

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ

เรื่อง ตระกูลจิโนนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง

ณัฐภัทรา วิริยะกุลสิทธิ์
กัญญารักษ์ อินจันทร์
อภิญญา ใจเยี่ยม

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

พ.ศ. 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ

เรื่อง ตรุษจีนนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก้ว

นามผู้จัดทำโครงการ ญัฐภัทร วริยะกุลสิทธิ์

กัญญากัณธ์ อินจันทร์

อภิญา ใจเยี่ยม

ได้พิจารณาเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)

ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ลงชื่อ อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ กรรมการ

(อาจารย์วิฑูร สอนธิรักษ์)

ลงชื่อ กรรมการ

(อาจารย์วรชนันท์ ชูทอง)

ลงชื่อ

(อาจารย์คณินณัฐ โชติพรสีมา)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

วันที่ 19 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2566

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิโนนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง ได้จัดทำสำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อยสมบูรณ์เนื่องจากการได้รับการสนับสนุนจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ที่ให้การสนับสนุนในด้านต่าง ๆ คณะผู้จัดทำขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนในการสนับสนุนในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณท่านคณาจารย์ผู้สอนในสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม และผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม ผู้ให้คำปรึกษา ตลอดจนปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ Nana NTOWN อภิญญา ใจเยี่ยม วิจิตรา ธิช่างทอง และกนกพันธ์ เจริญสุข ผู้ให้เสียงประกอบตัวละคร ที่ทำให้ตัวละครที่ออกแบบขึ้นมีความโดดเด่นในด้านการให้เสียงที่เข้ากับลักษณะของตัวละครอย่างดี ทำให้คณะผู้จัดทำมีแรงบันดาลใจในการริเริ่มออกแบบแนวคิดเพิ่มเติมในการพัฒนาโครงการจากการได้ฟังเสียงจากผู้ให้เสียงที่มีความสามารถ

ขอขอบพระคุณ กล้าณรงค์ ทองแพง และวิจิตรา ธิช่างทอง ที่ได้ให้ความช่วยเหลือในด้านอุปกรณ์ และให้คำปรึกษาในด้านต่าง ๆ

ขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวของคณะผู้จัดทำ ที่ให้การสนับสนุนในการทำงานให้สามารถผลิตสื่อออกมาได้อย่างราบรื่น ตลอดจนให้คำปรึกษาเพื่อให้ผู้จัดทำได้ทราบความเห็นจากบุคคลภายนอก และขอบพระคุณที่ให้การสนับสนุนเสมอมาในด้านค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในการทำงาน

ขอขอบพระคุณหวังอ้อป้อ เชียวจ้าน อาภิระ ไทริยามะ เออิจิโร่ โอตะ และเอก Heartrocker ผู้สร้างแรงบันดาลใจในการทำงาน ที่ทำให้สามารถผลิตผลงานออกมาได้อย่างสำเร็จลุล่วงตลอดระยะเวลาการจัดทำโครงการจนถึงท้ายที่สุด

สุดท้ายนี้คณะผู้จัดทำขอให้คุณค่า และประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้บูชาพระคุณบิดา มารดา ตลอดจนผู้เขียนหนังสือ และบทความต่าง ๆ ที่ให้ความรู้แก่คณะผู้จัดทำจนสามารถทำให้โครงการฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ณัฐภัทรา วิริยะกุลสิทธิ์

กัญญากัศ อินจันทร์

อภิญญา ใจเยี่ยม

หัวข้อโครงการ	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง
ผู้จัดทำโครงการ	1. นางสาวณัฐภัทร วิริยะกุลสิทธิ์ รหัสนักศึกษา 63113642002 2. นางสาวกัญญาภัค อินจันทร์ รหัสนักศึกษา 63113642019 3. นางสาวอภิญญา ใจเยี่ยม รหัสนักศึกษา 63113642050
อาจารย์ที่ปรึกษา	1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน)
ปีพุทธศักราช	2566

บทคัดย่อ

โครงการนี้ได้จัดทำการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง โดยมีวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่วิธีการแก๊งที่ถูกต้องตามจุดต่าง ๆ ภายในงานเทศกาล ตระกูลปากน้ำโพ ประเพณีแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ ในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่เข้าถึงง่าย และใช้สำหรับเผยแพร่แก่กลุ่มเป้าหมายอายุ 15-35 ปี โดยคณะผู้จัดทำได้มีแนวคิดในการจัดทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ และเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน คือ การวาดแอนิเมชันส่วนที่เป็น 2 มิติ ใช้โปรแกรม Clip Studio Paint สำหรับการปั้นฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากใช้โปรแกรม Blender ในการตัดต่อใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro และการย้อมโทนสีภาพ และสร้างองค์ประกอบเพิ่มเติมในบางส่วนใช้โปรแกรม Adobe After Effect จนทำให้สามารถผลิตวิดีโอที่มีความละเอียดภาพ 1920 x 1080 พิกเซล ความยาวของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจำนวน 11 นาที ในส่วนของการดำเนินเรื่อง มีตัวละครทั้งหมด 4 ตัวละคร คือ สีแคว โมจิ เจ้าพระยา และบุคลิน

ผลสรุปของโครงการพบว่าจากการประเมินของผู้ชมในช่วงอายุ 15-35 ปี มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.58$, $SD=0.61$) พบว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งการประเมินเรื่องระยะเวลาในการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม รวมทั้งมีการใช้สี แสงที่สวยงาม และทำให้ผู้ชมรวมไปถึงการสื่อสารเรื่องราวที่สามารถสื่อสารออกมาได้อย่างดีเยี่ยม ทำให้ได้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง สร้างสรรค์ออกมาอย่างสวยงาม สื่อความหมายได้ถูกต้อง และสามารถทำให้ผู้ชมได้เพลิดเพลินกับการรับชมเรื่องราวเป็นอย่างดี

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	2
วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
ขอบเขตของโครงการ	3
ระยะเวลาการดำเนินงาน	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	7
บทที่ 2 ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
แอนิเมชัน	9
ขนาดภาพและมูมกลิ้ง	10
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	17
บทที่ 3 วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ	19
ตัวบท	19
เรื่องย่อ	19
เนื้อเรื่อง	19
โครงเรื่องขยาย	19
การสืบทอดตัวละคร	20
ออกแบบตัวละคร	23
ออกแบบฉากและอุปกรณ์	26
บทถ่ายทำ	34
บทภาพยนตร์	59
บทภาพ	89
แบบประเมินคุณภาพโครงการสำหรับผู้รับชม	137

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ	139
ตัวละคร	139
ฉากและอุปกรณ์	143
ภาพยนตร์แอนิเมชัน	150
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	187
สรุปผลการดำเนินโครงการ	187
สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ	190
ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข	191
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป	193
บรรณานุกรม	195
ภาคผนวก ก.1 φόρμประเมินคุณภาพโครงการสำหรับ กลุ่มเป้าหมายหน้าที่ 1	198
ภาคผนวก ก.2 φόρμประเมินคุณภาพโครงการสำหรับ กลุ่มเป้าหมายหน้าที่ 2	199
ประวัติผู้เขียน	200

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)	6
3.1 ตารางบทถ่ายทำ	34
3.26 ตารางบทภาพยนตร์	59
3.63 ตารางบทภาพ	89
4.1 ออกแบบแบบฟอร์มประเมินความพึงพอใจ	137
5.1 ผลประเมินความพึงพอใจ	190

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างภาพระยะใกล้มาก หรือระยะใกล้สุด	10
2.2 ตัวอย่างภาพระยะใกล้	11
2.3 ตัวอย่างภาพระหว่างระยะใกล้ปานกลาง	11
2.4 ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง	12
2.5 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ปานกลาง	12
2.6 ตัวอย่างภาพระยะใกล้	13
2.7 ตัวอย่างภาพระยะใกล้มาก	13
2.8 ตัวอย่างภาพมุมกล้องระดับสายตา	14
2.9 ตัวอย่างภาพมุมกล้องระดับสูง	14
2.10 ตัวอย่างภาพมุมกล้องระดับสายตา	15
2.11 ตัวอย่างภาพมุมกล้องระดับต่ำ	15
2.12 ตัวอย่างภาพมุมสายตาหนอน	16
2.13 ตัวอย่างภาพมุมเอียง	16
3.1 การออกแบบตัวละครสี่แคว	23
3.2 การออกแบบตัวละครโมจิ	24
3.3 การออกแบบตัวละครเจ้าพระยา	25
3.4 การออกแบบตัวละครบรูคลิน	26
3.5 ออกแบบฉากห้องของสี่แคว	27
3.6 ออกแบบฉากห้องสตูดิโอ MTA	27
3.7 ออกแบบฉากบริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์	28
3.8 ออกแบบฉากลานแข่งในงานเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์	28
3.9 การออกแบบฉากห้องนอนของโมจิ	29
3.10 การออกแบบฉากหน้าหอพักของสี่แคว	29
3.11 การออกแบบฉากหน้าบ้านของโมจิ	30
3.12 การออกแบบฉากระเบียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA	30
3.13 การออกแบบฉากซุ้มอาหารบริเวณงานตรุษจีนนครสวรรค์	31
3.14 การออกแบบฉากป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา	31
3.15 การออกแบบฉากลานกิจกรรมงานตรุษจีนนครสวรรค์	32

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.16 การออกแบบของที่ใช้สำหรับแก๊ซ	32
3.17 การออกแบบรถขายเสียง	33
3.18 การออกแบบกรอบรูปคู่โมจิและสี่แคว	33
4.1 ตัวละครทั้งหมดในเรื่อง	139
4.2 ตัวละครสี่แควในชุดไปรเวท	140
4.3 ตัวละครสี่แควในชุดนักศึกษา	140
4.4 ตัวละครโมจิในชุดนักศึกษา	141
4.5 ตัวละครโมจิในชุดไปรเวท	141
4.6 ตัวละครเจ้าพระยา	142
4.7 ตัวละครบรูคลิน	142
4.8 ฉากห้องของสี่แคว	143
4.9 ฉากห้องสตูดิโอ MTA	143
4.10 ฉากบริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์	144
4.11 ฉากลานแก๊ซงานตรุษจีนนครสวรรค์	144
4.12 ฉากห้องนอนของโมจิ	145
4.13 ฉากหน้าหอพักของสี่แคว	145
4.14 ฉากหน้าบ้านของโมจิ	146
4.15 ฉากระเบียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA	146
4.16 ฉากซุ้มขายอาหารบริเวณงานตรุษจีนนครสวรรค์	147
4.17 ฉากป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา	147
4.18 ฉากลานกิจกรรมงานตรุษจีนนครสวรรค์	148
4.19 ของที่ใช้สำหรับแก๊ซ	148
4.20 รถขายเสียง	149
4.21 กรอบรูปคู่โมจิและสี่แคว	149
4.22 หน้าหอพักสี่แคว	150
4.23 รถเคลื่อนผ่านหน้าหอพักของสี่แควไป	150
4.24 นกบินลงมาที่ระเบียงห้องสี่แคว	151
4.25 สี่แควกำลังพิมพ์งานอยู่ในห้อง	151
4.26 รูปคู่โมจิกับสี่แคว	152
4.27 สี่แควจ้องหน้าจอคอม	152

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.28 สี่แควพิมพ์งาน	153
4.29 รถขยายเสียงผ่านหน้าหอพักสี่แคว	153
4.30 สี่แควพิมพ์งาน	154
4.31 สี่แควบิดขี้เกียจ	154
4.32 สี่แควกระพริบตามองเพดาน	155
4.33 สี่แควมองหน้าจอคอม	155
4.34 ปฏิทินถูกลมพัด	156
4.35 สี่แควเคาะโต๊ะ	156
4.36 สี่แควนำโทรศัพท์ออกจากหู	157
4.37 หน้าบ้านโมจิ	157
4.38 โมจิยื่นคุยโทรศัพท์	158
4.39 โมจิคุยกับสี่แคว	158
4.40 รูปคู่โมจิสี่แควในห้องโมจิ	159
4.41 ภาพตอนเด็กของสี่แคว	159
4.42 สี่แควมองเพดาน	160
4.43 หน้าห้องสตูดิโอ	160
4.44 สี่แควถ่ายรูปอยู่ในห้องสตูดิโอ	161
4.45 บรูคลินยื่นคุยกับสี่แคว	161
4.46 โมจิโทรไปหาบรูคลิน	162
4.47 สี่แควยืนคุยกับบรูคลินในห้องสตูดิโอ	162
4.48 โมจิทำแผลให้สี่แควที่ห้องของสี่แคว	163
4.49 โมจิถือผ้าพันแผล	163
4.50 สี่แควคุยกับโมจิในห้องของสี่แคว	164
4.51 สี่แควอ่านข้อความในโทรศัพท์	164
4.52 โมจิยิ้ม	165
4.53 หน้าป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา	165
4.54 สี่แควเงยหน้ามองตามเสียงโมจิที่เรียกสี่แคว	166
4.55 โมจิยิ้มให้สี่แคว	166
4.56 โมจิโดนแซวว่าเหมือนปิกาจู	167
4.57 โมจิและสี่แควเดินไปยังลานแก๊ง	167

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.58 ชุมนในงานตรุษจีน	168
4.59 สี่แควและโมจิยืนอยู่หน้าลานแก๊ซ	168
4.60 สี่แควหันหลังกลับ	169
4.61 โมจิเรียกสี่แควให้รอก่อน	169
4.62 สี่แควไม่ทันได้มองทางจึงเดินชนกับเจ้าพระยา	170
4.63 เจ้าพระยาถอกหน้ากากพุดกับสี่แควและโมจิ	170
4.64 สี่แควและโมจิระแวงเจ้าพระยา	171
4.65 โมจิและสี่แควเอียงคอถามด้วยความสงสัย	171
4.66 เจ้าพระยาจับไหล่โมจิและสี่แควให้กลับหลังหันไปยังโต๊ะเตรียมของแก๊ซ	172
4.67 อินโฟกราฟิกแสดงตำแหน่งของการไปรับของแก๊ซ	172
4.68 โมจิภาพกับเจ้าพระยาเรื่องของแก๊ซ	173
4.69 ภาพแสดงของแก๊ซ	173
4.70 เจ้าพระยาอธิบายวิธีการเขียนใบแก๊ซ	174
4.71 โมจิเขียนเวลาตกฟากตามที่เจ้าพระยาบอก	174
4.72 อินโฟกราฟิกแสดงตำแหน่งของการไปรับของแก๊ซจนขึ้นตอนถัดไป	175
4.73 เจ้าพระยาบอกให้สี่แควรีบตามโมจิไป	175
4.74 สี่แควและโมจิขอพร	176
4.75 สี่แควมองโมจิที่กำลังอธิษฐานอยู่	176
4.76 ภาพด้านหลังของสี่แควและโมจิที่กำลังไหว้ขอพร	177
4.77 เจ้าพระยากำลังมองสี่แควและโมจิที่กำลังอธิษฐานอยู่	177
4.78 มือเจ้าพระยาที่กำลังทำท่าตบนิ้ว	178
4.79 สี่แควหลับตาไหว้ขอพร	178
4.80 โมจิ หลับตาไหว้ขอพร	179
4.81 อินโฟกราฟิกแสดงตำแหน่งของการไปรับของแก๊ซจนขึ้นตอนถัดไป	179
4.82 แพลนกลิ้ง ผ่านตะเกียงน้ำมัน	180
4.83 สี่แควปิดกระดาดจากหัวลงที่เท้า	180
4.84 ภาพของโมจิ และสี่แคว เทน้ำมันลงในตะเกียง	181
4.85 ภาพแพลนบรรยากาศ	181
4.86 เจ้าพระยาโบกมือให้สี่แควและโมจิ	182

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.87 โมจินึกขึ้นได้ว่ายังไม่ได้ถามอินสตาแกรมจากเจ้าพระยา	182
4.88 โมจิมองหน้าสี่แคว	183
4.89 สี่แควยิ้มให้โมจิระหว่างเดิน	183
4.90 ภาพแฟลชแบ็คเหตุการณ์ที่ผ่านมา	184
4.91 เจ้าพระยานั่งอยู่บนหลังคา	184
4.92 เจ้าพระยามองโมจและสี่แควเดินเที่ยวงานตรุษจีน	185
4.93 End Credit	185
ก.1 φόρμประเมินคุณภาพโครงการสำหรับ กลุ่มเป้าหมายหน้าที่ 1	201
ก.2 φόρμประเมินคุณภาพโครงการสำหรับ กลุ่มเป้าหมายหน้าที่ 2	202

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เป็นที่ทราบกันดีว่าประชากรคนไทยเชื้อสายจีนที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยนั้นมีจำนวนมาก และแพร่หลายทุกภูมิภาคของประเทศไทย ซึ่งสามารถคำนวณเป็นร้อยละ 11-14 ของจำนวนประชากรทั่วประเทศไทย อีกทั้งวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีนนั้น ได้มีการสืบทอดในประเทศไทยเป็นระยะเวลายาวนาน จนเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยอย่างไม่สามารถตัดขาดได้ ซึ่งส่งผลให้เทศกาลที่สำคัญของประเทศจีนนั้นได้รับความนิยม และถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีที่ปฏิบัติสืบทอดในสังคมไทยด้วยเช่นกัน เช่น เทศกาลไหว้พระจันทร์ การเฉลิมฉลองในวันสารทจีน และที่ไม่สามารถละเลยได้เนื่องจากเป็นเทศกาลที่สำคัญที่สุด และเป็นประเพณีที่มีวัฒนธรรมอันดีงาม สร้างเสริมความสัมพันธ์ให้กับคนในครอบครัว คือวันตรุษจีน หรือวันปีใหม่ของประเทศจีน

ด้วยเหตุที่กล่าวไปในข้างต้นทั้งหมดนั้น ได้ส่งผลให้ประชากรในประเทศไทยนั้นได้มีการเฉลิมฉลองเทศกาลตรุษจีนอย่างยิ่งใหญ่ในทุกปีตามหลักความเชื่อที่มีมาอย่างช้านาน และหากจะกล่าวถึงการเฉลิมฉลองเทศกาลตรุษจีนที่คุกรุ่นไปด้วยกลิ่นอายของวัฒนธรรมที่งดงาม หนึ่งในสถานที่เฉลิมฉลองเทศกาลตรุษจีนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเป็นอันดับ ๑ ของประเทศคือเทศกาลตรุษจีนปากน้ำโพ ประเพณีแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์

ซึ่งในงานประเพณีแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์ที่จัดอย่างยิ่งใหญ่นั้น มีกิจกรรมให้เข้าร่วม และเยี่ยมชมอย่างมากมาย เช่น ขบวนแห่คณะมังกรทอง และคณะสิงโต ขบวนแห่เจ้าแม่กวนอิม เทศกาลอาหารสวรรค์นักชิม เวทีการแสดง การแสดงดนตรีสด และสิ่งที่สำคัญที่สุดในเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์ คือการขอพรเจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ เพื่อความเป็นสิริมงคล และการแก้ขง ที่ทีมงานเทศกาลตรุษจีนได้มีการสร้างจุดสำหรับให้นักท่องเที่ยวที่มาร่วมงานสามารถเข้าร่วมพิธีการแก้ขงได้ทันทีโดยไม่ต้องไปตามหาสถานที่สำหรับแก้ขงตามวัดจีนบางที่ หรือสถานที่ที่ห่างไกล หากนักท่องเที่ยวได้มีโอกาสเข้าร่วมงานเทศกาลตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ ก็สามารถที่จะแก้ขงตามปีเกิดได้ทันที ทำให้กิจกรรมการแก้ขงนั้นสามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดายมากขึ้น และนักท่องเที่ยวที่ไม่เคยแก้ขงมาก่อนก็สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการแก้ขงได้ ทว่าในส่วนของการขึ้นตอนวิธีการแก้ขงนั้น ทางคณะผู้จัดทำเล็งเห็นว่ากิจกรรมการแก้ขงในงานเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์นั้นมีขั้นตอนที่ไม่ได้รับการเผยแพร่อย่างทั่วถึง ซึ่งมีเหตุผลเนื่องมาจากความหลากหลายของกิจกรรมในเทศกาลดังกล่าว ซึ่งถึงแม้ว่าภายในตัวงานจะมีเจ้าหน้าที่แต่ก็ทำให้นักท่องเที่ยว หรือคนรุ่นใหม่อาจเกิดความสับสนในขั้นตอนดังกล่าว เนื่องจากจำนวนผู้เข้าร่วมเทศกาลที่มีจำนวนมาก และเจ้าหน้าที่ไม่สามารถให้คำแนะนำอย่างทั่วถึงได้รวดเร็วมากพอเท่าที่ควร

คณะผู้จัดทำได้มีแนวคิดในการร่วมกันหาวิธีแก้ปัญหานี้ในเรื่องของการเผยแพร่วิธีการแก้ขงในเทศกาลตรุษจีน ประเพณีแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์ที่ไม่แพร่หลายให้กับประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15 ปี ไปจนถึงวัยทำงานในช่วงอายุ 35 ปี

ในงานเทศกาลตรุษจีน เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันอย่างถูกต้อง และเพื่อให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรมการแก่งเกิดความสับสนเมื่อเดินทางไปถึงสถานที่สำหรับให้นักท่องเที่ยวสามารถแก่งได้ในงาน เทศกาลดังกล่าว ทั้งนี้ทางคณะผู้จัดทำได้มีแนวคิดในการจัดทำ และเผยแพร่วิธีการแก่งที่ถูกต้อง ตามจุดต่าง ๆ ภายในเทศกาลตรุษจีนปากน้ำโพ ประเพณีแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ ในรูปแบบ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เข้าถึงง่าย และใช้สำหรับเผยแพร่แก่กลุ่มเป้าหมาย คืออายุ 15-35 ปี เนื่องจาก เหตุผล 2 ประการด้วยกัน คือในประการแรก ผู้ชมในช่วงอายุ 15-24 ปี เป็นช่วงอายุที่มีการเปิดรับสื่อ เป็นอย่างมาก อีกทั้งมีแนวคิดไปในทางเดียวกัน ทว่าแตกต่างจากช่วงอายุอื่น การชกจู๋ หรือการเชิญชวน กลุ่มคนเหล่านั้นนั้นจำเป็นที่จะต้องสร้างสรรค์สื่อที่เป็นการปลูกฝังค่านิยมอันดีงามที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ด้วยการอ้างอิงสิ่งที่ได้รับความนิยม หรือค่านิยมในด้านต่าง ๆ ในยุคปัจจุบัน กลุ่มที่ 2 คือกลุ่มอายุ 25-35 ปี เนื่องจากผู้ที่อยู่ในช่วงอายุดังกล่าวนี้มักจะเป็นสังคมวัยทำงานที่อยู่ในช่วงก่อร่างสร้างตัว จนในบางครั้งอาจจะละเลยวิถีชีวิตที่ปฏิบัติเป็นประจำ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จึงคาดหวังเป็นอย่างยิ่ง ว่าจะสามารถทำให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกในการหวนคำนึงถึงบ้านเกิด หรือประเพณีที่สืบทอดต่อกันมา ด้วยรายละเอียดฉากที่มีการอิงจากความเป็นจริง และสถานที่ในชีวิตจริง รวมไปถึงพฤติกรรมเล็กน้อย ของตัวละคร เนื่องจากการเสกสื่อของกลุ่มช่วงอายุนี้นั้นจะมีลักษณะการเสกสื่อที่ใส่ใจทางด้าน รายละเอียดของสื่อควบคู่ไปกับการรับรู้ถึงรายละเอียดของเนื้อหาไปในเวลาเดียวกัน

นอกเหนือจากที่กล่าวไปในข้างต้นเกี่ยวกับการให้ความรู้แก่สาธารณะชนตามกลุ่มอายุ ที่กำหนดแล้ว โครงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ ที่คิดจะจัดทำขึ้นนั้น ยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อเชิญชวนนักท่องเที่ยวให้สนใจในการเข้าร่วมท่องเที่ยวในเทศกาลตรุษจีนปากน้ำโพ ประเพณีแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์ เพื่อเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมอันดีงาม ให้คงอยู่สืบไปจนชั่วลูกชั่วหลานอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตูษจันนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตูษจันนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง

ขอบเขตของโครงการ

1. สร้างแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการแก๊งตามจุดต่าง ๆ ในเทศบาลตูลษจันนครสวรรค์
2. แอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ ที่มีความยาว 11 นาที
3. แอนิเมชันสำหรับนักท่องเที่ยวเทศบาลตูลษจันนครสวรรค์ ในช่วงอายุ 15-35 ปี
4. ความละเอียดของวิดีโอ 1920 x 1080 พิกเซล
5. ตัวละครหลัก จำนวน 4 ตัว ดังนี้
 - 5.1 เจ้าพระยา จิตวิญญานที่เกิดจากคนรุ่นใหม่ในจังหวัดนครสวรรค์
 - 5.2 โมจิ คนที่ไปเที่ยวงานเทศกาลตูลษจันนครสวรรค์
 - 5.3 สี่แคว คนที่ไปเที่ยวงานเทศกาลตูลษจันนครสวรรค์
 - 5.4 บรูคลิน เพื่อนสนิทของสี่แคว
6. ฉากละคร จำนวน 14 ฉาก ดังนี้
 - 6.1 หน้าหอพักของสี่แคว
 - 6.2 ห้องของสี่แคว
 - 6.3 ระเบียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA
 - 6.4 ภายในห้องสตูดิโอ MTA
 - 6.5 ห้องนอนของโมจิ
 - 6.6 บ้านบ้านของโมจิ
 - 6.7 ป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา
 - 6.8 บริเวณซุ้มทางเข้างานตูลษจันนครสวรรค์
 - 6.9 บริเวณซุ้มขายอาหารงานตูลษจันนครสวรรค์
 - 6.10 บริเวณลานแก๊งในงานตูลษจันจังหวัดนครสวรรค์
 - 6.11 บริเวณลานกิจกรรมงานตูลษจันนครสวรรค์
 - 6.12 ของที่ใช้สำหรับแก๊ง
 - 6.13 รถขายเยลลี่
 - 6.14 กรอบรูปคู่ของโมจิ และสี่แคว
8. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน
 - 8.1 การวาดตัวละคร และแอนิเมชัน ใช้โปรแกรม Clip Studio Paint 1.13.2
 - 8.2 การออกแบบฉาก และอุปกรณ์ ใช้โปรแกรม Blender 3.3.1 LTS
 - 8.3 การสร้างวีซวลเอฟเฟค ใช้โปรแกรม Adobe After Effect 2020
 - 8.4 การตัดต่อ ใช้โปรแกรม Adobe Premiere 2020

8.5 การออกแบบ และตัดต่อเสียงประกอบ ใช้โปรแกรม Adobe Audition 2020

8.6 Computer Notebook

8.6.1 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 1 สำหรับปั้นฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก 3 มิติ

8.6.1.1 CPU : RYZEN 5 3600X

8.6.1.2 MB : b450mk-m

8.6.1.3 Ram : Kingtion 16GB Bus 2666

8.6.1.4 GPU : RX5500XT

8.6.1.5 SSD : M.2 Samsung 500GB

8.6.2 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 2 สำหรับวาดภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

8.6.2.1 CPU : Intel(R) Core(TM) i5

8.6.2.2 Ram : 8.00 GB

8.6.2.3 System Type : 64-bit Operating System

8.6.2.4 Pen and touch : Pen Support

8.6.3 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 3 สำหรับออกแบบเสียง

8.6.3.1 CPU : Intel(R) Core(TM) i7-7700HQ

8.6.3.2 Ram : 8.00 GB

8.6.3.3 System Type : 64-bit operating system

8.6.3.4 Pen and Touch : Pen and touch support

8.6.4 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 4 สำหรับออกแบบเสียง

8.6.4.1 CPU : AMD Ryzen 5 3500U

8.6.4.2 Ram : 8.00 GB

8.6.4.3 System type : 64-bit operating system

8.6.4.4 GPU : Radeon Vega Mobile GFX

8.6.4.5 Pen and touch : Pen and touch support

8.6.5 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 5 สำหรับตัดต่อแอนิเมชัน และตัดต่อเสียง

8.6.5.1 CPU : Intel(R) Core(TM) i7-2600

8.6.5.2 Ram : 8.00 GB

8.6.5.3 System type : 64-bit operating system

8.6.5.4 Pen and touch : Pen and touch support

8.6.6 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 6 สำหรับเรนเดอร์วิดีโอ 3 มิติ

8.6.6.1 CPU : RYZEN 9 5900X

8.6.6.2 MB : Gigabyte X570 Gaming X Rev.1.1

8.6.6.3 Ram : Kingtion 16GB Bus 3200

8.6.6.4 GPU : RX5700XT

8.6.6.5 SSD : WD Blue 500GB

8.6.6.6 HDD : Seagate 1TB

8.6.6.7 HDD : WD Blue 1TB

8.7 อุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียง

8.7.1 อุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียงพากย์เครื่องที่ 1

8.7.1.1 Product : Maono AU-PM360TR

8.7.1.2 Polar Pattern : Cardioid

8.7.1.3 Frequency Rate : 30Hz-16kHz

8.7.1.4 Sensitivity : -38dB+/-2dB(0dB=1V/Pa at 1kHz)

8.7.1.5 Equivalent Noise Level : 16dBA Max

8.7.1.6 SPL : 120dB

8.7.1.7 S/N Ratio : 70dB

8.7.1.8 Electrical Current : 3mA

8.7.2 อุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียงพากย์เครื่องที่ 2

8.7.2.1 Product : Xiaomi 11 Lite 5G NE

8.7.2.2 MIUI 12.5 based on Android 11

8.7.2.3 CPU : Qualcomm : Snapdragon 778G 5G Octa Core

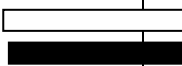
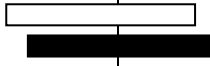
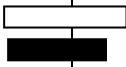
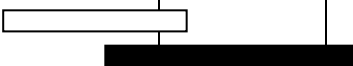
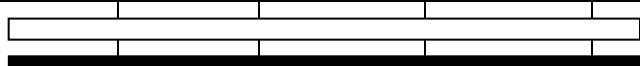
8.7.2.4 Speed : 2.4 MHz

8.7.2.5 GPU : Adreno 642L

8.7.2.6 RAM 6/8GB, ROM 128/256GB : UFS 2.2, microSD

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)

ขั้นตอนการทำงาน	พ.ศ. 2565		พ.ศ. 2566					
	พ.ย	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น และขออนุมัติโครงการ								
2. คิดบท และเนื้อเรื่อง								
3. ออกแบบตัวละคร								
4. ออกแบบสตอรี่บอร์ด								
5. ผลิตแอนิเมชัน								
6. ตัดต่อสื่อวิดีโอ								
7. การจัดทำเอกสารประกอบ โครงการ								
8. นำเสนอโครงการ								

หมายเหตุ



แทนระยะเวลาตามที่วางแผน



แทนระยะเวลาที่ทำงานจริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมสามารถสร้างเสริมความเข้าใจในขั้นตอน และวิธีการเข้าร่วมกิจกรรมการแก้ขงที่ถูกต้องตามจุดต่าง ๆ ในเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์
2. ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงความสำคัญของการสืบสานวัฒนธรรมผ่านเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์ที่มีประวัติมาอย่างยาวนานให้คงอยู่สืบไป
3. คณะผู้จัดทำสามารถเผยแพร่ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่องตรุษจีนนครสวรรค์ ตอน ฮาวทูแก้ขง เพื่อเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวสนใจที่จะมีส่วนร่วมในการเดินทางมาเพื่อท่องเที่ยวที่เทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์ และได้มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะอย่างยิ่งในนักท่องเที่ยวในช่วงอายุระหว่าง 15-35 ปี ซึ่งทางคณะผู้จัดทำคาดหวังให้สามารถเผยแพร่ภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวได้อย่างแพร่หลาย

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. แก้ขง สามารถแบ่งพยางค์ได้ 2 พยางค์ คือคำว่า “แก้” และ “ขง” ในพยางค์แรกนั้นคำว่า “แก้” ตามความหมายจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง (ก.) ทำให้ดีขึ้น ทำส่วนที่เสียไปให้คืนดีอย่างเดิม ทำให้หลุดพ้นไป และคำว่า “ขง” (衝 chhiong) มีรากศัพท์มาจากภาษาจีนแต้จิ๋ว แปลว่า ชน หรือปะทะ ในอีกนัยหนึ่ง คำว่า “ขง” คำว่า “ขง” เป็นคำคุณศัพท์ที่มีความหมายว่า อับมงคล โชคร้าย เพราะฉะนั้น เมื่อนำทั้ง 2 พยางค์มาต่อกัน “แก้ขง” จึงมีความหมายว่า การทำให้ความอับมงคล ความโชคร้ายหลุดพ้นไป และทำให้ดีขึ้น
2. ตรุษจีน เป็นคำวิสามานยนาม แปลว่า เทศกาลส่งท้ายปีเก่าต้อนรับปีใหม่ของจีน คำว่า “ตรุษ” มีการคาดเดาว่าได้รับรากศัพท์มาจากภาษาสันสกฤตที่เขียนว่า ตรุศ หรือตรุศณ (त्रुट्) มีความหมายว่า แดก แยกออก ฉีกขาด กล่าวคือ การตัดขาดจากปีเก่าเพื่อเข้าสู่ปีใหม่ และคำว่า “ปี” จากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2553 หมายถึง (น.) เวลา 12 เดือน โดยยึดหลักตามปฏิทินสุริยคติ
3. ตรุษจีนนครสวรรค์ จากที่กล่าวไปในหัวข้อนิยามศัพท์เฉพาะข้อที่ 2. ที่กล่าวว่า ตรุษจีน หมายถึง การตัดขาดจากปีเก่าเพื่อเข้าสู่ปีใหม่ ซึ่งจะมีการเฉลิมฉลองอย่างยิ่งใหญ่ในทุกปี เช่นเดียวกับตรุษจีนนครสวรรค์ ซึ่งเป็นชื่อที่เรียกง่าย และถูกเรียกอย่างทั่วไป และแพร่หลายเนื่องจากชื่อเต็มของเทศกาลดังกล่าวนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงของชื่อในส่วนของตัวเลขจำนวนปีสำหรับต่อท้ายชื่อนั้นเอง การเรียกชื่อเทศกาลด้วยคำว่า ตรุษจีนนครสวรรค์ จึงเป็นคำที่ถูกเรียกติดปากอย่างกว้างขวาง ซึ่งทั้งนี้ในส่วนชื่อเต็มของเทศกาลดังกล่าว คือ เทศกาลตรุษจีนปากน้ำโพ ประเพณีแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์ ในโครงการนี้ ทางคณะผู้จัดทำจะใช้คำเรียกว่า “ตรุษจีนนครสวรรค์” ตลอดทั้งโครงการ

บทที่ 2

ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการจัดทำโครงการให้บรรลุวัตถุประสงค์นั้น สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้การพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิ๋วจอมโจร ตอน ฮาวทู แก๊งสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีนั้น ผู้จัดทำจำเป็นต้องศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่องดังกล่าว โดยแยกหัวข้อได้ดังนี้

1. แอนิเมชัน
2. ขนาดภาพ และมุมมอง
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แอนิเมชัน

แอนิเมชัน หมายถึง เฟรมแต่ละเฟรมที่ถูกสร้างขึ้น และนำมารวมกันโดยการฉายต่อเนื่อง ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การถ่ายภาพ และการวาดรูป โดยนำมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เมื่อกระทำเช่นนั้น จะทำให้สามารถเห็นภาพที่ปรากฏออกมามีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวได้

ชนิดของแอนิเมชันสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด ได้แก่

1. Drawn Animation

Drawn Animation คือ แอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพจำนวนมาก และนำมาต่อกัน ทว่าการฉายภาพที่เกิดจากการวาดภาพต่อกันหลายพันภาพนั้น อาจทำให้เกิดแอนิเมชันที่มีระยะเวลาเพียงไม่กี่นาทีเท่านั้น ข้อดีของการสร้างแอนิเมชันชนิดนี้ คือมีความเป็นศิลปะที่สวยงาม แต่ข้อเสียคือต้องใช้เวลาในการผลิตมาก และมีต้นทุนที่สูง

2. Stop Motion

Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่น หรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticine ที่สามารถใช้ในการถ่ายทำได้หลาย ๆ ครั้งเพื่อประหยัดในเรื่องของเวลา

3. Computer Animation

Computer Animation คือ การทำแอนิเมชันผ่านซอฟต์แวร์ ซึ่งในปัจจุบันนั้นง่ายขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีตเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นวิธีที่ประหยัดเวลา และทรัพยากรเนื่องจากซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับการสร้างแอนิเมชันมักจะมีเครื่องมือครบครันโดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์เพิ่มเติมมากนัก

จากที่กล่าวไปในข้างต้น ในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาว ทู แก๊ง คณะผู้จัดทำได้ลงความเห็นว่าจะเลือกวิธีการทำแอนิเมชันแบบ Computer Animation เพื่อให้ภาพที่ออกมามีความเสถียร อีกทั้งยังต้องการประหยัดเวลา และทรัพยากรที่ใช้ในการทำงาน ซึ่งจากการเปรียบเทียบกับวิธีการสร้างแอนิเมชันแบบอื่นที่กล่าวไปในข้างต้น พบว่าวิธีการดังกล่าวเป็นวิธีการที่ได้รับความนิยม และตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าวมากที่สุด

ขนาดภาพและมุมกล้อง

การกำหนดขนาดภาพไม่มีกฎแน่นอน ในหลักปฏิบัติจะใช้ 3 ขนาด คือ ขนาดภาพระยะไกล ระยะปานกลาง และระยะใกล้ ซึ่งใช้รูปร่างของคนเป็นตัวกำหนดขนาดของภาพ แต่อย่างไรก็ตามสามารถแบ่งย่อยขนาดของภาพได้อีก และมีชื่อเรียกชัดเจน ดังต่อไปนี้

1. ภาพระยะไกลมาก หรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS)

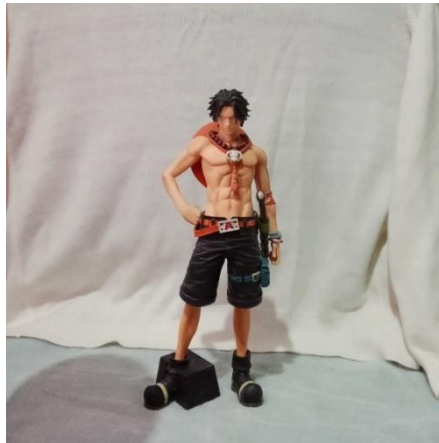
ภาพระยะไกลมาก จะมีลักษณะภาพกว้างที่สุด และไกลที่สุด เพื่อนำเสนอบรรยากาศ และองค์ประกอบของสถานที่นั้น ๆ เพื่อต้องการสื่อความหมายถึงความอลังการ บอกถึงความไม่แน่นอน และความโดดเด่น



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างภาพระยะไกลมาก หรือระยะไกลสุด

2. ภาพระยะไกล (Long Shot /LS)

ภาพระยะไกลเป็นภาพที่ค่อนข้างมีขนาดที่ไม่แน่นอน แต่จะเห็นผู้แสดงเต็มตัว และเห็นถึงบรรยากาศรอบข้าง ทางด้านภาพยนตร์นั้นได้มีการนำลักษณะภาพแบบนี้มาใช้ในการเปิดฉากเริ่มต้น และยังสามารถใช้สำหรับการเล่าเรื่องที่ไม่เน้นผู้แสดงมากนัก



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างภาพระยะไกล

3. ภาพระหว่างระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS)

ภาพระยะไกลปานกลาง เป็นภาพที่กว้างที่สุดในกลุ่มภาพขนาดกลาง ในส่วนขนาดภาพ จะอยู่ประมาณเข่าของผู้แสดงใช้เชื่อมระหว่างภาพขนาดไกล และภาพขนาดใกล้ ใช้สำหรับถ่ายฉากที่มีคนอยู่หลายคน หรือมีคนอยู่ในฉากเป็นหมู่คณะ



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างภาพระหว่างระยะไกลปานกลาง

4. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot /MS)

ภาพระยะปานกลางเป็นภาพที่นิยมใช้ทั่วไปในวงการภาพยนตร์ และงานวิดีโอต่าง ๆ เพราะขณะที่ดำเนินเรื่อง ภาพจะอยู่ระดับสายตา ทำให้ผู้ชมมองเห็นสีหน้า กิริยา และการเคลื่อนไหว ส่วนต่าง ๆ อย่างชัดเจน



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง

5. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU)

ภาพระยะใกล้ปานกลาง เป็นขนาดภาพที่มองเห็นตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง สามารถใช้สำหรับฉากสนทนาที่เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกบนใบหน้า และทำให้ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม บางครั้งเรียกว่า Bust Shot



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ปานกลาง

6. ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU)

ภาพระยะใกล้ เป็นภาพที่จะแสดงตั้งแต่บริเวณศีรษะ และอาจสามารถจัดมุมภาพให้เห็นใบหน้าของผู้แสดงได้อย่างชัดเจน และมีความละเอียดที่มากยิ่งขึ้น เช่น ริ้วรอย น้ำตา โดยส่วนใหญ่นั้นจะนิยมใช้เน้นความรู้สึกของผู้แสดงผ่านทางสายตา และแววตา



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างภาพระยะใกล้

7. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up / ECU หรือ XCU)

ภาพระยะใกล้มาก เป็นภาพที่ระยะการถ่ายทำใกล้มากที่สุด เน้นความรู้สึกมากกว่า มุมภาพแบบ Close-Up จะแสดงรายละเอียดเฉพาะจุด เช่น ดวงตา ปาก จมูก หรือวัตถุ เป็นต้น ภาพจะถูกฉาย และขยายออกเพื่อเพิ่มการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ให้ได้อารมณ์มากขึ้น



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างภาพระยะใกล้มาก

ในส่วนองมุมกล้องพื้นฐานสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือมุมสูง มุมสายตา และมุมต่ำ ในที่นี้ทางคณะผู้จัดทำจะยกตัวอย่างมาทั้งหมด 6 มุม ที่ได้มีการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดทำโครงงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ ดังต่อไปนี้

1. มุมกล้องระดับสายตา (Bird's Eye View)

มุมกล้องระดับสายตา เป็นมุมกล้องที่เรียกทับศัพท์ เพราะเป็นมุมที่ถ่ายจากด้านบนเหนือศีรษะตั้งฉากกับผู้แสดง



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างภาพมุมกล้องระดับสายตา

2. มุมกล้องระดับสูง (High Angle)

มุมกล้องระดับสูงมุม คือการทำให้มุมกล้องอยู่ด้านบน หรือวางไว้บนเครน (crane) ถ่ายลงมาที่ผู้แสดง ไม่ตั้งฉาก จะมีองศาอยู่ที่ 45 องศา โดยประมาณ เป็นมุมที่เห็นผู้แสดง หรือว่าเห็นวัตถุอยู่ต่ำกว่ามุมสายตา



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างภาพมุมกล้องระดับสูง

3. มุมกล้องระดับสายตา (Eye-Level Shot)

มุมกล้องระดับสายตา ถูกเรียกชื่อตามความหมายของการใช้งาน ซึ่งถึงแม้มุมระดับสายตาจะเป็นมุมที่เราใช้ในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อย



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างภาพมุมกล้องระดับสายตา

4. มุมกล้องระดับต่ำ (Low Angle)

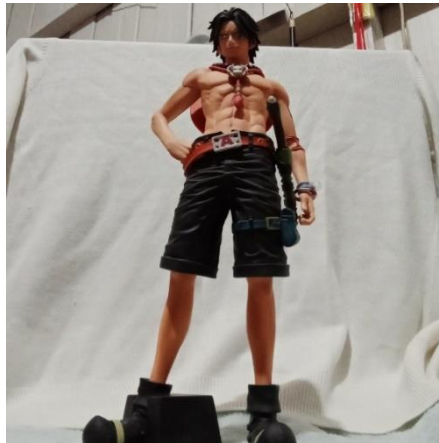
มุมกล้องระดับต่ำ คือ มุมที่เงยเลนส์กล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้มีผลกับมุมมองทางด้านความลึกของมุมกล้องที่ถ่ายไปยังตัวละคร ลักษณะของมุมจะเป็นรูปสามเหลี่ยม ซึ่งให้ความรู้สึกมั่นคง น่าเกรงขาม และทรงพลังอำนาจ



ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างภาพมุมกล้องระดับต่ำ

5. มุมสายตาดูคน (Worm's-Eye View)

มุมสายตาดูคน คือ มุมที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก ส่องได้ถึงมุมสายตาของคนที่อยู่ต่ำกว่าตำแหน่งของวัตถุ มุมสายตาแบบนี้ทำให้สามารถเห็นถึงเพดาน หรือท้องฟ้า และขับเน้นให้ตัวละครมีความโดดเด่น อีกนัยหนึ่งมุมสายตาลักษณะนี้อาจสามารถนำไปใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉากได้



ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างภาพมุมสายตาดูคน

6. มุมเอียง (Oblique Angle Shot)

มุมเอียงเป็นมุมที่มีเส้นระนาบเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุลง ซึ่งความหมายโดยนัยของมุมนี้คือความไม่สมดุล ความลาดเอียงของพื้นที่ อาจจะสื่อถึงบางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพไม่ดี เช่น ในฉากซูลมุนโกลาหล และฉากแผ่นดินไหว



ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างภาพมุมเอียง

จากที่คณะผู้จัดทำได้มีการรวบรวมข้อมูล และกล่าวไปในข้างต้นทั้งหมดนั้น ในการจัดทำโครงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตูรุษจีนนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง ได้มีการนำทฤษฎีเรื่องขนาดภาพ และมุมมองมาเป็นแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งสามารถแจกแจงได้ในเรื่องของมุมมอง เช่น มุมภาพระยะไกลเพื่อให้เห็นขนาดภาพที่กว้าง และทำให้สามารถเห็นถึงรายละเอียดของฉากหลังได้ชัดเจน และภาพระยะใกล้ทำให้สามารถเห็นถึงรายละเอียดใบหน้าของตัวละครที่แสดงอารมณ์ตามบทภาพยนตร์ ซึ่งนำหลักการมาเป็นแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ ในครั้งนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บติศร อัทธวงศ์ไพศาล และชาตรี ใต้ฟ้าพูล (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการแก้ปิงของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร” กล่าวว่าผู้ที่เคยแก้ปิง และไม่เคยแก้ปิงนั้น มีการเปิดรับสื่อ ทักษะคิด และพฤติกรรมในการแก้ปิงที่แตกต่างกันมีนัยยะสำคัญที่ 0.001 สำหรับผู้ที่เคยแก้ปิงนั้นมีการเปิดรับสื่อ และความถี่เกี่ยวกับการแก้ปิงประเภทสื่อมวลชนในระดับต่ำ ประเภทสื่อรูปแบบใหม่อยู่ในระดับปานกลาง และประเภทสื่อบุคคลในระดับปานกลาง โดยมีทักษะคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องปิงระดับเชื่อมั่นปานกลาง ทั้งนี้ผู้ที่เคยแก้ปิงนั้นมีพฤติกรรมในการแก้ปิงในระดับปานกลางซึ่งจะมีค่าใช้จ่ายในการแก้ปิงอยู่ที่ 101 – 500 บาท สำหรับผู้ที่ไม่เคยแก้ปิงนั้นมีการเปิดรับสื่อ และความถี่เกี่ยวกับการแก้ปิงประเภทสื่อมวลชนในระดับต่ำ ประเภทสื่อรูปแบบใหม่ในระดับต่ำ และประเภทสื่อบุคคลในระดับต่ำ โดยทักษะคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องปิงระดับไม่เชื่อมั่น ทั้งนี้ผู้ที่ไม่เคยแก้ปิงนั้นมีพฤติกรรมในการไปแก้ปิง (ที่คาดว่าจะทำเมื่อไปแก้ปิง) ในระดับต่ำ ซึ่งจะมีค่าใช้จ่ายที่คิดจะไปแก้ปิงอยู่ที่ต่ำกว่า 100 บาท

จรรยา เหลียวตระกูล, มนต์ ขจรเจริญ และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2559) ได้ทำการวิจัยในหัวข้อ “การสืบทอดอัตลักษณ์ชาวไทยเชื้อสายจีนที่สะท้อนผ่านประเพณี ตูรุษจีนปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์ ในรอบหนึ่งศตวรรษ” ได้กล่าวว่าปัจจัยที่มีผลต่อการสืบทอดอัตลักษณ์ประเพณีตูรุษจีนปากน้ำโพ ได้แก่ปัจจัยภายใน 8 ด้าน คือ เครื่องแต่งกาย ที่อยู่อาศัย อาหาร ภาษา พิธีกรรม สื่อหลัก สื่อใหม่ และสื่อชุมชน ส่วนปัจจัยภายนอก 5 ด้าน ได้แก่ เทคโนโลยีการสื่อสาร การเมือง การปกครองเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา นอกจากนี้ยังพบว่า การสืบทอดอัตลักษณ์ประเพณีตูรุษจีนปากน้ำโพให้คงอยู่ในอนาคตอย่างยั่งยืนนั้น สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องต้นไม้แห่งคุณค่า อันเป็นแนวคิดเรื่องของการปรับตัวทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับหลักเกณฑ์เรื่องการรักษาแก่น (การรักษาความเชื่อ ความศรัทธาต่อเทพเจ้า) ปรับกระพี้การเลือกคงอยู่ และปรับเปลี่ยนพิธีกรรม) และเปลี่ยนเปลือก (การประยุกต์สร้างสรรค์รายละเอียดกิจกรรมต่าง ๆ ในประเพณีตูรุษจีนให้เข้ากับบริบทแต่ละยุคสมัย) โดยมีการกำหนดร่วมกันว่ากิจกรรมประเพณีตูรุษจีนปากน้ำโพต่าง ๆ เพื่อผลประโยชน์ใคร และเลือกปรับเปลี่ยนส่วนใดของพิธีกรรม รวมทั้งผสมผสานประเพณีระหว่างสิ่งเก่ากับของใหม่ในการมีส่วนร่วมของเจ้าของวัฒนธรรมในลักษณะการต่อรอง การแทนที่

การสร้างใหม่ และการปรับประสาน ด้วยการสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกันของคนในชุมชน ปากน้ำโพทุกชาติพันธุ์ ได้แก่ จีน ไทย มอญ ลาว ญวน และแขกมุสลิม การมีส่วนร่วมในกิจกรรม ด้วยกระบวนการทำงานของคณะกรรมการจัดงานประเพณีตรุษจีนปากน้ำโพ (ถ้ำน้ำ) ที่สลับเปลี่ยน ทุกปีอันเป็นบทบาทมาจากคนในชุมชนมากกว่าคนภายนอก

คุณานนต์ มงคลสิน, ธารหทัย สุหุยานาง, ณัฏพล ผกานนท์, สุวิช ธีระโคตร และชญา หิรัญเจริญเวช (2561) ได้ทำการวิจัยในหัวข้อ “พฤติกรรม的开รับ และปัจจัยที่มีผลต่อการเลียนแบบการตูน แอนิเมชันของเยาวชน” และได้สรุปผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์โดยคุณลักษณะที่มีเอกลักษณ์ ดังกล่าวแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านลักษณะของตัวการ์ตูน ด้านกิริยาท่าทาง ด้านคำพูด ด้านบทบาทหน้าที่ และด้านความรู้ความสามารถที่โดดเด่นของตัวละครแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ ได้ผลการวิจัยคือ ความคิดเห็นต่ออิทธิพล ของสื่อแอนิเมชัน ได้แก่ (1) ความสนใจ และความชอบ ส่วนตัว และลักษณะ และรูปแบบการถ่ายทอดเนื้อหาของแอนิเมชัน (2) ความคิดเห็นด้านเหตุผล การใช้สื่อ แอนิเมชัน ได้แก่ การรับรู้ได้ทั้งตา และหู และการมีสีสัน ที่สวยงาม ดึงดูดใจ และ (3) ความคิดเห็นด้านแรงจูงใจ ในการเลือกใช้สื่อแอนิเมชัน ประกอบด้วย การสร้างบรรยากาศ การเรียนที่ผ่อนคลาย และสนุกสนาน และการสร้างจินตนาการ ความคิดริเริ่ม

2. การออกแบบการเล่าเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเสียง และด้านการเล่าเรื่อง ซึ่งในสื่อภาพยนตร์ที่จะมีการเพิ่มความหลากหลายของลักษณะ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร มุมมองการเล่าเรื่อง สัญลักษณ์พิเศษ ส่วนที่มีความแตกต่างด้านการนำเสนอ คือฉากช่วงเวลา และสถานที่ในการเล่าเรื่องจะต่างไปตามช่วงยุคสมัย ในการนำเสนอแต่ละสื่อ และบทสนทนาในการ์ตูนใช้ภาษาเขียน และภาษาภาพ ในขณะที่ ในภาพยนตร์ใช้ภาษาพูด

หลังจากได้ศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องในการประกอบการจัดทำโครงงานภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตรุษจีนนครสวรรค์ ตอน ฮาว ทุ แก๊ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลัก สำหรับเพื่อนำเสนอในเรื่องของวิธีการแก้ปัญหาในเทศกาลตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ที่ถูกวิธี พบว่าหนึ่งในปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกาแก๊ง คือค่านิยมเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ อีกทั้งปัจจัย ในการสืบทอดอัตลักษณ์ของชาวไทยเชื้อสายจีนนั้นมีความเกี่ยวข้องกับสื่อใหม่ และการใช้เทคโนโลยี คณะผู้จัดทำจึงได้เลือกใช้นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี มาผลิตสื่อที่เข้าถึงกลุ่มคนได้อย่างหลากหลาย รวมไปถึงได้ออกแบบตัวละครให้มีองค์ประกอบ ครบถ้วนตามค่านิยมเช่นเดียวกับการออกแบบโครงเรื่อง ดังที่ได้ศึกษาในหัวข้อวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 3

วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ

ตัวบท (Theme)

ความเชื่อ (faith)

เรื่องย่อ (Synopsis)

โมจิได้ชวนสี่แควไปเที่ยวงานตรุษจีนเพื่อที่จะไปแข่ง ในระหว่างที่เดินเพื่อไปลานแข่ง ก็ได้เจอเจ้าพระยา ชายหนุ่มที่อาสาไปแข่งพร้อมอธิบายวิธีต่าง ๆ ให้ทั้งสองคนฟังจนเข้าใจ และไปเที่ยวงานอย่างมีความสุข

เนื้อเรื่อง (Plot)

สี่แคว และโมจิได้ไปเที่ยวงานเทศกาลประเพณีแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งสี่แควปีนี้ปั่นป่วน ทั้งคู่จึงตั้งใจมาเพื่อแข่ง และเดินเที่ยวในงาน แต่เมื่อไปถึงที่หน้าลานแข่ง ทั้งสองกลับสับสนว่า จะแข่งได้อย่างไร เมื่อเป็นแบบนี้ทำให้จิตวิญญาณที่เกิดจากความเชื่อของคนรุ่นใหม่จึงได้ปรากฏตัวขึ้น มีนามว่า เจ้าพระยา ซึ่งได้แนะนำวิธีการแข่งอย่างถูกวิธี และสถานที่ที่สามารถแข่งได้ในงานเทศกาลตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ ให้ทั้งสองคนฟังจนทั้งสองเข้าใจ และไปเที่ยวงานอย่างมีความสุข

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

สี่แควเป็นนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ชั้นปีที่ 3 ได้นั่งทำงานสำหรับส่งเข้าประกวดการแข่งขันรายการหนึ่งของมหาวิทยาลัยอยู่ที่ห้องพักของตนเอง ในระหว่างนั้นสี่แควได้ยินเสียงรถประกาศตามสายที่มีเนื้อความเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวไปเที่ยวที่งานตรุษจีนปากน้ำโพ ประเพณีแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งหนึ่งในกิจกรรมที่จัดขึ้นกล่าวว่าภายในงานมีการจัดให้สามารถแข่งปั่น และสามารถขอพรเจ้าพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพเพื่อเสริมความเป็นสิริมงคลให้แก่ตนเองได้อีกด้วย ซึ่งสี่แควไม่ได้สนใจจนกระทั่งโมจิ แฟนของสี่แควโทรมาชวนไปเที่ยวงานพร้อมบอกว่าให้สี่แควไปแข่งเพราะเจ้าตัวจ๋าปีเกิดของแฟนได้ สี่แควปฏิเสธโมจิเพราะคิดว่าปั่นไม่ได้สำคัญ แต่โมจียังคะยั้นคะยอให้สี่แควยอมไปกับตนพร้อมบอกว่าจะกลับมาถามใหม่ในวันอื่น

ในวันต่อมา บรูคลินเพื่อนของสี่แควได้มาบอกกับสี่แควว่า โมจิบอกกับตัวเองเรื่องที่สี่แควนั้น ทำท่าทางเหมือนไม่อยากไปงานด้วย และได้ถามเหตุผลของเขา หลังจากรู้ว่าเจ้าตัวเพียงแค่ว่ารู้สึกสูงเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องการไม่อยากเชื่อสิ่งที่พิสูจน์ไม่ได้เท่านั้น เธอจึงแนะนำว่าให้สี่แควไปเที่ยวกับโมจิ เพื่อกระชับความสัมพันธ์ และได้แก่งไปในตัวด้วย แต่สี่แควก็ยังยืนยันที่จะไม่ไปงานอยู่ดี

หลังจากนั้นไม่นานสี่แควที่ใช้ชีวิตอย่างปกติก็ถูกอาจารย์บอกว่างานของตนหาย ทำให้สุดท้ายต้องทำใหม่ทั้งหมด โมจิคิดว่าอาจจะเป็นเพราะการที่คนรักของตนไม่ยอมไปแก่ง จึงได้ชวนสี่แควอีกครั้ง และครั้งนี้สี่แควตอบตกลงที่จะไปแก่งเพื่อให้สบายใจถึงแม้ยังคิดว่าเรื่องแย ๆ ที่เกิดขึ้นอาจจะเป็นเพราะความบังเอิญก็ตามเมื่อเดินทางไปถึงสถานที่แก่ง สี่แควพบว่าตนไม่ค่อยเจอคนรุ่นราวคราวเดียวกันอีกทั้งคนในลานแก่งนั้นมีเยอะมากจนทั้งสองไม่กล้าเข้าไป สี่แควเสนอให้ตนกับโมจิมาแก่งในวันอื่น แต่ก่อนที่ทั้งสองจะถอยใจนั้นก็กลับมีชายหนุ่มปริศนาที่ชื่อเจ้าพระยาปรากฏตัวขึ้น และบอกกับทั้งคู่ว่าเจ้าตัวเป็นจิตอาสาที่มาช่วยงาน และจะเป็นคนพาแก่งเอง หลังจากนั้นเจ้าพระยาก็ได้พาทั้งสี่แควและโมจิเริ่มแก่งตามจุดต่าง ๆ ในลานแก่งพร้อมอธิบายข้อมูลที่สำคัญสำหรับการแก่งให้ฟัง

หลังจากที่โมจิ และสี่แควได้แก่งเสร็จเรียบร้อยแล้วนั้น เจ้าพระยาก็ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับสถานที่เที่ยวในงานก่อนจะไปส่งทั้งสองออกจากบริเวณที่แก่งนั้น ก่อนที่ทั้งสามคนจะแยกกัน เจ้าพระยาได้โบกมือลาโมจิ และสี่แคว ก่อนที่จะหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย หลังจากนั้นโมจิกับสี่แควก็เดินเที่ยวงานอย่างสนุกสนาน ขากลับทั้งสองได้คุยกันเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น สี่แควบอกโมจิว่าตัวเองไม่ได้สนใจเรื่องแก่งในตอนแรก แต่ที่ยอมมางานเป็นเพราะว่าอยากอยู่กับโมจิเท่านั้น แต่การยอมตกลงที่จะมาเที่ยวงานในครั้งนี้ก็ทำให้ได้รับรู้ว่าการแก่งก็ทำให้รู้สึกสบายใจว่าได้ทำสิ่งที่ทำได้ไปแล้ว ระหว่างที่คุยกันนั้น เจ้าพระยาก็นั่งมองทั้งสองอยู่บนหลังคาของตึกบริเวณนั้น และได้บอกว่าตนเป็นจิตวิญญาณที่เกิดจากความเชื่อของคนรุ่นใหม่ ก่อนที่จะเฝ้ามองทั้งสองพูดคุยกันจนลับตา

การสืบค้นตัวละคร (Research)

1. ชื่อ : สี่แคว

สถานะ : นักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน

อุปนิสัย : สี่แควมีนิสัยชอบเก็บตัวอยู่คนเดียว ไม่ค่อยเข้าสังคมยกเว้นจำเป็นเท่านั้น ทำให้บางครั้งเขาไม่สามารถที่จะสื่อสารกับคู่สนทนาได้ดีพอเท่าที่ต้องการ และปฏิเสธคนไม่เก่งนัก สี่แควไม่ชอบเรื่องที่หาที่มาไม่ได้ เขามีหลักการคิดที่ค่อนข้างเป็นเหตุเป็นผลอยู่เสมอ และสี่แควจะไม่ยอมเชื่อเรื่องราวที่ไม่ได้รับการพิสูจน์ เจ้าตัวเป็นคนที่จะได้รับความไว้วางใจจากอาจารย์ในสาขาให้ไปเข้าร่วมในการแข่งขันต่าง ๆ เขายึดมั่นในหลักการคิดของตนเองมาก และค่อนข้างมีความมั่นใจเกี่ยวกับความสามารถของตนเอง จนทำให้บ่อยครั้งก็เผลอกดดันตัวเอง สี่แควมีความพยายามที่จะทำให้ภาพลักษณ์ของตัวเองเป็นผู้ใหญ่มากกว่าวัยด้วยสภาพแวดล้อมที่ตนได้คบหากับเพื่อนที่มีอายุมากกว่าอย่างบรูคลิน อีกทั้งยังต้องอาศัยอยู่ใกล้บ้านตั้งแต่เด็ก

อายุ : 21 ปี เกิดวันเสาร์ที่ 13 เดือนตุลาคม ในช่วงฤดูฝน พ.ศ. 2544

รูปลักษณ์ : ผมสีน้ำตาลธรรมชาติ มีลักษณะหยักศก ผิวสองสี ใบหน้าตกระ รูปร่างผอม มักจะยืนหลังค่อมอยู่เสมอ ส่วนสูง 185 เซนติเมตร น้ำหนัก 70 กิโลกรัม

การแต่งกาย : ในชีวิตประจำวันจะใส่เสื้อยืด และกางเกงสามส่วนที่ระบายอากาศได้ดี เนื่องจากไม่ได้ออกไปไหนนัก และในเวลาเรียนจะแต่งกายด้วยชุดนักศึกษาถูกระเบียบ น้อยครั้งที่เห็นสี่แควใส่เสื้อผ้าไม่เรียบร้อย

ภูมิลำเนา : จังหวัด อุทัยธานี

ระดับการศึกษา : กำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี

อาชีพ : นักศึกษา

ฐานะการเงิน : บิดา และมารดาฐานะร่ำรวย ส่งค่าใช้จ่ายให้ใช้เป็นรายเดือนแยกกับค่าหอพัก และค่าเทอม และสี่แสนสามารถเบิกเงินเพิ่มเติมได้หากต้องการอะไรที่นอกเหนือจากนั้น

กลุ่มทางสังคม : โมจิ และบรูคลิน

ความต้องการในชีวิต : หาเงินได้ด้วยตัวเอง และมีการงานที่มั่นคง

2. ชื่อ : โมจิ

สถานะ : นักศึกษาในสาขานิเทศศาสตร์

อุปนิสัย : ชอบเข้าสังคม กล้าแสดงออก พุดเก่ง เป็นมิตร และสนุกสนานอยู่เสมอ โมจิค่อนข้างสนใจ และเป็นห่วงคนรอบตัวอยู่เสมอ เพราะว่าที่บ้านเป็นครอบครัวใหญ่ และอาศัยอยู่ในตึกแถวทำให้โมจิได้อยู่กับครอบครัว และคนรอบตัวแทบจะตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้ เธอจึงเป็นคนที่มีความกล้าค่อนข้างเปิดเผย เป็นคนช่างเจรจา และรู้จักใช้คำพูด ครอบครัวของโมจิมักจะย้ำเตือนให้เธอถามเรื่องที่โมจิมาตั้งแต่เด็ก ทำให้โมจิเป็นคนชอบหาคำตอบให้กับทุกคำถามที่ตนสงสัย

อายุ : 20 ปี เกิดวันพุธที่ 24 เมษายน พ.ศ. 2545

รูปลักษณ์ : เป็นผู้หญิงตัวเล็ก ส่วนสูง 157 เซนติเมตร น้ำหนัก 48 กิโลกรัม ผิวขาว ตาชั้นเดียว มีผมสีดำขลับ และทำไฮโดรลัมผมเขี้ยวมนต์

การแต่งกาย : มักจะแต่งกายให้เหมาะกับอารมณ์ของตนในแต่ละวัน และมีแฟชั่นเป็นของตัวเอง ในชุดนักศึกษาโมจิมักจะใส่กระโปรงพลีทเพราะเธอคิดว่าเข้ากับภาพลักษณ์ของเธอมากกว่ากระโปรงทรงอื่น ๆ

ภูมิลำเนา : ตำบล ปากน้ำโพ อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ ในละแวกชุมชนในตัวเมือง

ระดับการศึกษา : กำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี

อาชีพ : นักศึกษา

ฐานะการเงิน : ที่บ้านทำอาชีพค้าขายทองคำรวมถึงเป็นครอบครัวใหญ่ ทำให้มีฐานะค่อนข้างร่ำรวย โมจิได้รับเงินจากผู้ปกครองเป็นรายวัน แยกกับค่าเทอมที่จะต้องขอเบิกจากผู้ปกครองอีกทีในช่วงวันเทศกาล เธอจะได้รับอั่งเปา และแต๊ะเอียจำนวนหนึ่ง สำหรับนำไปซื้อของที่อยากได้นอกเหนือจากเบี้ยเลี้ยงในแต่ละวันที่ได้รับจากผู้ปกครองเมื่อเดินทางไปมหาวิทยาลัย

กลุ่มทางสังคม : สี่แคว และบรูคลิน

ความต้องการในชีวิต : ดูแลสี่แควให้ดีที่สุด และเรียนได้เกียรตินิยมอันดับ 1

3. ชื่อ : เจ้าพระยา

สถานะ : จิตวิญญาณของคนรุ่นใหม่ที่กำลังเป็นรูปร่างของชายหนุ่ม

อุปนิสัย : แรกเริ่มเจ้าพระยาไม่มีความรัก ความโลภ ความโกรธ และความหลง เพราะว่าตัวตนของเขาเกิดจากการรวมตัวกันของจิตใต้สำนึกอันดีงามของคนในจังหวัดนครสวรรค์ และสามารถเปรียบได้กับเทพเจ้าที่กำเนิดเพื่ออารักขาความสงบของจิตใจของคนรุ่นใหม่ ทำให้อุปนิสัยของเขาเป็นคนจิตใจดี มักจะช่วยเหลือคนที่เดือดร้อนอยู่เสมอ อีกทั้งยังมีนิสัยขี้เล่นจากการพยายามเลียนแบบลักษณะของคนรุ่นใหม่ และการที่เขาอยู่มาอย่างยาวนาน และเห็นโลกมาในระยะเวลาหลายร้อยปีนั้น ทำให้เจ้าพระยามักจะมองทุกอย่างเป็นเรื่องง่ายเสมอ และสามารถรับมือได้กับคนในทุกรูปแบบ

อายุ : ไม่สามารถคาดเดาได้

รูปลักษณ์ : ส่วนสูง 195 เซนติเมตร ไม่มีน้ำหนักเนื่องจากเป็นจิตวิญญาณ มีผมสั้นสีเทาวันบู่หรือจากจิตที่บริสุทธิ์ ดวงตาสีฟ้าอ่อน รูปร่างสูงโปร่ง ดวงตาเรียวยาว ผิวขาวโตนเย็น มักจะมีรอยยิ้มประดับอยู่ที่ใบหน้าเสมอ

การแต่งกาย : แต่งกายด้วยชุดตามสมัยนิยม แต่คนทั่วไปมักจะได้เห็นเจ้าพระยาในชุดกิ๊พ้าสำหรับผู้ชายเพราะเขามักจะปรากฏตัวในเทศกาลตรุษจีน

ภูมิลำเนา : ต้นแม่น้ำเจ้าพระยา

ความต้องการในชีวิต : ช่วยเหลือผู้คน และอารักขาความสงบของจิตใจของคนรุ่นใหม่

4. ชื่อ : บรูคลิน

สถานะ : เป็นนักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน

อุปนิสัย : ถึงแม้บรูคลินจะมีใบหน้าเหมือนคนนอนไม่เต็มตื่นตลอดเวลา แต่เธอเป็นคนโผงผางค่อนข้างมีบุคลิกที่เปิดเผย ไม่ชอบฟังคำสั่ง และดื้อดั่งเมื่อรู้สึกว่าคุณไม่ได้ได้รับความยุติธรรม บรูคลินเป็นคนที่พูดขวานผ่าซากไม่โกหก และจะพูดสิ่งที่ตนคิดอย่างตรงไปตรงมาเสมอ มีจิตอาสาเป็นที่พึ่งให้กับเพื่อนในสาขาได้เมื่อมีคนต้องการความช่วยเหลือ ด้วยอายุที่มากกว่าเพื่อนร่วมรุ่นและเธอทำงานไปเรียนไปในเวลาเดียวกันทำให้บรูคลินมักจะมีเรื่องเล่าใหม่ ๆ เกี่ยวกับชีวิตประจำวันมาเล่าให้เพื่อน ๆ ในรุ่นฟังแทบทุกวัน บรูคลินเข้าได้กับทั้งผู้หญิง และผู้ชายทำให้เธอได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่เพื่อน ๆ แต่เพื่อนที่บรูคลินคบด้วยอย่างสนิทใจนั้นมีแค่สี่แควเพียงคนเดียว เพราะเธอคิดว่าสี่แควเป็นคนไม่เรื่องมาก

อายุ : 24 ปี เกิดวันพฤหัสบดีที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2541

รูปลักษณ์ : บรูคลินมีรูปร่างที่สูง ขาเธอค่อนข้างยาวกว่าลำตัว มีส่วนสูง 175 เซนติเมตร น้ำหนัก 50 กิโลกรัม ผมยาวสีเทาเข้ม ใบหน้าเหมือนคนง่วงนอนตลอดเวลา หลักค่อมเล็กน้อยจากการที่เธอมีงานอดิเรกคือการเล่นบาส

การแต่งกาย : บรูคลินมักจะแต่งกายด้วยสีน้ำตาลอมเทาที่ตนชอบซึ่งเป็นสีพื้น แต่บรูคลินจะมีสไตล์เสื้อผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ตามรสนิยมที่ชอบแฟชั่น Hipster เป็นอย่างมาก และสิ่งหนึ่งที่เธอขาดในการแต่งตัวในแต่ละวันไม่ได้คือหมวกไหมพรม และเสื้อคลุม รวมถึงถุงเท้าสีจัดจ้านไม่ให้ลุคของเจ้าตัวจุ๊ด้วยสีน้ำตาลอมเทาจนเกินไป

ภูมิลำเนา : กรุงเทพมหานคร

ระดับการศึกษา : กำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี

อาชีพ : นักศึกษา

ฐานะการเงิน : หน้าที่ที่บรูคลินบรรลุนิติภาวะเธอก็ออกมาจากบ้าน และใช้ชีวิตคนเดียวตั้งแต่อายุ 20 ปีเนื่องจากปัญหาครอบครัวทำให้บรูคลินทำงาน และหาเงินใช้ในชีวิตประจำวันรวมถึงจำเป็นจะต้องจ่ายค่าหอด้วยตนเอง สถานะทางการเงินของเธอค่อนข้างจะพอกินพอใช้เนื่องจากจะต้องเก็บเงินเพื่อวางแผนใช้ชีวิตในอนาคตในเวลาเดียวกัน

กลุ่มทางสังคม : โมจิ และสี่แคว

ความต้องการในชีวิต : จบการศึกษาด้วยเกรดที่ไม่แยจนเกินไป สมัครงานที่รายได้ดีกว่าปัจจุบัน กลายเป็นคนร่ำรวย และได้เที่ยวต่างประเทศ

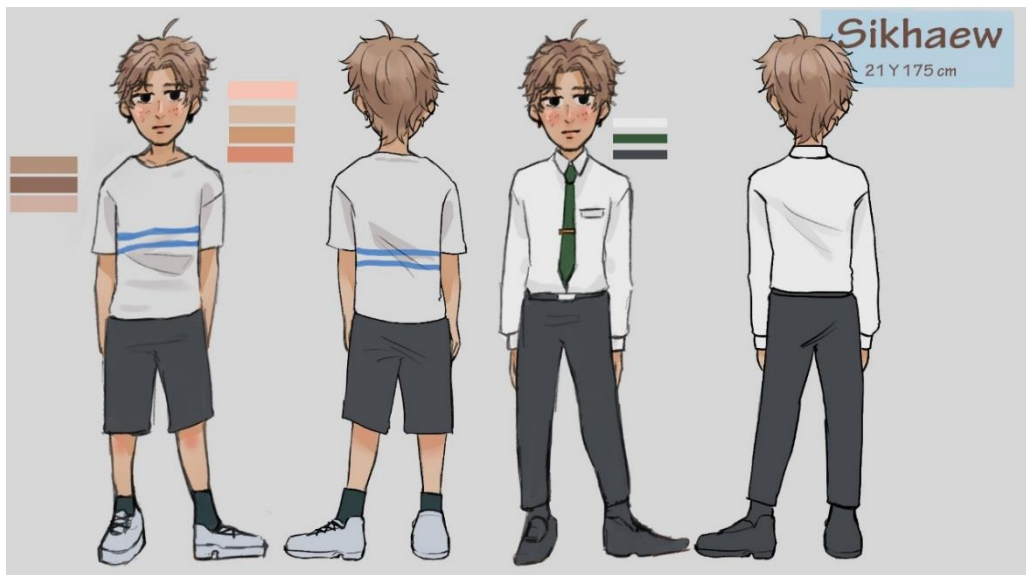
ออกแบบตัวละคร (Character Design)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง มีการออกแบบตัวละคร ดังต่อไปนี้

1. ตัวละคร สีแคว เพศชาย อายุ 21 ปี สัญชาติไทย เป็นคนจังหวัดอุทัยธานี มีสถานะเป็นนักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ที่มีผลการเรียนดี พ่อ และแม่เช่าหอให้อาศัย เนื่องจากไกลบ้านทำให้ก่อนที่จะเข้ามหาวิทยาลัยสีแควเคยได้มาเที่ยวตรุษจีนเพียงแค่วันเดียวเด็กในช่วงเทศกาลสำคัญเท่านั้น อุปนิสัยของสีแควเป็นคนที่ไม่ชอบเรื่องที่หาที่มาไม่ได้ เขามีหลักการคิดที่ค่อนข้างเป็นเหตุเป็นผล และไม่ยอมเชื่อเรื่องที่ไม่ได้รับการพิสูจน์ สีแควเป็นคนติดบ้าน ไม่ค่อยแสดงความรู้สึก ปฏิเสธคนไม่เก่ง เป็นคนได้รับความไว้วางใจจากอาจารย์ให้ไปแข่งขันต่าง ๆ และสีแควเป็นคนชอบเผลอกดดันตัวเอง สีแควมีความพยายามที่จะทำให้ภาพลักษณ์ของตัวเองเป็นผู้ใหญ่มากกว่าวัย จึงทำให้มีบ่อยครั้งที่เขากดดันตัวเองโดยไม่ได้ตั้งใจ สีแควคบกับโมจิตั้งแต่ปีหนึ่ง แต่ทว่าทั้งสองคบกันเหมือนเพื่อนสนิทมากกว่า ในความสัมพันธ์ของทั้งสองสีแควเป็นฝ่ายที่ตามใจโมจิเป็นพิเศษเพราะเธอช่วยเหลือเขาได้ในทุก ๆ เรื่องเช่นเดียวกัน

สีแควมีผมสีน้ำตาลหยักโคก มีผิวสองสี ใบหน้าตกรกระ สีหน้าเหมือนคนนอนไม่พอ อยู่เล็กน้อย เป็นคนรักสะอาด และมีระเบียบทำให้น้อยครั้งที่จะได้เห็นเสื้อผ้าที่เขาใส่ยับ หรือดูไม่เรียบร้อย

แนวคิดในการสร้างตัวละคร เนื่องจากว่าทางผู้จัดทำมีแนวคิดให้ตัวละครหนึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีลักษณะนิสัยไม่เชื่อในสิ่งที่พิสูจน์ไม่ได้ จึงเลือกออกแบบตัวละครให้มีกิจกรรม และงานอดิเรกที่ค่อนข้างจะติดที่อยู่อาศัย เพื่อให้เสริมบุคลิกดังกล่าว ในขณะที่ลักษณะเด่นของสีแควคือการที่เจ้าตัวมีผมหยักโคก และผิวสองสีเพื่อไม่ให้ตัวละครดูสมัยนิยมจนเกินไป เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่า สีแควไม่ใช่คนที่ได้รับความสนใจจากคนรอบข้างนอกจากโมจิ ดังภาพที่ 3.1

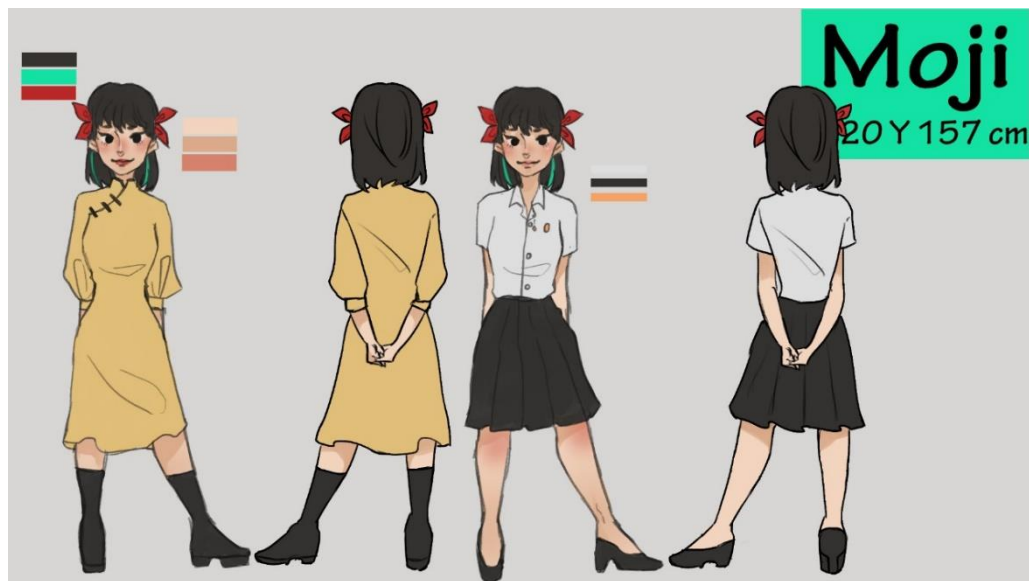


ภาพที่ 3.1 การออกแบบตัวละครสีแคว

2. ตัวละคร โมจิ เพศหญิง อายุ 20 ปี นักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ เข้าเรียนหลังสี่แคว 1 ปี เธอเป็นลูกครึ่งจีน ที่บ้านเป็นครอบครัวใหญ่ และมีการไหว้เจ้าทุก ๆ เทศกาลตรุษจีน อุปนิสัยของโมจิ เธอเป็นคนชอบเข้าสังคม กล้าแสดงออก พุดเก่ง เป็นมิตร และสนุกสนาน เธอมักจะมียิ้มเสมอ เวลาไม่รู้อะไรก็จะต้องหาคำตอบให้ได้ และกล้าที่จะถามคนรอบตัว โมจิเป็นคนที่สนใจคนรอบตัวมาก ๆ โมจิคบกับสี่แควตั้งแต่เข้าปี 1 เธออายุน้อยกว่าสี่แคว แต่ก็เป็นคนที่จะจัดการชีวิตของสี่แควบ่อยครั้ง เพราะเธอมองว่าแฟนของเธอไม่ค่อยใส่ใจเรื่องของตัวเอง ใส่ใจแต่เป้าหมายที่อยู่ตรงหน้า ทำให้โมจิ มักจะเป็นคนพาสี่แควออกไปเจอสังคม และไปใช้ชีวิตนอกบ้านบ้าง และด้วยนิสัยของเธอ ทำให้เหมือนกับเธอจะเป็นคนเดียวที่สี่แควยอมตามใจ

โมจิเป็นผู้หญิงตัวเล็ก ผิวขาว ใบหน้ามีเชื้อสายจีนอยู่มาก มีลักยิ้ม และยิ้มสวยมาก มีผมสีดำขลับ และทำไฮไลต์ผมสีเขียวมินต์ เธอเป็นคนชอบแต่งตัว และพิถีพิถันในการเลือกเสื้อผ้าของตนเองมาก แม้กระทั่งชุดนักศึกษาก็ยังเลือกเครื่องประดับ และเสื้อคลุมให้เหมาะกับแต่ละวัน

แนวคิดในการสร้างตัวละคร มาจากการที่ผู้จัดต้องการให้หนึ่งในตัวละครมีเชื้อสายจีน ประกอบกับของฝากประจำจังหวัดนครสวรรค์คือโมจิ จึงได้นำมาตั้งชื่อให้ตัวละครดังกล่าว และต้องการให้ตัวละครที่จะมาเป็นคนรักของสี่แควมีนิสัยที่ตรงข้ามกัน จึงออกแบบให้เธอมีภาพลักษณ์ที่ค่อนข้างทันสมัย และจัดจ้านมากกว่าสี่แคว ดังภาพที่ 3.2

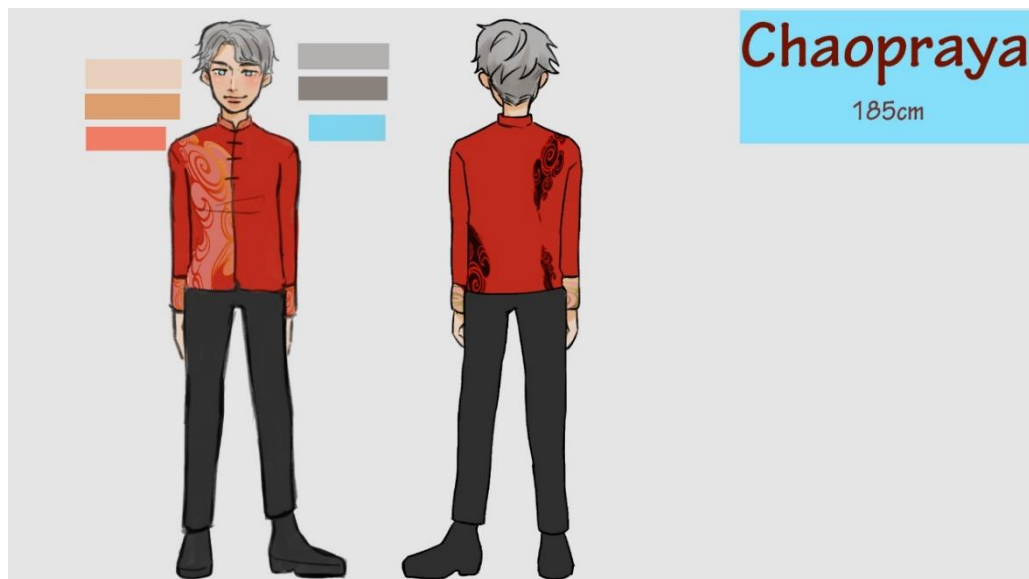


ภาพที่ 3.2 การออกแบบตัวละครโมจิ

3. ตัวละคร เจ้าพระยา เพศชาย ไม่สามารถคาดเดาอายุได้ เป็นเด็กหนุ่มปริศนาที่ไม่มีใครรู้ที่มาที่ไป แต่มักจะมีคนบอกว่าพบเห็นเขาทุก ๆ ปีในงานตรุษจีน บ้างก็ว่าเขาเป็นจิตอาสาที่มาช่วยงาน บางคนก็บอกว่าเขาเป็นลูกหลานเก๋านี้ แต่ก็ยังไม่มีใครที่รู้จักเขาเป็นการส่วนตัว ด้วยหน้าตาสมัยนิยมเป็นอย่างมาก ให้ภาพลักษณ์เหมือนผู้ชายในจินตนาการ ทำให้ทุกปีจะต้องมีคนประกาศหาที่มาของเขาผ่านอินเทอร์เน็ต แต่ไม่ว่าจะถ่ายรูปให้พยายามติดเจ้าพระยาอย่างไร รูปนั้นก็หายไปอย่างปริศนา แต่จากคำบอกเล่าอย่างลับ ๆ คนทั่วไปมักจะได้รับคำแนะนำ และการช่วยเหลือจากเจ้าพระยาเสมอ หลาย ๆ คนบอกว่า เขาเป็นคนต่างจังหวัดที่ชอบมาเที่ยวงานที่นครสวรรค์ แต่แท้จริงแล้วเขาคือจิตวิญญาณที่เกิดจากการรวมตัวจากความเชื่อของคนรุ่นใหม่ ซึ่งจะปรากฏตัวมาเพื่อช่วยเหลือคนในงานเทศกาลต่าง ๆ เล็ก ๆ น้อย ๆ โดยที่ไม่คาดหวังผลตอบแทน และไม่ได้ทำเรื่องใหญ่จนเป็นที่สะดุดตา หากแต่จะเป็นการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีของสังคม

เจ้าพระยาเป็นผู้ชายรูปร่างสูง ผิวขาวซีด ผมตรงสีเทาวันบุหรี่ ดวงตาสีฟ้า ท่าทางดูสุภาพ แต่งตัวด้วยเสื้อกีฬาสำหรับผู้ชาย

แนวคิดในการสร้างตัวละคร เป็นการนำค่านิยมความงามของคนยุคใหม่มาผสมผสานความเหนือจริงเพื่อสื่อให้เห็นว่าตัวละครไม่ได้มีตัวตนอยู่จริง ๆ แต่เป็นจิตวิญญาณที่รวมตัวกันจากความเชื่อของคนรุ่นใหม่ ชื่อเจ้าพระยามาจากที่เจ้าตัวเห็นว่าตัวเองเกิดจากความเชื่อในนครสวรรค์ ทำให้ตั้งชื่อตัวเองด้วยชื่อดังกล่าว และตัวละครเจ้าพระยานั้นได้มีการนำแนวคิด บุคลิก และยังได้รับแรงบันดาลใจมาจากคนรุ่นใหม่ในปัจจุบันที่มีจุดมุ่งเน้นในการรวมตัวเพื่อสร้างยุคสมัยใหม่ ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 การออกแบบตัวละครเจ้าพระยา

4. ตัวละคร บรูคลิน เพศหญิง อายุ 24 ปี เป็นหนึ่งในเพื่อนสนิทของสี่แควที่เรียนด้วยกันมาตั้งแต่ปี 1 เธอมีอายุมากกว่าเพื่อนร่วมห้องส่วนใหญ่ถึง 3 ปี เพราะหลังจากเรียนจบก็ตัดสินใจทำงาน แล้วจึงสอบเข้ามหาวิทยาลัย ทำให้เพื่อน ๆ ในห้องส่วนใหญ่จะเรียกเธอว่าพี่ลีนมากกว่าที่จะเรียกชื่อเต็ม ๆ ของเธอ บรูคลินเป็นคนโผงผาง ค่อนข้างมีบุคลิกที่เปิดเผย หัวรุนแรง ไม่ชอบฟังคำสั่ง มักจะมีเรื่องเล่าใหม่ ๆ เกี่ยวกับชีวิตประจำวันมาเล่าให้เพื่อน ๆ ฟังเสมอ ทำให้สามารถเข้ากับสี่แควที่เป็นผู้ฟังที่ดีได้มากกว่าคนอื่น อีกทั้งบ้านของบรูคลินเองก็เป็นเพื่อนบ้านกับบ้านของโมจิแพนของสี่แคว ทำให้ทั้งสองคนสนิทกันมาตั้งแต่เด็ก และโมจิมักจะมีเรื่องเล่ามาให้บรูคลินฟังเสมอ ในขณะที่บรูคลินเองก็มักจะรับฟัง และแก้ปัญหาให้หากสามารถทำได้

แนวคิดในการสร้างตัวละครตัวนี้มาจากการผู้จัดทำต้องการให้ตัวละครสี่แควมีเพื่อนสนิทที่สามารถให้คำปรึกษา และโน้มน้าวใจของเขาได้ ซึ่งต้องการให้มีเพศหญิงเพื่อเพิ่มปริมาณตัวละครเพศหญิงในเรื่อง อีกทั้งยังต้องการให้มีบุคลิกที่สามารถเข้ากับสี่แควได้แบบสนิทใจจึงเลือกตัวละครที่มีนิสัย และลักษณะที่มีความโผงผาง ชัดตรงผสมอยู่ รวมไปถึงต้องการสื่อให้เห็นว่ารอบตัวสี่แควมีคนที่ค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ ทำให้สี่แควมีบุคลิกที่พยายามเป็นผู้ใหญ่ด้วยเช่นกัน ดังภาพที่ 3.4



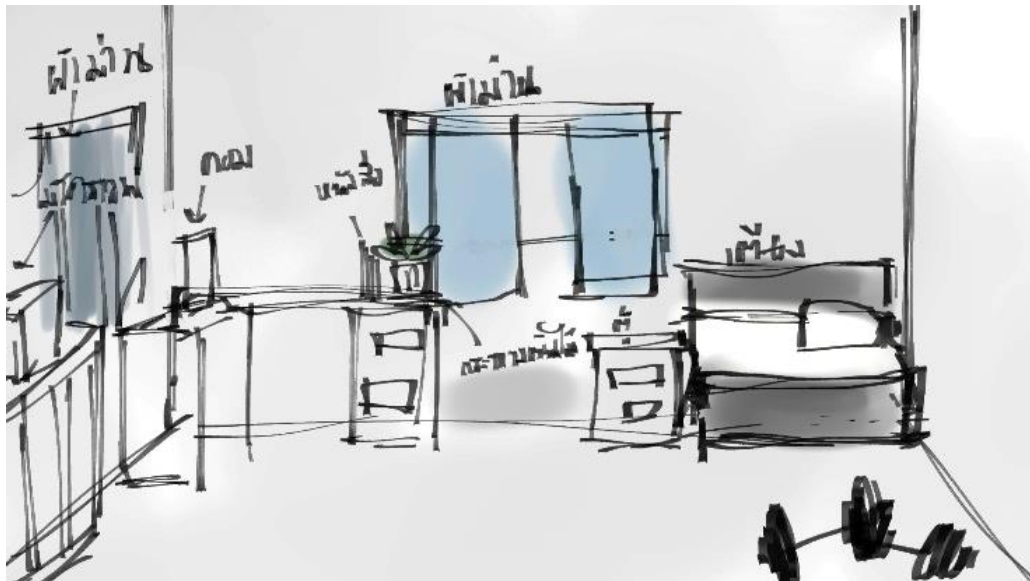
ภาพที่ 3.4 การออกแบบตัวละครบรูคลิน

ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตรุษจีนนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง มีการออกแบบฉาก และอุปกรณ์ ดังต่อไปนี้

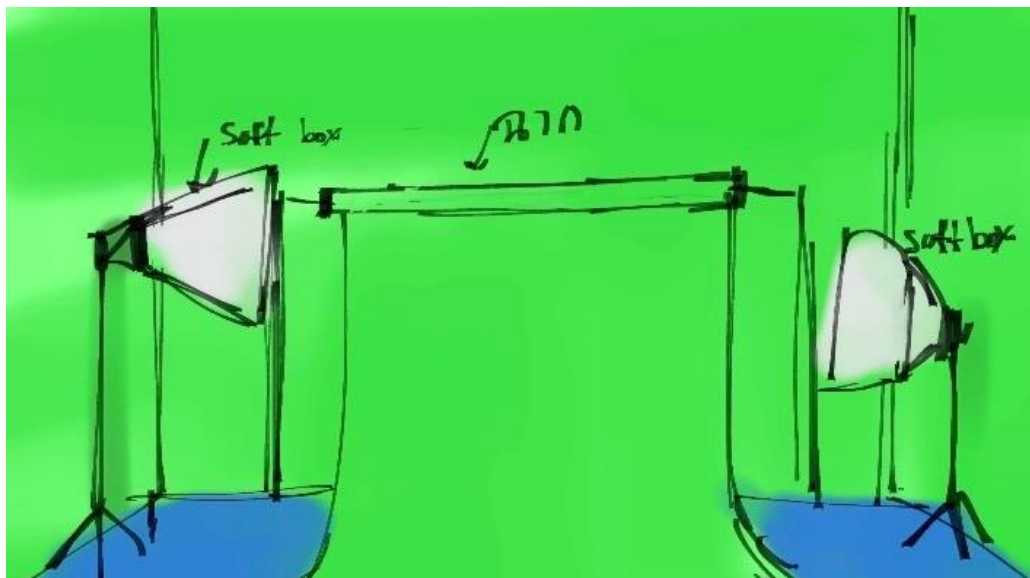
1. ฉากห้องของสี่แคว เป็นห้องเช่าใกล้มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สามารถเดินเท้าไปถึงมหาวิทยาลัยได้ ห้องของสี่แควอยู่ชั้น 2 มีคนมาทำรังที่ระเบียงเนื่องจากกระเบื้องห้องอยู่ติดยอตันไม้ ทำให้จำเป็นจะต้องตากผ้าในห้องแทน เนื่องจากยอตันมะม่วงระลงมาถึงระเบียง ในที่นี้ห้องสี่แควนั้นจะอยู่ในฤดูหนาว หน้าต่างกระจกจึงถูกปิดไว้แม้กระทั่งในเวลากลางวัน ภายในห้องติดไฟ RGB สร้างบรรยากาศในการทำงาน และมีการบุแผ่นเก็บเสียงไว้ที่ผนังห้องบริเวณติดโต๊ะคอมพิวเตอร์

บริเวณประตูห้องมีดัมเบลออกกำลังกาย และเยื้องจากนั้นมีกาน้ำร้อน และหม้อทอดอเนกประสงค์ พร้อมตู้เย็น ทำให้สะดวกสบาย และไม่จำเป็นต้องจากห้องบ่อยนัก ดังภาพที่ 3.5



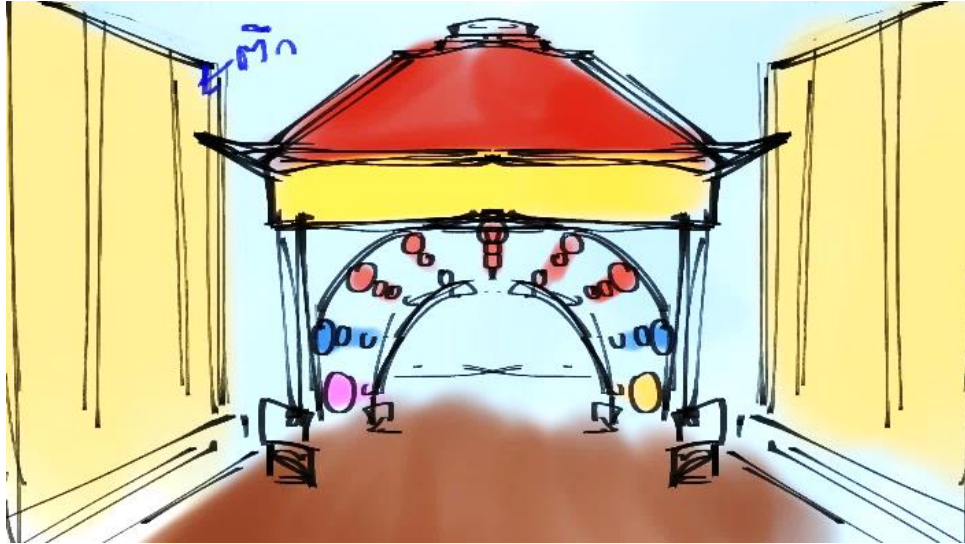
ภาพที่ 3.5 การออกแบบฉากห้องของสี่แคว

2. ฉากภายในห้องสตูดิโอ MTA เป็นห้องสตูดิโอของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ซึ่งมีฉาก Green Screen และกล้องสำหรับถ่ายภาพ และแพร่ภาพสด ภายในห้องมีผนังสีดำ และมีฉาก Green Screen ในด้านหนึ่งของกำแพง ในเวลากลางวันนักศึกษาชมักจะใช้ห้องเพื่อถ่ายวิดีโอ ถ่ายรูป หรือทำงานตามที่ได้รับมอบหมายซึ่งเป็นงานเกี่ยวกับวิดีโอ และต้องได้รับคำอนุญาตจากอาจารย์จึงจะสามารถใช้ห้องสตูดิโอได้ ดังภาพที่ 3.6



ภาพที่ 3.6 การออกแบบฉากภายในห้องสตูดิโอ MTA

3. ฉากบริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์ ทางเดินก่อนเข้าลานแก่งที่ประดับด้วยโคมไฟตลอดทั้งซอย มีรถของผู้ที่เข้าร่วมงานจอดในระหว่างทาง และในช่วงเวลาเย็น มักจะมีนักท่องเที่ยวเดินผ่านทางดังกล่าวเพื่อเข้างาน ดังภาพที่ 3.7



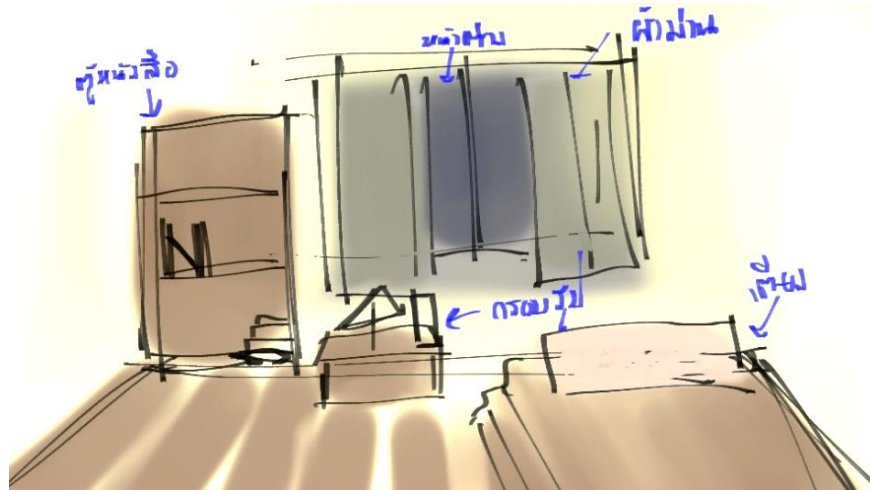
ภาพที่ 3.7 การออกแบบฉากบริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์

4. ฉากลานแก่งในงานเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์ ในลานแก่งนั้นจะประดับไปด้วยโคมไฟจะมีองค์เจ้าแม่กวนอิม และเทพเจ้าองค์ให้ส่วยเอี้ย หรือเทพเจ้าแห่งโชคชะตาให้ได้กราบไหว้ขอพร โต้ะสำหรับรับตะกร้าแก่ง ตะเกียงน้ำมันสำหรับทำพิธีแก่ง ในช่วงเวลาบ่ายจะมีนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเป็นช่วงที่ผู้คนเลิกงานเลิกเรียนแล้วออกมาเที่ยวถ่ายรูป หรือแก่งนั่นเอง ดังภาพที่ 3.8



ภาพที่ 3.8 การออกแบบฉากลานแก่งในงานเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์

5. ฉากห้องนอนของโมจิ เนื่องจากตัวละครโมจิมีพื้นเพเดิมคืออาศัยอยู่กับบ้าน ซึ่งเป็นครอบครัวใหญ่ จึงออกแบบให้ห้องนอนของเธอเป็นห้องนอนที่มีขนาดไม่ใหญ่นัก มีหลังคาเตี้ย เนื่องจากเป็นบ้านในลักษณะของตึกแถว สีของผนังเป็นสีเหลืองซึ่งทาเหมือนกันทุกห้องในบ้าน มีพุกอยู่มุมห้องพร้อมโต๊ะขาเตี้ยตัวเล็ก ๆ พื้นห้องเป็นพื้นไม้ และหน้าต่างของห้องมักจะปิดตลอดเวลา มีการวางตุ๊กตาที่เธอชื่นชอบพร้อมกับของใช้ที่เป็นสิ่งที่บ่งบอกความเป็นโมจิ คือสีชมพู และสีเหลือง ผสมกับของใช้ที่ได้รับจากแม่ และของขวัญจากครอบครัว เช่น ผ้าห่ม และผ้าเช็ดตัว ห้องนอนของโมจิ จะไม่มีคอมพิวเตอร์เนื่องจากเธอเรียนด้วยไอแพด ดังภาพที่ 3.9



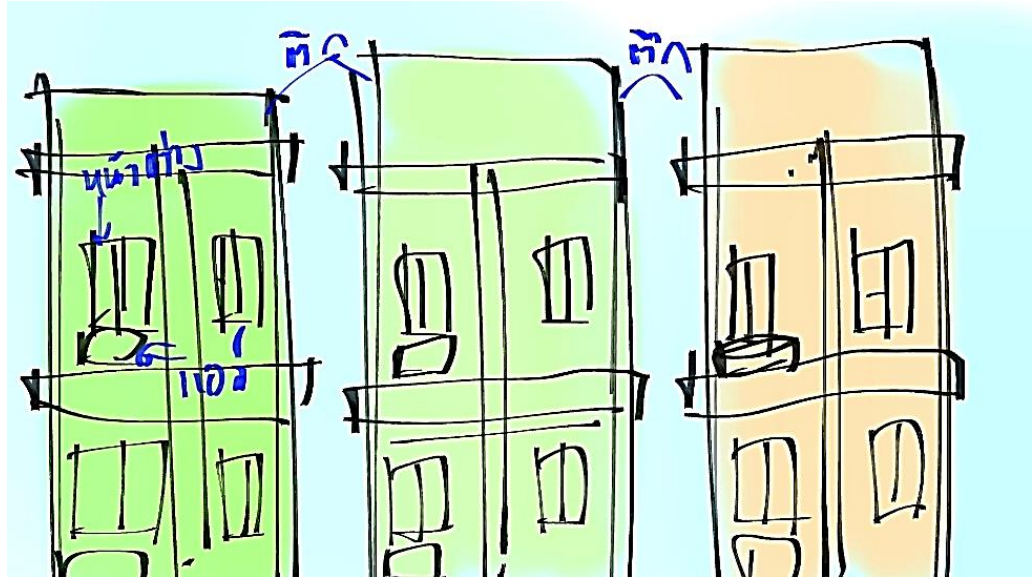
ภาพที่ 3.9 การออกแบบฉากห้องนอนของโมจิ

6. ฉากหน้าหอพักของสี่แคว เป็นหอพักที่อยู่ไม่ไกลจากมหาวิทยาลัยมากนัก แม้จะเป็นหอพักที่อยู่ในตัวเมือง และติดถนน ทว่าที่สวนหย่อมของหอพักก็มีต้นไม้อยู่มากพอสมควร รอบ ๆ บริเวณหอมีเสาไฟ และถังขยะอยู่ จากหอพักไปถึงมหาวิทยาลัยนั้นมีระยะทางไม่ไกลมากนัก และหากมองจากหน้าหอ จะสามารถเห็นตึกเรียนทางด้านหลังของหอพักได้ ดังภาพที่ 3.10



ภาพที่ 3.10 การออกแบบฉากหน้าหอพักของสี่แคว

7. ฉากหน้าบ้านของโมจิ บริเวณหน้าบ้านของโมจิ และโดยรอบนั้นมีตึกแถวอยู่ล้อมรอบ แสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของเธที่เป็นสถานที่เปิด และอยู่ในบริเวณชุมชนทำให้ส่งเสริมบุคลิกของตัวละครให้ดูมีสีสันมากขึ้นด้วยโทนสี และบริเวณในฉากดังกล่าว ดังภาพที่ 3.11



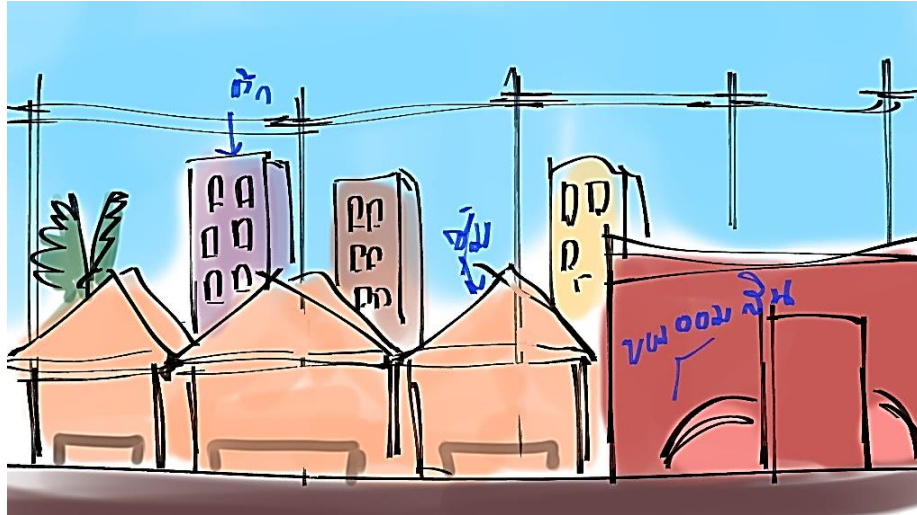
ภาพที่ 3.11 การออกแบบฉากหน้าบ้านของโมจิ

8. ฉากกระเปียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสถานที่จริงที่เป็นอาคารเรียนของสาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ อยู่บริเวณชั้น 2 ประกอบด้วย ห้องประชุม ห้องเรียน และห้องสตูดิโอสำหรับถ่ายทำ และออกอากาศสด ซึ่งเป็นห้องเรียนของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ที่กระเปียงมีร่องเท้าของนักศึกษา และอาจารย์วางเรียงกันอยู่ ดังภาพที่ 3.12



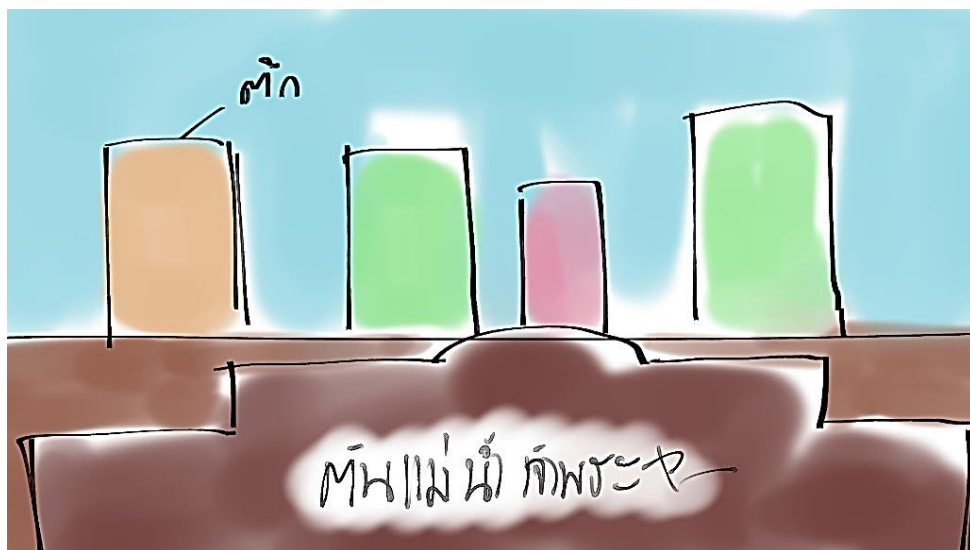
ภาพที่ 3.12 การออกแบบฉากกระเปียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA

9. ฉากบริเวณซุ้มขายอาหารงานตรุษจีนนครสวรรค์ เป็นหนึ่งในจุดน่าท่องเที่ยวของงานตรุษจีนนครสวรรค์ ประกอบด้วยซุ้มสำหรับขายอาหารมากกว่า 100 ซุ้มในแต่ละปี ซึ่งเป็นร้านอาหารชื่อดังในจังหวัดนครสวรรค์ มีการอ้างอิงการจัดวางจากสถานที่จริง ดังภาพที่ 3.13



ภาพที่ 3.13 การออกแบบฉากบริเวณซุ้มขายอาหารงานตรุษจีนนครสวรรค์

10. ฉากป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา เป็นสถานที่จัดงานตรุษจีนนครสวรรค์ในทุก ๆ ปี ซึ่งตั้งอยู่บริเวณริมเขื่อนแม่น้ำเจ้าพระยา ป้ายมีลักษณะเป็นสีน้ำตาลแดง ตัวอักษรสีทอง ตกแต่งโดยรอบอย่างสวยงามในขณะที่ด้านหลังของป้ายนั้นคือกำแพงเขื่อนสี่สัสมิธ และมักจะมีบรรยากาศท้องฟ้าที่แจ่มใสอยู่ในเสมอในช่วงเวลากลางวัน สถานที่นี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสถานที่จริงในจังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งเป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดนครสวรรค์ ดังภาพที่ 3.14



ภาพที่ 3.14 การออกแบบฉากป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา

11. ฉากลานกิจกรรมเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์ มีสถานที่ตั้งบริเวณติดริมแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากจุดถ่ายรูปในงานตรุษจีนนครสวรรค์ในปีต่าง ๆ ที่จะมีรูปแบบแตกต่างกันไปในแต่ละปี ทว่ามีความสวยงามไม่แพ้กัน จึงได้นำจุดเด่นในแต่ละปีมาสร้างเป็นฉากสำหรับจุดถ่ายรูปภายในงาน ประกอบไปด้วยเมืองโบราณจำลอง โคมไฟรูปแบบต่าง ๆ และจำลองจุดท่องเที่ยวต่าง ๆ ในประเทศจีนเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศของงานเทศกาลตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ ดังภาพที่ 3.15



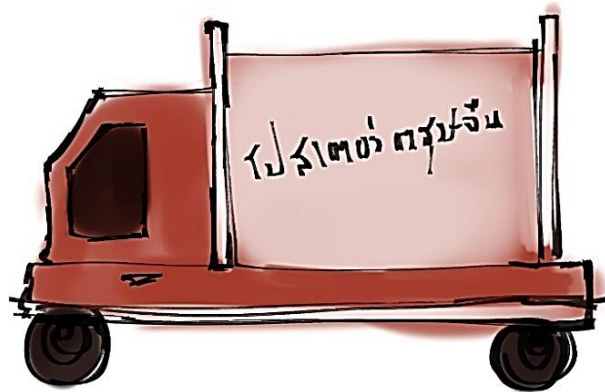
ภาพที่ 3.15 การออกแบบฉากลานกิจกรรมเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์

12. ของที่ใช้สำหรับแก๊ง เป็นอุปกรณ์สำหรับแก๊งที่ถูกบรรจุลงในตะกร้า เพื่อให้ง่ายต่อการถือไปตามจุดต่าง ๆ ในลานแก๊ง สามารถซื้อได้ในบริเวณที่ลานแก๊ง มีราคาไม่สูงนัก และสามารถนำไปใช้แก๊งได้ตามคำแนะนำโดยไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์อะไรมาเอง ในแต่ละปีจะมีจำนวนของในตะกร้าไม่เหมือนกัน แต่ในที่นี้ภายในตะกร้าจะประกอบไปด้วย รูป น้ำมันตะเกียง ส้มมงคล เทียนแดง กระดาษเงิน กระดาษทอง ขนมหั้วอัน และใบฝักดวง ดังภาพที่ 3.16



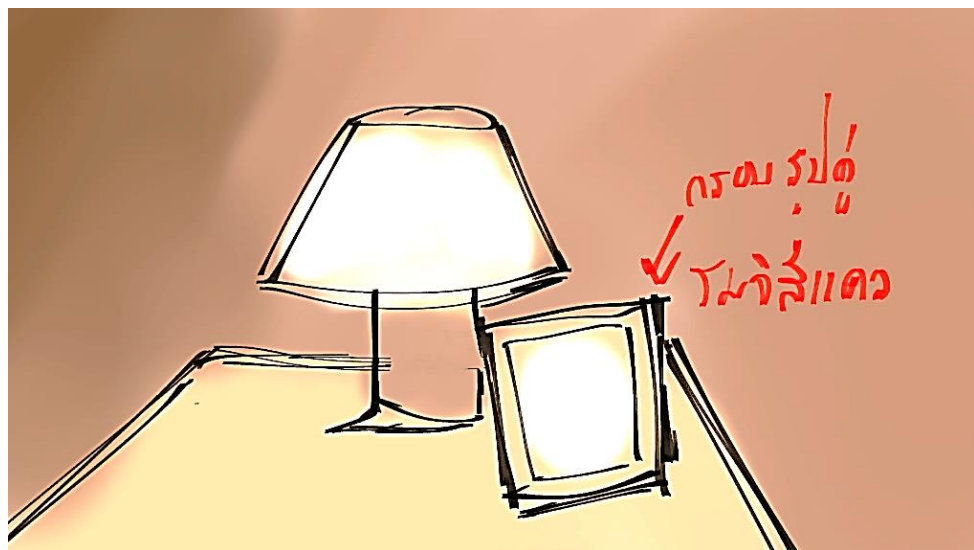
ภาพที่ 3.16 การออกแบบของที่ใช้สำหรับแก๊ง

13. รถขายเสียง ได้รับแรงบันดาลใจมาจากรถขายเสียงในชีวิตจริง เป็นรถที่วิ่งในบริเวณตัวเมืองของจังหวัดนครสวรรค์ ใช้สำหรับขายเสียง ประชาสัมพันธ์งานเทศกาลต่าง ๆ ในพื้นที่คือ เทศกาลตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ โดยส่วนมากจะมีลักษณะเป็นรถกระบะที่ปรับเปลี่ยนให้ท้ายกระบะมีแผ่นไว้นิลโฆษณาขนาดใหญ่ รวมไปถึงมีลำโพงประดับอยู่รอบคัน โดยส่วนมากเราจะสามารถพบเห็นรถขายเสียงตามท้องถนน และมีเสียงที่ดังมากจนสามารถเข้าถึงให้ได้ยินทั่วบริเวณที่วิ่งผ่าน ดังภาพที่ 3.17



ภาพที่ 3.17 การออกแบบรถขายเสียง

14. กรอบรูปคู่ของโมจิ และสี่แคว คือกรอบรูปภาพของสี่แคว และโมจิที่ทั้งสองตั้งไว้ในห้องของตน เป็นภาพของทั้งสองคน ก่อนที่จะตกลงคบกันในสมัยเมื่อโมจิอยู่ปี 1 และสี่แควอยู่ปี 2 ในงานกีฬาของมหาวิทยาลัย ซึ่งเหตุการณ์นี้ทำให้ทั้งโมจิ และสี่แควตกลงคบกันตั้งแต่นั้นมา สี่แคว และโมจิ จะตั้งกรอบรูปดังกล่าวไว้ในห้องในมุมที่ตนสามารถเห็นได้เสมอ เพื่อย้ำเน้นให้ความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองตัวละครนั้นชัดเจนยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 3.18



ภาพที่ 3.18 การออกแบบกรอบรูปคู่ของโมจิ และสี่แคว

บทถ่ายทำ (Shooting Script)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิ๋วคนธรรมดา ตอน ฮาวทู แก๊ง ได้มีการออกแบบฉาก มุมภาพ ระยะภาพ และออกแบบเสียง โดยมีบทถ่ายทำ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ

Scene 1 [ฉาก หน้าห้องพักของสี่แคว]						รวม 6 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
1	Ext.	LS	Eye-Level	Zoom Out	รถมอเตอร์ไซด์ขับผ่านหน้าห้องพักไป	Morning farm.mp3	เสียงรถ.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	6	Dissolve
Scene 2 [ฉาก ระเบียงห้องพักของสี่แคว]						รวม 4 วินาที				
1	Ext.	LS	Bird's Eye View	Zoom Out	นกบินที่ระเบียงของห้องสี่แคว	Morning farm.mp3	เสียงนกร้อง.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	4	Cut
Scene 3 [ฉาก ห้องของสี่แคว]						รวม 13 วินาที				
1	Int.	MS	Eye-Level	Panning	แพลนกล้องภาพด้านหลังของสี่แคว	Room Ambience.mp3	เสียงคีย์บอร์ด.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	4	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 3 [ฉาก ห้องของสี่แคว]						รวม 13 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
2	Int.	MS	Eye-Level	Panning	แพลนภาพจนเห็นกรอบรูปของโมจิ และสี่แคว	Room Ambience.mp3	เสียงคีย์บอร์ด.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	3	Cut
3	Int.	CU	Eye-Level	-	สี่แควกำลังนั่งมองจอคอมพิวเตอร์	Room Ambience.mp3	เสียงคีย์บอร์ด.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	3	Cut
4	Int.	CU	Eye-Level	-	มือของสี่แควที่กำลังพิมพ์อย่างรวดเร็ว	Room Ambience.mp3	เสียงคีย์บอร์ด.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	3	Cut
Scene 4 [ฉาก หน้าหอพักของสี่แคว]						รวม 5 วินาที				
1	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	รถขายเสียงเคลื่อนผ่านกล้องไป	Morning farm.mp3	เสียงรถ.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	5	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 5 [ฉาก ห้องของสี่แคว]						รวม 53 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
1	Int.	CU	Eye-Level	Panning	สี่แควมองหน้าจอคอมพิวเตอร์ ตัวอักษรแนะนำชื่อปรากฏด้านข้างของสี่แคว	Room Ambience.mp3	เสียง คีย์บอร์ด.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	6	Cut
2	Int.	MS	Eye-Level	-	มุมข้างของสี่แควที่ยึดตัวบิตซ์เกียจ	Room Ambience.mp3	เสียง คีย์บอร์ด.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	6	Cut
3	Int.	CU	Eye-Level	-	สี่แควเหม่อมองเพดาน	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	4	Cut
4	Int.	CU	Eye-Level	-	สี่แควมองตรงไปข้างหน้า	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	6	Cut
5	Int.	MS	Eye-Level	-	กระดาษปฏิทินปลิวเล็กน้อย	Room Ambience.mp3	Paper-2.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	2	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 5 [ฉาก ห้องของสี่แคว]						รวม 53 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
6	Int.	CU	Eye-Level	-	มือของสี่แควกำลังเคาะโต๊ะ	Room Ambience.mp3	- เสียงเคาะโต๊ะ.mp3 - Phone ring sound.mp3 - Beep phone.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	16	Cut
7	Int.	MS	Eye-Level	-	สี่แควรับมือถือ และดึงมือถือออกจากตัว	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	13	Cut
Scene 6 [ฉาก หน้าบ้านของโมจิ]						รวม 3 วินาที				
1	Ext.	LS	Eye-Level	-	ภาพฉายหน้าบ้านของโมจิ	Morning farm.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	3	Cut
Scene 7 [ฉาก ห้องนอนของโมจิ]						รวม 15 วินาที				
1	Int.	MS	Objective	Dolly	กล้องหมุนรอบตัวของโมจิ	Swipesy cakewalk.mp3	-	โมจิปั่น1.mp3	8	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 7 [ฉาก ห้องนอนของโมจิ]						รวม 15 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
2	Int.	CU	Eye-Level	-	โมจิคุยโทรศัพท์กับสี่แถว ตัวอักษรแนะนำตัวละครปรากฏ ที่ด้านข้าง	- Swipesy cakewalk.mp3 - Morning farm.mp3	-	โมจิปั่น1.mp3	3	Cut
3	Int.	CU	Eye-Level	Panning	แพลนภาพรูปคู่ของสี่แถว และ โมจิ	- Swipesy cakewalk.mp3 - Morning farm.mp3		เสียงในฉาก1.mp3	2	Cut
4	Int.	CU	Eye-Level	-	โมจิหรีตอย่างไม่พอใจ	- Swipesy cakewalk.mp3 - Morning farm.mp3	-	เสียงในฉาก1.mp3	2	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 8 [ฉาก ห้องของสี่แคว]						รวม 22 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
1	Int.	CU	Eye-Level	-	สี่แควคุยโทรศัพท์มุมข้าง	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก1.mp3	8	Cut
2	Int.	MS	Eye-Level	-	ภาพสี่แควคุยโทรศัพท์จากข้างหลัง	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก1.mp3	11	Cut
3	Int.	CU	Eye-Level	-	สี่แคววางโทรศัพท์	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก1.mp3	2	Cut
4	Int.	MS	High Angle Shot	-	สี่แควเงยหน้ามองเพดานขณะกำลังจะรำลึกความหลัง	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก1.mp3	2	Cut
Scene 9 [ฉาก ลานกิจกรรมภายในงานเทศกาลตรุษจีน]						รวม 14 วินาที				
1	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	ภาพในอดีตที่สี่แควในวัยเด็กกำลังจู๋มมือพ่อ และแม่	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก1.mp3	10	Dip to white

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 9 [ฉาก ลานกิจกรรมภายในงานเทศกาลตรุษจีน]						รวม 14 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
2	Ext.	LS	Eye-Level	Zoom Out	ภาพในอดีตที่มีคนกำลังเข็ด สิ่งโดนเสาะ	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	4	Dip to white
Scene 10 [ฉาก ห้องของสี่แคว]						รวม 6 วินาที				
1	Int.	MS	Eye-Level	Bird's Eye View	สี่แควเหม่อมองเพดาน ขณะคิดถึงเรื่องในอดีต	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	2	Dip to white
2	Int.	MS	Eye-Level	-	กระดาศปฏิทินปลิวเล็กน้อย	Room Ambience.mp3	Paper- 2.mp3	เสียงในฉาก 1.mp3	2	Cut
3	Int.	MS	High Angle Shot	-	สี่แควเหม่อมองเพดาน ขณะใช้ความคิด	Room Ambience.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	2	Cut
Scene 11 [ฉาก หน้าหอพักของสี่แคว]						รวม 4 วินาที				
1	Ext.	LS	Eye-Level	-	มุมตรงของหน้าหอพัก ของสี่แคว	Morning farm.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	4	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 12 [ฉาก ระเบียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA]						รวม 8 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
1	Int.	LS	Eye-Level	Zoom Out	ภาพบรรยากาศระเบียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA	Morning farm.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	4	Dip to Black
2	Int.	LS	Eye-Level	Panning	ภาพบรรยากาศระเบียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA	Morning farm.mp3	-	เสียงในฉาก 1.mp3	4	Dip to White
Scene 13 [ฉาก ภายในห้องสตูดิโอ MTA]						รวม 8 วินาที				
1	Int.	MS	-	Panning	สี่แควกำลังถ่ายรูป	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกลิ้ง 1.mp3 - เสียงกลิ้ง 2.mp3	1.mp3	4	Dip to Black
2	Int.	MS	-	-	บุคคลกำลังพูดคุยกับสี่แคว	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกลิ้ง 1.mp3 - เสียงกลิ้ง 2.mp3	1.mp3	4	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 14 [ฉาก สีเหลืองล้วน]						รวม 6 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
1	Int.	MS	Eye-Level	-	โมจิกับบรูคลินคุยโทรศัพท์กัน	Factory Morning Start Up.mp3	-	1.mp3	6	Cut
Scene 15 [ฉาก ภายในห้องสตูดิโอ MTA]						รวม 31 วินาที				
1	Int.	MS	Eye-Level	-	สี่แควหันมาคุยกับบรูคลิน	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกลิ้ง 1.mp3 - เสียงกลิ้ง 2.mp3	1.mp3	5	Cut
2	Int.	CU	Eye-Level	-	บรูคลินพูดตักเตือนสี่แคว	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกลิ้ง 1.mp3 - เสียงกลิ้ง 2.mp3	1.mp3	3	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 15 [ฉาก ภายในห้องสตูดิโอ MTA]						รวม 31 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
3	Int.	CU	Eye-Level	Panning	สี่แควคิ้วกระตุก	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกล้อง 1.mp3 - เสียงกล้อง 2.mp3	1.mp3	2	Cut
4	Int.	CU	Eye-Level	Panning	บรูคลินเฉียงกับสี่แคว	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกล้อง 1.mp3 - เสียงกล้อง 2.mp3	1.mp3	10	Cut
5	Int.	CU	Eye-Level	-	สี่แควนั่งฟังบรูคลิน	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกล้อง 1.mp3 - เสียงกล้อง 2.mp3	1.mp3	3	Cut
6	Int.	MS	Eye-Level	-	บรูคลินพูดคุยกับสี่แคว	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกล้อง 1.mp3 - เสียงกล้อง 2.mp3	1.mp3	2	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 15 [ฉาก ภายในห้องสตูดิโอ MTA]						รวม 31 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
7	Int.	MS	Eye-Level	-	สี่แควฟังบรูคลินพูด และเริ่มคิดในใจ	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกล้อง 1.mp3 - เสียงกล้อง 2.mp3	1.mp3	2	Cut
8	Int.	CU	Eye-Level	-	สี่แคว (คิดในใจ)	Factory Morning Start Up.mp3	- เสียงกล้อง 1.mp3 - เสียงกล้อง 2.mp3	1.mp3	4	Cut
Scene 16 [ฉาก ห้องของสี่แคว]						รวม 30 วินาที				
1	Int.	CU	Eye-Level	Panning	ภาพกล่องพยาบาลที่ตั้งอยู่บนโต๊ะข้างเตียงของสี่แคว	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	5	Dip to Black
2	Int.	CU	Eye-Level	Tilt	ภาพเข้าของสี่แควที่เป็นแผล	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	5	Cut
3	Int.	MS	Over Shoulder Shot	Zoom Out	โมจิ และสี่แควกำลังพูดคุยกัน	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	8	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 16 [ฉาก ห้องของสี่แคว]						รวม 30 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
4	Int.	MS	Eye-Level	Panning	โมจิไม่พอใจสี่แคว	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	3	Cut
5	Int.	MS	Eye-Level	-	สี่แควได้รับข้อความจากอาจารย์	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	4	Cut
6	Int.	CU	Eye-Level	-	โมจิยิ้มกว้างให้กับสี่แคว	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	3	Cut
7	Int.	MS	Eye-Level	-	กล่องพยาบาลที่วางไว้บนโต๊ะข้างเตียงของสี่แคว	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	2	Cut
Scene 17 [ฉาก ป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา]						รวม 3 วินาที				
1	Ext.	LS	Eye-Level	Tilt	ฉายป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Dip to Black
Scene 18 [ฉาก บริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 31 วินาที				
1	Ext.	CU	Eye-Level	Panning	สี่แควมองโทรศัพท์มือถือ ละเงยหน้าขึ้นด้านหน้าเมื่อได้ยินเสียงโมจิ	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Dip to Black

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 18 [ฉาก บริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 31 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
2	Ext.	MS	Eye-Level	Tilt	โมจิยิ้ม และอดเสื้อผ้าของตน	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Cut
3	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	โมจิยิ้มหน้าเมื่อได้ยินสีแควของตัวเอง	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
4	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	บรรยากาศงานบริเวณซุ้มทางเข้าระหว่างทางเดิน	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
5	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	สีแคว และโมจิกำลังเดินไปด้วยพร้อมพูดคุยไปด้วย	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
6	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	บรรยากาศงานบริเวณซุ้มทางเข้าระหว่างทางเดิน	Festival.mp3	-	1.mp3	7	Cut
Scene 19 [ฉาก บริเวณซุ้มขายอาหารงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 4 วินาที				
1	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	บรรยากาศงานบริเวณซุ้มขายอาหาร	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Dip to Black

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 20 [ฉาก บริเวณลานแก่งงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 3 นาที 9 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
1	Ext.	MS	Eye-Level	-	สี่แคว และโมจิกำลังมองคนในลานแก่ง	Festival.mp3	People talking.mp3	1.mp3	4	Cut
2	Ext.	LS	Eye-Level	Panning	ภาพบรรยากาศบริเวณลานแก่ง	Festival.mp3	People talking.mp3	1.mp3	4	Cut
3	Ext.	MS	Eye-Level	-	สี่แควหันหลังกำลังจะเดินทางกลับ	Festival.mp3	Footstep walk sound.mp3	1.mp3	2	Cut
4	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	โมจียกมือขึ้นส่งเสียงห้ามสี่แคว	Festival.mp3	Footstep walk sound.mp3	1.mp3	3	Cut
5	Ext.	MS	Eye-Level	Tilt	สี่แควชนเข้ากับเจ้าพระยา	Festival.mp3	Dead Body hitting.mp3	1.mp3	3	Cut
6	Ext.	MS	Eye-Level	Tilt	เจ้าพระยาเปิดหน้ากาก	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut
7	Ext.	MS	Eye-Level	-	โมจิหลบหลังสี่แคว	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 20 [ฉาก บริเวณลานแข่งงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 3 นาที 9 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
8	Ext.	LS	Eye-Level	Panning	ภาพบรรยากาศบริเวณลานแข่ง	Festival.mp3	People talking.mp3	1.mp3	5	Cut
9	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	เจ้าพระยาฟังโมจิพูด และยิ้มออกมา	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
10	Ext.	MS	Eye-Level	-	โมจิ และสี่แควเอียงคอสงสัย	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
11	Ext.	CU	Eye-Level	-	เจ้าพระยาตอบคำถามของโมจิ และสี่แควด้วยท่าทางสลับ	Festival.mp3	-	1.mp3	7	Cut
12	Ext.	CU	Eye-Level	Tilt	สี่แคว (คิดในใจ) ขณะสังเกตเจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	5	Cut
13	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	เจ้าพระยายิ้มเพราะได้ยินเสียงในใจของสี่แคว	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
14	Ext.	MS	Over Shoulder Shot	Panning	โมจิเริ่มคุยกับเจ้าพระยาด้วยความร่าเริง	Festival.mp3	-	1.mp3	7	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 20 [ฉาก บริเวณลานแก้งงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 3 นาที 9 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
15	Ext.	MS	Eye-Level	-	โมจิ และสี่แควถูกเจ้าพระยา ดันไหล่	Festival.mp3	-	1.mp3	5	Cut
16	Ext.	LS	Eye-Level	-	แผนภาพมุมสูงบอกตำแหน่งภายใน ลานแก้ง	Festival.mp3	Babyshe.mp3	1.mp3	6	Cut
17	Ext.	CU	Eye-Level	-	โมจิเงยหน้าคุยกับเจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
18	Ext.	MS	Eye-Level	-	โมจิ สี่แคว ฟังเจ้าพระยาอธิบาย	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
19	Ext.	MS	Objective	Dolly	กล้องหมุนรอบตะกร้าของแก้ง ขณะที่เจ้าพระยาอธิบาย	Festival.mp3	-	1.mp3	12	Cut
20	Ext.	MS	Eye-Level	-	เจ้าพระยามองโมจิ และสี่แคว เขียนใบฝักดวงพร้อมทั้งอธิบายไปด้วย	Festival.mp3	Pencil Writing.mp3	1.mp3	9	Dip to White
21	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	สี่แคว (คิดในใจ) ในขณะที่เจ้าพระยาเผลอตอบคำถามในใจสี่แควไป	Festival.mp3	-	1.mp3	7	Cut
22	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แควอึ้งที่เจ้าพระยาตอบคำถามที่ตัวเองคิดในใจ	Festival.mp3	-	1.mp3	5	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 20 [ฉาก บริเวณลานแก้งงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 3 นาที 9 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
23	Ext.	LS	Eye-Level	Panning	ภาพบรรยากาศบริเวณลานแก้ง	Festival.mp3	-	1.mp3	7	Cut
24	Ext.	CU	Eye-Level	Panning	มือของสี่แควกำลังเขียนรายละเอียดในใบฝากดวงในขณะที่เจ้าพระยาอธิบาย	Festival.mp3	Pencil Writing.mp3	1.mp3	9	Cut
25	Ext.	CU	Eye-Level	Zoom In	มือของเจ้าพระยาชี้ไปทางจุดที่ต้องไปไหว้ขอพร	Festival.mp3	-	1.mp3	9	Cut
26	Ext.	LS	Eye-Level	-	แผนภาพมุมสูงบอกตำแหน่งภายในลานแก้ง	Festival.mp3	Babyshoe.mp3	1.mp3	6	Cut
27	Ext.	MS	Eye-Level	-	โมจิเดินออกไปในขณะที่เจ้าพระยาคุยกับสี่แคว	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
28	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แควนิทานเจ้าพระยาในใจ	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Cut
29	Ext.	MS	Eye-Level	Tilt	ฉายภาพเทพเจ้าในจุดสำหรับขอพรในขณะที่เจ้าพระยาอธิบาย	Festival.mp3	-	1.mp3	8	Cut
30	Ext.	MS	Eye-Level	Zoom In	สี่แควหาขอมไหว้ขอพร	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 20 [ฉาก บริเวณลานแข่งงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 3 นาที 9 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
31	Ext.	MS	Over Shoulder Shot	Zoom In	สี่แควแอบมองโมจิที่กำลังขอพร	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Cut
32	Ext.	MS	Eye-Level	-	ภาพด้านหลังของโมจิ และสี่แควที่กำลังขอพรเทพเจ้า	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Cut
33	Ext.	MS	Eye-Level	-	เจ้าพระยาออกมองสี่แควและโมจิ	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut
34	Ext.	CU	Eye-Level	-	เจ้าพระยาตีดนิ้วใช้อิทธิฤทธิ์	Festival.mp3	เสียงตีดนิ้ว.mp3	1.mp3	2	Cut
35	Ext.	MS	Eye-Level	-	ฝูงชนเบียดเข้ามาหาทั้งโมจิและสี่แควให้ใกล้ชิดกันมากขึ้น	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
36	Ext.	MS	Eye-Level	-	สี่แควเริ่มไหว้ขอพร	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut
37	Ext.	MS	High Angle Shot	-	มุมมองจากสายตาของสี่แควที่มองโมจิกำลังหลับตาเพื่อขอพร	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Dissolve

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 20 [ฉาก บริเวณลานแก่งงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 3 นาที 9 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
38	Ext.	LS	Eye-Level	Panning	ภาพบรรยากาศบริเวณลานแก่ง	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
39	Ext.	MS	Eye-Level	-	สี่แถวถ้ามถึงตัวตนของเจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	5	Cut
40	Ext.	CU	Eye-Level	Panning	เจ้าพระยาฟังสี่แถวที่กำลังตั้งคำถามกับตัวเอง	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
41	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แถวค้นหาเจ้าพระยาในใจอีกครั้ง	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Cut
42	Ext.	CU	Eye-Level	-	โมจิเตือนให้สี่แถวไม่พูดอะไรเสียมารยาทต่อหน้าเจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	5	Cut
43	Ext.	CU	Eye-Level	-	เจ้าพระยาตอบคำถามของสี่แถว	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Cut
44	Ext.	LS	Eye-Level	Zoom In	ภาพบรรยากาศบริเวณลานแก่ง	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut
45	Ext.	CU	Eye-Level	-	มือของเจ้าพระยาชี้ไปยังจุดต่อไป	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 20 [ฉาก บริเวณลานแก้งงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 3 นาที 9 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
46	Ext.	LS	Eye-Level	-	แผนภาพมุมสูงบอกตำแหน่งภายในลาน แก้ง	Festival.mp3	Babyshe.m p3	1.mp3	4	Cut
47	Ext.	MS	Eye-Level	-	โมจิคุยกับเจ้าพระยาเรื่องชื่อของ เจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut
48	Ext.	CU	Eye-Level	Tilt	เจ้าพระยายืนรับเมื่อโมจิถามตน เรื่องที่มาของชื่อ	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
49	Ext.	CU	Eye-Level	-	เจ้าพระยาตอบคำถามของโมจิเรื่องชื่อ ของตนเอง	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
50	Ext.	LS	Eye-Level	Panning	ภาพบรรยากาศบริเวณตะเกียงน้ำมัน ในลานแก้ง	Festival.mp3	-	1.mp3	11	Cut
51	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แควปิดกระดาดผ่านหัวของตน	Festival.mp3	Paper-1.mp3	1.mp3	2	Cut
52	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แควปิดกระดาดผ่านเท้าของตน	Festival.mp3	Paper-1.mp3	1.mp3	2	Cut
53	Ext.	CU	Eye-Level	-	โมจิ และสี่แควเทน้ำมันลง ในตะเกียงน้ำมัน	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 21 [ฉาก บริเวณซุ้มขายอาหารงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 7 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
1	Ext.	LS	Eye-Level	Zoom Out	ภาพบรรยากาศผู้คนในงานตรุษจีนนครสวรรค์	Festival.mp3	-	1.mp3	7	Cut
Scene 22 [ฉาก บริเวณลานแก้งงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 11 วินาที				
1	Ext.	MS	Eye-Level	-	เจ้าพระยาถามโมจิ และสี่แคว เรื่องความรู้สึกหลังการแก้ง	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
2	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	สี่แควตอบคำถามของเจ้าพระยา อย่างอ้ออึ้ง	Festival.mp3	-	1.mp3	5	Cut
Scene 23 [ฉาก บริเวณซุ้มขายอาหารงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 9 วินาที				
1	Ext.	LS	Eye-Level	Panning	ภาพบรรยากาศผู้คนในงานตรุษจีนนครสวรรค์	Festival.mp3	-	1.mp3	9	Cut
Scene 24 [ฉาก บริเวณลานกิจกรรมงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 7 วินาที				
1	Ext.	LS	Eye-Level	Zoom Out	ภาพบรรยากาศผู้คนในงานตรุษจีนนครสวรรค์	Festival.mp3	-	1.mp3	7	Cut
Scene 25 [ฉาก บริเวณลานแก้งงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 25 วินาที				
1	Ext.	MS	Eye-Level	Tilt	โมจิเริ่ม และเจ้าพระยาเริ่มพูดคุยกัน เรื่องที่เกี่ยวภายในงาน	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 25 [ฉาก บริเวณลานแก้ชงงานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 25 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
2	Ext.	CU	Eye-Level	Panning	สี่แควฟังโมจิ และเจ้าพระยาพูดคุยกันเรื่องงานตรุษจีนปีนี้	Festival.mp3	-	1.mp3	10	Cut
3	Ext.	CU	Eye-Level	Panning	เจ้าพระยาพูดคุยกับสี่แควเรื่องให้สี่แควพาโมจิไปเที่ยว	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Cut
4	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แควตอบรับคำของเจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
5	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แควนินทาเจ้าพระยาในใจ	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut
Scene 26 [ฉาก บริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 47 วินาที				
1	Ext.	MS	Eye-Level	Tilt	บรรยากาศงานบริเวณซุ้มทางเข้าระหว่างทางเดิน	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
2	Ext.	MS	Eye-Level	-	เจ้าพระยาโบกมือลาสี่แคว และโมจิ	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut
3	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	โมจิคิดว่ายังไม่ได้ขอช่องทางติดต่อของเจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 26 [ฉาก บริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 47 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
4	Ext.	MS	Eye-Level	Zoom In	สี่แควปอบใจโมจิ	Festival.mp3	-	1.mp3	11	Cut
5	Ext.	LS	Bird's Eye View	Panning	ภาพบรรยากาศซุ้มทางเข้างาน จากทางด้านบน	Festival.mp3	-	1.mp3	5	Cut
6	Ext.	LS	Bird's Eye View	-	ภาพบรรยากาศซุ้มทางเข้างาน จากทางด้านบนในเวลากลางคืน	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Dip to Black
7	Ext.	MS	High Angle Shot	-	โมจิสงสัยที่สี่แควเอาแต่มองตน ไม่ว่างตา	Festival.mp3	Footstep walk sound.mp3	1.mp3	4	Cut
8	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แควมองโมจิด้วยรอยยิ้ม	Festival.mp3	Footstep walk sound.mp3	1.mp3	2	Cut
9	Ext.	LS	Bird's Eye View	Panning	ภาพบรรยากาศซุ้มทางเข้างาน จากทางด้านบนขณะที่ทั้งสองกำลัง พูดคุยกัน	Festival.mp3	-	1.mp3	12	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 27 [ฉาก บริเวณลานแก่งตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 11 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
1	Ext.	CU	Eye-Level	Tilt	ภาพย้อนไประหว่างที่ทั้งสองกำลังยืนอยู่ที่ลานแก่ง	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
2	Ext.	CU	Eye-Level	Panning	ภาพย้อนไประหว่างที่ทั้งสองกำลังไหว้ขอพร	Festival.mp3	-	1.mp3	5	Cut
Scene 28 [ฉาก บริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 4 วินาที				
1	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แควมองโมจิขณะที่กำลังคิดในใจเรื่องของเธอ	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Cut
Scene 39 [ฉาก ภายในห้องของสี่แคว]						รวม 5 วินาที				
1	Ext.	MS	Eye-Level	Panning	ภาพย้อนอดีตในตอนที่สี่แควเฝ้าอยู่ในห้องของตนเอง	Festival.mp3	-	1.mp3	5	Cut
Scene 30 [ฉาก บริเวณลานแก่งตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 11 วินาที				
1	Ext.	LS	Eye-Level	Zoom In	ภาพย้อนอดีตบรรยากาศที่ลานแก่ง	Festival.mp3	-	1.mp3	11	Cut

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 31 [ฉาก บริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 30 วินาที				
Short No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Short Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
1	Ext.	LS	Bird's Eye View	Panning	ภาพบรรยากาศซุ้มทางเข้างานในเวลา กลางคืนพร้อมเสียงพูดคุยของทั้งสองคน	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
2	Ext.	CU	High Angle Shot	-	ภาพจากมุมสายตาของสี่แควที่มองโมจิ ขณะคิดในใจเรื่องของเธอ	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Cut
3	Ext.	CU	Eye-Level	-	สี่แควมองโมจิด้วยรอยยิ้มพลางคิดในใจ เรื่องของเธอ	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Cut
4	Ext.	LS	Eye-Level	Panning	เจ้าพระยากำลังมองสี่แคว และโมจิ อยู่บนหลังคา	Festival.mp3	-	1.mp3	6	Cut
5	Ext.	CU	Eye-Level	Panning	เจ้าพระยากำลังมองสี่แคว และโมจิ และเฉลยตัวตนของตัวเองในใจ	Festival.mp3	-	1.mp3	9	Cut
6	Ext.	LS	Bird's Eye View	Zoom Out	ภาพบรรยากาศซุ้มทางเข้างาน ในเวลากลางคืนพร้อมคำพูดในตอนจบ ของเจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	4	Cut

บทภาพยนตร์ (Screen Play)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิ๋วจอมโจร ตอน ฮาวทู แก๊ง ได้มีการเขียนบทภาพยนตร์โดยอิงจากโครงเรื่องที่ออกแบบในขั้นตอนการออกแบบ และได้มีบทภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
1	1	หน้าหอพักของสี่แคว	กลางวัน	Ext.	รถมอเตอร์ไซด์ขับผ่าน หน้าหอพักสี่แคว
2	1	ระเบียงหอสี่แคว	กลางวัน	Ext	ภาพท้องฟ้าที่ระเบียงห้องของสี่แคว มีนกคาบฟางมาวางทำรังที่ราวกันตก แล้วเกาะอยู่อย่างนั้น (O.S.) เสียงตามสาย ประเพณีแท้เจ้าพ่อเจ้าแม่ปากน้ำโพ ตั้งแต่วันนี้จนถึงวันที่....
3	1	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	แพลนกล้องภาพด้านหลังของสี่แคว สี่แคว โลกนี้นะ มีคนอยู่หลายประเภท
	2	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	แพลนภาพจนเห็นกรอบรูปของโมจิ และสี่แคว (O.S.) สี่แคว เช่นพวกหนึ่งคือพวกฝึกไฟการเข้า สังคมกับอีกพวกคือพวกเก็บตัว ไม่ยุ่งกับใคร
	3	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควกำลังนั่งมองจอคอมพิวเตอร์
	4	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	มือของสี่แควที่กำลังพิมพ์อย่างรวดเร็ว

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
4	1	หน้าหอพักของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แคว(คิดในใจ) ว่าไปแล้ว ผมคงอยู่ระหว่าง ทั้งสองประเภทละมั้ง รถขายเสียงเคลื่อน ผ่านกลิ้งไป (O.S) เสียงตามสาย เชิญรับชมขบวนแห่เจ้าพ่อ เจ้าแม่ปากน้ำโพ และขอพร เพื่อความเป็นสิริมงคล
5	1	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควมองหน้าจอคอมพิวเตอร์ ตัวอักษรแนะนำชื่อปรากฏ ด้านข้างของสี่แคว สี่แคว(คิดในใจ) แต่เรื่องพวกนี้นะ .. ผมอยู่ฝั่ง ไม่เชื่อเลยซักนิด
	2	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	มุมข้างของสี่แควที่ยึดตัว บิดขี้เกียจ สี่แคว อา..เสร็จซักที
	3	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควเหม่อมองเพดาน
	4	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควมองตรงไปข้างหน้า สี่แคว(คิดในใจ) แข่งรอบนี้ ถ้าไม่มีอะไร ผิดพลาดก็คงเข้ารอบละนะ ถ้าพลาดก็เอาเถอะ

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
5	5	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	กระดาศปฏิทินปลิวเล็กน้อย สี่แคว(คิดในใจ) อย่างไรอาจารย์ก็คงไม่ซีเรียสอยู่แล้ว
	6	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	นิ้วมือของสี่แควกำลังเคาะโต๊ะ สี่แคว(คิดในใจ) ช่วงนี้เหมือนจะยุ่งอยู่กับ พวกรงานตรุษจีนสินะ เสียงเรียกเข้าโทรศัพท์มือถือ
	7	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควรับโทรศัพท์มือถือ สี่แคว(คิดในใจ) ฮัลโหล ว่าง ? (O.S.) โมจิ ยังจะมาว่าไงอีกเหอสี่แคว
	8	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	ภาพด้านหลังของสี่แควที่กำลังคุย โทรศัพท์กับโมจิ (O.S.) โมจิ เมื่อวาน เลิกเรียนก็หายไปเลยเนี่ย เราซื้อข้าวไว้ให้แล้ว วางอยู่บนโต๊ะ
	9	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควดึงโทรศัพท์ออกจากหูเพราะ โมจิพูดเสียงดัง (O.S.) โมจิ หนอย ! จะเที่ยงแล้วยังไม่ยอมตื่น อีกนะ !

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
5	10	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควทำสีหน้าลำบากใจเล็กน้อย เมื่อโดนต่อว่า ก่อนที่จะตอบโมจิ กลับไป สี่แคว ครับ ๆ
	11	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	ภาพกรอรูปคู่ของโมจิ และสี่แคว ที่วางอยู่บนโต๊ะของสี่แคว (O.S.) สี่แคว บ่นแบบนี้เธออายุ 40 หรืออย่างไร กันนะ รู้แล้วนะ รู้แล้ว
	12	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควคิดสารภาพเรื่องจริงในใจ ในขณะที่สีหน้าไม่เปลี่ยนแปลง สี่แคว(คิดในใจ) ก็แค่ป่งานจนไม่ได้สนใจเท่านั้นเอง
6	1	หน้าบ้านของโมจิ	กลางวัน	Ext.	ภาพหน้าบ้านของโมจิที่มีบรรยากาศ สดใส เสียงจิ้งหรีดรำไร (O.S.) สี่แคว คราวหลังต้องซื้อเค้กไปจ้อแล้วละมั้ง
7	1	ห้องของโมจิ	กลางวัน	Int.	ภาพนรอบตัวของโมจิที่กำลังคุย โทรศัพท์อยู่กับสี่แควด้วยน้ำเสียง ไม่พอใจ โมจิ ก็เธอเป็นแบบนี้ไง แล้วจะไม่ให้โมจิ บ่นได้อย่างไรกันล่ะ ?

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
7	1	ห้องของโมจิ	กลางวัน	Int.	มุมหน้าด้านข้างของโมจิที่กำลังคุยโทรศัพท์มือถือกับสี่แควด้วยความกระตือรือร้น โมจิ แล้วนี่งานเสร็จหรือยัง โมจิจะชวนไปเที่ยว
	2	ห้องของโมจิ	กลางวัน	Int.	ภาพกรอบรูปคู่ของโมจิ และสี่แควที่วางอยู่ในห้องของโมจิ ในขณะที่สี่แควกำลังตอบโมจิกลับมาทางโทรศัพท์มือถือ (O.S.) สี่แคว ที่ไหนล่ะ ถ้าตรุษจีนล่ะก็ ไม่เอา
	3	ห้องของโมจิ	กลางวัน	Int.	โมจิหันตาสีหน้าเริ่มไม่พอใจเมื่อพอจะเดาได้ว่าสี่แควกำลังจะพูดอะไรบางอย่าง
8	1	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควกำลังจะพูดต่อแต่ก็ต้องหยุดชะงักเมื่อนึกอะไรบางอย่างออกมาได้ สี่แคว(คิดในใจ) ไม่สิ พูดแบบนี้มีหวังโกรธกันพอดี สี่แควเริ่มพูดต่อให้จบคำด้วยอีกประโยคที่ไม่ได้คิดเอาไว้ตั้งแต่แรก สี่แคว ถ้าเป็นตรุษจีนนี้ เราว่าเราไม่ว่างนะ ช่วงนี้รถเสียก็ยังไม่ได้อซ่อมด้วย

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
8	2	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	โมจิตอบสี่แควกลับมาอย่างเสียไม่ได้ น้ำเสียงสลดเล็กน้อย (O.S.) โมจิ โหย .. สี่แควนี่ล่ะก็ .. เราว่าจะชวน ไปแก๊ง ปีนี่เธอขงรู้ตัวไหมเนีย ? สี่แควรีบตอบกลับไปด้วยน้ำเสียง เนือย ๆ ของตนเอง สี่แคว ไม่รู้ ใครจะไปสนใจเรื่องแบบนี้กัน โมจิตอบกลับมาอีกครั้งทันทีก่อนจะ รีบวางสายตัดบทไป (O.S.) โมจิ อย่างไรก็ มาให้ได้นะ เตี่ยโมจิจะมา ถามใหม่
	3	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แคววางสายแล้วเริ่มปล่อย ความคิดให้ไหลไปซ้ำ ๆ
	4	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควเงยหน้ามองเพดานด้วยสายตา เหม่อลอยในใจเริ่มคิดไปถึงสมัยก่อน ที่พ่อ และแม่ของตนเคยพาไปเที่ยว เทศกาล
9	1	ลานกิจกรรมภายใน งานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควนี้ยกย้อนกลับไปในอดีตที่พ่อ และแม่ของเขาพาเที่ยวเทศกาล ตรุษจีนอย่างสนุกสนาน

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
9	1	ลานกิจกรรมภายใน งานตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	(O.S.) สี่แคว เรื่องชงอะไรนั่น จำได้ว่าตอนเด็ก ๆ พ่อแม่ก็เคยพาไปอยู่นะ แต่ก็นานมาแล้ว สี่แควนึกไปถึงในวัยเด็กที่ตนเอง กำลังหัวเราะร่าเริง ตื่นตาตื่นใจกับ บรรยากาศ สี่แควในวัยเด็ก ว้าว ...
	2	ลานกิจกรรมภายใน งานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพย้อนอดีตของการแสดง เชิดสิงโตที่กำลังเชิดขึ้นบนเสาเอ็น อย่างน่าตื่นตาตื่นใจ (O.S.) สี่แคว แถมบ้านเราก็ไม่ได้อยู่ที่นั่นเสียด้วย เรื่องงานตรุษจีนอะไรนี่ .. (O.S.) สี่แควในวัยเด็ก ดูคุณสิงโตตรงนั้นสิฮะ !
10	1	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควเหม่อมองเพดานขณะที่กำลัง ใช้ความคิดอยู่ สี่แคว(คิดในใจ) มันมีดีอะไรนักหนาทั้งนั้นะ
	2	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	ปฏิทินขยับจนได้ยินเสียงกระดาษ พลิกเป็นการเตือนสติสี่แควในเรื่อง ที่ตนยังติดค้างอยู่

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
10	3	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควรับรู้ เริ่มคิดได้แต่ไม่ขยับทำที่ ไปจากเดิม เพียงแค่เหม่อมอง เพดานต่อไปเท่านั้น สี่แคว(คิดในใจ) ไม่ได้การละ ..
11	1	หน้าหอพักของสี่แคว	กลางวัน	Ext.	ปรากฏภาพหน้าหอพักสี่แคว ในช่วงเวลากลางวันที่อบอ้าวใน ขณะที่สี่แควกำลังใช้ความคิดอย่าง หนักหน่วง (O.S.) สี่แคว อย่างไรเสีย ก็ต้องไม่หลงประเด็น ไปเที่ยวไร่สาระทั้งที่งานยังไม่เสร็จ
12	1	ระเบียงหน้าห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศบริเวณอาคารเรียน ของสี่แควในเวลากลางวันขณะที่ สี่แควกำลังเรียนอยู่ในห้องสตูดิโอ
	2	ระเบียงหน้าห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Ext.	ภาพแพลงไปตามห้องเรียนของ นักศึกษาจนมาถึงป้ายห้องสตูดิโอ ที่เปิดไฟเป็นสัญลักษณ์ว่ามี การใช้งานภายในห้องอยู่ (O.S.) สี่แคว ถึงจะพูดแบบนั้นก็เถอะ
13	1	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	ในขณะที่สี่แควกำลังถ่ายทำงาน ที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์อยู่ บรรดาเพื่อนของเขาก็เดินเข้ามาหา พร้อมเริ่มบทสนทนา

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
13	1	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	สี่แคว(คิดในใจ) แต่รูปแบบนี้มันก็ไม่ไวนะแฮ้ย (O.S.) บรูคลิน เออเนี่ สี่แคว
	2	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	บรูคลิน เพื่อนสนิทของสี่แควเริ่มพูด กับสี่แควด้วยสีหน้าเรียบนิ่ง ทว่า น้ำเสียงเจือความไม่พอใจ บรูคลิน แฟนแกเขาโทรมาบนกับฉันด้วยนะ
14	1	ฉากสีเหลืองล้วน	กลางวัน	Int.	ภาพย้อนอดีตที่โมจิกำลังโทรมา เพื่อปรึกษากับบรูคลินเรื่องของ สี่แควอย่างเกรี้ยวกราด โมจิ พี่บรูค ! สี่แควบอกว่าไม่อยากไป เกี่ยวกับโมจิอีกแล้วละ ! สี่แคว จะต้องเกลียดโมจิแล้วแน่เลย ! (O.S.) บรูคลิน เรื่องงานตรุษจีนที่จะถึงนี้แหละ บอกว่าแกนะไม่อยากไปด้วย
15	1	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	สี่แควได้ยินเรื่องของโมจิจึงยอม หันหลังกลับมาพูดคุยกับบรูคลิน อย่างจริงจัง สี่แคว อ้อ ก็ใช่ แล้วทำไมโมจิต้องโทรหาแก ทุกครั้งที่มีเรื่องด้วยละ

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
15	2	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	บรูคลินได้ยินคำถามของสี่แคว จึงตอบสวนเข้าไปในทันที บรูคลิน ก็น้องเขารักแกะซะขนาดนั้นนี่นา
	3	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	(O.S.) บรูคลิน เขาจะเป็นห่วงคนนอนน้อยแบบแก มันก็ไม่แปลกหรอก เขาเป็นแฟนแกไง บรูคลินพูดจิกกัดสี่แควจนสี่แคว ก็ว่กระตุกด้วยความเถียงไม่ได้
	4	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	ทันทีที่เห็นว่าสี่แควได้ฟังแล้ว เริ่มไม่พอใจ บรูคลินจึงรีบพูดต่อ เพื่อกระตุ้นสี่แคว บรูคลิน แต่แกไม่คิดหรือว่าถ้าปฏิเสธไปนะ มันจะเหมือนว่าแกไม่รักน้องเขานะ สี่แควได้ยินแบบนี้จึงรีบตอบกลับ ทันที (O.S.) สี่แคว ฉันกับโมจิรักกันดี น้องไม่น้อยใจ เรื่องไร้สาระหรอกน่า
	5	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	เมื่อสี่แควทำท่าเหมือนไม่ทุกข์ร้อน บรูคลินที่เป็นพวกยอมหักไม่ยอมงอ เช่นกันจึงรีบเถียงกลับไป

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
15	5	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	บรูคลิน แกมันใจแค้ไหนล่ะว่าเรื่องตวงแกปีนี้ จะไม่เป็นไรนะ ขนาดฉันยังไปแก้ง มาแล้วเลยนะ
	6	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	สุดท้ายหลังจากได้ยินแบบนั้น สี่แคว จึงเลิกเถียงแต่ปอบใจตัวเองในใจ ด้วยความรู้สึกข้าง ๆ คู ๆ แทน สี่แคว(คิดในใจ) มันใจสิ
	7	ภายในห้อง สตูดิโอ MTA	กลางวัน	Int.	สี่แคว(คิดในใจ) ยัยนี้ก็ถามอะไรแปลก ๆ ใครมัน จะช่วยเพราะอะไรนั่นกันล่ะ
16	1	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	ภายในห้องของสี่แควที่ถูกเปิด หน้าต่างระบายอากาศจนสว่าง มีกล่องพยาบาลวางอยู่ที่โต๊ะข้างเตียง ของสี่แควในขณะที่ได้ยินเสียงบ่นของ โมจิแว่วเข้ามา (O.S.) โมจิ จริง ๆ เลย เหนื่อยนะ ก็บอกแล้ว ว่าปีนี้ชงนะ
	2	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	เข้าของสี่แควที่นั้งอยู่บนเตียงมีแผล ทั้งสองข้าง เหมือนจะยังทำแผล ไม่เสร็จดีเท่าไรนัก สี่แคว เกี่ยวอะไรกันล่ะ ? ก็แค่ลื่นล้ม ในห้องน้ำเองนะ นอนน้อยหรอกน่า นอนน้อย

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
16	3	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	โมจิยืนเท้าเอวตำหนิสี่แควที่กำลัง เถียงคำตบไม่ตกปาก โมจิ ไม่ใช่ว่าเมื่อวานก็ขึ้นตกใส่หัว ตอนถ่ายงานหรือไง จะบังเอิญอะไร ก็ช่าง ไปให้สบายใจก่อนก็พอแล้วนะ
	4	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	สี่แควเถียงกลับอีกครั้งจนโมจิพ่นลม หายใจออกมาอย่างไม่พอใจ (O.S.) สี่แคว รอให้มันส่งผลกับการเรียนก่อนแล้ว กันนะ เราถึงจะคิดว่ามันเกี่ยวกับ ดวงอะไรนั่นนะ
	5	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	ทันทีที่พูดจบ สี่แควก็ได้รับข้อความ จากอาจารย์เรื่องทำงานของตน หายไป โมจิที่อ่านอยู่ด้วยจึงได้ยิ้ม กว้างออกมา
	6	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	โมจิเผยยิ้มกว้างออกมา โมจิ หิ๊หิ งานเสร็จแล้วเจอกันก็ไม่งตึคะ คุณสี่แคว
	7	ห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	กล่องพยาบาลยังคงตั้งอยู่ที่เดิม ขณะที่น้ำเสียงของสี่แควเริ่มหนักใจ (O.S.) สี่แคว เฮ้อ จะอย่างไรก็เอาเถอะ

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
17	1	ป้ายแม่น้ำเจ้าพระยา	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศของบริเวณสถานที่ จัดงานตรุษจีนนครสวรรค์
18	1	ซุ้มทางเข้างานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควกำลังมองโทรศัพท์อยู่ เมื่อ ได้ยินเสียงของโมจิจึงเงยหน้า ขึ้นมอง (O.S.) โมจิ สี่แคว โมจิมาแล้ว !
	2	ซุ้มทางเข้างานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เมื่อเห็นว่าสี่แควนั่งมองตนเอง โมจิ จึงยิ้มออกมาแล้วพูดถึงตนเองทันที โมจิ อื ๆ โมจิน่ารักใช่ไหมละ
	3	ซุ้มทางเข้างานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควรู้ตัวจึงแซวโมจิกลับแก้เขิน ด้วยน้ำเสียงอารมณ์ดีเป็นพิเศษ (O.S.) สี่แคว อา เหมือนไอ้นั่นเลย ปิกาจูนะ โมจิอย่าหน้าไม่พอใจ โมจิ หืม ดูพูดเขานะ ปากหรือนั่น
	4	ซุ้มทางเข้างานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	แผนภาพบรรยากาศระหว่าง ทางเดินแสดงให้เห็นว่าทั้งสอง เริ่มเดินไปพูดคุยกันไปเพื่อไปที่ จุดหมายแล้ว (O.S.) โมจิ แล้วนี่สุดท้ายก็ยอมมาหรือ ? โมจิคิดว่าเธอจะหาข้ออ้างเสียอีก แปลกใจนะเนี่ย

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
18	5	ซุ้มทางเข้างานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิ และสี่แควเริ่มเดินไปพร้อมกัน และพูดคุยกันด้วยความอารมณ์ดี สี่แคว อะ ะ เห็นเป็นคนอย่างไรกันละเนี่ย ก็แค่ไม่ได้เที่ยวด้วยกันนานแล้วก็เลย ยอมมานั้นแหละ
	6	ซุ้มทางเข้างานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศระหว่างทางเดิน ไปยังลานแก่งในขณะที่ทั้งสองคน พูดคุยกันตลอดทาง (O.S.) สี่แคว ไม่ได้อยากแก่งอะไรนั่นเสียหน่อย (O.S.) โมจิ จ๋า ะ พูดเยอะเชียวนะตัวดี
19	1	บริเวณซุ้มขายอาหาร บริเวณงานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศของบริเวณลาน แก่ง และพื้นที่ใกล้เคียงที่มีผู้คน หนาแน่นเป็นอย่างมาก (O.S.) โมจิ คนเยอะแยะ เพราะว่าเป็นวันหยุด หรือเปล่านะ
20	1	บริเวณลานแก่งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ผู้คนหนาแน่นเพราะว่าเป็นวันหยุด และเวลาบ่ายแก่ๆทำให้สี่แคว และ โมจินิ่งมองผู้คนด้วยความลำบากใจ สี่แคว อา ก็นะ ไว้ค่อยมากันวันอื่นไหม ?

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	2	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศของบริเวณลาน แก้ง และพื้นที่ใกล้เคียงที่มีผู้คน หนาแน่นเป็นอย่างมาก (O.S.) สี่แคว สถาฟเหมือนจะยุ่งกันหมดเลย ไม่เห็นมีเด็ก ๆ เลยด้วย
	3	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควพูดจบแล้วจึงหันหลังกลับไป ทันทีโดยที่ไม่รอคำตอบจากโมจิ
	4	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิรีบยกมือปรามสี่แคว โมจิ นี่ อย่าเพิ่งไปสิ สี่แคว
	5	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ในขณะที่สี่แควกำลังเดินอยู่นั้น เขาก็ชนเข้ากับอกของเจ้าพระยา ที่โผล่มาแบบไม่รู้ต้นสายปลายเหตุ อย่างแรงจนต้องหยุดเดิน เจ้าพระยา ใครว่าไม่มีเด็ก ๆ ละ
	6	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาเปิดหน้ากากอังกอร์ ที่ตนใส่ออกมาด้วยรอยยิ้มขี้เล่น เจ้าพระยา จ๊ะเอ๋
	7	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิรีบหลบที่หลังของสี่แควทันที ด้วยสีหน้าระแวง และตกใจ (O.S.) เจ้าพระยา เฮ้อ ๆ กลัวอะไรกันล่ะ ?

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	8	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศของบริเวณลาน แก้ง และพื้นที่ใกล้เคียงที่มีผู้คน หนาแน่นเป็นอย่างมาก (O.S.) เจ้าพระยา ฉันเห็นยืนงอยู่ตรงนี้มาสักพักนี้ แล้วนะ ติดปัญหาอะไรกันล่ะ ?
	9	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาก็รับเมื่อโมจิยอมตอบ คำถามของตนด้วยท่าที่ระวัง (O.S.) โมจิ ใช่ค่ะ ตอนแรกว่าจะมาแก้ง แต่ไม่รู้จะไปทางไหน แล้วนาย ...
	10	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิ และสี่แควเียงคอเข้าหากัน ด้วยความสงสัย สี่แคว เป็นσταฟงานหรือ ?
	11	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาตอบคำถามของทั้งสอง ในทันที เจ้าพระยา จะว่าแบบนั้นก็ได้ ฉันเจ้าพระยานะ เอาเป็นว่าอย่างไรก็มากันแล้ว ให้ฉัน พาแก้งเลยดีไหม ?
	12	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควมองหน้าเจ้าพระยาพาลงคิด ในใจด้วยความสงสัย

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	12	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แคว (คิดในใจ) อะไรเนีย รายการพาดารามาซ่อน กล้องอย่างนั้นเหรือ ในจังหวัดนี้มี คนดูดีแบบนี้ด้วยหรือ ?
	13	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยายิ้มตอบคำในใจของสี่แคว ด้วยรอยยิ้มเป็นมิตร
	14	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิได้ยืนดั่งนั้นจึงตอบเจ้าพระยาไป ด้วยความกระตือรือร้นมากขึ้น โมจิ โฮ่ งั้นดีเลย ขอบคุณนะเจ้าพระยา เจ้า ! เรียกแบบนี้ได้ไหมนะ ?
	15	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาเดินเข้ามาพร้อมดันไหล่ ทั้งสองให้กลับเข้าไปในลานแก้ง ขณะที่พูดตอบ เจ้าพระยา ฮะ ๆ ๆ ได้สิมาเร็ว เตียวฉินช่วย พวกเธอเองนะ
	16	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพมุมบนของลานแก้งจาลองจุด ที่ต้องเดินทางไปในแต่ละจุด (O.S.) เจ้าพระยา ก่อนอื่นต้องไปที่โต๊ะตัวนั้น แล้วบอก เขามาแก้ง เขาจะมีของเตรียมไว้ ให้อยู่แล้วละ
	17	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิเมื่อรับตะกร้าแก้งมาเรียบร้อย แล้วจึงหันหน้าไปคุยกับเจ้าพระยา โมจิ แบบนี้คือถูกแล้วใช่ไหม ?

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	18	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาตอบโมจิกลับไปด้วย ใบหน้ายิ้มแย้ม เจ้าพระยา ใช่แล้ว ๆ
	19	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาเริ่มอธิบายเกี่ยวกับของ ที่อยู่ในตะกร้าแก้ง (O.S.) เจ้าพระยา ทั้งหมดนี้คือของไหว้ที่มีไว้สำหรับ แก้ง มีกระดาษาเงินกระดาษาทอง 12 แผ่น กระทงกระดาษาทอง 1 กระทง น้ำมันเติมตะเกียง เทียนแดง ขนมจันอับ ใบฝักดวง และส้มมงคลละ
	20	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แคว และโมจิเริ่มเขียนรายละเอียด ลงในใบฝักดวง เจ้าพระยา ก่อนอื่น ต้องเขียนเขียนชื่อ-นามสกุล อายุ วัน เดือน ปีเกิด และเวลาตก ฟากวงเล็บเวลาเกิดลงในใบ ฝักดวงก่อนนะ
	21	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควเหม่อมองขั้นตอนที่ต้องทำ ก่อนจะเริ่มตัดพ้อในใจ สี่แคว(คิดในใจ) เยอะแยะ ยุ่งยากชะมัด เจ้าพระยา ไม่ยากหรอกแปบเดียวก็เสร็จแล้วละ

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	22	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควนั่งคิด วิเคราะห์สักครู่ ก่อนจะ เบิกตากว้างเมื่อนึกได้ สี่แคว(คิดในใจ) เอ๊ะ เมื่อกี้ เราเผลอพูดออกไปอย่าง นั้นหรือ ?
	23	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศของบริเวณ ลานแก้ง และพื้นที่ใกล้เคียงที่มี ผู้คนหนาแน่นเป็นอย่างมาก (O.S.) โมจิ เขียนตรงนี้สินะ ...
	24	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	มือของโมจิกำลังเขียนรายละเอียด ในใบฝากดวง (O.S.) โมจิ เอ.. เวลาตกฟาก .. (O.S.) เจ้าพระยา อืม ต้องนับตามแบบจีนนะ ดูจากใบใบนี้ได้เลย
	25	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาชี้ไปทางสถานที่สำหรับ ขอพร (O.S.) เจ้าพระยา เรียบบร้อยแล้วใช่ไหม จากนั้นก็นำชุด ฝากดวงปีชง และรูป 3 ดอกไปไหว้ องค์ให้สวยเอ๋ยตรงนั้นเลย

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	26	บริเวณลานแก้ชงงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพมุมบนของลานแก้ชงจำลองจุด ที่ต้องเดินทางไปในแต่ละจุด (O.S.) เจ้าพระยา จุดธูปและยืนด้านหน้า และ อธิษฐานนะ แต่ละปีก็จะไหว้ ไม่เหมือนกันด้วยละ
	27	บริเวณลานแก้ชงงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควมองเจ้าพระยาอธิบายขณะที่ โมจิเดินนำไปก่อนแล้ว เจ้าพระยา มองสี่แควกลับพร้อมรอยยิ้ม เจ้าพระยา เร็วสิ เดี่ยวไม่ทันโมจินะ
	28	บริเวณลานแก้ชงงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควเหม่อมองไปข้างหน้าไม่ได้ฟังที่ เจ้าพระยาพูดด้วยซ้ำ สี่แคว(คิดในใจ) ไอ้แบบนี้มันไม่น่าไวใจสุด ๆ เลยไม่ใช่ไร้เง
	29	บริเวณลานแก้ชงงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศของจุดไหว้ขอพร เทพเจ้า (O.S.) เจ้าพระยา จริง ๆ มันน่าแปลกตั้งแต่หมอนี่ไม่ได้ ไหว้แล้วยังเดินอยู่ตรงนี้ได้แล้วไม่ใช่
	30	บริเวณลานแก้ชงงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควยืนไหว้ขอพรคู่กับโมจิ และ หาาออกมาเล็กน้อย
	31	บริเวณลานแก้ชงงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควเหลือบมองโมจิ สี่แคว(คิดในใจ) อา .. แบบนี้ก็ดีแฮะ

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	32	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพด้านหลังทั้งคู่ยืนคู่กันในขณะ ที่สี่แควคิดในใจ สี่แคว(คิดในใจ) อันนี้เราต้องขอสินะ .. มันจะเป็น จริงให้รู้ใจกัน ไม่เห็นเข้าใจเลย..
	33	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาเฝ้ามองทั้งคู่กำลังไหว้ ขอพรด้วยใบหน้าเปื้อนยิ้ม
	34	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาดินรนนิ่งเพื่อให้เกิด ฝูงชนเข้าใกล้ทั้งสองคน และได้ยื่น ชิดกันมากขึ้น
	35	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควแอบเหลือบมองโมจิที่เขยิบ เข้ามาใกล้ตนเอง
	36	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควยกมือขึ้นมาเพื่อไหว้ขอพรบ้าง
	37	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควแอบมองโมจิที่ไหว้ขอพร อยู่เช่นกัน (O.S.) สี่แคว อย่างน้อยก็พอจะรู้แล้วว่า ต้องขออะไร
	38	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศของบริเวณลาน แก้ง และพื้นที่ใกล้เคียงที่มีผู้คน หนาแน่นเป็นอย่างมาก (O.S.) เจ้าพระยา เสร็จแล้วหรือ ? ต่อไปอีก ...
	39	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควถามแทรกคำที่เจ้าพระยาพูด ขึ้นอย่างสงสัย และระแวง

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	39	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แคว นี่นายนะ เป็นสตาฟจริง ๆ อย่างนั้นหรือ ?
	40	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยามองสี่แควที่ตั้งคำถามด้วย รอยยิ้ม (O.S.) สี่แคว เป็นสตาฟของตรงนี้จริง ๆ หรือ ไม่เห็นจะมีใครมาถามนายเลย
	41	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เมื่อพูดจบสี่แควก็นึกได้ว่าตนใช้น้ำเสียงรุนแรงไปเล็กน้อย สี่แคว(คิดในใจ) ช่วยละ ถามแบบนี้เหมือนหาเรื่องไปมัยเนี่ย จะโดนต่อยไหมนะ
	42	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิรีบปรามสี่แควด้วยใบหน้าที่เป็นกังวล โมจิ นี่ ไม่เอน่าสี่แคว เขามาช่วยก็ดีแล้วนี่นา
	43	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาไม่ถือสา และตอบกลับไปด้วยรอยยิ้ม เจ้าพระยา ฮะ ๆ ก็นะ จะว่าเป็นสตาฟก็ได้แหละ
	44	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพบรรยากาศของบริเวณลานแก้ง และพื้นที่ใกล้เคียงที่มีผู้คนหนาแน่นเป็นอย่างมาก

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	44	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	(O.S.) เจ้าพระยา เร็วเถอะ คนมองแล้ว
	45	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาชี้ไปทางที่มีตะเกียงน้ำมัน ตั้งไว้อยู่ เจ้าพระยา ต่อไปต้องไปตรงนั้นนะ
	46	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพมุมบนของลานแก้งง้างจำลองจุด ที่ต้องเดินทางไปในแต่ละจุด (O.S.) เจ้าพระยา หันหน้าออกไปทางแม่น้ำเจ้าพระยา
	47	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิกำลังจะเดินไปแต่ก็นึกคำถาม ขึ้นได้จึงหันไปชวนเจ้าพระยาคุย โมจิ ว่าไปแล้ว ..
	48	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาตั้งใจฟังสิ่งที่โมจิพูดด้วย รอยยิ้ม (O.S.) โมจิ เจ้านี่น่าจะเป็นคนนครสวรรค์แท้ ๆ แน่เลย ชื่อบอกเลยเนี่ย เท่ชะมัด พ่อแม่เก่งนะ
	49	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาตอบคำถามของโมจิด้วย รอยยิ้ม เจ้าพระยา จริง ๆ ก็ไม่ใช่พ่อแม่หรอกเป็นคนตั้ง แต่ก็เอาเถอะ หึหึ

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
20	50	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	บรรยากาศบริเวณจุดที่มีตะเกียง น้ำมันอยู่ (O.S.) เจ้าพระยา ต่อไปก็เอากระดาษาเงินกระดาษาทอง มาปิดที่ตัวเอง 13 ครั้ง จากหัวลงไป ถึงด้านล่างเลยนะ ตรงนั้นมีคนสาธิต ด้วยเห็นมัย
	51	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควนำมัดกระดาษาเงินกระดาษา ทองมาปิดที่ตนเองจากหัว
	52	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควนำมัดกระดาษาเงินกระดาษา ทองมาปิดที่ตนเองจนถึงเท้า
	53	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แคว และโมจิเทน้ำมันลงใน ตะเกียงในขณะที่มีเจ้าหน้าที่เดินมา บอก เจ้าหน้าที่ เสร็จแล้วนำไปฝากตรงนั้นนะครับ
21	1	บริเวณซุ้มขายอาหาร งานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	บรรยากาศงานบริเวณต่าง ๆ เพื่อให้ เห็นจำนวนของผู้คนที่มามากมาย (O.S.) เจ้าพระยา อันนี้คือเรียบริ้วแล้วเนอะ (O.S.) สี่แคว น่าจะใช่ละนะ
22	1	บริเวณลานแก้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาเดินมาแปะปากของโมจิ และสี่แคว

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
22	1	บริเวณลานแก้ชงงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยา เสร็จแล้วละ บอกแล้วว่าง่ายนะ รู้สึกดีไหม ?
	2	บริเวณลานแก้ชงงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิ และสี่แควตอบรับคำของ เจ้าพระยา โมจิ อ้อ ดีมากเลย ขอขอบคุณนะเจ้า ! สี่แคว อืม .. ก็ดีแหละ เจ้าพระยา ก็ตินั่นละ พ่อคนปากแข็ง
23	1	บริเวณซุ้มขายอาหาร งานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	บรรยากาศภายในงานเค้าไปกับ เสียงต่อปากต่อคำของเจ้าพระยา และสี่แคว (O.S.) สี่แคว หา ฉันไม่ได้ (O.S.) เจ้าพระยา จบตรงนี้ลองไปเดินงานใหม่ ยังเย็นอยู่ เขาเริ่มตั้งร้านกันแล้ว มีหลายอย่างให้ดูเยอะมากเลย
24	1	บริเวณลานกิจกรรม งานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	(O.S.) เจ้าพระยา ถ้าอยู่ถึงดึกก็จะมีแสง ด้วยละวันนี้ โมจิ และเจ้าพระยาเริ่มพูดคุยกัน

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
24	1	บริเวณลานกิจกรรม งานตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิ วันนี้มังกรเข้ามัย ? เจ้าพระยา ไม่น่าจะนะ แต่วันนี้ก็มีสิงโตอยู่ตรง เมืองโบราณตรงนั้นนะ โมจิ ว้าว !
	2	บริเวณลานแก็งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควฟังทั้งสองคุยกันแล้วก็เกิดตั้ง คำถามในใจ สี่แคว(คิดในใจ) นี่คือ คนนครสวรรค์คุยกันสินะ มังกร สิงโต ? ไม่ใช่ว่ามีแค่ตามทาง บางวันรีไ
	3	บริเวณลานแก็งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาหันไปคุยกับสี่แคว เจ้าพระยา เออ ไว้พาแฟนนายไปดูแห่สิ กลางวันหรือกลางคืนก็ได้
	4	บริเวณลานแก็งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แควตอบรับคำของเจ้าพระยา สี่แคว อืม .. รู้หรอกน่า
	5	บริเวณลานแก็งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	สี่แคว (คิดในใจ) ไม่รู้เฟ้ย
25	1	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	(O.S.) เจ้าพระยา เออละ ฉันทว่าต้องไปละ สนุกมากเลย วันนี้ เธอสองคนไปเที่ยวกันเถอะ อุตส่าห์มาทั้งทีแกมก็ไม่มีเรื่องให้ หนักใจแล้วด้วย

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
25	1	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	(O.S.) โมจิ อืม ขอบคุณมากนะ
	2	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เจ้าพระยาโบกมือลา
	3	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	โมจิคิดว่ายังไม่ได้ขอช่องทาง ติดต่อ โมจิ อ๊ะ จริงสียงไม่ได้ขอไอจี
	4	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	เมื่อมองไปอีกครั้งก็ไม่เจอใครแล้ว สี่แควจึงพุดลอบใจโมจิ (O.S.) สี่แคว เดินเร็วแฮะ ไม่เป็นไรหรอก วันแหม่ อะไรนั่นเดี๋ยวก้ออาจจะเจอก็ได้
	5	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	(O.S.) โมจิ หืม ? สี่แควจะพาโมจิมาหรือ ? อะไรกัน จริง ๆ ก้อยากมาไข่ม้อยละ
	6	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	ภาพบรรยากาศงานในเวลากลางคืน
	7	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	โมจิเงยหน้าขึ้นมามองที่สี่แคว (O.S.) สี่แคว อะไรละ ?

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
	8	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	โมจิ เธอนั่นแหละ มองอะไรตั้งแต่ เมื่อกี้แล้ว
	9	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	สี่แควกำลังมองโมจิด้วยรอยยิ้ม
	10	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	บรรยากาศงานเคล้าไปกับเสียง ทั้งสองกำลังคุยกัน (O.S.) สี่แคว ก๊น่ะ แค่คิดถึงว่าถ้าไม่มากับเธอวันนี้ จะมีอะไรเปลี่ยนไหม (O.S.) สี่แคว แต่ว่า ถ้าเธอตอบก็คงจะบอกว่าเรา จะหายไปเรื่อย ๆ ใช่มั้ยล่ะ (O.S.) โมจิ ไม่ใช่อะ (O.S.) สี่แคว จ๊นเหรอ นั้่นสินะ
26	1	บริเวณลานแก้ชงงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพย้อนอดีตของสี่แคว (O.S.) สี่แคว ความจริงจนตอนนี้เราก็มองไม่ได้ว่าเชื่อ อะไรขนาดนั้นหรือว่าอะไร ๆ จะดีขึ้นนะ

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
26	1	บริเวณลานกลางแจ้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	(O.S.) โมจิ หิม ? แล้วสี่แควยอมมาทำไมล่ะ ถ้าจั้น (O.S.) สี่แคว ก็ ... แค่อยากมากกับเธอนะ
27	1	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	สี่แควยิ้มมองโมจิขณะที่คิดในใจ สี่แคว(คิดในใจ) จริง ๆ เราก็พอจะนึกได้
28	1	ภายในห้องของสี่แคว	กลางวัน	Int.	ภาพย้อนอดีตของสี่แคว (O.S.) สี่แคว ถึงไม่เชื่อหรือเชื่อครึ่งไม่เชื่อครึ่ง ก็เถอะ
29	1	บริเวณลานกลางแจ้งงาน ตรุษจีนนครสวรรค์	กลางวัน	Ext.	ภาพย้อนอดีตของสี่แคว (O.S.) สี่แคว การแก่งแย่ง เหมือนกับการตอกย้า แล้วทำให้เราได้ให้กำลังใจตัวเอง ว่าชีวิตจะดีขึ้น ถ้าเกิดว่าทำอะไร ด้วยความมั่นใจว่ามันต้องดีขึ้นมันก็ คงจะออกมาดีแน่ ๆ อยู่แล้ว เท่านั้น น่าจะพอแล้วล่ะ
30	1	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	ภาพบรรยากาศภายในงานเวลา กลางคืนคล้ำไปกับเสียงพูดคุย ของทั้งสองคน (O.S.) สี่แคว เฮ้ย ตีทำไมเนี่ย

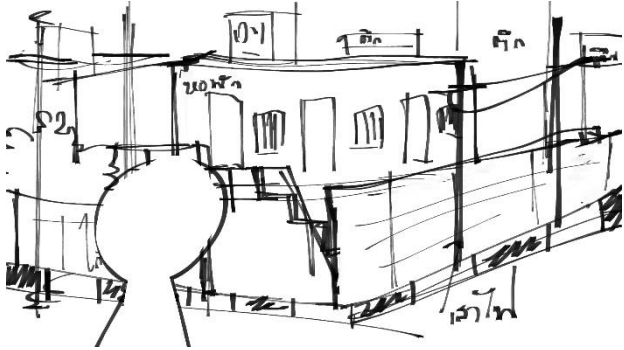
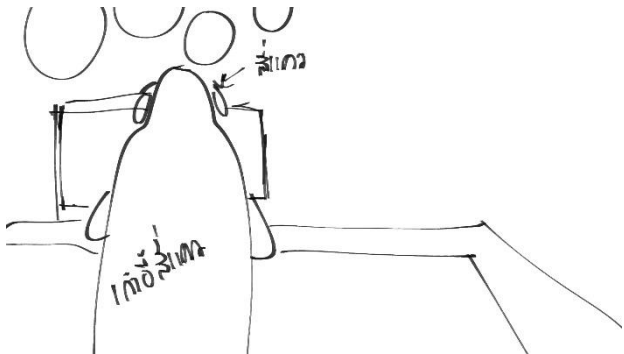
ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
30	1	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	(O.S.) โมจิ ไม่รู้ด้วยแล้ว จู๊ ๆ มาพูดอะไรเนี่ย เสียวชะมัด
	2	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	สี่แควมองหน้าของโมจิด้วยรอยยิ้ม (O.S.) สี่แคว อย่างไรก็ตาม
	3	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	สี่แควมองหน้าของโมจิด้วยรอยยิ้ม สี่แคว(คิดในใจ) แค่ได้อยู่กับเจ้าตัวป่วนนี้ ก็พอแล้วนี่นา
	4	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	เจ้าพระยามองทั้งสองจากบน หลังคา เจ้าพระยาคิดในใจ นั่นสินะ ไม่มีอะไรดีเท่าได้อยู่กับคน ที่รัก ได้มาใช้เวลาด้วยกันแล้วละ
	5	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	เจ้าพระยามองทั้งสองจากบน หลังคา เจ้าพระยาคิดในใจ เห็นตอนแรกดูไม่ค่อยมั่นใจกันเลย ว่าจะไปหักช่วยซักหน่อย แต่ก็รักกันสินะ จิตวิญญาณที่เกิดจาก ความศรัทธาของคนรุ่นใหม่แบบเรา
	6	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	กลางคืน	Ext.	เจ้าพระยาคิดในใจ คงช่วยได้เท่านี้สินะ หึหึ

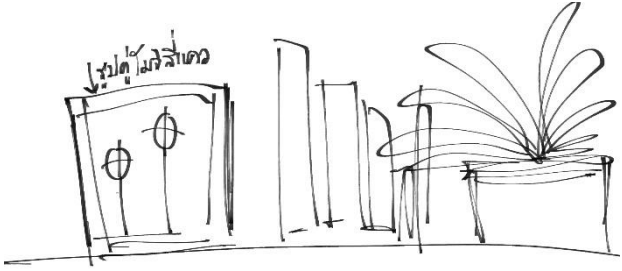
บทภาพ (Storyboard)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตรุษจีนครสวรรค์ ตอน ฮาว ทู แก๊ง
ได้มีการออกแบบบทภาพให้เหมาะสมกับบทภาพยนตร์ โดยมีบทภาพ ดังต่อไปนี้

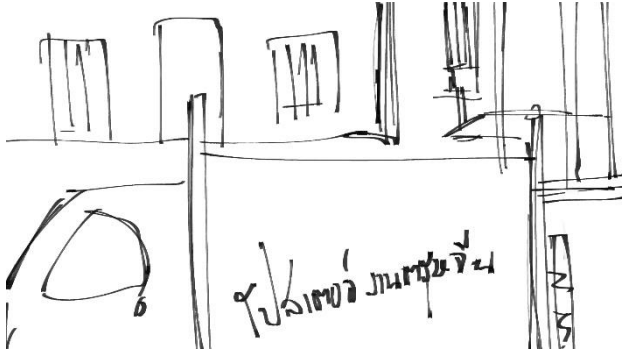
ตารางที่ 3.3 บทภาพ

Storyboard	Descriptions
	Scene 1 Shot 1 รถมอเตอร์ไซด์ขับผ่านหน้าบ้าน สี่แควไป
	Scene 2 Shot 1 นกบินที่ระเบียงของห้องสี่แคว
	Scene 3 Shot 1 แพลนกล้องภาพด้านหลังของสี่แคว

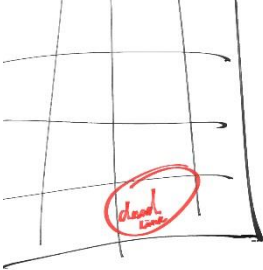
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 3 Shot 2 แพลนภาพจนเห็นกรอบรูปของโมจิ และสี่แคว
	Scene 3 Shot 3 สี่แควกำลังนั่งมองจอคอมพิวเตอร์
	Scene 3 Shot 4 มือของสี่แควที่กำลังพิมพ์อย่างรวดเร็ว

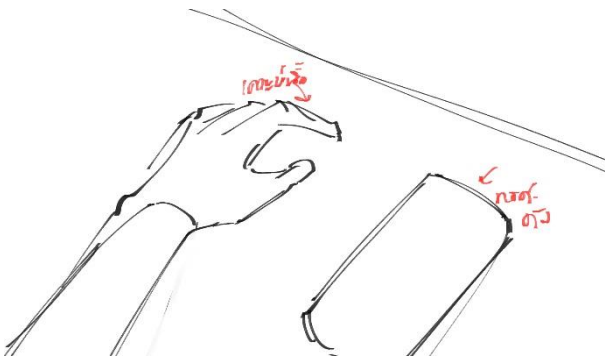
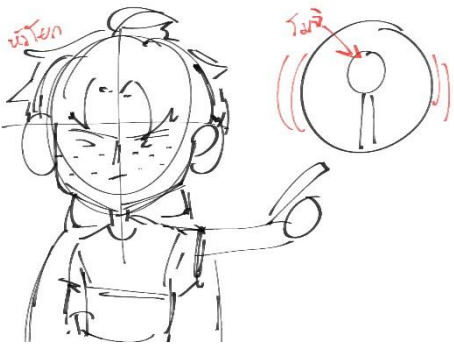
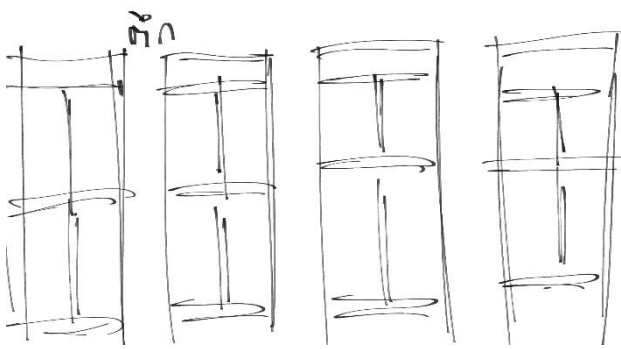
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 4 Shot 1 รถขยายเสียงเคลื่อนผ่านกลิ้งไป
	Scene 5 Shot 1 สี่แควมองหน้าจอคอมพิวเตอร์ ตัวอักษรแนะนำชื่อปรากฏด้านข้างของสี่แคว
	Scene 5 Shot 2 มุมข้างของสี่แควที่ยึดตัวบิดขี้เกียจ

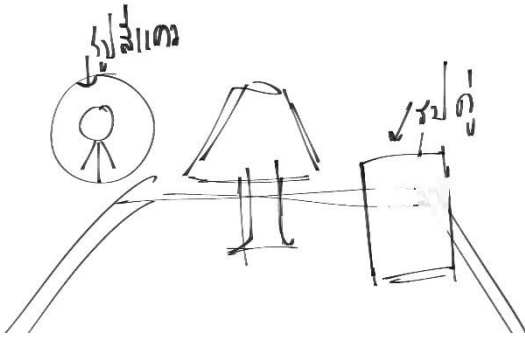
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 5 Shot 3 สื่แควเหม่อมองเพดาน
	Scene 5 Shot 4 สื่แควมองตรงไปข้างหน้า
	Scene 5 Shot 5 กระดาศปฏิทินปลิวเล็กน้อย

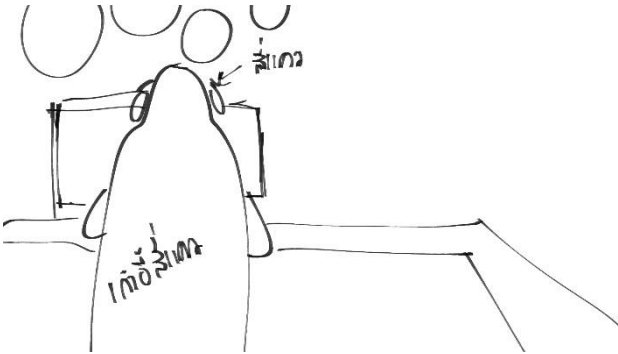
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 5 Shot 6 มือของสี่แควกำลังเคาะโต๊ะ
	Scene 5 Shot 7 สี่แควรับมือถือ และดึงมือถือออกจากตัว
	Scene 6 Shot 1 ภาพฉายหน้าบ้านของโมจิ

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 7 Shot 1 กล้องหมุนรอบตัวของโมจิ
	Scene 7 Shot 2 โมจิกุยโทรศัพท์กับสี่แคว ตัวอักษร แนะนำตัวละครปรากฏที่ด้านข้าง
	Scene 7 Shot 3 แฟลนภาพรูปคู่ของสี่แคว และโมจิ

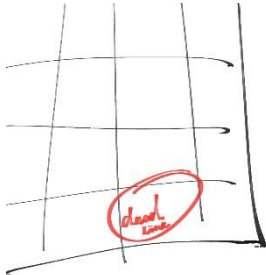
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 7 Shot 4 โมจิหรีตอย่างไม่พอใจ
	Scene 8 Shot 1 สี่แควคุยโทรศัพท์ที่มุมข้าง
	Scene 8 Shot 2 ภาพสี่แควคุยโทรศัพท์จากข้างหลัง

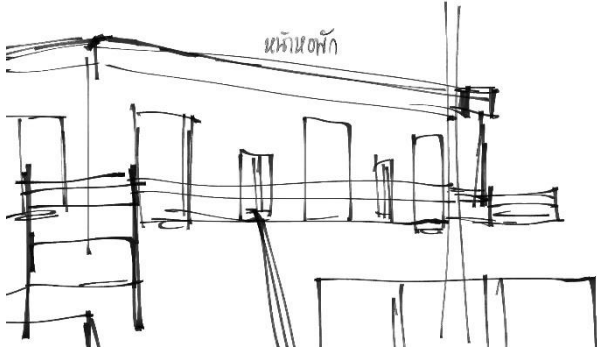
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 8 Shot 3 สี่แคววางโทรศัพท์
	Scene 8 Shot 4 สี่แควเงยหน้ามองเพดานขณะกำลังจะรำลึกความหลัง
	Scene 9 Shot 1 ภาพในอดีตที่สี่แควในวัยเด็กกำลังจูงมือพ่อ และแม่

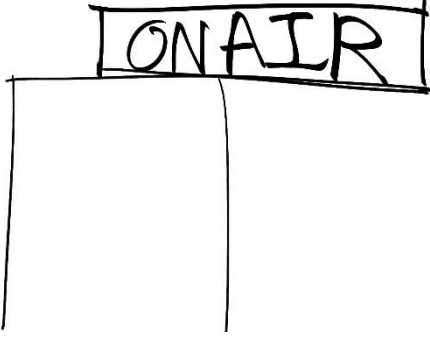
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 9 Shot 1 ภาพในอดีตที่มีคนกำลังขีดสิ่งใดบนเสา
	Scene 10 Shot 1 สี่แควเหม่อมองเพดานขณะคิดเรื่องในอดีต
	Scene 10 Shot 2 กระดาศปฏิบัติจนปลิวเล็กน้อย

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 10 Shot 3 สี่แควเหม่อมองเพดานขณะใช้ ความคิด
	Scene 11 Shot 1 มุมตรงของหน้าห้องพักของสี่แคว
	Scene 12 Shot 1 ภาพบรรยากาศระเบียงหน้าห้อง สตูดิโอ MTA

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 12 Shot 1 ภาพบรรยากาศระเบียงหน้าห้อง สตูดิโอ MTA
	Scene 13 Shot 1 สี่แควกำลังถ่ายรูป
	Scene 13 Shot 2 บรูคลินกำลังพูดคุยกับสี่แคว

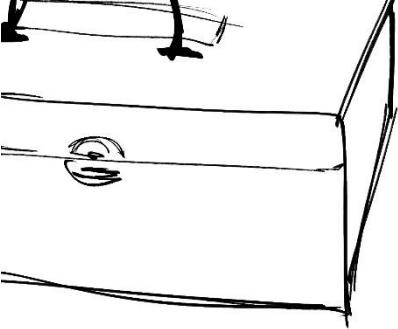
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 14 Shot 1 โมจิกับบรูคลินคุยโทรศัพท์กัน
	Scene 15 Shot 1 สี่แควหันมาคุยกับบรูคลิน
	Scene 15 Shot 2 บรูคลินพูดตกเตือนสี่แคว

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 15 Shot 3 สี่แควคือวาระตุก
	Scene 15 Shot 4 บรูคลินเถียงกับสี่แคว
	Scene 15 Shot 5 สี่แควนั่งฟังบรูคลิน

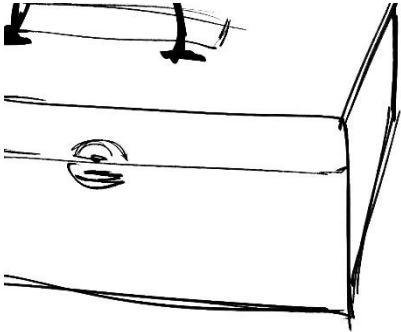
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 15 Shot 6 บรูคลินพูดคุยกับสี่แคว
	Scene 15 Shot 7 สี่แควฟังบรูคลินพูด และเริ่มคิดในใจ
	Scene 16 Shot 1 ภาพกล่องพยาบาลที่ตั้งอยู่บนโต๊ะ ข้างเตียงของสี่แคว

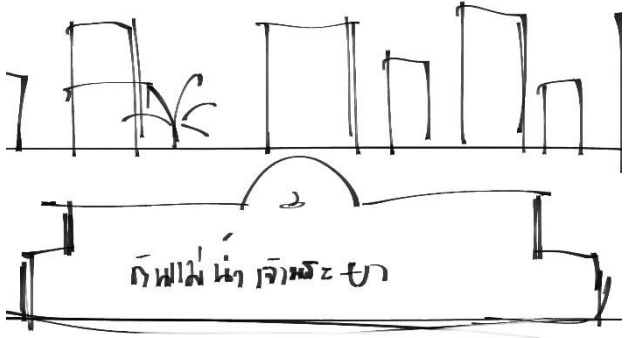
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 16 Shot 2 ภาพเข้าของสี่แควที่เป็นแผล
	Scene 16 Shot 3 โมจิ และสี่แควกำลังพูดคุยกัน
	Scene 16 Shot 4 โมจิไม่พอใจสี่แคว

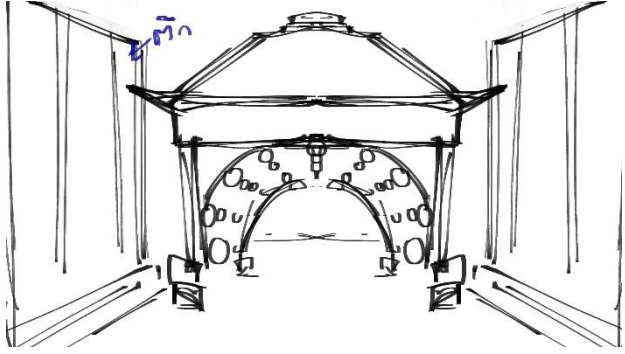
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 16 Shot 5 สี่แควได้รับข้อความจากอาจารย์
	Scene 16 Shot 6 โมจิยิ้มกว้างให้กับสี่แคว
	Scene 16 Shot 7 กล่องพยาบาลที่วางไว้บนโต๊ะข้างเตียงของสี่แคว

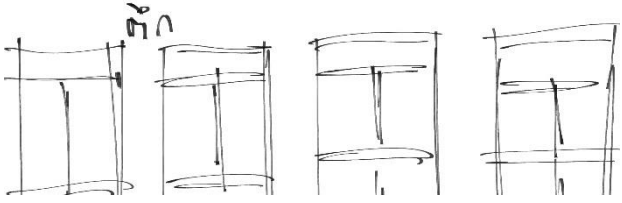
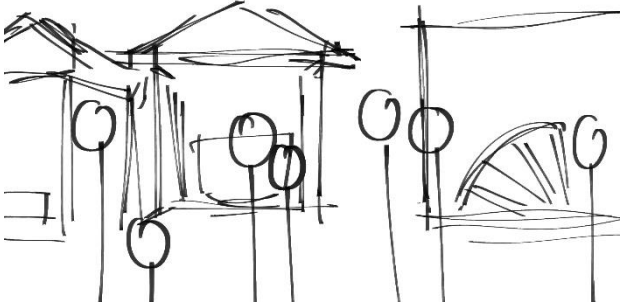
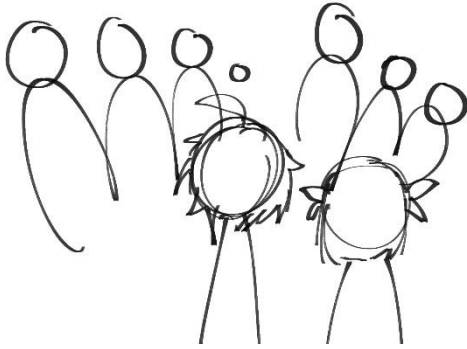
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 17 Shot 1 ฉายป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา
	Scene 18 Shot 1 สี่แควมองโทรศัพท์มือถือ ละเงยหน้า ขึ้นด้านหน้าเมื่อได้ยินเสียงโมจิ
	Scene 18 Shot 2 โมจิยิ้ม และอวดเสื้อผ้าของตน

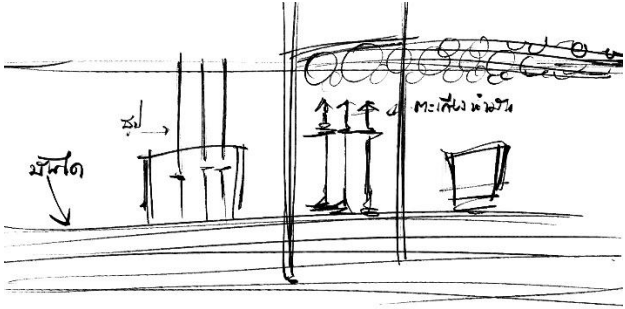
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 18 Shot 3 โมจิยู่หน้าเมื่อได้ยืนสี่แถวแถวตนเอง
	Scene 18 Shot 4 บรรยากาศงานบริเวณซุ้มทางเข้า ระหว่างทางเดิน
	Scene 18 Shot 5 สี่แถว และโมจิกำลังเดินไปด้วย พร้อมพูดคุยไปด้วย

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 18 Shot 6 บรรยายภาพงานบริเวณซุ้มทางเข้า ระหว่างทางเดิน
	Scene 19 Shot 1 บรรยายภาพงานบริเวณซุ้มขายอาหาร
	Scene 20 Shot 1 สี่แคว และโมจิกำลังมองคน ในลานแก๊ง

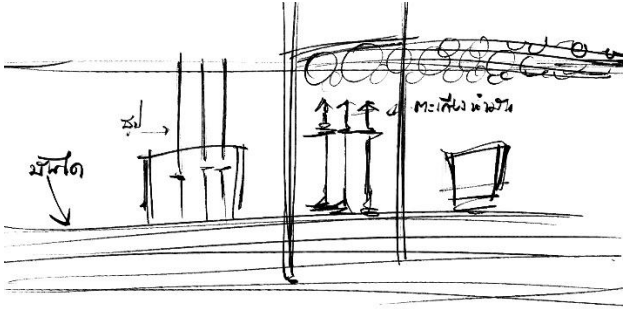
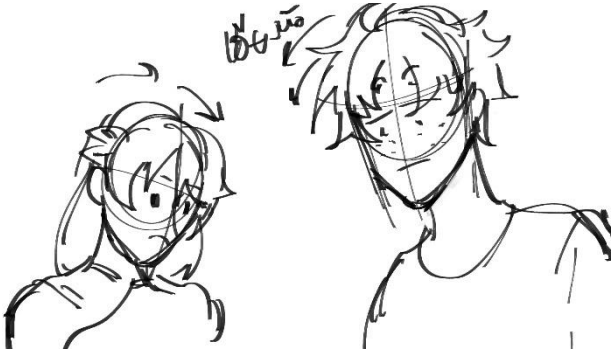
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 2 ภาพบรรยากาศบริเวณลานแก้ง
	Scene 20 Shot 3 สี่แควหันหลังกำลังจะเดินทางกลับ
	Scene 20 Shot 4 โมจิยกมือขึ้นส่งเสียงห้ามสี่แคว

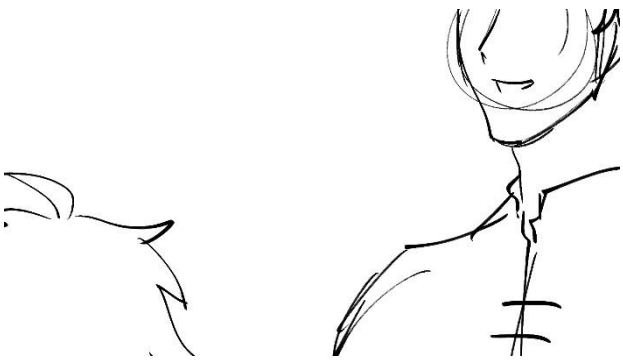
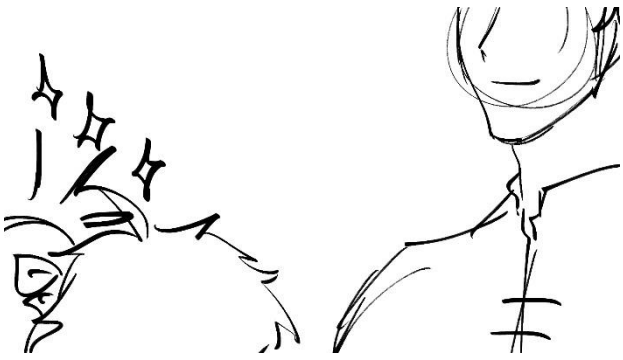
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 5 สี่แควชนเข้ากับเจ้าพระยา
	Scene 20 Shot 6 เจ้าพระยาเปิดหน้ากาก
	Scene 20 Shot 7 โมจิหลบหลังสี่แคว

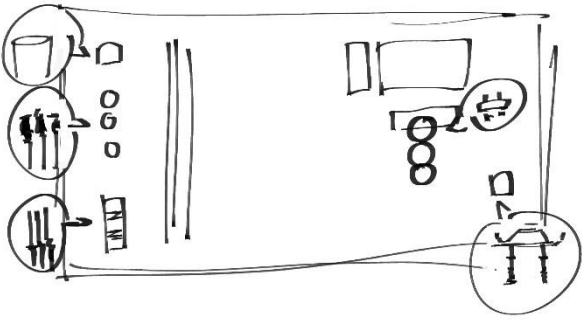
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
 A hand-drawn sketch of a street scene. On the left, a person is walking towards the right, indicated by an arrow and the Thai text 'มีใคร' (Is there anyone?). In the background, there is a building with a sign that says 'พระตำหนัก' (Phra Tam Nang). To the right of the building is a small structure, possibly a stall or a small shop.	Scene 20 Shot 8 ภาพบรรยากาศบริเวณลานแก้ว
 A hand-drawn sketch of a person's face and upper torso. The person has short, spiky hair and is looking slightly to the right. They are wearing a traditional Thai garment with a decorative pattern on the chest.	Scene 20 Shot 9 เจ้าพระยาฟ่งโมจิพูด และยิ้มออกมา
 A hand-drawn sketch of two people. On the left, a person is looking towards the right. On the right, another person is looking back at them. There is a speech bubble above the person on the right with the Thai text 'ใช่หรอ' (Is that right?).	Scene 20 Shot 10 โมจิ และสี่แควเอียงคอสงสัย

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 11 เจ้าพระยาตอบคำถามของโมจิ และ สี่แควด้วยท่าทางลึกลับ
	Scene 20 Shot 12 สี่แคว (คิดในใจ) ขณะสังเกต เจ้าพระยา
	Scene 20 Shot 13 เจ้าพระยายิ้มเพราะได้ยินเสียงในใจ ของสี่แคว

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 14 โมจิเริ่มคุยกับเจ้าพระยาด้วยความ ร่าเริง
	Scene 20 Shot 15 โมจิ และสี่แควถูกเจ้าพระยาตันไหล่
	Scene 20 Shot 16 แผนภาพมุมสูงบอกตำแหน่งภายใน ลานแก๊ซ

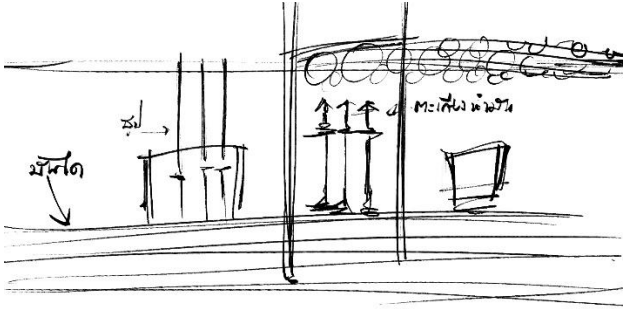
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 17 โมจิเงยหน้าคุยกับเจ้าพระยา
	Scene 20 Shot 18 โมจิ สี่แคว ฟังเจ้าพระยาอธิบาย
	Scene 20 Shot 19 กล้องหมุนรอบตะกร้าของแก๊ง ขณะที่เจ้าพระยาอธิบาย

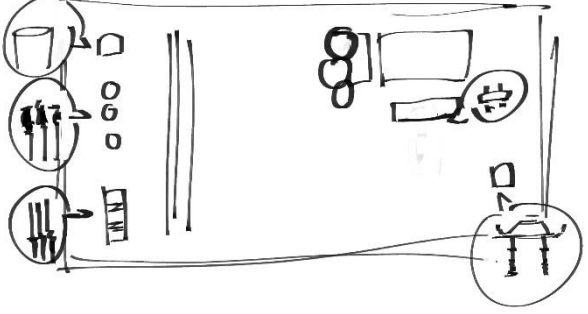
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 20 เจ้าพระยามองโมจิ และสี่แควเขียน ใบฝักดวงพร้อมทั้งอธิบายไปด้วย
	Scene 20 Shot 21 สี่แคว (คิดในใจ) ในขณะที่เจ้าพระยา เพลอตอบคำถามในใจสี่แควไป
	Scene 20 Shot 22 สี่แควอ้างที่เจ้าพระยาตอบคำถาม ที่ตัวเองคิดในใจ

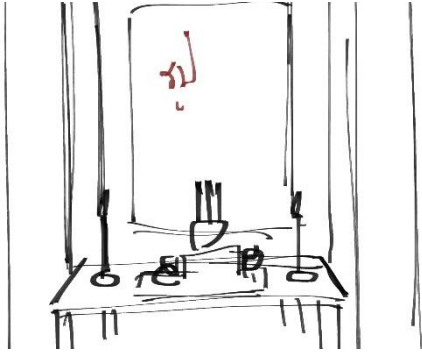
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
 A hand-drawn sketch of a street scene. On the left, a person is walking towards the right, indicated by an arrow and the Thai word 'เดิน' (walk). In the background, there is a building with a sign that says 'พระที่นั่งพิมาน' (Phra Nithing Piman). To the right of the building, there is a small structure, possibly a stall or a small shop.	Scene 20 Shot 23 ภาพบรรยากาศบริเวณลานแก้ง
 A hand-drawn sketch of a person's hands writing on a piece of paper. The person is holding a pen and is in the process of writing. The paper is tilted, and the writing is done in Thai script.	Scene 20 Shot 24 มือของสี่แควกำลังเขียนรายละเอียด ในใบฝากดวงในขณะที่เจ้าพระยา อธิบาย
 A hand-drawn sketch of a hand pointing with the index finger. The hand is shown from the side, and the finger is extended towards the right.	Scene 20 Shot 25 มือของเจ้าพระยาชี้ไปทางจุดที่ต้อง ไปไหว้ขอพร

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 26 แผนภาพมุมสูงบอกตำแหน่งภายใน ลานแก๊ซ
	Scene 20 Shot 27 โมจิเดินออกไปในขณะที่เจ้าพระยา คุยกับสี่แคว
	Scene 20 Shot 28 สี่แควนิทาเจ้าพระยาในใจ

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 29 ฉายภาพเทพเจ้าในจุดสำหรับขอพร ในขณะที่เจ้าพระยาอธิบาย
	Scene 20 Shot 30 สี่แถวหาขณะไหว้ขอพร
	Scene 20 Shot 31 สี่แถวแอบมองโมจิที่กำลังขอพร

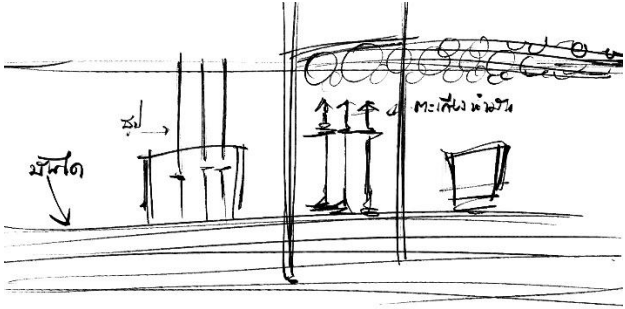
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 32 ภาพด้านหลังของโมจิ และสี่แคว ที่กำลังขอพรเทพเจ้า
	Scene 20 Shot 33 เจ้าพระยาออกดอกมองสี่แคว และ โมจิ
	Scene 20 Shot 34 เจ้าพระยาตีนิ้วใช้อิทธิฤทธิ์

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 35 ฝูงชนเบียดเข้ามาหาทั้งโมจิ และ สี่แควให้ใกล้ชิดกันมากขึ้น
	Scene 20 Shot 36 สี่แควเริ่มไหว้ขอพร
	Scene 20 Shot 37 มุมมองจากสายตาของสี่แควที่มองโมจิ กำลังหลับตาเพื่อขอพร

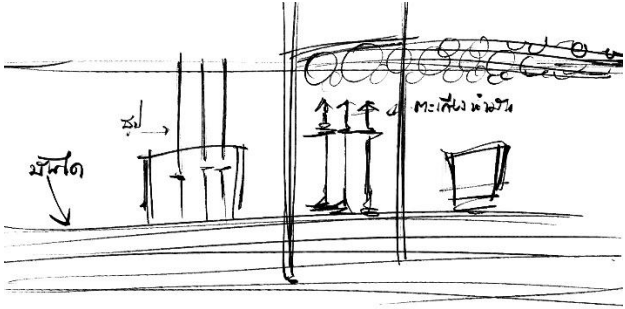
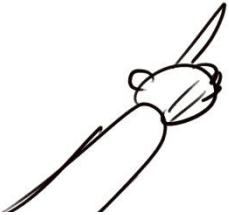
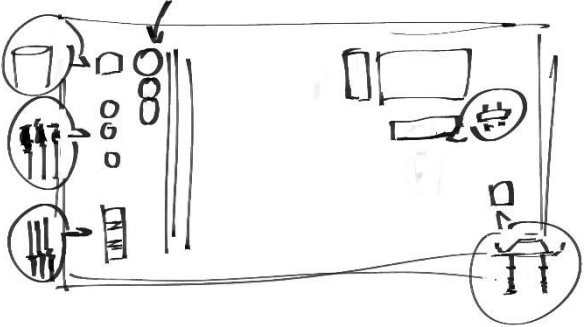
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
 A hand-drawn sketch of a street scene. On the left, there's a building with a sign that says 'มีโชค' (Mee Chok) with an arrow pointing down. In the center, there's a structure with two vertical poles and a sign that says 'พระโสมนัส' (Phra Somnath). To the right, there's a small structure with a sign that says 'พระโสมนัส' (Phra Somnath). The background shows a street with a fence and some trees.	Scene 20 Shot 38 ภาพบรรยากาศบริเวณลานแก้ง
 A hand-drawn sketch of two characters. On the left, a character with short hair and a traditional Thai shirt. On the right, a character with short hair and a modern shirt. They are both looking towards the right.	Scene 20 Shot 39 สี่แถวถามถึงตัวตนของเจ้าพระยา
 A hand-drawn sketch of two characters, identical to the previous one. On the left, a character with short hair and a traditional Thai shirt. On the right, a character with short hair and a modern shirt. They are both looking towards the right.	Scene 20 Shot 40 เจ้าพระยาฟังสี่แถวที่กำลังตั้งคำถามกับตัวเอง

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 41 สี่แควนินทาเจ้าพระยาในใจอีกครั้ง
	Scene 20 Shot 42 โมจิเตือนให้สี่แควไม่พูดอะไรเสีย มารยาทต่อหน้าเจ้าพระยา
	Scene 20 Shot 43 เจ้าพระยาตอบคำถามของสี่แคว

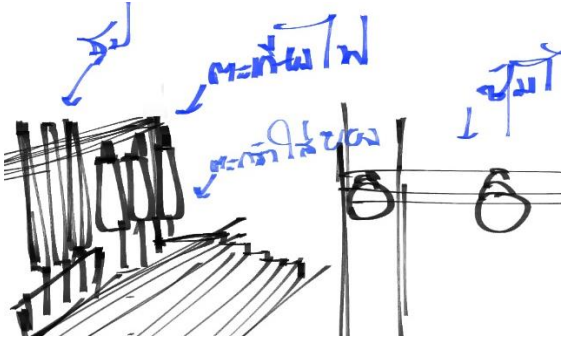
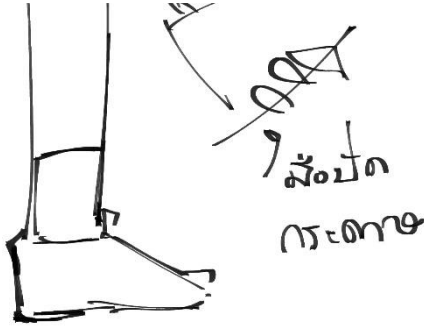
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 44 ภาพบรรยากาศบริเวณลานแก้ง
	Scene 20 Shot 45 มือของเจ้าพระยาชี้ไปยังจุดต่อไป
	Scene 20 Shot 46 แผนภาพมุมสูงบอกตำแหน่งภายในลานแก้ง

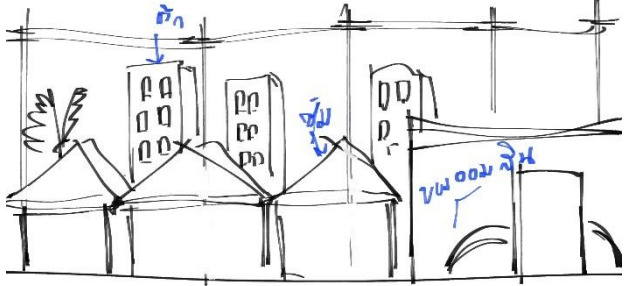
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 47 โมจิคุยกับเจ้าพระยาเรื่องชื่อของ เจ้าพระยา
	Scene 20 Shot 48 เจ้าพระยายิ้มรับเมื่อโมจิถามตน เรื่องที่มาของชื่อ
	Scene 20 Shot 49 เจ้าพระยาตอบคำถามของโมจิ เรื่องชื่อของตนเอง

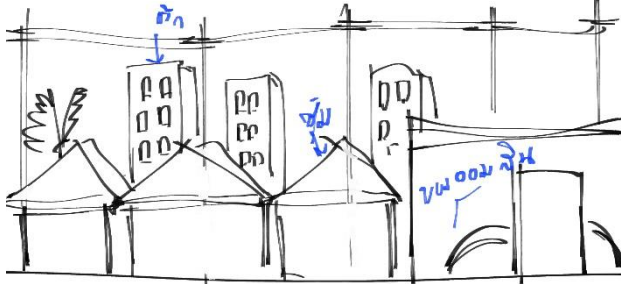
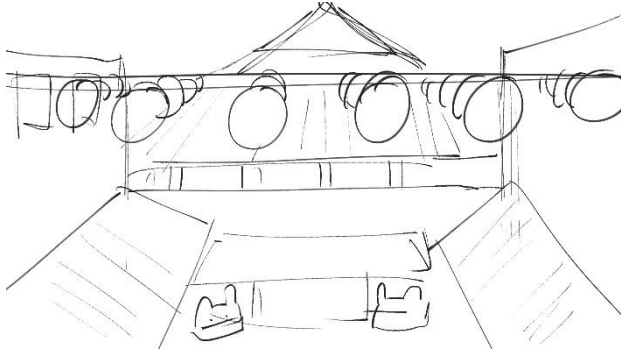
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 50 ภาพบรรยากาศบริเวณตะเกียง น้ำมันในลานแก้ง
	Scene 20 Shot 51 สี่แควปิดกระดาดผ่านหัวของตน
	Scene 20 Shot 52 สี่แควปิดกระดาดผ่านเท้าของตน

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 20 Shot 53 โมจิ และสีแควเทน้ำมันลงใน ตะไคร้ร้อน
	Scene 21 Shot 1 ภาพบรรยากาศผู้คนในงานตรุษจีน นครสวรรค์
	Scene 22 Shot 1 เจ้าพระยาถามโมจิ และสีแคว เรื่องความรู้สึกหลังการแก่ง

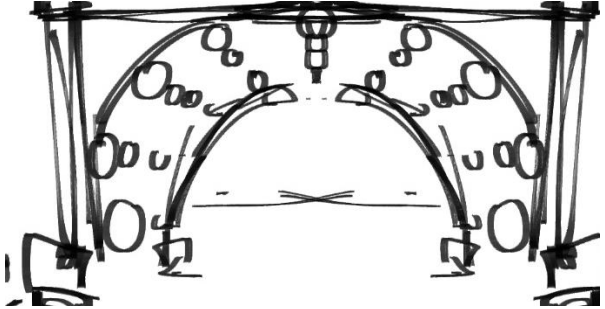
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 22 Shot 2 สี่แควตอบคำถามของเจ้าพระยา อย่างอ้าอึ้ง
	Scene 23 Shot 1 ภาพบรรยากาศผู้คนในงานตรุษจีน นครสวรรค์
	Scene 24 Shot 1 ภาพบรรยากาศผู้คนในงานตรุษจีน นครสวรรค์

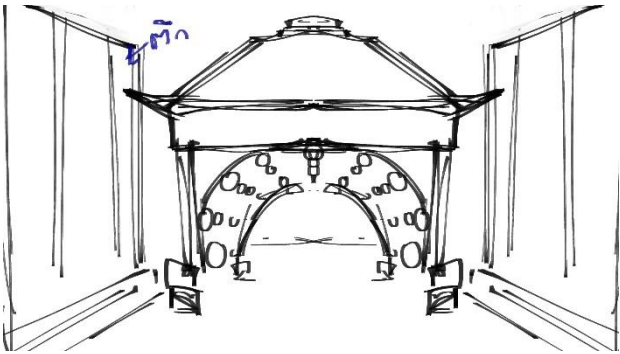
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 25 Shot 1 โมจิเริ่ม และเจ้าพระยาเริ่มพูดคุยกัน เรื่องที่เกี่ยวภายในงาน
	Scene 25 Shot 2 สี่แควฟงโมจิ และเจ้าพระยาพูดคุย กันเรื่องงานตรุษจีนปีนี้
	Scene 25 Shot 3 เจ้าพระยาพูดคุยกับสี่แควเรื่องให้ สี่แควพาโมจิไปเที่ยว

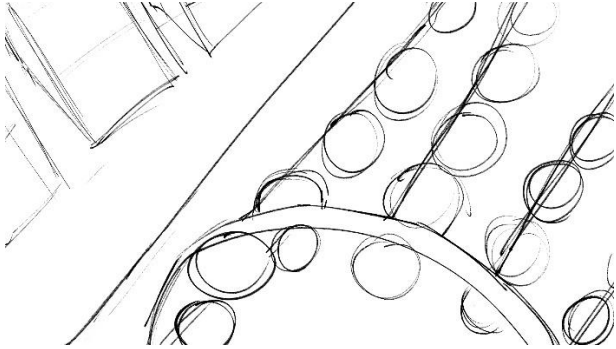
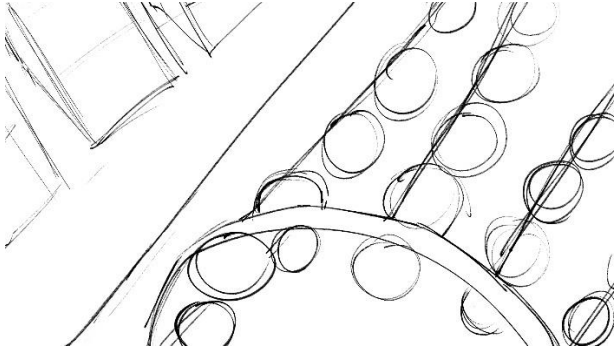
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 25 Shot 4 สี่แถวตอบรับคำของเจ้าพระยา
	Scene 25 Shot 5 สี่แถวนิทนาเจ้าพระยาในใจ
	Scene 26 Shot 1 บรรยากาศงานบริเวณซุ้มทางเข้า ระหว่างทางเดิน

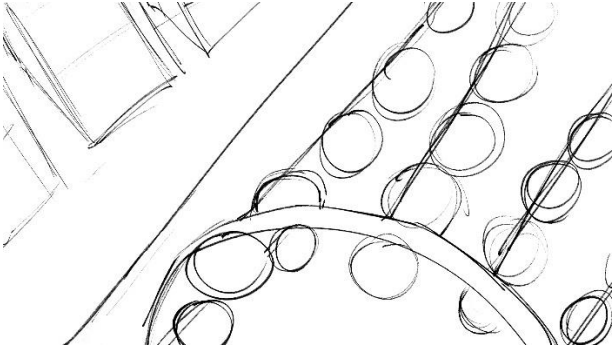
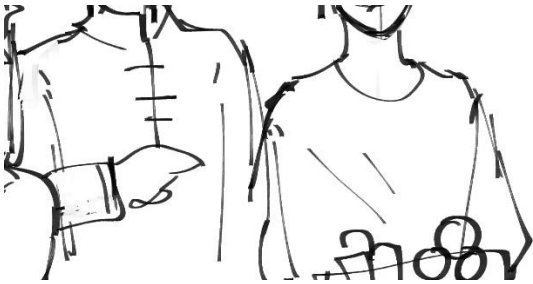
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 26 Shot 2 เจ้าพระยาโบกมือลาสี่แคว และโมจิ
	Scene 26 Shot 3 โมจิคิดว่ายังไม่ได้ขอช่องทาง ติดต่อของเจ้าพระยา
	Scene 26 Shot 4 สี่แควพลอบใจโมจิ

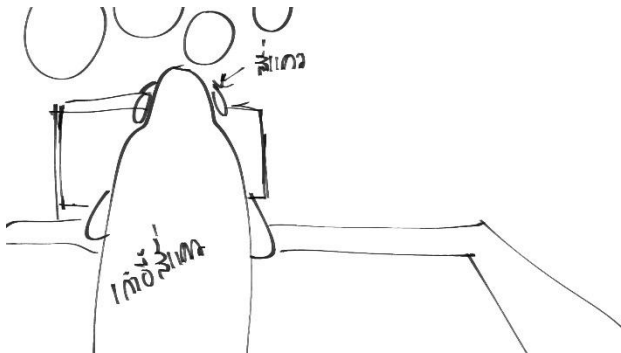
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 26 Shot 5 ภาพบรรยากาศซุ้มทางเข้างาน จากทางด้านบน
	Scene 26 Shot 6 ภาพบรรยากาศซุ้มทางเข้างาน จากทางด้านบนในเวลากลางคืน
	Scene 26 Shot 7 โมจิสงสัยที่สี่แถวเอาแต่มองตน ไม่วางตา

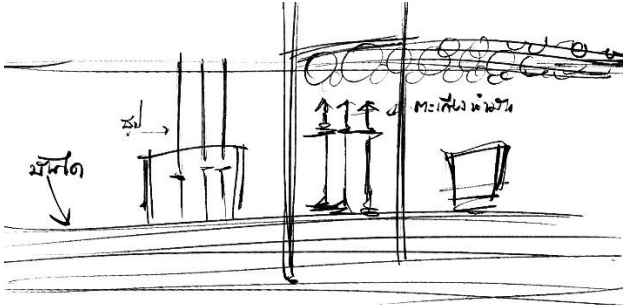
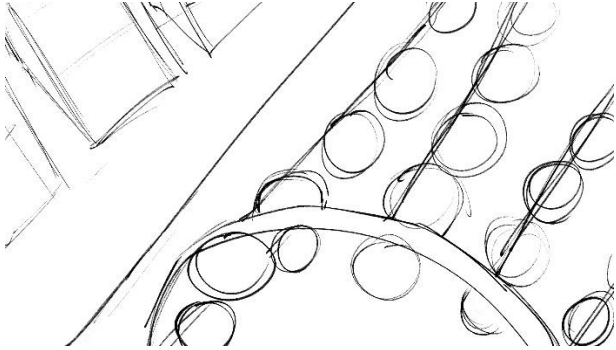
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 26 Shot 8 สี่แควมองโมจิด้วยรอยยิ้ม
	Scene 26 Shot 9 ภาพบรรยากาศซุ้มทางเข้างาน จากทางด้านบนขณะที่ทั้งสองกำลัง พูดคุยกัน
	Scene 27 Shot 1 ภาพย้อนไประหว่างที่ทั้งสองกำลัง ยืนอยู่ที่ลานแก่ง

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 27 Shot 2 ภาพย้อนไประหว่างที่ทั้งสองกำลัง ไขว่ขอพร
	Scene 28 Shot 1 สี่แควมองโมจิขณะที่กำลังคิดในใจ เรื่องของเธอ
	Scene 29 Shot 1 ภาพย้อนอดีตในตอนที่สี่แควเอาแต่ อยู่ในห้องของตนเอง

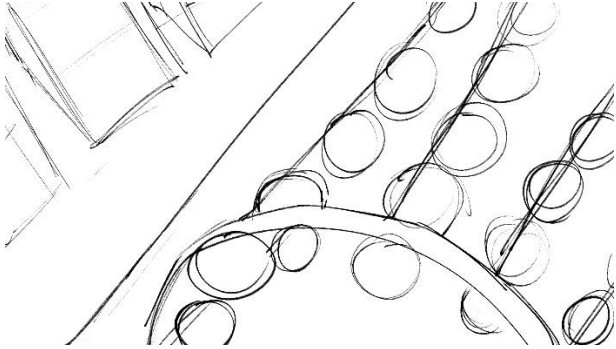
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 30 Shot 1 ภาพย้อนอดีตบรรยากาศที่ลานแก่ง
	Scene 31 Shot 1 ภาพบรรยากาศชุมทางเข้างาน ในเวลากลางคืนพร้อมเสียงพูดคุย ของทั้งสองคน
	Scene 31 Shot 2 ภาพจากมุมมองสายตาของสี่แควที่มอง โมจิขณะคิดในใจเรื่องของเธอ

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 31 Shot 3 สี่แควมองโมจิด้วยรอยยิ้มพลาบ คิดในใจเรื่องของเธอ
	Scene 31 Shot 4 ภาพของเจ้าพระยาที่กำลังมอง สี่แคว และโมจิอยู่บนหลังคา
	Scene 31 Shot 5 ภาพของใบหน้าของเจ้าพระยา กำลังมองสี่แคว และโมจิ และเฉลย ตัวตนของตัวเองในใจ

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions
	Scene 32 Shot 6 ภาพบรรยากาศซุ้มทางเข้างานใน เวลากลางคืนพร้อมคำพูดในตอนจบ ของเจ้าพระยา

การออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจ

ในการจัดทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง ได้มีการกำหนดให้มีการจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องดังกล่าว ทางคณะผู้จัดทำได้มีการออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจ พร้อมทั้งรายละเอียดที่จำเป็น ดังต่อไปนี้

คำชี้แจง

โครงการ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง
วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง

คณะผู้จัดทำโครงการ

1. นางสาว ณัฐภัทรา วิริยะกุลสิทธิ์
2. นางสาว กัญญาภักดิ์ อินจันทร์
3. นางสาว อภิญญา ใจเยี่ยม

ประโยชน์ของโครงการ

1. ผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง ได้อย่างถูกต้อง และตามหลักของวัฒนธรรมจีน
2. ผู้ชมที่เข้ารับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง มีความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการแก๊งมากยิ่งขึ้น และนำไปปรับใช้ได้อย่างถูกต้อง

คณะผู้จัดทำ ขอให้ผู้ที่รับชมโปรดพิจารณาให้คะแนนในช่อง 5 4 3 2 และ 1 โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในตารางแบบประเมินซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

- 5 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง ความพึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง ความพึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

แบบประเมินความพึงพอใจนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป และ ตอนที่ 2 แบบประเมินความหมายพึงพอใจ และข้อเสนอแนะ

แบบประเมินความพึงพอใจต่อการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ
เรื่อง ตรุษจีนนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก้ว ชง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 เพศ 1) ☐ ชาย 2) ☐ หญิง

1.2 ช่วงอายุ 1) ☐ 15 - 20 2) ☐ 21-26 3) ☐ 27-31 4) ☐ 32-35

ตอนที่ 2 โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

รายการการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านตัวละครและฉาก					
1.1 ตัวละครมีลักษณะเด่นและมีความสวยงาม					
1.2 ฉากมีความสวยงามเหมาะสม					
1.3 สีสันทันและแสงมีความสวยงาม					
2. ด้านระบบเสียงและเวลาการดำเนินเรื่อง					
2.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ					
2.2 ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
2.3 การเดินเรื่องมีความเหมาะสม					
2.4 ระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง					
2.5 ระบบเสียงมีความไพเราะ					
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
3.1 ส่งเสริมให้ผู้รับชมสนใจการแก๊งเพิ่มมากยิ่งขึ้น					
3.2 สามารถนำไปปรับใช้ในการแก๊งได้ในครั้งถัดไป					

ข้อเสนอแนะ

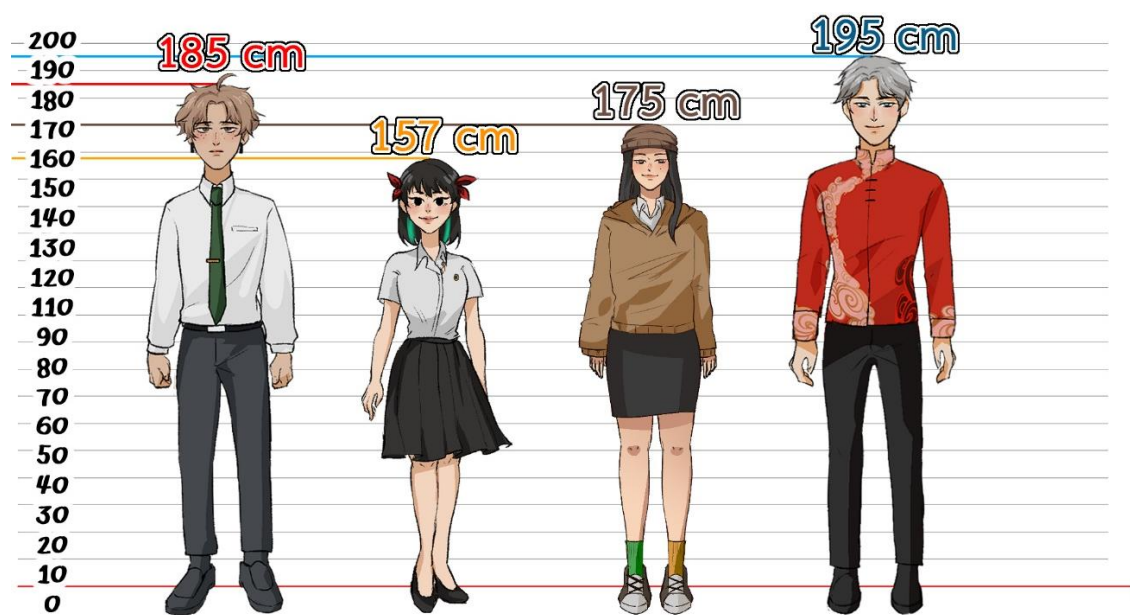
.....
.....

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

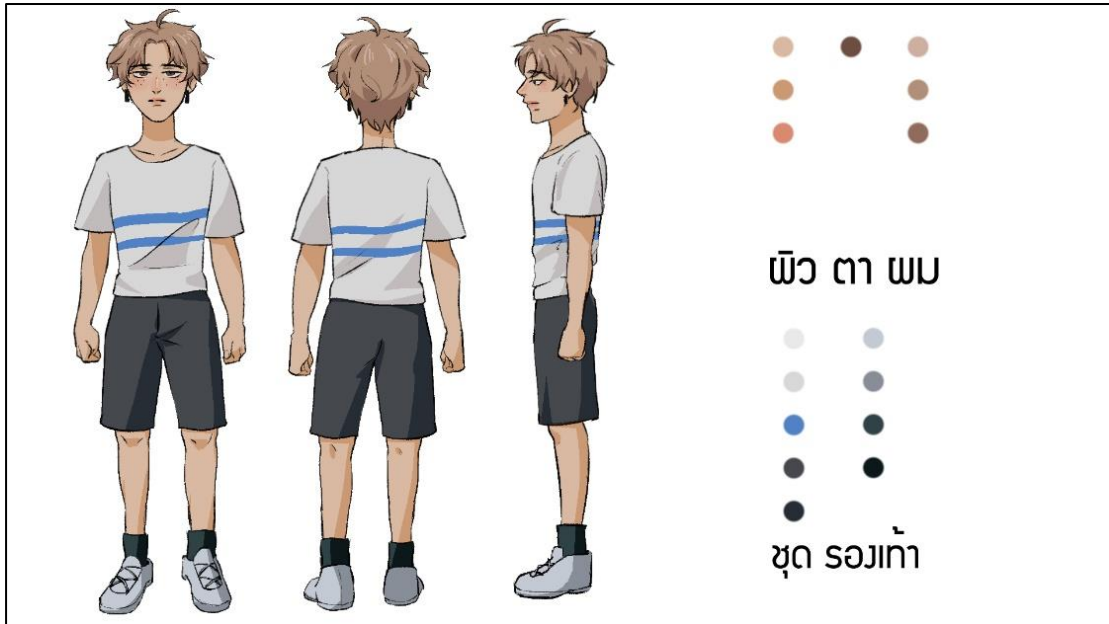
ตัวละคร (Character)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ ตรุษจีนนครสวรรค์ ตอน ฮาว ทู แก๊ง
มีตัวละครทั้งหมด 4 ตัวละคร ดังภาพที่ 4.1

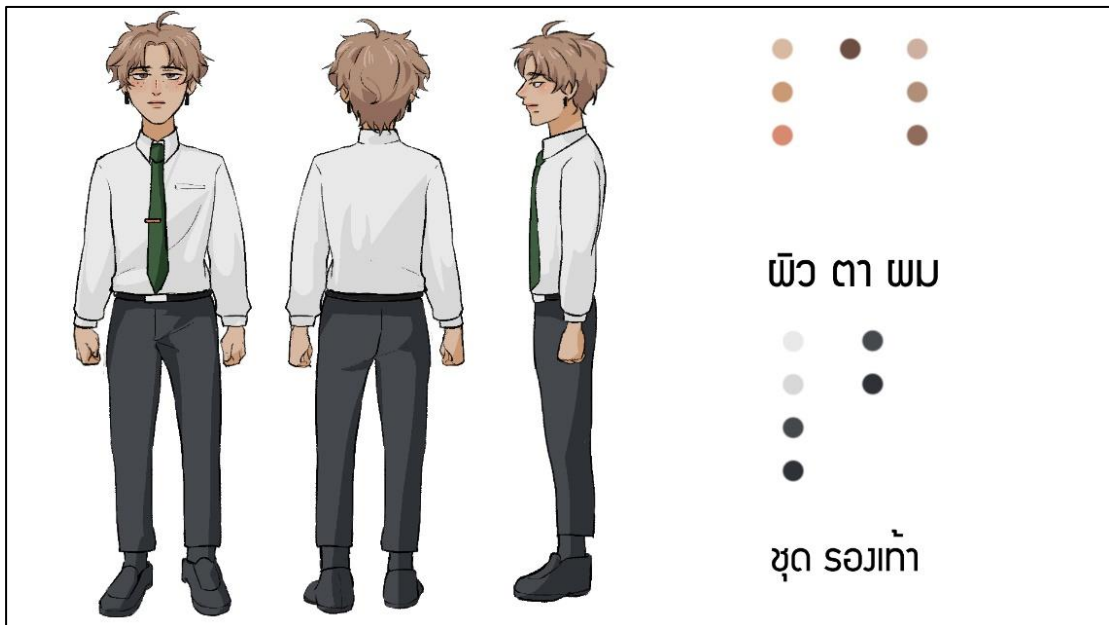


ภาพที่ 4.1 ตัวละครทั้งหมดในเรื่อง

ตัวละครที่ 1 สีแคว เพศชาย อายุ 21 ปี สัญชาติไทย มีผมสีน้ำตาลหยักศก มีผิวสองสี ใบหน้าตกรกระ สีหน้าเหมือนคนนอนไม่พออยู่เล็กน้อย แต่ว่าเป็นคนรักสะอาด และมีระเบียบ ทำให้น้อยครั้งที่จะได้เห็นเสื้อผ้าที่เขาใส่ยับ หรือดูไม่เรียบร้อย ดังภาพที่ 4.2 และภาพที่ 4.3

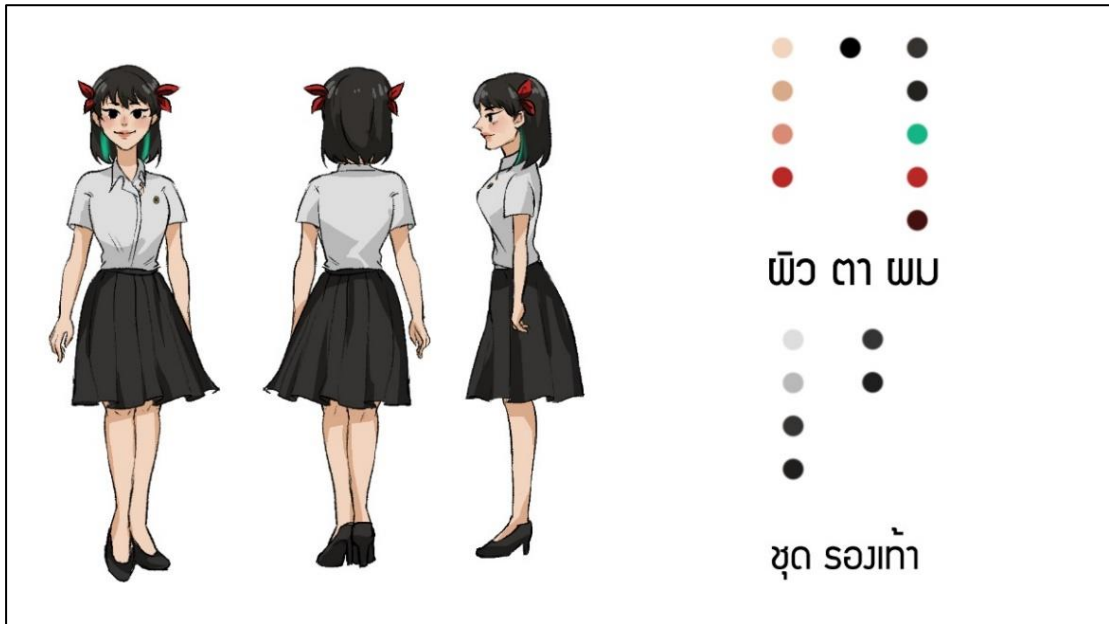


ภาพที่ 4.2 ตัวละครสีแควในชุดไปรเวท

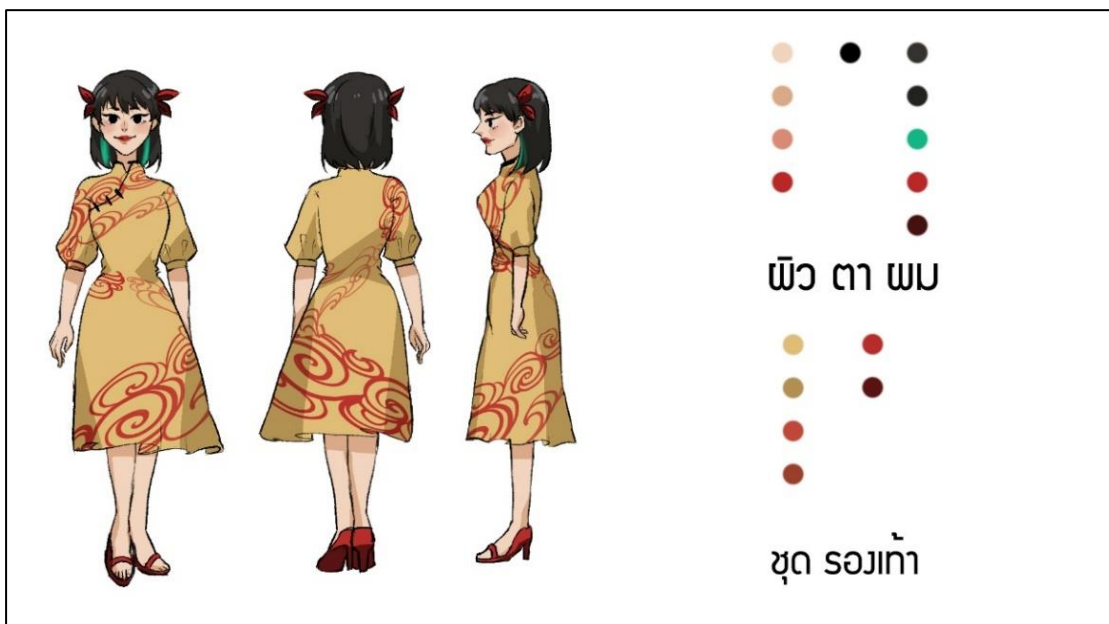


ภาพที่ 4.3 ตัวละครสีแควในชุดนักศึกษา

ตัวละครที่ 2 โมจิ เพศหญิง เป็นผู้หญิงตัวเล็ก ผิวขาว ใบหน้ามีเชื้อสายจีนอยู่มาก มีลักยิ้ม และยิ้มสวยมาก มีผมสีดำขลับ และทำไฮไลต์ผมสีเขียวมินต์ เธอเป็นคนชอบแต่งตัว และพิถีพิถัน ในการเลือกเสื้อผ้าของตนเองมาก แม้กระทั่งชุดนักศึกษาก็ยังเลือกเครื่องประดับ และเสื้อคลุม ให้เหมาะกับแต่ละวัน ดังภาพที่ 4.4 และภาพที่ 4.5

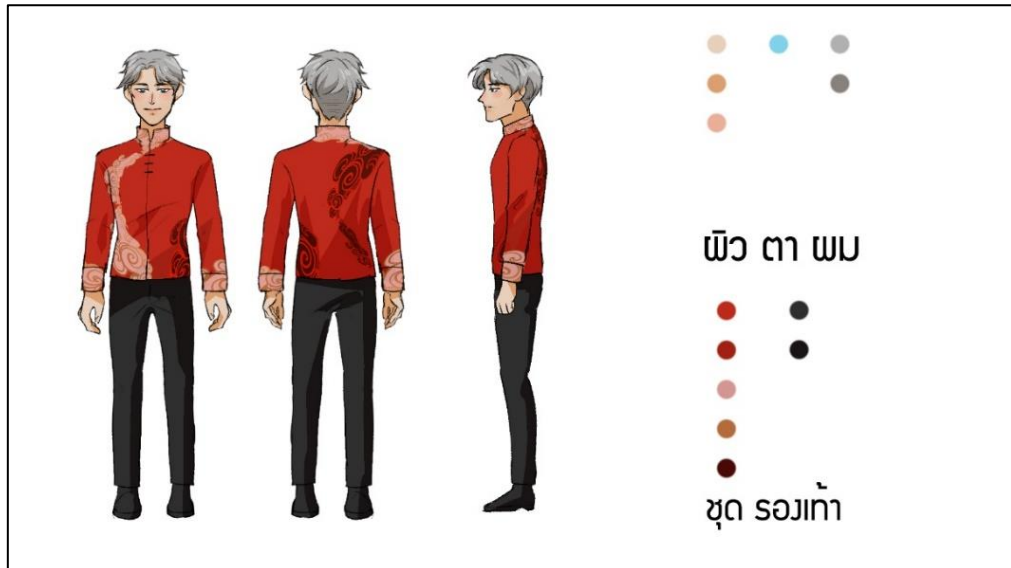


ภาพที่ 4.4 ตัวละครโมจิในชุดนักศึกษา



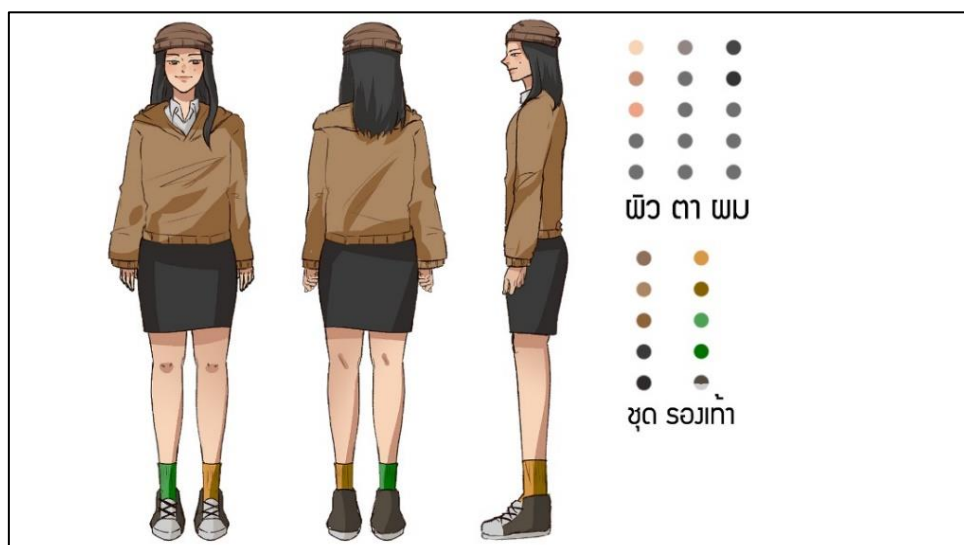
ภาพที่ 4.5 ตัวละครโมจิในชุดไปรเวท

ตัวละครที่ 3 เจ้าพระยา เพศชายอายุของเขาไม่สามารถคาดเดาได้ เป็นเด็กหนุ่มปรีศนาที่ไม่มีใครรู้ที่มาที่ไป แต่มักจะมีคนบอกว่าพบเห็นเขาทุก ๆ ปีในงานตรุษจีน เจ้าพระยาเป็นผู้ชายรูปร่างสูง ผิวนวล ผมตรงสีเทาวันบุหรี่ ดวงตาสีฟ้า ท่าทางดูสุภาพแต่งตัวด้วยเสื้อกั๊กฟ้าสำหรับผู้ชาย ดังภาพที่ 4.6



ภาพที่ 4.6 ตัวละครเจ้าพระยา

ตัวละครที่ 4 บรูคลิน เพศหญิง อายุ 24 ปี เป็นหนึ่งในเพื่อนสนิทของสี่แคว ต้องการให้บุคลิกที่สามารถเข้ากับสี่แควได้แบบสนิทใจจึงเลือกตัวละครที่มีนิสัย และลักษณะที่มีความเฝื่องว้าง ซื่อตรง ผสมอยู่ รวมไปถึงต้องการสื่อให้เห็นว่ารอบตัวสี่แควมีคนที่ค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ ทำให้สี่แควมีบุคลิกที่พยายามเป็นผู้ใหญ่ด้วยเช่นกัน ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.1 ตัวละครบรูคลิน

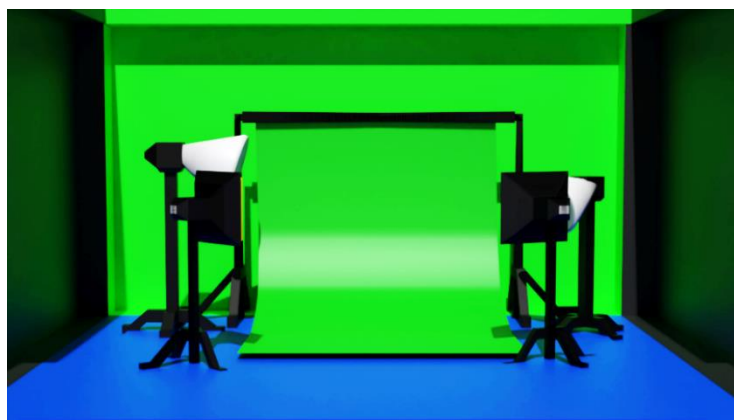
ฉากและอุปกรณ์ (Environment)

1. ฉากห้องของสี่แคว เป็นห้องเช่าใกล้มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สามารถเดินเท้าไปถึงมหาวิทยาลัยได้ ห้องของสี่แควอยู่ชั้น 2 มีนิกมาทำรังที่ระเบียงเนื่องจากกระเบียงห้องอยู่ติดยอดต้นไม้ ทำให้จำเป็นต้องตากผ้าในห้องแทน เนื่องจากยอดต้นไม้จะลงมาถึงระเบียง ในที่นี้ห้องสี่แควนั้นจะอยู่ในฤดูหนาว หน้าต่างกระจกจึงถูกปิดไว้แม้กระทั่งในเวลากลางวัน ภายในห้องติดไฟ RGB สร้างบรรยากาศในการทำงาน และมีการบุแผ่นเก็บเสียงไว้ที่ผนังห้องบริเวณติดโต๊ะคอมพิวเตอร์ บริเวณประตูห้องมีตุ้มเบลอออกกำลังกาย และเยื้องจากนั้นมีกาน้ำร้อน และหม้อทอดอเนกประสงค์พร้อมตุ๋นเย็น ทำให้สะดวกสบาย และไม่จำเป็นต้องจากห้องบ่อยนัก ดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 ฉากห้องของสี่แคว

2. ฉากภายในห้องสตูดิโอ MTA เป็นห้องสตูดิโอของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ซึ่งมีฉาก Green Screen และกล้องสำหรับถ่ายภาพ และแพร่ภาพสด ภายในห้องมีผนังสีดำ และมีฉาก Green Screen ในด้านหนึ่งของกำแพง ในเวลากลางวันนักศึกษา มักจะใช้ห้องเพื่อถ่ายวิดีโอ ถ่ายรูป หรือทำงานตามที่ได้รับมอบหมายซึ่งเป็นงานเกี่ยวกับวิดีโอ และต้องได้รับคำอนุญาตจากอาจารย์ จึงจะสามารถใช้ห้องสตูดิโอได้ ดังภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.9 ฉากภายในห้องสตูดิโอ MTA

3. ฉากบริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์ ทางเดินก่อนเข้าลานแก่งที่ประดับด้วย โคมไฟตลอดทั้งซอย มีรถของผู้ที่เข้าร่วมงานจอดในระหว่างทาง และในช่วงเวลาเย็น มักจะมีนักท่องเที่ยวมาเดินผ่านทางดังกล่าวเพื่อเข้างานดังภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.10 ฉากบริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์

4. ฉากบริเวณลานแก่งในงานเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์ ในลานแก่งนั้นจะประดับไปด้วย โคมไฟ จะมีองค์เจ้าแม่กวนอิม และเทพเจ้าองค์ให้ส่วยเอี้ย หรือเทพเจ้าแห่งโชคชะตาให้ได้กราบไหว้ ขอพร โต๊ะสำหรับรับตะกร้าแก่ง ตะเกียงน้ำมันสำหรับทำพิธีแก่ง ในช่วงเวลาบ่ายจะมีนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเป็นช่วงที่ผู้คนเลิกงานเลิกเรียนแล้วออกมาเที่ยวถ่ายรูป หรือแก่งนั่นเอง ดังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 ฉากบริเวณลานแก่งในงานเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์

5. ฉากห้องนอนของโมจิ เนื่องจากตัวละครโมจิมีพื้นเพเดิมคืออาศัยอยู่กับบ้านซึ่งเป็นครอบครัวใหญ่ จึงออกแบบให้ห้องนอนของเธอเป็นห้องนอนที่มีขนาดไม่ใหญ่นัก มีหลังคาเตี้ย เนื่องจากเป็นบ้านในลักษณะของตึกแถว สีของผนังเป็นสีเหลืองซึ่งทาเหมือนกันทุกห้องในบ้าน มีพุกอยู่มุมห้องพร้อมโต๊ะขาเตี้ยตัวเล็ก ๆ พื้นห้องเป็นพื้นไม้ และหน้าต่างของห้องมักจะปิดตลอดเวลา มีการวางตุ๊กตาที่เธอชื่นชอบพร้อมกับของใช้ที่เป็นสิ่งที่บ่งบอกความเป็นโมจิ คือสีชมพู และสีเหลือง ผสมกับของใช้ที่ได้รับจากแม่ และของขวัญจากครอบครัว เช่น ผ้าห่ม และผ้าเช็ดตัว ห้องนอนของโมจิ จะไม่มีคอมพิวเตอร์เนื่องจากเธอเรียนด้วยไอแพด ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 ฉากห้องนอนของโมจิ

6. ฉากหน้าหอพักของสี่แคว เป็นหอพักที่อยู่ไม่ไกลจากมหาวิทยาลัยมากนัก แม้จะเป็นหอพักที่อยู่ในตัวเมือง และติดถนน ทว่าที่สวนหย่อมของหอพักก็มีต้นไม้อยู่มากพอสมควร รอบ ๆ บริเวณหอมีเสาไฟ และถึงขยะอยู่ จากหอพักไปถึงมหาวิทยาลัยนั้นมีระยะทางไม่ไกลมากนัก และหากมองจากหน้าหอจะสามารถเห็นตึกเรียนทางด้านหลังของหอพักได้ ดังภาพที่ 4.13



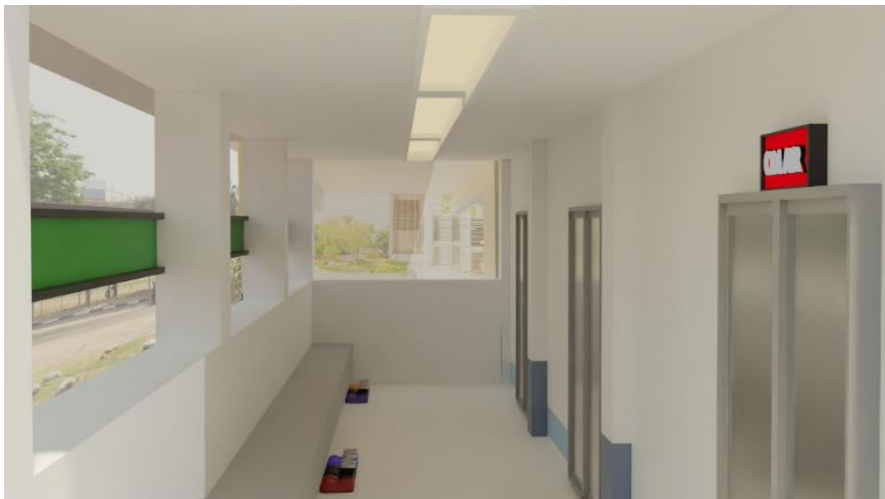
ภาพที่ 4.13 ฉากหน้าหอพักของสี่แคว

7. ฉากหน้าบ้านของโมจิ บริเวณหน้าบ้านของโมจิ และโดยรอบนั้นมีตึกแถวอยู่ล้อมรอบ แสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของเธที่เป็นสถานที่เปิด และอยู่ในบริเวณชุมชนทำให้ส่งเสริมบุคลิกของตัวละครให้ดูมีสีสันมากขึ้นด้วยโทนสี และบริเวณในฉากดังกล่าว ดังภาพที่ 4.14



ภาพที่ 4.14 ฉากหน้าบ้านของโมจิ

8. ฉากระเบียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสถานที่จริงที่เป็นอาคารเรียนของสาขาคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศอยู่บริเวณชั้น 2 ประกอบด้วย ห้องประชุม ห้องเรียน และห้องสตูดิโอสำหรับถ่ายทำ และออกอากาศสด ซึ่งเป็นห้องเรียนของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ที่ระเบียงมีรองเท้าของนักศึกษา และอาจารย์วางเรียงกันอยู่ ดังภาพที่ 4.15



ภาพที่ 4.15 ระเบียงหน้าห้องสตูดิโอ MTA

9. ฉากบริเวณซุ้มขายอาหารงานตรุษจีนนครสวรรค์ เป็นหนึ่งในจุดน่าท่องเที่ยวของงานตรุษจีนนครสวรรค์ ประกอบด้วยซุ้มสำหรับขายอาหารมากกว่า 100 ซุ้มในแต่ละปี ซึ่งเป็นร้านอาหารชื่อดังในจังหวัดนครสวรรค์ มีการอ้างอิงการจัดวางจากสถานที่จริง ดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 ฉากบริเวณซุ้มขายอาหารงานตรุษจีนนครสวรรค์

10. ฉากป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา เป็นสถานที่จัดงานตรุษจีนนครสวรรค์ในทุก ๆ ปี ซึ่งตั้งอยู่บริเวณริมเขื่อนแม่น้ำเจ้าพระยา ป้ายมีลักษณะเป็นสีน้ำตาลแดง ตัวอักษรสีทอง ตกแต่งโดยรอบอย่างสวยงามในขณะที่ด้านหลังของป้ายนั้นคือกำแพงเขื่อนสัสดี และมักจะมีบรรยากาศท้องฟ้าที่แจ่มใสอยู่ในเสมอในช่วงเวลากลางวัน สถานที่นี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสถานที่จริงในจังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งเป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดนครสวรรค์ ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 ฉากป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา

11. ฉากลานกิจกรรมเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์ เป็นลานกิจกรรมที่ตั้งบริเวณติดริมแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากจุดถ่ายรูปในงานตรุษจีนนครสวรรค์ในปีต่าง ๆ ที่จะมีรูปแบบแตกต่างกันไปในแต่ละปี ทว่ามีความสวยงามไม่แพ้กัน จึงได้นำจุดเด่นในแต่ละปีมาสร้างเป็นฉากสำหรับจุดถ่ายรูปภายในงาน ประกอบไปด้วยเมืองโบราณจำลอง โคมไฟรูปแบบต่าง ๆ และจำลองจุดท่องเที่ยวต่าง ๆ ในประเทศจีนเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศของงานเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์ ดังภาพที่ 4.18



ภาพที่ 4.18 ฉากลานกิจกรรมเทศกาลตรุษจีนนครสวรรค์

12. ของที่ใช้สำหรับแก้ชง เป็นอุปกรณ์สำหรับแก้ชงที่ ถูกบรรจุลงในตะกร้า เพื่อให้ง่ายต่อการถือไปตามจุดต่าง ๆ ในลานแก้ชง สามารถซื้อได้ในบริเวณที่ลานแก้ชง มีราคาไม่สูง และสามารถนำไปใช้แก้ชงได้ตามคำแนะนำโดยไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์อะไรมาเอง ในแต่ละปีจะมีจำนวนของในตะกร้าไม่เหมือนกัน แต่ในที่นี้ภายในตะกร้าจะประกอบไปด้วย รูป น้ำมันตะเกียง ส้มมงคล เทียนแดง กระดาษเงิน กระดาษทอง ขนมหั้วอัน และใบฝักดวง ดังภาพที่ 4.19



ภาพที่ 4.19 ของที่ใช้สำหรับแก้ชง

13. รถขายเสียง ได้รับแรงบันดาลใจมาจากรถขายเสียงในชีวิตจริง เป็นรถที่วิ่งในบริเวณตัวเมืองของจังหวัดนครสวรรค์ ใช้สำหรับขายเสียง ประชาสัมพันธ์งานเทศกาลต่าง ๆ ในพื้นที่คือเทศกาลตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ โดยส่วนมากจะมีลักษณะเป็นรถกระบะที่ปรับเปลี่ยนให้ท้ายกระบะมีแผ่นไว้นิโชมโฆษณาขนาดใหญ่ รวมไปถึงมีลำโพงประดับอยู่รอบคัน โดยส่วนมากเราจะสามารถพบเห็นรถขายเสียงตามท้องถนน และมีเสียงที่ดังมากจนสามารถเข้าถึงให้ได้ยินทั่วบริเวณที่วิ่งผ่าน ดังภาพที่ 4.20



ภาพที่ 4.20 รถขายเสียง

14. กรอบรูปคู่ของโมจิ และสี่แคว คือกรอบรูปภาพของสี่แคว และโมจิที่ทั้งสองตั้งไว้ในห้องของตน เป็นภาพของทั้งสองคน ก่อนที่จะตกลงคบกันในสมัยเมื่อโมจิอยู่ปี 1 และสี่แควอยู่ปี 2 ในงานกีฬาของมหาวิทยาลัย ซึ่งเหตุการณ์นี้ทำให้ทั้งโมจิ และสี่แควตกลงคบกันตั้งแต่นั้นมา สี่แคว และโมจิ จะตั้งกรอบรูปดังกล่าวไว้ในห้องในมุมที่ตนสามารถเห็นได้เสมอ เพื่อย้ำเน้นให้ความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองตัวละครนั้นชัดเจนยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 4.21



ภาพที่ 4.21 กรอบรูปคู่ของโมจิ และสี่แคว

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation)

ภาพหน้าหอพักของสี่แคว ที่ Zoom Out กล้องออกจนเห็นบริเวณโดยรอบ ดังภาพที่ 4.22



ภาพที่ 4.22 หน้าหอพักสี่แคว

รถเคลื่อนผ่านหน้าหอพักของสี่แควไป ได้ยินแว่วเสียงประกาศตามสายเค้่าไปกับเสียงรถ ดังภาพที่ 4.23



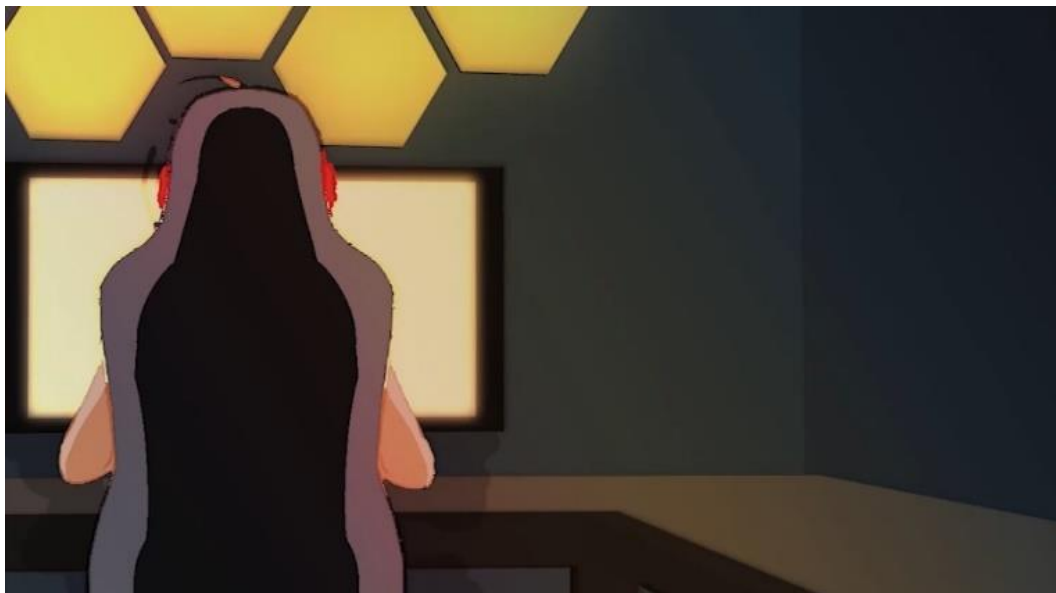
ภาพที่ 4.23 รถเคลื่อนผ่านหน้าหอพักของสี่แควไป

ภาพพระเบี่ยงหอพักของสี่แควที่ได้ยินแว่วเสียงประกาศตามสายเค้าวไปกับเสียงรถ และนกร้องที่ระเบียงห้องของสี่แคว และบินโฉบลงมา ดังภาพที่ 4.24



ภาพที่ 4.24 นกบินลงมาที่ที่ระเบียงห้องสี่แคว

สี่แควกำลังพิมพ์งานโดยที่มุมภาพกล้องเคลื่อนผ่านหลังสี่แคว ได้ยินเสียงคีย์บอร์ดแว่วมาพร้อมกับสี่แควที่เริ่มเล่าเรื่อง ดังภาพที่ 4.25



ภาพที่ 4.25 สี่แควกำลังพิมพ์งานอยู่ในห้อง

กล้องแพนจากโต๊ะทำงานของสี่แควอีกด้านจนเห็นภาพกรอบรูปคู่ของสี่แคว และโมจิ พร้อมเสียงบรรยายของสี่แคว และเสียงคีย์บอร์ดของเขาเอง ดังภาพที่ 4.26



ภาพที่ 4.26 รูปคู่ของโมจิกับสี่แคว

สี่แควมองหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่สะท้อนผ่านกรอบแว่น กระพริบตามองหน้าจอคอมพิวเตอร์ พร้อมเสียงบรรยายของเขาเอง ดังภาพที่ 4.27



ภาพที่ 4.27 สี่แควจ้องหน้าจอคอม

มือของสี่แควที่กำลังพิมพ์บนแป้นพิมพ์อย่างรวดเร็วหลายครั้ง พร้อมเสียงบรรยายของเขาเอง ดังภาพที่ 4.28



ภาพที่ 4.28 สี่แควพิมพ์งาน

กล้องแพนตามารถขายเสียงโฆษณาเทศกาลตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งผ่านหน้าหอของสี่แควไป พร้อมเสียงตามสาย ดังภาพที่ 4.29



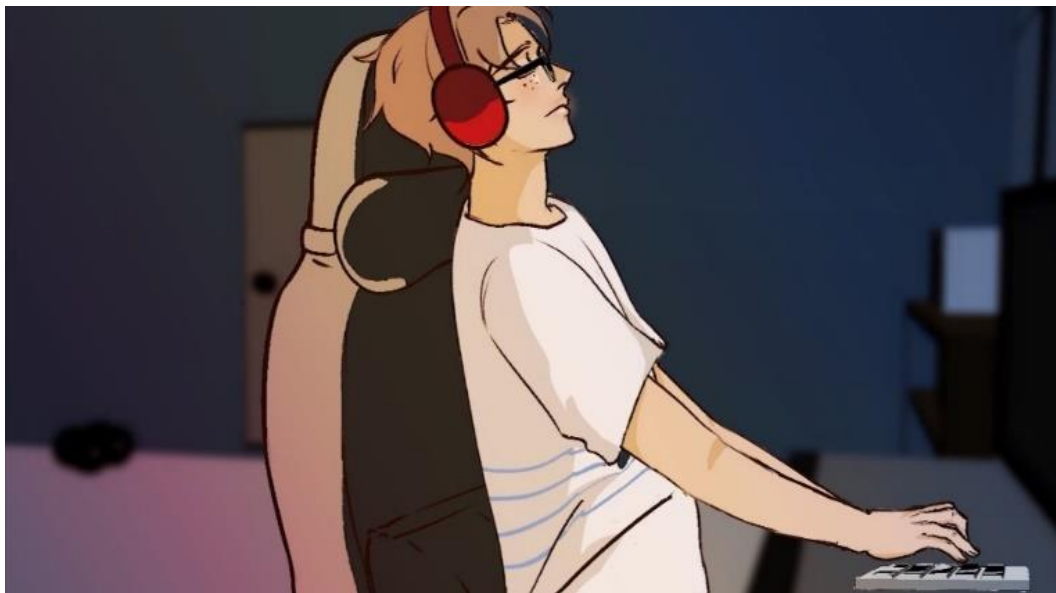
ภาพที่ 4.29 รถขายเสียงผ่านหน้าหอพักสี่แคว

กล้องแพนภาพสี่แควที่กำลังพิมพ์เอกสารอยู่อย่างเร่งรีบ และเสียงบรรยายของเขาเอง
พร้อมขึ้น Insert ตัวอักษรแนะนำตัวละครสี่แคว ดังภาพที่ 4.30



ภาพที่ 4.30 สี่แควพิมพ์งาน

สี่แควพิมพ์ครั้งสุดท้าย และกดปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์ ก่อนจะยัดตัวบิตชี้เกียจหลังจาก
ที่ทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ดังภาพที่ 4.31



ภาพที่ 4.31 สี่แควบิตชี้เกียจ

สี่แควเหม่อมองเพดานพร้อมกระพริบตาท่ามกลางความเจียบอย่างเหม่อลอยด้วยสีหน้าเหมือนกำลังใช้ความคิดกับอะไรบางอย่างจนทั้งห้องเงียบมีเพียงเสียงของคอมพิวเตอร์ที่กำลังทำงานอยู่ ดังภาพที่ 4.32



ภาพที่ 4.32 สี่แควกระพริบตามองเพดาน

สี่แควก้มหน้าลงมามองไปด้านหน้าที่ว่างเปล่าพร้อมใช้ความคิดในหัวไปด้วยพร้อมเสียงบรรยายของเขาถึงการแข่งขันที่จะถึงนี้ ดังภาพที่ 4.33



ภาพที่ 4.33 สี่แควมองหน้าจอคอม

ปฏิทินกำลังพลิกจากลมที่มาจากแอร์ภายในห้อง และพัดลมที่ปฏิทินมีรอยปากกาแดงที่วงวันที่ต้องส่งงานของสี่แคว สื่อให้เห็นว่าเวลางานของสี่แควใกล้จ่าถึงวันกำหนดส่งเข้ามาทุกที ดังภาพที่ 4.34



ภาพที่ 4.34 ปฏิทินถูกลมพัด

มือของสี่แควกำลังเคาะไปกับโต๊ะจนกระทั่งโมจิโหมมา และคุยเรื่องที่สี่แควหายหน้าหายตาไป ดังภาพที่ 4.35



ภาพที่ 4.35 สี่แควเคาะโต๊ะ

สี่แควเอามือถือออกจากหูเพราะโมจิพูดเสียงดังด้วยความเคยชินกับวิธีการพูดของแฟนตัวเอง จึงดึงมือถือออกด้วยสีหน้าเรียบเฉย ดังภาพที่ 4.36



ภาพที่ 4.36 สี่แควนำโทรศัพท์ออกจากหู

ภาพหน้าบ้านของโมจิในบริเวณชุมชน ซึ่งเป็นตึกแถวมีบรรยากาศร่มรื่นพื้นที่ค่อนข้างโปร่ง ดังภาพที่ 4.37



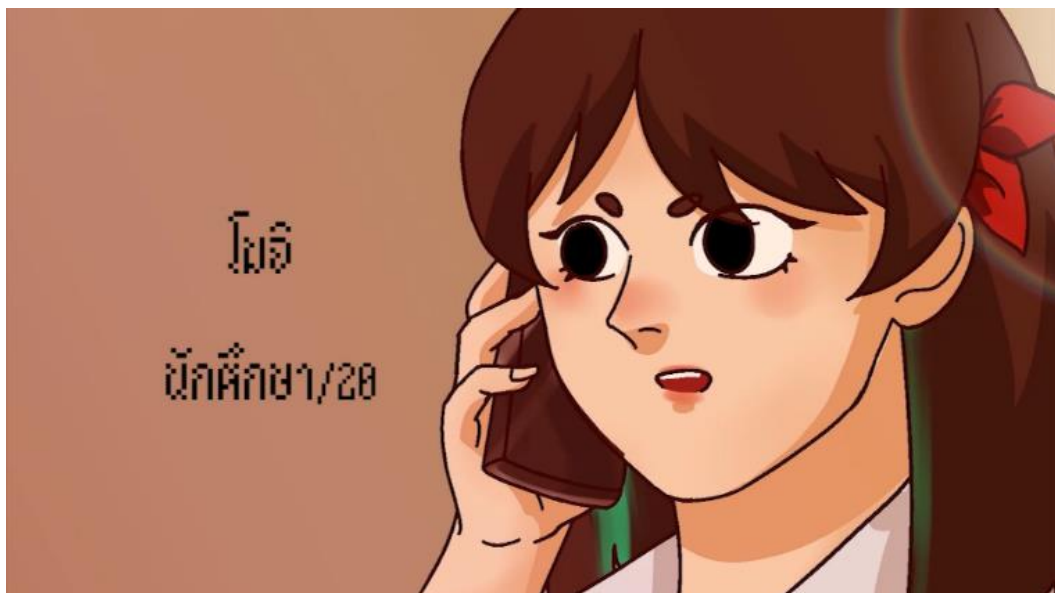
ภาพที่ 4.37 หน้าบ้านของโมจิ

กล้องหมุนรอบตัวโมจิที่กำลังคุยโทรศัพท์กับสี่แคว พร้อมเพลงประกอบผ่อนคลาย พร้อมกับเสียงของโมจิที่กำลังคุยโทรศัพท์กับสี่แควอยู่ ดังภาพที่ 4.38



ภาพที่ 4.38 โมจิยืนคุยโทรศัพท์

โมจิคุยโทรศัพท์กับสี่แควด้วยสีหน้าขึงขัง และขึ้น Insert ชื่อของตัวละครในด้านข้างซ้ายของจอภาพ ดังภาพที่ 4.39



ภาพที่ 4.39 โมจิคุยกับสี่แคว

กล้องแพนให้เห็นรูปคู่ในสมัยเพิ่งเข้ามาหาวิทยาลัยของโมจิ และในกรอบรูปนั้นมีภาพสี่แคว
อยู่ด้วยตั้งอยู่ที่โต๊ะของโมจิ ดังภาพที่ 4.40



ภาพที่ 4.40 รูปคู่โมจิสี่แควในห้องโมจิ

ภาพวัยเด็กของสี่แควที่ไปเที่ยวที่งานตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์กับพ่อ และแม่ของเขา
อย่างสนุกสนาน ดังภาพที่ 4.41



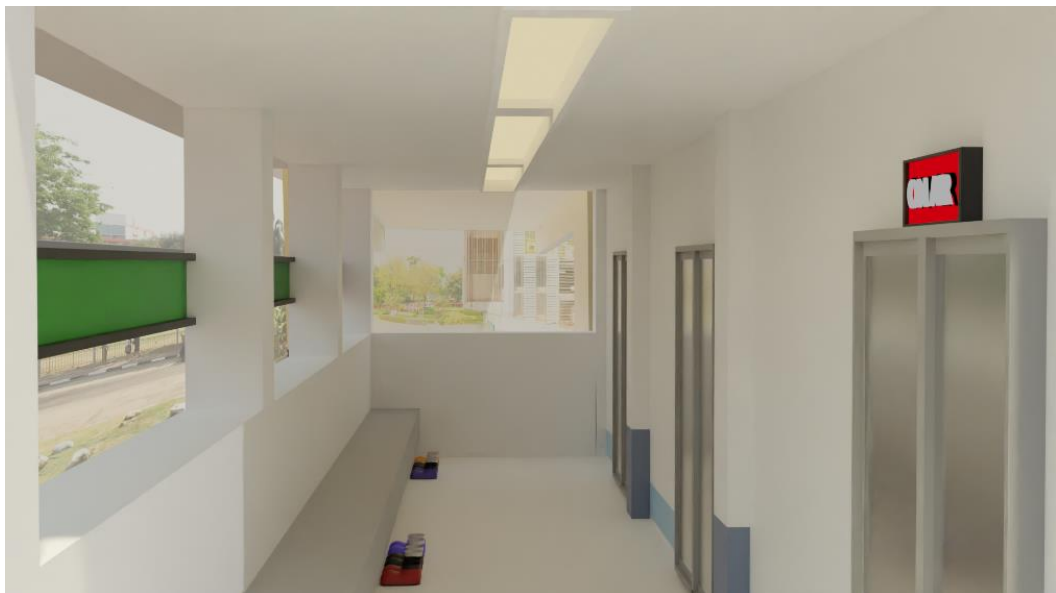
ภาพที่ 4.41 ภาพตอนเด็กของสี่แคว

สี่แควเหม่อมองเพดานหลังจากนึกถึงอดีตก่อนจะเตือนตัวเองอีกครั้ง พร้อมคิดในหัวว่า ตนจะไม่ไปไหนถ้างานยังไม่เสร็จ ดังภาพที่ 4.42



ภาพที่ 4.42 สี่แควเหม่อมองเพดาน

บรรยากาศภายในอาคารเรียนในมหาวิทยาลัยจากทางระเบียงของห้อง และแพนกล้องไปจนเห็นป้ายของห้องสตูดิโอ MTA ดังภาพที่ 4.43



ภาพที่ 4.43 หน้าห้องสตูดิโอ MTA

แว่วเสียงของบรูคลินที่กำลังเข้ามาพูดคุยกับสี่แคว สี่แควกำลังถ่ายรูปจากนั้นจึงหันกลับมาตามเสียงเรียกของบรูคลิน ดังภาพที่ 4.44



ภาพที่ 4.44 สี่แควถ่ายรูปอยู่ในห้องสตูดิโอ MTA

บรูคลินเข้ามาคุยกับสี่แควเรื่องที่สี่แควไม่ยอมไปเที่ยวงานตรุษจีนกับโมจิ และถามถึงเหตุผลที่เขาทำแบบนั้น ดังภาพที่ 4.45



ภาพที่ 4.45 บรูคลินยืนคุยกับสี่แคว

โมจิที่คุยกับบรูคลินเรื่องสี่แควเพราะคิดมากเรื่องที่สี่แควไม่ยอมไปเที่ยวงานตรุษจีนด้วย
ดังภาพที่ 4.46



ภาพที่ 4.46 โมจิโทรไปหาบรูคลิน

บรูคลินพยายามพูดโน้มน้าวให้สี่แควยอมออกไปแข่งกับโมจิ แต่สี่แควก็ยังคงปฏิเสธอยู่ดี
ดังภาพที่ 4.47



ภาพที่ 4.47 สี่แควยืนคุยกับบรูคลินที่ห้องสตูดิโอ

แพนกลิ้งผ่านเข้าของสี่แควเพื่อให้เห็นแผลที่เข้าเพราะลื่นล้มพร้อมเสียงบ่นของโมจิ และเสียงสี่แควที่กำลังเถียงกันเรื่องแผลนี้ได้จากการที่สี่แควซงหรือไม่ ดังภาพที่ 4.48



ภาพที่ 4.48 โมจิทำแผลให้สี่แควที่ห้องของสี่แคว

โมจิถือผ้าพันแผลมองสี่แควด้วยความไม่พอใจเล็กน้อยเรื่องที่สี่แควไม่ยอมเชื่อเรื่องให้สี่แควไปแก้ขงตามที่ตนแนะนำ ดังภาพที่ 4.49



ภาพที่ 4.49 โมจิถือผ้าพันแผล

สี่แควพูดแก้ตัวกับโมจิเรื่องที่สี่แควล้มไม่ใช่เพราะดวงแต่เป็นนอนน้อยด้วยสีหน้าเรียบนิ่ง และพยายามบ่ายเบี่ยง ดังภาพที่ 4.50



ภาพที่ 4.50 สี่แควคุยกับโมจิในห้องของสี่แคว

เสียงแจ้งเตือนจากโทรศัพท์ของสี่แควแสดงข้อความจากอาจารย์ว่าไฟล์งานที่ส่งเกิดปัญหาให้ส่งกลับไปอีกครั้ง ดังภาพที่ 4.51



ภาพที่ 4.51 สี่แควอ่านข้อความในโทรศัพท์

โมจิได้อ่านข้อความจากโทรศัพท์ของสี่แควจึงคิดว่ายังงี้สี่แควก็ต้องไปด้วยแน่นอน
จึงยิ้มออกมาก่อนกล่าวคำชวน ดังภาพที่ 4.52



ภาพที่ 4.52 โมจิยิ้ม

ทีลท์กลิ้งลงมาที่ป้ายให้เห็นสถานที่ที่จะดำเนินเรื่องต่อ คือต้นแม่น้ำเจ้าพระยาบริเวณ
จัดงานตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ ดังภาพที่ 4.53



ภาพที่ 4.53 หน้าป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา

สี่แควยืนรอโมจิหน้าทางเข้างานโดยหลังจากนั้นเล็กน้อย สี่แควจะเงยหน้ามองตามเสียงโมจิที่เรียกสี่แคว ดังภาพที่ 4.54



ภาพที่ 4.54 สี่แควเงยหน้ามองตามเสียงโมจิที่เรียกสี่แคว

โมจิในชุดไปรเวทวิ่งมาหาสี่แควพร้อมถามเมื่อเห็นสี่แควมองตนอยู่จึงหัวเราะ และถามอย่างร่าเริงว่าตนน่ารักใช่ไหม ดังภาพที่ 4.55



ภาพที่ 4.55 โมจิยิ้มให้สี่แคว

โมจิหน้าบึ้งเล็กน้อยเมื่อสี่แควแหวการแต่งตัวของโมจิว่าตนแต่งตัวสีเหลืองทั้งตัวเหมือนกับตัวการ์ตูนก่อนจะแหวะสี่แควกลับเช่นกัน ดังภาพที่ 4.56



ภาพที่ 4.56 โมจิโดนแหวว่าเหมือนปิกาจู

โมจิ และสี่แควเดินไปยังลานแก่งพร้อมเสียงพูดคุยถึงการที่สี่แควยอมมาแก่งกับตนว่าเธอคิดว่าสี่แควจะหาวิธีป้ายเปียงจนได้อีกครั้ง ดังภาพที่ 4.57



ภาพที่ 4.57 โมจิ และสี่แควเดินไปยังลานแก่ง

แผนกต้อนรับพาไปช่วยให้เห็นบรรยากาศซุ้มขายของโดยรอบงานตรุษจีนบริเวณซุ้มอาหารซึ่งใกล้กับลานแก๊งเพื่อให้เห็นถึงจำนวนคนที่มาในงานค่อนข้างเยอะเป็นอย่างมาก ดังภาพที่ 4.58



ภาพที่ 4.58 ซุ้มในงานตรุษจีน

สี่แคว และโมจิเดินมาถึงลานแก๊ง แต่บริเวณหน้าลานแก๊งมีคนเข้าไปออกกันเป็นจำนวนมาก ดังภาพที่ 4.59



ภาพที่ 4.59 สี่แคว และโมจิยืนอยู่หน้าลานแก๊ง

สี่แควเห็นดังนั้นจึงตัดสินใจจะกลับเพราะไม่น่าจะได้เข้าไปแก๊งโดยง่ายจึงหันหลังกลับ
 ดังภาพที่ 4.60



ภาพที่ 4.60 สี่แควหันหลังกลับ

โมจิเห็นว่าสี่แควกำลังจะเดินออกไปจึงจะเรียกสี่แควให้รอก่อน ดังภาพที่ 4.61



ภาพที่ 4.61 โมจิเรียกสี่แควให้รอก่อน

สี่แควไม่ทันได้มองทางจึงเดินชนกับเจ้าพระยาที่ปรากฏตัวขึ้นอย่างกะทันหัน และตั้งใจหยุดสี่แควที่กำลังเดินออกจากงาน ดังภาพที่ 4.62



ภาพที่ 4.62 สี่แควไม่ทันได้มองทางจึงเดินชนกับเจ้าพระยา

เจ้าพระยาถอดหน้ากากออก และบอกทั้งสองว่าเห็นโมจิกับสี่แควยืนอยู่นานแล้วจึงเดินเข้ามาหาเพื่อให้การช่วยเหลือ ดังภาพที่ 4.63



ภาพที่ 4.63 เจ้าพระยาถอดหน้ากากพุดกับสี่แคว และโมจิ

สี่แคว และโมจิระแวงเจ้าพระยาเพราะตกใจที่เจ้าพระยาปรากฏตัวขึ้นมา และเข้ามาทักทายด้วยท่าทีแปลก ๆ จนโมจิหลบหลังสี่แควด้วยความระแวง ดังภาพที่ 4.64



ภาพที่ 4.64 สี่แคว และโมจิระแวงเจ้าพระยา

โมจิ และสี่แควเอียงคอเข้าหากันก่อนที่สี่แควจะเริ่มถามเจ้าพระยาว่าเป็นสตาฟงานหรือเปล่า จึงได้เข้ามาหาพวกตนแบบนี้ ดังภาพที่ 4.65



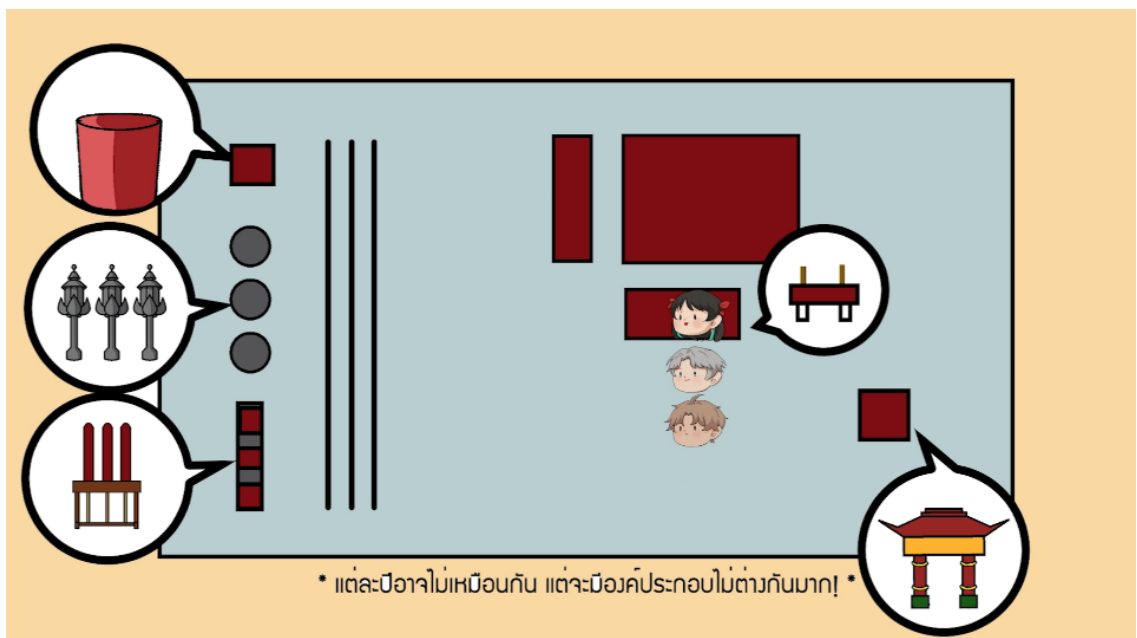
ภาพที่ 4.65 โมจิ และสี่แควเอียงคอถามด้วยความสงสัย

เจ้าพระยาอาสาจะช่วยบอกวิธีแก้งให้กับสี่แคว และโมจิ สี่แควเสดไปทางอื่นด้วยท่าที่ลำบากใจ ในขณะที่โมจิตกใจเล็กน้อย ดังภาพที่ 4.66



ภาพที่ 4.66 เจ้าพระยาจับไหลโมจิ และสี่แควให้กลับหลังหันไปยังโต๊ะเตรียมของแก้ง

อินโฟกราฟิกแสดงตำแหน่งของการไปรับของแก้ง ดังภาพที่ 4.67



ภาพที่ 4.67 อินโฟกราฟิกแสดงตำแหน่งของการไปรับของแก้ง

เมื่อรับของแก้ขงมาแล้ว โมจิตถามกับเจ้าพระยาว่าที่โมจิตหยิบมาถูกแล้วใช่หรือไม่ หลังจากนั้นเจ้าพระยาจึงเริ่มอธิบาย ดังภาพที่ 4.68



ภาพที่ 4.68 โมจิตถามกับเจ้าพระยาเรื่องของแก้ขง

กล้องหมุนรอบ แสดงลักษณะของตะกร้าของแก้ขงพร้อมเสียงอธิบายของเจ้าพระยา ดังภาพที่ 4.69



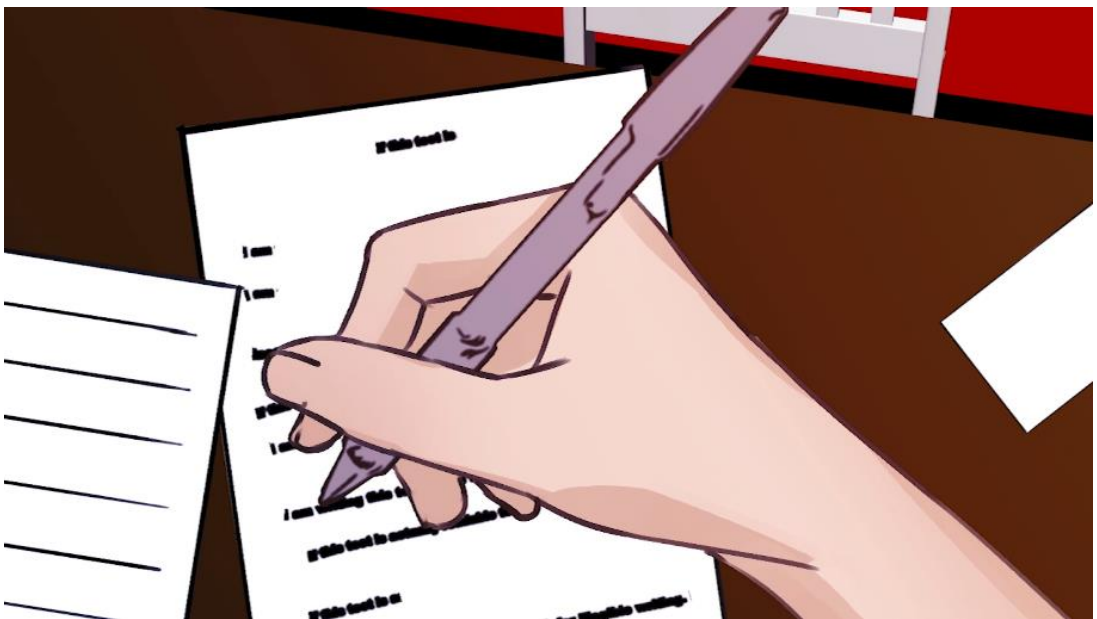
ภาพที่ 4.69 ภาพแสดงของแก้ขง

เจ้าพระยาอธิบายวิธีการเขียนใบแก้ชงให้สี่แคว และโมจิในขณะที่ทั้งสองคนเขียนข้อมูลตามที่ใบฝากดวงระบุไว้ ดังภาพที่ 4.70



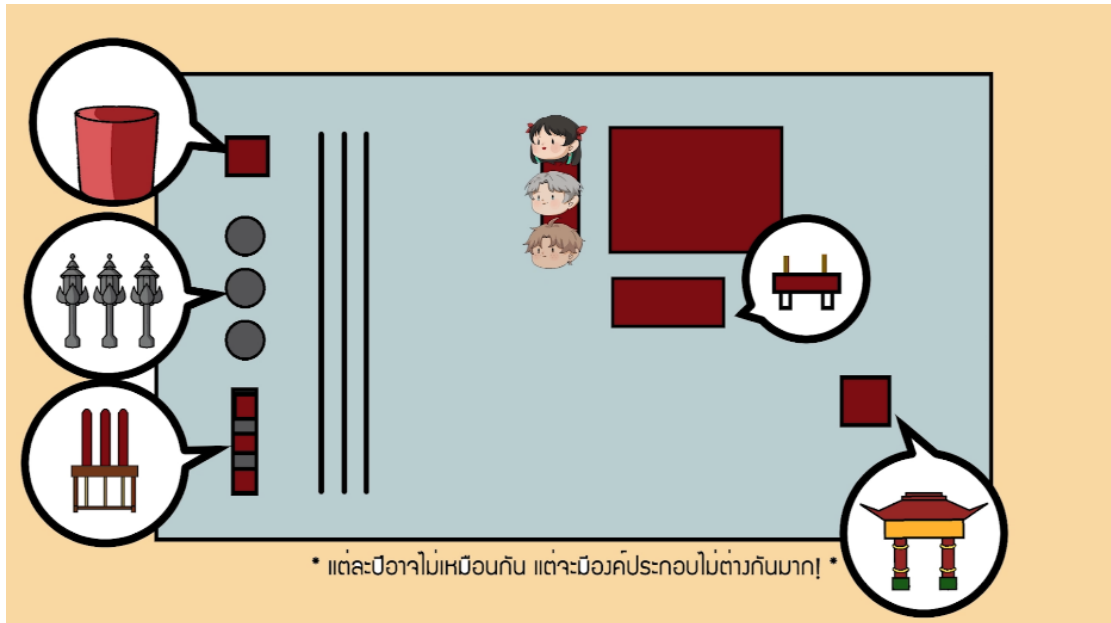
ภาพที่ 4.70 เจ้าพระยาอธิบายวิธีการเขียนใบแก้ชง

โมจิเขียนเวลาตกฟากตามที่เจ้าพระยาบอกลงบนกระดาษที่สตาฟเตรียมไว้ให้ในตะกร้าแก้ชงที่เรียกว่าใบฝากดวง พร้อมเสียงขีดเขียนประกอบ ดังภาพที่ 4.71



ภาพที่ 4.71 โมจิเขียนเวลาตกฟากตามที่เจ้าพระยาบอก

อินโฟกราฟิกแสดงตำแหน่งของการไปรับของแก้ชงนักษัตรตอนถัดไป ดังภาพที่ 4.72



ภาพที่ 4.72 อินโฟกราฟิกแสดงตำแหน่งของการไปรับของแก้ชงนักษัตรตอนถัดไป

สี่แควเริ่มสงสัยในตัวเจ้าพระยาจึงได้พยายามซักถามเขา ในขณะที่โมจิเดินไปยังจุดต่อไป เหลือสี่แคว และเจ้าพระยา เจ้าพระยาจึงบอกให้สี่แควรีบตามโมจิไป ดังภาพที่ 4.73



ภาพที่ 4.73 เจ้าพระยาบอกให้สี่แควรีบตามโมจิไป

สี่แคว และโมจิไหว้อธิษฐานขอพร สี่แควหาเวเล็กน้อยเพราะกลืนรูป และบรรยากาศ
ที่เขาคิดว่าน่าเบื่อ ดังภาพที่ 4.74



ภาพที่ 4.74 สี่แคว และโมจิขอพร

สี่แควแอบมองไปทางโมจิที่กำลังอธิษฐานอยู่ ในขณะที่โมจิไม่ได้สนใจ และกำลังหลับตาขอพร
ดังภาพที่ 4.75



ภาพที่ 4.75 สี่แควมองโมจิที่กำลังอธิษฐานอยู่

ภาพด้านหลังจากมุมสายตาของเจ้าพระยาที่กำลังยืนมองสี่แคว และโมจิที่กำลังไหว้ขอพรท่ามกลางผู้คน ดังภาพที่ 4.76



ภาพที่ 4.76 ภาพด้านหลังของสี่แคว และโมจิที่กำลังไหว้ขอพร

ภาพของเจ้าพระยาที่กำลังมองสี่แคว และโมจิที่กำลังอธิษฐานขอพรอยู่ด้วยรอยยิ้มบาง ๆ ก่อนที่จะเริ่มทำอะไรบางอย่าง ดังภาพที่ 4.77



ภาพที่ 4.77 เจ้าพระยากำลังมองสี่แคว และโมจิที่กำลังอธิษฐานอยู่

เจ้าพระยาติดนิ้วใช้อิทธิฤทธิ์ เพื่อให้คนเบียดเข้าหาสี่แคว และโมจิเพราะให้ทั้งสองคนใกล้ชิดกันมากขึ้น ดังภาพที่ 4.78



ภาพที่ 4.78 มือเจ้าพระยาที่กำลังทำท่าติดนิ้ว

สี่แควกำลังหลับตาไหว้ขอพรพร้อมเสียงบรรยายถึงตนเอง และโมจิรวมถึงตั้งคำถามกับการที่มาไหว้ขอพรในครั้งนี้ ดังภาพที่ 4.79



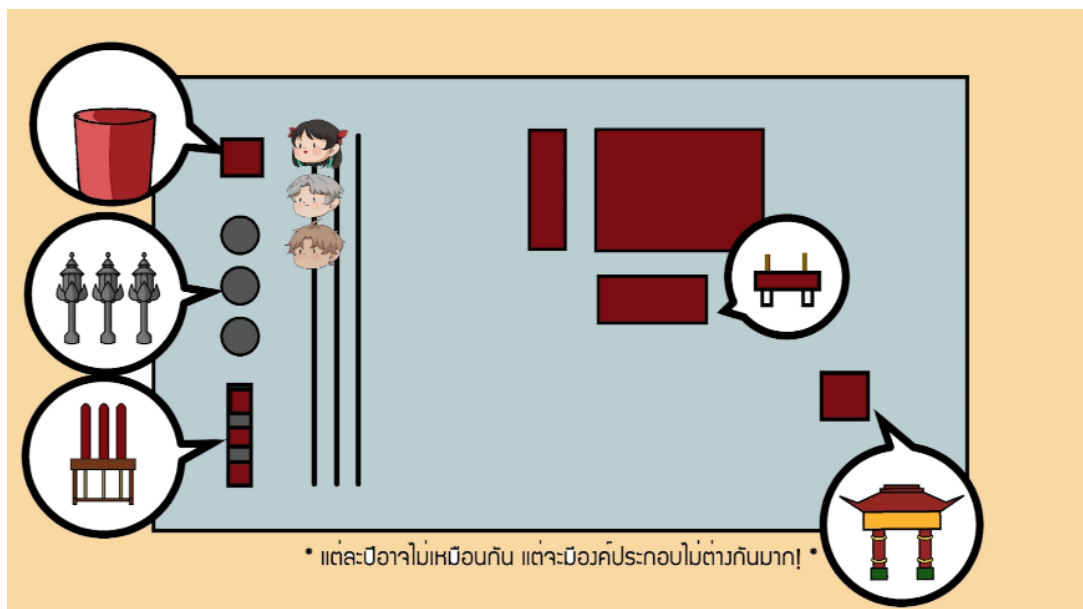
ภาพที่ 4.79 สี่แควหลับตาไหว้ขอพร

ภาพแสดงจากมุมมองสายตาของสี่แควที่แอบมองโมจิหลับตาไหว้ขอพรพร้อมเสียงบรรยายของสี่แคว ดังภาพที่ 4.80



ภาพที่ 4.80 โมจิ หลับตาไหว้ขอพร

อินโฟกราฟิกสั้น ๆ แสดงตำแหน่งของการไปรับของแก้ชงนชั้นตอนถัดไป ดังภาพที่ 4.81



ภาพที่ 4.81 อินโฟกราฟิกแสดงตำแหน่งของการไปรับของแก้ชงนชั้นตอนถัดไป

ภาพการแพนกล้องผ่านตะเกียงน้ำมันแสดงให้เห็นจุดที่ทั้งสองต้องเดินไปในขั้นตอนถัดไปจากนี้
ดังภาพที่ 4.82



ภาพที่ 4.82 แพนกล้อง ผ่านตะเกียงน้ำมัน

สี่แถวปิดกระดาดจากหัวลงที่เท้า หันหน้าไปทางแม่น้ำเจ้าพระยา ตามคำแนะนำของ
เจ้าพระยา ดังภาพที่ 4.83



ภาพที่ 4.83 สี่แถวปิดกระดาดจากหัวลงที่เท้า

ภาพแพนมือของโมจิ และสี่แคว กำลังเทน้ำมันลงในตะเกียงพร้อมเสียงของสตาฟแถวนั้น ที่บอกให้นำตะกร้า และม้วนกระดาษไปฝากอีกทางก่อนจะเสร็จสิ้นพิธี ดังภาพที่ 4.84



ภาพที่ 4.84 ภาพของโมจิ และสี่แควเทน้ำมันลงในตะเกียง

กล้องแพนบรรยากาศภายในงานบางส่วน เพื่อแสดงถึงบรรยากาศที่เจ้าพระยากล่าวเชิญชวนให้ทั้งโมจิ และสี่แควเดินเที่ยวชมในงานก่อนกลับ ดังภาพที่ 4.85



ภาพที่ 4.85 ภาพแพนบรรยากาศ

เจ้าพระยาโบกมือลาสี่แคว และโมจิหลังจากที่แนะนำให้ทั้งสองไปเที่ยวในงานก่อนเดินทางกลับบ้าน ดังภาพที่ 4.86



ภาพที่ 4.86 เจ้าพระยาโบกมือให้สี่แคว และโมจิ

โมจินึกขึ้นได้ว่ายังไม่ได้ถามช่องทางสำหรับติดต่อเจ้าพระยา จึงจะหันกลับไปถามแต่กลับไม่พบเจ้าพระยาแล้ว สี่แควจึงบอกให้โมจิลองมาเที่ยวอีกที่เพื่อว่าจะพบกันอีกครั้ง ดังภาพที่ 4.87



ภาพที่ 4.87 โมจินึกขึ้นได้ว่ายังไม่ได้ถามอินสตาแกรมจากเจ้าพระยา

โมจิคุยกับสี่แควระหว่างเดินทางกลับด้วยความสงสัยที่สี่แควมองตัวเองไปด้วยระหว่างที่เดินกลับบ้านด้วยกัน ดังภาพที่ 4.88



ภาพที่ 4.88 โมจิมองหน้าสี่แคว

สี่แควยิ้มให้โมจิระหว่างเดินพร้อมกับเสียงโมจิที่ถามอย่างสงสัยในท่าทางของสี่แควที่ตนไม่ค่อยได้เห็นบ่อยนัก ดังภาพที่ 4.89



ภาพที่ 4.89 สี่แควยิ้มให้โมจิระหว่างเดิน

ภาพแฟลชแบ็คเหตุการณ์ที่ผ่านมาพร้อมเสียงบรรยายของสี่แควที่กำลังพูดกับโมจิเรื่องของตนเอง
ดังภาพที่ 4.90



ภาพที่ 4.90 ภาพแฟลชแบ็คเหตุการณ์ที่ผ่านมา

กล้องแพนให้เห็นเจ้าพระยามองทั้งสองลงมาจากหลังคากำลังมองทั้งสองพูดคุยจนลับตา
ในช่วงเวลากลางคืน ดังภาพที่ 4.91



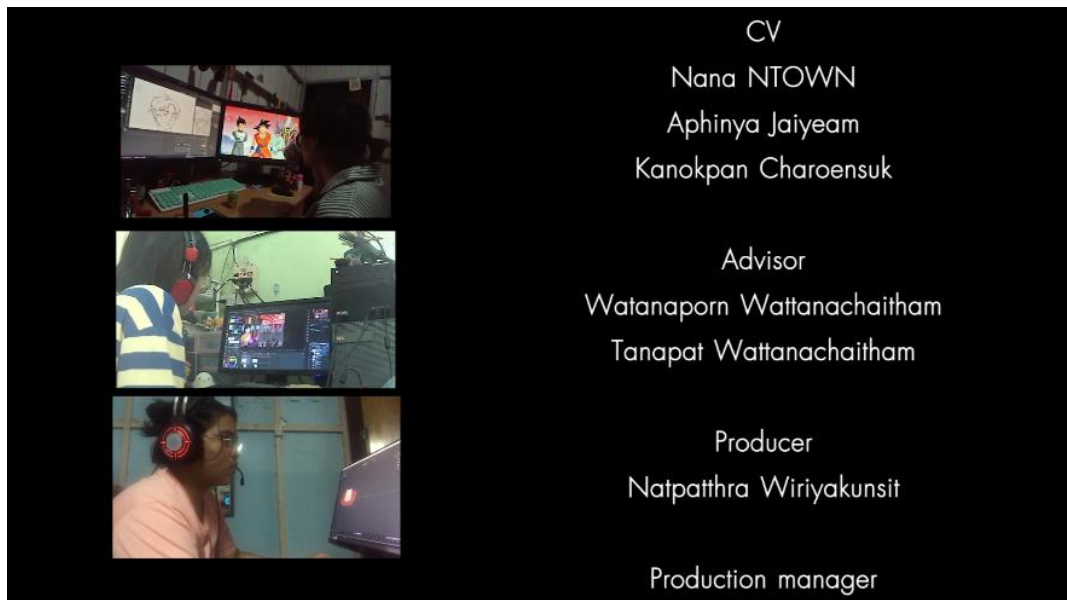
ภาพที่ 4.91 เจ้าพระยานั่งอยู่บนหลังคา

เจ้าพระยามองโมจิ และสี่แควเดินเที่ยวงานตรุษจีน อยู่บนหลังคาพร้อมบรรยายถึงตัวตนของตัวเอง ก่อนภาพจะตัดด้วยเสียงหัวเราะเบา ๆ ของเจ้าพระยาปิดท้าย ดังภาพที่ 4.92



ภาพที่ 4.92 เจ้าพระยามองโมจิ และสี่แควเดินเที่ยวงานตรุษจีน

ภาพ End Credit แสดงรายชื่อทีมงาน และภาพการทำงานของคณะผู้จัดทำบางส่วน แบบเร่งความเร็วของวิดีโอ ดังภาพที่ 4.93



ภาพที่ 4.93 End Credit

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินโครงการ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก้ง ความละเอียดของวิดีโอคือ 1920 x 1080 พิกเซล ซึ่งประกอบไปด้วย 4 ตัวละคร และฉากละคร จำนวน 14 ฉาก โดยมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับมุ่งเน้นในเรื่องของการปรับแนวคิดเกี่ยวกับการแก้ง ให้กับคนรุ่นใหม่ที่ไม่บางครั้งที่ละเลยความสำคัญของความเชื่ออันเป็นที่ยึดเหนี่ยวของจิตใจ ทำให้เกิดพฤติกรรมอันดีงาม และเป็นการสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัว รวมไปถึงคนรอบข้าง การริเริ่มปลูกฝังความเชื่อเกี่ยวกับการแก้งนั้นเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการสร้างความสัมพันธ์ดังกล่าว

นอกจากที่กล่าวไป โครงการนี้ยังมีจุดมุ่งเน้นเกี่ยวกับการเชิญชวนให้เยาวชนตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันนี้ได้จัดทำขึ้น และได้มีการทดลองแก่กลุ่มเป้าหมาย ในช่วงอายุ 15-35 ปี เนื่องจากเหตุผล 2 ประการด้วยกัน คือในประการแรก ผู้ชมในช่วงอายุ 15-24 ปี เป็นช่วงอายุที่มีการเปิดรับสื่อเป็นอย่างมาก อีกทั้งมีแนวคิดไปในทางเดียวกัน ทว่าแตกต่าง จากช่วงอายุอื่น การชักจูง หรือเชิญชวนกลุ่มคนเหล่านั้นนั้นจำเป็นต้องสร้างสรรค์สื่อที่เป็น การปลูกฝังค่านิยมอันดีงามที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายด้วยการอ้างอิงสิ่งที่ได้รับความนิยม หรือค่านิยม ในด้านต่าง ๆ ในยุคปัจจุบัน ดังเช่น การออกแบบตัวละครเรคเตอร์ของตัวละคร เจ้าพระยา ให้มีจุดกำเนิด จากการรวมตัวกันของความเชื่อของคนรุ่นใหม่ในจังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งมีการออกแบบให้เข้าถึงได้ง่าย และเหมาะสมกับค่านิยมในปัจจุบันทั้งด้านความงามที่เหนือจริง และด้านลักษณะนิสัยที่ได้รับการยอมรับ จากสังคมในปัจจุบันอย่างไร้ข้อกังขา กลุ่มที่ 2 คือกลุ่มอายุ 25-35 ปี เนื่องจากผู้ที่อยู่ในช่วงอายุดังกล่าว นั้นมักจะเป็นสังคมวัยทำงานที่อยู่ในช่วงก่อร่างสร้างตัว จนในบางครั้งอาจจะละเลยการหาความสุข ให้กับตนเอง ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จึงคาดหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะสามารถสื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึก ในการหวนคำนึงถึงบ้านเกิด หรือประเพณีที่สืบทอดต่อกันมาด้วยรายละเอียดฉากที่มีการอิงจาก ความเป็นจริง และสถานที่ในชีวิตจริง รวมไปถึงพฤติกรรมเล็กน้อยของตัวละคร เนื่องจากการเสกสื่อ ของกลุ่มช่วงอายุนั้นๆ จะมีลักษณะการเสกสื่อที่ใส่ใจทางด้านรายละเอียดของสื่อควบคู่ไปกับการรับรู้ ในส่วนของเนื้อหาอีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ ทางคณะผู้จัดทำจึงมีการออกแบบโครงเรื่อง เนื้อหาให้เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุ 15-35 ปี และได้มีการจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจให้กับผู้ชมจำนวน 53 คน จากการเลือก กลุ่มเป้าหมายโดยการสุ่มผู้ชมจากกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และบุคคลในวัยทำงานที่ได้อาศัยอยู่ภายใน จังหวัดนครสวรรค์ หรือจังหวัดใกล้เคียงเพื่อให้ผู้ชมรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ และทำแบบประเมินความพึงพอใจ

หลังจากได้รับผลการประเมินที่ครบถ้วน ทางคณะผู้จัดทำได้ผลสรุปจากการคำนวณค่าเฉลี่ย และการแปลผลหาค่าการประเมิน พบว่าได้รับการประเมินอยู่ในเกณฑ์ที่น่าพึงพอใจสำหรับ คณะผู้จัดทำเป็นอย่างมาก โดยสามารถแจกแจงได้ดังต่อไปนี้

ผลสรุปของโครงการพบว่าจากการประเมินของผู้ชมในช่วงอายุ 15-35 ปีมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.58$, $SD=0.61$) สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีระยะเวลาในการดำเนินเรื่องที่เหมาะสม มีการใช้สีแสงที่สวยงาม และทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ รวมไปถึงการสื่อสารเรื่องราวที่สามารถสื่อสารออกมาได้อย่างดีเยี่ยม ซึ่งทั้งนี้มีการจัดทำแบบประเมินจำนวน 10 หัวข้อด้วยกัน และสามารถคำนวณค่าเฉลี่ยเลขคณิตส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลได้ว่าในหัวข้อตัวละครที่มีลักษณะเด่น และสวยงาม ได้รับผลการประเมินอยู่ในขั้นมากที่สุด ($\bar{X}=4.84$, $SD=0.36$) หัวข้อสีสันทัน และแสงสีมีความสวยงามสรุปผลประเมินได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$, $SD=0.67$) ความพึงพอใจในเรื่องของฉากที่มีความสวยงามและเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ ทั้งสองหัวข้ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, $SD=0.68$ และ ($\bar{X}=4.59$, $SD=0.52$ ตามลำดับ) ภาพประกอบ และการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสมก็ได้รับผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน ($\bar{X}=4.65$, $SD=0.61$ และ ($\bar{X}=4.65$, $SD=0.67$ ตามลำดับ) ระบบเสียงมีความไพเราะ และระยะเวลาในการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสมไม่มาก และไม่น้อยจนเกินไป ได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.65$, $SD=0.58$ และ ($\bar{X}=4.57$, $SD=0.74$ ตามลำดับ) และในหัวข้อการประเมินสองหัวข้อสุดท้าย คณะผู้จัดทำมีความรู้สึกยินดีเป็นอย่างยิ่งเมื่อได้สรุประดับความพึงพอใจในเรื่องของการส่งเสริมให้ผู้ชมได้ริเริ่มอยากเข้าร่วมการแข่งขัน และเนื้อหาสาระที่ได้รับจากเนื้อเรื่องนั้นสามารถนำไปปรับใช้ในการแข่งขันในครั้งถัดไปได้เป็นอย่างดี ซึ่งผลการประเมินอยู่ในระดับที่มากที่สุด ($\bar{X}=4.55$, $SD=0.63$ และ ($\bar{X}=4.61$, $SD=0.73$ ตามลำดับ) ซึ่งจากที่กล่าวไปทั้งหมดในข้างต้น ทางคณะผู้จัดทำได้มีการกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลดังต่อไปนี้ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึงมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลางค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย1.50-2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย และท้ายที่สุดค่าเฉลี่ย 0.00-1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด ทำให้ได้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตูรุษจินนศรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง มีความยาว 11 นาที ออกมาสวยงาม สื่อความหมายได้ถูกต้อง และสามารถทำให้ผู้ชมได้เพลิดเพลินกับการรับชมเรื่องราวอย่างดียิ่ง

จากผลสรุปการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโครงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ นอกจากนี้ยังสามารถแจกแจงความคิดเห็นที่มีต่อการดำเนินเรื่อง และการออกแบบตัวละคร รวมไปถึงความสนใจเพิ่มเติมได้ดังนี้ ผู้ชมในช่วงอายุ 15-24 ปี มีความสนใจในการวางบุคลิกของตัวละครทั้ง 4 ตัวละครเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นบุคลิกที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวมไปถึงเป็นความสัมพันธ์ที่สามารถพบเจอในชีวิตประจำวันของช่วงวัยได้อย่างง่ายดาย เช่น ความสัมพันธ์ของตัวละครสี่แคว และโมจิ ในอีกกรณี ผู้ชมในกลุ่มช่วงวัยดังกล่าวมีความสนใจในตัวละครที่คณะผู้จัดทำมีความตั้งใจออกแบบเพื่อให้ตรงกับสมัยนิยมอย่างบุคลิกลิน และเจ้าพระยาเป็นอย่างมาก นับว่าเป็นที่น่าพึงพอใจเนื่องจากสามารถบรรลุเป้าหมายในด้านของการวางตัวละครได้อย่างดี

ในขณะเดียวกันผู้ชมในช่วงอายุ 25-35 ปีนั้นให้ความสนใจในเรื่องของสาระความรู้ที่ได้จากการรับชม เช่น การชี้บอกตำแหน่งในการแก้ปัญหาของงานเทศกาลตรุษจีน จังหวัดนครสวรรค์ รวมไปถึงการวางตำแหน่งภาพ และลำดับการดำเนินเรื่องที่เข้าถึงง่าย มีการสอดแทรกสิ่งทีพบเจอในชีวิตประจำวันเพื่อเป็นการสื่อถึงเนื้อเรื่อง เช่น เสียงประกาศจากรถโฆษณาที่แว่วมาจนถึง

ภายในห้องของสี่แคว และการให้ความสนใจกับลำดับภาพในช่วงเริ่มต้นที่เรียงลำดับด้วยเทคนิคและมุมมองหลายรูปแบบ

จากการให้ความร่วมมือในการจัดทำโครงการภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าวด้วยความพากเพียรของสมาชิกภายในคณะผู้จัดทำ ทำให้การจัดทำขั้นตอนในทุกภาคส่วนของโครงการสามารถสำเร็จจุล่งในส่วนขอแบบร่างครั้งแรกไปได้ก่อนเวลาที่คาดไว้ และสำเร็จจุล่งในท้ายที่สุดได้ก่อนเวลาที่กำหนดเช่นกันทั้งรูปแบบของเอกสาร และตัวงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันด้วยเหตุนี้ทางคณะผู้จัดทำจึงยินดีที่จะสามารถกล่าวได้ว่าผลสรุปของโครงการการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิโนครสวรรค์ ตอน ฮาว ทู แก๊ง นั้น ได้รับผลตอบแทนที่ดีเป็นที่น่าพึงพอใจอย่างมาก และการจัดทำโครงการสามารถสำเร็จจุล่งด้วยดี ส่วนหนึ่งมาจากการให้ความร่วมมือของคณะผู้จัดทำ และผู้ร่วมทำแบบประเมินความพึงพอใจ รวมไปถึงอาจารย์ที่ปรึกษาจนสามารถที่จะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างทำงาน และสามารถร่นระยะเวลาการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงต้องขอกล่าวขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

**สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ
เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง**

ตารางที่ 5.1 ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 53 คน แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผล สรุปการประเมินได้ดังนี้

หัวข้อการประเมิน	$\bar{x}$	(S.D.)	แปลผล
1.ด้านตัวละครและฉาก			
1.1 ตัวละครมีลักษณะเด่นและมีความสวยงาม	4.84	0.36	มากที่สุด
1.2 สีสันทันและแสงมีความสวยงาม	4.67	0.67	มากที่สุด
1.3 ฉากมีความสวยงามเหมาะสม	4.59	0.68	มากที่สุด
2. ด้านระบบเสียงและระยะเวลาการดำเนินเรื่อง			
2.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.59	0.52	มากที่สุด
2.2 ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.65	0.61	มากที่สุด
2.3 การเดินเรื่องมีความเหมาะสม	4.65	0.67	มากที่สุด
2.4 ระบบเสียงมีความไพเราะ	4.65	0.58	มากที่สุด
2.5 ระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง	4.57	0.74	มากที่สุด
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
3.1 ส่งเสริมให้ผู้รับชมสนใจการแก๊งเพิ่มมากยิ่งขึ้น	4.55	0.63	มากที่สุด
3.2 สามารถนำไปปรับใช้ในการแก๊งได้ในครั้งถัดไป	4.61	0.73	มากที่สุด

เกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ย มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 0.00 – 1.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

จากตารางที่ 5.1 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตูรุษจีนนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง ทั้งหมด 3 ด้านด้วยกัน สามารถแปลผลและสรุปค่าเฉลี่ยได้ดังต่อไปนี้

1. ตัวละคร ฉากมีลักษณะเด่น และมีความสวยงาม ได้รับความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด การแปลผลมีค่าเฉลี่ย 4.84
2. สี สัน แสงมีความเหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด การแปลผลมีค่าเฉลี่ย 4.67
3. ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง การเดินเรื่องมีความเหมาะสม และในส่วนของการทำงานระบบเสียงมีความไพเราะมีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด การแปลผลมีค่าเฉลี่ย 4.65
4. ผู้ชมมีความเห็นว่าหลังจากรับชม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการแก๊งได้ในครั้งถัดไป มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด การแปลผลมีค่าเฉลี่ย 4.61
5. ฉากมีความสวยงาม และเนื้อหามีความสนใจ มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด การแปลผลมีค่าเฉลี่ย 4.59
6. ในส่วนของระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด การแปลผลมีค่าเฉลี่ย 4.57

ปัญหาอุปสรรค

ในการจัดทำโครงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตูรุษจีนนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง ได้มีการพบปัญหา และอุปสรรคระหว่างจัดทำซึ่งอาจส่งผลให้การทำงานล่าช้ากว่าที่กำหนดไว้ ทางคณะผู้จัดทำได้ทำการแจกแจงปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างจัดทำโครงการจำนวนทั้งหมด 3 หัวข้อหลักด้วยกัน ดังต่อไปนี้

1. ปัญหาด้านสุขภาพ และสภาพจิตใจ

เนื่องจากทางคณะผู้จัดทำทุกคนมีการดำเนินชีวิตก่อนหน้านี้จะเริ่มจัดทำโครงการฉบับนี้แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อม ทว่าคณะผู้จัดทำทั้งหมดกลับมีโรคประจำตัวกันทุกคน ทำให้เป็นอุปสรรคในการจัดทำโครงการเป็นอย่างมาก เนื่องจากโรคภัยเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ โรคประจำตัวนี้เกิดจากทั้งทางด้านร่างกาย และสภาพจิตใจ สภาวะทางอารมณ์ที่ไม่มั่นคงเนื่องจากการทำงานที่มีจุดมุ่งหมายทางด้านเวลาให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการก่อนเวลาที่กำหนด ซึ่งเป็นข้อตกลงอันดับแรกที่ได้ตกลง และเป็นที่ยอมรับทั้งหมดของคณะผู้จัดทำทุกคน กล่าวคือ เป้าหมายในการจัดทำโครงการที่มีการกำหนดข้อตกลงอย่างเข้มงวดคือเงื่อนไขทางด้านเวลาที่ไม่ต้องการให้มีการผ่อนผันช่วงเวลาที่จะดำเนินโครงการให้สำเร็จลุล่วง

ด้วยสาเหตุที่กล่าวไปข้างต้นนั้น การที่จะจัดทำโครงการที่มีขอบเขตงานค่อนข้างใหญ่กว่าระยะเวลาที่กำหนดไว้ ทางคณะผู้จัดทำจำเป็นต้องสละเวลาส่วนตัวมาเพื่อใช้ในการจัดทำโครงการดังกล่าว รวมไปถึงตารางเวลาร่างกายที่จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกะทันหันจนทำให้โรคประจำตัวกำเริบในบางครั้งในช่วงเวลาในการทำงานบีบกระชั้น อีกทั้งการฝึกทำงานในร่างกายนี่ไม่เอื้ออำนวยนั้นทำให้เกิดโรคแทรกซ้อนอันเป็นอุปสรรคในการทำงาน เช่น อาการไข้หวัด เลือดขึ้นจากการขาดน้ำเป็นเวลานาน ความดันต่ำกะทันหัน เป็นต้น รวมไปถึงทางด้านสภาวะจิตใจที่คณะผู้จัดทำจะต้องทำงานร่วมกันด้วยการจัดสรรงานที่ไม่เท่ากัน ตามสเกลงาน และระยะเวลาในการทำ ทั้งนี้ปัจจัยดังกล่าวจึงรวมไปถึงสภาพแวดล้อมที่ไม่อำนวยในการปฏิบัติงานในบางเวลาด้วย ทำให้หากมองอย่างผิวเผินจะพบว่าคณะผู้จัดทำบางท่านได้รับการงานที่น้อย หรือมากกว่าผู้จัดทำ

ท่านอื่น หากไม่วิเคราะห์ในปัจจัยอื่นที่เป็นเหตุให้เกิดการแบ่งงานลักษณะนี้ จะทำให้เกิดการกระทบกระทั่งทางด้านจิตใจอันส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้าเป็นช่วงเวลาสั้น ๆ ส่งผลให้ปัจจัยดังกล่าวเป็นปัญหาที่ค่อนข้างหนักหน่วงในการปฏิบัติงานจนต้องหยิบยกมาเป็นการประชุมหารือ การแก้ปัญหาดังกล่าวอย่างจริงจังเพื่อปรับเปลี่ยนให้การทำงานสามารถสำเร็จลุล่วงโดยไม่มีอุปสรรคจากปัญหาในข้างต้น

2. ด้านการวาดแอนิเมชัน 2 มิติ

ในแรกเริ่มทางคณะผู้จัดทำได้จัดสรรการทำงานเป็น 3 ส่วนด้วยกัน คือ การปฏิบัติงานในส่วนของแอนิเมชัน 2 มิติ การปั้นฉาก 3 มิติ และส่วนของการตัดต่อ กำกับการจัดทำโครงงานทั้งหมด เนื่องจากในการจะควบคุมคุณภาพของลายเส้นนั้นจำเป็นที่จะต้องกำหนดผู้รับผิดชอบในส่วนของแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ตายตัว ร่วมกับการสร้างแอนิเมชันในโปรแกรม Clip Studio Paint ให้มีความสมจริงทางด้านการเคลื่อนไหว ทางผู้จัดทำท่านที่รับผิดชอบในภาคส่วนดังกล่าวจะต้องสร้างแอนิเมชันในลักษณะของเฟรมบายเฟรม ซึ่งจะต้องแก้ไขการเคลื่อนไหวทีละจุดตามเฟรมที่ต้องการเพื่อให้ได้ภาพที่มีการเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์ การสร้างแอนิเมชันด้วยการวาดภาพลักษณะนี้จะทำให้ได้ภาพที่สวยงามมีความสมจริง แต่ใช้ระยะเวลาค่อนข้างนาน ทำให้เกิดปัญหาทางด้านเวลาที่กระชั้นชิดสวนทางกับจำนวนเฟรมที่ต้องวาดในแต่ละวัน ซึ่งแม้จะมีการแบ่งการทำงานของตนให้สมบูรณ์ครบตามจำนวนเวลาก่อนจะถึงกำหนดส่งโครงงานที่ตกลงกันไว้ในข้างต้น ภาระงานดังกล่าวก็ยังมีจำนวนที่มาก ไม่สามารถกระทำตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการได้ภายในเวลาที่กำหนดจริง ๆ ทำให้ส่งผลโดยตรงต่อสภาพจิตใจของผู้รับผิดชอบงานในภาคส่วนดังกล่าวจนเสียสุขภาพจิต และเกิดการกระทบกระทั่งเกี่ยวเนื่องจากหัวข้อปัญหา และอุปสรรคในหัวข้อที่ 1.

ทั้งนี้ปัญหาดังกล่าว ทางผู้รับผิดชอบงานในส่วนของการกำกับการสร้างเองก็มีส่วนที่จะต้องรับผิดชอบเนื่องจากการแบ่งภาระงานที่ผู้รับผิดชอบส่วนการทำแอนิเมชัน 2 มิติ ไม่ถนัดคือการกำหนดบทบาททั้งหมด ทำให้บางรายละเอียดที่ต้องการใส่ในฉากเกิดการตกหล่นจากการสื่อสารบุคลิกของตัวละครที่ผิดพลาด ไม่เข้าใจตรงกัน ทำให้ภาพแอนิเมชันในแบบร่างแรกนั้นขาดจุดสำคัญไปหลายจุด การแสดงอารมณ์ภาพผิดพลาดจากการแบ่งภาระงานที่ไม่วิเคราะห์ให้ถี่ถ้วนมากพอ และเนื่องด้วยระยะเวลาที่มีจำกัดจึงไม่สามารถวาดแอนิเมชันบางฉากได้ทันจนในภายหลังคณะผู้จัดทำจึงต้องริเริ่มประชุมหารือถึงวิธีแก้ปัญหาดังกล่าวในระยะเวลาที่กระชั้นมากยิ่งขึ้น

3. ปัญหาด้านการปั้นโมเดล 3 มิติ

ในการที่จะริเริ่มปั้นโมเดล 3 มิติ นั้น ผู้จัดทำที่รับผิดชอบในส่วนนี้จะต้องเตรียมสภาพจิตใจให้พร้อมสำหรับการใช้ความคิดในการปั้นฉาก และอุปกรณ์ออกมาให้มีความสวยงามเท่าที่ควร ซึ่งการจะปั้นฉากให้มีความสวยงามนั้น ในบางครั้งก็มีการใช้ทรัพยากรเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สิ้นเปลืองจนเป็นเหตุให้เกิดปัญหาแรมไม่พอ และโปรแกรมที่ใช้ในการปั้นโมเดล 3 มิติ ก็หยุดทำงานลงกะทันหันก่อนที่ผู้จัดทำที่รับผิดชอบในส่วนนี้จะตั้งตัวได้ทันจึงไม่ได้บันทึกไฟล์งานได้ทันช่วงที่

การที่เครื่องคอมพิวเตอร์แรมไม่พอจากการใช้ทรัพยากรที่สิ้นเปลืองของการปั้นโมเดล 3 มิติ จนทำให้ผู้จัดทำที่รับผิดชอบต้องเริ่มปั้นในบางส่วนใหม่ หรือในกรณีเลวร้ายที่สุดคือการที่ผู้จัดทำจะต้องปั้นใหม่ทั้งหมด ส่งผลต่อสภาพจิตใจเป็นอย่างมาก และทำให้ขั้นตอนในการทำงานล่าช้า อีกทั้งในตัวชิ้นงาน ไม่สามารถลดตัดทอนรายละเอียดเพื่อประหยัดทรัพยากรได้ เนื่องจากขั้นตอนในการทำงาน จะต้องเรนเดอร์ไฟล์โมเดลที่เสร็จสิ้นเพื่อนำไปประกอบฉากภายในตัวโปรแกรมของ Clip Studio Paint เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ซึ่งฉาก และอุปกรณ์จะถูกลดทอนรายละเอียดลงมาประมาณ

หนึ่ง การปั้นฉากที่ใช้ภายในงานจึงจะต้องปั้นให้มีความละเอียดอยู่ในระดับที่เมื่อนำไปนำเข้าไปในโปรแกรมอื่นก็ยังสามารถเห็นรายละเอียดที่จำเป็นได้ชัดเจน ซึ่งผู้รับผิดชอบการปั้นฉาก 3 มิติ นั้น จำเป็นที่จะต้องรับภาระงานด้วยตัวคนเดียวเนื่องจากมีคอมพิวเตอร์ที่สเปคสูงที่สุดในหมู่คณะผู้จัดทำ การที่โปรแกรมสำหรับปั้นโมเดล 3 มิติ หยุดการทำงานกะทันหันจึงส่งผลให้เกิดอาการหมดไฟในการทำงาน อีกทั้งยังทำให้เวลาในการทำงานกระชั้นขึ้นมาบ่อยครั้ง ทางคณะผู้จัดทำจึงหารือกันในส่วนนี้เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ซึ่งในการแก้ไขปัญหานี้ จำเป็นที่จะต้องหยาบยืมพันธมิตรจากผู้จัดทำโครงการหัวข้ออื่นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป

จากหัวข้อก่อนหน้านี้ที่กล่าวถึงปัญหา และอุปสรรคที่พบเจอระหว่างการจัดทำโครงการ ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจินนครสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง จะสามารถเห็นได้ว่าในทุกปัญหาที่กล่าวมา ทางคณะผู้จัดทำจะมีการริเริ่มปรึกษาหารือถึงการแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างจริงจังเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ นั่นคือการจัดทำโครงการให้สำเร็จลุล่วงก่อนเวลากำหนด ซึ่งสามารถแจกแจงวิธีการแก้ปัญหา ข้อเสนอแนะในการพัฒนางาน และระบบการจัดทำโครงการ สามารถแจกแจงได้ทั้งหมด 3 หัวข้อ อ้างอิงจากหัวข้อปัญหา และอุปสรรค ดังต่อไปนี้

1. การแก้ปัญหาด้านสุขภาพ และสภาพจิตใจ

สุขภาพเป็นเรื่องสำคัญ ปัญหาสุขภาพเป็นเรื่องที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ รวมไปถึงสภาพจิตใจเป็นเรื่องที่ไม่สามารถควบคุมได้ตลอดเวลา คณะผู้จัดทำอยู่ในช่วงวัยรุ่น ยังมีอารมณ์ที่ไม่มั่นคงมากพอ การจะกระทำตามจุดมุ่งหมายให้สำเร็จลุล่วงได้นั้นจึงจำเป็นต้องเริ่มปรึกษาหารือกันอย่างเป็นระบบ จึงสามารถแจกแจงปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทั้งหมด 2 ปัญหา คือ ทางด้านร่างกาย และทางด้านจิตใจ ทางด้านร่างกาย อย่างที่กล่าวไปในข้างต้นว่าทางคณะผู้จัดทำนั้นมีโรคประจำตัวทุกคนทำให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพจากการพักผ่อนที่ไม่เป็นเวลา ส่งผลต่อนาฬิกาการร่างกาย รวมไปถึงโรคแทรกซ้อนที่ส่งผลในการทำงานให้ล่าช้ามากยิ่งขึ้น ทางคณะผู้จัดทำไม่สามารถจัดสรรตารางเวลาให้สามารถพักผ่อนให้เพียงพอได้ ด้วยระยะเวลาการทำงานที่กระชั้นชิด จึงแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยการทานยาตามอาการเมื่อเกิดโรคแทรกซ้อน แต่มีการปรึกษาแพทย์ผู้เชี่ยวชาญแล้วอย่างถี่ถ้วน อีกทั้งตามคณะผู้จัดทำรายบุคคลยังมีการแก้ปัญหาทางด้านการพักผ่อนแตกต่างกันตามลักษณะสภาพแวดล้อมนั่นเอง

ยกตัวอย่างการแก้ปัญหาทางด้านการพักผ่อน เช่น ผู้จัดทำท่านหนึ่ง มีสภาพแวดล้อมไม่เอื้ออำนวยให้รับผิดชอบภาระงานในเวลากลางวัน จึงย้ายเวลานอนของตนมาในเวลาเช้านจนถึงเวลาบ่ายแทน ในขณะที่ผู้จัดทำอีกท่าน สภาพแวดล้อมเอื้ออำนวยให้สามารถทำงานได้ตลอดทั้งวัน ทว่ามีงานอื่นนอกเหนือจากการจัดทำโครงการที่ต้องรับผิดชอบค่อนข้างมาก ทำให้จำเป็นต้องเดินทางบ่อยครั้ง จึงจัดสรรเวลาพักผ่อนตามนาฬิกาการร่างกาย คือ 4 ชั่วโมง เพื่อไม่ให้มีหนี้เมื่อพักผ่อนไม่เป็นเวลาอีกทั้งยังเรียนรู้ที่จะนับเวลาในการรับหลับไม่ให้ปวดหัวอีกด้วย

ทางด้านสภาพจิตใจที่เกิดการกระทบกระทั่งในด้านการทำงาน ทางคณะผู้จัดทำกำหนดให้มีการสร้างกลุ่มสนทนาทางออนไลน์ และกำหนดให้คณะผู้จัดทำทุกท่านส่งงานที่ตนเองทำเสร็จคอยแสดงความคืบหน้าอยู่เสมอเพื่อไม่ให้ผู้จัดทำท่านอื่นรู้สึกว่าคุณรับผิดชอบงานอยู่คนเดียว เนื่องจากไม่สามารถควบคุมสภาพจิตใจให้คิดเข้าข้างตนเองในเรื่องการทำงานได้ จึงมีการพูดคุยกัน

เพื่อปรับทุกข์ และแก้ปัญหาในการทำงานร่วมกันอยู่ในทุกช่วงเวลาพลค่าจนถึงช่วงเวลาเย็น จึงทำให้สามารถแก้ไขปัญหานี้ให้ผ่านไปได้อย่างดี

2. การแก้ปัญหาทางด้านการวาดแอนิเมชัน 2 มิติ

การวาดแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยลักษณะภาพแบบเฟรมบายเฟรมด้วยตัวคนเดียวนั้นส่งผลต่อสภาพจิตใจของผู้รับปิดชอบเป็นอย่างมาก จนแสดงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ ส่งผลต่อการทำงานเป็นกลุ่ม คณะผู้จัดทำจึงได้มีการหารือการแก้ปัญหาดังกล่าวทั้งหมด 2 หัวข้อย่อย คือการแก้ปัญหาทางด้านสภาพจิตใจ และการแก้ปัญหาด้านภาระงานที่เยอะจนเกินไป ดังต่อไปนี้

การแก้ปัญหาทางด้านสภาพจิตใจ ทำได้โดยการพูดคุยถึงความรู้สึกอย่างจริงจัง ค่อย ๆ ถามถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้รับผิดชอบในส่วนภาระงานนี้มีบุคลิกเป็นคนที่เก็บความรู้สึกไม่พอใจไว้กับตัวเอง และแสดงท่าทางออกมาว่าทำงานที่รับผิดชอบไหว ทางคณะผู้จัดทำท่านอื่นจึงเดาทิศทางของสภาพจิตใจของผู้จัดทำท่านที่รับผิดชอบในส่วนของการวาดแอนิเมชัน 2 มิติ มีการคาดเดาถึงภาระงานที่มากเกินไป จนแบบร่างในครั้งแรกมีลักษณะฉากที่ไม่สื่อความหมายจากการไม่เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร และความล่าช้าจากการรับผิดชอบภาระงาน ทางผู้กำกับการจัดทำซึ่งรับผิดชอบหน้าที่ในการติดต่อแอนิเมชัน จึงได้เริ่มติดต่อตามจำนวนฉากที่มี และเสนอให้ผู้วาดแอนิเมชันรับชม พร้อมทั้งบอกปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยความใจเย็น และเพิ่มฉากบางฉากที่ต้องการสื่อความหมายไปเพียงบางฉากเท่านั้น ทำให้ภาระงานที่ต้องรับผิดชอบลดลง จึงสามารถพ่วงสภาพจิตใจของผู้รับผิดชอบในส่วนของการทำแอนิเมชัน 2 มิติ ได้ เช่นเดียวกันสามารถแก้ปัญหาระบบงานที่เกินตัวได้อีกด้วย

3. ปัญหาทางด้านการปั้นโมเดล 3 มิติ

คณะผู้จัดทำได้มีการสื่อสารกันเสมอในตลอดระยะเวลาการทำงาน ทำให้ได้ทราบว่าโปรแกรมที่ใช้สำหรับปั้นโมเดล 3 มิติ นั้นมีอาการปิดการทำงานบ่อย ทว่าปัญหานี้เป็นปัญหาเดียวที่ไม่สามารถหาวิธีแก้ไขแบบหายขาดได้เท่าที่ควร การแก้ปัญหาให้สามารถทำงานได้สำเร็จลุล่วงจึงต้องค่อย ๆ กระทำไปพร้อมกับการทำงานจนถึงขั้นตอนท้ายที่สุด

ผู้รับผิดชอบจำเป็นที่จะต้องเริ่มหมั่นบันทึกไฟล์งานบ่อยครั้งกว่าที่กระทำในช่วงเวลาปกติ คณะผู้จัดทำท่านอื่นจะคอยย้ำเตือนให้ผู้รับผิดชอบบันทึกไฟล์งานเสมอ ในบางครั้งที่ไม่สามารถบันทึกได้ทันก่อนที่โปรแกรมจะหยุดการทำงาน ผู้รับผิดชอบจำเป็นที่จะต้องปรับสภาพจิตใจของตนเองให้พร้อมรับกับสถานการณ์ดังกล่าว และเป็นโชคดีที่ผู้รับผิดชอบมีบุคลิกที่มองโลกในแง่บวก และไม่คิดมาก ทำให้สามารถปรับสภาพจิตใจของตนเองได้อย่างรวดเร็ว จากในครั้งแรกที่เกิดอาการเครียดในครั้งถัดมาที่เกิดเหตุการณ์ดังกล่าวผู้รับผิดชอบสามารถปรับสภาพจิตใจได้อย่างรวดเร็ว และเริ่มทำงานใหม่อีกครั้งได้อย่างดี

การแก้ปัญหาส่วนถัดไปเมื่อไม่สามารถเรนเดอร์ไฟล์งานที่เป็นลักษณะของวิดีโอออกมาได้ คณะผู้จัดทำได้มีการติดต่อกับคณะผู้จัดทำโครงงานในหัวข้ออื่น ๆ เพื่อให้พันธมิตรที่มีคอมพิวเตอร์สเปคสูงเรนเดอร์งานวิดีโอบางส่วนให้ ซึ่งต้องขอกล่าวขอบพระคุณมา ณ ที่นี้เป็นอย่างสูงซึ่ง ที่ทำให้การแก้ปัญหาอุปสรรคที่ยากต่อการจัดการสามารถสำเร็จลุล่วงทันเวลาที่มีการตกลงกันด้วยดี และทุกภาคส่วนที่มีส่วนช่วยในการแก้ปัญหา อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยตรวจสอบ และให้คำปรึกษา รวมไปถึงขอบพระคุณคณะผู้จัดทำทุกท่านที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งจนกระทั่งโครงงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ตามวัตถุประสงค์ สามารถสร้างประโยชน์ให้แก่สาธารณชนได้อย่างสวยงาม

บรรณานุกรม

- [1] กมล คำพิบูลย์. (2557). **มารู้จักโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ**. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2560, จาก <https://itguert.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>
- [2] งานวิจัย เรื่อง “การสืบทอดอัตลักษณ์ชาวไทยเชื้อสายจีนที่สะท้อนผ่านประเพณีตรุษจีนปากน้ำโพ จังหวัด นครสวรรค์ ในรอบหนึ่งศตวรรษ” สืบค้นมาจาก <https://commarts.dpu.ac.th/journal/upload/issue/XQIDMDHroq>.
- [3] จรรยา เหลียวตระกูล, มนต์ขอเจริญ และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2559). **การสืบทอดอัตลักษณ์ชาวไทยเชื้อสายจีนที่สะท้อนผ่านประเพณี ตรุษจีนปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์ ในรอบหนึ่งศตวรรษ**
- [4] จริญญา ปรปักษ์ประลัย. (2548). **สวัสดีแอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯ.
- [5] จริญญา ปรปักษ์ประลัย. (2549). **ลอดท้องช้าง บันทึกแอนิเมชันสัญชาติไทย "ก้านกล้วย"**. กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯ.
- [6] ชัชวาล จักขุวงศ์. (2560). **โปรแกรมตัดต่อวิดีโอบนสมาร์ตโฟน**. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2560, จาก <https://www.gqthailand.com/toys/article/5-apps-edit-vid>.
- [7] ดนัย ม่วงแก้ว. (2549). **Flash Workshop**. นนทบุรี : โอดีเซีย.
- [8] ทรุปลูกปัญญา. I AM : Film Director ผู้กำกับภาพยนตร์. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2560, จาก http://www.trueplookpanya.com/new/tv_program_detail.
- [9] ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). **เทคโนโลยีมัลติมีเดีย**. กรุงเทพฯ.เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์ธิดา
- [10] ผลิผลการศึกษาพิมพ์.(2556). **เขียนบทหนัง ชัดคนดูให้อยู่หมัด (ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติมเนื้อหา) (พิมพ์ครั้งที่ 3)**. กรุงเทพฯ: ก.พล (1996).
- [11] ธรรมพณ ลีอำนาจโชค. (2550). **INTRO to ANIMATION**. กรุงเทพฯ : ฐานบุ๊คส์,
- [12] นันทอง ทองใบ. (2550). **ฝึกขนบ แอนิเมชัน เอกลักษณะของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่ง ตะวันออก**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิเด็ก
- [13] ปิยะดะนัย วิเคียน. **การเขียนบทวิดิทัศน์และภาพยนตร์**. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560, จาก <https://krupiyadanai.wordpress.com/compputer4>.
- [14] ปรกณ พรหมวิทักษ์. (ม.ป.ป.). **การผลิตภาพยนตร์สั้น**. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2560, จาก <http://samforkner.org/source/dirshrotfilm.html>.
- [15] วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. **บทภาพยนตร์**. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2560,จาก <https://Wikipedia.org/wiki/บทภาพยนตร์>.
- [16] วิชา อุตมฉันท. (2544). **พิมพ์ครั้งที่ 2 . การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์ : กระบวนการสร้างสรรค์ และเทคนิคการผลิต**. กรุงเทพฯ : บั๊ค พอยท์.
- [17] สุธี พงศาสกุลชัย. (2547). **คัมภีร์ Fash MX 2004**. กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.
- [18] Narin Rounsang. 2551. **สร้างการ์ตูน Animation ด้วย Flash**. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี.
- [19] สุธี พลพงษ์. (2548). **การลำดับภาพอย่างสร้างสรรค์สำหรับงานผลิตวิดิทัศน์**. กรุงเทพฯ : บพิตรการพิมพ์.
- [20] สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี. (2550). **พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ**. กรุงเทพฯ : จูปีตัส จำกัด

- [21] สมบัติ นิยมเวช. (2548). **วาดการ์ตูนง่ายจัง**. กรุงเทพฯ : เอสบีค.
- [22] อาริลักษณ์ ปุ๊กน้อย. **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสือ**. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2560, จาก <https://arreelak.wordpress.com/หนังสือ/ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ>.
- [23] AtomicZen. **Lens Flare แต่สวยงาม**. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2560, จาก <https://topicstok.pantip.com/camera/topicstok/2010/04/O9102072/O9102072.html>.
- [24] Film Toast. **จัดไฟไม่เป็น เริ่มต้นยังไงดี?**. สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2560, จาก <http://youtu.be/t7HIPYWqSRs>.
- [25] Tada sa. **การผลิตรายการโทรทัศน์**. สืบค้นเมื่อ 23 เมษายน 2560, จาก <http://baclcamera.blogspot.pe/2015/05/3-camera-work.ht>

ภาคผนวก ก

แบบประเมินคุณภาพโครงการสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ตระกูลจิณทรสวรรค์ ตอน ฮาวทู แก๊ง



ตระกูลจิณทรสวรรค์
ตอน ฮาวทู แก๊ง

แบบประเมินคุณภาพโครงการสำหรับผู้ชมทั่วไป

คำชี้แจง
โครงการ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ เรื่อง How To แก๊ง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ เรื่อง How To แก๊ง
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง How To แก๊ง

คณะผู้จัดทำโครงการ

1. นางสาว ศิริกิติยา รัตนกุลสิทธิ์
2. นางสาว ศิษฏาภรณ์ ชื่นจันทร์
3. นางสาว อธิญา ไฉนเมือง

ประโยชน์ของโครงการ

1. ได้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ เรื่อง How To แก๊ง ได้อย่างถูกต้องและตามหลักของวัฒนธรรมจีน
2. ผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ เรื่อง How To แก๊ง มีความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีการเกษตรมากขึ้นและนำไปใช้ได้จริงอย่างถูกต้อง

โปรดพิจารณาให้คะแนนในช่อง 5 4 3 2 และ 1 ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

- 5 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง ความพึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง ความพึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

แบบประเมินความพึงพอใจนี้ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปและแบบประเมินความพึงพอใจ และ ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

 kanyaphak0025@gmail.com (ส่งไปรษณีย์) สดชื่นนุกูล

*จ.เป็น

ชื่อ - นามสกุล *

ตำแหน่งของคุณ

เพศ *

☐ ชาย

☐ หญิง

ช่วงอายุ *

☐ 15 - 20 ปี

☐ 21 - 26 ปี

☐ 27 - 31 ปี

☐ 32 - 40 ปี

ลิงก์แบบฟอร์ม

ภาพที่ ก.1 ฟอรมประเมินคุณภาพโครงการสำหรับ กลุ่มเป้าหมายหน้า ที่ 1

แบบประเมินตามหัวข้อต่างๆ

รายการประเมินความพึงพอใจหลังการรับชม

	พอใจมากที่สุด (5)	พอใจมาก (4)	พอใจปานกลาง (3)	พอใจน้อย (2)	พอใจน้อยที่สุด (1)
ตัวละครมีลักษณะเด่นและมีความสวยงาม	☐	☐	☐	☐	☐
สีสันและแสงมีความสวยงาม	☐	☐	☐	☐	☐
ฉากมีความสวยงามเหมาะสม	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหามีความน่าสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐
ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	☐	☐	☐	☐	☐
การเดินทางมีความเหมาะสม	☐	☐	☐	☐	☐
ระบบเสียงมีความไพเราะ	☐	☐	☐	☐	☐
ระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง	☐	☐	☐	☐	☐
ส่งเสริมให้ผู้รับชมสนใจการแก้ไขเพิ่มมากขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐
สามารถนำไปปรับใช้ในการแก้ไขได้ในครั้งถัดไป	☐	☐	☐	☐	☐

ข้อเสนอแนะ

คำตอบของคุณ _____

กลับ
ส่ง
ล้างแบบฟอร์ม

ภาพที่ ก.2 ฟอรมประเมินคุณภาพโครงการสำหรับ กลุ่มเป้าหมายหน้าที 2

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 63113642002
 ชื่อ-นามสกุล ณัฐภัทรา วิริยะกุลสิทธิ์
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
 อีเมล natpatthra.w@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์
2. พ.ศ. 2563 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์

รางวัลที่ได้รับ

1. รางวัลชนะเลิศจากการแข่งขันกิจกรรมการประกวด "NSRU Animation Startup 2020" จากผลงาน “มนตร์รักสตรอเบอรี่” ในวันที่ 18 กันยายน พ.ศ. 2563 จัดโดย ภาควิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
2. รางวัลชมเชยจากการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำเดือน สิงหาคม 2563” หัวข้อ “นำเสนอธุรกิจโดดเด่น สุดยอดเพชรประจำท้องถิ่น” จากผลงาน “Application บิงบัว” ในวันที่ 28 สิงหาคม พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
3. รางวัลชมเชยการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำเดือน ตุลาคม 2563” ภายใต้หัวข้อ “ดัน Street Food ไทย ให้ดังไกลทั่วโลก” จากผลงาน “รถข้าวสวย” ในวันที่ 28 ตุลาคม พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
4. รางวัลชนะเลิศการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำเดือน พฤศจิกายน 2563” ภายใต้หัวข้อ “แผนพลิกฟื้นธุรกิจท่องเที่ยวไทย กระตุ้นรายได้สู่ชุมชน” จากผลงาน “Application เที่ยวไทย Challenge” ในวันที่ 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
5. รางวัลชนะเลิศการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำเดือน ธันวาคม 2563” ภายใต้หัวข้อ “จากธุรกิจครอบครัวสานต่อเป็นเจ้าสัววัยเยาว์” จากผลงาน “Application บ้านเฮาเบเกอรี่” ในวันที่ 7 ธันวาคม พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ผลงาน

1. เข้าร่วมการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำเดือน กันยายน 2563” ภายใต้หัวข้อ “ทุนหนึ่งแสน นำเสนอแผนธุรกิจ พิชิตฝัน” ส่งเข้าประกวดด้วยผลงาน “ตู้ Feel-Full” ในวันที่ 28 กันยายน พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
2. เข้าร่วมการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “การประกวดออกแบบอินโฟกราฟิก STI for New Normal ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หัวข้อ “โมเดลเศรษฐกิจใหม่ BCG” Techno Mart 2021 Thailand” ระหว่างวันที่วันที่ 27-29 กันยายน พ.ศ. 2564 จัดโดย กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
3. เข้าร่วมการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Boost camp” ภายใต้โครงการเส้นทางสู่นวัตกรรม (Mini R2M) ส่งเข้าประกวดด้วยผลงาน “ครีมอาบน้ำ Corny” ในวันที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2565 ณ The Brick X @NSP ชั้น 1 อาคาร C อาคารอำนวยการอุทยานวิทยาศาสตร์ภาคเหนือ จังหวัดเชียงใหม่

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. เข้าร่วมกิจกรรมค่ายอาสา “ชมรมคนรักซ์คอม” วันที่ 20 มีนาคม พ.ศ. 2564 จัดโดย สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สถานที่จัด ณ โรงเรียนเขาทองพิทยาคม ต.เขาทอง อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์
2. เข้าร่วมอบรมออนไลน์ การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การใช้งานทรัพยากรสารสนเทศใน การเรียนการสอน” จัดโดย หน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ในวันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2565 ผ่านโปรแกรม ZOOM Meeting
3. เข้าร่วมกิจกรรมการอบรม “โครงการยกระดับคุณภาพบัณฑิตสู่ประเทศไทย” การอบรม พัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีลติมีเดีย หัวข้อ “เทคโนโลยีแพลตฟอร์ม Metaverse” ระหว่าง วันที่ 26-27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565 สถานที่จัดอบรมแบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม ZOOM Meetings วิทยาการ ผศ.ภาวิณี อินทร์ทอง รองผู้อำนวยการสถาบันเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
4. เข้าร่วมกิจกรรมการอบรม “โครงการยกระดับคุณภาพบัณฑิตสู่ประเทศไทย” การอบรม พัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีลติมีเดีย หัวข้อ “โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม (Gamification)” ระหว่างวันที่ 5-6 มีนาคม พ.ศ. 2565 สถานที่จัดอบรมแบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม ZOOM Meetings วิทยาการ ผศ.ดร.กิตติพงษ์ สุวรรณราช ผู้อำนวยการสถาบันเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

5. กิจกรรมการอบรม “Boost camp” ภายใต้โครงการเส้นทางสู่นวัตกรรม (Mini R2M) ในระหว่างวันที่ 8-10 กรกฎาคม 2565 ณ The Brick X @NSP ชั้น 1 อาคาร C อาคารอำนวยการ อุทยานวิทยาศาสตร์ภาคเหนือ (จังหวัดเชียงใหม่)

6. เข้าร่วมจัดการประชุมสัมมนาวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 22 “ชีวิตวิถีใหม่ของการศึกษาในสังคมดิจิทัล” ในวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2565 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (ย่านมัทรี)

7. เข้าร่วมเป็นคณะกรรมการจัดการแข่งขันพิชชิ่งในกิจกรรม “NSRU Animation Startup 2022” กิจกรรมในรายวิชา 4311163 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับงานมัลติมีเดีย และรายวิชา 4311161 การเขียนสำหรับการสื่อสารในงานมัลติมีเดีย จัดโดย ผศ.ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม, ผศ.วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม ในวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2565 ณ ห้องประชุมลีลาวดี อาคาร 4 ชั้น 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

8. เข้าร่วมจัดกิจกรรม “ค่ายวิทย์สัญจร Sesion 2” ร่วมกับ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ในวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2565 ระหว่างเวลา 13:00-16:00 น. ณ โรงเรียนเซนต์โยเซฟนครสวรรค์

9. กิจกรรมอบรม “ค่ายฝึกภาษาอังกฤษ และการศึกษาดูงาน (Train & Tour)” ระหว่างวันที่ 8-10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 จัดโดย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สถานที่จัด ณ อ่าวมะนาว จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

10. กิจกรรมอบรม “โครงการกิจกรรมพัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่นให้นักศึกษาเพื่อรองรับการทำงานในอนาคตและกิจกรรมค่ายภาษาญี่ปุ่น Japanese Camp” โดยวิทยากรเจ้าของภาษาจากมหาวิทยาลัยนเรศวร ระหว่างวันที่ 11 -12 , 18 -19 และ 25 -26 กุมภาพันธ์ 2566 จัดโดย กลุ่มงานวิเทศสัมพันธ์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

11. เข้าร่วมจัดงานการประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ภูมิภาคเอเชีย ครั้งที่ 11 (The 11th Asia Undergraduate Conference on Computing : AUCC) ระหว่างวันที่ 16-18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

12. เข้าร่วมกิจกรรมค่ายอาสา “ชมรมอนุรักษ์คอม” ในวันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2566 จัดโดย สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สถานที่จัด ณ โรงเรียนเทพศาลาประชาสรรค์ ต.ศาลเจ้าไก่ต่อ อ.ลาดยาว จ.นครสวรรค์

13. เข้าร่วมจัดโครงการอบรมหลักสูตร “มาตรฐานการปกป้องอาสาสมัครในงานวิจัย (Human Subject Protection Course)” โดยวิทยากร รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริลักษณ์ อีระภูธร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนาวลัย ดาดี ในวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2566 ณ ห้องประชุมอมราวดี ชั้น 3 อาคาร 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

14. เข้าร่วมจัดงานพิธี “วันคล้ายพระราชสมภพ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี และวันอนุรักษ์มรดกไทย” ในวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

15. เข้าร่วมจัดงาน “พิธีลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ว่าด้วยการสนับสนุนการจัดการศึกษาแบบสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน” ในวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2566 ณ หอประชุมพระบาง อาคาร 15 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

16. เข้าร่วมเป็นทีมงานดำเนินการจัดการถ่ายทอดสดในกิจกรรม “การแข่งขันหุ่นยนต์ ส.ส.ท. ชิงแชมป์ประเทศไทย ชิงถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จัดโดยสมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น)” ประจำปี 2566 ระหว่างวันที่ 6-7 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ณ อาคารศูนย์ประชุมและนิทรรศการนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ศูนย์ย่านมัทรี อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

17. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดถ่ายทอดสดกิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ 2566 โดยที่มีชื่อกิจกรรมว่า “รับขวัญหอพระยอมนพันธุ์ใหม่ ด้วยใจรักและศรัทธา ร่วมเชิดชูตราพระราชลัญจกร” ประจำปีการศึกษา 2566 ระหว่างวันที่ 12-13 มิถุนายน พ.ศ. 2566 ณ อาคารศูนย์ประชุมและนิทรรศการนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ศูนย์ย่านมัทรี อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

18. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการดำเนินการถ่ายรูปลิตบัตรนักศึกษาใหม่ เพื่อใช้ในการทำบัตรนักศึกษา ประจำปีการศึกษา 2566 ในวันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2566 ณ ห้องประชุม ตึก5 ห้อง511 และ 512 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

19. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดถ่ายทอดสดกิจกรรม “โครงการการแข่งขันคณิตศาสตร์ วิชาการ ครั้งที่ 7 ชิงถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ฉลองครบรอบ ๑๐๐ ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์” ประจำปีการศึกษา 2566 ระหว่างวันที่ 7-8 สิงหาคม พ.ศ. 2566 ณ อาคารศูนย์ประชุมและนิทรรศการนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ศูนย์ย่านมัทรี อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

20. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดถ่ายทอดสดในกิจกรรม “การมอบถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในโครงการการแข่งขันคณิตศาสตร์วิชาการ ครั้งที่ 7 ฉลองครบรอบ ๑๐๐ ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์” ประจำปีการศึกษา 2566 ในวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2566 ณ หอประชุมพระบาง อาคาร 15 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

21. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดการถ่ายทอดสดในกิจกรรมการเสวนาหัวข้อเรื่อง “นวัตกรรมและกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ /อาหารจากวัตถุดิบท้องถิ่นอย่างยั่งยืน” เพื่อปิดโครงการบัณฑิตพันธุ์ใหม่ หลักสูตรนวัตกรรมอาหารแปรรูปเพื่อการเป็นผู้ประกอบการ รุ่นที่ 2 ประจำปีสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ ในวันที่ 30 กันยายน 2566 ณ โรงแรม 42C The Chic Hotel

22. เข้าร่วมเป็นคณะกรรมการจัดการแข่งขันพิชชิงในกิจกรรม “NSRU Animation Startup 2023” กิจกรรมในรายวิชา 4311163 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับงานมัลติมีเดีย และรายวิชา 4311161 การเขียนสำหรับการสื่อสารในงานมัลติมีเดีย จัดโดย ผศ.ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม, ผศ.วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม ในวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2566 ณ ห้องประชุมลีลาวดี อาคาร 4 ชั้น 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 63113642019
 ชื่อ-นามสกุล กัญญากัศ อินจันทร์
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
 อีเมล Kanyaphak.a@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์
2. พ.ศ. 2563 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสตรีนครสวรรค์

รางวัลที่ได้รับ

1. รางวัลชนะเลิศจากการแข่งขันกิจกรรมการประกวด "NSRU Animation Startup 2020" จากผลงาน “มนตร์รักสตรอเบอรี่” ในวันที่ 18 กันยายน พ.ศ. 2563 จัดโดย ภาควิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
2. รางวัลชมเชยการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำเดือน ตุลาคม 2563” ภายใต้หัวข้อ “ดัน Street Food ไทย ให้ดังไกลทั่วโลก” จากผลงาน “รถข้าวสวย” ในวันที่ 28 ตุลาคม พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ผลงาน

1. เข้าร่วมการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “การประกวดออกแบบอินโฟกราฟิก STI for New Normal ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หัวข้อ “โมเดลเศรษฐกิจใหม่ BCG” Techno Mart 2021 Thailand” ระหว่างวันที่ 27-29 กันยายน พ.ศ. 2564 จัดโดย กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. เข้าร่วมกิจกรรมค่ายอาสา “ชมรมคนรักคอม” วันที่ 20 มีนาคม พ.ศ. 2564 จัดโดย สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สถานที่จัด ณ โรงเรียนเขาทองพิทยาคม ต.เขาทอง อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์
2. เข้าร่วมอบรมออนไลน์ การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การใช้งานทรัพยากรสารสนเทศในการเรียนการสอน” จัดโดย หน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ในวันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2565 ผ่านโปรแกรม ZOOM Meeting

3. เข้าร่วมกิจกรรมการอบรม “โครงการยกระดับคุณภาพบัณฑิตสู่ประเทศไทย” การอบรมพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดีย หัวข้อ “เทคโนโลยีแพลตฟอร์ม Metaverse” ระหว่างวันที่ 26-27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565 สถานที่จัดอบรมแบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม ZOOM Meetings วิทยากร ผศ.ภาวินี อินทร์ทอง รองผู้อำนวยการสถาบันเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

4. เข้าร่วมกิจกรรมการอบรม “โครงการยกระดับคุณภาพบัณฑิตสู่ประเทศไทย” การอบรมพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดีย หัวข้อ “โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม (Gamification)” ระหว่างวันที่ 5-6 มีนาคม พ.ศ. 2565 สถานที่จัดอบรมแบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม ZOOM Meetings วิทยากร ผศ.ดร.กิตติพงษ์ สุวรรณราช ผู้อำนวยการสถาบันเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

5. เข้าร่วมจัดการประชุมสัมมนาวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติเครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 22 “ชีวิตวิถีใหม่ของการศึกษาในสังคมดิจิทัล” ในวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2565 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (ย่านมัทรี)

6. เข้าร่วมจัดการแข่งขันพิชชิงกิจกรรม “NSRU Animation Startup 2022” กิจกรรมในรายวิชา 4311163 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับงานมีเดีย และรายวิชา 4311161 การเขียนสำหรับการสื่อสารในงานมีเดีย จัดโดย ผศ. ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม , ผศ. วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม ในวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2565 ณ ห้องประชุมลีลาวดี อาคาร 4 ชั้น 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

7. เข้าร่วมจัดกิจกรรม “ค่ายวิทย์สัญจร Sesion 2” ร่วมกับ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ในวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2565 ระหว่างเวลา 13:00 - 16:00 น. ณ โรงเรียนเซนต์โยเซฟนครสวรรค์

8. เข้าร่วมจัดงานการประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ภูมิภาคเอเชีย ครั้งที่ 11 (The 11th Asia Undergraduate Conference on Computing : AUCC) ระหว่างวันที่ 16-18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

9. เข้าร่วมกิจกรรมค่ายอาสา “ชมรมอนุรักษ์คอม” ในวันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2566 จัดโดย สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สถานที่จัด ณ โรงเรียนเทศบาลประชาสรรค์ ต.ศาลเจ้าไก่ต่อ อ.ลาดยาว จ.นครสวรรค์

10. เข้าร่วมจัดโครงการอบรมหลักสูตร “มาตรฐานการปกป้องอาสาสมัครในงานวิจัย (Human Subject Protection Course)” โดยวิทยากร รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริลักษณ์ ธีระภูธร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนาวลัย ดาดี ในวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2566 ณ ห้องประชุมอมราวดี ชั้น 3 อาคาร 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

11. เข้าร่วมจัดงานพิธี "วันคล้ายพระราชสมภพ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี และวันอนุรักษ์มรดกไทย" ในวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

12. เข้าร่วมจัดงาน “พิธีลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ว่าด้วยการสนับสนุนการจัดการศึกษาแบบสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน” ในวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2566 ณ หอประชุมพระบาง อาคาร 15 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

13. เข้าร่วมเป็นทีมงานดำเนินการจัดการถ่ายทอดสดในกิจกรรม “การแข่งขันหุ่นยนต์ ส.ส.ท. ชิงแชมป์ประเทศไทย ชิงถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จัดโดยสมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น)” ประจำปี 2566 ระหว่างวันที่ 6-7 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ณ อาคารศูนย์ประชุมและนิทรรศการนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ศูนย์ย่านมัทรี อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

14. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดถ่ายทอดสดกิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ 2566 โดยที่มีชื่อกิจกรรมว่า "รับขวัญหอพระยอมนพธุ์ใหม่ ด้วยใจรักและศรัทธา ร่วมเชิดชูตราพระราชลัญจกร" ประจำปีการศึกษา 2566 ระหว่างวันที่ 12-13 มิถุนายน พ.ศ. 2566 ณ อาคารศูนย์ประชุมและนิทรรศการนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ศูนย์ย่านมัทรี อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

15. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการดำเนินการถ่ายรูปรูปติดบัตรนักศึกษาใหม่ เพื่อใช้ในการทำบัตรนักศึกษา ประจำปีการศึกษา 2566 ในวันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2566 ณ ห้องประชุม ตึก5 ห้อง511 และ 512 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

16. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดถ่ายทอดสดกิจกรรม “โครงการการแข่งขันคณิตศาสตร์ วิชาการ ครั้งที่ 7 ชิงถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ฉลองครบรอบ ๑๐๐ ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์” ประจำปีการศึกษา 2566 ระหว่างวันที่ 7-8 สิงหาคม พ.ศ. 2566 ณ อาคารศูนย์ประชุมและนิทรรศการนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ศูนย์ย่านมัทรี อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

17. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดถ่ายทอดสดในกิจกรรม “การมอบถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในโครงการการแข่งขันคณิตศาสตร์วิชาการ ครั้งที่ 7 ฉลองครบรอบ ๑๐๐ ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์” ประจำปีการศึกษา 2566 ในวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2566 ณ หอประชุมพระบาง อาคาร 15 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

18. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดการถ่ายทอดสดในกิจกรรมการเสวนาหัวข้อเรื่อง “นวัตกรรมและกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ /อาหารจากวัตถุดิบท้องถิ่นอย่างยั่งยืน” เพื่อปิดโครงการบัณฑิตพันธุ์ใหม่ หลักสูตรนวัตกรรมอาหารแปรรูปเพื่อการเป็นผู้ประกอบการ รุ่นที่ 2 ประจำปี สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ ในวันที่ 30 กันยายน 2566 ณ โรงแรม 42C The Chic Hotel

19. เข้าร่วมเป็นคณะกรรมการจัดการแข่งขันพิชชิงในกิจกรรม “NSRU Animation Startup 2023” กิจกรรมในรายวิชา 4311163 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับงานมัลติมีเดีย และรายวิชา 4311161 การเขียนสำหรับการสื่อสารในงานมัลติมีเดีย จัดโดย ผศ.ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม, ผศ.วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม ในวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2566 ณ ห้องประชุมลีลาวดี อาคาร 4 ชั้น 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 63113642050
 ชื่อ-นามสกุล อภิญญา ใจเยี่ยม
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีลตีมี่เดียและแอนิเมชัน
 อีเมล aphinya.j@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์
2. พ.ศ. 2563 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสตรีนครสวรรค์

รางวัลที่ได้รับ

1. รางวัลชมเชยจากการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำปี เดือน สิงหาคม 2563” หัวข้อ “นำเสนอธุรกิจโดดเด่น สุดยอดเพชรประจำท้องถิ่น” จากผลงาน “Application บิงบัว” ในวันที่ 28 สิงหาคม พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
2. รางวัลชมเชยการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำปี เดือน ตุลาคม 2563” ภายใต้หัวข้อ “ดัน Street Food ไทย ให้ดังไกลทั่วโลก” จากผลงาน “รถข้าวสวย” ในวันที่ 28 ตุลาคม พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
3. รางวัลชนะเลิศการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำปี เดือน พฤศจิกายน 2563” ภายใต้หัวข้อ “แผนพลิกฟื้นธุรกิจท่องเที่ยวไทย กระตุ้นรายได้สู่ชุมชน” จากผลงาน “Application เที่ยวไทย Challenge” ในวันที่ 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
4. รางวัลชนะเลิศการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำปี เดือน ธันวาคม 2563” ภายใต้หัวข้อ “จากธุรกิจครอบครัวสานต่อเป็นเจ้าสัววัยเยาว์” จากผลงาน “Application บ้านเฮาเบเกอรี่” ในวันที่ 7 ธันวาคม พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ผลงาน

1. เข้าร่วมการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “Idea สร้างสรรค์ Smart Start Idea by GSB Startup ประจำปี เดือน กันยายน 2563” ภายใต้หัวข้อ “ทุนหนึ่งแสน นำเสนอแผนธุรกิจ พิชิตฝัน”

ส่งเข้าประกวดด้วยผลงาน “ตู้ Feel-Full” ในวันที่ 28 กันยายน พ.ศ. 2563 จัดโดย คณะวิทยาการจัดการ และหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

2. เข้าร่วมการแข่งขันกิจกรรมการประกวด “การประกวดออกแบบอินโฟกราฟิก STI for New Normal ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หัวข้อ “โมเดลเศรษฐกิจใหม่ BCG” Techno Mart 2021 Thailand” ระหว่างวันที่ 27-29 กันยายน พ.ศ. 2564 จัดโดย กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. เข้าร่วมเป็นนักศึกษาช่วยงานในโครงการ “ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมฐานรากหลังโควิดด้วยเศรษฐกิจ BCG. รู้จัก U2T. โครงการมหาวิทยาลัยสู่ตำบล” ระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน - 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 ผู้ดูแลโครงการ ดร. สมพร พูลพงษ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

2. เข้าร่วมอบรมออนไลน์ การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การใช้งานทรัพยากรสารสนเทศทางปัญญาในการเรียนการสอน” จัดโดย หน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ในวันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2565 ผ่านโปรแกรม ZOOM Meeting

3. เข้าร่วมกิจกรรมการอบรม “โครงการยกระดับคุณภาพบัณฑิตสู่ประเทศไทย” การอบรมพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดีย หัวข้อ “เทคโนโลยีแพลตฟอร์ม Metaverse” ระหว่างวันที่ 26-27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565 สถานที่จัดอบรมแบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม ZOOM Meetings วิทยาการ ผศ.ภาวิณี อินทร์ทอง รองผู้อำนวยการสถาบันเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

4. เข้าร่วมกิจกรรมการอบรม “โครงการยกระดับคุณภาพบัณฑิตสู่ประเทศไทย” การอบรมพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดีย หัวข้อ “โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม (Gamification)” ระหว่างวันที่ 5-6 มีนาคม พ.ศ. 2565 สถานที่จัดอบรมแบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม ZOOM Meetings วิทยาการ ผศ.ดร.กิตติพงษ์ สุวรรณราช ผู้อำนวยการสถาบันเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

5. เข้าร่วมจัดการประชุมสัมมนาวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 22 “ชีวิตวิถีใหม่ของการศึกษาในสังคมดิจิทัล” ในวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2565 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (ย่านมัทรี)

6. เข้าร่วมจัดการแข่งขันพิชชิงกิจกรรม “NSRU Animation Startup 2022” กิจกรรมในรายวิชา 4311163 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับงานมีเดีย และรายวิชา 4311161 การเขียนสำหรับการสื่อสารในงานมีเดีย จัดโดย ผศ.ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม , ผศ.วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม ในวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2565 ณ ห้องประชุมลีลาวดี อาคาร 4 ชั้น 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

7. เข้าร่วมจัดกิจกรรม “ค่ายวิทย์สัญจร Sesion 2” ร่วมกับ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ในวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2565 ระหว่างเวลา 13:00 - 16:00 น. ณ โรงเรียนเซนต์โยเซฟนครสวรรค์

8. กิจกรรมอบรม “ค่ายฝึกภาษาอังกฤษ และการศึกษาดูงาน (Train & Tour)” ระหว่างวันที่ 8-10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 จัดโดย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สถานที่จัด ณ อ่าวมะนาว จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

9. กิจกรรมอบรม “โครงการกิจกรรมพัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่นให้นักศึกษาเพื่อรองรับการทำงานในอนาคตและกิจกรรมค่ายภาษาญี่ปุ่น Japanese Camp” โดยวิทยากรเจ้าของภาษาจากมหาวิทยาลัยนเรศวร ระหว่างวันที่ 11 -12 , 18 -19 และ 25 -26 กุมภาพันธ์ 2566 จัดโดย กลุ่มงานวิเทศสัมพันธ์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

10. เข้าร่วมจัดงานการประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ภูมิภาคเอเชีย ครั้งที่ 11 (The 11th Asia Undergraduate Conference on Computing : AUCC) ระหว่างวันที่ 16-18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

11. เข้าร่วมกิจกรรมค่ายอาสา “ชมรมคนรักซ์คอม” ในวันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2566 จัดโดย สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สถานที่จัด ณ โรงเรียนเทพศาลาประชาสรรค์ ต.ศาลเจ้าไก่ต่อ อ.ลาดยาว จ.นครสวรรค์

12. เข้าร่วมจัดโครงการอบรมหลักสูตร “มาตรฐานการปกป้องอาสาสมัครในงานวิจัย (Human Subject Protection Course)” โดยวิทยากร รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริลักษณ์ ชีระภูธร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนาวลัย ดาดี ในวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2566 ณ ห้องประชุมอมราวดี ชั้น 3 อาคาร 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

13. เข้าร่วมจัดงานพิธี "วันคล้ายพระราชสมภพ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี และวันอนุรักษ์มรดกไทย" ในวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

15. เข้าร่วมจัดงาน “พิธีลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ว่าด้วยการสนับสนุนการจัดการศึกษาแบบสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน” ในวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2566 ณ หอประชุมพระบาง อาคาร 15 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

14. เข้าร่วมเป็นทีมงานดำเนินการจัดการถ่ายทอดสดในกิจกรรม “การแข่งขันหุ่นยนต์ ส.ส.ท. ชิงแชมป์ประเทศไทย ชิงถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จัดโดยสมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น)” ประจำปี 2566 ระหว่างวันที่ 6-7 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ณ อาคารศูนย์ประชุมและนิทรรศการนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ศูนย์ย่านมัทรี อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

15. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดถ่ายทอดสดกิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ 2566 โดยที่มีชื่อกิจกรรมว่า "รับขวัญหอพะยอมพันธุ์ใหม่ ด้วยใจรักและศรัทธา ร่วมเชิดชูตราพระราชลัญจกร"

ประจำปีการศึกษา 2566 ระหว่างวันที่ 12-13 มิถุนายน พ.ศ. 2566 ณ อาคารศูนย์ประชุมและนิทรรศการนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ศูนย์ย่านมัทรี อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

16. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการดำเนินการถ่ายรูปลิตภัณฑ์นักศึกษาใหม่ เพื่อใช้ในการทำบัตรนักศึกษา ประจำปีการศึกษา 2566 ในวันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2566 ณ ห้องประชุม ตึก5 ห้อง511 และ 512 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

17. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดถ่ายทอดสดกิจกรรม “โครงการการแข่งขันคณิตศาสตร์วิชาการ ครั้งที่ 7 ซึ่งถวายเป็นพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ฉลองครบรอบ ๑๐๐ ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์” ประจำปีการศึกษา 2566 ระหว่างวันที่ 7-8 สิงหาคม พ.ศ. 2566 ณ อาคารศูนย์ประชุมและนิทรรศการนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ศูนย์ย่านมัทรี อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

18. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดถ่ายทอดสดในกิจกรรม “การมอบถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในโครงการการแข่งขันคณิตศาสตร์วิชาการ ครั้งที่ 7 ฉลองครบรอบ ๑๐๐ ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์” ประจำปีการศึกษา 2566 ในวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2566 ณ หอประชุมพระบาง อาคาร 15 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

19. เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดการถ่ายทอดสดในกิจกรรมการเสวนาหัวข้อเรื่อง “นวัตกรรมและกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ /อาหารจากวัตถุดิบท้องถิ่นอย่างยั่งยืน” เพื่อปิดโครงการบัณฑิตพันธุ์ใหม่ หลักสูตรนวัตกรรมอาหารแปรรูปเพื่อการเป็นผู้ประกอบการ รุ่นที่ 2 ประจำปีสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ ในวันที่ 30 กันยายน 2566 ณ โรงแรม 42C The Chic Hotel

20. เข้าร่วมเป็นคณะกรรมการจัดการแข่งขันพิกซิ่งในกิจกรรม “NSRU Animation Startup 2023” กิจกรรมในรายวิชา 4311163 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับงานมัลติมีเดีย และรายวิชา 4311161 การเขียนสำหรับการสื่อสารในงานมัลติมีเดีย จัดโดย ผศ.ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม, ผศ.วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม ในวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2566 ณ ห้องประชุมลีลาวดี อาคาร 4 ชั้น 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

