

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติ เรื่อง “สัตว์หิมพานต์”

COMPUTER 3D ANIMATION TITLE “ANIMAL IN WONDERLAND”



นายชนน ขอรรัตน์
Mr.Chanon Khorat

วันที่
2/12/07
2007

เลขที่.....
เลขทวิเขียน 44877
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

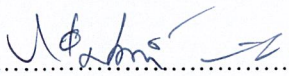
ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

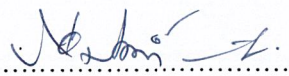
การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติ เรื่อง “สัตว์หิมพานต์”
COMPUTER 3D ANIMATION TITLE “ANIMAL IN WONDERLAND”



นายชนน ขอรรัตน์
Mr.Chanon Khorat

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  วันที่ ๗ มี.ค. ๕๕
(อาจารย์วิศศักดิ์ รักใหม่)

หัวหน้าภาควิชา.....  วันที่ ๗ มี.ค. ๕๕
(อาจารย์วิศศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติ เรื่อง “สัตว์หิมพานต์” COMPUTER 3D ANIMATION TITLE “ANIMAL IN WONDERLAND”
ชื่อ	นายชนน ขอรัตน์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่

บทคัดย่อ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติ เรื่อง “สัตว์หิมพานต์” คือการศึกษาเกี่ยวกับขั้นตอนในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความโลภและความไม่รู้จักพอของมนุษย์ซึ่งก่อให้เกิดความเสียหายขึ้นในภายหลัง โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือเพื่อนำความรู้ทางด้านภาพยนตร์และการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันได้อย่างเหมาะสม และสามารถถ่ายทอดแนวคิดหลักของเรื่องไปสู่ผู้ชมได้

ขั้นตอนในการทำงานเริ่มต้นที่การศึกษาถึงวิธีการในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติและรวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาบท โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบตัวละครและฉาก และนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ที่เห็นว่ามีเหมาะสมที่สุด

ในส่วนของการผลิตนั้นพบว่ามีปัญหาเกิดขึ้นในหลายๆ ขั้นตอน ตั้งแต่การออกแบบและสร้างตัวละครไปจนถึงขั้นตอนการลำดับภาพ ปัญหาเหล่านี้ส่วนใหญ่จะเกิดจากความไม่พร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งก่อให้เกิดความล่าช้าในการทำงาน และสามารถแก้ไขได้หลายวิธี ทั้งการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในขั้นตอนการผลิตหรือการแก้ไขภายหลังในขั้นตอนการลำดับภาพเป็นต้น

จากการทำงานผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติ เรื่อง “สัตว์หิมพานต์” นี้ได้ประสบความสำเร็จในการทำงาน เพราะเกิดกระบวนการและขั้นตอนที่สามารถแก้ปัญหาต่างๆ ในตัวงานให้ลุล่วงไปได้ ถึงแม้ยังมีปัญหาต่างๆ ที่แก้ไขได้ยังไม่ดีที่สุดตามที่ต้องการ แต่ได้เกิดแนวทางใหม่ในการทำงาน เมื่อสรุปแนวคิดในการทำงานของตัวผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมชันควรประเมินคุณค่างานของตน และเชื่อในความสามารถที่จะกล้าคิดในสิ่งที่ตนไม่สามารถทำได้และใช้ความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือการสงวนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดเห็นประโยชน์จะยื่นคำ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พยายามที่จะก้าวไปสู่จุดที่มุ่งหวัง เมื่อกระบวนการสร้างงานในด้านต่างๆลงตัว คุณสมบัติต่างๆของ
เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ ใช้เป็นเพียงเทคนิคที่เลือกก็จะส่งเสริมคุณค่าของงานที่ภูมิใจเสนอ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การทำงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้เนื่องจากบุคคลหลายๆ คนที่ได้ให้การสนับสนุนช่วยเหลือข้าพเจ้าให้มีกำลังใจทำงานจนมีวันนี้ และถึงแม้ว่าข้าพเจ้ายังมิได้ประสบความสำเร็จในจุดที่ข้าพเจ้ามุ่งหวังไว้ก็ตาม แต่ก็นับได้ว่าบัดนี้ข้าพเจ้าได้แรงผลักดันจากพวกท่านทำให้ข้าพเจ้าไม่ละความพยายามไปสู่จุดที่มุ่งหวังไว้ ถึงแม้ภายภาคหน้าข้าพเจ้าจะประสบความสำเร็จหรือทุกข์ยากก็ตามความรู้สึกต่างๆ ของข้าพเจ้าที่รู้สึกซาบซึ้งและไม่มีวันลืมบุคคลเหล่านี้

ขอขอบพระคุณ

- คุณมนตรี ขอรัตน์ และ คุณเกษร ขอรัตน์ บิดาและมารดาซึ่งทำทุกอย่างได้เพื่อลูก
- อาจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์, อาจารย์ กิตติ ศรีมณี และอาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่ ที่ให้การอบรมสั่งสอนและคำแนะนำต่างๆ มากมาย
- คุณประภัสสร ขอรัตน์ สำหรับความช่วยเหลือต่างๆ เรื่องแนวความคิดที่แตกต่าง ทุกๆ ท่านที่คอยให้คำแนะนำดีๆ รวมถึงกำลังใจที่มีให้แก่ข้าพเจ้าตลอดมาจนสามารถประสบความสำเร็จได้ด้วยดี
- คุณภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง ที่ให้คำแนะนำยามมีปัญหา
- บริษัท ANYA และพี่ๆทุกคน ที่ให้โอกาสและช่วยในยามมีปัญหา
- เพื่อนๆทุกคนชาวนิเทศศิลป์ ลาดกระบัง ที่ช่วยเหลือในสารพัดเรื่อง
- น้องๆชาวประสานมิตร สำหรับกำลังใจที่มีให้พี่ชายคนนี้เสมอมา
- และทุกท่านก็ตามที่ได้เอยนามหรือเป็นกำลังใจให้โดยที่ไม่รู้ตัว รวมถึงท่านที่ได้ชมเรื่องราวนี้ที่มีคำติชม ก็ขอขอบคุณมา ณ. ที่นี้ด้วย

ชนน ขอรัตน์

มิถุนายน 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพประกอบ.....	ฉ
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ความสำคัญของ โครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการศึกษา.....	2
1.5 แหล่งข้อมูล.....	2
2. การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลสำหรับโครงการ	
2.1 ทฤษฎีและเทคนิคในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันแบบสามมิติ.....	3
2.1.1 พื้นฐานความเป็นมา.....	3
2.1.2 การสร้างภาพด้วยเทคนิคสามมิติ.....	4
2.1.3 โปรแกรมสำหรับงานคอมพิวเตอร์ 3 มิติ.....	6
2.2 ข้อมูล : ประวัติความเป็นมาของสัตว์หิมพานต์.....	7
3. บทภาพยนตร์	
3.1 ประเด็น.....	8
3.2 บุคลิกตัวละคร.....	8
3.3 โครงเรื่อง (Treatment).....	11
3.4 บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
3.5 บทถ่ายทำภาพยนตร์ (Shooting Script).....	17
4. ขั้นตอนก่อนการผลิตภาพยนตร์ (Pre-production)	
4.1 การออกแบบตัวละคร (Character Design).....	29
4.2 การออกแบบฉาก (Setting Design).....	34
4.3 บทภาพ (Story board).....	38
4.4 การออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Key Action).....	51
4.5 การเตรียมเอกสารในการผลิตภาพยนตร์ (Bar sheet & Exposure sheet).....	53
5. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)	
5.1 การจัดแสง.....	54
5.2 การเคลื่อนไหวตัวละคร (Character Animating).....	55
5.3 การรวมภาพของตัวละครและฉาก.....	56
6. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-production)	
6.1 การลำดับภาพ.....	57
6.2 การลำดับเสียง.....	57
7. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
บทสรุป.....	59
ข้อเสนอแนะ.....	59
สรุปงบประมาณการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง สัตว์หิมพานต์.....	61
บรรณานุกรม.....	62
ประวัติผู้เขียน.....	63

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		หน้า
1.	ภาพ 2.1 การขึ้นรูปร่าง Polygon ที่มีความละเอียดสูง.....	4
2.	ภาพ 2.2 ผิวที่เป็นรอยต่อของวัตถุ Nurbs.....	5
3.	ภาพ 2.3 แสดงตัวอย่างวัตถุชนิด Polygon และ Nurbs.....	6
4.	ภาพ 4.1 ภาพต้นแบบในการออกแบบตัวละครตาสีกับตาสา.....	29
5.	ภาพ 4.2 ภาพตัวการ์ตูนตาสีกับตาสา.....	30
6.	ภาพ 4.3 ภาพโลโตในการออกแบบครั้งแรก.....	30
7.	ภาพ 4.4 ภาพโลโตในการออกแบบครั้งที่สอง.....	31
8.	ภาพ 4.5 ภาพโลโตในการออกแบบครั้งสุดท้าย.....	31
9.	ภาพ 4.6 ภาพนกรการเวกที่ออกแบบครั้งสุดท้าย.....	32
10.	ภาพ 4.7 ภาพนารีผลอันในการออกแบบครั้งสุดท้าย.....	32
11.	ภาพ 4.8 ภาพพระนารายในการออกแบบครั้งสุดท้าย.....	32
12.	ภาพ 4.9 ภาพแสดงการแยกชิ้นส่วนประกอบของนกรการเวก.....	33
13.	ภาพ 4.10 ภาพนกรการเวกเมื่อนำชิ้นส่วนมาประกอบกันแล้ว.....	33
14.	ภาพ 4.11 ฉากเขตท้องเขียวในเรื่องสัตว์หิมพานต์.....	34
15.	ภาพ 4.12 ฉากเขตป่าต้องห้ามในเรื่องสัตว์หิมพานต์.....	35
16.	ภาพ 4.13-4.16 แสดงลำดับขั้นตอนการวาดฉากป่าหิมพานต์.....	36-37
17.	ภาพ STORY BOARD "สัตว์หิมพานต์".....	38-50
18.	ภาพ 4.17 ภาพการ Key Action ของตาสีกับตาสาได้ต้นนารีผล.....	51
19.	ภาพ 4.18 ภาพการ Key Action ของตาสาบนกิ่งไม้ที่สั้นๆไหว.....	52
20.	ภาพ 4.19 ภาพการ Key Action ของโลโตกำลังไล่กวาดสองเต่า.....	52
21.	ภาพ 4.20 แสดงตัวอย่าง Bar Sheet ของเครื่องคอมพิวเตอร์.....	53
22.	ภาพ 4.21 แสดงภาพตัวอย่างของการปรับแต่ง Graph Editor.....	53
23.	ภาพ 5.1 การวางตำแหน่งของของแหล่งแสงไฟ.....	54
24.	ภาพ 5.2 ความต่างของแสงโดยใช้อัตราส่วน 1:3.....	54
25.	ภาพ 5.3 แสดงการเชื่อมโยงโดยอ้างอิงบริเวณขา.....	55
26.	ภาพ 5.4-5.6 แสดงภาพขั้นตอนการนำตัวละครรวมเข้ากับฉาก.....	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติ เรื่อง “สัตว์หิมพานต์” นี้เกิดจากความคิดที่จะนำเอาตัวละครที่คงความเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทยมาแต่งเติมสีสันให้ดูมีชีวิตชีวายิ่งขึ้นด้วยมุมมองที่แปลกตาจากเดิม โดยการนำเอาเทคนิคสามมิติเข้ามาใช้ ทำให้แตกต่างจากของดั้งเดิมจากศิลปะที่เป็นสองมิติ ซึ่งทั้งหมดนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังของช่างฝีมือไทยในอดีต

ทุกวันนี้ยังมีคนจำนวนมากที่เจตนาฝ่าฝืนกฎข้อบังคับต่างๆ ของสังคม เนื่องจากเห็นว่าเป็นเรื่องเล็กๆ น้อยๆ เช่นการฝ่าฝืนกฎจราจร, การบุกรุกพื้นที่ป่าสงวนเป็นต้น ซึ่งอาจก่อความเสียหายและความวุ่นวายต่อสังคมส่วนรวมในภายหลังได้ จากประเด็นนี้เองจึงได้นำมาเสนอเป็นเหตุการณ์ผ่านภาพยนตร์อนิเมชันดังกล่าว

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อนำความรู้ทางด้านภาพยนตร์และการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันได้อย่างเหมาะสม และสามารถถ่ายทอดแนวคิดหลักของเรื่องไปสู่ผู้ชมได้
2. เพื่อเป็นการศึกษาเฉพาะกรณีในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการสร้างภาพสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์ ความยาวประมาณ 5 นาที

1.4 แนวทางการศึกษา

1. ศึกษาถึงวิธีการในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ โดยเน้นที่โปรแกรมในการสร้างภาพเคลื่อนไหวสามมิติ เช่น โปรแกรม *Maya* ของ *Alias wavefront* และโปรแกรมอื่นๆ ที่ใช้ประกอบการทำงาน เช่น *After Effect* และ *Photoshop* ของ *Adobe* เป็นต้น
2. ศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ผลิตด้วยเทคนิคที่ใกล้เคียงกันนี้ เช่น
 - *A Bug's Life*
 - *Toy's Story*
 - *Final Fantasy :A Spirit Within'*
 - *Shrek*
 - *AntZ*
3. ศึกษาถึงความเป็นมาและลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง ได้แก่สัตว์หิมพานต์ต่างๆ ตลอดจนสภาพแวดล้อมและความเป็นอยู่เพื่อให้สามารถนำมาอ้างอิงในการออกแบบได้อย่างถูกต้อง

1.5 แหล่งข้อมูล

หนังสืออ้างอิง เช่น

LIGHTWAVE 3D VISUAL GUIDE &STEP BY STEP พ.ศ.๒๕๓๗

นายคุณพล กิ่งสุคนธ์,กฤษณะ สถิต,กรภัทร์ สุริดารา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลสำหรับโครงการ

ทฤษฎีและเทคนิคในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันแบบสามมิติ

ข้อมูลหลักในการสร้างงานภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคสามมิติแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1. ข้อมูลด้านเทคนิค เช่น ข้อมูลในการใช้โปรแกรม
 2. ข้อมูลในการพัฒนาภาพยนตร์อนิเมชันเพื่อเป็นตัวกำหนดทิศทางในการดำเนินเรื่อง
ในด้านเทคนิคของโปรแกรมสามมิตินี้อยู่ด้วยกัน 2 วิธี
 - 2.1.1 โปรแกรมสามมิติที่สร้างโดยตรง การใช้วิธีนี้ต้องพึ่งความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์สูง เป็นเพราะโปรแกรมที่สร้างงานสามมิติโดยตรงต้องสร้างทุกส่วนเป็นวัตถุ Object จะใช้คุณสมบัติของเครื่องทั้งหมดทุกอย่างไม่ว่าการถ่ายทำเคลื่อนไหวของกล้อง สร้างฉาก และจัดแสงการทำงานในวิธีนี้ ผลงานที่ออกมาจะมีคุณภาพที่ดี และกลมกลื่น ยกตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูน ICE AGE เป็นต้น
 - 2.1.2 โปรแกรมสามมิติที่ใช้โปรแกรมอื่นประกอบอย่างเช่น โปรแกรมในงานกราฟฟิก ได้นำมาใช้ร่วมกันเพื่อส่งผลให้งานมีคุณภาพในการทำงานของโปรแกรมสามมิติให้ดียิ่งขึ้น โดยอธิบายการคุณลักษณะของโปรแกรมในลักษณะต่างๆกัน
- โปรแกรมสร้างภาพกราฟฟิกนี้อยู่ด้วยกัน 3 วิธี คือ
1. ภาพแบบราสเตอร์ (Raster) เป็นโปรแกรมกราฟฟิกประเภท 2 มิติจะสร้างภาพโดยการควบคุมสีในแต่ละจุดของภาพ ข้อดีจะออกมาสมจริงและนุ่มนวล เหมาะแก่การนำภาพเดิมมาตกแต่ง ข้อเสียของวิธีนี้คือการสร้างภาพขึ้นมาใหม่โดยเฉพาะภาพกราฟฟิกความละเอียดจะไม่คมชัด โปรแกรมที่ใช้วิธีแบบราสเตอร์ได้แก่ Adobe Photoshop, Painter, Paintshop Pro เป็นต้น
 2. ภาพแบบเวกเตอร์ (Vector) เป็นโปรแกรมกราฟฟิกประเภท 2 มิติจะสร้างภาพโดยแตกต่างจากวิธีของ Raster ที่ควบคุมจุดแต่ละจุด จะใช้วิธีทางคณิตศาสตร์สร้างวัตถุสองมิติทำให้สามารถสร้างภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งมีความละเอียดสูง และสร้างเส้นโค้งที่มีความต่อเนื่องได้ดีมากแต่ก็มีจุดอ่อนที่ไม่สามารถแก้ไขได้โดยตรง และความสมจริงยังสู้แบบแรกได้ โปรแกรมที่ใช้ได้แก่ Adobe Illustrator, Corel Draw, Macromedia Freehand เป็นต้น

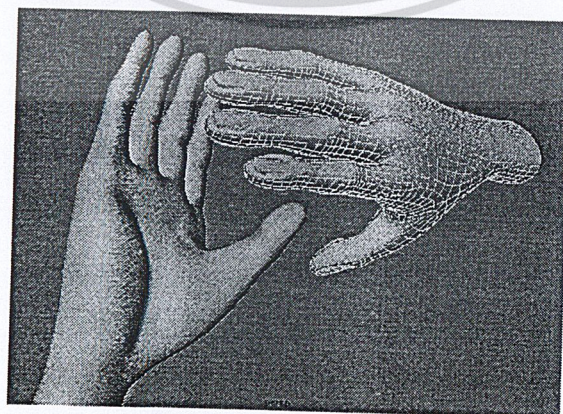
3. ภาพแบบโมเดลสามมิติและการเรนเดอร์ (Three Dimensional Modeling and Rendering) การสร้างโมเดลสามมิติและการเรนเดอร์มีข้อดีคือสร้างเส้นสีให้กับวัตถุได้โดยนำภาพจากโปรแกรมในรูปแบบ Raster และ Vector มาประยุกต์เข้าด้วยกัน เรามักเห็นว่าการสร้างภาพประเภทนี้มักถูกใช้ในการสร้างโมเดลจำลอง และงานทางภาพยนตร์, เกมส์หรือทางด้านนิติเวชเช่นการจำลองการทำงานของร่างกายมนุษย์ เป็นต้น

2.1.2 การสร้างภาพด้วยเทคนิคสามมิติ

จากภาพในโปรแกรมสองมิติที่มีระนาบแบน มีแกน X แทนด้านกว้าง และแกน Y แทนด้านยาวใช้ในการกำหนดขอบเขตของภาพ โปรแกรมสามมิติใช้ความสามารถลักษณะเช่นเดียวกัน แต่จะเพิ่มแกน Z เข้ามาเพื่อการแสดงผลในแนวลึกภาพในระบบสามมิตินี้จึงมีขอบเขตที่แน่นอนและตายตัว เพราะฉะนั้นภาพที่สร้างขึ้นใหม่นั้นจึงเป็นลักษณะของวัตถุ(Object)ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่จึงมีลักษณะเป็น Model เมื่อเริ่มการทำงานในระบบสามมิติ ซึ่งมีความซับซ้อนมากกว่าในระบบสองมิติจึงควรทำความเข้าใจในการทำงานขั้นพื้นฐานของการขึ้นรูปModelซึ่งมีอยู่ด้วยกันหลายวิธี แต่จะกล่าวถึงเพียงสองวิธีที่ใช้กับตัวงานสัตว์หิมพานต์นี้เท่านั้น

1. POLYGON

คือรูปทรงที่ถูกสร้างโดยการนำจุดหลายจุดมาเชื่อมต่อกัน โดยใช้เส้นซึ่งทำให้เกิดพื้นผิว (SURFACE) หากเราต้องการส่วนโค้งเราต้องนำpolygonมาต่อกันเพื่อเลียนแบบเส้นโค้งเมื่อโพลีกอนยิ่งมากก็ยิ่งทำให้วัตถุมีความกลมกลืนยิ่งขึ้น



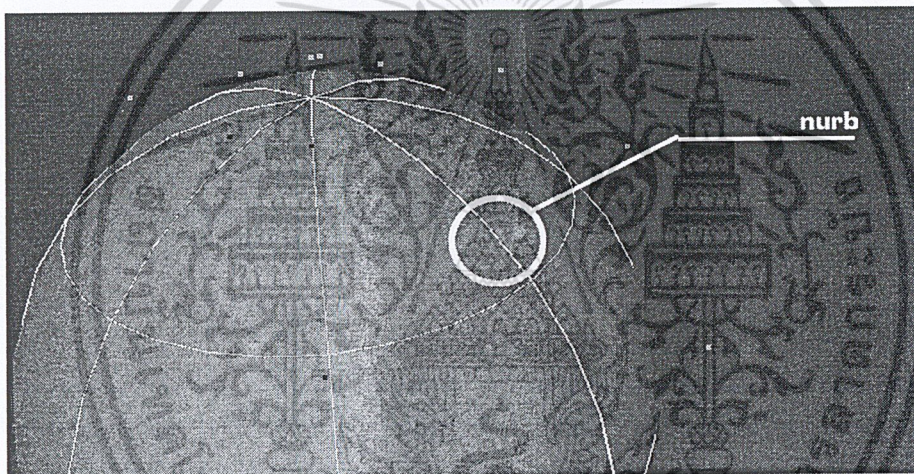
ภาพ 2.1 การขึ้นรูปแบบpolygonที่มีความละเอียดสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การขึ้นรูปวิธีนี้เครื่องจะประมวลผลได้รวดเร็วยิ่งกว่าการขึ้นรูปในแบบ Nurbs เพราะ โปรแกรมจะคำนวณจากเส้นตรงข้อดีของการขึ้นรูปชนิดนี้คือสามารถสร้างงานที่มีรายละเอียดมากได้ดีและง่ายกว่าขึ้นผิวแบบnurbs

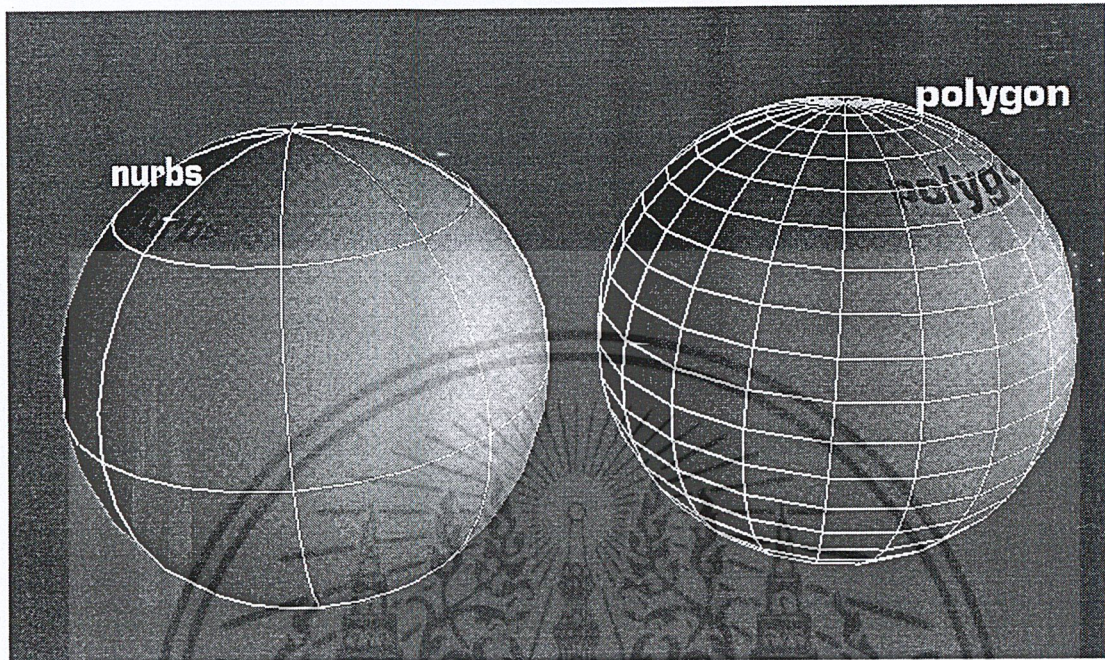
2. NURBS

(Nurbs) คือรูปทรงไม่เท่าจริงอย่างเช่นpolygonที่เป็นวัตถุแท้ Nurbsจะมีลักษณะคล้ายแผ่นที่ห่อขดลวดเป็นรูปทรงต่างๆ ดังนั้นจึงมีรอยต่อของส่วนผิวที่ชนกันเป็นเส้นที่เข้มกว่าเส้นอื่นๆ ดังตัวอย่าง



ภาพ 2.2 ผิวที่เป็นรอยต่อของวัตถุ Nurbs

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 2.3 แสดงตัวอย่างวัตถุชนิดเดียวกัน แต่สร้างขึ้นรูปต่างชนิดกันระหว่าง polygon และ nurbs

ภาพที่สร้างด้วยวิธีนี้จะมีความกลมกลืนสูงโดยอัตโนมัติ จึงทำให้เครื่องประมวลผลได้ช้ากว่า polygon ข้อดีของ nurbs คือเหมาะกับการสร้างส่วนที่มีการเคลื่อนไหวมาก เช่น แขน ขา และลำตัว เป็นต้น

จากความเข้าใจในขั้นพื้นฐานในการขึ้นรูปทรงในแบบของสามมิตินี้จะช่วยในการเลือกว่าวัตถุชนิดไหนกับส่วนประกอบส่วนใดของตัวละครให้มีความเหมาะสมกับการปฏิบัติงานมากที่สุด

2.1.3 โปรแกรมสำหรับงานคอมพิวเตอร์ 3 มิติ

โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิตินี้อยู่ด้วยกันมากมายหลายโปรแกรม ซึ่งหน้าที่ใช้งานก็แตกต่างกันออกไปเช่น โปรแกรมในด้านวิศวกรรม AutoCAD แต่ในด้านการสร้างงานสามมิติในรูปแบบการทำการ์ตูนอนิเมชันที่ได้รับความนิยม อาทิเช่น โปรแกรม 3D STUDIO MAX, LIGHTWAVE 3D, SOFTIMAGE และ MAYA เป็นต้น เครื่องคอมพิวเตอร์PCในปัจจุบันนี้ได้พัฒนาความสามารถในการใช้งานโปรแกรมที่กล่าวมาในข้างต้นได้แม้จะยังไม่สามารถทัดเทียมเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้เฉพาะเจาะจงกับโปรแกรมเหล่านี้ได้ จึงมีผู้นิยมเริ่มให้ความสนใจกันแพร่หลายยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานในลักษณะสามมิติที่พบเห็นได้ในปัจจุบันมีหลากหลายสายงาน เช่นภาพยนตร์ เพื่อช่วยสร้างภาพที่ไม่สามารถถ่ายทำได้จริง, งานด้านวิศวกรและสถาปนิกในด้านการจำลองแบบอาคารสถานที่ปลูกสร้างต่างๆ และในการออกแบบเกมส์ซึ่งในปัจจุบันมักสร้างออกมาเป็นรูปแบบสามมิติมากขึ้นเพื่อความสมจริงและอรรถรส เป็นต้น

2.2 ข้อมูล : ประวัติความเป็นมาของสัตว์หิมพานต์

เรื่องราวของสัตว์หิมพานต์ เป็นสัตว์ที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของช่างเขียนไทยในสมัยก่อนส่วนมากเป็นตัวละครที่เป็นอมมนุษย์หรือสัตว์เดรัจฉาน มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาเรื่อยมาจนถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ช่างไทยได้นำรูปแบบตัวละครต่างๆ มาจากเทพนิยายของประเทศจีนและโดยเข้ามาพร้อมกับหลักคำสอนทางพุทธศาสนา

ตัวละครที่นำมาจากประเทศจีน ได้แก่ตัวกิเลนที่มีหัวเป็นมังกรลำตัวเป็นม้าเท้าเป็นเสือ และตัวละครที่นำมาจากประเทศอินเดียเช่นครุฑ มีรูปร่างเป็นมนุษย์ร่างกายกำยำ หัว และท่อนล่างเป็นนก มีปีกอยู่กลางหลังคู่สง่างาม และยังมีตัวละครอีกมากมายที่เขียนขึ้นจากเนื้อหาที่อยู่ในชาดก, นิทานพื้นบ้าน และวรรณกรรมไตรภูมิ

มีการกล่าวถึงดินแดนป่าหิมพานต์แหล่งอาศัยของเหล่าบรรดาสัตว์หิมพานต์และอธิบายถึงรูปร่างหน้าตา และบุคลิก อุปนิสัยของสัตว์หิมพานต์อย่างละเอียดเช่นนกการเวก เป็นสัตว์ที่ถูกกล่าวถึงในวรรณกรรมนี้เช่นกันมีลักษณะตัวเป็นคนหัวเป็นนกปากเป็นจอยท่อนล่างเป็นนกกมีปีกอยู่ที่ตะโพก หางเป็นพุ่มใหญ่สีเขียวสดประจุดำแก้มนุ่มมีหลากสี เสียงไพเราะ มีอาวุธเป็นพลองทำด้วยทองคำทั้งแท่งอาศัยอยู่ในวังหลวงและดินเขาพระสุเมรุชอบเที่ยวเล่นอยู่บนบ่อบัว เป็นต้น

ในภายหลังได้มีการสร้างสัตว์หิมพานต์เพิ่มขึ้นจากเดิมมากมายโดยการออกแบบจากช่างเขียนไทยประยุกต์ขึ้นใหม่ เช่น โลโต เป็นสัตว์ที่นำตัวกิเลนของจีนมาดัดแปลงจากเดิมและตั้งชื่อขึ้นใหม่ คาดว่านำมาจากชื่อสิงโตแต่แตกต่างจากเดิมตรงที่ ตัวกิเลนลำตัวจะเป็นม้าเท้าเป็นสิงห์แต่ตัวโลโตจะเป็นสิงห์ทั้งตัวเลยแต่ส่วนหัวจะเป็นมังกรอย่างเดิม

จุดเด่นของสัตว์หิมพานต์ของไทยที่แตกต่างจากสัตว์เทพนิยายของชนชาติอื่นอยู่ที่ตามร่างกายของสัตว์เหล่านี้จะประดับประดาไปด้วยเครื่องทรงลายกนกควิจิตรระการตา สามารถพบเห็นได้ตามของเก่าแก่ใช้สำหรับขบวนพระศพ, ตู้พระธรรม, ที่เก็บคำภีร์พระไตรปิฎก, จิตรกรรมฝาผนังและปูนปั้น เป็นต้น ผลงานสร้างสรรค์ทั้งหลายเหล่านี้เกิดจากการที่ช่างไทยในสมัยนั้นนำรูปแบบของสัตว์แต่ละชนิดมาผสมผสานรวมเข้ากับศิลปะไทยได้อย่างกลมกลืนและเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “สัตว์หิมพานต์” นี้ไม่ได้นำเรื่องราวมาจากพงศาวดารหรือจากพระชาดกที่มีอยู่ดั้งเดิมแต่เป็นการแต่งเรื่องราวทั้งหมดขึ้นมาใหม่โดยนำตัวละครและสถานที่มาประยุกต์ใช้เท่านั้น ดังนั้นเนื้อหาและเหตุการณ์ที่ปรากฏในบทจึงมีความเป็นแฟนตาซีและร่วมสมัยขึ้นกว่าเรื่องราวที่มีปรากฏอยู่ดั้งเดิม

3.1 ประเด็น

“การแทรกกฎเป็นการทำลายระบบ”

3.2 บุคลิกตัวละคร

การสร้างตัวละครในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “สัตว์หิมพานต์” นี้ได้ประยุกต์ลักษณะมาจากตัวละครที่มีอยู่ในชาดกจริงและได้นำมาเพิ่มเติมให้มีความสนุกสนานและน่าสนใจยิ่งขึ้น ดังนี้

3.2.1 ไกด์ทัวร์ : การเวก

การเวกเป็นสัตว์หิมพานต์ในวังหลวง ชอบอยู่รวมกันเป็นฝูง รูปร่างสะอาดสะอ้านคล้ายครุฑ แต่ตัวเล็กกว่ามาก ปากเป็นจิ้งจอก ส่วนหัวคล้ายนกกาเหว่า สีขนสวยสด มีลายกนกที่ส่วนลำตัว ปรากฏเป็นมนุษย์ผู้ชายลำสัน ท่อนล่างเป็นนกผสมไก่ หางงามดั่งไก่แจ้หนุ่ม ท่อนขาและเท้าเหมือนครุฑ มีปีกอยู่ที่ตะโพกไม่ใหญ่นักแต่มีความแข็งแรงสามารถบินได้เร็วปานจรวดมือถือทวนยาวทำจากทองล้วน เสียงใสและไพเราะมาก ชอบกินเปรี้ยว อาหารโปรดคือผลหว่าในป่าหิมพานต์ลำตัวของนกการเวกมีหลากหลายแตกต่างกันไป เช่น แดง ฟ้า เหลือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อายุ - 28ปี

อาชีพ - ไรต์พาทัวร์เขตป่าหิมพานต์ อายุการทำงาน5เดือน เป็นอาสาสมัครรุ่นแรกไฟแรง

บุคลิก - พุดมากและเจ้ากี้เจ้าการชอบจัดการ มั่นใจในความหล่อและเสียงของตนเองมาก เก่งมวยไทย วิชากระบี่กระบอง

3.2.2 โลโต

ลักษณะรูปร่างและลำตัวเป็นแบบสิงห์แต่มีขนาดใหญ่กว่าสิงโตทั่วไปคางอาจสง่างามและมีพลัง ส่วนหัวเป็นกิเลนมีเขาสองเขามันสีเหลืองขมวดกันเป็นวง กินเนื้อเป็นอาหาร เกิดโดยมีรูปกายใหญ่ทันที่จึงอิทธิฤทธิ์มาก เวลาโกรธร่างกายจะร้อนเป็นเปลวไฟท้องฟ้าจะครีเมี่ยมสงบนิ่งเฉยฉวยลาดรอบคอบรักสันโดศแต่จิตใจร้ายแฉกสัตว์ป่าซึ่งราคาสูงจึงอยู่เพียงตัวเดียว กลียดเสียงดัง ในป่าจะให้ความเคารพเป็นผู้อาวุโส ชอบแก๊งเหยื่อให้ปั้นปูนก่อนลงมือกินเป็นอาหาร และชอบโกหกหลอกลวง มักถูกผู้มีอำนาจน้อยกว่าตน ขามเกรี้ยวกราดอารมณ์รุนแรงคู่กันแต่จะซ่อนอารมณ์ด้วยใบหน้ายิ้มแย้มดังผู้ทรงศีล ชอบจ้องหาอุบายให้ได้ประโยชน์

3.2.3 นารีผลเดซี่

เดซี่เป็นนารีผลรุ่นแรกคือเต็บ โดมาตั้งแต่ต้นนารีผลออกผลล็อตแรกซึ่งปาเข้าไปกว่าร้อยปีแล้ว เธอห้อยคาคันมานาน ได้แต่มองคนธรรมดาและเหล่าครุฑมาแต่คนนารีผลรุ่นน้องๆไปผลแล้วผลเล่าด้วยความขมขื่นใจ แต่เธอก็ยังมีความมั่นใจตนเองเต็มร้อย

รูปร่าง - อวบและเตี้ยซึ่งพอสมควรอันที่จริงแล้วเป็นหญิงลำสัน ปีกบิน

นิสัย - หัวและเปรี้ยว มั่นใจในเสน่ห์ของตนเอง ชอบเอาชนะ ถึงลูกถึงคน

3.2.4 พระนารายณ์

มีสีกร วรกายเป็นชายหนุ่มรูปร่างสะโอดสะอง ผิวระเรื่อสีฟ้าเรืองรองรัศมีผู้จับทุกกระเบียดนิ้ว ท่านอายุประมาณ 300 กว่าปี

นิสัย - ใจเย็น มีเมตตา ยุติธรรม

บุคลิก - มารยาทเป็นผู้ดี พุดซ้าๆ ได้ใจความ

ตาเต่าสองคู่หู

ทั้งสองเป็นเพื่อนซี้ที่คบหากันมานานร่วมสี่สิบปี งานอดิเรกทั้งคู่ชอบคือการนัดกันไปดูมวยที่สนามมวยลุมพินี เพราะทั้งคู่ชอบความท้าทายและความสนุกเฮฮามาตั้งแต่สมัยวัยรุ่นและยังเป็นคู่กัดกันเสมอมา ชื่อของพวกเขาคือตาตีและตาสา

3.2.5 ตาตี

อายุ - 43 ปี

รูปร่าง - อ้วน เตี้ย ลำ ตัวใหญ่แต่ไม่สูง เดินไหลตลก ใบหน้าเจ้าเล่ห์แต่ไม่ฉลาดนิยมแต่งกายด้วยเสื้อผ้าวัยรุ่นไม่สมวัย

นิสัย - ชอบอวดฉลาด เสียงดังและขี้เบ่ง ชอบเอากำพูดคนอื่นมาพูดผิดๆ ถูกๆ จะทำอะไรจะเสนอหน้า ชอบรับอาสาเป็นคนทำก่อนคนแรกเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากทุกคน เมื่อทำการใดเสร็จก็จะสาธยายถึงวีรกรรมของตนไป เพราะฉะนั้นจึงถูกตาสาหลอกให้ทำโน่นทำนี่อยู่เสมอ

3.2.6 ตาสา

อายุ - 42 ปี

รูปร่าง - ร่างผอมกะหร่อง หน้าเลี่ยม กระดูโปน เจ้าเล่ห์ คิ้วขมวดตลอดเวลา ชอบใส่เสื้อฮาวาย สีแรงๆ และปลดกระดุมคอโชว์แฝงออกเที่ยวๆเสมอ

นิสัย - มักคิดมากในเรื่องไม่เป็นเรื่องแต่เรื่องบางเรื่องที่สำคัญกว่าชอบลืมนิด เช่นแอบเข้าเขตหวงห้าม คิ้วขมวดขี้ระแวง ขี้วิตก เป็นคนขี้เกียจจึงชอบหลอกตาสาและแก๊งค์ล้อยตามเสมอๆ ให้ตาสาทำโน่นทำนี่แทน

3.3 โครงเรื่อง (Treatment)

Act 1

ภายนอก / ป่าหิมพานต์เขตท้องเที่ยว / กลางวัน

- ณ ป่าหิมพานต์อันไกลโพ้น ภูเขาเรียงรายสลัปซับซ้อน
- นกการเวกร้องเพลงขับขานถึงความงดงามของที่แห่งนี้ โดยมีกลุ่มลูกท้าวสี่คนเดินตามมาและสะพายกล้องถ่ายรูปถ่ายไปตามทางด้วย
- พญาสิงห์ตื่นด้วยเสียงของการเวกด้วยอารมณ์โมโห
- พญาสิงห์จ้องมองกลุ่มลูกท้าวและยิ้มอย่างมีเลศนัย
- พญาสิงห์ปรากฏกายต่อหน้ากลุ่มท้าวอย่างสง่าผ่าเผย เหล่าลูกท้าวครางฮือฮาตื่นตาตื่นใจกับความองอาจของพญาสิงห์
- พญาสิงห์สอดสายตาวาดมองกลุ่มลูกท้าวแต่ละคน
- ชายเฒ่าสองคนด้านหลังที่มีท่าทีล่อกล่อก
- พญาสิงห์กล่าวเปรยหลอกล่อสองเฒ่า
- พญาสิงห์ยิ้มเจ้าเล่ห์สบตาทั้งสองเฒ่าที่มีท่าทีอยากรู้อยากเห็น
- สองเฒ่าแก้มิ่งเดินรั้งท้าย แล้ววิ่งตามพญาสิงห์ไปทันที
- พญาสิงห์เขยิบหน้าเข้ามาใกล้ชายทั้งสองเล่าถึงเรื่องราวของเขตหวงห้าม
- สองเฒ่าดีใจกระโดดโลดเต้นมุ่งหน้าเข้าป่า

Act 2

ภายนอก / ป่าหิมพานต์เขตหวงห้าม / กลางวัน

- ในระหว่างทางลูกสองเฒ่าเห็นพญาครุฑอุ่มนารีผลแน่นน้อยบินผ่านไป
- สองเฒ่าไม่สนใจป้ายคัตเอาท์แผ่นโตที่ติดประกาศว่าเป็นเขตหวงห้าม
- ดันนารีผลปรากฏอยู่ตรงหน้า สองเฒ่าชะเง้อมองอยู่ได้ดั้น
- ผู้เฒ่าหนึ่งไม่รอช้ารีบป็นขึ้นดันนารีผล
- กิ่งคำใกล้มือเป็นนารีผลหมิ่นที่ไม่มีใครเด็ดไป ผู้เฒ่าจึงไต่ลงมาพบพญาสิงห์
- ทั้งสองทำตัวคู้นเคยต่อพญาสิงห์ที่อยู่เบื้องหน้า
- พญาสิงห์กลับร้องคำรามเสียงก้องป่าและกล่าวถ้อยคำด้วยเสียงไม่เป็นมิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พญาสิงห์กระโดดตะครุบ สองผู้เฒ่าหนีกันอุตลุด
- ผู้เฒ่าหนึ่งป่ายป็นอย่างรวดเร็ว พญาสิงห์กระโดดตามขึ้นต้นไม้
- พญาสิงห์ไล่ต้อนจนมาถึงปลายกิ่ง มันแก้มิ่งสั้นกิ่งไม้ให้ผู้เฒ่าตก
- นารีผลยักษ์ปลิดขั้วลงมาทันที
- นารีผลยักษ์หล่นลงเกือบทับผู้เฒ่าที่รอใต้ต้น
- นารีผลเมื่อเห็นผู้เฒ่าจึงกอดรัดอย่างคุดี้อด
- พญาสิงห์กระโจนเข้าไปใส่ทำให้เฒ่าบนต้นไม้เสียหลักพลัดตกลงมา
- พญาสิงห์กระโจนตามขึ้นคร่อมชายเฒ่า
- นกการเวกพาเหล่าสัตว์หิมพานต์มาช่วยลูกท้าวของตน
- เกิดเป็นมวยหมู่ระหว่างพญาสิงห์และนกการเวก
- คณะท้าววิชัยทองเชิรร์กันเอิกเกริกสนุกสนาน
- ท้องฟ้ามีดลรั่ม ลมกรรโชกแรง ป่าปิ่นป่วน

Act 3

ภายนอก / บนท้องฟ้า / กลางวัน

- เกิดแสงสว่างส่องแหวกม่านฟ้าที่มีดลรั่ม
- พระนารายณ์ทรงครุฑลงมาห้ามการต่อสู้
- สัตว์ทุกตัวต่างหยุดนิ่งจ้องมองลำแสงที่ทอดผ่าน
- พระนารายณ์กล่าววิธียุติปัญหาและร้ายมนต์
- พสุธาแบ่งแยกเป็นสองส่วน ลูกท้าวแตกตื่น
- ลมกรรโชกพาสัตว์หิมพานต์ลอยหายไป
- เหล่าคณะท้าวจ้องมองป่าหิมพานต์ที่ลอยหายไปกับท้องฟ้า

ปัญหาที่พบ

- ตัวละครมีเยอะเกิน หลากๆ ตัว ไม่มีบทบาทเท่าที่ควร

แนวทางการแก้ไข

- ลดตัวละครบางตัวที่ไม่จำเป็นเช่นครุฑ, นารีผลและลูกท้าวที่เป็นประกอบออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

Scene 1

ภายนอก / เขตป่าทองเทียว / กลางวัน

ในป่าหิมพานต์อันไกลโพ้นเต็มไปด้วยต้นไม้ใหญ่ แสงอาทิตย์ทอดผ่านม่านใบไม้ทำให้เห็นลักษณะของป่าโปร่ง การเวกเดินนำกลุ่มคนทั้งสี่คนที่กำลังถ่ายรูปวิวรอบๆ อยู่ การเวกหันหน้ามาทางกลุ่มลูกท้าว

การเวก

“เชิญทุกท่านที่ศนาเถิด..ที่แห่งนี้..”

เสียงการเวกที่นุ่มนวลจับใจ มันกระพือปีกบินบินขึ้นเกาะข้างต้นไม้พลางร้องเพลง

การเวก

“ดินแดนสวยงามกลางป่าเขาที่ที่แปลกตาเกินใครมาพบพาน..”

เสียงแซวของคณะลูกท้าว

“นักร้องเกรมมีรีเปล่าเด้าหนอ..”

ขณะเดียวกัน พญาสิงห์ที่นอนอยู่บน โขดหินตื่นขึ้นมองตามเสียง มันรำคาญด้วยความโมโห จ้องมองกลุ่มลูกท้าวที่เดินผ่านมาพลันยิ้มอย่างมีเลศนัยและตรงไปที่กลุ่มลูกท้าว

กลุ่มลูกท้าวต่างฮือฮากับความองอาจของราชสีห์ การเวกตรงรี่เข้ามาขมมือไหว้อย่างนอบน้อม พญาสิงห์พยักหน้ารับแบบไม่ใส่ใจ และหันมายิ้มแย้มกับคณะลูกท้าว สายตาของมันมองกวาดไปยังลูกท้าวแต่ละคนพลันกล่าวขึ้นด้วยเสียงคงอำนาจแต่ใบหน้าแฝงความคิดร้ายอยู่

พญาสิงห์

“ท่านจงชมให้สำราญใจเถิดนะพวกมนุษย์..ป่ารอบๆธารน้ำนี้คงสวยงามเพียงพอแล้วสำหรับท่าน..แม้ว่าเขตหวงห้ามด้านทิศใต้นั้นจะมีสิ่งน่าอัศจรรย์ใจกว่า...”

พญาสิงห์มองเห็นสองเฒ่าที่หยอกล้อกันด้านหลังขณะลูกท้าวคนอื่น มันสบตากับสองเฒ่าและ
ยิ้มเจ้าเล่ห์ก่อนปลีกกายไป

สองเฒ่าแก่งเดินรั้งท้าย แล้ววิ่งตามพญาสิงห์ไปทันที

ตาสี

“เดี๋ยวท่าน..สิ่งพิสดารที่ท่านกล่าวถึงนั่นคือสิ่งใด ?..”

พญาสิงห์

“เจ้ากล้าพอรี ?..”

พญาสิงห์เหยียดแขนสายตา มันค่อยเขยิบหน้ามาใกล้คนทั้งสอง

พญาสิงห์

“ข้ามป่ารกชัฏนั้น ไซ้ร้เจ้าจะพบสิ่งบันเทิงใจ...เคยได้ยินนารีผลหรือไม่เล่า ?..”

ตาสี

“โอ...สาวน้อยแรกแย้มหลายสิบนางหรือท่าน ?..”

พญาสิงห์ไม่ตอบซ่อนยิ้มในใบหน้า

พญาสิงห์

“แต่ข้าขอเตือนไว้ว่ามันอันตราย..มนุษย์ผู้แกร่งกล้าเท่านั้นถึงผ่านไปได้...”

หลังจากนั้นมันก็เดินจากไป สองเฒ่ามองตากันแล้วกระโดดโลดเต้น ไปยังทิศใต้

Scene 2

ภายนอก / เขตป่าหวงห้าม / กลางวัน

สองเฒ่าเดินหลุดจากป่าทอ้งที่เขี้ยวเข้ามาในเขตหวงห้ามที่มีตำราเหล็กๆ ขึ้นกลาง บนฟ้ามองเห็น
เขาพระสุเมรุและเมืองบนฟ้าอยู่รำไร ขณะทั้งคู่กำลังกระโดดข้ามห้วยก็มีเสียงเหมือนเครื่องบินเจ็ตบิน
ผ่านมา ตาสามองขึ้นบนฟ้าเห็นพญาครุฑอุ้มนารีผลหน้าตาจิ้มลิ้มบินผ่านไป สองเฒ่ามองหน้ากันก่อน
หัวเราะวิ่งชนป้ายคัดเอาท์แผ่น โด่ที่ติดป้ายประกาศเขตหวงห้าม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 3

ภายนอก / ใต้ต้นนารีผล / ภายนอก

ต้นไม้เริ่มหนาและทึบขึ้น..มีหมอกจางๆปกคลุมโดยรอบ *ดาสา* เริ่มกระวนกระวายเมื่อมองหาสหายไม่เจอ เขาเร่งฝีเท้าจนดินชน*ดาสี*ที่ยืนตตะลึงตัวแข็งที่อยู่ออยู่ เมื่อ*ดาสา*มองตามก็เห็นต้นนารีผลปรากฏอยู่ตรงหน้า สองเฒ่าชะเง้อชะเง้ออยู่ใต้ต้น *ดาสา*รีบปีนขึ้นต้นนารีผลจนพบกิ่งหนึ่งโน้มเอียงตามน้ำหนักของผลมัน เป็นนารีผลตัวมหึมาที่ไม่มีใครเด็ดไป เขาจึงรีบไต่ลงมา*ดาสี*

ทันใดนั้น*พญาสิงห์*ก็ปรากฏตัวออกมา ผู้เฒ่าทั้งสองทำตัวลึนเคยต่อ*พญาสิงห์*ที่อยู่เบื้องหน้า แต่มันกลับร้องคำรามก้องป่าและกล่าวด้วยน้ำเสียงคุกคาม

พญาสิงห์

“พวกเจ้าฝ่าฝืนกฎ..ต้องเป็นอาหารของข้า!!..”

*พญาสิงห์*กระโจนเข้าไปใส่ทั้งสองจนหนักันอูดลุด *ดาสา*ไต่ขึ้นต้นนารีผลอย่างรวดเร็วยิ่งกว่าคราวแรก *พญาสิงห์*กระโดดขึ้นไล่ตามไปและต้อนเขามาจนถึงปลายกิ่ง มันแก้มิ่งสันกิ่งไม้ให้*ดาสา*ตก แต่ปรากฏว่า*นารีผล*ยักษ์กลับร่วงลงมาแทน

*นารีผล*ยักษ์หล่นลงอย่างแรงจนเกือบทับ*ดาสี*ที่อยู่ใต้ต้น เธอค่อยๆ ลืมตาขึ้นและพบ*ดาสี*อยู่ตรงหน้าจึงเข้ากอดรัดอย่างดุเดือด เขาพยายามเอามือดันออกแต่ก็สู้แรงเธอไม่ได้

*พญาสิงห์*กระโจนเข้าไป*ดาสา*ทำให้เขาเสียหลักพลัดตกลงมา มันกระโดดตามลงมาทันทีพลางหัวเราะชอบใจ และอ้าปากกว้างเตรียมจะเขมือบ*ดาสา* ทันใดนั้น*การเวก*ก็ตะโกนร้องเพลงห้าม

การเวก

“หยุดนะท่านโต!!..”

*พญาสิงห์*หันมาทางต้นเสียงอย่างไม่สบอารมณ์

พญาสิงห์

“เจ้าอย่าลืมนะ..มันผู้นั้นทำผิดกฎของขุนเขา!!..”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พูดจบมันก็เดินอ้อมหลังการเวกไปยังตาสาที่ยืนต้นอยู่ เขาร้องบอกการเวกอย่างตื่นตระหนก

ตาสา

“ การเวก..ช่วยข้าด้วย..ข้าเป็นลูกท้าวรชของท่านนะ !!..”

ทันใดนั้นก็มียเสียงร้องดังขึ้น ทุกคนและทุกตัวหยุดหันมองไปทางต้นเสียงเห็นตาสีลูกกอดรัด โดยนารีผลยักษ์อยู่ พญาสิงห์ฉวยโอกาสเดินตรงรี่เข้าไปหาตาสา การเวกกระโดดชี้หลังเอาหอกทองแทงไปที่คอ พญาสิงห์หันควีบไปมองอย่างเดือดดาลและกระโจนเข้าไปแต่การเวกหลบได้แล้วบินหนีขึ้นฟ้า พญาสิงห์เหาะตามขึ้นไปตะลุมบอนกันบนท้องฟ้าจนป่าเกิดความปั่นป่วน ลมกรรโชกแรง

Scene 4

ภายนอก / ท้องฟ้า / กลางวัน

ฉับพลันก็เกิดแสงส่องสว่างแหวกม่านฟ้าที่มีดกรั่มและปรากฏร่างพระนารายณ์ลอยลงมาห้ามการต่อสู้ สัตว์ทุกตัวต่างหยุดนิ่ง

พระนารายณ์

“ เพื่อยุติเหตุการณ์วุ่นวาย..เราขอแยกโลกมนุษย์กับป่าหิมพานต์ออกจากกันเสีย...”

เมื่อสิ้นเสียงพระนารายณ์ พสุธาภิเษกแบ่งแยกออกเป็นสองส่วน เกิดลมกรรโชกสุบป่าและสัตว์หิมพานต์ลอยขึ้นบนฟ้าจนหายลับตาไป ตาสีและตาสาได้แต่ยืนมองตามด้วยความมึนงงปนเสียดาย

ปัญหาที่พบ

- บทสนทนาบางช่วงยังเ็นชื้อเกินไป

แนวทางการแก้ไข

- ปรับบทสนทนาให้กระชับขึ้นกว่าเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 บทถ่ายทำภาพยนตร์ (Shooting Script)

Sequence A : กลดวง

Scene1

ภายนอก / เขตป่าทองเที้ยว / กลางวัน

1. LS

ณ.ป่าหิมพานต์ จากท้องฟ้าเห็นทิวเขาอันไกลโพ้นมากมายรวมทั้งเทือกเขาพระสุเมรุ (กล้อง Dolly จากท้องฟ้าลงมา) ที่พื้นดินเห็นการเวกกำลังเดินนำกลุ่มลูกทัวร์ที่เดินส่งเสียงอะอะไปทั่วบริเวณ

การเวก

“เชิญเลยครับทุกๆ ท่าน..เชิญมาทางนี้..”

ป่าตู๊ หนึ่งในกลุ่มลูกทัวร์เดินช้าๆง่วงมากจนการเวกต้องหยุดกระตุ่น

การเวก

“เฮ้..ยาย..เดินเร็วๆ หน่อยซิจ๊ะ...”

การเวกพูดพลางทำท่าสวนสนามให้ดู ป่าตู๊พยายามทำตามอย่างเชื่องช้า

CUT

2. MS

กลุ่มลูกทัวร์ยื่นล้อมฟังการเวกบรรยาย

การเวก

“ ลูกทัวร์ทุกท่านครับ..เชิญชมด้านขวามือของทุกๆ ท่านจะมีความงามที่เรียกว่า....”

CUT

3. LS

การเวกพูดพลางกระพือปีกบินหลุดขึ้นไปจากเฟรม ลูกทัวร์แหงนขึ้นมองตาม

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. MS

การเวกบินขึ้นเกาะถ้ำวัลย์กลางป้อมปากตะ โคน

การเวก

“ดินแดนที่สวยงามที่เค้าเรียกว่าป่าหิมพานต์....”

CUT

5. LS

บนโขดหินใหญ่เห็นพญาสিংห์นอนหลับอยู่ (กล้อง Dolly วนรอบ โขดหิน)

CUT

6. CU

พญาสিংห์ตื่นเพราะเสียงการเวกและลุกขึ้นยืนมองทางต้นเสียงอย่างรวดเร็ว

CUT

7. LS (แทนสายตาพญาสিংห์)

เห็นการเวกและคณะลูกท้าวกำลังเดินผ่านไป

CUT

8. CU

พญาสিংห์หิ้วตามองและยิ้มอย่างมีเลศนัยก่อนกระโดดออกจากเฟรมไป

CUT

9. LS

พญาสিংห์เดินเข้ามากลางวง คณะลูกท้าวยืนมองด้วยความตกตะลึง (เห็นพญาสিংห์เดินผ่านเป็น foreground)

CUT

10. MS

พญาสิงห์หันมาพูดกับพวกลูกท้าว

พญาสิงห์

“ท่านจงเที่ยวชมกันให้สำราญใจเถิด..พวกมนุษย์..”

การเวกเดินเข้ามายกมือไหว้พญาสิงห์อย่างนอบน้อม มันพยักหน้ารับแบบไม่ใส่ใจและหันกลับ
มาหาคณะลูกท้าว

CUT

11. LS

พญาสิงห์เดินพูดกับกลุ่มลูกท้าวด้วยท่าที่ท้องอาจ

พญาสิงห์

“ป้ารอบๆ ชารน้ำนี่คงสวยงามเพียงพอแล้ว...”

มันหยุดและเหลือบมาทางป้าตุ๋นที่ยืนถือกล้องวิดีโออยู่

CUT

12. CU (แทนสายตاپ้าตุ๋นมองผ่านวิวไฟเคอร์กล้องวิดีโอ)

พญาสิงห์หันมาตะคอกใส่กล้องวิดีโอ

พญาสิงห์

“..ถึงแม้ว่า !!...”

CUT

13. MS

ป้าตุ๋นรีดล้นด้วยความตกใจ พญาสิงห์หัวเราะขบขันและหันกลับไป

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14. MS

พญาสিংห์ขี้ดอกพุดโดยไม่หันมามอง

พญาสিংห์

“...ทางทิศใต้ยังมีสิ่งที่น่าสนใจยิ่งกว่า...ข้าต้องไปล่ะ..”

CUT

15. LS

พญาสিংห์เดินจากไปจากคณะทัวร์ ดาตีและดาซากี้นมองตามหลังด้วยความสนใจ

CUT

16. MS

กลุ่มไป

ขณะที่การเวกกำลังขึ้นบรรยายสถานที่อยู่นั้น ดาตีและดาซากี้นแอบซุบซิบกันและผละออกจาก

CUT

17. LS

สองเฒ่าวิ่งตามพญาสিংห์มา

ดาตี

“เดี๋ยวจิท่าน...สิ่งพิศดารที่ท่านกล่าวถึงเมื่อก็คือสิ่งใดรี ?..”

พญาสিংห์หันมาสายหน้า

พญาสিংห์

“เฮ้อ...ข้าไม่ควรบอกเลย เพราะที่นั่นเป็นเขตหวงห้าม...”

CUT

18. MS

พญาสিংห์หิ้วดาตามคนทั้งสอง

พญาสিংห์

“แล้วเจ้ารู้จักคันทันนารีพลหรือไม่ล่ะ ?..”

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

19. LS

พญาสิงห์เดินหันหน้าไปยังแนวป่าทางใต้

พญาสิงห์

“ข้ามป่ารกชัฏนั้นไป..แล้วเจ้าจะพบ...”

ตาสีและตาสาวีงตามมาถาม

20. MS

พญาสิงห์จึงตากับคนทั้งสองก่อนพูด

ตาสา

“ต้นไม้ที่ออกลูกเป็นผู้หญิงนะเหรอ?..”

พญาสิงห์

“มันอันตรายนะ...เจ้ากล้าพอรี?...”

พญาสิงห์

“งั้นงรีบไป...เดี๋ยวจะค่ำเสียก่อน...”

ตาสีและตาสาตะโกนร้องด้วยความดีใจแล้วรีบวิ่งออกไป พญาสิงห์หันมาแอบยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์

CUT

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sequence B : เหยื่อ

Scene 2

ภายนอก / เขตป่าหวงห้าม / กลางวัน

21. CU

เห็นเท้าของคนทั้งสองเดินผ่านมา ตาสาหยุดและก้มมองลอดขอนไม้ใหญ่

CUT

22. LS

คืนนารีผลขึ้นตระหง่านอยู่กลางม่านหมอกและป่าดงดิบรกทึบ มีเพียงแสงแดดที่ลอดผ่านม่านใบไม้มาอย่างรำไร ตาสีและตาสีริบวิ่งไปยังโคนต้น

CUT

23. MS

ตาสายืนตตะตถึงอ้าปากค้าง ตาสีเดินตามมาติดๆ

CUT

24. LS

ตาสากระโดดตัวลอยด้วยความดีใจและรีบปีนขึ้นต้นนารีผลอย่างรวดเร็วโดยมีตาสีขึ้นมองอยู่ได้ต้น

CUT

25. CU

ตาสาปีนขึ้นต้นไม้ด้วยความยากลำบากและไต่ไปได้ไม่เท่าไรก็พลัดตกลงมา (กล้องค่อยๆ zoom out ออกมาจากมือของตาสาเป็น MS และ pan ไปหานารีผลยักษ์ที่ห้อยอยู่ที่ปลายกิ่งข้างหนึ่ง)

CUT

26. LS

ตาสาหั่นลงมานั่งจุกอยู่ที่โคนต้น ตาสีริบวิ่งเข้าไปดูอาการเพื่อนพอดีกับที่ได้ยินเสียงสัตว์คำรามดังขึ้นมาทั้งคู่จึงหันไปมองทางด้านเสียง

CUT

27. LS

พญาสิงห์เดินอย่างสามจุมออกมาจากเงามืด

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28. MS

พญาสิงห์ยื่นหน้าเข้ามาหาตาสีและตาสาวพร้อมกับร้องคำรามเสียงดังก้องป่า

พญาสิงห์

“พวกเจ้าต้องเป็นอาหารของข้า !...”

พุดจบบันก็กระโจนเข้าไปใส่คนทั้งสองทันที

CUT

29. LS

พญาสิงห์กระโดดเข้าตะครุบ ตาสีก็หลบได้ทันท่วงที ฝ่ายตาสาวป็นหนีขึ้นต้นนารีผลอย่างรวดเร็ว พญาสิงห์กระโดดตามขึ้นไปติดๆ

CUT

30. LS

ตาสาวถอยมาจนสุดปลายกิ่ง พญาสิงห์ตามมาเป็นเป็น foreground มันแก้มถึงเข่ากึ่งไม้ให้เขาดก

CUT

31. MS

กิ่งไม้ต้นรุนแรงเหมือนจะหัก ตาสาวนั่งเกาะแน่นพลางร้องขอชีวิต

ตาสาว

“อย่ากินฉันเลย..เนื้อฉันไม่อร่อยหรอก...”

ทันใดนั้น นารีผลยักษ์ที่ห้อยอยู่ปลายกิ่งก็หลุดลงมาด้วยแรงสะเทือน

CUT

32. MS (ด้านข้าง)

นารีผลยักษ์ลอยผ่านเฟรมลงสู่พื้นเบื้องล่างอย่างรวดเร็ว

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

33. MS

นารีผลยักยักหล่นลงเกือบจะทับตาสีที่อยู่ใต้ต้น เขาค่อยๆ กลานเข้ามาดูเธอใกล้ๆ

CUT

34. CU (แทนสายตา)

นารีผลยักยักค่อยๆ ลืมตามาเจอตาสี

35. MS

พญาสิงห์กระโจนเข้าไปทำให้ตาสาเสียหลักพลัดตกลงมาจากบนต้นไม้

CUT

36. LS

พญาสิงห์กระโจนตามลงมาคร่อมตัวตาสาไว้ (กล้อง pan ไปหาตาสีที่เป็น foreground) ตาสีกำลังถูกนารีผลยักยักกัดครัดกัดเหวี่ยงอย่างดุเดือด เขาพยายามเอามือดันออกแต่ก็สู้แรงของเธอไม่ได้

CUT

37. CU (มุมเงย)

พญาสิงห์ยื่นคร่อมร่างตาสาอยู่และอ้าปากกว้างเตรียมที่จะเขมือบ เขาร้องลั่น

CUT

ตาสา
“ช่วยด้วย...ช่วยฉันด้วย...”

CUT

38. MS

ขณะที่กำลังจะเข้าค่ายเข้าเฝ้าอยู่นั้นก็มีเสียงของการเวทตะโกนดังชัดจังหวะขึ้นมา

การเวก

“หยุดนะท่านโต !..ท่านจะทำอะไรลูกท้าวρχของข้า !..”

พญาสিংห์ชะงักและหันไปทางต้นเสียง ตาสารีบฉวยจังหวะวิ่งหนีออกมาหลบหลังการเวกทันที

CUT

39. LS

พญาสিংห์เดินมาพบกับการเวกอย่างเสียอารมณ์พลางชี้ไปทางตาสาที่ยืนลั่นอยู่ข้างหลัง

พญาสিংห์

“ เจ้าก็รู้นี้..ว่ามันผู้นั้นทำผิดกฎของขุนเขา !..”

CUT

40. LS

พญาสিংห์อย่างสามขุมเข้าหาตาสาที่เดินถอยหนีไปจนหลังพิงต้นไม้ เขาร้องตะโกนบอกการเวกอย่างตื่นตระหนก

ตาสา

“ ช่วยด้วย !!..การเวก..ข้าเป็นลูกท้าวρχของท่านนะ !!!..”

CUT

41. LS (มุกกด)

การเวกบินมาเอาดอกทองแดงไปที่ลำตัวของพญาสিংห์ มันหันกลับมาคารามใส่เขาอย่างเดือดดาล

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

42. LS

พญาสিংห์เกิดบันดาลโทสะและเปลี่ยนเป้าหมายเข้าสู่โครงการเวทด้วยความเกรี้ยวกราดแต่เขาบินหลบขึ้นฟ้าได้อย่างหวุดหวิด

CUT

43. MS

พญาสিংห์ไม่ละความพยายาม มันกระโจนเข้าไปหาอีกครั้งแต่การเวทก็ใช้หอกทองปิดไว้ได้อีก

CUT

44. LS

การเวททั้งตกใจและแปลกใจกับท่าทางที่เปลี่ยนไปของพญาสিংห์

การเวท

“นี่ท่านจะทำอะไรนะ !!..”

CUT

45. MS

พญาสিংห์เหาะตามการเวทขึ้นมาอย่างรวดเร็วหมายจะปลิดชีพ แต่เขาก็ยกหอกทองในมือขึ้นมาทันทีได้ทัน

CUT

46. CU (ข้ามไหล่การเวท)

ทั้งคู่ขี้อุดกันอยู่กลางอากาศอย่างรุนแรงจนป่าเกิดความปั่นป่วน ลมกรรโชกแรง สีหน้าของพญาสিংห์เกรี้ยวกราดและคุ้ย ดวงตาของมันเป็นประกายเป็นสีแดงกำ การเวทระดมระดม

การเวท

“น..นี่ท่านบ้าไปแล้วหรือไง !!..”

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sequence C : บทสรุป

Scene 3

ภายนอก / ท้องฟ้า / กลางวัน

47. LS

ท่ามกลางม่านหมอกที่มีดครึ้มและปั่นป่วนก็พลันมีแสงสว่างเจิดจ้าขึ้นจนกลบความมืดมิดนั้นไปเสียสิ้น ใจกลางของแสงนั้นปรากฏร่างขององค์นารายณ์จ้องมองมายังเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยอาการสงบ

CUT

48. LS

ทั้งการเวกและพญาสিংห์ต่างมีสีหน้าสลดและหยุดการต่อสู้กันในทันที องค์นารายณ์กล่าวด้วยน้ำเสียงที่เยือกเย็น

องค์นารายณ์

“สัตว์ทั้งหลาย พวกเจ้าทำให้ป่าวุ่นวาย...เราขอยุติเรื่องราวต่างๆ โดยแยกป่าออกจากกัน...อีกครั้ง..”

CUT

49. CU

องค์นารายณ์ทรงเริ่มรำยมนต์ พลันก็ปรากฏว่ามีลมหัวควันพัดอย่างขึ้นมาอย่างรุนแรง

CUT

50. LS

การเวกทนแรงลมไม่ไหว ลอยหายขึ้นไปบนท้องฟ้า ส่วนพญาสিংห์ยังคงตั้งค้ำด้านกระแสมอยู่

CUT

51. LS

พื้นพสุธาแบ่งแยกออกเป็นสองส่วน เหล่าลูกท้าวต่างก็ตกใจและพากันวิ่งเข้ามาสู่พื้นดินในเขตมนุษย์

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

52. LS

ลมกรรโชกสุบัสต์ว์หิมพานต์รวมทั้งพญาสิงห์ให้ลอยกว้างเหมือน โคนพายุได้ฝุ่นหอบขึ้นไปบนฟ้าจนหายลับไป

DISSOLVE

53. LS

ตาสีและตาสายขึ้นมองดูแผ่นดินที่เคยเป็นเขตป่าหิมพานต์ค่อยๆ ลอยห่างขึ้นไปบนท้องฟ้าจนลับสายตาไปด้วยความเสียดาย

FADE OUT



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนก่อนการผลิตภาพยนตร์

4.1 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

เมื่อทำความเข้าใจในเนื้อหาของบทภาพยนตร์แล้วก็จะสามารถมองเห็นบุคลิกตัวละคร ดังนั้นจึงคิดจับเอาบุคลิกลักษณะของบุคคลที่มีอยู่จริง และเป็นบุคคลที่มีภาพลักษณ์อย่างที่ว่าละครควรจะเป็นมาใส่ในตัวละคร ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงความคุ้นเคยกับท่าทางการแสดงออกของตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ และท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของบุคคลผู้นั้นจะทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น

ตาสีและตาสาเป็นตัวละครที่ถูกออกแบบจากนักแสดงรุ่นอาวุโสทางจอโทรทัศน์ ได้นำรูปแบบทางกายภาพมาเพิ่มและตัดทอนในบางส่วนให้ดูเป็นตัวการ์ตูนยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.1 ภาพต้นแบบในการออกแบบตัวละครของตาสีกับตาสา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.2 ภาพตัวการ์ตูนตาสีและตาสาที่นำรูปแบบจากนักแสดงจริงในโปรแกรมสามมิติ

โลโตเป็นสัตว์หิมพานต์ที่ได้รับการออกแบบให้ดูน่าเกรงขามและใหญ่กว่าสิงโตทั่วไปมาก ได้ทำการออกแบบหลายครั้งได้ตัดทอนในส่วนลายกนกกลดลงเพื่อง่ายต่อการเคลื่อนไหว แข็งแรง



รูปที่ 4.3 ภาพโลโตในการออกแบบครั้งแรกด้วยสีน้ำ มีความดูตันและลำตัวอ้วนกว่าในเรื่อง สัตว์หิมพานต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.4 การออกแบบโลโตในครั้งที่สองด้วยเทคนิคสามมิติ ดูเป็นตัวการ์ตูนมากกว่า
ในเรื่องสัตว์หิมพานต์



รูปที่ 4.5 การออกแบบครั้งสุดท้ายเป็นตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องสัตว์หิมพานต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเวกได้ถูกดัดแปลงจากตัวละครเดิมให้ดูคล่องแคล่วว่องไว มีผมยาวถึงกลางหลังจากเดิมเป็น
แผงคออย่างเดียว



รูปที่ 4.6 ภาพนกกการเวกที่ออกแบบครั้งสุดท้าย



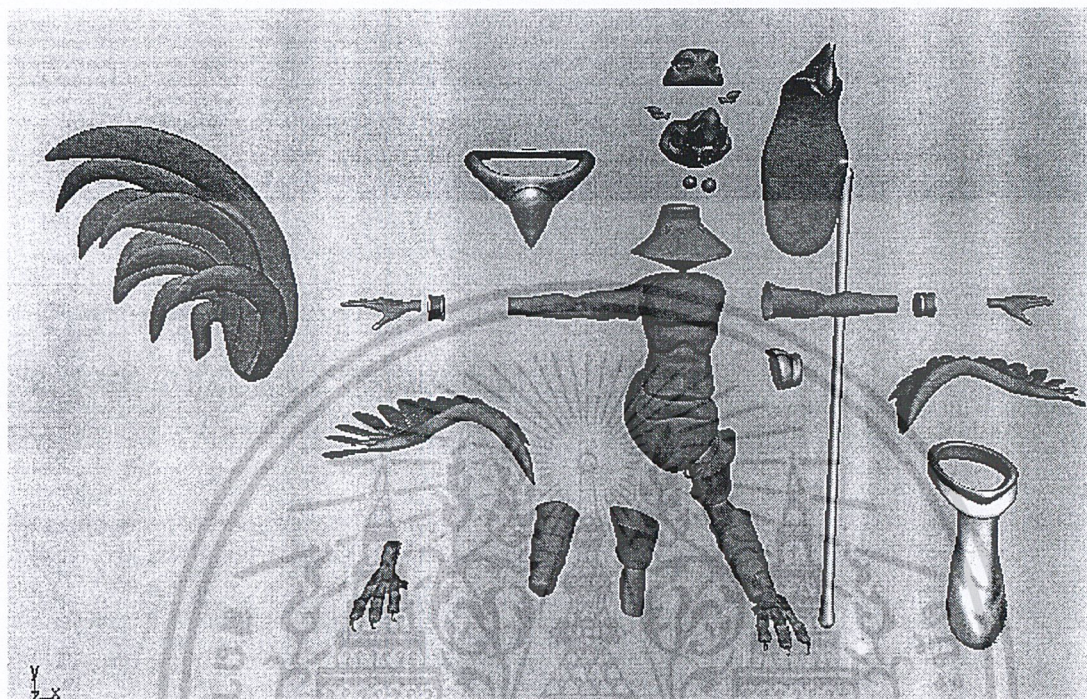
รูปที่ 4.7 ภาพนรีผลอ้วนในการออกแบบครั้งสุดท้าย



รูปที่ 4.8 ภาพพระนารายในการออกแบบครั้งสุดท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างโมเดลในเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3มิติ ที่มีการเคลื่อนไหว หรือ อนิเมชัน จะให้มีความสมบูรณ์มากที่สุดถ้าเราสร้าง โมเดลมีข้อต่อที่ดีจะทำให้ลดปัญหาเคลื่อนไหวต่างๆ อาจจะไม่สามารถทำได้อย่างที่คิด



รูปที่ 4.9 ภาพแสดงการแยกชิ้นส่วนประกอบของนกการเวก



รูปที่ 4.10 ภาพนกการเวกเมื่อนำชิ้นส่วนมาประกอบกันแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบฉาก (Setting design)

การออกแบบศิลป์ในตำนานสัตว์หิมพานต์ แบ่งฉากออกเป็นสองฉากด้วยกันคือป่าเขตท้องเที่ยว และป่าในเขตหวงห้าม โดยทั้งสองฉากจะมีความกลมกลืนในการออกแบบแต่จะแตกต่างกันตามลักษณะของเนื้อเรื่องในแต่ละช่วง

ฉากเขตป่าท้องเที่ยว ออกแบบเป็นป่าโปร่งสีสน โทนเหลือง เขียวดูเหนือจริงให้เห็นความแตกต่างจากป่าทั่วไปต้นไม้ใหญ่เล็กสลับกันมีพื้นที่กว้าง จะเป็นไม้ที่มีอายุบอกความเก่าแก่ของป่า เช่น ต้นไทร ใบโปร่งแสงลอดผ่านเห็นหมอกยามเช้าเพื่อสร้างระยะเพิ่มขึ้น และดูสดชื่น สบายตา เห็นภูเขาพระสุเมรุ และสิ่งก่อสร้าง เก่าแก่ในระยะไกล



ภาพที่ 4.11 ฉากเขตท้องเที่ยวในเรื่องสัตว์หิมพานต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากป่าในเขตหวงห้าม ออกแบบเป็นลานกว้างล้อมรอบด้วยต้นไม้ ใจกลางมีต้นนารีผลต้นใหญ่ มีดสลักดูน่ากลัว ได้นำแบบมาจากต้นไทร รากไทรแพร่ขยายเป็นวงกว้างเกาะต้นไม้รอบๆ มีเปลือกหนาและเก่าแก่ที่สุด บนต้นมีนารีผล การวางต้นไม้จะหนาและทึบและองค์ประกอบแน่น พื้นดินลุ่มดอนตามราก รายละเอียดมากการจัดวางแบบปิด Close from



ภาพที่ ฉากเขตป่าต้องห้ามในเรื่องสัตว์หิมพานต์

การสร้างฉากในเรื่องสัตว์หิมพานต์นี้ ได้สร้างขึ้นในรูปแบบสองมิติให้เลียนแบบงานสามมิติซึ่งเป็นการยากที่งานสองมิติซึ่งเป็นงานที่ไม่มีมุมมองในด้านลึกจะทำให้ผลดีเท่างานในแบบสามมิติ แต่ด้วยคุณสมบัติที่งานต่อการสร้างฉากที่มีความละเอียดมาก โดยใช้เวลาอันสั้นกว่า และไม่ต้องใช้

ความสามารถของเครื่องสูงจึงเป็นเหตุผลจึงทำงานในลักษณะสองมิติ งานสองมิติเป็นงานที่ไม่มี ความลึกดังนั้นเมื่อนำงานสามมิติมารวมกันอาจทำให้เนื้องานที่ส่งผลออกดูขัดแย้งกัน วิธีแก้ไขโดยการสร้างระยะหลอกให้มีระยะหน้า ระยะกลางและระยะหลังทำโดยสร้างเป็นส่วนๆ Layer ซ้อนกันอยู่ เมื่ออยู่ในฉากที่เคลื่อนกล้องนั้นจะทำการเคลื่อนที่ของฉากในความเร็วที่แตกต่างกันออกไปโดย

ความเป็นจริงระยะที่ไกลที่สุดจะเคลื่อนที่ได้ช้าที่สุด และระยะที่ใกล้จะเป็นระยะที่เคลื่อนที่เร็วที่สุด

โปรแกรมที่นำมาใช้คือ โปรแกรม Photo Shop ความสามารถในการทำงานคือการตกแต่ง และสร้างภาพเป็นในลักษณะ Layer อุปกรณ์เสริมในการทำงานใช้เมาส์ปากกาวาดในเครื่องคอมพิวเตอร์ สีที่เกิดขึ้นจากการวาดด้วยโปรแกรมนี้จะใกล้เคียงกับรูปที่เกิดขึ้นจากภาพใน

เทคนิคสามมิติ ดังภาพตัวอย่างเป็นขั้นตอนการทำงานที่เกิดขึ้นในเรื่องสัตว์หิมพานต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

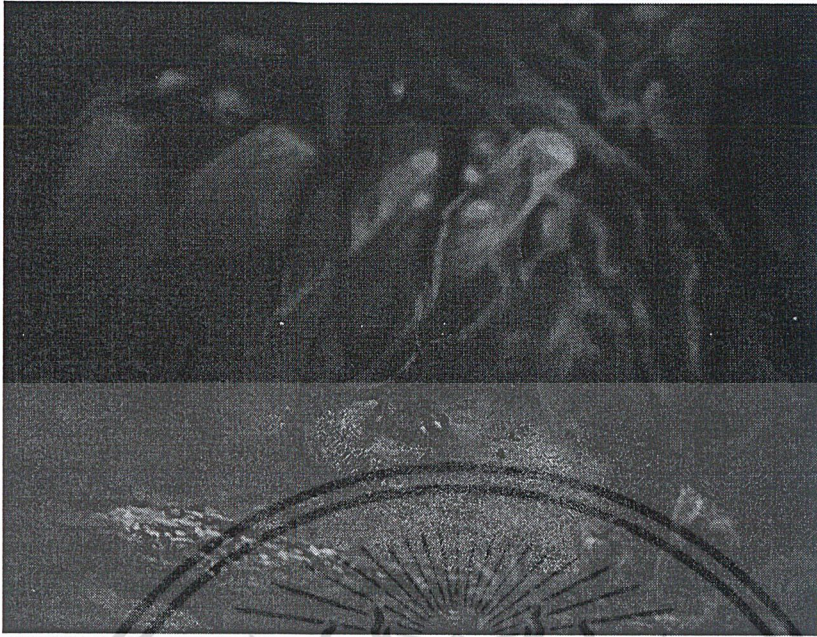


ภาพที่ แสดงขั้นตอนการลงสีอย่างคร่าว



ภาพที่ แสดงการเจาะLayerระยะกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



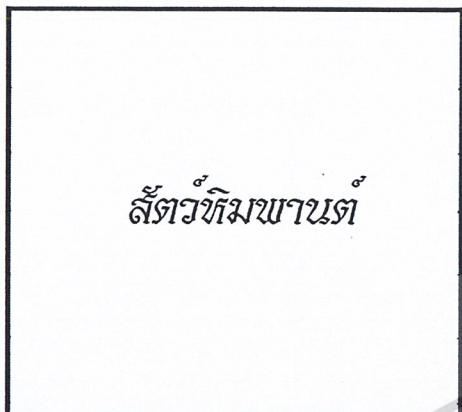
ภาพที่ แสดงขั้นตอนการลงสีอย่างคร่าว



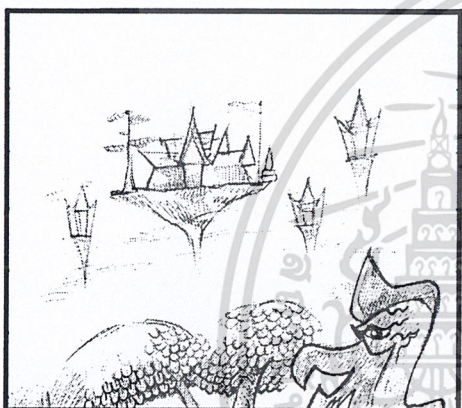
ภาพที่ แสดงการเจาะLayerระยะกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD “สัตว์หิมพานต์”



TITLE ชื่อเรื่อง



1).LS ณ.ป่าหิมพานต์ จากท้องฟ้าเห็นทิวเขาล้อม
เคลื่อนลงมาเห็นกลุ่มลูกท้อ



2).MS กลุ่มลูกท้ออยู่ร่ำล้อมการเวกหัวหน้าคณะท้อ นก
การเวกหันหน้ามาที่กลุ่มลูกท้อ
การเวก
เชิญทุกท่านทัศนาศึกษา ที่แห่งนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3).LS การเวกกระพือปีกบินขึ้นฟ้า

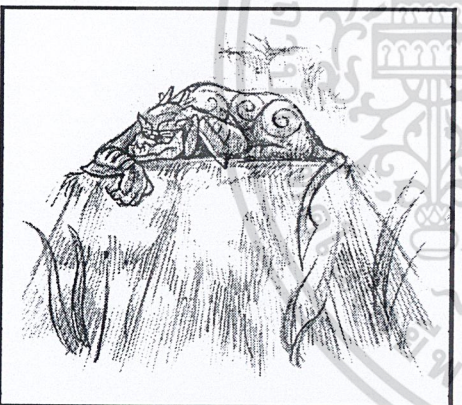


4).MS การเวกบินไปเกาะข้างต้นไม้ ร้องเพลง

การเวก

ดินแดนสวยงามกลางป่าเขาที่ที่แปลก

ตาเกินใครมาพบพาน



5).LS กล้องDollyอย่างรวดเร็วตามเสียงการเวกขึ้น
ไปบนโขดใหญ่จนเห็นพญาสิงห์นอนอยู่



6).CU พญาสิงห์ลืมตาขึ้นอย่างรวดเร็วเพราะเสียง

การเวก

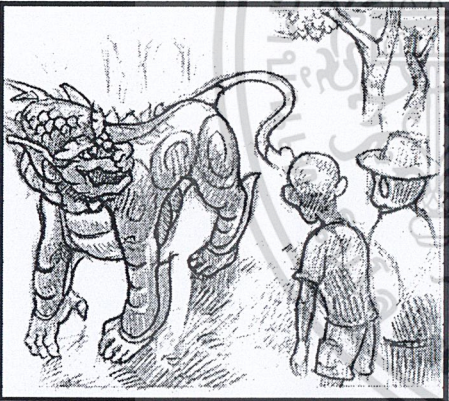
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7).LS มุมสูงแทนสายตาพญาลิงที่จ้องมองกลุ่ม
ลูกท้าวที่เดินผ่านมา



8).CU ด้านข้างราชสิงห์ยิ้มอย่างมีเลศนัยและกระโดด
ออกเฟรมไป



9).LS ราชสิงห์เดินมาติดด้านหน้าคณะลูกท้าว

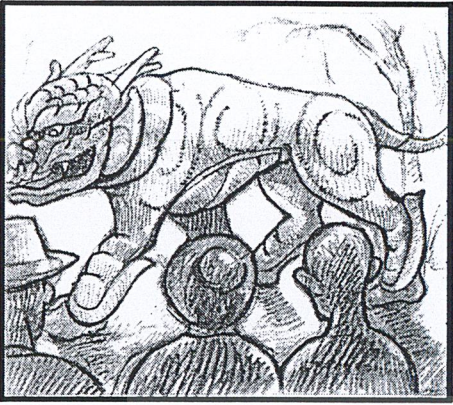


10).MS การเวกเข้ามาขมมือไหว้อย่างนอบน้อม พญาลิงที่
พยักหน้ารับแบบไม่ใส่ใจ และหันมา ยิ้มกับคณะ
ลูกท้าว

พญาลิงห์

จงชมให้สำราญใจเถิดเจ้าพวกมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- 11). LS กลุ่มลูกทัวร์แหวกทางให้พญาสิงห์เดินเข้ามา
ในกลางวง ต่างฮือฮากับความมองอาจของ
ราชสีห์



- 12).MS ในริวไฟเตอร์แทนสายตาพญาสิงห์มองกวาด
กลุ่มลูกทัวร์แต่ละคน มาหยุดที่ลูกทัวร์ที่ถือ
กล้องวิดีโอ

พญาสิงห์
ป่ารอบๆธารน้ำนี้คงสวยงามเพียงพอ
แล้วสำหรับท่าน ถึงแม้ว่า

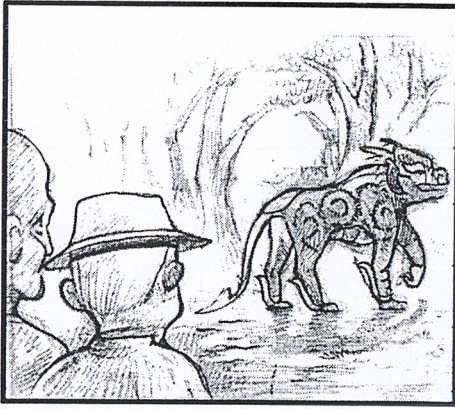


- 13).CU พญาสิงห์ตะคอกขึ้นด้วยเสียงก้องอำนาจไป
หน้าแฝงความคิดร้ายอยู่

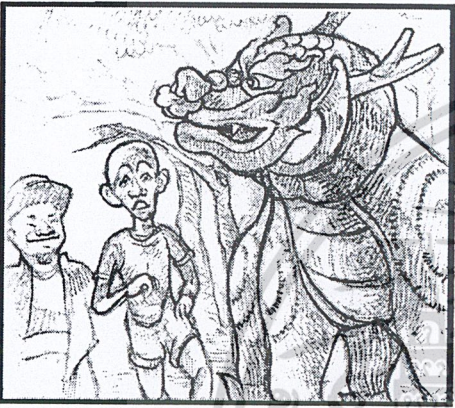


- 14).MS สองเฒ่าตาดีและตาสาหยอกล้อกันด้านหลัง
คณะลูกทัวร์คนอื่น

พญาสิงห์
ด้านทิศใต้นั้นจะมีสิ่งน่าอัศจรรย์ใจกว่า



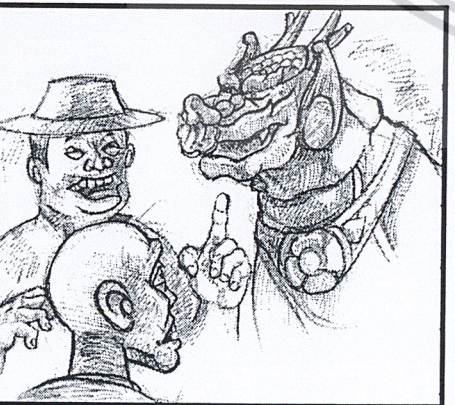
15).CU พญาสิงห์สบตาสองเต่า เดินยิ้มเจ้าเล่ห์เดิน
ห่างเฟรมออกไป



16).LS สองเต่าวิ่งตามพญาสิงห์ พญาสิงห์เป็น
FROGUARDหยุดเดินและหันกลับไปคุย
ตาสี่
เดียวท่าน สิ่งพิศดารที่ท่านกล่าว
ถึงคือสิ่งใด



17).CU สองเต่าเป็นFORGRUNDตายตาพญา
สิงห์เย้ยหยัน มันค่อยเขยิบหน้ามาใกล้
พญาสิงห์
ข้ามป่ารกชัฏนั้น ไชร์เจ้าจะพบสิ่งบัน
เทิงเรงใจ เคยได้ยินนารีผลหรือไม่



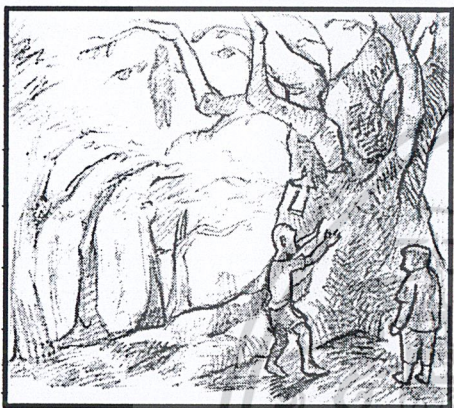
18).CU เต่าทั้งสองมองหน้ากันตาสี่หันควับมาถามต่อ
ทันใด

ตาสี่
สาวน้อยแรกแย้มหลายสิบนางหรือท่าน
พญาสิงห์
มันอันตรายนะ เจ้ากล้าพอรี

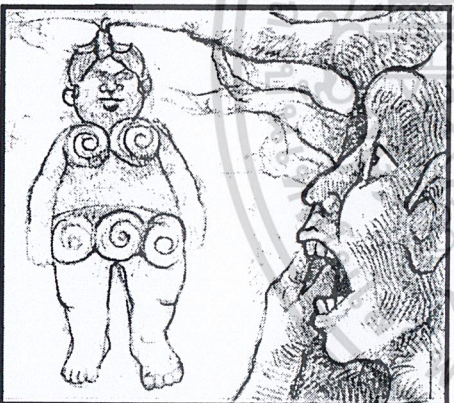
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



19).LS พญาสิงห์เดินผ่านเฟรมจากไป สองเฒ่ามองตากันแล้วกระโดดโลดเต้นห่างเฟรมออกไป



20).LS ต้นไม้เริ่มหนาและทึบขึ้นมีหมอกจางปกคลุมโดยรอบ ตาสีเห็นต้นนารีผลปรากฏอยู่ตรงหน้า สองเฒ่าชะเง้ออยู่ใต้ต้น



21).CU ตาสาแสดงอาการตกใจเมื่อพบกิ่งหนึ่งโน้มเอียงตามน้ำหนักของผลมัน เป็นนารีผลหีมา



22).MS ตาสาจึงได้ลงมาหาตาสีด้วยท่าทางตื่นกลัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



23).LS พญาสิงห์โตปรากฏตัวออกมา ทั้งสองทำตัว
คุ้นเคยต่อพญาสิงห์ที่อยู่เบื้องหน้า



24).CU พญาสิงห์โตร้องคำรามเสียงก้องป่าและกล่าว
ด้วยเสียงไม่เป็นมิตร

พญาสิงห์
พวกเจ้าต้องเป็นอาหารข้า

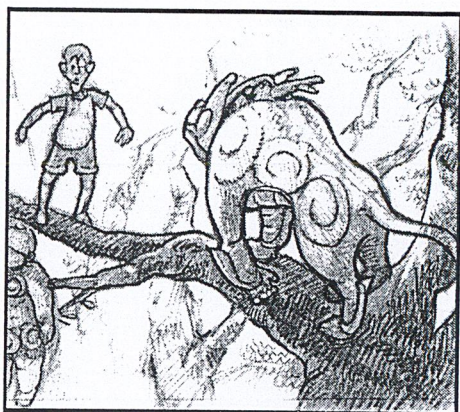


25).LS พญาสิงห์โตกระโดดตะครุบ ตาสีก็มหลบตาสา
ป่ายปีนขึ้นต้นนารีผลอย่างรวดเร็ว พญาสิงห์
กระโดดขึ้นต้นไม้ ตามตาสา



26).LS พญาสิงห์โตกระโดดตะครุบ ตาสีถอยไปตามกิ่ง
ไม้

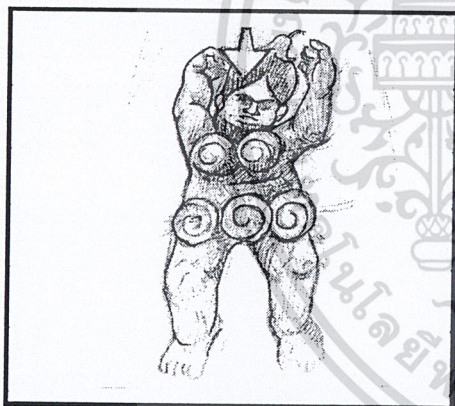
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



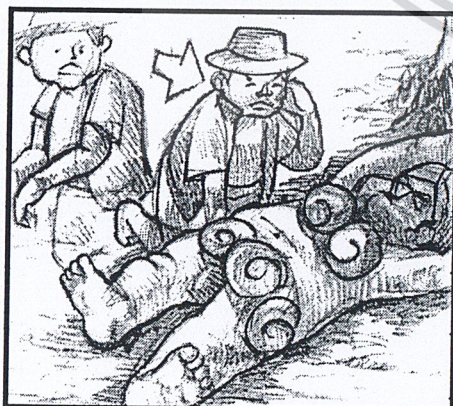
27).LS พญาลิงที่ไล่ต้อนตาสามาสุดปลายกิ่งไม้
พญาลิงห่มข่มกิ่งไม้ให้สั้นไหว



28).CU กิ่งไม้สั้นไหวทำให้นารีผลปรีดขั้วตกลงมา

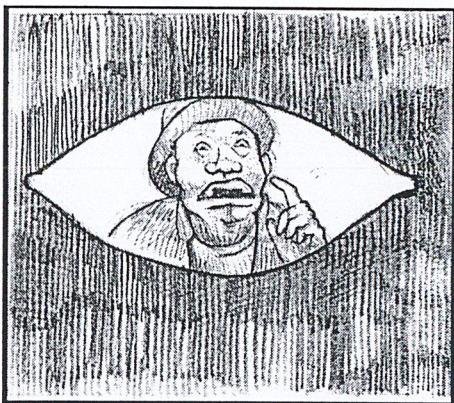


29).MS นารีผลยักษ์ในมุดำนารีผลตกใส่เฟรม



30).MS นารีผลยักษ์หล่นลงเกือบทับตาสีที่อยู่ใต้ต้น
ตาสาหลบอยู่ห่างและจึงคลานเข้ามาใกล้
นารีผลยักษ์ มองอย่างประหลาดใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



31).CU แทนสายตานาฬิกาใหญ่ค่อยๆลึบตามาเจอตา
สี่ชายเฒ่า



32).MS พญาสิงห์กระโจนเข้าใส่ทำให้ดาสาบนต้นไม้เสีย
หลักพลัดตกลงมา



33).MS ตาสีถูกกอดรัดอย่างดุเดือดเป็นFROGUARD
ตาสีพยายามเอามือดันออกแต่ก็สู้แรงหล่อน
ไม่ได้ พญาสิงห์กระโจนตามมาจากว่าตัวตาสี
ที่เป็น BACKGUARD

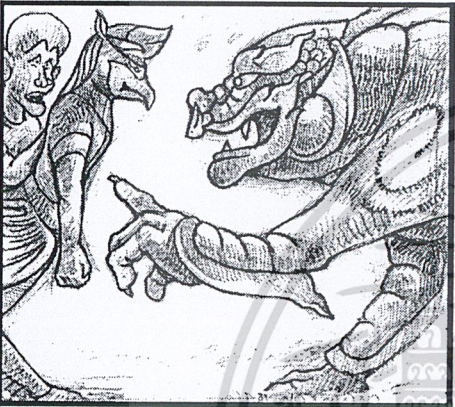


34).CU มุมต่ำพญาสิงห์เหยียบร่างตาสีอยู่ และอ้า
ปากกว้างที่จะเขมือบ นกการเวกตะโกนห้าม
การเวก
หยุดนะท่านโต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



35).LS พญาสิงห์เป็นFORGROUNพญาสิงห์ปล่อย ตาสา
ตาสาเห็นรีบตะกุกตะกวยไปหลบหลังนกกการเวกสี
แดง เจ้าของท้าว



36).MS ตาสาค้านข้างราชสีห์เดินตามมามองหน้านก
การเวก การเวกทำหน้าที่สลดยอมรับผิด
พญาสิงห์
เจ้าอย่าลืมนี่ว่ามันผู้นั้นทำผิดกฎของขุนเขา

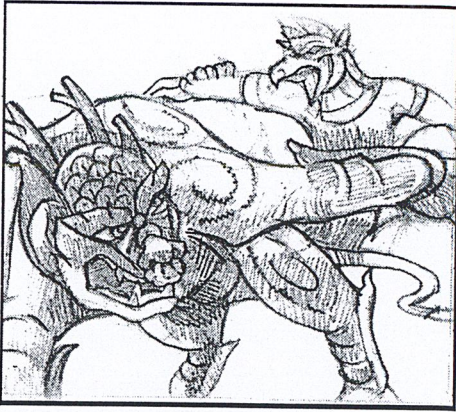


37).LS พญาสิงห์เดินเข้าครองเฟรมตาสาร้องบอก
การเวก อย่างตื่นตระหนก
ตาสา
การเวก เราเป็นลูกท้าวของท่านนะ

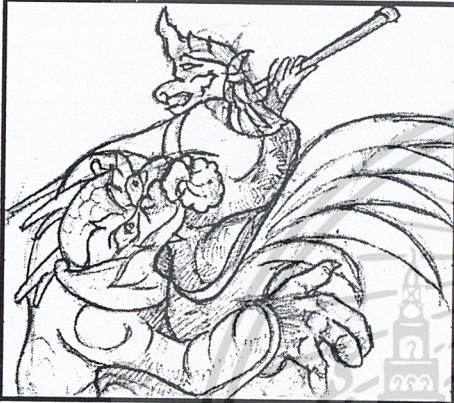


38).MS การเวกกระโดดขึ้นหลังเอาหอกทองแทงที่คอ
ของราชสิงห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



39).CU พญาสิงห์ไซ้ขาน้ำปัดนกรการเวกกระเด็น



40).MS พญาสิงห์กระโดดกัฒล้าตัวนกรการเวกที่กำลัง
บินอยู่ การเวกทำท่าทอรนทุราย



41).LS คณะลูกท้าวเฝ้าร้กันเอกรีกสนุกสนานตาสีและ
ตาสาทำท่าเหมือนเชียร์มวย



Insert ท้องฟ้ามีคคริม เมฆสีดำเริ่มจับตัวรวมเป็นก้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



42).LS สัตว์ทุกตัวที่บินอยู่ต่างหยุดนิ่ง มองตาม
ลำแสงที่แหวกเมฆดำ



43).MS ปราบภูร่างพระนารายณ์เปล่งแสงรอบตัว



44).CU พระนารายณ์ห้ามปรามเหล่าสัตว์
พระนารายณ์
เพื่อยุติเหตุการณ์วุ่นวายข้าขอแยก
โลกมนุษย์กับป่าหิมพานต์เสีย

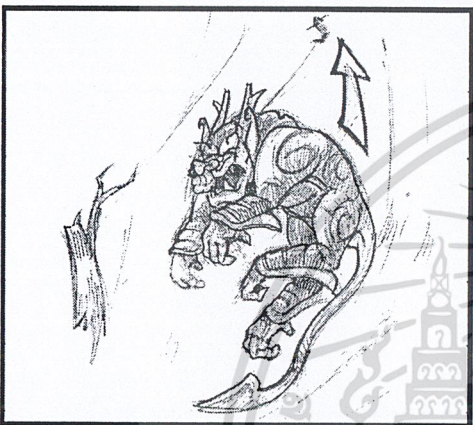


45).LS ลมกรรโชกสูบลมสัตว์หิมพานต์

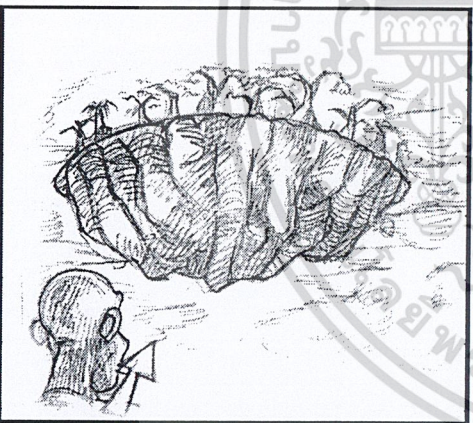
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



46).MS พสุธาแบ่งแยกออกเป็นสองส่วน เหล่าลูกท้าว
พากันวิ่งข้ามมาสู่พื้นดินในเขตมนุษย์



47).LS ลมกรรโชกพัดพญาลิงห้อยขึ้นบนฟ้าควง
ขึ้นไปเหมือนพายุไต้ฝุ่น หายลับไป



48).LS พื้นดินเขตป่าหิมพานต์หายลับไปกับตา
จนมองไม่เห็นอะไรเลย



49).LS กลุ่มลูกท้าวที่เหลือเดินตามมาเจอ ตาสีกับ
ตาสายังคงยืนตะลึงภาพค่อยๆ เฟดขาวลง
จนซื้อที่มงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น (ความยาว5นาที)
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Key Action)

ในการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครในเทคนิคสามมิติถึงแม้จะไม่ได้นำมาใช้ในทำงานจริงเหมือนในเทคนิคสองมิติก็ตามแต่ก็เหมาะแก่การทำความเข้าใจก่อนลงมือทำงานจริงเหตุผลว่างานประเภทสามมิตินี้จะทำงานให้ออกมาตามความคิดของเราทั้งหมด เป็นสิ่งที่ทำได้ยากเป็นเพราะการปรับแต่งคุณสมบัติต่างๆ ในตัวงานต้องผ่านขั้นตอนต่างๆ มากมายของระบบสามมิติ ในทางที่ดีควรคิดการออกแบบการเคลื่อนไหว โดยการวาดเฟรมที่ความต้องการอยากให้เกิดขึ้นในเฟรมใด และกำหนดระยะเวลาของภาพที่ 1 ไปยังภาพที่ 2 จะทำให้เราเริ่มเกิดภาพขึ้นและใช้ความเข้าใจอันนี้มาสร้างขึ้นในตัวงานสามมิติ

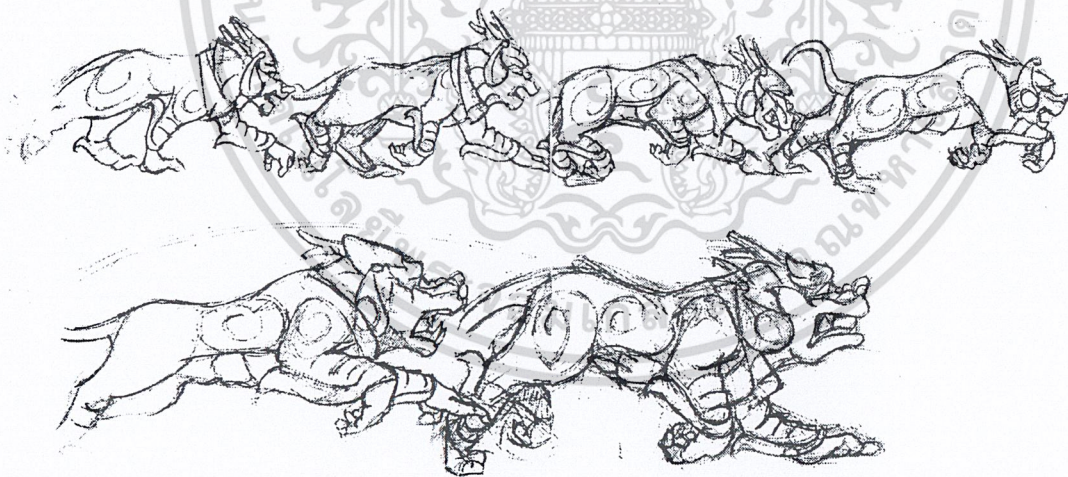


รูปที่ 4.17 ภาพKey Actionของตาสีและตาสากำลังคุยกันหลังจากปีนต้นนารีพลใน Shot ที่ 22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.18 ภาพ Key Action ของตาสาอยู่บนกิ่งไม้ที่สั่นไหว และใบหน้าที่ดินตกใจใน Shot ที่ 27



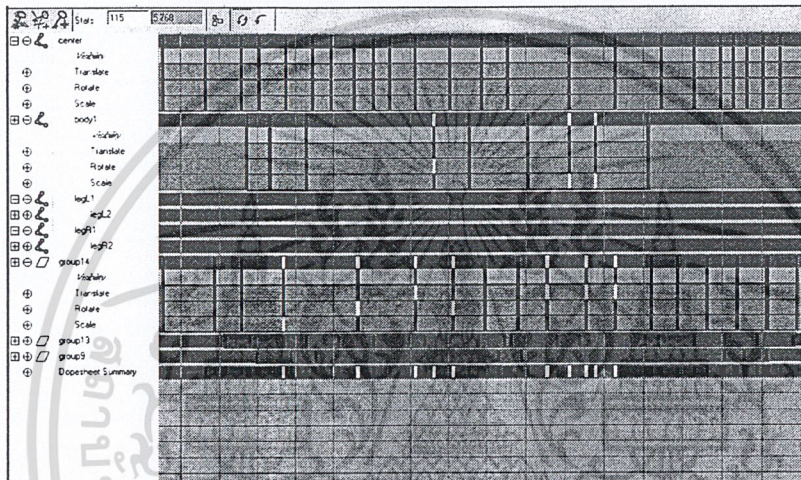
รูปที่ 4.19 ภาพ Key Action ของโตที่เริ่มต้นกำลังไล่กวดสองตาเต่าใน Shot ที่ 25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเตรียมเอกสารในการผลิตภาพยนตร์ (Bar sheet)

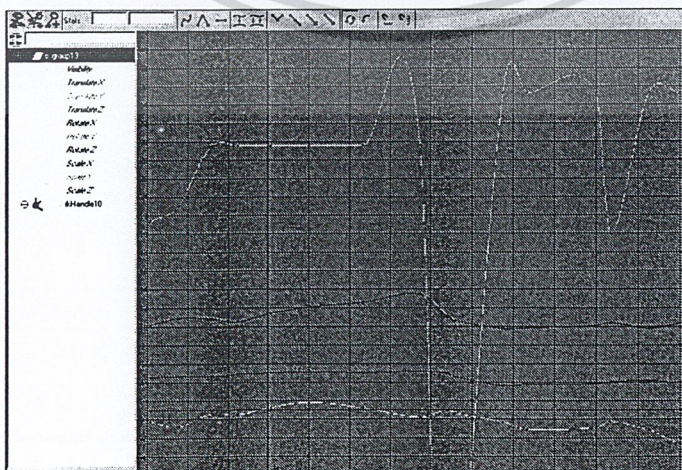
ในขั้นตอนการเตรียมเอกสารผู้ผลิตควรคิดและออกแบบการเคลื่อนไหวอย่างคร่าวๆ โดยบันทึกเป็นเอกสารเพื่อทำความเข้าใจและสิ่งอ้างอิงก่อนลงมือทำในขั้นตอนการผลิตโดยวิธีของการทำ Bar sheet

ในระบบการทำงานของเทคนิคสามมิติจะสามารถสร้าง Bar sheet ขึ้นมาโดยอัตโนมัติเมื่อทำการเคลื่อนไหวตัวละคร แต่ก็ควรจะคิดออกมาก่อนในแบบเอกสารเพราะจะสามารถทำการปรับแต่งการเคลื่อนไหวได้อีกครั้งหลังทำการเคลื่อนไหวแล้ว



ภาพที่ 4.20 แสดงภาพ Bar Sheet ของเครื่องคอมพิวเตอร์สร้างขึ้นจาก โปรแกรมสามมิติ

หลังจากการทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวใน Bar Sheet แล้วทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในแบบที่ต้องการแล้วก็ตามแต่สิ่งที่จะช่วยมากำหนดจังหวะให้มีความลื่นไหลที่เหมาะสม ยกตัวอย่างการกลิ้งของลูกหินการพุ่งไปในทางตรงแรงที่เกิดขึ้นเริ่มจากการกลิ้งด้วยความช้าและเร็วขึ้นในตอนกลางและจะช้าลงเรื่อยๆเมื่อกำลังหมดลง จังหวะที่เกิดขึ้นนี้เราสามารถปรับได้ที่ Graph Editor



ภาพที่ 4.21 แสดงภาพตัวอย่างของการปรับแต่ง Graph Editor ในโปรแกรมสามมิติ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบให้วิศวกรเชิงเทคนิคเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

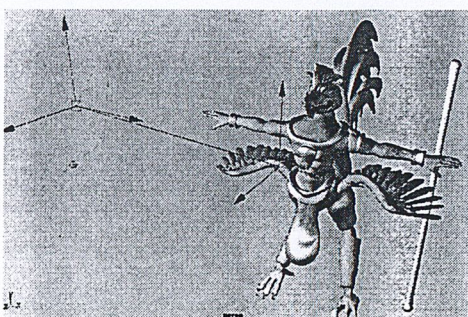
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

การจัดแสง

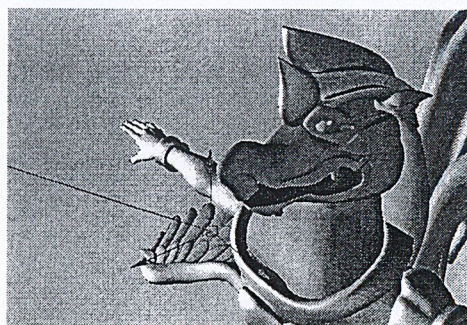
การจัดแสงในการทำด้วยเทคนิค 3 มิติคล้ายกับการจัดแสงจริงในภาพยนตร์แต่มีความสามารถควบคุมแสงตามที่ต้องการได้อย่างมาก ไม่ต้องคำนึงในการวางตำแหน่งของดวงไฟเพราะไม่สามารถปรากฏออกมาในภาพที่Renderได้ สิ่งที่เราเห็นได้นั้นมีเพียงแสงไฟที่กระทบกับวัตถุที่สร้างขึ้นเท่านั้นในการจัดนั้น อย่างต่ำต้องใช้ดวงไฟ3ดวงขึ้นไป

1. แหล่งแสงไฟหลัก Main Light ต้นกำเนิดแสงจะบอกทิศทางแสง
2. แสงลบเงา Key Light แสงช่วยลบเงาจากต้นกำเนิดแสงเพื่อไม่ให้เกิดความต่างของน้ำหนักของเงามากเกินไป (Raysho) ส่วนมากใช้ที่ความต่าง 1:2
3. แสงคัด Kick Light เป็นแสงที่แยกตัวละครกับฉากออกจากกัน ใช้แสงจัดส่วนมากใช้ในอัตราส่วนต่อแสงMain 1:3

ในการสร้างแสงไฟในงานอนิเมชันมีข้อดีเหนือการจัดแสงแบบทั่วไปอีกอย่างคือ สามารถที่จะกำหนดแสงเฉพาะวัตถุที่ต้องการให้ โคนแสงกระทบ และกำหนดแสงไม่ให้โดนวัตถุที่ไม่ต้องการเลยได้เช่นกัน



ภาพที่ 5.1 ซ้ายการวางตำแหน่งแสงไฟ Main Light

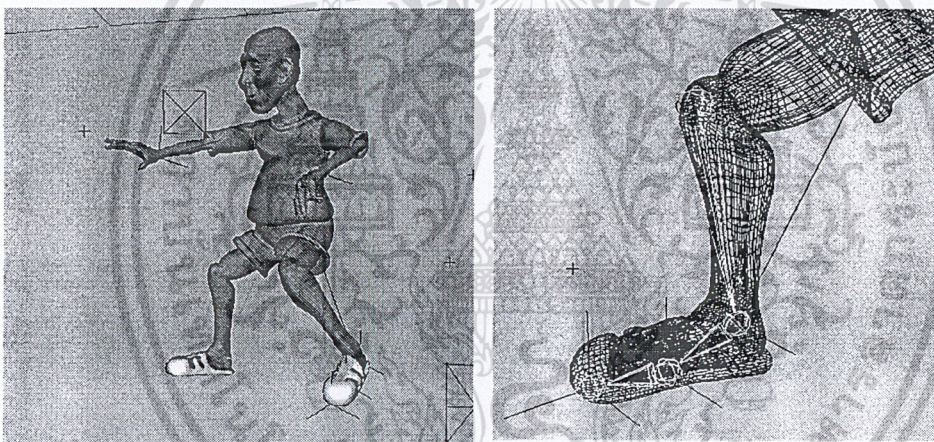


ภาพที่ 5.2 ความต่างกันของแสงโดยใช้ 1:3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาติให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเคลื่อนไหวของตัวละคร (Character Animating)

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานคอมพิวเตอร์สามมิติจะแตกต่างจากขั้นตอนการสร้างภาพในระบบสองมิติตรงที่ในระบบสองมิติใช้วิธีการขึ้นวาดขึ้นใหม่ในทุกๆเฟรม12เฟรมต่อ1วินาที แต่ในเทคนิคสามมิติจะสามารถกำหนดการเคลื่อนไหวให้กับ model ของตัวละคร โดยใช้จุดอ้างอิงในแต่ละส่วนในการขยับตัวละครในแต่ละครั้งจะทำการกำหนดเป็นเฟรมเริ่มต้นและเฟรมจบและจะกลับมามากแต่ในส่วนที่เป็นรายละเอียดต่างๆยกตัวอย่างการก้าวขาของตัวละครจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง โดยการกำหนดจุดแรกที่ 0วินาที และจุดที่สอง 0.3วินาทีในการลากขาขึ้นจากพื้นและจุดที่สามการวางขาลงสู่พื้นที่ 0.4วินาที เมื่อทำการเคลื่อนไหวอย่างคร่าวๆแล้ว จึงทำการย้อนกลับมากำหนดส่วนปลีกย่อยในส่วนการงอข้อเท้า



ภาพที่ 5.3 แสดงภาพการเชื่อมโยงโดยจุดอ้างอิงบริเวณขา

ในการคีย์แอนิเมชันจะต้องคำนึงถึงก่อนว่าเราต้องการแปลงข้อมูลเป็นระบบอะไร เพราะอัตราการวิ่งของเฟรมใน1วินาทีนั้นไม่เหมือนกัน กล่าวคือ

ระบบภาพยนตร์ อัตรา 24 เฟรมใน 1 วินาที

ระบบพาวล์ อัตรา 25 เฟรมใน 1 วินาที

ระบบเอนทีเอสซี อัตรา 20 เฟรมใน 1 วินาที

ถ้าทำการคีย์แอนิเมชันในระบบหนึ่งแล้ว ไปแปลงข้อมูลเป็นอีกระบบหนึ่ง อาจทำให้เวลาคลาดเคลื่อนได้ โดยเฉพาะเรื่อง เสียง ถ้าเกิดตัดต่อเสียงในโปรแกรมด้วยแล้วถ้าเกิดแปลงไฟล์ออกมาในคนละระบบ อาจทำให้ภาพกับเสียงคลาดเคลื่อนกันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

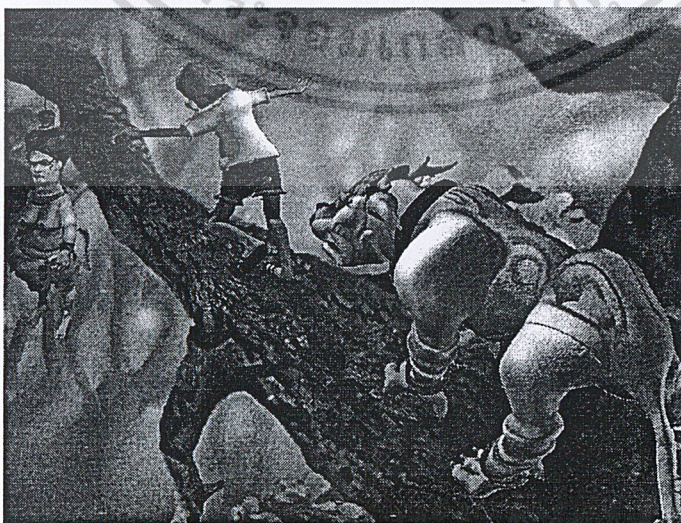
การรวมภาพตัวละครและฉาก

ขั้นตอนในการผลิตในขั้นสุดท้าย จากสิ่งที่สร้างขึ้นมาแล้วไม่ว่าการเคลื่อนไหวตัวละคร และฉากจะมาทำการรวมกันเป็นภาพที่สมบูรณ์ โดยการซ้อนภาพเข้าด้วยกันในโปรแกรม After Effect การโอนไฟล์จากโปรแกรมสามมิตินั้น ไฟล์ที่นำมาจะเป็นประเภทนามสกุลไฟล์ Targa (TGA) เพราะไฟล์มีความลึกสีได้สูงสุด 32 Bit RGB และเป็นไฟล์ที่มี Alpha Channel สามารถกััดสีของ Back Ground ออกให้เหลือแต่ตัวละครเหมาะแก่การนำมาภาพมารวมกันและจัดองค์ประกอบ (Composition) เข้ากับตัวฉาก ในโปรแกรม After Effect สามารถนำไฟล์ภาพ Targa มาร้อยต่อกันเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหว ซ้อนบนฉากที่ได้จัดทำขึ้นและตกแต่งเงามอกควันเป็นส่วนในรายละเอียดปลีกย่อย เมื่อเสร็จในขั้นตอนต่างๆ จัดรวมงานเข้าด้วยกัน โดยแปลงงานเป็นไฟล์วิดีโอ video AVI เพื่อเตรียมงานในขั้นตัดต่อ



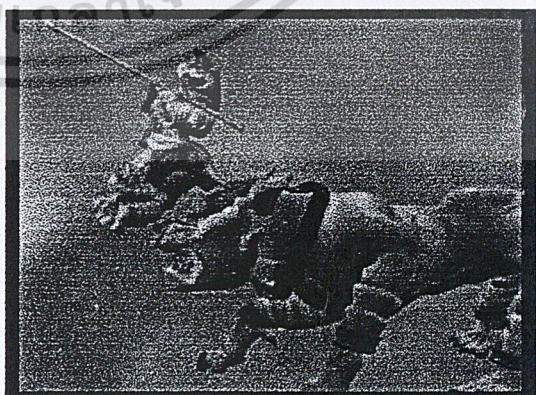
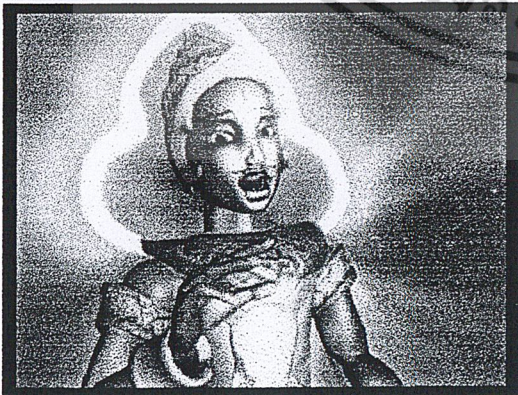
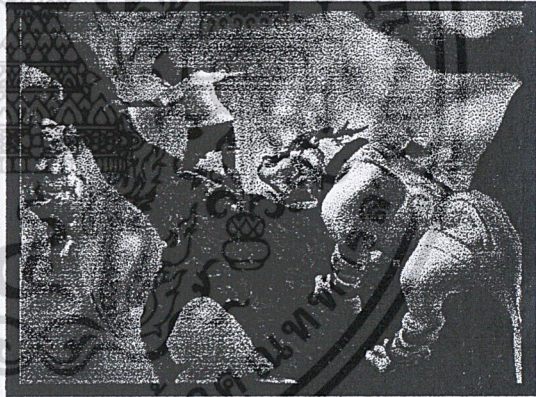
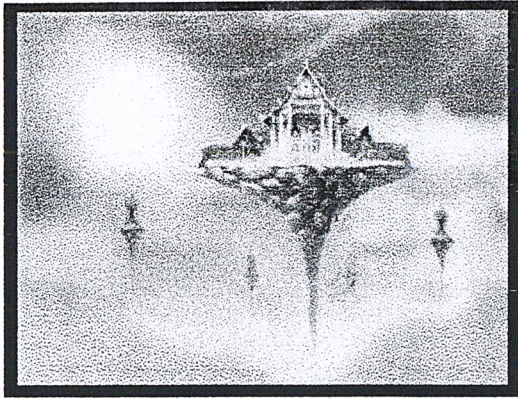
ภาพที่ 5.4 ซ้าย แสดงภาพตัวละครที่นำมาจากไฟล์นามสกุล Targa ทำมาจากโปรแกรมสามมิติ

ภาพที่ 5.5 ขวา แสดงภาพฉากทำมาจากโปรแกรม Photo Shop



ภาพที่ 5.6 ภาพที่สมบูรณ์ที่เกิดขึ้นในโปรแกรม After Effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.1 แสดงภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิค3มิติเรื่อง "สัตว์หิมพานต์"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

6.1 การลำดับภาพ

เนื่องจากการทำภาพยนตร์อนิเมชันได้ทำการเรียงภาพมาก่อนแล้วใน Story Bound และเพียงแต่สร้างภาพเล่าเรื่องให้พอดีกับความต้องการเท่านั้น ดังนั้นในส่วนมากจึงไม่มีความซับซ้อน แต่นำภาพที่ได้คิดไว้แล้วมาร้อยต่อกันเพียงเท่านั้น อาจจะสามารถตัดหัวหรือท้าย Shot เพื่อความกระชับของเนื้อเรื่องได้ โปรแกรมที่ใช้ตัดต่อคือ Adobe Premier โดยตั้งค่าเป็นระบบ PAL (1 วินาที มี 25 เฟรม) ขนาดกรอบภาพ 768 x 576 Pixel เมื่อทำการตัดต่อภาพเสร็จแล้วจะทำการเรนเดอร์ ภาพกับเครื่องบันทึกเทปเบต้าเพื่อได้คุณภาพงานที่สมบูรณ์

1.2 การลำดับเสียง

โครงการนี้ได้มีการทำเสียงให้เสร็จก่อนที่จะลงมือทำภาพในภาพยนตร์สัตว์หิมพานต์นี้ได้มีการแบ่งเสียงเป็น 4 ประเภท

- 1.เสียงพากย์ Dialogue
- 2.เสียงเพลงประกอบ Sound Track
- 3.เสียงบรรยากาศ atmosphere
- 4.เสียง Sound Effects

สำหรับโครงการนี้ได้ทำเสียงประกอบภาพในขั้นแรกโดยนำเสียงมาอะนาไลซ์โดยใช้โปรแกรมตัดต่อ Adobe Premier ในขั้นต่อมา นำเสียงเพลงประกอบมาวางใส่ในไทม์ไลน์ (Timeline) เพื่อที่จะนำงาน Story Bound มาวางร้อยต่อตามเสียงเพลงต้นแบบให้นักพากย์ดูเป็นตัวอย่างว่าเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดนตรีที่เกิดขึ้นอยู่ตรงส่วนไหนของตัวเนื้อเรื่อง มันจะเป็นการง่ายทั้งนักพากย์และผู้ผลิตจะสามารถเข้าใจในทิศทางเดียวกัน เมื่อทำการพากย์เสียงเสร็จจะเป็นขั้นตอนใส่เสียงในขั้นตอนสุดท้ายคือเสียงบรรยากาศและเสียง Sound Effectsจะเป็นส่วนช่วยทำให้ตัวงานเกิดอรรถรสและความสมจริงยิ่งขึ้นไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การผลิตงานในภาพยนตร์อนิเมชัน โดยเทคนิคสามมิติเรื่องสัตว์หิมพานต์มีความต้องการนำเสนอเรื่องราวของงานศิลปะไทยที่คงความงาม เพื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งเอาไว้คือเรื่องราวของคนกลุ่มหนึ่งที่ต้องการฝ่าฝืนเพื่อผลประโยชน์ส่วนตนทำให้ผลที่เกิดกระทบกับคนหมู่มาก โดยเล่าเรื่องผ่านเหล่าสัตว์หิมพานต์ได้นำเสนอเรื่องราวที่ได้ใจความสามารถตอบประเด็นที่น่าเสนอ และเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้หลายระดับ

ผลที่เกิดขึ้นในงานชิ้นนี้ทำให้เกิดแนวทางในการทำงานในรูปแบบเฉพาะตัววิธีการทดลองและดัดแปลงรูปแบบต่างๆได้ ถึงแม้ประสบปัญหาในด้านต่างๆเช่นการแปลงระบบที่ไม่ดีทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนในภาพและเสียง การแก้ไขโดยมาตั้งค่าที่โปรแกรมAfter Effect เพื่อการแก้ไขและการเทไฟล์งานหลายขั้นตอนทำให้เกิดขอบขาวบริเวณรอบๆตัวละครซึ่งเป็นข้อผิดพลาดและจะนำมาแก้ไขและปรับให้งานมีคุณภาพมากที่สุดในงานชิ้นต่อไป

7.2 ข้อเสนอแนะ

การสร้างงานอนิเมชันในลักษณะนี้ถึงแม้การออกแบบฉากและการวางแผนในการจัดแสง มัน เป็นสิ่งที่ให้สร้างงานได้เข้าใจในตัวงานยิ่งขึ้นก็ตามแต่ ในรายละเอียดจึงต้องใช้ความพยายาม นึก มโนภาพที่จะเกิดขึ้นในตัวงานให้ปรากฏออกมาเสียก่อน มันเป็นเรื่องที่ง่ายต่อเมื่อท่านจะลงมือสร้าง ตัวละครหรือฉาก เพราะว่าการทำงานในลักษณะนี้ภาพที่ออกมาจะถูกแยกเป็นคนละส่วน และนำมา ประกอบกันภายหลัง ยกตัวอย่างการเคลื่อนไหวตัวละครที่ป็นต้นไม้อันไม่สามารถนึกมโนภาพ ออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้เลยว่าการเคลื่อนไหวไปในทิศทางใด และจะสามารถเกาะกิ้งโหนเพื่อพยุงตัวเองขึ้นไปบนต้นไม้ หรือแม้กระทั่งทิศทางของแสงก็เช่นกัน เมื่อท่านมีแบบที่สร้างไว้ของแปลนการจัดแสง และแปลนจาก มันจะเป็นสิ่งที่ขจัดปัญหาเมื่อความต้องการที่จะบิด หรือปรับมุมมองในทิศทางใหม่ๆ และสิ่งนี้เอง เป็นเหตุผลในวิธีการสร้างงานชิ้นนี้ได้เริ่มจากการสร้างภาพเคลื่อนไหว(ANIMATE) ก่อนการสร้างฉาก (SET) ข้อดีคือการจัดแสงตัวละคร เราควรจัดตามแบบที่เรากำหนดมาในแปลนการจัดแสงและการวาดฉากเป็นสิ่งที่เราสามารถควบคุมได้ เราสามารถเน้นตัวละครให้ชัดเจนขึ้นในฉาก แต่ก็ใช้แหล่ง ของแสงเป็นตัวกำหนดน้ำหนักของฉาก เราจึงสามารถใช้วิธีการวาดเพื่อเพิ่มน้ำหนักให้มากขึ้น หรือลดลงกว่าความเป็นจริงได้เล็กน้อยให้เกิดความสวยงามและอารมณ์ของภาพในแต่ละฉาก แต่แท้จริงแล้วไม่ว่าสร้างตัวละครหรือฉากสิ่งใดก่อนหลังก็ได้ เพราะผู้สร้างได้นึกมโนภาพไว้เสร็จแล้ว

สิ่งที่ผู้สร้างงานอนิเมชันควรให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่งกับบุคลิกตัวละคร(CHARACTER) เป็น การยากที่ผู้ที่เริ่มงานอนิเมชันในขั้นต้นจะทำความเข้าใจและสามารถทำได้ดี เพราะเราจะเข้าใจ เพียงว่าแค่เคลื่อนไหวให้ดูเป็นธรรมชาตินั้นก็เป็นที่สมบูรณ์ อันที่จริงแล้วการสร้างตัวละครใน อนิเมชันจะเกินจริงยิ่งกว่า ในตัวงานชิ้นนี้ได้มีการใส่บุคลิกตัวละครอย่างง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ยกตัวอย่าง เช่น สิงโตที่ดูองอาจและเจ้าเล่ห์ และไก่ตัวผู้ที่เรวกอมพุดมาก ดังนั้นท่าทางของตัวละคร ที่ออกแบบ ขึ้นจำเป็นต้องมีความสอดคล้องกับอุปนิสัยที่ตั้งไว้แต่แรก จุดนี้เองเป็นสิ่งที่อยากให้ข้คิดเห็น แก่ผู้ที่กำลัง ต้องการสร้างงานอนิเมชันให้มีศักยภาพ และก็ขอให้งานที่ปฏิบัติด้วยความตั้งใจสำเร็จลุล่วง ไปด้วยดี

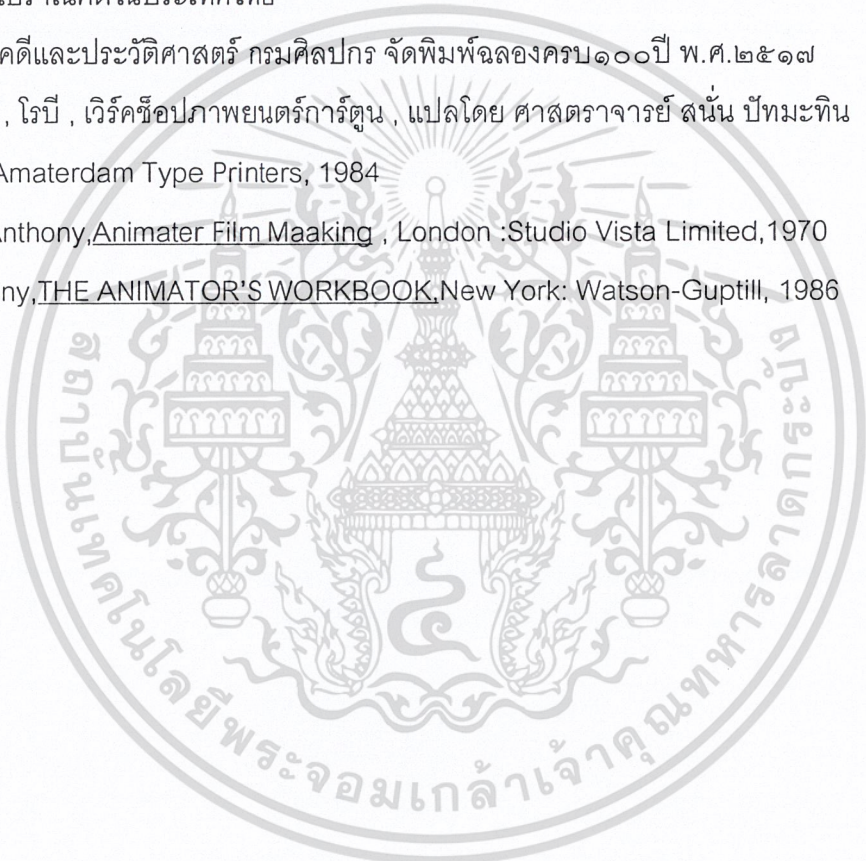
สรุปงบประมาณการถ่ายทำงานภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ สัตว์หิมพานต์ ”

รายการ	ราคา	จำนวน	รวม
การเตรียมงานถ่ายทำ เครื่องไรต์ CD	1	1	5300
PRODUCTION แผ่น CD-R	95/ 1 กล้อง	15	1425
POST PRODUCTION ตัดต่อภาพ	ห้องตัดต่อ	1คิว	3000
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น		9,725	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. นายดนุพล กิ่งสุคนธ์,กฤษณะ สถิต,กรภัทร์ สุธิดารา
LIGHTWAVE 3D VISUAL GUIDE &STEP BY STEP พ.ศ.๒๕๓๗
2. นางสาว สิริินภา มะลิวัลย์ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น เทคนิคการเขียนบนกระดาษ
เรื่อง “แมวน้อย” พ.ศ.๒๕๔๓
2. ไตรภูมิภคา ฉบับถอดความ TRAIBHUMIKATHA คณะกรรมการอาเซียนว่าด้วยวัฒนธรรม
และสารสนเทศ พ.ศ.๒๕๒๘
3. ศิลปะและโบราณคดีในประเทศไทย
กองวรรณคดีและประวัติศาสตร์ กรมศิลปกร จัดพิมพ์ฉลองครบ๑๐๐ปี พ.ศ.๒๕๑๗
4. เองเกลอร์ , โรปี , เวอร์คซ์อภาพยนตร์การ์ตูน , แปลโดย ศาสตราจารย์ สนั่น ปัทมะทิน
สิงคโปร์ :Amaterdam Type Printers, 1984
5. Kinsey ,Anthony,Animater Film Maaking , London :Studio Vista Limited,1970
6. White ,Tony,THE ANIMATOR'S WORKBOOK,New York: Watson-Guptill, 1986



ประวัติผู้แต่ง

นายชนน ขอรต์น์ เกิดวันที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ.2520

จบการศึกษาจาก โรงเรียนชินนอร์สวิทยาลัยในชั้นมัธยมต้นในปี พ.ศ. 2536

จบการศึกษาดูแล ป.ว.ช วิทยาลัยช่างศิลป์ ในปี พ.ศ. 2540

จบการศึกษาปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังในปี พ.ศ.2545



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้