

การทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แนวแฟนตาซี
SPECIAL EFFECTS IN FANTASY FILM



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2541

ฟ.ท.
จ. ๒๗/๕ ก
เลขที่
๑๘
๕๔๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แนวแฟนตาซี





วันที่ 12 เมษายน 2542

อาจารย์ที่ปรึกษา: อ.รวีศักดิ์ รักใหม่



วันที่ 20 128 42

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ: ผศ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อเรื่อง การทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แนวแฟนตาซี
Special Effects in Fantasy Film
ชื่อ นางสาวสุวรรณี สุรเชษฐคมสัน
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดิโอ ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่
ปีการศึกษา 2541

บทคัดย่อ

โครงการทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แนวแฟนตาซีมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์แนวแฟนตาซีด้วยเทคนิคพิเศษให้เหมาะสมสอดคล้องกับบทภาพยนตร์และได้ภาพที่สมจริงและสมบูรณ์ที่สุด

โดยการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษต่างๆที่สามารถนำมาประยุกต์ดัดแปลงให้นำมาใช้กับเรื่องราวได้ รวมถึงการออกแบบตัวละคร การสร้างโครงสร้างของตัวหุ่น การเลือกใช้วัสดุในการผลิตหุ่นเพื่อผลิตงานในส่วนของอนิเมชันด้วย

เมื่อได้ข้อมูลนำมาวิเคราะห์แล้ว จึงได้ผลสรุปว่าการทำภาพยนตร์โดยใช้เทคนิคพิเศษบางชนิด เช่นการทำภาพแมทท์หรือภาพซ้อนโดยการนำคนและตัวการ์ตูนมารวมอยู่ในกรอบภาพเดียวกันนั้นไม่สามารถทำได้เนื่องจากต้นทุนในการผลิตสูงและในประเทศเรายังไม่มีแล็บที่สามารถอำนวยความสะดวกในการผลิตได้ดังนั้นจึงใช้เทคนิคในการตัดต่อเป็นตัวช่วยในการผสมผสานเรื่องราวในส่วนของ Live Action และอนิเมชันเข้าด้วยกัน

วิธีการค้นคว้า

- 1.ศึกษาข้อมูลภาคเอกสารจากห้องสมุด
- 2.สัมภาษณ์ผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องโดยตรงกับการทำเทคนิคพิเศษต่างๆ
- 3.ศึกษาเทคนิคอื่น ๆ จากผู้มีประสบการณ์

สรุปผล

1. การศึกษาหาข้อมูลต่างๆยังไม่ละเอียดดีพอ เนื่องจากไม่มีแหล่งข้อมูลที่เพียงพอ
2. การใช้เทคนิคพิเศษยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากการทำเทคนิคพิเศษต่างๆให้เกิดผลนั้นจำเป็นต้องอาศัยการทดลองปฏิบัติจริง จึงบรรลุเป้าหมายได้
3. ยังขาดความเข้าใจในเรื่องของการสร้างความเคลื่อนไหวให้กับตัวละครอนิเมชัน

ข้อเสนอแนะ

สำหรับผู้ที่สนใจควรรหาแหล่งข้อมูลที่มีข้อมูลทางด้านเทคนิคพิเศษต่างๆโดยตรงหรือถ้าเป็นไปได้ควรเข้ารับการปฏิบัติฝึกฝนกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาฝีมือและสร้างความเข้าใจกับงานได้มากยิ่งขึ้น



กิติกรรมประกาศ

กราบขอบพระคุณคุณพ่อคุณแม่ที่ให้อชีวิตได้กระทำในสิ่งที่ปรารถนา
อาจารย์ทินกร สุขศิริสัมพันธ์ ผู้เป็นทั้งแรงใจและพลังอันมากมาย
อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่ และคณะกรรมการทุกท่านที่ให้คำแนะนำ
พี่ออง, ดิก, โอ, พีแซค, น้องเฟิร์สและครอบครัว, น้องเมฆ, น้องจิว, น้องปี,
น้องกอบ, น้องแจ้, หวานและเพื่อนๆ บ้านสูง
สำหรับพลังและเวลาอันมีคุณค่าที่มอบให้
และสุดท้ายขอขอบคุณคนรักผู้เป็นกำลังใจให้เสมอในยามที่ท้อ

สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน

ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเป็นภาพยนตร์ที่สามารถสร้างสรรค์จินตนาการได้อย่างไรจึงจำกัดการนำเทคนิคพิเศษเข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานเปรียบเสมือนเครื่องมือชิ้นหนึ่งที่ทำให้วัตถุประสงค์ของเรื่องราวสัมฤทธิ์ผลได้โดยสมบูรณ์ สิ่งที่สำคัญกว่าเทคนิคที่นำมาใช้คือความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีของการสร้างภาพยนตร์ เพราะไม่ว่าเทคนิคพิเศษนั้นจะก้าวล้ำทันสมัยเพียงใดแต่ขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้ภาษาทางภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็อาจประสบความสำเร็จในการสื่อสารเรื่องราวได้

หวังว่าศิลปินพณิชย์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาสำหรับผู้ที่สนใจเพื่อพัฒนางานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	
1.2 วัตถุประสงค์ในการศึกษา	
1.3 ขอบเขตของการศึกษา	
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	
บทที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล	4
2.1 คำจำกัดความภาพยนตร์แนวแฟนตาซี	
2.2 เทคนิคพิเศษ	
2.3 เทคนิคอนิเมชัน	
บทที่ 3 ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์	6
3.1 โครงเรื่องเดิม	
3.2 การวิเคราะห์เรื่องเดิม	
3.3 การดัดแปลงเรื่อง	
3.4 Screenplay	
3.5 สรุปปัญหาและวิธีการแก้ไขบทครั้งที่ 1	
3.6 Script	
3.7 Storyboard	

บทที่ 4 การกำกับศิลป์	30
4.1 การออกแบบตัวละคร	
4.2 การสร้างหุ่น	
4.3 การออกแบบฉาก	
4.4 การเลือกวัสดุและการสร้างฉาก	
4.5 การซ่อมบท	
4.6 การเขียน Exposure Sheet	
บทที่ 5 ขั้นตอนการผลิต	47
5.1 การกำกับการแสดงและการจัดแสงในส่วน Live Action	
5.2 การคีย์แอ็คชั่นและการจัดแสงในส่วนอนิเมชัน	
บทที่ 6 ขั้นตอนหลังการผลิต	50
6.1 การตัดต่อ	
6.2 การใส่เสียง	
บทที่ 7 บทสรุป	51
7.1 ปัญหาและข้อแก้ไข	
บรรณานุกรม	ช
ภาคผนวก	ณ
ตัวอย่างScript Breakdown	
ตัวอย่างExposure Sheet	
ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ	
ภาพตัวอย่างงาน	
อุปกรณ์ประกอบฉาก	

สารบัญภาพ

รูปประกอบ 1 - 4	32
รูปประกอบ 5	33
รูปประกอบ 6 - 9	34
รูปประกอบ 10	35
รูปประกอบ 11 - 14	36
รูปประกอบ 15	37
รูปประกอบ 16 - 18	39
รูปประกอบ 19	41
รูปประกอบ 20	43
รูปประกอบ 21	47
รูปประกอบ 22	48
รูปประกอบ 23	49



๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

หัวข้อโครงการ

การทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แนวแฟนตาซี

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์แฟนตาซีเป็นภาพยนตร์ที่สามารถนำเสนอความคิดฝันและจินตนาการที่ไม่สามารถเกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริงได้ การนำเอาเทคนิคพิเศษต่างๆ มาใช้ในภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถตอบสนองการสร้างสรรค์แนวความคิด, ความฝันและจินตนาการต่างๆ ที่ไม่มีขอบเขตจำกัดของภาพยนตร์แนวแฟนตาซีได้

โครงการทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แนวแฟนตาซีนี้นี้มีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องและบทภาพยนตร์ที่จะนำมาใช้ เพราะจะต้องเลือกเรื่องราวที่เหมาะสมและเข้ากับเทคนิคที่จะนำมาใช้ได้อย่างลงตัว และมีเหตุผล

ฉะนั้นโครงการทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แนวแฟนตาซีนี้น่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ในการศึกษากระบวนการทำภาพยนตร์ด้วยเทคนิคพิเศษควบคู่ไปกับการเขียนบทภาพยนตร์และใช้เทคนิคพิเศษต่างๆ มาสนับสนุนให้เรื่องสามารถดำเนินไปได้อย่างสนุกสนานและสมจริงจนสามารถสำเร็จออกมาเป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซีได้

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการสร้างภาพให้ได้ตามจินตนาการด้วยเทคนิคพิเศษ
2. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์แนวแฟนตาซีด้วยเทคนิคพิเศษให้เหมาะสมสอดคล้องกับบทภาพยนตร์และได้ภาพที่สมจริงและสมบูรณ์ที่สุด
3. เพื่อศึกษาความหมายและลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวแฟนตาซีและเทคนิคพิเศษ

แนวทางการศึกษา

- 1.ศึกษาและสำรวจเครื่องมือต่าง ๆ สำหรับสนับสนุนการทำเทคนิคพิเศษต่าง ๆ
- 2.ศึกษาและวิเคราะห์บทบาทของภาพยนตร์ในแนวแฟนตาซีที่จะนำมาใช้กับเทคนิคพิเศษเพื่อให้เกิดความเหมาะสมสอดคล้องกัน ทั้งนี้รวมถึงการออกแบบตัวละครเพื่อความเหมาะสมและสมจริงทางภาพ
- 3.ศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์แนวแฟนตาซีที่นำเทคนิคพิเศษมาใช้เพื่อให้สำเร็จเป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซี 1 เรื่อง

ขอบเขตของการศึกษา

ภาพยนตร์แนวแฟนตาซี 1 เรื่อง ความยาวประมาณ 5 นาที
แบ่งเป็นสองส่วนคือส่วนของLive action และส่วนของอนิเมชัน โดยใช้เทคนิคคินน้ามัน

เป้าหมายหลักของการศึกษา

เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์แนวแฟนตาซีด้วยเทคนิคพิเศษ

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.ศึกษาข้อมูลเรื่อง

- 1.1 กระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน
- 1.2 เทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการนำเสนอ ในภาพยนตร์อนิเมชัน
- 1.3 ลักษณะการสร้างงานโดยใช้เทคนิคคินน้ามัน
- 1.4 กระบวนการทำเทคนิคพิเศษแบบต่าง ๆ
- 1.5 บทภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวสอดคล้องกับเทคนิคที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี

2.ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

2.1 ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ในส่วนของ Live Action

2.2 ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ในส่วนของอนิเมชัน

3.ขั้นตอนการเตรียมงาน

3.1 ออกแบบศิลป์

3.2 ออกแบบตัวละคร

3.3 สตอรี่บอร์ด

4.ขั้นตอนการสร้างงาน

5.ขั้นตอนหลังการสร้างงาน



บทที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล

คำจำกัดความภาพยนตร์แนวแฟนตาซี

"ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีหรือภาพยนตร์จินตนาการเป็นภาพยนตร์ที่ยากในการให้คำจำกัดความหรือกำหนดขอบเขตที่แน่ชัด นอกจากนั้นยังมีลักษณะคาบเกี่ยวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ แต่มีสิ่งที่ทำให้แตกต่างกันในประเด็นของการอธิบายเพื่อนำไปสู่การหาทางออกและการแก้ไขข้อข้องใจในเรื่องต่างๆ

ในภาพยนตร์แนวแฟนตาซีหรือภาพยนตร์จินตนาการไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการอธิบายทุกสิ่งทุกอย่างไม่จำเป็นต้องได้รับการยอมรับเมื่อเข้าสู่โลกของจินตนาการ เรื่องราวของการหาข้ออธิบายด้วยเหตุและผลจำเป็นต้องลืมหืมเรื่องราวในภาพยนตร์จินตนาการมักว่าด้วยการเข้าสู่ความฝันและการออกจากความเป็นจริง

ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีในยุคแรกเริ่มได้พัฒนามาจากแนวความคิดของจอร์จ เมลิเยส์นักมายากลชาวฝรั่งเศส ผู้ซึ่งมีความสนใจในการทำภาพยนตร์แฟนตาซีหรือภาพยนตร์อภินิหารด้วยเทคนิคพิเศษที่ภาพยนตร์สามารถทำได้ทำให้เทคนิคพิเศษกลายมาเป็นพื้นฐานสำคัญของภาพยนตร์จินตนาการมาจนถึงปัจจุบัน"

1. Jean Laplanche, "The Turn To Fantasy", General Published Company Limited 1979, หน้า 168.

เทคนิคพิเศษ

"เทคนิคพิเศษคือเทคนิค,วิธีการหรือเครื่องมือใด ๆก็ตามที่ใช้ในการสร้างภาพลวงตาในภาพยนตร์ให้ดูเหมือนจริงในสถานการณ์ที่เป็นไปไม่ได้หรือเพื่อเป็นการประหยัดหรือเพื่อความปลอดภัยกว่าที่จะใช้ของจริงแสดงจริงๆ

เทคนิคพิเศษที่ใช้ในภาพยนตร์ได้มาจากหลักการดังต่อไปนี้

1. หลักการปะติดปะต่อหรือการประกอบหนัง(Cinematic Synthesis)ซึ่งทำให้ศิลปะการทำสิ่งต่างๆให้เคลื่อนไหวหรือนิ่งเป็นไปได้โดยการถ่ายแบบ Stop Motion
2. การใช้ภาพลวงตาทางภาพยนตร์(Film Illusion) ได้แก่ หุ่นจำลอง,หุ่นย่อส่วน,ภาพเขียน, ภาพวาด,ภาพบังหรือภาพแมทท์ และการแต่งหน้าเมคอัพ นำเอามาถ่ายให้เหมือนจริงได้
3. หลักการของภาพซ้อน(Composite Photography)คือภาพที่ถ่ายทีละครั้งนำมารวมกันให้เคลื่อนไหวคู่กันเหมือนกับถ่ายพร้อมกัน"

เทคนิคอนิเมชัน

"อนิเมชันเป็นศิลปะแห่งการเคลื่อนไหวที่มนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้น

คุณสมบัติของเทคนิคอนิเมชันที่เป็นประโยชน์ในการสื่อความหมาย

1. ใช้พรรณนาหรือบรรยายกระบวนการบางอย่างที่ไม่สามารถจะแสดงให้เห็นหรืออธิบายให้เข้าใจได้ด้วยวิธีการของภาพยนตร์ประเภทบทบาทจริง(Live Action Cinema)
2. ใช้อธิบายเรื่องราวหรือกระบวนการที่ซับซ้อนยุ่งยากให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายแนวความคิดที่เป็นนามธรรมให้ปรากฏเป็นรูปธรรม
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนที่สำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้น

ในแง่เทคนิคการทำอนิเมชัน สามารถแบ่งประเภทได้ดังนี้

1. ประเภท 2 มิติ หรือประเภทแบน เช่น Cell Animation, Draw on Paper ฯลฯ
2. ประเภท 3 มิติ หรือประเภทพลาสติกใช้วัสดุหรือสิ่งของที่เป็นสามมิติมาถ่าย"

1. พงษ์ นิราศพร, "เทคนิคเบื้องหลังหนังดัง", บริษัทซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน) 2538, หน้า15-19.

2. สนั่น บัทมะทิน, "เวิร์คช็อปภาพยนตร์+วิดีโอการ์ตูน", Asian Mass Communication

Research And Information Centre

2538, หน้า 53-55

บทที่ 3

ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

การเขียนบทภาพยนตร์แรกเริ่มจากการนำเอาเรื่องสั้นเรื่อง "ใบไม้รูปกุญแจ" มาดัดแปลงเป็นบทภาพยนตร์ เนื่องจากมีความเป็นแฟนตาซีอยู่ในตัวเองแต่ยังต้องนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับเทคนิคพิเศษที่จะใช้ในส่วนของอนิเมชันด้วยเมื่อพัฒนาบทมาเรื่อยๆ จากเรื่องสั้นที่นำมาดัดแปลงจึงเหลือเพียงแก่นหลักของเรื่อง คือ "บ้านเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับเด็กเล็ก" ต่อมาจึงพัฒนาบทตามแก่นของเรื่อง

ในส่วนของการเขียนบทภาพยนตร์มีส่วนสำคัญมากเพราะจำเป็นต้องสร้างความเหมาะสมสอดคล้องกับเทคนิคที่นำมาใช้ โดยเฉพาะต้องเป็นเรื่องราวที่เหมาะสมสำหรับการนำมาทำทั้งในส่วนของ Live Action และส่วนของอนิเมชันและสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างกลมกลืน เรื่องราวที่ได้มาจึงเป็นเรื่องราวที่เหนือจริงเป็นจินตนาการและเป็นเรื่องราวของเด็ก ๆ เพื่อสนับสนุนการทำเทคนิคอนิเมชันด้วย

โครงเรื่องเดิม

ในส่วนของบทนี้ได้พัฒนามาหลายฉบับเริ่มต้นจากเรื่องราวของเด็กที่ปั่นจักรยานเล่นอยู่ในสวนหน้าบ้าน แล้วได้พบกับรูปปั้นปีศาจที่อยู่ข้างสระน้ำในสวนนั้น ปีศาจได้ขอให้เด็กเก็บใบไม้ 13 ใบ เด็กเก็บใบไม้ได้ไม่เหมือนกันเลย ทำให้ปีศาจออกอุบายให้เด็กใช้ความพิเศษของใบไม้นั้นทำให้มันหลุดเป็นอิสระได้โดยให้พ่อแม่ให้เด็กขอสั่ง ที่ปรารถนาได้หนึ่งข้อเด็กขอให้ตัวเองตัวเล็กพอที่จะมุดเข้าไปเล่นในเชิงผาเล็กๆได้ เมื่อปีศาจเป็นอิสระและเด็กได้ตัวเล็กลงจนแทบมองไม่เห็นแล้วปีศาจก็ขับจักรยานของเด็กหนีไป เด็กได้เที่ยวเล่นในเชิงผาจนเพลิน กว่าจะรู้ตัวว่าตัวเองจะไม่สามารถกลับบ้านได้อีก แต่โชคดีที่เด็กได้รับความช่วยเหลือจากหอยทากที่เด็กได้เคยให้อาหาร เมื่อเด็กลงมาจากเชิงผาได้ก็พบว่าปีศาจได้ขับจักรยานของตนออกไปข้างนอก เด็กคะนองร้องห้ามเพราะพ่อแม่อนุญาตให้ขับจักรยานออกไปนอกบ้าน แต่สายไปปีศาจขับออกไปและได้ชนเข้ากับรถยนต์ ทำให้ปีศาจแตกกระจายและเด็กก็กลับคืนสู่สภาพเดิม พ่อออกมาดูที่เด็กขับจักรยานออกมาข้างนอกทำให้จักรยานเสียหาย แต่เด็กปฏิเสธบอกว่าปีศาจเป็นคนขับออกไป

วิเคราะห์เรื่องเดิม

จากเรื่องเดิมทำให้เราสามารถสรุปแก่นของเรื่องได้ว่า "บ้านเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับเด็กเล็ก" เนื่องจากตัวละครพ่อได้ห้ามตัวลูกไม่ให้ออกไปเล่นนอกบ้าน แต่เด็กก็ฝ่าฝืนคำสั่งทำให้เกือบได้รับอันตราย โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านโลกจินตนาการของเด็กโดยให้เด็กได้ไปพบกับรูปปั้นปีศาจที่กลับมีชีวิตขึ้น ความจริงแล้วรูปปั้นปีศาจก็หมายถึงอันตรายนอกบ้านนั่นเอง และการสร้างเรื่องราวให้ต้องไปเจอเหตุการณ์ต่างๆก็เพื่อสร้างเรื่องราวให้สนุกสนานมากขึ้นนั่นเอง ผลที่เด็กได้รับคือจักรยานเสียหายและตัวเองเกือบกลับบ้านไม่ได้

จุดสำคัญของเรื่องนี้มีที่น่าสนใจคือ การนำเอาโลกความจริงกับโลกจินตนาการมาอยู่ร่วมกัน โดยเปรียบกับการมองที่ต่างวัยกันระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก คือ ผู้ใหญ่จะมองเห็นถึงสิ่งที่จะเป็นอันตรายในขณะที่เด็กจะมองเห็นเพียงแต่ความสนุกสนานเท่านั้น

การคัดแปลง

จากโครงเรื่องเดิมได้นำเอาสถานการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดมาคัดแปลงเป็นเหตุการณ์ใหม่ที่มีความหมายใกล้เคียงกับของเดิม ยึดถือแก่นหลักของเรื่องเอาไว้และพยายามสร้างเหตุการณ์เพื่อสนับสนุนแก่นหลัก ดังนี้

แก่นหลักของเรื่อง(Theme)

"บ้านเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับเด็กเล็ก"

โครงเรื่อง(Plot)

เพชรเด็กชายวัย 6 ขวบได้รับของขวัญวันเกิดจากพ่อเป็นหมอนมหัศจรรย์ของฮีโร่ตัวโปรดซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนยอดฮิตในขณะนั้น ในขณะที่เขาดูการ์ตูนเรื่องนี้ตัวฮีโร่เกิดพลาดพลั้งเสียท่าเพชรซึ่งเอาใจช่วยอยู่จึงได้หลุดเข้าไปในโลกของการ์ตูนเข้าไปช่วยฮีโร่ แต่สายเกินไป ฮีโร่จึงฝากให้เพชรช่วยจัดการปีศาจแทนเพชรต่อสู้จนชนะและกลับสู่โลกความจริง ปรากฏว่าอยู่ที่ข้างถนนเนื้อตัวลลอปอกเปิก ทำให้พ่อเป็นห่วง

Scenplay

Sequence 1 " โลกแห่งจินตนาการที่กลายเป็นจริง "

Scene 1 ภายใน / ห้องนั่งเล่นที่มีกระจกเงาขนาดใหญ่กันไว้ ภายนอกเป็นถนน / กลางวัน
เสียงกริ่งโทรศัพท์ดังขึ้น 3 ครั้ง ก่อนเปลี่ยนสัญญาณเข้าสู่ระบบฝากข้อความ
อัตโนมัติ เสียงพ่อดังขึ้นจากโทรศัพท์

พ่อ

" เพชรลูกรัก.. สุขสันต์วันเกิดนะ ชอบยานอวกาศที่พ่อซื้อให้หรือเปล่า เล่นในบ้าน
เท่านั้นนะลูก อย่าออกไปข้างนอกมันอันตราย แล้วพ่อจะรีบกลับ บ้าย บาย "

สิ้นเสียงฝากข้อความ สัญญาณโทรศัพท์ก็ถูกตัดไป

เพชรเด็กชายวัย 7 ขวบ กำลังเล่นกับของเล่นชิ้นใหม่ คือยานอวกาศที่พ่อเพิ่งซื้อให้
เป็นของขวัญวันเกิด เขานั่งอยู่บนพรมในห้องที่มีโต๊ะทำงานส่วนตัวเล็ก ๆ ของเขา
บนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่กำลังเปิดเกมอวกาศค้างอยู่ บนผนังกำแพงภายในห้องถูก
ประดับด้วยรูปปั้นหุ่นตัวรูปปลาหน้าตาโบราณน่ากลัว

เพชรใช้เครื่องบังคับ บังคับยานให้บินว่อนไปมาภายในห้องนั่งเล่นนั้นอย่างสนุกสนาน
โดยสมมติให้หุ่นยนต์แมวตัวโปรดของเขาเป็นท่านายพล ส่วนตัวเขาเองเป็นนักบิน
จนกระทั่งเพชรบังคับยานให้เข้าใกล้จอคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นห้วงอวกาศมีดาวลอยเข้า
มาปะทะหน้าจอราวกับว่าเพชรกำลังขับยานเข้าไปในนั้น

Scene 2

ภายในโลกจินตนาการของเพชร / เป็นห้วงอวกาศที่มีดาวนับร้อยพัน

เพชรขับยานเข้าไปในห้วงอวกาศ เขาขับยานผ่านดาวหลายดวง จนกระทั่งเกือบชน
ดาวเคราะห์ดวงหนึ่งเข้า

เพชร

" ว้าก..... แย่แล้ว ท่านนายพล ยานเราเกือบชนดาวมฤตยูเข้าให้แล้ว แต่ไม่ต้อง
กังวลครับ ผมสามารถควบคุมยานไว้ได้แล้ว "

เพชรขับยานเคลื่อนหลบดาวดวงนั้นได้อย่างปลอดภัย หุ่นยนต์แมวที่ถูกเพชร
สมมติให้เป็นนายพลพยักหน้าหงิก ๆ ด้วยอาการง่วงนอน รับรายงานจากนักบินเพชร
เพชรขับยานต่อไปจนผ่านกลุ่มหมอกหนาที่บ แล้วเห็นดาวเคราะห์ดวงหนึ่ง เพชรจึง
ขับยานลงจอด โดยรายงานท่านนายพลว่า

เพชร

"ท่านนายพลครับ ผมขอนำายลงสำรวจดาวดวงนี้ นะครับคุณ่าสนใจดี นะครับท่าน"
เพชรนำยานลงจอดบนดาวดวงนั้น ในขณะที่ท่านนายพลไม่สนใจอะไร นอนหลับอยู่
ภายในยาน

Scene 3

ภายในโลกจินตนาการของเพชร / บนดาวเคราะห์ดวงหนึ่งที่มีวิหารร้างเหลืออยู่เพียง
สิ่งเดียวที่ทำให้รู้ว่า เคยมีสิ่งมีชีวิตมาก่อน
เพชรจอดยานหน้าวิหาร ลงจากยานเดินสำรวจวิหารร้างนั้น เห็นซากปรักหักพังดู
วังเวงหน้ากลัว เพชรร้องเรียกเพื่อมีใครอยู่บ้าง

เพชร

" สวัสดีครับ มีใครอยู่บ้างครับ "

ไม่มีเสียงใดๆ ตอบรับ นอกจากเสียงสะท้อนของเพชรเอง เพชรแหงนหน้ามองวิหาร
อย่างเบื่อ ๆ พร้อมกับล้วงมือลงไปใ้ในกระเป๋าทางเกงหยิบลูกอมขึ้นมา 1 เม็ด แกะ
และส่งเข้าปากอมคู้ ๆ เพชรกวาดตามองไปทั่วตัววิหาร เห็นผนังด้านหนึ่งมีรูปปั้น
อะไรสักอย่างเป็นแผ่นเบ้อเริ่ม รูปปั้นขยับเขยื้อนเล็กน้อย เพชรมองตามอย่างสนใจ
และเพ่งพินิจ พบว่าเป็นรูปปั้นปลาหน้าตาโบราณท่าทางไม่มีความสุขเท่าใดนัก เพชร
เพชรรู้สึกคุ้นเคยมาก เพชรจึงพูดคุยด้วย

เพชร

" สวัสดีครับ.....เอ่อ.... คุณปลา.. คุณไม่ค่อยมีความสุขเลยนะครับ ไปนั่งยาน
เกี่ยวกับผมมัยละครับ...."

รูปปั้นปลาเคลื่อนไหวไปมาในรูปปั้นที่เป็นกรอบ มันมีนัยน์ตาที่เป็นประกาย แต่แล้ว
มันก็หยุดเคลื่อนไหวไปมา

ปลา

" ฉันออกไปไม่ได้...."

เพชรพยักหน้าช้า ๆ มองเห็นว่า ปลาคงไม่ออกมาจากรูปปั้นได้จริงๆ เพชรจึงพยายาม
คุยกับปลาอีก

ปลา

" เออ... จริงด้วย คุณคงเหงา นะครับ อย่าทำหน้าอย่างนั้นครับ เออ ผมมีลูกอมเหลืออยู่บ้าง... คุณอยากทานบ้างไหม "

ปลาไม่ตอบ เพชรล้วงมือลงไปใ้ในกระเป๋า หยิบลูกอมส่งให้ปลา แต่ปลาก็ไม่สนใจ จนกระทั่งเพชรหยิบเอาชิ้นส่วนรูปสามเหลี่ยมชิ้นหนึ่ง ซึ่งติดอยู่กับกระเป๋าขึ้นมาที่จริงเป็นเพียงชิ้นส่วนของเศษของเล่นอย่างหนึ่งที่แตกแล้ว เพชรเก็บตัวไว้เพราะสี่สวยเท่านั้นเมื่อปลาเห็นสามเหลี่ยมชิ้นนั้น นัยน์ตาก็เป็นประกายขึ้นมาอีกครั้ง มันพูดขึ้นด้วยน้ำเสียงที่กังวานใสและมีพลัง

ปลา

" เธอเป็นเด็กที่พิเศษจริงๆ "

เพชรร้อง

ปลา

" เธอมีสามเหลี่ยมวิเศษ เธอรู้ตัวหรือเปล่า นี่แน่ะ เจ้าเด็กน้อย เธออยากได้อะไรล่ะ เธอสามารถขอพรได้ข้อหนึ่ง..... "

เพชร

" ขอพรได้ข้อหนึ่งหรือครับ แล้วผมต้องทำยังไงล่ะคุณปลา "

ปลายิ้มอย่างเจ้าเล่ห์ ตอบว่า

ปลา

"ขอเพียงให้เธอเอาสามเหลี่ยมที่เธอมี มาประกอบกับสามเหลี่ยมที่ฉันมี เห็นมั้ย สามเหลี่ยมของฉันอยู่ข้างล่าง ตรงซอกเล็ก ๆ นั้นแหละ "

ปลาชี้ไปที่ด้านล่างตัวมัน เป็นซอกอิฐเล็ก ๆ มีสามเหลี่ยมอันหนึ่งวางอยู่ เพชรมองตามที่ปลาบอก แล้วหยิบสามเหลี่ยมขึ้นมา

เพชร

"แล้วผมต้องทำยังไงล่ะครับละที่นี้"

ปลา

"เธอขอพรมาข้อหนึ่งก่อนสิ แล้วฉันจะบอกให้"

เพชรนิ่งไปพักหนึ่งแล้วครุ่นคิดว่าอยากได้อะไร

เพชร

"ที่จริงผมไม่อยากได้อะไรอีก ยานอวกาศก็มีแล้ว เอ...ว่าแต่ว่าในท้องทะเล
เป็นยังไงครับ ผมอยากเข้าไปเที่ยวทะเลที่คุณอยู่"
ปลาย้มอย่างเจ้าเล่ห์แล้วตอบว่า

ปลา

"ได้สิ เอาละ เอาสามเหลี่ยมสองอันมาประกบกันให้เป็นรูปปิรามิดสิ เจ้าเด็กน้อย"
เพชรเอาสามเหลี่ยมมาประกบกันตามที่ปลาทอก ครั้งแรกไม่สำเร็จ แต่เมื่อหมุนไป
อีกสองครั้ง สามเหลี่ยมสองอันก็ถูกประกบกันเป็นปิรามิดได้สำเร็จ ทันใดนั้นก็เกิด
ลำแสงเปล่งประกายจากปิรามิด แผ่ไปทั่วบริเวณเป็นแสงเจิดจ้าจนเพชรต้องหลับตา

Sequence 2

"สมปรารถนา"

Scene 4

ภายในโลกจินตนาการของเพชร / ภายในท้องทะเลอันแสนสวยงาม

เพชรลืมตาขึ้นอีกครั้งพบว่าตัวเองอยู่ในห้วงมหาสมุทร มีสัตว์น้ำที่สวยงามมากมาย

เพชรมีความสุขมาก

Scene5

ภายในโลกจินตนาการของเพชร / บนดาวเคราะห์ ที่วิหาร

ปลาที่ติดอยู่ที่ผนังวิหารค่อย ๆ ขยับตัวทีละนิด จนหลุดออกมาจากผนังวิหารอย่างง่าย
คายปลามีความสุขมากตะโกนเสียงดังว่า

ปลา

"ในที่สุด ฉันก็เป็นอิสระแล้ว ถูกตรึงไว้ในผนังบ้างนี่มาตั้ง200ล้านปี ฉันจะไป
ทุก ๆ แห่ง ฮ่าฮ่าฮ่า"

ปลาสะบัดครีบตัวเองออกราวกับกำลังออกกำลังกาย ยืดเส้นยืดสาย ครีบปลากลาย
เป็นมือเล็กๆ หางก็กลายเป็นขา ปลาเดินตรงไปที่ยานของเพชร

Scene 6

ภายในโลกจินตนาการของเพชร / รูปปั้นท้องทะเลที่ปลาเคยติดอยู่

เพชรมองออกมาจากท้องทะเล เห็นปลากำลังจะขยับยานออกไป เพชรตะโกนเรียก
อย่างตลกใจ

เพชร

"อย่าขยับยานไปนะ แล้วผมจะกลับบ้านยังไงละ กลับมาเดี๋ยวนั้นนะ อย่าขับออกไป"
ปลาตะโกนตอบกลับมาจากหน้าวิหาร

ปลา

"ช่วยไม่ได้ แก่ต้องติดอยู่ในรูปปั้นทะเลบ้างนี่แทนฉันตลอดไป แก่น่าจะนึกถึงเรื่องนี้ตั้งแต่แรกแล้วนะ ฮะฮะ แล้วแกจะไม่ได้เห็นฉันอีก ไปละนะ บ๊ายบาย"
เพชรแทบจะร้องไห้ เขาเพิ่งรู้ว่ากำลังติดอยู่ในรูปปั้นแทนปลาแล้วจริงๆ

เพชร

"แล้วจะทำยังไงละทีนี้ ฮือฮือ พ่อคร่าบ"

ในขณะนั้นปลากำลังจะขับยานออกมา นายพลแมวดิ้นขึ้นพอดี ปลากำลังไปที่แผงควบคุมยาน นายพลแมวตะครุบปลาจากด้านหลัง ปลาสะบัดตัวหนีเพชรมองออกมาเห็นนายพลแมวคู่ชั่งกำลังจัดการปลา เพชรนึกอะไรบางอย่างได้ จึงตะโกนไปว่า

เพชร

"ท่านนายพลครับ เอาปี่รามิดมาให้ได้นะครับ ผมต้องใช้มันครับ"

นายพลแมวพยายามตะครุบปลาอีก แต่ปลาไวกว่าตะแมวกระเด็นออกนอกยานขณะที่กำลังจะหลุดออกมาจากนอกยาน แมวก็สามารถตะปบหน้าอกปลาได้ซึ่งมีปี่รามิดเก็บไว้ ปี่รามิดตกอยู่ในมือแมวเรียบร้อยแล้วแต่แมวก็หลุดออกมานอกยานลงบนพื้นหน้าวิหารปลาขับยานหนีไปนายพลแมวซึ่งที่จริงเป็นหุ่นยนต์ได้รับบาดเจ็บหลายแห่งค่อยๆลุกขึ้นอย่างกระโดดกระเดก เดินตรงมาหาเพชรที่ติดอยู่ในผนังเพชรตะโกนออกมาว่า

เพชร

"เก่งมากครับท่านนายพล ทีนี้เอาปี่รามิดพุ่งตรงมาหาผมสิครับ"

นายพลแมวทำตาม ลำแสงจากปี่รามิดเปล่งประกายมายังผนังที่มีเพชรอยู่ เกิดแสงสว่างจ้าจนดับวูบไป เพชรหลุดออกมาจากผนังวิหารทันใดนั้นเองก็เกิดแสงสว่างวาบขึ้นในห้วงอวกาศแผ่รัศมีวงกว้าง นั่นคือยานอวกาศที่ปลาขับออกไปชนอกกาบาคนั่นเอง จนกระทั่งแสงสว่างนั้นดับลงจนมืดมิด

Sequence 3

"กลับบ้าน"

Scene 7

ภายในห้องนั่งเล่น / กลางวัน

เพชรลืมตาขึ้นพบว่าตัวเองนอนอยู่บนพื้นห้อง หุ่นยนต์แมวมอมแมมไปทั้งตัวขึ้นส่วนพังไปหลายชิ้น เพชรยิ้มก่อนจะหยิบหุ่นยนต์แมวขึ้นมา

เพชร

"ท่านนายพลครับ สงสัย...ท่านคงต้องพักรักษาตัวชั่วคราวนะคะครับ"

พ่อเปิดประตูบ้านเข้ามาพร้อมกับถือชากานอวกาศเข้ามาด้วย

พ่อ

"เพชร ยานลำนี้ออกไปอยู่ข้างนอกได้อย่างไร พ่อพบเข้าตรงสี่แยกคงไปชนะอะไรเข้า
จนบุรี ลูกเอามันออกไปเล่นข้างนอกหรือเปล่า ลูกก็รู้ว่าพ่อไม่อนุญาตให้ออกไป
ข้างนอก"

เพชรมองหน้าพ่อด้วยดวงตาใสชื่อบริสุทธิ์

เพชร

"รูปปั้นปลาขับออกไปครับ "

พ่อสายหัว

"อย่าพูดอะไรเหลวไหลนะ"

เพชร

"แต่พ่อคุณสิคะ รูปปั้นปลาไม่อยู่ตรงนี่แล้ว"

เพชรชี้ไปที่ผนังของห้องซึ่งเคยมีรูปปั้นปลาติดผนังอยู่ พ่อได้แดง เอามือลูบคาง
ไปมาครุ่นคิด

พ่อ

"เอาละ ห้ามออกไปเล่นข้างนอกอีกนะ"

เพชร

"แน่นอน ครับผม"(พร้อมแสดงวันทยาหัตถ์)

พ่อพยายามตัดยานให้เหมือนเดิมแต่ก็ไร้ประโยชน์

พ่อ

"แล้วพ่อจะซื้อยานลำใหม่ให้แล้วกัน"

สรุปปัญหาและข้อแก้ไขบทครั้งที่ 1

1. เนื้อเรื่องมีความละเอียดซับซ้อนมากเกินไปทำให้ไม่สามารถควบคุมระยะเวลาในการผลิตให้เสร็จสิ้นลงตามระยะเวลาที่กำหนดได้ ดังนั้นจึงต้องตัดทอนรายละเอียดของเรื่องราวออกไป ทั้งนี้เพื่อให้เรื่องราวกระชับขึ้นด้วย

2. ฉากในโลกจินตนาการเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นบนดาวพระเคราะห์ซึ่งไม่สามารถนำมาเชื่อมต่อกับสถานที่จริงในโลกความจริงให้ลงตัวเหมาะสมตามแก่นของเรื่อง จึงต้องเปลี่ยนแปลงฉากในโลกจินตนาการให้เกิดขึ้นในบริเวณสวนหน้าบ้านของเด็กเอง เพื่อสามารถเชื่อมต่อกับโลกจินตนาการและโลกความจริงให้ลงตัวได้มากขึ้น

3. จุดจบของตัวปีศาจปลาในบทครั้งที่ 1 นั้นจบลงด้วยความบังเอิญ ทำให้เด็กไม่ได้ใช้ไหวพริบ จึงต้องเปลี่ยนแปลงตอนจบนี้ให้เด็กได้มีส่วนใช้ปัญญาในการจัดการกับตัวปีศาจร้าย

บทภาพยนตร์

- Sequence 1 "ยอดฮีโร่ในดวงใจ"
- Scene 1 บ้านทาวน์เฮาส์ติดถนนในหมู่บ้าน มีสวนหย่อมเล็ก ๆ คั่นอยู่ระหว่างตัวบ้านกับถนน ทางเดินปูด้วยอิฐบล็อกเข้าสู่ตัวบ้าน / ภายนอก / เวลาเช้า
- Shot 1 L.S.
หน้าบ้านซึ่งมีรถวิ่งผ่านไปผ่านมาเห็นตัวบ้านที่มีห้องนั่งเล่นซึ่งมีประตูกระจกใสบานใหญ่ พอนั่งดูทีวีอยู่
- Cut
- Scene 2 ภายในบ้าน / ห้องนั่งเล่นที่มีทีวีวางอยู่กลางห้อง โซฟาวางหันหลังให้กับประตูกระจกใสบานใหญ่ที่สามารถมองเห็นสวนหย่อม / เวลาเช้า
- Shot 2 L.S. ด้านหน้า
ชายวัยเกือบสามสิบผู้เป็นพอนั่งดูทีวีอย่างอารมณ์ดี
- V.O. เด็กตะโกนเข้ามา
"เฮ! พ่อครับ"
- Cut
- Shot 3 MLS.
เสียงตื๊งตื๊งเข้ามาในห้องเพชรเด็กชายวัย 6 ขวบวิ่งเข้ามาพร้อมกับช้อนของเล่นสีฟ้า สดใสเข้ามาหาพ่อ
- Cut
- Shot 4 MLS.
เพชรกระโดดกอดพ่อนั่งอยู่บนโซฟาอย่างคั่นเด่นดีใจ ช้อนของเล่นในมือพร้อมกับพูดว่า

เพชร

"ฉันทมหัศจรรย์ของ Tantom เยี่ยมไปเลยครับ ขอขอบคุณครับ"

เพชรพูดเสร็จก็หอมแก้มพ่อก่อนที่แล้วหันมาสนใจฉันทันมืออย่างมีความสุข พ่อยิ้มสดใส

พ่อ

"เดี๋ยวเราออกฉลองกันดีกว่า วันเกิดเพชรทั้งที ออกไปหาอะไรอร่อย ๆ กินกันดีมั้ย?"

เพชรพยักหน้า ขณะนั้นโฆษกรายการทีวีก็ประกาศว่า

V.O.โฆษก

"ต่อไปเป็นภาพยนตร์การ์ตูนยอดฮิตเรื่อง Tantum The Hero
คือด้วยรายการทุ่งแสงตะวัน..."

เพชรหันขวับมาทางทีวี ร้องอย่างดีใจ

เพชร

"เฮ้! Tantum มาแล้วๆ"

Shot 5

C.U.ทีวี

Title ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Tantum the Hero

Cut

Shot 6

MS.

เพชรกระโดดโลดเต้นไปตามTitle การ์ตูนอย่างสนุกสนาน พ่ออมยิ้มสายหัว
แล้วลุกขึ้นยืนลูบหัวเพชรด้วยความรักใคร่

พ่อ

"เอาละๆ ดูทีวีไปก่อนนะ เดี่ยวพ่อจะไปอาบน้ำ"

พ่อลุกออกไปปล่อยให้เพชรดูทีวีต่อ เพชรดูทีวีอย่างไม่สนใจอะไรทั้งสิ้น

Cut

Shot 7

C.U. ทีวี

Tantumกำลังต่อสู้กับปีศาจปลา

V.O.เพชร

"เอาเลยTantum สู้มัน..."

Cut

Shot 8 MS.

เพชรกำลังเอาใจช่วยและสนุกสนานกับการ์ตูน

เพชร

"ใช้หมอนพิฆาตเลย....เฮ้....."

Cut

Cut

ตำนานหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

Shot 9 C.U. ทีวี
ปีศาจปลากลับเป็นฝ่ายรุกTantum ทำให้Tantum เสียที ปีศาจปลาใช้หางฟาดฉ้อน
หลุดจากมือTantum ไป

V..O. เพชร
"อะ! ไม่นะ!"

Cut

Shot 10 C.U.
เพชรร้องอย่างตกใจ

เพชร
"ไม่นะ....."

Dissolve + Zoom Inในปากเพชร

Sequence 2 โลกจินตนาการของเพชร "ช่วย Tantom"

SCene 3 สนามหญ้าสีเขียวสดเป็นลานกว้างหน้าบ้านทาวนเฮาส์สี่ชั้นสดใส คล้ายบ้านคนแคระ
มีรถมอเตอร์ไซด์จอดอยู่ 1 คัน /เวลากลางวัน

Shot 11 C.U.
Zoom out ออกมาจากปากเพชร เป็นก้อนสีดำค่อย ๆ ก่อรูปร่างเป็นตัวเพชร
ซึ่งเป็นการคืนไปแล้วเพชรร้องอย่างอึ้งจรรยใจ

Cut

Shot 12 LS.ด้านหน้า
เพชรเดินเข้าไปในบริเวณที่ปีศาจปลากำลังสู้กับTantum ปลาหันมามองเพชร

Cut

Shot 13 C.U.
ปีศาจปลาองหน้าเพชรนิดหนึ่งแล้วก็ไม่สนใจ หันกลับไปสู้กับ Tantom ค่อ

Cut

Shot 14 MLS.
ปลาเดินเข้าไปหาTantum ซึ่งพลาดท่าล้มลงไปกับพื้น ปีศาจปลาหัวเราะอย่างสะใจ
ก่อนที่จะยกเท้าเหยียบลงไปทีอกของTantum เพชรตกใจ

Cut

Shot 15	C.U. เพชรตกใจอำปากค้าง	Cut
Shot 16	C.U. Tantum โดนปีศาจปลาเหยียบแบนติดดิน ผงกหัวขึ้นมาพูดว่า Tantum "ฝากด้วย.....ออก....."	Cut
Shot 17	MS.two shot ปีศาจปลาหัวเราะอย่างสะใจ เพชรได้สติเปลี่ยนจากตกใจแล้ววิ่งซุ่มซ่อนเข้าไปทุบที่ ท้องของปีศาจปลาเพชรทุบไป 4-5 ที ปีศาจปลายังคงหัวเราะอย่างไม่สะทกสะท้าน เพชรเงยหน้าขึ้นมอง	Cut
Shot 18	C.U. เพชรตกใจ หน้าเหวอ	Cut
Shot 19	LS. เพชรหยุด กลับหลังหันแล้วรีบวิ่งออกมาจากบริเวณนั้น ตรงไปที่รถมอเตอร์ไซค์ ซึ่งจอดไว้อยู่	Cut
Shot 20	MLS. เพชรเอาหมอนใส่ในตะกร้าท้ายรถแล้วรีบออกรถอย่างรวดเร็วในขณะที่ปลากำลัง วิ่งตามมา	Cut
Shot 21	MS. เพชรกำลังขับรถหนีปลา เพชรหันไปมองปลาซึ่งกำลังวิ่งตามมาอย่างเดือดดาล	Cut

Shot 22	MLS.แทนสายตาเพชร ปีศาจปลากำลังวิ่งตามมา	
		Cut
Shot 23	MS. เพชรหันกลับมามองทางข้างหน้า ก็ต้องตกใจ (Zoom in จนได้ขนาดC.U.)	
		Cut
Shot 24	MLS.แทนสายตาเพชร รถยนต์คันหนึ่งวิ่งตัดหน้าเพชรบนถนนใหญ่	
		Cut
Shot 25	LS. เพชรหักรถเสียหลบอย่างรวดเร็ว	
		Cut
Shot 26	C.U. หน้าเพชรตกใจขณะเสียหลบรถ	
		Cut
Shot 27	MLS. รถพลิกคว่ำ เพชรกระเด็นออกนอกรถ อุปกรณ์ของเล่นในตะกร้าหล่นกระจัดกระจาย	
		Cut
Shot 28	C.U. ปีศาจปลาอึกกรึมเมื่อเห็นเพชรพลาดเสียท่า	
		Cut
Shot 29	MS. เพชรล้มกลิ้งอยู่กับพื้น รีบกวาดตามองไปรอบๆ	
		Cut
Shot 30	LS. ถุงลูกแก้วหลากสี เข็อกกระโดด และหมอนTantum หล่นกระจัดกระจายอยู่รอบตัวเพชร เพชรกวาดตามองไปทั่วๆ	
		Cut
Shot 31	C.U. เพชรยิ้มคิดอะไรบางอย่างออก	
		Cut

Shot 32	C.U. มือเพชรเอื้อมมาหยิบถุงลูกแก้ว	
		Cut
Shot 33	MS. ปีศาจปลากำลังวิ่งตามมา ยิ้มกว้างด้วยคิดว่าต้องชนะแน่	
		Cut
Shot 34	LS. เพชรเทลูกแก้วลงบนถนน	
		Cut
Shot 35	C.U. ปีศาจปลามีความสุขหัวเราะว่า	
		Cut
Shot 36	C.U. เท้าปลาเหยียบลงบนลูกแก้วสีนํ้าใส	
		Cut
Shot 37	MS. ปีศาจปลาตกใจสีนํ้าใสไปบนลูกแก้วที่กระจัดกระจายอยู่บนพื้น ปลาหมุนตัว	
		Cut
Shot 38	MLS. เพชรวิ่งเข้ามา ในมือถือเชือกกระโดดใช้เชือกพันตัวปลาซึ่งกำลังหมุนอยู่ได้ อย่างง่ายด้ายปลาหมดแรงล้มลง	
		Cut
Shot 39	MLS. ปีศาจปลาล้มลงอยู่ที่พื้น เพชรกระโดดดีใจ เพชร "เย่....."	
		Cut

Shot 40	C.U. หน้าปีศาจปลาดาลาย กำลังจะหมดฤทธิ์	
		Cut
Shot 41	MS. เพชรถือหมอนTantumในมือ ยิ้มกว้างก่อนใช้น้ำมันทูลงที่หัวปลาอีกที	
		Cut
Shot 42	C.U. ปีศาจปลาโดนหมอนมหัศจรรย์ของTantum ทำให้เปลี่ยนรูปร่างกลายเป็นปลาตัวเล็กๆเท่านั้น	
		Cut
Shot 43	LS. เพชรกระโดดดีใจ ยืนอย่างเท่ด้วยท่าของTantum รถคันหนึ่งวิ่งผ่านเฟรมไป	
		Fade Black
Sequence 3	"กลับสู่โลกความเป็นจริง"	
Scene 4	บนถนนฝั่งตรงกันข้ามกับบ้านเพชร / เวลากลางวัน	
Shot 44	LS. รถคันหนึ่งวิ่งผ่านไป เพชรยื่นถือหมอนTantumอย่างเท่อยู่บนถนนอีกฟากหนึ่ง มีซากจักรยานล้มอยู่ ของเล่นกระจัดกระจายเกลื่อนถนน เนื้อตัวมอมแมม พ่อวิ่งเข้ามาอย่างเป็นห่วง	
		Cut
Shot 45	MS. พ่อทรุดตัวลงจับตัวเพชรสำรวจเนื้อตัวพร้อมกับพูดว่า พ่อ "ทำไมออกมาอยู่ข้างถนนอย่างนี้ละ คูชิ! ได้แผลด้วย"	
		Cut
Shot 46	MLS. พ่อส่ายหัวด้วยความเป็นห่วง พูดคำว่า	

พ่อ

"ทีหลังอย่าออกมาเล่นนอกบ้านอีกนะ! เห็นมีย่ามันอันตรายนะ"
เพชรพยักหน้าแต่ไม่สนใจ ยังคงรู้สึกที่ตัวเองได้สร้างวีรกรรมที่ยิ่งใหญ่ที่พ่อ
ไม่มีโอกาสรู้

Cut

Shot 46

LS.

พ่ออุ้มเพชรเดินข้ามถนนที่มีรถขวิดไขว่เข้ามาบ้านไป

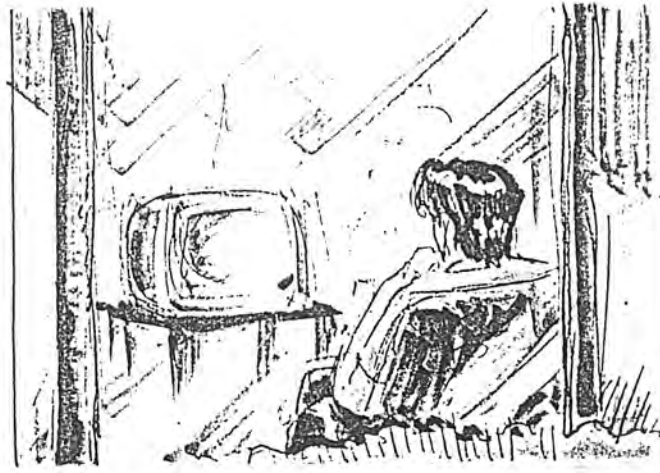
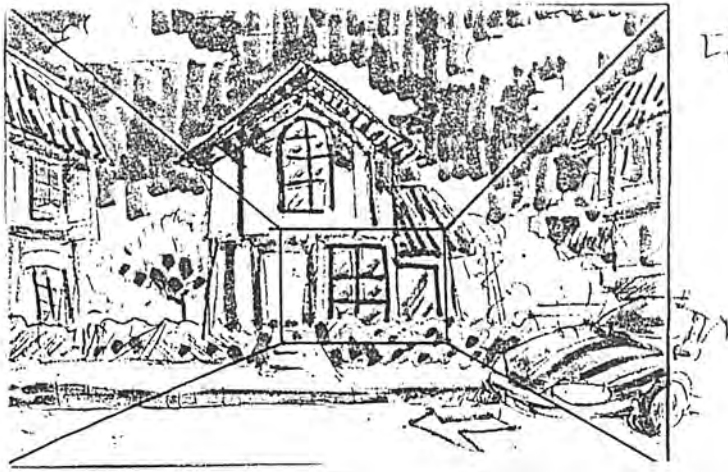
Fade White



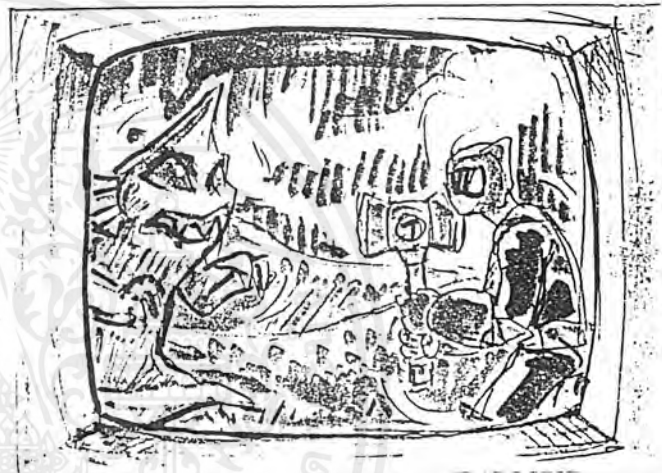


Storyboard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

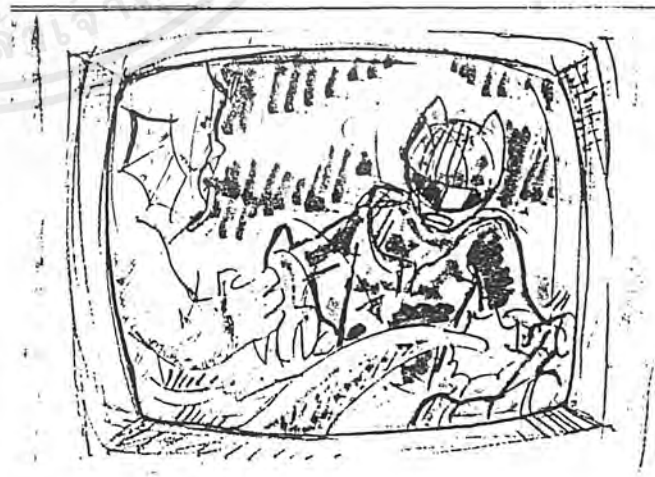
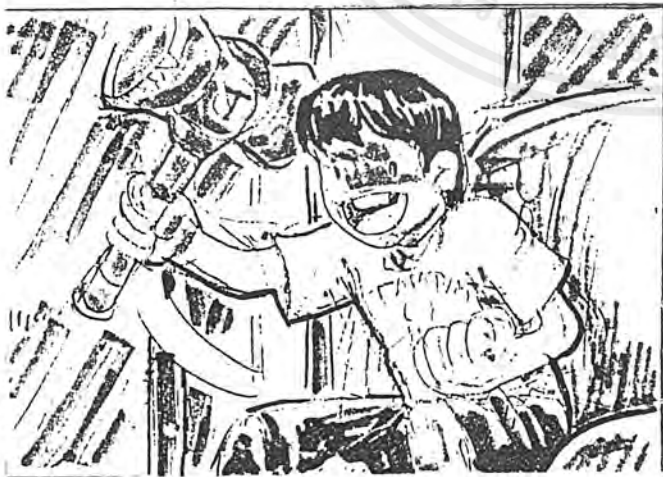


1.L.S.บ้านเพชรZoom in + Panขวาเห็นชายหนุ่มนั่งดูทีวีอยู่



2.L.S.เพชรวิ่งเข้ามาหาพ่อซึ่งดูทีวีอยู่ คือใจที่ได้หมอนเป็นของขวัญ

3.C.U.ทีวีTitle เรื่องTantum The Hero



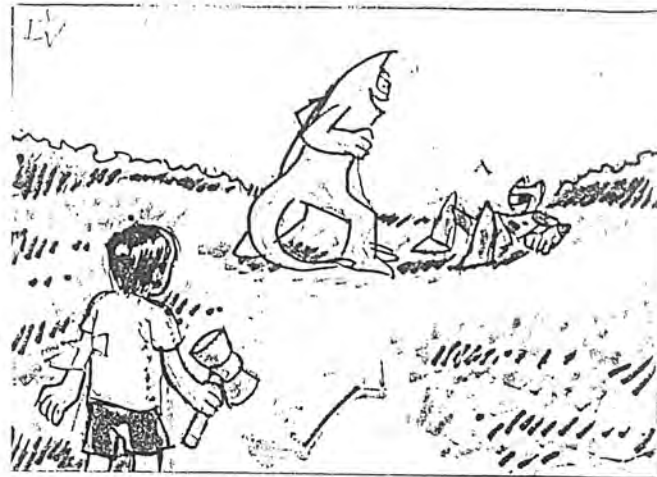
4.M.S.เพชรดีใจที่การ์ตูนเรื่องโปรดมา

5.C.U.ทีวีTantumต่อสู้กับปีศาจปลาที่กำลังจะเสียท่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



6.C.U.เพชรร้องตกใจ Zoom in เข้าไปในปากเพชร



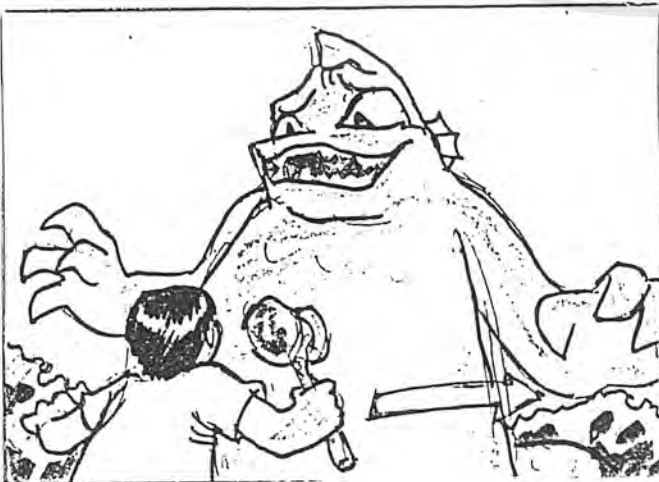
7.L.S.เพชรเข้าสู่โลกการ์ตูน



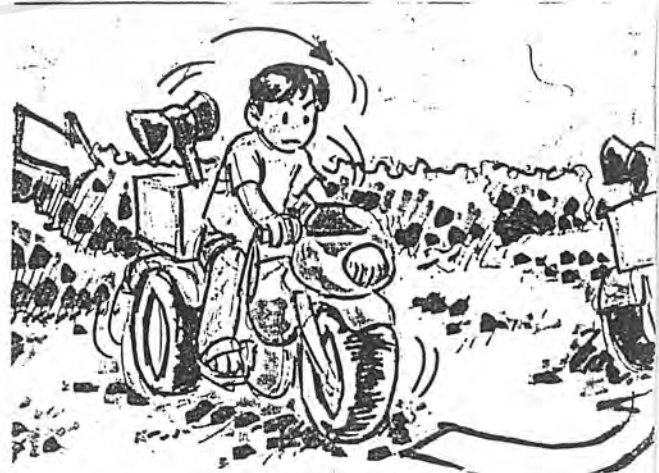
8.L.S.ปีศาจปลากำลังมาTantum



9.MLS.เพชรโกรธปีศาจปลารี่เข้าไปเอาหมอนทูปปลา



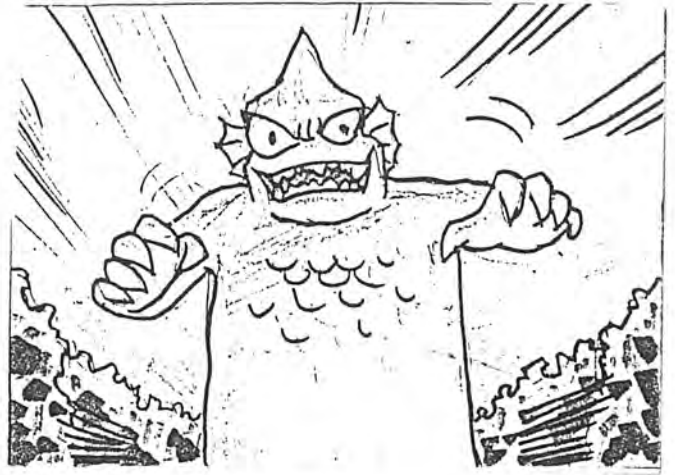
10.M.S.ปีศาจปลาไม่เป็นอะไร
เพชรวิ่งหนีไปที่จักรยาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำ去何้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
เพชรวิ่งหนีไปที่จักรยาน
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



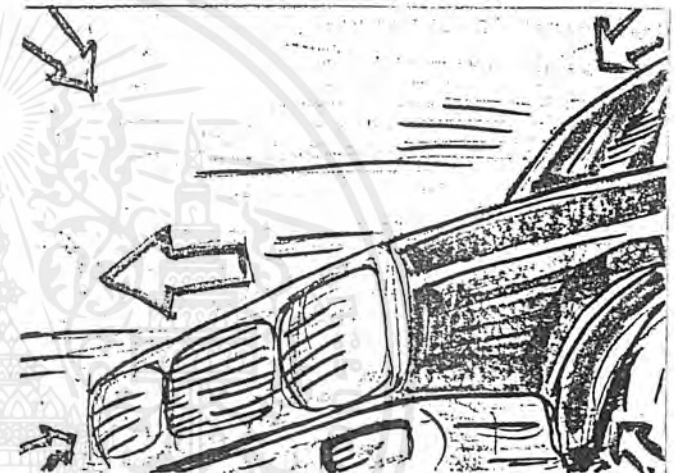
11.L.S.เพชรซี่จักรยานหนึ่



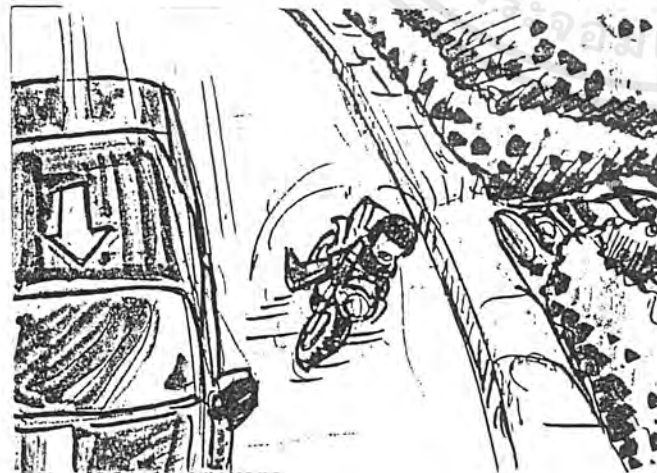
12.M.S.ปีศาจปลาโลตามมา



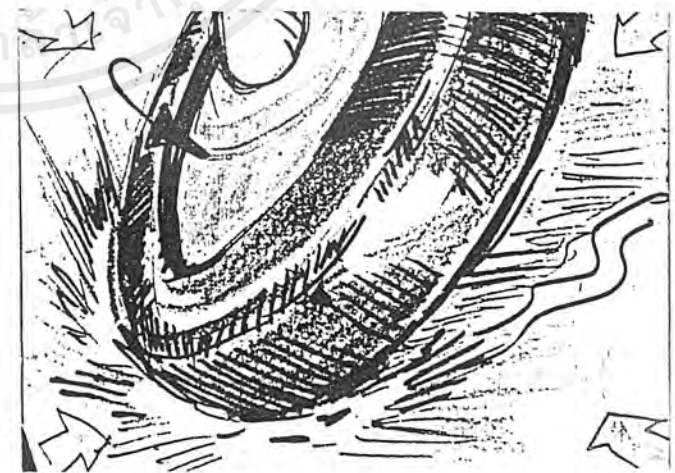
13.C.U.เพชรตกใจ



14.C.U.แทนสายตาเพชร รถวิ่งตัดหน้า

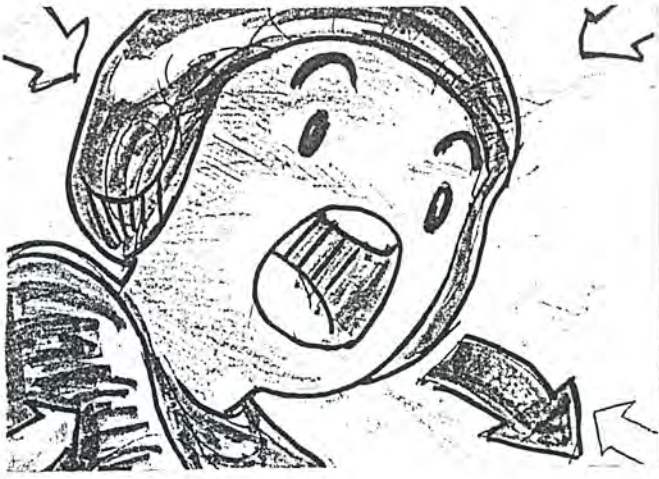


15.L.S.เพชรห้กรถหลบ

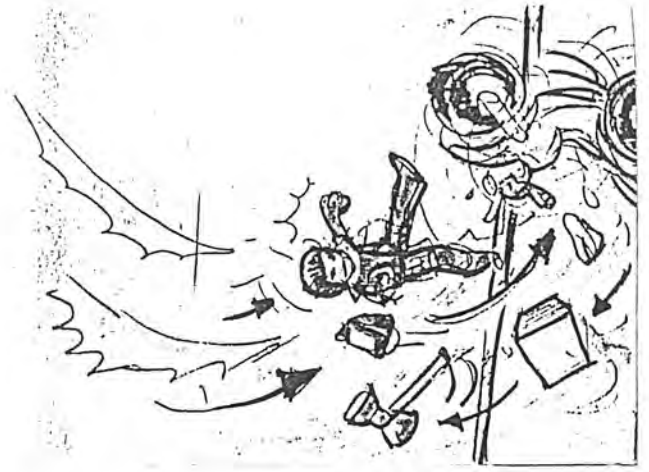


16.C.U.ล่อดุกเบรคกะทันหัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



17.C.U.เพชรร้องตกใจก่อนล้มลง



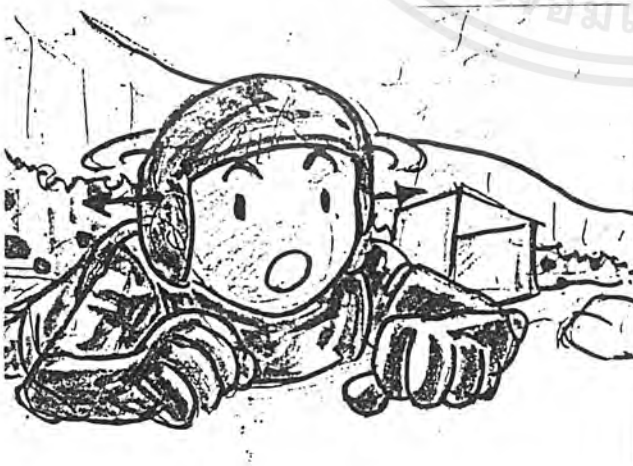
18.C.U.เพชร,จักรยาน,และข้าวของล้มลงกระจัดกระจาย



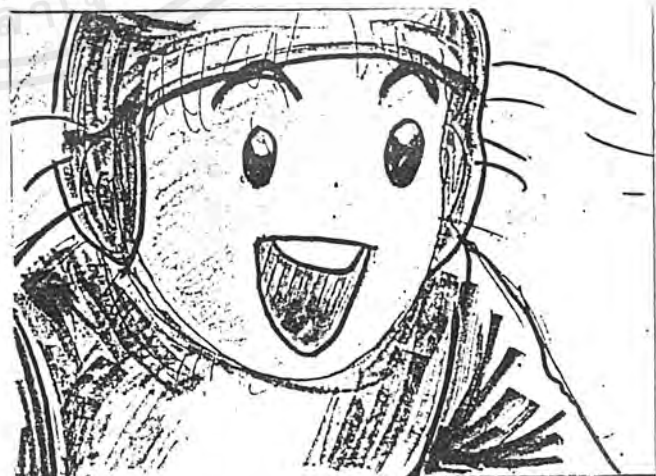
19.C.U.ปีศาจปลายิ้มชอบใจ



20.MLS.ปีศาจปลาตามมาอย่างชะล่าใจ

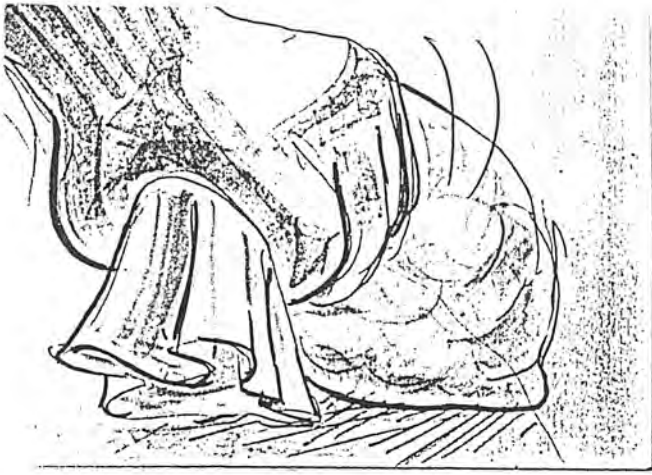


21.M.S.เพชรฟันจิ้นมองไปรอบๆ



22.C.U.เพชรยิ้มคิดอะไรออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



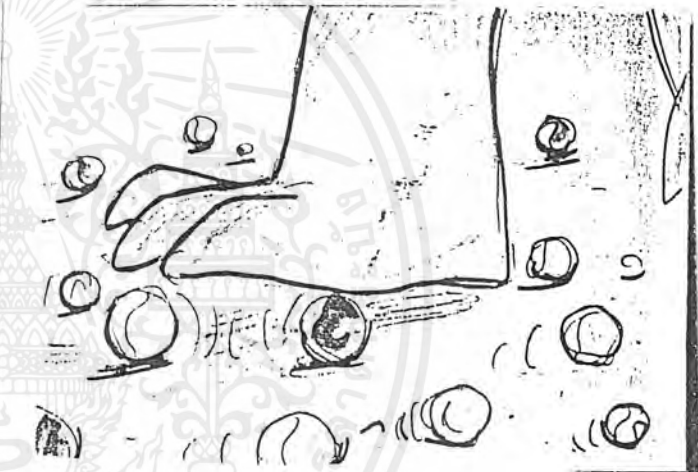
23.C.U.มือเพชรคว้าถุงลูกแก้ว



24.L.S.เพชรเทลูกแก้วลงบนถนน



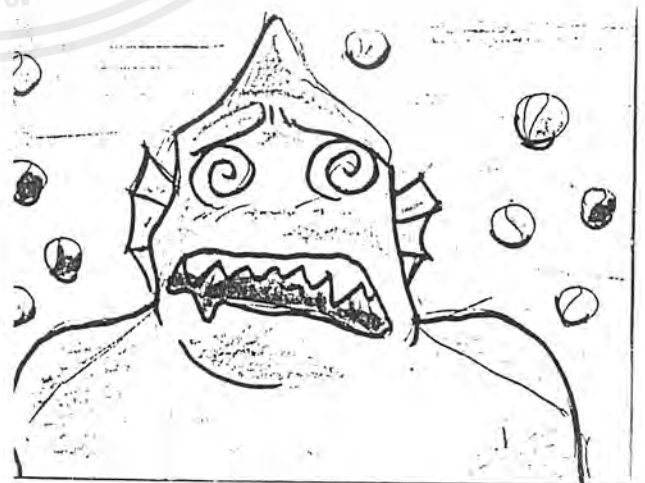
25.M.S.ปีศาจปลาตื่นโกลตัวหมุนตัว



26.C.U.เท้าปีศาจปลาที่เหยียบลงบนลูกแก้วกำลังลื่น



27.L.S.ปีศาจปลาตัวหมุนตัว



28.C.U.ปีศาจปลาตาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
เพชรเอาเชือกกระโดดพันรอบปลา ปลาตกลง
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดื้อแบ่สงเนยทาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



29.M.S.เพชรถือหมอนเข้ามา



30.C.U.เพชรใช้หมอนทุบลงที่หัวปีศาจปลา



31.L.S.เพชรยื่นท่าเท่มาดฮีโร่ รถวิ่งผ่านเฟรม



32.L.S.รถวิ่งผ่านเฟรมเพชรกลับสู่โลกความจริงยืนอยู่ข้างถนน



33.L.S.พ่อวิ่งเข้ามาหาเพชรด้วยความเป็นห่วง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 การกำกับศิลป์

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องนั้นนับว่าเป็นส่วนที่มีความสำคัญมากเนื่องจากต้องกำกับให้ทั้งสองส่วนคือ Live Action และอนิเมชัน อยู่ด้วยกันได้อย่างกลมกลืน

Concept

ในการออกแบบทั้งหมดได้ยึดถือจากแก่นหลักของเรื่อง(Theme)"บ้านเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับเด็กเล็ก" โดยแบ่งการออกแบบออกเป็นสองส่วนใหญ่คือLive Action และ อนิเมชัน ใจแก่นของเรื่องเป็นตัวละครทั้งสองส่วนให้กลมกลืนกัน โดยเน้นไปที่สถานที่ถ่ายทำกับฉากในโลกการ์ตูนจะต้องสามารถทำให้คนดูรู้ได้ว่าเป็นสถานที่เดียวกัน เพื่อยืนยันว่าการที่เพชรท่องเที่ยวในโลกจินตนาการนั้นมีเค้ามูลความจริงอยู่ นั่นคือแท้จริงแล้วเพชรได้ออกมาเล่นชมนอกบ้านโดยจินตนาการว่าได้ออกมาต่อสู้กับปีศาจในภาพยนตร์การ์ตูนทางทีวี

การออกแบบเน้นรูปทรงและพื้นผิวที่เรียบง่ายสีสดใสเพื่อแสดงถึงจินตนาการอันสดใสของเด็กวัย 6 ขวบ

การออกแบบตัวละคร

มีตัวละครทั้งหมด 4 ตัว ได้แก่ ปีสาจปลา หุ่นยนต์ฮีโร่ Tantium เพชรและพ่อ โดยแบ่งเป็นสองส่วนคือส่วนอนิเมชันและส่วน Live Action ในส่วนอนิเมชันมีทั้งหมด 3 ตัวได้แก่ ปีสาจปลา หุ่นยนต์ฮีโร่ Tantium และเพชร ส่วน Live Action มี 2 ตัวคือ พ่อและเพชร ซึ่งเพชรเป็นตัวละครที่คาบเกี่ยวทั้งสองส่วน

ในการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัวได้ยึดถือจากบทเป็นสำคัญ ในส่วนของอนิเมชันได้ออกแบบโดยการคัดเลือกนักแสดงที่มีบุคลิกลักษณะตรงตามที่ต้องการมาก่อน จึงนำมาพัฒนาออกแบบเป็นตัวละครโดยพยายามคงโครงสร้างหน้าตาและบุคลิกลักษณะเด่น ๆ ของตัวนักแสดงจริงไว้

ปีสาจปลา เป็นตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะเป็นตัวร้ายในเรื่องราว

การออกแบบได้พัฒนามาจากรูปร่างของปลาประเภทต่าง ๆ ที่มีหน้าตาดูร้ายบวกกับการนำเอานักแสดงที่มีบุคลิกลักษณะตรงตามต้องการมาผสมผสาน(รูปประกอบ 1) โดยคัดเลือกจากบุคลิกลักษณะภายนอก มีหน้าตาที่เจ้าเล่ห์แกมโกงแต่แฝงความน่ารักไว้ลึก ๆ มีการแสดงท่าทางด้วยท่าแปลก ๆ เช่น การเดินที่ค้อมตัวลง กางแขนกางขาและกรี๊ดกราย แล้วนำมาประยุกต์ตัดแปลงให้เหมาะสมกับการนำมาทำเทคนิคดินน้ำมัน โดยสร้างโครงสร้างให้มีแขนมีขาสามารถทรงตัวได้สำหรับการคีย์แอ็คชั่น เมื่อนำมาถ่ายแบบสตือโปโมชัน

ในเรื่องของสีใช้สีเทาดำ เพื่อแสดงถึงความชั่วร้ายความเป็นปีศาจ

อย่างไรก็ตามแม้ว่าปีสาจปลาจะเป็นตัวละครที่มีความดูร้ายน่ากลัวแต่เมื่อเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กก็ไม่ควรละทิ้งความน่ารักที่ต้องมีอยู่ในตัวละครทุก ๆ ตัว ในตัวละครปีสาจปลาก็เช่นเดียวกัน



รูปประกอบ 1

แบบร่างตัวละคร
ปีศาจปลา



Sketch 1
รูปประกอบ 2



Sketch 2
รูปประกอบ 3

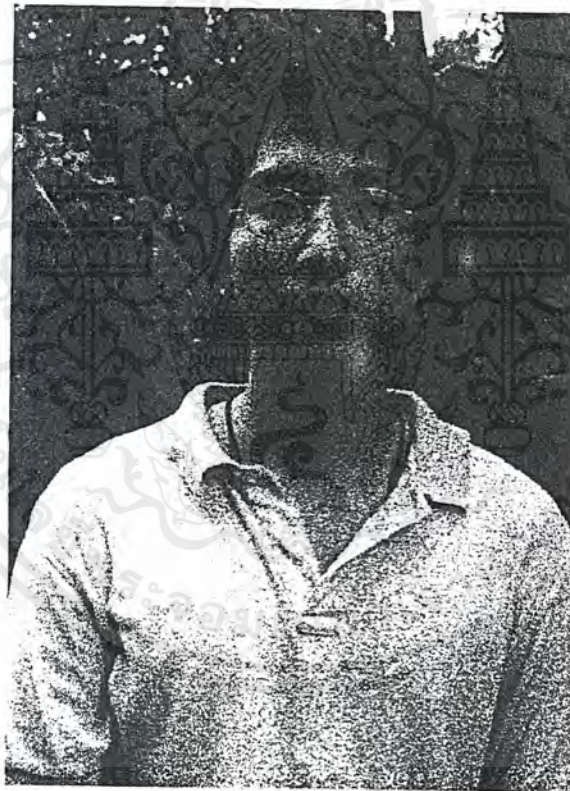


แบบจริง
รูปประกอบ 4

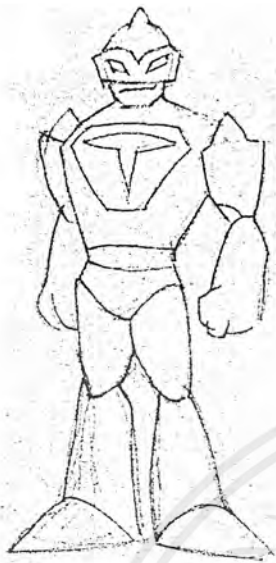
หุ่นยนต์อีโร Tantom มีบุคลิกลักษณะเป็นพระเอก เป็นขวัญใจของเด็ก ๆ เป็นแบบอย่างที่เด็กอยากจะทำตามอยากจะเป็น ต้องมีความสง่างามและแข็งแรง คัดเลือกจากบุคลิกลักษณะภายนอกเช่นกัน โดยดูจากสรีระร่างกายที่สมส่วนและสง่างาม มีใบหน้าที่น่าไว้อใจและน่าเชื่อถือ การเคลื่อนไหวร่างกายต้องเคลื่อนไหวแบบหุ่นยนต์(รูปประกอบ 5)

การสร้างเป็นตัวการ์ตูนพัฒนาจากโครงสร้างของหุ่นยนต์แบบต่าง ๆ ที่มีอยู่บวกกับบุคลิกลักษณะของนักแสดงที่คัดเลือกมา แล้วนำมาประยุกต์ดัดแปลงให้เหมาะสมกับเรื่องราวและเทคนิค

สีที่ใช้เป็นสีน้ำเงิน และเหลือง เนื่องจากเป็นสีที่ดูแล้วสบายตาสดใส สีเหลืองเมื่อนำมาใช้ร่วมกับสีน้ำเงิน ในปริมาณแต่น้อยก็ทำให้ดูสดใสโดดเด่น สะดุดตา

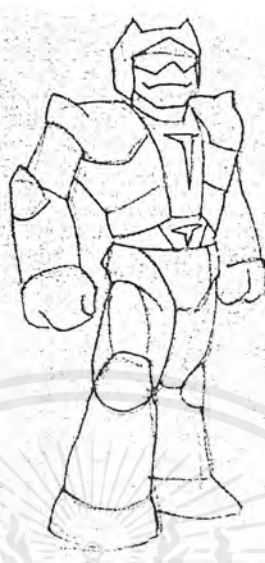


รูปประกอบ 5



Sketch 1

รูปประกอบ 6



Sketch 2

รูปประกอบ 7

แบบจริง



Sketch 3

รูปประกอบ 8



รูปประกอบ 9

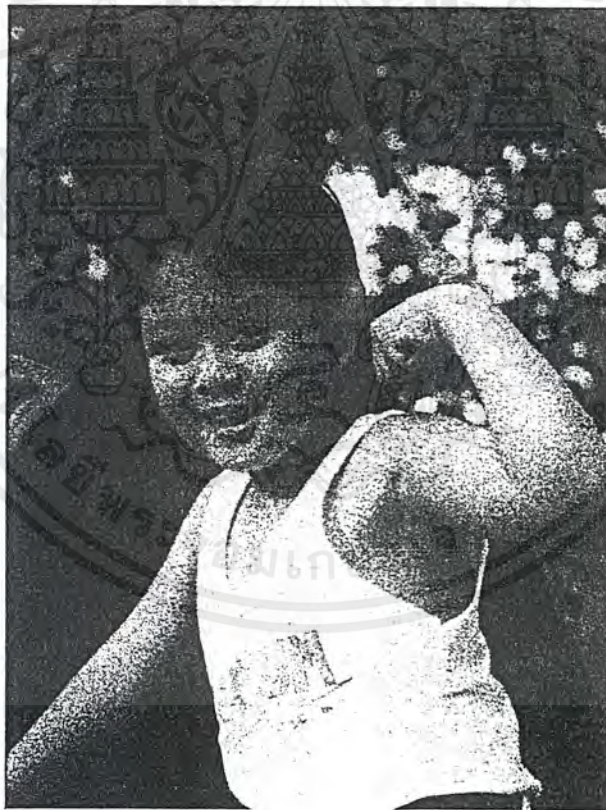
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพชร

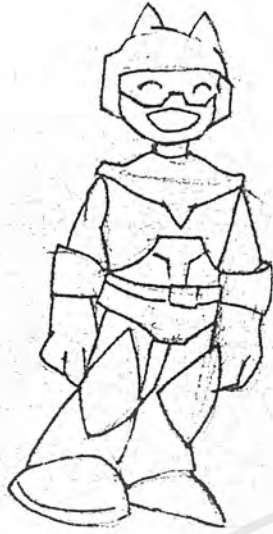
ในส่วนของเพชรเป็นตัวละครที่คาบเกี่ยวในส่วนของLiveActionและส่วนของอนิเมชันด้วย จำเป็นต้องคัดเลือกเด็กที่มีใบหน้าและบุคลิกที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นตัวการ์ตูนได้

เด็กที่คัดเลือกมาเป็นเด็กที่มีใบหน้าค่อนข้างกลมทำให้ง่ายต่อการนำมาพัฒนาดัดแปลงเป็นตัวการ์ตูน เนื่องจากเป็นรูปทรงที่ง่าย บุคลิกลักษณะส่วนตัวของเด็กเป็นเด็กที่ดูร่าเริงสดใส และดิคชนนิต ๆ (รูปประกอบ 10)

ดังนั้นจำเป็นต้องออกแบบและสร้างตัวละครให้คล้ายคลึงกับตัวนักแสดงจริงให้ได้โดยเฉพาะในส่วนของหน้าตาที่สามารถทำให้คนดูรู้ได้ว่าตัวละครที่กลายเป็นตัวการ์ตูนไปนั้นก็คือตัวเด็กนั่นเอง



รูปประกอบ 10



Sketch 1
รูปประกอบ 11



Sketch 2
รูปประกอบ 12
แบบจริง



Sketch 3
รูปประกอบ 13



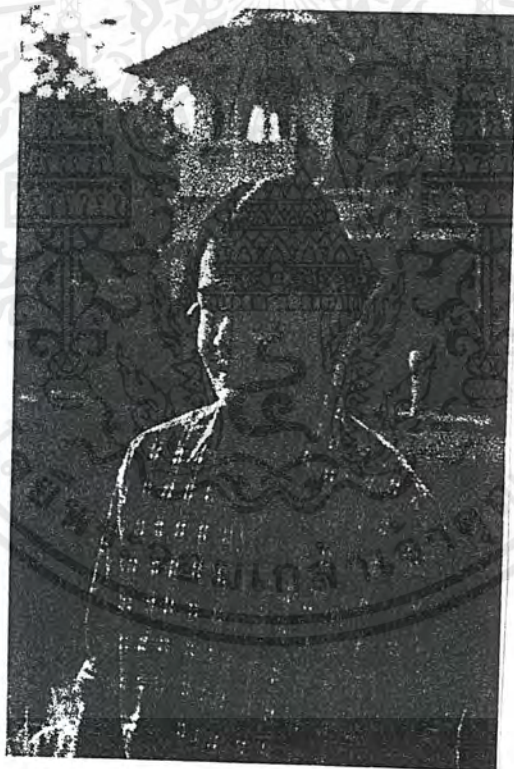
รูปประกอบ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พ่อ

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครเพียงตัวเดียวที่ไม่ได้อยู่ในโลกการ์ตูน การคัดเลือกนักแสดงในส่วน
ของพ่อเป็นไปตามหลักการทั่วไป คือคัดเลือกให้ได้ตรงตามบุคลิกลักษณะที่วางไว้ในส่วนนี้

พ่อเป็นพ่อที่มีความน่ารัก ดูแลอบอุ่น นุ่มนวล และรักลูกมากเพราะอยู่กับลูกเพียงสอง
คนเท่านั้น การคัดเลือกนักแสดงก็ต้องคัดเลือกให้ได้ตามที่ต้องการและลองให้เล่นดูว่าสามารถแสดง
ได้หรือไม่



รูปประกอบ 15

การสร้างหุ่น

การทำโครงหุ่นปีศาจปลาและเพชร

เริ่มต้นจากการทำโครงหุ่นก่อน ซึ่งได้ลองใช้วัสดุหลายชนิดด้วยกันมาทำโครง เช่น ใช้แผ่นไม้ อัดนำมากลึงแล้วเชื่อมข้อต่อด้วยลวด(รูปประกอบ 16), ใช้โฟมเป็นโครงตัวหุ่นแล้วใช้ตะกั่วเป็นตัวเชื่อม ข้อต่อต่าง ๆ (รูปประกอบ 17) ฯลฯ ตัวโครงหุ่นมีปัญหาเนื่องจากไม่สามารถรับน้ำหนักของหุ่นได้และไม่สามารถขยับแขนขา เคลื่อนไหวได้อย่างนุ่มนวล

การพัฒนาโครงหุ่นครั้งสุดท้ายจึงใช้โครงหุ่นที่ลำตัวเป็นโฟมพอกด้วยดินญี่ปุ่น(รูปประกอบ 18) เชื่อมข้อต่อด้วยตะกั่วขนาดเล็กที่มีความอ่อนตัวพอสมควร ต่อยื่นออกมาเป็นแขนขา คอและหาง เมื่อรอให้ดินญี่ปุ่นแห้งตัวโครงหุ่นก็จะแข็งแรงพอที่จะค้ำทานการขยับแขนขาในส่วนที่เป็นตะกั่วได้ทำให้การขยับตัวละครเป็นไปได้อย่างนุ่มนวลขึ้น เมื่อได้โครงหุ่นแล้วก็นำมาหุ้มด้วยดินน้ำมันตกแต่งให้ได้ตามที่ร่างแบบไว้

ในส่วนของหัวใช้โครงเป็นโฟมแล้วนำเอาดินน้ำมันมาพอกและปั้นแต่งหน้าตาเหตุผลที่ต้องทำโครงหุ่นเป็นโฟมพอกด้วยดินญี่ปุ่นแทนที่จะใช้ดินน้ำมันปั้นเป็นตัวทั้งหมดนั้นเพราะว่าเป็นการช่วยลดในเรื่องของน้ำหนักของตัวหุ่น และช่วยในเรื่องของการอ่อนตัวของดินน้ำมันด้วย เมื่อเราใช้โครงโฟมพอกดินญี่ปุ่นแล้วหุ้มทับด้วยดินน้ำมันอย่างบางจะทำให้ช่วยลดปัญหาการละลายของดินน้ำมันเมื่อโดนแสงเป็นเวลานาน

โครงหุ่นโฟมต้องพอกดินญี่ปุ่นเพื่อเพิ่มความแข็งแรงให้กับตัวโครง เมื่อเวลาที่เราขยับตะกั่วที่เป็นแขนขาจะมีแรงค้ำทานอยู่ภายใน หากใช้โฟมเพียงอย่างเดียว โฟมจะขยับตามตัวค้ำนั้นจึงใช้ดินญี่ปุ่นพอกเพราะดินญี่ปุ่นมีคุณสมบัติที่แข็งเมื่อแห้งแล้ว

การทำโครงหุ่นฮีโร่ Tantom

ในส่วนของหุ่นตัวนี้มีปัญหาค่อนข้างมากเช่นกัน เนื่องจากบุคลิกลักษณะของตัวหุ่นเป็นหุ่นยนต์ฮีโร่ที่ต้องมีความสง่างามและแข็งแรงบึกบึน ได้ทำการทดลองทำโครงหุ่นขึ้นหลายแบบแต่ไม่ประสบความสำเร็จ จึงได้นำเอาโครงตุ๊กตาหุ่นยนต์พลาสติกที่มีวางจำหน่ายตามห้างสรรพสินค้ามาใช้เป็นโครง แล้วเอาดินน้ำมันหุ้มอย่างบางที่สุด ตกแต่งตามแบบร่าง จึงได้เป็นหุ่นยนต์ฮีโร่ Tantom

วัสดุที่ใช้ในการทำหุ่น

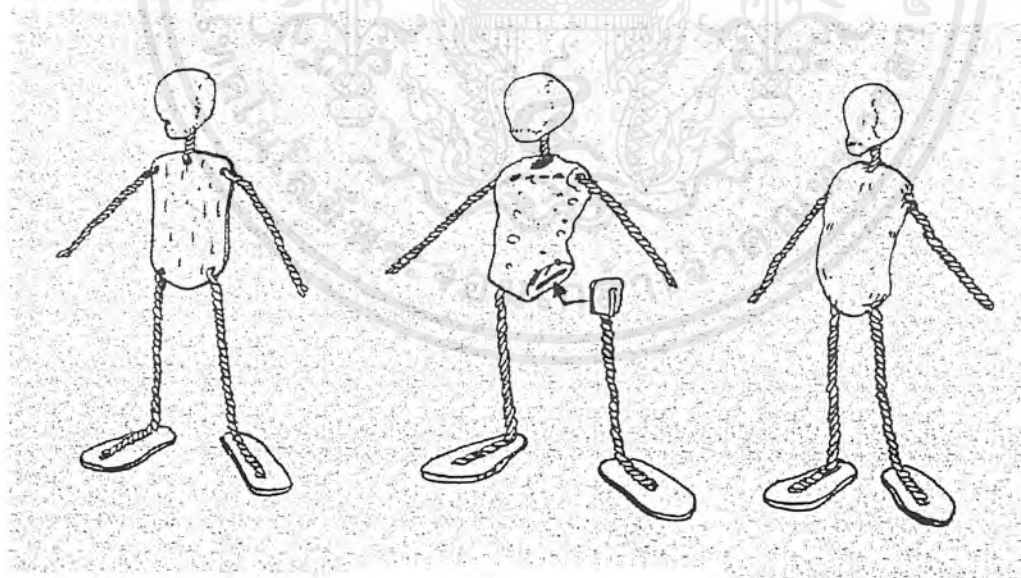
โฟมขนาด 1 " ,ตะกั่วเบอร์ 14-16 ,เป็นกาวสำหรับเชื่อมรอยต่อ ,ดินญี่ปุ่น,ดินน้ำมัน

ดินน้ำมัน

ในส่วนของดินน้ำมันเป็นส่วนที่มีความสำคัญมากเนื่องจากเป็นหัวใจหลักของเทคนิคที่ใช้ดินน้ำมันที่ใช้เป็นดินน้ำมันเนื้อดี มีความละเอียดซึ่งดินน้ำมันแบบนี้ก็มีราคาค่อนข้างสูงและบางครั้งไม่มีสีที่เราต้องการจึงต้องผสมดินน้ำมันเองโดยใช้วัสดุดังต่อไปนี้

1. พาราฟิน
2. เทียนเหนียว
3. ดินน้ำมันราคาถูกทั่วไปตามท้องตลาด
4. สีฝุ่น

วิธีทำคือ นำเอาพาราฟิน เทียนเหนียวในปริมาณเท่ากัน เอาดินน้ำมันครึ่งหนึ่งของพาราฟิน และเทียนเหนียวลงเคี่ยวในหม้อที่ร้อนเคี่ยว และหมั่นคนบ่อยๆจนกว่าทั้งหมดจะหลอมรวมกันจนเหนียวพอ เดิมสีฝุ่นตามต้องการ เคี่ยวต่อไปเรื่อยๆจนเป็นเนื้อเดียวกัน แล้วค่อยตักขึ้นตากให้แห้งใช้เวลาเคี่ยวประมาณครึ่งวัน



รูปประกอบ 16

รูปประกอบ 17

รูปประกอบ 18

การออกแบบฉาก

ในส่วนของอนิเมชั่น การออกแบบฉากต้องคำนึงถึงสถานที่จริงในส่วนของ Live Action เนื่องจากบทภาพยนตร์ที่กำหนดไว้ให้สถานที่ทั้งสองส่วนต้องเกี่ยวเนื่องกันอย่างน้อยต้องสามารถทำให้คนดูเข้าใจได้ว่าในโลกการ์ตูนที่เพชรหลุดเข้าไปนั้นความจริงแล้วเป็นสถานที่นอกบ้านในโลกของความเป็นจริง เพื่อสนับสนุนแก่นของเรื่องที่ว่า"บ้านเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับเด็กเล็ก"

ดังนั้นเพชรออกมาเล่นนอกบ้านทำให้เกิดอันตรายในเรื่องของสถานที่ที่เกิดเรื่องราวจึงเป็นส่วนที่มีความสำคัญต่อบท

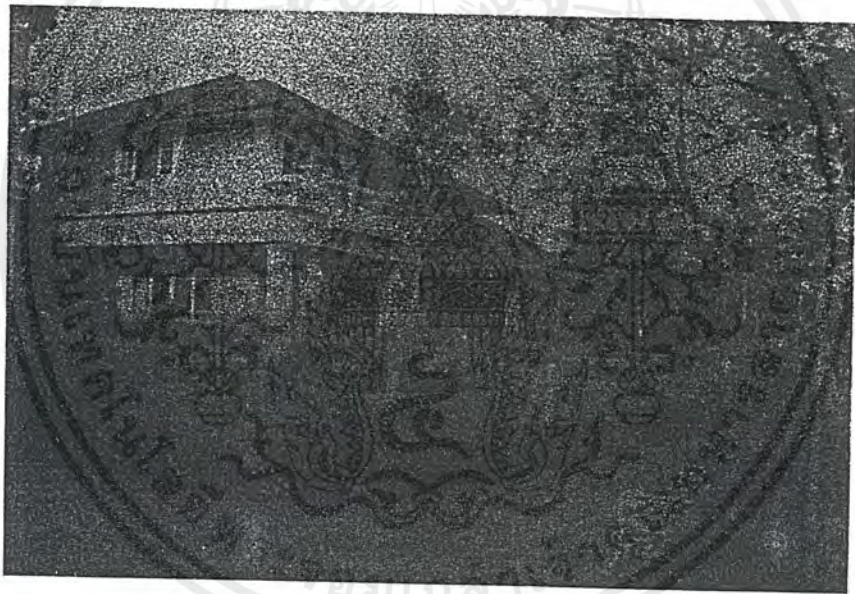
สถานที่ถ่ายทำจึงคำนึงจากแก่นหลักของเรื่อง(Theme)"บ้านเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับเด็กเล็ก" ดังนั้นบ้านจึงควรเป็นสถานที่ที่มีความอบอุ่น เต็มไปด้วยความรักและความปลอดภัย แต่ในขณะเดียวกัน ภายนอกบ้านนี้จะต้องเต็มไปด้วยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้โดยเฉพาะกับเด็กเล็ก ทั้งนี้ยังต้องคำนึงถึงบริเวณรอบบ้านที่มีผลต่อเรื่องราวในโลกการ์ตูน ที่เด็กได้จินตนาการขึ้นอีกด้วย นั่นคือบริเวณสวนหน้าบ้านซึ่งเป็นสถานที่ที่จะต้องมียุทธศาสตร์คล้ายคลึงกับสถานที่ในฉากโลกการ์ตูน

บ้านที่เลือกใช้จึงเป็นบ้านเดี่ยวในหมู่บ้านซึ่งติดถนนใหญ่ซึ่งมีรั้ววิ่งผ่านไปมาตลอดเวลาซึ่งมีผลทำให้เด็กอาจได้รับอันตรายจากการออกมาเล่นนอกบริเวณบ้านได้ ภายในบ้านใช้เพียงส่วนเดียวคือส่วนห้องนั่งเล่นที่มีหน้าต่างเป็นกระจกบานใหญ่สามารถมองออกไปเห็นสวนหน้าบ้านและถนนที่มีรั้ววิ่งผ่านไปมาได้(รูปประกอบ 19)

ดังนั้นในส่วนฉากในโลกการ์ตูนจึงต้องออกแบบตามสถานที่จริง คือจัดวางแปลนตามแบบจริง การออกแบบเน้นความเรียบง่าย เช่น ด้วบ้านลดทอนรายละเอียดลงจากบ้านจริงทำให้เหลือรายละเอียดน้อยที่สุด สนามหญ้าและต้นไม้ก็ใช้รูปทรงที่ดูง่าย ไม่มีรายละเอียดเหมือนต้นไม้จริง

ในเรื่องของสีสัน เพิ่มสีให้ดูสดใสขึ้นกว่าความเป็นจริง เช่นบ้านจริงมีสีทาสีเทาหน้าศาล เมื่อเป็นโลกการ์ตูนบ้านถูกเปลี่ยนให้มีสีสดใสขึ้นโดยให้ตัวบ้านมีสีชมพูหลังทาสีแดง เพื่อช่วยเสริมสร้างจินตนาการอันสดใสของเด็ก

สถานที่ถ่ายทำ



รูปประกอบ 19

การสร้างฉากและการเลือกวัสดุ

ในเรื่องของสัดส่วนของฉากทำตามสัดส่วนของตัวละครขยายสัดส่วนตามสัดส่วนจริงในส่วนที่อยู่ใกล้เห็นรายละเอียดชัดเจน ส่วนฉากหลังที่อยู่ไกลออกไปเราสามารถลวงตาได้โดยการทำสัดส่วนให้เล็กลงกว่าความเป็นจริงแล้วใช้การหลอกระยะโดยการวางฉากนั้นอยู่ไกลมาก ๆ เวลาถ่ายก็ปล่อยให้ Out Focus จะสามารถช่วยลงสัดส่วนและขนาดของงานได้

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้คือ เรื่องของ Blocking ต้องมีการวางแผนผังของฉากอย่างละเอียดรอบคอบว่าตัวละครจะอยู่ ณ ตรงไหน เดินไปทางใด จะเกิดเหตุการณ์อะไรในฉากนั้น ๆ บางทีเพื่อเวลาถ่ายทำจะได้ไม่เกิดปัญหาเรื่องฉากที่เล็กหรือใหญ่เกินไป

พื้นฉากเป็นบอร์ดชานอ้อยใช้เป็นตัวรองรับน้ำหนักของฉากทั้งหมดปูทับด้วยโฟมกลึงเป็นรูปเนินต่าง ๆ แล้วปูทับด้วยผ้าสักหลาดสีเขียวเป็นสนามหญ้า สาเหตุที่เลือกบอร์ดชานอ้อยเพราะเป็นวัสดุที่เบาถ่ายต่อการขนย้าย

ส่วนตกแต่งได้แก่ ต้นไม้ ไซเส้นใยโพลีเอสเตอร์พ่นสีสเปรย์สีเขียวแก่, กลาง, อ่อนตากให้แห้ง แล้วนำมาประกอบกับโครงต้นไม้ที่ทำจากโฟมหุ้มด้วยดินน้ำมันสีน้ำตาล

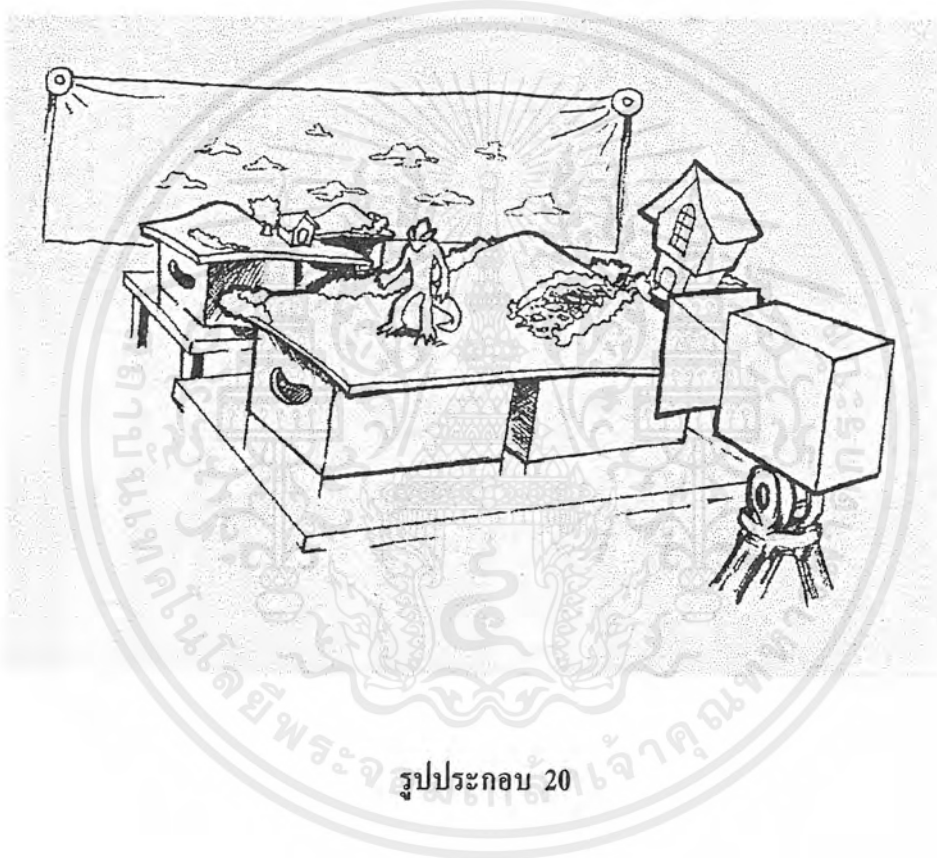
บ้านที่อยู่ในฉากนี้ทำด้วยกระดาษชานอ้อยปิดทับด้วยกระดาษสีที่มีพื้นผิวเป็นลวดลายต่าง ๆ เจาะช่องประตู หน้าต่างแล้วบุด้วยกระดาษไข เวลาถ่ายทำให้หลอดไฟทั้งสแตนด์ขนาด 40 วัตต์ ช้อนไว้ภายใน

ส่วนของถนนใช้พื้นของบอร์ดชานอ้อยทาสีทับ ขอบถนนใช้โฟมตัดเป็นชิ้น ๆ ทาสีตามต้องการ ฉากหลังหรือแบ็คกราวนด์เป็นท้องฟ้า ใช้ผ้าสีฟ้าความยาวประมาณ 4 เมตรพื้นที่สีขาวเป็นเมฆ

การสร้างฉากได้แบ่งออกเป็นสองส่วนหลักคือส่วนหน้าบ้านเป็นสนามและอีกส่วนเป็นถนน เวลาสร้างฉาก สร้างโดยแยกชิ้นส่วนออกจากกันโดยเด็ดขาด เมื่อเวลาถ่ายทำก็นำมาประกอบต่อกัน

ส่วนฉากหลังที่เห็นไกล ๆ เพื่อสร้างระยะนั้นก็เช่นกันชิ้นส่วนที่แยกออกจากฉากหลักโดยสิ้นเชิงเช่นกัน ทั้งนี้เพื่อสะดวกในการขนย้ายและสะดวกในการถ่ายทำเมื่อเปลี่ยนขนาดภาพเปลี่ยนชื่อต ขนาดของฉากเมื่อประกอบแล้วมีขนาดประมาณ 2x2 เมตร(รูปประกอบ 20)

การประกอบฉาก



การชอมบท

ในส่วนของ Live Action มีการกำกับเด็กและผู้ใหญ่ในฐานะพ่อกับลูกจำเป็นต้องสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงทั้งสองให้เกิดความสนิทสนมคุ้นเคยกัน เพื่อการถ่ายทำจะได้ออกมาแล้วดูไม่ขัดเขิน

ในการกำกับเด็กซึ่งเป็นเด็กเล็กอายุประมาณ 5-7 ขวบ เป็นเด็กที่กำลังอยู่ในวัยที่ซุกซนและมีสมาธิสั้นจำเป็นต้องมีการหลอกล่อและใช้จิตวิทยาในการกำกับ เช่น ในกองถ่ายควรจะมีผู้ดูแลเด็ก 1 คนซึ่งเป็นคนที่สามารถพูดคุยเล่นสนุกกับเด็กได้ ทำให้เด็กเกิดความไว้วางใจ ส่วนอีกคนควรเป็นผู้ที่มีความเข้มงวด มีระเบียบวินัยทำให้เด็กรู้ว่าเวลาไหนต้องทำอะไร

อย่างไรก็ดี การกำกับเด็กเล็กต้องมีความอดทนและเพิ่มความระมัดระวังเป็นพิเศษในการถ่ายทำเนื่องจากเด็กมักจะไม่ว่างอยู่หนึ่งเวลาถ่ายหมดไป 1 คัท ฉะนั้นเมื่อเวลานำไปตัดต่อจะทำให้คอแอ็คชั่นลำบาก วิธีการแก้ปัญหาหากเด็กไม่สามารถอยู่นิ่งได้ตามต้องการ ต้องมีผู้ทำความต่อเนื่องที่แม่นยำสามารถจดจำแอ็คชั่นที่ต่อเนื่องในช็อตต่อไปได้

นอกจากนี้ยังต้องเพิ่มความระมัดระวังในเรื่องของความปลอดภัยต่อตัวเด็กด้วยเช่นในเรื่องของสายไฟเมื่อต้องถ่ายในฉากที่มีการจัดแสง และเมื่อถ่ายกลางแดดควรจะมีร่มกันแดดและพยายามให้เด็กอยู่ในร่มเพื่อป้องกันความเจ็บป่วยที่อาจเกิดขึ้นได้

ในส่วนของอนิเมชันได้ทำการคัดเลือกแอ็คชั่นจากคนจริงโดยถ่ายนักแสดงด้วยวิดีโอตามบทเพื่อนำมานับจังหวะการเคลื่อนไหวเพื่อให้ได้แอ็คชั่นที่แตกต่างกันไปตามบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัว เมื่อนำการคัดเลือกแอ็คชั่นนี้มาทำ Exposure Sheet จำเป็นต้องมีการลดทอนจังหวะการเคลื่อนไหวลงเนื่องจากการคัดเลือกแอ็คชั่นมาจากคนจริงมีความละเอียดมากเกินไป จะทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวช้าและขาดความเป็นอนิเมชัน นอกจากนี้ยังต้องเพิ่มท่าทางบางอย่างให้กับตัวละครเพื่อสร้างบุคลิกเฉพาะให้แต่ละตัว

Exposure Sheet

Exposure Sheetคือตารางการนับจำนวนการเคลื่อนไหวของตัวละครทั้งหมดในส่วนของอนิเมชันเพื่อกำหนดการเคลื่อนไหวล่วงหน้าและคำนวณเวลาคร่าว ๆ สำหรับการเคลื่อนไหวทั้งหมด

การทำ Exposure Sheet เริ่มจากการนำนักแสดงมาเล่นตามแอ็คชั่นที่จะเกิดขึ้นจริงในส่วนของอนิเมชันแล้วนำมาตรวจดูที่ละเฟรมเพื่อสเก็ทซ์ท่าทางและลงรายละเอียดในส่วนของแอ็คชั่นต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในเรื่องราว

ในการทำงานส่วนนี้เป็นส่วนที่เป็นหัวใจสำคัญของการทำอนิเมชัน ถ้ายิ่งทำอย่างละเอียดรอบคอบเพียงใด ในการถ่ายทำก็จะยิ่งสะดวกมากเท่านั้น เพราะExposure Sheet จะเป็นตัวควบคุมการคีย์แอ็คชั่นทั้งหมด

ในเรื่องนี้ส่วนของอนิเมชันมีทั้งหมด 26 ช็อต แต่ละช็อตได้มีการวางแผนเพื่อทำ Exposure Sheet โดยเริ่มจากการคิดรายละเอียดของทุกการเคลื่อนไหวของตัวละครแต่ละตัวในStory Board ไม่ว่าจะเป็นเป็นแขนขา การแสดงสีหน้า การเดินก็ก้าว โยกตัวก็ครั้ง ฯลฯ

เมื่อได้ทิศทางการเคลื่อนไหวอย่างละเอียดของทุกช็อตแล้วจะทำการกะเวลาคร่าว ๆ ของแต่ละช็อต เพื่อจะนำไปกำกับนักแสดงที่จะมาแสดงเป็นแบบการเคลื่อนไหวของตัวหุ่นอีกที การกะเวลาในแต่ละช็อตนั้น สามารถทำได้ง่าย ๆ โดยการใช้นาฬิกาจับเวลาแล้วลองนึกภาพการเคลื่อนไหวทั้งหมดของช็อต ก็จะได้ความยาวช็อตโดยประมาณ

จากนั้นให้นักแสดงที่คัดเลือกมาแสดงตามแอ็คชั่นและเวลาที่เรากำหนดขึ้นโดยประมาณ แล้วบันทึกไว้ด้วยวีดีโอเพื่อนำมานับจำนวนเฟรมของแต่ละการเคลื่อนไหวสำหรับการนำไปใช้คีย์แอ็คชั่น นอกจากนี้ยังใช้สำหรับดูท่าทางเฉพาะตัวที่นักแสดงแต่ละคนมาเป็นแบบ ทำให้การเคลื่อนไหวของตัวหุ่นมีลักษณะเฉพาะไม่ซ้ำกันอีกด้วย

หลังจากที่ได้จำนวนเฟรมจากทุกช็อตแล้วก็นำมาบันทึกลงใน Exposure Sheet อย่างละเอียด เพื่อใช้ตรวจเช็คระหว่างการถ่ายทำ ในการถ่ายทำอนิเมชันโดยทั่วไปใช้การถ่าย 2 เฟรมต่อการขยับ 1 ครั้ง การนับจำนวนเฟรมจากนักแสดงคนแบบจะมีจังหวะการขยับที่ละเอียดมากเกินไป ดังนั้นจึงต้องลดทอนจำนวนเฟรมของทุกการเคลื่อนไหวลงครึ่งหนึ่งนอกจากนี้ยังต้องลดรายละเอียดของการเคลื่อนไหวบางส่วนออกไปด้วย

แต่สิ่งที่จำต้องคำนึงถึงอย่างมากคือการขยับท่าทางต่างๆของตัวหุ่นนั้นบางครั้งไม่สามารถถอดแบบมาจากนักแสดงได้ทั้งหมดเพราะจะทำให้การเคลื่อนไหวดูเรียบเกินไป การสร้างท่าทางของหุ่นจึงต้องเพิ่มให้ดูเกินจริงในระดับหนึ่งเช่นถ้าสะดุ้งตกใจ ก็อาจจะต้องสะดุ้งจนตัวลอยโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นเทคนิคดินน้ำมัน เราสามารถปั้นหน้าตาให้ดูตกใจเกินจริงได้เมื่อเพิ่มส่วนนี้ลงไปจะทำให้เห็นคุณสมบัติของความเป็นดินน้ำมันด้วย



บทที่ 5 ขั้นตอนการผลิต

การกำกับแสดงและการจัดแสงในส่วน Live Action

ในส่วนนี้ใช้วิธีโอบระบบเบต้าแคมในการถ่ายทำเพื่อลดต้นทุนในการผลิต

การกำกับแสดง

ในช่วงก่อนการผลิตมีการนัดซ้อมบทนักแสดงเพื่อทำความเข้าใจบทและพูดคุยเพื่อสร้างความสนิทสนมระหว่างนักแสดงทั้งสองแล้วเมื่อถึงเวลาถ่ายทำจริงจึงไม่มีปัญหาเรื่องความขัดแย้งของนักแสดงการแสดงจึงดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

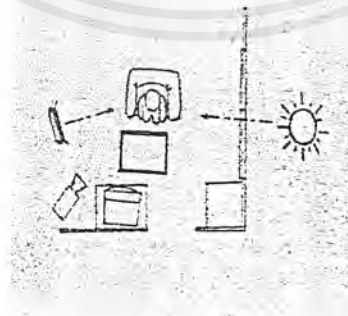
ส่วนที่ควบคุมได้ค่อนข้างยากคือการกำกับเด็ก ซึ่งได้อธิบายไว้แล้วในส่วนก่อนขั้นตอนการผลิตว่าควรจะต้องเตรียมการอย่างไรบ้าง

การจัดแสง

ใช้แสงธรรมชาติคือแสงอาทิตย์ที่ส่องผ่านมาจากหน้าต่างของภายในบ้านยามเช้า เป็นแสงที่ดูอบอุ่นเหมาะสมสำหรับเรื่องราวของครอบครัวและความรักของพ่อที่มีต่อลูก ใช้ไฟทังสเตนขนาด 1000 วัตต์เป็น Fill Light

ผังการจัดไฟ

Fill Light 1000 W



รูปประกอบ 21

การคีย์แอ็คชั่นและการจัดแสงในส่วนอนิเมชัน

อนิเมชันถ่ายทำด้วยกล้อง 16 มม. ใช้ฟิล์มโกดัก ISO 125

การคีย์แอ็คชั่น

การคีย์แอ็คชั่นหรือการเคลื่อนไหวตัวการ์ตูนเป็นไปตาม Exposure Sheetที่วางไว้ตั้งแต่ช่วงก่อนการผลิต ซึ่งทำไว้อย่างละเอียดรอบคอบ เมื่อเวลาถ่ายทำจึงเพียงแต่ถ่ายตามที่วางไว้เท่านั้น

การขยับตัวหุ่นซึ่งเป็นดินน้ำมันในแต่ละเฟรมค่อนข้างพิถีพิถันเพราะดินน้ำมันจะอ่อนตัว เปลี่ยนรูปร่างรูปทรงและเปลี่ยนพื้นผิวได้ง่ายในช่วงการถ่ายทำในแต่ละเฟรมต้องใช้น้ำมันสนเป็นเครื่องมือช่วยในการทำให้พื้นผิวของตัวหุ่นเรียบเนียน

อุปกรณ์ที่ใช้ในการแต่งหุ่นได้แก่ ไม้ปั่นขนาดต่างทั้งหัวกลมและหัวตัด, เกรียง, มีด, พู่กันสำหรับป้ายน้ำมันสน

การเคลื่อนไหวหุ่นค่อย ๆ ขยับไปตาม Exposure Sheetที่วางไว้โดยการขยับแต่ละครั้งได้มีการคำนวณจำนวนครั้งที่将会เกิดขึ้นในแต่ละช็อตไว้เรียบร้อยแล้ว

ในช่วงการถ่ายทำ สิ่งที่ต้องระวังอีกประการหนึ่งคือแสงสะท้อนจากฉากที่จะลอดผ่านเข้าไปในกล้องมีผลทำให้ภาพที่ได้กระพริบ วิธีการแก้ปัญหาคือใช้ผ้าดำขึงกันแสงจากฉากโดยเจาะรูที่เลนส์แล้วขึงผ้าออกไปสองด้านตามขนาดของฉาก จะช่วยลดปัญหาภาพกระพริบลงได้



รูปประกอบ 22

การเชื่อม Live Action กับอนิเมชันเข้าด้วยกัน การเข้าสู่โลกการ์ตูนเริ่มจากถ่ายภาพ Zoom in เข้าไปในปากเด็กแล้วใช้ Transition Shot โดยเลือกใช้การปั้นดินน้ำมันลงบนกระจกใสให้ตัวละครที่เป็นดินน้ำมันค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นมาจากเฟรมสีดำ ส่วนการกลับสู่โลกความจริงใช้การกวาดภาพโดยใช้รถยนต์จำลองกับรถยนต์จริงเคลื่อนที่ผ่านเฟรมด้วยความเร็วที่ใกล้เคียงกัน แล้วนำมาตัดต่อ

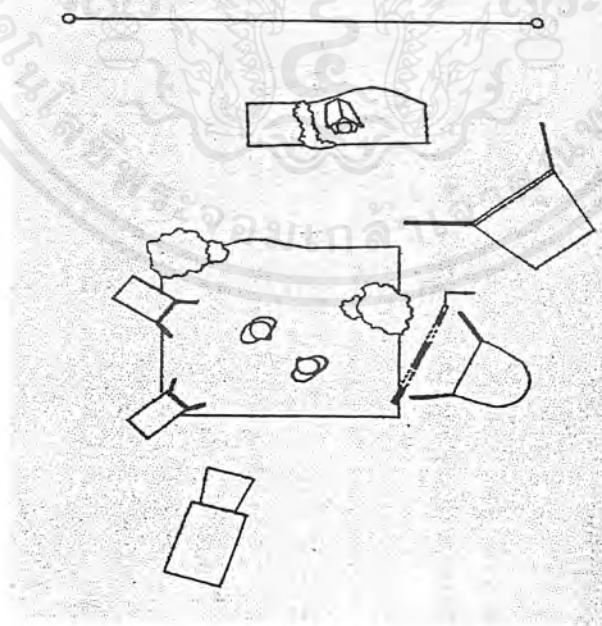
การจัดแสงในส่วนของอนิเมชั่น

ในส่วนนี้เน้นไปที่การต่อสู้ของตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่องราวแสงที่ใช้เป็นแสงที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแสงแดดที่ค่อนข้างแรง แสงที่เกิดขึ้นที่ตัวละครจึงค่อนข้างแข็งและเห็นเงาชัดเจนแต่ทั้งนี้ได้ลดความแข็งให้นุ่มนวลขึ้นโดยจำลองแสงบางส่วนให้เหมือนแสงที่ลอดผ่านใบไม้จากต้นไม้ลงมา

ในเรื่องของการจัดแสงมีปัญหาค่อนข้างมาก เนื่องจากไม่สามารถใช้แสงสร้างระยะของภาพได้ อันเกิดจากการที่ใช้ไฟขนาดใหญ่เกินไป คือไฟทั้งสแตน 800 วัตต์และ 2000วัตต์ซึ่งเป็นไฟที่มีขนาดใหญ่เกินกว่าความต้องการของขนาดฉากซึ่งมีขนาดเล็ก ดังนั้นการแก้ปัญหาคือใช้ไฟที่มีขนาดเล็กลงเป็นไฟทั้งสแตน 100 วัตต์ มีขนาดดวงที่เล็ก เหมาะสำหรับฉากซึ่งมีขนาดเล็ก เพื่อสามารถควบคุมปริมาณแสงให้ได้ตามที่ต้องการ

การจัดแสงโดยรวมใช้ไฟทั้งสแตน 800 วัตต์เป็นแสงหลักในการคลุมฉากทั้งหมด ใส่Cookie เพื่อบังแสงให้ลอดลงมาเป็นดวงๆเหมือนแสงแดดที่ลอดผ่านใบไม้ลงมาในยามเช้า ใช้ไฟทั้งสแตน 100 วัตต์เป็นFill Light ,Kick Light และช่วยเสริมบรรยากาศส่วนอื่นในฉากด้วย ฉากหลังซึ่งเป็นท้องฟ้า ใช้ไฟทั้งสแตน 2000 วัตต์

ผังการจัดแสงในฉากอนิเมชั่นอย่างคร่าว ๆ



รูปประกอบ 23

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการผลิต

หลังจากการถ่ายทำ ในส่วนของ Live Action ได้ Footage ประมาณ 30 นาที ในส่วนของอนิเมชัน ได้ฟิล์มจำนวน 150 ฟุต นำไปเทเลขึ้นลงระบบวิดีโอเบต้าแคม รวมได้ทั้งหมด ประมาณ 5 นาที แล้วจึงนำทั้งหมดมาตัดต่อ

การตัดต่อ

การตัดต่อใช้การลำดับภาพตามบทที่วางไว้ ใช้เทคนิคพิเศษตอนตัดต่อได้แก่การเพิ่มมุมในช่วง เปลี่ยนซีนจากตัวเด็กซึ่งเป็นคนไปเป็นตัวการ์ตูน ,ทำFast Speed ในช่วงของอนิเมชัน เพื่อเพิ่มความรุนแรงของภาพให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและฉับไวขึ้น ซึ่งมีผลที่อารมณ์ของคนดู

การใส่เสียง

เสียงที่ใช้มีทั้งหมด 4 เสียง ได้แก่

- 1.เสียงบทสนทนา ในส่วนของเสียงบทสนทนา ใช้การพากย์ในส่วนของการ์ตูน ในส่วน Live Action ใช้เสียงจริงของนักแสดง
- 2.ดนตรีประกอบใช้เพลงประกอบจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Bug's Life ,Toy Story และ The Lion King
- 3.เสียงบรรยากาศใช้ในส่วนของLive Action บันทึกเสียงจากสถานที่จริง ในส่วนอนิเมชัน ใช้เสียงดนตรีประกอบแทน
- 4.Sound Effect ทำสดในห้องอัดเช่น เสียงลูกแก้วกลิ้งบนถนน ใช้ลูกแก้ว 4-5 ลูกใส่ลงในโหลแก้วแล้วเขย่าให้ได้ตามจังหวะการกลิ้ง เป็นต้น

บทที่ 7 สรุปปัญหาและข้อแก้ไข

โครงการทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่รวมเอา Live Action กับอนิเมชันไว้ด้วยกันโดยใช้เทคนิคการตัดต่อ และใช้ภาพ Transition Shot เป็นตัวเชื่อมทั้งสองส่วนเข้าหากัน ผลที่ได้รับยังไม่ค่อยประสบความสำเร็จเท่าใดนักในช่วงที่เปลี่ยนตัวละครจากคนจริงไปสู่ตัวละครที่เป็นตัวการ์ตูน ทั้งนี้ปัญหาเกิดขึ้นจากการใช้ภาพที่มีความเร็วมากเกินไป และตัวการ์ตูนซึ่งพัฒนามาจากคนจริง เมื่อบั่นหุ่นออกมาแล้วยังไม่ค่อยมีความคล้ายคลึงกับตัวละครที่เป็นคน ฉะนั้นทำให้เป็นการยากแก่ผู้ชมในการที่จะเข้าใจว่าตัวละครได้กลายเป็นตัวการ์ตูนไปในช่วงที่เข้าสู่โลกการ์ตูน

สรุปปัญหาและข้อแก้ไข

1. บทภาพยนตร์ที่นำมาดัดแปลงมีรายละเอียดมากเกินไปทำให้ต้องตัดรายละเอียดต่าง ๆ ออกไปทำให้กระชับขึ้นแต่ขาดความน่าสนใจของเรื่องราว
2. การออกแบบตัวละครไม่เหมาะสมกับเทคนิคดินน้ำมันเนื่องจากดินน้ำมันมีลักษณะเฉพาะไม่สามารถทำให้ดูเป็นวัสดุชนิดอื่นได้ การออกแบบจึงมีข้อจำกัดค่อนข้างมาก วิธีการแก้ไขคือควรทดลองนำวัสดุชนิดอื่นมาร่วมด้วย เพื่อทดลองให้ความหลากหลายมากขึ้น
3. ปัญหาเรื่องโครงสร้างของหุ่น เป็นปัญหาใหญ่เนื่องจากหากตัวหุ่นไม่มีความแข็งแรงพอและไม่สามารถขยับเคลื่อนไหวได้อย่างนุ่มนวลก็จะก่อให้เกิดปัญหาอย่างมากในช่วงเวลาถ่ายทำ ในการสร้างโครงของหุ่น เลือกใช้โฟมพอกดินญี่ปุ่น ใช้ตะกั่วเป็นตัวเชื่อมข้อต่อแขนขา ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วในเรื่องการสร้างหุ่นเป็นวัสดุอุปกรณ์ที่หาซื้อได้ง่าย ราคาถูกและสามารถประกอบขึ้นได้โดยง่ายดายน มีน้ำหนักเบาและยังแข็งแรงอีกด้วย
4. ดินน้ำมันเป็นปัญหาหนึ่งที่สำคัญในการทำอนิเมชันเทคนิคดินน้ำมัน เนื่องจากดินน้ำมันจะอ่อนตัวอย่างรวดเร็วในขณะที่ถ่ายทำ ไฟทั้งสแตนด์ที่ใช้ในการจัดแสงควรเป็นไฟที่มีกำลังต่ำ เมื่อถ่ายเสร็จในแต่ละช็อตควรพักไฟ ดินน้ำมันควรเป็นดินน้ำมันเนื้อดี ละเอียดหากหาชนิดที่ทนความร้อนได้ก็จะดีมาก หรือจะทำเองตามวิธีที่ให้ไว้ก็ได้

5. การปั้นหุ่นเป็นปัญหาใหญ่สำหรับผู้ไม่มีทักษะการปั้นที่แม่นยำและเชี่ยวชาญพอ การปั้นหุ่นดินน้ำมัน เป็นสิ่งที่ฝึกฝนได้ อยู่ที่ความบ่อยครั้งของการฝึก ในการปั้นช่วงแรก ๆ ผู้ผลิตยังไม่ค่อยเข้าใจคุณสมบัติของดินน้ำมันดีพอ ดังนั้นควรศึกษาหาข้อมูลรวมทั้งปฏิบัติฝึกฝน จะทำให้ทักษะการปั้นดีขึ้น
6. การจัดแสง เป็นปัญหาที่ไม่สามารถควบคุมได้ การใช้ไฟที่มีผลต่อภาพทำให้ภาพกระพริบยังไม่สามารถสรุปสาเหตุได้อย่างแน่ชัด ซึ่งดูเหมือนว่าจะเป็นที่กำลังไฟที่ไม่สม่ำเสมอ รวมทั้งแสงสะท้อนจากฉากด้วย ในกรณีหลังสามารถลดปัญหาการกระพริบได้โดยชิงผ้าดำกั้นแสงสะท้อน
7. การกำกับเด็กและนักแสดงหน้าใหม่ ต้องเตรียมการกำกับไว้อย่างรอบคอบ และทำความเข้าใจกับนักแสดงไว้ก่อน
8. การใส่เสียง ขั้นตอนนี้มีปัญหาเหมือนกันเพราะต้องทำให้เข้ากับแอ็คชั่นของตัวละครควรมีการเตรียมงานในส่วนนี้ตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการผลิต ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีปัญหาเรื่องเสียงพากย์ใน ส่วนของอนิเมชันไม่เข้ากับเสียงจริงในส่วนLiveActionวิธีแก้ไขก็นำเด็กมาพากย์ในส่วนของอนิเมชันหรือพากย์เสียงทั้งเรื่อง เวลานำเสียงทั้งหมดมาผสมกันควรตรวจดูระดับของเสียงอย่างรอบคอบ เพื่อป้องกันไม่ให้เสียงใดเสียงหนึ่งโดดเด่นออกมาเพียงเสียงเดียว

สำหรับผู้ที่มีความสนใจในการทำภาพยนตร์ที่มีทั้งสองส่วนคือ Live Action และอนิเมชัน จะต้องศึกษาเทคนิคต่าง ๆ ที่มีอยู่เพื่อนำมาสนับสนุนแนวความคิดให้บรรลุผลได้ ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วว่า เทคนิคต่าง ๆ เหล่านั้นเป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้สื่อความคิดของผู้ผลิตเท่านั้น อยู่ที่ความรู้ความเข้าใจในการสื่อสารภาษาผ่านทางภาพยนตร์ต่างหาก

ในส่วนของอนิเมชันก็จำเป็นต้องศึกษาค้นคว้าเทคนิคอนิเมชันที่มีอยู่อย่างละเอียดรอบคอบ และเข้าใจถึงวิธีการแต่ละวิธีของเทคนิคเหล่านั้น เพื่อว่าเมื่อเวลานำเอาเทคนิคพิเศษเหล่านั้นมาใช้สร้าง สรรค์งาน จะได้เข้าใจลึกซึ้งถึงความหมายของวิธีการเหล่านั้น เป็นการลดปัญหาต่าง ๆ ลงได้ถึงครึ่งหนึ่ง เลยทีเดียว

บรรณานุกรม

- 1.Kit Laybourne.THE ANIMATION BOOK,Crown Publishers Inc., New York,1979
- 2.Jean Laplanch.THE TURN TO FANTASY,General Published Company Limited,1979
- 3.Robie Angler.เวิร์คช็อปภาพยนตร์+วิดีโอ,แปลโดยสนั่น ปัทมะทิม,Asian Mass Communication Research and Information Centre,2538
- 4.พจนี นิราศรพ.เทคนิคเบื้องหลังหนังดั่ง,บริษัทซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด(มหาชน),2538



ภาคผนวก

ตัวอย่าง Script Breakdown

ตัวอย่าง Exposure Sheet

ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ

ภาพตัวอย่างงาน

อุปกรณ์ประกอบฉาก



ณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

DAY

NIGHT

TITLE : THE HERO

EXT.

SHEET 1

LOCATION : บ้านพอ, เพชร

INT. /

SCENE

SHOT

PAGE

DESCRIPTION

1.

6,4,2,2.1,2.2,1.1

MAIN CAST

EXTRAS

ATMOSPHERE

STUNTS

- พอ
- เพชร

REMARK

PROP'S

SPECIAL EQUIPMENT

- ซ้อน TANTUM
- โทรทัศน์
- โต๊ะวางกรอรูป
- รูปพอกับเพชร

SPECIAL EFFECT

ASSISTANT DIRECTER

Form No. 1 (Rev. 1) Form Approved by the U.S. Government, 1963-05-01

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET			DAY	NIGHT
TITLE : THE HERO			EXT. /	SHEET 2
LOCATION : บ้านพอ, เพชร			INT.	
SCENE	SHOT	PAGE	DESCRIPTION	
6	39,39.1,40,40.1			
MAIN CAST		EXTRAS	ATMOSPHERE	STUNTS
<ul style="list-style-type: none"> - พอ - เพชร 		-	-	-
		REMARK		
		- รถยนต์สำหรับวิ่งผ่านเพื่อเข้าม กับ ในฉากท้าย		
PROP'S		SPECIAL EQUIPMENT		
<ul style="list-style-type: none"> -รถจักรยาน TANTUM - ขอน TANTUM - ดុងลูกแก้ว - ลูกแก้ว - เชือกกระโดด 				
		SPECIAL EFFECT		
ASSISTANT DIRECTOR				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวอย่างExposure Sheet

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
THE HERO								

SHOT 5

DUAL	ACTION	DUAL	TRACK	1	2	3	4	5	DUAL									
1																		
2	เดินออกมาทัก	2							2									
3	ขอมที่เอา	3							3									
4		4							4									
5		5							5									
6		6							6									
7	กาง/ขยัก	7							7									
8		8							8									
9		9							9									
10	ขยักที่ขยัก ขยักไว้	10							10									
11		11							11									
12	ปลดกใจ	12							12									
13		13							13									
14		14							14									
15		15							15									
16		16							16									
17		17							17									
18		18							18									
19		19							19									
20	สายมอขึ้นมา	20							20									
21		21							21									
22		22							22									
23	ปลายเคี้ยวกางเขน	23							23									
24		24							24									
25		25							25									
26		26							26									
27		27							27									
28		28							28									
29		29							29									
30		30							30									
31		31							31									
32		32							32									
33		33							33									
34		34							34									
35		35							35									
36		36							36									
37		37							37									
38		38							38									
39		39							39									
40		40							40									
41		41							41									
42		42							42									
43		43							43									
44		44							44									
45		45							45									
46		46							46									
47		47							47									
48		48							48									
49		49							49									
50		50							50									
51		51							51									
52		52							52									
53		53							53									
54		54							54									
55		55							55									
56		56							56									
57		57							57									
58		58							58									
59		59							59									
60		60							60									
61		61							61									
62		62							62									
63		63							63									
64		64							64									
65		65							65									
66		66							66									
67		67							67									
68		68							68									
69		69							69									
70		70							70									
71		71							71									
72		72							72									
73		73							73									
74		74							74									
75		75							75									
76		76							76									
77		77							77									
78		78							78									
79		79							79									
80		80							80									
81		81							81									
82		82							82									
83		83							83									
84		84							84									
85		85							85									
86		86							86									
87		87							87									
88		88							88									
89		89							89									
90		90							90									
91		91							91									
92		92							92									
93		93							93									
94		94							94									
95		95							95									
96		96							96									
97		97							97									
98		98							98									
99		99							99									
100		100							100									
101		101							101									
102		102							102									
103		103							103									
104		104							104									
105		105							105									
106		106							106									
107		107							107									
108		108							108									
109		109							109									
110		110							110									
111		111							111									
112		112							112									
113		113							113									
114		114							114									
115		115							115									
116		116							116									
117		117							117									
118		118							118									
119		119							119									
120		120							120									
121		121							121									
122		122							122									
123		123							123									
124		124							124									
125		125							125									
126		126							126									
127		127							127									
128		128							128									
129		129							129									
130		130							130									
131		131							131									
132		132							132									

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
THE HERO								2

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	1	2	3	4	5	DIAL										
1	✓																		
2	✓	เบียดหลังชาย							2										
3	✓								3										
4	✓	บิดาเดินเข้ามา							4										
5	✓	ข้างหน้า							5										
6	✓								6										
7	✓	ยิงพายุซ็อก							7										
8	✓								8										
9	✓	วินาที							9										
10	✓								10										
11	✓	P เดินเข้าฉากการ์ตูน							11										
12	✓								12										
13	✓								13										
14	✓	เดินขวา							14										
15	✓								15										
16	✓								16										
17	✓	คาง							17										
18	✓								18										
19	✓								19										
20	✓	เดินซ้าย							20										
21	✓								21										
22	✓	คาง							22										
23	✓								23										
24	✓	เดินขวา							24										
25	✓								25										
26	✓								26										
27	✓	คาง							27										
28	✓								28										
29	✓								29										
30	✓	P ยกมือถือขวด							30										
31	✓								31										
32	✓	ขึ้นระทึกบอก							32										
33	✓								33										
34	✓								34										
35	✓	คาง							35										
36	✓								36										
37	✓								37										
38	✓	P มองไปทางซ้าย							38										
39	✓								39										
40	✓	คาง							40										
41	✓								41										
42	✓								42										
43	✓	P มองทางขวา							43										
44	✓								44										
45	✓								45										
46	✓	คาง							46										
47	✓								47										
48	✓								48										
49	✓	เงยหน้า							49										
50	✓								50										
51	✓	คาง							51										
52	✓								52										
53	✓								53										
54	✓	มองไปที่ด้านขวา							54										
55	✓								55										
56	✓								56										
57	✓	/แอนิเม็อลง							57										
58	✓								58										
59	✓	คาง							59										
60	✓								60										
61	✓								61										
62	✓	กดองแพนขวา							62										
63	✓								63										

SHOT 7

ถ่าย 1.1
 EXPOSURE SHEET ที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่วารณใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

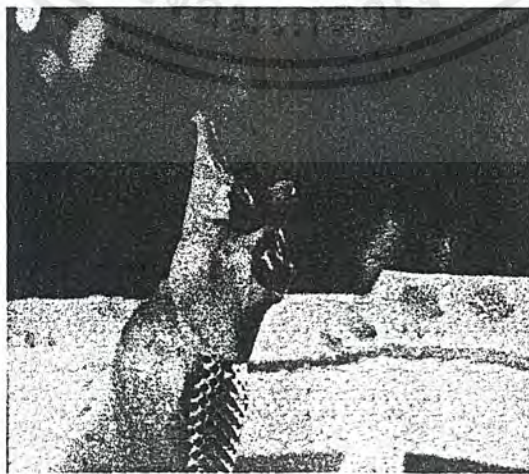
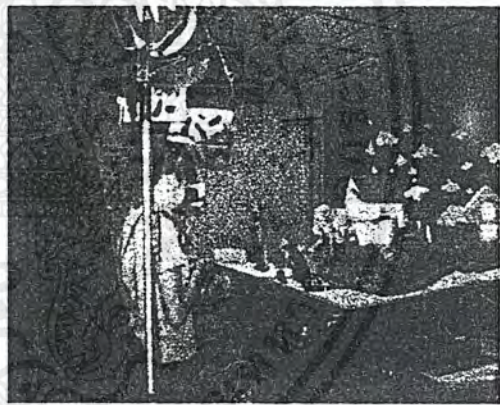
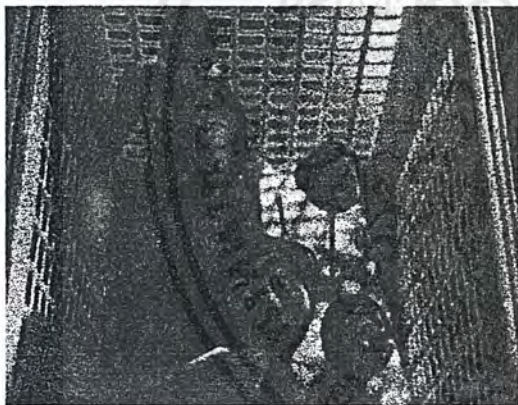
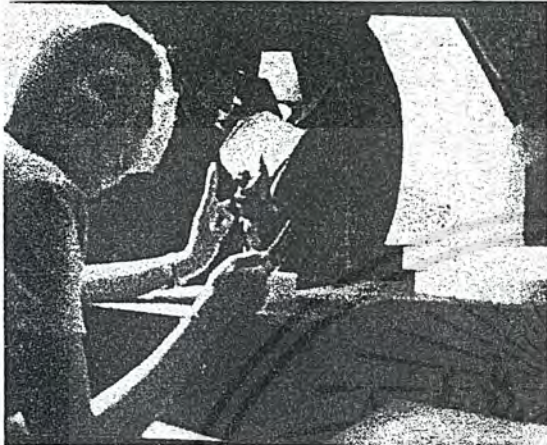
PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
THE HERO								5

SHOTS 5
C.U. T.

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	1	2	3	4	5	DIAL
1	T พก หัวสีดอคา	1							1
2		2							2
3		3							3
4	T ภายหัวตั้งไว้	4							4
5		5							5
6		6							6
7		7							7
8		8							8
9		9							9
10	T พก	10							10
11		11							11
12		12							12
13		13							13
14		14							14
15		15							15
16		16							16
17		17							17
18		18							18
19		19							19
20		20							20
21		21							21
22		22							22
23		23							23
24		24							24
25		25							25
26		26							26
27		27							27
28		28							28
29		29							29
30		30							30
31		31							31
32		32							32
33		33							33
34		34							34
35		35							35
36		36							36
37		37							37
38		38							38
39		39							39
40		40							40
41	T เอาหัวลงหมด	41							41
42		42							42
43		43							43
44	สติ	44							44
45		45							45
46	คางไว้	46							46
47		47							47
48		48							48
49		49							49
50		50							50
51		51							51
52		52							52
53		53							53
54		54							54
55		55							55
56		56							56
57		57							57
58		58							58
59		59							59
60		60							60
61		61							61
62		62							62
63		63							63

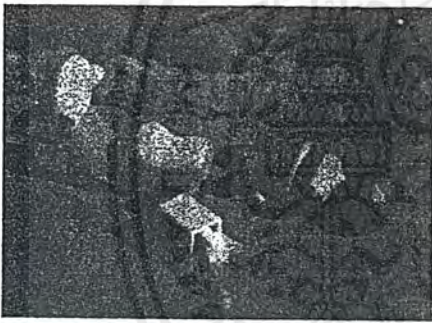
เอกซโพเชอร์ SHEET สกรวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

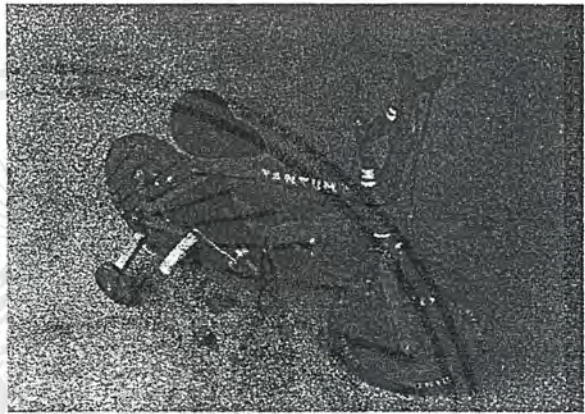
ภาพตัวอย่างงาน



อุปกรณ์ประกอบฉาก



ฆอนนมหัตถจรรย Tantom



รตจักรยาน Tantom



เสื้อ Tantom

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้