

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams

เรียงยศ ลั้งซ์เงิน
ณัฐวุฒิ ศิริพันธ์
สปีสกุล เสงี่ยมแก้ว
ณพวัฒน์ เกิดแย้ม
ณัฐพล มนทอง

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดีย)
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
พ.ศ. 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams

นามผู้จัดทำโครงการ เรียงยศ สังข์เงิน
ณัฐวุฒิ ศิริพันธ์
สืบสกุล เสี่ยงมแก้ว
ณพวัฒน์ เกิดแย้ม
ณัฐพล มนทอง

ได้พิจารณาเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาโครงการงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)
ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ลงชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(อาจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(อาจารย์เอกวิทย์ สีหธิระ)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(อาจารย์วรชนันท์ ชูทอง)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(อาจารย์วิฑูร สนธิรักษ์)

ลงชื่อ.....
(อาจารย์ ดร.สมพร พูลพงษ์)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำโครงการมัลติมีเดีย ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Three Men's Dreams คณะผู้จัดทำขอขอบคุณพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ คอยให้คำปรึกษา ให้ความสะดวกในการทำโครงการ และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางในการทำโครงการ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Three Men's Dreams ขอขอบคุณเพื่อนในกลุ่มทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือ ตลอดจนคำแนะนำที่ เป็นประโยชน์ในการทำโครงการ ท้ายที่สุด ขอกราบขอบพระคุณ พ่อแม่ ที่เป็นผู้ให้กำลังใจ และให้โอกาสการศึกษาอันมีค่ายิ่ง คณะผู้จัดทำโครงการภาพยนตร์สั้นเรื่อง Three Men's Dreams ขอขอบคุณอาจารย์สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียทุกท่านและขอบคุณสมาชิก

สรุปถึงแม้ว่าจะใช้ระยะเวลาในการดำเนินงานเกินขอบเขตที่กำหนดไว้ แต่ด้วยการร่วมแรงร่วมใจของสมาชิกทุกท่าน จึงทำให้ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams ได้เสร็จสิ้นลงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้และได้รับผลตอบรับอันเป็นที่น่าพอใจ

เรียงยศ	สังข์เงิน
ณัฐวุฒิ	ศิริพันธ์
สืบสกุล	เสงี่ยมแก้ว
ณพวัฒน์	เกิดแย้ม
ณัฐพล	มนทอง

หัวข้อโครงการ	ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams		
ผู้จัดทำโครงการ	1. นายเรียงยศ สังข์เงิน	รหัสนักศึกษา	61113642010
	2. นายณัฐวุฒิ ศิริพันธ์	รหัสนักศึกษา	61113642012
	3. นายสืบสกุล เสงี่ยมแก้ว	รหัสนักศึกษา	61113642013
	4. นายณพวัฒน์ เกิดแย้ม	รหัสนักศึกษา	61113642016
	5. นายณัฐพล มนทอง	รหัสนักศึกษา	61113642021
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม		
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)		
ปีพุทธศักราช	2564		

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams โดยมีรูปแบบของการนำเสนอเรื่องในแนวตลกโดยใช้วีซวลเอฟเฟค และแอนิเมชัน 3 มิติ ในการนำเสนอเรื่อง และต้องการให้ผู้ชมได้รับความบันเทิง และความสนุกสนานเพื่อลดภาวะความเครียด

โดยในการจัดทำภาพยนตร์สั้นครั้งนี้ ใช้โปรแกรมทั้งหมดดังนี้ โปรแกรม Adobe Premier Pro CC ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ Adobe After Effect CC ใส่วีซวลเอฟเฟค Adobe Photoshop CC ใช้ในการทำภาพหน้าปก Adobe illustrator CC ทำสตอรี่บอร์ด blender ใช้ในการทำฉาก 3 มิติ

จากการประเมินผล ด้วยกลุ่มตัวอย่างของบุคคลที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป จำนวน 400 คน พบว่า ภาพยนตร์สั้นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเป็นอย่างมากเนื่องจากสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีความบันเทิงสอดแทรกเข้ามา มีการออกแบบฉากที่ดี และสามารถสื่อเรื่องราวออกมาได้เข้าใจง่าย โดยมีความพึงพอใจเฉลี่ย เท่ากับ 4.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.67

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
การใช้ขนาดภาพ	7
มัมกล้อง	8
การใช้เสียงเพื่อเพิ่มความรู้สึกร	8
เทคนิคพิเศษ วิชวลเอฟเฟค	9
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
บทที่ 3 วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ	13
เรื่องย่อ	13
โครงเรื่องขยาย	13
การออกแบบตัวละคร	15
การออกแบบฉากและอุปกรณ์	16
การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ	18
บทภาพยนตร์	19
บทภาพ	22
บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ	28
ตัวละคร	28
ฉากและอุปกรณ์	30
ภาพยนตร์แอนิเมชัน	33
สรุปผลการประเมินคุณภาพ	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	47
สรุปผลการดำเนินโครงการ	47
ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข	47
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป	48
บรรณานุกรม	49
ภาคผนวก	50
ประวัติผู้เขียน	51

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)	4
3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ	18
3.2 บทภาพยนตร์	19
3.3 บทภาพ	22
4.1 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams	45

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพระยะไกล (Long Shot LS)	6
2.2 ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)	7
2.3 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close up Shot / ECU)	7
3.1 ออกแบบตัวละครรวม	14
3.2 ออกแบบตัวละคร โอ	15
3.3 ออกแบบตัวละคร โอ๊ก	15
3.4 ออกแบบฉากป่า	16
3.5 ออกแบบฉากพุ่มหญ้าสูง	17
3.6 ออกแบบฉากหุบเขาคริสตัล	17
4.1 สัดส่วนตัวละคร	28
4.2 ตัวละครรวม	29
4.3 ตัวละครโอ	29
4.4 ตัวละครโอ๊ก	30
4.5 ฉากป่า	30
4.6 ฉากพุ่มหญ้าสูง	31
4.7 ฉากหุบเขาคริสตัล	31
4.8 เปิดเรื่อง	32
4.9 เดินเข้าป่า	32
4.10 นั่งรอบกองไฟ	33
4.11 โอ๊กนั่งสนทนากับเพื่อน	33
4.12 รามนั่งสนทนากับเพื่อน	34
4.13 โอนั่งสนทนากับเพื่อน	34
4.14 รามโชว์พลังไฟ	35
4.15 โอ๊กโชว์พลังไฟฟ้า	35
4.16 โอ๊กได้ยินเสียงงูยักษ์	36
4.17 งูออกจากพุ่มไม้	36
4.18 รามชาร์จพลังไฟ	37
4.19 ปล่อยพลังไฟ	37
4.20 รามต่อสู้กับงูยักษ์	38
4.21 งูยักษ์ที่โดนพลังจากการต่อสู้	38

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.22 โอ๊กเป็นห่วงราม	39
4.23 รามบอกให้โอ๊กไปสู้แทน	39
4.24 รามพูดถึงโอ๊กด้วยความเป็นห่วง	40
4.25 โอ๊กชาร์จพลังไฟ	40
4.26 โอ๊กปล่อยลูกบอลสายฟ้า	41
4.27 โอ๊กต่อสู้กับบูย์กซ์	41
4.28 บูย์กซ์โดนระเบิด	42
4.29 พลังไม่ส่งผลกับบูย์กซ์	42
4.30 โอ๊กได้ยินเสียงในหัว	43
4.31 ปลุกเพื่อน	43
4.32 กระจายออกมาจากพุ่มหญ้าสูง	44
4.33 ตื่นจากความฝัน	44

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาของความเครียดที่เกิดขึ้นนั้นมีสาเหตุที่ทำให้ความเครียดนั้นมีหลายสาเหตุ ไม่ว่าจะเป็นมาจากการทำงานหรือการเรียน หรือเครียดจากปัญหาทางครอบครัว สิ่งเหล่านี้เป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดความเครียด รวมทั้งปัจจัยในการเป็นอยู่ ทั้งสภาพสังคม และสิ่งแวดล้อมรอบตัว

ด้วยภาวะความเครียดจากการเรียน และการทำงานที่หนักขึ้นทางคณะผู้จัดทำจึงมีความเห็นตรงกันว่าควรจะทำภาพยนตร์สั้นแนวตลก เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิง และความสนุกสนานกับผู้ชม โดยใช้ความรู้ที่คณะผู้จัดทำได้ศึกษามาเกี่ยวกับเรื่องการทำสร้าง แอนิเมชัน 3 มิติ การทำวีซวลเอฟเฟค การตัดต่อวิดีโอ การถ่ายภาพ การใช้มุมกล้อง และการจัดแสง ในการทำภาพยนตร์สั้น

จากแนวนี้นี้จึงมานำมาสร้างเป็นภาพยนตร์สั้นเรื่อง Three Men's Dreams โดยเป็นทางเลือกในการผ่อนคลาย และยังการนำเสนอ วีซวลเอฟเฟค ที่หลากหลาย และเป็นการตอบสนองความพอใจของผู้คนในปัจจุบันโดยผ่านตัวละครในเรื่องโดยการนำความฝันของแต่ละคนมาสร้างให้เปรียบเสมือนสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตจริง

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams โดยมีรูปแบบของการนำเสนอเรื่องในแนวตลก โดยใช้วีซวลเอฟเฟค และแอนิเมชัน 3 มิติ ในการนำเสนอ
2. เพื่อทำการประเมินผลความพึงพอใจภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams

ขอบเขตของโครงการ

1. สร้างภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams
2. ภาพยนตร์สั้นมีความยาว 5 นาที
3. ภาพยนตร์สั้นสำหรับบุคคลที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป
4. ความละเอียดวิดีโอ Full HD 1920×1080
5. ตัวละครหลัก จำนวน 3 คน ดังนี้
 - 5.1 รัม อายุ 21 ปี เป็นคนใจใหญ่รักพวกพ้อง ไม่ยอมคน มีมาดความเป็นผู้นำไม่ชอบอะไรที่ย่างยาก
 - 5.2 โอ อายุ 21 ปี มีสติ มั่นใจในตัวเองสูง เป็นคนขี้อาย และไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ จะเชื่อต่อเมื่อพบเจอกับตัวเองหรือพิสูจน์ด้วยวิทยาศาสตร์

- 5.3 โอ๊ก อายุ 22 ปี ชี้ตักใจ ชอบคิดไปเอง เป็นคนที่ใส่ใจคนอื่น และรักพวกพ้อง
6. ฉากภาพยนตร์สั้น จำนวน 3 ฉาก ดังนี้
- 6.1 ฉากป่า
 - 6.2 ฉากพุ่มหญ้าสูง
 - 6.3 ฉากหุบเขาคริสตัล
7. วิชวลเอฟเฟค ประกอบภาพยนตร์
- 7.1 กระแสไฟฟ้า
 - 7.2 ไฟที่มือ
 - 7.3 คว้น
 - 7.4 ระเบิด
 - 7.5 พื้นดินระเบิด
 - 7.6 ลูกบอลสายฟ้า
 - 7.7 ลูกไฟ
 - 7.8 ไฟแลบ
 - 7.9 ไฟที่หม้อ
 - 7.10 พลังไฟรอบตัว
 - 7.11 พลังสายฟ้ารอบตัว
8. แอนิเมชัน 3 มิติ ประกอบภาพยนตร์
- 8.1 กระต่าย 1 ตัว
 - 8.2 งูยักษ์ 1 ตัว
 - 8.3 เสือ 1 ตัว
 - 8.4 ต้นไม้ 53 ต้น
 - 8.5 ใบไม้
 - 8.6 หิน 12 ก้อน
 - 8.7 กองไฟ 1 กอง
 - 8.8 ต้นหญ้า
 - 8.9 ขอนไม้ผุ 5 ท่อน
 - 8.10 ภูเขา 1 ลูก
 - 8.11 หัวกะโหลก 2 อัน
 - 8.12 หินคริสตัล 6 แท่ง
 - 8.13 รูปปั้นมายา 1 รูป
 - 8.14 ซากปรักหักพัง 5 ต้น

9. เนื้อเรื่อง

มีชายสามคนพวกเขาได้เดินเข้ามาพักผ่อนในป่า หลังจากจบการศึกษาใหม่ พวกเขา นั่งอยู่รอบกองไฟคุยกันปกติ พวกเขา มีชื่อว่า ราม โอ ไอล์ พวกเขา ได้คุยกันเกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้ที่ผ่านมา คุยกันไปจนมีเพื่อนพูดเกี่ยวกับว่าถ้าเจอยักษ์จะจัดการอย่างไร เพื่อนแต่ละคนก็ได้คุยกันว่าเราเรียนมาหลายอย่างใส่เอฟเฟกต์จัดการได้ และงูยักษ์ก็ได้ออกมา แต่ละคนก็ได้ใส่พลังเอฟเฟกต์กันเต็มที่

10. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำโครงงาน

10.1 ซอฟต์แวร์

10.1.1 Adobe Premier Pro CC ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ

10.1.2 Adobe After Effect CC ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ

10.1.3 Adobe Photoshop CC ใช้ในการตัดหน้าปก

10.1.4 Adobe Illustator CC ใช้ในการทำสตอรี่บอร์ด

10.2 ฮาร์ดแวร์

10.2.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับทำแอนิเมชัน 3 มิติ และฉาก 3 มิติ

1) CPU: Core I7-9700F

2) RAM: 16 GB DDR 4 2666

3) GPU: GeForce RTX 2060/6GB OC/D6

4) HDD: 1 TB WD Blue WD10EZEX

5) Monitor: DELL 24" S2419HGF 144Hz

10.2.2 คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับทำแอนิเมชัน 3 มิติ เคลื่อนไหว และวิช่วลเอฟเฟค

1) CPU: Core I5-9400F

2) RAM: 16GB DDR 4 2400

3) GPU: GeForce GTX 1660 6GB

4) HDD: 1 TB Seagate BARRACUDA

5) Monitor: ACER 24.5" KG251QFbimiapx 144Hz

10.2.3 เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับตัดต่อวิดีโอ

1) CPU: Core I7-9700F

2) RAM: 8 GB DDR 4 2666

3) GPU: GeForce RTX2060/6GB OC/D6

4) HDD: 1. TB WD Blue WD10EZEX

5) Monitor: ACER 24.5" S2419HGF 75Hz

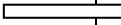
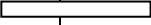
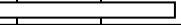
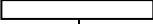
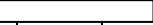
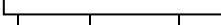
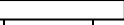
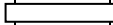
10.2.4 โทรศัพท์เคลื่อนที่ iPhone 12 Pro Max 128 GB 1 เครื่อง

10.2.5 ขาตั้งกล้องโทรศัพท์เคลื่อนที่

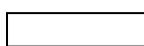
10.2.6 ฉาก Green Screen

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)

ขั้นตอนการทำงาน	พ.ศ. 2563		พ.ศ. 2564											
	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.
1. ศึกษาเบื้องต้นและขออนุมัติโครงการ	 													
2. วางแผนการทำงาน		 												
3. เขียนบทละคร			 											
4. ดำเนินการถ่ายทำ						 								
5. ตัดต่อวิดีโอ							 							
6. ปรับปรุงและแก้ไขโครงการ									 					
7. ตรวจสอบความเรียบร้อยหลังประกอบงาน										 				
8. จัดทำเอกสารประกอบโครงการ										 				

หมายเหตุ



แทนระยะเวลาตามที่วางแผน



แทนระยะเวลาที่ทำงานจริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Three Men's Dreams
2. ผู้ชมได้รับสื่อบันเทิงที่ดูแล้วได้ความคิดสร้างสรรค์
3. ผู้ชมภาพยนตร์สั้นได้รับความบันเทิง สนุกสนาน
4. คณะผู้จัดทำสามารถประเมินความพึงพอใจต่อผู้รับชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง

Three Men's Dreams ได้

บทที่ 2

ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงงานภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams ครั้งนี้คณะผู้จัดทำได้เสนอ ทฤษฎี เอกสาร และวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้นำเสนอเรียงตามลำดับดังนี้

1. ขนาดภาพ
2. มุมกล้อง
3. การใช้เสียงเพื่อเพิ่มความรู้สึก
4. เทคนิคพิเศษ วิชาพลเอก
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขนาดภาพ

การเลือกใช้มุมกล้องเป็นสิ่งสำคัญ ในการจัดองค์ประกอบในฉากให้กับตัวละคร และ จะต้องให้สัมพันธ์กับขนาดภาพด้วย ซึ่งทฤษฎีมุมกล้องที่นำมาใช้กับภาพยนตร์ มีดังนี้

1. ภาพระยะไกล (Long Shot LS) ภาพระยะไกลเป็นภาพที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัวบางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจเกินขนาดภาพที่ตั้งไว้ ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้าง แต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลัง และผู้แสดงมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมากหรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัวตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้าภาพระยะไกล (LS) บางครั้งนำไปใช้เปรียบเทียบเหมือนกับขนาดภาพระหว่างภาพยนตร์กับละครที่คนดูมองเป็นเท่ากัน ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 ภาพระยะไกล (Long Shot LS)

2. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ภาพระยะปานกลางเป็นขนาดที่มีความหลากหลาย และมีชื่อเรียกได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน แต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่ 1:3-3:4 ของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้เป็นชื่อที่ใช้มากที่สุดอันหนึ่งภาพยนตร์ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนา และเห็นแอ็กชันของผู้แสดงนิยมใช้เชื่อมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะไกล (LS) กับภาพระยะใกล้ (CU) ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)

3. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close up Shot / ECU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายเช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่บนจอ เห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ให้ได้อารมณ์มากขึ้นเช่นในชื่อของหญิงสาวเดินทางกลับบ้านคนเดียวในยามวิกาลบนถนนเราอาจใช้ภาพ ECU ด้านหลังที่หูของเธอเพื่อเป็นการบอกว่าเธอได้ยินเสียงฝีเท้าแผ่ว ๆ ที่กำลังติดตามเธอจากนั้นอาจใช้ภาพระยะนี้ที่ตาของเธอเพื่อแสดงความหวาดกลัวเป็นของที่เราคุ้นเคยกัน แต่อย่างไรก็ตามเราสามารถใช้ได้ในความหมายอื่น ๆ โดยอาศัยแสง และมุมมองเพื่อหารูปแบบการใช้ให้หลากหลายออกไปนอกจากนี้ชื่ออื่น ๆ ที่เรียกโดยใช้จำนวนของผู้แสดงเป็นหลักเช่น Two Shot คือมีผู้แสดง 2 คนอยู่ในเฟรมเดียวกันในยุโรปบางแห่งเรียก American Shot เพราะสมัยก่อนนิยมใช้กันมากในฮอลลีวูด Three Shot คือมีผู้แสดง 3 คนอยู่ในเฟรมเดียวกัน และถ้าหากผู้แสดงมีมากกว่าจำนวนนี้ขึ้นเรียกว่า Group Shot ขนาดที่ใ้มักเป็นภาพปานกลางในชื่อที่เรียกโดยหน้าที่ของมันที่ใช้ขนาดภาพปานกลางเช่น Re-establishing Shot เป็นชื่อที่ใช้เตือนคนดูว่ายังไม่ได้เปลี่ยนพื้นที่ (Space) หรือสถานที่ของฉากนั้นยังคงอยู่ในฉากเดียวกันมักเป็นภาพที่ใช้ตามหลังภาพระยะใกล้ก่อนหน้าชื่อนี้ส่วนภาพผ่านไหล่ หรือ Over-the-Shoulder เป็นภาพที่บอกหน้าที่ของมันเป็นแล้วคือใช้ถ่ายผ่านไหล่ผู้แสดงคนหนึ่งเป็นพื้นหน้าไปรับผู้แสดงอีกคนหนึ่งเป็นพื้นหลังใช้ตัดสลับไปมาเมื่อผู้แสดงทั้งสองมีบทสนทนายร่วมกันในฉากเดียวกัน ดังภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.3 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close up Shot / ECU)

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams ใช้การจัดเรียงขนาดภาพแบบภาพระยะไกล ภาพระยะปานกลาง และภาพระยะใกล้มาก เพื่อสื่ออารมณ์ของสถานการณ์ในแต่ละฉาก และเรียบเรียงให้เป็นเรื่อง

มุมมอง

1. มุมกล้องปกติที่อยู่ในระดับสายตาของตัวละคร คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง
 2. มุมกล้องผ่านไหล่ คือการตั้งกล้องไว้ทางซ้ายหรือขวาของคู่สนทนาถ่ายเฉียงผ่านไหล่ของคู่สนทนา เห็นหน้าของคนที่แสดงหรือคนที่กำลังพูดแสดง โดยไม่มีไหล่และบางส่วนของศีรษะคู่สนทนาเป็นฉากหน้า ให้ความรู้ว่าการคุยกับผู้อื่น และทำให้ภาพมีมิติมีความลึก
 3. มุมมองของตัวละครคือจะแสดงออกมาชัดจากการความคิดของตัวละคร จะรู้จักตัวละครนั้นชัด ก็มาจากการที่รู้ว่าตัวละครนั้นคิดอะไร ในหนึ่งซีน ไม่ควรให้มีคนคิดเกินหนึ่งตัว
 4. มุมภาพสูงคือการตั้งกล้องถ่ายในตำแหน่งที่สูงกว่าวัตถุ มุมกล้องนี้มักจะให้ความรู้สึกที่ด้อยค่า ดูถูก หรือไร้พลังอำนาจ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ใช้ได้หลายกรณี เช่น ตัวละครมองขึ้นไปบนท้องฟ้า
- ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams ได้นำเอาการใช้มุมมองต่าง ๆ เข้ามาใช้เพื่อสื่อถึงความรู้สึกของตัวละครในแต่ละฉากแต่ละมุมมองเพื่อให้ภาพยนตร์มีมิติ และสื่ออารมณ์ถึงผู้ชมได้ดี

การใช้เสียงเพื่อเพิ่มความรู้สึก

การใช้เสียงในภาพยนตร์ เรื่อง Three Men's Dreams ไซไฟเป็นทั้งศาสตร์ และศิลป์ เสียงเลเซอร์สูง ๆ หรือเสียงแบบยานอวกาศ เสียงของไฟ เสียงสัตว์ และเสียงที่คาดเดาไม่ได้ตามธรรมชาติ การใช้เสียงเพลงประกอบเพื่อสร้างความน่าสนใจในภาพยนตร์สั้นจะดึงดูดให้ผู้ชมภาพยนตร์สั้น เพลิดเพลินไปกับตัวภาพยนตร์ เรื่อง Three Men's Dreams

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams ใช้เสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ และเสียงเอฟเฟกต์ต่าง ๆ เข้ามาเพื่อสร้างบรรยากาศให้ดูเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น และเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้ชมภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้

เทคนิคพิเศษ วิชวลเอฟเฟค

วิชวลเอฟเฟค หมายถึง การใช้เทคนิคเพื่อสร้างหรือนำเสนอมุมมองภาพที่มีลักษณะพิเศษ และภาพที่ไม่สามารถถ่ายทำได้จริง วิชวลเอฟเฟคมีการแบ่งรูปแบบการสร้างงานไว้หลายลักษณะ การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพมีเจตนาเพื่อนำภาพที่สร้างไปผสมรวมกับภาพที่ถ่ายทำจริงเช่นการใช้ Green Screen การใช้โมเดล 3 มิติ เพื่อจำลองการสร้างภาพจำลองด้วยวิชวลเอฟเฟค

นัฐณัฐ แก้วมณี (2560) ได้กล่าวว่า วิชวลเอฟเฟคมีการแบ่งรูปแบบการสร้างงานไว้หลายลักษณะ การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ มีเจตนาเพื่อนำภาพที่สร้างไปผสมรวมกับ ภาพที่ถ่ายทำจริง อาทิเช่นการถ่ายบนคีย์สกรีน เพื่อแยกนักแสดงกับฉากเปิดของรถ แล้วนำมาผสมภาพกันภายหลัง หรือเพื่อ การประหยัดต้นทุนเช่นการถ่ายฉากย่อส่วนของเมืองที่ปรักหักพังแล้วนำมาฉายภาพด้านหลัง ตัวแสดง เพื่อให้เกิดภาพว่านักแสดงยืนอยู่ท่ามกลางเมืองใหญ่ที่ล่มสลายเป็นต้น

วราจิมล เดชเกตุ (2558) ได้กล่าวว่า เทคนิคพิเศษในภาพยนตร์คือเทคนิควิธีการหรือเครื่องมือต่างๆที่ใช้ในการสร้างภาพลวงตาในหนังให้ดูเหมือนจริงอาจเป็นภาพจากจินตนาการ เหตุการณ์ที่เป็นไปไม่ได้ เหตุการณ์ที่ยากต่อการถ่ายทำอีกทั้งเป็นการประหยัดงบประมาณในกระบวนการสร้างและเพื่อความปลอดภัยกว่าของทีมงาน นักแสดงแทนที่จะใช้ของหรือสถานที่จริงที่เป็นอันตรายเช่น การฝึกปรักฏการณ์ทางธรรมชาติ การทำฝนตก แดดออก พายุ ฟ้าผ่า พายุ คลื่นยักษ์ หรือสิ่งที่ฝึกฝนทางวิทยาศาสตร์ การทำให้คนบินได้ซึ่งฝึกฝนเรื่องแรงดึงดูดของโลกเป็นต้น การสร้างสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เช่น พลังงานบางอย่าง ภูตผี ปีศาจ หรือการสร้างฉากปลอมขึ้นมา แทนที่จะส่งทีมงานไปถ่ายในสถานที่จริงซึ่งไกล และเปลืองงบประมาณ แล้วใช้วิธีนำมาซ้อนกับภาพที่ถ่ายในโรงถ่ายหนัง การที่จะเซฟความปลอดภัยของนักแสดงเช่น การใช้สารสังเคราะห์เรซินที่ใสและบางใช้แทนกระจกที่นักแสดงจะต้องพุ่งชนในฉากของภาพยนตร์ หรือการใช้หมอกล่องลอยภายในสตูดิโอหรือสถานที่จริงและปรับแต่งทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทำให้ควบคุมได้ง่ายและปลอดภัยกว่า รวมถึงการสร้างฉากปลอมขึ้นมาใหม่ทั้งหมดเช่น การสร้างสถานที่ที่ไม่เคยมีมาก่อน การสร้างฉากในอวกาศ หรือแม้กระทั่งฉากสถานที่ที่เคยมีในประวัติศาสตร์แต่ถูกทำลายไปแล้วเป็นต้น

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Three Men's Dreams ได้ใช้วิชวลเอฟเฟค ไว้ในหลายฉาก หลายตอน ได้แก่ การสร้างฉากจำลองโดยการถ่ายบน Green Screen การสร้างโมเดล 3D ทั้งหมดในเรื่องสร้างจากโปรแกรม blender 2.83 สร้าง วิชวลเอฟเฟค ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect CC

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรรณะ เจริญโชคทวี พิศประไพ สารศาสดา และชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (2558) ได้กล่าวว่า การศึกษาอัตลักษณ์ และองค์ประกอบภาพยนตร์ไซ-ไฟ ได้นำมาออกแบบตัวละคร ทั้งหน้าตา และเครื่องแต่งกาย รวมถึงองค์ประกอบภายในเรื่องจนออกมาเป็นแอนิเมชันแนวไซ-ไฟ เรื่อง Cross Light ผลการวิเคราะห์ด้านบันเทิงคดีแนวต่าง ๆ จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของไซ-ไฟในอดีตทำให้พบว่า ไซ-ไฟ นั้นเป็นเสมือนคาเรียกรวมกลุ่มขนาดใหญ่โดยมีองค์ประกอบเด่นที่เป็นเอกลักษณ์

ลัรจัน ศานติวิวัฒน์กุล (2561) ได้กล่าวว่า ลักษณะเด่นของภาพยนตร์สั้นเชิงอารมณ์บนสื่อออนไลน์นั้น อาจจะแยกขาดจากความเป็นโฆษณาโดยตรงไม่ได้ แต่มีความใกล้เคียงกับโฆษณา โดยทั่วไปตรงที่ยังคงนำเสนอถึงคุณลักษณะของสินค้าอยู่ โดยสอดแทรกเข้าไปในเรื่องอย่างแนบเนียนจนไม่ให้ผู้รับชมรู้ว่าเป็นการขายของแบบยัดเยียด (Hard Sell) แต่เน้นไปที่การขายของในรูปแบบการเกลี้ยกล่อม (Soft sell) มากกว่าภาพยนตร์ที่ยัดเยียดจนเกินไป จุดสำคัญคือการทำให้คนดูติดตามว่าสินค้าที่ได้รับชมผ่านภาพยนตร์สั้นมีคุณสมบัติเด่นอะไรบ้าง ใช้แล้วดีไหม เชิญชวนให้ผู้รับชมซื้อสินค้านั้นมาใช้ตาม ซึ่งใกล้เคียงกับวิธีโน้มน้าวจิตใจแบบตรงไปตรงมาของแนวคิด ELM ที่เน้นข้อมูลข้อเท็จจริงเป็นหลัก แต่ Soft Sell จุดที่สำคัญ ๆ ไว้คือการทำให้คนดูรู้สึกไม่ว่าจะเป็นด้วยเสียงเพลง ภาพประกอบ เน้นไปที่อารมณ์ และความรู้สึกของผู้ชมโดยตรง ซึ่งสอดคล้องกับวิธีโน้มน้าวจิตใจแบบอ้อมค้อมของแนวคิด ELM ซึ่งภาพยนตร์สั้นเชิงอารมณ์บนสื่อออนไลน์นี้มีความใกล้เคียงกับโฆษณาที่ใช้การเกลี้ยกล่อมมากกว่า และที่สำคัญภาพยนตร์สั้นประเภทนี้เป็นที่นิยมในประเทศที่มีวัฒนธรรมแบบยึดเนื้อหาสูง

ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) ได้กล่าวว่า ซึ่งวิเคราะห์ และเปรียบเทียบเนื้อหา ความรุนแรง และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ กระบวนการผลิตความ รุนแรงในภาพยนตร์ของผู้ผลิตภาพยนตร์ และทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดเรื่องความรุนแรง แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง ทฤษฎี สัญญวิทยา ทฤษฎีการ ผลิตภาพยนตร์ และทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อผ่านการวิเคราะห์ ภาพยนตร์จำนวน 30 เรื่อง จาก 5 ตระกูล การวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ และการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ผลิต ภาพยนตร์ และการสนทนา กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

กฤษดา เกิดดี (2547) กล่าวว่า ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) เป็นการจำแนก ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยของคนดู อย่างน้อยเบื้องต้นถูกใช้เพื่อตอบสนองความพยายามในการหา ข้อสรุปสั้น ๆ ว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมีลักษณะและเนื้อหาเป็นเช่นไร โดยตระกูลภาพยนตร์เป็นการจำแนกประเภท ภาพยนตร์โดยยึดถือส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลักส่วนประกอบดังกล่าว ได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่องและแก่นเรื่อง

จิรบุญย์ ทัตบรรจง (2548) ได้กล่าวว่า ลักษณะการเล่าเปิดเรื่อง แนะนำตัวละครวางเงื่อนไข ที่จะมีความเกี่ยวพันในตอนต่อ ๆ ไป องค์ที่สอง ได้นำเสนอถึงความขัดแย้งหรือการเผชิญหน้าของตัวละครกับอุปสรรคที่ต้องแก้ไขเพื่อไปสู่ความสำเร็จ โดยจุดกึ่งกลางของเรื่องบ่อยครั้งจะมีการแนะนำ

ตัวละครที่อาจเกิดขึ้นมาใหม่ และอาจมีการชักนำความคิดของตัวละครเอกให้เปลี่ยนความคิดที่เกิดขึ้นในช่วงต้นไป องค์ที่สาม จะอยู่ในช่วงของการคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้รับชมจะเข้าใจถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยมีฉากที่เป็นจุดสุดยอดของเรื่องที่ตัวละครจะต้องเผชิญหน้ากับสิ่งที่ชั่วร้าย และเป็นฉากที่มีความยิ่งใหญ่ที่สุดของเรื่อง

สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบันเทิงคดีในแต่ละประเภทของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ทั้งหมด แล้ว นั้นจะสังเกตได้ว่านวนิยาย หรือ ภาพยนตร์แนวไซ-ไฟ นั้น มักจะเป็นประเภทบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อย่างอ่อน (Soft science fiction) และบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ จินตนิมิต (Science fantasy) เสียเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากมี โอกาสเปิดกว้างในด้านเนื้อหามากกว่ารวมถึงผู้รับชม' สามารถเข้าถึง และรู้สึกสนุกสนานได้ง่ายกว่าดังนั้นภาพยนตร์ไซ-ไฟ ประเภท บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อย่างอ่อน จึงเป็นตัวเลือกที่ดีในการ สร้างแอนิเมชันเพราะสามารถเปิดกว้างจินตนาการ และสามารถเข้าถึงผู้เสพผลงานได้มากกว่า รวมถึงในยุคปัจจุบันที่เรียกกันว่าเป็นยุคแห่งโพสต์ โมเดิร์น (Post-Modern) ซึ่งเป็นยุคที่ ภาพยนตร์ แนวไซ-ไฟมี ความหลากหลายมากยิ่งขึ้นสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์ประเภทอื่นได้ การต่อสู้เข้ามารวมกับภาพยนตร์ไซ-ไฟ ซึ่งผู้รับชมสามารถตีความได้ว่าเป็นภาพยนตร์ประเภท ไซ-ไฟ แอ็กชันได้

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์โปรแกรม Microsoft Excel

1) สถิติพื้นฐาน

1. ค่าร้อยละ (pcrcntagc)
2. ค่าเฉลี่ย (Mcan : x)

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

X แทน ค่าเฉลี่ย

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

Σ แทน ผลรวม

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

- 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด. 2543 : 103)

$$s = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน

X แทน คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

N แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum$ แทน ผลรวม

- 3) สูตรการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุหรือเศษวัสดุเหลือใช้ โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ (เผชญ์ กิจระการ. 2544 : 49)

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

เมื่อ E1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนนักเรียนที่ได้จากการทดสอบย่อย

A แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อย

N แทน จำนวนนักเรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

เมื่อ E2 แทน ประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากคะแนนเฉลี่ยของ
การทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด

$\sum Y$ แทน คะแนนรวมของผู้เรียนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

B แทน คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียน

บทที่ 3

วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ

เรื่องย่อ (Synopsis)

ชายสามคนเดินทางเข้าป่าไปพักผ่อนในป่า หลังจากจบการศึกษามาใหม่ทั้งสามนั่งล้อมวงคุยกัน เรื่องการเรียนที่ผ่านมา จินตนาการการต่อสู้กับยักษ์และเพื่อนในกลุ่มเตือนสติให้กลับมาสู่โลกความเป็นจริง

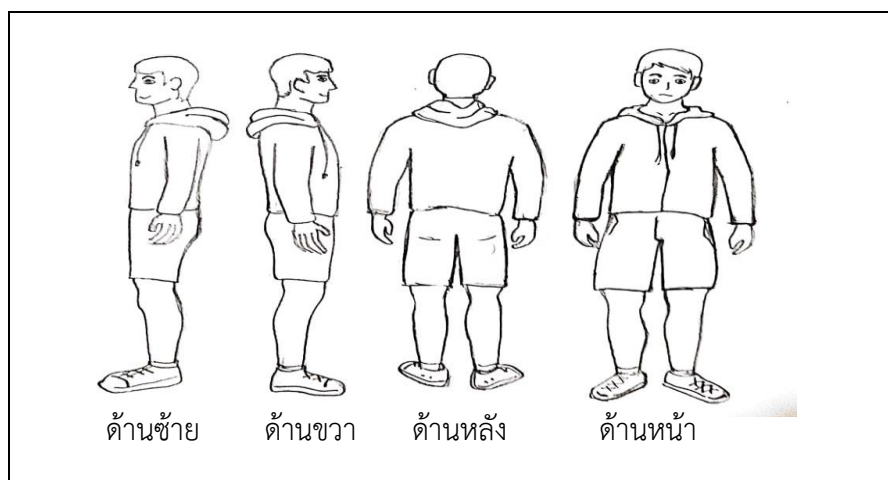
โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ชายสามคนได้เดินเข้ามาพักผ่อนในป่าใหญ่ หลังจากจบการศึกษามาใหม่ ได้มานั่งพักกันอยู่ที่รอบกองไฟคุยกันปกติ พวกเขาเชื่อว่า ราม โอ โอ๊ก ได้คุยกันเกี่ยวกับเรื่องเรียนที่ผ่านมาว่าจบโปรเจกต์กันมาได้อย่างไร เป็นเพราะฝีมือจึงทำให้พวกเขาจบโปรเจกต์กันมาได้ และตอนทำงานโปรเจกต์ทำอะไรยากที่สุด รามทำ AE ยากที่สุดตอนทำไม่ได้นอนเลยแต่ตอนนี้รามสามารถจุดไฟโดยไม่ใช้ไฟได้แล้วเพื่อนก็ไม่มีใครเชื่อรามก็จุดไฟให้ดู และตอนโอ๊กทำโปรเจกต์ทำอะไรได้บ้าง จุดไฟมันเป็นเรื่องง่ายเลยเพราะตัวเขานำกระแสไฟฟ้า รามได้ลองจับก็สะดุ้งแต่ พวกเขาน่าจะเรียนหนัก โอ๊กเขาขอนึกถึงหน่วยตอนเรียนมันยาก และก็มีเสียงพุ่มไม้ขยับได้ มีรามกับโอ๊กได้ยินส่วนโอไม่ได้ยินเสียงคนเดียว โอ๊กว่าเสียงงู แต่โอว่าไม่ใช่ ถ้าจริงจะทำกันอย่างไร รามอาสาจัดการเองจะใช้ไฟจัดการกับงูให้ โอ๊กก็เห็นงูเลื้อยมา รามก็ได้อาสาไปจัดการงู โอ๊กเป็นห่วงว่ารามจะสู้ไม่ไหวเพราะตัวเล็กพอรามกลับมารามสู้ไม่ไหวให้โอ๊กไปจัดการแทน โอ๊กก็อาสาไปจัดการแทน รามก็เป็นห่วงโอ๊กเหมือนกันเพราะเขาตัวใหญ่จะหนีไม่ทัน ตัดมาที่นั่งกันอยู่โอเห็นรามกับโอ๊กกลับไปหลังที่พวกเขาได้ยินเสียงพุ่มไม้โอ๊กได้ปลุกให้รามกับโอ๊กตื่น พวกเขาสะดุ้งตื่นแล้วรีบถามหา งู เสียงที่พวกเขาได้ยินไม่ใช่เสียงงูมันคือเสียงกระต่ายให้หันไปดู พวกเขาก็มองหากัน รามกับโอ๊กก็น่าจะเรียนหนักกันจริง โอให้แยกย้ายกันไปพักผ่อนก่อนเพราะเดินทางกันมาไกล

ออกแบบตัวละคร (Character Design)

1. ชื่อราม เพศชาย รูปร่างเตี้ยล่ำ อายุ 21 ปี ส่วนสูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 72 กิโลกรัม ทรงผมทรงทรงสูงผมสีดำ สีผิวขาวอมเหลือง มีหนวดบาง ๆ ลักษณะการแต่งกาย เสื้อมีฮู้ดแขนยาว ผ้าร่มสีดำ กางเกงขาสั้นคาร์โก้สองส่วนสีดำ รองเท้าผ้าใบสีขาว ถุงเท้าข้อสั้นสีดำ ลักษณะนิสัยเป็นคนใจใหญ่รักพวกพ้อง ไม่ยอมคน มีมาดความเป็นผู้นำ ไม่ชอบอะไรที่ยุ่งยาก

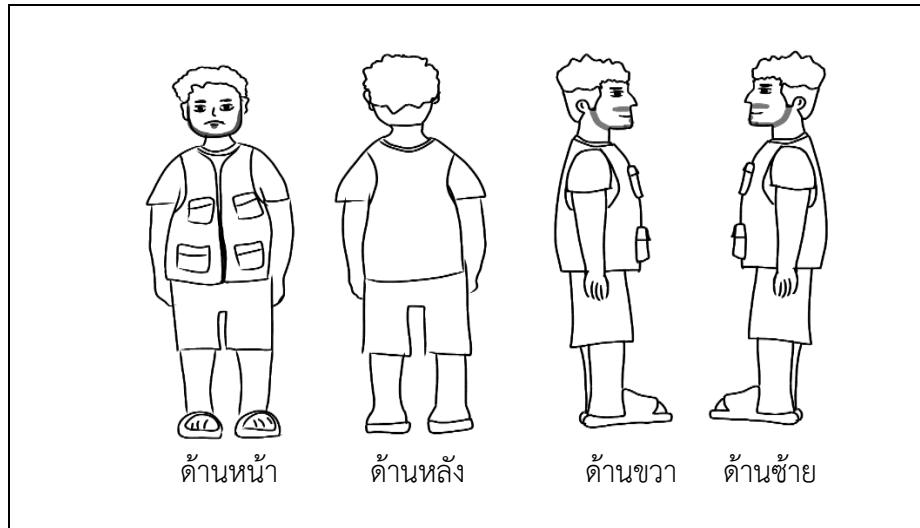
แนวคิดในการสร้างตัวละคร ที่ตัดผมสั้น เพราะเวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ จะคล่องตัวมากกว่า และดูแลง่าย ใส่เสื้อฮู้ดแขนยาวผ้าร่มเพราะที่แขนมีรอยแผลเป็นขนาดใหญ่เพื่อปกปิด ใส่กางเกงคาร์โก้สองส่วนขาสั้นเพราะเป็นกางเกงไว้ใส่เดินป่ามีกระเป๋ารอบด้านสะดวกกับการเก็บสิ่งของต่าง ๆ รองเท้าผ้าใบสีขาวเพราะเป็นรองเท้าคู่เก่งเวลาไปไหนจะรู้สึกมั่นใจ ดังภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 ออกแบบตัวละครราม

2. ชื่อโอ เพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 168 เซนติเมตร น้ำหนัก 90 กิโลกรัม ผมหยิกหนาสีดำ ทรงผมทรงต่ำ มีหนวดและเคราหนา รูปร่างอ้วน ใส่เสื้อยืดแขนสั้นสีดำสวมเสื้อกั๊กเป็นเสื้อชั้นนอก กางเกงขาสั้นคาร์โก้สามส่วน รองเท้าแตะแบบสวม ลักษณะนิสัย มีสติ มั่นใจในตัวเองสูง เป็นคนขี้สงสัย และไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ จะเชื่อก็ต่อเมื่อพบเจอกับตัวเองหรือพิสูจน์ด้วยวิทยาศาสตร์

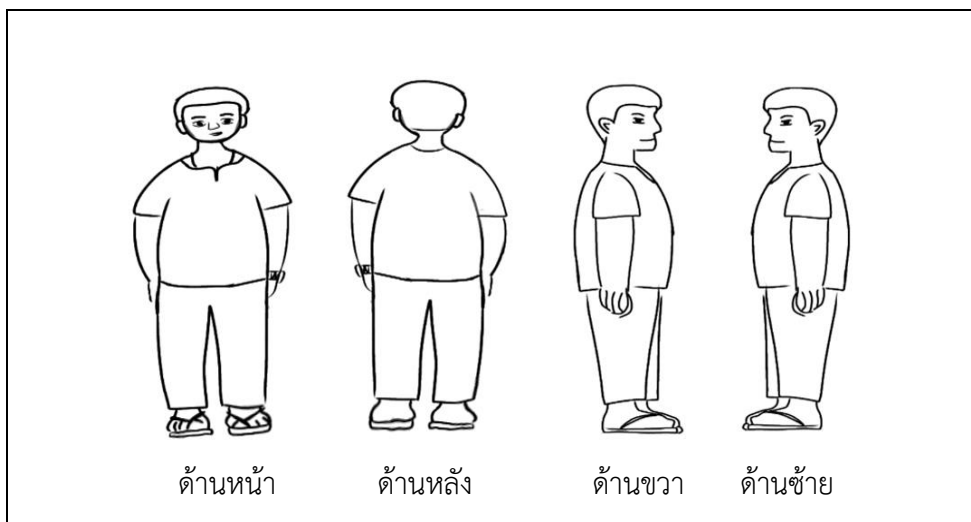
แนวคิดในการออกแบบตัวละคร มีผมหยิกโดยกรรมพันธุ์ ไว้หนวดเคราเพราะหลงใหลในสไตล์ฮิปฮอปคนอเมริกันผิวดำ ใส่เสื้อแขนสั้น และกางเกงขาสั้นเวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ จะคล่องตัวมากกว่า ใส่เสื้อกั๊กเพราะมีหลายกระเป๋าเก็บสัมภาระได้เยอะ ใส่รองเท้าแตะแบบสวมเพราะเป็นคนนิสัยติดสบาย ไม่ชอบอะไรที่ใส่แล้วอึดอัดเพราะมีรูปร่างอ้วน ดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 ออกแบบตัวละคร โอ

3. ชื่อโอ๊ก เพศชาย รูปร่างอ้วน อายุ 21 ปี สูง 169 เซนติเมตร น้ำหนัก 120 กิโลกรัม ผมสีดำ ทรงผมรองทรงต่ำ สีผิวขาว มีหนวดและเครา ใส่เสื้อม่อฮ่อมแขนสั้นสีน้ำเงิน กางเกงขายาวสีครีม รองเท้าแตะหูกับ ลักษณะนิสัย ชี้ตักใจ ชอบคิดไปเอง เป็นคนที่ใส่ใจคนอื่น และรักพวกพ้อง

แนวคิดในการออกแบบตัวละคร รูปร่างอ้วนเพราะกินเก่ง และพ่อแม่ตามใจมาตั้งแต่เด็ก เป็นคนมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการในการทำงานมากกว่าคนอื่น ที่ใส่เสื้อม่อฮ่อมเพราะโอ๊กเป็นคนภาคเหนือ ใส่กางเกงขายาว ใส่รองเท้าแตะเพราะเท้าโอ๊กเป็นแผลจึงใส่ผ้าไปไม่ได้ ที่ตัดผมสั้นเพราะโอ๊กเป็นเหาตอนไว้ผมยาว ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 ออกแบบตัวละคร โอ๊ก

ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)

การออกแบบฉาก และอุปกรณ์ เน้นความรู้สึกของนักศึกษาที่จบมาใหม่ต้องการพักผ่อนกับธรรมชาติ ความเรียบง่าย และสร้างบรรยากาศให้นักถึงตอนเรียน

1. ฉากป่า ประกอบไปด้วย กองไฟ 1 กองล้อมรอบด้วยก้อนหิน 9 ก้อน หม้อ 1 ใบ มีต้นไม้ใหญ่ และเล็กหลายชนิดอยู่ทั่วป่าจำนวน 21 ต้น พื้นป่ามีเนินดินสูงต่ำเป็นบางจุด และเป็นดินปนหิน มีซากขอนไม้ผุ 3 ต้น และใบไม้แห้งกับเศษกิ่งไม้อยู่ตามพื้น มีหญ้าต้นเล็กขึ้นกระจายทั่วป่าสูงประมาณ 10 เซนติเมตร

แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องการให้ดูเหมือนอุทยานในประเทศไทย ที่มีต้นไม้จำนวนมาก และมีหญ้ากระจายทั่วป่าเพื่อสื่อถึงป่าที่มีความอุดมสมบูรณ์ ที่มีกองไฟกับหม้อเพื่อสื่อให้เห็นการตั้งแคมป์ ดังภาพที่ 3.4



ภาพที่ 3.4 ออกแบบฉากป่า

2. ฉากพุ่มหญ้าสูง พุ่มหญ้าขนาดใหญ่ความสูงประมาณ 2-3 เมตร มีต้นไม้ใหญ่ และเล็กหลายชนิดอยู่ 32 ต้น มีเนินดินสูงอยู่ด้านซ้ายข้างหลังพุ่มหญ้า มีซากขอนไม้ผุ และก้อนหินขนาดใหญ่อยู่ด้านทางซ้ายของพุ่มหญ้า

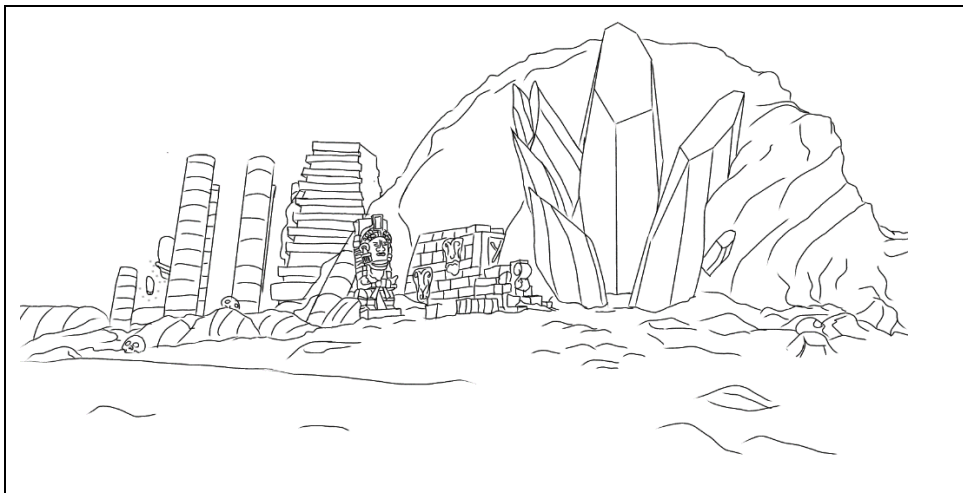
แนวคิดในการออกแบบฉาก พุ่มหญ้าขนาดใหญ่ และสูงอยู่กลางป่า ด้วยสภาพแวดล้อมเป็นพื้นที่รกร้างจึงสื่อให้เห็นว่าตรงนี้อาจจะมีสัตว์มีพิษหรือสัตว์อันตรายหลบซ่อนตัวอยู่ จึงนำมาเป็นที่หลบซ่อนตัวของงูยักษ์ ดังภาพที่ 3.5



ภาพที่ 3.5 ออกแบบฉากพุ่มหญ้าสูง

3. ฉากหุบเขาคริสตัล ประกอบด้วย ภูเขาหินอ่อน มีคริสตัลงอกออกมาจากภูเขา 6 แห่ง ความสูงเฉลี่ยครึ่งหนึ่งของภูเขา มีรูปปั้นโบราณ 1 รูป เสาหินโบราณ 5 ต้นและซากปรักหักพังโบราณอยู่ที่เชิงเขา และกระจายอยู่ทั่วบริเวณเขา

แนวคิดในการออกแบบฉากมาจากภาพยนตร์แนวผจญภัย (Adventure) แฟนตาซี (Fantasy) ที่มีเมืองโบราณ และมีการต่อสู้กับสัตว์ประหลาด ดังภาพที่ 3.6



ภาพที่ 3.6 ออกแบบฉากหุบเขาคริสตัล

ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effect Design)

การหาเสียงประกอบเพื่อให้เข้ากับเหตุการณ์ฉากภาพยนตร์จากฉากรุนั้น ๆ คณะผู้จัดทำได้เลือกเสียงดนตรีออกแบบดนตรีและเสียงประกอบเพื่อนำเสียงมาจากเว็บไซต์ YouTube audio library

ตารางที่ 3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ

Scene	Shot	Music/Sound	Concept
1	1	Benny Hill Theme.mp3	เพลงประกอบตอนเดินเข้าป่า
		เสียงกดชัตเตอร์.mp3	เสียงกดชัตเตอร์ให้รู้ว่าถ่ายรูป
2	1	เสียงแบล็คกราวด์ธรรมชาติ.mp3	เสียงบรรยากาศในป่า
	2	เสียงจุดไฟ.mp3	เสียงประกอบเพื่อให้รู้ว่าจุดไฟ
	3	เสียงไฟฟ้าช็อต.mp3	เสียงกระแสไฟฟ้าช็อต
	4	เสียงพุ่มไม้.mp3	เสียงพุ่มไม้เขย่าเพื่อให้รู้ว่ามียะรอยอยู่ในพุ่มไม้
		เสียงงู.mp3	เสียงของงู
3	1-2	เสียงพุ่มไม้.mp3	เสียงงูเลื้อยผ่านพุ่มไม้
		เสียงงู.mp3	เสียงของงู
4	1	เสียงไฟ.mp3	เสียงไฟลุกโชน
	2-3	เสียงงู.mp3	เสียงของงู
		เสียงระเบิด.mp3	เสียงของพื้นดินที่ระเบิดขึ้นมา
5	1-2	เสียงแบล็คกราวด์ธรรมชาติ.mp3	เสียงบรรยากาศในป่า
6	1	เสียงไฟฟ้า.mp3	เสียงคลื่นพลังไฟฟ้า
	2-3	เสียงเลเซอร์.mp3	เสียงพลังลูกบอลไฟฟ้า
		เสียงระเบิด.mp3	เสียงของระเบิดขนาดใหญ่
		เสียงงู.mp3	เสียงงูขู่
	4	เสียงในหัว.mp3	เสียงปลุกของโอ
7	1-2	เสียงแบล็คกราวด์ธรรมชาติ.mp3	เสียงบรรยากาศในป่า
8	1	เสียงพุ่มไม้ขยับ.mp3	เสียงบรรยากาศในป่า
		เสียงกระต่าย.mp3	เสียงกระต่ายที่วิ่งออกมาจากพุ่มไม้
	2	เสียงแบล็คกราวด์ธรรมชาติ.mp3	เสียงบรรยากาศในป่า

บทภาพยนตร์ (Screen Play)

บทภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams แสดงบทสนทนาของตัวละครต่าง ๆ ในแต่ละฉาก ระบุสถานที่ และเวลาในการดำเนินเรื่อง

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์

Scene	Location	Time	Script
1	ทางเข้าป่า	เช้า	อากาศบริสุทธิ์กับแสงแดดอ่อน ๆ เสียงนกร้องออกหากิน เสียงดนตรี
2	ป่า	เช้า	ท้องฟ้าโปร่งใส แสงอาทิตย์ส่องสว่างทั่วป่า โอ๊ก : “ โอ้ยเหนื่อยมาก ” ราม : “ เหนื่อยว่ะ ” โอ๊ก : “ ไหนบอกว่ามาทางเดินที่ลวกมาแคมป์ปั๊มป์ปะเนี่ยไม่เห็นมีเดินที่ไม่เห็นมีอะไรทางสักอย่างเลย ” ราม : “ มึงว่าทำโปรเจกต์กับเดินเข้าป่าอันไหน เหนื่อยว่ากันวะ ” โอ๊ก : เดินเข้าป่ามันก็เหนื่อยนะแต่นั่งพักมันก็หายแต่โปรเจกต์นี้ดิโอ้ให้ ๆ ไม่ไหวโปรเจกต์อะ ราม : แล้วเรากลับกันมาได้ไงวะเนี่ย โอ๊ก : ฝีมือไงเพื่อน โอ : พวกมึงก็พูดไป และตอนทำโปรเจกต์พวกมึงทำอะไรยากสุดวะ ราม : กูจะกูทำ AE วะกูแทบไม่ได้นอนเลยนะ เว้ย แต่ตอนนี้กูจุดไฟโดยไม่ต้องใช้ไฟเช็คได้และใช้ AE เท่านั้นและ โอ๊ก : ไหนอะ ราม : มึงดู โอ๊ก : เฮ้ย ๆ !!!!! โอ : เฮ้อ!!!! ราม : หลบ ๆ มึงดู พอ ๆ ดูเท่านั้นพอ โอ : อ่าว แล้วโอ๊กอะตอนทำโปรเจกต์อะไรทำยากสุดวะ

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
3	ป่า	เช้า	แสงอาทิตย์ยังคงสว่างขึ้นเรื่อย ๆ พร้อมกับเสียงธรรมชาติในป่าที่ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย ไอ้ก : กระจอกเสกไฟเนี่ยกระจอกตัวนี้น่าไฟฟ้าเชื้อไหม ราม : ใช่วะวะ มึงม่ละ ไอ้ก : ไม่เชื่อดองจับ ราม : เฮ้ย ๆ ๆ ๆ โอ ไข่วะ โอ : เพ้อละ ๆ ไอ้ก : ขอเพ้อหน่อยเรียนก็หนัก เฮ้ยเจียบ ๆ เสียงอะไรอยู่ข้างหลังวะ ราม : เออวะ กูก็ได้ยินวะ ไอ้ก : ในพุ่มไม้มึงได้ยินไข่ไหม เสียงเหมือนงูเลย โอ : เฮ้ยไม่เห็นได้ยินเสียงอะไรเลยกูไม่เห็นได้ยินเลย ไอ้ก : ถ้างมั้นเลื่อยมาจริง ๆ ทำไงอะ ราม : เตียวกูเองกูจัดการมันเองกูใช้ไฟนี้และจัดการมันเองพวกมึงอยู่เฉยๆเลย ไอ้ก : มึงระวังด้วยนะเว้ย เฮ้ยงูวะรามงู ๆ ราม : เออวะพวกมึงอยู่เฉย ๆ เลยกูเอง ไอ้ก : กูรอตรงนี้นะ ราม : มึงรอตรงนี้นะ ไอ้ก : ระวังด้วย ๆ
4	ป่า	กลางวัน	แสงแดดที่ส่องลงมากับใบไม้ที่อบอุ่นที่อบอุ่น ไอ้ก : แม่ยังไม่กลับมาสักที แม่จะเป็นไงบ้างเนี่ยตัวก็เล็กโหดและงูตัวขนาดไหนก็ไม่รู้เป็นห่วงมันวะทำไงดีวะ
5	ป่า	กลางวัน	ดวงอาทิตย์กลางฟ้าและแสงแดดที่ร้อนฉ่าส่องทะลุป่าเข้าถึงพื้นดิน ไอ้ก : เป็นไงมั่ง ๆ ราม : ไม่ไหววะ ตัวมันใหญ่จัด ไอ้ก : โอเคเตียวกูไปสู้เอง ราม : ไปจัดการต่อดี ไอ้ก : มึงรอตรงนี้นะ อย่าหนีไปไหนนะ ราม : เออ ไป ๆ

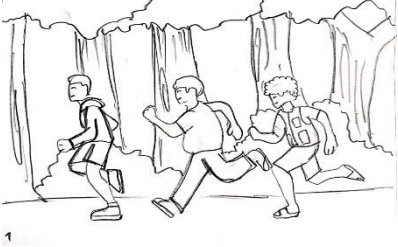
ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
5 (ต่อ)	ป่า	กลางวัน	ไอ้ก : โอเค ๆ ราม : โอ้ มันจะไหวไหมวะไอ้กอะขนาดก๊วยังไม่ไหวเลยตัวมัน ก็อ้วนจะวิ่งทันงูปะนะ
6	ป่า	บ่าย	แสงแดดทางทิศตะวันตกส่องมาที่ป่าท้องฟ้าอันไร้เมฆ โอ : ตื่น ๆ ไอ้ก : งูหายไ้ไหนแล้ววะงูเมื่อกี้ ราม : เองงูหายไ้ไหนวะ โอ : ไม่ใช่เงเสียงที่พวกมึงได้ยินอะเป็นเสียงกระต่ายหันไป ดูตรงโน้นนั่น ราม : ไซ้รีวะ โอ : เออ ราม : เออวะไอ้ไอ้กรูว่าจะเรียนหนักไปวะ ไอ้ก : กูว่าเราต้องแยกย้ายไปพักผ่อนวะเดินทางมาเหนื่อย มาก ราม : เออไปนอนกันเถอะเรา โอ : เออพวกมึงไปนอนไป ไอ้ก : เจอกัน ๆ ราม : เจอกัน ไ้ไหมวะ

บทภาพ (Storyboard)

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams มีบทภาพและรายละเอียดของแต่ละฉาก แสดงในตารางที่ 3.5

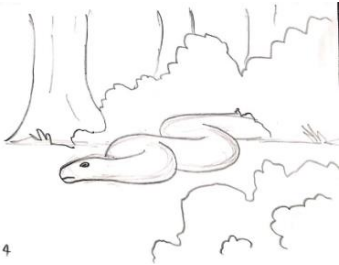
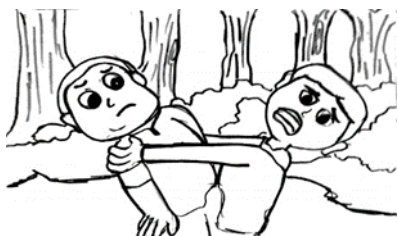
ตารางที่ 3.3 บทภาพ

Storyboard	Descriptions	Scene
ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams	แสดงชื่อเรื่อง	Scene: 1 Time: 00:00:00 – 00:00:10 Camera: LS Sound: airtone_blackSnow.mp3
 1	ชาย 3 คน เดินเข้ามาพักผ่อนในป่า	Scene: 2 Shot: 1 Time: 00:00:11 – 00:00:32 Camera: MS Sound: Benny Hill Theme.mp3 เสียงแบล็คกราวน์ธรรมชาติ.mp3 เสียงกดขัดเตอร์.mp3
 2	นั่งคุยกันเรื่องเรียนที่ผ่านมานั่งอยู่รอบกองไฟในป่า	Scene: 3 Shot: 1 Time: 00:00:33 – 00:00:46 Camera: LS Sound: เสียงแบล็คกราวน์ธรรมชาติ.mp3 เสียงนกร้อง.mp3 เสียงพุ่มไม้.mp3
 3	ไอ้กพูดบ่นว่าเหนื่อยและพูดว่าไม่เห็นมีอะไรเลยในป่า	Scene: 3 Shot: 2 Time: 00:00:46 – 00:00:52 Camera: MS Sound: เสียงแบล็คกราวน์ธรรมชาติ.mp3 เสียงนกร้อง.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	รามพูดเกี่ยวกับว่าเดิน เข้าป่ากับทำโปรเจคอะ ไรเหนือกว่ากันและจบ โปรเจคกันมาได้ไง	Scene: 3 Shot: 3 Time: 00:00:52 – 00:00:56 Camera: MS Sound: เสียงแบล็คกราวน์ ธรรมชาติ.mp3
	โอพูดเกี่ยวกับว่าที่เรียน มาทำอะไรยากที่สุด	Scene: 3 Shot: 4 Time: 00:00:56 – 00:01:02 Camera: MS Sound: เสียงแบล็คกราวน์ ธรรมชาติ.mp3
	รามบอกทำAEยากแต่ เขาสามารถจุดไฟโดย ไม่ใช่AEได้แล้ว	Scene: 3 Shot: 2 Time: 00:01:03 – 00:01:22 Camera: MS Sound: เสียงจุดไฟ.mp3
	โอ้ไอ้โชว์ปล่อยไฟฟ้าบอก จุดไฟมันเรื่องเล็ก	Scene: 3 Shot: 3 Time: 00:01:22 – 00:01:38 Camera: MS Sound: เสียงไฟฟ้าช็อต.mp3
	โอ้ก็ได้ยินเสียงงูกับราม แต่โอไม่ได้ยิน	Scene: 3 Shot: 4 Time: 00:01:38 – 00:02:10 Camera: MS Sound: เสียงพุ่มไม้.mp3 เสียงงู.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	งูออกมาจากพุ่มไม้	Scene: 4 Shot: 4 Time: 00:02:11 – 00:02:13 Camera: LS Sound: เสียงงู.mp3
	รามอาสาไปจัดการลุง ชาร์จพลังไฟ	Scene: 5 Shot: 1 Time: 00:02:14 – 00:02:22 Camera: MS Sound: เสียงไฟ.mp3
	ตัดภาพไปที่รามกำลังสู้กับงู	Scene: 5 Shot: 2 Time: 00:02:23 – 00:02:29 Camera: MS Sound: เสียงระเบิด.mp3 เสียงนิวเคลียร์.mp3
	ไอ้กพูดเป็นห่วงราม เพราะรามตัวเล็กอาจจะสู้ไม่ได้ไหว	Scene: 6 Shot: 3 Time: 00:02:30 – 00:02:41 Camera: MS Sound: เสียงแบล็คกราวน์ธรรมชาติ.mp3
	รามกลับมาหาไอ้ก บอกให้ไอ้กไปสู้กับงูแทน	Scene: 7 Shot: 1 Time: 00:02:42 – 00:02:51 Camera: MS Sound: เสียงแบล็คกราวน์ธรรมชาติ.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	รามพูดเป็นห่วงโอ๊ก เพราะโอ๊กตัวใหญ่ จะหนีงูไม่ทัน	Scene: 8 Shot: 4 Time: 00:02:52 – 00:02:59 Camera: MS Sound: เสียงพุ่มไม้.mp3
	โอ๊กกำลังชาร์จพลังไฟฟ้า ไปจัดการงู	Scene: 9 Shot: 1 Time: 00:03:00 – 00:03:08 Camera: MS Sound: เสียงไฟฟ้า.mp3 เสียงลม.mp3
	ตัดภาพไปที่โอ๊กสู้กับงู	Scene: 9 Shot: 2 Time: 00:03:09 – 00:03:19 Camera: MS Sound: เสียงเลเซอร์.mp3 เสียงฟ้าผ่า.mp3 เสียงไฟ.mp3
	โอ๊กได้ยินเสียงโอในหัว เรียกให้ตื่น	Scene: 9 Shot: 3 Time: 00:03:20 – 00:03:32 Camera: LS Sound: 1074.mp3
	ตัดภาพไปที่โอนั่งอยู่ที่ กองไฟ ปลุกรามกับโอ๊ก ให้ตื่น แล้วบอกที่ไต้ยีน มันไม่ใช่งูมันคือกระต่าย	Scene: 10 Shot: 1 Time: 00:03:20 – 00:03:32 Camera: LS Sound: เสียงนก.mp3 เสียงแบล็คกราวน์ธรรมชาติ.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	ตัดภาพไปที่กระต่าย	Scene: 11 Shot: 1 Time: 00:03:33 – 00:03:35 Camera: LS Sound: เสียงกระต่าย.mp3
	ตัดภาพมาแย่งย้ายกัน ไปนอน	Scene: 12 Shot: 2 Time: 00:03:36 – 00:03:47 Camera: MS Sound: เสียงแบล็คกราวน์ ธรรมชาติ.mp3

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปี ขึ้นไปในจังหวัดนครสวรรค์

กลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาใช้วิธีการเลือกตัวอย่างโดยไม่ใช้หลักทฤษฎีความน่าจะเป็น (Non probability sampling) โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งเลือกเฉพาะกลุ่มที่ใช้งานระบบสารสนเทศในการดำเนินงานระบบรับ-ส่ง

การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมในกรณีที่ไม่ทราบจำนวนที่แน่นอนของกลุ่มประชากร ผู้วิจัยใช้วิธีของ Taro Yamane โดยได้กำหนดความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมให้เกิดระหว่างค่าจริงระหว่างค่าจริง และค่าประมาณร้อยละ 0.05

ดังนั้นในการดำเนินงานศึกษาในการทำภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams จำนวนทั้งหมดจากการสุ่มตัวอย่าง และในอัตราส่วนประชากรที่ต้องนำมาทำเป็นกลุ่มตัวอย่างยอมให้คลาดเคลื่อนได้ร้อยละ 0.05 และระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 แสดงว่ากลุ่มต้องไม่น้อยกว่า 400 คน

จากสูตรคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง ของทาโร ยามานะ (Taro Yamane 1973)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

วิธีคำนวณ $N = 815,482$ คน

$e = 0.05$

ดังนั้น $n = \frac{815,482}{1 + 815,482 \times (0.05)^2}$

$n = 399.803$ หรือ 400

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

ตัวละคร (Character)

โครงงานภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams มีตัวละครทั้งหมด 3 ตัวละคร
ดังภาพที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 สัดส่วนตัวละคร

1. ชีอรัม เพศชาย รูปร่างเตี้ยล่ำ อายุ 21 ปี ส่วนสูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 72 กิโลกรัม ทรงผมรองทรงสูงผมสีดำ สีผิวขาวอมเหลือง มีหนวดบาง ๆ ลักษณะการแต่งกาย เสื้อผ้ามีชุดแขนยาว ผ้าร่มสีดำ กางเกงขาสั้นคาร์โก้สองส่วนสีดำ รองเท้าผ้าใบสีขาว ถุงเท้าข้อสั้นสีดำ ลักษณะนิสัย เป็นคนใจใหญ่รักพวกพ้อง ไม่ยอมคน มีมาดความเป็นผู้นำ ไม่ชอบอะไรที่ยุ่งยาก ดังภาพที่ 4.2



ด้านหน้า

ด้านหลัง

ด้านซ้าย

ด้านขวา

ภาพที่ 4.2 ตัวละครราม

2. ชีอโอ เพศชาย อายุ 21 ปี ส่วนสูง 168 เซนติเมตร น้ำหนัก 90 กิโลกรัม ผมหยิกหนาสีดำ ทรงผมรองทรงต่ำ มีหนวดและเคราหนา รูปร่างอ้วน ใส่เสื้อยืดแขนสั้นสีดำสวมเสื้อกั๊กเป็นเสื้อชั้นนอก กางเกงขาสั้นคาร์โก้สามส่วน รองเท้าแตะแบบสวม ลักษณะนิสัย มีสติ มั่นใจในตัวเองสูง เป็นคนขี้สงสัย และไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ จะเชื่อก็ต่อเมื่อพบเจอกับตัวเองหรือพิสูจน์ด้วยวิทยาศาสตร์ ดังภาพที่ 4.3



ด้านหน้า

ด้านหลัง

ด้านซ้าย

ด้านขวา

ภาพที่ 4.3 ตัวละครโอ

3. ชื่อไอ้ก เพศชาย รูปร่างอ้วน อายุ 21 ปี สูง 169 เซนติเมตร น้ำหนัก 120 กิโลกรัม ผมหวดสีดำ ทรงผมรองทรงต่ำ สีผิวขาว มีหนวดและเครา ใส่เสื้อม่อฮ่อมแขนสั้นสีน้ำเงิน กางเกงขาสวย สีครีม รองเท้าแตะหูกีบ ลักษณะนิสัย ขี้ตกใจ และชอบคิดไปเอง เป็นคนที่ใส่ใจคนอื่น รักพวกพ้อง ดังภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.4 ตัวละครไอ้ก

ฉากและอุปกรณ์ (Environment)

1. ฉากป่า ประกอบไปด้วย กองไฟ 1 กอง ล้อมรอบด้วยก้อนหิน 9 ก้อน หม้อ 1 ใบ มีต้นไม้ใหญ่ และเล็กหลายชนิดอยู่ทั่วป่าจำนวน 21 ต้น พื้นป่ามีเนินดินสูงต่ำเป็นบางจุด และเป็นดินปนหิน มีซากขอนไม้ผุ 3 ต้น และใบไม้แห้งกับเศษกิ่งไม้อยู่ตามพื้น มีหญ้าต้นเล็กขึ้นกระจายทั่วป่าสูงประมาณ 10 เซนติเมตร ดังภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.5 ฉากป่า

2. ฉากพุ่มหญ้าสูง พุ่มหญ้าขนาดใหญ่ความสูงประมาณ 2-3 เมตร มีต้นไม้ใหญ่ และเล็กหลายชนิดอยู่ 32 ต้น มีเนินดินสูงอยู่ด้านซ้ายข้างหลังพุ่มหญ้า มีซากขอนไม้ผุ และก้อนหินขนาดใหญ่อยู่ด้านทางซ้ายของพุ่มหญ้า ดังภาพที่ 4.6



ภาพที่ 4.6 ฉากพุ่มหญ้าสูง

3. ฉากหุบเขาคริสตัล ประกอบด้วย ภูเขาหินอ่อน มีคริสตัลลงออกมาจากภูเขา 6 แห่ง ความสูงเฉลี่ยครึ่งหนึ่งของภูเขา มีรูปปั้นโบราณ 1 รูป เสาหินโบราณ 5 ต้น และซากปรักหักพังโบราณอยู่ที่เชิงเขากระจายอยู่ทั่วบริเวณเขา ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 ฉากหุบเขาคริสตัล

ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation)

1. เปิดเรื่อง แสดงชื่อทีม FIVE MEN และชื่อเรื่อง Three Men's Dreams ในป่าที่เต็มไปด้วยความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ และแสงอาทิตย์ส่องมาถึงพื้นป่า ดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 เปิดเรื่อง

2. ท้องฟ้าโปร่งใส แสงอาทิตย์ส่องสว่างทั่วป่า ชาย 3 คน เดินเข้ามาพักผ่อนในป่า และหยุดถ่ายภาพพร้อมกับมีเสียงเพลง Benny Hill Theme ประกอบ ดังภาพที่ 4.9



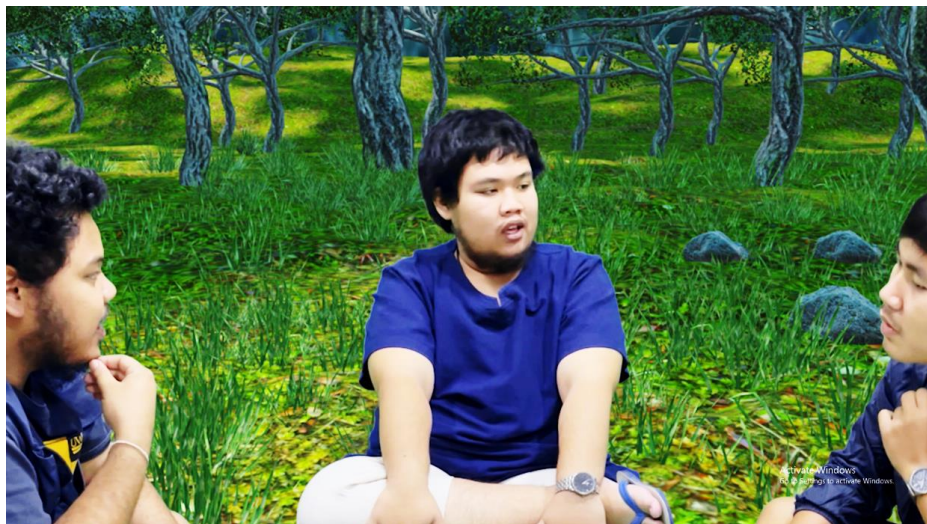
ภาพที่ 4.9 ชาย 3 คน เดินเข้าป่า

3. นั่งคุยกันรอบกองไฟเกี่ยวกับเรื่องเรียนที่ผ่านมาในป่าที่มีแสงอาทิตย์ยังคงสว่างขึ้นเรื่อย ๆ พร้อมกับเสียงธรรมชาติในป่า ดังภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.10 ชาย 3 คน นั่งรอบกองไฟ

4. โอ้ก็พูดกันว่าเหนื่อย และพูดว่าไม่เห็นมีอะไรเลยในป่าเลยเดินเข้าป่ามันก็เหนื่อยนะแต่นั่งพักมันก็หายแต่โปรเจกต์นี้ดีโอ้โฮ ๆ ไม่ไหวโปรเจกต์อะ ดังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 โอ้ก็นั่งสนทนากับเพื่อน

5. รามพูดกับโอ้กว่า ระหว่างเดินเข้ามาในป่ากับทำโปรเจกอะไรเหนื่อยกว่ากัน และจบโปรเจกกันมาได้ไง ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 รามนั่งสนทนากับเพื่อน

6. โอถามรามกับโอ้เกี่ยวกับว่า ตอนทำโปรเจกพวกมึงคิดว่าอะไรที่ท้าทายที่สุดในตอนที่เราทำโปรเจก ดังภาพที่ 4.13



ดังภาพที่ 4.13 โอนั่งสนทนากับเพื่อน

7. รามบอกว่าทำ AE ยากสุด แต่ตอนนี้เขาสามารถจุดไฟโดยไม่ต้องใช้ไฟแช็คได้ และเขาก็ได้ยกมือขึ้นมาจุดไฟโชว์โอ้กับโอดู ดังภาพที่ 4.14



ภาพที่ 4.14 รามโชว์พลังไฟ

8. โอ้ยกยื่นแขนออกมาข้างหน้าพร้อมกับพูดทำให้รามลองจับที่แขนเขาดูเมื่อรามจับที่แขนของโอ้ยก และกระแสไฟฟ้าที่อยู่ในตัวโอ้ยกได้ออกมาช็อตที่แขนราม ดังภาพที่ 4.15



ภาพที่ 4.15 โอ้ยกโชว์พลังไฟฟ้า

9. โอ๊กได้ยินเสียงแปลก ๆ จากด้านหลังจึงได้ถามทุกคนว่า มีใครได้ยินเสียงอะไรไหม มีแค่รามคนเดียวที่ได้ยินเหมือนกับโอ๊ก แต่โอไม่ได้ยินเสียงเหมือนทุกคน ดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 โอ๊กได้ยินเสียงงู

10. หลังจากโอ๊กได้ยินเสียงแปลก ๆ ก็มีงูยักษ์เลื้อยออกมาจากพุ่มหญ้าสูงทางด้านหลังของ โอ๊กจนทำให้ทุกคนตกใจ ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 งูยักษ์ออกจากพุ่มไม้

11. รามอาสาไปจัดการรูกเป็นครั้งแรก ชาร์จพลังไฟ จุดไฟที่มือทั้งสองข้างกลายเป็นลูกบอลไฟ เพื่อจะจัดการกับงูยักษ์ ดังภาพที่ 4.18



ภาพที่ 4.18 รามชาร์จพลังไฟ

12. หลังจากชาร์จพลัง รามก็ได้ยื่นมือสองข้างออกไปเพื่อปล่อยพลังไฟไปออกเป็นลูกบอลขนาดใหญ่ไฟไปใส่งูยักษ์ที่อยู่ตรงหน้า ดังภาพที่ 4.19



ภาพที่ 4.19 ปล่อยพลังไฟ

13. ลูกบอลไฟได้ลอยไปหางูยักษ์ที่อยู่ตรงหน้า งูยักษ์ได้โดนพลังไฟจากราม ไฟระเบิดทั่วทั้งหุบเขา ดังภาพที่ 4.20



ภาพที่ 4.20 รามต่อสู้กับงูยักษ์

14. งูยักษ์หลบลูกบอลไฟของรามได้ แต่พื้นที่อยู่บริเวณนั้นเกิดการระเบิดหลายจุดทำให้ดินยุบระเบิดออกมาเป็นไฟ และมีควันทั่วไปทั้งหุบเขา ดังภาพที่ 4.21



ภาพที่ 4.21 งูยักษ์ที่โดนพลังจากการต่อสู้

15. โอ๊กนั่งรอรามที่ไปต่อสู้กับงูยักษ์ เขาเป็นห่วงรามมากเพราะรามตัวเล็กอาจจะสู้งูยักษ์ไม่ไหวถ้ารามสู้ไม่ไหวเขาจะไปแทน ดังภาพที่ 4.22



ภาพที่ 4.22 โอ๊กเป็นห่วงราม

16. รามกลับมาจากสู้กับงูยักษ์ บอกให้โอ๊กไปสู้กับงูยักษ์แทนเพราะเขาสู้ไม่ไหวมันตัวใหญ่ไฟของเขาทำอะไรงูยักษ์ไม่ได้เลย ดังภาพที่ 4.23



ภาพที่ 4.23 รามบอกให้โอ๊กไปสู้แทน

17. รามเป็นห่วงโถ้วว่าจะสู้ยักษ์ได้หรือป่าวเพราะขนาดลูกบอลไฟเขายังทำอะไรไม่ได้เลย และโถ้วตัวใหญ่ด้วยกลัวจะหนียักษ์ไม่ทัน ดังภาพที่ 4.24



ภาพที่ 4.24 รามพูดถึงโถ้วด้วยความเป็นห่วง

18. โถ้วกำลังชาร์จพลังไฟฟ้า ไฟฟ้าขึ้นตามร่างกายเพื่อจะรวมเป็นลูกบอลสายฟ้าที่จะไปจัดการกับงูยักษ์ ดังภาพที่ 4.25



ภาพที่ 4.25 โถ้วชาร์จพลังไฟ

19. มีสายฟ้าขึ้นทั่วร่างกายไอ้ก เพื่อรวมพลังเป็นหนึ่งเดียวให้กายเป็นลูกบอลสายฟ้าปล่อยไป ใส่ยูักษ์ที่อยู่ตรงหน้า ดังภาพที่ 4.26



ภาพที่ 4.26 ไอ้กปล่อยลูกบอลสายฟ้า

20. ไอ้กกลางแขนออก เพื่อปล่อยพลังลูกบอลสายฟ้าใส่ยูักษ์เสียงฟ้าร้องทั่วทั้งหุบเขา และมีกระแสไฟฟ้าผ่าลงมาใส่ยูักษ์ ดังภาพที่ 4.27



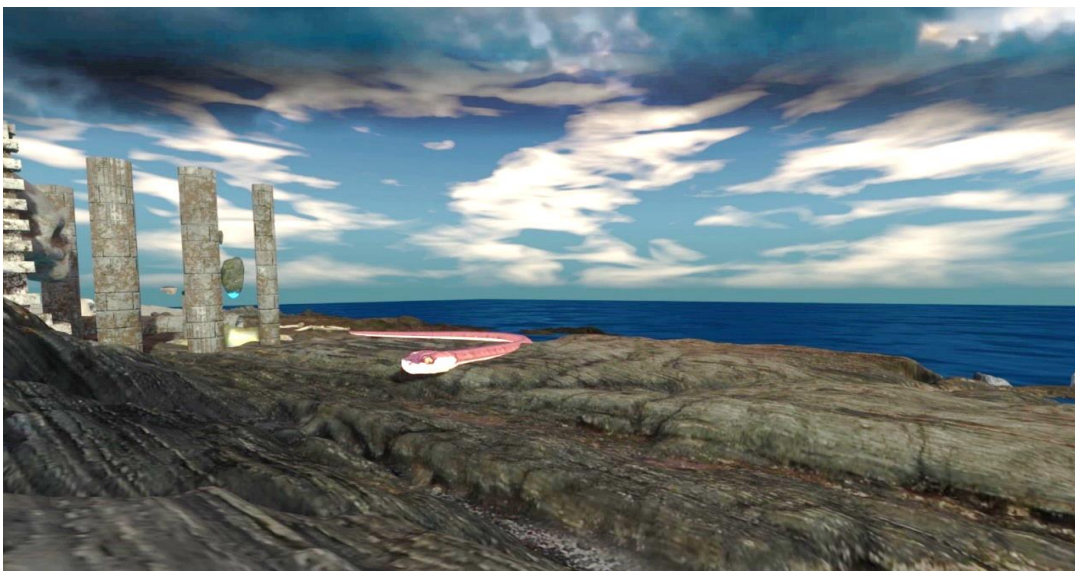
ภาพที่ 4.27 ไอ้กต่อสู้กับยูักษ์

21. งูยักษ์โดนระเบิดจากพลังของลูกบอลสายฟ้าที่ผ่าลงมาเสียงดังสนั่นทั่วทั้งหุบเขาแต่งูยักษ์ก็ไม่เป็นอะไรเลย ดังภาพที่ 4.28



ภาพที่ 4.28 งูยักษ์โดนระเบิด

22. พลังลูกบอลสายฟ้าที่โอบกปล่อยใส่งูยักษ์นั้นไม่ส่งผลกับงูยักษ์แม้แต่รอยขีดข่วนก็ไม่มีสักแห่งหนึ่ง ดังภาพที่ 4.29



ภาพที่ 4.29 พลังไม่ส่งผลกับงูยักษ์

23. โอ๊กได้ยินเสียงโอเรียกให้ตื่นแต่เขาไม่รู้ว่าเสียงมาจากไหน เขายืนงง ในหัวเหมือนมีเสียงเรียกให้เขาตื่นตลอดเวลา ดังภาพที่ 4.30



ภาพที่ 4.30 โอ๊กได้ยินเสียงในหัว

24. โอปลุกรามกับโอ๊กให้ตื่นจากความฝันแล้วบอกเสียงที่ได้ยิน มันไม่ใช่เสียงงูยักษ์อย่างที่พวกเขาคิดมันคือเสียงกระต่ายให้รากับโอ๊คหันไปดู ดังภาพที่ 4.31



ภาพที่ 4.31 ปลุกเพื่อน

25. กระต่ายป่าสีขาวกระโดดออกมาจากพุ่มหญ้าสูงยืนกินหญ้า และกระโดดเล่นไปมา ข้างหน้าพุ่มหญ้าสูง พร้อมกับส่งเสียงร้อง ดังภาพที่ 4.32



ภาพที่ 4.32 กระต่ายออกมาจากพุ่มหญ้าสูง

26. พอตื่นจากความฝันทั้ง 3 คน ก็คิดว่าพวกเขาคงเรียนหนักไปจริง ๆ และเดินทางกันมาไกลด้วย ต่างคนก็แยกย้ายกันไปนอน ดังภาพที่ 4.33



ภาพที่ 4.33 ตื่นจากความฝัน

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติเพื่อหาผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่รับชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams ปรากฏผลการวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	(S.D.)	แปลผล
1. ด้านเนื้อหาของสื่อ			
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์	4.52	0.64	มากที่สุด
1.2 ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.41	0.68	มาก
1.3 เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	4.45	0.68	มาก
1.4 มีวิธีการถ่ายทอดที่น่าสนใจ	4.50	0.65	มากที่สุด
2. ด้านภาพและเสียง			
2.1 ความชัดเจนของรูปภาพ	4.40	0.73	มาก
2.2 ความน่าสนใจของสี	4.47	0.67	มาก
2.3 การออกแบบฉาก	4.41	0.72	มาก
2.4 การออกแบบตัวละคร	4.32	0.70	มาก
2.5 เสียงของตัวละคร	4.56	0.61	มากที่สุด
2.6 เสียงดนตรีประกอบ	4.44	0.67	มาก
3. ด้านเทคนิค			
3.1 ความยาวของสื่อมีความเหมาะสม	4.47	0.68	มาก
3.2 สามารถสื่อเรื่องราวออกมาได้เข้าใจง่าย	4.56	0.66	มากที่สุด
รวม	4.46	0.67	มาก

รวมประเด็นความพึงพอใจภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams

จากตาราง 4.1 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชมที่รับชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($x = 4.56, S.D = 0.66$) เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชมภาพยนตร์สั้นมีความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์ เสียงตัวละครที่ดี สามารถสื่อเรื่องราวออกมาได้เข้าใจง่าย

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

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Three Men's Dreams ที่พัฒนาขึ้นมีความยาว 5.32 นาที โดยมีรูปแบบการดำเนินเรื่องแนวตลก ซึ่งประกอบด้วยตัวละครหลักที่เป็นนักแสดงจริงจำนวน 3 ตัวละคร อีกทั้งมีการสร้างฉากเสมือนจริงจากโปรแกรม blender จำนวน 3 ฉาก รวมถึงการปั่นแอนิเมชัน 3 มิติ จากที่ทำโปรแกรม blender จำนวน 14 ชิ้นงาน การนำเสนอโดยใช้วีซวลเอฟเฟคประกอบการแสดง จำนวน 11 เอฟเฟค และได้ทำแบบประเมินความพึงพอใจในการรับชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($x = 4.56, S.D = 0.66$) เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชมภาพยนตร์สั้นมีความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ เสียงตัวละครที่ดี สามารถสื่อเรื่องราวออกมาได้เข้าใจง่าย

ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

ปัญหาอุปสรรค

1. เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทำให้ไม่สามารถออกถ่ายงานนอกสถานที่ได้

2. คลิปมีความยาว มีปัญหาติดขัดในเรื่องของการใส่วีซวลเอฟเฟคในโปรแกรม Adobe After Effects CC

3. โปรแกรม blender 2.83 ติดขัดในการทำฉากที่มีไฟล์ขนาดใหญ่

4. มีปัญหาในการถ่าย Green Screen มีขนาดเล็กและคนละสีมีปัญหาต่อการตัดต่อ
แนวทางการแก้ไข ทางคณะผู้จัดทำจึงมีแนวทางการแก้ไขปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ดังนี้

1. สถานที่เปลี่ยนจากถ่ายทำภายนอก เป็นสถานที่ปิดเช่น หอพัก บ้าน

2. คลิปมีความยาวใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC ในการตัดคลิปเฉพาะช่วงที่จะใส่วีซวลเอฟเฟคเพื่อไม่ให้โปรแกรม Adobe After Effects CC ติดขัด

3. ปรับลดดีเทลงาน และกระจายงานให้ทุกคนในกลุ่มเพื่อลดไฟล์งานให้มีขนาดเล็ก
ลดปัญหาการค้างของโปรแกรม blender 2.83

4. Green Screen มีขนาดเล็ก และคนละสี เปลี่ยน Green Screen ให้สีเดียวกัน และมีขนาดใหญ่ขึ้น

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Three Men's Dreams สามารถนำมาพัฒนาต่อในการทำให้ฉากมีความสมจริงมากขึ้น เช่น เพิ่มรายละเอียดของฉาก จัดแสงเงา และให้ตัวละครเล่นให้สมบทบาท เพื่อให้ภาพยนตร์สั้นน่ารับชมมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- นัฐณัฐ แก้วมณี,(2556) ความหมายของวิชวลเอฟเฟค (วิชวลเอฟเฟค),(2017)
 สืบค้น 23 เมษายน 2564 จาก
<http://graphictiqs.blogspot.com/2017/02/visual-effects.html>
- เมธญา ล้อมวงศ์,(2559) การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกใน
 สังคมการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม
 สืบค้น 30 เมษายน 2564 จาก
http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5707010053_705_5104.pdf
- รุจน์ ศานติวิวัฒน์กุล,(2561) การสร้างสรรค์เนื้อหาภาพยนตร์สั้นเชิงพาณิชย์ในเรื่องอารมณ์
 สืบค้น 13 เมษายน 2564 จาก
<http://dspace.bu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/3696/1/ruj.sant.pdf>
- วรรณะ เจริญโชคทวี พิศประไพ สารศาณิน และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์.,(2558)
 โครงการศึกษาอัตลักษณ์และองค์ประกอบภาพยนตร์ไซ-ไฟเพื่อการออกแบบแอนิเมชัน
 สืบค้น 3 เมษายน 2564 จาก
<https://rsucon.rsu.ac.th/files/proceedings/nation2015/G3-02.pdf>
- วาจิมล เดชเกตุ,(2558) หนังสือ เทคนิคเบื้องหลังหนังดัง สืบค้น 30 เมษายน 2564 จาก
http://pickrsu.blogspot.com/2015/03/blog-post_27.html
- สันทนา ประสิทธิ์,(2555) บทบาทของภาพยนตร์กับพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นไทย
 สืบค้น 23 เมษายน 2564 จาก
<http://www.ssruir.ssru.ac.th/bitstream/ssruir/692/1/088-55.pdf>
- อภิชัย พิชัยกมล,(2559) รูปแบบ และอิทธิพลของการวิจารณ์ภาพยนตร์ในสื่อเฟซบุ๊ก กับการ
 ตัดสินใจ เลือกรับชมภาพยนตร์ของสมาชิกแฟนเพจ“หนังโปรดของข้าพเจ้า”
 สืบค้น 23 เมษายน 2564 จาก
http://dspace.bu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/2926/1/apichai_pich.pdf

ภาคผนวก ก



แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three Men's Dreams

โปรดพิจารณาให้คะแนน ลงในช่อง 5 4 3 2 และ 1 ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ ดังนี้
 5 หมายถึงความพึงพอใจมากที่สุด
 4 หมายถึงความพึงพอใจมาก
 3 หมายถึงความพึงพอใจปานกลาง
 2 หมายถึงความพึงพอใจน้อย
 1 หมายถึงความพึงพอใจน้อยที่สุด

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Three men's dreams



ด้านเนื้อหาของสื่อ

	1	2	3	4	5
ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์	☐	☐	☐	☐	☐
ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	☐	☐	☐	☐	☐
มีวิธีการถ่ายทอดที่น่าสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐

ด้านภาพและเสียง

	1	2	3	4	5
ความชัดเจนของรูปภาพ	☐	☐	☐	☐	☐
ความน่าสนใจของสี	☐	☐	☐	☐	☐
การออกแบบฉาก	☐	☐	☐	☐	☐
การออกแบบตัวละคร	☐	☐	☐	☐	☐
เสียงของตัวละคร	☐	☐	☐	☐	☐
เสียงดนตรีประกอบ	☐	☐	☐	☐	☐

ด้านเทคนิค

	1	2	3	4	5
ความยาวของสื่อมีความเหมาะสม	☐	☐	☐	☐	☐
สามารถสื่อเรื่องราวออกมาได้เข้าใจง่าย	☐	☐	☐	☐	☐

ภาพที่ ก.1 แบบสอบถามการประเมินความพึงพอใจ

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 61113642010

ชื่อ-นามสกุล นาย เรียงยศ สังข์เงิน

สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อีเมล rerngyod.s@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ.2557 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
2. พ.ศ.2561 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
3. พ.ศ.2562 กำลังศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ผลงาน

1. ได้มีส่วนร่วมในการทำ Projection Mapping เป็นวิดีโอประกอบเพลงใกล้รุ่ง ในงานคิดถึงพ่อFOREVER ณ โรงบำบัดน้ำเสีย จ.นครสวรรค์
2. ได้เข้าร่วมอบรมป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ จ.นครสวรรค์
3. ได้เข้าร่วมการประกวดภาพยนตร์โฆษณาเพื่อสังคม "True Young Producer Award 2019" ประเภททีมรอบสตอรี่บอร์ดหัวข้อ "Stop Sexual Exploitation : หยุดแสวงหาประโยชน์ทางเพศบนออนไลน์" ซึ่งถวายพระราชทาน
4. การประกวดภาพยนตร์โฆษณา ขับขี่อุ่นใจ เมื่อมีประกันภัย พรบ.

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. ได้เข้าร่วมการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการอบรมพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย “การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESKMAYA”
2. ได้เข้าร่วมอบรม การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Toon Boom Animate

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 61113642012
 ชื่อ-นามสกุล นาย ณัฐวุฒิ ศิริพันธ์
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
 อีเมล natthawut.s@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ.2557 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
2. พ.ศ.2561 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
3. พ.ศ.2562 กำลังศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ผลงาน

1. ได้มีส่วนร่วมในการทำ Projection Mapping เป็นวิดีโอประกอบเพลงใกล้รุ่ง ในงานคิดถึงพ่อFOREVER ณ โรงบำบัดน้ำเสีย จ.นครสวรรค์
2. ได้เข้าร่วมอบรมป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ จ.นครสวรรค์
3. ได้เข้าร่วมการประกวดภาพยนตร์โฆษณาเพื่อสังคม "True Young Producer Award 2019" ประเภททีมรอบสตอรี่บอร์ดหัวข้อ "Stop Sexual Exploitation : หยุดแสวงหาประโยชน์ทางเพศบนออนไลน์" ซึ่งถ้วยพระราชทาน
4. การประกวดภาพยนตร์โฆษณา ขับขี่อุ่นใจ เมื่อมีประกันภัย พรบ.

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. ได้เข้าร่วมการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการอบรมพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย “การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESKMAYA”
2. ได้เข้าร่วมอบรม การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Toon Boom Animate

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 61113642013
 ชื่อ-นามสกุล นาย สืบสกุล เสี่ยงมแก้ว
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
 อีเมล sebsakul.s@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ.2557 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
2. พ.ศ.2561 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
3. พ.ศ.2562 กำลังศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ผลงาน

1. ได้มีส่วนร่วมในการทำ Projection Mapping เป็นวิดีโอประกอบเพลงใกล้รุ่ง ในงานคิดถึงพ่อFOREVER ณ โรงบำบัดน้ำเสีย จ.นครสวรรค์
2. ได้เข้าร่วมอบรมป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ จ.นครสวรรค์
3. ได้เข้าร่วมการประกวดภาพยนตร์โฆษณาเพื่อสังคม "True Young Producer Award 2019" ประเภททีมรอบสตอรี่บอร์ดหัวข้อ "Stop Sexual Exploitation : หยุดแสวงหาประโยชน์ทางเพศบนออนไลน์" ซึ่งถวายพระราชทาน
4. การประกวดภาพยนตร์โฆษณา ขับขี่อุ่นใจ เมื่อมีประกันภัย พรบ.

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. ได้เข้าร่วมการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการอบรมพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย “การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESKMAYA”
2. ได้เข้าร่วมอบรม การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Toon Boom Animate

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 61113642016

ชื่อ-นามสกุล นาย ณพวัฒน์ เกิดแย้ม

สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อีเมล noppawat.k@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ.2557 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
2. พ.ศ.2561 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
3. พ.ศ.2562 กำลังศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ผลงาน

1. ได้มีส่วนร่วมในการทำ Projection Mapping เป็นวิดีโอประกอบเพลงใกล้รุ่ง ในงานคิดถึงพ่อFOREVER ณ โรงบำบัดน้ำเสีย จ.นครสวรรค์
2. ได้เข้าร่วมอบรมป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ จ.นครสวรรค์
3. ได้เข้าร่วมการประกวดภาพยนตร์โฆษณาเพื่อสังคม "True Young Producer Award 2019" ประเภททีมรอบสตอรี่บอร์ดหัวข้อ "Stop Sexual Exploitation : หยุดแสวงหาประโยชน์ทางเพศบนออนไลน์" ซึ่งถวายพระราชทาน
4. การประกวดภาพยนตร์โฆษณา ชับชี่อุ่นใจ เมื่อมีประกันภัย พรบ.

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. ได้เข้าร่วมการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการอบรมพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย “การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESKMAYA”
2. ได้เข้าร่วมอบรม การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Toon Boom Animate

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 61113642021
 ชื่อ-นามสกุล นาย ณัฐพล มนทอง
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
 อีเมล natthaphon.mo@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ.2557 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
2. พ.ศ.2561 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพยุหะวิทยา
3. พ.ศ.2562 กำลังศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ผลงาน

1. ได้มีส่วนร่วมในการทำ Projection Mapping เป็นวิดีโอประกอบเพลงใกล้รุ่ง ในงานคิดถึงพ่อFOREVER ณ โรงบำบัดน้ำเสีย จ.นครสวรรค์
2. ได้เข้าร่วมอบรมป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ จ.นครสวรรค์
3. ได้เข้าร่วมการประกวดภาพยนตร์โฆษณาเพื่อสังคม "True Young Producer Award 2019" ประเภททีมรอบสตอรี่บอร์ดหัวข้อ "Stop Sexual Exploitation : หยุดแสวงหาประโยชน์ทางเพศบนออนไลน์" ชิงถ้วยพระราชทาน
4. การประกวดภาพยนตร์โฆษณา ชับชี่อุ่นใจ เมื่อมีประกันภัย พรบ.

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. ได้เข้าร่วมการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการอบรมพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย “การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESKMAYA”
2. ได้เข้าร่วมอบรม การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Toon Boom Animate