โปรเจคอนิเมชั่นสั้น 2D

Himmapan Monster

มอนสเตอร์ หิมพานต์





MAHASARAKHAM UNIVERSITY

อาจารย์ที่ปรึกษา

อ. มนันยา นิ่มพิศาล



ประธานกรรมการ

ผศ.ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง



กรรมการ

รศ.ดร.สิบศิริ แซ่ลี้



กรรมการ

อ.พฤฒ ธนรัช

ผู้เชี่ยวชาญ



ผู้เชี่ยวชาญ
รศ. ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง



ผู้เชี่ยวชาญ
อ. ดร.วรวิทย์ สังฆทิพย์



ผู้เชี่ยวชาญ
อ. อรทัย สุทธิจักษ์

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Himmapan Monster โดยนำเสนอเรื่องราวการผจญภัยในดินแดนหิมพานต์ผ่านตัวละครและสิ่งมีชีวิตในตำนานไทย เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์และส่งเสริมความสนใจในวัฒนธรรมไทย โดยดำเนินงานผ่านการพัฒนาเนื้อเรื่อง ออกแบบตัวละครและฉาก จัดทำสตอรีบอร์ด และผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.29 (S.D. = 0.27) โดยด้านภาพและการออกแบบและด้านเทคนิคมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันที่ 4.40 รองลงมาคือด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.07 ส่วนผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 31 คน พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.48 (S.D. = 0.62) โดยด้านภาพ การออกแบบ และเสียง รวมถึงด้านการรับรู้และความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.48 รองลงมาคือด้านเนื้อหาและความเข้าใจ มีค่าเฉลี่ย 4.46

จากผลการประเมินแสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Himmapan Monster สามารถนำเสนอเรื่องราวและเอกลักษณ์ของสัตว์หิมพานต์ผ่านสื่อแอนิเมชันได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นความสนใจให้กลุ่มเป้าหมายต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์ในป่าหิมพานต์เพิ่มเติม

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Himmapan Monster ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ อ. มนันยา นิ่มพิศาล อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย

ขอบพระคุณ ผศ.ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง ประธานกรรมการสอบ
ขอบพระคุณ
อ.พฤฒ ธนรัช กรรมการกรรมการสอบ
รศ.ดร.สืบศิริ แซ่ลี้ กรรมการกรรมการสอบ

สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้องๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิสิต เรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระ คณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดาและครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

อ. มนันยา นิ่มพิศาล

คำนำ

Art Book เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมและนำเสนอแนวคิด กระบวนการออกแบบ และผลงานสร้างสรรค์จากโครงงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Himmapan Monster ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากสัตว์หิมพานต์และจินตนาการเกี่ยวกับดินแดนลึกลับ โดยมุ่งถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการออกแบบภาพ ตัวละคร ฉาก และการสร้างภาพเคลื่อนไหว เพื่อผสมผสานจินตนาการเข้ากับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมไทย และนำเสนอผ่านรูปแบบสื่อแอนิเมชัน

เนื้อหาภายในเล่มประกอบด้วยแนวคิดและที่มาของโครงงาน การออกแบบตัวละครและสิ่งมีชีวิต การพัฒนาสตอรีบอร์ด การออกแบบฉาก ตลอดจนกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยนำเสนอพัฒนาการของผลงานในแต่ละขั้นตอน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการคิด การวางแผน และการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่การพัฒนาแนวคิดเริ่มต้นไปจนถึงการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ที่นำไปใช้ในการผลิตแอนิเมชัน

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า Art Book เล่มนี้จะเป็นสื่อที่ช่วยถ่ายทอดแนวคิดและความตั้งใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจศึกษาด้านการออกแบบและการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ทั้งนี้ หากมีข้อผิดพลาดหรือข้อบกพร่องประการใด คณะผู้จัดทำขอน้อมรับคำแนะนำและข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นในอนาคต

จัดทำโดย
1.นายณัฐฐากูล คงกันกง
2.นางสาว ศศิกานต์ สินโทรัมย์
3.นางสาว ลดา ศรทอง

สารบัญ

1. หลักการและเหตุผล
2. วัตถุประสงค์
3. ขอบเขตการศึกษา
4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
5. เรื่องย่อ
6. POSTER
7. character
8. Animation
9. กระบวนการ การจัดทำ
10. ภาพรวมStoryboard
11. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
12. ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ
13. ผลการประเมินโดยกลุ่มเป้าหมาย
14. สรุปผลการศึกษา
15. อภิปรายผลการศึกษา
16. ข้อเสนอแนะ

หลักการและเหตุผล

สัตว์ในป่าหิมพานต์เป็นองค์ประกอบสำคัญของวรรณคดีและตำนานไทยที่สะท้อนความเชื่อทางพุทธศาสนาและภูมิปัญญาศิลปวัฒนธรรมไทย ปรากฏในงานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรมมาอย่างยาวนาน อย่างไรก็ตาม ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับสัตว์ในป่าหิมพานต์ของคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะเยาวชน มีแนวโน้มลดลงจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและรูปแบบการเสพสื่อร่วมสมัย

งานวิจัยด้านการเรียนรู้พบว่า การใช้สื่อดิจิทัลและมัลติมีเดีย เช่น แอนิเมชันและสื่อเชิงโต้ตอบ สามารถช่วยเพิ่มความสนใจ การมีส่วนร่วม และการจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม อีกทั้งการนำตำนานและเรื่องเล่าท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในสื่อร่วมสมัยยังช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันยังขาดสื่อที่นำเสนอสัตว์ในป่าหิมพานต์อย่างเป็นระบบและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง

ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงมีความประสงค์พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบแอนิเมชันหรือมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ เรื่อง “เรียนรู้และอนุรักษ์สัตว์ในป่าหิมพานต์” เพื่อถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับตำนาน ความหมาย และลักษณะของสัตว์แต่ละชนิดอย่างเข้าใจง่ายและน่าสนใจ อันจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างความตระหนัก และสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ในสังคมร่วมสมัยจุดมุ่งหมายของการศึกษา

วัตถุประสงค์

1. **เพื่อพัฒนา** สื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบแอนิเมชัน/มัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ เรื่อง *เรียนรู้และอนุรักษ์สัตว์ในป่าหิมพานต์* ให้มีเนื้อหาครบถ้วน ถูกต้อง และนำเสนออย่างน่าสนใจ

2. **เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อ** ที่พัฒนาขึ้น โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมและเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของการออกแบบ และความสวยงามของงานแอนิเมชัน

3. **เพื่อประเมินความพึงพอใจและผลการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย** (เยาวชนและประชาชนทั่วไป อายุ 15–30 ปี) ที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์ดังกล่าว เพื่อใช้เป็นแนวทางปรับปรุงและต่อยอดในอนาคต

ขอบเขตการศึกษา

โครงงานจะครอบคลุมประเด็นสำคัญเกี่ยวกับสัตว์ในป่าหิมพานต์ ดังนี้

1.ด้านเนื้อหา :

1.1. ประวัติความเป็นมาของป่าหิมพานต์

1.2. สัญลักษณ์ของสัตว์ในป่าหิมพานต์ เช่น คชสีห์ กินรี นรสิงห์ กินนร ฯลฯ

1.3 ความเชื่อและคติธรรมที่แฝงอยู่ในเรื่องราวสัตว์หิมพานต์

1.4.การประยุกต์ความรู้ด้านสัตว์หิมพานต์กับศิลปวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย

2.กลุ่มเป้าหมาย : เยาวชนและประชาชนทั่วไป อายุระหว่าง 15 30 ปี จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน

3.รูปแบบสื่อ : แอนิเมชัน2D

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้สื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบแอนิเมชัน/มัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ *“เรียนรู้และอนุรักษ์สัตว์ในป่าหิมพานต์ผ่านสื่อสร้างสรรค์”* ที่มีเนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน และนำเสนออย่างน่าสนใจ สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์และภูมิปัญญาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ได้รับข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อ รวมถึงเป็นต้นแบบการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานศิลปวัฒนธรรมไทยกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

กลุ่มเป้าหมาย (เยาวชนและประชาชนทั่วไป) มีความรู้ ความเข้าใจ และเกิดความภาคภูมิใจในสัตว์หิมพานต์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทย อีกทั้งยังเกิดแรงบันดาลใจในการอนุรักษ์และสืบสานคุณค่าทางวัฒนธรรมให้คงอยู่ต่อไป

โครงงานสามารถเป็นต้นแบบหรืองานอ้างอิงสำหรับการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมอื่น ๆ ทั้งในเชิงวิชาการและการนำไปใช้จริงในชุมชนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

เรื่องย่อ

มณีแก้ว เด็กสาวธรรมดาที่บังเอิญค้นพบความลับบางอย่างเกี่ยวกับแม่ผู้หายตัวไป ในคืนที่พายุโหมกระหน่ำและสายฟ้าฟาดลงมายังแถวบ้านของเธอ ทั่วบ้านเต็มไปด้วยแรงสั่นสะเทือนอย่างรุนแรงจนกระทั่งประตูที่พ่อเธอปิดตายมาตลอด20ปีเปิด

ความอยากรู้อยากเห็นนำพาเธอเข้าไปในห้องเก็บของของพ่อที่บังเอิญเปิดเพราะแรงสะเทือน ซึ่งเธอได้พบภาพถ่ายปริศนาของแม่กับสิ่งมีชีวิตรูปร่างคล้ายสิงโต ก่อนที่เหตุการณ์ประหลาดจะเปลี่ยนชีวิตของเธอไปตลอดกาล

เมื่อลืมตาขึ้นอีกครั้ง มณีได้พบกับราชสีห์ สัตว์กายสิทธิ์จากดินแดนหิมพานต์ ผู้เปิดเผยว่าแม่ของเธอเคยเดินทางข้ามมิติและมีความผูกพันกับดินแดนแห่งนี้มาก่อน การเดินทางเพื่อกลับบ้านจึงกลายเป็นการผจญภัยที่เต็มไปด้วยปริศนา

และเมื่อมณีและราชสีห์เข้าไปพัวพันกับความขัดแย้งระหว่างพญานาคและพญาครุฑ ท่ามกลางสงครามที่อาจซ่อนความจริงเกี่ยวกับอดีตของแม่ และความลับของโลกที่เธอไม่เคยรู้จัก

POSTER



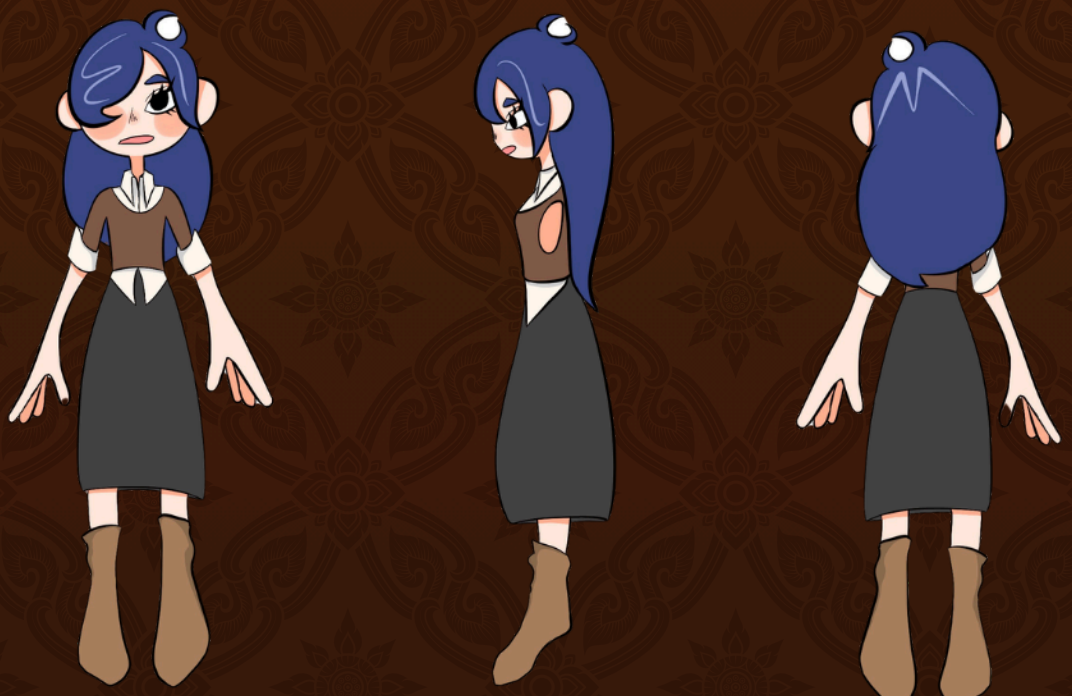
CHARACTER



มณีแก้ว

นางเอก , ตัวละครหลัก

เธอเป็นหญิงสาวที่มีนิสัย ใจร้อน มั่นใจในความรู้และความสามารถของตัวเอง เธอเป็นคนกล้าตัดสินใจและไม่ชอบรอให้ใครมาช่วยเมื่อสามารถจัดการด้วยตัวเองได้ นอกจากนี้ยังมี ทักษะการเอาตัวรอดสูง สามารถใช้ความรู้และไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี แม้บางครั้งความมั่นใจและความใจร้อนจะทำให้เธอตัดสินใจเร็วเกินไป แต่เมื่ออยู่ในสถานการณ์คับขัน เธอสามารถรวบรวมสติและหาทางออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ



แม่ของมณี

แม่นางเอก , ตัวละครรอง

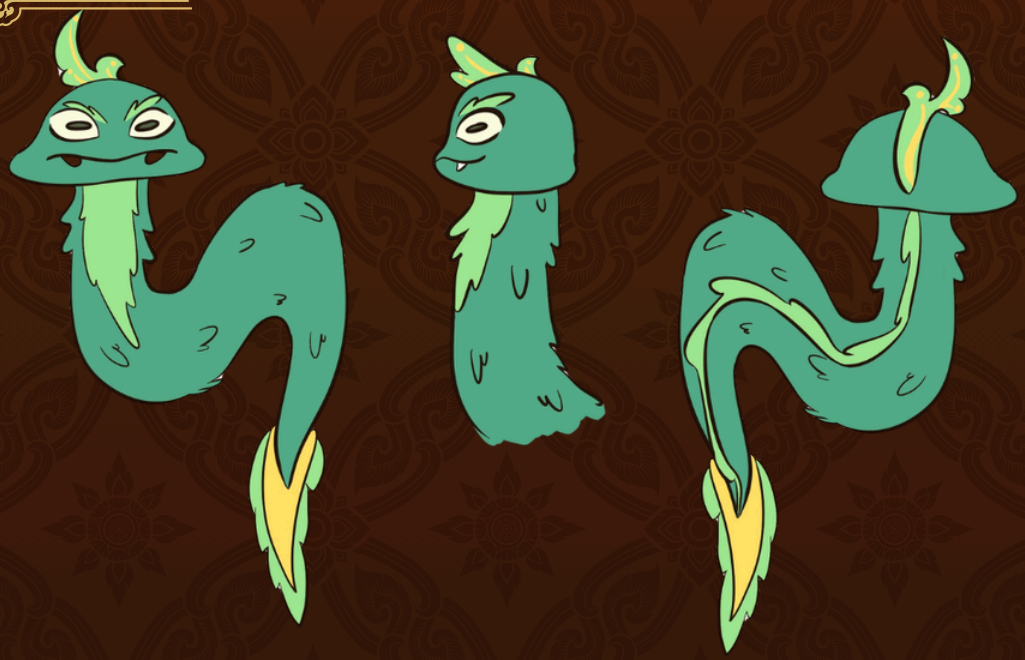
เป็นคน ใจดี อ่อนโยน และมีเหตุผล ทั้งกับมนุษย์และสัตว์ เธอเชื่อว่าทุกสิ่งควรได้รับโอกาสและการปฏิบัติที่ดี ไม่ตัดสินสิ่งใดจากรูปลักษณ์หรือความแตกต่าง และมักมองหาด้านดีของทุกสถานการณ์ เป็นคนที่คอยสร้างความอบอุ่นให้ครอบครัวและเป็นเหมือนคนกลางเวลามีความขัดแย้ง เธอจึงมีอิทธิพลต่อมุมมองของมณีในเรื่องการเคารพชีวิตและสิ่งที่ไม่รู้จัก



ราชสีห์

ตัวละครหลัก

เป็นราชสีห์ที่สง่างาม สุขุม และนิ่งสงบ แตกต่างจากสัตว์หิมพานต์ที่มักใช้อำนาจเข้าห้ำหั่นกัน เขาเลือกใช้ชีวิตอย่างเรียบง่ายและสงบสุข เพราะเคยให้คำมั่นสัญญากับหญิงคนหนึ่งว่าจะเป็นผู้ปกครองป่าที่ดีและมีเมตตา ด้วยเหตุนี้ เขาจึงพยายามควบคุมพลังและอำนาจของตนเอง และยึดมั่นในคำสัญญานั้นเสมอ



พญานาค

ตัวละครรอง

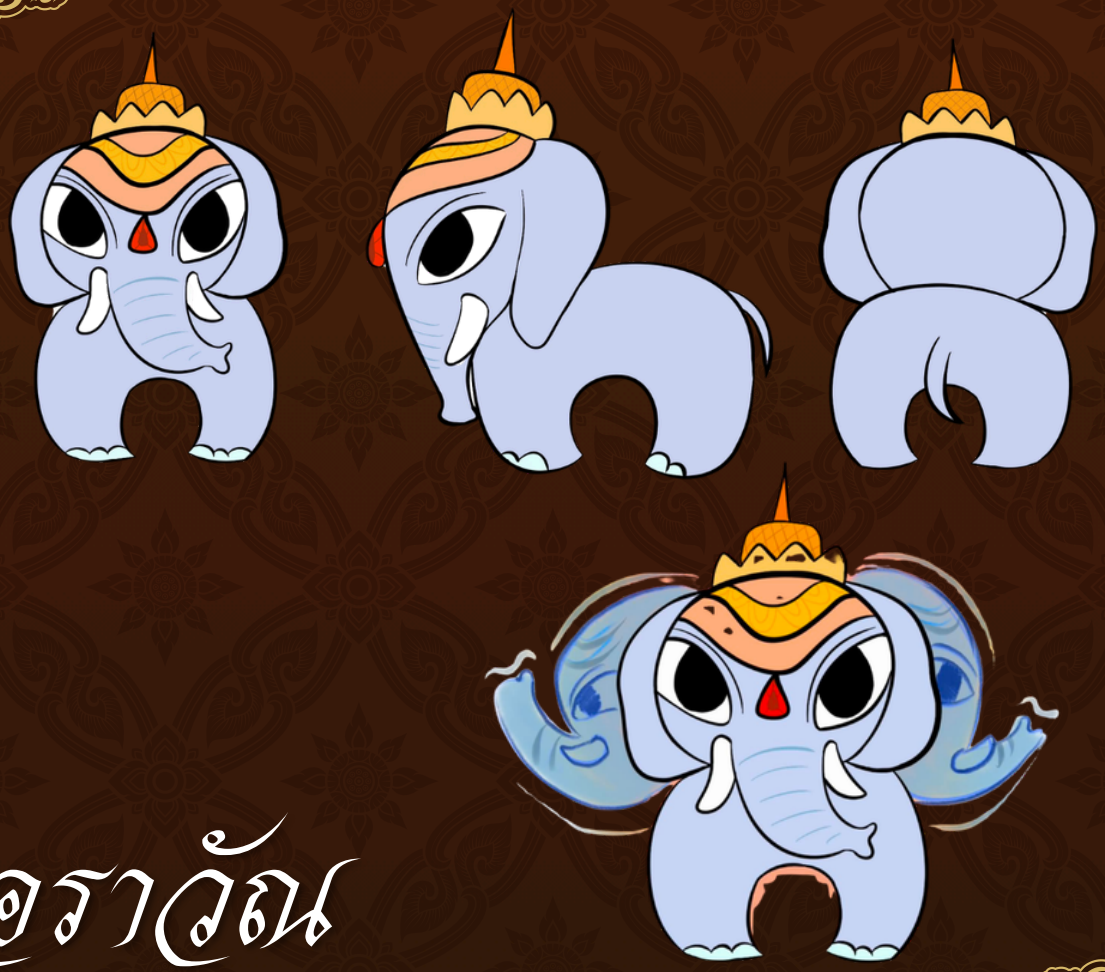
เป็นสัตว์หิมพานต์ที่ทรงพลังและมีความสามารถหลากหลาย มีเขี้ยวพิษร้ายแรง สามารถบิน ดำน้ำ และขยายร่างได้ตามใจนึก เขาเป็นน้องชายต่างมารดาของครุฑ แม้จะมีสายเลือดเดียวกัน แต่ความบาดหมางในอดีตทำให้ทั้งสองไม่อาจมองหน้ากันได้อย่างสนิทใจ พญานาคจึงมักเก็บความรู้สึกบางอย่างเอาไว้ภายใต้ท่าทีที่แข็งกร้าวและไม่ยอมแพ้พี่ชาย



พญาครุฑ

ตัวละครรอง

เป็นสัตว์หิมพานต์ที่ทรงพลังและสง่างาม มีกรงเล็บแหลมคม สายตาเฉียบไว และพละกำลังมหาศาล เป็นผู้มีนิสัยแข็งกร้าว เด็ดเดี่ยว และไม่ยอมอ่อนข้อให้ใครง่าย ๆ โดยเฉพาะกับพญานาค น้องชายต่างมารดาของตน ทั้งสองมีความบาดหมางฝังลึกจนกลายเป็นศัตรูคู่อาฆาต แม้จะมีสายเลือดเดียวกัน แต่ครุฑไม่อาจให้อภัยเรื่องราวในอดีตได้ง่าย ๆ



เอราวัณ

ตัวละครรอง

เป็นสัตว์หิมพานต์ผู้ทรงอำนาจและเปี่ยมด้วยพลังเหนือผู้ใด สามารถเปิดประตูมิติและใช้พลังจากการกระแทกพื้นเพื่อสยบทุกสิ่งให้หยุดนิ่งได้ เขาเป็นผู้ที่สามารถส่งมณีกลับคืนสู่โลกเดิมได้ แต่การจะพบตัวเขานั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะเอราวัณรับใช้พระอินทร์และมักปรากฏตัวตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ทำให้การตามหาตัวเขากลายเป็นเรื่องยากและลึกลับ



กินนร

สิ่งมีชีวิตในตำนานไทยที่มีลักษณะผสมผสานระหว่างมนุษย์กับนก เป็นหนึ่งในสัตว์หิมพานต์ที่ช่วยถ่ายทอดความหลากหลายของสิ่งมีชีวิตในดินแดนแห่งนี้



กุญชร

สัตว์ตระกูลช้างในตำนานไทย มีร่างกายใหญ่โต แข็งแรง และมีงวงกับงาและครีบ เหมือนครึ่งช้างครึ่งปลา



กินรี

สิ่งมีชีวิตในตำนานไทยที่มีรูปร่างครึ่งหญิงสาวครึ่งนก มีความงดงามและสง่างาม เป็นหนึ่งในสัตว์หิมพานต์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมไทย

Animation



MAHASARAKHAM
UNIVERSITY

ภาพร่าง

Storyboard

story Board
การ์ตูนแอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง

	มุมกล้อง	ภาพ	เสียง (Sound)			เวลา
			บรรยากาศ : ภาพ	เสียง(Voice)	เสียงประกอบ	
1	ELS / Wide มองเห็นทุกอย่างรอบตัว		บรรยากาศในห้องที่มีหนังสือเต็มชั้น		เสียงลมเบาๆ + นาฬิกาเดินช้าๆ	3วิ
2	LS เห็นห้องทั้งหมด		ภายในห้องแคบ ห้องเต็มไปด้วยหนังสือ ของเล่น และเสื้อผ้าที่กองอยู่ตามพื้น แสงจากหน้าต่างส่องเข้ามาเล็กน้อย		เสียงลมเบาๆ ผ่านหน้าต่าง	3วิ
5	CU Low angle/ ปกระดูก		ปกระดูกห้องที่มีรอยขีดข่วนและคราบฝุ่นเกาะ		เสียงเงียบ	3วิ

3

	กำลังมองเข้ามาดู					
9	มุมตรง (Front) ไกล้กล้องที่สุด เป็นหลัก		แมวหน้าตาน่ารัก ขนสีขาว ตัวใหญ่ นั่งอยู่ตรงกลางห้อง ดวงตาเป็นประกายสีฟ้าสดใส		ดนตรีลึกลับมาๆ SFXหรอย เสียงฝน	3วิ
10	มุมตรงข้าม ไกล้กล้องที่กล้อง		กล้องจับภาพเห็นเงาของตัวเองที่สะท้อนอยู่บนกระจกหน้าต่าง ขนาดใหญ่กว่าตัวจริงเล็กน้อย		ดนตรีลึกลับเริ่มดังขึ้น SFX พร้อมเสียงฝน	3
11	มุมกว้าง (Wide Shot) / มุมด้านข้าง		แมวเดินตรงไปที่กล้องและตัวใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จนเต็มเฟรม		ดนตรีลึกลับ SFXพร้อมเสียงฝน	3วิ

5

15	ECU ในหน้า		แมวเบิกตากว้างด้วยความตกใจ	แมว: เฮ้ออออก!!	SFX: เสียงหัวใจเต้น	
16	ECU มือ		แมวกำรูปไว้แน่น	แมว:	เสียงหายใจแรงขึ้น	
45	ELS / Sky		เมฆขยิดครึ้ม ฟ้าแลบหลายครั้ง + เงาขนาดใหญ่เคลื่อนผ่านเมฆ	ตุม	เสียงปักหะ จนมีเสียงระเบิดและเสียงฟ้าร้าม ของดีอีกหน่อย/ ดนตรีเร่งขึ้น	

2

6	CU / Low angle		แรงสั่นจากตำหน่าทำให้ของในห้องสั่น ปกระดูกระแทกเปิดกว้าง		อื้อ!! เสียงฝนยังดังอยู่	3วิ
7	CU ในหน้า		แมวรับรู้ถึงสิ่งผิดปกติ จึงลองดูพื้น	ที่ม??	เพลงหยุด → เสียงน่าจะเรียบดีดปกติ และเสียงฝนเบาๆ	3วิ
8	มุมต่ำ (Low Angle) แสงจากภายใน/ ระดับต่ำของห้องเห็นแมว		แมวมองอย่างระมัดระวังไปรอบๆ ด้านในห้องที่รกของ	แมว: ห้องกับของพวก??	เสียงฝนด้านนอก / เสียงที่เงาๆ	3วิ

4

12	CU / Zoom In ในหน้าแมว		แมวก้มลงมองกล่องกระดาษ ที่วางอยู่บนพื้น	แมว: นี่มัน....	ดนตรีลึกลับ พร้อมเสียงฝน	3วิ
13	Over-the-Shoulder / มุมด้านหลังแมว เห็นกล่องด้านหน้าและมือที่กำลังเปิด		มือของแมวค่อยๆ เปิดฝาบนด้านออกอย่างระมัดระวัง เผยให้เห็นกระดาษ	แมว: โอ. กระและขนมอะจ๊ะ	SFX: มือฝัน / ดนตรีลึกลับ / พร้อมเสียงฝน เสียงฝากล่อง "กึก"	5วิ
14	CU / Insert Shot ไกล้กล้องเฉพาะมือแมวที่กำลังหยิบรูป		เธอหยิบรูปถ่ายขึ้นมา เห็นภาพแม่ยืนอยู่กับสิ่งไดประหลาด	แมว: แล้ว นี่มันรูปอะไร	ดนตรีหยุดชั่วครู่ ทุกอย่างเงียบลง	4วิ

6

46	ELS / Sky		เมฆขยิดครึ้ม ฟ้าแลบหลายครั้ง + เงาขนาดใหญ่เคลื่อนผ่านเมฆ	ตุม	เสียงปักหะ จนมีเสียงระเบิดและเสียงฟ้าร้าม ของดีอีกหน่อย/ ดนตรีเร่งขึ้น	
58	Low Angle → Tilt Up		กล่องแพทสีน้ำเงินเข้มขยายใหญ่ขึ้นอย่างผิดธรรมชาติ		เสียงดนตรีแรงขึ้น	
61	Wide / Upward Angle		สายฟ้าสีม่วงจากฟ้าลงมาจากกล่องแพทหลายสาย		SFX: ฟ้าผ่า "เปรี้ยง!!"	

ECU ดวงตา		แมวค่อยๆ ลืมตาขึ้นอย่างช้าๆ	แมว: เฮือก...	เสียงหายใจ + เสียงน้ำ	2วิ	
MS / Side		แมวลุกขึ้นอย่างตกใจ		เสียงน้ำ	2วิ	
MS / Side		(อันเดียวกันกับ68)แมวลุกขึ้นอย่างตกใจ	แมว: ห๊ะ เกิดอะไรขึ้น	เสียงน้ำ	2วิ	

76	CU ในหน้า		แมวหยุดจิ้มมือไกล้ขึ้นเสียง **กรน ขนาดใหญ่** ดังมาจากด้านหลัง	**เสียงสัตว์ยักษ์:** "ครอกกก... ครอกกก..."		
77	Over Shoulder / Slow Pan		เธอค่อยๆ หันกลับไปข้างๆ	แมว: อาจ๊ยย		
78	cu		สัตว์ยักษ์ที่ไม่เคยเห็นบนโลกมาก่อน	ราชสีห์.ตรอกก		

85	CU		แมวตัวสั่น มือยกขึ้นปิดกันตัวเอง	เธอ.. เธอออ...	SFX: เสียงหัวใจ ตุบ...ตุบ... / เสียงหายใจถี่	3
90	Low Angle		ราชสีห์กระทืบเท้าด้วยความหงุดหงิด ทำไฟที่พื้นสะเทือน		SFX: เท้ากระแทกพื้น ตึงๆ!! / เศษดิน และกิ่งไม้สั่น	3
95	Over Shoulder / Insert		ราชสีห์กัมมองรูปถ่ายที่อยู่ในมือ	ราชสีห์.ทึม เจ้า.....	ดนตรีเริ่มแอบอุ่น / เสียงลมเบาลง	2

8

ECU มือ และเท้าใส		เธอกดมือขึ้นมาดูเท้าใสอย่างละเอียด	แมว: นี่มัน....แปลกๆ	เสียงน้ำ +เสียงทำใสหลอดสะท้อนกัน	3วิ
MS / Full Body		แมวสำรวจร่างกายตัวเองและพบว่าตัวเองสวม **ชุดไทย**	แมว: ชุดฉัน??	เสียงน้ำ	3วิ
360° Pan / Wide		แมวมองไปรอบๆ พบว่าตัวเองอยู่ท่ามกลางน้ำที่ใสเหมือนใสกระจก มนุษย์		เสียงน้ำ + แมลง + ลม	3วิ

99	CU ราชสีห์		ราชสีห์มองแมว	ราชสิงห.. ไข่ ต่อให้ไม่มีเศษไบไม่มีชาวนี เจ้าก็เหมือนนางมากเลย....	ดนตรีน้ำลง / เสียงลมเบาๆ / เสียงไม่ไม่ไหว	
100	MS / Slight Low Angle		ราชสีห์ยื่นจุ๊กดันให้แมว	ราชสิงห.เอาไบไม่มีชาวของเจ้าไป น่าจะสำคัญมากไข่ไหม	SFX: เสียงยื่น/ กระดาษเบาๆ / ดนตรีออนอุ่น	

105	MS		ราชสีห์มองไบหน้าแมวอย่างอ่อนโยน ก่อนหยุดสังเกตของเธอ	ราชสิงห.. เหมือนกันไม่มีผิด แมวแก่เจ้าชิ้นงดงาม	SFX: เสียงมีเท้าราชสีห์ / เหมือนทั้งไม่ / ไม่ไม่ กระมุนเกรน	4
106	ELS / Wide		บรรยากาศในป่าที่เคยสงบเงียบ เปลี่ยน เมฆดำค่อยๆ เคลื่อนเข้ามา		เสียงลมแรงขึ้น / เสียงฟ้าร้องไกล ๆ / ฝนเริ่มตก	2
139	MS / High Angle เล็กน้อย		แมวหุดะข่างละแล้วยืดสั้นหวิว ขณะที่ราชสีห์ท่าไต่เพื่องของเธอเลียใจ	แมว: แย่ที่สุด...."	เสียงเข่ากระทบพื้นเบาๆ / ดนตรีเศร้าเริ่มขึ้น	3

12

79	ELS / Reveal Shot		ก่อนเผยไฟเห็น **ราชสีห์ยักษ์** นอนหลับอยู่ด้านหลัง	ราชสิงห.ตรอกก พึ่ว		
81	ECU ดวงตา		ราชสีห์ค่อยๆ ลืมตาขึ้น หลังได้ยินเสียงแมว	เสียงกรนหยุด → เสียงหายใจหนัก		
83	MS → Tilt Up		ราชสีห์ค่อยๆ ลุกขึ้นเต็มตัว ขณะที่แมวยืนตัวแข็งด้วยความกลัว	เสียงค่าาาเข้าๆ		

96	ECU รูปถ่าย		ภาพในรูปมีคนจนขึ้น — **แม่ของแมวมีอยู่ในรูปราชสีห์ตัวเล็กเท่ากัน**	ราชสิงห.	เสียงกระดาษเบาๆ / ดนตรีลึกลับ	3
97	Shot / Reverse Shot		ราชสีห์มองรูปแมวสลับกับรูปถ่าย ก่อนจะรู้ว่านี่คือลูกสาวของหุหงุ่งคนนั้น	ราชสิงห. เจ้าคือลูกสาวที่น่าอหงุ่งคนนั้น .... แมวแก่ว??	เสียงน้ำนางลง / ดนตรีเน้นความสงสัย	3
98	MS		แมวตกใจที่ราชสีห์รู้จักแม่ของเธอ	แมว: รู้ได้ไง...! รู้จักแม่ฉันหรอ?? เดี๋ยวนะนายคือสิ่งใดในรูปของแม่ฉัน!	SFX: เสียงหายใจตกใจ / ดนตรีกระตุกเล็กน้อย	3

143	MS / Slight Low Angle		ราชสีห์บอกว่าเขาพาแมวไปหาท่านเอราวัณ ผู้ที่อยู่สูงสุดในทิมพานต์	ราชสีห์: "ข้าจะพาเจ้าไปหาท่านเอราวัณ ท่านผู้นับถือผู้ที่อยู่สูงสุดในทิมพานต์"	ดนตรีเริ่มมีความหวัง / เสียงลมเบาๆ	
144	CU แมว		แมวมีใจที่ราชสีห์ยินดีช่วยเหลือเธอ	แมว: "จริงเหรอ?"	เสียงสะอื้นหยุด / ดนตรีออนอุ่นขึ้น	
145	CU มือ + รูปถ่าย		แมวกอดรูปถ่ายของแม่ไว้แน่นและมีความหวังว่าจะได้กลับบ้าน	แมว: "อันจะได้กลับบ้าน..."	เสียงกระดาษเบาๆ / ดนตรีออนอุ่น	

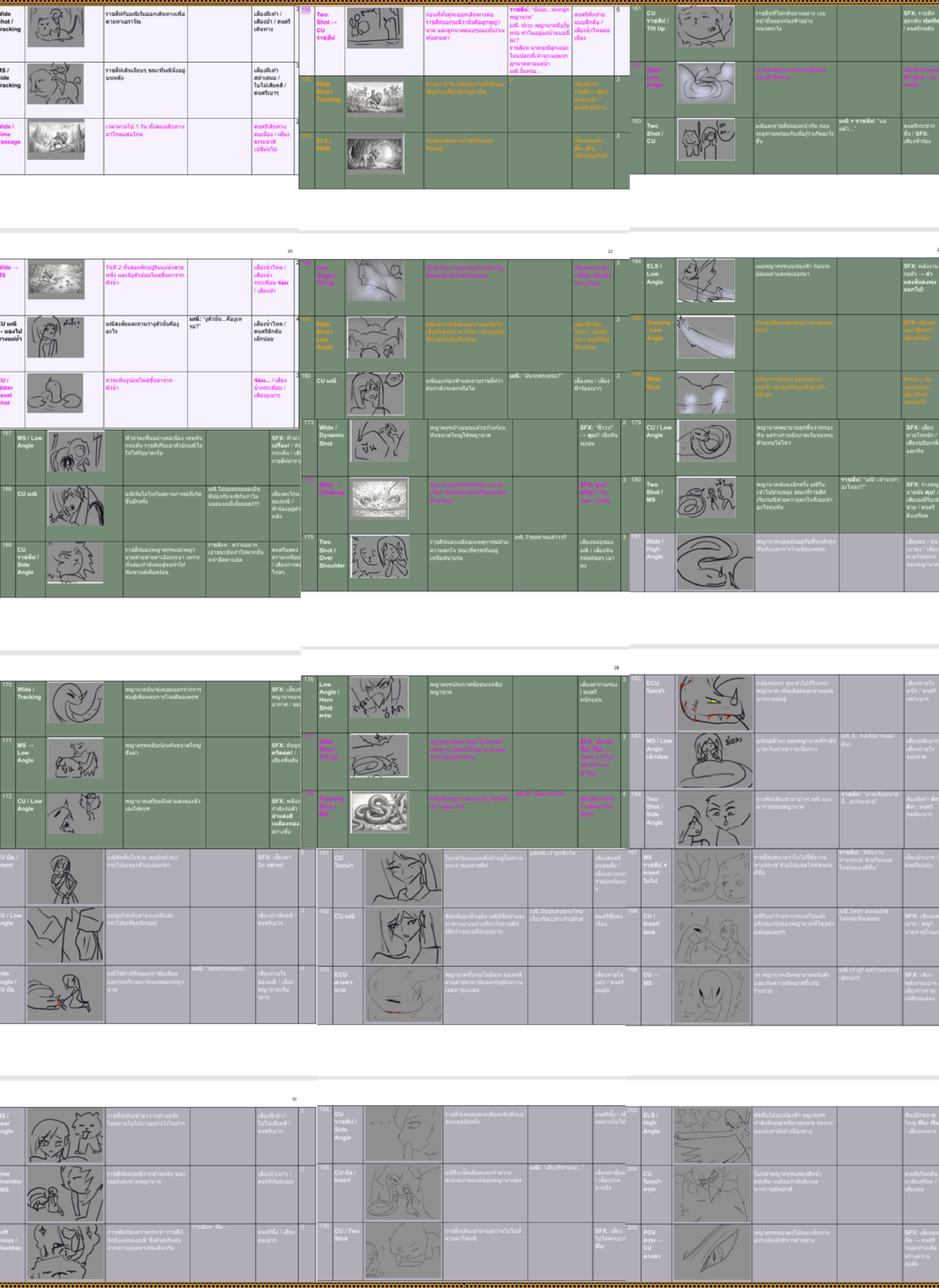
14

101	CU มือ / Two Shot		แมวยื่นมือมาหัน		เสียงกระดาษพื้น / เสียงหายใจโล่งขึ้น / ดนตรีออนอุ่น	
102	MS		แมวรีบรับรูปกลับมากอดไว้ แมวนอกชื่อของตัวเองอย่างระมัดระวัง	แมว: "ไข่...อันคือแม่แก่ว"	เสียงบ้านๆ / ดนตรีออนอุ่น	

16

140	CU แมว		แมวร้องไห้ เพราะอยากกลับบ้าน และไม่รู้ว่าทำไมตัวเองถึงมาอยู่ที่นี่	แมว: "อันอยากกลับบ้าน... อันไม่รู้ด้วยซ้ำว่าทำไมถึงมาอยู่ที่นี่..."	เสียงสะอื้น / เสียงหายใจสั้น / ดนตรีเศร้า	3
141	Two Shot / Side Angle		ราชสีห์ท่าไต่เพื่องลงนั่งข้างๆ แมว ขณะที่เธอยังคงร้องไห้		เสียงราชสีห์นั่งลง คุย / เสียงสะอื้นเบาๆ / น้ำเงียบ	3
142	CU ราชสีห์ / Slow Push-in		ราชสีห์คิดบางอย่างออก ก่อนจะหันมามองแมว	ราชสีห์: "**ถ้าเช่นนั้น...**"	ดนตรีเปลี่ยนจากเศร้าเป็นมีความหวังเล็กน้อย	2

146	MS แมว → ราชสีห์		หลังจากเพื่องเฉยกันและพ่านเรื่องว่ามายมากมาย แมวจึงตัดสินใจว่าควรหันราชสีห์ว่าจะไร	แมว: "แล้...อันควรหันคุณสิงใดว่าจะไร?"	ดนตรีหยุดคลื่นขึ้นเล็กน้อย / เสียงน้ำ	
147	Low Angle / CU ราชสีห์		ราชสีห์เหมือนน้ำตัวเองว่าเป็นราชสีห์ราชันแห่งพงไพร	ราชสีห์: "น้ำคือราชสีห์... ราชันแห่งพงไพร"	ดนตรีสงางาม เสียงลมพัดผ่า	
148	MS / Side Angle		ราชสีห์บอกให้แมวขึ้นหลัง เพื่อออกเดินทางไปหาเอราวัณ	ราชสีห์: "ขึ้นมาเถอะ เราจะไปหาเอราวัณกัน"	SFX: ขยับตัว เสียงดิน่า	



	Wide Shot / Tracking	ราชสีห์กับมณีเริ่มออกเดินทางเพื่อตามหาเอราวัณ		เสียงฝีเท้า / เสียงป่า / ดนตรีเดินทาง	3
	MS / Side Tracking	ราชสีห์เดินเงียบๆ ขณะที่มณีนั่งอยู่บนหลัง		เสียงฝีเท้าสม่ำเสมอ / ใบไม้เสียดสี / ดนตรีเบาๆ	3
	Wide / Time Passage	เวลาผ่านไป 1 วัน ทั้งสองเดินทางมาไกลแสนไกล		ดนตรีเดินทางต่อเนื่อง / เสียงธรรมชาติเปลี่ยนไป	2

20

	Wide → MS	วันที่ 2 ทั้งสองพักอยู่ริมแม่น้ำสายหนึ่ง และมีงูตัวน้อยโผล่ขึ้นมาจากผิวน้ำ		เสียงน้ำไหล / เสียงน้ำกระเพื่อม จ๋อม / เสียงป่า	2
	CU มณี → มองไปทางแม่น้ำ	มณีสงสัยและถามว่างูตัวนั้นคืออะไร	มณี: "งูตัวนั้น...คืออะไรหรอ?"	เสียงน้ำไหล / ดนตรีลึกลับเล็กน้อย	4
	CU / Water Level Shot	ภาพเห็นงูน้อยโผล่ขึ้นมาจากผิวน้ำ		จ๋อม... / เสียงน้ำกระเพื่อม / เสียงงูเบาๆ	3

155	Two Shot → CU ราชสีห์	ก่อนที่ทั้งคู่จะออกเดินทางต่อ ราชสีห์บอกมณีว่านั่นคือลูกพญานาค และลูกนาคค่อยๆมองทั้ง2จนพ้นสายตา	ราชสีห์: "นั่นน่ะ...พวกลูกพญานาค" มณี: ห๊ะ? พญานาคมีจริงๆหรอ ทำไมอยู่แม่น้ำแบบนี้ละ? ราชสีห์: นาคน่ะมีลูกเยอะ ไม่แปลกที่เจ้าจะเจอพวกลูกนาคตามแม่น้ำ มณี: อื้มหรอ...	ดนตรีทิ้งท้ายแบบลึกลับ / เสียงน้ำไหลต่อเนื่อง	5
156	Wide Shot / Tracking	ผ่านมา 2 วัน มณีและราชสีห์ยังคงเดินทางเพื่อไปหาเอราวัณ	o	เสียงฝีเท้าราชสีห์ / เสียงลมและป่า / ดนตรีเดินทาง	3
157	ELS / Wide	ทั้งสองเดินผ่านถ้ำที่มีหินงอกหินย้อย		เสียงหยดน้ำ ติ๋ง...ติ๋ง... / เสียงก้องในถ้ำ	3

22

158	Low Angle / Tilt Up	ทันใดนั้นเงาของพญาครุฑปรากฏขึ้นบนท้องฟ้าหลังกลุ่มเมฆ		เสียงลมแรงขึ้น / SFX: เสียงปีกขนาดใหญ่	3
159	Wide Shot / Low Angle	มณีและราชสีห์เงยหน้ามองขึ้นไป เห็นฟ้าสูงทึบ ลานโล่ง และเมฆมืดที่กำลังก่อตัวเป็นพายุ		เสียงฟ้าร้องไกลๆ / ลมพัดแรง / ดนตรีเริ่มตึงเครียด	3
160	CU มณี	มณีมองท้องฟ้าและถามราชสีห์ว่าฝนกำลังจะตกหรือไม่	มณี: "ฝนจะตกเหรอ?"	เสียงลม / เสียงฟ้าร้องเบาๆ	3

161	CU ราชสีห์ / Tilt Up	ราชสีห์ที่ได้กลิ่นบางอย่าง เงยหน้าขึ้นมองท้องฟ้าอย่างระมัดระวัง		SFX: ราชสีห์สูดกลิ่น ฟุดฟิด / ดนตรีกดดัน	
162	Wide / Low Angle	เงาของพญานาคปรากฏขึ้นบนท้องฟ้ามืดค่ำ		เสียงคำรามของสัตว์ยักษ์ / ลมแรงขึ้น	
163	Two Shot / CU	มณีและราชสีห์มองหน้ากัน ก่อนจะอุทานพร้อมกันเมื่อรู้ว่าเกิดอะไรขึ้น	มณี + ราชสีห์: "แย่แล้ว..."	ดนตรีกระชากขึ้น / SFX: เสียงฟ้าร้อง	
164	ELS / Low Angle	เผยพญาครุฑบนท้องฟ้า ก่อนจะปล่อยลำแสงพุ่งออกมา		SFX: พลังงานก่อตัว → ลำแสงสีแดงพุ่งออกไป!	
165	Tracking / Low Angle	ลำแสงสีแดงพุ่งทะลุผ่านกลุ่มเมฆลงมา		SFX: เสียงลำแสง ฟู่ววว! / เสียงฟ้าร้อง	
166	Wide Shot	บรรยากาศรอบๆ มืดลงอย่างรวดเร็ว พายุหนักและฟ้าผ่าทั่วบริเวณ		ฟ้าร้อง / ฝนและลมแรง / เสียงฟ้าผ่าหลายครั้ง	

167	MS / Low Angle	ฟ้าผ่าลงพื้นอย่างต่อเนื่อง เศษหินกระเด็น ราชสีห์รีบเอาตัวบังมณีไม่ให้ได้รับบาดเจ็บ		SFX: ฟ้าผ่า เปรี้ยง! / หินกระเด็น / เสียงราชสีห์คำราม	
168	CU มณี	มณีเริ่มไม่ไหวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอีกครั้ง	มณี: ไม่ยยยยยยยยเป็นพี่น้องกันจะตีกันทำไมบ่อยแบบนี้เนี่ยยยย!!!!	เสียงตะโกนของมณี / ฟ้าร้องอยู่ด้านหลัง	
169	CU ราชสีห์ / Side Angle	ราชสีห์มองพญาครุฑและพญานาคด้วยสายตาเบื่อหน่าย เพราะทั้งสองกำลังต่อสู้จนทำให้ทั้งพายุเดือดร้อน	ราชสีห์ : ความอยากเอาชนะมันทำให้พวกมันหน้ามืดตามัว	ดนตรีแสดงความเหนื่อยหน่าย / เสียงการต่อสู้ไกลๆ	
173	Wide / Dynamic Shot	พญาครุฑง้างแขนแล้วขว้างก้อนหินขนาดใหญ่ใส่พญานาค		SFX: "ฟิ้ววว!" → ตูม!! เมื่อหินพุ่งชน	2
174	Wide → Close-up	พญานาคถูกก้อนหินทับ ก่อนจะเกิดการถล่มของก้อนหินและฝุ่นตลบ		SFX: ตูม!! ครืน!! / หินถล่ม / ฝุ่นฟุ้ง	3
175	Two Shot / Over Shoulder	ราชสีห์และมณีมองเหตุการณ์ด้วยความตกใจ ขณะที่ครุฑยืนอยู่เหนือสนามรบ	มณี: ว้ายตายแล้ววว!!	เสียงหอบของมณี / เสียงหินถล่มต่อยๆ เบาลง	3
179	CU / Low Angle	พญานาคพยายามลุกขึ้นจากกองหิน แต่ร่างกายยังบาดเจ็บจนทรงตัวแทบไม่ไหว		SFX: เสียงหายใจหนัก / เสียงขยับเกล็ดและหิน	
180	Two Shot / MS	พญานาคล้มลงอีกครั้ง มณีรีบเข้าไปช่วยทันที ขณะที่ราชสีห์เรียกมณีด้วยความตกใจที่เธอทำอะไรหุนหัน	ราชสีห์: "มณี! เจ้าจะทำอะไรน่ะ!?"	SFX: ร่างพญานาคล้ม ตูม! / เสียงมณีรีบเข้าช่วย / ดนตรีตึงเครียด	
181	Wide / High Angle	พญานาคนอนล้มอยู่กับพื้นหลังถูกหินทับและการโจมตีของครุฑ		เสียงลม / ฝนเบาลง / เสียงหายใจอ่อนๆ ของพญานาค	

170	Wide / Tracking	พญานาคบินพุ่งหลบออกจากการต่อสู้เพื่อหลบการโจมตีของครุฑ		SFX: เสียงพญานาคแหวกอากาศ / ลม	
171	MS → Low Angle	พญาครุฑหยิบก้อนหินขนาดใหญ่ขึ้นมา		SFX: หินถูกครืดดด! / เสียงพื้นสั่น	
172	CU / Low Angle	พญานาคเตรียมยิงลำแสงของตัวเองใส่ครุฑ		SFX: พลังกำลังก่อตัว → ลำแสงสีเหลืองทองสว่างขึ้น	
	CU มือ / Insert	มณีตัดสินใจช่วย เธอฉีกผ้าถุง/กระโปรงของตัวเองออกมา		SFX: เสียงผ้าฉีก แควก!	3
	CU / Low Angle	มุมซูมให้เห็นขาของมณีและกระโปรงที่ถูกฉีกออก		เสียงผ้าเสียดสี / ดนตรีเบาๆ	3
	Wide Angle / CU มือ	มณีใช้ผ้าที่ฉีกออกมาซับเลือดและกดบริเวณบาดแผลของพญานาค	มณี: "อดทนหน่อยนะ..."	เสียงหายใจของมณี / เสียงพญานาคเจ็บเบาๆ	4

28

176	Low Angle / Hero Shot ครุฑ	พญาครุฑประกาศชัยชนะเหนือพญานาค		เสียงคำรามก้อง / ดนตรีหนักแน่น	3
177	Wide Shot / Tilt Up	พญาครุฑบินหายเข้าไปในกลุ่มเมฆพายุ ปล่อยให้พญานาคนอนบาดเจ็บอยู่ด้านล่าง		SFX: เสียงปีก ฟึบ! ฟึบ! → ค่อยๆ หายไป / เสียงฝนและฟ้าร้อง	3
178	Tracking Shot / MS	มณีเห็นพญานาคบาดเจ็บ จึงรีบวิ่งเข้าไปดูอาการ	มณี: นี่! เจ็บมากไหม!	เสียงฝีเท้ามณี / ราชสีห์ตะโกนเตือน	4
191	CU ใบหน้า	ใบหน้าของแม่มณีปรากฏในความทรงจำของราชสีห์	แม่มณี: เจ้าลูกสิงโต	เสียงดนตรีอบอุ่นขึ้น / เสียงความทรงจำแบบก้องเบาๆ	
192	CU มณี	ตัดกลับมาปัจจุบัน มณีมีสีหน้าและท่าทางบางอย่างที่ทำให้ราชสีห์รู้สึกว่าเธอเหมือนแม่มาก	มณี: ฉันประคบแรงไหม เจ็บหรือเปล่าเจ้างูยักษ์	ดนตรีซึ้งต่อเนื่อง	
193	ECU ดวงตานาค	พญานาคที่นอนไม่ไหวนิ่ง มองมณีด้วยสายตาอ่อนลงและรับรู้ถึงความเมตตาของเธอ		เสียงหายใจแผ่ว / ดนตรีอบอุ่น	

182	ECU ใบหน้า	กล้องค่อยๆ ซูมเข้าไปที่ใบหน้าพญานาค เห็นเลือดและบาดแผลจากการต่อสู้		เสียงหายใจหนัก / ดนตรีเศร้าเบาๆ	
183	MS / Low Angle เล็กน้อย	มณีย่อตัวลง มองพญานาคที่กำลังบาดเจ็บด้วยความเป็นห่วง	มณี: นี่.. คงเจ็บมากเลยสินะ	เสียงมณีเบาๆ / เสียงหายใจของนาค	
184	Two Shot / Side Angle	ราชสีห์เดินเข้ามาข้างๆ มณี มองอาการของพญานาค	ราชสีห์: "บาดเจ็บขนาดนี้...อาจจะตาย"	เสียงฝีเท้า ตึก ตึก / ดนตรีกดดันเบาๆ	
197	MS ราชสีห์ + Insert ใบไม้	ราชสีห์อธิบายว่าใบไม้นี้คือว่านหางจระเข้ ช่วยให้แผลไหม้พุพองดีขึ้น	ราชสีห์: "นี่คือว่านหางจระเข้ ช่วยให้แผลไหม้พุพองดีขึ้น"	เสียงป่าเบาๆ / ดนตรีอบอุ่น	
198	CU / Insert แผล	มณีรับว่านหางจระเข้ไปแปะบริเวณแผลของพญานาคที่โดนลำแสงของครุฑ	มณี: ไหนๆ ลองแปะดูให้หน่อยขึ้นเลยนะ	SFX: เสียงแปะเบาๆ / พญานาคหายใจแผ่ว	
199	CU → MS	จู่ๆ พญานาคเริ่มพยายามขยับตัวและเกิดความผิดปกติขึ้นกับร่างกาย	มณี: เจ้างู!! แพ้ว่านหางจระเข้หรอ!!!	SFX: เสียงพลังงานเบาๆ / เสียงร่างกายเปลี่ยนแปลง	

32

	MS / Rear Angle	ราชสีห์เดินเข้ามาจากด้านหลัง โดยคาบใบไม้บางอย่างไว้ในปาก		เสียงฝีเท้า / ใบไม้เสียดสี / ดนตรีเบาๆ	2
	Over Shoulder MS	ราชสีห์มองมณีจากด้านหลัง ขณะเธอยังคงช่วยพญานาค		เสียงป่าเบาๆ / ดนตรีเริ่มอบอุ่น	2
	Soft Focus / Flashback	ภาพตัดย้อนความทรงจำ ราชสีห์นึกถึงแม่ของมณี ซึ่งมีจุดเริ่มต้นจากความเมตตาเช่นเดียวกัน	ราชสีห์: หึม...	ดนตรีซึ้ง / เสียงลมเบาๆ	3

194	CU ราชสีห์ / Side Angle	ราชสีห์เหม่อมองมณีและนึกถึงแม่ของเธออีกครั้ง		ดนตรีซึ้ง / เสียงลมผ่านใบไม้	
195	CU มือ / Insert	มณีรีบเช็ดเลือดและทำความสะอาดบาดแผลของพญานาคต่อ	มณี: "เดี๋ยวก็หายนะ..."	เสียงผ้าซับแผล / เสียงนาคหายใจ	
196	CU / Two Shot	ราชสีห์เดินเข้ามาและวางใบไม้ที่คาบมาให้มณี		SFX: เสียงใบไม้ตกเบาๆ ฟึ่บ	
203	ELS / High Angle	ตัดขึ้นไปบนท้องฟ้า พญาครุฑกำลังบินอยู่เหนือกลุ่มเมฆ ก่อนจะมองลงมายังป่าเบื้องล่าง		เสียงปีกขนาดใหญ่ ฟึบ! ฟึบ! / เสียงลมแรง	
204	CU ใบหน้าครุฑ	ใบหน้าพญาครุฑแสดงสีหน้าครุ่นคิด เหมือนกำลังสังเกตหาความผิดปกติ		ดนตรีเริ่มกลับมาตึงเครียด / เสียงลม	
205	POV ครุฑ → CU ดวงตา	พญาครุฑมองลงไปและเห็นบางอย่างผิดปกติจากด้านล่าง		SFX: เสียงลมตัด → ดนตรีหยุด/ค้างเพื่อสร้างความสงสัย	

206	CU / มุมมองคุรุท		พญาคุรุทจับผิดได้ทันทีว่าพญานาคมีงไม่ลาย		เสียงลมแรงท้องฟ้า + ดนตรีตึงเครียด		3
207	Shot Reverse Shot / CU		มณีผลใจว่าทำไมพญาคุรุทถึงมีนักต้นยา ขณะที่คุรุทมองตรงมาที่มณี	มณี: "ทำไมมันถึงกลับมา!?"	เสียงปีกคุรุทกระพือแรง		2
211	Low Angle / Wide		พญานาคคำลังปกป้องเธอ		เสียงลมแรง + ดนตรีใส่ไคร้เริ่มขึ้น		3

215	CU / Tilt Up		แขนและปีกของคุรุทค่อยๆ แยกออกจากกันอย่างชัดเจน		SFX: เสียงพลังงานกลับ + เสียงลมหวีด		3
216	ECU มือ → Tilt Up		มือของคุรุทรวบรวมพลังสีแดง ขณะที่ด้านหลังเป็นปีกสีขาว		SFX: เสียงพลังงานสีแดงกำลังสะสม		3
217	ELS / Wide		พลังของทั้งสองฝ่ายถูกปล่อยออกมาและปะทะกันอย่างรุนแรง		SFX: อุแมแมแม!!! + เสียงพลังงานปะทะ		4

221	ELS / Tracking		ท่ามกลางป่าสุงชัน พญาคุรุทและพญานาคพุ่งเข้าปะทะกัน แสงสีแดงและเขียวรวนกัน		SFX: อุแ! อุแ! + เสียงพลังงานปะทะต่อเนื่อง		3
222	LS → Push-in เข้าคำ		ต้นไม้มังต่ำจำต้นแห่งหนึ่งใกล้บริเวณการต่อสู้ สายในถ้ำเริ่มสั่น และก้าลังจะถล่ม		เสียงหินสั่น + เสียงถ้ำแตกร้าว		2
223	Wide / Slow Push-in		เผยให้เห็นผู้ที่ถ้ำลังนอนจ้าคืออยู่ภายในถ้ำ — ท่านเธรรัตน		ดนตรีอึกสั่นต่ำๆ + เสียงสะเทือนของถ้ำ		3

212	CU พญานาค → มณี		พญานาคหันกลับมามองมณีช้าๆ		เสียงลมหิ้นงงช้าๆ		2
213	ECU / Push-in		พญานาคร่วบรวมพลังงสงสัยเรียวไว้ที่บริเวณปากท่านหน้า		SFX: เสียงพลังงานชาร์จ "ฉมมม..."		3
214	Low Angle / Wide		พญาคุรุทเริ่มอาจริง ภายนอกที่มีลักษณะเป็นปีกออก		เสียงปีกกระพืออย่างรุนแรง		2
227	ELS / Low Angle แสงฟ้า		บรรท้องฟ้า พลังสีแดงและเขียวยังคงปะทะกันอย่างต่อเนื่อง		เสียงพลังงานปะทะ + ฟ้าร้อง		2
228	ELS → Zoom In		จุก ที่แสงสีแดงสว่างกว่าบริเวณอื่นกลางท้องฟ้า		SFX: วูมมมม! → เสียงกึกก้อง		3
229	Two Shot / Low Angle		มณีและการสีที่แดงหน้าแดงและพี่นต้วยความแสงสัย	มณี: "นั่น...แสงอะไร?"	ดนตรีอึกสั่นเริ่มขึ้น		3

218	Two Shot / CU		มณีและการสีที่ต่างลดไหล่กันแรงปะทะ	มณี: "ฉะ!?ขนี้ม!?"	เสียงระเบิด + เศษหินกระเด็น		3
219	MS / Side Angle		ราชสีห์ที่รีบเอาตัวบังมณีจากเศษหินที่กระเด็นมา ตราวนึงเธรกราครั้งก่อน	ราชสีห์: "หลบเร็ว!"	SFX: เศษหินกระแทกพื้น ดึง! ดึง!		4
220	High Angle / ELS		มุมมองสูง เห็นพญานาคค่าลังมองพญาคุรุทจากด้านล่าง ท่ามกลางป่าที่สูงชัน		เสียงลมแรง + เสียงค้ารามของทั้งสองด้าย		3

224	MS / Low Angle		เธรรัตนใช้พลังสร้างโล่ ป้องกันหินที่กลิ้งมองมาจากการต่อสู้ของคุรุทและนาค		SFX: หินแตกระแทกโล่ + เสียงพลังงานกางโล่		4
225	CU ในหน้าเธรรัตน		เธรรัตนรับรู้ได้ทันทีว่าใครเป็นต้นเหตุของความรุนราย	เธรรัตน: "พวกเจ้ายึดแล้ว..."	ดนตรีหยุดชั่วครู่ → เสียงต่ำกลับ		2
226	CU → Wide / Zoom Out		เธรรัตนส่งเสียงค้ารามก้อง พลังสีฟ้าและเหลืองแปลงออกมา ก่อนที่บริเวณด้าจะเริ่มถล่มลง		SFX: ค้ารามกึกก้อง + พลังงานระเบิด + หินถล่ม		5

230	Wide / ELS → Push-in แสงสี่เหลือง		พญาคุรุทและพญานาคต่างหยุดชะงักและรับรู้ทันทีว่าแสงนี้คือพลังสำหรับปิดประตูมิติ		เสียงพลังงานก้องกังวาน + ดนตรีขึ้นสุดต่ำคัญ		2
231	ELS / Low Angle		เธรรัตนที่ว่างลอยอากาศก่อนหยุดมิติ แสงสีที่ก้าวย้ำยา พลังอาคาศกระเพื่อมออกจากแรงไม่ใช่แสงพุทธแต่อย่าง		SFX: วูมมมม! → ฮุย! + เสียงพลังงานเบิด		5
232	CU / Side Angle		พญานาคคุกพลังไฟฟ้าร้อยรอบร่างกายเอก		SFX: ไฟฟ้าชิ้นตะปิๆ		2

236	Wide / Two Shot		มาคและคุรุทหมุนเวียนกันมาจากกระแสไฟฟ้าที่ยืดต่างกายอย่างรุนแรง		เสียงไฟฟ้าชิ้นตะเบิ้ง		2
237	Low Angle / Full Shot		เธรรัตนกลับมาทำด้วยความโกรธ		SFX: ต้องง! ทันสะเทือน		2
238	MS / Front		เธรรัตนสำหนิพญานาคและพญาคุรุทเรื่องการใช้พลังในทางที่ผิด	เธรรัตน: "พลังพวกเจ้าทรงพลัง แต่ใช้ในทางที่ผิด จนเปิดประตูมิติได้โดยไม่จำเป็นเลย"	เสียงตะโกนของเธรรัตน + ดนตรีกลับ		5

242	CU / Slow Motion		พลังงานเธรรัตนทำให้ทุกอย่างหยุดลง พายุที่กำลังเธรกลับมาทำลังธราจ้าแสงสีเขียวทุกหยุดเวลา		SFX: เสียงนาฬิกาหยุด + ตึ๊ง... ตึ๊งง... → หยุด		4
243	CU / Side Angle /Slow Motion		คุรุทที่ทำลังลอกขึ้นและรวบรวมล่าแสงสีแดงก็หยุดนิ่งอยู่บนกัน		SFX: เสียงนาฬิกาหยุด + เสียงไฟฟ้าดับ		4
244	Wide / Low Angle		มีเพียงแสงและการสีที่ยังขยับได้ทั่วสุดิ์ของคุรุทและนาคในสองมณีมิติหน้าพายาคล้า	มณี: "เกิดอะไรขึ้น..."	เสียงลมแรง + บรรยากาศโดยมิติปกติ		4

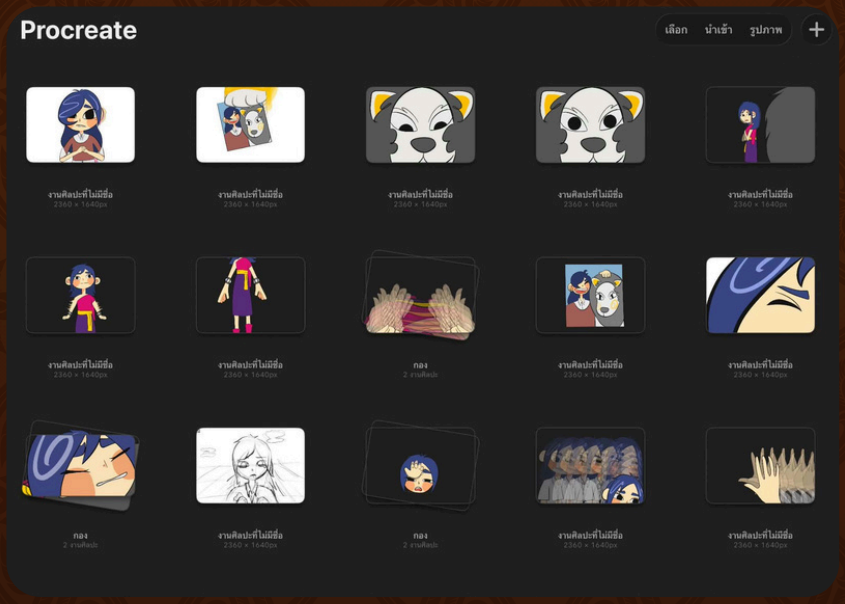
245	Two Shot / MS		เธรรัตนเดินเข้ามาหามณีและหักเธอเหมือนรู้จักกันมาก่อน รายสีห์จึงบอกว่าเธรรัตนหักมิดคน เพราะเธอคือลูกสาวของนาง	เธรรัตน: "เจ้ากลับมา แล้ว..." / ราชสีห์: "ท่านหักมิดคน นี่คือลูกสาวของนาง"	เสียงมีหน้าเธรรัตนหัก		3
246	CU มณี		มณีตกใจเมื่อรู้ว่าเธรรัตน์รู้จักแม่ของเธอ	มณี: "ท่านก็รู้จักแม่ของฉันด้วยเหรอ?"			4
247	MS / Slight Low Angle		เธรรัตนนอกถึงความสัมพันธ์และความเมตตาของแม่มณี ว่าเป็นผู้มีเมตตาอารีและช่วยให้ผู้คนสมบูรณ์	เธรรัตน: "แม่ของเจ้าเป็นผู้มีเมตตาอารี นางทำให้ผีนับล้านตัวมีชีวิตสมบูรณ์"	ดนตรีอบอุ่นและอึกสั่น		7

248	ELS / Front		เธรรัตนเปิดประตูมิติให้แข็งกว้า		SFX: วูมมมม → เสียงประตูมิติเปิด		3
249	POV ผ่านประตูมิติ / Slow Push-in		สายในประตูมิติปรากฏภาพอึกสิ่งเป็นร่างของมณีที่กำลังนอนโคมาอยู่		เสียงหัวใจเต้นเบาๆ + เสียงเครื่องมือแพทย์เริ่มเข้ามา		5
250	MS → Tracking		มณีได้รู้ความจริงเกี่ยวกับแม่ของตน ก่อนตัดสินใจเต้นเข้าไปในประตูมิติ	มณี: "หนูเข้าใจแล้ว..."	เสียงดนตรีขานขึ้น ค่อยๆ ค้นลง		3



กระบวนการ การจัดทำ

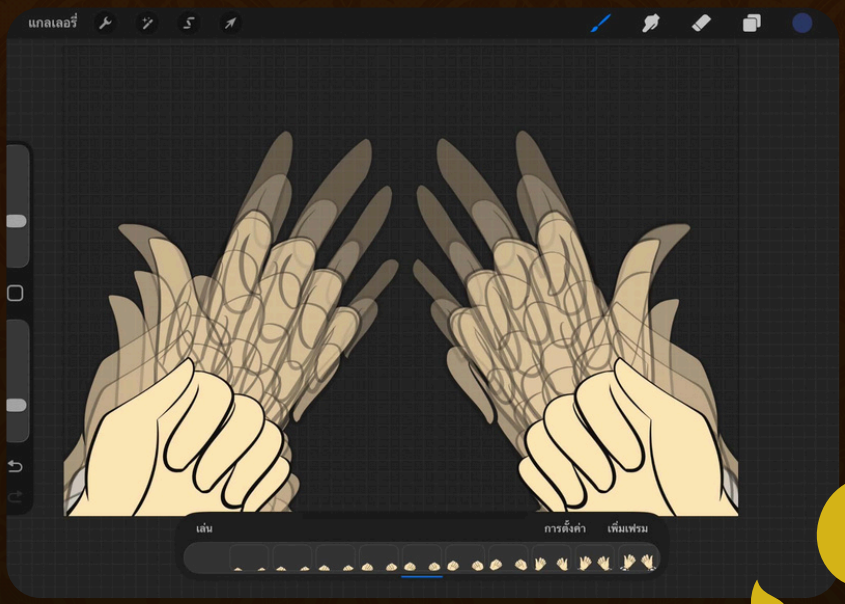
ภาพรวมการวาด
เฟรมอนิเมชั่น





การตัดเส้นและลงสี
ทีละเฟรมด้วย
โปรแกรมProcreat
e

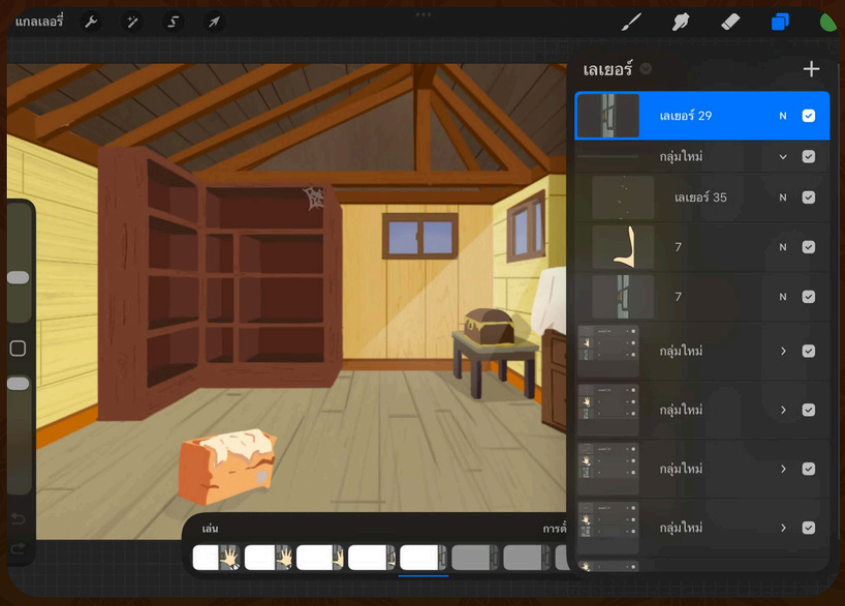
ทำอนิเมชั่นตัวละคร
ด้วย
โปรแกรมProcreate



กระบวนการ การจัดทำ

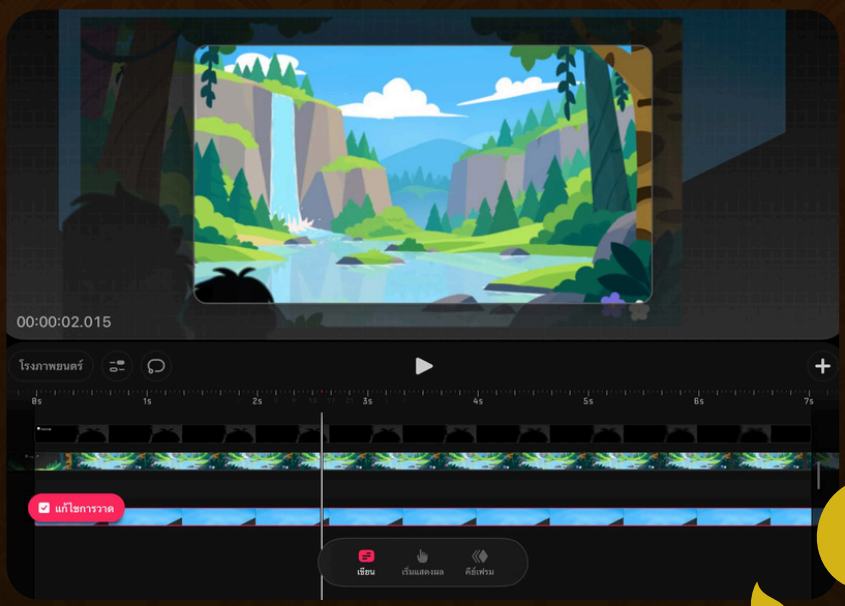
ภาพรวมการวาดฉากหลัง





ตัดเส้น,ลงสี ฉากหลังทั้งหมดด้วยโปรแกรม Procreate

ทำอนิเมชั่นฉากหลังด้วยโปรแกรมProcreate Dreams



เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา



clip studio paint ตัดเส้น,ลงสี ฉากหลัง



Procreate Dreams ทำอนิเมชั่นพื้นหลัง



Capcut ตัดต่อเสียง และ ประกอบภาพ



Procreate แอพหลักที่ทำทุกส่วนส่วนมาก

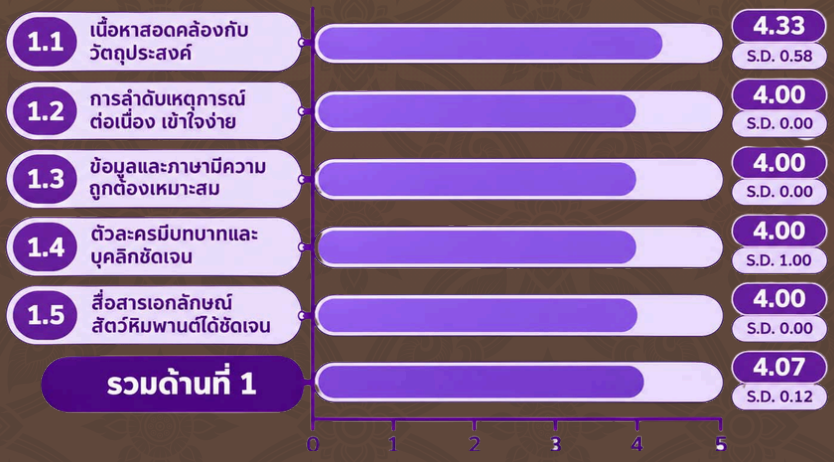


Adobe After Effects ใส่เอฟเฟค

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

ด้านที่ 1 เนื้อหา

ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



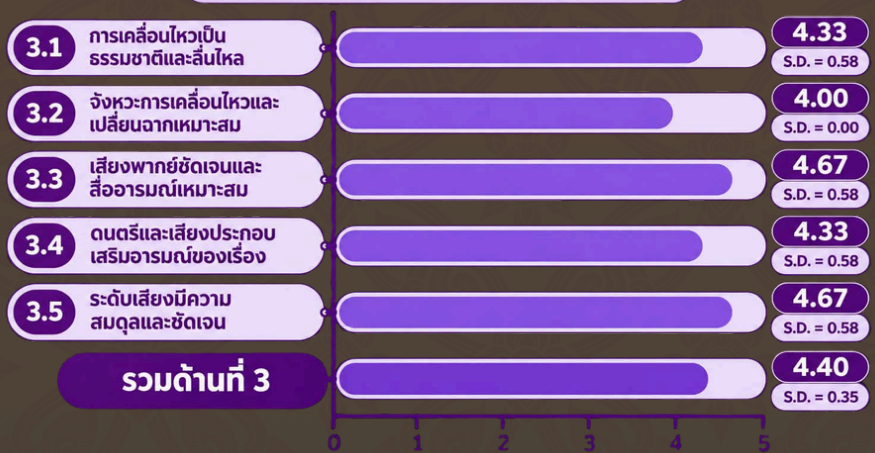
ด้านที่ 2 ภาพ การออกแบบ และเสียง

ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



ด้านที่ 3 เทคนิค (การเคลื่อนไหวและเสียง)

ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



ผลการประเมินโดยกลุ่มเป้าหมาย

1.1 ข้อมูลทั่วไปผู้ตอบแบบสอบถาม

ช่วงอายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
18–22 ปี	6	19.35
23–30 ปี	8	25.81
31–40 ปี	1	3.23
41 ปีขึ้นไป	16	51.61

1.2 สถานะกลุ่มเป้าหมาย

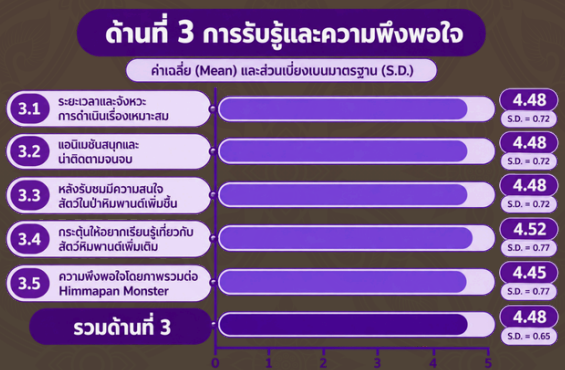
สถานะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ผู้ที่ทำงานแล้ว	22	70.97
นิสิต/นักศึกษาระดับอุดมศึกษา	7	22.58
นักเรียน/นักศึกษาอาชีวศึกษา	1	3.23
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	1	3.23

1.3 ความรู้เกี่ยวกับสัตว์ในป่าหิมพานต์ก่อนรับชมระดับความรู้

ระดับความรู้จัก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รู้จักอยู่บ้าง	17	54.84
เคยได้ยินชื่อ แต่ไม่รู้รายละเอียด	11	35.48
รู้จักเป็นอย่างดี	2	6.45
ไม่เคยได้ยินหรือรู้จักมาก่อน	1	3.23







ข้อเสนอแนะ

สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามชื่นชอบ

จากคำตอบ ผู้ชมกล่าวถึงฉากท้องฟ้าและฉากหลังที่มีความอลังการ การออกแบบตัวละคร การเคลื่อนไหวของตัวละครออกมาดี ทั้งการปรากฏตัวของพญานาค ตลอดจนภาพและเสียงประกอบ นอกจากนี้ยังมีผู้ชมกล่าวถึงตัวละครหรือสัตว์ที่จดจำได้ ได้แก่ ครุฑ พญานาค เอราวัณ

สิ่งที่ควรปรับปรุง

ผู้ตอบแบบสอบถามบางส่วนเสนอให้ขยายรายละเอียดของโลกและฉากแวดล้อมภายในเรื่องให้มากขึ้น รวมทั้งปรับจังหวะการดำเนินเรื่องให้รวดเร็วขึ้นและลดระยะเวลาบางช่วง เพื่อให้การเล่าเรื่องกระชับมากขึ้น

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ควรพัฒนาความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนฉาก ควบคู่กับการปรับจังหวะการดำเนินเรื่อง โดยยังคงจุดเด่นด้านการออกแบบตัวละครและเสียงประกอบไว้ ทั้งนี้ ผู้ตอบบางส่วนระบุว่าไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม หรือเห็นว่าผลงานมีความเหมาะสมแล้ว

Thank you