

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง "โลกร้อยสี"

DRAW ON PAPER ANIMATION "WORLD OF TEN THOUSAND COLOR"



นางสาวกัญญา ชันจำนงค์

MS.KANJANA KHANJUMNONG

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะการพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2541

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน..... 34476

วัน, เดือน, ปี 1 พ.ย. 2542

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผลิตภาพยนตร์เคลื่อนไหวเรื่อง “ความรักของต้นไม้”
ANIMATION ON CELL.



นางสาว กัญจนา ขันจำนงค์
Ms. Kanjana Khanjumnong

..... วันที่ 1 พฤษภาคม 2562
อาจารย์ที่ปรึกษา : อ.รวิศักดิ์ รักใหม่
..... วันที่ 23 ธ.ค. 62
หัวหน้าภาควิชาศิลปะ : ผศ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อเรื่อง การผลิตภาพยนตร์เซลอนิเมชัน เรื่อง “ความรักของต้นไม้”
ANIMATION ON CELL.

ชื่อ นางสาว กัญญา ชันจำนงค์

ภาควิชา นิเทศศิลป์ สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดิโอ

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา อ.รวิศักดิ์ รักใหม่

ปีการศึกษา 2541

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นการศึกษาการใช้เทคนิคเซลอนิเมชัน ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันอย่างง่าย ในโครงการศึกษานี้จะนำแนวความคิดจากนิทานเรื่อง “ความรักของต้นไม้” ซึ่งเป็นนิทานสำหรับเด็ก เพื่อบอกถึงคุณค่าของความรัก โดยเล่าผ่านต้นไม้ที่เปิดต้นหนึ่งซึ่งมีความรักและห่วงใยเด็กชายคนหนึ่ง และให้ได้ทุกอย่างที่เด็กชายต้องการ แม้กระทั่งชีวิตของตนเอง โดยนำเสนอออกมาให้ดูสมจริง เคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติ จึงเห็นได้ว่าจะมีความเหมาะสมที่จะนำเทคนิคเซลอนิเมชันมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหา การศึกษาในโครงการนี้พบว่า เทคนิคเซลอนิเมชันเป็นการสร้างอนิเมชันอย่างง่าย ด้วยเทคนิคนี้จะมีการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ สมจริง ไม่กระตุกเหมือนกับเทคนิคประเภทอื่น ส่วนตัวละครในเรื่องมีเพียง 2 ตัว คือเด็กชายกับต้นไม้ เน้นในเรื่องการออกแบบเพื่อบ่งบอกวัยที่เปลี่ยนแปลงของเด็กชายที่โตขึ้นเรื่อยๆ และอากัปกริยาต่างๆของตัวละครที่แตกต่างกันทั้งสองตัว เพื่อบอกถึงความคิดและนิสัยที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาได้อย่างชัดเจน และเพื่อให้ภาพดูสดใสเหมาะสมกับเด็ก จึงให้ฉากหลังมีสีสันสดใสด้วยเทคนิคสีน้ำ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบุคคลต่างๆที่มีส่วนช่วยให้วิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าลุล่วงไปด้วยดี
 ขอขอบคุณ อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่
 ขอขอบคุณ คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ทุกท่าน
 ขอขอบคุณ อาจารย์มานิต แห่งอริยะภาพ ที่เอื้อเฟื้ออุปถัมภ์ในการถ่ายทำ
 ขอขอบคุณ ครอบครัวที่ให้กำลังใจและเงินทุน
 ขอขอบคุณ น้องๆชมรมการ์ตูน
 ขอขอบคุณ เพื่อนๆที่คอยช่วยเหลือ

ขอขอบคุณมา ณ ที่นี้
 กัญญา ชันจันงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ภาพยนตร์อนิเมชันเป็นภาพยนตร์ที่มีความน่าสนใจ เป็นการสร้างสรรค์จินตนาการและทำให้สิ่งไม่มีชีวิตเกิดการเคลื่อนไหวหรือมีชีวิตขึ้น เทคนิคการนำเสนอที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องจะมีส่วนช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้การนำเสนอมีความสมบูรณ์มากขึ้น.

เทคนิคเซลอนิเมชันเป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่มีความน่าสนใจ โดยเทคนิคนี้ไม่ต้องสร้างภาพทั้งหมดขึ้นมาในทุกๆการเคลื่อนไหว จึงนำเทคนิคนี้มาใช้กับเรื่องราวที่มีความยาวได้โดยมีวิธีการที่ไม่ยุ่งยากมากนัก และการเคลื่อนไหวของเทคนิคนี้จะดูเป็นธรรมชาติ สมจริง ส่วนเนื้อหาที่ใช้เทคนิคเซลอนิเมชันมานำเสนอนั้นเป็นเรื่องราวที่แสดงให้เห็นถึงความรัก ความหวัง และการให้ โดยนำเสนอผ่านต้นแอปเปิ้ลต้นหนึ่งที่รักเด็กชายคนหนึ่ง ไม่ว่าจะเวลาผ่านไปนานเท่าใด.

กัญญา ชันจ่านงค์

พฤษภาคม 2542

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก.
กิตติกรรมประกาศ	ข.
คำนำ	ค.
สารบัญ	ง.
สารบัญภาพ	ฉ.
บทที่ 1. บทนำ.	1.
หัวข้อโครงการ	1.
เบื้องหลังความเป็นมา	1.
วัตถุประสงค์	1.
แนวทางการศึกษา	1.
ขอบเขตของงาน	2.
แหล่งข้อมูล	2.
ขั้นตอนการทำงาน	2.
บทที่ 2. ภาพยนตร์เซลอนิเมชัน	3.
บทที่ 3. การวิเคราะห์และการพัฒนาบทภาพยนตร์	5.
เรื่องย่อ “ความรักของต้นไม้”	5.
การวิเคราะห์บทภาพยนตร์	6.
การแก้ไขและตัดแปลงบท	8.
บทภาพยนตร์เซลอนิเมชัน เรื่อง “ความรักของต้นไม้”	10.
บทภาพยนตร์อนิเมชันสำหรับถ่ายทำ	13.
บทภาพ เรื่อง “ความรักของต้นไม้”	17.
บทที่ 4. การออกแบบตัวละครและฉาก	24.
การออกแบบสำหรับภาพยนตร์อนิเมชัน	24.
การออกแบบตัวละคร	25.
การออกแบบฉาก	34.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์เซลอนิเมชัน	37.
ขั้นตอนเตรียมการก่อนการถ่ายทำ	37.
การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครก่อนการถ่ายทำ	37.
การออกแบบภาพเคลื่อนไหว	37.
การออกแบบภาพระหว่างการเคลื่อนไหว	38.
ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน	46.
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน	49.

 ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

52.

 บรรณานุกรม

53.

 ภาคผนวก

54.

สารบัญภาพ

	หน้า
1. ภาพการออกแบบต้นแอปเปิ้ล	25.
2. ภาพตัวละครวัยเด็ก	27.
3. ภาพตัวละครวัยหนุ่ม	29.
4. ภาพตัวละครวัยกลางคน	30.
5. ภาพตัวละครวัยแก่	31.
6. ภาพตัวละครวัยชรา	32.
7. ภาพฉากหลัง	35.
8. ภาพการหันหัว	38.
9. ภาพการเดินทาง	41.
10. ภาพแสดงการเคลื่อนที่ของลูกบอล	44.
11. ภาพการโยน	45.
12. ภาพการลูกเดิน	45.
13. ภาพการจัดแสง	47.
14. ภาพ ANIMATION STAND	48.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

หัวข้อโครงการ

การผลิตภาพยนตร์เชลอนิเมชัน เรื่อง “ความรักของต้นไม้”

เบื้องหลังความเป็นมา

ต้องการศึกษาการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันสำหรับเด็ก โดยถ่ายทอดเนื้อหาในเชิงความรักและคุณค่าของต้นไม้ผ่านเทคนิคเชลอนิเมชัน โดยนำแนวความคิดจากเรื่อง “ความรักของต้นไม้” ผู้แต่ง คือ เซล จิลเวอร์สเดน นำมาดัดแปลงและขยายความเนื้อหาให้ออกมาในรูปแบบของภาพยนตร์อนิเมชันที่ดูเข้าใจง่าย ใจความหลักของเรื่องที่ต้องการจะสื่อถึงคุณค่า คุณประโยชน์ของต้นไม้ และความรักที่ถูกนำเสนอผ่านตัวละครคือ ต้นแอปเปิ้ล ที่มีให้แก่เด็กชายเล็กๆคนหนึ่งมาโดยตลอด เนื่องจากเทคนิคเชลอนิเมชันนั้นมีความน่าสนใจในแง่การเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ จึงช่วยให้เกิดความน่าสนใจ และเข้าใจง่ายสำหรับเด็ก ซึ่งในส่วนของกระบวนการทำงานจะต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างมีระบบและคิดออกแบบท่าทางเพื่อให้สื่อความหมายได้อย่างชัดเจน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาเทคนิคการผลิตภาพยนตร์เชลอนิเมชัน
2. นำทักษะทางด้านศิลปะและความรู้ทางด้านภาพยนตร์มาใช้ในการผลิต

ภาพยนตร์เชลอนิเมชัน

แนวทางการศึกษา

1. ศึกษาการวาดภาพด้วยลายเส้นและสีที่บอกความหมายและอารมณ์ที่แตกต่างกัน

กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2.วิเคราะห์และพัฒนามาบทสำหรับการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชันพร้อมการออกแบบฉากและตัวละคร
- 3.ศึกษากระบวนการทำงานและการวางแผนการทำงานของเชลอนิเมชัน

ขอบเขตของงาน

ภาพยนตร์เชลอนิเมชันที่เป็นรูปธรรม ความยาว 3 นาที ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16มม. และถ่ายลงเทปวีดีโอระบบเบต้าเพื่อการฉาย

แหล่งข้อมูล

1. หนังสืออ้างอิงที่สำคัญ คือ
 - เทคนิคการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน
 - THE ANIMATION BOOK
 - ดายเส้นการ์ตูน
 - หนังสือเรื่อง “ความรักของต้นไม้”
2. ตัวอย่างภาพยนตร์เชลอนิเมชัน

ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณา อธิบายแนวความคิดและความเป็นไปได้ของงาน
2. เสนอข้อมูลและข้อสรุปเบื้องต้นและรวบรวมในรูปแบบเอกสารเพื่อสร้างความเข้าใจถึงกระบวนการผลิตด้วยวิธีดังกล่าว
3. เสนอการวิเคราะห์เรื่องบทอนิเมชัน
4. เสนองานทางด้านการออกแบบตัวละคร และฉาก รวมถึงงานทางด้านศิลป์ต่างๆ และการทดลองถ่ายทำบางส่วน
5. เสนอภาพรวมทั้งหมดของงานก่อนการถ่ายทำจริง
6. เสนอขั้นตอนการทำเสียงประกอบ
7. เสนองานภาพยนตร์อนิเมชันที่เป็นชิ้นงานสำเร็จสมบูรณ์
8. เสนอข้อเขียนในส่วนของงานภาคเอกสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ภาพยนตร์เซลล์นิเมชัน

ความหมาย

ภาพยนตร์การ์ตูน¹ หรือที่เรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า ANIMATION มาจากภาษาละตินว่า AN-NI-MAT มีความหมายว่า การให้ภาพวาด วัตถุต่างๆ เคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิตโดยใช้เทคนิคทางภาพยนตร์

ANIMATION ON CELL คือการวาดภาพด้วยหมึกและสีลงบนแผ่นอะซิเรตที่มีคุณสมบัติโปร่งใส การวาดนี้จะวาดเฉพาะตัวการ์ตูนที่มีลำดับ แอคชั่นค่อยเปลี่ยนไปที่ละน้อย ส่วนแบคกราวด์นั้นจะวาดต่างหาก เพื่อไม่ต้องวาดซ้ำไปซ้ำมา อีกทั้งยังช่วยประหยัดเวลาและเงินอีกด้วย

วิธีการวาดคือ วาดโครงร่างของการ์ตูนก่อน โดยใช้หมึกสำหรับเขียนแผ่นเซลวางลงบนหมุดที่เรียกว่า “PEG BAR” เพื่อร่างการเคลื่อนไหวจากเฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่งอย่างถูกต้องต่อเนื่องกัน แล้วจึงลงมือระบายสีด้านหลังของแผ่นเซลด้วยสีสำหรับเขียนแผ่นเซล หรือสีอะครีติก แล้ววางทับแผ่นแบคกราวด์ตามลำดับแอคชั่นบน PEG BAR ทีละแผ่น ก่อนถ่ายต้องใช้กระจกใสวางทับชั้นบนก่อน เพื่อให้พื้นหน้าเรียบเสมอกัน ไม่เกิดเงาและแสงสะท้อน การถ่ายภาพก็ใช้ภาพละ 2 เฟรม

การวาดการ์ตูนบนแผ่นเซลให้มีการเคลื่อนไหวดูแล้วเหมือนจริง ต้องเข้าใจใน 3 สิ่งต่อไปนี้ก่อนการลงมือ คือ

1. แอคชั่นจะยาวเท่าไรในความเป็นจริง
2. ตำแหน่งหลักของตัวการ์ตูนพร้อมด้วยแอคชั่น
3. ต้องการท่าในระหว่างตำแหน่งหลักอย่างไร

¹ Lock Lefe , Film Animation Technique . New York : J. Weston Walch ,Publisher , 1985

Sequence D THE END

Scene 1D ภาพกว้าง ชายชรา นั่งลงบนตอไม้ ทั้งคู่ต่างมีความสุข.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์เชลอนิเมชันสำหรับถ่ายทำ เรื่อง “ความรักของต้นไม้”

SHOT	ภาพ	เสียง
1.	<p style="text-align: center;"><u>SEQUENCE-TITLE</u></p> <p>ภาพ LS. ทุ่งกว้าง ท่ามกลางหุบเขา มีต้นไม้เปิด ต้นเล็กๆขึ้นต้นอยู่</p>	ดนตรี
	<u>SEQUENCE A - สนุกสนาน</u>	
	SCENE 1A - วัยเด็ก	
2.	ภาพ FS. เด็กชายวิ่งมาหาต้นไม้จากทางขวา ต้นไม้	ดนตรี
	โน้มตัวรับ	
3.	ภาพ MS. เด็กชายโผล่เข้ากอดต้นไม้	ดนตรี
4.	ภาพ CU. หน้าเด็กชายยิ้มแย้ม	ดนตรี
5.	ภาพ LS. ต้นไม้ทำแขนเป็นบันได	ดนตรี
6.	ภาพ MS. ยิ้มอย่างพอใจและพยักหน้า	ดนตรี
7.	ภาพ MS. เด็กชายอยู่ในพุ่มไม้ ผลุบ โผล่ อย่างสนุก	ดนตรี
8.	ภาพ LS. เด็กชายกระโดดลงมาจากต้นไม้	ดนตรี
9.	ภาพ LS. ต้นไม้เอากิ่งหยิบมงกุฎใบไม้ออกมาสวมหัว	ดนตรี
	เด็กชาย	
10.	ภาพ CU. เด็กชายยิ้มดีใจ ต้นไม้ยื่นกิ่งมาลูบหัวเด็กชาย	ดนตรี
	อย่างเอ็นดู	
11.	ภาพ LS. เด็กชายวิ่งรอบต้นไม้อย่างสนุกสนานแล้วหาย	ดนตรี
	เข้าไปหลังต้นไม้	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT	ภาพ	เสียง
	SCENE 2A. - เด็กโต	
12.	ภาพ LS. เด็กชายออกมาจากต้นไม้ ตัวโตขึ้น ต้นไม้ก็โต	ดนตรี
13.	ภาพ MS. เด็กชายเล่นวิ่งรอบต้นไม้ต่ออย่างมีความสุข	ดนตรี
14.	ภาพ LS. เด็กชายโบกมือลาต้นไม้ แล้ววิ่งออกไปทางขวา (FADE)	ดนตรี
	<u>SEQUENCE B. - การกลับมา</u>	
	SCENE 1B - วัยหนุ่ม	
15.	ภาพ LS. ต้นแอปเปิ้ลออกผลมากมาย ขึ้นตระหง่านท่ามกลางทุ่งกว้าง	ดนตรี
16.	ภาพ FS. เด็กชายเดินกลับมา	ดนตรี
17.	ภาพ MS. ต้นไม้โน้มตัวลงมาหาเด็กชาย เพื่อชักชวนให้มาเล่น	ดนตรี
18.	ภาพ CU. เด็กชายส่ายหน้า	ดนตรี
19.	ภาพ MS. เด็กชายคิดว่าเขาต้องการเงิน	ดนตรี
20.	ภาพ MS. ต้นไม้เด็ดผลแอปเปิ้ลของตัวเองออกมา	ดนตรี
21.	ภาพ FS. ขึ้นผลให้เด็กชายในความคิด	ดนตรี
22.	ภาพ CU. เด็กชายยิ้ม ตีใจ	ดนตรี
23.	ภาพ FS. เด็กชายปีนขึ้นไปเก็บผลแอปเปิ้ล	ดนตรี
24.	ภาพ LS. เด็กชายเดินกลับไปพร้อมกับผลแอปเปิ้ลทั้งหมดที่มี (FADE)	ดนตรี
	SCENE 2B - วัยกลางคน	
25.	ภาพ LS. ต้นไม้กลางทุ่งกว้าง	ดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT	ภาพ	เสียง
26.	ภาพ LS. เด็กชายเดินมา	ดนตรี
27.	ภาพ MS. เด็กชายมาหยุดที่หน้าต้นไม้ และต้นไม้ก็โน้มลงมาหา	ดนตรี
28.	ภาพ LS. ต้นไม้ทำแขนเป็นบันไดอย่างเคย	ดนตรี
29.	ภาพ CU. เด็กชายส่ายหน้าปฏิเสธ	ดนตรี
30.	ภาพ MD. เด็กชายวาดรูปบ้านลงบนพื้น	ดนตรี
31.	ภาพ CU. ต้นไม้ยื่นมือไปเค็ดกึ่งตัวเอง	ดนตรี
32.	ภาพ CU. ต้นไม้เอากิ่งมาต่อกันเป็นรูปบ้านให้เด็กชาย	ดนตรี
33.	ภาพ MD. เด็กชายยิ้มดีใจ	ดนตรี
34.	ภาพ LS. เด็กชายลากกิ่งไม้มากมายจากไป	ดนตรี
35.	ภาพ LS. ต้นไม้เหลือแต่ลำต้น (FADE)	ดนตรี
SCENE 3B - วิวแก่		
36.	ภาพ LS. ต้นไม้ท่ามกลางทุ่งกว้าง มีเด็กชายคนเดิมมายืนอยู่ข้างๆ	ดนตรี
37.	ภาพ CU. หน้าเด็กชายเศร้า	ดนตรี
38.	ภาพ FS. ต้นไม้โน้มลงมาหาเด็กชาย	ดนตรี
39.	ภาพ MD. เด็กชายส่ายหน้า ซุ่มเข้าไปในดวงตา	ดนตรี
40.	ภาพ LS. เด็กชายนั่งเรืออย่างมีความสุข	ดนตรี
41.	ภาพ MD. ต้นไม้พยักหน้า	ดนตรี
42.	ภาพ LS. ต้นไม้ยื่นขววนให้เด็กชาย	ดนตรี
43.	ภาพ CU. เด็กชายยิ้ม ดีใจ	ดนตรี
44.	ภาพ MD. ต้นไม้โค่น โคนลง	ดนตรี
45.	ภาพ FS. เด็กชายลากท่อนไม้จากไป	ดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT	ภาพ	เสียง
46.	ภาพ LS. เหลือเพียงตอไม้เล็กๆเท่านั้น	ดนตรี
	<u>SEQUENCE C - ไม้เหลืออะไร</u>	
	SCENE 1C. - วิชรา	
47.	ภาพ LS. ภาพตอไม้ท่ามกลางทุ่งกว้าง	ดนตรี
48.	ภาพ LS. ชายแก่มาเดินถือไม้เท้ามาอย่างเชื่องช้า ตรงมาที่ตอไม้	ดนตรี
49.	ภาพ FS. ชายแก่มาหยุดที่หน้าตอไม้	ดนตรี
50.	ภาพ MD. ตอไม้สั่นด้วยความดีใจ	ดนตรี
51.	ภาพ CU. ชายแก่ทำทางเหนื่อย	ดนตรี
52.	ภาพ MD. ตอไม้ถาม	ดนตรี
53.	ภาพ CU. ชายแก่ส่ายหน้าแล้วยิ้ม	ดนตรี
54.	ภาพ FS. ตอไม้ขีดตัว	ดนตรี
55.	ภาพ MD. ชายแก่ยิ้ม	ดนตรี
56.	ภาพ FS. ชายแก่ค่อยๆนั่งลงบนตอไม้	ดนตรี
	<u>SEQUENCE D. - THE END</u>	
	SCENE 1D.	
57.	ภาพ FS. ชายแก่นั่งลงบนตอไม้ ค่อยๆชুমออกมา (FADE)	ดนตรี




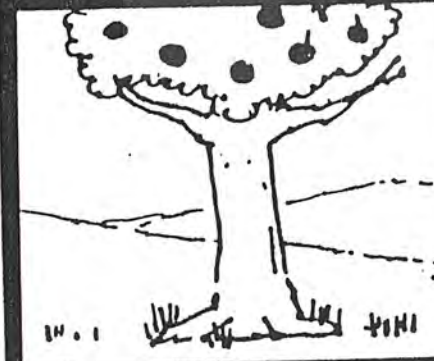
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

34476

STORY BOARD

	<p>SHOT: 5 VIDEO ภาพกว้าง เด็กชายวิ่งเล่น รอบต้นไม้ อย่างมีความสุข แล้วหายเข้าไป</p> <p>AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 6 VIDEO ภาพต่อเฟือง เด็กชายออกมา เขาโตขึ้น และต้นไม้ก็โตขึ้นด้วย</p> <p>AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 7 VIDEO ภาพปานกลาง เด็กชายก็ ลากลับ (เฟด)</p> <p>AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 8 VIDEO ภาพกว้าง ต้นแอปเปิ้ลออก ผลมากมาย</p> <p>AUDIO คนตรี</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

	<p>SHOT: 9 VIDEO ภาพกว้าง เด็กชายโตะเป็น หนูและกลับมา ตัดไม้ชวนเล่น AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 10. VIDEO ภาพแคบ เด็กชายปฏิเสธ เขากลับต้องการเงินมากกว่า AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 11. VIDEO ภาพต่อเนื่อง ตันไว้นผล แอปเปิ้ลให้เด็กชายนำไปขาย AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 12. VIDEO ภาพปานกลาง เด็กชายคึก ใจมาก AUDIO คนตรี</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

	<p>SHOT: 13. VIDEO ภาพกว้าง เด็กชายหลบแดด แอบเปิดทั้งหมดจากไป (เฟด) AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 14. VIDEO ภาพกว้าง เด็กชายกลับมาหา ต้นไม้อีกครั้ง เขากูเซ่ไว้ AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 15. VIDEO ภาพปานกลาง เด็กชายวาด รูปบ้านลงบนพื้น เขากล่าวว่าลยากได้บ้าน AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 16. VIDEO ภาพปานกลาง ต้นไม้จึงเด็ก กิ่งมาต่อเป็นบ้านให้เด็กชาย AUDIO คนตรี</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

	<p>SHOT: 17 VIDEO ภาพกว้าง เด็กชายหยิบกิ่งไม้ทั้งหมดจากไปตบไม้เหลือแต่ลำต้น (เฟก) AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 18. VIDEO ภาพกว้าง ชายแก่มาหาต้นไม้ เขาคือเด็กชายคนเดิมต้นไม้คือใจ AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 19. VIDEO ภาพปานกลาง ต้นไม้ เห็นในแวตว่าเด็กชายอยากได้เรือ AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 20 VIDEO ภาพกว้าง ตัดไม้จึงมอบขวานให้เด็กชายโค่นมันลง ไปสร้างเรือ AUDIO คนตรี</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

	<p>SHOT: 21. VIDEO ภาพกว้าง เด็กชายตัดต้นไม้ ลงและนำกลับไป AUDIO คนกรี</p>
	<p>SHOT: 22. VIDEO ภาพปานกลาง ต้นไม้เหลือ แตะต่อแต่มีกลิ่นที่ความสูง (เซค) AUDIO คนกรี</p>
	<p>SHOT: 23. VIDEO ภาพกว้าง เด็กชายกลับมา หาต้นไม้อีกครั้ง เขาแก่ชรามากและไม่ ต้องการอะไรอีก AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 24. VIDEO ภาพตกเนือง เด็กชายค่อยๆ ลงนั่งบนต้นไม้ ทั้งคู่มีความสุข AUDIO คนตรี</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคำนวณว่าแอสซันจะยาวเท่าไรในความเป็นจริง ให้ลองคำนวณ โดยการเขียนแบบการเคลื่อนไหวดูว่าต้องใช้เวลาเท่าไร การวาดการ์ตูนนั้นไม่จำเป็นต้องเหมือนจริง เราสามารถทำให้ประหลาด อัจฉริยะ อย่างไรก็ได้ตามความต้องการ

ข้อควรระวังในการทำการ์ตูนที่ใช้ในแผ่นเซลก็คือ การวาดภาพบนแผ่นเซล ต้องตั้งอยู่บนหมุด เพื่อลำดับแอสซันได้ถูกต้อง ไม่ขยับเขยื้อน และต้องรักษาความสะอาดโดยใส่ถุงมือเสมอเพื่อป้องกันรอยนิ้วมือลงบนแผ่นเซลเวลาจับ รวมทั้งอย่าใช้แผ่นเซลซ้อนกันเวลาเกินกว่า 4 แผ่น มิฉะนั้น แบนคราฟต์จะไม่ชัด และเมื่อพร้อมจะถ่ายก็ต้องทำการวัดแสง เปิดหน้ากล้องให้ถูกต้องก่อนแล้วจึงลงมือถ่ายทำได้

ดังนั้นความสำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนที่เกิดความเคลื่อนไหวจึงมีใช้อยู่ที่มีอะไรในกรอบภาพนั้นเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมไปถึงมีอะไรเกิดขึ้นบ้างระหว่างกรอบภาพ เพราะฉะนั้นการทำภาพให้เคลื่อนไหว คือ ศิลปะของการประดิษฐ์ช่องที่มองไม่เห็นและพาดไปในระหว่างกรอบภาพต่อกรอบภาพ นับว่าเป็นภาพยนตร์ที่สลับซับซ้อน ต้องอาศัยทักษะ ผสมผสานกับความชำนาญ สถิติปัญญา ไหวพริบ รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการด้วย

บทที่ 3

การวิเคราะห์และพัฒนabatภาพยนตร์

เรื่องย่อ

จากเรื่อง “ความรักของต้นไม้” เป็นนิทานสำหรับเด็ก บอกเล่าถึงคุณค่าของความรักและการให้ของตัวละครตัวหนึ่ง คือ ต้นแอปเปิ้ล กับเด็กชายคนหนึ่ง ทุกวันเด็กชายจะมาเล่นกับต้นแอปเปิ้ล ทั้งคู่ต่างมีความสุขที่ได้เล่นสนุก จนเด็กชายโตขึ้นเขาก็เริ่มเปลี่ยนแปลงไป เด็กชายไม่ค่อยเล่นสนุกสนานเหมือนแต่ก่อน และเด็กชายก็หายไป ต้นไม้ได้แต่รอคอยให้เด็กชายกลับมา จนเวลาผ่านไป เด็กชายกลับมาเขาโตขึ้น ต้นไม้ชวนเล่นสนุกสนาน แต่เด็กชายปฏิเสธ เขากลับต้องการเงินมากกว่า ต้นไม้จึงมอบผลแอปเปิ้ลให้เด็กชายเอาไปขายและเด็กชายก็หายไปอีก จนวันหนึ่งเขากลับมา เด็กชายเป็นหนุ่มเต็มตัว ต้นไม้ดีใจมาก แต่เด็กชายมาขอบ้านจากต้นไม้ ต้นไม้ยินดีที่จะให้ถึงบ้านของมัน เด็กชายมีความสุขและจากไป เวลาล่วงเลยผ่านไปนาน ต้นไม้เห็นเด็กชายกลับมาอีกครั้ง คราวนี้เขาต้องการเรือ ต้นไม้ยอมสละลำต้นของมัน เพื่อให้เด็กชายมีความสุข ในที่สุดต้นไม้ก็เหี่ยวแต่ต่อเถิกๆ จนวันหนึ่งเด็กชายของเขากลับมาอีกครั้ง เด็กชายแก่ชรามาก ต้นไม้ดีใจที่ได้พบเด็กชาย แต่มันกลับคิดว่ามันไม่เหลืออะไรให้เด็กชายอีกแล้ว มันเป็นแค่ต้นไม้เล็กๆเท่านั้น จึงพยายามยึดตัวให้เด็กชายนั่งพักผ่อน และทั้งคู่ก็มีความสุข.

การวิเคราะห์

จากเนื้อเรื่องสามารถแบ่งแยกเรื่องราวทั้งหมดออกเป็น 3 ACT. คือ

ACT 1	ACT2	ACT3
<ul style="list-style-type: none"> - เปิดตัวต้นแอปเปิ้ลและเด็กชาย. - ความสัมพันธ์ของทั้งในสมัยที่เด็กชายยังเด็ก - ทั้งคู่มีความสุขมากที่สุดที่ได้เล่นสนุกสนานด้วยกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - เวลาผ่านไป เด็กชายก็เปลี่ยนไป และจากต้นไม้ไป - ต้นไม้ได้แต่รอคอยเด็กชาย - เด็กชายกลับมาหาต้นไม้เป็นช่วงๆ เพื่อขอสิ่งต่างๆที่เขาต้องการ เช่น เงิน บ้าน เป็นต้น โดยต้นไม้ก็ยอมเสียดุลทุกอย่างที่มีให้เด็กชายเพื่อหวังให้เด็กชายมีความสุข - แล้วเด็กชายก็จากไป 	<ul style="list-style-type: none"> - ต่อไม้รอคอยการกลับมาของเด็กชายอย่างเดียวดาย - วันหนึ่งเด็กชายกลับมา เขาแก่ชรามาก ต้นไม้รู้สึกเสียใจที่ไม่มีอะไรเหลือให้เด็กชายแล้ว แต่เด็กชายกลับไม่ต้องการอะไรมากนัก - ต่อไม้จึงยึดตัวให้เด็กชายนั่งพัก และทั้งคู่มีความสุข.

ในด้านของตัวละครที่สำคัญมี 2 ตัว คือ

ต้นแอปเปิ้ล เปรียบเสมือนตัวแทนของความรัก ความจริงใจที่มีให้ใครคนหนึ่ง โดยบอกผ่านการให้และการเสียดุลทุกอย่างที่มีให้แก่คนที่รักโดยไม่หวังสิ่งใดตอบแทน และยอมทำทุกอย่างเพื่อให้คนที่รักมีความสุข อาจเปรียบได้กลับความรักของพ่อ แม่ที่มีให้กับลูก จึงทำให้ต้นไม้มีบุคลิกที่อ่อนโยน ใจดี มีเมตตา โดยเนื้อเรื่องต้องการให้เห็นการเปรียบเทียบของตัวละคร 2 ตัวที่มีบุคลิกที่แตกต่างกัน และเพื่อ

บอกถึงคุณค่าของความรักด้วย ซึ่งใช้คืนไม่เป็นตัวแทน เพราะคืนไม่มีคุณประโยชน์มากมายให้กับมนุษย์เราอยู่แล้ว

เด็กชาย เปรียบเสมือนตัวแทนของมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่ง ในสังคมปัจจุบันที่สิ่งแวดล้อม กาลเวลา ทำให้จิตใจคนเปลี่ยนแปลงไป คือ เมื่อโตขึ้นความต้องการต่างๆ มีมากขึ้น ความโลภ อยากได้ อยากมี และความเห็นแก่ตัวก็ตามมา ซึ่งเป็นลักษณะทั่วไปที่เห็นได้ง่ายในสังคม.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแก้ไขและดัดแปลงบท

เพื่อให้เหมาะกับการนำมาเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน จึงต้องมีการแก้ไขดัดแปลงบางส่วนของเนื้อเรื่องเดิมให้เหมาะสมดังนี้

1. ช่วงเวลา

เนื่องจากเรื่องความรักของต้นไม้เป็นการบอกเล่านิสัยที่เปลี่ยนแปลงไปของเด็กชายคนหนึ่งในช่วงอายุต่างๆของเขา ซึ่งเวลาที่เปลี่ยนไปนั้นในนิทานถูกแทนด้วยคำบรรยาย ดังนั้นจึงจำเป็นต้องพยายามนำมาตีความให้เป็นภาพให้ได้มากที่สุด ในช่วงแรกของการดัดแปลงบทได้นำเอาฤดูกาลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ฤดูร้อน ฤดูฝน ฤดูหนาว มาแทนช่วงเวลาที่เปลี่ยนแปลงไปก่อนเด็กชายจะกลับมาหาต้นไม้ในแต่ละครั้ง โดยการเปลี่ยนแบ็คกราวด์ ซึ่งเมื่อนำมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์แล้ว ทำให้เนื้อเรื่องค่อนข้างยืดเยื้อ และนานจนเกินไป ซึ่งควรจะต้องมีความกระชับ และชัดเจนในการนำเสนอมากกว่า จึงได้พยายามเปลี่ยนจากการใช้ฤดูกาลมาเป็นการออกแบบตัวละครให้ต่อเนื่อง และบอกเวลาโดยการเปลี่ยนแปลงของวัยและอายุของเด็กชายเอง คือ แต่ละครั้งที่เด็กชายกลับมาหาคุณแก่ลงเรื่อยๆ ทั้งใบหน้าและท่าทาง รวมทั้งการนำเอาเทคนิคทางด้านการตัดต่อมาช่วย โดยการ FADE เพื่อบอกว่าเวลาผ่านไป แล้ว คั่นในแต่ละช่วงที่เด็กชายกลับมาแทน.

2. ท่าทางแทนคำบรรยาย

คือในเนื้อเรื่องเดิมนั้นเด็กชายมีความต้องการมากมายจากต้นไม้ ซึ่งทั้งคู่สื่อสารกันด้วยบทสนทนาเป็นตัวเล่าเรื่อง เช่น

เด็กชาย

“ฉันต้องการบ้านสักหลัง”

ต้นไม้

“ถ้าอย่างนั้นก็ตัดกิ่งก้านของฉันไปสร้างบ้านของเธอสิ”

เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้น เพื่อให้ไม่ให้ยุ่งยากในการที่จะต้องมาวาด LIP SYNC. เวลาตัวละครพูด จึงนำมา
ตัดแปลงไม่ให้มีบทพูด เพื่อลดความลำบากในการทำงานลง ให้มีการแปลความหมายออกมา
เป็นภาพในความคิดของเด็กชายแทนบทสนทนาที่มีอยู่ ตัวอย่างเช่น

เด็กชาย

“ฉันต้องการบ้านสักหลัง”

แทนด้วยภาพ-เด็กชายเอากิ่งไม้มาครูป้านลงบนพื้น เพื่อบอกความต้องการของเขา

ต้นไม้

“ฉันก็ตัดกิ่งของฉัน ไปสร้างบ้านของเธอสิ”

แทนด้วยภาพ-ต้นไม้เด็ดกิ่งของตนเองลงมาวางต่อกันเป็นรูปบ้านให้เด็กชาย
เป็นต้น.

ซึ่งจะต้องนำเอาบทสนทนาของทั้งคู่ มาแทนความหมายด้วยภาพที่เข้าใจได้ง่าย และ
นำเสนอออกมาในรูปแบบที่แตกต่างกัน เพื่อไม่ให้ดูน่าเบื่อจนเกินไป

นอกจากการใช้ภาพและท่าทางของตัวละครบอกแทนบทสนทนาแล้ว คนตรีประกอบ
ก็ยังมีส่วนช่วยในการสื่อความหมาย และความต้องการของเด็กชายที่มีเพิ่มขึ้น โดยจังหวะและ
ทำนองของคนตรีจะช่วยในการสื่ออารมณ์ ความคิด เช่น สนุกสนานในวัยเด็ก

ดังนั้น จากเนื้อเรื่องเดิมจึงได้ถูกตัดแปลงและแก้ไขให้มีความกระชับและเหมาะสม
มากขึ้นกับการทำงาน โดยเขียนบทภาพยนตร์ออกมาและปรับปรุง รวมทั้งสิ้น 4 ครั้ง จึง
สำเร็จออกมาเป็นบทที่เหมาะสมกับอนิเมชันมากขึ้น ดังที่จะเสนอต่อไป.

บทภาพยนตร์เชลอนิเมชัน เรื่อง “ความรักของต้นไม้”

Sequence - title

ภาพทุ่งหญ้าสีเขียวกว้างใหญ่ มีภูเขา ท้องฟ้า ต้นไม้สวยงาม.

Sequence A สนุกสนาน

Scene 1A วิยเด็ก

ต้นไม้เปิดเปลือกๆ ขึ้นต้นท่ามกลางทุ่งกว้าง มีเด็กชายนำรักคนหนึ่งวิ่งมาหาต้นไม้เปิด ทั้งคู่ทักทายกันอย่างคุ้นเคย ต้นไม้ชี้คานเป็นบันไดให้เด็กชายปีนขึ้นไปเล่นสนุกบนพุ่มไม้ เด็กชายปีนเล่นอย่างสนุกสนาน กระโดดขึ้นลง วิ่งรอบต้นไม้

Scene 2A โดจิ้น

เด็กชายหายไปหลังต้นไม้ชุนาน เขาวิ่งออกมากับการเปลี่ยนแปลงเวลา คือ เขาโดจิ้น และต้นไม้เปิดเองก็โดจิ้นด้วย ทั้งคู่เล่นกันอย่างสนุกสนานก่อนที่เด็กชายจะลากลับไป

Sequence B การกลับมา

Scene 1B วิยหนุ่ม

จนเวลาผ่านไปต้นไม้เปิดออกผลมากมาย มันคือใจที่เห็นเด็กชายที่หายไปนานกลับมาอีกครั้ง เด็กชายเดินเข้ามาใกล้ เขาสูงใหญ่และโตจิ้นเป็นหนุ่มกำยำ แต่สีหน้าดูเศร้า ต้นไม้ชวนเขาเล่นอย่างเคย แต่เด็กชายปฏิเสธ เขาคิดว่าตอนนี้เขาต้องการเงินทองมากกว่าจะมาเล่นสนุก ต้นไม้เห็นดังนั้นก็บอกให้เด็กชายเอาผลแอปเปิ้ลของมันไปขาย เด็กชายดีใจมาก รีบปีนขึ้นไปเก็บแอปเปิ้ลจนหมด ก่อนจะจากต้นไม้ไป

Scene 2B วัยกลางคน

เวลาผ่านไป เด็กชายคนเดิมกลับมาอีกครั้ง เขาคุณแก่ลงเป็นผู้ใหญ่เต็มตัว คั้นไม้ค้ำใจที่เห็นเด็กชาย แต่เด็กชายกลับไม่สดใสเหมือนเดิม เขาไม่ต้องการเล่นสนุกอีกต่อไป แต่เขาพยายามบอกคั้นไม้ว่า เขาต้องการบ้านและครอบครัวที่อบอุ่นโดยวาดรูปบ้านลงบนพื้น คั้นไม้เห็นดังนั้นก็เต็ดกึ่งของตนเองมาต่อเป็นรูปบ้านให้เด็กชาย เพื่อบอกว่าให้ออกกึ่งบ้านของมันไปสร้างบ้านตามที่เด็กชายต้องการ เด็กชายยินดี และนำกึ่งบ้านของคั้นไม้ไปวางบนถนนเหลือแต่ลำคั้น แต่คั้นไม้ก็ค้ำใจที่เด็กชายที่ความสุข

Scene 3B วัยแก่

วันหนึ่งเด็กชายกลับมาอีก คั้นไม้ค้ำใจจนตัวสั่น เด็กชายคุณแก่ลง หน้าตาเหี่ยวช่นและสีหน้าไม่สดใส คั้นไม้มองเห็นความต้องการของเด็กชายผ่านแววตาของเขา พบว่าเด็กชายอยากได้เรือสักลำ พาเขาไปไกลแสนไกล คั้นไม้จึงตัดสินใจยื่นขวานให้เด็กชาย ขอมสละลำคั้นของตนเองให้เด็กชายเอาไปสร้างเรือ เด็กชายเห็นดังนั้นก็ไม่รีรอ รีบตัดคั้นไม้จนเหลือแต่คอ และจากไป

Sequence C ไม่เหลืออะไร

Scene 1C วัยชรา

เวลาผ่านไปนาน คั้นไม้เหลือเพียงคอไม้เล็กๆเท่านั้น มันมองเห็นชายแก่ชรามากคนหนึ่ง ถือไม้เท้าค่อยๆเดินตรงมาช้าๆ และมาหยุดตรงหน้าคอไม้ คอไม้จำได้ทันทีว่าเป็นเด็กชายคนเดิม มันค้ำใจมาก และถามความต้องการของเด็กชาย เด็กชายส่ายหน้า บอกว่าเขาไม่ได้ต้องการอะไรอีกแล้ว คอไม้เห็นดังนั้นก็ได้แต่ ยึดคอของตัวเองให้สูงขึ้น เพื่อให้เด็กชายที่รักของมันลงนั่งพักอย่างสงบ

STORY BOARD

	<p>SHOT: 1 VIDEO ภาพกว้าง ต้นไม้ยืนต้นท่ามกลางทุ่งกว้าง AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 2 VIDEO ภาพกว้าง เด็กชายวิ่งมาหาต้นไม้ ต้นไม้โน้มตัวรับ AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 3 VIDEO ค่อยๆ เห็น ต้นไม้ยื่นแขนเป็นบันได ให้เด็กชายขึ้นไปบนพุ่มไม้ AUDIO คนตรี</p>
	<p>SHOT: 4 VIDEO ภาพปานกลาง เด็กชายเล่นบนพุ่มไม้ อย่างสนุกสนาน AUDIO คนตรี</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การออกแบบตัวละครและฉาก

การออกแบบสำหรับภาพยนตร์อนิเมชัน

คือ การคิดและออกแบบบุคลิกหน้าตา รูปร่าง ท่าทาง รวมทั้งลักษณะเฉพาะตัวของตัวละครนั้นๆ เพื่อบ่งบอกถึงลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสถานะ คือ ความเป็นตัวเอก ตัวรอง หรือตัวผู้ร้าย, อายุ วัย เพศ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะภายนอก แต่จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องออกแบบบุคลิกของตัวละครให้แสดงออกถึงลักษณะภายใน คือ ความคิด จิตใจ อุปนิสัยต่างๆของตัวละครนั้นด้วย ให้ออกมาดูเข้าใจง่าย และด้วยเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน ท่าทางต่างๆที่แสดงออกมาต้องเขียนให้ค่อนข้างเกินจริง ซึ่งจะดูน่าสนใจและเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่ง ซึ่งลักษณะบุคลิกภายในของตัวละครนั้นอาจแสดงออกมาให้เห็นภายนอกได้ โดย หน้าตา รูปร่าง และท่าทาง ตามจินตนาการของผู้ออกแบบได้ไม่จำกัด เช่น คนใจดี อาจมีท่าทางอ่อนโยน อ่อนหวาน รูปร่างอ้วนท้วม สมบูรณ์ หน้าตาขี้มึนแจ่มใส ดวงตาเป็นประกาย เป็นต้น

ทั้งนี้อาจมีการนำเอาบุคคลจริงๆ หรือสัตว์ที่มีอยู่จริงตามธรรมชาติ มาเป็นแบบเทียบเคียงในการออกแบบ เพื่อให้ง่ายต่อการคิด โดยนำมาดัดแปลง แก้ไข ดึงความน่าสนใจ จุดเด่นของสิ่งนั้นๆมาใส่ในตัวละครตามต้องการได้ เช่น ลักษณะของคนเห็นแก่ตัว ก่อนอื่นต้องนึกดูว่าเมื่อกล่าวถึงคนเห็นแก่ตัวจะคิดถึงอะไร อาจเป็นนักการเมือง หรือสัตว์ป่าบางชนิด และนำเอาลักษณะเด่นของสิ่งเหล่านั้นมาดัดแปลงให้ลงตัวตามต้องการได้ ซึ่งเป็นการช่วยทำให้สามารถทำงานและคิดออกแบบได้ง่ายมากขึ้น.

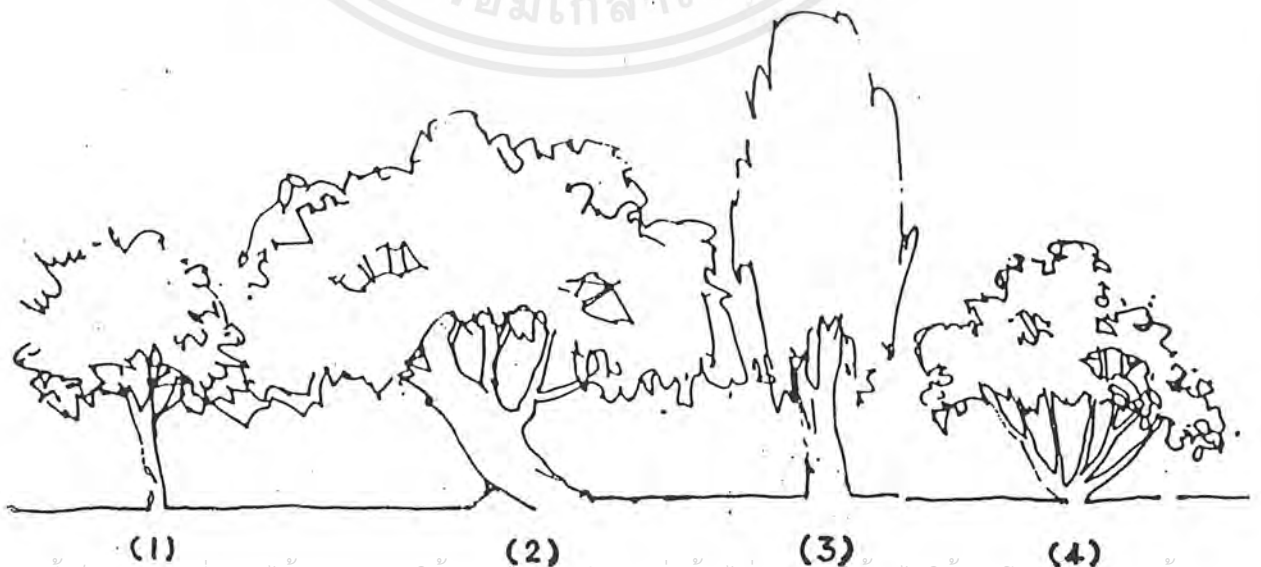
การออกแบบตัวละคร

จากบทมีตัวละครที่สำคัญ 2 ตัว คือ

ต้นแอปเปิ้ล เป็นต้นแอปเปิ้ลที่ทำให้ผู้มีชีวิต คือออกแบบให้ลำต้นมีการเคลื่อนไหวได้ มีแขน ให้สามารถแสดงท่าทางต่างได้ ช่วยในการสื่ออารมณ์ ทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น โดยการออกแบบได้เทียบเคียงกับของจริง ซึ่งโครงสร้างของต้นแอปเปิ้ลจะไม่โตมากนัก ลำต้นกลม ใบรี และมีหยัก (ดังรูป)

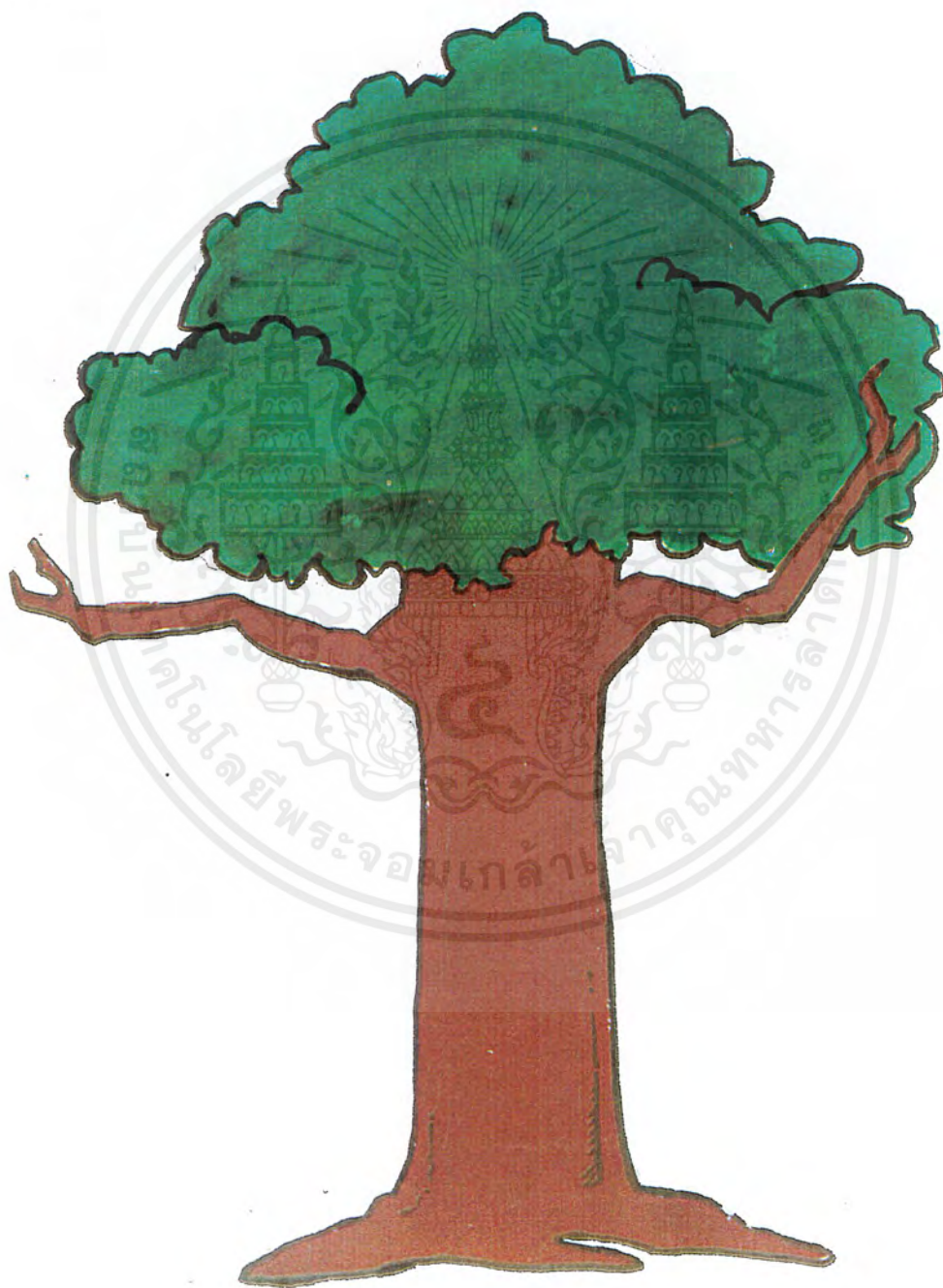


จึงได้มีการลอง sketch โครงสร้างของต้นไม้ออกมาหลายรูปแบบ แล้วเลือกรูปแบบที่สื่อถึงอารมณ์ของต้นไม้ที่ดูใจดี อบอุ่น อ่อนโยน.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

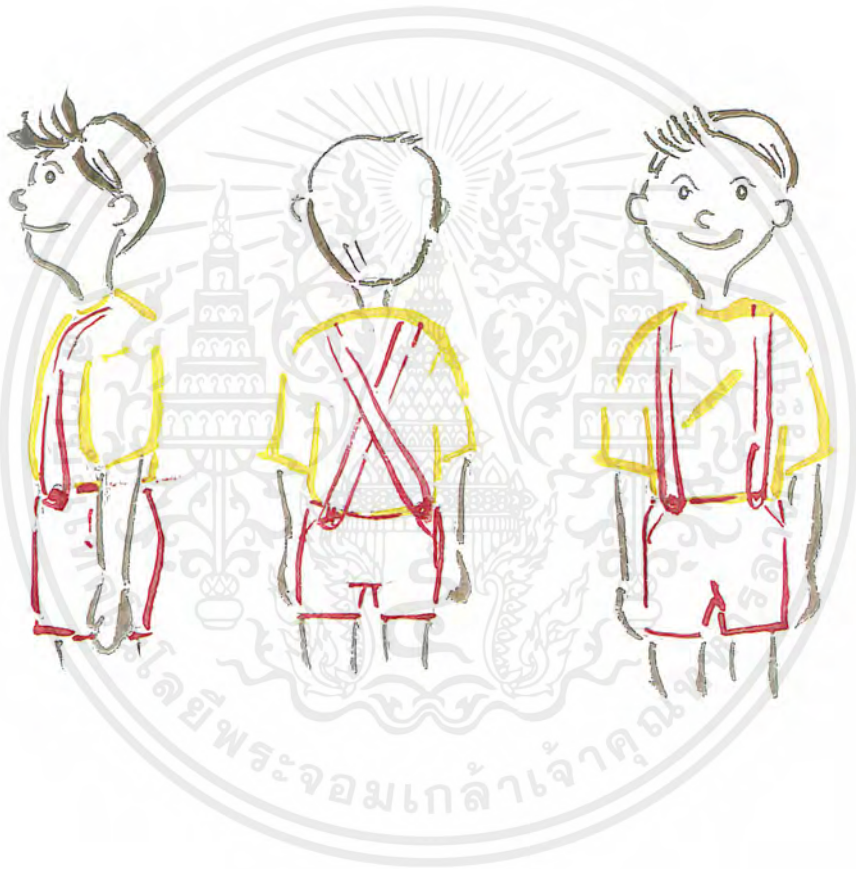
จากการได้ลองออกแบบดูแล้วหลายๆภาพ ผลสรุปคือ ได้นำเอารูปแบบของลำ
ต้นที่อ้วนกลม มีกิ่งก้าน และพุ่มใบที่หนาจากรูปที่2มาใช้เทียบเคียงโดยดัดแปลงจากกิ่ง
ก้านมากมาย เหลือเป็นแขน2ข้างแทน และลำต้นก็สามารถโอนเอนไปมาได้ ให้ดูมีชีวิต
มากขึ้น (ดังรูป)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กชาย แบ่งออกเป็น 5 ช่วงตามอายุ แต่สามารถแบ่งลักษณะท่าทางออกเป็น 3 ช่วงคือ ช่วงเด็กและโต : รักอิสระ สนุกสนาน สดใส ค่อนข้างซุกซนตามนิสัยของเด็กทั่วไป และไร้เดียงสา อารมณ์ดี แสดงออกทางสีหน้าที่ยิ้มแย้ม นัยน์ตาโตกลม

แบบร่างที่ 1 (แบบเดิม) ตาโต หน้ากลม ผมหตั้ง ค่อนข้างชันซึ่งหน้าตาดูทะเล้นมากกว่า



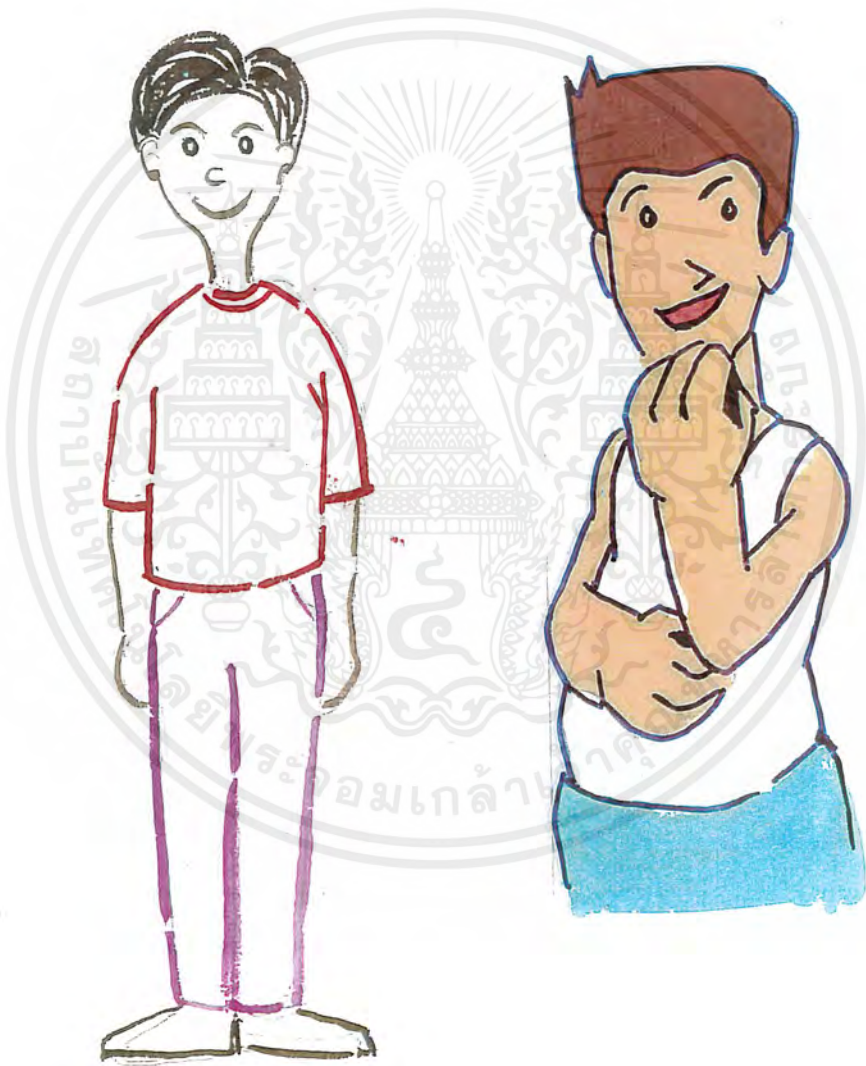
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 2. (แบบที่ใช้จริง) ค่อนข้างมีความงอตัวมากขึ้น คือทรงผมที่ธรรมดาสามารถอิงไปถึงคอนโตได้ ลักษณะหน้าตาที่ดูสดใสกว่าเดิม รวมทั้งรูปร่างที่เป็นการ์ตูน คือลักษณะที่เกินจริง คือ มีอวัยวะสีระชะโต ตัวเล็ก ทำให้ดูน่าสนใจมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วงวัยรุ่น วัยกลางคนและวัยแก่ : เริ่มมีความต้องการต่างๆมากขึ้น มีความอยากได้อะไร
มี โลกและเห็นแก่ตัวมากขึ้นค่านิยมทั่วไปของมนุษย์ ดีหน้าและนับหน้าตาบุคคลิก ไม่
จริงใจโดยเริ่มจากการออกแบบที่เทียบเคียงจากคนทั่วไป ในโครงสร้างที่1และมีการนำ
มาคัดแปลงพัฒนาให้มีความเกินจริงเป็นการ์ตูนมากขึ้น ด้วยโครงสร้าง สัตว์วันและ
บุคลิกท่าทางจนมาเป็น โครงร่างที่2 ตามลำดับ



โครงร่างที่1และ2ของการออกแบบเด็กชายในช่วงวัยรุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



โครงร่างที่ 1 และ 2 ของการออกแบบเด็กชายในช่วงวัยกลางคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



โครงร่างที่1และ2ของการออกแบบเด็กชายในช่วงวัยแก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วงวัยชรา : ทำทางและหน้าตาแก่มากตามอายุชัย รักสงบ ปล่อยวางต่อสิ่งต่างๆรอบกาย
 เชื่องช้า อ่อนแรง ดังนั้นรูปร่างจึงออกแบบให้ผอม หน้าตาเหี่ยวขุ่น อิดโรย เพราะการ
 กลับมาของเขาในช่วงสุดท้ายนั้นค่อนข้างเหนื่อยอ่อนต้องใช้ไม้เท้าในการเดิน(ดังรูป)



โครงสร้างที่1และ2ของการออกแบบเด็กชายในช่วงวัยชรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งหมดนี้ได้เทียบเคียงจากคนจริงๆเพื่อให้ดูง่าย โดยคำนึงถึงลักษณะท่าทาง
ภายนอกต่างๆต้องสัมพันธ์กันทุกวัย เพราะต้องการบอกได้ว่าเป็นคนเดียวกันทั้งเรื่อง ไม่
ว่าจะเป็นหน้าตา ทรงผมที่ไม่เปลี่ยนแปลงแตกต่างจากเดิมมากนัก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบฉากหลัง

การสร้างฉากหลังภาพยนตร์การ์ตูนไม่เหมือนกับการสร้างฉากหลังที่ให้เห็นแสดง ฉากภาพยนตร์การ์ตูนต้องคำนึงถึงหลายด้านเช่น สี แสง องค์ประกอบ จะต้องสอดคล้องกลมกลืนกับตัวแสดง สีฉากจะต้องไม่สดใสโดดเด่น รวมทั้งจะต้องไม่เน้นความชัดเจนและความคมของเส้นมากนัก

ฉากมีการถ่ายทำอยู่ 3 แบบ (ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความจำเป็นของแต่ละฉาก) ดังต่อไปนี้

1. ฉากหลังที่เป็นภาพนิ่ง
2. ฉากหลังที่มีการเคลื่อนไหว
3. ฉากหลังที่มีฉากหน้าด้วย

ส่วนฉากหลังในเรื่อง “ความรักของต้นไม้” ออกแบบให้มีสีสันที่สดใส โดยใช้เทคนิคสีน้ำเพื่อไม่ให้โดดเด่นและคมชัดกว่าตัวละคร โทนสีเป็นโทนธรรมชาติ เพราะเป็นภาพห้องทุ่งกว้าง ต้นไม้ ทุ่งฟ้าและภูเขา ซึ่งได้อ้างอิงจากงานสีน้ำภาพ Land Scape ของ “Raymond Spurrier” มาใช้ ซึ่งเป็นเทคนิคการระบายที่ไม่ยากจนเกินไป รายละเอียดน้อย ดูเรียบๆ สะอาดตา เพื่อไม่ให้โดดเด่นเกินไปนัก

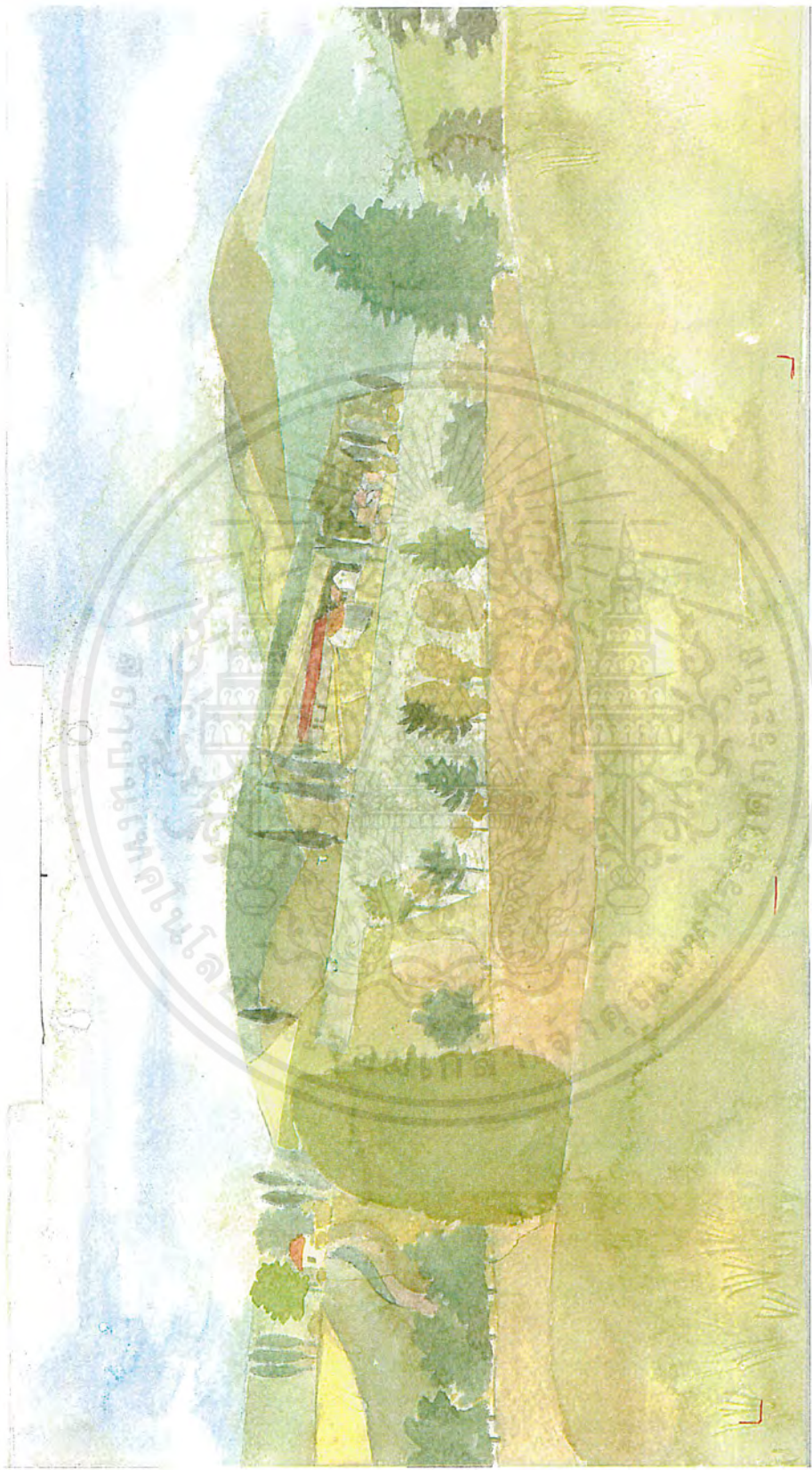
ในเรื่องต้องใช้ฉากหลังที่สำคัญทั้งหมด 3 ฉาก คือ

- ฉากห้องทุ่งกว้าง มีทิวเขา ต้นไม้ ทุ่งฟ้า สำหรับภาพกว้างและการแพนกล้อง
- ฉากห้องทุ่งสำหรับภาพปานกลาง
- ฉากทางเดินสำหรับภาพแทนสายตาต้นไม้มองดูเด็กชายจากไป



ตัวอย่างงานสีน้ำของ Raymond Spurrer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพฉากตั้งที่ใช้สำหรับการถ่ายภาพจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์เคลื่อนไหว

ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการถ่ายทำ

การกำหนดการเคลื่อนไหวของแต่ละคร²

การทำภาพให้เคลื่อนไหวมิใช่เป็นศิลปะของภาพวาดที่เคลื่อนไหว แต่เป็นศิลปะการเคลื่อนไหวของภาพที่วาดขึ้น ความสำคัญอยู่ที่ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในระหว่างกรอบภาพต่อกรอบภาพ การทำภาพให้เคลื่อนไหวจึงเป็นภาษาศาสตร์อย่างหนึ่ง เป็นการสื่อสารที่ปราศจากถ้อยคำเป็นตัวเลข การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

1. ตั้งเกตุพฤติกรรมทางธรรมชาติ เช่น การเดิน คนแก่มักจะเดินช้า นักธุรกิจมักจะเดินเร็ว
2. ใช้จินตนาการถึงความเคลื่อนไหวและความรวดเร็ว ผู้ทำภาพให้เคลื่อนไหวและความเร็ว จะต้องเป็นนักแสดงไปด้วย และคิดคำนึงถึงว่าเราจะทำอะไร ถ้าอยู่ในฐานะเช่นนั้น เช่น ถ้าเราเป็นนก เราต้องคำนึงถึงเวลากระเพื่อปีก จิกตัวนอน ส่งเสียงร้อง มีความรู้สึกอย่างไร และทำอย่างไร
3. อะไรทำให้สิ่งต่างๆเคลื่อนไหวได้ ทำไมมันจึงเคลื่อนไหว พลังอะไรที่อยู่เบื้องหลังนั้น บทบาทหรือท่าทางของมนุษย์ ส่วนใหญ่มีภาวะจิตบุคลิกภาพที่สับสนดิ ลึกลับนิสสัยเป็นพลังขับเคลื่อน
4. จังหวะเวลาการกำหนดควาขยับขึ้นอยู่เป็นอย่างมากว่าคุณจะใช้วัตถุนิติใดไหนมาทำให้เคลื่อนไหวแบบของบทบาท ระยะทาง หรือความไกลและความเร็วของบทบาทงสัมพันธ์กับมันแสดงบทบาทนั้นออกมา

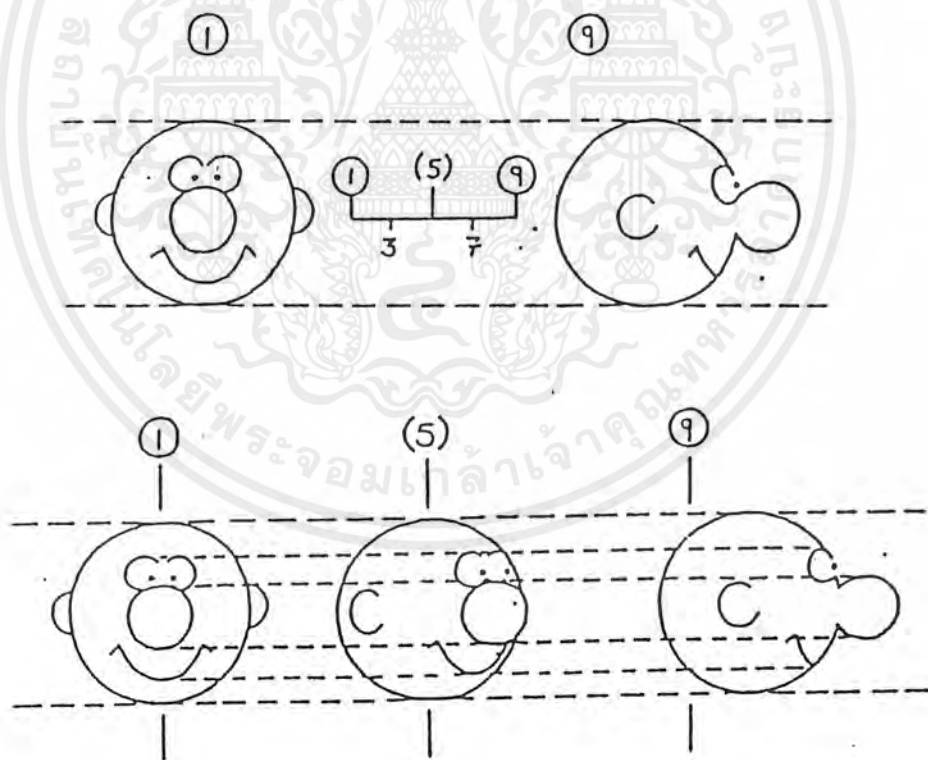
² White Tony. The Animator's Work Book. New York: Watson Gutill Publication, 1996. หน้า 38-39

โปรดอย่าเพิ่งแต่คิดคำนึงถึงวัตถุใช้เท่านั้น แต่ควรคิดถึงจิตภาวะทางจิตของวัตถุนั้นอีกด้วย อะไรทำให้วัตถุเคลื่อนไหว เครื่องกระตุ้นมันคืออะไร ฐานจนกระทั่งการเรียบเรียงเสียงประสาน เพื่อที่จะให้โครงการนี้บรรลุเป้าหมายที่ได้วางไว้ สิ่งหนึ่งที่สำคัญก็คือเราจะต้องเรียนรู้ในเรื่องโน้ตสากล จะได้สามารถอ่านโน้ตของเพลงที่จะนำมาใช้และเข้าใจถึงจังหวะของเพลงได้อย่างลึกซึ้ง เพื่อที่จะสามารถสร้างภาพให้สัมพันธ์กับเสียงได้เป็นอย่างดี

การกำหนดภาพระหว่างการเคลื่อนไหว (Inbetween)

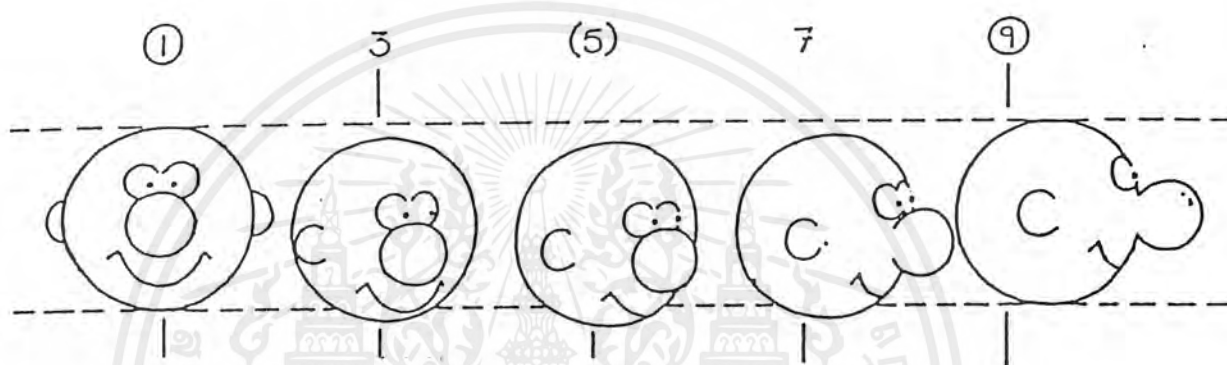
การหันหัว³

ทุกอย่างจะเคลื่อนที่เป็นทางโค้ง (ยกเว้นเครื่องจักร) นักทำอนิเมชันควรจะคำนึงถึงหลักการในข้อนี้ในการทำอนิเมชันและวิเคราะห์การเคลื่อนที่ พิจารณาสองภาพนี้



³ White Tony. *The Animator's Work Book*. New York: Watson Gutill Publication, 1996.

ภาพที่ 1 และ 2 เป็นการหันหัวแบบตรง ทำให้เกิดความรู้สึกแข็งฝืดธรรมดา ควรจะทำการเปลี่ยนเป็นแบบโค้ง จะดูสมจริงดังตัวอย่าง



เพิ่มภาพระหว่างการเคลื่อนไหวในแนวโค้งเดียวกันดังรูป

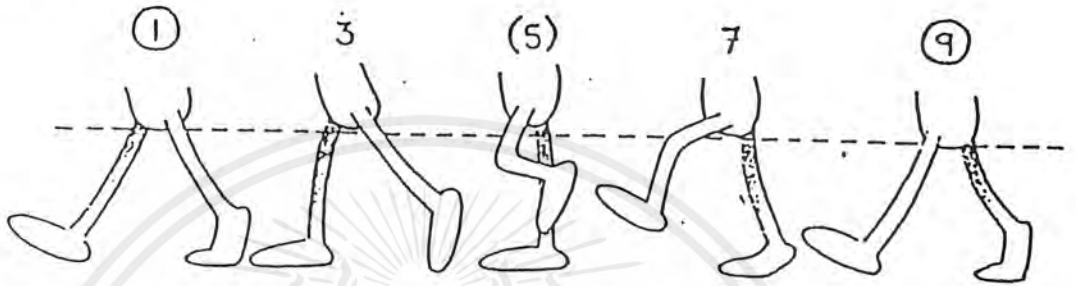
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพการหันเหของงานที่ใช้ถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

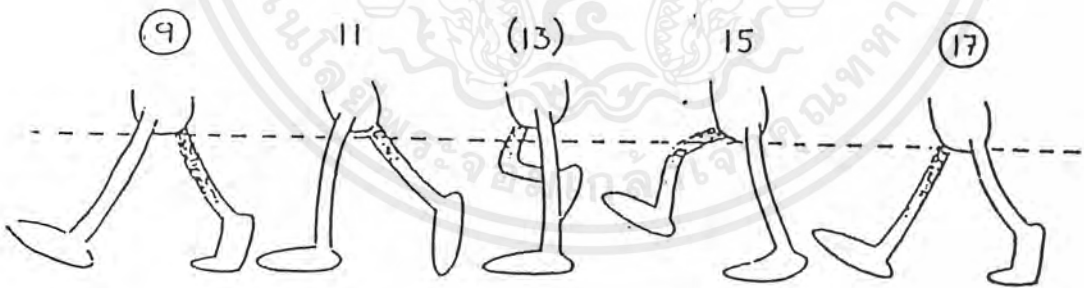
การเดิน



(ภาพที่ 1.5)

สังเกตได้ว่า(ภาพที่ 1.5) ส่วนลำตัวในช่วงที่ 5 ยกขึ้นถึงจุดสูงสุดระหว่างท่าเดิม (1)และท่าจบ(5) ส่วนขาจะต่างกันในท่าที่ 3 นิ้วหัวแม่มือโป่งจะสัมผัสกับพื้น ถ้าไม่เช่นนั้น น้ำหนักอาจจะไม่สมดุลจะหงายหลังได้ ส่วนท่าที่ 7 สันเท้าจะแตะพื้นเพื่อให้สมดุลย์ เช่นเดียวกัน

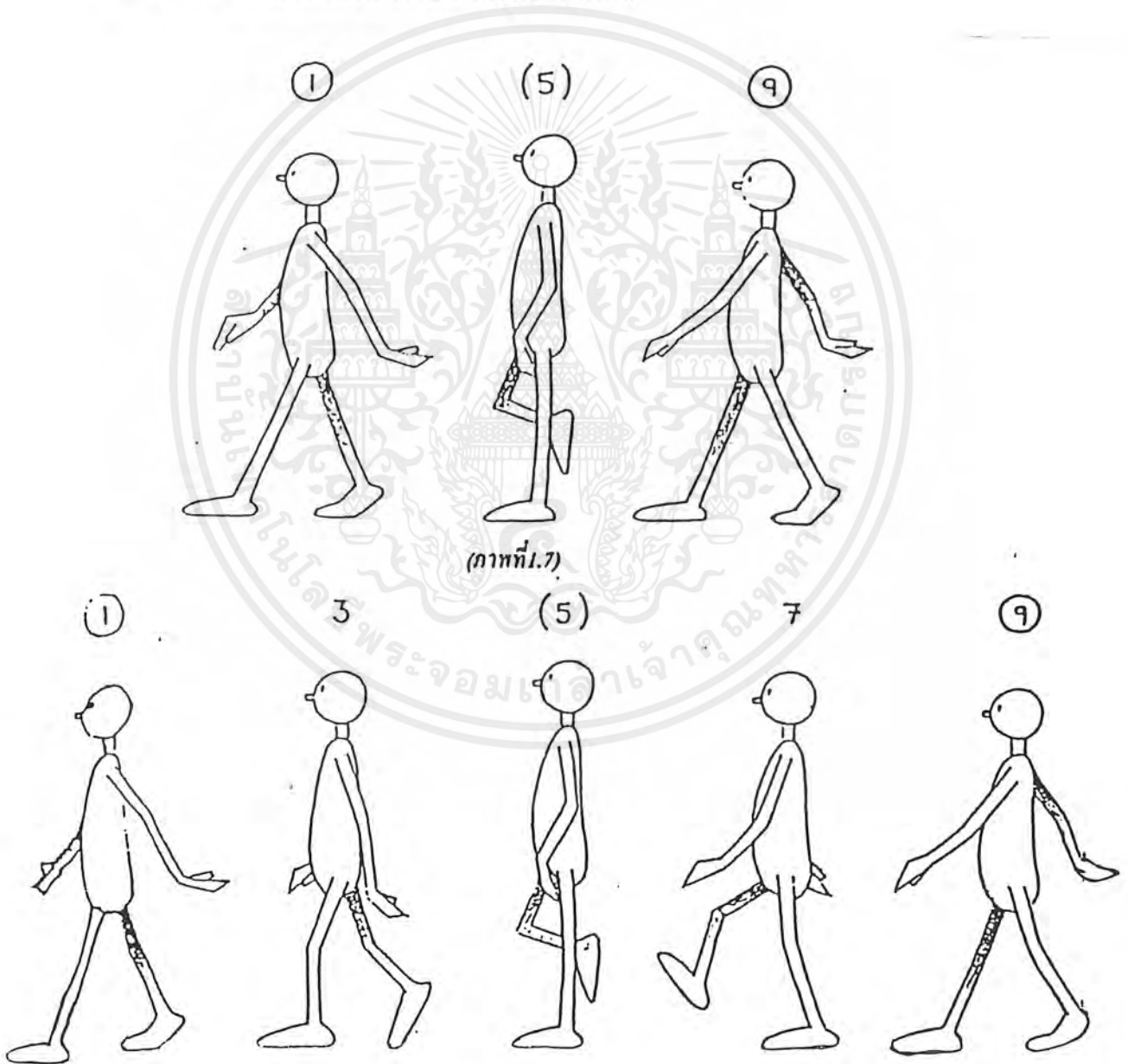
การก้าวมาตรฐานในการทำให้การเคลื่อนที่สมบูรณ์ด้วยการก้าวต่อไปคือ 9-17 เป็นการก้าวของขาอีกข้างหนึ่ง (ภาพที่ 1.6)



(ภาพที่ 1.6)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในช่วงเวลาปกติถ้าทำซ้ายอยู่ด้านหน้า แขนขวาจะอยู่ด้านหลังเพื่อเป็นการถ่วง
 คุลย์ ถ้าทำขวาอยู่ด้านหน้า แขนซ้ายจะอยู่ข้างหน้าส่วนในช่วงระหว่างการเคลื่อนที่(5)
 สามารถเพิ่มท่าเปลี่ยนแขนเข้าไปได้ดังรูป (ภาพที่ 1.7)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพการเดินของงานที่ใช้ถ่ายทำจริง

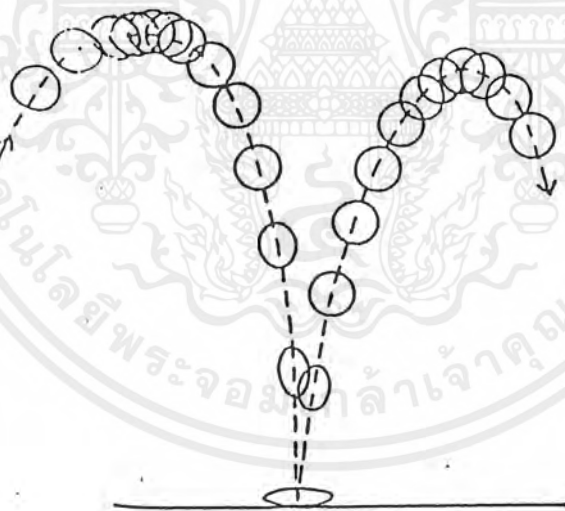
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเคลื่อนที่ของน้ำหนัก

ถ้ามีการวิ่งน้ำหนักเป็นอีกปัจจัยที่ต้องคำนึงถึง ปกติแล้วคนที่ตัวใหญ่กว่าน้ำหนักมากกว่าคนที่ตัวเล็กกว่า และยิ่งหนักมากก็ยิ่งเคลื่อนที่ช้ามากขึ้นเพราะจะควบคุมน้ำหนักยากขึ้น



ภาพที่ 1.9 อธิบายน้ำหนักจากการกระเด็นของลูกบอลเมื่อตกกระทบพื้นจะเหมือนรูปวงเลี้ยวสภาพกลมไป หลังจากนั้นขึ้นขึ้นและพุ่งไปข้างหน้าแต่จะเกิดเร็วมาก เนื่องจากความเร็วและแรงที่เกิดจากน้ำหนัก



ภาพที่ 1.10 แสดงการเคลื่อนที่ที่บอลจะช้าลงเมื่อบอลอยู่จุดสูงสุดที่จุดนี้บอลจะกลับมาเป็นรูปรางเค็มคือกลมสมบูรณ์ก่อนจะเปลี่ยนไปเล็กน้อยอีกครั้งเนื่องจากถูกผลักจากความเร่งลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สังเกตได้ว่าบอลจะวิ่งเร็วมากเมื่อกระดอนและจะหยุดอยู่ต่อนอนอยู่สูงเพราะอากาศผลักดันไว้
บอลที่เบาจะต่อนานกว่าและเมื่อตกลงมาง่ายที่จะพุ่งขึ้นไปอีกแรงดังดูจะมีผลน้อยกว่า

- การโยน

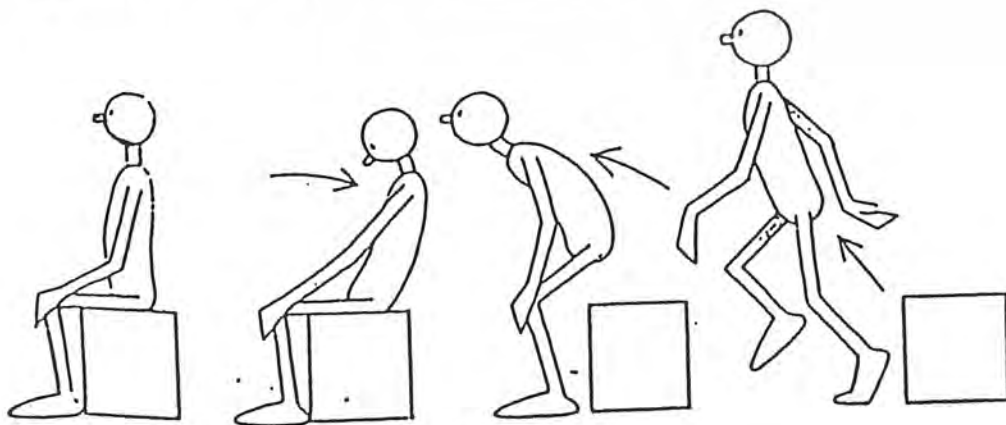
เมื่อเคลื่อนที่ของหนักเช่น โยนกระตอมเข้าไปในท้ายรถบรรทุกจะดูสมจริงถ้าเหวี่ยงดู
ไปด้านหลังก่อนที่จะโยนไปข้างหน้า (ภาพที่ 1.1)



(ภาพที่ 1.11)

- การถูกเค้น

ถ้าตัวละครนั่งอยู่และต้องถูกไปข้างหน้าการเอนไปข้างหลังเล็กน้อยและค่อยๆดู
ดูสมจริงกว่า (ภาพที่ 1.2)



(ภาพที่ 1.12)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน

อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบด้วย

1. กล้องถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันขนาด16มม.

สามารถบันทึกภาพได้ที่ละกรอบและเลนส์ซูมช่วยในการซูม-อิน ซูม-เอาท์ ภาพได้โดยไม่ต้องเลื่อนตัวกล้อง

2. แท่นถ่าย

ใช้ควบคุมการเคลื่อนที่ในแนวเหนือ-ใต้ และตะวันออก-ตก โดยแท่นจะถูกยึดเข้ากับเหล็กแท่งยาว2ตัว แท่งเหล็กนี้มีลักษณะเป็นเกลียว มีมือหมุนที่จับถือสะดวก เมื่อหมุนแท่งเหล็กนี้ แท่นถ่ายก็จะเคลื่อนที่ไปตามเกลียวบนแท่งเหล็ก แท่งเหล็กตัวหนึ่งจะควบคุมให้แท่นถ่ายเคลื่อนที่ไปในแนวเหนือ-ใต้ อีกแท่งหนึ่งก็จะควบคุมการเคลื่อนที่ในแนวตะวันออก-ตก

3. เสาติดตั้งกล้อง

เนื่องจากกล้องจะต้องห่างจากวัตถุอย่างน้อย1.2เมตร(ขึ้นกับชนิดของเลนส์)แต่เสาเดิมสูงไม่ถึงจึงใช้เหล็กฉากติดกับขาแท่นถ่ายแล้วนำเสาประกอบเข้ากับเหล็กฉากแทนในตำแหน่งที่สูงเพียงพอ เหล็กฉากที่นำมาติดตั้งถูกยึดเข้ากับผนังเพื่อไม่ให้เสาและกล้องโยกแยกได้ ป้องกันกล้องเลื่อนตำแหน่งไปจากเดิมซึ่งอาจทำให้ภาพที่ออกมาดูสะดุดได้

4. ผ้าคลุมกันแสง

ในกรณีที่ถ่ายทำในเวลากลางวันและอยู่ในห้องที่ไม่มีมิด จะมีแสงมากระทบกล้องและเกิดเงาสะท้อนที่กระจกได้ ผ้าคลุมกันแสงจากภายนอกไม่ให้เกิดเงาสะท้อนเข้าไปรบกวนการถ่าย

5 แผ่นกันแสงกระทบกล้อง

เนื่องจากระนาบที่วางตัวละครและกระจกทับตัวละคร สะท้อนเงาทุกอย่างที่อยู่ในแนวเดียวกันกับกระจกขึ้นไปหากกล้องได้ ดังนั้นหากมีแสงกระทบตัวกล้องหรือเลนส์ เราก็จะเห็นเงาสะท้อนของตัวเองเมื่อมองผ่านวิวไฟน์เดอร์ วิธีแก้ปัญหานี้คือทำแผ่นกันแสงมาบังหน้ากล้อง โดยทาสีดำลงบนด้านที่หันเข้ากระจกก็จะแก้ปัญหานี้ได้

6. แท่นวางตัวละคร

ประกอบขึ้นจากไม้ ออกแบบให้มีระนาบกระบอก 2 ชั้นเป็นชั้นโพร์กราวด์ และ แบ็กกราวด์ ส่วนมิดเดิลกราวด์ สามารถติดกับชั้นแรกได้ แท่นวางตัวละครถูกยึดเข้ากับแท่นถ่ายด้วยที่จับไม้ทั้ง 4 มุม

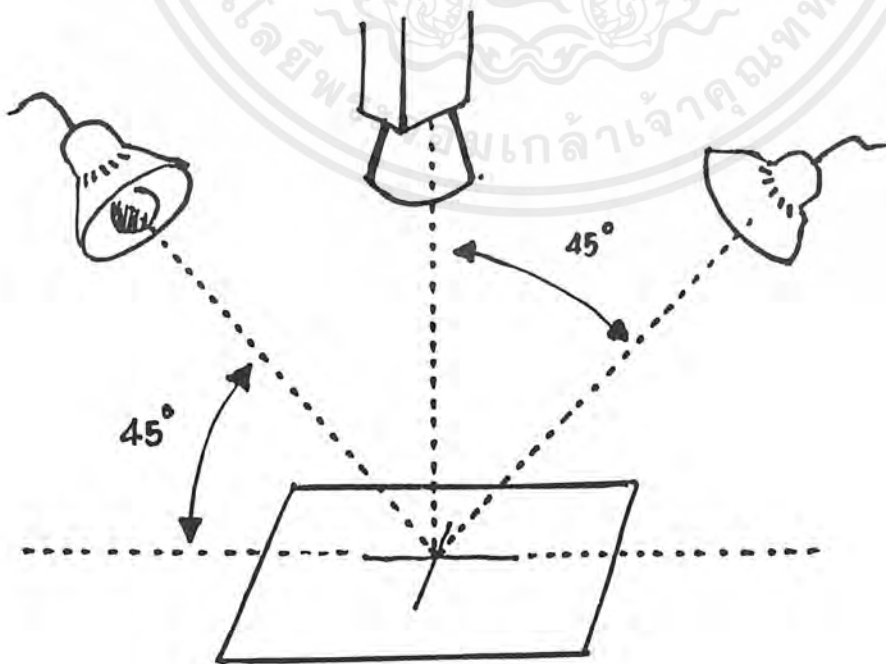
7. แผ่นโฟม

นำมาทึบแสงหน้าแท่นวางตัวละครเพื่อกำบังไฟ

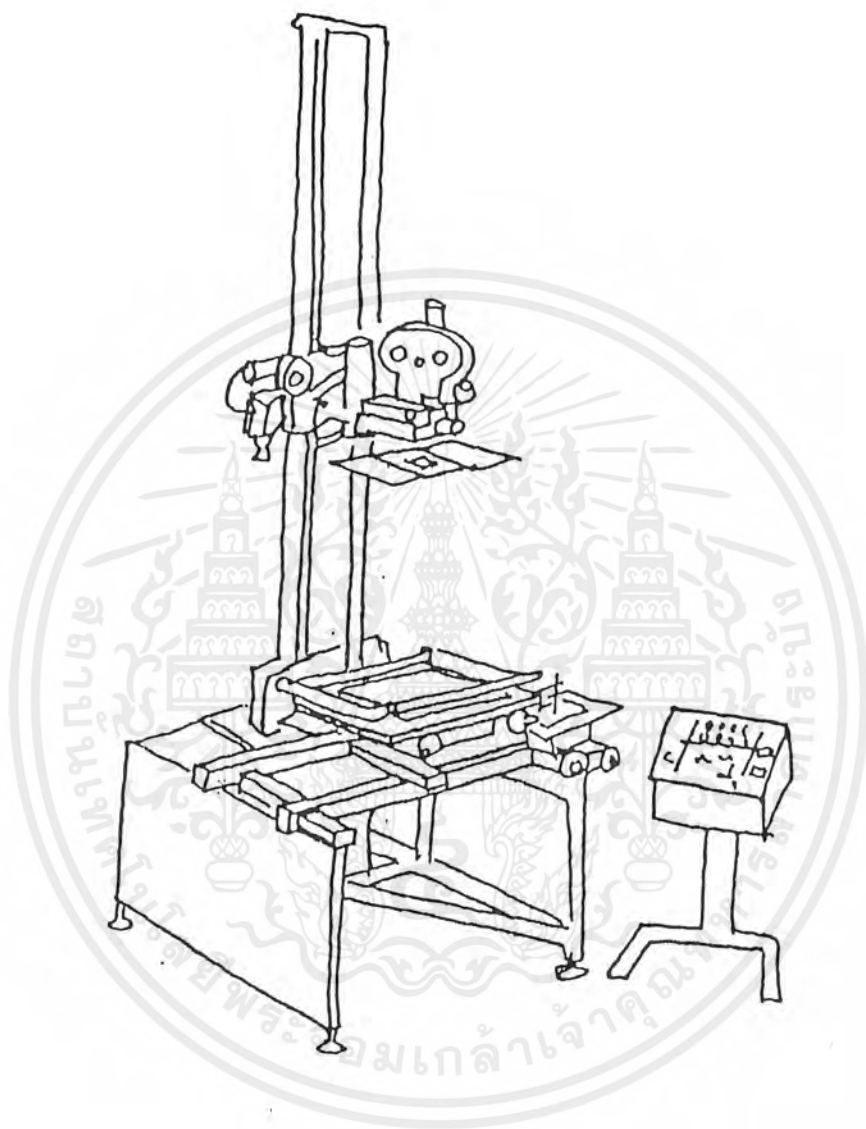
8. ไฟ 800วัตต์ 2ดวง

การจัดแสง

ในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันประเภท 2 มิติ มักจะแสดงเงาให้เท่ากันหมดทั้งกรอบภาพ โดยการวางไฟไว้ด้านซ้ายและด้านขวาของแท่นถ่ายทำ แล้วถ่ายฉากลงมาในมุมกดทำมุมประมาณ 45 องศา ซึ่งเป็นมุมที่พอดี ทำให้ไม่เกิดเงาทอกลงบนแผ่นเซลดังรูป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแทนที่ใช้ถ่ายทำจริง (Animation Stand)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน

การตัดต่อภาพ

ในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน ต้องมีการคำนวณเฟรมและเวลาทั้งหมดในเรื่องเพื่อซึ่งจะเป็นไปอย่างต่อเนื่องเป็นเสมือนทำขั้นตอน ตัดต่อภาพไปในขั้นตอนนั้นด้วย ดังนั้นในการตัดต่อภาพอนิเมชันจึงเป็นการลำดับความและการเชื่อมแต่ละช็อตไปสู่ชิ้นด้วยเทคนิคต่างๆทางการตัดต่อ เช่น การเฟด เป็นต้น

เสียงประกอบ

ภาพยนตร์การ์ตูนที่ดีจะต้องมีการผสมผสานกันระหว่างภาพที่เคลื่อนไหวกับเสียงอย่างคล้องจองกัน เสียงเป็นวัตถุดิบสำคัญ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ เราสามารถแบ่งเสียงออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. เสียงที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ
2. เสียงที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นมา โดยอาศัยเครื่องมืออุปกรณ์ต่างๆเพื่อเลียนเสียงธรรมชาติ
3. เสียงที่เกิดขึ้นจากการทำงานของเครื่องมือ เครื่องจักร หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์คิดค้นขึ้น

เสียงเมื่อนำไปใช้ในภาพยนตร์จะสร้างบรรยากาศ อารมณ์ ให้ผู้ฟังมีความรู้สึกคล้ายตามได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นบรรยากาศกระตุ้นให้เกิดอารมณ์หรือความรู้สึก โกรธ กลัว เสมือนว่าผู้ชมเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ ตามภาพที่ปรากฏแก่สายตา ปลูกเร้าและกระตุ้นให้มีการติดตามอย่างต่อเนื่อง และเข้าใจเรื่องราวได้อย่างดี ด้วยเหตุนี้เสียงจึงเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ที่มีความสำคัญ จึงได้มีการศึกษาค้นคว้าหาความรู้และวิธีการเทคนิคต่างๆที่จะนำเสียงมาประกอบภาพยนตร์ให้ดีที่สุด.

เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์เขตนิเมชันเรื่อง “ความรักของต้นไม้” มีดังนี้

1. เสียงประกอบ (Sound Effect)

เสียงประกอบจะช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริงและดูเหมือนเป็นธรรมชาติมากขึ้น โดยที่เสียงประกอบที่นำมาใช้จะต้องสมจริง สอดคล้องกับภาพที่นำเสนอ เน้นบทบาทในภาพยนตร์ช่วยให้เรื่องราวหรือสาระในกรณีที่ภาพไม่กระจ่างชัดพอ การใช้เสียงประกอบมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ภาพยนตร์ดูสมจริงสมจังและเชื่อถือ ที่สำคัญเสียงประกอบนี้ต้องเข้ากับภาพ เราสามารถบันทึกเสียงประกอบได้จากเสียงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เสียงจากธรรมชาติ เช่น เสียงสังเคราะห์เมื่อต้นไม้โต เสียงการหล่นของผลแอปเปิ้ล

2. เสียงดนตรี (Music)

เป็นเสียงที่มีความสำคัญมากในภาพยนตร์การ์ตูน ช่วยกระตุ้นอารมณ์คนดูให้เกิดความรู้สึกเคลิบเคลิ้ม สนุกสนานรื่นเริง โศกเศร้า โกรธ และตื่นเต้น ดนตรีช่วยให้การเล่าเรื่องด้วยภาพมีความสมบูรณ์ และได้อารมณ์มากขึ้น แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ

- 2.1 เสียงดนตรีพร้อมจังหวะ คือ เสียงดนตรีที่ทับทบสทในภาพยนตร์ถูกทำขึ้นมาโดยการแยกแยะเส้นเสียง ทำให้เกิดภาพตรงกับจังหวะของดนตรี
- 2.2 เสียงดนตรีทำภายหลังเป็นเสียงที่อยู่นอกฉาก ไม่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับภาพ แต่ทำขึ้นเพื่อผนวกควบคู่กับบทบาทภาพยนตร์เช่นเดียวกับฉากหลังที่สร้างอารมณ์ให้บทบาท อาจนำเสียงดนตรีมาใช้บรรยายให้เกิดภาพพจน์ได้

ซึ่งเสียงดนตรีในเรื่องความรักของต้นไม้ถูกแบ่งออกเป็น 3 ช่วงอารมณ์ คือ

ช่วงแรก คือ วัยเด็ก ดนตรีจะออกแนวสดใสสนุกสนาน ฟังดูร่าเริงมีความสุขตามเนื้อเรื่องที่เด็กชายมาเล่นกับต้นไม้อย่างสนุกสนาน

ช่วงที่สอง คือ วัยรุ่นถึงวัยแก่ เริ่มด้วยดนตรีที่มีทำนองรุนแรงมากขึ้น เพื่อบ่งบอกถึงนิสัยที่เปลี่ยนแปลงของเด็กชายที่เริ่มจะเป็นคนไม่ดี โลกเห็นแก่ตัวมากขึ้นเรื่อยๆ

ช่วงที่สาม คือ วัยชรา ดนตรีในช่วงนี้ค่อนข้างเบาบาง ฟังดูเศร้า ซ้ำ ตามอารมณ์ของเนื้อเรื่องที่เด็กชายกลับมาแต่ไม่ต้องการอะไรอีกแล้วจากต้นไม้ เหมือนกับเริ่มสำนึกผิด

เสียงประกอบและเสียงดนตรีจะช่วยสร้างอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตามกับภาพได้มาก เสียงดนตรีนั้นจะถูกสร้างขึ้นเพื่อลอกเลียนเสียงต่างๆ บางครั้งเราอาจได้ยินเสียงดนตรีแทนเสียงจริงๆของสิ่งต่างๆ

การใช้เสียงประกอบและเสียงดนตรีในภาพยนตร์จำเป็นต้องใช้ความสามารถในการแยกแยะ และพิจารณาเปรียบเทียบที่ละเอียดอ่อนมาก เพื่อให้ได้ผล ดังนี้

1. เพื่อประสิทธิภาพการสื่อสารแก่ภาพ
2. ประสานเค้าโครงเรื่องราวให้ต่อเนื่องและกระชับ
3. สร้างมุมมองที่กระฉ่างให้แก่ผู้ชม
4. นำข่าวสาร รายละเอียดที่จำเป็นซึ่งไม่ปรากฏในภาพ
5. ประสานคล้องจองกับภาพเพื่อผลทางนาฏกรรม

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ข้อสรุป

1. ในการนำเรื่องมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์อนิเมชัน ควรจะเป็นเรื่องที่น่าสนใจแล้วก่อให้เกิดจินตนาการที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ และร่างภาพคร่าวๆ ไปจนกระทั่งเขียนบทจะเป็นประโยชน์มาก
2. การหารูปแบบที่ชัดเจนในการออกแบบค่อนข้างใช้เวลานาน ต้องขยันร่างภาพบ่อยๆ และหางานอื่นมาศึกษา
3. การสร้างภาพเคลื่อนไหวและการคำนวณภาพต่อเฟรมเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะจะเป็นตัวกำหนดการดำเนินเรื่องทั้งหมด
4. ก่อนถ่ายทำต้องตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์โดยการทดลองถ่ายก่อน เพื่อตรวจสอบการเคลื่อนไหวของตัวละคร ลีตัน น้ำหนักของภาพว่าควรจะมีการแก้ไขอย่างไร
5. การออกแบบฉากและตัวละครรวมถึงมุมกล้องต้องคำนึงถึงมิติของภาพให้มาก เนื่องจากการถ่ายภาพเขียนลงบนแผ่นเซลจะทำให้งานดูแบน ไม่สมจริง และขาดความน่าสนใจ
6. งานถ่ายทำภาพยนตร์เซลล์อนิเมชันเป็นงานที่ละเอียดและต้องการความประณีต จึงต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ โดยเฉพาะเรื่องความสะอาด เพราะแผ่นเซลจะเกิดไฟฟ้าสถิต ดังนั้นจึงต้องใส่ถุงมือทุกครั้งที่เป็นต้องจับแผ่นเซล

ข้อเสนอแนะ

ในการทำภาพยนตร์อนิเมชัน ต้องทำงานเป็นขั้นตอนและคิดคำนวณวางแผนงานทั้งหมดอย่างรอบคอบให้สำเร็จก่อนที่จะถ่ายทำ เพื่อลดปัญหาที่จะเกิดขึ้นในการถ่ายทำ ซึ่งต้องใช้เวลา ควรมีภาพรวมทั้งหมดอยู่ในความคิดก่อนจะช่วยควบคุมรูปแบบของงานทั้งเรื่องให้เป็นเรื่องเดียวกันได้ ที่สำคัญคือความอดทนและความใจเย็น จะทำให้งานลุล่วงไปได้ด้วยดี.

บรรณานุกรม

Lafe Locke, Film Animation Techniques. New York: J. Weston Waich, Pulisher, 1985.

Laybourne Kit, The Animaton Book. New York: Crown Publisher, 1979.

Noake Roger, A Guide to Animated Film Techniques, New York: Macdonald Orbis, 1989.

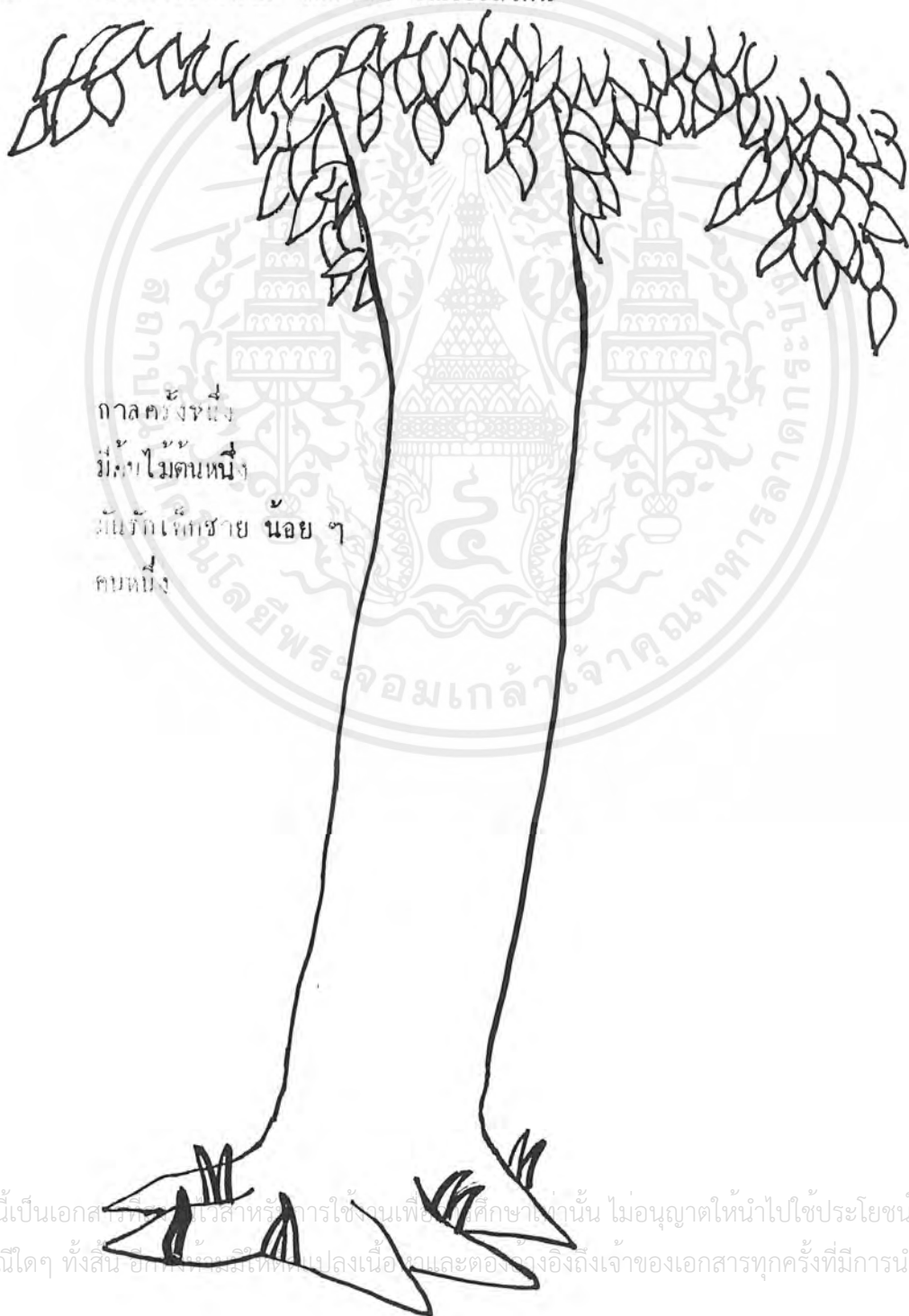
White Tony, The Animator's Workbook. New York: Watson Gutill Publication, 1996.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิทานเรื่อง “ความรักของต้นไม้” โดย เชด จิตเวอร์สโตน



กาลครั้งหนึ่ง
 มีต้นไม้ต้นหนึ่ง
 มันรักเด็กชาย น้อย ๆ
 คนหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่... สำหรับการใช้งานเพื่อ... ศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น หากมีข้อสงสัยติดต่อขอเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พรุ่งนี้ที่น้ำในโต
 วารลยเป็นมณฑล
 และเจมเป็นเจ้าป่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



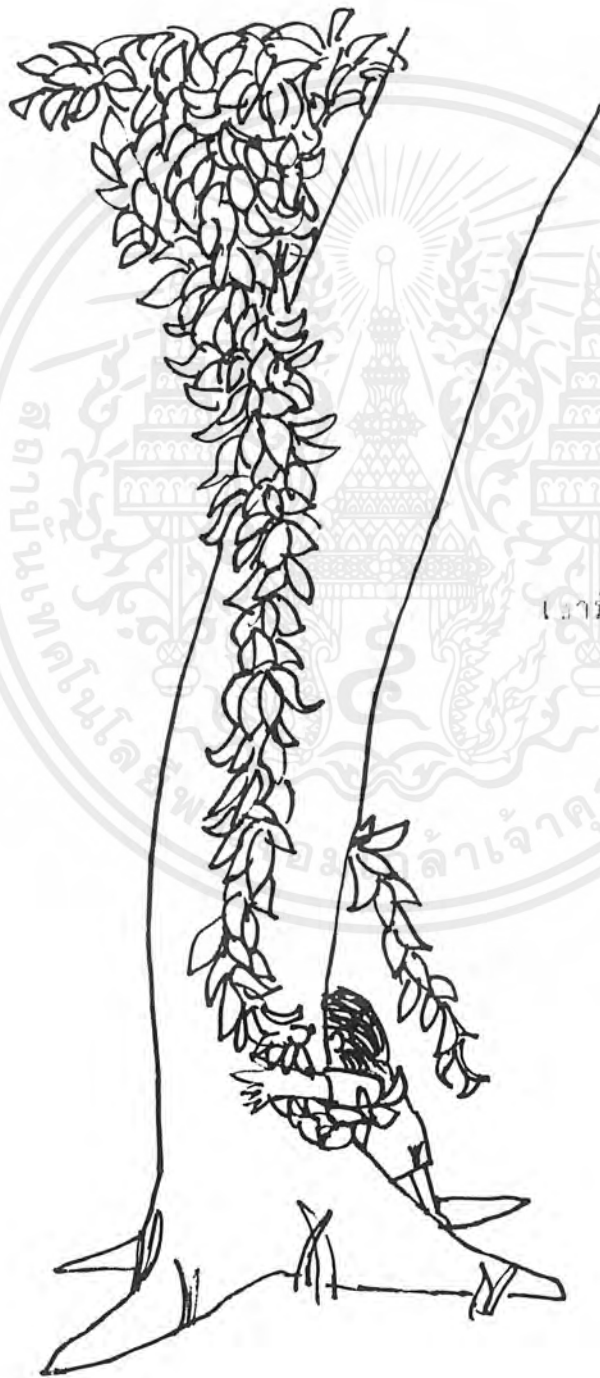
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



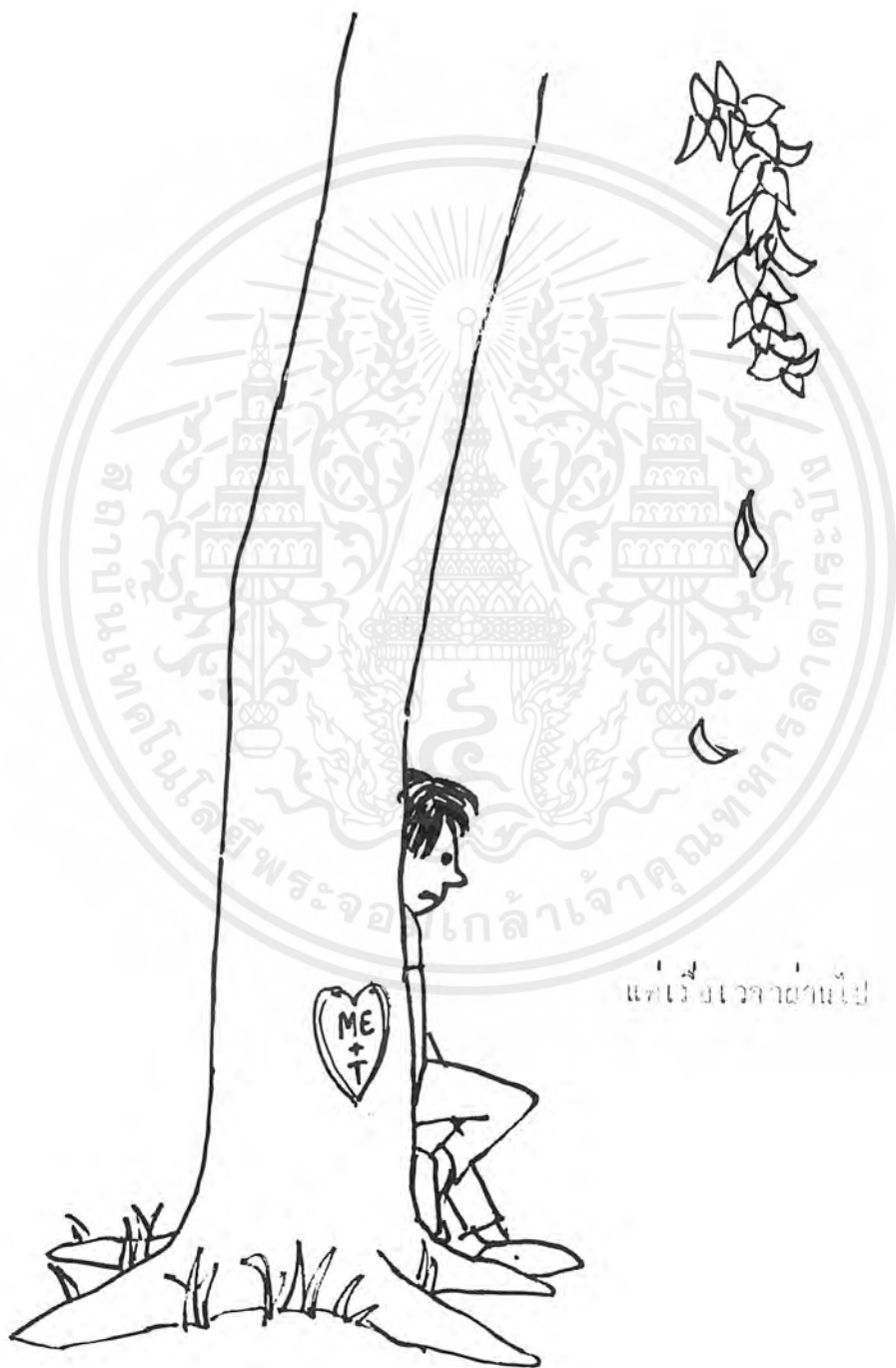
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

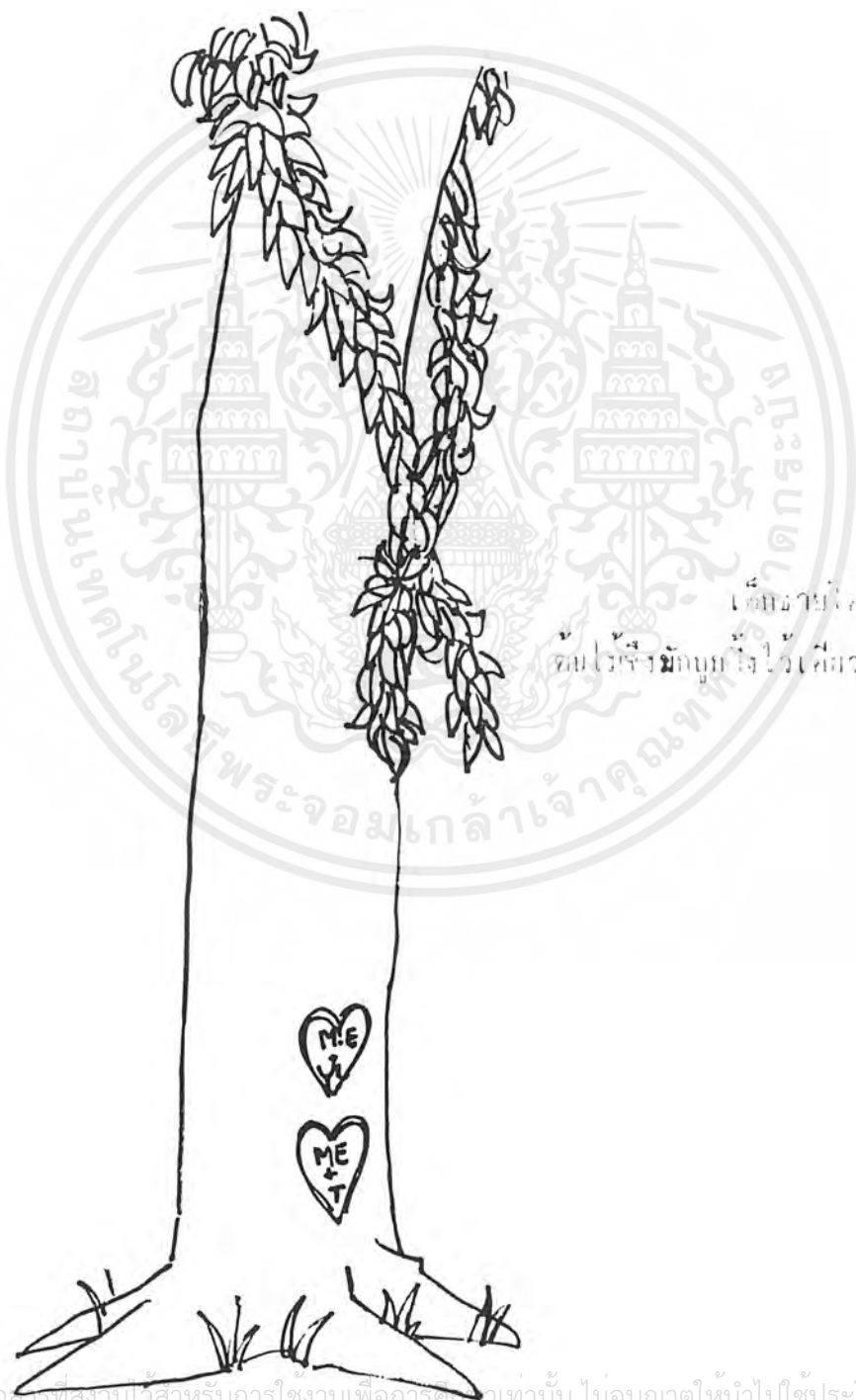


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แต่เร็วเวลาผ่านไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เขียนโดย โสภณ
 วิทยาลัยการศึกษาดุริยางค์
 วิทยาลัยการศึกษาดุริยางค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แจ่ววันหนึ่ง เด็กชายกับจ้าวมาคุยกัน
 ต้นไม้ชักชวน "จ้าวใจจะ พอลงยูบตา ภาวโนะ" มี
 และเป็นขึ้นมาบนจำคนนั้นไป จ้าวเอะอ๋อ ดันตั้งไป "อง" น
 กินแอมเป็จของมัน เจนไตรบเงาของมัน แล้วก็ควม "จ้าวใจจะ"
 "มันโตเกินกว่าจะเป็นไปยเจเนจแล้วละ มันเคยกักรับรองบวง ภาว
 มันต้องการเงิน เจนจะให้เงิน มันไปวางโนะ" เด็กชายบอก
 "จ้อโทษนะ จงมันไม่มีเงินหรอกจ๊ะ - เขาจ้าวจ้าว เห็นตามันไป
 ของมันไป และเขาไปวางโนะเงิงจะกัน - เจนจะให้เงินจะ
 ความสุข"

จ้าวใจจะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายจึงปีนขึ้นไปบนไม้
 และเก็บลูก
 แอปเปิ้ลนั้นไป
 และคนไม้ก็มีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายพาไปขาย "ขโมยเสื้อผ้า" ฝาก
 และแจ่วมันฝรั่ง เด็กชายก็กลัว
 ขโมยไม่คุ้มด้วยขวานปรี และพูดกับเพื่อนเด็กชายมาเช่น

"มันกำลังมีระยุงเกือบว่าจะกินเรา" เด็กชายตอบ
 "มันคงหาร้านค้าเสียเพื่อความปลอดภัย เรายังให้มัน มีให้กินได้ไหม"
 "มันไม่บ้านหรือกระ" จมไม่ตอบ "ปากที่บ้านเอง มี แผลเอยสาว รอย
 ตัดถึงไขข้อมันไปสร้างบ้านใหม่แล้ว แล้วเราจะไปกินอาหาร" "



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กชายจึงวิ่งถึงไวไปขอหน่อ
 และแบกกลับไปสร้างบ้านของเขา
 และมันโตขึ้นกลายเป็น

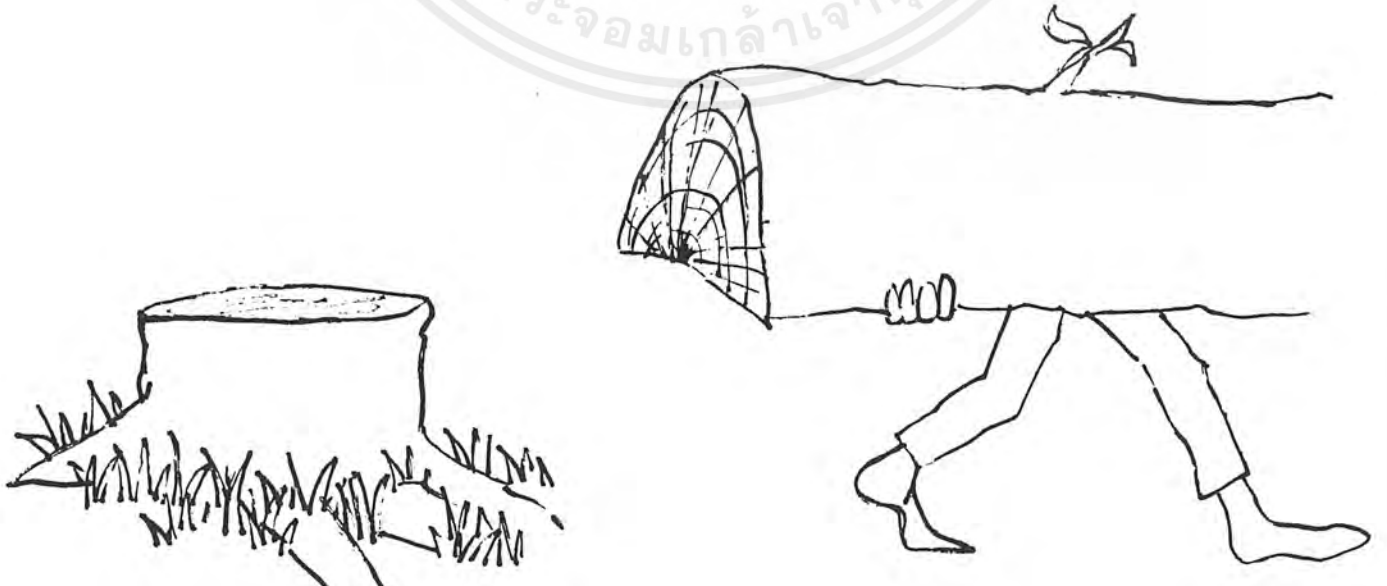


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่เด็กชายก็หายหน้าไปนายเจอ และเริ่มเขินอายขึ้นมา
 ตนไม่มีความสุข "มาสิ จะทำอะไรกันบ้าง" "มาสิ จะทำอะไรกันบ้าง"
 "มันแค่จะเสิร์ฟเป็นทิวจะเสิร์ฟทุกเช้าละ มีเรื่องมาร เรือให้เจ้า"
 เด็กชายตอบ "มีมาฉันไปไกลแล้วไกลจากฉัน"
 "โค่นมันลงสิ แล้วเอาไปสร้างเรือเถอะ" "มันไม่มาก"
 "แล้วเธอจะได้มีความสุขใจละ"



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และหลังจากนั้นถึงนาย พ.จ. กิ่งคำขาว

"มันเสียใจน้อยนุ้ย" ค้อนไม้พูด

"มันไม่ว่าอะไร เผลอสิกแจ้วที่จะให้เธอ"

"มันสามารถให้ตัวมันสามารถให้อะไรแก่เธอ... แต่กับเป็นเก๋ตบไข้เท่าๆมันใช่ใจ"

ค้อนไม้พูดขวางถนใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สร้างมาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

"ตอนนั้นมันไม้โตคองหารอะไรพวกมัน" อ.ช. คยม
 "แต่อยากโตที่เงียบ ๆ นิ่งพักสักหน่อย มันเห็น้อยเหลือเกิน"
 "อย่างนั้นหรือ" คอไม้ชูคกลางยี่ค้วให้สูงที่สุดเท่าที่จะทำได้
 "นี่ไง คอไม้เก่า ๆ นี่แหละเหมาะที่จะนั่งพัก นะ"
 และเด็กชายก็นั่งลง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้