

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

กาารออกแบบแนวคเคอ์และลักษณะการเคลื่อนไหว
ของตัวการ์ตูนสำหรับภาพยนตร์อะนิเมชัน



เลขหม.....
เลขทะเบียน..... 26794
วัน, เดือน, ปี 17 มิ.ค. 2540

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของกาการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาศิลปะศิลป คณะสถาปัตยกรรมศาสตร
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2538-2539

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรม
ศาสตรบัณฑิต

.....
รศ. วิเชียร สุวรรณรัตน์
(คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์)

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

Signature

ประธานกรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการและเลขานุการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	ก
คำนำ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
บทนำ.....	ง
บทที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	1
- คุณสมบัติพิเศษของภาพยนตร์อะนิเมชัน.....	1
- ประเภทของภาพยนตร์อะนิเมชัน.....	3
- ขั้นตอนในการออกแบบแคแรคเตอร์ตัวการ์ตูน.....	7
- การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย.....	13
- การศึกษาความหมายจากท่าทางและการเคลื่อนไหว ของมนุษย์.....	15
- การสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	30
บทที่ 2 การเขียนบทภาพยนตร์ เพื่อใช้ในการออกแบบแคแรคเตอร์ตัว การ์ตูน.....	35
- การวางแผนการเขียนบทภาพยนตร์.....	35
- โครงเรื่อง ข้างนอกสุกใสข้างในตะคังไหน่ง.....	40
- โครงเรื่อง เปลือก.....	41
- โครงเรื่อง โจรวโมยเพชร.....	42
- โครงเรื่อง ความหลอกลวง.....	44
- โครงเรื่อง คนทำ. ทำลายคน.....	51
- โครงเรื่อง ปีสาย.....	68
- โครงเรื่อง สักทพื.....	85
บทที่ 3 การเตรียมการสร้างภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องสักทพื.....	87
บทที่ 4 การถ่ายทำภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องสักทพื.....	167
- อุปกรณ์ที่ใช้.....	167

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
- การเคลื่อนกล้อง.....	169
- การจัดแสง.....	171
บทที่ 5 ขึ้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อะนิเมชั่น เรื่องศึกทิวพี.....	173
ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ.....	176
บรรณานุกรม.....	177
ภาคผนวก.....	178
- เครื่องแต่งตัวโขนละครไทยมาตรฐาน.....	178
- ลักษณะบทโขน.....	180



หัวข้อวิทยานิพนธ์ (ชื่อโครงการภาษาไทย)

โครงการศึกษาการออกแบบแคแรคเตอร์และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน
สำหรับภาพยนตร์อะนิเมชัน

(ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ)

DESIGN CHARACTER AND MOVEMENT CARTOON FOR ANIMATION

ชื่อ นายสมศักดิ์ ชิดเขวง

สาขาภาพยนตร์ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่

ปีการศึกษา 2538

บทคัดย่อ

การออกแบบแคแรคเตอร์และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนให้สามารถแสดงบุคลิกลักษณะที่ชัดเจน ว่าตัวการ์ตูนเป็นใคร มีอุปนิสัยอย่างไร จะช่วยให้สามารถสื่อสารเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว ชัดเจน การปรากฏตัวครั้งแรกของตัวการ์ตูนต่อผู้ชมมีความสำคัญมาก เพราะผู้ชมจะรับข่าวสารทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาเห็นครั้งแรกของตัวการ์ตูน แต่ละตัวเอามาตีความหมายผนวกเข้ากับเรื่อง นอกจากนั้นตัวการ์ตูนต้องมีความสมจริงสอดคล้องกับอารมณ์ในการดำเนินเรื่อง แบบเส้นสีและตกแต่งต่างๆ จะสอดคล้องกับโทนของภาพยนตร์ และสอดคล้องกับอารมณ์ในแต่ละฉากของภาพยนตร์ด้วย มีความสอดคล้องกับฉาก เป็น การเสริมสร้างสุนทรีย์ในภาพที่ปรากฏแก่สายตาของผู้ชม การกำหนดสีของตัวการ์ตูนให้มีความกลมกลืนหรือตัดกันกับโครงสร้างของฉากได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังมีความสวยงาม คือ สวยโดยรูปและความสวยโดยอารมณ์ที่สอดคล้องกับเรื่อง

การศึกษาภาพทางกายนั้น เป็นการศึกษาการเคลื่อนไหวที่กระทำไปผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เริ่มจากเจตนาไปสู่การเคลื่อนไหวที่กระทำไปโดยไม่รู้ตัว และเป็นการผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อสื่อความหมายวัฒนธรรมหนึ่งไปสู่การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ เพื่อขจัดอุปสรรคทางวัฒนธรรมในการตีความหมายของท่าทางเพียงท่าเดียว ไม่สามารถที่จะกำหนดถึงความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ที่แสดงออกมาได้ แต่อารมณ์หรือความรู้สึกหนึ่งๆ จะประกอบด้วยท่าทางต่างๆ ที่สัมพันธ์กัน ซึ่งเราเรียกว่ากลุ่มท่าทางซึ่งอาจเกิดพร้อมกันหรือทีละอย่างก็ได้ การรับรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิริยาอาการของคนเราก็อยู่ภายใต้ขอบเขตที่จำกัด เราพบว่ามิกิริยาอย่างที่สูง
ออกมาเร็วมากเกินกว่าที่สายตาเราจะรับรู้ได้ทัน แต่จิตสำนึกของตาเราสามารถ
รับมันได้ และนี่ก็คือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารนอกเหนือจากขอบเขตที่
เรามีอยู่

การออกแบบลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวนั้น จะต้องออกแบบให้เกิด
จริง เพื่อให้เกิดความรุนแรง หนักแน่น จึงช่วยกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้มีความ
รู้สึกคล้อยตามไปด้วยกับภาพที่ปรากฏต่อสายตา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกทพพิ สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ ด้วยดี ก็เนื่องจากได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ และน้องๆ เหล่านี้เป็น อย่างดี

- แศท, อั้น ช่วยผลิตหุ่น
- แศท, อั้น, น้องตีปี 3 ช่วยขยับหุ่น
- ตูน, เจียบ, หมี่, กอล์ฟ ช่วยจัดแสง
- ไซก, อั้น, จัน, หม่อม, น้องตีปี 1, น้องหวาน, น้องค้อย, น้องหน้อย, น้องเอียน, น้องแบ, น้องมีม ช่วยสร้างฉาก
- เพื่อนๆ น้องๆ ทุกคนที่คอยให้กำลังใจและคำแนะนำต่างๆ และบุคคลสำคัญของผู้เขียนก็คือ คุณพ่อ คุณแม่ ที่เป็นกำลังใจสำคัญให้ ผู้เขียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

คำนำ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นการรวบรวมขั้นตอนและวิธีการทำงานต่างๆ จาก
โครงการการศึกษาการออกแบบแคแควคเตอร์ และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัว
การ์ตูนสำหรับภาพยนตร์อะนิเมชัน เป็นการให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ
ความเป็นมาของโครงการ การศึกษาหาข้อมูล การเตรียมการถ่ายทำ ขั้นตอน
การถ่ายทำ ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ตลอดจนสรุปผลและข้อเสนอแนะ ซึ่งผู้เขียน
ได้วิเคราะห์และสรุปขึ้นมาจากการทำงาน และการค้นคว้าหาข้อมูลของผู้เขียน
ขึ้นมาเป็นศิลปนิพนธ์ฉบับนี้

ผู้เขียนหวังว่าศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะ เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านที่สนใจใน
ภาพยนตร์อะนิเมชัน จะสามารถใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาและผลิตภาพยนตร์
อะนิเมชันได้

สมศักดิ์ ชิตเขวง
21 มีนาคม 2539

บทนำ

การออกแบบแคแวลเตอร์และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน สำหรับภาพยนตร์อะนิเมชัน มีความสำคัญมากในการช่วยเสริมสร้างความเข้าใจของเรื่องราวในภาพยนตร์อะนิเมชันเป็นอย่างมาก

เพื่อเราแนะนำตัวละครในครั้งแรก แล้วสามารถบอกถึงเรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับตัวละครได้อย่างชัดเจน ก็จะทำให้ผู้ชมเข้าใจและติดตามเรื่องราวได้อย่างราบรื่น เช่น มีตัวละครเดินเข้ามาในเฟรม เป็นผู้ชายรูปร่างสูงใหญ่ ใส่เสื้อคลุม กางเกงขาสั้น หน้าตาดูร้าย ท่าทางเอางังเอาจัง หันมองไปโดยรอบ ผู้ชมก็จะเริ่มวิเคราะห์เกี่ยวกับตัวละครตัวนี้ ว่าชายคนนี้น่าจะเป็นนักมวย และกำลังมองหาคู่ต่อสู้ และเมื่อเขาเดินมาเจอชายคนหนึ่ง ที่รูปร่างไม่สูงใหญ่นัก เขาก็ใช้หมัดชกจนชายคนนั้นกระเด็นไป ผู้ชมก็จะยอมรับได้เพราะคนที่ถูกชนล้มไปตัวเล็กกว่า จึงถูกชนล้มลงได้อย่างง่ายดาย

การออกแบบแคแวลเตอร์และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน สำหรับภาพยนตร์อะนิเมชันเปรียบได้กับการทำงานของภาพยนตร์ ในขั้นตอนการคัดเลือกนักแสดง ออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และการกำกับการแสดง

วิธีการคัดเลือกนักแสดง (Casting) และการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย (Costume) ก็คือ การนำบทภาพยนตร์มาศึกษาว่าบทภาพยนตร์ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครอย่างไรบ้าง และอะไรที่ต้องหาข้อมูลเพิ่มเติม หรือต้องนำบทภาพยนตร์มาวิเคราะห์

การออกแบบแคแวลเตอร์ก็ใช้วิธีการเหมือนการคัดเลือกนักแสดง (Casting) และการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย (Costume) โดยนำข้อมูลทั้งหมดนั้นมาคิดหาวัตถุประสงค์ (Concept) ในการออกแบบตัวละครทั้งหมด ว่าควรจะออกมาในรูปแบบใด หลังจากนั้นจึงมาคิดหาวัตถุประสงค์ (Concept) ในการออกแบบตัวละครแต่ละตัว

การออกแบบลักษณะท่าทาง การเคลื่อนไหว ก็เปรียบได้กับการกำกับการแสดงของภาพยนตร์ แต่ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์อะนิเมชันมักทำให้ดูเกินจริงว่าการแสดงปกติ เพื่อจะทำให้ดูสนุกสนาน และช่วยให้เข้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์อื่นใดทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องราวได้ง่าย เพราะกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์อะนิเมชันมักเป็นเด็ก เป็นส่วนใหญ่

ขั้นตอนในการศึกษาการออกแบบแคแรคเตอร์ตัวการ์ตูนสำหรับภาพยนตร์

1. ศึกษาถึงวิธีการผลิตภาพยนตร์อะนิเมชัน เพื่อให้เข้าใจขั้นตอนในการผลิตภาพยนตร์อะนิเมชัน
2. หาข้อมูลเกี่ยวกับรูปร่างหน้าตาที่มีผลต่อแคแรคเตอร์ตัวการ์ตูน
3. หาข้อมูลเกี่ยวกับเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายที่มีผลต่อแคแรคเตอร์ตัวการ์ตูน
4. การหาข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อความหมายจากลักษณะท่าทางและการเคลื่อนไหว
5. ศึกษาถึงขั้นตอนในการออกแบบแคแรคเตอร์ และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการนี้

1. ได้รับความรู้ความเข้าใจในการออกแบบแคแรคเตอร์และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนสำหรับภาพยนตร์อะนิเมชัน
2. ได้รับความรู้ความเข้าใจในการผลิตภาพยนตร์อะนิเมชัน และสุดท้ายนี้ผู้เขียนหวังว่าโครงการนี้จะ เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านที่คิดจะศึกษาหรือผลิตภาพยนตร์อะนิเมชัน

นายสมศักดิ์ ชิตเขวง

บทที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล

คุณสมบัติพิเศษของภาพยนตร์อะมิเนชั่น

¹ ภาพยนตร์อะมิเนชั่น หรือภาพยนตร์การ์ตูน คือ ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ การถ่ายทำภาพยนตร์อะมิเนชั่นดังกล่าวมีเทคนิคและวิธีการที่แตกต่างจากการถ่ายทำภาพยนตร์บทบาทจริง (Life Action Cinema) และต้องอาศัยศิลปะและความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก

หลักการสำคัญของการถ่ายทำภาพยนตร์อะมิเนชั่นก็คือ การบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับ เบี่ยงหรือ เลื่อนภาพวาดหรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง ทั้งนี้เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง

คุณสมบัติพิเศษหรือประโยชน์ของภาพยนตร์อะมิเนชั่นมีอยู่หลายประการประการแรกก็คือ สามารถใช้อธิบายเรื่องที่มีความสลับซับซ้อนและเข้าใจยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น การอธิบายถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติมองเห็นได้ยาก การอธิบายถึงการทำงานภายในเครื่องจักรกลต่างๆ สิ่งเหล่านี้สามารถใช้ภาพยนตร์อะมิเนชั่นอธิบายได้ไม่ยากนัก

ในภาพยนตร์อะมิเนชั่นเราสามารถชี้แจงเครื่องหมายต่างๆ เพื่อช่วยสื่อความหมายให้กระจ่างชัดขึ้น เช่น ใช้ลูกศรแสดงการไหลเวียนของโลกในร่างกาย และยังสามารถเน้นเฉพาะส่วนของภาพหรือจุดใดจุดหนึ่งของการแสดงให้เห็นเด่นชัดด้วยการใช้ความแตกต่างของสี ซึ่งช่วยให้สามารถอธิบายเรื่องราวบางอย่างได้ดีกว่าคำพูดที่ยืดยาว และภาพยนตร์บทบาทจริง (Life Action Cinema) ก็ไม่สามารถทำได้ดีเท่า

¹ Engler Robi, *Alier Animation* 1984, หน้า 60-65

ภาพยนตร์อะมิ เนชั่นสามารถใช้เสียง เพื่อเน้นบทบาทได้อย่างอิสระ และไม่จำกัดอยู่ในกรอบของความสมจริงเท่านั้น นอกจากเสียงพากย์หรือบรรยายแล้ว อาจใช้เสียงเลียนแบบธรรมชาติ เสียงดนตรีประกอบด้วย โดยให้สัมพันธ์กับจังหวะการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์นั้น

ภาพยนตร์อะมิ เนชั่นไม่เพียงแต่สามารถแสดงให้เห็นการทำงานของสิ่งต่างๆ ที่มีตัวตนเป็นรูปธรรมเท่านั้น ความคิดความรู้สึกต่างๆ ที่เป็นนามธรรมก็แสดงออกโดยทางภาพยนตร์อะมิ เนชั่นได้อย่างง่ายดาย เช่น ตัวการ์ตูนสิงโต แสดงความมีอำนาจ ใช้ตัวการ์ตูนสุนัขจึงจอกแสดงความเจ้าเล่ห์ ใช้ตัวการ์ตูนลูกนกแสดงความอ่อนเยาว์และอ่อนแอ

และท้ายที่สุดภาพยนตร์อะมิ เนชั่นสามารถแสดงให้เห็นสิ่งที่ต้องการเน้นให้ดูเด่นชัด โดยตัดส่วนประกอบส่วนอื่นที่ไม่สำคัญออกไป

จะเห็นได้ว่าการสร้างภาพยนตร์อะมิ เนชั่นนั้นสามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต เพราะผู้ดูจะไม่รู้สึกขัดแย้งที่เรื่องราวที่เพ้อฝันจากภาพยนตร์อะมิ เนชั่น สิ่งนี้เป็นข้อได้เปรียบของภาพยนตร์อะมิ เนชั่นที่แตกต่างจากภาพยนตร์ประเภทบทบาทจริง (Life Action Cinema) เพราะภาพยนตร์ประเภทบทบาทจริง (Life Action Cinema) นั้นจะต้องทำให้ดูสมจริงสมจังอยู่เสมอ มิฉะนั้นจะฝืนความรู้สึกของผู้ดู ทำให้ผู้ดูไม่สามารถจินตนาการหรือคล้อยตามเรื่องราวของภาพยนตร์ได้

จากที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด พอสรุปได้ว่าภาพยนตร์อะมิ เนชั่นมีคุณสมบัติพิเศษที่เป็นประโยชน์ในการสื่อความหมาย ดังนี้

1. ใช้ทิวทัศน์หรือบรรยายกระบวนการบางอย่างที่ไม่สามารถจะแสดงให้เห็นหรืออธิบายให้เข้าใจได้ โดยวิธีการของภาพยนตร์ประเภทบทบาทจริง (Life Action Cinema)

2. ใช้อธิบายเรื่องราวหรือกระบวนการที่ยุ้งยากซับซ้อนให้สามารถเข้าใจง่ายขึ้น

3. ใช้แสดงหรืออธิบายความคิดที่เป็นนามธรรมให้ปรากฏ เป็นรูปธรรม

4. ใช้อธิบายหรือ เน้นส่วนที่สำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทของภาพยนตร์อะมิเนชั่น

¹ ภาพยนตร์อะมิเนชั่นสามารถแบ่งตามลักษณะของสิ่งที่นำมาใช้ถ่ายทำ ออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ประเภท 2 มิติ หรือประเภทแบน (Two Dimensional or Flat Animation) กับประเภท 3 มิติ หรือประเภทพลาสติก (Three Dimensional or Plastic Animation) ซึ่งภาพยนตร์อะมิเนชั่นทั้งสองประเภทมีลักษณะแตกต่างกันดังนี้

1. ประเภท 2 มิติ หรือประเภทแบน เป็นภาพยนตร์อะมิเนชั่นที่ใช้ภาพวาดหรือวัสดุสิ่งของที่มีเพียง 2 มิติ คือ ความสูงและความกว้างมาถ่ายทำ ซึ่งอาจจะเป็นภาพวาดบนแผ่นกระดาษ ภาพวาดบนแผ่นโปสเตอร์ หรือแผ่นกระดาษตัดเป็นภาพต่างๆ การถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนี้จะต้องวางภาพหรือวัสดุที่นำมาถ่าย ซึ่งเรียกว่า Artwork ไว้บนพื้นเรียบโดยไม่แสดงให้เห็นความลึกหรือส่วนของ Artwork นั้น การแสดงความลึกคงทำได้เฉพาะแต่เพียงการใช้สีอ่อน-แก่ เส้นแสดงระยะทางใกล้-ไกลเท่านั้น

2. ประเภท 3 มิติ หรือประเภทพลาสติก ภาพยนตร์อะมิเนชั่นประเภทนี้ จะใช้วัสดุหรือสิ่งของที่มีรูปร่าง 3 มิติมาถ่ายทำ เช่น ไม้หุ่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน หรืออาจใช้สิ่งของอะไรก็ได้ที่สามารถนำมาขยับเขยื้อนขณะบันทึกภาพทีละภาพได้ เช่น อาจใช้ก้อนไม้ขีด เมล็ดถั่ว เทคนิคของภาพยนตร์อะมิเนชั่นประเภทนี้จะได้ภาพที่มองเห็นทั้ง 3 มิติ คือ มีทั้งความกว้าง ความสูง และความลึก

ภาพยนตร์อะมิเนชั่นประเภท 3 มิติ หรือประเภทพลาสติกนี้ยังสามารถแบ่งย่อยออกได้เป็น 2 แบบ คือ แบบที่ใช้วัสดุที่มีรูปร่างหรือรูปร่างแน่นอนตายตัวมาเป็นตัวแสดง (Figure Animation) เช่น หุ่นที่ทำจากไม้ กับแบบที่ใช้วัสดุที่ไม่มีรูปร่างแน่นอนตายตัว (Non-Figure Animation) เช่น ใช้ดินน้ำมันหรือดินเหนียวมาปั้นเป็นตัวแสดง

¹ Engler Robi, *Atelier Animation* 1984, หน้า 68-72.

เนื่องจากลักษณะมิติของวัสดุที่นำมาใช้ถ่ายทำภาพยนตร์อะมิเนชั่น ประเภท 2 มิติกับประเภท 3 มิติแตกต่างกันดังกล่าว จึงทำให้เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์อะมิเนชั่นทั้งสองประเภทนี้แตกต่างกันไปด้วย

ภาพยนตร์อะมิเนชั่นประเภท 2 มิตินั้น จะต้องถ่ายทำบนโต๊ะที่ใช้ถ่ายทำอะมิเนชั่นโดยเฉพาะ และการจัดแสงจะต้องให้แสงสว่างแก่สิ่งที่ถ่ายจากด้านซ้ายและด้านขวาในอัตราส่วนที่เท่ากัน ไม่มีด้านในสว่างหรือมืดกว่าอีกด้านหนึ่ง และในการตั้งกล้องถ่ายทำก็ต้องตั้งกล้องท่ามุม 90 องศา กับภาพวาดหรือแผ่น Artwork ที่มีลักษณะแบนเรียบเสมอ

ส่วนภาพยนตร์อะมิเนชั่นประเภท 3 มิตินั้นการจัดแสงและการตั้งกล้องถ่ายจะคล้ายกับการถ่ายทำภาพยนตร์บทบาทจริง (Life Action Cinema) เพราะสิ่งที่ถ่ายนั้นมีตัวคนเป็น 3 มิติเหมือนกัน การจัดแสงจะต้องมีแสงไฟหลัก แสงไฟลบเงา และการตั้งกล้องก็สามารถย้ายมุมไปมาได้ โดยไม่ต้องตั้งกล้องท่ามุม 90 องศา กับสิ่งที่ถ่าย

รูปแบบของภาพยนตร์อะมิเนชั่น

การสร้างภาพยนตร์อะมิเนชั่นนั้น ไม่ว่าจะเป็นประเภท 2 มิติ หรือประเภท 3 มิติก็ตาม จำเป็นอย่างยิ่งจะต้องกำหนดรูปแบบของภาพยนตร์ (Film Style) ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์

รูปแบบของภาพยนตร์อะมิเนชั่นสามารถแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบเหมือนจริง (The Realistic Animation)
2. รูปแบบโครงร่าง (The Schematic Interpretation Animation)
3. รูปแบบตามความคิดฝัน (The Whimsical Animation)

ภาพยนตร์อะมิเนชั่นแต่ละรูปแบบจะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน และเหมาะสำหรับการใช้งานที่แตกต่างกันดังนี้

1. รูปแบบเหมือนจริง (The Realistic Animation)

เป็นรูปแบบภาพยนตร์อะมิเนชั่นที่เหมือนของจริง เมื่อดูภาพยนตร์

อะมิเนชั่นที่ใช้รูปแบบนี้จะทราบทันทีว่าสิ่งที่ปรากฏบนจอ นั่นคืออะไร รูปแบบเหมือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จริงนี้มักใช้สำหรับภาพยนตร์ที่มีวัตถุประสงค์ในการสอนหรือให้ความรู้แก่ผู้ดู เช่น ภาพยนตร์อะนิเมชันของโรงงานอุตสาหกรรมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสอนคนงานใหม่ให้รู้ถึงการทำงานของเครื่องจักรนั้น หรือภาพยนตร์ที่แสดงการทำงานของยานอวกาศ ก็จะใช้รูปแบบที่เหมือนจริง เพื่อก่อให้เกิดความน่าเชื่อถือแก่ผู้ดู

นอกจากนั้น การสร้างภาพยนตร์สำหรับผู้ชมที่มีพื้นการศึกษาต่ำ และไม่ค่อยมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะของภาพยนตร์ก็ควรใช้รูปแบบเหมือนจริงเช่นกัน เพราะภาพยนตร์อะนิเมชันที่ดูเหมือนของจริงนี้เข้าใจง่ายกว่าประเภทอื่น ดังนั้น ถ้าต้องการสร้างภาพยนตร์อะนิเมชันให้ผู้ดูทุกกลุ่ม เข้าใจก็ควรใช้รูปแบบที่เหมือนจริงนี้

2. รูปแบบโครงร่าง (The Schematic Interpretation Animation)

ภาพยนตร์อะนิเมชันรูปแบบที่สองนี้ จะแสดงให้เห็นเฉพาะรูปทรงหรือโครงร่างที่เป็นแบบแปลนที่คล้ายของจริง แต่ไม่มีรายละเอียดเหมือนของจริง อะนิเมชันแบบโครงร่างนี้จึงง่ายกว่าแบบเหมือนจริง เพราะการวาดไม่จำเป็นต้องพิถีพิถันในรายละเอียด แต่ผู้สร้างต้องแน่ใจว่าผู้ดูกลุ่มเป้าหมายสามารถจะรู้ว่าโครงร่างหรือแบบแปลนนั้นหมายถึงอะไร

ตัวอย่างที่พบเห็นบ่อยที่สุดของภาพยนตร์อะนิเมชัน รูปแบบนี้คือ ภาพยนตร์ที่แสดงถึงชิ้นส่วน หรือการทำงานของภายในของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น การทำงานของระบบสูบลมโลหิตของมนุษย์หรือการทำงานของเครื่องจักร รูปแบบโครงร่างอาจมีการใช้สัญลักษณ์แทน สัญลักษณ์ที่ไร้จะต้องเป็นสัญลักษณ์ที่ผู้ดูเห็นแล้วเข้าใจทันที เช่น ใช้ภาพวาดถึงออกซิเจนแทนอากาศ ใช้ลูกศรแสดงทิศทางการเดิน ใช้เครื่องหมายแสดงเพศหญิง เพศชาย ข้อที่ควรคำนึงในการใช้สัญลักษณ์เหล่านี้ก็คือพื้นฐาน และความรู้ตลอดจนความสามารถของผู้ดูที่จะแปลสัญลักษณ์นั้นได้อย่างถูกต้อง

3. รูปแบบตามความคิดฝัน (The Whimsical Animation)

ภาพยนตร์อะนิเมชันรูปแบบนี้เป็นภาพยนตร์อะนิเมชันที่เห็นอยู่บ่อยที่สุด คือ จะมีตัวน่าแสดงที่เรียกว่าตัวการ์ตูน เช่น ตัว Micky Mouse กระต่ายแสนกล เป็นต้น และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์อะนิเมชันประเภทการ์ตูนเป็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวมนใจสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญูดโทษไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทที่ ค่อนข้างมากที่สุด จึงทำให้คนทั่วไปเรียกภาพยนตร์อะนิเมชันทุกชนิดว่า ภาพยนตร์ การ์ตูนความจริงคำว่า การ์ตูนจะหมายถึงตัวแสดงในภาพยนตร์ อะนิเมชันประเภทนี้เท่านั้น

ภาพยนตร์อะนิเมชันที่มีตัวการ์ตูนนำเรื่อง เป็นประเภทที่เด็ก ๆ ชอบที่สุด การให้ปาวสาวหรือความรู้แก่เด็กด้วยการใช้การ์ตูนเป็นสื่อ จะทำให้ เด็กจะติดตามด้วยความสนใจช่วยให้การสอนมีผลมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ การ์ตูนที่ Walt Disney สร้างขึ้นเพื่อสอนคณิตศาสตร์แก่เด็ก โดยใช้ตัวเปิด เป็นตัวการ์ตูนนำเสนอเป็นภาพยนตร์ที่เด็กสนใจติดตามอย่างไม่น่าเบื่อหน่าย

ยิ่งกว่านั้นภาพยนตร์อะนิเมชันประเภทการ์ตูนยัง เหมาะที่จะใช้สื่อ ความหมายเพื่อเปรียบเทียบหรือแสดงถึงความเหมือน เช่น ในภาพยนตร์ เรื่อง Our Friend the Atom ของ Walt Disney ได้เปรียบเทียบคุณและโทษ ของพลังงานปรมาณูเสมือนยักษ์ใหญ่ที่สามารถทำลายคุณประโยชน์ให้แก่มนุษย์ได้อันใด และในขณะที่เดียวกันก็สามารถจะทำลายล้างสิ่งทุกอย่างได้ด้วยพลังอันมหาศาล ของมัน พลังงานปรมาณูจึงมีโทษมหันต์ด้วยเช่นกัน

รูปแบบภาพยนตร์อะนิเมชันทั้ง 3 รูปแบบมีลักษณะแตกต่างกันดังได้ กล่าวแล้ว การสร้างภาพยนตร์อะนิเมชันจะต้องตัดสินใจเลือกใช้รูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ตั้งแต่ขั้นการทำบทภาพยนตร์ ส่วนการตัดสินใจและเลือกรูปแบบใดนั้น ควรพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ เนื้อหาของภาพยนตร์ คุณสมบัติของผู้ดู และความต้องการผู้สร้าง

ในเรื่องวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์นั้นต้องพิจารณาว่าต้องการให้ ภาพยนตร์นั้นมีผลต่อความคิดและพฤติกรรมของผู้ดูอย่างไร เช่น ต้องการให้ผู้ดู ได้ความรู้ เกิดความคิดหรือต้องการให้ผู้ดูปฏิบัติตามหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ใดอย่างใดหรือไม่

ส่วนลักษณะหรือธรรมชาติของเนื้อหาก็มีส่วนในการกำหนดรูปแบบของ ภาพยนตร์เช่นกัน เนื้อหาบางอย่างอาจจะเหมาะที่จะใช้รูปแบบหนึ่งมากกว่าอีก รูปแบบหนึ่ง เช่น ภาพยนตร์ที่กล่าวถึงดวงดาว ดวงอาทิตย์และจักรวาลมักจะใช้ รูปแบบที่เหมือนจริง เพื่อให้ผู้ดูได้เกิดจินตนาการและรับรู้ธรรมชาติที่เป็นจริงซึ่ง ไม่อาจมองเห็นได้

และการเลือกรูปแบบของภาพยนตร์นั้นก็คงต้องให้ความสนใจแก่ผู้ดูด้วยเสมอ เพราะความสำเร็จของการสื่อความหมายนั้นอยู่ที่ว่าผู้ดูสามารถเข้าใจและรับรู้เนื้อหาของภาพยนตร์ได้หรือไม่ เพียงใด ภาพยนตร์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ดูที่มีพื้นความรู้ต่ำหรือผู้ดูที่เป็นเด็กก็คือภาพยนตร์ที่มีรูปแบบเหมือนจริง ภาพยนตร์สอนความรู้เฉพาะด้านที่ผู้ดูมีพื้นความรู้อยู่แล้วก็อาจเลือกใช้รูปแบบที่เป็นโครงร่างก็ได้ เช่น ภาพยนตร์การสอนเกี่ยวกับสรีระของมนุษย์ผลิตขึ้นสำหรับนักศึกษาแพทย์

ขั้นตอนในการออกแบบแคแวนคเตอร์ตัวการ์ตูน

บทภาพยนตร์เป็นจุดเริ่มต้นของการปฏิบัติงานในการออกแบบแคแวนคเตอร์ตัวการ์ตูน โดยการอ่านและวิเคราะห์บทภาพยนตร์ให้รู้และเข้าใจในเรื่องราวและแนวทางของภาพยนตร์ก่อนลงมือออกแบบ

การอ่านบทภาพยนตร์ครั้งแรวนั้นควรอ่านเพื่อจับเนื้อหาของเรื่องอย่างพยายามจับบันทึกสิ่งใดเกี่ยวกับงาน และควรอ่านรอบเดียวจบ เมื่ออ่านจบลองสำรวจ และทบทวนรายละเอียดต่างๆ ในบทภาพยนตร์ ว่าตัวละครในเรื่องมีกี่ตัว แต่ละตัวมีพฤติกรรมอย่างไร และอ่านบทเพื่อที่จะทราบว่างานในหน้าที่จะออกมาในรูปแบบใด

การอ่านบทภาพยนตร์ตั้งแต่ครั้งที่ 2 เป็นการทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ จะทำให้ตีความหมายและมองแง่มุม ความต้องการของบทภาพยนตร์ได้ชัดเจนและลึกซึ้งขึ้น ควรจับบันทึกสิ่งต่างๆ ที่จะเป็นประโยชน์ในการออกแบบ เช่น การบรรยายลักษณะนิสัยของตัวละคร คำบรรยายถึงลักษณะการแต่งกายของตัวละคร ฉากต่างๆ ลักษณะคำพูดของตัวละครที่เขาเห็นว่าจะจะเป็นประโยชน์ในการออกแบบแคแวนคเตอร์ ก็ควรจดไว้เพื่อจะได้สะดวกในเวลาออกแบบ

เมื่ออ่านบทเข้าใจดีแล้วจะเริ่มวิเคราะห์บทโดยแยกรายละเอียดแต่ละฉาก แต่ละตอนออกมาอย่างชัดเจนและดูความสัมพันธ์ของแต่ละส่วนที่แยกออกมาอย่างละเอียด และพินิจพิเคราะห์ ทั้งนี้เมื่อสรุปแล้ว ผู้ออกแบบแคแวนคเตอร์ตัวการ์ตูน จะต้องได้รายละเอียดดังนี้

1. รูปแบบหรือแนวทางของภาพยนตร์ เช่น แนวสมจริง รัก
ตลก ฯลฯ

2. รายละเอียดด้านตัวละคร

2.1 จำนวนตัวละครทั้งหมด

2.2 บุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัว

2.3 บทบาทและหน้าที่ของตัวละครแต่ละตัวในแต่ละฉากตลอด

ทั้งเรื่อง

2.4 ความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง

3. รายละเอียดด้านเวลา สถานที่และโอกาส แต่ละครั้งในเรื่องมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพและเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอย่างไรบ้าง บรรยายภาพและอารมณ์ในแต่ละฉากเป็นอย่างไร และตลอดทั้งเรื่องตัวละครต้องเปลี่ยนเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายตัวละครจะกี่ชุด

4. พัฒนาการของเรื่องและพัฒนาการของตัวละครจะมีผลต่อแคแวกเตอร์อย่างไร ทำให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครต้องเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ และถ้าต้องเปลี่ยนแปลงแก้ไขจะต้องทำอย่างไร

จากการวิเคราะห์บทภาพยนตร์ จะพบว่ามียุขยัย 2 ประการที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบปรากฏอยู่หรือมา กัน คือ ความเป็นไปได้กับข้อจำกัดในการออกแบบ ในการออกแบบ ความเป็นไปได้ คือ โอกาสที่เอื้อให้เรามองเห็นแคแวกเตอร์สำหรับตัวละครที่มาจากมโนภาพขอบเขตอันเกิดจากการตีความรายละเอียดที่ได้จากบทภาพยนตร์ ส่วนข้อจำกัดนั้น คือ กวาทบทภาพยนตร์บางตอนระบุถึงลักษณะหน้าตา และเครื่องแต่งกายเอาไว้แล้ว ซึ่งนั่นจะเป็นส่วนที่จะจำกัดความคิดเรา แต่ข้อจำกัดก็ชี้ว่าจะจำกัดการทำงานของนักออกแบบอย่างสิ้นเชิง ผู้ออกแบบสามารถเลือกได้ว่าสิ่งที่บทภาพยนตร์ระบุไว้นั้นจะเอาอะไรมาใช้อย่างไรบ้าง และจะไม่นำสิ่งใดมาใช้ ทั้งนี้โดยพิจารณาความสำเร็จต่อเรื่อง

การวิเคราะห์บทภาพยนตร์สำหรับการออกแบบแคแวกเตอร์ ทำได้ 2 ส่วน คือ ส่วนแยกแยะข้อเท็จจริงจากบทภาพยนตร์กับการใช้ข้อเท็จจริงจากบทภาพยนตร์เพื่อแสดงความต้องการสมจริงควบคู่ไปกับการสร้างอารมณ์คล้อยตามการแยกแยะข้อเท็จจริงจากบทนั้นเป็นการดึงข้อเท็จจริงจากบทภาพยนตร์ออกมาเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบและนำมาเท่าที่อยู่ในบทภาพยนตร์เท่านั้น จะไม่ต่อเติมหรือขยายความใดๆ ด้วยสมมติฐานของผู้ออกแบบเอง

การแสดงความถูกต้องสมจริงกับการสร้างอารมณ์คล้อยตามด้วย
 แคนแวกเตอร์ และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะต้องขึ้นอยู่กับภาวะแวดล้อมต่างๆ
 เช่น ฐานะ โอกาส สถานที่ และยุคสมัย จะยืนพื้นไปตลอดทั้งเรื่อง หากแต่ใน
 บางฉากต้องการเน้นการสร้างอารมณ์คล้อยตามให้เกิดแก่ผู้ดูให้เด่นเป็นพิเศษ
 เช่น อารมณ์เศร้า อารมณ์รัก หรือความวุ่นวายเบิกบาน เสื้อผ้าและเครื่องแต่ง
 กายของตัวละครก็มีส่วนช่วยได้ โดยที่เรานำหน้าหนักมาด้านการสร้างอารมณ์
 ได้โดยการใช้สี เส้นและรูปแบบของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

ข้อเท็จจริงที่เราจะแยกแยะออกมาจากบทภาพยนตร์จะมีทั้งที่บรรยาย
 ได้โดยตรงกับที่แฝงอยู่ในคำพูดของตัวละคร ดังนี้

1. สถานที่ที่เรื่องเกิดขึ้น
2. ยุคสมัยและเวลาที่เรื่องเกิดขึ้น ส่วนใหญ่จะมีออกซ์คเจนในบท
 ภาพยนตร์

3. ตัวละครในเรื่องเป็นใครกันบ้าง พร้อมกับบรรยายรายละเอียด
 คือ

3.1 ความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละคน และสถานภาพทาง
 สังคมและเศรษฐกิจ

3.2 ตัวละครเกี่ยวพันหรืออยู่ภายใต้ลัทธิหรือศาสนาใด

3.3 บุคลิกลักษณะเฉพาะของตัวละคร ความคิด ความเชื่อ
 ต่างๆ ของตัวละคร

4. ก่อนเหตุการณ์ในเรื่องมีอะไรเกิดขึ้นบ้าง หมายถึง เหตุการณ์ที่
 มีอยู่นอกเรื่องก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์จริงในเรื่อง

5. ตัวละครเด่นของเรื่อง คิดอย่างไรเกี่ยวกับโลกหรือสังคมของ
 เขา คือ มองโลกในแง่ดีหรือร้าย

6. หน้าที่ของตัวละครแต่ละตัวในเรื่อง ดูว่าเกี่ยวพันหรือส่งเสริม
 เรื่องในด้านใดและอย่างไร

7. แยกรายละเอียดด้านผู้แสดง และเหตุการณ์ในแต่ละฉาก เพื่อ
 จำแนกว่าในแต่ละฉากมีตัวละครใดอยู่ในเหตุการณ์ เช่นไร

8. แยกรายละเอียดด้านเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย โดยจะทำเป็น 2 ชั้น คือ ทำร่างคร่าวๆ ก่อน แล้วค่อยปรับปรุงจนสมบูรณ์ในภายหลัง

การค้นคว้าและหาข้อมูลประกอบการออกแบบแคแรกเตอร์ตัวการ์ตูน การค้นคว้าและหาข้อมูลถือได้ว่าเป็นงานในลำดับต่อจากการอ่านและวิเคราะห์บทบาทพยนตร์เพราะเมื่อเข้าใจเรื่องราวและแนวทางของภาพยนตร์และได้วิเคราะห์รายละเอียดต่างๆ ในบทบาทพยนตร์ออกมาเรียบร้อยแล้วต้องค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อเสริมสร้างความสมบูรณ์ให้แก่การออกแบบแคแรกเตอร์ตัวการ์ตูน

ข้อมูลต่างๆที่ผู้ออกแบบแคแรกเตอร์ตัวการ์ตูนจะต้องทำความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งให้ได้คือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร เช่น ในแง่บุคลิกนิสัยใจคอ ฐานะทางสังคม
2. การแก้ไขบทบาทพยนตร์ อาจส่งผลให้ต้องมีการแก้ไขในการออกแบบแคแรกเตอร์ หรือถ้ามีการเพิ่มจากก็อาจต้องมีการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพิ่มขึ้น
3. ระยะเวลาในการออกแบบ ควรจัดตารางการทำงานให้ลงตัวและให้เหลือเวลาไว้สำหรับการแก้ไขด้วย

การออกแบบแคแรกเตอร์เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายของตัวการ์ตูนจะต้องคำนึงถึงจากด้วย เช่น หากจากมีเครื่องตกแต่งจากแน่นมาก ควรจะหลีกเลี่ยงไม่ให้ตัวละครใส่เสื้อลาย หากจากสีทึมตัวละครก็ควรใช้สีที่สด

การค้นคว้าหาข้อมูลภายนอก

ผู้ออกแบบแคแรกเตอร์ตัวการ์ตูนจะต้องหาข้อมูล เกี่ยวกับตัวการ์ตูนนั้นๆ หากมีรายละเอียดปลีกย่อยจุดที่ไม่แน่ใจก็ต้องหาข้อมูลมายืนยัน

การปฏิบัติงานออกแบบแคแรกเตอร์ตัวการ์ตูนสำหรับภาพยนตร์อะนิเมชัน
การปฏิบัติงานออกแบบ เป็นการลงมือออกแบบโดยรวมเอาความรู้
พื้นฐานต่างๆ เข้ากับรายละเอียดที่วิเคราะห์จากบทภาพยนตร์และข้อมูลที่ค้นคว้า
มาได้

การปฏิบัติงานออกแบบ มีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การร่างแบบ และการจัดสี

1.1 การร่างแบบ เป็นการออกแบบแคแรกเตอร์เป็นครั้งแรก
โดยรวบรวมความคิดทั้งหมดที่คิดไว้แล้วถ่ายทอดออกมา หากไม่ติดก็แก้ไขใหม่และ
ควรรำนำตัวการ์ตูนทั้งหมดที่ออกแบบมาวาง เปรียบเทียบกันดูว่ามีความเหมาะสม
กันหรือไม่ หากไม่ติดก็แก้ไขใหม่ให้เหมาะสม

1.2 การจัดสี ตามปกติแล้วในการร่างแบบครั้งแรกจะยังไม่
ลงสีในแบบ เนื่องจากอาจถูกเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้อีก จึงใช้วิธีแสดงสี โดยการ
ตัดตัวอย่างสีมาติดไว้

การคิดจัดสีนี้มีไว้เพื่งมาคิดเมื่อเริ่มลงมือร่างแบบ แต่ผู้
ออกแบบจะกำหนดไว้ก่อนแล้วตั้งแต่ตอนวิเคราะห์บท ว่าโครงสีจะเหมาะสม
กับตัวละครใด

2. การเสนอแบบร่าง เมื่อร่างแบบและจัดสีเสร็จจึงนำแบบร่างไป
เสนอ หลังจากนั้นรับฟังความเห็นข้อเสนอนั้นๆ หรือคำวิจารณ์กลับมา หากมีสิ่งที่
ต้องแก้ไขมาก ก็กลับมาแก้ไขแล้วนำเอาแบบร่างใหม่ที่แก้ไขดีแล้วไปเสนออีก
ครั้ง แต่หากแค่ปรับปรุงเพียงเล็กน้อยก็นำไปปฏิบัติต่อในขั้นการเขียนแบบขึ้น
สมบูรณ์เลย

3. การเขียนแบบขึ้นสมบูรณ์ พัฒนามาจากแบบร่างแต่ครั้งนี้จะ
ประมวลข้อมูลทุกอย่างที่มีเกี่ยวกับตัวการ์ตูนมาไว้ในขั้นนี้ทั้งหมด แบบขึ้นสมบูรณ์นี้
จะให้รายละเอียดทุกอย่างเกี่ยวกับตัวการ์ตูน โดยหลักการ คือ ต้องให้ราย
ละเอียดที่ชัดเจนที่สุด และเข้าใจง่ายที่สุดจากการมองจากภาพร่าง หากต้องมีการ
เขียนอธิบาย ก็ให้ใช้คำน้อยที่สุดและเรียบง่ายชัดเจนที่สุด แบบร่างทุกแผ่น
จะต้องมีขนาดกว้างขวางเท่ากันหมด และภาพร่างจะลงสีอย่างสมบูรณ์ แสดง
รายละเอียดของลักษณะหน้าตา เสื้อผ้า ทรงผม ร่องเท้า และสิ่งประกอบต่างๆ

ในร่างกาย โดยรายละเอียดส่วนใดที่สำคัญ ผู้ออกแบบจะนำส่วนนั้นออกมาวาดขยาย แสดงรายละเอียดเฉพาะตัวไว้บ้าง? รายละเอียดและคำสั่งทุกอย่างให้เขียนไว้ด้านหน้า เพราะจะได้สะดวกในการอ่าน

หลักในการออกแบบแคแรกเตอร์ตัวการ์ตูนสำหรับภาพยนตร์อะนิเมชัน

1. แสดงบุคลิกภาพของตัวการ์ตูน บุคลิกของตัวการ์ตูนในภาพยนตร์อะนิเมชันเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่มีส่วนในการทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจและติดตามเรื่องราวของภาพยนตร์อะนิเมชันได้อย่างมีรสชาติ การปรากฏตัวครั้งแรกของตัวการ์ตูนต่อผู้ชมจะมีความสำคัญมาก เพราะผู้ชมจะรับข่าวสารทุกอย่างที่เห็นครั้งแรกของตัวการ์ตูน แต่ละตัวเอามาตีความหมายผนวกเข้ากับเรื่อง เพราะฉะนั้นแคแรกเตอร์ และลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนจึงสำคัญมากที่จะต้องบอกข่าวสารที่เกี่ยวกับบุคลิกของตัวการ์ตูนแต่ละตัวให้ชัดเจนและถูกต้อง

2. มีความสมจริง เช่น ในเรื่อง เชื้อชาติ สีผิวของตัวละคร การแต่งกายให้ถูกต้องตามยุคสมัย

3. แสดงความสอดคล้องกับอารมณ์ในการดำเนินเรื่อง แบบ เส้นสี และการตกแต่งต่างๆ จะต้องสอดคล้องกับโทนของภาพยนตร์และสอดคล้องกับอารมณ์ในแต่ละฉากของภาพยนตร์ด้วย เช่น ถ้าเป็นเรื่อง เกรี้ยวทอนสีที่เลือกใช้ก็ควรเป็นโทนสีทึมๆ เพื่อโน้มน้าอารมณ์ของเรื่องราวสู่ผู้ชม

4. มีความสอดคล้องกับฉาก เป็นการเสริมสร้างสุนทรีย์ในภาพที่ปรากฏแก่สายตาของผู้ชม การกำหนดสีของตัวการ์ตูนให้มีความกลมกลืนหรือตัดกันกับโครงสีของฉากได้อย่างเหมาะสม จะเสริมสร้างความงามให้แก่ภาพที่ปรากฏก่อให้เกิดความสบายตาในการชม ทำให้ติดตามเรื่องของภาพยนตร์อะนิเมชันได้อย่างมีอารมณ์ด้วยคามที่ภาพยนตร์อะนิเมชันกำหนด

5. มีความสัมพันธ์ที่ดีในการออกแบบแคแรกเตอร์ตัวการ์ตูน คือ ในการออกแบบต้องให้ความใส่ใจตัวการ์ตูนทุกตัว มิใช่ว่าจะสนใจออกแบบแคแรกเตอร์ตัวเอกอย่างสวยงาม แต่ตัวอื่นๆ กลับดูไม่ไหวเรื่อง ถือเป็นความบกพร่องของผู้ออกแบบ มีผลทำให้สุนทรีย์ในภาพยนตร์อะนิเมชันอ่อนค้อยลงไปด้วย

6. มีความสวยงาม คือ มีความสวยงามโดยรูปและมีความสวยงามโดยอารมณ์ที่สอดคล้องกับเรื่อง

ความสวยงามโดยรูปก็คือ ความสวยงามที่ตัวการ์ตูน เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย มีสีสวย ลวดลายสวย ส่วนความสวยงามโดยอารมณ์ที่สอดคล้องกับเรื่องนั้นรวมเอาความสวยงามประการแรกเข้าไว้ด้วยเช่นกัน หากแต่ตัวการ์ตูนอาจดูไม่สวยงาม การแต่งกายอาจดูมอมแมม แต่ถ้าการออกแบบทำที่เหมาะสม จะพอดีสอดคล้องกับอารมณ์ของภาพยนตร์อะนิเมชันแล้ว จะช่วยเสริมสุนทรีย์ให้กับการแสดงออกของภาพยนตร์อะนิเมชันได้

การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย (Costume)

ประโยชน์ของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

1. วิธีในการป้องกัน เช่น อากาศร้อน หนาว ป้องกันแมลง ของมี
2. เพื่อก่อให้เกิดความเป็นระเบียบในสังคม
3. เพื่อให้เกิดความมั่นใจในตนเอง
4. เพื่อบอกถึงระดับชั้นในสังคม
5. เพื่อให้เกิดความสวยงามทางเพศ

อิทธิพลที่มีผลต่อการกำหนดลักษณะ เจาะและ การเปลี่ยนแปลง เครื่องแต่งกายในสังคม

1. สภาพภูมิศาสตร์ อันได้แก่ ภูมิอากาศและภูมิประเทศ
2. วัฒนธรรมประเพณีและความเชื่อต่างๆ ของคนในสังคมนั้นๆ
3. สภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ
4. Fashion เป็นการแต่งกายตามสมัยนิยมและสามารถแพร่

กระจายไปได้ทั่วโลก

ความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

(Costume)

1. การารใช้สี ทฤษฎีที่ยอมรับกันทั่วไปในการารใช้สี คือ อิทธิพลของสี
อันดับต่อมาก็คือ วัย เพศ โอกาส หน้าที่ ฤดูกาล และสภาพดินฟ้าอากาศ โดย
ปกติเสื้อผ้ามักมีสีโทนเดียวกับสีผิว

การารเลือกใช้สีเสื้อผ้าที่แนวทางกว้างๆ ดังต่อไปนี้

1.1 ถ้าหากสีผิวเป็นวรรณะร้อน แต่ต้องการออกแบบเครื่อง
แต่งกายให้ เป็นวรรณะเย็น ให้ผสมสีวรรณะร้อนเข้าไปในสีวรรณะเย็นที่เลือกใช้
ด้วย เพื่อให้สีผิวและสีของเครื่องแต่งกายไม่ขัดกันมาก

1.2 ควรใช้เสื้อผ้าที่มีสีเข้มกว่าสีผิว เว้นแต่ต้องการเน้นว่า
ผิวคล้ำสีอ่อนๆ สีขาวจะเน้นให้เห็นผิวที่คล้ำขึ้น

1.3 เสื้อผ้าสีอ่อนจะทำให้ดูอ้วน ส่วนสีเข้มจะทำให้ดูผอมลง

1.4 การารใช้สีสดควรใช้ในปริมาณที่น้อยเพื่อให้ดูน่าสนใจ

1.5 ถ้าใช้สีตัดกันให้คำนึงถึงสัดส่วนของสีด้วย

1.6 การารใช้เสื้อผ้าสีเดียวกับตา จะช่วยเน้นสีตาให้เด่นได้

1.7 หากผมสีอ่อน ใช้เสื้อผ้าสีเข้มจะทำให้ผมดูเด่น

2. การารใช้เส้น และสีในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

2.1 เส้นมีอิทธิพลต่อการเคลื่อนที่ของสายตา ซึ่งส่งผลให้เกิด
ความรู้สึกเกี่ยวกับรูปร่างด้วย

- เส้นในแนวตั้ง ใ้มนำให้เกิดความรู้สึกว่ารูปร่างสูง
เพรียว

- เส้นในแนวนอน ใ้มนำให้เกิดความรู้สึกว่าร่างกาย
มีความกว้าง อ้วน

- เส้นโค้งใ้ความรู้สึกหมุนเวียนและอ่อนหวานดูเป็นผู้
หญิง แต่อาจดูท่วมด้วย

2.2 จังหวะและลีลาของเสื้อผ้า เกี่ยวเนื่องกับการเคลื่อนที่
ของสายตาว่าจะเคลื่อนไปได้อย่างไร และมิฉะนั้นจะโคนที่ติดนั้นขึ้นอยู่กับ
การารใช้เส้นด้วยสายตาของคนจะเชื่อมโยงจุดต่างๆ ในพื้นที่หรือบริเวณว่างโดย
อัตโนมัติอยู่แล้ว

2.3 สัดส่วนของเสื้อผ้า หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนใดส่วนหนึ่งกับเนื้อที่ทั้งหมด การใช้สีที่ตัดกันในสัดส่วนที่เท่ากันจะทำให้เกิดบริเวณว่างที่ไม่น่าสนใจ

2.4 การเลือกใช้ลวดลาย

- มีการจัดวางได้จังหวะสวยงาม
- ไม่เลือกใช้ลวดลายที่แน่นจนเกินไป เพราะจะทำให้ดูเปรอะไปหมด
- ลายที่ใช้การตัดกันด้วยค่าน้ำหนักสี ทำให้เกิดบริเวณว่างที่ได้จังหวะดี
- ความมีสีที่เด่นเพียงสีเดียว จะทำให้ลายดูสะอาดตา
- ถ้าจะเอาผ้าพื้นมาใช้ร่วมกับผ้าลาย ควรเลือกสีของผ้าให้กลมกลืนกับสีหลักของผ้าลาย แต่ถ้าเลือกใช้ผ้าพื้นที่มีสีเข้ากับสีรองของลาย ก็ไม่ควรเอามาใช้เป็นเนื้อที่ใหญ่

การศึกษาความหมายจากท่าทางและการเคลื่อนไหวของมนุษย์

¹ ภาษากายและจลนศาสตร์ต่างมีพื้นฐานมาจากอวัจนภาษา ซึ่งสื่อความหมายโดยไม่ใช้คำพูดแต่ใช้การแสดงท่าทาง การเคลื่อนไหวและสีหน้าแทน การเคลื่อนไหวของร่างกายนั้นเป็นสัญญาณอย่างหนึ่ง ที่สามารถบอกให้รู้ถึงสภาพจิตใจของเขาได้ นอกจากนี้ภาษากายยังรวมถึงปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีของร่างกายไม่ว่าส่วนใดส่วนหนึ่ง ภาษาทางกายหากเราใช้มันถูกวิธีเราสามารถใช้ในการสร้างสัมพันธ์ที่ดี

การศึกษาภาษากายทางกายนั้น เป็นการศึกษาการเคลื่อนไหวที่กระทำไปผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เริ่มจากเจตนาไปสู่การเคลื่อนไหวที่กระทำไปโดยไม่รู้ตัว และเป็นการผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อสื่อความหมายในวัฒนธรรมหนึ่งไปสู่การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ เพื่อขจัดอุปสรรคทางวัฒนธรรม

¹ Ju Liet Fast, ภาษาและท่าทาง, แปลอุดมพงษ์ หน้า 10-80

ในการตีความหมายของท่าทางเพียงท่าเดียวเท่านั้น ไม่สามารถที่จะกำหนดถึงความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ที่แสดงออกมาได้ แต่อารมณ์หรือความรู้สึกหนึ่งๆ จะประกอบด้วยท่าทางต่างๆ ที่สัมพันธ์กัน ซึ่งเราเรียกกลุ่มท่าทาง ซึ่งอาจเกิดพร้อมกันหรือทีละอย่างก็ได้

การรับรู้กริยาอาการของคนมันก็อยู่ภายใต้ขอบเขตที่จำกัด เราพบว่ามีกริยาบางอย่างที่ส่งออกมาเร็วมากเกินกว่าที่สายตาเราจะรับรู้ได้ทัน แต่จิตสำนึกของเราเราสามารถรับมันได้ และนี่ก็คือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความคิดต่อสื่อสาว นอกเหนือจากขอบเขตที่เรามีอยู่

มนุษย์ต้องการพื้นที่ระยะห่าง

ในการรวมกันอยู่ในสังคมของกลุ่มคนนั้นจะมีกฎเกณฑ์ การกำหนดเขตแดนขึ้นอยู่ในใจของแต่ละบุคคล เช่น ในการนั่งรถโดยสารที่เป็นที่นั่งคู่ ทั้งสองคนจะกำหนดเขตแดนของตนขึ้นเป็นครึ่งหนึ่งของเบาะที่นั่ง หากมีฝ่ายใดลุกเข้าไปในอาณาเขตของอีกฝ่ายหนึ่ง อีกฝ่ายก็จะมีปฏิกิริยาตอบสนอง เช่น อาจแสดงความรู้สึกอึดอัดออกมา

การกำหนดเขตระยะห่าง

- 1) ระยะใกล้ชิด เป็นระยะที่ใช้กับบุคคลที่เป็นคู่รักกัน หรือระหว่างพ่อแม่กับลูก
- 2) ระยะห่างสำหรับการเป็นส่วนตัว เป็นระยะที่ใช้ในการพบปะพูดคุยระหว่างบุคคล แต่ถ้าเป็นการพูดคุยกันภายในงานเลี้ยง ระยะห่างระหว่างบุคคลก็จะใกล้เข้ามาอีก
- 3) ระยะห่างทางสังคม เป็นระยะที่ใช้ในการพบปะพูดคุยระหว่างบุคคลที่ไม่สนิทสนมกันมากนัก หรือใช้กับคนที่มีอำนาจต่างกัน ทำให้คนที่มีอำนาจดูเหนือกว่า
- 4) ระยะใกล้ในเขตสาธารณะชน เป็นระยะที่เหมาะสมกับการอภิปรายที่ไม่เป็นทางการ

5) ระยะเวลาไกลเกินเขตสาธาารณะชน โดยทั่วไประยะนี้ใช้กับนักการเมือง เพราะระยะนี้เป็นระยะที่มั่นคง และปลอดภัย สำหรับสัตว์แล้วมีสัตว์หลายประเภทที่เ้าให้คนเข้ามาใกล้มันเพียงระยะช่วงนี้เท่านั้น ก่อนที่จะเคลื่อนไหวหนีไป

อาณาเขตสามารถชี้แสดงถึงฐานะที่แตกต่างระหว่างบุคคลได้ ความกว้างและความเป็นส่วนตัวของอาณาเขตของบุคคลจะแสดงให้เห็นถึงฐานะของบุคคลนั้นๆ

ปฏิกิริยาเมื่อพื้นที่ส่วนตัวถูกบุกรุกล่วงล้ำเข้ามา

เช่น ในการสอบสวนคนร้ายของตำรวจ ตำรวจจะค่อยๆ เดินเข้ามาหาคนร้าย การบุกรุกล่วงล้ำทางร่างกายในอาณาเขตของคนร้าย ซึ่งตำรวจได้กระทำการสอบสวนนั้น จะทำให้ตำรวจได้ประโยชน์จากการสอบถาม เพราะตำรวจจะสามารถทำลายอุปสรรค ซึ่งเป็นสิ่งกีดขวางของคนร้ายได้ เมื่อใดที่การป้องกันอาณาเขตของมนุษย์ลดน้อยหรือถูกบุกรุก เมื่อนั้นความมั่นใจในตัวเองก็จะลดน้อยลง

ปฏิกิริยาได้ตอบการบุกรุกพื้นที่ส่วนตัวจะมีผลต่อบุคลิกภาพอย่างไร

- 1) รู้สึกอึดอัด ลักษณะการแสดงออก คือ การเก็บของแล้วเดินไปที่อื่น เช่น การโยกหรือเขย่า การเคาะนิ้ว
- 2) ต้องการให้ผู้บุกรุกออกไป ลักษณะการแสดงออก คือ การปิดตาค้มหน้าเอาคางชิดอก งอไหล่หรือห่อไหล่

ระเบียบแบบแผนในการขออนุญาตนั่งในสถานที่ต่างๆ

ขอโทษและถามว่า "มีคนหนึ่งที่นี่หรือยัง" ในภาษาทางกายคุณอาจจะแสดงโดยการลดสายตาลงมองต่ำเมื่อคุณนั่ง

คุณจะนั่งโต๊ะที่ว่างโดยไม่ต้องการให้คนอื่นมาร่วมโต๊ะด้วย สามารถปฏิบัติได้ดังนี้ หนึ่งโต๊ะที่ห่างไกลผู้คน นั่งถอยห่างจากคนอื่น เลือกนั่งบริเวณมุมโต๊ะและให้หันหน้าไปทางอื่นที่ไม่ใช่ประตู ถ้าเป็นไปได้ควรเลือกโต๊ะที่เล็กหรือโต๊ะที่คิดผาผืน

การนั่งแบบนี้จะสื่อความหมายว่า "ฉันไม่รังเกียจที่คุณจะร่วมโต๊ะ แต่ถ้าคุณจะนั่งฉันก็จะขอยู่ห่างๆ เพราะจะทำให้เราทั้งสองมีความเป็นส่วนตัว"

วิธีการใช้การป้องกันเขตส่วนตัวของเรา เช่น การใช้หน้าาก (การแสดงออกทางร่างกาย)

เราปิดซ่อนลักษณะความเป็นมนุษย์ที่แท้จริง เราควบคุมตัวเองอย่างระมัดระวังแต่อย่างน้อยที่สุดร่างกายของเราก็จะสื่อความหมายบางอย่างออกมา มันจะแสดงให้เห็นจิตใจที่แท้จริงที่ซ่อนอยู่ เรายกข้อมือ การข้มไม่ได้เป็นเพียงเครื่องหมายที่แสดงอารมณ์ขบขันหรือการทิ้งพ้อใจเท่านั้น แต่ยังแสดงถึงการขอโทษ หรือเครื่องหมายที่แสดงการป้องกันตนเองหรือแม้แต่การแสดงการยกโทษ

หน้าากนั้นไม่สามารถปกปิดปฏิกิริยาที่เป็นไปอย่างไม่ตั้งใจได้ สถานการณ์ที่ตึงเครียดจะทำให้เราเหงื่อออก ในสถานการณ์ที่อึดอัดไม่สบายใจ มือเราจะสั่น

ภาษาทางกายจะชี้ให้เห็นถึงอารมณ์ บุคลิกภาพ ความสามารถของเขาที่มีต่อคนอื่น ดังนั้นจึงต้องมีเหตุผลที่ทำให้คนเราเปลี่ยนแปลงทางกายอยู่เสมอๆ

วิชาที่ว่าด้วยการศึกษาพฤติกรรม กล่าวว่าจะไม่มีตำแหน่งใดของร่างกายหรือการเคลื่อนไหวที่มีความหมายเฉพาะเจาะจงของมันเอง

เราสามารถเรียนรู้ท่าทางของคนใดคนหนึ่งเพียงบางส่วน อาจช่วยให้เราเรียนรู้และเข้าใจรูปแบบภาษาท่าทางของเขาทั้งหมดได้ ในขณะที่มนุษย์เรารับและตีความภาษาหรือสัญญาณที่คนอื่นส่งมา มนุษย์เราก็จะทำการส่งสัญญาณและควบคุมตัวเองให้ใช้ภาษาท่าทางในการแสดงออก อย่างมีประสิทธิภาพ

ไปด้วยพร้อมๆ กัน บางครั้งเราสามารถรู้ภาษาท่าทางของคนต่างถิ่นจากตัวผู้แสดงท่าทางนั้นๆ

การเคลื่อนไหวกับการสื่อความหมาย

¹ ระหว่างการสนทนาของบุคคลสองคนนั้น คนที่พูดเสร็จมักจะเคลื่อนไหวศีรษะทุกครั้ง เหมือนเป็นการให้สัญญาณว่าให้อีกฝ่ายหนึ่งสนทนาตอบได้แล้ว มืออยู่ท่าทางหนึ่งที่เราสามารถบอกเป็นนัยๆ กับคู่สนทนาให้รู้ก็คือ การพยักหน้าหรือการผงกศีรษะ โดยเราไม่ต้องพูดว่า "คุณพูดจบหรือยัง" "ฉันจะพูดบ้างแล้วนะ"

การใช้ท่าทางประกอบจะเป็นการเสริมภาษาที่พูด ในประโยคคำถาม การเคลื่อนไหวศีรษะลงก็จะเกิดขึ้นตอนที่คนพูดเสียงสูงขึ้นไปตอนท้ายๆ ประโยคในบางครั้งมีการใช้มือและการเปิดเปลือกตาให้กว้างขึ้น ตอนท้ายประโยคด้วย ในประโยคบอกเล่าเรามักจะใช้ระดับเสียงที่ต่ำลงในตอนท้ายประโยค อาจมีการใช้ศีรษะและมือในการประกอบการสนทนาด้วย

ถ้าผู้พูดต้องการที่จะพูดต่อไป เสียงของเขาก็จะอยู่ในระดับปกติและศีรษะก็จะตรงไม่มีการเคลื่อนไหว เปลือกตาและมือก็จะไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ

ในการสนทนากัน ผู้ฟังมักนั่งไปที่พียงพนักเก้าอี้ แขนและขาจะไขว่กัน เพื่อแสดงว่าเขากำลังฟังความคิดของคนพูดอยู่ แต่เมื่อเขาฟังมาจนถึงที่สุดที่เขาไม่เห็นด้วยกับผู้พูด เขาก็จะเลื่อนหน้าหรือเปลี่ยนท่าทาง เพื่อเป็นการบอกโดยนัย จากนั้นจะเอนตัวมาข้างหน้าปล่อยมือและขาที่ประสานกันออก บางทีอาจยกนิ้วมือขึ้น เมื่อเขาต้องการโต้แย้ง และเมื่อจบการโต้แย้ง เขาก็จะเอนหลังหลับไปนั่งท่าเดิมของเขา เป็นสัญญาณให้รู้ว่าเขาเปิดโอกาสให้แนะนำ

¹ Jerard I, Nerenberg, อ่านคนให้เหมือนอ่านหนังสือ, หน้า

การป้ายเบี่ยงพฤติกรรม

1) Inclusive - Non - Inclusive

คือ พวกที่ยอมรับหรือไม่ยอมรับคนอื่น พวกนี้จะแสดงออกโดยการวางท่าทางของเขา การวางตำแหน่งของร่างกาย เช่น พวกที่นั่งเก้าอี้สามคน จะมีสองคนที่นั่งปิดข้างๆ แล้วหันหน้าเข้าหาคนกลาง การแสดงท่าทางแบบนี้ถือว่าเป็นท่าทางปิดกั้นคนอื่น ในกรณีของชายหญิง ถ้าถูกสถานการณ์บังคับบีบบังคับให้นั่งใกล้กัน ถ้าพวกเขาไม่สนิทกัน พวกเขาจะนั่งไขว่ห้าง นั่งพิงไปข้างหลังที่นั่ง

2) Vis -a - Vis หรือ Parallel Body Orientation

คนประเภทนี้ถ้ามีสองคนจะสามารถเข้ากันได้ โดยจะนั่งเผชิญหน้ากัน ถ้ามีสามคนก็จะนั่งเข้าหากัน ถ้ามีสี่คนก็จะจับเป็นคู่ๆ พฤติกรรมในการป้องกันตัวของคนกลุ่มนี้ คือ การวางศีรษะ แขนขา ให้เหมาะสม

3) Congruence - Incongruence

จะมีการเลียนแบบท่าทางของคนในกลุ่ม เช่น ลูกน้องก็จะเลียนแบบท่าทางของเจ้านายเพื่อเป็นการแสดงว่า "ฉันอยู่ข้างคุณ คุณคือผู้นำของเรา"

พฤติกรรมในครอบครัว

ในครอบครัวปิด การใช้ท่าทางจะค่อนข้างตึงเครียด การเคลื่อนไหวก็จะเป็นลักษณะเกร็งๆ เพราะจะต้องมีบุคลิกภาพที่ดูเป็นทางการ และต้องระมัดระวังท่าทางต่างๆ ตลอดเวลา

ในครอบครัวเปิด การใช้ภาษาท่าทางจะเป็นลักษณะที่ดูสบายๆ มีการระวังท่าทางต่างๆ น้อยกว่า และมีบุคลิกที่ไม่ต้องเป็นทางการเกินไป

อวัยวะทุกส่วนของมนุษย์สามารถชี้สื่อสารได้ ดวงตาก็เช่นกันมันเป็นส่วนสำคัญที่สุด ที่จะสื่อหรือถ่ายทอดให้เห็นถึงความแตกต่างที่ยากเกินจะบรรยายได้

การมอง

1) ถ้าเป็นคน เราจะไม่จ้องมองนานๆ

2) ถ้าเป็นวัตถุ เราสามารถจ้องมองนานๆ ได้

ระยะเวลาในการมอง เขามักมองคนอื่นในระยะเวลาที่นานพอที่จะ ทำให้เราเห็นเขาได้ถนัด จากนั้นก็ควรถอนไปทางอื่นทันที เพราะจะได้ไม่เป็นการรบกวนบุคคลที่เรามอง ถ้าเราต้องการให้คนนั้นรู้สึกผิด เราจะจ้องมอง นานๆ ให้เขาารู้สึก

ก้นบึ้งของดวงตา การมองทุกอย่างสามารถบอกเราว่าอะไรกำลัง คำนึงอยู่ ภายในสายตาคอนนั้นว่าแสดงสวอะไรออกมามากกว่าที่จะคำนึงว่าจะ สื่อมันอย่างไร

การขำเลียงมองข้างๆ ในสถานการณ์ที่เราต้องการจะศึกษาใครคน หนึ่ง และอยากมองเขาเท่าที่เราต้องการ เราจะพยายามไม่ให้เขาเห็นว่าเรา มองเขาอยู่ การหาวิธีแบบนี้ คือ การซ่อนการมองของเรา เมื่อใดที่เขา มองมา ที่เรา เราก็จะมองทะลุไปที่อื่น

เมื่อคนหนึ่งถูกสัมภาษณ์เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัว เขามักจะไม่สบตา ผู้สัมภาษณ์เท่ากับที่ถูกสัมภาษณ์ถึง เรื่องบันเทิงต่างๆ เมื่อบางคนมองไปที่อื่นใน ขณะที่ถูกอยู่นั้น แสดงว่าเขากำลังอธิบายเรื่องของเขาอยู่และไม่ต้องการให้ถูก บิดจิ้งหระ

การมองตาของคู่สนทนาชั่วเวลาหนึ่ง เป็นการบอกใบ้ว่าจะขอเวลาที่ เขาหยุดพูด แต่ถ้าผู้พูดหยุดพูดแต่ไม่มองคู่สนทนา แสดงว่าผู้พูดยังพูดไม่จบ

ถ้าคุณมองไปที่อื่นในขณะที่คุณกำลังฟังคู่สนทนาอยู่ มันก็ให้ความหมาย ว่าคุณไม่เห็นด้วย

ในขณะที่คุณฟังเขาอยู่ แล้วคุณก็มองเขาด้วยแสดงว่าคุณเห็นด้วยกับ เขาหรือสนใจในสิ่งที่เขาพูด แต่ในบางครั้งที่คุณไม่สบตาผู้พูด ซึ่งอาจจะ เป็น เพราะว่าคุณไม่ต้องการให้เขาเห็นว่า คุณกำลังรู้สึกอย่างไร

เป็นความจริงที่ว่า เมื่อทวารอยู่ในสภาวะที่เครียด พวกเขา มักจะคุด นิ้วหัวแม่มือเพื่อทำให้เขาารู้สึกว่ากลับไปยังสภาพที่ปลอดภัย เหมือนตอนที่ เขา อยู่ในอ้อมอกของแม่ ผู้ชายก็ใช้การกัดเล็บแทนการคุดนิ้ว เพราะเป็นสภาพที่ สังคมยอมรับมากกว่า ส่วนผู้หญิงจะถอดออกเพื่อให้ตนเองอยู่ในสภาพที่ถูกปกป้อง และป้องกันความอ่อนแอ

ผู้หญิงที่นั่งให้ขาเอนไปทางข้างใดข้างหนึ่งหรือนั่งไขว่ห้าง หมายถึง
ว่าเธอเป็นคนเรียบร้อยและดูสง่างาม

ในตำแหน่งที่ร่างกายได้รับการผ่อนคลายมากที่สุด คือ ท่าที่ศีรษะตั้ง
ตรง หน้าตรง แขนทั้งสองข้างอยู่ที่ข้างลำตัว

การแสดงออกทางสีหน้า

การแสดงออกทางสีหน้า เป็นอวัจนภาษาที่มีภาวะได้แก่ถึงความหมาย
น้อยที่สุด และเป็นท่าทางที่อ่านความหมายได้ง่ายที่สุด เช่น ถ้าสายตา
ผู้ฟังดูเศร้าและเบือนหน้าหนีคุณ คุณควรหยุดพูด ถ้าริมฝีปากของเขาดูผ่อนคลาย
ปราศจากการแสรังยิ้ม คางยกขึ้น แสดงว่าเขากำลังพิจารณาการสนทนาของคุณ
อยู่

ลักษณะของกรายิ้ม

- 1) ยิ้มเฉยๆ ใช้ในการตอบปฏิเสธ
- 2) ยิ้มน้อย จะเห็นฟันซี่หน้าและจะมีการสื่อสารทางตาเข้าร่วมด้วย
ใช้ในการทักทาย
- 3) ยิ้มกว้าง จะเห็นฟันทั้งซี่บนและล่าง การสื่อสารทางตาจะเกิด
ไม่บ่อยนัก ใช้เมื่อมีความสนุกสนาน
- 4) ยิ้มแหยๆ เป็นการฉีกยิ้มกว้าง ใช้ในการแสสร้างว่าสนุกหรือ
ตกลงกับเรื่องที่เขาพูด
- 5) ยิ้มขวยเขิน พบในหญิงสาวที่เกิดความอาย คล้ายกับยิ้มน้อยแต่
ฟันบนจะกัดริมฝีปากล่างเบาๆ

ลักษณะของการหัวเราะ

- 1) หัวเราะก๊ากๆ เป็นลักษณะของคนหุนหัน เป็นคนไม่มีระเบียบ
ควบคุมตัวเองไม่ค่อยได้
- 2) หัวเราะแบบระเบิด เป็นการระเบิดเสียงหัวเราะโดยไม่คาดฝัน

หรือออกไม่ได้เพราะมีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3) หัวเราะแบบเย้ยหยัน ใช้ในการประชดประชัน บางครั้งเป็นการหัวเราะเพื่อซ่อนความประหม่า
- 4) หัวเราะแบบตื้นๆ เสียงหัวเราะเบาๆ แสดงถึงความอายและเป็นคนไม่มีชีวิตชีวา
- 5) หัวเราะแบบปิดปาก แสดงถึงความไม่จริงจัง
- 6) หัวเราะแบบอึก แบบม้า เป็นคนที่เก็บกดไม่สามารถระบายความเครียดได้
- 7) หัวเราะฝืนๆ ใช้ในการแสร้งเพื่อซ่อนความรำคาญหรือไม่พอใจ
- 8) หัวเราะแบบติดสวะ "อา" เป็นการหัวเราะแบบไร้อารมณ์ร่วม ไม่มีความรู้สึก
- 9) หัวเราะแบบติดสวะ "แอะ" ใช้เวลาแสดงความตลก หรือหัวเราะอย่างมีเลศนัย
- 10) หัวเราะแบบติดสวะ "โธ" เป็นคนควบคุมอารมณ์ได้ดี การแสดงความขัดแย้งนั้นบุคคลจะแสดงท่าทางออกมา เช่น หัวคิ้วขมวดเข้าหากัน หน้านิ้ว ปากเม้มเป็นสันยื่นออกมาเล็กน้อย ศีรษะและคางเขคขึ้นเล็กน้อย ดวงตาจ้องกลอกไปมา ในสถานการณ์เช่นนี้ ทั้งคู่จ้องมองกันเขม็ง ถ้าใครหลบสายตาก่อนจะแสดงว่ากลัวหรือแพ้

ผู้คนเวลาสื่อสารกันจะมองกันเป็นเวลาประมาณ 30-60% และถ้ามองกันเกิน 60% แสดงว่าทั้งคู่สนใจกันมากกว่าสาวที่ต้องการสื่อ อาจเป็นคู่รักหรือคู่อริ

การใช้การสื่อสารทางตานี้จะแสดงออกมาในขณะฟังมากกว่าพูด เมื่อถูกถามในสิ่งที่ไม่สบายใจ หรือรู้สึกผิด พวกเขาจะแสดงสายตาไม่พอใจออกมา และถ้าคำถามนั้นเป็นการรุกรานหรือแสดงความเป็นศัตรูแล้ว สายตานี้จะทวีความไม่พอใจมากยิ่งขึ้น บางทีจะเห็นม่านตาของเขาขยายได้อย่างชัดเจน

การไม่พอใจหรือความขัดแย้งนั้น อาจแสดงการนี้หน้าออกมา ส่วนความไม่เชื่อก็จะเลิกคิ้วข้างหนึ่ง ถ้าเป็นศัตรูกรวมจะขบกันเป็นสันนูนและขาดความอง นอกจากนี้เด็กดีก็ใช้การเขคคางเป็นการต่อต้านผู้ปกครอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่าทางการเดิน

ท่าทางการเดิน ความยาวของฝีเท้าสามารถบอกถึงการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์ได้ เช่น เด็กคนหนึ่งถ้าแกมีความสุข แกจะเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วและฝ่าเท้าจะเบา แต่ถ้าแกเศร้า ไหล่แกจะห่อและแต่ละก้าวเดินนั้นจะเขื่องช้า

1) ท่าทางการเดินที่เศร้าสร้อย หมดหวัง มักจะเดินล้วงกระเป่า และไม่ค่อยเงยหน้าขึ้นมองหรือสังเกตุว่าคนจะไปไหน ปกติแล้วคนที่มีอารมณ์นี้มักจะมองทุกอย่างที่อยู่ที่พื้น

2) ท่าทางที่เต็มไปด้วยพลัง มักเดินเอามือเกาะสะโพก ท่าทางเขาเหมือนนักรบวัยระย้า เขาต้องการจะไปยังจุดมุ่งหมายด้วยเส้นทางและระยะเวลาที่สั้นที่สุด

3) ท่าเดินหมกหมุ่น คนที่มีปัญหาใกล้คลุ้มมักเดินก้มศีรษะ มือไขว้หลัง แต่ละก้าวเข้ามา

4) ท่าเดินอึดอึบใจ เป็นการบอกสภาพจิตใจของเขาเขิด แขนกว้างกว่าปกติ ขาแข็ง ก้าวก้าวแต่ละก้าวเป็นไปอย่างจริงจัง เพื่อสร้างความประทับใจ

การจับมือ

เวลาผู้หญิงแสดงความรู้สึกจริงจังกับผู้หญิงคนอื่นในเวลาฉุกเฉิน พวกเขาจะจับมืออีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเข้ากับการแสดงออกทางสีหน้า ที่บ่งบอกถึงความเห็นใจ

เมื่อจับมือขวาแล้วก็ใช้มือซ้ายจับที่ต้นแขนหรือบนหัวไหล่ขวาอีกที การจับแบบนี้ใช้สำหรับเพื่อนที่สนิท

การเปิดเผย

1) ท่าทางที่แสดงความเปิดเผย เช่น การแบมือทั้งสองข้าง เป็นการว่าเราพร้อมจะแสดงความจริงจัง

2) เลือไม่กลัดกระตุม คนที่เปิดเผยหรือเป็นกันเองกับคุณนั้น มักจะปลดกระตุมเลือกใจของเขาหรือถอดออก

การป้องกันตนเอง

- 1) การตั้งรับของร่างกาย เช่น การกอดอก การหันหลังให้ ใน การกอดอกมือจะกำตื้นแขนจนแน่นหรือกำป็น
- 2) การเพิกเฉยหรือไม่สนใจ เช่น การนั่งเอาขาข้างหนึ่งมาพาดไว้ที่เท้าแขน
- 3) การนั่งเท้าหนักเก้าอี้ การนั่งในที่นี้และการนั่งเอาเท้าขึ้นมาวางไว้บนโต๊ะเป็นการแสดงออกถึงการวางใจและก้าวร้าวของเขา
- 4) การนั่งไขว่ขวาแบบเลขสี่แสดงว่ากำลังใช้ความคิดอย่างหนัก แต่ถ้าเขารู้สึกคลายเครียด เขาจะวางขาทั้งสองลงที่พื้น

การประนีประนอมหรือการหยิ่งคืด

ท่าทางส่วนมากที่มักมีการตีความผิด คือ ท่าทางเกี่ยวกับการใช้ความคิด

- 1) มือเท้าแกำม แสดงถึงการตรึงตรองหรือหมกมุ่นคิด อาจกระพริบตาบ้าง
- 2) กลุ่มท่าทางประเมินวิจารณ์ เขาจะเอามือข้างหนึ่งรองคางไว้ แล้ววางพาดนิ้วชี้บนหน้า ส่วนนิ้วอื่นๆ อยู่นิ่งๆ ซึ่งจะมีการเอนตัวห่างๆ เพื่อที่จะตรึงตรองในทางวิจารณ์
- 3) ลูบคางขณะคิด ประเมินสถานการณ์ คนจะแสดงท่าทางนี้ในขณะที่กำลังตัดสินใจ และบ่อยครั้งใช้นิ้วโป้งสัมผัสกับใบหน้า โดยเฉพาะริมฝีปาก
- 4) การถ่วงเวลาคิด การถอดแว่นแล้วใช้ปากคาบแว่นไว้ เพื่อหลีกเลี่ยงการพูด
- 5) การบิบบันจุมุก ท่าทางนี้จะมีการหลับตาชั่วคราว ซึ่งแสดงถึงการคิดอย่างหนักและกังวลกับการตัดสินใจ บุคคลที่อยู่ในอาการขัดแย้งนั้น จะก้มศีรษะลงแล้วใช้มือบิบบันจุมุก

การสงสัยและการซ่อนเร้น

- 1) การขำเลือกมองด้านข้าง แสดงถึงความสงสัยหรือคลางแคลงใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์อื่นใด การนำเอกสารนี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2) ทำหรือตัวหันไปยังทางออก แสดงถึงว่าต้องการที่จะจากไปแล้ว
- 3) ตะหรือถูกผูกเขา การแสดงท่าทางนี้มักจะใช้นิ้วชี้ นอกจากนี้ยังมีการใช้นิ้วถูข้างหลังใบหู และการใช้นิ้วถูคทา

การแสดงความรัก

- 1) มือเท้าสะโพก ทำแยกจากกัน ท่าทางที่เกิดร่วม คือ การขยับกางเกง
- 2) การนั่งที่ขอบเก้าอี้ เมื่อพร้อมที่จะประนีประนอมหรือร่วมมือ

การทำใจแน่วแน่, การสร้างความมั่นใจ

สังเกตได้ง่ายจากการที่มือทั้งสองประสานกัน แล้วใช้นิ้วโป้งทั้งสองข้างถูไปมา นอกจากนี้ยังมีการดึงผิวหนังตัวเอง การหยิกมือหรือการเอาของเข้าปากแล้วเคี้ยวหรืออม

การร่วมมือ

- 1) นั่งตรงที่ขอบเก้าอี้ เป็นท่าทางที่แสดงความสนใจในสิ่งที่ได้รับฟัง
- 2) มือเท้าแกำม เป็นท่าทางที่แสดงว่าเริ่มสนใจในสิ่งที่รับฟัง
- 3) ศีรษะเอียงเล็กน้อย

การพลาดหวัง

- 1) การคบสีข้าง เมื่อเห็นของที่พื้นที่จะเตะทิ้ง
- 2) ถ้าพูดโทรศัพท์อยู่ เขาอาจจะหยิบดินสอออกมาข้างเต็มแรง

หรือหัก เป็นสองท่อน

- 3) การหายใจสั้นๆ แล้วพ่นออกมาทางจมูก
- 4) เกิดความเครียดมือประสานกันแน่น
- 5) เข็ดจมูก เป็นการไม่ชอบหรือปฏิเสธแม้แต่ท่าทางนี้

คามสัจชาติญาณ ในการหลีกเลียงอาหารที่ไม่ชอบ ท่าทางที่เกิดร่วม คือ การมองต่ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเชื่อมั่น

- 1) ทำยื่นตรงด้วยความภูมิใจ เป็นการแสดงความเชื่อมั่นอย่างชัดเจน
- 2) การเอามือทำเป็นรูปภูเขา
- 3) มือไขว้หลังและกางเขตขึ้นเป็นการแสดงอำนาจที่เหนือกว่า
- 4) การกำหมัดแล้วใช้อีกมือหนึ่งรอง

ความกระวนกระวายใจ

- 1) การกอดอก ไขว้ขาและมองออกไปนอกหน้าต่างหรือประตู
- 2) กระแอม คนที่มักกระแอมและเปลี่ยนน้ำหนักเสียงในการพูดบ่อยครั้ง แสดงว่าเขารู้สึกไม่มั่นใจและหวาดหวั่น ถ้าเป็นเด็กจะพูดล่าช้าหรือติดคำ ว่า "ฮ่า"
- 3) การเป่าลม เพื่อบรวเหออาการเครียด
- 4) คนที่สูบบุหรี่ คนที่มีความเครียดจัดปล้นในขณะสูบบุหรี่ เขาจะวาง บุหรี่ลงแล้วปล่อยให้มันไหม้จนหมด
- 5) การขยับ เปลี่ยนท่า นั่งจนรู้สึกสบายใจขึ้น
- 6) การเขย่าเหรียญในกระเป๋า แสดงว่ากำลังใช้ความคิดอย่างหนักในด้านการเงิน

การควบคุมตนเอง

- 1) การไขว้มือไปข้างหลัง โดยไขว้มือจับข้อมือที่กำแน่นหรือแขนอีกข้างหนึ่ง
- 2) ข้อมือแตะกันหรือกำมือแน่นหรือไม่ก็จับที่เท้าเก้าอี้

การเบื้อ

- 1) การเคาะโต๊ะหรือพื้น แสดงว่าเขาไม่ขอทนต่อไป
- 2) มือเท้ากาง ท่าทางร่วม คือ การทำตาปริบ แสดงว่าเขาไม่

ต้องการเก็บซ่อนความรู้สึกเอาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3) การขีดเขียน แสดงว่าเขาเริ่มให้ความสนใจลดลง
- 4) มองท่าคาลอย การเคลิ้ม

การยอมรับ

- 1) มือแตะหน้าอก ทำนี้เป็นการเน้นสิ่งที่เราพูดออกไป หลายศตวรรษมาแล้ว การนำมือมาแตะหน้าอก เป็นการแสดงความจงรักภักดี ความซื่อสัตย์ เสียสละ
- 2) เคลื่อนเข้าหาอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นการลดช่องว่างระหว่างกัน

การเกี่ยวพาราสี

- 1) ความพร้อมที่จะเกี่ยวพาราสี จะแสดงได้ชัดจากการขึงความสว่างและผิวหนังใต้ดวงตาไม่หย่อน ตัวตรงหงุดหงิดหรือยื่นน้อยลง
- 2) การจัดเสื้อผ้า ทรงผมให้ดูดี เป็นการแสดงออกทั้งชายและหญิง เพื่อทำให้เป็นที่ดึงดูดเพศตรงข้าม

การคาดหมายถึงการคาดหวัง

- 1) การดูมือไปมาอย่างรวดเร็วโดยไม่ตั้งใจ แสดงว่าเขากำลังคาดหวังอะไรบางอย่างอยู่
- 2) การไขว่คว้า ในเวลาที่พวกเขาอยู่ในสภาวะที่ตึงเครียดและต้องการร้องขออะไรบางอย่าง แล้วการไขว่คว้าไขว่กันเพื่อให้เขาได้สมปรารถนา

ความสัมพันธ์ของบุคคลในรูปแบบต่างๆ

ผู้ปกครองกับบุตร

มีการกล่าวกันว่ามารดานั้นมีความรับผิดชอบและรู้ถึงความรู้สึกของบุตรมากกว่าบิดา เพราะว่ามารดามีการใช้วัจนภาษากับบุตรมาตั้งแต่เด็ก

การสื่อสารวัจนภาษาระหว่างผู้ปกครองกับบุตรนั้น จะมีเสียงและระดับเสียงเข้ามาเกี่ยวข้อง อาจเป็นเสียงปิดประตู การกรีดร้อง ปกติเราเห็นห้องกันว่ามารดาสามารถบอกได้ว่าทารกร้องไห้เพราะอะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คู่รัก

ความรักนั้นให้ทั้งความสุขและทุกข์ การสังเกตและตีความหมายที่แสดง เป็นนิสัยหรือลักษณะพิเศษของแต่ละคู่เอาไว้

ในงานเลี้ยง ผู้หญิงที่แต่งงานแล้วมักจับกลุ่มคุยกัน ส่วนผู้หญิงโสดจะยืนคุยกับชายหนุ่ม

ในวัยหนุ่มสาวที่ตกอยู่ในความรัก การสัมผัสนั้นจะมากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าคู่รักนั้นจะแสดงออกมาถึงการสัมผัสและความจำเป็นที่ได้จากการสัมผัส

ท่าทางของคนที่อยู่ในอาการเกี่ยวพาราสีกัน พวกเขาจะนั่งตรงข้ามกันแล้วเอนเข้ามาหากัน หรือบางครั้งก็ตั้งเก้าอี้ไม่ให้นักอื่นมายุ่งเกี่ยว จะมีการส่งสายตา จ้องตากัน ยักคิ้ว ทำหน้าแค้นขริม

คนแปลกหน้า

ปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการสื่อสารอวัจนภาษาระหว่างคนแปลกหน้า คือว่าเขาทั้งสองอยากเกี่ยวข้องกับหรือเปล่า

การมองตาเป็นการสื่อสารถึงการเริ่มสนทนาและเกี่ยวข้อง แต่เมื่อพวกเขาไม่มองกันและกัน บอกได้ว่าเขาไม่สนใจซึ่งกันและกัน

ในการแสดงอวัจนภาษาในที่ต่างๆ ย่อมไม่เหมือนกัน เช่น ในการแสดงอวัจนภาษาในสังคมเมืองนั้น ผู้คนจะแสดงออกมาว่าคนไม่คำนึงถึงผู้อื่น

เจ้านายกับลูกน้อง

การแสดงความเป็นเจ้านาย เช่น

- 1) การจับมือ มือของเจ้านายจะอยู่ด้านบน
- 2) การยื่นคำหรือคร่อมคนที่กำลังนั่งอยู่
- 3) การบุกรุกอาณาเขตของลูกน้อง

การแสดงความเป็นลูกน้อง

- 1) การฝ่ายมือให้บุคคลอื่น แสดงว่าเขาพร้อมที่จะเป็นรอง

2) แสดงท่าทางที่ให้การยอมรับหรือความร่วมมือมากกว่าฝ่ายที่เป็นเจ้านาย

การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation)

¹ การทำให้ภาพเคลื่อนไหว ได้มาจากคำภาษาอังกฤษว่า Animation ซึ่งมีกำเนิดมาจากคำภาษาละตินว่า Anima หมายความว่าให้วิญญาณหรือลมหายใจ ดังนั้นคำว่า Animation จึงมีความหมายว่า การก่อชีวิตให้กับสิ่งไม่มีชีวิต

การทำภาพให้เคลื่อนไหวมีชเป็นศิลปะของภาพวาดที่เคลื่อนไหวแต่เป็นศิลปะของความเคลื่อนไหวที่วาดขึ้น ความสำคัญอยู่ที่ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในระหว่างกรอบภาพต่อกรอบภาพ มากกว่าความสำคัญที่ว่ามีอะไรอยู่ในแต่ละกรอบภาพ เพราะฉะนั้นการทำภาพให้เคลื่อนไหวก็คือ ศิลปะของการประดิษฐ์ของที่มองไม่เห็นและพาไประหว่างกรอบภาพต่อกรอบภาพ

การทำภาพให้เคลื่อนไหว เป็นภาษาสากลอย่างหนึ่ง เป็นการสื่อสารที่ปราศจากถ้อยคำ เป็นตัวเลขที่มองเห็นได้

หลักการพื้นฐานของการสร้างภาพให้เคลื่อนไหว

1. สิ่งที่ทำให้การทำภาพให้เคลื่อนไหวแตกต่างอย่างแท้จริงไปจากการเขียนภาพทั่วไป คือ การล่องไปของเวลา สิ่งนี้ขึ้นอยู่กับหลักการแห่งความเคลื่อนไหว สิ่งที่เกิดขึ้นในระหว่างกรอบภาพแต่ละกรอบภาพมีความสำคัญมากกว่าสแกนภาพแห่งการอยู่คงที่ของกรอบภาพหนึ่ง รูปร่างที่คงที่ย่อมสูญเสียเอกลักษณ์เฉพาะตัวเองไปให้แก่วเวลา และระยะทางหรือพื้นที่ ตามข้อเท็จจริงแล้ว เวลาที่ระยะเวลาเป็นวัตถุดิบที่สำคัญมากสำหรับนักทำภาพยนตร์อะนิเมชัน

2. การทำภาพให้เคลื่อนไหวเป็นการออกแบบในเรื่องเวลาและระยะทาง เป็นการเคลื่อนที่ที่ให้เกิดชีวิตชีวาและความหมายแก่ภาพยนตร์

¹ Engler Robi, Atelier Animation 1984, หน้า 84-128

จังหวัดเวลา คือ ความสัมพันธ์ระหว่างเวลากับระยะเวลา
ไม่ว่าจะเป็นบทบาทอะไรที่พูดว่าขึ้น หรือนำมาทำให้เคลื่อนไหว
มันย่อมจะต้องใช้เนื้อที่ตามทิศทางที่บทบาทนั้นต้องผ่าน ภายในพื้นที่หรือ
ระยะเวลาที่กำหนดค่าให้ และภายในเวลาที่กำหนดค่าให้ โดยผู้สร้างเป็นผู้กำหนดเส้น
นำทางและความเร็วเอง

3. เส้นนำทางและนำจังหวัด เส้นซึ่งภาพยนตร์จะเคลื่อนไปตามนี้
จากจุด ก ถึง จุด ข เป็นเส้นนำทางซึ่งแน่นอนเป็นเส้นที่เพียงแต่นำทางสำหรับ
ภาพวาดเท่านั้น แต่จะไม่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ เพื่อชี้ให้เห็นเส้นทางที่วัด
ของคุณจะเคลื่อนจากจุด ก ไปสู่จุด ข คุณจำเป็นต้องลากเส้นนี้ขึ้น

4. จังหวัดสุดท้ายระหว่างสุด ภาพตำแหน่งหรือท่าทางหลักหรือจังหวัด
สุดเป็นท่าหลักในทุกบทบาท และภาพวาดแต่ละภาพแสดงให้เห็นลักษณะ เฉพาะ
ที่แสดงท่าทางออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัดที่สุดของความเคลื่อนไหวที่กระทำ

5. การแบ่งความเคลื่อนไหว โดยเริ่มจากการแบ่งท่าหลักทั้งสอง
หลังจากนั้นก็แบ่งต่อไปตามจำนวนกรอบภาพที่เรากำหนดไว้

(แบ่งครั้งที่ 2) (แบ่งครั้งแรก) (แบ่งครั้งที่ 2)

1 2 3 4 5 6 7 8 9

2, 4, 6, 8 แบ่งครั้งที่ 3

6. ความเคลื่อนไหวที่คล้ายคลึงกัน การเปลี่ยนแปลงรูปร่างของ
ภาพวาดขึ้นอยู่กับพื้นฐานพฤติกรรมตามธรรมชาติของร่างขณะเคลื่อนไหว
บทบาทและปฏิกิริยาซึ่งถูกควบคุมโดยพลังที่มีตัวตน เราจะต้องทำให้สิ่งที่มองเห็น
เกินความจริง เพื่อที่จะก่อให้เกิดการลวงตาของความเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ
ถูกหยุดบดที่กระทบพื้นจะมองเห็นคล้ายกับไข่ดาว เมื่อมันกระ
ดอนขึ้นมา ก็จะตุ้ดคล้ายกล้วย และในระหว่างที่มันอยู่ในภาชนะนี้โดยต่อเนื่องกันมัน
ก็จะมีรูปร่างกลมเหมือนเดิม

การเปลี่ยนรูปของวัตถุหนึ่งมีขึ้นขึ้นอยู่กับพลังงานที่นำมาใช้กับมัน
เท่านั้น แต่ยังคงขึ้นอยู่กับน้ำหนักของมัน ขึ้นอยู่กับวัสดุและความยืดหยุ่นของมันอีก
ด้วย อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนรูปให้ผิดจากเดิมมากน้อยเท่าไรก็ตาม ทั่ววัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เองก็ไม่ควรสูญเสียลักษณะเฉพาะที่สำคัญของมันไปได้เลย ในฐานะที่การเสริมเติมแต่งทำให้เกิดความจริง เป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้ภาพเคลื่อนไหวเรียบยิ่งขึ้น จะทำเช่นนี้เกินไปได้ แต่มันจะมองดูเหมือนสิ่งนั้นถูกประดิษฐ์ขึ้นอย่างผิดธรรมชาติ

7. เส้นแสดงบทบาท เป็นกระดูกสันหลังของความเคลื่อนไหว เส้นต่อเชื่อมมองไม่เห็น ซึ่งพบในบทบาทใดๆ จะแสดงให้เห็นพลังและความเคลื่อนไหว และแสดงว่าเส้นเหล่านั้นสัมพันธ์กันอย่างไร

8. การเตรียมตัว ยืด ยัด ถ้าจะพิจารณาภาวะทางจิตวิทยาจะเห็นได้ว่า จะมีการนำเอาการเตรียมตัวมาใช้ก่อนหน้าร่างหนึ่งกำลังจะเข้าสู่ภาวะ "กระทำ" การกระทำจะถูกนำมาใช้ก็คือ เมื่อร่างหนึ่งกำลังเกิดความประหลาดใจขึ้น ก่อนที่ร่างนั้นกำลังเข้าสู่ภาวะการกระทำ ที่จะต้องมีการเตรียมตัวเกิดขึ้นก่อน สิ่งนี้ให้ความประทับใจมากขึ้นแก่การยืดซึ่งจะเกิดขึ้นตามมา การยืดจะเกิดขึ้นต่อเมื่อความเคลื่อนไหวกำลังจะหยุดลงด้วยพลังภายนอกตามกฎทั่วไป ยิ่งใช้การเตรียมตัวมากขึ้นเท่าไร ก็จะต้องผลิตภาพยืดและอัดมากยิ่งขึ้นเท่านั้น

9. กฎการเคลื่อนที่ของนิวตัน

กฎข้อแรก ถูกร่างคงอยู่ในภาวะนิ่งหรือพัก (ความเฉื่อย) หรืออยู่ในภาวะเคลื่อนที่สม่ำเสมอเว้นแต่แรงบังคับอื่นๆ จะทำให้เปลี่ยนไป

กฎข้อสอง อัตราเปลี่ยนความเคลื่อนไหวของร่างหนึ่งไปในทิศทางที่กำหนดให้เป็นปฏิภาคหรืออัตราส่วนกับพลังที่ก่อให้เกิดผล

ความหมายของคำต่างๆ

ความเฉื่อย

ทุกร่าง (เทห์) คงอยู่ในภาวะนิ่งหรือพัก ... ร่างหรือเทห์หนึ่งในภาวะพักจะต้องมีลักษณะเหมือนอยู่นิ่ง การฉ้อเลี่ยนด้วยภาพ การขยายทำให้เกิดความจริง และการแปลงรูปเป็นวิธีหลักบางวิธีของการกระทำ ให้มองเห็นเคลื่อนไหว อัตราการแปลงรูปขึ้นอยู่กับน้ำหนัและความยืดหยุ่นของวัตถุ

ตัวอย่าง

ค้อนของช่างตีเหล็กเป็นเครื่องมือที่หนักมาก คนแข็งแรงเท่านั้นจึงจะ
ใช้มันทำงานได้ ดังนั้นจึงต้องทำให้มันรู้สึกว่หนัก ในขณะที่มันวางอยู่บนพื้นเหล็ก

การเคลื่อนที่

ทุกร่าง (เทห์) จะคงอยู่ในภาวะเคลื่อนที่อย่างสม่ำเสมอต่อไป ...
ในการแสดงว่าร่างอยู่ในอาการเคลื่อนที่ ถ้าเพียงแต่ทำให้ร่างเคลื่อนที่ไปตาม
เส้นทางเท่านั้น ก็นับว่ายังไม่เป็นการเพียงพอ รายละเอียดทุกชั้นตอน จะ
ต้องชี้ให้เห็นความต่อเนื่องของการเคลื่อนที่ให้เห็นทิศทาง และความเร็วของ
วัตถุในด้วย การเคลื่อนที่คือการการเปลี่ยนรูป ส่วนระดับการเปลี่ยนรูปย่อมขึ้น
อยู่เป็นอย่างมากกับน้ำหนัก ความยืดหยุ่นและความเร็วของวัตถุอีกด้วยเช่นกัน

ตัวอย่าง

ครั้งหนึ่งช่างตีเหล็กตกลงใจทำงาน โดยจับค้อนของเขาตกลง จะไม่มี
สิ่งใดมาหยุดค้อนมิให้ตกลงสู่พื้นได้

กฎนิวตันข้อแรก ทุกร่างคงอยู่ในภาวะนิ่งหรือพัก (ความเฉื่อย) หรือ
อยู่ในภาวะเคลื่อนที่สม่ำเสมอ เว้นแต่แรงบังคับอื่นจะทำให้เปลี่ยนไป

ตัวอย่าง

เว้นแต่ช่างตีเหล็กจะไม่มาทำงาน ค้อนของเขาจะวางอยู่ที่นั่น และ
จะไม่เคลื่อนไปไหนเลย

กฎนิวตันข้อ 2 อัตราเปลี่ยนความเคลื่อนไหวของร่างหนึ่งไปในทิศ
ทางที่กำหนดจะให้จะเป็นปฏิภาคหรืออัตราส่วนกับพลังที่ก่อให้เกิดผล

ตัวอย่าง

ช่างตีเหล็กยิ่งทำงานหนักขึ้นเท่าใด ค้อนก็จะยิ่งยืดออกมากขึ้น
และทั้งก็จะยิ่งคดมากขึ้นเท่านั้น

กฎนิวตันข้อ 3 ปฏิกริยาที่เท่ากันและตรงกันข้ามจะไม่เกิดแต่ทุกบทบาท
ช่างตีเหล็กซึ่งกำลังทำงานด้วยค้อนของเขาบนพื้น จะรู้ถึงกฎข้อนี้ ทุก
จังหวะที่เขาสาดค้อนลงไป ค้อนของเขาจะยืดออกเมื่อเคลื่อนตัว และจะยัดหรือ

บิบเวาเมื่อกระทบทั้ง และจะถูกทอดทิ้งไปโดยหลังดวงกันข้ามของสิ่งกีดขวาง
คือนิ่งลงต่ำเท่าไร คือนิ่งจะถูกทิ้งไปมากขึ้นเท่านั้น

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

1. สิ่งเกตุพฤติกรรมทางธรรมชาติ เช่น การเดิน คนแก่มักจะเดิน
ช้า นักธุรกิจมักจะเดินเร็ว

2. วิธีการจินตนาการถึงความเคลื่อนไหวและความเร็ว ผู้ทำภาพ
ให้เคลื่อนไหวจะต้องเป็นนักแสดงไปด้วย คุณจะต้องนำไปสู่พื้นผิวหรือวัตถุสิ่ง
นั้น และคิดคำนึงถึงว่าคุณจะทำอะไร ถ้าคุณอยู่ในฐานะนั้น เช่น ถ้าคุณเป็นนก
คุณจะต้องคิดถึงเวลากระพือปีก จิกตัวหนอน ส่งเสียงร้อง มีความรู้สึกอย่างไร
และทำอย่างไร จากนั้น คุณจึงสามารถทำให้ภาพนกเคลื่อนไหวได้

3. อะไรทำให้สิ่งต่างๆ เคลื่อนไหวได้ ทำไมมันจึงเคลื่อนไหว
หลังอะไรที่อยู่เบื้องหลังมัน บทบาทหรือท่าทางของมนุษย์ ส่วนใหญ่มีภาวะจิตหรือ
จิตภาวะ บุคลิกภาพ ทัศนคติของลักษณะนิสัย เป็นหลังขับเคลื่อน

4. จังหวะเวลาหรือการกำหนดเวลาขึ้นอยู่กับอย่างมากที่ว่า คุณ
จะใช้วัตถุชนิดไหนมาทำให้เคลื่อนไหว แบบของบทบาทที่แตกต่างกันย่อมต้องใช้
ความเร็วที่แตกต่างกัน โปรดคำนึงถึงบทบาท ระยะทาง หรือความไกล และ
ความเร็ว (ของบทบาท) จงสัมผัสสัมผัส แสดงบทบาทนั้นออกมา

โปรดตอบอย่างเพียงแต่คิดถึงวัตถุที่ใช้เท่านั้น แต่ควรวัดถึงจิตภาวะหรือ
ภาวะทางจิตของวัตถุนั้นอีกด้วย อะไรทำให้วัตถุเคลื่อนไหวได้ เครื่องกระตุ้นมันคือ
อะไร ความประสงค์ของมันคืออะไร

บทที่ 2

การเขียนบทภาพยนตร์ เพื่อใช้ในการออกแบบแคดแวลเตอร์ตัวการ์ตูน

การวางแผนสร้างภาพยนตร์อะนิเมชัน

คุณค่าของภาพยนตร์นั้น นอกจากจะอยู่ที่ความมีศิลปะแล้ว เนื้อหาสาระของภาพยนตร์ที่เป็นส่วนประกอบที่จะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มีคุณค่าหรือไม่ด้วย ส่วนการคาดการณ์ว่าภาพยนตร์ที่จะปฏิบัตินั้นมีคุณค่าหรือไม่นั้น สามารถคาดการณ์ได้จากบทภาพยนตร์ และ Story Board เพราะบทภาพยนตร์เป็นการเขียนบรรยายเนื้อหาของภาพยนตร์ด้วยภาษาหนังสือ ส่วน Story Board เป็นการบรรยายด้วยรูปภาพ ทั้งบทภาพยนตร์และสตอรี่บอร์ดนี้นับได้ว่าเป็นขั้นแรกของกระบวนการวางแผนสร้างภาพยนตร์ทุกเรื่อง รวมทั้งภาพยนตร์อะนิเมชันด้วย เราสามารถทราบถึงความไม่ต่อเนื่องหรือข้อบกพร่องต่างๆ อันอาจจะเกิดขึ้นในระหว่างการผลิตได้ตั้งแต่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ หรือ Story Board นอกจากนั้นปัญหาหรือความคิดบางอย่างที่ยังไม่กระจ่าง เมื่อลงมือเขียนบทภาพยนตร์หรือทำเป็น Story Board อาจทำให้มองเห็นปัญหาและสามารถแก้ปัญหา หรือเกิดความคิดที่ดีๆ ขึ้นมาได้

ก่อนลงมือการสร้างภาพยนตร์อะนิเมชัน ควรหาเหตุผลก่อนว่า ทำไมจึงเลือกสร้างเป็นภาพยนตร์อะนิเมชัน ทำไมจึงสร้างเป็นภาพยนตร์บทบาทจริง เพราะโดยปกติแล้วการสร้างภาพยนตร์อะนิเมชันจะเสียเวลาและค่าใช้จ่ายสูง และต้องอาศัยเทคนิคอันละเอียดอ่อนเป็นพิเศษแตกต่างจากภาพยนตร์บทบาทจริง

หากมีเหตุผลเพียงพอและตัดสินใจแน่นอนว่าจะสร้างภาพยนตร์ ด้วยการใช้เทคนิคภาพยนตร์อะนิเมชันก็จะต้องวางแผนการสร้างอย่างพิถีพิถันทุกขั้นตอน เพราะการสร้างภาพยนตร์อะนิเมชันนั้นแตกต่างกับการสร้างภาพยนตร์บทบาทจริง ตรงที่งานส่วนใหญ่จะอยู่ในขั้นตอนการเตรียมงาน หากการเตรียมงานเป็นอย่างสมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนการถ่ายทำที่จะไม่มีอะไรรายากลำบาก เพียงแต่บันทึกภาพวาดหรือสิ่งที่เตรียมไว้เท่านั้น

การสร้างภาพยนตร์อะนิเมชันนั้น มีการวางแผนก่อนลงมือการถ่ายทำ อยู่ 6 ขั้นตอน คือ

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์
2. การทำ Synosis
3. การหาข้อมูล
4. การทำ Treatment
5. การเขียนบทภาพยนตร์
6. การทำ Story Board

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์

ในขั้นแรกของสร้างภาพยนตร์ที่จะสามารถสื่อความหมายได้ ตีนั้น ควรทราบดีก่อนว่าต้องการให้ผู้ชมได้ความรู้อะไร หรือต้องการให้ผู้ชมทำอะไร หรือมีพฤติกรรมอย่างไร ภายหลังจากที่ได้ดูภาพยนตร์แล้ว

ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ให้ชัดเจน และกำหนดด้วยว่ามีข้อมูลใดที่จะต้องเสนอแก่ผู้ดู โดยต้องพิจารณาถึงระดับความรู้ ความชำนาญ ตลอดจนพื้นฐานของผู้ดู วัตถุประสงค์ของภาพยนตร์นี้จะนำไปใช้ในการวางแผนขั้นต่อไป ก็คือ การทำซินอพิส

2. การทำ Synosis

Synosis เป็นเค้าโครงเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งมักจะมี ความยาวเพียงไม่กี่หน้ากระดาษ Synosis จะบอกถึงแนวความคิดหลักของภาพยนตร์ วัตถุประสงค์สำคัญของการทำ Synosis เพื่อที่จะรวบรวมข้อมูลและปัญหาในแง่มุมต่างๆ และที่สำคัญ Synosis จะเป็นตัวกลางที่ทำให้ผู้สร้างและผู้ร่วมงานทุกฝ่ายเข้าใจงานสร้างภาพยนตร์นั้นไปในทิศทางเดียวกัน

Synosis ที่ดีควรประกอบด้วยสิ่งเหล่านี้ คือ

2.1 ผู้ดูกลุ่มเป้าหมาย ใน Synosis จะต้องกำหนดว่าใครคือผู้ที่จะดูภาพยนตร์นี้ และผู้ดูกลุ่มนี้มีลักษณะพิเศษอย่างไรหรือไม่ และควรรักษาคุณสมบัติของผู้ดูข้อใดบ้างมาพิจารณาประกอบการเขียนบทภาพยนตร์

2.2 วัตถุประสงค์ จะต้องกำหนดว่าต้องการให้ผู้ดูเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และต้องการให้ผู้ดูเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างไรหรือไม่

2.3 เนื้อเรื่อง จะต้องระบุว่าภาพยนตร์ที่สร้างนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เนื้อเรื่องดังกล่าวสามารถอธิบายความคิด หรือเรื่องราวตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ได้หรือไม่

2.4 ความคิดหลัก ในการสร้างภาพยนตร์ทุกเรื่องนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความคิดหลัก ซึ่งความคิดหลักอันนี้ก็คือความต้องการของผู้สร้างนั่นเอง

2.5 โครงเรื่อง โครงเรื่องก็คือสิ่งที่จะอธิบายให้ทราบว่าภาพยนตร์จะดำเนินไปอย่างไร ตั้งแต่จบจบการเขียนโครงเรื่องก็คือ การเรียงข้อมูล หรือเนื้อหาที่ต้องการเสนอแก่ผู้ชมให้เป็นระเบียบตามลำดับก่อนหลังนั่นเอง

2.6 Identification คือ การอธิบายว่าในภาพยนตร์นั้น จะมีเทคนิคและวิธีการอย่างไร ที่จะทำให้อุณหภูมิผู้ดูเป้าหมายเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม ในเนื้อหาของภาพยนตร์ เพื่อที่กลุ่มผู้ดูเหล่านั้นจะได้แสดงการตอบโต้ หรือปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ วิธีการต่างๆ ก็เช่น ควรแสดงถึงสิ่งแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับสิ่งแวดล้อมของผู้ดู ทำให้ผู้ดูรู้สึกว่าคุณคือ ผู้ที่อยู่ในภาพยนตร์นั้น และภาพยนตร์นั้นเป็นเรื่องของคุณ หรือใช้ตัวแสดงที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น ใช้ตัวแสดงที่มีวัยและเพศเดียวกับกลุ่มเป้าหมาย

2.7 การนำเสนอใน Synopsis บอกว่า ภาพยนตร์จะใช้เทคนิคการถ่ายทำหรือนำเสนอเรื่องราวต่อผู้ดูอย่างไร และเพราะเหตุใด ในการนำเสนอด้วยเทคนิคของภาพยนตร์อะนิเมชัน ก็ต้องบอกเหตุผลที่เลือกใช้เทคนิคนี้ เช่น เนื่องจากภาพยนตร์ที่สร้างเป็นภาพยนตร์สำหรับเด็ก ฉะนั้นจึงเลือกใช้เทคนิคภาพยนตร์อะนิเมชัน ซึ่งจะเข้ากลุ่มเป้าหมายได้ง่ายกว่า ภาพยนตร์บทบาทจริง

2.8 รูปแบบการนำเสนอ ใน Synopsis ควรบอกว่ ภาพยนตร์จะใช้เทคนิคอะไร และบอกเหตุผลว่าทำไมจึงมีความจำเป็นหรือความเหมาะสมเช่นไร จึงเลือกเทคนิคดังกล่าว ยกตัวอย่างเช่น การที่เลือกใช้เทคนิคของภาพยนตร์การ์ตูนเพราะจะช่วยให้เข้าถึงเด็กเล็กได้ดีกว่าการใช้ภาพยนตร์บทบาทจริง เป็นต้น

การเขียน Synopsis ที่ดีนั้น จะช่วยให้ผู้พิจารณา Synopsis เกิดความเชื่อมั่นในภาพยนตร์ที่จะสร้าง และเกิดความรู้สึกคล้อยตามความคิดของผู้เขียน ผู้พิจารณา Synopsis ที่สำคัญก็คือ ผู้เป็นนายทุนนั่นเอง ในกรณีที่ผู้สร้างจะต้องให้นายทุนพิจารณา Synopsis ก่อนตัดสินใจสนับสนุนความสำคัญของ Synopsis ยังมีมากขึ้นไปอีก เพราะนอกจาก Synopsis จะทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่จะสื่อความเข้าใจในระหว่างผู้ทำงานร่วมกันตั้งได้ก่แล้ว ยังเป็นตัวตัดสินใจว่าภาพยนตร์นั้นจะได้ทุนสร้างหรือไม่

3. การหาข้อมูล

เมื่อเขียน Synopsis เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือ การหาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่อง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจน และตรงตามความเป็นจริงที่สุด ในการหาข้อมูลนั้นจะต้องแน่ใจว่าข้อมูลที่ได้แต่ละอันนั้นไม่บิดเบือน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการหาข้อมูลสำหรับภาพยนตร์ เพื่อการศึกษาควรวะมัดระวังเรื่องนี้ให้มาก

แม้ว่าเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สร้างเป็นเรื่องวิชาการที่เข้าใจยาก เมื่อได้ข้อมูลมาเรียบร้อยแล้ว การถ่ายทอดข้อมูลนั้นเป็นภาพยนตร์ควรทำให้ผู้เข้าใจข้อมูลนั้นได้ง่ายทั้งภาษาและภาพ ควรใช้ภาษาที่คนทั่วไปเข้าใจ ไม่ใช่ภาษาของนักวิชาการ

4. การทำ Treatment

หลังจากรวบรวมข้อมูลมาได้เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็นำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบกาเขียน Treatment Treatment ก็คือ ข้อความที่จะบรรยายถึงโครงเรื่องของภาพยนตร์ มักจะมีความยาวประมาณ 2-3 หน้า การเขียน Treatment คือ การนำเอาเค้าโครงเรื่อง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ

Synopsis มาขยายด้วยข้อมูลที่หามาได้ Treatment จึงเป็นเค้าโครงย่อที่เรียงตามลำดับของกาการค้าเนินเรื่อง ซึ่งมีรายละเอียดมากขึ้นนั่นเอง

5. การเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ คือ การบรรยายเรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยวิธีการเขียนเป็นครั้งสุดท้ายก่อนลงมือถ่ายทำจริง รูปแบบของบทที่นิยมใช้สำหรับภาพยนตร์อะนิเมชั่น คือ แบบสองคอลัมน์ (Two Column) โดยแบ่งหน้ากระดาษออกเป็นข้างซ้ายและข้างขวา ส่วนที่เป็นคำบรรยายภาพจะอยู่ทางซ้าย ส่วนที่เป็นเรื่องจะอยู่ด้านขวา การใช้รูปแบบสองคอลัมน์นี้จะช่วยให้มองเห็นความสัมพันธ์ของภาพและเสียงได้ง่ายขึ้น

6. การทำ Story Board

Story Board เปรียบเสมือนภาพนิ่งหรือภาพสไลด์ที่จะเล่าเรื่องทั้งหมดของภาพยนตร์ ผู้สร้างจะทราบถึงรูปแบบของภาพยนตร์ ความต่อเนื่อง ตลอดจนภาพที่ปรากฏจริง ๆ บนจอภาพยนตร์ได้จาก Story Board นอกจากนั้นความคิดต่างๆ จะปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนจากภาพใน Story Board ส่วนการเคลื่อนไหวของกล้องไม่ว่าจะซูมแพนหรือภาพหมุนก็สามารถระบุไว้อย่างละเอียดด้วยเส้นที่แสดงให้เห็นทิศทางของการเคลื่อนไหวเหล่านี้ และได้ภาพแต่ละภาพจะมีคำบรรยาย และประเภทเสียงประกอบไว้เพื่อแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับภาพ

จะเห็นได้ชัดว่า ขั้นตอนการเตรียมสร้างภาพยนตร์อะนิเมชั่นไม่แตกต่างจากการเตรียมการสร้างภาพยนตร์บทบาทจริง ท้ายสุดของการเตรียมการก็จะได้บทภาพและ Story Board ที่จะใช้เป็นแนวทางในการทำงานขั้นต่อไป เพียงแต่ว่าการเตรียมงานภาพยนตร์อะนิเมชั่นจะต้องกระทำอย่างละเอียด เพื่อให้ได้มาซึ่งบทภาพที่แน่นอน คายตัว ที่ไม่ควรมีการเปลี่ยนแปลงใดๆ เลย ในขั้นตอนการจัดทำภาพวาดหรือวีสดูที่ใช้บันทึกภาพ

โครงเรื่องภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องข้างนอกสุดภายในหิ้งหนังสือ

อิม อย่างมองสิ่งใดแต่ภายนอก

โครงเรื่อง ในโลกแห่งการ์ตูน ความจริงใจได้ใช้พลังของคนกักกัน ความหลอกลวงได้ แต่เนื่องจากปัจจุบันมีคนหลอกลวงกันมากขึ้น ทำให้ความหลอกลวงมีพลังมากขึ้น จนความจริงใจไม่สามารถกักกันความหลอกลวงไว้ได้ ความหลอกลวงจึงสร้างตัวเองเป็นเทวดา และสร้างความจริงใจเป็นปีศาจร้าย แล้วความหลอกลวงก็ตามรังแกความจริงใจ ความจริงใจหนีไปตามหนังสือการ์ตูนเล่มต่างๆ เพื่อหวังว่าจะมีความมองเห็นความจริงใจของคน จะได้กลับมา มีพลังสู้กับความหลอกลวงได้ แต่ความจริงใจกลับไม่พบใครที่มองเห็นความจริงใจของตน และยังถูกความหลอกลวงตามแก๊งไปตลอดทางระหว่างที่หนีไปยังหนังสือเล่มต่างๆ นั่นก็เหมือนมีเด็กคนหนึ่งมาเปิดหนังสือ ทำให้ทั้งสองหลุดเข้ามาในโลกมนุษย์ ความหลอกลวงพบมนุษย์ที่มีแต่ความหลอกลวงก็ยังมีพลังมากขึ้น จึงสร้างความวุ่นวายต่างๆ แล้วความหลอกลวงก็แสดงให้ตนเป็นตำรวจ และเสกให้ความจริงใจเป็นผู้ร้าย ความหลอกลวงบอกทุกคนว่าความจริงใจเป็นคนก่อเรื่องวุ่นวายทั้งหมด ขอให้ทุกคนช่วยกันจับความจริงใจ ทำให้ความจริงใจยังมีพลังน้อยลงไปอีก ความจริงใจหนีการตามล่าของทุกคน จนมาถึงป่าแห่งหนึ่ง ไม่มีใครตามความจริงใจมาทัน ยกเว้นความหลอกลวง ความหลอกลวงบอกว่าจะฆ่าความจริงใจเสียที่จะได้ไม่มีปัญหาอะไรอีก ความหลอกลวงจึงเริ่มไล่ล่าความจริงใจ จนความจริงใจหนีไม่ได้ และกำลังถูกความหลอกลวงฆ่า หญิงสาวคนหนึ่งก็เข้ามาขวางและถามว่าทำไมต้องฆ่าความจริงใจด้วย ความหลอกลวงก็บอกว่าเพราะความจริงใจเป็นโจรร้ายที่ก่อความวุ่นวายจากในเมืองแล้วหนีมาที่นี่ เธอบอกว่าแววตาของความจริงใจไม่ใช่คนร้ายเลย เมื่อหญิงสาวเข้าใจถึงจิตใจของความจริงใจ ทำให้ความจริงใจมีพลังขึ้นมาและจับความหลอกลวงกลับสู่โลกการ์ตูน

โครงเรื่องภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องเปลือก

อิม อย่อมองคนเพียงการแสดงออกและรูปลักษณ์ภายนอกเท่านั้น

โครงเรื่อง

ช่วงที่ 1 เป็นภาพวาดลายเส้นขาวดำ

มีอิมวาดตัวตัวเองเป็นเทวดา วาดสีตาให้เป็นปีศาจ แล้วเทวดาก็กำจัดปีศาจ

ช่วงที่ 2 เป็นภาพวาดลายเส้นลงสีกราฟิก

คนแก่เดินมาชนเทวดา เทวดาไหว้คนแก่ ภาพหมุนมาเห็นด้านหน้าเทวดา ทำหน้าแลบลิ้นปลิ้นตา

ช่วงที่ 3 เป็นภาพวาดกึ่งเหมือนจริง

เทวดากลายเป็นนักการเมืองยื่นหูตแต่เรื่องดี แต่ภายในสมองคิดคดโกง

ช่วงที่ 4 เป็นการถ่าย Stop Motion คนจริง

นักการเมืองเดินเข้าไปภายในห้อง พบคนที่คอยชักใยเขาอยู่

ช่วงที่ 5 เป็นการถ่าย Stop Motion หุ่นกระดาษ

คนชักใยเปลี่ยนให้นักการเมืองเป็นนักร้องประเภทต่างๆ ที่มีบุคลิกไม่ตรงกับงานเพลงที่น่าเสนอ

ช่วงที่ 6 เป็นการถ่าย Stop Motion หุ่นดินน้ำมัน

เป็นเรื่องของคู่รักคู่หนึ่งที่กำลังจะไปดูงานคอนเสิร์ต โดยฝ่ายหญิงกำลังแต่งหน้าอยู่ที่โต๊ะเครื่องแป้ง ส่วนฝ่ายชายก็กำลังจัดทรงผมอยู่

ช่วงที่ 7 หุ่นดินน้ำมันเปลี่ยนไปเป็นลายเส้นหุ่นกายวิภาค

ช่วงที่ 8 เป็นภาพลายเส้นที่ตัวจางสเกิดคนร้าย

หุ่นกายวิภาคเปลี่ยนหน้าเป็นคนหลายๆ แบบจนสุดท้ายกลายเป็นคนที่หน้าตาตุ๋น

ช่วงที่ 9 ถ่ายคนจริงแนวภาพยนตร์ฆาตกรรม

ภาพคนหน้าตาตุ๋นกลายเป็นคนจริง กำลังเดินอยู่บนถนน เปิดกระเป๋าสตางค์ดูรูปหญิงสาวคนหนึ่ง ชายคนนั้นยิ้มดูหึงหึงเมียม เมื่อเห็นหญิงสาวคนนั้นเดินผ่านมา เขารีบเดินเข้าไปหา หญิงสาวตกใจวิ่งหนี เขาวิ่งตามหาเธอจนเจอ และบอกว่าเขาเก็บกระเป๋าสตางค์ของเธอไว้ จึงเอามาคืน

โครงเรื่องภาพยนตร์อะนิเมชั่นเรื่องโจรวขโมยเพชร

อิม คนชิวยอมมอยู่อย่างเป็นทุกข์

โครงเรื่อง โจรสสามสหายแอบเข้าไปขโมยเพชรที่ห้องนอนของเจ้าพ่อในโรงแรมแห่งหนึ่ง หลังจากนั้นทั้งสามจึงนำเพชรไปขายที่ร้านเพชรแห่งหนึ่ง แต่เจ้าของร้านไม่ยอมรับซื้อ และบอกว่าเพชรนี้เป็นของเจ้าพ่อที่นี่ ถ้าเจ้าพ่อรู้ว่าเขาจับซื้อ เขาคงถูกจับไปฆ่าแน่ และบอกให้ทั้งสามรีบไปหาที่ซ่อนเพชรก่อนที่จะโดนจับได้ ทั้งสามจึงรีบเอาเพชรไปซ่อน ขณะกำลังวิ่งอยู่นั้นก็ได้ไปชนกับหญิงสาวคนหนึ่ง ทำให้เพชรหล่นลงที่พื้น หญิงสาวคนนั้นเห็นจึงขอซื้อ ทั้งสามจึงบอกว่าไม่ต้องการเงินและให้เพชรแก่หญิงสาวไป หลังจากนั้นทั้งสามก็เดินทางกลับบ้าน เมื่อกลับไปถึงบ้านปรากฏว่าเจ้าพ่อและลูกน้องไปคอยอยู่ที่บ้านแล้ว เจ้าพ่อสั่งให้ทั้งสามไปหาเพชรมาคืน มิฉะนั้นจะฆ่าคนทั้งสาม ทั้งสามจึงออกตามหาหญิงสาวคนนั้น และพบเธอที่โรงแรมแห่งหนึ่ง คืนนั้นทั้งสามจึงเข้าไปขโมยเพชรในห้องพัก ในกระเป๋ที่ทั้งสามเจอเพชรของเจ้าพ่อมีเพชรเม็ดใหญ่อีกเม็ดหนึ่ง ทั้งสามจึงขโมยออกไปด้วย หลังจากนั้นทั้งสามจึงเอาเพชรเม็ดนั้นไปขายที่ร้านเพชร แต่เจ้าของร้านก็ไม่ยอมรับซื้อ บอกทั้งสามว่าแหวนเพชรนี้เป็นมรดกโบราณควรได้ไว้จะทำให้เกิดทุกขลาภต่างๆ

การออกแบบแนวคเคอร์เรื่องโจรขโมยเพชร

1. ลักษณะหรือแนวของภาพยนตร์แฟนตาซี
2. รายละเอียดด้านตัวละคร

มีจำนวนตัวละครทั้งหมด 8 ตัว ประกอบด้วย

- 2.1 กลุ่มโจร 3 คน คือ ยู เอ็ม และแม่
- 2.2 กลุ่มเจ้าพ่อ ประกอบด้วย เจ้าพ่อและสมุน 2 คน
- 2.3 อาชญากรสาว
- 2.4 เจ้าของร้านเพชร

บุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัว

- ยู เป็นหัวหน้าในกลุ่มโจร เพศชาย อายุ 25 ปี มีนิสัยชอบลักขโมย เจ้าเล่ห์ ท่าทางหลุกหลิกไม่น่าเชื่อถือ
- เอ็ม เพศชาย อายุ 22 ปี รูปร่างอ้วน ชุ่มช้ำ มักทำให้เกิดเรื่องวุ่นวายจากความชุ่มช้ำของคน
- แม่ เพศชาย อายุ 18 ปี ตัวเล็ก ค่อนข้างโง่ มีนิสัยเชิงซิม มักทำสิ่งต่างๆ ด้วยความเชิงซ้า
- เจ้าพ่อ เพศชาย อายุ 40 ปี รูปร่างสูงใหญ่ นิสัยโหดร้าย สุขุม รอบคอบ
- ลูกสมุน 1 เพศชายอายุ 30 ปี นิสัยโหดร้าย ใจร้อน หุนหัน รูปร่างสูงใหญ่มาก
- ลูกสมุน 2 เพศชาย อายุ 30 ปี นิสัยแค้นครีมี ไม่ค่อยพูด สายตาดูร้าย
- อาชญากรสาว เพศหญิง อายุ 45 ปี ปลอมตัวเป็นสาวชั้นสูง เพื่อทำการโจรกรรม นิสัยเจ้าเล่ห์ คล่องแคล่ว
- เจ้าของร้านเพชร เพศชาย อายุ 45 ปี นิสัยสุขุม เยือกเย็น ช่างสังเกต

โครงเรื่องภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องความหลอกลวง

ธีม การใช้ชีวิตคู่ต้องมีความเชื่อใจกัน

โครงเรื่อง ถูกหลอกกำลังนั่งรอหุ่นห่านอยู่ที่เก้าอี้ ในสวนสาธารณะ เวลาผ่านไปนานหุ่นห่านก็ยังไม่มา ภายในความคิดถูกหลอก มีหญิงสาวคนหนึ่งทำผ้าเช็ดหน้าห่ม หุ่นห่านเก็บได้แล้วเอาไปคืนเธอ หลอกลวงแอบเข้าไปในความคิดของถูกหลอก ถูกหลอกซึมเศร้า เมื่อคิดว่าหุ่นห่านกำลังกระหนุงกระหนิงกับหญิงอื่น หลอกลวงรู้ถึงความคิดของถูกหลอกแล้วแอบหัวเราะกับตนเอง และกระโดดออกมาจากความคิดของถูกหลอก หลอกลวงเดินเข้ามาหาถูกหลอก ถูกหลอกเงยหน้ามอง เพราะนึกว่าเป็นหุ่นห่าน หลอกลวงทำมือให้กลายเป็นหุ่นห่านกับหญิงสาวคนนั้นกำลังโอบกอดอยู่ ถูกหลอกร้องไห้ด้วยความเสียใจ หลอกลวงเดินผ่านไปกลางยี่มให้กับตนเองที่หลอกถูกหลอกได้ ต่อมาหุ่นห่านกำลังวิ่งเดินมาพลาจตุนาฬิกา สีหน้าครุ่นคิด ภาพในความคิดของหุ่นห่าน ถูกหลอกวอหุ่นห่านจนทนไม่ได้จึงได้เดินไปกับชายคนหนึ่งที่มาจับเธอ หลอกลวงแอบดูความคิดของหุ่นห่านอยู่ หลอกลวงทำหน้าครุ่นคิดสายตาเจ้าเล่ห์ หลอกลวงเดินเข้าไปหาหุ่นห่าน หลอกลวงทำมือเป็นรูปถูกหลอกกับผู้ชายคนนั้นกำลังกุมมือกันอยู่ หุ่นห่านถามหลอกลวงว่าถูกหลอกอยู่ที่ไหน หลอกลวงชี้ไปที่ที่เดินมา หุ่นห่านเดินไปตามทางที่หลอกลวงชี้ ถูกหลอกยังนั่งอยู่ที่เดิม หุ่นห่านเดินเข้ามา ทั้งคู่มองหน้ากันด้วยความไม่พอใจ ทั้งคู่ทะเลาะกัน ร่างของทั้งคู่กลายเป็นควายไล่ขวิดกัน ทั้งคู่ทะเลาะกันจนเหนื่อยจึงนั่งพัก และเริ่มสังเกตความเปลี่ยนแปลงของร่างกายตน ทั้งคู่เอามือจับเข่าบนหัวตน ทั้งคู่เห็นหลอกลวงแอบหัวเราะอยู่ จึงวิ่งเข้าไปหา หลอกลวงหัวเราะเพลินไม่ทันสังเกตว่าทั้งสองวิ่งเข้ามาหาจึงถูกทั้งสองขวิด หลอกลวงล้มลงนอนเจ็บปวด ร่างกายของทั้งสองกลับเป็นปกติ ทั้งคู่มองตากันอย่างเข้าใจ ร่างของทั้งคู่หลุดออกมาจากความเป็นหุ่น กลายเป็นร่างมนุษย์ที่มีชีวิตและจิตใจสมบูรณ์

การออกแบบแคตวอร์เรื่องถูกหลอก

1. ตัวหลอกลวง

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ ออกแบบตัวการ์ตูนที่แสดงถึงปิศาจร้ายในความมนุษย์ ชอบหลอกลวงผู้อื่น เห็นความทุกข์ของผู้อื่นเป็นเรื่องสนุกสนาน

ลักษณะอุปนิสัยตัวละคร เป็นเด็กอายุ 12-15 ปี เป็นคนหน้าไหว้หลังหลอก โดยปกติจะมีท่าทางกวนๆ แต่เมื่อจะโกหกคนอื่นก็จะทำตัวให้น่าเชื่อถือ มีสีหน้าจริงจังได้

วิธีการออกแบบ นำลักษณะที่แสดงความเป็นมนุษย์มาดัดแปลงร่วมกับรูปทรงอโลหะ ให้มีลักษณะคดโค้งไปมา เพื่อแสดงถึงความหลอกลวง เชื่อถือไม่ได้ และใส่รายละเอียดที่แสดงความเป็นปิศาจ เช่น หูที่แหลม ปลายหางที่มีสีแดง เพื่อแสดงถึงความชั่วร้ายของตัวการ์ตูน

รายละเอียดต่างๆ ที่นำมาใช้ในการออกแบบ

1. ปลายศิวะที่ยาวคดเคี้ยวแล้วแยกออกเป็น 2 ทาง เปรียบเสมือนพวกนกสองหัวที่ไว้วางใจไม่ได้
2. คิ้ว มีลักษณะที่ปลายคิ้วชี้ขึ้น แสดงถึงความเป็นคนเจ้าเล่ห์
3. หูและจมูกมีลักษณะปลายเรียวแหลม เป็นลักษณะของปิศาจ
4. คาสองข้างไม่เท่ากัน หลุดหลิกตลอดเวลา แสดงถึงความเป็นคนเล่ห์เหลี่ยมจัด เชื่อถือไม่ได้
5. ลาดัวที่คดเคี้ยวไปมา ทำให้ดูกวน ไม่น่าเชื่อถือ
6. หางมีสีดำและปลายหางคล้ายหัวลูกศรมีสีแดง เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงความเป็นปิศาจ

2. ตัวถูกเขาหลอก

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ มนุษย์ที่ถูกหลอกหรือชักจูงได้ง่าย ก็เหมือนหุ่นที่ถูกคนอื่นเขาคิดให้ทำสิ่งต่างๆ

ลักษณะนิสัยตัวละคร เป็นผู้หญิงอายุประมาณ 25 ปี เป็นแม่บ้าน สุภาพ เรียบร้อย หน้าตาซื่อๆ ไม่ทันความคิดคนอื่นจึงถูกหลอกได้ง่าย

วิธีการออกแบบ นำรูปทรงภายนอกของหญิงสาวมาประกอบกับลักษณะของหุ่นชกมวย และหุ่นขยับข้อ เพื่อเปรียบเทียบว่ามนุษย์ที่ถูกหลอกลวงให้กระทำสิ่งต่างๆ ก็เหมือนหุ่นที่ถูกคนอื่นชกมวยอยู่

รายละเอียดต่างๆ ที่นำมาใช้ในการออกแบบ

1. หน้าตา ดูเรียบร้อย ชื่อฯ
2. คิ้วบาง เป็นลักษณะของคนที่ถูกชกชกชกได้ง่าย
3. จมูกเล็ก เป็นลักษณะของคนที่ชอบคิด เล็กคติน้อยจนกลายเป็นเรื่องใหญ่

เป็นเรื่องใหญ่

4. ปากเผยตลอดเวลาแสดงถึงความไม่มั่นใจในตนเอง ทำให้ถูกหลอกลวงได้ง่าย

5. ผมยาวเรียบ ทำให้ดูเรียบร้อย

6. หู นำลักษณะของปีกผีเสื้อกับลักษณะของหูมาคิดแปลงรวมกัน เพื่อแสดงถึงความอ่อนไหว

7. รูปร่าง-สัดส่วน นำมาจากลักษณะของหญิงสาว ตามข้อต่อต่างๆ ทำให้ดูนุ่มนวล โดยใช้ลักษณะเส้นที่โค้งมน เพื่อแสดงความเป็นผู้หญิง

3. หุ่นหิน

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ มนุษย์ที่ทาสสิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยไม่คิดให้รอบคอบก็เปรียบเหมือนหุ่นยนต์ ที่ทาสสิ่งใดโดยอาศัยคำสั่งของมนุษย์

ลักษณะนิสัยตัวละคร เป็นชายหนุ่ม อายุ 30 ปี เป็นคนที่มีร่างกายแข็งแรง บึกบึน ไม่ชอบใช้ความคิด ชอบการทะเลาะวิวาท

วิธีการออกแบบ นำรูปทรงของชายหนุ่มที่มีกล้ามเนื้อบึกบึน มาประกอบกับลักษณะของความเป็นหุ่นยนต์

รายละเอียดต่างๆ ที่นำมาใช้ในการออกแบบ

1. ศีรษะมีขนาดเล็ก เพื่อแสดงว่าเป็นคนที่ไม่ค่อยใช้สมอง ทำให้ศีรษะลีบเล็กลง ผิดกับร่างกายที่มีขนาดใหญ่ เนื่องจากใช้กำลังในการทะเลาะวิวาท

2. รูปหน้า เป็นรูปหน้าเหลี่ยมแสดงถึงความเป็นคนคือร้อน

เวลามีปัญหากับใครจึงมักตกลงกันไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

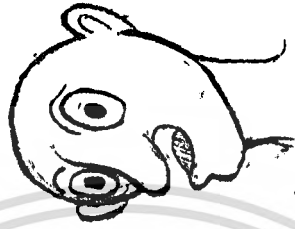
3. คิ้วชี้ขึ้น แสดงถึงความเป็นคนที่มีอิทธิमानะสูง
4. คาบุดาปน ทูก้าวร้าว
5. หูเล็ก เนื่องจากไม่ชอบรับฟังความคิดเห็นต่างๆ
6. ตามข้อต่อต่างๆ ทำให้เป็นเส้นตรงหักมุมแสดงถึงความ

แข็งกระด้างก้าวร้าว

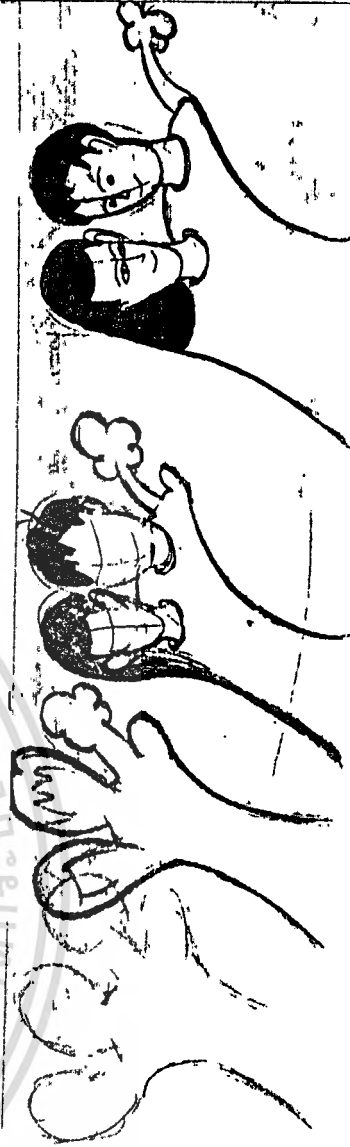


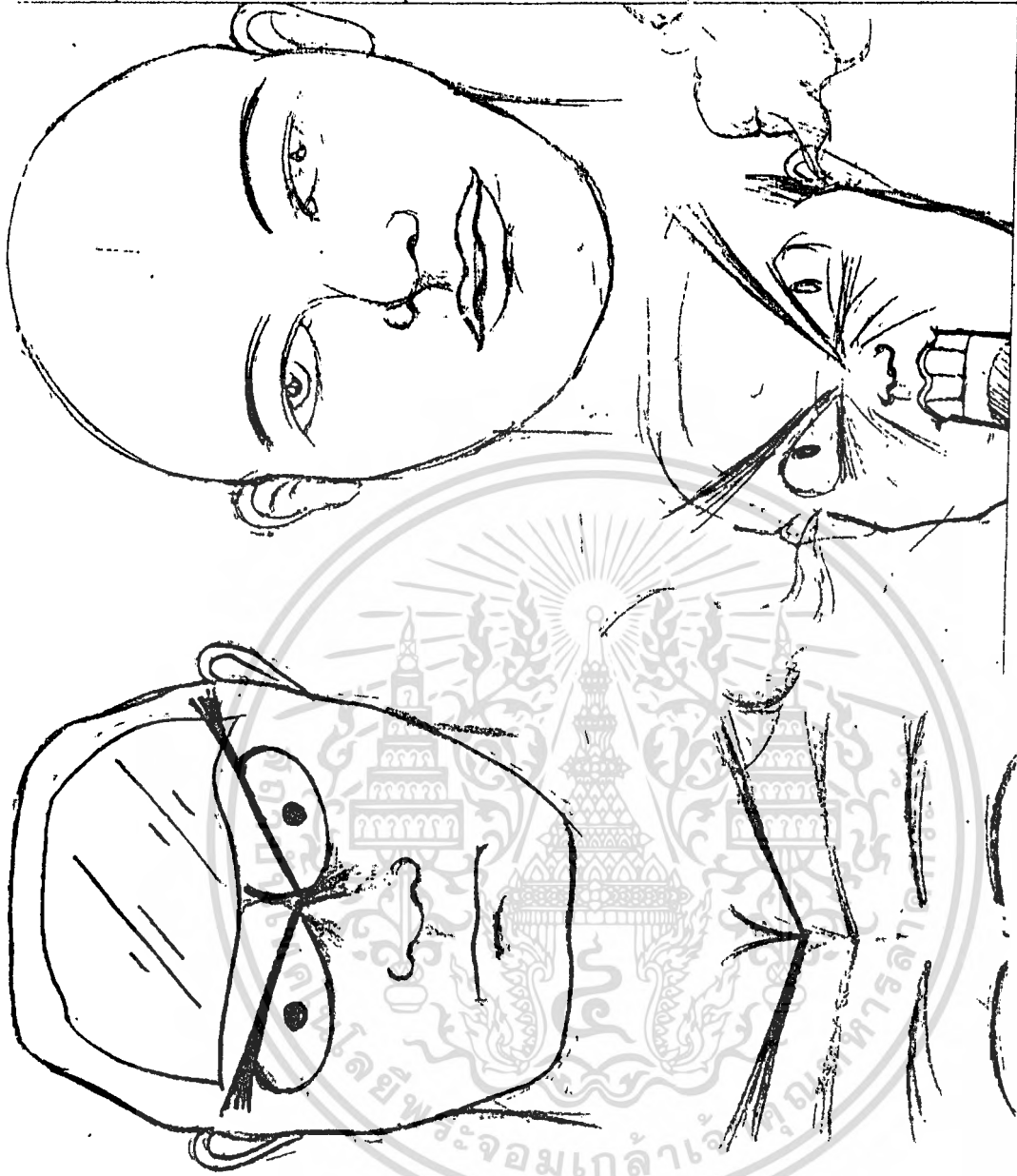


ภาพร่างตัวการ์ตูน "ตัวหลอกกลาง" จากเรื่องตุ๊กหลอก



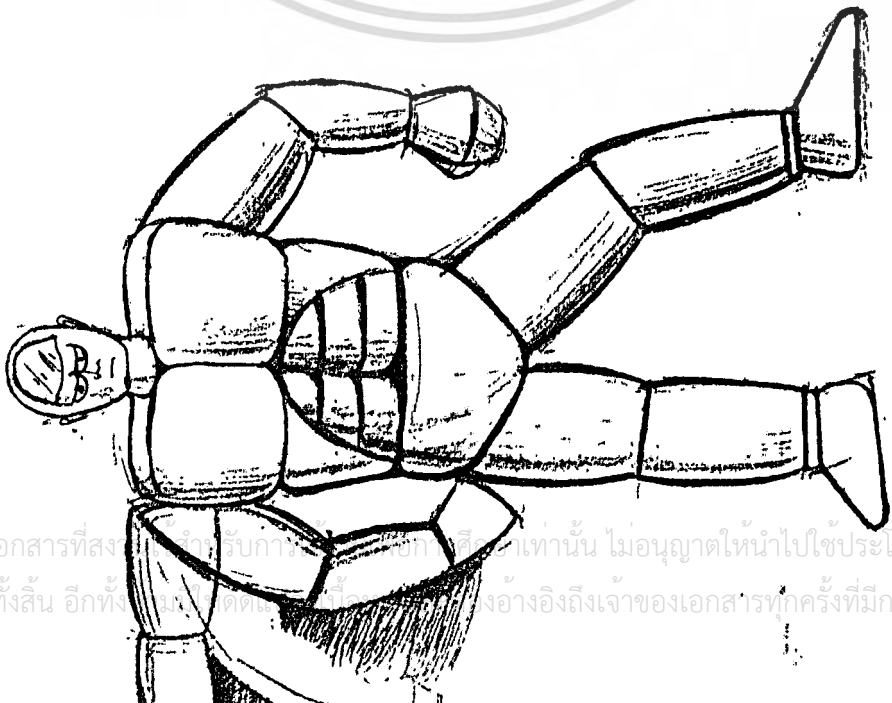
วัตถุประสงค์งานประกวดออกแบบ ออกแบบตัวการ์ตูนที่แสดงความเป็นปักษารายาน ความมนุษย์ ขอบหลอกกลางผู้อื่น



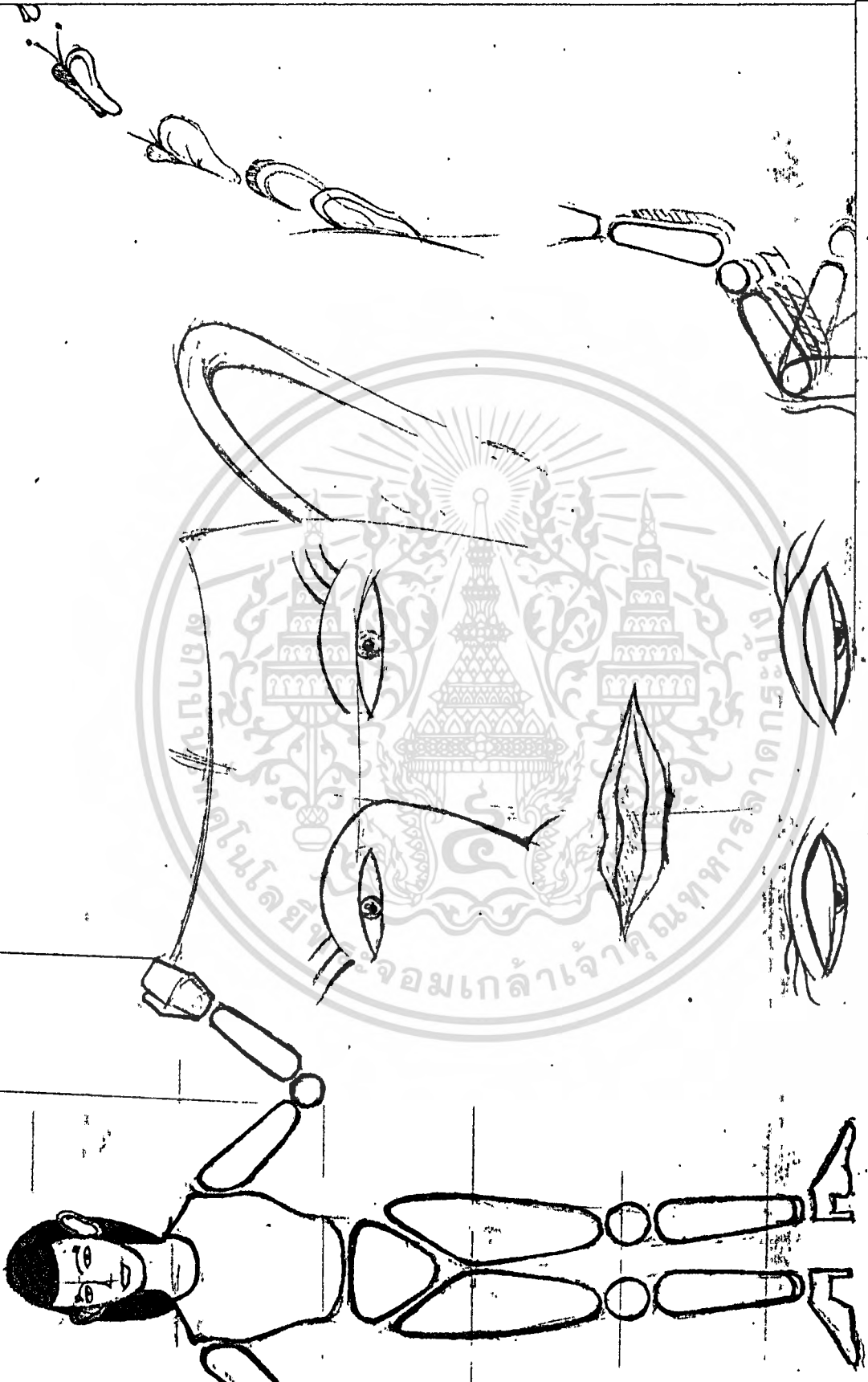


ภาพร่างตัวการ์ตูน "หุ่นหัน" จากเรื่องถูกหลอก

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ มนุษย์ที่หาสิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยไม่คิดให้วอนขอคนที่
เปรียบเหมือนหุ่นยนต์ ที่หาสิ่งใดโดยอาศัยคำสั่งของมนุษย์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังขอสงวนสิทธิ์ในสิ่งที่ปรากฏข้างต้น ไม่สามารถอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างตัวการ์ตูน "ตัวถูกเขาหลอก" จากเรื่องถูกหลอก

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ มุมมองที่ถูกหลอกหรือชักจูงได้ง่ายก็เหมือนหุ่นที่ถูกคน

อื่นเขิตำให้ทำสิ่งต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงเรื่องภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องคนทำ...ทำลายคน

ธีม ตำนานมนุษย์ทำลายธรรมชาติ ธรรมชาติก็จะกลับมาทำลายมนุษย์

กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 5-10 ปี

วัตถุประสงค์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กรักและหวงแหนธรรมชาติรอบตัว

โครงเรื่อง... เป็นเรื่องในฝันของเด็กคนหนึ่งที่มีฝันถึงครอบครัว

ต้นไม้ที่อาศัยอยู่ในป่าแห่งหนึ่ง โดยครอบครัวนี้ได้รับอาหารต่างๆ จากแม่น้ำสายหนึ่งที่ไหลผ่านมาจากในเมืองมนุษย์ เด็กคนนั้นฝันว่าคนและเพื่อนๆ ทั้งขยะต่างๆ ลงในแม่น้ำ ขยะเหล่านี้ค่อยๆ รวมตัวกันเป็นสารพิษ ในตอนเป็นวันหนึ่ง ขณะที่พี่ชายและน้องสาวต้นไม้กำลังเล่นกันอย่างสนุกสนาน พลางเห็นห้องขายนั่งอยู่อย่างเชื่องซึมจึงไปชวนมาเล่นว่า ส่วนพ่อแม่อีกกำลังหาบน้ำมาเพื่อเป็นอาหารเย็น เมื่อเตรียมเสร็จจึงเรียกลูกๆ ให้มาทอนอาหาร น้องสาวและน้องชายได้ฮันก็รีบไปทานอาหาร พี่ชายก็วิ่งเล่นตามตอกไม้และแมลงเข้าไปในป่า เมื่อเล่นจนเหนื่อยและรู้สึกหิวจึงเดินทางกลับมาเพื่อทานอาหาร เมื่อมาถึงพบพ่อแม่ น้องสาวและน้องชายของเขา กำลังนอนหลับอย่างทวนทวนวาย พ่อคลานเข้ามาหาเขาและบอกว่าในน้ำมีพิษ พี่ชายมองคนในครอบครัวค่อยๆ ตายไปที่ละคนด้วยความแค้น พี่ชายจึงเดินไปตามแม่น้ำว่าทำไมต้องทำร้ายครอบครัวเขา แม่น้ำบอกว่าเธอไม่ได้ทำ แต่เป็นพวกเด็กมักง่ายกลุ่มหนึ่งทำ แล้วแม่น้ำก็เปลี่ยนรูปเป็นหน้าเด็กที่ทั้งขยะลงในแม่น้ำ พี่ชายโกรธจนกลายเป็นปีศาจต้นไม้ ปิดแขนยาวออกไปจนถึงห้องนอนของเด็กคนนั้น เด็กชายคนนั้นตกใจ ร้องให้คนช่วย... เด็กคนนั้นตกใจตื่นขึ้นมา

การออกแบบแคแวกเตอร์ เรื่องคนทา... ทำลายคนครั้งที่ 1

การออกแบบตัวการ์ตูนในเรื่อง เขียนบทภาพยนตร์ให้ตัวการ์ตูน ในเรื่องเป็นครอบครัวที่มีทั้ง พ่อ แม่ ลูกชาย ลูกสาว เพราะสามารถออกแบบตัวการ์ตูนที่หลากหลายแสดงถึงลักษณะทางกายวิภาค และบุคลิกลักษณะที่มีความแตกต่างกันในด้านของเพศ วัย สถานภาพและบทบาท ส่วนลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวของพี่น้องทั้งสามก็จะให้มีลักษณะที่แตกต่างกันไป เพราะทั้งสามแม่จะเป็นน้องกันแต่ทั้งสามก็จะมีการใช้ชีวิตที่แตกต่างกันในสังคม เช่น น้องชายที่จะออกแบบแคแวกเตอร์ให้เป็นคนที่ เชื่องซึม เนื่องจากขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งมีผลมาจากร่างกายที่แตกต่างไปจากตัวอื่น ทำให้ไม่ค่อยสามารถร่วมกิจกรรมต่างๆ กับตัวอื่น ๆ ได้

ในส่วนของการออกแบบตัวการ์ตูน เมื่อได้รับสารพิษก็จะประยุกต์จากลักษณะของคนที่เป็นโรค เนื่องจากได้รับสารพิษกับลักษณะของคนไข้ที่ใกล้ตาย เช่น มีใบสีเขียวซีด ส่วนลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวก็จะแสดงให้เห็นถึงอาการทวนทวนแล้วนำส่งสาร โดยศึกษาจากกริยาท่าทางของมนุษย์ที่ได้รับสารพิษจากภาพยนตร์และภาพถ่าย

ส่วนอาการคลุ้มคลั่งของพี่ชายก็จะศึกษาจากภาพยนตร์ที่แสดงถึงการสูญเสียบุคคลที่มีความสำคัญในชีวิตไป และศึกษาจากภาพยนตร์ที่แสดงถึงอาการอยากยาของคนที่เป็นติดยาเสพติด

ในเรื่องของสัดส่วนของคนไข้ใช้ชีวิตเปรียบเทียบกับความกว้างของลำต้นกับความยาวของลำต้น มีลักษณะการให้เหมือนสัดส่วนทางกายวิภาคของมนุษย์ คือ ถ้าเป็นเด็กอัตราส่วนก็จะต่ำ คือ จะมีศีรษะใหญ่ ส่วนเมื่อโตขึ้นแล้วอัตราส่วนก็จะค่อยๆ เพิ่มสูงขึ้น

ในเรื่องของรูปร่างที่จะตัดแปลงจากมนุษย์ทั้ง เพศชายและเพศหญิงมาใช้ คือ จะดึงลักษณะโค้งและเว้าของรูปร่างผู้หญิงมาใช้กับคนไข้ที่เป็นเพศหญิง รูปร่างตรงดูแข็งแรงแรงมาใช้กับคนไข้ที่เป็นเพศชาย

ส่วนลักษณะของหุ่นไม้ที่ตัดแปลงให้ดูคล้ายหม เพื่อใช้บรรยายขนานในด้าน การแสดงบุคลิก เช่น แม่มีทรงผมดูเรียบร้อย แสดงถึงความสุภาพ เรียบร้อย ขนาดของหุ่นไม้ขึ้นอยู่กับอายุ ถ้าอายุมากหุ่นก็จะใหญ่ขึ้นตามอายุด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครในเรื่องประกอบด้วย

1. พ่อ
2. แม่
3. พี่ชาย
4. น้องชาย
5. น้องสาว
6. เพื่อน เช่น ดอกไม้ แมลง หรือต้นไม้พันธุ์อื่นๆ
7. แม่น้ำ
8. เด็ก



การออกแบบแนวคเคอร์เรื่อง คนทา...ทาหลายคน ครั้งที่ 2

แบ่งการออกแบบเป็น 4 กลุ่ม

1. กลุ่มพีชและสัตว์
2. กลุ่มพีชและสัตว์ เมื่อถูกชุดชีวิตไปแล้ว
3. ปิศาจมลพิษ
4. ปิศาจต้นไม้

วัตถุประสงค์

1. กลุ่มพีชและสัตว์ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่ารักเหมือนของเด็กเล่น เพื่อปลูกฝังให้เด็กรักในธรรมชาติเหมือนที่เด็กรักของเด็กเล่น

2. กลุ่มพีชและสัตว์ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่าสงสาร เพื่อให้เด็กรู้สึกเสียใจและไม่กระทำการต่างๆ ที่มีผลเสียต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีผลทำให้ธรรมชาติที่นารักต้องทุกข์ทรมาน

3. ปิศาจมลพิษ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่ารังเกียจ เพื่อบอกกับเด็กว่าเมื่อเด็กทำลายสิ่งแวดล้อมก็จะทำให้เกิดมลพิษในด้านต่างๆ ขึ้นมา ซึ่งเปรียบเหมือนปิศาจที่ดูน่ารังเกียจ น่าขยะแขยง

4. ปิศาจต้นไม้ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่ากลัว เพื่อตักเตือนเด็กว่าเมื่อเด็กทำลายสิ่งแวดล้อมแล้ว จะเกิดปัญหาต่างๆ ที่ร้ายแรงจากสิ่งแวดล้อมที่ถูกทำลาย

กลุ่มพีชและสัตว์ที่ออกแบบนั้น ก็จะออกแบบแทนกลุ่มคนในสังคมต่างๆ เช่น กลุ่มครอบครัว กลุ่มเพื่อน เพื่อที่จะสามารถให้ตัวการ์ตูนแสดงความสัมพันธ์กันให้หลากหลายรูปแบบ กลุ่มพีชและสัตว์ที่ออกแบบประกอบด้วย

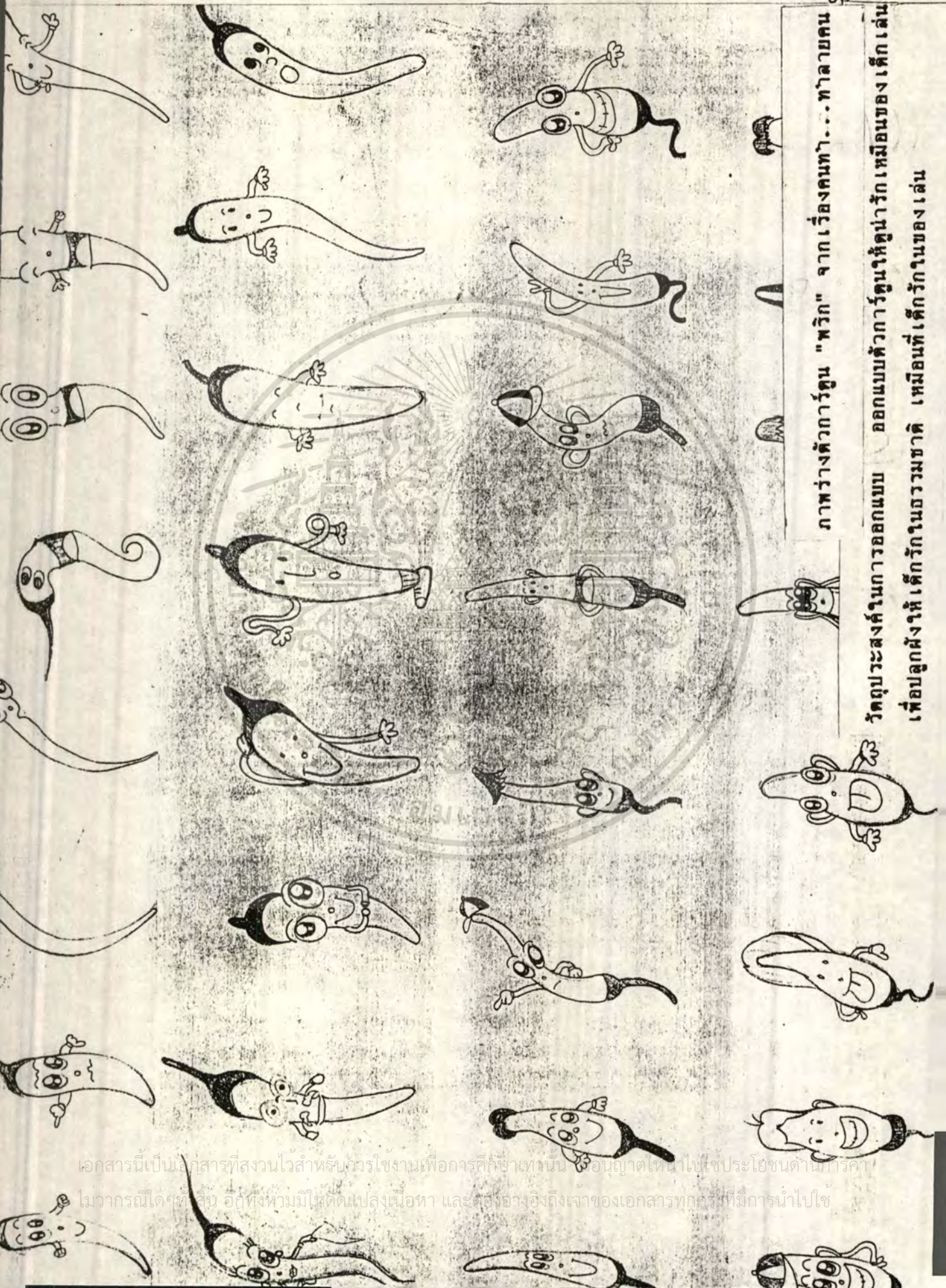
- 1.1 กลุ่มต้นไม้
- 1.2 กลุ่มผัก
- 1.3 กลุ่มปลา
- 1.4 กลุ่มดอกไม้
- 1.5 กลุ่มนก



ภาพร่างตัวการ์ตูน "ปีศาจต้นไม้" จากเรื่องคนหา...ทำลายคน

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่ากลัว เพื่อตักเตือนเด็กว่า
เมื่อเด็กทำลายสิ่งแวดล้อมแล้ว จะเกิดปัญหาต่างๆ ที่ร้ายแรงจากสิ่งแวดล้อมที่
ถูกทำลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

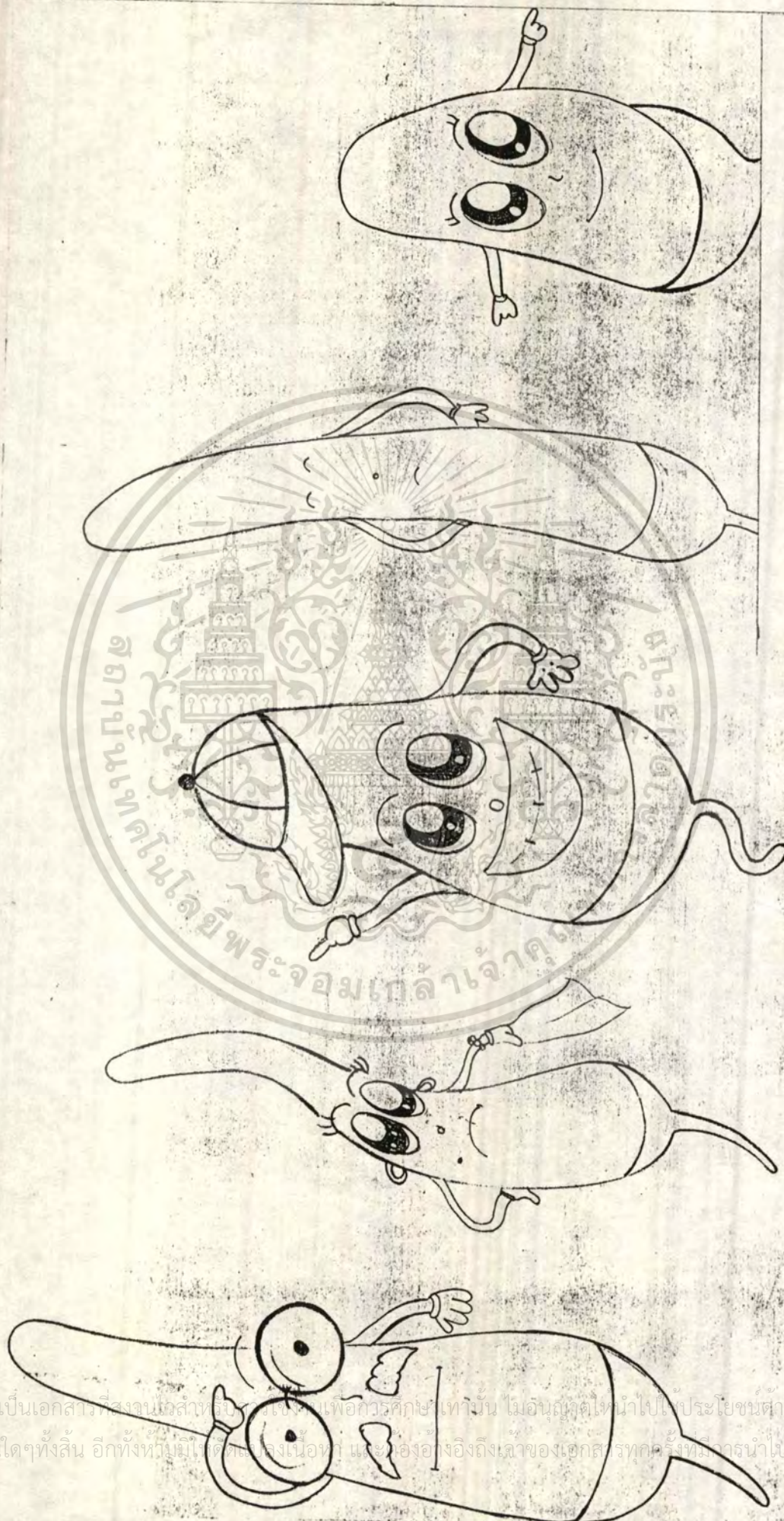


ภาพร่างตัวการ์ตูน "พริก" จากเรื่องคนทำ... ทำลายคน

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่ารัก เหมือนของเด็กเล่น เพื่อลูกฝั่งให้ เด็กรักในธรรมชาติ เหมือนที่เด็กรักในการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ขออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา

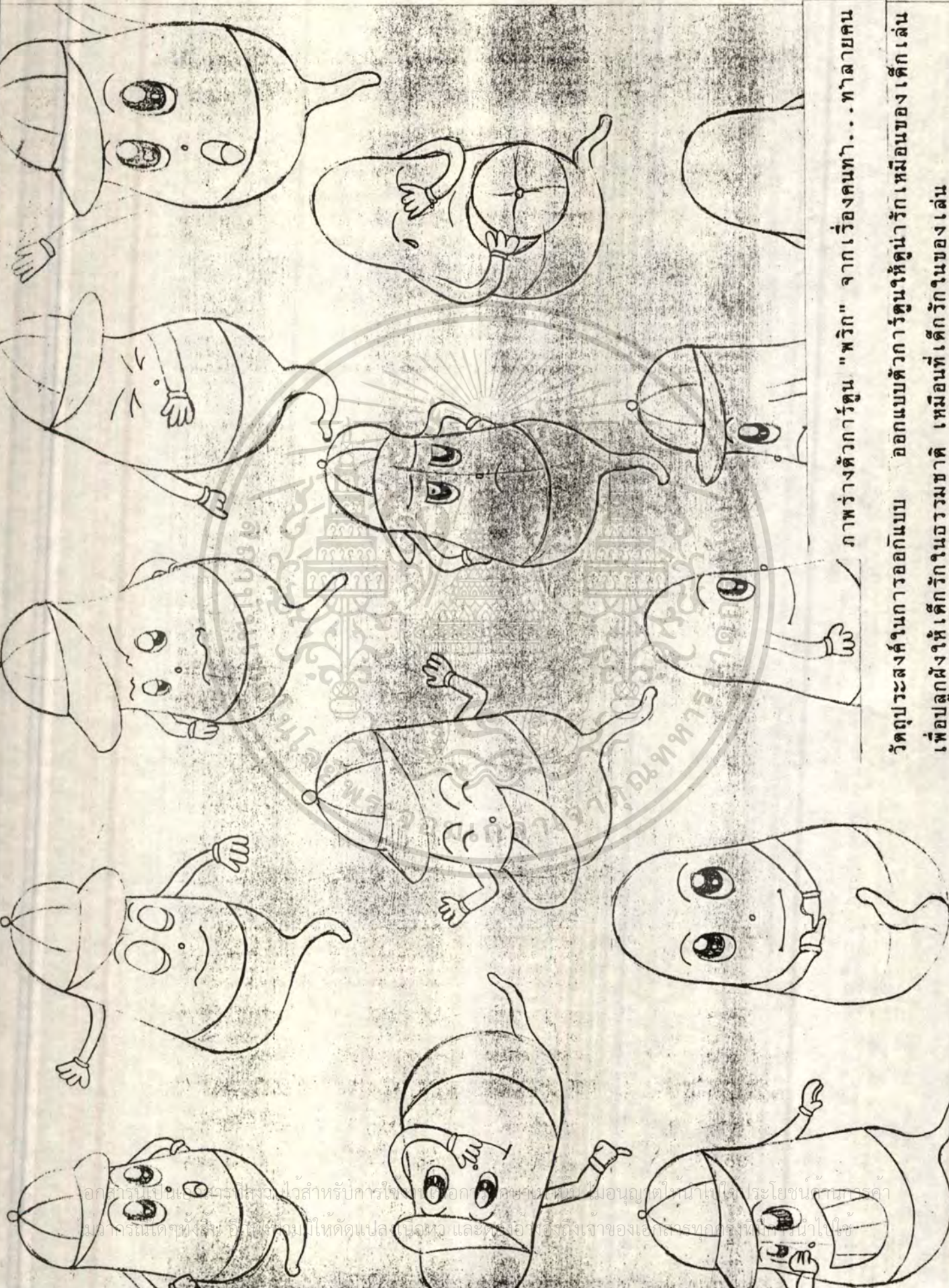
ไม่ว่ากรณีใดๆ ก็ตาม ห้ามนำไปดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างตัวการ์ตูน "พริก" จากเรื่องคนทำ...ทำลายคน

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่ารักเหมือนของเด็กเล่น เพื่อปลูกฝังให้เด็กรักในธรรมชาติ เหมือนที่เด็กรักในของเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิได้ดัดแปลงเนื้อหา และวางอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งหากนำไปใช้



ภาพร่างตัวการ์ตูน "พริก" จากเรื่องคนทำ... ทำลายคน

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่ารักเหมือนของเด็กเล่น เพื่อลูกฝั่งให้เด็กวัยอนุบาลเข้าใจ เหมือนที่เด็กวัยอนุบาลเล่น

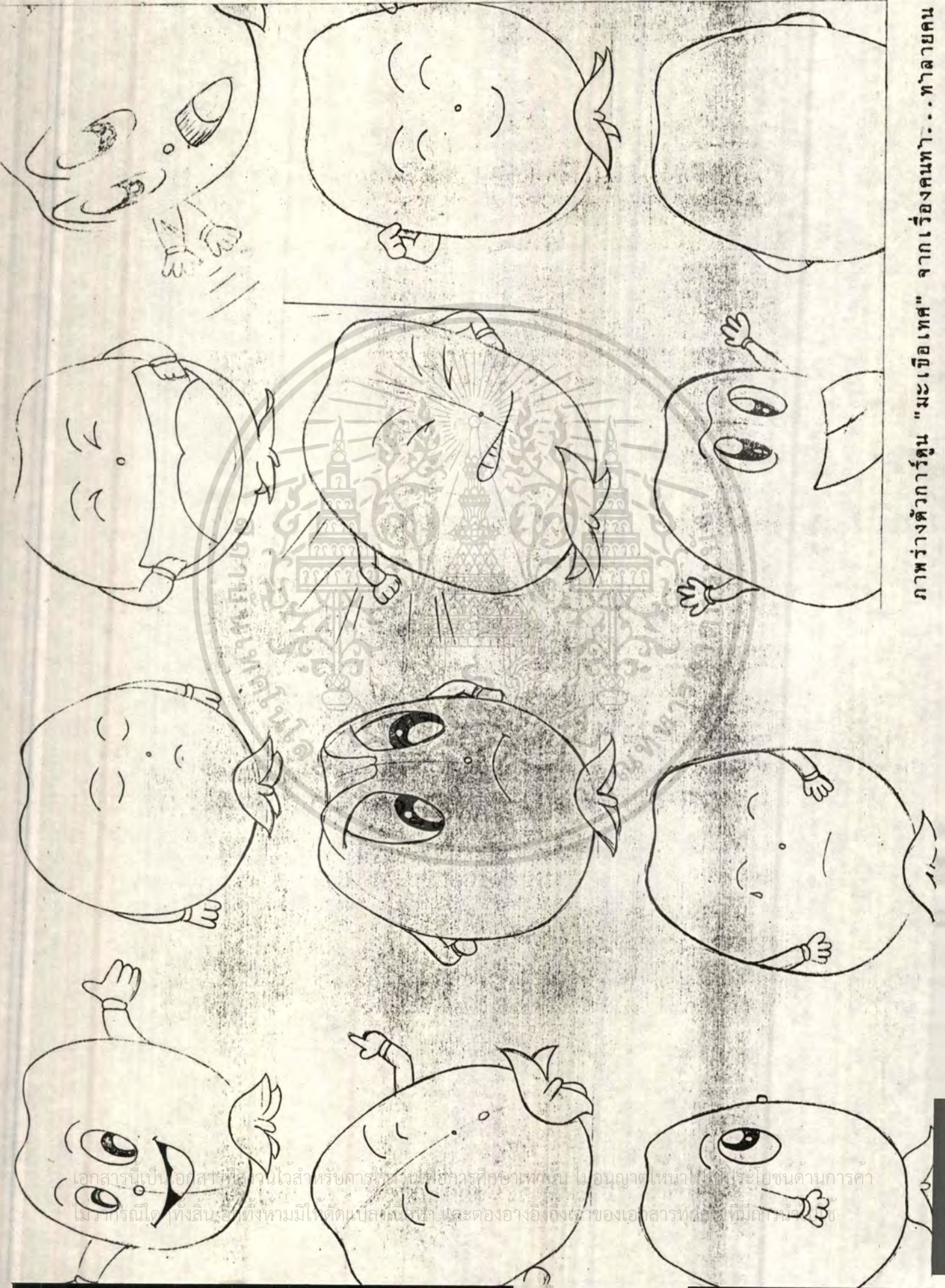
ออกแบบเป็นการ์ตูนน่ารักๆ สำหรับใช้สอนเด็กเล็ก... ออกแบบให้ดูน่ารักเหมือนของเด็กเล่น... วัตถุประสงค์ในการออกแบบ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่ารักเหมือนของเด็กเล่น เพื่อลูกฝั่งให้เด็กวัยอนุบาลเข้าใจ เหมือนที่เด็กวัยอนุบาลเล่น



ภาพร่างตัวการ์ตูน "มะเขือเทศ" จากเรื่องคนทำ... ทำลายคน

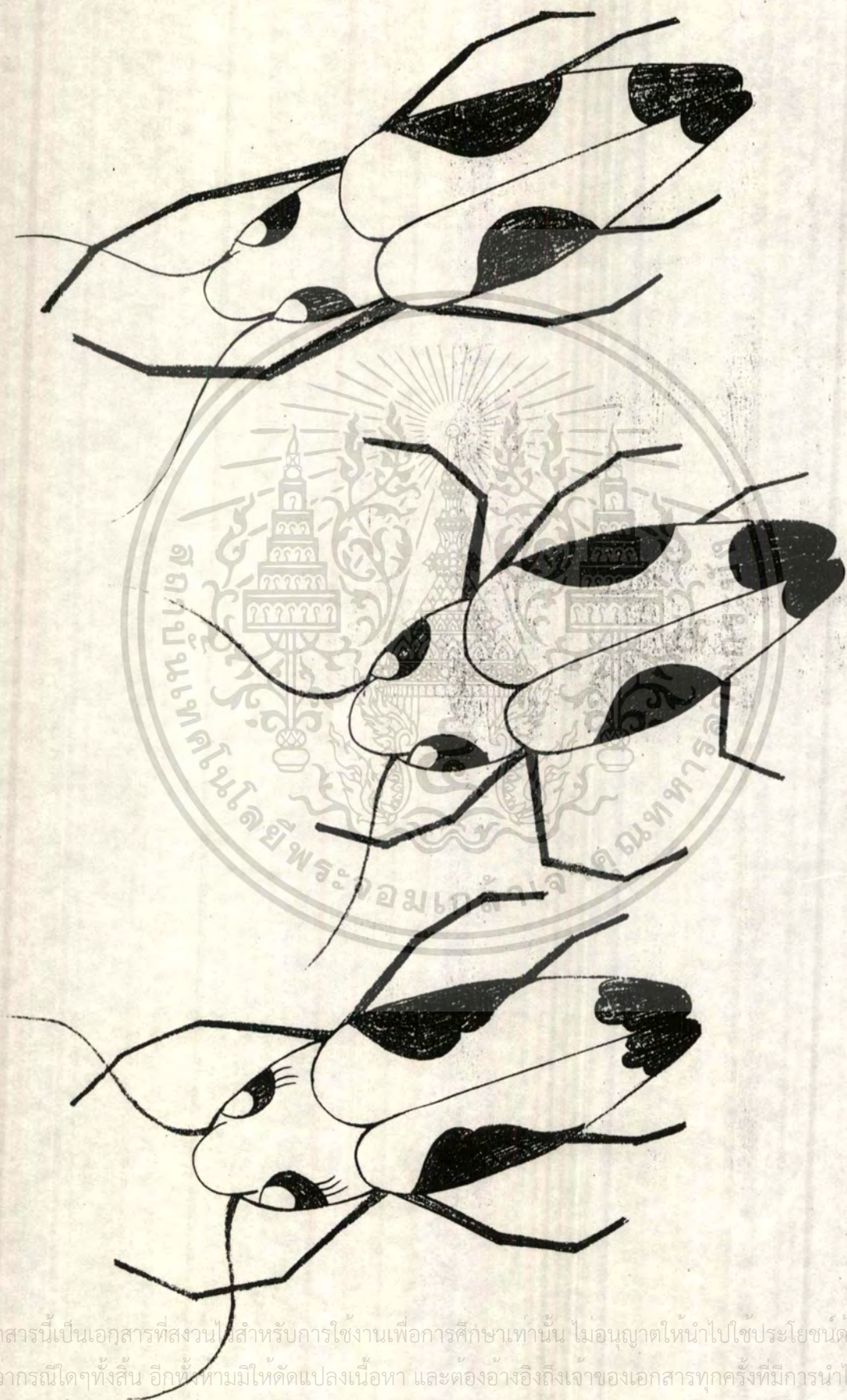
วัตถุประสงค์ในการออกแบบ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูน่ารัก เหมือนของเด็กเล่น เพื่อปลูกฝังให้เด็กรักในธรรมชาติ เหมือนที่เด็กรักในของเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

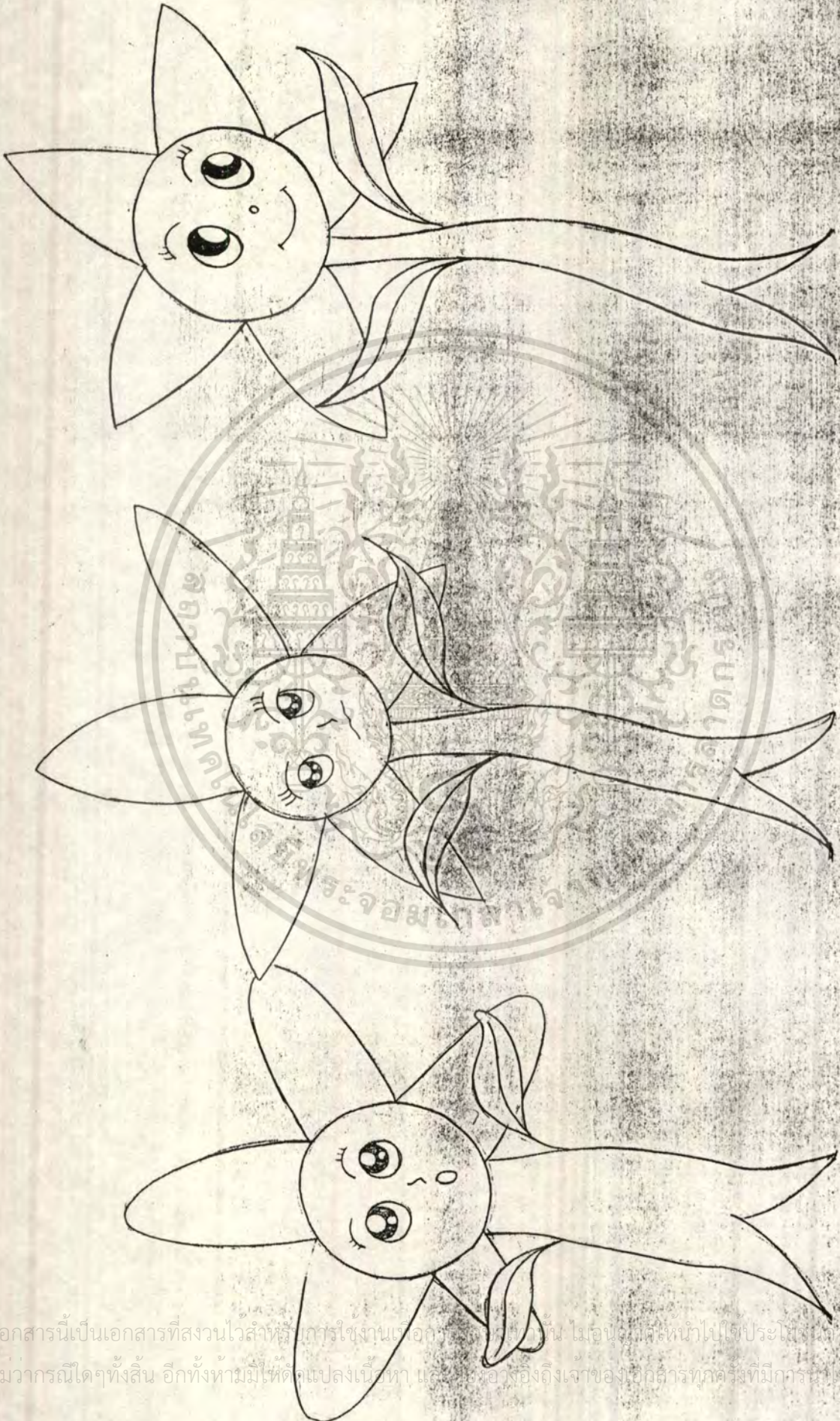


ภาพร่างตัวการ์ตูน "มะเขือเทศ" จากเรื่องคนทำ... ทำลายคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น หากมีข้อสงสัยโปรดติดต่อฝ่ายวิชาการ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีคำกรณีย์

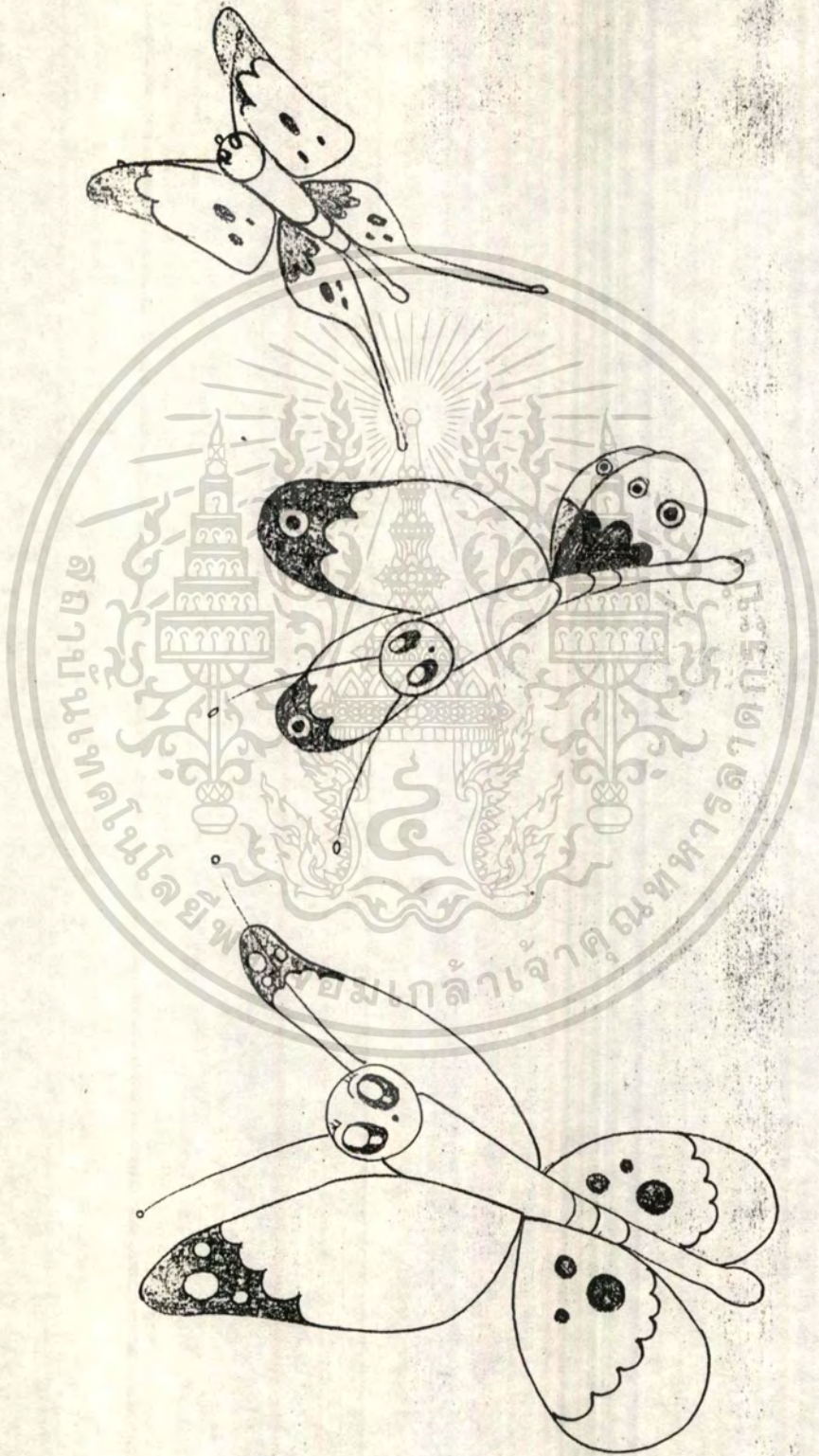


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



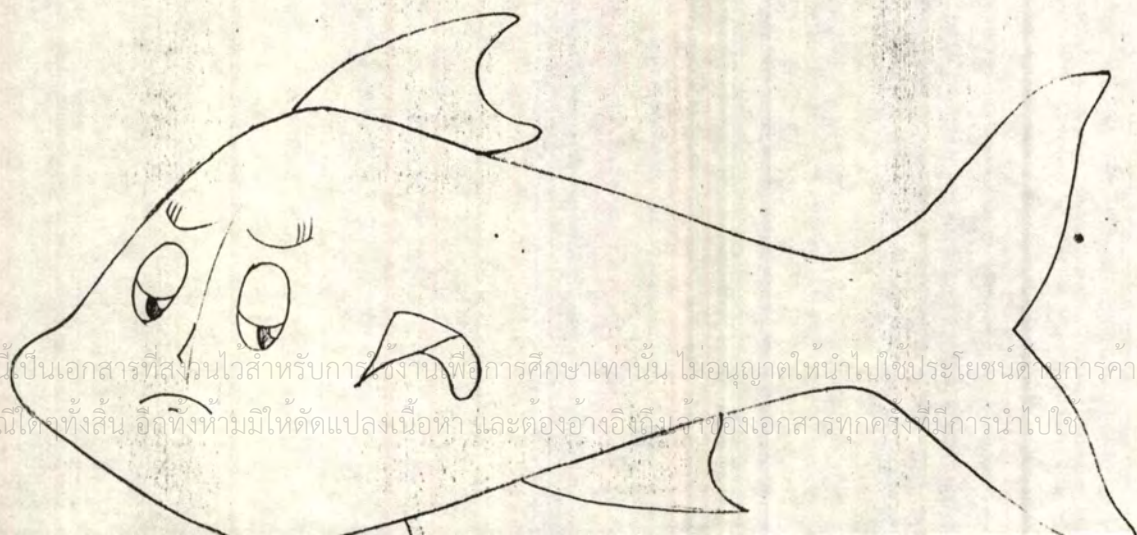
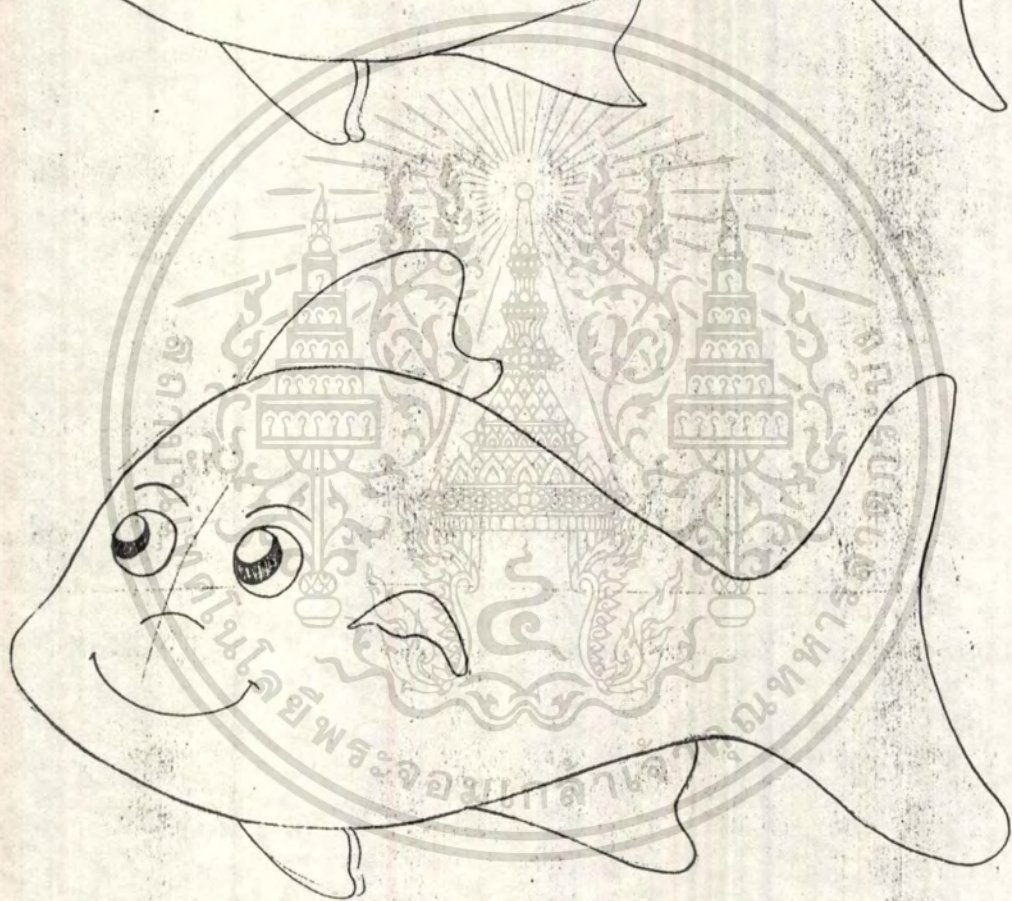
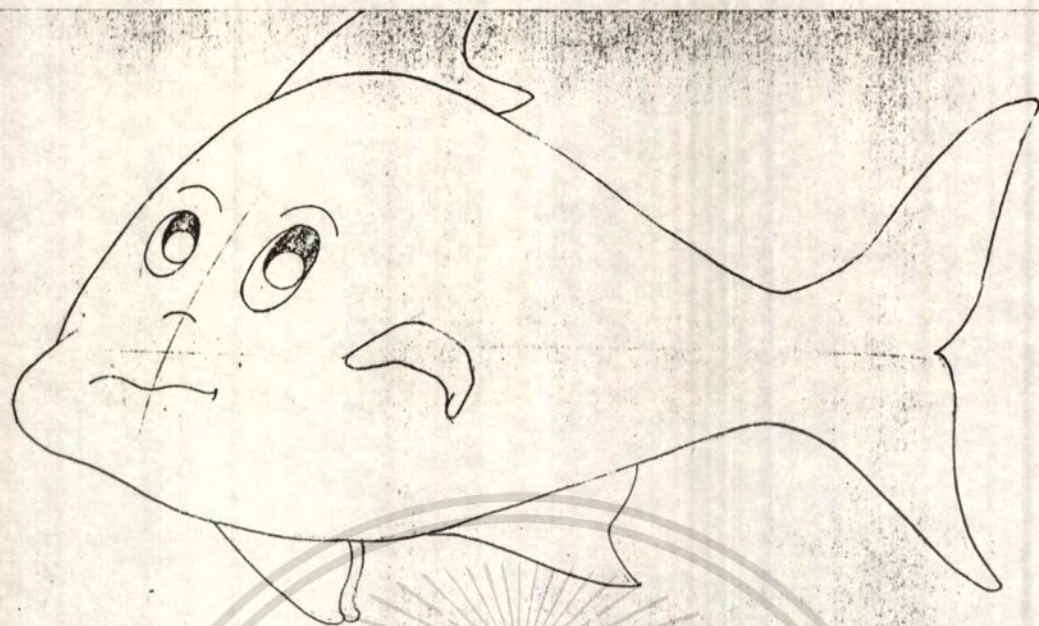
ภาพร่างตัวการ์ตูน "ดอกไม้" จากเรื่องคนทำ... ทำลายคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเชิงวิชาการเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และเผยแพร่หรืออ้างถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

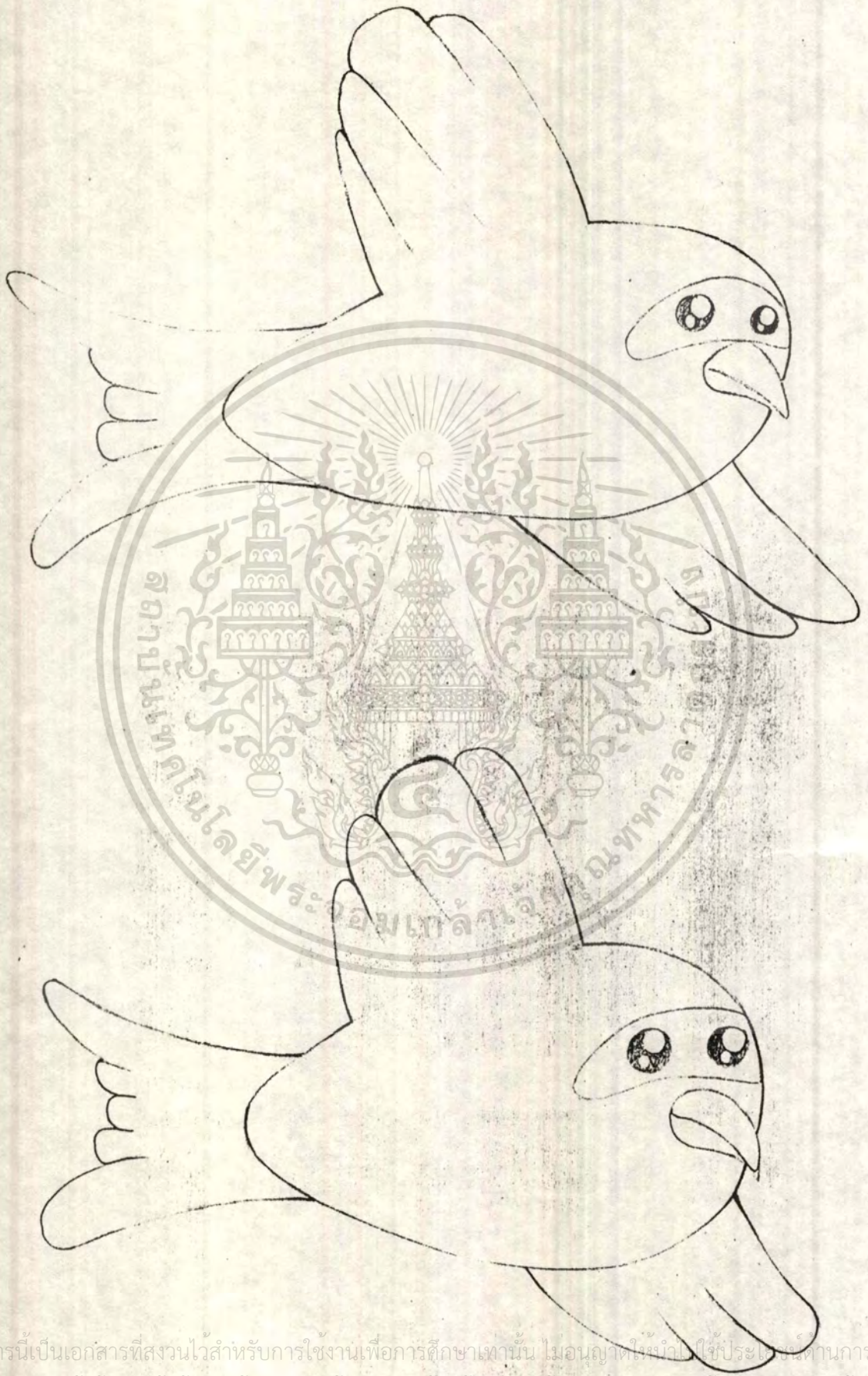


ภาพร่างตัวการ์ตูน "ผีเสื้อ" จากเรื่องคนทำ...ทำลายคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

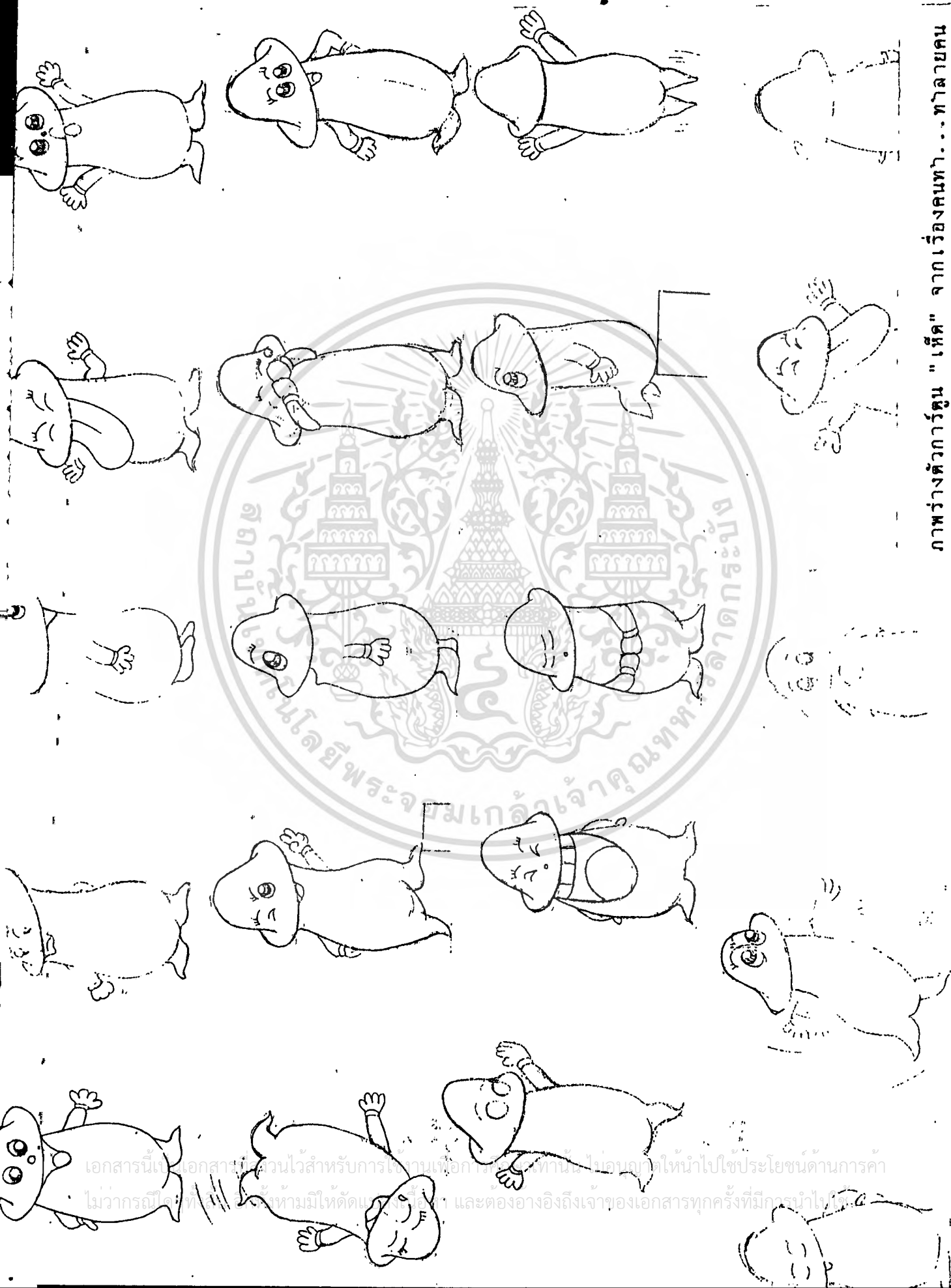


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

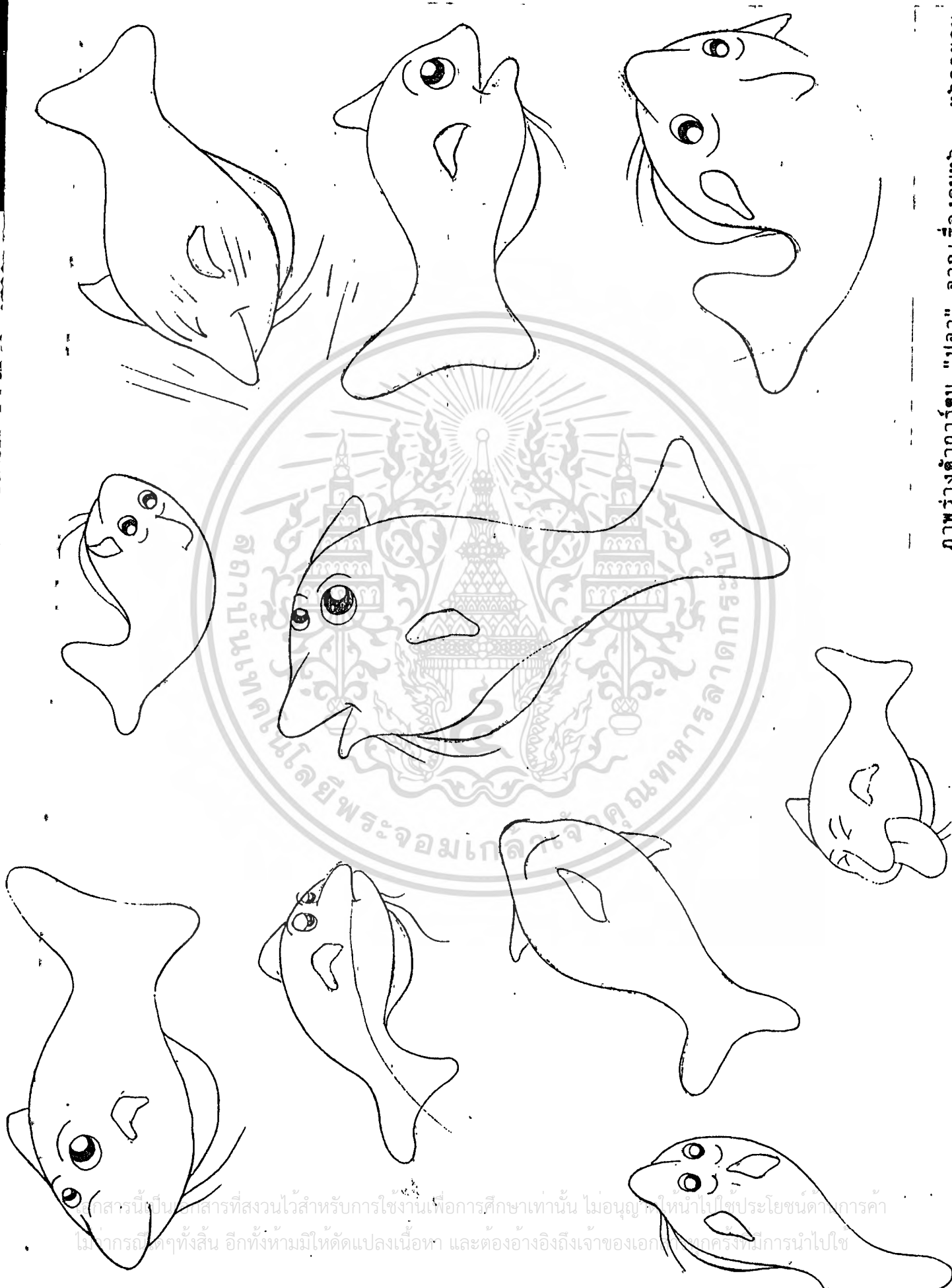


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีผลนำไปใช้

ภาพร่างตัวการ์ตูน "นก" จากเรื่องคนทา...ทาฉายคน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่วนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่วารสิทธิ์โดยที่ผู้จัดทำห้ามมิให้ตัดแบ่งสิ่งใด ๆ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่สามารถตีพิมพ์ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงเรื่องภาพยนตร์อะนิเมชั่นเรื่องปิศาจ

อิม อววมะย่อมชนะอววม

โครงเรื่อง วาชาผู้ทรงคุณธรรมของเมืองรัฐนครถูกเวทย์มนตร์ของพ่อมดของกลุ่มปิศาจร้าย ทำให้เกิดอาการคลุ้มคลั่ง บ้านเมืองเกิดความวุ่นวาย เนื่องจากเหล่าขุนนางเกิดการแย่งยึดอำนาจกัน อัศวินสองคนจึงได้ออกตามหาพ่อมดของกลุ่มปิศาจ เพื่อที่จะหยุดการทำพิธีกรรม ซึ่งภายในเที่ยงคืนวันนี้ถ้าอัศวินทั้งสองไม่สามารถหยุดการทำพิธีกรรมของพ่อมดได้ก็จะทำให้ราชาตาย ในที่สุดอัศวินทั้งสองก็พบที่อยู่ของกลุ่มปิศาจ อัศวินทั้งสองมองไปที่หอนาฬิกาเป็นเวลาเหลืออีก 1 ชั่วโมง อัศวินทั้งสอง คือ อัลฟาและแกรมม่า จึงวิ่งแยกกันไปคนละทาง อัลฟ้าวิ่งเข้ามาเจอปิศาจสเปโต ปิศาจสเปโตพยายามใช้กำลังที่มีมากเข้าทำร้ายอัลฟา แต่อัลฟาก็สามารถหลบหลีกหมัด และการเตะของปิศาจสเปโตได้ การต่อยและเตะของปิศาจสเปโตทำให้สภาพโดยชอบถูกทำลายเสียหาย ขณะที่ปิศาจสเปโตจะเข้ามาต่อยอีก อัลฟาก็กระโดดข้ามตัวปิศาจสเปโตแล้วใช้hookแทงจากหัวของปิศาจสเปโตลงมา ร่างของสเปโตกลายเป็นไอ วิญญาณลงสู่พื้นดิน ส่วนแกรมม่าวิ่งไปเจอปิศาจลูกก็ ทั้งสองต่อสู้กันอย่างรวดเร็ว เนื่องจากทั้งสองมีร่างกายที่คล่องแคล่ว ร่องไว ส่วนอัลฟาก็วิ่งไปจนเจอห้องที่พ่อมดทำพิธีกรรม มีหัวหน้าปิศาจยืนเฝ้าอยู่ ทั้งสองต่อสู้กัน อัลฟาพยายามแทงhookเข้าใส่หัวหน้าปิศาจ แต่ไม่สามารถแทงถูกได้ เพราะร่างของหัวหน้าปิศาจมีคุณสมบัติพิเศษที่สามารถยืดหยุ่นได้ เขาของหัวหน้าปิศาจดึงร่างของอัลฟาเข้ามาแล้วใช้มือที่มีลักษณะเป็นเขี้ยวทำร้ายอัลฟาจนสะบักสะบอม อัลฟาเงยหน้ามองเวลาที่เหลือน้อยด้วยความรู้สึกที่กดดัน อัลฟาใช้hookตัดเขาของหัวหน้าปิศาจขาดhookเกือบไปโคนกลางหน้าผาก หัวหน้าปิศาจมีสีหน้าตกใจรีบผงะออกมา ใช้มือที่มีลักษณะเป็นเขี้ยวตัดhookจนขาดเป็นสองท่อน อัลฟาสังเกตเห็นอาการที่ผิดปกติของหัวหน้าปิศาจที่ห้วงจุดกึ่งกลางของหน้าผากมาก เพราะปกติหัวหน้าปิศาจจะไม่ค่อยหลบhookของอัลฟา แต่จะใช้การยืดหยุ่นของร่างกาย อัลฟามองไปที่ปลายhookที่ตกอยู่ที่พื้น หัวหน้าปิศาจตรงเข้ามาจะทำร้ายอัลฟาหลอกให้หัวหน้าปิศาจทำร้ายคน จนในที่สุดอัลฟาก็กระเด็นไปชนกำแพง ที่มีปลายhookตกอยู่ข้างๆ หัวหน้าปิศาจค่อยๆ เข้าเดินเข้ามาหา อัลฟายับตัวถอยหลังเพื่อจะไปหยิบปลายhookพอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้ามาใกล้หัวหน้าปิศาจก็พุ่งเข้าหาอัลฟา เพื่อที่จะฆ่าให้ตาย อัลฟาหันไปหยิบ
 ปลายหอก และขว้างสวนไปถูกกลางหน้าผากของหัวหน้าปิศาจ หัวหน้าปิศาจตาย
 ร่างกลายเป็นไอวิญญาตสลายลงสู่ดิน ส่วนแกรมม่าก็สามารถฆ่าปิศาจลูกก็ได้ แล้ว
 วิ่งมายังห้องที่พอมตทำพิธีกรรม อัลฟาวิ่งเข้าไปในห้องที่ทำพิธีกรรม มองเห็นลูก
 แก้วที่พอมตทำพิธีกรรมอยู่จึงวิ่งเข้าไปและใช้หมัดศอยจนลูกแก้วแตก พอมพิธีกรรม
 ถูกทำลายทำให้ร่างของพอมตถูกทำลาย กลายเป็นไอวิญญาตสลายลงสู่ดิน หลังจากนั้นราชาก็ตื่น
 และกลับมามากครองบ้านเมือง ทำให้บ้านเมืองกลับมาสู่ความ
 สงบสุขอีกครั้งหนึ่ง



การออกแบบแคแวกเตอร์เรื่องปีศาจ

ตัวการ์ตูนเรื่องประกอบด้วย

กลุ่มปีศาจประกอบด้วย

1. หัวหน้าปีศาจ
2. สเปโต
3. ลุคกี้
4. พ่อมด

กลุ่มอัศวิน

1. อัลฟา
2. แกรมม่า

ลักษณะนิสัยและการออกแบบแคแวกเตอร์เรื่องปีศาจ

1. หัวหน้าปีศาจ มีนิสัยโหดร้าย อารมณ์ เจ้าเล่ห์ รูปร่างสูงใหญ่ ได้สัดส่วน การออกแบบทำให้ดูโหดร้ายโดยเน้นเขี้ยวเล็บที่มือ และทำให้ดูแหลมคม ผิวหนังใช้การลงพื้นผิวให้ดูหยาบๆ เหมือนผิวหนังของสัตว์ประหลาด ดูน่าเกลียด น่ากลัว การลงพื้นผิวผิวหนังลงดูเป็นกลุ่มๆ เพื่อให้เป็นประโยชน์ในการเคลื่อนไหวที่สามารถเปลี่ยนรูปร่างได้ ศึกษาแคแวกเตอร์จากสัตว์ที่ดุร้าย เช่น สิงโต เป็นต้น

2. สเปโต มีนิสัยโหดร้าย ขาดความนุ่มรอบคอบ หุนหัน ตัวสูงใหญ่มาก ใช้กำลังเป็นหลักในการต่อสู้ แข็งแรง มีพลังมากแต่ขาดความคล่องแคล่ว ร่องไว ถ้าคู่ต่อสู้อยู่ไกลก็ทำอะไรไม่ได้ หรือถ้าถูกคู่ต่อสู้ประชิดตัวก็ต่อสู้ได้ลำบาก เพราะตัวใหญ่ขยับตัวได้ยาก มือและขาไม่ยาวนัก ทำให้ขาดความคล่องแคล่ว ผิวหนังใช้พื้นผิวเป็นเปลวไฟ เปรียบเหมือนความโกรธ ทำให้ร้อน รุ่ม ขาดความรอบคอบ ศึกษาแคแวกเตอร์จากสัตว์ที่มีกำลังมาก แต่เคลื่อนไหวได้ช้า เช่น ช้าง แรด เป็นต้น

3. ลุคกี้ มีนิสัยซุกซน กวนๆ ท่าทางลอกแลก ตัวเล็ก คล่องแคล่ว แต่ไม่แข็งแรงมากนัก ไม่เก่งในการต่อสู้แบบปะทะซึ่งหน้าตา หนักในการลอบโจมตี ผิวหนังสามารถเปลี่ยนสีได้ตามสิ่งแวดล้อมเพื่อเป็นการป้องกันตนเอง ศึกษาแคแวกเตอร์จากสัตว์ที่ซุกซน เช่น ลิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ท่อมค มีนิสัย อ่ามทิด เยือกเย็น ตูลิกลับ น่ากลัว ำใช้ลักษณะของคนแก่แทนว่าเป็นผู้มีศาดาศาคม กล้ามเนื้อเหยี่ยวๆ กับติดกระดูก ขน ขาเล็ก เนื่องจากไม่ใช้พวกนักสู้ มีการใส่เครื่องประดับตกแต่งเหมือนพวกนักบวช นิ้วมือบาง ทำให้ดูน่ากลัว มีท่าทางเฉพาะ คือ ทำยีนค้อมๆ หน้าผงกขึ้นลงช้าๆ ดูเจ้าเล่ห์ มักกระหย้มยิ้มเยาะเมื่อคิดถึงสิ่งเลวๆ หรือเมื่อทำอะไรได้สิ่งใจ นิ้วมือมักกระดูกเมื่อมีความกระเหี้ยนกระหือในการประกอบพิธีกรรม

5. อัลดฟ้า มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าหาญ รูปร่าง สูงใหญ่ แข็งแรง บึกบึน คล่องแคล่ว อารูตประจำตัว คือ หอก ำใช้สีน้ำเงินเพราะดูแล้วน่าเชื่อถือ มีความมั่นคง แข็งแรง การำใช้เดินมีการเน้นน้ำหนักให้ดูแข็งแรง เครื่องแบบออกแบบมาจากชุดเกาะของอัศวิน แต่ลดทอนความเทอะทะออก ทำให้ดูมีความคล่องแคล่วมากขึ้น

6. แกวมม่า มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าหาญ รูปร่างไม่ใหญ่มากนัก หุ่นเพรียว คล่องแคล่ว ว่องไว เครื่องแบบออกแบบมาจากลักษณะของปีกนก ทำให้ดูคล่องแคล่ว ปราดเปรียว ำใช้สีฟ้าเพราะดูสดใสปราดเปรียว



๗๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในคณะศึกษาศาสตร์เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
 หากมีข้อสงสัย กรุณาติดต่อให้ตัดแปลงเนื้อหา และส่งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารหรือแจ้งการนำไปใช้

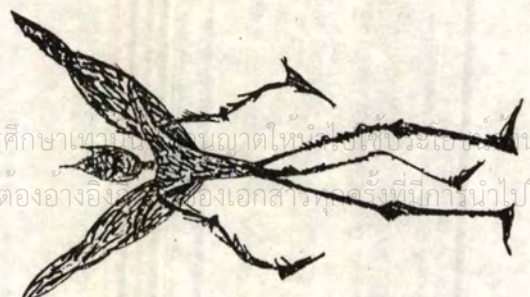
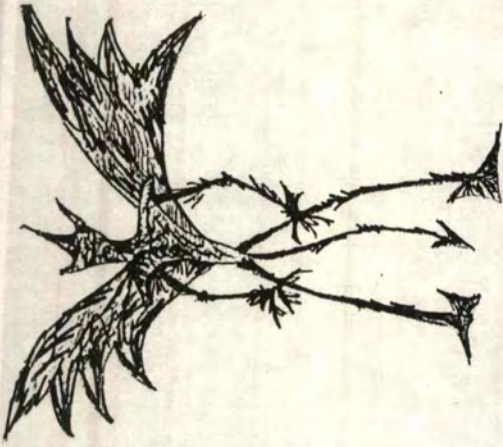


ภาพร่างตัวการ์ตูน "หัวหน้าปีศาจ" จากเรื่องปีศาจ

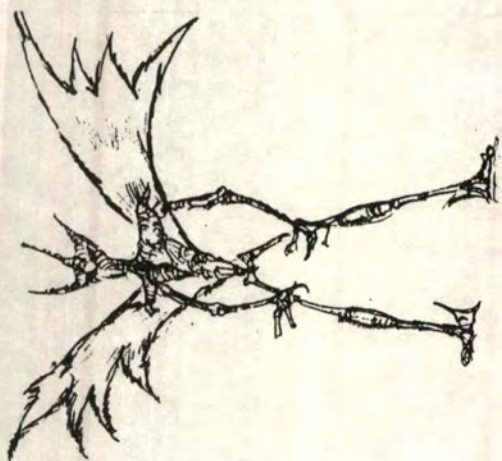
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

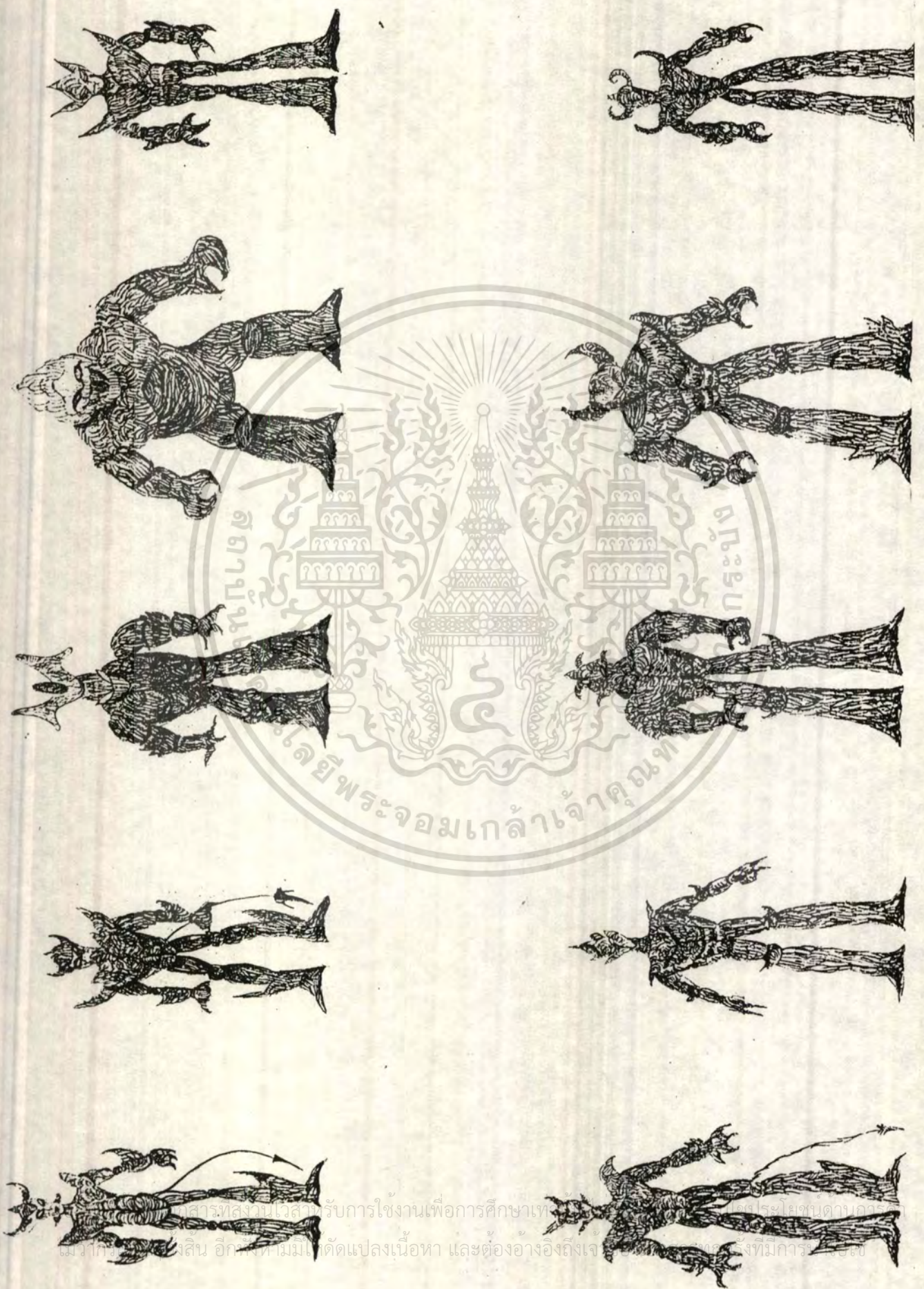


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



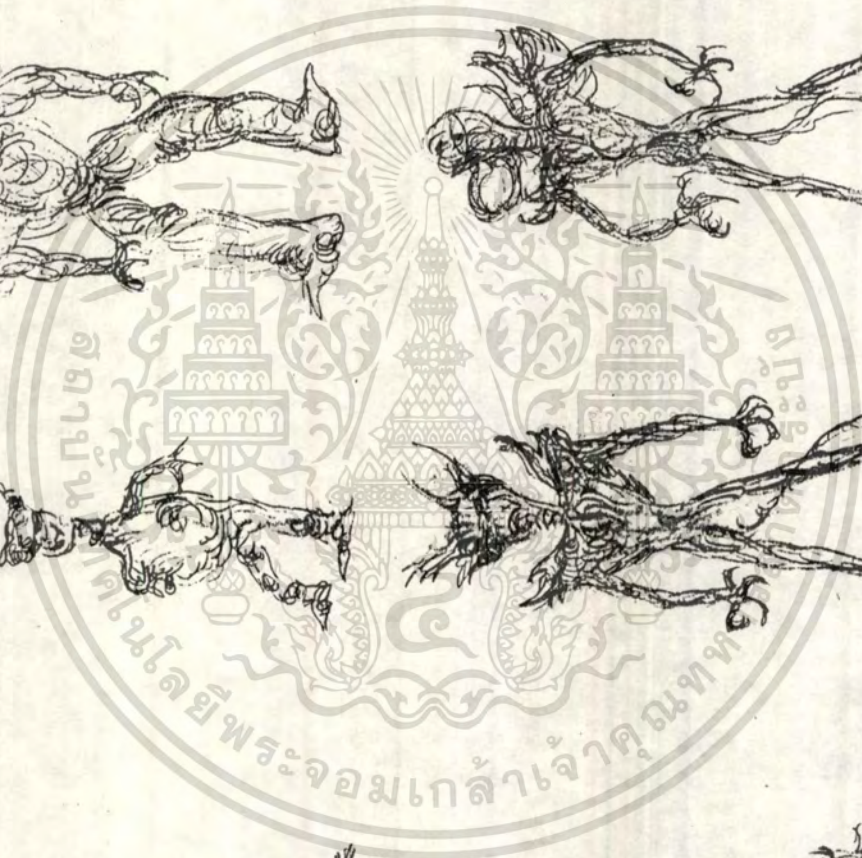
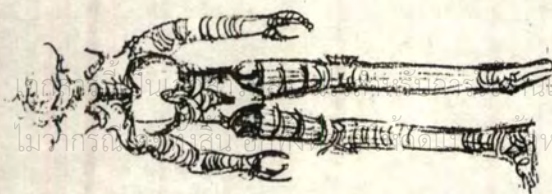
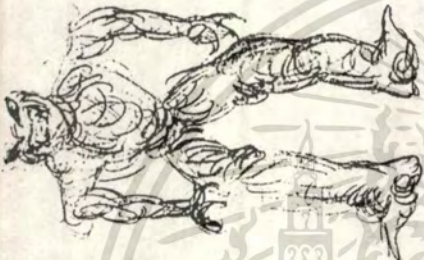
เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ... การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น... การค้า...
ไม่อาจ... สืบหา... แปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิง... ของเอกสาร... ครั้งที่มีการนำไปใช้



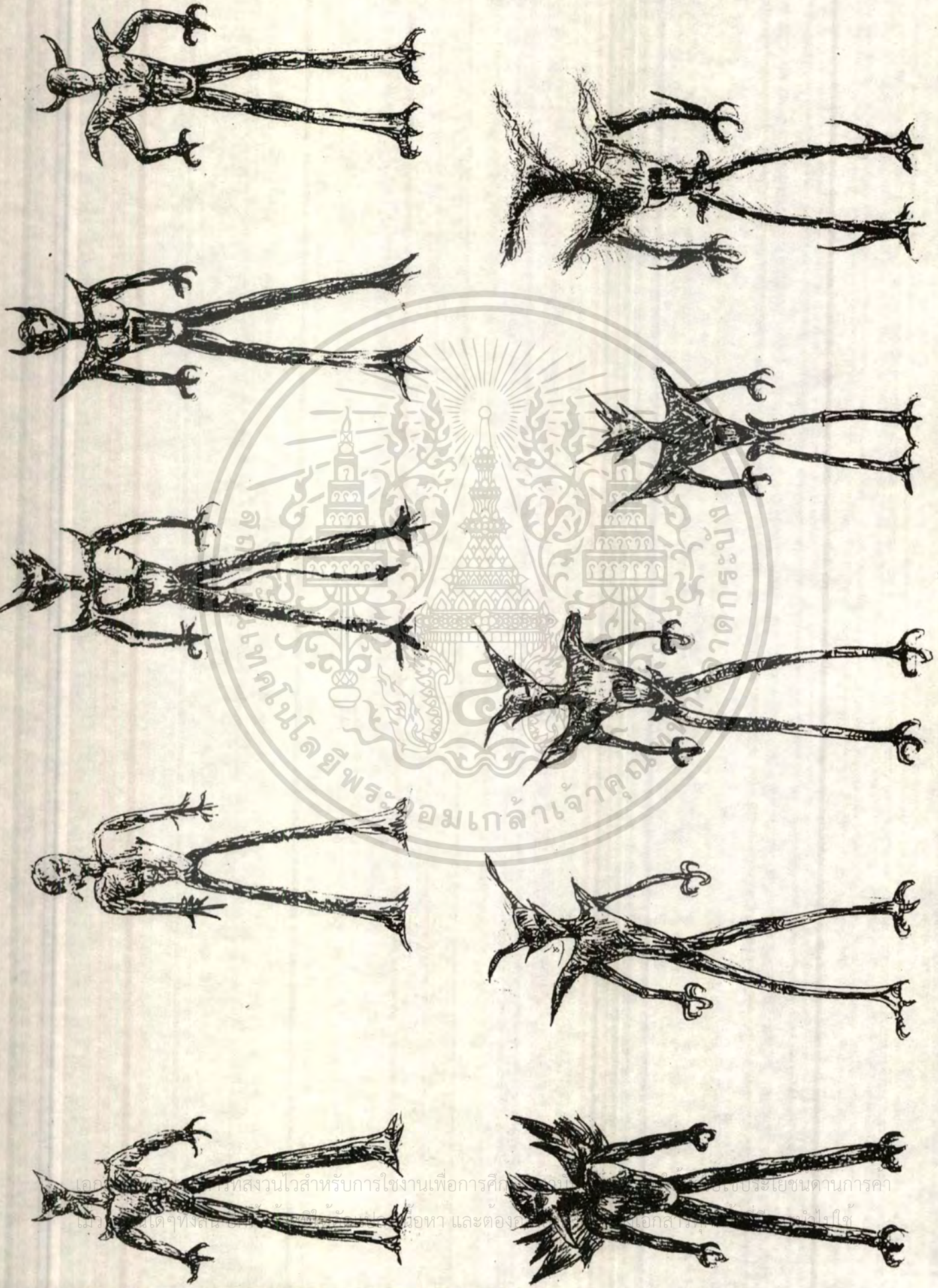


ภาพร่างตัวการ์ตูน "หัวหน้าปีศาจ" จากเรื่องปีศาจ

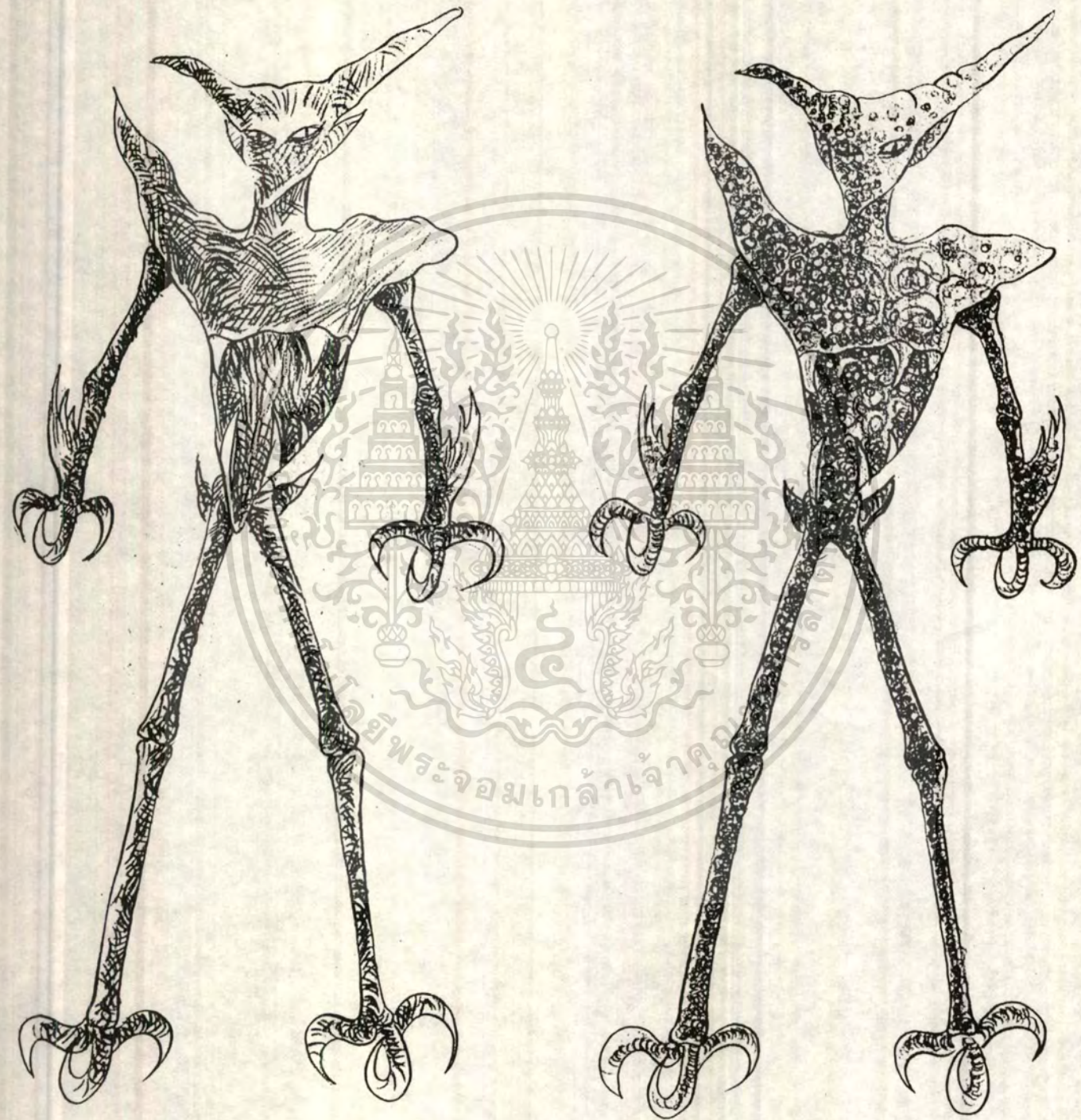
สงวนลิขสิทธิ์ในเอกสารสงวนเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น การเผยแพร่โดยไม่ขออนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย



ไม่มีการเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต... เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้... โดยส่วนตัวหรือการค้า
หา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกฉบับ การนำใบนี้



เอกสารนี้เป็นทรัพย์สินของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 ไม่ควรเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
 การใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าวิจัยและการเรียนการสอน
 การใช้งานเพื่อการพาณิชย์หรือการโฆษณา
 การใช้งานเพื่อการวิจัยและพัฒนา
 การใช้งานเพื่อการอนุรักษ์และสิ่งแวดล้อม
 การใช้งานเพื่อการบริการสังคม
 การใช้งานเพื่อการวิจัยทางการแพทย์
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านพลังงาน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านอวกาศและการบิน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านเกษตรกรรมและปศุสัตว์
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านศิลปกรรมและวัฒนธรรม
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านภาษาและสื่อสารมวลชน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านกฎหมายและบริหารราชการแผ่นดิน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านเศรษฐศาสตร์และการเงิน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านนิเวศวิทยาและสิ่งแวดล้อม
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านดาราศาสตร์และอวกาศ
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านธรณีวิทยาและทรัพยากรธรณี
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านสัตวศาสตร์และสัตวแพทย์
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านพืชศาสตร์และเกษตรกรรม
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านสุขภาพและการแพทย์
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านวิศวกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านพลังงานทดแทน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านอวกาศและการบิน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านเกษตรกรรมและปศุสัตว์
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านศิลปกรรมและวัฒนธรรม
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านภาษาและสื่อสารมวลชน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านกฎหมายและบริหารราชการแผ่นดิน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านเศรษฐศาสตร์และการเงิน
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านนิเวศวิทยาและสิ่งแวดล้อม
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านดาราศาสตร์และอวกาศ
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านธรณีวิทยาและทรัพยากรธรณี
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านสัตวศาสตร์และสัตวแพทย์
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านพืชศาสตร์และเกษตรกรรม
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านสุขภาพและการแพทย์
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านวิศวกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ
 การใช้งานเพื่อการวิจัยด้านพลังงานทดแทน



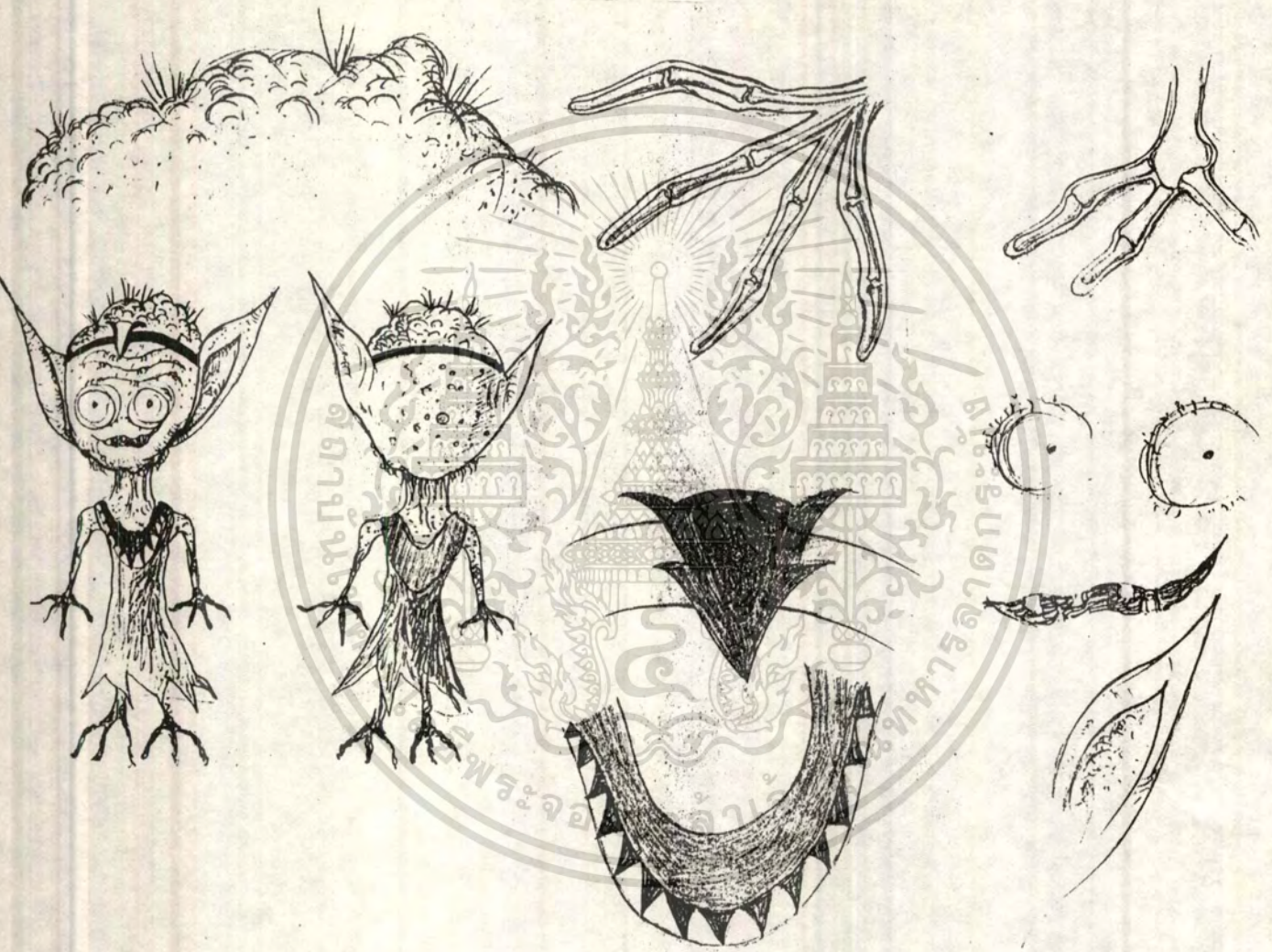
ภาพร่างตัวการ์ตูน "หัวหน้าปีศาจ" จากเรื่องปีศาจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างตัวการ์ตูน "ฟอม" จากเรื่องปีศาจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างตัวการ์ตูน "พอมต" จากเรื่องปีศาจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงเรื่องสิทธาทิได้มาจากบทเสภาเรื่องวามเกียรติ์ตอนสิทธาทิ

มาจะกล่าววาทไป
เทวดาวิเศษมาชานาน
เหมือนได้กินนมมารคว
จำเรียววัยาใหญ่ขึ้นทุกวัน

ลองเชิงเริงร้องคะนองไพเราะ
ตามสะกดบทจทรทพา
เห็นเท่าเติบโตใหญ่คล้ายคลึง
หมายเขม้นจะเป็นศัตรู
จะได้ลองฤทธิ์ขนิวิตกัน
คิดแล้วแอบพุ่มพุ่มกายา

บัดนั้น
นอนอยู่กับฝูงบวิวาร
จึงนำคณาภาส
บันเทิงเริงสัตว์พัลวัน

บัดนั้น
ครั้งเห็นพญาทพา
โลดโผนโจนคะนองลองเขา
สกัดทางขวางหน้าแล้วร้องไป
ตัวท่านใจบาปหยาบคาย
เราก็เป็นบุตรในอุรา

บัดนั้น
ได้ฟังกริ้วโกรธคือไฟกลบ
ตัวมิ่งนี่ตาเป็นลูก
ฝ่ายกฤษณ์มีฤทธิ์โกร
แสงมหาพระยาสาธสับมัน
มิ่งสู้จะสู้บิดา

ถึงทพใจหาญ
ในถ้าสุรกานต์พรายพรวง
มีกำลังฤทธิ์อรอนแข็งขัน
ก็เที่ยวสัจจระออกมา
ไล่เลี้ยวขวิดหินผา
วัตรอยบาทาบิดา
กำกึ่งพอจะตอบต่อสู้
วันนี้ตัวกูก็บิดา
ประจัญครูกำลังให้หนักหนา
จับกลืนกินหญ้าอยู่ริมธาร
ฝ่ายพระยาทพาใจหาญ
สุริยฉานส่องฟ้าพรายพรวง
สัจจระไปในพนาสัณฑ์
พากันไปตามมราคา
ทพฤทธิ์แรงแข็งกล้า
ปรีดาที่ได้ชิงชัย
โถ่งหางวางเข้ามาใกล้
รู้จักเราหรือไม่ทพา
ฆ่าลูกตัวตายเสียหนักหนา
หมายจะมาล้างชีวันฯ
ทพฤทธิ์แรงแข็งขัน
โถ่งหางชูขึ้นแล้วร้องไป
มาตุถูกเจาะจาหยาบใหญ่
เลื่องลือทั้งในอรัยวา
ไม่อาจกิดกันขวางหน้า
กูจะล้างชีวาให้วายปราณา

บัดนั้น

ฟังทพากล่าวอหังการ

ตัวทันฉันทาทุจวิต

เทวดาก็ไม่อวยชัย

บัดนั้น

ได้ฟังกริ้วโกรธโกรธา

โค้งหางวางวิ่งสายเขา

ช้อนศักดิ์กลับกลอแก้วองไว

บัดนั้น

โค้งคยอ์ท่ายยืนประจัญ

อันเขาต่อเขาเข้าประหาร

ได้ทิชวิตฤททพพา

คำแห่งทพพิโรหาญ

โผนทะยานเยาะเย้ยแล้วตอบไป

ฤาจะต่อฤทธิเราได้

ที่ไหนจะรอดชีวา

พญาทพพากลัวกลัว

สองคานันแดงตั้งแสงไฟ

ฤาโถมโจมตีเข้าขวิดไชว่

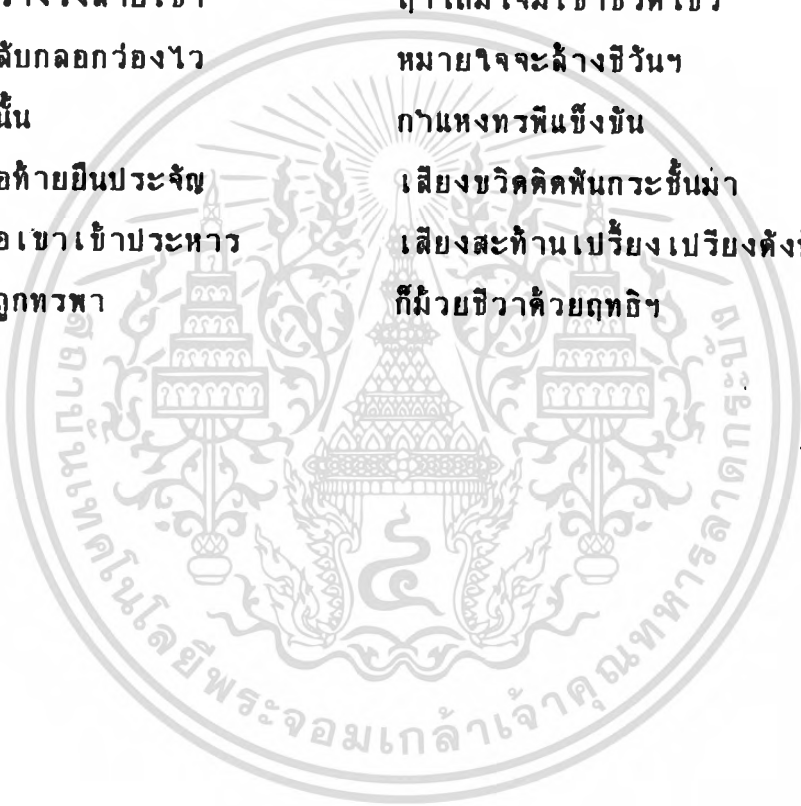
หมายใจจะล้างชีวันฯ

กำแห่งทพพิณชิงขัน

เสียงขวิดคคคพันกระชั้นมา

เสียงสะท้านเปรี๊ยะ เปรี๊ยะตั้งฟ้าผ่า

ก็มีวยชีวาด้วยฤทธิฯ



บทที่ 3

การเตรียมการสร้างภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกทพ

บทภาพยนตร์เรื่อง ศึกทพ

ธีม ความอกตัญญู

SEQUENCE ที่ 1 ทพฝึกซ้อมเพื่อไปล้างแค้นทพ

ฉาก 1 / ภายใน / ถ้ำที่ทพอาศัยอยู่ / เวลาเช้า

1. ภาพกว้าง

เป็นภาพทพที่กำลังฝึกซ้อมการต่อสู้อยู่ ร่างกายเปลี่ยนแปลงจากเด็กโตเป็นผู้ใหญ่

"มาจะกล่าวบทไป ถึงทพใจหาย
เทวศารักษามาช้านาน ในถ้ำสุวรรณคันทวยพรพรรณ

ตัดไป

2. ภาพปานกลาง

ทพวิ่งไปที่ผนังถ้ำ ใช้เขาชนผนังถ้ำ เกิดเสียงดังสนั่นหวั่นไหว

"มีฤทธิ์รอนแรงขึงขัง"

ตัดไป

3. ภาพใกล้

ภาพผนังถ้ำสั่นไหว หินแตกตกลงสู่พื้น

ตัดไป

4. ภาพกว้าง

ทพยืนอยู่ร่างกายสั่นไหวแรง

"จำเวรวิญญูขึ้นทุกวัน"

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ภาพปานกลาง

ทพทีเดินออกจากถ้ำ

"ก็เที่ยวสัญจรออกมา"

ตัดไป

SEQUENCE ที่ 2 ทพทีออกตามหาทพพา

ฉาก 2 / ภายนอก / ป่า / กลางวัน

6. ภาพปานกลาง

ทพทีส่งเสียงร้องดังไปก้องป่า

"ลองเข็งเจ็งร้องคะนองไพร"

ตัดไป

7. ภาพกว้าง

ทพทีวิ่งไปมาด้วยความซึกเหิม

"ไล่ไล่ยวเสียวหวัดหินผา"

ตัดไป

8. ภาพปานกลาง

ทพทีวิ่งตามหาทพพา

"ตามสะกตบทจรทพพา"

ตัดไป

9. ภาพปานกลาง

ทพทีพบรอยเท้าทพพา

ตัดไป

10. ภาพใกล้

รอยเท้าทพพา

ตัดไป

11. ภาพปานกลาง

ทพพิวัตรอยเท้าทพพา

" วัตรอยบาทาปิตาตุ "

ตัดไป

12. ภาพปานกลางมุมต่ำ ชุมเป็นภาพใกล้

ทพพิคิดจะต่อสู้กับทพพา

" เห็นเท้าเติมใหญ่คล้ายคลึง กำลังพองจะต่อสู้
หมาย เขม้นจะเป็นศัตรู วันนี้ตัวถูกกับปิตา "

ตัดไป

13. ภาพใกล้

มือทพพิกำแน่น ด้วยความโกรธ

" จะได้ลองฤทธิขวิดกัน ประจัญตุกำลังให้หนักหนา "

ตัดไป

14. ภาพปานกลาง

ทพพิแอบข่มวอทพพาอยู่หลังพุ่มไม้

" คิดแล้วแอบพุ่มพุ่มกายา จับกลืนกินหญ้าอยู่วิมธาว "

ตัดไป

15. ภาพกว้าง

ทพพานอนอยู่กับฝูงบวิวาร

" บัดนั้น ฝ่ายพระยาทพพาใจหาญ นอนอยู่กับฝูงบวิวาร "

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัดไป

16. ภาพกว้าง

ท้องฟ้า มีแดดส่องออกมา

"สุริยฉานส่องฟ้าพรายพรรณ"

ตัดไป

17. ภาพปานกลาง

ทรงแท่งพุ่งบิรวารออกเที่ยวป่า

"จึงนำคณาการสว สัจจวไปในพนาสัจท์
บันเทิง เริงสัจร์พัลวัน พากันไปตามมรคาฯ"

ตัดไป

18. ภาพปานกลาง

ทพ็ชุ่มวออยู่

ตัดไป

19. ภาพปานกลาง

ทพทาเดินเข้าเฟวมมา ทพ็ชมีสีหน้าดีใจ

"บัดนั้น ทพ็ชฤทธินวงแข็งกล้า
ครั้งเห็นทพทา ทพ็ชปริศนาที่จะได้ชิงชัย"

ตัดไป

20. ภาพปานกลาง

ทพ็ชกระโดดออกจากหลังพุ่มไม้

"ไลดาพนใจนคะนองลองเขา"

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

21. ภาพปานกลาง

ทพทีโก่งหาง

"โก่งหางวางเข้ามาใกล้"

ตัดไป

22. ภาพปานกลาง ชุมเป็นภาพใกล้

ทพทีต่อว่าทพพา

"สกัดทางขวางหน้าแล้วร้องไป ู้จัก เวาหรือไม่ทพพา

คว่ท่านใจบาปหยาบคาย ฆ่าลูกตัวตายเสียหนักหนา"

ตัดไป

23. ภาพใกล้มาก

ภาพตาของทพที จ้องมองทพพาด้วยความโกรธแค้น

"เวาก็เป็นบุตรในอุรา หมายถึงมาล้างชีวิต"

ตัดไป

24. ภาพใกล้

ทพพาโกรธ

"บัดนั้น ทพพาฤทธิแรงแข็งขัน ได้ฟังโกรธกริ้วคือไฟกำลัป์"

ตัดไป

25. ภาพปานกลาง

ทพพาโก่งหาง

"โก่งหางชูชันแล้วร้องไป"

ตัดไป

26. ภาพปานกลาง มุมต่ำ ชุมเป็นภาพใกล้

ทพพาจะฆ่าทพที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

"ตัวมิ่งนี่ฤาเป็นลูก มาตฤก เจรจาหยาบใหญ่
 ฝ่ายภูผู้มิฤทธิ์ไกร เลื่องลือทั้งในอริยวา
 แสนมหาพระยาสาธสับมัน ไม่อาจหาญก็คักันขวางหน้า
 มิ่งสู่อู่จะสู้บิดา กูจะล้างชีวาให้วายปราณา"

ตัดไป

27. ภาพปานกลาง

ทวยีนฟังทวยาคูต

"บัดนั้น คำแห่งทวยใจหาญ ฟังทวยากล่าวอหังการ"

ตัดไป

28. ภาพปานกลาง

ทวยทวยะโตคออกมา

"โพนทะยานเยาะเย้ยแล้วคอบไป"

ตัดไป

29. ภาพปานกลาง

ทวยทวยทวยามีจิตไม่ตี เทวดาจะไม่คุ้มครอง จึงต้องตายแน่นอน

"ตัวท่านฉันทาทูจวิต ฤาจะต่อฤทธิ์เราได้

เทวดาก็ไม่วยชัย ที่ไหนจะรอดชีวา"

ตัดไป

30. ภาพปานกลาง

ทวยายีนฟังทวยพิศุต

"บัดนั้น พระยาทวยพานกล้วกล้า"

ตัดไป

31. ภาพใกล้

ทพทาโกรวจิต

"ได้ฟังกริ้วโกรธโกรธา สองตานั้นแดงต้งแสงไฟ"

ตัดไป

32. ภาพกว้าง

ทั้งสองต่อสู้กัน

"ช้อนตักกลับกลอกว่องไว หมายถึงล้างชีวันฯ"

ตัดไป

34. ภาพการต่อสู้ระหว่างทพทักกับทพทาคดแบบ Mongtage

ตัดไป

SEQUENCE ที่ 3 ทพทากทพทิม่า35. ภาพกว้าง

ทพทิม่าพร้อมจะเข้าวัด

"บัดนั้น ก่าแหงทพทิม่าขึ้นขัน โกงคอย่อท้ายยีนประจัญ"

ตัดไป

36. ภาพกว้าง

ทพทิม่าเข้ามาหา

"เสี้ยววัดติดพันกระชั้นมา"

ตัดไป

37. ภาพใกล้

เขชนเขา

"อันเขาค้อเขาเข้าประหาร"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัดไป

38. ภาพกว้าง

ภาพทิวทัศน์ทิวเขาชนเขาถิ่นกลางอากาศ มีเสียงตึงสนั่น
"เสียงสะท้อนเปรี๊ยะๆ ดังฟ้าผ่า"

ตัดไป

39. ภาพปานกลาง

ทิวทัศน์กำลังเบียด จนทิวเขาเสียหลัก

ตัดไป

40. ภาพปานกลาง

ทิวทัศน์กระโดดลงมา ใช้เขาขวิดถูกทิวเขา
"ได้ทีขวิดถูกทิวเขา"

ตัดไป

41. ภาพใกล้

เขาทิวที่แทงถูกคอทิวเขา

ตัดไป

42. ภาพปานกลาง

ทิวเขาสีหน้าเจ็บปวด เปลี่ยนเป็นตกตะลึงที่แท้ทิว
"ก็ม้วยชีวาด้วยฤทธิ์"

ตัดไป

43. ภาพปานกลาง มุมบน

ทิวเขาล้มลงบนพื้นตาย

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

44. ภาพใกล้

หน้าทวหา ชุมออกเป็นภาพกว้าง เห็นทวหาทวหิ

จบบริบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลที่ใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์และออกแบบแคแวลเคอร์คิวการ์ตูนเรื่องศึกษา
ทวตี

ประวัติความเป็นมาโดยย่อของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

ชาวไทยเรารู้จักเรื่อง "รามเกียรติ์" มาเป็นเวลานาน ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ต่อมาสิ้นกรุงหรือกรุงศรีอยุธยาแตกเนื่องจากถูกข้าศึกโจมตี เผาบ้านเผาเมือง ของตีมีค่าได้สูญหายไปกับพระเพลิงเป็นจำนวนมาก ทำรับตำราและวรรณคดีที่บ้านคูเมือง เช่น รามเกียรติ์ก็ถูกไฟไหม้ไปสิ้น

เมื่อมาตั้งกรุงใหม่ คือ กรุงรัตนโกสินทร์ มีกรุงเทมหานครเป็นราชธานี ขณะว่างการศึกสงคราม พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชทรงฟื้นฟูการประพันธ์ โดยทรงเอาเป็นพระอุระจัดการให้มีกาแต่งและการแปลหนังสือ ให้สำหรับชาวไทยได้อ่าน เป็นการเรื่องปัญญาเรื่องด้วยกัน แม้พระองค์ท่าน "มือจะถือดาบ ก็ไม่วางปากกา" นี้คือคนดีกรุงศรีอยุธยาและกรุงเทพฯ พระองค์ได้ทรงนิพนธ์วรรณคดีมีเป็นหลักฐานไว้มากเรื่อง รามเกียรติ์ก็เป็นพระราชนิพนธ์เรื่องเอกของท่านที่ยึดเค้าเดิมมาจาก รามยณะของอินเดียทรงนิพนธ์ไว้เมื่อ พ.ศ. 2380 มีความยาวถึง 117 เล่มสมุดไทย เริ่มตั้งแต่ทำวชิรวันชัยกษัตริย์ม้วนแผ่นดินจนจบในตอนพระรามกับนางสีดามาครองกรุงศรีอยุธยาเป็นรามเกียรติ์ฉบับเดียวที่มีเนื้อความนับว่าจบโดยสมบูรณ์ เป็นฉบับร้อยกรอง นี้คือประวัติความเป็นมาโดยย่อ

กำเนิดทวตี

๑ พระอิศวรผู้เป็นเจ้ามีสาวใช้โสภายูนางหนึ่งชื่อมาลี มีหน้าที่เก็บดอกไม้ถวายพระอิศวร วันนั้นนางมาลีไปเที่ยวเก็บดอกไม้ในสวนขวัญเก็บไปก็ร้องเพลงไป เสียงของนางมาลีหวานแจ่มแจ้งจับใจ นางมาลีนี้เป็นที่ต้องใจของยักษ์คนหนึ่งชื่อนนทกาล คอยหาโอกาสพบนางมาลีอยู่เสมอ วันนั้นพอนางมาลีออกไปเก็บดอกไม้ในสวนแต่ลาหังผู้เดียว นนทกาลก็ย่องตามติดไปอย่างกระชั้น

๑ "รามเกียรติ์ สำนวนร้อยแก้ว" เปรมเสวี หน้า 59-105

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชิต พอมาถึงเห็นนางกำนังนั่งร้องเพลงร่ำมาลัยเพลินอยู่ นนทกาลก็เห็ดดอกไม้
ทิ้งลงไปที่น่าง

นางมาลิกำลังเพลินอยู่เห็นดอกไม้ตกมาที่ตัวก็หวัดร้องขึ้นด้วยความตก
ใจ นนทกาลก็เดินยิ้มออกมาไม่ทันจะพูดว่าอะไร นางมาลิก็จึงหนีกลับไปทูลความ
นั้นให้พระอิศวรทรงทราบทุกประการ พระอิศวรผู้เป็นเจ้าก็ยกวราคตังเพลิง
กัลป์ สิ่งให้ตามนนทกาลมาแล้วก็ตรัสบวิภาชขึ้นว่า

"เหม่ เหม่ ไฉนนทการมิ่งนี้โหง้งนัก มิ่งก็รู้อยู่่านางมาลีเป็นข้า
ช่วงเชิของกู ทำอย่างนี้ไม่เกรงกลัวกู บอกมานะทำไมมิ่งจึงทำอย่างนี้"

"ข้าแต่พระองค์ผู้เป็นใหญ่ที่ข้าทำอย่างนั้นมิโทษถึงตายจริงอยู่ แต่ว่า
ข้าทำไปก็เพราะข้ามีความรักในนาง"

"ฮืม ฮืม ชะช้ารักในนาง มิ่งบังอาจนักกูจะฆ่ามิ่งก็เกรงเสียว่าจะ
เสียชื่อเสียง ฉะนั้นกูจะสาปให้มิ่งเป็นควายในป่าชื่อทวพา ให้สมกับที่มิ่งบังอาจ
อวดดี ต่อมาเมื่อมีลูกชื่อทวพิ สั่งหาผลไม้ขีวัดมิ่งเมื่อไร แล้วจึงให้พ้นจาก
ชาติสัตว์เดิยรจนมาเป็นนายประตูกูอย่างเดิม เทียง..."

สิ้นคำสาป นนทกาลก็กลายมาเป็นควายทวพาตัวใหญ่อยู่ในป่า ควาย
ทวพาตัวร้ายมาก ตัวเผือก มีบิวารลั่นเป็นนางควายทั้งสิ้นห้าร้อยตัว เทียงไป
มาอยู่ในป่านั้น นางควรรักตัวใดมีควรรัก ทวพาก็หมั่นคอยดูแล ถ้าคลอคลอกออกมา
เป็นตัวผู้ ทวพาก็จะฆ่าเสียให้หมดไม่มีเหลือ

นิลาภาสวาทิกาเนคทวพิ

ต่อมานางควายตัวหนึ่งชื่อ นิลภาสวาทิงท้อง นางเคยเห็นฤทธิ์ทวพา
มาว่า นางควายตัวใดคลอคลอกออกมาเป็นตัวผู้ ทวพาก็จะฆ่าเสีย ความรักความ
สงสารลูกที่จะเกิดมา นางคิดว่าถ้าชินคลอคลอที่นี้ ก็คงไม่พ้นความตายเป็นแน่ ได้
โอกาสในวันหนึ่งนางจึงหนีออกจากหมู่ไปซ่อนตัวเสียในถ้ำใหญ่ พอได้กำหนด
เวลาคลอคล นางก็คลอคลอกออกมาเป็นตัวผู้สีตาองอาจดูแคล้วคล้า นางให้ลูกกิน
แล้วบอกลูกว่า

"ลูกรักของแม่ จะอยู่ข้างแม่ไม่ได้ ถ้ารู้ถึงหูของพ่อเจ้าแล้วก็จะฆ่าเจ้าเสีย เพราะฉะนั้นแม่จะต้องลาเจ้าไป ลูกจงอยู่ที่นี้ระวังรักษาตัวให้จงดี อย่าโผล่หน้าไปให้พ่อเจ้าเห็นเป็นอันขาด ข้าแต่เทพไททุกสถานข้าขอฝากลูกน้อยของข้าไว้ด้วย"

เทวาประจำป่าได้ยिनางนิลาภาสวสิ่งเสียลูกมีความเวทนาสงสารก็ชวนกันเข้ามารักษาทั้งสี่ขาและสองเขาและให้ชื่อว่า "ทวพี" จนกระทั่งทวพีจำเวรวิชัยใหญ่กล้า

ทวพีฆ่าพ่อ

กล่าวถึงควายทวพี ตั้งแต่แม่ทิ้งไว้ให้เทวดาช่วยรักษาก็โตวันโตคืน เทียววิคไนนขวิคไนตามประสาควายหนุ่มที่กำลังเปลี่ยว ทวพีพยายามวิ่งรอบเท้า ทวพาผู้เป็นพ่ออยู่เรื่อยๆ จนกระทั่งเห็นว่ารอยตีนเท้าพ่อแน่แล้ว ทวพีก็คิดว่าวันนี้แหละอยู่กับพ่อคงจะได้เห็นตักัน ตูลีว่าใครจะแน่กว่ากัน ครึ่งแล้วทวพีก็ออกจากที่อยู่มาแฝงกายอยู่ที่ป่าแห่งหนึ่งใกล้ฝูงพ่อ

ฝ่ายทวพาครึ่งรุ่งเช้าก็พาบิวิวาร ซึ่งล้วนแต่เป็นตัวเมียออกไปหาอาหารกินตามเคย เดินเรื่อยมาจนกระทั่งถึงที่ที่ทวพีแฝงกายหลบอยู่ ทวพีพเห็นทวพาพ่อ เดินนำหน้ามา เช่นนั้นก็ระโศกเข้าไปขวางกั้นทางไว้แล้วร้องไปว่า "รู้จักเราหรือไม่ทวพา เรายี่คือทวพีลูกของท่าน ที่เราบังอาจมาขวางหน้าท่านไว้ก็คิดว่าควายพ่ออย่างท่านไม่สมควรมีชีวิตอยู่ เพราะชินอยู่ไปก็ฆ่าลูกทั้งหมด เพราะฉะนั้นถ้าท่านเก่งละก็มาประลองฝีมือกันดูว่าใครจะแน่กว่าใคร"

ทวพาได้ฟังลูกว่าก็โกรธ โกงหางชูขึ้นร้องไปว่า

"เหม เหม ไข่ลูกทวยศ มึงบังอาจมาทำพ่อ กูนี้แหละเวียชื่อทวพา แถวปานี่ไม่มีใครกล้ามาสู้กูอย่าว่าแต่ควายอย่างมึงเลย แม้แต่ข้างตมมันกูยังขวิดเสียกระเจิงป่า นับประสาอะไรกับมึงซึ่งเป็นลูกจะมาสู้พ่อ กูจะสังหารเสียให้เหมือนสังหารลูกอื่น ๆ"

ทวพีได้ยินดั่งนั้นก็ตอบพ่อไปว่า

"ตัวพ่อนะ เป็นผู้ใจคอโหดร้ายมีลูกก็ฆ่าลูก ผู้ที่โหดร้ายอย่างนี้เทวดาก็ไม่ยอมคุ้มครอง ที่ไหนจะสู้เราได้"

ได้ยินลูกพูดดังนั้น ทพาก็ไม่รอฟังเสียงอีกต่อไป โกงหางวางวิ่งสาย เขา กระโดดเข้าขวิดทพที่ทันที ทพที่โกงคอย่อทำยลื้ออย่างไม่ลละ เขาค่อเขา กระแทกกันเสียงดังสนั่นราวฟ้าผ่า พอทพพาสียที่ทพที่ก็ขวิดบั้ง เข้าให้กระเด็นไป ทพพาก็สิ้นชีวิตอย่างง่ายดาย พอม่าพอดตายแล้วทพที่ก็อวดก้าหงสาแดงฤทธิ์เที่ยวคะนองลองเชิงเรื่อยไป พอดถึงป่าหิมพานต์ทพที่ก็เที่ยวขวิดภูเขา ขวิดต้นหมาก รากไม้ร้องทำลั่น

"เทวดาไว้ย ใจแค้นมาสู้กัน"

เทวดาที่อยู่ในป่าได้ยินดังนั้นก็มานั่งร่าฟังว่า ไอ้สัตว์เดรัจฉาน ชะช้า ทาโอหังนิก ถ้าถูกลงไปสู้กับมัน ถ้าแพ้มันเข้าก็ขายหน้าไปทั่วโลก เสียชื่อเทวดาหมด อย่างกระนั้นเลยหลอกให้มันไปที่เบญจคีรีตึกว่าครั้งเทวดาเจ้าป่าก็ร้องไปว่า

"ตูก่อนทพที่ ถ้าแก่งจริงก็ไปยังเบญจคีรีที่ ที่นั่นเจ้าจะได้พบกับคู่ต่อสู้ที่น่ากลัว"

ทพที่ก็วิ่งไปยังเบญจคีรีอีก พอมมาถึงขวิดหินผาพังทลายไปแล้วร้องคะโกนท้าเทวดาให้มาต่อสู้อีก เทวดาที่นั่นก็ร้องบอกว่าถ้าแก่งจริงก็ไปที่มหาสมุทร ที่นั่นพระมหาสมุทรจะเป็นคู่ต่อสู้กับเจ้า ทพที่ก็วิ่งแ่นวไปที่พระมหาสมุทร พอดถึงที่โถมเข้าขวิดน้ำอูดคลุดไกลาหล แล้วร้องคะโกนว่า

"เหว่ยๆ พระสมุทร ยืนนิ่งอยู่ไม่ขึ้นมาสู้กับเรา"

พระสมุทรได้ฟังทพที่อวดอหังกานต์ดังนั้น จึงตอบไปว่า

"ตูก่อนเจ้าทพที่ผู้ทรยศ ตัวกูไม่มีฤทธิ์เดชกับใคร ข้าใจกูตั้งอยู่ในอุเบกขาวางเฉย กูมีหน้าที่บำเรอผู้เร่าร้อนกระวนกระวาย เมื่อมาถึงกูจะอาบจะกินก็ได้ทั้งนั้น กูไม่ต้องการรบกับมึงๆ มึงไม่รู้คุณคน ถ้ามึงแก่งจริงแล้วไซ้รก็ลองไปที่เขาไกรลาสดูซิ"

พอทพที่ได้ยินพระสมุทรว่า แทนที่จะเกรงกลัวก็วิ่งไปที่เขาไกรลาสอีก พอเห็นพระอิศวรประทับอยู่ท่ามกลางเทวดาทั้งหลาย ทพที่ก็ร้องไปว่า

"ตูก่อนพระสุลิมุมีฤทธิ์ ท่านหรือมิใช่ที่เป็นใหญ่กว่าเทวดาทั้งหลาย ถ้าแก่งจริง ก็มาลองสู้กันดูว่าใครจะแพ้ว่าใคร"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระอิศวรร้องว่า "เหม่ เหม่ ไร่ทพีสถาจารย์ มึงเพียงเป็นควาย เท่านั้นสิมาบั้งอาจ อวดเก่ง ไร่ชาติเดียวฉาน ม่าพ่อ มีหน้าซ้ำยังเอาคอมารอ คมจักรจะตายมิมูที่ ถ้ามึงเก่งจริงแล้วไร่ ไนลงไปสู้กับพระยาพาลี เมือง ขิตขินไนเน มึงจะต้องตายด้วยฤทธิ์ของพระยาพาลี แล้วจงไปบั้งเกิดเป็นลูก พระยาขร ชื่อมังกกรวรั แล้วให้ตายด้วยคมศรพระนารายณ์อีกครั้ง ให้สมหน้า หน้าที่มึงอวดดี"

พาลีฆ่าทพีส

ทพีสได้ยีนศาสาปเจ้าโลกแทนที่จะรู้สึกตัว กลับเอาเขาขวิดขวิด เขาไกรลาสแล้วระเห็จวิ่งเข้ามาในป่ามุ่งไปยังเมืองขิตขิน พอมาถึงก็วิ่งเข้าไป ในสวนขนต้นหมากวากไม้หักพินาศหมด เห็นพวกลิงก็ไล่ขวิดจนพวกลิงเหล่านั้น กระจัดกระเจิงไม่เป็นสำ แล้วทพีสก็วิ่งมายังหน้าพระลานร้องทำพระยา พาลีไปว่า

"เหว่ยๆ พระยาพาลี เขาถือว่ามีฤทธิ์มากไม่มีใครสู้ได้ ตัวเราก็อยู่ใน ป่าหิมพานต์ไม่มีใครสู้ได้เหมือนกัน อย่างว่าแต่เทวดาอารักษ์เลย แม้แต่ พระอิศวรยังขยาดกู ถ้าเอ็งเก่งจริงมาสู้กันหน่อยซิ ดูซิว่าใครจะมีฝีมือกว่าใคร"

พระยาพาลีได้ยีนควายผู้ฆ่าพ่อมาอวดอำนาจเช่นนั้น ก็เดือดดาลยิ่งนัก กระโจนจากประสาธพร้อมทั้งชกพระขรรค์กระโดดเข้าใส่ทพีสทันที ทั้งสองต่อสู้ กันอย่างไม่ลดละ ตั้งแต่เข้ายันเย็นก็ยังไม่อาจเอาชนะกันได้ ทศกรรฐ์ว่าเก่งก็ ยังแพ้ทพีส จะฆ่ามันกลางแปลงหรือก็ยากที่จะเอาชัยมันได้ อย่างกระนั้นเลยจ้ะ เราจะลวงมันเข้าไปฆ่าเสียในถ้ำเห็นจะดีเป็นแน่ทีเดียว คิดดังนั้นแล้วพระยา พาลีจึงถอยห่างออกมาแล้วว่า

"ดูก่อนทพีสใจหาญ เรารบกันมาตั้งแต่เข้ายันเย็นก็พอจะรู้ฤทธิ์กันแล้ว ว่าเพียงไร่ มิเอ็งก็ต้องถูกต้องตายกันไปข้างหนึ่งที่จะรอดนั้นหาไม่เลย บัดนี้ตะวัน ก็พลบค่ำแล้ว เจ้าจงกลับไปสั่งบิวารของเจ้า ตัวเราเองก็จะกลับไปสั่ง สนมกรรมของเรา พรุ่งนี้เราจะยกเข้าไปรบกันในถ้ำแก้วสุวกานต์ให้กับคمامนุษย์ คุรุธา มาครแม้ว่าชีวิตใครมลายก็ได้จะไม่อับอายขายหน้าใครเขา

"ตกลง เราจะไปคอยที่ถ้ำ"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อหย่าทัพกันแล้ว พระยาพาลีก็รับสุคริพผู้เป็นน้องชายมาแล้วสั่งว่า
 "ดูวาสุคริพน้องรักร่วมชีวิต ไข่ควายตัวนี้มันมีฤทธิ์ไม่ใช่น้อย พุ่งนี่ที่
 ลวงให้มันเข้าไปรบในถ้ำ แม้ว่าที่ต่อสู้กับมันครบเจ็ดวันที่ยังไม่กลับมา เจ้าจงไปดู
 ที่ธาวศิริ ถ้าเห็นเลือดขึ้นไหลมากก็เป็นเลือดควาย ถ้าเห็นเลือดใสก็เป็นเลือดที่
 ตังนั้นแล้วน้องจงขับไล่พลพวกเราชนหินไปปิดปากถ้ำได้ อย่ายให้ใครพบซากศพนั้น
 ไปได้"

สิ่งน้องเสร็จแล้ว รุ่งเช้าขึ้นพระยาพาลีก็เหาะมาด้วยกำลังฤทธิ์ พอ
 มาถึงถ้ำก็กวักมือเรียกทพพิให้เข้าไปในถ้ำ พอเข้าไปทั้งสองฝ่ายก็สู้กันสุดสุด จน
 กระทั่งครบเจ็ดวันก็ยังไม่อาจเอาชนะกันได้ พระยาพาลีคิดด้วยความประหลาด
 ใจว่า เหตุใดไข่ควายตัวนี้จึงแก่กล้าวุ่นนัก พระยาพาลีก็กระโดดลอยห่างออกมา
 แล้วร้องถามไปว่า

"เหวย เหวย คู่ก่อนเจ้าทพพิ ที่เอ็งมีฤทธิ์กล้าสามารถอย่างนี้
 เทวดาองค์ใดให้ฤทธิ์ เอ็งวะ"

ทพพิไม่รู้คุณเทวดา ได้ยินพาลีมาถามดังนั้นก็กำแหงนัก ร้องตอบไป
 โดยไม่ตริครอง

"ตัวกู่นะหรือไม่มีใครจะมาให้ฤทธิ์หรือส่งเสียช่วยกู กูอยู่ด้วย เขาสอง
 ข้างของกูนี้แหละ กูจะเอาชีวิตมึงเสียบัดนี้"

พอได้ยินพระยาพาลีก็ร้องประกาศว่า

"คู่ก่อนเทวดาทั้งหลาย เห็นไหมไข่ทพพิไม่รู้คุณเทวดา อุตส่าห์ช่วย
 รักษา มันยังออกตีญเอาได้ อย่ายไปช่วยมันเลยกลับวิมานของท่านเสียเถิด
 เอาไว้ไข่ควายทวยศตัวนี้"

บรรดาเทวดาได้ยินดังนั้นก็เห็นจริง ตังพาลีจึงร้องบอกกันว่า

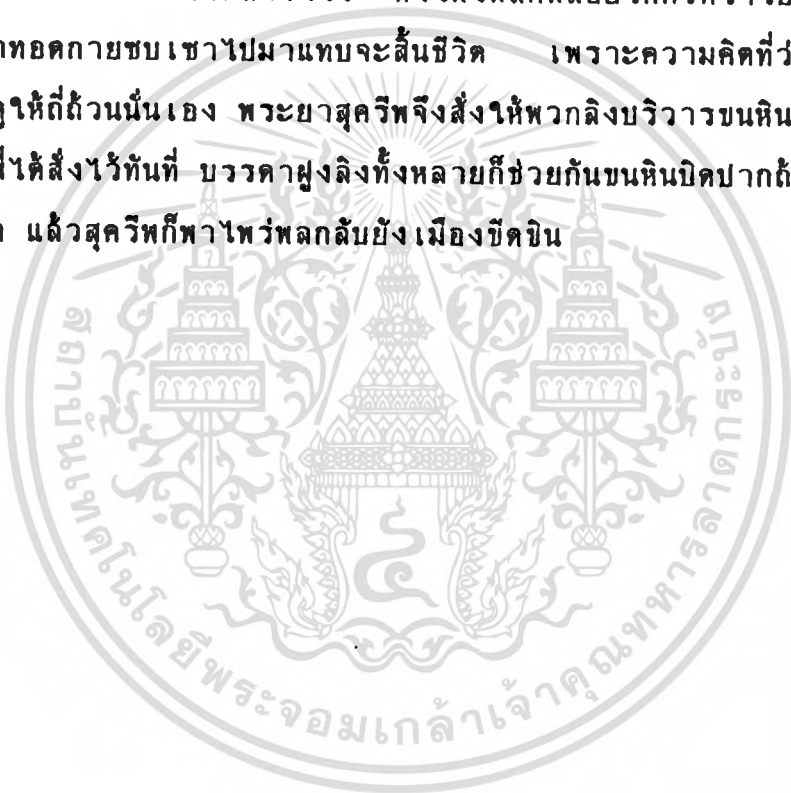
"จริงพวกเราไข่ควายตัวนี้เนรคุณนัก หนอยแน่เราอยู่รักษาตีนมันตั้ง
 นมนานมาแล้วไม่รู้คุณ ถ้าเราไม่ช่วยมันๆ ก็ต้องตายอย่างไม่มีปัญหา ไปเถอะ
 พวกเขาย่าไปช่วยคนอกตัญญูเลย"

พอเทวดาไม่รักษานแล้วพระยาพาลีก็ตั้งใจยิงนัก กระโดดรุกไล่อย่าง
 อุตสุด ไม่ให้เจ้าทพพิตั้งตัว ทำซ้ายถีบมือหนึ่งข้าง เขาแล้วแทงด้วยพระขรรค์
 ทพพิสู้ขาดใจแต่ก็อ่อนเปลี้ย เพลียกำลังลง หกล้มหลุกหลุกคาน เลือดสาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระจายไปทั้งร่าง รู้สึกหน้ามืดตามัว พระยาพาลีเห็นเช่นนั้นก็ได้ทีกระโดดลง
เข้าไปอีก จับเขานั่นแล้วเสยแทงด้วยพระขรรค์ถูกคอทพที่เลือดสาดกระจาย
คำวิ้นสิ้นชีวาลงทันที

ฝ่ายสุคริพคอยพระพี่ไม่เห็นกลับมาเกินค่าที่ให้ไว้ ก็ตกใจรีบชวนองคค
กับไพร่พลมากมายรีบไปยังถ้ำแก้วนั้นทันที พอมาถึงถ้ำคินนั้นฝนตกสุคริพไม่รู้ เห็น
โลหิตไหลออกมาจากในถ้ำ ต้องนำฝนใส่ม้วนเหมือนเลือดควาย ก็คิดว่าพระพี่
เสียทีทพที่เสียก็ร้องไห้กรรแสงว่าไอ้ ทั้งไพร่พลก็พลอยโศกเศร้าไปด้วย ต่างก็
ก่ลึงเกลือกทอดกายซบเขาไปมาแทบจะสิ้นชีวิต เพราะความคิดที่ว่าพี่ตายแล้ว
และไม่ได้ดูให้ถนัดนั่นเอง พระยาสุคริพจึงสั่งให้พวกลิงบริวารขนหินปิดประตูถ้ำ
ตามที่พระพี่ได้สั่งไว้ทันที บรรดาฝูงลิงทั้งหลายก็ช่วยกันขนหินปิดปากถ้ำ จนแน่ใจ
ว่าแน่นอนหนา แล้วสุคริพก็พาไพร่พลกลับยังเมืองขีดขิน



การออกแบบแคแวกเตอร์เรื่องสิททวิ ครึ่งที่ 1

วิธีการในการออกแบบ ออกแบบตัวการ์ตูนให้ดูแข็งแรง บึกบึน เพราะเรื่องราวในบทภาพยนตร์เป็นเรื่องของการต่อสู้โดยใช้กำลังเข้าต่อสู้กัน โดยใช้ลักษณะกายวิภาคของมนุษย์ประกอบด้วยลักษณะของความเป็นควาย แล้วใส่ลวดลายไทยลงไปหน้าตา เครื่องแต่งกายต่างๆ ที่เลือกใช้กายวิภาคของมนุษย์ เพราะรูปร่างของมนุษย์มีความสวยงาม และสามารถเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ ได้มากกว่ารูปร่างที่เป็นควาย และใส่ลักษณะความบึกบึนแบบควาย ลงไปในโครงสร้างของมนุษย์ คือ ให้มีหน้าเป็นควาย มีคอหนาสั้น รูปร่างไม่สูงใหญ่ คอข้างเตี้ย สัดส่วนประมาณ 1:6 ประกอบด้วยกล้ามเนื้อและลาตัวที่ใหญ่ จะทำให้ดูเตี้ยลงไปอีก—แล้วใส่ลวดลายไทยลงไปหน้าตา และเครื่องประดับ โดยศึกษาจากเสภาเรื่องรามเกียรติ์

เป้าหมายในการออกแบบ คือ การทำตัวละครจากวรรณคดีไทย มาออกแบบเป็นตัวการ์ตูน ให้มีแคแวกเตอร์ และลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวที่สามารถสื่อสารได้อย่างเป็นสากล แต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ความเป็นไทย โดยเลือกออกแบบตัวละครจากเรื่องรามเกียรติ์คอนเท็กทวิ

ตัวละครในเรื่องประกอบด้วย

1. ทพพา
2. ทพพิ

วัตถุประสงค์ในการออกแบบทพพา ในการออกแบบทพพาจะนำข้อมูลจากเรื่องมาใช้ คือ ทพพาจะเป็นผู้นำของกลุ่มและมีอายุมากแล้ว นำ 2 จุดนี้มาสร้างเป็นแคแวกเตอร์ให้ทพพา โดยให้หน้าตาแสดงถึงวัยของทพพา และใช้เครื่องประดับแสดงถึงฐานะความเป็นผู้นำกลุ่มของทพพา (ในอดีตรับเครื่องประดับแสดงถึงยศฐาบรรดาศักดิ์) การออกแบบลักษณะหน้าตา โขนแบ่งตัวละครเป็น 4 ประเภท คือ พระ นาง ยักษ์ และลิง เลือกใช้หน้าตามแบบยักษ์มาทำการออกแบบ เพราะมีแคแวกเตอร์ใกล้เคียงกับแคแวกเตอร์ของทพพาและทพพิ

ความหมายของยักษ์ คือ คนที่ป่าเถื่อน ระเบิดใจทมิฬหินชาติ มีแต่ความดุตัน เขี้ยวโหด คุร้าย มิได้เอาใจใส่ในการตกแต่งใบหน้า ปลอ่ยให้มีหนวดเครา ผมเผ้ารุงรัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในด้านรายละเอียดต่างๆ

1. เขาให้มีลักษณะโค้งมากกว่าเขาควายจริง และใส่ลวดลาย เพื่อแสดงถึงฐานะความเป็นผู้น่ากลุ่มของทศพ
 2. คิ้ว นำมาจากคิ้วยักษ์ที่ตัดแปลงมาจากลักษณะของเปลวเพลิงให้ ความรู้สึกดูคึก เพิ่มความหนาและใช้สีเหลืองแทนถึงความสูงอายุของทศพ
 3. ตายักษ์จะมี 2 แบบ คือ ตาโหลงและตาจระเข้ เลือกใช้ตา แบบจระเข้ เพราะมีความคล้ายคลึงกับตาควายมากกว่า
 4. หูตัดแปลงใส่ลวดลายกนกกลงไป ให้หูตกลงแทนวัยของทศพ (กล่าวมเนื้อเชื่อมสมรรถภาพตามวัยที่สูงขึ้น)
 5. บริเวณริมฝีปาก ใส่ลวดลายแทนหนวด เพื่อแสดงถึงวัย ของทศพ การออกแบบหนวด ใช้การสอดคล้องของเส้นโค้ง หยิกขอลงไปใน ภาพ ให้ความรู้สึกน่ากลัว
- การออกแบบเครื่องแต่งกาย ให้แบบการแต่งกายแบบโบราณยุคแรก ที่ ไม่ใส่เสื้อ และชุดที่ดูเทอะทะ มีการใส่เครื่องประดับเป็นบางชิ้น ช่วยให้การ เคลื่อนไหวในกาต่อสู้ มีความรู้สึกทะมัดทะแมง
1. กรองคอหรือพรมทอ หรือกรองคอ บางทีทำเป็นขอบกลม บางที ก็ทำเป็นหยักแหลมๆ
 2. ทับทรวง เป็นเครื่องประดับอก ทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ด้านไม่เท่า
 3. สังวาล เป็นสร้อยชนิดหนึ่งใช้คล้องสะพายแล่งสลัดกันที่ 2 สาย มีตาบทศประดมอยู่
 4. ทองกร หรือกำไลแขน เป็นเครื่องประดับข้อมือ มีลักษณะเป็น วงกลม เลียนแบบเครื่องทรงของกษัตริย์
 5. พาทูร์ตหรือกำไลแขน ก็คือเครื่องประดับแขน
 6. เข็มขัดหรือปั้นเหน่ง ตัวเอกใช้เพชรพลอย ตัวรองใช้ทอง เหลือง ให้ความรู้สึกทะมัดทะแมงเพราะดูแล้วกระชับ
 7. ผ้าถุงหรือภูษา เป็นผ้าที่ใช้ถุงแบบโจงกระเบน ทำให้เรียบติด ขา ดูกระชับ ทะมัดทะแมง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ชายเฒ่า หรือห้อยหน้า อยู่ในระหว่างชายแครงเป็นผ้าสีเดียวกับชายแครง มีการปักเป็นลวดลายเข้าชุดกันกับวัดสะเฒ่า และชายแครง

9. กาลเท้าเป็นเครื่องประดับสำหรับสวมข้อเท้า ทำด้วยทองหรือเงิน

การเขียนมือและเท้าภาษาไทยจะต้องเขียนให้อ่อนช้อย ไม่ขัดกรวมชาติ แม้ว่ามือที่ถือศาสตราวุธก็ต้องมีความอ่อนช้อยด้วย แต่ว่าเมื่อรับอาวุธแล้วก็ต้องรู้สึกทะมัดทะแมง

วัตถุประสงค์ในการออกแบบทพธิ นำข้อมูลจากเรื่องมาใช้ คือ ทพธิ เห่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และถูกเลี้ยงดูมาโดยเทวดา นำสองจุดนี้มาสร้าง แคนวาคเตอร์ให้ทพธิ โดยใช้หน้าตาแสดงถึงวัยของทพธิ และใช้ลวดลายของ ยันต์แสดงถึงว่าได้รับการเลี้ยงดูมาจากเทวดา

ลักษณะที่ต่างจากทพธา

1. ทพธิไม่มีหนวด
2. หูตั้ง แสดงถึงความอึกเขิม คึกคะนอง
3. เขาสูงมีความแข็งแรงมากกว่า

การลงสี เดิมลงสีพื้นตามสีของตัวละครแล้วตัดเส้นดำ ส่วนที่เป็น เครื่องประดับใช้สีทองหรือสีเหลืองตัดด้วยเส้นสีแดง

การนำมาใช้ ก็ใช้สีที่มีมาแต่เดิม แต่เลือกใช้โทนสีที่มีความสดใส ตามแบบอย่างศิลปะสมัยใหม่

การออกแบบจากเรื่องศึกทพธิ ครั้งที่ 1

ฉากในเรื่องศึกทพธิ

1. ฉากภาพในถ้ำที่ทพธิอาศัยอยู่
2. ฉากภาพในป่า

1. ฉากภาพในถ้ำที่ทพธิอาศัยอยู่ เป็นสถานที่ที่ทพธิได้รับการเลี้ยงดู จากเทวดา ออกแบบถ้ำให้ดูเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เหมือนถ้ำเนรมิตโดยเทวดา ใช้ลวดลายยันต์ต่างๆ กับแสงที่ลอดลงมาจากด้านบน ทำให้ดูอลังการ พื้นแตกมี เศษหินตกอยู่ตามพื้นเป็นผลจากการฝึกการต่อสู้ของทพธิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. จากภาพในป่า เป็นสถานที่ที่ทรวาและบริวารพักผ่อนอยู่ ออกแบบป่าให้ดูร่มรื่น เป็นสบาย เพราะเป็นที่ที่พักผ่อนของสัตว์ต่างๆ

3. จากทุ่งโล่ง เป็นฉากที่คิดเพิ่มเติมมาจากบทเสภา เพื่อใช้เป็นสถานที่ต่อสู้ระหว่างทรวาและทรวา ออกแบบให้เป็นบริเวณลานหน้าผา ให้ความรู้สึกอันครวญ พื้นดูหยาบกร้าน ที่รอยแตก พื้นเป็นพื้นดินที่แห้งแล้ง ทำให้เกิดฝุ่นเมื่อมีการเคลื่อนไหว เพื่อช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการต่อสู้ เลือกใช้เวลาเย็น ให้ท้องฟ้าเป็นสีส้มแดงให้ความรู้สึกตื่นเต้น เข้าใจ

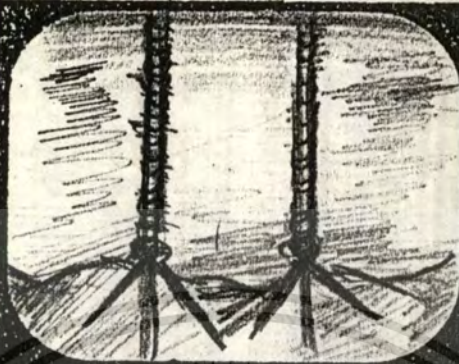


TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

1. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ภาพหน้าทรี แล้วเคลื่อนกล้องมา
หน้าทรี



AUDIO

" มาจะกล่าวทไป "

2. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ภาพหน้าทรี



" ถึงทรีทาสใจหาย "

3. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ภาพมือทรีที่กำแน่น ท่าทางมันใจ



4. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
ซูมออกจากภาพปานกลางหน้าทรี
เป็นภาพกว้าง เห็นทรียืนอยู่
ท่าทางมันใจ



" เทวารักษามาช้านาน "

5. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
ทรีชูมือขึ้น เป็นท่าที่แสดงถึงความ
โกรธ



" ในถ้ำสุรกานต์พรณรชย "

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิ

ใช้ในงาน
สงวนเนื้อหา
ของอ้างอิงถึง

ภาพให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE: _____

VIDEO

AUDIO

6. ภาพกว้าง มุมสูง
ภาพบรรยากาศสถานที่ที่ทรที่อาศัยอยู่



7. ภาพใกล้ มุมสูง
ซาหฺรที่กระที่บลงมาที่กอนหิน
เกิดเป็นเสียงคัง เพื่อเป็นสัญญาณ
ในการฝึกซ้อม



8. ภาพกว้าง มุมต่ำ ใช้เลนส์ไวค
ทรที่ชก มือทงตรงเขวมานหาเลนส์



9. ภาพปานกลาง มุมต่ำ
ทรที่วิ่งเขามาหาเลนส์



10. ภาพปานกลาง มุมต่ำ
ซาหฺรที่ เตะไปข้างหนา



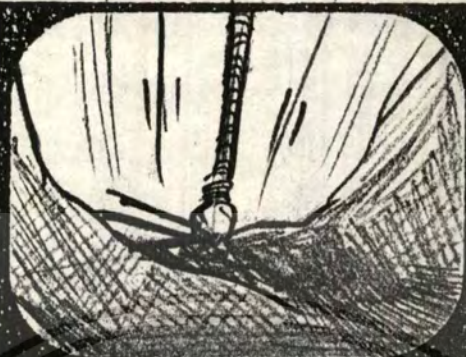
TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE: _____

VIDEO

AUDIO

ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ซาหฺรที่เหือยลงที่พื้น จนพื้นยุบ



12. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
ทรที่วิ่งไปข้างหน้า



13. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
ทรที่ตั้งท่าเตรียมชก



14. ภาพใกล้ มุมต่ำ
มือทรที่ชกมาหน้าเลนส์



15. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
ทรที่วิ่งมาหน้าเลนส์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำออกจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต
เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

AUDIO

16. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
พระที่ใส่สร้อยคอขกกัน



17. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
พระที่ถือสร้อยกับคนไมชวาภนาม



18. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
พระที่สามารถแหวกคนไมชวาภ
นามออกมาได้



19. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
พระที่สามารถแหวกคนไมชวาภ
นามออกมาได้



20. ภาพใกล้ มุมต่ำ
พระที่ชูมือขึ้นด้วยความก้ใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิ

การนำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์ในการค้า
หรือการนำเอกสารนี้ไปใช้ในการอื่นใด

การนำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์ในการค้า
หรือการนำเอกสารนี้ไปใช้ในการอื่นใด

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE: _____

VIDEO

AUDIO

21. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
พระที่นั่งยามถึงต้นไม้ออกจากหิน



22. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
มือพระที่นั่งยามถึงต้นไม้ออกจาก
หินดิน



23. ภาพกว้าง มุมต่ำ
พระที่นั่งยามถึงต้นไม้ออกจากหิน
สำเร็จ



24. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
พระที่นั่งยามถึงต้นไม้ลงมาที่หิน



25. ภาพปานกลาง มุมต่ำ
พระที่นั่งยามถึงต้นไม้ด้วยความดีใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้
เอกสารทุกครั้งที่มีคาร์รนาไปใช้

ELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE: _____

VIDEO

6. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
ทรีที่ขึ้นไว้ ประกาศหาผู้กับทรีหา



" ผู้กจิต " AUDIO

7. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
มือทรีหาแหงศกฏเขาออกมา



" จองภัย "

8. ภาพกว้าง มุมต่ำ
ทรีหาใส่มือแหงศกฏเขาออกมา



" ทรีหา "

9. ภาพกว้าง มุมต่ำ
ทรีหาขึ้นอยู่ ท่าทางทรงงในตน



" ผู้เป็นบิดา "

10. ภาพกว้าง ชามไหล่ทรีที่
ทรีที่หันหน้าไปพบทรีหา ชีพไปกลับ
จากทรีที่ไปทรีหา



" ร่วมเชื้อสาย "

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวน
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้ง

เพื่อการศึกษา
และเพื่อ

อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE: _____

VIDEO

AUDIO

31. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ทรที่ตามหารอยเท้าทรพา



32. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
ทรที่ตามหารอยเท้าทรพา



33. ภาพใกล้มาก มุมระดับสายตา
ทรที่บรอยเท้าทรพา



4. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
ทรที่วัดรอยเท้าทรพา



5. ภาพกว้าง มุมต่ำ
ทรที่วัดรอยเท้าทรพา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้าม

อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

36. ภาพกว้าง มุมต่ำ
ทรีที่วัดรอยเท้าพระบาท



AUDIO

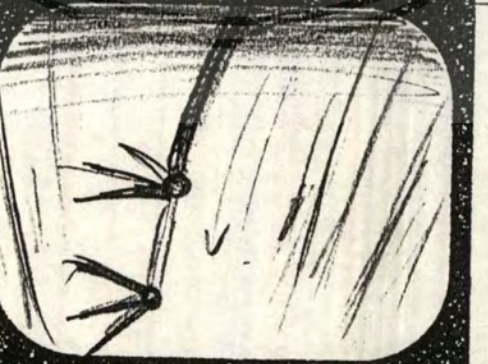
37. ภาพใกล้ มุมเอียง
ทรีที่มองรอยเท้าพระบาท



38. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
ชาทรที่เหยียบลงมาที่รอยเท้า
พระบาท



39. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ชาทรที่เหยียบลงมาที่รอยเท้า
พระบาท



" วัดรอยเท้า " "

40. ภาพใกล้ มุมต่ำ
ชาทรที่เหยียบลงมาที่รอยเท้า
พระบาท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา ต่ออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE: _____

VIDEO

AUDIO

41. ภาพใกล้
ขาทรที่เหยียบทับรอยเท้าทรพา



" อาฆาต "

42. ภาพใกล้ มุมต่ำ
ขาทรที่เหยียบลงมาที่หน้าเลนส์



" มากร้าย "

43. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ขาทรที่เหยียบทับรอยเท้าทรพา



" มุ่งหมายสังหาร "

44. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
บรรยากาศสถานที่ที่ทรที่พบรอย
เท้าทรพา



45. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ขาทรที่ย่ำรอยเท้าทรพา



" หลาญชีวานต์ "

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้เพื่อใช้ประโยชน์เฉพาะในโครงการเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่หรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามนำไปตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในสื่อใดๆทั้งสิ้น
เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE: _____

VIDEO
46. ภาพใกล้ ค้านข้าง
ทรที่ขึ้นหน้าทรพา



AUDIO
" โกรธ หลาง "

47. ภาพใกล้ ค้านข้าง
ทรพาขึ้นหน้าทรที่



" กลา กลา เข้าวา "

48. ภาพใกล้ มุมระคับสายตา
ทรที่มองทรพา



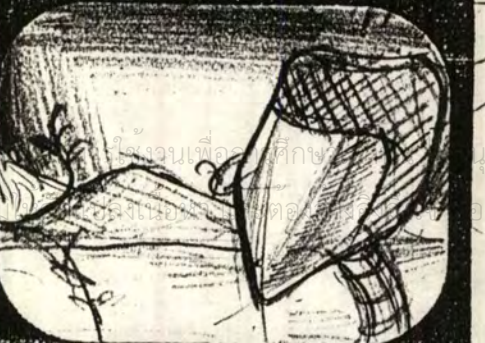
" ฝ่ายทรที่ "

49. ภาพใกล้ มุมระคับสายตา
ทรที่มองทรพา



" เคารพรับ "

50. ภาพใกล้มาก ค้านข้าง
ทรที่มองทรพา



" ทกลับปดา "

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้เฉพาะเพื่อศึกษาและอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามนำเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

AUDIO

51. ภาพไกล ค้านข้าง
ทรพามองทรี



52. ภาพใกล้มาก ค้านข้าง
ทรพามองทรี



53. ภาพใกล้มาก ระดับสายตา
ทรพามองทรี



54. ภาพกว้าง ระดับสายตา
หิ้งคู่วิ่งเข้ามาหากัน



" บัดนั้นคำแห่งทรีที่แข็งขัน "

55. ภาพกว้าง มุมสูง
หิ้งคู่วิ่งเข้ามาหากัน



" ทำโค้งคยอท้ายยืนประจัญ "

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

AUDIO

56. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา ทั้งคู่วิ่งเข้ามาหากัน



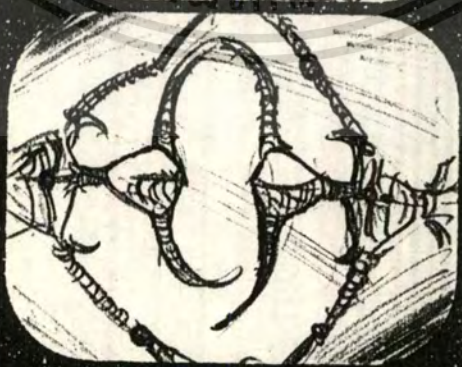
57. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา ทรพีชูมือขึ้น



58. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา ทรพาชูมือขึ้น



59. ภาพปานกลาง มุมบน มือทั้งคู่จับกัน ออกแรงผลักกัน กลับไปมา



60. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา ทั้งคู่ออกแรงผลักกันกลับไปมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้าม

การนำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์
โดยไม่ได้รับอนุญาต

อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

AUDIO

61. ภาพใกล้ ขามไหลทรหา
ทั้งคู่ออกแรงผลักกัน
สั๊กหักทั้งคู่โน้มศีรษะเข้าหากัน



62. ภาพไกลมาก มุมระดับสายตา
ศีรษะทั้งคู่พุ่งชนกัน



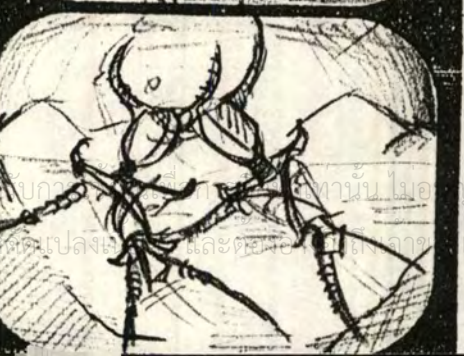
63. ภาพปานกลาง มุมบน
ทั้งคู่ไล่วิกกัน



64. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ทั้งคู่ ไล่วิกกัน



65. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
ทั้งคู่ไล่วิกกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้... ไม่ควรเผยแพร่... เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE: _____

VIDEO

AUDIO

6. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
หึ่งคู่ชนกัน สรีระกระเด็นออกจากกัน



7. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
ภาพบรรยากาศที่ทั้งสองต่อสู้กัน



8. ภาพปานกลาง มุมสูง
ภาพบรรยากาศที่ทั้งสองต่อสู้กัน



9. ภาพปานกลาง มุมบน
หึ่งคู่ กอดรัดกัดเหวี่ยงกัน



" เลี้ยวชีวิตคิดหันกระชั้นมา "

10. ภาพใกล้ มุมบน
ข้ามไหล่ทรรหา หึ่งคู่กอดรัดกัดเหวี่ยงกัน
เหวี่ยงกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรนำออกจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจากทางมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี หากมีการนำออกจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตทางมหาวิทยาลัยจะดำเนินการฟ้องดำเนินคดีตามกฎหมายต่อไป

เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

AUDIO

1. ภาพใกล้ มุมเอียง
แทนสายคารที่ เห็นหน้าทรรหา



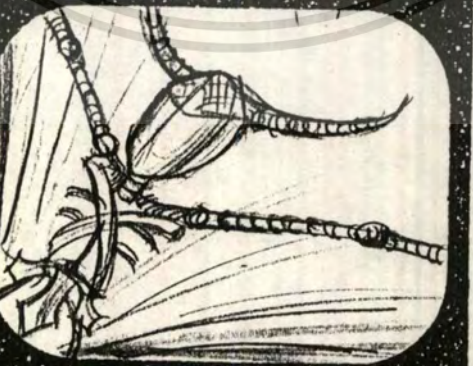
2. ภาพกว้าง มุมต่ำ
ทรรหาพยายามใช้มือกลาง ทรรที่
พยายามกันทรรหาออกไป



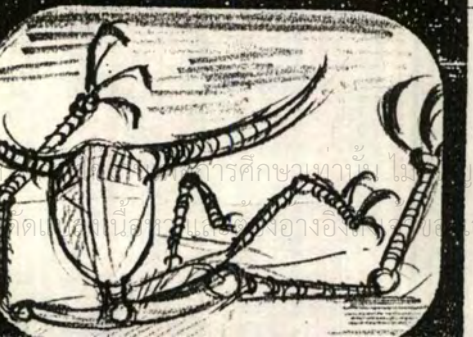
73. ภาพใกล้ มุมบน
มือทรรที่ผลักมือทรรหาออกไป



74. ภาพปานกลาง มุมต่ำ
ทรรหากระเด็นออกไป



75. ภาพกว้าง มุมต่ำ
ทรรหากระเด็นหล่นลงมาที่พื้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำออกไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามคัดลอกหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

AUDIO

76. ภาพใกล้ มุมต่ำ
ทรีที่ใช้ขาตีลงมาที่ทรีหา



77. ภาพใกล้ มุมต่ำ
มือทรีหาชูขึ้นเพื่อรับเห่าทรีหา



78. ภาพปานกลาง มุมระดับสายต
มือทรีหาจับเห่าทรีหาที่ตีลงมา



79. ภาพกว้าง มุมระดับสายต
ทรีหาใช้ขาเหยียดลงไปที่มีม
มือทรีหาพยายามกั้นขา
ทรีหาออกไป



80. ภาพกว้าง มุมระดับสายต
ภาพบรรยากาศสถานที่ที่ทั้ง
สองต่อสู้กัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต หากต้องการนำเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

81. ภาพใกล้ มุมบน
ศรีษะทั้งคู่ขวิดกันไปมา



AUDIO
" อันเขาต่อเขา "

82. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ศรีษะทั้งคู่ขวิดกันไปมา



" เขาประหาร "

83. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ศรีษะทั้งคู่ขวิดกันไปมา



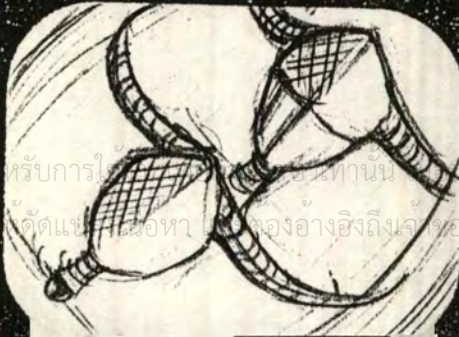
" เสียงสะท้อน "

84. ภาพปานกลาง มุมบน
ศรีษะทั้งคู่ขวิดกันไปมา



" เปรียง เปรียง "

85. ภาพใกล้ ข้ามไหล่ทรมก
ศรีษะทั้งคู่ขวิดกันไปมา



ไ้ กังห้าผ่า "

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเท่านั้น หากท่านต้องการนำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตของทางออกสื่อมวลชน
เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

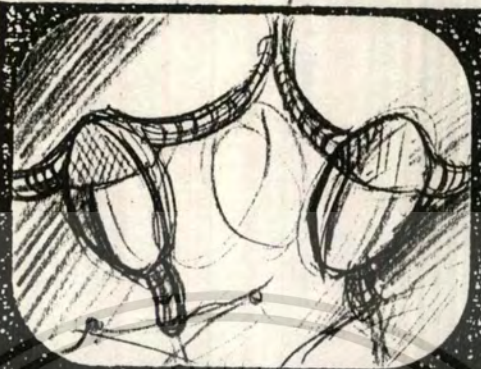
TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

AUDIO

86. ภาพใกล้ มุมระดับสายตา
ศีรษะหิ้งกู่ กระเด็นออกจากกัน



87. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
หิ้งกู่ กระเด็นออกจากกัน



88. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
ภาพบรรยากาศสดตามหิ้งทั้งสอง
ต่อสู้กัน



89. ภาพใกล้ มุมเอียง
หรรษาถูกหรรษาที่ชนกระเด็นไป



90. ภาพปานกลาง มุมต่ำ
หรรษาวิ่งเข้าหาหรรษา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ... ไม่ควรนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอก... ของอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

AUDIO

91. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
ทรีที่วิ่งเข้าหาทรพา



92. ภาพกว้าง มุมบน
แทนสายตาทรีที่ เห็นทางพุ่งเข้า
หาหน้าเสนส์



93. ภาพปานกลาง มุมบน
ทรพากระเด็นออกไป



94. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
ทรีที่วิ่งเข้าหาทรพา



95. ภาพปานกลาง มุมบน
ทรีที่โน้มตัวลง เตรียมเอาไอชา
ชวิคทรพา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น การนำออกเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้ถือว่าผิดกฎหมาย
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากทางออกเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE:

VIDEO

AUDIO

96. ภาพปานกลาง มุมเอียง
เขตรที่ชิวิกถูกหนอกทรพา



97. ภาพกว้าง มุมระดับสายตา
ทรที่ชิวิกถูกทรพา



" ไล้ชิวิก "

98. ภาพปานกลาง มุมระดับสายตา
ทรที่สะบัดเขา ทรพากระเด็นไป



" ถูกทรพา "

99. ภาพปานกลาง ระดับสายตา
ทรพากระเด็นไป



100. ภาพกว้าง มุมต่ำ
ทรพาลมลง ทรที่ก้มหน้าลง
มองทรพา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้เพื่อใช้ประโยชน์ในการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์อื่นใดโดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่หรือแจกจ่ายเอกสารนี้แก่บุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากทางเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

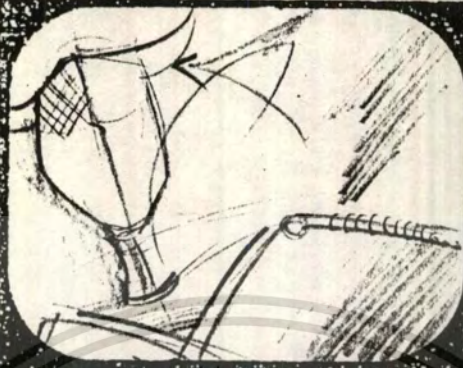
TELEVISION SCRIPT & STORYBOARD

DATE: _____

VIDEO

AUDIO

101. ภาพใกล้ มุมสูง
ใส่รีเบรทาลมลง



" ก็ม้วยชีวา "

102. ภาพใกล้ มุมสูง
มือทรทาทนลงกระทบบัน



" ค่ายฤทธิ "

103. ภาพกว้าง มุมต่ำ
ทรที่ปูมือขึ้นทวยความอึก เข็ม



104. ภาพกว้างมาก มุมสูง
ทรที่ปูมือขึ้นทวยความอึก เข็ม
ทรทานอนตายอยู่



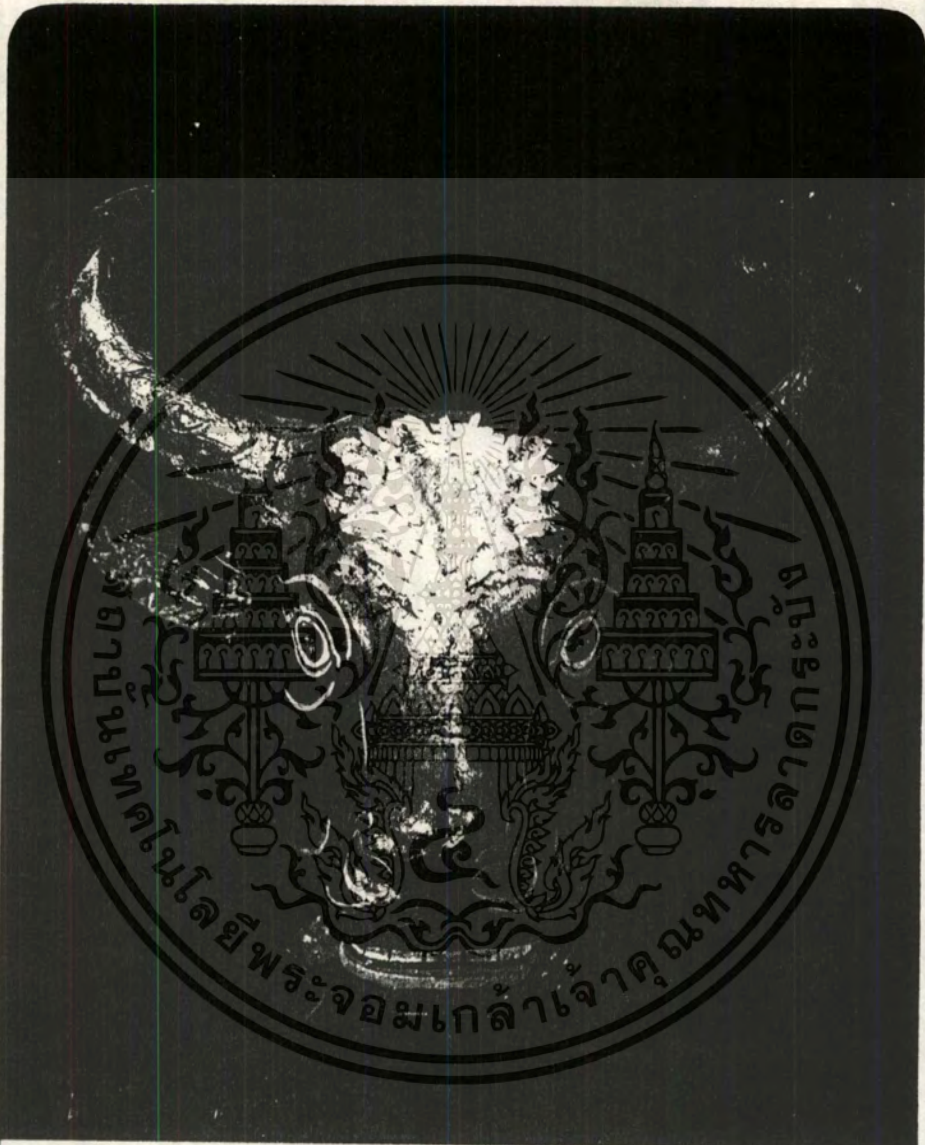
จบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ทศพา

สีลำนาน เดิมเป็นยักษ์ชื่อนนทการ ถูกพระอิศวรสาปเป็นกระบือ เพราะไป
ล้วงเกินนางอัปสร



ทศพิ

สีดำ ลูกทศรพา ได้ฆ่าพ่อตาย ภายหลังพระอิศวรสาปให้สิ้นชีพด้วยน้ำมือพาลี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พญาพาลี รบกับ ทรพี

ภาพประกอบจากเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนทรพีทำรบพระยาพาลี พระราชนิพนธ์
 จนสมเด็จพระพุทธเลิศลลาศนภลัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างด้านตรง และด้านข้างหน้ายักษ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านตรง



ด้านตรง



ด้านข้าง



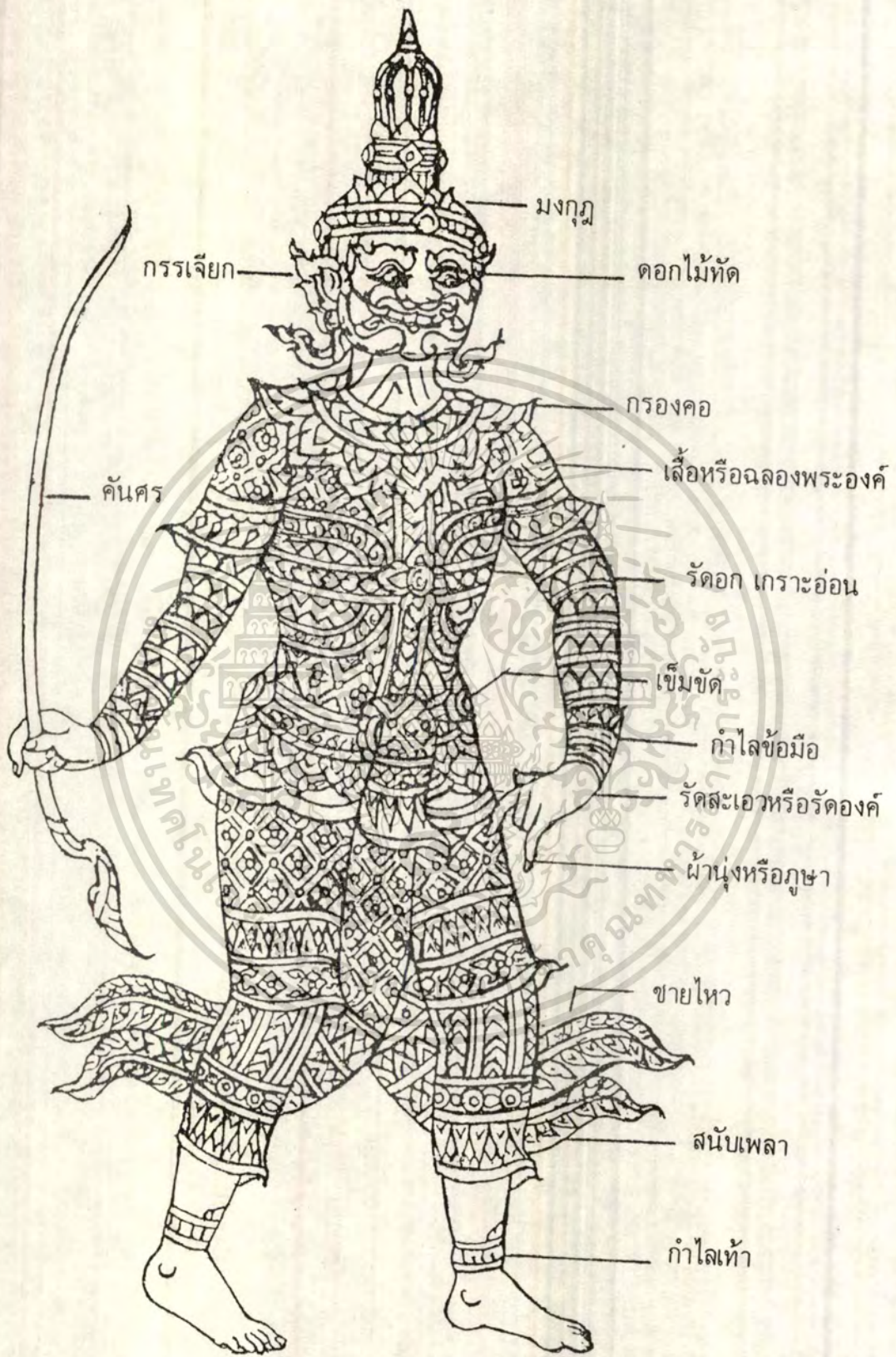
วิธีเขียนหน้ายักษ์ คือ ขีดหลักการเขียนประติมากรรมจากหน้าคนจริง



ภาพวิธีการเขียนหน้ายักษ์ ใช้วิธีการเขียน คือ คัดแปลงจากหน้าคนจริง แล้วใส่

ลวดลายกนกกลงไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

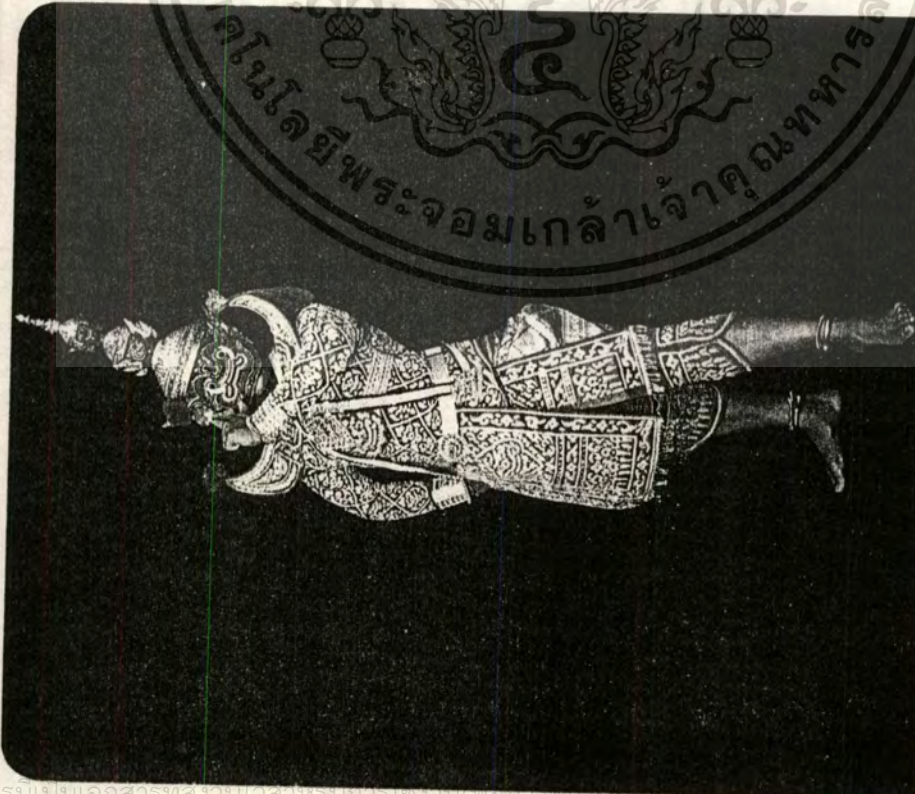


ภาพประกอบแสดงถึง เครื่องประดับพญายักษ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ท่ายิ้ม - ยักษ์



ท่าอ้าย - ยักษ์

ภาพประกอบการแสดงท่าทางต่างๆ ของยักษ์ ในการแสดงโขน

เอกสารนี้เป็นเอกสารทรัพย์สินทางปัญญาของกรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม หากมีการนำเอกสารนี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรมศิลปากร จะถือว่าผิดกฎหมายและต้องรับผิดชอบต่อความเสียหายที่เกิดขึ้น



ท่าโกรธ - ยักษ์

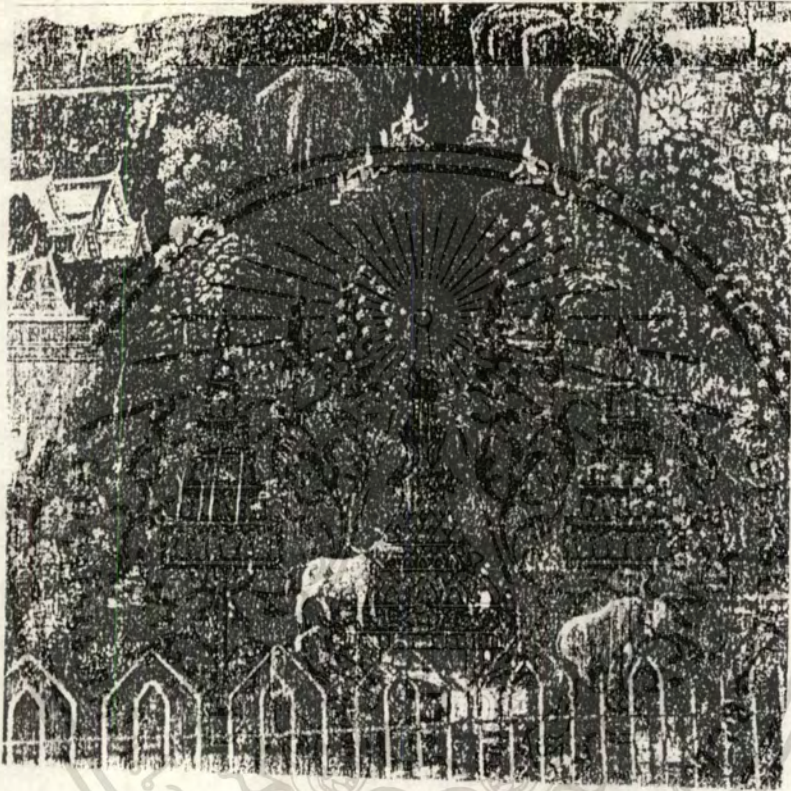


ท่าร้องไห้ - ยักษ์

ภาพประกอบการแสดงท่าทางต่างๆ ของยักษ์ ในการแสดงโขน

เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันการศึกษานานาชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

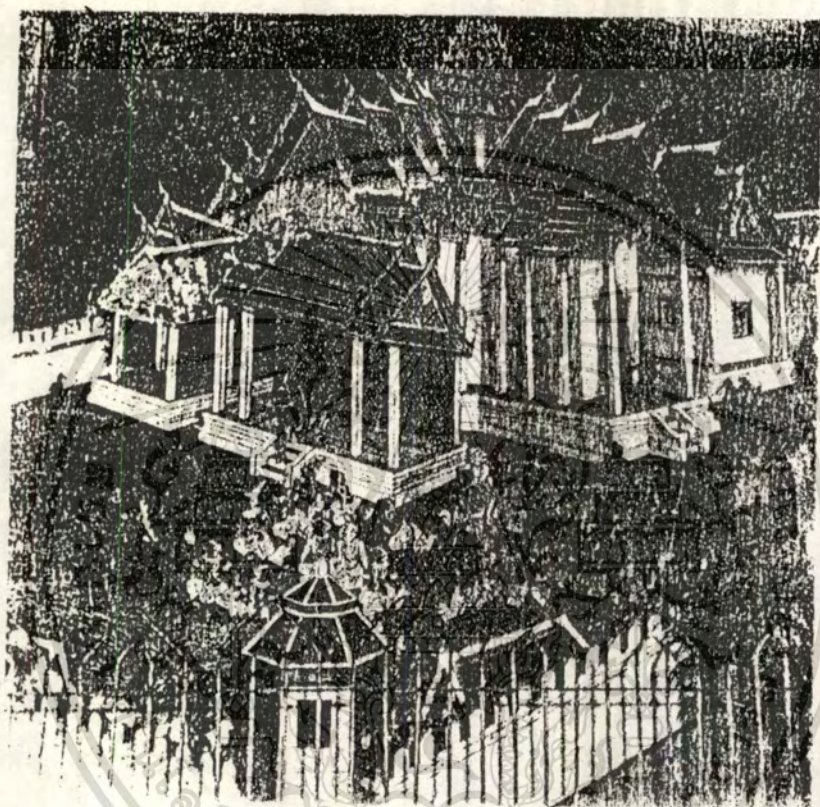
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ทวารพื้หน้าทวาร

บัดนั้น	ทวารพื้หน้าทวาร
กวันเห็นพญาทวาร	ปรีดาที่จะได้ชิงชัย
โศดโศนโจนกะนองลงเขา	โค้งหางวางเข้ามาใกล้
สกัดทางขวางหน้าแล้วร้องไป	รู้จักเราหรือไม่ทวาร

ภาพประกอบจากเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกทวารพื้ พระราชนิพนธ์ในสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย



พระพิภพเจ้าเรือนฤทธิหารกับพาลี

เมื่อนั้น	พญาพาลีชาญสมร
เสด็จเหนือสิงหาสน์บัญชา	ได้ขึ้นกาสรร้องมา
กริ้วโกรธพิโรธคือไฟกล้า	ฉวยชกพระขรรค์อันคมกล้า
โจนจากปราสาทแก้วแววฟ้า	สำแดงฤทธาเข้าราว

ภาพประกอบจากเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกทพตี พระราชนิพนธ์ในสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

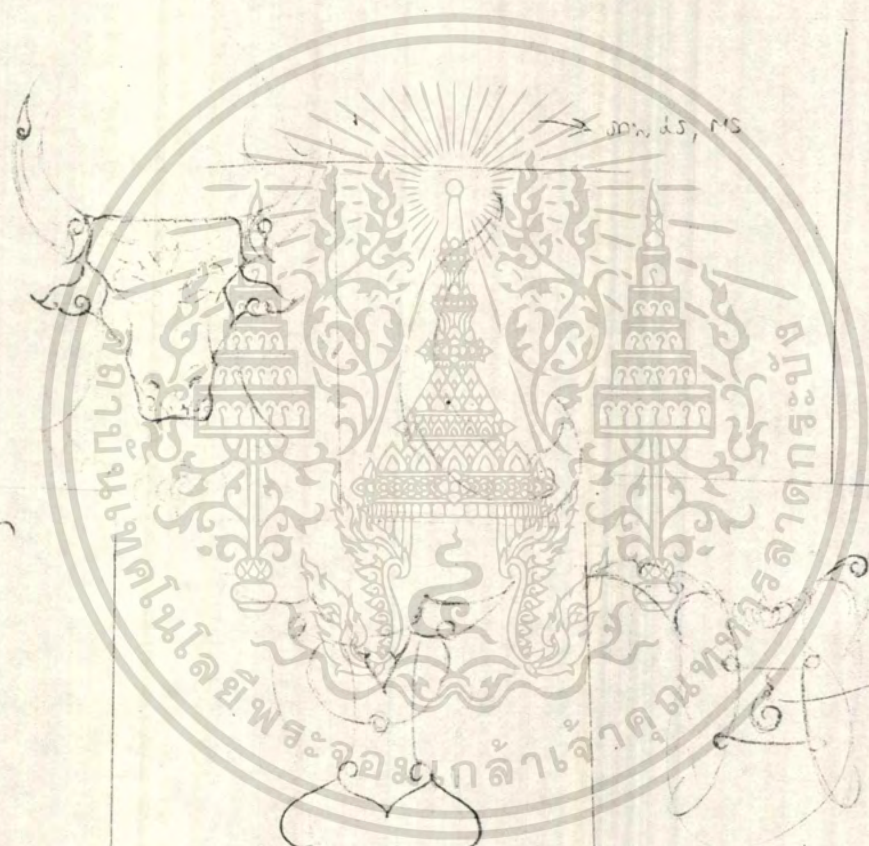


ภาพร่างกระบือ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบตัวการ์ตูนสำหรับภาพยนตร์เรื่อง
ศึกทพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างตัวการ์ตูนในเรื่องสิกทธิ เป็นการผสมผสานระหว่างกายวิภาคของ
 มนุษย์และกระบือเข้าด้วยกัน ทำให้ตัวการ์ตูนมีความเป็นไทย โดยออกแบบ
 เครื่องแต่งกายและหน้าตา ซึ่งประยุกต์มาจากลวดลายไทย



พ. ๑๕๓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

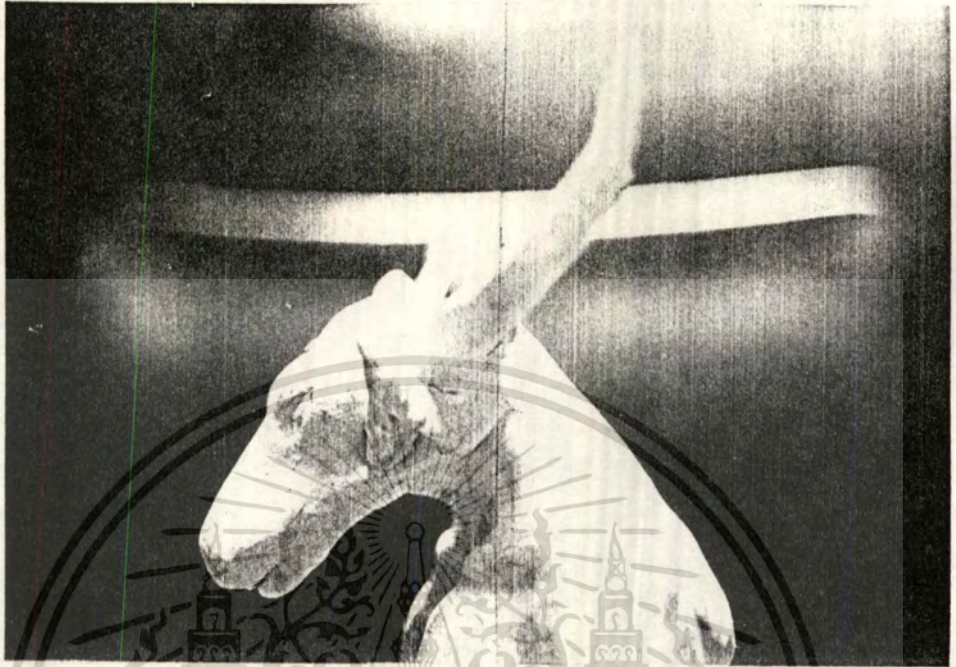


ภาพร่างทพธิในเรื่องศึกทพธิ นำข้อมูลจากเรื่องมาใช้คือ ทพธิเหิงเคิบโตเป็นผู้ใหญ่ และถูกเลี้ยงดูมาโดยเทวดา นำสองจุดนี้มาสร้างแคแรคเตอร์ให้ทพธิ โดยใช้หน้าตาแสดงถึงวัยของทพธิและใช้ลวดลายของยันต์แสดงถึงว่าได้รับการ

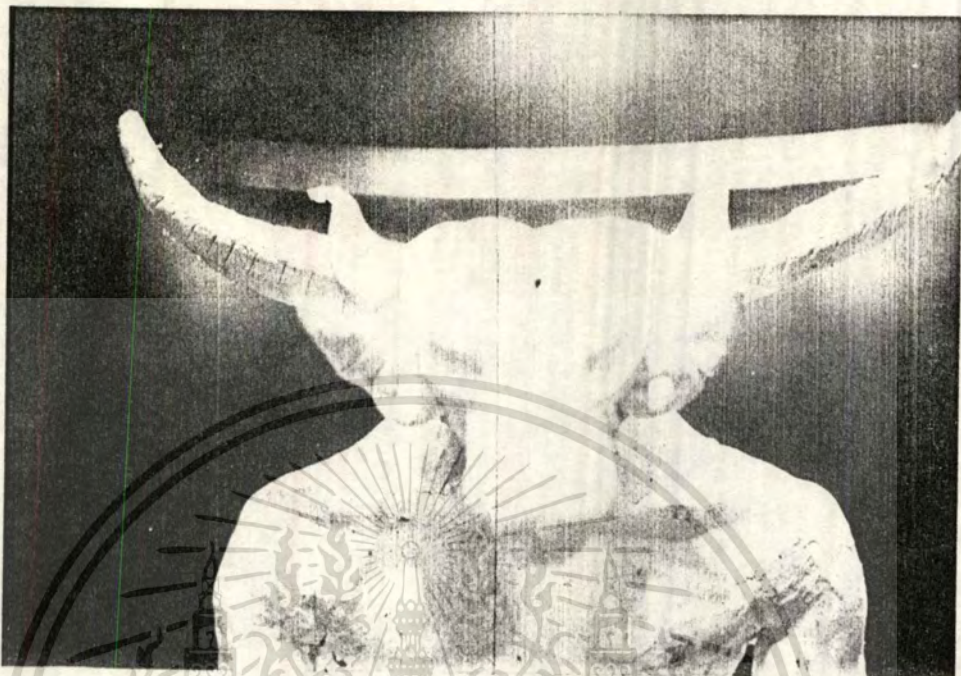
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า เลี้ยงดูมาจากเทวดา
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



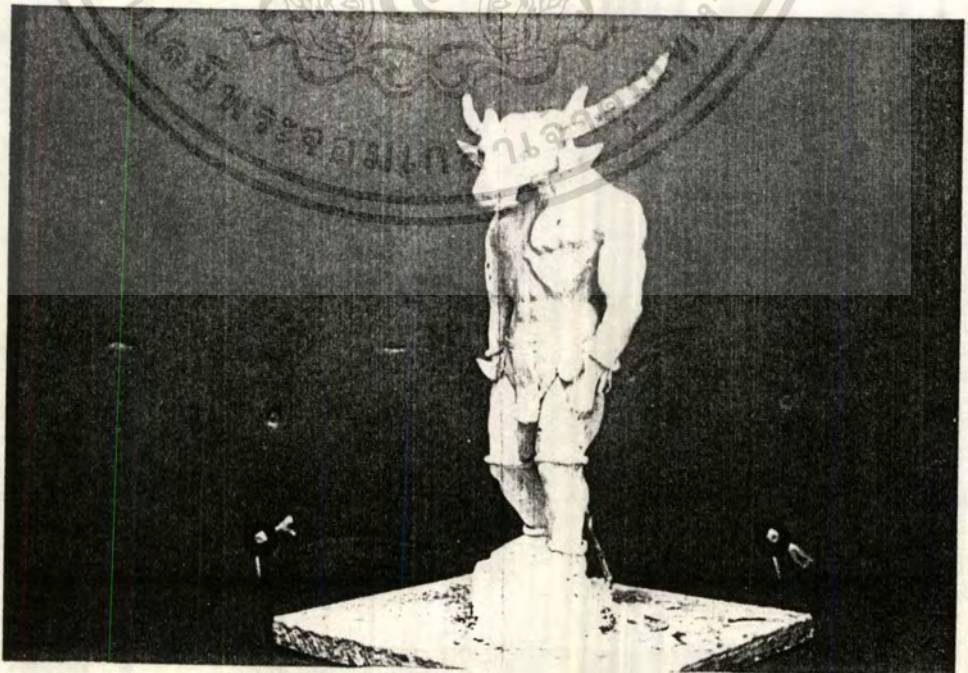
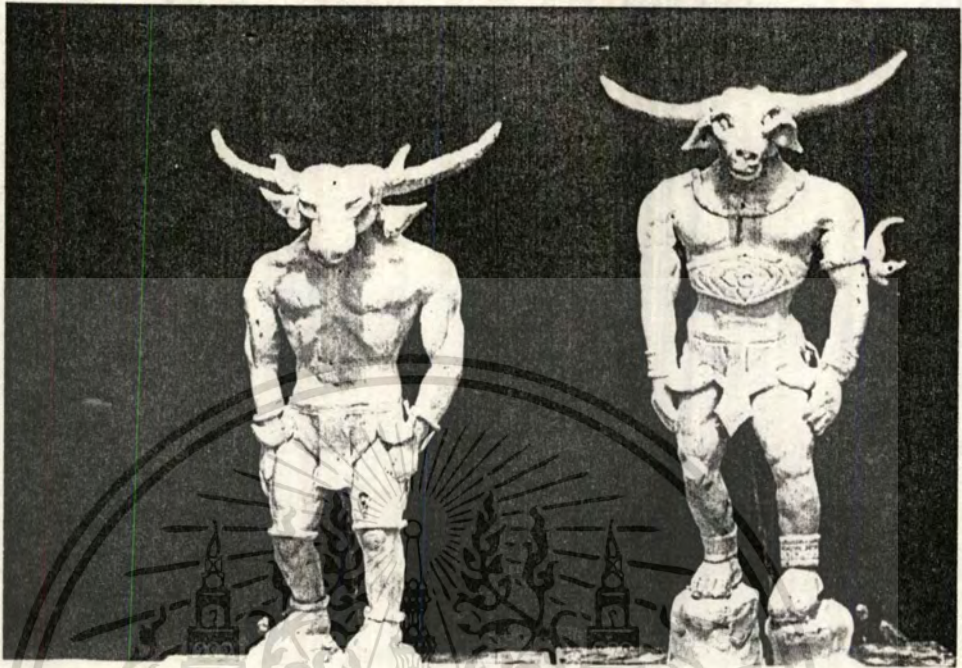
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



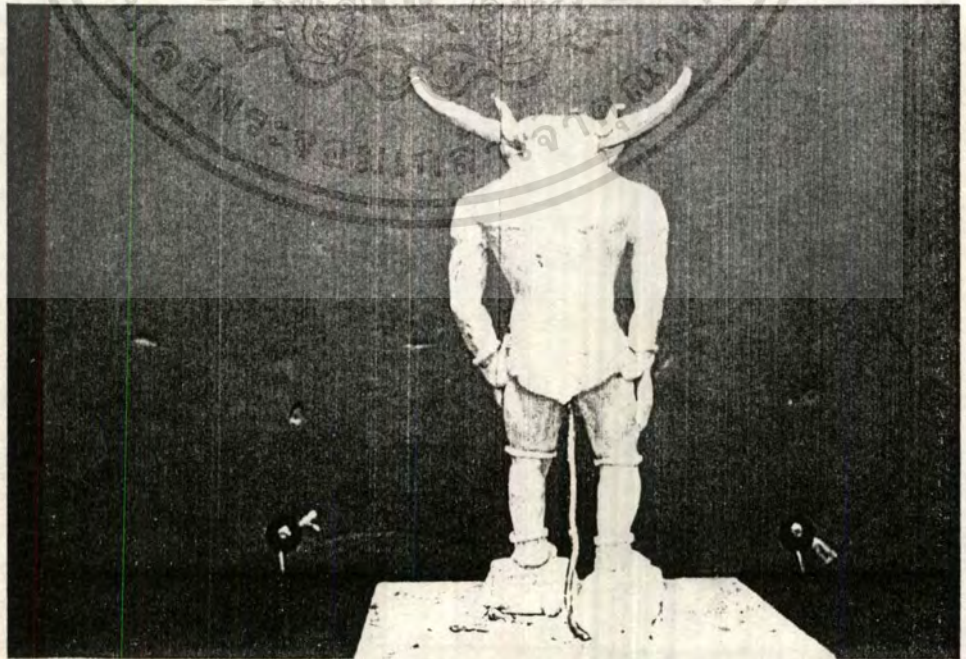
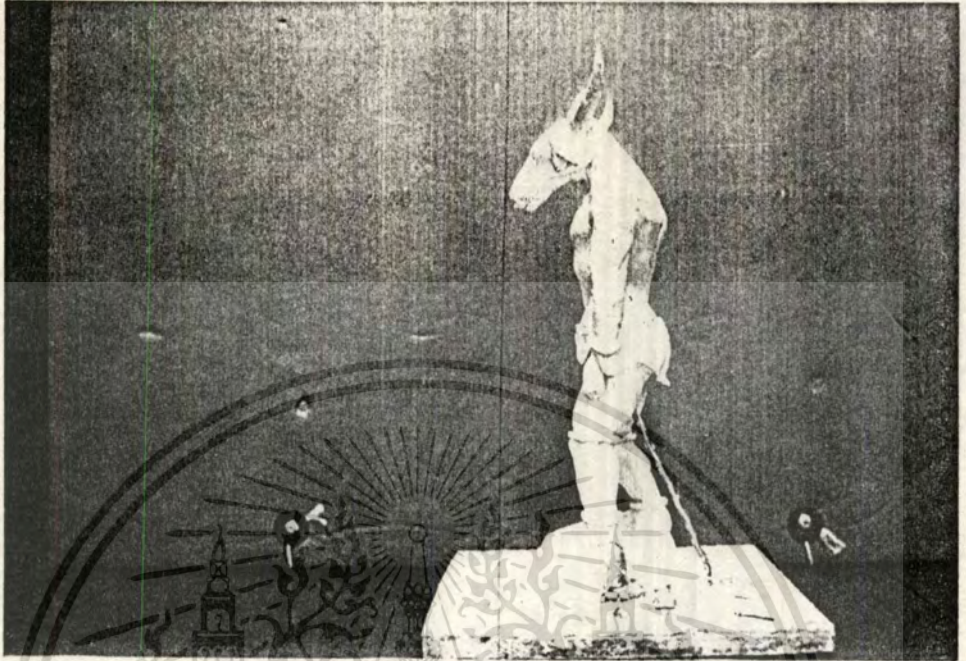
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



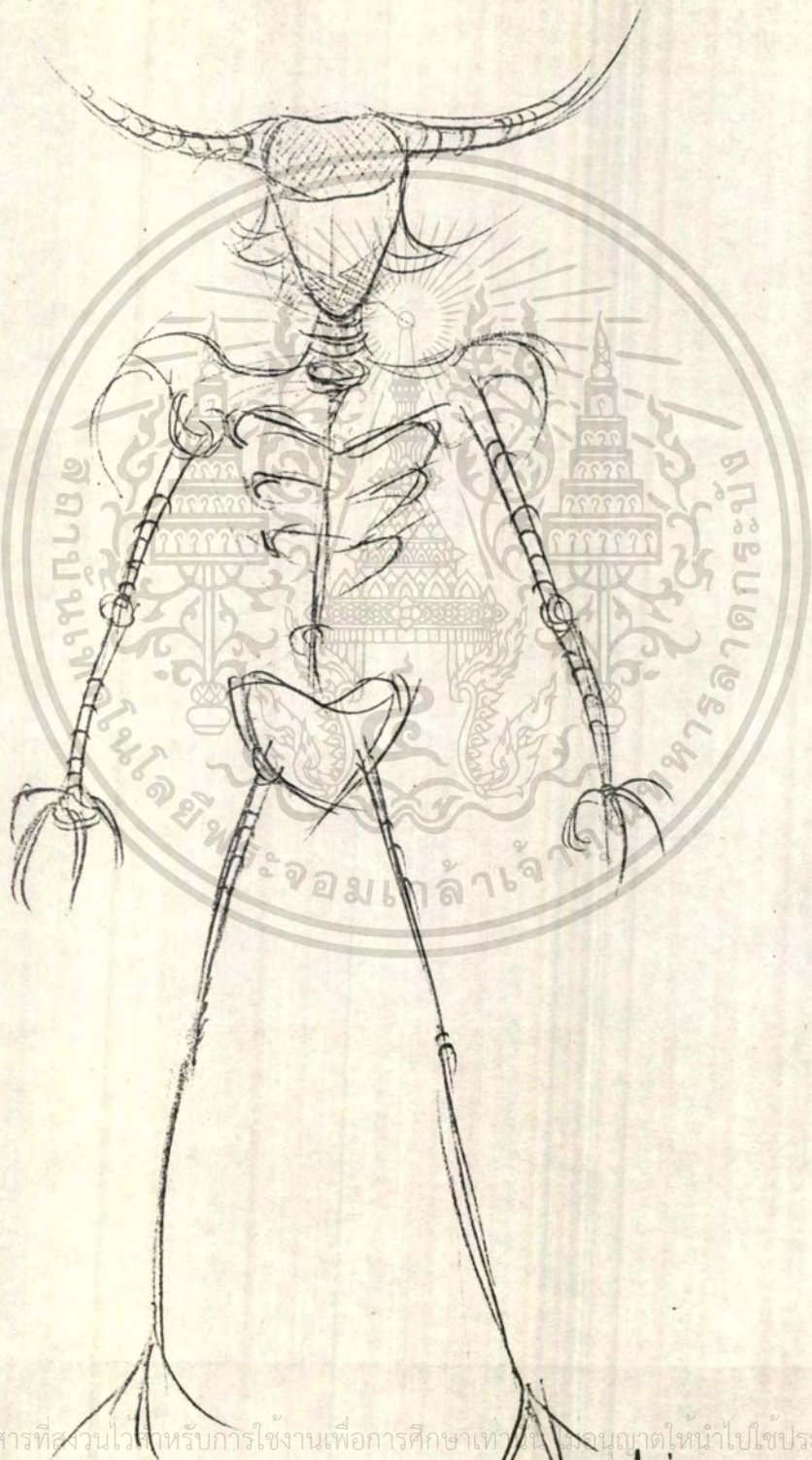
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

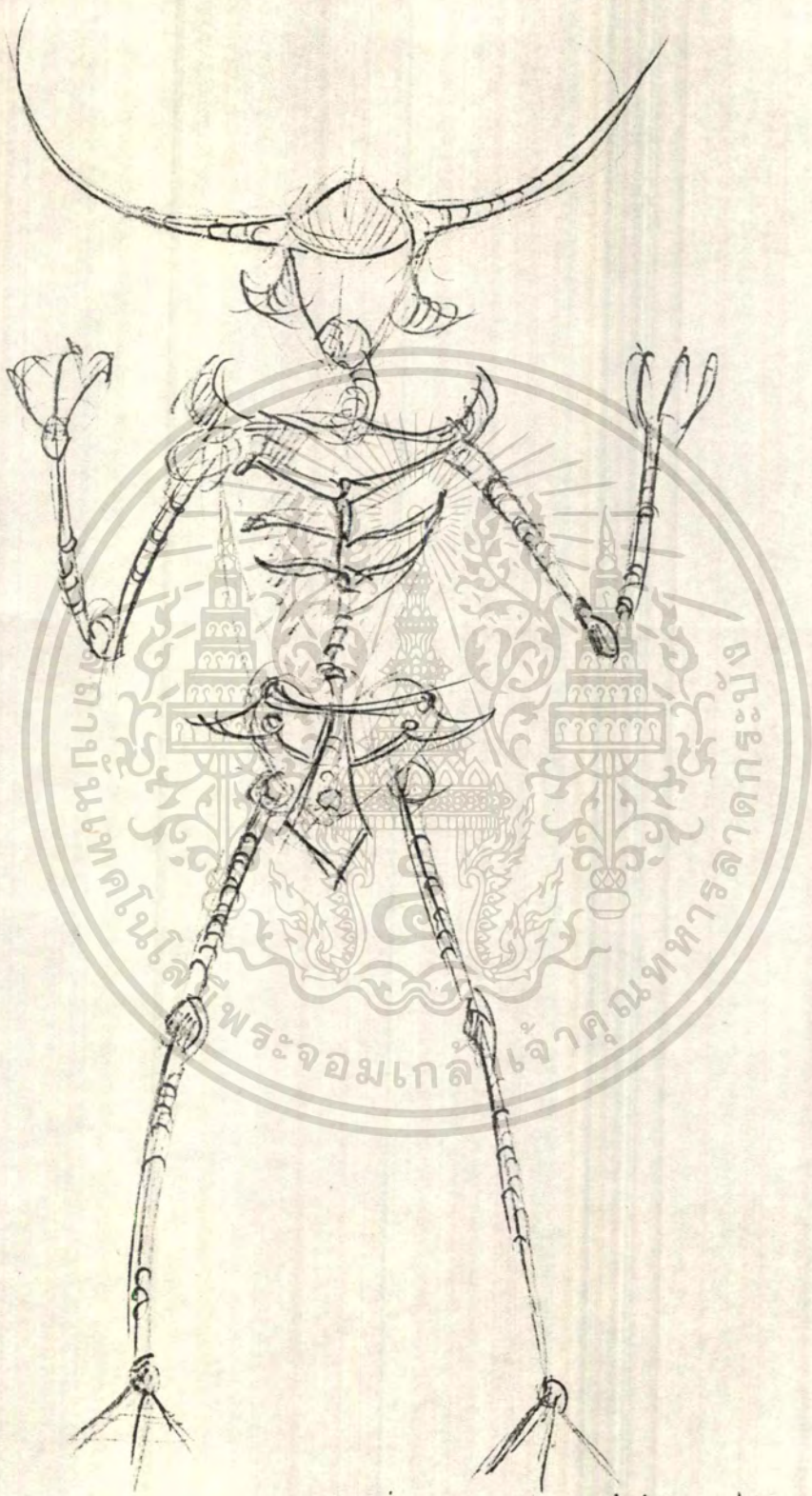


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

design nsm-krji



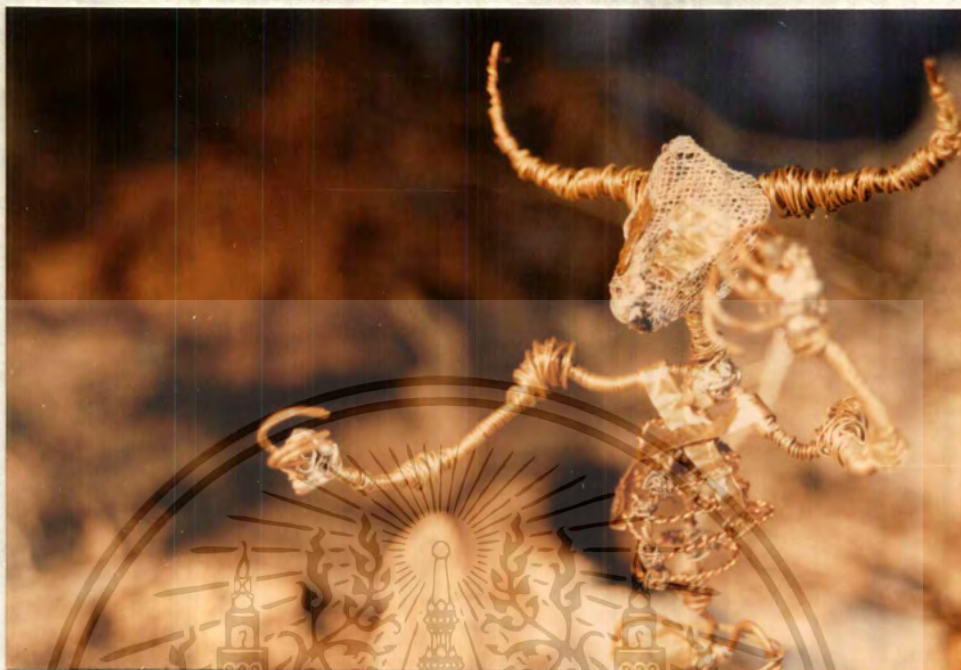
designerพี-ทพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Aeling Jantak

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หุ่น Stop Motion ทรพี จากเรื่องศึกทรพี



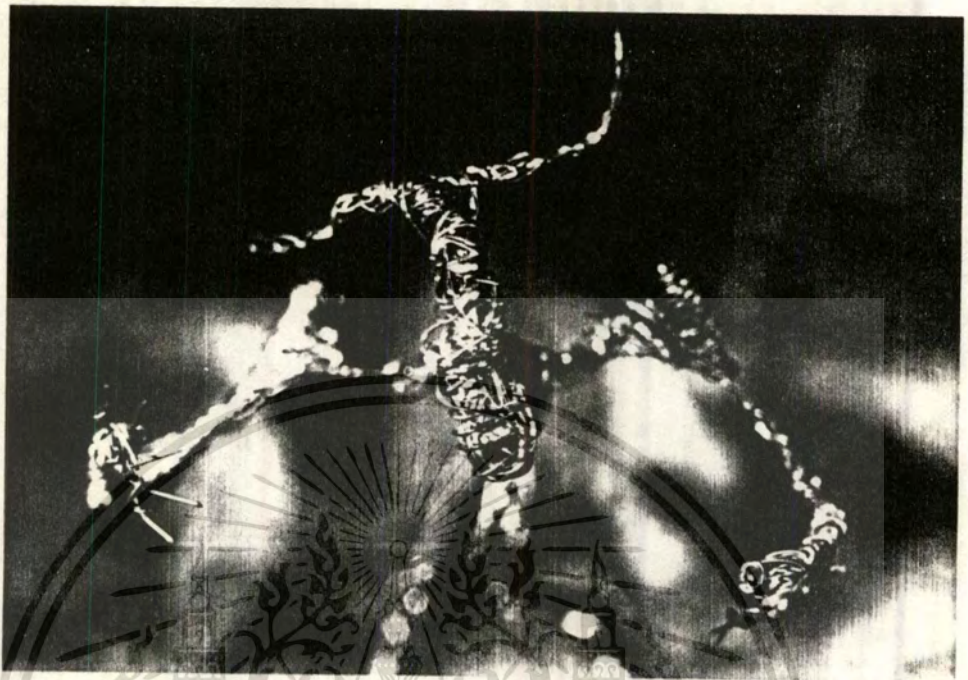
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะวิธีใดๆ ทั้งสิ้น ยกเว้นที่ลิขสิทธิ์ของเจ้าของเนื้อหา และขอสงวนสิทธิ์ในชื่อเรื่อง **แนวความคิดเบื้องต้นในการออกแบบหุ่น Stop Motion เรื่อง ตีกรวดพิไช**



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 พัฒนาการในการออกแบบหุ่น Stop Motion เรื่องศึกทพ
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่เปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 พัฒนากระบวนการออกแบบหุ่น Stop Motion เรื่องศึกทพ
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพการประลองเขาระหว่างทर्थและทรพา จากภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องศึกทर्थ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพมมบนการประลองเขาระหว่างทर्थและทรพา จากภาพยนตร์อะนิเมชัน
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆก็ตาม อีกทั้งห้ามมีให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
 เรื่องศึกทर्थ



ภาพการประลองเขาระหว่างทศพิตและทศพา จากภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกทศพิต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพทศพิตขวิดถูกทศพิตตาย จากภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกทศพิต
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพการเขียนประจักษ์หน้ากันระหว่างทวารพีและทวพา จากภาพยนตร์อะนิเมชั่น เรื่องศึกทวารพี



เอกสารนี้เป็นเอกสารต้นฉบับที่ถูกละเมิดลิขสิทธิ์และสงวนลิขสิทธิ์ไว้ ไม่สามารถนำออกจำหน่ายไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ เรื่องศึกทวารพี มิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

detail



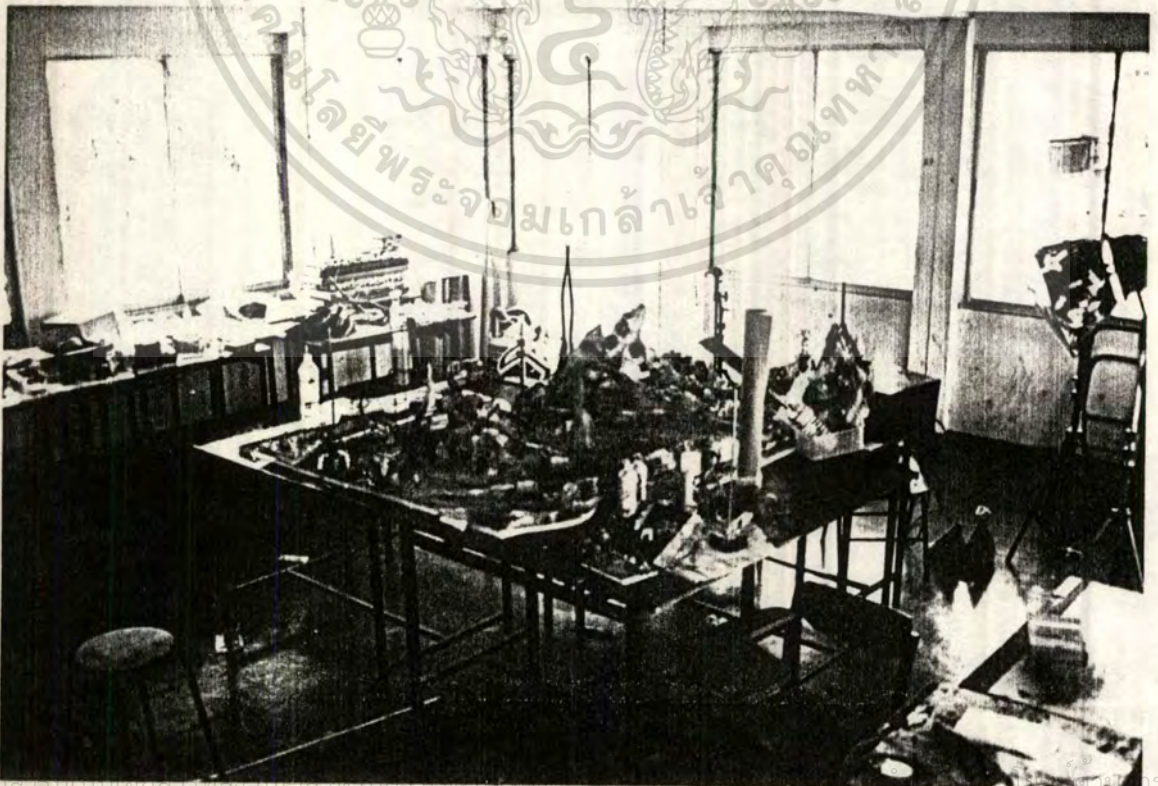
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทาง
ในการอื่นได้ กรุณาแจ้งให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำป



ภาพจากที่ใช้สำหรับก้าวร่ายทำภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกทวิ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของสำนักหอสมุดแห่งชาติ ห้ามนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
ภาพจากและสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกทวิ



ภาพจากและสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องศึกทริพิ



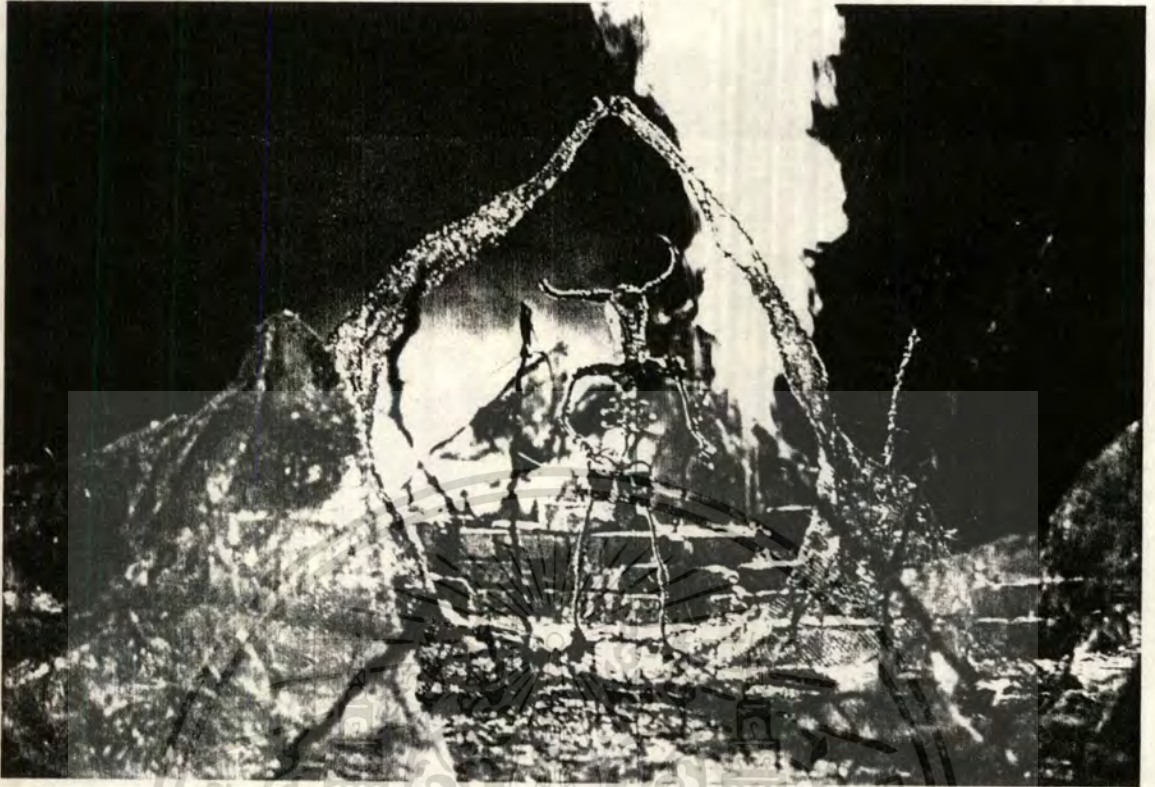
เอกสารนี้เป็นเอกภาพที่แสดงร้ายละเอียดยิ่งขึ้นจากการตีพิมพ์ทำเป็นไปลงเขตต่างใช้ไปให้ประโยชน์แก่การคว
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพการจัดแสงฉาก สำหรับภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องศึกทรวพี



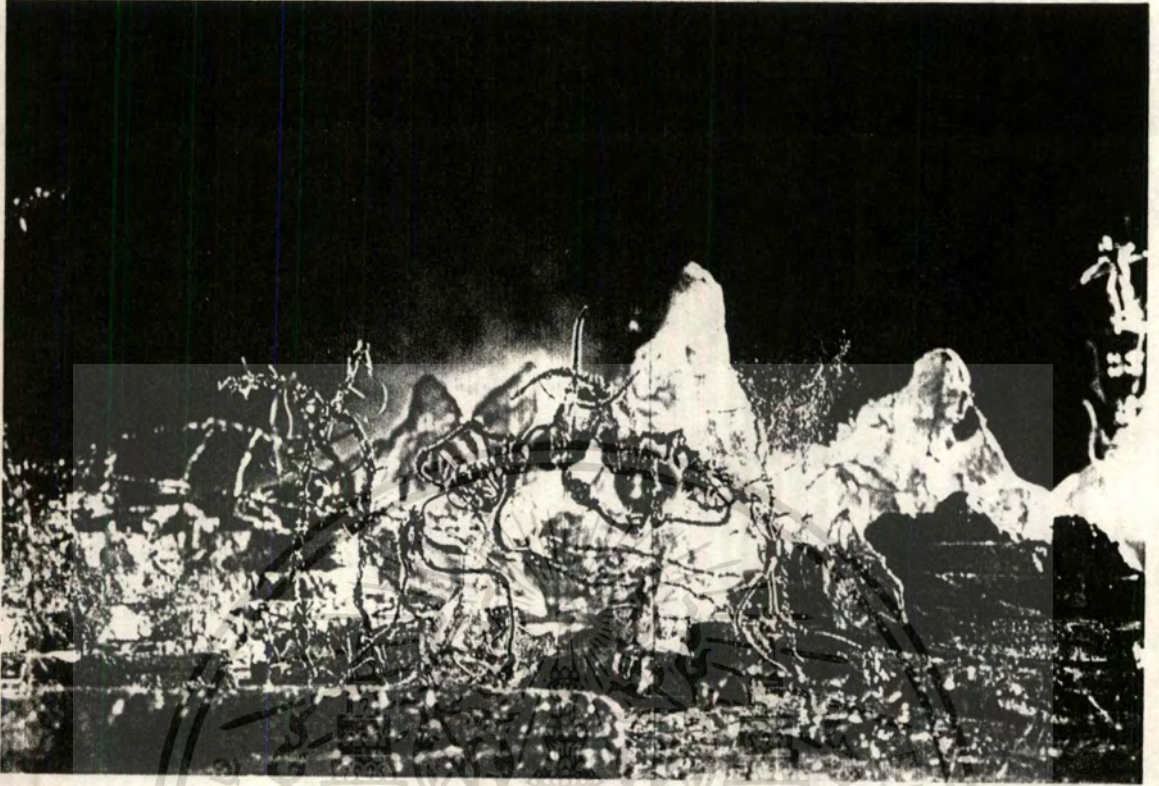
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพการจัดแสงฉาก สำหรับภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องศึกทรวพี
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ฉาก เปิดภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกทรวพี เป็นภาพทรวพียืนอยู่ท่าทางมั่นใจในตนเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ จาก จ๊อบ เรืองภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกทรวพี เป็นภาพทรวพียืนอยู่ท่าทางมั่นใจ
ด้วยความฮึกเหิมที่สามารถฆ่าทรวพาได้ ส่วนทรวพานอนตายอยู่ที่พื้น



ภาพการประลองเขาระหว่างทรีพีและทรีฟา จากภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องศึกทรีพี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
ภาพทรีพีวิคตูกทรีฟาคาย จากภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่องศึกทรีพี

บทที่ 4

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกทพตี (Production)

อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบด้วย

1. กล้องถ่ายภาพยนตร์อะนิเมชัน กล้องที่ใช้เป็นกล้อง 16 มม. ยี่ห้อ BOLXE สามารถบันทึกภาพได้ทั้งระอบภาพ फिल्म เคลื่อนที่ด้วยไฟฟ้า กล้องที่ใช้ถ่ายภาพยนตร์อะนิเมชันควรมีคุณสมบัติดังนี้ คือ
 1. บันทึกภาพได้ทั้งทีละภาพและติดต่อกัน
 2. สามารถบันทึกภาพ เติมน้ำและย้อนหลังได้
 3. กระจกฟิล์มจะต้องมีหมุดหรือสลักตรึงฟิล์ม ให้อยู่กับที่อย่างมั่นคงและอยู่ในตำแหน่งเดียวกันทุกครั้ง
 4. ชัตเตอร์สามารถปรับองศาเพื่อทำเทคนิคจางภาพได้
 5. เลนส์สามารถโฟกัสได้ไกลมาก เพราะการบันทึกภาพมักต้องถ่ายไกล และเลนส์สามารถปรับความคมชัดได้ ซึ่งอาจจะปรับโดยอัตโนมัติหรือปรับมือก็ได้
 6. มีที่นับจำนวนฟิล์มที่ใช้ไป
 7. กล้องถ่ายอะนิเมชันที่ดีควรมีคุณสมบัติอุปกรณ์ต่างๆ ได้ เช่น สามารถติดเลนส์หรือแว่นกรองแสง ที่ทำให้เกิดเทคนิคต่างๆ หรือคิดเครื่องมือที่ทำให้ภาพเบลอ กวาดภาพได้ด้วย

อุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกับกล้องถ่ายภาพยนตร์

- มอเตอร์ เป็นตัวจ่ายไฟฟ้าให้กล้องสามารถเดินฟิล์มได้
- สายลั่นชัตเตอร์ ใช้แทนการกดชัตเตอร์ที่ตัวกล้อง ทำให้กล้องไม่สั่นไหวขณะถ่ายทำ
- ขาดังกล้อง ขาดังกล้องที่สามารถบอกค่าองศาในการแพนและทิวส์ จะมีประโยชน์มากในชื่อที่เราต้องมีการเคลื่อนกล้อง ถ้าขาดังกล้องไม่มีเราอาจทำเองได้ โดยตัดสติ๊กเกอร์เป็นวงกลม แล้วขีดเส้นบอกองศา เมื่อทำเสร็จก็นำไปติดที่ขาดังกล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สวยงามได้ ดังนั้นเราต้องทดลองขยับหุ่นคร่าวๆ ก่อน เพื่อให้ผู้ถ่ายภาพยนตร์ ได้ทราบว่าเมื่อมีการเคลื่อนไหวหุ่นจะมีลักษณะเป็นเช่นไร หลุดกรอบภาพหรือไม่ ถ้าหลุดกรอบภาพแล้วควรจะเลี้ยงกรอบภาพตามหรือปล่อยให้ตัวการ์ตูนหลุดกรอบภาพเฟรมไป

การเคลื่อนกล้อง

การเคลื่อนกล้องตามแนวระนาบ (Pan)

1. เมื่อเราต้องการ Pan ตามหุ่นที่เคลื่อนที่ ให้สังเกตจากขอบของกรอบภาพ เช่น เมื่อหุ่นอยู่ขอบของกรอบภาพด้านขวา เมื่อหุ่นขยับไปทางซ้ายเราก็ต้อง Pan กล้องเลี้ยวไปทางซ้าย โดยให้เหลือช่องว่างระหว่างหุ่นกับขอบของกรอบภาพด้านขวาเท่ากับกรอบภาพเดิมที่เราถ่ายไป

2. การ Pan ที่มีจุดเริ่มต้นและมีจุดสิ้นสุดที่แน่นอนให้ใช้ขาตั้งกล้องที่สามารถขอกองศาในการ Pan ได้ วิธีใช้ คือ

1. ต้องสาของจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด เช่น เริ่มต้นที่ 60° สิ้นสุดที่ 108° จะได้ผลต่างที่ 48 ($108^{\circ} - 60^{\circ}$)

2. กำหนดเวลาในการ Pan และอัตราความเร็วถ่าย (ปกติการถ่ายมักเป็น 1:1 และ 1:2 เพราะถ้าใช้อัตราส่วนมากกว่านี้อาจทำให้เกิดอาการแฉวว) เช่น ถ้าต้องการ Pan 4 วินาที ใช้อัตราความเร็วถ่าย 1:2 (1 วินาที Pan 12 ครั้ง) จะได้จำนวนครั้งที่ต้อง Pan คือ 48 ครั้ง (12×4 วินาที)

3. นำค่า 1. หาวด้วยค่า 2. ก็จะได้ค่าองศาในการ Pan 1 ครั้ง ก็จะได้ $48/48 = 1^{\circ}$ ต่อการ Pan 1 ครั้ง

การเคลื่อนไหวกล้องในแนวตั้ง (Tilt) มีหลักการเช่นเดียวกับการ Pan Crane Shot

ในบาง Shot ที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมุมมองจากมุมต่ำ เป็นสูง หรือมุมสูงเป็นมุมต่ำ วิธีทำของผู้เขียนคือ

1. เลือกใช้ขาตั้งกล้องที่มีแกนหมุนเพิ่มความสูงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. วางมุมกล้องที่จุดเริ่มต้นการเคลื่อนไหวก่อน หลังจากนั้นเพิ่มความสูงของแกนหมุนจนได้เฟรมภาพที่สิ้นสุดการเคลื่อนไหว

3. กำหนดอัตราความเร็วเพิ่มความสูงของแกนหมุนให้สัมพันธ์กับการออกแบบการเคลื่อนไหว (ใช้หลักการเดียวกันกับการ Pan กล้องที่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่แน่นอน)

4. ขณะที่เพิ่มความสูงของแกนหมุน Headroom จะมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย ฉะนั้นเราจึงต้องมีการ Tilt ช่วยเพื่อรักษา Headroom ให้มีความสม่ำเสมอ เพื่อความสวยงามของกรอบภาพ

ข้อสังเกต ในช่วงที่เริ่ม Pan และช่วงที่เกือบสิ้นสุดการ Pan องศาในการ Pan จะต้องน้อยกว่าช่วงอื่นๆ จะทำให้การ Pan มีความนุ่มนวล ภาพไม่ดูกระตุก

ตัวอย่าง Pan Shot

- Pan ครั้งที่ 1 องศาในการ Pan 1°
 Pan ครั้งที่ 2 องศาในการ Pan 2° ค่อยๆ เพิ่มองศาในการ Pan
 Pan ครั้งที่ 3 องศาในการ Pan 3°
 Pan ครั้งที่ 4 องศาในการ Pan 4°
 Pan ครั้งที่ 5 องศาในการ Pan 4°
 Pan ครั้งที่ 6 องศาในการ Pan 4°
 Pan ครั้งที่ 7 องศาในการ Pan 4°
 Pan ครั้งที่ 8 องศาในการ Pan 4°
 Pan ครั้งที่ 9 องศาในการ Pan 4°
 Pan ครั้งที่ 10 องศาในการ Pan 4°
 Pan ครั้งที่ 11 องศาในการ Pan 4°
 Pan ครั้งที่ 12 องศาในการ Pan 3°
 Pan ครั้งที่ 13 องศาในการ Pan 2° ค่อยๆ ลดองศาในการ Pan
 Pan ครั้งที่ 14 องศาในการ Pan 2° (ครั้งสุดท้าย)

การ Tilt Crane Shot ก็ใช้หลักการเดียวกัน

ในการถ่ายทำ ถ้าเป็นภาพปานกลางและภาพใกล้ ควรจะตั้งกล้องให้ใกล้กับหุ่นมากที่สุด ที่ยังสามารถปรับโฟกัสได้ชัด โดยใช้ Back Focus ปรับระยะความชัด เพราะสามารถทำให้ระยะหน้าและระยะหลังลดความคมชัดลงไปได้มากกว่าการใช้เลนส์เทเล และช่วยเพิ่มความรุนแรงของการเคลื่อนไหว เนื่องจากเมื่อถ่ายใกล้มา ระยะของเลนส์ Zoom ที่ใช้ก็จะเป็นช่วงที่เป็น Wide ของเลนส์

การจัดวางฉากในการถ่ายทำ จัดวางบนโต๊ะที่มีความสูงประมาณ 1.20 เมตร เนื่องจากเป็นความสูงที่ทำให้ความสะดวกในการถ่ายทำในทุกมุมกล้อง (มุมสูง มุมต่ำ และมุมระดับสายตา) เมื่อวางฉากบนโต๊ะแล้ว ฉากไม่ควรใหญ่พอดีหรือเกินขอบโต๊ะ ควรให้เล็กกว่าขอบโต๊ะ เพื่อให้สามารถวางของต่างๆ ได้ เช่น วางวัสดุต่างๆ ที่ใช้จัดแสง วางของประกอบฉากที่ใช้เป็นระยะหน้า และควรมีพื้นที่โดยรอบโต๊ะวางฉาก ประมาณ 1-2 เมตร เพื่อใช้เป็นพื้นที่ในการทำงาน การวางไฟ การวางกล้อง

การจัดแสง

การจัดแสง จะเลียนแบบแสงธรรมชาติ เช่นเดียวกับการจัดแสงสำหรับภาพยนตร์บทบาทจริง คือ จะต้องจัดแสงให้ได้เข้ากับบรรยากาศของเรื่อง มีความสวยงาม ให้มีตำแหน่งที่สว่าง ตำแหน่งที่เป็นเงา จนสามารถถ่ายทอดรูปร่างและพื้นผิวของสิ่งที่ถ่ายอย่างครบถ้วนที่สุด การจัดแสงต้องมีแสงไฟหลัก ที่เป็นแสงไฟที่ให้ความสว่างส่วนใหญ่ แต่สิ่งที่ถ่ายและมีแสงไฟลบเงา ซึ่งจะให้แสงสว่างในส่วนที่เป็นเงามืด เพื่อให้เห็นรายละเอียดของภาพในส่วนนั้น นอกจากนั้นอาจมีดวงไฟ ดวงอื่นๆ อีกตามความจำเป็น

อัตราการถ่าย

อัตราการถ่าย เช่น 1:2 จะมีความหมายว่า 1 กรอบภาพสำหรับภาพยนตร์การ์ตูนที่ใช้วาด หรือขยับหุ่น 1 ครั้ง สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนแบบ Stop Motion ใช้จำนวนในการถ่าย 2 เฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกใช้อัตราในการถ่ายสามารถช่วยให้การเคลื่อนไหวช้าหรือเร็วขึ้นได้ ยิ่งอัตราการถ่ายน้อยเท่าไร ก็จะทำให้การเคลื่อนไหวมีความเร็วมากขึ้นเท่านั้น แต่ต้องขึ้นกับการออกแบบการเคลื่อนไหวด้วย ถึงเราจะถ่ายด้วยอัตราการถ่ายน้อย แต่ถ้าเราออกแบบการเคลื่อนไหวให้หุ่นเคลื่อนไหวน้อย ภาพที่เกิด ภาพที่เกิดก็จะไม่เคลื่อนไหวเร็วนัก โดยปกติอัตราที่ใช้ในการถ่ายคือ 1:1, 1:2, 1:3, 1:4 แต่จะไม่ใช้อัตราการถ่ายที่มากกว่านี้เนื่องจากภาพจะเกิดอาการกระตุก เพราะภายใน 1 วินาที สมองจะรับภาพ 24 ภาพ ยิ่งถ้าเราถ่ายด้วยอัตราการถ่ายที่มากขึ้นเท่าไร ก็จะทำให้การรับภาพในสมองเกิดความไม่สม่ำเสมอมากขึ้น



บทที่ 5

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

(Post Production)

สำหรับภาพยนตร์ไม่ได้จบลงเพียงแค่การถ่ายทำภาพยนตร์เท่านั้น

เพราะหลังเสร็จสิ้นการถ่ายทำภาพยนตร์แล้ว फिल्मจะต้องผ่านกระบวนการล้างฟิล์มในห้องแล็บ และหลังจากนั้นจึงนำฟิล์ม Negative ที่ได้มาพิมพ์เป็นฟิล์ม Positive เพื่อใช้ในการตัดต่อในกรณีที่ใช้การตัดต่อด้วยฟิล์ม ส่วนถ้าเลือกใช้ในการตัดต่อแบบวิดีโอ ก็นำฟิล์ม Negative ที่ได้ไปเทเลซิน หลังจากนั้นก็นำเทปยูเมติกหรือเบต้าที่ได้จากการเทเลซินไปผ่านกระบวนการตัดต่อได้ ในขั้นตอนเทเลซินนี้สามารถปรับแก้แก้ไขได้ เปลี่ยนขนาดภาพให้เล็กลงได้ เปลี่ยนมุมมองภาพได้

การตัดต่อเป็นขั้นตอนที่สำคัญขั้นตอนหนึ่งของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ เพราะเป็นขั้นตอนที่นำฟิล์มหรือเทปที่ผ่านการเทเลซินแล้ว ซึ่งมี Shot ต่างๆ ที่ถ่ายทำไว้อย่างไม่ต่อเนื่อง มาเรียบเรียงให้เป็นเรื่องราวที่สามารถสื่อความหมาย ก่อให้เกิดอารมณ์ร่วมและคล้อยตามกับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนในการตัดต่อภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องศึกทวิ

1. ศึกษาการตัดต่อจากภาพยนตร์ Action เพราะภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องศึกทวิเน้นการต่อสู้เป็นหลัก สิ่งที่ได้จากการศึกษาการตัดต่อภาพยนตร์ Action คือ ในช่วงที่มีการต่อสู้จะเปิดฉากด้วยภาพกว้าง ให้เห็นท่าทางที่ใช้ต่อสู้กัน หลังจากนั้นก็จะเปลี่ยนขนาดภาพปานกลาง และใกล้ด้วยมุมกล้องที่หลากหลาย นำมาตัดสลับกัน ให้เกิดความสนุกสนาน เร้าใจ หลังจากต่อสู้กันเสร็จแล้วก็จะปิดฉากด้วยภาพกว้าง ให้เห็นผลของการต่อสู้ ความยาว Shot ในช่วงที่ต้องการเน้นให้เร้าใจ มักมีความยาว Shot ไม่ยาวมาก บาง Shot มีความยาวเพียง 8-12 กรอบภาพเท่านั้น และมักเลือกใช้เฉพาะช่วงที่มีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว

2. บันทึกเสียงพากย์เพื่อใช้ประกอบในภาพยนตร์อะนิเมชัน โดยนำบทเสภาเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกท้าวไปให้ คุณทรงพล ตาดเงิน ซึ่งเป็นอาจารย์ที่วิทยาลัยนาฏศิลป์ ดัดแปลงให้บทเสภามีความกระชับมากขึ้น เนื่องจากบทเสภาเดิมมีความเนิ่นนานมาก ไม่เหมาะกับภาพยนตร์ Action หลังจากนั้นก็เริ่มบันทึกเสียงจากบทที่แก้ไขแล้ว โดยบันทึกเสียงมา 2 แบบ คือ แบบเสภาและแบบกลอน โดยเลือกใช้แบบเสภาเพราะเสียงมีน้ำหนักสูง-ต่ำมากกว่าแบบกลอน ช่วยเพิ่มความขึงขัง คู่กันได้มากกว่า

3. นำเทปยู-เมติก ที่ได้จากการเทเลซิน ทั้งหมดมาดูก่อน ว่า Shot ใดมีปัญหาหรือต้องแก้ไขหรือไม่ แล้วจดบันทึกไว้ หลังจากดูเทปทั้งหมดแล้ว เนื่องจากมีหลาย Shot ที่ฟิล์มมีปัญหา ทำให้ถ้าตัดตามบทภาพยนตร์เดิม ภาพจะขาดความต่อเนื่อง จึงมาคิดดัดแปลงแก้ไขบทภาพยนตร์ใหม่ โดยในบางช่วงใช้การตัดต่อแบบ montage เพื่อแก้ปัญหาในเรื่องของความไม่ต่อเนื่อง

4. การใส่เสียง ภาพที่ตัดต่อเสร็จสมบูรณ์แล้วนั้น จะนำมาบันทึกเสียง ทำนองเพลงที่ใช้ในแต่ละฉาก คนตรี ควรจะมีความรู้สึก จังหวะที่สอดคล้องกับท่าทางของตัวการ์ตูน ในบางกรณีเพลง สามารถสื่อแทนอารมณ์ความรู้สึกของตัวแสดงได้เป็นอย่างดี เสียงที่มีในภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่องศึกท้าว

- เสียงพากย์ เพื่อช่วยสื่อความหมายร่วมกับการแสดงออกของตัวการ์ตูน ให้สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น และในส่วนที่ตัวการ์ตูนไม่สามารถเล่าเรื่องได้ ก็ใช้เสียงพากย์ช่วยเล่าเรื่อง ทำให้เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง ไม่ขาดตอน

- เสียงคนตรี เลือกใช้เพลงที่มีการแต่งขึ้นใหม่ แต่ยังคงให้ความรู้สึกเป็นจังหวะโยน เนื่องจากคนตรีเดิมของโยนมีความเนิ่นนาน ไม่เหมาะกับการนำมาใช้ในภาพยนตร์อีกชั้น ในช่วงที่เป็นการต่อสู้ใช้เสียงคนตรีเป็นจังหวะการตีของกลอง ช่วยเพิ่มความเร้าใจ

- เสียงประกอบ (Sound Effect) มีการใส่เสียงประกอบเพื่อสนับสนุนและเน้นบทบาทในภาพยนตร์ เพื่อช่วยเน้นเรื่องราว และอารมณ์

ในการบันทึกเสียงสดลงในวิดีโอ เทปและฟิล์มภาพยนตร์ เสียงจะเกิดขึ้นสัมพันธ์กับภาพเสมอ เพราะเสียงถูกบันทึกไปพร้อมกับการบันทึกภาพ แต่ในการทำภาพยนตร์อะนิเมชัน เสียงอาจทำให้พร้อมสัมพันธ์กับภาพได้ก่อนหรือหลังการทำภาพก็ได้ อาจนำเอาเสียงที่บันทึกไว้มาเปิด แล้วนำภาพให้เคลื่อนไหวตามจังหวะของเสียง แต่วิธีที่อยู่ในระดับสูงกว่าก็คือ ผนวกเสียงเข้ากับภาพที่บันทึกไว้เรียบร้อยแล้ว ทั้งสองวิธีนี้เรียกว่า "เทคนิคสอดแทรก" หลักการก็คือ แทรกเสียงหรือภาพลงไปในเทปหรือฟิล์มที่มีอยู่



ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

1. การดำเนินงานในการถ่ายทำภาพยนตร์อะนิเมชัน มีความแตกต่างจากการถ่ายทำภาพยนตร์บทบาทจริงอยู่มาก จึงควรรีศึกษาและทำความเข้าใจถึงขั้นตอนในการถ่ายทำภาพยนตร์อะนิเมชันให้ละเอียดรอบคอบ เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้สัมฤทธิ์ผลตามที่ต้องการ

2. เลือกใช้วัสดุในการสร้างหุ่นที่ใช้ในการถ่าย Stop Motion นั้น ต้องมีความแข็งแรง มั่นคงพอสมควร เพราะถ้าหากหุ่นไม่แข็งแรงพอ ก็อาจเกิดการเสียหายระหว่างการถ่ายทำได้ และวัสดุที่ใช้ไม่ควรจะคลายหรือหดตัวกลับได้ เพราะจะทำให้การเคลื่อนไหวหุ่นเกิดการผิดพลาดได้

3. ควรมีการทดลองถ่ายทำล่วงหน้า เพราะเราไม่สามารถรู้ได้ว่าผลที่ปรากฏบนจอ นั้นจะเป็นเช่นไร ผลของการทดลองจะช่วยทำให้เราสามารถแก้ไข เพื่อให้งานออกมาได้อย่างดียิ่งขึ้นไปอีก (ทำให้เรารู้จังหวะในการออกแบบการเคลื่อนไหวของเราว่าเหมาะสมหรือไม่ ช้าหรือเร็วเกินไป การจัดฉาก จัดแสง ได้เข้ากับหุ่นหรือไม่ ควรจะปรับปรุงแก้ไขอย่างไร)

4. ควรมีทีมงานในการถ่ายทำภาพยนตร์อะนิเมชัน ที่แบ่งแยกหน้าที่กันอย่างชัดเจน และรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง ตลอดจนการถ่ายทำ จะทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพ อาจแบ่งทีมงานได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1 กลุ่ม ที่ทำหน้าที่เคลื่อนไหวหุ่น 2 กลุ่ม ถ่ายภาพยนตร์อะนิเมชัน 3 กลุ่ม จัดแสง

บรรณานุกรม

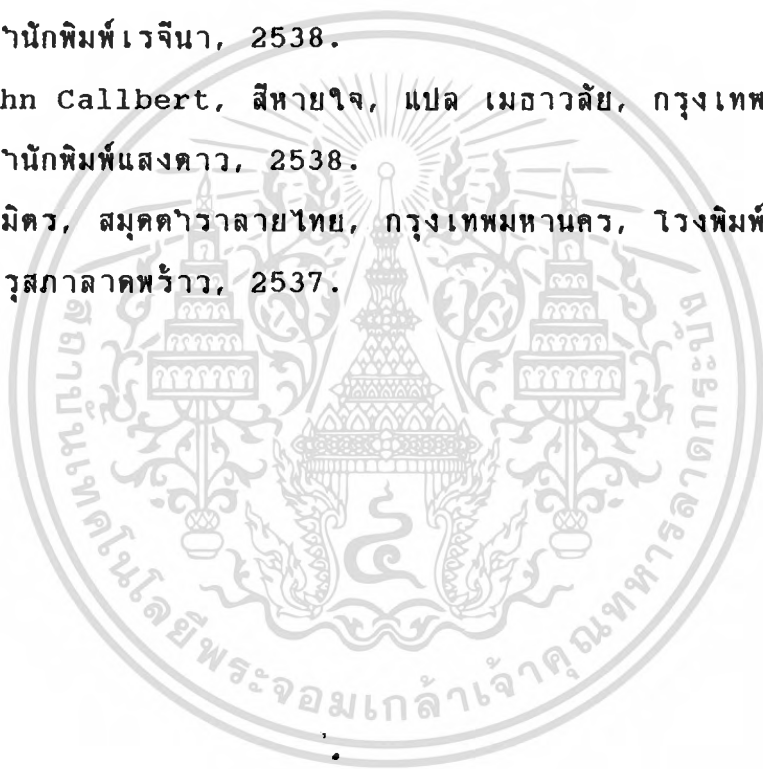
Engler Robi, Atelier Animation 1984, La Rueyre CH 1008,
Jouxteins Switzerland, 1984.

Jerard I. Nerenberg, อ่านคนให้เหมือนอ่านหนังสือ, แปล ทนง คุปตานนท์,
กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์เวจนา, 2537.

Ju Liet Fast, ภาษาและท่าทาง, แปล อุดมพงษ์, กรุงเทพมหานคร,
สำนักพิมพ์เวจนา, 2538.

Steven John Callbert, สี่หายใจ, แปล เมธาวดี, กรุงเทพมหานคร,
สำนักพิมพ์แสงดาว, 2538.

พระเทวาทินิมิต, สมุดตำราลายไทย, กรุงเทพมหานคร, โรงพิมพ์องค์การค้ำ
คุรุสภาลาดพร้าว, 2537.



ภาคผนวก

เครื่องแต่งตัวโขนละครไทยมาควฐาน

กำไลเท้า เป็นเครื่องประดับสำหรับสวมข้อเท้าทำด้วยเงินหรือทอง แต่โดยมากใช้กำไลเท้า เงินหรือเงินกะไหล่ทอง หรือทองเหลืองกะไหล่ทอง ต่อมาในระยะหลังๆ เครื่องประดับข้อเท้าตัวโขนละคร ใช้ทำด้วยผ้ากำมะหยี่ หรือผ้าอื่นๆ ที่เห็นสวยงามปักดิ้นและเลื่อมบนแผ่นผ้าทำเป็นแผ่นทาบไว้ครอบข้อเท้าแทนสวมกำไลเท้าก็มี

สนับเพลา เป็นกางเกงขาเรียวยาวถึงกลางแข้ง ตอนบนใช้ผ้าดิบหรือผ้าขาวธรรมดาเย็บเป็นรูปกางเกงมีหูตรงสะเอว ตอนใต้เข้าถึงกลางแข้งมีผ้าสีต่อเป็นเชิงอีกท่อนหนึ่งปักด้วยดิ้นหรือเลื่อมเป็นลวดลายต่างๆ เชิงของสนับเพลาที่นั่นถ้าเป็นเครื่องแต่งตัวของโขนละครตัวดีก็ปักทำประณีตและมีเชิงงอน ถ้าเป็นตัวที่มีความสำคัญน้อยลงมา ก็ไม่ต้องวิจิตรบรรจงมากนักบางทีก็ไม่มีเชิงงอนก็ได้

ผ้าถุงหรือภูษา เป็นผ้าที่ใช้ถุงแบบโจงกระเบน ซึ่งต่างกันบ้างตามลักษณะของตัวละครที่เป็นยักษ์ ลิง หรือพระ ถ้าเป็นตัวดีก็ถุงผ้ายก คือ ผ้าที่ใช้เส้นไหม หรือเส้นลวดทองหรือเงิน ทอยกเป็นดอกให้เป็นลายนูน หรือให้เห็นเด่นขึ้นจากพื้นผ้าธรรมดา มีรูปและลวดลายต่างๆ กัน ผ้าถุง สำหรับนางเมื่อแต่งจะใช้ถุงแบบจีบผ้าหน้านาง คาดทับด้วยเข็มขัดอีกทีหนึ่ง

เจียรระเบิด ตามรูปศัพท์มีความหมายถึงผ้าคาดเอวชนิดหนึ่ง มีชายห้อยลงมาที่หน้าขาเจียรระเบิดของโขนและละคร ช่างประดิษฐ์เป็นแผ่นผ้า 2 ชั้น ปักด้วยเลื่อมและดิ้นเป็นลวดลายต่างๆ ชายผ้าทั้งสองนั้นบางทีก็ตัดทำเป็นแฉก 2 แฉก บางทีก็ทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมธรรมดา และปักดิ้นเป็นชายครุย ผ้าทั้ง 2 ผืนนี้ทวโขนละครเรียกว่า "ห้อยข้าง" ตามลักษณะที่แต่ง เพวาะเมื่อใช้ผูกเข้ากับสะเอวแล้ว ผ้าทั้งสองผืนนี้จะห้อยทาบลงตามหน้าขาทั้งสองข้างข้างละผืน ห้อยข้างนี้เรียกอีกข้างหนึ่งว่า "ชายแครง"

วัดสะเอว ในวรรณคดีบางเรื่องเรียกเจียรระบาด หรือวัดพัสดุ์ หรือ วัดองค์ เดิมคงหมายถึง ผ้าคาดเอว เมื่อนุ่งผ้าแล้ว วัดสะเอวที่ใช้เป็นเครื่อง แต่งตัวโขนละครเป็นแผ่นผ้าอีกชั้นหนึ่ง ที่ทำด้วยแพหรือต่วนปักด้วยด้ายและเลื่อม เป็นลวดลาย เมื่อดูตัวโขนละครสวมเสื้อนุ่งผ้าและผูกห้อยข้างแล้วก็ใช้ผ้าวัด สะเอวนี้คาดทับรอบสะโพกตัวโขนละคร ผ้าวัดสะเอวนี้เดิมอาจเป็นผ้าผืนเดียวกับ เจียรระบาด แต่ในตอนที่หลังๆ นี้ ข้างเครื่องแต่งตัวให้ประดิษฐ์ตัดแปลงเสียใหม่ ำให้เป็นคนละชิ้น เพื่อจริงให้กระชับได้รูปทรง เลยเรียกชื่อเป็นคนละอย่าง

ชายไหว คือ ผ้าห้อยหน้า อยู่ในระหว่างชายแครงเป็นผ้าสีเดียวกับ ชายแครง มีการปักเป็นลวดลายเข้าชุดกันกับวัดสะเอวและชายแครง ชายไหว ชายแครงทั้งสองอย่างนี้ แต่ก่อนถือเป็นเครื่องต้นสำหรับแต่งองค์พระมหากษัตริย์ โดยเฉพาะ มีพระราชกำหนดห้ามมิให้ทำขึ้นแต่งตัวโขนละคร ความประสงค์ที่มี ชายไหวหรือผ้าห้อยหน้า เข้าใจว่าใช้เพื่อปกปิดชายพกของตัวโขนละครตามบท กลอนที่ว่า "ห้อยหน้าค่าคติดักปิดทัก"

สุวรรณกระดอบ ตามตำราว่า "พระตำราทรงเครื่องต้น" เรียกว่า "สุวรรณกระดอบ" เป็นผ้าแพทพื้นเขียว ปักเป็นผ้านแย่งตาข่ายร้อยประหล้าประจำ ทองใบโพห้อย ส่วนสุวรรณกระดอบของโขนละคร ทำด้วยแพและต่วนเป็นชั้น หนึ่งต่างหาก ปักด้วยลวดลายด้วยด้ายและเลื่อม มีสุวรรณกระดอบที่ทำด้วยผ้าคน ละสีกับห้อยหน้าแล้วเย็บติดไว้ด้วยกันกับห้อยหน้าก็มี เพื่อสะดวกในเวลาแต่งตัว จะได้หยิบขึ้นผูกห้อยสะเอวเสียในคราวเดียวกัน

ผ้าปิดกันหรือห้อยกัน ใช้เฉพาะยักษ์และลิงเท่านั้น ใช้ปิดทับผ้านุ่งด้าน หลัง ถ้าเป็นลิงก็ปิดทับหางลิง

เสื้อหรือฉลององค์ เสื้อของตัวพระ ยักษ์และลิง โดยปกติมีแขนยาว ตลอดถึงข้อมือ ตัวละครไทยใส่เสื้อสีต่างๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของตัวละคร นั้นๆ ผู้ดูจะทราบได้ทันทีว่าตัวละครนั้นเป็นตัวอะไร เช่น พระวามาใส่เสื้อสีเขียว พระลักษมณ์ใส่เสื้อสีเหลือง เป็นตัว ตัวนางใส่เสื้อชั้นในไม่มีแขน นิยมใช้สีเหลือง เรียกว่าเสื้อในนาง เสื้อลิงเป็นเสื้อแขนยาวปักด้วยด้ายและเลื่อมมีลักษณะรูปลวด ลายเป็นวงกลมแบบกันห้อย (แทนขนลิง) แม้จะเป็นเสื้อแขนยาวแต่ไม่ใช้ขี้นทร อนุ ประกอบแบบยักษ์หรือพระ แต่มีพาทูวัดเย็บติดอยู่กับตัวเสื้อตอนต้นแขน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ้าหม่นาง หรือสไบนาง ใช้ผ้าตัวนบักด้วยดินและเลื่อมเป็นรูปลาย
กระหนกต่างๆ สวมทับเสื้อนาง

เข็มขัดหรือปิ่นแห่ง สำหรับโขนละครตัวดีจะทำอย่างประณีตบรรจง
มีการประดับเพชรพลอยสวยงาม ถ้าเป็นตัวรองก็ใช้เข็มขัดทองเหลืองกะไหล่
ทอง มีหัวพลอยประดับ

ทับทรวง เป็นเครื่องประดับคอ หรืออก ทำเป็นรูปสามเหลี่ยมขนม
เปียกปูนด้านไม่เท่า (เมื่อแขวนคอ ด้านที่มีความยาวเรียวยจะอยู่ด้านล่าง)
ประดับด้วยเพชรพลอยเป็นชั้นๆ ภายในโปร่ง ถ้าเป็นเครื่องประดับของนาง
เรียก "จิ้งนาง"

กรองคอ หรือนวมคอ หรือกรองคอ เป็นผ้าสีปักดิน เวลาแต่งใช้สวม
คอทับลงบนเสื้อหรือผ้าหม่นาง กรองคอนี้ด้านนอกบางทีกีทำขอบกลม บางทีกีมี
ลักษณะเป็นหยักแหลมๆ ตามลวดลายที่เป็นตัวกระหนก สำหรับนางเรียกว่านวม
นาง ส่วนมากมีเพชรหรือพลอยประดับ

ลักษณะบทโขน

ลักษณะบทโขน ประกอบด้วย

บทร้อง ซึ่งบรรจุเพลงไว้ตามอารมณ์ของเรื่อง บทร้องแต่งเป็นกลอน
สุภาพเป็นส่วนใหญ่ อาจมีคำประพันธ์ชนิดอื่นบ้าง แต่ไม่เป็นที่นิยม บทร้องนี้จะมี
เฉพาะโขนโรงในและโขนจากเท่านั้น

บทพากย์ การแสดงโขนโดยทั่วไปจะเดินเรื่องด้วยบทพากย์ ซึ่งแต่ง
เป็นคำประพันธ์ชนิดกาพย์ฉับ 16 หรือ กาพย์ยานี 11 บทพากย์มีชื่อเรียกต่าง
ดังนี้

1. พากย์เมือง หรือพากย์พลับพลา คือ บทที่ตัวเอก เช่น ทศกัณฐ์
หรือพระวาม ประทับในปราสาทหรือพลับพลา
2. พากย์วัด เป็นบทชมพาทนะและกระบวนทัพ ไม่ว่าจะ เป็น วัด
ม้า ช้าง หรืออื่นใดก็ได้ ตลอดจนชมไพร่พล
3. พากย์ไฉ่ เป็นบทโศกเศร้า ว่าพัน ครว้าครวญ
4. พากย์ชมดง เป็นบทตอนชมป่าเขา ล่าเนาไพร

5. พากย์บรรยาย เป็นบทบรรยายความเป็นมา ความเป็นไป หรือเล่าเรื่อง เล่าตำนาน

6. พากย์เบ็ดเตล็ด เป็นบทที่จัดเข้าประเภทต่างๆ ดังกล่าวแล้ว ไม่ใช่เป็นเรื่องเล็กๆ น้อยๆ อื่น เช่นกล่าวว่า ใครทำอะไร หรือพูดกับใคร ว่าอย่างไร

บททั้ง 6 ประเภทที่กล่าวมาแล้วนั้น เวลาพากย์จะมีท่านองที่แตกต่างกัน 3 ท่านอง คือ

1. พากย์ธรรมคา ไม่ว่าบทจะเป็นกาพย์ฉับง หรือกาพย์ยานี ท่านองพากย์ก็เหมือนกัน คือ เมื่อพากย์จบบทหนึ่งๆ ของคำประพันธ์ ก็คือ กาพย์ 1 บท ตะโพนจะตีรับทำให้งลองพัคคิตตาม 2 ที แล้วคนแสดงในโรงหรือนักร้อง นักดนตรีจะช่วยรับ "เหยีย" หรือมา กั้นทุกบท

2. พากย์ไอ้ ท่านองพากย์ในตอนต้นเหมือนพากย์ธรรมคา แต่ตอนท้ายลงจบด้วยท่านองเพลงไอ้ปี่ใน และมีปี่พาทย์รับก่อน แล้วตะโพนจึงตีทำกลองพัคคิตรับ และลูกคู่รับเหยีย คำวณให้ลงจบพอดีกับปี่พาทย์

3. พากย์ชมดง ท่านองตอนต้นเป็นท่านองร้องเพลงชมดง ในตอนท้ายจึงเป็นท่านองพากย์ธรรมคา มีตะโพน กลอง และลูกคู่รับเช่นเดียวกัน

บทเจรจา แต่งเป็นร้อยยาว ส่งและรับสัมผัสกันไปเรื่อยๆ ใช้ได้ทุกโอกาส สมัยโบราณเป็นบทที่คิดขึ้นสดๆ เป็นความสามารถของคนพากย์ คนเจรจา ที่จะใช้ปฏิภาณคิดขึ้นโดยปัจจุบัน ให้ได้ด้อยค่าสละสลวย มีสัมผัสแนบเนียน และได้เนื้อด้อยกระตวงความ ถูกต้องตามเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ผู้พากย์เจรจาที่เก่งๆ ยังสามารถใช้ด้อยค่า คมคาย เหน็บแนม เสียดสี บางครั้งก็เผ็ดร้อน โต้ตอบกันน่าฟังมาก แต่ปัจจุบันบทเจรจาแต่งไว้เรียบร้อยแล้ว ผู้พากย์เจรจาว่าตามบท จึงได้แสดงความสามารถเพียงทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามด้อยค่า โดยวิธีใช้เสียงและลีลาในการเจรจาเท่านั้น

ท่านองในการเจรจาแบ่งเป็น 2 ท่านอง คือ ท่านองบรรยาย ในตอนต้น บทเจรจาที่กล่าวว่าจะใคร ทำอะไร หรือรู้สึก หรือคิดอย่างไร

ท่านองโต้ตอบ นำเสียงและลีลาการเจรจาจะเปลี่ยนไป ในตอนที่เนื้อความเป็นด้อยค่าโต้ตอบกัน ซึ่งในตอนนี้จะใส่อารมณ์ได้มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยปกติ บทเจรจาตอนต้นจะเป็นบรรยาย ตอนกลางจะเป็นการโต้
ตอบ ตอนท้ายจะบรรยายอีก

ผู้เจรจาจะต้องเปลี่ยนแสง และลีลาตามบท แต่ก็มีส่วนที่บทเจรจา
เริ่มและจบด้วยการโต้ตอบเลย โดยไม่มีบทบรรยาย

