

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เตียวเล่าเอง

พงษ์ธร วรอินทร์  
ณรงค์ศักดิ์ วัฒนะ  
เกียรติศักดิ์ ลิ้มวชิรอาหาร

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดีย)  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์  
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์  
พ.ศ. 2566  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย  
ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เตี้ยวเล่าเอง

นามผู้จัดทำโครงการ พงษธร วรอินทร์

ณรงค์ศักดิ์ วัฒนะ

เกียรติศักดิ์ ลิ้มชิวาทร

ได้พิจารณาเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาโครงการงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)

ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ลงชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์วรชนันท์ ชูทอง)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์เอกวิทย์ สิทธิวะ)

ลงชื่อ.....

(อาจารย์คณินณัฐ โขติพรสีมา)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

## กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากความกรุณาช่วยเหลือ แนะนำให้คำปรึกษา ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ให้การสนับสนุนด้านต่าง ๆ ผู้จัดทำขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนในความสำเร็จครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่กรุณาเป็นผู้ให้คำปรึกษา ความรู้ ข้อคิด ข้อเสนอแนะ และการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องทุกขั้นตอน เป็นอย่างดียิ่ง

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนวัฒน์ วัฒนชัยธรรม อาจารย์วรชนันท์ ชูทอง อาจารย์เอกวิทย์ สิทธิวัช ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้หลักวิชาการต่าง ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต และการทำงานเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุน ทั้งในด้านทุนทรัพย์ กำลังใจ และสนับสนุน เป็นอย่างดีในทุกสิ่งมาโดยตลอด ซึ่งทางคณะผู้จัดทำผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้คณะผู้จัดทำขอให้คุณค่า และประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ บูชา พระคุณบิดา มารดา อาจารย์ ตลอดจนผู้เขียนหนังสือ และบทความต่าง ๆ ที่ให้ความรู้แก่คณะผู้จัดทำ จนสามารถให้โครงการฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

พงษธร วรอินทร์  
ณรงค์ศักดิ์ วัฒนะ  
เกียรติศักดิ์ ลิ้มวชิรอาทร

หัวข้อโครงการ	ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง		
ผู้จัดทำโครงการ	1. พงษธร วรอินทร์	รหัสนักศึกษา	62113642003
	2. ณรงค์ศักดิ์ วัฒนนะ	รหัสนักศึกษา	62113642004
	3. เกียรติศักดิ์ ลิ้มวชิอาพร	รหัสนักศึกษา	62113642037
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม		
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดีย)		
ปีพุทธศักราช	2566		

### บทคัดย่อ

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง สำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ที่รับชม โดยมีความละเอียด FullHD (1920\*1080px) เป็นเวลา 6 นาที 38 วินาที โดยมีตัวละครทั้งหมด 6 ตัวละครได้แก่ เพียร์ กร ชัน พลอย เบญ และชบ ใช้ฉากที่เป็น 3D ทั้งหมด 6 ฉาก ฉากตึกร้าง ฉากห้องนอนของเพียร์ ฉากห้องนอนบ้านของชบ ฉากหน้าบ้านเช่า ฉากในบ้านเช่า และฉากในห้องโถง

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง ใช้โปรแกรม Blender สำหรับสร้างฉาก 3D โปรแกรม Adobe Illustrator สำหรับวาดสตอรี่บอร์ด โปรแกรม Adobe Premiere Pro สำหรับตัดต่อภาพยนตร์สั้น กล้อง Sony A6400 2 ตัว ขาตั้งกล้อง ไฟ Studio EVE LED A70 18W 6500K 220-240V-50 Hz EV1805 และ Green Screen ในการถ่ายทำ

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง ให้ความบันเทิงกับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ผู้ชมมีความสนใจในระดับดี ลักษณะตัวละครมีบุคลิกชัดเจน มีการใช้ฉาก 3D เข้ามาประยุกต์ใช้ทำให้มีความแปลกใหม่ มีความน่าสนใจจากผู้ชมมากขึ้น ฉากมีความสวยงาม ระบบเสียงเหมาะสม

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	1
ระยะเวลาการดำเนินงาน	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
ภาพยนตร์สยองขวัญ	6
ขั้นตอนการถ่ายภาพยนต์	7
มุกกล้อง	9
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
บทที่ 3 วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ	15
เรื่องย่อ	15
โครงเรื่องขยาย	15
ออกแบบตัวละคร	16
ออกแบบฉากและอุปกรณ์	18
ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ	21
บทภาพยนตร์	22
บทภาพ	26
บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ	32
ตัวละคร	32
ฉากและอุปกรณ์	35
ภาพยนตร์สั้น	38
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	57
สรุปผลการดำเนินโครงการ	57

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	57
ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข	57
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป	58
บรรณานุกรม	59
ประวัติผู้เขียน	60

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)	4
3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ	21
3.2 บทภาพยนตร์	22
3.3 บทภาพ	26

## สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS)	9
2.2 ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot /LS)	9
2.3 ตัวอย่างภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS)	10
2.4 ภาพตัวอย่างภาพปานกลาง หรือ Medium Shot (MS)	10
2.5 ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU)	11
2.6 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU)	11
2.7 ตัวอย่างภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU หรือ XCU)	12
3.1 การออกแบบตัวละครเพียร์	16
3.2 การออกแบบตัวละครซบ	16
3.3 การออกแบบตัวละครกร	17
3.4 การออกแบบตัวละครพลอย	17
3.5 การออกแบบตัวละครเบญ	18
3.6 การออกแบบฉากตึกร้าง	18
3.7 การออกแบบฉากห้องนอนของเพียร์	19
3.8 การออกแบบฉากห้องนอนของซบ	19
3.9 การออกแบบฉากหน้าบ้านเช่า	20
3.10 การออกแบบฉากในบ้านเช่า	20
3.11 การออกแบบฉากห้องโถง	21
4.1 สัดส่วนตัวละครและขนาดของตัวละคร	32
4.2 ตัวละครเพียร์	33
4.3 ตัวละครกร	33
4.4 ตัวละครซัน	34
4.5 ตัวละครพลอย	34
4.6 ตัวละครเบญ	35
4.7 ฉากตึกร้าง	35
4.8 ฉากห้องนอนของเพียร์	36
4.9 ฉากห้องนอนของซบ	36
4.10 ฉากหน้าบ้านเช่า	37
4.11 ฉากในบ้านเช่า	37
4.12 ฉากห้องโถง	38



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.13 เปิดเรื่อง	38
4.14 ชบพูดพิมพ์	39
4.15 ชบตกใจกับสิ่งที่ปรากฏตรงหน้า	39
4.16 เพียร์กำลังดูวิดีโอ	40
4.17 เพียร์กำลังหยิบโทรศัพท์	40
4.18 เพียร์กำลังชวนเพื่อนมาดูวิดีโอ	41
4.19 เพื่อน ๆ กำลังมารวมตัวกัน	41
4.20 กลุ่มเพื่อนที่กำลังดูคลิป	42
4.21 จะเป็นฉากที่กลุ่มเพื่อนมาถึงตึกร้าง	42
4.22 กลุ่มเพื่อนกำลังเดินเข้าตึกร้าง	43
4.23 กลุ่มเพื่อนได้นั่งล้อมวง	43
4.24 เพียร์บอกให้เพื่อน ๆ หยิบโทรศัพท์ขึ้นมาเปิดแฟลช	44
4.25 อธิบายกฎในการเล่า	44
4.26 ชันเริ่มเล่าเรื่อง	45
4.27 ชบมาถึงบ้านเช่า	45
4.28 ชบกำลังเดินขึ้นบ้าน	46
4.29 ชบที่กำลังเดินขึ้นบ้าน และได้ยินเสียงแปลก ๆ	46
4.30 ชบพึ่งอาบน้ำเสร็จ	47
4.31 ชบปิดไฟห้องน้ำ	47
4.32 ชบได้ยินเสียงจากในห้องเลยหันไปดู	48
4.33 ชบได้เปิดประตูห้องหลังจากได้ยินเสียงแปลก ๆ	48
4.34 ชบนอนบน	49
4.35 ชบนอนและได้ยินเสียงแปลก ๆ	49
4.36 ชบกำลังคิดจะสวดมนต์	50
4.37 ชบกำลังสวดมนต์	50
4.38 ชบกำลังนอนหลับ	51
4.39 ชบนอนแล้วได้ยินเสียงแปลก ๆ อีกครั้ง	51
4.40 ชบกลัวผี	52
4.41 ชบกำลังขนของออก	52
4.42 เพื่อนบ้านกำลังเล่าประวัติของบ้าน	53

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.43 ชั้นกำลังเล่าเสียงแต่ละคืน	53
4.44 กลุ่มเพื่อนเล่าเรื่องเสร็จแล้ว	54
4.45 เพียร์กำลังนั่งตัดต่อวิดีโอ	54
4.46 เพียร์โทรตามเพื่อน ๆ	55
4.47 เพียร์กำลังรอเพื่อนมาดูวิดีโอ	55
4.48 กลุ่มเพื่อนนั่งดูวิดีโอ	56
4.49 ฟีโพล้ออกมา	56

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากสถานการณ์ในปัจจุบันนี้มีผู้คนหลายกลุ่มที่ชอบในเรื่องลึกลับ ดังนั้นจึงสร้างภาพยนตร์สั้นนี้เพื่อเป็นสิ่งเตือนสติให้แก่ผู้คนในยุคที่ทันสมัยทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีผลต่อการเผยแพร่ จึงทำให้สามารถแพร่กระจายเรื่องแบบนี้ได้รวดเร็ว ทำให้ผู้คนบางกลุ่มเริ่มสงสัยและอยากรู้อยากลองเรื่องลึกลับที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ และได้เข้าไปทดสอบไปทดลองจนทำให้เกิดเรื่องไม่ดีหลายเรื่องต่อตนเองและคนรอบข้าง

ประเทศไทยเป็นสังคมที่อยู่กับความเชื่อเรื่องลึกลับหรือเรื่องเหนือธรรมชาติมายาวนานซึ่งความเชื่อเหล่านี้ได้ถูกส่งต่อกันมารุ่นต่อรุ่นถ่ายทอดออกมาหลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ส่งกันแบบปากต่อปาก ตำนาน หรือพิธีกรรมต่าง ๆ

คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการจัดทำภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง เพื่อให้เป็นการเตือนสติให้แก่ผู้คนที่ยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับเรื่องของสิ่งลึกลับได้เข้าใจ

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อสร้างภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง

### ขอบเขตของโครงการ

1. สร้างภาพยนตร์สั้น ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องลึกลับ
2. ภาพยนตร์สั้นที่มีความยาว 6 นาที 38 วินาที
3. ภาพยนตร์สั้นสำหรับเยาวชนอายุ 18 ปีขึ้นไป
4. ความละเอียดของวิดีโอ Full HD (1920 x 1080px)
5. ตัวละครหลัก จำนวน 6 ตัวละครดังนี้

5.1 เพียร์ เพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 177 เซนติเมตร น้ำหนัก 65 กิโลกรัม ผมสั้นหยักโศก มีสีผมดำ มีสีผิวคล้ำ ดวงตาสีดำ การแต่งกาย ใส่นาฬิกาที่ข้อมือข้างซ้าย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาวยาว สวมรองเท้าแตะ

5.2 กร เพศชาย อายุ 22 ปี ส่วนสูง 173 เซนติเมตร น้ำหนัก 67 กิโลกรัม ผมงตรงสั้น ผมหงอก มีสีผิวคล้ำ ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ นาฬิกาสีดำที่ข้อมือข้างซ้าย กางเกงยีนส์ขาวยาว สวมรองเท้าแตะ

5.3 ชัน เพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 167 เซนติเมตร น้ำหนัก 89 กิโลกรัม ผมงตรงสั้น มีสีผมหงอก มีสีผิวขาว ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาวยาว สวมรองเท้าแตะ

5.4 เบญญ เพศหญิง อายุ 22 ปี ส่วนสูง 163 เซนติเมตร น้ำหนัก 51 กิโลกรัม ผมงตรงยาว มีสีผมหงอก มีสีผิวขาว ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ นาฬิกาสีดำข้อมือข้างซ้าย กางเกงยีนส์ขาวยาว สวมรองเท้าแตะ

5.5 พลอย เพศหญิง อายุ 22 ปี ส่วนสูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 114 กิโลกรัม ผมงตรงยาว มีสีผมหงอก มีสีผิวคล้ำ ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาวยาว สวมรองเท้าแตะ

5.6 ชบ เพศชาย อายุ 22 ปี ส่วนสูง 167 เซนติเมตร น้ำหนัก 89 กิโลกรัม ผมงตรงสั้น มีสีผมหงอก มีสีผิวขาว ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ เสื้อคลุมแขนยาวสีฟ้า กางเกงยีนส์ขาวยาว สวมรองเท้าแตะ

#### 1. ฉากภาพยนตร์สั้น จำนวน 6 ฉาก ดังนี้

6.1 ห้องนอนชบ ประกอบด้วย หมอน เตียงนอน โต๊ะ เก้าอี้ ประตู ตู้เสื้อผ้า โคมไฟ

6.2 ห้องนอนเพียร์ ประกอบด้วย คอมพิวเตอร์ โต๊ะ เตียงนอน หมอน ตู้เสื้อผ้า เก้าอี้

โคมไฟ

6.3 หน้าบ้านร้าง ประกอบด้วย บ้านร้าง ต้นไม้ เศษขยะ เศษกระเบื้อง พื้นหญ้า

6.4 ห้องโถงบ้านร้าง ประกอบด้วย กล้อง ไฟฉาย

6.5 หน้าบ้านเช่า ประกอบด้วย ประตู รั้วเหล็ก หลอดไฟ หน้าต่าง

6.6 ในบ้านเช่า ประกอบด้วย บันไดไม้ ราวบันได

#### 2. เนื้อเรื่อง

เพียร์นั่งดูรายการล่าท้าผีแล้วรู้สึกสนใจ และอยากลองทำบ้างจึงชวนเพื่อน ๆ มาดูรายการ และชักชวนกันไปถ่ายกันที่ตึกร้างในป่าตึกตึกของวันนั้นกลุ่มเพียร์ และเพื่อน ๆ ก็ไปกันที่ตึกร้าง และเตรียมตัวจะถ่ายกัน เพียร์ได้ตั้งกล้องแล้วให้เพื่อน ๆ นั่งล้อมวงกันเพื่อเตรียมถ่ายทำ ชันได้อธิบายกฎการล่าให้ทุกคนฟัง ชันก็ได้เริ่มล่าเป็นคนแรก เรื่องที่ชันเล่าก็มีอยู่ว่า มีเด็กวัยรุ่นคนหนึ่งตามหาบ้านเช่าราคาถูกที่อยู่ใกล้มหาวิทยาลัยแล้วเด็กวัยรุ่นได้มาเจอบ้านเช่าในแบบที่เขาต้องการเด็กวัยรุ่นก็ได้ย้ายของเข้าไปในบ้านเช่า และได้เจอเรื่องราวแปลก ๆ ขณะที่กำลังจะเดินขึ้นไปบนห้องเด็กหนุ่มก็ได้ยินเสียงของหล่น แต่เด็กหนุ่มคนนั้นก็ไม่ได้คิดอะไร และในทุก ๆ คืนเด็กวัยรุ่นเจอกับเรื่องแปลก ๆ จนในคืนสุดท้ายเด็กวัยรุ่นก็ได้เจอกับผีผู้หญิงที่มาหลอกจนเด็กวัยรุ่นจึงต้องย้ายออก และชันก็เล่าจบและทุกคนก็เล่าวนกันจนครบ และทุกคนก็แยกย้ายกลับบ้าน เช้าวันต่อมาเพียร์ได้มาตัดต่อคลิปที่ไปถ่ายมาเมื่อคืน และเพียร์ก็ได้ยินเสียงที่ผิดปกติจึงโทรตามเพื่อน ๆ มาดู

ด้วยกัน และทุกคนอึ้งกับสิ่งนั้น ในตอนสุดท้ายทุกคนรีบวิ่งออกจากห้องกันเพราะได้ยินเสียงอะไรบางอย่างจากด้านหลัง

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างงานภาพยนตร์สั้น

#### 8.1 ซอฟต์แวร์

8.1.1 การสร้างฉาก 3D ใช้โปรแกรม Blender V3.2

8.1.2 การตัดต่อวิดีโอ ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2020

8.1.3 วาดสตอรี่บอร์ด ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator 2020

#### 8.2 ฮาร์ดแวร์

8.2.1 กล้องถ่ายวิดีโอ Sony A6400

8.2.2 ขาตั้งกล้อง ระดับสายตา

8.2.3 ไฟสตูดิโอ EVE LED A70 18W 6500K 220-240V-50 Hz EV1805

8.2.4 ฉาก Green Screen 2 ด้าน พื้นกับด้านหลัง

8.2.5 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 1 ใช้ทำฉาก 3D

1) CPU Ryzen 5 2600

2) RAM 16 GB

3) GPU GEFORCE GTX1650 Super

4) Storage SSD 240 GB

5) Display 23.6 inch (1920x1080) AOC 144Hz

8.2.6 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 2 ใช้ตัดต่อวิดีโอ

1) CPU CORE i7-97002

2) RAM 16 GB

3) GPU GEFORCE RTX 2060 Super

4) Storage SSD 240 GB

5) Display 23.6 inch (1920x1080) AOC 144Hz

8.2.7 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 3 ใช้วาดสตอรี่บอร์ด และฉาก

1) CPU CORE i5-9400F

2) RAM 16 GB

3) GPU GEFORCE GTX 1660 TUF

4) Storage SSD 500 GB

5) Display 23.6 inch (1920x1080) LG 75Hz



ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)

ขั้นตอนการทำงาน	พ.ศ. 2564		พ.ศ. 2565												พ.ศ. 2566		
	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
1. ศึกษาเบื้องต้น และขออนุมัติโครงการ	▬	▬															
2. เขียนบทแอนิเมชัน			▬														
3. ออกแบบตัวละครและฉาก				▬	▬												
4. เขียนบทภาพ					▬	▬											
5. ทำแอนิเมชัน								▬	▬	▬	▬	▬					
6. ตัดต่อและเรียบเรียงเนื้อหาทั้งหมด											▬	▬					
7. ประเมินคุณภาพ												▬	▬				
8. จัดทำเอกสารประกอบโครงการ																	▬

หมายเหตุ

▬ แทนระยะเวลาตามที่วางแผน

▬ แทนระยะเวลาที่ทำงาน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง
2. ให้ความบันเทิงกับผู้รับชม
3. ได้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดแสง การจัดมุมกล้องที่ดีขึ้น และความรู้เกี่ยวกับการตัดต่อ

ฉาก Green Screen



## บทที่ 2

### ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง ผู้จัดทำได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำภาพยนตร์สั้น ผู้จัดทำแบ่งการศึกษาออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

1. ภาพยนตร์สยองขวัญ
2. ขั้นตอนการทำภาพยนตร์สั้น
3. มุมกล้อง
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ภาพยนตร์สยองขวัญ

ภาพยนตร์สยองขวัญ (อังกฤษ: Horror Film) เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นทำให้ผู้ที่รับชมรู้สึกหวาดกลัว เสียวไส้ และรู้สึกสยองขวัญ ภาพยนตร์เหล่านี้มักใช้วิธีในการสร้างฉากที่ทำให้ตกใจด้วยการใช้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความตาย หรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ จึงมักมีความคาบเกี่ยวกับกับความเป็นแฟนตาซีกับนิยายวิทยาศาสตร์ ความน่ากลัวเหล่านี้ยังใช้สิ่งกระตุ้น เช่น ดนตรีสร้างความตื่นเต้นระทึกอารมณ์

ภาพยนตร์สยองขวัญมักเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับฝันร้ายของผู้ชม ความหวาดกลัวที่ซ่อนอยู่ ความเกลียด และความกลัวของสิ่งที่ไม่รู้จัก แม้ว่าการจัดการกับสิ่งเหล่านี้จะทำด้วยสิ่งที่เหนือธรรมชาติในท้องเรื่อง หากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเจ็บป่วย ฆาตกรต่อเนื่อง โรคระบาด และลัทธิเหนือจริง ก็อาจนิยามกับสิ่งเหล่านี้ว่าความสยองขวัญได้เช่นกัน (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี 2564)

#### ภาพยนตร์สั้น

ไม่มีคำจำกัดความของคำว่า "ภาพยนตร์สั้น" (Short Narrative หรือ Short Film) ที่แน่ชัดว่าคืออะไร แต่อนุโลมกันว่าถ้าภาพยนตร์นั้นมีความยาวต่ำกว่าหนึ่งชั่วโมง ถือเป็นภาพยนตร์สั้นทั้งสิ้น เช่น ภาพยนตร์สั้นๆ (Short Narrative หรือ Short Film) ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) ภาพยนตร์กึ่งสารคดี (Docu-Drama) ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) ภาพยนตร์เพื่อการศึกษา (Educational Film)

ภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ (Television Commercial) ฯลฯ ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic) มิวสิควิดีโอ ฯลฯ แต่ในที่นี้ ส่วนใหญ่จะพูดถึงภาพยนตร์ศิลปะและภาพยนตร์เรื่องสั้น ๆ

จุดเด่นของภาพยนตร์สั้นนั้น คือ จะมีอิสระในการแสดงออกทั้งเนื้อหาจะวิพากษ์วิจารณ์ การเมือง ศาสนา วัฒนธรรม หรือสังคมอย่างรุนแรงก็ได้ เนื่องจากภาพยนตร์สั้นมักจะฉายชมกัน เฉพาะกลุ่ม ส่วนรูปแบบจะวิจิตรพิสดารอย่างไรก็ได้ ดูเข้าใจยากก็ได้เข้าใจง่ายก็ได้ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์เรื่องยาวที่จะต้องดูเข้าใจง่าย เป็นเรื่องราวที่น่าติดตาม และใช้ดารามีชื่อเสียงนำ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดไม่มีฉากอันไม่เหมาะสมที่ทำให้ถูกเซนเซอร์ ภาพยนตร์สั้นที่มี อิสระในการแสดงออกนี้เอง จึงเป็นภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมของคนรักศิลปะโดยทั่วไป

ข้อสังเกตที่เห็นเด่นชัดอีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์สั้นนั้นก็คือ มักจะมีประเด็นนำเสนอ ไม่สลับซับซ้อน มีตัวละครหลักเพียง 1-2 ตัว มีตัวประกอบไม่มาก ภาพยนตร์สั้นมักลงทุนไม่สูงนัก เนื่องจากไม่ได้ทำเพื่อฉายตามโรงภาพยนตร์ สำหรับในต่างประเทศที่วงการศิลปะเจริญกว่าเมืองไทย จะมีช่องทางนำเสนอผลงานหลากหลาย เช่น พิพิธภัณฑสถาน เทศกาลภาพยนตร์ โรงเรียนภาพยนตร์ หอศิลป์ ศูนย์วัฒนธรรมต่าง ๆ บางครั้งจำหน่ายได้ด้วย เช่น ขายให้หอสมุด และหอศิลป์ ที่ซื้อ ภาพยนตร์ประเภทนี้สะสมไว้ สำหรับประเทศไทยโอกาสในการแสดงฝีมือ และความคิดยังไม่ แพร่หลายนัก ส่วนใหญ่จะทำกันเองดูในกลุ่มผู้สนใจกัน แต่อย่างไรก็ตามระยะหลัง ๆ มีการจัด ประกวดภาพยนตร์สั้นมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นผลงานของนักศึกษา หรือบัณฑิตที่จบไปแล้ว เพื่อเผยแพร่ ผลงานเหล่านั้น (ปกรณ์ พรหมวิทักษ์)

### ขั้นตอนในการทำภาพยนตร์

1. ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production) นับเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งก่อนเริ่มทำ การผลิตรายการ ได้แก่ การเตรียมข้อมูล การกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่อง การประสานงาน กองถ่าย กับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียนบท การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ กล้องวิดีโอถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสง การเตรียมตัวนักแสดง ทีมงานทุกฝ่าย การเดินทาง อาหาร ที่พัก ฯลฯ หากจัดเตรียม รายละเอียดในขั้นตอนนี้ได้ดี ส่งผลให้ขั้นตอนการผลิตทำได้ง่าย และรวดเร็วยิ่งขึ้น

ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production) ประกอบด้วย ดังนี้

- 1.1 การแสวงหาแนวคิด
- 1.2 การกำหนดวัตถุประสงค์ (Objective)
- 1.3 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย (Target Audience)
- 1.4 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
- 1.5 การเขียนบท (Script Writing)
- 1.6 การกำหนดวัสดุ และอุปกรณ์ในการผลิตรายการ
- 1.7 การกำหนดผู้แสดง หรือผู้ดำเนินรายการการจัดทำงบประมาณ

2. ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำเรื่องหรือบทตามสคริปต์ ทีมงานผู้ผลิต ได้แก่ ผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียง ช่างศิลป์ และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์ รวมทั้งการบันทึกเสียง ตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์ อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีการสัมภาษณ์ จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (Take) นอกจากนี้ อาจจะเป็นต้องเก็บภาพ/เสียงบรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ (Insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงาน และมอบหมายงานให้กับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน นั่นคือการทำงานของทีมโดยองค์ประกอบของขั้นตอนการผลิต (Production) มีดังนี้

2.1 ด้านบุคลากร

2.2 ด้านสถานที่

2.3 ด้านอุปกรณ์ในการผลิตรายการ

2.4 ด้านผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วมรายการ

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) คือ การตัดต่อลำดับภาพ หรือเป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพ และเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่องขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพ การแต่งภาพการย้อมสี การเชื่อมต่อภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงใส่เสียงพูดชาวต่างประเทศต่าง ๆ เพิ่มเติม อื่น ๆ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อแต่มีข้อจำกัดหลายอย่าง เช่น การเพิ่มเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ซึ่งต้องใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัย และซับซ้อนมากยิ่งขึ้นมีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้อง และผู้กำกับเท่านั้น ระยะเวลาในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบท และการบันทึกภาพ รวมถึงความยากง่าย และการใส่รายละเอียดต่าง ๆ องค์ประกอบของขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) มีดังนี้

3.1 การลำดับภาพ หรือการตัดต่อ (Editing)

3.1.1 Linear Editing เป็นการตัดต่อระหว่างเครื่องเล่น/บันทึกวีดิทัศน์ 2 เครื่อง โดยให้เครื่องหนึ่งเป็นเครื่องต้นฉบับ (Master) และอีกเครื่องหนึ่งเป็นเครื่องบันทึก (Record) ในปัจจุบันไม่นิยมใช้แล้วเนื่องจากการตัดต่อลักษณะนี้ต้องใช้ผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะด้าน

3.1.2 Non-Linear Editing เป็นการตัดต่อโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะ ซึ่งเป็นการตัดต่อที่รวดเร็วและมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

3.2 การฉายเพื่อตรวจสอบ (Preview)

3.2.1 การเผยแพร่ควรมีรูปแบบที่หลากหลายเพื่อให้เข้าถึงเป้าหมายให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และควรเก็บข้อมูลข้อเสนอแนะต่าง ๆ ของผู้ใช้เพื่อนำมาแก้ไขเรื่องอื่น ๆ ต่อไป (ณัฐรินทร์ย์ เสมสันต์, 2565)

#### 4. ขนาดและภาพมุกกล้อง

##### 4.1 ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS)

ภาพที่ถ่ายภายนอกสถานที่โล่งแจ้ง มักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ไพศาล เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็กภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลา และสถานที่ที่เป็นข้อที่แสดงความยิ่งใหญ่ของฉากหลังหรือแสดงแสนยานุภาพของตัวละครในภาพยนตร์ประเภทสงครามหรือภาพยนตร์ประวัติศาสตร์



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS)

##### 4.2 ภาพระยะไกล (Long Shot / LS)

ภาพระยะไกลเป็นภาพที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัวบางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจเกิดความตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างแต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลัง และผู้แสดงมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมากหรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot / LS)

#### 4.3 ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS)

เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขาหรือหัวเข่าซึ่งบางครั้งเรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นตัวผู้แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเห็นเฟอร์นิเจอร์ในฉากนั้น



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS)

#### 4.4 ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot / MS)

ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดที่มีความหลากหลาย และมีชื่อเรียกได้หลายชื่อ เช่นเดียวกันแต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกายบางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้เป็นช็อตที่ใช้มากที่สุดอันหนึ่งของภาพยนตร์ ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนา และเห็นเอวของผู้แสดงนิยมใช้เชื่อมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะไกล (LS) กับภาพระยะใกล้ (CU)



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot / MS)

#### 4.5 ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU)

เป็นภาพที่แคบครอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดงใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้าผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรมบางครั้งเรียกว่า Bust Shot มีขนาดเท่ารูปปั้นครึ่งตัว



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU)

#### 4.6 ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU)

เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดงมีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แหวดตา เป็นข้อที่นิ่งเงียบมากกว่าให้มีบทสนทนาโดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU)

#### 4.7 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up / ECU หรือ XCU)

เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่จนจอตลอดเห็นรายละเอียดมากเป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น รับผู้แสดงอีกคนหนึ่งเป็นพื้นหลังใช้ตัดสลับไปมาเมื่อผู้แสดงทั้งสองมีบทสนทนาพร้อมกันในฉากเดียวกัน



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up / ECU หรือ XCU)

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเองใช้มุมกล้องระดับสายตา และขนาดภาพที่ใช้ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot /MS) ระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) ระยะปานกลาง (Medium Shot /MS) ระยะใกล้ (Close-Up / CU) (Monrada Sanlim, 2017)

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มนฤดี ธาดาอำนวยการ (2561) งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจผ่านบทภาพยนตร์ที่มีความน่ากลัวเพื่อการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ไปยังตลาดต่างประเทศโดยเฉพาะตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยอาศัยแนวคิดงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และกระบวนการผลิตภาพยนตร์เป็นกรอบการศึกษา ระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย การสังเกตแบบมีส่วนร่วมโดยผู้วิจัยเองซึ่งมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร (Executive Producer) ของภาพยนตร์เรื่อง “มากับฝน ” การสัมภาษณ์เจาะลึกผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “มากับฝน ” การสัมภาษณ์เจาะลึกผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ในประเทศมาเลเซีย เวียดนาม สิงคโปร์ และลาว และรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์เรื่อง “มากับฝน (Love Rain)”

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยเป็นที่ต้องการของตลาดเอเชียอาคเนย์ และทางบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ของผู้วิจัยได้รับโจทย์มาจากลูกค้าให้ผลิตภาพยนตร์สยองขวัญที่มีการปรากฏของผี และมีฉากที่น่าเสนาจนถึงความน่ากลัวเป็นระยะ ๆ ซึ่งผู้อำนวยการสร้างได้นำโจทย์

ดังกล่าวมาหรือกับผู้กำกับเพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตามที่ผู้จัดจำหน่ายในประเทศอาเซียน ต้องโดยตัดสินใจเลือกผู้กำกับจากความคุ้นเคย และความชื่นชอบในงานก่อนหน้าที่เคยทำร่วมกัน มา โดยผู้กำกับนำเสนอภาพยนตร์สั้นสยองขวัญที่เคยเขียนไว้ และนำมาขยายให้มีความยาว สองชั่วโมงเพื่อให้เหมาะกับการฉายในโรงภาพยนตร์ กระบวนการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญนั้น ประกอบด้วยขั้นตอนของการพัฒนาการเตรียมการถ่ายทำ การถ่ายทำ กระบวนการหลังการถ่ายทำ และการจัดจำหน่าย ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง “มากับฝน (LoveRain)” นั้นมีรูปแบบการจัดจำหน่ายที่มีการเจรจาการค้าทำสัญญาซื้อขายกับต่างประเทศก่อนจึงทำการกำหนดการฉายในประเทศไทยเพื่อให้สามารถฉายในหลาย ๆ ประเทศในเวลาใกล้เคียงกัน

พระอัครราชทูตพิเศษถาวร ดร.จันทร์สม์ตาปูลิ (2561) มหาวิทยาลัยกรมราชบัณฑิตการศึกษาระดับปริญญาตรี เรื่อง การสร้างนวัตกรรมรูปแบบจำลอง 3D ในความหลากหลายของประเพณีวัฒนธรรมของภูมิภาคอาเซียนประดิษฐ์ฐานไว้บนแผ่นดินล้านนาของนครเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย มีวัตถุประสงค์ 3 ประการประกอบไปด้วย

1. เพื่อศึกษารูปแบบของประเพณีวัฒนธรรมในเขตภูมิภาคอาเซียน
2. เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรมในเขตภูมิภาคอาเซียน

3. เพื่อสร้างสร้างนวัตกรรมรูปแบบจำลอง 3D ในความหลากหลายของประเพณีวัฒนธรรมของภูมิภาคอาเซียนประดิษฐ์ฐานไว้บนแผ่นดินล้านนาของนครเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย โดยมีกลุ่มเป้าหมาย 10 ประเทศในภูมิภาคอาเซียนส่วนทฤษฎีที่นำมาใช้คือ กระบวนการมีส่วนร่วมและความร่วมมือซึ่งเป็นงานวิจัยแบบผสมผสานจากการศึกษาเอกสาร ตำรา ลงพื้นที่สำรวจประชุมกลุ่มย่อย แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่ตกผลึกแล้วนำมาสร้างรูปแบบจำลอง 3D โดยมีการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายที่มีความหลากหลายเพื่อให้ได้รูปแบบจำลองเป็นแบบ 3D แบบสัมผัสได้ถึงความจริงของประเพณีวัฒนธรรมในภูมิภาคอาเซียนที่ประกอบไปด้วยขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาเพื่อประดิษฐ์ฐานไว้บนแผ่นดินล้านนาของนครเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงรายเพื่อให้คนทุกเพศทุกวัยที่ไม่มีโอกาสไปต่างประเทศ และเป็นการตอบโจทย์ในยุค 4.0 คนทุกเพศทุกวัยสามารถเข้ามาศึกษาเรียนรู้ได้ตลอดเวลา

มนอรัส บริรักษ์ธราวิทย์ จีระวัฒน์ นาคสุวรรณ ชวัลรัตน์ ศรีนวลปาน บุญนิภา เกี้ยวมา่น และสุไรดา วายุภักดิ์ (2561) แอนิเมชัน 3D เสมือน กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช เป็นการประยุกต์ใช้โปรแกรม Autodesk 3Ds Max 2016 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง แอนิเมชัน 3D เสมือน กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมวิทยาลัย ราชภัฏนครศรีธรรมราชในการนำเสนอข้อมูลประวัติความเป็นมา และความสำคัญของวัตถุโบราณ ภายในศูนย์วัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ผ่านการจำลอง และการเที่ยวชม ศูนย์วัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชในรูปแบบสามมิติเสมือนจริง ประเมินความเข้าใจ ประวัติความเป็นมา และความสำคัญของวัตถุโบราณจากสื่อพัฒนา ประเมินความพึงพอใจในรูปแบบ



ของสื่อที่พัฒนา กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย สื่อแอนิเมชัน 3D เสมือนจริง ในกรณีศึกษาทาง ศูนย์วัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช แบบทดสอบความรู้ แบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัย พบว่า สื่อแอนิเมชัน 3D เสมือนที่พัฒนาขึ้นสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจในประวัติความเป็นมา และความสำคัญของวัตถุโบราณ โดยค่าคะแนน ทดสอบความรู้หลังชมสื่อสูงกว่าคะแนนก่อนชมสื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้ชมมีความพึงพอใจต่อสื่อที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.735

ฉลองรัฐ เอมอมาลัยชลมารค (2562) การพัฒนาภาพยนตร์สั้นสะท้อนปัญหาการติดยาเสพติดในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นสะท้อนปัญหาการติดยาเสพติดในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อภาพยนตร์สั้นสะท้อนปัญหาการติดยาเสพติดในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบันอุดมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 3 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย จำนวน 400 คน โดยใช้สูตรการคำนวณจาก ทาโร่ ยามาเน่ หลังจากนั้นก็ได้ทำการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย สื่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง ปัญหาการติดยาเสพติดในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา แบบประเมินคุณภาพสื่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง ปัญหาการติดยาเสพติดในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง ปัญหาการติดยาเสพติดในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา สำหรับผู้รับชมสื่อภาพยนตร์ จำนวน 400 ชุด โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าสถิติพื้นฐานหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า (1) แบบประเมินคุณภาพสื่อภาพยนตร์สั้น เรื่อง ปัญหาการติดยาเสพติดในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดองค์ประกอบภาพ ด้านเสียง และด้านเทคนิคการนำเสนอ พบว่า ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.59 (2) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อภาพยนตร์สั้น เรื่อง ปัญหาการติดยาเสพติดในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดองค์ประกอบภาพ ด้านเสียง และด้านรายละเอียดของภาพยนตร์สั้น พบว่า ผู้รับชมสื่อภาพยนตร์มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.63

## บทที่ 3

### วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ

#### เรื่องย่อ (Synopsis)

กลุ่มวัยรุ่น 5 คน ที่คิดอยากจะทำคลิปวิดีโอรายการผี และได้ชวนกันไปถ่ายรายการผีที่ตึกร้างแห่งหนึ่งพอไปถึงก็ได้ทำหายสถานที่แห่งนั้น และทุกคนได้นั่งล้อมวงกัน ชั้นก็จะเป็นคนอธิบายกฎของการเล่าโดยแต่ละคนต้องเล่าเรื่องผี หรือเรื่องที่น่ากลัวเกี่ยวกับผีถ้าใครเล่าจบแล้วให้ปิดแฟลชโทรศัพท์ และให้คนต่อไปเล่าจนถึงคนสุดท้ายพอเล่าเสร็จ ก็แยกย้ายกันกลับบ้าน และในขณะที่เพียร์นั่งตัดต่ออยู่ได้ยินเสียงแปลก ๆ จากวิดีโอที่ไปถ่ายกัน

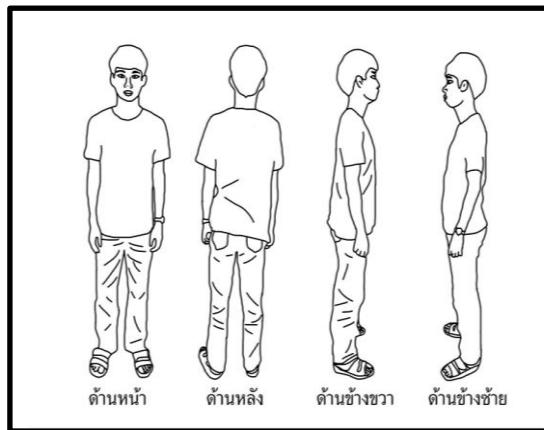
#### โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ปัจจุบันกลุ่มวัยรุ่นบางกลุ่มคึกคะนองชอบการทำหายในเรื่องลึกลับเหมือนกับกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มนี้ที่คึกคะนองชวนกันไปถ่ายคลิปเล่าเรื่องผีที่ตึกร้าง ณ บ้านของเพียร์ เพียร์นั่งดูคลิปผีแล้วรู้สึกสนใจจึงชวนเพื่อน ๆ มาที่บ้านกลุ่มเพื่อนมานั่งคุยกัน และพูดถึงเรื่องผีจึงได้ชวนกันไปถ่ายคลิปผี ณ ตึกร้างที่มีข่าวลือถึงความน่ากลัว และความหลอนด้วยการเล่าเรื่องผีเพื่อจะนำคลิปไปลง YouTube ตกึกของวันนั้นกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มนี้ก็ไปได้ ณ ตึกร้าง เพื่อจะทำการถ่ายคลิปผีด้วยความตื่นเต้นจึงรีบเดินกันเข้าไปในตึกร้าง แต่ด้วยความน่ากลัวของบรรยากาศจึงทำให้เพื่อนบางคนกลัว และชวนกันกลับเพราะความกลัวแต่ทุกคนก็เข้าไปในตึกร้าง และเริ่มนั่งล้อมวงกัน และทุกคนก็เปิดแฟลชจากมือถือเล่าจบก็จะปิดแฟลชมือถือโดยมีเพียร์เป็นตากล้องที่คอยถ่าย ชั้นก็ได้เริ่มเล่าเรื่องของเด็กหนุ่มมหาวิทยาลัยที่ตามหาบ้านเช่าราคาถูกอยู่ใกล้กับมหาวิทยาลัย และได้มาเจอกับบ้านหลังที่เกิดเรื่อง และเด็กหนุ่มก็ได้เจอผีในบ้านหลังนั้น ชั้นเล่าจบเพียร์ได้ส่งคัท และเตรียมตัวกลับบ้านกัน เช้าวันต่อมา ณ ห้องเพียร์ เพียร์นั่งตัดต่อวิดีโอ ได้เห็นสิ่งแปลก ๆ ในคลิปวิดีโอ ย้อนดูหลายรอบก็ยังสงสัยถึงเสียงนั้น เพียร์จึงได้ตัดสินใจโทรตามกลุ่มเพื่อนเพื่อให้มาดูคลิปวิดีโอ ทุกคนมาจนครบเพียร์จึงเปิดวิดีโอเรื่องสุดท้ายให้เพื่อน ๆ ดูทุกคนก็ได้สงสัย และได้พูดคุยกันถึงเรื่องนั้นแล้วทุกคนหน้าเสียและมองหน้ากัน จู้ ๆ ทุกคนก็ได้ยินเสียงผู้หญิงหัวเราะมาจากด้านหลัง และทุกคนได้รับวิ้งออกจากห้อง หลังจากทุกคนได้ออกจากห้องไปแล้วก็ได้ปรากฏรูปร่างผู้หญิงออกมาภายในห้อง

### ออกแบบตัวละคร (Character Design)

1. ตัวละครเพียร์ เพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 177 เซนติเมตร น้ำหนัก 65 กิโลกรัม ผมสั้น หยักโคก มีสีผมดำ มีสีผิวคล้ำ ดวงตาสีดำ การแต่งกาย ใส่นาฬิกาที่ข้อมือข้างซ้าย เลื่อยยึดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาวยาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยไม่กลัวอะไรชอบการทำทายเป็นคนอารมณ์ดียิ้มแย้มเสมอ ชอบการถ่ายทำวิดีโอเป็นชีวิตจิตใจ และชอบเรื่องสยองขวัญ

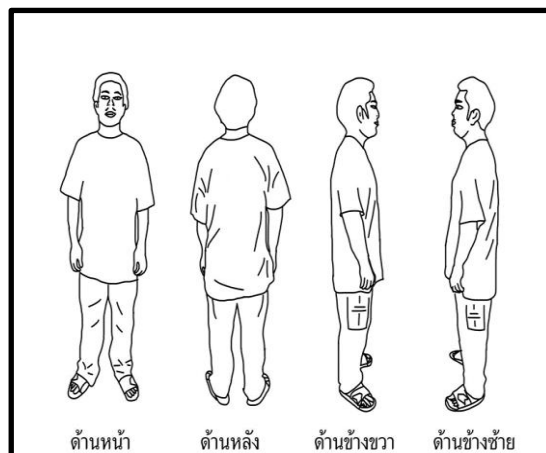
แนวคิดในการสร้างตัวละคร มีต้นแบบมาจากเพื่อนในห้อง ชื่อ เพียร์ พงษธร วรอินทร์ ดังภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 การออกแบบตัวละครเพียร์

2. ตัวละครชัน เพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 167 เซนติเมตร น้ำหนัก 89 กิโลกรัม ผมตรงสั้น มีสีผมดำ มีสีผิวขาว ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เลื่อยยึดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาวยาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยไม่กลัวอะไร เสพติดเรื่องสยองขวัญชอบการเล่าเรื่องผีให้เพื่อนฟัง

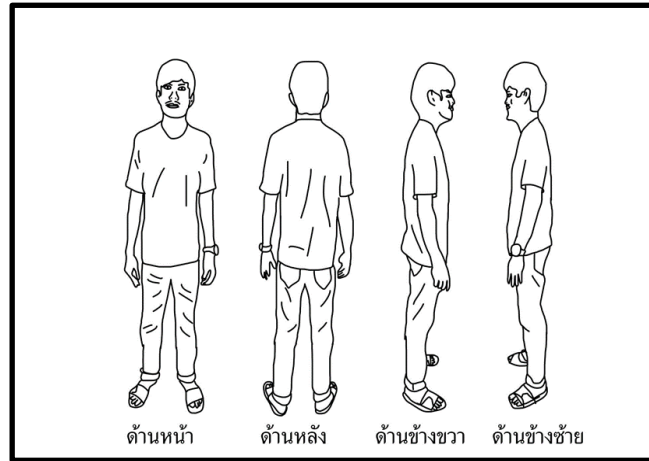
แนวคิดในการสร้างตัวละคร มีต้นแบบมาจากเพื่อนในห้อง ชื่อ ชัน เกียรติศักดิ์ ลิ้มวชิรอาหาร ดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 การออกแบบตัวละครชัน

3. ตัวละครกร เพศชาย อายุ 22 ปี ส่วนสูง 173 เซนติเมตร น้ำหนัก 67 กิโลกรัม ผอมตรงสัน มีสีผมดำ มีสีผิวคล้ำ ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ นาฬิกาสีดำที่ข้อมือข้างซ้าย กางเกงยีนส์ขาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยเป็นผู้ชาย หัว ๆ ดื้อ ๆ อายากรู้อยากลองไม่กลัวอะไรชอบลุย ทำท่ายิ่งต่าง ๆ

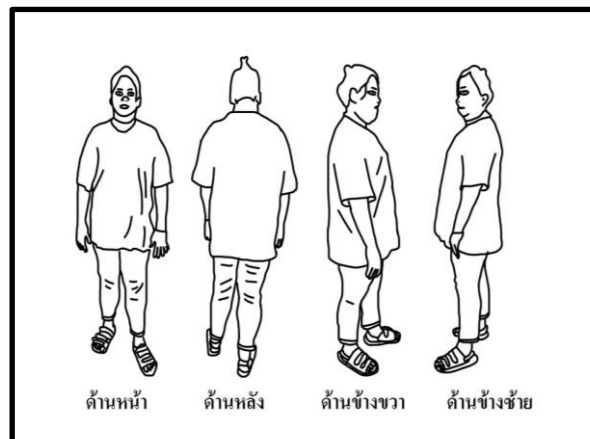
แนวคิดในการสร้างตัวละคร มีต้นแบบมาจากเพื่อนในห้อง ชื่อ กร ณรงค์ศักดิ์ วัฒนะ  
 ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 การออกแบบตัวละครกร

4. ตัวละครพลอย เพศหญิง อายุ 22 ปี ส่วนสูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 114 กิโลกรัม ผอมตรงยาว มีสีผมดำ มีสีผิวคล้ำ ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยเป็นผู้หญิงเงียบ ๆ ชอบความถูกต้อง ชักช้า

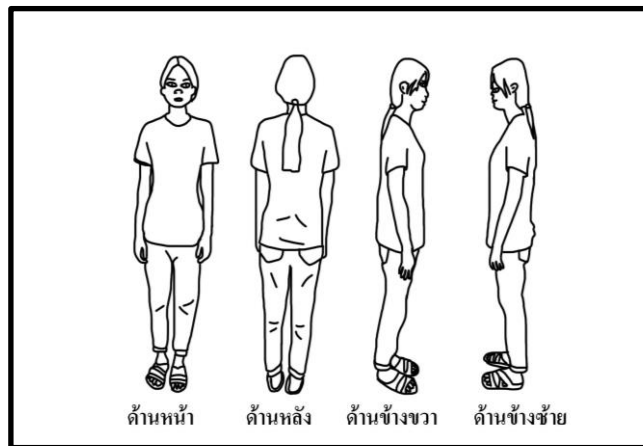
แนวคิดในการสร้างตัวละคร มีต้นแบบมาจากเพื่อนในห้อง ชื่อ พลอย ธัญญา ยอดสุทธิ  
 ดังภาพที่ 3.4



ภาพที่ 3.4 การออกแบบตัวละครพลอย

5. ตัวละครเบญ เพศหญิง อายุ 22 ปี ส่วนสูง 163 เซนติเมตร น้ำหนัก 51 กิโลกรัม ผอมตรงยาว มีสีผมดำ มีสีผิวขาว ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาวาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยเป็นผู้หญิงอยากรู้อยากลอง ตลกขบขัน ชอบความตื่นเต้น และทำท่าย

แนวคิดในการสร้างตัวละคร มีต้นแบบมาจากเพื่อนในห้อง ชื่อ เบญ เบญจวรรณ สัตยบุตร  
 ดังภาพที่ 3.5

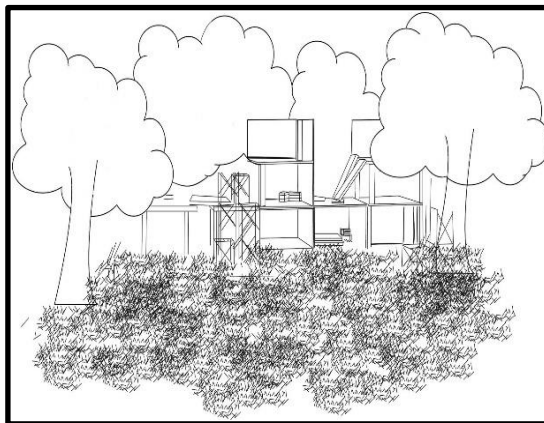


ภาพที่ 3.5 การออกแบบตัวละครเบญ

#### ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)

1. ฉากตึกร้างตอนกลางคืนภายในตึกมีเศษแผ่นไม้ที่ยังทำไม่เสร็จ 11 แผ่น นั่งร้านที่ทิ้งเอาไว้ 11 ตัว ก่อ่งไม้ 5 ก่อ่ง ต้นไม้ และหญ้า

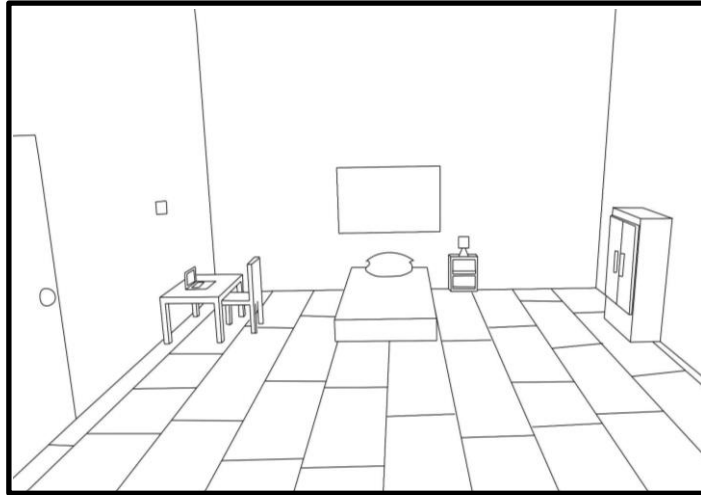
แนวคิดในการออกแบบฉาก ออกแบบเป็นโทนมืดให้ดูลึกลับ และน่ากลัวมีป่ารก กำแพง เป็นปูนที่สร้างไม่เสร็จ การเอานั่งร้าน และเศษแผ่นไม้ไปใส่ทำให้ดูรกยิ่งขึ้นรวมถึงต้นไม้รอบ ๆ และหญ้า ดังภาพที่ 3.6



ภาพที่ 3.6 การออกแบบฉากตึกร้าง

2. ฉากห้องนอนของเพียร์ตอนกลางวัน ประกอบไปด้วย ตู้ไม้ 1 หลัง โต๊ะ 1 ตัว เก้าอี้ 1 ตัว ชั้นหนังสือ 1 ตัว ประตู 1 บาน โคมไฟ 2 อัน เตียง 1 หลัง หมอน 1 ใบ คอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง รูป 1 บาน และหนังสือ 2 เล่ม

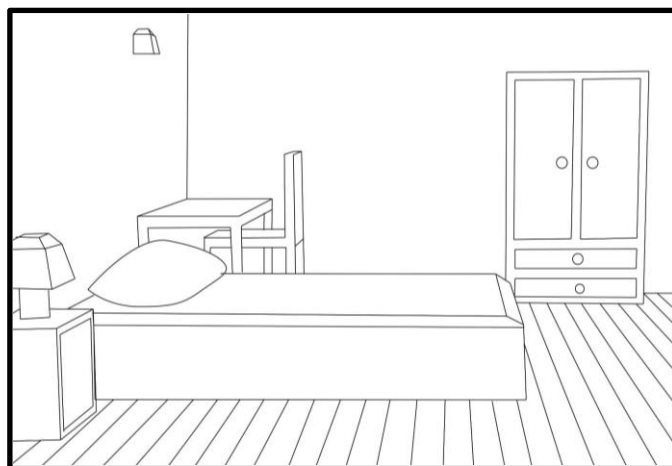
แนวคิดในการออกแบบฉาก ห้องนอนสีโทนมืดทำให้ความรู้สึกถึงความเรียบง่ายของวัยรุ่น มีรูปภาพแปะผนังตู้เสื้อผ้า และโต๊ะเล่นคอมพิวเตอร์ของเด็กวัยรุ่น ดังภาพที่ 3.7



ภาพที่ 3.7 การออกแบบฉากห้องนอนของเพียร์

3. ฉากห้องนอนบ้านของชบสภาพแวดล้อมของห้องดูเก่ามีความน่ากลัว ประกอบไปด้วย เตียง 1 หลัง หมอน 1 ใบ โต๊ะ 1 ตัว เก้าอี้ 1 ตัว ตู้เสื้อผ้า 1 หลัง หลอดไฟ 1 ดวง โคมไฟ 1 อัน

แนวคิดในการออกแบบฉาก ห้องนอนกำแพงปูนเก่า ๆ ให้ความรู้สึกถึงความเก่าของห้องนอน เรียบง่ายราคาประหยัดและมีความน่ากลัว ดังภาพที่ 3.8



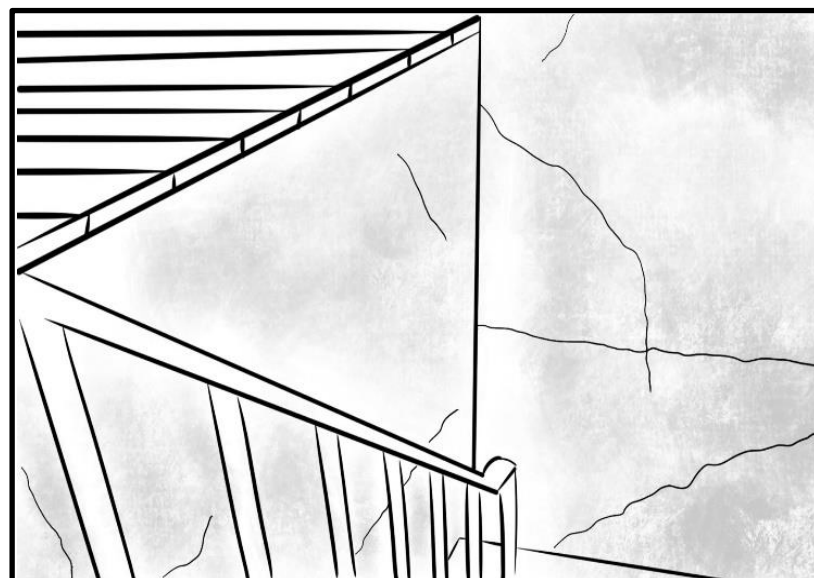
ภาพที่ 3.8 การออกแบบฉากห้องนอนของชบ

4. ฉากหน้าบ้านเช่า ประกอบไปด้วย บ้านหลังอื่น ๆ ที่ติดกัน บ้านเป็นลักษณะเดียวกันเป็น บ้าน 2 ชั้น มีหน้าต่างทั้งชั้นบน และชั้นล่างมีรั้วเหล็กกำแพงอิฐหน้าบ้าน มีไฟอยู่หน้าบ้าน 2 ดวง แนวคิดในการออกแบบฉาก ให้ฉากดูเป็นบ้านเช่าธรรมดาที่ราคาไม่แพง และเป็นบรรยากาศ ตอนเย็นให้ความรู้สึกเงียบเหงา ดังภาพที่ 3.9



ภาพที่ 3.9 การออกแบบฉากหน้าบ้านเช่า

5. ฉากในบ้านเช่า ประกอบไปด้วย บันไดไม้ ราวบันไดเหล็ก พื้นเป็นพื้นไม้เก่า แนวคิดการออกแบบฉาก ผนังห้องให้ดูเก่าสีเทา มีรอยร้าว มีความน่ากลัว พื้นเป็นพื้นไม้เก่า ราวบันไดเหล็ก ดังภาพที่ 3.10



ภาพที่ 3.10 การออกแบบฉากในบ้านเช่า

6. ฉากในห้องโถง พื้นปูนขรุขระมีฝุ่น กำแพงมีรอยร้าวฉุพัง  
แนวความคิดการออกแบบฉาก ผนังห้องให้ดูเก่าสีเทา มีรอยร้าวมีความน่ากลัว พื้นเป็นปูนขรุขระ  
มีฝุ่น ดังภาพที่ 3.11



ภาพที่ 3.11 การออกแบบฉากห้องโถง

#### ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effect Design)

การเลือกดนตรีประกอบฉากในภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง จะต้องสอดคล้องกับอารมณ์  
และเหตุการณ์นั้น ๆ คณะผู้จัดทำได้ทำการผลิตเสียงประกอบสื่อ

#### ตารางที่ 3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ

Scene	Shot	Music/Sound	Concept
2	2	RPreplay_Final1664509910.mp4	เป็นเสียงพิมพ์แซท
6	1	VID_20221102_002917.mp4	เป็นเสียงประตูปิด
	3	VID_20221102_002806.mp4	เป็นเสียงเคาะประตู
7	1	VID_20221102_003305.mp4	เป็นเสียงลมหายใจ
		VID_20221102_003109.mp4	เป็นเสียงลากของ
	4	VID_20221102_003219.mp4	เป็นเสียงหัวเราะ
10	4 - 6	VID_20221102_003219.mp4	เป็นเสียงหัวเราะ



### บทภาพยนตร์ (Screen Play)

บทภาพยนตร์แสดงบทสนทนาของตัวละครต่าง ๆ ในแต่ละฉาก ระบุสถานที่ และเวลาในการดำเนินเรื่อง

#### ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์

Scene	Location	Time	Script
1	ห้องนอน	กลางคืน	ชบนอนได้ยินเสียงบางอย่างจึงตื่น ชบ: เสียงอะไรวะ ฮะ
2	ห้องนอน	กลางวัน	เพียร์นั่งดูคลิปแล้วสนใจอยากทำตามจึงทักชวนเพื่อน เพียร์ : เรื่องนี้น่าสนใจดีวะ ชวนเพื่อนไปถ่ายดีกว่ามั้งเนี่ย ทักตามเพื่อนดีกว่า เพื่อนเดินทางมาถึงบ้านของเพียร์ เพียร์: เนี่ยเพื่อน อยากจะถ่ายคลิปแบบนี้วะ สนใจมั๊ย กร: เอาดี กูก็อยากลองเหมือนกันวะ ชัน: น่าสนใจวะ ไปดิ เอาด้วย เพียร์: ไป พลอย: ไม่เอาอะ กลัว เพียร์: ทำไมเล่า ชัน: ไปถ่ายกับเพื่อนไม่ต้องกลัวหรอกเว้ย พลอย: น่ากลัวจะตาย ชัน: เรามีกันตั้งหลายคนใช้มั๊ยเบญ เบญ: เออ กร: ไปเหอะ
3	ตึกร้าง	กลางคืน	กลุ่มเพื่อนเดินทางมาถึงตึกร้าง กร: ถึงละโว้ย เพียร์: ที่นี่แหละที่เราจะมาถ่ายกัน กร: ก็ไม่เห็นจะน่ากลัวซักรเท่าไรเลยนี่หว่า เบญ: แต่ทำไมมันขนลุกแปลก ๆ วะ พลอย: น่ากลัวอะรีบกลับกันเหอะไม่ถ่ายแล้วได้มั๊ยอะ ชัน: มาถึงที่แล้วนะเว้ยจะรีบกลับไปไหนอะ กร: ไป ๆ รีบไปถ่ายจะได้รีบกลับไปนอน

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
3	ตึกร้าง	กลางคืน	ซัน: ไป เฟียร์: ไป
4	ห้องโถงตึกร้าง	กลางคืน	กลุ่มวัยรุ่นได้เดินเข้าไปในห้องโถงของตึกร้าง และเตรียมตัวจะถ่ายคลิป เฟียร์: อะทุกคนเตรียมตัวถ่าย เอาโทรศัพท์ ออกมาเปิดแฟลช ซัน: เตี่ยขออธิบายกฎในการเล่นนะเว้ยคนที่ เล่าอะพอเราเล่าเสร็จไข่ม้อยให้เราปิดแฟลชที่ ละคน ซัน: โอเคนะ งั้นขอเป็นคนเล่าก่อนนะ ซันเริ่มเล่าเรื่องผี ซัน: เรื่องมีอยู่ว่า มีเด็กหนุ่มคนหนึ่งเขาต้อง การที่จะหาบ้านเช่าใกล้มหาวิทยาลัย และเขา ได้มาเจอบ้านหลังนี้
5	บ้านเช่า	กลางวัน	ซบเดินทางมาถึงหน้าบ้านเช่า ซบ: บ้านหลังนี้แหละอยู่ใกล้มหาวิทยาลัย สุด และราคาไม่แพง ซบเดินย้ายของเข้าบ้าน และได้ยินเสียงปิด ประตู ซบ: เสียงอะไรวะ ซบก็เดินขึ้นเอาของไปเก็บ
6	ห้องน้ำ	ตอนเย็น	ซบอาบน้ำเสร็จกำลังเดินออกจากห้องน้ำ ซบ: เฮ้อ หนาวจังวะ ซบได้ยินเสียงแปลก ๆ ดังมาจากในห้อง ซบ: เสียงอะไรวะ ซบเปิดประตูห้องไปดูแต่ไม่เจออะไร ซบ: ก็ไม่มีอะไรนี่หว่า
7	ห้องนอน	กลางคืน	ซบกำลังจะนอน ซบ: เฮ้อ เบื่อวะพุงนี้เรียนเข้ารีบนอนดีกว่า ซบได้กลับไป และต้องตื่นขึ้นเพราะได้ยิน เสียงแปลก ๆ

## ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
7	ห้องนอน	กลางคืน	<p>ชบ: เสียงอะไรจะคนจะหลับจะนอน ชบก็ได้หลับไป คืนต่อมาชบได้สวดมนต์ก่อนนอน ชบ: เอ้อ คืนนี้สวดมนต์ก่อนนอนดีกว่า ชบก็ได้หลับไป และต้องตื่นขึ้นมาเพราะมีเสียงแปลก ๆ ดังขึ้นมา ชบ: เสียงอะไรจะ อะ ชบลืมตาขึ้นมา และได้เห็นผีชบตกใจมาก ชบ: ไม่เอาแล้วครับผมกลัวแล้วไม่เอาแล้ว</p>
8	บ้านเช่า	กลางวัน	<p>เช้าวันต่อมาหลังจากที่ชบเจอผีชบจึงย้ายออกทันที และได้มาเจอกับเพื่อนบ้านจึงพูดคุยกัน เพื่อนบ้าน: น่องไปไหนเนี่ย ชบ: ผมอยู่ไม่ได้แล้วพี่บ้านหลังนี้ ที่บ้านหลังนี้มีอะไรอะ เพื่อนบ้าน: อ้อเจตติเข้าแล้วสิ มีนักศึกษาหญิงประชดแพน ผูกคอตายอะดิ เจ้าของบ้านเขาไม่ได้บอกหรือ ชบ: ผมอยู่ไม่ได้แล้วพี่ ผมไปก่อนพี่เจอกันครับ เพื่อนบ้าน: ครับ ๆ</p>
9	ห้องโถงตึกร้าง	กลางคืน	<p>ชั้นได้เล่าเรื่องถึงที่มาของเสียงต่าง ๆ ชั้น: เดี่ยวจะอธิบายที่มาของแต่ละเสียงในแต่ละคืนให้ฟังนะเว้ย คืนแรกอะที่เป็นเสียงลากของอะมันคือเสียงที่ผีผู้หญิงลากเก้าอี้มา ส่วนเสียงที่สองอะมันคือเสียงลมหายใจที่กำลังจะขาดใจเว้ย เสียงที่สามคือเสียงของเก้าอี้ตอนที่ผู้หญิงผูกคอ และก๊อปปี้เก้าอี้ล้มลงมาเว้ย คือช่วงที่ขาดใจ เรื่องประมาณนี้แหละพอทุกคนเล่าจบเตรียมตัวที่จะกลับบ้าน</p>

## ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
9	ห้องโถงดีกร้าง	กลางคืน	<p>ซีน: เล่ากันครบแล้วเนาะ</p> <p>เพียร์: คัท อะทุกคนกลับบ้านได้</p> <p>พลอย: ไปรีบเก็บของจะรีบกลับ</p> <p>ซีน: กลัวไรวะพลอยโท่ ไม่เห็นมีอะไรเลย</p> <p>กร: นิดหน่อยเอง</p> <p>ซีน: เรามานี่ไม่เห็นมีอะไรเลยเว้ย</p> <p>ทุกคนได้แยกย้ายกันกลับบ้าน</p>
10	ห้องนอน	เช้า	<p>เพียร์นั่งตัดต่อวิดีโอ และได้สังเกตเห็นเสียงที่ผิดปกติในวิดีโอ</p> <p>เพียร์: เฮ้ย เสียงอะไรวะ โทรตามเพื่อนมาดีกว่า</p> <p>เพียร์ได้หยิบโทรศัพท์โทรหาเพื่อน</p> <p>เพียร์: ฮัลโหลเพื่อน</p> <p>เพื่อน: ฮัลโหลว่าไงเพื่อน</p> <p>เพียร์: มาดูวิดีโอที่เราถ่ายดิ เสียงใครก็ไม่รู้วะ</p> <p>เพื่อน: เออมึงอยู่ไหนอะ</p> <p>เพียร์: อยู่บ้านเนี่ยมาเลย</p> <p>เพื่อน: โอเค ๆ เคี้ยวรีบไป</p> <p>เพื่อน ๆ ได้มาที่ห้องของเพียร์</p> <p>ซีน: เฮ้ยเพื่อนมีอะไรวะ</p> <p>เพียร์: เสียงใครไม่รู้วะเพื่อน ตอนที่เราไปถ่ายวิดีโอกันอะ</p> <p>ซีน: ไหนลองเปิดดูดิเพื่อน</p> <p>เพียร์: นี่คลิปนี้เลย</p> <p>กร: ภูเขาเราโดนแล้ววะ</p> <p>ซีน: เอาไงดีอะ</p> <p>พลอย: บอกแล้วใช้ปะว่าไม่ให้ถ่ายอะ</p> <p>เพียร์: ไม่มีอะไรหรอกมั้ง</p> <p>เสียงปริศนาก็ดังขึ้น</p> <p>ผี: หัวเราะ</p>


ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
10	ห้องนอน	เช้า	เฟียร์: เฮ้ย ทุกคนก็วิ่งออกจากห้อง

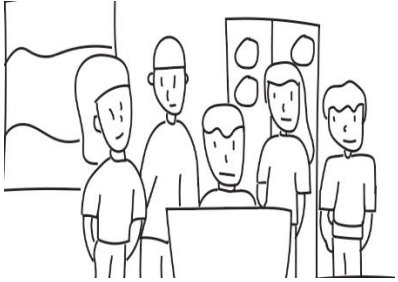




### บทภาพ (Storyboard)

บทภาพแสดงรูปภาพการดำเนินเรื่องที่ออกแบบในแต่ละฉาก รายละเอียดของแต่ละฉากเวลาในการดำเนินเรื่อง มุมกล้อง เสียงบรรยาย และเสียงดนตรี

ตารางที่ 3.3 บทภาพ

Storyboard	Descriptions	Scene
	ซบกำลังนอน	Scene : 1 Shot 1 เวลา : 00.00.00-00.00.05 Camera : MS Sound : -
	ซบลืมตาขึ้นมาและพูดว่าฮะ	Scene : 1 Shot 2 Time : 00.00.06-00.00.08 Camera : MS Sound : -
	เฟียร์กำลังดูคลิปวิดีโอ	Scene : 2 Shot 1 Time : 00.00.09-00.00.23 Camera : MLS Sound : -
	เฟียร์กำลังทักแชทตามเพื่อน	Scene: 2 Shot: 1 Time: 00:00:24 – 00:00:43 Camera: MS Sound : RPreplay_Final1664 509910.mp4

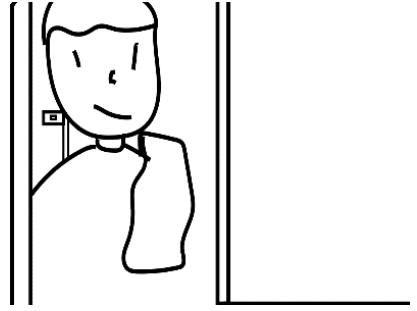
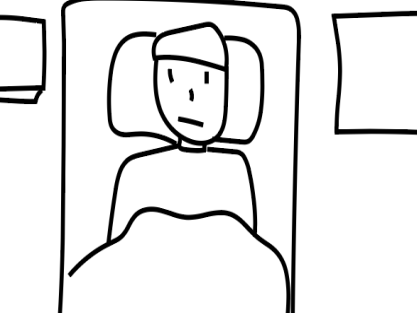

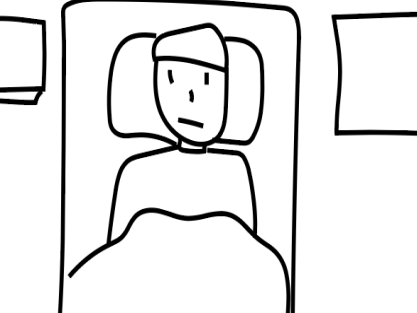
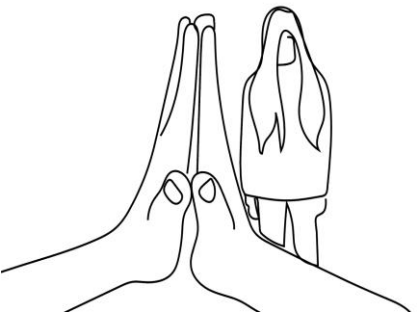
## ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	กลุ่มเพื่อนรวมตัวคุยกัน	Scene : 2 Shot 2 Time : 00.00.44-00.01.18 Camera : MS Sound : -
	กลุ่มเพื่อน ๆ มาถึงตึก ร้าง	Scene: 3 Shot: 1 Time : 00.01.19-00.01.42 Camera : MLS Sound : -
	กลุ่มเพื่อน ๆ กำลังเดิน เข้าไป	Scene: 3 Shot: 2 Time : 00.01.43-00.01.45 Camera : MLS Sound : -
	เตรียมตัวที่จะเล่าเรื่องผี	Scene: 4 Shot: 1 Time: 00.01.46 -00.02.11 Camera : LS Sound: -
	ชั้นได้เริ่มเล่า	Scene : 4 Shot : 2 Time:00.02.12-00.02.19 Camera : CU Sound : -

## ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	<p>ชมมาถึงบ้านเช่า</p>	<p>Scene: 5 Shot: 1 Time:00.02.20-00.02.27 Camera: LS Sound: -</p>
	<p>ชมย้ายของเข้าบ้านใหม่ และได้ยินเสียงแปลก ๆ</p>	<p>Scene: 6 Shot: 1 Time: 00.02.28-00.02.36 Camera: MCU Sound:VID_20221102_002917.mp4</p>
	<p>ชมออกจากห้องน้ำและ ได้ยินเสียงแปลก ๆ</p>	<p>Scene: 6 Shot: 2 Time: 00.02.37-00.02.46 Camera: CU Sound: -</p>
	<p>ชมปิดไฟและได้ยินเสียง แปลก ๆ</p>	<p>Scene: 6 Shot: 3 Time:00.02.47-00.02.49 Camera: ECU Sound: VID_20221102_002806.mp4</p>
	<p>ชมถามถึงที่มาของเสียง นั้น</p>	<p>Scene: 6 Shot: 4 Time: 00.02.50-00.02.55 Camera: MCU Sound: -</p>

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)


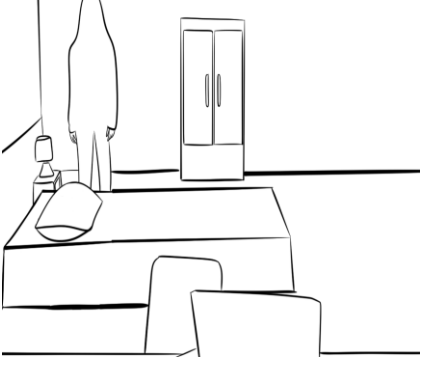
Storyboard	Descriptions	Scene
	<p>ซบเปิดประตูดูแต่ไม่เจอใคร</p>	<p>Scene: 6 Shot: 5 Time: 00.02.56-00.03.05 Camera: MCU Sound: -</p>
	<p>คืนแรกซบกำลังนอนและได้ยินเสียงแปลก ๆ ตอนกลางคืน</p>	<p>Scene: 7 Shot: 1 Time: 00.03.06-00.03.27 Camera: MS Sound: VID_20221102_003305.mp4</p>
	<p>คืนที่ สอง ซบสวดมนต์ก่อนนอน</p>	<p>Scene: 7 Shot: 2 Time: 00.03.28-00.03.44 Camera: MS Sound: -</p>
	<p>ในคืนนั้นซบกำลังนอนและได้ยินเสียงแปลก ๆ ตอนกลางคืน</p>	<p>Scene: 7 Shot: 1 Time: 00.03.45-00.03.58 Camera: MS Sound: VID_20221102_003109.mp4</p>
	<p>ซบได้เจอกับผีผู้หญิง</p>	<p>Scene: 7 Shot: 4 Time: 00.03.59-00.04.01 Camera: CU Sound: VID_20221102_003219.mp4</p>



ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	<p>ซบรีบย้ายออกในเช้า ถัดไป</p>	<p>Scene: 5 Shot: 2 Time: 00.04.02-00.04.22 Camera: MLS Sound: -</p>
	<p>ซบอธิบายถึงเรื่องเสียง ของแต่ละคืน</p>	<p>Scene: 4 Shot: 3 Time: 00.04.23-00.04.52 Camera: MCU Sound: -</p>
	<p>ทุกคนกำลังเตรียมตัว กลับบ้าน</p>	<p>Scene: 4 Shot: 4 Time: 00.04.53-00.05.08 Camera: LS Sound: -</p>
	<p>เพียร์นั่งตัดต่อวิดีโอ และเจอสิ่งผิดปกติ</p>	<p>Scene: 2 Shot: 3 Time: 00.05.09-00.05.26 Camera: MS Sound: -</p>
	<p>เพียร์โทรตามเพื่อน ๆ มาช่วยกันดูวิดีโอ</p>	<p>Scene: 2 Shot: 3 Time: 00.05.27-00.05.39 Camera: MS Sound: -</p>

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	ทุกคนช่วยกันดูวิดีโอ	Scene: 2 Shot: 4 Time: 00.05.40-00.06.04 Camera: MLS Sound: -
	ทุกคนได้ยินเสียงหัวเราะ และได้รับวิ่งออกจากห้อง	Scene: 2 Shot: 4 Time: 00.06.05-00.06.11 Camera: MLS Sound: VID_20221102_003219.mp4
	ร่างหญิงสาวโผล่ขึ้นมา	Scene: 2 Shot: 4 Time: 00.06.12-00.06.15 Camera: LS Sound: VID_20221102_003219.mp4
	ร่างหญิงสาวขยับเข้ามา	Scene: 2 Shot: 4 Time: 00.06.16-00.06.19 Camera: MLS Sound: VID_20221102_003219.mp4

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินงาน

#### ตัวละคร (Character)

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง มีตัวละครทั้งหมด 6 ตัวละคร คือ ตัวละครเพียร์ ตัวละครกร ตัวละครชิน ตัวละครพลอย ตัวละครเบญญ ตัวละครชบ



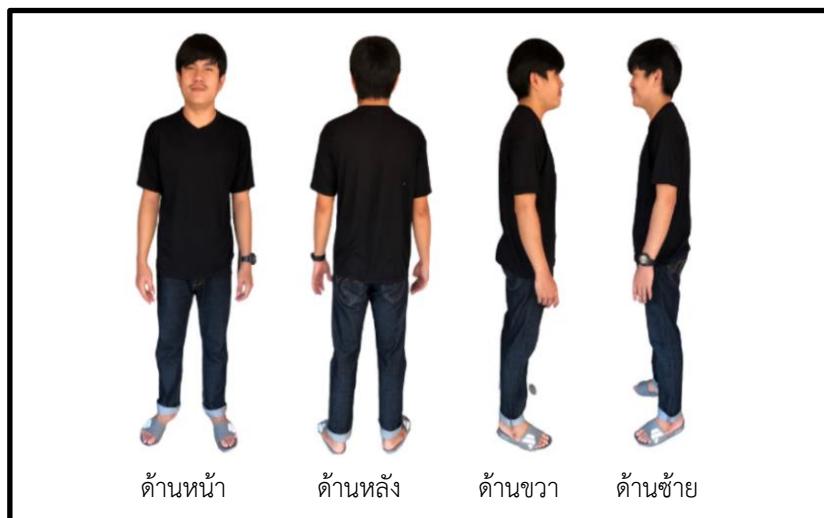
ภาพที่ 4.1 สัดส่วน และขนาดของตัวละคร

1. ตัวละครเพียร์ เพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 177 เซนติเมตร น้ำหนัก 65 กิโลกรัม ผมสั้น หยักโศก มีสีผมดำ มีสีผิวคล้ำ ดวงตาสีดำ การแต่งกาย ใส่นาฬิกาที่ข้อมือข้างซ้าย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยไม่กลัวอะไรชอบการทำทายเป็นคนอารมณ์ดียิ้มแย้มเสมอ ชอบการถ่ายทำวิดีโอเป็นชีวิตจิตใจ และชอบเรื่องสยองขวัญ ดังภาพที่ 4.2



ภาพที่ 4.2 ตัวละครเพียร์

2. ตัวละครกร เพศชาย อายุ 22 ปี ส่วนสูง 173 เซนติเมตร น้ำหนัก 67 กิโลกรัม ผมตรงสั้น มีสีผมดำ มีสีผิวคล้ำ ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ นาฬิกาข้อมือที่ข้อมือข้างซ้าย กางเกงยีนส์ขาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยเป็นผู้ชาย หัว ๆ ดื้อ ๆ อยากรู้อยากลองไม่กลัวอะไรชอบลุยทำทาสีต่าง ๆ ดังภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.3 ตัวละครกร

3. ตัวละครชั้น เพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 167 เซนติเมตร น้ำหนัก 89 กิโลกรัม ผอมตรงสัน มีสีผมดำ มีสีผิวขาว ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาวาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยไม่กลัวอะไร เสพติดเรื่องสยองขวัญชอบการเล่าเรื่องผีให้เพื่อนฟัง ดังภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.4 ตัวละครชั้น

4. ตัวละครพลอย เพศหญิง อายุ 22 ปี ส่วนสูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 114 กิโลกรัม ผอมตรงยาว มีสีผมดำ มีสีผิวคล้ำ ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาวาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยเป็นผู้หญิงเงียบ ๆ ชอบความถูกต้อง ชักลัว ดังภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.5 ตัวละครพลอย

5. ตัวละครเบญ เพศหญิง อายุ 22 ปี ส่วนสูง 163 เซนติเมตร น้ำหนัก 51 กิโลกรัม ผอมตรงยาว มีสีผมดำ มีสีผิวขาว ดวงตาสีดำ การแต่งกาย เสื้อยืดแขนสั้นสีดำ กางเกงยีนส์ขาวยาว สวมรองเท้าแตะ อุปนิสัยเป็นผู้หญิงขี้อาย รู้สึกอาย กลอง ตลกขบขัน ชอบความตื่นเต้น และทำท่ายึดภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.6 ตัวละครเบญ

#### ฉากและอุปกรณ์ (Environment)

1. ฉากตึกร้างตอนกลางคืนภายในตึกมีเศษแผ่นไม้ที่ยังทำไม่เสร็จ 11 แผ่น นั่งร้านที่ทิ้งเอาไว้ 11 ตัว กล่องไม้ 5 กล่อง ต้นไม้ และต้นหญ้า ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 ฉากตึกร้าง



2. ฉากห้องนอนของเพียร์ตอนกลางวัน ประกอบไปด้วย ตู้ไม้ 1 หลัง โต๊ะ 1 ตัว เก้าอี้ 1 ตัว ชั้นหนังสือ 1 ตัว ประตู 1 บาน โคมไฟ 2 อัน เตียง 1 หลัง หมอน 1 ใบ คอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง รูป 1 บาน และหนังสือ 2 เล่ม ดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 ฉากห้องนอนของเพียร์

3. 3. ฉากห้องนอนบ้านของซบสภาพแวดล้อมของห้องดูเก่ามีความน่ากลัว ประกอบไปด้วย เตียง 1 หลัง หมอน 1 ใบ โต๊ะ 1 ตัว เก้าอี้ 1 ตัว ตู้เสื้อผ้า 1 หลัง หลอดไฟ 1 ดวง โคมไฟ 1 อัน ดังภาพที่ 4.9



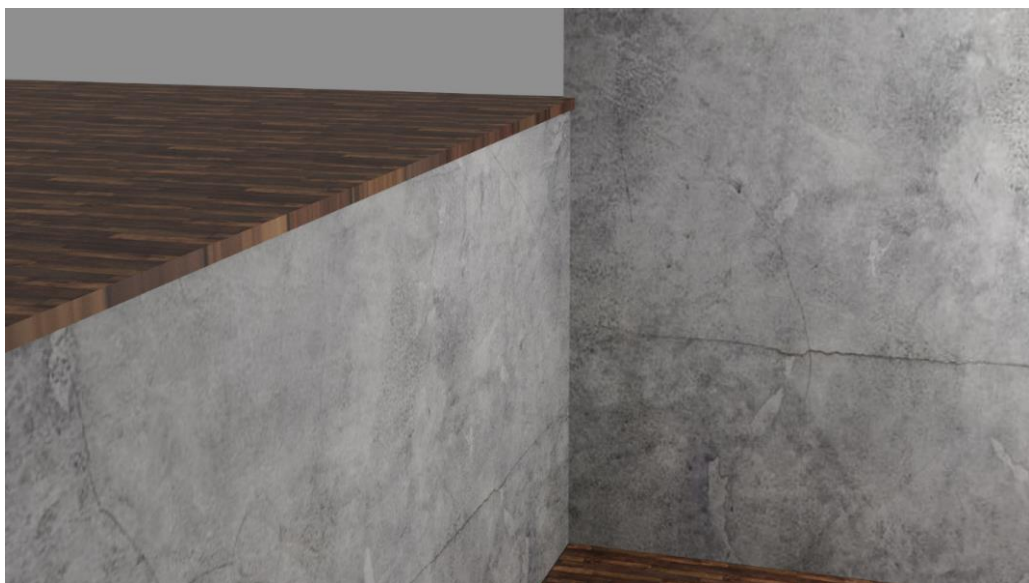
ภาพที่ 4.9 ฉากห้องนอนของซบ

4. ฉากหน้าบ้านเช่า ประกอบไปด้วย บ้านหลังอื่น ๆ ที่ติดกันบ้านเป็นลักษณะเดียวกันเป็นบ้าน 2 ชั้นมีหน้าต่างทั้งชั้นบนชั้นล่าง มีรั้วเหล็ก กำแพงอิฐหน้าบ้านมีไฟอยู่หน้าบ้าน 2 ดวง และที่จอดรถ ดังภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.10 ฉากหน้าบ้านเช่า

5. ฉากในบ้านเช่า ประกอบไปด้วย บันไดไม้ ราวบันไดเหล็ก พื้นลายไม้ ผนังห้องให้ดูเก่ามีรอยร้าว และมีความน่ากลัว ดังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 ฉากในบ้านเช่า



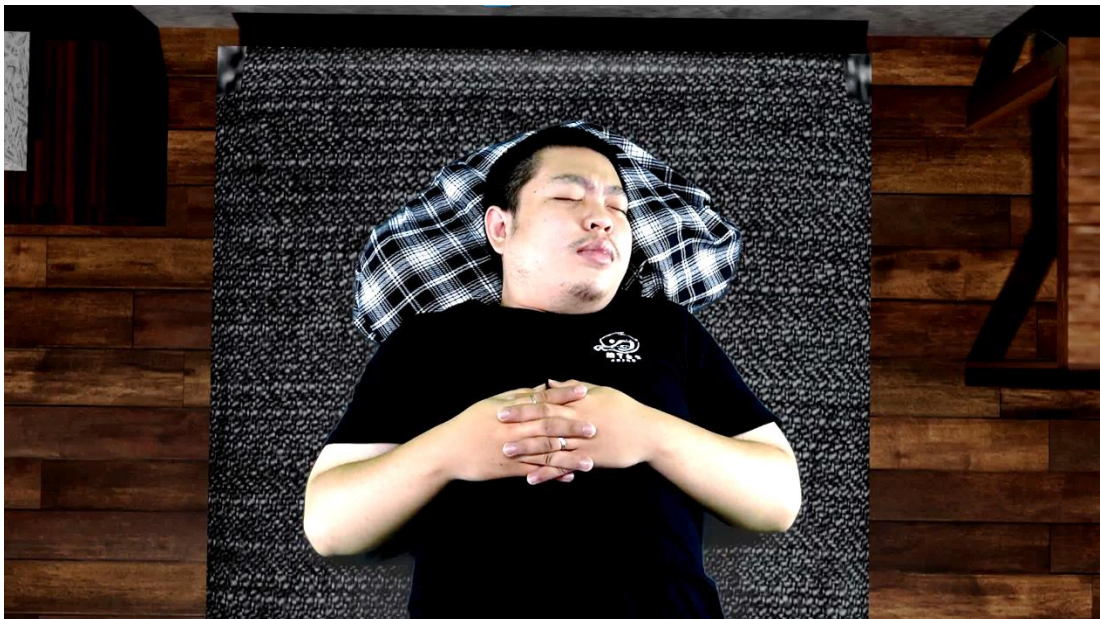
6. ฉากห้องโถง ประกอบไปด้วย กำแพงที่ดูเก่าๆ พัง พื้นปูนมีรอยร้าวให้บรรยากาศที่น่ากลัว  
ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 ฉากห้องโถง

ภาพยนตร์สั้น

1. เปิดเรื่องจะเป็นฉากที่ซบกำลังนอนหลับอยู่ ดังภาพที่ 4.13



ภาพที่ 4.13 เปิดเรื่อง

2. จะเป็นฉากที่ซบได้พูดพิมพ์เพราะได้ยินเสียงแปลก ๆ ดังภาพที่ 4.14



ภาพที่ 4.14 ซบพูดพิมพ์

3. จะเป็นฉากที่ซบกำลังนอนหลับแล้วได้ยินเสียงแปลก ๆ เลยทำให้ตื่น และผีก็ได้ออกมาเลยทำให้ซบแสดงอาการตกใจ ดังภาพที่ 4.15



ภาพที่ 4.15 ซบตกใจกับสิ่งที่ปรากฏตรงหน้า

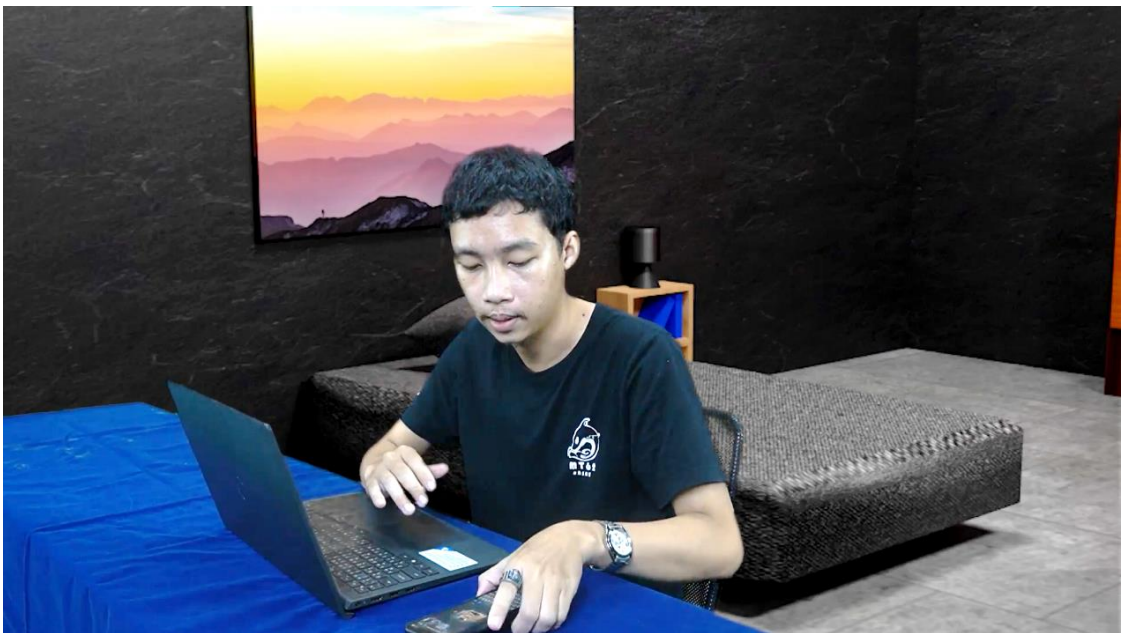


4. จะเป็นฉากที่เฟียร์กำลังดูคลิปวิดีโอถ่ายรายการผี และมีความคิดอยากจะถ่ายวิดีโอรายการผีแบบนี้บ้าง ดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 เฟียร์กำลังดูวิดีโอ

5. จะเป็นฉากที่เฟียร์กำลังหีบโทรศัพท์เพื่อที่จะค้นหาเพื่อน ๆ ดังภาพที่ 4.17



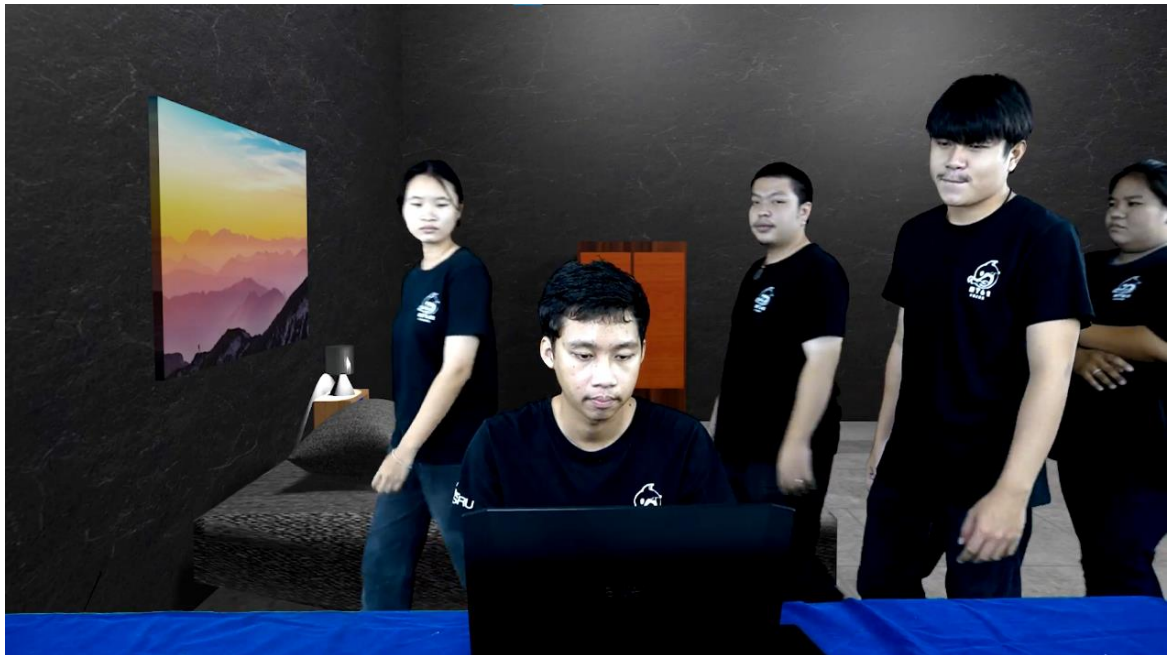
ภาพที่ 4.17 เฟียร์กำลังหีบโทรศัพท์

6. จะเป็นฉากที่เพียร์กำลังชักชวนเพื่อน ๆ มาดูวิดีโอถ่ายรายการผี ดังภาพที่ 4.18



ภาพที่ 4.18 เพียร์กำลังชวนเพื่อนมาดูวิดีโอ

7. จะเป็นฉากที่ชักให้เพื่อน ๆ มารวมตัวกันเพื่อที่จะนั่งดูคลิปวิดีโอ ดังภาพที่ 4.19



ภาพที่ 4.19 เพื่อน ๆ กำลังมารวมตัวกัน

8. จะเป็นฉากหลังจากที่เพียร์โทรตามเพื่อนให้มาดูคลิปวิดีโอถ่ายรายการผี พอเพื่อน ๆ ได้ดูแล้วอยากจะถ่ายตามเลยได้ชวนกันไปถ่ายวิดีโอรายการผี ณ สถานที่ที่ตึกร้าง ดังภาพที่ 4.20



ภาพที่ 4.20 กลุ่มเพื่อนที่กำลังดูคลิป

9. จะเป็นฉากที่กลุ่มเพื่อนได้เดินทางมาถึงตึกร้างจึงได้พูดคุยกันถึงเรื่องความน่ากลัวของสถานที่ และได้ทำทนายสถานที่แห่งนั้น ดังภาพที่ 4.21



ภาพที่ 4.21 จะเป็นฉากที่กลุ่มเพื่อนมาถึงตึกร้าง



10. จะเป็นฉากที่กลุ่มเพื่อนที่กำลังเดินเข้าไปในตึกร้าง ดังภาพที่ 4.22



ภาพที่ 4.22 กลุ่มเพื่อนกำลังเดินเข้าตึกร้าง

11. จะเป็นฉากที่กลุ่มเพื่อนได้เข้าไปในตึกร้าง และได้นั่งล้อมวงดังภาพที่ 4.23



ภาพที่ 4.23 กลุ่มเพื่อนได้นั่งล้อมวงกัน

12. จะเป็นฉากที่เฟียร์บอกให้เพื่อน ๆ เอาโทรศัพท์ที่ขึ้นมาเปิดแฟลช ดังภาพที่ 4.24



ภาพที่ 4.24 เฟียร์บอกให้เพื่อน ๆ หยิบโทรศัพท์ที่ขึ้นมาเปิดแฟลช

13. จะเป็นฉากกลุ่มเพื่อน ๆ ที่กำลังนั่งล้อมวงอยู่รอฟังกฎในการเล่า และชั้นได้เริ่มอธิบายกฎในการเล่าเรื่องผี ดังภาพที่ 4.25



ภาพที่ 4.25 อธิบายกฎในการเล่า



14 .จะเป็นฉากที่ชั้นเริ่มเล่าเรื่องผี ที่มีเด็กหนุ่มย้ายเข้าไปในบ้านเช่าราคาถูก ๆ แห่งหนึ่ง ใกล้ ๆ มหาวิทยาลัย ดังภาพที่ 4.26



ภาพที่ 4.26 ชั้นเริ่มเล่าเรื่อง

15. จะเป็นฉากที่ซบได้เดินมาถึงบ้านเช่าใกล้ ๆ มหาวิทยาลัย และกำลังจะเดินเข้าไปในบ้านเช่า ดังภาพที่ 4.27



ภาพที่ 4.27 ซบมาถึงบ้านเช่า



16. จะเป็นฉากที่ชบกำลังเดินขึ้นบันไดไปชั้นบน ดังภาพที่ 4.28



ภาพที่ 4.28 ชบกำลังเดินขึ้นบ้าน

17. จะเป็นฉากที่ชบกำลังเดินขึ้นบนบ้านเช่าชั้น 2 และอยู่ดี ๆ ก็ได้ยินเสียงแปลก ๆ มาจากชั้น 2 ของบ้านเช่า ดังภาพที่ 4.29



ภาพที่ 4.29 ชบที่กำลังเดินขึ้นบ้าน และได้ยินเสียงแปลก ๆ

18. จะเป็นฉากที่ชบที่เพิ่งอาบน้ำเสร็จ และกำลังเดินออกจากห้องน้ำ ดังภาพที่ 4.30



ภาพที่ 4.30 ชบเพิ่งอาบน้ำเสร็จ

19. จะเป็นฉากที่ชบกำลังปิดไฟห้องน้ำหลังจากอาบน้ำเสร็จ ดังภาพที่ 4.31



ภาพที่ 4.31 ชบปิดไฟห้องน้ำ

20. จะเป็นฉากที่ซบได้ยินเสียงเคาะประตูซบเลยหันไปดู ดังภาพที่ 4.32



ภาพที่ 4.32 ซบได้ยินเสียงจากในห้องเลยหันไปดู

21. จะเป็นฉากที่ซบได้ยินเสียงแปลก ๆ จากในห้องได้เปิดประตูไปดู และปรากฏว่าไม่มีอะไร ดังภาพที่ 4.33

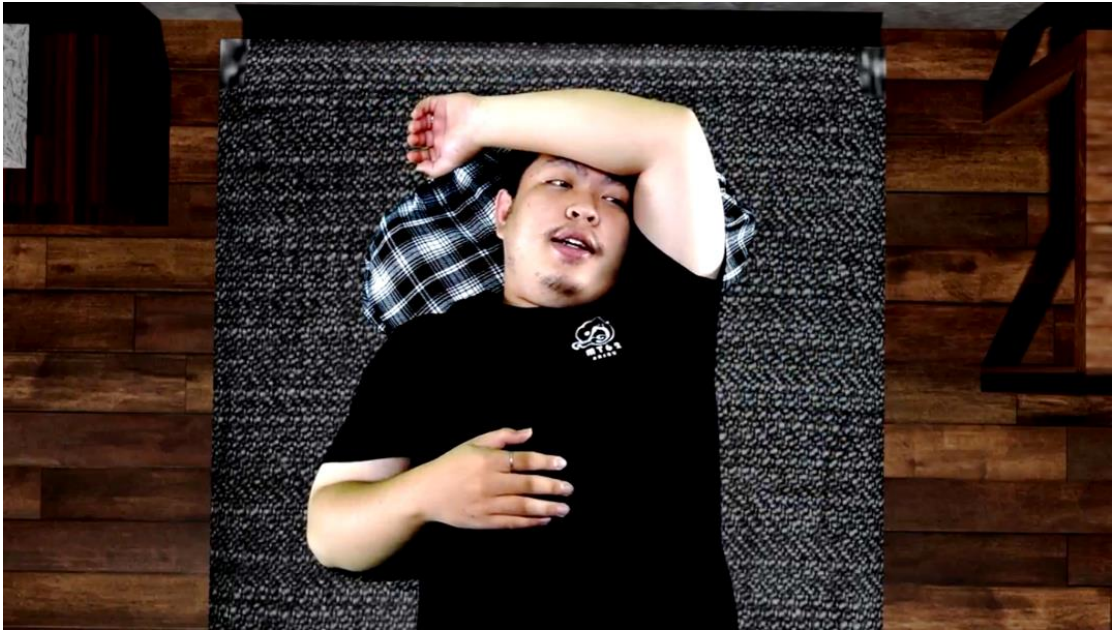


ภาพที่ 4.33 ซบได้เปิดประตูห้องหลังจากได้ยินเสียงแปลก ๆ





22. จะเป็นฉากที่ซบกำลังจะนอนหลับ และได้บ่นเรื่องไปเรียนเช้าอีกแล้ว ดังภาพที่ 4.34



ภาพที่ 4.34 ซบนอนบ่น

23. จะเป็นฉากคืนแรกซบที่ กำลังนอนหลับอยู่ และได้ยินเสียงแปลก ๆ ซบที่กำลังหลับอยู่ ได้บ่นว่าเสียงอะไรวะ ดังภาพที่ 4.35



ภาพที่ 4.35 ซบนอน และได้ยินเสียงแปลก ๆ

24. จะเป็นฉากที่ซบคิดที่จะสวดมนต์ก่อนนอน ดังภาพที่ 4.36



ภาพที่ 4.36 ซบกำลังคิดจะสวดมนต์

25. จะเป็นฉากที่ซบที่กำลังสวดมนต์เพื่อให้ให้นอนหลับได้อย่างสบายใจ และไม่เจอเรื่องแปลก ๆ เหมือนเหตุการณ์ที่ผ่านมา ดังภาพที่ 4.37



ภาพที่ 4.37 ซบกำลังสวดมนต์

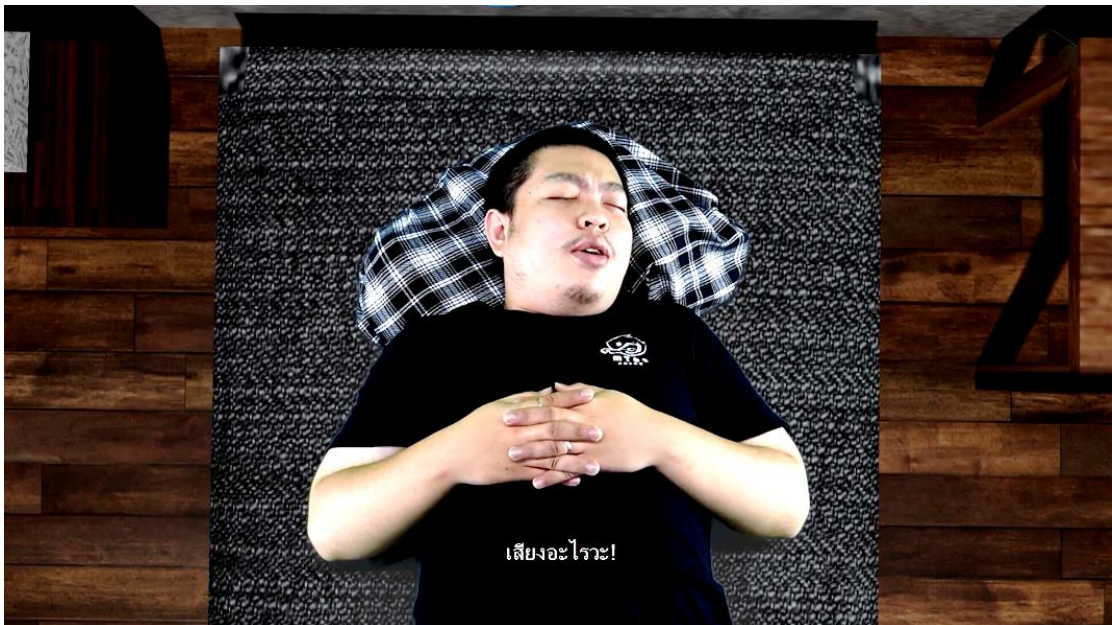


26. จะเป็นฉากคืนที่สองที่ซบกำลังนอนหลับอยู่ ดังภาพที่ 4.38



ภาพที่ 4.38 ซบกำลังนอนหลับ

27. จะเป็นฉากคืนที่สองที่ซบกำลังนอนหลับอยู่ และได้ยินเสียงแปลก ๆ ดังภาพที่ 4.39



ภาพที่ 4.39 ซบนอนแล้วได้ยินเสียงแปลก ๆ อีกครั้ง

28. จะเป็นฉากที่ซบได้เจอผี และได้ยกมือไหว้เพราะกลัวผี และขอร้องให้ปล่อยไปอย่าหลอกอย่าหลอนกันเลย ดังภาพที่ 4.40



ภาพที่ 4.40 ซบกลัวผี

29. จะเป็นฉากที่ซบกำลังขนของออกจากบ้าน และได้เจอเพื่อนบ้าน ดังภาพที่ 4.41



ภาพที่ 4.41 ซบกำลังขนของออก และได้เจอเพื่อนบ้าน

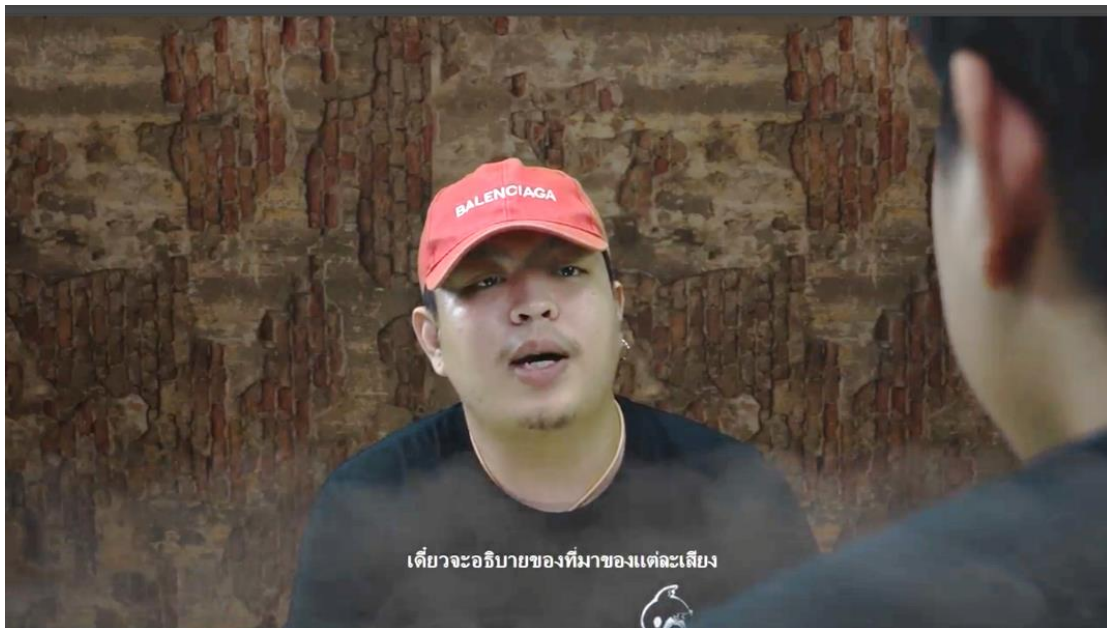


30. จะเป็นฉากที่ซบได้พูดคุยกับเพื่อนบ้าน และเพื่อนบ้านได้เล่าประวัติของบ้านหลังนี้ให้ฟัง  
ดังภาพที่ 4.42



ภาพที่ 4.42 เพื่อนบ้านกำลังเล่าประวัติของบ้าน

31. จะเป็นฉากชั้นที่เป็นคนเริ่มเล่าเรื่อง และกำลังจะอธิบายที่มาของเสียงในแต่ละคืนให้ฟัง  
ดังภาพที่ 4.43



ภาพที่ 4.43 ชั้นกำลังเล่าเสียงแต่ละคืน

32. จะเป็นฉากที่กลุ่มเพื่อนเล่าเรื่องกันเสร็จแล้ว และกำลังจะกลับบ้านกัน ดังภาพที่ 4.44



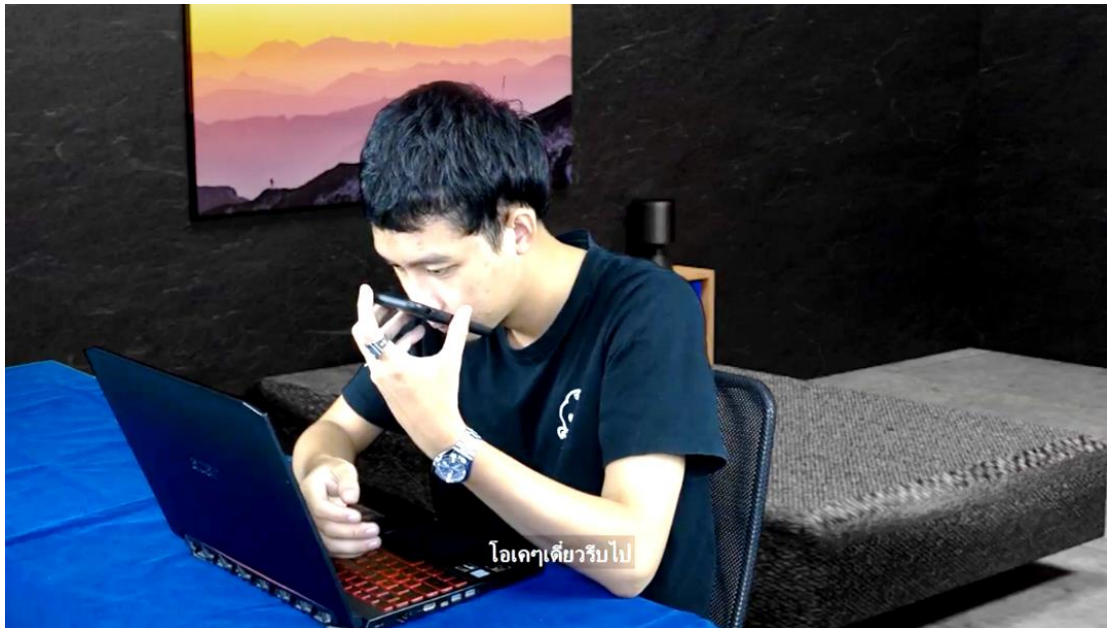
ภาพที่ 4.44 กลุ่มเพื่อนเล่าเรื่องเสร็จแล้ว

33. จะเป็นฉากที่เพียร์กำลังนั่งตัดต่อวิดีโอที่ไปถ่ายกันไว้ และได้ยินเสียงแปลก ๆ จากวิดีโอที่ถ่ายมา ดังภาพที่ 4.45



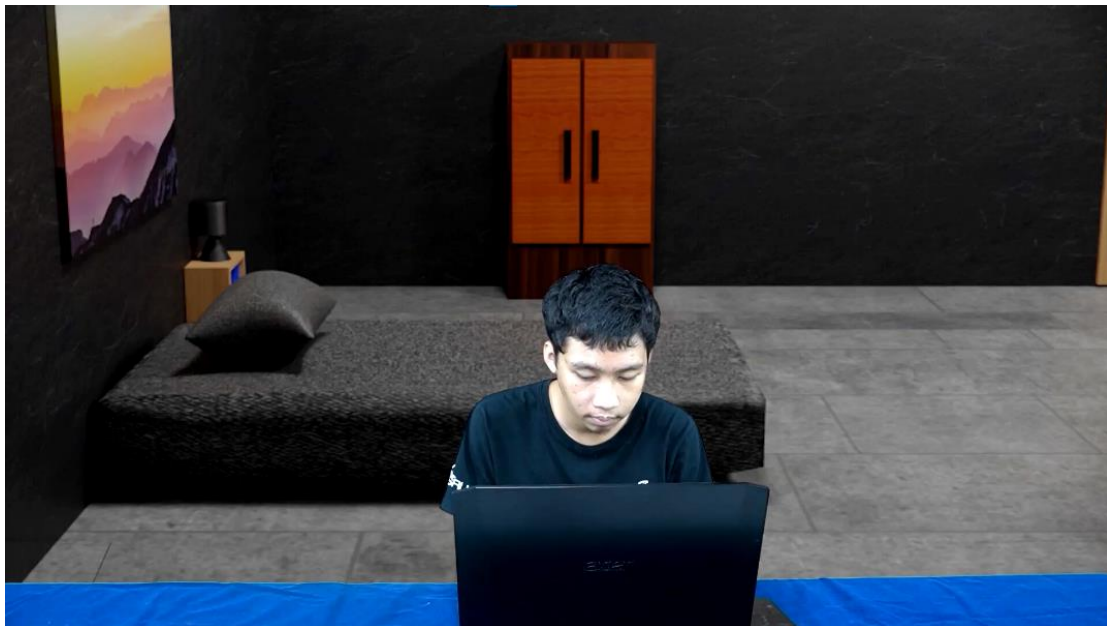
ภาพที่ 4.45 เพียร์กำลังนั่งตัดต่อวิดีโอ

34. จะเป็นฉากที่เฟียร์กำลังโทรตามกลุ่มเพื่อนที่ไปถ่ายวิดีโอเมื่อวันก่อนมาดูวิดีโอที่ถ่ายกันไว้ เพราะมีเสียงแปลก ๆ แทรกเข้ามา ดังภาพที่ 4.46



ภาพที่ 4.46 เฟียร์โทรตามเพื่อน ๆ

35. จะเป็นฉากที่เฟียร์กำลังรอเพื่อนมาดูคลิปวิดีโอ ดังภาพที่ 4.47



ภาพที่ 4.47 เฟียร์กำลังนั่งรอเพื่อน ๆ มาดูวิดีโอ



36. จะเป็นฉากที่กลุ่มเพื่อนได้มาถึงห้องของเพียร์ และได้นั่งดูวิดีโอที่ได้ไปถ่ายกันที่ตึกร้างมา  
ดังภาพที่ 4.48



ภาพที่ 4.48 กลุ่มเพื่อนนั่งดูวิดีโอ

37. จะเป็นฉากหลังจากที่กลุ่มเพื่อนที่ได้ดูวิดีโอ และได้ยินเสียงแปลก ๆ ในวิดีโอได้วิ่งหนี  
กันออกไป และผีก็ได้โผล่ออกมา ดังภาพที่ 4.49



ภาพที่ 4.49 ผีโผล่ออกมา

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการดำเนินโครงการ

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง สำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ที่รับชม โดยมีความละเอียด FullHD (1920\*1080px) เป็นเวลา 6 นาที 38 วินาที โดยมีตัวละครทั้งหมด 6 ตัวละครได้แก่ เพียร์ กร ซัน พลอย เบญ และชบ ใช้ฉากที่เป็น 3D ทั้งหมด 6 ฉาก ฉากตึกร้าง ฉากห้องนอนของเพียร์ ฉากห้องนอนบ้านของชบ ฉากหน้าบ้านเช่า ฉากในบ้านเช่า และฉากในห้องโถง ใช้โปรแกรม Blender สำหรับสร้างฉาก 3D โปรแกรม Adobe Illustrator สำหรับวาดสตอรี่บอร์ด โปรแกรม Adobe Premiere Pro สำหรับตัดต่อภาพยนตร์สั้น กล้อง Sony A6400 2 ตัว ขาตั้งกล้อง ไฟ Studio และ Green Screen ในการถ่ายทำ

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง ให้ความบันเทิงกับผู้รับชม ผู้ชมมีความสนใจในระดับดี ลักษณะตัวละครมีบุคลิกชัดเจน มีการใช้ฉาก 3D เข้ามาประยุกต์ใช้ทำให้มีความแปลกใหม่มีการใช้มุมกล้องที่หลากหลายให้ความน่าสนใจกับผู้ชมมากขึ้น ฉากมีความสวยงาม และระบบเสียงเหมาะสม

ในการดำเนินโครงการภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ตรงตามขอบเขตที่วางไว้คณะผู้จัดทำได้รับคำแนะนำจากทางคณะกรรมการ และที่ปรึกษาโครงการได้มาปรับปรุงแก้ไขจนเป็นโครงการที่สมบูรณ์

#### ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

##### 1. ปัญหาอุปสรรค

- 1.1 การ Render 3D คอมพิวเตอร์ประมวลผลช้า
- 1.2 การตัดต่อวิดีโอใน Adobe Premiere Pro ประมวลผลช้า
- 1.3 การจัดแสงกับ Green Screen ค่อนข้างยาก

##### 2. แนวทางการแก้ปัญหา

- 2.1 ใช้คอมพิวเตอร์ของเพื่อนที่มีสเปคดีกว่ามา Render
- 2.2 ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อนที่มีสเปคดีกว่ามาตัดต่อ
- 2.3 ศึกษาการจัดแสง และมุมในการถ่าย

### ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เดี่ยวเล่าเอง สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดโดยการเปลี่ยนตัวละครจากคนจริงเป็นการสร้างตัวละครแบบ 3 มิติ และตัวฉาก 3D ปรับให้มีความเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น และปรับเนื้อเรื่องให้มีความน่ากลัวยิ่งขึ้นรวมถึงรายละเอียดต่าง ๆ ในการดำเนินเรื่อง

## บรรณานุกรม

- จันทร์สมตาปูลิ การสร้างนวัตกรรมรูปแบบจำลอง 3D 12 กันยายน 2565, จาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JMHR/article/download/182751/129202/526179>
- ฉล่องรัฐ เอมมาลย์ชลมารค พัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้น 12 กันยายน 2565, จาก <http://so06.tci-thaijo.org/index.php/jca/article/view/246064>
- ชวัลรัตน์ ศรีนวลปาน แอนิเมชัน 3D เสมือน สืบค้น 12 กันยายน 2565, จาก <http://wjst.wu.ac.th/index.php/wuresearch/article/view/7075/1173>
- ณัฐริณีย์ เสมสันต์ ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์สั้น 14 กรกฎาคม 2565, จาก <http://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphyntr-san>
- ปกรณ พรหมวิทักษ์ ความหมายของภาพยนตร์สั้น สืบค้น 24 มกราคม 2565, จาก <http://samforkner.org/source/dirshortfilm.html>
- มนฤดี ธาดาอำนวยการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญสืบค้น 7 ธันวาคม 2564, จาก <https://e-library.siam.edu/e-journal/wp-content/uploads/2018/12/siam-communication-review-vol16-no21-2017-04.pdf>
- มนฤดี ธาดาอำนวยการสร้าง ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ สืบค้น 1 กันยายน 2565, จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/commartsreviewsiamu/article/download/169631/122013/476257>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ภาพยนตร์สยองขวัญสืบค้น 11 กันยายน 2565, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ภาพยนตร์สยองขวัญ>
- Monrada Sanlim ขนาดภาพและมุกกล้องสืบค้น 7 ธันวาคม 2564, จาก <http://sites.google.com/site/shortfilms11111/khnad-phaph-laea-mum-klxng>

## ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642003  
ชื่อ-นามสกุล พงษธร วรอินทร์  
สาขาวิชา เทคโนโลยีมีเดีย  
อีเมล pongsathorn.w@nsru.ac.th



### ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ. 2560 จบการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโพธิ์ประสาท
2. พ.ศ. 2562 จบการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนตากฟ้าวิชาประสิทธิ์
3. พ.ศ. 2565 กำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

### อบรม/ศึกษาดูงาน

1. งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2563
2. อบรมการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการ “Young Entrepreneur Support (Y.E.S.) IDEA CHALLENGE” 2020



**ประวัติผู้เขียน**

รหัสนักศึกษา 62113642004  
ชื่อ-นามสกุล ณรงค์ศักดิ์ วัฒนนะ  
สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย  
อีเมล narongsak.w@nsru.ac.th

**ประวัติการศึกษา**

1. พ.ศ. 2560 จบการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากฟ้าวิชาประสิทธิ์
2. พ.ศ. 2562 จบการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนตากฟ้าวิชาประสิทธิ์
3. พ.ศ. 2565 กำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

**อบรม/ศึกษาดูงาน**

1. งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2563
2. อบรมการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการ “Young Entrepreneur Support (Y.E.S.) IDEA CHALLENGE” 2020

## ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642037  
ชื่อ-นามสกุล เกียรติศักดิ์ ลิ้มวชิรอาทร  
สาขาวิชา เทคโนโลยีมีลติมีเดีย  
อีเมล kiattisak.l@nsru.ac.th



### ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ. 2560 จบการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยคตราชูราษฎร์รังสฤษดิ์
2. พ.ศ. 2562 จบการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วยคตราชูราษฎร์รังสฤษดิ์
3. พ.ศ. 2565 กำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

### อบรม/ศึกษาดูงาน

1. งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2563
2. อบรมการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการ “Young Entrepreneur Support (Y.E.S.) IDEA CHALLENGE” 2020