

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น เทคนิค การเขียนบนกระดาษเรื่อง "คืนวันของช้างเร่ร่อน"
Draw on paper Animation "The Elephant in a city"



นางสาวศศิวรรณ ฤทธิราชคัมพร
Ms.SASEWAN RITTIRATCHACOMPORN

เลขหน้า.....
เลขทะเบียน 41114
วัน, เดือน, ปี 18 S.A. 2544

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2543

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น เทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง “คืนวันของช้างเร่ร่อน”

Draw on paper Animation “ The Elephant in a city”

โดย

นางสาว ศศิวรรณ ฤทธิราชคัมพร

Miss Sasewan Rittiratchacomporn



.....
อาจารย์ที่ปรึกษา - อาจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์

วันที่ ๗.๑๒.๕๕

.....
หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผศ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร์

วันที่ ๔.๑๒.๕๕

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ
เรื่อง "คืนวันของช้างเร่ร่อน"

Draw on paper Animation "The Elephant in a city"

ชื่อ

นางสาว ศศิวรรณ ฤทธิราชคัมพร

สาขา

วิชา ภาพยนตร์และวีดิโอ

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ ประภัสสร เลิศอนันต์

ปีการศึกษา

2543

บทคัดย่อ

คืนวันของช้างเร่ร่อน นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับช้างที่เข้ามาเร่ร่อนในเมืองผ่านเทคนิคการเขียนบนกระดาษสีด้วยสีชอล์ค ซึ่งเทคนิคการเขียนบนกระดาษนี้ไม่ค่อยเป็นที่นิยมนัก เนื่องจากต้องใช้ความอดทนในการทำงานสูง และต้องเขียนภาพที่ซ้ำๆ กันเป็นพันๆ ภาพและรวมไปถึง background หรือพื้นหลังของภาพ ทุกๆ ภาพให้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องทั้งทิศทางของเส้นและสีที่ต้องไปในทิศทางเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง เทคนิคการวาดบนกระดาษด้วยสีชอล์คนี้มีความน่าสนใจ ในแง่ความเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระ สีเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ของเนื้อสี ความกลมกลืนต่อเนื่องของสี น้ำหนักของเส้นที่วาด ซึ่งข้อได้เปรียบของเทคนิคนี้คือสามารถสื่อถึงบุคลิกตัวละครได้อีกทั้งเทคนิควาดภาพก็ยังสามารถเปิดโอกาสในการสร้างสรรค์ความเปลี่ยนแปลงทางภาพได้มากกว่า

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบุคคลต่างๆที่มีส่วนช่วยให้งานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ประสบความสำเร็จด้วยดี
ขอขอบคุณ
อาจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์
คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ทุกท่าน
ความช่วยเหลือขององค์กรต่างๆที่เกี่ยวกับข้างในการให้ข้อมูลต่างๆ
และขอบคุณที่สุดคือ คุณแม่ที่ให้อำลัใจตลอดมา รวมไปถึงอีกหลายๆบุคคลที่ช่วยแนะนำปรับปรุงแก้ไข จนงานสามารถประสบความสำเร็จด้วยดี

ศศิวรรณ ฤทธิราชคัมพร
มีนาคม 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ เรื่องคืนวันของช้างแร่อนนี้ ได้รับแรงบันดาลใจจากการพบเห็นสถานการณ์ปัจจุบันที่ช้างและความรู้ช้างต้องปรับตัวดิ้นรนให้อยู่รอดในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จนปรากฏเป็นข่าวโศกนาฏกรรมให้พบเห็นบ่อยครั้ง ในฐานะที่ช้างเป็นสัตว์สัญลักษณ์และเคยมีคุณประโยชน์ต่อประเทศชาติ จึงต้องการนำเสนอเรื่องราวที่สามารถสะท้อนให้ทุกคนในสังคมได้เห็นไม่ว่าเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐหรือประชาชน ได้ชมแล้วเกิดสำนึกให้ดูแลเอาใจใส่ช้างกว่าที่ผ่านมา

ซึ่งเรื่องราวที่นำเสนอเป็นเรื่องราวของช้างที่เคยอาศัยอยู่ในป่ากับแม่อย่างมีความสุขจนกระทั่งถูกบังคับให้เข้ามาแร่อนในเมืองซึ่งไม่ใช่ที่ธรรมชาติของช้างควรจะอยู่ ในที่สุดมันก็ได้รับอิสรภาพคืนมาแต่ก็ต้องแลกกับชีวิตของมันเอง

ดังนั้น เทคนิคการเขียนบนกระดาษจึงสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ตอกย้ำความเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์ในแต่ละช่วงของเรื่องราวให้ได้รับความสมบรูณ์มากที่สุด

ศศิวรรณ ฤทธิราชคัมพร

มีนาคม 2544

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	จ
บทที่	
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญของเรื่อง.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 แนวทางการศึกษา.....	1
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	2
1.5 แหล่งข้อมูล.....	2
บทที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูล	
2.1 ทฤษฎีและเทคนิคการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน.....	3
2.2 ลักษณะของช้างไทยและปัญหาที่เกี่ยวกับช้าง.....	10
บทที่ 3 การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน	
3.1 โครงเรื่องภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบทกระดาศ.....	13
3.2 ความคิดหลัก.....	13
3.3 บุคลิกตัวละคร.....	13
3.4 บทภาพยนตร์ (Screen Play)อนิเมชันเทคนิคเขียนบทกระดาศ.....	15
3.5 บทถ่ายทำ(Shooting Script)อนิเมชันเทคนิคเขียนบทกระดาศ.....	16
3.6 Story Board ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบทกระดาศ.....	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 ขั้นตอนการเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

4.1 การออกแบบตัวละคร.....	31
4.2 การKey Action และin between.....	35
4.3 การออกแบบฉาก.....	38
4.4 Conceptual Board.....	42
4.5 อุปกรณ์การเขียนบนกระดาษ.....	44
4.6การทำBar Sheet และ Exposure sheet.....	45

บทที่ 5 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

5.1 อุปกรณ์ที่ใช้.....	52
5.2 การจัดแสง.....	54
5.3 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน.....	55

บทที่ 6 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

6.3 การตัดต่อภาพ.....	56
6.4 การตัดต่อเสียง.....	56

บทที่ 7 ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ.....	58
7.2 สรุปงบประมาณการทำงาน.....	59

บรรณานุกรม.....	60
-----------------	----

ภาคผนวก.....	61
--------------	----

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพแสดงความเคลื่อนไหวที่คล้ายตามตา	6
ภาพที่ 2 ภาพเส้นแสดงความเคลื่อนไหว	7
ภาพที่ 3 - 3.5 ลักษณะของช่างไทย	11
ภาพที่ 4-4.1 ภาพช่างที่ประสบอุบัติเหตุ	12
ภาพที่ 5 ภาพร่างครั้งที่ 1 สไตล์คิวบิสม์	32
ภาพที่ 5.1 ภาพร่างครั้งที่ 1 สไตล์คิวบิสม์	32
ภาพที่ 5.2 ภาพการออกแบบสไตล์ Late Impressionism	33
ภาพที่ 5.3 ภาพการออกแบบสไตล์ Late Impressionism	33
ภาพที่ 5.4 ภาพร่างช่างที่ใช้ถ่ายจริง	34
ภาพที่ 6 ภาพการKey Action และ In Between	37
ภาพที่ 7 ภาพร่างบรรยากาศป่า	38
ภาพที่ 8 ภาพร่างการออกแบบฉากเมืองครั้งที่ 1	39
ภาพที่ 8.1 ภาพร่างการออกแบบฉากเมืองครั้งที่ 1	39
ภาพที่ 8.2 ภาพร่างการออกแบบฉากเมืองครั้งที่ 1	40
ภาพที่ 8.3 ภาพร่างการออกแบบฉากเมืองครั้งที่ 1	40
ภาพที่ 9 ภาพร่างการออกแบบฉากเมืองครั้งที่ 2	41
ภาพที่ 9.1 ภาพร่างการออกแบบฉากเมืองครั้งที่ 2	41
ภาพที่ 10 ภาพร่างฉากข้างกระที่ปรด	42
ภาพที่ 11 ภาพร่างฉากข้างเข้าเมือง	42
ภาพที่ 12 ภาพร่างฉากข้างถูกรถชนตาย	43
ภาพที่ 13 ภาพร่างฉากข้างพุ่งชนรถ	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของเรื่อง

คืนวันของช้างเร่ร่อนเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับช้างที่เข้ามาอาศัยหากินในเมือง โดยผ่านทางเทคนิคการเขียนบนกระดานด้วยสีชอล์ค โดยนำแนวคิดจากข้อมูลของสื่อต่างๆ และจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยใจความหลักของเรื่องคืออิสรภาพของช้างไม่ควรถูกทำลายด้วยความเห็นแก่ตัวของมนุษย์

เนื่องจากเทคนิคการเขียนบนกระดานด้วยสีชอล์คนี้มีความน่าสนใจในความเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระ สีสันที่เป็นเอกลักษณ์ของสีชอล์ค มีการไล่น้ำหนักให้เกิดอารมณ์ต่างกัน ซึ่งสามารถสื่อถึงบุคลิกและอารมณ์ของช้าง ซึ่งไม่สามารถถ่ายทอดทำจริงได้ อีกทั้งเทคนิคการวาดภาพยังสร้างสรรค์จินตนาการได้ดีกว่า จากเหตุดังกล่าว เทคนิคการเขียนบนกระดานจึงมีความเหมาะสมกับภาพยนตร์เรื่องนี้

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาน
2. ศึกษาการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาทำบท
3. ศึกษาการเคลื่อนไหวและมุมนกตมองที่สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละคร

แนวทางการศึกษา

1. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับช้างเร่ร่อนพร้อมกับรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาน
2. วิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนางานเพื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน
3. ออกแบบบุคลิกตัวละคร ฉาก
4. สรุบบทและเตรียมงานถ่ายทำทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. คัดเลือกเสียงประกอบภาพยนตร์
6. ขั้นตอนการถ่ายทำ
7. ตัดต่อด้วยวิดีโอระบบเบต้า
8. ปรับปรุงข้อบกพร่องและแก้ไข

ขอบเขตการศึกษา

ภาพยนตร์อนิเมชั่น ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. ลำดับภาพและเสียงด้วยวิดีโอระบบเบต้า ความยาวประมาณ 3 นาที

แหล่งข้อมูล

1. มุลินิเพื่อนช้าง โทร 945-7124-6
2. โรงพยาบาลสัตว์ โดยมุลินิเพื่อนช้าง จ.ลำปาง
3. พิทยา หอมไกรลาส ,คีนวันของช้างเร่ร่อน ,สารคดีเล่มที่ 127 เดือน กันยายน 2538 หน้า 97-110
4. Kit Laybourne , The Animation Workbook , crown publisher , iNC, New York
5. ศาสตราจารย์ สนั่น ปัทมะทิน ,ภาพยนตร์การ์ตูนกรรมวิธีง่ายๆ ,2525,คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
6. www.Walt Disney.com
7. ตัวอย่างภาพยนตร์
 - 7.1 Tarzan
 - 7.2 Dumbo

เทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน ประเภทภาพแบน (Flat animation)

แบบเขียนบนกระดาษ (Draw on paper)

เทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนประเภทภาพแบนคือ การใช้ภาพที่มีพื้นผิว 2 มิติ คือ ด้านกว้างกับด้านยาว เป็นภาพต้นฉบับสำหรับถ่ายทำ โดยปกติเพื่อให้สะดวกขึ้น มักจะถ่ายทำบนโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน การถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนี้จะต้องกระทำบนโต๊ะพื้นแบนเรียบ หรือบนเครื่องรองรับที่ใช้พื้นแบนเรียบของแผ่นกระดาษ สิ่งเหล่านี้ไม่สามารถจะแสดงให้เห็นความซึ้ง ความลึก และลักษณะการเห็นอย่างมิติที่ 3 ได้ จะทำได้บ้างก็แต่โดยการใช้สีต่างๆ ช่วย (สีอ่อนใช้สำหรับสิ่งที่อยู่ไกล สีแก่สำหรับสิ่งที่อยู่ใกล้) หรือใช้เส้นแสดงความซึ้ง (เช่น เส้นขนานสองเส้นของรางรถไฟ เมื่ออยู่ห่างออกไปก็มองเห็นค่อยๆ แคบเข้า) หรือใช้ขนาดของสิ่งของแสดงความใกล้และไกล (ใกล้มีขนาดใหญ่ ไกลมีขนาดเล็ก)

การถ่ายทำภาพยนตร์ประเภทเต็ม

ในทางปฏิบัติจริง การถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนประเภทเต็ม (Full animation) ใช้ 8 ภาพวาดหรือมากกว่า ต่ออัตราถ่าย 24 ภาพนำมาใช้ในการศึกษา ที่เป็นอาชีพขั้นสูงเป็นส่วนใหญ่ การยืดหยุ่นของการถ่ายทำประเภทนี้ ทำให้ภาพยนตร์ดังกล่าวนี้สามารถแสดงเรื่องราวได้อย่างกว้างขวางมากที่สุด นับเป็นการถ่ายทำที่แพงมาก และเป็นกฎว่าการโฆษณาเท่านั้นที่สามารถจะจ่ายเงินเพื่อสร้างภาพยนตร์ประเภทนี้ได้ ได้กล่าวมาแล้วว่า ภาพยนตร์การ์ตูนประเภทเต็ม ประกอบด้วยการเตรียมภาพวาดเป็นภาพๆ รวม 8 ภาพหรือมากกว่า สำหรับถ่ายหรือฉายในชั่วเวลาแต่ละนาที หรือสำหรับทุก 24 ภาพ สูตรนี้มีใช้จะหันไปใช้ตามตัวหนังสือทั้งดุ้น เพราะยังไม่เคยมีภาพยนตร์เรื่องใดใช้การวางแผนแบบธรรมดาอย่างที่ว่านี้มาก่อน แม้แต่ภาพยนตร์การ์ตูนประเภทเต็มที่กล่าวถึงนี้

เมื่อตัวละครตัวหนึ่งกระโดดเป็นช่วงๆ ในภาพยนตร์การ์ตูน ชนิด 2 ภาพ (Double frame animation) (ถ่าย 2 ครั้งหรือ 2 กรอบภาพต่อภาพวาดแต่ละภาพ) จังหวะกระโดดแต่ละช่วงกินเวลาช่วงละ 1 วินาที จะต้องใช้ภาพวาดรวมกัน 12 ภาพแต่ ณ จุดที่ตัวละครนั้นกระทบกับพื้นดิน จำเป็นต้องนิ่งอยู่ชั่วขณะ จึงต้องถ่ายที่แสดงว่าตัวละครนั้นนิ่งเพิ่มขึ้นอีก 2 กรอบภาพ ในกรณีดังกล่าวนี้จังหวะของช่วงกระโดดหนึ่งจะเป็นดังนี้ $1/2$, $3/4$ (+ภาพนิ่ง 2 กรอบภาพ สำหรับเผื่อไว้หรือเพื่อแสดงปฏิกิริยาว่านิ่ง) $5/6$, $7/8$, $9/10$, $11/12$, $13/14$, $15/16$, $17/18$, $19/20$, $21/22$ (จบการกระโดดช่วงหนึ่ง แล้วกลับไปเริ่มกรอบภาพที่ 1 ใหม่)

ในช่วงกระโดดที่กล่าวมาแล้ว ต้องใช้ภาพวาดเพียง 10 ภาพ แต่มักจะหาได้ยากที่ฉากภาพยนตร์หนึ่งมีภาพรูปร่างแสดงอยู่เพียงตัวเดียว ตามธรรมดาย่อมมีตัวแสดงมากตัวยิ่งแสดงมากตัว ก็ยิ่งต้องทำภาพวาดมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ข้อสำคัญคือ การถ่ายภาพยนตร์การ์ตูนชนิดภาพเดี่ยว (Single animation) (ถ่าย 1 ครั้งหรือ 1 กรอบภาพต่อภาพวาดแต่ละภาพ หรือ ใช้ภาพวาด 24 ภาพต่อวินาทีสำหรับฉาย) ก็ควรจะนำมาใช้ในการนี้แสดงความเคลื่อนไหวรวดเร็วว่าธรรมดา เช่น การหมุนตัว การต่อสู้แล้ววิ่งหนี ไม่ว่าจะป็นจังหวะเร็วหรือช้า การถ่ายภาพชนิดเดี่ยวดังกล่าวนี้ควรนำมาใช้ในการถ่ายใกล้ (Close up) การแสดงทางใบหน้าหรือแสดงความเคลื่อนไหวของมือ อันเป็นลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงความเคลื่อนไหวทางร่างกายอย่างมากมาย จากกรอบภาพหนึ่งไปสู่อีกกรอบภาพหนึ่ง ซึ่งทำให้ภาพกระตุกหรือกระโดด ไม่สบายตาต่อการชมได้อีกด้วย แม้แต่ความเคลื่อนไหวของปาก ก็สามารถจะทำให้ง่ายขึ้น เพื่อให้ได้จังหวะพร้อมกันกับเสียงพูด ภาพยนตร์การ์ตูนที่ดีต้องการความสัมพันธ์พร้อมกันของเสียงกับความเคลื่อนไหวของริมฝีปากในแต่ละกรอบภาพ เพราะการเปลี่ยนคำพูดปรากฏให้เห็นในอัตราความเร็วของกรอบภาพเดี่ยว

ข้อที่จะต้องระมัดระวังอย่างมากที่สุดก็คือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่แสดงบทบาทในจังหวะช้า อยู่ข้างหน้าฉากหลังที่กว้างขวางมาก ข้อสำคัญก็อยู่ที่ระยะห่างของความเคลื่อนไหวในจังหวะที่ช้า จังหวะเดิม (เช่น การกระโดดเป็นช่วงๆ ดังกล่าวมาแล้ว) ควรจะกำหนดเพื่อหรือขีดเซย์สำหรับอัตราความเร็วกับระยะห่างของการถ่ายหน้ากล้องหรือแพน (pan) กล้องเพื่อถ่ายจากหลังอันกว้าง ในทิศทางที่ตรงกันข้ามด้วย ถ้าทั้งสองอย่างผิดขั้นตอนกัน ก็จะทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนตอนนั้น ปรากฏให้เห็นเป็นว่า (ตัวกระโดด) เลื่อนถอยหลังหรือเลื่อนไปข้างหน้า (ไม่ใช่กระโดดอย่างธรรมดา) ในทำนองเดียวกัน ระยะห่างของพื้นดินที่กระโดดผ่านไป ในทิศทางหนึ่งก็ควรจะห่างเท่ากันกับระยะห่างที่กล้องแพนบันทึกภาพจากหลังไป ในทิศทางอื่น

ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนจำเป็นต้องชี้ชวนสายตาและสมอง ให้ยอมรับการตีความหมาย ของความเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ ด้วยการทำสิ่งนี้ให้มองเห็นเคลื่อนไหวเหมือนธรรมชาติของจริง ตามความจริง ถ้าคนหนึ่งสามารถควบคุมส่วนประกอบนานาชนิด ซึ่งประกอบกันขึ้นเป็นฉากภาพยนตร์เช่นนี้ได้ดีกว่า คนนั้นก็อาจจะเอาชนะการลวงตาของความเป็นจริงได้ยิ่งกว่า การควบคุมกล้องถ่ายภาพยนตร์สำหรับถ่ายบทบาทที่เป็นจริงเสียอีก เพื่อที่จะทำให้วัตถุประสงค์ เช่นนี้ล้นฤทธิ์ผล ผู้ถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนจะต้องใช้ภาพรูปร่างที่พริ้วตามขอบหรือซอฟต์แวร์ (Softer) มากกว่าธรรมดา ซึ่งจะหลีกเลี่ยงการลวงตา ที่ทำให้มองเห็นเป็นภาพล้นสะท้อน และการช่วยสร้างสรรคความเคลื่อนไหวต่างๆ ที่ทำให้ตามองเห็นเคลื่อนไหวคล้อยตามไปได้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

เพื่อที่จะเอาชนะความเคลื่อนไหวที่คล้อยตามตา จำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงตัวประกอบ 4 ประการ คือรูปร่างของวัตถุ ระยะทางระหว่างแต่ละความเคลื่อนไหว ความเคลื่อนไหวที่ของความเคลื่อนไหว และจังหวะเวลาของความเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปร่าง

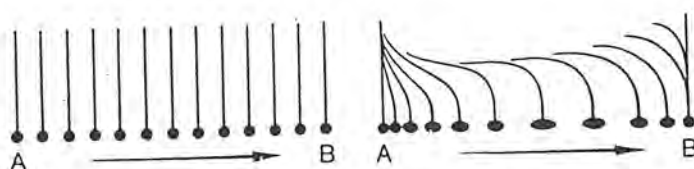
ในการทำภาพยนตร์การ์ตูน ขอแนะนำว่า จะต้องหลีกเลี่ยงรูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัสให้ได้ สำหรับรูปร่างกลมมนของตัวละครการ์ตูนที่มีชื่อเสียงโด่งดังหลายตัว ไม่ใช่กำเนิดขึ้นโดยบังเอิญไปเสียทั้งหมด ในแง่การทำภาพยนตร์การ์ตูน ตัวละครเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นมารูปร่างอันเหมาะสมกับบทบาทของตัวละครนั้นๆ ผสมกับคุณค่าและพื้นฐานแห่งความเคลื่อนไหวที่คล้อยตามตา รวมทั้งความคล่องแคล่วในการแสดงความเคลื่อนไหวที่ซ้ำซากได้

ระยะห่าง

ระยะห่างระหว่างความเคลื่อนไหวจากกรอบภาพหนึ่งถึงอีกกรอบภาพหนึ่ง เป็นความสำคัญอันยิ่งใหญ่ในทักษะของการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน

เกี่ยวกับปัญหาเรื่องนี้มีตัวประกอบที่จะนำมาพิจารณาอยู่มากมาย โดยทั่วไป กล่าวได้ว่า ระยะห่างของความเคลื่อนไหวระหว่างแต่ละภาพวาดยิ่งห่างมากขึ้นเท่าไร ความเคลื่อนไหวก็ยิ่งเร็วขึ้นเท่านั้น สำหรับความเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า ก็จำเป็นที่จะต้องใช้ภาพวาดมากขึ้น รวมกับระยะห่างของความเคลื่อนไหวที่สั้นเข้า อย่างไรก็ตามก็ยังมีข้อจำกัดอยู่ที่ปลายสเกลทั้งสองข้างอยู่นั่นเอง ขอให้เรานำภาพยนตร์ 16 มม. ซึ่งฟิล์มเคลื่อนผ่านเลนส์ของเครื่องฉายภาพยนตร์ในความเร็ว 24 กรอบภาพต่อหนึ่งวินาทีมาเป็นตัวอย่างเรื่องนี้ ถ้าเราใช้ภาพวาดเพียง 6 ภาพต่อวินาที เพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของวัตถุอย่างหนึ่งที่เคลื่อนผ่านจอ ความเคลื่อนไหวนั้นก็จะปรากฏเป็นภาพพร่ามัวและแวววาบให้เห็นบนจอ ความเคลื่อนไหวที่มีลักษณะลั่นสะเทือนและไม่คล้อยตามตาดังกล่าวนี้นี้ จะมองเห็นได้ชัดเจนมาก แต่ถ้าเราใช้ภาพวาด 12 ภาพต่อวินาที ความเคลื่อนไหวที่เคลื่อนจากกรอบภาพด้านหนึ่งก็จะปรากฏให้เห็นอย่างธรรมดาที่สุด โดยปราศจากการบิดเบือนให้ผิดไปจากความจริงอย่างใดทั้งสิ้น และจะไม่เกิดปัญหาการแวววาบหรือพร่ามัว (ในความเคลื่อนไหวนั้น) ขึ้นเลย

สำหรับความเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ขอแนะนำว่าควรจะนำเอาแบบของเส้นบางอย่างเข้ามาใช้กับลักษณะหรือรูปร่างของความเคลื่อนไหวที่รวดเร็วนั้น เส้นเงาเหล่านี้โดยทั่วไปรู้จักกันในนามว่า เส้นความเร็ว (Speed line) หรือ Movement



(ภาพที่ 1 แสดงความเคลื่อนไหวที่คล้อยตามตา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพบนซ้ายเป็นภาพชุดของเส้นตรงซึ่งแสดงความเคลื่อนไหวที่ไม่คล้อยตามตา (Unsympathetic movement) ในระหว่างกลางความเคลื่อนไหว (ระหว่างจุด A กับ B ในภาพบนซ้าย) มีภาพเส้นตั้งตรงเรียงอยู่ในระยะห่างซึ่งกันและกันเท่ากันหมด และลักษณะของแต่ละเส้นเท่ากันทุกประการ การแสดงความเคลื่อนไหวเช่นนี้จะแสดงให้เห็น การลวงตาของภาพวัตถุอย่างหนึ่ง ที่มองเห็นเป็นหลายภาพในขณะที่กำลังเคลื่อนไหว (Stratoscopic optical interference) เพื่อที่จะทำให้เกิดความรู้สึกเห็นความเคลื่อนไหวที่คล้อยตามตา ระยะห่างของเส้นดังกล่าว ในส่วนกลางของความเคลื่อนไหว จะต้องห่างกว่าหรือกว้างกว่าระยะห่างที่สุริยมของทั้งสองข้าง (ดูภาพบนขวา) เส้นแต่ละเส้นคงมีลักษณะคμπบาง (ตามเดิม) ส่วนจุดดำกลับขยายกว้างขึ้นทุกที ในขณะที่เคลื่อนตัวไปสู่ส่วนกลางของความเคลื่อนไหว แล้วแคบเข้าสู่ลักษณะปกติที่สุดของความเคลื่อนไหว (ขวามือ) เพื่อแสดงให้เห็นทิศทางและผลของความเคลื่อนไหวนี้

เส้นเคลื่อนไหวเร็ว (Swish line) แบบของเส้นดังกล่าวนี้ควรจะต่อเนื่องกันไปตามทิศทางของความเคลื่อนไหวของวัตถุที่แสดงไว้ในภาพวาดข้างหน้านั้น เว้นแต่จะต้องการทำให้เกิดผลพิเศษในทางให้เกินความเป็นจริง เมื่อเป็นเช่นนี้ ความเคลื่อนไหวนี้ก็จำเป็นจะต้องเน้นให้มองเห็นเด่นเกินความเป็นจริง ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนมากแบบด้วยกัน ก็จำเป็นจะต้องใช้เส้นความเร็วเข้าแทนภาพตัววัตถุแม่แบบเอง แต่การสับเปลี่ยนเช่นนี้จะสามารถกระทำได้อีกต่อเมื่อมีบทบาทของความเคลื่อนไหวในอัตราสูงต้องการผลนั้นเท่านั้น ในทันทีที่ความเร็วของความเคลื่อนไหวลดลง ก็ใคร่จะขอแนะนำให้อ่อยๆนำเอาแบบของวัตถุตามความเป็นจริงกลับมาใช้ตามเดิมอีกทีละน้อยๆ จนกระทั่งความเคลื่อนไหวนั้นหยุดลง และวัตถุนั้นกลับเข้าสู่แบบปกติตามเดิม



ภาพที่ 2 เส้นแสดงความเคลื่อนไหวทำให้การเคลื่อนตัวราบเรียบขึ้น(ไม่กระตุก)

จังหวะเวลา

จังหวะเวลาเป็นทักษะอย่างหนึ่งในตัวของมันเอง มีค่ามากเช่นเดียวกับพรสวรรค์ในการเขียนภาพหรือการออกแบบ ความสำคัญในเรื่องนี้ไม่ควรจะถูกประเมินค่าต่ำไปนัก ในฐานะที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จังหวะเวลาเป็นองค์ประกอบขั้นมูลฐานอย่างหนึ่ง ซึ่งวิธีถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนโดยใช้มือเข้าช่วยได้อำนวยความสะดวกให้ยิ่งขึ้นไปอีก และอยู่ภายใต้การควบคุมโดยสิ้นเชิงด้วย

อัตราส่วนความเร็วของกรอบภาพ

อัตราความเร็วของภาพยนตร์การ์ตูน มีความสัมพันธ์โดยตรงกับจำนวนกรอบภาพที่มีอยู่ในฟิล์ม รวมทั้งอัตราความเร็วของการฉายด้วย จำนวนกรอบภาพที่แสดงความเคลื่อนไหวอย่างหนึ่งยังมีมากเท่าไร ความเคลื่อนไหวที่ปรากฏบนจอก็จะยิ่งช้าลงเท่านั้น ในทางกลับกัน จำนวนกรอบภาพยิ่งความเคลื่อนไหวก็ยิ่งเร็ว

อัตราความเร็วปกติของเส้นเสียงหรือ ลูเสียง (Sound track) ในฟิล์ม มีกำหนดเป็นมาตรฐานที่ 24 ภาพหรือ กรอบภาพต่อวินาที สำหรับภาพยนตร์ทั่วไปรวมทั้งการฉายนอกโรงด้วย และที่ 25 ภาพหรือกรอบภาพต่อวินาทีสำหรับฉายทางโทรทัศน์ แต่โดยทั่วไป จังหวะเวลาของภาพยนตร์การ์ตูน ส่วนมากมักจะทำมาในอัตรา 24 ภาพต่อวินาที อัตรานี้จะก่อให้เกิดสัมผัสทางมาตราส่วนที่สะดวกมากของจำนวนกรอบภาพกับส่วนของหนึ่งวินาทีดังต่อไปนี้

1 ภาพ = $1/24$ วินาที	8 ภาพ = $1/3$ วินาที
2 ภาพ = $1/12$ วินาที	12 ภาพ = $1/2$ วินาที
3 ภาพ = $1/8$ วินาที	16 ภาพ = $2/3$ วินาที
4 ภาพ = $1/6$ วินาที	18 ภาพ = $3/4$ วินาที
6 ภาพ = $1/4$ วินาที	24 ภาพ = 1 วินาที

จังหวะเวลา ระยะห่าง ขนาด อัตราความเร็ว

ในการกำหนดจังหวะเวลาสำหรับความเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง จำเป็นอยู่เสมอที่จะต้องกำหนดอัตราความเร็วของวัตถุอย่างหนึ่งให้สัมพันธ์กับขนาดภายในกรอบภาพของวัตถุนั้น กับตำแหน่งแห่งที่ภายในกรอบภาพ กับความสัมพันธ์ของวัตถุนั้นกับวัตถุอื่นๆ ในฉากภาพยนตร์ กับความเคลื่อนไหวที่วัตถุนั้นต้องแสดง เมื่อเห็นวัตถุอย่างหนึ่งกำลังเคลื่อนไหวอยู่บนจอภาพยนตร์ อัตราความเร็วที่มองเห็นได้ชัดเจนนั้นอาจไม่เหมือนกับอัตราความเร็วจริงที่สิ่งนั้นพยายามจะถ่ายทอดให้เหมือนก็ได้ ตัวอย่างเช่น เครื่องบินไอพ่นลำหนึ่งเคลื่อนผ่านจอในความสูง 10,000 เมตร อาจดูเหมือนว่าเคลื่อนไปช้ากว่าลำที่บินในความสูง 1,000 เมตรมากมาย ถึงแม้ว่าอัตราความเร็วจริงของเครื่องบินไอพ่นสองลำนี้อาจจะเท่ากัน

ถ้าวัตถุสองสิ่งในขนาดเดียวกันเคลื่อนตัวไปข้างหน้าในอัตราความเร็วที่เท่ากัน แต่อยู่ในระยะห่างจากเลนส์กล้องแตกต่างกัน วัตถุที่อยู่ใกล้เลนส์กว่าจะปรากฏให้เห็นเคลื่อนผ่านจอในระยะเวลาสั้นกว่า แม้ว่าอัตราส่วนของความไกล ซึ่งสิ่งทั้งสองเคลื่อนไปในทุกๆ กรอบภาพจะเท่ากันก็ตาม อีกนัยหนึ่ง ถ้าวัตถุสองสิ่งซึ่งมีอัตราส่วนแตกต่างกัน เคลื่อนไปในอัตราความเร็วเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อัตราส่วนของระยะทางของตัวเองที่เคลื่อนที่ไปข้างหน้าสำหรับทุกๆกรอบภาพจะแตกต่างกันตามไปด้วย

ขนาดของวัตถุที่สัมพันธ์กับระยะทางที่วัตถุนั้นเคลื่อนที่ไปในกรอบภาพ จะกำหนดองศาและขอบเขตของการบิดเบือนให้ผิดไปจากความจริงตามที่ต้องการ เครื่องบินไอพ่นในระยะไกลที่กำลังเคลื่อนตัวไปในอัตราความเร็วที่สูงมาก ย่อมจะต้องการการบิดเบือนบางอย่าง รวมทั้งเส้นที่แสดงความรวดเร็ว (Speedlines) ด้วย แต่ถ้าที่อยู่ใกล้ก็ยิ่งกว่าอาจไม่ต้องการสิ่งดังกล่าวนี้เลยก็ได้ เครื่องจักรกลแบบใดๆ ที่นำมาแสดงให้เห็นความเคลื่อนไหวผ่านจอไปเป็นพื้นหน้า แล้วกลับมาปรากฏให้เห็นบนจอในระยะห่างปานกลางอีก ควรจะเคลื่อนตัวไปในอัตราส่วนของความห่างของมันอัตราเดียวกันต่อแต่ละกรอบภาพในแต่ละขนาด ถ้ามันจะต้องปรากฏให้เห็นเพื่อรักษาอัตราความเร็วอันเดียวกันไว้

ควรจะให้วัตถุเล็กกว่าเคลื่อนตามวัตถุใหญ่กว่า แต่เคลื่อนไปในอัตราความเร็วเดียวกันกับวัตถุใหญ่กว่า เรื่องนี้จำเป็นต้องใช้การบิดเบือนบางแบบรวมทั้งเส้นแสดงความเร็ว เพราะความยาวของความเร็วที่มองเห็นได้ชัดเจน เมื่อถูกนำมาเปรียบเทียบกับระยะห่างแห่งการเคลื่อนตัว ความยาวของความเร็วมีความยาวมากกว่า

การช่วยเหลือขั้นต่อไปในการที่จะเอาชนะความเคลื่อนไหวที่ราบเรียบและคล้อยตามตา ก็คือการทำให้วัตถุอย่างหนึ่งมองเห็นเคลื่อนไหวได้ด้วยการพุ่งความสนใจไปสู่เส้นโค้งที่ความเคลื่อนไหวนั้นจะต้องเคลื่อนตามไป เช่นตัวอย่าง รูปภาพสี่เหลี่ยมผืนผ้าตามเส้นตรงเส้นหนึ่งควรจะคงรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าไว้ตามเดิม แต่ถ้ามันเคลื่อนไปตามเส้นโค้ง รูปร่างของสิ่งนั้นควรจะแพบแบนไปตามเส้นโค้งของความเคลื่อนไหวนั้น ซึ่งจะทำให้วัตถุนั้นถูกทำให้มองเห็นเคลื่อนไหวได้ในอัตราความเร็วอย่างเพียงพอที่จะบิดเบือนให้เป็นรูปร่างอย่างอื่นไปได้ทั้งสิ้น

2.2 ลักษณะของช้างไทยและปัญหาที่เกี่ยวข้องกับช้าง

ลักษณะทั่วไปของช้างเอเชีย

ชื่อสามัญ Asiatic Elephant

ถิ่นอาศัย เนปาล บังคลาเทศ อินเดีย ศรีลังกา ไทย กัมพูชา ลาว มาเลเซีย และอิน

โดนีเซีย ในไทย พบช้างบริเวณเทือกเขาถนนธงชัย เทือกเขาตะนาวศรี และเทือกเขาเพชรบูรณ์ เทือกเขาพนมดงรัก โดยเฉพาะอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ อุทยานแห่งชาติแก่งกระจาน เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้งและเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร

ลักษณะทั่วไป เป็นสัตว์บกที่ใหญ่ที่สุด ลำตัวมีสีเทาเข้มมีจมูกยื่นยาวเรียกว้างวง มี โหนก 2 โหนก คอสั้น ใบหูใหญ่ และมีหน้าผากเป็นจุดที่หนึ่งบางที่สุด ช้างตัวผู้มีขนาดลำตัวใหญ่กว่าตัวเมียมาก โดยช้างตัวผู้มีงา เรียกว่าช้างพลาย ไม่มีงาเรียกว่าสือด ช้างตัวเมียไม่มีงาเรียกว่าช้างพัง มีงาเรียกว่าขนาย

ช้างเป็นสัตว์กระเพาะเดียวมีฟัน 26 ซี่ งาคือฟันที่เปลี่ยนแปลงไป ปลายงงมีตังบน 1 ตังผิวหนังหนา มีขนแซมห่างๆกัน โดยทั่วไปมีผิวสีเทาแก่ หรือน้ำตาล บริเวณหน้าผาก ใบหู โคนงวง และหน้าอก มีสีจางกว่า เท้าหน้ามี 5 เล็บ เท้าหลังมี 4 เล็บ

นิสัยและแหล่งอาศัย ชอบอยู่รวมกันเป็นโขลง ช้างพลายหลังจากโตเต็มวัย และพร้อมจะผสมพันธุ์ หรือเรียกว่าช่วงตกมันจะไม่สามารถบังคับและใช้งานได้เลย โดยต่อมที่ขมับจะบวมโตเท่าผลมะนาว มีเมือกขาวไหลออกมา มีกลิ่นสาบรุนแรง ช้างตกมันมีอาการดุร้ายไม่อยู่นิ่ง บิดสวระหดยดตลอด อาการตกมันจะกินเวลาวัน - เดือน การตกมันไม่เกี่ยวข้องกับการผสมพันธุ์ เพราะตกมันก็สามารถผสมพันธุ์ได้ ส่วนช้างพังก็ตกมันได้เช่นกัน แต่ไม่ดุร้าย ไม่อารมณ์รุนแรง ช้างโขลงหนึ่งอาจมี 5 -20 ตัว ปกติจำฝูงที่นำโขลงออกหากินมักเป็นตัวเมียอายุมาก ช้างเอเชียไม่หนาวนอน ชอบอยู่ในที่ชุ่มชื้น มีอาหารสมบูรณ์ ช่วงกลางวันชอบเล่นน้ำมาก ชอบกินดินโป่ง นอนหลับได้ทุกท่าแม้แต่ทำยืน เลี้ยงเชื่องง่าย

สถานภาพ เป็นสัตว์ป่าชนิดแรกที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมาย ตั้งแต่ พ.ศ.2464

- ปัจจุบัน รวมถึงเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตาม พ.ร.บ.สงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535



ภาพที่ 3



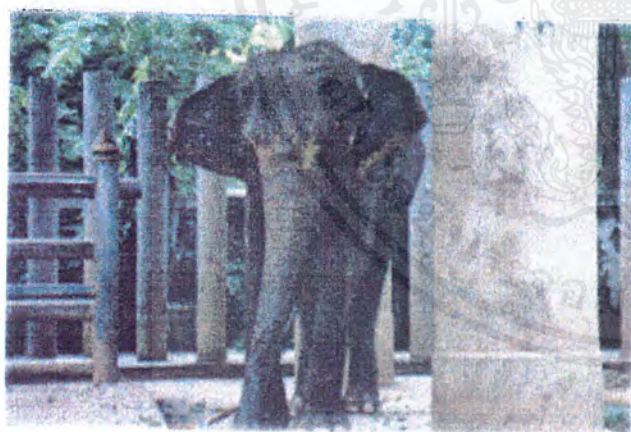
ภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.4



ภาพที่ 3.5

ภาพที่ 3- 3.5 ลักษณะของช้างไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาของช้างไทย

ปัญหาที่เกี่ยวกับช้างเลี้ยง

1. ช้างเลี้ยงสุขภาพไม่ดีเนื่องจากการทำงานหนัก อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดี และขาดสัตวแพทย์ดูแล
2. ช้างเลี้ยงถูกใช้งานหนัก ช้างลากซุง ถูกบังคับให้กินยาแอมเฟตามีน และบางครั้งก็เกิดอุบัติเหตุเช่นเหยียบกับระเบิด เป็นต้น
3. ช้างเลี้ยงขาดโอกาสในการผสมพันธุ์ เพราะต้องแยกกันทำงานในที่ต่างๆ
4. ต้องทำงานในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม เช่นการแสดงโชว์นักท่องเที่ยวตามโรงแรม หรือเร่ร่อนในเมือง
5. ความรู้ช้างฝีมือดีน้อยลง
6. ผู้เลี้ยงช้างขาดแหล่งทำเลเลี้ยงช้าง อาหารช้างราคาแพงขึ้น ทำเลธรรมชาติถูกจับจอง
7. ผู้เลี้ยงช้างขาดแคลนงานที่นำรายได้มาสู่ครอบครัว
8. ผู้เลี้ยงช้างไม่ค่อยเคารพกฎหมาย เช่นการเคลื่อนย้ายช้าง โดยไม่แจ้งกรมปศุสัตว์ หรือซื้อช้างป่ามาผสมทะเบีย่นเก่า
9. ความรู้ช้างขาดความรู้ทั่วไปในการปรับตัว ให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป

ปัญหาที่เกี่ยวกับช้างป่า

1. ช้างป่าถูกล่าเอางา หรืออวัยวะต่างๆ
2. ช้างป่าถูกลักลอบจับมาขาย ให้ทำงานต้อนรับแขก (โดยเฉพาะช้างที่อายุต่ำกว่า 3 ปี)
3. ช้างป่าถูกฆ่าจากการแย่งชิงพื้นที่ทำกินของราษฎร
4. ช้างป่าถูกกักบริเวณ
5. ช้างป่าถูกรถชน
6. ช้างป่ากลายพันธุ์ เนื่องจากป่าแคบลง จึงต้องผสมพันธุ์กันในหมู่เครือญาติ
7. ขาดงานวิจัยที่นำมาใช้ในการตัดสินใจ เนื่องจากการติดตามช้างป่าเป็นเรื่องที่ลำบากมาก



ภาพที่ 4 และ ภาพที่ 5 ช้างที่ประสบอุบัติเหตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน

โครงเรื่องภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบทกระดานเรื่อง "คืนวันของข้างเร่ร่อน"

คืนวันของข้างเร่ร่อน เป็นบทความหนึ่งในหนังสือสารคดี ได้นำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์อนิเมชันโดยโครงเรื่องเดิมเป็นการเผชิญชีวิตของข้างในเมือง แต่ไม่ได้พูดถึงความลำบากในการใช้ชีวิตของข้างในเมืองจึงได้มีการเสริมเรื่องบางช่วงให้สอดคล้องกับโศกนาฏกรรมของข้างเร่ร่อนในปัจจุบันลงไป จึงได้เป็นโครงเรื่องใหม่ที่แสดงให้เห็นว่าธรรมชาติของข้างไม่ควรใช้ชีวิตในเมือง โดยมีฉากหลักคือ จากเมืองเป็นสถานที่ดำเนินเรื่อง

ความคิดหลัก อีสราภาพของข้างไม่ควรถูกทำลายด้วยความเห็นแก่ตัวของมนุษย์

เรื่องราวของแม่ข้างและลูกที่เคยอยู่ในป่าอย่างสงบสุข แต่แม่ข้างถูกนายพรานฆ่าตาย ลูกข้างต้องเข้ามาเร่ร่อนในเมือง เดินไปตามที่ต่างๆที่มีแต่ความลึบสนวนวาย ในขณะที่ความข้างกลับมีความสุขกับเงินที่หามาได้ เมื่อข้างต้องเข้ามาใช้ชีวิตในเมืองที่ไม่คุ้นเคย ข้างเกิดอาการตกมันไม่มีอะไรสามารถหยุดมันได้ ข้างอาละวาดไล่เหยียบรถและผู้คน จนในที่สุดข้างก็ถูกรถบรรทุกชนตามริมถนนนั่นเอง

บุคลิกตัวละคร

ข้าง

ชื่อ คำจันทร์ อายุ 8 ปี เป็นข้างพลาย

สถานภาพ เป็นข้างป่าที่ถูกจับมาโดยสมาน เมื่อก่อนเคยใช้ชีวิตอยู่ในป่ากับแม่

ลักษณะภายนอก เป็นข้างป่าจังหวัดสุรินทร์ ลักษณะดี ใบหูใหญ่ เล็บเต็มสีขาวนวล เดิน

หางใหญ่นัยน์ตารั่ว

ลักษณะนิสัย รักอิสระชอบอยู่ในป่า ชอบเล่นน้ำ ไม่ดุร้าย ไม่ทนร้อน กินจุ

ความขัดแย้ง

ชื่อ สมาน ศาลางาม อายุ 35 ปี เพศชาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารต้นฉบับที่ 2 ใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานภาพ แต่งงานแล้ว มีลูก 1 คน

ภูมิลำเนา ชุมชนชาวทวาย อ.ท่าตูม จ.สุรินทร์

อาชีพ ทำนา แต่เนื่องจากหน้าแล้ง ผลผลิตไม่ดีทำให้ไม่มีรายได้ จึงพาช้างเข้ามาเดินใน
กรุงเทพฯ เมื่อเงินหมดจึงพาช้างกลับมาเดินในกรุงเทพฯ ใหม่

ทัศนคติที่พาช้างมาเดิน เพราะได้ฟังจากเพื่อนบ้านว่าที่กรุงเทพฯ มีคนใจดีให้อาหารช้าง
เหลือเฟือ และมีรายได้ดีซึ่งสามารถทำให้ตัวเองสุขสบายได้

ลักษณะภายนอก รูปร่างสันทัด ผิวคล้ำ

ลักษณะนิสัย หน้าซื่อใจร้าย เห็นแก่ประโยชน์ของตัวเอง และอยากมีชีวิตที่สุขสบาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบทกระดาน เรื่อง"คืนวันของข้างเร่ร่อน"

Sequence title

ภาพต้นไม้ใบหญ้าในป่าสีเขียวค่อยๆเคลื่อนไปจากทางด้านขวาไปยังด้านซ้าย

Sequence A ชีวิตในป่า

Scene 1 A ภายนอก/ป่า

แม่ข้างยืนมองซ้ายมองขวา แต่หาลูกข้างไม่พบ ลูกข้างแอบอยู่ข้างๆขาแม่ ค่อยๆเดินออกมา แม่ข้างใช้วงเล็บหัวลูกข้าง ลูกข้างยิ้มรับแม่อย่างมีความสุข

ลูกข้างสะบัดหางซ้ายขวาด้วยความสนุกสนาน แม่ข้างใช้วงเล็บเคลียหน้าลูก ลูกข้างใช้วง กอดแม่ไว้ แล้วเสียงปิ่นกีดังสนั่น แม่ข้างล้มลง ลูกข้างยืนมองแม่ด้วยความตกตะลึง ทุกสิ่งทุกอย่าง รอบตัวหมุนคว้างกลายเป็นจุดๆเดียว

Sequence B คืนวันของข้างเร่ร่อน

Scene 1 B ภายนอก/เมือง

จากจุดๆหนึ่งค่อยๆกลายเป็นเมือง ข้างเดินไปตามสถานที่ต่างๆ บรรยากาศรอบตัวเปลี่ยนไป เรื่อยๆ จากอนุสาวรีย์ ไปยังเสาชิงช้า เดินไปเรื่อยๆถึงหัวลำโพง ,สะพานแขวน , ดึกข้าง

Scene 2 B ความคิดของควาญข้าง

ควาญข้างไปรษณีย์ เงินหล่นมาจากท้องฟ้า ควาญข้างอ่านธนบัตรที่ปลิวลงมาอย่างมี ความสุข

Scene 3 B ภายนอก/เมือง

รถไฟฟ้าเคลื่อนไปยังสถานที่ต่างๆ มองจากมุมสูงลงมา เห็นข้างยืนอยู่กลางสี่แยก เสียงรถ ยนต์และเสียงเครื่องยนต์ต่างๆดังขึ้นเรื่อยๆ ผู้คนเดินขวักไขว่ไปมา ข้างรู้สึกสับสนกับสถานการณ์และ ภาพต่างๆที่ผ่านตา จนในที่สุดข้างก็เริ่มอาละวาด วิ่งไล่เหยียบรถและผู้คน โดยไม่มีใครสามารถจะ หยุดมันได้ ข้างวิ่งไปตามถนน รถบรรทุกคันหนึ่งพุ่งเข้าชนข้างเต็มแรง

Sequence C อิศราภาพของข้าง

Scene 1C ภายนอก/เมือง

ข้างถูกรถชนลอยละลิว ควาญข้างยืนมองด้วยความตกตะลึงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นถูกด้วย หลุดมือ วิญญาณของข้างหลุดลอยไป โดยข้างนอนสงบนิ่งอยู่ริมถนนนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง คินวันของช้างเร่ร่อน

ภาพ	เสียง
1. LG.ภาพต้นไม้ใบหญ้าในป่าสวยงาม ค่อยๆ Pan ภาพไปทางขวา เจอมแม่ช้างยืนอยู่ลูกช้างวิ่งออกมาจากขวาแม่	เสียงนกร้อง ,เสียงน้ำไหล
2. LG.ลูกช้างเดินสายหาไปมาอย่างรำเริง	"
3. MS.แม่ช้างใช้วงคอสเคลียหน้าลูก	"
4. LS.แม่ช้างล้มพุ่งเข้าหากล้อง ล้มลงเห็นนายพรานยืนอยู่	เสียงปืนดังลั่น,เสียงแม่ช้างร้อง
5. LS.background ป่าหม่นลูกช้างยืนอยู่ภาพป่ารอบตัวหม่นกลายเป็นจุดๆเดียว	
6. LS.จุดค่อยๆเพิ่มขึ้น dissolveกลายเป็นเมือง	เสียงดนตรีคลอ
7. LS.ช้างเดินเข้ามาจากด้านขวาเฟรม backgroundเป็นอนุสาวรีย์- ประชาธิปไตย	"
8. LS.ช้างเดินจากอนุสาวรีย์ฯ แล้ว transform มาเป็นสถานีรถไฟหัวลำโพง	"
9. LS.ช้างเดินจากหัวลำโพง transform มาเป็นสะพานแขวน	"
10. LS.ช้างเดินจากสะพานแขวน transform เป็นตึกช้าง	
11. LS. มุมต่ำเห็นตึกสูง 3 ตึกหมุนเป็นวงกลมกลายเป็นไฟจราจร zoom in ไฟจราจรกลายเป็นพระอาทิตย์	
12. MS. มุมสูงเห็นความทุกข์ไปรษณีย์ tilt up เป็นท้องฟ้าสีดำ fade Black	
13.-15. LS. รถไฟฟ้าวิ่งผ่านเมืองมุมต่างๆ	เสียงเครื่องยนต์ ,เสียงมอเตอร์ไซด์
16. LS. ภาพมุมสูงช้างยืนอยู่กลางสี่แยก	"
17. LS. แทะสายตาช้าง รถด้านหน้าเปิดไฟส่อง ภาพแพนจากซ้ายไปขวา	"
18. CU. หน้าช้างมองซ้ายมองขวาดันตระหนก	"
19. LS. ภาพ distort ช้างยกวงขึ้น	เสียงช้างร้องก้อง
20. LS. ช้างพุ่งชนรถยนต์กระเด็น	เสียงดนตรีตื่นเต้น
21. CU. มุมต่ำเท้าช้างเหยียบ	"
22. LS. ช้างกระแทบรถ	"
23. CU. ช้างยกวงสูง	"
24. CU. เท้าช้างก้าว	
25. LS. ช้างวิ่งเข้ามาในเฟรม รถบรรทุกพุ่งเข้ามา	
26. CU. รถบรรทุกพุ่งเข้ามาใกล้	เสียงเบรกรถบรรทุก
27. LS. ช้างกระเด็น	
28. MS. ความทุกข์ยืนนิ่ง tilt down มือความทุกข์ปล่อยถุงกล้วยหล่นพื้น	เสียงดนตรีเศร้า
29. CU. วงช้างค่อยๆตกพื้น (Slow motion)	"
30. MS. มุมสูงช้างนอนตาย zoom out ช้างนอนนิ่งคนค่อยมุงดูจนเต็ม ภาพค่อยๆ fade ดำ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Story Board อนิเมชัน เรื่อง คีนวันของช้างเร่ร่อน (ฉบับถ่ายจริง)



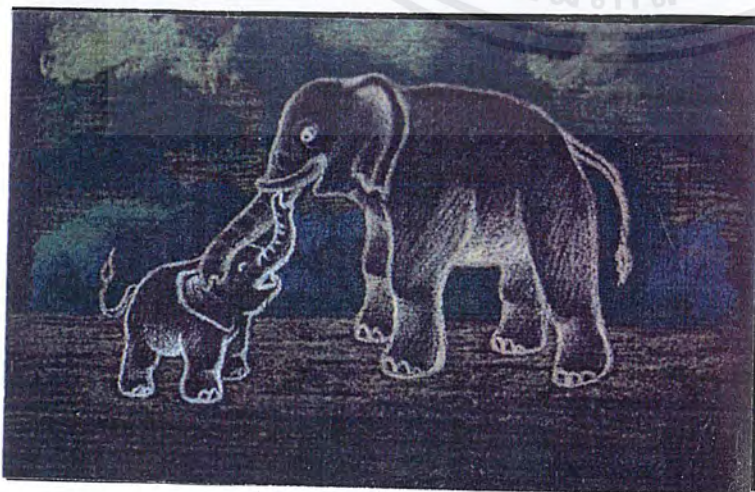
1. ภาพต้นไม้ใหญ่ในป่าสวยงาม
panไปทางขวา

(cut)



2. ลูกช้างเดินสายหางไปมาอย่าง
ร่าเริง

(cut)



3. แม่ช้างใช้งวงคล้องเคี้ยวหน้าลูก

(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.แม่ช้างล้มพุ่งเข้าหากล้อง ล้มลง
นายพรานยืนอยู่

(cut)



5.ลูกช้างยืนน้ำตาไหล

(cut)



6. backgroundป่าหมุน ลูกช้างยืนอยู่
ภาพป่ารอบตัวหมุนกลายเป็นจุดเดียว

(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7. จุดค่อยๆ เพิ่มขึ้น dissolvenกลายเป็นเมือง

(cut)



8. ช้างเดินเข้ามาจากด้านขวาเฟรม backgroundเป็นอนุสาวรีย์-ประชาธิปไตย

(cut)



9. ช้างเดินจากอนุสาวรีย์แล้ว transform มาเป็น เสาชิงช้า

(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



10. ข้างเดินจากเสาชิงช้า transform มา
เป็น สถานีรถไฟหัวลำโพง

(cut)



11. ข้างเดินจากหัวลำโพง transform
มาเป็น สะพานแขวน

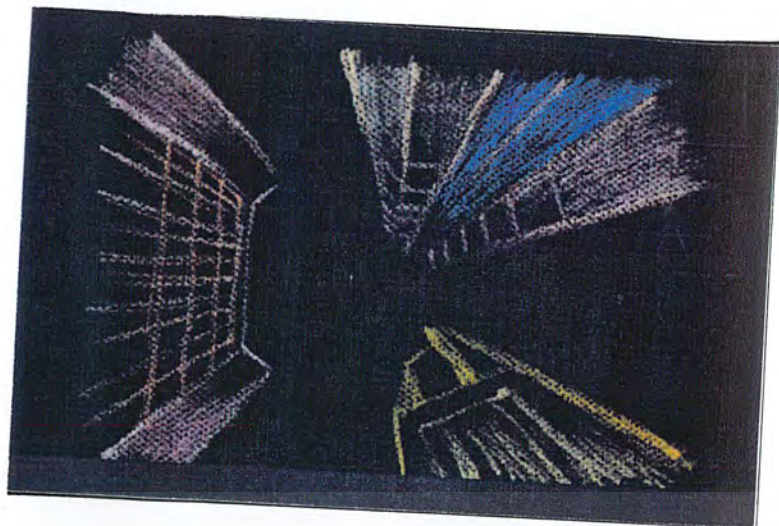
(cut)



12. ข้างเดินจากสะพานแขวน transform
มาเป็น ตึกข้าง

(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



13. ภาพมูมต่ำเห็นตึกสูง 3 ตึก
(cut)



14. ตึกหมุนเป็นวงกลม

(cut)



15. กลายเป็นไฟจราจร

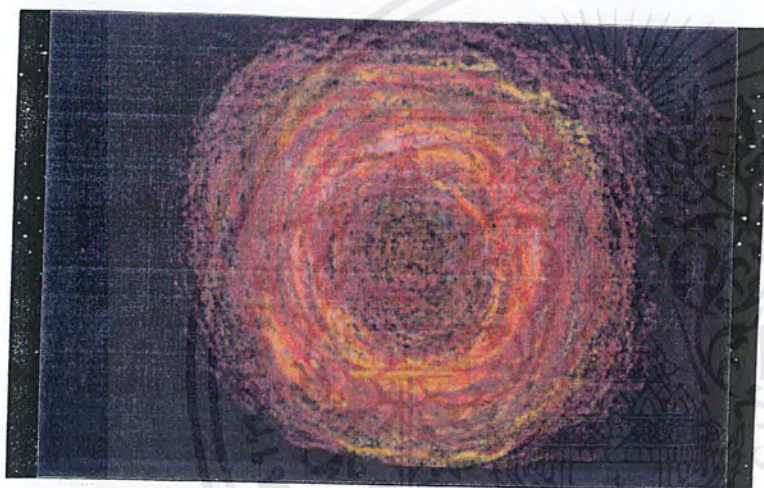
(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



16. zoom in ไฟจราจร

(cut)



17. กลายเป็น ดวงอาทิตย์

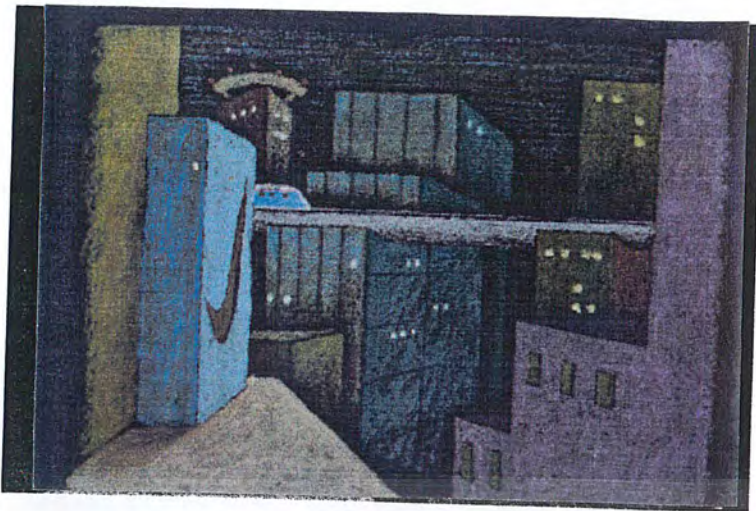
(cut)



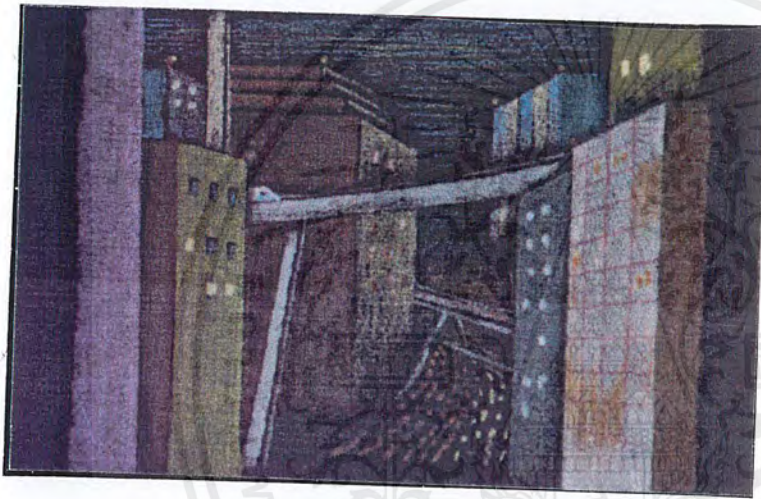
18. ภาพมูมสูง ความสุขข้างอ้าแขนรับเงิน

(cut)

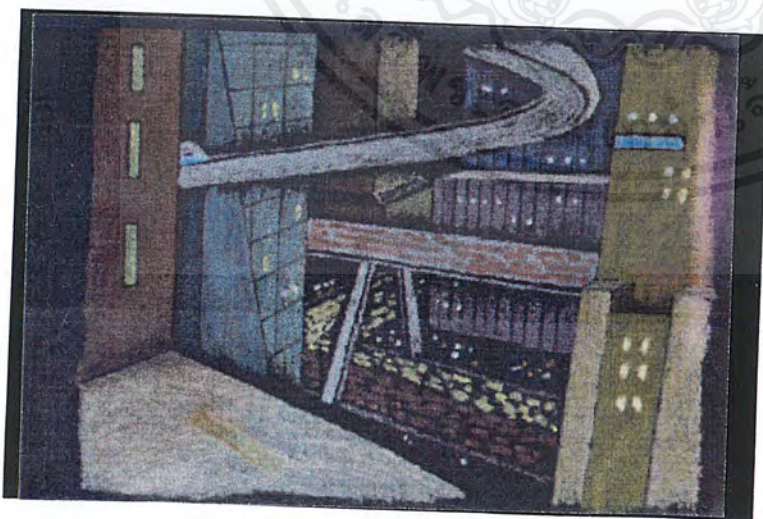
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



19. รถไฟฟ้าวิ่งผ่านเมืองมืมต่างๆ
(cut)

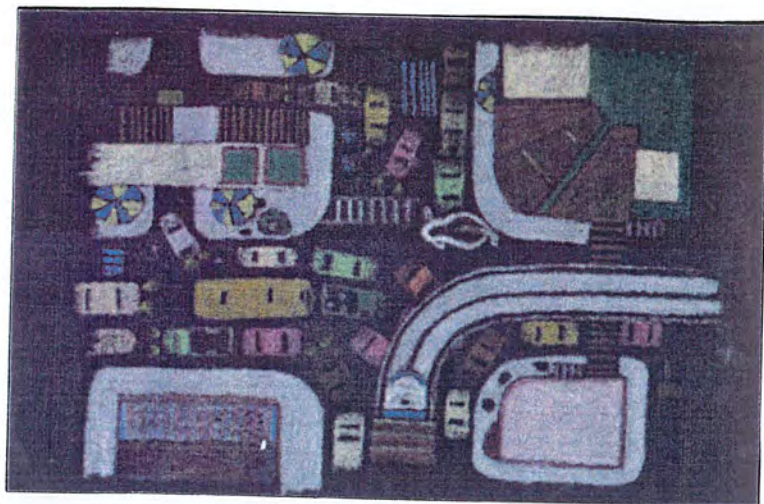


20. รถไฟฟ้าวิ่งผ่านเมืองมืมต่างๆ
(cut)



21. รถไฟฟ้าวิ่งผ่านเมืองมืมต่างๆ
(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



22. ภาพมุมมองข้างขึ้นอยู่กลางสี่แยก
(cut)



23. แทนสายตาข้าง รถด้านหน้าเปิดไฟ
ส่อง ภาพpanจากซ้ายไปขวา
(cut)



24. ภาพpanเร็วขึ้นๆ จนมองเห็นแต่แสง
ไฟหน้ารถเท่านั้น
(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



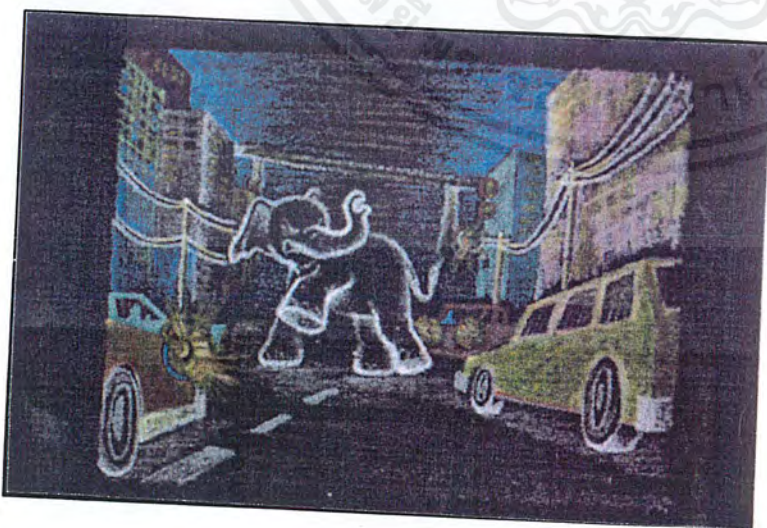
25. หน้าช้างมองซ้ายมองขวา
อย่างตื่นตระหนก

(cut)



26. ผู้คนล้อมรอบตัวช้าง ช้างมอง

(cut)



27. ช้างยืนอยู่กลางถนนมีรถล้อมรอบตัว

(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



28. ภาพ distort ข้างยกวงขึ้น
(cut)



29. ข้างฟาดวง
(cut)



30. ข้างฟุ้งชนรถยนต์กระเด็น
(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



31.เท้าช้างเหยียบมมุดำ

(cut)



32.ช้างกระทืบหลังคารถ

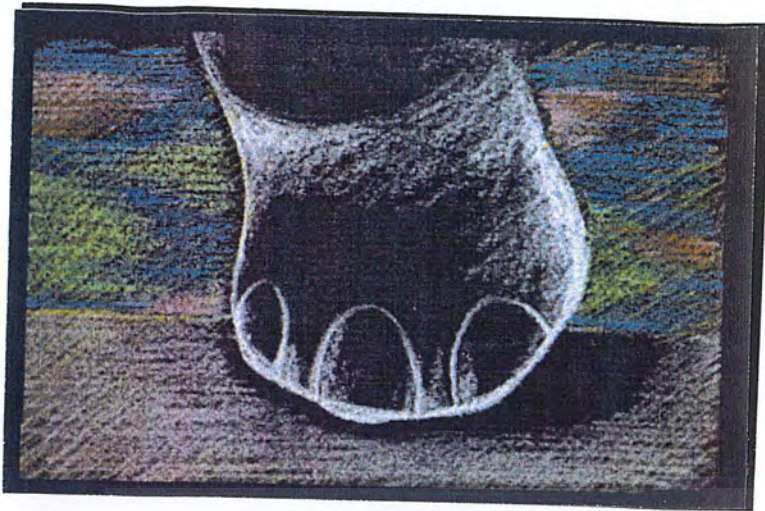
(cut)



33.ช้างยกวง ร้อง

(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



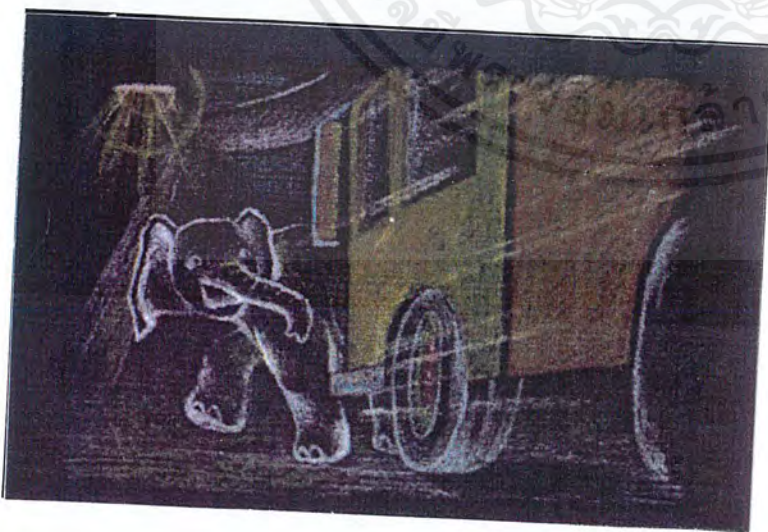
34.เท้าช้างเหยียบ

(cut)



35.เท้าช้างก้าว

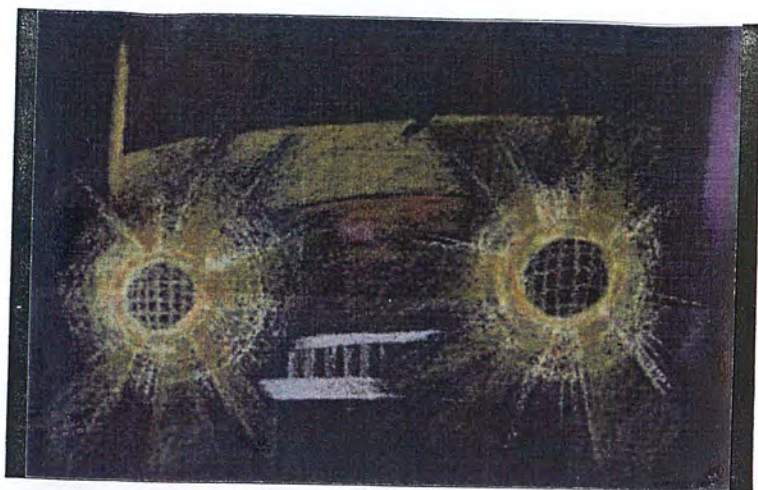
(cut)



36.ช้างวิ่งมา รถบรรทุกพุ่งเข้าชน

(cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

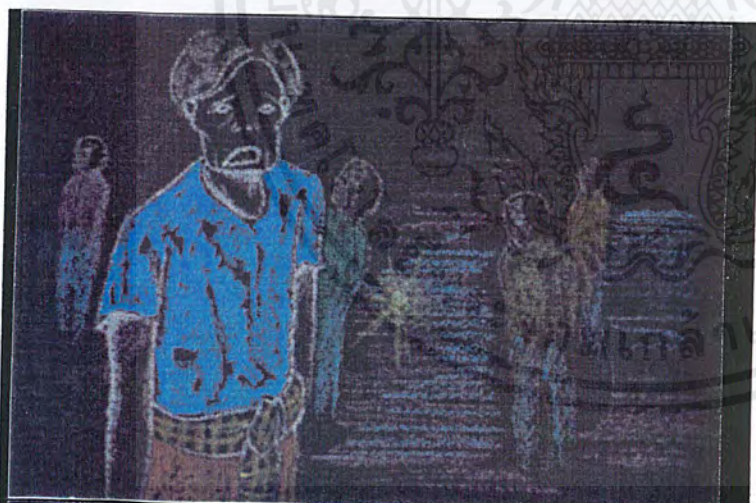


37. ไฟหน้ารถบรรทุกพุ่งเข้ามาใกล้
(cut)

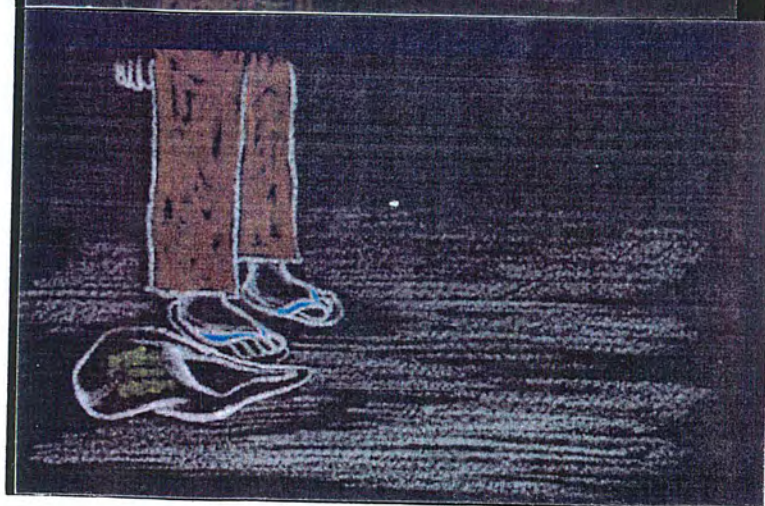


38. ช้างกระเด็น

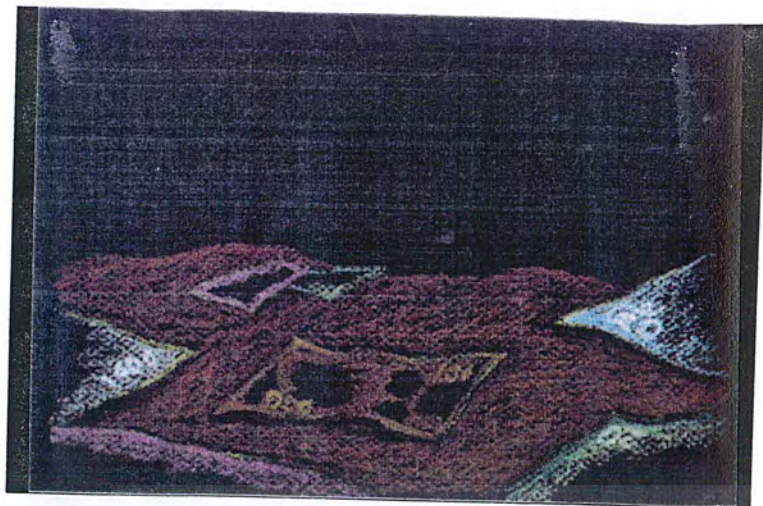
(cut)



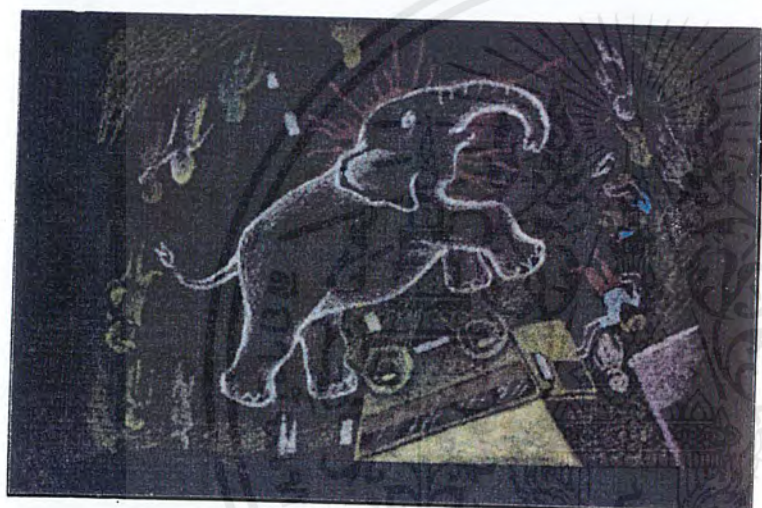
39. ความรู้ข้างยี่นมองถูกกล้วยหล่นพื้น
(cut)



นั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



40.ธนบัตรปลิวหล่นลงบนกองเลือด
(cut)



41.ช้างตาย zoom out ออกมา
(cut)



42.ช้างนอนตาย zoom out ออกมา
คนมุงเยอะขึ้นเรื่อยๆ
(fade ดำ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

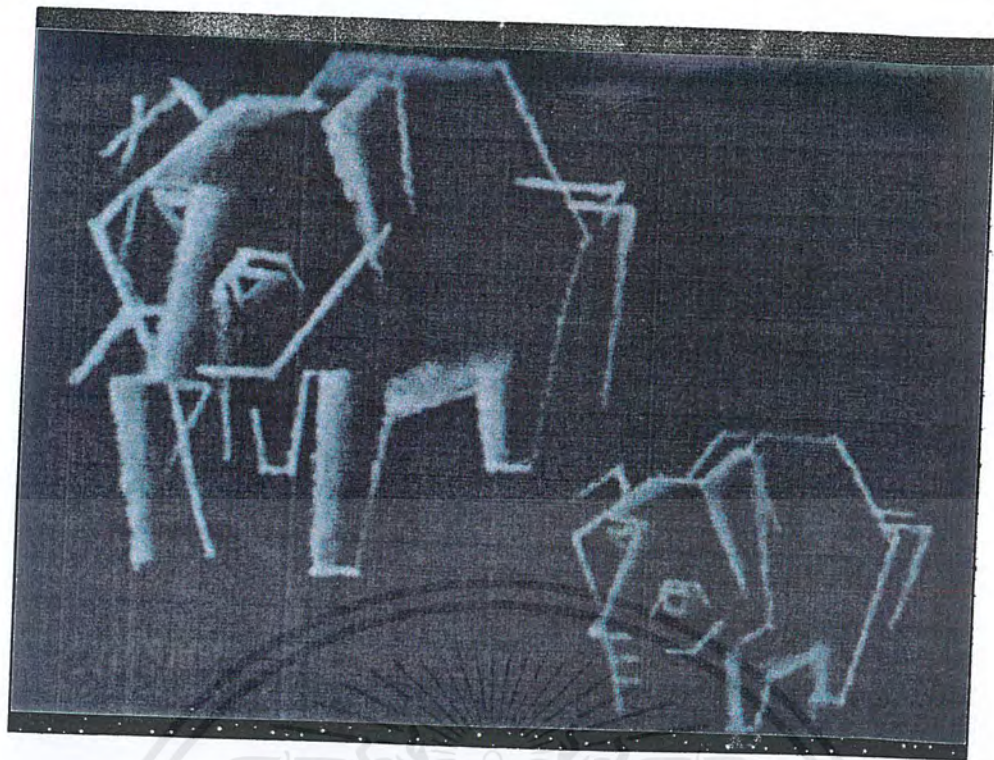
บทที่ 4

ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ เรื่อง “คืนวันของช้างเร่ร่อน”

การออกแบบตัวละคร

หลังจากได้ศึกษาลักษณะของช้างโดยละเอียดแล้ว ก็ได้นำมาออกแบบตัวละครช้างในเรื่อง ให้มีความเด่นชัดมากที่สุด โดยยังมีลักษณะที่ค่อนข้างเหมือนจริง ไม่ตัดทอนมากนัก เพราะเรื่องราวที่น่าเสนอนั้นเป็นเรื่องจริงในสังคม ต้องการให้คนดูเห็นภาพชัดเจน และเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องเป็นช่วงกลางคืนเสียส่วนใหญ่ จึงใช้พื้นหลังเป็นสีดำซึ่งวาดลงบนกระดาษสีดำทั้งหมด ดังนั้นจึงได้กำหนดให้ตัวช้างมีสีขาว โดยใช้เส้นโค้งลักษณะง่ายๆ หรือเส้น Out line แต่ก็ยังอิงกายวิภาคของช้างที่ถูกต้องเอาไว้ เพื่อให้เห็นลักษณะที่ชัดแจ้งอย่างชัดเจน โดยนำเอาลักษณะเด่นในลัทธิทางศิลปะมาเป็นส่วนประกอบในการออกแบบ

การออกแบบครั้งที่ 1 เป็นการออกแบบจากลัทธิคิวบิสม์ โดยนำรูปแบบจากศิลปินปีกัสโซ่ และบราค ซึ่งใช้การตัดทอน เพิ่มและตกแต่งโดยให้ความสัมพันธ์ระหว่างที่ว่าง รูปและพื้น โดยมีรูปทรงซ้อนกันเหมือนกับการ X-ray แต่การออกแบบในลักษณะดังกล่าวนี้ ถึงแม้จะมีความน่าสนใจแต่มีรายละเอียดมากเกินไป ทำให้ไม่สามารถสื่อความรู้สึกของตัวละครได้ตามต้องการ



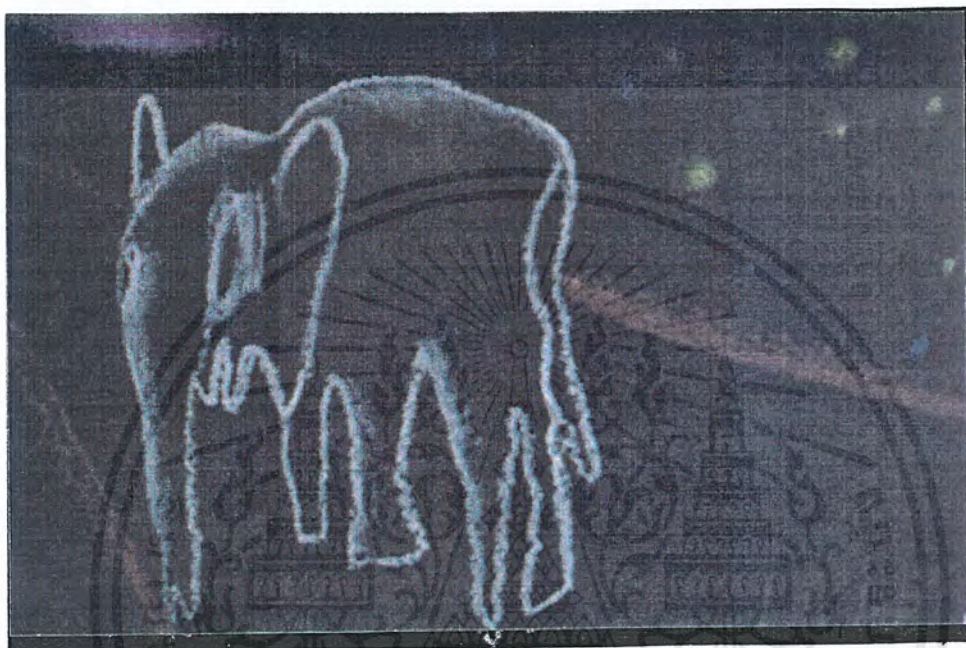
ภาพที่ 5 ภาพร่างครั้งที่ 1 สไตลควิสม์



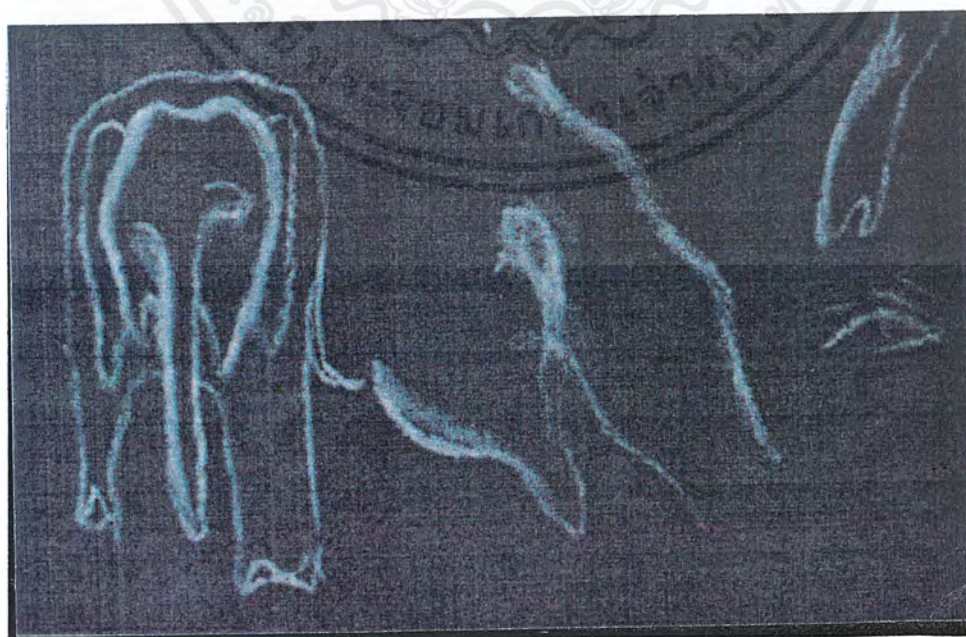
ภาพที่ 5.1 ภาพร่างครั้งที่ 1 สไตลควิสม์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการออกแบบครั้งที่ 1 นั้นนอกจากการออกแบบด้วยลัทธิคิวบิสม์แล้ว ยังได้ออกแบบในสไตล์อื่นอีก โดยการผสมผสานระหว่างศิลปะแบบ Late Impressionism และ Fauvism โดยใช้การขีดข่วนรูปนั้นให้เข้าไปสู่ความรู้สึกและจิตใจและเพิ่มรูปทรงง่ายๆเข้าไป เมื่อแน่ใจแล้วจึงลงมือเขียน แต่ด้วยเรื่องราว จึงออกแบบให้คำนึงถึงความรู้สึก โดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริงตามตาเห็น โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก Edward Munch ลักษณะที่ได้จากการออกแบบในลักษณะนี้ออกจะดูน่ากลัวเกินไป



ภาพที่ 5.2 การออกแบบในสไตล์ Late Impressionism



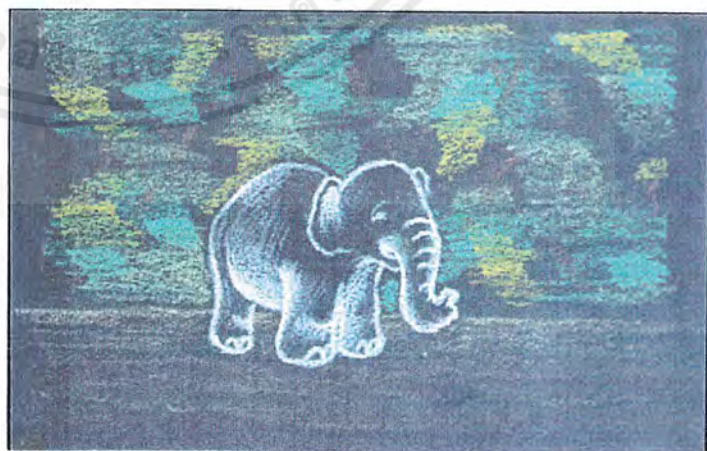
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ภาพที่ 5.3

การออกแบบในสไตล์ Late Impressionism

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งนั้น ห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่จากการออกแบบครั้งที่ 1 นั้นยังไม่เป็นที่น่าพอใจ จึงได้ออกแบบโดยการอิงจากการคาร์แรคเตอร์สไตล์การ์ตูนของวอลต์ดิสนีย์และผสมผสานกับลักษณะของช้างจริง จึงออกมาเป็นสไตล์ของตัวเอง จนเป็นที่น่าพอใจในการแสดงความเคลื่อนไหว หรือแม้แต่การสื่อสารอารมณ์ โดยใช้ลักษณะของการให้น้ำหนักเส้นที่ต่างกัน มีลักษณะของแสงเงาให้เกิดมิติขึ้นมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุที่เปิดเผยเนื้อหาและตัวอย่างงานของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.3 ภาพแสดงแบบร่างช้างที่ใช้ถ่ายทำจริง

การ Key Action และ In Between

การ Key Action เป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญมาก หลังจากที่เราเขียน Story Board เสร็จแล้ว ก็กำหนดบทบาทการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยกำหนดภาพ action แรก และ action สุดท้าย เรียกว่า "Key Action"

เริ่มต้นด้วยการกำหนดภาพคร่าวๆ การเคลื่อนไหวของตัวละครก่อน เมื่อได้แล้วก็กำหนดภาพระหว่าง action ทั้งสอง โดยการแบ่งย่อยไปเรื่อยๆ เรียกว่า "In Between"

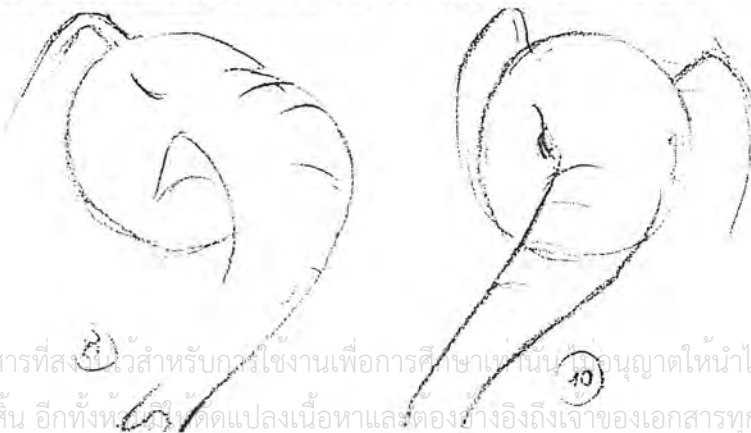
ขั้นที่ 1 ออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครคร่าวๆ โดยไม่มี background ไม่มีรายละเอียดของตัวละครมากนัก ให้เป็นภาพแรกที่ตัวละครเคลื่อนไหว



ขั้นที่ 2 กำหนดการเคลื่อนไหวที่ต่างกับขั้นที่ 1 ให้ชัดเจน เป็นภาพสุดท้ายของการเคลื่อนไหว

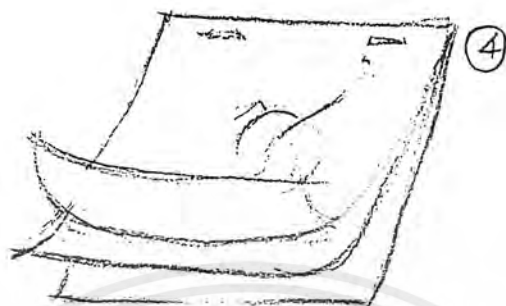


ขั้นที่ 3 เมื่อกำหนดภาพเบื้องต้นได้แล้ว ก็กำหนดจังหวะแบ่งแต่ละภาพต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามแก้ไขตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ขั้นที่ 4 นำมาลอกลายลงบนกระดาษที่มีหมุดยึด เสร็จแล้วนำมากรีดดูความเคลื่อนไหว ว่าได้ตามต้องการหรือไม่

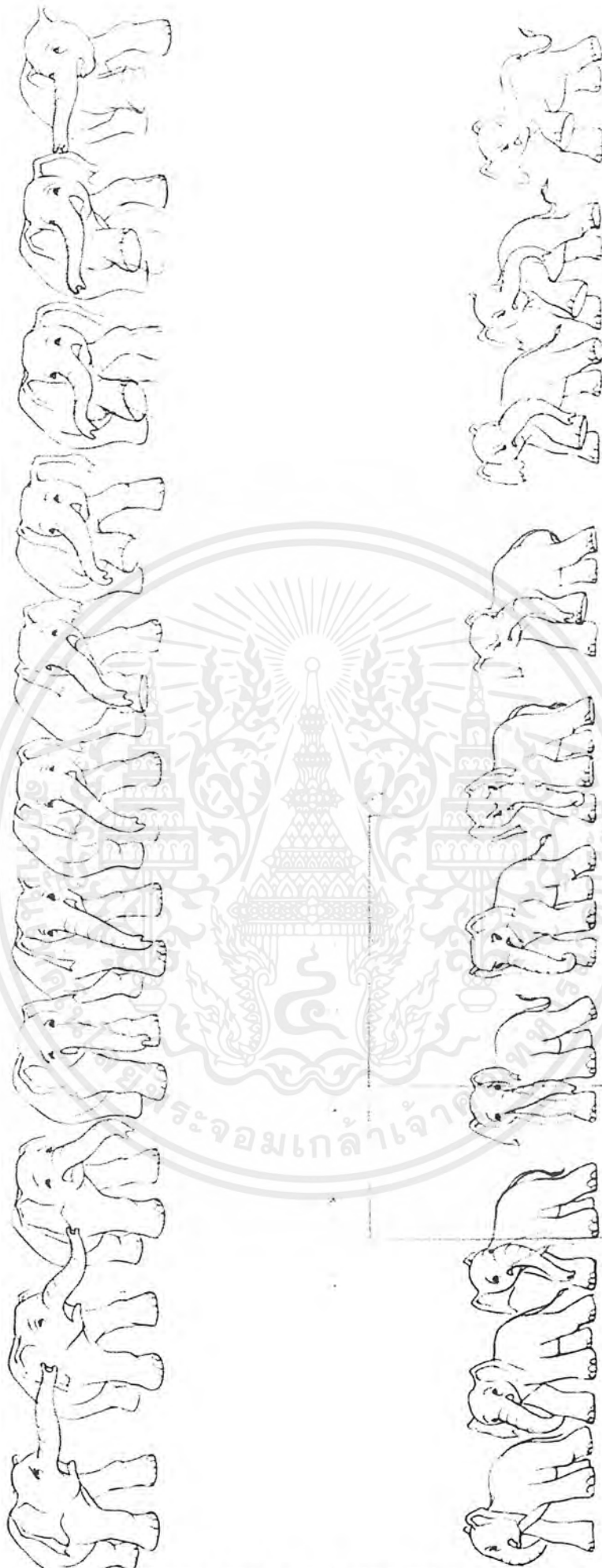


-ขั้นที่ 5 เมื่อได้ความเคลื่อนไหวตามที่ต้องการแล้ว นำภาพทั้งหมดมาแบ่งเพิ่มขึ้น ให้ครบตามจำนวนภาพที่ต้องการ



-ขั้นที่ 6 นำภาพทั้งหมดเขียนแยกตามลำดับ เพิ่มรายละเอียดให้มากขึ้น จึงลอกลายลงบนแผ่นกระดาษจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 ภาพแสดงการ Key Action และ In Between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION DESIGN อนิเมชัน เรื่อง “คืนวันของช้างเร่ร่อน”

จากที่ใช้ในเรื่องมีอยู่ 2 สถานที่คือ ป่าและเมือง โดย 2 สถานที่นี้จะมีแนวคิดที่แตกต่างกัน ในจากป่านั้นต้องการให้เห็นความสวยงามและบรรยากาศที่สงบร่มเย็น จึงเลือกใช้โทนสีเขียว โดยก่อนที่จะลงมือวาดก็ได้มีการสังเกตภาพคร่าวๆ ขึ้นมาก่อน



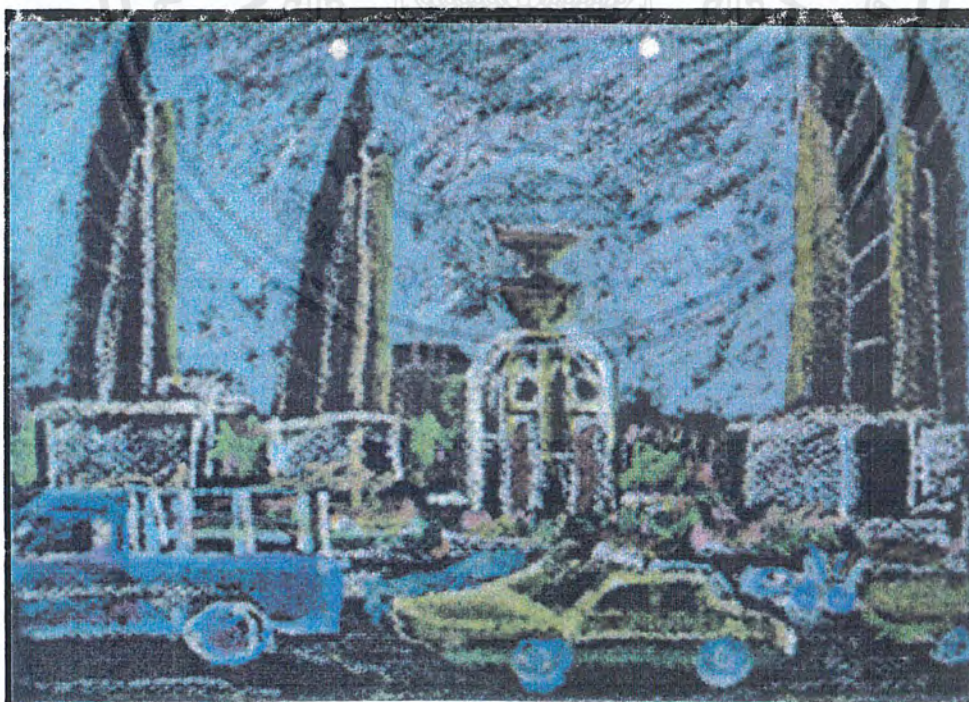
ภาพที่ 7 ภาพร่างบรรยากาศป่า

ส่วนบรรยากาศในจากเมืองซึ่งเป็นจากส่วนใหญ่ของเรื่อง จะใช้ลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตในการออกแบบตึกต่างๆ มีสีสันฉูดฉาด ลักษณะสีที่ใช้จึงเป็นสีโทนร้อน แสดงให้เห็นความคับคั่ง รุ่งเรืองของเมือง โดยก่อนลงมือวาดก็ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ที่เป็นสถานที่สัญลักษณ์ของกรุงเทพฯ ในแต่ละมุมของเมือง เช่น อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เสาชิงช้า เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

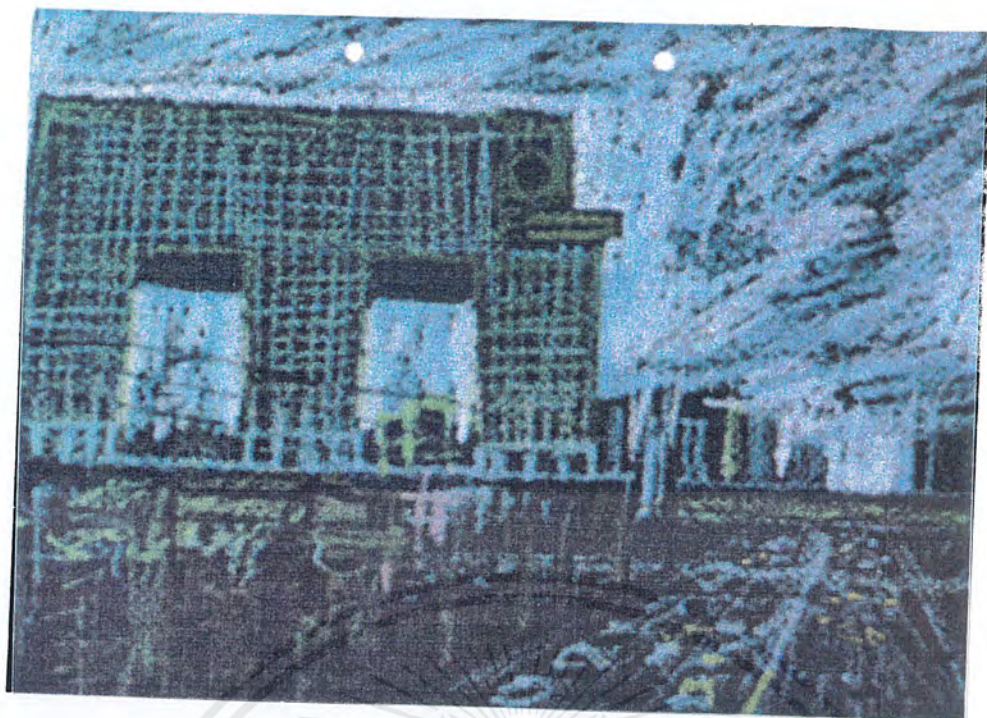


ภาพที่ 8 การออกแบบจากเมืองครั้งที่ 1



ภาพที่ 8 .1 การออกแบบจากเมืองครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



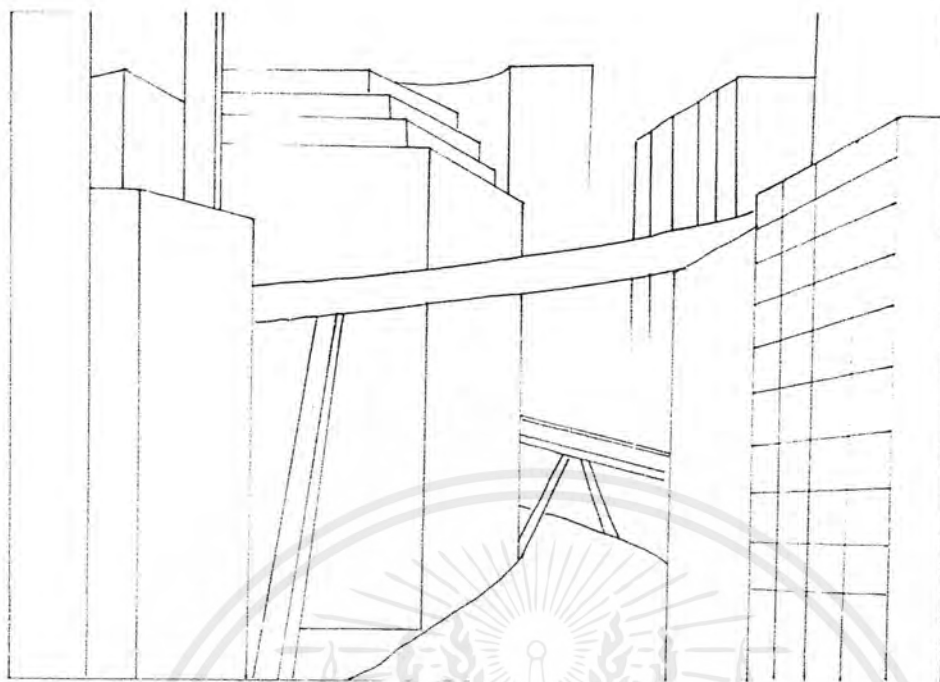
ภาพที่ 8.2 การออกแบบจากเมืองครั้งที่ 1



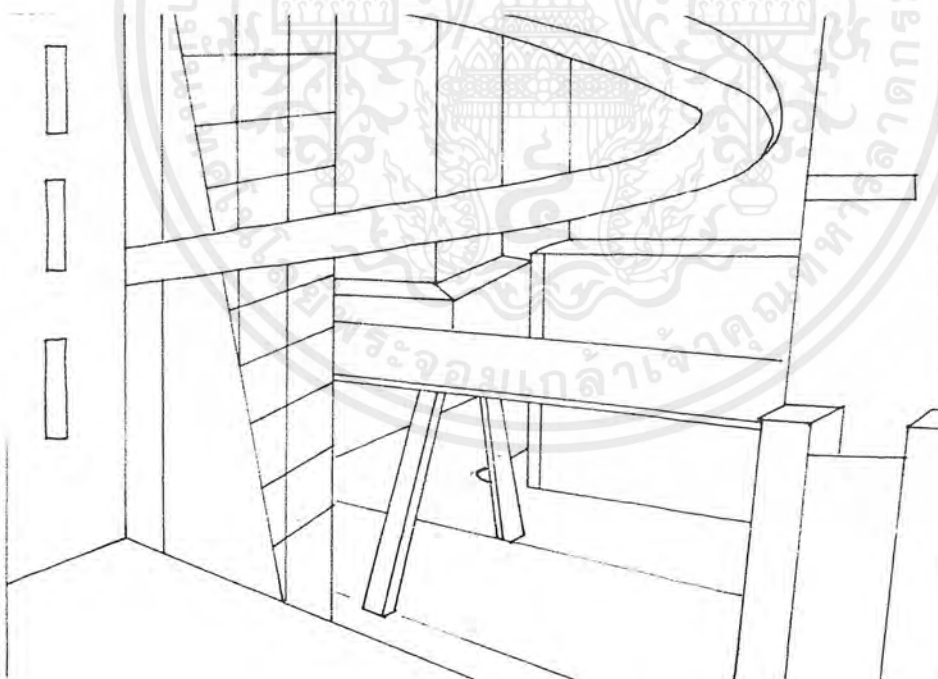
ภาพที่ 8.3 การออกแบบจากเมืองครั้งที่ 1

การออกแบบในครั้งแรกนั้น ใช้ลักษณะของเส้นและสีล้วนดี แต่มีรายละเอียดมากเกินไป หากวาดซ้ำๆ กันหลายๆ ภาพจะทำให้ภาพเด่นและดูยากเกินไป จึงได้ตัดทอนรายละเอียดลง โดยใช้ลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 การออกแบบจากเมืองครั้งที่ 2 โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตมากขึ้น



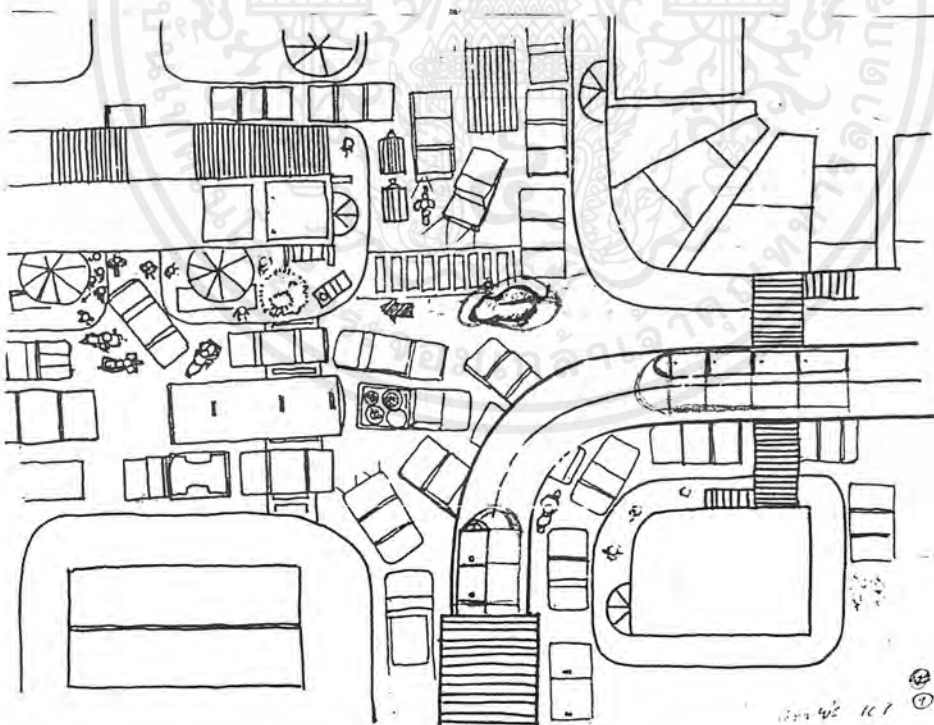
ภาพที่ 9.1 การออกแบบจากเมืองครั้งที่ 2 โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อนลงมือวาดจริงก็ได้มีการสังเกตภาพขึ้นมาคร่าวๆก่อน โดยในเรื่องนี้จะเน้นในช่วงที่ช้างเข้ามาเดินในเมืองไปจนถึงอาละวาด จนกระทั่งตาย



ภาพที่ 9 ภาพร่างฉากช้างกระแทก



ภาพที่ 10 ภาพร่าง ฉากช้างเข้ามาเดินในเมืองมุงสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 11 ภาพร่างจากช้างถูกรถชนตาย



ภาพที่ 12 ภาพร่าง จากช้างฟ่งชนรถ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์การเขียนบนกระดาษ

หลังจากผ่านขั้นตอนกระบวนการคิดแล้ว ต่อไปจะเป็นการเริ่มวาดงานจริงแล้ว ดังนั้นจึงต้องเตรียมอุปกรณ์ต่างๆให้พร้อม

1. กระดาษสีดำ โดยทั่วไปกระดาษจะมี 2 เนื้อให้เลือกได้แก่ กระดาษเนื้อเรียบและกระดาษเนื้อหยาบ แต่สำหรับกระดาษที่ควรจะใช้ในการวาดควรเป็นกระดาษเนื้อเรียบ ถึงแม้ว่ากระดาษเนื้อหยาบจะให้ความน่าสนใจว่าแต่หากลงสีซอส์แล้วจะไม่สามารถระบายสีรายละเอียดเล็กๆได้เลย ส่วนเรื่องความหนา - บางของกระดาษนั้นไม่มีความสำคัญมากนัก คือจะเลือกแกรมมากหรือน้อยก็ได้แต่ไม่ควรเลือกให้ต่ำกว่า 80 แกรมเพราะจะทำให้กระดาษเป็นรอยยับได้ง่าย หาเลือกกระดาษที่มีแกรมนานามากๆราคาก็จะแพงขึ้นด้วย
2. สีซอส์ค่าน้ำมัน สีซอส์ค่าน้ำมันเป็นสีที่มีส่วนผสมของน้ำมัน (oil) หรือเรียกว่า (oil pastel) มีลักษณะเป็นแท่งจึงสามารถเก็บได้สะดวกและไม่ยุ่งยากในการใช้ ควรเลือกสีที่มีความสดและมีเนื้อสีมากจะดีกว่าสีที่เหี่ยวซึ่งไม่สดใสนัก
3. กระดาษสีขาว ขนาด A4 ใช้สำหรับลอกลายในการเคลื่อนไหวตัวละคร (Key Action) เนื่องจากกระดาษสีดำไม่สามารถลอกลายจากตู้ไฟได้เพราะเป็นกระดาษสีทึบจึงต้องลอกลายลงบนกระดาษขาวก่อน จะลอกลายลงบนแผ่นกระดาษสีดำจริง ควรเลือกกระดาษที่มีแกรมนางคือต่ำกว่า 70 แกรมได้จะดีมาก เพื่อที่จะสามารถมองเห็นลายเส้นที่ลอกลายได้อย่างชัดเจน
4. ตู้ไฟ ใช้ในการลอกลายในการ Key Action ตู้ไฟไม่จำเป็นต้องใช้ตู้ไฟที่มีราคาแพงเราสามารถดัดแปลงโต๊ะให้ใช้เป็นตู้ไฟก็ได้ โดยไม่จำเป็นที่ตู้ไฟจะต้องใช้ไฟมาก ใช้เพียงหลอดฟลูออเรสเซนต์ขนาดเล็กสีขาวเพียงหลอดเดียวก็พอ
5. หมุดยึด (Peg Bar) ลักษณะคล้ายไม้บรรทัดพลาสติกขนาดยาวประมาณ 1 ฟุต หรือใช้เพลตใส เจาะรูแล้วใช้น็อตไม่มีเกลียว 2 ตัวทากาว ยึดกับเพลตใสให้แน่น เพื่อเวลาวางกระดาษเขียนจะได้เท่ากัน
6. กรอบภาพ เป็นกระดาษแข็งเจาะเป็นเฟรมตรงกลางใช้วางทับกระดาษเพื่อเตรียมวาด และเพื่อเป็นการสะดวกในการกำหนดเฟรมภาพก่อนการถ่ายทำ

ขั้นตอนการวาดเริ่มจากการนำหมุดยึดที่เตรียมไว้ วางลงบนตู้ไฟแล้วใช้เทปกาวปิดให้แน่นเสร็จแล้วใช้กระดาษสีขาวสำหรับลอกลายเจาะรูตรงกลาง 2 รู เพื่อใส่กับหมุดยึดให้ตรงกัน

การเขียนอนิเมชัน เริ่มด้วยการ Key Action ลงในกระดาษขาวตามจังหวะจนครบแล้วจึงใช้กระดาษสีขาวลอกลายโดยใช้ตู้ไฟที่ใสแผ่น จนครบตามจำนวนภาพแล้วจึงนำกระดาษสีขาวที่ลอก In Between มา ลอกบนกระดาษสีดำอีกครั้งหนึ่งแล้วจึงลงสี สาเหตุที่ต้องลอกลายซ้ำไปซ้ำมาเพราะกระดาษสีดำไม่สามารถลอกลายจากตู้ไฟได้ จึงต้องใช้กระดาษสีขาวลอกลายออกมาก่อน

นี่เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำ Bar Sheet

การเคลื่อนไหวเป็นหัวใจของอนิเมชัน อันดับแรกสิ่งที่ทำให้เราเห็นภาพการเคลื่อนไหวของตัวละครชัดที่สุดคือ Story Board โดย Story Board จะบอกการเคลื่อนไหวทุกๆอารมณ์และทุกๆท่าทางของตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ซึ่งเราสามารถคำนวณหาระยะเวลาในการเคลื่อนไหวของตัวละครว่าช่วงไหนควรเคลื่อนไหวช้า ช่วงไหนควรเคลื่อนไหวเร็ว เมื่อรู้เวลาในการเคลื่อนไหวแล้วจึงนำเวลานั้นมาคำนวณหาจำนวนภาพของแต่ละการเคลื่อนไหวนั้นๆ เมื่อได้เวลาต่อการเคลื่อนไหวของแต่ละ Action แล้ว จะต้องนำมาเขียนลงใน Bar Sheet แล้วจึงคำนวณเป็นภาพ และนำมาเขียนลงไป Bar Sheet เพื่อสะดวกในการเขียนภาพ และการถ่ายทำ



BEAT

2/12

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

ภาพต้นไม้ใหญ่ในป่าสวยงาม	แม่ช้างมองหาลูก ลูกลอยตาแม่เดินออกมา					ลูกช้างเดินให้แม่ดู	
STATIC							
เสียงบรรยากาศป่า							
1	2	3	4	5	6	7	8

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

แม่ช้างใช้งวงคลอเคลียลูก				แม่ช้างล้ม (พุ่งเข้าหากล้อง)		บรรยากาศป่าหม่น	
STATIC							
			เสียงปืน	เสียงช้างร้องก้อง		เสียงลูกช้างร้อง	
9	10	11	12	13	14	15	16

BEAT

2/12

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

1 จุด	2 จุด	3 จุด	4 จุด	dissolve	ภาพกว้างเมือง
				จุดกับเมือง	
STATIC					
เสียงบรรยายภาคเมือง					
เสียงดนตรี ทำนองเศร้าคลอตาม					
17	18	19	20	21	22
					23
					24

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

ช่วงเดิน					
BG.ดนตรี	MORPH	BG. เสียงเท้า	MORPH	BG.หัวลำโพง	MORPH
STATIC					
เสียงบรรยายภาคเมือง					
เสียงดนตรี ทำนองเศร้าคลอตาม					
25	26	27	28	29	30
					31
					32

BEAT

2/12

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

ข้างเดิน		มุมมองเห็นตึกสูง3ตึกล้อม			ตึกหมุน
BG.สะพานแขวน	MORPH	BG.ตึกข้าง			
STATIC					
เสียงดนตรีเศร้าตลอดตาม				ดนตรีจังหวะเร็วขึ้น	
33	34	35	36	37	38
					40

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

เป็นไฟจราจร	Zoom in เป็น	dissolve	ความสูงข้างอำเภอรับเงินใบรอย	Fade ดำ	Fade ขึ้นเป็นภาพกว้างเมือง
	ดวงอาทิตย์	กับความสูงข้าง			
STATIC					
					เสียงแตร ,เสียงรถ
ดนตรีจังหวะเร็วขึ้น			Fadeเพลงลง		
41	42	43	44	45	46
					47
					48

BEAT

2/12

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

ภาพกว้างเมืองมอต่างมีรถไฟฟ้าวิ่งผ่าน				ภาพมุมสูงมีรถวิ่งผ่านไปมา	
					ข้างยืนอยู่กลางสี่แยก
STATIC					
เสียงแตร,เสียงเร่งเครื่องยนต์,เสียงมอเตอร์ไซค์					

49 50 51 52 53 54 55 56

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

ข้างหันซ้าย	หันขวา	แท่นสายตาข้าง	หน้ารถเปิด	ภาพpanไปทางขวาเร็วขึ้นๆเห็นแต่ไฟหน้ารถ		ข้างมองซ้าย
			ไฟกระพริบ			
STATIC						
เสียงแตร ,เสียงเร่งเครื่องยนต์,เสียงมอเตอร์ไซค์						
						ดนตรีfadeขึ้น

57 58 59 60 61 62 63 64

BEAT

2/12

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

มองขวา	ข้างยืนอยู่กลางถนน รถยนต์ลอมข้างเริ่มโกรธ			ข้างยกวง	ข้างพาดวง			รถนิ่ง
				ภาพมุมต่ำ				
STATIC								
เสียงดนตรีเริ่มต้นขึ้นเรื่อยๆ								
65	66	67	68	69	70	71	72	

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

ข้างพุ่งชนรถ	เท้าข้าง	ข้างกระแทบหลังคารถ			ข้างสะบัดวง	เท้าข้างก้าว	ก้าว
กระเด็น	เหยียบ						
STATIC							
เสียงดนตรีสิ้นสุด							
73	74	75	76	77	78	79	80

BEAT

2/12

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

ACTION

CAMERA

SOUND

MUSIC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่างวิ่งตัดหน้ารถ	ไฟหน้ารถ	ช่างกระเด็น		หน้าควาญช้างสีหน้าลดลง tilt down	
รถบรรทุกพุ่งเข้ามาชน				มือถือถุงกล้วย ตกลงกับพื้น	
STATIC					
		เสียงเบรค	เสียงชน		
Fade ดนตรี				Fade ดนตรีขึ้น	ดนตรีเศร้า
ลง					

ธนาบัตร ค่อยๆปัดวิลงบนกองเลือด	วงช้างตกพื้น (slow motion)		Zoom out ช้างนอนตาย	
				มีคนมุงรอบตัวช้าง
STATIC				
ดนตรีเศร้า				
89	90	91	92	93 94 95 96

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาน

ด้วยความเข้าใจหลักการทำงานของกล้องเคลื่อนไหว และเทคนิคของการมองเห็นมาพอสมควรแล้ว ถึงเวลาที่เรามาจะตรงเข้าเกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ในการถ่ายทำภาพยนตร์ได้แล้ว โดยมีอุปกรณ์ ดังต่อไปนี้

1. โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน

โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน คือม้าหรือโต๊ะทำงานจริงๆ ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสิ้น ตามปกติเรียกกันว่า โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน (Animation rostrum, Animation stand, Animation table or Animation desk) โต๊ะดังกล่าวนี้อาจเป็นโต๊ะแบบง่ายๆ เช่น พื้นโต๊ะโล่งตลอด มีเสาที่มั่นคงต้นหนึ่ง สำหรับรองรับที่ติดตั้งกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่ติดตั้งกล้องนี้สามารถเลื่อนขึ้นลงได้ตามความต้องการ เพื่อให้พอดีกับขนาดของกรอบภาพ ที่ถ่ายทำตามทีเลนส์สามารถครอบคลุมได้ทั่วถึง โต๊ะแบบง่ายที่สุดนี้เป็นที่แน่นอนว่าจะสามารถใช้งานได้เฉพาะงานที่จำกัดขอบเขตมากที่สุดเท่านั้น

2. ฐานประกอบ

เพื่อที่จะทำให้การหมุนเคลื่อนที่ของโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน ทำได้คล่องตัวมากที่สุด โต๊ะถ่ายทำดังกล่าวนี้ จึงได้ออกแบบให้ติดตั้งอยู่บนฐานประกอบ (Compound) ซึ่งประกอบด้วย โครงกรอบล่างสุดที่ติดตั้งอยู่บนรางคู่ที่ทอดจากทิศตะวันออกไปสู่ทิศตะวันตก เหนือรางคู่นี้มีรางคู่ที่สองติดทอดจากทิศเหนือไปสู่ทิศใต้ พร้อมด้วยโครงกรอบที่สองติดตั้งอยู่บนรางคู่นี้ โครงกรอบบนนี้ทำหน้าที่รองรับฐานหมุน ซึ่งทำหน้าที่รองรับโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนทั้งโต๊ะเอาไว้ด้วย

ด้วยล้อเฟืองที่จับมือจับหมุน พื้นโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนสามารถหมุนเคลื่อนที่ทางราบจากทิศตะวันออกไปทิศตะวันตก ทิศเหนือไปได้ หรือหมุนรอบจุดศูนย์กลางของพื้นโต๊ะเป็นรูปวงกลม โดยจุดนี้ยังคงอยู่ในเส้นศูนย์หลักทางดิ่งของเลนส์กล้อง (หรือพื้นโต๊ะตั้งฉากกับเส้นศูนย์หลักโดยตลอด) การเคลื่อนที่ดังกล่าวนี้คำนวณออกมาเป็นตัวเลขถึง 0.01 ของหน่วยวัด ไม่ว่าจะเป็น นิ้วหรือเซนติเมตรก็ตาม การคำนวณนี้ทำไว้สำหรับการเคลื่อนที่ที่ต้องการความละเอียดละเอียด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนมาก ไม่ว่าจะเคลื่อนไปทางราบในทิศทางใดๆ หรือเคลื่อนขึ้นลงในทางตั้ง

3. บาร์คู่ หรือหมุดตรึงภาพ

เพื่อที่จะสามารถตรึงภาพสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนให้หนึ่งตรงกันตลอด (Register = อยู่ในตำแหน่งเดียวกันตลอด) ในขณะถ่ายบันทึกภาพ ตัวโต๊ะจึงประกอบเข้าด้วย บาร์คู่เคลื่อนเบ็กตรึงภาพ (Travelling peg bars) อยู่ข้างบน ขนานคู่กันไปตามทิศตะวันออกสู่ทิศตะวันตก

ในบาร์หรือรางดังกล่าวมีเบ็กหรือหมุดเคลื่อนที่ได้ติดตรึงเข้าไว้ด้วย สำหรับตรึงยึดภาพที่จะถูกถ่ายให้แน่นตรงกันตลอดทั่วทุกภาพ

การเจาะรูหมุด

เครื่องอุปกรณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งสำหรับโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน ก็คือเครื่องเจาะรูเบ็ก (Peg-hole-puncher) สำหรับเจาะรูภาพ เครื่องเจาะนี้จะต้องสามารถเจาะรูได้ตรงกันกับชุดเบ็กในบาร์ทุกประการทีเดียว การเจาะรูเหล่านี้จะต้องกระทำด้วยความพิถีพิถันยิ่ง มิฉะนั้นจะทำให้การตรงกันทุกส่วนของภาพนั้นไม่ตรงกัน

4. กล้องถ่ายภาพยนตร์

กล้องถ่ายภาพยนตร์ขนาด 16 มม. โดยกล้องที่จะนำมาใช้ถ่ายภาพยนตร์ควรมีคุณลักษณะเฉพาะดังต่อไปนี้

4.1 ความสามารถที่จะถ่ายได้ทีละกรอบภาพ

4.2 ประตูปิลาที่มีสลักตรึงฟิล์ม ควบคุมการทับกันตรง (Register pins) ติดอยู่ภายในแบบตายตัวจะดีกว่า

4.3 เลนส์สามารถโฟกัสได้ใกล้มากจนถ่ายกรอบภาพเล็กมากได้

4.4 มีเครื่องนับจำนวนเฟรมได้

4.5 ต้องสามารถเล็งผ่านทางเลนส์ได้

แต่ กล้องถ่ายภาพยนตร์ขนาดต่ำกว่า 35 มม. เป็นจำนวนมากติดตั้งเครื่องถ่ายทีละภาพเอาไว้ในกล้องด้วยแต่โดยทั่วไปมักจะให้ผลที่ไม่ดีนัก ไม่ว่าจะกล้องจะเคลื่อนฟิล์มด้วยลานหรือไฟฟ้าก็ตาม เพราะเริ่มขึ้นอยู่กับมอเตอร์ที่เริ่มเปิดชัตเตอร์ (ทำลายความเฉื่อย) และที่ปิดชัตเตอร์ สำหรับแต่ละกรอบภาพ และลักษณะเช่นนี้ โดยทั่วไปจะก่อให้เกิดผลแตกต่างกันเล็กน้อยในเรื่องการถ่าย (ทำให้ฟิล์มได้รับแสงสว่างต่างกัน) ระหว่างกรอบภาพหนึ่งต่อกรอบภาพต่อไป การเปลี่ยนแปลงการถ่ายดังกล่าวนี้แม้จะเป็นเพียงเล็กน้อยก็ตามที่ก็ยังมีความแหวบแวมในจอขึ้นได้ เมื่อเอาภาพยนตร์ดังกล่าวมาฉายดู ซึ่งก็เคยปรากฏมาแล้วในการถ่ายทำครั้งก่อนๆ

5. ไฟ 800วัตต์ 2 ดวง วางขนานกับแท่นถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง

การจัดแสงบนโต๊ะถ่ายภาพยนตร์การ์ตูน ต้องการการให้แสงแบบแบนราบจริงๆ (ไม่มีเงาเลย) โดยใช้หลอดไฟ 800 วัตต์ 2 ดวง วางขนานข้างโต๊ะด้านละดวง ไม่มีความยุ่งยากนัก เพียงแต่ต้องจัดไฟ 2 ข้างให้มีค่าเท่ากันโดยการวัดไฟทีละดวง ให้แสงทั้งสองข้างเท่ากัน แล้วเฉลี่ยไปให้ตรงกันตรงภาพที่จะถ่าย ตรวจสอบให้เรียบร้อยว่าไม่มีอะไรมาบังแสงให้เกิดเงาที่ภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “คืนวันของช้างเร่ร่อน”

หลังจากขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำทั้งหมดเป็นที่เรียบร้อยแล้ว เมื่อถึงวันถ่ายทำได้มาถึงโรงถ่ายภาพยนตร์เวลา 9.00น. เพื่อจัดเตรียมไฟและแท่นถ่ายให้พร้อมหลังจากนั้นก็เป็นการเตรียมกล้องโดยนำฟิล์มมาโหลด

เมื่อเตรียมอุปกรณ์ต่างๆครบแล้ว การถ่ายทำจึงเริ่มขึ้น โดยเริ่ม Shot ที่1 เมื่อเวลา 11.00น. เช็กไฟก๊สต่างๆให้เรียบร้อย การถ่ายทำภาพยนตร์ไม่ยุ่งยากนักเนื่องจากได้เรียงภาพทั้งหมดมาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งการถ่ายทำนี้ใช้อัตราส่วนการถ่าย 1: 2 เฟรมแต่ก็มีบาง shot ที่ถ่ายมาเผื่อเป็น 1:3 เฟรมบ้าง ในการถ่ายทำจริง หลังจากที่ได้ถ่ายทำไป 1 shot ก็นึกขึ้นได้ว่ายังไม่ได้เปลี่ยน T-STOP จึงต้องเริ่มถ่ายใหม่ทั้งหมดโดยเริ่มเป็น Take 2 หลังจากนั้นจึงถ่ายทำต่อจนเสร็จโดยใช้เวลาทั้งสิ้นประมาณ 3 ชั่วโมง

หลังจากเก็บอุปกรณ์ต่างๆเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงนำฟิล์มออกจากกล้อง โดยใช้ฟิล์มไปประมาณ 70 ฟุต ที่เหลือจึงตัดและเก็บไว้ หลังจากนั้นจึงได้นำไปล้างที่กันตนาแล็บ ซึ่งใช้เวลาประมาณ 2 วัน ซึ่งหลังจากตกลงเรื่องเวลาที่รับฟิล์มแล้วก็ต้องรีบจองห้องแปลงสัญญาณ เนื่องจากหากไปจองช้าอาจได้ห้องที่แพงกว่าปกติ หรือบางที่อาจจะเต็มก็ได้ เมื่อจองห้องได้ก็รีบกลับมาที่ภาควิชาเพื่อทำจดหมายขอส่วนลดในการล้างฟิล์มและการแปลงสัญญาณ เพื่อลดต้นทุนในการผลิตภาพยนตร์ได้ส่วนหนึ่ง

เมื่อได้ฟิล์มที่ล้างเสร็จเรียบร้อยแล้วซึ่งใช้เวลา 2 วันก็นำฟิล์มที่ได้ไปแปลงสัญญาณ ซึ่งได้เลือกห้องแปลงสัญญาณที่บริษัทโอเรียนทอลโพสท์ เนื่องจากเป็นสถานที่ที่ใกล้ที่สุด การแปลงสัญญาณใช้เวลาไม่มากนักเพราะเป็นภาพยนตร์สั้น จึงใช้เวลาเพียง 15 นาทีจึงได้ภาพยนตร์ที่แปลงสัญญาณเป็นวิดีโอระบบเบต้า เพื่อนำไปตัดต่อที่ภาควิชาต่อไป

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “คืนวันของช้างเร่ร่อน”

การตัดต่อภาพ

สำหรับขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษนั้น ไม่ค่อยมีข้อยุ่งยากสักเท่าไร เพราะการลำดับเรื่องนั้นได้มีการทำในขณะที่ถ่ายทำเรียบร้อยแล้ว การตัดต่อภาพจึงเป็นการแยกเอาส่วนที่ถ่ายเสียหรือถ่ายซ่อมเข้ามาลำดับใหม่เท่านั้น แต่ก็มีส่วนที่จำเป็นต้องลำดับเรื่องและเชื่อมข้อต่อต่างๆด้วยเทคนิคทางการตัดต่อเข้าไป เช่นการfade , dissolve เป็นต้น

การตัดต่อเสียง

การตัดต่อเสียงนั้นได้คัดเลือกเสียงที่จะนำมาประกอบ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ การเลือกเสียงดนตรีและการเลือกเสียงชาวดีเอฟเฟกต์ เสียงดนตรีนั้นในครั้งแรกได้ลองทำขึ้นมาดู แต่ก็ไม่ได้เพลงที่เหมาะสมเพราะผู้ทำเพลงนั้นใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แต่งขึ้นโดยการนำ จังหวะเสียงต่างๆมาเรียบเรียง แต่ก็ไม่เป็นที่พอใจ จึงได้คัดเลือกโดยการฟังจากเพลงที่เหมาะสมจากซีดีเพลงต่างๆ และนำมาลองเปิดประกอบเรื่องจนได้เพลงที่ต้องการ ส่วนชาวดีเอฟเฟกต์นั้น ได้คัดเลือกจาก ซีดีชาวดีเอฟเฟกต์ ซึ่งเสียงที่ต้องการก็มีให้เลือกไม่มากนัก เพราะเป็นเสียงแปลกๆเช่นเสียงพื้นกระแทก เสียงช้างร้องเศร้า เป็นต้น

ช่วงเปิดเรื่อง ให้เสียงเป็นบรรยากาศของป่า เช่นเสียงนกร้อง เสียงน้ำตก โดยเน้นความเป็นธรรมชาติ เสียงประกอบช่วงนี้จะเริ่มตั้งแต่ช่วงเปิดเรื่องจนกระทั่งแม่ช้างถูกฆ่าตายก็จะใช้เสียงปืน ประกอบกับเอฟเฟกต์เสียงแม่ช้างร้องก้องๆ แล้วเสียงก็จะขาดหายไป

ช่วงต่อมาเริ่มต้นที่จุดแรกที่ช้างเข้ามาเดินในเมือง ได้นำดนตรีจากอัลบั้มของ Surve Chiled มาใช้แสดงอารมณ์ เศร้าหดหู่ ดนตรีทำนองเศร้าๆช้าๆ เหมือนแสดงถึงความเหนื่อยล้ากับการเดินของช้าง และเนื่องจากอยากให้มีความเป็นเพลงร่วมสมัย และแตกต่างจากการใช้เพลงในแนวคลาสสิก ดนตรีในช่วงนี้ใช้ไปจนถึงช่วงที่ความทุกข์และความสุข และภาพก็fadeดำไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เริ่มต้นอีกครั้งด้วยเสียงชาวด์เอฟเฟกต์ของรถ เสียงเครื่องยนต์ต่างๆ ที่ลั่นสนอลห่ม่านของเมือง ในช่วงท้ายๆก็นำดนตรีประกอบของRed hot ซึ่งเป็นดนตรีจังหวะเร็วๆและเน้นความตื่นเต้นเข้ามาแทน โดยfadeเสียงเอฟเฟกต์เมืองออกมา จนกระทั่งช่วงโดนรถชน ก็ใช้เสียงเอฟเฟกต์เบรครถเข้ามา และfadeเสียงดนตรีประกอบ จากWinter Chiled เพื่อแสดงอารมณ์เศร้าเข้ามาอีกครั้ง จนกระทั่งจบเรื่อง

การตัดต่อเสียงนั้นเป็นการตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์ โดยปูเสียงลงไปทีละไลน์แล้วจึงปรับแต่งเสียงให้ได้น้ำหนักตามความต้องการหลังจากนั้นจึงใส่ไตเติ้ลและเครดิตจนครบกระบวนการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ข้อสรุป

-ในการหาข้อมูลมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์นั้นต้องมีข้อมูลมากที่สุดเท่าที่จะหาได้ เพราะการมีข้อมูลไม่เพียงพอจะไม่สามารถคิดเป็นบทภาพยนตร์ได้เลยเนื่องจากไม่รู้ว่่าสิ่งที่คิดเป็นจริงหรือไม่

-ควรเลือกสไตล์การทำงานที่เป็นของตัวเอง โดยการศึกษาจากศิลปินต่างๆเป็นนำมาประยุกต์และเป็นแนวทางที่ดี ในการคิดค้นคาร์แรคเตอร์ตัวละคร

- การkey action และ in betweenเป็นสิ่งที่สำคัญมาก อย่างองข้ามเป็นอันขาดและอย่าคิดว่าไม่สำคัญเพราะจะเป็นการตรวจสอบการทำงานที่ดีที่สุด

- อุปกรณ์ในการทำงานต้องดูแลให้พร้อมที่จะถ่ายทำ ไม่ว่าจะเป็นกล้อง หรือฟิล์ม หรืออุปกรณ์เล็กๆน้อยๆก็ตาม เพราะอาจจะมีผลกับการทำงานของเราได้ ก่อนถ่ายทำต้องสำรวจการใส่ฟิล์มให้เรียบร้อย เช็คว่าประตูฟิล์มปิดหรือยัง เปลี่ยน T-STOPถูกต้องไหม ควรตรวจดูแบตเตอรี่ของกล้อง ไม่เช่นนั้นอาจจะมีปัญหาภายหลังล้างฟิล์ม

- ทางที่ดีที่สุดคือการทำเสียงประกอบตั้งแต่แรก และตกลงกับผู้ที่จะมาช่วยทำให้เข้าใจตรงกัน

ข้อเสนอแนะ

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันต้องทำงานเป็นขั้นเป็นตอน ไม่ควรข้ามขั้น อย่าคิดplot เรื่องก่อนที่จะคิดประเด็นออก ต้องรู้ว่่าตัวเองอยากจะทำอะไร ต้องมีการเตรียมพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ ทำไปเรื่อยๆดีกว่ามาโหมทำในเวลาสุดท้าย อย่าคิดว่าทำทัน เพราะนอกจากจะเสียสุขภาพแล้วผลงานที่ได้ก็จะมีไม่ดีด้วย ควรจัดระเบียบของตัวเองให้ดี เพราะการเขียนบนกระดาษต้องทำให้เสร็จเรียบร้อยทั้งหมดก่อนที่จะลงมือถ่ายทำ ซึ่งก็จะทำให้ปัญหาในการถ่ายทำน้อยลง ที่สำคัญคือต้องขยันและตั้งใจ รั้งงานที่ตัวเองทำและใส่ใจกับงานตรงหน้าแล้วงานก็จะสำเร็จได้โดยง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปงบประมาณการทำงานถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่อง “คืนวันของช้างเร่ร่อน”

รายการ	ราคา	จำนวน	รวม
<u>การเตรียมการถ่ายทำ</u>			
กระดาษสีดำ	10 / 1 แผ่น	150 แผ่น	1,500
สีชอล์ค	65/ 1 กล่อง	5 กล่อง	325
กระดาษ สีขาว A4	70/ 1 ห่อ (500 แผ่น)	1 ห่อ	70
สีขาวแท่ง	80 / 1 โหล	1 โหล	80
อุปกรณ์ทำ BOARD PRESENT	100		100
<u>PRODUCTION</u>			
กล้องฟิล์ม 16 มม.	ของภาควิชา	1 ตัว	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ไฟ 800 W.	ของภาควิชา	2 ดวง	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ขาตั้งไฟ	ของภาควิชา	2 ขา	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
แท่นถ่ายทำ	ของภาควิชา	1 แท่น	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
แบตเตอรี่กล้องฟิล์ม 16 มม.	ของภาควิชา	1 ก้อน	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
สายไฟ / ปลั๊กพ่วง	ของภาควิชา	2 เส้น	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ฟิล์ม 16 มม.	900 /100 ฟุต	1 ม้วน	900
<u>POST PRODUCTION</u>			
ล้างฟิล์ม บริษัท กันตนา ฟิล์มแล็บ	430 / 1 ม้วน	1 ม้วน	430
แปลงสัญญาณ			
บริษัท โอเรียนทอล โพลท์	5000/ 1 ชม. 1200/15นาที่	15 นาที	1200
ตัดต่อภาพ	ของภาควิชา		ไม่เสียค่าใช้จ่าย
เสียงประกอบ	เพื่อนทำให้		ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ดนตรีประกอบ	ยืม	3 เพลง	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
เทป VHS 120 นาที	50/ ม้วน	2 ม้วน	100
<u>รวมทั้งสิ้นเป็นเงิน</u>	4,705		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- พิทยา หอมไกรลาส , คีนวันของช้างแร่อน,สารคดีเล่มที่ 127 เดือนกันยายน 2538
หน้า97-110
- Kit Laybourne , The Animation Workbook , crown publisher, INC, New York
- ศาสตราจารย์ สนั่น ปัทมะทิน , ภาพยนตร์การ์ตูนกรรมวิธีง่ายๆ ,2525, คณะวารสาร
ศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- วันดี สันติวุฒิเมธี , โรงพยาบาลช้าง หน่วยช่วยชีวิตช้างไทย ,พฤษภาคม 2541,
www.sarakadee.com



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทความเรื่อง "คืนวันของข้างเร่ร่อน"

จากหนังสือ สารคดีเล่มที่ 127 เดือนกันยายน 2538 หน้า 97-110

ต้นทางที่สุรินทร์

ที่บ้านตากกลาง ตำบลกระโพ อำเภอท่าตูม จังหวัดสุรินทร์ เป็นชุมชนของชาวกวย ซึ่งยึดอาชีพเลี้ยงช้างมาแต่โบราณกาล พวกเขาเรียกตัวเองว่า "กวยคัลอาเจียง" แปลว่าคนเลี้ยงช้าง

เล่าลือกันว่ากวยมีความสามารถในการจับช้างป่าด้วยวิธี "โพนช้าง" โดยจะถ่ายทอดประสบการณ์และความสามารถในหมู่ชาวกวยด้วยกันเท่านั้น บางคนเชื่อว่าชาวกวยมีเวทมนตร์คาถาที่ใช้กำกับและจับช้าง ความคิดนี้อาจมาจากการได้เห็นชาวกวยให้ความเคารพและเล่นไหว้ "ผีปะกำ" ซึ่งสิงสถิตอยู่ในหอสุนัขที่เก็บ "เชือกปะกำ" มี "กำหลวง" หมอช้างผู้อาวุโสในหมู่บ้านเป็นผู้ประกอบพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับผีปะกำ

ในอดีตชุมชนนี้เคยเป็นศูนย์กลางการจัดส่งช้างไปทำงานตามส่วนต่างๆ ของประเทศ เป็นต้นว่าช้างพาหนะ ช้างลากซุง แต่ปัจจุบันการใช้แรงงานช้างลดลง ไม่มีการส่งช้างไปทำงานตามที่ต่างๆ อีกต่อไป แต่ชาวกวยก็ยังเลี้ยงช้างไว้เป็นสมาชิกของครอบครัว มีความใกล้ชิดผูกพันกันมาก ดังตัวอย่างเช่น เมื่อลูกช้างเกิดใหม่ แม่บ้านก็จะฉีกขายผ้าขึ้นคล้องคอลูกช้างดังเช่นที่ทำให้ให้ลูกของตน โดยเชื่อว่าพระคุณแม่จะช่วยปกป้องคุ้มครองทารกแรกเกิดให้แข็งแรงปลอดภัย สมาชิกในครอบครัวจะเรียกช้างเกิดใหม่ว่า น้อง และตั้งชื่อให้ช้างแต่ละตัว นอกจากนี้ชาวกวยยังมีพิธีสู่ขวัญช้างหลังจากช้างหายเจ็บป่วย พิธีขอขมาช้างหลังจากที่ใช้งานมานาน

ชาวกวยบ้านตากกลางที่ยังเลี้ยงช้างอยู่มี 150 ครอบครัว ส่วนใหญ่เป็นคนในสกุล ศาลา งาม และจงใจงาม ในครอบครัวที่เลี้ยงช้างทุกคนสามารถสื่อสารกับช้างได้ แม้อายุ 8 ถึง 10 ขวบก็ขึ้นคอช้างออกคำสั่งให้ช้างหันซ้ายหันขวา หยุดหรือหมอบได้อย่างว่าง่าย นี่เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่หลายคนเชื่อว่า กวยมี "วิชา" หรือ "ความลับ" บางอย่างเกี่ยวกับช้าง

ทำเลเลี้ยงช้างของบ้านตากกลางคือ ป่าทามริมน้ำท้ายหมู่บ้านนั่นเอง ที่นี้ถือได้ว่าเป็นโรงเรียนฝึกความชำนาญนอกกระบับ เด็กๆ จะพาช้างไปรวมกันที่นั่น ให้ช้างได้กินอาหารและเล่นน้ำอย่างสบายใจ แต่ป่าท้ายหมู่บ้านก็อาศัยได้เฉพาะหน้าฝนหน้าน้ำเท่านั้น พอหน้าแล้งอาหารการกินก็ขาดแคลน ความชำนาญต้องพาช้างออกนอกพื้นที่เพื่อหากินและหาเงินต่อไป

นอกจากพวกเขาจะประคบบประหมัดเลี้ยงดูช้างของเขาอย่างดีแล้ว ยังฝึกฝนให้รู้จักแสดงท่าทางต่างๆ สารพัด เป็นต้นว่า ตะบอล เก็บซอง เดินรำเดินข้ามคน ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการแสดงงานช้าง ซึ่งเป็นงานที่มีชื่อเสียงของจังหวัดสุรินทร์ ความสามารถในด้านนี้ของชาwb้านตากกลางอาจทำให้ช้างบางเชือกได้งานสวนสนุก รีสอร์ท หรือโรงแรมที่ต้องการช้างไปประจำหรืออาจได้ไปโชว์ตัวในต่างประเทศ ดังเช่นช้างเชือกหนึ่งที่เคยไปร่วมงานเอกซโป 70 ที่ประเทศญี่ปุ่น ความชำนาญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลับมาเล่าว่า ผู้คนเข้าคิวยาวเหยียดเพื่อชมการแสดงของช้างไทย แม้ใกล้ๆ กันนั้นจะมีหินจากดวงจันทร์ที่ยานอพอลโล 11 เพิ่งเก็บมาวางแสดงอยู่ก็ตาม แม้จนวันนี้ช้างบ้านตากกลางก็ได้รับการติดต่อให้ไปโชว์ตัวที่ต่างประเทศอยู่เสมอ โดยความญจะได้รับเงินเดือนสูง เช่นรายได้ที่เดินทางไปญี่ปุ่น ความญจะได้เงินตกเดือนละ 40,000 บาททีเดียว แต่กฎระเบียบระหว่างประเทศก็ทำให้การนำช้างออกนอกประเทศเป็นเรื่องยุ่งยาก และยังมีข้อสรุปที่ชัดเจนว่า การกระทำเช่นนี้จะส่งผลกระทบต่อช้างอย่างไรบ้าง หากช้างต้องไปอยู่ในที่สภาพอากาศที่แตกต่างไปจากบ้านเกิด โดยเฉพาะการเดินทางไกลนั้น ช้างที่อายุไม่เกิน 4-5 ปี จึงจะเดินทางโดยเครื่องบินได้ อายุมากกว่านั้นต้องเดินทางโดยทางเรือ ซึ่งช้างมักจะเมาเรือ และไม่ยอมกินอาหารอาจทำให้ช้างตายได้

อย่างไรก็ตาม มีช้างไม่กี่เชือกเท่านั้น ที่ได้มีโอกาสเดินทางไปต่างประเทศ หรือไปรับงานประจำตามแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ ดังนั้นเมื่อพ้นฤดูทำนา ความญจึงพาช้างหนีความเหงาแล้งเรื้อนไปทั่ว ไปรับงานแห่งนาคบ้าง ถ้ามีโอกาสดีก็อาจได้แสดงภาพยนตร์

ส่วนหนึ่งนั้นก็มีเป้าหมายอยู่ที่กรุงเทพฯ ความญที่มีประสบการณ์จากการนำช้างเข้ากรุงบอกเล่าแก่เพื่อนบ้านว่า ที่กรุงเทพฯ มีคนใจดี ให้อาหารช้างอย่างเหลือเฟือ ช้างยังมีรายได้จำนวนไม่น้อยจากการให้คนลอดท้องช้าง และค้าขายสินค้าที่น่าติดตัวไป

นั่นเป็นเรื่องเล่าชวนใจที่ช้างหลายเชือกจากบ้านตากกลาง เดินทางสู่กรุงเทพฯ เพื่อแสวงหาโอกาสที่ดีกว่า

.....ดีกว่าทนอดอยากอยู่ที่บ้านเกิด

ปลายทางทมิฬนคร

เรื่องของความญสมานและพังคำจันทร์ อาจเป็นตัวอย่างหนึ่งที่พอทำให้เรารู้จักชีวิตช้างเร่ร่อนได้บ้าง แม้เรื่องราวต่อไปนี้จะถึงกับทำให้พวกเราสามารถรู้จักพวกเขาอย่างลึกซึ้งในทุกมิติ แต่ก็รู้วิธีแก้ไขปัญหาในแบบฉบับของตน เพื่อความอยู่รอดของครอบครัว และอีกชีวิตหนึ่งที่ผูกพันกันมา

น้ำสมานเป็นลูกชายคนโต ได้มีโอกาสถ่ายทอดติดตามพ่อไปยังที่ต่างๆ เสมอ ประสบการณ์ที่ว่ำนน้ำสมานได้ถ่ายทอดให้บุญ ลูกชายได้รับรู้เสมอมา เช่นเรื่องการเข้าไปคล้องช้างในแดนเขมรดำ และเมืองจำปาศักดิ์ในลาว ที่นี่เองที่ครอบครัวของน้ำสมานได้ช้างคำจันทร์มา

น้ำสมานพาบุญออกเที่ยวทางไกลไปกับคำจันทร์บ่อยๆ เพื่อหาประสบการณ์ โดยใช้เส้นทางเลาะเลียบลำน้ำโขง ซึ่งไหลผ่านหลายจังหวัดเส้นทางเดินทางไล่จากอุบลราชธานีขึ้นไปทางมุกดาหาร นครพนม ถึงหนองคาย ระหว่างทางมีคนมาจ้างให้ช่วยแห่นาคเป็นระยะๆ เที่ยวหนึ่งได้เงินถึง 2,000 - 3,000 บาท เมื่อได้เงินมาก็จะรับนำเงินไปฝากที่ธนาคารทันทีที่เดินทางผ่านอำเภอ เพราะการนำเงินติดตัวมาๆ นั้น ไม่ปลอดภัยแน่ อาจถูกปล้นกลางทางได้ นอกจากนั้นความญที่เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจ้าของข้างงา ต้องระมัดระวังตัวตลอดการเดินทาง เพราะ “งาข้าง” นั้นแหละที่น่าภัยมาสู่ความอยู่ข้างได้

นอกจากนี้ ยังมีเรื่องเกี่ยวกับธุรกิจเล็กๆน้อยๆ คือหารขายงาข้างที่แกะสลักเป็นพระพุทธรูป เครื่องประดับรูปข้าง ฯลฯ ซึ่งบางครั้งขายดีจนรับเงินแทบไม่ทัน ก็กิจการเล็กๆนี้ ทำเงินให้ไม่น้อยเมื่อรวมกับเงินที่ได้จากคนลอดท้องข้าง และรับงานแห่หน้าคน น้ำสมาณก็พอมีเงินส่งเสียลูกๆทั้งสามคนเรียนหนังสือ

บุญ ลูกชายของน้ำสมาณต้องรับดูแลข้างสืบจากพ่อ เขาเล่าว่า ข้างงามีนิสัยคึกคะนอง เวลาเข้าใกล้ต้องระมัดระวัง โดยเฉพาะข้างตกมันด้วยแล้ว อารมณ์จะแปรปรวน จำใครไม่ได้ ความอยู่ข้างต้องควบคุมให้ดี เพราะมันอาจสร้างความเสียหายอื่นๆ ซึ่งเจ้าของต้องตามชดใช้ทั้งหมด

หลายปีที่ผ่านมา น้ำสมาณ พาค้าจันทร์รอนแรมไปทั่วประเทศนับครั้งไม่ถ้วน แม้กระทั่งที่ฝั่งลาว หรือไปลากไม้ในเขมร แม้จะเป็นงานที่ได้เงินดี แต่ก็เสี่ยงกับกับระเบิด มีข้างหลายเชือกจากชัยภูมิไปหาตลาดที่นั่น แม้จะเดินทางมาร้อยเอ็ดเจ็ดค่าน้ำแต่น้ำสมาณก็ไม่เคยพาข้างไปกรุงเทพฯ มีแต่พวกเลี้ยงข้างเท่านั้นที่จะได้มีโอกาสพานพบประสบการณ์เช่นนี้ ผู้ที่ได้เข้ากรุงเทพฯจึง “โก้” เป็นพิเศษ ใครๆก็อยากเข้ามาพูดคุยด้วยว่าเมืองหลวงเป็นเช่นไร

ในที่สุดน้ำสมาณก็ตัดสินใจพาข้างเข้ากรุงเทพฯ โดยน้องชายที่ชื่อสามารถจะพาทั้งคู่ร่วมขบวนไปด้วย สามารถเคยพาข้างเข้ามากรุงเทพฯ หลายครั้งจึงวางใจได้ น้ำสมาณไปติดต่อรถบรรทุกเพื่อบรรทุกข้างไปกรุงเทพฯ โดยจะต้องเสียค่าใช้จ่ายราว 3,000 ถึง 4,000 บาท

เมื่อการเตรียมการพร้อมสรรพ บ่ายๆรถบรรทุกก็มาถึง สัมภาระทั้งหลายทั้งปวงที่เอาขึ้นรถไปกับข้างทั้งสองนั้น มีกล้วยเซ่งใหญ่ไว้ให้ข้างกินระหว่างทางด้วย คณะข้างจากบ้านตากกลางเดินทางสู่กรุงเทพฯ โดยมาทางโคราช สระบุรี และถึงรังสิตราวตีสี่ครึ่ง เวลานั้นกรุงเทพฯเริ่มต้นจากหลับ ไฟริมถนนยังส่องแสงสว่างจ้า บุญกับหนุ่มๆตื่นตื่นไปกับความใหญ่โตของกรุงเทพฯ ข้างคำจันทร์ก็ตื่นเต้นไม่แพ้กัน ถึงกับมีท่าทางกระสับกระส่ายถ่ายมูลออกมาอีก

ในที่สุดรถบรรทุกของน้ำสามารถก็จอดแอบข้างทาง น้ำสามารถนำพรรคพวกมายังที่ดินรกร้างย่านรัชดา ซึ่งพอมีหญ้าให้ข้างอาศัยกินได้ สองสามวัน

หลังอาหารเย็น น้ำสามารถนำคณะซึ่งประกอบด้วยข้าง 2 เชือก และคนอื่นอีก 6 คน มุ่งหน้าสู่ซอยดาวบอย สุขุมวิท หลังสองทุ่มรถยนต์ยังแน่นถนน น้ำสามารถบอกว่าแม้บาทวิถีจะปลอดภัย แต่ก็ไม่ควรขึ้นไปเดิน เพราะข้างของแกเคยเดินตกท่อมาแล้ว และบาทวิถีไม่แข็งแรงมากพอที่จะรับน้ำหนักข้างได้ น้ำสมาณซึ่งคือคำจันทร์ตามคุณไป รถยนต์ที่แล่นตามหลังพากันบีบแตรไล่ น้ำสมาณบ่นว่าไม่รู้ว่าคุณกรุงเทพฯจะรีบไปไหน ข้างตัวเบ้อเริ่มมองไม่เห็นหรือใจไม่รู้

เมื่อไปถึงซอยดาวบอยซึ่งเป็นย่านสถานบันเทิง มีผู้คนคึกคัก นักท่องเที่ยว ตลอดจนหนุ่มสาวที่เป็นบริกร ออกจากร้านมามุงดูข้างอย่างสนใจ เพราะคนกรุงเทพฯไม่เคยได้ใกล้ชิดข้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะพบเห็นบ้างก็ในสวนสัตว์ หรือลานแสดงตามแหล่งท่องเที่ยว บางคนใจกล้าหน่อยก็ขอลูบคลำช้าง บางคนวิ่งเข้าไปหลังร้านหยิบผักผลไม้มาให้ เสียยตะโกนว่า "ช้างมา ช้างมา" ดังไปทั่ว น้ำสมาณเชิญชวนให้ผู้สนใจลอดท้องช้าง เพื่อสะเดาะเคราะห์ ปรากฏว่ามีผู้สนใจมากมาย ส่วนพวกหนุ่มๆก็นำเครื่องรางของคลังออกเสนอขาย นักท่องเที่ยวบางคนใจดีให้เงินถวายช้างโดยไม่เรียกร้องเอาอะไรเลย นักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศดูจะตื่นเต้นกับการได้พบเห็นช้างตัวจริงอย่างใกล้ชิด จึงขอถ่ายรูปคู่กับช้าง คณะช้างเดินแวะร้านค้าต่างๆไปตลอดซอยควาบอย เทียวคืนก็กลับออกมาตีสองนั้นแหละกว่าจะเดินถึงที่พัก

รุ่งเช้าน้ำสมาณเอาเงินออกมานับ ได้เงินถึง 1,080 บาท นับว่ามากทีเดียวสำหรับรายได้ ที่หาได้ในเวลาเพียงคืนเดียว ส่วนหนุ่มๆเจ้าของเครื่องรางนั้น ชายของได้เงิน 450 บาท น้ำสมาณบันทึกรายรับและรายจ่าย ลงสมุดอย่างละเอียด เพราะจะได้คะเนว่าจะเหลือเงินกลับบ้านเท่าไร

วันต่อมาขบวนช้างเร่ร่อน ออกเดินไปตามบ้านจัดสรร ใกล้ที่พัก แดดดูร้อนร้อนเปรี้ยงจนอดสงสารคำจันทร์กับคุณไม่ได้ ตอนกลางวันไม่ค่อยมีคนอยู่บ้านมากนัก ทว่าขบวนช้างก็ได้รับความสนใจอยู่เช่นเคย บางบ้านเอาน้ำมาฉีดให้ช้างทั้งคู่ต็มก้นแก้กระหายและคลายร้อน บางบ้านก็ขนเอาผักผลไม้เท่าที่มีในบ้านออกมาเลี้ยง ช่วงที่เดินผ่านตลาดสด คำจันทร์และคุณจะได้อิ่มหมีพีมันเป็นพิเศษ เพราะแม่ค้าจะขนเอาของที่เหลือขายออกมาให้กินเป็นแข่งๆ เช่นลับปะรด กล้วยที่งอมแล้ว หรือผักมากมายที่ขายไม่หมด น้ำสมาณเปรยให้ฟังว่า อย่างนี้เองที่คนบ้านตากกลางนิยมพาช้างเข้ากรุงเทพฯ เห็นๆกันอยู่ว่า ช้างได้อาหารกินพอบรรเทาความหิว ทั้งแกก็มีเงินรายได้จากการให้คนลอดท้องช้าง โดยคิดค่าบริการคนละ 24 บาท แต่每天有ลูกค้ามากมาย แล้งนี้ทั้งช้างทั้งคนคงจะอยู่ได้สบาย

หลังจากเดินตระเวนมาทั้งวันน้ำสมาณก็รีบพาพรรคพวกกลับก่อนจะเย็นย่ำ ซึ่งเป็นช่วงเวลารถติด หากนำช้างไปเดินเกะกะการจราจร อาจถูกตำรวจจับเอาได้ น้ำสมาณเองก็เคยมีประสบการณ์นี้มาก่อน ดีที่แค่ถูกปรับอย่างเดียว ไม่ถูกจับขัง อาจเป็นเพราะสถานีตำรวจไม่มีที่กว้างขวางพอที่จะกักช้างไว้ก็ได้

วันเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว คณะช้างออกตระเวนในตอนกลางคืนบ้าง กลางวันบ้าง แล้งแต่เห็นสมควร บุญเขียนจดหมายแทบทุกอาทิตย์เขาแล้วว่า มีคนมาต่อว่าๆพวกเขาเอาช้างมาทรมาน และแถมท้ายด้วยการด่าอย่างหยาบคายเสียๆหายๆ ว่าทำไมต้องใช้ตะขอและล่านาช้างด้วยโซ่เหล็ก แม้บุญจะอธิบายว่าช้างเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตเขา แต่ถ้าไม่มีตะขอเขาจะควบคุมช้างได้อย่างไร เขาต้องรับผิดชอบชีวิตและความปลอดภัยของผู้อื่นด้วย

ในยามค่ำคืนเขาจะนอนหลับได้อย่างไร ถ้าปล่อยให้ช้างเป็นอิสระเดินไปไหนต่อไหนได้ตามใจชอบ บุญบอกว่าบางทีเขาก็รู้สึกแยเมื่อรู้ว่าคนกรุงเทพฯรู้สึกไม่ดีกับสิ่งที่พวกเขาทำอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อยู่ในกรุงเทพฯ หลายวันเช้าไม่สามารถก็พาคนข้างออกไปชานเมืองบ้าง เพราะอากาศในกรุงเทพฯ ไม่สู้ดีนัก ควันรถและฝุ่นละอองทำให้คำจันทร์และคุณน้ำตาไหลตลอดเวลา

หลังจากเข้ามากรุงเทพฯ ได้ 3 เดือน คณะข้างเร่ร่อนก็ตัดสินใจกลับบ้าน น้ำสมานเก็บเงินได้เกือบ 20,000 บาท ซึ่งนับว่าคุ้มกับการที่ต้องรอนแรมอย่างอดทน อยู่ในเมืองหลวง ที่ซึ่งไร้ญาติขาดมิตรและแปลกแยกกับพวกเขามาก ทุกคนกล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่า ประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้ากรุงเทพฯ นั้นคุ้มค่านัก ทั้งผู้คน ถนนหนทาง ตึกรามบ้านช่อง ตลอดจนความเจริญก้าวหน้าในทุกๆ เรื่อง เมื่อเห็นคนใช้โทรศัพท์ก็เกิดคิดถึงบ้าน และเฝ้าคิดถึงว่าเมื่อไหร่หลวงถึงจะติดตั้งโทรศัพท์ในหมู่บ้านบ้าง

พ้นจากเรื่องแปลกหูแปลกตาพวกนี้แล้ว พวกเขาคิดว่าวันข้างหน้าการพาข้างเข้ามาหากินในกรุงเทพฯ อาจไม่ใช่เรื่องง่ายอีกต่อไป น้ำสมานรู้ด้วยตนเองว่าที่ดินรกร้างว่างเปล่า มีแต่จะหายถูกแทนที่ด้วยตึกสูงลิบลัว ต่อไปจะพาข้างไปพักที่ไหน ข้างการพายังเคร่งครัดหาว่าข้างเร่ร่อนกีดขวางทางจราจร และเป็นการนำข้างเข้าทรมาน ปีต่อไปพวกเขาจะเป็นเช่นไรไม่รู้

คณะข้างเร่ร่อนกลับบ้านเกิดด้วยการเดินเท้า ไม่ได้พึ่งบริการรถบรรทุกเช่นขามา พวกเขาเลือกเส้นทางชลบุรี ปราจีนบุรี เขานครราชสีมา ผ่านอำเภอโชคชัยเข้าบุรีรัมย์ ผ่านอำเภอสตึกและถึงบ้านในที่สุด

พ่อแม่พี่น้องบ้านตากกลางดีใจกันยกใหญ่เมื่อข้างเร่ร่อน(ชั่วคราว)คืนถิ่น เมื่อน้ำสมานดีใจผสมกับโล่งอกที่เห็นสามี ลูกชาย และคำจันทร์กลับบ้านอย่างปลอดภัย คำจันทร์นั้นเป็น “คนสำคัญ” ในครอบครัวที่จะลืมเสียมิได้ ทุกสิ่งทุกอย่างในบ้าน ตั้งแต่โทรศัพท์ ตู้เย็น แม้กระทั่งจักรยานยนต์ ตลอดจนค่าเล่าเรียนของลูกถ้วนได้มาจากแรงงานของคำจันทร์ทั้งสิ้น ลำพังที่นา 30 ไร่ในครอบครองนั้น ปลุกข้าวได้พอกินเท่านั้นเอง

หลังจากกลับบ้าน คำจันทร์และคุณได้พักเหนื่อยระยะหนึ่ง ก็ออกรับงานแทนค่าอีกครั้งในช่วงเข้าพรรษา ครอบครัวของน้ำสมานและคนอื่นๆ ก็จะผันตัวไปเป็นชาวนาอีกครั้ง รอการเดินทางไกลอีกครั้งในหน้าแล้งของปีต่อไป

แต่สำหรับครอบครัวอื่นอาจไม่เป็นเช่นนั้น กวดยหลายคนเริ่มเบื่อการเลี้ยงข้างและปัญหาการหากินที่ผิดเคืองโดยเฉพาะทำเลเลี้ยงข้างที่เป็นที่สาธารณะที่เคยพาข้างไปหากินได้ ปัจจุบันก็ถูกผู้มีอันจะกินในท้องถิ่นบุกรุก มีหน้าซ้ำทางการเมืองยังมีนโยบายส่งเสริมให้ปลูกยูคาลิปตัสอีก ทำให้ทำเลเลี้ยงข้างและปริมาณอาหารลดลง ชาวกวดยหลายคนจึงตัดสินใจเลิกอาชีพเลี้ยงข้าง เมื่อข้างตัวสุดท้ายของครอบครัวตายไป บางคนตัดสินใจขายข้างเพราะลูกหลายไม่สนใจรับเลี้ยงข้างต่อ

หนทางที่ข้างเร่ร่อนจะเดินทางไปยังทั่วประเทศยังมีอีกยาวไกล แต่บางทีลมหายใจก็สั้นเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้