

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”
CUT-OUT ANIMATION FILM “CHILD IN THE CUPBOARD”



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... **31264**
วัน, เดือน, ปี..... **22 ธ.ค. 2541**

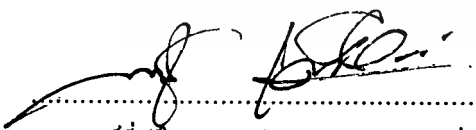
ปีการศึกษา 2540

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

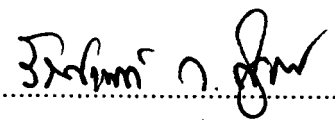
การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”
CUT-OUT ANIMATION FILM “CHILD IN THE CUPBOARD”

นางสาวชนาทิพย์ คุณาเสงี่ยมพร
MISS CHANATIP KUNASYEAMPORN




.....
(อาจารย์ที่ปรึกษา อ.ประภัสสร เลิศอนันต์)

วันที่ 28 พ.ค. 64


.....
(หัวหน้าภาควิชาศิลปะ ศศ.รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

วันที่ 28 พ.ค. 64

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”

CUT-OUT ANIMATION FILM “CHILD IN THE CUPBOARD”

ชื่อ

นางสาว ชนาทิพย์ คุณาเสงี่ยมพร

อาจารย์ผู้ควบคุมศิลปนิพนธ์

อาจารย์ ประภัสสร เลิศอนันต์

ระดับการศึกษา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2540

บทคัดย่อ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัด (Cut-Out Animation) เป็นเทคนิคที่นำเอาภาพกระดาษตัดมาสร้างภาพเคลื่อนไหวในกระบวนการทางภาพยนตร์อนิเมชัน รวมไปถึงการออกแบบ ฉาก บุคลิกตัวละคร และการเคลื่อนไหวในเรื่อง เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องราวกับเทคนิคภาพตัด

ข้าพเจ้าได้ดัดแปลงเรื่องสั้นเรื่องเด็กในตู้ ให้เป็นบทภาพยนตร์อนิเมชัน ซึ่งมีลักษณะเป็นแนวไซกานากรรม โดยนำเสนอในเชิงจิตนาการ ความรู้สึกของเด็กที่โดนขังในตู้ เพื่อสื่อถึงมโนภาพตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น เป็นแนวทางในการออกแบบกำกับศิลป์ โดยใช้เทคนิคภาพตัดซึ่งเหมาะสมกับภาพและการเคลื่อนไหวโดยรวมของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “เด็กในตู้”

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของบิดามารดาผู้ให้ชีวิต สถาบันการศึกษาทุกแห่งตลอดจนอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้การศึกษา ที่น้องเพื่อนห้องทุกคนมีไมตรีจิตอันดีซึ่งให้ข้อคิดและทัศนคติในการดำเนินชีวิตต่อไปในภายภาคหน้า ขอขอบคุณและร่างกายที่ทำงานร่วมกันด้วยดีเสมอมา

ชนาทิพย์ คุณาเสงี่ยมพร

2541



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้” ได้ดัดแปลงจากเรื่องสั้นของ โอติลี บายยี เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของเด็กคนหนึ่ง ซึ่งถูกขังไว้ในตู้ด้วยความผิดที่ไม่ได้ตั้งใจให้เกิดขึ้น แต่ถูกลงโทษอย่างทารุณโดยพ่อเลี้ยงใจร้าย ซึ่งจะเน้นในการนำเสนอจินตนาการ ความฝันช่วงที่โดนขังไว้ในตู้เป็นหลัก เพื่อให้สอดคล้องกับภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัด

ข้าพเจ้าได้รับประโยชน์ด้านการทำงานในขั้นตอนต่างๆเป็นอย่างดีและข้าพเจ้าหวังว่าโครงการนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้มาศึกษาต่อไป

ชนาทิพย์ คุณาเสงี่ยมพร

2541



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	จ
บทนำ	ฉ
บทที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูล	
- ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัด	1
- ลักษณะที่สำคัญของเทคนิคภาพตัด	1
- ตัวอย่างผู้สร้างผลงานภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัด	2-3
- การสร้างชิ้นงานสำหรับเทคนิคภาพตัด	3-4
- วิธีควบคุมการเคลื่อนที่ของชิ้นงาน	4
- การสร้างภาพเคลื่อนไหว	4-5
- การกำหนดภาพระหว่างการเคลื่อนไหว	5-9
บทที่ 2 การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน	
- โครงเรื่องภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”	10
- บทภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”	11-12
- Script ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”	12-13
- Storyboard ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”	14-23
บทที่ 3 ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”	
- การออกแบบตัวละคร	24-30
- การออกแบบฉาก	31-44
- การทำบาร์ชิต	45-53
บทที่ 4 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”	
- อุปกรณ์ที่ใช้	54
- การจัดแสง	55
บทที่ 5 ขั้นตอนหลังการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”	
- ตัดต่อภาพ	56
- เสียงประกอบ	56
- ตัดต่อเสียง	56
ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	57
บรรณานุกรม	58

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1. การหันหัว	5-6
2. การเดิน	6-7
3. การเคลื่อนที่ของน้ำหนัก	8
4. การโยน การลูกเดิน	9
5. ภาพร่างโครงสร้างทั้งตัวมอง และภาพร่างช่วงตัวมอง	24
6. ภาพร่างพัฒนาการทางร่างกายมองและภาพร่างส่วนหัวมอง	25
7. ภาพร่างส่วนหัวมองตามมุมมองต่างๆและภาพร่างมองตอนอยู่ในตู้	26
8. ภาพร่าง โครงสร้างคอนกรีตและภาพร่างแบบเสื่อผ้าคอนกรีต	27
9. ภาพร่างทั้งตัวคอนกรีตและภาพร่างคอนกรีตตอนห้อง	28
10. ภาพร่างส่วนหัวและช่วงตัวขอลและภาพร่างทั้งตัวขอล	29
11. ภาพร่างพ่อมอง	30
12. ภาพร่างระยะที่1 ฉากห้องครัวและฉากห้องนั่งเล่น	31
13. ภาพร่างระยะที่1 ฉากห้องแม่และฉากในตัว	32
14. ภาพร่างระยะที่1 ฉากพื้นดีและฉากพื้นร้าย	33
15. ภาพร่างระยะที่2 ฉากห้องแม่และฉากห้องนั่งเล่น	34
16. ภาพร่างระยะที่2 ฉากนอกตู้และฉากหลุมดำ	35
17. ภาพร่างระยะที่2 ฉากสุสานตู้	36
18. ภาพร่างระยะที่2 ฉากสวนสาธารณะในความฝัน	37
19. ภาพร่างระยะที่2 ฉากเล่นกับน้องในความฝัน	38
20. ผลงานจริง ฉากเปิดเรื่องประตูเปิดและฉากมองเดินตามเสียงควรวูทรวง	39
21. ผลงานจริง ฉากมองเดินเข้ามาในห้องนั่งเล่นและฉากมองแอบดูปอลกับแม่	40
22. ผลงานจริง ฉากปอลหันมาเห็นมองและฉากมองถูกขังในตัว	41
23. ผลงานจริง ฉากในความฝันพ่อกอดกับแม่และฉากปอลเตะเจ้าจูด	42
24. ผลงานจริง ฉากมองตกไปในหลุมดำและฉากมองหนีค้ำจ้าว	43
25. ผลงานจริง ฉากมองจับห้องแม่และฉากน้องกำลังออกจากไข่	44

บทที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัด

เป็นเทคนิคในรูปแบบสองมิติหรือประเภทแบน (Two Dimensional or Flat Animation) มีลักษณะเป็นภาพกระดาษตัดซึ่ง โดยมากจะไม่แสดงความลึกหรือส่วนหนาของอาร์ตเวิร์คนั้น การแสดงความลึกทำได้เฉพาะเพียงแต่การใช้สีอ่อน-แก่ เส้นแสดงระยะทางใกล้-ไกล และเป็นเทคนิคที่ไม่ยุ่งยากในการทำมากนัก แต่มีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหว เนื่องจากวัสดุที่ใช้โดยมากจะเป็นภาพกระดาษไม่สามารถเปลี่ยนรูปทรง ทำให้เคลื่อนไหวได้บางส่วนเช่น ข้อต่อส่วนต่างๆ แขน ขา หัว

ลักษณะภาพเคลื่อนไหวจะเป็นไปอย่างไม่ราบเรียบ ดังนั้นเรื่องที่จะนำเสนอโดยเทคนิคนี้ไม่ควรเป็นเรื่องที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวอย่างละเอียด เช่น มีชายคนหนึ่งเดินไปที่จอดรถแล้วพบว่ายางรถแบน ชายคนนั้นโกรธมาก ถ้าใช้เทคนิคนี้ก็แสดงได้โดย ให้ชายคนนั้นขึ้นไปบนหลังคารถแล้วกระโดดขึ้น-ลง แต่ถ้าจะให้แสดงถึงสีหน้าที่กำลังโกรธหรือหน้าค่อๆ แดงขึ้น ก็เหมาะกับเซลอนิเมชัน(Cel Animation)มากกว่า

การเคลื่อนไหวอย่างจำกัดเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและมีผลอย่างมาก ในการที่จะเลือกรื่องให้เหมาะสมกับเทคนิคนี้ เช่นเดียวกับอนิเมชันประเภทอื่นๆ ในเรื่องของบุคลิกเฉพาะของตัวละคร และการนำตัววัสดุมาใช้ เทคนิคการทำภาพตัด(Cut-Out) มีข้อแตกต่างจากการทำอนิเมชันทั่วไปอยู่บ้าง เช่น สามารถเดิมเสียงเข้าไปที่หลังได้ เมื่อไม่สามารถที่จะทำให้สอดคล้องกันอย่างสมบูรณ์อย่างเทคนิคแบบเซลอนิเมชัน

เทคนิคภาพตัด(Cut-Out) เป็นการใช้ลูกเล่นต่างๆ ภายใต้อ่าง ไม่มีจุดไหนที่ชี้ให้เห็นข้อผิดพลาดอย่างชัดเจน เพื่อจะกลับไปแก้ เวลากับการเคลื่อนไหวไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นอน แต่ในขณะที่เดียวกันมันก็ได้ให้ความชัดหยุ่นสูง มีโอกาสในการพัฒนาอีกมาก รวมทั้งกราฟิกที่สมบูรณ์และหลากหลาย ซึ่งอาจจะไม่มีในอนิเมชันแบบอื่นๆ

ลักษณะที่สำคัญของเทคนิคภาพตัด (Cut Out)

- การเคลื่อนไหวได้อย่างจำกัด ซึ่งมีลักษณะไม่ราบเรียบกระตุก มีการเคลื่อนไหวที่ต่างจากเทคนิคเซลอนิเมชัน(Cel Animation) อย่างเห็นได้ชัด
- เทคนิคภาพตัด(Cut- Out) คล้ายกับคอลลาจอนิเมชัน คือเทคนิคภาพตัด(Cut Out)สามารถทำให้ขยับเปลี่ยนท่าทางในการเคลื่อนไหวได้ ส่วนในคอลลาจอนิเมชันจะเป็นการสลับเปลี่ยนทั้งภาพหรือเปลี่ยนส่วนหนึ่งของภาพในการเคลื่อนไหว
- เรื่องที่จะนำมาใช้กับเทคนิคนี้ จำเป็นที่ต้องปรับให้เข้ากับลักษณะต่างๆของเทคนิคนี้ เพราะว่ามีข้อจำกัดเฉพาะตัว
- ลักษณะงานเป็นสองมิติซึ่งทำให้มีระยะได้ โดยการจัดฉากช่วยผลัดระยะด้านหน้า กลาง ด้านหลัง

ตัวอย่างผู้สร้างผลงานภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัด

Lotte Reiniger เป็นคนแรกที่สาธิตให้เห็นว่า เทคนิคง่ายอย่างการทำภาพเคลื่อนที่ของกระดาษตัดแบบๆ ที่อยู่ได้กลิ้งโดยตรง สามารถกลายเป็นผลงานหลักๆ ได้ เธอใช้ความรู้เรื่องหุ่นกระบอก, หุ่นชักในอดีต และหุ่นจากขวา เพื่อเริ่มผลิตหนังยาวเรื่องแรกของเธอ ชื่อ "The Adventures of Prince Achmed" ในปี 1923-26 ต่อจากนั้นก็ได้ยึดเอาเทคนิคนี้ใช้มาตลอด ผลิตผลงานเรื่อง "Aucassin" และ "Nicolette" ในปี 1935 และ 1975 การเริ่มต้นนี้เป็นผลให้เกิดศิลปินหลายคนในเยอรมันเริ่มทดลองทำอนิเมชันรวมทั้ง Walter Ruttmann และ Berthold Bartosch

Bartosch ได้ใช้เทคนิคเดียวกันกับ Reiniger ในหนังของเขาเรื่อง "L'Idée" ปี 1932 แต่เพิ่มความละเอียดอ่อน โดยการใช้ไม้สลัก เขาใช้ส่วนผสมของสปูเกลียกระดาษลงบนผิวแผ่นแก้วที่เป็นที่รองอาร์ตเวิร์คในระหว่างถ่ายทำ ผลที่ออกมาจะต่างจากแบบธรรมดาคือจะมีความนุ่มนวลของบรรยากาศเหมือนอยู่ในหมอก

การทำภาพพิมพ์ได้เริ่มเข้ามาเสริมการทำอนิเมชันแบบภาพตัด(Cut-Out) โดยเริ่มจาก Jan Lenica และ Waleria Borowczyk พวกเขาทำงานออกแบบอยู่ในโปแลนด์ ช่วงหลังได้ย้ายมาอยู่ทางตะวันตกและเริ่มเข้ามาใกล้ชิดกับการทำอนิเมชันมากขึ้น Lenica เป็นที่รู้จักกันดีจากการทำและมีส่วนร่วมในการพัฒนาโปสเตอร์ภาพยนตร์ในโปแลนด์ เมื่อ Borowczyk กับ Lenica ได้หันมาเริ่มจับงานอนิเมชัน พวกเขาได้เริ่มตั้งรากฐานของลักษณะภาพทัศนที่โดดเด่นและแรงได้อย่างรวดเร็ว ถือเป็นแบบขยายมาจากงานออกแบบกราฟิกของพวกเขาเช่นเดียวกับเรื่องราวที่น่าเสนอก็เป็นแบบที่แตกต่างไปจากแบบทั่วไปในช่วงปี 1950 เน้นเรื่องของตลกมืดและความคลั่งไคล้แบบที่ใช้จะเป็นแบบที่เหมาะสมกับการทำภาพตัด(Cut-Out)มาก Lenica สามารถใช้โอกาสในการทำคอลลาจด้วยรวมทั้ง photo-montage กับภาพแกะ (engraving) ยกตัวอย่างเช่น "Labyrinth" ปี 1962 กับ "Monsieur Tete" ปี 1959 Borowczyk ได้ใช้เทคนิคหลายอย่างผสมผสานเป็นแบบฉบับของเขา เขาใช้ cut-out, pixillation กับ collage ร่วมกัน ผสมกับเส้นวาดที่คมชัดของเขา

Bob Godfrey กับ Jean-Francis Lagsonie ได้ขยายงานตัดเอาที่อนิเมชันให้กว้างออกไป Bob ได้ใช้สไตล์อิเลกทริกของเขาที่ประหลาด ผสมผสานกันในรูปแบบที่ออกไปทางไร้สติหน่อยๆ จะเห็นตัวอย่างได้จากหนังเรื่อง "A Plain Man's Guide to Advertising" ในปี 1961 กับ "The-Do-It-Yourself Cartoon Kit" ในปี 1961 หนังสือสองเรื่องแสดงถึงการที่เทคนิค Cut-Out ไม่เพียงแต่ใช้เป็นเทคนิคในการผลิตเท่านั้น แต่ใช้เป็นสื่อในการแสดงความหมายอีกด้วย

Jean-francis ได้เน้นในการขยายเทคนิคภาพตัด(Cut-Out) เห็นได้จากหนังเรื่องแรกของเขาชื่อ "La Demoiselle et le Violoncellist" ในปี 1964 ที่ใช้กระดาษ คาร์บอนทาสีทับในการทำ Cut-Out เขาได้พยายามปรับปรุงให้หนังดูมีพลังมากขึ้น อนิเมชันของเขาค่อนข้างจะมีความเร็วต่ำ ถึงแม้ว่าการทำให้เร็วจะง่ายกว่าแต่ก็สามารถทำให้เกิดข้อผิดพลาดได้ง่ายกว่าเช่นเดียวกัน Cut-Out ของเขาจะอุดมไปด้วยพื้นผิวที่ทาสี ทำให้เขาสามารถเน้นไปที่ตัวละครและบรรยากาศ หนังของเขาส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการไปยังสถานที่แปลกๆ เช่นใน

¹Noake Roger. A Guide to Animated Film Technique. USA: Macdonald Orbis, 1989, หน้า 87-93

“Une Bombe par Hasard” ในปี 1968 หรือการเดินทางเช่น ในเรื่อง “La Traverse’e de l’Atlantique a’ la Rame” ในปี 1978

Terry Gilliam ได้นำเอาเทคนิคภาพตัด (Cut-Out) แบบพื้นๆมาผสมกับแนวความคิดของเซอร์เรียลริส ผลิตชุดงานสำหรับแสดงใน “Monty Python’s Flying Circus” เป็นการขยายกลุ่มคนดูจากกลุ่มอนิเมชัน ไปยังคนดูทั่วไป เขาใช้แอร์บริชมาช่วยในการทำอาร์ตเวิร์ค ทำให้เกิดเทคนิคแบบใหม่

ตั้งแต่เรื่อง “Prince Achmed” ได้มีการสร้างหนังยาวน้อยมาก ที่เป็นข้อยกเว้นคือ “Le Planete Sauvage” ของฝรั่งเศสใน ปี 1969-73 สร้างโดย Rene Laloux เขาใช้เทคนิคที่แตกต่างออกไปจากปกติ เริ่มจากการทำภาพตัด (Cut-Out) แบบดั้งเดิมแต่ตัดเอาเฉพาะตัวละครมาลงสี โดยใช้แบบตัด จากนั้นนำตัวละครมาจัดบนฉาก เทคนิคนี้ทำให้เกิดพื้นผิวที่สมบูรณ์และคุณภาพของภาพทัศน ซึ่งจากเดิมต้องทำด้วยวิธีที่ยู่ยากอย่าง เซลอนิเมชัน (cel animation) เท่านั้น ตัวแบบตัดทำให้ได้ความแม่นยำตามที่ต้องการเพื่อทำให้การเคลื่อนไหวนุ่มนวล การใช้ paper animation กับ รูปแบบภาพตัด (cut-out) ทำให้เขาสามารถทำงานในสเกลที่ใหญ่ขึ้นได้ เหมือนกับหนังของ Laguionie ในช่วง 1980 เช่นเรื่อง “Gwen” ในปี 1985 จากการที่มีเทคนิคต่างๆให้เลือกใช้ ทำให้เป็นการยากที่จะเห็นหนังที่มีความหายบ เป็นที่รู้กันว่ากระดึบความละเอียดอ่อนของหนังขึ้นอยู่กับจินตนาการของแต่ละตัวศิลปินนั่นเอง

การสร้างชิ้นงานสำหรับเทคนิคภาพตัด

ชิ้นงานสามารถเตรียมบนการ์ดแบบบาง หรือกระดาษ สามารถใช้วัสดุใดๆที่ไม่ทำให้เกิดการหักงอ หรือ ผิดรูปร่าง ถ้าจะต้องใช้หลายๆครั้งควรจะไปถ่ายแล้วนำภาพพิมพ์จากการถ่ายมาใช้ ภาพพิมพ์นี้ยังสามารถทำ ความสะอาดพื้นผิวได้ง่ายอีกด้วย ชิ้นงานควรตัดด้วยใบมีดที่แหลม ขอบควรทาสีดำด้วยดินสอหรือมาร์กเกอร์ เพื่อไม่ให้ขอบขาวเวลาอยู่ใต้ไฟ ไฟควรทำมุม 45 องศากับบนโต๊ะ ทำให้ตัวชิ้นงานดูบางและแบนที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อป้องกันเงาและสะท้อนแสง

นักสร้างภาพยนตร์อนิเมชันที่ใช้เทคนิคภาพตัด ต้องเจอกับระบบจัดเก็บตัวชิ้นงาน ที่จะต้องมีการใช้ หลายครั้งในรูปแบบที่แตกต่างกันหรือต่างเรื่องกัน ซึ่งมีขนาดเล็กและอาจจะอ่อนแอ ทำให้ต้องมีระบบการเก็บที่ดี มีการแบ่งเป็นระบบชื่อและหมายเลข ควรจะเก็บไว้ในซองด้วยถ้าไม่มีการใช้

ปกติแล้ว เทคนิคภาพตัดจะเป็นมิติเดียวคือพื้นราบ เน้นที่การออกแบบและบรรยากาศมากกว่าที่จะสร้าง ภาพลวงตาแบบสามมิติหรือทำให้เหมือนจริง ถ้าต้องการที่จะสร้างความลึกหรือการเคลื่อนที่แบบมีความลึก (perspective) สามารถทำได้โดยเคลื่อนภาพบนกระดาษและนำชิ้นงาน ไปแปะลงบนเซลอะซีเตด

การตั้งฉากของเทคนิคภาพตัด ก็เหมือนกับในเซลอนิเมชันมีข้อแตกต่างเล็กน้อย ในบางกรณี เทคนิค ภาพตัด ไม่ต้องใช้แผ่นกระจกวางทับบนฉาก ตัวละคร แต่ความร้อนจากแสงอาจทำให้กระดาษงอ โค้ง ได้ และ อาจทำให้เกิดเงาที่ไม่ต้องการ บางทีแผ่นแก้วแบบต่างๆก็ควรนำมาใช้โดยไม่ติดขัดกับฉาก ในการถ่ายจุดสำคัญ หรือการเคลื่อนที่ตัวละครที่ต้องการ ถ้ามีการเคลื่อนที่หลายจุดพร้อมกันก็อาจเกิดปัญหาขึ้นได้ ทางแก้หนึ่ง คือแยกตัวละครออกเป็นชั้น ๆ แล้วเคลื่อนที่แยกชั้นกัน โดยยึดแผ่นชั้นที่ไม่เคลื่อนที่ติดกับแต่ละพื้นชั้น โดยใช้กาว สเปรย์ ,เทปสองหน้า แล้วเคลื่อนเฉพาะส่วนที่ต้องการ แล้วดึงส่วนที่ยึดไว้ออกเมื่อต้องการจะเคลื่อนมัน

การเชื่อม(Jointing)เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ทำให้สามารถควบคุมรูปร่าง การเคลื่อนไหวได้บางทีก็ใช้ แผ่นเหล็กบนโต๊ะฉากแล้ว วางฉากทับ กับชั้นป้องกันทับอีกทีหนึ่งแล้ว แล้วตัดชิ้นแม่เหล็ก ๆ แปะไว้ที่หลังตัวละคร อาจใช้ แผ่นฟรอยด์เหล็กแทนได้ (ไม่ใช่อลูมิเนียมฟอยล์) จะช่วยให้ภาพตัดไม่หลุดปลิวออกง่ายไม่ทำให้ยากต่อการเคลื่อนที่

วิธีควบคุมการเคลื่อนที่ของชิ้นงาน

การถ่ายอาร์ตเวิร์คอาจมีปัญหาบ้าง แผ่นแก้วที่วางบนอาร์ตเวิร์คเพื่อทำให้แบน มักจะทำให้เกิดไฟฟ้าสถิตย์ เวลาเอาชิ้นเพื่อเปลี่ยนที่จะดูเอามันคิด ไปด้วย อาจใช้เทปสองหน้ามาช่วยยึดได้ หรือใช้แผ่นแม่เหล็กมาดูดกันแต่จะแพงกว่าและหายาก ถ้าต้องถ่ายฉากที่มีความซับซ้อน อาจจะใช้คัตลอกตอนที่สำคัญหรือจังหวะหลักๆ ของอาร์ตเวิร์คลงบนเซตเพื่อเป็นการรักษาเวลา และเป็นการบอกตำแหน่งเวลาที่ต้องกลับไปถ่ายแก้ มันสามารถใช้เป็นแบบโดยการวางทาบลงบนพื้นถ่ายเพื่อเทียบตำแหน่งของอาร์ตเวิร์ค ตัวแบบสามารถทำได้จากการ์ดแล้วตัดแบบตัวต่อทำให้ตัวภาพตัดสามารถวางทาบลงพอดี การใช้แบบนี้มีประโยชน์มากในการควบคุมตำแหน่งและการเคลื่อนที่ ในการถ่ายภาพตัด(Cut-Out)ต้องในความตั้งใจอย่างสูงเป็นเวลานาน ดังนั้นก่อนการถ่ายจะต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบ

การควบคุมเวลาการเคลื่อนที่เป็นปัจจัยหนึ่งที่ต้องคอยระวัง เป็นการยากที่จะกำหนดเวลาแบบพอดีก่อนทำการถ่าย โดยปกติจะใช้แบ่งออกเป็นส่วนอย่างคร่าวๆ การเคลื่อนที่จะหายากกว่าเซตอนิเมชันและมักจะดูเหมือนยังไม่ได้ชัดกลาซึ่งอาจจะใช้ได้เลยหรือสามารถแก้ไขได้ ตัวอย่างหนึ่งของ Rene Laloux กับ Jean-Francois Lagninoie ในเรื่อง “Le Planete Sauvage” กับ “Gwen” ได้สาธิตการใช้เทคนิคการควบคุมต่างๆ ในการทำงานผสมผสานกับการออกแบบกราฟิกอย่างประณีต Laquioine ประสบความสำเร็จโดยกระซนรางวัล oscar ในเรื่อง “La Traverse’e de I atlantique la Rame” การทำเทคนิคภาพตัด(cut-out) ที่มีคุณภาพสูงจะต้องใช้เวลาในการผลิตนานรวมทั้งการถ่ายทำด้วย ค่าใช้จ่ายในการถ่ายสามารถลดได้โดยการวางแผนและเตรียมตัวอย่างดี มักจะมีงานที่มองไม่เห็นหรือสิ่งที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้นมากกว่าเซตอนิเมชัน

การสร้างภาพเคลื่อนไหว

การทำให้ภาพเคลื่อนไหว ได้มาจากภาษาอังกฤษว่า “Animation” ซึ่งมีจุดกำเนิดมาจากภาษาละติน ซึ่งมีความหมายว่าให้วิญญาณหรือลมหายใจ ดังนั้นคำว่า “Animation” จึงมีความหมายว่าการก่อกำเนิดสิ่งไม่มีชีวิต

การทำภาพให้เคลื่อนไหวมีใจเป็นศิลปะของภาพวาดที่เคลื่อนไหว แต่เป็นศิลปะการเคลื่อนไหวของภาพที่วาดขึ้น ความสำคัญอยู่ที่ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในระหว่างกรอบภาพต่อกรอบภาพมากกว่าความสำคัญที่ว่าจะมีอะไรอยู่ในกรอบภาพเพราะฉะนั้นการทำภาพให้เกิดการ เคลื่อนไหวจึงเป็นศิลปะของการประดิษฐ์ช่องที่มองไม่เห็น และหากไประหว่างกรอบภาพแต่ละกรอบภาพ การทำภาพให้เคลื่อนไหวจึงเป็นภาษาสากลอย่างหนึ่ง เป็นการสื่อสารที่ปราศจากถ้อยคำเป็นตัวเลข

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

1. สังเกตพฤติกรรมทางธรรมชาติ เช่น การเดิน คนแก่มักจะเดินช้า นักธุรกิจมักจะเดินเร็ว
2. ใช้การจินตนาการถึงความเคลื่อนไหวและความเร็ว ผู้ทำภาพให้เคลื่อนไปและความเร็ว ผู้ทำภาพให้เคลื่อนไหวจะต้องเป็นนักแสดงไปด้วยคุณจะต้องนำไปสู่พื้นผิวเหนือวัตถุสิ่งนั้น และคิดคำนึงถึงว่าคุณจะทำ

อะไรถ้าคุณอยู่ในฐานะนั้น เช่น ถ้าคุณเป็นนก คุณต้องคิดคำนึงถึงเวลากระพือปีก จิกตัวหนอน ส่งเสียงร้อง มีความรู้สึกอย่างไร และทำอะไร นั่นแหละคุณจึงสามารถทำให้นกเคลื่อนไหวได้

3.อะไรทำให้สิ่งต่าง ๆ เคลื่อนไหวได้ ทำไมมันจึงเคลื่อนไหวถึงอะไรที่อยู่เบื้องหลังนั้น บทบาทหรือท่าทางของมนุษย์ ส่วนใหญ่มีภาวะจิตบุคลิกภาพ ทักษะคิด ลักษณะนิสัย เป็นพลังขับเคลื่อน

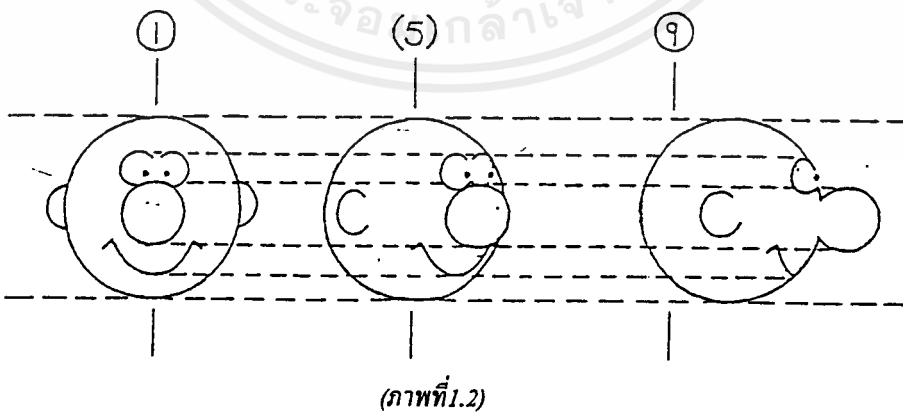
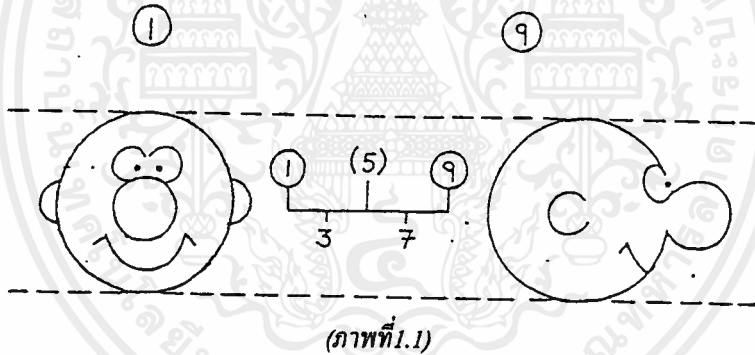
4.จังหวะเวลาหรือการกำหนดเวลาขึ้นอยู่กับอย่างมากว่าคุณจะใช้วัตถุนิคไหนมาทำให้เคลื่อนไหวแบบของบทบาท ระยะทาง หรือ ความไกลและความเร็วของบทบาท จงสัมพันธ์กับมันแสดงบทบาทนั้นออกมา

โปรดอย่าเพียงแต่คิดคำนึงถึงวัตถุใช้เท่านั้น แต่ควรคิดถึงจิตภาวะทางจิตของวัตถุนั้นอีกด้วย อะไรทำให้วัตถุเคลื่อนไหว เครื่องกระตุ้นมันคืออะไร ความประสงค์ของมันคืออะไร ฐานจนกระทั่งการเรียบเรียงเสียงประสาน เพื่อที่จะให้โครงการนี้บรรลุเป้าหมายที่ได้วางไว้ สิ่งหนึ่งที่สำคัญก็คือเราจะต้องเรียนรู้ในเรื่องโน้ตสากล จะได้สามารถอ่านโน้ตของเพลงที่จะนำมาใช้และเข้าใจถึงจังหวะของเพลงนั้น ได้อย่างลึกซึ้ง เพื่อที่จะสามารถสร้างภาพให้สัมพันธ์กับเสียงได้เป็นอย่างดี

การกำหนดคาบระหว่างการเคลื่อนไหว(Inbetween)

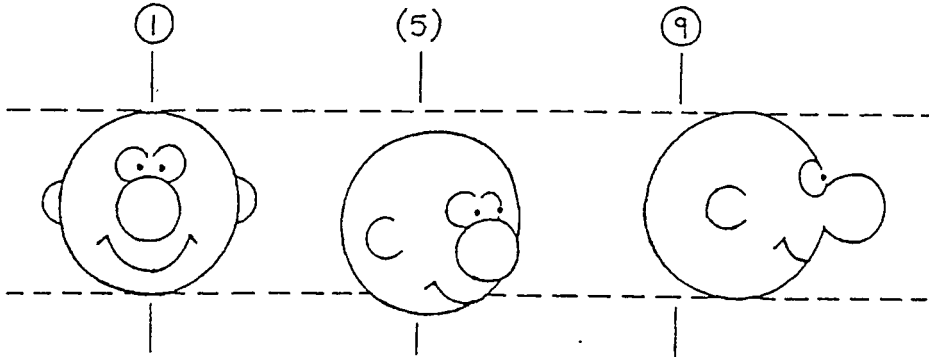
²- การหันหัว

ทุกอย่างจะเคลื่อนที่เป็นทางโค้ง(ยกเว้นเคลื่อนจักร) นักทำอนิเมชันควรจะคำนึงถึงหลักการในข้อนี้ ในการทำอนิเมชันและวิเคราะห์การเคลื่อนที่ ทิวาณาสองภาพนี้(ภาพที่1.1และ1.2)

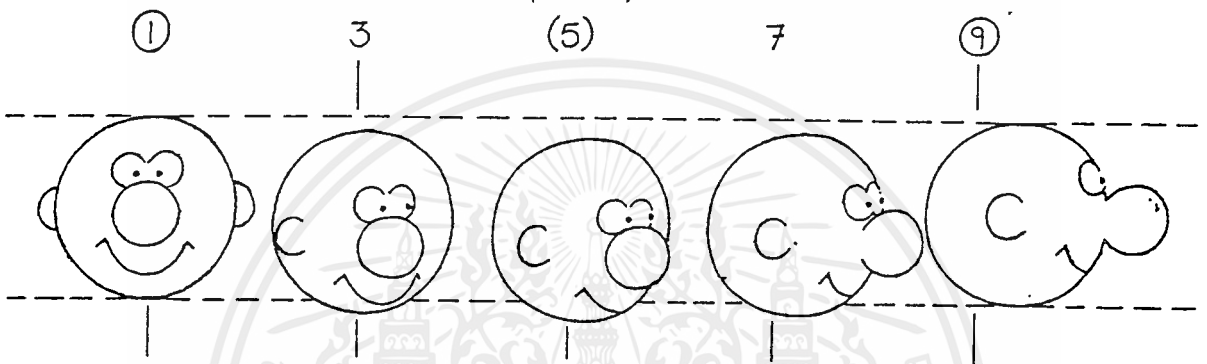


² White Tony. *The Animator's Workbook*. New York: Watson Gutill Publication, 1996, หน้า38-39,48-51,74-75,79

ภาพที่ 1.1 และ 1.2 เป็นการหันหัวแบบตรง ทำให้เกิดความรู้สึกแข็งและฉิธรรมชาติ ควรจะทำการเปลี่ยนเป็นแบบโค้งจะดูสมจริงดังภาพข้างล่างนี้ (ภาพที่ 1.3 และ 1.4)



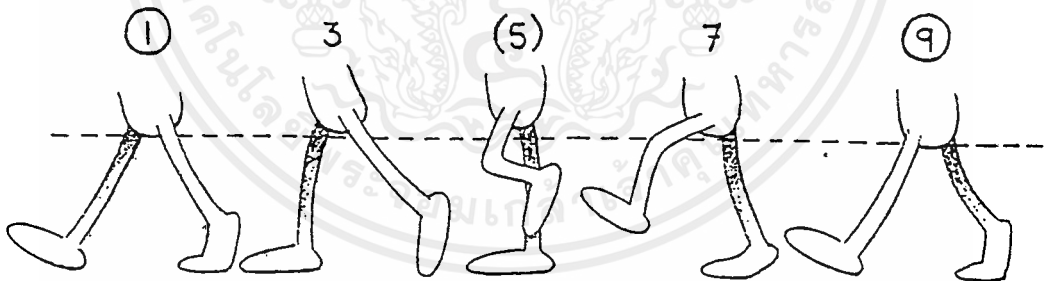
(ภาพที่ 1.3)



(ภาพที่ 1.4)

เพิ่มภาพระหว่างการเคลื่อนไหวในแนวโค้งเดียวกันดังรูป

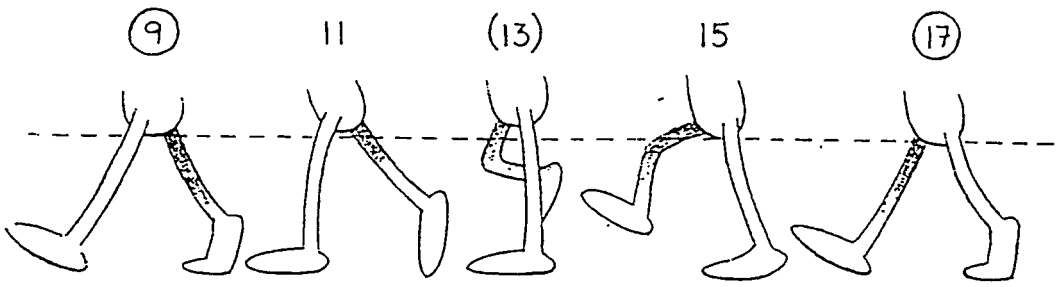
-การเดิน



(ภาพที่ 1.5)

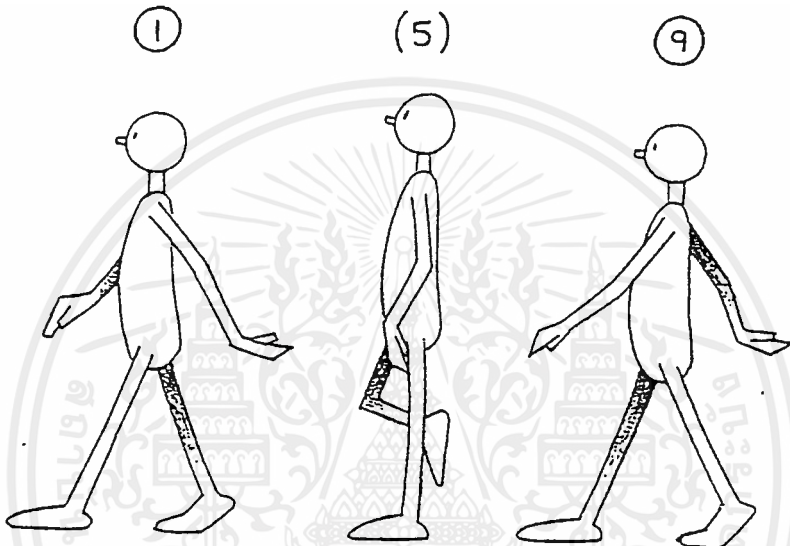
สังเกตได้ว่า (ภาพที่ 1.5) ส่วนลำตัวในช่วงที่ (5) ยกขึ้นถึงจุดสูงสุดระหว่างท่าเริ่ม (1) และท่าจบ (9) ส่วนขาจะต่างกัน ในท่าที่ 3 นี้ แม้ไปจะสัมผัสกับพื้นถ้าไม่เช่นนั้นน้ำหนักอาจไม่สมดุลจะหงายหลังได้ ส่วนท่าที่ 7 ส่วนเท้าจะแตะพื้นเพื่อทำให้สมดุลเช่นเดียวกัน

การก้าวมาตรฐานในการทำให้การเคลื่อนที่สมบูรณ์ด้วยการก้าวต่อไปคือ 9-17 เป็นการก้าวของขาอีกข้างหนึ่ง (ภาพที่ 1.6)

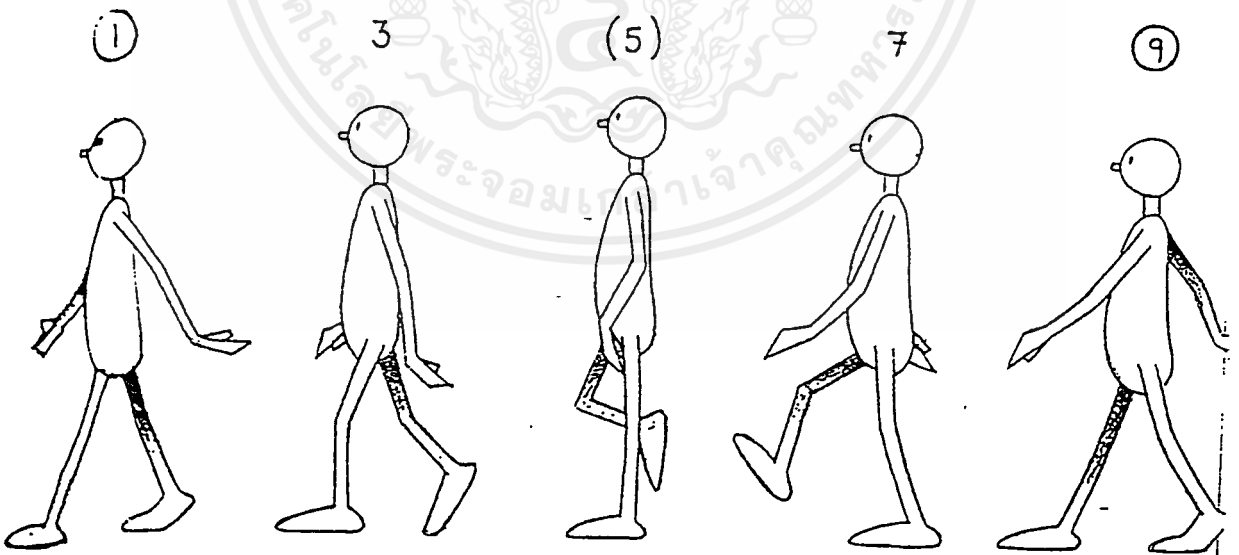


(ภาพที่ 1.6)

ในช่วงเวลาเดินปกติถ้าเท้าซ้ายอยู่ข้างหน้า แขนขวาจะอยู่ด้านหลังเพื่อเป็นการถ่วงดุลย์ ถ้าเท้าขวาอยู่ข้างหน้า แขนซ้ายจะอยู่ข้างหน้าส่วนในช่วงระหว่างการเคลื่อนที่(5)สามารถเพิ่มท่าเปลี่ยนแขนเข้าไปได้ดังรูป(ภาพที่ 1.7)



(ภาพที่ 1.7)



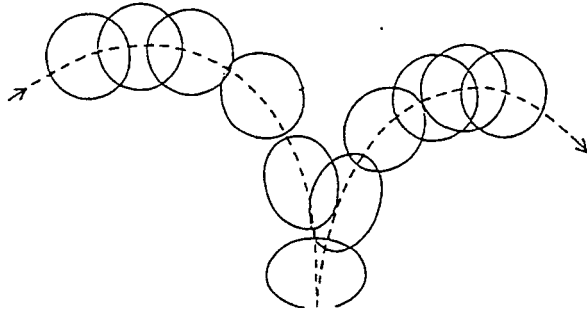
(ภาพที่ 1.8)

เพิ่มท่าระหว่างการเคลื่อนที่ในท่า 3 และท่า 7 จะเป็นดังภาพที่ 1.8 และเมื่อทำทวนซ้ำทั้งหมดโดยใช้แขน ขาตรงกันข้ามกันก็จะได้ก้าวเดินครบหนึ่งรอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

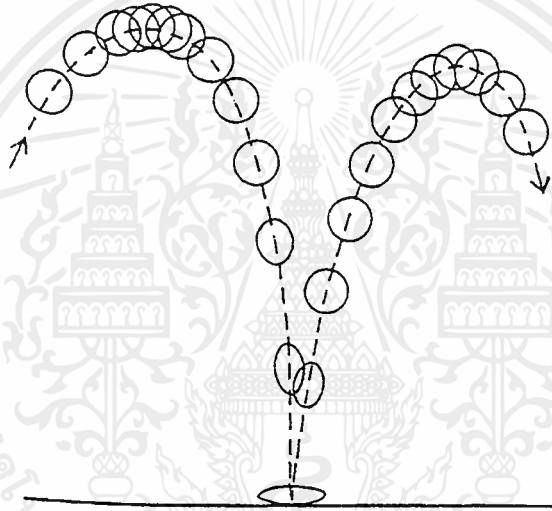
- การเคลื่อนที่ของน้ำหนัก

ถ้ามีการวิ่งน้ำหนักเป็นอีกปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงปกติแล้วคนที่ตัวใหญ่กว่าน้ำหนักมากกว่าเคลื่อนที่ช้ากว่า และถ้ายิ่งหนักมากก็ยิ่งเคลื่อนที่ช้ามากขึ้นเพราะจะควบคุมน้ำหนักยากขึ้น



(ภาพที่ 1.9)

ภาพที่ 1.9อธิบายน้ำหนักจากการกระเด็นของลูกบอลเมื่อบอลตกกระทบพื้นจะเหมือนขุบลงเสียดสภาพกลมไป หลังจากนั้นขีดยขึ้นและพุ่งไปข้างหน้าแต่จะเกิดเร็วมาก เนื่องจากความเร็วและแรงที่เกิดจากน้ำหนัก

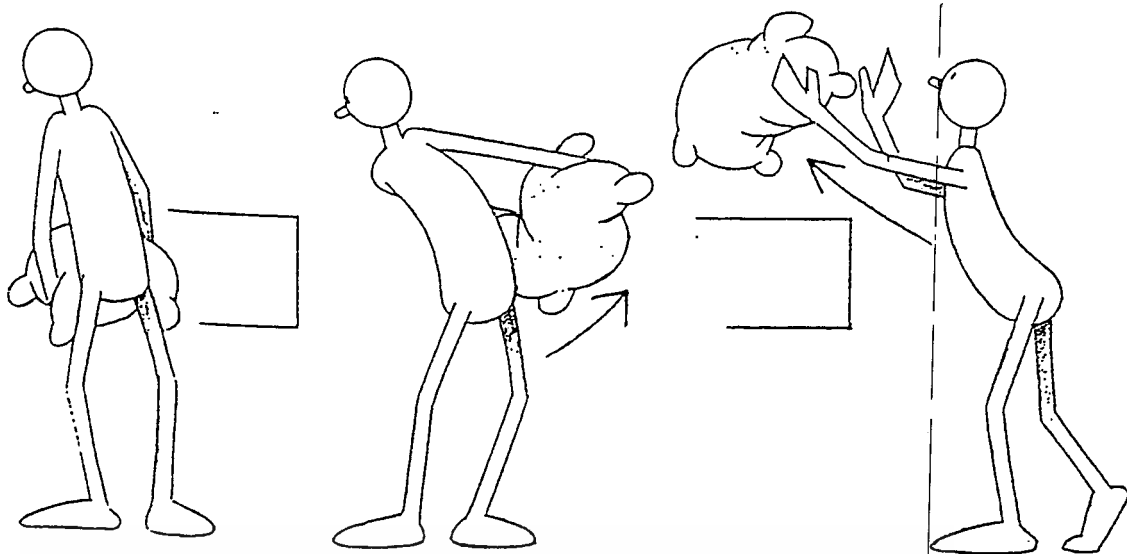


(ภาพที่ 1.10)

ภาพที่ 1.10แสดงการเคลื่อนที่บอลจะช้าลงเมื่อบอลอยู่จุดสูงสุดที่จุดนี้บอลจะกลับมาเป็นรูปร่างเดิมคือกลมสมบูรณ์ก่อนจะเปลี่ยนไปเล็กน้อยอีกครั้งเนื่องจากถูกผลัดจากความเร็วลง สังเกตได้ว่าบอลจะวิ่งเร็วมากเมื่อกระดอนและจะดูลอยอยู่ตอนอยู่สูงเพราะอากาศผลักดันไว้บอลที่เบาจะลอยนานกว่าและเมื่อตกลงมาขีดยที่จะพุ่งขึ้นไปอีกแรงคิงคูลจะมีผลน้อยกว่า

- การโยน

เมื่อเคลื่อนที่ของหนักเช่น โยนกระสอบเข้าไปในท้ายรถบรรทุกจะดูสมจริงถ้าเหวี่ยงลงไปด้านหลังก่อนที่จะโยนไปข้างหน้า(ภาพที่ 1.11)

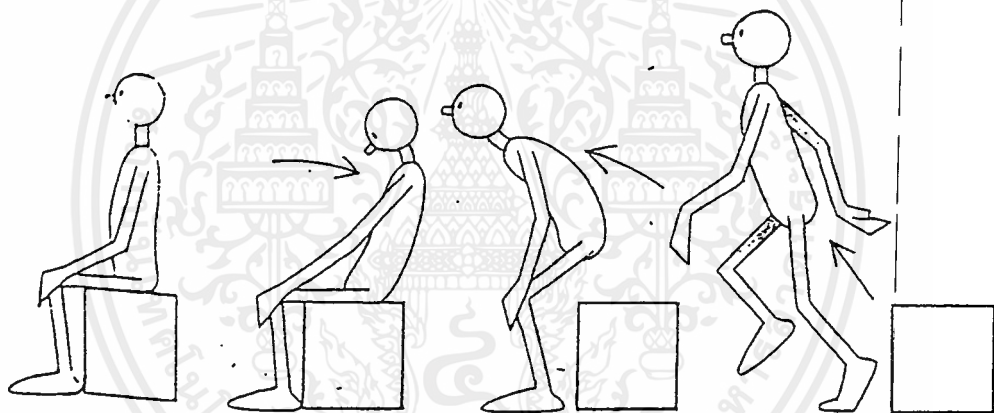


(ภาพที่ 1.11)

-การลุกเดิน

ถ้าตัวละครนั่งอยู่และต้องลุกไปข้างหน้าการเอนไปข้างหลังเล็กน้อยและค่อยลุกจะดูสมจริงกว่า(ภาพที่

1.12)



(ภาพที่ 1.12)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน

โครงเรื่องภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”

ความคิดหลัก จินตนาการของเด็กเป็นสิ่งบริสุทธิ์ไม่ควรถูกทำลายด้วยความเห็นแก่ตัวของผู้ใหญ่

มองเป็นเด็กซึ่งถูกขังอยู่ในตู้เป็นเวลาเกือบปี ด้วยสาเหตุที่พ่อเลี้ยง(ปอล)เกลียดและรำคาญมองเพราะเห็นว่ามองเป็นส่วนเกินระหว่างชีวิตคู่ ส่วนแม่(เดอนีส)ต้องตามใจสามีเพราะกลัวสูญเสียเขาไป สิ่งที่เขาทำได้ก็คือแอบเปิดตู้ให้มองออกมาในบางครั้ง โลกของมองในตู้ใบนั้นเต็มไปด้วยความหวังที่จะออกไปอยู่กับแม่ ขณะที่ต้องแอบซ่อนความกลัวสุดขีดในความมืด เวลาได้ตัวเลขไปขณะนั้นเดอนีสได้ตั้งท้องลูกคนใหม่ เมื่อมองรู้ก็ได้แต่ฝันว่าสักวันจะได้ออกจากตู้ไปเล่นกับน้องอย่างมีความสุข แต่แล้วความฝันก็ไม่เคยเป็นจริง มองกลับต้องใช้ชีวิตอยู่ในโลกมืดของตู้ใบนั้นตลอดไป

บุคลิกของตัวละคร

มอง

อายุ 5ปี เพศ ชาย

สถานะภาพ เป็นลูกของเดอนีส

ลักษณะนิสัย - รักและเชื่อฟังแม่
มองโลกในแง่ดี
จิตใจอ่อนโยน

เดอนีส

อายุ 28ปี เพศ หญิง

สถานะภาพ เป็นแม่ของมอง

ลักษณะนิสัย ขาดความมั่นใจในตัวเอง
คิดหวังพึ่งคนอื่นมากเกินไป
กลัวการสูญเสียผู้ชายของตน

ปอล

อายุ 31ปี เพศ ชาย

สถานะภาพ เป็นพ่อเลี้ยงของมอง

ลักษณะนิสัย ใช้กำลังในการแก้ปัญหา
โหดร้ายทารุณ
รักแต่ลูกแท้ๆของตน

เกาล์

สถานะภาพ พ่อมอง

ลักษณะนิสัย อ่อนโยน

บทภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เส็กในตู้”

Sequence - title

ภาพประตูกำลังเปิดออกเข้าไปในความมืด

Sequence A ช่วงแรกในตู้

Scene 1A ภายในบ้าน

มองเดินตามเสียงร้องครวญครางไปที่ห้องนอนแม่ ปอล โถมทับแม่แล้วครวญครางพร้อมกัน ทันใด
ปอลหันมาเจอมอง ปอลตะโกนขึ้นอย่างสุดใจ

“ไอ้สัตว์นรก...ออกไปให้พ้น”

มองตกใจรีบเดินหนี มืออันใหญ่ของปอลก็หิวมอง ตรงไปที่ตู้โยนมองเข้าไปและปิดประตูข้างมองไว้

Scene 2A จินตนาการ

มองตะลึงอยู่กับความมืดในตู้ คิดถึงวันที่เคยวิ่งเล่นในสวนสาธารณะกับพ่อ แม่และเจ้าหมาจูด อย่างมี
ความสุข มองไม่ได้เห็นพ่อและเจ้าจูดอีกเลย ตั้งแต่ปอลเข้ามาอยู่ในบ้านหลังนี้ ทุกสิ่งกลายเป็นฝันร้าย

Scene 3A ความฝัน

มองกำลังวิ่งหนีเจ้าปีศาจร้ายในความมืด มันไล่มองให้ตกลงไปในบ่อลึกสีดำ มีเจ้าสัตว์ร้ายอยู่ในนั้น เขา
กำลังจะตกลงไปแต่เจ้าหมีดำมาช่วยดึงไว้ทัน แต่ทันใดนั้นปอลลากตู้ใบใหญ่เดินเข้ามาอย่างขึงขัง ด้วยความ
กลัวมองร้องเพลงออกมาเสียงนั้นทำให้ร่างของปอลหายไป แสงสว่างจ้าสาดเข้าตาและมีเสียงเรียก

“มอง มอง....ตื่นได้แล้ว”

Sequence B ความมืด

Scene 1B ภายในบ้าน

แม่ยื่นเรียกให้มองออกมาจากตู้ มองเห็นห้องแม่โตขึ้นจึงจับดู มองคิดไปว่าน้องจะพี่ออกมาเป็นไข
ตัวของน้องก็จะมีสีเหลืองเหมือนลูกเจี๊ยบ มองหัวเราะอย่างสบายใจ

Scene 2B จินตนาการ

มองเล่นกับน้องอย่างสนุกสนานในโลกแห่งความสดใส

Sequence C ตู้ที่ปิดตาย

Scene 1C ภายในตู้

มองก็วาดรูปตัวการ์ตูนที่ข้างตู้ และภาบน้องออกจากไข เขาก็ออกจากตู้ไปวิ่งเล่นอย่างสนุกสนาน และ
เสียงแม่ร้องเพลงกล่อมน้องที่ร้องให้ดังขึ้น แม่มาเปิดตู้พร้อมให้ดูน้อง ภาพที่มองเห็นช่างน่ารักจริงๆตัวน้อง
สีชมพู มองกำลังจะเอื้อมมือไปจับน้อง แต่แล้วขาใหญ่ของปอลก็เตะมองกระแทกตู้ และปิดประตูข้าง มองร้อง
ให้โธษ ความฝันที่จะได้ออกไปวิ่งเล่นกับน้องและแม่พังลง ทิ้งมองไว้ในความมืดในตู้ที่ปิดตาย

Shot	ภาพ	เสียง
20	ภาพcu.ตู้เปิดปิดเร็วๆ	ดนตรี/ป่าช้า/ปิดตู้
21	ภาพrs.มองวังหนี	ดนตรี/ป่าช้า
22	ภาพrs.มองนั่งหอบ	ดนตรี/ป่าช้า
23	ภาพrs.(ต่อเนื่อง)ปอลเดินยกตู้มาท่อมใส่ผอง	ดนตรี/ป่าช้า/เดินคัง
23	ภาพrs.ตู้ตีกลับมาชนปอล	ดนตรี/ป่าช้า
24	ภาพrs.(ต่อเนื่อง)ผองเตะตู้	ดนตรี/ป่าช้า

Sequence B – ความมืด

Scene1B ในบ้าน

25	ภาพms. แม่ยื่นเอามือปิดจมูกเรียกให้ผองออกมา	เสียงแม่อุ๊อ๊
26	ภาพrs. ผองมองที่ห้องแม่ที่โตขึ้นเอามือลูบที่ท้อง	
27	ภาพms. ความคิดผอง เป็นไขกำลังจะแตก มีตัวเด็กสี่เหลี่ยม ไล่ล่อออกมาของหัวเราะคิกๆ	ผองหัวเราะ

Scene2B จินตนาการ

28	ภาพrs.ผองกับน้องนั่งอยู่บนบอด	ดนตรี
29	ภาพms.น้องชี้คอผองกระโดด	ดนตรี
30	ภาพcu.น้องนั่งบนบอด	ดนตรี
31	ภาพrs.ผองกับน้องเดินบนวงกลม	ดนตรี
32	ภาพms.ผองกับน้องกระโดด	ดนตรี

Sequence C ตู้ที่ปิดตาย

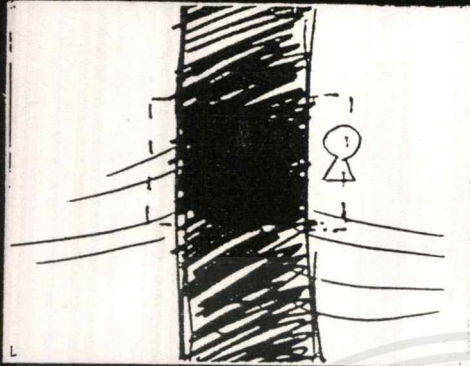
Scene 1C ภายในตู้

33	ภาพms. มือผองวาดรูปเป็นน้องออกจากไข ผองออกจากตู้	ไขกุญแจ
34	ภาพms.ประตูเปิดออกแม่อุ้มน้อง	เปิดประตู/เด็กร้อง
35	(ต่อเนื่อง)ผองเอื้อมมือจะจับน้อง	
36	(ต่อเนื่อง)ขาปอลเตะที่ตัวผอง ปิดประตูคังบึง	ปิดประตูคัง
37	ภาพrs.ความฝันที่จะได้วิ่งเล่นกับน้องและแม่ก็พังลง	

Sequence the end

38	ภาพms.ผองนอนจมอยู่ในตู้	ร้องไห้
39	(ต่อเนื่อง) ประตูบานใหญ่ปิดลง	ดนตรี

STORY BOARD:



VIDEO SHOT: 1

ภาพส.ประตูกำลังเปิด zoom inเข้าไปในความมืด

AUDIO

คนตรี



VIDEO SHOT: 2

ภาพส..มองเดินเข้าเฟรมมาในความมืด

AUDIO

คนกำลังXกัน

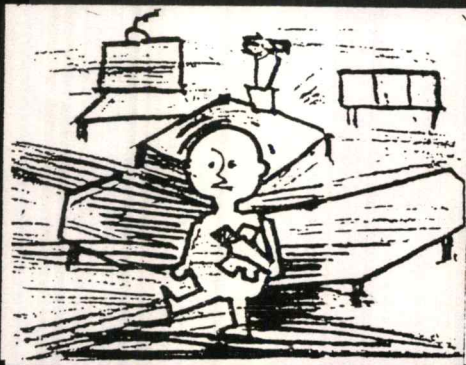


VIDEO SHOT: 3

ต่อเนื่องมองเดินเข้าจากห้องนั่งเล่น

AUDIO

ควรวุศรวาง/ ทวี



VIDEO SHOT: 4

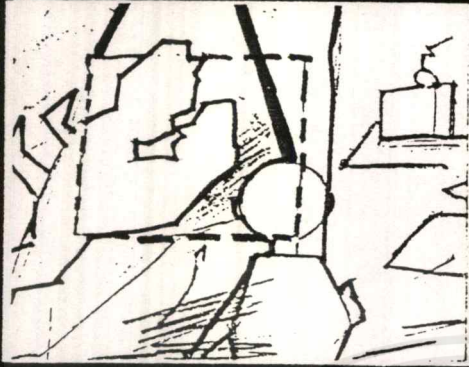
ต่อเนื่องเดินๆ หยุคๆ

AUDIO

ควรวุศรวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD:



VIDEO SHOT: 5

ภาพfs. ปอลโถมตัวใส่แม่ มองขึ้นง

AUDIO

คนกำลังXกัน



VIDEO SHOT: 6

ภาพms. ปองเห็นมองและตะโกนคำ

AUDIO

ปอด "ไอ้สัตว์นรก....."



VIDEO SHOT: 7

ภาพcu. หน้ามองเหวอ

AUDIO

ออกไปให้พ้น"



VIDEO SHOT: 8

ภาพfs.. panตามมองเดินหนี

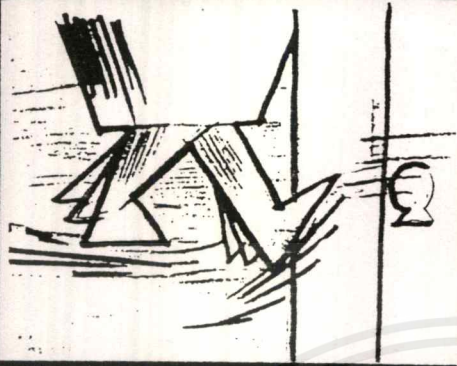
zoom inมองถูกลากหลุดเฟรมไป

AUDIO

ปอดเดินดั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD:



VIDEO

SHOT: 9

ภาพms. คู่เปิดออก มองถูกโยนเข้าไปในตู้
ประตูปิดล็อก

AUDIO

คู่เปิด/มองถูกโยน/ คู่ปิด/ล็อกกุญแจ



VIDEO

SHOT: 10

ภาพcu. หน้าตะลึงในความมืด

AUDIO



VIDEO

SHOT: 11

ภาพms. มองกอดคูกัดทามี่
ภาพความคิดไหล่เข้ามาzoom in

AUDIO



VIDEO

SHOT: 12

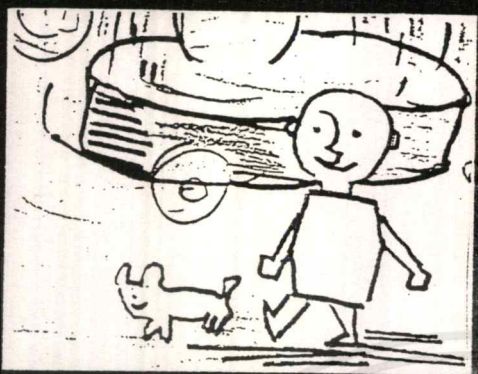
ภาพrs. มองวิ่งเล่นกับหมา พ่อนั่งโอบแม่

AUDIO

ดนตรี/เสียงหัวเราะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD:



VIDEO SHOT: 13
ภาพส.(ต่อเนื่อง)มองเดินเล่นกับเจ้าจูด

AUDIO
ดนตรี



VIDEO SHOT: 14
ปอดเดินเข้ามาเตะเจ้าจูด
ปอดเดินเข้ามาเตะเจ้าจูด

AUDIO
เตะ



VIDEO SHOT: 15
พ่อเดินจากแม่ไปจนออกเฟรม

AUDIO
ดนตรี



VIDEO SHOT: 16
ปอดกับแม่เดินจากไป

AUDIO
ดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD:



VIDEO SHOT: 17

ภาพms.หน้ามองงง หมุนอย่างรวดเร็ว

AUDIO

ดนตรี/หอบ



VIDEO SHOT: 18

ภาพส.ปีศาจลุมหลอกมอง

AUDIO

ดนตรี/หัวเราะ

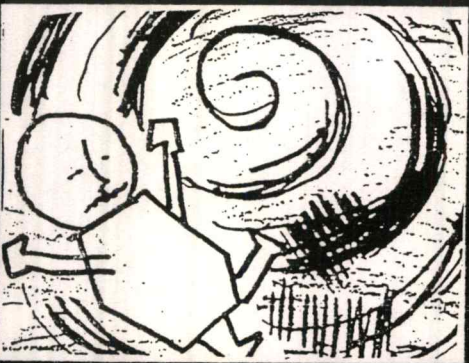


VIDEO SHOT: 19

ภาพms. มองถูกจุดลงไป หลุมดำหมุนๆ

AUDIO

ดนตรี



VIDEO SHOT: 20

ภาพms.มองตกจากหลุมดำ

AUDIO

ลม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD:



VIDEO SHOT: 21

ภาพls.(ต่อเนื่อง)มองตกลงมาที่สุสานตู้

AUDIO

ดนตรี/ป่าช้า



VIDEO SHOT: 22

ภาพms.ค้ำคาวบินผ่านมอง

AUDIO

ดนตรี/ป่าช้า/ บิน

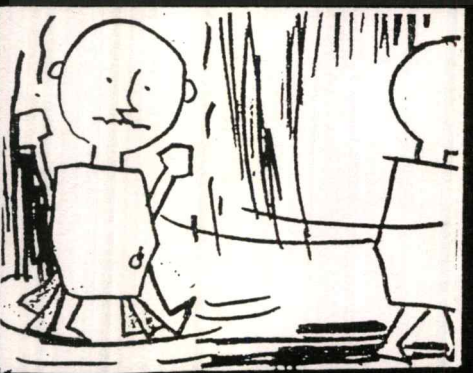


VIDEO SHOT: 23

ภาพcu.ตู้เปิดปิดเร็วๆ

AUDIO

ดนตรี/ป่าช้า/ปิดตู้



VIDEO SHOT: 24

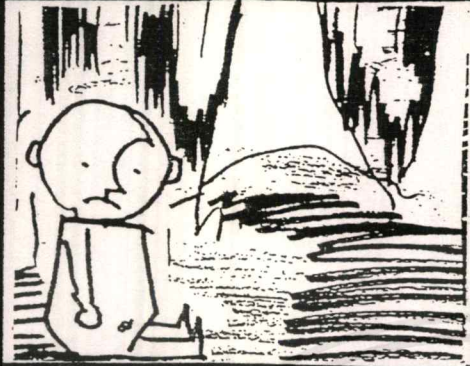
ภาพls.มองวังหนี

AUDIO

ดนตรี/ป่าช้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD:



VIDEO

SHOT: 25

ภาพIs.มองนั่งหอบ

AUDIO

ดนตรี/ป่าช้า



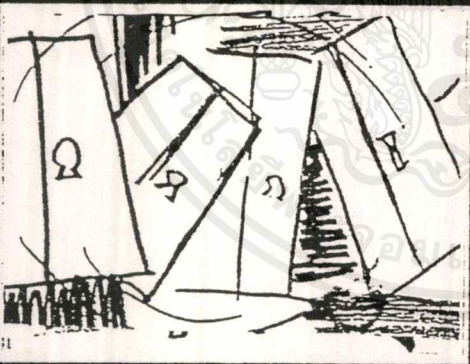
VIDEO

SHOT: 26

ภาพIs.(ต่อเนื่อง)ปอดเดินยกคู้มาทุ่มใส่มอง

AUDIO

ดนตรี/ป่าช้า/เดินคัง



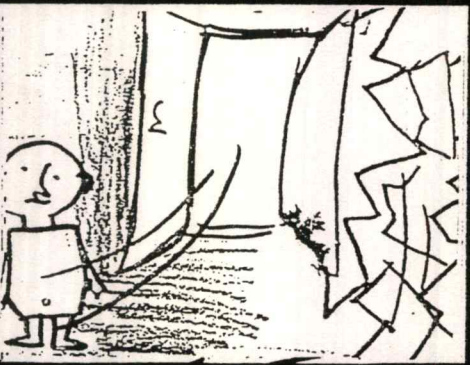
VIDEO

SHOT: 27

ภาพIs.คู้ตักตัมมาชนปอด

AUDIO

ดนตรี/ป่าช้า



VIDEO

SHOT: 28

ภาพIs.(ต่อเนื่อง)มองเตะคู้

AUDIO

ดนตรี/ป่าช้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD:



VIDEO

SHOT: 29

ภาพms. แม่ยื่นเอามือปีศาจมาให้ผมออกมา

AUDIO

เสียงแม่อุ๊



VIDEO

SHOT: 30

ภาพfs. ผมมองที่ท้องแม่ที่โคไซน์เอามือลูบที่ท้อง

AUDIO

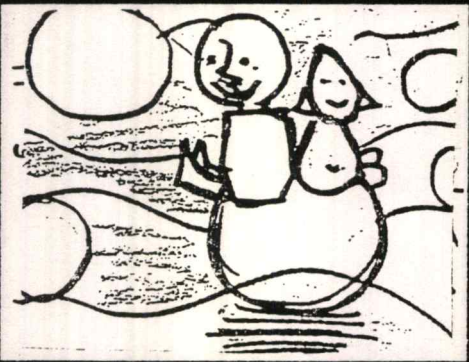


VIDEO

SHOT: 31ภาพms. ความคิดผม เป็นไข่กำลังจะแตก
มีตัวเด็กสี่เหลี่ยม โผล่ออกมาผมงหัวเราะคิกๆ

AUDIO

ผมหัวเราะ



VIDEO

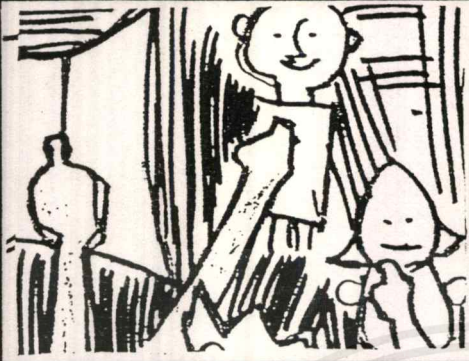
SHOT: 32

ภาพfs. ผมกับน้องนั่งอยู่บนบอล

AUDIO

ดนตรี

STORY BOARD:



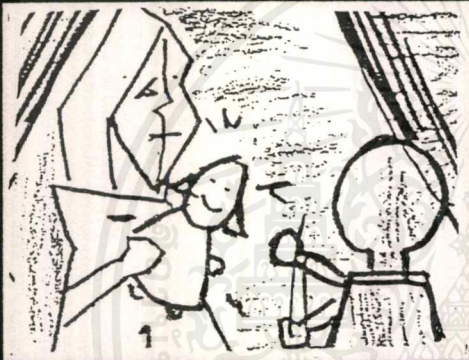
VIDEO

SHOT: 33

ภาพms.ข้างฝาตู้ มือมองวาดเป็นตัวการ์ตูน
น้องออกจากไข่มองออกจากตู้

AUDIO

ไข่มองแจ



VIDEO

SHOT: 34

ภาพms.ประตูเปิดออกแม่อุ้มน้อง
(ต่อเนื่อง)มองเอี่ยมมือจะจับน้อง

AUDIO

เปิดประตู/เด็กร้อง



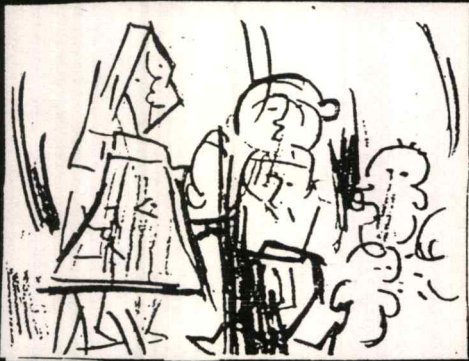
VIDEO

SHOT: 35

(ต่อเนื่อง)ขาปอลเตะที่ตัวมอง ปิดประตูคังปิง

AUDIO

ปิดประตูคัง



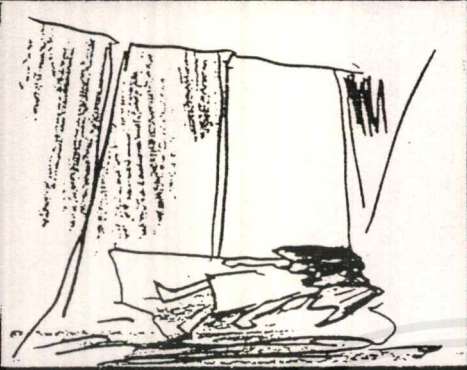
VIDEO

SHOT: 36

ภาพrs.ความฝันที่จะได้วิ่งเล่นกับน้องและแม่ก็
พังลง

AUDIO

STORY BOARD:



VIDEO SHOT: 37

ภาพกว้างออก ทั้งภาพมองในตู้ไว้เล็กๆ
ในความมืด

AUDIO



VIDEO SHOT: 38

ภาพประตูกำลังปิดลง zoom out

AUDIO

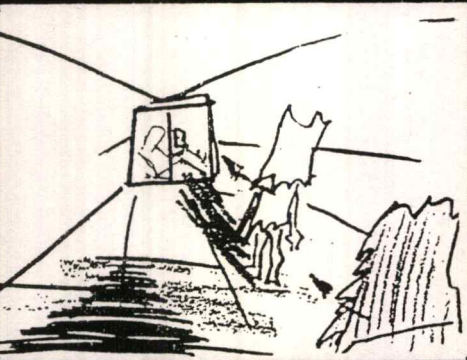
คนตรี



VIDEO SHOT: 39

ต่อเนื่อง เป็นtv.มีมือมาปิดสวิทซ์ภาพในtv.ดับลง
zoom out

AUDIO



VIDEO SHOT: 40

ต่อเนื่องห้องกว้างโล่งมีตู้อยู่ที่มุมห้อง
ชายร่างกระดุกเดินเข้าตู้ไป ปิดประตูตู้

AUDIO

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

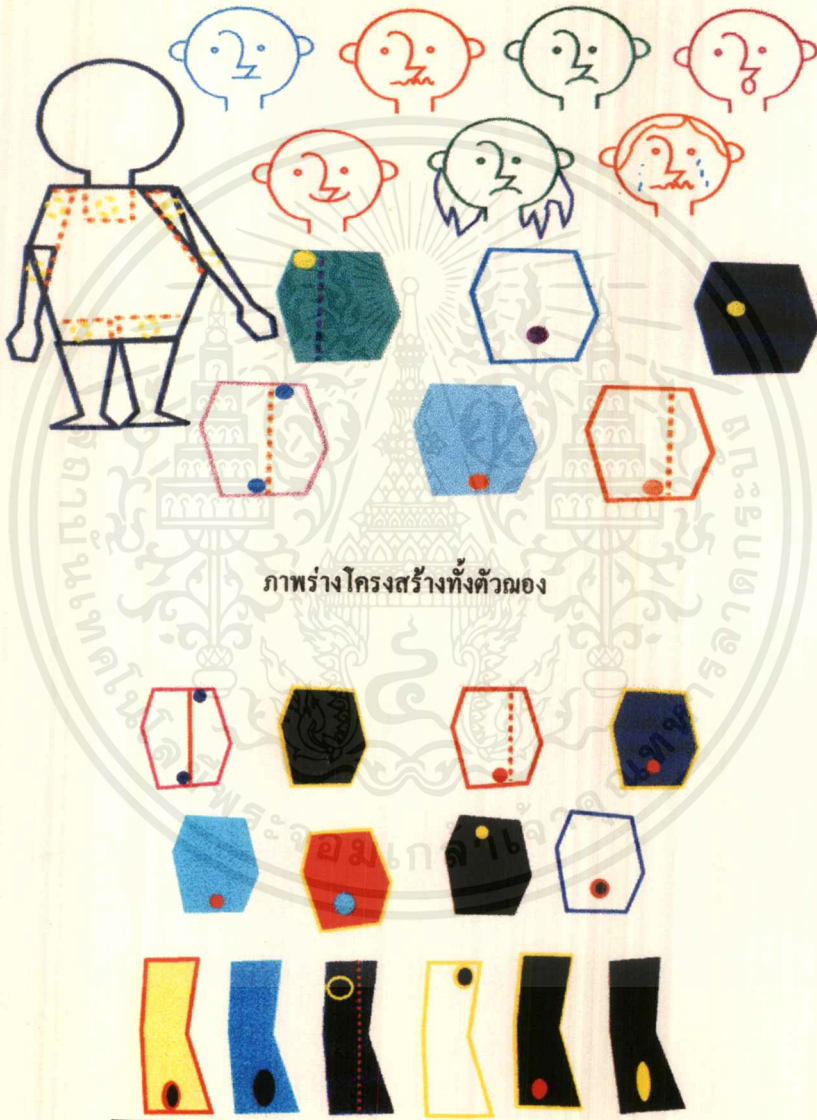
บทที่ 3

ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”

1. การออกแบบตัวละคร

มอง

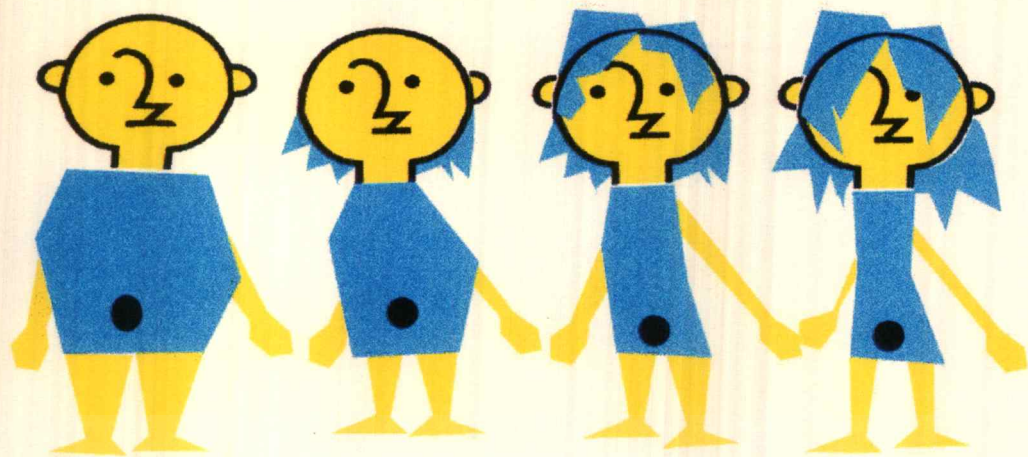
บุคคลิกลักษณะของมองจะเป็นเด็กบริสุทธิ์ การใช้รูปทรงที่ถูกตัดทอนให้เรียบง่าย อ้างอิงถึงกายวิภาคของเด็ก องค์ประกอบบนใบหน้าได้ออกแบบให้เปลี่ยนไปตามอารมณ์ความรู้สึกโดยที่ยังคงโครงสร้างเดิมอยู่



ภาพร่างโครงสร้างทั้งตัวมอง

ภาพร่างช่วงตัวมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างพัฒนาการทางร่างกายของตั้งแต่ก่อน โคนจับข้งตุ้

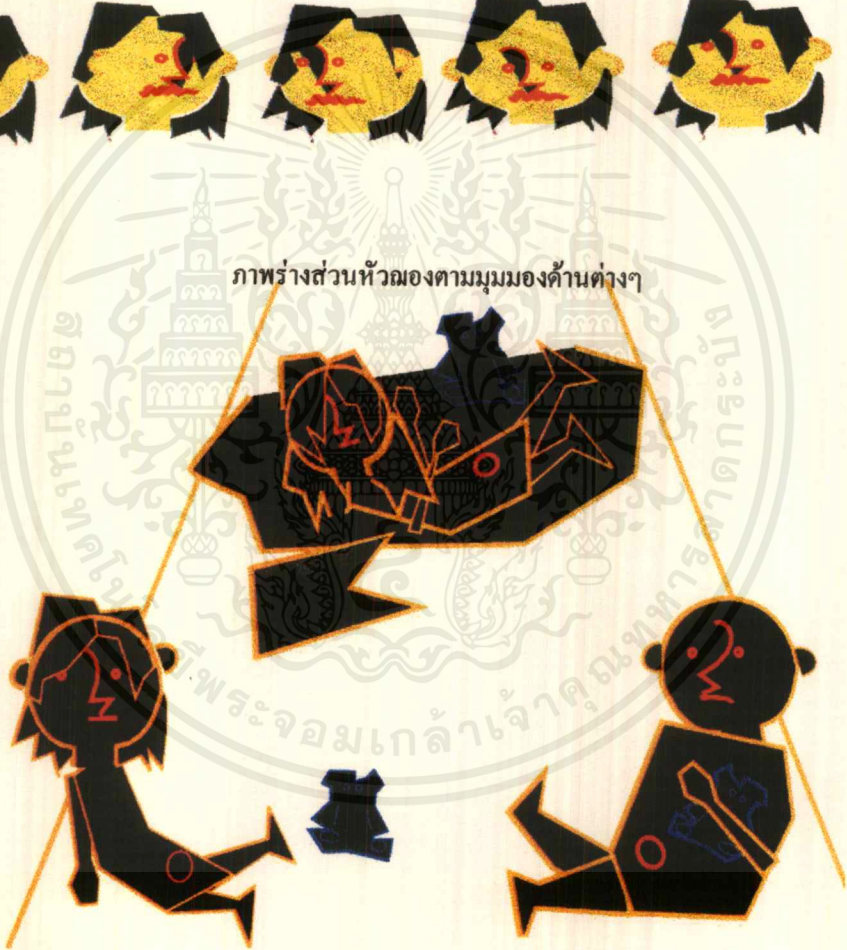


ภาพร่างส่วนหัวของสีหน้าแสดงอารมณ์ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างส่วนหัวมองตามมุมมองด้านต่างๆ

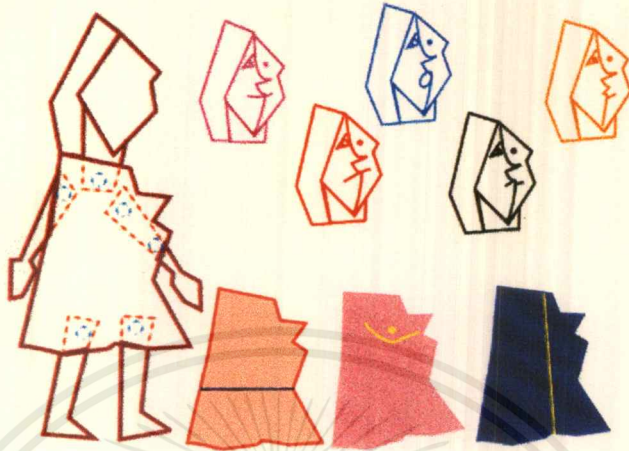


ภาพร่างมองตอนอยู่ในตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอนิส

เป็นแม่ของฌอง ซึ่งขาดความมั่นใจในตัวเอง มีความเศร้าแฝงอยู่บนใบหน้าตลอดเวลา รูปทรงตัดทอน ลงให้มีเค้าโครงความเป็นผู้หญิงอยู่ โดยเน้นที่หน้าอกและท้อง

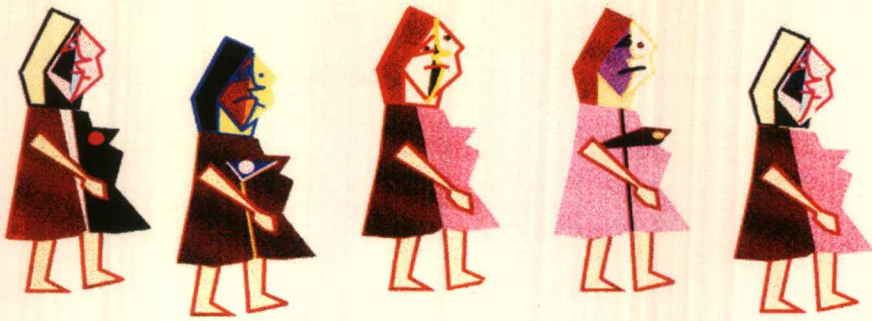


ภาพร่างโครงสร้างคอนิส



ภาพร่างแบบเสื้อผ้าคอนิส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างทั้งตัวเดอนีส



ภาพร่างเดนิสตอนท้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปอด

เป็นพ่อเลี้ยงใจร้าย มีร่างกายใหญ่โตโดยเฉพาะมือกับเท้าแสดงถึงคนที่ชอบใช้กำลัง เส้นบนใบหน้ามีความซับซ้อนวุ่นวายแสดงถึงความผิดปกติทางจิต ซึ่งต่างกับหน้ามองอย่างเห็นได้ชัด



ภาพร่างส่วนหัวและช่วงตัวปอด



ภาพร่างทั้งตัวปอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกาล์

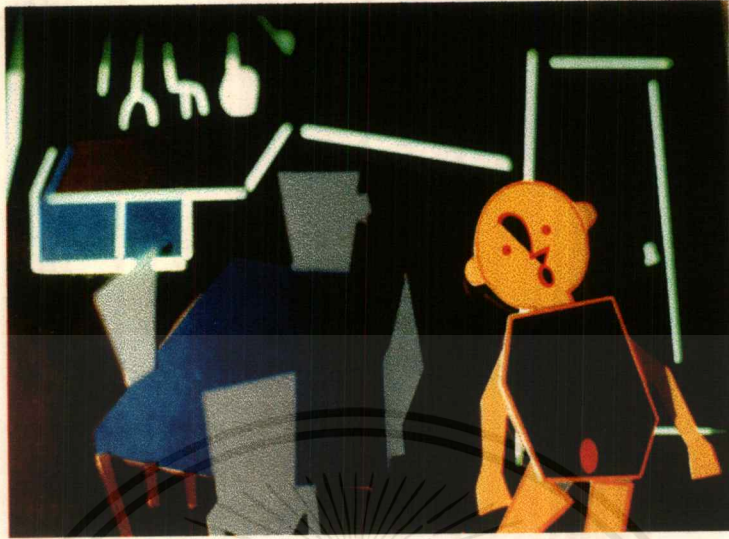
เป็นพ่อผอง ออกแบบให้ร่างกายขอบบางใจดีเส้นบนหน้าไม่แข็ง



ภาพร่างพ่อผอง

ภาพร่างพ่อผอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

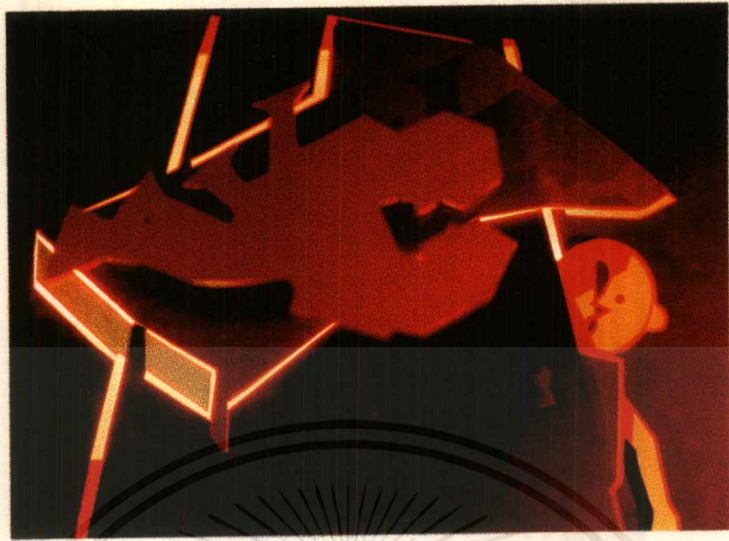


ภาพร่างระยะที่1 ฉากห้องครัว



ภาพร่างระยะที่1 ฉากห้องนั่งเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

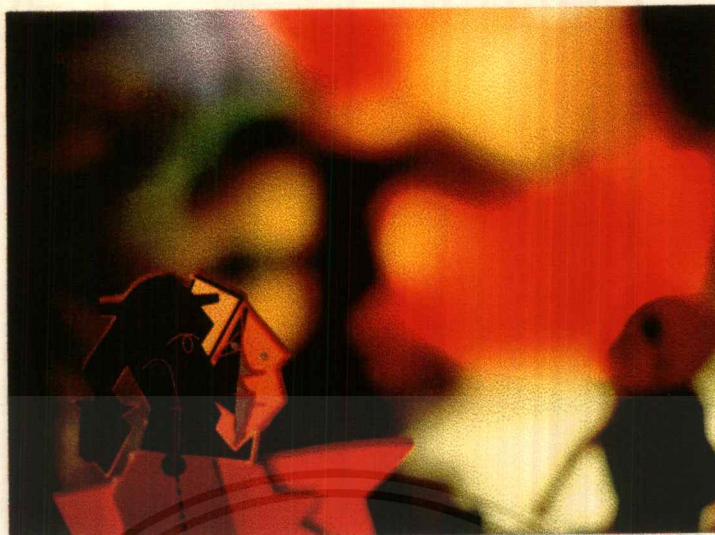


ภาพร่างระยะที่1 ฉากห้องแม่

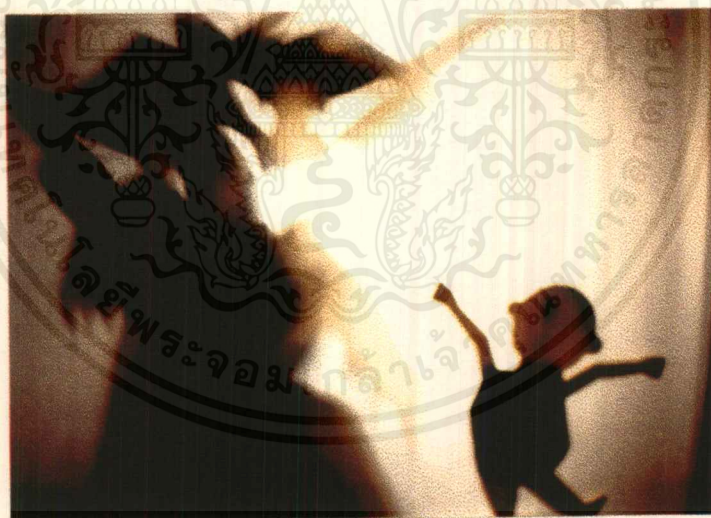


ภาพร่างระยะที่1 ฉากในตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างระยะที่1 ฉากฝันดี

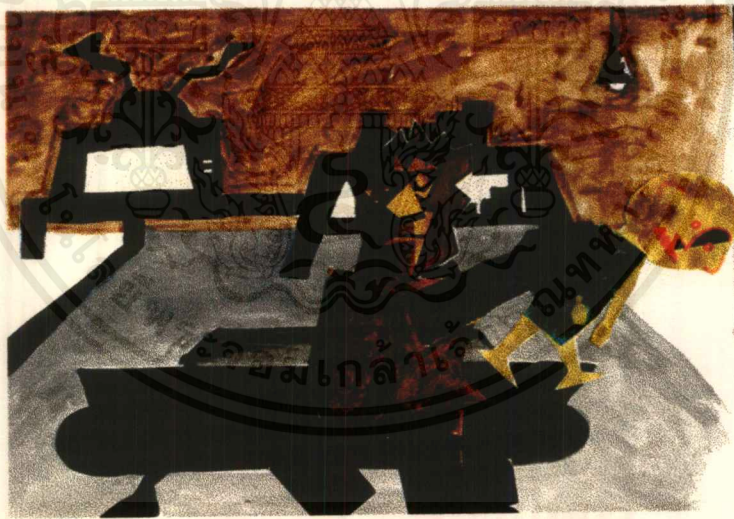


ภาพร่างระยะที่1 ฉากฝันร้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างระยะที่2 ฉากห้องแม่



ภาพร่างระยะที่2 ฉากห้องนั่งเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างระยะที่2 ฉากนอกตู้



ภาพร่างระยะที่2 ฉากหลุมดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

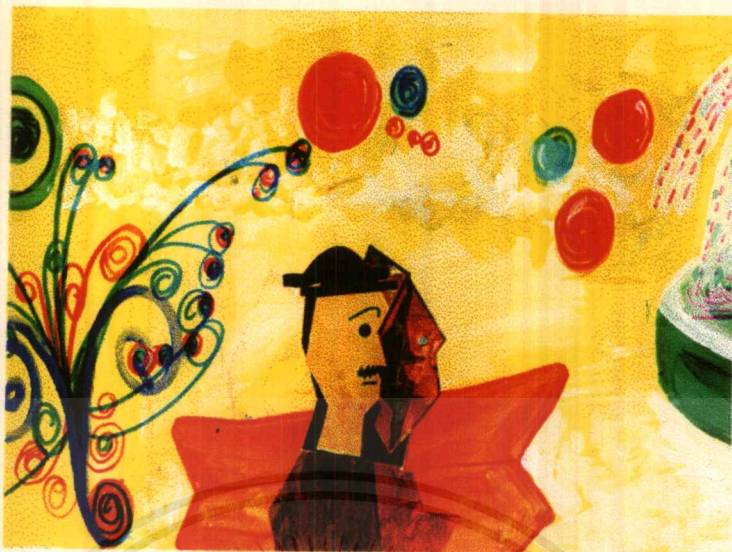


ภาพร่างระยะที่2 ฉากสุสานตุ้



ภาพร่างระยะที่2 ฉากสุสานตุ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างระยะที่2 ฉากสวนสาธารณะในความฝัน

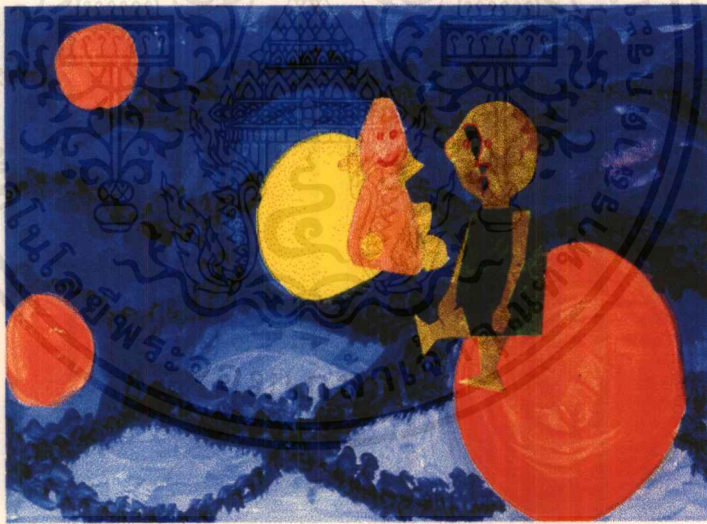


ภาพร่างระยะที่2 ฉากสวนสาธารณะในความฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

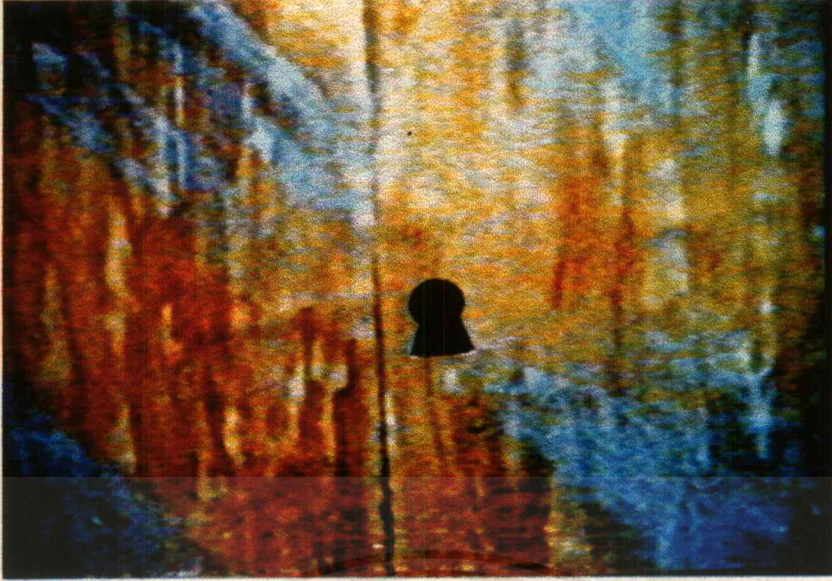


ภาพร่างระยะที่2 ฉากเล่นกับน้องในความฝัน



ภาพร่างระยะที่2 ฉากเล่นกับน้องในความฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานจริง ฉากเปิดเรื่องประตูเปิด

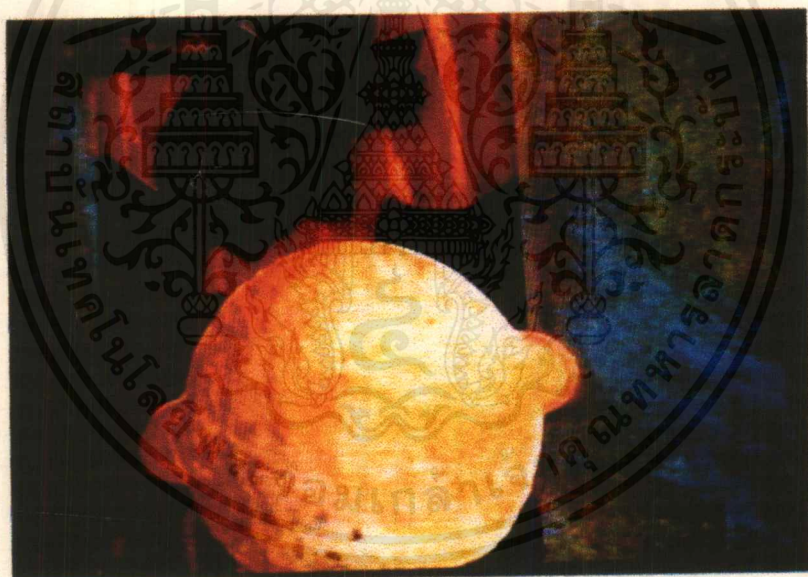


ผลงานจริง ฉลองเดินมาตามเสียงร้องครวญคราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานจริง ฅองเคินเข้ามาในห้องนั่งเล่น



ผลงานจริง ฅองแอบเห็นปอลอยู่บนตัวแม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

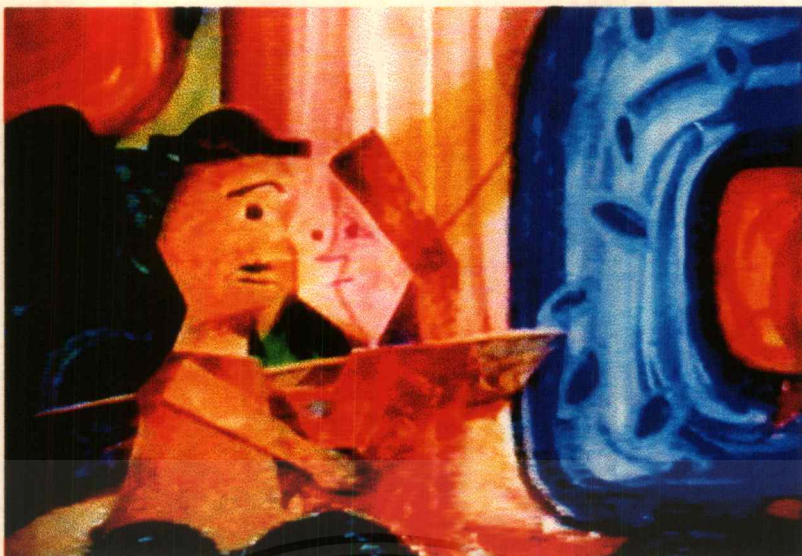


ผลงานจริง ปอลหันมาเจอผองจึงโมโหุดัน

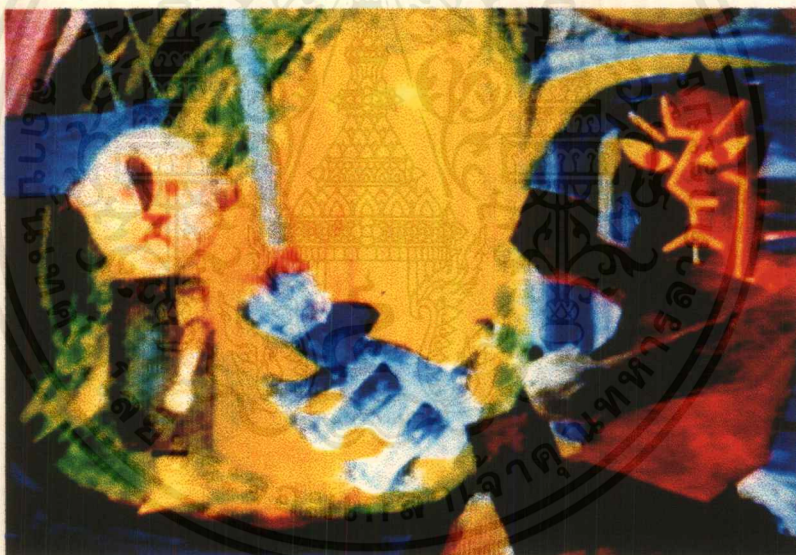


ผลงานจริง ผองถูกขังไว้ในตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

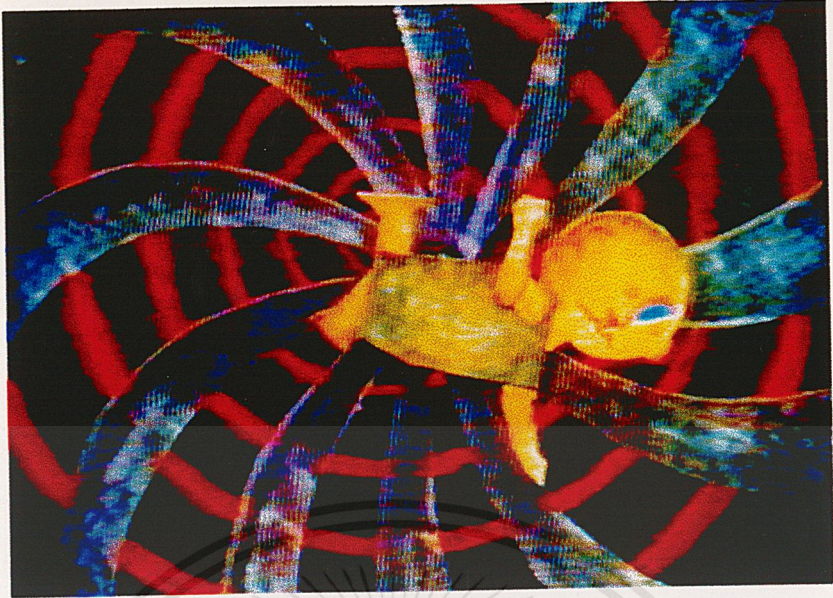


ผลงานจริง ภาพในความฝันพอกอดกับแม่อย่างมีความสุข



ผลงานจริง ปอลเข้ามาเตะเจ้าจุกเพื่อนที่รักของผอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

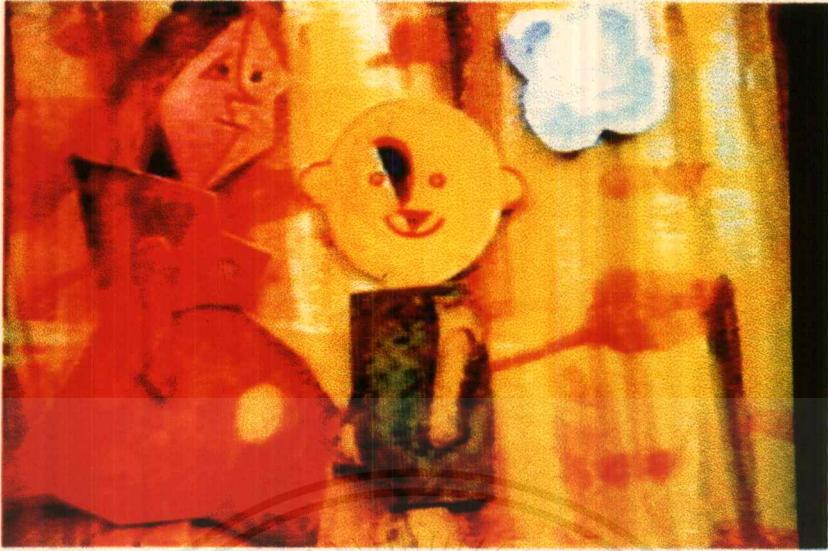


ผลงานจริง ผองตกลงไปในหลุมดำที่มีปีศาจคอยหลอกหลอน

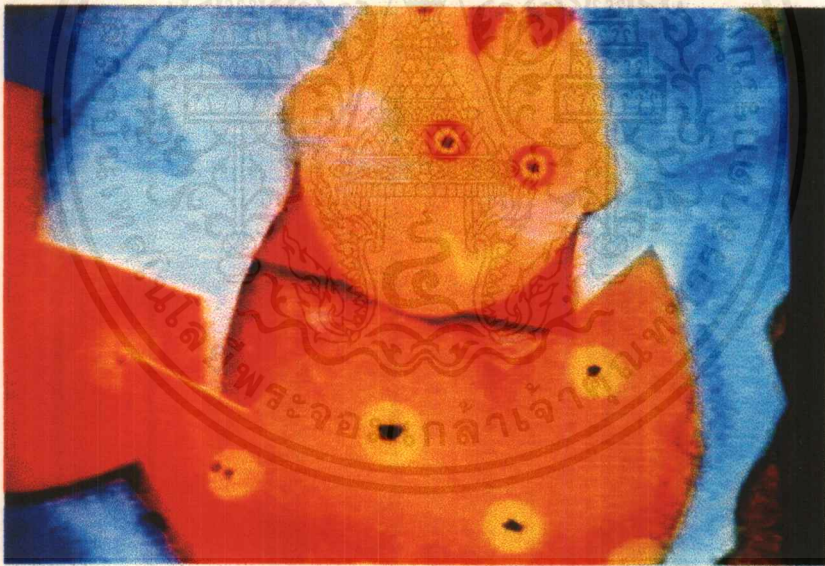


ผลงานจริง ผองหนีค้ำควาที่สุสานตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานจริง ฅองจับท้องแม่ที่มีน้องอยู่ข้างใน



ผลงานจริง น้องในจินตนาการของฅองกำลังออกจากไข่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BEAT

2
12

SHEET 1

1. ผนังเดินเข้าห้องนั่งเล่น (LONG TAKE)

ACTION	เดิน	เดิน	เดิน	เดิน	เดิน	หันหัว	เดิน	
						เดือนฉาย		
DIALOGUE	NONE							
CAMERA								
SOUND						TV. FADE IN		
MUSIC		THEME MUSUC 1						
	1	2	3	4	5	6	7	8

ACTION	เดิน	เดิน	เดิน	เดิน	หันหัว	เดิน
	TV. สั้น ๆ / ฉากเลื่อน					
DIALOGUE						
CAMERA						
SOUND	TV. เบาๆ		กรวยคราง FADE IN			
MUSIC		THEME MUSUC 1 (BACK UP)				
	9	10	11	12	13	14

JOB "เด็กในตู้"

BEAT

2
12

SHEET 2

2. ผนังแอบดู 3 X กั้น 4 X กั้น (cu.) 5 X กั้น (cu.)

ACTION	หัวสั้น ชาย-ขวา		หัวขึ้น - ลง		หัวชนกัน	ขาขึ้นลง
	เส้นขึ้น		โต๊ะขูดแก้วสั้น			
DIALOGUE						
CAMERA						
SOUND	กรวยคราง				(ตั้งขึ้น)	
MUSIC	BACK UP 1					
	17	18	19	20	21	22

6 CU. 7 CU. 8 ปอลโมโท 9 CU ปาก

ACTION	ขูด	กรอบรูป	หัวโผล่ขึ้น	ปากเปิด	ปิด	เปิด
DIALOGUE			คำราม	บัน ไวยวาย		
CAMERA						
SOUND	แก้วแตก	โครม				
MUSIC	NONE					
	25	26	27	28	29	30

JOB "เด็กในตู้"

BEAT

2
12

SHEET 3

10. ฅองกลัว

11. ปอลไล่ฅอง

ACTION	ปากสั้น			ฅองเดิน		ปอลเดินตาม		
	คาหมุน			TV. ตัน		หันมา	หันกลับ	เดินต่อ
DIALOGUE	(ฅอง)	หรือ	หรือ					
CAMERA								
SOUND				(ฅอง) เดิน		หัน	หัน	เดิน
MUSIC	NONE			TV.		(ปอล) เดินดัง		
	33	34	35	36	37	38	39	40

12. ฅองถูกโยน

ACTION	ยกแขน		จับ		TV. ตัน		ขาแกว่ง	
			ฅองลอยขึ้น					
DIALOGUE								
CAMERA	ZOOM IN							
SOUND	TV		(ฅอง) ร้อง					
MUSIC	NONE							
	41	42	43	44	45	46	47	48

JOB "เด็กในตู้"

BEAT

2
12

SHEET 4

13. ในตู้

ACTION	ขาแกว่ง	โค้งหลัง	เข้าตู้	ประตูปิด	react	นั่งนิ่ง		
					หมึกระเด็น	นำตาไหล		
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND	(ฅอง)	ร้องไห้		ปัง	ตุ๊บ			
MUSIC	NONE							
	49	50	51	52	53	54	55	56

ACTION		ยกมือ	ถูตู้	ลง	หัวขึ้น		หัวลง	
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND		ร้องไห้		(ฅอง) มือถูตู้				
MUSIC	NONE							
	57	58	59	60	61	62	63	64

JOB “เด็กในตู้”

BEAT

2
12

SHEET 5

ACTION	ขึ้น	เดินช้า	เดินช้า	เดินช้า		ขึ้นมือ	จับ	กอด	กอดหลัง
DIALOGUE									
CAMERA									
SOUND		(มอง) เดินลาก						กอด	เดิน
MUSIC	NONE								
	65	66	67	68	69	70	71	72	

ACTION		นั่ง							
DIALOGUE		กอดหมี		กัญแจ่มมน		BACK	สลับ		
CAMERA									
SOUND									
MUSIC		THEME MUSIC 2 FADE IN							
	73	74	75	76	77	78	79	80	

JOB “เด็กในตู้”

BEAT

2
12

SHEET 6

14 PARK

ACTION				พ่อยกมือ	ขึ้น / ลง		แม่ก้ม	เข้าใกล้	
DIALOGUE									
CAMERA		ZOOM OUT							
SOUND									
MUSIC	THEME MUSIC 2								
	81	82	83	84	85	86	87	88	

ACTION			หมาเดิน			เดินโค้ง			
DIALOGUE	ฉากเลื่อน / ชิงช้าแกว่ง					มองเดิน		เดินลง	
CAMERA									
SOUND									
MUSIC	THEME MUSIC 2								
	89	90	91	92	93	94	95	96	

JOB "เด็กในตู้"

BEAT

2
12

SHEET 7

ACTION		หมาตก	หมากระโดด	ลอย	ลอย	ปอลเดินเข้ามา	ยกขา	
	มองเดิน		หันขวา		หันหัวไปมา	หยุดนิ่ง		
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND								
MUSIC		THEME MUSIC 2						
	97	98	99	100	101	102	103 104	

15 พ้องจากแม่

ACTION	เตะ	หมาลอย	ขาลง	ปอลยกแขนขึ้นลง	พ่อยกแขนลง	ยื่น	
	มองหันหัวตาม	หันกลับ	นิ่ง				
DIALOGUE							
CAMERA							
SOUND							
MUSIC		THEME MUSIC 2					
	105	106	107	108	109	110 111 112	

JOB "เด็กในตู้"

BEAT

2
12

SHEET 8

16 พ้องถอดมอง

ACTION	พ้อเดิน	หยุด	เดิน	พอยกมือขึ้น	ลง	ยื่น	ลง	
							มองก้มหัว	
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND								
MUSIC		THEME MUSIC 2						
	113	114	115	116	117	118	119 120	

17 แม่ไปกับปอล

ACTION		หมุนรอบมอง						
						มอง สันหัว		
DIALOGUE								
CAMERA						ZOOM OUT		
SOUND								
MUSIC		THEME MUSIC 2 FADE OUT						
	121	122	123	124	125	126	127 128	

ไม่ว่าการนี้ก็เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารนี้

JOB "เด็กในตู้"

BEAT

2
12

SHEET 9

18 BACK HOLE (LONG TAKE)

ACTION	หัวสั้น			ตัวหมุน	แขนขาสลับทึ่				
DIALOGUE				ฉากหมุน					
CAMERA	ZOOM IN		Dissolve						
SOUND									
MUSIC				THEME MUSIC 3 FADE IN					
	129	130	131	132	133	134	135	136	

ACTION	ปีศาจมาทับ								
DIALOGUE	มอง ส่วนต่าง ๆ สลับซ้ายที								
CAMERA									
SOUND									
MUSIC	THEME MUSIC 3								
	137	138	139	140	141	142	143	144	

JOB "เด็กในตู้"

BEAT

2
12

SHEET 10

19 GRAVE

ACTION	ปีศาจ		หายไป			react	เดิน
DIALOGUE	มอง		มอง หมุน 2 รอบ		ตก		
CAMERA							
SOUND						ตก	
MUSIC	THEME MUSIC 3						ป่าช้า
	145	146	147	148	149	150	151 152

20CU.ค้ำคาวบีน

21 CU. บินผ่านผอง

ACTION	เดิน	บินออก3ครั้ง	บินผ่านหน้า
DIALOGUE	ค้ำคาวบีนออก	ตู้ปิดเปิด	ผองยกมือขึ้นลง
CAMERA			
SOUND		บิน 3 ครั้ง	บิน 3 ครั้ง
MUSIC	THEME MUSIC 3	ป่าช้า	
	153	154	155 156 157 158 159 160

JOB “เด็กในตู้”

BEAT

2
12

SHEET 11

19 (ต่อ)

22 ทุ่มตู้

ACTION	ค้ำคาวบิน			บิน			มองนั่ง	
	มองเดิน	มือปิดตา	เดิน	หันหัว	เดินเร็ว		ค้นไม้หมุน	
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND	บิน 2 ครั้ง			บิน			หัวใจเต้น	
MUSIC	BACK UP ▶	ป่าช้า						▶
	161	162	163	164	165	166	167	168

ACTION	นั่ง		กระดิ่ง					ปอลเข้ามา
	ค้นไม้หมุน		ขึ้น	ลง	ขึ้น	ลง		
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND			ตึง	ตึง	ตึง	ตึง		
MUSIC	BACK UP ▶	ป่าช้า						▶
	169	170	171	172	173	174	175	176

JOB “เด็กในตู้”

BEAT

2
12

SHEET 12

22 ทุ่มตู้

ACTION	ตู้ลอย		ตก	ปอลยกมือขึ้นลง				ปอลกระเด็น
					ตู้สั่น	หมุน	ชน	
DIALOGUE								
CAMERA			ตู้บ	หัวเราะ(ปอล)	กึกก่า	กึกก่า	ตู้บ	
SOUND	ป่าช้า							▶
MUSIC	BACK UP							▶
	177	178	179	180	181	182	183	184

ACTION	มองออกมา	เดิน		เตะ		มองเดินออก	
				ตู้ลอย			
DIALOGUE							
CAMERA							
SOUND	ป่าช้า	▶		โครม			
MUSIC	BACK UP					FADE OUT	
	185	186	187	188	189	190	191

ไม่ว่าการมีได้อา ทั้งระกักทั้งห้า 186 ดัดแปลง 187 และต่อ 188 จนถึงเจ 189 เอกสาร 190 รั้งที่มีการ 191 ไซ้ 192

JOB " เด็กในตู้ "

BEAT

2
12

SHEET 13

23 เด็กตู้

ACTION	BLACK	คอปฏกฏญแจ					ตู้สั้น
DIALOGUE							
CAMERA				ZOOM OUT			
SOUND	เริ่มร้องไห้	ถูกกัก	ถูกกัก				
MUSIC	NONE						
	193	194	195	196	197	198	199 200

24 ในตู้

ACTION	มือเกาะประตู						ประตูเปิด
DIALOGUE							
CAMERA							
SOUND	ร้องไห้		เดิน(เคอนีส)	หยุด	ไขกุญแจ		ประตูเปิด
MUSIC	NONE						
	201	202	203	204	205	206	207 208

JOB " เด็กในตู้ "

BEAT

2
12

SHEET 14

25 จับห้องแม่

ACTION	มองใส่หัว		มองเดิน		หยุด		มือยกขึ้นลง
DIALOGUE							
CAMERA							
SOUND	สะอื้น		เดิน				
MUSIC	NONE						
	209	210	211	212	213	214	215 216

26 น่องไข

ACTION	หันหน้า	ขิม	ความคิดขึ้น4อัน	ความคิดขึ้น6อัน		ไขน่องสายหัว
DIALOGUE						
CAMERA						
SOUND		บรีอ				DISSOLVE
MUSIC				THEME MUSIC 4 FADE IN		
	217	218	219	220	221	222 223 224

JOB " เต็กในตู้ "

BEAT

$\frac{2}{12}$

SHEET 15

27 เล่นกับน้อง

28 CU น้อง

ACTION	ตีใจสนุก		เอียงซ้าย	ขวา	ซ้าย	ขวา	ขยับแขน	
	วง 4 วงหมุน		ซ้าย	ขวา	ซ้าย	ขวา	ส่ายหัว	
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND								
MUSIC	THEME MUSIC 4							
	225	226	227	228	229	230	231	232

29 CU. มองน้องเดิน

30 บอลเต็ง

31 เดินบนบอล

ACTION	เดิน			ขึ้น	เอียงขวา	ซ้าย	เดิน	
	วงกลมหมุน			ถูกตก	ตก	ตก	เอียง	
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND								
MUSIC	THEME MUSIC 4							
	233	234	235	236	237	238	239	240

JOB " เต็กในตู้ "

BEAT

$\frac{2}{12}$

SHEET 16

29 (ซ้ำ)

32 เดินกลับ

ACTION	เดิน				มองกระโดด			
	วงกลมหมุน				บอล 3 ลูกหมุน			
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND								
MUSIC	THEME MUSIC 4				FADE OUT			
	241	242	243	244	245	246	247	248

34 ในตู้

ACTION			นิ่วเขียนรูปน้อง				มือง	
DIALOGUE								
CAMERA			Dissolve					
SOUND			หัวเราะคิก ๆ				ไขกุกุญแจ	
MUSIC	NONE							
	249	250	251	252	253	254	255	256

JOB " เด็กในตู้ "

BEAT

SHEET 17

2
12

ACTION	หยุด	เอียงคอ		น้องโยกหัว				
DIALOGUE		ประตูเปิด				มองขมมือจะจับ		
CAMERA								
SOUND		แอ๊ด		หัวเราะ		บรีอ	บรีอ	ตึ่งๆ
MUSIC	NONE							
	257	258	259	260	261	262	263	264

ACTION		เอามือลง	หลบ	ยกขา	เตะ			
DIALOGUE						มองกระเด็น		ประตูปิด
CAMERA								
SOUND	ปอลเดิน	ตึ่งๆ		ปัง		ตุ๊ป		ปัง
MUSIC	NONE							
	265	266	267	268	269	270	271	272

JOB " เด็กในตู้ "

BEAT

SHEET 18

2
12

35 ในตู้

ACTION	นอนสั้นๆ		ตัวขึ้นลง	ขึ้น	ลง	หยุด	ขึ้น	ลง	
DIALOGUE									ประตูปิด
CAMERA									
SOUND	ร้องไห้								
MUSIC	THEME MUSIC 1 FADE IN								
	273	274	275	276	277	278	279	280	

ACTION									
DIALOGUE									
CAMERA									
SOUND									
MUSIC									

บทที่ 4

ขั้นตอนถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”

อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบด้วย

1. กล้องถ่ายภาพยนต์ขนาด 16 มม.

สามารถบันทึกภาพได้ที่ละกรอบภาพและเลนส์ซูมช่วยในการซูม-อิน ซูม-เอาท์ ภาพได้โดยไม่ต้องเลื่อนตัวกล้อง

2. แท่นถ่าย

ใช้ควบคุมการเคลื่อนที่ในแนวเหนือ - ใต้ และตะวันออก - ตก โดยแท่นจะถูกยึดเข้ากับเหล็กแท่งยาว 2 ตัว แท่งเหล็กนี้มีลักษณะเป็นเกลียว มีมือหมุนที่จับถือสะดวก เมื่อหมุนแท่งเหล็กนี้ แท่นถ่ายก็จะเคลื่อนที่ไปตามเกลียวบนแท่งเหล็ก แท่งเหล็กตัวหนึ่งจะควบคุมให้แท่นถ่ายเคลื่อนที่ไปในแนวเหนือ - ใต้ อีกแท่งหนึ่งจะควบคุมการเคลื่อนที่ในแนวตะวันออก - ตก

3. เสาดัดตั้งกล้อง

เนื่องจากกล้องจะต้องห่างจากวัตถุอย่างน้อย 1.2 เมตร (ขึ้นกับชนิดของเลนส์) แต่เสาดิมสูงไม่ถึงจึงใช้เหล็กฉากติดกับขาแท่นถ่าย แล้วนำเสาประกอบเข้ากับเหล็กฉากแทนในตำแหน่งที่สูงเพียงพอ เหล็กฉากที่นำมาติดตั้ง ถูกยึดเข้ากับผนัง เพื่อไม่ให้เสาและกล้องโยกเขยไถ่เพื่อป้องกันกล้องเลื่อนตำแหน่งไปจากเดิม ซึ่งอาจทำให้ภาพที่ออกมาดูสะทุดได้

4. ผ้าคลุมกันแสง

ในกรณีที่ถ่ายทำในเวลากลางวันและอยู่ในห้องที่ไม่มีมิด จะมีแสงมากระทบกล้องและเกิดเงาสะท้อนที่กระจกได้ ผ้าคลุมกันแสงนี้จะกันแสงจากภายนอก ไม่ให้เกิดเงาสะท้อนเข้าไปรบกวนการถ่าย

5. ผ้าม่านสีดำ

ช่วยกันแสงจากภายนอกในกรณีที่ถ่ายทำในเวลากลางวัน แต่ก็มีปัญหาอื่นตามมาคือ ร้อน วิธีที่ดีที่สุดคือควรจะทำในห้อยปรับอากาศที่สามารถกันแสงจากภายนอกได้

6. แผ่นกันแสงกระทบกล้อง

เนื่องจากระนาบที่วางตัวละครและกระจกที่ตัวละคร สะท้อนเงาทุกอย่างที่อยู่ในแนวเดียวกันกับกระจกขึ้นไปหากกล้องได้ ดังนั้นหากมีแสงกระทบตัวกล้องหรือเลนส์ เราก็จะเห็นเงาสะท้อนของตัวกล้องเองเมื่อมองผ่านวิวไฟน์เดอร์ วิธีแก้ปัญหานี้คือทำแผ่นกันแสงมาบังหน้ากล้อง โดยทาสีดำลงบนด้านที่หันเข้าหากระจกก็จะแก้ปัญหานี้ได้

7. แผ่นไม้

เมื่อต้องการขึ้นไปทำงานกับกล้องจึงควรมหาแผ่น ไม้ที่แข็งแรงมาวางบนนั่งร้าน โดยด้านที่หันเข้าหาแท่นถ่ายควรทาสีดำ เพื่อป้องกันไม่ให้แผ่นไม้สะท้อนแสงไปที่แป้นวางตัวละคร

8. แท่นวางตัวละคร

ประกอบขึ้นจากไม้ยกแบบให้มีระนาบกระจก 2 ชั้นเป็นชั้น โฟร์กราวด์และแบล็คกราวด์

(ส่วนมิลเคิลกราวด์ สามารถติดกับชั้นแรกได้ เพื่อลดเงาสะท้อนกระจกได้ แท่นวางตัวละครถูกยึดเข้ากับแท่นถ่ายด้วยที่จับไม้ทั้ง 4 มุม

9. แผ่นโฟม

นำมากันแสงหน้าแป้นวางตัวละคร เพื่อเพิ่มกำลังไฟ

10 ไฟ 800 วัตต์ 2 ดวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง

เนื่องจากแท่นวางตัวละครแบ่งเป็น 2 ชั้น เมื่อวางตัวละครในชั้นบนทำให้เกิดเงาในชั้นล่าง จึงต้องจัดไฟท่ามุมประมาณ 45 องศา หันไปทางโคม เพื่อไม่ให้เงาดวงไฟสะท้อนกระจก และเพิ่มกำลังไฟ ทดแทน เมื่อไฟไม่ได้ส่องโดยตรงไปที่แท่นวางตัวละคร จัดแสงในทุก ๆ ตำแหน่งในแต่ละชั้น โดยให้แสงทอดในชั้นบนเป็นหลัก เพราะส่วนใหญ่ตัวละครจะอยู่ชั้นนี้ ในส่วนชั้นล่างไม่ควรให้แสงน้อยกว่าชั้นบนเกิน 1 สตอป จะทำให้มืดเกินไป ดูไม่เป็นการผลักระยะ หรือถ้าจะให้ค่าแสงทั้ง 2 ชั้น ใกล้เคียงกัน ก็นำเอาชั้นล่างขึ้นติดกับชั้นบน

ในกรณีที่จะให้ส่วนแบล็คกราวด์มีค่าแสงมากกว่าไฟกราวด์(ภาพซีลูเอท) ทำได้โดยเลื่อนตำแหน่งไฟให้ขนาดกับชั้นแบล็คกราวด์แสงในชั้นไฟกราวด์จะน้อยกว่าชั้นแบล็คกราวด์



บทที่ 5

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดเรื่อง “เด็กในตู้”

การตัดต่อภาพ

ในขั้นตอนก่อนถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน ต้องมีการคำนวณเฟรมและเวลาทั้งหมดในเรื่องเพื่อซึ่งจะเป็นไปอย่างต่อเนื่องเป็นเสมือนทำขั้นตอน ตัดต่อภาพไปในขั้นตอนนั้นด้วย ดังนั้นในการตัดต่อภาพ อนิเมชันจึงเป็นการลำดับความและการเชื่อมแต่ละช็อตไปสู่ชิ้นด้วยเทคนิคต่าง ๆ ทางการตัดต่อ

เสียงประกอบ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “เด็กในตู้” จะให้เสียงดนตรีและซาวด์เอ็ฟเฟ็คต์เป็นหลัก ประกอบกับเสียงแสดงความรู้สึกของตัวละครเช่นหัวเราะ ร้องไห้ โกรธ เป็นต้น แบ่งได้เป็น 3 โฉน

1. เสียงดนตรี

ช่วงเปิดเรื่องตอนฝันร้าย และตอนจบได้นำเอาดนตรีของ Tom Waits มาใช้ซึ่งแสดงอารมณ์ความหวาดกลัวเศร้าหม่นหมอง

ส่วนช่วงที่ฝันดี นำเอาเพลงประกอบการ์ตูนเรื่องบัคบันนี่มาใช้แสดงถึงความสนุกสนานร่าเริง มีจังหวะที่เข้ากับเนื้อเรื่อง

2. เสียงซาวด์เอ็ฟเฟ็คต์

ทำการทดลองทำเสียงต่าง ๆ เช่นเสียงเดินของพ่อเลี้ยงมีน้ำหนักมากกว่าเสียงเดินของ ฉอง ทำโดยเดินย่ำบนพื้นกับใช้นิ้วเคาะเป็นจังหวะบนหนังสือ เสียงกุกกักในตู้ที่ทำโดยไปในตู้และทำกริยาตามไปด้วย เสียงค้างคาวบินทำโดยสะบัดเสื้อแรง ๆ ให้จังหวะที่ต่างกัน

เสียงที่นำมาจากแผ่นซีดีซาวด์เอ็ฟเฟ็คต์ เช่นเสียงในป่า เสียงกระจกแตก และบางเสียงที่นำมาประกอบให้เกิดความหมายอื่น เช่น เสียงยิงปืนแทนเสียงปิดประตูอย่างกระแทก เป็นต้น

3. เสียงอารมณ์ตัวละคร

พากษ์เสียงตามความรู้สึกของตัวละครแทนการบอกเล่าด้วยคำพูด เช่นเสียงร้องไห้ด้วยความหวาดกลัว เสียงหัวเราะ เสียงโกรธครุดัน เป็นต้น

การตัดต่อเสียง

โดยการนำเสียงใส่ไปในคอมพิวเตอร์ทีละไลน์แต่ละไลน์จะปูเสียงไปจนจบเรื่อง แล้วมาปรับแต่งให้มีน้ำหนักที่ต่าง ๆ กันไปกำหนดจังหวะเข้า – ออก ของแต่ละเสียงให้เกิดมิติทางการฟัง

เมื่อตัดต่อเสียงและได้ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์แล้วจึงนำมาทำไตเติ้ลและเครดิต หลังจากผ่านขั้นตอนทั้งหมดก็เป็นการจบกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่เอาทอนิเมชันเรื่อง “เด็กในตู้”

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ข้อสรุป

- ในการนำเรื่องมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์อนิเมชัน ควรจะเป็นเรื่องที่น่าสนใจแล้วก่อนเกิดจินตนาการที่นำไปสู่การสร้างสรรคในรูปแบบต่างๆ และร่างภาพคร่าวๆ ไปด้วยขณะที่เขียนบทจะเป็นประโยชน์มาก
- การหารูปแบบที่ชัดเจนในการออกแบบก่อนข้างใช้เวลานาน จึงต้องขียนร่างภาพบ่อยๆและหารูปแบบงานอื่นๆมาศึกษา
- การสร้างภาพเคลื่อนไหวและการคำนวณจำนวนภาพต่อเฟรม เป็นสิ่งที่สำคัญมากเพราะจะเป็นตัวกำหนดการดำเนินเรื่องทั้งหมด การเชื่อมต่อท่าทาง การเคลื่อนไหว
- ก่อนถ่ายทำต้องตรวจสอบ ความพร้อมของอุปกรณ์โดยการทดลองถ่ายก่อนเพื่อตรวจสอบ การเคลื่อนไหวของตัวละคร สีสีนน้ำหนัของภาพควรจะไม่ไขว้กันอย่างไร กล้องมีปัญหาหรือเปล่านั้นที่พบมาจะมีเช่น เมื่อถ่ายแบบSingle fame บางครั้งการรับภาพอาจไม่ล็งกับกระแสไฟทำให้ภาพสั่น ประสิทธิภาพหลวมก็เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ภาพกระพริบได้ กล้องไขลานบางตัวต้องไขลานบ่อยครั้งเพราะเมื่อถ่านใกล้หมดกล้องจะดึงฟิล์มข้างล่างจังหวะการเปิดปิดของชัตเตอร์ช้าลง ภาพที่ออกมาจะบิดขยำน
- เสียงประกอบเป็นตัวส่งเสริมที่ดีมากในภาพยนตร์อนิเมชัน สามารถช่วยในการเล่าเรื่องโดยบางครั้งไม่ใช่คำพูดก็เข้าใจได้ เสียงในภาพยนตร์อนิเมชันจะเหมือนเป็นอีกโลกหนึ่ง ในบางเสียงที่นำมาประกอบภาพอาจไม่ตรงกับเสียงที่ต้องเกิดขึ้นจริงก็ได้

ข้อเสนอแนะ

ในการทำภาพยนตร์ อนิเมชัน ต้องทำงานเป็นขั้นตอน และคิดคำนวณวางแผนงานทั้งหมดให้สำเร็จก่อนที่จะถ่ายทำเพื่อลดปัญหาที่จะเกิดขึ้นในการถ่ายทำ ซึ่งใช้เวลานานอยู่แล้วควรมีภาพรวมทั้งหมดอยู่ในหัวก่อนจะทำให้คุมโทนหนังทั้งเรื่องให้เป็นหนึ่งเดียวได้ ที่สำคัญคือความอดทนและความใจเย็นจะทำให้งานสำเร็จดูลงไปด้วยดี

ชนาทิพย์ คุณาเสงี่ยมพร

2541

บรรณานุกรม

- Noake Roger, A Guide to Animated Film Technique. USA.: Macdonald Orbis, 1989. หน้า187-93
- White Tony, The Animator's Workbook. New York: Watson Gutill Publication, 1996. หน้า138-39,48-51,
74-75,79

