

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิค PUPPET ANIMATION
เรื่อง "หน้ากาก"
DIRECTING PUPPET ANIMATION.
"MASKS"



นายวิรพงษ์ กาญจนานิจ
Mr.VERAPONG KANCHANANIT

เลขที่ 2543
เลขทะเบียน 40828
วัน, เดือน, ปี 28 พ.ย. 2544

b.....
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2543

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำออกใช้

1497782

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชั่น เทคนิค PUPPET ANIMATION

เรื่อง "หน้ากาก"

DIRECTING PUPPET ANIMATION.

"MASKS"

โดย

นายวีรพงษ์ กาญจนานิจ

Mr.VERAPONG KANCHANANIT



วันที่ 4 มี.ค. 44

อาจารย์ที่ปรึกษา - อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่

วันที่ 20 มี.ค. 44

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผศ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค Puppet Animation เรื่อง "หน้ากาก"
ชื่อ	นายวีรพงษ์ กาญจนานิจ
สาขา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วีรศักดิ์ รักใหม่
ปีการศึกษา	2543

บทคัดย่อ

ในการศึกษาโครงการนี้ วัตถุประสงค์ที่สำคัญคือ การสร้างภาพยนตร์อนิเมชันที่มีเรื่องราวและเนื้อหาสาระเหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน รวมถึงกลุ่มเป้าหมายนั้นก็คือ ผู้ใหญ่โดยหยิบเอาแง่มุมที่เกิดขึ้นภายในสังคมปัจจุบันมาสร้างเป็นบทภาพยนตร์โดยใช้เทคนิค Puppet Animation ในการผลิตเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชัน รวมถึงเพื่อเป็นการสร้างเสริมทักษะในการทำงานด้านอนิเมชันในอนาคต เนื่องจากมีความสนใจในด้านนี้เป็นพิเศษ และยังเป็นการศึกษาและเรียนรู้ข้อดีและข้อเสียของวัสดุที่นำมาใช้ในการผลิตโครงสร้าง และข้อต่อส่วนต่างๆ ของหุ่นให้เหมาะสมกับประเภทของงาน รวมถึงรู้จักการเลือกใช้วัสดุในการประกอบเป็นหุ่นเพื่อใช้ในการถ่ายทำ

กิตติกรรมประกาศ

โครงการกำกับภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง "หน้ากาก" จะไม่มีทางเสร็จสมบูรณ์ได้หากขาดบุคคลดังต่อไปนี้ ให้การดูแล และอนุเคราะห์ ตั้งแต่เป็นเพียงแค่ว่าความคิด จนกระทั่งกลายเป็นชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่ ซึ่งให้คำแนะนำจนกระทั่งได้แนวทางที่ชัดเจน ในการเขียนบทภาพยนตร์ ให้ได้ตามที่จินตนาการไว้ รวมถึงคณะกรรมการทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ในการถ่ายทำทุกขั้นตอน

ขอขอบคุณ คุณบุญสม พ่อคำผล ที่ให้คำแนะนำในการติดต่อ และลำดับภาพ จนกระทั่งเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ทั้งด้านภาพ และเสียง

สุดท้าย ต้องขอขอบพระคุณ สมาชิกในครอบครัวทุกท่าน ที่คอยให้กำลังใจ และสนับสนุนทางด้านงบประมาณในการผลิตโครงการต่าง ๆ ที่ผ่านมา ตั้งแต่เริ่มศึกษา จนกระทั่งปัจจุบัน

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้
วีรพงษ์ กาญจนานิจ
28 กุมภาพันธ์ 2544

คำนำ

ในอดีตผู้ใหญ่บางคนมักมองว่า การ์ตูน หรืออนิเมชัน เป็นสื่อที่เหมาะสมกับเด็กเท่านั้น เพราะหาสาระอะไรไม่ได้ ในอดีตภาพยนตร์อนิเมชันจึงไม่ค่อยได้รับความสนใจเท่าที่ควรสำหรับพวกผู้ใหญ่เท่าไรนัก จึงผลักดันให้ภาพยนตร์อนิเมชันพัฒนาทางด้านการผลิตเรื่อยมา ตั้งแต่เป็นการ์ตูนขาวดำ จนกลายเป็นฟิล์มสี แล้วพัฒนาจนกระทั่งถึงขั้น Synchronize sound สามารถออกเสียงบทสนทนา และเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ และพัฒนาเทคนิคเพื่อผลิตภาพยนตร์อนิเมชันออกมามากมายหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็น Puppet animation, Clay animation, Object animation, Cut out, Draw on paper หรือแม้กระทั่งเขียนบนกระดาษ เป็นต้น จนกระทั่งประสบความสำเร็จในที่สุด ภาพยนตร์อนิเมชันไม่ใช่สื่อที่จำกัดเฉพาะเด็กอีกต่อไป

ภาพยนตร์อนิเมชันในปัจจุบันมีการคัดเลือกเนื้อหา และหยิบยกประเด็นที่หน้าสนใจมาดัดแปลง รวมถึงการออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก ให้เหมาะสมกับกลุ่มคนดูทุกเพศทุกวัย เมื่อดูภาพยนตร์จบก็จะได้ทั้งสาระและความบันเทิงที่ผู้ชมต้องการ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ เป็นโครงการกำกับภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิค Puppet animation โดยใช้ความรู้ และการค้นคว้าในระหว่างการศึกษา ทำการหาข้อมูล และคัดเลือกประเด็นและมุมมองที่หน้าสนใจจากพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม นำมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเหมาะสมกับผู้ใหญ่ และสังคมปัจจุบันด้วย โดยมีได้เป็นภาพยนตร์อนิเมชันเพื่อความบันเทิงเท่านั้น

จึงหวังว่าภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ จะเป็นประโยชน์กับผู้สนใจศึกษาอนิเมชัน เพื่อเป็นการพัฒนาผลงานอนิเมชันในประเทศไทยต่อไปในอนาคต หรือสร้างมุมมองใหม่ ๆ ให้สังคม หรือให้แง่คิดที่ค่อนข้างมีประโยชน์แก่ผู้ชมภาพยนตร์อนิเมชัน

วีรพงษ์ กาญจนานิจ

28 กุมภาพันธ์ 2544

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมา	1
1.2 ลักษณะโครงการ	2
1.3 คำจำกัดความ	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ	3
1.5 เป้าหมายหลักของโครงการ	3
1.6 แนวทางบรรลุเป้าหมาย	3
1.7 แหล่งข้อมูล	5
2 วิเคราะห์ข้อมูล	6
2.1 เทคนิคคอนิเมชันประเภท 3 มิติ	6
2.2 เทคนิคหุ่น (Puppet Animation)	6
2.3 แนวคิดในการเขียนบทภาพยนตร์	7
2.4 ความเป็นมาของบทภาพยนตร์	8
2.5 การแปลความ	10
2.6 การเขียนบทภาพยนตร์	11
Story Board	14
3 การออกแบบ และงานสร้าง	21
3.1 การออกแบบตัวละคร	21
3.2 การออกแบบบุคลิก	22
3.3 การออกแบบฉาก	25
3.4 วัสดุและอุปกรณ์ในการผลิตหุ่น	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า	
4	การถ่ายทำ และการตัดต่อ	31
	4.1 อุปกรณ์การถ่ายทำ	31
	4.2 การถ่ายทำ จากที่ 1 หลังจาก และ จากที่ 4 Resolution	33
	4.3 การจัดแสง	33
	4.4 การตัดต่อ และลำดับเสียง	37
5	บทสรุป และข้อเสนอแนะ	39
	5.1 บทภาพยนตร์	39
	5.2 การเตรียมงาน	40
	5.3 การถ่ายทำ	41
	5.4 หลังการถ่ายทำ	42
6	ภาคผนวก	43
	ตารางการทำงาน	44
	6.1 ตัวอย่าง Bar Sheet	45
	6.2 ตัวอย่าง Exposure Sheet	55
	6.3 ตัวอย่าง Key Action	65
	6.4 ตัวอย่าง Script Breakdown	69
	บรรณานุกรม	73
	ประวัติผู้เขียน	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

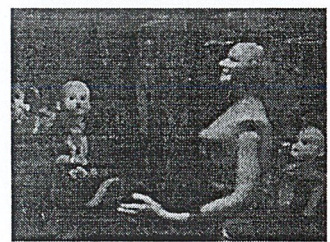
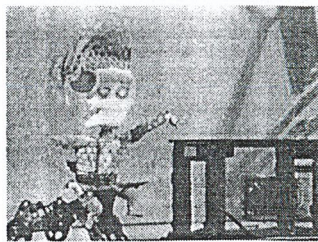
บทนำ

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิค Puppet Animation เรื่อง “หน้ากาก”

1.1 ความเป็นมา

ในภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคที่มีการจัดแสง และการถ่ายทำใกล้เคียงกับการถ่ายภาพยนตร์ทั่วไปคือ เทคนิค Puppet animation และ Clay animation ซึ่งเป็นเทคนิคที่มีรูปแบบที่เป็นสามมิติ ให้ความรู้สึกความเป็นธรรมชาติมากกว่าเทคนิคที่เป็นสองมิติ

การเลือกเทคนิค Puppet animation มาใช้ในการผลิต เพราะเป็นเทคนิคที่สามารถเลือกใช้วัสดุในการประกอบตัวหุ่นได้อย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นผ้า ไม้ ลูกบิด ฯลฯ ซึ่งทำให้สามารถออกแบบตัวละครได้อย่างอิสระ นอกจากนั้น ในการใช้เทคนิค Puppet animation ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ยังสามารถสร้างความรู้สึกที่จริงจังตรงจุด เหมาะสมกับเนื้อหาที่จริงจังที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอได้มากกว่าเทคนิค Clay Animation ดังเช่นภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Balance ของ Chistoph & Wolfgang Lauenstein หรือ The epic of Gilgamesh ของ The Brothers Quay



ภาพประกอบจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง The epic of Gilgamesh.
ของ The Brothers Quay.



ภาพประกอบจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Balance.
ของ Christoph & Wolfgang Lauenstein.

จากตัวอย่างข้างต้นจากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง จะเห็นได้ถึงลักษณะการออกแบบทั้งทางด้านบุคลิก การจัดแสดง รวมถึงฉาก จะมีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน คือนำเสนออารมณ์ที่หดหู่ ไม่สิ้นมึน สิ้นไม่สดใส ซึ่งองค์ประกอบโดยรวมสามารถสร้างอารมณ์ร่วมที่มีภายในเรื่องได้อย่างตรงไปตรงมา โดยไม่ต้องสร้างฉากที่ใหญ่โต หรือจัดแสงในรูปแบบที่มีละเอียดและยุ่งยาก

ประโยชน์ที่ได้รับจากการผลิตโครงการนี้คือ สามารถกำกับภาพยนตร์อนิเมชันที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับผู้ใหญ่ และสร้างความเข้าใจในการเขียนบทและสามารถพัฒนาจนเป็นบทที่สมบูรณ์ได้ รวมถึงงานสร้าง และออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับเนื้อหาภายในภาพยนตร์ รวมถึงมีความชำนาญในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน ทั้งยังเป็นแนวทางในการผลิตสื่อภาพยนตร์อนิเมชันในอนาคต

1.2 ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการศึกษาเฉพาะกรณี เกี่ยวกับการใช้เทคนิค Puppet animation ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันที่ไม่มีบทสนทนาแต่จะมุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาภายในเรื่อง โดยยกประเด็นที่มีเนื้อหาสาระเหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ และสังคมในปัจจุบันมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์

1.3 คำจำกัดความ

เป็นโครงการศึกษาเฉพาะในกรณีด้านการกำกับภาพยนตร์อนิเมชันโดยใช้เทคนิค Puppet Animation มีคำพูดที่ว่า ภาพยนตร์จะดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับบทภาพยนตร์ไม่ใช่ผู้กำกับ นอกจากนั้น ภาพยนตร์ หรืออนิเมชันนั้นก็ยังมีข้อจำกัดเรื่องเวลา ฉะนั้นการเขียนบทที่ดีควรมีเนื้อหาสาระที่กระชับและเข้าใจได้ง่าย รวมถึงกำกับภาพยนตร์ที่ดี สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจ รับรู้ถึงเรื่องราวและแง่มุมที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอได้โดยง่าย ซึ่งไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์หรืออนิเมชัน หัวใจหลักคือบทภาพยนตร์ที่ดี และน่าสนใจ เพราะเป็นสิ่งที่ใช้ประเมินค่าของภาพยนตร์

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1. เป็นภาพยนตร์อนิเมชันความยาว 3 นาที
2. ผลิตโดยเทคนิคหุ่น (Puppet Animation)
3. ถ่ายทำด้วยฟิล์มสีโกดัก T/100 ขนาด 16 มิลลิเมตร
4. ตัดต่อด้วยระบบเบต้าแคม

1.5 เป้าหมายหลักของโครงการ

1. เพื่อผลิตอนิเมชันที่สนุกสนาน และมีเนื้อหาสาระเหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ สามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจได้ง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน
2. มีความเข้าใจในการสร้างสรรค์เลือกเฟ้นบุคลิกลักษณะ โดยให้เหมาะสมกับตัวละครมากที่สุด และสามารถออกแบบบุคลิกตัวละครได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับบทภาพยนตร์ และสามารถนำเสนอเนื้อหาภายในเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้เกิดความชำนาญและเป็นแนวทางในการผลิตรวมถึงพัฒนาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันรูปแบบสามมิติในอนาคต

1.6 แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. เลือกประเด็นที่น่าสนใจ แล้วนำมาปรับปรุงเนื้อหาของบทภาพยนตร์ให้เหมาะสม และลงตัวที่สุดโดยรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จนเป็นบทที่สมบูรณ์
2. ออกแบบบุคลิกลักษณะให้เหมาะสมกับตัวละครภายในเรื่องมากที่สุด โดยยึดถือบทภาพยนตร์เป็นหลัก
3. ศึกษาการเคลื่อนไหวของร่างกายมนุษย์ สำหรับการ Key action เพื่อให้ได้การเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติที่สุด โดยการบันทึกลงในกล้อง Digital แล้วเขียนลงบนกระดาษเพื่อใช้ตรวจสอบการเคลื่อนไหวของหุ่นในการถ่ายทำ และศึกษาเรื่องกายวิภาค เพื่อนำมาสร้างหุ่นที่ใช้ในการถ่ายทำ
4. ออกแบบฉากที่ใช้ในการถ่ายทำให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันในเรื่องของ Art direction โดยการศึกษาจากภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค Puppet Animation ที่มีอยู่ เกี่ยวกับการจัดแสง รวมถึงงานสร้างและการออกแบบฉาก

กำหนดการทำงาน

Pre-production วันที่ 1 – 30 พฤศจิกายน 2543

1. รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์บทและทำความเข้าใจให้ได้มากที่สุด
2. เสนอสรุปวิเคราะห์ข้อมูล และ เสนอโครงร่างภาพยนตร์ ในวันที่ 6 พฤศจิกายน 2543
3. คัดเลือกดนตรีประกอบภาพยนตร์ ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องราว ในฉากนั้น ๆ เพื่อใช้ในการ Key Action ให้กับตัวละคร
4. จัดทำ Bar Sheet เพื่อใช้ตรวจสอบจำนวนเฟรมที่ใช้ และคำนวณเวลาในเรื่องทั้งหมด รวมถึงการทำงานถ่ายทำอนิเมชัน โดยวิธีการดังต่อไปนี้
 - จัดทำ Story board และ Shooting board
 - ทำการถ่ายทำด้วยกล้อง Digital โดยใช้คนแสดงแทน ตาม Story board โดยใช้มุมกล้อง และ Blocking ที่ปรากฏใน Shooting board
 - ทำการจับเวลาการเคลื่อนไหวในแต่ละ Shot แล้วทำการ Key action ลงบนกระดาษกราฟในส่วนที่มีการเคลื่อนไหวมากที่สุด
 - จัดทำ Exposure sheet เพื่อใช้ในการตรวจสอบการเคลื่อนไหว โดยแยกการเคลื่อนไหวย่อยๆ ส่วนต่าง ๆ เพื่อความง่ายในการขยับหุ่นในการถ่ายทำ
5. ทดลองทำโครงร่างของตัวละครทั้งหมด ซึ่งทำจากลวดและวัสดุพีวีซี หุ้มด้วยดินน้ำมัน มีขนาดความสูงประมาณ 8 นิ้ว และฉากที่ใช้ถ่ายทำ
6. จัดทำ Screen test เพื่อตรวจสอบการเคลื่อนไหว

Production วันที่ 1 – 31 ธันวาคม 2543

7. เตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมภายในสตูดิโอ ในส่วนของการประกอบฉาก
8. จัดแสงให้ได้ตามลักษณะ และอารมณ์ที่ต้องใช้ในการถ่ายทำสำหรับฉากนั้น ๆ
9. ลงมือถ่ายทำอนิเมชัน ตามลำดับที่กำหนดไว้ในเอกสาร Bar Sheet
10. เมื่อถ่ายทำเรียบร้อยแล้ว นำฟิล์มไปล้างและถ่ายลงเทปบันทึกในระบบเบต้าแคม เพื่อใช้ในการตัดต่อ

Post-production วันที่ 1 – 28 กุมภาพันธ์ 2544

11. ทำการตัดต่อ และใส่ดนตรีประกอบภาพยนตร์ เสร็จแล้วจึงถ่ายสำเนาลงเทปบันทึกในระบบ เบต้าแคม
12. วันที่ 2 มีนาคม 2544 เสนอผลงานภาพยนตร์อนิเมชันขึ้นชั้นสมบูรณ์

1.7 แหล่งข้อมูล

1. ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Wallace & Gromit
2. ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง The epic of Gilgamesh
3. ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Balance
4. www.animateclay.com
5. www.aardman.com
6. Layboure, Kit. The Animation Book. New York : Crown, 1979
7. Frierson, Michael. Clay Animation. New York : Twayne's, 1994
8. Park, Nick., Lord, Peter. Cracking Animation the Aardman Book of 3-D Animation. London : Themes & Hudson, 1998
9. Sibley, Brian. Chicken Run Hatching the Movie. New York : 1999



บทที่ 2

วิเคราะห์ข้อมูล

2.1 เทคนิคอนิเมชัน ประเภท 3 มิติ

เป็นเทคนิคที่มีรูปแบบการถ่ายทำใกล้เคียงกับการถ่ายทำภาพยนตร์ในรูปแบบปรกติ เทคนิคประเภท 3 มิติ ให้ความรู้สึกสัมผัส และความลึกของภาพมากกว่าเทคนิคประเภท 2 มิติ ซึ่งแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

- หุ่น (Puppet Animation) เป็นเทคนิคที่ใช้หุ่น หรือของเล่นเป็นตัวละครในการถ่ายทำ
- วัตถุ (Object Animation) ใช้วัตถุทุกชนิดนำมาสร้างเป็นตัวละคร
- ดินน้ำมัน (Clay Animation) การปั้นหุ่นโดยใช้ดินน้ำมัน
- พิกซีเลชัน (Pixilation) การใช้คนแสดงโดยถ่ายทำด้วยเทคนิคของอนิเมชัน
- คอมพิวเตอร์ (Computer Animation) การใช้โปรแกรมในการสร้างอนิเมชัน

2.2 เทคนิคหุ่น (Puppet Animation)

เป็นเทคนิคสามมิติที่นิยมใช้ในปัจจุบัน เนื่องจากมีความยืดหยุ่นในการนำเอาวัสดุมาสร้างเป็นพื้นผิวให้กับโครงหุ่น ไม่ว่าจะเป็นเศษผ้า ฟองน้ำ กระดาษ หรือโฟมลาเท็กซ์ เป็นต้น ลักษณะการเตรียมงาน และการถ่ายทำนั้นใกล้เคียงกับเทคนิคดินน้ำมัน (Clay Animation) แตกต่างกันเพียงวัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างพื้นผิวเท่านั้น ซึ่งเทคนิคหุ่นนี้มีความได้เปรียบเทคนิคดินน้ำมันคือไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับการละลายของหุ่นเมื่อถูกแสงไฟเป็นเวลานาน

หัวใจสำคัญของเทคนิคหุ่นก็คือ โครงสร้างที่แข็งแรง วัสดุที่นำมาสร้างเป็นโครงร่างหุ่นจำเป็นต้องมีความทนทานพอสมควร เพราะในบางส่วนนั้นต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ในอดีตนิยมใช้หุ่นไม่ทำเป็นโครงสร้างภายในของหุ่นที่ใช้ถ่ายทำ แต่ในปัจจุบันได้นำวัสดุหลากหลายชนิดมาสร้างเป็นโครงร่างของหุ่น ได้แก่ ลวดอลูมิเนียม ลูกปัด นอต ข้อต่อ บานพับต่าง ๆ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและดึงอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นต้น ซึ่งวัสดุดังกล่าวมีความทนทานพอสมควรสามารถรองรับน้ำหนักของวัสดุ ที่นำมาเป็นพื้นผิวได้เป็นอย่างดี ขนาดของหุ่นที่ใช้ในการถ่ายทำควรมีขนาดไม่ต่ำกว่า 1 ฟุต เพราะในการถ่ายทำเมื่อทำการเปลี่ยนขนาดภาพสามารถทำได้ง่าย สามารถแสดงและตกแต่งรายละเอียดของหุ่นได้เป็นอย่างดี ขนาดของโครงสร้างของหุ่นควรคำนึงถึงความเหมาะสมของฉากด้วย

ในเรื่องของพื้นผิวของหุ่นดังกล่าวข้างต้น เทคนิคหุ่นนี้ไม่จำกัดวัสดุที่จะนำมาเป็นพื้นผิว ทำให้สามารถออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครได้อย่างอิสระ ทำให้สามารถพัฒนาวัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างหุ่นอย่างไม่มีขีดจำกัด สามารถนำวัสดุที่มีน้ำหนักเบามาเป็นพื้นผิว ซึ่งเป็นการช่วยลดภาระของโครงร่างหุ่นได้อีกด้วย

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคหุ่นนี้ หลักการณในการจัดแสง หรือการจัดขนาดของภาพ มีลักษณะการถ่ายทำคล้ายกับการถ่ายทำภาพยนตร์ในรูปแบบปรกติ เพียงแต่ใช้อัตราความเร็วในการถ่ายแบบ Single frame แทน 24 frame ข้อความคำนึงในเรื่องการเปลี่ยนขนาดภาพในการถ่ายทำ ขนาดของหุ่นมีผลต่อการเปลี่ยนขนาดภาพเป็นอย่างมาก ถ้าขนาดหุ่นเล็กจนเกินไป ก็อาจทำให้เกิดปัญหาในการจัดขนาดภาพ ยกตัวอย่างเช่น ในการเปลี่ยนขนาดภาพเป็นภาพใกล้ หรือ ภาพ Close up ถ้าหากหุ่นมีขนาดเล็กจนเกินไป ก็ไม่สามารถเปลี่ยนขนาดภาพในลักษณะนั้นได้ เป็นต้น เนื่องจากระยะโฟกัสของกล้องถ่ายภาพอนิเมชันนั้นมีจำกัด ดังนั้นในการสร้างหุ่นขึ้นมาแต่ละตัวจึงควรคำนึงถึงขนาดภาพด้วย

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคต่าง ๆ นี้ การเตรียมงานเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด เช่น การสร้างโครงร่างหุ่น การประกอบฉาก หรือการ Key Action ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดสำหรับการสร้างอนิเมชัน เพราะเป็นขั้นตอนที่ทำให้หุ่นสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ ถ้าหากมีความตั้งใจ และการเตรียมงานที่ดีพร้อม การสร้างสรรค์ภาพยนตร์อนิเมชันให้มีการเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล ใกล้เคียงกับธรรมชาติมากที่สุด ก็ไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป

2.3 แนวคิดในการเขียนบทภาพยนตร์

ต้องการกล่าวถึงมนุษย์ และสังคมในปัจจุบัน ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากบุคคลรอบข้าง คือ ในวันหนึ่ง เพื่อนคนหนึ่งของข้าพเจ้าแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่หรูหรา ได้ความว่าจะไปเที่ยวกลางคืน แต่เมื่อตอนกลางวันเพื่อนคนนี้ยังบอกว่าไม่มีเงินใช้อยู่เลย เมื่อถามเหตุผลว่าเมื่อไม่มีเงินทำไมถึงจะไปล่ะ เพื่อนคนนี้ก็ตอบว่าเพราะมีเพื่อนไปกันเยอะไม่ไปไม่ได้ ด้วยความสงสัยและข้องใจในเหตุผลของเพื่อนคนดังกล่าว จึงได้นำมาคิดที่จะสร้างเรื่องราวที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ อิทธิพลที่สังคมมีต่อพฤติกรรมของมนุษย์

มนุษย์ไม่สามารถแสดงตัวตนที่แท้จริงออกมาได้ แต่ต้องอยู่ภายใต้กรอบ หรือสิ่งใด ๆ ก็ตามที่สังคมเห็นว่าดี ดังนั้นมนุษย์จึงต้องปกปิดตนเอง ซึ่งเมื่อเรายึดติดกับค่านิยมทางสังคมจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้แล้ว ตัวตนของมนุษย์ก็จะถูกกลืนหายไป ยกตัวอย่างเช่น เด็กโรงเรียนนานาชาติที่ร่วมฤดี เป็นเด็กไทย แต่เรียนภาษาอังกฤษจนเก่งสามารถพูดคล่องเหมือนเจ้าของภาษา แต่ภาษาไทยกลับพูดไม่ค่อยชัดเจน ทั้งที่ภาษาไทยเป็นภาษาของตนเอง แต่สังคมเห็นว่าพูดภาษาอังกฤษเก่งนั้นเป็นเรื่องที่ดี สามารถใช้ติดต่อสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้ ทำให้สามารถหางานหรือทำธุรกิจได้ง่ายขึ้น จะเห็นได้ว่าการสัมภาษณ์งานมักจะเป็นภาษาอังกฤษ ทำให้คำบางคำในภาษาไทยเริ่มหายไปเช่น คำว่าหาข้อมูล จะถูกทับศัพท์ไปโดยใช้คำว่า Research แทน เป็นต้น

2.4 ความเป็นมาของบทบาทพยนตร์

เมื่อได้แนวทางเกี่ยวกับบทบาทพยนตร์แล้ว จึงทำการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยา ทางด้านสาขาจิตวิทยามนุษย์และสังคม โดยนำมาจากหนังสือเรื่องจิตวิทยาสังคม และมนุษย์สัมพันธ์ ซึ่งมีเนื้อหา เกี่ยวกับหลักการทางด้านอิทธิพลของสังคม ที่มีผลต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกของพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีผลมาจากแรงกระตุ้นหรือ สิ่งเร้าจากสังคม นำมาเป็นกรอบในการเขียนบทบาทพยนตร์ ไม่หลุดจากประเด็นที่ตั้งไว้ว่า "เป็นตัวของตัวเองดีที่สุด" ซึ่งมีหลักการที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

บุคคล และพฤติกรรมทางสังคม¹

ตัวตนหรืออัตตา เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิภาพ เป็นส่วนที่ชี้ว่าวิธีการดำเนินชีวิตของคนๆนี้เป็นอย่างไร เป็นส่วนสำคัญที่สุดของการยอมรับหรือไม่ยอมรับทางสังคม เรามักจะไม่ได้คิดว่า ตัวตนของเรานั้นเป็นใคร ลักษณะท่าทางเป็นอย่างไร บางครั้งความคิดในเรื่องตัวตนของเราไม่ตรงความเป็นจริงก็มี แต่เรายังคิดว่าตัวเราเป็นเช่นนั้น เพราะสังคมเป็นผู้กำหนดให้เราเป็นเช่นนั้นจากการแสดงออก หรือผลกระทบที่เราได้รับจากสังคมหรือผู้คนรอบข้างนั่นเอง

¹ มุกดา ศรียงค์, ชนิษฐา วิเศษสาร, จิตวิทยาสังคม และมนุษย์สัมพันธ์, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม และวิทยาศาสตร์,

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง (กรุงเทพมหานคร, 2526) หน้า 11

Self Concept

หมายถึง การที่บุคคลที่มีความรู้สึก หรือความคิดเกี่ยวกับ ส่วนประกอบที่เป็นตัวเอง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ Charles Cooley กล่าวว่า “ Self concept looking-glass self “ นั่นก็คือมันเปรียบเหมือนกับการส่องกระจกเงา เราจะรู้จักตัวเองโดยภาพสะท้อนที่ผู้อื่นแสดงต่อเรา

ผลของการมี Self Concept มีอิทธิพลต่อเราได้ 4 ทางคือ

1. การเข้าใจตนเองอยู่บนพื้นฐานของการรับรู้ปฏิกิริยาที่ผู้อื่นแสดงต่อตน
2. ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวตน จะเป็นตัวกำหนดให้บุคคล แสดงพฤติกรรมออกมา
3. การรับรู้ปฏิกิริยาของผู้อื่นที่มีต่อตนเอง จะเป็นเครื่องสะท้อนให้เข้าใจว่าตัวบุคคลเป็นอย่างไร
4. การแสดงปฏิกิริยาได้ตอบต่อบุคคลอื่น ขึ้นอยู่กับปฏิกิริยาที่ผู้อื่นแสดงออกมา

เราอาจกล่าวได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับผู้อื่น จะเป็นวงจรต่อเนื่องกันไป นั่นก็คือพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของอีกคน

จะเห็นได้ชัดว่า Self Concept สามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยกลุ่มคนหรือสังคมที่บุคคลไป มีปะทะสัมพันธ์ ยกตัวอย่างเช่น การทดลองของนักศึกษาที่เรียนจิตวิทยาสังคม ในเรื่องของ Self Concept นำทฤษฎีนี้ไปใช้ในการเปลี่ยน Self Concept ของคนอื่น พวกเขาได้ทำการทดลองกับเพื่อนนักศึกษาหญิงคนหนึ่ง ในกลุ่มสัมมนาของเธอ ซึ่งนักศึกษาหญิงคนนี้เป็นคนเรียบร้อย ไม่สนใจการแต่งตัว นักเรียนชายทั้งห้าคนจึงวางแผนการทดลอง โดยการแสดงต่อเธอราวกับว่าเธอเป็นคนสวย โดยทั้งห้าผลัดกันนัดเธอเที่ยวทุก ๆ อาทิตย์ และพบว่าใน 2-3 อาทิตย์ต่อมา นักศึกษาหญิงคนนั้นก็เริ่มสนใจการแต่งตัว ทำผม รู้จักดูแลตัวเองมากขึ้น และเมื่อนักศึกษาทั้งห้าคนนัดเธอก็ไม่ต้องฝืนใจนัดอีกแล้ว เพราะเธอได้กลายเป็นคนสวยไปแล้ว และเมื่อนักศึกษาชายคนสุดท้ายขอนัด เธอกลับตอบว่าเธอถูกจองตัวแล้ว ทำให้นักศึกษาชายแต่ละคนต่างก็ต้องปรับตัวให้ดีขึ้น (Kinch 1973)

จากหลักการข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า การแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์มีผลมาจากสังคม จากผลการทดลองข้างต้นแสดงให้เห็นว่า สังคมมีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อพฤติกรรมของมนุษย์ การแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากภายในจิตใจของมนุษย์ต้องการการยอมรับ หรือความสนใจจากสังคม เพราะมนุษย์ไม่สามารถอยู่ตัวคนเดียวได้ ดังคำกล่าวที่ว่ามนุษย์นั้นเป็นสัตว์สังคมนั่นเอง

จึงนำประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการแสดงออกทางสังคมของมนุษย์ มาพัฒนา ภายใต้แนวคิดที่ว่า ไม่ว่าจะเป็นสังคมใดต่างก็มีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมแสดงออกของมนุษย์ เช่นสังคมของคนชั้นสูง ซึ่งให้ความสำคัญกับฐานะ ฉะนั้นหากใครต้องการเข้าสู่สังคมนี้ ก็ต้องพยายามสร้างฐานะให้ได้ทัดเทียมถึงจะได้เข้ามาในสังคม ยกตัวอย่างเช่นการใช้เครื่องแต่งกายหรือเครื่องประดับราคาแพง ซึ่งบางครั้งนั้นก็ไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริงของเรา แต่เพราะสังคมให้ความสำคัญกับวัตถุมากกว่าจิตใจของคน บางครั้งจึงทำให้เราต้องทำในสิ่งที่ไม่ชอบเป็นต้น

จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้เราต้องใส่หน้ากากเข้าหากัน ทำให้คนมีความจริงใจให้กันลดน้อยลง พฤติกรรมแสดงออกต่าง ๆ เป็นเพียงแค่การแสดงเท่านั้น ซึ่งแต่ละสังคมต่างก็ให้ความสำคัญกับส่วนประกอบที่สามารถนำมาใช้เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันภายในสังคมนั้น ๆ ซึ่งบางครั้งก็เป็นสิ่งที่ไร้ประโยชน์ หรือไม่ก็เป็นเพียงพฤติกรรมที่ไร้สาระเท่านั้น

2.5 การแปลความ

ดังนั้นจึงได้หยิบยกหน้ากากมาเป็นตัวบอกเรื่องราวของคนในสังคม ที่คนเราไม่สามารถแสดงตัวตนที่แท้จริงออกมาได้ แต่ต้องการอยู่รอดภายในสังคมนั้น ๆ เพราะหน้ากากมีความหมายถึงการปกปิด ไม่ต้องการแสดงตัวตนที่แท้จริง และมีความหมายโดยนัยที่แสดงถึงการหลอกลวง ความไม่ซื่อสัตย์ หรือความไม่จริงใจส่วนหน้ากากภายในเรื่องใช้แทนค่าของสังคมต่าง ๆ ได้แก่ สังคมชนชั้นสูงที่นิยมข้าวของราคาแพง และสังคมนักเที่ยวที่ดื่มเหล้า ชกต่อยกันเสมอ และมีความหมายโดยนัยกล่าวถึงเปลือกที่มนุษย์นำมาห่อหุ้มร่างกาย เพื่อให้ได้รับความสนใจจากสังคมนั้น ๆ

ภายในเรื่องมีการแทนค่ามนุษย์ในสังคมเป็นใครก็ได้ ที่ไม่มีอะไรต้องอยู่ในห้องแคบ ๆ เลือกใช้การแทนค่ามนุษย์เพศชาย เพราะเพศชายเป็นเพศที่ยิ่งในศักดิ์ศรี เรื่องเกี่ยวกับหน้าตาทางสังคมจะสำคัญที่สุด ทำทุกอย่างเพื่อให้ได้รับการยอมรับเข้าสู่สังคม แต่มีบุคลิกที่ขาดความมั่นใจจนกระทั่งเมื่อเขาสวมใส่หน้ากาก

ภายในเรื่อง เมื่อชายคนหนึ่งต้องการออกไปสู่สังคมข้างนอก แต่ไม่รู้ว่าจะต้องทำอย่างไร ในที่สุดสังคมก็หยิบยื่นสิ่งที่จะทำให้เขาสามารถเข้าสู่สังคมได้ ก็คือกล่องใส่หน้ากากนั่นเอง

2.6 การเขียนบทภาพยนตร์

Plot

ชายคนหนึ่งขาดความมั่นใจที่จะออกไปข้างนอก วันหนึ่งเขาได้รับกล่องที่ใส่หน้ากาก ซึ่งสามารถพาเขาเข้าสู่สังคมภายนอกได้ แต่สุดท้ายเขาก็ถอดหน้ากากออก เพราะเขาต้องฝันทำในสิ่งที่ไม่ใช่ตัวเขา

Theme - เป็นตัวของตัวเองดีที่สุด

Treatment "Mask"

ชายคนหนึ่งนั่งอยู่ในห้องแสงสลัว ๆ ซึ่งมีเพียงหน้าต่างบานเดียวเท่านั้น กระจกแผ่นหนึ่งปลิวผ่านหน้าเขาไป เขามองดูแล้วก็ถอนหายใจ

(เสียงดนตรีเพลงคลาสสิกดังเข้ามา)

เขาหันไปมองด้วยความสนใจแล้วกำลังจะลุกขึ้นเดินตามไป

(เสียงดนตรีหายไปเมื่อลุกเดินเข้าไปหา)

เขามองดูตัวเองแล้วส่ายหน้า เพราะเขาดูไม่ดีเอาซะเลย แล้วจึงกลับไปนั่งที่ริมหน้าต่างตามเดิม สักครู่มีเสียงกดกระดิ่งหน้าห้อง แล้วกล่องใบหนึ่งก็ถูกโยนเข้ามาพร้อมกับการ์ดใบหนึ่ง เขียนว่า "อุปกรณ์เพื่อการอยู่รอด จาก สังคม" เมื่อเขาเปิดดูปรากฏว่ามีหน้ากากอยู่ภายในกล่องนั้น เขาจึงลองหยิบหน้ากากที่เป็นหน้าของชายที่ใส่หมวกเมื่อเขาลองสวมมัน เขาก็กลายเป็นคนที่แต่งกายสุภาพ

(เสียงดนตรีกลับมาดังเข้ามาอีกครั้ง)

เขารู้สึกมั่นใจมากขึ้น เดินอย่างยึดอก หน้าเขิด ท่าทางหยิ่งยโส เขาจึงเดินเข้าไปในงาน เขาเห็นโต๊ะตัวหนึ่งซึ่งมีเก้าอี้ว่างอยู่ เขาจึงเดินไปนั่ง เขาหยิบขวดไวน์ยกขึ้นดื่ม แล้วทันใดนั้นหมวกของเขาก็หายไป เขาเริ่มรู้สึกอรร้อย แล้วเขาก็ยกขึ้นดื่มอีกปรากฏว่าเพื่อนอกของเขาก็หายไป จนสุดเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำเขาไม่เหลืออะไรเลย มีเสียงกระแอมดัง ๆ เขาหันไปมองแล้วยกขวดไวน์ขึ้นดู แล้วกระดกขึ้นดื่ม แล้วเขาก็ถูกระเด็นออกมาจากงาน กลับมาที่ห้อง

เขาค่อย ๆ ยันตัวเองลุกขึ้นนั่ง สักครูก็มีเสียงเคาะประตู เขาหันไปมอง

(เสียงดนตรีจังหวะดิสโก้ดังเข้ามาแทน)

ตอนแรกเขาทำท่าจะไม่สนใจ แต่สุดท้ายเขาจะลุกตามไป เขาจึงหันไปมองที่กล่อง แล้วจึงเปิดค้นหาหน้ากากอันใหม่ เขาเจอหน้ากากที่เป็นหน้าของคนทีหล่อเหลา เขาจึงสวมหน้ากากนั้นเข้าไป แล้วเขาก็กลายเป็นหนุ่มนักเที่ยวสุดเท่ มีเสียงสาว ๆ กรีดกราดทำให้เขามั่นใจมากขึ้น เขาจึงเดินด้วยท่าทางที่ยืวบั้น แล้วก็มีเสียงสาว ๆ กรีดทุกครั้งที่เขาทำท่าเท่ ๆ แต่ดูประหลาด ๆ เขารู้สึกมีความสุขมาก

เขาเดินเข้าไปเห็นเก้าอี้ว่างตัวหนึ่ง จึงเดินไปนั่ง มีแก้วเหล้าวางอยู่บนโต๊ะหลายใบ เขายกแก้วเหล้าขึ้นดื่ม แล้วเพิ่งนึกขึ้นได้ เขาจึงลองสำรวจตัวเองว่าเสื้อผ้าของเขาหายไปหรือเปล่า แต่ก็ไม่มีส่วนไหนหายไป เขาจึงดื่มอีกหลายแก้ว จนเขาเริ่มรู้สึกเมา จึงเดินออกมาเต้นที่หน้าโต๊ะ เสียงสาว ๆ กรีดเป็นระยะ เขาก็ยิ่งเต้นท่าประหลาด ๆ แล้วกลายเป็นใส่เด็อนถูกขี้เก๋อ สาว ๆ ก็ยังกรีดขึ้นอีก เขาหยิบแก้วเหล้าขึ้นดื่ม แล้วโยนไปข้างหลังเสียงแก้วแตก ก็มีเสียงกรีดร้องอย่างคลั่งไคล้ดังเป็นระยะ เขาดื่มแล้วก็โยนแก้วอีก แต่คราวนี้ไม่มีเสียง

(เป็นเสียงหมาจู่)

เขาหันไปมองแต่ก็ไม่ได้สนใจต้นเสียงนั้น

(เสียงหมาจู่ดังขึ้น)

เขาหยุดเต้น แล้วยื่นหน้าเข้ามามองใกล้ มองอย่างพิลึกพิลั่นแล้วก็ส่ายหน้า แล้วกลับมาเต้นต่อโดยไม่สนใจเจ้าของเสียง

(เสียงหมาจู่กัดเขา)

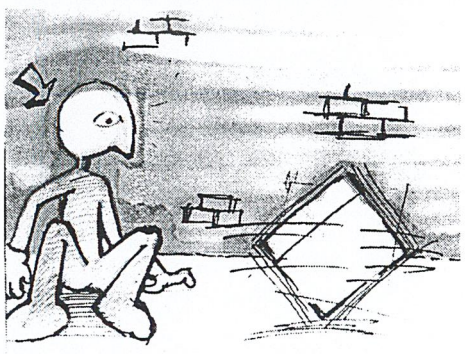
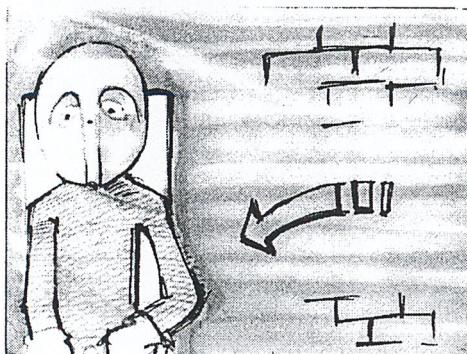
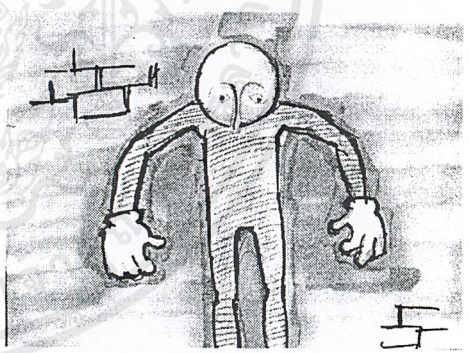
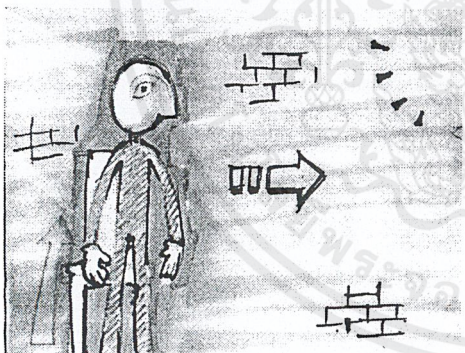
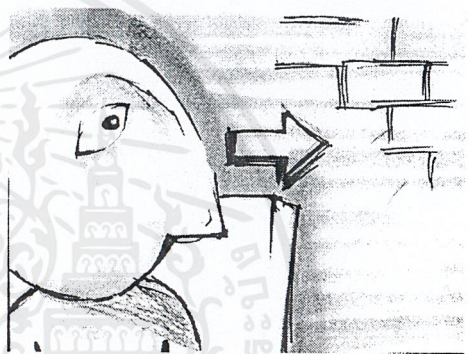
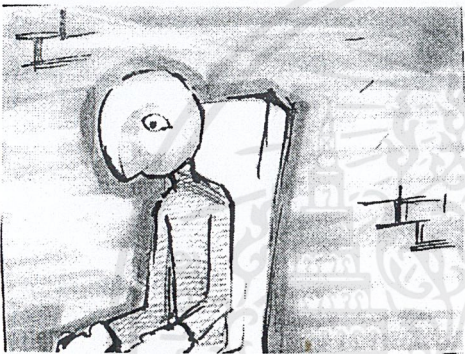
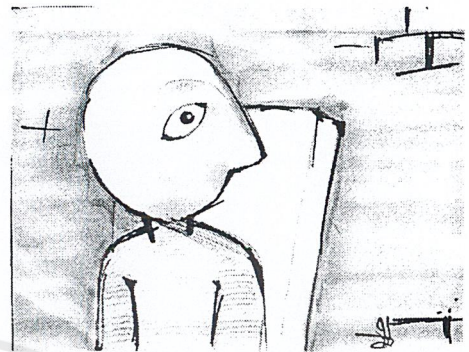
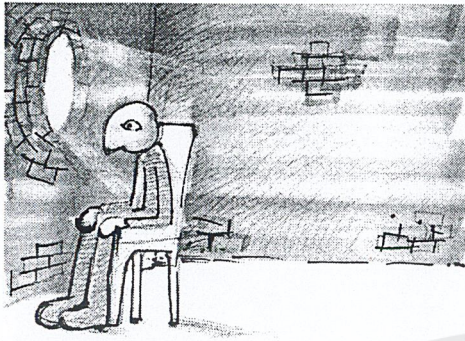
เมื่อสิ้นเสียง ทันใดนั้นไฟก็ดับลงได้ยินแต่เสียงข้าวของแตกกระจาย สุดท้ายเขาก็คลานกลับมาที่ห้องด้วยความเหนื่อยอ่อน เขาถอดหน้ากากออก หน้าตาของเขาเขียวช้ำ เขามองดูหน้ากากซึ่งไม่เป็นรอยขีดข่วนอะไรเลย เขาลูบหน้าตัวเองเบา ๆ แล้วขว้างหน้ากากอันนั้นทิ้งไป

(เสียงดนตรีงานเลี้ยง)

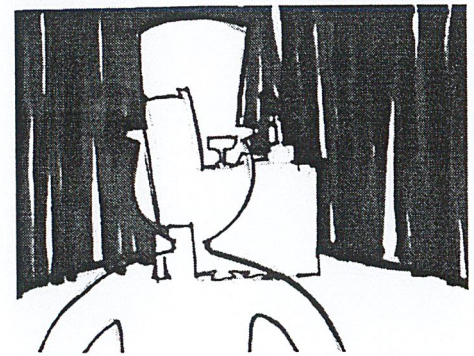
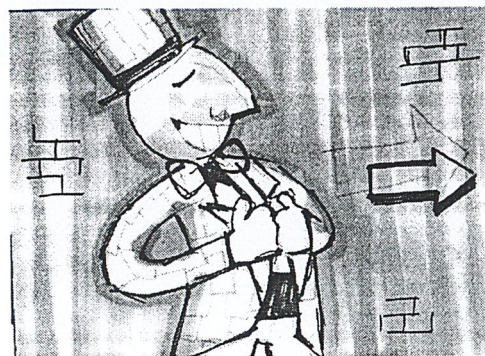
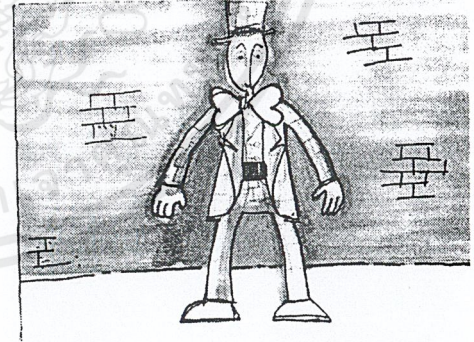
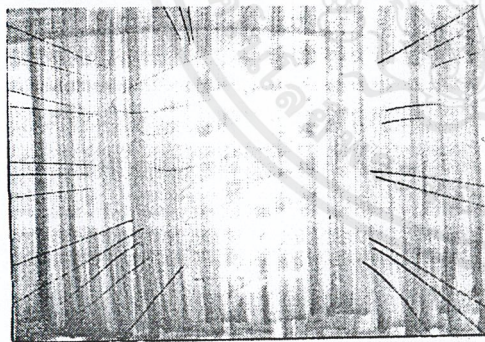
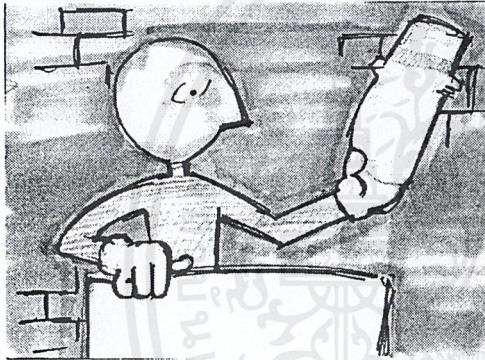
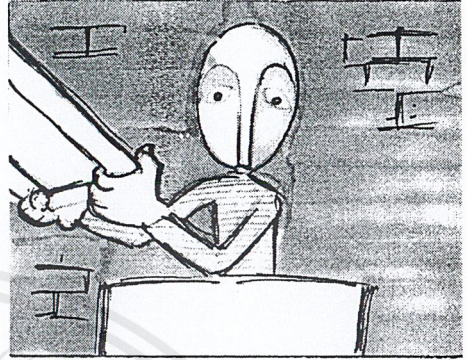
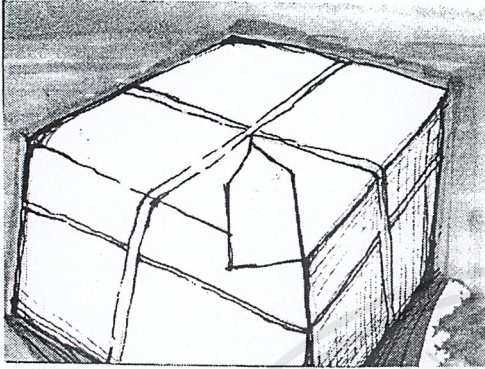
มีเสียงดังมาจากหน้าห้อง เขาหันไปมองแล้วจึงตัดสินใจ โยนกล่องใส่หน้ากากนั้นออกไป แล้วจึงเดินออกไปจากห้อง เมื่อมองจากด้านนอก หน้าต่างของเขาก็คือส่วนหนึ่งของหน้ากากที่มีอยู่มากมาย หน้ากากอันหนึ่งก็ล่องหล่น



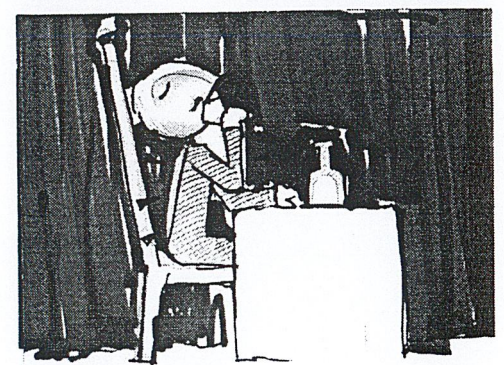
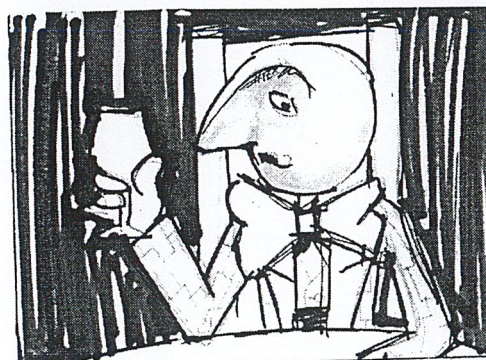
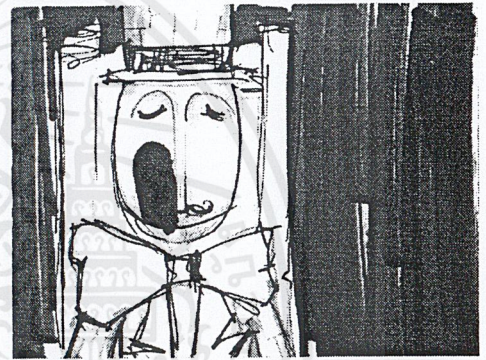
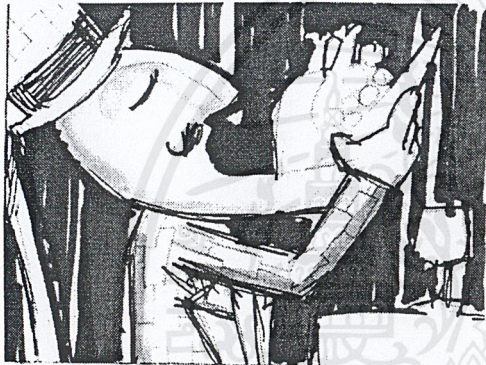
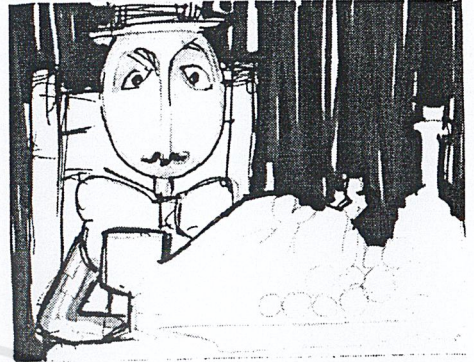
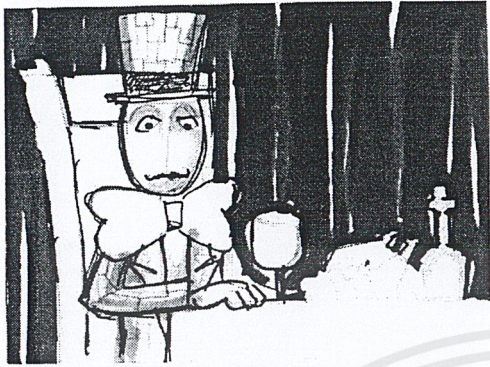
Story Board:



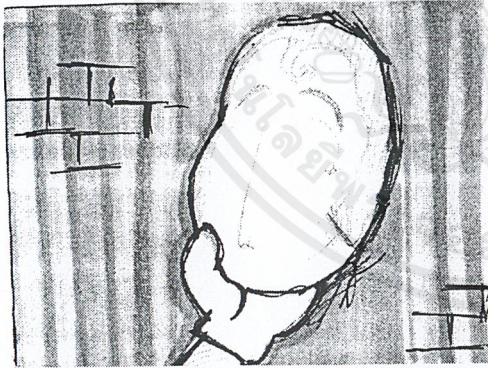
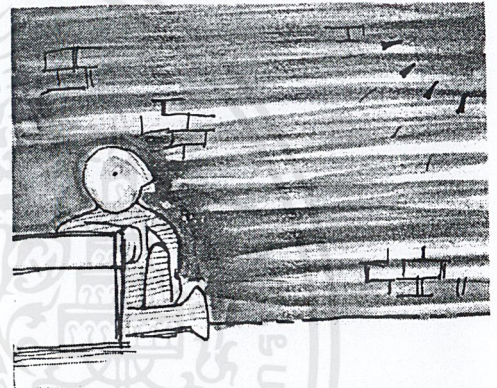
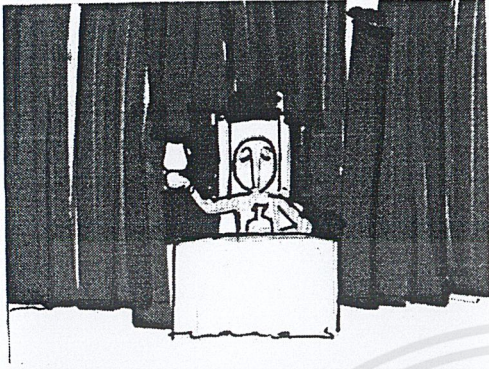
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



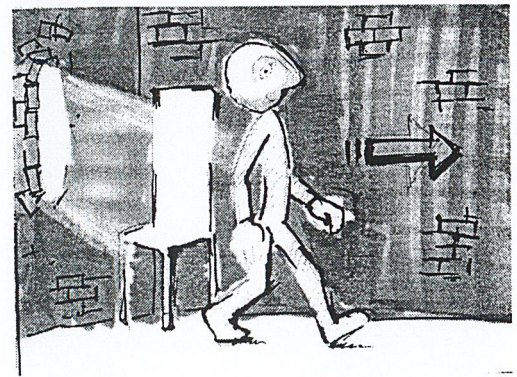
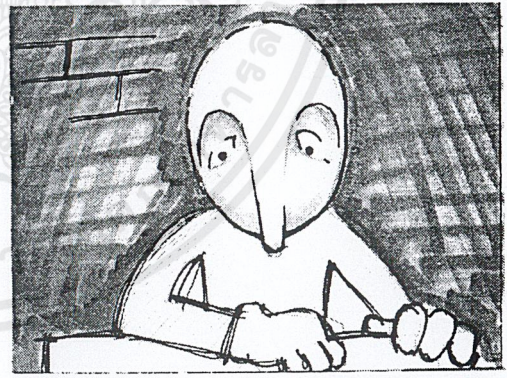
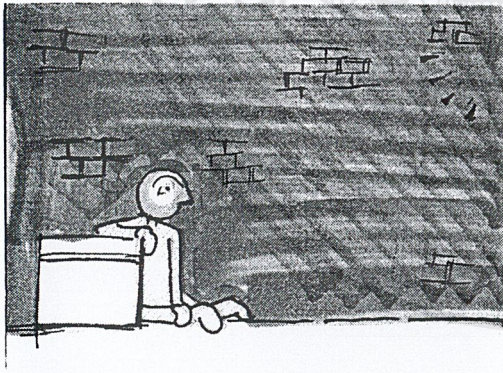
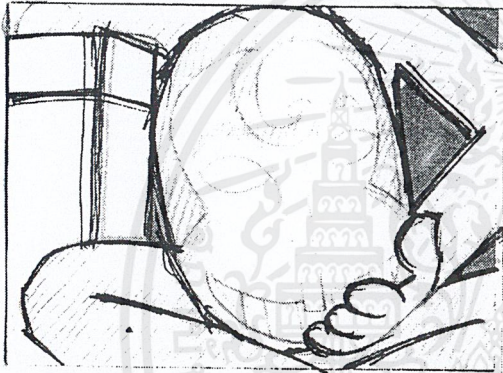
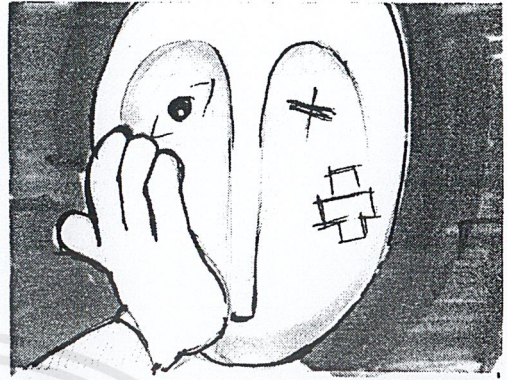
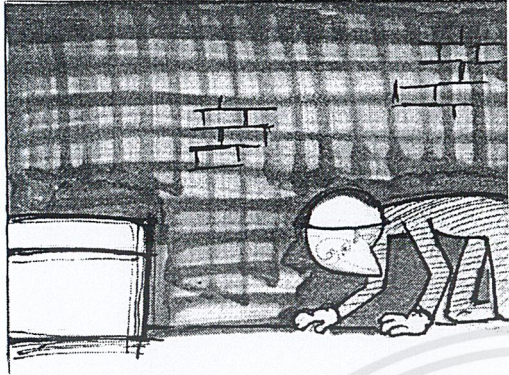
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



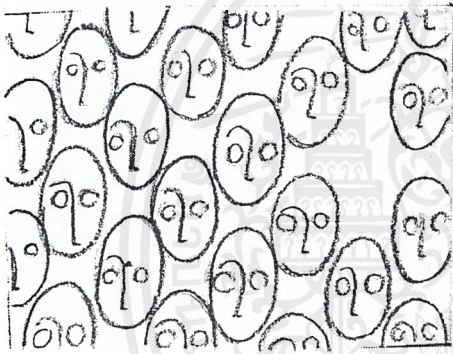
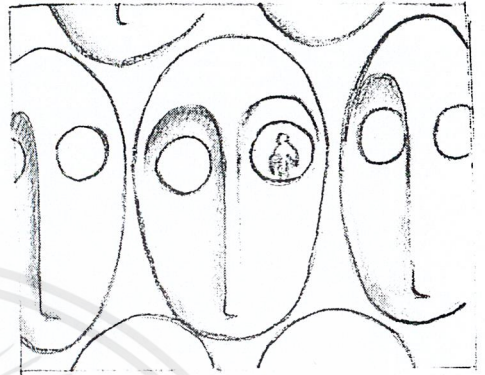
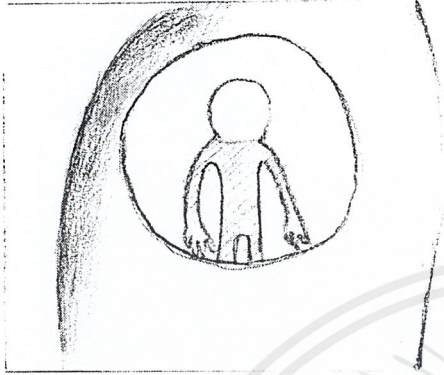
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบ และงานสร้าง

3.1 การออกแบบตัวละคร

แนวคิดในการสร้างตัวละครหลัก เพื่อใช้เป็นตัวแทนของคนธรรมดาภายในสังคม ซึ่งจะมีลักษณะที่ไม่สมบูรณ์ ผอม เก้งก้าง ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า แต่งกายด้วยชุดดำ ใส่ถุงมือสีขาว ซึ่งลักษณะโดยรวมจะคล้ายกับการแสดง Pantomime หรือการแสดงละครใบ้

ในการออกแบบหน้าตาตัวละคร ได้ทำการออกแบบโดยการพัฒนาจากหน้ากากโบราณหลาย ๆ แบบ ซึ่งแนวคิดในการออกแบบหน้าตาของตัวละครนั้น ต้องการให้เป็นหน้าตาของคนที่ไม่ค่อยจะมีความสุขในชีวิตเบื้องหน้าของโลกของตนเองและขาดความมั่นใจที่ออกไปสู่โลกภายนอก

ภายในเรื่องจะมีการยกตัวอย่างสังคมมา 2 ประเภท คือสังคมของชนชั้นสูง และสังคมของนักเที่ยวราตรี ซึ่งสาเหตุที่ยกมาเป็นตัวอย่างที่ใช้ในการเล่าเรื่อง เพราะเป็นสังคมที่มักเป็นที่กล่าวถึง หรือมีข่าวคราวตามหน้าหนังสือพิมพ์บ่อยครั้ง และนอกจากนั้น ยังมีลักษณะค่านิยมภายในสังคมที่ชัดเจนในการประเมินค่าของบุคคลคนหนึ่ง ซึ่งหลักในการออกแบบหน้าตาของตัวละคร รวมถึงบุคลิกของตัวละครให้เหมาะสมกับรูปแบบของสังคมทั้งสองประเภทนั้น โดยการพิจารณาจากพฤติกรรมเด่น ๆ ภายในสังคมนั้น ๆ ได้แก่

1. สังคมชนชั้นสูง ได้แก่

- ให้ความสำคัญในเรื่องฐานะทางการเงิน การแต่งกายภายนอก ซึ่งสังเกตได้จากงานสังคมต่าง ๆ ที่ปรากฏตามหน้าหนังสือพิมพ์ ที่ผู้เข้าร่วมงานจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้า และเครื่องประดับราคาแพงเป็นต้น
- มักจะจัดงานเลี้ยงอาหาร สรรหาอาหารเลิศรสมารับประทานเสมอ
- พฤติกรรมการดื่มไวน์ ซึ่งบางครั้งขวดหนึ่งราคาสูงกว่าแสนบาท ยกตัวอย่างเช่น พฤติกรรมของนักการเมืองบางคนที่นิยมดื่มไวน์ราคาแพงแทนสุราเป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

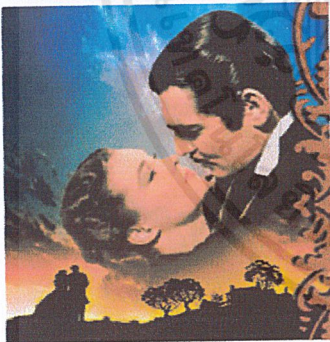
2. สังคมนักเที่ยวราตรี ได้แก่

- การดื่มเหล้า หรือเสพยาเสพติด รวมถึงการเดินราตามแหล่งสถานบันเทิงต่าง ๆ ภายในกรุงเทพฯ
- การชกต่อย ทะเลาะวิวาท ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เห็นได้บ่อย ๆ ตามหน้าหนังสือพิมพ์ บางครั้งนอกจากบาดเจ็บแล้ว ยังทำให้มีผู้เสียชีวิตด้วย
- การแข่งขันเรื่องการแต่งกายเพื่อเรียกร้องความสนใจ ยกตัวอย่างเช่นการใส่ชุดสายเดี่ยวของวัยรุ่นในปัจจุบัน หรือการโกนสีผม เป็นต้น

จากข้อมูลดังกล่าว จึงนำมาใช้เป็นหลักในการออกแบบหน้าปกและคัดเลือกบุคลิกที่เหมาะสมให้ กับตัวละครที่เป็นตัวแทนทั้งสองสังคมที่ยกมาเป็นตัวอย่าง

3.2 การออกแบบบุคลิก

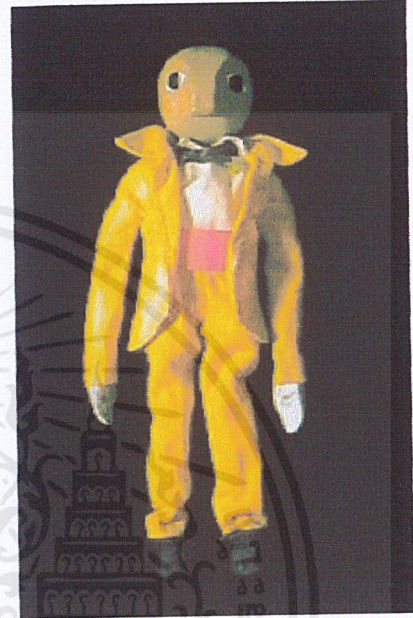
1. คนชั้นสูง ลักษณะการแต่งกายหรูหรา จากการวิเคราะห์ข้างต้น จึงได้นำบุคลิกของ Rett จากเรื่อง Gone with the wind ซึ่งแสดงโดย Clark Gable ซึ่งมีบุคลิกลักษณะที่เหมาะสมมาพัฒนาเป็นตัวละคร เพราะจากบทบาทของ Rett เป็นคนที่ใส่หน้ากากเข้าหาผู้อื่น เพื่อให้สามารถอยู่รอดได้ในสังคม



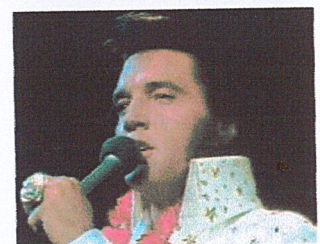
บุคลิกของ Rett และ Clark Gable

เศรษฐกิจ

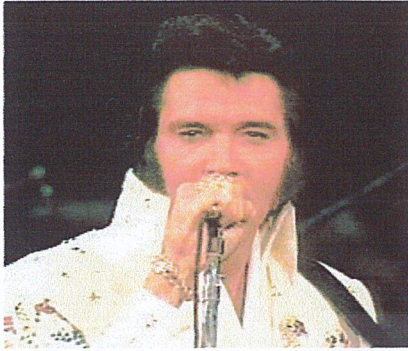
ลักษณะกายแต่งกาย ได้ทำการพัฒนามาจากลักษณะการแต่งกายของผู้ชายในช่วงปี ค.ศ. 1930 – 1940 ซึ่งนิยมสวมเสื้อสูท และสวมหมวกทรงสูง



2. นักเที่ยว มีลักษณะการแต่งกายที่โดดเด่น ต้มเหล้า ทำทางเจ้าชู้ จึงนำบุคลิก รวมถึง การแต่งกายของ Elvis Plesley มาเป็นต้นแบบในการออกแบบตัวละครอีกตัวหนึ่ง เพราะการแต่ง กายในการขึ้นแสดงดนตรีในแต่ละครั้งของเขา สามารถดึงดูดผู้ชมได้เป็นอย่างมาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บุคลิกของ Elvis Presley

นักเที่ยว

ลักษณะการแต่งกายพัฒนามาจาก ชุดที่ใช้ในการแสดงคอนเสิร์ตในช่วงหลัง ๆ ของ Elvis Presley ซึ่งนิยมใส่ขาบาน และปกเสื้อฮาวาย ประดับประดาเสื้อผ้าอย่างประณีต บรรจง



3.3 การออกแบบฉาก

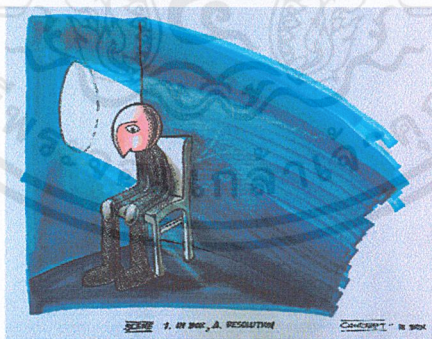
ภายในเรื่องแบ่งเป็น 3 ฉาก ซึ่งแต่ละฉากมีการพัฒนา และการออกแบบภายใต้แนวคิดเดียวกัน คือการเปรียบเทียบสังคม เหมือนกับโรงละคร ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้ ได้อ้างอิงจากบทภาพยนตร์ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับมนุษย์คนหนึ่งภายในสังคม ? ต้องออกไปสู่โลกภายนอกโดยอาศัย หน้ากาก โดยหน้ากากในที่นี้หมายถึงการสวมบทบาทที่ไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริง เปรียบได้กับการแสดงละครเวที ดังนั้นฉากที่ปรากฏจึงเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ฉากที่ 1 หลังฉาก

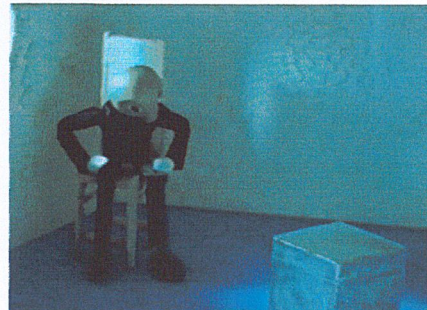
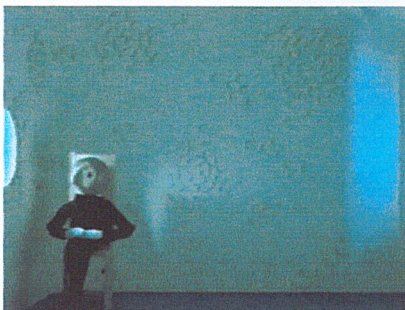
จากแนวคิดที่ว่า สังคมเปรียบเหมือนกับโรงละคร โลกส่วนตัวซึ่งเป็นสถานที่ที่มนุษย์สามารถ แสดงตัวตน และพฤติกรรมที่แท้จริงได้ โดยที่เรายังไม่ใส่หน้ากาก น่าจะเปรียบได้กับหลังฉาก หรือห้องพักนักแสดง

เนื่องจากในโลกส่วนตัว ซึ่งผู้อื่นไม่สามารถเข้ามารบกวนได้ และมนุษย์ไม่จำเป็นต้องใส่หน้ากาก เพื่อแสดงให้ทราบถึงภายใต้หน้ากากที่ไม่มีอะไรเลย ภายในห้องจึงออกแบบให้มีลักษณะเรียบง่าย ไม่มีของตกแต่งและประดับภายในห้อง นอกจากนี้เก้าอี้ตัวหนึ่งสำหรับนั่งพัก และหน้าต่างที่เป็นที่สังเกตการณ์ของคนภายนอก

ทัศนคติของคนในสังคมเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก จึงมีแนวคิดในการออกแบบผนังภายในห้องให้มีลักษณะเป็นกำแพงที่ก่อจากก้อนอิฐ เพื่อเป็นการเปรียบเทียบทัศนคติ เหมือนกับห้องที่ก่อด้วยอิฐที่อัปชั้น และยากแก่การทำลาย จึงมีลักษณะในการออกแบบดังนี้



ภาพการออกแบบฉากที่ 1 : หลังฉาก



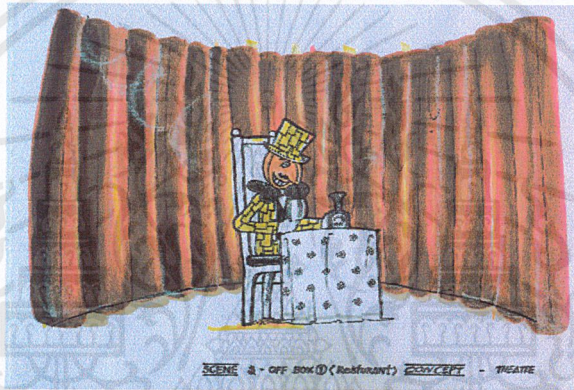
ฉากที่ 1 : หลังฉาก เมื่อปรากฏภายในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

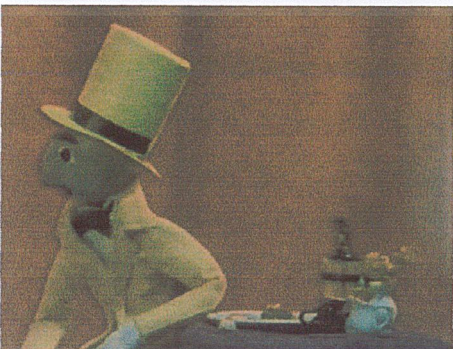
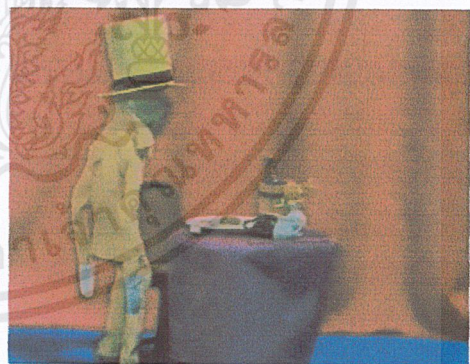
ฉากที่ 2 ห้องอาหาร

ความเป็นมาของฉากห้องอาหารนั้น เป็นฉากที่กล่าวถึงผู้คนในสังคมของชนชั้นสูง เป็นสังคมบริโภคนิยม ใช้เสื้อผ้า หรือเครื่องประดับราคาแพง ห้องอาหารจึงเหมาะสมที่จะเป็นฉากที่ใช้แทนค่าของสังคมของชนชั้นสูงได้อย่างชัดเจนที่สุด

ภายในห้องอาหารมีเพียง โต๊ะและเก้าอี้ หนึ่งชุด สำหรับตัวละคร แล้วใช้เสียงบรรยากาศในการสร้างจินตนาการให้กับผู้ชม ฉากหลังใช้เพียงผ้ามาเนสีแดง ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดหลักซึ่งเปรียบเทียบสังคมก็คือโรงละคร สังคมของชนชั้นสูงก็เป็นละครอีกฉากหนึ่งเช่นกัน การออกแบบฉากจึงมีลักษณะดังนี้



ภาพการออกแบบฉากที่ 2 : ห้องอาหาร

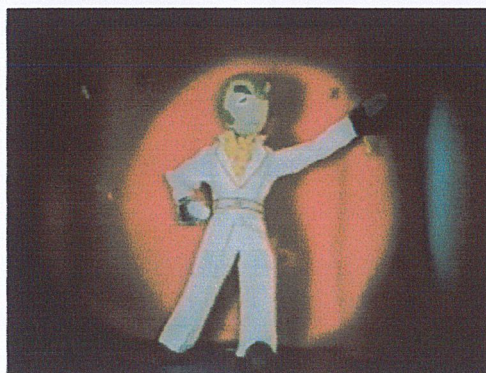
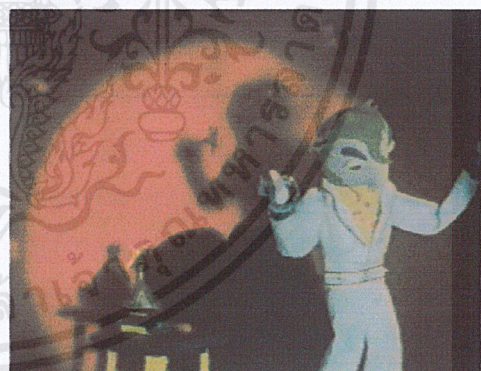
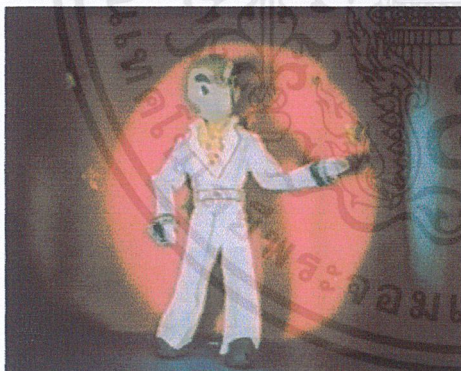
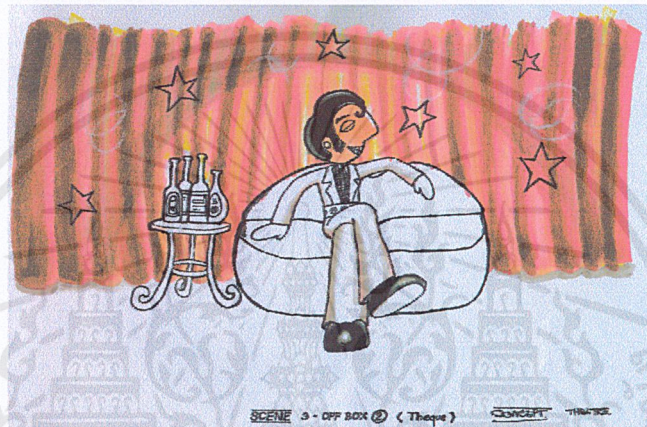


ฉากที่ 2 : ห้องอาหาร ที่ปรากฏภายในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 3 ดิสโก้เธค

สังคมของนักเที่ยววนั้น จะสังเกตได้ตามสถานบันเทิงต่าง ๆ ผู้ที่มาเที่ยววนั้น มักจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่โดดเด่นสะดุดตา เพื่อเป็นการเรียกร้องความสนใจจากเพศตรงข้าม ซึ่งโดยรวมแล้วทุกคนต่างก็พยายามที่จะแต่งกายให้ดูโดดเด่นกว่าผู้อื่น ซึ่งลักษณะการแต่งกายดังกล่าว น่าจะเปรียบได้กับนักดนตรี นักร้อง ที่แต่งกายเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้ชม ดังนั้นจึงออกแบบฉากให้มีลักษณะคล้ายกับเวทีแสดงดนตรี จึงมีลักษณะดังต่อไปนี้



ฉากที่ 3 : ดิสโก้เธค เมื่อปรากฏภายในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

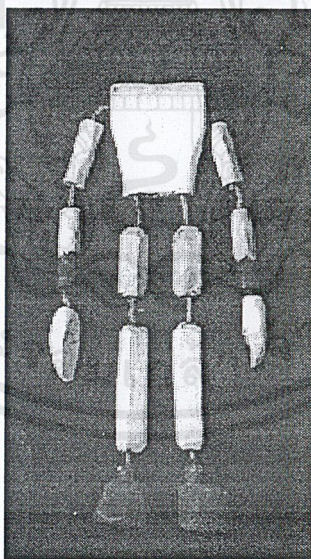
3.4 วัสดุและอุปกรณ์ในการผลิต

โครงสร้างของหุ่น ประกอบด้วยอุปกรณ์ดังนี้

1. ไม้บาศาร์ขนาด 1" X 1" (" เท่า นิ้ว)
2. ลวดอะลูมิเนียมสำหรับทำกิ่งไม้ใบไม้
3. ลวดขนาด 1/8 นิ้ว
4. กาวแห้งเร็วและกาวอีพอกซี
5. สว่านไฟฟ้าเบอร์เล็กที่สุด
6. กระดาษทรายเบอร์ละเอียด 0 – 2

วิธีการสร้างโครงร่างหุ่น

โครงร่างหลักของหุ่นควรมีขนาดความสูงไม่ต่ำกว่า 8 นิ้ว เพื่อความสะดวกในการถ่ายทำและการจัดขนาดภาพ เพื่อให้โครงร่างมีน้ำหนักเบาจึงเลือกใช้ไม้บาศาร์ที่มีลักษณะอ่อน ชัดแต่งได้ง่าย และน้ำหนักเบา ซึ่งหลังจากทำการพอกดินน้ำมัน หรือใส่เสื้อผ้าแล้วจะทำให้หุ่นมีน้ำหนักมาก ซึ่งไม้บาศาร์สามารถแก้ปัญหาในจุดนี้ได้เป็นอย่างดี เมื่อทำการขัดแต่งโครงไม้บาศาร์ได้ตามที่ต้องการแล้ว จึงนำมาเชื่อมกับข้อต่อลวดโดยใช้กาวอีพอกซี



โครงหุ่นหลังจากเชื่อมข้อต่อเรียบร้อยแล้ว

ข้อต่อ

ในส่วนของข้อต่อนำลวดสามเส้นมาพันกันเพื่อความแข็งแรง และป้องกันโครงร่างขาด เพราะเมื่อใช้งานไปได้ในระยะเวลาหนึ่งอาจทำให้ลวดเส้นใดเส้นหนึ่งขาดได้ เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วนำมาทาบบกับแบบร่างของตัวการ์ตูนที่ได้ออกแบบไว้ ดัดให้ได้สัดส่วนตามต้องการ ในการใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลดมาใช้ในการทำเป็นข้อต่อมีข้อควรระวังเล็กน้อยคือ ไม่ควรตัดงอไปมากกว่าความจำเป็น หรือดึงลวดอย่างรุนแรง เพราะจะทำให้ลวดเสื่อมสภาพเร็วขึ้นและทำให้อวัยวะของหุ่นขาดออกจากกัน แต่สามารถแก้ปัญหาได้โดยการเสริมลวดอะลูมิเนียม นำมาเสริมในส่วนข้อต่อ หากลวดเกิดขาดในส่วนของลวดเส้นเล็กก็จะเป็นตัวยึดไม่ให้ขาดจากกัน และสามารถถ่ายทำต่อได้โดยไม่เสียเวลาในการซ่อมแซม เพราะคุณลักษณะของลวดชนิดนี้ มีความทนทานพอสมควร และยังสามารถตัดงอได้ง่าย และทางออกอีกทางหนึ่งก็คือจัดทำ Exposure Sheet ให้ละเอียดที่สุด เพื่อลดการยับข้อต่อโดยไม่จำเป็นที่ทำให้ข้อต่อเสื่อมสภาพ

เท้าของหุ่น

เท้าของหุ่นควรใช้วัสดุที่ค่อนข้างมีน้ำหนัก เพื่อถ่วงให้หุ่นยืนได้อย่างมั่นคงจึงใช้ไม้เนื้อแข็ง และหุ่นอะลูมิเนียม นำมาพอกดินน้ำมันเพื่อให้ดูเป็นร่องเท้า แล้วจึงนำมาเชื่อมกับข้อต่อลวด เมื่อเชื่อมต่อโครงร่างของหุ่นเรียบร้อยแล้ว จึงนำมาสวมเสื้อผ้าที่เตรียมไว้

ศิระของหุ่น ประกอบด้วยวัสดุดังนี้

1. ไม้บารซาร์หรือโฟมอัด
2. ลวดขนาดเล็ก หรือฟิวส์ขนาด 15 แอมป์ เบอร์ 16
3. ลูกบิดไม้ หรือพลาสติก
4. ดินญี่ปุ่น สำหรับทำลูกตา
5. สีโปสเตอร์สีขาว ดำ และ น้ำเงิน
6. สว่านไฟฟ้าเบอร์เล็กสุด
7. กาวแห้งเร็ว หรือกาวอีพอกซี
8. กระดาษทรายเบอร์ละเอียด 0 – 2

วิธีการประกอบศิระของหุ่น

นำไม้บารซาร์ขนาดความหนา 1 เซนติเมตร มาตัดให้ได้ขนาด 8X8 เซนติเมตร จำนวน 5 แผ่น เมื่อตัดเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงนำมาติดกาววาง เพื่อความแน่นหนาค่อย ๆ ติดทีละแผ่นโดยทา กาวทั้งสองแผ่นรอให้แห้งสักนิดจึงนำมาประกบกัน แล้วทับด้วยของหนัก ๆ เช่น หนังสือ หรืออิฐ เพื่อให้ไม้ติดทั่วกันทั้งแผ่น แล้วจึงติดให้ครบทั้งห้าแผ่นโดยวิธีการเดียวกันนี้ ซึ่งมีข้อพึงสังเกตคือ ต้องติดให้ลายไม้ไปในทางเดียวกัน เพื่อความสะดวกในการตัดแต่ง

นำไม้ที่ติดกาวเรียบร้อยแล้ว มาร่างแบบโดยใช้กระดาษลอกลาย ทางด้านหน้าตรง และ ด้านข้างของศิระของหุ่น แล้วจึงใช้เลื่อยตัดให้ได้ขนาดโดยยึดแบบทางด้านข้างเป็นหลัก แล้วจึงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำมาขัดด้วยเครื่องขัดกระดาษทรายไฟฟ้า เพื่อตัดทอนไม้ในส่วนที่ไม่ต้องการออก หลังจากขัดกระดาษทรายไฟฟ้าแล้ว จึงใช้คัตเตอร์ในการตกแต่งรายละเอียดอีกครั้ง แล้วใช้กระดาษทรายเบอร์ 0-1 มาขัดแต่งให้ได้ขนาดและรูปทรงตามต้องการ

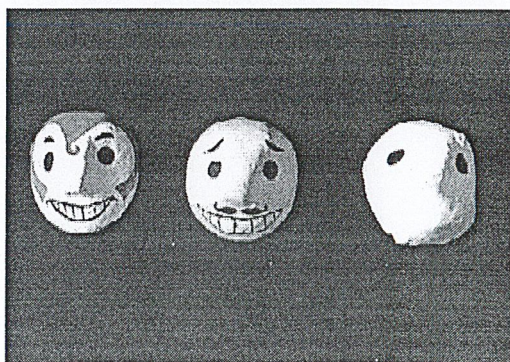
ในส่วนของลูกตาสีขาว ทำได้โดยการพ่นสเปรย์สีขาวบนศีรษะของหุ่นให้ทั่วรอจนแห้งสนิท จึงตัดกระดาษสติ๊กเกอร์ให้ ตัดให้ได้ขนาดของลูกตาที่ออกแบบไว้ แล้วนำไปแปะไว้ที่ตำแหน่งของลูกตา ตรวจสอบว่าแปะสนิททั่วกันทั้งแผ่น แล้วจึงใช้สเปรย์สีเนื้อพ่นจนทั่วศีรษะของหุ่น รอจนแห้งสนิทแล้วจึงลอกสติ๊กเกอร์ออกตกแต่งให้เรียบร้อย แล้วจึงนำมาประกอบกับลำตัวที่ทำสำเร็จแล้ว

หน้ากากของหุ่น ประกอบด้วยวัสดุดังต่อไปนี้

1. กระดาษหนังสือพิมพ์
2. กาวน้ำ หรือกาวลาเท็กซ์
3. แบบหน้ากากที่ขึ้นรูปจากดินน้ำมันหรือ สลักจากไม้
4. สีโปสเตอร์
5. แบบหน้ากาก
6. ดินน้ำมัน
7. วาสลีน

วิธีการสร้างหน้ากาก

เมื่อได้แบบที่เรียบร้อยตามที่ต้องการแล้ว จึงนำกระดาษไปแช่น้ำเพื่อให้กระดาษอ่อนตัวลง แล้วจึงนำมาวางบนโครงหน้ากากดินน้ำมัน โดยการนำแบบหน้ากากมากดลงบนดินน้ำมัน นำไปแช่ในตู้เย็นสักครู่เพื่อให้ดินน้ำมันแข็งตัว แล้วจึงแกะต้นแบบหน้ากากออกมา เมื่อได้แบบตามที่ต้องการแล้วนำวาสลีนมาทา เพื่อให้กระดาษชุ่มน้ำมานั้น สามารถยึดติดกับแบบดินน้ำมันได้ นำกระดาษที่แช่น้ำมาด ๆ มาวางลงในแบบแล้วตากาวน้ำ แปะไปเรื่อย ๆ จนได้ความหนาของหน้ากากตามต้องการ แล้วจึงนำไปตากให้แห้งแล้วทำการลงสี หรือตกแต่งให้ได้ตามต้องการ



หน้ากากหลังจากตกแต่งเรียบร้อยแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การถ่ายทำ และการตัดต่อ

ในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน ควรมีการเตรียมตารางในการถ่ายทำเพื่อจัดสรรเวลาในการทำงานเหมาะสมกับช่วงเวลาที่กำหนด นอกจากนั้นยังทำให้ระบบในการทำงานง่ายขึ้นด้วย ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดฉากถ่ายทำก่อนหลัง ซึ่งตารางการทำงานยังช่วยให้ทำงานได้เสร็จตามกำหนดเร็วขึ้น ซึ่งรูปแบบของตารางการทำงานจะปรากฏในภาคผนวก

4.1 อุปกรณ์ในการถ่ายทำ

1. ฟิล์มสี Kodak T/100 จำนวน 300 ft.
2. ถังดำสำหรับโหลดฟิล์ม กระดาษขาว
3. กล้องถ่ายภาพยนตร์ขนาดฟิล์ม 16 มิลลิเมตร สามารถถ่ายภาพในระบบ Single frame ได้ พร้อมขาตั้ง และสไปเดอร์
4. เครื่องวัดแสงที่สามารถวัดแสงที่สัมพันธ์กับความของ Shutter Speed ที่ 1/24 วินาทีได้
5. ฐานที่ใช้วางฉากสูงจากพื้นประมาณ 1 เมตร ขนาดไม่ต่ำกว่า 1 X 1.5 เมตร
6. ไฟ 800 วัตต์ จำนวน 3 ตัวพร้อมขาตั้ง
7. แผ่นบังแสง เพื่อใช้ป้องกันแสงสะท้อนเข้าเลนส์ของกล้องถ่ายภาพยนตร์

ในการถ่ายมีการจัดสรรเวลาตามที่ได้ปรากฏใน Breakdown Sheet ซึ่งแบ่งจากฉากต่าง ๆ ภายในเรื่อง โดยเริ่มจากฉากที่ปรากฏในเรื่องมากที่สุด ลดหลั่นกันลงมาตามความสำคัญเพื่อให้เหมาะสมกับเวลาในการทำงาน

หลังจากจัดทำ Bar Sheet เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการจัดทำ Exposure Sheet เพื่อใช้ในการถ่ายทำ ซึ่งเป็นเอกสารที่มีการคำนวณ จังหวะการเคลื่อนไหวในแต่ละส่วนมาเรียบร้อยแล้ว ทำการจัดแบ่งการถ่ายทำตามที่ได้มีการกำหนดลงใน Breakdown Sheet เรียบร้อยแล้ว ซึ่งจะขอยกตัวอย่าง Exposure Sheet Page 23 เพื่อใช้ประกอบคำอธิบายในแต่ละขั้นตอน

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NR	RE SHEET	
-	VERARONG		-	-	4			(23)	
FOR CLAY/PUPPET		ACTION			CAMERA		SOUND		COMMENTS.
131	DUAL ACTION	DUAL TRACK		2	3	4	5	DUAL	Di. SFX Mu.
1		1	X					1	
2		2						2	
3		3						3	
4		4						4	
5		5						5	
6		6						6	
7		7						7	
8		8						8	
9		9						9	SFX "unspike"
0		0						0	NOOT FADE DOWN.
1		1						1	
2		2						2	
3		3						3	
4		4						4	
5		5						5	
6		6						6	
7		7						7	
8		8						8	
9		9						9	
10		10						10	
1		1						1	
2		2						2	
3		3						3	
4		4						4	
5		5						5	
6		6						6	
7		7						7	
8		8						8	
9		9						9	
10		10						10	
1		1						1	
2		2						2	
3		3						3	
4		4						4	
5		5						5	
6		6						6	
7		7						7	
8		8						8	
9		9						9	
10		10						10	
1		1						1	
2		2						2	
3		3						3	
4		4						4	
5		5						5	
6		6						6	
7		7						7	
8		8						8	
9		9						9	
10		10						10	
1		1						1	
2		2						2	
3		3						3	
4		4						4	
5		5						5	
6		6						6	
7		7						7	
8		8						8	
9		9						9	
10		10						10	
1		1						1	
2		2						2	
3		3						3	
4		4						4	
5		5						5	
6		6						6	
7		7						7	
8		8						8	
9		9						9	
10		10						10	
1		1						1	
2		2						2	
3		3						3	
4		4						4	
5		5						5	
6		6						6	
7		7						7	
8		8						8	
9		9						9	
10		10						10	
1		1						1	
2		2						2	
3		3						3	
4		4						4	
5		5						5	
6		6						6	
7		7						7	
8		8						8	
9		9						9	
10		10						10	
1		1						1	
2		2						2	
3		3						3	

EXPOSURE SHEET

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ32ฯเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายใน Exposure Sheet จะประกอบไปด้วย Scenes และ Shot ซึ่งแต่ละ Shot จะประกอบไปด้วย Action ในส่วนต่าง ๆ ในเอกสารจะแบ่งเป็น 5 Action ซึ่งในแต่ละ Action ก็จะมีมีความเกี่ยวเนื่องกัน มีการลำดับก่อน และหลัง ซึ่งทั้งหมดจะรวมเป็นการเคลื่อนไหวของหุ่นภายใน 1 Shot

4.2 การถ่ายทำ ฉากที่ 1 : หลังฉาก, ฉากที่ 4 : Resolution

1. นำฉากที่ทำเสร็จมาประกอบบนแท่นที่จัดเตรียมไว้ ทำการยึดไม้ให้แท่นที่รองรับฉากขยับได้ และทำเครื่องหมาย ตำแหน่งต่าง ๆ เพื่อให้ทราบตำแหน่งเดิมของฉาก หากมีการเคลื่อนไปจากตำแหน่งเดิม
2. วางตำแหน่งไฟตามแบบการจัดแสงที่ 1 ซึ่งจะปรากฏอยู่ในหัวข้อของการจัดแสง
3. ทำการถ่ายทำฉากที่ 1 ในการขยับหุ่นจะยึดถือ Exposure Sheet เป็นหลัก ซึ่งจะมีการคำนวณจังหวะการเคลื่อนไหวมาเรียบร้อยแล้ว ซึ่งในฉากดังกล่าวนี้จะมีการขยับแขนขาของหุ่นอยู่กับที่เป็นส่วนใหญ่ จึงทำการยึดหุ่นให้อยู่กับที่ เพื่อความสะดวกในการขยับในแต่ละชิ้นส่วน ในการเคลื่อนไหวหุ่นต้องมีการวัดทุกระยะ ใน Shot ที่มีการเดินจังหวะการยกเท้าของหุ่นทำให้เสียการทรงตัวได้ แต่สามารถแก้ปัญหาเหล่านี้ได้โดยใช้ดินน้ำมันสีดำมาค้ำไว้ในตำแหน่งที่ไม่ปรากฏใน View Finder ในการถ่ายทำจะเริ่มจากฉากที่มีการเคลื่อนไหวอยู่กับที่ก่อน และเป็น Shot ที่ปรากฏมากที่สุดแล้วไล่ลงไป ในการถ่ายทำ Shot ที่มีการเดินรำ หุ่นเริ่มมีปัญหาเรื่องการทรงตัวเนื่องจากน้ำหนักของหุ่นมากขึ้น และข้อต่อผ่านการใช้งานมาอย่างหนัก จึงต้องใช้อุปกรณ์เสริม เพื่อให้หุ่นสามารถทรงตัวได้ และมีการเปลี่ยนแปลงขนาดภาพ เพื่อให้สามารถใช้อุปกรณ์เสริมมากขึ้น เพื่อให้หุ่นสามารถทรงตัวได้ดียิ่งขึ้น

4.3 การจัดแสง

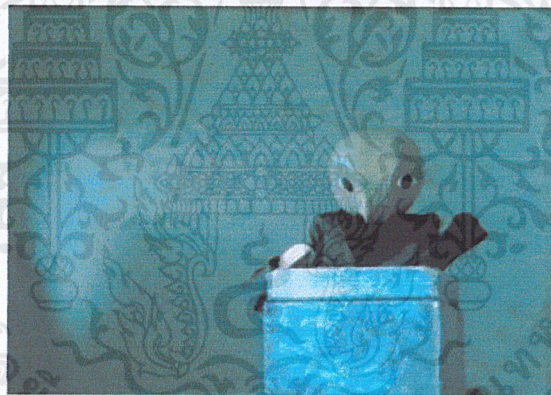
การจัดแสงสำหรับเทคนิค Stopmotion มีลักษณะการจัดแสงใกล้เคียงกับการถ่ายทำภาพยนตร์ในรูปแบบปรกติ คือการจัดแสงที่ให้ความรู้สึกเป็นมิติ โดยมีการกำหนด Main Light, Back Light และ Fill Light โดยใช้เจล และแผ่นบังแสง ช่วยลดปริมาณแสงให้ลดหลั่นกันไป เพื่อเป็นการสร้างมิติและอารมณ์ให้กับฉาก ห้องที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันควรมีขนาดใหญ่พอสมควร เนื่องจากบางครั้งในการจัดแสง เราไม่สามารถลดปริมาณของแสงได้โดยการบัง และแผ่นบังแสง จึงจำเป็น

ต้องเลื่อนตำแหน่งไฟให้ไกลออกไปจากฉากเพื่อเป็นการลดปริมาณของแสง ซึ่งการจัดแสงอาจเกิดปัญหาขึ้นได้หากห้องที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันมีขนาดที่เล็กเกินไป ภายในเรื่องจะแบ่งเป็น 3 ฉากใหญ่ ๆ ซึ่งแต่ละฉากจะมีการจัดแสงตามแปลงดังต่อไปนี้ ที่มีการกำหนดตำแหน่งของไฟ เพื่อให้ได้ผลทางภาพตามที่กำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

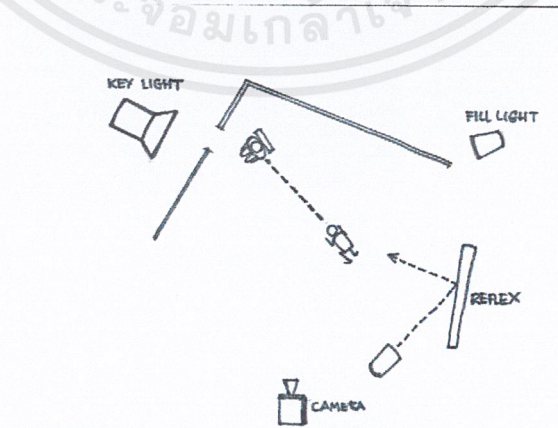
Scene 1 : หลังฉาก

เป็นฉากที่อยู่ของตัวละคร จนกระทั่งเขาได้ยินเสียงดนตรีงานเลี้ยง แล้วเมื่อเดินไปใกล้ต้นเสียงกับถูกปฏิเสธ และรู้สึกเสียใจ และในที่สุดเขาก็ได้พบกับ กล้องที่ใส่หน้ากาก ที่มีคนส่งมาให้

มีการจัดแสงในลักษณะ High Contrast แสงหลักที่ลอดผ่านช่องผนังเข้ามาซึ่งภายในฉากจะมีแสงไม่มาก ทำให้เกิดการตัดกันของแสงและเงาอย่างชัดเจน และภายในห้องมีการย้อมสีของแสงให้อมสีน้ำเงินโดยใช้เจลสีน้ำเงินบังในตำแหน่งของ Fill Light และ Back Light จุดประสงค์ก็เพื่อสร้างอารมณ์ภายในฉากให้รู้สึกอึดอัด เจ็บเหงา และน่าเบื่อ



ลักษณะของแสงภายในฉากที่ 1 หลังฉาก



แบบการจัดแสงฉากที่ 1 หลังฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึ34เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

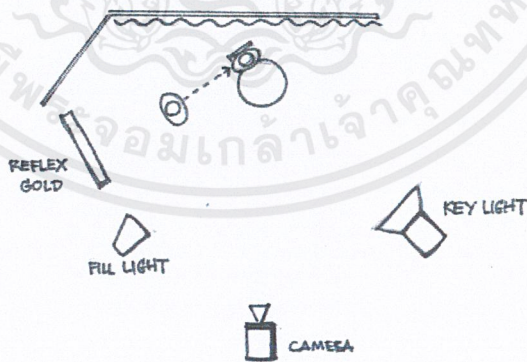
Scene 2 : ห้องอาหาร

เป็นฉากที่ตัวละครได้ออกมาในสังคมภายนอกเป็นครั้งแรก โดยอาศัยหน้ากากที่ได้รับมา ซึ่งทำให้เขารู้สึกดีเป็นอย่างมาก แต่สุดท้ายเขาก็ถูกลักพาตัวออกมาเพราะไม่มีเงินเหลือ

นำสภาพแสงภายในภัตตาคารมาเป็นต้นแบบในการจัดแสง โดยแสงภายในจะค่อนข้างสว่างทั่วถึงกัน ลักษณะการจัดแสงต้องการอารมณ์ที่ให้ความรู้สึกหรูหรา จึงใช้ Reflex สีทองช่วยทำให้มีประกายสีทองกระจายอยู่ในฉาก นอกจากนี้ยังใช้การย้อมสี โดยใช้ เจลส้มช่วย



ลักษณะของแสงภายในฉากที่ 2 ห้องอาหาร



แบบการจัดแสงฉากที่ 2 ห้องอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึ35เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

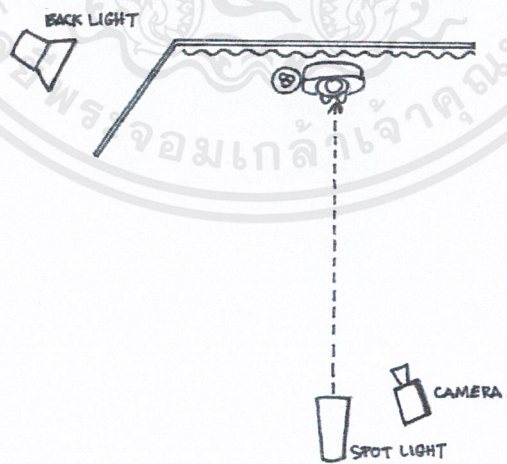
Scene 3 : ดิสโก้เธค

เป็นฉากการออกสังคมครั้งที่สองของตัวละคร ที่เป็นสังคมของนักเที่ยวซึ่งชอบแต่งกายมา ประชันกัน และเป็นแหล่งมั่วสุมของอันธพาล

ลักษณะการจัดแสงจะใช้ไฟสปอตเป็นหลัก และใช้ Reflex สีเงินช่วยกระจายแสง และลบเงา ที่เกิดขึ้นภายในฉากไม่ให้แข็งจนเกินไป ซึ่งลักษณะการจัดแสงจะคล้ายกับเวทีคอนเสิร์ต ซึ่งมีจุด ประสงค์เพื่อสร้างความโดดเด่นให้กับตัวละครที่เข้ามาในฉาก ให้มีความรู้สึกเหมือนกับยืนอยู่บนเวที คอนเสิร์ต



ลักษณะแสงภายในฉากที่ 3 ดิสโก้เธค



แบบการจัดแสงฉากที่ 3 ดิสโก้เธค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึ36เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 การตัดต่อและการลำดับภาพ

การลำดับภาพและเสียง ควรมีการเตรียมการคัดเลือกเสียง บทเพลง หรือดนตรีประกอบที่เหมาะสมกับอารมณ์ภายในฉากมาล่วงหน้า เพื่อเป็นการประหยัดเวลาในการตัดต่อภาพ และลำดับเสียง ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

เมื่อได้ม้วนฟิล์มที่ล้างเรียบร้อยแล้ว จึงนำฟิล์มเหล่านั้นไปแปลงเป็นสัญญาณวิดีโอในระบบเบต้าแคม (Tele-cine) ซึ่งในขั้นตอนนี้สามารถทำการแก้ไขหรือปรับขนาดภาพได้ แต่การปรับขนาดภาพในขั้นตอนนี้ อาจทำให้ความคมชัดของภาพลดลงได้ ดังนั้นควรที่จะกำหนดขนาดภาพให้เรียบร้อยในขณะที่ทำการถ่ายทำ

หลังจากขั้นตอนการแปลงสัญญาณเป็นระบบเบต้าแคม จึงนำมาบันทึกลงบนฮาร์ดดิสก์ของเครื่อง PC ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้ในการตัดต่อในระบบ Non-linear มีมากมาย ยกตัวอย่างเช่น Avid, Sony Editstation หรือ Adobe Premier เป็นต้น ทำการลำดับภาพอย่างหยาบ ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ อาจมีการเปลี่ยนแปลงการลำดับเรื่อง โดยการสลับฉากได้ เพื่อให้เรื่องราวสามารถดำเนินไปได้ อย่างราบรื่น และน่าสนใจ

ปัญหาที่เกิดขึ้นในการตัดต่อคือ ภาพที่ปรากฏในบาง Shot เกิดการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ไม่มีความนุ่มนวล หรือลื่นเกิดไปจนไม่สามารถนำมาตัดต่อได้ ยกตัวอย่างเช่น Shot ที่ 9 กล่องหมูน ซึ่งหลังจากทำการ Preview ภาพที่ได้มีการเคลื่อนไหวช้า และลื่นมาก จึงต้องทำการแก้ไขโดยการ เพิ่มความเร็วขึ้นอีก 80 เปอร์เซ็นต์ แล้วจึงนำมาต่อกันเพื่อให้ได้ความยาวของตามเวลาที่กำหนดไว้ใน Bar Sheet และในฉากที่ 2 ห้องอาหาร ใน Shot ที่มีการถือขวดเหล้าของตัวละครค้างไว้ 1 วินาที ซึ่งในการถ่ายทำ ใช้การกดแช่แล้วจับเวลา แทนการกดที่ละเฟรม จนครบหนึ่งวินาที ทำให้ภายในฉากที่มีการหยุดค้าง กลายเป็นภาพที่มีตลิ่ง จึงต้องทำการตัดออก แล้วใช้ภาพที่ใกล้เคียงไม่มีการเพี้ยนของแสงมาทำการคัดลอก แล้ววางต่อกันเพื่อให้ได้ความยาวตามเวลาที่ต้องการ หลังจากนั้นทำการใส่ Transition ในส่วนต่อของแต่ละ Shot เพื่อความราบรื่น และไม่กระตุก เช่น ใช้ การ Fade และ Dissolve เป็นต้น ใส่ Title ในตอนต้น และใส่ Credit ในตอนท้าย ตรวจสอบความสมบูรณ์ทางด้านภาพโดยการ Preview ตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งควรให้ความสำคัญในการตรวจสอบรายละเอียดต่าง ๆ ที่ได้ทำการตัดต่อให้เรียบร้อย ไม่ควรมีการแก้หลังจากถ่ายเทปลงสำเนาแล้ว เพราะเมื่อทำการถ่ายลงสู่ฮาร์ดดิส อาจทำให้ความคมชัดลดลง

หลังจากการลำดับภาพเรียบร้อยแล้ว ทำการลำดับภาพตามที่ได้มีการคัดเลือกมา ซึ่งหลักการในการลำดับเสียงนั้น ควรลำดับเสียงหลักก่อน ได้แก่ เสียงบรรยายภาค หรือดนตรีประกอบ แล้วจึงลงรายละเอียดในส่วนของเสียง Effect ต่าง ๆ เช่น บทสนทนา หรือ Special Effect ต่าง ๆ เมื่อลำดับเสียงได้จนพอใจแล้ว ทำการตรวจสอบ แล้วจึงถ่ายสำเนาลงบนเทปเบต้าแคม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป และข้อเสนอแนะ

ในการถ่ายทำอนิเมชันควรมีความอดทนเป็นอย่างมากเพราะเป็นงานที่ต้องใช้เวลา และความตั้งใจเป็นอย่างสูง เพราะการถ่ายทำอนิเมชันต้องรับผิดชอบในทุก ๆ เฟรม ถ้าพลาดไปหนึ่งเฟรมก็ต้องทำการถ่ายทำกันใหม่ ดังนั้นในการเตรียมงานสำหรับงานภาพยนตร์อนิเมชัน ควรคำนึงถึงความเหมาะสมตรงตามเวลา ไม่ควรไปหยุดอยู่กับขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งนานเกินไป เพราะอาจจะมีผลต่อขั้นตอนต่อไปเสมอ

ดังนั้นจึงควรเอาใจใส่ในทุกขั้นตอนในการผลิต ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงานจนกระทั่งขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ในทุกขั้นตอนควรมีการทำงานควบคู่กับอาจารย์ที่ปรึกษาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้งานสามารถสำเร็จลุล่วงตามเวลาที่กำหนดได้

ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ปัญหาที่มักพบบ่อยที่สุด คือ ในขั้นตอนการเตรียมงาน ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดของการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ซึ่งปัญหาเหล่านั้นแบ่งเป็นส่วนต่าง ๆ ในแต่ละขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

5.1 บทภาพยนตร์

ปัญหาที่พบคือ ไม่สามารถสื่อแนวคิดภายในเรื่องออกมาได้อย่างชัดเจน ซึ่งปัญหาเหล่านี้เกิดจากการขาดข้อมูลที่เพียงพอ บางครั้งในการเขียนบทภาพยนตร์สักเรื่อง ควรมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และสามารถพิสูจน์ได้มาสร้างเป็นบทภาพยนตร์ เพื่อให้บทภาพยนตร์มีความน่าเชื่อถือ

แต่ในทางกลับกัน บางครั้ง การหาข้อมูลมามากจนเกินไป จนไม่สามารถที่จะหยิบเอาข้อมูลที่สำคัญ หรือตรงกับแนวคิดที่ต้องการนำเสนอ อาจทำให้หลงประเด็นได้ ซึ่งเราสามารถหลีกเลี่ยงปัญหาดังกล่าวได้ โดยการเข้าพบที่ปรึกษาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้บทภาพยนตร์มีความชัด

เจนทั้งประเด็นและสาระ แต่ก็ควรมีการหาข้อมูลที่สนับสนุนแนวคิดที่ต้องการอย่างเพียงพอด้วย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการหาข้อมูล

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “หน้ากาก” มีแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ภายในสังคม สิ่งแรกที่ควรปฏิบัติคือ การหาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกในสังคม ซึ่งแนวคิดดังกล่าวเป็นเรื่องเกี่ยวกับจิตวิทยา แหล่งข้อมูลที่สำคัญคือ หนังสือจิตวิทยาในหัวข้อของ จิตวิทยา สังคม เมื่อสามารถหาข้อมูลได้อย่างเพียงพอแล้วก็จะสามารถเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีต่อสังคมได้อย่างถ่องแท้ ทำให้สามารถหยิบยกพฤติกรรมต่าง ๆ ขึ้นมากล่าวอ้างได้อย่างเหมาะสมในบทภาพยนตร์

แต่ในการหาข้อมูลดังกล่าวไม่ควรหาข้อมูลจากหนังสือเพียงเล่มเดียว เพราะในบางครั้งหนังสือต่างเล่มแต่มีหัวข้อเดียวกัน แต่อาจมีเนื้อหาที่ไม่เหมือนกัน ทำให้เกิดการไขว้เขวได้ การหาข้อมูลจากหนังสือหลาย ๆ เล่ม จะช่วยให้ข้อมูลที่ได้มีความถูกต้องมากที่สุด

การเขียนบทภาพยนตร์

ในการคัดเลือกโครงเรื่องที่น่าสนใจนั้น มีอยู่ด้วยกัน 2 วิธี คือ การนำโครงเรื่องมาจากเรื่องสั้น หรือวรรณกรรมต่าง ๆ ที่มีผู้แต่งเอาไว้ แล้วจึงนำมาดัดแปลง และการเขียนโครงเรื่องขึ้นมาเอง ซึ่งวิธีดังกล่าวมีข้อดี ข้อเสียแตกต่างกันไป วิธีการนำเรื่องสั้นมาดัดแปลงนั้นง่ายในการทำงาน และเป็นการประหยัดเวลา แต่ถ้าหากนำมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์โดยปราศจากความเข้าใจที่ถูกต้องแล้ว อาจทำให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนแปลงไป หรือหลงประเด็นได้ ส่วนในการเขียนบทภาพยนตร์ขึ้นมาเองนั้นข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการหาข้อมูลเป็นอย่างมาก จนกว่าจะได้ประเด็นหรือข้อมูลที่น่าสนใจ แต่ผู้เขียนก็จะมีใจความเข้าใจเนื้อหา และประเด็นที่ต้องการนำเสนอมากที่สุด เนื่องจากข้อมูลที่มีอยู่อย่างเพียงพอ

เมื่อได้โครงเรื่องที่เหมาะสม และน่าสนใจแล้ว จึงควรปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขัดเกลาให้บทภาพยนตร์มีความน่าสนใจ และมีประเด็นที่ชัดเจนในการนำเสนอ แล้วจึงพัฒนามาเป็นบทภาพยนตร์ในขั้นต่อไป

5.2 การเตรียมงาน

หลังจากได้บทภาพยนตร์และ Story Board แล้ว ควรจะมีการจัดทำ Bar Sheet และ Exposure Sheet ซึ่งมีวิธีการจัดทำดังนี้ วิธีแรกคือหา Shot ที่ใกล้เคียงกับ Story Board ในภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ แล้วทำการจับเวลา แล้วบันทึกลงใน Bar Sheet หรือ วิธีที่สอง คือทำการถ่ายวิดีโอโดยใช้คนแสดงตาม Story Board บันทึก แล้วจับเวลาซึ่งวิธีการดังกล่าว ทำได้สะดวกรวดเร็วกว่าวิธีแรก เพราะไม่จำเป็นต้องไปค้นหาภาพยนตร์ที่มีความใกล้เคียงกับ Story Board และยังได้ขนาดภาพที่ถูกต้องตรงตาม Story Board อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นทำการ Key Action ลงบนกระดาษกราฟ ซึ่งจะปรากฏในภาคผนวก เนื่องจากมีการแบ่งระยะไว้อย่างชัดเจนต่อการเขียน ประโยชน์ของการ Key Action ไม่ว่าจะเป็เทคนิคไหนก็ต้องมีการ Key Action ให้กับตัวละคร เพื่อให้การเคลื่อนไหวนุ่มนวล และเป็นธรรมชาติมากที่สุด

การ Key Action เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคที่สามารถใช้ประโยชน์จากการ Key Action ได้มากที่สุดคือ เทคนิค 2 มิติ ได้แก่ Cell Animation และ Draw on paper เพราะสามารถลอกจาก Key Action และนำไปใช้ได้เลย ส่วนในเทคนิคประเภท 3 มิติ นั้น ถึงแม้จะไม่สามารถคัดลอกนำมาใช้ประโยชน์ได้ แต่ในการจัดทำ Key Action นั้นสามารถทำให้ Animator มีความเข้าใจในการขยับ และเคลื่อนไหวหุ่นในส่วนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็ส่วนแขน หรือขา รวมถึงระยะในการขยับ ทำให้การเคลื่อนไหวของหุ่นมีอารมณ์ และจังหวะใกล้เคียงกับมนุษย์มากยิ่งขึ้น

5.3 การถ่ายทำ

ปัญหาที่ปรากฏในการถ่ายทำคือ แสงเข้ามาในกล้องทำให้ด้านขวาของเฟรมมีแสงขาวเป็นระยะ ซึ่งยังไม่สามารถหาสาเหตุได้ เนื่องจากมีการตรวจสอบจุดที่คาดว่าแสงสามารถเข้ามาได้นั้นมีการปิดทับด้วยกระดาษขาวเรียบร้อยแล้ว ซึ่งในการถ่ายทำครั้งแรกไม่มีปัญหาดังกล่าว แต่เมื่อทำการถ่ายเพิ่มเติมกลับปรากฏปัญหาดังกล่าว

ซึ่งแนวทางในการแก้ปัญหาดังกล่าวนั้นสามารถหลีกเลี่ยงได้โดยการจัดทำ Screen test โดยวิธีดังกล่าวสามารถตรวจสอบสภาพของกล้อง สีของฟิล์มรวมถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครได้ และสามารถแก้ปัญหได้ในภายหลังก่อนการถ่ายทำจริง

เมื่อลงมือถ่ายทำ ควรมีการตรวจสอบอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้อยู่ในสภาพที่เรียบร้อย อยู่เสมอ ในส่วนที่ควรให้ความสำคัญได้แก่ ตำแหน่งต่าง ๆ ภายในฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก รวมถึง หุ่น เนื่องจากในขณะที่ถ่ายทำถ้าหากตำแหน่งของฉาก หรืออุปกรณ์ประกอบฉากเลื่อน อาจทำให้ภาพที่ออกมากระตุกได้

นอกจากนั้นในส่วนของตัวกล้องก็มีความสำคัญเช่นกัน ตัวกล้องถ่ายภาพยนตร์ควรมีการตรวจสอบตั้งแต่ขั้นตอนการใส่ฟิล์ม ในการใส่ฟิล์มให้ลงรูนามเตย ก็มีความสำคัญ ซึ่งสามารถตรวจสอบได้โดยการดึงฟิล์มบริเวณหัวฟิล์มที่ลงไปเป็นรูป (Loop) ถ้าหากฟิล์มยังเลื่อนอยู่ก็แสดงว่ายังไม่ ลงรูนามเตย ซึ่งถ้าหากฟิล์มไม่ลงรูนามเตย อาจทำให้เกิดปัญหาฟิล์มกองหรือฟิล์มไม่เลื่อนได้ นอกจากนั้นควรมีการตรวจสอบประตูฟิล์ม หลังจากใส่ฟิล์มเรียบร้อยแล้ว ถ้าหากลิมปิด

ประตูฟิล์ม อาจทำให้ภาพที่ถ่ายออกมามีอาการเดิน หรือลั่นไหว เนื่องจากฟิล์มไม่แนบสนิทกับ ม่านชัตเตอร์ แต่ไม่ควรตรวจสอบในขณะที่มีการถ่ายทำไปแล้ว เพราะเมื่อเปิดฝาแม็กกาซีนแล้ว ตัวเลขที่บอกจำนวนฟิล์มที่ใช้ไปก็จะวิ่งกลับมาที่เลขศูนย์ หากไม่มีการจดไว้ อาจทำให้คำนวณ จำนวนฟิล์มที่เหลือเพื่อใช้ในการถ่ายทำได้

หลังจากตรวจสอบการใส่ฟิล์มเรียบร้อยแล้ว เมื่อเปิดฝาแม็กกาซีน ควรมีการปิดกระดาด ภาวบริเวณที่คาดว่าแสงสามารถลอดผ่านเข้าไปได้รวมถึงช่องใส่ฟิวเตอร์ด้วยหากไม่มีการใช้งาน เพื่อเป็นการป้องกันแสงลอดผ่านเข้าตัวกล้อง ซึ่งอาจมีผลกระทบต่อภาพที่จะปรากฏบนแผ่นฟิล์ม ได้ในภายหลัง

ข้อควรระวังในระหว่างการถ่ายทำคือ ไม่ควรเปลี่ยนความเร็วของ Shutter speed จาก อัตรา 1/24 วินาที ควรถ่ายด้วยระบบ Single frame เสมอ และไม่ควรถ่ายแช่ ไม่ว่าจะ เป็นหัวฟิล์ม หรือหางฟิล์ม เพราะการกดแช่ และการกดแบบ Single frame มีอัตราการกินแสงไม่เท่ากัน การกด แช่สามารถกินแสงได้น้อยกว่า ซึ่งอาจทำให้ภาพที่ออกมามืด และถ้ามีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการ ถ่ายอาจทำให้ภาพกระพริบเป็นจุด ๆ ได้

5.4 หลังการถ่ายทำ

นอกจากปัญหาจากการถ่ายทำ ที่ทำให้ต้องถ่ายใหม่แล้ว ขั้นตอนหลังการถ่ายทำปัญหาที่ จะมีนั้นคือปัญหาในเรื่องความเร็วการเคลื่อนที่ของวัตถุในภาพ ทำให้ต้องมีการปรับเพิ่มความเร็ว และ ความเพี้ยนของโทนสี เนื่องจากมีการถ่ายทำเพิ่มเติม แต่ไม่มีการตรวจสอบในส่วนที่ถ่ายทำไป แล้ว จึงต้องมีการแก้ไขโทนสีให้ถูกต้อง ซึ่งเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงความเร็วและโทนสี ก็จำเป็นต้อง มีการ Render ซึ่งใช้เวลาเป็นอย่างมาก และปัญหาในการใช้โปรแกรมในการตัดต่อ เนื่องจากขาด ความชำนาญในการใช้ โปรแกรมจึงต้องปรึกษาผู้ที่มีความชำนาญในการใช้งาน ทำให้การตัดต่อ ค่อนข้างช้า แต่เมื่อมี ความเข้าใจในการใช้โปรแกรมมากขึ้นปัญหาดังกล่าวก็หมดไป อีกปัญหา หนึ่งก็คือการลำดับภาพกับเสียง ซึ่งในบางเพลงก็ไม่สามารถลงจังหวะกับภาพที่ได้ทำการถ่ายทำ มา เนื่องจากต้องมีการตัดบาง Shot ออกไปเนื่องจากเกิดปัญหาแสงเข้ามาในเฟรม จึงต้องมีการ ลำดับเรื่องใหม่เพื่อให้ สามารถลงจังหวะเพลงให้สัมพันธ์กับภาพมากที่สุด

บทที่ 6

ภาคผนวก

ภายในบทนี้จะประกอบไปด้วยตัวอย่างเอกสารที่ใช้ในการถ่ายทำ ซึ่งเป็นเอกสารที่จะต้องเตรียมพร้อมในขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำ เพื่อนำมาใช้ในการถ่ายทำจริง เพื่อให้การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นไปอย่างนุ่มนวล และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน จนกระทั่งบรรลุจุดประสงค์ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

ตารางการทำงาน

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชัน โดยเทคนิค Puppet Animation
เรื่อง “หน้ากาก”

Production

ศุกร์ที่ 26 มกราคม 2544

ถ่ายทำ Scene 1 – หลังฉาก, Scene 4 – Resolution

10.00 น. Set up

Scene 1 - In box

Scene 4 - Resolution

11.00 น. ถ่ายทำ Scene 1 - หลังฉาก (Shot LS, MS)

13.00 น. ถ่ายทำ Scene 1 – หลังฉาก (Shot CU.)

15.00 น. ถ่ายทำ Scene 4 - Resolution (Shot LS, MS)

18.00 น. ถ่ายทำ Scene 4 - Resolution (Shot CU.)

จันทร์ที่ 29 มกราคม 2544

ถ่ายทำ Scene 2 – ห้องอาหาร, Scene 3 - ดิสโก้เธค

10.00 น. Set up / Scene 2 – ห้องอาหาร

11.00 น. ถ่ายทำ Scene 2 – ห้องอาหาร (Shot LS, MS)

12.30 น. ถ่ายทำ Scene 2 - ห้องอาหาร (Shot CU.)

13.30 น. Set up / Scene 3 - ดิสโก้เธค

14.30 น. ถ่ายทำ Scene 3 - ดิสโก้เธค (Shot LS, MS)

16.00 น. ถ่ายทำ Scene 3 - ดิสโก้เธค (Shot CU.)

Post – Production

พุธที่ 31 มกราคม 2544

ล้างฟิล์ม, เทเลซีน

พฤหัสบดีที่ 27 กุมภาพันธ์ 2544

10.00 น. ลำดับภาพ

13.00 น. ลำดับเสียง

JOB

MASK.

SHEET 1.

BEAT

2/12

๑

	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘
๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๘
๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๘

๓

	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๙	๑๐	๑๑	๑๒	๑๓	๑๔	๑๕	๑๖
๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๙	๑๐	๑๑	๑๒	๑๓	๑๔	๑๕	๑๖	๑๖
๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๙	๑๐	๑๑	๑๒	๑๓	๑๔	๑๕	๑๖	๑๖

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของ บริษัท เอ็ม.เอส.เอส. จำกัด ไม่อนุญาตให้ไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากบริษัทฯ เท่านั้น ไม่อนุญาตให้ไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากบริษัทฯ เท่านั้น

JOB _____

SHEET 2

BEAT

$\frac{2}{12}$

	6	6	10	6	6	8	8	8	4	
	6	6	6	6	6	8	8	8	4	
ACTION	ตื่นก้าวใจ	หันกลับมองหน้า	หันกลับ เดินไปฝั่งที่เก้า	STEP	STEP	STEP	STEP	STEP	ขยับไปรับของข้างบน	กดกล้องนิ่ง
DIALOGUE										
CAMERA	PAN	STATIC		PAN					STATIC	
SOUND	เสียง		SOUND							
MUSIC										
	17	18	19	20	21	22	23	24		

$\frac{1}{24}$ 4

$\frac{2}{12}$ 8

$\frac{1}{4}$ 8

	8	8	4	8	8	8	8	8	8	8
ACTION	มองดูข้างหลังใจเป็นห่วงมาก	กดองหลบ	กดองหลบ	กดองหลบ	กดองหลบ	กดองหลบ	กดองหลบ	กดองหลบ	กดองหลบ	กดองหลบ
DIALOGUE										
CAMERA										
SOUND										
MUSIC										
	25	26	27	28	29	30	31	32		

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
	วิฑูรย์ ภาณุจันทน์		①		①			①

FOR CLAY / PUPPET		ACTION					CAMERA			SOUND			COMMENT
-------------------	--	--------	--	--	--	--	--------	--	--	-------	--	--	---------

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	1	2	3	4	5	DIAL					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
0		0							0					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
10		10							10					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
20		20							20					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
30		30							30					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
40		40							40					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
50		50							50					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
60		60							60					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					

1

2

3

4

EXPOSURE SHEET ทุกสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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

FOR CLAY / PUPPET				ACTION					CAMERA			SOUND			COMMENT
DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	1	2	3	4	5	DIAL						
5	1	1							1						
	2	2							2						
	3	3							3						
	4	4							4						
	5	5							5						
	6	6							6						
	7	7							7						
	8	8							8						
	9	9							9						
	0	0							0						
	1	1							1						
6	2	2							2						
	3	3							3						
	4	4							4						
	5	5							5						
	6	6							6						
	7	7							7						
	8	8							8						
	9	9							9						
	10	10							10						
	1	1							1						
	2	2							2						
	3	3							3						
7	4	4							4						
	5	5							5						
	6	6							6						
	7	7							7						
	8	8							8						
	9	9							9						
	20	20							20						
	1	1							1						
	2	2							2						
	3	3							3						
	4	4							4						
	5	5							5						
8	6	6							6						
	7	7							7						
	8	8							8						
	9	9							9						
	30	30							30						
	1	1							1						
	2	2							2						
	3	3							3						
	4	4							4						
	5	5							5						
	6	6							6						
	7	7							7						
9	8	8							8						
	9	9							9						
	40	40							40						
	1	1							1						
	2	2							2						
	3	3							3						
	4	4							4						
	5	5							5						
	6	6							6						
	7	7							7						
	8	8							8						
	9	9							9						
10	50	50							50						
	1	1							1						
	2	2							2						
	3	3							3						
	4	4							4						
	5	5							5						
	6	6							6						
	7	7							7						
	8	8							8						
	9	9							9						
	60	60							60						
	1	1							1						
	2	2							2						
	3	3							3						

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
								9

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	ACTION					DIAL	CAMERA	SOUND	COMMENT
				1	2	3	4	5				
11		1							1			
		2							2			
		3							3			
		4							4			
		5							5			
		6							6			
		7							7			
		8							8			
		9							9			
		0							0			
		1							1			
12		2							2			
		3							3			
		4							4			
		5							5			
		6							6			
		7							7			
		8							8			
		9							9			
		10							10			
		1							1			
		2							2			
		3							3			
13		4							4			
		5							5			
		6							6			
		7							7			
		8							8			
		9							9			
		20							20			
		1							1			
		2							2			
		3							3			
		4							4			
		5							5			
14		6							6			
		7							7			
		8							8			
		9							9			
		30							30			
		1							1			
		2							2			
		3							3			
		4							4			
		5							5			
		6							6			
		7							7			
		8							8			
15		9							9			
		40							40			
		1							1			
		2							2			
		3							3			
		4							4			
		5							5			
		6							6			
		7							7			
		8							8			
		9							9			
16		50							50			
		1							1			
		2							2			
		3							3			
		4							4			
		5							5			
		6							6			
		7							7			
		8							8			
		9							9			
		60							60			
		1							1			
		2							2			
		3							3			

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCORE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
								(4)

FOR CLAY / PUPPET ACTION CAMERA SOUND COMMENT.

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	ACTION					DIAL	CAMERA			DIAL	SOUND			COMMENT.
				1	2	3	4	5									
17		1		X					1								
		2							2								
		3							3								
		4							4								
		5							5								
		6							6								
		7							7								
		8							8								
		9							9								
		0							0								
		1							1								
		2							2								
18		3		X	X				3								
		4							4								
		5							5								
		6							6								
		7							7								
		8							8								
		9							9								
		10							10								
		1							1								
		2							2								
		3							3								
		4							4								
19		5							5								
		6							6								
		7							7								
		8							8								
		9							9								
		20							20								
		1							1								
		2							2								
		3							3								
		4							4								
		5							5								
20		6							6								
		7							7								
		8							8								
		9							9								
		30							30								
		1							1								
		2							2								
		3							3								
		4							4								
		5							5								
		6							6								
		7							7								
		8							8								
21		9							9								
		40							40								
		1							1								
		2							2								
		3							3								
		4							4								
		5							5								
		6							6								
		7							7								
		8							8								
		9							9								
		50							50								
22		1							1								
		2							2								
		3							3								
		4							4								
		5							5								
		6							6								
		7							7								
		8							8								
		9							9								
		60							60								
		1							1								
		2							2								
		3							3								

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

FOR CLAY / PUPPET

23

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	ACTION					CAMERA			SOUND	COMMENT
				1	2	3	4	5	DIAL				
1		1	X							1			
2		2	X							2			
3		3	X							3			
4		4	X							4			
5		5	X							5			
6		6	X							6			
7		7	X							7			
8		8	X							8			
9		9	X							9			
0		0	X							0			

24

1		1	X							1			
2		2	X							2			
3		3	X							3			
4		4	X							4			
5		5	X							5			
6		6	X							6			
7		7	X							7			
8		8	X							8			
9		9	X							9			
10		10	X							10			

25

1		1	X							1			
2		2	X							2			
3		3	X							3			
4		4	X							4			
5		5	X							5			
6		6	X							6			
7		7	X							7			
8		8	X							8			
9		9	X							9			
20		20	X							20			

26

1		1	X							1			
2		2	X							2			
3		3	X							3			
4		4	X							4			
5		5	X							5			
6		6	X							6			
7		7	X							7			
8		8	X							8			
9		9	X							9			
30		30	X							30			

27

1		1	X							1			
2		2	X							2			
3		3	X							3			
4		4	X							4			
5		5	X							5			
6		6	X							6			
7		7	X							7			
8		8	X							8			
9		9	X							9			
40		40	X							40			

50

1		1	X							1			
2		2	X							2			
3		3	X							3			
4		4	X							4			
5		5	X							5			
6		6	X							6			
7		7	X							7			
8		8	X							8			
9		9	X							9			
60		60	X							60			

1. เลคส์ฉบับนี้เป็นลิขสิทธิ์ของ... สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น... โปรดอย่าได้ทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากบริษัทฯ

2. โปรดดูตัวอย่าง... อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
---------	----------	------	------------	----------	-------	---------	----------	----------

๗

FOR CLAY / POPPET				ACTION					CAMERA			SOUND			COMMENT
DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	2	3	4	5	DIAL							
35	1	1	/					1							
	2	2	/					2							
	3	3	/					3							
	4	4	/					4							
	5	5	/					5							
	6	6	/					6							
	7	7	/					7							
	8	8	/					8							
	9	9	/					9							
	0	0	/					0							
	1	1	/					1							
	2	2	/					2							
36	3	3	/					3							
	4	4	/					4							
	5	5	/					5							
	6	6	/					6							
	7	7	/					7							
	8	8	/					8							
	9	9	/					9							
	10	10	/					10							
	1	1	/					1							
	2	2	/					2							
	3	3	/					3							
	4	4	/					4							
37	5	5	/					5							
	6	6	/					6							
	7	7	/					7							
	8	8	/					8							
	9	9	/					9							
	20	20	/					20							
	1	1	/					1							
	2	2	/					2							
	3	3	/					3							
	4	4	/					4							
	5	5	/					5							
38	6	6	/					6							
	7	7	/					7							
	8	8	/					8							
	9	9	/					9							
	30	30	/					30							
	1	1	/					1							
	2	2	/					2							
	3	3	/					3							
	4	4	/					4							
	5	5	/					5							
	6	6	/					6							
	7	7	/					7							
	8	8	/					8							
39	9	9	/					9							
	40	40	/					40							
	1	1	/					1							
	2	2	/					2							
	3	3	/					3							
	4	4	/					4							
	5	5	/					5							
	6	6	/					6							
	7	7	/					7							
	8	8	/					8							
	9	9	/					9							
	50	50	/					50							
	1	1	/					1							
	2	2	/					2							
	3	3	/					3							
	4	4	/					4							
	5	5	/					5							
	6	6	/					6							
	7	7	/					7							
	8	8	/					8							
	9	9	/					9							
	60	60	/					60							
	1	1	/					1							
	2	2	/					2							
	3	3	/					3							

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO.	NO. SHEET
								6

FOR CLAY / PUPPET ACTION CAMERA SOUND COMMENT.

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	ACTION					DIAL	CAMERA			SOUND			COMMENT.
				1	2	3	4	5								
1		1							1							
2		2							2							
3		3							3							
4		4							4							
5		5							5							
6		6							6							
7		7							7							
8		8							8							
9		9							9							
0		0							0							
1		1							1							
2		2							2							
3		3							3							
4		4							4							
5		5							5							
6		6							6							
7		7							7							
8		8							8							
9		9							9							
10		10							10							
1		1							1							
2		2							2							
3		3							3							
4		4							4							
5		5							5							
6		6							6							
7		7							7							
8		8							8							
9		9							9							
20		20							20							
1		1							1							
2		2							2							
3		3							3							
4		4							4							
5		5							5							
6		6							6							
7		7							7							
8		8							8							
9		9							9							
30		30							30							
1		1							1							
2		2							2							
3		3							3							
4		4							4							
5		5							5							
6		6							6							
7		7							7							
8		8							8							
9		9							9							
40		40							40							
1		1							1							
2		2							2							
3		3							3							
4		4							4							
5		5							5							
6		6							6							
7		7							7							
8		8							8							
9		9							9							
50		50							50							
1		1							1							
2		2							2							
3		3							3							
4		4							4							
5		5							5							
6		6							6							
7		7							7							
8		8							8							
9		9							9							
60		60							60							
1		1							1							
2		2							2							
3		3							3							

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
								9

FOR CLAY/PUPPET ACTION CAMERA SOUND COMMENTS.

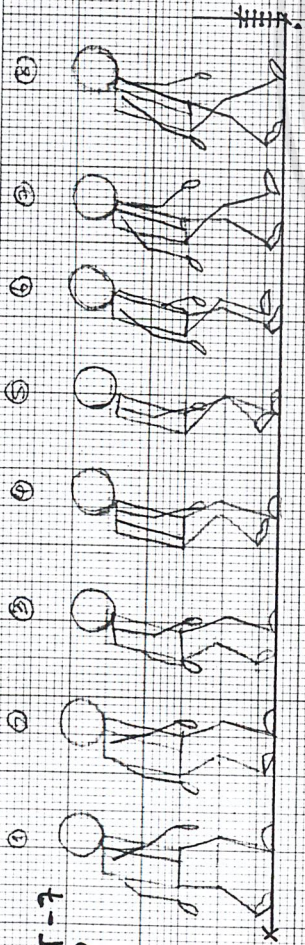
DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	ACTION					CAMERA			SOUND			COMMENTS.
				2	3	4	5	DIAL			Di.	SFX	MU.		
47 1		1		*						1					
2		2								2					
3		3								3					
4		4								4					
5		5								5					
6		6								6					
7		7								7					
8		8								8					
9		9								9					
0		0								0					
1		1								1					
2		2								2					
48 3		3								3					
4		4								4					
5		5								5					
6		6								6					
7		7								7					
8		8								8					
9		9								9					
10		10								10					
1		1								1					
2		2								2					
3		3								3					
4		4								4					
49 5		5								5					
6		6								6					
7		7								7					
8		8								8					
9		9								9					
20		20								20					
1		1								1					
2		2								2					
3		3								3					
4		4								4					
5		5								5					
6		6								6					
7		7								7					
8		8								8					
9		9								9					
50 30		30								30					
1		1								1					
2		2								2					
3		3								3					
4		4								4					
5		5								5					
6		6								6					
7		7								7					
8		8								8					
9		9								9					
51 40		40								40					
1		1								1					
2		2								2					
3		3								3					
4		4								4					
5		5								5					
6		6								6					
7		7								7					
8		8								8					
9		9								9					
52 50		50								50					
1		1								1					
2		2								2					
3		3								3					
4		4								4					
5		5								5					
6		6								6					
7		7								7					
8		8								8					
9		9								9					
60		60								60					
1		1								1					
2		2								2					
3		3								3					

PICTURE	ANIMATOR	FROM	BACKGROUND	SEQUENCE	SCENE	FOOTAGE	SHEET NO	NO SHEET
								(10)

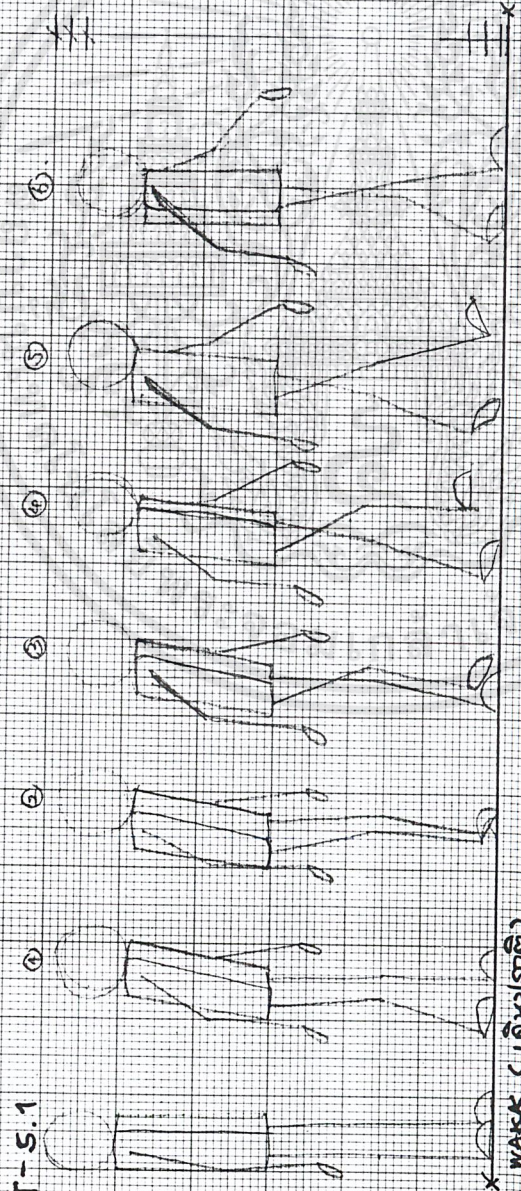
FOR CLAY/PUPPET				ACTION					CAMERA.			SOUND			COMMENTS.
DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	1	2	3	4	5	DIAL			Di.	SFX	MU.	

DIAL	ACTION	DIAL	TRACK	1	2	3	4	5	DIAL			Di.	SFX	MU.
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5				X	SOUND ①
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
0		0							0					
1		1							1					
2		2							2					
3		3		X	X				3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
10		10							10					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
10		10							10					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
20		20							20					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
20		20							20					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
30		30							30					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
40		40							40					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
50		50							50					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					
4		4							4					
5		5							5					
6		6							6					
7		7							7					
8		8							8					
9		9							9					
60		60							60					
1		1							1					
2		2							2					
3		3							3					

ထိုသူသည် နောက်
တစ်ဖက်သို့

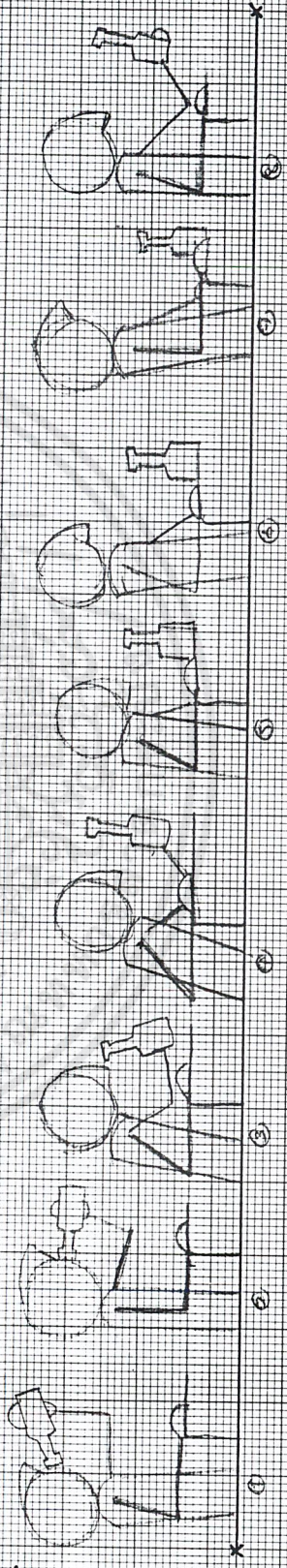


SHOT - 7
(GREN)



SHOT - 5.1

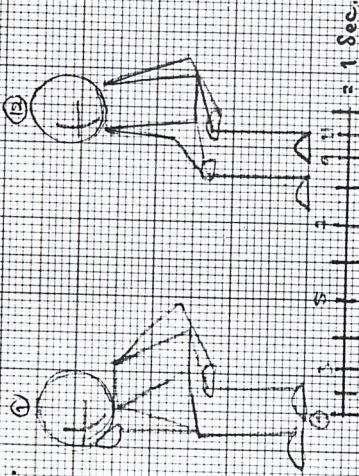
WALK (ရေကန်)



SHOT - 22.

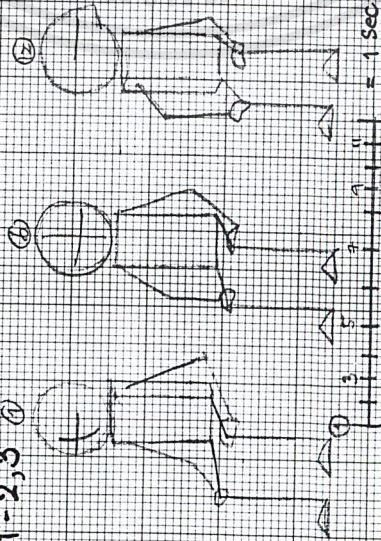
KEY ACTION by Shooting Board. ①

SHOT-1. ①



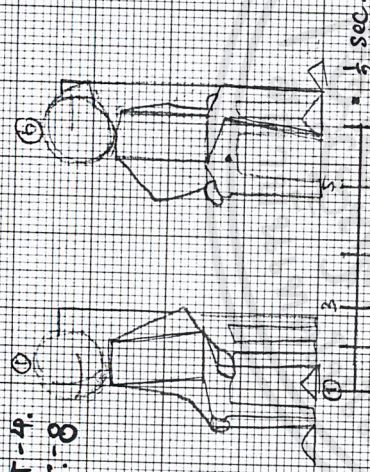
λόι ή κίση κινήσεως, (κρίση) κίνησης ή κίνησης κινήσεως.

SHOT-2,3 ①



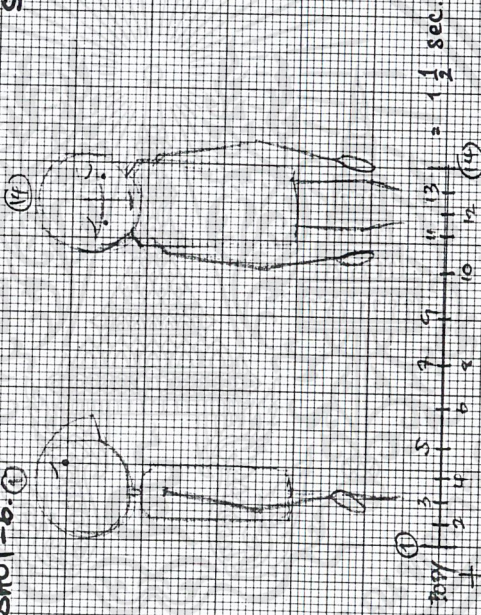
κίνηση ή κίνησης κινήσεως ή κινήσεως κινήσεως.

SHOT-4.
SHOT-8



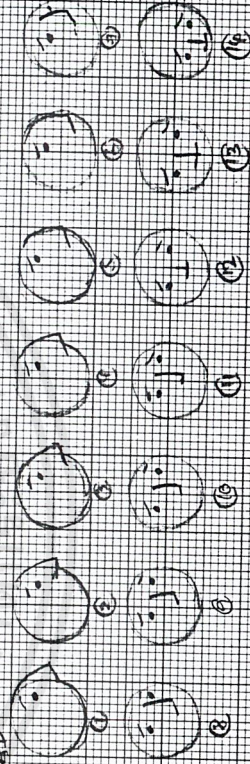
λόι ή κίση κινήσεως ή κινήσεως κινήσεως ή κινήσεως κινήσεως.

SHOT-6. ①

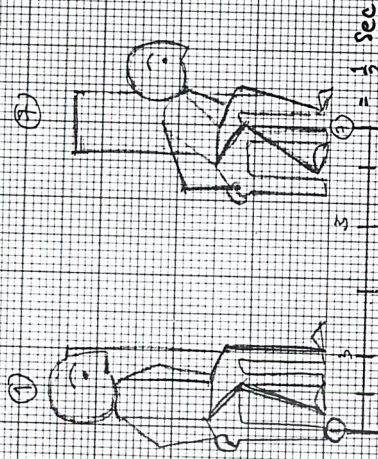


λόι ή κίση κινήσεως ή κινήσεως κινήσεως ή κινήσεως κινήσεως.

HEAD

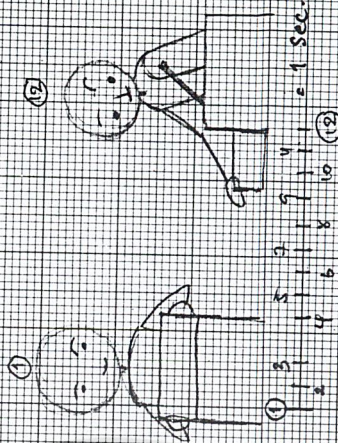


* SHOT-8



λόι ή κίση κινήσεως ή κινήσεως κινήσεως.

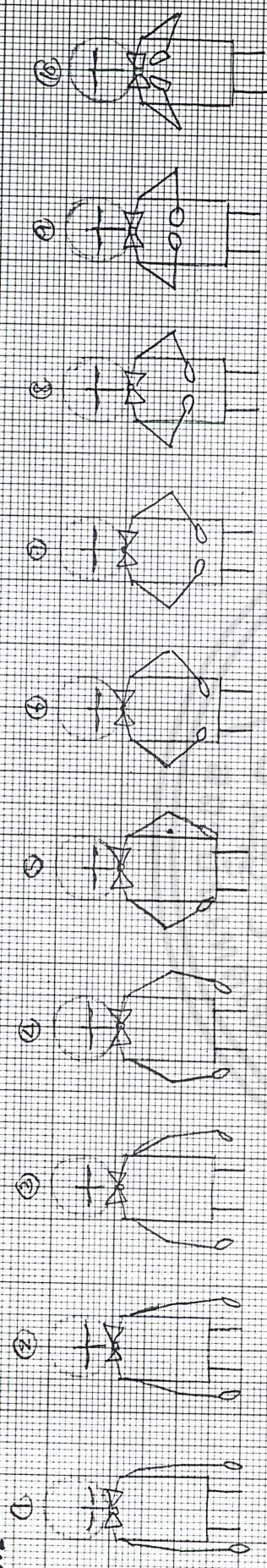
SHOT-10



κίνηση ή κίνησης κινήσεως ή κινήσεως κινήσεως.

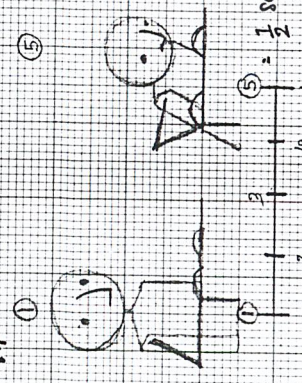
KEY ACTION by Shooting Board. ②

SHOT-13.2



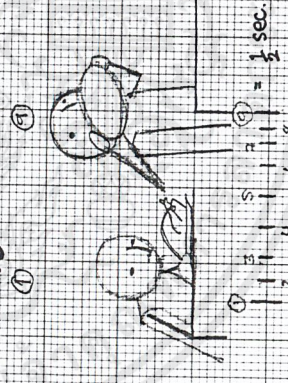
ပဝ်ကုတ်ကံသီဝ်ကံသီဝ်ကံသီဝ် ကပ်ကံသီဝ်ကံသီဝ်ကံသီဝ်

SHOT-17



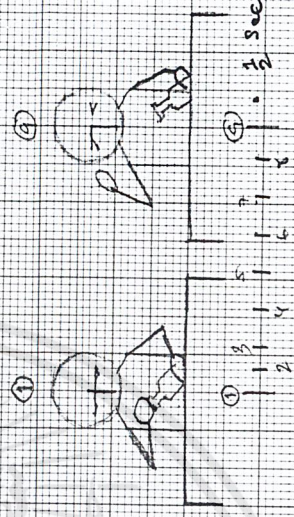
ကံသီဝ်ကံသီဝ်ကံသီဝ်ကံသီဝ်

SHOT-18



ကံသီဝ်ကံသီဝ်ကံသီဝ်ကံသီဝ်

SHOT-20



ကံသီဝ်ကံသီဝ်ကံသီဝ်ကံသီဝ်

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

DATE 26 มกราคม 2544.

PRODUCTION COMPANY ภาควิชาภาพยนตร์ สภามหาชนนทร์ และ วิดีโอ.

PRODUCTION TITLE นันทิภพ. BREAKDOWN PAGE NO. 1.

SCENE NO. 1 SCENE NAME IN BOX! INT./EXT. _____

DESCRIPTION มองอยู่ในมือ แคร็กได้จับกล่องพัสดุ DAY/NIGHT _____

ที่มีบันทึกจากของคดีนี้. PAGE COUNT _____

CAST	STUNTS	EXTRAS
- นพรัตน์		
	EXTRAS / SILENT BITS	
SPECIAL EFFECTS	PROPS	VEHICLES / ANIMALS
	- กล่องพัสดุ - เทป - บันทึก	
WARDROBE	MAKE-UP / HAIR	SOUND EFFECT / MUSIC
		- เพลง แด่ดวงใจ - SFX เสียงเทปประทู - SFX เสียงรถ
SPECIAL EQUIPMENT	PRODUCTION NOTES	MEMO
	SET UP - 10.00-12.00. SHOOT - 13.00. นันทิภพ ๕	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

DATE 26 มกราคม 2544

PRODUCTION COMPANY ภาควิชาภาพยนตร์ศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และ วิดีโอ.

PRODUCTION TITLE หมัดทอกก. BREAKDOWN PAGE NO. 2.

SCENE NO. 4. SCENE NAME RESOLUTION INT./EXT. _____

DESCRIPTION หลังฉากทอก เจ้าถิ่น ซ้อมทัก เริ่มตัดต่อ DAY/NIGHT _____

แล้วทิ้งหมัดทอกไป. PAGE COUNT _____

CAST	STUNTS	EXTRAS
- มงคลชัย		
	EXTRAS / SILENT BITS	
SPECIAL EFFECTS	PROPS	VEHICLES / ANIMALS
	- ทีวี - กล้องฟิล์ม - หมัดทอกหมัดท็อก	
WARDROBE	MAKE-UP / HAIR	SOUND EFFECT / MUSIC
		- เพลงแทนอาน หรือ - เพลง HAPPY BIRTH DAY
SPECIAL EQUIPMENT	PRODUCTION NOTES	MEMO
- หมัดทอกเล็กๆ น้อยๆ จีน . - DOLLY * 9 เมตร มีที่ กล้อง 16 มม. ไม้สามเมตร Zoom 16.	หลังฉากทอก B/D 1 หรือ ตัดต่อฉาก Set 1 ซม.	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการทำงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

DATE ๒๙ มกราคม ๒๕๖๔.

PRODUCTION COMPANY ภาควิธานีเทสทีลมี สาขาภาพยนตร์ และ ทีวี.

PRODUCTION TITLE นรกหัก. BREAKDOWN PAGE NO. ๓.

SCENE NO. ๒ SCENE NAME OFF BOX ๑ INT./EXT. _____

DESCRIPTION มาทางอาคาร แล้วเดินไปโผล่รถแหง DAY/NIGHT _____

จนเห็นแมด แล้วสุกทักก็ทักมา: ออกมาทกรีน. PAGE COUNT _____

CAST	STUNTS	EXTRAS
- คนรวม.		
	EXTRAS / SILENT BITS	
SPECIAL EFFECTS	PROPS	VEHICLES / ANIMALS
	- โต๊ะ: อาคารพร้อมผนัง - เก้าอี้ - เค้ก ๔ ดอกไม้. - อาคาร ในฐาน - โฉน ๒ รอด - กระดาษ.	
WARDROBE	MAKE-UP / HAIR	SOUND EFFECT / MUSIC
- ชุดสุก - แมงก		- SFX เสียงกระดาษ - SFX เสียงรถกอก
SPECIAL EQUIPMENT	PRODUCTION NOTES	MEMO
	SET UP - 10.00 - 12.00 SHOOT - 13.00. ถ่ายพร้อม ๕	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

DATE ๑๑ มกราคม ๒๕๖๔.

PRODUCTION COMPANY ภาคีสามมิติฟิล์ม ภาพยนตร์ และ ทีวี.

PRODUCTION TITLE หมอกฟ้า BREAKDOWN PAGE NO. 4.

SCENE NO. ๓ SCENE NAME OFFBOX ๕ INT./EXT. _____

DESCRIPTION มาทินเนลีนใน ๑๓ แคว้นทุกเทกนั DAY/NIGHT _____

ทำด้วยคอมพิวเตอร์ไม่มีใช้. PAGE COUNT _____

CAST	STUNTS	EXTRAS
- มัทเพ็ญ		
	EXTRAS / SILENT BITS	
SPECIAL EFFECTS	PROPS	VEHICLES / ANIMALS
	- ไซฟา - กาวี เล็ก - รถยนต์ 4 รวด.	
WARDROBE	MAKE-UP / HAIR	SOUND EFFECT / MUSIC
- เสื้อ - ทรงผมยาว - ไม้เท้า.	- หมวกตาข่าย	- SFX แฉก - SFX แฉกอีก. - SFX ท่อแตก - SFX เสียงคนกรีดขูด
SPECIAL EQUIPMENT	PRODUCTION NOTES	MEMO
	SETUP - ๑๘.๐๐ - ๑๘.๓๐. SHOOT - ๑๙.๐๐ หน้ามกราคม ๕	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. Layboure, Kit. The Animation Book. New York : Crown, 1979
2. Frierson, Michael. Clay Animation. New York : Twayne's, 1994
3. Park, Nick., Lord, Peter. Cracking Animation the Aardman Book of 3-D Animation. London : Themes & Hudson, 1998
4. Sibley, Brian. Chicken Run Hatching the Movie. New York : 1999
5. มุกดา ศรียงค์, ขนิษฐา วิเศษสาร, จิตวิทยาสังคม และมนุษยสัมพันธ์, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม และวิทยาศาสตร์,สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง (กรุงเทพมหานคร, 2526) หน้า 11



ประวัติผู้เขียน

วีรพงษ์ กาญจนานิจ เกิดเมื่อวันที่ 20 กันยายน พ.ศ.2521 เป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด เริ่มการศึกษาชั้นมัธยมที่ โรงเรียนมัธยมวัดสระเกศ จนกระทั่งจบชั้นมัธยมต้น หลังจากนั้นจึงได้ไปศึกษาต่อในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ณ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพณิชยการพระนคร

ในระหว่างการศึกษาในระดับปวช.นั้นได้มีโอกาสเข้าร่วมการทำกิจกรรมของชมรมอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จนกระทั่งจบการศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในแผนกบริหารธุรกิจ สาขาการบัญชี หลังจากใช้เวลาในการศึกษาทั้งสิ้น 3 ปี

ภายหลังจากสำเร็จการศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จึงเข้าไปศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ณ มหาวิทยาลัยรามคำแหง คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี ภาควิชาการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ หลังศึกษาได้เพียงหนึ่งปี ก็ย้ายมาศึกษาที่ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

ในระหว่างการศึกษาได้มีโอกาสร่วมกิจกรรม เทศกาล “หนังนักเรียน นักเรียนหนัง” ซึ่งเป็นงานแสดงภาพยนตร์ของนักศึกษา ที่ศึกษาทางด้านภาพยนตร์จาก 5 สถาบันที่เกี่ยวข้อง

ลักษณะผลงานระหว่างที่ศึกษา จะมุ่งเน้นทางด้านการศึกษาภาพยนตร์ และการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น เนื่องจากเป็นความสนใจโดยส่วนตัวมาโดยตลอด