

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ
เรื่อง "รามเกียรติ์" ตอน "ศึกไมยราพ"

DIRECTING OF PAPERS SCULPTURE TECHNIQUE IN ANIMATION FILM
TITLE "RAMAYANA" CHAPTER "MIYARARB WAR"



นายพิพัฒน์ นวลศรี

MR. PIPAT NUALSRI



เลขหมู่.....

เลขทะเบียน 34463

ชั้น, เดือน, ปี 1.1 พ.ย. 2542

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาศิลปะการพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ขอสงวนสิทธิ์ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาเพื่อการพิมพ์ซ้ำ ปีการศึกษา 2541 เจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ
เรื่อง “รามเกียรติ์” ตอน “ศึกไมยราพ”

DIRECTING OF PAPERS SCULPTURE TECHNIQUE IN ANIMATION FILM
TITLE “RAMAYANA” CHAPTER “MIYARARB WAR”



นายพิพัฒน์ นवलศรี
MR. PIPAT NUALSRI

.....
อาจารย์ที่ปรึกษา - อ. กิตติ ศรีมณี

วันที่ 16 ธันวาคม 2542

.....
หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผศ. จิระพงษ์ ภูมิจิตร

วันที่ 25 ธ.ค. 42

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาดเห็นนำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ
เรื่อง “รามเกียรติ์” ตอน “ศึกไมยราพ”
PAPERS SCULPTURE TECHNIQUE IN ANIMATION FILM
TITLE “RAMAYANA” CHAPTER “MIYALARB WAR”

ชื่อ นายพิพัฒน์ นวลศรี

สาขา ภาพยนตร์ และวีดีโอ ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์กิตติ ศรีมณี

ปีการศึกษา 2541

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์อนิเมชันในปัจจุบันมีความหลากหลายในวิธีการสร้าง ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคในการผลิต วัสดุที่นำมาใช้ ที่แตกต่างกันออกไปทั้งนี้เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับตัวงานมากขึ้น การกำกับภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิค ประติมากรรมกระดาษ เป็นการศึกษาที่ได้นำผลงาน จากภาพประกอบในเทคนิคสื่อสิ่งพิมพ์ นำมาสร้างสรรค์ใน งานอนิเมชัน โดยรวบรวมข้อมูลหลายส่วนจากการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน และงานประติมากรรมกระดาษมาประยุกต์ พัฒนา สร้างความกลมกลืนให้สอดคล้องควบคู่กันไป ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะนำไปใช้ในการกำกับภาพยนตร์อนิเมชัน ซึ่งผู้ ผลิต ต้องคำนึงถึง องค์ประกอบสำคัญดังนี้คือ 1. การเคลื่อนไหว คือหัวใจสำคัญของงานอนิเมชัน สำหรับงาน ประติมากรรมกระดาษจะใช้เทคนิคการเคลื่อนไหว แบบสตอป – โมชัน (Stop – motion) สร้างลักษณะการเคลื่อนไหว ที่ดูโดดเด่นและเป็นธรรมชาติกับตัวงาน 2. การจัดแสง เป็นการจัดแสงให้เกิดมิติ มีแสงมีเงา ที่ตกกระทบ ลงวัตถุซึ่งแตกต่างจากอนิเมชัน 2 มิติ ที่จัดแสงแบบแบน ๆ ทำให้งานดูมีระยะและมีมิติ มากขึ้น 3. เสียง เป็นส่วนที่ ช่วยให้งานอนิเมชันมีชีวิต มีอารมณ์ ความรู้สึกมากขึ้น และยังเป็นตัวกำหนดจังหวะการเคลื่อนไหว ให้เป็นไปในทิศทาง เดียวกัน จึงใช้หลักทั้ง 3 มาใช้ในการกำกับภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ในการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งมีความยาว 4 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ประสบความสำเร็จได้ ข้าพเจ้าไม่สามารถกระทำได้เพียงบุคคลเดียวแต่ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลเหล่านี้จึงทำให้เกิดผลงานศิลปนิพนธ์ขึ้น

ขอขอบคุณ

- อาจารย์กิตติ ศรีมณี
- คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ทุกท่าน
- ศูนย์ส่งเสริมศิลป์ กรมศิลปากร
- คุณพ่อคุณแม่และครอบครัวของข้าพเจ้า
- ครอบครัว มังกรวงษ์
- คุณพอล หาญปราบ
- คุณภานุเทพ สุทธิเทพธำรงค์
- คุณบุญสม พอดำผล
- เพื่อน ๆ น้อง ๆ นิเทศศิลป์ที่ให้ความช่วยเหลือ



พิพัฒน์ นวลศรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ภาพยนตร์อนิเมชันเป็นภาพยนตร์ที่มีความสำคัญ เป็นส่วนที่สร้างให้สิ่งที่ไม่มีชีวิต ให้เกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ ด้วยเทคนิคต่าง ๆ กัน ทั้งนี้อนิเมชันก็ถูกปรับปรุงพัฒนาให้เกิดเทคนิคใหม่ ๆ ขึ้นมากมาย แล้วแต่ความต้องการของผู้สร้าง การนำเสนอโดยผ่านเทคนิคที่ต่างไปจากเดิม ทำให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ที่สร้างความน่าสนใจให้กับตัวงานมากขึ้น

เทคนิคประติมากรรมกระดาษเป็นอีกเทคนิคหนึ่ง ที่มีความน่าสนใจ โดยการพัฒนาปรับปรุงจากเทคนิคภาพตัด (Cut out animation) ให้เกิดมีมิติแสงเงา มีระยะ เกิดความหนา ความลึก ของกระดาษมีพื้นผิวที่มากขึ้น เพิ่มการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนไปจากเดิม และเน้นการจัดแสงให้เกิดแสงและเงาอย่างชัดเจน ประกอบกับการนำเสนอเรื่องราว ที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีไทย โดยต้องการทำให้รูปแบบของความเป็นไทย ดูแปลกตามีมิติมากขึ้น ด้วยสีสันของกระดาษที่มีในตัวของมัน หรือแต่งเติมเพิ่ม น้ำหนักและพื้นผิวที่ไม่เท่ากัน การตัด กัด พับ ทับซ้อน เพื่อเพิ่มระยะ และทำให้เกิดแสงเงา ชัดเจนมากขึ้น และนำความน่าสนใจเหล่านี้มานำเสนอผ่านภาพยนตร์อนิเมชัน



พิพัฒน์ นวลศรี
พฤษภาคม 2542

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญเรื่อง	ง
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
- ความสำคัญของเรื่อง	1
- วัตถุประสงค์	1
- แนวทางการศึกษา	1
- ขอบเขตการศึกษา	1
- แหล่งข้อมูล	1
- ขั้นตอนการศึกษา	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและจัดหาข้อมูลสำหรับโครงการ	3
2.1 ความหมายและโครงสร้างของประติมากรรมกระดาษ (Papers sculpture)	3
2.2 ลักษณะของประติมากรรมกระดาษ (Papers sculpture)	3
2.3 ลักษณะของประติมากรรมกระดาษในภาพยนตร์อนิเมชั่น	4
2.4 ลักษณะของกระดาษต่าง ๆ	11
บทที่ 3 การวิเคราะห์และการพัฒนาบทภาพยนตร์	13
3.1 บทแปลรามเกียรติ์ ตอน “ศึกโมธราช” ของหนังสือประกอบการเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๑	13
3.2 เรื่องย่อ	15
3.3 โครงเรื่องขยาย	15
3.4 บทภาพยนตร์	18
3.5 การแก้ไขและการดัดแปลงบทภาพยนตร์	25
3.6 บุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก	26
3.7 บทภาพ (Story board)	28
บทที่ 4 การออกแบบงานสร้าง (Production design)	56
4.1 การออกแบบสำหรับภาพยนตร์อนิเมชั่น	56
4.2 การออกแบบตัวละคร	57
4.3 การออกแบบฉาก	69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5	ขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำ	78
	5.1 การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครก่อนการถ่ายทำ	78
	5.2 การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครลงใน Bar sheet	78
	5.3 การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครลงใน Exposure sheet	88
	5.4 การถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันจากพื้นราบ	95
	5.5 การจัดแสง	98
บทที่ 6	ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ	100
	6.1 ขั้นตอนการติดต่อหยาบ	100
	6.2 ขั้นตอนการติดต่อขั้นสุดท้าย	100
	6.3 ขั้นตอนการติดต่อเสียงดนตรี	100
	6.4 ขั้นตอนการติดต่อเสียงเอฟเฟค	101
	6.5 การทำเทคนิคพิเศษ	102
บทที่ 7	บทสรุป และ ข้อเสนอแนะ	105
	- ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำงาน	105
	- บทสรุปการกำกับภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ	105
	- ข้อเสนอแนะ	106
บรรณานุกรม	107

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และดึงอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

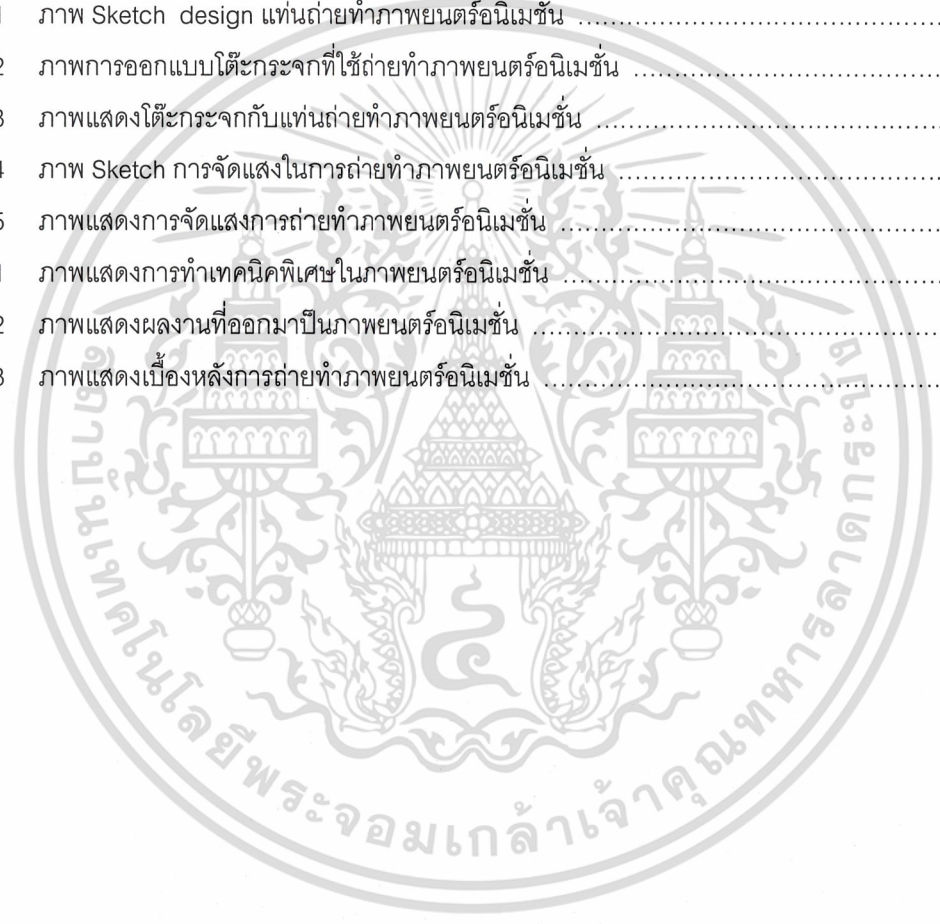
สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
2.1 ภาพตัวอย่างผลงานประติมากรรมกระดาษประเภท White papers ของ Jonathan Milne	4
2.2 ภาพตัวอย่างผลงานประติมากรรมกระดาษประเภท White papers ของ Johnna Bandle.....	5
2.3 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษประเภท Colored papers ของ Hallose	5
2.4 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษประเภท Colored papers ของ Soren Thaae	6
2.5 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษประเภท Painted papers ของ leo Monahan	7
2.6 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษประเภท Painted papers ของ Sally Vitshy	7
2.7 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษประเภท Painted papers ของ Gus Alavezos	8
2.8 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษประเภท Specialty papers ของ Joan Kritchman	8
2.9 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษประเภท Specialty papers ของ Eugene Hoffman	9
2.10 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษในปฏิทินของไทย	10
2.11 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ	12
4.1 ภาพการออกแบบลักษณะการแต่งกายในจิตรกรรมฝาผนัง มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละคร	57
4.2 ภาพการแต่งกายของตัวละครในไท	58
4.3 ภาพการออกแบบตัวละครหนุมาน ครั้งที่ 1,2,3	59
4.4 ภาพการออกแบบตัวละครไมยราพ	60
4.5 ภาพการออกแบบตัวละครฤาษี	60
4.6 ภาพแบบร่างชิ้นส่วนต่าง ๆ ของหนุมาน	62
4.7 ภาพแบบร่างชิ้นส่วนต่าง ๆ ของไมยราพ	64
4.8 ภาพแสดงข้อต่อและชิ้นส่วนของหนุมาน	66
4.9 ภาพแสดงข้อต่อและชิ้นส่วนของไมยราพ	67
4.10 ภาพแสดงชิ้นส่วนและอาวุธของตัวละคร	68

ฉ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.11	ภาพ Sketch design ฉากเมืองบาดาล	70
4.12	ภาพฉากเมืองบาดาลที่ใช้ถ่ายทำจริง	72
4.13	ภาพ Sketch design ฉากดงตาล	73
4.14	ภาพฉากดงตาลที่ใช้ในการถ่ายทำจริง	74
4.15	ภาพ Sketch design ฉากยอดเขาดรีภูกฏ	75
4.16	ภาพฉากยอดเขาดรีภูกฏที่ใช้ถ่ายทำจริง	76
4.17	ภาพแสดงโหนดสีของกระดาษที่นำมาเลือกใช้ และ อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำประติมากรรมกระดาษ	77
5.1	ภาพ Sketch design แท่นถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน	95
5.2	ภาพการออกแบบโต๊ะกระจกที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน	96
5.3	ภาพแสดงโต๊ะกระจกกับแท่นถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน	97
5.4	ภาพ Sketch การจัดแสงในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน	98
5.5	ภาพแสดงการจัดแสงการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน	99
6.1	ภาพแสดงการทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์อนิเมชัน	102
6.2	ภาพแสดงผลงานที่ออกมาเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน	103
6.3	ภาพแสดงเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน	104



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของเรื่อง

ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “รามเกียรติ์” ตอน “ศึกไมยราพ” ได้นำเสนอผ่านเทคนิคประติมากรรมกระดาษ (Papers sculpture) ซึ่งจัดอยู่ในสื่อของสิ่งพิมพ์ ที่เป็นงานของภาพประกอบ และถูกประยุกต์นำมาใช้ในงานอนิเมชัน โดยผ่านเรื่องราวในวรรณคดีไทย ที่มีเนื้อหาสาระคติสอนใจ ผ่างด้วยหลักกรรมซึ่งส่วนมากจะจัดอยู่ในหนังสือแบบเรียนสำหรับเยาวชน ที่ยังขาดความน่าสนใจ ดังนั้นการกำกับภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษเป็นส่วนหนึ่งสร้างความน่าสนใจ โดยการเลือกใช้เทคนิค ที่ทำมาจากกระดาษ สร้างน้ำหนักพื้นผิวที่เกิดจากการ เจาะ พับ หรือ กัดของกระดาษ โดยเน้นการ จัดแสง ที่เป็นส่วนช่วยสร้างมิติ แสงเงาในตัวการ์ตูน ทำให้เกิดมิติมีสีสัน สร้างความสมจริงให้กับงานอนิเมชันมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อการศึกษาการกำกับภาพยนตร์อนิเมชัน ด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ
2. เพื่อนำทักษะความรู้ และศิลปะทางด้านภาพยนตร์ นำมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

แนวทางการศึกษา

1. การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ
2. วิเคราะห์และพัฒนาบทภาพยนตร์ เพื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน
3. ทำการทดลองถ่ายทำ (Screentest) เพื่อพัฒนา และแก้ไขข้อบกพร่องก่อนถ่ายทำจริง
4. ถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน 1 เรื่อง

ขอบเขตการศึกษา

ภาพยนตร์อนิเมชัน 1 เรื่อง ความยาว 4 - 5 นาที ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. ตัดต่อเป็นเทป วีดีโอ ระบบเบต้าแคม

แหล่งข้อมูล

1. หนังสืออ้างอิงที่สำคัญได้แก่
 - หนังสือ Papers sculpture step – by – step guide
 - สนั่น ปัทมะทิน เวิร์กช็อปภาพยนตร์และวีดีโอการ์ตูน
2. ภาพยนตร์อ้างอิงที่สำคัญได้แก่
 - Flat world
 - Warrent & Gomist

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการศึกษา

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณาอธิบายแนวความคิด แสดงความสำคัญในการศึกษาโดยรวม ข้อมูลที่เหมาะสม จากข้อมูลวิชาการ และ จากภาพยนตร์
2. เสนอบทภาพยนตร์ ที่มีประเด็นชัดเจนโดยดัดแปลงจากวรรณคดีเพื่อความเหมาะสมที่จะนำไปสร้าง เป็นภาพยนตร์อนิเมชั่น
3. เตรียมการถ่ายทำโดยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาสนับสนุน ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น และนำไปใช้ใน ส่วนของการถ่ายทำ
4. ภาพยนตร์อนิเมชั่น 1 เรื่อง จากกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น โดยผ่านหัวข้อการศึกษาทั้งหมด เป็นภาพยนตร์อนิเมชั่น โดยสมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคประติมากรรมกระดาษ

2.1 ความหมายและโครงสร้างของประติมากรรมกระดาษ (Papers sculpture)

¹ คำว่าประติมากรรมกระดาษ แปลตรงตัวก็คือ การสร้างรูปทรง 3 มิติ โดยใช้กระดาษสร้างเป็นประติมากรรม ซึ่งจะนำกระดาษมา พับ , ตัด , เจาะ หรือ ปะติดลงไป เพื่อสร้างรูปทรงและความหนาของชิ้นต่าง ๆ แบ่งระยะออกไป ส่วนในเรื่องของกระดาษในสมัยนี้กระดาษสามารถ แบ่งเป็นความหนาได้หลายรูปแบบ มีพื้นผิวสีสันที่แตกต่างกันออกไป สามารถเลือกสรรกระดาษได้ตามลักษณะของลวดลาย หรือไม่ก็สร้างเพิ่มสี โดยการระบายแต่งเติม เพื่อสร้างสีสันให้กับกระดาษ

ลักษณะของกระดาษ กระดาษตามธรรมชาติประกอบด้วยเยื่อไม้ , ใยผัก , ใยฝ้าย นำมาตีให้ละเอียดผสมน้ำ และนำมาครีดีเป็นแผ่น คุณสมบัติของกระดาษก็คือ จะประกอบด้วยเส้นใยที่ตรงเกี่ยวกัน ทำให้กระดาษมีความยืดหยุ่น และสามารถพลิกแพลงได้หลายรูปลักษณะ ไม่ว่าจะเป็นการ โค้งงอ , พับ , กรีด , ตัด ซึ่งความรู้ความเข้าใจในความเป็นธรรมชาติของกระดาษ เปรียบเหมือนเป็นเครื่องมือชิ้นหนึ่งที่ทำให้คุณสามารถนำไปสร้างสรรค์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด

การตัดกระดาษเพียงเล็กน้อย หรือทำให้เกิดความโค้งกระดาษก็สามารถแปลเปลี่ยนจากพื้นผิว ที่แบนเรียบเปลี่ยนเป็นความรู้ลึก 3 มิติได้ ด้วยแสงเงา กระดาษที่มีความยับย่นก็สามารถสร้างมิติได้

2.2 ลักษณะของประติมากรรมกระดาษ (Paper sculpture)

ความหลากหลายของกระดาษที่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรม และกระดาษที่ทำขึ้นเอง และกระดาษอื่นๆ จะให้ความหนาเรียบของพื้นผิว และน้ำหนักของกระดาษที่ต่างกัน

กระดาษที่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรม จะมีความแข็งกระด้าง สามารถนำไปใช้ ทำโค้ง ทำลอนของกระดาษได้ กระดาษที่มีความหนา 2-3 ชั้น เหมาะกับเทคนิคนี้เป็นอย่างดีเยี่ยม กระดาษแบบนี้จะมีทั้งหนาและเรียบ การทำกระดาษให้โค้งจะต้องโค้งไปตามทิศทางของกระดาษ เพราะถ้าไม่ตามกระดาษจะทึบและคืนตัว พื้นผิวของกระดาษที่ทำจากโรงงานจะเป็นพื้นผิวของกระดาษที่แน่นอน มากกว่ากระดาษที่ทำเอง การทดสอบทิศทางของกระดาษ โดยตัดกระดาษ 2 ชั้น มาทำให้เป็นลอนโค้ง ไปในทิศทางที่ตรงกันข้ามกัน เพื่อจะได้อู่ว่ากระดาษถูกม้วนในทิศทางที่ถูกต้องอยู่แผ่นใด

กระดาษทำด้วยมือ จะมีพื้นผิวและน้ำหนักไม่เหมือนกับกระดาษที่ทำจากโรงงานอุตสาหกรรม หรือที่ขายตามร้านเครื่องเขียนต่าง ๆ กระดาษที่ทำด้วยมือจะมีเส้นใยที่อยู่ในลักษณะไม่เป็นระเบียบ ซึ่งต่างจากกระดาษที่ทำจากโรงงาน กระดาษที่ทำเองจะมีความยืดหยุ่นสูง เนื่องจากไม่มีทิศทางของกระดาษ การโค้งงอหรือการทำลอนจึงไม่ต้องคำนึงถึงทิศทางของกระดาษจึงสามารถทำได้ทุกทิศทาง เหมาะสำหรับงานรูปทรงอิสระ

การทำโค้ง เกลียว ของกระดาษ ในประติมากรรมกระดาษเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้เทคนิค ปฏิบัติที่ เกิดขึ้นจากพื้นผิวของกระดาษเป็นอย่างไร และแต่ละเทคนิคมีผลต่อกระดาษอย่างไร ถ้าได้เรียนรู้พื้นฐานของ กระดาษจะได้รู้เข้าใจพื้นผิวของกระดาษอีกด้วย และแสงที่ตกกระทบบนกระดาษจะเกิดผลอย่างไร เทคนิคทำ กระดาษโค้งจะทำให้กระดาษเกิดปริมาตร เทคนิคการม้วนกระดาษจะต้องขึ้นอยู่กับทิศทางของกระดาษ อุปกรณ์ที่ทำให้กระดาษโค้งใช้ได้ทั้งไม้และพลาสติก ซึ่งเป็นอุปกรณ์ขั้นพื้นฐาน ถ้าทำการม้วนกระดาษโดยการ ดึงยืดมาก ๆ จะทำให้เกิดการคืนตัวของกระดาษ ม้วนกลับซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เทคนิคการกรีดกระดาษ โดยการกรีดเพียงครั้งเดียวใช้เพื่อการ พับ หัก งอ จะเกิดระนาบเรียบทั้ง 2 ด้าน แสงเงาที่ตกกระทบบจะอยู่ใน ลักษณะที่ตัดกันอย่างชัดเจนมากกว่าการม้วนกระดาษ ข้อควรระวังควรกรีดกระดาษทั้งด้านหน้าและหลัง ก่อน การพับกระดาษเพราะจะได้สันของกระดาษที่คมชัดสวยงาม

2.3 ลักษณะของประติมากรรมกระดาษในลักษณะต่าง ๆ

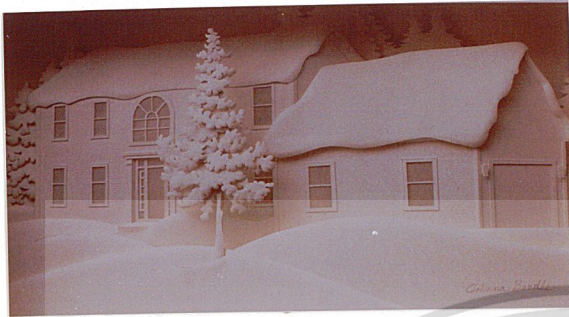
- เทคนิค White Papers

เป็นการใช้กระดาษสีขาว มาตัดซ้อนกัน เพื่อมุงเน้น ให้เกิดแสงเงาในตัวกระดาษ เป็นการสร้างพื้นผิวที่ แบน เรียบ และหยาบ ทำให้เกิดภาพเป็น 3 มิติ งานประเภทนี้คนแรกที่ทำคือ Jonathan Milne และ Johnna Bandle ซึ่งนำกระดาษมาตัดโค้ง ตัดปะะ ให้เข้ากับพื้นผิว ของกระดาษ ซึ่งอาจจะใช้ทั้ง 2 เทคนิครวมกันก็ได้ คือการทำกระดาษให้โค้ง และกรีดกระดาษ การทำเทคนิค White paper เป็นการทำเทคนิคแบบพื้นฐานที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ประโยชน์เฉพาะเท่านั้น และผู้จัดทำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องยกย่องถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

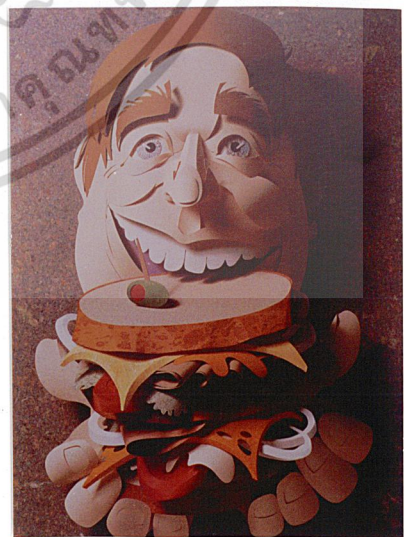
ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษเทคนิค White papers ของ Jonathan Milne



ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษเทคนิค White papers ของ Johnna Bandle

- เทคนิค Colored papers

การนำเอฟเฟ็คของ Graphic มาสร้างสรรค์ในงานกระดาษให้มีมิติ โดยการใช้สีที่แตกต่างกัน นำโทนสีมาช่วยให้เกิดแสงเงา แต่ต้องระมัดระวังเรื่องการคุมโทนของสี เพื่อความเป็นเอกภาพ ซึ่งสีของกระดาษในปัจจุบันมีให้เลือกได้มากมาย แล้วแต่อารมณ์ของเรื่องราวที่ต้องการ ซึ่งเทคนิคนี้การสร้างน้ำหนักจะง่ายกว่าแบบแรก เนื่องจากมีน้ำหนักของสีมาเป็นตัวช่วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษเทคนิค Colored papers ของ Hallose มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษเทคนิค Colored papers ของ Soren Thaae

- เทคนิค Painted papers

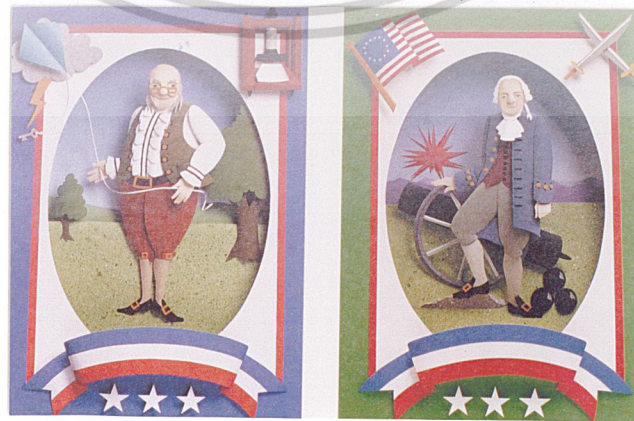
เป็นการระบายสีลงบนกระดาษ สีขาว หรือกระดาษสีก็ได้ ทำสีเพิ่มขึ้นเพื่อสร้างความลึก แสงเงาและพื้นผิวลงไปบนงานได้อีก สีที่ระบายลงไปจะช่วยเรื่องของปริมาตร ของวัตถุให้มีมากขึ้น ซึ่งจะมีเทคนิคต่าง ๆ ที่นิยมอยู่ 3 แบบคือ

1. การนำฟองน้ำมาจุ่มสีและถูกลงบนกระดาษ บุคคลที่นำเทคนิคนี้มาใช้กับ งานประติมากรรมกระดาษคือ Leo Monahan ซึ่งเทคนิคนี้ให้ความรู้สึกแปลกตา และดูมีความอ่อนโยนมากขึ้น กว่า การใช้สีของกระดาษ ตัดกัน ธรรมดา ฟองน้ำที่มีความละเอียดหยาบแตกต่างกัน แล้วแต่ความต้องการใช้
2. การสับสีด้วยแปลงลงบนกระดาษ โดยการใช้สีที่เป็นละออง ลงบนกระดาษ ซึ่งบุคคลที่นำเทคนิคนี้มาใช้คือ Sally Vitsky ทำให้เกิดพื้นผิวคล้ายลายหิน
3. การพ่นสีด้วย Air brush คือการพ่นสีด้วยเครื่องพ่นให้สีต่าง ๆ สามารถปรับความละเอียด ของน้ำหมึกสีในงานที่เล็กและละเอียดมาก ซึ่งจะเพิ่มความสมจริงในตัวเอง บุคคลที่นำเทคนิคนี้มาใช้คือ Gus Alavezos เทคนิคนี้สามารถควบคุมน้ำหมึกได้มากกว่าเทคนิคอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษเทคนิค Painted papers ของ Leo Monahan



ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษเทคนิค Painted papers ของ Sally Vitsky

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษเทคนิค Painted papers ของ Gus Alavezos

- เทคนิค Specialty papers

กระดาษชนิดพิเศษ ทำให้ได้งานเร็วขึ้นเนื่องจากมีพื้นผิวและลวดลายอยู่ในตัว กระดาษประเภทนี้คือ กระดาษ ริโซเคลิ, กระดาษทำเอง กระดาษที่ผลิตขึ้นมาจะมีลวดลายในตัวของตัวเอง เช่น กระดาษสา จะเห็นใยของกระดาษ บางครั้งอาจนำกระดาษที่เหลือใช้มาดัดแปลง เช่น แกนของกระดาษชำระ, กระดาษกล่อง และกระดาษหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ ผู้ประดิษฐ์สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้โดยไม่ต้องซื้อหา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษเทคนิค specialty papers ของ Joan Kritchman
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่างงานประติมากรรมกระดาษเทคนิค specialty papers ของ Eugenc Hoffman การนำไปใช้
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งไม่มีเหตุแต่สิ่งใดที่ และที่ยัง คงถึง ึ่งของเขาคิดได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่ไปยังประชาชนด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแบบลงเนื้อหา และต้องยกย่องถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ลักษณะของกระดาษต่าง ๆ

2.2.1 ลักษณะของกระดาษที่มีความหนาบางแตกต่างกันมีผลต่อการทำงาน เนื้อกระดาษที่มีความหนาเกินไป จะมีอุปสรรคในการตัด กรีด พับ เช่น การนำกระดาษเทาขาว และ กระดาษชานอ้อย มากกรีดหรือพับ ก็อาจจะเป็นการยากที่จะได้รูปทรงตามต้องการ และกระดาษที่อ่อนเกินไปก็ไม่สามารถทำโครงสร้าง ให้เป็นรูปร่างได้ กระดาษที่เหมาะสมสำหรับการทำประติมากรรมกระดาษมีดังนี้

- กระดาษ 100 ปอนด์ มีทั้งเรียบและหยาบ มีสีขาวย และสีต่าง ๆ
- กระดาษ 80 ปอนด์ พื้นผิวเรียบ มีสีขาวย และสีต่าง ๆ
- กระดาษ 125 แกรม พื้นผิวเรียบ มีสีขาวย
- กระดาษ 80 แกรม พื้นผิวเรียบ มีสีขาวย
- และกระดาษต่าง ๆ ที่ไม่หนาและบางจนเกินไป

2.2.2 ลักษณะพื้นผิวของกระดาษ (Texture) พื้นผิวกระดาษจะมีลักษณะที่แตกต่างกันมากมายไม่ว่าจะเป็นหยาบหรืออ่อน หลุมของกระดาษที่เกิดจากเนื้อเยื่อจะมีลักษณะขรุขระ เช่นกระดาษสำหรับสีน้ำ , กระดาษสา เป็นต้น หรือหลุมของกระดาษที่เกิดจากการทำพื้นผิวจะมีลักษณะเป็นรอยย่นที่เกิดจากการกดของเครื่องจักร เพื่อสร้าง Pattern ที่เท่า ๆ กันไปทั้งกระดาษ จะให้ความรู้สึกแข็งกว่าแบบแรก พื้นผิวของกระดาษที่ต่างกันก็เป็นตัวที่สร้างแสงเงา และทำให้เกิดมิติด้วย

2.2.3 ลักษณะของความทึบ และความโปร่งใส โปร่งแสงของกระดาษ ส่วนมากจะเป็นกระดาษที่เรียบ บาง ซึ่งกระดาษเหล่านี้อาจนำมาประดิษฐ์ในส่วนที่เป็นเสื้อผ้าของตัวละคร เช่น ลูกไม้ หรือฉาก เช่น เป็นส่วนของกระดาษ ก๊วน และอื่น ๆ

2.5 ลักษณะของเทคนิคประติมากรรมกระดาษ (Papers sculpture) ในอนิเมชั่น

เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ ปรกติจะเป็นงานที่เกี่ยวข้องและนำไปใช้กับภาพประกอบ ปฏิทิน และส่วนอื่น ๆ ซึ่งการนำเทคนิคนี้มาใช้กับเทคนิคในภาพยนตร์อนิเมชั่น ก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับเทคนิคที่ใกล้เคียง ที่เป็นอนิเมชั่น 2 มิติ คือ เทคนิคภาพตัด (Cut out) แต่จะแตกต่างตรงที่ มีความนุ่มนวล มีระดับความสูงต่ำของพื้นผิว ในลักษณะทับซ้อนเป็นชั้น ๆ

ความโดดเด่นของ ประติมากรรมกระดาษ คือความโค้งนูน และมีระยะในตัวเอง ทำให้เกิดมิติแสงเงาจากแสงที่กระทบลงบนกระดาษ ดูคล้าย 3 มิติ ทั้ง ๆ ที่อยู่บนแนวระนาบ

ความโดดเด่นนี้มาสร้างความน่าสนใจให้กับเรื่องราว ลักษณะของการเคลื่อนไหวจะเคลื่อนไหวแบบเทคนิคภาพตัด (Cut out) คือมีข้อต่อชิ้นส่วนต่าง ๆ มาประกอบกัน แล้วนำมาต่อเชื่อมกันด้วยวัสดุต่าง ๆ ตามความเหมาะสม ซึ่งข้อต่อจะต้องเคลื่อนที่ได้ ดังนั้นการสร้างตัวละครจึงไม่ต้องสร้างทุก ๆ การเคลื่อนไหว แต่ข้อจำกัดในเทคนิคนี้ก็คือ มีอิสระในการเคลื่อนไหวน้อยกว่าเทคนิคอื่น ๆ มีการเคลื่อนไหวที่ดูไม่เป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นเสน่ห์เฉพาะตัวของเทคนิคนี้ และไม่ควรรอคาดหวังว่าจะได้รับการเคลื่อนไหวที่ราบเรียบเหมือนการสร้างภาพด้วยเซลอนิเมชั่น หรือเทคนิคอื่น ๆ ที่ใช้การเคลื่อนไหว โดยใช้เป็กบาร์ ซึ่งการเคลื่อนไหวแบบ ภาพ ตัด โดยทำให้ตัวเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ละครมีข้อต่อ จึงเหมาะสมที่สุดกับเทคนิคประติมากรรมกระดาษ เพราะเป็นการยากที่จะสร้างหุ่นขึ้นมาทุกการเคลื่อนไหว เนื่องจากกรรมวิธีในการทำที่ต้องอาศัยเวลา ทักษะ และความปราณีตอย่างสูงนั่นเอง

การนำเทคนิคนี้มาสร้างรูปแบบของการเคลื่อนไหวที่เกิดมิติจากตัวกระดาษเอง โดยการนำเทคนิคต่าง ๆ ของงานประติมากรรมกระดาษที่กล่าวมาข้างต้น มาคัดเลือกผสมผสาน สร้างเทคนิคใหม่ เพื่อความเหมาะสมกับตัวงาน ด้วยการสร้างสีสัน ลวดลาย และการสร้างน้ำหนัก เพื่อให้ภาพดูเป็น 3 มิติ แต่วิธีการถ่ายยังคงเป็น 2 มิติ โดยการถ่ายบนพื้นระนาบเท่านั้น



ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ เรื่อง “Les Trois Inventeurs ผลงานของ Michel Ocelot ประเทศฝรั่งเศส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การวิเคราะห์และการพัฒนาบทภาพยนตร์

ในส่วนของบทได้นำเรื่องราวในวรรณคดีที่มีเนื้อหาที่แฝงด้วยหลักธรรมบ่งบอกถึงความเป็นไทย ในแง่ของทัศนคติ ความเป็นอยู่ และเนื้อหาที่ร่วมสมัยในวิถีชีวิตแบบไทย ๆ โดยอัญเชิญพระราชนิพนธ์ เรื่อง “ รามเกียรติ์ “ ตอน “ คีทไมยราพ “ ซึ่งพระราชนิพนธ์ โดย รัชกาลที่ ๖ สมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

เนื่องจาก เรื่อง “ รามเกียรติ์ “ ตอน “ คีทไมยราพ “ ได้มีเนื้อหาที่ค่อนข้างยาวอีกทั้งยังเป็นภาษาการเขียน มีบทร้องที่เป็นราชาศัพท์ ซึ่งนิยมนำไปใช้ในการแสดงโขน และนำไปใช้กับการเรียนการสอนในชั้นเรียน ดังนั้นจึงได้นำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับการ ทำเป็นบทภาพยนตร์อนิเมชัน เพื่อนำไปใช้ในการถ่ายทำต่อไป

ใจความหลักของเรื่อง (Theme) ในเนื้อหาของตอนคีทไมยราพจะแสดงถึงความคิดที่เป็นหลักของเรื่องมาโดยตลอด จะเห็นถึง ความดีเป็นตัวแทนของธรรมะ ความชั่วเป็นตัวแทนของอธรรม ดังนั้นธรรมะย่อมอยู่เหนืออธรรม เมื่อได้ศึกษาในรามเกียรติ์ จะเห็นว่าในทุกด้านจะเน้นความสัมพันธ์ ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ประเพณี ความเชื่อ การเมือง การปกครอง สะท้อนให้เห็นภาพพิธีต่าง ๆ มากมาย และยังได้ บรรยายถึงภาพการแต่งกาย ตามสมัยนิยม ของยุค สมัยอีกด้วย

จากเนื้อหาในเรื่อง “ รามเกียรติ์ “ ตอนคีทไมยราพ “ ได้นำมาดัดแปลงให้มีความเหมาะสมในการนำเสนอ ในรูปแบบอนิเมชัน และมีเนื้อหาที่กระชับขึ้น โดยไม่บิดเบือน สร้างความเชื่อมโยงแต่ประการใด แต่ยังคงยึด ใจความหลักของเรื่องไว้ คือ “ ธรรมะย่อมอยู่เหนืออธรรม “ โดยเนื้อหาที่นำมาดัดแปลงนั้นจะอาจจะดัดแปลงไปบ้าง เพื่อสร้างความสนุกสนานในท้องเรื่อง และในแง่ของข้อจำกัดในการผลิตภาพยนตร์ โดยการนำเสนอผ่านเรื่องราว ที่มีขอบเขตความยาว 4-5 นาที

3.1 บทแปล รามเกียรติ์ ตอน “ คีทไมยราพ ”

ของหนังสือประกอบการเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๑

หนุมานได้นำพระรามออกจากกรง ที่ไมยราพได้ทำการสะกดทัพจนหลับไหล และทำการลักพาตัวนำมาขังไว้ ณ. เมืองบาดาล หนุมานได้นำพระรามออกจากเมืองยักษ์ทันที มาถึงเชิงเขาสุรगานต์ หนุมานก็วางไว้บนแท่นหินในนพมาศคูหาแล้วก้มลงไปกราบพระบาทประกาศแก่ฝูงเทवासुरาฤทธิ ขอฝากองค์พระรามไว้ด้วย ครั้นแล้วหนุมานก็ย้อนกลับไปยังกรุงบาดาลอีกครั้ง พอมาถึงคราวนี้มีได้รอชำระโศดเข้าถึบหน้าต่างปราสาทของไมยราพทันที เสียงหน้าต่างฟังโครมครามก็ก้องหนุมานก็ร้องประกาศว่า

“เหม เหม ไช้ไมยราพ โอหังแกงจริง ทำไมจะต้องลอบลักเอาเจ้านายกุมมา ทำไมไม่สู้กันซึ่ง ๆ หน้า กูนี้แหละเว้ยหนุมานทหารพระรามวันนี้ถึงวันตายของมึงแล้ว “

ไมยราพกำลังบรรทมหลับ พอได้ยินเสียงตวาดก้องราวกับฟ้าผ่า เช่นนั้น ก็สะดุ้งตกพระทัยตื่นขึ้น เห็นหนุมานยืนร้องทำอูยก็เดือดดาลยิ่งนัก คว่าพระขรรค์แผ่นพรวดออกมาพร้อมกับร้องว่า

“เหม เหม ไฉ้ลิงระยำ มึงจะเก่งกว่ากูไม่ได้ กูจะเปรียบก็เหมือนแสงอาทิตย์ แต่มึงเพียงหนึ่งห้อย จะตายในพริบตา “

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แล้วทั้งสองก็ต่อสู้กันไปมาอีกทีก็ก็กัอง หนุมานกระโดดเข้าแย่งพระขรรค์จากไมยราพได้ก็ฟันไปเต็มแรง พระขรรค์หักเป็น 2 ท่อน ไมยราพหกล้มลูกคลุกคลาน ครว้ากระบองเข้าสู่หนุมานอีก หนุมานก็เข้าชิงชัยจนกระบองหักโตมรเสียอีกแล้ว ถีบซ้ายป่ายขวาจนไมยราพ เซไปเซมา ไมยราพลิ้นอาวูและลิ้นคิดจะเอาชนะหนุมานได้ ก็มาคิดว่าถ้าขึ้นสู้ต่อไปชื่อ ๆ เห็นจะเสียทีมันแน่ อย่างกระนั้นเลยจำเราจะใช้อุบายลวงฆ่ามันเห็นจะดีเป็นแน่ทีเดียว ดำริดังนั้นแล้วก็ร้องไปว่า

“ เหวยไอ้ลิงเดรัจฉาน ตัวเราทั้งสองก็ได้ประลองฝีมือมานานแล้วตัวก็ไม่แพ้กัน ข้าเห็นว่าถ้าจะเอากันให้แน่แล้ว เรายอมเอาต้นตาลมาพันตระบิดกันให้เป็นกระบองผลัดกันตีคนละสามที ใครตีก็อยู่ใครไม่ตีก็ไป อย่างนี้เจ้าจะตกลงไหม ”

หนุมานได้ยินไมยราพว่าดังนั้นก็คิดอยู่ในใจว่า ไอ้ยักษ์ตนนี้คงจะมีอุบายอะไรสักอย่างเป็นแน่ แต่ถ้าเราไม่ตกลงมันก็ต้องหาว่าเรากลัว เราต้องขออนุบายสังหารมันเสีย อย่างเราถึงแม้จะตายพระพายพัดมาก อุบัติคืนชีพขึ้นมาได้ ไอ้ไมยราพจะตายอย่างไรไม่ต้องสงสัย คิดแล้วก็ร้องตอบไปว่า

“ ให้มันจริงกนอยเถอะไอ้วายร้าย ”

“ จริงซี ถ้าไม่จริงเราขอให้องค์ท้าวสหสนัยจงฆ่าเราเสีย แต่เราจะต้องตีเจ้าก่อน 3 ที แล้วเราจะให้เจ้าตีเรา ”

“ ชะ ข้า เจ้าไมยราพเอ็งมันฉลาดน้อยไปหน่อยหละ ตามธรรมดาที่ขอบยุติธรรมแล้วเอ็งจะต้องให้ข้าตีก่อน แต่เมื่อเอ็งอยากเอาเปรียบข้าก็ได้ ข้าจะยอมให้เจ้าได้เปรียบ เง้ไปเอาต้นตาลมาตีเถอะ ”

ไมยราพดีใจยิ่งนักกระโดดเข้าถอนต้นตาลใหญ่สูงเหยียดเทียมฟ้ามาได้สามต้นตระบิดพันเข้าเป็นเกลียวแล้วร้องว่า

“ ไอ้ลิงป่า คราวนี้แหละมึงต้องตายอย่างไม่มีปัญหาอันลงให้กูตีเสียดี ๆ ”

หนุมานร้ายเวทย์ครบเจ็ดคาบก็เฝ้าไป ลูบกายสามหนให้อุดทนคงทน แล้วก็นอนงัวกมือให้ไมยราพตี ไมยราพเห็นดังนั้นก็วัดแกวงลำแดงฤทธิ์ สองเท้ากระหย่งแผ่นทะยานฟาดต้นตาลลงบนหนุมานสามทีซ้อน เสียงปฐพีก็มปนาทหวาดไหวราวกับว่าจะทรุด หนุมานจมลงในแผ่นดินแต่ก็หาเป็นอันตรายอย่างไรไม่ ผุดลุกขึ้นมาอย่างว่องไวร้องว่า

“ คราวนี้ทีของกูมั่งหละไมยราพเอ๊ย ส่งกระบองมาให้กู ถ้ามาตรแม้นว่ามึงกลัวตายแล้วไซ้รู้ก็จะยกโทษให้ ขอแต่ให้มึงก้มลงกราบตีนกูเสียเท่านั้น ”

ไมยราพเห็นหนุมานไม่ตายใจหายวาบ ให้ประหวั่นครั้นคร้ามยิ่งนัก แล้วก็คิดมานะหักใจตอบไปว่า

“ กูจะยอมไหว้ไอ้สัตว์เดรัจฉานอย่างมึงนั่นมันเสียเถอะมึงอย่าพูดมากเลยจะตีกูอย่างไรก็เอา ” ว่าแล้วไมยราพก็นอนทอดกายให้ตี หนุมานฟาดแฉวงลำแดงฤทธิ์ควงกระบองตาล แล้วก็โจนทะยานฟาดกระบองโครมลงไปสามทีร่างของไมยราพก็ขาดจากกัน หนุมานกระชากแขนกระชากขาแล้วฉีกขว้างไปด้วยกำลั้งฤทธิ์ แต่เป็นที่ประหลาดยิ่งนัก แขนขากลับติดมาเป็นร่างของไมยราพอีก มีหน้าซำลุกขึ้นกระที่บาททวาดก้องเข้ารุกไล่หนุมานเป็นพัลวัน หนุมานเห็นเช่นนั้นประหลาดใจยิ่งนัก ครั้นแล้วก็หักเอาด้วยกำลั้ง ถีบไมยราพกระเด็นไปแล้วกระโดดเหยียบบอไ้วพลางร้องถามนางพิรากวนว่า

“ เหตุใดหรือไอ้ไมยราพมันถึงไม่ตาย ”

นางพิรากวนตอบว่า “ ที่มันไม่ตายเพราะมันถอดจิตเป็นแมลงงูไสล่ล่องแก้วไปซ่อนไว้ที่ยอดเขาตรีภุฎ ถ้าฆ่าแมลงงูเสียได้มันก็ต้องตาย ”

ไม่ว่ากรณีใดๆ ก็ตาม ข้าพเจ้าขอเรียนให้ท่านทั้งหลาย และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้ยินนางพิราภวบอกดังนั้นหนุมานดีใจนัก เท้าเหยียบอกไมยราพไว้มั่น มือสองประนมเหนือเศียรร้ายพระเวทย์นิมิตกายใหญ่เท่าบรมพรหม สูงตระหง่านเท่าภูเขาใหญ่ พร้อมทั้งสีหน้าแปดมือสำแดงฤทธิ์เท้าซ้ายนั้นก้าวทะยานไปยังยอดเขาดรีกฏ มือหนึ่งนั้นคั้นคว่ำหาจนพบ แมลงภุมรา หนุมานนำขึ้นมาชูไว้ ไมยราพเห็นดังนั้นก็ถึงชะตาชีวิตของตนที่ไม่รอดเป็นแน่ หนุมานถามไมยราพว่า

“เหวย เหวย ไมยราพยักษ์ศรี นี้หัวใจมึงหรือมิใช่” ว่าแล้วหนุมานก็ชกช่องดวงใจแหลกลกคามือไมยราพลิ้นชีวิตทันที

จบเรื่อง

3.2 เรื่องย่อ “รามเกียรติ์” ตอน “ศึกไมยราพ”

หนุมานเมื่อได้ล่วงรู้ว่าไมยราพได้ลักพาตัวพระราม ไปขังไว้ ณ เมืองบาดาล ก็ได้ไปนำตัวพระรามออกมาจากเมืองบาดาล และได้กลับไปเมืองบาดาลอีกครั้ง เพื่อทำรบกับไมยราพ หนุมานกับไมยราพได้สู้รบกันที่ปราสาทเมืองบาดาล จนไปถึงดงตาล ซึ่งไมยราพได้ทำการร้ายเวทมนต์นำต้นตาล 3 ต้นมาบิดพันกันเป็นกระบอง และผลัดกันฟาดคนละที แต่ก็ไม่มีใครแพ้ ชนะ ขณะนั้นได้มีฤาษีตนหนึ่งออกมาเบิกทางให้หนุมานโดยยิงลำแสงจากไม้เท้าไป ทำให้ยอดเขาดรีกฏซึ่งเป็นที่ยอดช่องดวงใจของไมยราพ ปรากฏขึ้นมา หนุมานเห็นดังนั้นก็ขยายร่างใหญ่ เท่าภูเขามีสี่ 4 หน้า 8 มือ พร้อมกับเหยียบอกไมยราพไว้ และเขาก็ช่องดวงใจออกมาจากยอดเขา ขยับจนละเอียด ทำให้ไมยราพลิ้นใจโดยทันที

3.3 โครงเรื่องขยาย

ประเด็นหลักของเรื่อง ธรรมะย่อมชนะอธรรม

อธรรมก็คือ ความชั่วความเลวร้าย ถึงแม้ว่าความชั่วจะขึ้นมาครองความดี แต่ก็ตลอดไป ชักวันความชั่วจะต้องพ่ายแพ้ความดีอย่างแน่นอน

ACT 1

Sequence 1 “ บุกเมืองบาดาล ”

Scene 1 “ ปราสาทเมืองบาดาล ”

หลังจากที่ไมยราพได้ร้ายเวทมนต์ ทำการสะกดทัพลักพาตัวพระราม ไปขังไว้ที่เมืองบาดาล หนุมานเมื่อล่วงรู้ก็ได้ตามไปนำตัวพระรามออกมาจากเมืองบาดาลไปฝากไว้ ณ. แทนหิน คูหานพมาศ และหนุมานก็ได้กลับไปเมืองบาดาลอีกครั้ง โดยบุกเข้าไปหักยอดปราสาทของไมยราพและเข้าไปในปราสาทตอนไมยราพหลับเสียงดังโครมครามทำให้ไมยราพตื่น และโกรธมากที่หนุมานบุกเข้ามา การสู้รบจึงบังเกิดขึ้น

ACT 2

Sequence 2 “ ต่อสู้ ”

Scene 2 “ ดงตาล ”

หนุมานและไมยราพต่อสู้กันและเหาะทะยานออกไปที่ดงตาล โดยไมยราพได้เสกร้ายมนต์คาถา นำต้นตาล 3 ต้นมาบิดพันกันเป็นกระบอง และผลัดกันตีกับหนุมานคนละ 3 ที ไมยราพได้ตีต้นตาลลงไปที่หนุมานอย่างแรง จนร่างของหนุมานยับเยิน แต่ไม่นานก็กลับคืนมาสู่สภาพปกติ และเมื่อหนุมานนำต้นตาลมาตีไมยราพ

ภาพบ้าง ตัวของไมยราพก็หลุดขาดเป็นชิ้น ๆ กระเด็นไปทุกทิศทางเช่นเดียวกัน แต่ไม่นานก็กลับคืนมาเหมือนเดิมได้อีก ทำให้หนุมานประหลาดใจเป็นอย่างยิ่งนัก

Climax ไม่นาน ได้มี ฤาษีองค์หนึ่งปรากฏกายมา และลำแสงอิทฤทธิให้หนุมานเห็น ยอดเขาดรีภฏที่อยู่เบื้องหลัง โดนการยิงลำแสงจากไม้เท้าพุ่งไปเบิกทางให้ ลำแสงจากไม้เท้าทำให้ยอดเขาดรีภฏโผล่ขึ้นมาทันที

ACT 3

Sequence 3 “ จุดจบของไมยราพ ”

Scene 3 “ ยอดเขาดรีภฏ ”

หนุมานรู้ว่าต้องมีบางอย่างที่สำคัญอยู่ในยอดเขาเป็นแน่ หนุมานจึงได้ขยายร่าง ใหญ่เท่าภูเขาพร้อมทั้ง 4 หน้า และ แปรมือ ดูหน้าเกรงขาม โดยเอาเท้าซ้ายเหยียบบอกไมยราพไว้กับพื้นดิน หนุมานเอามือล้วงเข้าไปในยอดเขา และได้พบกล่องแก้วที่มีแมลงงูอยู่ภายใน ซึ่งแมลงงูนั้นเป็นดวงใจของไมยราพนั่นเอง หนุมานเห็นดังนั้นก็ได้ ชุกล่องดวงใจขึ้น และบีบจนแหลกละเอียดคามือ ไมยราพก็สิ้นชีวิตทันที ณ. ยอดเขาดรีภฏแห่งนั้น





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 บทภาพยนตร์

รามเกียรติ์

ตอน

ศึกไมยราพ

ACT 1

SEQUENCE 1 “ บุกเมืองบาดาล ”

SCENE 1 “ ปราสาทเมืองบาดาล ”

1. L.S. ภาพไกล เมืองบาดาล

ม่านน้ำค่อย ๆ แหวกออก จนเห็นเมืองบาดาลอยู่ใต้น้ำ ปลาใหญ่น้อยว่ายผ่าน สหายสายไปมาตามกระแส น้ำ ดูสงบสุข กล้อง ค่อย ๆ Zoom in เข้าไปจนเห็นปราสาทชัดเจนขึ้น

ตัดไป

2. M.L.S. ภาพปานกลางไกล

ภายในปราสาทเห็นไมยราพนอนหลับอยู่แต่ก็สะดุ้งตื่นเล็กน้อยเมื่อได้ยินเสียงอะไรบางอย่าง

ตัดไป

3. M.L.S. ภาพปานกลางไกล

หนุมานหักยอดปราสาท เมืองบาดาลแล้วมุดเข้าไป

ตัดไป

4. C.U. ภาพใกล้

หนุมานมุดเข้าไปในตัวปราสาทหันซ้ายขวามองหาไมยราพ

ตัดไป

5. C.U. ภาพใกล้

ขาของหนุมานเหยียบลงที่พื้นปราสาทของไมยราพ

ตัดไป

6. M.S. ภาพขนาดกลาง

ไมยราพได้ยินเสียงดังโครมครามก็สะดุ้งตื่นหันซ้ายขวา เมื่อเห็นหนุมาน ก็ขึ้นัว ตบอก กระที่บเท้า ด้วยความโมโหเป็นยิ่งนัก

ตัดไป

7. M.S. ภาพขนาดกลาง

หนุมานเดินเข้าไปหาไมยราพ และกระโดดขึ้นไปบนเตียงบรรทม ไมยราพเห็นดังนั้นจึงดึงกระบองออกมาสู้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กับหนุมานทันที หนุมานกระโดดขึ้นไปเหยียบเข้าไมยราพ และเอาตรีที่มีไฟไมยราพอย่างแรงพร้อมลำแสงสว่าง วาบ พร้อมทั้งกระโดดขึ้นไปเหยียบบนบ่าของไมยราพ ไมยราพบิดตัวเอากะบองฟาดไฟหนุมาน หนุมานจึง เหวะหนีออกไปทางด้านบน ไมยราพเหาะตาม ทั้ง 2 เหาะออกไปนอกปราสาท เสียงตึกันดังครึกโครม

ตัดไป

ACT 2

Sequence 2 “ ต่อสู้ ”

Scene 2 “ ดงตาล ”

8. L.S. ภาพไกล

กล้องค่อย Zoom in เข้าไป เข้าไปในดงตาล จนเห็นต้นตาล 3 ต้น สูงตระหง่าน ข้างหลังเป็นภูเขาน้อยใหญ่ ท้องฟ้าในยามนี้เป็นสีส้ม แดงดูน่ากลัว ไม่นานก็เห็นหนุมานและไมยราพ เหาะมากกลาง ท้องฟ้าเสียงฟาดพัดกัน ดังก้องไปทั่ว

ตัดไป

9. M.S. ภาพขนาดกลาง

หนุมานเลื่อนเข้ามาในเฟรมถือตรี กวัดแกว่ง แสงข้างหลังสว่างวูบวาบ

ตัดไป

10. M.S. ภาพขนาดกลาง

ไมยราพเลื่อนเข้ามาในเฟรมถือ กระบองกวัดแกว่ง แสงข้างหลังสว่างวูบวาบ

ตัดไป

11. L.S. ภาพไกล

หนุมานกับไมยราพต่อสู้กันไปมาแสงสว่างวูบวาบ พร้อมทั้งเสียงดังโครมคราม ทั้งสองเข้ามาจากบนเฟรม และออกไปข้างล่างเฟรม

ตัดไป

12. C.U. ภาพใกล้

ขาของหนุมานและไมยราพเหยียบลงพื้นดิน

ตัดไป

13. M.S. ภาพขนาดปานกลาง

ไมยราพขึ้นไปตีต้นต้นตาล 3 ต้น

ตัดไป

14. M.S ภาพขนาดปานกลาง

หนุมานมองไปตามที่ไมยราพชี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านอื่น

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

15. M.L.S. ภาพปานกลางไกล

แทนหนุमानเห็นต้นตาล 3 ต้น กล้องแพนไปที่ต้นตาลทีละต้น

ตัดไป

16. M.S. ภาพขนาดปานกลาง

ไมยราพเหาะขึ้นไปทางด้านบนของเฟรม และพันเฟรมไป

ตัดไป

17. L.S. ภาพไกล

ไมยราพเหาะขึ้นไปบนท้องฟ้าและลงไปเหยียบบนยอดต้นตาล และกระโดดลงมาที่โคนต้นตาล พร้อมกับ ผลักต้นตาลลง

ตัดไป

18. M.S. ภาพขนาดปานกลาง

ไมยราพผลักต้นตาลล้มลง ทำให้ต้นตาลต้นที่ 1 และล้มทับต้นที่ 2, 3 ตามลำดับเสียงดังสนั่น

ตัดไป

19. M.C.U. ภาพปานกลางใกล้

ต้นตาลล้มเข้ามาในเฟรมทับกัน 3 ต้น เสียงดังครืน

ตัดไป

20. M.S. ภาพขนาดปานกลาง

ไมยราพประนมมือ ร่ายมนต์ เกิดแสงสว่างวูบวาบออกมาจากเบื้องหลัง

ตัดไป

21. M.S. ภาพขนาดปานกลาง

ไมยราพประนมมือ ต้นตาลทั้ง 3 ต้น ค่อย ๆ ลอยขึ้นมา และหมุนพันกัน จนเป็นระบอง

ตัดไป

22. C.U. ภาพใกล้

ระบองต้นตาลหล่นกระแทกลงพื้นเสียงดังสนั่น

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

23. M.S. ภาพขนาดปานกลาง

ไมยราพยกต้นตาลและเหาะขึ้นไปบนท้องฟ้า

ตัดไป

24. L.S. ภาพไกล

ไมยราพยกต้นตาลเหาะผ่านท้องฟ้าไป

ตัดไป

25. C.U. ภาพใกล้

เท้าไมยราพเหยียบลงมาที่พื้น

ตัดไป

26. M.S. ขนาดภาพปานกลาง

ไมยราพยกต้นตาลขึ้นประชิดตัวและมองไปที่หนุมาน

ตัดไป

27. M.S. ขนาดภาพปานกลาง

หนุมานเห็นดังนั้นจึงกวักมือขึ้นท้าไมยราพ

ตัดไป

28. C.U. ภาพใกล้

มือของไมยราพยกกระบองขึ้นและฟาดลงไป

ตัดไป

29. L.S. ภาพไกล

กลดงตาล ไมยราพยกกระบองของตาล ฟาดลงไปบนตัวของหนุมานที่กำลังนอนอยู่บนพื้นดินที่เดียว 3 ที่
ซ้อน เกิดประกายแสงและเสียงดังสนั่นหวั่นไหว

ตัดไป

30. M.C.U. ภาพปานกลางใกล้

กระบองกระแทกลงไปบนตัวหนุมาน จนนอนจมไปกับพื้นดิน (PAPER SCULPTURE ตัวหนุมานยับย่น)
เสียงดังสนั่นหวั่นไหว เกิดแสงสว่างไปทั่ว แต่ไม่นานร่างของหนุมานก็กลับมาดังเดิม

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

31. M.L.S. ภาพปานกลางไกล

หมุนานด้านข้างลุกขึ้นจากพื้นดินแตกกระจายขึ้นมายืน และถือกระบองบ้าง

ตัดไป

32. M.L.S. ภาพปานกลางไกล

ไมยราพยกมือป้องปิดกระบอง และล้มตัวลงนอนกับพื้นให้หมุนานตี

ตัดไป

33. C.U. ภาพใกล้

มือหมุนานฟาดกระบองลงไป

ตัดไป

34. L.S. ภาพกว้าง

กลางดงตาลหมุนานฟาดกระบองใส่ไมยราพ 3 ที่รอด เกิดอิทธิฤทธิ์เป็นประกายแสงแวววาว เสียงดังสนั่น
หวั่นไหว

ตัดไป

35. M.S. ขนาดภาพปานกลาง

กระบองมือข้างกระบองตาลเตรียมตัวฟาด แล้วก็ฟาดลงไป เกิดแสงสว่างไสว พร้อมกับเสียงดัง " เบรียง "
แขนและขาทั้ง 2 ข้างของไมยราพก็ขาดออกจากกัน กระเด็นไปทุกทิศทาง แต่ไม่นานก็กลับมาติดที่ลำตัวดัง
เดิมทันที กล้องแพนตามแขนไปติดตามลำตัว เกิดแสงประกายวาววาว

ตัดไป

36. M.S. ขนาดภาพปานกลาง

ทันใดนั้นเองมีฤาษีตนหนึ่งเดินเข้ามาในเฟรม และชี้ไม้เท้าไปที่ยอดเขา หลังดงตาล

ตัดไป

37. M.S. ขนาดภาพปานกลาง

หมุนานรีบหันไปมองด้วยความประหลาดใจ

ตัดไป

38. C.U. ภาพใกล้

มือของฤาษียกไม้เท้าขึ้น เกิดลำแสงพุ่งเป็นลำออกจากไม้เท้า

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

39. L.S. ภาพไกล

ลำแสงพุ่งออกมาจากมุมขวาล่างของเฟรม ไปยังยอดเขาข้างหลังดงตาล เกิดระเบิดเสียงดังสนั่นหวั่นไหว พร้อมกับแสงสว่างเต็มเฟรม

FADE ขาว

ACT 3

SEQUENCE 4 “ จุดจบของไมยราพ ”

SCENE 3 “ ยอดเขาดรีฎฎ ”

40. L.S. ภาพไกล

หลังจากที่แสงสว่างหมดไป ก็มองเห็นยอดเขาดรีฎฎสูงตระหง่านขึ้นมาแทน

ตัดไป

41. M.S. ขนาดภาพปานกลาง

หนุมานเห็นดังนั้น ก็หันกลับมาทึ่งมอง ยกมือพนมที่หน้าอก เบื้องหลังเกิดแสงสว่างแวววาว

ตัดไป

42. M.S. ขนาดภาพปานกลาง

หนุมานยกเท้าขึ้นมาเหยียบที่อกไมยราพเท้าของหนุมานค่อย ๆ ขยายใหญ่ขึ้น

ตัดไป

43. L.S. ภาพไกล

หนุมานพนมมือ ร่างของหนุมานก็ขยายขึ้น เกิดรังสีที่ลำตัวเป็นแสงสว่าง ร่างของหนุมานค่อย ๆ ใหญ่ขึ้นจนเต็มเฟรม

ตัดไป

44. CU. ภาพใกล้

หน้าหนุมานจาก 1 หน้า ขยายหน้าเป็น 4 หน้า MACTH ภาพ

ตัดไป

45. M.S. ขนาดภาพปานกลาง

มือของหนุมานก็ขยายกลายเป็นแขนทั้งสี่แขน ชายและขวา

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

46. C.U. ภาพใกล้

มือหนุมานจับจ้งยอดเขาศรีภูฏ ก้องแพนตามมือหนุมาน จนเห็น แผลงูที่อยู่ในกล่องแก้ว ซึ่งเป็นจิต
ที่ไม่ยราพทอดไว้ หนุมานหยิบออกมา

ตัดไป

47. M.C.U. ภาพปานกลางใกล้

มือหนุมานจับกล่องแก้วแผลงู ชูขึ้นเข้าเฟรมด้านล่างเข้ามา

ตัดไป

48. C.U. ภาพใกล้

มือหนุมานชยี่กล่องดวงใจจนแผลกคามือ

ตัดไป

49. M.S. ขนาดภาพปานกลาง

ไมยราพที่ถูกหนุมานเหยียบไว้ ดันไปมา ไม่นานก็สิ้นชีวิต

ตัดไป

50. C.U. ภาพใกล้

หนุมานกวัดแกว่งตรีโปมา เกิดแสงสว่างวูบวาบ

ตัดไป

51. L.S. ภาพไกล

หนุมานเต็มตัวขนาดใหญ่เท่าภูเขา สีหน้า แปรมือ อีกมือหนึ่งชุกกล่องดวงใจไมยราพที่แผลกไว้ ทำ
โดยเท้าซ้ายเหยียบอกไมยราพซึ่งสิ้นใจอยู่

FADE OUT คำ

จบเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 การแก้ไขและดัดแปลงบทภาพยนตร์

ครั้งที่ 1 จะมีการใช้ บทพูดในการเล่าเรื่องราว ซึ่งบทพูดยังเป็นคำพูดโบราณ ซึ่งทำให้ดูเก่าและน่าเบื่อ ส่วนในเรื่องของภาพ มีการใช้ภาพเล่าเรื่องจากจิตรกรรมฝาผนังก่อน และค่อยมาเป็นตัวการ์ตูนเคลื่อนไหวในตอนสุดท้าย ดังนั้นน้ำหนักของเรื่องเกือบ 50% จึงตกไปอยู่ที่ภาพนิ่งของจิตรกรรมฝาผนัง ทำให้อารมณ์ของเรื่องเหมือนสารคดี ที่สำคัญทำให้เรื่องราวยืดเยื้อไม่น่าสนใจ ทั้งภาพและบทพูด

ครั้งที่ 2 ตัดเรื่องราวตอนจิตรกรรมฝาผนังออกไป และหดเรื่องราวให้สั้น และกระชับขึ้น โดยเริ่มในตอนทำรบเลย ในที่นี้จึงทำให้สามารถสร้างเรื่องราวใส่รายละเอียดลงไปได้มากขึ้นในส่วนของการ์ตูนเคลื่อนไหวของตัวละคร เนื่องจากเรื่องราวที่สั้นลง และมีการตัดบทพูดออกไปจนหมด โดยใช้ Action เป็นตัวเล่าเรื่องแทน แต่ยังคงขาดความเป็นตัวเองอยู่

ครั้งที่ 3 เพิ่มความเป็นตัวเองลงไปในเรื่องราว โดยนำความต้องการของคนทำใส่ลงไปด้วย เช่นในตอนบางตอน แทนที่หนุมานจะถูกต้นตาลฟาด และตัวบุบลงไปในพื้นที่แบบธรรมดา ก็เพิ่มรายละเอียดโดยหลังจากถูกฟาด หนุมานก็จะตัวยับย่นเหมือนกระดาษที่ถูกขยำ เพื่อสร้างความแปลกตา และส่งเสริมเทคนิคอีกด้วย

3.6 บุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก

ตัวละครสำคัญในเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ

1. หนุมาน
2. ไมยราพ

บุคลิกและลักษณะของตัวละคร

1. หนุมาน

หนุมานแปลตามศัพท์หมายถึง “คางหัก” เป็นลูกพระพายกับนางสวาหะ มีศักดิ์เป็นหลานนำของพาลี และสุครีพ เกิดปีชกาล ร่างกายใหญ่โตเท่าวานร อายุ 10 ปี กำเนิดหนุมานนั้นกล่าวกันว่า พระอิศวรมอบอาวุธตรีเพชร สุรกาณตีให้พระพาย นำมาขีดเข้าปากนางสวาหะ จึงทำให้หนุมานมีลักษณะมีสีกายเป็นสีเผือก คทาเพชรเป็นสัน หลังตลอดหาง เดินทางไปในอากาศได้ ตรีเพชรเป็นนิ้ว มือและเท้าเป็นอาวุธประจำตัว ซึ่งติดอยู่ที่หน้าอก จักรแก้ว เป็นหัว สามารถแผดเป็น 4 หน้า 8 มือ หาวเป็นดาวเป็นเดือน มีกุนฑลขนเพชร เขี้ยวแก้ว รูปร่างแข็งแรงกำยำมีการเคลื่อนไหวที่ว่องไว ผิดจากลิงทั่วไป มีความฉลาดเฉลียว ซื่อสัตย์ จงรักภักดี และถ้าถูกฆ่าตายเมื่อลมพัด หนุมานก็จะสามารถฟื้นคืนชีพขึ้นมาใหม่ได้ หนุมานเป็นยอดทหารเอกของพระรามที่เก่งกาจหาตัวจับยาก

2. ไมยราพ

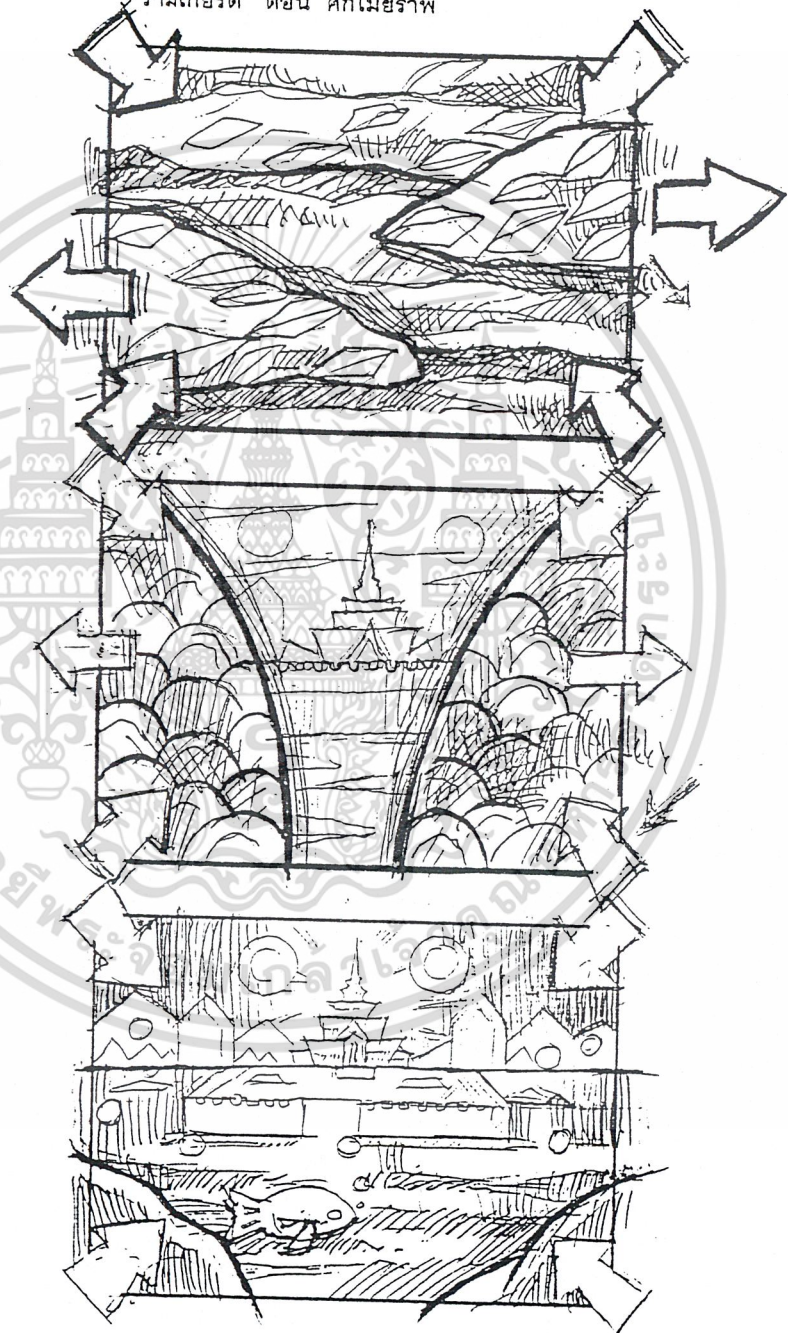
พญายักษ์เป็นกษัตริย์แห่งเมืองบาดาล องค์ที่ 3 เป็นโอรสท้าวมหามายักษ์กับนางจันทร์ประภาศรี เป็นน้องนางพิรากวน สีกายสีม่วงอ่อน รูปร่างใหญ่โตแข็งแรง มงกุฎเป็นยอดกนกอาวุธกลองปี่มธราชูเวทมนต์สะกดทัพ และเตรียมสรรพยาเป่ากลอง สามารถเหาะเหินเดินอากาศ มุดน้ำดำดินได้ มีอิทธิฤทธิ์วิเศษอาคม เช่นสามารถโค่นต้นตาล 3 ต้น และนำมาบิดเป็นกระบองเพียงแค่ว่ายมนต์ ตายยากเนื่องจากถอดดวงใจฝากไว้ที่ยอดเขาตรีภูกู ซึ่งมิถิลาเป็นผู้ดูแลและทราบเรื่องทั้งหมดของไมยราพ มีนิสัยใจร้อน ขี้โมโห ไม่รอบคอบ หูเบา และอันตราย แต่กตัญญูรักพี่น้อง เด็ดเดี่ยวถึงแม้จะตายก็ไม่ก้มหัวให้ใคร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

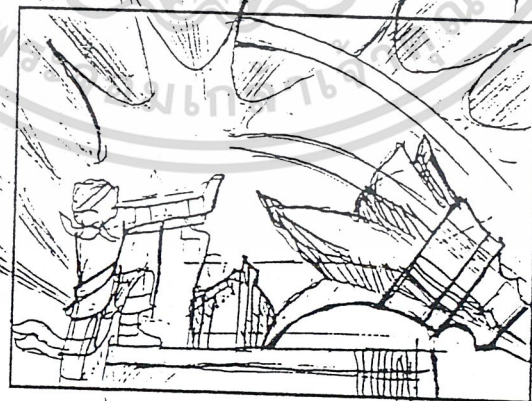
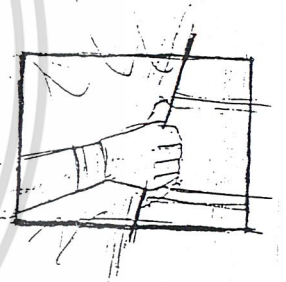
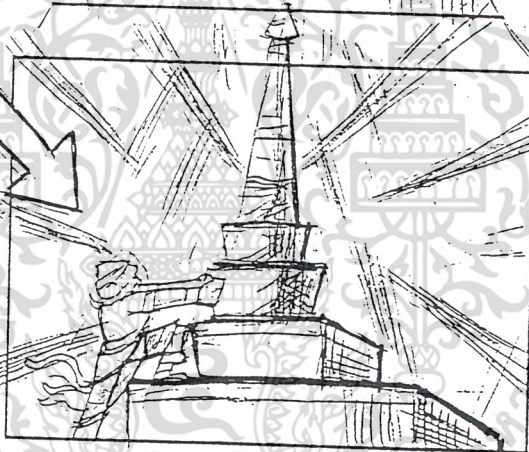
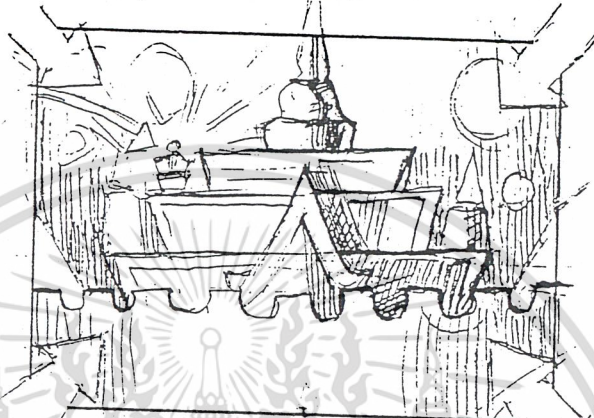
รามเกียรติ์ ตอน สิกขโมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

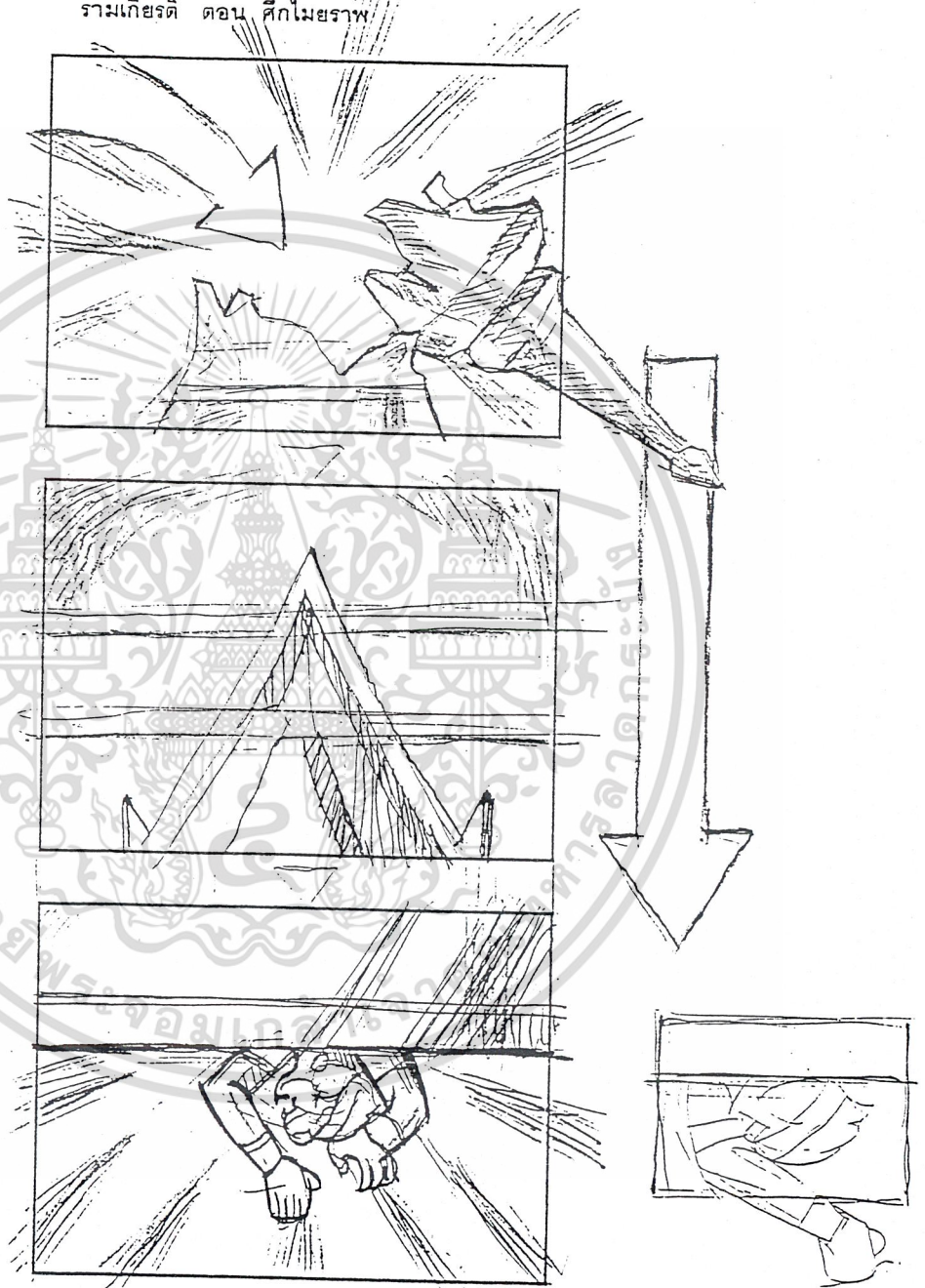
รามเกียรติ์ ตอน สิกขโมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

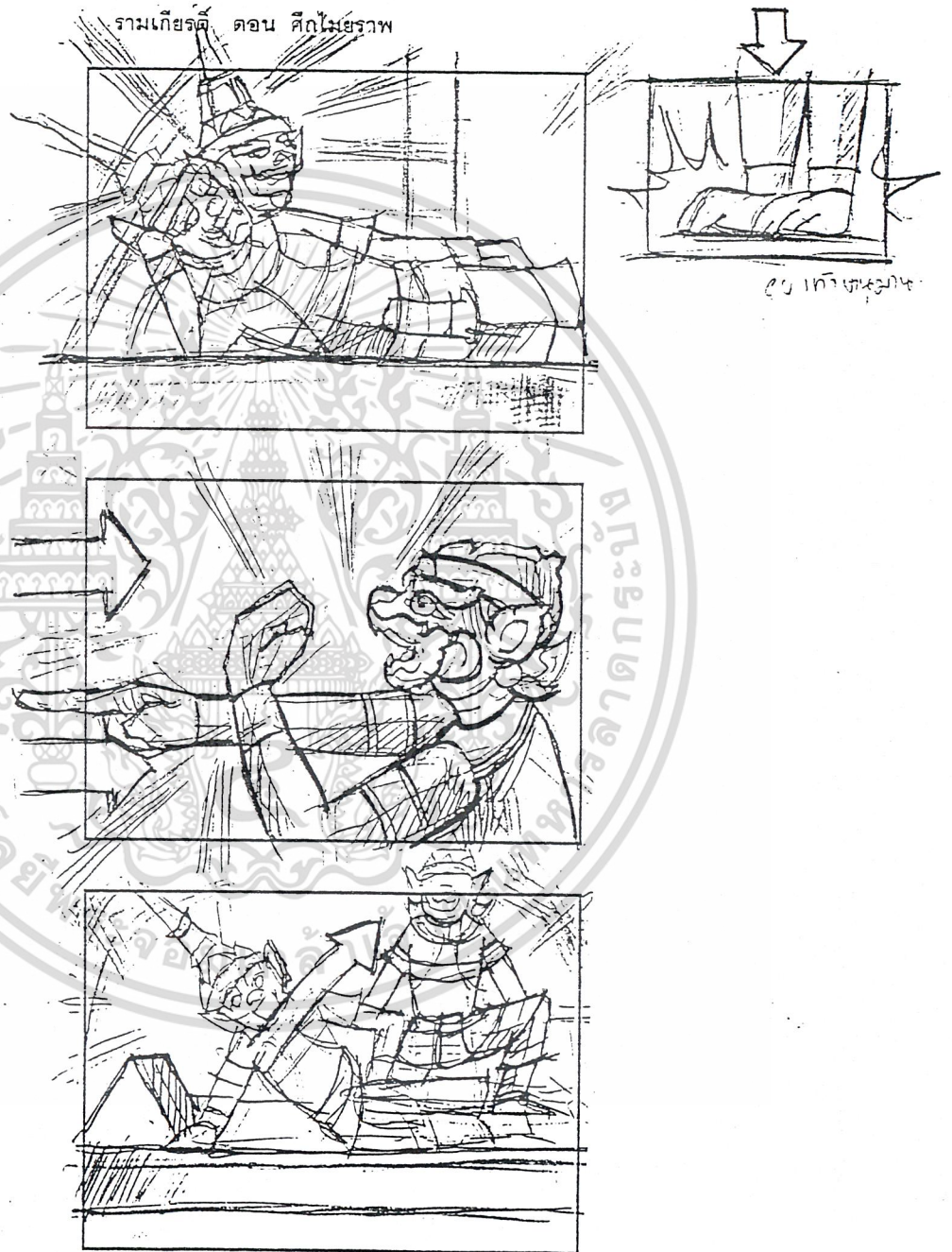
รามเกียรติ์ ตอน สึกโมธราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

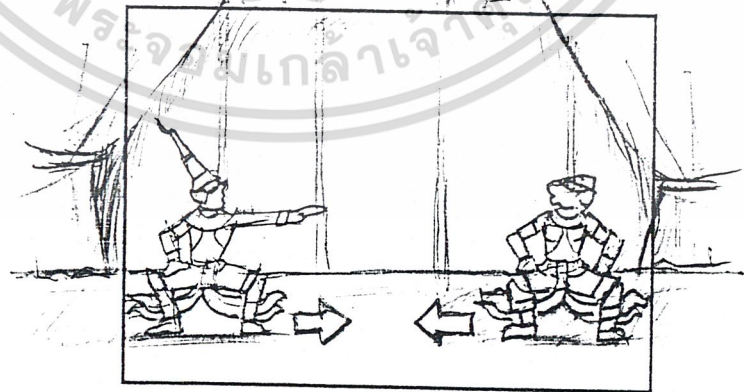
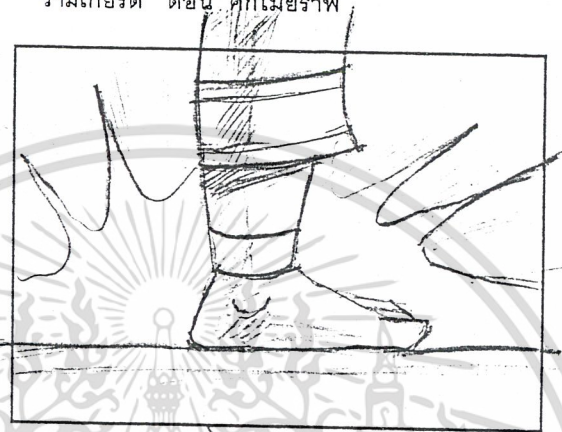
รามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

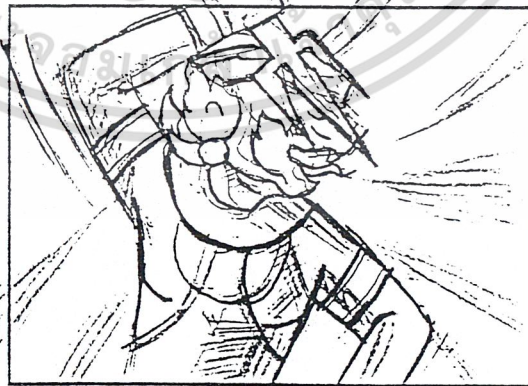
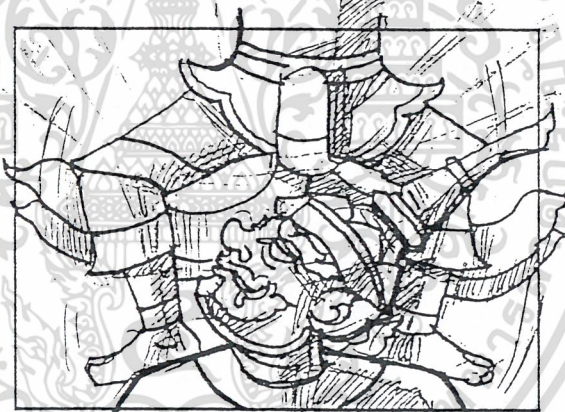
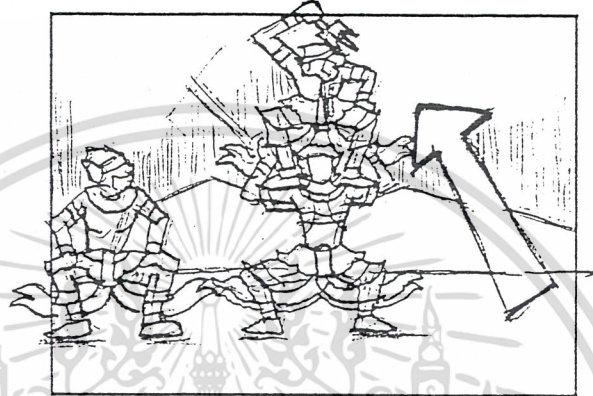
รามเกียรติ์ ตอน ตีกลโมหาราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

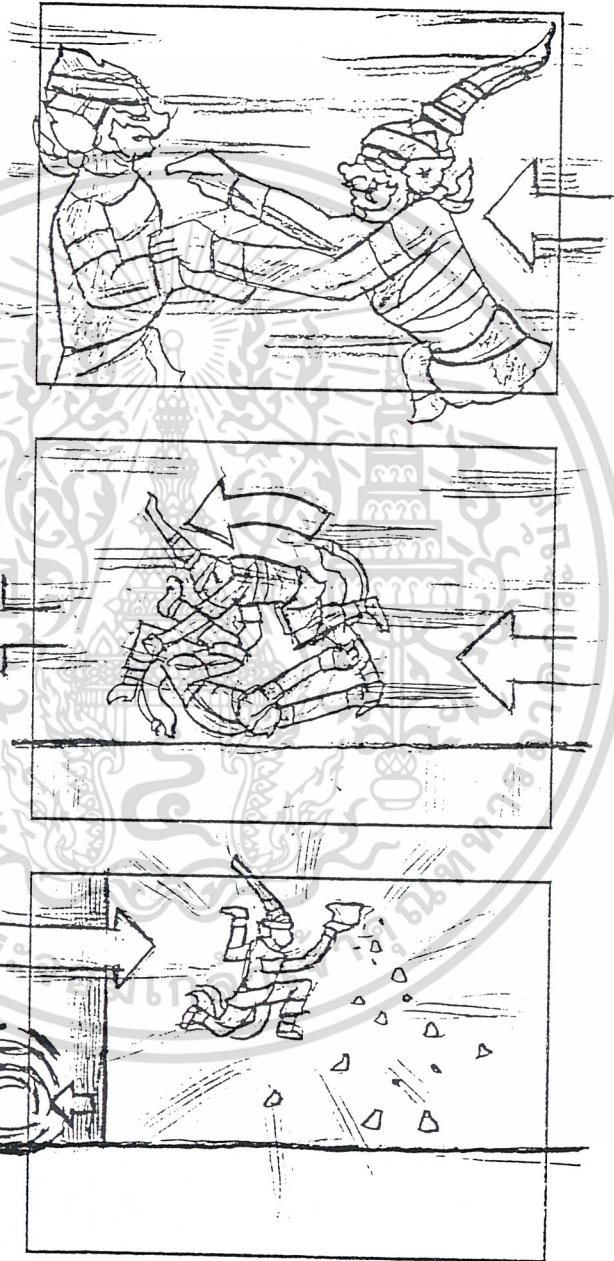
รามเกียรติ์ ตอน สึกไมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

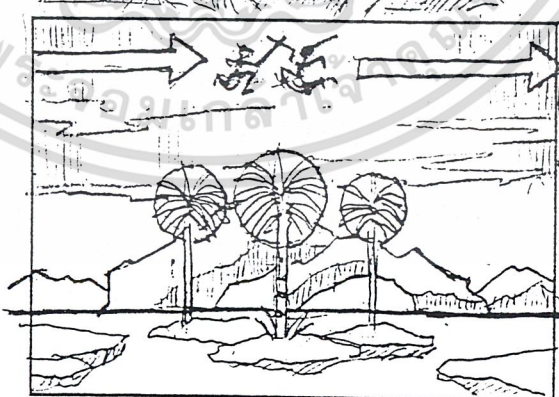
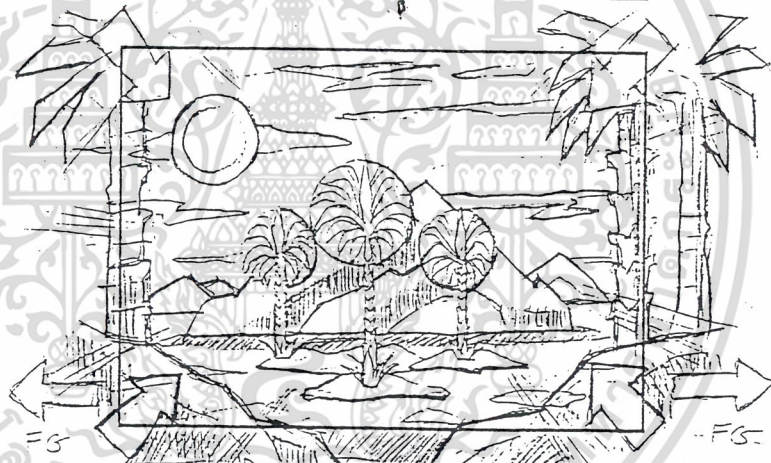
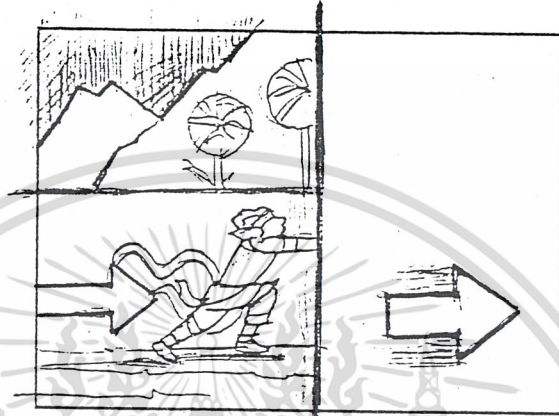
รามเกียรติ์ ตอน สิกขิมุขราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

รามเกียรติ์ ตอน ตึกโมยราพ

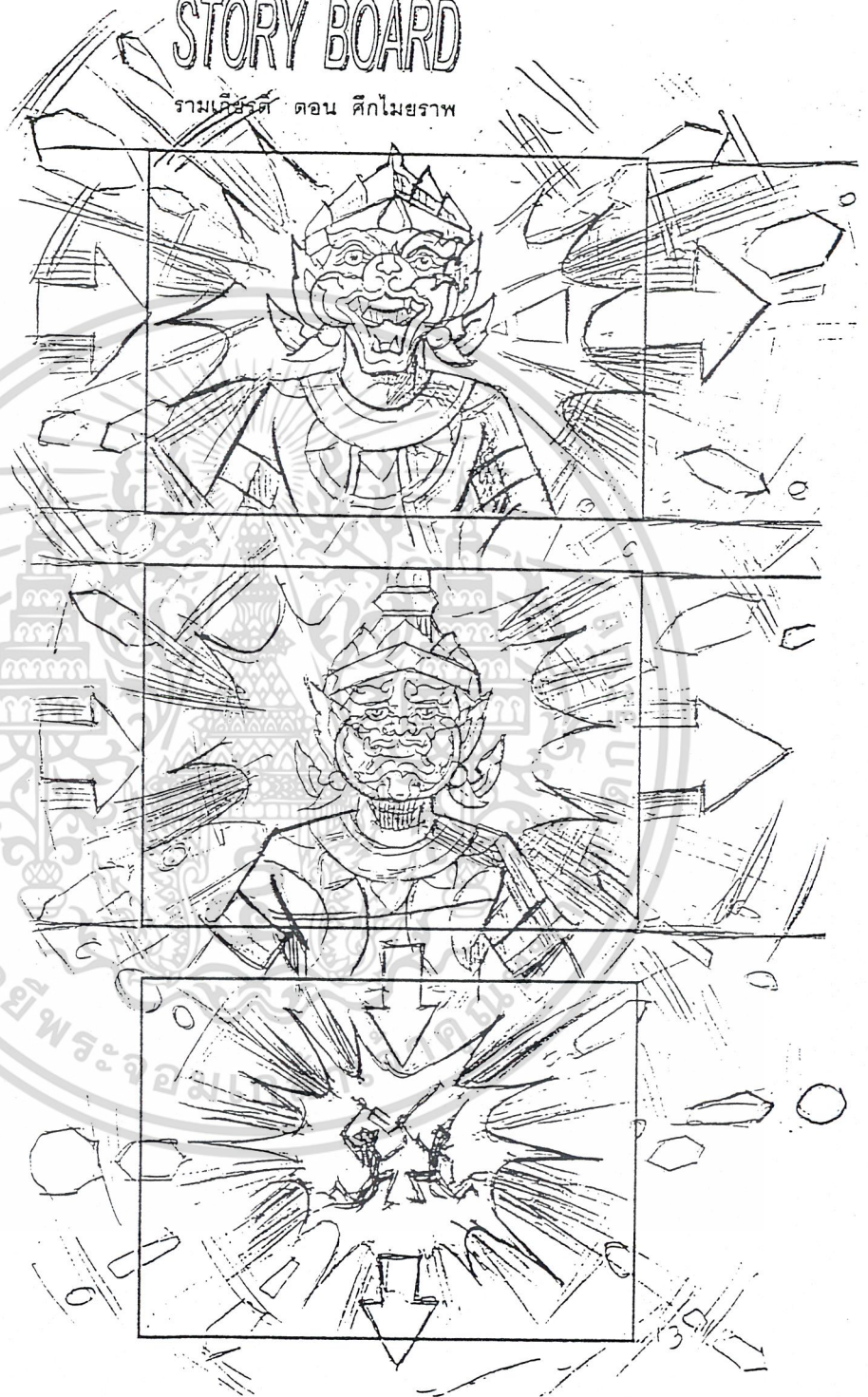


SEQUENCE 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

รามเกียรติ์ ตอน สิกขโมยภาพ



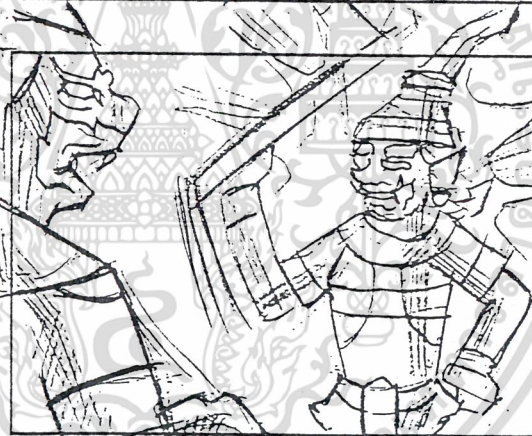
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

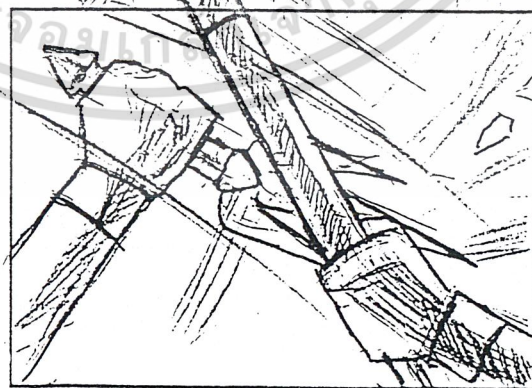
รามเกียรติ์ ตอน สิกขโมยภาพ



NSERT



NSERT

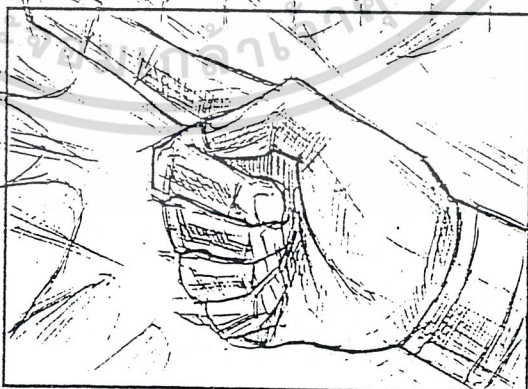
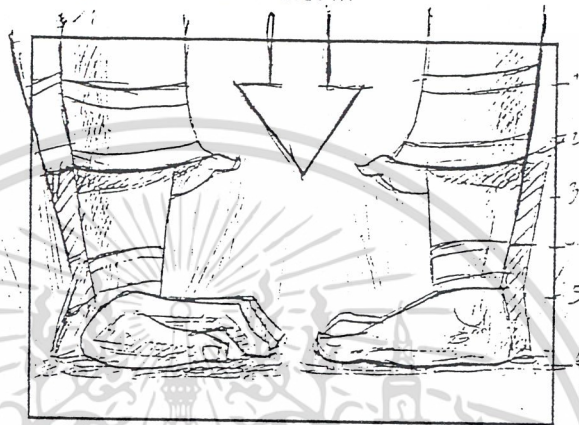


NSERT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

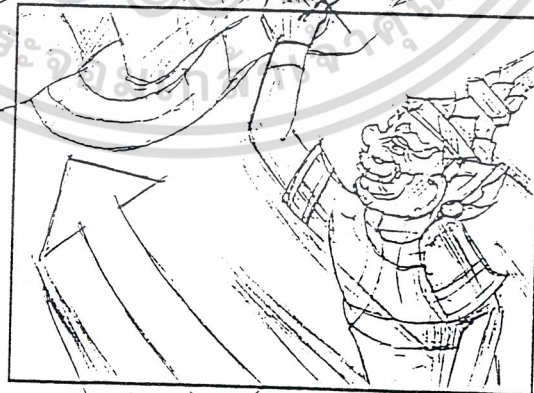
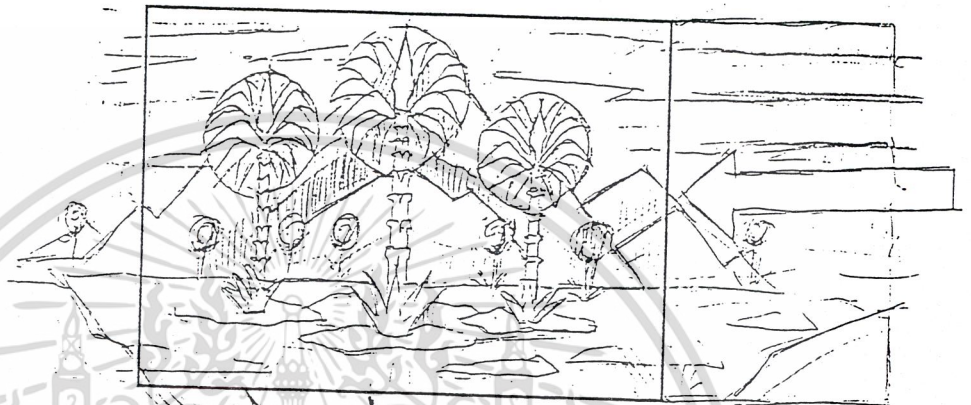
รามเกียรติ์ ตอน สิกขโมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

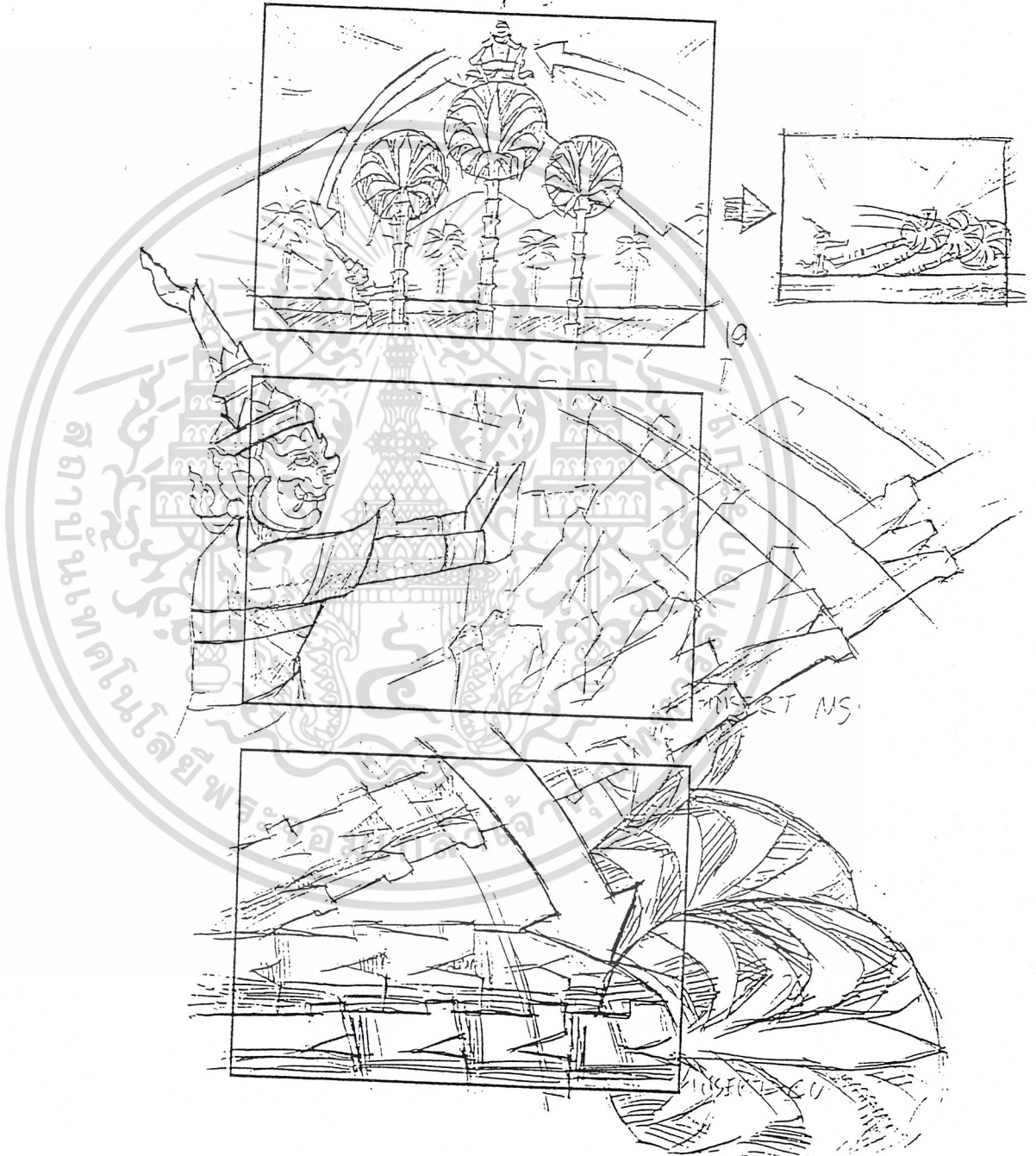
รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

รามเกียรติ์ ตอน สึกโมฆราช



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ



20 20

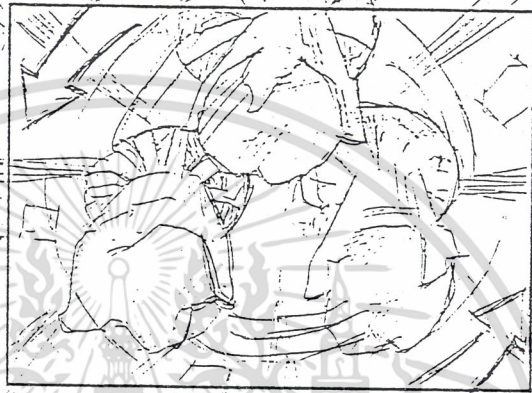


INSERT

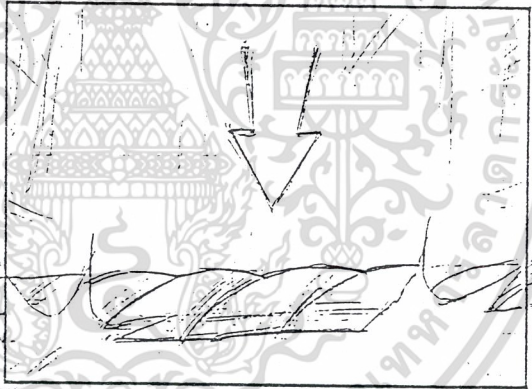
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

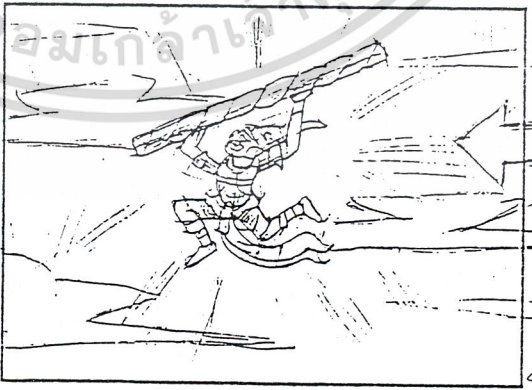
รามเกียรติ์ ตอนศึกโมธราท



INSERT CU



INSERT CU

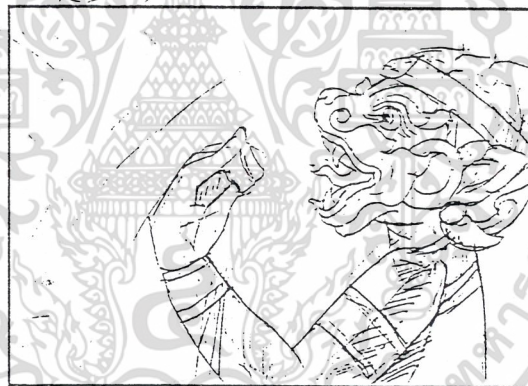
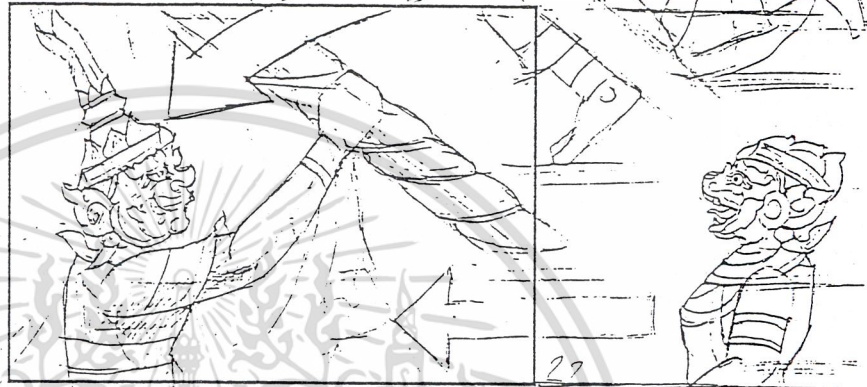


21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

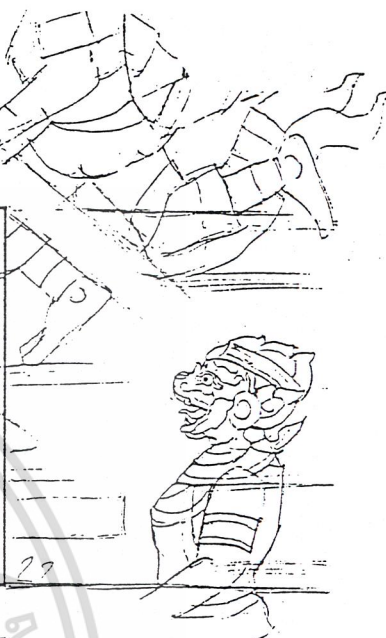
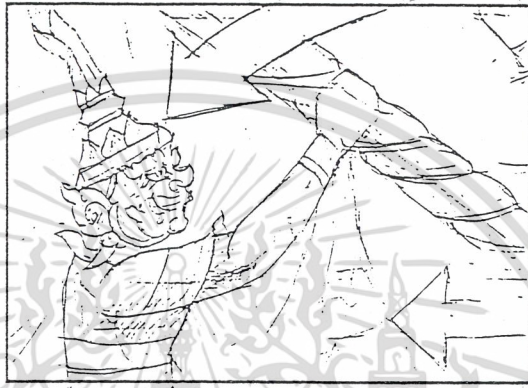
รามเกียรติ์ ตอน สึกโมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

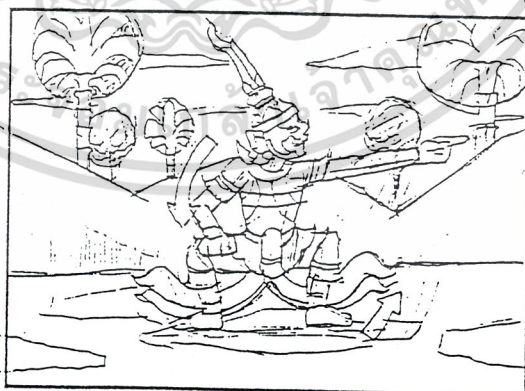
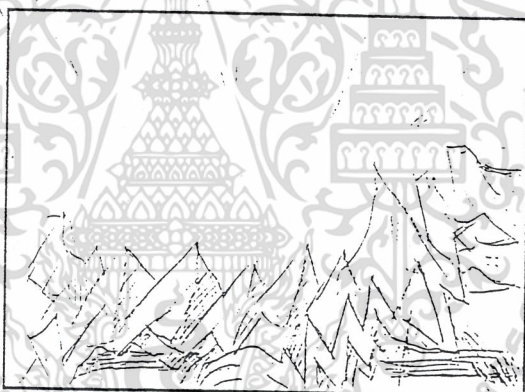
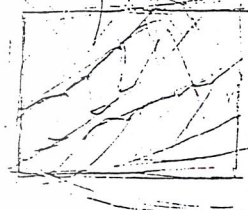
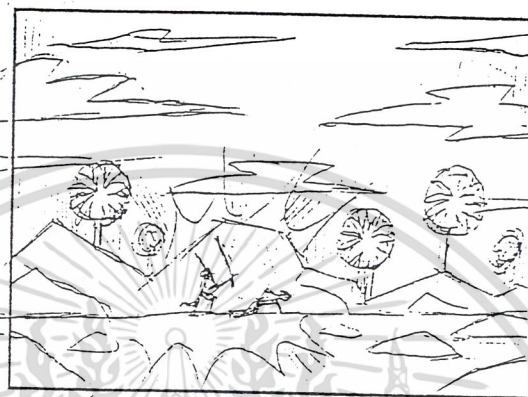
รามเกียรติ์ ตอน สึกโมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

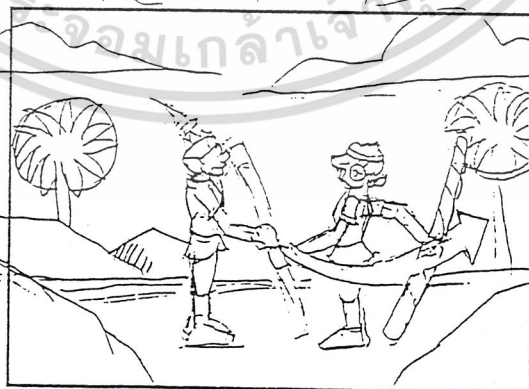
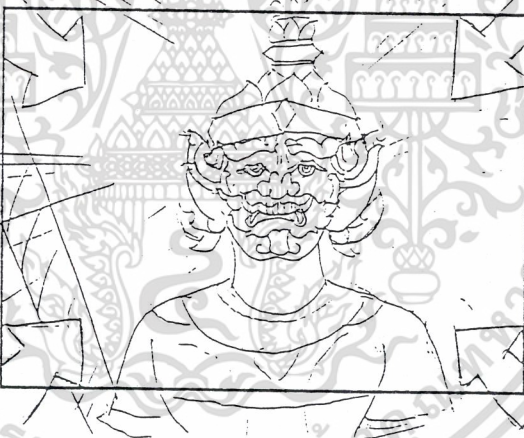
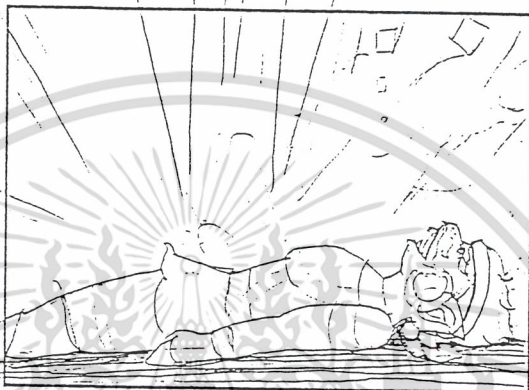
รามเกียรติ์ ตอน สึกไมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

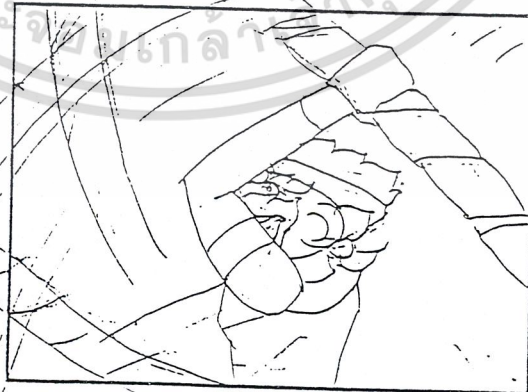
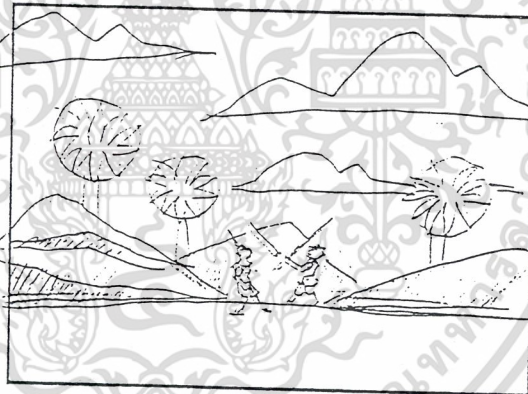
รามเกียรติ์ ตอน ดึกโมยราฟ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

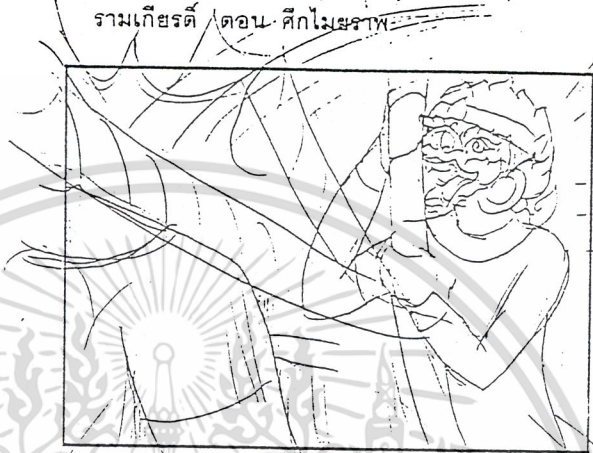
รามเกียรติ์ ตอน สิกขิมหาราพ



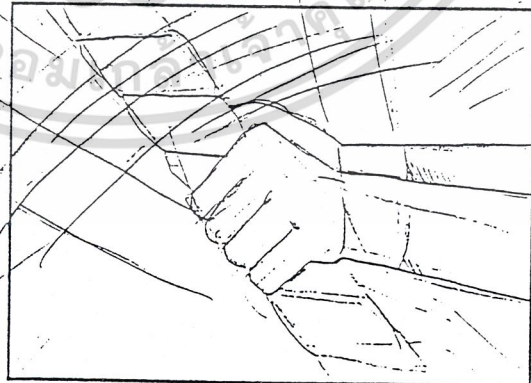
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

รามเกียรติ์ ตอน สักไมะราพ



INSERT



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

รามเกียรติ์ ตอน สิกขิมหาราพ

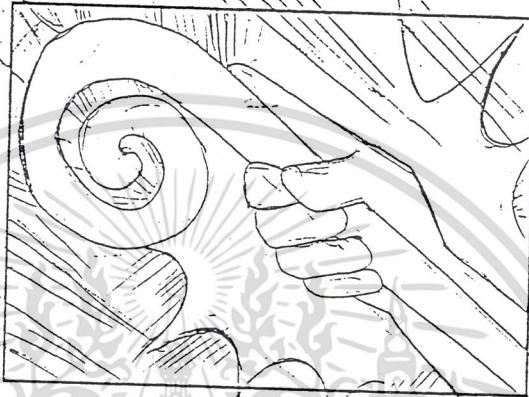


"SWITCH PAN"

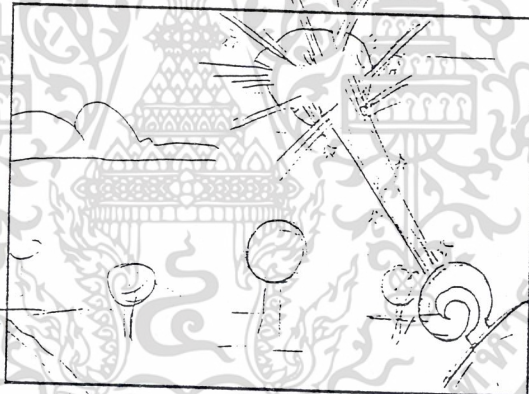
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

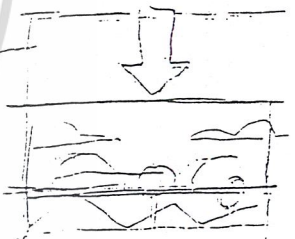
นิรมลเกียรติ ตอน สิกขโมยราฟ



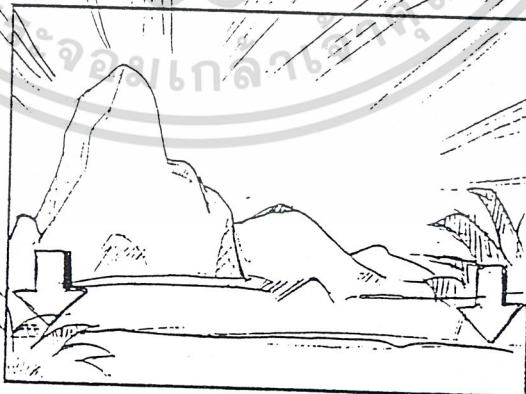
INSERT



37



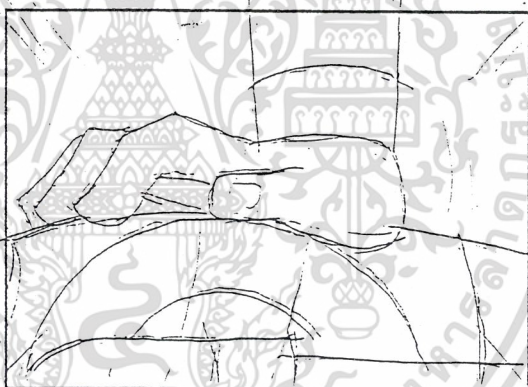
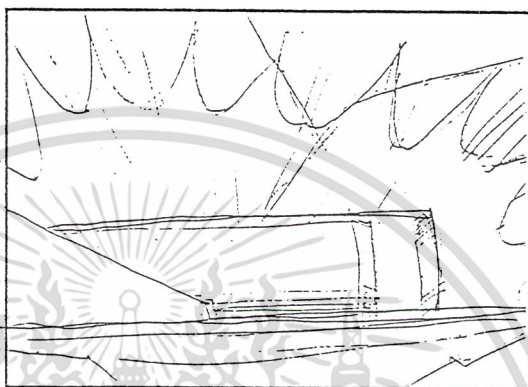
SEQUENCE 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

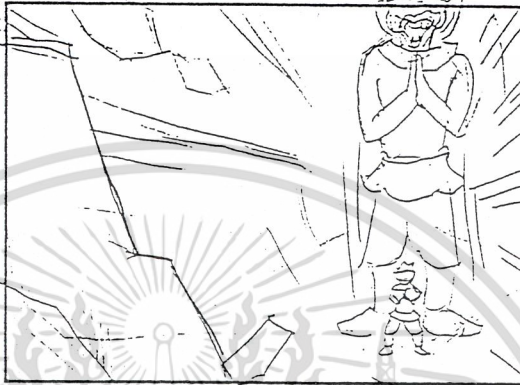
รามเกียรติ์ ตอน สึกโมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

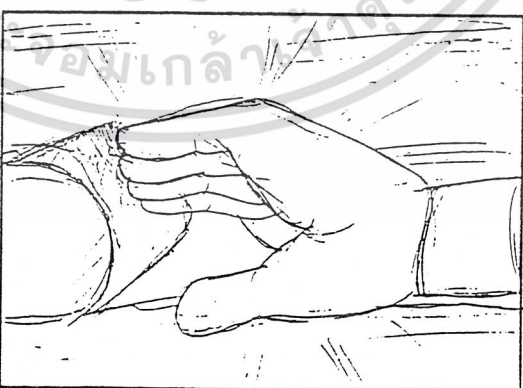
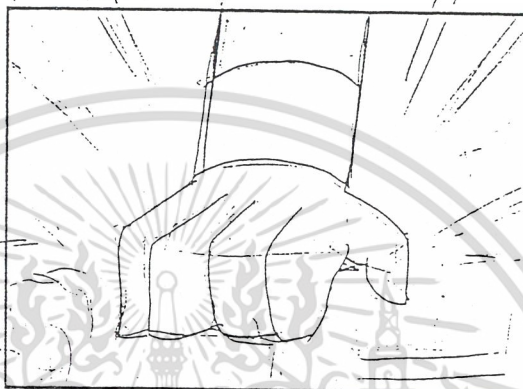
รามเกียรติ์ ตอน สิกขโมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

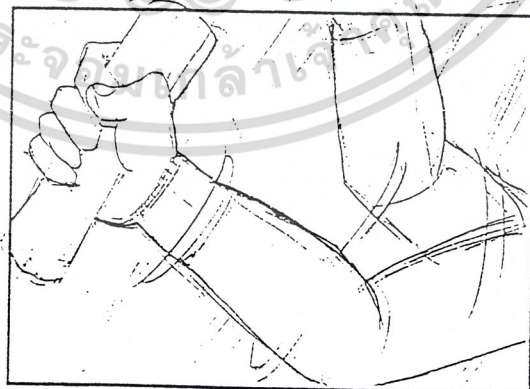
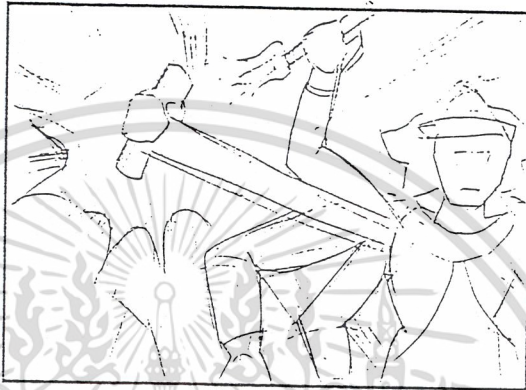
รามเกียรติ์ ตอน สิกโมธราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

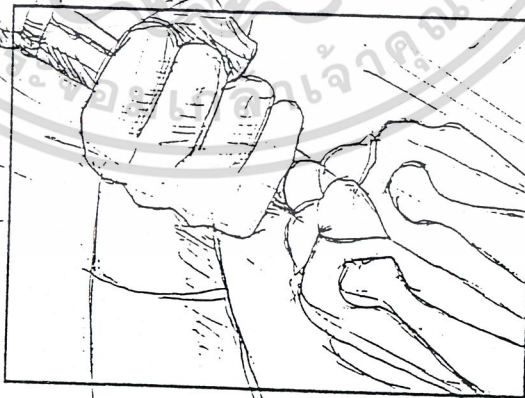
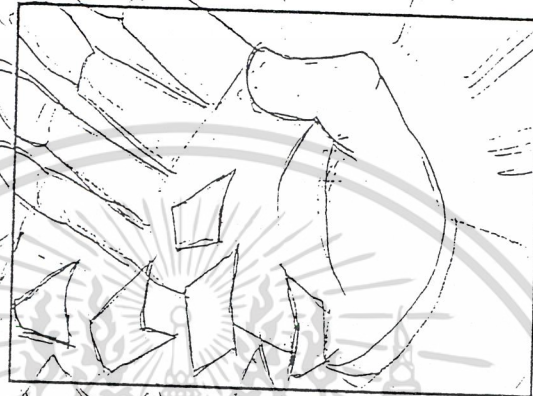
รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

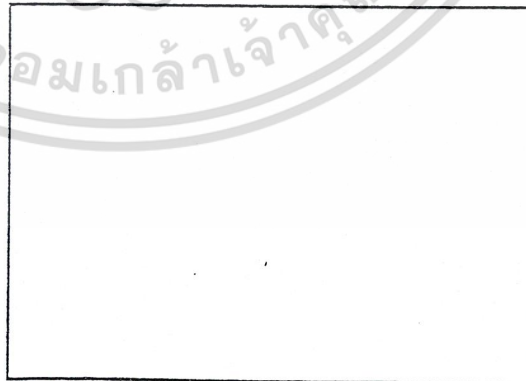
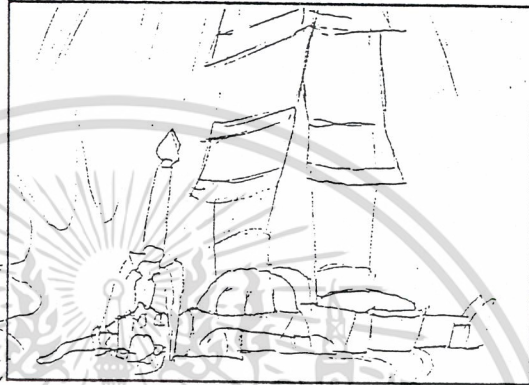
รวมเกียรติ ตอน สักไมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

รามเกียรติ์ ตอน สิกโมยราพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การออกแบบงานสร้าง (Production design)

4.1 การออกแบบในภาพยนตร์อนิเมชัน

ในการออกแบบสร้างในเรื่องนี้เน้นไปที่การออกแบบ 2 ส่วนใหญ่ ๆ คือ

1. การออกแบบตัวละคร
2. การออกแบบฉาก

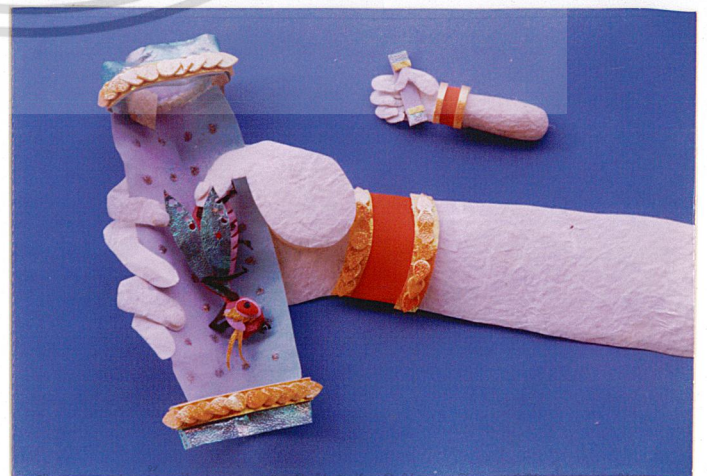
โดยทั่วไปการออกแบบฉากและตัวละครนั้น ปกติจะยึดการออกแบบตัวละคร หรือตัวการ์ตูนก่อน เพื่อแสดงลักษณะของตัวละคร ท่าทาง และกำหนดทิศทางของการเคลื่อนไหว จากนั้นจึงออกแบบฉากหลัง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ของขนาดของตัวละครกับฉาก แต่ละครึ่ง เป็นลำดับสุดท้าย เพราะในลักษณะของการถ่ายทำในเรื่อง ที่จะแบ่งชั้นของฉากไว้หลายชั้นด้วยกันเพื่อสร้างระยะ ดังนั้นการสร้างฉากจึงต้องคำนึงถึงทั้ง ระยะ , ขนาด , และความสามารถของเลนส์ที่ใช้ , รวมถึงขนาดของตัวละครที่เมื่อลงไปอยู่ในฉากแล้วจะต้องมีสัดส่วน (Proportion) ที่พอดีกัน

ภาพยนตร์อนิเมชันถูกสร้างขึ้นเพื่อเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังนั้นตัวละครในเรื่อง ต้องออกแบบให้มีลักษณะบุคลิกที่ชัดเจน เป็นชายหรือหญิง มีอายุประมาณเท่าไร เพิ่มลักษณะพื้นฐานให้เกิดความเป็นจริง เช่น สูงก็สูงมาก อ้วนก็อ้วนมาก เป็นการแสดงออกด้วยภาพแทนถ้อยคำ ที่มาของการออกแบบตัวละครนั้น เป็นการนำเอาบุคลิกจากคนจริงๆ ซึ่งถือว่าเป็น "บุคลิกจำลอง" (STEREOTYPE) โดยทั่วไป ทุกคนนิยมจะจัดบุคลิกตามแบบจำลองให้เป็นอย่างนั้น แต่อาจจะไม่จริงเสมอไป บุคลิกของตัวละครที่เด่นชัดจะช่วยในการอธิบายให้กับผู้ชม สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

ซึ่งการออกแบบบุคลิกตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ เป็นการออกแบบที่พัฒนามาจาก แหล่งข้อมูลหลาย ๆ อย่างเช่น จากภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนัง , จากชุดแสดงโขน เป็นต้น ซึ่งข้อมูลเหล่านี้เป็นการออกแบบที่มีมาแล้ว ดังนั้นหน้าที่ของผู้สร้างก็คือ ดัดแปลงและปรับปรุงให้เหมาะสมกับเทคนิคและการใช้งานมากขึ้น ซึ่งในที่นี้การออกแบบตัวละครนั้นมีข้อจำกัด เพราะเทคนิคประติมากรรมกระดาษไม่สามารถที่จะใส่ความละเอียดให้ตรงตามแบบศิลปะลายไทยได้ ฉะนั้นจึงต้องตัดทอนลดทอนให้ลดน้อยลง และสร้างให้ตัวละครดูเรียบง่าย และไม่ลายตา ทำให้ดูร่วมสมัยมากขึ้น

เพราะในการออกแบบจะมีแนวคิดที่ต้องการจะผสมผสานระหว่าง ความเป็นไทยดั้งเดิม กับความสากล โดยยังคงความเป็นกราฟฟิคที่อยู่ในจิตรกรรมไทยเอาไว้ และยึดรูปทรงสัดส่วนให้คงความสมจริงตามวรรณคดีไทย เพราะเป็นสัดส่วนที่ลงตัวและสวยงามอยู่แล้ว เพียงแต่ปรับปรุงให้การออกแบบเหมาะสมและสะดวกในการสร้างตัวละครเท่านั้น

เทคนิคประติมากรรมกระดาษที่นำมาใช้ในเรื่องรามเกียรติ์ ตอน "ศึกไมยราพ" นั้น เป็นเทคนิค Specialty papers คือเทคนิคที่ผสมทั้งกระดาษที่มีสีอยู่แล้วและกระดาษที่จะต้องนำมาทำสีเอง และในสีสันของกระดาษนี้เองที่เป็นส่วนช่วยให้ตัวงานดูสากล และร่วมสมัยมากขึ้น โดยสีของตัวละครจะพึ่งพาสีของกระดาษที่สดใส และแตกต่างจากสีในจิตรกรรมไทยตรงที่ สีเหล่านี้เป็นสีสังเคราะห์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ จึงมีความสดใสกว่าและเป็นสีที่ใช้ในปัจจุบัน แต่ยังคงความวิจิตรอลังการไว้ด้วยสีทองสีเงินเพื่อให้เกิดไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
 ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงข้อต่อและชิ้นส่วนของหุ่นمان
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นประกายแวววาว ซึ่งเป็นรูปแบบความนิยมของไทย และจะพิเศษขึ้นตรงที่มีการ Paint และสร้างน้ำหนักให้กับกระดาด ที่ช่วยให้ดูมีมิติและน่าสนใจมากขึ้น

4.2 การออกแบบตัวละคร

เนื่องจากได้นำตัวละครที่มีอยู่แล้วในวรรณคดีไทย และได้มีการออกแบบของตัวละครที่เป็นลักษณะเฉพาะ ทั้ง เครื่องทรง สีกาย มงกุฎ ลวดลาย สายสร้อย ทั้งฝ่ายมนุษย์และกึ่งฝ่ายยักษ์ ฉะนั้นการนำลักษณะการออกแบบที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงเพิ่มเติมให้เหมาะสมต่อการนำไปผลิตเป็นตัวละครต่อไปนั้น สามารถกระทำได้ง่าย ไม่ยุ่งยากไม่ซับซ้อนจนเกินไป ชาวเขายังคงยึดรูปแบบรูปทรงที่มีอยู่ให้มีความสมจริงตามวรรณคดีไทยอยู่ เพียงแต่ตัดทอนรายละเอียดที่มีมากและยุ่งยากเกินไปต่อการทำงาน เช่น ลวดลายของผ้า , เครื่องประดับ , ลายกระหนกที่ละเอียดอ่อนซับซ้อน ลักษณะเหล่านี้มีความจำเป็นต้องตัดทอนออกไป เพราะไม่เหมาะสมกับเทคนิคที่ไม่ได้เกิดจากการวาด แต่เกิดจากการตัด , เจาะ , กรีด , พับ ซึ่งถ้ายังคงความละเอียดของลวดลายไว้ก็จะเป็นการยากลำบากต่อการทำงาน และทำให้ต้นทุนดูจริงจังกินไป ไม่เหมาะสมกับการสร้างเป็นตุ๊กตา

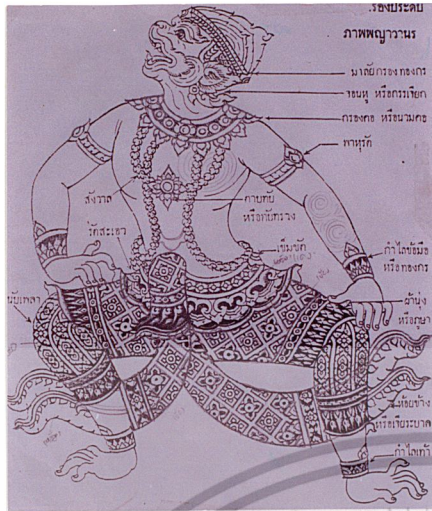
ดังนั้นการออกแบบจึงเน้นไปที่ความเรียบง่ายมากขึ้นกว่าแบบดั้งเดิม โดยการนำความเป็นกราฟิกเข้ามาช่วยในการตัดทอนความละเอียด ซึ่งวิธีการนี้จะทำให้งานดูร่วมสมัย และ สากล ขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 4.1 ภาพการออกแบบลักษณะการแต่งกายในจิตกรรมฝาผนัง มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครงานการค้า เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครงานการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการถ่ายภาพที่ 4.2 ภาพกรรแต่งกายของตัวละครในขั้นตอนให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การออกแบบหุ่นมาครั้งที่ 1



การออกแบบครั้งที่ 2

การออกแบบครั้งที่ 3



ตัวละครหุ่นมาที่ใช้ถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะสิ่งใดที่ และที่ยังอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.3 ภาพการออกแบบตัวละครหุ่นมาครั้งที่ 1,2,3



ภาพที่ 4.4 ภาพการออกแบบตัวละครโมยราฟ

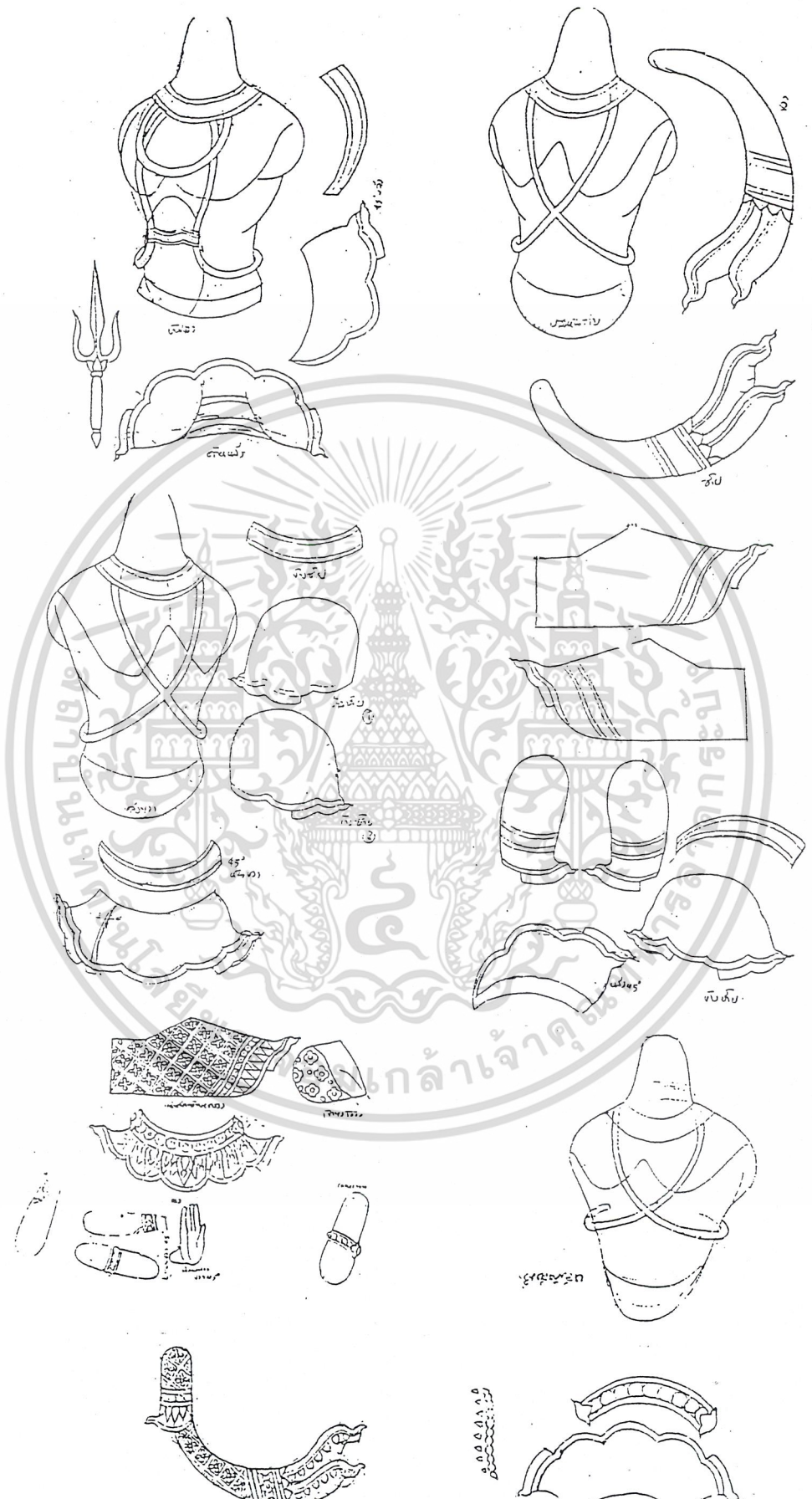


ภาพที่ 4.5 ภาพการออกแบบตัวละคร ฤาษี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแบบลงเนื้อหา และต้องขออนุญาตทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.6 ภาพแบบร่างชิ้นส่วนต่าง ๆ ของหุนมาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพที่ 4.7 ภาพแบบร่างชิ้นส่วนต่าง ๆ ของไมยราพ
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะลงเนื้อหา และที่ยังคงสงวนลิขสิทธิ์ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแบบสิ่งเนื้อหา และห้องอย่างองเงิงเงิงของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 การออกแบบฉาก

การออกแบบฉากในแต่ละส่วน จะสร้างความเด่นชัดในการแบ่งโทนสีของแต่ละฉาก ซึ่งโทนสีก็จะขึ้นอยู่กับอารมณ์รวม ๆ ของฉากนั้น ๆ ในเรื่องนี้จะมีความใหญ่ ๆ ด้วยกัน 3 ฉากคือ

1. ฉากเมืองบาดาล
2. ฉากดงตาล
3. ฉากยอดเขาดรีกฏ

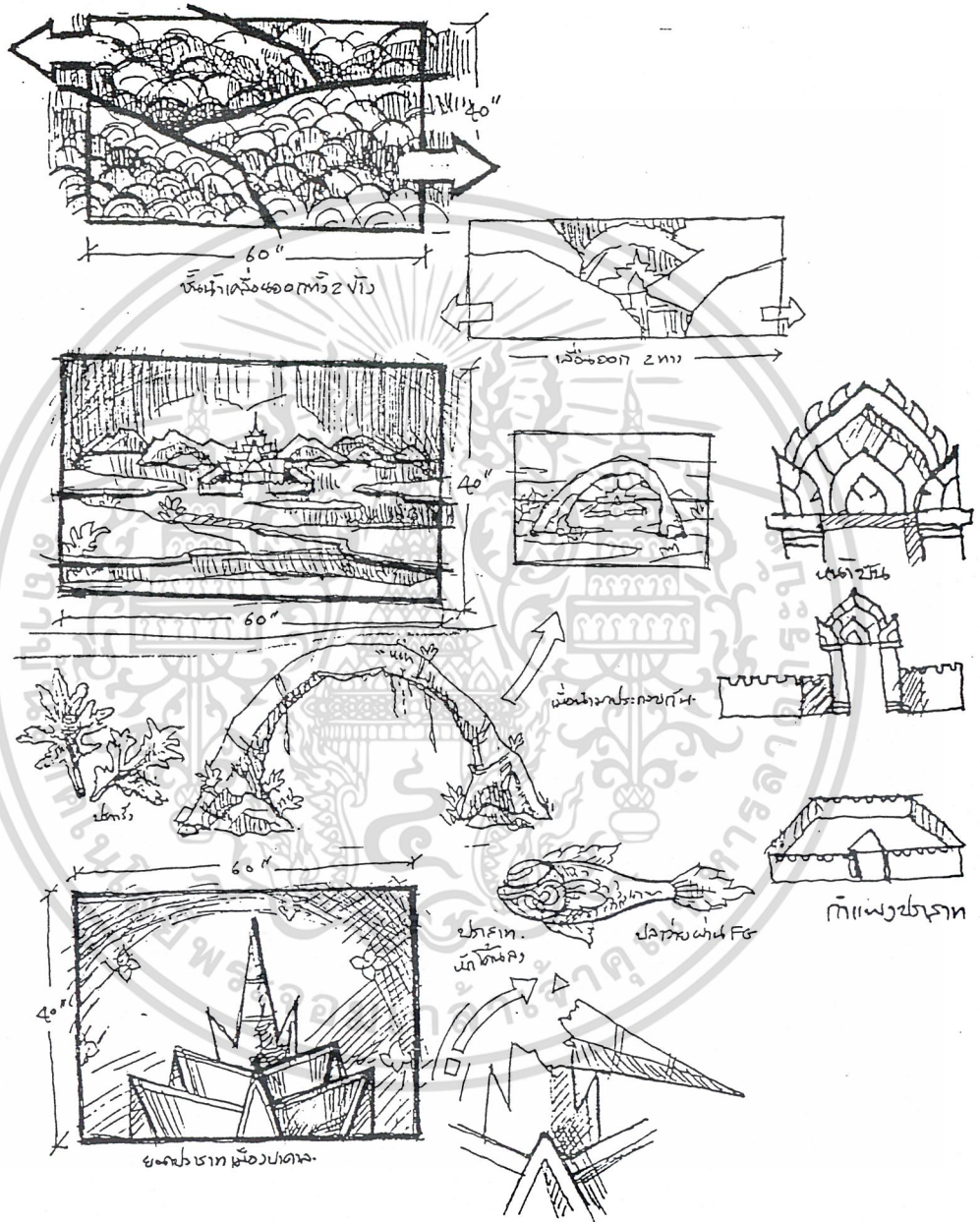
การสร้างในขั้นตอนแรกจะมีการสร้างแบบร่างขึ้นมาก่อน ในตัวฉากก็เช่นกัน การออกแบบจะมีแนวความคิดมาจากจิตรกรรมฝาผนัง แต่การออกแบบจะสร้างสรรค์ให้ดูร่วมสมัยมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นสีเส้นที่สดใส รูปทรงที่ถูกตัดทอนลายละเอียดลดลง ซึ่งลักษณะแบบนี้เรียกว่า ศิลปะไทยประยุกต์ หรือ ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย นั่นเอง

ฉากจะมีการแยกส่วนและยกระดับให้ เกิดระยะ มีมิติ ดังนั้นการสร้างฉากจึงต้องการวัดขนาดให้มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการเก็บขนาดภาพของเลนส์ และระยะของไฟก็สำคัญ ก่อนเสมอ เนื่องจากธรรมชาติของเลนส์ที่จะได้ภาพแคบเมื่อระยะอยู่ใกล้ และจะได้ภาพกว้างเมื่อระยะอยู่ไกลออกไป ดังนั้นฉากที่อยู่ชั้นล่างสุด (คือ ฉากที่อยู่ไกลที่สุด) ดังนั้นฉากในชั้นนี้ก็ต้องมีความกว้างมากที่สุด กว่าฉากชั้นอื่น ๆ เป็นต้น

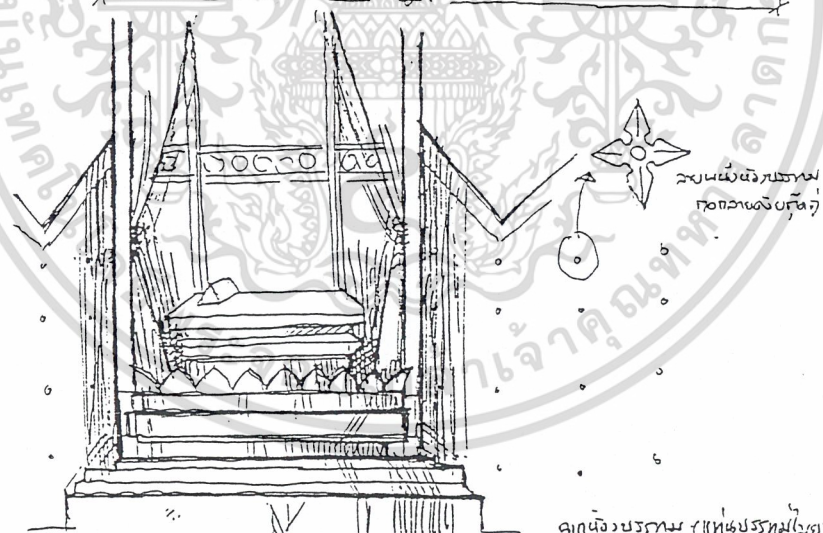
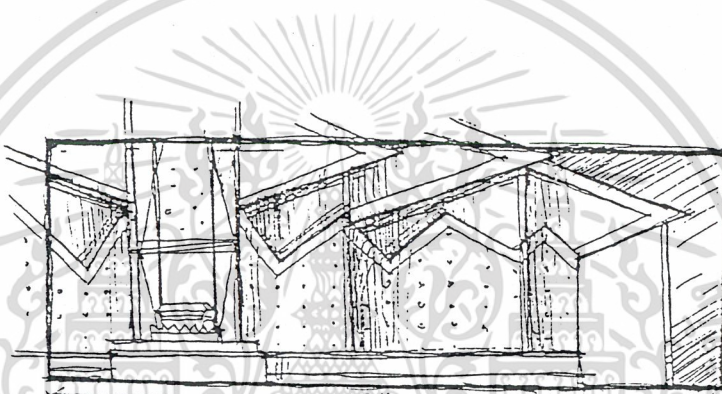
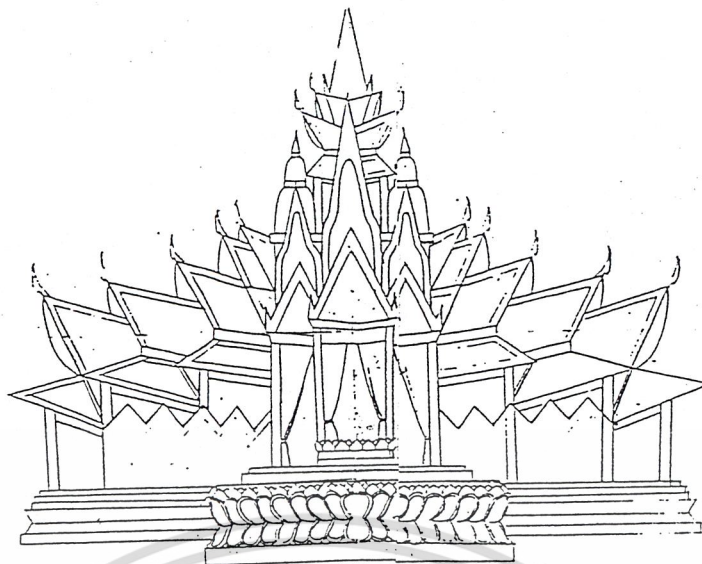
ฉากเมืองบาดาล

การออกแบบฉากเมืองบาดาลได้นำลักษณะของใต้ท้องทะเลมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับฉากเมืองบาดาล โดยใช้โทนสีในท้องทะเล เช่น สีน้ำเงิน ฟ้ำและเขียวมาใช้ และในอารมณ์ของฉาก ๆ นี้เป็น ตอนเปิดเรื่อง ซึ่งเรื่องราวในตอนนี้อยู่สงบนิ่งเย็นและไม่มีความตื่นเต้น สีส่วนใหญ่จึงมีลักษณะเป็นโทนเย็น (Cool Tone) โดยเลือกสีฟ้าเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้เข้ากับ ตัวละคร ไมยราพ ที่เป็นเจ้าเมืองบาดาลซึ่งมีกายเป็น สีม่วงอ่อน และได้ความรู้สึกเป็นได้น้ำอีกด้วย

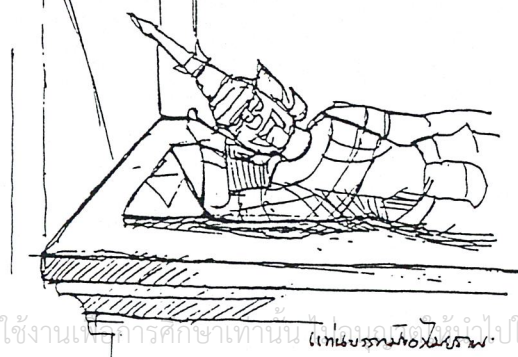
ส่วนตัวปราสาทเมืองบาดาลจะนำเอาศิลปะแบบร่วมสมัยที่ไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิมจนเกินไป จะเป็นการปรับปรุงเพิ่มสีสันให้เหมาะสม โดยได้แนวความคิดโทนสีและรูปแบบจากงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย ของศิลปินไทยปี พ.ศ. 2539 เพื่อได้ทิศทางในการออกแบบที่ร่วมสมัยมากขึ้น



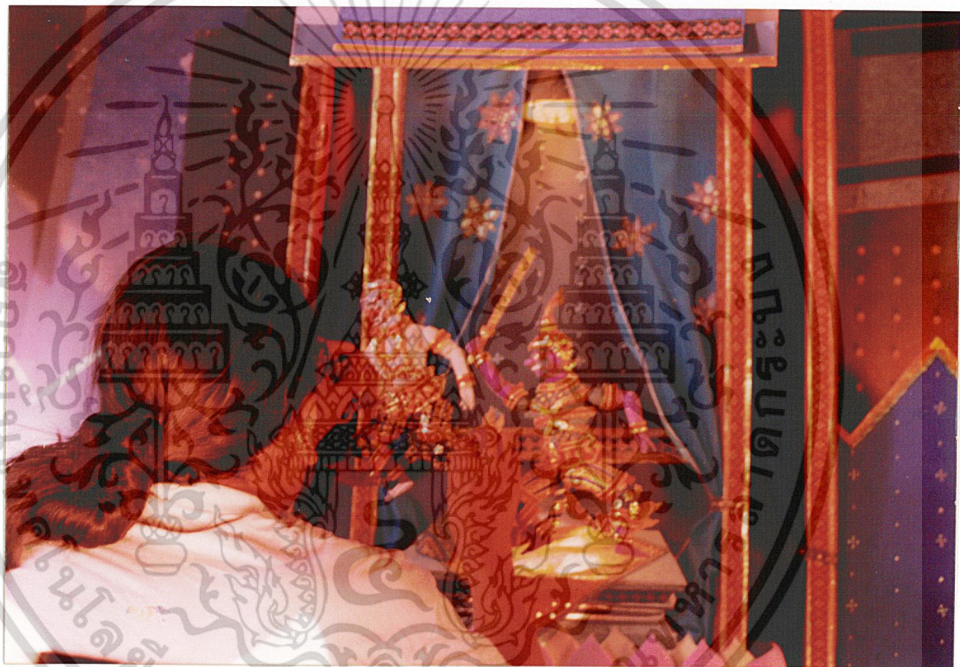
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไปขอถอดให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพที่ 4.11 ภาพ Sketch design จากเมืองบาดาล
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ฉากหน้าอุโบสถ (หน้าพระรัตนไตร)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



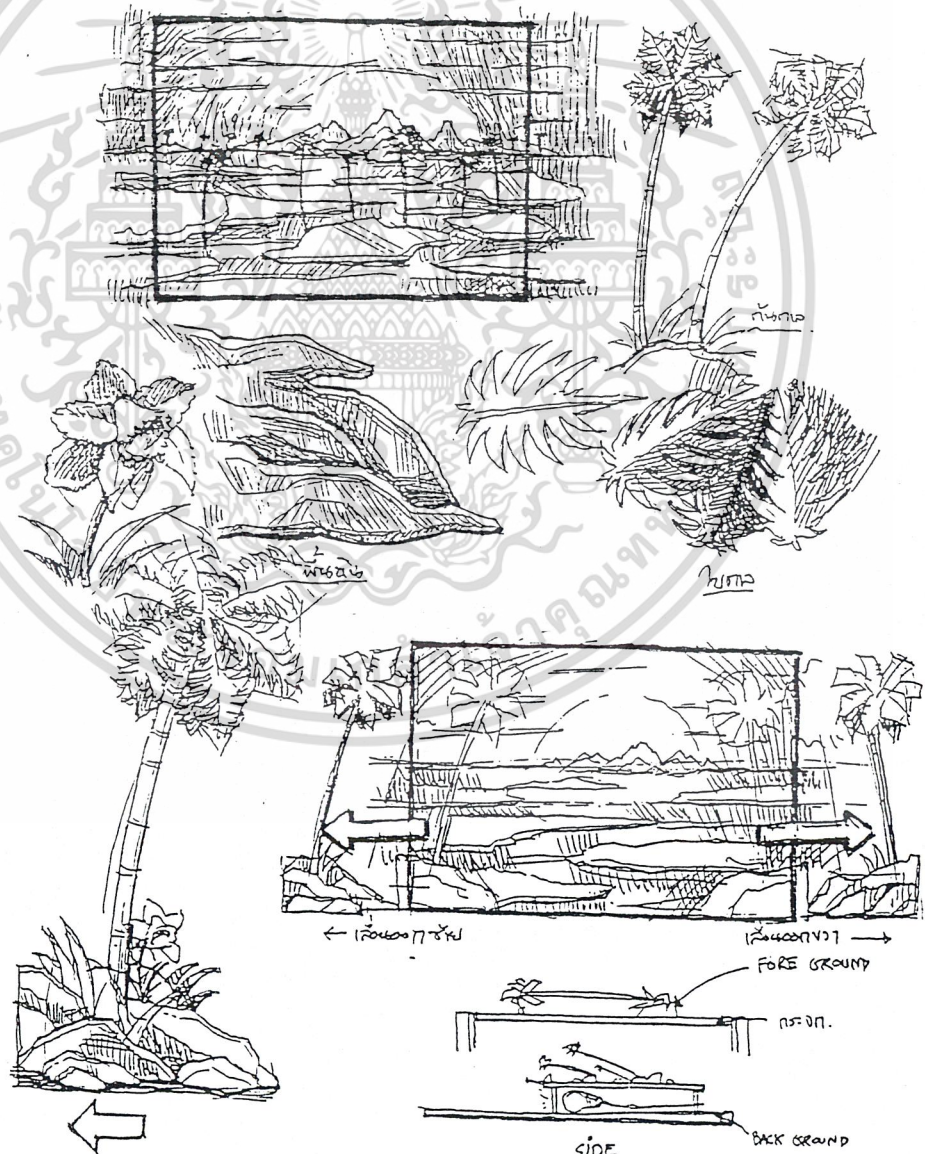
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะเผยแพร่โดยไม่ขออนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.12 ภาพฉากเมืองบาดาลที่ถ่ายทำจริง

จากดวงตาล

การออกแบบจากดวงตาล อารมณ์โดยรวมของท้องเรื่องในตอนนี้จะโดดเด่นที่การต่อสู้ โทสนีที่นำมาใช้จึงเป็นโทสนีร้อน จึงเลือกโทสนีแดงมาเป็นแบบของจากดวงตาล ที่จะทำให้ความรู้สึกร้อนแรง น่ากลัว และตื่นเต้น เพื่อสร้างความลึกลับให้กับแก่นักชกของการต่อสู้ที่ดุเดือด และรวดเร็ว

แนวคิดในการออกแบบ ดวงตาล ได้นำมาจากดวงตาลจริง ๆ ที่มีให้เห็นเมืองไทย เป็นไม้เมืองร้อน มักจะอยู่ในที่โล่งทุ่งนา ทุ่งหญ้า บริเวณดินเขา ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นไทยได้อย่างหนึ่ง ในการออกแบบจึงได้นำภูมิประเทศที่เห็นเป็นจริงมาใช้ในการออกแบบ แต่จะตัดทอนลงให้มีรูปแบบที่ง่ายขึ้น โดยลดรายละเอียดลงจากความเป็นจริง โดยเฉพาะสีจะเห็นได้ว่าเป็นสีที่ไม่มีขึ้นจริงในธรรมชาติ สีจะสด แร่ มากกว่าปกติ เพื่อเป็นการสร้างอารมณ์ให้ชัดเจนขึ้น และดูน่าสนใจมากขึ้น ในการออกแบบจากดวงตาลมีการแก้ไขถึง 2 แบบด้วยกัน ในการปรับปรุงแก้ไข จะมีการปรับปรุงสัดส่วนของต้นตาล และจากทั้งหมดให้เล็กลง เพื่อให้มีสัดส่วนที่ถูกต้องมากขึ้น กว่าเดิม เนื่องจากไปมีลักษณะเหมือนต้นไม้อื่นมากเกินไป จนทำให้เกิดความสับสน และสร้างพื้นผิวของต้นตาลที่ให้ลุ่มมาจริงมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภาพที่ 4.13 ภาพ Sketch design จากดวงตาล ที่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพฉากดงตาลแบบที่ 1

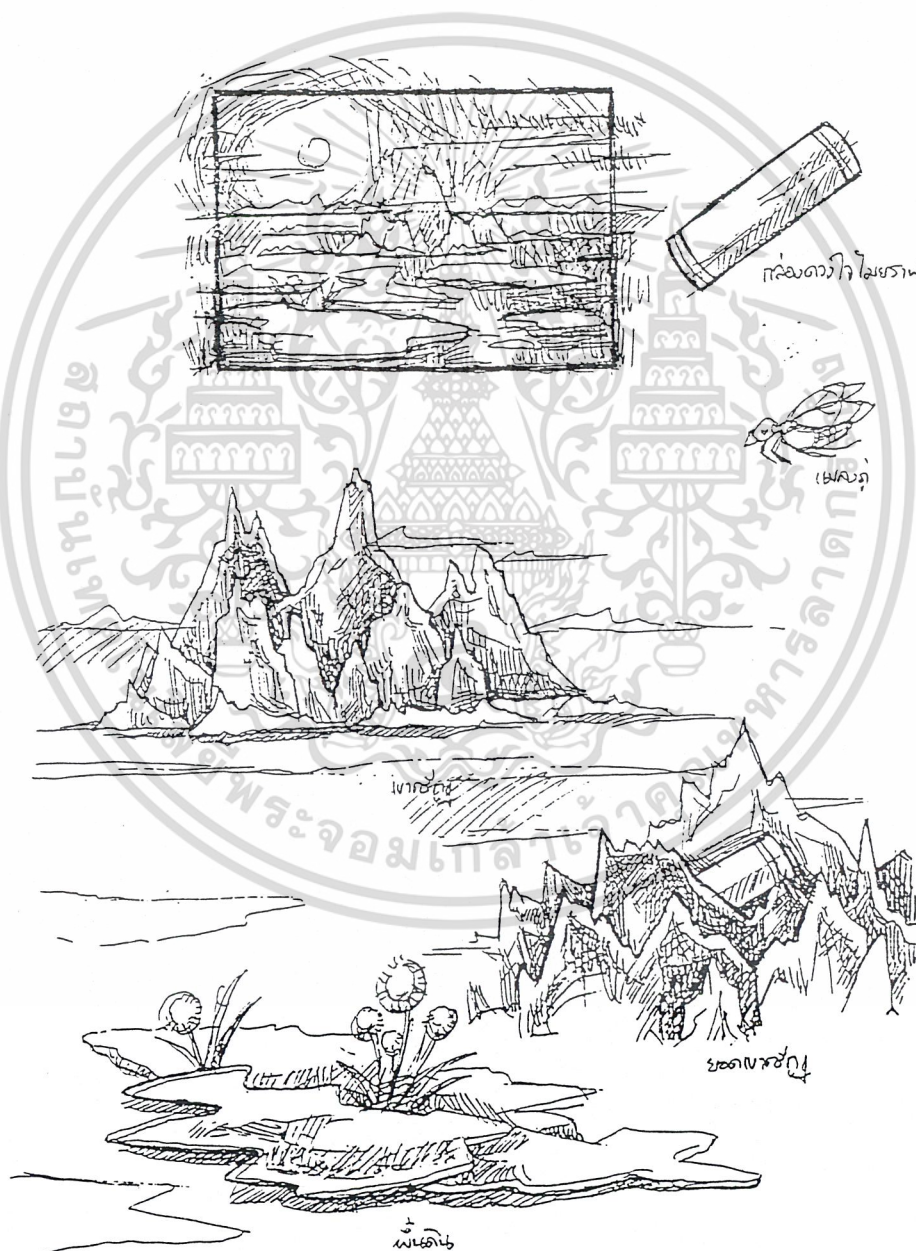


ภาพฉากดงตาลที่ใช้ถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแบบส่งเนื้อหา และทยอยส่งชิ้นส่วนของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากยอดเขาดรีกฏ

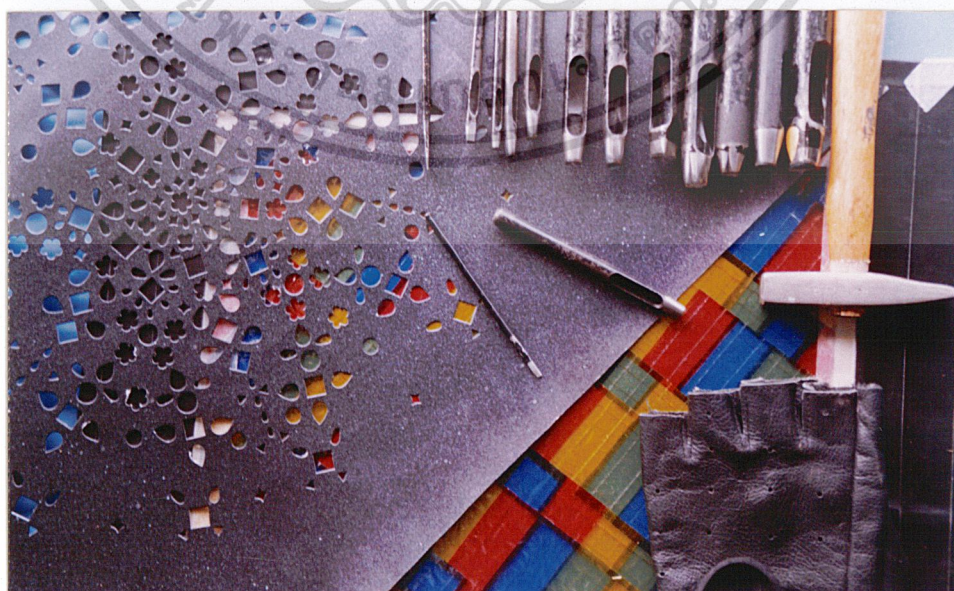
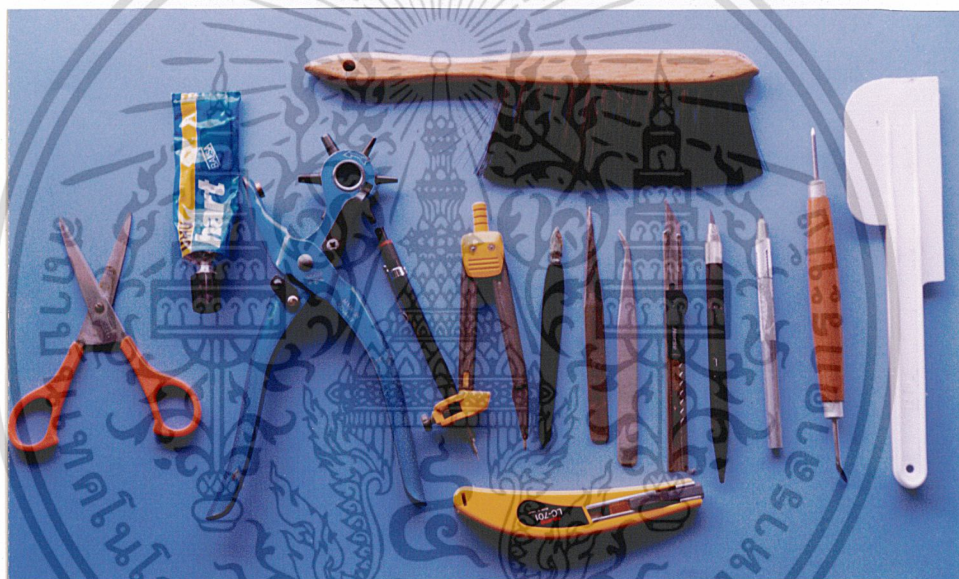
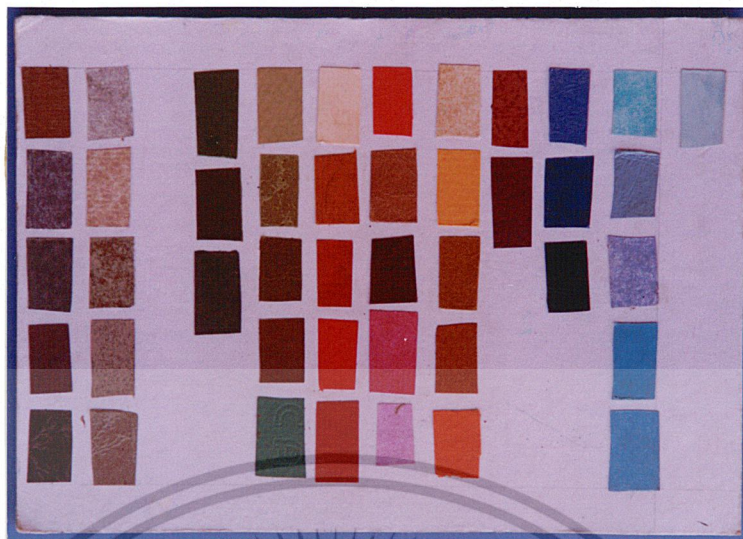
เป็นฉากสุดท้ายของเรื่อง ซึ่งเป็นเรื่องราวจุดจบของโมยราฟ ซึ่งยอดเขานี้เป็นที่ซ่อนกล่องดวงใจของโมยราฟ จึงออกแบบให้ยอดเขามีความซับซ้อน แหลมคม ดูปลอดภัยจากสิ่งที่จะมารังควาน ดังนั้นรูปแบบของยอดเขาจึงต้องการออกแบบให้ดูแปลกตา พิเศษไม่ธรรมดาผิดธรรมชาติ โทนมีการออกแบบจะนำโทนสีทั้ง สองฉากมารวมกัน โดยใช้ยอดเขาดรีกฏสร้างให้เกิดจุดเด่นของภาพ วางองค์ประกอบในลักษณะให้เป็นจุดศูนย์กลางของภาพ โดยให้อากหลังเป็นสีแดงตรงกันข้ามยอดเขาที่เป็นสีฟ้า สร้างความแตกต่างกัน จะสังเกตได้ว่าฉากนี้แนวความคิด จะสร้างให้ดูเหมือนดินแดนหนึ่งที่ไม่ได้อยู่จริงเป็นที่ลึกลับซ่อนเร้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 4.15 ภาพ Sketch design ฉากยอดเขาดรีกฏ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแบบลงเนื้อหา และทยอยใช้งานสิ่งพิมพ์ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงโทนสีของกระดาษที่นำมาใช้ และอุปกรณ์ในการทำงานประติมากรรมกระดาษ

บทที่ 5

ขั้นตอนเตรียมการก่อนถ่ายทำ

5.1 การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครก่อนการถ่ายทำ

ขั้นตอนในการเตรียมการถ่ายทำจำเป็นต้องมีการคำนวณและกำหนดการเคลื่อนไหวในอัตราส่วนเท่าใด พื้นฐานของเวลาในภาพยนตร์ได้ถูกกำหนดความเร็วที่ 24 เฟรมต่อ 1 วินาที คือ 1 วินาทีจะต้องใช้ภาพเคลื่อนไหว 24 ภาพ

การเคลื่อนไหวของตัวละครด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษนั้น แขนและขาจะค่อยๆขยับทีละครั้งทีละเฟรม โดยปกติทั่วไปจะใช้อัตราในการบันทึกภาพ 1:2 คือ การบันทึกภาพ 2 เฟรมต่อการเคลื่อนไหวใน 1 ครั้ง ใน 1 วินาทีต้องขยับตัวละคร 12 ครั้ง การขยับตัวละครนั้นจะต้องคำนวณว่าจะต้องใช้เวลาเท่าไรในการดำเนินเรื่อง มีจังหวะช้าเร็วเท่าไร ในจังหวะของการเคลื่อนไหวจะต้องใช้หลักของเวลาที่เป็นจริง(Key & Between)

เวลาของบทบาทเป็นวินาที + ความเร็วในการฉาย (24) = จำนวนจังหวะที่ต้องการ

อัตราการถ่ายภาพ

ก่อนที่จะถ่ายทำต้องกำหนดเวลากับการเคลื่อนไหวของตัวละครในแต่ละฉาก เพื่อที่จะกำหนดความต่อเนื่องความยาวในแต่ละช็อต รวมไปถึงการเคลื่อนไหวที่ของกล้อง ในการกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยปกติแล้วจะอ่านจากเสียงพูดและเสียงดนตรี เพื่อคำนวณจังหวะเสียงกับการเคลื่อนไหวให้มีความสัมพันธ์กัน แต่การกำหนดการเคลื่อนไหวในเทคนิคประติมากรรมกระดาษไม่สามารถนำเสียงมากำหนดการเคลื่อนไหวได้เพราะการเคลื่อนไหวโดยส่วนมากของเรื่องจะเป็น Action เสียงที่เกิดขึ้นจะเป็นเสียง เอฟเฟ็คจึงไม่สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครให้ตรงกันได้ การเคลื่อนไหวทั้งหมดนี้ จะถูกกำหนดลงใน BAR SHEET จะช่วยให้ทราบถึงระยะเวลาการเคลื่อนไหวตัวละครในภาพยนตร์อนิเมชัน ในการเคลื่อนไหวต้องคำนึงถึง ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ ที่เป็นการเคลื่อนไหวที่สมดุลไม่เร็วจนเกินไป และไม่ช้าจนเกินไป ดังนั้นการเคลื่อนไหวในอนิเมชัน จึงยึดหลักการเขียนแบบการเคลื่อนไหวที่เป็นจริงในธรรมชาติ ซึ่งเทคนิคประติมากรรมกระดาษนี้จะมีข้อจำกัดที่มากกว่าเทคนิคประเภทอื่นๆ คือ จะไม่สามารถเคลื่อนไหวให้ราบเรียบได้ และยากที่จะหลีกเลี่ยงไม่ให้เคลื่อนไหวกระตุกนั้นเป็นไปได้อย่าง ซึ่งทั้งนี้การเคลื่อนไหวที่กระตุกกลับเป็นเสน่ห์ให้กับเทคนิคนี้เป็นอย่างดี

การได้ทดลองการถ่ายนั้น เป็นประโยชน์ต่อการถ่ายทำจริง เพราะสามารถกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครให้เป็นไปตามความต้องการในการดำเนินงานขั้นต่อไปได้

5.2 การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครลงใน BAR SHEET

การกำหนดการเคลื่อนไหวใน BAR SHEET นั้น เป็นการกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครกับระยะเวลาความยาวของแอ็คชั่นไว้อย่างคร่าวๆ โดยใช้อัตรากำหนด 1/24 ซึ่งจะเท่ากับ 1 ช่องต่อ 1 วินาที เพื่อวางแผนการเคลื่อนไหวเพื่อให้สัมพันธ์กับเสียงที่กำหนดไว้ในตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ANIMATION FROM SCRIPT TO SCREEN

BAR SHEET

JOB งามเกียรติ ตอน สีไก่มยราพ

SHEET 1

BEAT



	เฟรมดำ	FADE IN (ขาว)	จากหน้าทะเลเคลื่อนที่ออก 2 ด้าน	เห็นปราสาทเมืองบาดาล
ACTION				
DIIALOGUE				
CAMERA			กล้อง ZOOM IN	
SOUND			เสียงน้ำไหล	
MUSIC			เสียงดนตรีเป็นจังหวะกลอง	

เฟรมนิ่ง	เฟรมนิ่ง	ฉากยกดอปปราสาทเมืองบาดาลขึ้นมาเห็นเขี้ยวยอดปราสาท	ภาพใกล้ขึ้นมาเห็นเขี้ยวปราสาท
		แล้วให้มุมเข้าไป	แล้วให้มุมเข้าไป
DIIALOGUE			
CAMERA	กล้องหยุด Zoom	Dissolve	กล้อง Static
SOUND	เสียงน้ำหยุด		เสียง Sound effect
MUSIC		เสียงดนตรีเป็นจังหวะกลอง	เสียงดนตรีเป็นจังหวะกลอง

BAR SHEET

JOB งามเกียรติ ตอน ตีไก่มวยภาพ

SHEET 2

BEAT



ภายในบรรยากาศสนามมวยเข้ามาใน	เข้าสนาม	ภาพใกล้มวยพาดบนบรรทัดอยู่	หมุนม่านมณี
	ลงมาเหยียบ		
	ก๊อลิ่ง static		
	Sound effect ค้างขึ้น		
	เสียงดนตรีเป็นจังหวะก๊อลิ่ง		

ท้ายเรียไก่มวยภาพ	มวยภาพตื่น และดูก๊อลิ่ง ชกออกตามเข้า	ภาพใกล้เข้า	ภาพกว้างเต็มตัวหมุนม่านมณีมวยภาพ
	รับคำท้าหมุนม่าน	มวยภาพกระชับ	
ก๊อลิ่ง Static	ก๊อลิ่ง Zoom out		ก๊อลิ่ง Static
	เสียง Sound effect ตื่นเต้น	เสียงกระชับ	
	เสียงดนตรีเป็นจังหวะก๊อลิ่ง		

ACTION

DIALOGUE

CAMERA

SOUND

MUSIC

ACTION

DIALOGUE

CAMERA

SOUND

MUSIC

ANIMATION FROM SCRIPT TO SCREEN

BAR SHEET

JOB งามเกียรติ ตอน ตึกไมยราพ

SHEET 3

BEAT



ขึ้นตั้งท่าแล้วกระโดดเข้าไฝฝ่ายหนุมนกระโดดขึ้น	ภาพใกล้	ภาพใกล้	ภาพใกล้	ภาพกว้างหนุมนแหงออกจาก
ไปเทียบบานตัวไมยราพ	หนุมนถืออาวุธกำลังฟันไมยราพ	ไมยราพจับดาหนุมน	จากไปไมยราพแหงได้ตาม	
	กล้อง static			
Sound effect ตอตู้	Sound effect อารุ		Sound effect อารุกระทบกัน	
	เพลงเร้าใจ จังหวะกระชับ			

Pan ภาพ	ภาพกว้าง จากดงดาด	เฟรมนิ่ง	หนุมน	ไมยราพ
เบิ้ลยหน้าจาก	หนุมน กับ ไมยราพแหงเข้ามา		แสดงอิทธิฤทธิ์	แสดงอิทธิฤทธิ์
กล้อง Static	กล้อง Zoom in	กล้อง Static	Pan กล้อง	Pan กล้อง
		Sound effect อารุกระทบกัน	Sound effect มึง	Sound effect มึง
	เพลงจังหวะกลอง ตื่นเต้น เร้าใจ			

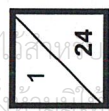
ANIMATION FROM SCRIPT TO SCREEN

BAR SHEET

JOB งามเกียรติ ตอน ตึกไมยราพ

SHEET 4

BEAT



← หนูนานกับ ไมยราพต่อสู้กัน	← ภาพใกล้ ฮาดทั้ง 2 กระแทกกัน	← ทั่วทั้ง 2 ลงมาพื้นดิน	← ไมยราพ เงยหน้ายกมือขึ้นชี้	← ภาพใกล้ มือไมยราพชี้	← ภาพกว้าง ตัดตาล 3 ต้น
← Dialogue		← Dialogue			
← CAMERA	← กล้อง static			← Pan กล้อง	
← SOUND	← Sound effect ฮาดกระแทกกัน	← เสียงดัง ตบ			
← MUSIC			← เสียงจิ้งหะกอลง	← ตึนตึน	

← หนูนาน หันไปหาไมยราพ	← ไมยราพ เท้าชี้ขึ้นไปบนท้องฟ้า	← ภาพกว้างไมยราพ เฉพาะเข้ามาในเฟรมลงมปากาะ ยอดตัดตาลและลงมาถึงพื้นดิน	← ไมยราพ ตัดตาลให้ล้มลง	← ภาพกว้างตัดตาล ทั้ง 3 ต้น
← Dialogue				
← CAMERA		← กล้อง Static		
← SOUND	← Sound effect ฟ้าว	← Sound effect เหยียบตัดตาลจะโตดลงพื้น	← Sound effect มือล้มตัดตาล	
← MUSIC		← เพลงจิ้งหะกอลง	← ตึนตึน	← ใจ

ANIMATION FROM SCRIPT TO SCREEN

BAR SHEET

JOB งามเกียรติ ตอน สิกโกเมธภาพ

SHEET 5

BEAT

1	24
---	----

← ภาพใกล้ต้นตาลล้มที่ตะต้น ลงพื้น	← ไม่เมธภาพ → พวงมณี	← ไม่เมธภาพเมื่อต้นตาลพันบิดเป็น เกลียวกลายเป็นกระบอง	← กระบอง → ต้นตาลหล่นลงพื้น	← ไม่เมธภาพเหาะ → แบกกระบองลอยออกไป
↓		↓		
↓		↓		
↓		↓		

ACTION

DIALOGUE

CAMERA

SOUND

MUSIC

← ไม่เมธภาพเหาะลงมาจากบนหนุมาน เปลี่ยนฉาก	← หนุมาน → กั๊กมี้อทำ	← ไม่เมธภาพ → ด้านข้างฟ้าตกกระบอง	← ภาพกว้างไม่เมธภาพกำลังตีหนุมาน ที่นอนอยู่บนพื้น	← หนุมาน → ตัวโยน
↓		↓		
↓		↓		
↓		↓		

ACTION

DIALOGUE

CAMERA

SOUND

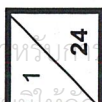
MUSIC

BAR SHEET

JOB รามเกียรติ์ ตอน ตีไม้ยาภาพ

SHEET 6

BEAT



← ไม่ยาภาพขอบใต้	← ตบเท้า	← ซี่นิ้ว	← หนุมนาน	← ภาพกว้าง	← ภาพกว้าง	← หนุมนาน	← หนุมนาน
			กลับคืนร่างเดิม	ภาพใกล้	จากไม่ยาภาพ	ยกกระบองขึ้น	ยกกระบองขึ้น
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

ACTION

DIALOGUE

CAMERA

SOUND

MUSIC

← ภาพกว้าง	← หนุมนาน	← หนุมนาน	← ภาพใกล้	← หนุมนาน	← หนุมนาน	← หนุมนาน	← หนุมนาน
ไม่ยาภาพ	ยกกระบองตี	ยกกระบองตี	ไม่ยาภาพ	ไม่ยาภาพ	มือหนุมนานตี	ร่างไม่ยาภาพ	ยกกระบองตี

ACTION

DIALOGUE

CAMERA

SOUND

MUSIC

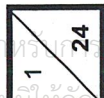
ANIMATION FROM SCRIPT TO SCREEN

BAR SHEET

JOB รามเกียรติ์ ตอน ตึกไมยราพ

SHEET 7

BEAT



← รามไมยราพ →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →
ก๊อลิปเข้าที่	เข้ามามายไม่เข้า	ภาพใกล้	ภาพกว้างแสง	ภาพกว้างแสง	ภาพกว้างแสง	ภาพกว้างแสง	ภาพกว้างแสง	ภาพกว้างแสง
	เข้ามามายไม่เข้า	ไม่เข้าถ้ามืด	ไม่เข้าถ้ามืด	ไม่เข้าถ้ามืด	ไม่เข้าถ้ามืด	ไม่เข้าถ้ามืด	ไม่เข้าถ้ามืด	ไม่เข้าถ้ามืด
← CAMERA →	ก๊อลิป static	ก๊อลิป static	ก๊อลิป static	ก๊อลิป static	ก๊อลิป static	ก๊อลิป static	ก๊อลิป static	ก๊อลิป static
← SOUND →		เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง
← MUSIC →								

← ตริภุญฑ์เข้ามาแพนที่ →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →	← ภาพเคลื่อนไหว →
ก๊อลิป Zoom in	ภาพใกล้	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย
	ก๊อลิป Zoom in	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย	เข้ามามาย
← CAMERA →	ก๊อลิป Zoom in	ก๊อลิป Zoom in	ก๊อลิป Zoom in	ก๊อลิป Zoom in	ก๊อลิป Zoom in	ก๊อลิป Zoom in	ก๊อลิป Zoom in	ก๊อลิป Zoom in
← SOUND →	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง	เสียงคนร้องทระกอลอง
← MUSIC →								

5.3 การกำหนดการเคลื่อนไหวลงในEXPOSURE SHEET

การกำหนดการเคลื่อนไหวลงใน Exposure sheet จะต้องทำควบคู่ไปกับเสียง ซึ่งโดยปกติแล้วภาพยนตร์อนิเมชันจะใช้วิธีการทำเสียงก่อน เพื่อกำหนดแนวทางการเคลื่อนไหวให้ตรงกัน ฉะนั้นการกำหนดการเคลื่อนไหว ต้องคำนึงถึงเสียงเป็นอันดับแรก เป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่าเทคนิคประติมากรรมกระดาษนั้น เป็นเทคนิคที่ใช้กระดาษในการเคลื่อนไหวที่ถูกจำกัด การที่จะให้ตัวละครนั้นพูดได้จึงเป็นเรื่องยาก วิธีแก้ปัญหาโดยใช้เสียงดนตรีประกอบและเสียง Sound effect เป็นส่วนที่เข้ามาช่วยในด้านของเสียงในเทคนิคนี้

ดังนั้นการเคลื่อนไหวให้เข้ากับเสียง ใน Exposure sheet จะไม่ใช่วิธีการนำเสียงมาเป็นตัวกำหนดการเคลื่อนไหว เพราะว่าการเคลื่อนไหวส่วนมากจะเป็นการเคลื่อนไหวที่เป็น Action เสียงที่เกิดขึ้นจะเป็นเสียง Sound effect เป็นส่วนใหญ่ ฉะนั้นการกำหนดการเคลื่อนไหวให้ตรงกับเสียงจึงไม่สามารถกระทำได้ซ้ำๆ จึงใช้วิธีนำเสียงดนตรีที่มีจังหวะบอกอารมณ์ตามท้องเรื่อง นำมาประกอบกับภาพในซีนนั้นๆ แล้วนำเสียง Sound effect นำมาประกอบตามจังหวะ Action ของการเคลื่อนไหว ให้มีความสัมพันธ์และสอดคล้องลงใน Exposure sheet





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

Picture	Animator	From	Background	Sequence	scene	Footage	Sheet No.
ฉากเมืองบาดาล	พิพัฒน์ นวลศรี		ปราสาท	1	1	1	1

Dial	Action	Dial	Track	1	2	3	4	5	Dial	Camera
	เฟรมดำ									
	เฟรมดำ									
	Fade in									
	พื้นขาวนิ่ง									Static

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

Picture	Animator	From	Background	Sequence	scene	Footage	Sheet No.
ฉากเมืองบาดาล	พิพัฒน์ นวลศรี		ปราสาท	1	1	1	2

Dial	Action	Dial	Track	1	2	3	4	5	Dial	Camera
	พื้นน้ำ									↑
	เรือ									กล้อง
	เคลื่อนไหว									Zoom in
	ออก									↓
	เคลื่อนไหว									↑
	ออก									↓
	พื้นน้ำ									Zoom
	เคลื่อนไหว									in
	ออก									↓
	ผ่าน									กล้องเริ่ม
	โค้ง									หยุด Zoom in
	ปากะรัง									หยุด Zoom in
	ปลา									↑
	ว่ายน้ำ									Static
	ผ่าน									↓
	ปลาว่ายน้ำ									↑
	ผ่านกลาง									↓
	เฟรม									↓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

Picture	Animator	From	Background	Sequence	scene	Footage	Sheet No.
ฉากเมืองบาดาล	พิพัฒน์ นวลศรี		ปราสาท	1	1	1	3

Dial	Action	Dial	Track	1	2	3	4	5	Dial	Camera
ปลาว่าย	▲									▲
ผ่าน										
กลางเฟรม	▼									
ปลาว่าย	▲									▲
ผ่าน										
เฟรม	▼									▼
ปราสาท										
เมือง										
บาดาล										
นิ่ง										
	▼									▼
	▼									▼
	▼									▼

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

Picture	Animator	From	Background	Sequence	scene	Footage	Sheet No.
ยอดปราสาท	พิพัฒน์ นวลศรี		ปราสาท	1	1	1	4

Dial	Action	Dial	Track	1	2	3	4	5	Dial	Camera
	หมุนมา									
	เหาะ									
	เข้าเฟรมมา									
	หมุนมาลงมา									
	เหยียบหลังคา									
	ยอดปราสาท									
	แกว่งแขน									
	กระโดดไปเหยียบ									
	ยอดปราสาทไต่									
	เหยียบ 1 ครั้ง									S
										t
	เอากลางขึ้นตรง									a
	ใช้มือผลักยอด									t
	ปราสาทหัก									i
										c
	กระโดดลงยึดตัว									
	ก้มตัวขาชี้ฟ้า									
	ตกลงยอดปราสาท									
	เฟรมนิ่ง									
	หมุนมา									
	กระโดดลงยึดตัว									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษนี้ เป็นการถ่ายทำจากพื้นราบ ที่ส่องไฟมาจากด้านล่าง และใช้ไฟส่องจากด้านข้าง 2 ด้านโดยให้ตัวละครเคลื่อนที่บนกระดาษ ซึ่งอุปกรณ์ในการถ่ายจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

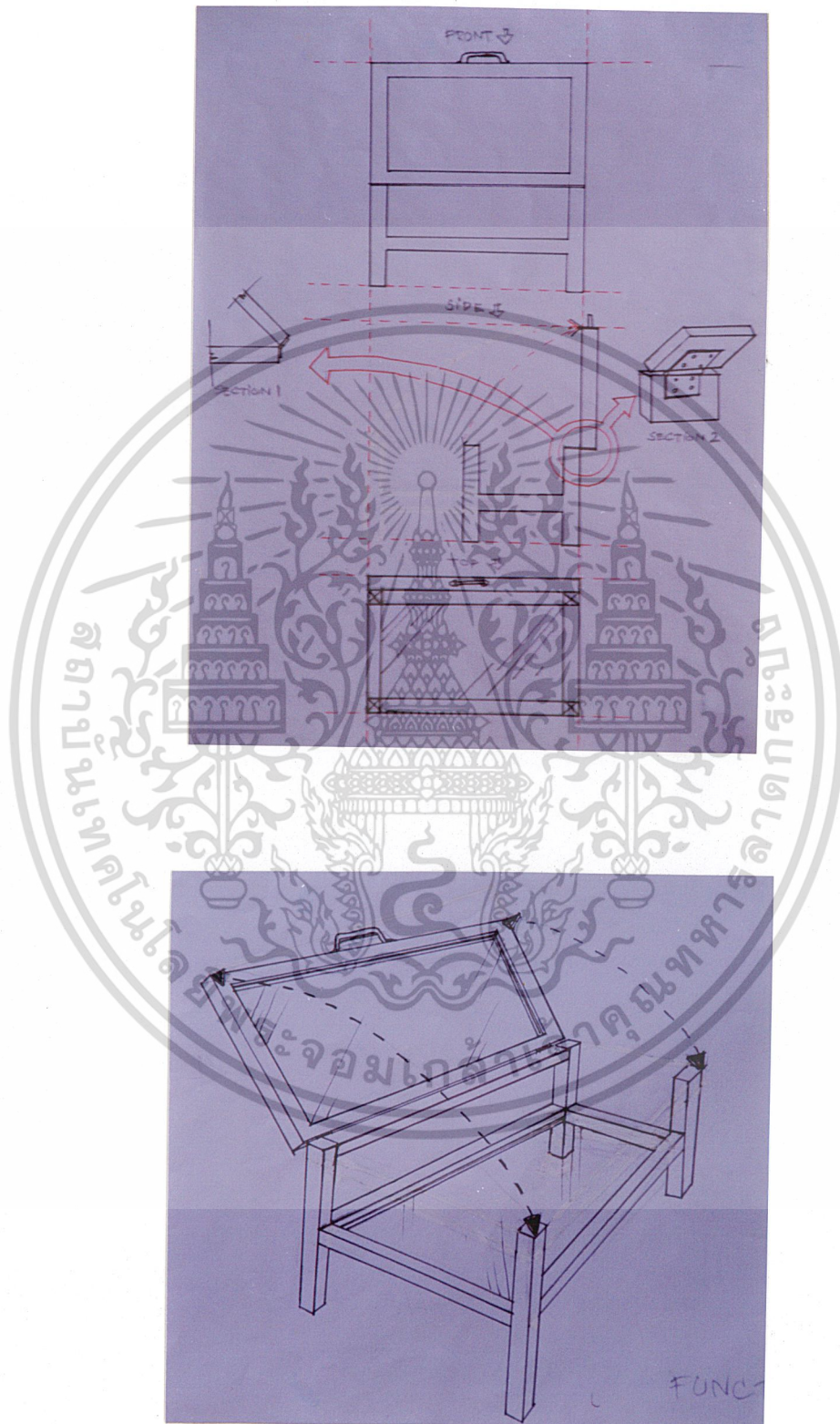
5.4 การถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันจากพื้นราบ

แทนสำหรับถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันจะประกอบด้วย พื้น โต๊ะ เสาหลัก แทนเลื่อนสำหรับติดกล้อง

1. แทนเลื่อนบนโต๊ะถ่ายทำอนิเมชัน จะติดกล้องเข้ากับแทนเลื่อนที่แข็งแรง สามารถเลื่อนกล้องขึ้นลง ในกรณีที่ต้องการเปลี่ยนขนาดภาพ
2. เสาหลักนำแทนเลื่อน ซึ่งติดกล้องมาติดตั้งไว้กับเสาหลัก จะมีมาตราวัด บอกระยะห่างระหว่างกล้องกับพื้นโต๊ะ ระหว่างเสาหลักกับแทนเลื่อน จะไม่ติดกันถาวร สามารถเลื่อนขึ้นลงได้ตามความต้องการ เพราะทางยาว ไฟกัส สามารถให้ผลทางภาพในลักษณะที่เคลื่อนกล้องเข้าและออก จากพื้นที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ
3. ฐานวางภาพหรือพื้นโต๊ะ ใช้สำหรับวางภาพหรือแผ่นใสที่ใช้ในการถ่ายทำ ที่ฐานวางภาพจะเป็นช่องสี่เหลี่ยมผืนผ้า เพื่อวางแผ่นกระดาษ ซึ่งมีขนาดอย่างต่ำเท่ากับแผ่นใสขนาดมาตรฐาน ด้านบนและด้านล่างจะเป็นช่อง เป็นรางสำหรับติดเบ็บบาร์ ที่สามารถเลื่อนได้ แต่ทั้งนี้ ในการถ่ายทำด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ฐานวางภาพไม่สามารถใช้ได้กับผลงานที่กำหนดไว้ จึงดัดแปลงโดยทำแทนกระดาษพิเศษ มาวางติดกับโต๊ะมีลักษณะเป็นกระดาษ 2 ชั้น แต่ละชั้นห่าง 40 ซม. เพื่อให้เข้ากับกระบวนการที่กำหนดไว้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 5.1 ภาพ Sketch design แทนถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 5.2 ภาพการออกแบบโต๊ะกระจกที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่น ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

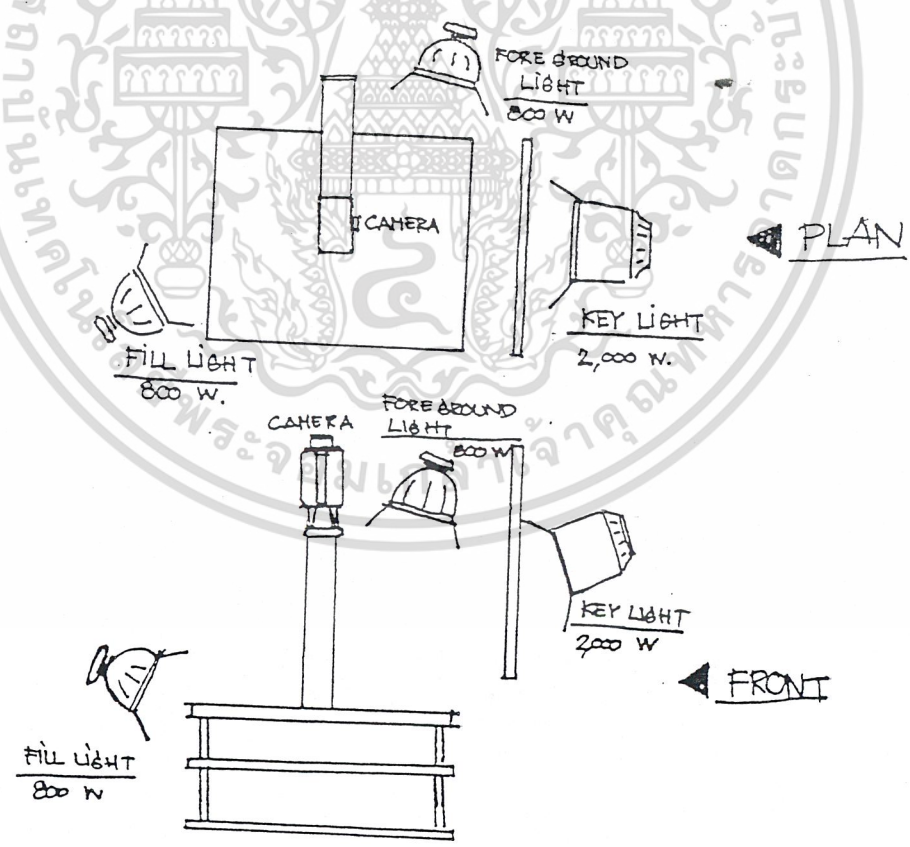


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุที่เบี่ยงเบนเนื้อหา และต้องอ้างอิงแหล่งข้อมูลทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 การจัดแสง

เนื่องจากในการถ่ายทำเทคนิคประติมากรรมกระดาด้า ในการจัดแสงต้องใช้การจัดไฟ ที่เพิ่มเติมจากการจัดไฟในอนิเมชั่น 2 มิติ ที่จัดแสงแบบแบน ๆ ไม่มีน้ำหนักของแสงและเงา โดยมีการจัดแสงให้มีแสงและเงาที่ต่างกัน สร้างน้ำหนักที่ตกกระทบบลงวัตถุ จะจัดให้แสงตกกระทบบกับวัตถุจนเกิดเงาตกทอด ซึ่งจะแตกต่างไปจากเดิม ดังนั้นการจัดแสงแบบนี้จะช่วยสร้างให้วัตถุเกิดมิติ กว่าการจัดแสงแบบแบน ๆ การจัดแสงเป็นส่วนช่วยให้ตัวละครกับฉากเกิดพื้นผิว น้ำหนักและความลึก สร้างความสมจริงให้กับตัวผลงานได้

อย่างเช่นตัวอย่างในรูปจะเห็นได้ว่าจะมีการจัดแสงให้ มี Key light และ Fill light แต่เนื่องจากว่าในการถ่ายทำจะมีการวางฉากอยู่ในหลาย ๆ ชั้น ทำให้ เกิดเงาที่ไม่ต้องการจากชั้นบนลงไปชั้นล่าง ดังนั้นจึงต้องมีไฟ เพื่อลบเงา และสร้างแสงสว่างในชั้นล่างให้มากขึ้นอีกด้วย ที่ Key light จะมีแผ่นกรองแสงที่ทำจากผ้าขาวหรือกระดาษไข เพื่อให้แสงนุ่มขึ้น และเงาที่เกิดขึ้นจะไม่แข็งกระด้าง เมื่อได้แสงโดยรวมแล้ว ก็จะมีการแต่งแต้มสีล้นให้มากขึ้น ด้วยไฟสีดวงเล็ก ๆ ซึ่งอาจทำขึ้นเองจากไฟ 100 W โดยนำกระดาษแก้วสีต่าง ๆ ตามที่ต้องการมาหุ้มไว้ หรืออาจจะเป็นไฟสีที่มีขายตามท้องตลาด แต่ต้องระวังการเลือกสีของไฟ ซึ่งจะต้องเข้ากับสีของฉาก เพราะแทนที่จะทำให้งานดูน่าสนใจขึ้นอาจกลายเป็นตัวทำลายงานก็เป็นได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องยังอ้างอิงถึงชื่อของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะลงเนื้อหา และเผยแพร่ไปยังวงสังคมโซเชียลมีเดียทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

เนื่องจากในตอนที่ถ่ายทำได้ประสบปัญหามากมายไม่ว่าจะเป็น เวลาที่จำกัด และการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ยากและติดขัด ทำให้ไม่สามารถถ่ายทำได้เต็มที่ตามบทภาพยนตร์ ดังนั้นตอนที่ถ่ายทำจึงมีการรวบ , ตัดทอน , ตัดแปลง เพื่อให้ทันกับเวลา แต่ยังคงที่จะสามารถเล่าเรื่องได้อยู่ ดังนั้นการตัดต่อ และทำเสียงจึงมีความสำคัญอย่างมากที่จะช่วยให้ภาพยนตร์สมบูรณ์มากขึ้น และช่วยสร้างส่วนที่บกพร่องจากการถ่ายทำให้สมบูรณ์มากขึ้นอีกด้วย ในขั้นตอนนี้จะแบ่งเป็นขั้นตอนหลัก ๆ คือ

1. การตัดต่อหยาบ (Rough cut)
2. การตัดต่อขั้นสุดท้าย (Final cut)
3. การตัดต่อเสียงดนตรี
4. การตัดต่อเสียง Sound effect

6.1 ขั้นตอนการตัดต่อหยาบ

ขั้นตอนนี้คือการนำภาพที่ถ่ายมาทดลองร้อยเรียง โดยยังไม่คำนึงถึงความต่อเนื่อง , จังหวะ (Rhythm) , และเวลา (Timing) ซึ่งการถ่ายทำในเรื่องนี้ใช้เทคนิคในการถ่ายทำ ที่มีการแยกถ่ายทีละช็อต ทีละซีน ตาม Breakdown คล้ายภาพยนตร์บันเทิง ดังนั้นภาพใน Footage จึงมีได้ถูกร้อยเรียงมาเหมือนกับการถ่ายด้วยเซลอนิเมชั่น ภาพจึงอยู่ในลักษณะที่สลับช็อตกันไปมา ดังนั้นขั้นตอนในการตัดต่อหยาบจึงมีความจำเป็นมากกับเทคนิคนี้

6.2 ขั้นตอนตัดต่อขั้นสุดท้าย

หลังจากที่ตัดต่ออย่างหยาบแล้ว ก็มาสู่ขั้นตอนการตัดต่อขั้นสุดท้ายซึ่ง จะเป็นการตัดทอนส่วนที่มากเกินไป การตัดต่อในเรื่องนี้จะไม่เกี่ยวข้องกับเสียง แต่จะเป็นการตัดภาพอย่างเดียว ในส่วนนี้จะต้องคำนึงถึงความต่อเนื่อง , จังหวะ (Rhythm) , และเวลา (Timing) ให้สมบูรณ์มากที่สุด และได้ใช้เทคนิคในเครื่องตัดต่อช่วยต่อภาพและเชื่อมภาพ ในช็อตที่ซ้ำเกินไปให้เร็วขึ้น และในช็อตที่เร็วให้ช้าลงได้อีกด้วย และภาพที่เกิดการถ่ายอย่างผิดพลาดเนื่องจาก การกดชัตเตอร์เร็วเกินไป จึงต้องผ่านกระบวนการตัดต่อดึงเฟรมที่ไม่ต้องการออกไป และสามารถแก้ไขได้ในกรณีที่เกิดสีเพี้ยน หรือวัตถุแสงผิดพลาดเป็นต้น (ในเรื่องนี้ ก่อนขั้นตอนการตัดต่อขั้นสุดท้ายได้นำ ช็อตที่ต้องการทำเทคนิคพิเศษ แยกออกไปทำก่อน และนำมาตัดต่อในขั้นตอนนี้ ซึ่งรายละเอียดในส่วนของการทำเทคนิคพิเศษจะมีในหัวข้อถัดไป)

6.3 ขั้นตอนตัดต่อเสียงดนตรี

ส่วนขั้นตอนของการลงเสียงนั้น ไม่สามารถใส่เสียงที่ต้องการได้ตั้งแต่ที่แรก เพราะมีข้อจำกัดในเรื่องของการถ่ายทำ และการเคลื่อนไหว ในเรื่องจะไม่ใช้ดนตรีไทยเป็นดนตรีประกอบ แต่ก็ยังคงความรู้สึกของดนตรีไว้ที่ดนตรีประเภท เครื่องเคาะ ที่ทำจากวัสดุธรรมชาติ ที่ยังคงเป็นกลิ่นอายของเอเชีย เพื่อต้องการสร้างความเป็นไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สากลให้กับตัวงาน และไปด้วยกันได้ดีกับทิศทางของ Art direction ที่กำหนดไว้ ฉะนั้นการทำเสียงจะต้องคัดเลือกเสียงที่ต้องการมาพร้อมกับเสียง Sound effect จากนั้นการนำเสียงมาต่อ สร้างเสียง Pattern ขึ้นมาใหม่ให้ตรงตามการเคลื่อนไหวให้ได้มากที่สุด วิธีนี้สามารถช่วยในเรื่องของการตัดต่อเสียงได้มาก

6.4 ขั้นตอนการตัดต่อเสียง Sound effect

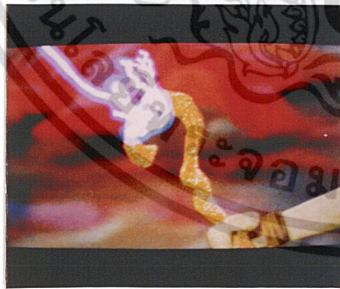
เมื่อสร้างเสียงดนตรีโดยรวม และลำดับภาพทั้งหมด สมบูรณ์แล้ว ขั้นตอนสุดท้ายก็คือการทำเสียง Sound effect ในเรื่องจะเลือกเสียง Sound effect ที่มาจากเกมส์สู้รบในคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะได้ความรู้สึกสนุกสนานมากขึ้น และฟังดูเกินจริง ซึ่งทั้งหมดในเรื่องจะเน้นเสียง Sound effect มากที่สุด เสียง Sound effect นี้จะมีความสำคัญเป็นอย่างมากในเรื่องของการสร้างอารมณ์ในฉากต่อสู้ให้มีสีสันขึ้นอีกมาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 การทำเทคนิคพิเศษ

ขั้นตอนการทำเทคนิคพิเศษนั้นถือว่า เป็นส่วนเสริมที่ช่วยเสริมให้ภาพยนตร์อนิเมชันเกิดสีสัน สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับตัวงานมากขึ้น ดังนั้น เทคนิคพิเศษจึงมีความสำคัญในภาพยนตร์อนิเมชัน ด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ของการต่อสู้ อภินิหาร จึงนำเทคนิคพิเศษ เป็นตัวช่วยสร้างสีสันใน ซี๊ดที่มีการต่อสู้ที่หือหวาสร้างความแปลกตา ซึ่งเทคนิคที่เลือกมาใช้ นั้น เป็นเทคนิคที่มาจาก คอมพิวเตอร์กราฟฟิค การนำเทคนิคในคอมพิวเตอร์มาใช้ก็เพราะว่าการถ่ายทำไม่สามารถสร้างภาพเทคนิค ให้ออกมาได้ตามที่ต้องการ ดังนั้นเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิค เป็นตัวสร้างภาพพิเศษได้ดีกว่าเทคนิคพิเศษที่ทำขึ้นเองในขณะถ่ายทำ เช่น ฉากที่ฤๅษีปล่อยลำแสงออกจากไม้เท้า หรือฉากที่หนุมานขยายร่างจากตัวเล็กไปตัวใหญ่ แล้วกลายร่างเป็น 4 หน้า 8 มือ เทคนิคในขณะถ่ายทำ ไม่สามารถสร้างภาพพิเศษให้ออกมาตระการตาและสมจริงได้ จึงต้องนำภาพที่ต้องการไปทำเอฟเฟค โดย Load เข้าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ After effect และ โปรแกรม Photoshop เพื่อแต่งภาพที่เป็นเอฟเฟค เช่น แสงประกายแวววาว , แสงเลเซอร์ , การซูมภาพให้เล็กเป็นใหญ่ และนำภาพที่ทำเทคนิคพิเศษเสร็จแล้วแปลงสัญญาณลงเทปเบต้า ทั้งหมดนี้ก็คือว่าเป็นอีกเทคนิคหนึ่งในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเช่นเดียวกัน

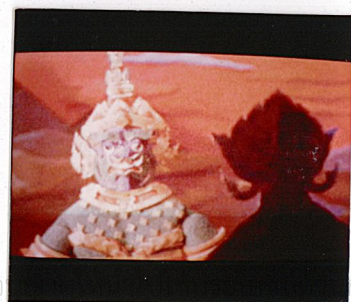
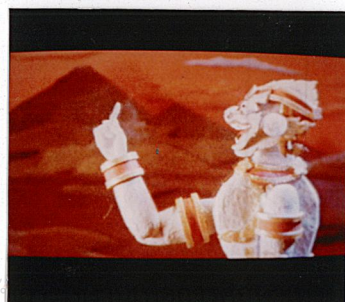
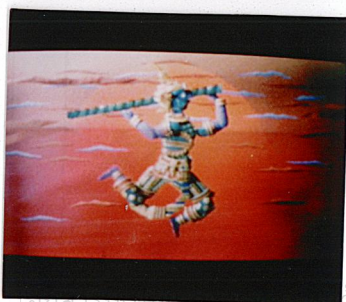
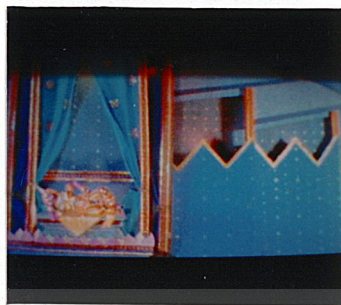
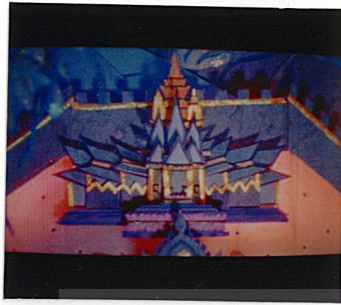


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 6.1 ภาพแสดงการทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์อนิเมชัน

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

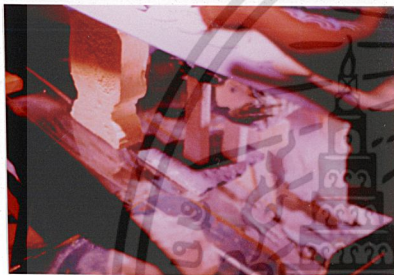
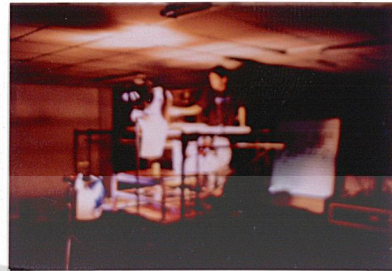


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์
 ภาพที่ 6.2 ภาพแสดงผลงานที่ออกมาเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสาร เชนเอกสาร เชนองศ์วดี สำหรับ ไม่ การค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกหนึ่งปีให้หลังมลายูนี้ที่ออกมาจากบ้านเรือนของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญตเห็นาเบเซบระเซชนันดานการค้ำ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
ภาพที่ 6.3 ภาพแสดงเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่น

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำงาน

การได้ผลิตภาพยนตร์อนิเมชันย่อมเกิดอุปสรรคและปัญหา ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการถ่ายทำในส่วนขอเทคนิคและอุปกรณ์นั้นถือว่ามีข้อบกพร่องพอสมควร คือการสร้างตัวละครที่นำการออกแบบของศิลปะของไทย มาผลิตเป็นหุ่นให้เคลื่อนไหว ยังคงมีรายละเอียดที่อยู่มาก และไม่สามารถตัดทอนลดรายละเอียดลงไปให้มากกว่านี้ จึงมีปัญหาในเรื่องของสัดส่วนของตัวหุ่น เมื่อเปรียบเทียบกับแผ่นกระจกใส ที่มีขนาดใหญ่เกินมาตรฐาน คือ 5 x 7 นิ้ว ถ้าแผ่นใหญ่กว่าจะมีปัญหาในเรื่องของการกำหนดขนาดภาพของเลนส์ ดังนั้นการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จึงไม่สามารถมีขนาดภาพกว้าง ๆ ได้ เพราะว่าการสร้างขนาดของหุ่นที่ใหญ่ ทำให้สัดส่วนของฉากจะใหญ่ตาม ความกว้างของเลนส์ก็จะไม่เพียงพอเนื่องจากมีความสูงของแท่นถ่ายเป็นตัวบังคับไว้ และในส่วนข้อต่อต่าง ๆ ของตัวละคร ไม่สามารถขยับและเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ดังนั้นจึงมีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหว เพราะหุ่นมีความหนา ความสูง การเคลื่อนไหวจึงกระทำไปด้วยความยากลำบาก และในส่วนของการจัดไฟ และการวัดแสง ก็มีปัญหาอีกเช่นกัน คือการสร้างให้ภาพเกิดเป็นมิติ การจัดไฟก็ต้องจัดเพิ่มให้เกิดค่าต่างน้ำหนักของแสง อีกทั้งการสร้างแท่นกระจก ก็มีหลายชั้น การวัดก็อาจจะเฉลี่ยแสงผิดพลาดไปบ้าง การทำงานก็ความยุ่งยากตามมา

ในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันต้องใช้ความอดทนเป็นอย่างสูง ขั้นตอนที่ทำให้ตัวละครนั้นค่อย ๆ เคลื่อนไหวทีละนิด บางฉาก ตัวละครมีขนาดเล็ก เพื่อต้องการให้ได้ขนาดภาพตามที่ต้องการ จึงเป็นการลำบากที่ให้ผู้ตัวละครเคลื่อนไหวไปตามที่ต้องการ และเป็นการยากที่จะถ่ายให้ตรงตามที่คำนวณไว้ในขั้นแรก เทคนิคประติมากรรมกระดาษนี้ ถึงจะมีการกำหนดความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหวแล้ว ก็เป็นไปได้ยากที่จะทำให้การเคลื่อนไหวเป็นไปตามนั้น

บทสรุปการกำกับภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ

1. การกำหนดงานในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน มีความแตกต่างในด้านเทคนิค ประเภทอื่น ๆ จึงควรศึกษาทำความเข้าใจถึงขั้นตอนในการผลิตอนิเมชันให้ละเอียด เพื่อจะได้ประติมากรรมออกมาสมบูรณ์แบบที่สุด
2. ภาพยนตร์อนิเมชันเป็นงานที่มีขั้นตอนตามลำดับ ต้องมีความประณีตในทุก ๆ ขั้นตอนของการถ่ายทำ ที่ต้องมีความระมัดระวังเป็นพิเศษ เพื่อลดความผิดพลาดให้เกิดข้อเสียให้น้อยที่สุด
3. การได้ทดลองเทคนิควิธีการก่อนลงมือปฏิบัติจริง เพื่อหาข้อผิดพลาด และหาวิธีหลีกเลี่ยง ที่ทำให้เกิดปัญหา
4. การได้ศึกษาตัวอย่างงานประเภทอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ เพื่อหาวิธีการและรูปแบบใหม่ มาพัฒนาปรับปรุงให้เกิดผลงานที่มีความน่าสนใจมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันที่ได้นำเอาเทคนิคของกระดาษมาทำให้เคลื่อนไหว อีกทั้งยังนำเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีของไทยที่มีลวดลายวิจิตร งดงาม มาประยุกต์ให้เข้ากับเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ให้มีความลงตัว และยังคงดำรงซึ่งความงดงาม สมกับการเป็นภาพยนตร์อนิเมชันแบบไทยๆ ถือว่าเป็นเรื่องที่ทำทลายความสามารถ ทั้งนี้ก็จะมาเป็นภาพยนตร์ได้นั้น ต้องผ่านขบวนการในหลายๆด้าน รวมทั้งทักษะความสามารถเฉพาะตัว ความวิริยะอุตสาหะ ความอดทน บวกกับฝีมือที่มีอยู่ มากำกับภาพยนตร์ให้สำเร็จหนึ่งเรื่องอย่างสมบูรณ์เป็นเรื่องที่ยากยิ่ง การที่จะนำเทคนิคต่างๆมาใช้กับภาพยนตร์อนิเมชัน ต้องคำนึงความเป็นไปได้ ความเป็นลักษณะเฉพาะของเทคนิค ต้องเข้าใจโครงสร้างและหัวใจของการทำงานภาพยนตร์อนิเมชัน จึงจะทำงานประสบความสำเร็จให้ลุล่วงไปด้วยดี

การที่จะงานนั้นมีคุณภาพ มีความหมาย ย่อมขึ้นกับปัจจัยหลายๆด้าน อย่างเรื่องของประสบการณ์ รสนิยม ความพึงพอใจ และทัศนคติ เป็นส่วนสำคัญที่จะชี้ชัดถึงผลงานที่ออกมา ดังนั้นการจะตัดสินใจให้ภาพยนตร์อยู่ในระดับใดย่อมเป็นเรื่องยาก ผู้กำกับต้องมีเกณฑ์ในการตัดสินใจงานของตนเอง ว่าผลงานนี้ออกมากระทำได้ด้วยความตั้งใจ พยายามเต็มที่กับมัน ถือว่าส่วนนี้จะเป็นเกณฑ์และบรรทัดฐานในใจสำหรับคนทำภาพยนตร์

บรรณานุกรม

สนั่น บัทมะทิน , เวิร์กช็อปภาพยนตร์และวิดีโอการ์ตูน , กรุงเทพฯ , สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง .

คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง , เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง Advance film production หน่วยที่ 8-15 , กรุงเทพฯ , มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิทยาศาสตร์ , 2537.

นิทรรศการพิเศษรวมเกียรติในศิลปะและวัฒนธรรมไทย , กรุงเทพฯ , อัมรินทร์พริ้นติ้ง กรุ๊ป จำกัด , 2534.

Kathlee ziegler ., Nick greco ., Papers sculpture a step – by – step guide , Singapore , 1994.

Richard Tagler ., The Encyclopedia of Animation Techniques ., Singapore ., page one – the bookshop Pte Ltd ., 1994 .

Preston Blair ., Cartoon Animation ., California : Walter Foster Publishing Ine Layuna Hills ., 1994.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้