

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน โดยใช้เทคนิคภาพตัดกระดาษ  
Paper Cut – Out Silhouette Animation



นางสาวโสสมลรี แสงแก้ว  
Miss Somsiri Sangkaew

*[Handwritten Signature]*

วันที่ 4 ม.ค. 41

อาจารย์ที่ปรึกษา: อ.รวีศักดิ์ รักใหม่

*[Handwritten Signature]*

วันที่ 4 ม.ค. 41

หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาคอมพิวเตอร์: ผศ. รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
แม้ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน โดยใช้เทคนิคภาพตัดประเภทเงา  
Paper Cut – Out Silhouette Animation



นางสาว โสมสิริ แสงแก้ว  
Miss Somsiri Sangkaew



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

จุฬ ก

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 31268  
วัน, เดือน, ปี 22 ก.ย. 2541

ปีการศึกษา 2540

ขอสงวนลิขสิทธิ์ในส่วนที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## หัวข้อโครงการ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน โดยใช้เทคนิคภาพตัดประเภทเงา

( Paper Cut – Out Silhouette Animation )

### เบื้องหลังความเป็นมา

ต้องการศึกษาการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน โดยถ่ายทอคเนื้อหาเชิงเสียดสี นำเสนอผ่านเทคนิคภาพตัดประเภทเงา โดยนำแนวความคิดจากเรื่อง “ หากวันใดสุนัขไร้หาง “ ผู้แต่งคือ ศานติพงษ์ ชัยพงษ์ฤกษ์ จากหนังสือการประกวดนิทานมุลินีเด็ก “ หวานฝันด้วยเมล็ดพันธุ์จินตนาการ “ นำมาดัดแปลงโดยให้เนื้อหาอิงกับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยเนื้อหาใจความหลักของเรื่องที่ต้องการจะสื่อคือ ความโลภและความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ซึ่งเป็นนิสัยด้านลบหรือด้านมืดของมนุษย์ โดยนำเสนอผ่านตัวละครที่เป็นสัตว์คือ สุนัข ที่กระทำอาการเหมือนมนุษย์ในเชิงเปรียบเทียบ เนื่องจากเทคนิคภาพตัดประเภทเงานั้นมีความน่าสนใจ ในแง่ของการเคลื่อนไหวที่ไม่เป็นธรรมชาติซึ่งเป็นเสมือนจุดเด่นของเทคนิคประเภทนี้ และในแง่ของการออกแบบตัวละครที่เป็นเงาค่า ส่วนสำคัญอยู่ที่การใช้รูปร่างและรูปร่างภายนอกเพื่อที่จะบอกบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ รายละเอียดของตัวละครให้มีความเด่นชัดในเรื่องของบุคลิก และแยกตัวละครให้มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาเทคนิคการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันภาพตัดประเภทเงา
2. นำทักษะทางด้านศิลปะและความรู้ทางด้านภาพยนตร์มาใช้ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

### ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดประเภทเงา ความยาว 5 – 8 นาที ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. และถ่ายลงเทปวีดีโอระบบเบต้าเพื่อการฉาย

### เป้าหมายหลักของโครงการ

นำแนวความคิดจากเรื่อง “ หากวันใดสุนัขไร้หาง “ มาดัดแปลงให้เหมาะสมในการนำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์อนิเมชัน จากนิทานซึ่งใช้ภาษาเขียนในการอธิบายมาทำให้เป็นภาษาภาพ โดยสามารถเล่าเรื่องและนำเสนอเนื้อหาใจความหลักของเรื่องโดยสมบูรณ์

## แนวทางบรรลุป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ด้วยเทคนิคภาพตัดประเภทเงา พร้อมกับหาบทประพันธ์ที่เหมาะสมกับการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน
2. วิเคราะห์และพัฒนาบทสำหรับการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชันพร้อมกับการออกแบบตัวละคร ฉาก
3. สรุบบทและการออกแบบที่เหมาะสมที่จะใช้ในการถ่ายทำ
4. สร้างฉาก ตัวละครและถ่ายทำ
5. ปรับปรุงข้อบกพร่องและแก้ไข



หัวข้อวิทยานิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน โดยใช้เทคนิคภาพตัดประเภทเงา  
Paper Cut – Out Silhouette Animation

นักศึกษา

นางสาวโสสมสิริ แสงแก้ว  
Miss Somsiri Sangkaew

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

อาจารย์รวิศักดิ์ รักใหม่

ระดับการศึกษา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

ภาควิชา

นิเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา

2540

บทคัดย่อ

โครงการนี้จะเป็นการศึกษาการใช้เทคนิคประเภทเงา ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันอย่างง่าย ในโครงการศึกษานี้จะนำแนวความคิดจากเรื่อง “หากวันใดสุนัขไร้หาง “ คือ ความโลภและความเห็นแก่ตัวจะนำมาสู่ความล้มเหลว เพื่อนำมาดัดแปลงและนำเสนอออกมาให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับสังคมในปัจจุบัน โดยใช้ลักษณะการเล่าเรื่องเชิงเสียดสี จึงเห็นว่ามีความเหมาะสมที่จะนำเทคนิคภาพตัดประเภทเงามาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาการศึกษาในโครงการนี้ทำให้พบว่า เทคนิคภาพตัดประเภทเงาเป็นเทคนิคการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันอย่างง่าย ด้วยตัวเทคนิคของภาพตัดเองจะมีการเคลื่อนไหวที่ไม่เป็นธรรมชาติ กระตุก ไม่ราบเรียบเหมือนกับเทคนิคประเภทอื่นเช่น เซลอนิเมชัน ซึ่งก็นับว่าเป็นเสน่ห์ของเทคนิคภาพตัด ส่วนตัวละครที่ทำจากภาพตัดนั้นจะเป็นสีดำทั้งตัว เน้นในเรื่องของรูปร่างภายนอกของตัวละครเพื่อที่จะบอกบุคลิก ฐานะ อากัปกิริยาต่าง ๆ ของตัวละคร การออกแบบตัวละครนั้นจึงต้อง มีความโดดเด่นในเรื่องของบุคลิกและดูแยกกันออกอย่างชัดเจน ในเมื่อตัวละครในเรื่องเป็นตัวสีดำทั้งหมดฉากหลังจึงทำให้ผู้มีสีสันสดใส เพื่อให้ภาพยนตร์ดูมีความน่าสนใจมากขึ้น

## กิติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบุคคลต่างๆ ที่มีส่วนช่วยให้วิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงลงด้วยดี

ขอขอบคุณ อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่

ขอขอบคุณ คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ทุกท่าน

ขอขอบพระคุณ อาจารย์มานิต แห่งเสีบอริยะภาพ ที่เอื้อเฟื้ออุปกรณในการถ่ายทำจนเสร็จสิ้น

ขอขอบคุณ ครอบครัวที่ให้กำลังใจตลอดมา

ขอขอบคุณ เกียรติศักดิ์ ศักดิ์ณรงค์เดช

ขอขอบคุณ เพื่อนทุกคนที่ช่วยเหลือทั้งทางกายและทางใจ

ขอขอบคุณ น้องและพี่นิเทศศิลป์

ขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

โสเมทรี แสงแก้ว

พฤษภาคม 2541

## คำนำ

ภาพยนตร์อนิเมชันเป็นภาพยนตร์ที่มีความน่าสนใจ เป็นการสร้างสิ่งที่มีชีวิตให้ เกิด การเคลื่อนไหวหรือมีชีวิตขึ้น เทคนิคการนำเสนอที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องจะช่วยเพิ่มความ น่าสนใจและทำให้การนำเสนอมีความสมบูรณ์มากขึ้น

เทคนิคภาพตัดประเภเงาเป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่มีความน่าสนใจ โดยเทคนิค ภาพตัดนี้ไม่ต้องสร้างตัวละครขึ้นมาในทุก ๆ การเคลื่อนไหว จึงนำเทคนิคนี้มาใช้กับเรื่องราวที่มีความ ยาว ได้โดยมีวิธีการที่ไม่ยุ่งยากมากนัก แต่การเคลื่อนไหวของเทคนิคนี้จะดูไม่เป็นธรรมชาติ กระจก ซึ่งก็คือว่าเป็นเส้นหนึ่งของเทคนิคภาพตัด ส่วนเนื้อหาที่จะใช้เทคนิคภาพตัดประเภทเงามา นำเสนอนั้นเป็นเรื่องราวที่แสดงให้เห็นความ โลกและความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ที่นำเสนอผ่าน สุนัขที่มีนิสัยโลกและเห็นแก่ตัวเหมือนมนุษย์

โสเมสิริ แสงแก้ว

พฤษภาคม 2541

## สารบัญ

	หน้า
หัวข้อโครงการ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญภาพ	ฉ
<b>บทที่ 1</b> ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดประเภทเงา.....	1
ความเป็นมาของภาพเงา.....	1
ประเภทของเทคนิคภาพตัด.....	2
ภาพผลงานภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดประเภทเงา.....	5
ภาพในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดประเภทเงา.....	7
<b>บทที่ 2</b> การวิเคราะห์และการพัฒนาบทภาพยนตร์.....	8
เรื่องสั้นหากวันใดสุนัขไร้หาง.....	9
เรื่องย่อและ โครงเรื่อง โดยขยาย.....	15
การแก้ไขและตัดแปลงบท.....	19
การเขียน Story Board.....	38
Story Board จากบทที่ใช้ในการถ่ายจริง.....	50
<b>บทที่ 3</b> การออกแบบตัวละครและฉาก.....	59
การออกแบบสำหรับภาพยนตร์อนิเมชัน.....	59
การออกแบบตัวละคร.....	60
การออกแบบฉาก.....	83
<b>บทที่ 4</b> ขั้นตอนเตรียมการก่อนการถ่ายทำ	
การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครก่อนการถ่ายทำ.....	90
การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครลงใน Bar Sheet.....	91
การกำหนดการขยับปากของตัวละครลงใน Exposure Sheet.....	105
การถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันจากพื้นราบ.....	110
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ.....	112
ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ.....	113
บรรณานุกรม	

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1. แบบพื้นฐานของภาพตัดสำหรับภาพยนตร์อนิเมชัน 4 แบบ.....	3
2. ภาพยนตร์อนิเมชันซึ่งเป็นผลงานของ Lotte Reiniger เรื่อง The Adventure of Prince Achmed .....	5
3. ภาพยนตร์อนิเมชันซึ่งเป็นผลงานของ Lotte Reiniger เรื่อง Hansel and Gretel .....	6
4. ภาพการทำงานในสตูดิโอของ Lotte Reiniger และผู้ช่วย .....	7
5. ตัวอย่างตัวละครครึ่งสุนัขครึ่งคนที้นำมาจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องหนึ่ง.....	60
6. ภาพเงาของสุนัขทีนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร(1).....	61
7. ภาพเงาของสุนัขทีนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร(2).....	62
8. ภาพเงาของสุนัขทีนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร(3).....	63
9. ภาพเงาของสุนัขทีนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร(4).....	64
10. ภาพการนำบุคลิกของนักการเมืองมาเป็นแนวทางในการออกแบบ.....	66
11. ภาพตัวละครนายทศมนตรีในขั้นตอน Sketch และ Design (1) .....	67
12. ภาพตัวละครนายทศมนตรีในขั้นตอน Sketch และ Design (2) .....	68
13. ภาพตัวละครนายทศมนตรีในขั้นตอน Sketch และ Design (3).....	69
14. ตัวละครนายทศมนตรีทีพัฒนามาถึงขั้นตอนการถ่ายทำจริง.....	70
15. ภาพตัวละครนายทุนในขั้นตอน Sketch และ Design (1).....	71
16. ภาพตัวละครนายทุนในขั้นตอน Sketch และ Design(2).....	72
17. ภาพตัวละครนายทุนทีพัฒนามาถึงขั้นตอนการถ่ายทำจริง(1).....	73
18. ภาพตัวละครนายทุนทีพัฒนามาถึงขั้นตอนการถ่ายทำจริง(2).....	74
19. ภาพตัวละครนักการเมืองทีเป็นภาพเงาทีใช้ในการถ่ายทำจริง.....	75
20. ตัวละครชวานาในขั้นตอน Sketch และ Design.....	76
11. ตัวละครชวานาทีพัฒนามาถึงขั้นถ่ายจริง.....	77
12. ตัวละครขอทานในขั้นตอน Sketch และ Design.....	78
13. ตัวละครขอทานทีเป็นภาพเงา.....	79
14. ตัวละครขอทานทีพัฒนามาถึงขั้นตอนการถ่ายทำจริง.....	80
15. ตัวละครนักวิชาการในขั้นตอน Sketch และ Design.....	81
16. ตัวละครนักวิชาการในทีพัฒนามาถึงขั้นตอนการถ่ายทำจริง.....	82

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

17. ฉากที่สร้างจากกระดาษแก้วสีเป็นฉากโรงงาน.....	83
18. ฉากที่เขียนโดยสีเขียนกระจกผสมกับปากกาเขียนแผ่นใส.....	84
19. ภาพขั้นตอน Sketch ในขั้นตอนแรก.....	85
20. ฉากเมืองที่ออกแบบและจัดวางในคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการถ่ายทำจริง.....	86
21. ฉากโรงงานออกแบบและจัดวางในคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการถ่ายทำจริง.....	87
22. ฉากโรงงานภายนอกออกแบบและจัดวางในคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการถ่ายทำจริง.....	88
23. ฉากสภากายในที่สร้างจากคอมพิวเตอร์และใช้ในการถ่ายทำจริง.....	89
24. ภาพแผนภูมิกรอบภาพถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่น.....	111



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดประเภทเงา

#### Paper Cut – Out Silhouette Animation

#### ความเป็นมาของภาพเงา ( Silhouette )

“ ภาพเงาเป็นภาพที่วาดให้เห็นเพียงแค่รอบนอก ( Outline ) ที่ถูกทำให้ทึบตัน เป็นศิลปะที่มีมาแต่โบราณ ตัวอย่างที่ได้ค้นพบรูปวาดในถ้ำใน Paleolithic ชาวกรีกโบราณรู้จักการสร้างภาพเงาโดยพระอาทิตย์ ในตะวันออกยุคต้นๆ Tang Dynasty ( 168-907 ) ชาวจีนที่ได้ออกแบบการตัดกระดาษซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับภาพเงา ตัวอย่างต่อมา Bernd Nelchers ได้พบในศิลปะแบบภาพเงาในการออกแบบกระดาษตัดในประเพณีของจีน

ในอินเดียได้พัฒนาละครเงาและต่อมาได้ขยายมาทางตะวันออกกลางและยุโรป หุ่นเงาของชาวอียิปต์นั้นเป็นผู้นำซึ่งดำรงอยู่มาตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 และในศตวรรษที่ 19 Le Chat Noir เจ้าของคาเฟ่ชาว Paris ได้จัดทำละครเงาขึ้นบางส่วนนั้นถูกออกแบบโดยศิลปินชื่อ Caran D Ache ละครเงายังคงดึงดูดความสนใจได้เท่ากับนิยายทางทีวีที่เดียวและคงดำรงอยู่ในตะวันตก ละครเงายังคงสร้างความบันเทิงและโด่งดังมานับแต่กลางศตวรรษที่ 18 ถึงกลางศตวรรษที่ 19 ส่วนในอังกฤษจะรู้จักภาพเงาในชื่อของ Shades หรือ Shadow Portrait ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 และชื่อที่เรารู้จักกันมาจนถึงปัจจุบันนี้ได้มาจาก Etienne De Silhouette ( 1709 – 67 ) เป็นชาวฝรั่งเศสที่มีชื่อเสียงของฝ่ายการเงินที่ละเอียดละออของบริษัทประกันภัย เขาสนุกสนานกับการที่ได้ตัดตัวหุ่นด้วยกระดาษ ด้วยความเป็นคนที่มีความละเอียด ภาพเงาที่เขาตัดนั้นจะถูกตัดโดยมือโดยไม่มีการร่างก่อน ใช้เพียงสายตาเป็นตัวกำหนดอย่างเดียวเท่านั้น ตัวหุ่นเงาจะต้องถูกสัดส่วนของคนจริง ภาพเงานั้นจึงเกิดการแพร่หลายในรูปของงานศิลปะที่หลากหลายมาจนถึงปัจจุบัน ภาพตัดเงาที่หลากหลายได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยให้บรรดาศิลปินได้นำไปใช้วาดลงในกระดาษในสัดส่วนที่ถูกต้อง เช่น สัดส่วนของโต๊ะเก้าอี้ เครื่องจักรที่ถูกวาดแบบแบ่งครึ่งที่จะนำมาใช้ในงานเกี่ยวกับการวางระบบเครื่องยนตร์กลไก

ศิลปินมากมายที่กลายเป็นมีชื่อเสียงโด่งดังกับภาพเงา เช่น John Miers (1756-1821) , August Edouart (1769-1861) , Arthur Rackham (1867-1939) เป็นต้น “<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Caral Belanger Grafton: Silhouette, New York : Dover Publication Inc , 1979 Page 1-2

## เทคนิคภาพตัด

เทคนิคภาพตัดเป็นเทคนิคอย่างง่าย ในการทำให้ตัวละครภาพตัดให้เคลื่อนไหวนั้นไม่ต้องสร้างตัวละครขึ้นมาในทุกๆ การเคลื่อนไหว แต่ข้อจำกัดของเทคนิคนี้ก็คือ มีอิสระในการเคลื่อนไหวน้อยกว่าเทคนิคอื่นๆ มีการเคลื่อนไหวที่ดูไม่เป็นธรรมชาติ ซึ่งก็ไม่ควรคาดหวังว่าจะได้รับการเคลื่อนไหวที่ราบเรียบเหมือนการสร้างภาพด้วยเซลอนิเมชัน โดยให้เคลื่อนไหวโดยเป็กบาร์

“แบบพื้นฐานของภาพตัดสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันมี 4 แบบคือ

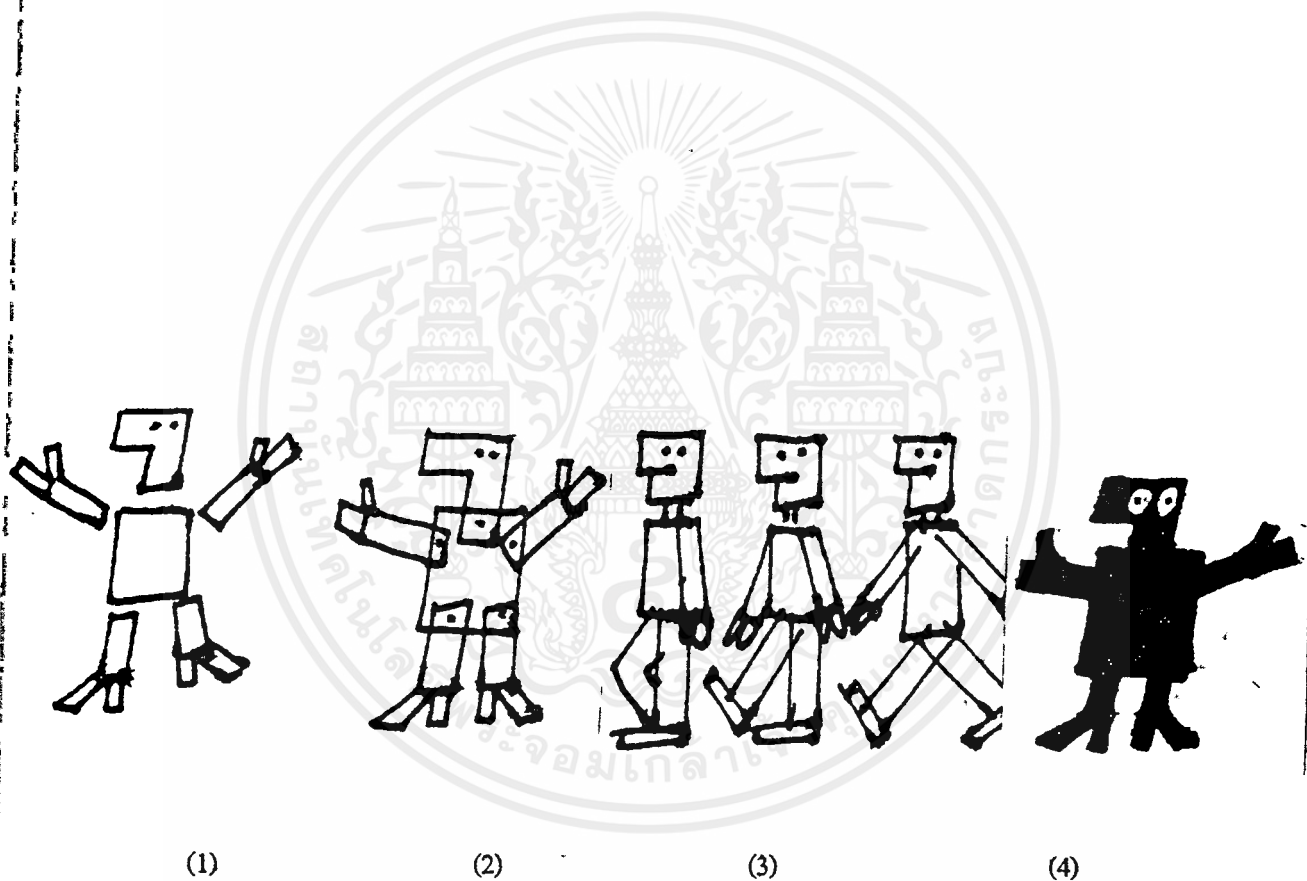
1. ภาพตัดไม่มีข้อต่อ หรือ คอลลาจอนิเมชัน เป็นเทคนิคที่ง่ายที่จะตัดแต่ยุ่งยากในการทำให้เคลื่อนไหว สามารถจะใช้วัสดุใดๆ ก็ได้เกือบทุกชนิดมาตัดออกเป็นชิ้น ๆ เช่น กระดาษแข็ง กระดาษธรรมดา ผ้า เป็นต้น ส่วนคอลลาจอนิเมชันนั้นเป็นเทคนิคที่อยู่ระหว่างเทคนิคภาพตัด คือวัสดุที่ทำให้เคลื่อนไหวกับฟิล์มกราฟิกรูป ชินแบนเรียบของหนังสือพิมพ์ ภาพถ่ายกระดาษแข็งปาก หรือแม้แต่แสตมป์ก็สามารถนำมาทำให้เคลื่อนไหวได้ตรงหน้ากล้องถ่ายภาพยนตร์โดยตรง ความเคลื่อนไหวจะเกิดขึ้นได้โดยการสลับเปลี่ยนภาพทั้งภาพหรือ โดยการเปลี่ยนส่วนหนึ่งของภาพ

2. ภาพตัดที่มีแขนขาต่อเข้ากับตัว ตัวร่างและแขนขาของตัวละครอาจถูกตัดออกมาจากวัสดุที่คงทน และระบายหรือทาสีในแต่ละส่วนที่แยกจากกันต่างหากแล้วจึงตัดภาพออกเป็นชิ้นๆ และนำชิ้นส่วนเหล่านั้นมาประกอบเข้าด้วยกัน โดยใช้เครื่องผูกประเภทโลหะหรือตาไกร้อยเชือกผูกแต่อาจมองเห็นข้อต่อเหล่านั้นได้ เว้นแต่จะติดชิ้นส่วนเข้ากับร่างด้วยกระดาษแข็งชิ้นเล็กๆ ทากาวแล้วติดกับแขนขา ซึ่งข้อต่อจะต้องเคลื่อนที่ได้ อีกวิธีที่จะทำให้มองไม่เห็นข้อต่อคือเจาะรูที่ตัวร่างเป็นแผ่นกลมเล็กๆ ออกมาจากแผ่นกระดาษหนาที่ใช้ทำร่างทากาวเข้ากับแผ่นกลมแล้วนำไปติดกับแขนขาตรงข้อต่อแล้วนำแผ่นกลมที่แขนขาอัดสอดเข้ากับรูเดิมที่ตัวร่าง

3. ภาพตัดที่แสดงการเคลื่อนไหวแต่ละจังหวะ เทคนิคนี้มีวิธีการเหมือนกับการ ทำภาพให้เคลื่อนไหวที่เป็กบาร์และการทำภาพตัดให้เคลื่อนไหวทั้งสองเทคนิค แต่การเตรียมการใช้เวลานานกว่าการทำภาพตัดให้เคลื่อนไหวตามปกติ แต่ก็จะสามารถเร่งเวลาเพื่อชดเชยกันได้ ในขั้นตอนการถ่ายทำ หลักการก็คือการนำเอาภาพตัดที่เคลื่อนไหวผสมกับเข้ากับภาพตัดนิ่งเมื่อวัตถุทั้งหมดเคลื่อนที่ แต่ละส่วนก็จะถูกตัดออกโคนสั้นเชิง เช่น จังหวะเดิน เมื่อเฉพาะส่วนร่างหรือลำตัวเคลื่อนที่ เช่น อยู่ในลักษณะนั่งหันหน้าออกให้ตัดเฉพาะส่วนที่เคลื่อนที่ออก แล้วต่อเข้ากับส่วนที่นิ่งส่วนที่ถูกทำให้เคลื่อนไหวเหล่านั้นจะถูกนำมาใช้ซ้ำแล้วซ้ำอีก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเคลื่อนไหวแบบหมุนเวียน แต่จะต้องหาวิธีป้องกันมิให้ภาพตัดเคลื่อนจาก

ตำแหน่งเดิมเพราะไม่มีเครื่องหมายใด ๆ แสดงไว้ก่อนว่าจะนำกลับไปวางไว้ที่ตรงไหน แต่อาจทดลองใช้กาวยางทำเป็นเครื่องหมายบางๆ หรือจะใช้แถบกาวยางสองหน้าแทนก็ได้

4. **ภาพตัดประเภทเงา** เทคนิคนี้ใช้วิธีทำภาพตัดอย่างเดียวกันกับภาพตัดไม่มีข้อต่อหรือมีข้อต่อแต่ก็ไม่ต้องกังวลในเรื่องการระบายสีและเรื่องข้อต่อที่มองเห็นหรือมองไม่เห็น ตัวภาพตัดทำด้วยกระดาษแข็งสีดำและแม้จะใช้ข้อต่อที่เป็นโลหะ ก็ได้แต่จะต้องทาสีดำเพื่อหลีกเลี่ยงการสะท้อนแสง ในการถ่ายจะต้องวางภาพตัดด้านล่างบนแผ่นกระจกใสและส่องแสงขึ้นมาจากใต้โต๊ะ”<sup>2</sup>



(1)

(2)

(3)

(4)

แบบพื้นฐานของภาพตัดสำหรับภาพยนตร์อนิเมชัน 4 แบบ

- (1) ภาพตัดไม่มีข้อต่อ (2) ภาพตัดที่มีแขนขาต่อเข้ากับลำตัว (3) ภาพตัดที่มีการเคลื่อนไหวแต่ละจังหวะ  
(4) ภาพตัดประเภทเงา

<sup>2</sup> สนั่น ปัทมะทิน. *เวิร์กช็อปภาพยนตร์และวิดีโอการ์ตูน*. กรุงเทพมหานคร :

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2524. หน้า 155 - 251

### ความเป็นมาของเทคนิคภาพตัดประเภเงา

“ ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดประเภเงาเรื่องแรกถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1919 โดยชาวเยอรมันที่ชื่อ Lotte Reiniger คือเรื่อง The Ornament of the Loving heart และต่อมาได้สร้างภาพยนตร์อนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทพนิยาย ซึ่งได้ปรากฏต่อสาธารณชนและประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็วคือเรื่อง The Adventure of Prince Achmed เป็นอนิเมชันที่เป็น feature film เรื่องแรกที่เคยสร้างมาใช้เวลาเกือบ 3 ปีในการสร้างให้เสร็จสมบูรณ์ เธอสร้างภาพยนตร์อนิเมชันซิลูเอตหลายเรื่อง เช่น The Thousand and One nights , Hansel and Gretel และอื่น ๆ อีกหลายเรื่อง

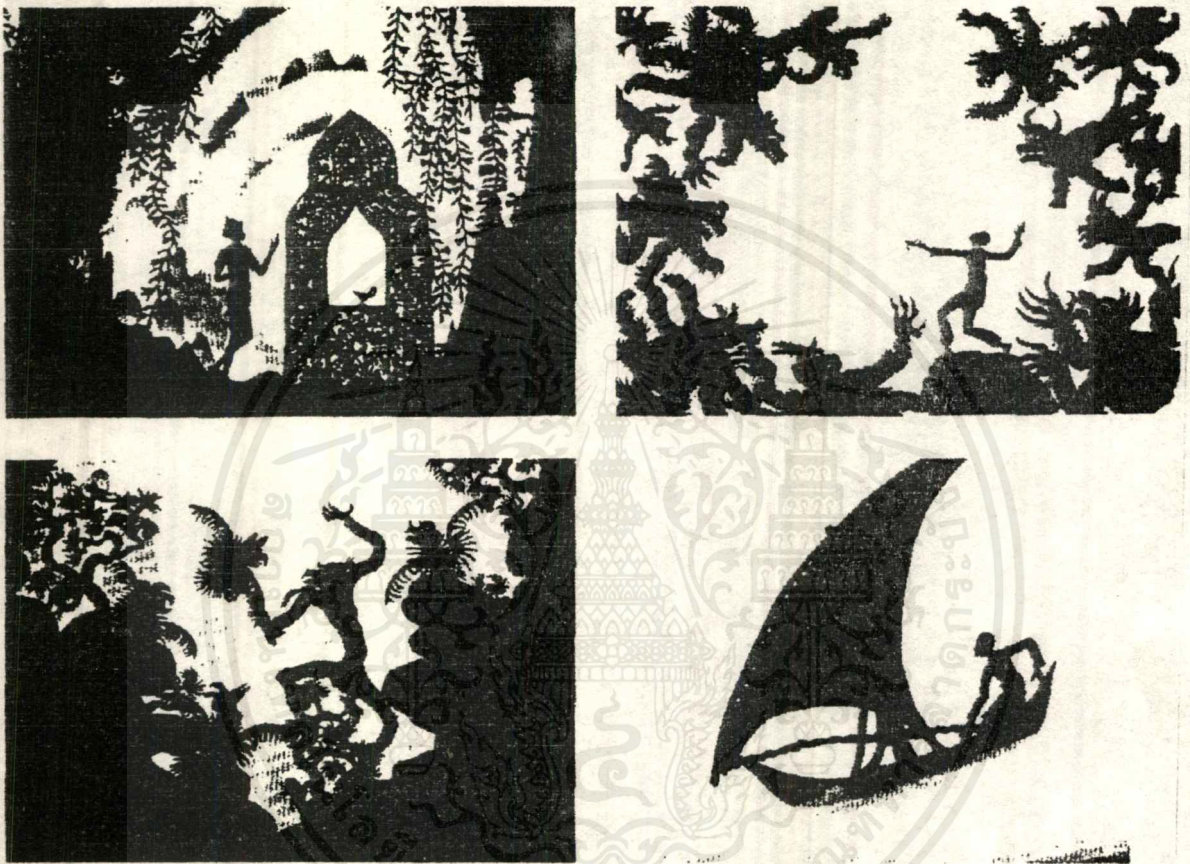
เธอกล่าวถึงเทคนิคภาพตัดประเภเงานี้ว่า เป็นเทคนิคที่มีการทำงานอย่างง่าย ๆ และไม่ต้องใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพงมากนัก เป็นการใช้กรรไกรเพื่อสร้างภาพยนตร์โดยแท้ เธอให้คำจำกัดความในเรื่องของการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคภาพตัดประเภเงาว่า เหมือนกับการถ่ายภาพการเคลื่อนไหวในแต่ละครั้งอย่างต่อเนื่องกัน แทนที่การใช้ภาพวาดหลายภาพที่ต่อเนื่องกัน ตัวละครในเทคนิคภาพตัดประเภเงา นี้เปรียบเหมือนหุ่นขี้กิ้งที่เป็นซิลูเอต แขน ขา และส่วนที่ต้องการให้เคลื่อนไหวจะถูกตัดแยกออกมาด้วยกระดาษแข็งสีดำ และเชื่อมกันด้วยข้อต่อที่ทำจากด้าย

การศึกษาการเคลื่อนไหวที่เหมือนจริงมีความจำเป็นมากแต่เป็นการเคลื่อนไหวในแนวระนาบ 2 มิติ ส่วนในเรื่องของการสร้างฉากต้องเป็นไปในทางเดียวกันทั้งเรื่อง ซึ่งกระดาษที่ใช้ทำฉากเป็นกระดาษสีที่แสงสามารถส่องผ่านได้

ในส่วนของการทำงานในสตูดิโอที่เธอใช้ในการทำงานเป็นห้องใต้หลังคาซึ่งเคยมากพื้นที่ในส่วนที่ใช้ในการถ่ายทำจึงเกือบคิดพื้นที่เพื่อที่จะได้ตั้งกล้องให้สูงเพื่อระยะที่เหมาะสมในการถ่ายทำ พื้นที่ที่ใช้ในการถ่ายทำเป็นกระจกใสซึ่งจัดไฟให้ส่องขึ้นมาจากด้านล่างของแผ่นกระจก ซึ่งเป็นกระจกที่มีขนาดใหญ่เพื่อที่จะได้สะดวกในการนำตัวละครเคลื่อนไหวที่ข้ามฉากเมื่อต้องการภาพใกล้ ( CU.) ก็จะทำตัวละครให้ใหญ่ขึ้นและปรับเปลี่ยนฉากหลังให้ได้สัดส่วนแทน เช่นในเรื่อง The Adventures of Prince Achmed ตัวละครหลักในเรื่องจะถูกตัดเป็น 3 ขนาดเป็นอย่างน้อย ขนาดใหญ่ที่สุดของตัวละครมีขนาดเกือบ 2 ฟุตส่วนในการเคลื่อนไหวต้องจับลักษณะของการเคลื่อนไหวจริง แต่เป็นแนวระนาบ 2 มิติ และควรเพิ่มเติมรายละเอียดที่เกี่ยวกับเสื้อผ้า เพื่อไม่ให้จำตัวละครผิดหรือสับสน”<sup>3</sup>

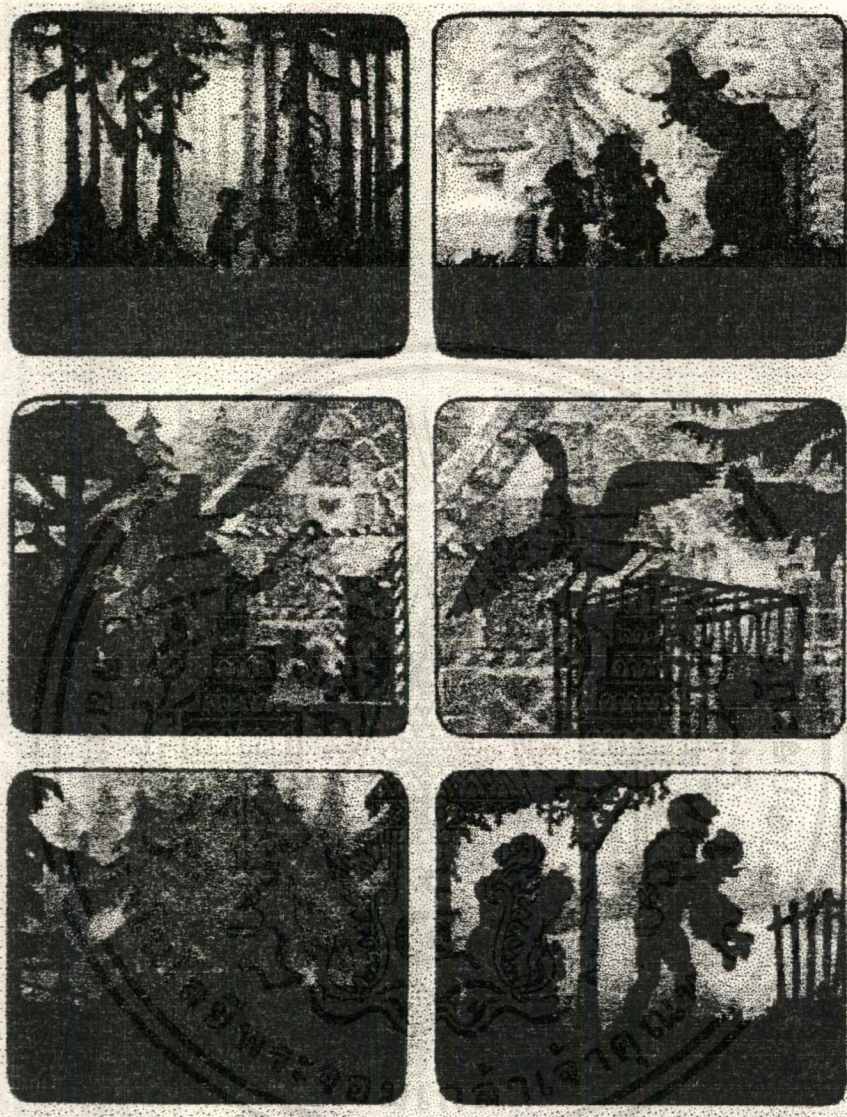
<sup>3</sup> Robert Russett and Cicile Starr . *Experimental Animation*. Berlin :

Litton Educational Publishing , 1976 . page 75 - 81



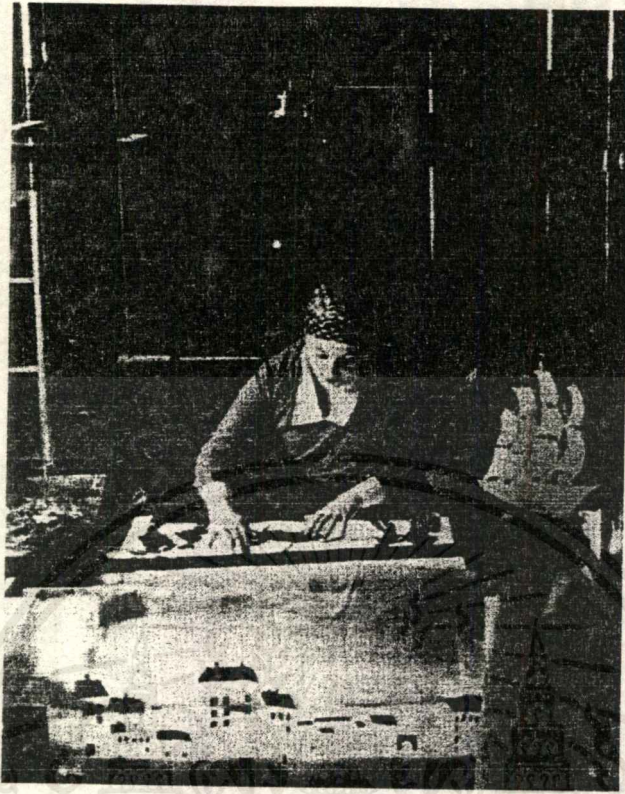
ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดประเภทเงาซึ่งเป็นผลงานของ Lotte Reiniger  
 ในเรื่อง The Adventure of Prince Achmed ที่เป็น feature film เรื่องแรกของเธอ  
 และเป็นเรื่องที่ประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคภาพตัดประเภทเงาซึ่งเป็นผลงานของ Lotte Reiniger  
เรื่อง Hansel and Gretel เป็นนิทานสำหรับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพการทำงานในสตูดิโอของ Lotte Reiniger และผู้ช่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การวิเคราะห์และการพัฒนาภาพยนตร์

ในเรื่องของบทได้นำแนวความคิดมาจากเรื่องสั้น “ หากวันใดสุนัขไร้หาง “ ซึ่งแต่งโดย ศานติพงษ์ ชัยพงษ์ฤกษ์ จากหนังสือประจวบคณิทานของมูลนิธิเด็กเรื่อง “ หวานฝันด้วยเมล็ดพันธุ์จินตนาการ “

เนื่องจากเรื่องสั้น “ หากวันใดสุนัขไร้หาง “ เป็นนิทานที่มีเนื้อหาค่อนข้างยาว และเป็นภาษาเขียนจึงไม่สามารถนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชันได้ทั้งหมด เนื้อเรื่องเป็นการเปรียบเทียบ และมีบทพูดค่อนข้างมากในการที่จะอธิบายเนื้อหา ในภาพยนตร์อนิเมชันนั้นจะให้ความสำคัญกับภาพมากกว่าบทพูดและบทพูดที่มากมีมากจะทำให้เนื้อเรื่องนั้นน่าเบื่ออีกด้วย จึงต้องนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับการนำมาทำเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน

ใจความหลัก ( Theme ) ที่ผู้เขียนสื่อมาในเนื้อหานั้นคือ “ ความโลภและความเห็นแก่ตัวจะนำมาสู่ความล้มเหลว “ ซึ่งเหมาะกับการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคภาพตัดประภทง เพราะเป็นเรื่องราวที่เป็นเชิงเสียดสีสังคมมนุษย์เป็นด้านที่ไม่ดีของมนุษย์ที่ ผู้เขียนนั้นนำมาให้สุนัขเป็นตัวเล่าเรื่อง สิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะบอกคือ เมื่อในสังคมสุนัขมี การดำเนินชีวิตในแบบสุนัข มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน สังคมของสุนัขก็มีความสงบสุขเรื่อยมา จนผู้ปกครองเมืองได้นำความ โลภมาปลุกฝังและสร้างค่านิยมสะสม “ เงินเหรียญ “ เช่นเดียวกับสังคมมนุษย์ สังคมของสุนัขที่สงบสุขก็กลับกลายเป็นมีแต่ความวุ่นวายไม่สงบ เพราะความเห็นแก่ตัว ความโลภ และสิ่งที่หายไปของสังคมสุนัขทางใจนั้นก็คือความเอื้อเฟื้อ ทางกายก็คือ หาง ซึ่งเป็นสิ่งที่สุนัขใช้แสดงออกความรู้สึก เมื่อสุนัขเข้าใจถึงความ เป็นมนุษย์เข้าทุกทีนับว่าเป็นเรื่องเลวร้าย ความหายนะและล้มเหลวก็จะเข้ามาเยือน เป็นการบอกให้รู้ว่าสุนัขบางตัวบางกลุ่มยังรู้จักคิดและไม่อยากเป็นอย่างคน ในเรื่องก็จะกระทบคนบางกลุ่มซึ่งค้นเหตุ ผู้ที่เป็นใหญ่ในสังคม หรือชนชั้นปกครองที่ต้องการกอบโกยผลประโยชน์และเงินตราให้มากที่สุด โดยผู้ที่ถูกเอาเปรียบนั้นก็คือประชาชนทั่วไปที่มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ลำบากขึ้นเรื่อย ๆ

จากแนวความคิดของผู้เขียนเรื่อง “ หากวันใดสุนัขไร้หาง “ ข้าพเจ้าได้นำมาดัดแปลงให้มีความเหมาะสมในการนำเสนอในรูปแบบอนิเมชันและมีเนื้อหาที่ดูเป็นเหตุการณ์ปัจจุบันมากขึ้น แต่ยังคงใจความหลักของเรื่องเอาไว้คือ “ ความโลภและความเห็นแก่ตัวจะนำมาสู่ความล้มเหลว “ โดยเนื้อหาที่นำมาดัดแปลงนั้นจะไม่พาดพิงถึงบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่เป็นการนำเสนอสถานการณ์คร่าว ๆ ผ่านภาพยนตร์อนิเมชันซึ่งมีขอบเขตความยาว 5-8 นาที

## “ หากวันใดสุนัขไร้หาง “

ผู้แต่ง ศานติพงศ์ พงศ์ชัยฤกษ์

ดวงตะวันเพียงจะลับขอบฟ้า เป็นอาทิตย์สัญญาณแห่งรัตติกาลที่กำลังคืบคลานเข้ามาครอบคลุมพื้นที่แถบนี้อีกครั้งหนึ่ง หลายตัวคงปล่อยตัวให้หลับไหลไปกับกาลเวลา หลายตัวคงกำลังปฏิบัติ ภารกิจอยู่อย่างแข็งขัน แต่ไม่ใช่ที่หมู่บ้านคาจิน แห่งนี้ เปลวไฟที่ถูกโหริ้วานให้เป็นเครื่องมือต่อสู้ความมืดทำหน้าที่ของมันอย่างซื่อสัตย์ เช่นเดียวกับบรรดาเครื่องมือดีดีตีเป่า ผลัดกันขับขานบรรเลงท่วงทำนองกันสนั่นฟ้า เท้าทุกคู่เปลือยเปลือยอยู่กับการเดินตามจังหวะจากเครื่องเคาะให้จังหวะ สัมผัสความสุขสันต์ในเวลานี้ได้จากทางที่วัดไปมาของเหล่าประชากรหมู่บ้านทุกตัว คล้ายดังไม่สนใจกับสิ่งใดอีกแล้ว จนกว่าวันพรุ่งนี้จะเดินมาเคาะประตูบ้านเท่านั้น

“ คินย่ำค้ำนี้สนุก หางกระตุกไกวไปไกวกลับ

เปล่งไปชีชวาล คาวระยับ

ไม่กลับ ไม่กลับ ไม่กลับ

ไม่หลับ ไม่หลับ ไม่หลับ “

งานเลี้ยงฉลอง ในวันนี้ก็เนื่องในโอกาสที่เทศมนตรีของคาจินสามารถนำเอาผลิตภัณฑ์ และงานฝีมือที่ชาวบ้านช่วยกันทำไป “ ขาย “ ให้กับเมืองท่าฝั่งกระโน้นได้ นาวัน และชาวคาจินอื่น ๆ ไม่เข้าใจความหมายของคำว่าขายนเลย แต่ก็พอรู้ว่าสิ่งที่เทศมนตรีได้กลับมา นั้นเป็นเหรียญโลหะเล็ก ๆ ที่ทุกคนเรียกมันว่า “ เงินตรา “ แทนที่จะแลกกับ อาหาร เสื้อผ้า หรือของใช้ที่จำเป็นเหมือนอย่างที่ชาวคาจินเคยทำกันมา

“ ท่านสุภาพบุรุษและสุภาพสตรี “ เทศมนตรียืนตระหง่านอยู่ที่ปะรำกล่าวเมื่อคนตรีสิ้นเสียงลง

“ ที่พวกเราமாகัน ในวันนี้ก็เพื่อชื่นชมกับความเพียรพยายามของพวกเรา เพื่อสรรเสริญในความฉลาดและภูมิปัญญาของพวกเรา เพื่อสร้างความยุติธรรมที่แท้จริงในหมู่บ้าน ให้คาจินมีแต่ประชากรที่ยันและเปี่ยมด้วยความรับผิดชอบ และเพื่อทำความรู้จักกับการค้าขายและสกุลเงินตราเหมือนเช่นนานาอารยะ ประเทศ “

“ มันมาแล้ว มันคือความหายนะมันมาแล้ว “ “ อะไรมา ปู่ อะไรกัน “ นาวันถามชายชราผู้เป็นปู่อย่างสงสัยเมื่อเห็นในท่าที่หวาดกลัว “ เงินอย่างไร เงินตราเป็นตัวการทำลายทุกสิ่ง “

“อะไรกัน เหยี่ยว โลหะเล็ก ๆ เหล่านี้ระเหวอไป มันไม่ได้มีเขี้ยวเล็บเหมือนที่แหลมคมอย่างเสือเสียบหน้อย “

“เจ้าไม่รู้อะไร เหยี่ยว โลหะเล็ก ๆ เหล่านี้ร้ายยิ่งกว่าเสือเสียบอีก มันอาศัยความละโมภของเราเป็นเขี้ยว ใช้ความเห็นแก่ตัวของเราเป็นกรงเล็บ และมันยังมีเสน่ห์ที่ยวนเขี้ยวอมเมาให้พวกเราต้องทำทุกสิ่งเพื่อช่วงชิงมันเหมือนดังที่เราเดินไปสู่เขี้ยวและกรงเล็บของมันเอง “

“ เงิน เงิน เงิน เงินซื้อทุกสิ่ง  
เงิน เงิน เงิน เงินคือทุกสิ่ง  
เงิน เงิน เงิน เงินสร้างทุกอย่าง  
เงิน เงิน เงิน เงินทำลายทุกสิ่ง “

“ ก่อนครั้งที่พ่อของเจ้าจะเกิด ในตอนที่ปู่ยังเยาว์พวกเราสุนัขไม่ได้ครองโลกเหมือนทุกวันนี้ ยังมีอีกเผ่าพันธุ์ที่ปกครองทุกสิ่งและกุมบังเหียนของโลกใบนี้ไว้ พวกเราเป็นเพียงสัตว์ที่พวกเขาเลี้ยงไว้เหมือนที่เราเลี้ยงเป็ดไก่ในตอนนี่ “

“ พวกเขาเหมือนพวกเราไหม “ นาวิณถาม

“ เหมือนบางอย่าง ต่างบางอย่าง พวกเขามีเนื้อหนังและอวัยวะภายในแทบทุกอย่าง เช่น พวกเราแต่เขาไม่มีขนปกคลุมมากเท่าเรา เขาเดินสองขามีมันสมองที่ชาญฉลาด และเขาไม่มีหาง “

“ แล้วตอนนี้พวกเขาไปอยู่ที่ไหน “ นาวิณถามไป

“ ตายตกสูญสิ้นไปหมดแล้วเพราะสมองที่ชาญฉลาดนี้เอง พวกเขาสร้างเงินขึ้นและขายออกไปเป็นทรัพย์สินในรูปแบบต่าง ๆ มากมายแต่สุดท้ายพวกเขากลับใช้สมองที่ปราดเปรื่องสร้างเขี้ยวและกรงเล็บขึ้นมาฆ่าฟันกันเพื่อแย่งทรัพย์สินเหล่านั้น เขี้ยวและกรงเล็บที่พวกเขาสร้างนั้น ยิ่งถูกพัฒนาให้ทรงอำนาจขึ้นทุกวัน และในที่สุดมันก็กลืนกินพวกเขาทั้งหมดลงในท้องของมัน “

“ พวกเขาหลงเสน่ห์เงิน “ นาวิณพูด

“ ใช่แล้ว พวกเขามัวเมาไปกับความละโมภ โลกมากและความเห็นแก่ตัว และพวกเรากำลังมัวเมากับมันเหมือนอย่างที่เราเคยเป็น “ ชายขราเปรยอย่างเศร้าสลด เขาไม่สามารถทำนายได้ว่าชะตากรรมของชาวคาจิ้นต่อไปภายหน้าจะเป็นอย่างไร

ต่อมาอีกเพียงสามวันทางของชาวคาจิ้นก็หายไป แต่ชาวเมืองก็ไม่มีทีท่าว่าจะใส่ใจกับเรื่องนี้เท่าไร ทุกขณะใจยังคงฝักใฝ่อยู่กับการประกอบสัมมาอาชีพกัน คงจะมีแต่ปู่และนาวิณที่สังเกตและใส่ใจ “ ปู่ หางของข้าหายไป “ นาวิณร้องจ้าด้วยความตกใจ

ชายชราเงียบขรึม ใบหน้าเหี่ยวแห้งซีดเซียว

“ นี่คงจะถึงเวลาที่เผ่าพันธุ์จะสูญสิ้นเป็นแน่ ”

“ เหมือนกันมาก เหมือนกันมาก ก่อนที่พวกเขาจะประทุษร้ายซึ่งกันและกันข้าก็สังเกตเห็นบางสิ่งหายไปจากพวกเขาเช่นกัน ” ชายชราเริ่มนึกถึงเหตุการณ์ในวัยเด็ก “ ตอนนี้หางของพวกเราหายไป หางที่เป็นสิ่งที่แสดงความรู้สึกของพวกเรา พวกเรากระดิกหางเพื่อกำลังแสดงว่ามีความสุข แต่พวกเขาแสดงความสุขออกมาด้วยรอยประหลาดบนใบหน้า รอยนั้นให้ความรู้สึกอบอุ่นอย่างมาก แต่เมื่อพวกเขาต้องมรดกสะกดของเงิน ข้าก็ไม่เคยเห็นรอยประหลาดนั้นอีกเลย.....

” ชายชราถอนหายใจอย่างสิ้นหวัง

“ และเวลานี้ก็ถึงคราวของพวกเราแล้ว ”

“ ไม่ข้าจะไม่ปล่อยให้มันเป็นเช่นนั้น ” ข้าจะเอาหางของพวกเรากลับคืนมา ข้าจะไปขอความช่วยเหลือจากราชินี

“ เหว่ว่าหาหางที่เคยไกว  
คว่ำไขว่รอยยิ้มที่เคยเจือ  
แต่มาในวันนี้ไม่มีเหลือ  
จะเพื่อกี่แต่เงินเพิ่มพูน เพิ่มพูน ”

แล้วนาวินก็ออกเดินทางเพื่อเข้าเฝ้าพระราชินี ในใจของนาวินครุ่นคิดถึงสาเหตุที่หางของชาวคาจินหายไปพร้อมกับตั้งปณิธานแน่วแน่ที่จะนำหางกลับมาสู่คาจิน ขณะที่นาวินกำลังคิดไปเดินไปนั่นเองก็ได้ยินเสียงโวยวายดังมาจากบ้านข้างหน้านาวินจึงเข้าไปถามว่าเกิดเหตุการณ์อะไรกันขึ้น ที่กำแพงบ้านมีดินแอบเปิดออกลูกสะพรังตั้งอยู่แผ่กิ่งก้าน ไปยังบ้านทั้งสองหลัง

“ ท่านมีปัญหาอะไรกันหรือ ”

“ มันซีโกง มันโง่ ” ชายทั้งสองสาดคำคำเข้าใส่กันเหตุที่ทั้งสองทะเลาะกันเพราะตัดสินใจไม่ได้ว่าผลแอบเปิดควรจะเป็นของใคร พอถามถึงผู้ปลูกก็ทราบว่าดินแอบเปิดงอกขึ้นจากเมล็ดที่ทิ้งไว้โดยบังเอิญส่วนเมล็ดนั้นก็มาจากผลแอบเปิดที่ชายทั้งสองแหะกันตัวละครจึงผลตั้งแต่เมื่อยังเด็ก นาวินเห็นว่าไม่สามารถตัดสินใจจึงลาไป พอนาวินเดินทางมาได้สักพักก็ได้ยินเสียงคำดังมาจากคหบดีผู้มั่งคั่งท่านหนึ่ง ส่วนผู้ที่กำลังก้มหน้ารับคำสั่งเสียดเหล่านั้นคืออวมพิทที่แต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสกปรก นาวินจึงเข้าไปซักถาม

“ ท่านทั้งสองมีปัญหาอะไรกันหรือ ”

“ มันไม่ยุติธรรม “ คหบดีและวณิกเอ๋ยขึ้นพร้อมกัน เหตุที่คหบดีปรึกษาวณิก เพราะวณิกเข้ามาขอทานกับตน แต่ตนเป็นพ่อค้าและนักธุรกิจที่ทำงานหนัก กว่าจะได้ทรัพย์ มาที่ ต้องเสียเหงื่อเสียแรงไปตั้งเท่าไร แล้ววณิกที่วันวันเอาแต่คิดพิน จะมาขอค่าตอบแทน ความเห็นคเหน้อยเหล่านี้กันง่าย ๆ ได้อย่างไร ฝ่ายวณิกเองก็อ้างถึงการเกิดมาในครอบครัวที่ ยากจนของตน นาวันเห็นว่าไม่สามารถตัดสินได้จึงลาไป

นาวันเดินทางมาจนถึงตำหนักของราชินี และได้เข้าเฝ้าราชินีอย่างที่ตั้งใจ มหาเล็กก็นำนาวันเดินผ่านท้องพระโรงที่โอ้อ่า แต่เรียบง่ายปราศจากเครื่องประดับที่แวววาว ช่างผิดจากที่นาวันเคยฝันว่าในตำหนักคงจะมีแต่โลหะเป็นเงาวาวมอแล้วเสปคา

“ เจ้ารีบร้อนมาหาเราด้วยเหตุใด “ ราชินีรับสั่งถาม

“ กระหม่อมมีเรื่องทุกข์ร้อนร้ายแรง อันเกิดจากทางของประชาชนในหมู่บ้านคาจัน ที่กระหม่อมได้อาศัยอยู่ได้หายไปอย่างไร้ร่องรอย “

“ ข้าทราบดีถึงเหตุ แต่ข้าไม่อาจรับรองว่าทางของพวกเจ้าจะกลับมาเหมือนเก่า “ องค์กรราชินีแย้มสรวลอย่างอ่อนโยน แล้วรับสั่งให้มหาเล็กจัดขบวนเสด็จเพื่อออกเดินทาง

“ เข้าไปกับข้า “ นาวันจึงติดตามมากับขบวนเสด็จของราชินี ระหว่างทาง ขบวนเสด็จได้มาพบคหบดีและวณิกที่ได้เถียงกันอยู่ ทั้งสองไม่ได้ใส่ใจใจขบวนเสด็จหรือ องค์กรราชินีเลย ต่างตัวก็ต่างต่อปากต่อคำกันจนองค์กรราชินีต้องตรัสถามถึงเหตุการณ์ คหบดี และวณิกจึงแย่งกันทูลเล่าเรื่องทั้งหมดถวายพระราชินี

“ เจ้าทั้งคู่หาได้ยุติธรรมอย่างที่ยังกันไม่ ท่านคหบดีผู้มั่งคั่งด้วยทรัพย์สิน และ วณิกผู้มั่งคั่งด้วยความยากแค้นทรัพย์สินและความลำบากที่ท่านมีนั้นมิได้เกี่ยวข้องกับ ความยุติธรรมเลย แต่ทรัพย์สินเงินทองกลับคืนผลกำไรจากความสุจริตในการค้า และความยาก แค้นกลับเป็นเพียงความขาดทุนจากความทุจริตในชาติกำเนิดเท่านั้นสิ่งที่จะสามารถดวงเอาผล กำไรขาดทุนนี้ให้เสมอเท่ากัน ได้ก็คือ เศษสตางค์เพียงเล็กน้อยจากกระเป๋าของท่านคหบดีกับ ความเพียรที่เพิ่มขึ้นของเจ้าวณิก “

“ คหบดีสละเงิน ยุติธรรม วณิกสละความคร้าน ยุติธรรม “

เมื่อคหบดีกับวณิกเข้าใจกันแล้ว องค์กรราชินีก็รับสั่งขบวนเสด็จเดินทางต่อไป จนกระทั่งมาพบเพื่อนบ้านคู่เดิมที่แย่งจับจองกรรมสิทธิ์ผลเอ็บเปิ้ล ทั้งคู่ไม่ใส่ใจขบวนเสด็จ ของราชินีเลย ต่างตัวต่างโวยวายเพื่อให้ได้มาซึ่งผลเอ็บเปิ้ลจนองค์กรราชินีต้องตรัสถาม เหตุ การณ์เพื่อนบ้านทั้งสองจึงเล่าเหตุการณ์ถวายองค์กรราชินี เหมือนอย่างที่ได้เล่าให้นาวันฟัง

“รสของผลแอปเปิ้ลนั้นหอมหวานกว่ารสแห่งมิตรภาพานนี้เขียวหรือ โหนเมื่อก่อนมีแอปเปิ้ลเพียงผลเดียวพวกเขาแย่งกันแทะคนละครึ่งได้เหตุใดเล่า ผลแอปเปิ้ลเต็มคันเข้าจึงมิสามารถแย่งกันได้ในเมื่อมันมีมากพอสำหรับ ปันแก่คนเดินผ่านไปมาเสียด้วยซ้ำ “

“ ผลไม้รสหวานเท่าใด ไม่ได้ใช้รหนึ่งนึก รสมิตรภาพ “ เมื่อเพื่อนบ้านทั้งสองเข้าใจกันองค์ราชินีก็รับสั่งให้เคลื่อนขบวนจนมาถึงคาจิน พระองค์ตั้งเกล้าว่าหมู่บ้านแห่งนี้แปลกไป ทั้งที่เมื่อก่อนมองไปทางใดก็จะเห็นแต่ชาวบ้านร้องรำทำเพลงกันอย่างครื้นเครง ใครมีสิ่งของอะไรมากก็ปันแก่ผู้ไม่มี และที่แปลกที่สุดคือทางที่เคยกระดิกอย่างมีความสุขนั้นหายไป

ภายในหมู่บ้าน ไม่มีใครสังเกตเห็นถึงการเสด็จมาของพระองค์เลย คนขายเนื้อก็เอาแต่ป่าวประกาศโฆษณาสินค้าของตน คนขายผักก็ยุ่งอยู่กับการพรมน้ำผัก ทุกตัวยุ่งอยู่กับงานของตัวเอง

“ หางของพวกเจ้าหายไป “ ราชินีตรัสขึ้นด้วยพระสุรเสียงกังวาน ยังผลให้ชาวบ้านทุกตัวต่างหันมามอง

“ มันเป็นเพราะพวกเรากำลังพัฒนาต่างหาก “ ชาวบ้านพูดขึ้นพร้อมกันองค์ราชินีเสด็จมาประทับบนสระน้ำกลางหมู่บ้าน และรับสั่งให้มหาดเล็กนำเหรียญเงินที่ขมมาจากท้องพระคลังเทลงในสระจนเต็ม เมื่อชาวคาจินเห็นดั่งนั้นก็แย่งตะกานกลงไปจับจองเหรียญในบ่ออย่างบ้าคลั่ง เมื่อเหรียญถูกกวาดขึ้นมาจากบ่อจนหมดราชินีจึงตรัสถาม

“ พวกท่านตอนนี้ร่ำรวยหรือยัง “

“ เราได้เงินที่องค์ราชินีประทาน พวกเรารวยแล้ว “ ชาวบ้านตัวเปียกปอนพูดขึ้นพร้อมกัน

“ แต่บัดนี้ในบ่อที่พวกท่านจำเป็นต้องใช้ เพื่อยังชีพได้ขุ่นสกปรกจากการที่ท่านลงไปเหยียย่ำเมื่อครู่ พวกท่านจะดื่มเงินแทนน้ำได้ฤ “

“ หามิได้เมื่อเรามีเงินเช่นนี้แล้ว เราก็สามารถซื้อน้ำจากหมู่บ้านอื่นมาดื่มได้ “

“ หากเป็นเช่นนั้น เหตุใดพวกท่านไม่ขว้างเศษเหรียญโลหะเหล่านี้ทิ้งไป แล้วหาน้ำดื่มในหมู่บ้านให้สบาย ๆ แทนที่จะต้องไปติดต่อซื้อจากที่อื่นเล่า พวกท่านสังเกตดูหรือไม่ว่าตั้งแต่เงินตราที่ได้เข้ามาครอบงำพวกท่านนั้น หางของพวกท่านที่เคยแกว่งไกวด้วยความสนุกสนานเริ่มหายไป ท่านมัวแต่คิดว่าทำอย่างไร ท่านจะเก็บสะสมเหรียญเหล่านี้ได้มากขึ้นเท่านั้น ความร่ำรวย ความสามัคคี และน้ำใจของพวกท่านนั้นถูกเจ้าเหรียญพวกนี้ดูดสิ้นไปแล้ว ถ้าพวกท่านไม่เปลี่ยนพฤติกรรมบางทีพวกเราอาจจะต้องสูญพันธุ์ไปอย่างที่ไม่พันทรรู้ก่อน ๆ เคยเป็นก็ได้ “

เมื่อเหล่าคาจिन ได้ฟังดังนั้นจึงสำนึกได้ และปฏิบัติตามคำสอนขององค์ราชินี  
ในที่สุดทางของชาวคาจिनก็กลับมาและทุกตัวก็อยู่อย่างมีความสุขนับแต่นั้นตลอดไป

“ เอาเหริยญเหล่านี้คืนไป เอน้ำใจที่เคยมีคืนมา  
เพาะพันธุ์รัก สามัคคี ศรัทธา  
ถอนรากเหง้าความโลภฯ เห็นแก่ตน  
เท่านั้นทุกคนเป็นสุข ไร้ทุกข์ เสรีคลายหน่วยหนี  
จะมีแต่สุขขีเปรมปรี  
ยามนี้ หางคืน หางคืน “



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เรื่องย่อ “หากวันใดสุนัขไร้หาง “

เป็นเรื่องราวหลังจากที่เผ่าพันธุ์ของมนุษย์นั้นได้ล่มสลายไปนานแล้ว จนมาถึงยุคที่เผ่าพันธุ์สุนัขครองโลก ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่ง นาวินหนึ่งในประชากรหมู่บ้าน ได้เข้าร่วมในงานเฉลิมฉลองเนื่องจากเทศมนตรีประจำหมู่บ้านนำผลิตภัณฑ์ของชาวบ้านไปแลกเงินตรา เทศมนตรีได้กล่าวสุนทรพจน์ในงานฉลองว่าให้ประชากรทุกตัวในหมู่บ้านขยัน และรู้จักกับการค้าขายเพื่อแลกมาซึ่ง “เงินตรา” จนประชากรทุกตัวในหมู่บ้านเข้าใจว่าหมู่บ้านกำลังพัฒนาเข้าสู่ความเจริญเนื่องมาจาก “เงินตรา” เมื่อกลับมาถึงบ้านนาวินได้คุยเรื่องนี้กับปู่ของเขา ซึ่งปู่ก็ได้พูดให้เขาฟังถึงความหายนะที่กำลังจะเข้ามาถึงพร้อม “เงินตรา” ถ้าประชากรในหมู่บ้านฝักใฝ่กับเงินตรามากเกินไป พร้อมกับทำความดีถึงเผ่าพันธุ์มนุษย์ที่ล่มสลายไปเพราะสาเหตุอันเนื่องมาจาก เงินตราและความ โลภของพวกเรา หลังจากวันนั้นทางที่ใช้แสดงออกถึงความรู้สึกของพวกเขาได้หายไป พร้อมกับความมีน้ำใจและความเอื้อเฟื้อ ทุกตัวคิดเพียงแค่ว่าจะอย่างไรจึงจะสะสมเหรียญให้ได้มากที่สุด ทางที่หายไปเปรียบเหมือนสัญญาณเตือนภัยว่าเผ่าพันธุ์ของสุนัขอีกไม่นาน ต้องล่มสลายเหมือนเผ่าพันธุ์มนุษย์ นาวินจึงต้องไปขอความช่วยเหลือจากราชนิผู้ที่ประชากรในหมู่บ้านให้ความเคารพ เพื่อนำทางและความ เอื้อเฟื้อกลับคืนมาสู่หมู่บ้านเหมือนเดิม

**THEME :** ความโลภและความเห็นแก่ตัวจะนำไปสู่ความล่มสลาย

**SEQUENCE A** ในปัจจุบันบ้านเมืองสงบสุข ทำความดีถึงมนุษย์และนำเข้าสู่ปัญหา

**SEQUENCE B** ปัญหาที่เกิดขึ้น เกิดการเอารัดเอาเปรียบ เห็นแก่ตัว

**SEQUENCE C** ผลที่เห็นแก่เงินตรา บ้านเมืองล่มสลายล่มจม เป็นเครื่องเตือนใจ

### โครงเรื่องโดยขยาย

#### SCENE I งานเลี้ยงฉลอง

ณ หมู่บ้านคางจินในเวลากลางคืนมีงานเลี้ยงฉลองเนื่องจาก ขานกเทศมนตรีสามารถนำเอาผลิตภัณฑ์ จากในหมู่บ้านไปขายและแลกเงินตรา มา ประชากรในหมู่บ้านต่างก็เพลิดเพลินไปกับการเดินร่ำไปตามจังหวะดนตรี เสียงแห่งความรื่นเริงดังสนั่น นาวินเพิ่งเดินทางกลับมาจากต่างหมู่บ้าน ได้เข้ามาถึงตอนที่นายกเทศมนตรีกำลังกล่าวสุนทรพจน์ นายกเทศมนตรีได้กล่าวถึงการค้าขายแลกเปลี่ยนเงินตรา ว่าเป็นการพัฒนาของหมู่บ้านอย่างภาคภูมิใจ

งานเลี้ยงยังคงดำเนินต่อไปในค่ำคืน นาวินเดินทางกลับบ้านพร้อมทั้งนำเรื่องราวไปบอกเล่าให้ปู่ของเขาฟัง

### SCENE 2 คำบอกเล่าของปู่

เมื่อนาวินกลับมาถึงบ้านเขาได้เล่าให้ปู่ของเขาฟังถึงเรื่องราวในงานเลี้ยงฉลองปู่พูดถึงความหายนะที่กำลังสืบคลานเข้ามาสู่หมู่บ้าน นาวินเองก็ไม่เข้าใจว่าพ่อเข้าไปสัมผัส “เงินตรา” จะทำให้เผ่าพันธุ์นั้นล่มสลายได้อย่างไร ปู่จึงอธิบายให้ฟังพร้อมทั้งยกตัวอย่าง ของเผ่าพันธุ์มนุษย์ที่ล่มสลายไปเพราะความเห็นแก่ตัว โลกอันเนื่องมาจากเงิน พร้อมทั้งบอกว่าเผ่าพันธุ์ของเราสุนัขจะสิ้นสลายเหมือนมนุษย์

### SCENE 3 หมู่บ้านที่เปลี่ยนแปลงไป

ในวันรุ่งขึ้นภายในหมู่บ้านประชากรทุกตัวกำลังฝึกฝนในการประกอบอาชีพ พ่อค้าขายเนื้อร้องตะโกนขายเนื้ออย่างบ้าคลั่ง คนขายผักกำลัง่วนอยู่กับการพรมน้ำผัก ไม่มีใครหยุดให้เงินแก่พวกเขาและไม่มีใครสังเกตเห็นว่าหางของพวกเขาได้หายไปแล้ว ปู่และนาวินรู้สึกตกใจมากที่หางของพวกเขาหายไป ปู่บอกนาวินด้วยความกังวลอีกว่า ไม่นานเผ่าพันธุ์ของมนุษย์ต้องสิ้นสลายแน่ๆ ถ้าทุกคนในหมู่บ้านเป็นอย่างนี้ต่อไป นาวินจึงออกเดินทางเพื่อไปขอความช่วยเหลือจากราชนิ

### SCENE 4 เดินทางไปพบราชนิ

นาวินได้ออกเดินทางเพื่อไปขอความช่วยเหลือจากราชนิเพียงลำพัง ระหว่างทางเขาได้พบกับชายทั้งสองที่กำลังเถียงกันว่าใครสมควรจะเป็นเจ้าของ ดันแอ็ปเปิ้ลที่ขึ้นอยู่ตรงกลางระหว่างบ้านของเขาทั้งสอง ชายทั้งสองบอกกับนาวินว่าดันแอ็ปเปิ้ลนั้นโค่นจากเมล็ด ที่พวกเขาแบ่งกินกันคนละครั้งตั้งแต่สมัยยังเป็นเด็ก นาวินเดินจากมาเพราะตัดสินใจไม่ได้ เขาเดินทางต่อไปและได้พบกับคหบดีกับวณิพกซึ่งกำลังเถียงกันอยู่ถึงเรื่องความยุติธรรม ฝ่ายคหบดีบอกกับนาวินว่าไม่ยุติธรรมที่วณิพกจะมาขอเงินกันง่ายๆ เพราะคนทำงานด้วยความยากลำบากกว่าจะได้เงิน ส่วนฝ่ายวณิพกอ้างถึงการที่เกิดมาในครอบครัวที่ยากจนข้นแค้น นาวินตัดสินใจให้ทั้งคู่ไม่ได้ว่าใครควรจะเป็นฝ่ายถูกจึงเดินทางจากมาและครุ่นคิดตลอดทางจนมาถึงวังของราชนิ

SCENE 5 ขอความช่วยเหลือจากราชนี

นาวินเดินทางเข้าไปขอพบราชนีในวัง ทหารได้พานาวินไปพบกับราชนีเขาได้เล่าเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นให้ราชนีฟัง ราชนีไม่รับปากว่าจะสามารถช่วยแก้ปัญหาทั้งหมดให้ได้หรือไม่ จากนั้นก็ได้ตั้งขบวนเสด็จเดินทางไปยังหมู่บ้านพร้อมกับนาวิน

SCENE 6 ตัดสินปัญหาระหว่างทาง

ระหว่างทางกลับสู่หมู่บ้าน ขบวนเสด็จได้ผ่านคหบดีกับวณิกที่กำลังได้เถียงกันอยู่ โดยที่ไม่มีใครสังเกตเห็นขบวนเสด็จของราชนี ราชนีจึงสั่งให้ขบวนเสด็จหยุดรวมทั้งแก้ปัญหาโดยการให้คหบดีสละเหรียญเงินเพียงเล็กน้อยให้แก่วณิกเป็นการยุติธรรม เมื่อทั้งสองเข้าใจกันแล้วขบวนเสด็จของราชนีก็ได้เดินทางต่อไป ได้ผ่านชายสองคนซึ่งกำลังเถียงกันว่าใครคือเจ้าของคันแอ๊ปเปิ้ล โดยที่ทั้งคู่ไม่ได้ใส่ใจขบวนเสด็จเลย ราชนีจึงได้หยุดขบวนเสด็จพร้อมทั้งกล่าวว่า รถของแอ๊ปเปิ้ลนั้นหอมหวานกว่ารสมิตรภาพเขียวหรือ และให้ทั้งคู่แบ่งปันกันเมื่อทั้งสองเข้าใจกันแล้วจึงเคลื่อนขบวนเสด็จเข้าหมู่บ้าน

SCENE 7 หมู่บ้านที่เหมือนเดิม

ขบวนเสด็จของราชนีได้เดินทางเข้าสู่หมู่บ้าน โดยที่ไม่มีใครสังเกตเห็น เพราะทุกคนกำลังฝึกฝึกับการประกอบสัมมาอาชีวะกันอยู่ พ่อค้าแม่ค้าตะโกนขายของกันจนดังลั่นจนราชนีต้องประกาศด้วยเสียงอันดังว่า หางของประชากรทุกตัวนั้นได้หายไปแล้ว แต่ทุกตัวกลับบอกว่าเป็นการเข้าสู่ความเจริญเผ่าพันธุ์กำลังพัฒนา ราชนีจึงสั่งให้ทหารเทเหรียญเงินจำนวนมากลงในบ่อน้ำ ประชากรทุกตัวต่างตะเกียกตะกายกันลงไปแย่งยื้อจนน้ำขุ่นไม่สามารถใช้ดื่มกินได้อีก ราชนีจึงได้สั่งสอนว่า ตั้งแต่ที่เงินตราเข้ามาครอบงำ หางที่เคยแกว่งไกวด้วยความด้วยความสนุกสนานได้หายไปพร้อมกับความสามัคคีและความมีน้ำใจ ถ้าทุกตัวไม่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเผ่าพันธุ์สุนัขอาจสูญสิ้นไปเหมือนอย่างที่เราพันธุ์มนุษย์เคยเป็น เหล่าประชากรได้ฟังดังนั้นจึงสำนึกได้ ตั้งแต่นั้นมาความสุขก็ได้กลับคืนมาสู่หมู่บ้านดังเดิม

### การแก้ไขและการดัดแปลงบทในครั้งแรก

การดัดแปลงและการพัฒนาบทในครั้งแรกนั้น คำโครงของเรื่องนั้นไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเพียงแต่นำมาแยกออกเป็นตอน (Sequence) 3 ตอน เพื่อนำมาเรียงดูว่าจะนำมาเล่าเรื่องแบบใดได้บ้าง วิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชันนั้นมักจะเรียงเหตุการณ์ตามลำดับ 1, 2, 3 ยิ่งเป็นอนิเมชันที่มีเนื้อหาที่สั้นด้วยแล้ว เพราะควรจะต้องสื่อสารให้คนดูรับรู้ได้อย่างรวดเร็วเนื้อเรื่องก็ควรจะต้องเล่าไม่ให้ซับซ้อน

Sequence 1 : เริ่มเรื่องและเปิดตัวละครที่ใช้เล่าเรื่อง

Sequence 2 : เรื่องราวที่เริ่มเข้าสู่เหตุการณ์ที่ไม่ปกติ

Sequence 3 : สรุปเรื่องราวและผลของเรื่องทั้งหมด

เนื่องจากบทที่นำมาดัดแปลง ในขั้นตอนนี้มีบทพูดมากไป ตามรูปแบบของเรื่องสั้นที่จับตาดูเพื่ออธิบายให้เห็นภาพชัดเจน แต่เมื่อต้องนำมาทำเป็นภาพยนตร์อนิเมชันแล้วก็ต้องใช้ภาพเพื่อสื่อความหมายหรือใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้มากที่สุดนั่นเอง

## SCREENPLAY

“หากวันใดสุนัขไร้หาง “ (แก้ไขครั้งที่ 1)

SEQUENCE A

SCENE 1 ภายในอาณาจักรของผู้เฒ่า

บรรยากาศภายในอาณาจักรผู้เฒ่าดูเว้งว้างไกล นาวินนั่งคุกเข่าตรงหน้าผู้เฒ่า ด้วยอาการเหนื่อยหอบและพูดกับผู้เฒ่า

นาวิน

“ท่านผู้เฒ่า ในที่สุดวันนี้ก็มาถึงเผ่าพันธุ์ของเราคงต้องจบสิ้นกันแล้ว “  
ท่านผู้เฒ่าเมื่อ ได้ฟังแล้วก็ได้แต่ถอนหายใจออกมาเฮือกใหญ่

SCENE 2 ภายใน กลางเมือง

กลางเมืองกำลังมีการแถลงข่าวของท่านนายกเทศมนตรี บรรยากาศในงานดูคึกคักผู้คนเดินกันขวักไขว่ เศรษฐี นักการเมือง พ่อค้า วมิพก ทุกคนตบมือกันเกรียวกราว นาวินก็ตบมือ นายกเทศมนตรีกล่าวสุนทรพจน์

นายกเทศมนตรี

“อะแหม่ วันนี้กระผมมีความยินดีเป็นอย่างยิ่ง ท่านสุภาพบุรุษและสุภาพสตรี ความเจริญเข้ามาเยือนหมู่บ้านของเราแล้วครับ เงินทองจะไหลมาเทมา หมู่บ้านของเราจะเจริญเทียบเท่านานาชาติประเทศ “

เมื่อนายกเทศมนตรีพูดจบทุกคนก็ตบมือกันเกรียวกราว นาวินยืนนิ่งแล้วเดินออกมาจากงาน

SEQUENCE B

SCENE 3 ภายใน อาณาจักรของผู้เฒ่า

ผู้เฒ่า

“ มันคือความหายนะ มันมาแล้ว “

นาวิน

“ อะไรกันท่านผู้เฒ่าทั้งที่ใคร ๆ ก็ต่างชื่นชมยินดี กับความเจริญ “

ผู้เฒ่าตอบด้วยน้ำเสียงเนิบ ๆ แต่หนักแน่น

ผู้เฒ่า

“เงินตราเป็นตัวการทำลายทุกสิ่ง มันร้ายยิ่งกว่าสิ่งใด มันใช้ความละโมภของเราเป็นเชื้อ ใช้  
ความเห็นแก่ตัวของเราเป็นกรงเล็บ มอมเมาให้เราต้องทำทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อช่วงชิงมัน “  
“ ก่อนที่พ่อของเจ้าจะเกิดตอนที่ข้ายังเล็กนัก พวกเราสุนัขมิได้ครองโลกเหมือนทุกวันนี้ “

นาวิน

“ พวกเขาเหมือนเราไหม “

ผู้เฒ่า

“ เหมือนบางอย่างต่างบางอย่าง พวกเขามีเนื้อหนังและอวัยวะภายใน แทบทุกอย่างเหมือนเรา  
แต่ไม่มีขนปกคลุมมากเท่า เขามีมันสมองที่ชาญฉลาด แต่พวกเขาไม่มีหาง “  
ขณะที่ผู้เฒ่าพูดเห็นเป็นภาพหมาตัวเล็ก ๆ ค่อย ๆ โตขึ้นแล้วยืนสองขา ค่อย ๆ กลายร่างเป็นคน  
และหางหด กลายเป็นคนเดินไปมา

นาวิน

“ ตอนนี้เขาไปอยู่ที่ไหนกัน “

ผู้เฒ่า

“ ดายตกไปหมดแล้ว เพราะมันสมองที่ชาญฉลาดสร้างเงินทองและทรัพย์สิน และสุดท้ายก็แย่ง  
ชิงและทำลายกันเองจนสิ้นเผ่าพันธุ์  
ภาพมนุษย์ทั้งหมดหายไป ผู้เฒ่าถอนหายใจด้วยความสลดใจ

### SEQUENCE C

#### SCENE 4 ภายนอก ในเมือง

ในเวลากลางวัน โจรย่องเบาเดินผ่านไปพร้อมกับสัมภาระ หันมองซ้าย มองขวา  
ที่ตลาดพ่อค้าแม่ค้าตะโกนขายของกันอย่างน้ำคั่ง ภาพไกล ๆ เป็นพ่อค้าสองคนกำลังยื้อแขนลูก  
ค้ากันไปคนละทาง

ในโรงงานแห่งหนึ่ง นายทุนยื่นคอกอดดอกหว่านระก้องฟ้า คนงานตัวผอมซูบหลาย  
คนหมนอยู่ในเฟือง

แทนสายตาของขอลานคนมากมายเดินผ่านไปผ่านมา ทางของคนเหล่านั้นเริ่ม  
หด ๆ ๆ ๆ โดยที่ทุกคนไม่รู้ตัว นาวินร้องจ๊ากขึ้นมาด้วยความตกใจแต่ไม่มีใคร  
สนใจสักคน

SCENE 5 ภายใน อาณาจักรผู้เฒ่า

ภาพเบลอ ๆ แล้วค่อย ๆ ชัดเหมือนความฝัน

ผู้เฒ่า

“ ก่อนที่เฒ่าพันธุ์มนุษย์จะล่มสลาย มีบางสิ่งบางอย่างได้หายไป “

ขณะที่ผู้เฒ่าพูด เป็นภาพของคนยิ้มกันมากมายแล้ว รอยยิ้มก็จางลง กลายเป็นมนุษย์ไล่ตี ฟัน แทงกันจนภาพหายไปหมด

ผู้เฒ่า

“ เหมือนเฒ่าพันธุ์ของเรา ทางที่แสดงออกถึงความรู้สึกนั้น ตอนนี้ได้หายไปแล้ว เราจะต้องล่มสลายเหมือนมนุษย์ “

เสียงของผู้เฒ่าดังกังวานนาวินสะอึกตื่น

SCENE 6 ภายนอก ในเมือง

ภาพกว้างบ้านเมืองค่อย ๆ ทรุดลงไป ตัดสลับกับภาพที่คนแย่งชิงทรัพย์สินสมบัติกัน จนทุกสิ่งทุกอย่างกลายเป็นฝุ่น หลังจากนั้นบ้านเมืองที่ดูสะอาดสะอ้าน โผล่ขึ้นมาแทนที่ ตัดภาพไปที่ผู้เฒ่า ที่อยู่ในวงล้อมของเด็ก ๆ

ผู้เฒ่า

“ รักษาหงของเราเอาไว้ให้ดี ๆ นะเด็ก ๆ เฒ่าพันธุ์ของเราจะได้คงอยู่ “

จบ

## การแก้ไขคัดแปลงบทในครั้งที่ 2

ได้แก้ไขและได้เขียนออกมาในรูปแบบของสคริปต์เพื่อที่จะได้อ่านและเห็นภาพชัดเจนขึ้น โดยการเขียนสคริปต์สำหรับอนิเมชันจะอธิบายภาพควบคู่ไปกับบทพูดและ sound effect เพื่อที่จะสะดวกในการนำมาใช้เขียน story board ค่อยไป รูปแบบของ script ได้นำสคริปต์จากเรื่อง Harry the Train มาเป็นตัวอย่างในการเขียน การเขียนสคริปต์นั้นมีรูปแบบแตกต่างกันไปเพื่อประโยชน์ในการนำมาใช้ที่แตกต่างกัน ซึ่งข้าพเจ้าได้นำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการเขียนสคริปต์

ได้นำบทดั้งเดิมมาดัดแปลงเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันมากขึ้น จากเนื้อเรื่องส่วนที่สำคัญคือเมื่อเหล่าประชากรสุนัขนั้นมีการเปลี่ยนแปลงนิสัย คือโลกมากและเห็นแก่ตัว และเมื่อมีฝ่ายเอาเปรียบก็ต้องมีฝ่ายเสียเปรียบ เพราะสถานะทางสังคมของทุกคนย่อมไม่เท่าเทียมกัน เช่นเดียวกับสังคมของเราในปัจจุบันนั่นเอง ฝ่ายที่เอาเปรียบมักมีโอกาสที่ดี สถานะทางสังคมที่ดี แต่ก็มีความต้องการเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์ของฝ่ายที่เอาเปรียบคือ นายกเทศมนตรีและเหล่านายทุน และฝ่ายที่เสียเปรียบ จึงมักจะเป็นฝ่ายที่มีฐานะทางสังคมที่ไม่ดี เป็นชนชั้นแรงงานหรือชนชั้นล่าง ที่มักจะโดนอีกฝ่ายเอาเปรียบโดยไม่มีทางจะตอบโต้ และมีความเป็นอยู่ที่แย่ง ตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์ของฝ่ายที่ถูกเอาเปรียบคือ ชาวนา ขอนาน คนงานในโรงงาน

เรื่องของบทพูดนั้นยังมีมากอยู่โดยใช้ตัวละครซึ่งเป็นหุ่นกระบอกเป็นตัวเล่าเรื่องตลอดทั้งเรื่อง คอบรับสลับกับกลุ่มคนคู่ซึ่งเป็นเด็ก ซึ่งก็สามารถเล่าเรื่องได้ชัดเจนแต่ก็ไม่ใช่ว่ารูปแบบที่ต้องการนักเพราะต้องการเล่าเรื่องโดยภาพ โดยให้มีเสียงบรรยายน้อยที่สุด เพราะการใช้เสียงบรรยายหรือบทพูดที่มีมากอาจทำให้การเล่าเรื่องนั้นน่าเบื่อได้ ส่วนในเรื่องของเนื้อหานั้นมีความยาวเกินไป บางส่วนก็ไม่จำเป็นในการบอกเล่า บางส่วนก็มีการบอกซ้ำในเนื้อหา จึงต้องมีการพัฒนาบทและดัดแปลงเพื่อให้ตรงความต้องการมากที่สุด ณ ขณะนั้นตอนต่อไป

## HARRY THE TRAIN EPISODE ONE

SPEAKER	SOUND EFFECT	ACTION
Narrator : One day , Harry And Train decided to have an Adventure.		Shot of Harry the Train, setting off along the tracks.
Harry : I really feel like having some fun...		C/U of Harry s face.
Narration : Back at the station , The other trains were beginning to wonder where Harry was.	Rumbles of thunder	Shot of Harry, whizzing along a track. He passes through a bleak landscape. Overhead, the clouds look very menacing.
	Thunder clap	There is a flash of lightning.
Narrator : Harry was completely unaware of the danger he was in.		
	Whistling	He whistles a happy tune

“ช่อง Speaker จะมีไว้สำหรับใส่บทพูดและใส่ Sound Effect อื่น ๆ

ช่อง Sound Effect จะมีไว้สำหรับใส่เสียง Sound Effect เพื่อใช้ลงเสียงเหล่านี้ในขั้นตอนตัดต่อ

ช่อง Action จะมีไว้สำหรับใส่กรเคลื่อนไหวของตัวละคร เพื่อที่จะอ่านไปพร้อมกับเสียง”<sup>4</sup>

### รูปแบบของ Breakdown Script ที่นำมาจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Harry the Train

<sup>4</sup> Richard Taylor . The Encyclopedia of Animation Techniques, Singapore :

**Breakdown Script “เรื่องเล่าของเผ่าพันธุ์” ( แก้วไขครั้งที่ 2 )**

Speaker	Sound Effect	Action
		1.LS. หมู่บ้านที่สงบสุข
		2.LS. เวทีละครหุ่น
3.หุ่นหมา: รู้ไหม แต่ก่อนพวกเรา ไม่ได้ครองโลกเหมือนทุกวันนี้หรอก		3. MS. ZOOM IN หน้าเวทีละครหุ่น หุ่นหมาตัวหนึ่งโผล่ออกมา
4. เด็ก : แล้วใครกันล่ะ		4.MCU. เด็กน้อยหน้าตาช่างสงสัย ใส่แว่นคาดามหุ่นว่า
5. หุ่นหมา : มนุษย์จ๊ะ		5. MCU. หุ่นผายมือ
6. เด็ก : แล้วเค้าเหมือนเราไหม		6.MCU. เด็กคนหนึ่งถามหุ่นว่า
		7.MCU. หุ่นมนุษย์โผล่หน้าขึ้นมา
8. หุ่นหมา : เหมือนบางอย่าง ต่าง คล้ายๆ เพียงแต่ พวกเขาไม่มีขนมากเท่าเรา และพวกเขาก็ไม่มีหาง..เท่านั้น		8. LS. เป็นหุ่นค้อยๆ โผล่เป็นหมา กลายเป็นคน
9. เด็ก : แล้วตอนนี้เขาไปอยู่ที่ ไหนกันล่ะ		9.MCU. บรรดาเด็กๆ เด็กคนหนึ่ง ถามหุ่น

Speaker	Sound Effect	Action
10. หุ่นหมา : คายไปหมดแล้วจ๊ะ		10.MCU. หุ่นหมาโผล่ขึ้นมาทำหน้าสลด
11. เด็ก 2-3คน : อ้อ...		11.MCU. บรรดาเด็ก ๆ
12. หุ่นหมา : มีเศร้ากว่านี้อีกนะ.. เรื่องที่ไม่ดีแบบนี้เคยเกิดขึ้น กับเผ่าพันธุ์สุนัขของพวกเราด้วยนะ		12.CU. ZOOM ไปที่หุ่นหมา
13. หุ่นหมา : อยากฟังไหมจ๊ะ		13.MCU. ที่ทางของเด็ก ๆ กระดิกด้วยความดีใจ
14. หุ่นหมา : ไม่นานเท่าไรหรอก ทุกอย่างเริ่มต้นจากวันนั้น		14.LS. ผ่านหลังหุ่นหมาเห็นเป็นบรรดาเด็ก ๆ
15. เสียง : เพลงนำกลัว		15.ELS. บ้านเมืองบรรยากาศ อึมครึมมืดฟ้ามัววสัน
16. หุ่นหมา : วันนั้นท่าน นายกเทศมนตรีเรียกประชาชน มาชุมนุมกัน.. เพราะท่านมีอะไร จะบอกกับประชาชนของท่าน		16.LS. ใจกลางเมืองคนเดิน ผ่านไปมาขวักไขว่
	เสียง : ล้อเลื่อน ครี๊ด	17.LS. ขอทานเลื่อนรถเงินผ่านมา
18.เสียง : คุยกันจ๊อกแจ๊ก		18. MCU. เหล่าคุณหญิงคุณนาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Speaker	Sound Effect	Action
		19.MS. บรรดาผู้ใช้แรงงานหลายคนยื่นนั่งรอห้อง
20.หุ่นหมา : เริ่มแล้วจ้า..ดูซิ นายกเทศมนตรีจะกล่าว อะไร กับประชาชนของท่านบ้าง		20.LS. ที่ปะรำพิธีท่านนายกเทศมนตรีตัวใหญ่ผิวดำเห็น บรรดาประชากร
21. นายก : อะแฮ่ม..ท่าน สุภาพบุรุษและสุภาพสตรีทั้งหลายที่ เรามาร่วมชุมนุมกันในวันนี้ก็เพื่อมาร่วมยินดีกันพวกเรากำลังพัฒนาพวกเราเข้าสู่ความเจริญแล้ว เราจะเป็นเมืองที่ร่ำรวยเงินตราและวัตถุเงินเท่านั้นครับท่าน เรามาทำทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อเงินกันเถอะ...		21.MCU. มุมเสยนายกเทศมนตรีนั่งบนปะรำพิธี
22.เสียง : กระดิกหางคว่ำๆ		22.MS. คุณหญิงคุณนายคบบมือ
23.เสียง : ฮือฮาของผู้ชมน		23.MS. ผู้ชมนทำหน้าง ๆ หันไปหันมา
24.หุ่นหมา : คนงานคนหนึ่งถาม ท่านนายกเทศมนตรีว่า คนงาน : ความเจริญหน้าตาเป็นยังไง ครับท่าน		24. MCU. คนงานหัวโต หน้าโทรมตัวผอมถามว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Speaker	Sound Effect	Action
25.เสียง: คุณหญิงคุณนาย		25.MCU. คุณหญิงคุณนาย หัวเราะลิกคัก
26. นายก : หัวเราะก้องฟ้าแล้วพูด ว่าแล้วพวกท่านจงคอยจับตาดู		26.MCU. นายกเทศมนตรี
27.หุ่นหมา : ความเจริญ..ความ เจริญเข้ามาแล้ว		27.LS. เมือง ดึก โพล์ขึ้นพรวด ถนนโรงงานอุตสาหกรรม ปั่นจั่นโพล์ขึ้นพรวด ๆ
28.เสียง : บรรยากาศน่ากลัว ฟังร้อง		28.LS. นิคมอุตสาหกรรม โรงงานมากมายบรรยากาศ ทะมึน
29.นายทุน : หัวเราะดั่งลั่น		29.MCU. นายทุนหัวเราะก้องฟ้า
30.หุ่นหมา : คนงานถูกใช้งานหาม รุ่งหามค่ำ พวกเขาไม่มีเวลาพักผ่อน.. ผอมโซเชียว		30.MS. คนงานหลายคนถูกหมุน อยู่กับเพื่องทำทางเหนื่อยอ่อน ดูซี
31.หุ่นหมา : คนที่ร่ำรวยก็คือนาย ทุน ใช่..เค้าร่ำรวย		31.LS. ประตูโรงงานเปิด เงินร่วง ไหลออกมาเป็นกอง
32.หุ่นหมา : ความเอื้อเพื่อ ไม่มีอีก ต่อไปแล้ว	เสียงท้อกร้อง จ๊อก	MS. ขอทานนั่งอยู่ริมถนนอย่าง โดดเดี่ยว แห่งตาย
33.หุ่นหมา : มีแต่คนเห็นแก่ตัวทั้งนั้น		33.LS. ในตลาด พ่อค้าเอาปลาเน่า ชั่งกิโลไม่ตรง
34.หุ่นหมา : ชอบเอาเปรียบ		34. CU. กิโลที่ไม่ตรงอยู่แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Speaker	Sound Effect	Action
35.หุ่นหมา : แก่งแย่ง ทำทุกสิ่งทุกอย่างก็เพื่อเงิน		35.LS.พ่อค้าสองคนกำลังซื้อแซนลูกค้า
36.หุ่นหมา : เล้าเสียน้ำลายเพื่อร้องทั้งนั้นนะ		36.MCU. น้ำลายกระเด็นมาใส่ตัวนักการเมืองที่นั่งอยู่ตัวเปียก
37.หุ่นหมา : เอ้า...นั่นนะ หุ่นหมา : และแล้วเหตุการณ์ประหลาดก็เกิดขึ้นกับพวกเขาหางของพวกเขาหายไป		37.MCU. – CUบรรดาหางของบรรดาพ่อค้า นักการเมืองหายไป
38.เด็ก ๆ : หางเนียนะ หุ่นหมา : ไซ้...หางที่เราใช้กระดิกเวลาดีใจ หดมันเมื่อเวลาตกใจหางที่แสดงความรู้สึกไว้ก่อน ที่มนุษย์จะสูญเสียรู้ก็มีสิ่งหนึ่งหายไป		38.MCU. เด็ก ๆ ร้องตกใจ
39.หุ่นหมา : ไซ้..รอยยิ้มไง		39.MCU. หุ่นคนหันมายิ้ม ๆ ๆ
40.หุ่นหมา : พอไม่มีรอยยิ้มมนุษย์ก็ทำลายกันจนหมดสิ้นถ้าไม่มีหางพวกเราก็คงจะทำลายกันเหมือนพวกมนุษย์		40.MCU. หุ่นคนหันกลับมาเป็นหน้าโทด
41.หุ่นหมา : พวกท่านเห็นเงินตราสำคัญกว่าจิตใจ หางของพวกเขา		41.MCU. หุ่นหมาโผล่ที่ใจกลางเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Speaker	Sound Effect	Action
ท่านหายไป พวกท่านคงใกล้ สูญพันธุ์เหมือนพวกมนุษย์เน่		
42.เสียง : หัวเราะคังคัง.		42.MCU.มูมเมย นักการเมือง นายทุน พ้อค้ายื่นหัวเราะ
43. นักการเมือง : หางหาย เธอ..พวกเรากำลังพัฒนา ต่างหาก		43.MCU. หุ่นหามาเมืองมืด ค้อน ขวานพาดมาที่หุ่นหมา
44. หุ่นหมา : เสียงหัวเราะก้องฟ้า และพวกหางหายก็ครอบครองเมือง	เสียงฟ้าคำราม	44. MCU. นักการเมืองตัวขยาย ใหญ่ขึ้นครอบครองเมือง
45. หุ่นหมา : และความโลภที่ พวกเขาครอบครองมันอยู่มัน ก็ทำให้พวกเขาแย่งชิงกัน		45.MCU. เป็นภาพมือที่ยื้อแย่ง เงินที่โปรยลงมากันวุ่นวาย
46. หุ่นหมา : ในที่สุดบ้านเมืองก็ ล่มสลายไปกับพวกเขา	เสียง : เคี้ยวกร้วม ๆ ๆ	46.MCU. นักการเมืองกิน สะพานอยู่ในสภา
		47.LS. บ้านเมืองดีกรามบ้าน เมืองก็ทรุดลงกลายเป็น ฝุ่นควันสีด้า
		48.LS. เวทีเป็นฝุ่นควันสีด้ามาน ปิดลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Speaker	Sound Effect	Action
<p>49.หุ่นหมา : หลังจากนั้นบ้านเมืองก็สงบสุข มาจนถึงทุกวันนี้ อย่าลืมดูแลทางของเราให้ดี ๆ นะจ๊ะเด็ก ๆ</p>		<p>49.LS. ม่านเปิดขึ้นอีกครั้ง เป็นภาพบ้านเมืองที่ดูสะอาดตา</p>
		<p>50.LS. ขอทานลากรถเลื่อนค่าน มาทางกลุ่มเด็ก ๆ</p>
	<p>เสียง : เหยี่ยวหล่นลงชั้น</p>	<p>51.MCU. เด็กน้อยคนหนึ่งให้เงินแก่ขอทาน</p>
		<p>52.MCU. กล่องเก็บหุ่นข้างในมีตัวหุ่นหลายตัว ถูกปิดลงด้วยมือเหี้ยวๆ</p>
		<p>53.MCU. ชายแก่นั่งถอนหายใจ</p>
<p>54.หุ่นหมา : มันคงไม่มีเหตุการณ์อย่างนั้นเกิดขึ้นอีกแล้วแหละจ้ะ.. เราจะเดินทางไปที่เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของพวกเขา หายให้ทุกคนได้รับรู้</p>		<p>54.MS. ผ่านหลังชายแก่ หุ่นหมาโผล่ขึ้นมาพูดว่า</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การแก้ไขตัดแปลงบทในครั้งที่ 3

การเล่าเรื่องนั้นจะเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่เป็นพิธีกร โดยจัดทำเป็นรูปแบบรายการ แต่ไม่เล่าเรื่องด้วยบทพูดของพิธีกรที่เป็นสุนัข แต่จะใช้คนตรีประกอบและ Sound Effect เข้ามาช่วยมากขึ้น ใช้เสียงพากย์ที่เป็นบทของตัวละครที่สำคัญ เช่น นายกเทศมนตรี ได้ตอบกับขอทาน บทที่ตัดแปลงในครั้งนี้เป็นบทก่อนการถ่ายทำจริงและมีการตัดทอนส่วนที่มีมากเกินไปออก และสรุปใจความสำคัญที่ต้องการจะบอกให้ชัดเจนขึ้น คือการเอาเปรียบชนชั้นแรงงานจากบุคคลที่อยู่ในสังคมชั้นสูง ตัวละครที่เป็นฝ่ายเอาเปรียบได้ตัดบทของตัวละครที่เป็นตัวคุณหญิง คุณนายออก ใช้เพียงตัวนายกเทศมนตรีและนายทุนเพื่อไม่ให้ตัวละครมีมากเกินไปและแย่งความสำคัญกันเอง และทำให้เรื่องกระชับขึ้น ไม่ยืดเยื้อ

### การแก้ไขและตัดแปลงบทในครั้งที่ 4

การแก้ไขบทในครั้งนี้เป็นบทที่ใช้ในการถ่ายทำจริงเพียงแต่ในตอนแรก บทนี้ยังมีเสียงพากย์และเสียงตัวละครพูดตอบ ได้กันอยู่ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ใช้ในการเล่าเรื่องให้เข้าใจได้อย่างชัดเจนแต่ได้รับคำวิจารณ์จากหลาย ๆ ฝ่ายว่าไม่ควรมีบทพูดเพราะภาพที่ใช้สื่อสามารถเข้าใจได้อยู่แล้ว เมื่อมีบทพูดแล้วจะทำให้การสื่อสารด้วยภาพนั้นลดลง แต่จะใช้เพลงประกอบและ Sound Effect เข้ามาช่วยเพิ่มอารมณ์และช่วยให้เข้าใจได้มากขึ้น จากบทในครั้งนี้ข้าพเจ้าจึงได้นำมาใช้ในการถ่ายทำจริง

## Breakdown Script “เรื่องเล่าของเผ่าพันธุ์” ที่ใช้ในการถ่ายทำจริง

Sound Effect	Action
เสียง โลกหมุน	1.ภาพกว้าง-โลกหมุนเข้ามากลางเฟรม
	2.ภาพกว้าง-กล้องค่อยๆ ชูมลูกโลกที่กำลังหมุนอยู่.
เสียงเปิดขวดป๊อ	3.ภาพใกล้-กล้องชูมลูกโลกที่กำลังหมุนอยู่ตรงกลางเฟรมอย่างรวดเร็ว Disslove
เสียงหอบ	4.ภาพกว้าง-ฉากดำ มนุษย์ศีกคำบรรพ์ วิ่งออกมาจากทางซ้ายเฟรม
	5.ภาพกว้าง-ฉากดำ มนุษย์ศีกคำบรรพ์ บุคัดมาวิ่งตามออกมาแล้วทรุดลง ไปกองกับพื้น
แต่น แต่ม แต่ม	6.ภาพกว้าง-ฉากป่าเลื้อนออกมาเผ่าพันธุ์ มนุษย์และมนุษย์หมาอุคปัจจุบันวิ่งออกมากลางเฟรมภาพ ZOOM IN FADE
	7.ภาพกว้าง-ม่านเปิดออกชายชรา คนหนึ่งเดินออกมากลางเวที
	8.ภาพปานกลาง-กล้อง TV เลื่อนออกมาจับที่ชายชรา

Sound Effect	Action
	9.ภาพปานกลางใกล้-กล้อง ZOOM IN เข้าไปชายชราหันหน้าเข้ามาทางกล้องตัด ไป
หันหน้ามาเท่า	10.ภาพปานกลางใกล้ - ชายชราในจอ ทีวี ปากกำลังพูดปราศรัย
	11.ภาพปานกลางใกล้ - ในจอทีวี ภาพของ ชายชราตัดไปเป็นภาพของปะรำพิธี
เสียง TV ไม่ชัด	12. ภาพใกล้ - กล้องซูมอินเข้าไปในจอ ทีวี ตัดเข้าสู่เหตุการณ์
	13.ภาพกว้าง - เมืองใหญ่
	14.ภาพกว้างต่อเนื่อง - เป็นภาพ Insert เมือง
เสียงรถวิ่ง	15.ภาพปานกลาง - รถวิ่งสวนกันไปมา ในเมือง
เสียงรถวิ่ง	16.ภาพปานกลาง - รถวิ่งสวนกันแต่ฉาก หลังเปลี่ยนเป็นทุ่งนา
หมาเห่า	17.ภาพกว้าง - ทุ่งนา ชาวนาเดินออกมา อย่างเหนื่อยล้า หยุคหอบเหนื่อยและหยุด ฟังเสียงประหลาด
	18.ภาพกว้าง - ชาวนาเดินออกจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sound Effect	Action
	ทุ่งนาไปตามเสียงนั้น ชาวนาเดินเข้าเมือง
เสียงหมา(นายค)	19.ภาพกว้าง - ประรำพีธีโผล่ออกมานายกเทศมนตรีเดินออกมาอย่างแข็งขัน
เสียงเห่า	20.ภาพกว้าง - ครึ่งล่างของประชากรเดินไปตามเสียงของนายกเทศมนตรี
	21.ภาพมุมกมอง - ประชาชนหมาแห่แห่นกันเข้ามาที่ใจกลางประรำพีธี
	22.ภาพกว้าง - ประชากรท่อนบนเดินมาเป็นขบวนทุกคนหยุดและแหงนมอง
	23.ภาพกว้างปานกลาง - ประชากรแหงนมองนายกเทศมนตรี
ฮ่าๆ โส้่ง กล่าวคำปราศรัย	24.ภาพกว้างปานกลาง - นายกเทศมนตรีด้านข้างกำลังกล่าวปราศรัยอย่างแข็งขัน
	25.ภาพกว้าง - ประชาชนแหงนมองแล้วฮือฮา
	26.ภาพกว้าง - ขอทานเข็นรถออกมาท่ามกลางฝูงชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sound Effect	Action
เท้าอ่อนระโหย เหง่าง	27.ภาพใกล้ – ชุมอินขอทานถามนายกเทศมนตรี
เท้าเหมือนหัวเราะ	28.ภาพใกล้ – นายกเทศมนตรีหน้าตรงกล่าวตอบด้วยเสียงอันดังแล้วหัวเราะ กล้องชุมอินเข้าไปในปากนายกเทศมนตรี
เครื่องจักรผสม	29.ภาพกว้าง – เฟืองหมุนอยู่ท่ามกลางโรงงานอุตสาหกรรม Disslove
เสียงหมุนของเครื่องจักร	30.ภาพปานกลาง – คนงานหามาถูกปั่นอยู่ในเฟือง ฉากเปลี่ยนเป็นกองเงิน
หัวเราะหมา	31.ภาพปานกลางใกล้ – นายทุนถือแก้วไวน์หัวเราะ ชุมอินเข้าไปที่แก้วไวน์
เสียงหมาตัวเล็กเห่า	32.ภาพปานกลางใกล้ – ฉากเงินชุมอินเข้าไปตรงค้ำวรัฐบาล Disslove
	33.ภาพปานกลาง – ฉากสถานักการเมืองกำลังทำหน้าที่ ฉากเลื่อนไปเรื่อย ๆ เฟืองหมุนออกมากลางฉาก
เสียงเครื่องจักร	34.ภาพปานกลาง – เฟืองในโรงงานกำลังหมุนอยู่กับคนงานหมา
เสียงเครื่องจักรและหมาโอดโอย	35.ภาพปานกลาง – คนงานหมาหมุนตกลงมาที่เฟืองอันล่างและตกลงบนกองคนงานที่สุ่มกันอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sound Effect	Action
เสียงเครื่องจักรและหมา	36.ภาพกว้าง – นายทุนกระโดดออกมา เดินและกินเหรียญ ทองนายทุนใหญ่ขึ้น จนตัวกลมแขนขาหาค จนกลายเป็นเฟือง และหมุนเร็วขึ้นเรื่อย ๆ Disslove
เสียงหมาร้อง โอค โอ	37.ภาพกว้าง - สายตาที่ดูร้ายของนายทุน มีเฟืองหมุนอยู่ในตา
	38.ภาพกว้างปานกลาง – ฉากทุ่งนา ชาว นากลายเป็น โครงกระดูก ตัวนักการเมือง สามตัว โผล่ขึ้นมาหลุบ โผล่ Disslove
	39.ภาพกว้าง – ฉากสภา นักการเมืองหมา หลุบ โผล่ ตัด ไป
	40.ภาพกว้างปาน - กลาง นายกเทศมนตรี กินตึกอยู่อย่างเอรีคอรอย
	41.ภาพปานกลาง – ทำอันใหญ่เหยียบซ้ำ ๆ มาที่บรรดาคองคนงานข้างล่าง
หมาเห่ากรร โซก หมู	42.ภาพปานกลาง – ฉากเงินมือตะปบขึ้น มาทั้งเฟรมคำ
	43.เปิดเฟรมคำออกมาเป็นสุนัข โผล่ บันทึยออกมากระดิกหางและหางหด ไป ตัวเล็กลงเรื่อยๆ จนสุนัขกระโดดเข้ามา กักกันจากเลื่อนปิด

Sound Effect	Action
ฟิ้วๆ	43.ภาพปานกลาง - จอเล็กค่อยๆ ใหญ่ขึ้นจนเป็นจอทีวี
เสียงหมาแก่	44.ภาพปานกลางหมานักวิชาการพูดสรุป
แว็บๆ	45.ภาพบนจอหายไปปรากฏเป็นฉากสีขาว
เสียงลมพัด	46.ภาพกว้าง - หมาตัวหนึ่งเดิน 4 ขาออกมากลางเฟรมและค่อย ๆ กลายร่างเป็นคนและคนค่อย ๆ ทรุดกลายเป็นฝุ่นและปลิวหายไป เหลือแต่เฟรมสีขาวว่างเปล่า

ในขั้นตอนต่อไปจะนำ Breakdown Script ไปใช้ในการเขียน Story Board เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้นต่อไป

## การเขียน Story Board

การเขียน Story Board คือการทำให้ภาพเคลื่อนไหวหรือการคิดออกมาเป็นภาพ และเขียนออกมาเป็นภาพ รวมทั้งเป็นการกำหนดเวลาในการถ่ายทำอย่างคร่าว ๆ อีกด้วย ข้อผิดพลาดที่มักเกิดขึ้นกับการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันคือ การขาดความต่อเนื่อง ซึ่งการเขียน Story Board จะช่วยลดปัญหาเหล่านี้ได้

การเขียน Story Board จะแสดงบทบาทของตัวละคร แสดงการเคลื่อนไหวกล้อง และเปลี่ยนตำแหน่งของกล้อง จะแสดงให้เห็นถึงเรื่องราวทั้งหมดที่เกี่ยวกับภาพรวม ไปถึงเทคนิคหรือภาพพิเศษ และจังหวะของเวลาเอาไว้ด้วย สำหรับการเขียน Story Board ได้เขียนไว้สำหรับบทที่อยู่ในระหว่างการเปลี่ยนแปลงในครั้งที่ 2 และบทที่ใช้ในการถ่ายทำจริง

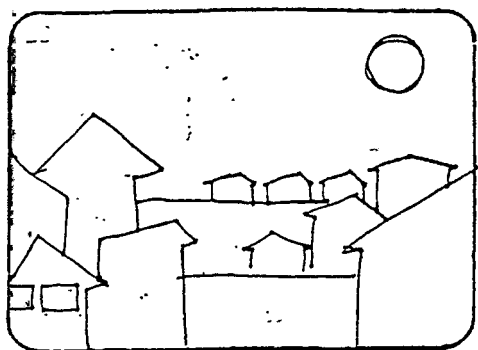


**Story Board**  
**( บทตัดแปลงแก้ไขในครั้งที่ 2 )**



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

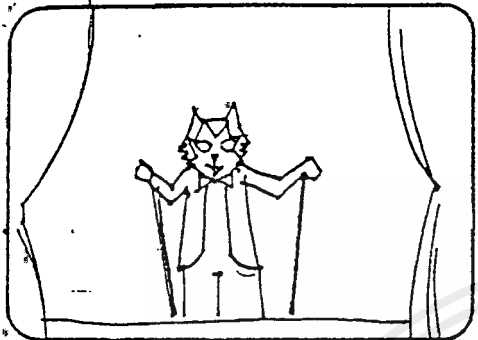
ภาพ LS หมู่บ้านสงบสุข



ภาพ : ZOOM IN หน้าเวทีละครหุ่น

หุ่นหมาตัวหนึ่งไต่ล่อออกมา

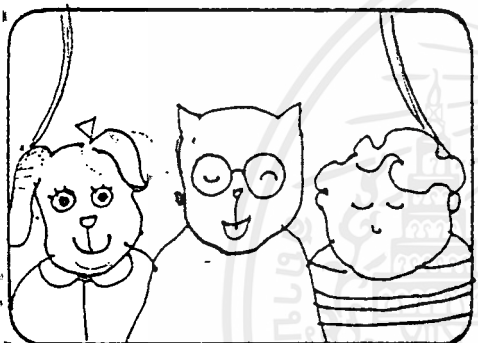
เสียง : รู้ไหม...แต่ก่อนพวกเราสุนัขไม่ได้  
ครองโลกเหมือนทุกวันนี้หรอก



ภาพ: MCU. เด็กน้อยหน้าตาช่างสงสัย ไล่

แวนตามหุ่นว่า

เสียง :แล้วใครกันละ



ภาพ: MCU. หมาหุ่นนายมือ

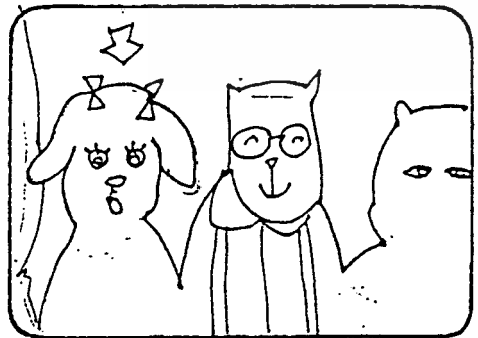
เสียง:

หมาหุ่น : มนุษย์จ่ะ



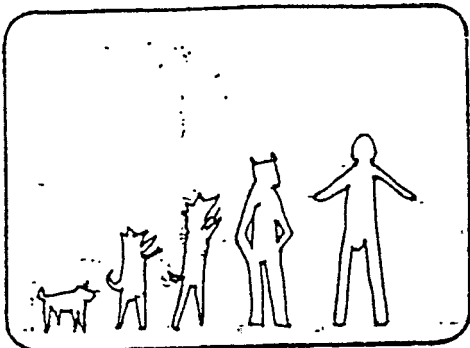
ภาพ MCU. เด็กอีกคนถามหุ่นว่า

เสียง แล้วเค้าเหมือนเราไม่



ภาพ MCU หุ่นมนุษย์ไต่ล่อขึ้นมา





ภาพ LS.เป็นหุ่นค้อยๆไล่เหมือน  
ภาพวิวัฒนาการจากหมากลายเป็นคน

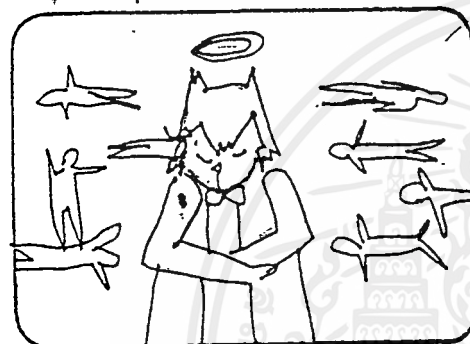
เสียง เหมือนบางอย่างต่างบางอย่างจะ  
คล้ายๆ เทียงแต่..พวกเขาไม่มีขนมากเท่า  
เราและพวกเขาก็ไม่มีหาง..เท่านั้นเองจะ



ภาพ MCU. บรรดาเด็กๆ

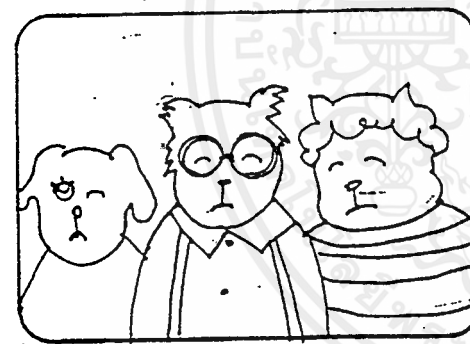
เสียง

เด็กคนหนึ่งในนั้นถามหุ่น : แล้วตอนนี้เค้า  
ไปอยู่ที่ไหนกันละ



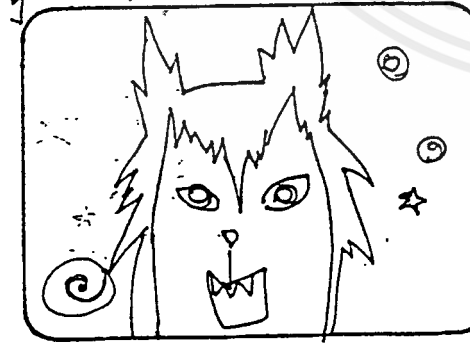
ภาพ MCU . หุ่นหมาไล่ไล่ขึ้นมาทำหน้าที่  
ลลดแล้วพูดว่า

เสียง ตายไปหมดแล้วจ๊ะ



ภาพ MCU. บรรดาเด็กๆ

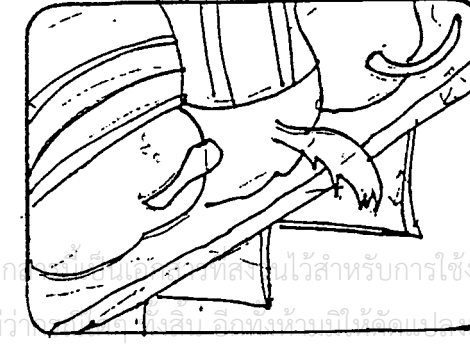
เสียง เด็ก 2-3 คนร้องอ้อ...ขึ้นพร้อมกัน,



ภาพ ภาพ ZOOM IN ไปที่หุ่นหมา

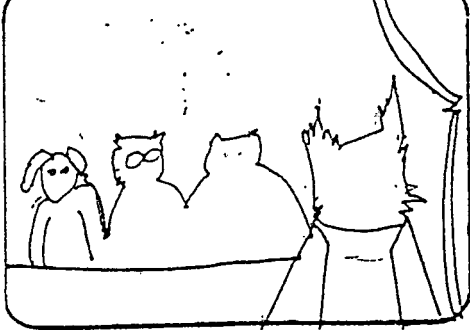
เสียง มีเศร้างว่านี่อีกนะ..เรื่องที่ไม่ค่อยดี  
แบบนี้เคยเกิดขึ้นกับเผ่าพันธุ์สุนัขของเรา  
ด้วยนะ

พอเราคือ  
สุนัขก็...  
...



ภาพ MCU. ที่ทางของเด็กๆกระดิกด้วย  
ความดีใจ

เสียง หุ่นหมา ; อยากฟังมี

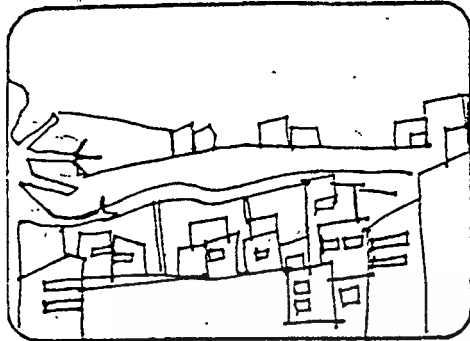


ภาพ LS. ผ่านหลังหุ่นหมาเห็นเป็นบรรดา 42

เด็กๆนั่งฟัง

เสียง หุ่นหมา ; ไม่นานเท่าไรวันนี้..ทุก

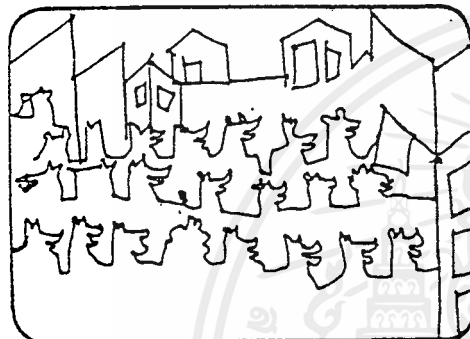
อย่างเริ่มต้นขึ้นจากวันนั้น



ภาพ ELS. บ้านเมืองบรรยากาศอึมครึม

เห็นหมู่บ้านอยู่ไกลๆ

เสียง เพลงเศร้าใจ



ภาพ LS. ไกลกลางเมืองคนเดินผ่านไปมา

ขวักไขว่

เสียง หุ่นหมา ; วันนั้นเป็นวันชุมนุมของ

ประชาชนท่านนายกเทศมนตรี..มีอะไรจะ

บอกกับประชาชนของท่าน



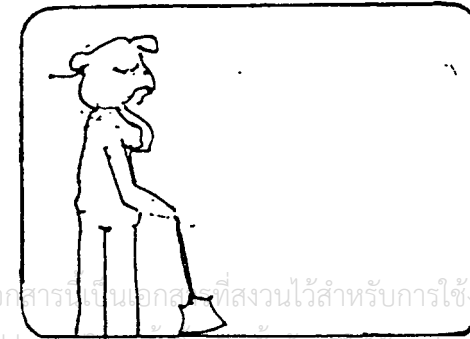
ภาพ LS. ขอทานเลื่อนรถเข็นผ่านมา

เสียง ล้อ ; ครืดๆ



ภาพ MCU. เหล่าคุณหญิงคุณนาย

เสียง บรรยากาศ ; เจี้ยวจ้าว



ภาพ MS. บรรดาผู้ใช้แรงงานหลายคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

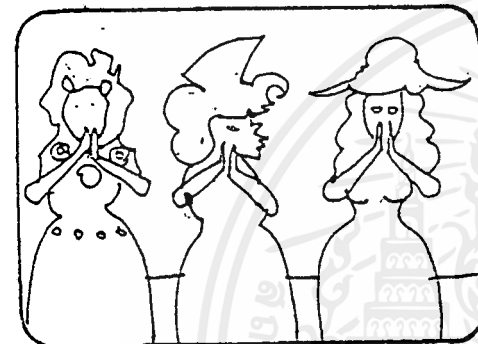
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



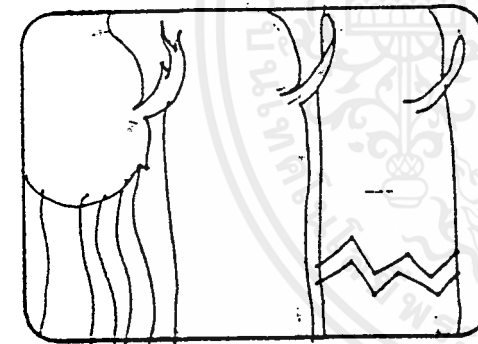
ภาพ LS. ที่ประำพิธีนายกเทศมนตรีตัวใหญ่  
 ผิดส่วน เห็นบรรดาประชากร  
 เสียง ; หุ่นหมา..เริ่มแล้วจ้า..ดูซิว่าท่าน  
 นายกเทศมนตรีจะกล่าวอะไรกับประชาชน  
 ของท่านบ้าง



ภาพ MCU. มุมเสย นายกเทศมนตรีนั่งบน  
 ประำพิธี  
 เสียง ; อะแฮ่ม..ท่านสุภาพบุรุษและสุภาพ  
 สตรีทั้งหลายที่มาพร้อมชุมนุมกันในวันนี้  
 ก็เพื่อมาร่วมยินดีกัน พวกเรากำลังพัฒนา  
 พวกเราเข้าสู่ความเจริญแล้ว เราจะเป็น  
 เมืองที่ร่ำรวยเงินตราและวัตถุ เงินเท่านั้น  
 ครับท่าน เรามาทำทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อเงิน  
 กันเถอะ



ภาพ MS. คุณหญิงคุณนายตบมือ  
 เสียง ตบมือเปาะแปะ 3-4 เสียง



ภาพ MS. หางคุณนายกระดิกกระริกระรี่  
 เสียง กระดิกหาง



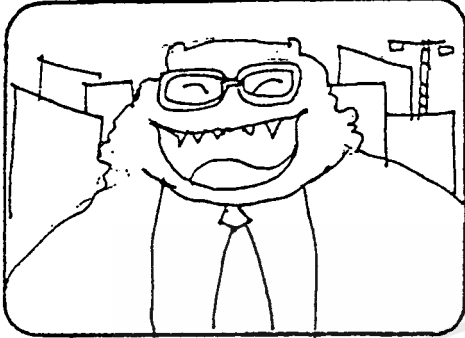
ภาพ MS. ผู้ชชนทำหน้างงๆหันไปหันมา  
 เสียง อือฮฮาของผู้ชชน



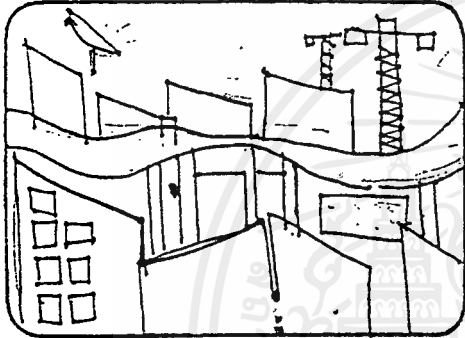
ภาพ MCU. คนงานหัวโตหน้าโหลตัวผอม  
 เกร็งตามนายกเทศมนตรี  
 เสียง หุ่นหมา : คนงานคนหนึ่งตามนายก  
 เทศมนตรีว่า



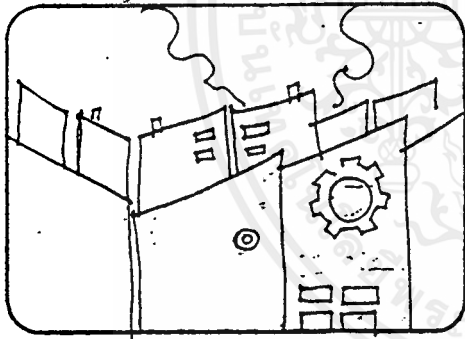
ภาพ MCU. คุณหญิงคุณนายหัวเราะ  
คิกคัก  
เสียง เสียงหัวเราะคิกคักของคุณหญิง  
คุณนาย



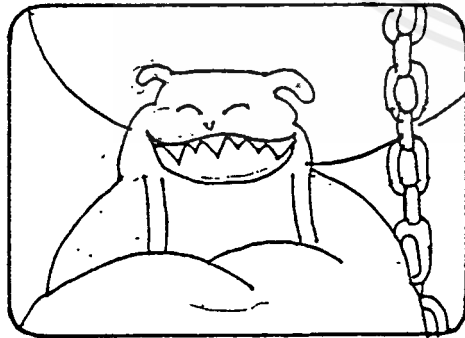
ภาพ MCU. นายเทศมนตรี  
เสียง นายเทศมนตรี: หัวเราะก้องฟ้า  
พวกท่านจงคอยจับตาดู



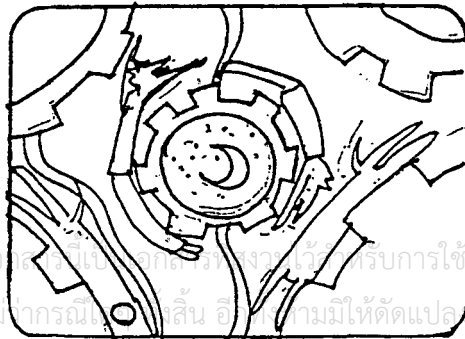
ภาพ LS. เมือง ตึกโผล่ขึ้น โรงงาน  
อุตสาหกรรม ถนน บ้านจั่นโผล่ขึ้นทรวดๆ  
เสียง หุ่นหมา : ความเจริญ เข้ามาแล้ว



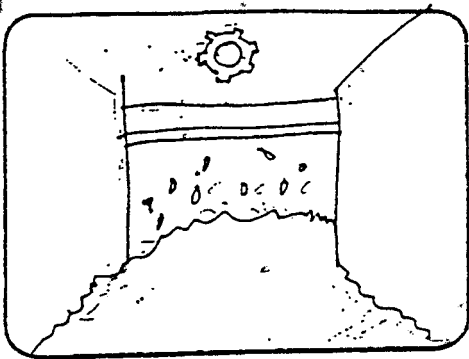
ภาพ LS. นิคมอุตสาหกรรม โรงงานมาก  
มายบรรยากาศอึมครึม  
เสียง บรรยากาศน่ากลัว ฟังร้อง



ภาพ MCU. นายทุนหัวเราะก้องฟ้า  
เสียง นายทุน: หัวเราะดังลั่น

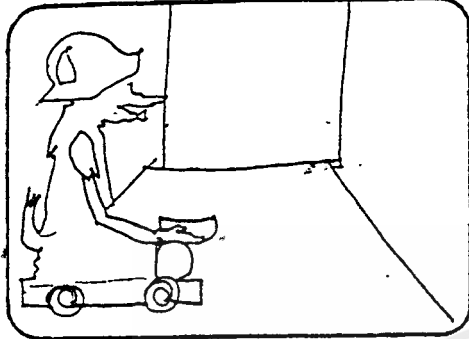


ภาพ MS. คนงานหลายคนถูกหมุ่นอยู่กับ  
เฟืองทำทางเหนื่อยอ่อน  
เสียง หุ่นหมา : คนงานถูกใช้งานหามรุ่ง  
หามค่ำ พวกเขาไม่มีเวลาพักผ่อน ผอมโซ



ภาพ LS. ประตูโรงงานเปิดเงินไหลออกมา  
หล่นลงมาเป็นกอง

เสียง หุ่นหมา : คนที่ร่ำรวยก็คือนายทุนคน  
เดียวเท่านั้น ไซ้...เค้าร่ำรวย

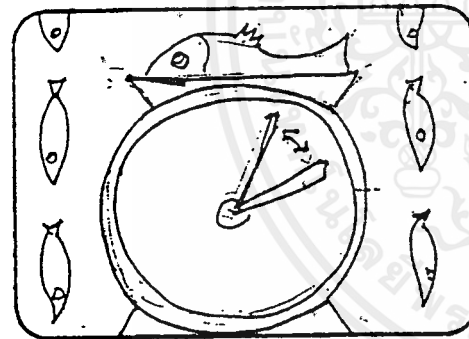


ภาพ MS. ขอลานั่งอยู่ริมถนน คนเดิน  
ผ่านไปมาไม่เหลียวแล

เสียง หุ่นหมา : ความเชื่อเพื่อไม่มีอีกต่อไป  
แล้ว เสียง : ท้องร้อง จิก ๆ



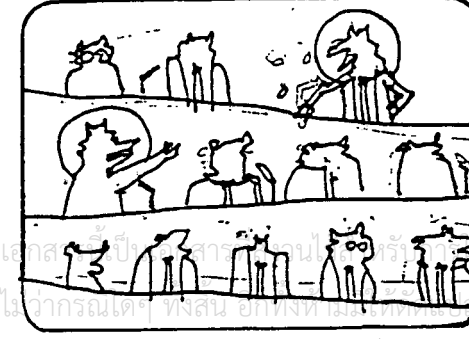
ภาพ LS. ในตลาดพ่อค้าเอาปลาเน่าจิ้งกิไล  
เสียง หุ่นหมา : มีแต่คนเห็นแก่ตัวทั้งนั้น



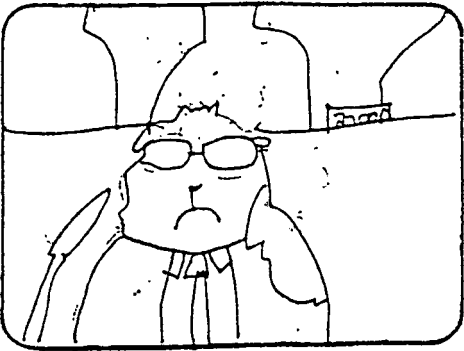
ภาพ CU. กิไลที่ไม่ตรงอยู่แล้ว  
เสียง - หุ่นหมา : ชอบเอาเปรียบ



ภาพ LS. พ่อค้า 2 คนกำลังแย่งแขนลูกค้า  
เสียง หุ่นหมา : แย่งแย่ง ทำทุกอย่างก็  
เพื่อเงิน



ภาพ LS. สถานที่ที่เหมือนในสภา นักการ  
เมืองยืนด่ากัน น้ำลายกระเด็น  
เสียง บรรยากาศเหมือนในสภา  
หุ่นหมา : เอ้า...นั่นนะ



ภาพ MCU. นำลายกระเด็นมาใส่หน้ากาก 46

เมืองที่มันอยู่ ตัวเปี้ยกลีซีด

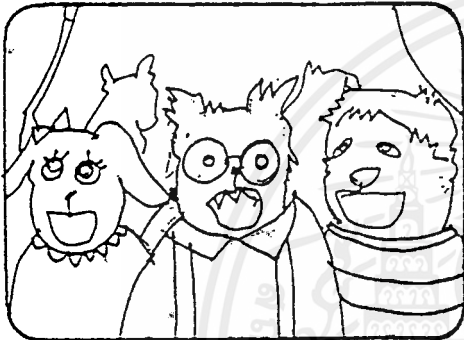
เสียง รุ่นหมา : เค้ายื่นน้ำลายเพื่อตัวเอง  
ทั้งนั้นนะ

เด็ก ๆ หัวเราะคิกคัก



ภาพ MCU-CU บรรดาทางของพ่อค้า  
นักการเมือง หางหายไปเว็บบ ๆ ๆ ๆ

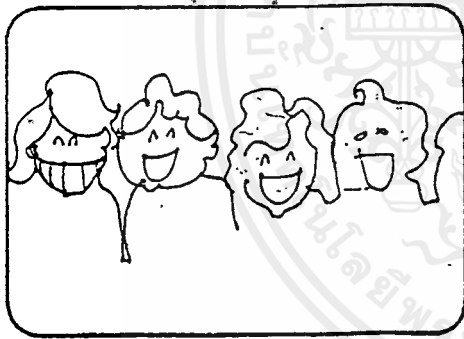
เสียง รุ่นหมา : และแล้ว  
เหตุการณ์ประหลาดก็เกิดขึ้นกับพวกเขา  
หางของพวกเขาหายไป



ภาพ MCU. เด็ก ๆ ร้องตลกใจ

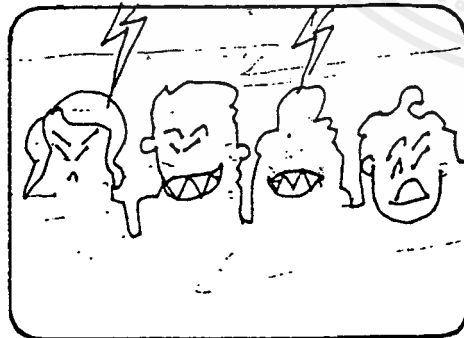
เสียง เด็ก ๆ : หางเนียนะ

รุ่นหมา : ซ้าย..หางที่ใช้แสดงความ  
รู้สึกเนียแหละ ก่อนที่มนุษย์จะสูญพันธุ์ไปก็  
มีสิ่งหนึ่งที่หายไป



ภาพ MCU. รุ่นคนหันมายิ้ม ๆ ๆ

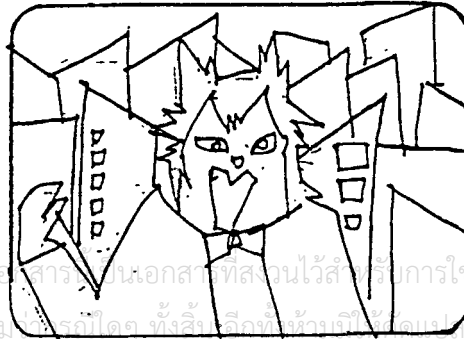
เสียง รุ่นหมา : ไซ้..รอยยิ้มไง



ภาพ รุ่นหน้าคนหันหลังกลับไปหันกลับมา

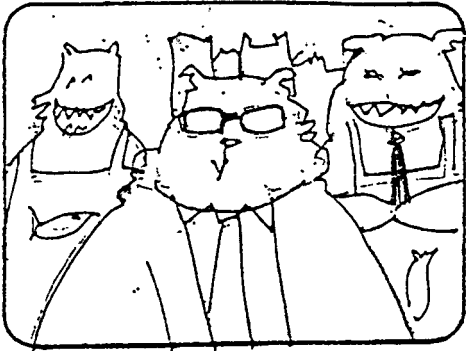
เป็นหน้าโหด แล้วผลุบลงไป

เสียง รุ่นหมา : พอไม่มีรอยยิ้มมนุษย์ก็  
ทำลายกันจนหมดสิ้น ถ้าไม่มีหางเราก็คง  
ทำลายกันเหมือนพวกมนุษย์

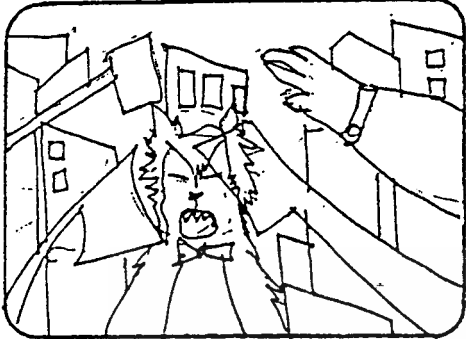


ภาพ MCU. รุ่นหมาไล่ที่ใจกลางเมือง  
บรรยากาศอึมครึม

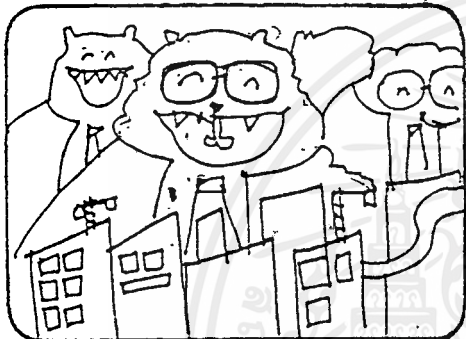
เสียง รุ่นหมา : พวกท่านเห็นเงินตราสำคัญ  
กว่าจิตใจ หางของพวกท่านหายไป พวก  
ท่านคงใกล้จะสูญพันธุ์เป็นแน่



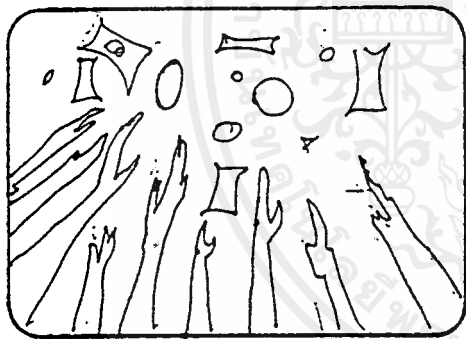
ภาพ MCU. มุมมอง นักการเมือง นายทุน และพ่อค้ายี่นหัวเราะก้องโลก  
เสียง หัวเราะดังลั่น



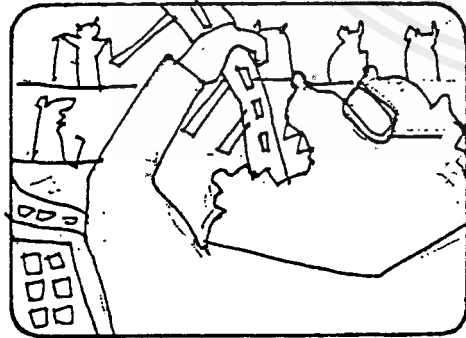
ภาพ MCU. หุ่นหมามีเงามืด ค้อน ขวาน พาดมาที่ตัวหุ่น  
เสียง นักการเมือง : หางหายเหรอ..พวกเรา กำลังพัฒนา เจ้าพวกหุ่นบ้าพวกแกมันพวก หลังเขาไร้ความเจริญ



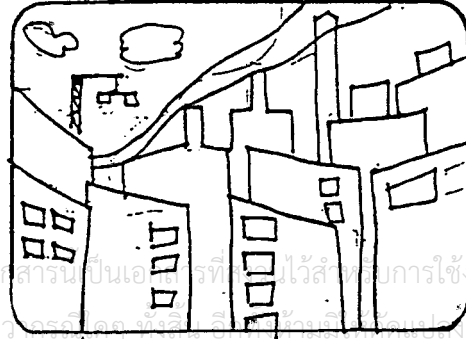
เสียง เสียงหัวเราะก้องฟ้า เสียงฟ้าคำราม  
หุ่นหมา : และพวกหางหายที่บอกว่า ตัวเองกำลังพัฒนา ก็ครอบครองเมือง  
ภาพ MCU. นักการเมืองตัวขยายใหญ่ขึ้น ครอบครองเมือง



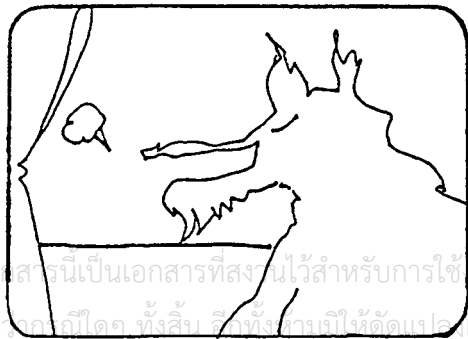
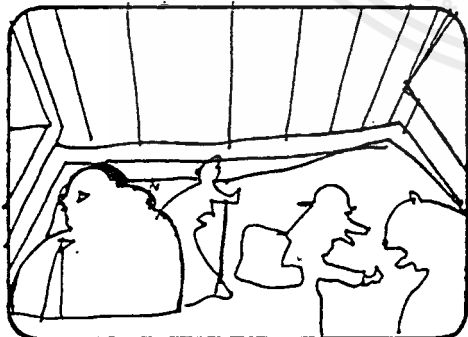
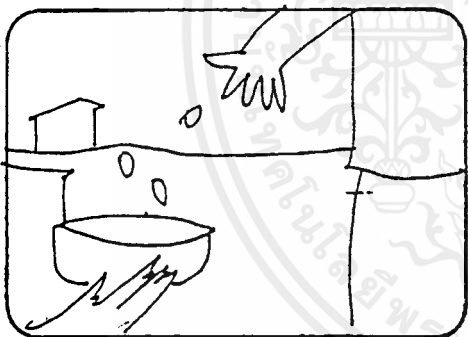
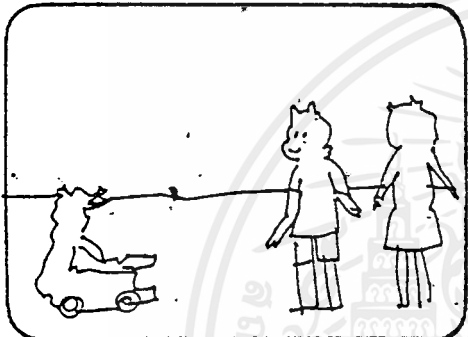
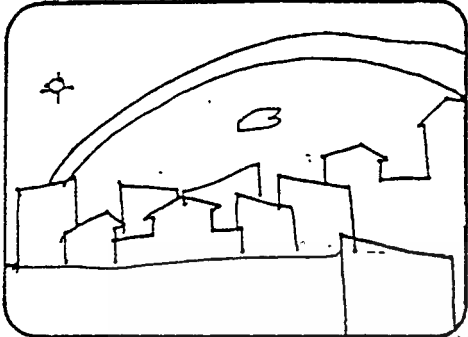
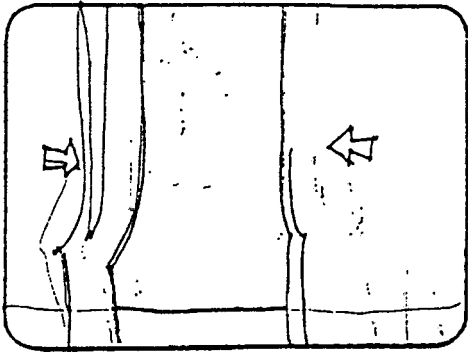
ภาพ MCU. เป็นมือยื้อแย่งเงินที่ตบрыลง มากันวุ่นวาย  
เสียง หุ่นหมา : และความโลภที่พวกเขา เป็นเจ้าของมันอยู่ก็ทำให้พวกเขา แย่งชิงๆ



ภาพ MCU. นักการเมืองกินสะพานอยู่ใน สภา  
เสียง เคี้ยวกรั้วม ๆๆ



ภาพ LS. บ้านเมืองดีกรามบ้านช่องก็ทรุด ลงกลายเป็นฝุ่นเป็นควัน  
เสียง หุ่นหมา : ในที่สุดบ้านเมืองก็ล่มสลาย ไปพร้อมกับพวกเขา



ภาพ LS. ม่านเปิดขึ้นอีกครั้ง เป็นภาพบ้านเมืองบ้านช่อง ที่ดูสะอาดตา มีสายรุ้งพาดฟ้า

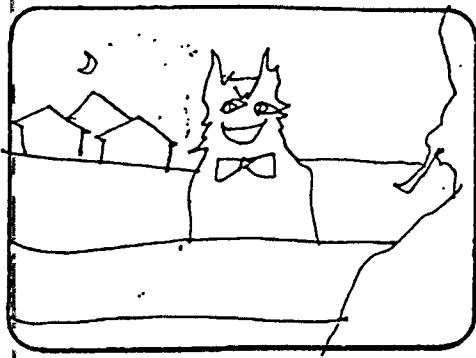
เสียง หุ่นหมา : หลังจากนั้นบ้านเมืองก็สงบสุขมาจนถึงทุกวันนี้ อย่าลืมดูแลทางของเราให้ดี ๆ นะจะเด็ก ๆ

ภาพ LS. ขอทานลากรถเลื่อนผ่านมาทางกลุ่มเด็ก ๆ

ภาพ MCU. เด็กน้อยคนหนึ่งให้เงินขอทานเสียง เหยียบหล่นลงขัน

ภาพ MCU. กลองเก็บหุ่น ช่วงนี้มีตัวหุ่นจิ๋วเอดต่าง ๆ นักการเมือง พ่อค้า กลองเก็บหุ่นถูกปิดลง ด้วยมือเหี่ยว ๆ

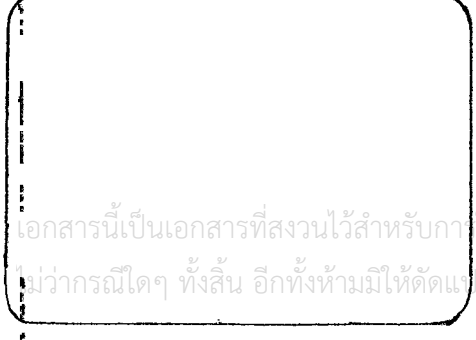
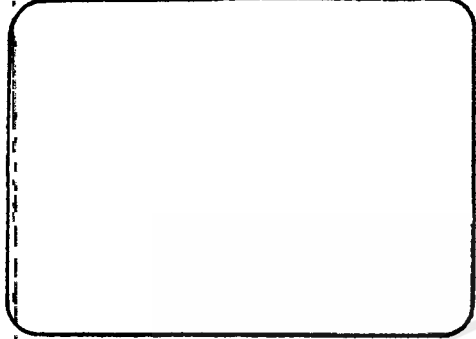
ภาพ MCU. ชายแก่นั่งถอนหายใจ



ภาพ MS. ผ่านหลังชายแก่ ตัวหุ่นหมาโผล่  
ขึ้นมาพูดว่า

49

เสียง หุ่นหมา : มันคงไม่มีเหตุการณ์อย่าง  
นั้นเกิดขึ้นอีกแล้วละปู้ ... เราจะเดินทางไป  
ทุกที่เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของพวกเขาทางหาย  
ให้ทุกคนได้รับรู้...

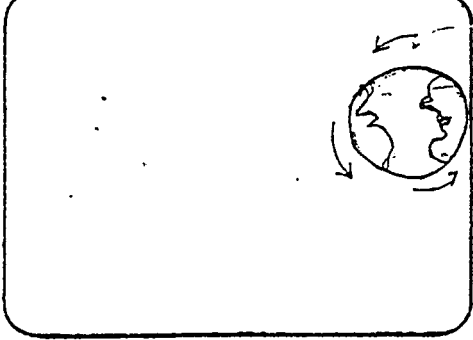


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

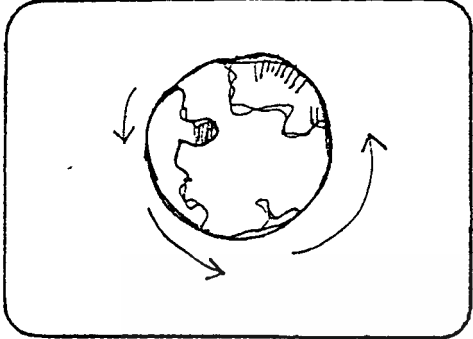
**Story Board**  
**ที่ใช้ในการถ่ายทำจริง**



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



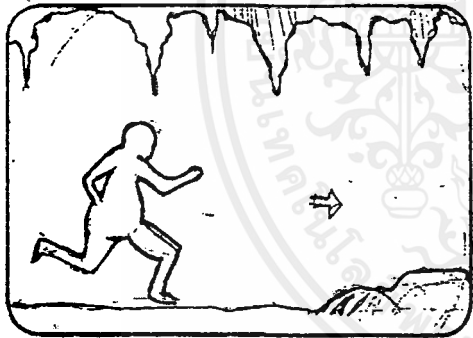
ภาพกว้าง โลกค่อยๆ กลิ้ง  
ออกมา กลางเฟรมและกลิ้ง  
หายไปทางขวาเฟรม



โลกถูกใหญ่ขึ้นกลิ้งออกมา  
ทางขวาเฟรม จนมาหยุดที่กลาง  
เฟรม



Zoom in ลูกโลกเป็นภาพใกล้มาก



Dissolve มนุษย์ดึกดำบรรพ์วิ่งออก  
มาทางซ้ายเฟรม ตัวที่ 1 / 2  
ตัวที่ 3 เป็นมนุษย์ยุคปัจจุบัน วิ่ง  
ตามออกมา

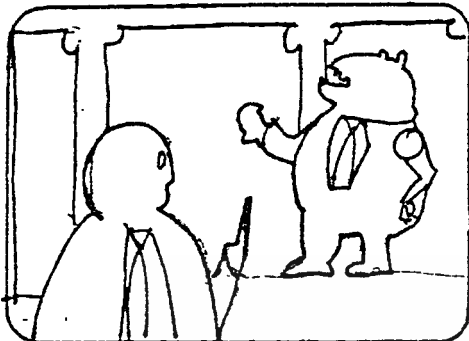


มนุษย์หมาวิ่งออกมา  
ภาพ Zoom in เข้าไปเป็น  
ภาพใกล้ ตัดไป

ภาพปานกลางผู้ที่บรรยายเป็น  
หมานักวิชาการพูดจบ คัดไป



ภาพปานกลางนักการเมืองหมา  
และนักการเมือง คน เดินออกมา  
คนละด้าน มาจับมือเข่าที่กลาง  
เฟรม สมองของทั้งคู่เปิดออก  
ตามคำบรรยาย คัดไป



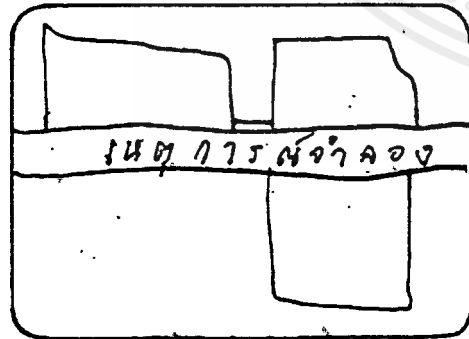
ภาพจริงเป็นภาพข่าวจาก  
หนังสือพิมพ์ ข่าวการเมือง  
และบรรดานักการเมืองตัดสติบไปมา



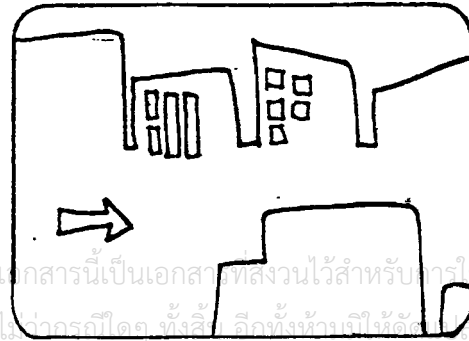
ภาพใกล้เป็นภาพจริงของธนบัตร  
อยู่ในเซฟเก่าๆ ที่ค่อยๆ เปิดออก



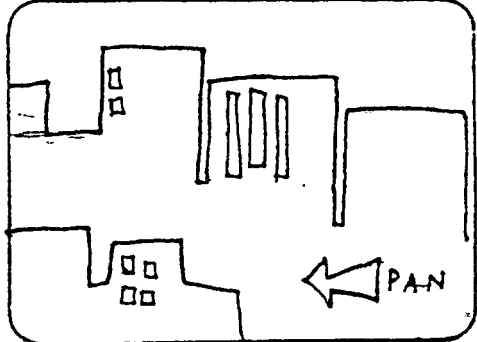
Fade คำตัวอักษรเลื่อนมา  
กลางเฟรม .. เหตุการณ์จำลอง



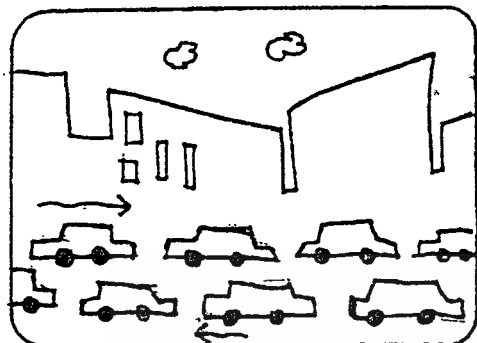
ภาพกว้างเมือง



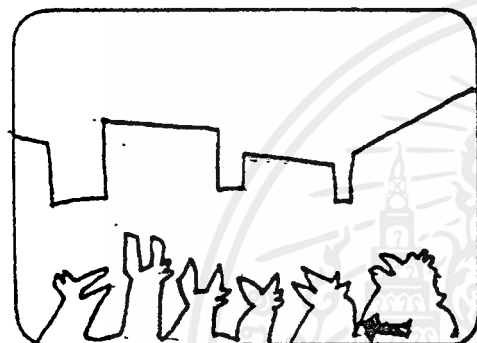
แพนเร็ว



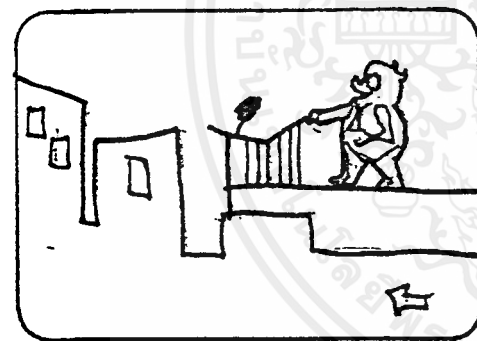
ภาพ Zoom in รถราวิ่งกันขวกไขว่



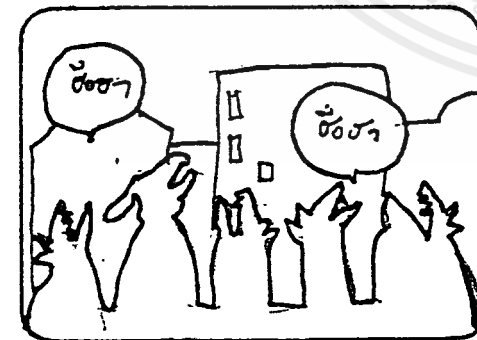
ภาพกว้างคนเดินกันขวกไขว่



ภาพกว้างปะรำพิธีเลื่อนออกมาอย่าง  
รวดเร็วจนยากเดินออกมาตามทางที่ปะรำ



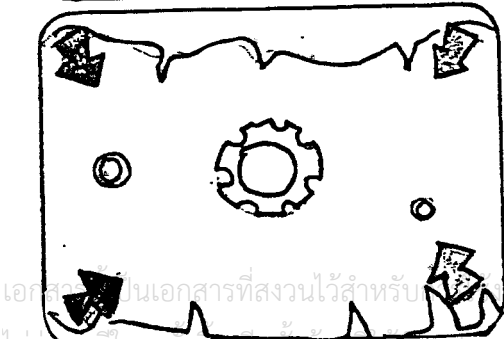
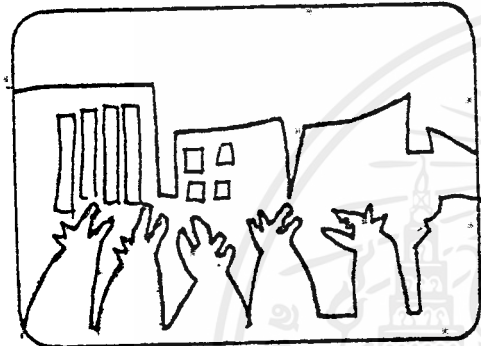
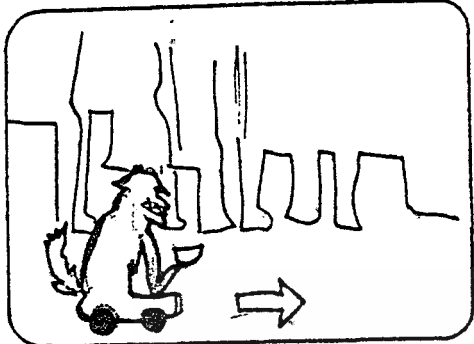
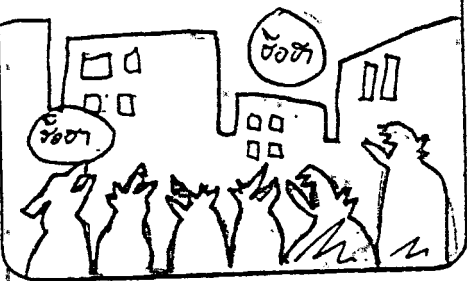
ภาพปานกลางประชาชนแหงนมอง



ภาพปานกลางใกล้นายกด้านข้าง  
กล่าวปราศรัย



Zoom in ภาพกว้างประชาชนซื้อหา



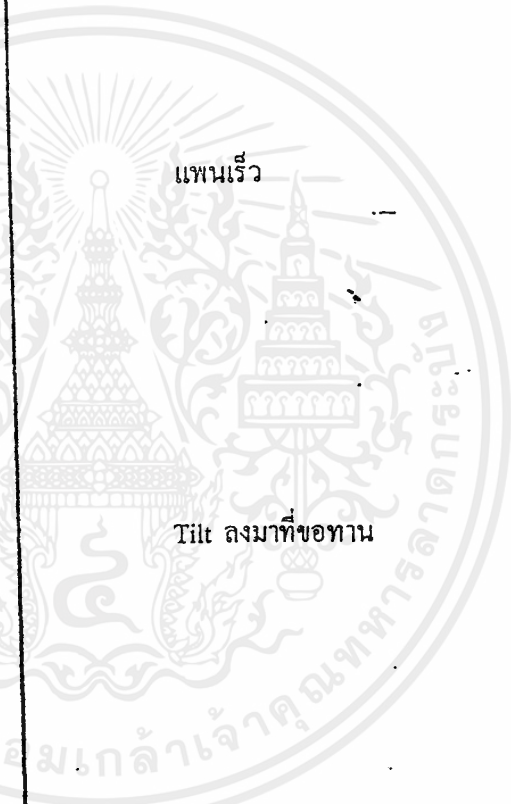
ภาพปานกลางขอลานเงินรดมา

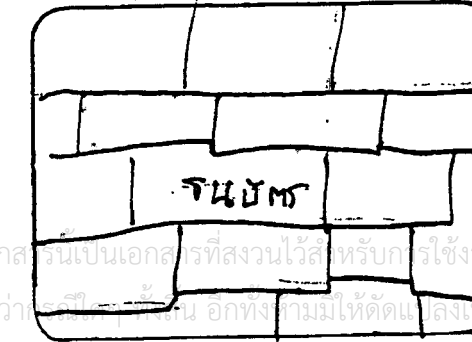
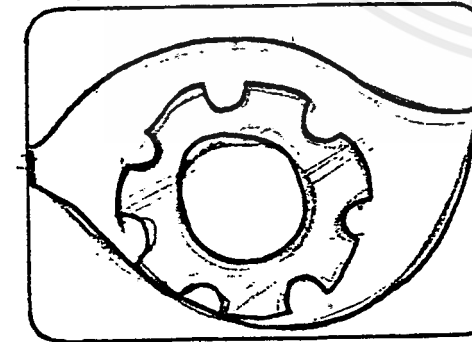
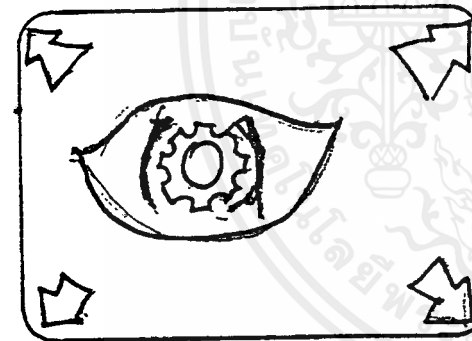
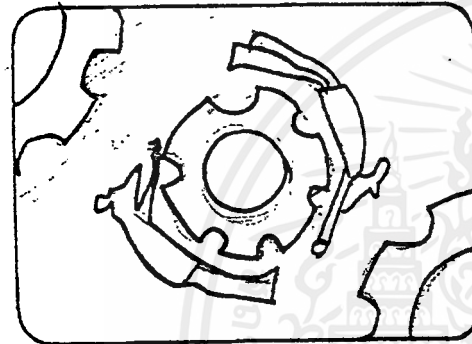
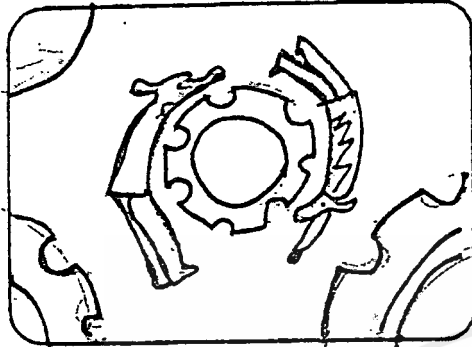
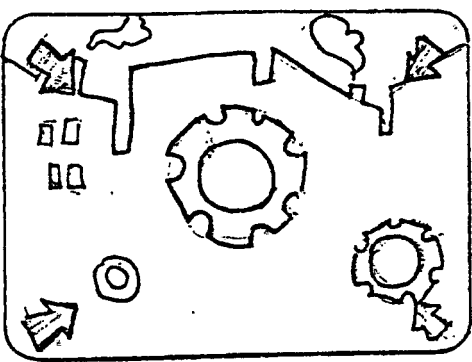
แพนเร็ว

Tilt ลงมาที่ขอลาน

ภาพใกล้หน้าตรงหัวเราะแล้ว  
พูดว่า

Zoom in เข้าไปในปากที่กำลังอ้า

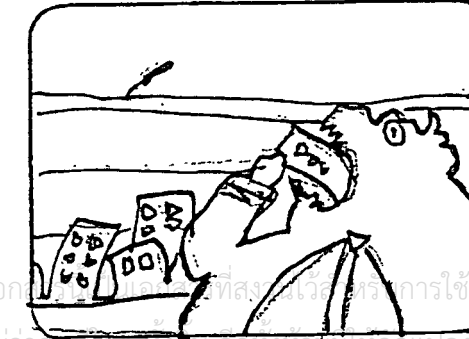
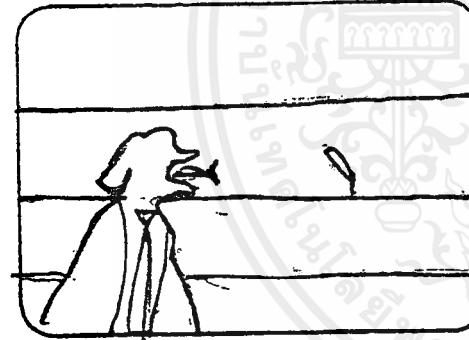
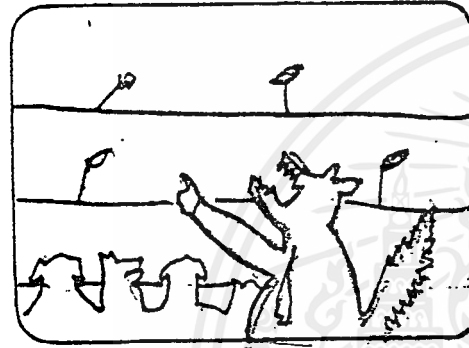
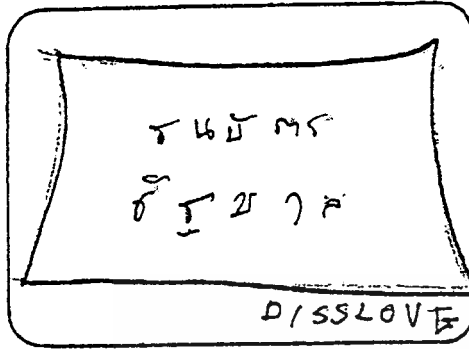
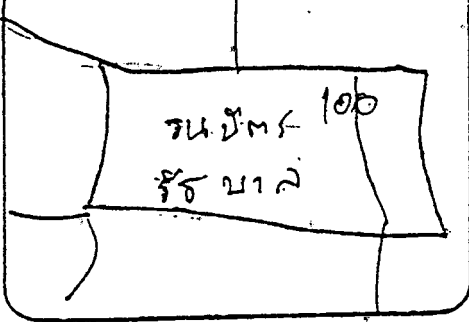




Dissolve เป็นเฟื่องภายในโรงงาน  
มีคนงานหมุนอยู่ในเฟื่อง BG.  
เปลี่ยนเป็นทั้งกลางวัน กลางคืน

ภาพ Zoom in เร็วเป็นเฟื่องหมุน  
อยู่ในดวงตา

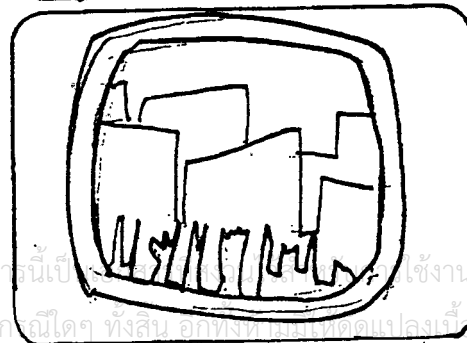
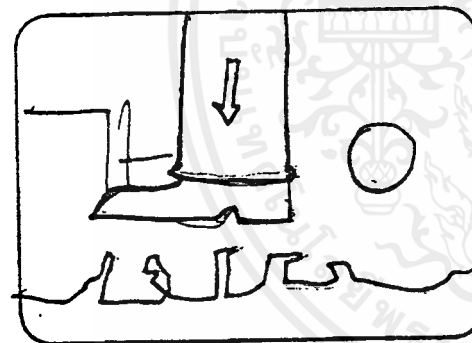
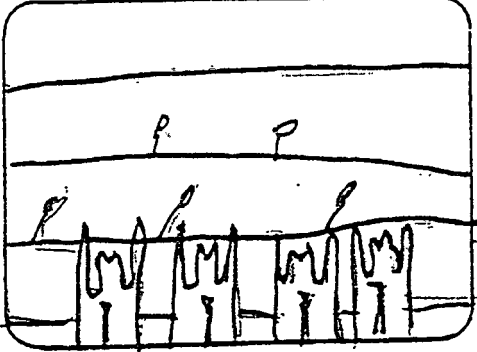
ภาพปานกลาง คนงานหมุนอยู่ใน  
เฟื่อง ธนบัตรเลื่อนมาปิดทั้งเฟรม



Zoom in เข้าไปในธรมบัตร ภาพจางซ้อน

ภาพกว้างฉากในสภา นักการเมือง ยืนชี้หน้าคำกัณอยู่ แพนขวา

ภาพปานกลางใกล้ นายก กำลังหยิบ ตึกขึ้นแล้ว หยิบสะพานขึ้นแล้ว

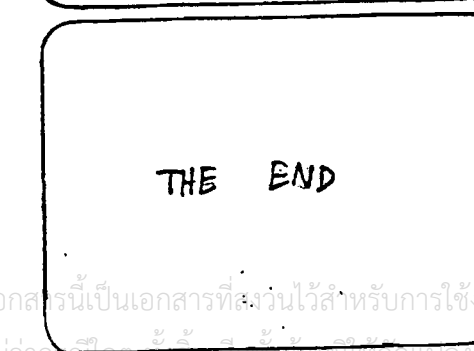
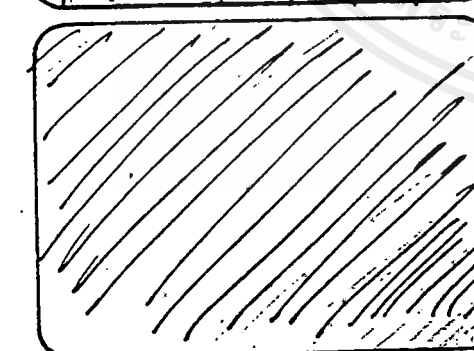
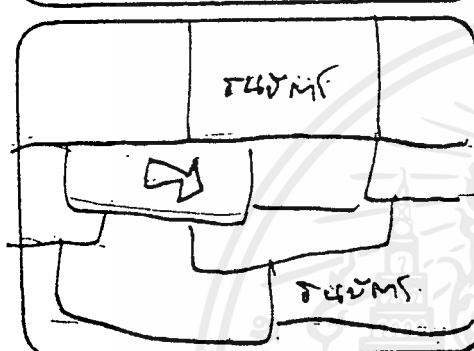
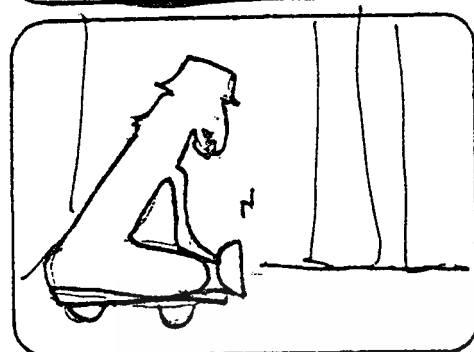
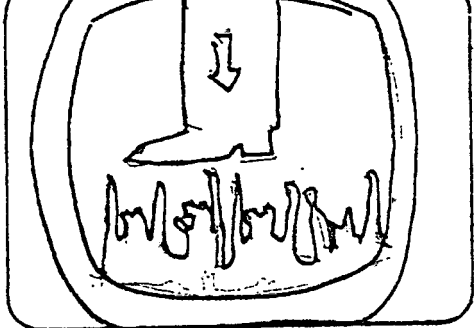


ภาพกว้างในโรงงาน คนงานหมุนอยู่ในเฟือง แล้วตกลงไปที่กองคนงานที่กำลังร้องโอดโอย

เห็นใหญ่ ๆ เหยียบไปที่กองคนงานซ้ำ ๆ

Zoom out ภาพปานกลางนายทุนด้านข้างกำลังหัวเราะ อย่างสะใจ

ภาพกว้างปานกลาง กำลังโบกมือประท้วงอยู่ในจอทีวี



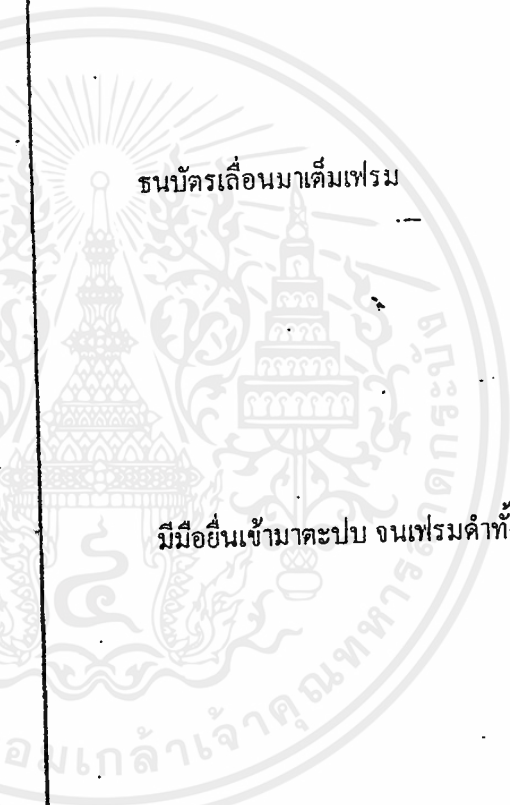
บอทานนั่งคอก

ชนบัตรเดือนมาเต็มเฟรม

มีมือยื่นเข้ามาตะปบ จนเฟรมดำทั้งเฟรม

เฟรมดำแตกกระจายออก

FADE ดำ จบ



### บทที่ 3

#### การออกแบบฉากและตัวละคร

ในการออกแบบควรจะออกแบบตัวละครและสิ่งของหลัก ๆ ในฉากก่อนที่จะออกแบบฉากหลัง ข้อสำคัญคือไม่ควรที่จะออกแบบฉากหลังให้เด่นและซับซ้อนจนเด่นเกินตัวละคร ปัญหาที่มักเกิดขึ้นในการใช้เทคนิคภาพตัดประเภทเงาหรือเงาเงา คือ เรื่องของความสัมพันธ์ของตัวละครกับฉากหลังในแต่ละซีน ในเรื่องของความสมดุลย์ขององค์ประกอบของภาพในขณะที่ตัวละครเคลื่อนที่ผ่านฉาก

ภาพยนตร์อนิเมชันถูกสร้างขึ้นเพื่อเสนอสารหรือเรื่องราวอย่างรวดเร็ว เพราะฉะนั้นตัวละครในเรื่องจึงต้องออกแบบให้มีบุคลิกที่ชัดเจน เป็นชายหรือหญิง มีอายุประมาณเท่าไร เพิ่มลักษณะพื้นฐานให้เกินความเป็นจริง เช่น อ้วนเป็นอ้วนมาก แก่เป็นแก่มาก เป็นการแสดงออกด้วยภาพแทนถ้อยคำ ที่มาของการออกแบบตัวละครนั้นเป็นการนำเอาบุคลิกจากคนจริง ๆ ซึ่งถือว่าเป็น “บุคลิกจำลอง ( Stereotype )” เป็นบุคลิกที่คนทั่วไปจัดกลุ่มให้กับคนที่มีบุคลิกตามแบบจำลองนั้นว่า เป็นคนอย่างไรบุคลิกนี้อาจไม่เป็นจริงเสมอไป แต่อยู่ในส่วนของการคาดเดาไม่ว่าจะเป็นนิสัยหรืออาชีพ เป็นการประเมินคนจากบุคลิกภายนอกเช่น หนอนหนั่งสี่จะใส่แว่นตาดำ ๆ “บรรดานักการเมือง ก็มักจะมีรูปร่างที่ค่อนข้างเจ้าเนื้อ ตัวมักใหญ่บ่งบอกถึงความอุดมสมบูรณ์ในความเป็นอยู่ เพชรพลอยแทนคนรวย แว่นตาดำจะแทนนักวิชาการ และนำอุปกรณ์เข้ามาใช้ช่วยสื่อว่าตัวละครตัวนี้เป็นใคร เช่น โจรศพที่มีมือถือเพื่อแสดงว่าเป็นนักธุรกิจ เดี่ยวและงอบเพื่อแสดงว่าเป็นชาวนา เป็นต้น ข้อจำกัดของเทคนิคภาพตัดประเภทเงาหรือเงาเงา ใช้เพียงแค่รูปร่างภายนอก บุคลิกที่เด่นชัดเหล่านี้จะช่วยในการอธิบายให้ผู้ชม สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

ส่วนการออกแบบตัวละครในเรื่องนั้นมีข้อจำกัด ด้วยตัวเทคนิคภาพตัดประเภทเงาตัวละครนั้นเป็นลักษณะที่ทึบตัน และเน้นความสำคัญไปที่รูปร่างภายนอก ( Outline ) ต้องออกแบบให้สามารถสื่อสารได้ว่า ตัวละครมีบุคลิกลักษณะอย่างไร ดีหรือเลว เพียงแค่ใช้ลักษณะภายนอก ส่วนในเรื่องของรายละเอียดของเสื้อผ้าก็จะใช้การเจาะรูรายละเอียดของเสื้อผ้า เพื่อให้แสงลอดผ่านมาจากด้านหลังได้ในการออกแบบในขั้นตอนแรกจากเนื้อหาของเรื่องนั้นแบ่งตัวละครได้เป็น 2 ฝ่าย คือฝ่ายที่โศกเศร้าเปรียบ กับฝ่ายที่เอาเปรียบที่เป็นชนชั้นสูงเป็นใหญ่ในสังคม จึงต้องออกแบบตัวละครของทั้งสองฝ่ายให้แตกต่างกันอย่างเด่นชัด

<sup>3</sup> สันัน ปัทมะทิน. *เวิร์กช็อปภาพยนตร์และวิดีโอการ์ตูน*. กรุงเทพมหานคร :

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง , 2524 .หน้า 177 – 267.

### การออกแบบตัวละคร

เนื่องจากตัวละครนั้นเป็นตัวละครภาพตัดประเภทเงา ความสำคัญอยู่ที่รูปร่างภายนอกของตัวละคร ซึ่งความเป็นรายละเอียดในส่วนเสื้อผ้าตัวละครจะมีน้อยมาก ตัวละครจะต้องมีบุคลิกแตกต่างกันอย่างชัดเจนเพื่อไม่ให้จำสับสน ตัวละครในเรื่องจะเป็นตัวละครสุนัขทั้งหมดแต่เป็นสุนัขที่กระทำอาการเหมือนคน เดินด้วย 2 ขา พูดได้ และการแต่งกายก็เหมือนมนุษย์เพราะเป็นเมืองที่สมมุติขึ้นให้มีลักษณะเหมือนกับเมืองมนุษย์ ตัวละครสุนัขในเรื่องจึงนำรูปแบบของสุนัขมาผสมกับมนุษย์ในลักษณะครึ่งคนครึ่งสัตว์



ตัวอย่างตัวละครครึ่งสุนัขครึ่งคนที่นำมาจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องหนึ่ง



ภาพเงาของสุนัขที่นำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพเงาของสุนัขที่นำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**ภาพเงาของสุนัขที่นำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร (3)**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



#### ภาพเงาของสุนัขที่นำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร (4)

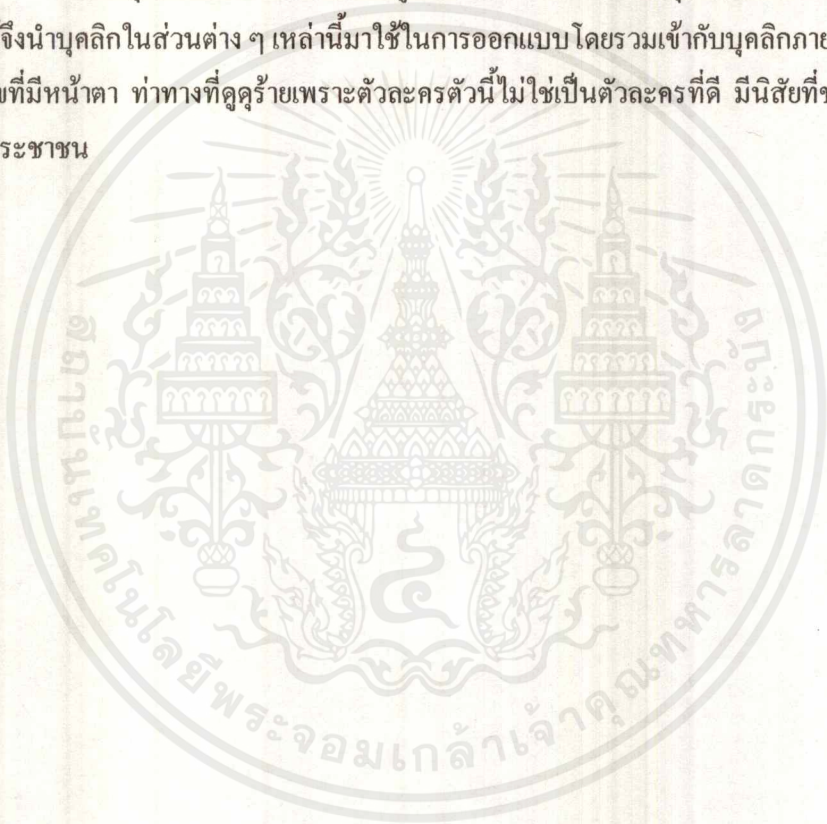
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

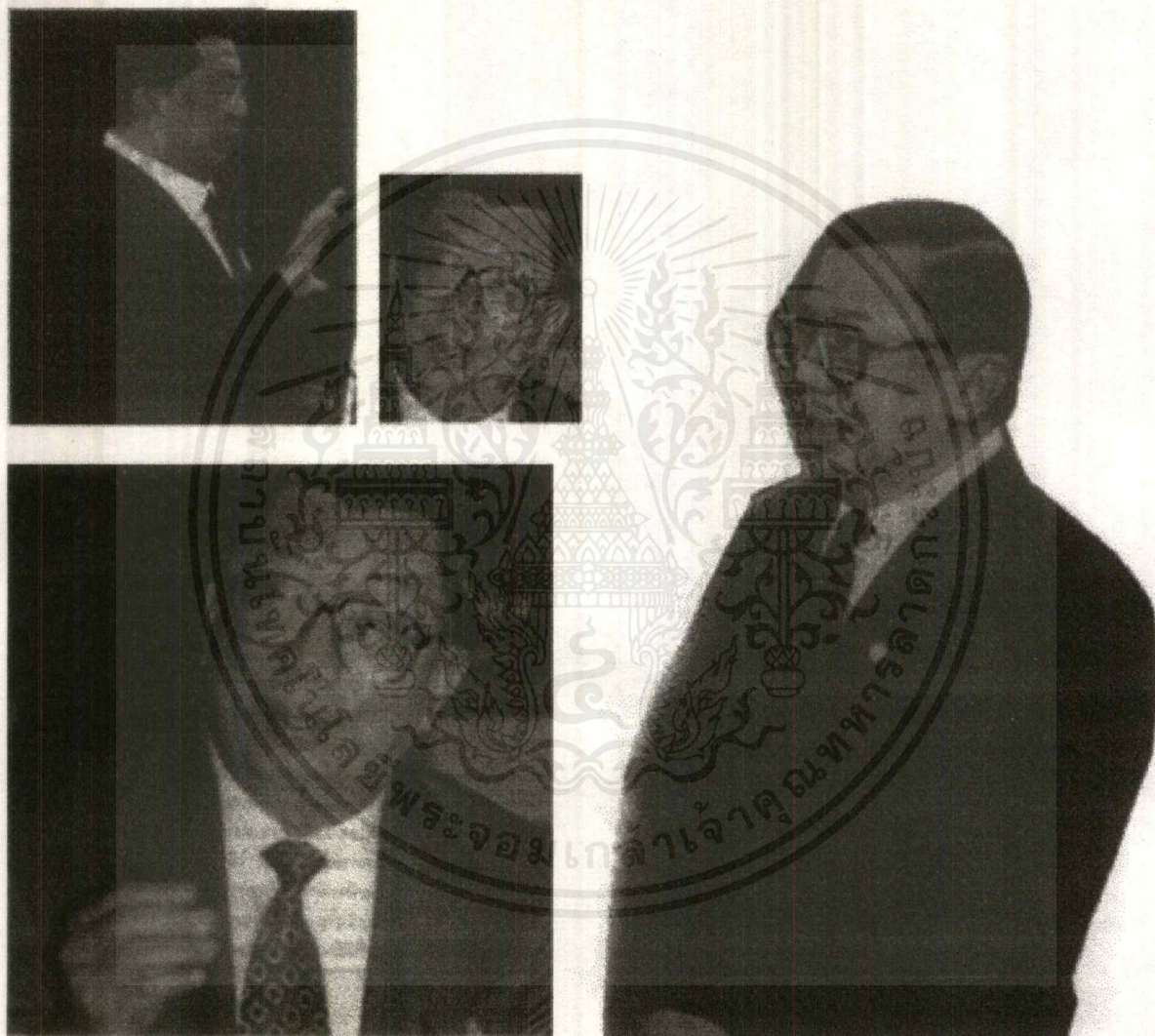
### ตัวละครที่เป็นฝ่ายเอาเปรียบ

ฝ่ายตัวละครที่เป็น *ฝ่ายเอาเปรียบ* จะถูกออกแบบให้มีรูปร่างที่ใหญ่โตแสดงให้เห็นถึงความมั่งคั่ง ร่ำรวย เมื่อเทียบสัดส่วนกับฝ่ายที่ถูกเอาเปรียบซึ่งจะมีขนาดเล็กกว่ามาก ตัวละครที่มีบทบาทเด่นในเรื่องคือ นายเทศมนตรี และนายทุนซึ่งเป็นตัวแทนของฝ่ายที่ไม่ดี

### นายเทศมนตรี

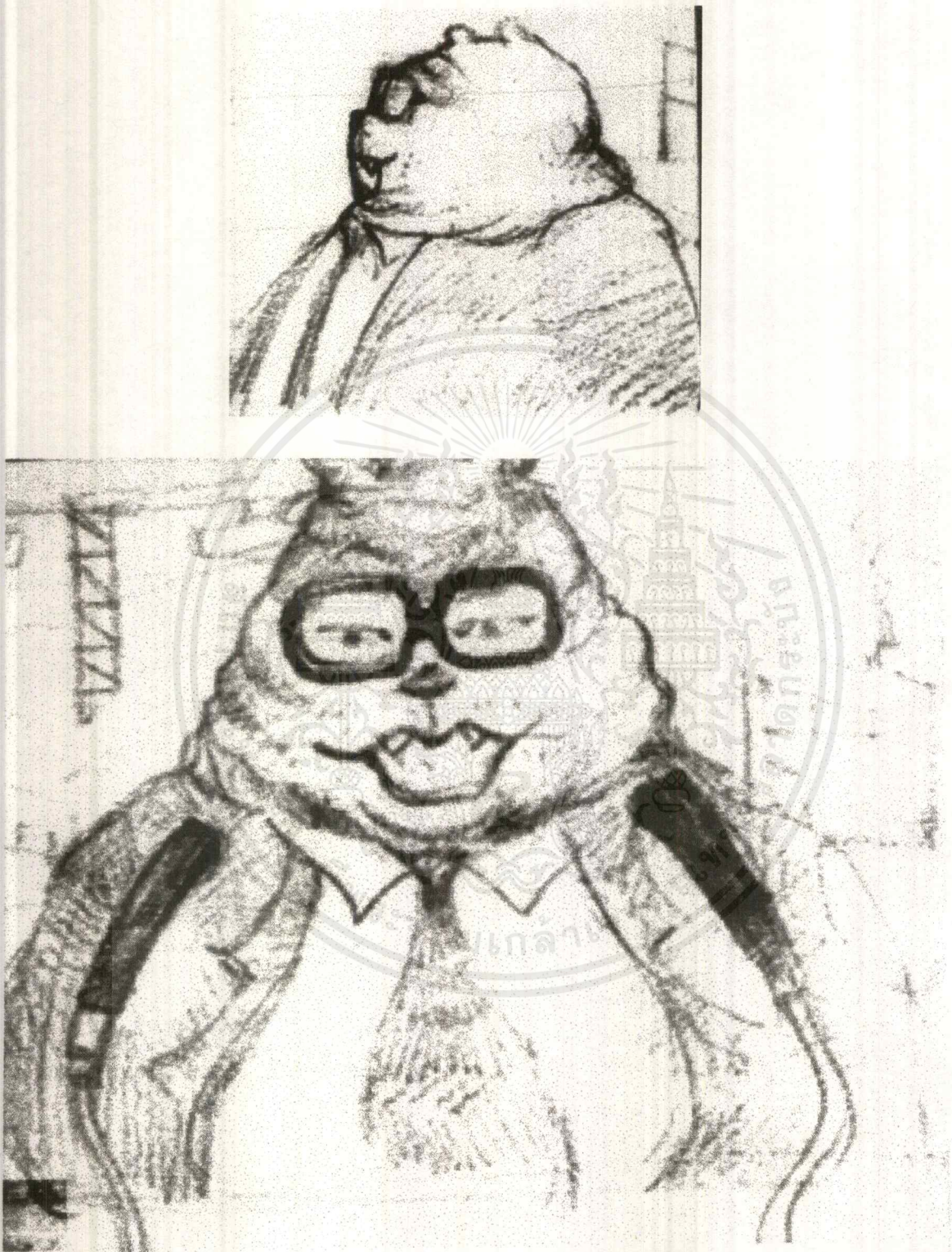
โดยบุคลิกของนักการเมืองที่อยู่ในระดับบริหารนั้น จะมีบุคลิกที่อ้วนท้วมสมบูรณ์จึงนำบุคลิกในส่วนต่าง ๆ เหล่านี้มาใช้ในการออกแบบโดยรวมเข้ากับบุคลิกภายนอกของสุนัขที่มีหน้าตา ท่าทางที่ดูคร่ำคร่าเพราะตัวละครตัวนี้ไม่ใช่เป็นตัวละครที่ดี มีนิสัยที่ชอบเอาเปรียบประชาชน





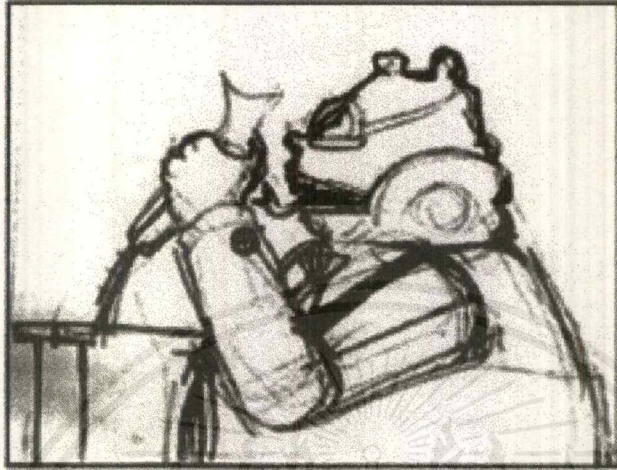
### การนำบุคลิกของนักการเมืองมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**ตัวละครนายกเทศมนตรี ในขั้นตอน Sketch Design (1)**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวละครนายกเทศมนตรี ในขั้นตอน Sketch Design (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวละครนายกเทศมนตรี ในขั้นตอน Sketch Design (3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

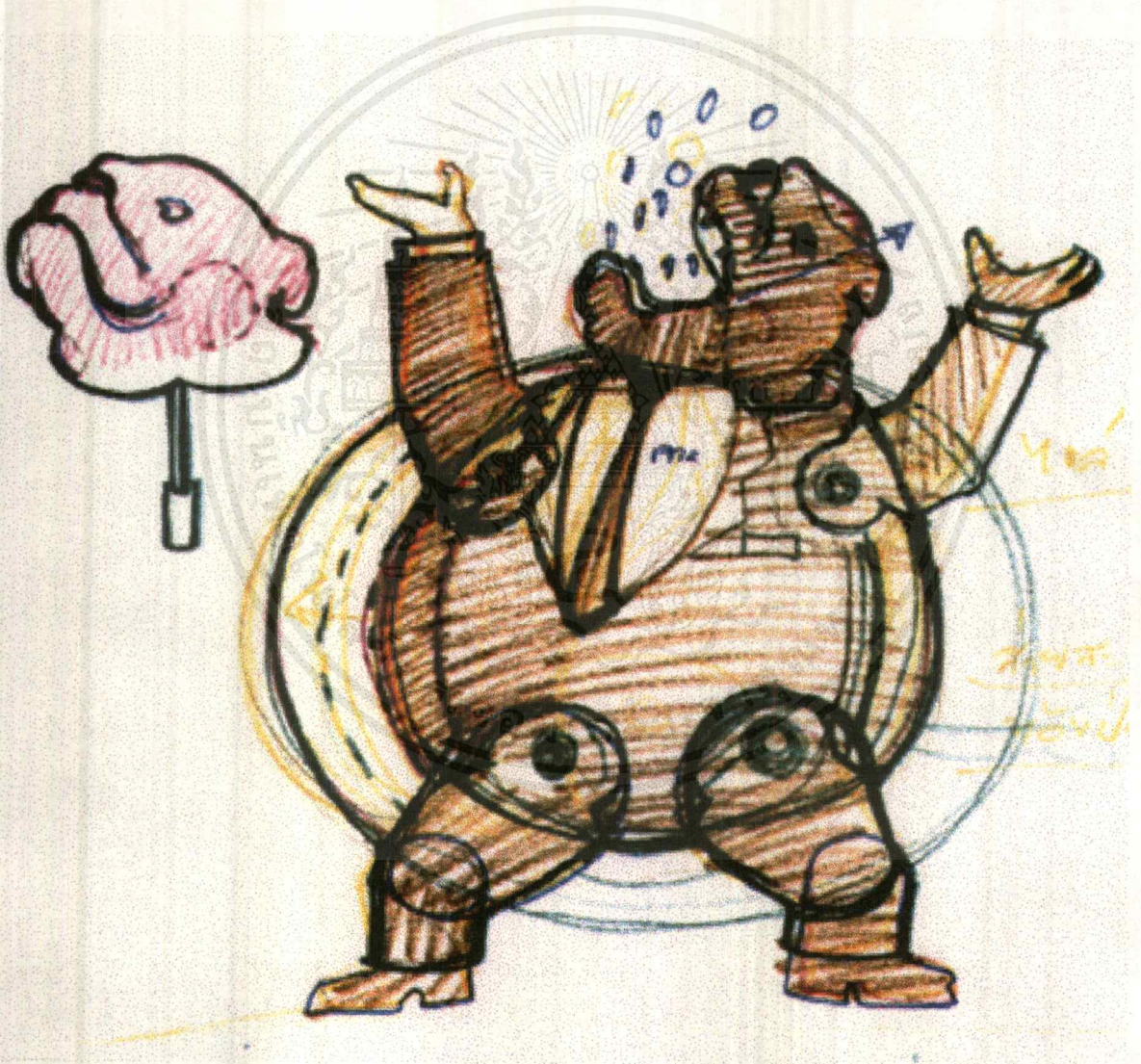


**ตัวละครนายกเทศมนตรีที่พัฒนามาถึงในขั้นตอนการถ่ายทำจริง**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### นายทุน

เป็นตัวละครฝ่ายเอาเปรียบเช่นกัน โดยบุคลิกจึงดูร้ายและไม่น่าไว้วางใจ เนื่องจากเป็นตัวละครที่เอาเปรียบสังคมจนร่ำรวย จึงมีลักษณะอ้วนท้วม รูปร่างจะออกกลมๆ ขา และแขนจะสั้น



ตัวละครนายทุนในขั้นตอน Sketch Design (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ตัวละครนายทุนในขั้นตอน Sketch Design (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ตัวละครนายทุนที่พัฒนามาถึงในขั้นตอนการถ่ายทำจริง (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ตัวละครนายทุนที่พัฒนามาถึงในขั้นตอนการถ่ายทำจริง (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### นักการเมือง

นำเอาลักษณะหน้าตาทางภายนอกของสุนัขที่ดูเจ้าเล่ห์ ร้ายกาจ มาใช้ในการออกแบบมาใส่สูทและเคลื่อนไหวอยู่ในสภา



ตัวละครนักการเมืองที่เป็นภาพเงาที่ใช้ในการถ่ายทำจริง

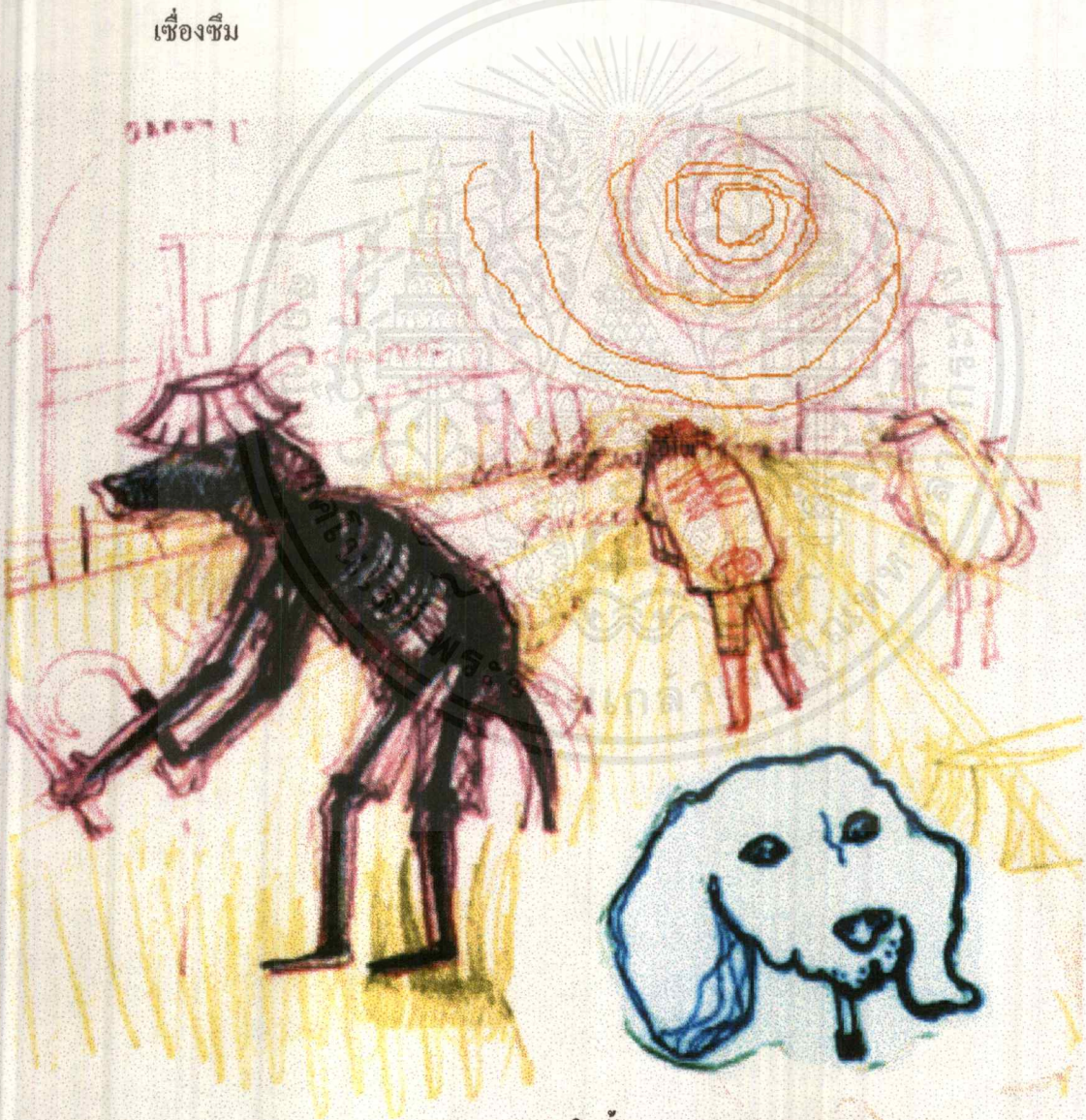
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ฝ่ายตัวละครที่เป็นฝ่ายที่โดนเอาเปรียบ

ฝ่ายตัวละครที่เป็น ฝ่ายที่โดนเอาเปรียบ นั้นจะใช้ตัวละครคือ ขอทาน ชาวนา และคนงานในโรงงานซึ่งจะมีขนาดตัวที่เล็กและพอมเกร็งแสดงถึงความยากแค้น และอดอยาก

### ชาวนา

เป็นตัวละครที่เป็นฝ่ายโดนเอาเปรียบ รูปร่างของตัวละครจะมีลักษณะพอม และเดินกระย่องกระแย้ง คล้ายๆ จะไม่สมประกอบ เพราะอดอยากและมีความเป็นอยู่ที่ยากจน ได้นำบุคลิกเหล่านี้ของคนนำมาผสมกับสุนัขที่มีลักษณะหน้าตาเซื่อง ไม่ดุร้าย และออกจะดูเซื่องซึม



ตัวละครชาวนาในขั้นตอน Sketch Design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวละครชาวนาที่พัฒนามาถึงในขั้นตอนการถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ขอทาน

เป็นตัวละครที่นำเอาบุคลิกมาจากขอทานที่มีอยู่จริงตามถนนหนทาง ซึ่งมักจะ มีร่างกายที่ไม่สมประกอบ ที่หยิบเอาบุคลิกของขอทานที่มีขาดนิ้วมาใช้ในการออกแบบ ตัวละครนั้นเพราะต้องการให้เห็นถึงความแตกต่าง ความไม่เท่ากันของคนอย่าง เห็นได้ชัดเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับตัวละครอีกฝ่ายหนึ่ง ที่มีรูปร่างที่อ่อนท้วนสมบูรณ์ กับตัวละครขอทานที่มีรูปร่างผอมเกร็ง ประกอบกับนำสุนัขที่มีหน้าตาออกจะดูซื่อๆ เชื่องๆ มาใช้ในการออกแบบ



ตัวละครขอทานในชั้นตอน Sketch Design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ตัวละครของท่านที่เป็นภาพเงา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ตัวละครขงทานที่พัฒนามาถึงในขั้นตอนการถ่ายทำจริง

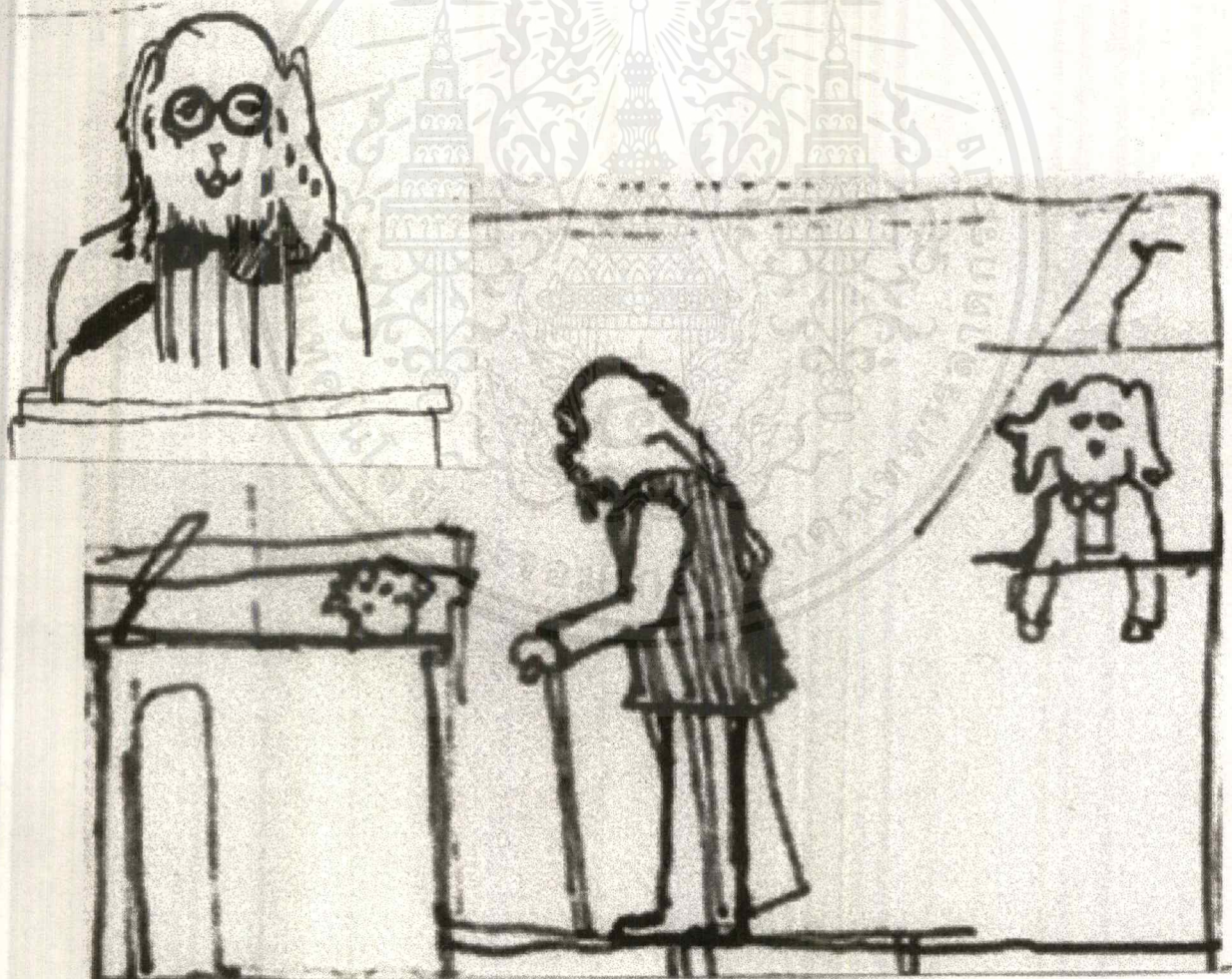
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ตัวละครที่ใช้ในการเล่าเรื่อง

เป็นตัวละครที่เป็นนักวิชาการ เล่าเรื่อง โดยรูปแบบของการอภิปรายในรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับเผ่าพันธุ์ที่กำลังใกล้จะล่มสลายของสุนัข ในลักษณะออกมารณรงค์และเตือนคนดู เป็นการเล่าเรื่องโดยที่ไม่มีบทพูด ในตอนเริ่มเรื่องและสรุปในตอนจบ

### ตัวละครนักวิชาการ

เป็นตัวละครที่นำเอาบุคลิกของนักวิชาการที่ดูน่าเชื่อถือมาใช้ในการออกแบบ คือ ตัวละครจะเป็นนักวิชาการที่มีอายุมาก และใส่แว่นตา ในการนำลักษณะหน้าตา รูปร่างภายนอกของสุนัข ที่แตกต่างจากสุนัขที่ใช้ในการออกแบบตัวละครตัวอื่นๆ ในเรื่อง



### ตัวละครนักวิชาการในขั้นตอน Sketch Design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ตัวละครนักวิชาการที่พัฒนามาถึงในขั้นตอนการถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การออกแบบฉาก

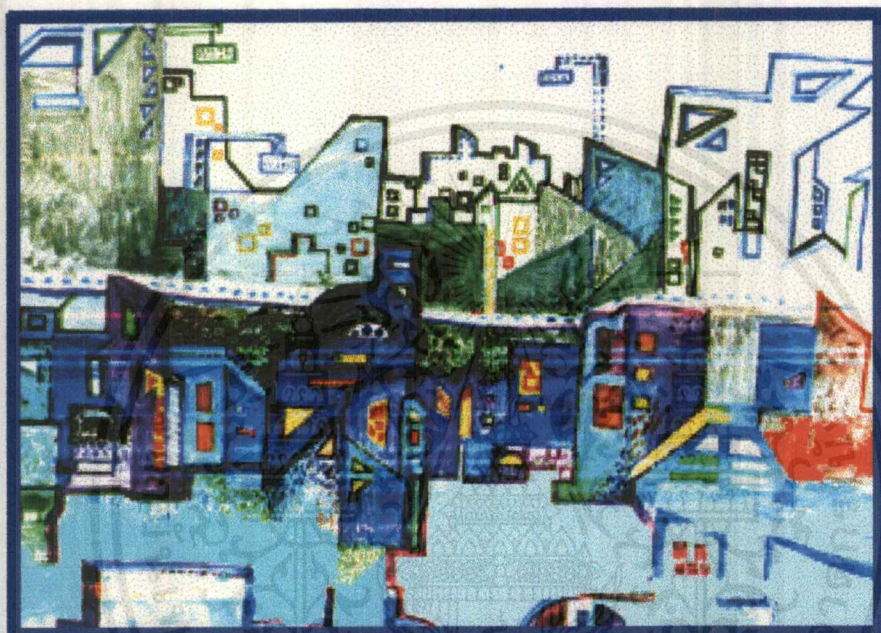
ในการออกแบบฉากและสถานที่ต่างๆในเรื่องจะดึงเอาจุดเด่นและรายละเอียดของสถานที่นั้นๆ เพื่อให้คนดูสามารถรับรู้ได้โดยเร็วว่าเป็นที่ไหน ฉากที่สร้างขึ้นนั้นจะใช้ไฟส่องขึ้นมาจากข้างใต้ จึงต้องใช้ฉากที่ทำจากวัสดุโปร่งแสง วิธีนี้จะช่วยเพิ่มความเด่นให้กับตัวละครที่เป็นภาพเงาในการออกแบบในขั้นตอนแรกนั้น ใช้วัสดุในการทำฉากคือกระดาษแก้วสี เพื่อต้องการให้แสงส่องมาจากด้านหลังได้ ผลที่ได้คือให้สีที่สดมากแต่ข้อเสียก็คือการตัดกระดาษแก้วให้เป็นรูปทรง หรือเป็นส่วนหนึ่งของรายละเอียดของฉากนั้นทำได้ยากมากเพราะกระดาษแก้ว กรอบบางมากและยับยู่ยี่เสียหายง่ายจึงไม่เหมาะสมกับการนำมาใช้ทำฉาก



### ฉากที่สร้างจากกระดาษแก้วสีเป็นฉากในโรงงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการออกแบบในขั้นตอนต่อมาจึงหาวัสดุ เพื่อที่นำมาใช้ทำฉากในขั้นตอนนี้ ได้ทดลองใช้ในหลายๆ เทคนิคและหลายๆ วัสดุ ทั้งการใช้สีเขียนกระจกเขียนลงบนแผ่นใส รวมทั้งการใช้ปากกาเขียนแผ่นใส แต่มีกรรมวิธีที่ค่อนข้างยุ่งยากและเสียเวลามากและผลที่ได้รับ สีเขียนกระจกนั้นสามารถทำให้สีเรียบได้ยาก สีดูน ไม่สดใส จึงได้ยกเลิกเทคนิคเหล่านี้ไป



**ฉากที่เขียนโดยสีเขียนกระจก ผสมกับปากกาเขียนแผ่นใส**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

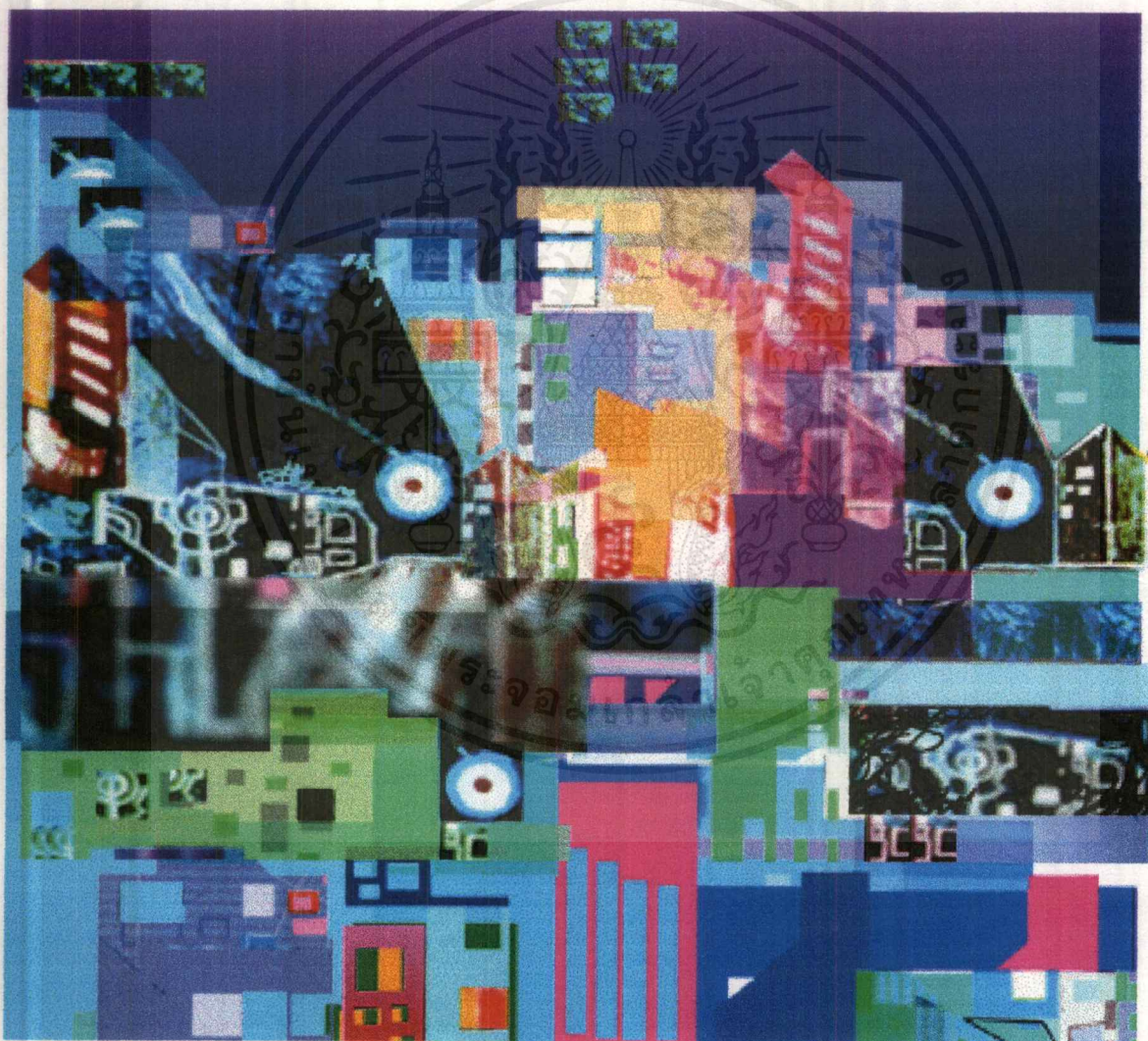


ภาพในขั้นตอน Sketch ในการออกแบบในขั้นตอนแรก ฝ่ายประชาชนที่ถูกโดน  
เอาเปรียบตัวละครจะมีรายละเอียดและมีสีสัน  
ส่วนฝ่ายที่เอาเปรียบที่เป็นชนชั้นสูงของสังคมจะเป็นตัวเงาสีดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการออกแบบฉากนั้นจึงมาลงตัวที่การใช้การจัดวางในคอมพิวเตอร์และ ได้พิมพ์ออกมาด้วยแผ่นใสสำหรับพิมพ์หมึกที่เป็นสี วิธีนี้สามารถใส่รายละเอียดต่าง ๆ ที่ซับซ้อนลงไปได้และผลที่ออกมามีสีที่สด จึงลงตัวโดยการใช้แผ่นใสพิมพ์สี

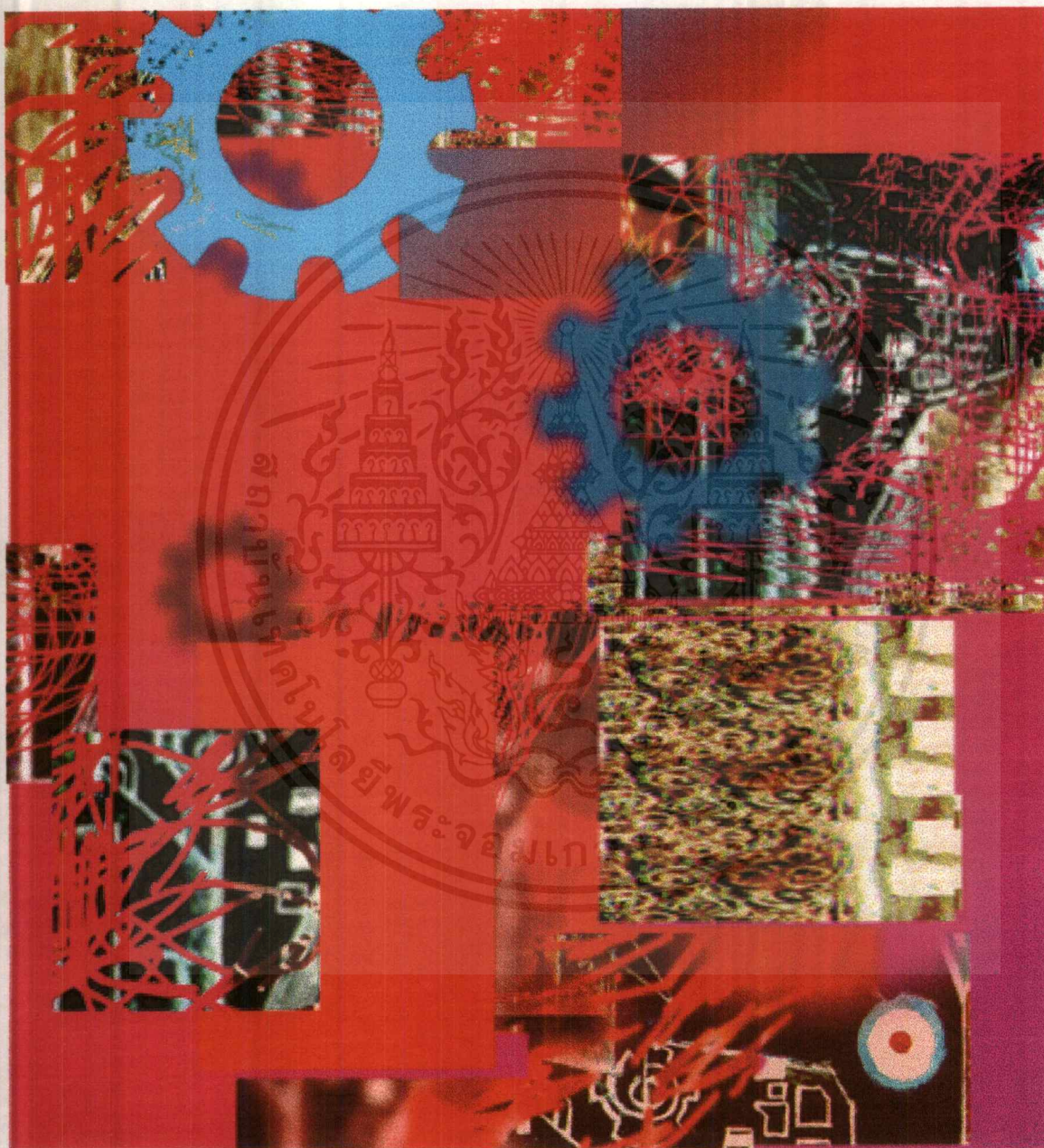
ฉากเมือง ที่ข้าพเจ้าต้องการในการออกแบบนั้น ต้องการสีที่สดใสแข่งกันแย่งความเด่นกัน จึงออกแบบให้มีตึกขึ้นระเกะระกะ และแต่ละตึกมีสีที่สด เป็นผลทำให้ภาพทั้งภาพดูอึดอัด ดูเป็นเมืองที่มีบรรยากาศทึบ ไม่น่าอยู่



ฉากเมืองที่ออกแบบและจัดวางในคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

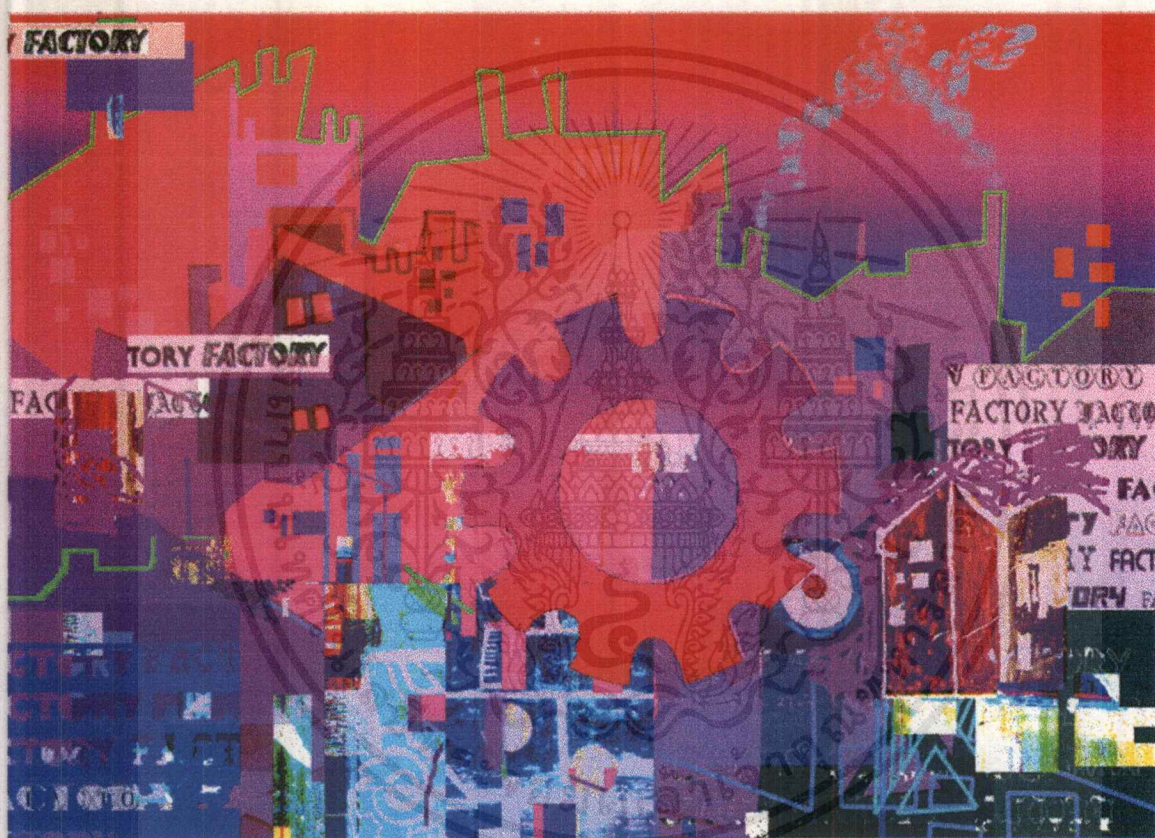
จากโรงงาน ในการออกแบบได้นำใช้สัญลักษณ์ของโรงงานคือ เฟือง มาใช้ เพื่อความเข้าใจและการรับรู้ที่ง่ายและรวดเร็ว โดยทอนสีในโรงงานนั้นจะใช้ทอนสีแดงสด เพื่อให้เห็นถึงความน่าเชื่อถือ ร้อนระอุของโรงงาน



จากโรงงานที่สร้างจากคอมพิวเตอร์และใช้ในการถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากโรงงานภายนอก แสดงให้เห็นความน่าอัศจรรย์อีกเช่นกัน ใช้สีที่ตัดกันอย่าง  
 ค่อนข้างตื้นเพื่อให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของบริเวณโรงงาน



ฉากโรงงานภายนอกที่สร้างจากคอมพิวเตอร์และใช้ในการถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากสกา เป็นฉากที่มีด้านยาวมากกว่าฉากอื่นๆ ในเรื่อง เพราะพื้นที่ที่ตัวละครใช้นั้น เป็นการเลื่อนฉากไปตามขวาง สีที่นำมาใช้ในฉากนี้เป็นสีที่สดออกเป็นสีรุ้งกวาดแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศที่ไม่จริงจัง สบายๆ เหมือนกับที่ตัวละครในฉากนี้การเคลื่อนไหวก็จะเรื่อยเอื่อยไม่รีบร้อน ในการออกแบบฉากจะใช้จุดเด่นของสถานที่ที่มีอยู่จริงมาใช้ในการอ้างอิง เช่น ฉากในสภาก็จะใช้เส้นแนวนอนที่เป็นเส้นแบ่งชั้นที่นั่งในสภามาใช้ในการออกแบบ



### ฉากสกายายในที่สร้างจากคอมพิวเตอร์และใช้ในการถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### ขั้นตอนเตรียมการก่อนการถ่ายทำ

ขั้นตอนในการเตรียมการถ่ายทำจะต้องมีการคำนวณว่าจะกำหนดการเคลื่อนไหวในอัตราส่วนเท่าใด พื้นฐานของเวลาในภาพยนตร์อนิเมชัน ได้ถูกกำหนดความเร็วไว้ที่ 24 เฟรมต่อวินาที คือในการเคลื่อนไหว 1 วินาทีต้องใช้ภาพการเคลื่อนไหว 24 ภาพ

#### การเคลื่อนไหวของตัวละคร

ในการเคลื่อนไหวตัวละครด้วยเทคนิคภาพตัดนั้น จะใช้มือค่อย ๆ ขยับตัวละครข้ามฉาก โดยปกติทั่วไปจะใช้อัตราในการบันทึกภาพ 2 : 1 คือบันทึกภาพ 2 เฟรมต่อการเคลื่อนไหวใน 1 ครั้ง ใน 1 วินาทีต้องขยับตัวละคร 12 ครั้ง ต้องคำนวณว่าในแต่ละ shot ใช้เวลาเท่าไรในการดำเนินเรื่อง ในเวลาที่ฉายจริง ( key & between )

เวลาของบทบาทเป็นวินาที \* ความเร็วในการฉาย (24) = จำนวนจังหวะที่ต้องการ  
 อัตรการถ่ายภาพ

ก่อนที่จะเริ่มถ่ายทำ ต้องกำหนดเวลาและการเคลื่อนไหวของตัวละครและฉากในแต่ละซีนก่อนเพื่อที่จะกำหนดความต่อเนื่องในแต่ละซีน รวมไปถึงความยาวในแต่ละซีน มีการเคลื่อนไหวแบบใดรวมถึงการเคลื่อนที่ของกล้องด้วยว่าจะใช้การเคลื่อนกล้องแบบใด ในการกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครจะกำหนดลงใน Bar Sheet จะช่วยให้ทราบถึงระยะเวลาการเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมชัน ในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำจริงนั้นจะต้องมีการทดลองถ่าย เพื่อดูการเคลื่อนไหวของตัวละคร เช่นในกรณีที่บ้านที่ภาพ โดยอัตราการถ่ายที่ไม่เท่ากันนั้นให้ผลที่แตกต่างกันอย่างไร หรือเมื่อขยับตัวละครที่ระยะทางที่ต่างกันนั้นให้ผลแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งการเคลื่อนไหวส่วนใหญ่ของอนิเมชันในเทคนิคนี้จะมีข้อจำกัดที่มากกว่าเทคนิคประเภทอื่นๆ คือจะไม่สามารถทำให้การเคลื่อนไหวนั้นราบเรียบและหลีกเลี่ยงจากการเคลื่อนไหวที่กระตุกได้ยาก ซึ่งก็เป็นส่วนที่เป็นเสน่ห์ของเทคนิคภาพตัด

ซึ่งการทดลองถ่ายนั้นเป็นประโยชน์ต่อการถ่ายจริงเพราะจะได้สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครให้เป็นไปตามความต้องการได้

**การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครลงใน Bar Sheet**  
สำหรับการกำหนดการเคลื่อนไหวใน Bar Sheet นั้นสำหรับข้าพเจ้าจะเป็น  
เพียงแต่การกำหนดการเคลื่อนไหวและระยะเวลาอย่างคร่าว ๆ ใช้อัตรากำหนด 1/24 ซึ่งจะเท่า  
กับ 1 ช่องต่อ 1 วินาที





BEAT  
1  
24

	1 STEP	X	2 STEP		1 STEP	2 STEP	
ACTION	มนุษย์กำลังวิ่ง	X	มนุษย์กำลังวิ่ง	→	มนุษย์กำลังวิ่ง	มนุษย์กำลังวิ่ง	มนุษย์กำลังวิ่ง
DIALOGUE							
CAMERA		T	A	T	I	C	→ กล้อง ZOOM IN
SOUND							เสียงภาพกว้าง
MUSIC	→ เสียงระฆังดัง	X=	กร: ทุ				

	1 STEP	X	2 STEP		3 STEP	
ACTION	มนุษย์กำลังวิ่ง	X	มนุษย์กำลังวิ่ง		มนุษย์กำลังวิ่ง	มนุษย์กำลังวิ่ง
DIALOGUE						
CAMERA						
SOUND						เสียงระฆังดัง
MUSIC						





JOB 6506101 5

SHEET # 5

BEAT 1/24

ACTION	1	2	3	4	5
DIALOGUE					
CAMERA					
SOUND					
MUSIC	1 นอนหลับ				

ACTION	1	2	3	4	5
DIALOGUE					
CAMERA					
SOUND					
MUSIC	1 นอนหลับ				

# JOB

1500107

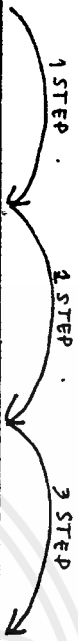
# SHEET

# 6

BEAT

1.  
24

ACTION	↑ ควบคุมทิศทางที่เก็บของมา	↑ อากาศพวยพุ่ง	↑ คนถือของวิ่งออกมาจากที่ขุด	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน
DIIALOGUE	← อ่า... ภาวนา... ภาวนา... ภาวนา...								
CAMERA				← ฝังของลงดิน					
SOUND									
MUSIC	←								←



ACTION	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน	↑ ฝังของลงดิน
DIIALOGUE									
CAMERA									
SOUND	← ฝังของลงดิน								←
MUSIC	←								←





JOB 1503101

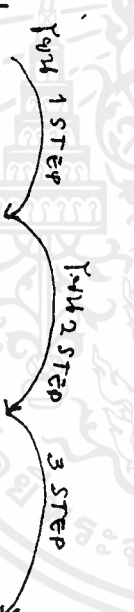
SHEET # 9

BEAT

1.  
24

ACTION	←	คนงานคนหนึ่งเดินไปห้อง	←	เสียงถอน	→	นางขุนทองแก้วไขว่คว้า	→	รับปาก	
DIALOGUE									
CAMERA									
SOUND	←	เสียงขลุ่ยบรรเลงเพลง	←	FADE IN	→	←	กล้อง ZOOM IN	→	ที่กำแพงที่เขียน
MUSIC	←	L W O V L H R T A	←	FADE IN	→	←	IMMEDIATE	→	FADE IN

ACTION	←	ในศาลา	←	จากแม่พิมพ์ไปทางซ้าย	←	จากแม่พิมพ์	←	จากกำแพงห้อง	←	จากกำแพงห้อง	←	จากกำแพงห้อง	←	จากกำแพงห้อง	←	จากกำแพงห้อง	←	จากกำแพงห้อง
DIALOGUE																		
CAMERA																		
SOUND	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง
MUSIC	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง	←	เสียง





# JOB เรื่องเล่า

# SHEET # 11

BEAT  
1  
24



ACTION	← เป็นเสียงท้องฟ้า กลางเป็นตึกที่ดูสวย	ปากอว๋	← * นกกาว่าร้องในสวน	* นางภักขินตกขี้ไก่และพาหน
DIALOGUE			กำลังขบขันในสวน	
CAMERA			กล้อง ZOOM IN →	
SOUND	← เครื่องจักร	→		← เสียงเคี้ยว
MUSIC	← เพลง ร้องๆ	นำกลั้ว	* เพลงดังขึ้นเรื่อยๆ	→

ACTION	นางภักขินตก	กินสะพาน	* กางเกงในเกาะหลังขบ	* อากเบิด	ง
DIALOGUE					อ่างอว๋อว๋
CAMERA					
SOUND	กรูบ ๆ กรูบ ๆ	→	← เสียงโอดโงะ	โหมงหวงของนางนาง	
MUSIC	เพลงดังๆ	FADE OUT	* เพลงเศร้า	กลองเบญ	→

# JOB เรื่องเล่า

# SHEET # 12

BEAT  
1  
24

ACTION	← ฉากสิ้นสุดวงงาน						
DIALOGUE		กันสู้รบไล่ต่อกรทหารจึก	ทางหายลับ	กันสู้รบพุลล	กันสู้รบตัวที่	ไล่สู้กันมารรจึกทาง	
CAMERA							
SOUND							
MUSIC	← เพลง สุนัขชาน		→	← เพลง สุนัขชาน			

ACTION	← สิ้น 2 ตัววิ่งเข้ามาตกกัน ขยับเป็นวงกลม	→		← แฉกเทคนิตรับกับสอในกัน	พุกจูงไป	→
DIALOGUE	ทางหายลับ	หายไปพรหม	← ตกปิดลง			
CAMERA						
SOUND						
MUSIC	← เพลง สุนัขชาน		→	← เพลง สุนัขชาน		→



### การกำหนดการขยับปากของตัวละครลงใน Exposure Sheet

การกำหนดการขยับปากของตัวละครให้ตรงกับบทพูดลงใน Exposure Sheet จะต้องกำหนดบทพูดก่อนในขั้นตอนแรก แล้วจะต้องอัดเสียงบทพูดที่จะใช้จริงในภาพยนตร์ อนิเมชันนำมาเขียนลงใน Exposure Sheet เพื่อเป็นการกำหนดการขยับปากให้ตรงกับบทพูด ซึ่งเป็นที่ทราบคืออยู่แล้วว่าเทคนิคภาพตัดประเภทเงา นี้ เป็นเทคนิคที่ใช้กระดาษตัดตัวละคร และตัวละครที่ใช้จะมีการเคลื่อนไหวที่ถูกจำกัด ในชั้นส่วนต่าง ๆ เช่น แขน ขา และปากก็เช่นเดียวกันการขยับปากตามบทพูดนั้นจะไม่ได้เป็นธรรมชาติและไม่ตรงตามบทพูดที่ได้กำหนดไว้ เพราะการเคลื่อนไหวของปากจะขยับได้เพียงอ้าและหุบปากเท่านั้น

ซึ่งใน Exposure Sheet ต่อไปนี้เป็นการกำหนดการขยับปากตามบทพูดในขั้นตอนแรกซึ่งเป็นบทพูดของนายกเทศมนตรีและขอทาน เมื่องานสำเร็จออกมาการเคลื่อนไหวของปากนั้นจะตรงบ้างไม่ตรงบ้าง งานในขั้นสุดท้ายเนื่องจากจึงแก้ปัญหาโดยการตัดบทพูดเหล่านี้ทิ้งไปและใช้เพลงกับ Sound Effect เข้ามาช่วย

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
			เมือง	2		1	①	

MCU. นายภทศพร แฉวีรัตน์ ออกมาที่ประตู "สวิง... ก้นพ่อแม่พี่น้อง"

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	TRACK					DIAL
				1	2	3	4	5	
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4	สวิง	4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
0		0							0
1		1							1
2	สวิง	2							2
3		3							3
4		4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
0		0							0
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4		4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
0		0							0
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4		4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
0		0							0
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4		4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
0		0							0
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4		4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
0		0							0
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4		4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
0		0							0
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4		4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
0		0							0
1		1							1
2		2							2
3		3							3

เอกสารนี้เป็นเอกสารทูลงวันเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา  
 EXPOSURE SHEET  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
			สีทอง	2		1	3	

ลร. ๖๐ ทานเป็นแรกออกมา " ความเจริญมันเป็นอย่างไรครับท่าน "

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	1	2	3	4	5	DIAL
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4	๑๖	4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
๑๐	ความ	๑๐							๑๐
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4	๑๖	4							4
5	เจริญ	5							5
6		6							6
7		7							7
8	๑๖	8							8
9		9							9
๑๐	มัน	๑๐							๑๐
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4	๑๖	4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
๑๐	เป็น	๑๐							๑๐
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4	๑๖	4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
๑๐	ครับ	๑๐							๑๐
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4	๑๖	4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
๑๐	มัน	๑๐							๑๐
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4	๑๖	4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
๑๐	ยู	๑๐							๑๐
1		1							1
2		2							2
3		3							3
4		4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
๑๐		๑๐							๑๐
1		1							1
2		2							2
3		3							3

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
ฉากที่ 1			สีทอง	2			(3)	

MCU. นางกมลพร นพรัตน์ " เวชตราณเรขา ปุสัควาเสเรณู เวชทาณเรขา ไข่มุก : วิชาศิลปะ "

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	1	2	3	4	5	DIAL
1	อ	1							1
2	ว	2							2
3	น	3							3
4	อ	4							4
5	ว	5							5
6	น	6							6
7	อ	7							7
8	ว	8							8
9	น	9							9
0	อ	0							0
1	ว	1							1
2	น	2							2
3	อ	3							3
4	ว	4							4
5	น	5							5
6	อ	6							6
7	ว	7							7
8	น	8							8
9	อ	9							9
0	ว	0							0
1	น	1							1
2	อ	2							2
3	ว	3							3
4	น	4							4
5	อ	5							5
6	ว	6							6
7	น	7							7
8	อ	8							8
9	ว	9							9
0	น	0							0
1	อ	1							1
2	ว	2							2
3	น	3							3
4	อ	4							4
5	ว	5							5
6	น	6							6
7	อ	7							7
8	ว	8							8
9	น	9							9
0	อ	0							0
1	ว	1							1
2	น	2							2
3	อ	3							3
4	ว	4							4
5	น	5							5
6	อ	6							6
7	ว	7							7
8	น	8							8
9	อ	9							9
0	ว	0							0
1	น	1							1
2	อ	2							2
3	ว	3							3
4	น	4							4
5	อ	5							5
6	ว	6							6
7	น	7							7
8	อ	8							8
9	ว	9							9
0	น	0							0
1	อ	1							1
2	ว	2							2
3	น	3							3
4	อ	4							4
5	ว	5							5
6	น	6							6
7	อ	7							7
8	ว	8							8
9	น	9							9
0	อ	0							0
1	ว	1							1
2	น	2							2
3	อ	3							3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือการดำเนินงานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต  
 EXPOSURE SHEET  
 ไม้วางกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
ฉากที่ 2			1 Nov				4	

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	1	2	3	4	5	DIAL									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7		7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10		10							10									
1		1							1									
2		2							2									
3		3							3									

EXPOSURE SHEET อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคภาพตัดประเภทเงานั้น เป็น การถ่ายจากพื้นราบ และส่องไฟมาจากด้านล่างผ่านแผ่นกระจกใสที่ใช้สำหรับการเคลื่อนที่ ของตัวละคร ซึ่งอุปกรณ์ในการถ่ายจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

### การถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันจากภาพพื้นราบ

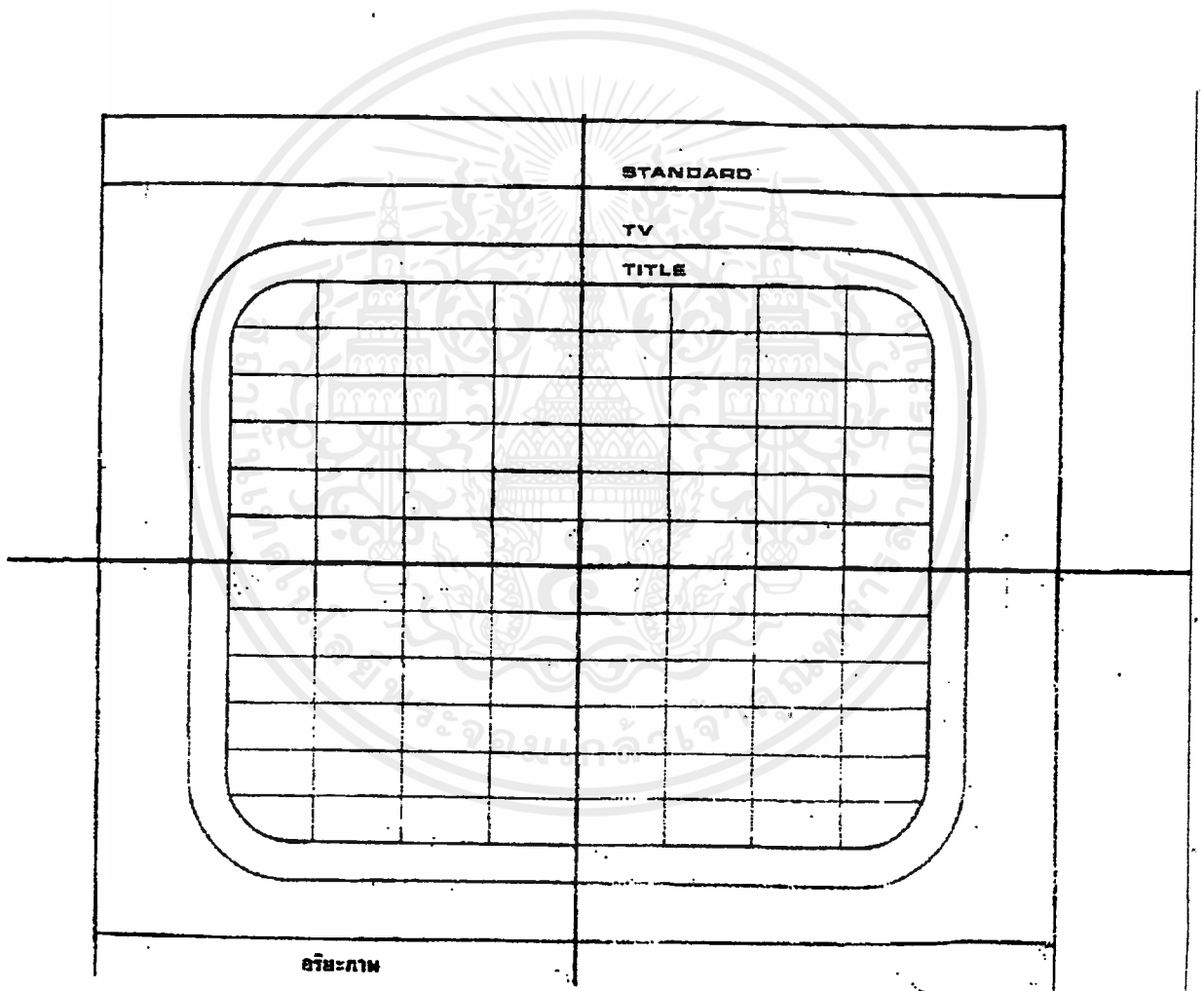
แท่นสำหรับถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันจะประกอบด้วย พื้น โต้ะ เสาหลัก แท่น เลื่อนสำหรับติดกล้อง

1. แท่นเลื่อนบน โต้ะถ่ายทำอนิเมชัน จะติดตั้งกล้องเข้ากับแท่นเลื่อน ที่แข็งแรงสามารถเลื่อนกล้องขึ้นลงในกรณีที่ต้องการเปลี่ยนขนาดภาพ
2. เสาหลักจะนำแท่นเลื่อน ซึ่งติดตั้งกล้องมาติดตั้งไว้กับเสาหลักซึ่งจะมี มาตรฐาน บอกระยะห่างระหว่างกล้องกับพื้น โต้ะ ระหว่างเสาหลักกับแท่นเลื่อนจะไม่ติดกัน ฉนวน สามารถเลื่อนขึ้นลงตามความต้องการได้ เพราะท่อยาวโฟกัสสามารถให้ผลทางภาพใน ลักษณะที่เคลื่อนกล้องเข้าและออกจากพื้นที่ที่ใช้ใน การถ่ายได้
3. ฐานวางภาพหรือพื้น โต้ะ ใช้สำหรับวางภาพหรือแผ่นใสที่จะใช้ในการ ถ่ายทำ ที่ฐานวางภาพจะเป็นช่องสี่เหลี่ยมผืนผ้าเพื่อวางแผ่นกระจกใส ซึ่งมีขนาดอย่างต่ำ เท่ากับแผ่นใสขนาดมาตรฐานด้านบนและด้านล่างจะเป็นช่องซึ่งเป็นรางสำหรับติดเพ็ชบาร์ ที่สามารถเลื่อนได้ซึ่งเราจะใช้ในกรณีที่ต้องการการเคลื่อนไหวของฉากหรือแผ่นใส

### การจัดแสง

เนื่องจากในการถ่ายทำเป็นการถ่ายทำโดยใช้เทคนิคภาพตัดประเภทเงา ในเรื่องของการจัดแสงจึงใช้แสงส่องขึ้นมาจากด้านล่างของช่องกระจกใส ซึ่งเป็นไฟที่ติดอยู่ กับแท่นอยู่แล้ว โดยไม่ต้องใช้ไฟดวงใดเพิ่มอีกในการถ่ายทำ ในการถ่ายทำจะต้องปิดม่าน ทั้ง ประตูและหน้าต่างให้มิดชิด ไม่ควรมีแสงสว่างส่องเข้ามาในห้องขณะถ่ายทำ

การกำหนดกรอบภาพสำหรับการถ่ายทำ ขนาดที่ใช้กันโดยทั่วไปคือ ขนาด  $8 \frac{1}{2} * 11$  นิ้ว หรือ A4 การกำหนดกรอบภาพในขนาดต่าง ๆ กัน ช่วยให้เราสะดวก ในการกำหนดขนาดของภาพ ในการกำหนดกรอบภาพจะใช้ แผนภูมิกรอบภาพ ซึ่งจะมี ลักษณะเป็นกรอบภาพหลายขนาดภาพ เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดมาตรฐานในอัตราส่วน 1 ต่อ 1.39 มีจุดศูนย์กลางเดียวกัน และมีเส้นทแยงมุมอยู่ในแกนเดียวกัน เพื่อใช้เป็นกรอบนำ ภาพ



### แผนภูมิกรอบภาพถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

### เกี่ยวกับการถ่ายทำ และปัญหาที่เกิดขึ้น

ในเรื่องของเทคนิคและอุปกรณ์นั้น ไม่มีข้อผิดพลาดที่ยุ่งยากที่มีผลต่องาน ส่วนในเรื่องของการจัดไฟและวัดแสงก็ไม่มีปัญหาอีกเช่นกัน ผลงานที่ออกมาหลังจากที่ถ่ายทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว ในเรื่องของการเคลื่อนไหวของตัวละครนั้นดูเป็นจังหวะเดียวเท่า ๆ กัน และขาดความต่อเนื่องในแต่ละซีน เมื่อตัดต่อผลงานออกมามีรูปแบบเป็นคัทชนคัท ขาดความต่อเนื่องในรูปแบบของอนิเมชัน ส่วนในเรื่องของสีสันทองงานนั้นออกมาสตามแบบที่ต้องการ แต่ความที่สีมีความสดมากทำให้ฉากนั้นดูทึบแน่นดูไม่มีมิติ ฉากที่มีสีซ้อนกันอยู่ดูเหมือนเป็นแผ่นเดียวกัน ในการถ่ายทำต้องใช้ความอดทนเป็นอย่างสูงในขั้นตอนที่ทำให้ตัวละครนั้นค่อย ๆ เคลื่อนไหวทีละนิด เนื่องจากตัวละครบางตัวต้องตัดให้มีขนาดเล็กเพื่อให้ได้ขนาดภาพตามที่ต้องการ จึงเป็นการลำบากในการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวเป็นไปตามที่ต้องการ และเป็นการยากที่จะถ่ายทำให้ตรงตามที่คำนวณไว้ในขั้นตอนแรก เทคนิคภาพตัดนี้ถึงจะมีการกำหนดความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหวไว้แล้ว ก็เป็นไปได้ยากที่จะทำให้การเคลื่อนไหวเป็นไปตามนั้น

ได้มีการแก้ไขในส่วนที่บกพร่องของผลงาน โดยการถ่ายซ่อมและได้เพิ่มตัวละครและเพิ่มการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง ระหว่างคัท ทำให้งานนั้นมีความสมบูรณ์มากขึ้น

### ขั้นตอนการตัดต่อ

ในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ เมื่อนำฟิล์มไปล้างผ่านกระบวนการแปลงสัญญาณจากฟิล์มเป็นวีดิโอระบบเบต้า แล้วนำมาตัดต่อลำดับภาพ ในขั้นตอนการตัดต่อก็ตัดต่อตาม breakdown script ซึ่งได้กำหนดไว้ตั้งแต่แรก และได้ใช้เทคนิคในเครื่องตัดต่อช่วยเชื่อมภาพในบางตอน ในขั้นตอนของการลงเสียงนั้น ไม่สามารถใส่เสียงได้ตามที่ต้องการเพราะมีข้อจำกัดในการใช้อุปกรณ์เป็นอันมาก จึงต้องใส่เสียงในเครื่องที่ใช้ตัดต่อโดยคัดเลือกเสียงที่ต้องการมาพร้อมกับ Sound Effect แต่ข้อจำกัดของเครื่องตัดต่อนั้นสามารถใส่เสียงได้ที่ละเสียงไม่สามารถใส่ไปพร้อมกันได้ จึงได้เสียงที่ไม่ค่อยสมบูรณ์นัก

## ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

1. การกำหนดงานในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน มีความแตกต่างจากการถ่ายทำภาพยนตร์ประเภทอื่น จึงควรศึกษาและทำความเข้าใจถึงขั้นตอนในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันให้ละเอียด เพื่อให้ปฏิบัติงานได้อย่างสมบูรณ์แบบที่สุด
2. ควรหาตัวอย่างงานที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน มาเป็นแบบอย่างเพื่อจะได้แนวทางในการสร้างสรรค์ เช่น ตัวอย่างการเคลื่อนไหวในอิริยาบถต่าง ๆ
3. ควรมีการทดลองเทคนิควิธีการต่าง ๆ ก่อนลงมือปฏิบัติงานจริงเพื่อให้การทำงานมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด
4. งานภาพยนตร์อนิเมชันเป็นงานที่ละเอียดและต้องการความประณีต ในทุก ๆ ขั้นตอนของการถ่ายทำจึงต้องมีความระมัดระวังเป็นพิเศษ เพื่อลดความผิดพลาดต่าง ๆ และได้ผลงานที่สมบูรณ์มากที่สุด

## บรรณานุกรม

สนั่น ปัทมะทิน . เวิร์กช็อปภาพยนตร์และวิดีโอการ์ตูน . กรุงเทพมหานคร :  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง , 2524 .

Preston Blair . Cartoon Animation , California :  
Walter Foster Publishing , Inc. Laguna Hills , 1994.

Richard Taylor . The Encyclopedia of Animation Techniques , Singapore :  
Page One – the Bookshop Pte Ltd , 1994.

Robert Russett and Cecile Starr . Experimental Animation , Berlin :  
Litton Educational Publishing , 1976.

Caral Belanger Grafton . Silhouette . New York : Dover Publication Inc , 1979 .