

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life

จิราวุฒิ ภูศรีพงษ์
สุทธิภัทร โพธิ์เงิน
จันทร์ทิรา กลีบบัว

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

พ.ศ. 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
เรื่อง ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life

นามคณะผู้จัดทำโครงการ : จิราวุฒิ ภูศรีพงษ์

สุทธิภัทร โพธิ์เงิน

จันทร์ทิวา กลีบบัว

ได้พิจารณาเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาโครงการงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)

ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ลงชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์เอกวิทย์ สิทธิวัช)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์วรชนันท์ ชูทอง)

ลงชื่อ.....

(อาจารย์คณินณัฐ โชติพรสีมา)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life สำเร็จ ลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อยสมบูรณ์ เนื่องจากการได้รับการสนับสนุนจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ให้การ สนับสนุนในด้านต่าง ๆ ผู้จัดทำขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนในความสำเร็จครั้งนี้

ขอขอบคุณพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ผู้ให้คำแนะนำ คำปรึกษาตลอดจนปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณพระคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุน ทั้งในด้านทุนทรัพย์ กำลังใจ และสนับสนุนเป็นอย่างดีในทุก ๆ ด้านมาโดยตลอด ซึ่งทำให้คณะผู้จัดทำผ่านพ้นอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้จัดทำขอให้คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้บูชาพระคุณบิดา มารดา อาจารย์ ตลอดจนผู้เขียนหนังสือ และบทความต่าง ๆ ที่ให้ความรู้แก่คณะผู้จัดทำจนสามารถให้โครงการฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

จิราวุฒิ ภูศรีพงษ์

สุทธิภัทร โพธิ์เงิน

จันทร์ทิรา กลีบบัว

หัวข้อโครงการ	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life	
ผู้จัดทำโครงการ	1. นายจิราวุฒิ ภูศรีพงษ์	รหัสนักศึกษา 62443642019
	2. นายสุทธิภัทร โพธิ์เงิน	รหัสนักศึกษา 62113642021
	3. นางสาวจันทร์ทิรา กลีบบัว	รหัสนักศึกษา 62443642023
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม	
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดีย)	
ปีพุทธศักราช	2566	

บทคัดย่อ

คณะผู้จัดทำมีวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life เพื่อให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นแนวคิดและแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่ได้รับชม และประเมินผลภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง The Day of Shine Life

มีขั้นตอนการทำงาน โดยเริ่มจากการศึกษา วางโครงเรื่อง เขียนบท และจัดทำสตอรี่บอร์ด ออกแบบฉากและตัวละคร บันทึกเสียง ตัดต่อเสียง จากนั้นกำหนดการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC มีความละเอียดของภาพ 1920 X 1080 พิกเซล ใช้โปรแกรม Procreate ในการวาดตัวละคร ใช้โปรแกรม Blender ในการสร้างฉากและอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในเรื่องทั้งหมด ใช้โปรแกรม Audacity ปรับแต่งเสียงพากย์ของตัวละคร ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro cc ในการตัดต่อแอนิเมชัน และตัดต่อเสียง วิดีโอมีความยาว 4 นาที 20 วินาที มีตัวละคร คิมหันต์ พ่อแม่ และเจ้าของร้านอาหารในการดำเนินเรื่อง และให้แรงบันดาลใจกับผู้คนในการทำสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นความใฝ่ฝัน

โดยภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันชุดนี้ได้เผยแพร่ให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง 21 คน และจากการประเมินด้วยกลุ่มตัวอย่าง สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life ผลการประเมินการออกแบบตัวละครมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คืออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ผลการประเมินเสียงของตัวละครมีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คืออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.90$) ผลการประเมินพบว่าความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$)

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
ระยะเวลาการดำเนินงาน	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2	7
แอนิเมชัน	7
องค์ประกอบศิลป์	10
ขนาดภาพ	12
ความละเอียดของวิดีโอ	13
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
บทที่ 3	16
เรื่องย่อ (Synopsis)	16
ออกแบบตัวละคร (Character Design)	18
ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)	20
ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effect Design)	24
บทภาพยนตร์ (Screen Play)	26
บทที่ 4	43
ตัวละคร (Character)	43
ฉากและอุปกรณ์ (Environment)	46
ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation)	49
สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ	85

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5	87
สรุปผลการดำเนินโครงการ	87
สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ	87
ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข	87
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป	88
บรรณานุกรม	89
ภาคผนวก ก	90
ประวัติผู้เขียน	94
ประวัติผู้เขียน	95
ประวัติผู้เขียน	96

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 การดำเนินงาน (Gantt Chart)	5
3.1 คนตรีและเสียงประกอบ	24
3.2 บทภาพยนตร์	26
3.3 บทภาพ	28
4.1 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ	85

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การสร้างแอนิเมชันแบบดั้งเดิม	8
2.2 การสร้างแอนิเมชันแบบสต็อปโมชัน	8
2.3 การทำแอนิเมชัน 2 มิติ	9
2.4 ตัวอย่างโมเดล 3 มิติ	9
2.5 เทคนิคการจับภาพ	10
2.6 ลักษณะของเส้น	11
2.7 ความละเอียดของวิดีโอ	14
3.1 ออกแบบตัวละครคิมหันต์	18
3.2 ออกแบบตัวละครพ่อ	19
3.3 ออกแบบตัวละครแม่	19
3.4 ออกแบบตัวละครเจ้าของร้าน	20
3.5 ออกแบบฉากห้องครัวที่บ้าน	21
3.6 ออกแบบฉาก ห้องนอนคิมหันต์	21
3.7 ออกแบบฉาก ร้านอาหาร	22
3.8 ออกแบบฉาก ห้องครัวที่ร้านอาหาร	22
3.9 ออกแบบฉาก ห้องเก็บวัตถุดิบ	23
4.1 สัดส่วนตัวละคร 4 ตัว	43
4.2 ตัวละครคิมหันต์	44
4.3 ตัวละครพ่อ	44
4.4 ตัวละครแม่	45
4.5 ตัวละครเจ้าของร้าน	45
4.6 ฉากห้องครัวที่บ้าน	46
4.7 ฉากห้องนอนของคิมหันต์	47
4.8 ฉากร้านอาหาร	47
4.9 ฉากห้องครัวที่ร้านอาหาร	48
4.10 ฉากห้องเก็บวัตถุดิบ	48
4.11 ฉากเปิดเรื่อง	49
4.12 ฉากแม่ นั่งยิ้มพอใจ	49
4.13 ฉากห้องครัวที่บ้าน	50
4.14 ฉากพ่อ ยืนคุยกับแม่	50

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.15 ฉากพ่อพูดต่อว่าแม่	51
4.16 ฉากแม่ถูกพ่อบีบแขน	51
4.17 ฉากคิมหันต์ถือถ้วยชุป	52
4.18 ฉากห้องครัวที่บ้าน	52
4.19 ฉากคิมหันต์พูดห้ามพ่อ	53
4.20 ฉากคิมหันต์พยายามห้ามพ่อ	53
4.21 ฉากมือของพ่อปิดถ้วยชุป	54
4.22 ฉากคิมหันต์มองอย่างตกใจ	54
4.23 ฉากพ่อและแม่ตกใจ	55
4.24 ฉากคิมหันต์ปิดมือของพ่อ	55
4.25 ฉากคิมหันต์นั่งเขียนจดหมายในห้องนอน	56
4.26 ฉากแม่เดินเข้าห้องนอนของคิมหันต์	56
4.27 ฉากมือของแม่หยิบจดหมายบนโต๊ะ	57
4.28 ฉากพ่อเดินเข้ามาหาแม่ในห้องนอนของคิมหันต์	57
4.29 ฉากพ่อพูดปลอบใจแม่	58
4.30 ฉากพ่อพูดกับแม่	58
4.31 ฉากมือของคิมหันต์ล้างจาน	59
4.32 ฉากคิมหันต์ล้างจานในห้องครัวร้านอาหาร	59
4.33 ฉากคิมหันต์เดินเข้ามาในห้องครัวร้านอาหาร	60
4.34 ฉากคิมหันต์ยืนหน้าเตาทำอาหารในห้องครัวของร้านอาหาร	60
4.35 ฉากคิมหันต์ทำอาหารด้วยรอยยิ้ม	61
4.36 เจ้าของร้านเข้ามาในร้านอาหารเห็นมีคนอยู่ในครัว	61
4.37 คิมหันต์กำลังจะชิมอาหาร	62
4.38 เจ้าของร้านพูดเรียกคิมหันต์ที่ยืนหันหลัง	62
4.39 คิมหันต์ตกใจเจ้าของร้านเข้ามา	63
4.40 เจ้าของร้านคุยกับคิมหันต์	63
4.41 คิมหันต์เหลือบมองอาหารที่ทำ	64
4.42 มือของเจ้าของร้านจะตักชิมชุป	64
4.43 คิมหันต์มองเจ้าของร้านที่กำลังจะชิมชุป	65
4.44 เจ้าของร้านชิมชุปที่คิมหันต์ทำ	65

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.45 คิมหันต์มองเจ้าของร้าน	66
4.46 คิมหันต์มองเจ้าของร้านเดินออกไป	66
4.47 เจ้าของร้านนำหมวกมาให้คิมหันต์	67
4.48 เจ้าของร้านยื่นหมวกให้คิมหันต์	67
4.49 เจ้าของร้านบอกให้คิมหันต์ทำหน้าที่พ่อครัว	68
4.50 คิมหันต์มองภาพตนเองถูกตีด	68
4.51 คิมหันต์ยืนยิ้มกอดอก	69
4.52 คิมหันต์นั่งในห้องเก็บของมีใบหน้าที่เศร้า	69
4.53 มือของเจ้าของร้านจับไหล่คิมหันต์เพื่อปลอบใจ	70
4.54 คิมหันต์ยืนล้างจานที่ซิงค์ล้างจาน	70
4.55 มื่อยื่นกระดาษรายการอาหารให้คิมหันต์	71
4.56 คิมหันต์ตั้งใจที่ได้ทำอาหาร	71
4.57 ลูกค้าภายในร้านองคิมหันต์ทำอาหาร	72
4.58 คิมหันต์หันต้นหอม	72
5.59 คิมหันต์กำลังผัดข้าวในกระทะ	73
4.60 อาหารที่คิมหันต์ทำ	73
4.61 คิมหันต์ถือจานอาหาร	74
4.62 โทรศัพท์ถ่ายวิดีโอคิมหันต์ทำอาหาร	74
4.63 ลูกค้ายื่นต่อคิวรอสั่งอาหาร	75
4.64 ลูกค้าเลือกให้คิมหันต์ทำอาหาร	75
4.65 คลิปวิดีโอการทำอาหารของคิมหันต์	76
4.66 คิมหันต์นั่งถือโทรศัพท์ในห้องเก็บของ	76
4.67 คิมหันต์ดูคลิปวิดีโอของตนเอง	77
4.68 คิมหันต์นั่งคิดอย่างกุ่มใจ	77
4.69 คิมหันต์เดินออกจากห้องเก็บของ	78
4.70 คิมหันต์เดินเข้าห้องครัวที่มีพ่อและแม่อยู่	78
4.71 พ่อและแม่มองอย่างตกใจ	79
4.72 พ่อพูดกับคิมหันต์	79
4.73 แม่จับไหล่คิมหันต์	80
4.74 พ่อพูดกับคิมหันต์	80

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.75 แม่พูด	81
4.76 พ่อพูดกับคิมหันต์	81
4.77 คิมหันต์ถามพ่อ	82
4.78 พ่อพูดบอกคิมหันต์	82
4.79 คิมหันต์กอดพ่อ	83
4.80 มือคิมหันต์คนซูปในหม้อ	83
4.81 คิมหันต์ยืนทำอาหารและพ่อเฝ้ามองที่โต๊ะทานอาหาร	84
ก 1 ฟอรมการประเมินความพึงพอใจ	90
ก 2 ฟอรมการประเมินความพึงพอใจ ส่วน กรอกข้อมูลผู้ประเมิน	90
ก 3 ฟอรมการประเมินความพึงพอใจ ส่วน ประเมินด้านเนื้อหาของสื่อ	92
ก 4 ฟอรมการประเมินความพึงพอใจ ส่วน ประเมินด้านภาพ และเสียง	92
ก 5 ฟอรมการประเมินความพึงพอใจ ส่วน ประเมินด้านเทคนิค	93

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การที่จะประสบความสำเร็จในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้นั้น ต้องอาศัยความพยายามเป็นอย่างมาก เพราะจะต้องผ่านอุปสรรคมากมาย เพื่อให้ก้าวได้เดินไปสู่จุดหมายได้ และการสร้างแรงบันดาลใจ จึงเป็นตัวช่วยอีกทางหนึ่งที่ทำให้ลุกขึ้นสู้และสามารถก้าวข้ามปัญหาและอุปสรรคไปได้ แรงบันดาลใจ หมายถึง ความสามารถในการตั้งเป้าหมายในอนาคต และ ในขณะเดียวกัน ก็รักษากำลังใจในปัจจุบัน เพื่อที่จะก้าวไปสู่เป้าหมายนั้นได้ ในชีวิตประจำวันของเราทุกคน ต้องพบเจอกับ ความสุข ความทุกข์ ปัญหา ความผิดหวัง ความรู้สึกเสียใจ และอีกหลากหลายอารมณ์

บางคนอาจกำลังรู้สึกท้อแท้ สิ้นหวัง กำลังจะละทิ้งความฝันและความตั้งใจของตนเองเอาไว้ โดยไม่เลือกที่จะเดินต่อไป เพื่อพบกับความสำเร็จของตนเองที่รออยู่ที่ปลายทาง เพราะเมื่อมองเห็น ปัญหาที่มาขัดขวางไว้ ผู้คนส่วนใหญ่อาจมีความรู้สึกที่ไม่กล้าเผชิญกับปัญหาหรืออุปสรรคที่เข้ามา เนื่องจากขาดแรงจูงใจ และแรงบันดาลใจในการทำสิ่งต่าง ๆ อันทำให้เกิดปัญหาที่ทำให้ห่างไกลจาก ความฝัน

ในปัจจุบัน การใช้สื่อที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ในการประชาสัมพันธ์หรือ ถ่ายทอดความรู้สึกนั้นเป็นไปได้ง่าย เพราะเป็นสื่อที่เข้าใจง่าย มีความหลากหลายในการสร้างสรรค์ ผลงาน เข้ากับทุกเพศทุกวัย และใช้ข้อดีของโมเดล 3 มิติ ที่สร้างครั้งเดียวแล้วสามารถเปลี่ยน มุมกล้องในงานภาพยนตร์ได้อย่างอิสระ โดยที่ไม่ต้องสร้างใหม่หลายครั้ง มาช่วยในเรื่องของการทำ ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ให้ง่ายขึ้น

จากเหตุผลดังกล่าว คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ผสม 3 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life โดยออกแบบเรื่องสั้นที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับความพยายามของคนคนหนึ่งที่ทำให้ประสบผลสำเร็จ แม้พบเจอกับปัญหา แต่ไม่คิดที่จะยอมแพ้ และละทิ้งความฝัน เพื่อให้ตนเองก้าวไปถึงเป้าหมายที่หวังไว้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of shine Life
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของบุคคลทั่วไปที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง

The Day of Shine Life

ขอบเขตของโครงการ

1. สร้างแอนิเมชัน 2 มิติ ผสม 3 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความพยายามของตัวละครหลักที่ทำให้ตนเองประสบผลสำเร็จอย่างที่ต้องการ

2. แอนิเมชัน 2 มิติที่มีความยาว 4 นาที 44 วินาที
3. ภาพยนตร์แอนิเมชัน สำหรับสำหรับบุคคลที่กำลังตามหาแรงบันดาลใจหรือกำลังใจ
4. ความละเอียดของวิดีโอ 1920 x 1080 พิกเซล
5. ตัวละครหลัก จำนวน 4 ตัว ดังนี้

5.1 คิมหันต์ วัยรุ่น เพศชาย ทำอาหารเก่ง มีลักษณะนิสัย มีความมุ่งมั่น อารมณ์อ่อนไหวง่าย

5.2 คุณพ่อ ชายวัยกลางคน มีลักษณะนิสัย อารมณ์ร้อน คิดมาก ร่างกายกำยำ

5.3 คุณแม่ หญิงวัยกลางคน ผอมยาว มีลักษณะนิสัย ใจดี สุภาพเรียบร้อย

5.4 เจ้าของร้านอาหาร เพศชาย มีลักษณะนิสัย ใจดี อารมณ์ขัน

6. ฉากละคร จำนวน 5 ฉาก ดังนี้

6.1 ฉากห้องครัวที่บ้าน ประกอบด้วย เคาน์เตอร์วางรูปตัวแอล เตาแก๊ส ตู้เย็น เคาน์เตอร์ และโต๊ะรับประทานอาหาร 1 ตัวอยู่ที่กลางห้อง มีเก้าอี้ 4 ตัว

6.2 ฉากห้องนอนของคิมหันต์ เป็นห้องใต้หลังคา ประกอบด้วย เตียงนอน ชั้นวางหนังสือ หน้าต่าง โคมไฟตั้งโต๊ะ

6.3 ฉากร้านอาหาร ประกอบด้วย เคาน์เตอร์สำหรับให้บริการทำอาหารของพ่อครัว ตรงกลางของร้าน มีโต๊ะนั่งรับประทานอาหารรอบ ๆ เคาน์เตอร์ พนักงานมีป้ายแปะรูปของพ่อครัวทั้งหมดในร้านให้ลูกค้าได้เลือก

6.4 ฉากห้องครัวที่ร้านอาหาร เป็นห้องครัวหลักที่ใช้ทำอาหาร ประกอบด้วย เคาน์เตอร์ เตา ตู้เย็น เครื่องครัวนานาชนิด เครื่องดูดควัน และตู้เก็บจาน

6.5 ฉากห้องเก็บของ ประกอบด้วยชั้นเก็บวัตถุดิบทั่วมุมห้อง ทุกชั้นเต็มไปด้วยผัก และเครื่องปรุงนานาชนิด ตรงกลางห้องมีโต๊ะเก้าอี้ขนาดกลาง บนเพดานมีโคมไฟระย้าสีแดง

7. เนื้อเรื่อง

ในบ้านหลังหนึ่งมีคุณแม่ที่กำลังนั่งดูลูกชายของตนเองทำอาหารสายตามีความสุขเมื่อเห็นลูกทำในสิ่งที่ชอบ ไม่นานคุณพ่อก็เข้ามาและทำท่าทางอารมณ์เสียเมื่อเห็นคิมหันต์ทำอาหารอยู่

พ่อไม่ชอบที่คิมหันต์ทำอาหารและอยากเป็นพ่อครัวเพราะคุณพ่อคิดว่าอาชีพนี้ไม่ดีและไม่มีทางที่คิมหันต์จะประสบความสำเร็จจากอาชีพนี้ได้ พ่อและคิมหันต์พูดคุยถึงกันจนคุณแม่เข้ามาห้ามทั้งสองและพ่อก็หันมาต่อว่าอีกทั้งยังอารมณ์เสียใส่แม่ เมื่อคิมหันต์เห็นท่าไม่ดี จึงจะห้ามทั้งสองคนด้วยความที่คุณพ่อกำลังอารมณ์ร้อนและโมโหทั้งสองคน พ่อจึงปลั้งมือตบคิมหันต์ที่เข้ามาห้าม จากนั้นพ่อก็ไล่คิมหันต์ให้ขึ้นห้องไป คิมหันต์ได้วิ่งขึ้นไปในห้องของตัวเองและล็อกห้อง

ในช่วงเวลาตึกคิมหันต์ได้แอบเก็บกระเป๋ แล้วหนีออกจากบ้าน คิมหันต์ได้พยายามหางานทำ และสมัครงานหลายที่แต่ก็ไม่มีใครรับ จนมีร้านอาหารร้านหนึ่งรับให้คิมหันต์เป็นพนักงานล้างจาน คิมหันต์ทำงานที่นั่นอย่างตั้งใจ คิมหันต์นั้นไม่มีประสบการณ์ เขาทำได้แค่แอบมองพ่อครัวของร้านทำอาหาร อย่างสนใจและตาเป็นประกาย ทุก ๆ คืน หลังร้านปิดคิมหันต์จะมีหน้าที่เก็บกวาดและทำความสะอาดห้องครัว คิมหันต์ชอบช่วงเวลานี้ เพราะเขาจะแอบทำอาหาร หลังจากทุกคนนั้นกลับไปหมดแล้ว

มีอยู่วันหนึ่งที่เจ้าของร้านเห็นว่าในช่วงร้านปิดมีไฟห้องครัวเปิดอยู่ เลยเข้าไปดู เจ้าของร้านเห็นคิมหันต์นั้นแอบมาทำอาหาร คิมหันต์ถูกต่อว่า แต่เจ้าของร้านก็ขอชิมอาหารที่คิมหันต์ทำเพราะหน้าตาของอาหารนั้นน่ากินมาก เมื่อเจ้าของร้านได้ชิมก็เดินออกจากห้องครัวไปคิมหันต์รู้สึกตกใจและเจ้าของร้านก็เดินกลับมาพร้อมยิ้มหมวก และผ้ากระเป๋านพ่อครัวให้คิมหันต์ คิมหันต์ดีใจแล้วถอดเจ้าของร้าน

วันต่อมาคิมหันต์ได้ทำหน้าที่เป็นพ่อครัวของร้าน และรูปของเขาได้ถูกติดไว้ที่ตำแหน่งพ่อครัวเพื่อให้ลูกค้าที่มาทานได้เลือกพ่อครัว แต่วันนั้นที่เป็นวันทำงานพ่อครัววันแรกของคิมหันต์ เขานั้นเป็นพ่อครัวคนใหม่ที่ยังไม่มีใครรู้จัก และยังไม่มีคนที่คิดจะเลือก ไม่มีลูกค้าสักคนเลือกให้คิมหันต์นั้นทำอาหาร คิมหันต์มานั่งที่หลังร้านอย่างเศร้าใจจนเจ้าของร้านมานั่งข้าง ๆ เขาพร้อมลูบหลังเพื่อปลอบใจ วันต่อมาคิมหันต์นั่งอยู่คนเดียว และรู้สึกเบื่อหน่ายจนใกล้เวลาปิดร้านแต่ในที่สุดพนักงานก็นำออเดอร์ที่ต้องการให้คิมหันต์เป็นคนทำมาให้เขา คิมหันต์ตื่นเต้น และดีใจมากกว่าในที่สุดเขาก็จะได้ทำ ระหว่างที่คิมหันต์ทำอาหารก็มีคนยกโทรศัพท์ขึ้นมาถ่ายลีลาการทำอาหารของเขา คลิปวิดีโอการทำอาหารของคิมหันต์นั้นถูกอัปโหลดลงโซเชียล ยอดผู้เข้าชม และยอดถูกใจพุ่งถึงหมื่นภายในคืนเดียว และที่ร้านอาหารที่คิมหันต์เป็นพ่อครัวนั้น มีคนต่อคิวยาวเพื่อจะให้คิมหันต์ที่เป็นพ่อครัวทำอาหาร และคิมหันต์ก็ขึ้นชื่อเรื่องฝีมือการทำอาหาร

คิมหันต์ได้ไปยืมดูคลิปที่ทำให้ตนเองดัง ถูกพบว่าลูกค้าที่เป็นคนสั่งอาหารให้เขาทำในวันนั้นคือพ่อของเขาเอง คิมหันต์ได้รับกลับบ้านที่ตนเองหนีออกมา เมื่อคิมหันต์ถึงบ้าน และเปิดประตูเข้าไปก็พบว่าในบ้านที่มีรูปของเขาตอนที่เป็นพ่อครัวแปะอยู่ที่บ้านหลายรูป และจากนั้นพ่อของคิมหันต์ได้เดินออกมาสวมกอดคิมหันต์ พร้อมรอยยิ้ม และน้ำตาเพราะพ่อรู้สึกผิดที่ทำร้ายคิมหันต์ โดยมีแม่ร้องไห้อยู่ข้าง ๆ จากนั้นทั้งสามคนก็กอดกัน เย็นวันนั้นคิมหันต์ได้ทำอาหารเย็นที่บ้านของเขาให้พ่อและแม่รับประทาน

8. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำโครงการงาน

8.1 ซอฟต์แวร์

8.1.1 การวาดตัวละคร ใช้โปรแกรม Procreate

8.1.2 การสร้างฉากและอุปกรณ์ใช้โปรแกรม Blender

8.1.3 การสร้างภาพเคลื่อนไหว ใช้โปรแกรม Adobe Animate cc

8.1.4 การปรับแต่งเสียง ใช้โปรแกรม Audacity

8.1.5 การตัดต่อแอนิเมชันและใส่เสียงใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro cc

8.2 ฮาร์ดแวร์

8.2.1 เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กที่ใช้ทำแอนิเมชัน 2 มิติ

- 1) CPU Intel Core i5-10900H 2.5GHz
- 2) RAM 8.00 GB
- 3) GPU NVIDIA GeForce GTX 1650
- 4) HDD 500 GB
- 5) Monitor ASUS 27 Inc Panel:IPS

8.2.2 เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ทำฉาก 3 มิติ

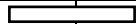
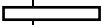
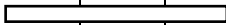
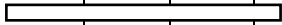
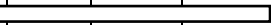
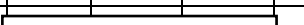
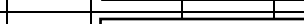
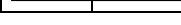
- 1) CPU Intel Core i7-12700F 2.1 GHz
- 2) RAM 32.00 GB
- 3) GPU NVIDIA GeForce RTX 3050
- 4) SSD 1 TB
- 5) Monitor Gigabyte 34 Inc Panel:VA

8.2.3 iPad Pro 11 2020

8.2.4 ขาตั้งตั้งกล้องโทรศัพท์เคลื่อนที่

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.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
1. ศึกษาเบื้องต้นและขออนุมัติโครงการ																
2. ออกแบบตัวละคร																
3. คิดเนื้อเรื่องและเขียนบท																
4. ทำแอนิเมชัน																
5. ตัดต่อวิดีโอแอนิเมชัน																
6. ใส่เสียง / เพลง																
7. ตรวจสอบความเรียบร้อยหลังประกอบงาน																
8. จัดทำเอกสารประกอบโครงการ																

หมายเหตุ  แทนระยะเวลาตามที่วางแผน  แทนระยะเวลาที่ทำงานจริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่ประสบปัญหาในการทำสิ่งต่าง ๆ
2. เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงความตั้งใจที่จะทำตามความต้องการของตนเองให้ประสบผลสำเร็จ
3. เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ผสม 3 มิติ ให้กับผู้ที่สนใจ
4. เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ที่ได้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน

บทที่ 2

ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life ครั้งนี้ ผู้จัดทำได้ ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอโดยเรียงลำดับดังต่อไปนี้

1. แอนิเมชัน
2. องค์ประกอบศิลป์
3. ขนาดภาพ
4. ความละเอียดของวิดีโอ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แอนิเมชัน

แอนิเมชัน คือ การนำภาพหลาย ๆ ภาพมาเรียงต่อเนื่องกัน จนทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว มีหลักการความคล้ายกับการถ่ายวิดีโอ แอนิเมชันมาจาก ภาษาฝรั่งเศส อ่านว่า อะ-นิ-เมะ (anime) และภาษาละติน อ่านว่า อะ-นิ-มะ (anima) ซึ่งมี ความหมายว่าภาพเคลื่อนไหว เมื่อหลายปีก่อน ก่อนที่จะมีอิเล็กทรอนิกส์ช่วยในการสร้างแอนิเมชัน การทำงานในสายนี้เป็นไปในทางที่ลำบาก อุปกรณ์ค่อนข้างใหญ่เกินไปที่จะพกพาไปที่อื่น ทั้งยังวิธีการ ที่ยากกว่า เช่น การวาดดินสอลงกระดาษ ทั้งยังตัดเส้นบนกระดาษ การวางซ้อนภาพหลายพันภาพ เพื่อที่จะนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหว

แต่ในปัจจุบัน เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีมาอำนวยความสะดวก ทำให้การสร้างแอนิเมชันนั้นสร้างได้ง่าย สะดวก และมีความหลากหลายมากขึ้น รูปแบบของแอนิเมชัน แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1.1 การสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation หรือ Drawn Animation) การสร้างแอนิเมชันวิธีนี้มีกรรมวิธีที่ค่อนข้างใช้เวลาในการทำที่สูงโดยการวาดกระดาษทีละแผ่น วาดตัวละครในอริยบทคล้าย ๆ กันหรือแตกต่างกันนำมาซ้อนทับหลาย ๆ แผ่น อาจจะวาดรูปในหลายพันรูปเพื่อนำมาใช้ สร้างแอนิเมชัน ข้อดีของการสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม คือจะได้ภาพที่สวยงาม มีคุณภาพ มีเอกลักษณ์ข้อเสีย คือ ใช้เวลาในการสร้างผลงานเป็นเวลานาน และมีต้นทุนสูง



ภาพที่ 2.1 การสร้างแอนิเมชันแบบดั้งเดิม จากเรื่อง Nausicaä of the Valley of the Wind (1984)
(ที่มา : <https://borkormee.com/2020/03/02/nausicaa-of-the-valley-of-the-wind/>)

1.2 การสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation)
เป็นการสร้างหุ่นจำลองขึ้นมาหรือใช้สิ่งของต่าง ๆ มาประกอบเป็นรูปร่างที่ต้องการ ซึ่งถ้าจำเป็นต้องใช้ทักษะทางศิลปะในการปั้น การถ่ายรูปแล้วนำรูปภาพมาเรียงกันให้เกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชันมักใช้แท่งลวดเพื่อนำมาเป็น โครงก่อนใช้พอยล์หุ้มชั้นสองแล้วตามด้วยดินน้ำมันเพื่อให้มีน้ำหนักที่มากเกินไป การทำแอนิเมชันนั้นไม่ใช่ขยับแค่ตัวหุ่นอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องขยับสิ่งแวดล้อมรอบข้างที่เคลื่อนที่เหมือนกัน จำเป็นต้องใช้ความอดทนและความละเอียดในการทำงาน



ภาพที่ 2.2 การสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน จากเรื่อง Fantastic Mr. Fox (2009)
(ที่มา : <https://raremeat.blog/fantastic-mr-fox-2009/>)

1.3 การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์โดยมีซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ที่สามารถช่วยให้งานสำเร็จจุล่ง โดยแอนิเมชันมี 2 ประเภท

1.3.1 แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) เน้นการวาดรูปเป็นหลักเหมือนการทำการ์ตูนแบบดั้งเดิมแต่ใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์รองรับ โดยแต่ละโปรแกรมมีเทคนิคในการทำแตกต่างกันไปตามความถนัดของผู้ผลิตเอง ซึ่งภาพแบบ 2 มิตินั้นจะมองเห็นได้เพียงความสูงและความกว้างเท่านั้น



ภาพที่ 2.3 การทำแอนิเมชัน 2 มิติ

1.3.2 แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) ปัจจุบันนิยมใช้โปรแกรม 3 มิติในการสร้างงานแอนิเมชันแอนิเมชัน เพราะสามารถมองเห็นทุกด้านของตัวละคร การขยับโมเดลในโปรแกรม 3 มิติ จะเป็นการใส่กระดูก Rigging และเทคนิคการใช้ก็มีส่วน ยิบย่อยมาก เช่น การใส่แสง-เงา การจำลองฟิสิกส์หรือการใช้เอฟเฟคต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ ปัจจุบันสามารถเรนเดอร์ 3 มิติ มาผสมเป็นฉากหรือวัตถุเพื่อหุ่นแรงในการวาด 2 มิติ ได้



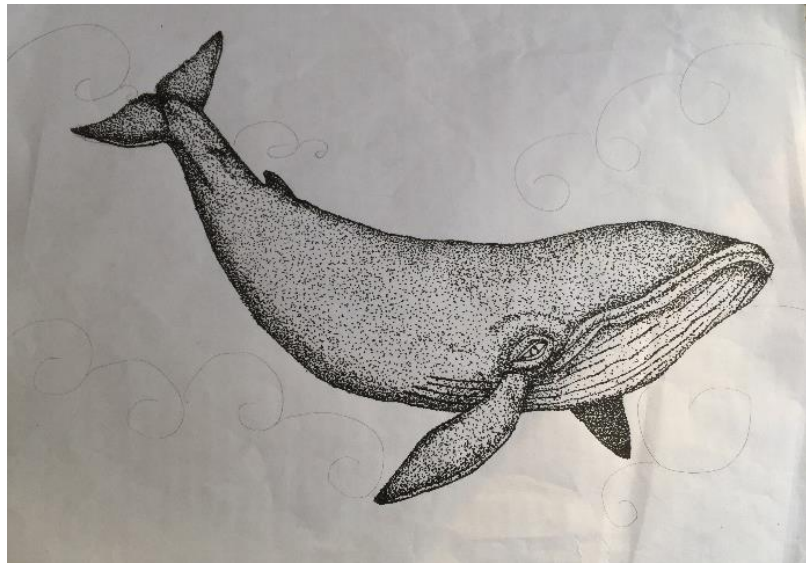
ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างโมเดล 3 มิติ

ทางคณะผู้จัดทำได้จากการที่ได้ศึกษาเรื่องการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ โดยการนำข้อดีของการ สร้างตัวละครแบบ 2 มิติ ที่มีความหลากหลายรูปแบบในการสร้าง และการสร้างฉากหลังแบบ 3 มิติ ที่สร้างครั้งเดียวแล้วสามารถใช้งานได้หลายครั้ง และง่ายต่อการเปลี่ยนมุมมอง โดยที่ไม่ต้องสร้างใหม่ นำมาปรับใช้ในการทำภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้

องค์ประกอบศิลป์

การวาดรูปหรือการวาดภาพ เป็นการขีดเขียนลงบนพื้นผิวใดก็ได้ที่ไม่มีเทคนิคที่ตายตัว ซึ่งศิลปินสามารถสร้างสรรค์ออกมาให้ได้รูปแบบที่ต้องการ ภาพวาดในแต่ละภาพสามารถสื่ออารมณ์ออกมาได้โดยที่ผู้ชมสามารถนำมาตีความกันเองซึ่งอาจจะไปในทางเดียวกับผู้วาดหรือแตกต่างกันก็ได้ ซึ่งพื้นฐานของการวาดรูปคือ จุดหรือเส้นต่าง ๆ

1. จุด เป็นการนำหมึกหรือดินสอจิ้มไปในอุปกรณ์ที่ต้องการลงสี โดยการสร้างงานศิลป์ของวิธีนี้จะเป็นการจุดไปเรื่อย ๆ เล่นกับการไล่สีของสีจนเป็นรูปภาพ เทคนิคการใช้จุดนี้จะใช้ทั้งความสามารถ สมาธิและความอดทนเนื่องจากการสร้างงานขึ้นมาสักชิ้นจำเป็นต้องใช้จุดจำนวนมากในการสร้างผลงาน



ภาพที่ 2.5 เทคนิคการจุดภาพ

2. เส้น เกิดจากจุดสองจุดแล้วลากยาวและขีดเขียน ศิลปะส่วนใหญ่จะใช้เวลาวาดเส้นเป็นหลักพื้นฐาน รวมทั้งการจัดองค์ประกอบ มิติเดียวและมีพื้นฐานเส้นอยู่ 2 ลักษณะคือ เส้นตรงและเส้นโค้ง ซึ่งเส้นแต่ละเส้นในการวาดจะถูกตีความที่ต่างออกไป และแต่ละเส้นนั้นก็มีความหมายในตัวของมันเอง ซึ่งลักษณะเส้นมีทั้งหมดอยู่ 7 ลายเส้น และแต่ละเส้นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

2.1 เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ทำให้รู้สึกมีความแข็งแรง มั่นคง ดูสง่า และหนักแน่น

2.2 เส้นนอน ให้ความรู้สึก ดูกว้างขวาง สงบนิ่ง ราบเรียบ และผ่อนคลาย

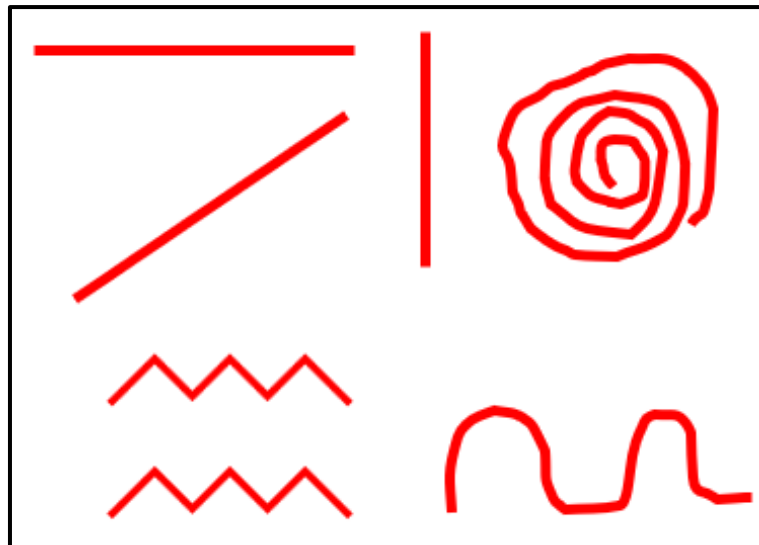
2.3 เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง เอนเอียง เคลื่อนไหว

2.4 เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซกแบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวแบบมีจังหวะ ไม่ ราบเรียบ อันตราย น่ากลัว

2.5 เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล

2.6 เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด มึนงง หรือสับสน

2.7 เส้นประ ให้ความรู้สึก ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



ภาพที่ 2.6 ลักษณะของเส้น

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life นำองค์ประกอบศิลป์มาออกแบบสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยนำ จุด และเส้นมาประกอบเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

ขนาดภาพ

1. ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot: ELS)

เป็นการถ่ายภาพในระยะที่ไกลมาก เพื่อให้เห็นบรรยากาศ และองค์ประกอบทั้งหมดในฉาก หรือเพิ่มให้เห็นความแตกต่างระหว่างฉากกับตัวละคร เหมาะสำหรับการแนะนำสถานที่ หรือฉากเปิดเรื่อง

2. ภาพไกล (Long Shot: LS)

เป็นการถ่ายภาพในระยะไกล เพื่อให้เห็นบรรยากาศ และส่วนประกอบในฉาก จะเน้นตัวแบบมากขึ้นโดยลักษณะจะเป็นภาพขนาดเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า เพื่อแสดงให้เห็นกิริยาท่าทางของตัวแบบในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ในทางภาพยนตร์มักใช้ในการเริ่มต้นและการเล่าเรื่องแบบไม่เน้นผู้แสดง

3. ภาพปานกลาง (Medium Shot: MS)

เป็นขนาดภาพที่ทำให้รายละเอียดของตัวแบบมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นภาพครึ่งตัวประมาณ ตั้งแต่หัวถึงเอว เน้นที่ตัวแบบ ไม่เน้นฉากหลังและรายละเอียดอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็น ภาพขนาดนี้ส่วนใหญ่นิยมใช้กัน เพราะสามารถให้รายละเอียดได้มากไม่น้อยเกินไป จะได้เห็นทั้งท่าทาง และอารมณ์ สีหน้าของตัวแบบไปพร้อม ๆ กัน

4. ภาพใกล้ (Close-up: CU)

ภาพถ่ายระยะใกล้ เพื่อเน้นวัตถุ หรือบางส่วนของวัตถุ ขยายให้เห็นรายละเอียดเฉพาะของวัตถุให้ชัดเจนมากขึ้น ขจัดสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ต้องการออกไป ในการถ่ายภาพบุคคลจะเป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าแบบมีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า แหวต รอยยิ้ม ส่วนใหญ่ เน้นความรู้สึกของผู้เป็นแบบที่สายตา แหวต ในฉากที่ต้องการแสดงให้เห็นอารมณ์ทางสีหน้าของแบบ

5. ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up: ECU, Big Close-Up Shot: BCU)

เป็นภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มาก ๆ เพื่อเน้นสิ่งที่ถ่ายให้เห็นรายละเอียดของวัตถุในกรณีวัตถุมีขนาดเล็กมาก ๆ หรือถ้าเป็นการถ่ายภาพบุคคล จะเป็นการถ่ายที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น โดยภาพที่ถูกขยายใหญ่ขึ้นก็จะทำให้เห็นรายละเอียดของภาพเป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องให้ได้อารมณ์มากขึ้น เช่น จับภาพที่ดวงตาในระยะประชิด เพื่อแสดงอารมณ์ของผู้ที่อยู่ในฉาก

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life นำภาพไกลมาก ภาพไกล ภาพปานกลาง ภาพใกล้ และภาพใกล้มาก ซึ่งใช้ระยะดังกล่าวในการประกอบเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันให้มีความสมจริง และเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครมากยิ่งขึ้น

ความละเอียดของวิดีโอ

ความละเอียดวิดีโอแบ่งบอกถึงรายละเอียดที่แสดงภายในวิดีโอ และความคมชัดของวิดีโอ โดยวัดจากจำนวนพิกเซลที่อยู่ในอัตราส่วนภาพมาตรฐาน 16:9 ซึ่งเป็นอัตราส่วนภาพที่นิยมใช้สำหรับโทรทัศน์ และจอภาพคอมพิวเตอร์ ยิ่งจำนวนพิกเซลมาก ความละเอียดก็ยิ่งมาก สำหรับความละเอียดทั่วไปที่ 720 และ 1080 วิธีเรียกความละเอียดนั้นอ้างอิงจากจำนวนรวมของพิกเซลที่เรียงตัวเป็นเส้นในแนวตั้งลงไปในพื้นที่แสดงผล ส่วนความละเอียดของวิดีโอ 2K, 4K หรือ 8K นั้นเรียกตามจำนวนพิกเซลที่เรียงตัวเป็นเส้นในแนวขวาง ความละเอียดวิดีโอที่นิยมใช้มีอยู่ 6 รูปแบบ ดังนี้

1. ความละเอียดของวิดีโอ ระดับ 8K

เป็นขนาดวิดีโอที่มีความละเอียดสูงที่สุดในปัจจุบัน ความกว้างแนวนอนและความสูงแนวตั้งอยู่ที่ $7,680 \times 4,320$ พิกเซล ให้ความละเอียดสูงกว่า 4K ถึง 4 เท่า และความละเอียดสูงกว่า Full HD ถึง 16 เท่า แต่ยังไม่เป็นที่นิยมมากนัก อีกทั้งยังมีในเรื่องของอุปกรณ์บันทึก จอแสดงผล และยังต้องใช้คอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูงมากในการตัดต่อวิดีโอที่ความละเอียดสูงระดับนี้

2. ความละเอียดของวิดีโอ ระดับ 4K

มีความกว้างแนวนอนและความสูงแนวตั้งอยู่ที่ $3,840 \times 2,160$ พิกเซล มาตรฐานของ 4K ที่ใช้กับโทรทัศน์และจอภาพคอมพิวเตอร์ทั่วไป ได้รับความนิยมมากขึ้นและเป็นมาตรฐานใหม่ของกล้องถ่ายภาพและกล้องถ่ายวิดีโอ

3. ความละเอียดของวิดีโอ ระดับ 2K

มีความกว้างแนวนอนและความสูงแนวตั้งอยู่ที่ $2,560 \times 1,440$ พิกเซล เป็นความละเอียดที่ใช้ในจอภาพคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ มักนิยมใช้ในงานโปรดัคชัน

4. ความละเอียดของวิดีโอ ระดับ Full HD

เป็นความละเอียดที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย มีความกว้างแนวนอนและความสูงแนวตั้งอยู่ที่ $1,920 \times 1,080$ พิกเซล มีอุปกรณ์รองรับที่หลากหลายด้วยกัน เช่น สมาร์ทโฟน โทรทัศน์ และจอภาพคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

5. ความละเอียดของวิดีโอ ระดับ HD

เป็นความละเอียดของวิดีโอที่มีอยู่ในกล้องถ่ายภาพยุคแรก ๆ ที่สามารถบันทึกวิดีโอได้ มีความกว้างแนวนอนและความสูงแนวตั้งอยู่ที่ $1,280 \times 720$ พิกเซล

6. ความละเอียดของวิดีโอ ระดับ SD

มีความกว้างแนวนอนและความสูงแนวตั้งอยู่ที่ 720 x 480 พิกเซล เป็นคุณภาพวิดีโอที่ไม่นิยมใช้งานแล้ว เพราะอุปกรณ์ในปัจจุบันนั้น รองรับการแสดงผลที่ละเอียดมากขึ้น



ภาพที่ 2.7 ความละเอียดของวิดีโอ

(ที่มา : <https://www.fotoinfo.online>)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life ได้เลือกใช้ความละเอียดของวิดีโอในระดับ Full HD (1920 x 1080 พิกเซล) เพราะเป็นคุณภาพไฟล์ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ให้คุณภาพสูงเพียงพอกับความละเอียดของจอสมาร์ทโฟนส่วนใหญ่ในปัจจุบัน เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บุศรินทร์ เอี่ยมธนากุล (2554) การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง ธรรมชาติ DESIGN ตอนไม้เท้ายอดกตัญญู ผลการวิจัยพบว่า การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) การพัฒนาสื่อการเรียน ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง ธรรมชาติ DESIGN ตอนไม้เท้ายอดกตัญญูมีวัตถุประสงค์เพื่อ เสริมสร้างการเรียนรู้ และปลูกฝังจิตสำนึก ด้านคุณธรรม และจริยธรรมให้กับเด็ก เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน และทำให้ดำเนินชีวิตไปในแนวทางที่ดี

นายธนกร กันเพ็ญ และนายบุรเศรษฐ์ ชิตบัณฑิตย์ (2562) ผลการวิจัยพบว่า จากการดำเนินโครงการสื่อสิ่งพิมพ์ AR เรื่อง let's see the camera angle and image size ผู้จัดทำได้พัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ AR เรื่อง let's see the camera angle and image size เพื่อพัฒนาทักษะการสร้าง และออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์AR เพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมได้รับประโยชน์จากการชมซึ่งเป็นการนำเสนอเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับมุมมองในงานสื่อมีเดีย เพื่อให้บุคคลที่สนใจได้ศึกษา

ยุพดี อินทสร คมกฤษ เจริญ กิจเกษม พลานิวัด และวัชรพงศ์ ศรีทา (2564) สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ “แสงสว่างในความมืด” งานวิจัยนี้พัฒนาขึ้นช่วยกระตุ้นจิตสำนึกของผู้ชมในเรื่องของความสัมพันธ์โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ด้วยค่าเฉลี่ย 4.59 แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จ ในการทำให้ผู้รับชมได้เรียนรู้ถึงคุณธรรมด้านความสัมพันธ์ซึ่งเป็น คุณธรรมสำคัญที่จำเป็นต้องได้รับการปลูกฝัง และพัฒนาให้เกิดขึ้นในแต่ละคน เพื่อจะช่วยเหลือหนุนในทางต่าง ๆ ที่ทำร่วมกันประสบผลสำเร็จตามความต้องการ อีกทั้งยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้รับชม

สันติภาพ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2558) ผลจากการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน พบว่าได้การ์ตูนแอนิเมชัน ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับสถาบันครอบครัว มีตัวละครหลัก 2 ตัว คือ แม่และลูกชาย การ์ตูน แอนิเมชันแทรกแง่คิดในเรื่องความรักของแม่ และลูก การแบ่งเวลา และการให้ความสำคัญ ผ่านตัวละครที่ไม่มีบทสนทนา ผลจากการศึกษา การ์ตูนแอนิเมชันเป็นรูปแบบสื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพเหมาะสมสำหรับเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม

งานวิจัยทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้น ทางคณะผู้จัดทำได้นำมาศึกษา และมาปรับใช้ในงานชิ้นนี้โดย ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life นั้นเป็นการให้ความบันเทิงทางอารมณ์เมื่อได้รับชม ใช้คาแรคเตอร์ตัวละครในการสื่ออารมณ์ที่น่าสนใจ มีสถานการณ์ที่ชวนให้คิดเพื่อให้ผู้ที่รับชมได้รู้สึกถึงแรงจูงใจหรือได้รับแรงบันดาลใจ

บทที่ 3

วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ

เรื่องย่อ (Synopsis)

เรื่องราวเกี่ยวกับคิมหันต์ ชายผู้มีความฝันที่อยากจะเป็นพ่อครัวมือหนึ่ง แต่หนทางที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของเขานั้นไม่ง่ายอย่างที่คิด ดังนั้นเขาจึงต้องพยายามทำ เพื่อให้ความฝันของตนเองนั้นเป็นจริง

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ณ บ้านหลังหนึ่ง มีคุณแม่ที่กำลังนั่งมองดูลูกชายของตนเองทำอาหารแม่นั่งมองด้วยสายตามีความสุขเมื่อเห็นว่าลูกชายทำในสิ่งที่ชอบ แต่ว่าไม่นานพ่อก็เดินเข้ามาด้วยท่าทางอารมณ์เสีย เมื่อเห็นว่าลูกชายทำอาหารพ่อไม่ชอบที่ลูกชายทำอาหารมักจะมาฝึกทำอาหาร และอยากเป็นพ่อครัว แต่ว่าพ่อคิดว่าอาชีพนี้ไม่ดี และไม่มีทางที่คิมหันต์จะประสบความสำเร็จจากอาชีพนี้ได้ พ่อพูดเถียงกับแม่จนคิมหันต์เห็นว่าท่าจะไม่ดี จึงเดินเข้ามาห้าม แต่มือของเขานั้นถือถ้วยชุปที่เพิ่งทำเสร็จมาด้วย ทำให้พ่อนั้นพลั้งปัดมือโดนถ้วยชุปของคิมหันต์จนร่วง พ่อรีบถามคิมหันต์ว่าเป็นอันตรายอะไรมั้ยแต่คิมหันต์ปัดมือของพ่อทิ้งด้วยสายตาที่ผิดหวัง คิมหันต์ขึ้นไปในห้องของตัวเอง คิมหันต์อยากจะไปทำงานตามความฝันของตัวเอง เลยมีความคิดที่จะไปตามล่าฝัน คิมหันต์เขียนจดหมายลาพ่อ และแม่จากนั้นพ่อ และแม่ได้เข้ามาเห็นจดหมายตอนที่คิมหันต์ไม่อยู่แล้ว พ่อและแม่เสียใจมาก และพ่อก็รู้สึกผิดมากที่ทำร้ายจิตใจของลูกตนเอง

คิมหันต์ได้ทำงานที่ร้านอาหารร้านหนึ่ง คิมหันต์เป็นพนักงานล้างจาน และเจ้าของร้านก็ให้ที่พักแก่คิมหันต์ คิมหันต์ทำงานที่นั่นอย่างตั้งใจ แม้ว่าคิมหันต์จะทำอาหารให้แม่ทานบ่อย ๆ แต่คิมหันต์ก็รู้สึกตื่นเต้นที่ได้เห็นเทคนิคต่าง ๆ ที่พ่อครัวใช้คิมหันต์ทำได้แค่แอบมองพ่อครัวของร้านทำอาหาร อย่างสนใจและตาเป็นประกาย ในทุก ๆ คืน หลังจากที่ร้านปิดคิมหันต์จะมีหน้าที่เก็บกวาดและทำความสะอาดห้องครัว คิมหันต์ชอบช่วงเวลานี้เพราะเขาจะได้ลองนำเทคนิคที่เขานั้นจดจำจากพ่อครัวแต่ละคนมาทดลองทำอาหาร คิมหันต์ทำแบบนี้ทุกวันจนชำนาญแต่คิมหันต์ก็ยังแอบมาฝึกหลังร้านปิดอยู่ทุก ๆ วัน

วันหนึ่งที่เจ้าของร้านอาหารลืมกุญแจบ้านไว้ที่ร้านเลยกลับมาเอาแต่ที่ร้านมีไฟห้องครัวเปิดอยู่เลยเข้าไปดู เจ้าของร้านได้เห็นคิมหันต์กำลังทำอาหารอยู่ด้วยท่าทีที่มีความสุข เจ้าของร้านต่อ

ว่าคิมหันต์ที่แอบมาใช้ครัวโดยไม่บอก แต่เจ้าของร้านก็ไม่ได้ไล่คิมหันต์ออกและยังขอชิมอาหารที่คิมหันต์ทำหน้าตาของอาหารนั้นดูน่ากินมาก เมื่อเจ้าของร้านได้ชิมก็ได้เดินออกจากห้องครัวไป คิมหันต์รู้สึกตกใจ และเจ้าของร้านก็เดินกลับมาพร้อมยื่นหมวกและผ้ากระเป๋านพ่อกครัวให้คิมหันต์ คิมหันต์ดีใจแล้วกอดเจ้าของร้าน

วันต่อมาคิมหันต์ได้ทำหน้าที่เป็นพ่อครัวของร้านและรูปของเขาได้ถูกติดไว้ที่ตำแหน่งพ่อครัว เพื่อให้ลูกค้าที่มาทานได้เลือกพ่อครัว แต่ว่าคิมหันต์เคยเป็นเด็กล้างจานและทำความสะอาดมาก่อน เลยไม่มีลูกค้าสักคนเลือกให้คิมหันต์นั้นทำอาหาร คิมหันต์มานั่งที่ห้องเก็บของอย่างเศร้าใจจนเจ้าของร้านมานั่งข้าง ๆ เขาพร้อมลูบหลังเพื่อปลอบใจ วันต่อมาคิมหันต์นั่งเหงา ๆ เปื้อนอายจนใกล้เวลาปิดร้านแต่ในที่สุดเด็กเสิร์ฟก็นำออเดอร์ที่มีคนสั่งอาหารต้องการให้คิมหันต์เป็นคนทำมาให้เขา คิมหันต์ตื่นเต้นและดีใจมากกว่าในที่สุดเขาก็จะได้ทำอาหาร คิมหันต์ใช้สมาธิในการทำอาหารอย่างมาก ระหว่างที่คิมหันต์ได้โชว์ฝีมือในการทำอาหารก็มีคนยกโทรศัพท์ขึ้นมาถ่ายลีลาการทำอาหารของเขา คลิปวิดีโอการทำอาหารของคิมหันต์ถูกอัปโหลดลงโซเชียล มียอดผู้เข้าชมและยอดถูกใจพุ่งถึงหมื่นภายในคืนเดียว และที่ร้านอาหารที่คิมหันต์เป็นพ่อครัวนั้นก็มีคนต่อคิวยาวเพื่อจะให้คิมหันต์ที่เป็นพ่อครัวทำอาหารและคิมหันต์ก็มีชื่อเสียงเรื่องฝีมือโด่งดังไปทั่ว

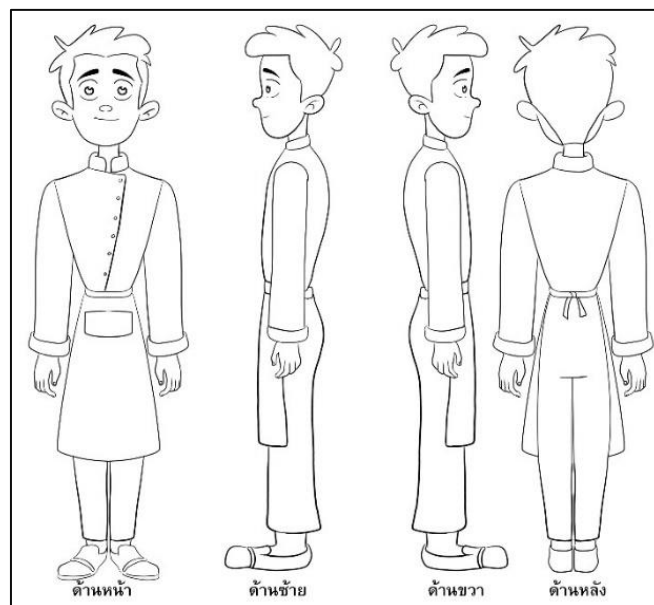
คิมหันต์ได้ไปย้อนดูคลิปที่ทำให้ตนเองดังก็พบว่าลูกค้าที่เป็นคนสั่งอาหารให้เขาทำวันนั้นคือพ่อของเขา คิมหันต์ได้รับกลับบ้านที่ตนเองหนีออกมา เมื่อคิมหันต์ถึงบ้านและเปิดประตูเข้าไป ก็พบพ่อและแม่ของคิมหันต์นั่งอยู่โต๊ะทานอาหาร พ่อรู้สึกผิดที่ทำร้ายคิมหันต์และขอโทษที่ไม่เชื่อในความฝันของคิมหันต์ จากนั้นทั้งสามคนก็กอดกัน เย็นวันนั้นคิมหันต์ได้ทำอาหารเย็นที่บ้านของเขาให้พ่อและแม่ทาน

ออกแบบตัวละคร (Character Design)

การออกแบบตัวละครในแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากลักษณะการออกแบบตัวละครแอนิเมชันญี่ปุ่น และซีรีส์เกาหลี

1. ตัวละครคิมหันต์ เพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 180 เซนติเมตร น้ำหนัก 58 กิโลกรัม มีผมสีดำ สีผิวขาวเหลือง มีดวงตาสีดำ เป็นเด็กหนุ่มวัยรุ่น ชอบทำอาหารและมีความฝันอยากจะเป็นพ่อครัว ทำอาหาร การแต่งกาย ชุดพ่อครัวสีขาวแขนยาว ผ่ากันเปื้อนสีดำผูกที่เอว กางเกง สแล็คสีดำ สวมรองเท้าสีดำ อุปนิสัย มีความมุ่งมั่น อารมณ์อ่อนไหวง่าย รักความสะอาด

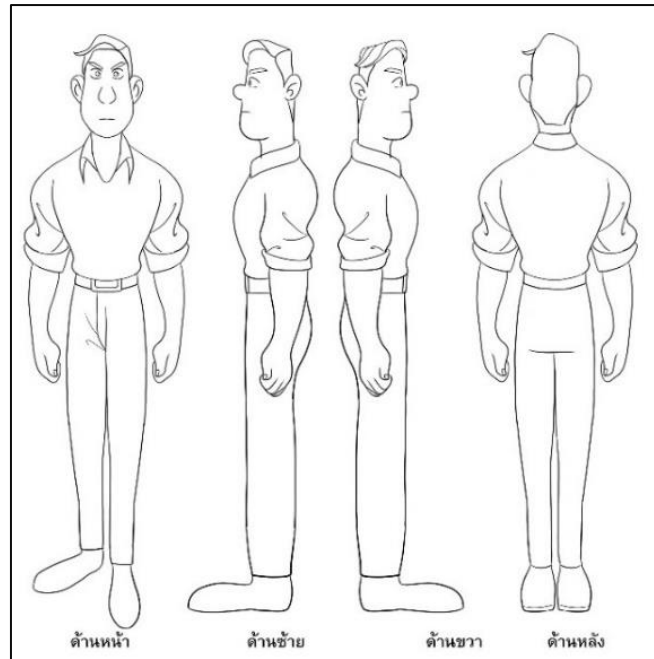
แนวคิดในการสร้างตัวละคร คิมหันต์ มีต้นแบบมาจากเด็กหนุ่มวัยรุ่นเกาหลี การแต่งกาย เสื้อพ่อครัว และผ่ากันเปื้อนสื่อถึงการทำอาชีพพ่อครัว มีผมสีดำ สีผิวขาวเหลือง มีดวงตาสีดำ สื่อถึง คนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ดังภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 ออกแบบตัวละครคิมหันต์

2. ตัวละครพ่อ เพศชาย อายุ 42 ปี ส่วนสูง 187 เซนติเมตร น้ำหนัก 86 กิโลกรัม มีผมสีดำ สีผิวขาวเหลือง มีดวงตาสีน้ำตาล ร่างกายกำยำเพราะออกกำลังกาย การแต่งกาย เสื้อเชิ้ตสีฟ้าอ่อน เข็มขัดหนัง กางเกงสแล็คสีดำ รองเท้าบูทสีดำ อุปนิสัย อารมณ์ร้อน คิดมาก เป็นผู้นำ เป็นคนชอบเอาชนะ

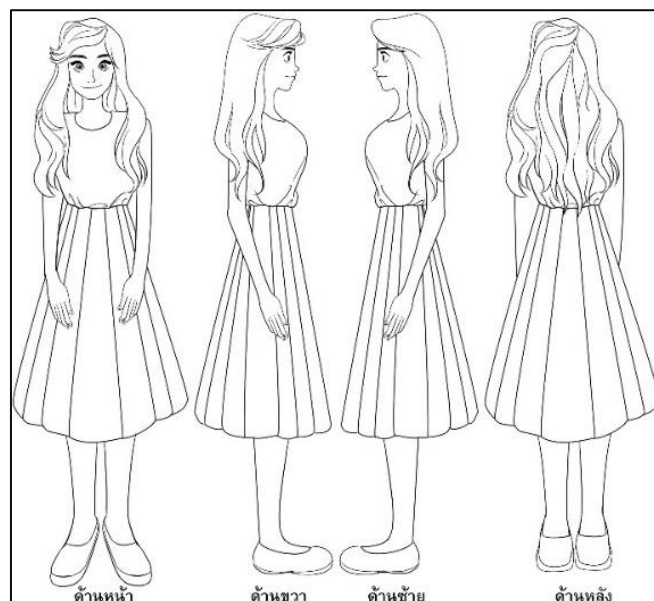
แนวคิดในการสร้างตัวละคร พ่อ ได้แรงบันดาลใจมาจากผู้ชายหัวหน้าครอบครัวผู้เป็นสามีที่มี ความเป็นผู้นำที่มีอารมณ์ร้อน คิ้วหนาโก่งให้ใบหน้าดูเคร่งขรึม สีผิวขาวเหลือง มีดวงตาสีน้ำตาล สื่อถึงความเป็นคนเอเชีย การแต่งกายเสื้อเชิ้ตสีขาว มีเข็มขัดหนังสีดำ กางเกงสแล็คสีดำ สวมรองเท้าบูทสีดำ สื่อถึงความสะอาดดูภูมิฐาน และเป็นวัยทำงาน ดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 ออกแบบตัวละครพ่อ

3. ตัวละครแม่ เพศหญิง อายุ 40 ปี ส่วนสูง 175 เซนติเมตร น้ำหนัก 55 กิโลกรัม มีผมสีน้ำตาลออกแดง สีผิวขาว มีดวงตาสีดำ ผมยาวถึงข้อศอกไม่มัดผม การแต่งกาย ชุดเดรสสีชมพู กระโปรงยาวถึงใต้เข่า สวมรองเท้าทรงบัลเลต์สีขาว อุปนิสัย ใจดี สุภาพเรียบร้อย

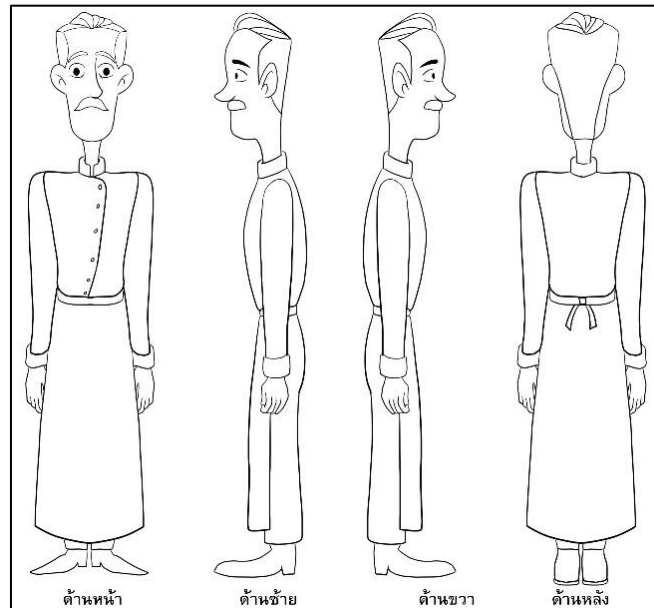
แนวคิดในการสร้างตัวละคร แม่ให้สวมชุดรัดกุม เพื่อให้ดูเรียบร้อยบอบบาง มีความน่าถนุถนอม มีผมสีน้ำตาลออกแดง สีผิวขาว มีดวงตาสีดำ สีสันถึง คนเอเชียตะวันออก ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 ออกแบบตัวละครแม่

4. ตัวละครเจ้าของร้าน เพศชาย อายุ 56 ปี ส่วนสูง 180 เซนติเมตร น้ำหนัก 56 กิโลกรัม มีผมสีเทา สีผิวขาวเหลือง มีดวงตาสีดำ มีหนวดสีขาว การแต่งกาย ชุดพ่อครัวสีขาวแขนยาว ผ่ากันเปื้อนสีดำผูกที่เอว กางเกงสแล็คสีดำ สวมรองเท้าสีดำ อุปนิสัยใจดี อารมณ์ขัน

แนวคิดในการสร้างตัวละคร เจ้าของร้านได้แรงบันดาลใจจากชายสูงอายุ หน้าตาอ้วนแถมแจ่มใส สื่อให้เห็นว่าเป็นคนอารมณ์ดี มีผมสีเทา มีหนวดสีขาว สื่อถึงควมมีอายุ สีผิวขาวเหลือง มีดวงตาสีดำ สื่อถึงคนเอเชียตะวันออก ดังภาพที่ 3.4



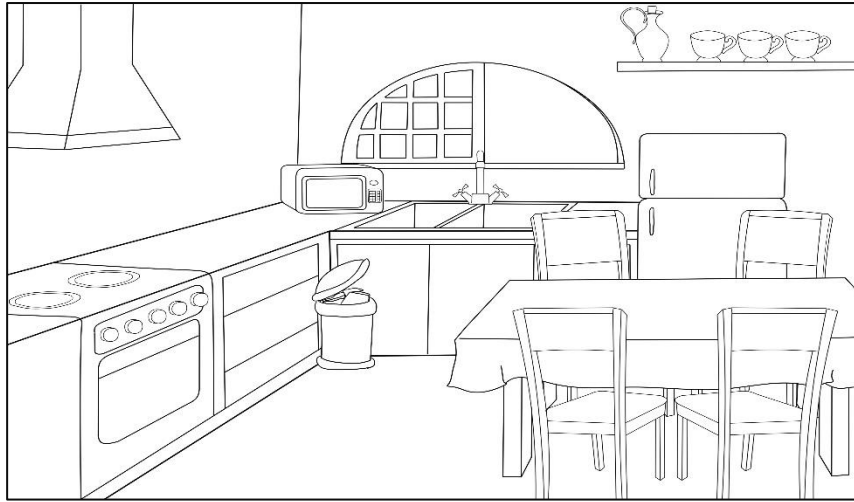
ภาพที่ 3.4 ออกแบบตัวละครเจ้าของร้าน

ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)

การออกแบบฉากและอุปกรณ์ เน้นความเรียบง่ายและไม่ซับซ้อนเพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมและเข้าใจได้ง่าย ว่าสถานที่นั้นเป็นที่ไหน

1. ฉากห้องครัวที่บ้าน ประกอบด้วย เคาน์เตอร์รูปตัวแอล และเคาน์เตอร์ประกอบด้วยเตาแก๊ส เครื่องดูดควันบนเตา ไมโครเวฟ อ่างล้างจาน ด้านบนอ่างล้างจานมีหน้าต่างทรงครึ่งวงกลม ทางขวาของอ่างล้างจานจะเป็นตู้เย็น บนตู้เย็นมีชั้นวางขวดและแก้วเป็นการประดับตกแต่ง และโต๊ะรับประทานอาหารอยู่ด้านหน้าของตู้เย็นจำนวน 1 โต๊ะ มีผ้าคลุมโต๊ะสีแดง และมีเก้าอี้ 4 ตัว

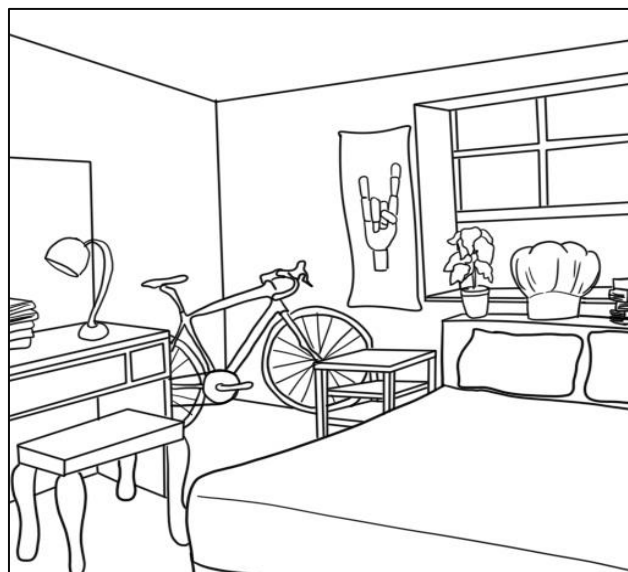
แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องการสร้างห้องครัวที่ไม่ใหญ่มาก สำหรับบ้านที่มีสมาชิกน้อย เก้าอี้ 4 ตัว สื่อว่าเป็นห้องครัวเล็ก ๆ ห้องครัวเป็นสีพื้นที่ไม่ฉูดฉาดเพื่อให้ดูสะอาดเรียบร้อย มีหน้าต่างให้มองเห็นภายนอกแสดงให้เห็นว่าห้องครัวดูกว้างขึ้นแม้ห้องมีขนาดเล็ก ดังภาพที่ 3.5



ภาพที่ 3.5 ออกแบบฉาก ห้องครัวที่บ้าน

2. ฉากห้องนอนของคิมหันต์ ภายในห้องประกอบด้วย เตียงนอนผ้าปูสีฟ้าคราม หัวเตียงมีกระถางต้นไม้ หนังสือ และหมวกของเซฟ ด้านบนของหัวเตียงมีหน้าต่าง ทางซ้ายของหน้าต่างมีรูปภาพแปะอยู่ ทางซ้ายของปลายเตียงมีโต๊ะอ่านหนังสือหรือทำการบ้านพร้อมเก้าอี้ บนโต๊ะประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ หนังสือต่าง ๆ ผนังห้องทางซ้ายมีจักรยานสีดำแดงพิงอยู่

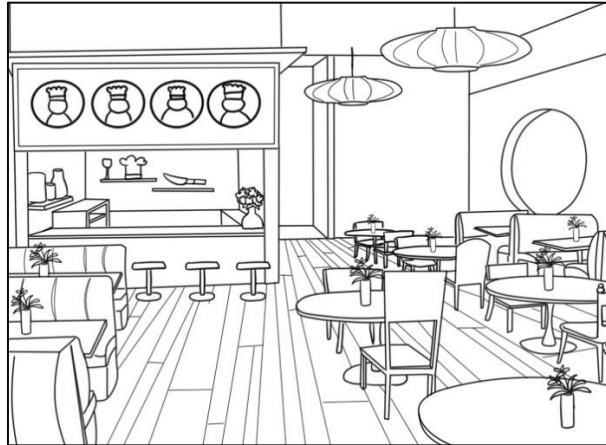
แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องการให้รู้ว่าเป็นห้องนอนของวัยรุ่นชาย โดยภายในห้องประกอบด้วยจักรยาน และภาพที่เด็กผู้ชายชอบแปะที่ผนังห้อง สีโปสเตอร์โทนมืด มีหมวกเซฟที่หัวเตียง เพื่อสื่อให้เห็นว่าเจ้าของห้องชอบการทำอาหาร ดังภาพที่ 3.6



ภาพที่ 3.6 ออกแบบฉาก ห้องนอนคิมหันต์

3. ฉากร้านอาหาร ประกอบด้วย เคาน์เตอร์บาร์ไว้ให้ลูกค้าได้เห็นพ่อครัวทำอาหารเป็นพื้นที่สำหรับโชว์ของพ่อครัว บนเคาน์เตอร์บาร์มีรูปของพ่อครัวที่ถูกการันตีว่าทำอาหารได้ดีเยี่ยม เพดานของห้องรับประทานอาหารเป็นโคมระย้าสีฟ้า ผนังของผนังห้องมีบานหน้าต่างที่เป็นทรงกลม

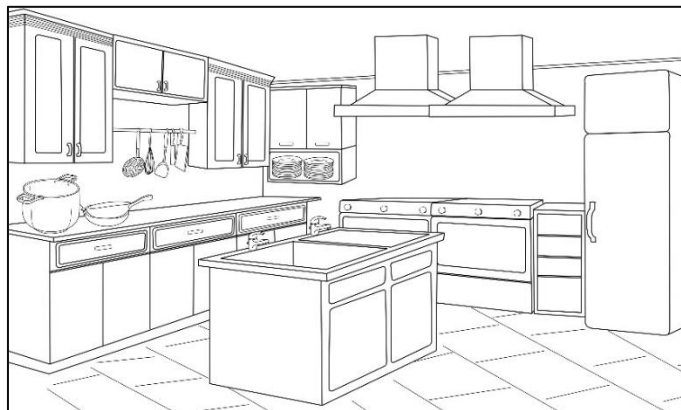
แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องการให้ร้านอาหารมีพื้นที่ให้ลูกค้าได้เห็นลีลาการทำอาหารของพ่อครัว มีโต๊ะ และเก้าอี้หลายตัวเพื่อสื่อว่าร้านนี้มีพื้นที่รองรับลูกค้ามากมาย มีรูปของพ่อครัวติดอยู่เพื่อให้ลูกค้าได้เลือกพ่อครัวที่จะทำอาหารให้ ดังภาพที่ 3.7



ภาพที่ 3.7 ออกแบบฉาก ร้านอาหาร

4. ฉากห้องครัวที่ร้านอาหาร เป็นห้องครัวหลักที่ใช้ทำอาหารของร้านค้า ประกอบด้วย เคาน์เตอร์ชั้นวางของทางฝั่งซ้ายของห้อง กลางห้องเป็นซิงค์ล้างจาน หลังห้องเป็นเตาจำนวน 2 เตา และมีเครื่องดูดควันข้างบนเตาจำนวน 2 เครื่อง ทางขวาของเตาเป็นตู้เย็น

แนวคิดในการออกแบบฉาก ออกแบบให้ห้องครัวมีเคาน์เตอร์และชั้นวางของให้เป็นระเบียบเรียบร้อย ดังภาพที่ 3.8



ภาพที่ 3.8 ออกแบบฉาก ห้องครัวที่ร้านอาหาร

6. ฉากห้องเก็บวัตถุดิบ ประกอบด้วย ชั้นเก็บวัตถุดิบทั่วมุมห้องทุกชั้นเต็มไปด้วยผัก และเครื่องปรุงนานาชนิด ตรงกลางห้องมีโต๊ะเก้าอี้ขนาดกลาง บนเพดานมีโคมไฟระย้าสีแดง

แนวคิดในการออกแบบฉาก ออกแบบให้เป็นห้องเก็บวัตถุดิบในการทำอาหารที่จัดเรียงเป็นระเบียบเรียบร้อย ดังภาพที่ 3.9



ภาพที่3.9 ออกแบบฉาก ห้องเก็บวัตถุดิบ

ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effect Design)

ออกแบบดนตรี และเสียงประกอบของแอนิเมชันในแต่ละฉาก แต่ละสถานที่ และการดำเนินเรื่องราวในแอนิเมชัน

ตารางที่ 3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ

Scene	Music/Sound	Concept
1	game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3	เป็นเพลงแนวสดใส ผ่อนคลาย
	stove-36832.mp3	เป็นเสียงเปิดเตาแก๊สจุดไฟ
	pot-of-water-boiling-54873.mp3	เป็นเสียงน้ำเดือดในหม้อ
	footsteps-on-wood-floor-14735.mp3	เป็นเสียงเท้าเดินบนพื้น
	plate-break-1-36468.mp3	เป็นเสียงจานร่วงแตก
	nostalgia-piano-and-strings-5031.mp3	เป็นเสียงเพลงแนวเศร้า
2	writing-with-pencil-26110.mp3	เป็นเสียงดินสอเขียนบนกระดาษ
	love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3	เป็นเสียงเพลงแนวเศร้า
3	love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3	เป็นเสียงเพลงแนวเศร้า
	footsteps-on-wood-floor-14735.mp3	เป็นเสียงเท้าเดินบนพื้น
4	doing-the-dishes-56554.mp3	เป็นเสียงน้ำ และล้างจาน
5	footsteps-on-wood-floor-14735.mp3	เป็นเสียงเท้าเดินบนพื้น
	pot-of-water-boiling-54873.mp3	เป็นเสียงน้ำเดือดในหม้อ
6	footsteps-on-wood-floor-14735.mp3	เป็นเสียงเท้าเดินบนพื้น
	pot-of-water-boiling-54873.mp3	เป็นเสียงน้ำเดือดในหม้อ
7	pot-of-water-boiling-54873.mp3	เป็นเสียงน้ำเดือดในหม้อ
	spoon-clanking-in-ceramic-bowl-104814	เป็นเสียงช้อนกระทบจาน
	tasting-the-soup-43610	เป็นเสียงชดน้ำซุป
	footsteps-on-wood-floor-14735.mp3	เป็นเสียงเท้าเดินบนพื้น

ตารางที่ 3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ (ต่อ)

Scene	Music/Sound	Concept
8	game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3	เป็นเพลงแนวสดใส ผ่อนคลาย
	game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3	เป็นเพลงแนวสดใส ผ่อนคลาย
9	game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3	เป็นเพลงแนวสดใส ผ่อนคลาย
10	Inspiring Background Piano Music for Videos No Copyright Music.mp3	เป็นเพลงแนวตื่นเต้น สนุกสนาน
	small-restaurant-atmosphere-59507.mp3	เป็นเสียงผู้คนพูดคุยและทานอาหารในร้านอาหาร
	cutting-board-chops-scrapes-61998.mp3	เป็นเสียงหั่นวัตถุดิบ ทำอาหารบนเขียง
	food_prep_1_cw-72136.mp3	เป็นเสียงกระทะที่กำลังผัดอาหาร
11	game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3	เป็นเพลงแนวสดใส ผ่อนคลาย
12	love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3	เป็นเสียงเพลงแนวเศร้า
	footsteps-on-wood-floor-14735.mp3	เป็นเสียงเท้าเดินบนพื้น
13	love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3	เป็นเสียงเพลงแนวเศร้า
	footsteps-on-wood-floor-14735.mp3	เป็นเสียงเท้าเดินบนพื้น
	game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3	เป็นเพลงแนวสดใส ผ่อนคลาย
	pot-of-water-boiling-54873.mp3	เป็นเสียงน้ำเดือดในหม้อ
14	love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3	เป็นเสียงเพลงแนวเศร้า

ตารางที่ 3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ (ต่อ)

Scene	Music/Sound	Concept
15	love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3	เป็นเสียงเพลงแนวเศร้า
	game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3	เป็นเพลงแนวสดใส ผ่อนคลาย
16	pot-of-water-boiling-54873.mp3	เป็นเสียงน้ำเดือดในหม้อ
	game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3	เป็นเพลงแนวสดใส ผ่อนคลาย

บทภาพยนตร์ (Screen Play)

ในแต่ละฉาก ระบุการกระทำของตัวละคร สถานที่ และเวลาในการดำเนินเรื่องราวแอนิเมชัน

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์

Scene	Location	Time	Script
1	ห้องครัวที่บ้าน (Shot 1)	กลางวัน	คิมหันต์ทำอาหารให้แม่ และเมื่อพ่อเข้ามาทั้งสามก็เริ่มมีปากเสียงกัน จนพ่อพลั้งมือปัดถ้วยซุ๊ปที่คิมหันต์ถือ
2	ห้องนอนของคิมหันต์ (Shot 1)	เย็น	คิมหันต์นั่งที่โต๊ะอ่านหนังสือเขียนบางอย่าง
3	ห้องนอนของคิมหันต์ (Shot 2)	กลางคืน	พ่อและแม่เข้ามาเห็นจดหมายลาของคิมหันต์
4	ห้องครัวที่ร้านอาหาร (Shot 1)	เย็น	คิมหันต์เป็นพนักงานล้างจาน และคอยแอบดูพ่อครัวที่ทำอาหาร
5	ห้องครัวที่ร้านอาหาร (Shot 2)	กลางคืน	คิมหันต์แอบทำอาหารในช่วงที่ร้านปิด
6	ร้านอาหาร (Shot 1)	กลางคืน	เจ้าของร้านกลับมาที่ร้านและเห็นว่าห้องครัวยังมีไฟเปิดอยู่

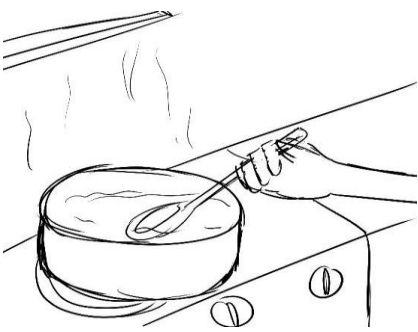
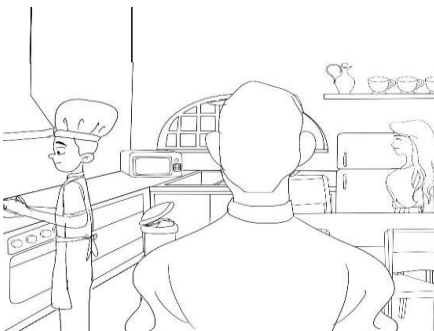
ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
7	ห้องครัวร้านอาหาร (Shot 3)	กลางคืน	เจ้าของร้านเห็นคิมหันต์แอบมา ทำอาหารและได้พูดต่อว่า จากนั้นได้ ลองชิมอาหารที่คิมหันต์ทำและได้รู้ว่า คิมหันต์มีฝีมือทำอาหารที่ดีเยี่ยม จึง มอบหมวกพ่อครัวให้คิมหันต์
8	ร้านอาหาร (Shot 2)	เช้า	รูปของคิมหันต์ถูกติดที่หน้าเคาน์เตอร์ บาร์ของร้านอาหาร
9	หลังร้านอาหาร (Shot 1)	เย็น	คิมหันต์นั่งเศร้าที่ไม่ได้ถูกเลือกจาก ลูกค้าเลย และเจ้าของร้านได้มา ปลอบใจ
10	ห้องครัวร้านอาหาร (Shot 4)	กลางวัน	คิมหันต์กำลังล้างจานและได้มือเดอร์ จากลูกค้าที่ต้องการให้คิมหันต์เป็น ผู้ทำ
11	ร้านอาหาร (Shot 3)	กลางวัน	คิมหันต์โชว์ลีลาการทำอาหาร และได้ มีโทรศัพท์ยกขึ้นมาถ่ายการกระทำนั้น
12	ห้องครัวร้านอาหาร (Shot 5)	กลางวัน	เหล่าพ่อครัวที่สนอกสนใจกับคลิป วิดีโอของคิมหันต์ที่โด่งดังไปทั่ว
13	ร้านอาหาร (Shot 4)	กลางวัน	คนรอต่อคิวที่ร้านอาหาร
14	ห้องครัวร้านอาหาร (Shot 6)	เย็น	คิมหันต์ดูคลิปวิดีโอที่ทำให้ตนเองเป็น ที่รู้จัก และได้เห็นพ่อของตนในคลิปนั้น จึงรู้ว่าพ่อคือคนที่สั่งอาหารวันนั้น และ เลือกให้คิมหันต์ทำ
15	ห้องครัวที่บ้าน (Shot 2)	เย็น	คิมหันต์พบกับพ่อและแม่ พ่อสวมกอด คิมหันต์พร้อมร้องไห้
16	ห้องครัวที่บ้าน (Shot 3)	กลางคืน	พ่อและแม่ของคิมหันต์นั่งมองเขา ทำอาหารเย็นให้อย่างมีความสุข

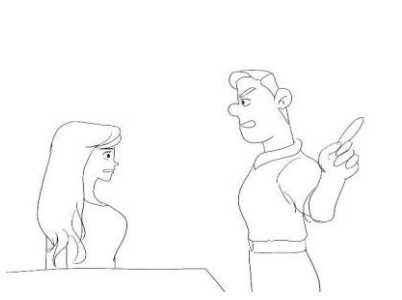
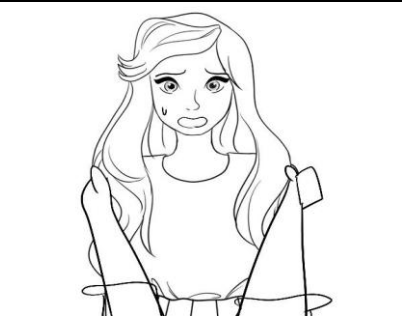
บทภาพ (Storyboard)

บทภาพแสดงรูปภาพการดำเนินเรื่องที่ออกแบบในแต่ละฉาก รายละเอียดของแต่ละฉากและเวลาในการดำเนินเรื่อง มุมกล้อง เสียงบรรยาย และเสียงประกอบ

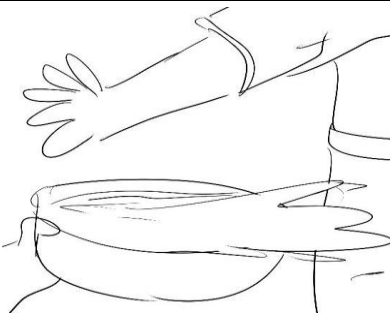
ตารางที่ 3.3 บทภาพ

Storyboard	Descriptions	Scene
	มือของคิมหันต์คนซูป ในหม้อที่กำลังเดือด	Scene: 1 Shot 1 Time: 00:00:00 – 00:00:02 Camera: CU Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp4
	แม่มองคิมหันต์ ทำอาหารอย่างมีความสุข	Scene: 1 Shot 2 Time: 00:00:02 – 00:00:05 Camera: MS Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp4
	ในห้องครัวที่บ้าน คิมหันต์กำลังยืนอยู่ หน้าเตามือพลางคน ซูปที่กำลังเดือดใน หม้อแม่นั่งมองคิมหันต์ ที่โต๊ะทานอาหาร จากนั้นพ่อก็เดินเข้ามา	Scene: 1 Shot 3 Time: 00:00:05 – 00:00:07 Camera: MLS Sound: footsteps-on-wood-floor-14735.mp3

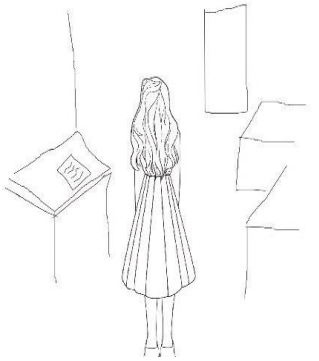
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	พ่อตรงไปหาแม่ที่กำลังนั่งอยู่ และเริ่มพูดต่อว่า	Scene: 1 Shot 4 Time: 00:00:07 – 00:00:10 Camera: MLS Sound: -
	พ่อพูดอย่างไม่พอใจที่แม่ไม่เข้าใจพ่อ และให้คิมหันต์ทำอาหาร	Scene: 1 Shot 5 Time: 00:00:10 – 00:00:15 Camera: MS Sound: -
	พ่อจับที่แขนแม่และบีบมือ โดยที่ไม่ได้ตั้งใจจนแม่รู้สึกเจ็บ	Scene: 1 Shot 6 Time: 00:00:15 – 00:00:19 Camera: MS Sound: -
	คิมหันต์มองดูเหตุการณ์และมือถือน้ำถ้วย	Scene: 1 Shot 7 Time: 00:00:19 – 00:00:21 Camera: MLS Sound: footsteps-on-wood-floor-14735.mp4

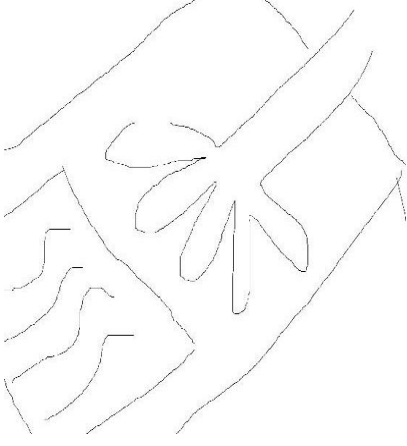
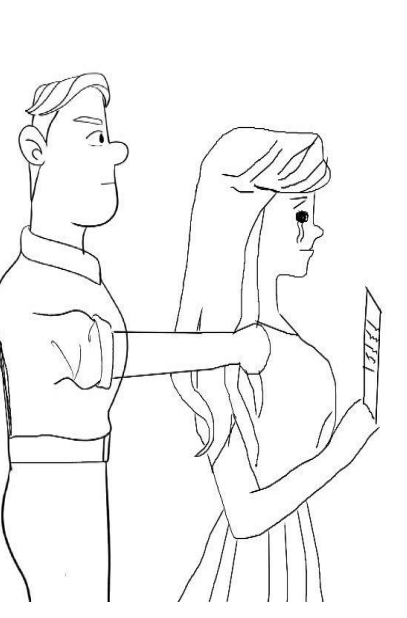
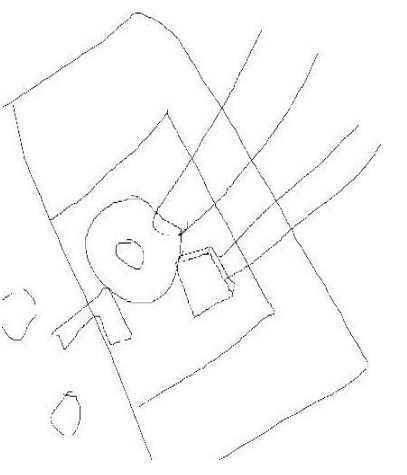
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	คิมหันต์เดินไปหาพ่อและแม่เพื่อพยายามจะห้ามพ่อ โดยที่ในมือยังคงถือถ้วยชุป	Scene: 1 Shot 8 Time: 00:00:21 – 00:00:29 Camera: MLS Sound: footsteps-on-wood-floor-14735.mp4
	พ่อเผลอปิดมือไปโดนถ้วยชุปที่คิมหันต์กำลังถืออยู่	Scene: 1 Shot 9 Time: 00:00:29 – 00:00:31 Camera: CU Sound: plate-break-1-36468.mp4
	คิมหันต์มองถ้วยที่ร่วงลงพื้นอย่างตกใจ	Scene: 1 Shot 10 Time: 00:00:31 – 00:00:33 Camera: MS Sound: -
	พ่อพยายามเข้าไปดู คิมหันต์ว่าได้รับอันตรายหรือไม่	Scene: 1 Shot 11 Time: 00:00:33 – 00:00:36 Camera: MS Sound: -

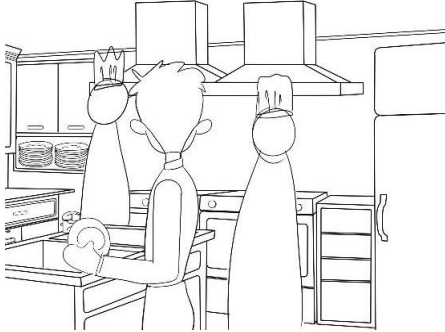
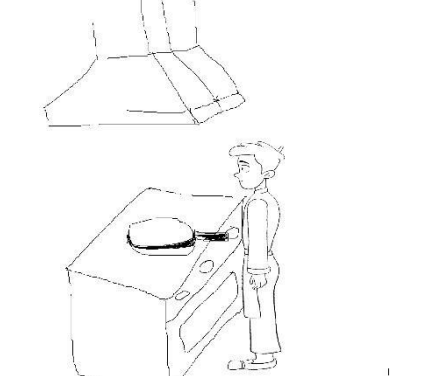
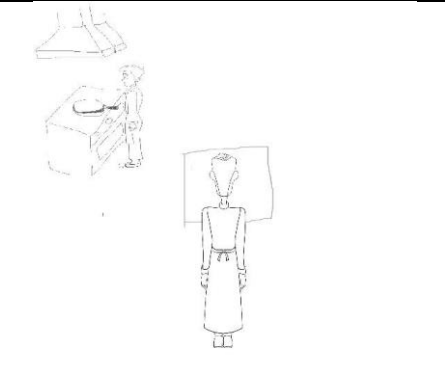
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	คิมหันต์ปิดมือของพ่อทิ้ง และไม่ต้องการให้พ่อเข้ามา ยุ่ง	Scene: 1 Shot 12 Time: 00:00:36 – 00:00:40 Camera: MS Sound: -
	พ่อมองอย่างรู้สึกผิด	Scene: 1 Shot 13 Time: 00:00:40 – 00:00:43 Camera: MS Sound: -
	คิมหันต์นั่งเขียนจดหมาย ลาในห้องนอนของ ตนเอง	Scene: 2 Shot 1 Time: 00:00:43 – 00:00:46 Camera: MLS Sound: love-story-sad- emotional-nostalgic- minimal-piano-9630.mp4
	แม่เข้าห้องมาก็ไม่พบ คิมหันต์ และเห็น กระดาษที่วางบนโต๊ะจึง เดินเข้าไปดู	Scene: 3 Shot 1 Time: 00:00:46 – 00:00:50 Camera: LS Sound: love-story-sad- emotional-nostalgic- minimal-piano-9630.mp4

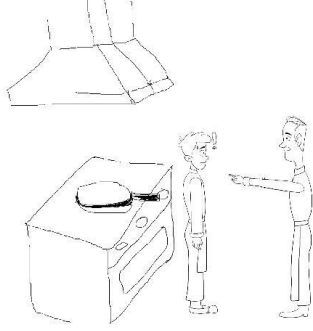
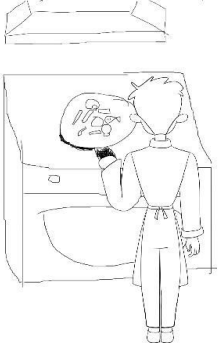
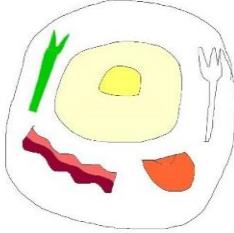
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มือแม่หยิบจดหมายบนโต๊ะ	Scene: 3 Shot 2 Time: 00:00:50 – 00:00:53 Camera: CU Sound: love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp4
	แม่อ่านจดหมาย และเริ่มร้องไห้ จากนั้นพ่อได้เดินเข้ามา พ่อพูดอย่างรู้สึกผิดที่ทำให้คิมหันต์หนีไป	Scene: 3 Shot 3 Time: 00:00:53 – 00:01:02 Camera: MS Sound: love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp4 love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp4
	มือของคิมหันต์กำลังล้างจานที่ซิงค์ล้างจานในห้องครัวร้านอาหาร	Scene: 4 Shot 1 Time: 00:01:02 – 00:01:06 Camera: CU Sound: doing-the-dishes-56554.mp3

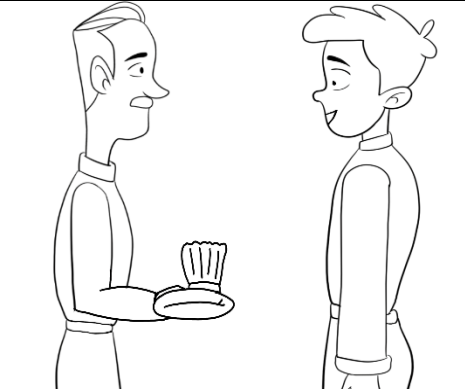
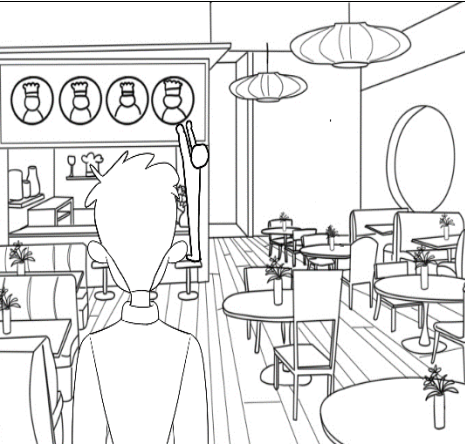
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	คิมหันต์ล้างจานแต่ สายตามองไปที่พ่อครัวที่ ทำอาหารอย่างสนใจ	Scene: 4 Shot 2 Time: 00:01:06 – 00:01:09 Camera: MLS Sound: doing-the- dishes-56554.mp3
	คิมหันต์แอบทำอาหาร หลังจากร้านปิดอย่างมี ความสุข และตั้งใจ	Scene: 5 Shot 1 Time: 00:01:09 – 00:01:19 Camera: LS Sound: pot-of-water- boiling-54873.mp3
	เจ้าของร้านกลับเข้ามา ในร้านเพราะลืมของแต่ ได้ยินเสียงคนกำลัง ทำอาหารจึงรีบไปดู เพราะกลัวเป็นขโมย	Scene: 6 Shot 1 Time: 00:01:19 – 00:01:23 Camera: LS Sound: footsteps-on- wood-floor-14735.mp3
	เจ้าของร้านเดินเข้าไปใน ห้องครัว และเห็น คิมหันต์ทำอาหารอยู่	Scene: 7 Shot 1 Time: 00:01:23 – 00:01:26 Camera: ELS Sound: pot-of-water- boiling-54873.mp3

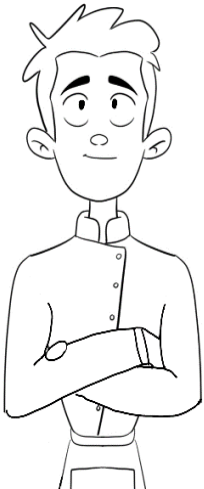
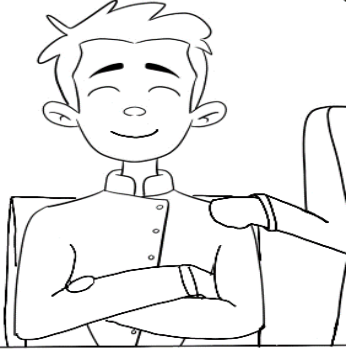
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	เจ้าของร้านพูดเรียกคิมหันต์ที่กำลังทำอาหาร แล้วเริ่มพูดตำหนิคิมหันต์ที่แอบบมาใช้ครัวตอนที่ร้านปิดและไม่มีคน เจ้าของร้านให้คิมหันต์จัดการอาหารที่ทำไปแล้วให้เสร็จ ดีกว่าที่จะต้องทิ้งไป	Scene: 7 Shot 2 Time: 00:01:26 – 00:01:39 Camera: LS Sound: pot-of-water-boiling-54873.mp3
	คิมหันต์กลับไปสนใจอาหารตามที่เจ้าของร้านบอกอย่างกังวล	Scene: 7 Shot 3 Time: 00:01:39 – 00:01:44 Camera: LS Sound: -
	คิมหันต์จัดอาหารให้เจ้าของร้าน	Scene: 7 Shot 4 Time: 00:01:44 – 00:01:47 Camera: CU Sound: -
	เจ้าของร้านชิมอาหารของคิมหันต์	Scene: 7 Shot 5 Time: 00:01:47 – 00:01:52 Camera: MS Sound: tasting-the-soup-43610.mp3

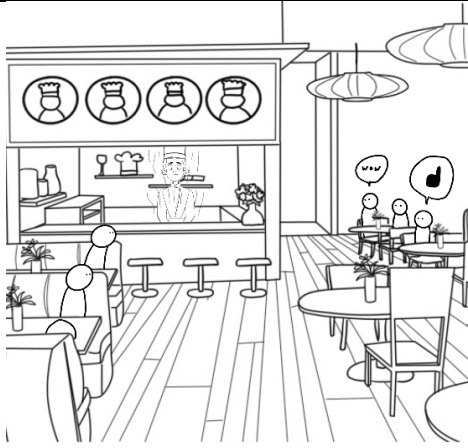
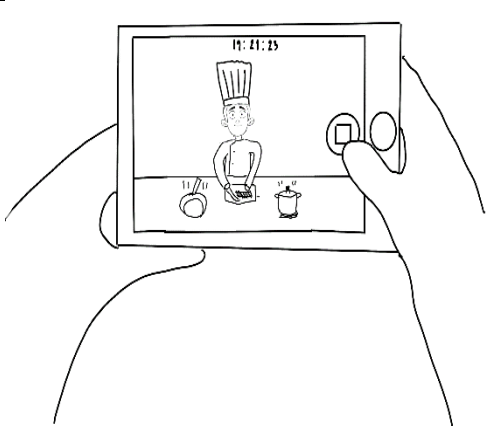
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	คิมหันต์รอคู้ทำที่ แต่ เจ้าของร้านไม่พูดอะไร และเดินออกไป ทิ้งให้ คิมหันต์งุนงงกับ ท่าทางของเจ้าของร้าน	Scene: 7 Shot 6 Time: 00:01:52 – 00:02:06 Camera: LS Sound: footsteps-on- wood-floor- 14735.mp4
	เจ้าของร้านนำหมวด พ่อครัวมาให้พร้อมกับ บอกให้คิมหันต์ทำ หน้าที่พ่อครัว	Scene: 7 Shot 7 Time: 00:02:06 – 00:02:10 Camera: MLS Sound: footsteps-on- wood-floor- 14735.mp4
	คิมหันต์มองดูรูปของ ตนเองที่ถูกติดใน ตำแหน่งพ่อครัว	Scene: 8 Shot 1 Time: 00:02:10 – 00:02:15 Camera: LS Sound:

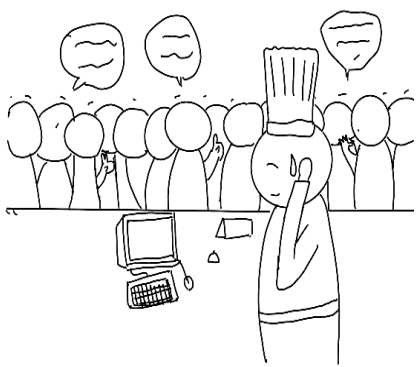
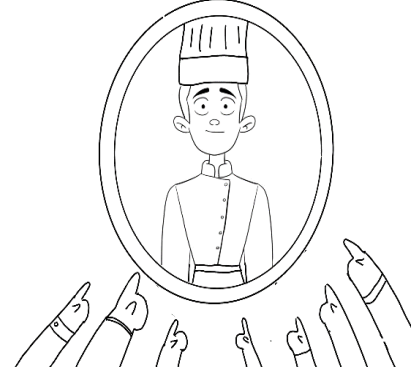
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	คิมหันต์มองกอดอก พลงยิ้ม	Scene: 8 Shot 2 Time: 00:02:15 – 00:02:19 Camera: MS Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3
	คิมหันต์นั่งที่ห้องเก็บ ของหน้าตาบึ้งตึง เพราะไม่มีลูกค้าเลือก ให้ทำอาหาร และ เจ้าของร้านเข้ามาพูด ปลอบใจคิมหันต์	Scene: 9 Shot 1 Time: 00:02:19 – 00:02:27 Camera: MS Sound: -
	คิมหันต์กำลังยืนล้าง จาน	Scene: 10 Shot 1 Time: 00:02:27 – 00:02:31 Camera: MS Sound: -

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มีมือยื่นใบออเดอร์ที่ลูกค้าต้องการให้ คิมหันต์เป็นพ่อครัว ยื่นให้คิมหันต์ คิมหันต์ดีใจที่ได้รับออเดอร์	Scene: 10 Shot 2 Time: 00:02:31 – 00:02:41 Camera: MS Sound: Inspiring Background Piano Music for Videos No Copyright Music.mp3
	คิมหันต์โชว์ฝีมือและลีลาการทำอาหารจนเป็นที่สนใจของลูกค้าในร้าน	Scene: 11 Shot 1 Time: 00:02:41 – 00:02:50 Camera: LS Sound: Inspiring Background Piano Music for Videos No Copyright Music.mp3
	โทรศัพท์ยกขึ้นมาถ่าย ลีลาการทำอาหารของ คิมหันต์	Scene: 11 Shot 2 Time: 00:02:50 – 00:02:53 Camera: CU Sound:

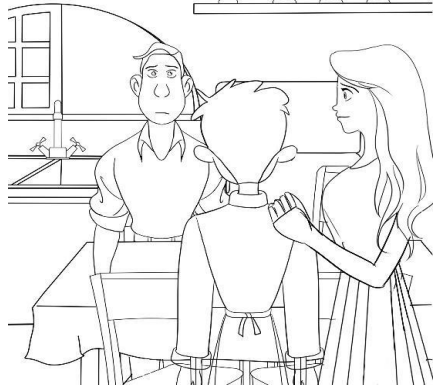
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	บรรยากาศในร้านที่มีลูกค้าต่อคิวสั่งอาหาร	Scene: 12 Shot 1 Time: 00:02:53 – 00:02:57 Camera: MLS Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3
	มือของลูกค้าที่ต่างชี้ไปที่รูปของคิมหันต์เพื่อเลือกให้คิมหันต์เป็นพ่อครัวทำอาหาร	Scene: 12 Shot 2 Time: 00:02:57 – 00:03:00 Camera: CU Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3
	วิดีโอของคิมหันต์ที่กำลังเป็นทีนียม	Scene: 13 Shot 1 Time: 00:03:00 – 00:03:05 Camera: CU Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3
	คิมหันต์นั่งที่ห้องเก็บของพลางคิดเรื่องราวที่ทำให้ตนเองโด่งดัง	Scene: 14 Shot 1 Time: 00:03:05 – 00:03:12 Camera: LS Sound: -

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	คิมหันต์มองที่โทรศัพท์กลางหมวดคิวเพราะเห็นว่าพ่อเป็นคนลงคลิปที่ทำให้ตนโด่งดัง และคิดบางอย่าง	Scene: 14 Shot 2 Time: 00:03:12 – 00:03:19 Camera: MLS Sound: love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3
	คิมหันต์เดินออกจากห้องเก็บของ	Scene: 14 Shot 3 Time: 00:03:19 – 00:03:23 Camera: MLS Sound: love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3
	คิมหันต์กลับไปที่บ้านของตนเองและพ่อกับแม่	Scene: 15 Shot 1 Time: 00:03:23 – 00:03:31 Camera: MLS Sound: love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3
	พ่อเห็นคิมหันต์ก็พูดอย่างดีใจที่คิมหันต์กลับมาที่บ้าน	Sc Scene: 15 Shot 2 Time: 00:03:31 – 00:03:35 Camera: MS Sound: love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	แม่พูดกับคิมหันต์ให้ยก โทษให้พ่อและบอกทุก อย่างกับคิมหันต์	Scene: 15 Shot 3 Time: 00:03:35 – 00:03:40 Camera: MLS Sound: love-story-sad- emotional-nostalgic- minimal-piano-9630.mp3
	พ่อพูดถึงความผิดของ ตนเอง และแสดงความ จริงใจกับคิมหันต์	Scene: 15 Shot 4 Time: 00:03:40 – 00:03:50 Camera: MS Sound: love-story-sad- emotional-nostalgic- minimal-piano-9630.mp3
	แม่พูดให้คิมหันต์ยอม เชื่อสิ่งที่พ่อบอก	Scene: 15 Shot 5 Time: 00:03:50 – 00:03:57 Camera: MS Sound: love-story-sad- emotional-nostalgic- minimal-piano-9630.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	พ่อบอกให้คิมหันต์กลับมาอยู่ที่บ้าน	Scene: 15 Shot 6 Time: 00:03:57 – 00:04:00 Camera: MS Sound: love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3
	พ่อและแม่ภูมิใจในตัวของคิมหันต์ คิมหันต์ถามเรื่องการทำอาชีพพ่อครัวของตนเอง และพ่อก็สนับสนุนสิ่งที่คิมหันต์ต้องการ	Scene: 15 Shot 7 Time: 00:04:00 – 00:04:05 Camera: MLS Sound: love-story-sad-emotional-nostalgic-minimal-piano-9630.mp3
	คิมหันต์ไม่โกรธพ่อและทั้งคู่ก็กอดกัน	Scene: 15 Shot 8 Time: 00:04:05 – 00:04:07 Camera: MLS Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

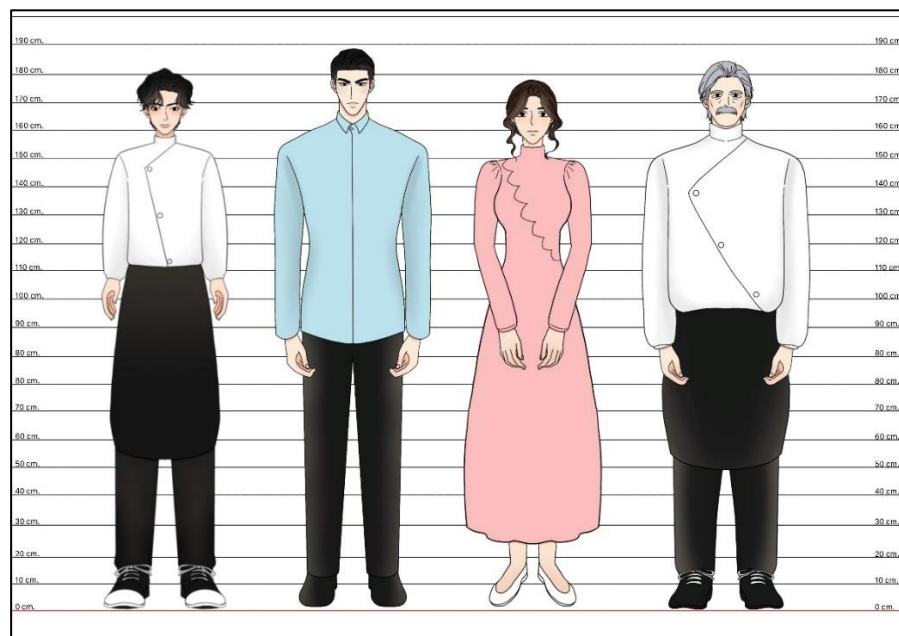
Storyboard	Descriptions	Scene
	มือของคิมหันต์คนซูปที่ กำลังเดือด	Scene: 16 Shot 1 Time: 00:04:07 – 00:04:11 Camera: CU Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3
	พ่อและแม่นั่งมอง คิมหันต์ทำอาหาร	Scene: 16 Shot 2 Time: 00:04:11 – 00:04:14 Camera: MLS Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3
	คิมหันต์ยืนหน้าเตา ทำอาหารโดยมีพ่อและแม่นั่งมองอย่างมีความสุข	Scene: 16 Shot 3 Time: 00:04:14 – 00:04:20 Camera: LS Sound: game-comedy-interesting-playful-sweet-bright-childish-music-57040.mp3

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

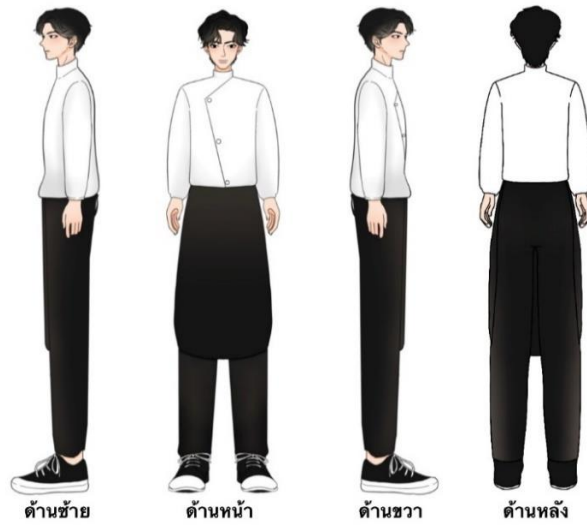
ตัวละคร (Character)

โครงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life มีตัวละครทั้งหมด 4 ตัวละคร ดังภาพ 4.1



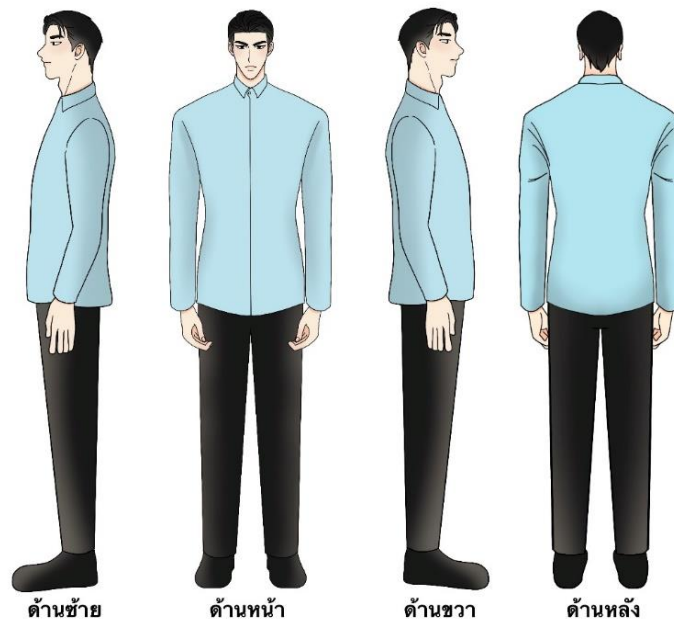
ภาพที่ 4.1 สัดส่วนตัวละคร 4 ตัว

ตัวละครตัวที่ 1 คิมหันต์ มีลักษณะเพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 180 เซนติเมตร น้ำหนัก 50 กิโลกรัม มีผมสีดำ สีผิวขาวเหลือง มีดวงตาสีดำ เป็นเด็กหนุ่มวัยรุ่น ชอบทำอาหารและมีความฝันอยากจะเป็นพ่อครัวทำอาหาร การแต่งกาย ชุดพ่อครัวสีขาวแขนยาว ผ่ากันเป็นอนีสีดำผูกที่เอว กางเกงสแล็คสีดำ สวมรองเท้าผ้าใบสีดำ อุปนิสัย มีความมุ่งมั่น อารมณ์อ่อนไหวง่าย รักความสะอาด ดังภาพที่ 4.2



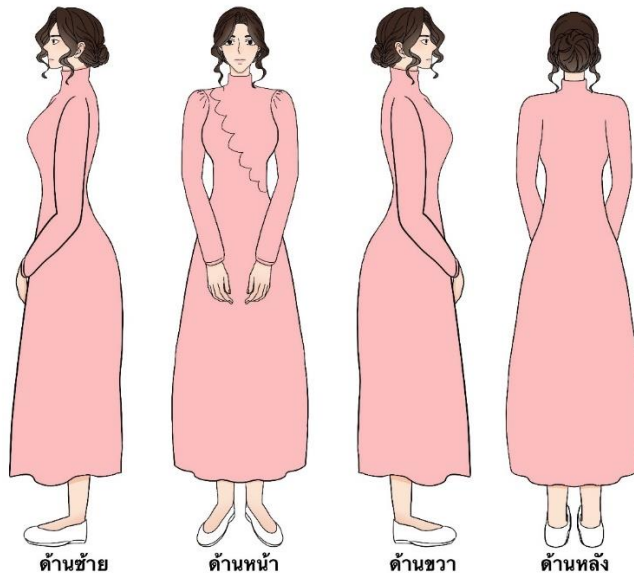
ภาพที่ 4.2 ตัวละครคิมหันต์

ตัวละครที่ 2 พ่อ มีลักษณะเพศชาย อายุ 42 ปี ส่วนสูง 185 เซนติเมตร น้ำหนัก 86 กิโลกรัม มีผมสีดำ สีผิวขาวเหลือง มีดวงตาสีน้ำตาล ร่างกายกำยำเพราะออกกำลังกาย การแต่งกาย เสื้อเชิ้ตสีฟ้าอ่อน เข็มขัดหนัง กางเกงสแล็คสีดำ รองเท้าบูทสีดำ อุปนิสัย อารมณ์ร้อน คิดมาก เป็นผู้นำ เป็นคนชอบเอาชนะ ดังภาพที่ 4.3



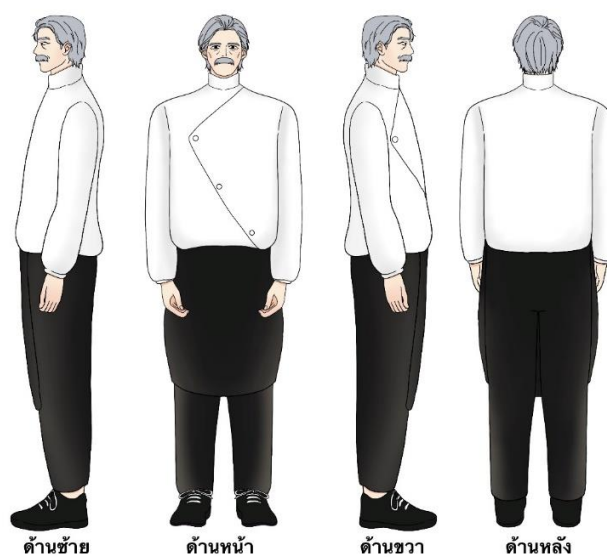
ภาพที่ 4.3 ตัวละครพ่อ

ตัวละครที่ 3 แม่ มีลักษณะเพศหญิง อายุ 40 ปี ส่วนสูง 176 เซนติเมตร น้ำหนัก 55 กิโลกรัม มีผมสีน้ำตาลออกแดง สีผิวขาว มีดวงตาสีดำ ผมยาวถึงข้อศอกแขนมวยผม การแต่งกาย ชุดเดรสสีชมพูพู่กระโปรงยาวถึงหน้าแข้ง สวมรองเท้าทรงบัลเลต์สีขาว อุปนิสัยใจดี สุภาพเรียบร้อย ดังภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.4 ตัวละครแม่

ตัวละครที่ 4 เจ้าของร้าน มีลักษณะเพศชาย อายุ 56 ปี ส่วนสูง 182 เซนติเมตร น้ำหนัก 85 กิโลกรัม มีผมสีเทา สีผิวขาวเหลือง มีดวงตาสีดำ มีหนวดสีขาว การแต่งกาย ชุดพ็อคครัวสีขาวแขนยาว ผ่ากันเปื้อนสีดำผูกที่เอว กางเกงสแล็คสีดำ สวมรองเท้าผ้าใบสีดำ อุปนิสัยใจดี อารมณ์ขัน ดังภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.5 ตัวละครเจ้าของร้าน

ฉากและอุปกรณ์ (Environment)

1. ฉากห้องครัวที่บ้าน ประกอบด้วย เคาน์เตอร์รูปตัวแอล และเคาน์เตอร์ประกอบด้วยเตาแก๊ส เครื่องดูดควันบนเตา ไมโครเวฟ อ่างล้างจาน ด้านบนอ่างล้างจานมีหน้าต่าง ทางขวาของอ่างล้างจานจะเป็นตู้เย็น บนตู้เย็นมีชั้นวางขวดและแก้วเป็นการประดับตกแต่ง และโต๊ะรับประทานอาหารอยู่ด้านหน้าของตู้เย็นจำนวน 1 โต๊ะ มีผ้าคลุมโต๊ะสีแดง และมีเก้าอี้ 4 ตัว ดังภาพที่ 4.6



ภาพที่ 4.6 ฉากห้องครัวที่บ้าน

2. ฉากห้องนอนของคิมหันต์ ประกอบด้วย เตียงนอนผ้าปูสีฟ้าคราม หัวเตียงมีกระถางต้นไม้ หนังสือ และหมวกของเซฟ ด้านบนของหัวเตียงมีหน้าต่าง ทางซ้ายของหน้าต่างมีรูปภาพแปะอยู่ ทางซ้ายของปลายเตียงมีโต๊ะอ่านหนังสือหรือทำการบ้านพร้อมเก้าอี้ บนโต๊ะประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ หนังสือต่าง ๆ ผนังห้องทางซ้ายมีจักรยานสีดำแดงพิงอยู่ ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 ฉากห้องนอนของคิมหันต์

3. ฉากร้านอาหาร ประกอบด้วย เคา์นเตอร์บาร์ไว้ให้ลูกค้าได้เห็นพ่อครัวทำอาหารเป็นพื้นที่สำหรับโชว์ของพ่อครัว บนเคา์เตอร์บาร์มีรูปของพ่อครัวที่ถูกการันตีว่าทำอาหารได้ดีเยี่ยม ด้านหน้าของจุดโชว์มีเก้าอี้บาร์ 3 ตัว ทางริมห้องทั้งสองฝั่งมีโต๊ะรับประทานอาหารที่มีเก้าอี้ไว้สำหรับลูกค้า 4-6 คน และตรงกลางของร้านจะเป็นโต๊ะสำหรับลูกค้าไว้นั่งรับประทานอาหาร 2-4 คน เพดานของห้องรับประทานอาหารเป็นโคมระย้าสีฟ้า ผนังของผนังห้องมีบานหน้าต่างต่าง ดังภาพที่ 4.8



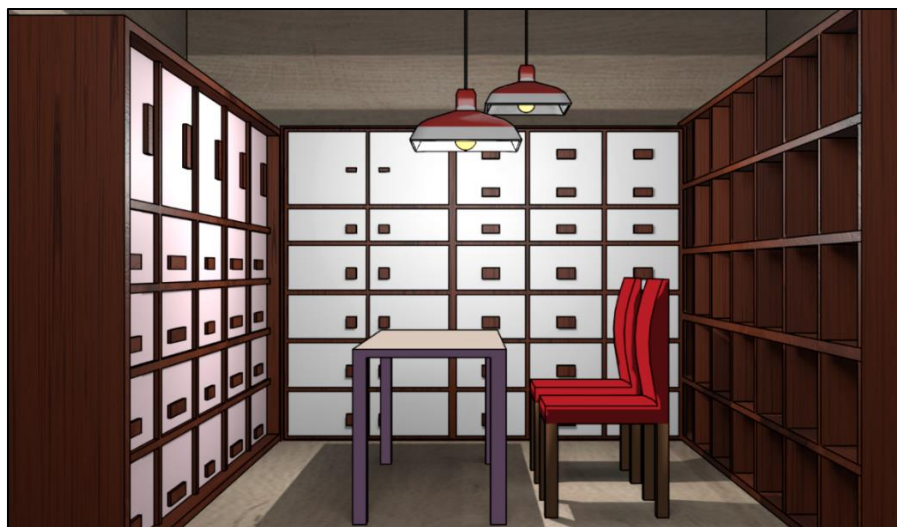
ภาพที่ 4.8 ฉากร้านอาหาร

4. ฉากห้องครัวที่ร้านอาหาร เป็นห้องครัวหลักที่ใช้ทำอาหารของร้านค้า ประกอบด้วย เคาเตอร์ชั้นวางของทางฝั่งซ้ายของห้อง กลางห้องเป็นซิงค์ล้างจาน หลังห้องเป็นเตาจำนวน 2 เตา และมีเครื่องดูดควันข้างบนเตาจำนวน 2 เครื่อง ทางขวาของเตาเป็นตู้เย็น ดังภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.9 ฉากห้องครัวที่ร้านอาหาร

5. ฉากห้องเก็บวัตถุดิบ ประกอบด้วย ชั้นเก็บวัตถุดิบทั่วมุมห้องทุกชั้นเต็มไปด้วย ผักและเครื่องปรุงนานาชนิด ตรงกลางห้องมีโต๊ะเก้าอี้ขนาดกลาง บนเพดานมีโคมไฟระย้าสี แดงดัง ภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.10 ฉากห้องเก็บวัตถุดิบ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation)

1. เปิดเรื่องในฉากแรกเป็นฉากที่ตัวละครคิมหันต์กำลังคนชุปในหม้อ ที่กำลังเดือดผุด ๆ
ดังภาพที่ 4.11



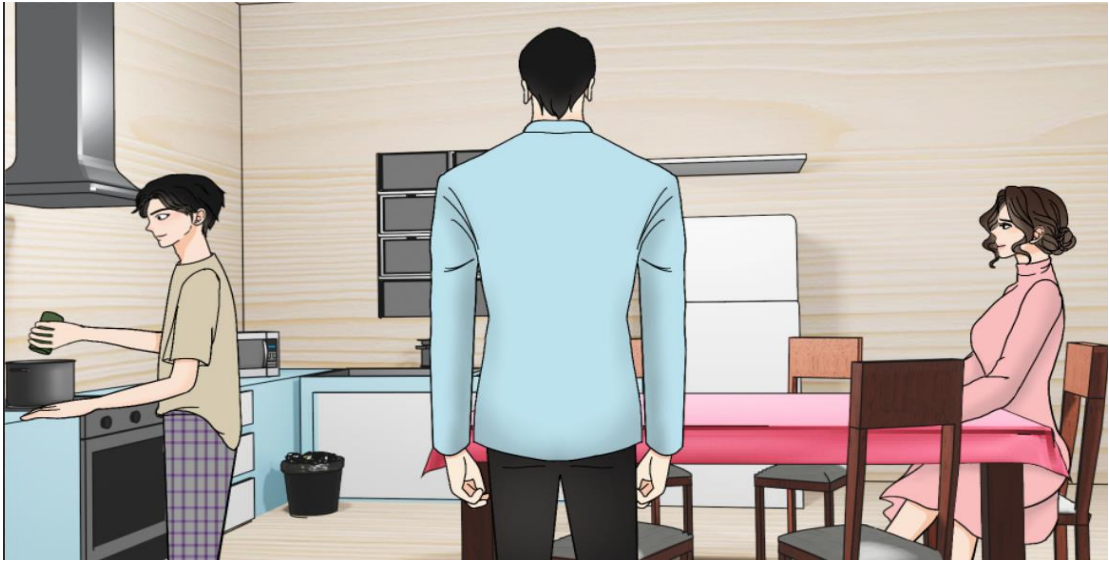
ภาพที่ 4.11 ฉากเปิดเรื่อง

2. ณ ห้องครัวที่บ้านแม่กำลังนั่งมองคิมหันต์ทำอาหารด้วยความปลื้มใจที่เห็นลูกชายทำสิ่งที่ชอบอย่างตั้งใจดังภาพที่ 4.12



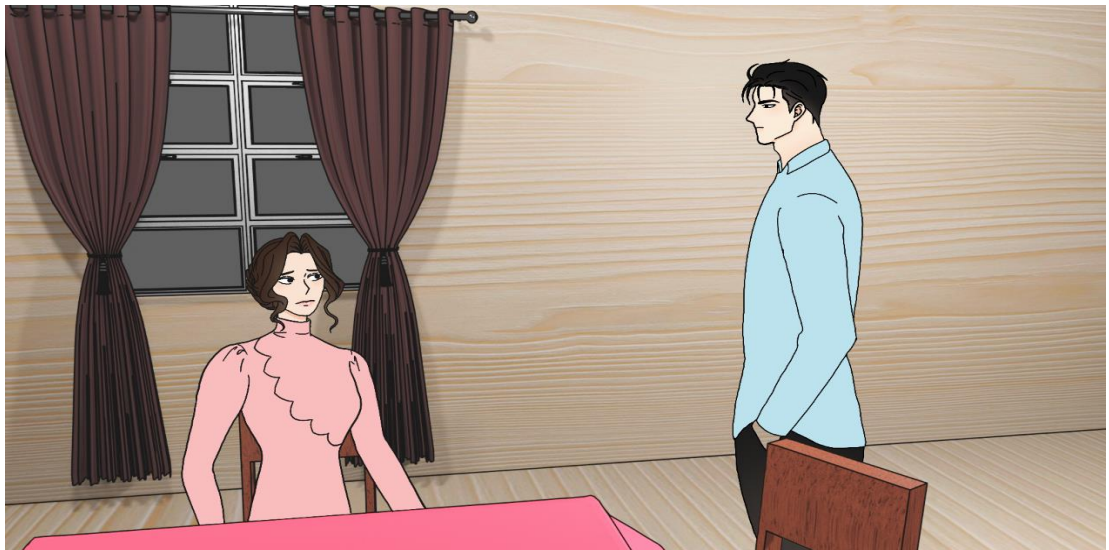
ภาพที่ 4.12 ฉากแม่นั่งยิ้มพอใจ

3. พ่อเดินเข้ามาในห้องครัวที่บ้านเห็นคิมหันต์ทำอาหารที่หน้าเตา และแม่กำลังนั่งมองที่โต๊ะทานอาหารดังภาพที่ 4.13



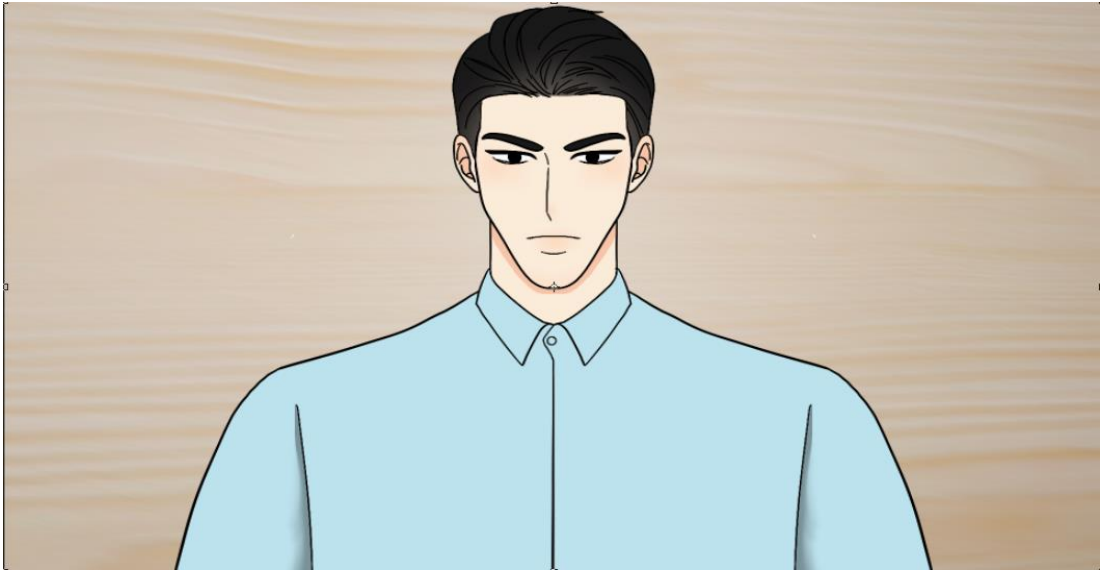
ภาพที่ 4.13 ฉากห้องครัวที่บ้าน

4. พ่อยืนคุยกับแม่ด้วยท่าทางที่ไม่พอใจ ที่พ่อได้เห็นคิมหันต์ทำอาหาร แม่มองพ่อพูดอย่างรู้สึกผิดดังภาพที่ 4.14



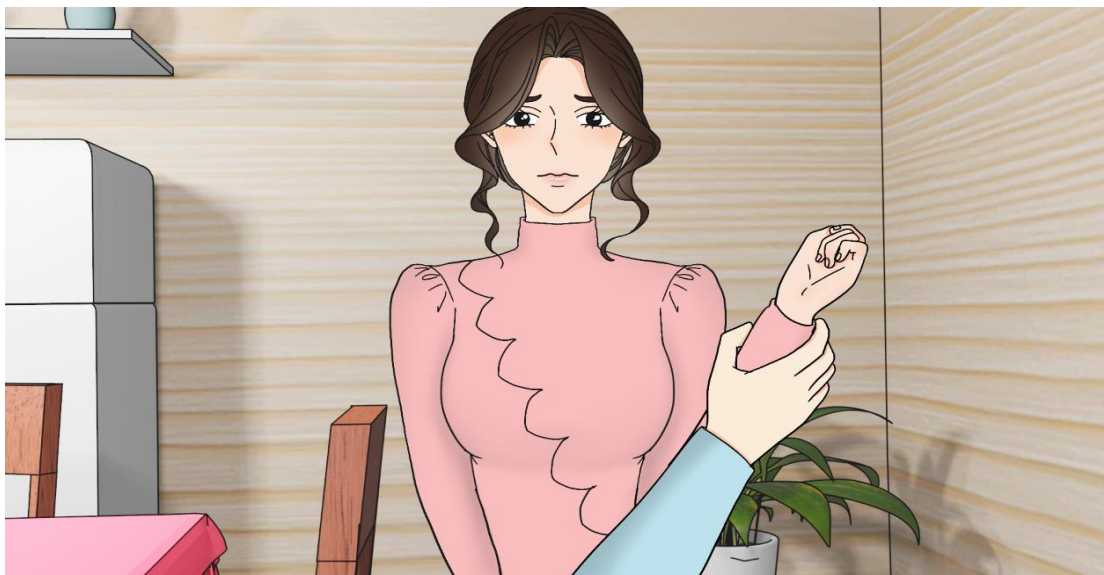
ภาพที่ 4.14 ฉากพ่อยืนคุยกับแม่

5. พ่อพูดอย่างไม่พอใจที่แม่สนับสนุนให้คิมหันต์ทำอาหารทั้งที่พ่อไม่เห็นด้วยและไม่คิดจะสนับสนุนให้คิมหันต์ทำอาหารดังภาพที่ 4.15



ภาพที่ 4.15 ฉากพ่อพูดต่อว่าแม่

6. แม่ฟังที่พ่อต่อว่าโดยไม่พูดอะไร พลังมือของพ่อที่จับแขนของแม่และบีบจนแม่รู้สึกเจ็บจนแม่ต้องพูดเพื่อห้ามพ่อให้หยุดจับแขนของตนเองดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 ฉากแม่ถูกพ่อบีบแขน

7. คิมหันต์ถือถ้วยซุปร้อน ๆ ที่เพิ่งตักจากหม้อ สายตาพรางมองพ่อและแม่ที่กำลังจะมีปากเสียงกันดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 ฉากคิมหันต์ถือถ้วยซุป

8. พ่อยืนจับที่แขนของแม่จนแม่ร้องบอกว่าตนนั้นเจ็บแขนแล้ว และมีคิมหันต์กำลังเดินเข้าไปหาพ่อและแม่เพื่อที่จะห้ามพ่อดังภาพที่ 4.18



ภาพที่ 4.18 ฉากห้องครัวที่บ้าน

9. คิมหันต์ร้องบอกพ่อให้หยุดการกระทำที่ทำให้แม่เจ็บ เพราะกลัวว่าพ่อจะทำร้ายแม่
ดังภาพที่ 4.19



ภาพที่ 4.19 ฉากคิมหันต์พูดห้ามพ่อ

10. คิมหันต์เข้าไปห้ามพ่อโดยยื่นมือไปแตะที่แผ่นหลังของพ่อ เพื่อต้องการให้พ่อใจเย็นลง
ดังภาพที่ 4.20



ภาพที่ 4.20 ฉากคิมหันต์พยายามห้ามพ่อ

11. พ่อพลอนำมือไปโดนถ้วยซุปร้อน ๆ ที่คิมหันต์ถือมาด้วยอย่างไม่ได้ตั้งใจที่จะทำแบบนั้น
ดังภาพที่ 4.21



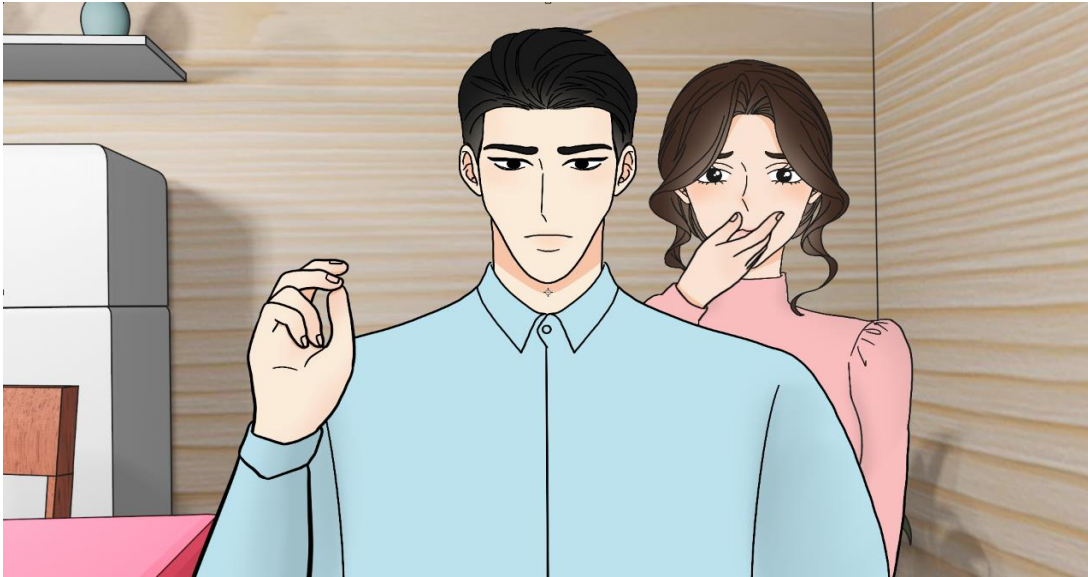
ภาพที่ 4.21 ฉากมือของพ่อปัดถ้วยซุป

12. คิมหันต์มองพ่อที่อารมณ์เกินกว่าเหตุจนทำให้ถ้วยซุปที่เพิ่งทำเสร็จร่วงลงพื้น
ไปอย่างเสียตาย ดังภาพที่ 4.22



ภาพที่ 4.22 ฉากคิมหันต์มองอย่างตกใจ

13. พ่อและแม่ตกใจที่มือของพ่อปิดไปโดนถ้วยชุปที่คิมหันต์ถือมาจนร่วงลงไป และพ่อได้รับ
ถามคิมหันต์ว่าเป็นอันตรายหรือไม่ดังภาพที่ 4.23



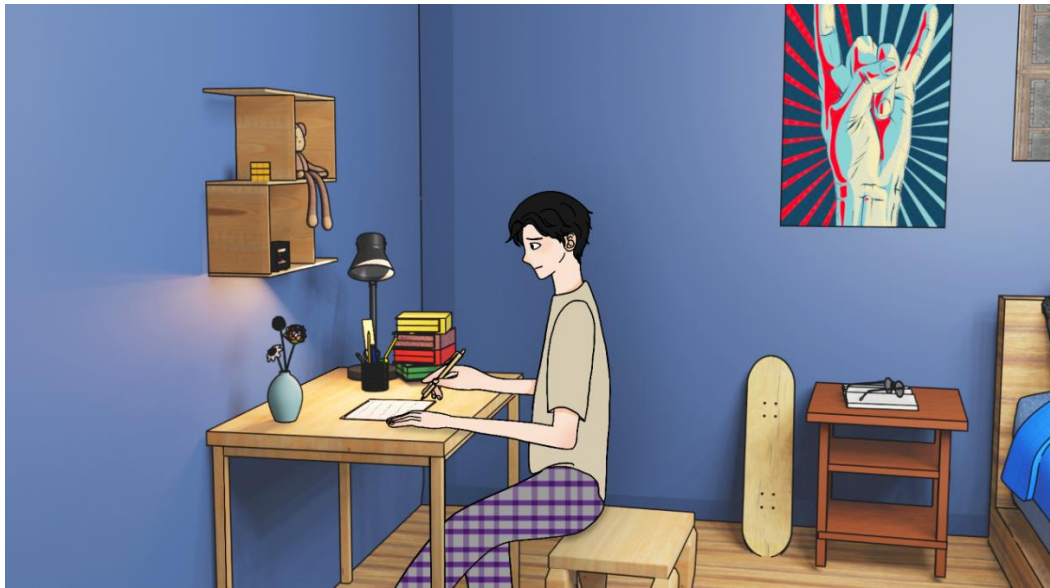
ภาพที่ 4.23 ฉากพ่อและแม่ตกใจ

14. คิมหันต์ปิดมือของพ่อที่พยายามจะเข้าไปดูคิมหันต์อย่างโกรธเคืองที่พ่อทำให้ถ้วยชุปร่วง
ลงดังภาพที่ 4.24



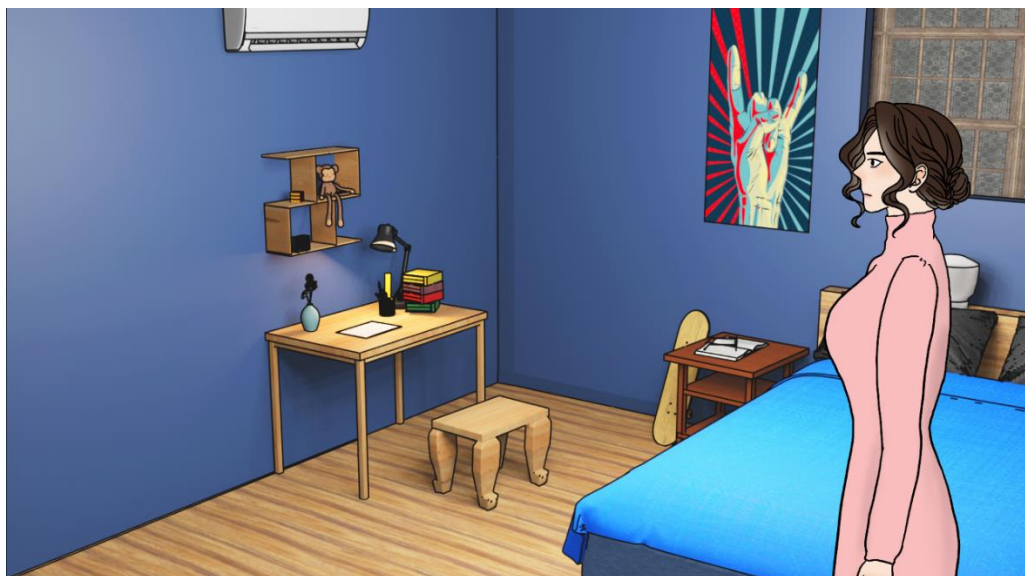
ภาพที่ 4.24 ฉากคิมหันต์ปิดมือของพ่อ

15. คิมหันต์นั่งเขียนจดหมายลาพ่อและแม่ที่ห้องนอนของคิมหันต์ ก่อนที่จะหนีออกจากบ้าน
ดังภาพที่ 4.25



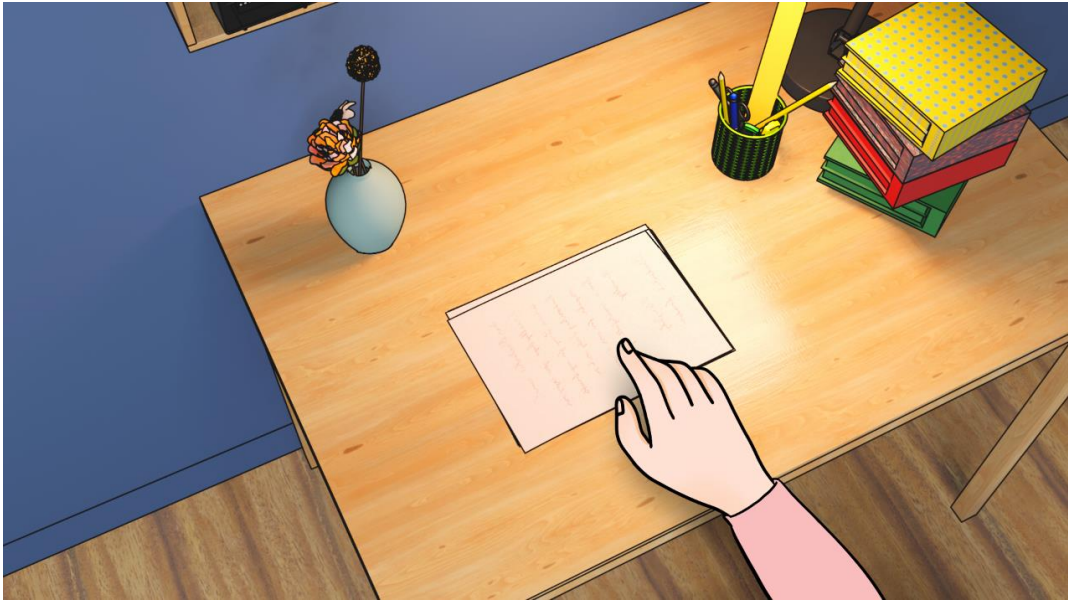
ภาพที่ 4.25 ฉากคิมหันต์นั่งเขียนจดหมายในห้องนอน

16. แม่เดินเข้าห้องมาหาคิมหันต์แต่คิมหันต์ไม่ได้อยู่พร้อมกับเห็นจดหมายบนโต๊ะและเดินไป
หาจดหมายดังภาพที่ 4.26



ภาพที่ 4.26 ฉากแม่เดินเข้าห้องนอนของคิมหันต์

17. แม่ยื่นมองจดหมายนั้นด้วยท่าทางตกใจ และยื่นมือไปหยิบจดหมายที่อยู่บนโต๊ะขึ้นมาอ่าน ดังภาพที่ 4.27



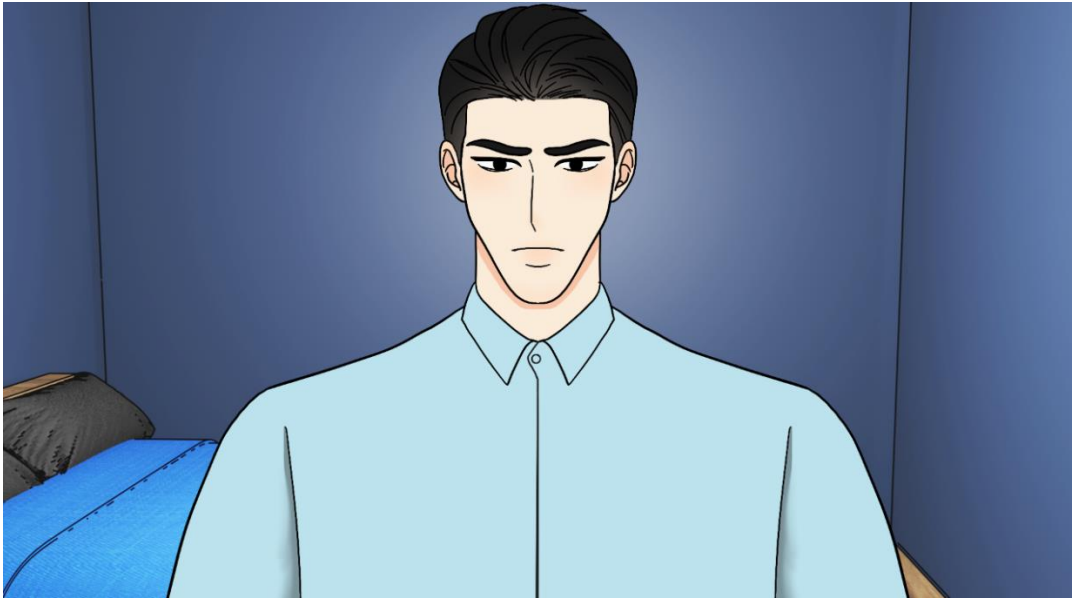
ภาพที่ 4.27 ฉากมือของแม่หยิบจดหมายบนโต๊ะ

18. แม่ยื่นอ่านจดหมายที่คิมหันต์ทิ้งไว้พร้อมกับพ่อเดินเข้ามาหาแม่และมีใบหน้าเศร้าหมอง ดังภาพที่ 4.28



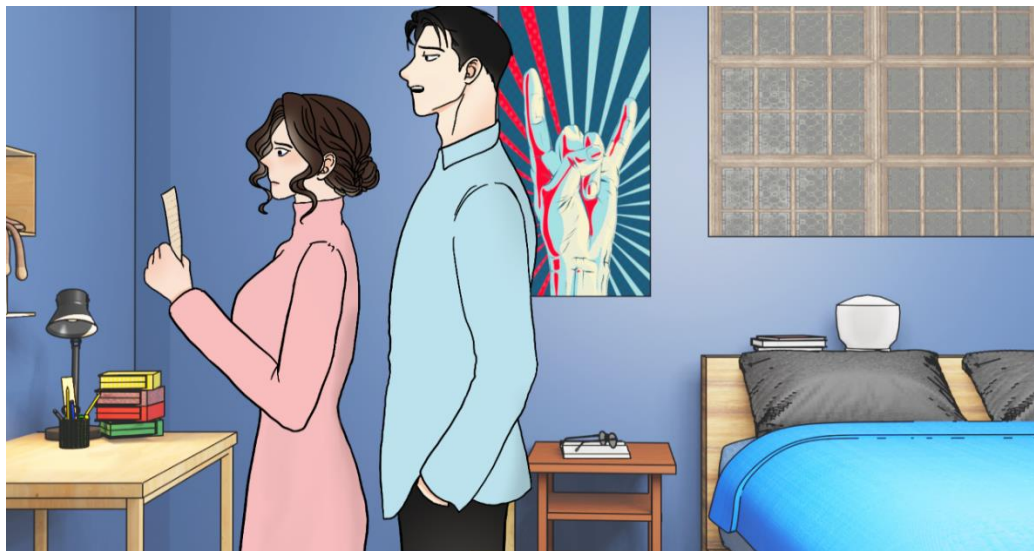
ภาพที่ 4.28 ฉากพ่อเดินเข้ามาหาแม่ในห้องนอนของคิมหันต์

19. พ่อพูดปลอบใจแม่ที่ร้องไห้เพราะคิมหันต์หนีออกจากบ้านไปเพราะสิ่งที่ตนเองทำนั้นได้ทำร้ายจิตใจลูก ดังภาพที่ 4.29



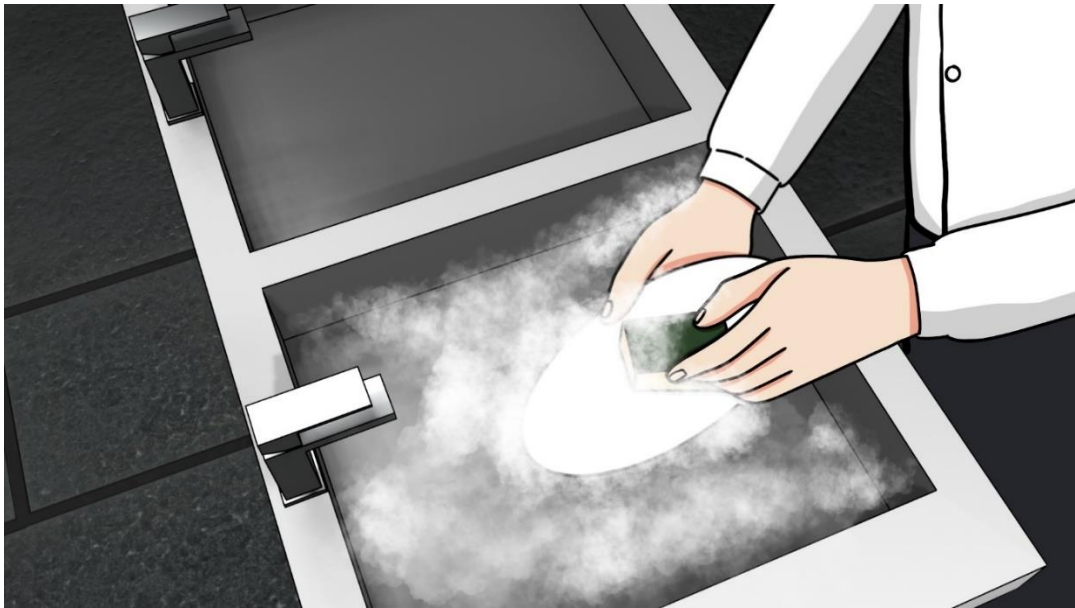
ภาพที่ 4.29 ฉากพ่อพูดปลอบใจแม่

20. พ่อพูดกับแม่ถึงความละอายใจที่ทำกับคิมหันต์และอยากจะขอโทษคิมหันต์เพราะพ่อไม่ได้ตั้งใจให้เกิดเรื่องนี้ขึ้นดังภาพที่ 4.30



ภาพที่ 4.30 ฉากพ่อพูดกับแม่

21. ฉากมือของคิมหันต์ที่กำลังล้างทำความสะอาดจานที่สกปรกในห้องครัวร้านอาหารแห่งหนึ่ง ดังภาพที่ 4.31



ภาพที่ 4.31 ฉากมือของคิมหันต์ล้างจาน

22. ขณะที่คิมหันต์ล้างจานนั้นสายตาของคิมหันต์นั้นได้มองไปที่พ่อครัวที่ทำอาหารอย่าง สนอกสนใจ และมีความหวังว่าจะได้เป็นพ่อครัวแบบเขา ดังภาพที่ 4.32



ภาพที่ 4.32 ฉากคิมหันต์ล้างจานในห้องครัวร้านอาหาร

23. คิมหันต์เดินเข้าห้องครัวของร้านอาหารที่ไม่มีใครเหลืออยู่แล้วหลังเลิกงาน เพราะจะแอบมาทำอาหารโดยใช้ครัวของร้านโดยไม่ขออนุญาตใครดังภาพที่ 4.33



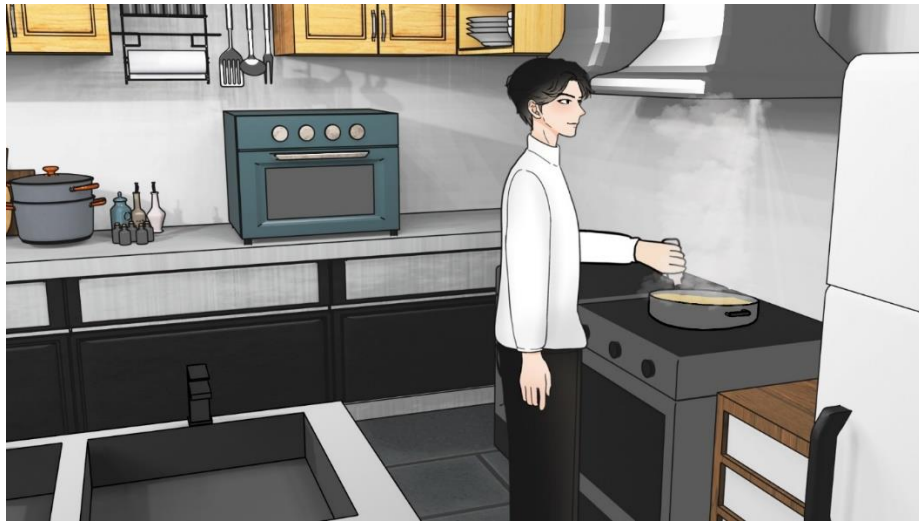
ภาพที่ 4.33 ฉากคิมหันต์เดินเข้ามาในห้องครัวร้านอาหาร

24. คิมหันต์แอบทำอาหารจากวัตถุดิบในห้องครัว โดยที่ไม่มีใครเห็นอย่างดั่งอกตั้งใจ ดังภาพที่ 4.34



ภาพที่ 4.34 ฉากคิมหันต์ยืนหน้าเตาทำอาหารในห้องครัวของร้านอาหาร

25. คิมหันต์ทำอาหารตามพ่อครัวของร้านอย่างตั้งใจและมีความสุขทุกครั้งที่ได้ทำอาหารภายในร้าน ดังภาพที่ 4.35



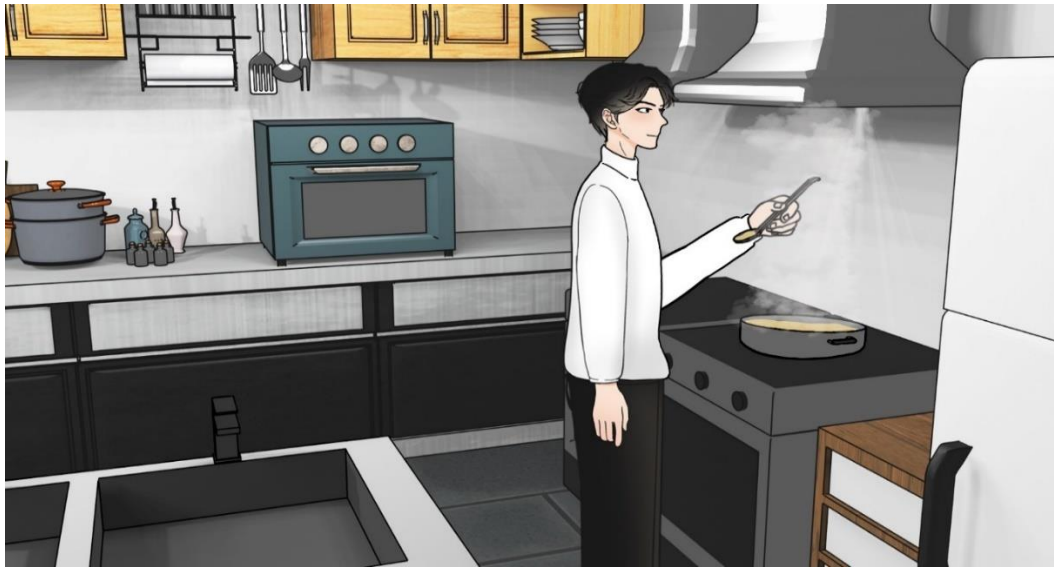
ภาพที่ 4.35 ฉากคิมหันต์ทำอาหารด้วยรอยยิ้ม

26. เจ้าของร้านได้กลับเข้ามาในร้าน และเห็นว่ายังมีคนอยู่ในครัวช่วงเวลาที่ยานปิดแล้ว ดังภาพที่ 4.36



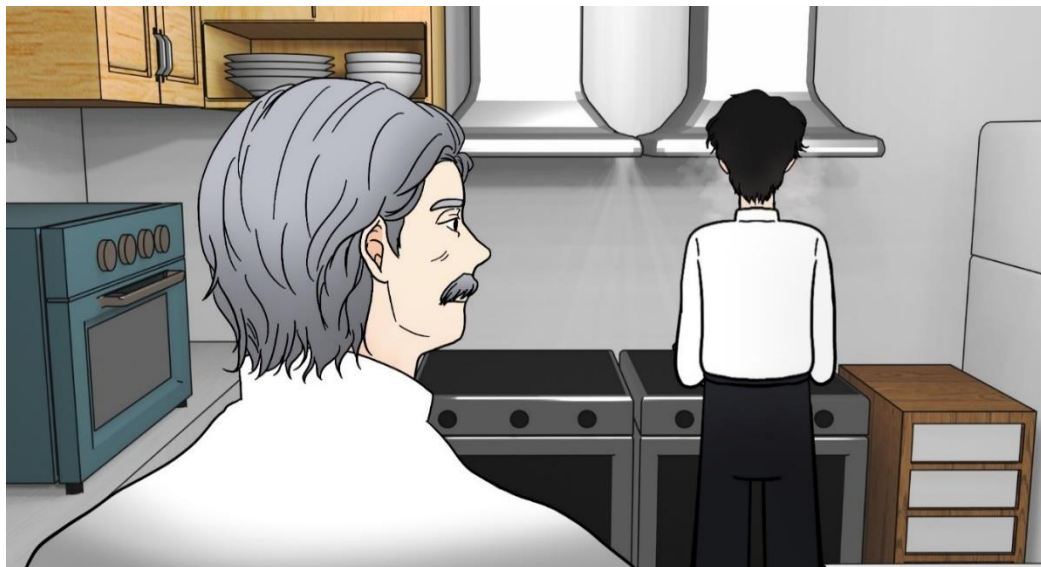
ภาพที่ 4.36 เจ้าของร้านเข้ามาในร้านอาหารเห็นมีคนอยู่ในครัว

27. คิมหันต์กำลังชิมอาหารที่ตนเองทำ แต่เสียงของเจ้าของร้านนั้นแทรกเข้ามาก่อนที่จะชิม
 ดังภาพที่ 4.37



ภาพที่ 4.37 คิมหันต์กำลังจะชิมอาหาร

28. เจ้าของร้านเข้ามาหาคิมหันต์และทักเรียกคิมหันต์ที่ยืนอยู่หน้าเตาในห้องครัวของ
 ร้านอาหาร ดังภาพที่ 4.38



ภาพที่ 4.38 เจ้าของร้านพูดเรียกคิมหันต์ที่ยืนหันหลัง

29. คิมหันต์ตกใจที่เห็นเจ้าของร้านเข้ามาเพราะเขากำลังแอบทำอาหารในครัวของร้านอาหาร และคิดว่าต้องโดนไล่ออกอย่างแน่นอนดังภาพที่ 4.39



ภาพที่ 4.39 คิมหันต์ตกใจเจ้าของร้านเข้ามา

30. เจ้าของร้านพูดว่าคิมหันต์ที่ทำให้ตนเองเปรียบเหมือนโจร เพราะเจ้าของร้านสามารถแจ้งตำรวจให้มาจับเขาได้ แต่เจ้าของร้านบอกให้คิมหันต์นำอาหารมาเสิร์ฟดังภาพที่ 4.40



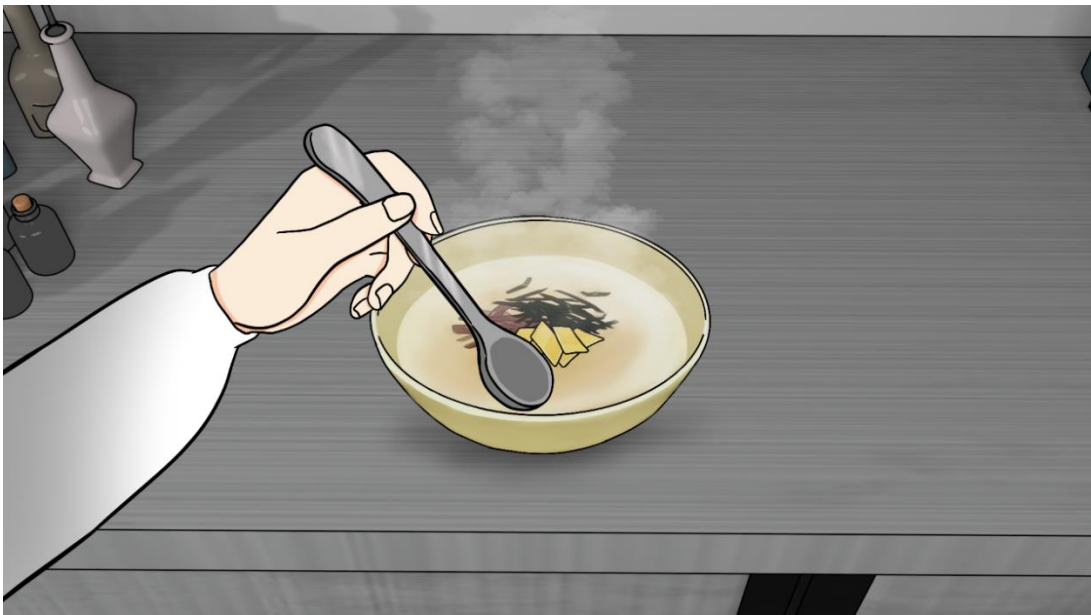
ภาพที่ 4.40 เจ้าของร้านคุยกับคิมหันต์

31. คิมหันต์เหลือบตาไปมองอาหารที่ตนเองทำอย่างไม่มั่นใจ เพราะไม่เคยให้ใครชิมมาก่อน
 ดังภาพที่ 4.41



ภาพที่ 4.41 คิมหันต์เหลือบมองอาหารที่ทำ

32. มือเจ้าของร้านกำลังใช้ช้อนตักอาหารที่คิมหันต์นั้นแอบทำเมื่อสักครู่นี้เพื่อลิ้มลองรสชาติ
 ดังภาพที่ 4.42



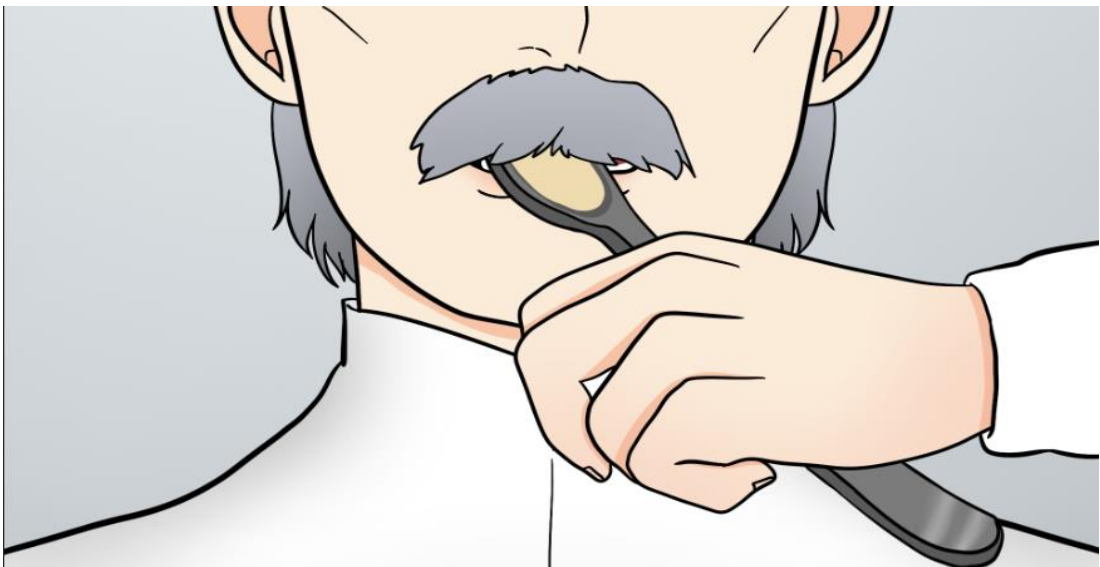
ภาพที่ 4.42 มือของเจ้าของร้านจะตักชิมซุพ

33. เจ้าของร้านกำลังเอาชุปเข้าปาก โดยมีคิมหันต์ยืนมองอย่างคาดหวังและกลัวเจ้าของร้านจะไม่ถูกใจเพราะคิมหันต์ยังไม่ได้ชิมอาหารที่ตนเองทำ ดังภาพที่ 4.43



ภาพที่ 4.43 คิมหันต์มองเจ้าของร้านที่กำลังจะชิมชุป

34. เจ้าของร้านชิมชุปของคิมหันต์ และสัมผัสได้ถึงรสชาติอันเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่เคยลิ้มลองมาก่อน ดังภาพที่ 4.44



ภาพที่ 4.44 เจ้าของร้านชิมชุปที่คิมหันต์ทำ

35. คิมหันต์คาดหวังว่าเจ้าของร้านจะพอใจในรสชาติของอาหารที่ตนเองนั้นนำมาเสิร์ฟให้
ดังภาพที่ 4.45



ภาพที่ 4.45 คิมหันต์มองเจ้าของร้าน

36. เจ้าของร้านไม่พูดอะไรกับคิมหันต์พร้อมเดินออกไป ทำให้คิมหันต์ตกใจอย่างมาก
ดังภาพที่ 4.46



ภาพที่ 4.46 คิมหันต์มองเจ้าของร้านเดินออกไป

37. เจ้าของร้านเดินออกไปไม่นาน และกลับมาพร้อมกับถัอมวกพ่อครัวมาเพื่อมอบให้ คิมหันต์ ดังภาพที่ 4.47



ภาพที่ 4.47 เจ้าของร้านนำหมวกมาให้คิมหันต์

38. เจ้าของร้านยื่นหมวกให้คิมหันต์ด้วยท่าทางจริงจัง คิมหันต์มองอย่างงุนงงเพราะทำตัวไม่ถูก ดังภาพที่ 4.48



ภาพที่ 4.48 เจ้าของร้านยื่นหมวกให้คิมหันต์

39. เจ้าของร้านบอกให้คิมหันต์รับหมวก พร้อมกับทำให้คิมหันต์ได้ทำงานตำแหน่งพ่อครัว เพราะอาหารที่คิมหันต์ทำนั้นมีรสชาติดีมาก ดังภาพที่ 4.49



ภาพที่ 4.49 เจ้าของร้านบอกให้คิมหันต์ทำหน้าที่พ่อครัว

40. คิมหันต์ยืนมองรูปของตนเองที่พนักงานกำลังนำไปติดบนตำแหน่งพ่อครัวของร้าน ดังภาพที่ 4.50



ภาพที่ 4.50 คิมหันต์มองภาพตนเองถูกติด

41. คิมหันต์ยิ้มอย่างภาคภูมิใจที่ตนเองได้เป็นพ่อครัวของร้านอาหาร หลังจากทำงานที่ร้านอาหารแห่งนี้มานาน ดังภาพที่ 4.51



ภาพที่ 4.51 คิมหันต์ยิ้มภาคภูมิใจ

42. คิมหันต์นั่งในห้องเก็บของด้วยหน้าที่เศร้า และเบื่อหน่ายพร้อมตัดพ้อที่ไม่มีลูกค้าเลือกให้ตนเองนั้นทำอาหาร ดังภาพที่ 4.52



ภาพที่ 4.52 คิมหันต์นั่งในห้องเก็บของมีใบหน้าเศร้า

43. เจ้าของร้านเข้ามาถามไถ่คิมหันต์ พร้อมกับปลอบใจคิมหันต์ว่าอย่าท้อใจไป เพราะเพิ่งมาทำหน้าที่นี้ได้ไม่นาน ดังภาพที่ 4.53



ภาพที่ 4.53 มือของเจ้าของร้านจับไหล่คิมหันต์เพื่อปลอบใจ

44. คิมหันต์ยืนล้างจานภายในครัวเหมือนทุก ๆ วัน ด้วยหน้าตาที่เศร้าและเบื่อหน่าย ดังภาพที่ 4.54



ภาพที่ 4.54 คิมหันต์ยืนล้างจานที่ซิงค์ล้างจาน

45. มีมือยื่นออเดอร์อาหารจากพนักงานที่ลูกค้าต้องการให้คิมหันต์เป็นผู้ทำมาให้คิมหันต์
ดังภาพที่ 4.55



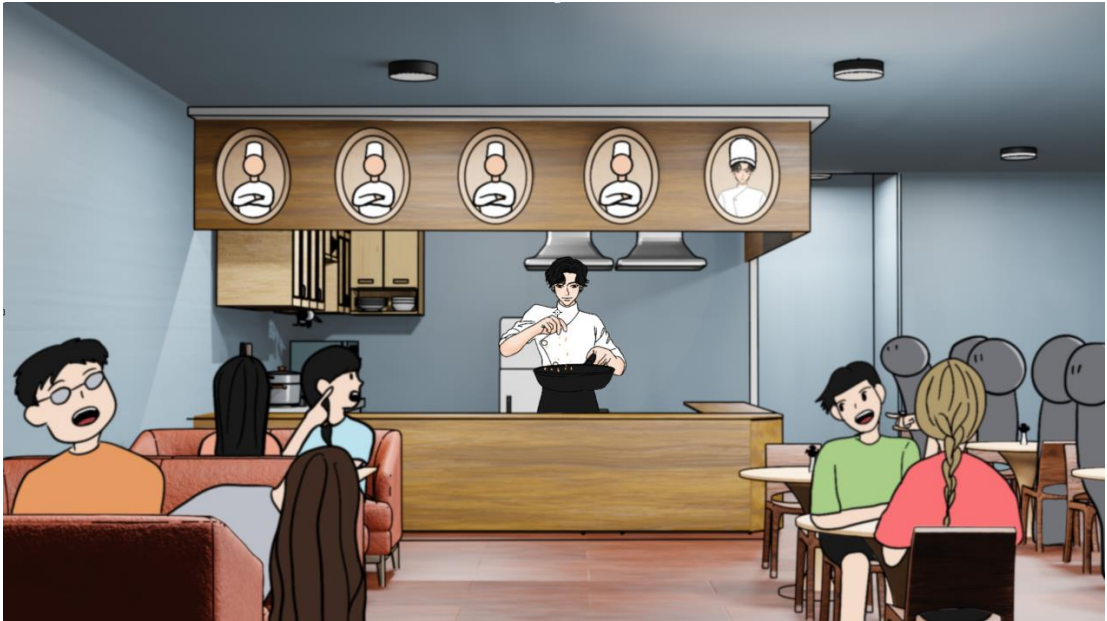
ภาพที่ 4.55 มือยื่นกระดาษรายการอาหารให้คิมหันต์

46. คิมหันต์ยิ้มออกมาด้วยท่าทางดีใจ ที่ได้รับออเดอร์และได้ทำอาหารจากลูกค้าสักที่
ดังภาพที่ 4.56



ภาพที่ 4.56 คิมหันต์มีความสุขที่จะได้ทำอาหาร

47. ลูกค้าภายในร้านต่างมองไปที่ครัว เพราะกำลังให้ความสนใจเกี่ยวกับลีลาการทำอาหารของคิมหันต์ ดังภาพที่ 4.57



ภาพที่ 4.57 ลูกค้าภายในร้านต่างมองคิมหันต์ทำอาหาร

48. คิมหันต์ใช้มีดหั่นผัก และเนื้อหลากหลายชนิดอย่างรวดเร็ว แสดงถึงทักษะการใช้มีดอย่างชำนาญ ดังภาพที่ 4.58



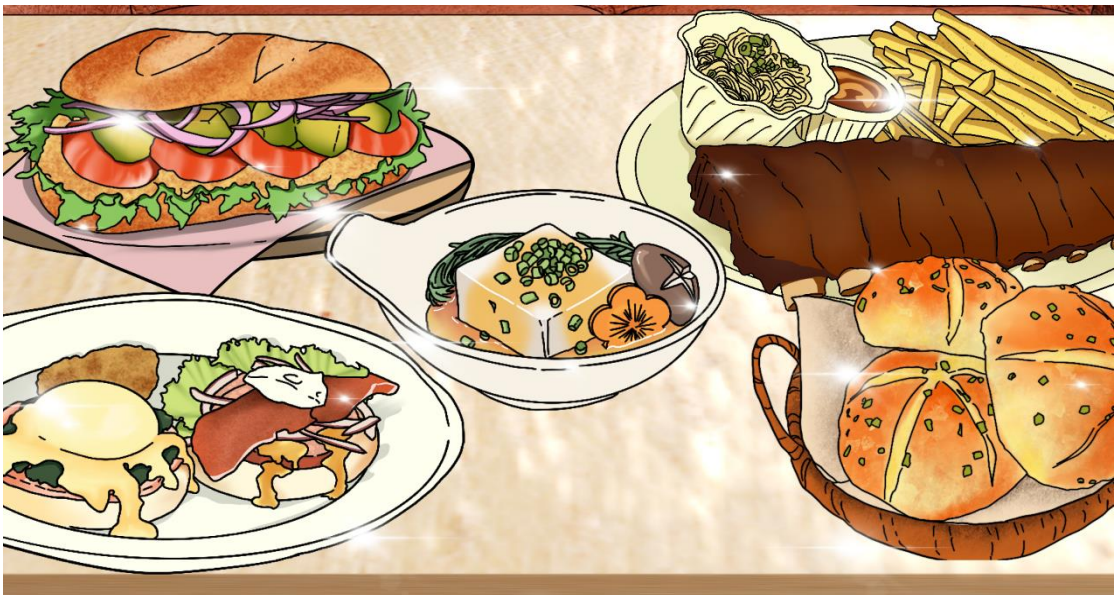
ภาพที่ 4.58 คิมหันต์หั่นผักอย่างชำนาญ

49. คิมหันต์กำลังรอโซว์ลีลาใช้ตะหลิวกับกระทะในการผัดข้าวที่อยู่ในกระทะอย่างทะมัดทะแมงและสวยงาม ดังภาพที่ 4.59



ภาพที่ 4.59 คิมหันต์กำลังผัดข้าวในกระทะ

50. อาหารที่คิมหันต์นั้นลงมือทำด้วยตัวเองอย่างบรรจง ก็ค่อย ๆ ปรากฏขึ้นบนโต๊ะอาหารทีละอย่าง ดังภาพที่ 4.60



ภาพที่ 4.60 อาหารที่คิมหันต์ทำ

51. แล้วคิมหันต์ก็ได้จัดจานอย่างสวยงามด้วยใบหน้าที่มีแต่รอยยิ้ม เพื่อจะนำไปเสิร์ฟถึงมือลูกค้า ดังภาพที่ 4.61



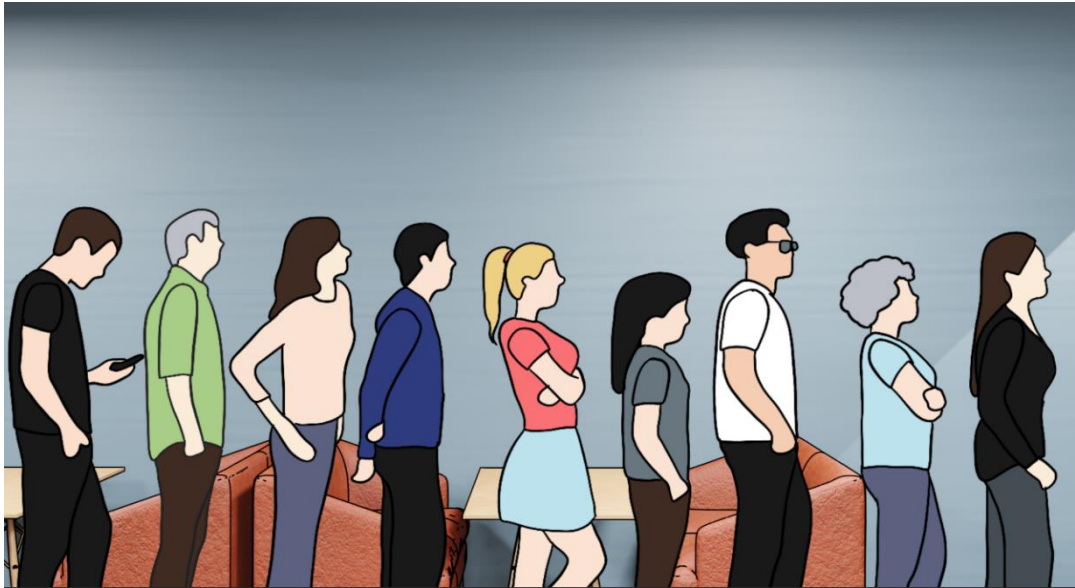
ภาพที่ 4.61 คิมหันต์ถือจานอาหาร

52. ลูกค้าท่านหนึ่ง ได้หยิบโทรศัพท์ขึ้นมาเพื่อถ่ายสื่งในการทำอาหารของคิมหันต์ด้วยความหลงใหล ดังภาพที่ 4.62



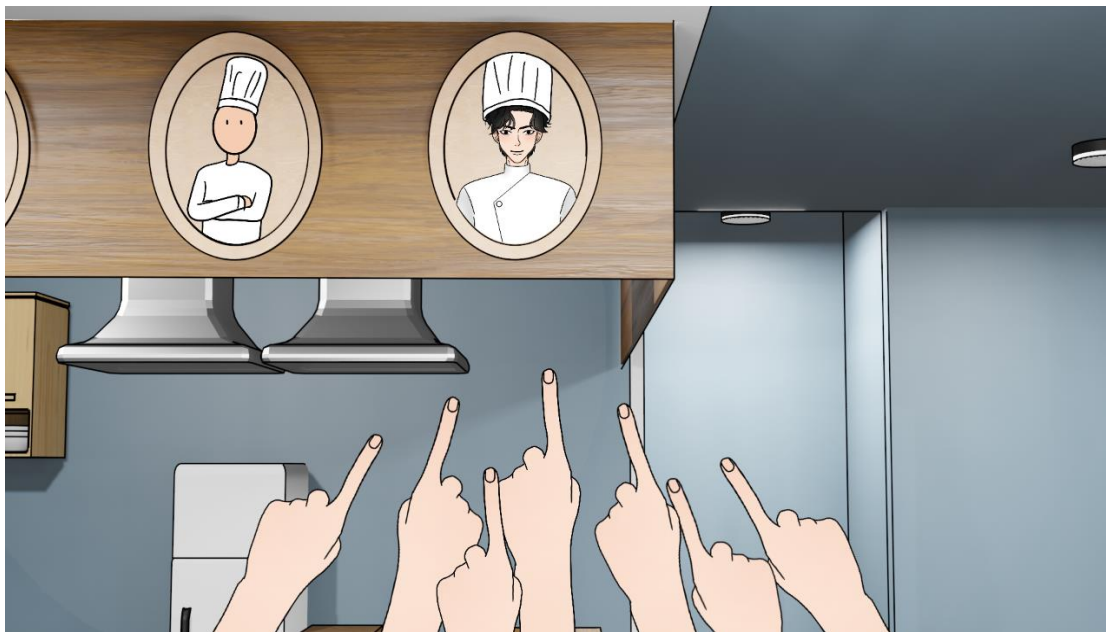
ภาพที่ 4.62 โทรศัพท์ถ่ายวิดีโอคิมหันต์ทำอาหาร

53. บรรยากาศภายในร้านอาหาร ขณะที่ลูกค้าหลาย ๆ ท่านกำลังยืนต่อคิวเพื่อที่จะได้ลิ้มลองรสชาติอาหารโดยฝีมือของคิมหันต์อยู่ ดังภาพที่ 4.63



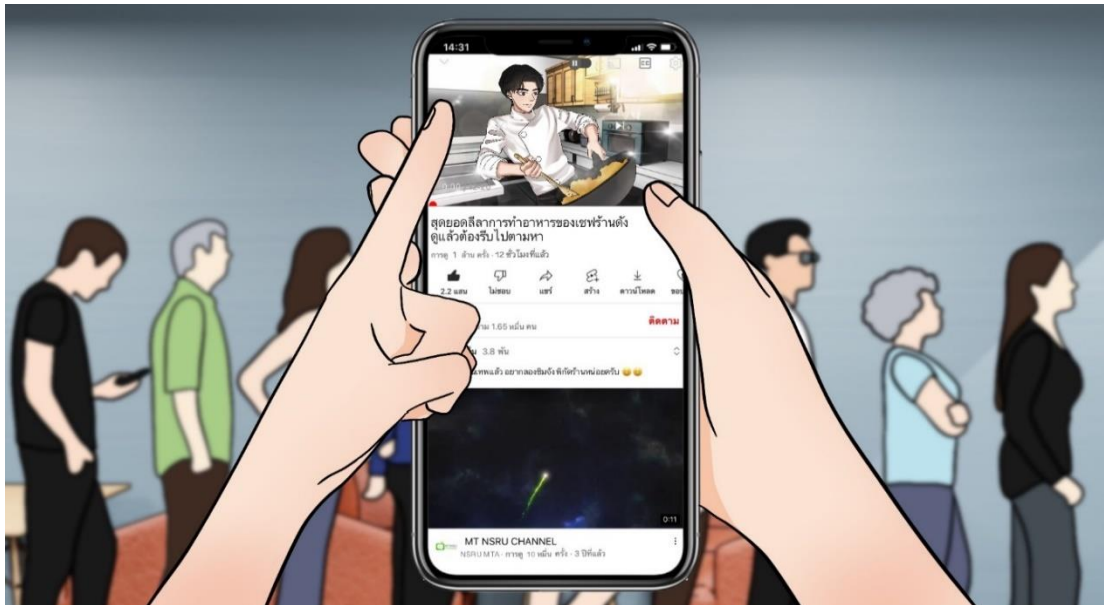
ภาพที่ 4.63 ลูกค้ายืนต่อคิวรอสั่งอาหาร

54. ในตอนนั้น ลูกค้าหลาย ๆ ท่านต่างก็เลือกให้คิมหันต์เป็นพ่อครัวทำอาหารของพวกเขาที่ร้านแห่งนี้ ดังภาพที่ 4.64



ภาพที่ 4.64 ลูกค้าเลือกให้คิมหันต์ทำอาหาร

55. คลิปวิดีโอการทำอาหารของคิมหันต์ที่มียอดเข้าการเข้าชมจำนวนมากจนเป็นที่โด่งดัง ลูกค้าย่อยมากทยอยกันมาเพื่ออยากจะลองชมและชิมฝีมือการทำอาหารของคิมหันต์ ดังภาพที่ 4.65



ภาพที่ 4.65 คลิปวิดีโอการทำอาหารของคิมหันต์

56. คิมหันต์มีความสงสัยว่าตัวเขาเป็นที่รู้จักของคนในโซเชี่ยลที่มากขึ้นได้อย่างไร เขาจึงเข้าไปนั่งในห้องเก็บของ และคิดเรื่องราวที่ทำอาหารจนเป็นที่โด่งดัง ดังภาพที่ 4.66



ภาพที่ 4.66 คิมหันต์นั่งถือโทรศัพท์ในห้องเก็บของ

57. คิมหันต์นึกถึงความโด่งดังของตนเองพลางหยิบโทรศัพท์เพื่อจะดูคลิปของตนเองอีกครั้ง จนพบว่าผู้ที่ลงวิดีโอทำอาหารของตนเองนั้นคือพ่อดังภาพที่ 4.67



ภาพที่ 4.67 คิมหันต์ดูคลิปวิดีโอของตนเอง

58. คิมหันต์วางโทรศัพท์ลงพลางคิดกับตนเองอย่างสับสนถึงการกระทำของคุณพ่อ ดังภาพที่ 4.68



ภาพที่ 4.68 คิมหันต์นั่งคิดอย่างกุ่มใจ

59. หลังจากนั้นคิมหันต์ก็เดินออกมาจากห้องเก็บของที่เต็มไปด้วยความสับสน แล้วเดินออกไปจากร้านอาหาร ดังภาพที่ 4.69



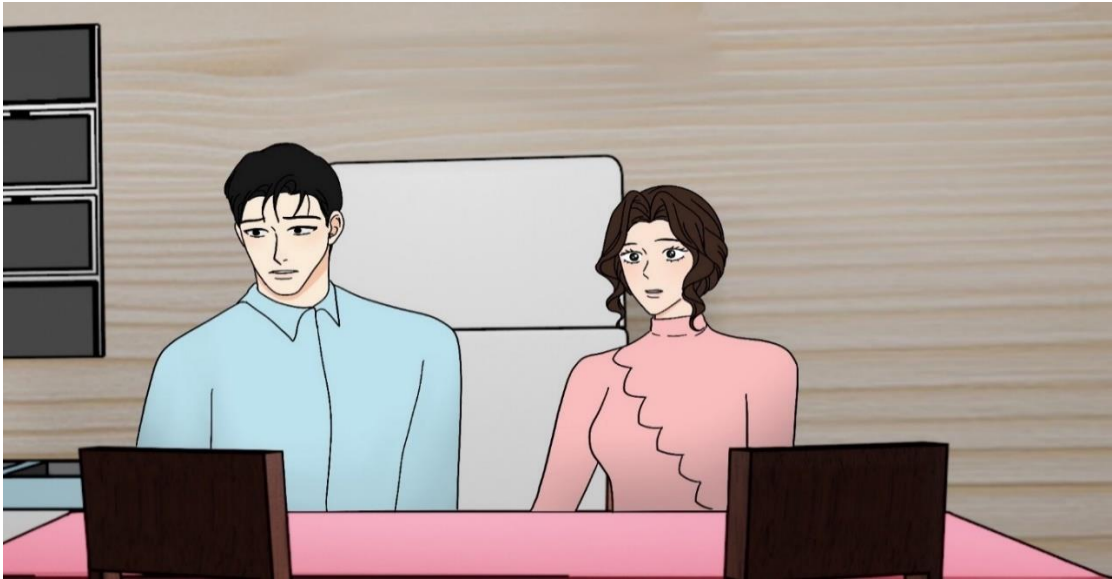
ภาพที่ 4.69 คิมหันต์เดินออกจากห้องเก็บของ

60. ณ ห้องครัว ที่บ้านมีพ่อกับแม่นั่งอยู่ที่โต๊ะทานอาหาร จากนั้นคิมหันต์ได้เดินเข้ามาในห้องครัว ดังภาพที่ 4.70



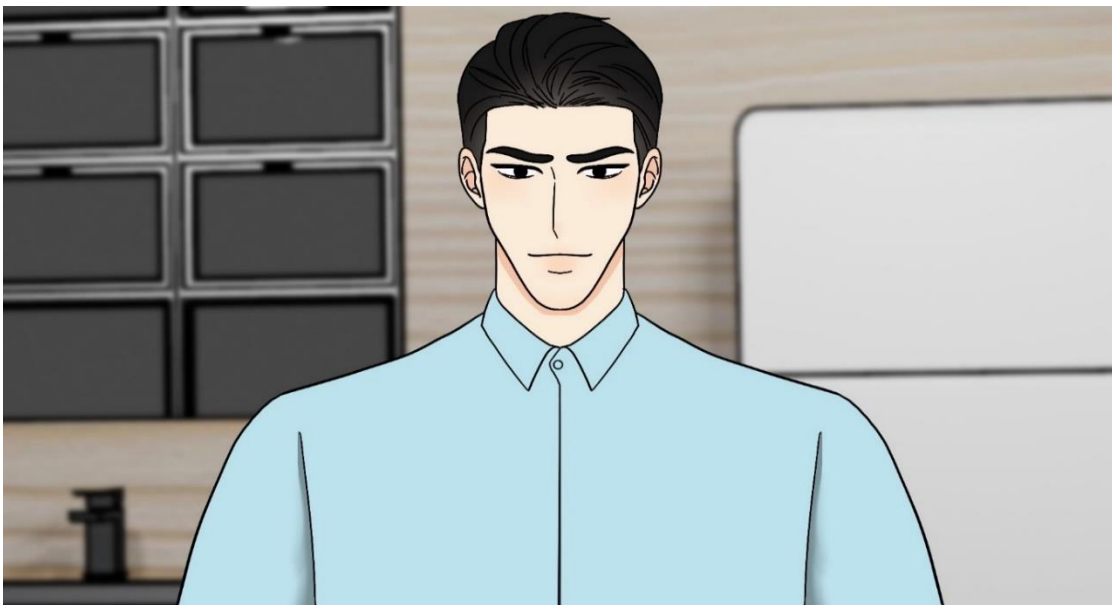
ภาพที่ 4.70 คิมหันต์เดินเข้าห้องครัวที่มีพ่อและแม่อยู่

61. พ่อและแม่มองคิมหันต์ด้วยความรู้สึตกใจ ที่ลูกชายของพวกเขากลับมาที่บ้านอย่าง
กระชั้นชิด ดังภาพที่ 4.71



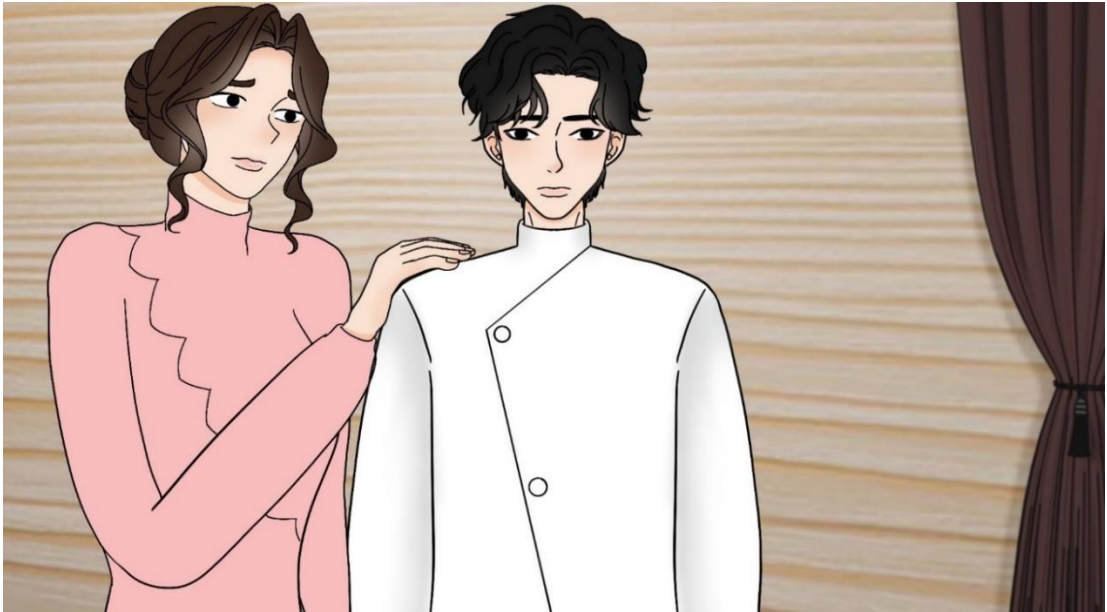
ภาพที่ 4.71 พ่อและแม่มองอย่างตกใจ

62. พ่อพูดอย่างดีใจที่คิมหันต์กลับมา และขอโทษคิมหันต์ อีกทั้งยังสนับสนุนตัวเขาอย่าง
เต็มที่ ดังภาพที่ 4.72



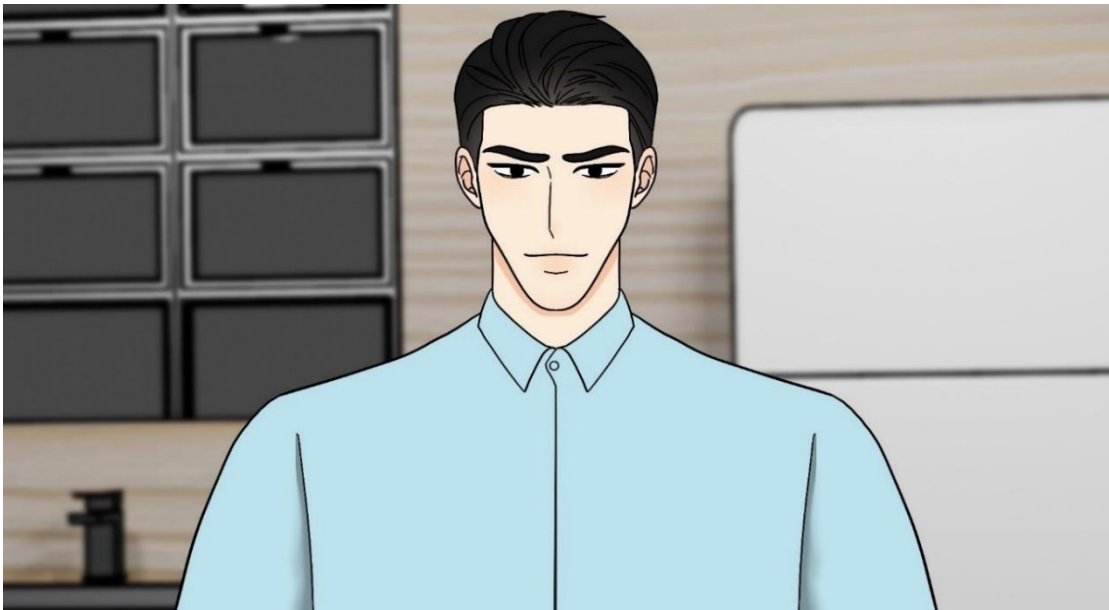
ภาพที่ 4.72 พ่อพูดกับคิมหันต์

63. แม่เข้ามาจับไหล่ของคิมหันต์พร้อมช่วยพูดเสริมพ่อให้คิมหันต์ไม่เข้าใจผิด ว่าสิ่งที่พ่อเคยทำนั้นพ่อไม่ได้ตั้งใจทำและยังคงเสียใจอยู่ตลอด ดังภาพที่ 4.73



ภาพที่ 4.73 แม่จับไหล่คิมหันต์

64. พ่อพูดว่าสิ่งที่พ่อกำลังทำนั้นผิดอย่างมากที่ได้ดูถูกความฝันของคิมหันต์ ทั้งที่อาชีพพ่อครั้นนี้สามารถประสบความสำเร็จได้และยังทำให้คิมหันต์มีความสุข ดังภาพที่ 4.74



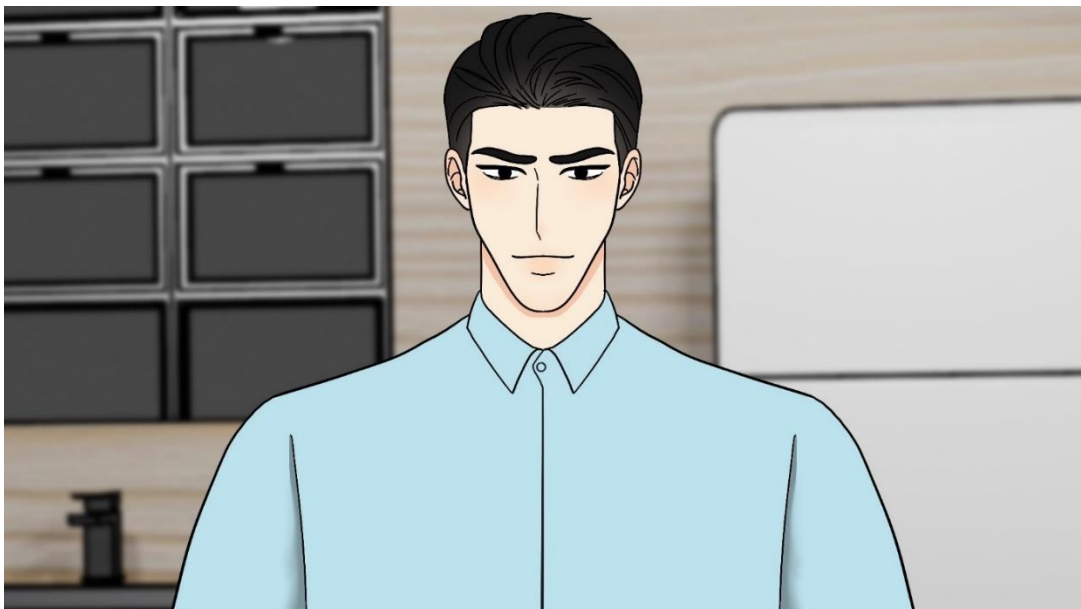
ภาพที่ 4.74 พ่อพูดกับคิมหันต์

65. แม่บอกให้คิมหันต์ว่าคลิปที่ทำให้คิมหันต์เป็นที่รู้จักนั้นคุณพ่อเป็นคนจัดการและเพราะความสำเร็จของคิมหันต์นั้นได้พิสูจน์ให้พ่อได้เชื่อในอาชีพในความฝันของคิมหันต์แล้ว ดังภาพที่ 4.75



ภาพที่ 4.75 แม่พูด

66. พ่อบอกให้คิมหันต์กลับมาอยู่ที่บ้านเหมือนเดิม และได้พูดขอโทษคิมหันต์อีกครั้ง ดังภาพที่ 4.76



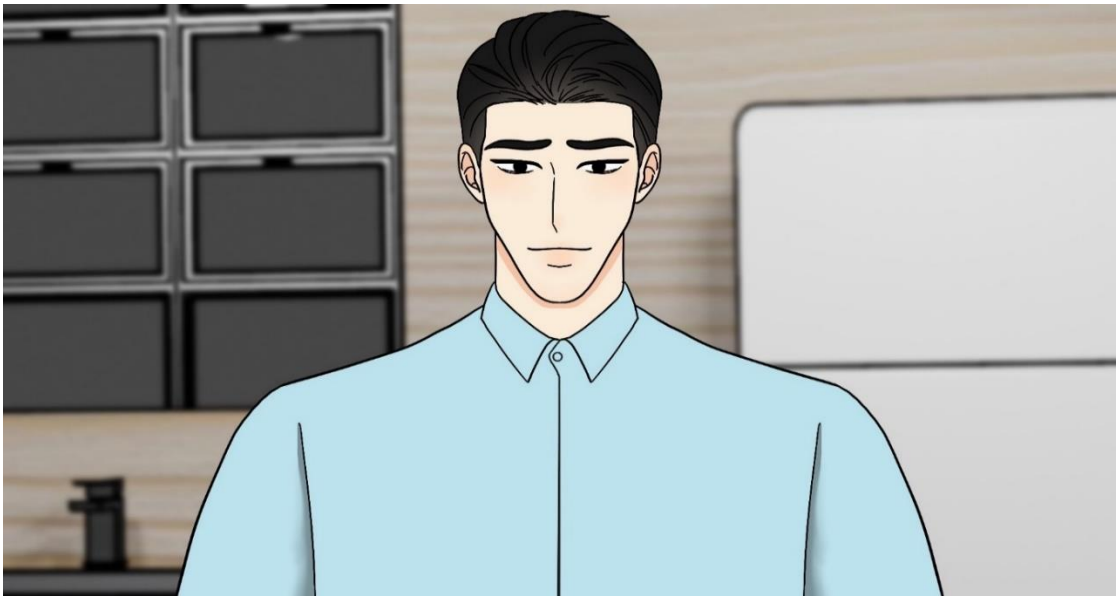
ภาพที่ 4.76 พ่อพูดกับคิมหันต์

67. คิมหันต์บอกว่าตนเองนั้นเป็นพ่อครัวแล้ว ต้องทำงานทุกวันและถามกับพ่อว่าเขาสามารถทำได้หรือไม่ ดังภาพที่ 4.77



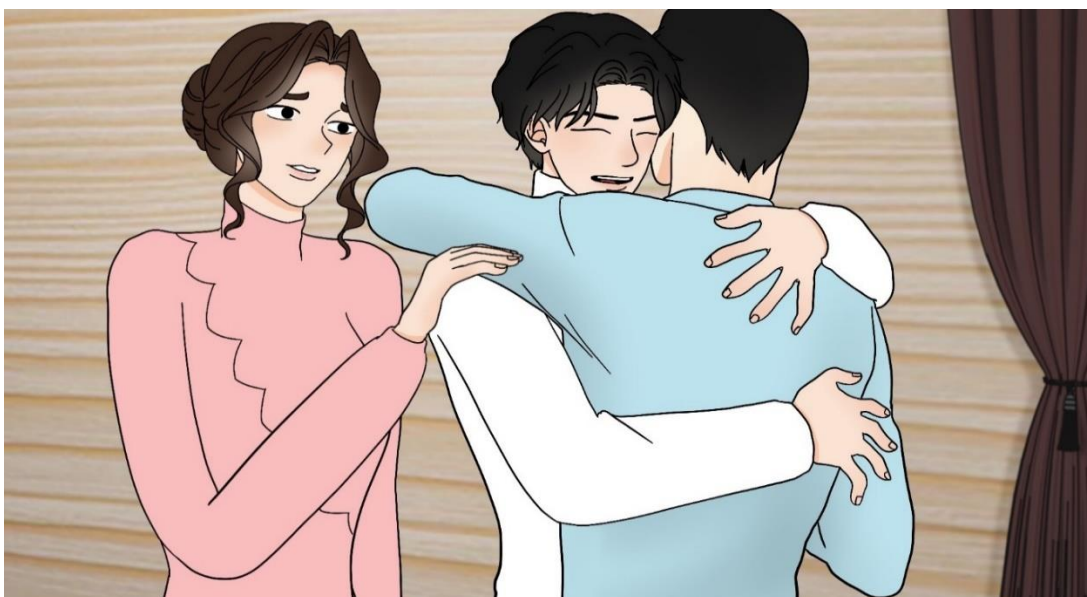
ภาพที่ 4.77 คิมหันต์ถามพ่อ

68. พ่อบอกให้คิมหันต์ได้รู้ว่าพ่อนั้นภูมิใจในตัวคิมหันต์มาก และอยากให้คิมหันต์นั้นทำอาหารให้ทาน ดังภาพที่ 4.78



ภาพที่ 4.78 พ่อพูดบอกคิมหันต์

69. คิมหันต์และพ่อกอดกันเพื่อแสดงความรักและความเข้าใจกัน โดยที่มีแม่ยืนอยู่ข้าง ๆ ทั้งสามคนต่างยิ้มอย่างมีความสุข ดังภาพที่ 4.79



ภาพที่ 4.79 คิมหันต์กอดพ่อ

70. คิมหันต์ใช้มือคนซูปที่กำลังเดือดพล่านในหม้อ จนมีกลิ่นหอม ละมุน ตลบอบวนไปทั่วบ้าน ดังภาพที่ 4.80



ภาพที่ 4.80 มือคิมหันต์คนซูปในหม้อ

71. คิมหันต์กำลังยืนทำอาหารที่หน้าเตา โดยมีพ่อและแม่นั่งมองด้วยรอยยิ้มอย่างมีความสุข
ดังภาพที่ 4.81



ภาพที่ 4.81 คิมหันต์ยืนทำอาหารและพ่อแม่ นั่งมองที่โต๊ะทานอาหาร

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life ทางผู้จัดทำได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อหาผล การประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life ปรากฏผลการวิเคราะห์จากกลุ่ม ตัวอย่าง ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	(S.D.)	แปลผล
1.ด้านเนื้อหาของสื่อ			
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์	4.27	0.64	มาก
1.2 ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.45	0.68	มาก
1.3 เนื้อหามีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	4.45	0.68	มาก
1.4 มีวิธีการถ่ายทอดที่น่าสนใจ	4.36	0.50	มาก
2.ด้านภาพและเสียง			
2.1 ความชัดเจนของรูปภาพ	4.81	0.30	มากที่สุด
2.2 รูปภาพสื่อความหมาย	4.54	0.52	มากที่สุด
2.3 ความน่าสนใจของสื่อ	4.63	0.67	มากที่สุด
2.4 การออกแบบฉาก	4.90	0.30	มากที่สุด
2.5 การออกแบบตัวละคร	5.00	0.00	มากที่สุด
2.6 เสียงของตัวละคร	3.90	1.13	มาก
2.7 เสียงดนตรีประกอบ	4.54	0.82	มากที่สุด
3.ด้านเทคนิค			
3.1 ความยาวของสื่อมีความเหมาะสม	4.63	0.67	มากที่สุด
3.2 สามารถสื่อเรื่องราวออกมาเข้าใจได้	4.45	0.82	มาก
รวม	4.53	0.54	มากที่สุด

รวมประเด็นความพึงพอใจภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life

จากตาราง 4.1 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชมที่รับชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X} = 4.53$, S.D.= 0.54 เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชมภาพยนตร์ การ์ตูน 2 มิติ มีความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ สามารถสื่อเรื่องราวออกมาได้เข้าใจง่าย ตัวละครและฉากนั้นเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้ชม

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

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินโครงการ

การจัดทำ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life สามารถเป็นแรงผลักดันของผู้ที่กำลังตามหาแรงบันดาลใจ และไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค โดย นำเสนอผ่านภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถใช้งานได้มีความน่าสนใจ ดึงดูด สายตาผู้ที่พบเห็นและเข้าใจง่ายด้วยภาพ เพื่อเป็นแนวทางให้กับบุคคลที่ต้องการแรงบันดาลใจ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life นั้นถูกสร้างขึ้นโดยมีจุดประสงค์ให้เป็นข้อคิดการตามหาความฝันด้วยความพยายามจนประสบผลสำเร็จและแรงผลักดันการคิดริเริ่มทำตามความฝันของตนเอง ให้ประสบความสำเร็จ

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ

ผลการประเมินการรับชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X} = 4.53$ และมีค่า S.D. = 0.54 เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่ากลุ่มที่มีความพึงพอใจในการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ มีความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์สามารถสื่อเรื่องราวออกมาได้เข้าใจง่าย ตัวละครและฉากนั้นเป็นที่น่าพอใจแก่ผู้ชม

ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

1. การวาดตัวละครที่มีลักษณะไม่สมส่วน และไม่สมกับอายุของตัวละครที่กำหนด
 2. ทางผู้จัดทำยังไม่มีความชำนาญในการทำแอนิเมชันและตัวละครมากพอ
 3. การพากย์เสียงฟังไม่ชัดเจน เนื่องจากอุปกรณ์คุณภาพไม่ดีพอ
 4. ปัญหาลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละครไม่สมจริง
- ทางผู้จัดทำจึงมีแนวทางการแก้ไขปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ดังนี้
1. แก้ไขสัดส่วนของร่างกาย ศึกษาหาตัวอย่างจากคนจริง
 2. ศึกษาการทำแอนิเมชันก่อนทำเพิ่มเติมและปรับแต่งแก้ไข
 3. การใส่ซับไทเทิล (คำบรรยายใต้ภาพ) เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
 4. ศึกษาลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละครเพิ่มเติม และแก้ไขให้มีความสมจริงมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดโดยการปรับแต่งเนื้อหาบางส่วน ฉาก ตัวละคร การเคลื่อนไหว เสียงและรายละเอียดต่าง ๆ ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น หรือปรับเปลี่ยนตัวละครให้เป็นในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อให้ชิ้นงานออกมาสวยงามมากยิ่งขึ้นได้ และมีมิติมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ธนกร กันเพ็ญ และบุรเศรษฐ์ ชิตบัณฑิตย์. (2562). เรามาดูมุกกล้องและขนาดภาพกัน.

สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2565 จาก shorturl.asia/ETvaz

บุศรินทร์ เอี่ยมธนากุล. (2554). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง

ธรรมะ DESIGN ตอนไม้เท้ายอดกตัญญู. สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2565 จาก

<http://ssruir.ssru.ac.th/handle/ssruir/534>

ยุพดี อินทสร คมกฤษ เจริญ กิจเกษม พลานินวัต และวัชรพงศ์ ศรีทา (2564). สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

เรื่อง แสงสว่างในความมืด. สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2565 จาก

http://journal.nmc.ac.th/th/admin/Journal/2564Vol14No1_71.pdf

suriyo tataisong. (2560). เรื่องควรรู้เกี่ยวกับความละเอียดของวิดีโอ. สืบค้น 23 ตุลาคม 2565 จาก

<https://www.fotoinfo.online>

สันติภาพ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2558). การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน. สืบค้น 23 ตุลาคม 2565 จาก

<http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2559/M119335/Wongkeawphothong%20Santpap.pdf>

ชูเกียรติ. (1 ตุลาคม 2556). มุกกล้องและศัพท์เทคนิค. สืบค้น 23 ตุลาคม 2565 จาก

<http://tumchukiat.blogspot.com/>

teerut thumthae. (2557). ขนาดภาพของภาพยนตร์. สืบค้น 23 ตุลาคม 2565 จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=G3xf4rCktUY>

ภาคผนวก ก

แบบฟอร์มสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการรับชม
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life

แบบฟอร์มสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการรับชม
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life



ภาพที่ ก.1 ฟอรมการประเมินความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการรับชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Day of Shine Life

chantira.k@nsru.ac.th (ยังไม่แนบ) สดัมภ์ชัย บันทึกผล บันทึกงาน

*จำเป็น

ส่วนที่ 1: ข้อมูลผู้ประเมิน

ให้ผู้ประเมินกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน

เพศ *

หญิง

อายุ *

ค่าตอบของคุณ

ตำแหน่งงาน *

ค่าตอบของคุณ

สังกัด *

ค่าตอบของคุณ

กลับ จัดไป ล้างแบบฟอร์ม

ภาพที่ ก.2 ฟอรมการประเมินความพึงพอใจ ส่วน กรอกข้อมูลผู้ประเมิน

ส่วนที่ 2: แบบสอบถามความพึงพอใจ

โปรดพิจารณาให้คะแนน โดยทำเครื่องหมาย ลงในช่อง 5 4 3 2 และ 1

ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

- 5 หมายถึงความพึงพอใจ มากที่สุด
- 4 หมายถึงความพึงพอใจ มาก
- 3 หมายถึงความพึงพอใจ ปานกลาง
- 2 หมายถึงความพึงพอใจ น้อย
- 1 หมายถึงความพึงพอใจ น้อยที่สุด

1. ด้านเนื้อหาของสื่อ *

	1	2	3	4	5
ความสอดคล้อง ของเนื้อหากับ วัตถุประสงค์	☐	☐	☐	☐	☐
ปริมาณเนื้อหาที่ มีความเหมาะสม	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหามีความ สัมพันธ์ต่อเนื่อง	☐	☐	☐	☐	☐
วิธีการ ถ่ายทอดที่น่าสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐

ภาพที่ ก.3 รูปแบบการประเมินความพึงพอใจ ส่วน ประเมินด้านเนื้อหาของสื่อ

1. ด้านภาพและเสียง *

	1	2	3	4	5
ความชัดเจน ของรูปภาพ	☐	☐	☐	☐	☐
รูปภาพสื่อ ความหมาย	☐	☐	☐	☐	☐
ความน่าสนใจ ของสื่อ	☐	☐	☐	☐	☐
การออกแบบ ฉาก	☐	☐	☐	☐	☐
การออกแบบ ตัวละคร	☐	☐	☐	☐	☐
เสียงของตัว ละคร	☐	☐	☐	☐	☐
เสียงดนตรี ประกอบ	☐	☐	☐	☐	☐

ภาพที่ ก.4 รูปแบบการประเมินความพึงพอใจ ส่วน ประเมินด้านภาพ และเสียง

1. ด้านเทคนิค *

	1	2	3	4	5
ความยาวของ สื่อเหมาะสม	☐	☐	☐	☐	☐
สามารถสื่อ เรื่องราวออก มาเข้าใจได้ ง่าย	☐	☐	☐	☐	☐

ข้อเสนอแนะ

คำตอบของคุณ _____

กลับ ส่ง ล้างแบบฟอร์ม

ภาพที่ ก.5 รูปแบบการประเมินความพึงพอใจ ส่วน ประเมินด้านเทคนิค

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642019
 ชื่อ-นามสกุล นายจิราวุฒิ ภูศรีพงษ์
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีลติมีเดีย
 อีเมล jirawut.p@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ. 2559 ระดับวิชาชีพ วิทยาลัยการอาชีพนครสวรรค์
2. พ.ศ. 2556 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหัวหวาย
3. พ.ศ. 2550 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนหัวหวาย

ผลงาน

1. วิดีโอสื่อประชาสัมพันธ์งานตรุษจีน ประจำปี 2564
2. สร้างวิดีโอเกม 2 มิติ จากโปรแกรม Construct 2
3. วิดีโอสื่อการสอนวิธีใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม Blender

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. อบรมทรัพยากรเส้นทางปัญญาผู้ประกอบการสิทธิบัตรและผู้อนุสิทธิบัตร
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพยากรเส้นทางปัญญาการใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “งานวิจัยกับการคุ้มครองทรัพยากรเส้นทางปัญญา”
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพยากรเส้นทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “การใช้งานทรัพยากรเส้นทางปัญญาในการเรียนการสอน”
4. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพยากรเส้นทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “องค์ความรู้ด้านทรัพยากรเส้นทางปัญญาสำหรับองค์กร”
5. การอบรมเชิงปฏิบัติการ พัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีลติมีเดีย "การสร้างสรรคงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA"

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642021
 ชื่อ-นามสกุล นายสุทธิภัทร โพธิ์เงิน
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีลติมีเดีย
 อีเมล suttipat.p@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ. 2559 ระดับวิชาชีพ วิทยาลัยการอาชีพนครสวรรค์
2. พ.ศ. 2556 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดหนองปลิง
3. พ.ศ. 2550 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนวัดหนองปลิง

ผลงาน

1. วิดีโอสื่อประชาสัมพันธ์งานตรุษจีน ประจำปี 2564
2. สร้างวิดีโอเกม 2 มิติ จากโปรแกรม Construct 2
3. วิดีโอสื่อการสอนวิธีใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม Blender

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. อบรมทรัพย์สินทางปัญญาผู้ประกอบการสิทธิบัตรและผู้อนุสิทธิบัตร
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญาการใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “งานวิจัยกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา”
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “การใช้งานทรัพย์สินทางปัญญาในการเรียนการสอน”
4. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “องค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับองค์กร”
5. การอบรมเชิงปฏิบัติการ พัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีลติมีเดีย "การสร้างสรรคงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA"

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642023
 ชื่อ-นามสกุล นางสาวจันทร์ทิรา กลีบบัว
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีลติมีเดีย
 อีเมล chantira.k@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ. 2559 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย (จิรประวัติ) นครสวรรค์
2. พ.ศ. 2556 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนกิ่งเพชร
3. พ.ศ. 2550 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาลวัดจามศรีนาคพรต

ผลงาน

1. วีดิโอสื่อประชาสัมพันธ์งานตรุษจีน ประจำปี 2564
2. สร้างวีดิโอเกม 2 มิติ จากโปรแกรม Construct 2
3. วีดิโอสื่อการสอนวิธีใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม Blender

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. อบรมทรัพยากรสารสนเทศปัญญาผู้ประกอบการสิทธิบัตรและผู้อนุสิทธิบัตร
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพยากรสารสนเทศปัญญาการใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “งานวิจัยกับการคุ้มครองทรัพยากรสารสนเทศปัญญา”
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพยากรสารสนเทศปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “การใช้งานทรัพยากรสารสนเทศปัญญาในการเรียนการสอน”
4. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพยากรสารสนเทศปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “องค์ความรู้ด้านทรัพยากรสารสนเทศปัญญาสำหรับองค์กร”
5. การอบรมเชิงปฏิบัติการ พัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีลติมีเดีย "การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA"