33

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น ขนาดสั้น เทคนิคหุ่น
เรื่อง “ทางเดินของฉัน”
PUPPET ANIMATION SHORT FILM
TITLE“MY WAY”

นางสาว ณัฏฐวีร์ แตงน้อย
MISS NUTTAWEE TANGNOI

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์ และ วีดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น ขนาดสั้น เทคนิคหุ่น
เรื่อง “ทางเดินของฉัน”
PUPPET ANIMATION SHORT FILM
TITLE “MY WAY”

นางสาว ณัฏฐวีร์ แตงน้อย
MISS NUTTAWEE TANGNOI

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 7 ม.ค. 59
อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่

หัวหน้าภาควิชา.....วันที่ 7 ม.ค. 59
อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	โครงการศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นขนาดสั้น เทคนิคหุ่น (PUPPET ANIMATION SHORT FILM)
ชื่อ	นางสาว ณัฏฐวีร์ แตงน้อย
สาขา	ภาพยนตร์และวีดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่

บทคัดย่อ

โครงการการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นขนาดสั้น เทคนิค Puppet เรื่อง “ทางเดินของฉัน” “ My Way” เกิดขึ้นจากแรงบัลดาลใจและประสบการณ์ส่วนตัว โดยเริ่มจากการเขียนบทภาพยนตร์ขนาดสั้น ที่มีเนื้อหาสาระ สะท้อนถึงความต้องการที่แตกต่างระหว่างคนต่างวัย ซึ่งบทภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกดัดแปลง และพัฒนามาจากประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้า และแง่มุมที่เกิดขึ้นจากคนในสังคม ที่มีประสบการณ์เอื้ออำนวยแก่บทภาพยนตร์ โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ใหญ่

ด้วยบทภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นการเล่าเรื่องโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic) จึงเลือกเทคนิค Puppet ซึ่งเอื้ออำนวยแก่บทภาพยนตร์ การออกแบบศิลป์ และการสื่อสารตามเรื่องราวที่จริงจัง

ลักษณะเด่นของเทคนิค Puppet คือ เป็นเทคนิค 3 มิติ สามารถทำให้เกิดแสงเงาได้ตามเนื้อหาของบทภาพยนตร์ โดยอาศัยความมีมิติ แสง เงา ทำให้เกิดน้ำหนัก, ความหนักแน่น , เงามัน ,เหลี่ยมที่ ชัดเจน ซึ่งมีรูปแบบการจัดแสง การถ่ายทำ ในลักษณะเดียวกันกับภาพยนตร์ปกติ และวัสดุบางชนิดสามารถสื่อสารได้ตรงจุดที่ข้าพเจ้าต้องการ อีกทั้งสามารถนำวัสดุทุกชนิดที่มีอยู่มาใช้ และดัดแปลงได้อย่างอิสระตามความเหมาะสม

สิ่งสำคัญสำหรับการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น คือการเตรียมงานให้พร้อม เนื่องจาก การใช้อัตราความเร็วในการถ่ายแบบ Single frame (24 Frame ต่อ 1 วินาที) ซึ่งต้องใช้เวลาเตรียมงานและการถ่ายทำมากเป็นพิเศษ หากแต่การเตรียมงานที่พร้อมจะช่วยลดเวลาการถ่ายทำได้มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นภาพยนตร์อนิเมชั่นจึงเน้นที่ความชัดเจน และความกระชับในการเล่าเรื่อง โดยการสื่อสารเรื่องราวทั้งหมดด้วยข้อจำกัดของเวลาอันสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ คุณคีรีวัฒน์ , คุณอมรรัตน์ แตงน้อย และครอบครัว
ขอขอบคุณ อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่
คณะกรรมการตรวจงานศิลปนิพนธ์ภาควิชานิเทศศิลป์
ทีมงาน และ เพื่อน ๆ ทุกคนที่ทุ่มเทกำลังกาย และกำลังใจอย่างเต็มที่ หากจะอ้างเป็นรายชื่อ คงจะเกินกว่าเนื้อที่ ที่จำกัด จึงขอบันทึกไว้ในคุณค่าของผลงานที่ร่วมกระทำ
ขอบคุณในความรัก และมิตรภาพ

ณัฏฐวีร์ แตงน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ ก

กิตติกรรมประกาศ ค

สารบัญ ง

สารบัญภาพประกอบ ช

บทที่

1. บทนำ 1

- เบื้องหลังความเป็นมา 1
- ลักษณะแนวของโครงการ 2
- คำจำกัดความของโครงการ 2
- ขอบเขตของโครงการ 2
- เป้าหมายหลักของโครงการ 2
- แนวทางบรรลุเป้าหมาย 2
- แหล่งข้อมูล 2

2. ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง 4

- จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์การ์ตูน 4
- หลักการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 4
- เทคนิคอนิเมชั่นประเภทสามมิติ 5
- อนิเมชั่นเทคนิคหุ่น (PUPPET ANIMATION) 5
- การกำหนดช่วงเวลาในการ key action 8
- การคาดเดาล่วงหน้าสำหรับการเคลื่อนไหวที่เกี่ยวกับน้ำหนัก (Anticipation and weight) 10
- ที่มาของบทภาพยนตร์ 11
- การวิเคราะห์ข้อมูลจาก The third wave 14
- ตารางการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง 2 ยุคสมัย 16
- การแปลความ 20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. บทภาพยนตร์ 21
- PLOT 21
- การวิเคราะห์ตัวละคร 22
- เรื่องย่อ 24
- บทถ่ายทำภาพยนตร์ (Shooting Script) 25
- บทภาพ (Shooting Board) 28

4. การออกแบบและการเตรียมงานถ่ายทำ 44
- การออกแบบตัวละคร 44
- การออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Design) 47
- การออกแบบฉาก 49
- การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำ 55
- การคำนวนขนาดของหุ่น 56
- โครงสร้างหุ่น 57
- การทำส่วนหัวและขาช่วงล่าง 58
- การเตรียมหุ่นและฉาก 59
- KEY ACTION 65
- BAR SHEET 104

5. ขั้นตอนการถ่ายทำ 128
- การถ่ายทำ Establish shot 129
- การถ่ายทำ dolly shot 130
- การถ่ายทำ zoom out shot 132
- การจัดแสง 133
- การจัดแสงฉากที่1 134
- การวางตำแหน่งแสงฉากที่1 135
- การจัดแสงฉากที่2 136
- การวางตำแหน่งแสงฉากที่2 137
- การจัดแสงฉากที่3 138
- การวางตำแหน่งแสงฉากที่3 139
- การจัดแสงฉากที่4 140

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การวางตำแหน่งแสงฉากที่4 141
- การจัดแสงฉากที่5 142
- การวางตำแหน่งแสงฉากที่5 143
- การจัดแสงฉากที่6 144
- การวางตำแหน่งแสงฉากที่6 145
- เอกสารวางแผนการถ่ายทำ (Breakdown Sheet) 146

6. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ 155
- ขั้นตอนการล้างฟิล์มและTelecine 155
- การตัดต่อภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิค puppet animation 155
- การตัดต่อ Rough Cut 156
- การตัดต่อ Fine Cut 156
- งบประมาณการถ่ายทำ 157

7. บทสรุปและข้อเสนอแนะ 159
- สรุปผลการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคหุ่น 159
- ข้อเสนอแนะ 160

บรรณานุกรม 162

ประวัติผู้เขียน 163

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		
1	Pupet Animator Co Hoedmen	6
2	ต้นแบบ Character	45
3	ออกแบบ Character	46
4-7	ออกแบบเครื่องแต่งกาย	47
8-10	ออกแบบเครื่องแต่งกาย	48
11-12	ฉากที่ 1	49
13-14	ฉากที่ 2	50
15	ฉากที่3	51
16	ฉากที่ 4	52
17	ฉากที่ 5	53
18	ฉากที่ 6	54
19-20	โครงสร้างหุ่น	55
21	แม่พิมพ์	58
22-23	การเตรียมหุ่นและฉาก	59
24-29	ใบหน้าหุ่น 2 ขนาด	60
30-31	ลูกตา	61
32-33	มือ , กรอบ	62
34-37	หุ่นคนงาน	63
38-40	วิธีสร้างฉาก ความต้องการ	64
41-42	Establish Shot ความต้องการ	129
43-44	Dolly	130
45	Dolly	131
46-48	Zoom Out	132
49	การจัดแสงฉากที่ 1	134
49.1	ตำแหน่งแสงฉากที่ 1	135
50-52	การจัดแสงฉากที่ 2	136

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

52.1	ตำแหน่งแสงฉากที่ 2	137
53	การจัดแสงฉากที่ 3	138
53.1	ตำแหน่งแสงฉากที่ 3	139
54-55	การจัดแสงฉากที่ 4	140
55.1	ตำแหน่งแสงฉากที่ 4	141
56-57	การจัดแสงฉากที่ 5	142
57.1	ตำแหน่งแสงฉากที่ 5	143
58	การจัดแสงฉากที่ 6	144
58.1	ตำแหน่งแสงฉากที่ 6	145

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

เบื้องหลังความเป็นมา

ภาพยนตร์อนิเมชั่นขนาดสั้นเรื่อง "ทางเดินของฉัน" "My Way" เกิดขึ้นจากแรงบัลดาลใจและประสบการณ์ส่วนตัว โดยเริ่มจากการเขียนบทภาพยนตร์ขนาดสั้น ที่มีเนื้อหาสาระ สะท้อนถึงความต้องการที่แตกต่างระหว่างคนต่างวัย ซึ่งบทภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกดัดแปลงและพัฒนามาจากประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้าในอดีต

และด้วยอีกหนึ่งความสนใจส่วนตัวในด้านภาพยนตร์โฆษณาซึ่งโฆษณานั้นสิ่งสำคัญคือการสื่อสารอย่าง สร้างสรรค์ กระชับ ชัดเจนภายใต้ข้อจำกัดของเวลาอันสั้น และสวยงามอย่างโดดเด่น

ดังนั้นภาพยนตร์อนิเมชั่น เป็นสิ่งที่ใกล้เคียงกับความสนใจของข้าพเจ้ามากที่สุด อันได้แก่ สั้น กระชับ เป็นภาพยนตร์อีกรูปแบบหนึ่งที่มีนำศิลปะมาใช้ในงานอย่างมาก อีกทั้งสามารถสอดแทรกความคิดและจินตนาการได้อย่างไร้ขอบเขต ด้วยบทภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นการเล่าเรื่องโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic)

เทคนิค Puppet Animation เป็นเทคนิค 3 มิติ ซึ่งเอื้อแก่บทภาพยนตร์ การออกแบบศิลป์และการสื่อสารตามเรื่องราวที่จริงจัง และมีลักษณะเด่น ดังนี้

1. สามารถออกแบบตัวละคร และฉากได้อย่างอิสระ โดยใช้วัสดุได้ทุกชนิดตามความเหมาะ สมของบทภาพยนตร์ ซึ่งวัสดุต่าง ๆ สามารถนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี และวัสดุบางชนิดสามารถสื่อสารได้ตรงจุดที่ข้าพเจ้าต้องการ เช่น กรอบ และ กระจก เป็นต้น
2. ลักษณะ3 มิติ สามารถทำให้เกิดแสงเงาเพื่อให้เกิดความมีมิติ ,น้ำหนัก, ความหนักแน่น , เงามัน ,เหลี่ยมที่ ชัดเจน ได้ตามเนื้อหา และอารมณ์ของบทภาพยนตร์ ซึ่งมีรูปแบบการจัดแสง และการถ่ายทำ ในลักษณะเดียวกันกับภาพยนตร์ปกติ
3. ตอบสนองการเล่าเรื่องในรูปแบบของภาพยนตร์ได้ดี โดยอาศัยหลักการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งไม่มีบทสนทนา

ลักษณะแนวของโครงการ

โครงการศึกษาเฉพาะกรณี ในการผลิตภาพยนตร์ อนิเมชั่นขนาดสั้น เทคนิคหุ่น

คำจำกัดความของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นขนาดสั้น เทคนิคหุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

1. ผลิตภาพยนตร์ อนิเมชั่น ขนาดสั้น 1 เรื่อง
2. เทคนิคหุ่น
3. ความยาว 4 นาที 44 วินาที
4. ถ่ายทำด้วย ฟิล์มสีโกดัก T/100 ขนาด 16 มิลลิเมตร

เป้าหมายหลักของโครงการ

1 เพื่อศึกษาการเขียนบทภาพยนตร์ขนาดสั้น และแนวคิดสร้างสรรค์
2 เพื่อผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น ที่มีเนื้อหาสาระสำหรับผู้ใหญ่
3 เพื่อศึกษาการออกแบบ การกำกับศิลป์ในรูปแบบของภาพยนตร์อนิเมชั่น
4 เพื่อศึกษาบุคลิกและการเคลื่อนไหวของมนุษย์

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์
   - เลือกประเด็นที่น่าสนใจ และใกล้ตัว เพื่อให้เข้าใจโครงเรื่อง ประเด็น และตัวละคร
   - ค้นหาข้อมูลเพื่อนำมาสนับสนุน และอ้างอิง
   - วิเคราะห์ข้อมูล
   - เขียนบทภาพยนตร์ขนาดสั้น
   - ดัดแปลงบทภาพยนตร์ให้เหมาะสมกับการนำมาเป็นบทภาพยนตร์อนิเมชั่น ขนาดสั้น โดยเน้นการใช้สัญลักษณ์ และการตัดทอน เพื่อให้เกิดภาษาภาพ
   - ออกแบบบุคลิกตัวละครให้เหมาะสมโดยยึดหลักตามบทภาพยนตร์

2. ขั้นตอนการค้นคว้าข้อมูล
   - ศึกษาการเคลื่อนไหวของมนุษย์โดยเฉพาะลักษณะของมนุษย์ที่มีความใกล้เคียงกับ ตัวละครในบทภาพยนตร์ เพื่อใช้สำหรับการ Key Action
   - ตัดต่อเสียง
   - รูปแบบของภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคหุ่น
   - ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์ อนิเมชั่นเทคนิคหุ่น
   - ออกแบบฉากให้เหมาะสมกับบทภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นตอนการถ่ายทำ
   - เตรียม ตัวละครที่แข็งแรง สามารถยืนได้ตัวตัวเองโดยไม่ล้ม หากต้องยึดขาไว้ข้าง เดียวก็ตาม
   - เตรียมฉาก อุปกรณ์และงานถ่ายทำ
   - วางแผนการถ่ายทำ
   - ขั้นตอนการถ่ายทำ

4. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ
   - ตัดต่อภาพยนตร์
   - ตัดต่อเสียง

แหล่งข้อมูล

1. Alvin Toffler . THE THIRD WAVE : 1980
2. Robert T. Kiyosaki , Sharon L. Lechter . Rich Dad Poor Dad : 1997 , 1998
3. Layboure , Kit. The Animation Book . New York : Crown , 1979
4. March Spess . Secrets of Clay Animation Revealed : 2000
5. http://www.animateclay.com
6. Tony White . The Animations workbook :1986
7. The Complete Kodak Animation Book : แปลและเรียบเรียงโดย ผศ. รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม
8. บทสัมภาษณ์ นายเดชา กิจพัฒนพิณโย ลูกชายเจ้าของโรงงานน้ำแข็ง เพิ่มสมุทร
9. บทสัมภาษณ์ คุณบราลี กิจพัฒนพิณโย เจ้าของโรงงานน้ำแข็ง เพิ่มสมุทร
10. บทสัมภาษณ์ผู้สืบทอดกิจการโรงงานน้ำแข็งบนถนน ท่าพระอาทิตย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์การ์ตูน

ความเป็นมาของหนังการ์ตูนมีหลากหลายความคิดเห็นแต่ข้อเท็จจริงของหนังการ์ตูนเชื่อว่าเริ่มมาจากศตวรรษที่ 17 ได้มี Athanasius Kircher เป็นพระในนิกาย Jesuit ได้คิดประดิษฐ์สิ่งที่เรียกว่า Magic Lantern ซึ่งเป็นตะเกียงโลหะมีโคมไฟอยู่ภายใน ด้านหนึ่งเจาะรูแล้ววางเลนส์ไว้ เมื่อแสงที่อยู่ด้านในส่องผ่านทะลุภาพเขียนบนแผ่นกระจกด้านหลังเลนส์ก็เกิดภาพบนฝาผนังด้วยความมหัศจรรย์ของเทคโนโลยีของเล่นในสมัยนั้น Magic Lantern จึงแพร่หลายไปอย่างรวดเร็ว จนกระทั่งในปลายศตวรรษที่ 17 Johannes Zahn ได้เขียนภาพบนแผ่นกระจกวงกลมหมุนได้ จึงทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวขึ้น

หลักการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน

ความเป็นจริงแล้วภาพเคลื่อนไหวที่เห็นใน Film นั้น ไม่ได้เคลื่อนไหว การที่เราเห็นภาพต่าง ๆ เคลื่อนไหวนั้น เกิดขึ้นมาจากภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพที่ต่อเนื่องกัน สายตาและสมองของคนคือสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เคลื่อนไหว ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นเหล่านี้เรียกว่า การเห็นภาพติดตา (Persistence of vision) เมื่อตาเห็นภาพหนึ่งภาพสมองจะเก็บอาไว้นานกว่าภาพที่เกิดขึ้นจริงที่เรตินา ดังนั้นเมื่อตาเห็นภาพหลาย ๆภาพต่อกัน เช่นเดียวกับการฉายหนัง และเมื่อภาพเปลี่ยนไปสู่ภาพต่อไปเรื่อย ๆ ผลคือจะทำให้ภาพที่เห็นนั้นขยับได้เอง การสร้างภาพยนตร์โดยใช้ Film จึงกำหนดให้ปรากฏภาพ 24 frame ต่อ 1 วินาที โดยอาศัยหลักเกณฑ์นี้นำมาสร้างภาพยนตร์อนิเมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิคอนิเมชั่น ประเภท 3 มิติ

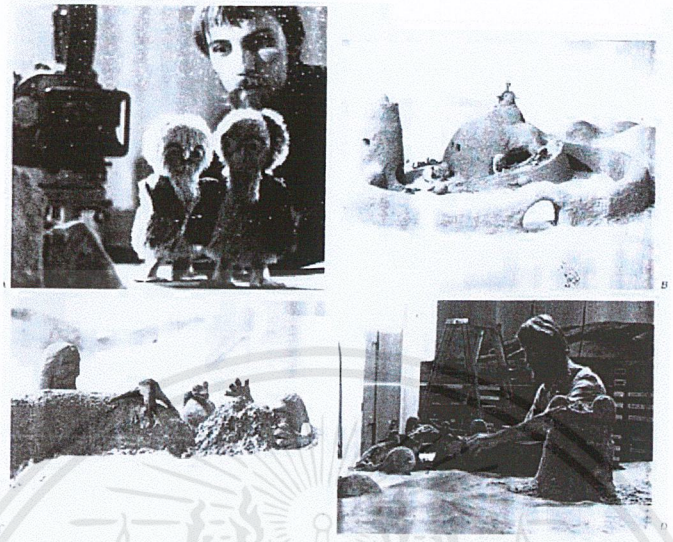
- หุ่น (Puppet Animation) ใช้หุ่นที่สร้างขึ้นเอง , หุ่นกระบอก หรือของเล่น ที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงเป็นตัวละคร
- วัตถุ (Object Animation) วัสดุทุกชนิด หรือแม้กระทั่งขยะ สามารถนำมาเป็นตัวละครได้
- ดินน้ำมัน (Clay Animation) การปั้นหุ่นดินน้ำมัน
- พิกซิเลชั่น (Pixilation) การใช้คนแสดงโดยถ่ายทำด้วยเทคนิคอนิเมชั่น(Single Frame)
- คอมพิวเตอร์ (Computer Animation) การสร้างอนิเมชั่นโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

เทคนิคหุ่น Puppet animation

Puppet animator ชั้นนำในประวัติศาสตร์การทำ puppet animation ทั้งเจ็ดคนได้แก่ Goerge Pal, Bretislav Pojar, Ladislas Starevitch, Jiri Trnka, Hermina Tyrlova, Zenon Wasilewski and Karel Zeman บุคคลเหล่านี้ส่วนใหญ่ทำงานของพวกเขาในยุโรปตะวันออก มีสี่คนที่ทำงานในเช็คโกสโลวาเกีย

ถึงแม้เทคนิคการทำ puppet animation จะเป็นเทคนิคที่ทำกันอย่างแพร่หลายในยุโรปตะวันตก, อเมริกาเหนือและญี่ปุ่น แต่นั่นก็ไม่ใช่เรื่องบังเอิญที่จำนวนของ puppet animator ส่วนใหญ่จะเป็นคนยุโรปตะวันออก เพราะสำหรับประเทศยุโรปตะวันออกเหล่านี้ Puppetry เป็นประเพณีที่สืบสานกันมานาน ศูนย์การผลิตหนังของชาติในประเทศเชคโกสโลวาเกีย, โปแลนด์, ยูโกสลาเวีย, ฮังการีและโซเวียตล้วนผลิตหนัง puppet ที่แสดงถึงระดับความสามารถทางศิลปะ เทคนิคมืออาชีพ และพลังในการเล่าเรื่องที่สามารถจับเอาประสบการณ์ของมนุษย์ที่ลึกซึ้งที่สุดออกมาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1

PUPPET ANIMATOR CO HOEDEMAN : ที่งาน สภาหนังแห่งชาติของแคนาดา

(National Film Board of Canada) **Co Hoedeman** animator ชาวสวีเดน ได้ประสบการณ์มากมายเกี่ยวกับเทคนิค puppet ใน *The Owl and the Lemming* (A) ตุ๊กตาเอสกิโมธรรมดากลายมาเป็นตัวละครในเรื่องราวผจญภัย ในหนังเรื่อง *Sand Castle* (B-D) **Hoedeman** รวมตัวละครลักษณะคล้ายดินเหนียวในฉากที่เป็นเนินทราย

เทคนิค 3 มิติ มีลักษณะเด่น ดังนี้

สามารถออกแบบตัวละคร และฉากได้อย่างอิสระ โดยใช้วัสดุได้ทุกชนิดตามความเหมาะสมของบทภาพยนตร์ ซึ่งวัสดุต่าง ๆ สามารถนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี และวัสดุบางชนิดสามารถสื่อสารได้ตรงจุด

ลักษณะ3 มิติ สามารถทำให้เกิดแสงเงาเพื่อให้เกิดความมีมิติ ,น้ำหนัก, เงามัน ,เหลี่ยมที่ ชัดเจน ได้ตามอารมณ์และเนื้อหาของบทภาพยนตร์ซึ่งมีรูปแบบการจัดแสง และการถ่ายทำ ในลักษณะเดียวกันกับภาพยนตร์ปกติ

การถ่ายทำ Puppet Animation ควรมีหุ่น 2 ขนาด

1. ขนาดเต็มตัว ความสูงประมาณ 12 นิ้ว
2. ขนาดครึ่งตัว ความสูงประมาณ 9 นิ้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาดครึ่งตัวควรมีขนาดที่ใหญ่กว่าขนาดปกติเกือบเท่าตัว เพื่อใช้ในการถ่ายทำตั้งแต่ภาพขนาด MCU จนถึง CU เนื่องจากเลนส์ไม่สามารถ Foucus ในระยะใกล้มาก ๆ ได้

โครงสร้างของหุ่นคือสิ่งสำคัญที่สุด หากโครงสร้างไม่แข็งแรงพอจะทำให้เกิดปัญหามากขณะถ่ายทำดังนั้นสิ่งที่ควรคำนึงคือวัสดุที่นำมาเป็นโครงสร้างหุ่น จะต้องแข็งแรงไม่หักง่าย โค้งงอได้ และไม่กระเด้งกลับ เพื่อใช้ในการดัดให้หุ่นเคลื่อนไหวได้ตาม key action

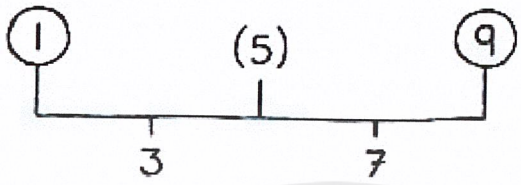
- เช่น สายไฟชนิดแข็ง หรือลวดอ่อน หรือวัสดุอื่นๆ ตามความเหมาะสมของงาน
- พื้นผิวของหุ่น ใช้วัสดุใดก็ได้ แต่ควรเลือกที่น้ำหนักเบา เช่น โฟม , ไม้บัลซ่า , Fiber Glass
- เท้า ควรแข็งแรงมาก สามารถยืนได้ด้วยตัวเองโดยไม่ล้มแม้ว่าจะต้องยืนด้วยขาข้างเดียว ดังนั้นเท้าจึงมีน้ำหนักมากกว่าส่วนอื่น ๆ แต่ไม่ควรหนักมากเกินไป ควรหาวิธียึดเท้าหุ่นไว้กับพื้นให้ได้ด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง เช่น ทำรูไว้ที่เท้าเพื่อใช้ยึดกับพื้น

ดังนั้นควรเตรียมหุ่นไว้อย่างน้อย 2-3 ตัวเพื่อรองรับการถ่ายทำแบบ Single Frame ซึ่งหุ่นอาจหักหรือขาดได้ขณะถ่ายทำ

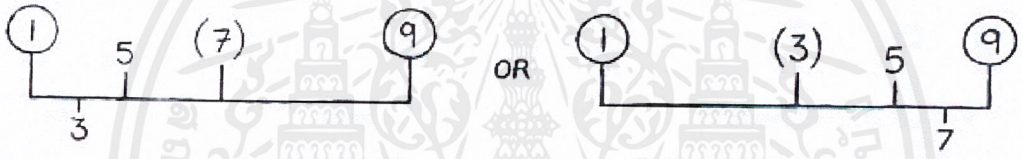
การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นทุกเทคนิคนั้นสิ่งสำคัญคือการเตรียมงาน เช่น Key Action หุ่น อุปกรณ์ประกอบฉาก และ ฉาก ซึ่งการเตรียมงานและการถ่ายทำอนิเมชั่นนั้นต้องใช้เวลามากเป็นพิเศษ หากแต่เตรียมงานอย่างสมบูรณ์แล้ว จะช่วยให้ง่ายสะดวกรวดเร็วขึ้นมากและสำเร็จได้ในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

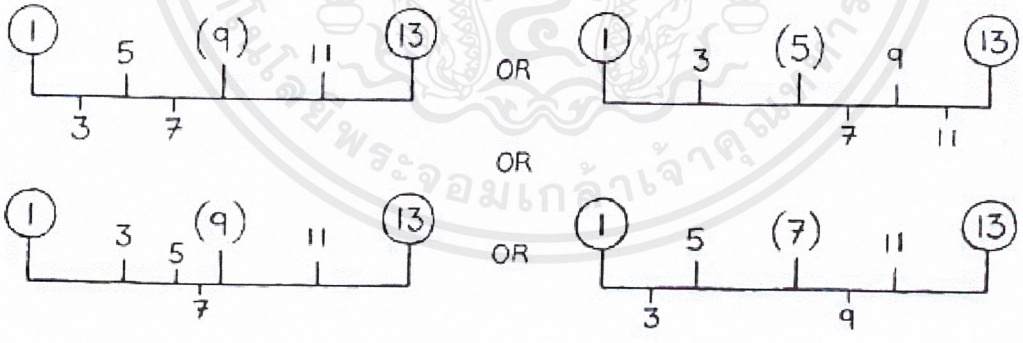
การกำหนดช่วงเวลาและความเร็วในอนิเมชั่นนั้นขึ้นอยู่กับการใส่ Inbetween ละเอียดเพียงใด โดยยึดหลังอารมณ์ของscene นั้น ๆ



เพียงแค่ตัวเลขใน Inbetween เปลี่ยนไป ก็จะจำให้การเดินเร็วขึ้น ตัวอย่างข้างบนนี้

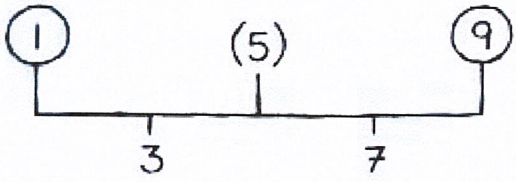


หากต้องการให้จังหวะการเดินช้าลงก็เพียงแค่เพิ่ม Inbetween ให้มากขึ้น

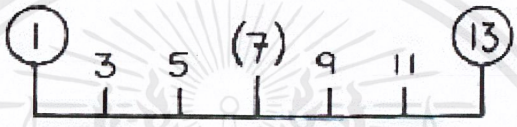


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

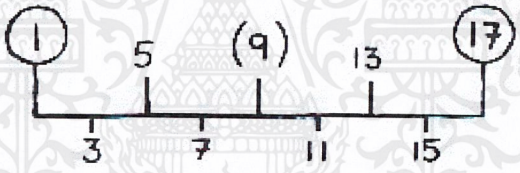
การเดินที่เป็นปกติทั่วไปมักจะเขียนkey action อยู่ในระหว่าง 8 frame ต่อ 1 ก้าว



การเดินสามรถเขียน key action ได้มากกว่า 12 frame ต่อ 1 ก้าว หากคุณว่าต้องการกำหนดให้ตัวละครเดินเร็วเท่าไร จะต้องเขียน inbetween ให้น้อยลง ในทางกลับกัน หากยิ่งต้องการให้ตัวละครเดินช้าเท่าไร ก็เขียน inbetween ให้ถี่ขึ้นเท่านั้น



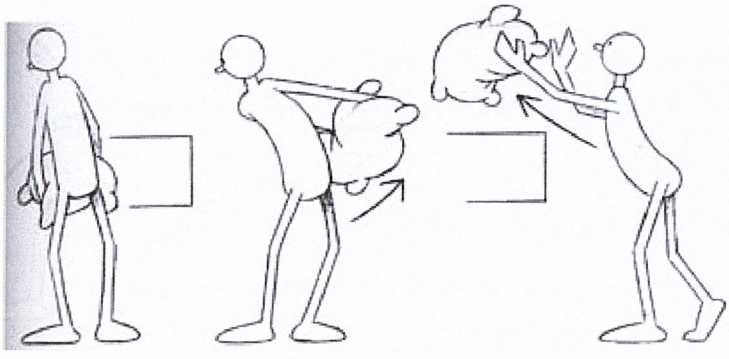
การเดินที่เป็นธรรมชาติของคน สามารถเขียนได้มากกว่า 16 frame



ตัวอย่างท่าทางการเดินที่ค่อนข้างเร็วของผู้หญิง

แต่อย่างไรก็ตาม การเขียน key action และ inbetween ต้องขึ้นอยู่กับอารมณ์ของ scene นั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เมื่อตัวละครกำลังพยายามจะขว้างของที่มีน้ำหนักมากไปข้างหน้า เป็นที่แนะนำว่าให้ตัวละครเหวี่ยงแขนไปข้างหลังหนึ่งหรือสองครั้งก่อนที่จะขว้างของนั้นไปข้างหน้า

ในขณะเดียวกัน ถ้าตัวละครกำลังนั่งอยู่และต้องลุกขึ้นไปข้างหน้าก็ควรจะเอนหลังไปเล็กน้อยก่อนจะลุกขึ้นเพื่อความเป็นธรรมชาติมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่มาของบทภาพยนตร์

ต้องการกล่าวถึงความต้องการที่แตกต่างระหว่างคนต่างวัย ซึ่งได้แรงบัลดาลใจมาจากประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าต้องเรียนพิเศษตั้งแต่อายุ 7 ขวบทุกวันเสาร์อาทิตย์ พอโตขึ้นหน่อยก็เรียนพิเศษตอนเย็นของวันธรรมดาด้วย รวมกับวันเสาร์อาทิตย์แล้วทำให้ ตารางเรียนอัดแน่น อยากนอนตื่นสาย อยู่บ้านดูการ์ตูนเหมือนเพื่อนคนอื่น ๆ แต่ไม่มีโอกาส เพราะเป็นที่คาดหวังของพ่อแม่ จนกระทั่งปัจจุบัน ก็ยังไม่มีอะไรสามารถเปลี่ยนท่านได้

จากประสบการณ์ข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ระหว่างคนต่างวัย และความต้องที่แตกต่างกัน รวบรวม และสรุปข้อมูลดังนี้

บทสัมภาษณ์
นาย เดชา กิจพัฒนพิณโย
(ลูกชายโรงงานน้ำแข็งเพิ่มสมุทร)

พ่อ แม่ เป็นคนจีน เริ่มต้นธุรกิจของตัวเอง โดยเริ่มจากการเป็นเสมียน โรงงานน้ำแข็ง เรียนรู้งาน ไต่เต้าขึ้นมาเรื่อย ๆ จนได้เป็นผู้จัดการ หลังจากที่เจ้าของเดิมของโรงงานน้ำแข็ง ขายหุ้นให้กับเอกชนเป็นจำนวนเงิน 70 ล้านบาท และลอยแพคนงาน พ่อ จึงออกมาสร้างโรงงานน้ำแข็งใหม่ โดยค่อย ๆ สร้างจากธุรกิจเล็ก ๆ ให้เข้มแข็งขึ้น ด้วยน้ำพักน้ำแรง โดยดึงคนงานเก่ามาทำ และลูกค้าประจำ

ครอบครัวนี้มีลูกชายคนเดียว ซึ่งเป็นความหวังของพ่อแม่ เพื่อให้สืบทอดธุรกิจของครอบครัว ลูกชายซึ่งเรียน ชั้นม.ปลาย อยากเรียนต่อทางด้านศิลปะ แต่พ่ออยากให้เรียนบริหาร พ่อพยายามเคี่ยวเข็นให้เรียนพิเศษ ลูกชายตัดรำคาญโดยการเข้าเรียนพิเศษอย่างที่พ่อต้องการ ในขณะเดียวกันพ่อก็มักจะพูดเปรียบเทียบถึงคนอื่น ๆ ให้ลูกฟังเสมอว่า ดูลูกคนนั้นสิ เรียนบริหารดีจะตายเมื่อโดนเคี่ยวเข็นและคาดหวังมาก ๆ เข้า อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่ตนเองไม่ได้รัก ลูกชายก็เริ่มรู้สึกอึดอัดและต่อต้าน แต่ก็ไม่สามารถทำอะไรได้มากนัก เพราะพ่อเป็นคนดุ
ขณะนั้นเป็นช่วงเวลาก่อนจะเลือกคณะ ENTRANCE ลูกชายจึงแอบเอาเงินค่าเรียนพิเศษไปจ่ายค่าเรียนศิลปะเพื่อจะติวเข้านิเทศศิลป์ และออกจากบ้านตามปกติให้พ่อตายใจว่าไปเรียนพิเศษเพื่อเข้าบริหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่นานพ่อก็จับได้ พ่อโกรธมาก ตีลูกอย่างรุนแรง ด่าว่าว่าเป็นคนเห็นแก่ตัว ไม่นึกถึงครอบครัว ถ้าเรียนต่อศิลปะแล้วใครจะดูแลธุรกิจต่อจากพ่อ ลูกชายเห็นว่าไม่จำเป็นต้องเรียนบริหารก็ได้ พ่อเองก็ไม่ได้เรียนบริหาร ก็ยังทำได้ จึงเกิดการโต้เถียงกันอย่างรุนแรง

ลูกชายเกิดแข็งข้อและไม่พูดกับพ่ออยู่พักหนึ่ง จนกระทั้ง พ่อเห็นว่าลูกเอาจริงทางด้านศิลปะ เพราะ ชนะรางวัลที่หนึ่งในการวาดภาพของหนังสือ BOOM ในห้องของลูกก็เต็มไปด้วยภาพการ์ตูนที่ลูกวาดเอง แม้แต่ไดอารี่แทนที่จะเขียนเป็นตัวหนังสือก็วาดเป็นเรื่องราวว่าวันนี้ทำอะไรไปบ้าง และลูกชายก็ออกแบบถุงน้ำแข็งให้

พ่อเริ่มมองว่า ลูกต้องการอะไร อีกทั้งได้รับคำปรึกษาและชี้แนะจากผู้เชี่ยวชาญทางสาขานั้น ก็ตัดสินใจยอมให้ลูกเลือกเรียนอย่างที่ตัวเองต้องการ โดยที่พ่อหันกลับมาสนับสนุน และให้กำลังใจในวันที่ประกาศผล ENT พ่อดีใจมากที่ลูก ENT ติด
หนึ่งปีถัดมาพ่อเสียชีวิตด้วยโรคหัวใจ ขณะทำงาน ลูกชายเสียใจมาก แม่ของเขา จึงพูดว่าธุรกิจของพ่อ ลูกทิ้งไม่ได้นะ เพราะพ่อทำจนตาย (พ่อห่วงโรงงานนี้มาก)

เมื่อลูกชายเรียนจบ อย่างที่เขาต้องการ เขาก็ทำงานสองอย่างในเวลาเดียวกัน คืองานกราฟฟิกที่เขาเรียนมาในช่วงกลางวัน และงานในโรงงาน (บัญชี , ภาษี , รายได้คนงาน) ในช่วงกลางคืนหลังเลิกงานทุกวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทสัมภาษณ์ผู้สืบทอดกิจการ โรงงานน้ำแข็งบนถนนพระอาทิตย์

เนื่องจากโรงงานน้ำแข็งเป็นธุรกิจที่ขยายตัวได้ไม่ดีนัก ซึ่งจะดีในระยะแรกคือช่วงบุกเบิก (ช่วงคลื่นลูกที่สอง)

แต่เมื่อเวลาหนึ่ง ในยุคปัจจุบัน (ช่วงคลื่นลูกที่สาม) รายได้ของโรงงานจะเริ่มอิ่มตัว และการเติบโตชะลอตัว เนื่องจากราคาน้ำแข็งถูกกำหนดตายตัว ไม่สามารถขึ้นราคาเองได้ ในขณะที่ต้นทุนการผลิตสูง และค่าแรงงานคนขึ้นเรื่อย ๆ ตามสภาวะเศรษฐกิจ จึงทำกำไรได้ไม่ดีนักในรพยะยาว โดยเฉพาะโรงงานที่อยู่ในเมือง จะไม่สามารถขยับขยายกิจการได้ เนื่องจากกฎหมายห้ามสร้างโรงงานในเมือง เว้นแต่จะเป็นกิจการเก่าแก่ ผู้สืบทอดจึงไม่ต้องการรับช่วงเท่าไรนัก

แต่ผู้บุกเบิกก็ยังต้องการให้มีคนรับช่วงต่อ เพราะเป็นสิ่งที่ตนแลกมาด้วยน้ำพักน้ำแรง และเรียนรู้งานด้วยตนเอง

ในกรณีนี้ วิธีแก้ปัญหาของลูกหลานคือ ออกไปขยายกิจการข้างนอก (นองเมืองหลวง) เพื่อให้มีการพัฒนาเติบโตเป็นธุรกิจที่ใหญ่ขึ้น บริหารงานโดยผู้มีความรู้

โดยใช้โรงงานเก่าเป็นแหล่งเก็บวัตถุดิบ และขายออกในบางส่วน

ผู้ก่อตั้งไม่พอใจนัก เนื่องจากรู้สึกว่า ให้คนอื่นมาบริหารดูแลจัดการจะไว้ใจได้เท่าลูกหลานของตนเองได้อย่างไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลจากหนังสือ THE THIRD WAVE สำหรับการเขียนบทภาพยนตร์

Alvin Toffler ได้กล่าวถึงความแตกต่างระหว่างสามยุคสมัย โดยเปรียบเทียบดังนี้

1. ยุคคลื่นลูกที่หนึ่ง คือช่วงการปฏิวัติเกษตรกรรม

2. ยุคคลื่นลูกที่สอง คือช่วงสังคมอุตสาหกรรม

เป็นช่วงอุตสาหกรรมเฟื่องฟู คนส่วนใหญ่มักจะ ทำงานเป็นระบบ(โรงงาน) และ ยึดมั่นในความคิดและวิธีการในรูปแบบของตน กลัวการเปลี่ยนแปลง เพราะกลัวว่าวิธีการใหม่ ๆ จะไม่ดีเท่าวิธีการเก่า ยอมเป็นทาสเครื่องจักร และทำงานซ้ำ ๆ ซาก ๆ อย่างเอาเป็นเอาตาย ในยุคคลื่นลูกที่สอง พ่อแม่เป็นล้าน ๆ คนมีความหวังในลูก ๆ ของตน เพราะเขาหวังให้ลูกมีสถานภาพทั้งสังคมและเศรษฐกิจที่ดีไปกว่าตนเองได้ ความหวังที่จะก้าวไปสู่ความเป็นอยู่ที่ดีกว่าเดิม เป็นพลังให้พ่อแม่ทุ่มเทให้กับลูก ๆ

3. ยุคคลื่นลูกที่สาม คือช่วง ปัจจุบัน

หรือที่เรียกว่า ยุคคอมพิวเตอร์ ต้องการคนที่คล่องตัวมากขึ้นดังนั้น คนในยุคใหม่ จะมีลักษณะที่ซับซ้อน มีความเป็นตัวเอง ภูมิใจในวิธีการของตนที่แตกต่างจากคนอื่น

ซึ่งคนในแต่ละยุคมีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ต่างกัน และมีความเชื่อต่างกัน ข้าพเจ้าขอเปรียบเทียบระหว่างคลื่นลูกที่สอง และคลื่นลูกที่สาม กล่าวคือ

ภายใต้คลื่นลูกที่สอง มนุษย์ต้องทุ่มเททรัพยากร เงินตราจำนวนมหาศาล แต่ภายใต้คลื่นลูกที่สาม (ยุคปัจจุบัน) เราใช้เวลาน้อยลง ใช้เครื่องจักรและคนน้อยลง

คลื่นลูกที่สาม ตอบสนองความเป็นส่วนตัวให้เขาได้ เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาเกี่ยวข้องในชีวิตผู้คนมากขึ้น เครื่องเล่นวีดีโอก็เป็นตัวอย่างหนึ่งที่เราสามารถอัดรายการทีวีและนำมาดูตามเวลาที่ต้องการ ไม่จำเป็นต้องดูรายการตามเวลาที่สถานีกำหนดอีกต่อไป

คอมพิวเตอร์ก็เช่นกัน จะทำให้เราเปลี่ยนแนวคิดเรื่องเวลา อย่างที่กล่าวว่า “เวลายืดหยุ่น” จะเข้ามามีบทบาทมาก และคอมพิวเตอร์นี่แหล่ะเป็นสิ่งที่ทำให้ “เวลายืดหยุ่น”เป็นไปได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในองค์กรขนาดใหญ่ การใช้คอมพิวเตอร์สามารถประหยัดเวลา และให้ประสิทธิภาพสูงในการสื่อสารในองค์กรขนาดใหญ่ มีการประชุมผ่านคอมพิวเตอร์ โดยที่ผู้ประชุมจำนวนนับร้อยคนสามารถอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่างสถานที่ ซึ่งอาจจะเป็นคนละซีกโลกกันก็ได้ โดยผ่านระบบที่เรียกว่า ระบบแลกเปลี่ยนสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ (EIES – Electronic Information Exchange System)

บ้านอิเลคโทรนิกส์ของคลื่นลูกที่ 3 สามารถลดปัญหานี้ได้โดยเปิดโอกาสให้เยาวชนได้กลับคืนสู่บทบาทที่ก่อประโยชน์ทั้งสังคม และเศรษฐกิจ

ถึงอย่างไรในขณะนี้ คลื่นลูกที่สามก็ยังไม่ได้ครอบงำเราอย่างสมบูรณ์แบบ เราจึงยังรู้สึกถึงแรงกระทบจากคลื่นลูกที่สองอยู่ **เยาวชนปัจจุบันจึง ถูกละเลยความสามารถ และถูกบังคับให้ยอมรับบทบาทที่ไม่ก่อประโยชน์อะไรให้กับสังคม**

กล่าวโดยสรุป ขณะที่คลื่นลูกที่สามเคลื่นเข้ามามันได้เปลี่ยนแปลงอารยธรรมเกี่ยวกับเวลาของเราไปอย่างสิ้นเชิง **การทำงานกับเครื่องจักรในยุคของคลื่นลูกที่สองซึ่งทำให้ชีวิตไม่น่าอภิรมย์นัก นักธุรกิจในยุคคลื่นลูกที่สองที่เคยชินกับการทำทุกอย่างออกมาเหมือนกันหมดกำลังถูกเปลี่ยนแปลง**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสรุปข้อมูลแบบตาราง เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง 2 ยุคสมัย

คลื่นลูกที่สอง	คลื่นลูกที่สาม
การแตกแยกของครอบครัวปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของวิกฤตการณ์ลัทธิอุตสาหกรรมในยุคคลื่นลูกที่ 2 ซึ่งไม่เพียงแต่มีผลกระทบต่อครอบครัวเท่านั้น สถาบันอื่น ๆ ก็พลอยล้มเหลวและแตกแยกไปด้วย ความวุ่นวายสับสนเหล่านี้ เป็นการปูทางไปสู่คลื่นลูกที่ 3 และกระบวนการนี้ได้เปลี่ยนแปลงระบบครอบครัวของเราอย่างคาดไม่ถึง	ปัจจุบันคลื่นลูกที่ 3 ที่กำลังโจมตีโครงสร้างอุตสาหกรรม ยังเปิดโอกาสให้แก่การปรับสังคมสถาบันใหม่ ๆ จะเข้ามาแทนที่โครงสร้างแห่งการประสานที่ล้าสมัย กดขี่และดำเนินการต่อไปอีกไม่ได้แล้ว
หลักสูตรนัยแฝง เพื่อที่จะเตรียมเด็ก ๆ ให้เข้าสู่ยุคอุตสาหกรรม ลักษณะการศึกษาก็เปลี่ยนไปเป็นการศึกษามหาชน (mass education) หลักสูตรประกอบด้วย การอ่าน การเขียน คำนวณ ประวัติศาสตร์ และวิชาอื่น ๆ อีกเล็กน้อย โดยตั้งใจให้เป็นหลักสูตร “เปิด” แต่จริง ๆ แล้วมันเป็นหลักสูตร “ปิด” หรือหลักสูตรนี้ มีนัยของอุตสาหกรรมแฝงเร้น กล่าวคือ มันประกอบด้วย 3 นัย 1.ความตรงต่อเวลา 2. ความเชื่อฟัง 3. รับคำสั่งเจ้านายโดยปราศจากข้อโต้แย้ง ยอมเป็นทาสเครื่องจักร และทำงานซ้ำ ๆ ซาก ๆ อย่างเอาเป็นเอาตาย	แรงผลักดันที่ทำให้เกิด คลื่นลูกที่สาม นั้นมีทั้งด้านจิตวิทยา เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ประชากรโลกในปัจจุบันก็เปลี่ยนลักษณะไปจากเดิม ผู้คนมีการศึกษาและฐานะดีขึ้นกว่าแต่ก่อนมทางเลือกในการดำเนินชีวิตมากกว่าคนรุ่นพ่อรุ่นแม่ เขาปฏิเสธที่จะถูกรวมเป็นมวลชน เขาต้องการความแตกต่าง และลักษณะเฉพาะตัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการทำงานหรือการบริโภคสินค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สังคมในคลื่นลูกที่ 2 จึงมีระบบลดหลั่นของอำนาจแฝงอยู่เสมอไป โดยโครงสร้างเดิมที่ประกอบด้วยชนชั้นนำระดับรอง ชนชั้นนำระดับสูง และอภิชนชั้นนำ จะมีอยู่เสมอในสังคมอุตสาหกรรม	ลักษณะของงาน มีอิทธิพลเหนือครอบครัว การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญอย่างหนึ่ง ในยุคคลื่นลูกที่ 3ที่แปลกไปจากการที่เราเคยพบเห็นมาก่อน ก็คือการเปลี่ยนสถานที่ทำงาน จากโรงงานกลับไปสู่บ้าน *คลื่นลูกที่สาม ตอบสนองความเป็นส่วนตัวให้เขา เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาเกี่ยวข้องในชีวิตผู้คนมากขึ้น*
ในยุคของคลื่นลูกที่สอง ซึ่งเป็นยุคของการใช้เครื่องจักรในการผลิตแบบอุตสาหกรรม ถึงกระนั้นเครื่องจักรก็**ไม่สามารถทำงานประสานกันได้โดยปราศจาก คนคุมเครื่อง**	แต่ในปัจจุบันการออกแบบเครื่องจักรทำได้ดีและสามารถผสมผสานกันอย่างมีประสิทธิภาพจนไม่จำเป็นต้องมีคนคุมเครื่องอีกต่อไป ในยุคของคลื่นลูกที่สาม เราปล่อยให้เครื่องจักรทำงานเอง และคนมีอิสระมากขึ้น
ในยุคของคลื่นลูกที่หนึ่ง การตรงต่อเวลา ไม่มีความสำคัญอะไรนัก เพราะงานเกษตรกรรมไม่ต้องเกี่ยวข้องพึ่งพาผู้อื่นมากนัก แต่ในยุคของคลื่นลูกที่สอง การตรงต่อเวลาเป็นเรื่องสำคัญ เพราะถ้าคนงานมาสาย อาจทำให้งานในโรงงานกระทบกระเทือน หรือชะงักงันได้ เพราะฉะนั้นในยุคของคลื่นลูกที่สอง เรามีแรงกดดันทางวัฒนธรรมบังคับให้เป็นคนตรงต่อเวลา	ผลกระทบเกี่ยวกับจิตวิทยาอย่างหนึ่งที่เปลี่ยนแปลงไปคือ เรื่องการตรงต่อเวลา ปัจจุบันเรากำลังเปลี่ยนแปลง “การตรงต่อเวลา” เป็น “การเลือกตรงต่อเวลา” เด็กรุ่นลูกหลานต่อไปคงนึกไม่ออกว่า การตรงต่อเวลามีความหมายอย่างไร ปัจจุบัน ผลกระทบของการตรงต่อเวลามองไม่เห็นชัดนัก เพราะคลื่นลูกที่สามมาพร้อมกับลักษณะเฉพาะตัว การมาทำงานสายอาจทำให้เพื่อนร่วมงานไม่สะดวก แต่ผลกระทบต่อการผลิตมีน้อยมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อารยธรรมของคลื่นลูกที่สองมีลักษณะโน้มเอียงไปในรูปแบบของสังคมที่รวมทุกอย่างไว้ที่จุดศูนย์กลาง (CENTRALIZATION) ในคลื่นลูกที่สอง เราจะเห็นการจัดองค์กรแบบอำมาตยาธิปไตยในองค์กรอุตสาหกรรมที่ทำกันจนเป็นประเพณี คือการจัดลำดับจากสูงมา	ในคลื่นลูกที่สาม ลำดับขั้นจะแคบกว่า ผู้บริหารระดับสูงจะน้อยลง องค์กรใหม่จะจัดเป็นรูปแบบของกลุ่มย่อย ๆ ที่เชื่อมโยงถึงกัน แต่ละกลุ่มจะมีความสัมพันธ์กับโลกภายนอก ได้โดยไม่จำเป็นต้องมาผ่านศูนย์กลาง รูปแบบใหม่นี้แตกต่างจากเดิมตรงที่มันเป็น "ทวิ" คือปรับตัวเองได้มากกว่าสองสถานการณ์ เหมือนพลาสติกที่อาจเปลี่ยนรูปตัวเองได้ตามต่ำอุณหภูมิร้อนและเย็น
ในยุคคลื่นลูกที่สอง พ่อแม่เป็นล้าน ๆ คนมีความหวังในลูก ๆ ของตน เพราะเขาหวังให้ลูกมีสถานภาพทั้งสังคมและเศรษฐกิจที่ดีไปกว่าตนเองได้ ความหวังที่จะก้าวไปสู่ความเป็นอยู่ที่ดีกว่าเดิม เป็นพลังให้พ่อแม่ทุ่มเทให้กับลูก ๆ ทุกวันนี้พ่อแม่ชั้นกลางพบกับความผิด	**เติบโตอย่างแตกต่าง** เด็กในสังคมอนาคตจะเติบโตขึ้นมาในสังคมในสภาพที่ห่างไกลจากความเป็นเด็ก มากกว่าในยุคสมัยของเรา จะเกิดความเปลี่ยนแปลงในเรื่องบทบาทของผู้ที่อยู่ในวัยต่าง ๆ
ตลอดยุคคลื่นลูกที่สอง การทำงานในโรงงานและสำนักงานเพิ่มความซ้ำซากขึ้นทุกที *เน้นงานอย่างเดียวและต้องทำแข่งกับเวลา นายข้างเองต้องการแต่ลูกข้างหัวอ่อน ตรงต่อเวลา และตั้งใจปฏิบัติงาน* คุณลักษณะนี้ถูกสร้างขึ้นมาตั้งแต่ในโรงเรียน และหน่วยงานเป็นผู้ให้รางวัล	คลื่นลูกที่สามซัดเข้ามาในสังคมของเรา งานมีน้อยลง ไม่มากขึ้น ไม่ซ้ำซาก ไม่มีการแบ่งเป็นส่วนย่อย แต่ละคนจะทำงานชิ้นใหญ่ขึ้น เวลายืดหยุ่น **คุณลักษณะ** สิ่งที่คนงานในยุคคลื่นลูกที่สามต้องการมากขึ้นคือ *คนที่รับผิดชอบ เข้าใจงานของตนว่าประกอบกับงานของคนอื่นอย่างไร ต้องสามารถปฏิบัติงานใหญ่ได้ สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปรได้ดี และปรับตัวให้เข้ากับคนรอบข้างได้ดี*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บริษัทในนยุคคลื่นลูกที่สองมักจะให้รางวัลแก่พนักงานที่มีพฤติกรรมสอดคล้องกับระเบียบ	แต่บริษัทในยุคคลื่นลูกที่สามต้องการคนที่คล่องตัวมากกว่า ดังนั้น คนในยุคใหม่ จะต้องเป็นคนที่ซับซ้อน มีความเป็นตัวเอง ภูมิใจในวิธีการของตนที่แตกต่างจากคนอื่น เป็นแบบฉบับของแรงงานที่ไม่เป็นมวลชนซึ่งเป็นที่ต้องการในยุคคลื่นลุกที่สาม
ขณะเดียวกัน แบบแผนของอำนาจก็เปลี่ยนไป ในยุคคลื่นลูกที่สอง พนักงานทุกคนมีเจ้านายคนเดียว ความขัดแย้งของพนักงานมีเจ้านายเป็นผู้ตัดสิน	ในอนาคตทุกอย่างแตกต่างไปโดยสิ้นเชิง พนักงานมีเจ้านายมากกว่าคนเดียว คนทำงานต่างระดับ และต่างหน้าที่จะมาร่วมกันทำงานเป็นกลุ่มเฉพาะตัว และทุกคนถือว่าความขัดแย้งเป็นเรื่องดี ระบบนี้เป็นการลงโทษลูกจ้างที่ทำตามคำสั่งอย่างไม่ลืมหูลืมตา และให้รางวัลคนที่โต้แย้งแสดงเหตุผล(อย่างมีขอบเขต) พนักงานที่แสวงหาความหมาย คนที่คอยตั้งคำถามใส่ผู้มีอำนาจ คนที่ต้องการจะใช้อำนาจที่ตนมีอยู่ หรือคนที่ต้องการให้งานที่ทำเป็นความรับผิดชอบต่อสังคม อาจถูกมองว่าเป็นตัวปัญหาในยุคคลื่นลูกที่สองแต่คนเหล่านี้แหล่ะเป็นที่ต้องการของคนในยุคคลื่นลูกที่สาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแปลความ

ดังนั้นจึงหยิบยก**กรอบหลุยซ์สีทอง** ขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น ซึ่งกรอบ หมายถึง สิ่งที่ล้อมรอบ การกำหนดพื้นที่และจำกัดพื้นที่นั้น ๆ

จากแนวคิดที่ว่า ตัวแทนของคลื่นลูกที่ 2 (ยุคสังคมอุตสาหกรรม) มักจะยึดมั่นในความคิดและรูปแบบเก่า ๆ ของตน จน*กลัวการเปลี่ยนแปลง* เพราะกลัววิธีการใหม่ ๆ จะไม่ดีเท่าวิธีเก่า และมีความ*คาดหวังสูง*ให้รุ่นลูกของตนมีสถานภาพทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจที่ดีกว่าตนเอง

กรอบหลุยซ์ มีความหมายโดยนัยคือ การตีกรอบ ด้วยความคาดหวัง และการให้ความสำคัญมากเป็นพิเศษ ความสำเร็จ การอวด และความหรูหรา ดังนั้น กรอบหลุยซ์ภายในเรื่องใช้แทนค่าการบีบบังคับ การตีกรอบความคิด มุมมองและความต้องการด้วยความคาดหวัง ถึงความสำเร็จที่สะท้อนความต้องการที่โอ่อ่าจนเกินพอดีของพ่อ ซึ่งต้องการให้ลูกชายอยู่ในสังคมนักธุรกิจ ที่มีแต่การแข่งขัน การอวด ความหรูหรา และมีความหมายโดยนัยคือ เปลือกที่ห่อหุ้มให้ตนเองดูดีและต้องการเป็นที่ยอมรับของคนในสังคม

กระจกเงาเป็นอีกสัญลักษณ์หนึ่ง ในการเล่าเรื่อง ซึ่งกระจกเงาคือสิ่งที่สามารถสะท้อนเงาของสะสารใด ๆ ก็ตามที่อยู่ตรงข้ามออกมา

ในที่นี้ทุกคนมีเงาของตนเอง ดังนั้นการเข้าไปในเงาของตน แทนค่าการเข้าค้นหาตัวตน และความต้องการของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

เรื่องย่อ (Synopsis) ภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่อง "ทางเดินของฉัน"

แก่นของเรื่อง (Theme) เลือกทางชีวิต ด้วยตัวเอง

PLOT

เอ ลูกชายคนเดียวที่แบกรับความหวังของพ่อให้ดูแลกิจการโรงงานน้ำแข็งต่อ ประกาศิตของพ่อคือ เขาต้องเรียนบริหาร เขาต้องเจออุปสรรค์ของความไม่เข้าใจระหว่างคนต่างวัย ต่างยุคสมัย และค่านิยมเก่า ๆ ของพ่อซึ่งเป็นคนจีนหัวโบราณ
พ่อภูมิใจเสมอเมื่อได้อวดลูกกับใคร ๆ
แต่เอ อยากเรียนศิลปะ เขาเบื่อโรงงานน้ำแข็งและงานบัญชีเต็มทน ทั้งอุดอู้ เสียงดัง และเย็นชา เขาก้มหน้าก้มตาอ่านหนังสือเป็นเวลานานจนเหนื่อย และมึนงงเมื่อเขาส่องกระจกดูว่าตัวเองเป็นใคร ต้องการอะไร เขาหลุดเข้าไปในโลกส่วนตัว โลกที่เต็มไปด้วยงานศิลปะ ขณะที่เขาเดินขึ้นไปถึงจุดสูงสุด ขณะนั้นเอง พ่อก็เข้ามาบังคับจิตใจใจเขาอย่างมาก และในที่สุด เขาก็ต้องเรียนอย่างที่พ่อต้องการและรับช่วงกิจการต่อ แต่ระบบการจัดการถูกเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง ด้วยวิธีการทำงานรูปแบบใหม่ของเขาเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ตัวละคร

วิเคราะห์ CHARACTER ของพ่อ ตัวแทนของคลื่นลูกที่สอง

เนื่องจากได้รับการศึกษาน้อย จึงต้องต่อสู้ดิ้นรนมาด้วยตนเอง และลำบากมาก่อน จึงทำให้มีบุคลิกและลักษณะนิสัย

- ทำงานเป็นระบบ(โรงงาน)
- ตรงต่อเวลา
- ขยัน ตั้งใจ อดทน ทุ่มเท
- ทำอะไรซ้ำ ๆ
- เป็นระเบียบ
- รอบคอบ คิดถึงกำไร ขาดทุนเสมอ เพราะการลงทุนแต่ละครั้งแลกมาด้วยการต่อสู้ของตัวเอง
- มีขั้นตอนวิธีคิดแบบค่อยเป็นค่อยไป มองการณ์ไกล
- หัวโบราณ ยึดมั่นในความคิดและวิธีการในรูปแบบของตน
- เก่งเฉพาะด้าน ในด้านที่ตนเองศึกษา ด้วยประสบการณ์ชีวิต
- มีความยืดหยุ่นต่ำ
- ต้องการความมั่นคง
- กลัวการเปลี่ยนแปลง เพราะกลัวว่าวิธีการใหม่ ๆ จะไม่ดีเท่าวิธีการเก่า ๆ
- ทำตัวเป็นศูนย์กลาง เป็นผู้นำ เพราะ ต้องประคองครอบครัว และธุรกิจของตนมาด้วยตัวเอง
- บุคลิกแฝงด้วยอำนาจ สงบ เป็นคนออกคำสั่ง ทุกคนต้องเชื่อฟัง
- รักลูกและครอบครัว แต่แสดงออกไม่เป็น
- ไม่ชอบการแสดงออก ไม่ซึ้งกับศิลปะ และสุนทรียะ เพราะเคยชินกับความจริงจัง และความเป็นระบบ
- ตั้งความหวังที่ลูกชาย ไม่อยากให้ลูกลำบาก เพราะตัวเองเคยลำบากมาก่อน
- ต้องการให้ลูกเป็นที่ยอมรับในสังคม(ของตน) มีหน้ามีตา เพื่อชดเชยความรู้สึกที่ตนไม่ได้เป็นในสมัยก่อน
- ยึดมั่นว่าสิ่งที่ให้ลูกเป็นสิ่งที่ดีแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์CHERACTER ลูกชาย เป็นตัวแทนของคนในยุคปัจจุบัน คลื่นลูกที่สาม

ได้รับการศึกษาและอยู่ครอบครัวที่ไม่ลำบาก เพราะพ่อบุกเบิกให้ตั้งแต่ต้น จึงมีบุคลิกลักษณะ

- เป็นตัวของตัวเอง
- มีความยืดหยุ่นสูง วางตัวสบาย ๆ ร่าเริง
- ต่อต้านความตายตัว
- เปิดรับสิ่งใหม่ ๆ เสมอ
- ปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ได้ดี
- เข้ากับบุคคลอื่นได้ดี
- ชอบศิลปะ สุนทรียะ รักอิสระ
- มีแนวคิดสร้างสรรค์
- ชอบลองผิดลองถูก
- แต่มีความเกรงใจพ่อ
- มีวิธีการคิดเป็นระบบใหม่ ๆ โดยไม่ต้องเอาตัวลงไปทุ่มเทเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องย่อ

ครอบครัวของเอทำธุรกิจโรงงานงานน้ำแข็งซึ่งพ่อต้องการให้ลูกชายคนเดียว สืบทอดธุรกิจของตระกูล
ทุก ๆ ช่วงฤดูร้อนจะเป็นช่วงที่ยุ่งมากเพราะคนมักสั่งซื้อน้ำแข็งเยอะกว่าปกติ และเขาก็ต้องอ่านหนังสืออย่างหนัก เพื่อเตรียมตัวสอบเข้าคณะบริหารธุรกิจอย่างที่พ่อต้องการ และในวันหนึ่งโรงงานน้ำแข็งเย็น ๆ ที่แสนจะอุดอู้เหมือนทุกวัน ทำให้เขาเบื่อมาก เขาทอดสายตาเหม่อมองออกไปข้างนอก แต่พ่อก็ยังคงเคร่งคลัดกับเอเสมอ เออ่านหนังสือต่อไปด้วยความเกรงใจพ่อ จนเบลอ และเห็นแสงประหลาดออกมาจากกระจก เขาจึงเดินเข้าไปดู เมื่อส่องกระจกก็เห็นที่หัวเป็นกรอบประกาศนียบัตร ชั่วขณะ เขาตกใจมาก หลังจากนั้นเขาจึงส่องกระจกมองดูตัวเองอย่างพิจราณาว่า เขาคือใครกัน อยากเป็นอะไรกันแน่ เอค่อย ๆ เอามือลูบหน้าตัวเองในเงากระจก แล้วเขาก็ต้องแปลกใจเมื่อพบว่า เขากำลังทะลุเข้าไปในเงาของตัวเอง ภายใต้เงาของตัวเอง เขาพบที่แห่งหนึ่ง มีลักษณะเป็นตัวไอ มองดูเหมือนคนกำลังอ้าแขนอย่างอิสระ เขาเดินขึ้นไปตามบันไดวนช้าๆ อย่างสนใจ ตามทางเดินมีงานศิลปะเต็มไปหมด เขาสนใจมาก เขาพยายามขึ้นไปให้ถึงยอดตัวไอ เพื่อสัมผัสลูกแก้วด้านบน เมื่อเขามาถึงและ กำลังจะหยิบมัน กรอบรูปขนาดเท่าตัวก็หล่นลงมา กั้นเขาไว้ โลกของเขาเปลี่ยนไป เสื้อผ้าที่เขาใส่อยู่เปลี่ยนไปเป็นชุดสูทผู้บริหาร พ่อเดินเข้ามาโอบไหล่ ต่อหน้าผู้คนมากมาย ซึ่งปรบมือชื่นชม พ่อภูมิใจที่ได้อวดลูกต่อหน้าคนอื่น ๆ เอพยายามจะก้าวออกมาช้าๆจากกรอบทองของพ่อ พ่อไม่ยอม และในที่สุด เอก็ต้องยอมเรียนอย่างที่พ่อต้องการ แต่ท้ายที่สุด เขาก็ได้ทำงานที่เขาต้องการขณะเดียวกันก็บริหารธุรกิจของครอบครัวในระบบใหม่ ด้วยรูปแบบของเขาเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING SCRIPT

SEQUENCE 1

SCENE 1 ความหวัง / กลางวัน / ภายใน

1 พ่อยืนมองดูรูปในกรอบรูปเก่า ๆ ที่ติดอยู่ที่ฝาพนัง ในมือพ่อถือกรอบรูปเปล่าสีทองไว้ *(ด้านข้างเห็นหน้าพ่อ) MS*

2 กรอบรูปตระกูลสีซีเปีย ในกรอบไม้เก่า ๆ *(Pan กล้อง มาช้า ๆ แทนสายตาพ่อ) MCU*

3 ยุดอยู่ที่ว่างที่หนึ่ง *MCU*

4 พ่อแขวนกรอบทองเปล่า *MS* > พ่อยืนมองดูกรอบเปล่า *(ข้ามไหล่) MCU*

5 กรอบรูปพอดี frame

6 dissolve เอ อยู่ในกรอบทอง *(ด้านหน้าตรง เห็นเอครึ่งตัวเหมือนเป็นรูปถ่ายของเอ ในกรอบทอง)*

SCENE 2 ห้องนอนเอ / กลางวัน / ภายใน

7 ภาพชัดขึ้น เอนั่งอยู่ที่โต๊ะอ่านหนังสือหน้าขอบหน้าต่าง *(ภาพเหมือนเป็นรูปเออยู่ในกรอบรูปสีทอง เห็นรายละเอียดในห้องนอน ข้างหลังเป็นตู้หนังสือ ขนาดใหญ่) MS*

8 เอเหม่อออกไปนอก หน้าต่าง ขณะที่ในมือยังถือปากกา และมีหนังสือปกแข็งเล่มโตมากผิดปกติวางอยู่ข้างหน้า *MS*

SCENE 3โรงงาน / กลางวัน / ภายนอก

9 ขณะที่พ่อกำลังคุมคนงานอยู่ข้างล่าง *(มุมกด เห็น โรงงาน พ่อชี้นิ้วสั่งคนงาน ยืนคุมงานอยู่หน้าโรงงาน) LS*

10 คนงานทำงานกันอย่างพร้อมเพรียงเหมือนเครื่องจักร ไม่มีชีวิต *(เป็นperspective เข้าไป เห็นคนงานกับเครื่องทำน้ำแข็ง , เห็นหลังพ่อเป็น foreground ข้ามไหล่) LS*

11 รับหน้าเอ *MS*

12 พ่อหันขึ้นมาที่หน้าต่าง แล้วชี้นิ้วมาที่ลูก *(แทนสายตาลูก มุมกด) MS*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 4 ห้องนอนเอ /กลางวัน / ภายใน

13 เอก้มหน้าก้มตาอ่านหนังสือหนังสือเล่มใหญ่ผิดปกติ เอยังคงอ่านหนังสือต่อไป *(เสียงนาฬิกาดัง ติ๊ก ๆ เวลาเปลี่ยน แสงเปลี่ยน , กล้องหมุนรอบตัวเอ 180 องศา)(ด้านหน้า ด้านข้างขวา ด้านหลัง ด้านข้างซ้าย ด้านหน้า) MCU*

14 มีแสงลอดออกมาจากขอบกระจก *(เอ อยู่ foreground เอี้ยวหลังไปมองกระจกด้วยความแปลกใจ) MS*

15 รับหน้าเอหันไปมองกระจก *MS*

16 เอมาหยุด ยืนอยู่หน้ากระจก ส่องกระจกแล้วเห็นหัวเป็นกรอบประกาศนียบัตร *MCU*

17 เอจับหัวตัวเองอย่างตกใจ *MCU*

18 หัวกลายเป็นหัวคนอย่างเดิม *MCU*

19 เอส่องกระจกดูตัวเอง มองอย่างพิจรณาทุกส่วนของร่างกาย *MS >CU*

20 เอจับตัวเองบนกระจก แล้วก็ต้องแปลกใจเมื่อเขาทะลุเข้าไปในเงาของตัวเอง *MS*

SEQUENCE 2

SCENE 5 ความต้องการ / ภายใน

21 ในห้องโถงที่มีตัวไอตั้งตระหง่านมีลักษณะเหมือนคนยืนกางแขนออก ซึ่งเต็มไปด้วยบันไดวนขึ้นไปจนสูง *LS*

22 เอยืนมองไปรอบ ๆ ตัวด้วยความงง ที่นี่ที่ไหน *MS*

23 เอเริ่มเดินขึ้นไปเรื่อย ๆ ผ่านงานศิลปะต่าง ๆ ที่วางไว้ตามขั้นบันได (เดินช้า ๆ ด้วยท่าทีสนใจ) (MS)

24 เอสนใจมากจนต้องเดินขึ้นไปเรื่อย ๆ *MS*

25 เออยู่ส่วนบนสุด กำลังก้าวเข้าไปใกล้ ลูกแก้ว *MS*

SEQUENCE 3

SCENE 6 บนเวที / ภายใน

26 ตึง ! กรอบรูปทองขนาดยักษ์*(ขนาดเท่าตัวหล่นลงมาจากฟ้า กั้นเขาไว้ กั้นด้านหน้า) LS*

27 พรึบ ! แสงเปลี่ยน *(ลูกแก้ว หายไป กลายเป็นไฟเวทีที่ส่องลงมาตรงกลาง รอบ ๆ มืด สว่างเฉพาะ บริเวณที่เอยืนอยู่)LS*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28 กรอบมากั้นด้านหน้า เอ งง ๆ มองดูเสื้อผ้าที่ตัวเองใส่อยู่ *(เดิมเป็นชุดสบาย ๆ ตอนนี้เปลี่ยนเป็นสูทนักธุรกิจ) MS*

29 พ่อเดินเข้ามาใน กรอบ

30 โอบไหล่อย่างพอใจ *(พ่อยืนอยู่นอกกรอบ เพราะกรอบขนาดพอดีตัวเอ) LS*

31 เอยืนเสงี่ยมก้มหน้า พ่อยกมือเอชูขึ้น อย่างภูมิใจ *LS*

32 เอพยายามก้าวเท้าจะออกจากกรอบ แขนข้างหนึ่งและขาข้างหนึ่งก้าวออกมาแล้ว *(ส่วนที่ก้าวออกมา เสื้อผ้าเปลี่ยนเป็นชุดเดิม ชุดสบาย ๆ แต่ส่วนที่อยู่ในกรอบ ยังเป็นชุดสูท) LS*

33 พ่อ ชี้นิ้วลงพื้น ให้กลับเข้ามาในกรอบ *MS*

34 เอชำเลืองมองพ่อด้วยความเกรงใจ *MS*

35 เท้าลังเลที่จะเดินเข้ากรอบ *MCU*

36 เอก้าวกลับเข้ามาอยู่ในกรอบตามเดิม *MCU*

37 กลายเป็นเอในชุดนักธุรกิจเหมือนเดิม คนหัวดำ ๆ ที่เป็น foreground ปรบมือ *LS*

38 fade ดำ

SCENE 7 ผนังบ้าน / กลางวัน / ภายนอก

39 กรอบรูปทองที่มีรูปลูกชาย ถือกล้องถ่ายรูป (ได้รับรางวัลช่างภาพดีเด่น)

40 โรงงานน้ำแข็ง ISOใหม่เอี่ยม ทาสีขาว *LS*

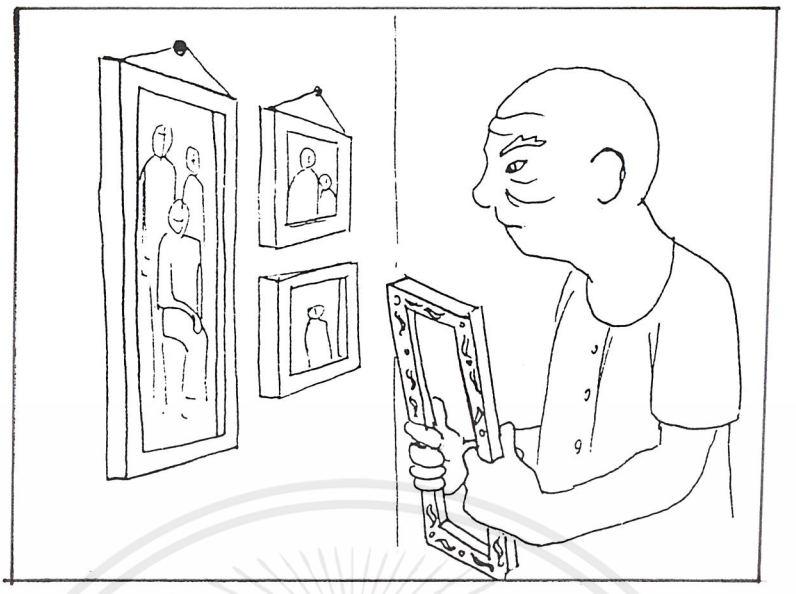
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BOARD

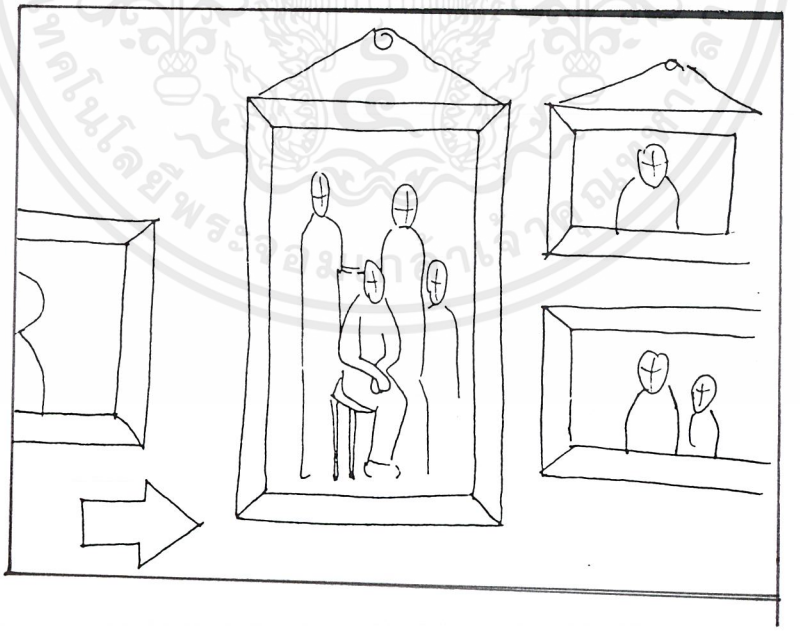
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SEQUENCE 1

SCENE 1 ผนังบ้าน / กลางวัน / ภายใน

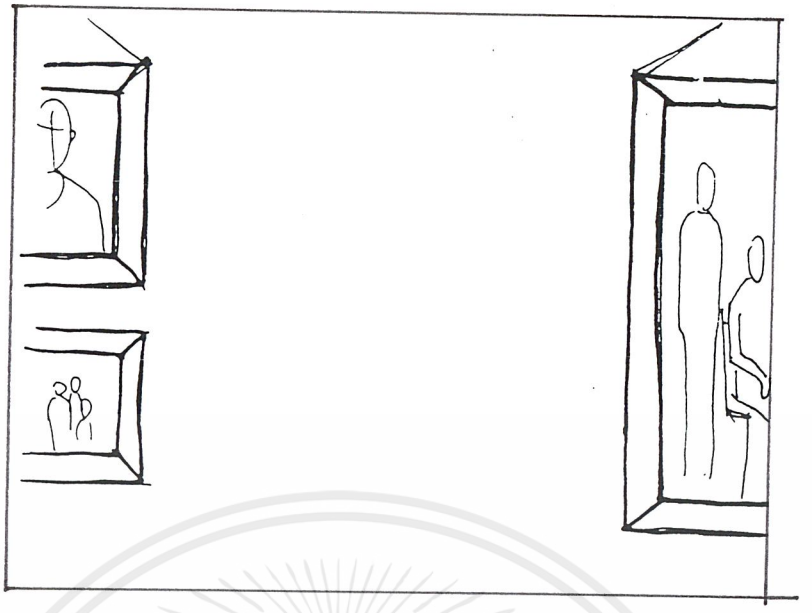


1 พ่อยืนมองดูรูปในกรอบรูปเก่า ๆ ที่ติดอยู่ที่ฝาพนัง ในมือพ่อถือกรอบรูปเปล่าสีทองไว้ *(ด้านข้างเห็นหน้าพ่อ) MS*

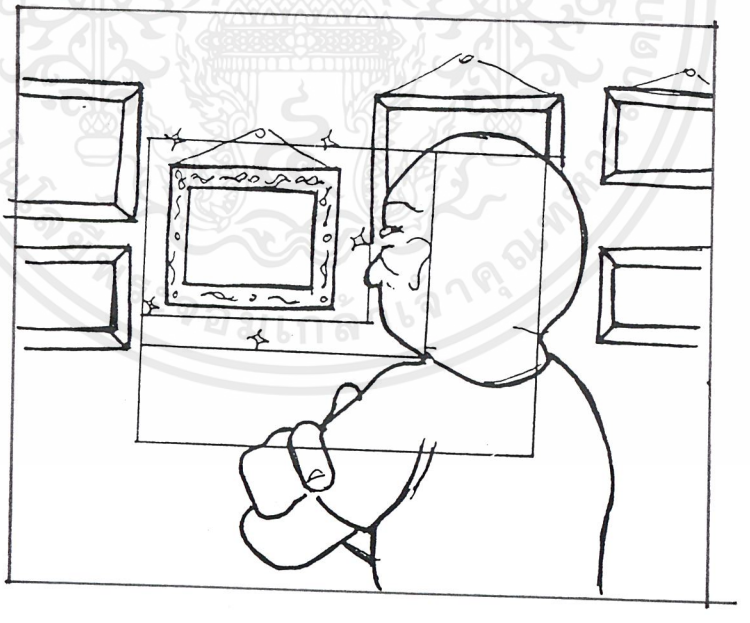


2 กรอบรูปตระกูลสีซีเปีย ในกรอบไม้เก่า ๆ *(กล้องPanมาช้า ๆ แทนสายตาพ่อ) MCU*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

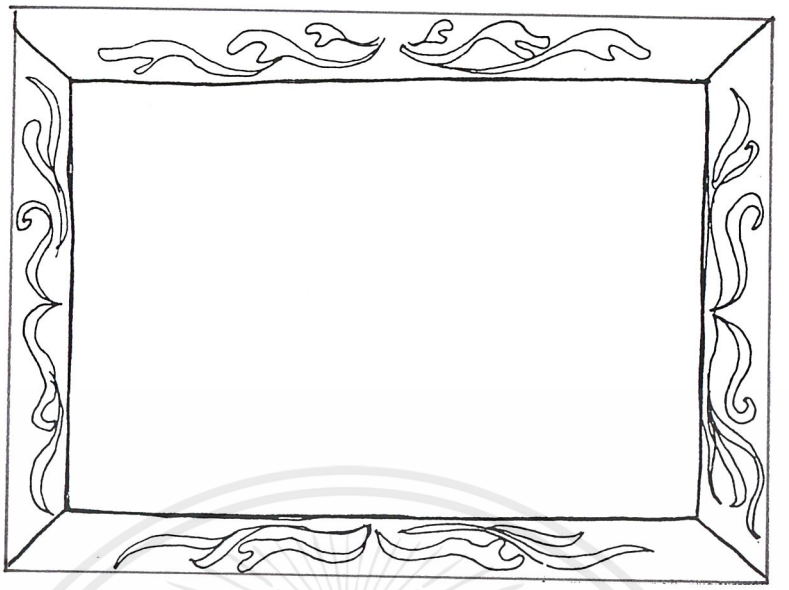


3. หยุดอยู่ที่ว่างที่หนึ่ง *MCU*



4 พ่อแขวนกรอบทองเปล่า *MS* > พ่อยืนมองดูกรอบเปล่า *(ข้ามไหล่) MCU*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

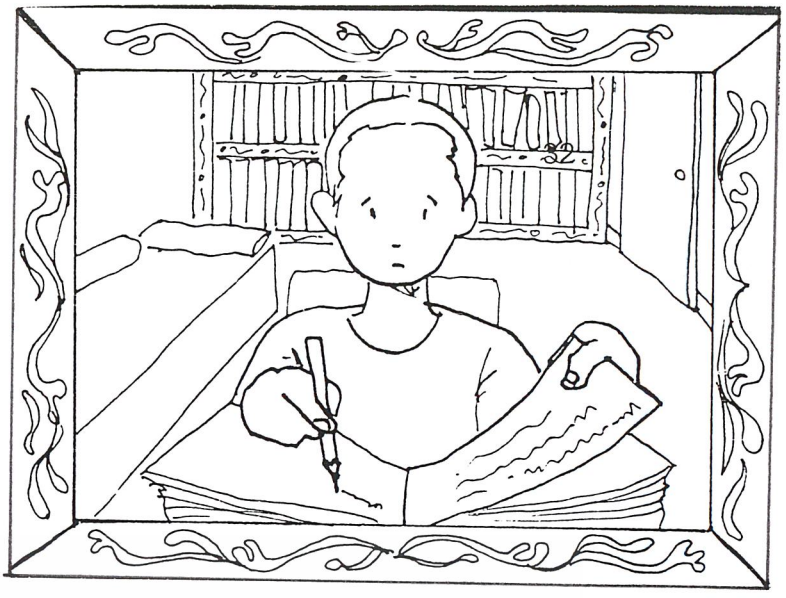


5 กรอบรูปพอดี frame

6 dissolve เอ อยู่ในกรอบทอง *(ด้านหน้าตรง เห็นเอครึ่งตัวเหมือนเป็นรูปถ่ายของเอ ในกรอบทอง)*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

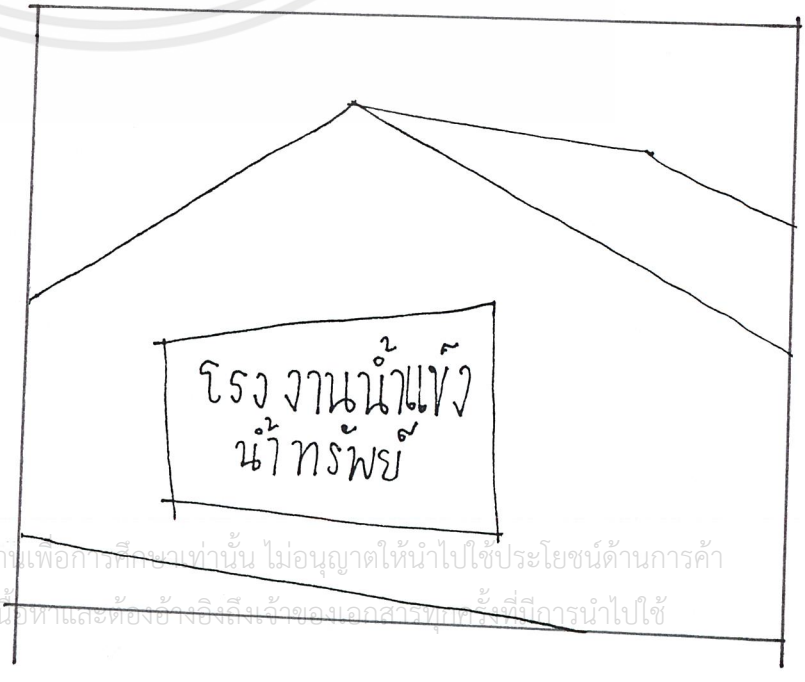
SCENE 2 ห้องนอนเอ / กลางวัน / ภายใน



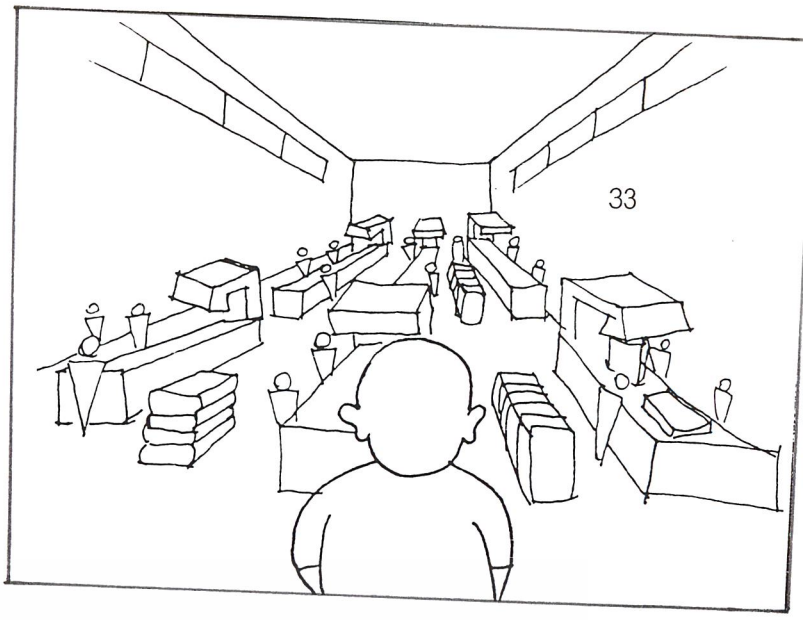
7 ภาพชัดขึ้น เอนั่งอยู่ที่โต๊ะอ่านหนังสือหน้าขอบหน้าต่าง *(ภาพเหมือนเป็นรูปเออยู่ในกรอบรูปสีทอง เห็นรายละเอียดในห้องนอน ข้างหลังเป็นตู้หนังสือ ขนาดใหญ่) MS*

8 เอเหม่อมองออกไปนอก หน้าต่าง ขณะที่ในมือยังถือปากกา และมีหนังสือปกแข็งเล่มโตมากผิดปกติวางอยู่ข้างหน้า *MS*

SCENE 3โรงงาน / กลางวัน / ภายนอก



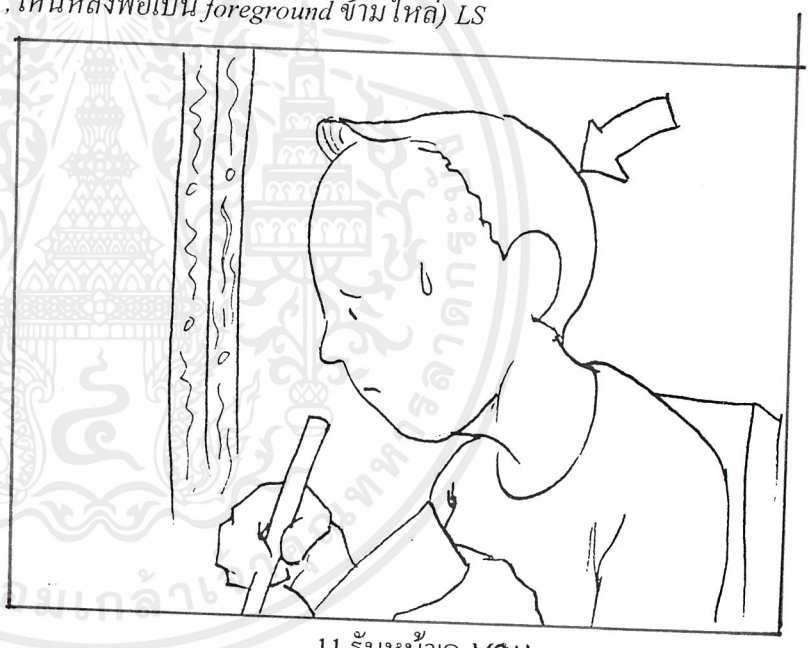
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



9 ขณะที่พ่อกำลังคุมคนงานอยู่ข้างล่าง *(มุมกด เห็นโรงงาน พ่อชี้นิ้วสั่งคนงาน ยืนคุมงานอยู่หน้า*
โรงงาน) LS

10 คนงานทำงานกันอย่างพร้อมเพรียงเหมือนเครื่องจักร ไม่มีชีวิต *(เป็นperspective เข้าไป เห็นคน*
งานกับเครื่องทำน้ำแข็ง , เห็นหลังพ่อเป็น foreground ข้ามไหล่) LS

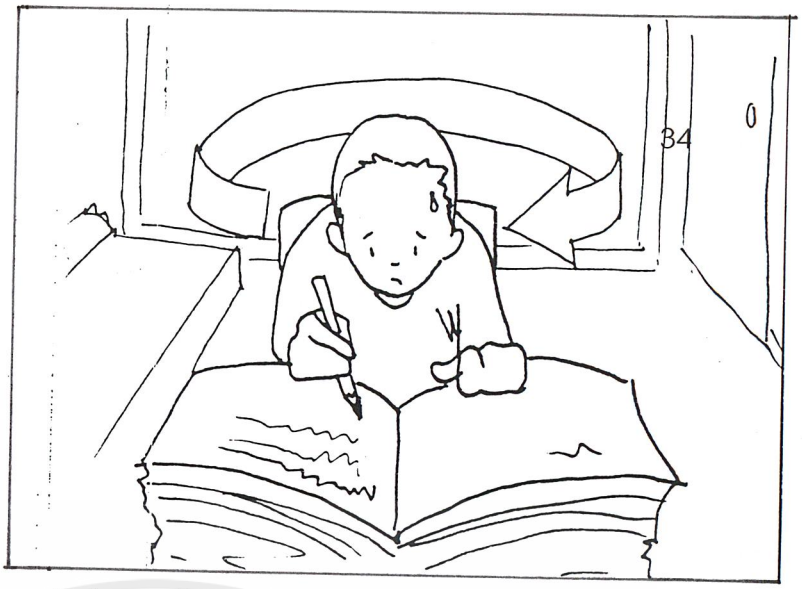
SCENE 4 ห้องนอนเอ /กลางวัน / ภายใน



11 รับหน้าเอ *MCU*

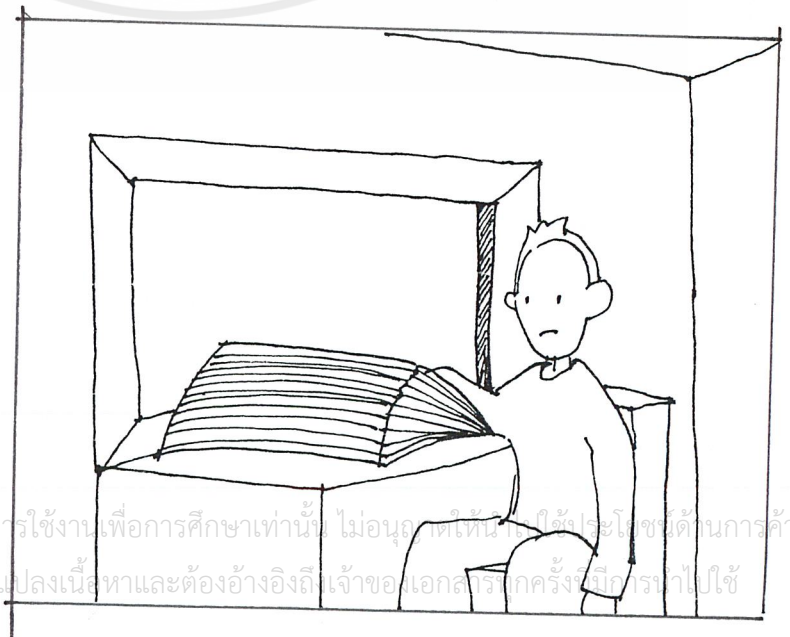
12 พ่อหันขึ้นมาที่หน้าต่าง แล้วชี้นิ้วมาที่ลูก *(แทนสายตาลูก มุมกด) MS*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



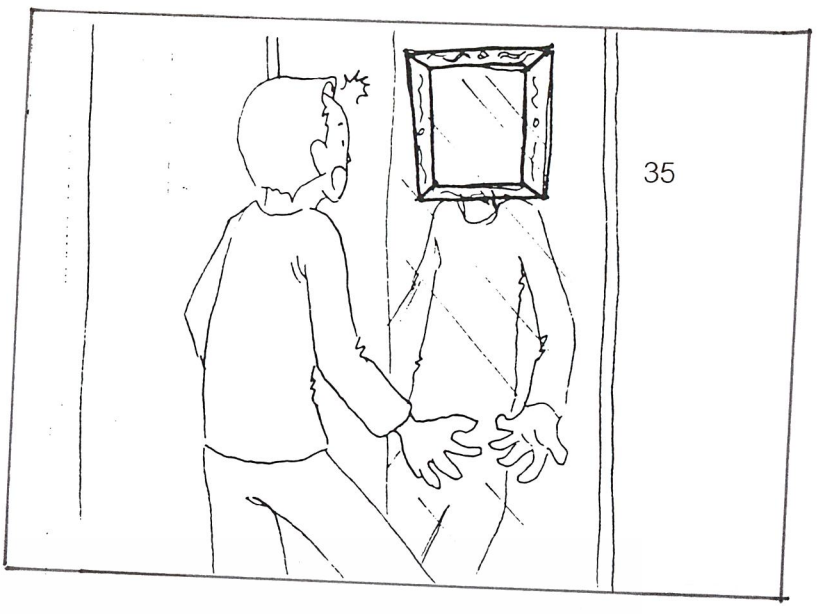
13 เอก้มหน้าก้มตาอ่านหนังสือหนังสือเล่มใหญ่ผิดปกติ เอยังคงอ่านหนังสือต่อไป *(เสียงนาฬิกาดัง ติ๊ก ๆ เวลาเปลี่ยน แสงเปลี่ยน , กล้องหมุนรอบตัวเอ 180 องศา)(ด้านหน้า ด้านข้างขวา ด้านหลัง ด้านข้างซ้าย ด้านหน้า) MCU*

14 มีแสงลอดออกมาจากขอบกระจก *(เอ อยู่ foreground เอี้ยวหลังไปมองกระจกด้วยความแปลกใจ) MS*



15 รับหน้าเอหันไปมองกระจก *MS*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

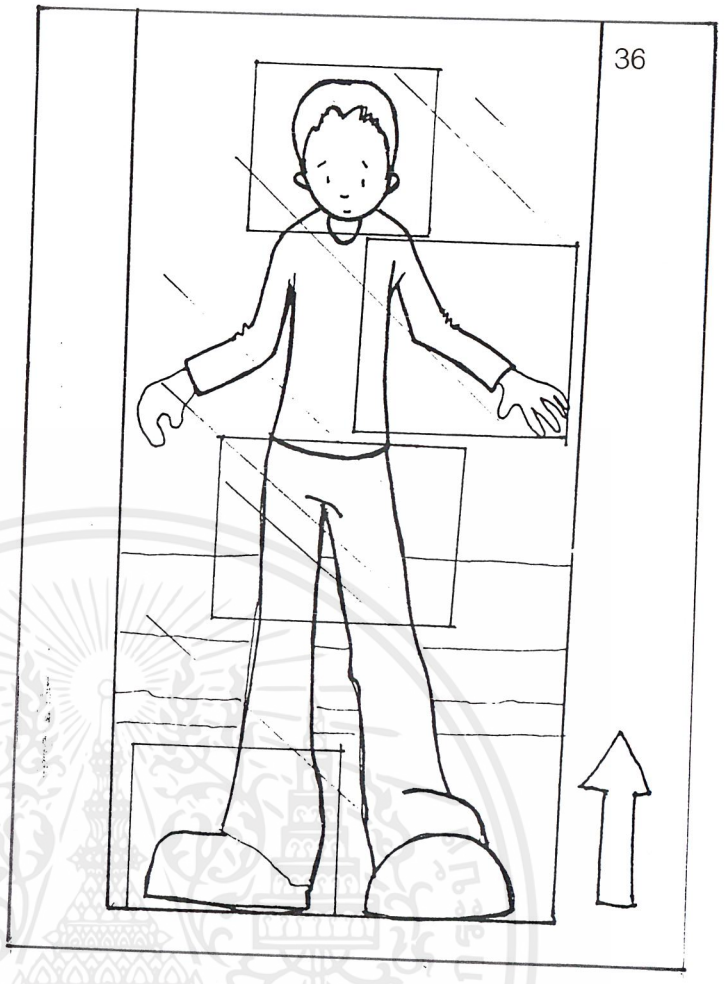


16 เอมาหยุด ยืนอยู่หน้ากระจก ส่องกระจกแล้วเห็นหัวเป็นกรอบประกาศนียบัตร *MCU*

17 เอจับหัวตัวเองอย่างตกใจ *MCU*

18 หัวกลายเป็นหัวคนอย่างเดิม *MCU*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



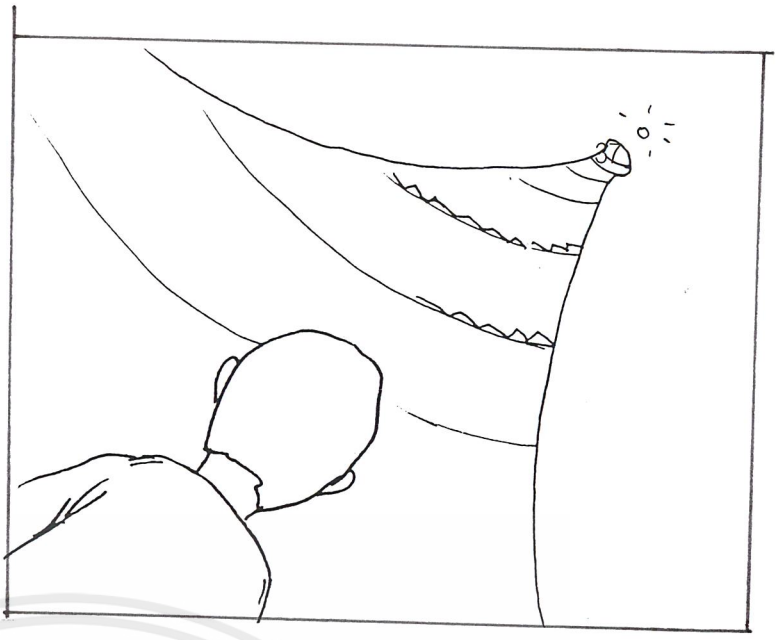
19 เอส่องกระจกดูตัวเอง มองอย่างพิจรณาทุกส่วนของร่างกาย *MS >CU*

20 เอจับตัวเองบนกระจก แล้วก็ต้องแปลกใจเมื่อเขาทะลุเข้าไปในเงาของตัวเอง *MS*

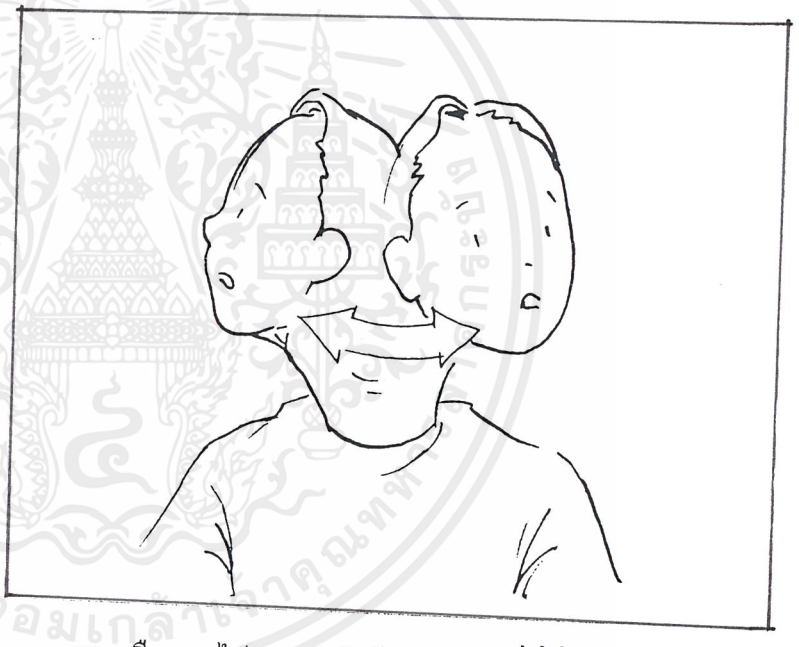
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SEQUENCE 2

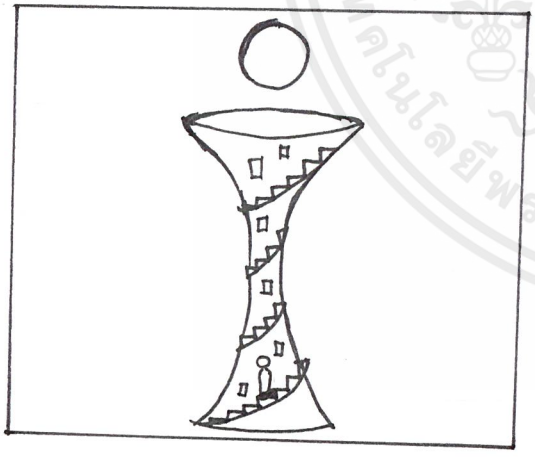
SCENE 5 โลกแห่งความใฝ่ฝันของ เอ / ภายใน



21 ในห้องโถงที่มีตัวไอตั้งตระหง่านมีลักษณะเหมือนคนยืนกางแขนอย่างมีอิสระภาพ ซึ่งเต็มไปด้วยบันไดวนขึ้นไปจนสูง *LS*



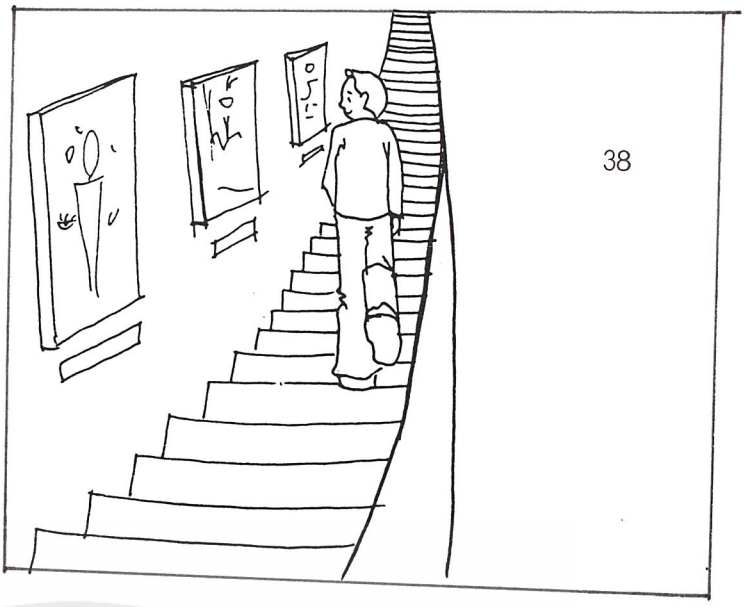
22 เอยืนมองไปรอบ ๆ ตัวด้วยความงง ที่นี่ที่ไหน *MS*



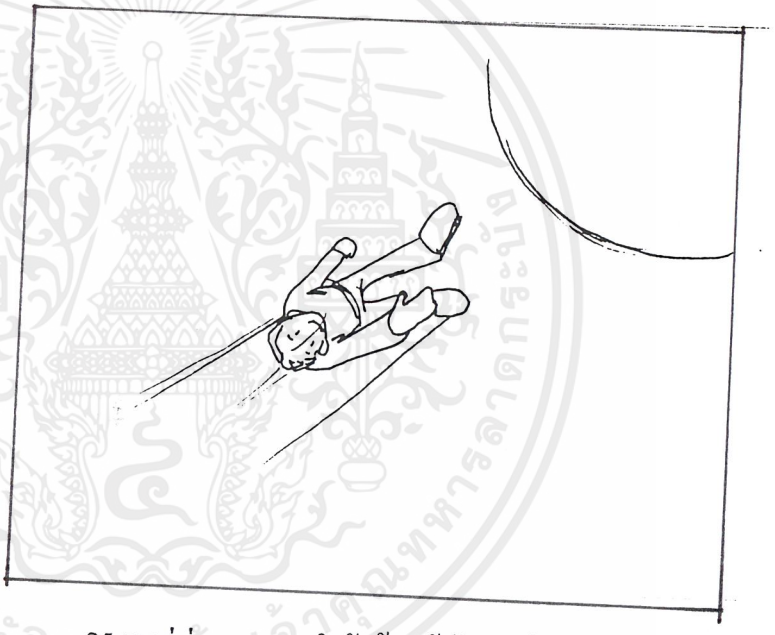
2 . 1 เอเดินขึ้นไปตามบันไดวน

23 เอเริ่มเดินขึ้นไปเรื่อย ๆ ผ่านงานศิลปะต่าง ๆ ที่วางไว้ตามขั้นบันได (เดินช้า ๆ ด้วยท่าทีสนใจ)

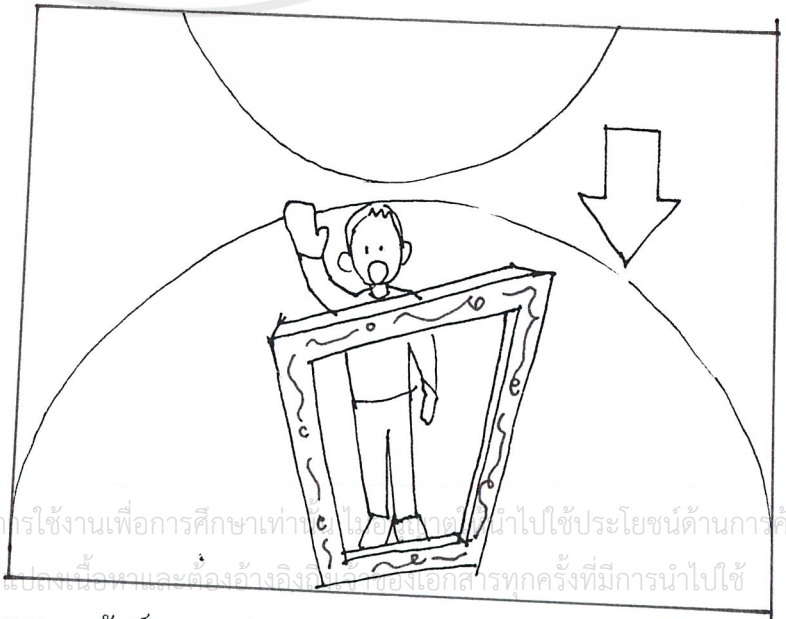
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



24 เอสนใจมากจนต้องเดินขึ้นไปเรื่อย ๆ *MS*



25 เออยู่ส่วนบนสุด กำลังก้าวเข้าไปใกล้ ลูกกลม ๆ *MS*

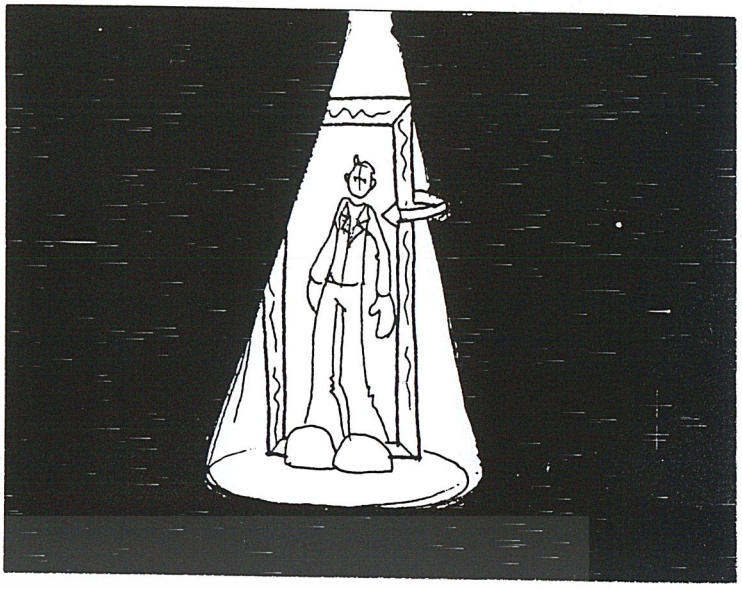


26 ตึง ! กรอบรูปทองขนาดยักษ์*(ขนาดเท่าตัวหล่นลงมาจากฟ้า กั้นเขาไว้ กั้นด้านหน้า) LS*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SEQUENCE 3

SCENE 6 บนเวที / ภายใน

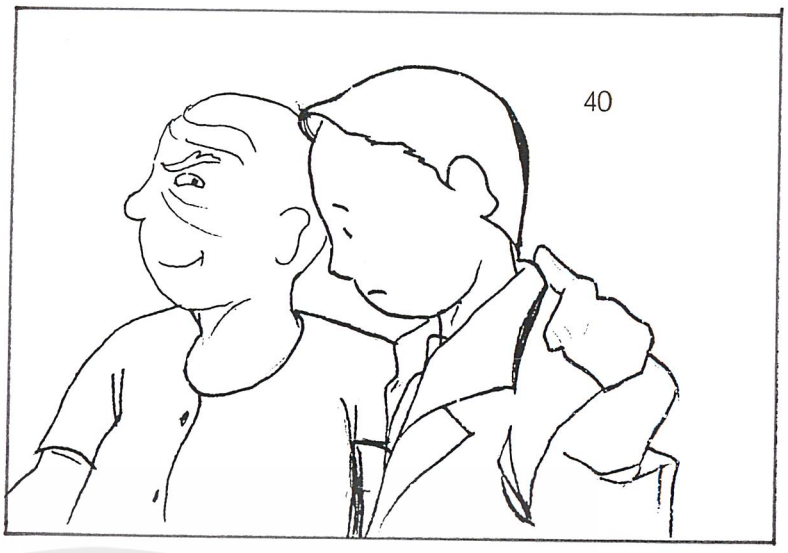


27 พรึบ ! แสงเปลี่ยน *(ลูกกลม ๆ หายไป กลายเป็นไฟเวทีที่ส่องลงมาตรงกลาง รอบ ๆ มืด สว่าง เฉพาะ บริเวณที่เอยืนอยู่)LS*

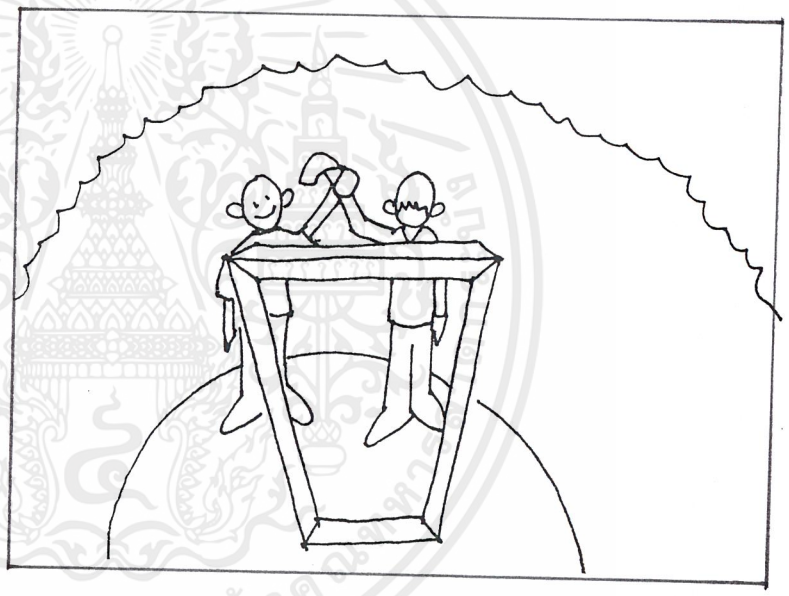
28 กรอบมากั้นด้านหน้า เอ งง ๆ มองดูเสื้อผ้าที่ตัวเองใส่อยู่ *(เดิมเป็นชุดสบาย ๆ ตอนนี้เปลี่ยนเป็นสูทนักธุรกิจ) MS*

29 พ่อเดินเข้ามาใน กรอบ

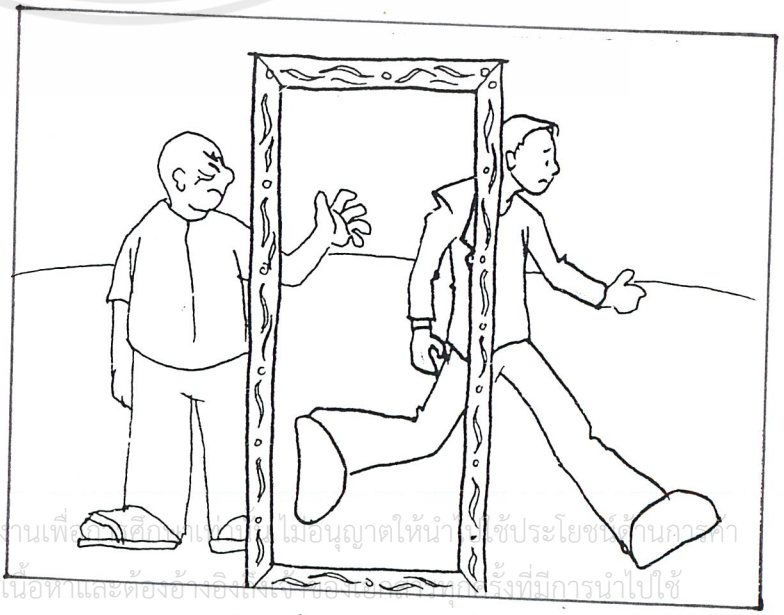
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



30โอบไหล่อย่างพอใจ *(พ่อยืนอยู่นอกกรอบ เพราะกรอบขนาดพอดีตัวเอ) LS*

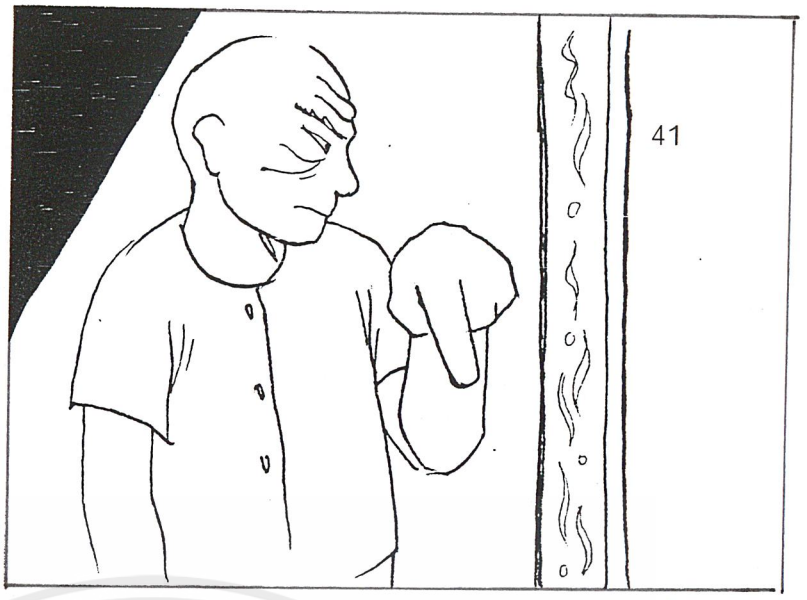


31 เอียนเสงี่ยมก้มหน้า พ่อยกมือเอชูขึ้น อย่างภูมิใจ *LS*



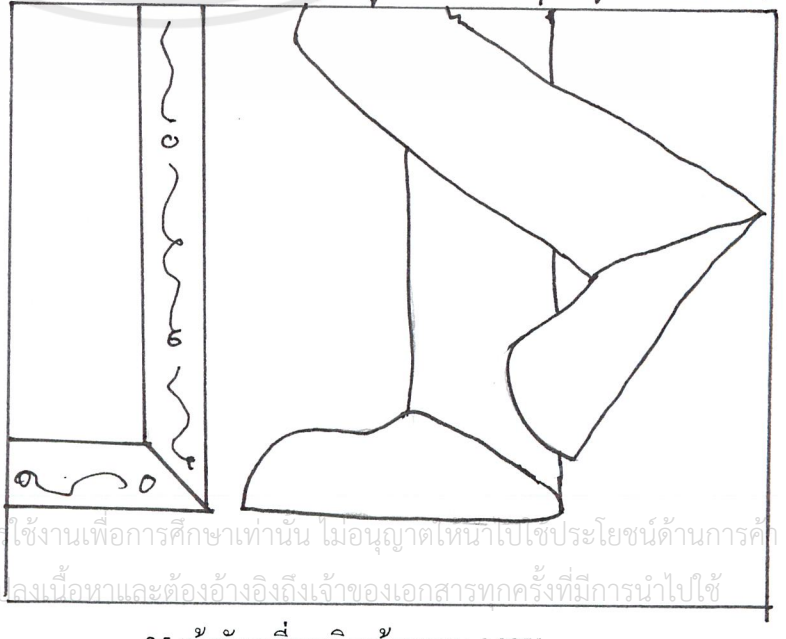
32 เอพยายามก้าวเท้าจะออกจากกรอบ แขนข้างหนึ่งและขาข้างหนึ่งก้าวออกมาแล้ว *(ส่วนที่ก้าว*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



33 พ่อ ชี้นิ้วลงพื้น เป็นสัญลักษณ์ ให้กลับเข้ามาในกรอบ *MS*

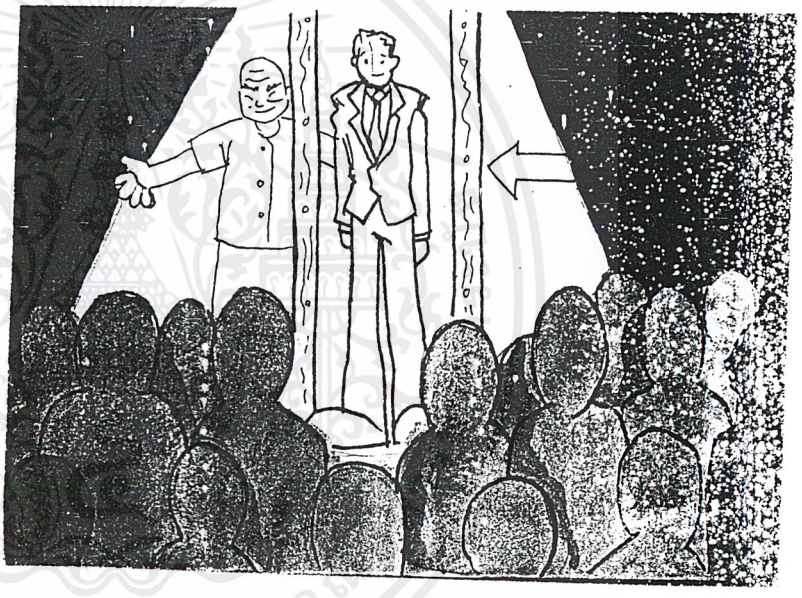
34 เอชำเลืองมองพ่ออย่างเกรงใจ *MS*
< เสื้อที่ใส่อยู่ตอนนี้เป็นชุดอยู่บ้านธรรมดา



35 เท้าลังเลที่จะเดินเข้ากรอบ *MCU*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

36 เอก้าวกลับเข้ามาอยู่ในกรอบตามเดิม *MCU*
ชุดอยู่บ้านก์ เปลี่ยน ไปด้วยกลายเป็น สูทนักธุรกิจ

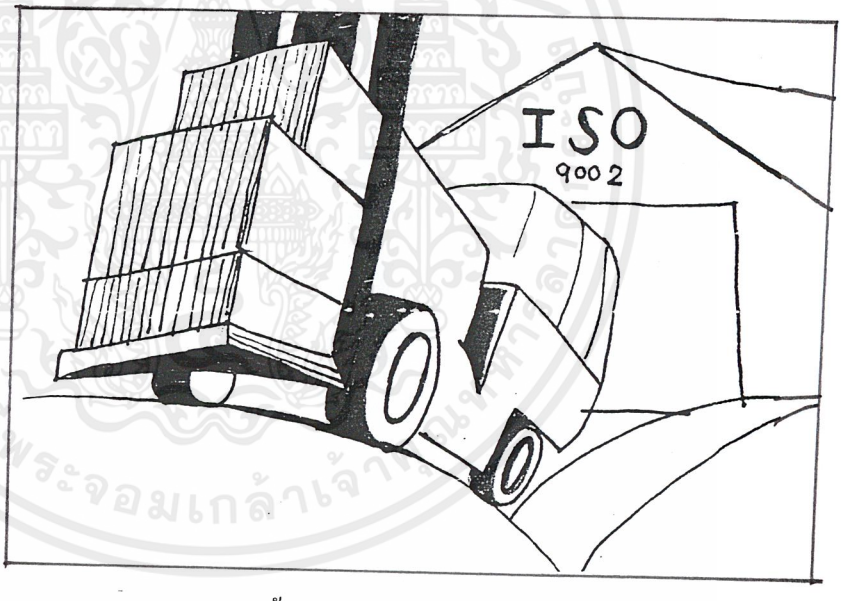


37 กลายเป็นเอในชุดนักธุรกิจเหมือนเดิม คนหัวดำ ๆ ที่เป็น foreground ปรบมือ *LS*
กล้อง ค่อยๆ ZOOM OUT ออกมา

38 fade ดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

39กรอบรูปทองที่มีรูปลูกชาย ถือกล้องถ่ายรูป (ได้รับรางวัลช่างภาพดีเด่น)



40 โรงงานน้ำแข็ง ISOใหม่เอี่ยม ทาสีขาว *LS*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

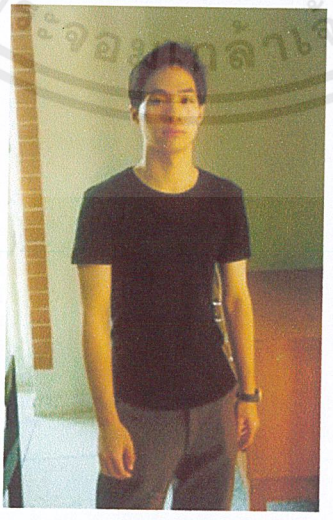
การออกแบบ และการเตรียมงานถ่ายทำ

การออกแบบตัวละคร

แนวคิดในการสร้างตัวละครหลัก เพื่อใช้เป็นตัวแทนของคนยุคปัจจุบัน (ยุคคลื่นลูกที่ 3) ที่เกิดมาในครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ซึ่งเลือกเพศชายเป็นตัวละครหลัก เนื่องจาก คนไทยเชื้อสายจีนหัวโบราณมักนิยมการมีลูกชายเพื่อสืบทอดวงศ์ตระกูลและธุรกิจ

ลักษณะตัวละครหลัก ลูกชาย (เอ)

เป็นคนจีน เรียบร้อย อยู่ในกรอบ เอาการเอางาน ขยัน อดทน เชื่อฟังพ่อ แต่ด้วยเป็นคนชอบศิลปะ และเกิดมาในช่วยยุค IT จึงทำให้มีลักษณะของความยืดหยุ่นและคล่องตัวสูง อยู่ในตัวด้วย มีอายุราว 17 - 19 ปี ซึ่งเป็นช่วงของการตัดสินใจเลือกแนวทางการศึกษา



ภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

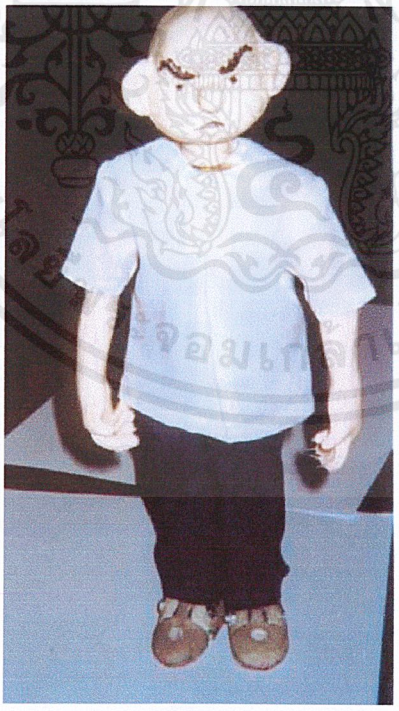
ภายในเรื่องได้หยิบยกตัวอย่างสังคมคนไทยเชื้อสายจีน และสังคมนักธุรกิจชั้นสูง มาเป็นตัวอย่างในการเล่าเรื่องเนื่องจาสังคมคนไทยเชื้อสายจีนหากมีลูกชายเพียงคนเดียว มักตั้งความหวังไว้สูง เพื่อเป็นผู้สืบทอดวงศ์ตระกูล ดังนั้นการมีชีวิตอยู่ในกรอบของครอบครัว จึงเป็นเรื่องที่ลูกชายหลีกเลี่ยงได้ยาก เมื่อตั้งความหวังสูง ความต้องการที่ตามมาสำหรับคนไทยเชื้อสายจีนหัวโบราณ ที่มักจะเกิดขึ้นกับลูกชายเสมอ คือ อยากให้ลูกชายเป็นนักธุรกิจ มีสภาพความเป็นอยู่ทางสังคมที่ดีขึ้นกว่าตนเอง อยู่ในแวดวงธุรกิจ ซึ่งเป็นแวดวงของเงินตรา ความหรูหรา ต่างชิงดีชิงเด่น และต้องการอวดสิ่งที่มี และความสำเร็จของตน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแนวคิดหลักในการสร้างตัวละคร เพื่อใช้เป็นตัวแทนของคนในยุคคลื่นลูกที่สอง หรือที่เรียกว่า ช่วงสังคมอุตสาหกรรม

คนส่วนใหญ่มักจะ ทำงานเป็นระบบ(โรงงาน) ยึดมั่นในความคิดและวิธีการในรูปแบบของตน กลัวการเปลี่ยนแปลง เพราะกลัวว่าวิธีการใหม่ ๆ จะไม่ดีเท่าวิธีการเก่า ยอมเป็นทาสเครื่องจักร และทำงานซ้ำ ๆ ซาก ๆ อย่างเอาเป็นเอาตาย พวกเขามีความหวังในลูก ๆ ของตน เพราะเขาหวังให้ลูกมีสถานภาพทั้งสังคมและเศรษฐกิจที่ดีกว่าตนเองได้ ความหวังที่จะก้าวไปสู่ความเป็นอยู่ที่ดีกว่าเดิม

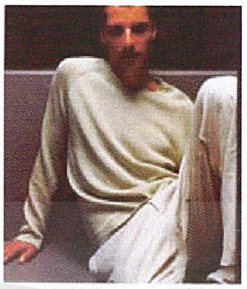
จึงออกแบบให้พ่อ มีลักษณะเป็นคนเชื้อสายจีน อพยพมาจาเมืองจีนแบบเสื่อผืนหมอนใบ และตั้งรกรากในประเทศไทย เป็นชายวัยกลางคน จากความที่เป็นคนต่อสู้ชีวิตด้วยลำแข้งตนเองมาตลอดจึงมีริ้วร้อยของความตรากตรำหลงเหลืออยู่บนใบหน้า รูปร่างท้วม ร่างเตี้ย ลงพุง แต่มีบุคลิกที่น่าเกรงขาม



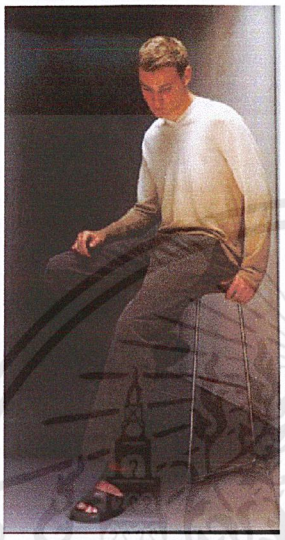
ภาพที่ 3

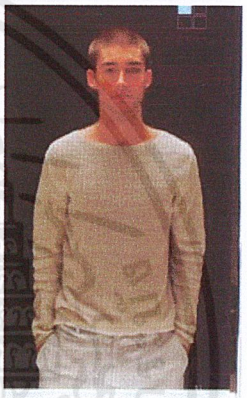
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COSTUME DESIGN



ภาพที่ 4





ภาพที่ 5 – 6

ภาพที่ 7

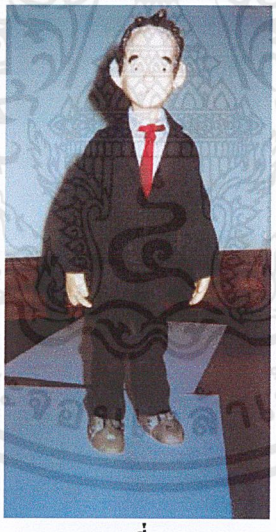
ชุดอยู่บ้านเพื่อสื่อถึงความสบาย ยืดหยุ่น คล่องตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักธุรกิจนิยมสวมสูทสีดำ

ภาพที่ 9

ภาพที่ 8



ภาพที่ 10

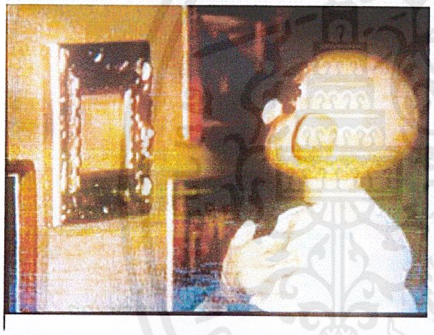
สูทนักธุรกิจ เปรียบเหมือนเปลือกภายนอกที่เสริมให้ดูน่าเชื่อถือ ภูมิฐาน หรูหรา และเป็นสากล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

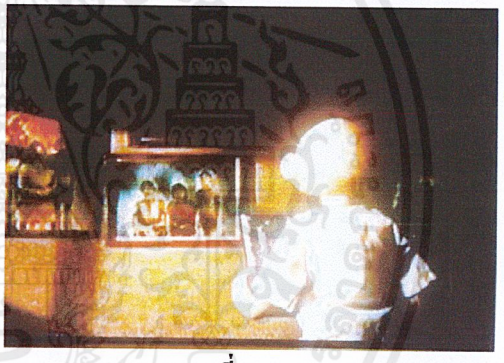
การออกแบบฉาก

ภายในเรื่องมีฉากทั้งหมด 6 ฉาก ซึ่งแต่ละฉากถูกออกแบบและพัฒนาตามบทภาพยนตร์ โดยยึดข้อมูลการวิเคราะห์บท และตัวละคร เป็นหลัก และมีการใช้โทนสี ตามอารมณ์ของแต่ละฉากด้วย โดยยึดสีน้ำตาล สีทองและสีแดง หลักในการออกแบบ เนื่องจากทั้ง 2 สีนี้เป็นสีที่คนจีนชอบใช้ สีทองหมายถึงความมั่งมี และแดง หมายถึงความสุข

ฉากที่ 1 ความหวัง



ภาพที่ 11

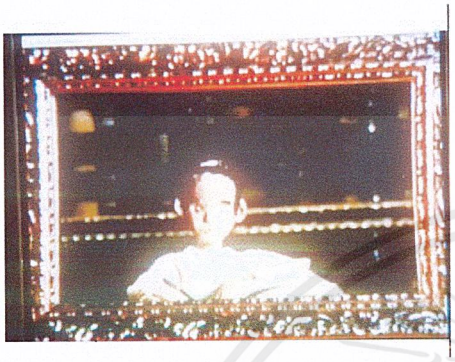


ภาพที่ 12

จากแนวคิดที่ว่า ตัวแทนของคลื่นลูกที่ 2 (ยุคสังคมอุตสาหกรรม) มักจะยึดมั่นในความคิดและรูปแบบเก่า ๆ ของตน จน*กลัวการเปลี่ยนแปลง* เพราะกลัววิธีการใหม่ ๆ จะไม่ดีเท่าวิธีเก่า และมี*ความคาดหวังสูง*ให้รุ่นลูกของตนมีสถานภาพทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจที่ดีกว่าตนเอง ในห้องจึงมีเพียงกรอบรูปขนาดต่าง ๆ กับกรอบหลุยซ์สีทองเปล่า อันใหม่เพียงกรอบเดียว เปรียบได้กับความคาดหวังสิ่งที่ดีที่สุในสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น และความภาคภูมิใจของพ่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 2 ห้องนอน



ภาพที่ 13

ภาพที่ 14

จากการแปลความ*กรอบหลุยซ์* มีความหมายโดยนัยคือ การตีกรอบความคิด มุมมองและทุกสิ่ง ด้วยความคาดหวัง และการให้ความสำคัญมากเป็นพิเศษ ความสำเร็จ การอวด และความหรูหรา

จึงใช้กรอบทองในการออกแบบส่วนต่าง ๆ ของห้อง

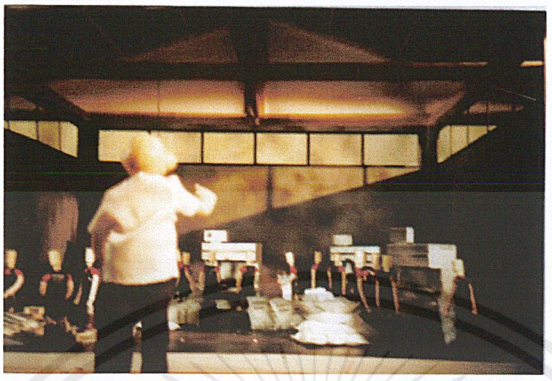
1. ขอบหน้าต่างทำด้วยกรอบทอง เปรียบเหมือนการถูกตีกรอบมุมมอง
2. ตู้หนังสือทำด้วยกรอบทอง เปรียบเหมือน การถูกตีกรอบความคิด
3. คิ้ว บัว ที่พื้นและผนัง ทำด้วยกรอบทอง เปรียบเหมือน ความหรูหรา ชอบอวด

การแทนค่าการสะท้อนความเป็นตัวเอง ด้วย*กระจกเงา* เพราะกระจกเงาหมายถึงการสะท้อนกลับ

หนังสือที่มีขนาดใหญ่ผิดปกติ เปรียบเหมือนความคาดหวังของพ่อที่ตั้งไว้สูงเกินกว่าเหตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 3 โรงงานน้ำแข็ง

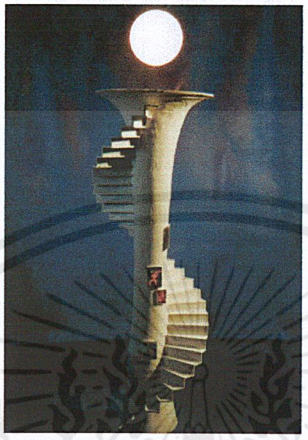


ภาพที่ 15

ฉากนี้ออกแบบและพัฒนามาจากโรงงานน้ำแข็งซึ่งเน้นให้มีกลิ่นอายความเป็นจีน ลักษณะเก่า อับชื้นและโบราณ การใช้โทนสีที่มืดทึม กับเครื่องจักรจำนวนมากที่อัดแน่นกันอยู่ในที่แคบ ๆเพื่อสื่อถึงลักษณะของเจ้าของโรงงาน ที่เป็นคนจีนหัวโบราณที่ทำงานซ้ำ ๆ กันทุกวัน และเอาแต่ทำธุรกิจจนไม่สนใจสีสรรค์ของโลกภายนอก ไม่สนใจว่าปัจจุบันไปถึงไหนกันแล้ว ซึ่งเป็นตัวแทนของคนยุคคลื่นลูกที่สอง หรือที่เรียกว่ายุคสังคมอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่4 ความต้องการ



ภาพที่ 16

ออกแบบและพัฒนามาจากอักษร i มีความหมายว่า 'ฉัน' ตามพจนานุกรมภาษาอังกฤษ มีความหมายโดยนัยคือ เป็นตัวเอง

1. ออกแบบให้มีลักษณะเหมือนคนยืนกางเขนออก
2. บันไดออกแบบให้วนเข้าหาตัว i เปรียบเหมือนการนำทางไปสู่ความเป็นตัวเอง
3. ส่วนบนสุดของตัว i เป็นลูกแก้วกลม ส่องแสง เปรียบเหมือนความหวัง ความใฝ่ฝันสูงสุดของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 5 เวที

ภาพที่ 17

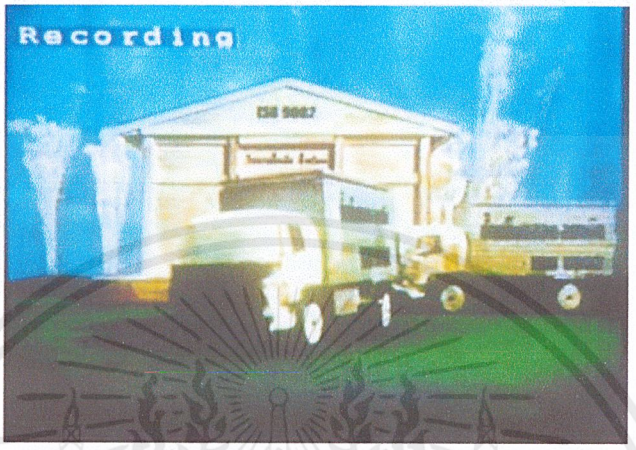
ออกแบบและพัฒนามาจากเวที เป็นการแทนค่าสังคมชนชั้นสูง และความสำเร็จ มีความหมายโดยนัยคือ ความหรูหรา การอวด ความโดดเด่น แข่งขัน ความยิ่งใหญ่ และความสำเร็จ และใช้โทนสีทองและแดงซึ่งเป็นสีสื่อถึงความเป็นจีน

ฉากนี้ประกอบด้วย

1. ม่านสีแดงหลังฉาก เปรียบเหมือนเวที
2. กรอบหลุยซ์สีทอง มีความหมายโดยนัยคือ การตีกรอบจำกัดความคิดและความต้องการ การให้ความสำคัญเป็นพิเศษ ความสำเร็ว การอวด ความหรูหรา
3. Spotlight เปรียบเหมือนกับการบ่งบอกถึงความโดดเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉาก 6 โรงงานใหม่ ISO 9002



ภาพที่ 18

โรงงานใหม่ ด้วยการบริหารงานรูปแบบใหม่โดยจ้างผู้มีความรู้เฉพาะด้านมาทำแทน และใช้ระบบ Computer เข้ามาจัดการ เพื่อให้ตนเองมีเวลาพอที่จะทำสิ่งที่ตนต้องการ คืองานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRE-PRODUCTION

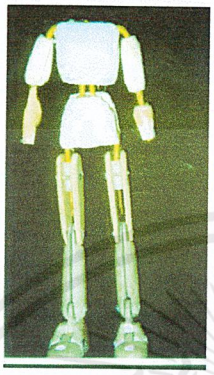
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคำนวณขนาดของหุ่น

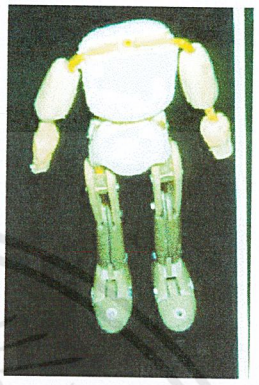
	165 = 23 (9 ")		165 = 25 (10 ")		
	(ตัวจริง)				
หัว	23	23 x 23 / 165	3.20	23 x 25 / 165	3.48
คอ	0.5	0.5 x 23 / 165	0.069 (0.07)	0.5 x 25 / 165	0.075
ไหล่กว้าง	40	40 x 23 / 165	5.57	40 x 25 / 165	6.06
ลำตัว	45	45 x 23 / 165	6.27 (6.30)	45 x 25 / 165	6.81
ไหล่ (ข้อศอก)	30	30 x 23 165	4.18 (4.20)	30 x 25 / 165	4.54
ข้อศอกมือ	40	40 x 23 / 165	5.57	40 x 25 / 165	6.06
ฝ่ามือ - ยาว	18	18 x 23 / 165	2.50	18 x 25 / 165	2.72
สะโพกกว้าง	30	30 x 23 165	4.18 (4.20)	30 x 25 / 165	4.54
โคนขา - เข่า	45	45 x 23 / 165	6.27 (6.30)	45 x 25 / 165	6.06
เข่า - เท้า	52	52 x 23 / 165	7.24	52 x 25 / 165	7.87
ฝ่าเท้า	22	22 x 23 / 165	3.06	22 x 25 / 165	3.33
ไหล่ - สะดือ	38	38 x 23 / 165	5.29	38 x 25 / 165	5.75
ไหล่ - กลางตัว	34	34 x 23 / 165	4.73	34 x 25 / 165	5.15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างของหุ่น *ประกอบด้วยอุปกรณ์ดังนี้*



ภาพที่ 19



ภาพที่ 20

1. ไม้บาซาร์
2. สายไฟชนิดแข็ง
3. โฟม
4. ไม้อัดหนาประมาณ 3 mm.
5. Fiber Glass

5.1 ดินน้ำมันเพื่อทำแบบ

5.2 ซิลิโคน และ ปูนปลาสเตอร์ เพื่อหล่อพิมพ์

6. เต๋าสายไฟ เพื่อยึดสายไฟระหว่างขากับตัว
7. แผ่นยาง เพื่อคั่นระหว่าง Fiber Glass แต่ละชิ้นทำให้ส่วนข้อเท้า และปลายเท้าแน่นขึ้น ช่วยในการทรงตัวขณะยืน เดิน
8. นอต และวงแหวน
9. ปืนกาว
10. เลื่อยฉลุ
11. Cutter
12. กระดาษทราย
13. สว่านไฟฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำส่วนหัว – ขาช่วงล่าง

1. ปั้นดินน้ำมันตามรูปทรงที่ต้องการ
2. ทำแม่พิมพ์ด้วยซิลิโคน โดยการป้ายลงบนแบบ ซิลิโคนประกอบด้วย

2.1 ซิลิโคน

2.2 ตัวทำแข็ง

3 เมื่อซิลิโคนแห้ง นำปูนปลาสเตอร์ เททับซิลิโคนอีกชั้นหนึ่ง เพื่อทำให้เป็นแม่พิมพ์ชั้นนอก ซึ่งจะได้ดังนี้

ภาพที่ 21

4 นำเรซิล ตัวทำแข็ง ตัวเร่ง มาผสมกัน แล้วหล่อลงบนแท่พิมพ์

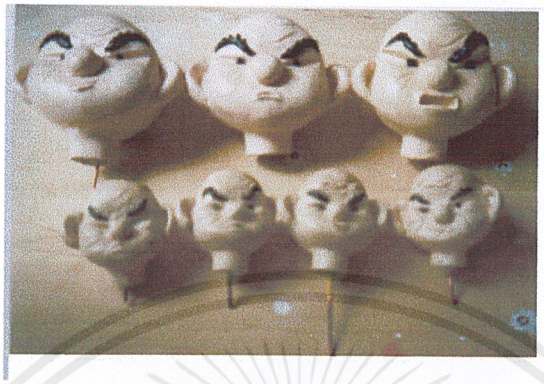
4.1 ส่วนหัว หล่อเป็น 2 ชิ้น ด้านหน้า และด้านหลัง แยกกัน โดยการหล่อแบบกลวง จะได้เหมือนหน้ากากของส่วนหน้าและหลัง เอา 2ชิ้นมาประกบกัน แล้วป้ายด้วยเรซิลที่ผสมแล้ว เพื่อเป็นการหล่อทั้น 2 ด้านให้ติดกัน หัวที่ได้ จะมีลักษณะด้านในกลวง ทำให้มีน้ำหนักเบา

4.2 ส่วนขาช่วงล่าง หล่อด้วยเรซิลที่ผสมแล้ว ใช้วิธีการหล่อธรรมดา ต่างจากหัว ซึ่งจะได้ขาหลักษณะตัน และมีน้ำหนัก

5 เมื่อแห้งนำเท้ามาใส่นอต และเจาะรูเพื่อใช้สำหรับยึดกับพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเตรียมหุ่นและฉาก



ภาพที่ 22

หัวพ่อ 2 ขนาด ใบหน้าเปลี่ยนตาม Key Action
ตาทำจากดินน้ำมัน ทำให้เปลี่ยนตำแหน่งและกลอกได้ง่าย

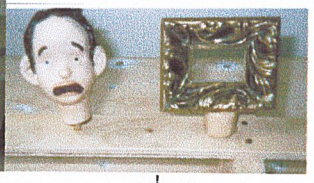
ภาพที่ 23

เปรียบเทียบขนาดตัว 2 ขนาด เพื่อสะดวกแก่การถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 24

ภาพที่ 25



ภาพที่ 26

ภาพที่ 27

ภาพที่ 28

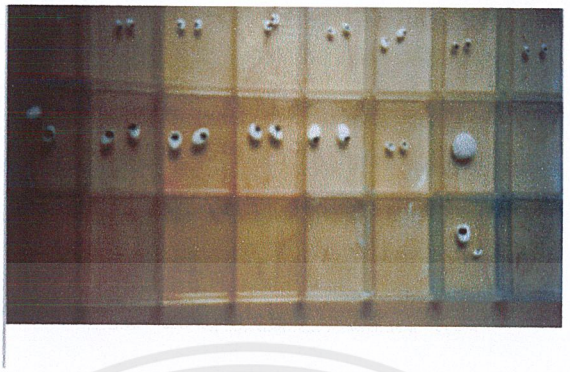
ใบหน้าขนาดเล็ก โดยมีการเปลี่ยนแปลง ปาก เบ้าตา คิ้ว และโหนกคิ้วทีละนิดตาม Key Action

ภาพที่ 29

ใบหน้าขนาดใหญ่ปากและโหนกคิ้วเปลี่ยนแปลงทีละนิดเช่นกัน ตาม Key Action
ความแตกต่างระหว่างใบหน้าใหญ่กับเล็กคือ ใบหน้าใหญ่ไม่มีคิ้ว เพราะใช้การขยับคิ้วขณะการถ่ายทำ
เนื่องจากใบหน้ามีขนาดใหญ่ง่ายต่อการขยับ ส่วนใบหน้าขนาดเล็กมีคิ้วแต่ละใบหน้าตามKey Actionเนื่องจาก
ใบหน้าขนาดเล็กไม่สะดวกในการขยับ

วัสดุที่ใช้ทำหัวคือ Fiber Glass ทำให้มีน้ำหนักเบาเนื่องจากข้างในกลวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30

ตาทำจากดินญี่ปุ่น ปั้นตามรูปทรงแล้วน้ำหัวเข็มที่พ่นสีดำสำหรับเป็นลูกตาดำมาติดกัน ตากให้แห้ง จะได้ลูกตาที่แข็ง

เตรียมตาลักษณะต่าง ๆ ไว้ตาม Key Action

ภาพที่ 31

วิธีการใส่ตา เพื่อความรวดเร็วขณะถ่ายทำ

ใช้ Paper Tax สีขาวติดลงไปก่อน จากนั้นจึงใช้ลูกตาที่ทำจากดินญี่ปุ่นที่แห้ง และแข็งแล้วมาติด เนื่องจาก Paper Tax ช่วยยึดให้ลูกตาติดกับผิวหุ่นได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 32

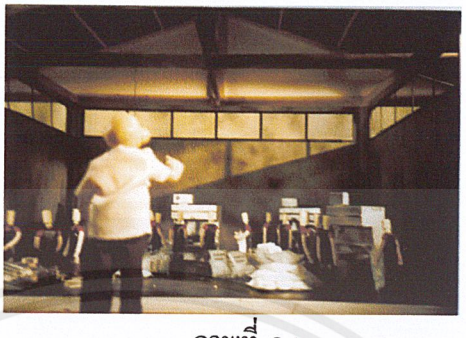
มือควรทำไว้เยอะ ๆ เพื่อความรวดเร็วและสะดวกในการถ่ายทำ
ในที่นี้ใช้ดินน้ำมัน

ภาพที่ 33

กรอบรูปเตรียมไว้ 3 ขนาดสำหรับใช้กับหุ่นทั้งสองขนาด และการหลอกระยะ

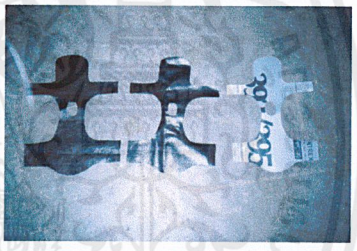
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างหุ่นคนงาน



ภาพที่ 34

ในเรื่องมีคนงานจำนวน 19 คน ซึ่งถือว่าเป็นจำนวนมากดังนั้นจึงต้องทำแม่พิมพ์4 ตัว เพื่อให้การหล่อหุ่นนั้นเร็วขึ้น หุ่นคนงานไม่มีรายละเอียดอะไรมากนัก ทุก ๆ ตัวเหมือนกัน ดังนั้นจึงมีขั้นตอนดังนี้

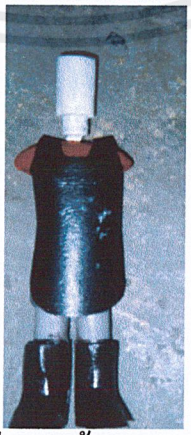


ดังนั้นจึงมีขั้นตอนดังนี้

ภาพที่ 35

ภาพที่ 36

หลังจากที่ได้ Fiber Glass ที่สำเร็จเป็นรูปหุ่นคนงานแล้ว นำมาพ่นสีในแต่ละส่วนด้วยสีสเปรย์ เมื่อแห้งดีแล้วแล้วหัวเข้าไป หลังจากนั้น ตัดชุดโดยการทำแบบขึ้นมาด้วยกระดาษแข็ง วาดลงไปบน



วาดลงไปบนแผ่นผ้า แล้วตัด จากนั้นก็ใส่ให้หุ่นโดยใช้เทปกาว 2 หน้าติด

ภาพที่ 37

และได้หุ่นคนงานดังนี้

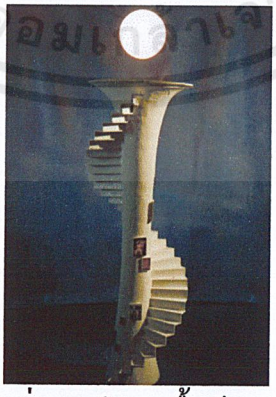
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 38

ทำโครงด้วยไม้ก่อน

ภาพที่ 39

แล้วจึงใส่ขั้นบันได จากนั้นเสริมช่องว่างด้วนโฟม ทาบทิชชูลงบนโฟม ใช้น้ำปรบแล้วใช้สีทาบ้านทาทับ เป็นชั้น ๆ ตามต้องการ จะทำให้เกิดTexture และโฟมด้านในนั้นยังสามารถช่วยในการยึดหุ่นขณะเดินได้ด้วนการแทงเข็มหมุดทะลุเสื้อด้านใน แล้วใช้ปลายเข็มแทงลงบนโฟม เพื่อยึดให้หุ่นไม่โครงเครง เนื่องจากหุ่นที่ต้องขึ้นบันไดจะมีปัญหามากว่าการเดินบนพื้นเรียบ ๆ



เนื่องจากหุ่นที่ต้องขึ้นบันไดจะมีปัญหามากว่าการเดินบนพื้นเรียบ ๆ

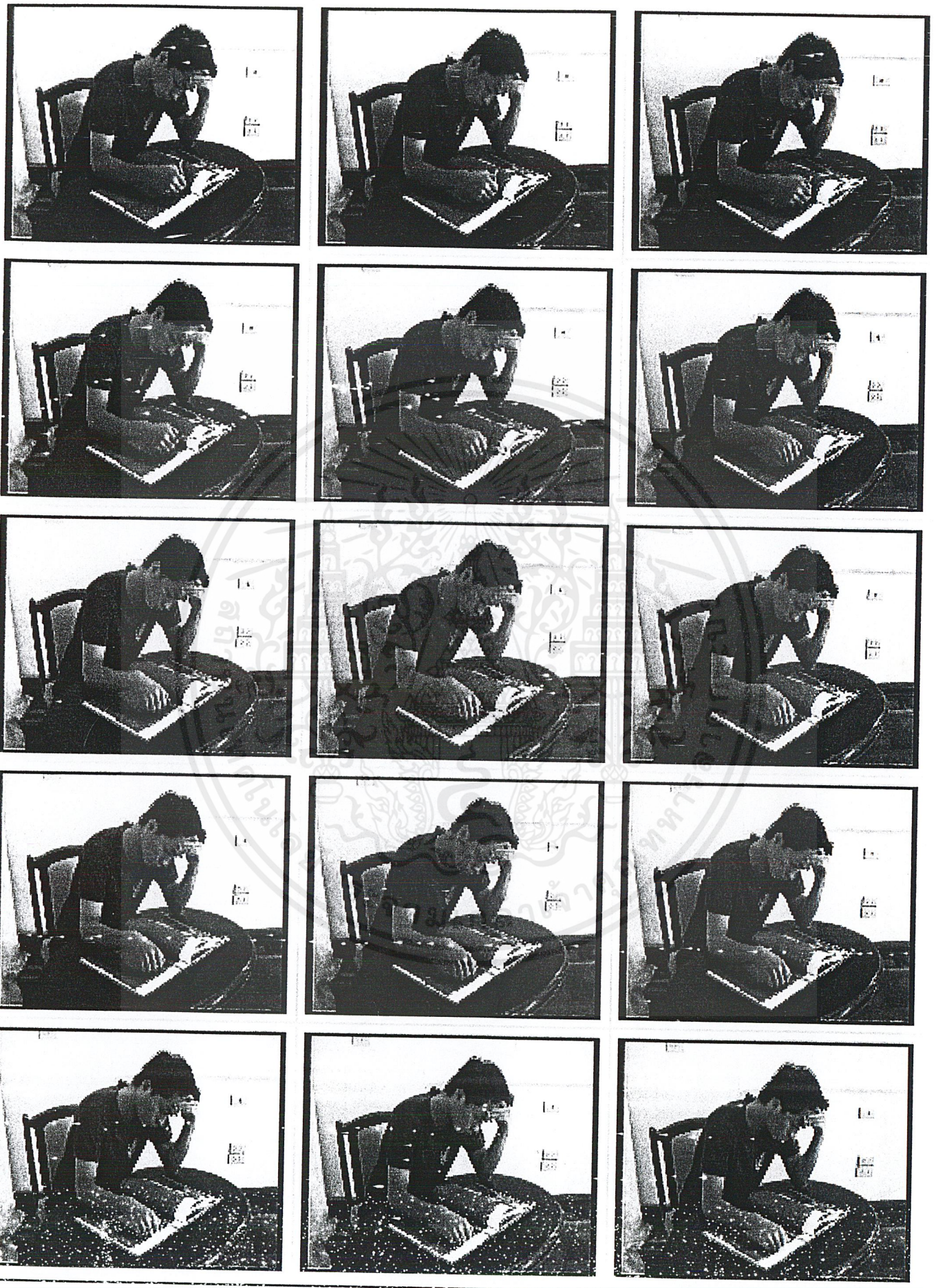
ภาพที่ 40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

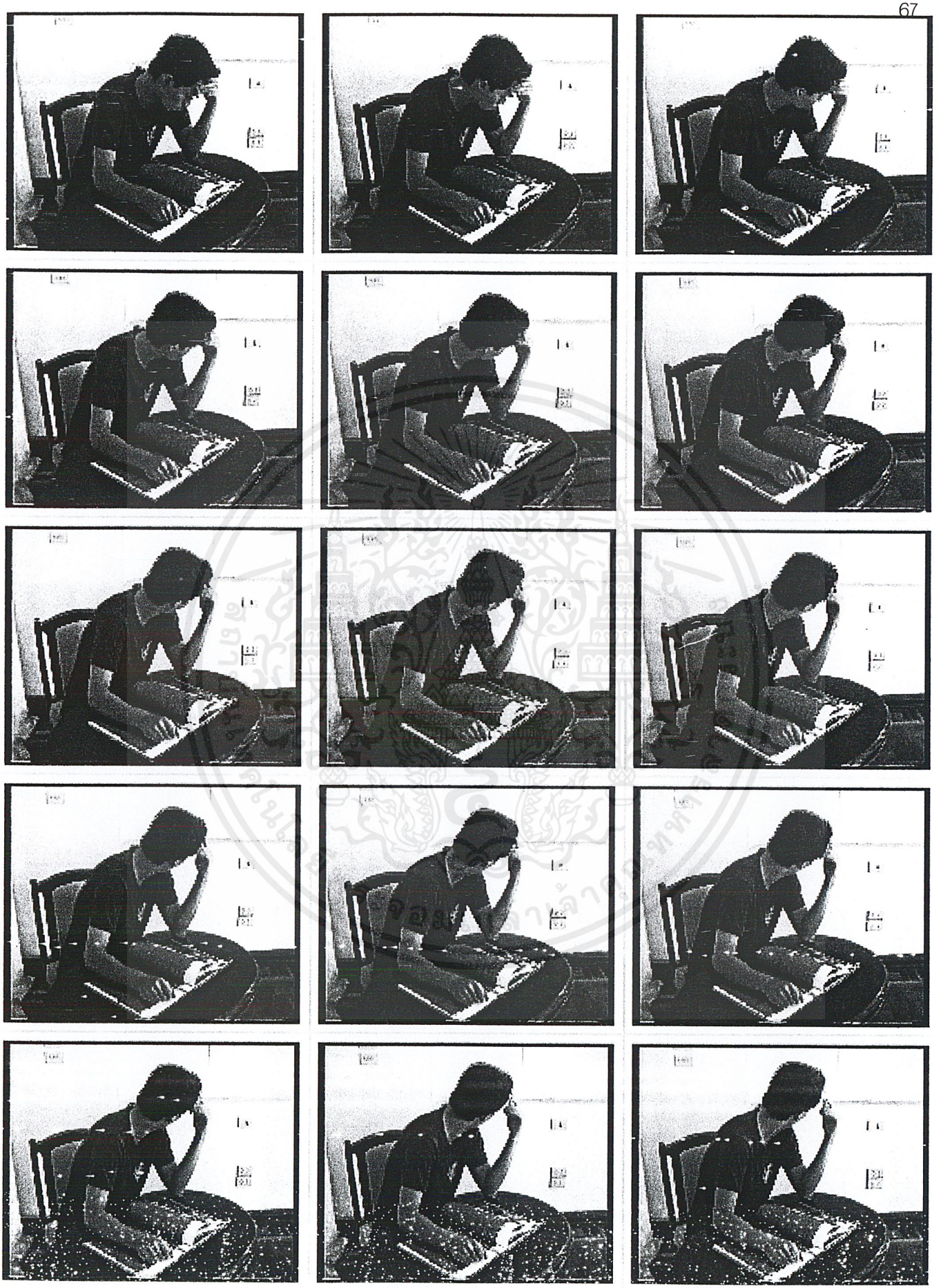
Key Action

Key Action ชุดนี้ นำมาจากการเก็บภาพการแสดงตามบทภาพยนตร์และมุมกล้องตรงตาม Shooting Board เอกสารชุดนี้ใช้เทคนิค Computer ช่วยในการหั่นภาพ ให้เหลือเพียง 6 Frame/วินาที เพื่อสะดวกในการนับ Frame ดังนั้น 1 Frame ในเอกสารชุดนี้ จะเท่ากับ 4 Frame ในการขยับสำหรับกล้อง Film เอกสารชุดนี้ไม่ใช่ Key Action ทั้งหมดของเรื่อง แต่เป็น Key Action หลัก ๆ ตามบทภาพยนตร์เรื่องนี้

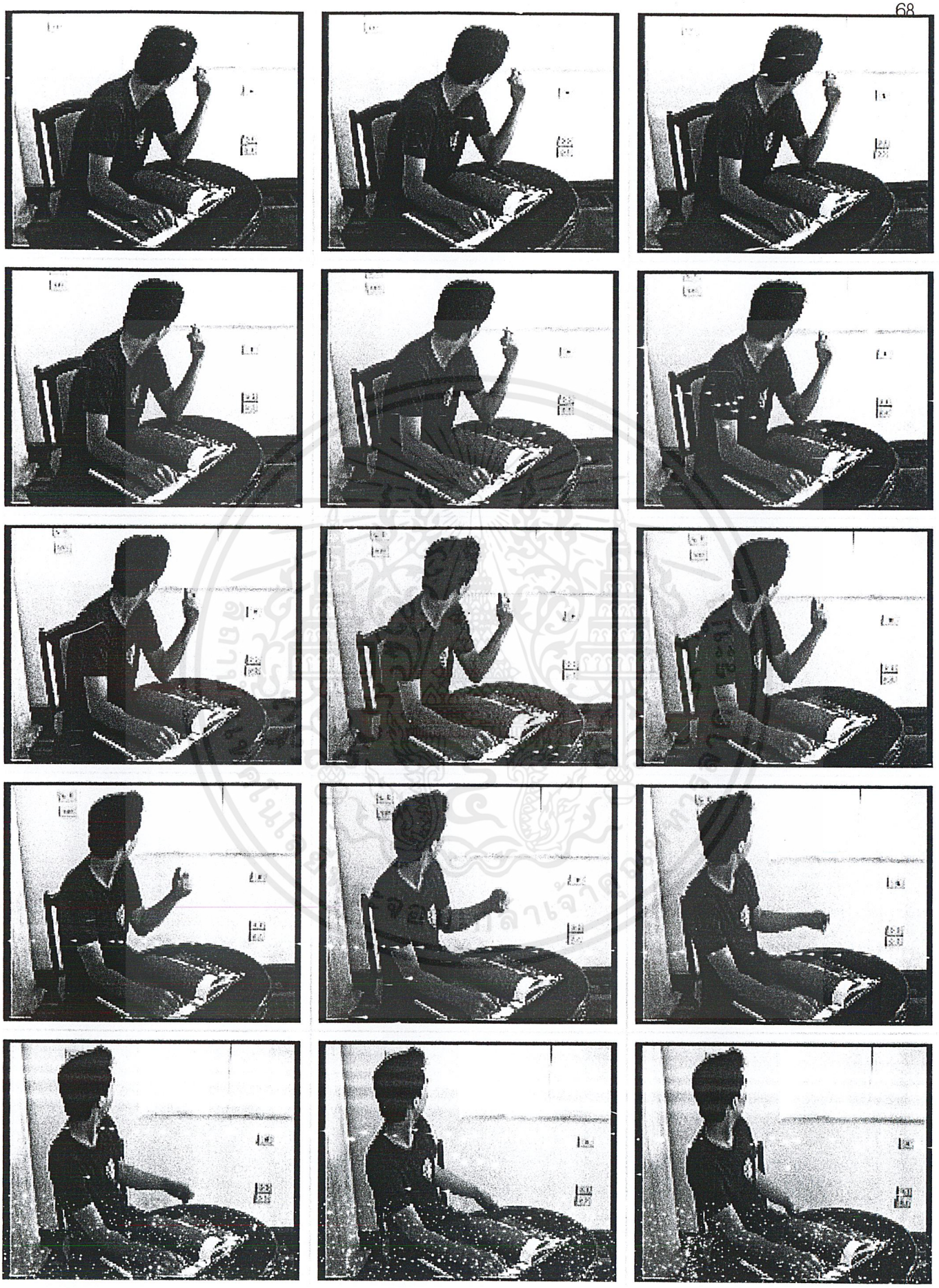
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



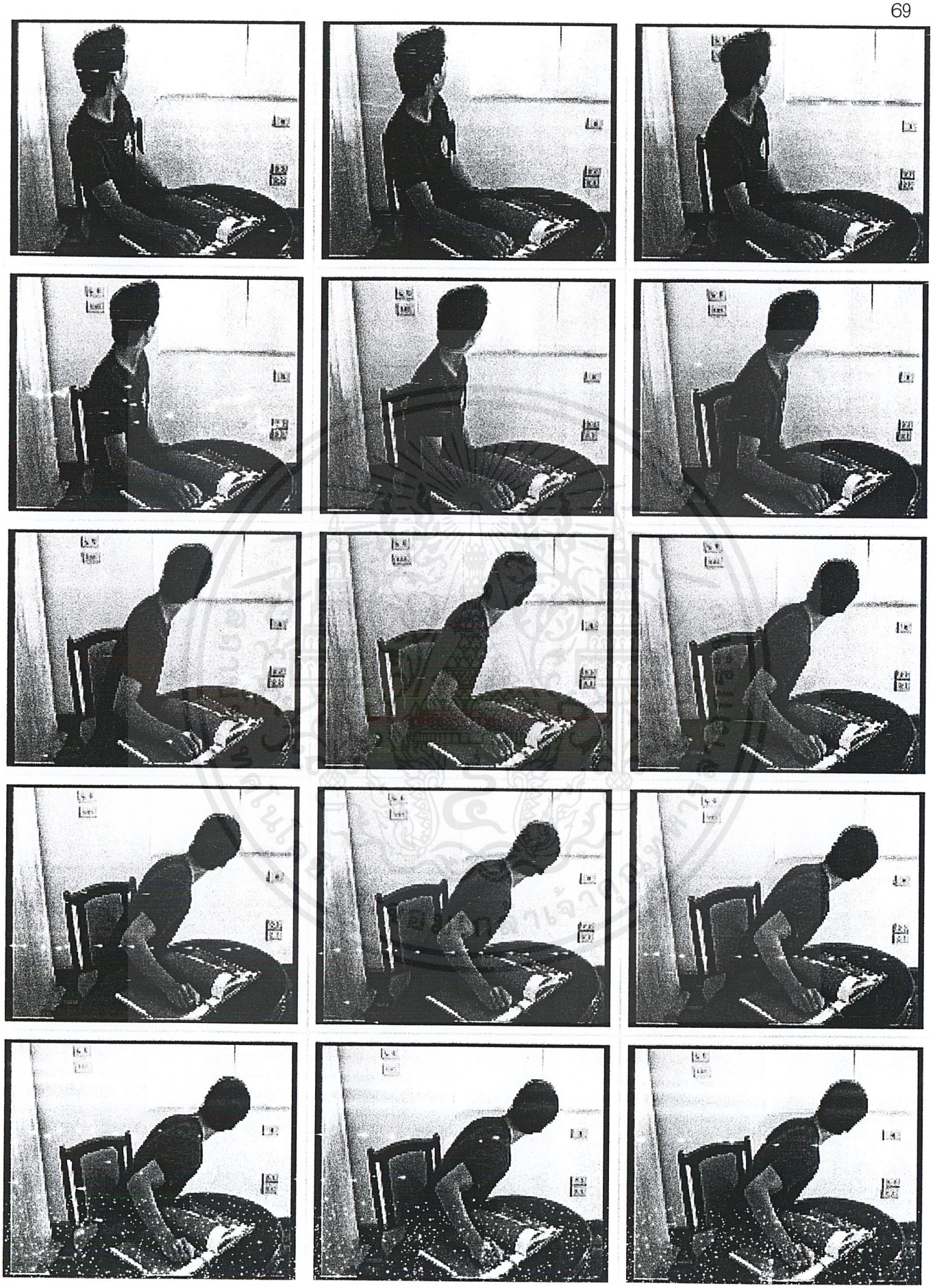
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

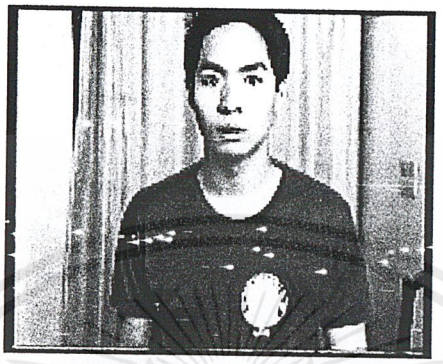
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

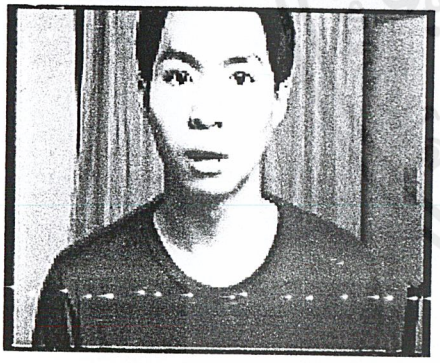
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

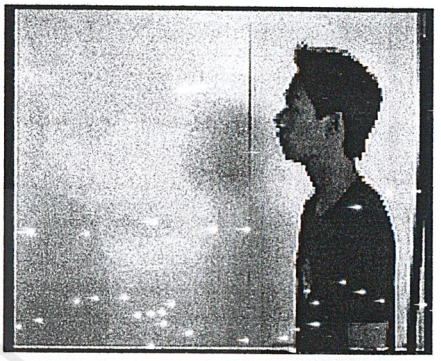
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

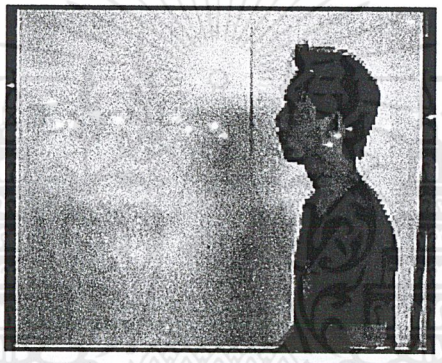
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

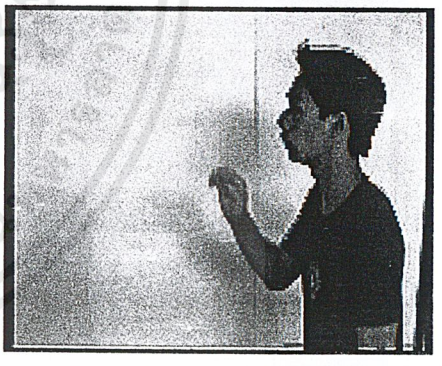




เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

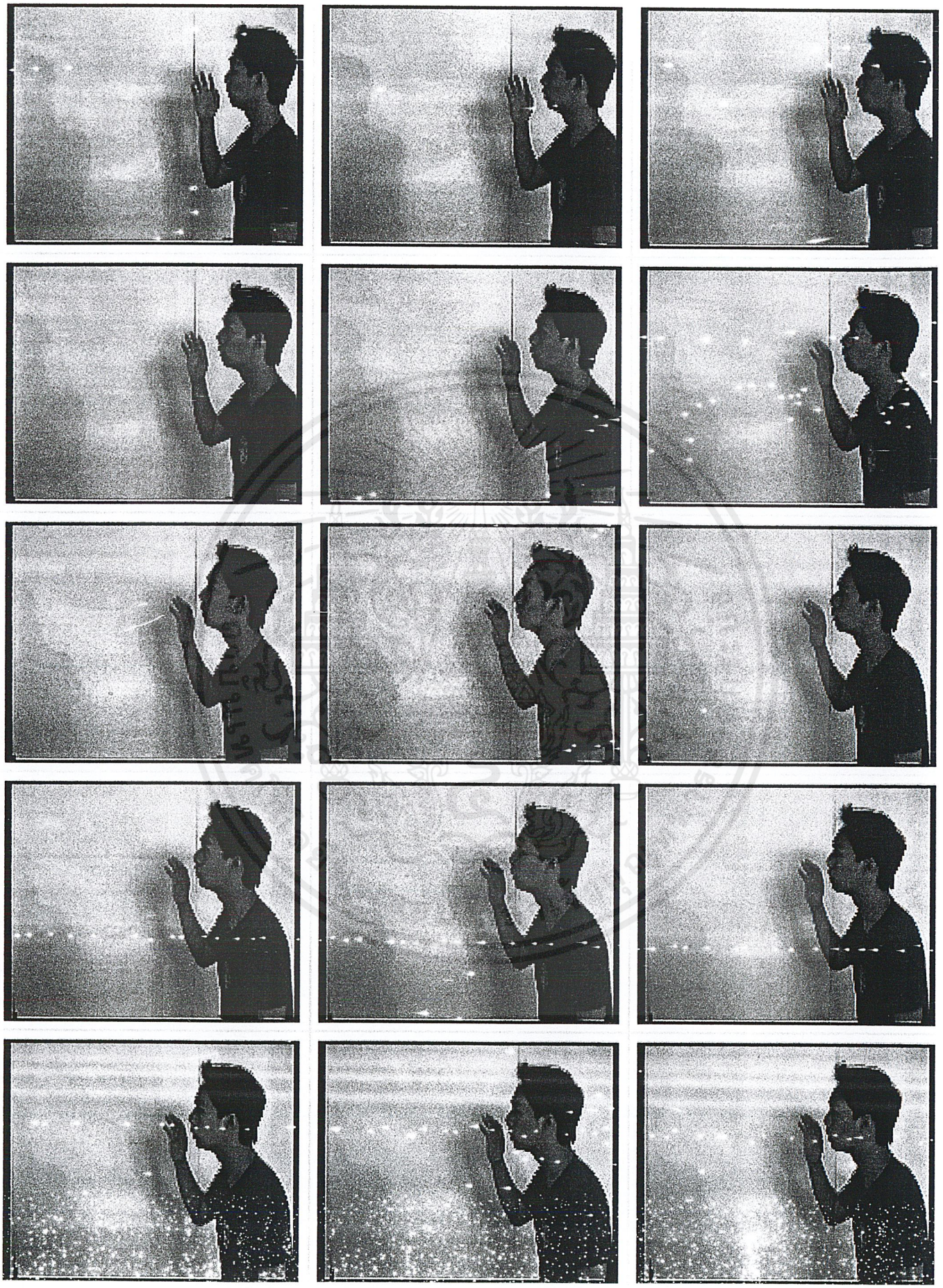




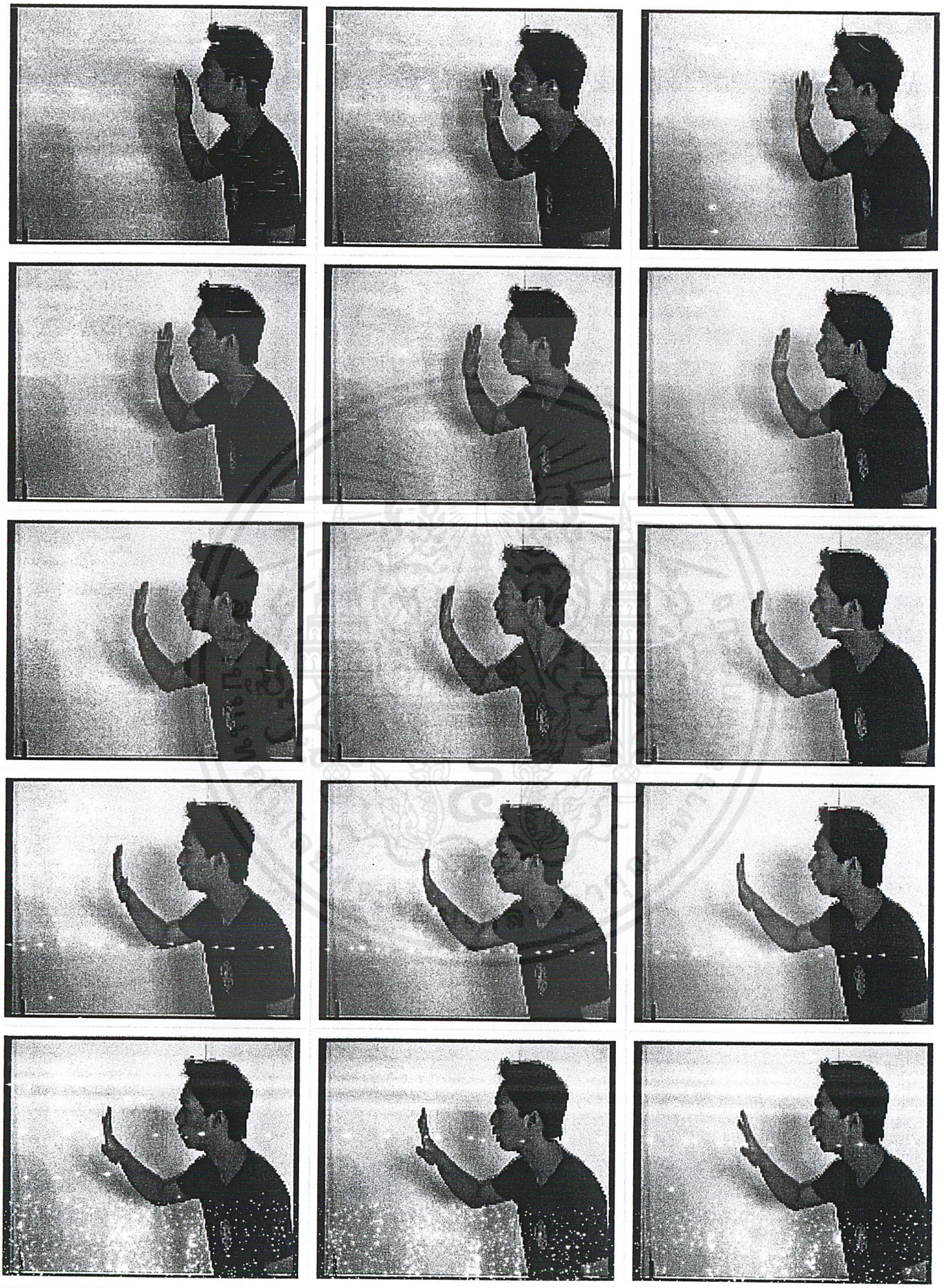


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

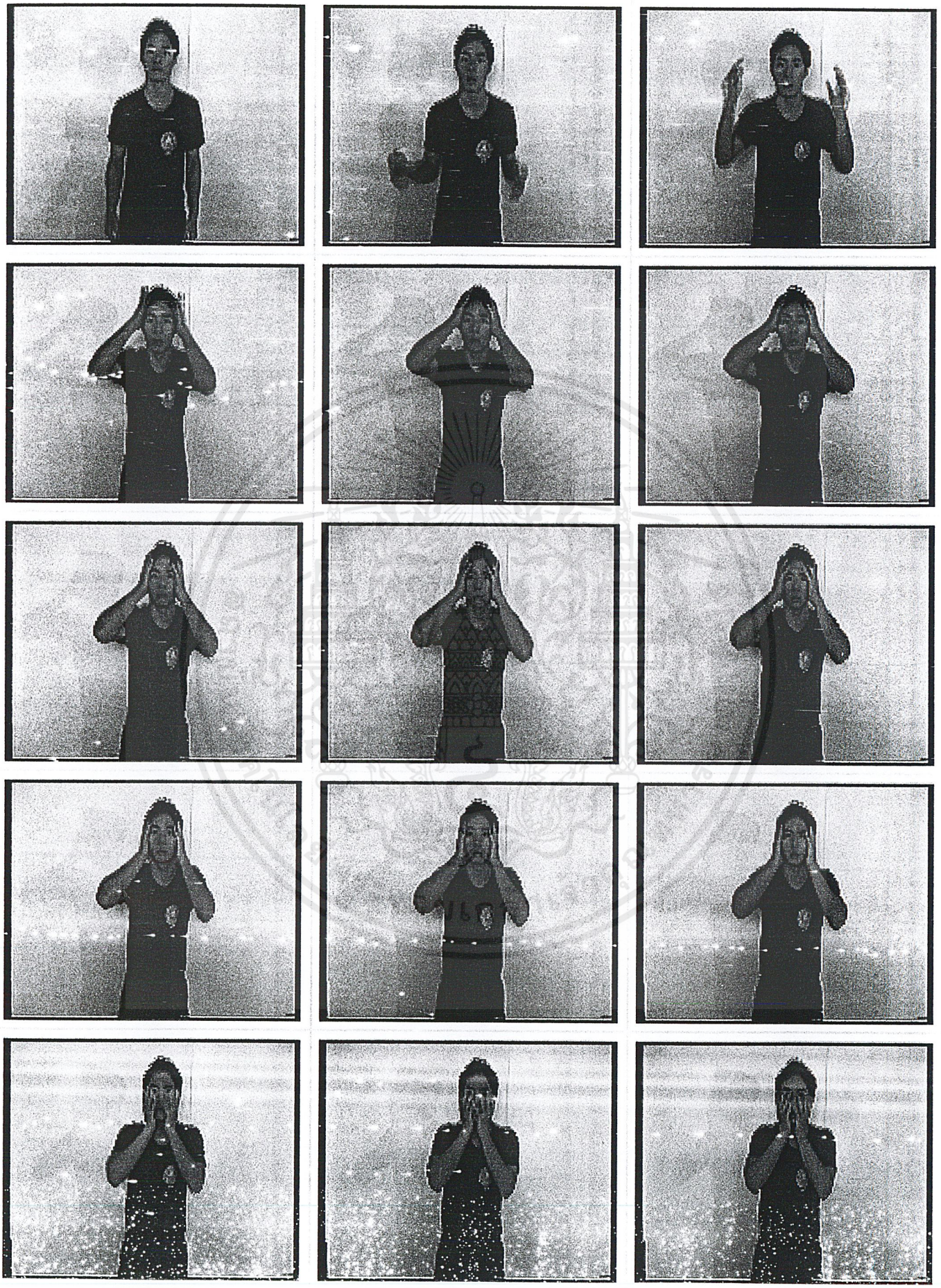


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

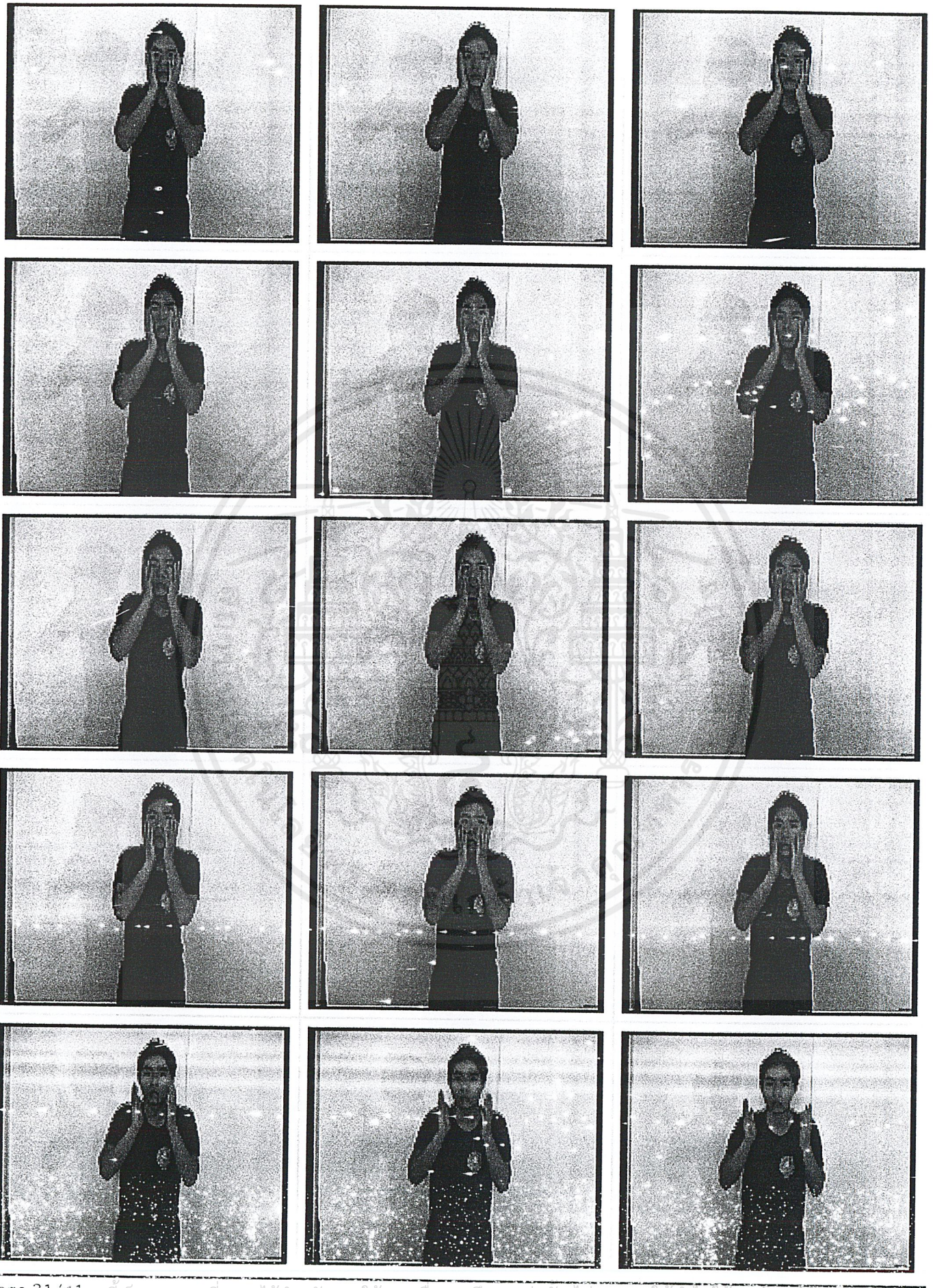
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

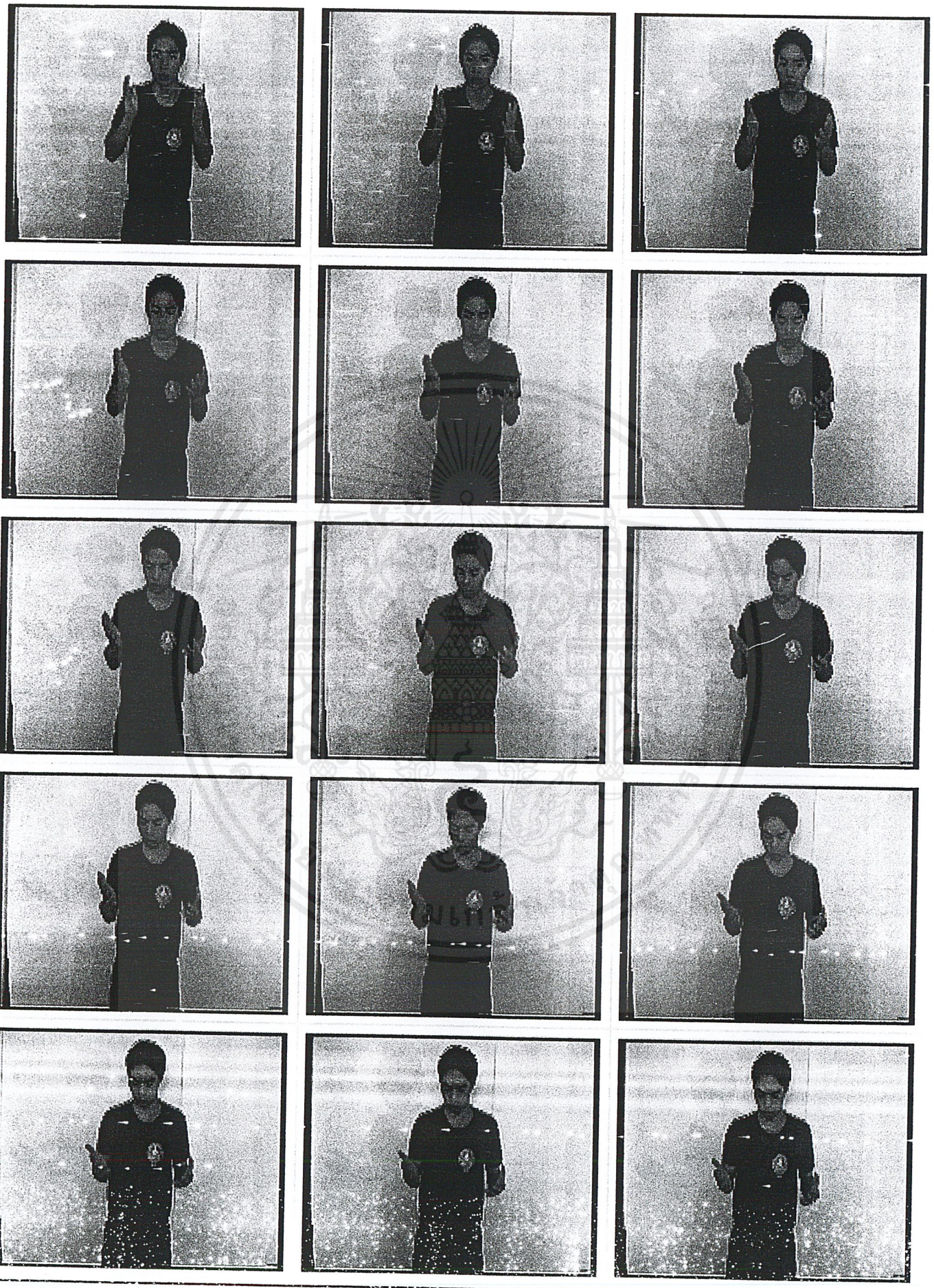
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



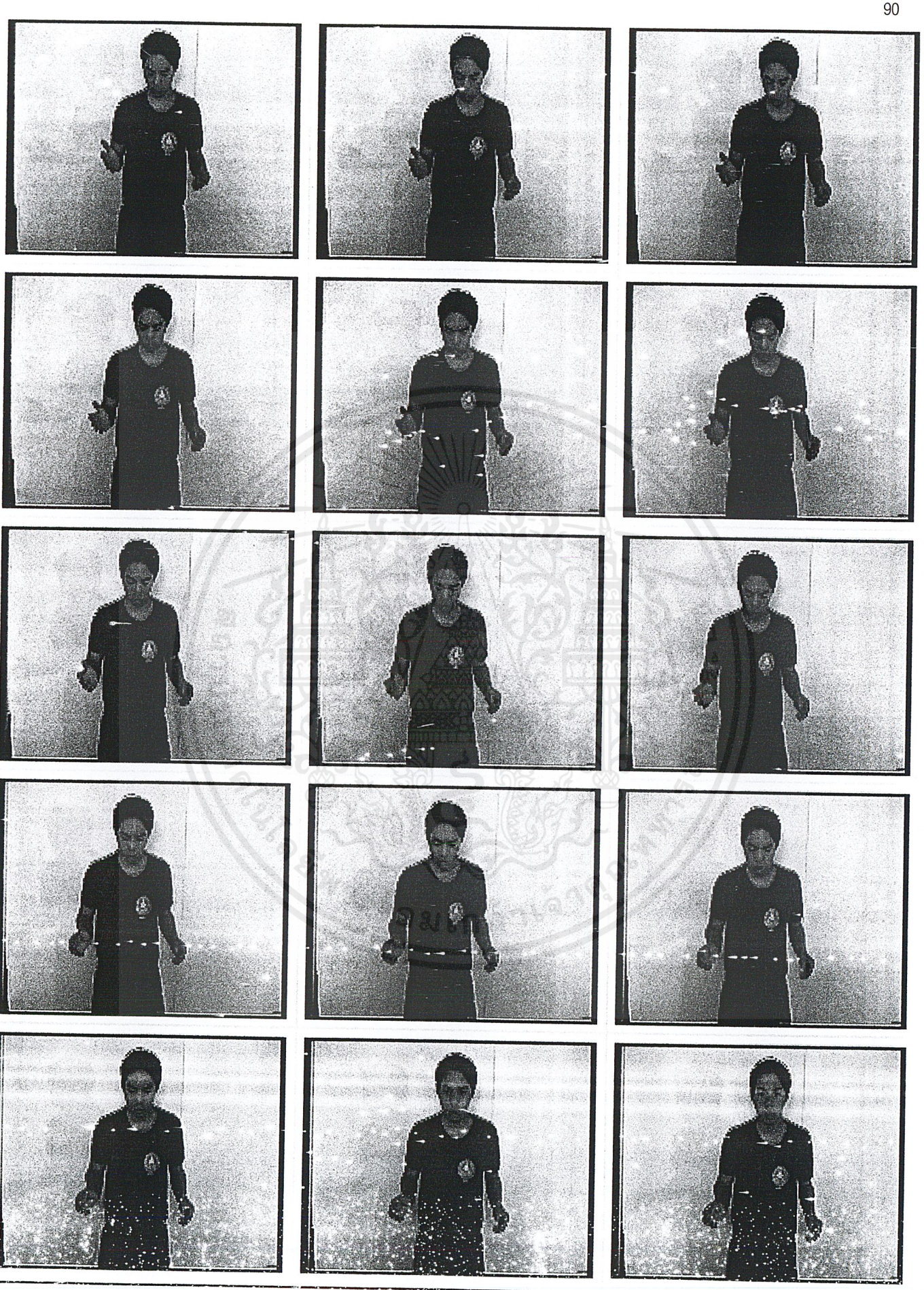
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไป
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



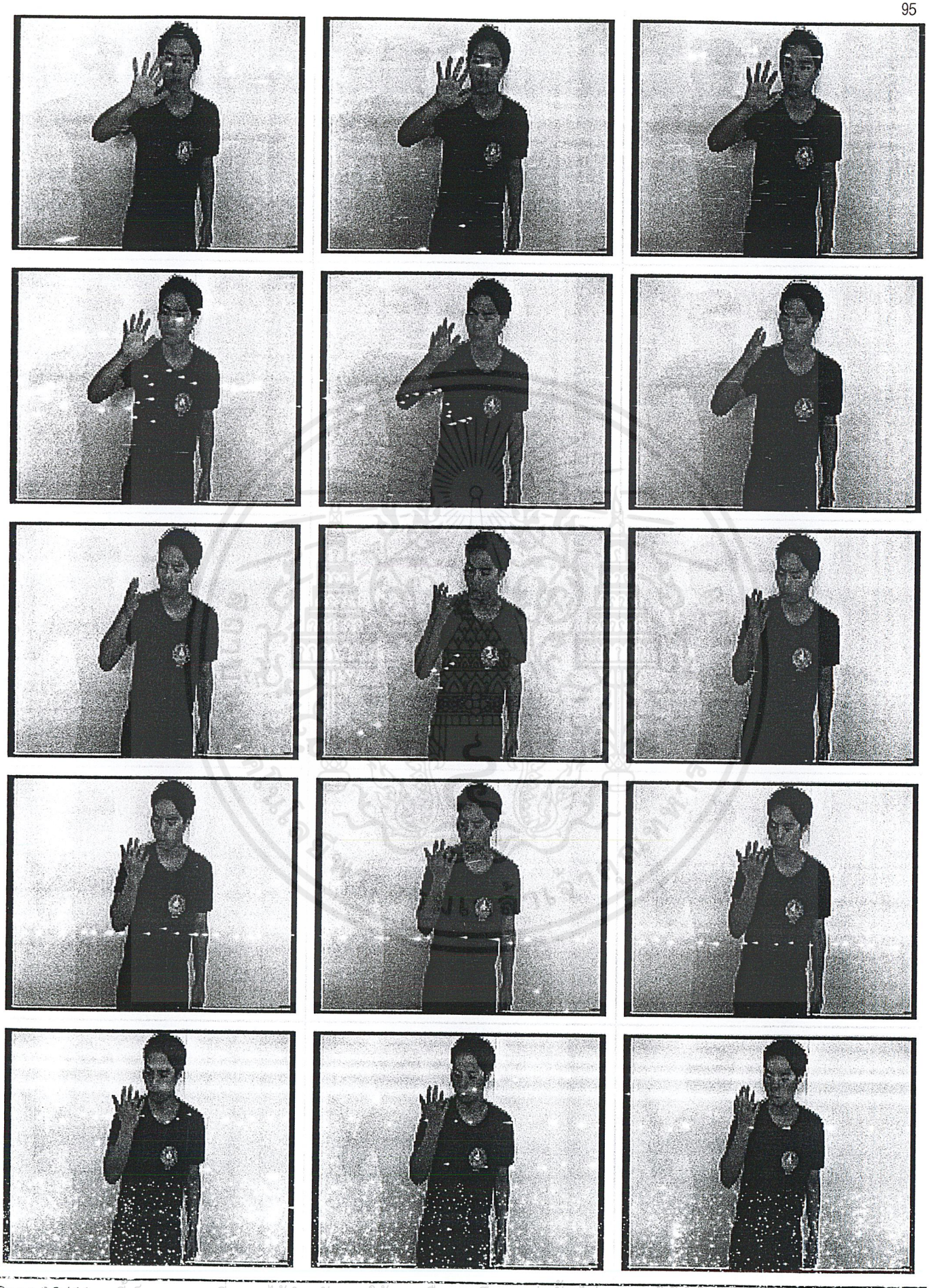
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ในการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

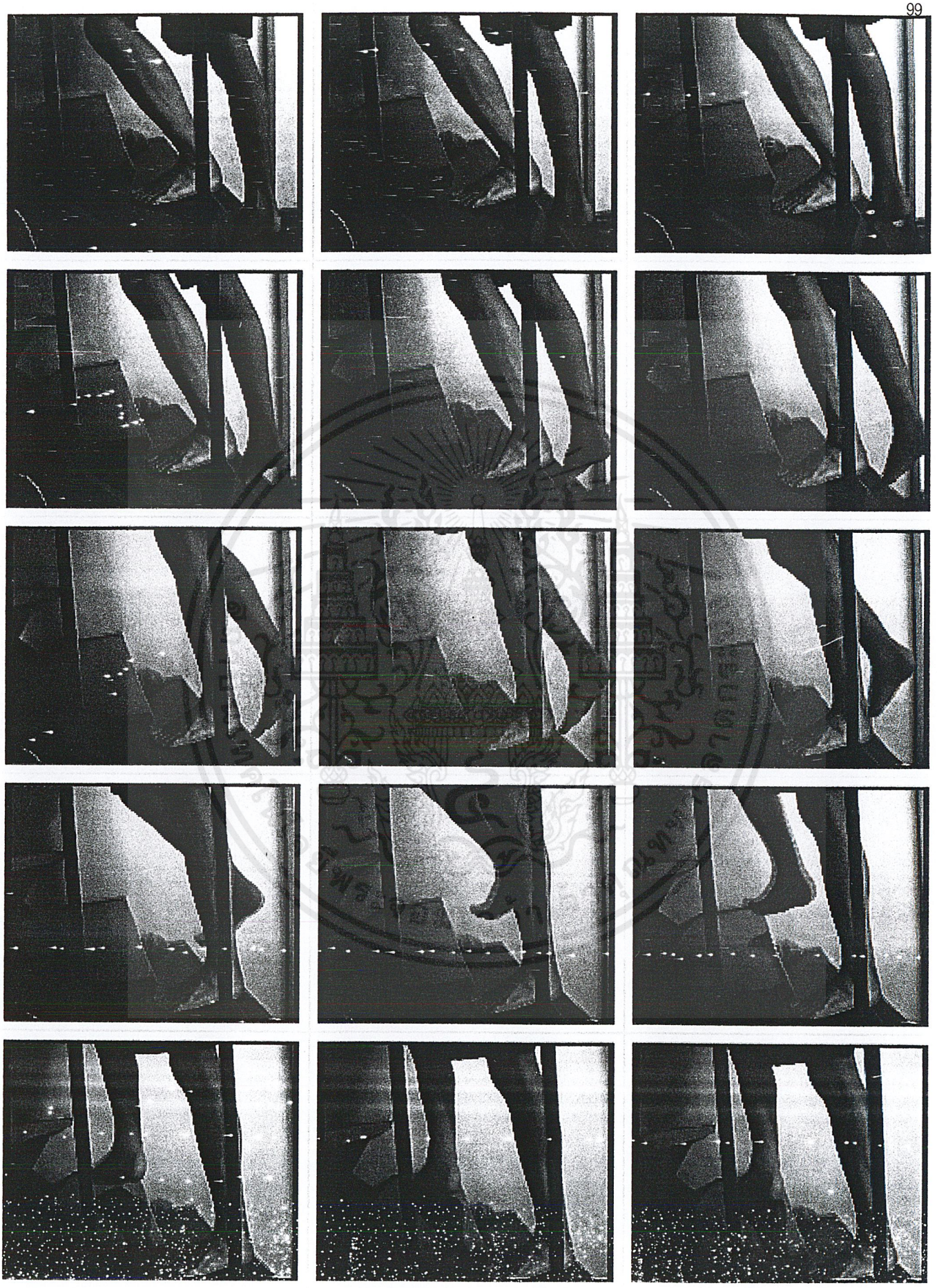


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

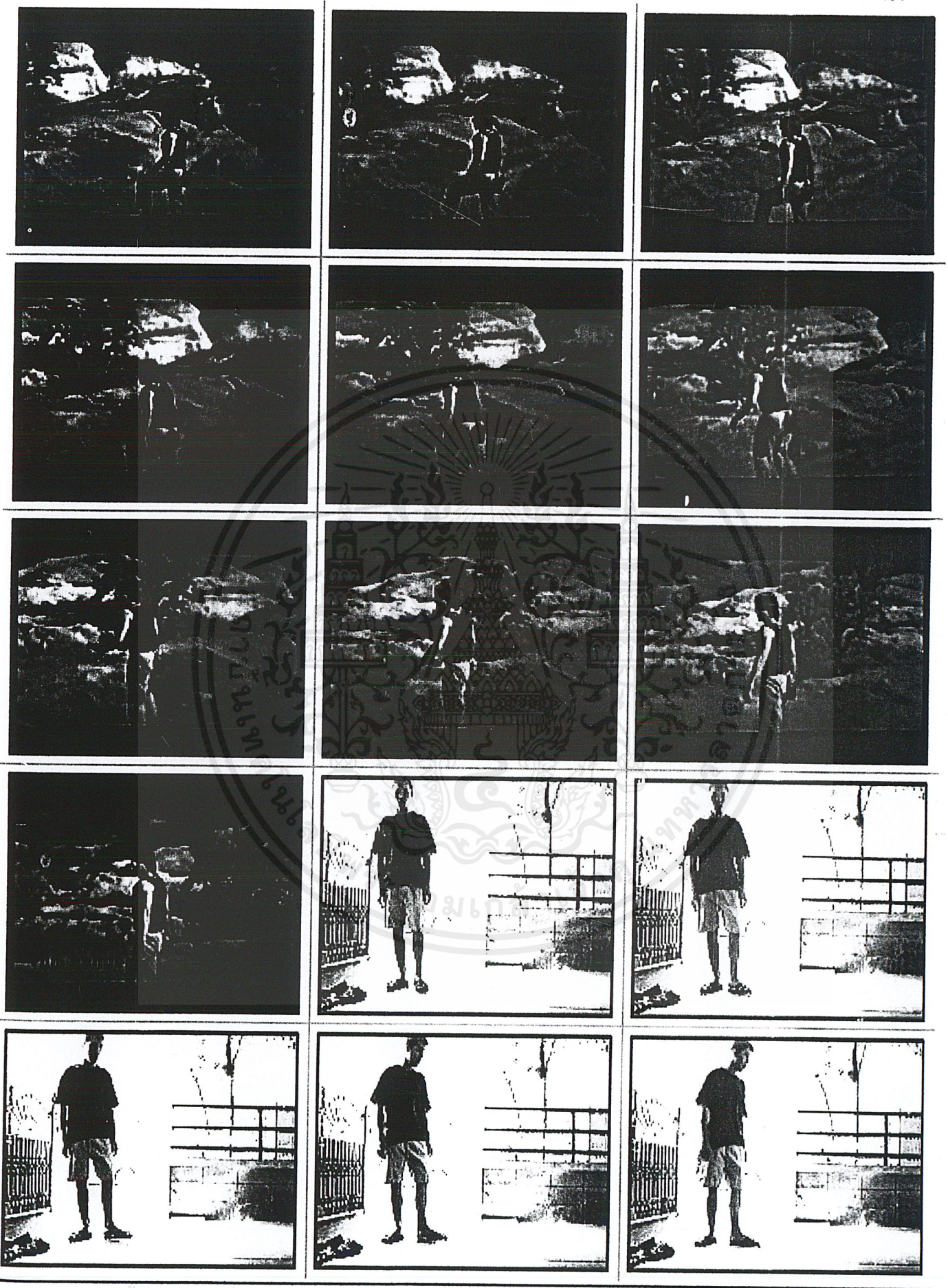
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



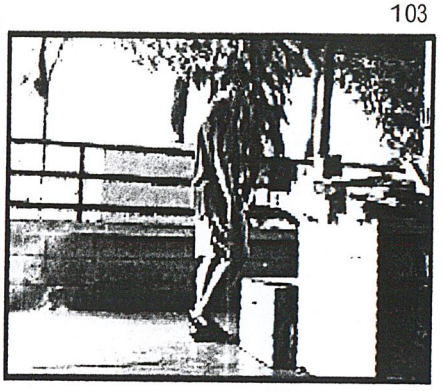
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ในเชิงการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

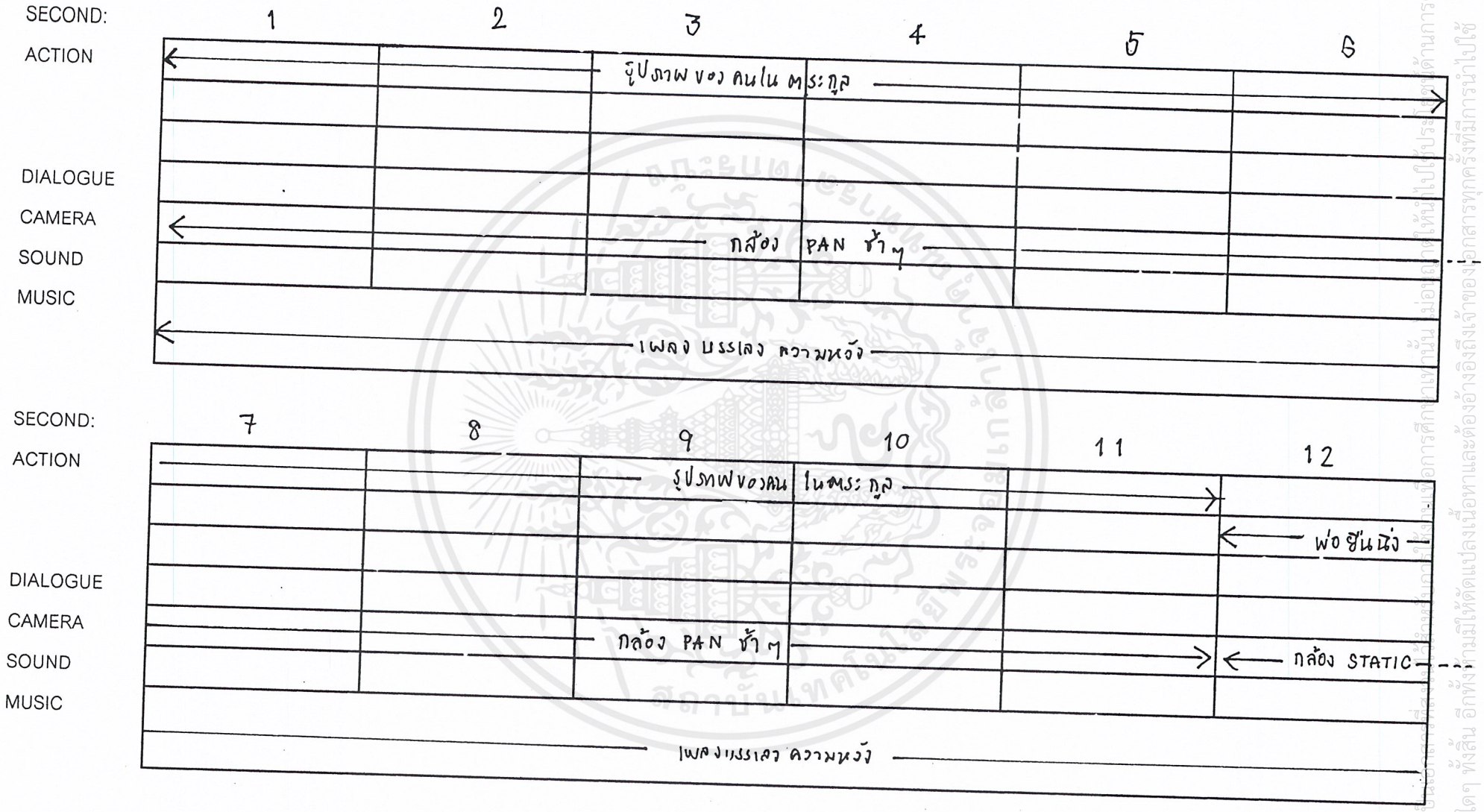


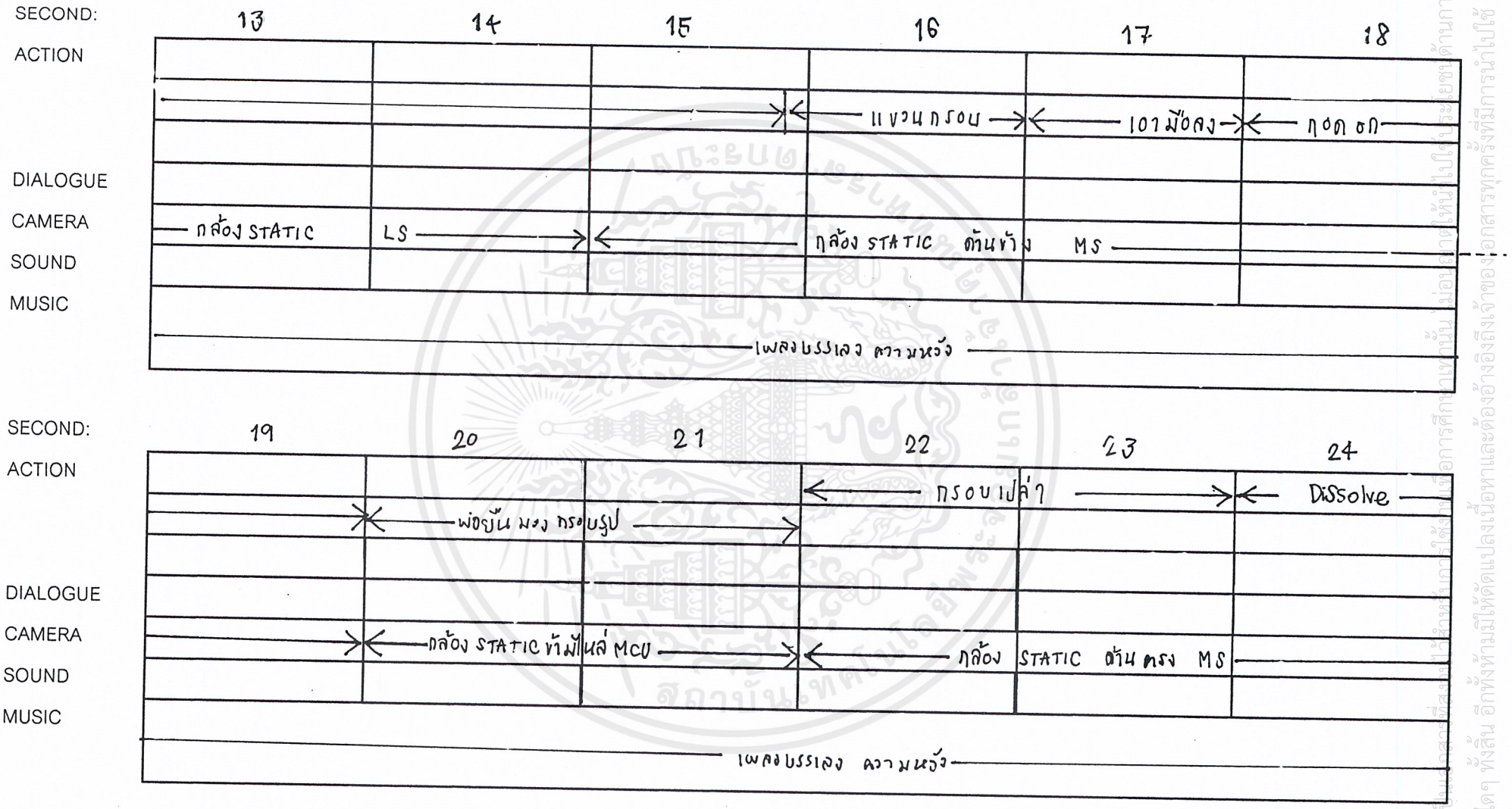
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

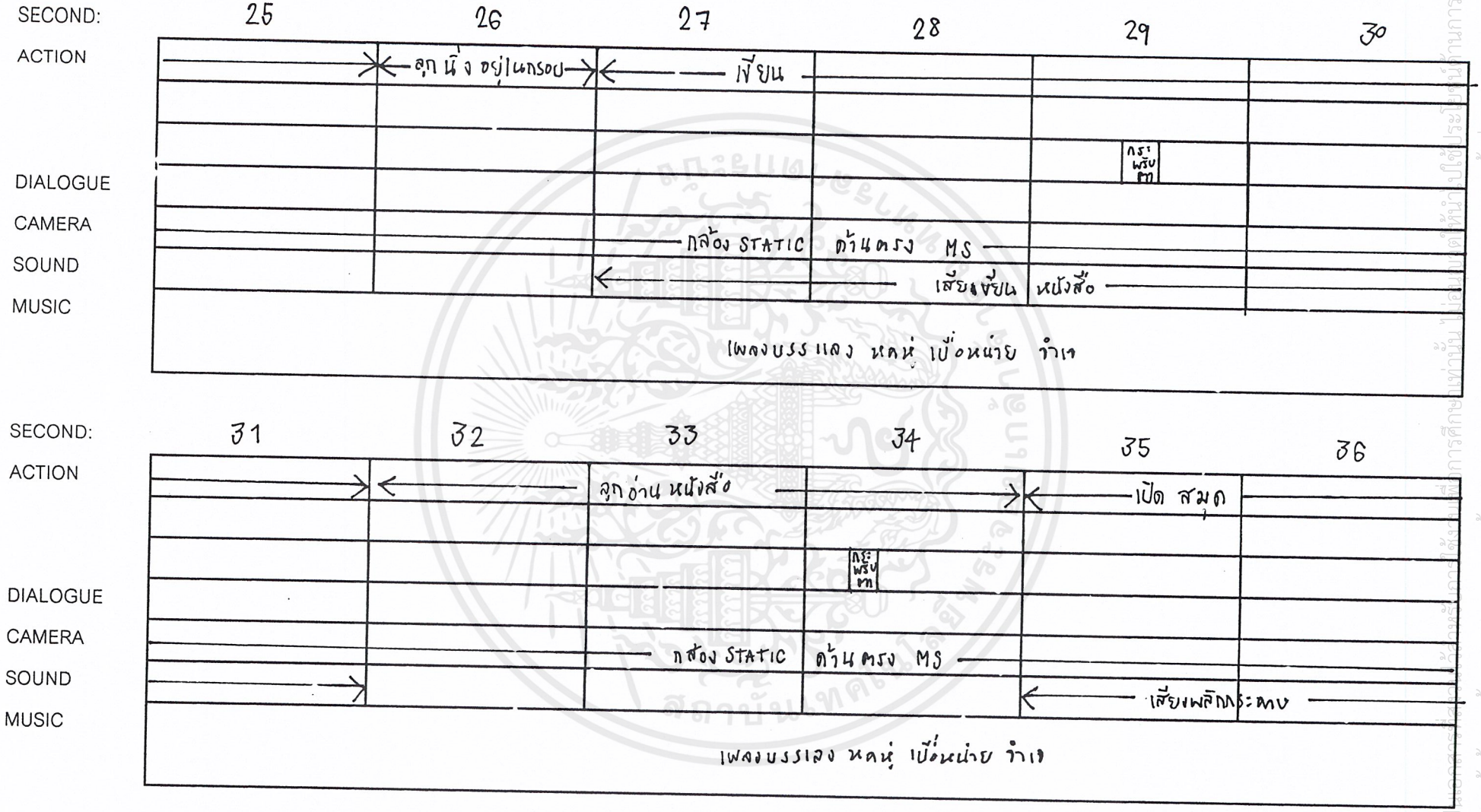
BAR SHEET

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

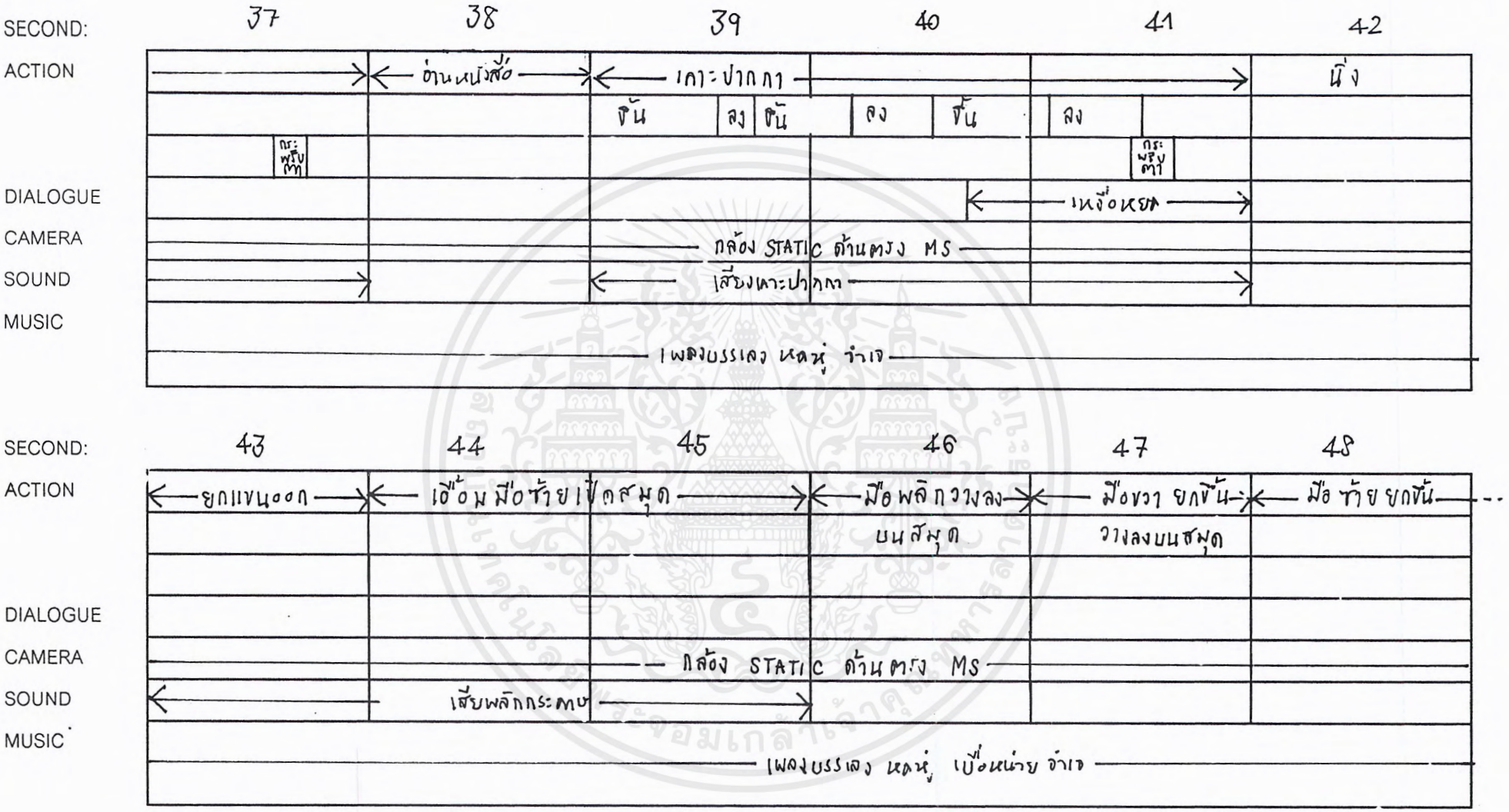
SHEET No. 1


SECOND:
1
2
3
4
5
6
ACTION
รูปภาพของคนในพระกุล
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง PAN ช้าๆ
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลงความหวัง
SECOND:
7
8
9
10
11
12
ACTION
รูปภาพของคนในพระกุล
พ่อยืนนิ่ง
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง PAN ช้าๆ
SOUND
กล้อง STATIC
MUSIC
เพลงบรรเลงความหวัง

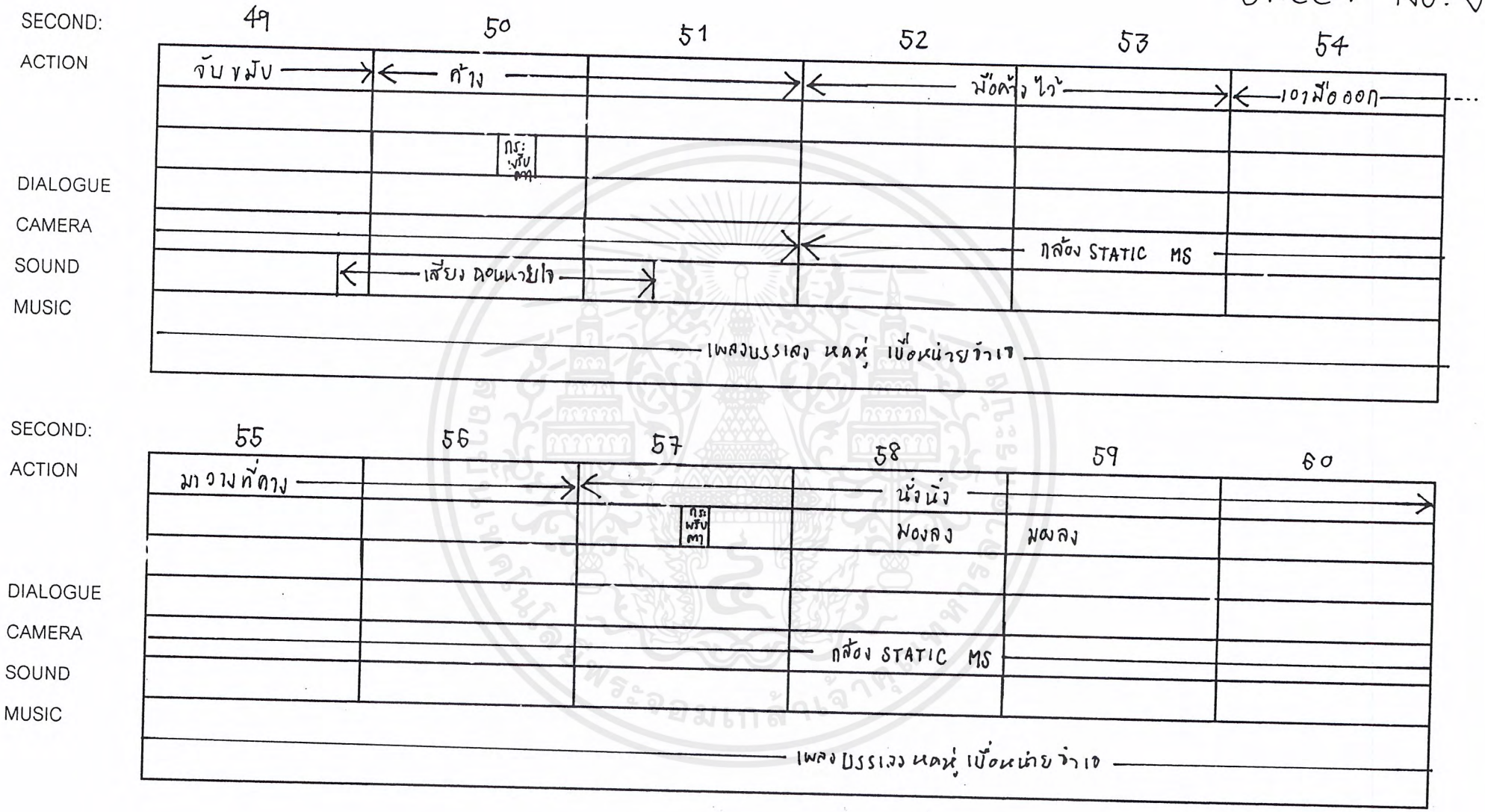

SECOND:
ACTION
DIALOGUE
CAMERA
SOUND
MUSIC
13
14
15
16
17
18
แขวนกรอบ
เอามือลง
ถอดออก
กล้อง STATIC
LS
กล้อง STATIC ตัดข้าง
MS
เพลงบรรเลง ความหลัง
SECOND:
ACTION
DIALOGUE
CAMERA
SOUND
MUSIC
19
20
21
22
23
24
กรอบเปล่า
Dissolve
พ่อยิ้ม มอง กรอบรูป
กล้อง STATIC ข้ามไหล่ MCU
กล้อง STATIC ตัดตรง MS
เพลงบรรเลง ความหลัง

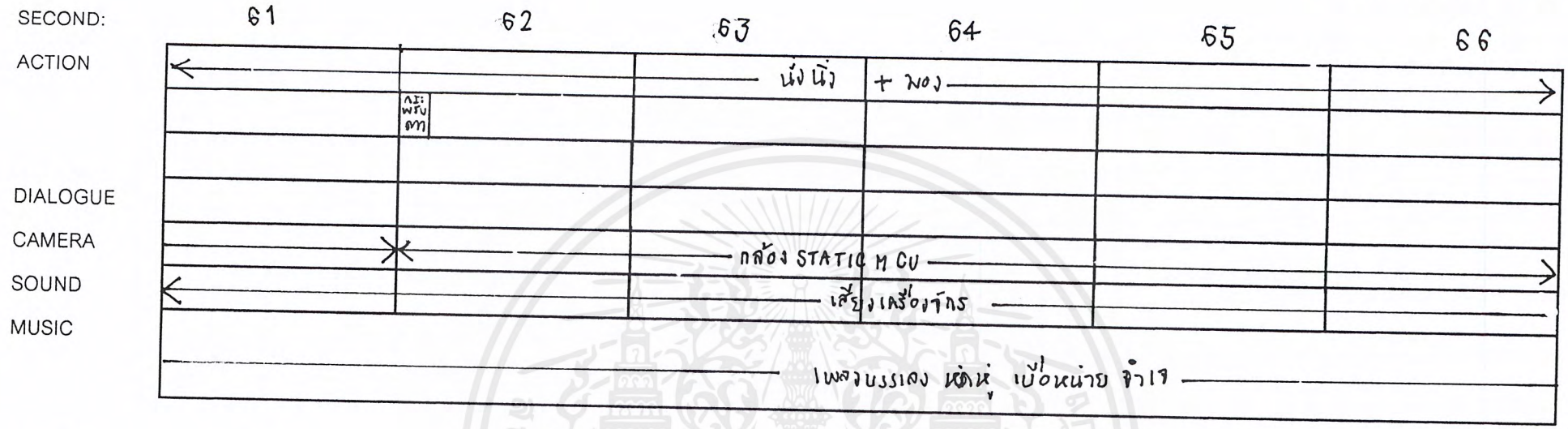


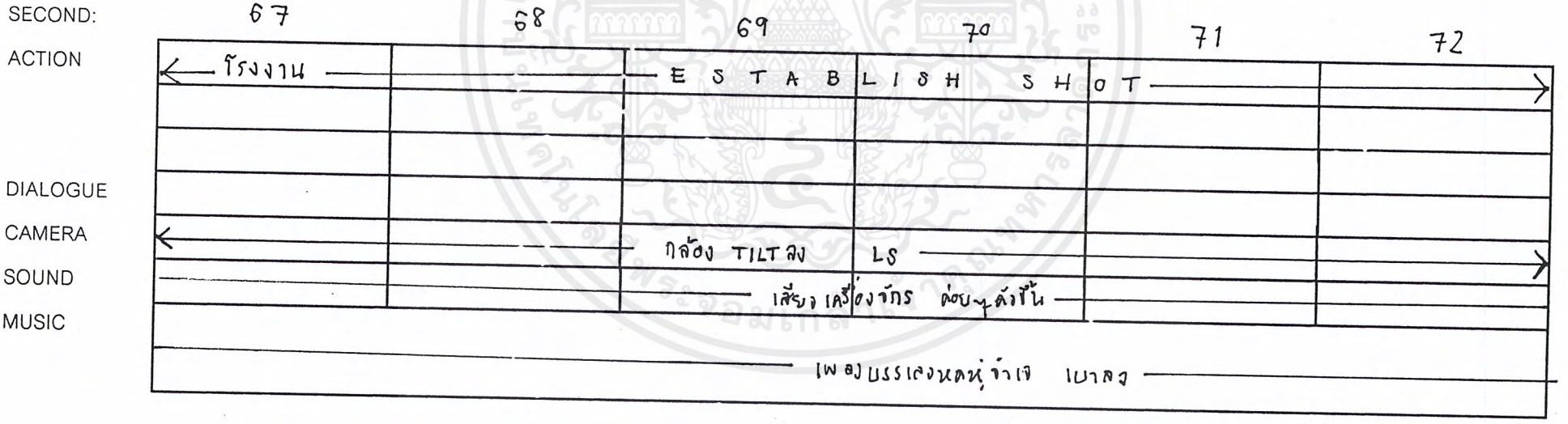
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


SECOND:
37
38
39
40
41
42
ACTION
ถ่านหนังสือ
เกาะปากกา
นิ่ง
ขึ้น
ลง
ขึ้น
ลง
ขึ้น
ลง
กระพริบตา
กระพริบตา
DIALOGUE
เหงื่อหยด
CAMERA
กล้อง STATIC ด้านตรง MS
SOUND
เสียงเกาะปากกา
MUSIC
เพลงบรรเลง หลุ่ จำเจ
SECOND:
43
44
45
46
47
48
ACTION
ยกแขนออก
เอื้อม มือซ้าย เปิดสมุด
มือพลิกวางลง
มือขวา ยกขึ้น
มือ ซ้าย ยกขึ้น
บนสมุด
วางลงบนสมุด
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC ด้านตรง MS
SOUND
เสียงพลิกกระดาษ
MUSIC
เพลงบรรเลง หลุ่ เบื่อหน่าย จำเจ

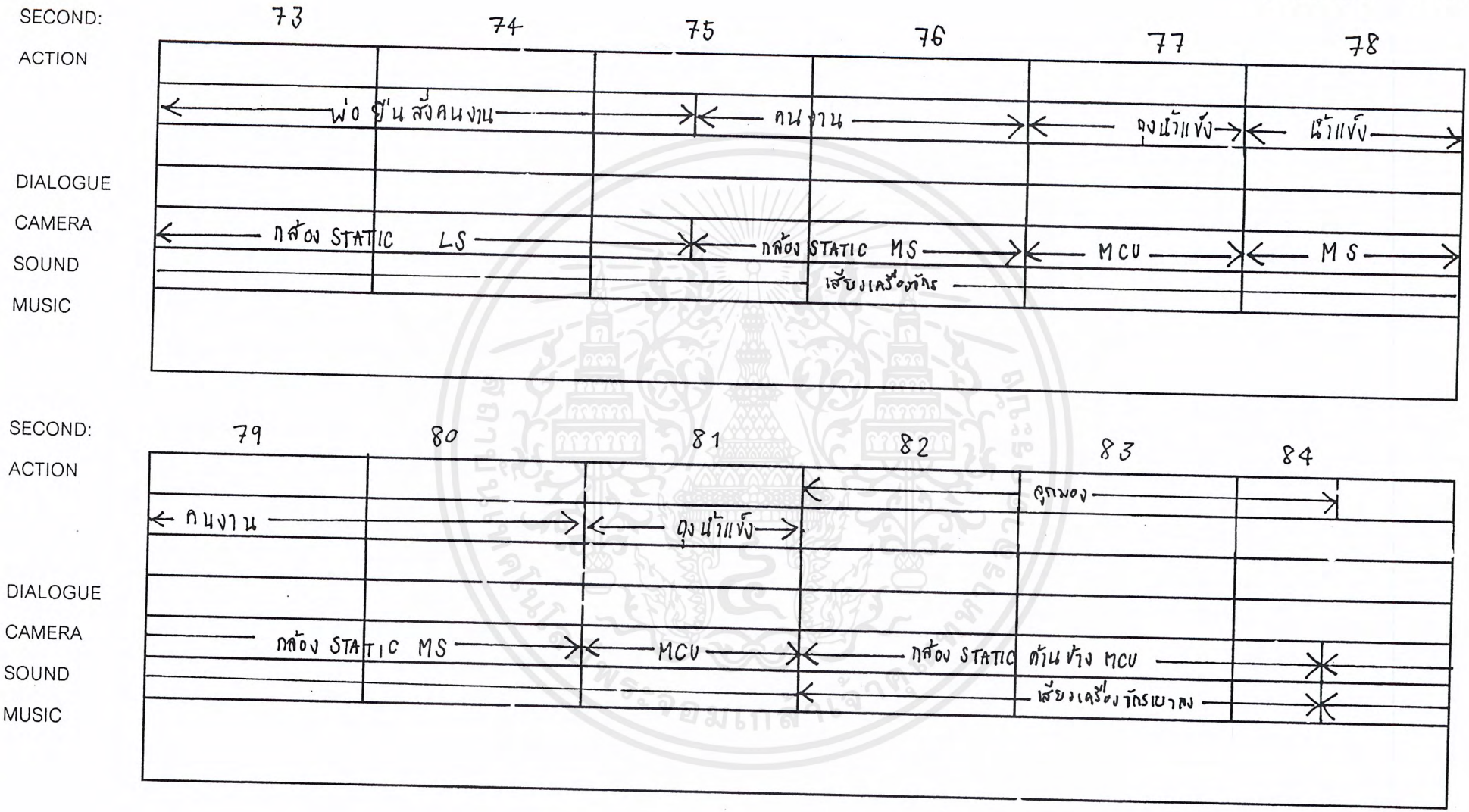
SHEET No. 5


SECOND:
49
50
51
52
53
54
ACTION
จับ ขมับ
ค้าง
มือค้าง ไว้
เอามือออก
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC MS
SOUND
เสียง ถอนหายใจ
MUSIC
เพลงบรรเลง หดหู่ เบื่อหน่าย ว้าเหว่
SECOND:
55
56
57
58
59
60
ACTION
มา วางที่ตาง
นั่งนิ่ง
มองลง
มองลง
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC MS
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลง หดหู่ เบื่อหน่าย ว้าเหว่

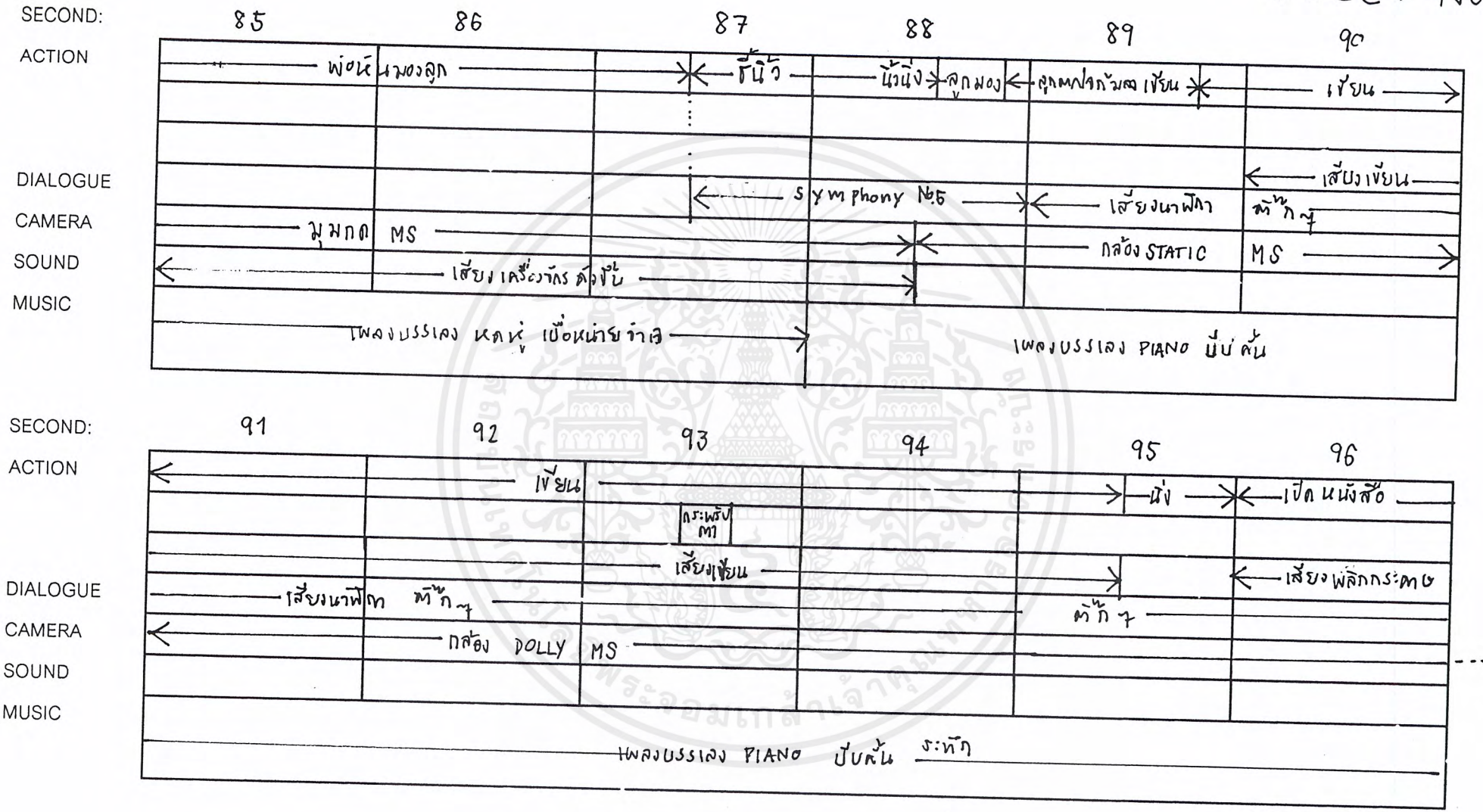

SECOND:
61
62
63
64
65
66
ACTION
นั่งนิ่ง
+ มอง
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC M CU
SOUND
เสียงเครื่องจักร
MUSIC
เพลงบรรเลง หม่นหมู่ เบื่อหน่าย จำเจ

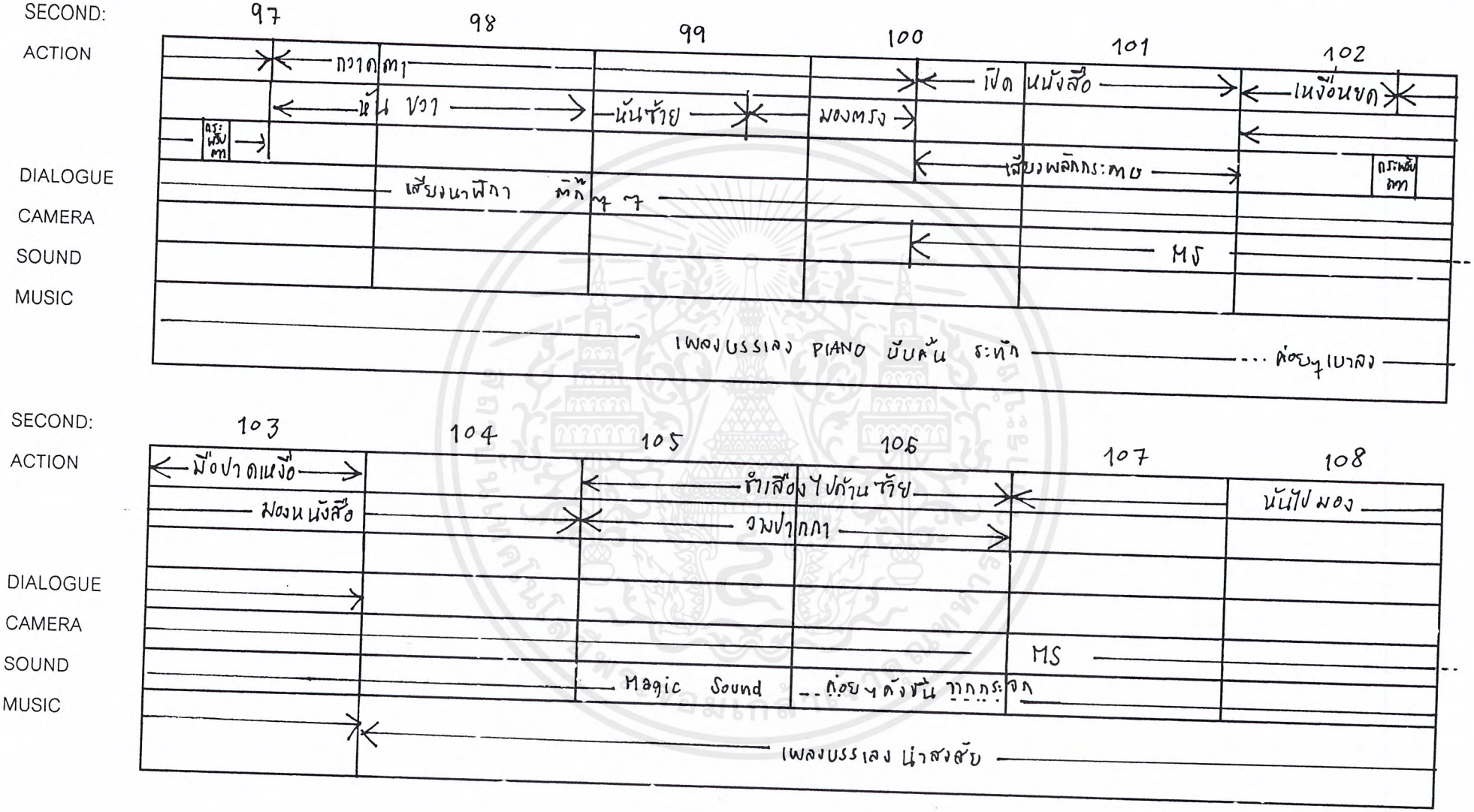

SECOND:
67
68
69
70
71
72
ACTION
โรงงาน
E S T A B L I S H S H O T
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง TILT ลง
LS
SOUND
เสียงเครื่องจักร ค่อยๆดังขึ้น
MUSIC
เพลงบรรเลงหดหู่ จำเจ เบาลง

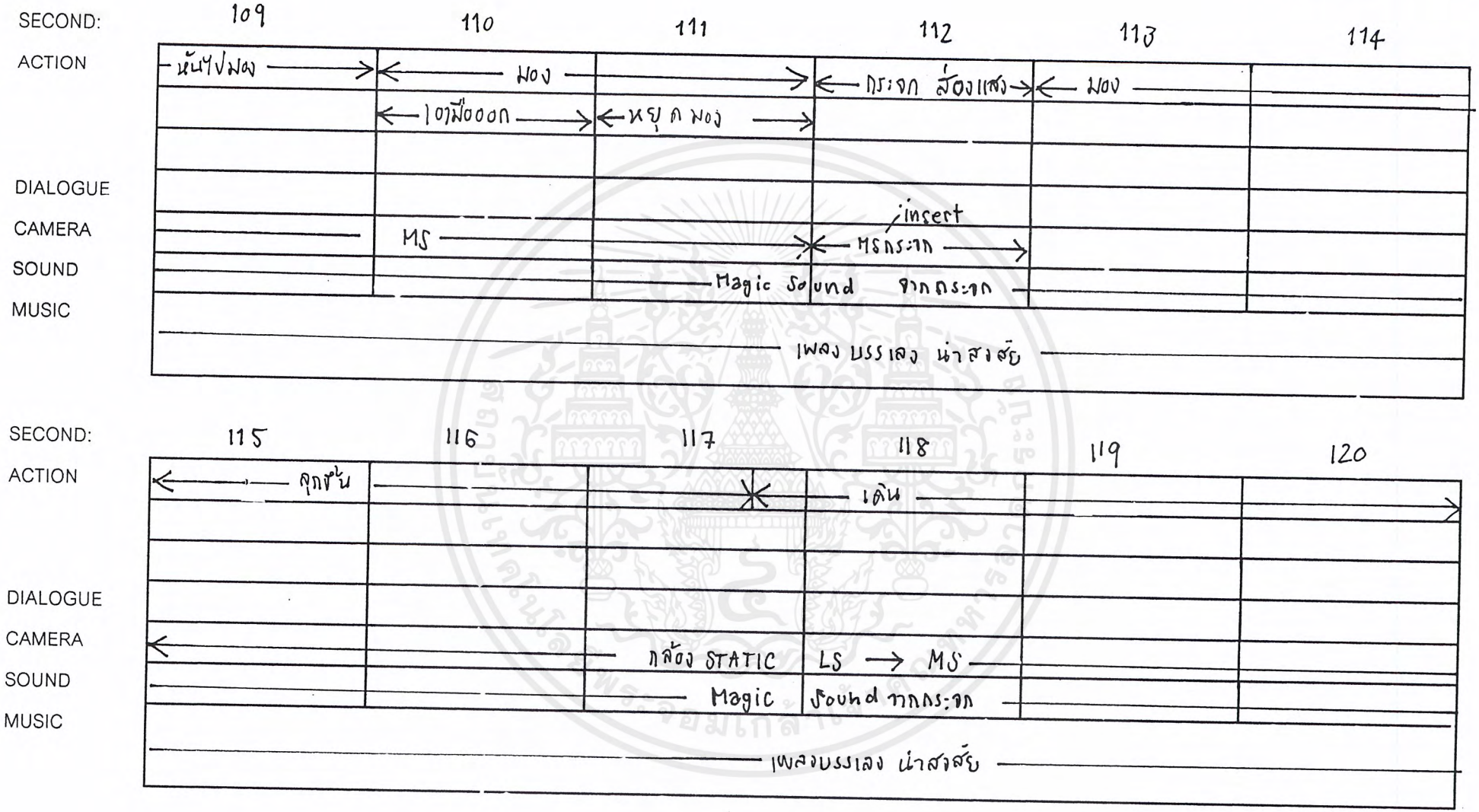
SHEET No. 7

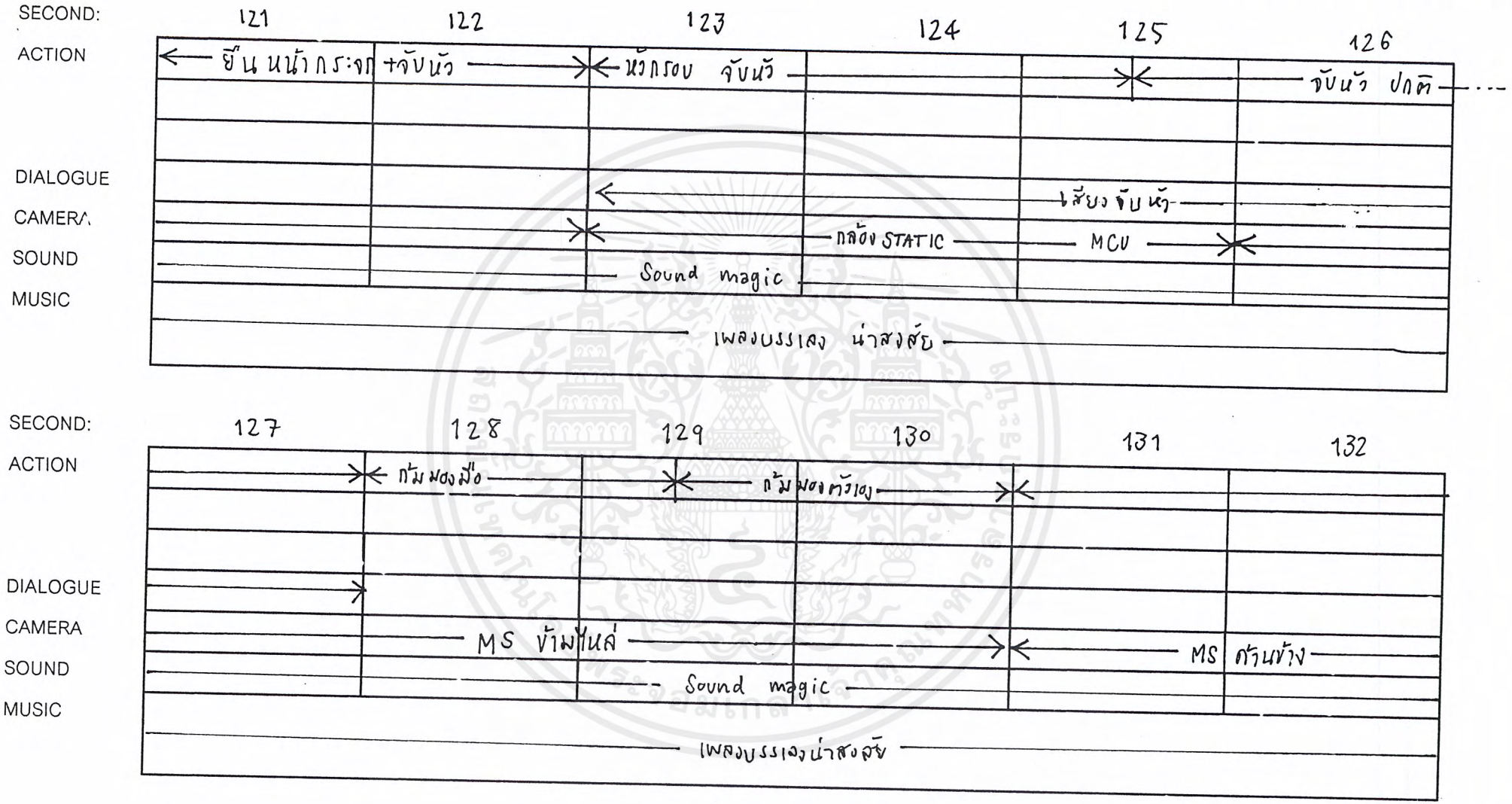

SECOND:
73
74
75
76
77
78
ACTION
พ่อ ชี้น สั่งคนงาน
คนงาน
ถุงน้ำแข็ง
น้ำแข็ง
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC LS
กล้อง STATIC MS
MCU
MS
SOUND
เสียงเครื่องจักร
MUSIC
SECOND:
79
80
81
82
83
84
ACTION
คนงาน
ถุงน้ำแข็ง
ดูกมอง
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC MS
MCU
กล้อง STATIC ด้านข้าง MCU
SOUND
เสียงเครื่องจักรเบาลง
MUSIC

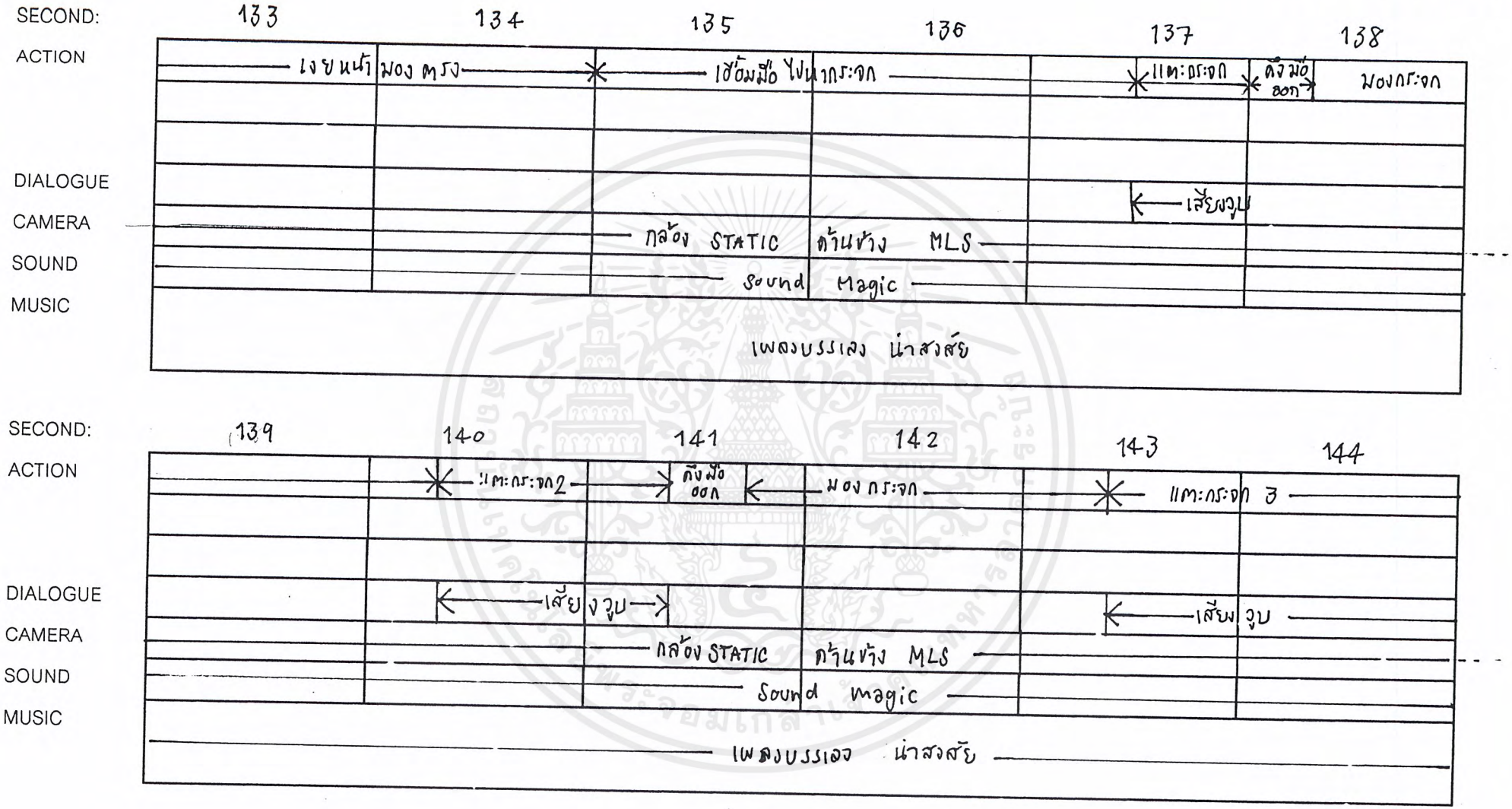
SHEET No. 8


SECOND:
85
86
87
88
89
90
ACTION
พ่อหันมองลูก
ยิ้มรับ
นั่งนิ่ง
ลูกมอง
ลูกหยิบถ้วยเขียน
เขียน
DIALOGUE
เสียงเขียน
CAMERA
Symphony No.5
เสียงนาฬิกา
ติ๊กๆ
มุมกด
MS
SOUND
กล้อง STATIC
MS
เสียงเครื่องจักรดังขึ้น
MUSIC
เพลงบรรเลงหดหู่เบื่อหน่ายท้าย
เพลงบรรเลง PIANO ขึ้นต้น
SECOND:
91
92
93
94
95
96
ACTION
เขียน
กระพริบตา
นั่ง
เปิดหนังสือ
DIALOGUE
เสียงเขียน
เสียงพลิกกระดาษ
เสียงนาฬิกา
ติ๊กๆ
ติ๊กๆ
CAMERA
กล้อง DOLLY
MS
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลง PIANO ขึ้นต้น ระทึก

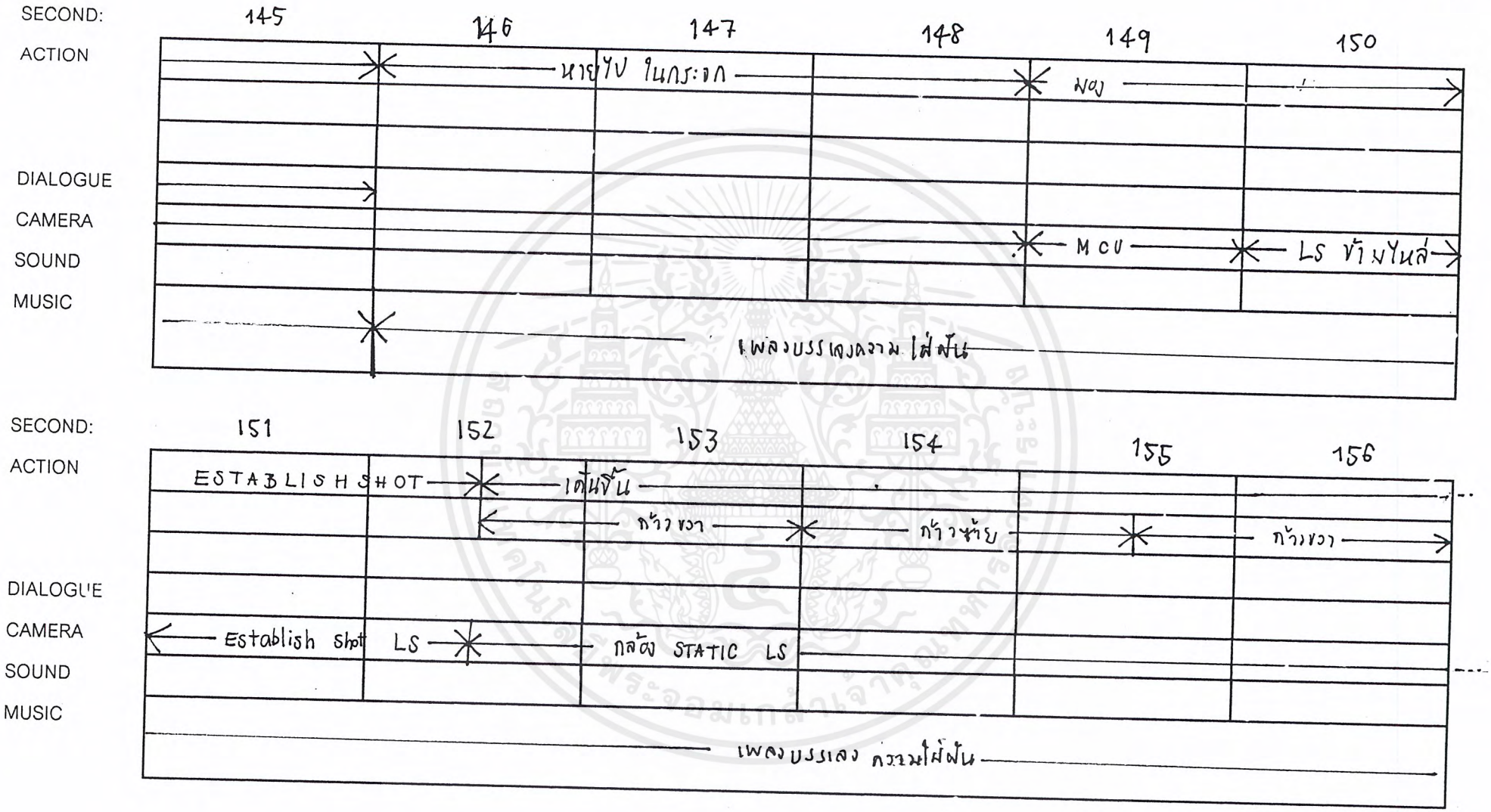

SECOND:
97
98
99
100
101
102
ACTION
กวาดตา
หัน ขวา
หันซ้าย
มองตรง
เปิด หนังสือ
เหงื่อหยด
กระพริบตา
DIALOGUE
เสียงนาฬิกา ติ๊ก ๆ ๆ
เสียงพลิกกระดาษ
กระพริบตา
CAMERA
MS
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลง PIANO นับคืน ระทึก
ค่อยๆเบาลง
SECOND:
103
104
105
106
107
108
ACTION
มือปาดเหงื่อ
มองหนังสือ
ทำเสียงไปทางซ้าย
วางปากกา
หันไปมอง
DIALOGUE
CAMERA
MS
SOUND
Magic Sound
ค่อยๆดังขึ้น ทุกกระจก
MUSIC
เพลงบรรเลง น่าสงสัย

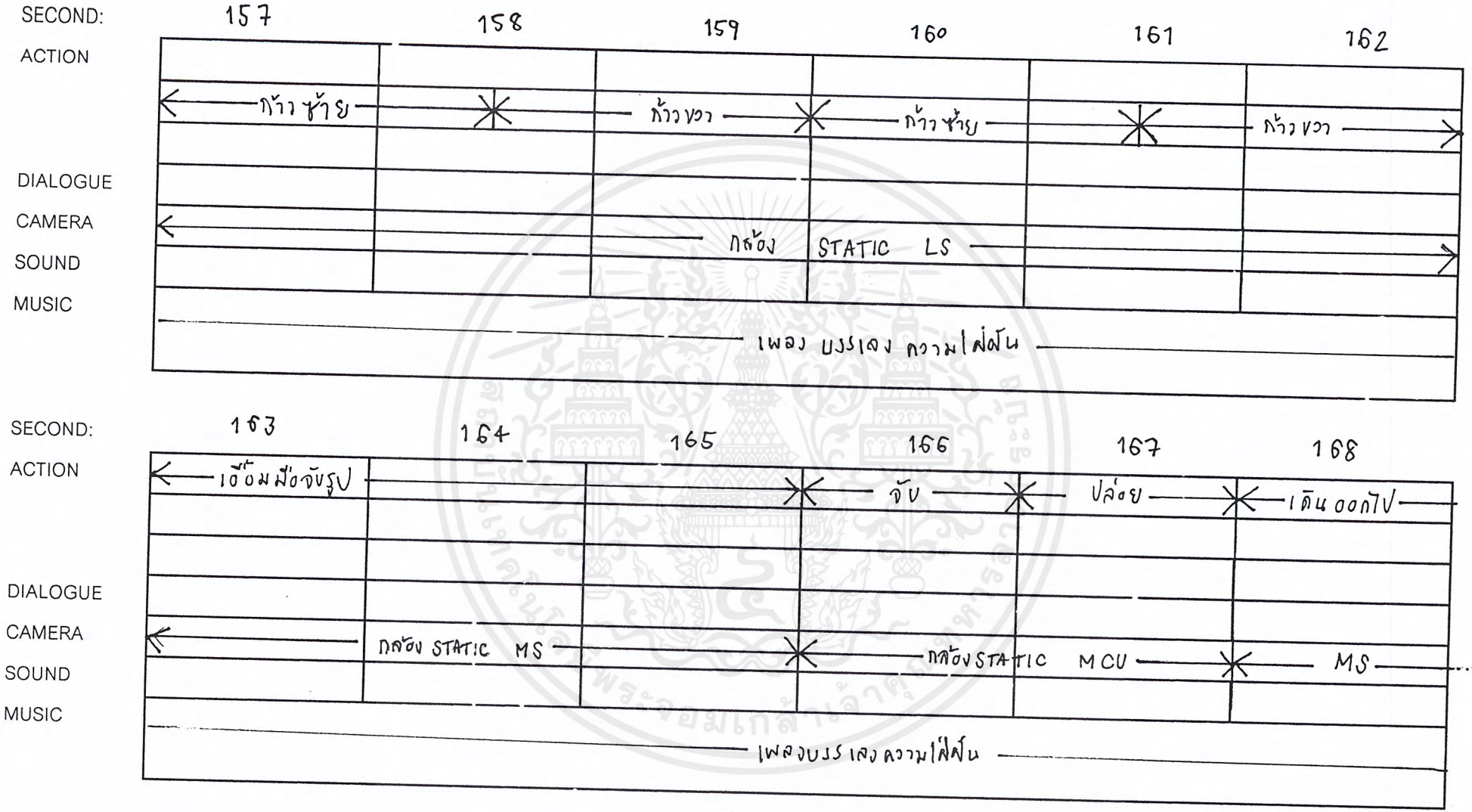

SECOND:
109
110
111
112
113
114
ACTION
หันไปมอง
มอง
กระจก ส่องแสง
มอง
เอามือออก
หยุด มอง
DIALOGUE
CAMERA
insert
MS
MS กระจก
SOUND
Magic Sound
จากกระจก
MUSIC
เพลงบรรเลง น่าสงสัย
SECOND:
115
116
117
118
119
120
ACTION
คุกเข่า
เดิน
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC
LS → MS
SOUND
Magic
Sound จากกระจก
MUSIC
เพลงบรรเลง น่าสงสัย


SECOND:
121
122
123
124
125
126
ACTION
ยืน หน้า กระจก
จับหัว
หันกรอบ จับหัว
จับหัว ปกติ
DIALOGUE
เสียง จับหัว
CAMERA
กล้อง STATIC
MCU
SOUND
Sound magic
MUSIC
เพลงบรรเลง น่าสงสัย
SECOND:
127
128
129
130
131
132
ACTION
ก้มมองมือ
ก้มมองตัวเอง
DIALOGUE
CAMERA
MS ข้ามไหล่
MS ด้านข้าง
SOUND
Sound magic
MUSIC
เพลงบรรเลงน่าสงสัย

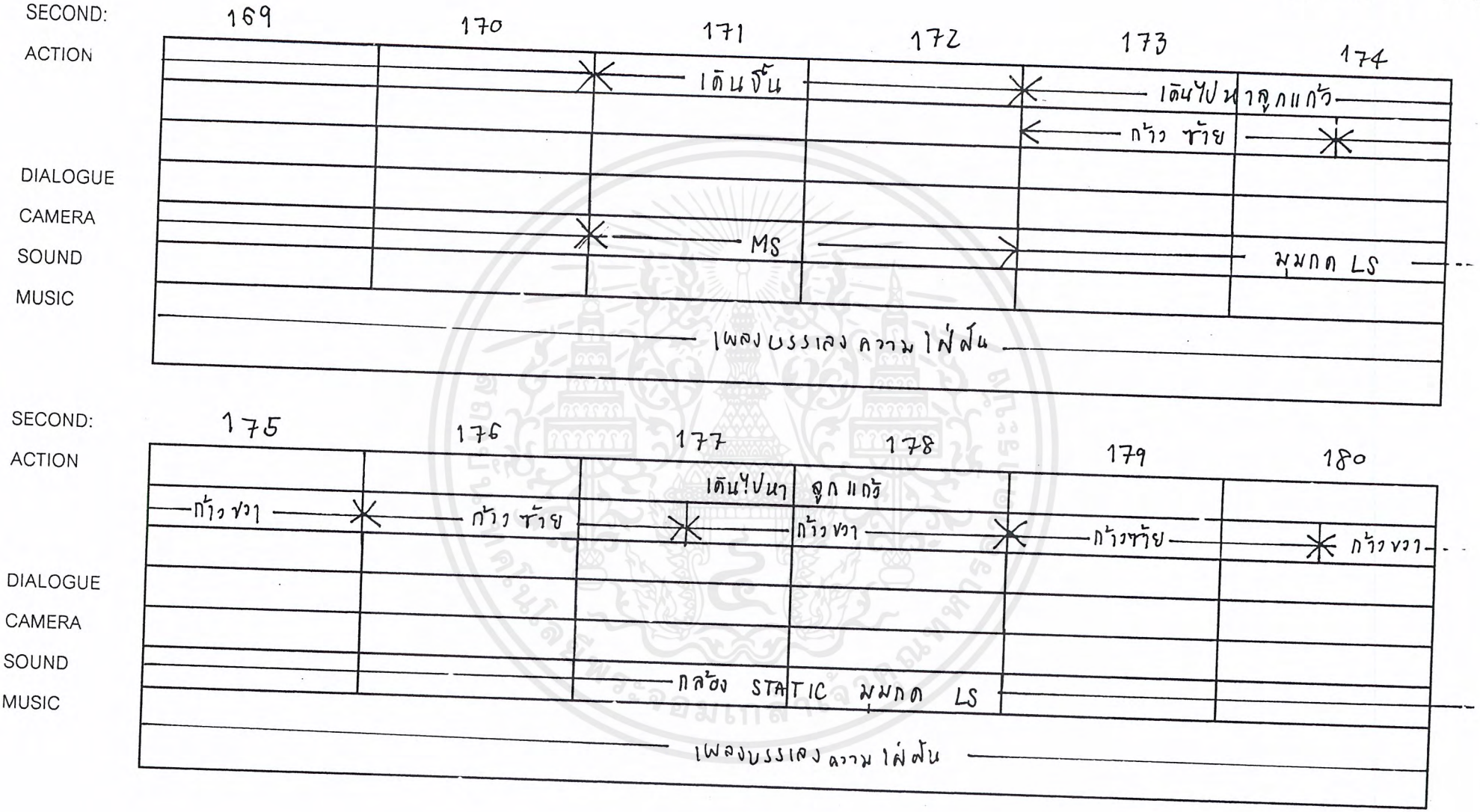

SECOND:
133
134
135
136
137
138
ACTION
เงยหน้า
มอง ทรง
เอื้อมมือ ไปหากระจก
แตะกระจก
ดึงมือออก
มองกระจก
DIALOGUE
เสียงวูบ
CAMERA
กล้อง STATIC
ด้านข้าง MLS
SOUND
Sound
Magic
MUSIC
เพลงบรรเลง น่าสงสัย
SECOND:
139
140
141
142
143
144
ACTION
แตะกระจก 2
ดึงมือออก
มองกระจก
แตะกระจก 3
DIALOGUE
เสียงวูบ
เสียงวูบ
CAMERA
กล้อง STATIC
ด้านข้าง MLS
SOUND
Sound
Magic
MUSIC
เพลงบรรเลง น่าสงสัย

SHEET No. 13


SECOND:
145
146
147
148
149
150
ACTION
หายไป ในกระจก
พอง
DIALOGUE
CAMERA
MCU
LS ห้องโถงล่าง
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลงความใฝ่ฝัน
SECOND:
151
152
153
154
155
156
ACTION
ESTABLISH SHOT
เดินขึ้น
ก้าวขวา
ก้าวซ้าย
ก้าวขวา
DIALOGUE
CAMERA
Establish shot
LS
กล้อง STATIC LS
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลง ความใฝ่ฝัน


SECOND:
157
158
159
160
161
162
ACTION
ก้าว ซ้าย
ก้าว ขวา
ก้าว ซ้าย
ก้าว ขวา
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC LS
SOUND
MUSIC
เพลง บรรเลง ความไพเราะ
SECOND:
163
164
165
166
167
168
ACTION
เอื้อม มือ จับรูป
จับ
ปล่อย
เดิน ออกไป
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC MS
กล้อง STATIC MCU
MS
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลง ความไพเราะ

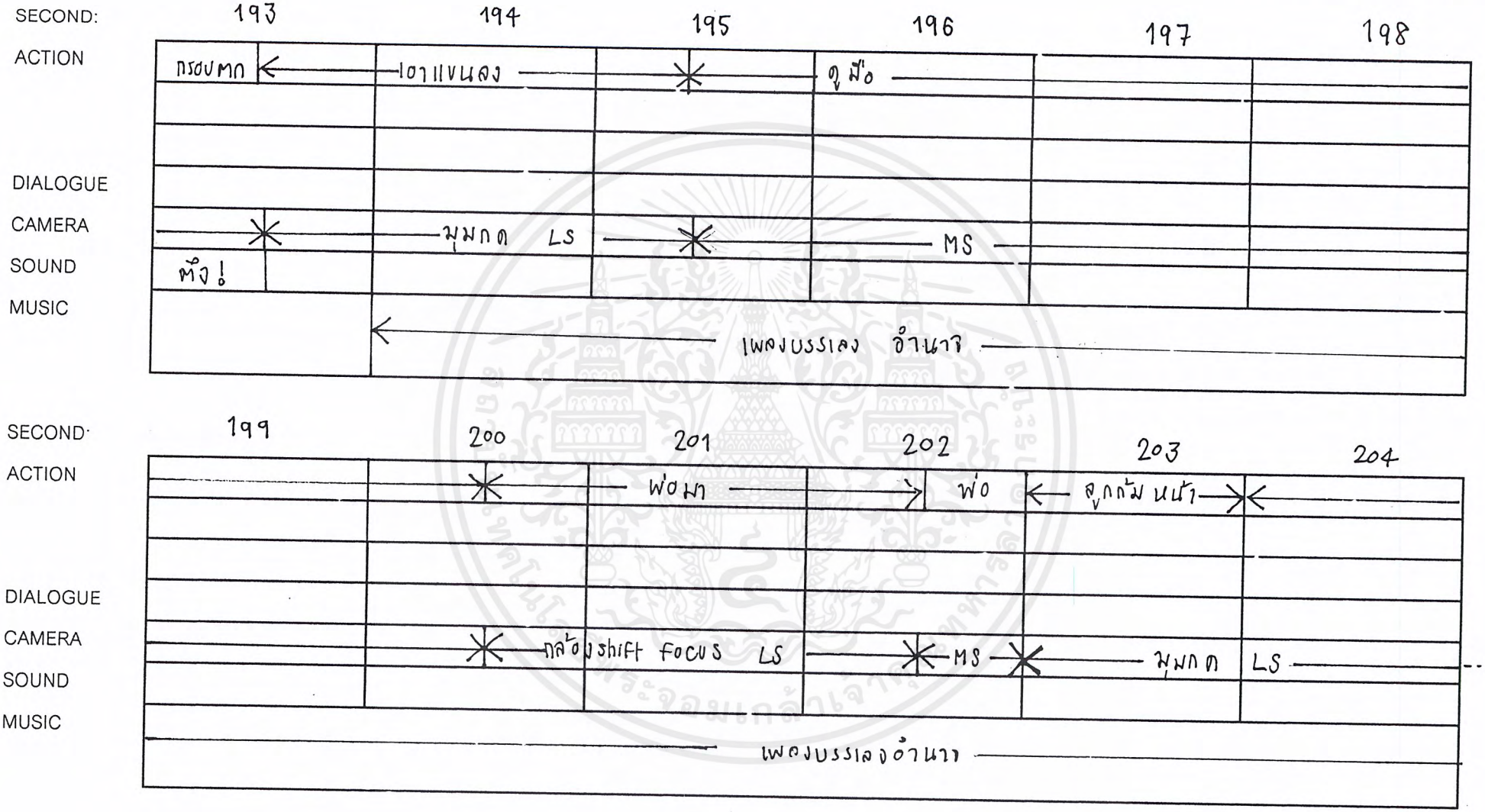
SHEET No. 1

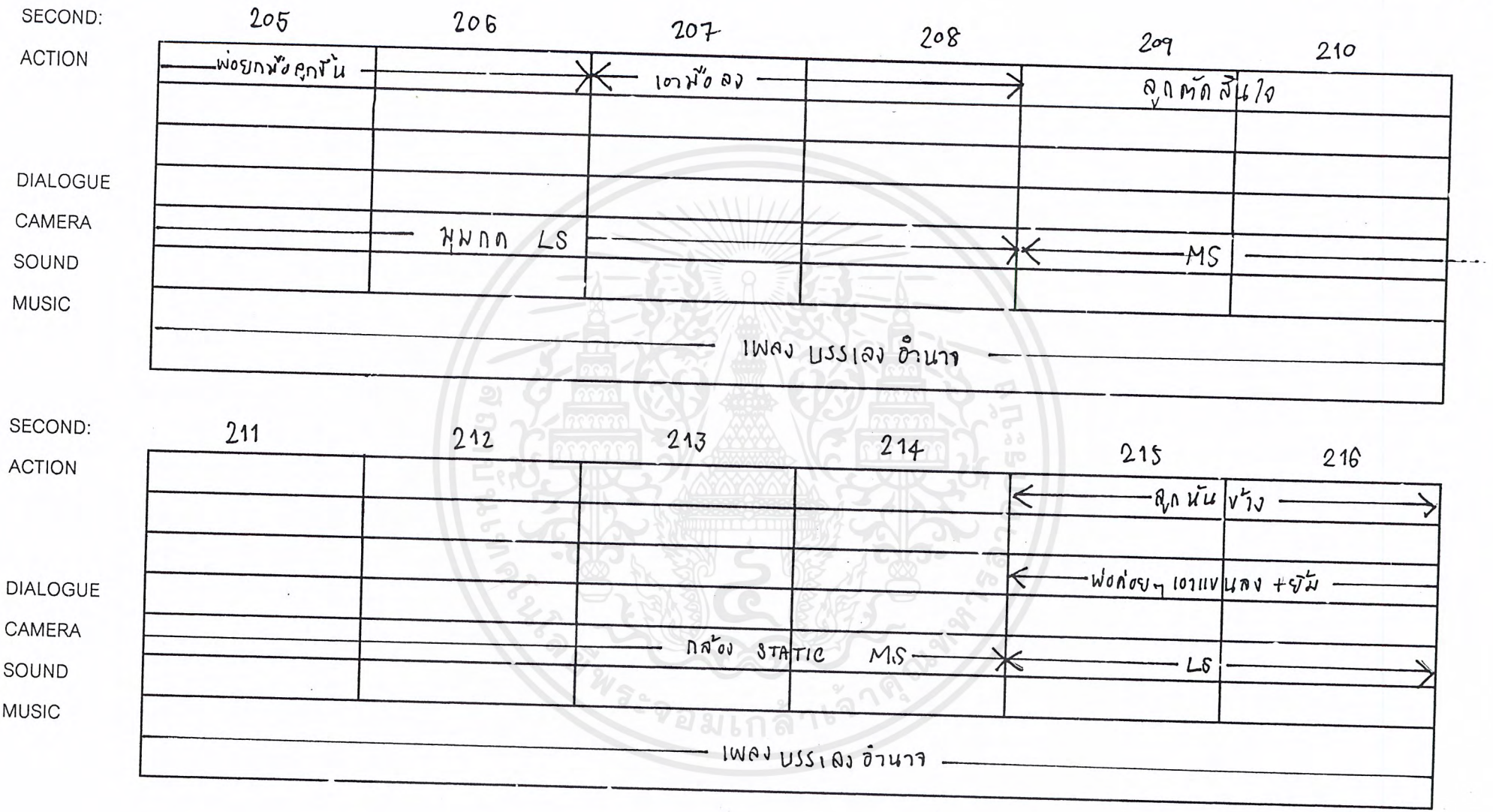

SECOND:
169
170
171
172
173
174
ACTION
เดินขึ้น
เดินไปหาลูกแก้ว
ก้าวซ้าย
DIALOGUE
CAMERA
MS
SOUND
มุมกด LS
MUSIC
เพลงบรรเลงความไม่สัน
SECOND:
175
176
177
178
179
180
ACTION
ก้าวขวา
ก้าวซ้าย
เดินไปหา
ลูกแก้ว
ก้าวขวา
ก้าวซ้าย
ก้าวขวา
DIALOGUE
CAMERA
SOUND
กล้อง STATIC มุมกด LS
MUSIC
เพลงบรรเลงความไม่สัน

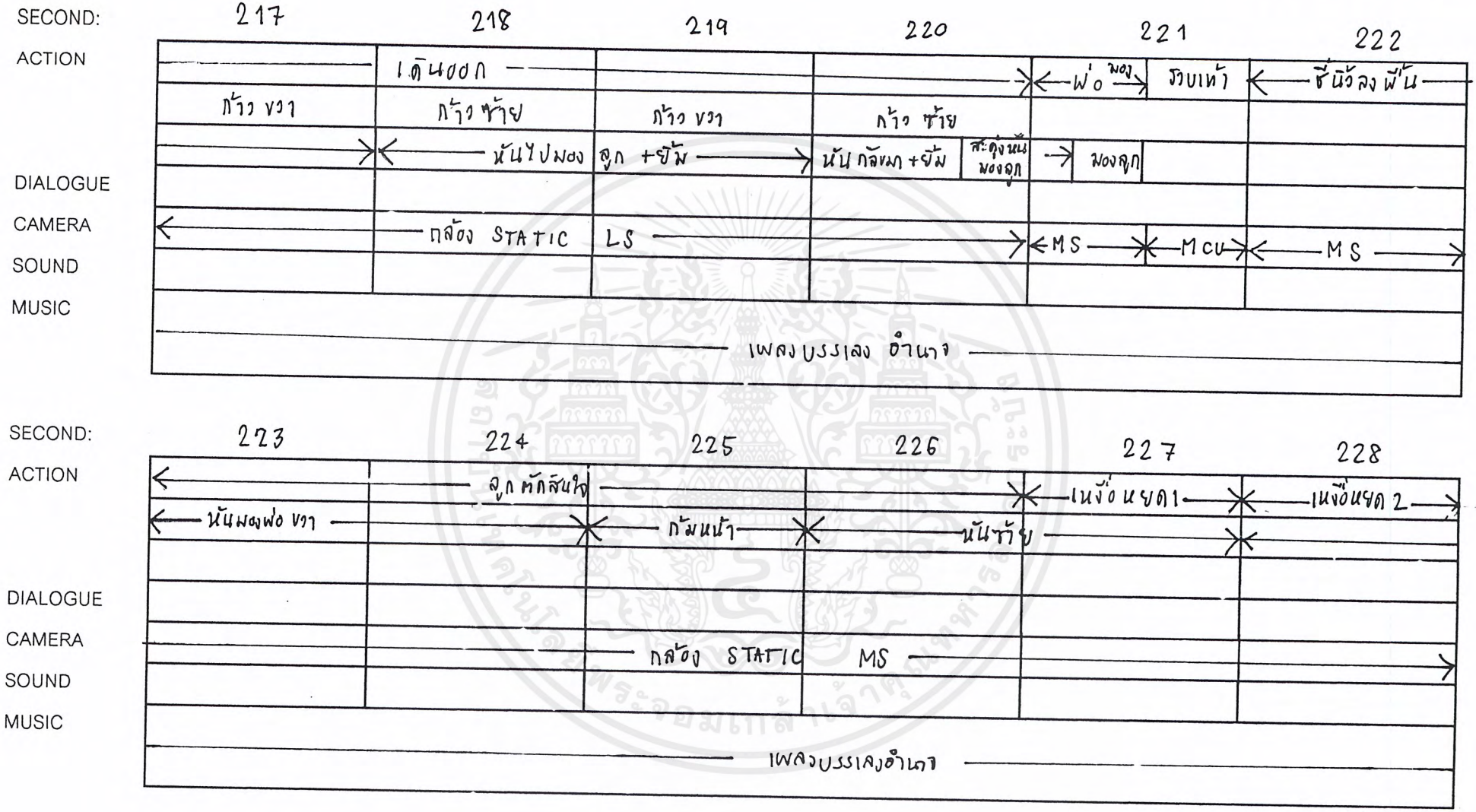
SHEET No. 1

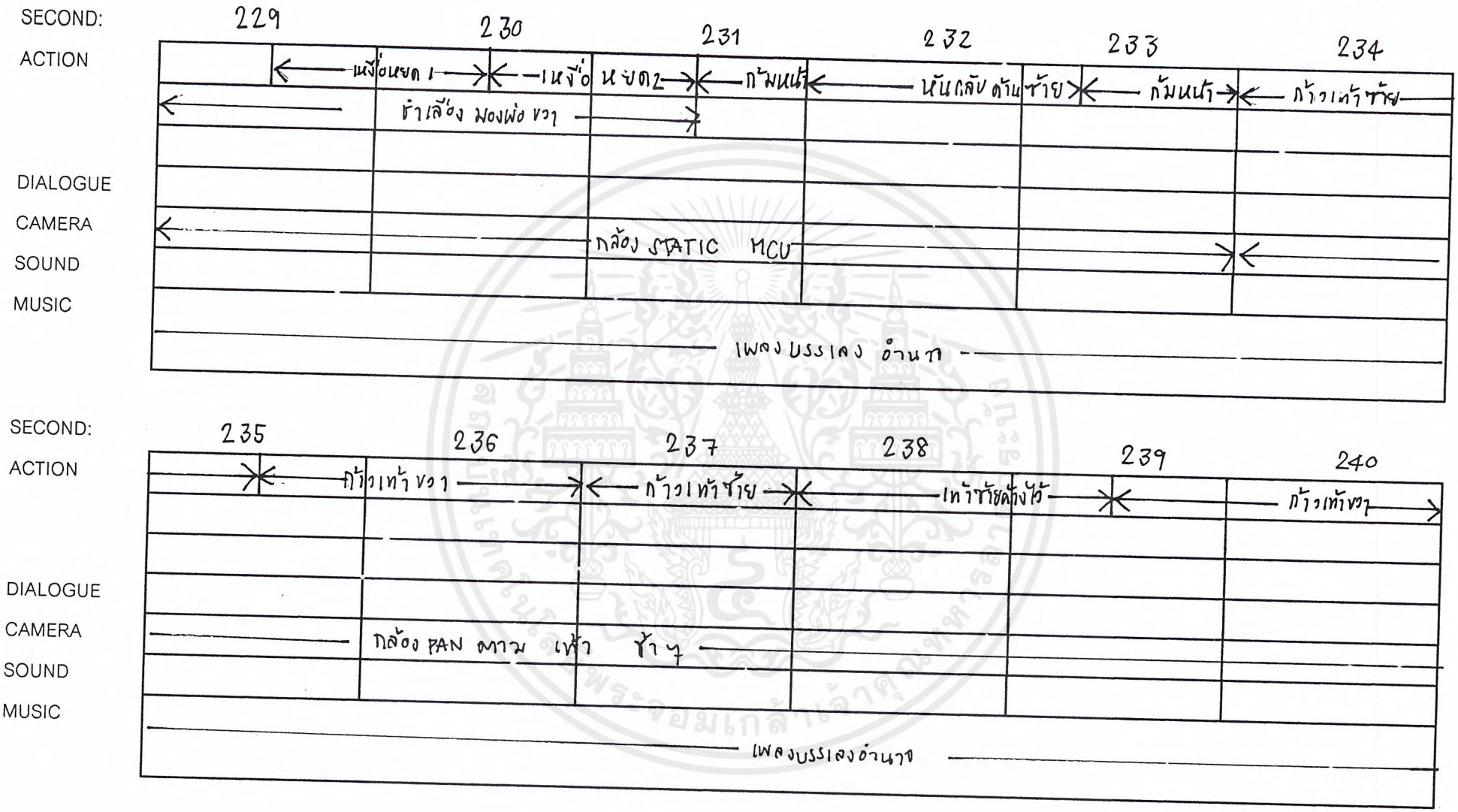
SECOND:	181	182	183	184	185	186
ACTION				เอื้อมมือ ขึ้น	ไป หาลูกแก้ว	
DIALOGUE						
CAMERA			มุมกด	LS		
SOUND						
MUSIC	เพลงบรรเลง ความไม่สิ้น					

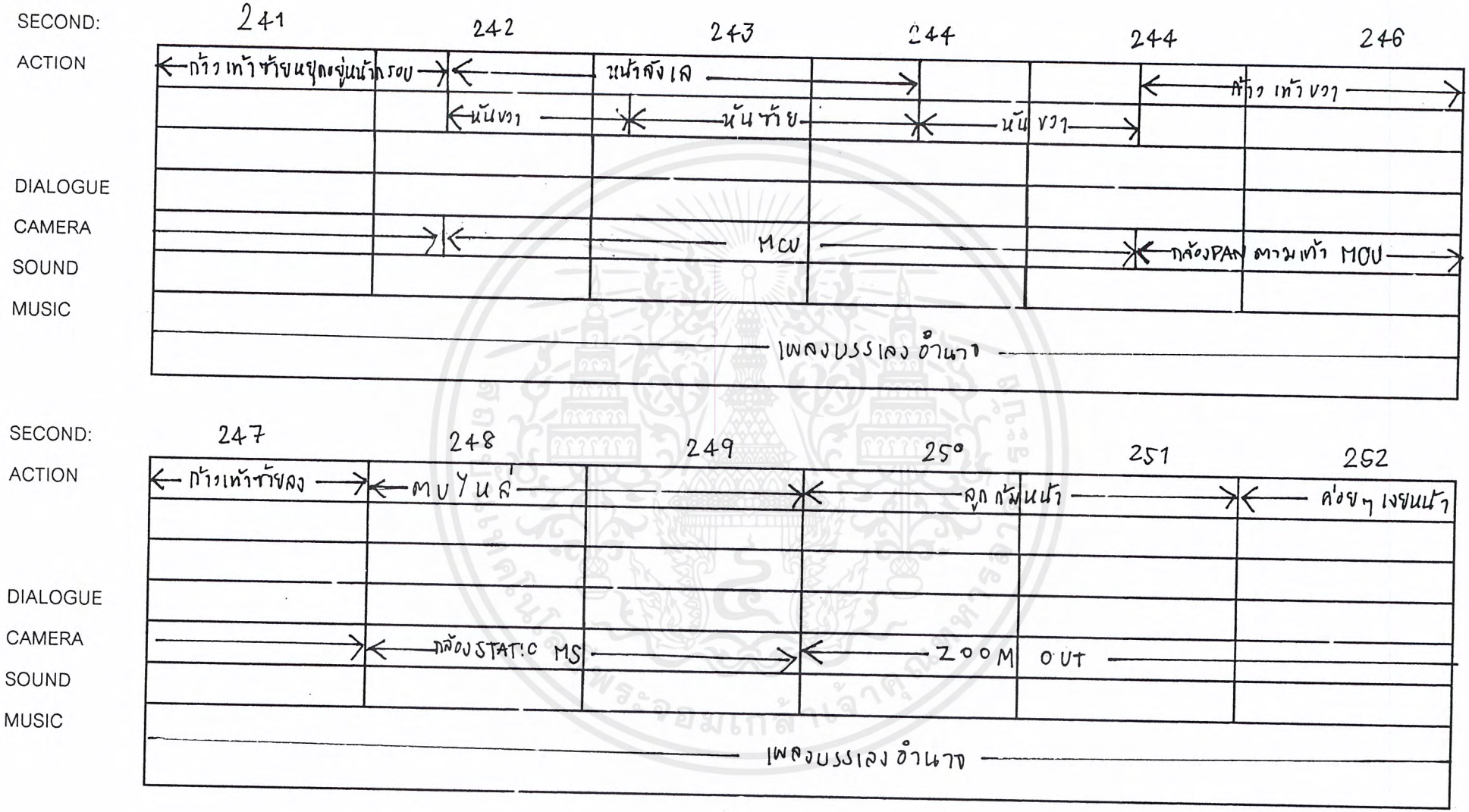
SECOND:	187	188	189	190	191	192
ACTION				นิ่ง		
DIALOGUE						
CAMERA			มุมกด LS			
SOUND						
MUSIC	เพลงบรรเลง ความไม่สิ้น					

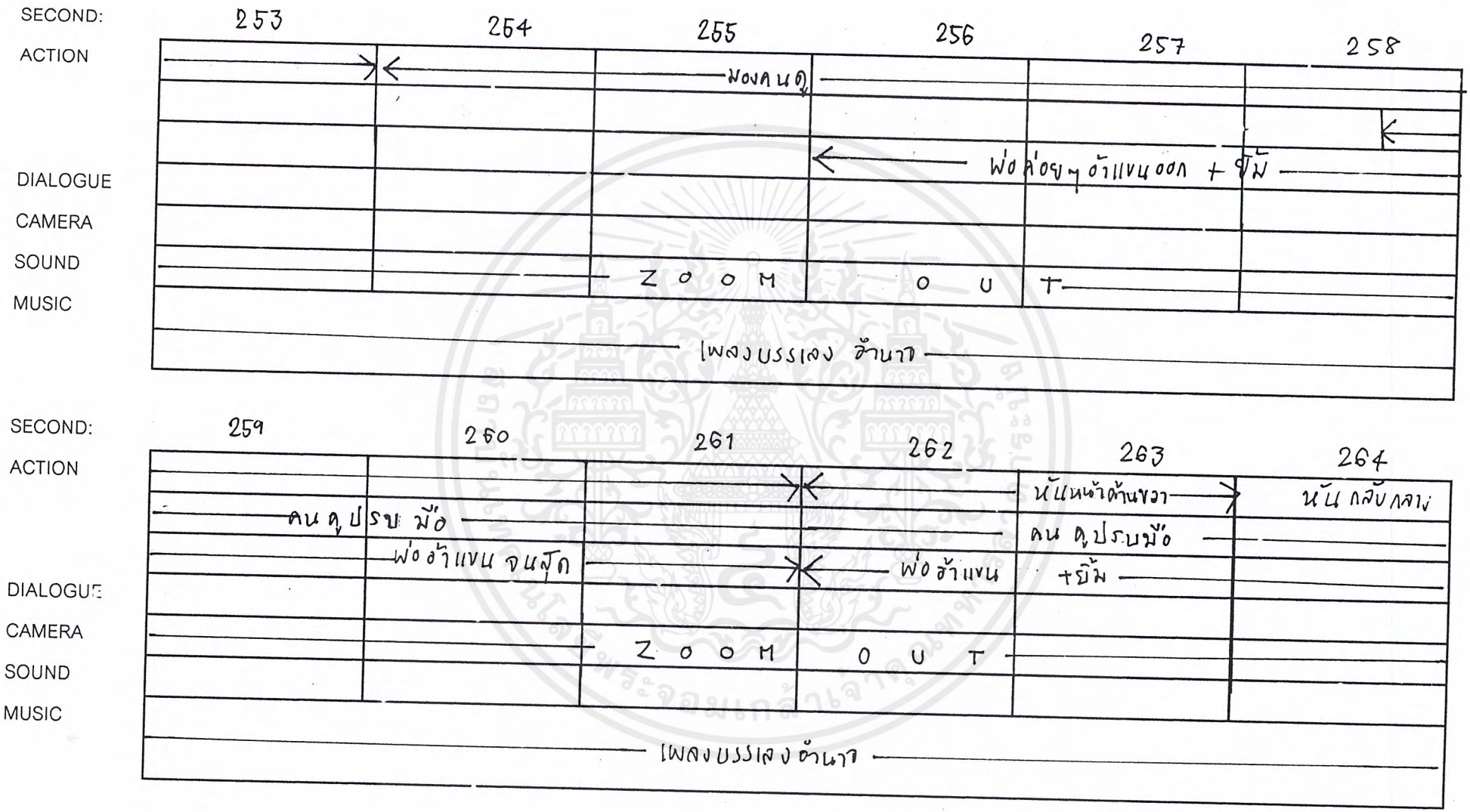

SECOND:
193
194
195
196
197
198
ACTION
กรอบหก
เอาแขนลง
ดูมือ
DIALOGUE
CAMERA
มุมกด LS
MS
SOUND
ทึ่ง!
MUSIC
เพลงบรรเลง อำนาจ
SECOND
199
200
201
202
203
204
ACTION
พ่อมา
พ่อ
ลูกกำหน่า
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง shift focus LS
MS
มุมกด
LS
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลงอำนาจ


SECOND:
205
206
207
208
209
210
ACTION
พ่อยกมือลูกขึ้น
เอามือลง
ลูกหัดสีแก้ม
DIALOGUE
CAMERA
ซูมออก LS
MS
SOUND
MUSIC
เพลง บรรเลง อำนาจ
SECOND:
211
212
213
214
215
216
ACTION
ลูกหันข้าง
DIALOGUE
พ่อค่อยๆ เอาแปรงสีฟัน
CAMERA
กล้อง STATIC MS
LS
SOUND
MUSIC
เพลง บรรเลง อำนาจ


SECOND:
217
218
219
220
221
222
ACTION
เดินออก
ก้าว ขวา
ก้าว ซ้าย
ก้าว ขวา
ก้าว ซ้าย
พ่อ มอง
งับเท้า
ชี้นิ้วลงพื้น
หันไปมอง
ลูก +ยิ้ม
หันกลับมา +ยิ้ม
สะดุ้งหันมองลูก
มองลูก
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC
LS
MS
MCU
MS
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลง อำนาจ
SECOND:
223
224
225
226
227
228
ACTION
ลูกหักสันใจ
หันมองพ่อ ขวา
ก้มหน้า
หันซ้าย
เหงื่อหยด1
เหงื่อหยด 2
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC
MS
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลงอำนาจ


SECOND:
229
230
231
232
233
234
ACTION
หยิบหยด 1
หยิบหยด 2
ก้มหน้า
หันกลับด้านซ้าย
ก้มหน้า
ก้าวเท้าซ้าย
ย่ำเสียง มองพื่อ ขวา
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง STATIC MCU
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลง อำนาจ
SECOND:
235
236
237
238
239
240
ACTION
ก้าวเท้าขวา
ก้าวเท้าซ้าย
เท้าซ้ายค้างไว้
ก้าวเท้าขวา
DIALOGUE
CAMERA
กล้อง PAN ตาม เท้า ซ้าย
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลงอำนาจ


SECOND:
241
242
243
244
244
246
ACTION
ก้าวเท้าซ้ายหยุดอยู่หน้ารถ
รถ
หันขวา
หันซ้าย
หันขวา
ก้าวเท้าขวา
DIALOGUE
CAMERA
MCU
กล้องPAN ตามเท้า MCU
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลงอำนาจ
SECOND:
247
248
249
250
251
252
ACTION
ก้าวเท้าซ้ายลง
ตบไหล่
ลูกกัมหน้า
ค่อยๆเงยหน้า
DIALOGUE
CAMERA
กล้องSTATIC MS
ZOOM OUT
SOUND
MUSIC
เพลงบรรเลงอำนาจ


SECOND:
253
254
255
256
257
258
ACTION
มองคนดู
พ่อค่อยๆ อ้าแขนออก + ยิ้ม
DIALOGUE
CAMERA
SOUND
ZOOM OUT
MUSIC
เพลงบรรเลง อ้านาว
SECOND:
259
260
261
262
263
264
ACTION
คนดูประบมือ
พ่ออ้าแขนสุด
พ่ออ้าแขน
หันหน้าด้านขวา
คนดูประบมือ
+ยิ้ม
หันกลับกลาง
DIALOGUE
CAMERA
SOUND
ZOOM OUT
MUSIC
เพลงบรรเลงอ้านาว

SECOND:	265	266	267	268	269	270
ACTION	หันด้านซ้าย →		← มองคน ดูด้านขวา			
			คนดูปรับมือ →			
DIALOGUE						
CAMERA			ZOOM OUT →			
SOUND						
MUSIC	เพลงบรรเลงอำนาจ →					

SECOND:	271	272	273	274	275	276
ACTION				→	← รูปนกรอบ	
		คนดูปรับมือ →		→		
DIALOGUE						
CAMERA	ZOOM OUT →			→		
SOUND						
MUSIC	เพลงบรรเลงอำนาจ →			✕	เพลงบรรเลงคลี่คลาย →	

SECOND:	277	278	279	280	281	282
ACTION				รถขับออกไปจาก โรงงาน	น้ำแข็ง 150	
DIALOGUE						
CAMERA						
SOUND						
MUSIC	เพลงบรรเลง คลี่คลาย					

SECOND:	283	284	285	286	287	288
ACTION						
DIALOGUE						
CAMERA						
SOUND						
MUSIC						

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคหุ่น

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคหุ่น

มีลักษณะเดียวกับการถ่ายทำภาพยนตร์ปกติ ซึ่งควรมีการวางแผนการถ่ายทำ นั่นคือการจัด Breakdown Sheet เพื่อจัดเวลาและความเหมาะสมของแต่ละ Shot จะช่วยให้การถ่ายทำสะดวกรวดเร็วขึ้น

อุปกรณ์การถ่ายทำ

1. ฟิล์มสี KODAK T/100 จำนวน 500 ft
2. กล้องถ่ายภาพยนตร์ ขนาดฟิล์ม 16 mm. BOLEX พร้อมขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ล้อ และไม้
3. ถุงดำสำหรับโหลดฟิล์ม เทปกาวดำ
4. เครื่องวัดแสงที่สามารถปรับ Shutter Speed ที่ 1/24 วินาที
5. ขาทรายแผ่นไม้รองฉาก
6. ไฟ 200 วัต2 ดวง (จะต้องไม่ต่ำกว่า 3600 องศาเควิน หากว่าต่ำกว่าจะทำให้สีผิดเพี้ยน) และไฟ 800 วัต 1 ดวง พร้อมขาตั้งไฟ
7. เซนจูลี่
8. แผ่นบังแสง
9. ถุงทราย
10. อุปกรณ์เสริมสำหรับ Dolly ทำจากถาดหมุนกับข้าว
11. อุปกรณ์เสริมสำหรับการ Zoom Out ทำจากสามเหลี่ยมติดล้อและราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายทำ Establish Shot

Scene ความต้องการ ซึ่งเกิดปัญหาขนาดของ Back Ground ใหญ่ไม่พอเอียงจึงแก้ปัญหาด้วยการเอียง ฉาก แล้วยึดฉากด้วยเส้นเอ็น และเอียงด้วละครด้วยการยึดไว้กับเซ็นจูลี่

ภาพที่ 41

ภาพที่ได้จากการถ่ายทำ

ภาพที่ 42

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายทำ Shot ที่มีการ Dolly

ภาพที่ 43

สำหรับฉากหมุน 180 องศา โดยปกติใช้วิธี Dolly โดยการหมุนกล้อง แต่ในที่นี้ ใช้วิธีหมุนฉาก เนื่องจากสะดวก และละเอียดกว่า

ภาพที่ 44

การถ่ายแบบ Single Frame จะต้องขยับทีละนิด ดังนั้นจึงตีเส้นรอบวงขึ้นมาก่อน แล้วจึงวัดระยะห่างช่องละ 5 mm. สำหรับขยับแต่ละครั้ง เพื่อให้เกิดภาพที่ลื่นไหล เป็นธรรมชาติ ไม่กระตุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 45

ภาพนี้คือด้านล่าง (ผลิกขึ้น) ฐานที่ใช้รองฉากนั้นด้านล่างยึดติดกับถาดรองสำรับกับข้าว ซึ่งถาดนี้สามารถนำมาประยุคใช้ได้ และหมุนได้รอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายทำ ฉากเวที Shot ที่มีการZoom Out

ภาพที่ 46

ขีดสีชมพูนี้คือตำแหน่งที่กำหนดไว้ ซึ่งห่างกันช่องละ 5 mm.

ภาพที่ 47

ภาพที่ 48

เนื่องจากกล้อง BOLEX ไขลานไม่มีเลนส์สำหรับ Zoom หรือแม้แต่กล้อง BOLEX รุ่นที่มีเลนส์ zoom ก็ไม่เหมาะจะนำมา Zoom ในการถ่ายทำด้วยเทคนิค Stop Motion เนื่องจากจะทำให้ภาพไม่ลื่นไหลเพราะจะคำนวนเวลาในการขยับตาม Key Action ไม่ได้ จึงแก้ปัญหาโดย ใช้ล้อติดที่สามเหลี่ยมไม้แล้วใช้ไม้เซาะร่องติดเข้ากับสามเหลี่ยมอีกด้านหนึ่ง วางไม้ลงบนรางตาภาพขวาด้านบนแล้วค่อย ๆ ถอยตามตำแหน่งที่วัดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิค Puppet ซึ่งเป็นเทคนิค 3 มิติ จึงใช้หลักการการจัดแสงแบบเดียวกับการถ่ายภาพยนตร์ปกติ โดยมีการกำหนด Main Light , Back Light , Fill Light ด้วยการถ่ายเทคนิค Stop Motion นั้น ต้องปรับค่าของเครื่องวัดแสงอยู่ที่ความเร็ว Shutter Speed 1/24 วินาที เพื่อให้เหมาะแก่การถ่ายแบบ Single Frame (24 Frame ต่อ วินาที)

ควรเลือกใช้ไฟ 150-200วัต และ 800 วัต เนื่องจาก ตัว Subject และฉากที่มีขนาดเล็กนั้น หากใช้ไฟจำนวนวัตสูงจะทำให้แสงฟุ้งกระจาย และยากแก่การกำหนดทิศทางแสงและการกำหนดค่า Ratio ดังนั้นไฟ 150 – 200วัตจึงเหมาะสำหรับ Subject เล็ก ๆ และไฟ 800 วัต เหมาะสำหรับ Back Ground (โดยในที่นี้ จะต้องลดความเข้มแสงของไฟ 800 ลงให้ได้มากที่สุดเพื่อไม่ให้ Back Light สว่างเกินไป เพราะจะทำให้แสงฟุ้งกระจายและความความไม่ได้ ซึ่งแก้ปัญหาได้โดย ถ่ายในห้องที่มีพื้นที่กว้างและถอยไฟออกไปให้หากจากฉากมากขึ้น รวมทั้งใช้เจลเพื่อลดความเข้มของแสงลง

ในกรณีที่หาไฟ (สำหรับตัว Subjet เล็ก ๆ) 150 – 200วัต ที่มีค่าองศาเคลวิน ไม่ต่ำกว่า 3600 องศาเคลวิน ไม่ได้นั้น ควรหันมาใช้ไฟ 800 วัต แล้วใช้การลดความเข้มของแสงด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น ถอยไฟให้ห่าง ใช้แผ่นบังแสง เพื่อให้แหล่งแสงเล็กพอที่จะกำหนดค่า Ratio ได้ และ ใส่เจลเพิ่มอีกหลายชั้น การแก้ปัญหาเช่นนี้ เนื่องจากค่าองศาเคลวิน มีผลต่อภาพที่ออกมามาก หากองค่าศาเคลวินต่ำกว่า 3600 องศาเคลวิน สีของภาพที่ได้จะผิดเพี้ยนมาก คือจะกลายเป็นสีเหลืองอมส้ม

ภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่องนี้ ใช้ค่าความห่างของแสงต่างกัน 1½ - 2 stop ขึ้นอยู่แต่ละฉาก

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการสื่อถึงความหดหู่ กดดัน ถูกบีบบังคับ จึงใช้ แสงในลักษณะ Low Key

สำหรับฉากความต้องการ และฉากโรงงาน(ใหม่) ISO 9002 นั้นใช้แสงลักษณะ High Key เนื่องจากต้องการภาพที่กระจ่าง สีสันสดใส ซึ่งขัดแย้งกับโลกของพ่อ แต่ยังคุมให้ค่า Ratio อยู่ในส่วนที่ใกล้เคียงกันเพื่อให้งานดูกลมกลืนและเป็นชิ้นเดียวกันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

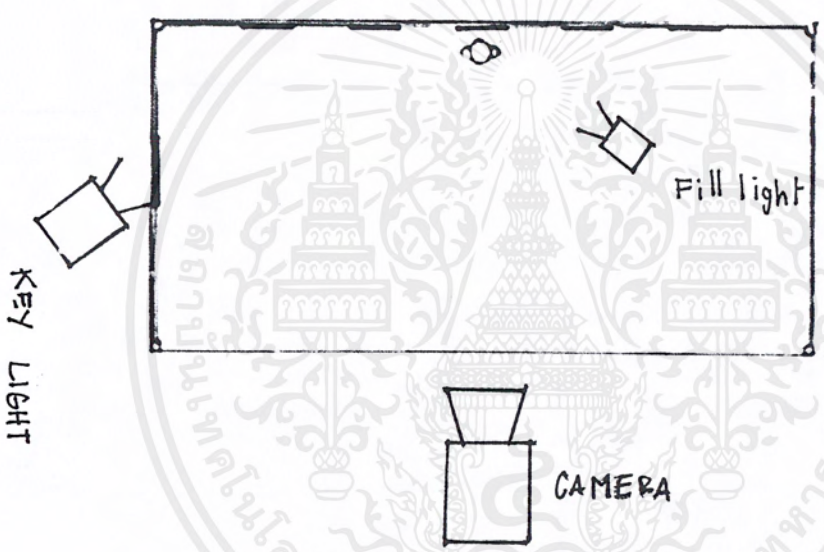
การจัดแสง ฉากที่ 1 ความหวัง

เป็นฉากที่มีแต่กรอบรูปภาพเก่า ๆ ของตระกูล และพ่อแขวนกรอบทองเตรียมไว้ให้ลูกซึ่งเป็นความหวังของตระกูล ซึ่งจัดแสงในลักษณะ Low Key ทำให้ห้องมีลักษณะที่ดูมืดทึบ โดยจัดแสงให้มีลักษณะเหมือนแสงลอดเข้ามาจากทางหน้าต่าง ใช้Main light จากทางหน้าต่าง และ Fill Light จากด้านข้าง

ภาพที่ 49

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งการจัดแสงฉากที่1



ภาพที่ 49.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

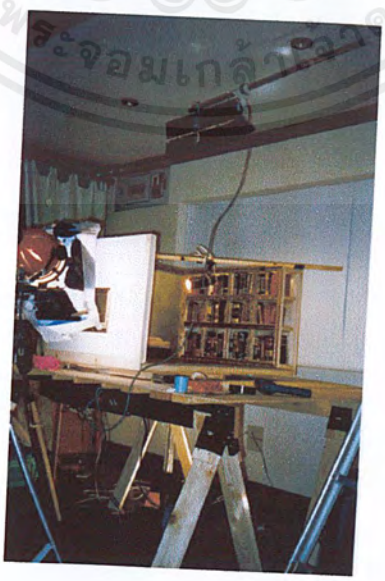
การจัดแสง ฉากที่ 2 ห้องนอน

เป็นฉากห้องนอนของลูกชายซึ่งทุกอย่างถูกตกแต่งด้วยกรอบ มีการจัดแสงในลักษณะ Low Key เพื่อสื่ออารมณ์หดหู่ เศร้า และเบื่อหน่าย
โดยมี Key Light มาจากด้านนอกหน้าต่าง Fill Light จากด้านหลังเพื่อให้ส่วนหัวดูมีมิติ และ Back Light ที่ตู้หนังสือ เพื่อให้มีระยะของตู้ ภายในเรื่องต้องการเน้นกรอบทองซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญในการเล่าเรื่อง จึงใช้ Fill Light ใส่เจลเหลือง กับขอบหน้าต่าง

ฉากนี้มีการใช้เจลสีเปลี่ยนแสงเพื่อบอกเวลา 3 เวลา คือ กลางวัน เย็น กลางคืน

ภาพที่ 50

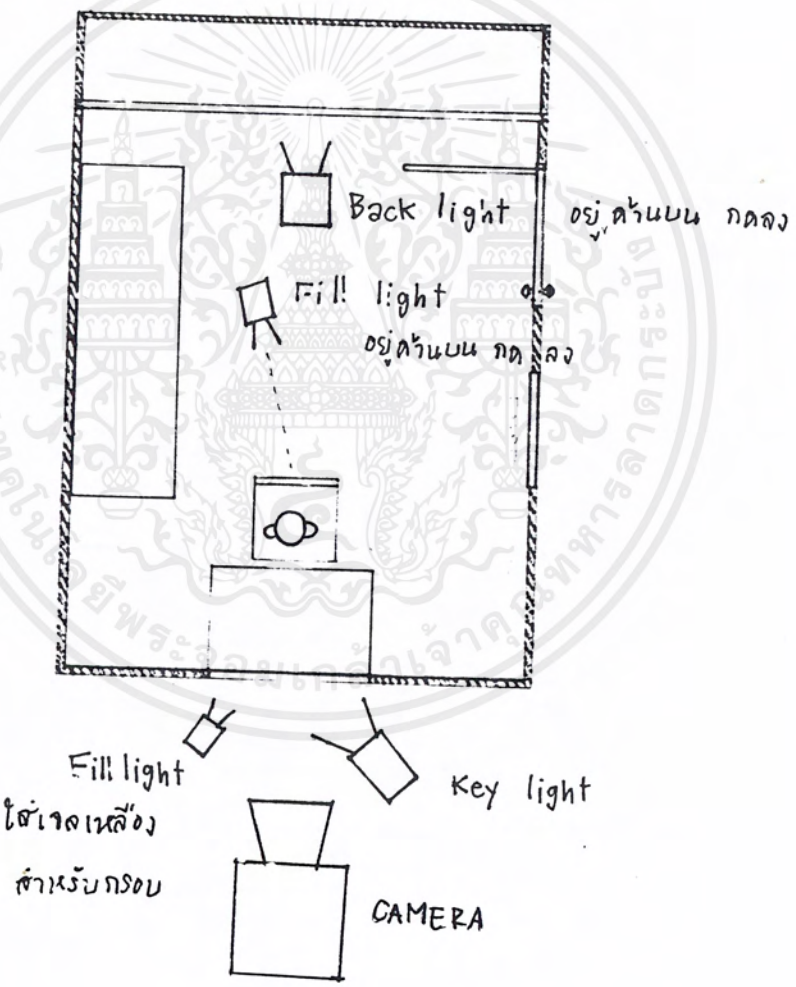
ภาพที่ 51



ภาพที่ 52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งการจัดแสงฉากที่ 2



ภาพที่ 52.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง ฉากที่ 3 โรงงานน้ำแข็งน้ำทรัพย์

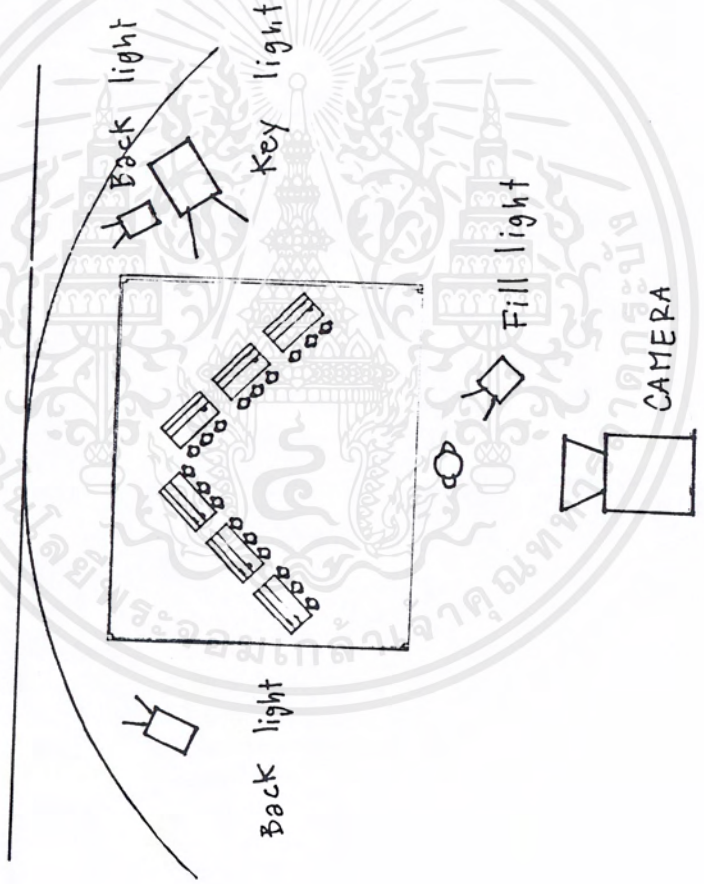
ฉากนี้ต้องการบอกถึงความโบราณ จริงจัง เก่า มืดทึบ อับชื้น และหดหู่ เป็นแสงที่ลอดเข้ามาจากบานหน้าต่างด้านบนลักษณะแสง จึงจัดแสงแบบ Low Key high contrast

โดยมี key light เข้าทางหน้าต่างด้านบน back light 800 วัตที่ฉากท้องฟ้า 2 ดวง (เนื่องจากเป็นฉากใหญ่ สำหรับพ่อซึ่งเป็นระยะหน้าใช้ไฟ 150 วัต)

ภาพที่ 53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งการจัดแสงฉากที่ 3



ภาพที่ 53.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

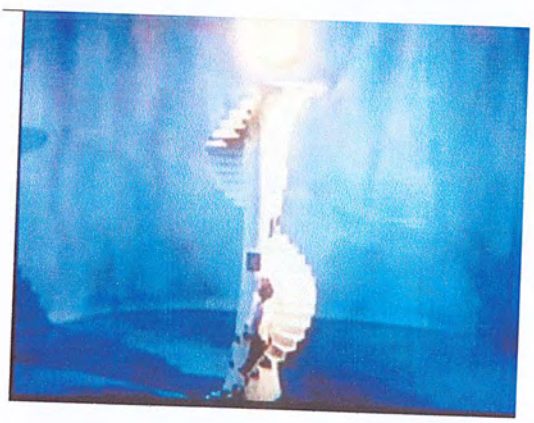
การจัดแสง ฉากที่ 4 ความต้องการ

เป็นฉากที่ลูกชายเข้ามาสู่โลกของตนเอง และเดินไปด้วยความสนใจตามทางเดินที่มีงานศิลปะโชว์อยู่ จนกระทั่งไปถึงลูกแก้วด้านบนสุด

จัดแสงในลักษณะ high key เนื่องจากต้องการความกระจ่างของภาพเพื่ออสื่อถึงอารมณ์ความสุข ความสดใส Key Light อยู่บริเวณด้นข้างของบันไดบริเวณที่ตัวละครกำลังเดินขึ้นไป

มี Back Light อยู่ที่ฉากหลัง โดยใช้ไฟ 800 จำนวน2ดวงเนื่องจากฉากหลังมีขนาดใหญ่ และเพื่อให้ภาพดูกระจ่าง

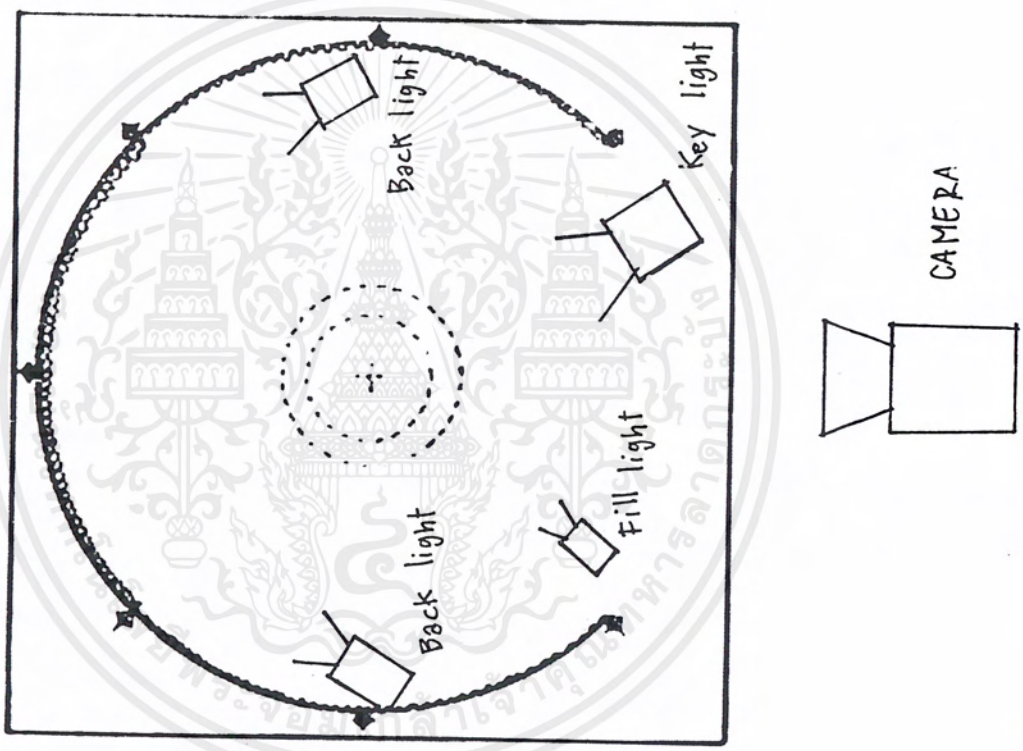
ภาพที่ 54



ภาพที่ 55

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งการจัดแสงฉากที่ 4



ภาพที่ 55.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง ฉากที่ 5 เวที

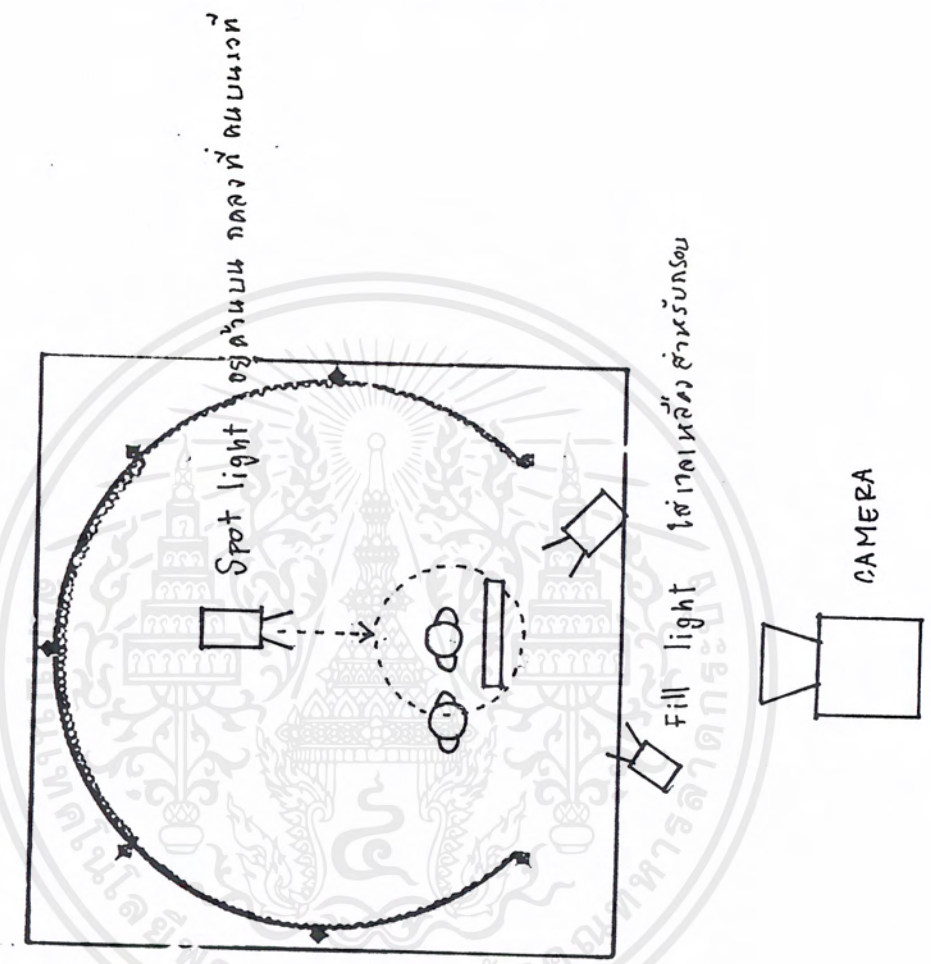
เป็นฉากที่พ่อเข้ามาบังคับการตัดสินใจของลูก โดยใช้แสงลักษณะเดียวกับเวที คือ spot light เป็นการเน้นจุดเด่นบนเวที เพื่อสื่อถึงความรู้สึก การจัดแสงโดยใส่เจลเหลืองเพื่อเน้นให้กรอบทองเด่นขึ้นมา และเจลแดง ที่Back Light เพื่อให้สีแดงสดขึ้น

ภาพที่ 56

ภาพที่ 57

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งการจัดแสงฉากที่ 5



ภาพที่ 57.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

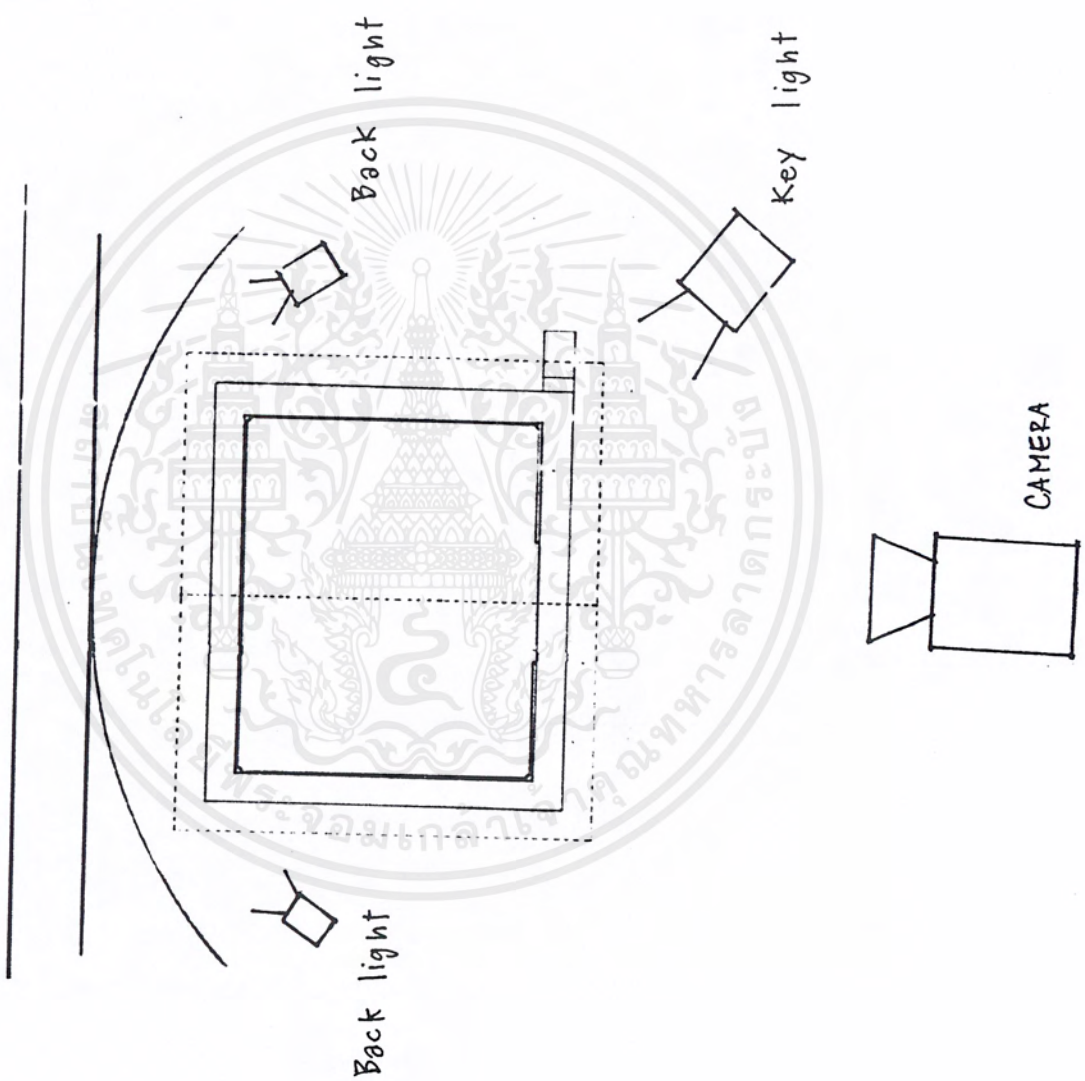
การจัดแสง ฉากที่ 6 โรงงานใหม่ ISO 9002

จัดแสงแบบ High Key เพื่อให้ดูกระจ่างทันสมัย บอกถึงสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิง จากโรงงานเก่าของพ่อ มาเป็น โรงงาน ISO 9002

ภาพที่ 58

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งการจัดแสงฉากที่ 6



ภาพที่ 58.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

	DAY	/	INT	SHEET NO.	1
	NIGHT		EXT		

TITLE : 'MY WAY'

LOCATION :

SCENE	SHOT	PAGE	DESCRIPTION
2	- 5, 6, 7 - 8, 11		อยู่ใน กรอบ

MAIN CAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	STUNTS
- ลูกชาย (10)			

SOUND EFFECT/MUSIC	REMARK
- เสียง เปิดหนังสือ - เสียง เปิดหนังสือ - เพลง บรรเลงหลุ่	

PROPS	WARDROBE
- ปากกา - หนังสือ	

SPECIAL EFFECT	PRODUCTION NOTES

SPECIAL EQUIPMENT	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

DAY ☐ INT ☐ SHEET NO. 2

NIGHT ☐ EXT ☐

TITLE :

LOCATION :

SCENE	SHOT		PAGE	DESCRIPTION
4	- 13, 14 - 15 - 17, 18	- 16, 19, 20		

MAIN CAST

- ลูกชาย (10)

EXTRAS

ATMOSPHERE

STUNTS

SOUND EFFECT/MUSIC

- เสียง นาฬิกา
- เสียง เปียน หนังสือ
- เสียง เปิด สมุด
- เสียง กระจก
- เสียง จับ ผ้า
- เสียง เพลง บรรเลง

REMARK

PROPS

- กรอบทอง
- ปากกา
- สมุด
- ชุ้นหนังสือ
- หนังสือ
- โต๊ะ
- เก้าอี้
- เตียง
- หมอน
- ผ้าห่ม

SPECIAL EFFECT

WARDROBE

SPECIAL EQUIPMENT

PRODUCTION NOTES

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

DAY / NIGHT | INT / EXT | SHEET NO. 3

TITLE : 'MY WAY'

LOCATION :

SCENE	SHOT	PAGE	DESCRIPTION
3	- 9 - 3, 12		พ่อหันมาชี้หน้า

MAIN CAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	STUNTS
- พ่อ	- คนงาน	บรรยากาศ โรงงาน	

SOUND EFFECT

- เสียง โรงงาน
- เสียง เครื่องจักร
- เพลงบรรเลงคลอเบาๆ

REMARK

PROPS

- เครื่องทำน้ำแข็ง
- น้ำแข็ง
- ถุงน้ำแข็ง

WARDROBE

SPECIAL EFFECT

PRODUCTION NOTES

SPECIAL EQUIPMENT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

	DAY		INT	SHEET
	NIGHT		EXT	NO. 4

TITLE : 'MY WAY'

LOCATION :

SCENE	SHOT	PAGE	DESCRIPTION
1	- 2, 3, 4 - 1		พ่อ มอง ดู รูปเก่าๆ แล้ว แขวน กรอบ ทองอันใหม่ ในที่ว่าง

MAIN CAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	STUNTS
- พ่อ			

SOUND EFFECT/MUSIC	REMARK
- เพลงบรรเลง	

PROPS	WARDROBE
- กรอบรูปไม้ และรูปโฮงคนใน ครอบครัว - กรอบทอง	

SPECIAL EFFECT	PRODUCTION NOTES

SPECIAL EQUIPMENT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

DAY / NIGHT | INT / EXT | SHEET NO. 5

TITLE : 'MY WAY'

LOCATION :

SCENE	SHOT	PAGE	DESCRIPTION
5	- 22 - 23, 22.1 - 24 - 25, 26		ย้อนปมในอดีต

MAIN CAST

- ลูกชาย (10)

EXTRAS

ATMOSPHERE

STUNTS

SOUND EFFECT/MUSIC

- เพลงบรรเลง

REMARK

PROPS

- รูปภาพศิลปะ
- กรอบทอง

WARDROBE

SPECIAL EFFECT

PRODUCTION NOTES

SPECIAL EOUIPMENT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

DAY	INT	SHEET NO. 6
NIGHT	EXT	

TITLE :

LOCATION :

SCENE	SHOT	PAGE	DESCRIPTION
6	32, 37		- เดินออกจากกรอบแล้วเสื้อเปลี่ยน - คนปรบมือ

MAIN CAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	STUNTS
- ลูกชาย (เอ) - พ่อ	- คนดู	- บรรยากาศเวที	

SOUND EFFECT	REMARK
- เสียงปรบมือ - SYMPHONY NO. 5	

PROPS	WARDROBE
- กรอบทอง	- ชุดอยู่บ้านของเอ - ชุดสูทของเอ

SPECIAL EFFECT	PRODUCTION NOTES

SPECIAL EQUIPMENT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

DAY / NIGHT | INT / EXT | SHEET NO. 7

TITLE : 'MY WAY'

LOCATION :

SCENE	SHOT	PAGE	DESCRIPTION
6	- 27, 34 - 33, 30, 36		

MAIN CAST

- ลูกชาย (10)
- พ่อ

EXTRAS

ATMOSPHERE

STUNTS

SOUND EFFECT/MUSIC

- SYMPHONY No. 5

REMARK

PROPS

- กรอบทอง

WARDROBE

- ชุดอยู่บ้าน ของ 10
- ชุดสูท

SPECIAL EFFECT

PRODUCTION NOTES

SPECIAL EOUIPMENT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชนด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

DAY / NIGHT | INT / EXT | SHEET NO. 8

TITLE :

LOCATION :

SCENE	SHOT	PAGE	DESCRIPTION
6	- 35 - 31 - 29		

MAIN CAST

- อุกหาย (10)
- พ่อ

EXTRAS

ATMOSPHERE

STUNTS

SOUND EFFECT/MUSIC

- SYMPHONY No.5

REMARK

PROPS

- กรอบทอง

WARDROBE

- ชุดอยู่บ้าน
- ชุดสุท

SPECIAL EFFECT

PRODUCTION NOTES

SPECIAL EQUIPMENT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชนด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN SHEET

	DAY	/	INT	SHEET NO. 9
/	NIGHT		EXT	

TITLE : 'MY WAY'

LOCATION :

SCENE	SHOT	PAGE	DESCRIPTION
7	- 40 - 39		

MAIN CAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	STUNTS
-			

SOUND EFFECT/MUSIC

- เสียงรถบรรทุก
- เพลงบรรเลง

REMARK

PROPS

- กรอบทอง
- รถบรรทุกน้ำแข็ง

WARDROBE

SPECIAL EFFECT

PRODUCTION NOTES

SPECIAL EOUIPMENT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ดานการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

ขั้นตอนการล้างฟิล์ม และ Tele cine

เมื่อถ่ายทำเสร็จ นำฟิล์ม 16 มม. ออกจากกล้อง BOLEX โดยใช้ถุงมือ เพื่อไม่ให้ส่วนท้ายของฟิล์ม (1- 10 ft.) หายไป และเก็บลงในกล่องฟิล์มภายใต้ถุงมือ นำฟิล์มที่เก็บไว้ในกล่องอย่างมิดชิดส่งล้างที่ Lab การล้างฟิล์มต้องใช้เวลา 2 วัน หรืออย่างเร็ว 1 วันครึ่ง เมื่อล้างฟิล์มเสร็จจึงนำฟิล์มไป Tele cine ซึ่งเป็นขั้นตอนการนำฟิล์มมาแปลงสัญญาณเป็นระบบเบต้าแคม ขั้นตอนนี้สามารถปรับ แสง สี และขนาดภาพได้ ตามต้องการ หากมีการผิดพลาดบางอย่างในขั้นตอนการถ่ายทำ แต่อย่างไรก็ตาม การปรับขนาดภาพจะมีผลทำให้ความละเอียดของภาพต่ำลง

การตัดต่อภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิค Puppet Animation

เป็นเทคนิค 3 มิติ ซึ่งการตัดต่อเทคนิค 3 มิตินั้น ต่างจากอนิเมชั่น 2 มิติ ซึ่งภาพที่ออกมาหลังการ Tele cine ส่วนใหญ่จะเรียงกันตามเรื่องราวไว้แล้ว เพียงแต่นำมาตัดบางส่วนออกเพียงเล็กน้อย เพื่อความเรียบเนียนของงาน ซึ่งหมายความว่า เทคนิค 2 มิติ ส่วนใหญ่นั้น สามารถเห็นผลงานรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มิติ ส่วนใหญ่นั้น สามารถเห็นผลงานรวมทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นด้านภาพ จังหวะ และการ Key Action ด้วยงานที่มีอยู่ในมือและสามารถตรวจสอบแก้ไขเพื่อให้เกิดความลงตัวได้ก่อนขั้นตอนการถ่ายทำ

แต่เทคนิค 3 มิตินั้น หากมีข้อผิดพลาดประการใดในขั้นตอนการถ่ายทำ จะรู้ผลก็ต่อเมื่อหลังขั้นตอนการ Tele cine เนื่องจากการขยับหุ่นกลางอากาศไม่มีอะไรที่สามารถตรวจสอบความผิดพลาดได้ซึ่งหากพลาดไป 2 Frame ความต่อเนื่องของช่วงนั้นก็จะหายไป วิธีแก้ไขคือการถ่ายใหม่ หรือแก้ไขในระหว่างการตัดต่อ เช่น การเลือกภาพที่ใช้แทนกันได้ , การตัดสลับภาพ , การสลับตำแหน่งการเรียง shot หรืออาจจะต้องตัดบาง shot ทิ้งไป เพื่อรักษาการเล่าเรื่อง และประเด็นของเรื่องไว้

การตัดต่อ Rough Cut

เป็นการตัดต่อแบบคร่าวๆ โดยการนำ shot ชน shot cut ชน cut เพื่อนำมาเรียงกันเป็นเรื่องทั้งหมดก่อน ช่วยให้ง่ายแก่การตัดต่อ ไม่ให้สับสน และประหยัดเวลาในการตัดต่อ

การตัดต่อ Fine Cut

เป็นการตัดต่ออย่างละเอียดโดยการนำลายละเอียดต่างๆเข้ามาแทรกใน Rough Cut ที่ได้ตัดไว้แล้ว และเชื่อมต่อ shot และ scene ให้เกิดความลงตัวด้วยเทคนิคต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการ Dissolve , Fade In Fade Out , Fade Back หรือ การสลับการเรียง shot , การตัดสลับเพื่อให้เรื่องดำเนินต่อไปได้ เมื่อตัดต่อเสร็จควรตรวจสอบความเรียบร้อยอย่างละเอียดก่อนการเทสัญญาณจาก Program Computer สู่การแปลงสัญญาณเป็นระบบเบต้าแคม และควรตัดต่อ Rough Cut และ Fine Cut ในครั้งเดียวกัน เนื่องจากการแปลงสัญญาณเข้าออกบ่อยๆนั้น จะทำให้คุณภาพของภาพเสียไปมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BUDGET

TITLE : MY WAY

DESCRIPTION	RATE	QUANTITY	TOTAL
PRE PRODUCTION			
อุปกรณ์การทำฉากและpuppet			
-ซิลิโคน	800/ 1กก.	3 กก.	2,400
-เรซิน	70/ 1กก.	10 กก.	700
-ดินน้ำมัน	12/1 ก้อน	30 ก้อน	360
-น้ำมัน	170/1 แกลลอน	1 แกลลอน	170
-สีสเปรย์	65/1 กระป๋อง	24 กระป๋อง	1,560
-ทินเนอร์	150/1 แกลลอน	2 แกลลอน	300
-ไม้อัด	300/1 แผ่น	2 แผ่น	600
-mdf บอร์ด	120/1 แผ่น	1 แผ่น	120
-แลคเกอร์เงา	120/1 กระป๋อง	1 กระป๋อง	120
-แลคเกอร์ด้าน	180/1 กระป๋อง	1 กระป๋อง	180
-สีน้ำมัน	150/1 กระป๋อง	4 กระป๋อง	300
-สีพลาสติค	80/1 กระป๋อง	4 กระป๋อง	320
-สายไฟ	6/1 เมตร	10 เมตร	60
-กระดาษชานอ้อย	60/1 แผ่น	20 แผ่น	1,200
-กระดาษเทาขาว	12/1 แผ่น	25 แผ่น	300
-ฟิวเจอร์บอร์ด	120/1 แผ่น	4 แผ่น	480
-ผ้าสีดำและแดง	35/1 เมตร	10 เมตร	350
-กรอบรูป	180/1 เส้น	12 เส้น	2,160
-โฟม	40/1 แผ่น	6 แผ่น	240
ฟิลม์ 16 มม.	900/1 ม้วน	5 ม้วน	4,500
ฟิล์มถ่ายรูป-ล้างอัด	265/1 ม้วน	4 ม้วน	1,060

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION ค่าเช่าอุปกรณ์ไฟ	3,500/1 คิว	4 คิว	14,000
POST PRODUCTION ล้างฟิล์ม (ราคานักศึกษา) เทเลซีน (ราคานักศึกษา) ตัดต่อภาพและเสียง เทปเบต้าความยาว 60 นาที	430/1 ม้วน 1,000/15 นาที 500/1 ชม. 1,200/1 ม้วน	5 ม้วน 30 นาที 20 ชม. 1 ม้วน	2,150 2,000 10,000 1,200
TOTAL	46,830 บาท		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุป และข้อเสนอแนะ

การสรุปผลการผิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคหุ่น "เรื่องทางเดินของฉัน" "My Way"

- ใช้เวลาเตรียมงาน 9 เดือน ได้แก่ การค้นคว้าข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ตัวละคร การเขียนบทภาพยนตร์ การออกแบบตัวละคร และฉาก การเตรียมงานถ่ายทำ
- การถ่ายทำ 9 วัน เนื่องจากมีจำนวนฉากถึง 6 ฉาก
- การตัดต่อภาพและเสียง 20 ชั่วโมง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมเทคนิคหุ่นเป็นประเภท 3 มิติ มีลักษณะการถ่ายทำแบบเดียวกับภาพยนตร์ปกติ ซึ่งต้องเปลี่ยนมุมกล้องและการจัดแสงตลอดการถ่ายทำ เพื่อให้ได้ภาพและมุมมองตามเรื่องราวที่ต้องการสื่อสาร การถ่ายทำต้องอาศัยการ Break Down อย่างดี เพื่อไม่ให้เสียเวลาในการเปลี่ยนมุมกล้อง และเปลี่ยนตำแหน่งไฟบ่อย ๆ

เทคนิค puppet นั้นสิ่งสำคัญอยู่ที่ความแข็งแรงของหุ่น หากหุ่นล้มหรือคว่ำขณะการถ่ายทำผลก็คือเริ่มถ่าย shot นั้นใหม่ ทำให้เสียเวลามาก และภายหลังได้มีการปรับปรุงหุ่นให้มีความแข็งแรงที่ขาและเท้ามากและในขณะเดินใช้วิธียึดเท้าหุ่นเข้ากับฉากด้วยนอตขึ้น บาง shot มีการช่วยการทรงตัวของหุ่นโดยการหนุนเท้าด้วยดินน้ำมันสีดำ และสำหรับ scene ที่ต้องเดินขึ้นบันไดจะทรงตัวยากยิ่งกว่าการเดินบนพื้นเรียบ ๆ ธรรมดา ดังนั้นจึงช่วยการทรงตัวของหุ่นโดยการใช้วัสดุในการทำฉากด้วยโฟมเพื่อเอื้อแก่การใช้เข็มหมุดแทงทะลุด้านในของเสื้อ แล้วแทงลงบนฉาก เพื่อเป็นการยึดหุ่นไว้ โดยที่สามารถหลบมุมกล้องได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการถ่ายบาง Shot ที่มีเทคนิคการ Zoom out และ Dolly ในขณะที่ตัวละครมีการ key action ด้วยในเวลาเดียวกัน ต้องกำหนดจุดการ Zoom out และการ Dolly อย่างละเอียด ที่สอดคล้องกับ key action

อุปกรณ์ที่ใช้ในการ Zoom ทำจากลางอะลุมิเนียมตัว L ขนาด 1นิ้ว คูณ 1 นิ้วยึดกับแผ่นไม้อัด และใช้ไม้เซาะร่องติดกับสไปเดอร์ไม้

อุปกรณ์ที่ใช้ในการ Dolly ทำจากที่หมุนถาดกับข้าวในครัว โดยในที่นี้ใช้การหมุนฉากแทนที่จะหมุนกล้อง เนื่องจากสะดวกในการวาง Main Light ในตำแหน่งเดิม เพื่อให้แสงออกมาในทิศทางเหมือนพระอาทิตย์ค่อย ๆตกเพื่อเป็นการบอกเวลา

โดยปกติ อนิเมชั่นเทคนิค Puppet เป็นเทคนิคที่ต้องใช้เวลาในการถ่ายทำมากกว่าเทคนิคอื่น ต้องใช้เวลาเตรียมงานมาก และไม่สามารถตรวจสอบความผิดพลาดขณะการถ่ายทำได้ หากแต่ตรวจสอบได้ภายหลังการ Tele cine เท่านั้น

การถ่ายทำบาง shot มีการทดลองใช้การ key action ที่ละเอียดกว่าปกติโดยการเพิ่ม Inbetween มาก ๆ แล้วนำไป Forward ในขั้นตอนการตัดต่อให้เร็วขึ้นผลที่ได้คือได้ภาพที่ลื่นไหลมาก แต่ไม่ควรนำภาพที่มีอยู่มา slow เนื่องจากจะยิ่งทำให้ภาพกระตุก

ข้อเสนอแนะ

บทภาพยนตร์คือหัวใจหลักของภาพยนตร์ทุกเรื่องดังนั้นจึงควรให้ความสำคัญกับขั้นตอนการค้นคว้าข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ตัวละคร และการเขียนบทอย่างมาก การเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาจะช่วยให้ประเด็น และสิ่งที่ต้องการนำเสนอชัดเจนขึ้น และจะช่วยลดอาการหลงประเด็นได้

การถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยฟิล์มเป็นการถ่ายทำที่ต้องใส่ใจในรายละเอียด ตามขั้นตอนดังนี้ดังนี้

1. เก็บฟิล์มในตู้เย็นหลังจากซื้อ
2. นำฟิล์มออกจากตู้เย็น 1 ชม. ก่อนการถ่ายทำ เพื่อให้ไอน้ำในฟิล์มละเหยไปให้หมดก่อน ถ้าไม่เช่นนั้นจะทำให้ภาพที่ถ่ายออกมามีสีซีดผิดปกติ
3. ใส่ฟิล์มให้ถูกต้อง และปิดประตูฟิล์มทุกครั้ง
4. ปิดเทปกาวดำที่ช่องข้างเลนส์ รอยต่อของฝากล้องทั้งหมด เพื่อป้องกันแสงเข้ามาในฟิล์ม ซึ่งปัญหานี้มักพบบ่อยในการถ่ายทำภาพยนตร์ ด้วยฟิล์ม
5. คอยตรวจสอบเข็มบอบจำนวน ft. ทุกช่วงที่ถ่ายไป เนื่องจากการถ่ายแบบ single frame นั้น จะไม่ได้ยินเสียงเมื่อฟิล์มหมด ซึ่งจะไม่มีสัญญาณใด ๆ ที่บอกว่าฟิล์มหมดไปแล้ว นอกจากการตรวจสอบที่เข็มเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ตัดฟิล์มหากฟิล์มเหลือ และถอดฟิล์มในถุงมืดเท่านั้น

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิค Puppet เป็นการผลิตภาพยนตร์รูปแบบหนึ่งที่ต้องอาศัยความอดทน ความละเอียดและศิลปะเป็นอย่างมาก
การทำงานอย่างเป็นขั้นตอนจะช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ และการกำหนด Break Downเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิค 3 มิติ
ด้วยลักษณะการถ่ายทำแบบเดียวกับภาพยนตร์ปกติ การเตรียมงานคือสิ่งสำคัญมาก ทั้ง Key Action , Puppet , prop และ Set เนื่องจาก หุ่นนั้นไม่มีชีวิต ไม่สามารถขยับและแสดงสีหน้าตามอารมณ์ได้เอง ขณะเดียวกันการจัดแสงและกล้องเหมือนการถ่ายทำภาพยนตร์ปกติ ซึ่งมีการเปลี่ยนมุมและขนาดภาพบ่อย ดังนั้นเราจึงต้องพร้อมที่สุด เพื่อไม่ให้เสียเวลากับขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งมากจนเกินไปในขณะการถ่ายทำ

โครงสร้างของหุ่นคือสิ่งที่ละเลยไม่ได้ การยืนอยู่ได้แม้เพียงขาข้างเดียวนั้นเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับเทคนิคหุ่น การใช้นอตยึดเท้ากับพื้น การเลือกใช้วัสดุในการทำส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้มีน้ำหนักเบาที่สุด เป็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง เพื่อช่วยให้หุ่นสามารถทรงตัวอยู่บนขาได้ขณะก้าวเดิน Animator ต้องรับผิดชอบทุกเฟรมอย่างละเอียด เนื่องจากหากพลาดแม้แต่เฟรมเดียวนั่นหมายถึงการเริ่มทำใหม่

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำคือการล้างฟิล์ม ,Tele cine ,ตัดต่อภาพและเสียง การตรวจสอบความถูกต้องอย่างละเอียดหลังการตัดต่อภาพและเสียงเสร็จนั้นเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญมาก เนื่องจากข้าพเจ้าเคยประสบปัญหาเช่นนี้ และการเทสัญญาณเข้า program computer เพื่อตัดต่อใหม่อีกครั้งแล้วเทสัญญาณกลับเป็นครั้งที่ 2 เป็นระบบเบต้าแคมนั้น ทำให้ความละเอียดและคุณภาพของภาพลดลงมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. Alvin Toffler . THE THIRD WAVE : 1980
2. Robert T. Kiyosaki , Sharon L. Lechter . Rich Dad Poor Dad : 1997 , 1998
3. Layboure , Kit. The Animation Book . New York : Crown , 1979
4. March Spess . Secrets of Clay Animation Revealed : 2000
5. Tony White . The Animations workbook :1986
6. The Complete Kodak Animation Book
   :แปลและเรียบเรียงโดย ผศ.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ณัฏฐวีร์ แตงน้อย เกิดวันศุกร์ที่ 13 กรกฎาคม พศ. 2522 เป็นคนกรุงเทพโดยกำเนิด ศึกษาชั้นมัธยมปลายที่โรงเรียน นวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา

เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี คณะสถาปัยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และวีดีโอ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ระหว่างการศึกษามีความสนใจทางด้านการเขียนบท และการกำกับศิลป์

ด้วยผลงานภาพยนตร์อนิเมชั่นขนาดสั้นเรื่อง "ทางเดินของฉัน" "My Way" ได้มีโอกาสเข้ารอบสุดท้ายเพื่อชิงรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ ปีพุทธศักราช 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้