

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การทำภาพยนตร์อนิเมชัน

" เรื่อง หากจะให้ตุ๊กตาก็หลายตัวได้หัวเราะ "

(If many dolls wanna laugh)



นางสาว กรณ์รัตน์ สองเมือง

MISS KARUNRAT SONGMUANG

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 44926
วัน, เดือน, ปี 16 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง หากจะให้ตุ๊กตาอีกหลายตัวได้หัวเราะ

The animation story "If many dolls wanna laugh"

นางสาวกรรณรัตน์ สองเมือง

Miss KARUNRAT SONGMUANG

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ ๗ มิ.ย. ๕๕

(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

หัวหน้าภาควิชา..... วันที่ ๗ มิ.ย. ๕๕

(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง หากจะให้ตุ๊กตาอีกหลายตัวได้หัวเราะ
The animation story " If many dolls wanna laugh "
ชื่อ นางสาว กรัณท์รัตน์ สองเมือง
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2545
อาจารย์ที่ปรึกษา อ.รวีศักดิ์ รักใหม่

บทคัดย่อ

การทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องหากจะให้ตุ๊กตาอีกหลายตัวได้หัวเราะนี้ เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิควาดบนกระดาษ อันจะทำให้เข้าใจเทคนิคและลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ อีกทั้งจะได้เรียนรู้ถึงการวาดภาพเคลื่อนไหวให้เล่าเรื่องและสื่อสารความคิด จินตนาการ ตามวิถีของกระบวนการในการทำภาพยนตร์อนิเมชัน ค้นหาวิธีการเรียงร้อยเรื่องราว เริ่มจากจุด กลายเป็นเส้นสาย กลายเป็นลายเส้น หลากหลายเส้น กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว กลายเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน

เรื่องราวของภาพยนตร์อนิเมชันนี้ มาจากการค้นคว้าหาข้อมูลพบว่าผู้คนมากมายพบกับความเศร้า หดหู่ เหงา และเปล่าดาย หากแต่ชีวิตที่เติบโตขึ้นในทุกวันเวลา ทุกนาที มนุษย์ต้องการความรัก ความอบอุ่น เหมือนดอกไม้ ใบไม้ที่ต้องการแสงอาทิตย์ ชีวิตก็ต้องการแสงสว่าง จึงได้เลือกทำภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยอยู่บนโจทย์ที่ว่า หากจะให้ตุ๊กตาอีกหลายตัวได้หัวเราะ เพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกและสร้างสรรค์ทัศนคติในชีวิต

ในการทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องหากจะให้ตุ๊กตาอีกหลายตัวได้หัวเราะนั้นพบว่าการศึกษาและการมีทักษะเป็นเรื่องสำคัญ เพราะจะทำให้ได้งานที่มีคุณภาพมากขึ้น ทั้งการเขียนบทภาพยนตร์ การออกแบบศิลป์ การออกแบบภาพให้สอดคล้องกับเรื่องราว โดยในแต่ละขั้นตอนต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ ความสามารถในการทำงาน และการทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษในขั้นตอนการผลิตความรู้เรื่องการใช้เป็กบาร์ การกำหนดขอบกระดาษ การจัดเฟรมภาพ เป็นสิ่งที่จำเป็นในการที่จะทำให้ภาพยนตร์อนิเมชันออกมาสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการทำงาน เพื่อนๆที่คอยดูแล
ตักเตือน คุณพ่อ คุณแม่ที่เอาใจใส่เป็นอย่างดี อ.วิศักดิ์ รักใหม่ อาจารย์ที่ปรึกษาและ
คณาจารย์ทุกท่าน ที่แนะนำและให้ความรู้ได้เล่าเรียนกระทั่งสำเร็จเป็นศิลปนิพนธ์ฉบับนี้

กรัณฑ์รัตน์ สองเมือง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาของโครงการ	1
ลักษณะแนวโครงการ	1
คำจำกัดความ	1
ขอบเขตของโครงการ	2
เป้าหมายหลักของโครงการ	2
แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
บทที่ 2 ภาพยนตร์อนิเมชัน	
2.1 อนิเมชันคืออะไร	3
2.3 เทคนิคของภาพยนตร์อนิเมชัน	5
2.4 คุณสมบัติพิเศษของภาพยนตร์อนิเมชัน	7
2.5 แบบลายเส้นและการออกแบบ	8
2.6 ข้อมูลด้านอุปกรณ์และการถ่ายทำ	10
2.7 การวาดภาพและการถ่ายทำ	12
บทที่ 3 ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์	
3.1 แรงบันดาลใจและแนวความคิด	13
3.2 โครงเรื่องย่อ	13
บทที่ 4 ขั้นตอนการผลิต	
4.1 Storyboard	15
4.2 ตัวอย่างการKey Action	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 ขั้นตอนหลังการผลิต

5.1 การตัดต่อ 64

5.2 การใส่เสียง 64

บทที่ 6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

6.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ 65

บรรณานุกรม 67

ประวัติ 68



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพที่ 1. ภาพจุด	17
2. ภาพดวงตา	17
3. ภาพดวงตาและเงาประตู่	17
4. ภาพดวงตาที่มีเงาของบ้าน	18
5. ภาพดวงตาที่มีแนวตาปกติ	18
6. ภาพดวงตาที่ห้ล้บลง	19
7. ภาพคนนอนบนเตียงในห้องที่มีค	19
8. ภาพคนนอนบนเตียงและปรากฏลายเส้นของความฝัน	19
9. ภาพรูปร่างความฝัน	20
10. ภาพรูปร่างความฝันที่ชัดเจนขึ้น	20
11. ภาพความฝันที่กำลังคล้คลายออกไป	20
12. ภาพกำแพงในความฝัน	21
13. ภาพประตู่	21
14. ภาพเบื้องหลังบานประตู่	21
15. ภาพใบหน้าผู้หญิงเบื้องหลังบานประตู่	22
16. ภาพประตู่เปิด	22
17. ภาพประตู่	22
18. ภาพภายในห้องที่มีคที่บเบื้องหลังประตู่	23
19. ภาพผู้หญิงยืนอยู่ภายในห้องมีค	23
20. ภาพเส้น	23
21. ภาพจุดก่อนการTransfrom	24
22. ภาพจุดที่กำลังจะ Transfrom	24
23. ภาพลายเส้นเป็นรูปคนนอนขดตัวอยู่บนห	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

24.	ภาพหู	25
25.	ภาพคนลูก	25
26.	ภาพหู จุกและเส้น	25
25.	ภาพหู ปากและตา	26
26.	ภาพคนพลิกตัว	26
27.	ภาพใบหน้าหญิงสาว	26
28.	ภาพหญิงสาวยืนอยู่	27
29.	ภาพหญิงสาวภายในห้องมืด	27
30.	ภาพด้านหลังคนยืน	27
31.	ภาพประตูกำแพง	28
32.	ภาพประตูเปิดกว้าง	28
33.	ภาพสวนภายนอก	28
34.	ภาพสวนภายนอกที่ซัดขึ้น	29
35.	ภาพเมล็ดพันธุ์ตกลงกลางแปลงดิน	29
36.	ภาพดอกไม้	29
37.	ภาพใกล้ของดอกไม้	30
38.	ภาพเงาของดอกไม้ที่ปรากฏบนดวงตา	30
39.	ภาพดอกไม้ในดวงตา	30
40.	ภาพเงาของดอกไม้ที่มีสีส้มบนดวงตา	31
41.	ภาพดวงตาที่มีแววตาปกติ	31
42.	ภาพเด็กโดดเดี่ยว	31
43.	ภาพเด็กท่ามกลางเมฆครีမ်	32
44.	ภาพZoom in ศีรษะเด็ก	32
45.	ภาพศีรษะเด็ก	32
46.	ภาพหน้าด้านข้างของเด็ก	33
47.	ภาพหน้าตรงของเด็ก	33
48.	ภาพเด็กมองไปรอบข้างตัวเอง	33
49.	ภาพศีรษะเด็กผมยู่่ง	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

50.	ภาพเด็กโบหน้าเส้า	34
49.	ภาพ 2 คนกอดกัน	34
50.	ภาพบ้าน	35
51.	ภาพดวงจันทร์	35



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเป็นภาพยนตร์ที่สามารถนำเสนอแนวความคิดฝัน จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขตจำกัด ทำให้สามารถตอบสนองความต้องการสร้างสรรค์ได้อย่างดี

การใช้เทคนิควาดบนกระดาษนั้นเป็นเทคนิคที่ไม่ซับซ้อนอะไรมากมายแต่ทว่าสามารถใช้ความเรียบง่ายนั้นเป็นสไตล์ในการสร้างสรรค์งานให้น่าสนใจได้ โดยเราต้องคิดหาทางออก การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์งาน ในการเล่าเรื่องราวโดยใช้ภาพต่างๆและการคลี่คลายภาพ

ฉะนั้นการทำอนิเมชันเมื่อเราได้แนวความคิด แรงบันดาลใจ ประคิดประต่อและเรียบเรียงเรื่องราวแล้วสามารถขยายขอบเขตไปได้มากมายหากแต่ต้องรู้จักจัดการให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสมและมีความเป็นไปได้ งานภาพยนตร์อนิเมชันนี้สามารถวาดสร้างสรรค์และขยายจินตนาการไปได้อย่างมากมาย

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิควาดบนกระดาษ
2. เพื่อศึกษาเทคนิคและลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ
3. เพื่อศึกษาการวาดภาพเคลื่อนไหวให้เล่าเรื่องและสื่อสารความคิดและจินตนาการ ตาม

วิถีกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ

แนวทางการศึกษา

1. ศึกษา วิธีการ ดำรงอุปกรณ์และเครื่องมือในการสร้างงานภาพยนตร์อนิเมชัน
2. ศึกษาการเขียนบท และการใช้ภาพเพื่อเล่าเรื่องทั้งนี้รวมถึงการเลือกสรรและออกแบบตัวละครเพื่อความเหมาะสมและสอดคล้องกับเรื่องโดยรวม

3. ศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ เพื่อให้สำเร็จเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน

ขอบเขตของการศึกษา

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ 1 เรื่องความยาวประมาณ 5 นาที

เป้าหมายหลักของการศึกษา

เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลเรื่อง
 - 1.1 กระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน
 - 1.2 การวาดภาพเคลื่อนไหว
 - 1.3 การวาดภาพคน
 - 1.4 ลักษณะการสร้างงานโดยใช้เทคนิควาดบนกระดาษ
 - 1.5 บทภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเรื่องราวที่สามารถสื่อสารได้สอดคล้องกับเทคนิคที่นำเสนอ
2. ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์
 - 2.1 ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์
 - 2.2 ขั้นตอนการพัฒนาบทภาพยนตร์
3. ขั้นตอนการเตรียมงาน
 - 3.1 ออกแบบศิลป์
 - 3.2 สตอรี่บอร์ด
4. ขั้นตอนการสร้างงาน
5. ขั้นตอนหลังสร้างงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ภาพยนตร์อนิเมชัน

ภาพยนตร์อนิเมชัน

Animation Film

อนิเมชันคืออะไร

ภาพยนตร์อนิเมชัน หรือ Animation Film มาจากคำว่า anima เป็นภาษาละติน ซึ่งแปลว่าการให้ชีวิต หรือการทำให้มีชีวิต ดังนั้น Animation จึงหมายถึงการทำให้สิ่งที่เคลื่อนไหวไม่ได้สามารถเคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต โดยอาศัยหลักการของภาพติดตานั้นก็คือ หลักภาพติดตา (Persistence of action) ดังนั้นเราจึงต้องบันทึกภาพวัตถุที่มีการเปลี่ยนแปลงทีละภาพ แล้วนำมาฉายด้วยเครื่องฉาย ก็จะได้ภาพวัตถุที่เคลื่อนไหวไม่ได้ เคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต

ย้อนกลับไปประมาณ 30,000 ปีก่อน มนุษย์เรริเริ่มที่จะบันทึกเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยการเขียนภาพบนผนังถ้ำ และก็พยายามเขียนให้ภาพนั้นดูมีการเคลื่อนไหว มีการค้นพบภาพเหล่านั้นที่ประเทศสเปนและประเทศฝรั่งเศส เป็นภาพการล่าสัตว์

จากการศึกษาประวัติศาสตร์ของการของภาพยนตร์ จะพบว่ากำเนิดของภาพยนตร์นั้นในขั้นแรกใช้ภาพวาด พระในศาสนาคริสต์ ชื่อ แอนธานาเนียส เคียร์เซอร์ (Athanasius Kircher) ได้ประดิษฐ์เครื่องฉายภาพหนึ่งที่เรียกว่า โคมวิเศษ (Magic lantern) ในปีศตวรรษที่ 17 ก็ได้ใช้ภาพวาดที่เขียนขึ้นบนวัตถุโปร่งแสงที่มีลักษณะเหมือนฟิล์มสไลด์ในปัจจุบันฉายลงบนจอ และเมื่อลูกศิษย์ของเคียร์เซอร์ชื่อ แกสปาร์ สก็อต ปรับปรุงโคมวิเศษให้ดีขึ้น โดยแทนที่จะเรียงภาพสไลด์ติดบนเป็นวงกลมแทนภาพที่สก็อตใช้ฉายนี้ก็เป็นภาพเขียนเช่นกัน แต่เป็นภาพนิ่งเดี่ยวๆ แต่ละภาพจะไม่มีความสัมพันธ์กันหรือเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ประกอบกับอัตราความเร็วที่หมุนก็ช้าทำให้ภาพเหล่านี้ยังไม่สามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนภาพยนตร์ในปัจจุบัน

บุคคลแรกที่ทำให้ภาพวาดที่ไม่มีชีวิตเคลื่อนไหวได้เหมือนจริง คือ ปีเตอร์ แวน มุชเซนบรูก (Peter Van Musschebroek) นักวิทยาศาสตร์ชาวดัตช์ ค.ศ.1736 มุชเซนบรูกได้วาดภาพกังหันลมเป็นภาพชุดติดต่อกันบนเป็นวงกลมแล้วหมุนผ่านเครื่องฉายด้วยอัตราความเร็ว จะมองเห็นว่า แขนของกังหันลมนั้นกำลังหมุนอยู่

ในปี ค.ศ.1829 ศิลปินและนักวิทยาศาสตร์ชาวเบลเยียม ชื่อ โจเซฟ พลาโทว์ (Joseph Plateau) ได้สร้างสิ่งประดิษฐ์ ชื่อว่า เฟนเนลิสทิสโคป (Phenakistiscope) ประกอบด้วยแผ่นวงกลมและบนแผ่นวงกลมนี้เขาได้วาดภาพคน 16 ภาพ เมื่อหมุนแผ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วงกลมนี้ด้วยความเร็วผ่านช่องเล็กๆที่มองเห็นได้ที่ละภาพ ก็จะเห็นคนเคลื่อนไหวเข้าไปเข้ามา

สิ่งประดิษฐ์ชิ้นนี้ของพลาโทว์ ได้กลายเป็นสิ่งให้ความบันเทิงไป ขนาดของเฟนเนลิสทิสโคปก็มีหลายขนาด นับตั้งแต่ขนาดเล็กๆที่ดูได้ครั้งละคน จนกระทั่งใหญ่ที่สามารถดูได้ครั้งละหลายคน ของเล่นนี้ได้รับความนิยมสูงมาก เมื่อปีค.ศ.1898 ปรากฏว่ามีเครื่องให้ความบันเทิงหรือของเล่นประเภทนี้ไม่ต่ำกว่า 100 แบบ โดยใช้หลักการของพลาโทว์นั่นเอง แต่ตั้งชื่อให้แปลกออกไปตามภาพที่วาดไว้ ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะลงท้ายด้วยคำว่า Scope ซึ่งแปลว่า " เครื่องดู " เช่น แอนนิมาโทสโคป (Animatoscope) โซเอทสโคป (Zoetrscope) ออโตสโคป (Autoscope) โมโตสโคป (Motoscope) เก็ตเดอะมันนี่สโคป (Gethemoneyscope)

ในปีค.ศ.1892 โทมัส เอดิสัน (Thomas Edison) ได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์เครื่องแรกของโลก พร้อมกับบริษัทอีสแมน ได้ปรับปรุงคุณภาพของฟิล์มมาจนสามารถใช้ถ่ายภาพยนตร์ได้และพี่น้องตระกูลลูเมียร์ (Lumiere) ก็ได้ประดิษฐ์เครื่องฉายภาพยนตร์เครื่องแรกของโลกในปีเดียวกันนั่นเอง

พอถึงต้นศตวรรษที่ 20 การพัฒนาของเทคนิคทางด้านนี้ได้กลายเป็นภาพยนตร์ที่เรียกว่า ไลฟ์แอ็คชั่น ซีนีมา (Life Action Cinema) ส่วนการสร้างภาพยนตร์อีกกาดแนวทางหนึ่งจะอาศัยภาพวาดฉาก และกล้องจะตั้งอยู่กับที่เพื่อบันทึกภาพที่ละภาพ การพัฒนาการทางด้านนี้ได้กลายเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน (Animation) ในปัจจุบันไป เราอาจกล่าวได้อย่างเต็มปากว่า วิวัฒนาการของภาพยนตร์ในตอนต้นนั้น แท้ที่จริงคือ วิวัฒนาการของภาพยนตร์อนิเมชันโดยแท้ หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่าวิวัฒนาการของภาพยนตร์อนิเมชันนั้นเกิดขึ้นก่อนภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชั่นเสียอีก เพราะในช่วงแรกของการคิดค้นภาพเคลื่อนไหวนั้นได้ใช้ภาพวาดเป็นสื่อกลางมาโดยตลอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิคของภาพยนตร์อนิเมชัน

ภาพยนตร์อนิเมชันสามารถแบ่งตามลักษณะของภาพที่ปรากฏได้มี 2 ประเภท คือ ประเภท 2 มิติ หรือประเภทแบน เป็นการถ่ายภาพวาดหรือวัสดุที่มีลักษณะเป็นระนาบ มาถ่ายและการถ่ายทำก็จะใช้โต๊ะที่ใช้ถ่ายทำอนิเมชันโดยเฉพาะ การจัดแสงก็จำเป็นต้องให้แสงที่เท่ากันทั้งรูปไม่ให้ส่วนหนึ่งส่วนใดสว่างกว่ากันและกล้องก็จะทำมุม 90 องศา กับภาพ เราสามารถแยกชนิดของอนิเมชัน 2 มิตินี้ได้ตามลักษณะของวัสดุที่ใช้ถ่ายทำได้

การวาดลงแผ่นใส (Cel Animation) เป็นลักษณะของอนิเมชันที่สามารถพบเห็นได้บ่อยที่สุดเนื่องจากการ์ตูนส่วนใหญ่ใช้เทคนิคนี้สร้าง หลักการโดยทั่วไปของอนิเมชันชนิดนี้คือการใช้แผ่นเซลลูลอยด์หรือแผ่นใสนำมาวาดภาพลงไปความใสของแผ่นเซลนี้ทำให้เราสามารถมองเห็นภาพที่อยู่ถัดไปได้ทำให้เราไม่จำเป็นต้องวาดภาพที่เป็นฉากหลังบ่อยๆ

โครงสร้างขั้นพื้นฐานของเทคนิคก็คือการซ้อนทับของแผ่นเซลลูลอยด์โปร่งใส โดยให้แผ่นหนึ่งซ้อนทับอีกแผ่นหนึ่ง แต่ละแผ่นหรือที่เรียกว่า "เซล" (Cel) มีภาพแสดง ความเคลื่อนไหวส่วนหนึ่งเพียงจังหวะเดียวของภาพเคลื่อนไหวที่ประดิษฐ์ขึ้นจนถึงจังหวะสุดท้ายของความเคลื่อนไหวทั้งหมด การแบ่งกรรมวิธีแห่งความเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนออกเป็นจังหวะย่อยที่แตกต่างกัน (โดยต่อเนื่องกัน) ด้วยวิธีนี้ แผ่นโปร่งใสหรือลอกออกจากภาพรวมทีละแผ่นๆ (บันทึกทีละภาพ) ดังนั้นภาพรวมทั้งหมดก็อาจมองเห็นได้โดยชัดเจนเป็นส่วนรวมของส่วนแห่งความเคลื่อนไหวอาจถูกแยกออกไปใช้งานโดยเต็มที่ แต่ในขณะที่เดียวกันส่วนอื่นๆกลับถูกเก็บนิ่งเอาไว้ชั่วคราว จนกว่าจะถึงจังหวะที่ต้องใช้งาน

การวาดลงบนกระดาษ (Draw on Paper) เป็นอนิเมชันตั้งแต่ในสมัยก่อนการวาดแบบนี้จะยุ่งยากกว่าแบบแรกตรงที่เราจะต้องวาดภาพฉากหลังลงไปบนภาพทุกภาพ

การใช้วิธีตัดกระดาษ (Cut-Out Animation) เป็นการนำเอากระดาษมาเขียนรูปและตัดเอาเฉพาะส่วนเช่น แขน ขา ฯลฯ แล้วนำมาจัดเรียงให้เป็นรูปอีกครั้งและนำมาถ่ายโดยการขยับชิ้นส่วนที่ตัดนั้นไปเรื่อยๆ

โฟโต้คิเนซิส (Photokinesis) เป็นการนำเอารูปถ่ายมาใช้ในการอนิเมท เราสามารถเขียนเพิ่ม ตกแต่งรูปถ่ายนั้นได้

การเขียนลงไปบนฟิล์มภาพยนตร์ (Draw on Film) เป็นการทำอนิเมชันที่ไม่จำเป็นต้องอาศัยกล้องถ่ายภาพยนตร์เพราะใช้การเขียนรูปลงไปบนฟิล์มที่ละเฟรมเมื่อเสร็จแล้วสามารถใช้เครื่องฉายภาพยนตร์ฉายได้ทันที

การเขียนทราย (Sand on Glass) เป็นการนำเอาทรายมาโรยไว้บนแผ่นกระจกที่แทนอนิเมชันแล้ววาดการเคลื่อนไหวบนนั้น จากนั้นก็บันทึกภาพที่เขียนไปเรื่อยๆ

เทคนิคผสม (Mix Media) เป็นการสร้างอนิเมชันที่นำเทคนิคมากกว่า 1 อย่างมาใช้ให้เกิดผลด้านภาพที่แตกต่างออกไป

ประเภท 3 มิติประเภทนี้จะนิยมใช้วัสดุหรือสิ่งของที่มีรูปร่าง 3 มิติถ่ายทำ จะมีความลึกของภาพขึ้นมา การถ่ายทำคล้ายกับการถ่ายภาพยนตร์ปกติทั่วไปมีการเปลี่ยนขนาดภาพ มุมกล้อง และสามารถเคลื่อนย้ายตำแหน่งไฟได้ สามารถแบ่งตามชนิดวัสดุได้แก่

อนิเมชันหุ่น (Puppet Animation) เป็นการนำหุ่นหรือตุ๊กตามาทำการอนิเมทดูราวกับว่าหุ่นนั้นมีชีวิตสามารถเดินได้เอง

อนิเมชันสิ่งของ (Object Animation) เป็นการทำอนิเมทกับวัตถุก็ได้เช่นกระป๋องน้ำ กระดาษยับ

อนิเมชันดินน้ำมัน (Clay Animation) การนำเอาดินน้ำมันมาใช้ปั้นขึ้นเป็นรูปทรง จากนั้นก็ทำการขยับหรือเปลี่ยนรูปทรงไปที่ละน้อยตอนถ่ายทำ

พิกเซลชั่น (Pixilation) เป็นการใช้คนมาทำการอนิเมทเช่นเรนาสามารถทำให้คนดูเหมือนลอยโดยการให้เขากระโดดขึ้นและเราก็กดชัตเตอร์ช่วงที่ลอยทำอย่างนี้เรื่อยๆ เมื่เรานำฟิล์มนี้มาฉายภาพที่ปรากฏคือภาพคนลอยอยู่ก้าวไปอย่างรวดเร็ว จึงมีการสร้างอนิเมชันรูปแบบใหม่ขึ้นมาโดยใช้เทคโนโลยี นั่นคือคอมพิวเตอร์อนิเมชัน ซึ่งความสามารถของมันสามารถทำได้ทั้งอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ ที่เดียว

คุณสมบัติพิเศษของภาพยนตร์อนิเมชัน

หลักการสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันก็คือ การบันทึกทีละภาพ และในการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเลื่อนภาพวาดหรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ดู ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง

คุณสมบัติพิเศษหรือประโยชน์ของภาพยนตร์อนิเมชันมีอยู่หลายประการ ประการแรกก็คือสามารถใช้อธิบายถึงปรากฏการณ์ตามธรรมชาติที่มองเห็นได้ยาก การอธิบายถึงการทำงานภายในเครื่องจักรต่างๆ สิ่งเหล่านี้สามารถใช้ภาพยนตร์อนิเมชันอธิบายได้ไม่ยากนัก ในภาพยนตร์อนิเมชันเราสามารถใช้อุปกรณ์ต่างๆ เพื่อช่วยสื่อความหมายให้กระจ่างชัดขึ้น เช่น ใช้ลูกศรแสดงการไหลเวียนของโลหิตในร่างกาย และยังสามารถเน้นเฉพาะส่วนของภาพหรือจุดใดจุดหนึ่งของการแสดงให้เห็นเด่นชัดด้วยการใช้ความแตกต่างของสี ซึ่งช่วยให้สามารถอธิบายเรื่องราวบางอย่างได้ดีกว่าคำพูดที่เปลี่ยว และภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชันก็ไม่สามารถทำได้ดีเท่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

แบบลายเส้น และ การออกแบบ

แบบลายเส้นเป็นการวาดเส้นคล้ายการร่างภาพแต่ให้ความสำคัญกับความสวยงามของเส้นที่ใช้ โดยใช้เส้นไม่มากแต่ให้เส้นนั้นคมชัด สวยงามและสื่อความหมายได้

การออกแบบตัวละครจะมีแบบอยู่ โดยคิดว่าตัวละครตัวนี้เป็นแบบอย่างที่ตรงใจเหมาะกับเรื่องราวและอารมณ์ของเรื่อง ทำทางของตัวละครจะสื่อสารได้ถึงภาวะความเหงา ความอ่อนแอ ความเศร้า

ตัวละครที่เป็น Figure ไม่ใส่เสื้อผ้า เพราะเห็นว่าไม่จำเป็นตัวละครที่นั่ง นอน อยู่ในหูแสดงถึง การรับรู้ จึงไม่เกี่ยวกับการแต่งกาย กาละเทศะหรือยุคสมัย



ข้อมูลด้านอุปกรณ์และการถ่ายทำ

ข้อมูลด้านอุปกรณ์และการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันชิ้นนี้ส่วนหนึ่งจะได้จากการเรียนการสอนและอีกส่วนหนึ่งจะเป็นการค้นคว้าจากหนังสือห้องสมุด และศิลปินพินท์ที่เกี่ยวกับการทำอนิเมชัน

1. กล้อง จะใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ขนาด 16 มม. และตั้งเป็นซิงเกิลเฟรม
2. ฟิล์ม จะมีสองชนิดคือ เนกาตีฟ และรีเวอร์ซัล

ฟิล์มเนกาตีฟจะดีคือ ต้นฉบับไม่มีการเสียหายเมื่อนำมาทำการตัดต่อด้วยฟิล์ม

ฟิล์มรีเวอร์ซัล ก็สามารถก็อปปี้ต้นฉบับได้แต่จะใช้งบประมาณมากกว่า

เลือกใช้ฟิล์มรีเวอร์ซัลเพราะในขั้นตัดต่อจะลงสัญญาณเป็น ยู-เมติก และตัดด้วยระบบวิดีโอ ดังนั้นจึงสามารถใช้ฟิล์มรีเวอร์ซัลได้ ส่วนค่า ASA ของฟิล์มก็ให้ผลด้านภาพเช่นกัน คือฟิล์มที่มีค่าความไวแสงต่ำจะเก็บรายละเอียดได้ดีกว่าฟิล์มที่มีค่าความไวแสงสูง

เลือกใช้ฟิล์มที่มีความไวแสงปานกลางคือ 125 ASA และใช้ฟิล์มทั้งสแตนด์ เนื่องจากตอนถ่ายทำจะใช้ไฟทั้งสแตนด์ในการถ่ายทำ

3. แสง - การวัดแสง

จะใช้ไฟบนทำมุมกับพื้นโต๊ะ 30 ถึง 45 องศา ใช้ไฟทั้งสแตนด์ 800 วัตต์ 2 ดวง ยิงส่องลงมาที่กระดาษและใช้การวัดแสงตรง โดยใช้เครื่องวัดแสงวัดทุกจุดบนกระดาษให้เท่ากันทุกจุด

4. กระดาษ - เป็กบาร์

เนื่องจากเป็นงาน drawing จะเน้นลายเส้นจึงเลือกใช้กระดาษร้อยปอนด์ (ด้านหนึ่งเรียบ และอีกด้านหนึ่งมีผิวหยาบ ส่วนเป็กบาร์นั้นใช้แท่งเหล็กตัดเป็นท่อนๆ เพื่อทำหมุดและยึดติดบนไม้บรรทัด

กระดาษที่ใช้ขนาดประมาณ A4

5. อุปกรณ์การวาดภาพ

ใช้คินสอEE และคินสอ6B เพราะสามารถวาดงานลายเส้นได้คมชัด และให้น้ำหนักลายเส้นที่ดี นอกจากนี้ยังใช้สีชอล์กสีดำมาช่วยในการลงสีดำในพื้นที่ใหญ่ๆอีกด้วย

เมื่อตั้งเฟรมแล้วจึงทำการวัดแสงโดยแสงที่ใช้เป็นไฟทั้งสแตนด์ เพื่อเข้ากันกับฟิล์มที่ใช้คือ ฟิล์มทั้งสแตนด์ โดยใช้ไฟ 800 วัตต์ 2 ดวง ตั้งส่องทำมุม 45 องศา กับตัวรูปวัดแสงใช้ เครื่องวัดแสงตรงโดยตั้งค่า ASA 125 ตาม ASA ของฟิล์ม

วัดแสงได้ F stop แต่ต้องการถ่ายให้อันเดอร์ ครึ่งสตอป จึงตั้ง F stop ที่กล้องให้เป็น 11 เศษ 1 ส่วน 2

ฟิล์มที่ใช้ใช้ฟิล์ม รีเวอร์ซัลทั้งสแตนด์ค่า ASA125 เป็นฟิล์ม 100 ฟุตใช้จำนวน 3 ม้วน

อุปกรณ์ที่ใช้ถ่ายทำ

1. กล้องถ่ายภาพยนตร์ 16 มม.
2. เครื่องวัดแสง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวาดภาพและการถ่ายทำ

1. การศึกษ้อะกัษัณ

การที่อนิเมชันจะออกมาอย่างไรรั้นนั้นหัวใจสำคัญอยู่ที่การกำหนดแอ็กชันซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงก็คือ

- เวลาที่ระยะเวลาและจังหวะเวลา ถือเป็นหัวใจสำคัญเพราะงานจะมีความน่าสนใจหรือเร้าให้เกิดอารมณ์ต่างๆ การกำหนดเวลาการเคลื่อนไหวจึงจำเป็นมาก การกำหนดเวลาการเคลื่อนไหวจึงจำเป็นมาก การกำหนดเวลากระทำได้โดยกำหนดจากคนจริงๆ หรือสัตว์จริงๆ แล้วมาเพิ่มเติมแอ็กชันที่หลัง และอาจจะเกิดจากจินตนาการ การคิดคำนึงทั้งหมดในส่วนที่ไม่สามารถถ่ายคนหรือสัตว์มาตรวจสอบได้เช่น ขั้นตอนการแปลงร่าง

- เส้นนำทิศทาง (line of action)

เมื่อได้เวลาแล้วเราก็จะมาดูว่าในกรอบภาพ 6 คูณ 8 นิ้วนั้นเราจะให้วัตถุเคลื่อนตัวไปในทิศทางใดเช่น ซ้ายไปขวาหรือพุ่งเข้าพุ่งออก

- ท่าทางและแอ็กชันของวัตถุ

เมื่อได้ทิศทางการเคลื่อนไหวแล้วก็มาแบ่งว่าในทิศทางนั้นวัตถุมิการแสดงออกก้อย่างไร และทั้งนี้ทั้งนั้นต้องสัมพันธ์และเหมาะสมกับเวลาที่กำหนดไว้ด้วย

เมื่อนำหลักการคิดเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสมกับเวลาที่กำหนดแอ็กชันหรือการ Key Action ขึ้นมาและกระทำการศึกษัจฉินจบเนื้อเรื่อง จากนั้นจึงเริ่มงานในขั้นต่อไป

2. การร่างและการชอยภาพ

เมื่อได้ศึกษ้อะกัษัณแล้วก็เริ่มร่างภาพในกระดาษ โดยวาดหัวช้อยดและท้ายช้อยดก่อนแล้วจึงเริ่มชอยตรงกลางไปเรื่อยๆ

คำว่าชอยตรงกลางไม่ใช่ตรงกลางของระยะกึ่งกลางของทิศทางแต่หมายถึงจังหวะกลางของเวลาในแต่ละช้อยดนั้น โดยจังหวะกลางของเวลาอาจเป็นตรงกลางของระยะทางก็ได้ เช่น วัตถุจาก ก. เคลื่อนไป ข. ด้วยความเร็ว 1 นาที่ไ้ระยะทาง 10 ซม. แต่ตรงกลางของเวลาอาจอยู่ตรง 5 หรือไม่ใช่ 5 ก็ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะและอารมณ์ในตัววัตถุ นั้น แสดงเป็นเส้นง่ายๆ ได้คือถ้าเราถ่ายภาพละ 3 เฟรม ก็จะได้ 24 เฟรมครบ 1 วินาทีพอดี ดังนั้นจาก ก ไป ข 1 วินาทีจึงมี 8 ภาพหรือ 8 สเตป จะแบ่งระยะ 10 ซม.เป็น 8 ส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่แบ่งแบบนี้จะทำให้การเคลื่อนที่ที่เท่ากัน โดยตลอด อาจเกิดความน่าเบื่อและขาดอารมณ์
ใน 2 ส่วนนี้เราอาจแบ่งได้อีกถึง

จะได้การเคลื่อนที่แบบช้าไปเร็ว

จะได้การเคลื่อนที่แบบเร็วมาช้า

จะเป็นแบบช้า--เร็ว--ช้า

จะเห็นได้ว่าในระยะ 10 ซม. 8 สเตปนั้นจะสามารถแบ่งสเตปได้หลายวิธีและจังหวะ
ตรงกลางก็ไม่ได้อยู่ตรง 5 ซม. ดังนั้นการชวยภาพตรงกลางเข้าไปเรื่อยๆ จึงดูจากตรงกลาง
ของสเตปทั้งหมดที่กำหนดไว้แล้วชวยตรงกลางเข้าไปเรื่อยๆจนหมด

2. การลงลายเส้น

เมื่อได้การร่างทั้งหมดในข้อต้นๆ ก็จะนำมาลงลายเส้นโดยจะลง out line หรือเส้นรอบ
นอก เส้นโครงร่างก่อน แล้วจึงลงน้ำหนักแสงเงาที่หลังแล้วจึงใช้ผ้าหรือสำลีถูเพื่อให้เกิด
ความนุ่มนวลของภาพก็เป็นอันจบขั้นตอนการลงลายเส้น

อุปกรณ์การวาดภาพมีดังนี้

1. สีชอล์ก
2. ดินสอ EE
3. ดินสอ 6B
4. ยางลบ
2. ขั้นตอนการถ่ายทำ

เมื่อจบขั้นตอนการวาดและลงเส้นน้ำหนักแล้วก็เข้าสู่ขั้นตอนการถ่ายทำ จะถ่ายทำด้วย
ฟิล์ม 16 มม.

เมื่อตั้งอุปกรณ์แล้วก็นำภาพมาตั้งเฟรมให้ตรงกับวิวไฟเตอร์ ของกล้องโดยเช็ค
จากช่องทิวีครีออฟ คือกรอบสีดำในวิวไฟด์เตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

แรงบันดาลใจ และแนวความคิด

จากจุดเริ่มต้น จุดเล็กๆ กลายเป็นเส้นสายลายเส้น กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว กลายเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน จากแรงบันดาลใจกลายเป็นเรื่อง หากจะให้ตุ๊กตาอีกหลายตัวได้หัวเราะ จากเมล็ดพันธุ์เล็กๆ กลายเป็นดอกไม้ที่ค่อยๆ เติบโตขึ้นอย่างช้าๆ ให้เขาได้เรียนรู้ถึงความสวยงามของแสงแดดและสีส้ม ทว่าบางครั้งสายลมหนาวก็พัดเย็นเยียบท่ามกลางการเติบโต แต่กระนั้นก็คือการเติบโต จากเมล็ดอ่อนในแปลงแห่งความฝันกระทั่งต้นกล้าในดวงตาที่ทอแสงแห่งความหวัง

โครงเรื่องย่อ

แนวทางการเล่าเรื่อง คิดจะให้ภาพเล่าเรื่อง โดยใช้ลายเส้นง่ายๆ เล่าเรื่องให้ได้ กระชับ ทว่าสามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกและบ่งบอกบุคลิกลักษณะตัวละครได้อย่างเรียบง่าย

เนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับบ้าน ความรัก และความอบอุ่น

ภายในบ้านหญิงสาวอยู่ในวงค์ของความกลัวและโมงยามของความฝัน กระทั่งประตูบ้านได้เปิดออกทำให้เห็นภาพสวนสวยภายนอก เมล็ดพันธุ์เมล็ดหนึ่งลอยคว้างตกลงกลางแปลงดิน เมล็ดน้อยเติบโตขึ้นอย่างช้าๆ ค่อยๆ เติบโตขึ้นแย้มบานผลิดอก ออกใบจนกลายเป็นดอกไม้ที่ฉายภาพอยู่ในแววตาของหญิงสาวและภาพภายนอกนั้นก็มองเห็นเด็กท่ามกลางภาวะการณ์ครึ้มฟ้าครึ้มฝน กระทั่งเมฆจางตาออกไป เด็กน้อยเฝ้ามองตามดวงตะวันยามเย็น รัตติกาล ดวงจันทร์ทอแสงนวล เด็กน้อยเดินกลับเข้า " บ้าน " และพบกับความหมายของความเข้าใจ ความรักแท้และความอบอุ่น ภายในบ้านหลังใหญ่ โลกใบเล็ก แสงจันทร์สว่างยังคงฉายแสงอยู่ภายนอก ให้เรามองเห็น การเติบโตและรู้จักความสวยงาม ความมั่นคงภายในจิตใจ หากจะให้ตุ๊กตาอีกหลายตัวได้หัวเราะ If many dolls wanna laugh

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
ขั้นตอนการผลิต

STORYBOARD

ตัวอย่างการ KEY ACTION



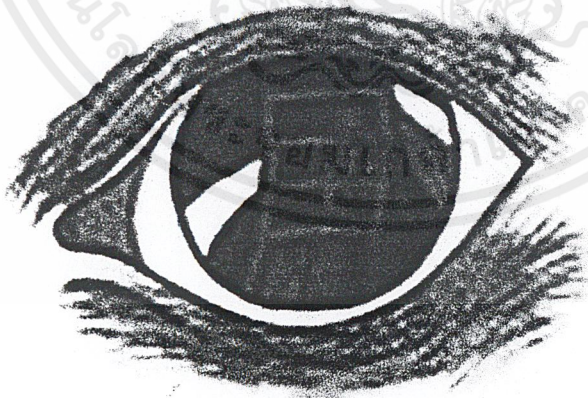
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 1 ภาพจุด เริ่มต้นจากภาพจุดแล้วค่อยๆ

Transfrom เป็นเส้นและรูปร่างต่างๆ

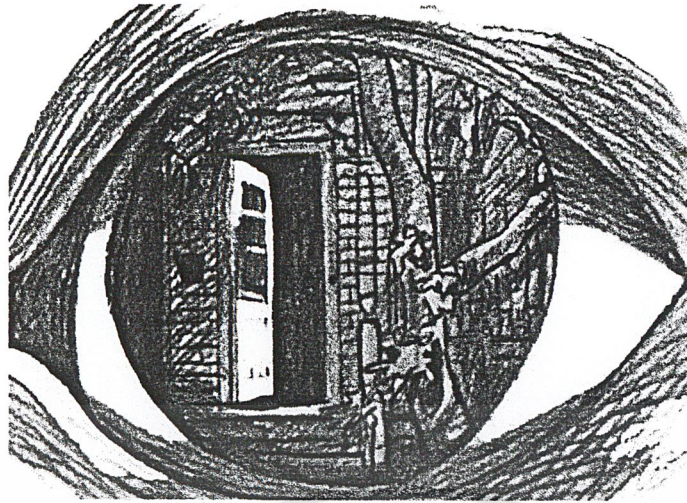


ภาพที่ 2 ภาพดวงตา เป็นภาพลายเส้นที่ Transfrom มาจากภาพจุดเป็นภาพเส้นไหวไปมาแล้วเป็นภาพดวงตา

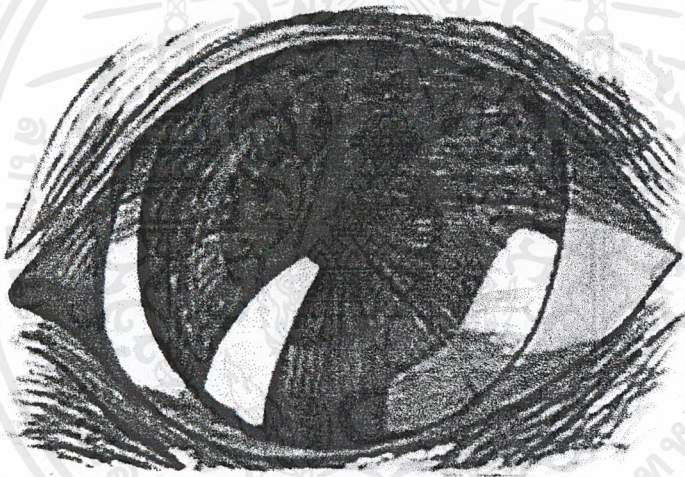


ภาพที่ 3 ภาพเงาประตูในดวงตา มีภาพเงาประตูปรากฏขึ้นในดวงตาเพื่อสื่อสารว่าจะเล่าเรื่องราวภายในบ้านหรือชีวิตส่วนตัวของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 ภาพดวงตาที่มีเงาของบ้านปรากฎในแวตาคัดขึ้น เป็นภาพที่แสดงฉาก หรือสถานที่ในเรื่องอีกทั้งเพิ่มรายละเอียดในแวตาคัดเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ภาพที่ปรากฎ



ภาพที่ 5 ภาพดวงตาของตัวละคร หลังจากบอกเล่าถึงฉากในเรื่องก็พาคนดูกลับมาทำความรู้จักตัวละครโลกภายในตัวละครและเรื่องราวที่ต้องการจะบอกเล่าต่อไป

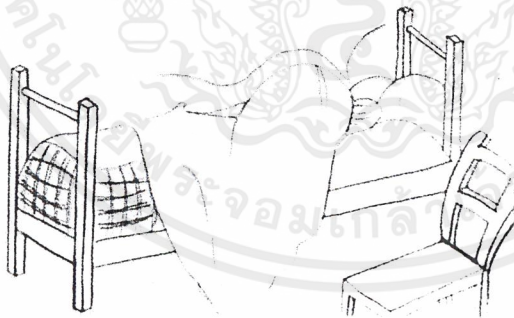
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 ภาพดวงตาที่หลับลง เป็นภาพที่เล่าเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นต่อไป ก่อนที่จะบอกอย่างชัดเจนว่าตัวละครกำลังนอนหลับในห้องนอนในภาพต่อไป

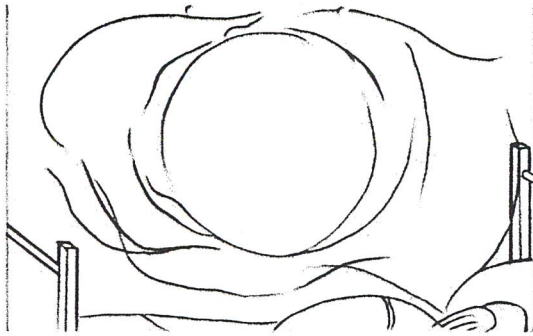


ภาพที่ 7 ภาพคนกำลังนอนหลับอยู่บนเตียง แสดงให้เห็นทั้งตัวละคร ฉากสถานที่ เวลา และสภาพของตัวละคร



ภาพที่ 8 ภาพคนนอนหลับอยู่บนเตียง และความฝันเริ่มก่อตัวขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



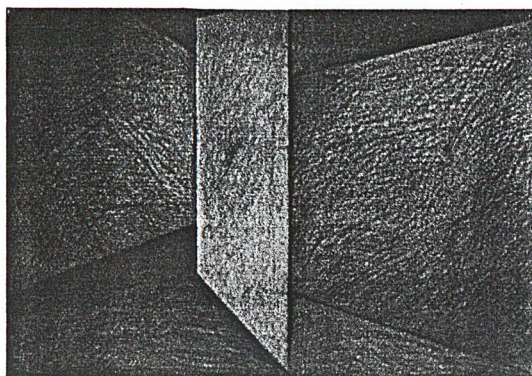
ภาพที่ 9 ภาพคนขณะหลับและเส้นรูปร่างความฝันค่อยๆก่อตัวขึ้น



ภาพที่ 10 ภาพรูปร่างความฝันที่ชัดเจนขึ้น

ภาพที่ 11 ภาพความฝันที่คลี่คลายออกก่อนที่จะนำไปสู่การ Transfrom เป็นรูปกำแพงต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ภาพกำแพงในความฝัน บอกเล่าความที่บดบัง ความสับสน ในโมงยามแห่งความฝันนั้น
PART 2



ภาพที่ 13 ภาพประตู เป็นภาพที่ Transform มาจากรูปกำแพงนำเรื่องเข้าสู่ Part ที่ 2



ภาพที่ 14 ภาพเบื้องหลังบานประตูที่ถูกเปิดออกเป็นภาพใบหน้าหญิงสาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 ภาพเบื้องหลังบานประตูหญิงสาวรับรู้กับสิ่งที่เข้ามาและพบกับความเศร้า

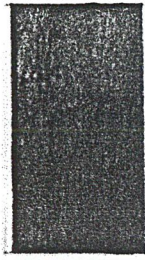


ภาพที่ 16 ภาพบานประตูที่เปิดอ้าอยู่ เบื้องหลังบานประตูลายเส้นรูปหญิงสาวที่รับรู้ สัมผัสกับสิ่งภายนอกและพบกับความเศร้า ค่อยๆจางออกไป เห็นบานประตูที่เปิดอ้าอยู่ ต้องการสื่อให้คนดูได้เข้ามาในโลกภายในตัวละครมากขึ้น



ภาพที่ 17 ภาพประตูแง้มออก ประตูกำลังจะเปิดขึ้นอีกครั้งเพื่อเล่าเรื่องราวต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 18 ภาพภายในประตูที่มีดง หลังจากเปิดประตูอีกครั้งภาพภายในนั้นเป็นภาพประตูที่ค่อยๆมีดง
กระทั่งเป็นภาพสีดำทึบ



ภาพที่ 19 ภาพคนร้องไห้อยู่ในความมืด หลังจากภาพความมืดปรากฏภาพภายในก็ชัดเจนขึ้นเห็นเป็นรูปร่าง
หญิงสาวยืนอยู่ด้วยความเปล่าตาย

ภาพที่ 20 ภาพเส้น หลังจากภาพผู้หญิงค่อยๆมีดงบานประตูก็ค่อยๆปิดลงกระทั่งเป็น ภาพเส้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

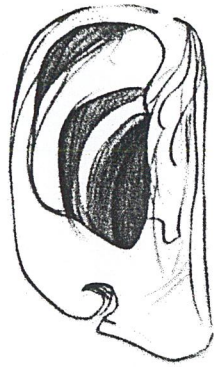
ภาพที่ 21 ภาพจุด จากภาพเส้นหดเข้ากระทั่งกลับเป็นภาพจุด

ภาพที่ 22 ภาพจุดยาวออก จุดเล็กๆค่อยๆยาวออกเพื่อกลับกลายเป็นเส้นเพื่อการTransform รูปร่างต่อไป



ภาพที่ 23 ภาพคนนอนขดอยู่ในหูล เป็นภาพที่ได้จากการTransform จากภาพจุด

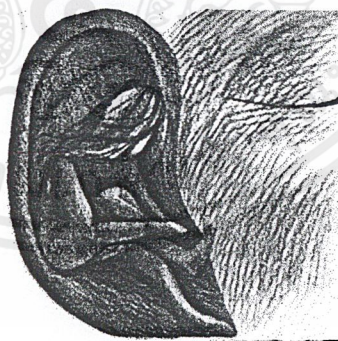
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24 ภาพหู ภาพคนนอนขดTransfrom เป็นภาพหู เพื่ออธิบายภาพก่อนหน้านี้ให้ชัดเจนและเน้นย้ำถึงภาพหู การรับรู้และโลกภายใน

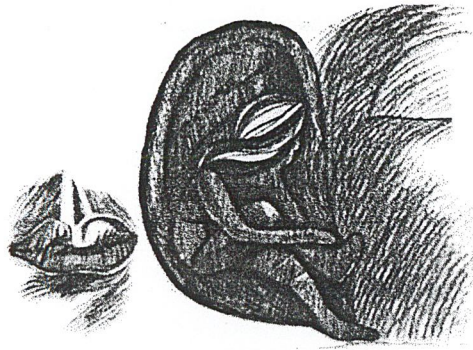


ภาพที่ 25 ภาพคนลุกขึ้นมาจากการนอนบนหู

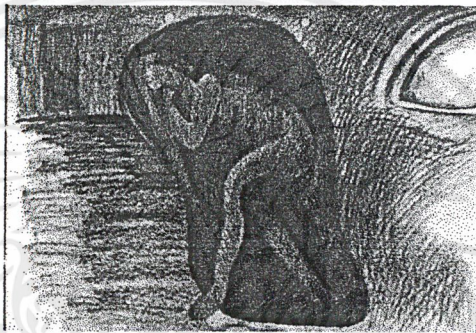


ภาพที่ 26 ภาพคนนั่งที่หูมีจุดและเส้นเข้ามา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 ภาพคนหนึ่งที่หูประกอบด้วยภาพตาและปาก

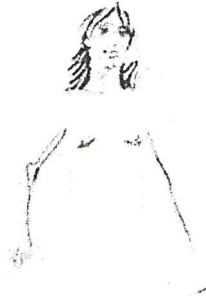


ภาพที่ 28 ภาพคนพลิกตัวบนหมอนออกไปเห็นประตูบ้านปิดอยู่ทำให้ภายในห้องมืดทึบ

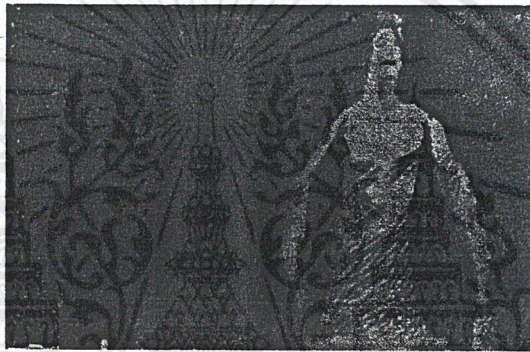


ภาพที่ 29 ภาพกว้าง Zoom out ออกมาจากหูกว้างกระทั่งเห็นทั้งใบหน้าและลำคอ

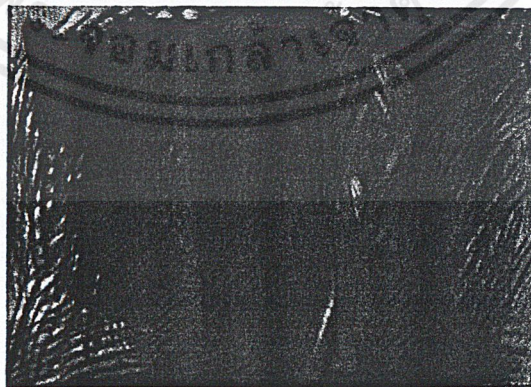
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30 ภาพZoom Out คนทั้งตัว

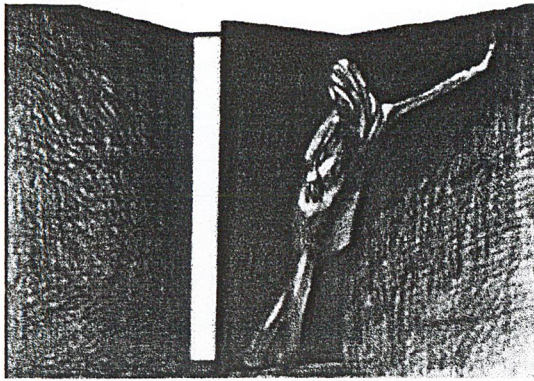


ภาพที่ 31 ภาพคนเต็มตัวและบรรยากาศที่มืดทึบ

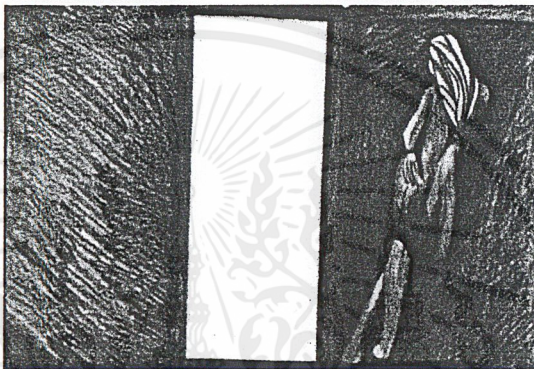


ภาพที่ 32 ภาพZoom Out เห็นด้านหลังตั้งแต่หัวจรดเท้าภายในห้องมืด ตัวละครมองไปที่ประตูที่ปิดสนิทอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33 ภาพคนยืนหันหลังอยู่ที่ประตูประตูที่แง้มเปิดออก

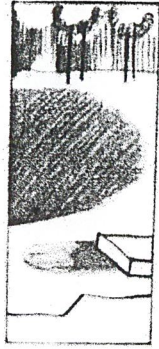


ภาพที่ 34 ภาพคนยืนหันหลัง อยู่ที่ประตูประตูเปิดกว้าง



ภาพที่ 35 ภาพภายนอกเมื่อมองออกไปจากภายในห้องเห็นสวนสวยภายนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 ภาพภายนอกเมื่อมองออกไปจากภายในห้อง โดยที่ภาพชัดเจนขึ้น

ภาพที่ 37 ภาพเมล็ดพันธุ์ตกลงบนแปลงดินภายนอก

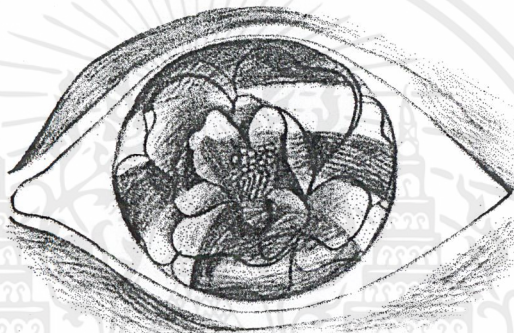


ภาพที่ 38 ภาพดอกไม้ที่เกิดจากเมล็ดพันธุ์นั้นงอกงามขึ้น

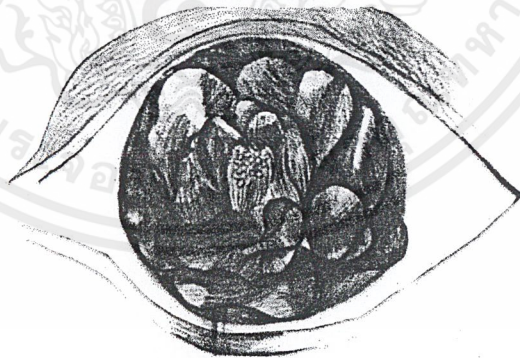
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ภาพดอกไม้ Zoom in เป็นภาพระยะใกล้เห็นแสงเงา

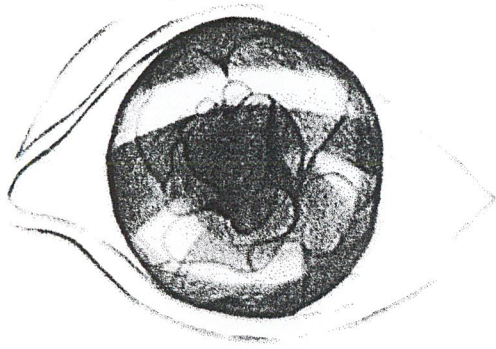


ภาพที่ 40 ภาพดอกไม้ที่ปรากฏเป็นเงาในดวงตาของตัวละคร

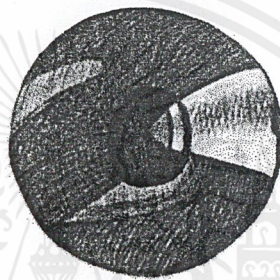


ภาพที่ 41 ภาพดอกไม้ปรากฏเป็นเงาในดวงตามีแสงทาบทา

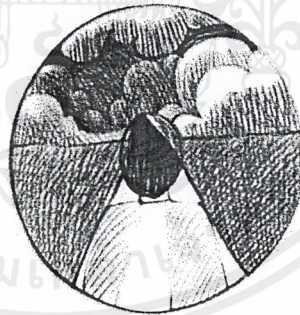
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 ภาพดวงตาที่เงาของดอกไม้ปรากฏอยู่ โดยที่มีสีส้มของดอกไม้และดวงตา

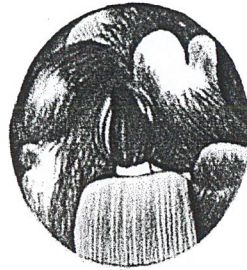


ภาพที่ 43 ภาพดวงตาที่มีแนวตาตามปกติ เงาของดอกไม้หายไป



ภาพที่ 44 ภาพภายในรูปดวงตาปรากฏศีรษะเด็กคนหนึ่ง

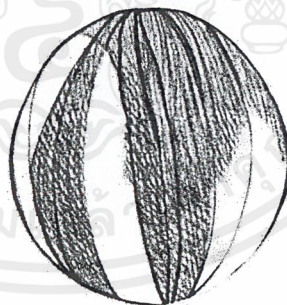
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 45 ภาพเด็กเผชิญกับความมีดครีมี

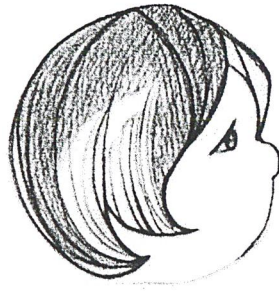


ภาพที่ 46 ภาพZoom in ศีรษะเด็ก



ภาพที่ 47 ภาพศีรษะเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 48 ภาพหน้าด้านข้างของเด็กน้อย

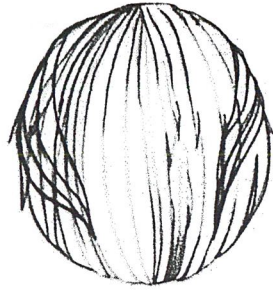


ภาพที่ 49 ภาพหน้าตรงของเด็กน้อย



ภาพที่ 50 ภาพเด็กมองหาผู้คนรอบกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 51 ภาพศีรษะเด็กด้านหลัง เส้นผมพันกันยุ่ง



ภาพที่ 52 ภาพหน้าเด็กเศร้าสร้อย

ภาพที่ 53 ภาพคนกอดกัน ความรักความอบอุ่นแห่งอ้อมกอดนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 54 ภาพบ้าน คือการกลับเข้าบ้าน



ภาพที่ 55 ภาพดวงจันทร์ คือความสว่าง ในตอนจบของเรื่อง

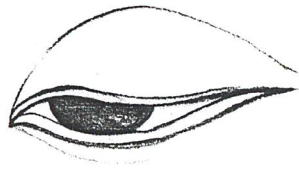
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



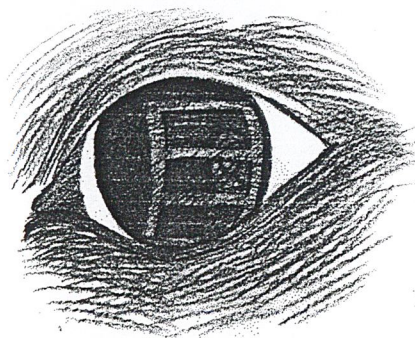
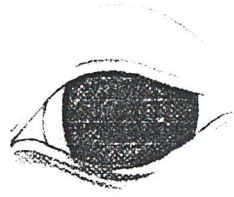
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



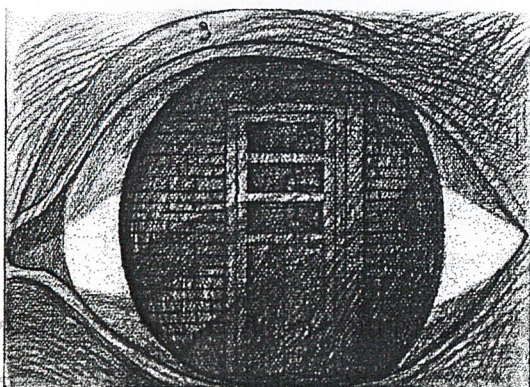
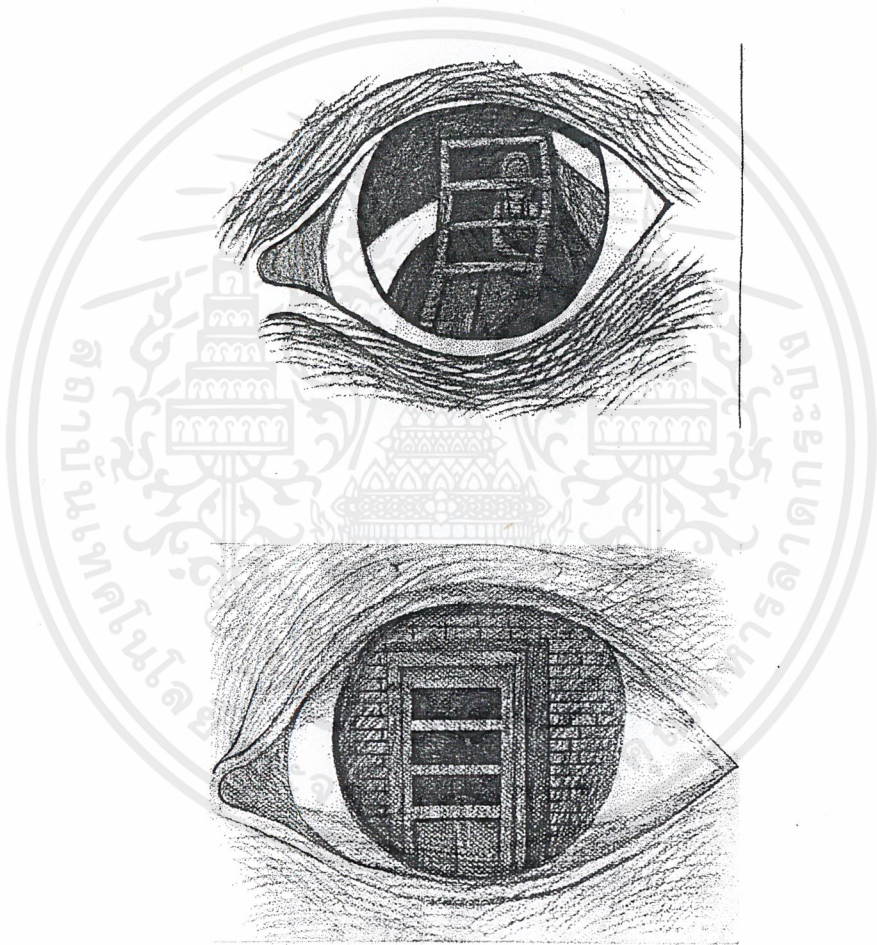
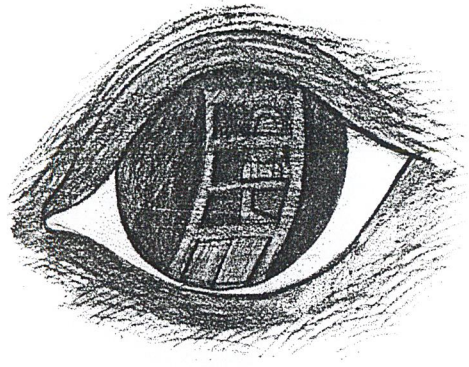
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

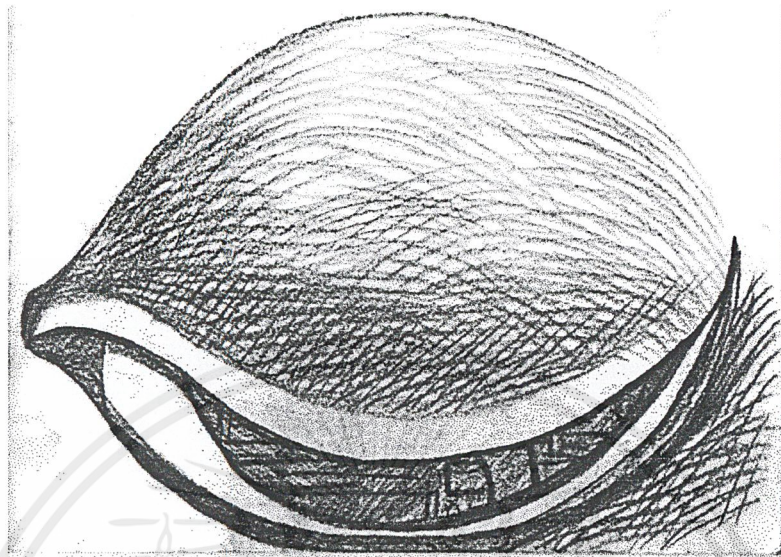


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิใ

นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวอย่างการ Key Action 2

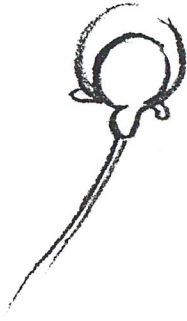
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



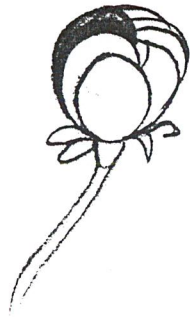
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



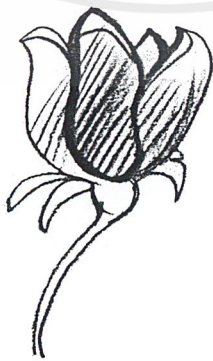
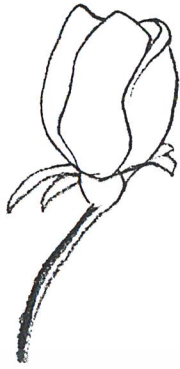
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



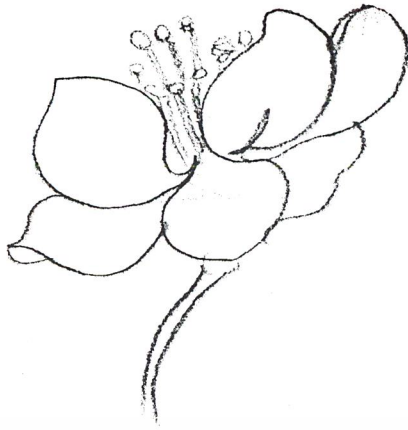
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



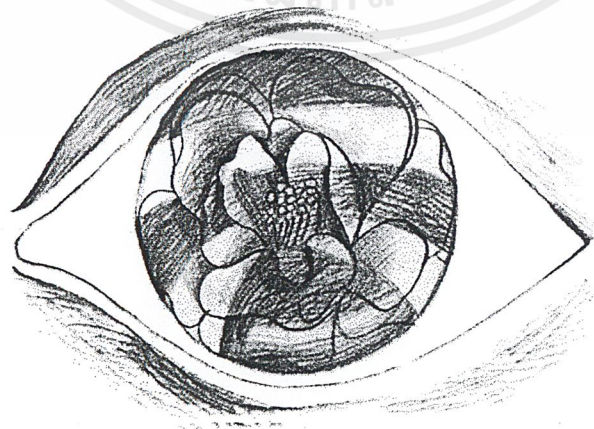
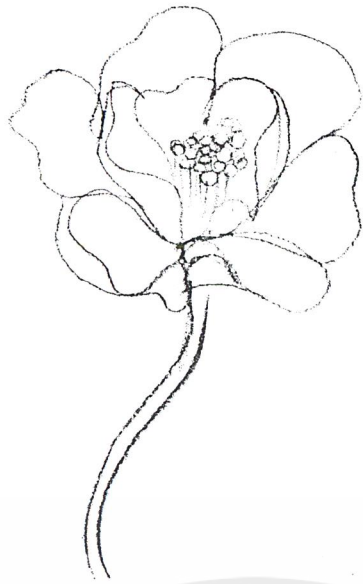
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



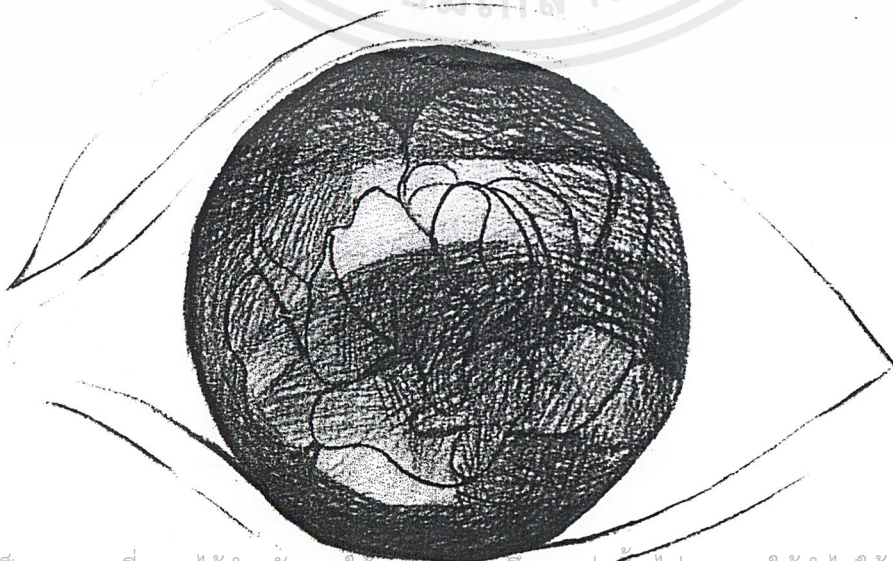
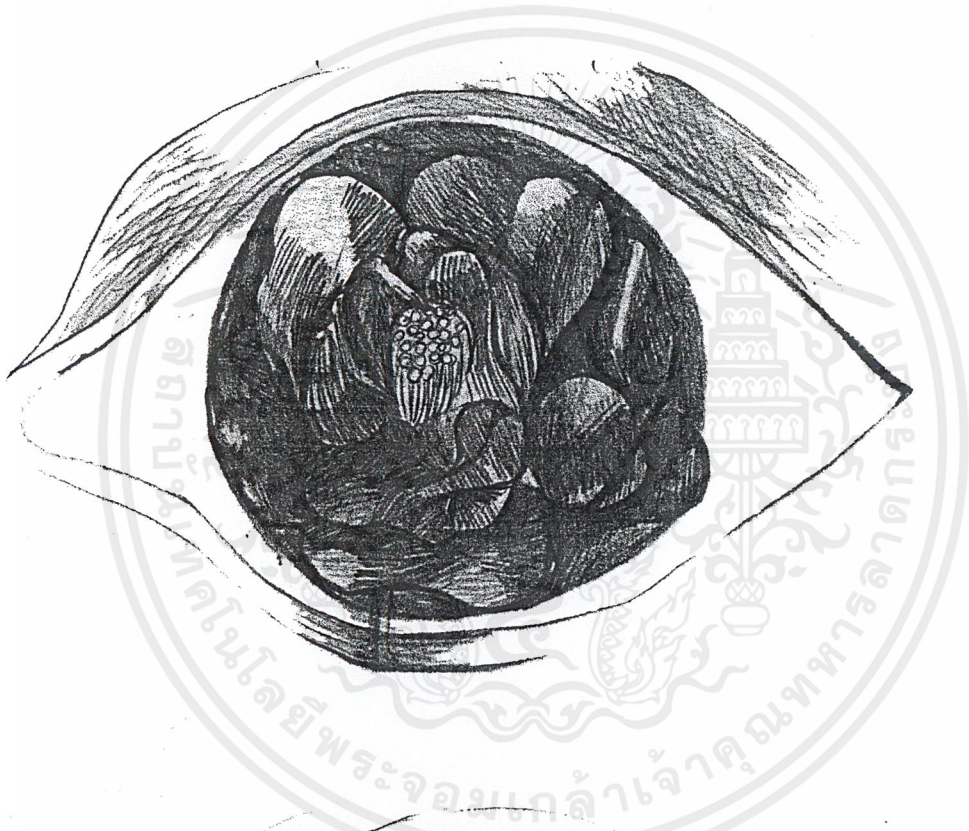
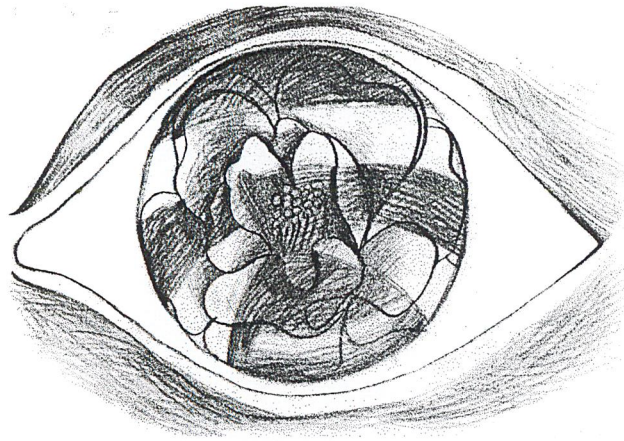
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



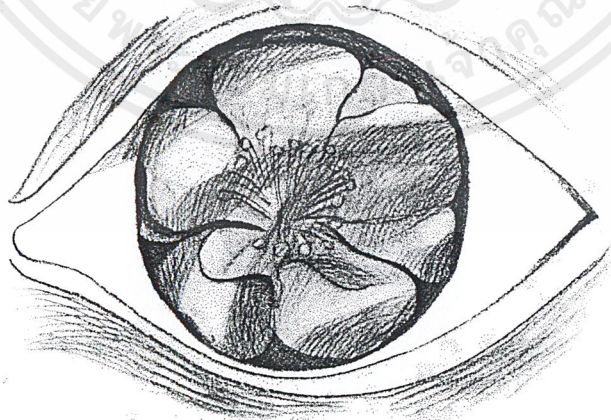
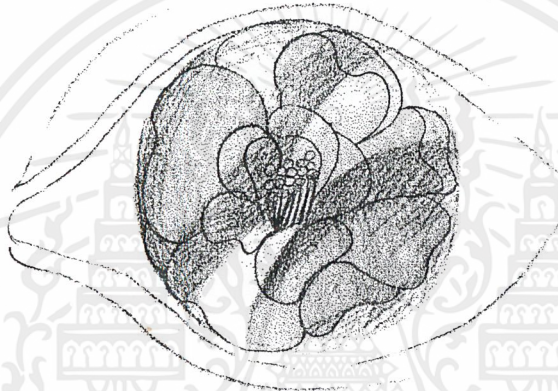
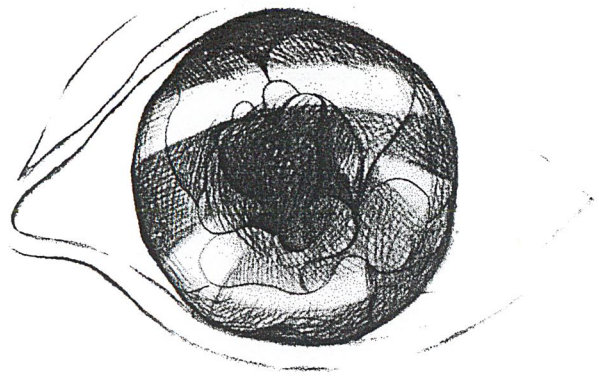
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



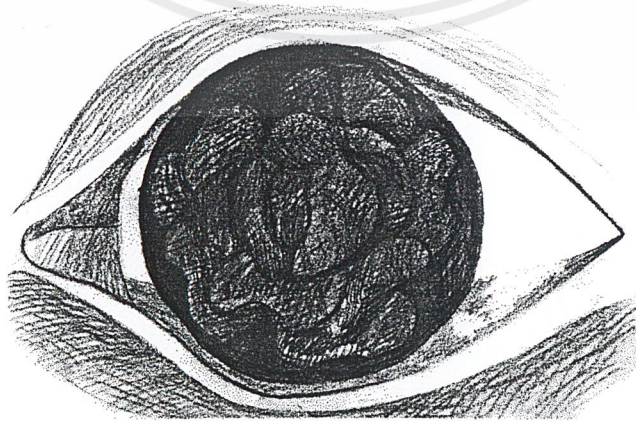
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



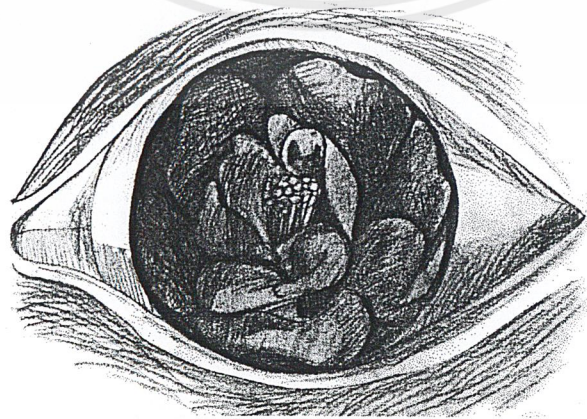
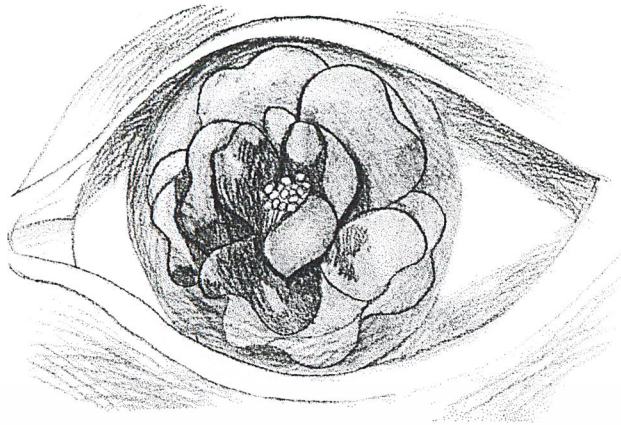
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



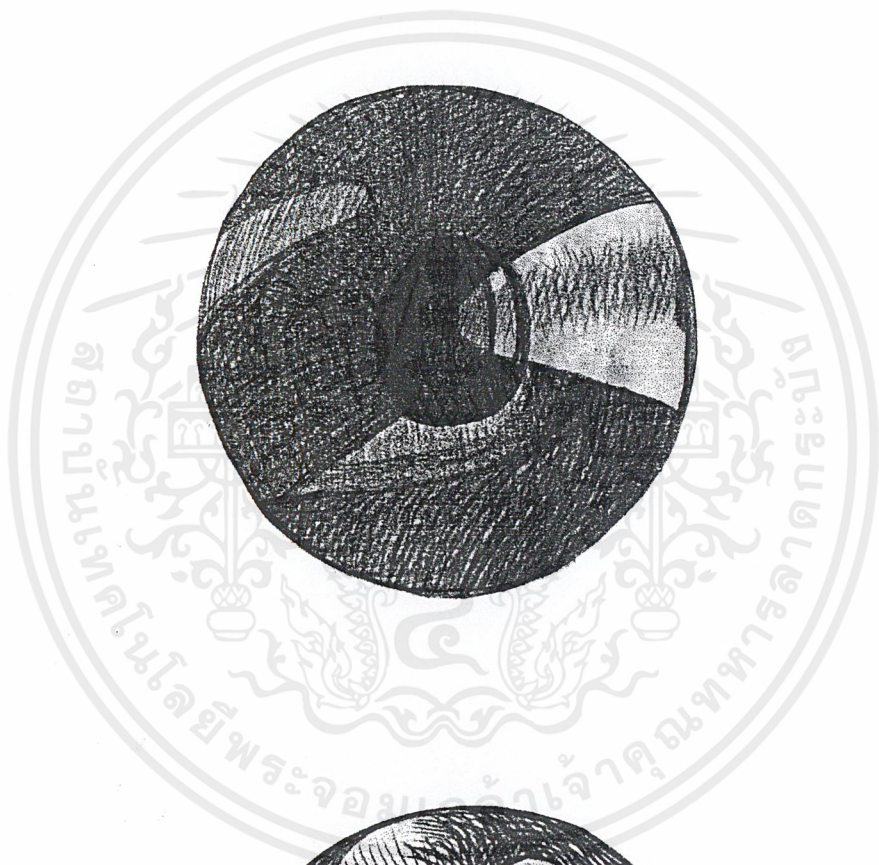
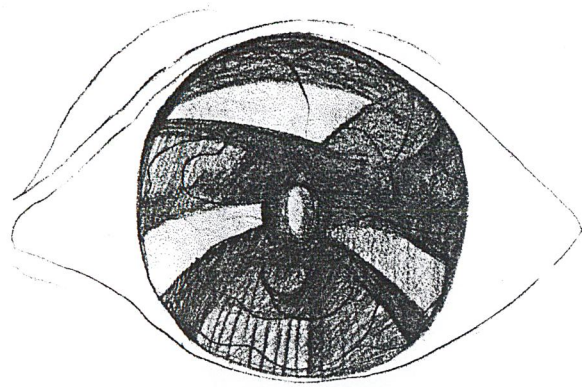
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



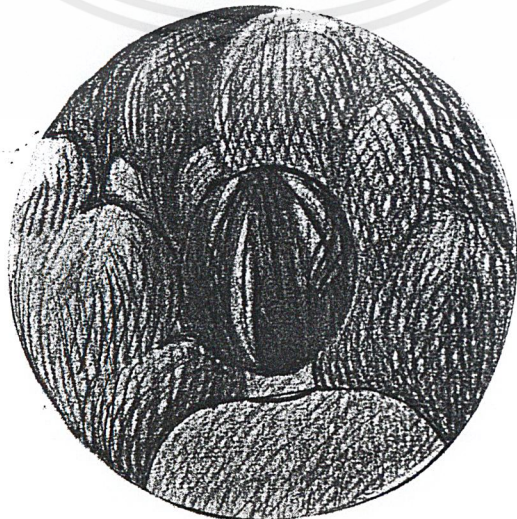
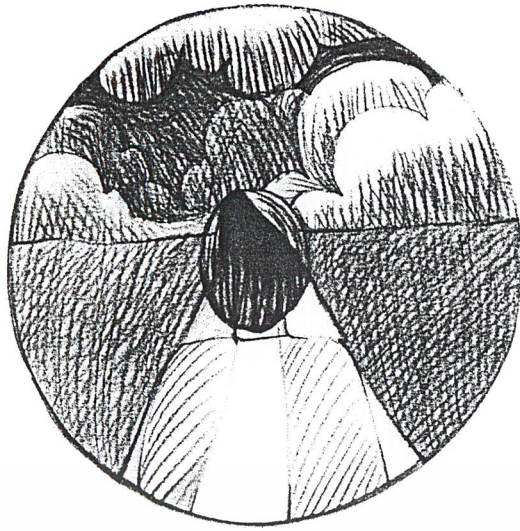
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



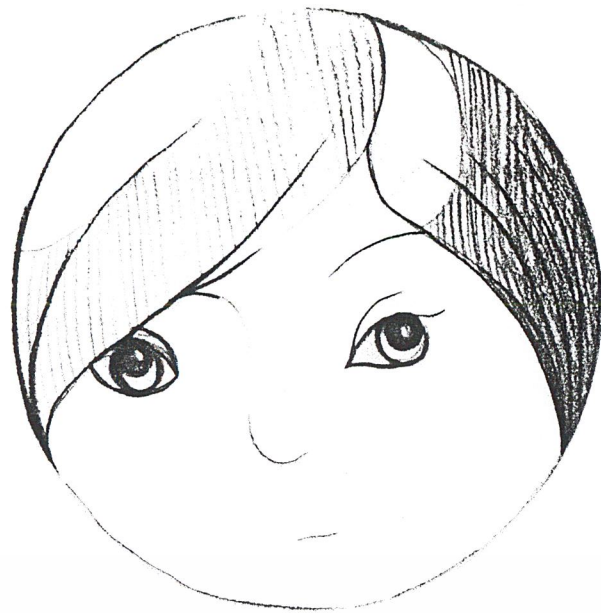
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



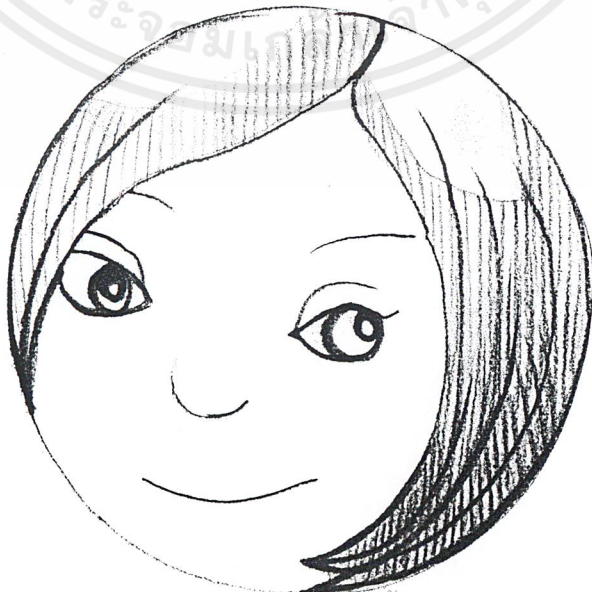
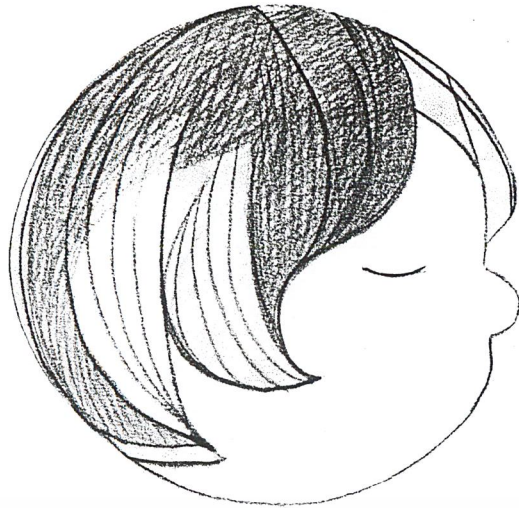
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



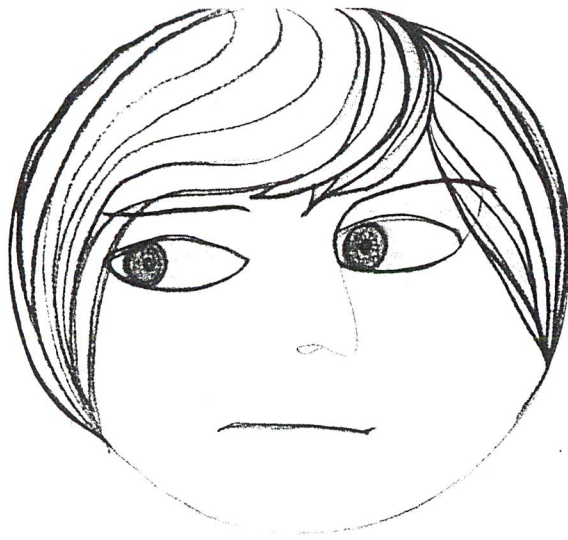
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



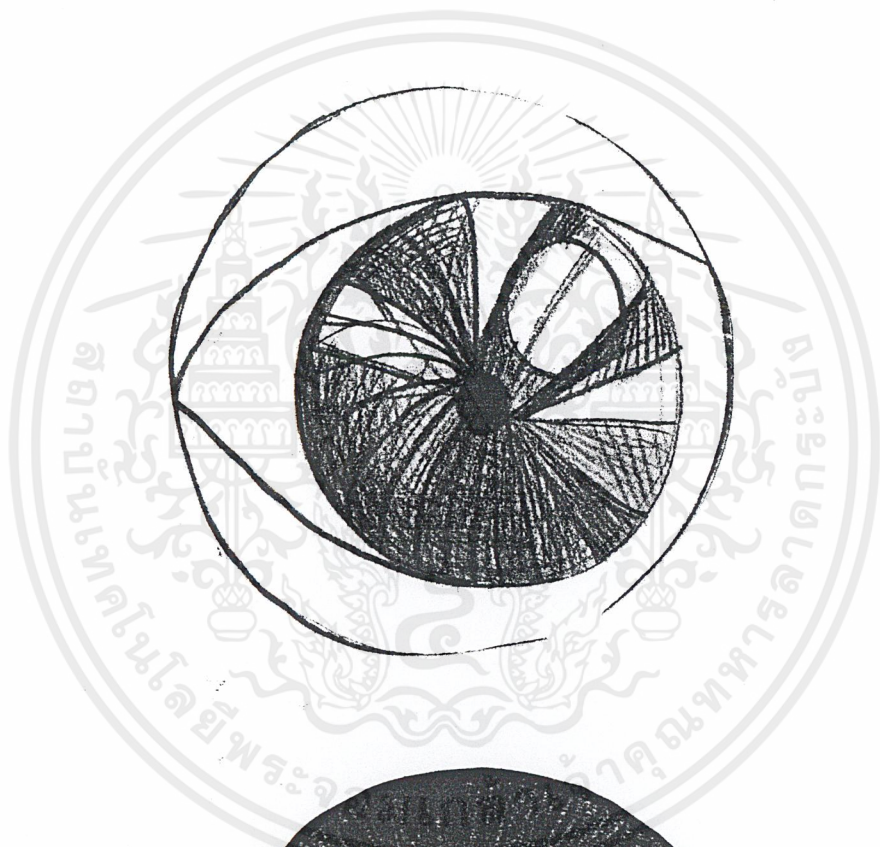
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนหลังการผลิต

หลังจากขั้นตอนการถ่ายทำแล้วนำฟิล์มที่ถ่ายเสร็จแล้วไปเข้าสู่ขั้นตอนกระบวนการล้างฟิล์ม ได้ฟิล์มที่ล้างสำเร็จแล้วประมาณ 100 ฟุต นำไปเทเลซินลงระบบวิดีโอเบต้าแคม รวมได้ทั้งหมดประมาณ 5 นาที เพื่อนำไปตัดต่อต่อไป

เมื่อตัดต่อโดยการเรียบเรียงภาพแล้วจึงนำมาใส่ดนตรีประกอบ โดยคุณจังหวะของภาพปรับจังหวะให้เข้ากับดนตรีให้ได้

ดนตรีที่เลือกใช้เป็นบทประพันธ์ของ บรามส์ และ เบโทเฟน เพลงหลักๆที่ใช้คือ "

1. Adagio sostenuto " from Moonlight Sonata

ดนตรีนั้นจะมีผลสัมพันธ์กับภาพ ทำให้สามารถสื่อสารความหมาย สุนทรีย์ และอารมณ์ความรู้สึก ของงานภาพยนตร์อนิเมชัน โดยหลังจากตัดต่อภาพและใส่ดนตรีประกอบแล้วจะได้ผลงานภาพยนตร์อนิเมชันที่สมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

สรุปปัญหาและข้อเสนอแนะ

โครงการทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องหากจะให้ดูก็ตาอีกหลายตัวได้หัวเราะ เป็นงานอนิเมชันที่ใช้ลายเส้นง่ายๆ ในการเล่าเรื่องหากแต่ต้องหาวิธีการที่จะปะติดปะต่อภาพให้ได้เป็นเรื่องราว แต่ในเรื่องราวมีตัวละครแค่ 2 ตัว อีกทั้งมีระยะเวลาการเล่าเรื่องที่สั้นและใช้ลายเส้นที่ค่อนข้างเป็นนามธรรม จึงทำให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวในด้านอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าที่จะทำให้คนดูเข้าใจเรื่องราวได้อย่างชัดเจน

สรุปปัญหาและข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการเตรียมงาน

1. บทภาพยนตร์นั้นต้องปรับปรุงแก้ไข อยู่หลายครั้งกว่าจะได้บทสรุปที่เป็นที่พอใจ และสามารถถ่ายภาพที่สอดคล้องกันในการเล่าเรื่องได้
2. การออกแบบภาพและการเคลื่อนไหวของตัวละครค่อนข้างมีข้อจำกัด คือต้องฝึกฝนประสบการณ์ในการวาดภาพท่าทางการเคลื่อนไหว วิธีแก้ไขคือควรวางข้อมูลหรือแบบอย่างท่าทางการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบในเรื่อง
3. การขอยภาพ การลงรายละเอียดในการคีย์แอกชั่นถ้ามีทักษะในการวาด มีความชำนาญในการขอยภาพจะทำให้ภาพเคลื่อนไหวมีคุณภาพ หากแต่ในการทำงานครั้งนี้ยังต้องเรียนรู้และฝึกฝน ทำให้ต้องมีการแก้ปัญหา อาทิ การใช้รูปร่างหรือลายเส้นที่ง่ายขึ้น
4. ในการจัดเฟรมภาพ การใช้แป้นบาร์มีประโยชน์ในการช่วยในการถ่ายทำเป็นอย่างมาก เพราะทำให้สามารถจัดวางและถ่ายภาพได้ออกมาตรงกันทุกภาพ
5. งานภาพยนตร์อนิเมชันโดยเฉพาะเทคนิควาดบนกระดาษต้องการความสะอาดมากพอสมควร จึงควรใส่ใจกับการเก็บรักษา และการลบทำความสะอาด
6. การวาดควรเว้นขอบเข้ามาพอสมควร เพราะเมื่อถ่ายทำจะได้สะดวกในการจัดภาพ อันจะทำให้ไม่ติดแป้นบาร์หรือขอบกระดาษ อันจะทำให้การจัดภาพทำได้สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการถ่ายทำ

6. ในขั้นตอนการถ่ายทำควรใส่ใจทุกรายละเอียด ตั้งแต่การโหลดฟิล์ม เพราะได้พบประสบการณ์ฟิล์มค้างทำให้ต้องถ่ายใหม่
7. การจัดเรียงภาพที่ดีจะทำให้การถ่ายทำไม่สับสน
8. คอยระวังกล้องอย่าให้สั่นสะเทือนเวลาถ่ายทำ คูเลนส์ให้ลงตัวพอดีกับกล้อง
9. ควรวัดแสงให้ดี และตรวจวัดเสมอ เพราะภาพจะได้ไม่ออกมาโอเวอร์

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

10. ควรถ่ายทำให้ภาพมีน้ำหนักพอดี เมื่อเทเลซีนจะได้ไม่เสียคุณภาพภาพ
11. การเลือกคนตรีประกอบมีปัญหาบ้าง เวลาที่ไม่มีเวลาตัดต่อภาพและเสียงให้ตรงกัน งานจะออกมาไม่สมบูรณ์ ทำให้ต้องตัดต่อใหม่และใส่เสียงประกอบเพิ่ม
12. การตัดต่อการใช้เวลาในการตัดต่ออย่างละเอียดจะมีผลทางภาพทำให้งานน่าสนใจขึ้นอย่างมาก ทำให้งานดูมีคุณภาพ เพราะที่ผ่านมาส่วนใหญ่เป็นการตัดต่ออย่างหยาบทำให้งานยังไม่เป็นที่น่าพอใจนัก

ข้อเสนอแนะ

จากการทำภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิควาดบนกระดาษเรื่องนี้พบว่าการวางแผนการทำงานเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะทำให้สามารถทำงานได้อย่างมีขั้นตอนที่ถูกต้องในกระบวนการทำงาน โดยจะเป็นสิ่งที่ทำให้การทำงานมีคุณภาพ และการมีตารางเวลาในการทำงานจะทำให้มีวินัยในการทำงานและฝึกความรับผิดชอบ เมื่อวางแผนทุกอย่างอย่างรอบคอบปัญหาในการทำงานก็จะน้อยลง งานที่ได้ก็จะครบถ้วนและมีเวลาในการใส่ใจรายละเอียดของงาน

ทั้งนี้ความรู้และทักษะก็เป็นสิ่งที่จำเป็นในการทำงาน ฉะนั้นจึงควรขวนขวายในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ไม่ว่าจากหนังสือ วิดีโอ วีซีดี หรือตัวอย่างงานในรูปแบบต่างๆ ด้านทักษะต่างๆในการทำงาน ประสบการณ์จะเป็นสิ่งที่ฝึกฝนให้คนมีความชำนาญมากขึ้น

จะเห็นได้ว่าการที่จะถ่ายทอดความคิด จินตนาการ ออกมาเป็นงานภาพยนตร์อนิเมชันนั้นมีการเริ่มต้นจากแรงบันดาลใจ แนวความคิดและความต้องการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยต้องประยุกต์หรือนำความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีมาใช้ในการทำงาน ทำให้สามารถปฏิบัติการ ในการสร้างสรรค์งานได้สำเร็จ

บรรณานุกรม

- 1.อภิชาติ จันทร์แดง. , หากตุ๊กตาสักตัวอยากหัวเราะ , สำนักหนังสือไต้ดิน , กรุงเทพฯ , 2544
2. สนั่น ปัทมะทิน ., (ผู้แปล) เวิร์กช็อปภาพยนตร์ วิดีโอการ์ตูน , สิงคโปร์ .
ศูนย์วิจัยสื่อสารมวลชนและสารนิเทศแห่งเอเชีย (เอมิก) , 2527
3. พงนี นิราศรพ .เทคนิคเบื้องหลังหนังดั่ง , บริษัทซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน) , 2538
4. เสน่ห์ ธนารัตน์สฤณี ., " เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน . " , กรุงเทพฯ : รุ่งสว่าง , พ.ศ. 2527.
5. มานัส ปัญญาธิกุล ., " เปิดโลก PC " , กรุงเทพฯ : ด้านสิทธิการพิมพ์ , พ.ศ. 2537.
6. Kit Laybourne .THE ANIMATION BOOK , Crown Publishers Inc ; New York , 1979
7. Margit Malmstrom . MODELING THE FIGURE IN CLAY , Pitman Publishing , London , 1980
8. Victor Perard . ANATOMY AND DRAWING , Bonanza Books , New York , 1989
9. Jeffery Camp . DRAW HOW TO MASTER THE ART , Dorling Kindersley , London , 1990
10. Kaare Nygaard . KNIFE , LIFE AND BRONZES , Pace University Press , New York , 1986

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติ

ชื่อ นางสาว กรณ์รัตน์ สองเมือง MISSKARUNRAT SONGMUANG

เกิด 17 ธันวาคม พ.ศ. 2523

การศึกษา

- ระดับประถมศึกษาโรงเรียนสาริตเกษร
- ระดับมัธยมศึกษาโรงเรียนสาริตเกษร

ศึกษาต่อระดับปริญญาตรี

- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้