สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น เทคนิค การเขียนบนกระดาษเรื่อง “โลกใบใหม่ของพลอย”

Draw on paper Animation “Ploy’s New World”

T044872

นางสาวดวงฤดี นุชสวัสดิ์

Ms.DUANGRUEDEE NUCHSAWAT

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 44872
วัน, เดือน, ปี 15 มิ.ย. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา ภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น เทคนิค การเขียนบนกระดาษเรื่อง “โลกใบใหม่ของพลอย”

Draw on paper Animation “Ploy’s New World”

นางสาวดวงฤดี นุชสวัสดิ์

Miss.DUANGRUEDEE NUCHSAWAT

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 7 ม.ค. 57

อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 7 ม.ค. 57

อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง "โลกใบใหม่ของพลอย" Draw on paper Animation "Ploy's New World"
ชื่อ	นางสาวดวงฤดี นุชสวัสดิ์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่

บทคัดย่อ

โลกใบใหม่ของพลอย นำเสนอเรื่องราวปัญหาค่านิยมทางวัตถุที่เพิ่มมากขึ้นของเด็กวัยรุ่นสังคมวัยรุ่นสมัยใหม่เลือกคบเพื่อนที่มีฐานะส่งผลให้เด็กใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินความจำเป็น เพราะต้องการเข้าร่วมกลุ่มและอยากได้รับการยอมรับจากเพื่อน เมื่อเกิดภาวะเงินขาดมือก็แก้ปัญหาโดยการขายบริการทางเพศ ผ่านการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษด้วยสีพาสเทล ซึ่งเทคนิคการเขียนบนกระดาษต้องใช้ความอดทนสูงในการทำงานและต้องเขียนภาพที่ซ้ำ ๆ กันเป็นพัน ๆ ภาพ โดยให้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องทั้งทิศทางของเส้นและสีที่ต้องไปในทิศทางเดียวกัน การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงได้อย่างอิสระ แค่ใช้สีเข้มเพียงเล็กน้อย และใช้เทคนิคการปาดสี สีก็จะกระจายไปทั่วบริเวณที่ต้องการ ซึ่งสิ่งที่สำคัญของการใช้สีพาสเทล คือ การระมัดระวังเรื่องความสะอาดในรูปภาพ เพราะสกปรกได้ง่าย ดังนั้นจึงต้องให้ความสำคัญในเรื่องของความสะอาดอย่างสูง

ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษพบข้อสรุปว่า การวาดควรเลือกสไตล์ที่เป็นของตนเองและให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง การ key action และ in between เป็นส่วนที่ทำให้การเคลื่อนไหวราบเรียบ ไม่กระตุก จึงควรให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก และควรมีการจัดสรรแบ่งเวลาในการทำงานให้ดี มิฉะนั้นจะทำงานไม่ทันตามกำหนด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบุคคลต่างๆ ที่มีส่วนช่วยให้งานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ประสบความสำเร็จด้วยดี

ขอขอบคุณ

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ ทุกท่าน

ความช่วยเหลือและการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น

จาก คุณจุฑางกูร พุ่มพิมล (ตำแหน่ง Animation Director)

คุณบุญชัย โชคดีภูษิต (ตำแหน่ง Sound Producer)

คุณสมโภชน์ วิปุลัมภ์

และขอบคุณที่สุด คือ คุณแม่ที่ให้กำลังใจตลอดมา รวมไปถึงอีกหลายๆ บุคคลที่ช่วยแนะนำปรับปรุงแก้ไข จนงานสามารถประสบความสำเร็จด้วยดี

และขอขอบคุณเพื่อน ๆ นิเทศศิลป์ เอื้อง ก้อย ตาล โน้ต ตุ้ย วุ้น หยก

ดวงฤดี นุชสวัสดิ์

มีนาคม 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
สารบัญ		ค-ง
สารบัญภาพประกอบ		จ
บทที่		
บทที่ 1 บทนำ		
1.1	ความเป็นมาของเนื้อเรื่อง	1
1.2	ลักษณะของโครงการ	1
1.3	ขอบเขตของโครงการ	1
1.4	เป้าหมายหลักของโครงการ	2
1.5	แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย	2
1.6	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.7	แหล่งข้อมูล	2
บทที่ 2 ข้อมูลเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง		
2.1	ทฤษฎีและเทคนิคการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น	4
2.2	ความต้องการที่สำคัญ ค่านิยมต่างๆ และปัญหาการขายบริการทางเพศของเด็กวัยรุ่น	5
บทที่ 3 การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชั่น		
3.1	Theme	9
3.2	Synopsis	9
3.3	Plot	9
3.4	บทภาพยนตร์ (Screen Play) อนิเมชั่นเทคนิคเขียนบนกระดาษ	10
3.5	บทถ่ายทำ (Shooting Script) อนิเมชั่นเทคนิคเขียนบนกระดาษ	13
3.6	Story Board ภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษ	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทที่

บทที่ 4 ขั้นตอนการเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

4.1	การออกแบบตัวละคร	37
4.2	การ Key Action และ in between	39
4.3	การออกแบบฉาก	42
4.4	Conceptual Board	42
4.5	อุปกรณ์การเขียนบนกระดาษ	45
4.6	การทำ Bar sheet	46

บทที่ 5 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

5.1	อุปกรณ์ที่ใช้	65
5.2	การจัดแสง	67

บทที่ 6 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

6.1	การตัดต่อภาพ	68
6.2	การตัดต่อเสียง	68

บทที่ 7 ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1	ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	69

บรรณานุกรม 70

ประวัติผู้เขียน 71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

		หน้า
ภาพที่ 1	การออกแบบตัวละคร	
ภาพที่ 1.1	พลอยก่อนการเปลี่ยนแปลง	38
ภาพที่ 1.2	พลอยหลังการเปลี่ยนแปลง	38
ภาพที่ 2	ภาพการ key Action และ In Between ในท่าต่างๆ	39
ภาพที่ 3	ภาพการออกแบบฉากและConceptual design	
ภาพที่ 3.1	สถานเสริมความงาม	42
ภาพที่ 3.2	โรงเรียน	43
ภาพที่ 3.3	Center point	43
ภาพที่ 3.4	ร้านอาหาร	44
ภาพที่ 3.5	โรงแรมม่านรูด	44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของเนื้อเรื่อง

ในเรื่อง “โลกใบใหม่ของพลอย” ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอปัญหาค่านิยมทางวัตถุที่เพิ่มมากขึ้นของเด็กวัยรุ่น สังคมวัยรุ่นสมัยใหม่เลือกคบเพื่อน ที่มีฐานะ ส่งผลให้เด็กใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินความจำเป็น เพราะต้องการเข้าร่วมกลุ่มและอยากได้การยอมรับจากเพื่อน เมื่อเกิดภาวะเงินขาดมือก็แก้ปัญหาโดยการขายบริการทางเพศซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการมีเพศสัมพันธ์ของเด็กวัยรุ่นที่มีการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว เพราะระดับของเด็กที่ขายบริการลดลงมาเป็นเด็กมัธยมแล้ว และกำลังขยายเป็นกลุ่มใหญ่ขึ้นเนื่องมาจากสิ่งเร้ารอบข้างที่มีอยู่มากมาย

โดยนำเสนอเรื่องราวเป็นภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษ เพราะสามารถลงลายเส้นให้ตัวละครมีการเคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ การเลือกใช้กระดาษและสีที่เหมาะสมกันช่วยเน้นบุคลิกลักษณะและอารมณ์ของตัวละครรวมทั้งเนื้อเรื่องได้

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิค Draw on paper หรือ การเขียนบนกระดาษ ที่ไม่มีบทสนทนา แต่มุ่งเน้นที่เนื้อหาสาระของเรื่อง

ขอบเขตของโครงการ

1. ภาพยนตร์อนิเมชั่นความยาวประมาณ 4 นาที
2. ผลิตโดยเทคนิค Draw on paper
3. ถ่ายทำด้วยฟิล์มสีโกดัก T/100 ขนาด 16 มิลลิเมตร
4. ตัดต่อด้วยระบบเบต้าแคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป้าหมายหลักของโครงการ

1. เพื่อผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น มีเนื้อหาเกี่ยวกับค่านิยมทางวัตถุของวัยรุ่นที่มีมากเกินไปจนนำไปสู่การขายบริการทางเพศ
2. เพื่อออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง โดยเน้นอารมณ์สนุกสนาน ความฉาบฉวยของชีวิตวัยรุ่น ใช้สีสดใส แสดงความเป็นแฟชั่นและความทันสมัย
3. สะท้อนภาพพฤติกรรมการใช้จ่ายฟุ่มเฟือยของวัยรุ่นที่ยึดติดกับค่านิยมทางวัตถุ เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหาที่ติดตามมาในภายหลัง

แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาสภาพชีวิตของเด็กวัยรุ่นระดับมัธยมปลาย ค่านิยม พฤติกรรมและสิ่งแวดล้อมมีผลกระทบต่อวัยรุ่นอย่างไรจนนำไปสู่การขายบริการทางเพศ
2. รวบรวมข้อมูล นำมาวิเคราะห์ปรับปรุงเพื่อให้ได้เนื้อหาบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ โดยศึกษาข้อมูลจากหนังสือและเอกสารต่าง ๆ รวมทั้งข้อมูลภาคสนามที่ไปยังสถานที่จริงที่เป็นแหล่งรวมของเด็กวัยรุ่นและข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เด็กวัยรุ่นระดับมัธยมปลาย
3. ศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษจากหนังสือและ Video Tape อย่างละเอียด
4. ศึกษาการเคลื่อนไหวของร่างกายมนุษย์เพื่อให้ตัวละครมีการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ภาพยนตร์อนิเมชั่นที่สะท้อนปัญหาค่านิยมทางวัตถุของวัยรุ่นที่มีมากเกินไปจนเกิดผลเสียต่อตนเอง ที่มีความสมบูรณ์ด้านเนื้อหาและเทคนิคการทำ

แหล่งข้อมูล

1. หนังสือ “จิตวิทยาวัยรุ่นฉบับมาตรฐาน” โดย สุโท เจริญสุข สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์ พิมพ์เมื่อ พ.ศ.2520
2. หนังสือ “เด็กพันธ์ใหม่...วัย x click ชีวิตวัยรุ่นไทยยุคปี 2000” โดย อรสม สุทธิสาคร สำนักพิมพ์ สารคดี ในนามบริษัทวิริยะธุรกิจ จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. หนังสือ “นักเรียนเรท R นักศึกษาเรท X” โดย สมประสงค์ พระสุจันทร์ทิพย์ , อัญชลี ปิยะตานนท์ สำนักพิมพ์ บี เค อินเตอร์ปรินท์ พิมพ์ครั้งที่ 1 : เมษายน 2544
4. หัวข้อข่าว “แฉเยาวชนไทยใช้จ่ายสุดเว่อร์” จากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 9 เมษายน 2540 หน้า 6
5. หัวข้อข่าว “สังคมฟุ้งเฟ้อ ฟุ่มเฟือย สัญลักษณ์แห่งความฉาบฉวย” จากหนังสือพิมพ์มติชน ฉบับวันที่ 9 สิงหาคม 2539 หน้า 21
6. สัมภาษณ์เด็กวัยรุ่นระดับมัธยมปลาย
7. ประวัติภาพยนตร์การ์ตูน โดย ผศ.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม แปลและเรียบเรียงจาก “The Complete Kodak Animation Book”
8. รวมคอลัมน์ “มาทำหนังกันเถอะ” หัวข้อ การเคลื่อนไหว, เทคนิคการเบือนภาพเพื่อสื่อความหมายจากนิตยสาร starpics

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีและเทคนิคการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น

การสร้างภาพเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวต่างๆ ที่เห็นในภาพยนตร์เกิดจากปรากฏการณ์ที่เรียกว่าpersistence of vision (การมองเห็นอย่างต่อเนื่อง) ความคิดหลักของทฤษฎีนี้ คือ สายตาของคนเราจะรวมนิ่งไว้ด้วยกัน ถ้าภาพเหล่านี้ถูกนำมาเคลื่อนไหวด้วยความเร็วในระดับหนึ่งพร้อมกับแสงที่มีเพียงพอก็สามารถทำให้ภาพนั้นดูเคลื่อนไหวได้

การประดิษฐ์ที่ทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวหรือของเล่นที่นิยมเล่นและยังนิยมจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ สมุดภาพพลิก (Flip Book) คือ การเอาภาพที่เขียนไว้มากๆ และมีความต่อเนื่องของแอ็คชั่น เมื่อเรากรีดภาพให้พลิกอย่างรวดเร็วสายตาของเราจะรวมภาพเหล่านี้เข้าด้วยกันและกลายเป็นภาพเคลื่อนไหว

Animation หมายถึง รูปแบบอย่างหนึ่งของการทำภาพยนตร์ โดยการถ่ายวัตถุที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวหรือภาพวาดทีละเฟรม โดยแต่ละเฟรมจะมีความแตกต่างจากเฟรมก่อนหน้านี้เล็กน้อย ดังนั้นเมื่อแต่ละภาพเรียงลงบนฟิล์มแล้วเอามาฉายในอัตราความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ผลก็คือ ภาพวาดเหล่านั้น หรือวัตถุเหล่านั้นเคลื่อนไหว

ภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

Draw on paper หรือการเขียนบนกระดาษเป็นอนิเมชั่น 2 มิติ (two-dimension technique) คือการทำให้ภาพมีชีวิตและเกิดการเคลื่อนไหวบนกระดาษ ด้วยการขูด ขีด เขียน หรือแต้มสีลงไป โดยในแต่ละภาพจะมีท่าทาง การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันแล้วใช้กล้องถ่ายบันทึกไว้ทีละภาพ

ลักษณะที่สำคัญของเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

1. ถ้าเน้นที่ความคิดมักจะเน้นที่เรื่องราว และ Idea ในการนำเสนอเรื่องเป็นหลัก แต่ถ้าจะเน้นที่เทคนิคมักจะเน้นที่การทำ โดยไม่เน้นเรื่องราว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ภาพที่ออกมาจะกระตุกเวลาดู ดังนั้นจึงไม่ควรเน้น Background ให้มากจนเกินไป เพราะจะไปรบกวน Subject และทำให้ปวดตาเวลาดู
3. ภาพอาจเน้นด้วยการเล่นที่ตัวเส้น ทำให้เส้นดูมีชีวิต
4. ลักษณะนิสัยของตัวละครที่เขียนหรือวาดให้เหมือนกันในภาพยนตร์อนิเมชั่น แต่สามารถทำให้มีบุคลิกแตกต่างกันเป็นคนละตัวได้ ถ้ากำหนดการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน

เทคนิคการเขียนบนกระดาษสามารถสร้างให้งานมีความน่าสนใจและแตกต่างได้ โดยการเลือกใช้กระดาษ ถ้าเลือกใช้กระดาษหยาบเมื่อระบายสีลงไปจะเห็นลายกระดาษชัดเจนซึ่งเพิ่มความรู้สึกให้กับตัวละครและเนื้อเรื่อง ส่วนการใช้สีที่ต่างกัน เช่น สีเทียนมีเนื้อหยาบกระด้างเหมาะกับการสร้างตัวละครและภาพที่ดูหยาบรุนแรง หรือ ถ้าต้องการให้ภาพเกิดการเคลื่อนไหวที่เปลี่ยนแปลงรูปได้ง่าย แค่ใช้สีแต้มและปาดไปบนกระดาษให้เกิดรอยก็เพียงพอ โดยไม่จำเป็นต้องเขียนให้เป็นรูปร่างที่ชัดเจน

เทคนิคการเขียนบนกระดาษถ้ารู้จักเลือกใช้สีและกระดาษให้เหมาะสมกลมกลืนกับงานแล้วจะสร้างบุคลิกลักษณะที่ดีให้กับตัวละคร และก่อให้เกิดความน่าสนใจต่องานมากขึ้น

2.2 ความต้องการที่สำคัญ ค่านิยมต่างๆ และปัญหาการขายบริการทางเพศของเด็กวัยรุ่น

ความต้องการที่สำคัญของเด็กวัยรุ่น

เด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบเข้าหมู่พวก คบเพื่อนเป็นกลุ่ม หมู่คณะมีอิทธิพลมากต่อชีวิตทำให้มีการปฏิบัติคล้อยตาม ต้องการให้เพื่อนยอมรับและยกย่อง ในขณะเดียวกันก็มีความต้องการที่จะรักชอบช่วยเหลือและให้คำแนะนำเพื่อนฝูง เนื่องจากเด็กวัยรุ่นต้องการความรักจากเพื่อนในวัยเดียวกันมากที่สุด วัยรุ่นช่วงอายุ 13 – 15 ปี จะมีความเข้มของอารมณ์สูง โดยเฉพาะการอยากคบเพื่อน อยากลองดีลองชั่วในวูบเดียวของอารมณ์

ความต้องการที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ มีความต้องการพึ่งพาตนเองมีความสนใจในการหาเงินทอง อยากรู้มากเกี่ยวกับการแสวงหาอาชีพเพื่อจะได้อิสระในการใช้จ่าย ความต้องการและปรารถนา เป็นไปอย่างรุนแรง เช่น ชอบโอ้อวดในสิ่งที่สวยงาม เมื่อไม่ได้ตามต้องการจะแสดงอารมณ์โกรธ ฮึดฮัด และอาจจะพยายามหาความพอใจเอาทางใดทางหนึ่งให้จงได้

ค่านิยมของเด็กวัยรุ่นในปัจจุบัน

ค่านิยมทางวัตถุมีเพิ่มมากขึ้นในสังคมวัยรุ่นไทย พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินอย่างฟุ่มเฟือยกลายเป็นเอกลักษณ์ของเด็กวัยนี้ โดยมักใช้เงินเกินระดับที่ตนเองมี เกินความจำเป็นตามฐานะและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานภาพ โดยสังคมกระตุ้นความฟุ้งเฟ้อให้เกิดความต้องการเหนือจากความจำเป็นในชีวิตประจำวัน เกิดการลอกเลียนแบบทางวัฒนธรรมการบริโภคของชาวต่างชาติ รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นไทย ระดับมัธยมที่มีพฤติกรรมการบริโภคแบบฟุ้งเฟ้อ มีสาเหตุมาจาก

1. การเลียนแบบ

ธรรมชาติของเด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการ ให้ตนเองเป็นที่ยอมรับ ถ้าเพื่อในกลุ่มมีพฤติกรรมหรูหรา ฟุ่มเฟือย เพื่อที่จะปรับตัวเองให้รักษาสถานภาพในกลุ่มให้ได้จึงจำเป็นที่จะต้องทำตามแบบเงื่อนไขในกลุ่มทั้งๆ ที่อาจเป็นการเอาแบบอย่างที่ไม่ดีเลยก็ตาม พฤติกรรมเหล่านี้แสดงออกโดยการใช้สินค้าราคาแพง เพื่อให้เพื่อนยอมรับว่ามีความทันสมัยหรือมีรสนิยมดี

2. การสร้างความแตกต่าง

เด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการแสดงความเหนือชั้นในกลุ่มเพื่อนจึงสร้างความแตกต่างเพราะต้องการสร้างจุดเด่นให้กับตนเอง หรือต้องการปิดบังปมด้อย จึงดึงดูดความสนใจและสร้างปมเด่นด้วยทรัพย์สินราคาแพง โดยเฉพาะสินค้า ฟุ่มเฟือย เช่น น้ำหอม เครื่องสำอาง เครื่องประดับ เด็กวัยรุ่นไทยได้รับการส่งผ่านอิทธิพลความฟุ้งเฟ้อจาก 3 แหล่งใหญ่ ๆคือ

1. ครอบครัว

ครอบครัวขาดการอบรมในการเห็นคุณค่าของเงิน หรือแสดงความรักต่อกันโดยผ่านทางวัตถุสิ่งของมากกว่าความอบอุ่นทางใจ เด็กจึงหาทางชดเชยความรักที่ไม่ได้รับอย่างเต็มที่จากพ่อแม่ด้วยการอวดเพื่อนในกลุ่มถึงความรักที่พ่อแม่ให้ออกมาทางวัตถุ

2. เพื่อน

เพื่อนมีอิทธิพลในการกำหนดพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นได้มาก วัยรุ่นอายุ 14 – 18 ปี เป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากเพื่อนสูง เพราะเกรงว่าตนเองจะถูกทอดทิ้ง ถูกเหยียดหยามว่าล้าสมัย ก่อให้เกิดอาการ “อยากมี อยากเป็น เหมือนคนอื่น”

วัยรุ่นจำนวนมากต้องการแสดงความเป็นผู้นำกลุ่ม จึงต้องแสดงความล้ำหน้าทางแฟชั่นการแต่งกาย การใช้ของตามสมัยนิยม เช่น การมีโทรศัพท์มือถือรุ่นล่าสุด การมีเงินติดกระเป๋าจำนวนมาก จนกลายเป็นแฟชั่นอย่างหนึ่งและเกณฑ์ในการเลือกคบเพื่อน ปัจจุบันเลือกคบจากฐานะถึงร้อยละ 71.3

3. สื่อมวลชน

เป็นเสมือนผู้นำและผู้สร้างภาพพจน์ทางความคิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งโฆษณาที่เน้นหนักเพื่อต้องการขายสินค้าให้ได้สูงสุด ส่งผลให้วัยรุ่นใช้จ่ายฟุ่มเฟือยมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค่านิยมทางเพศ

เด็กวัยรุ่นมีทัศนะความคิดอย่างตะวันตกมากขึ้นทำให้เด็กมีการแสดงออกทางเพศที่เปิดเผย การได้เสียกันไม่ใช่สิ่งที่ต้องปิดบังซ่อนเร้น ส่วนใหญ่มองว่าการมีเพศสัมพันธ์เป็นเรื่องธรรมดาขึ้นอยู่กับความพอใจและเป็นเรื่องของค่านิยม

สาเหตุที่ทำให้เด็กวัยรุ่นขายบริการทางเพศนอกเหนือจากความจำเป็นด้านฐานะ

1. หลงใหลในวัตถุนิยม

เพื่อนและสภาพแวดล้อมส่งผลให้เกิดแรงกดดันพยายามซื้อหามาให้ใกล้เคียงที่สุด เด็กใช้เงินอย่างฟุ่มเฟือ ต้องการความสะดวกสบายทางวัตถุ งบประมาณต่อเดือนที่เด็กใช่อยู่ราวๆ หลักหมื่น เด็กที่มีฐานะค่าใช่จ่ายจะสูงกว่านี้ งบประมาณนี้เป็นปัญหาใหญ่สำหรับเด็กที่มาจากต่างจังหวัด หรือเด็กที่มีฐานะพอใช้ไม่เดือดร้อน แต่เด็กติดเที่ยว ใช้เงินเกินตัว

2. ค่านิยมเรื่องเพศแบบญี่ปุ่นและตะวันตก

เด็กวัยรุ่นมองว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องธรรมชาติ เด็กผู้หญิงคิดว่าการมีเพศสัมพันธ์แล้วลดคุณค่าในตัวเองลง ในเมื่อคุณค่าในตัวเองหมดจึงขายเสียเลยได้ทั้งเงินทั้งวัตถุ โดยเฉพาะเกิดจากการจากไปของเพื่อนชายที่เคยเป็นผู้ให้เงินเลี้ยงดู

3. เกิดจากการชักจูงของเพื่อน

เมื่อเห็นเพื่อนทำได้ก็ทำตามถือเป็นการได้เงินมาง่ายๆ เด็กที่ชักชวนเพื่อนเห็นว่ามีรายได้จากการจัดหาโดยไม่ต้องเปลืองตัวอีกต่อไป เด็กที่ถูกชักจูงมีทั้งไม่รู้ตัวว่าตกเป็นเหยื่อและบางส่วนรู้ตัวแต่เห็นแก่การกินเที่ยว สนุกสนานจึงไม่รู้สำนึก

นอกจากนี้เด็กวัยรุ่นที่มีความเหงาเนื่องมาจากการห่างไกลพ่อแม่ครอบครัวไม่อบอุ่นก็เป็นสาเหตุหนึ่งของการที่ทำให้เด็กหันมายึดเพื่อนและชักชวนกันไปในทางที่ผิดๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศูนย์รวมของเด็กวัยรุ่น

เด็กวัยรุ่นระดับมัธยมมักพบปะสังสรรค์ทำกิจกรรมหลังเลิกเรียน ในวันธรรมดาและวันหยุดที่บริเวณละแวกสยามสแควร์ โดยเฉพาะเซ็นเตอร์พอยซ์เป็นย่านที่เด็กวัยรุ่นแต่งกายด้วยชุดล้ำสมัย ส่วนใหญ่นิยมทานอาหารในร้านหรูๆ เดินช๊อปปิ้งเตร็ดเตร่ก่อนกลับบ้าน

ยามค่ำคืน - สถานบันเทิงยามราตรี ถือได้ว่าเป็นแหล่งรวมของวัยรุ่นขายบริการทางเพศหรือโรงแรมที่อยู่ใกล้เคียงการมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นเป็นไปอย่างไม่เลือกที่ เช่น บริเวณลานจอดรถ ห้องน้ำ ภายในร้านที่เป็นมุมมืด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชั่น

บทภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "โลกใบใหม่ของพลอย"

Theme ค่านิยมทางวัตถุที่มีมากเกินไปก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองได้

Synopsis

พลอยเด็กสาววัยรุ่นต้องการเข้าร่วมกลุ่มเพื่อนซึ่งมีค่านิยมทางวัตถุสูงเธอพยายามทำตามเพื่อนในทุกๆ ด้านและใช้จ่ายฟุ่มเฟือยจนเงินขาดมือ จึงแก้ปัญหาโดยตัดสินใจขายบริการทางเพศ

Plot

พลอยเด็กสาว มัธยมปลายอายุ 16 ปี ขาดการยอมรับจากเพื่อน เนื่องจากพลอยเพิ่งเข้ามาเรียนในโรงเรียนใหม่ที่เพื่อนๆ มักคบกันเฉพาะกลุ่ม พลอยถูกเพื่อนซุบซิบนินทา ด้วยความต้องการมีเพื่อน พลอยจึงเปลี่ยนแปลงตนเองให้กลายเป็นเด็กสาวทันสมัย จนสามารถเข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อนได้ พลอยมีค่านิยมตามเพื่อนทั้งเรื่องการใช้จ่ายฟุ่มเฟือย และการมีเพศสัมพันธ์ ในวัยเรียนว่าเป็นเรื่องธรรมดา โดยพลอยมีแฟนซึ่งคอยสนับสนุนให้เงินใช้จ่ายแต่ด้วยความฟุ่มเฟือยของพลอย ทำให้แฟนเบื่อและจากไป เมื่อเกิดภาวะเงินขาดมือ พลอยกลัวการไม่ยอมรับจากเพื่อนและด้วยความหลงใหลในวัตถุนิยม พลอยจึงหาทางออกด้วยการขายบริการกับผู้ชาย หลังจากนั้นพลอยก็ทำเช่นนี้ทุกครั้ง เพื่อแก้ปัญหาของตน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Screenplay

ภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิค draw on paper

เรื่อง "โลกใบใหม่ของพลอย"

Sequence A พลอยเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อให้เข้ากลุ่มเพื่อนฝูง

Scene A1 โรงเรียน/บ่าย

ในตอนบ่ายของทุกวัน หลังจากออดหมดเวลาเลิกเรียน เด็กนักเรียนต่างรีบออกจากห้อง เสียงหัวเราะพูดคุยของเด็กๆ สร้างความสนุกสนานเด็กแต่ละคนต่างมีเพื่อนเป็นกลุ่ม ซึ่งต่างจากพลอย พลอยไม่มีเพื่อนเดินจากห้องเรียนหน้าตาหงอยเหงา และพลอยเห็นเพื่อนคนอื่นมองเธอแล้วพากันซุบซิบ มองเธออย่างดูถูก

Scene A2 ริมถนน/บ่าย

พลอยเดินอย่างหงอยเหงา ผ่านตึกสถานที่ต่างๆ ไปเรื่อยๆ จนพลอยหยุดอยู่ที่ร้านแห่งหนึ่ง แล้วมองไปในร้าน ด้วยความสนใจ

Scene A3 สถานเสริมความงาม/ภายใน/บ่าย

พลอยเบื่อกับการที่ต้องไม่มีเพื่อน เพื่อนของพลอยต่างคบกันเฉพาะกลุ่มที่มีฐานะดีทำให้พลอยตัดสินใจจ่ายเงินเป็นจำนวนมาก เพื่อเปลี่ยนแปลงตัวเอง หลังจากถูกเปลี่ยนแปลง พลอยกลายเป็นเด็กสาววัยรุ่นที่มีความทันสมัยตามแฟชั่น และเพื่อนๆ ก็ยอมรับพลอยเข้ากลุ่มด้วย

Sequence B พลอยมีค่านิยมตามกลุ่มเพื่อน

Scene B1 Centerpoint/กลางวัน

พลอยและเพื่อนแต่งกายด้วยชุดทันสมัย และเดินช๊อปปิ้งเลือกซื้อเสื้อผ้า กระเป๋ารองเท้าที่ตนเองอยากได้ และพากันมานั่งร่วมกลุ่มในร้านอาหารบรรยากาศเป็นไปอย่างสนุกสนาน เพื่อนของพลอยแต่ละคนอวดกระเป๋ารองเท้าแบบต่างๆ พลอยจึงอวดน้ำหอมหลายแบบให้เพื่อนๆ ดูบ้าง เด็ก ๆ ทั้ง 3 คน ต่างพากันใช้เงินอย่างฟุ่มเฟือย สักพักหนึ่งเพื่อนของพลอยต่างมีแฟนเข้ามาหา พลอยมองดูเพื่อนที่พากันโอบกอดอย่างใกล้ชิด แล้วพากันออกจากร้าน พลอยนั่งหน้าเซ็งรอแฟนตัวเอง เมื่อแฟนของพลอยมา ทั้งคู่โอบกอดกันอย่างใกล้ชิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene B2 รถยนต์/กลางวัน

พลอยกับแฟนพากันมามีเพศสัมพันธ์ในรถ รถสั่นไปมา จนหยุดทั้งคู่เดินออกจากรถแล้วพากันไปเดินเล่นต่อ

Scene B3 ร้านเสื้อผ้า/กลางวัน

พลอยควงกับแฟน แล้วมองดูเสื้อผ้าที่ตนเองสนใจ เมื่อพลอยชอบชุดไหนทั้งเสื้อ กระโปรง รองเท้า แฟนของพลอยก็จ่ายเงินซื้อให้พลอยชี้จะเอากระเป๋าอีก แต่แฟนเงินหมดแล้วมองพลอยด้วยความเบื่อหน่ายที่อยากได้ทุกอย่างไปหมด แฟนของพลอยจึงเดินจากไป

เมื่อพลอยหันกลับมาอีกทีไม่พบแฟน จึงมองหารอบตัวแต่ไม่เจอ พลอยจึงหยิบกระเป๋าเงินของตัวเองมาดู แล้วพบว่าเงินในกระเป๋าเหลือเพียงเหรียญบาทแค่เหรียญเดียว ด้วยความโมโหพลอยจึงเขวี้ยงกระเป๋าเงินทิ้ง แล้วหน้าเครียดคิดถึงตัวเองเมื่อไม่มีเงินใช้

Scene B4 จินตนาการของพลอย

พลอยเห็นตัวเองในสภาพสวยงาม ทันสมัย มีเพื่อนรายล้อมรอบข้าง เสียงหัวเราะยิ้มแย้มสนุกสนาน แต่เมื่อพลอยกลับไปอยู่ในสภาพเชยๆ เหมือนเดิม เพื่อนๆ พากันมองอย่างดูถูก แล้วทุกคนก็ไปจากพลอย

พลอยในชุดนักเรียน ยืนอย่างโดดเดี่ยว หงอยเหงา มีเงินหล่นมากองที่หน้าพลอย พลอยเงยหน้าขึ้นมองเงินเป็นจำนวนมากที่ค่อยๆ ตกลงมา พลอยนึกถึงเมื่อมีเงินก็สามารถซื้อของอื่นๆ ได้ทั้งรองเท้า เครื่องสำอาง กระเป๋า พลอยนึกแล้วรวบเงินที่กองอยู่ตรงหน้า หน้าตามีความสุข ซึ่งเงินเหล่านั้น ค่อยๆ กลายเป็นรูปร่างผู้ชายที่โอบกอดพลอยเช่นกัน

Sequence C พลอยตัดสินใจขายบริการเพื่อให้ได้เงิน

Scene C1 โรงแรมม่านรูด/ภายใน/กลางคืน

พลอยขายบริการให้กับผู้ชาย เพื่อแลกกับเงินมาใช้ฟุ่มเฟือย เที่ยวเล่นกับเพื่อนฝูงได้อีก หลังจากนั้นเมื่อเงินขาดมือ พลอยก็ขายบริการต่อไปเรื่อยๆ เพื่อแก้ปัญหา จนพลอยมองว่าเป็นเรื่องธรรมดาสำหรับเธอ (ผู้ชายที่พลอยกอดเปลี่ยนหน้าไปเรื่อยๆ) พลอยเปลี่ยนเสื้อผ้าเป็นชุดนักเรียนเมื่อถึงเวลาเช้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene C2 ริมถนน/กลางวัน

พลอยใส่ชุดนักเรียน แต่งหน้าตาสวยสดใสมีสีสัน ไม่เซยเหมือนเมื่อก่อน พลอยสะพายกระเป๋าที่เพิ่งซื้อมาใหม่ พลอยกลายเป็นเด็กที่ขายบริการอยู่เป็นประจำ จนตัวเองเป็นเหมือนสินค้าชิ้นหนึ่งที่มีคนผ่านมาแล้วซื้อไป (ที่หน้าผากของพลอยมีบาร์โค๊ดประทับอยู่) ซึ่งไม่แตกต่างจากเด็กนักเรียนทั้งระดับมหาวิทยาลัย มัธยมปลาย มัธยมต้น หลายคนที่ หาทางออกด้วยการขายบริการเป็นประจำเช่นพลอย ผู้คนเดินผ่านไปมาใช้ชีวิตของตัวเองตามปกติ เช่นเดียวกับพลอยที่เลือกจะเดินด้วยการก้าวเข้าสู่โลกใบใหม่ของตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shooting Script

ภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิค draw on paper

เรื่อง "โลกใบใหม่ของพลอย"

	ภาพ	เสียง
1.	ELS. หน้าโรงเรียน (zoom in)	เสียงเด็กอ่านหนังสือ, เสียงออด
2.	ELS. เด็กๆ วิ่งออกจากห้องเรียนจนหมด พลอยเดินออกมาคนเดียว	เสียงวิ่ง , เสียงพูดคุยจอแจ
3.	MS. พลอยยืนหน้าประตูห้องเรียน หน้าตาเบื่อหน่าย หันไปมองเพื่อน	เสียงพูดคุยจอแจ
4.	MS.(PAN) พลอยมองเพื่อนๆ ที่กำลังมอง พลอยอย่างดูถูก	เสียงซุบซิบนินทา
5.	CU. หน้าพลอยเศร้า (zoom in แล้ว fade ขาว)	เสียงซุบซิบดังก้องขึ้น
6.	LS. พลอยเดินผ่านตึกต่างๆ อย่างหงอยเหงา	เสียงดนตรีเหงา โดดเดี่ยว
7.	MLS. พลอยหยุดยืนที่ร้านเสริมความงาม แล้วเดินเข้าไป	เสียงรถยนต์, เสียงดนตรีเริ่มจังหวะสนุกสนาน
8.	MS. พลอยยื่นเงินให้พนักงาน หลังจากนั้น พลอยก็ได้รับการเปลี่ยนแปลง มีมือหลายมือฉีดสเปรย์ทำผม ทำเล็บ ดึงแว่นออกจากหน้าพลอย	เสียงดนตรีสนุกสนาน, เสียงฉีดสเปรย์
8.1	MS. (ต่อเนื่อง) มือหลายมือจัดการเปลี่ยนแปลง (ภาพเบลอฟุ้งแล้วค่อยๆ จางลง)	เสียงฉีดสเปรย์
9.	LS. พลอยในชุดทันสมัย แต่งหน้า เพื่อนเพิ่มขึ้นมา 2 คน(พลอยกับเพื่อนยิ้มแย้มเดินเข้าหากล้อง)	เสียงดนตรีสนุกสนาน
10.	ELS. พลอยกับเพื่อน ซื้อเสื้อผ้าที่ center point (เด็กชี้เสื้อผ้าแล้วหายไปทีละคน พลอยหายไปท้ายสุด)	เสียงดนตรีสนุกสนาน
11.	ELS. พลอยกับเพื่อนนั่งในร้านอาหาร ใส่ชุดใหม่ที่เพิ่งซื้อมา	เสียงดนตรีสนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	ภาพ	เสียง
12.	MLS. เพื่อนคนที่ 1 อวดกระเป๋าให้พลอยดู (กระเป๋าเปลี่ยนไป 3 แบบ)	เสียงดนตรีสนุกสนาน
12.1	(PAN) พลอยหันไปดูเพื่อนคนที่ 2 ซึ่งอวดรองเท้า (รองเท้าเปลี่ยนไป 4 แบบ)	เสียงดนตรีสนุกสนาน
13.	MLS. พลอยยกขวดน้ำหอมขึ้นมาอวด เพื่อนมองด้วยความสนใจ	เสียงดนตรีสนุกสนาน
14.	CU. (น้ำหอมเปลี่ยนยี่ห้อ 3 แบบ) มือพลอยกดฉีดไอน้ำหอม (แบ๊งค์ปลิวออกมาจากปากขวดพร้อมไอน้ำหอม ฟุ้งจนเต็มเฟรม)	เสียงดนตรีสนุกสนาน เสียงกดฉีดน้ำหอม
15.	LS. เพื่อนของพลอยโอบกอดกับแฟนในร้านจนใกล้ชิดมากขึ้น (มีไอสีแดงเหนือศีรษะของเด็กซึ่งแทนตัณหาราคะ แล้วเด็กก็หายไปทีละคู่)	เสียงชายหญิงร้องครวญคราง, เสียงดนตรี crotic
16.	LS. เหลือพลอยนั่งอยู่ที่โต๊ะคนเดียว	เสียงดนตรี crotic เบาลง
17.	MS. แฟนพลอย transform นั่งข้างพลอยแล้วโอบกอดกัน (มีไอสีแดงแทนตัณหาของเด็กทั้งคู่)	เสียงดนตรี crotic
18.	MS. (ต่อเนื่อง) ขอบโต๊ะ transform เป็นขอบรถแล้วกลายเป็นรถทั้งคัน พลอยโอบกอดกับแฟน (แล้วหน้ารถค่อยๆ มืด)	เสียงดนตรี crotic . เสียงชายหญิงร้องครวญคราง
19.	LS. รถสั่นขึ้นลง 4 มุม (พลอยกับแฟนมีเพศสัมพันธ์กัน)รถค่อยๆ หยุดสั่น กระจกสว่างเห็นพลอยกับแฟน	เสียงดนตรี crotic แรงขึ้น, เสียงชายหญิงครวญครางก้องขึ้นแล้วเงียบลง
20.	MLS. พลอยเดินกอดแฟนเข้าในร้านเสื้อผ้า	เสียงดนตรีสนุกสนาน
21.	LS. พลอยชี้จะเอาเสื้อ กระโปรง แฟนถือเงินซื้อให้(เงินในมือค่อยๆ ลดลง)	เสียงดนตรีสนุกสนาน
21.1	LS. (ต่อเนื่อง) เสื้อผ้าในร้านกลายมาเป็นพลอยใส่พลอยชี้จะเอากระเป๋าอีก แฟนเงินหมด มองพลอยอย่างเบื่อหน่ายแล้วเดินจากไป	เสียงดนตรีสนุกสนานเบาลง
22.	MS. พลอยหน้าตางงๆ มองรอบตัวไม่เจอแฟน	เสียงดนตรีงุนงง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	ภาพ	เสียง
23.	MS. พลอยยกกระเป๋าเงินแล้วก้มดู เหลือเงินบาทเดียวพลอยหน้าเครียด (zoom in เข้ากระเป๋า)	เสียงดนตรีงุนงง โมโห
24.	MLS. พลอยเขวี้ยงกระเป๋าเงินทิ้ง (zoom in หน้าพลอย)	เสียงดนตรี โมโห, เสียงกระเป๋าตก
25.	LS. (ในจินตนาการ) พลอยหน้าตาสวยงามมีเพื่อนหมุนล้อมรอบ	เสียงหัวเราะสนุกสนาน
26.	LS. (ต่อเนื่อง) พลอยเปลี่ยนกลับไปเป็นแบบเดิมเชยๆ เพื่อนมองดูถูกแล้วหายไปทีละคน	เสียงร้องเศร้าๆ หลอนๆ, เสียงดนตรีเหงา โดดเดียว
27.	LS. พลอยยืนโดดเดี่ยวครู่หนึ่ง เริ่มมีเงินลอยลงมา	เสียงร้องและเสียงดนตรีหลอนๆ
27.1	LS. (ต่อเนื่อง เงินหล่นกองมากขึ้น พลอยมองเงินยิ้มแย้ม นึกถึงของที่อยากได้	เสียงร้องและเสียงดนตรีหลอนๆ
28.	CU. เงิน dissolve รองเท้า เงิน dissolve เครื่องสำอาง เงิน dissolve กระเป๋า	เสียงร้องและเสียงดนตรีหลอนๆ
29.	MS.พลอยหยิบเงินมากอด หน้าตามีความสุข	เสียงดนตรีเริ่มตื่นเต้น
30.	LS. เงินที่พลอยกอด transform เป็นเงาคนตัวใหญ่แล้วโอบกอดพลอยกลับ	เสียงดนตรีที่ตื่นเต้น
31.	MLS. เงาคนกลายเป็นผู้ชายโอบกอดพลอยในโรงแรมม่านรูด พลอยขายบริการไปเรื่อยๆ (ผู้ชายเปลี่ยนหน้าไป 5 คน คนสุดท้ายหายไปโดยรวมเข้าเท่ากับตัวของพลอย)	เสียงดนตรีหดหู่
32.	MLS. จากร่างเปลือยเปล่า พลอยกลับมาใส่ชุดนักเรียนอีกครั้ง (พลอยหันจากด้านหลังมาเห็นหน้า ม่านค่อยๆรูดออก)	เสียงดนตรีหดหู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	ภาพ	เสียง
32.1	MLS. (ต่อเนื่อง) หน้าของพลอยมีบาร์โค๊ด ประทับอยู่เช่นเดียวกับกระเป๋าที่พลอยสะพาย มีนักศึกษามหาวิทยาลัย เด็กมัธยมเดินออกด้านหลังตัวพลอย ทั้ง 2 มีบาร์โค๊ดประทับอยู่เหมือนกัน พลอยเดินออกจากเฟรม	เสียงดนตรีหดหู่
33.	ELS. (dissolve) ผู้คนเดินไปมาริมถนน (กล้อง till ขึ้นจนเห็นท้องฟ้าว่างเปล่า)	เสียงรถยนต์, เสียงดนตรีเศร้า

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

STORY BOARD อนิเมชั่น “เรื่อง โลกใบใหม่ของพลอย” (ฉบับถ่ายจริง)

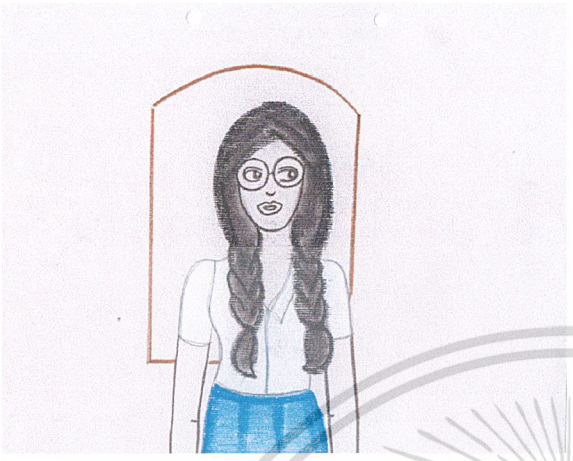
1. ELS. หน้าโรงเรียนแล้ว ZOOM IN CUT

2.ELS. เด็ก ๆ วิ่งกรูออกจากห้องเรียน

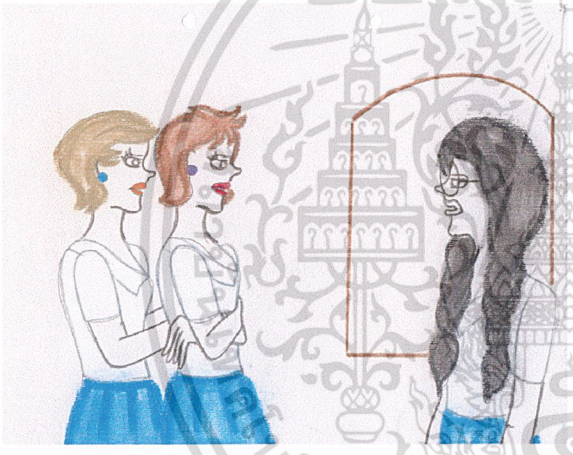
(ต่อเนื่อง) พลอยเดินออกจากห้องเรียน CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

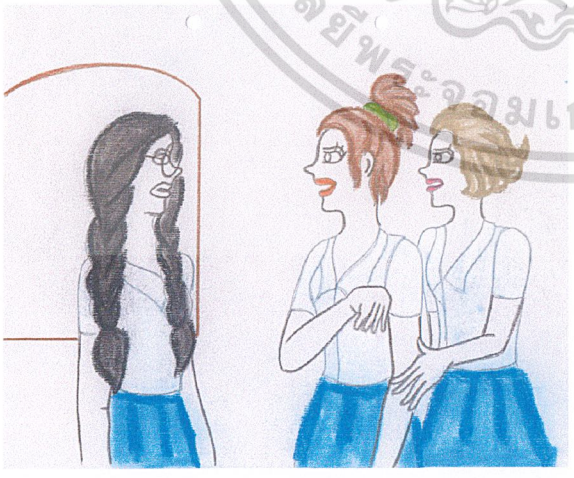
44872



3. MS. พลอยยืนหน้าประตูห้องเรียน หน้าตาเบื่อหน่าย CUT



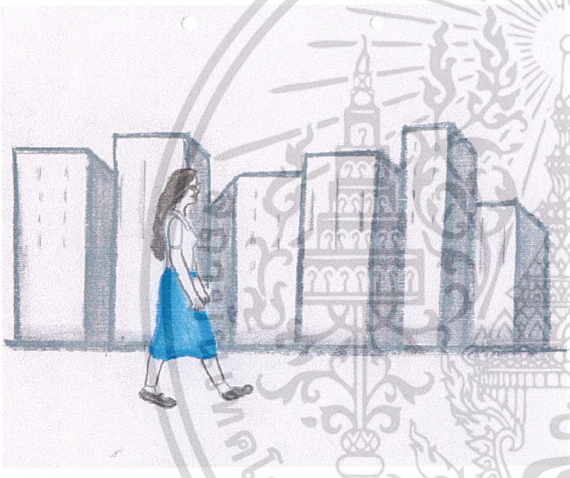
4.MS. เพื่อนซุบซิบนินทาพลอย



(PAN) พลอยหันมองเพื่อนอีกด้าน CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

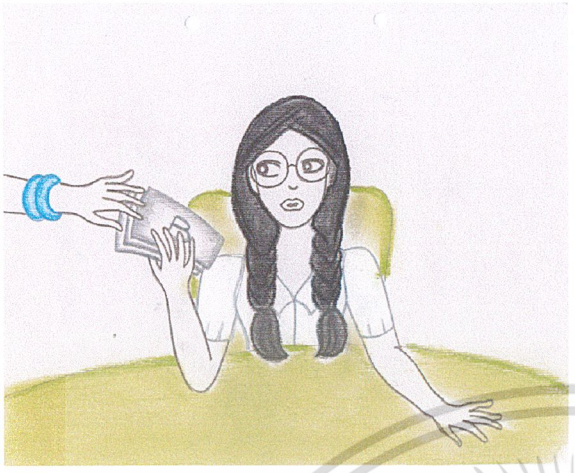
5. CU. หน้าพลอยเศร้า แล้ว ZOOM IN CUT



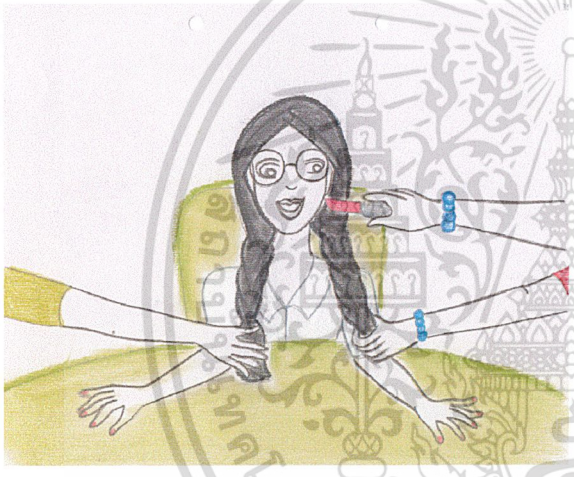
6. LS. พลอยเดินผ่านตึกต่าง ๆ อย่างหงอยเหงา CUT

7. MLS. พลอยมองร้านเสริมความงามแล้วเข้าไป CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



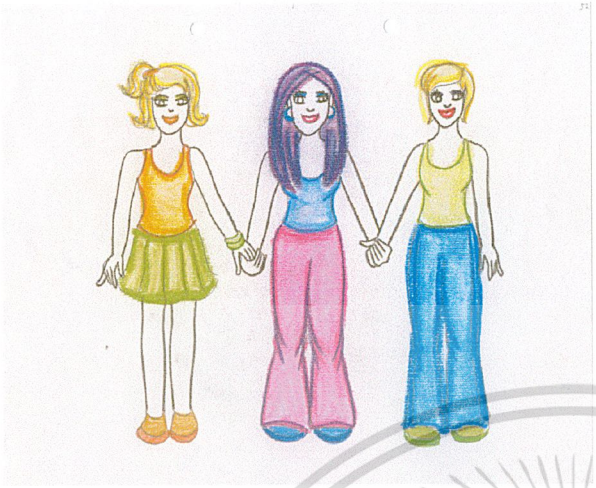
8. MS. พลอยยื่นเงินให้พนักงาน มีมือมารับ



(ต่อเนื่อง) มีมือเข้ามาดึงผม ทาปาก ดึงแว่นให้พลอย

(ต่อเนื่อง) พลอยในรูปลักษณ์ใหม่ หลังจากเปลี่ยนแปลง CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



9. LS. พลอยในชุดแฟชั่นทันสมัย มีเพื่อนคบ CUT

10. ELS. พลอยกับเพื่อนซื้อเสื้อผ้า ที่ CENTER POINT CUT

11. ELS. พลอยกับเพื่อนนั่งในร้านอาหาร สวมเสื้อผ้าชุดใหม่ CUT

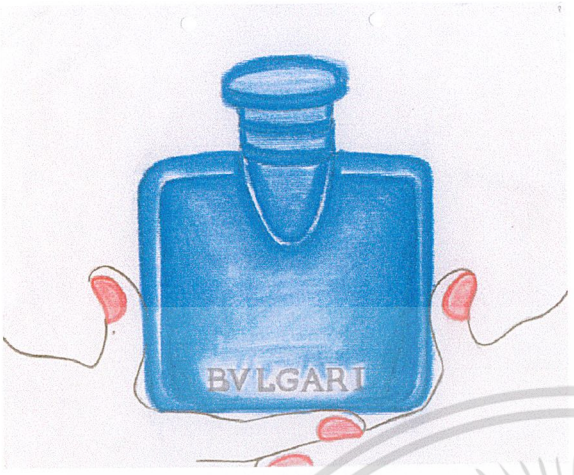
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. MLS. เพื่อนคนแรกอวดกระเป๋า (กระเป๋าเปลี่ยนแบบ 3 ครั้ง)

(PAN) เพื่อนคนที่ 2 อวดรองท้า (รองเท้าเปลี่ยนแบบ 4 ครั้ง) CUT

13.MLS. พลอยอวดน้ำหอมที่ตัวเองซื้อมา CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

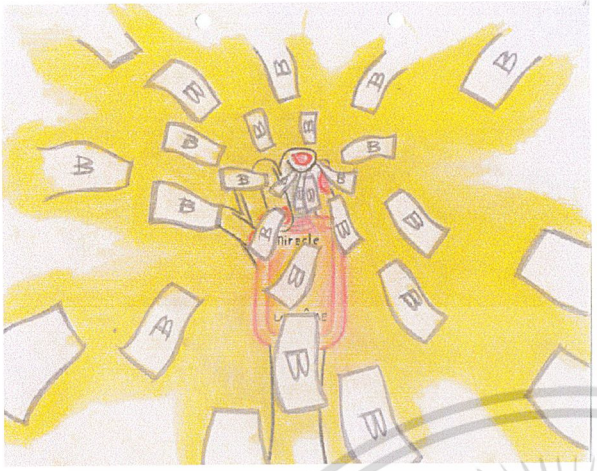


14. CU. น้ำหอมแบบที่ 1

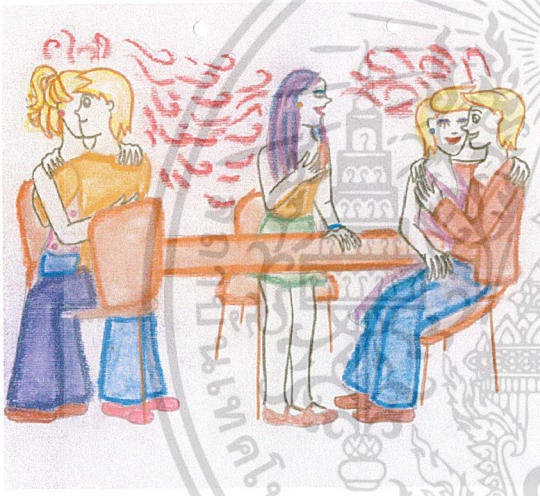
น้ำหอมแบบที่ 2

น้ำหอมแบบที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(ต่อเนื่อง) พลอยฉีดน้ำหอม แบงก์ปลิวออกมา พร้อมไอจนเต็มเฟรม CUT



15. LS. พลอยมองเพื่อน ๆ โอบกอด แฟนมีความสุข

16. LS. เพื่อน Transform หายไปเหลือ พลอยคนเดียว CUT

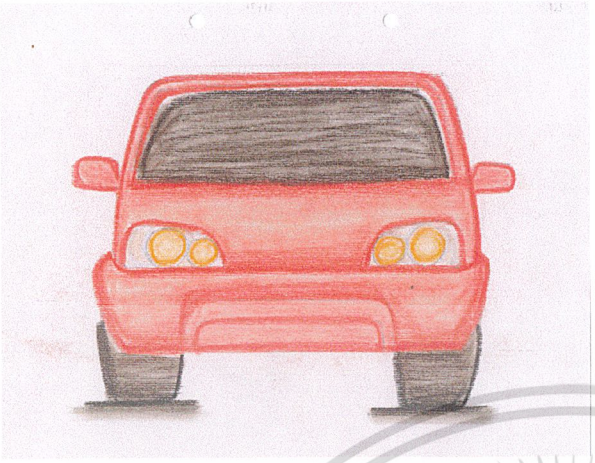
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

17. MS. พลอยกอดกับแฟนที่โต๊ะอาหาร

โต๊ะค่อย ๆ Transform เป็นรถยนต์

18. MS. กระจกหน้ารถค่อย ๆ มืด CUT

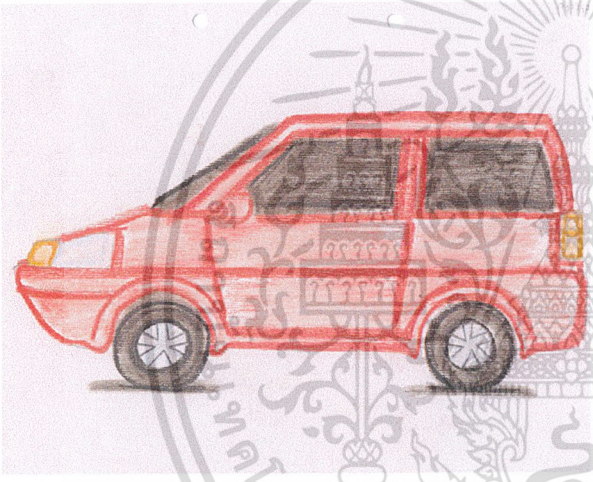
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



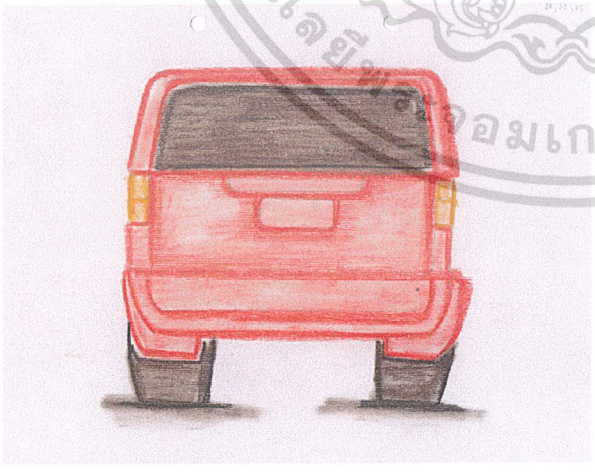
19. LS. พลอยกับแฟนมีเพศสัมพันธ์ในรถ

รถสั่นขึ้น ลง

รถมุมที่ 1

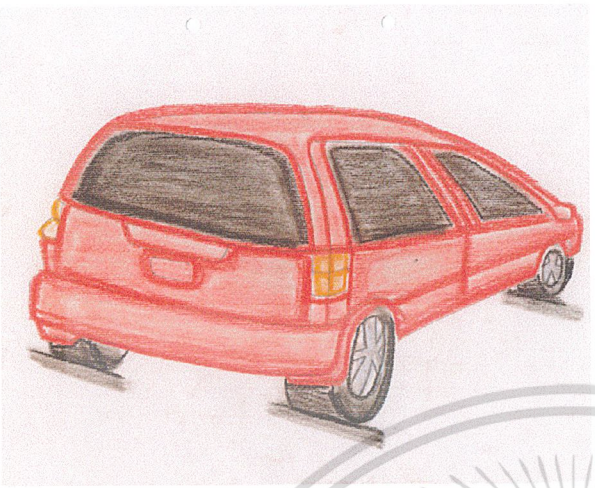


รถมุมที่ 2

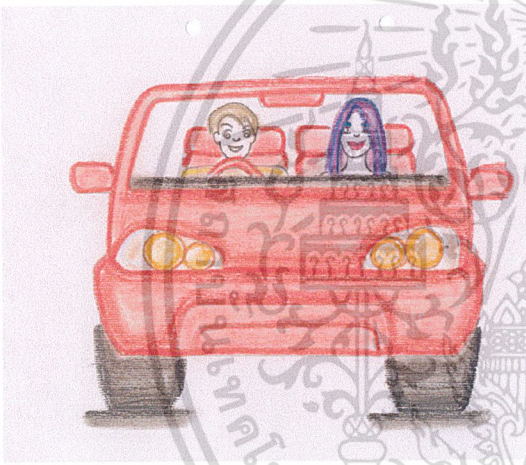


รถมุมที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รถมุมที่ 4



รถหยุดสั่น กระจกสว่างเห็นพลอยกับแฟน CUT

20. MLS. พลอยกับแฟนเดินเข้าร้านเสื้อผ้า CUT

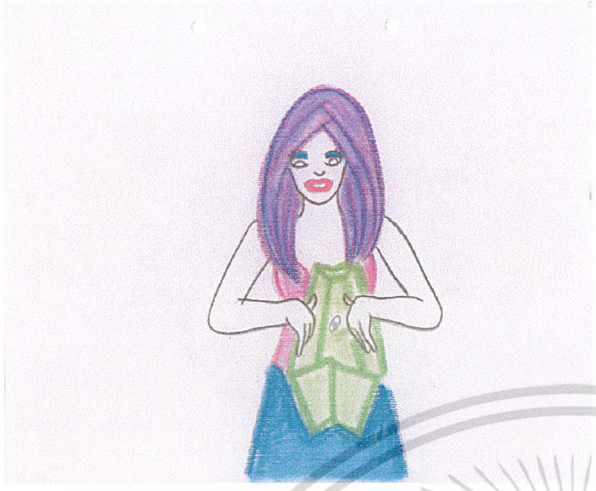
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

21. LS. พลอยชี้เสื้อผ้า แฟนออกเงินซื้อให้

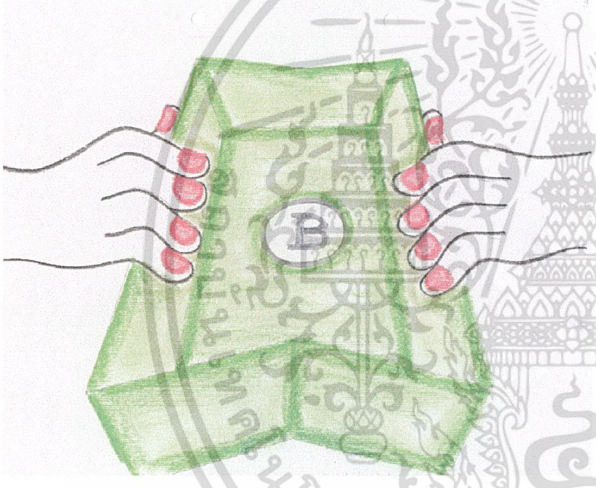
LS. (ต่อเนื่อง) พลอยซื้อทุกอย่าง จนแฟนเงินหมดจึงเดินหนีไป CUT

22. MS. พลอยหาแฟนไม่เจอหน้าตาหงุดหงิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(ต่อเนื่อง) พลอยยกกระเป๋าเงินของตนเองขึ้นมาดู CUT



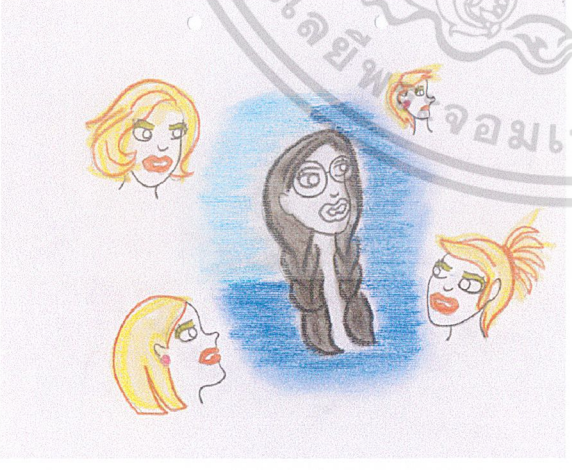
23. CU. กระเป๋าเหลือเงินเหรียญเดียว แล้ว ZOOM IN CUT

24. MLS. พลอยปากระเป๋าทิ้งด้วยความโมโห

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

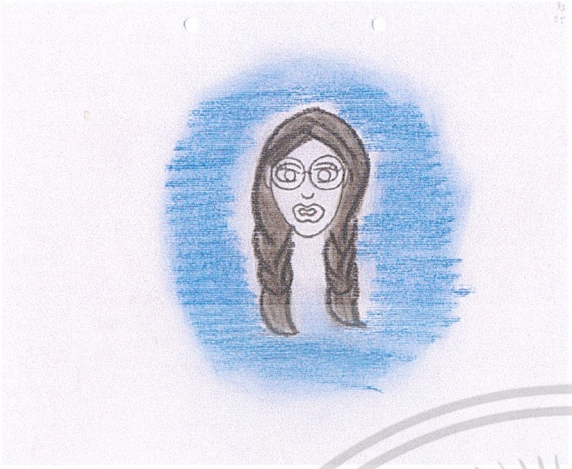
(ต่อเนื่อง) ZOOM IN หน้าพลอย CUT

25. LS. ในจินตนาการ พลอยหน้าตาสวยงาม มีเพื่อนล้อมรอบ



26. LS. (ต่อเนื่อง)พลอยกลับไปเชยแบบเดิม เพื่อนหันหน้าหนี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

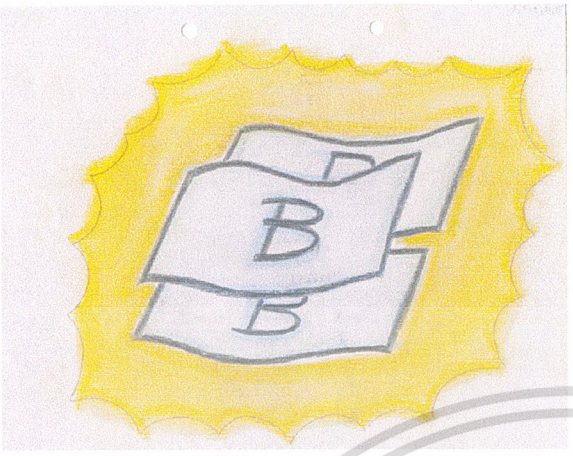


LS. (ต่อเนื่อง) เหลือพลอยหน้าเศร้าคนเดียว CUT

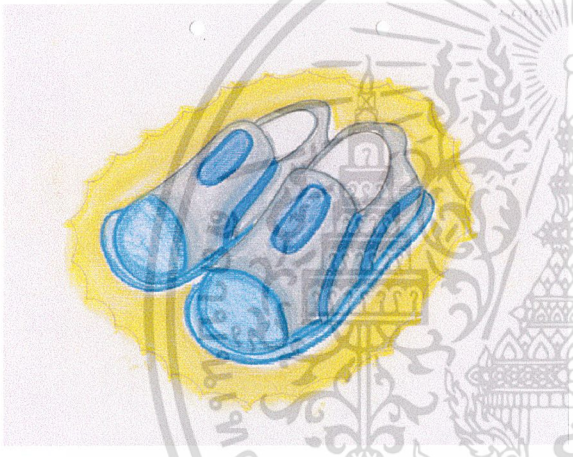
27. LS. พลอยยืนโดดเดี่ยว เงินเริ่มตกลงมา

(ต่อเนื่อง)เงินตกลงมากองรอบตัว พลอยมองเงินดีใจ นึกถึงของที่อยากได้ CUT

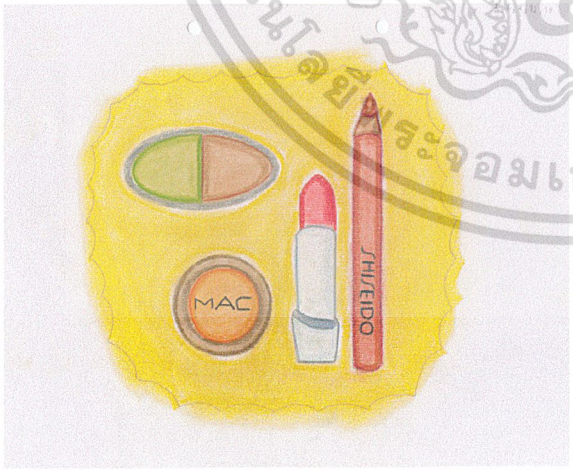
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



28. CU. เงิน



เงิน Dissolve รองเท้า



เงิน Dissolve เครื่องสำอาง

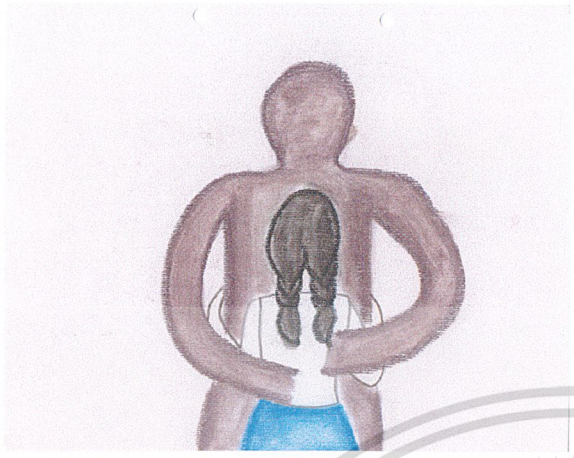
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เงิน Dissolve กระเป๋า CUT

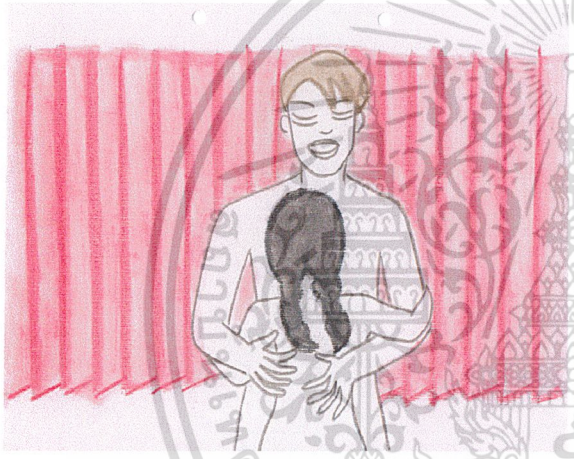
29. MS. พลอยกอดเงินยิ้มอย่างมีความสุข

(ต่อเนื่อง)เงินค่อย ๆ Transform เป็นร่างคน

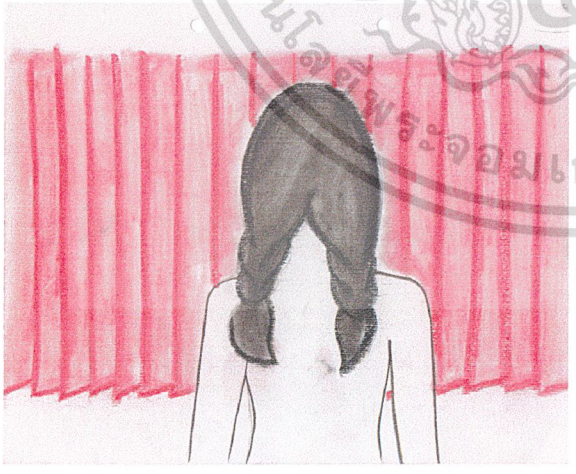
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



30. LS. ร่างคนตัวใหญ่โอบกอดพลอย CUT



31. MLS. พลอยขายบริการในโรงแรมม่าน รูด ผู้ชายเปลี่ยนหน้าไป 5 คน



ผู้ชายคนสุดท้าย Transform เข้ากับตัวพลอย CUT

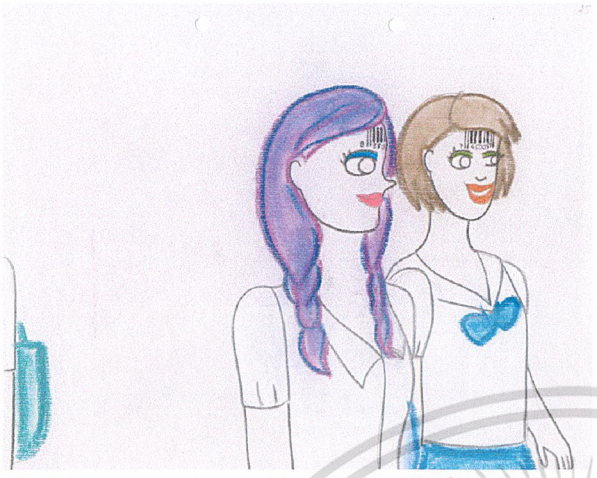
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

32. MLS. พลอยใส่ชุดนักเรียน ม่านค่อย ๆ รูดออก

(ต่อเนื่อง) หน้าตาพลอยสวยงามแต่ที่หน้าผากมี Barcode ประทับอยู่

(ต่อเนื่อง) เด็กมหาวิทยาลัยเดินออกมาจากหลังพลอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(ต่อเนื่อง) เด็กมัธยมต้นเดินออกอีกด้าน

(ต่อเนื่อง) พลอยเดินออกจากเฟรม CUT

33. ELS. (Dissolve) คนเดินไปมาริมถนน (กล้อง Till ขึ้นจนเห็นท้องฟ้าว่างเปล่า) CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคเขียนบนกระดาษ เรื่อง "โลกใบใหม่ของพลอย"

การออกแบบตัวละคร

ก่อนการออกแบบตัวละคร เราจำเป็นต้องคิดบุคลิกลักษณะของตัวละครขึ้นมาก่อน ซึ่งตัวดำเนินเรื่อง คือ พลอยเป็นเด็กสาวมัธยมปลายอายุ 16 ปี ไม่มีความทันสมัย ขาดการยอมรับจากเพื่อน จนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตัวเอง เพื่อให้เข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อนได้ ดังนั้นจึงออกแบบตัวละครเป็น 2 ช่วง คือ

1. ก่อนการเปลี่ยนแปลง

พลอยถักเปีย 2 ข้าง ไว้ผมยาว สวมแว่น ไม่แต่งหน้า แต่งตัวเชย

2. หลังการเปลี่ยนแปลง

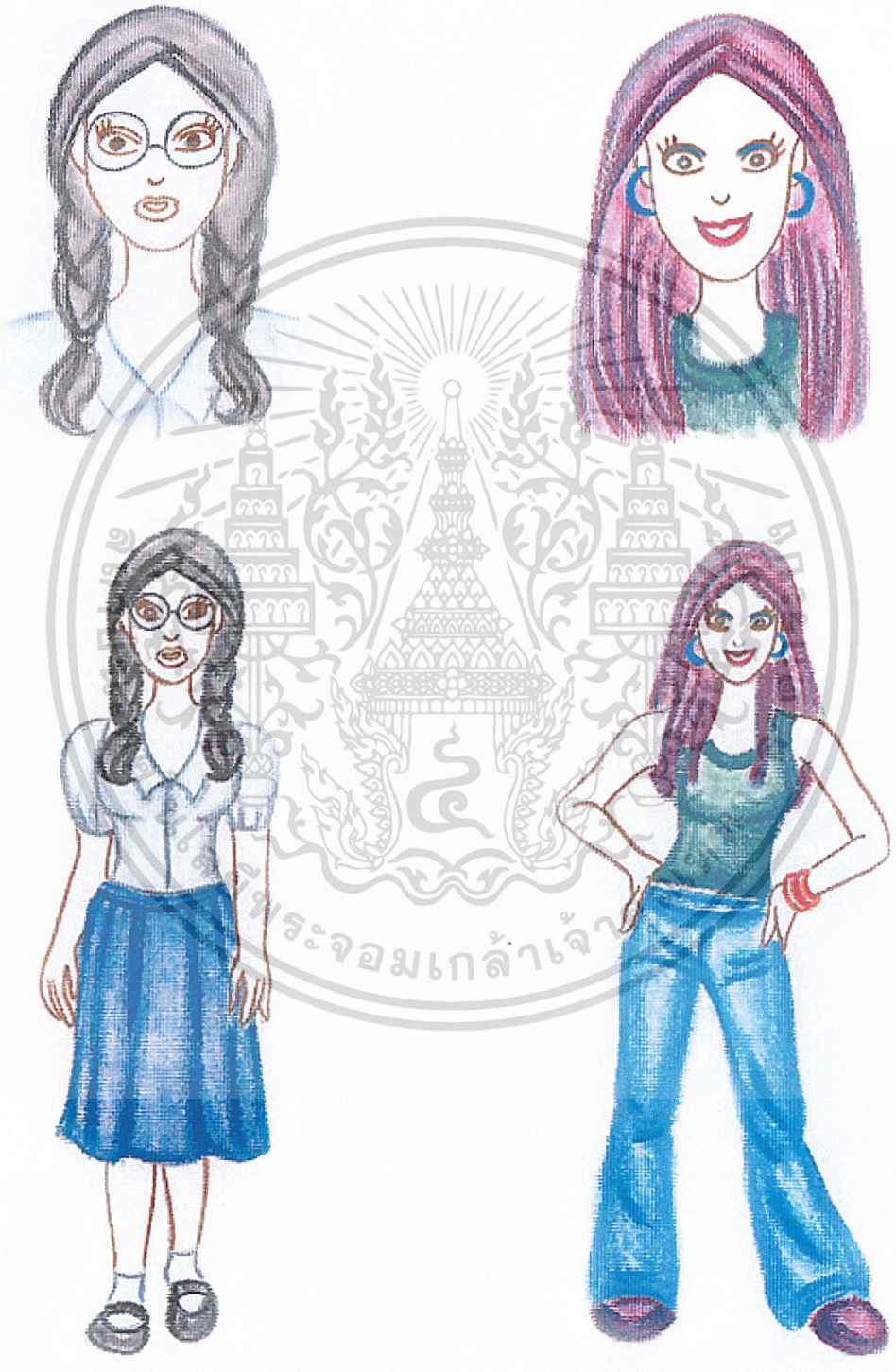
พลอยมีผมสีชมพูม่วง ไม่ใส่แว่น แต่งหน้าสีฉูดฉาด แต่งกายทันสมัย

โดยการออกแบบตัวละครใช้ลายเส้นที่ตัดทอนแล้ว เพื่อให้ง่ายต่อการวาด ซึ่งมีจำนวนกระดาษเป็นพันๆ แผ่น และเลือกใช้สีที่สดใส และฉูดฉาด เพื่อให้มีความสะดุดตา และเข้ากับเนื้อหาของเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อนเปลี่ยนแปลง

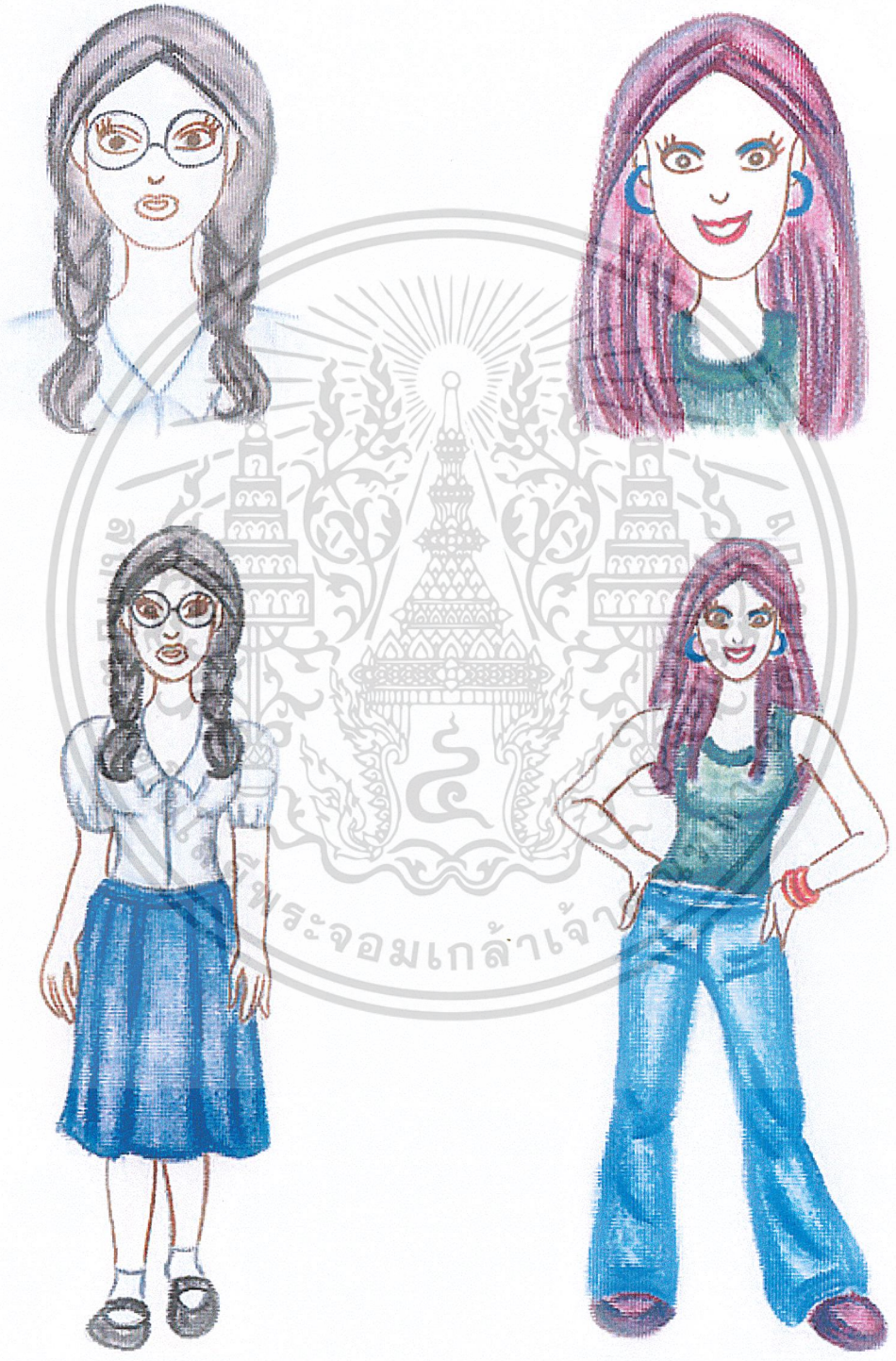
หลังเปลี่ยนแปลง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อนเปลี่ยนแปลง

หลังเปลี่ยนแปลง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

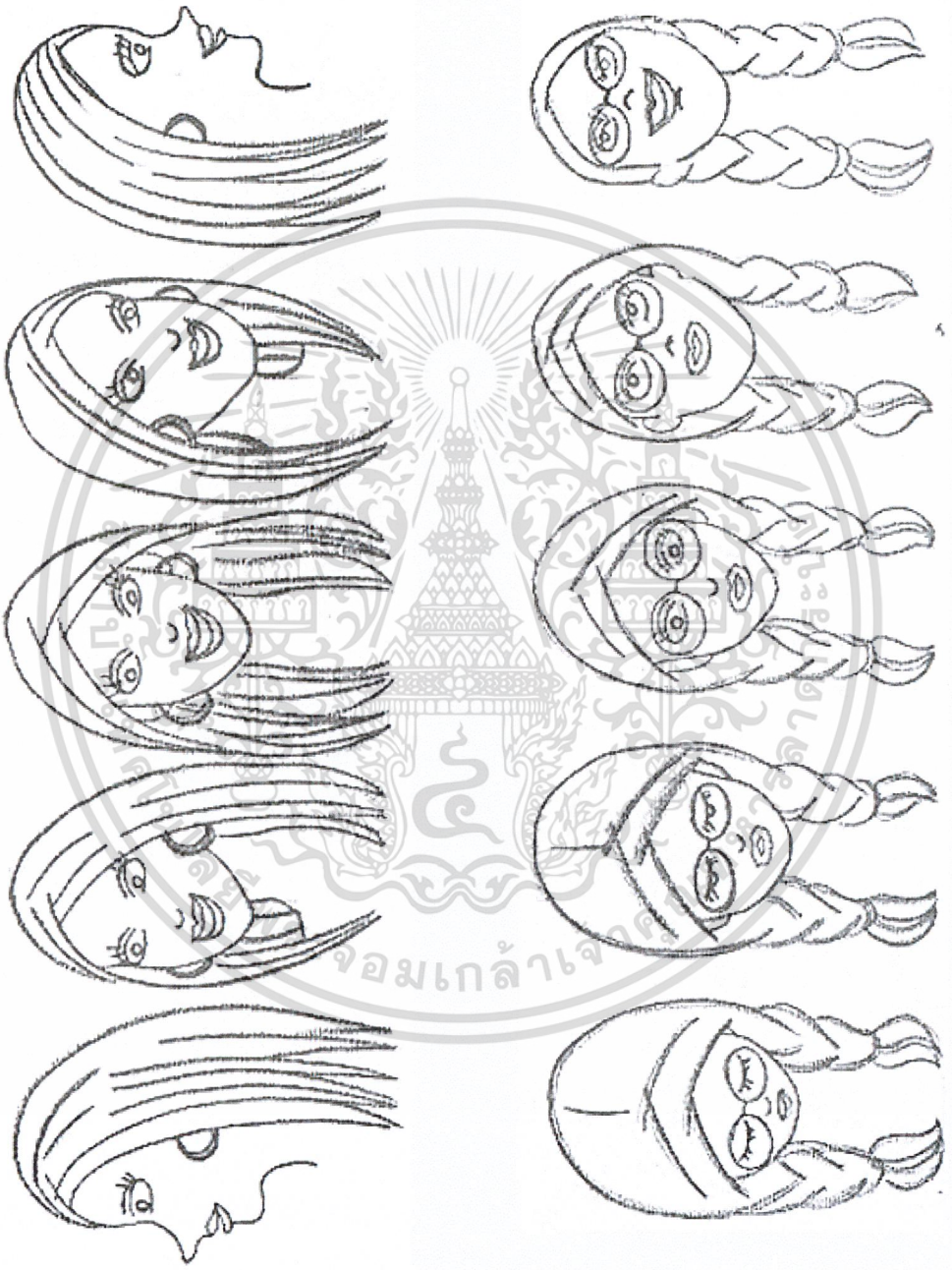
การ Key Action และ In Between

การ Key Action เป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญมาก หลังจากที่เขียน Story Board เสร็จแล้ว ให้กำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยกำหนดภาพaction แรก และ action สุดท้าย เรียกว่า "Key Action"

เริ่มต้นด้วยการกำหนดภาพคร่าวๆ การเคลื่อนไหวของตัวละครก่อน เมื่อได้แล้วก็กำหนดภาพระหว่าง action ทั้งสอง โดยการแบ่งย่อยไปเรื่อยๆ เรียกว่า "In Between"

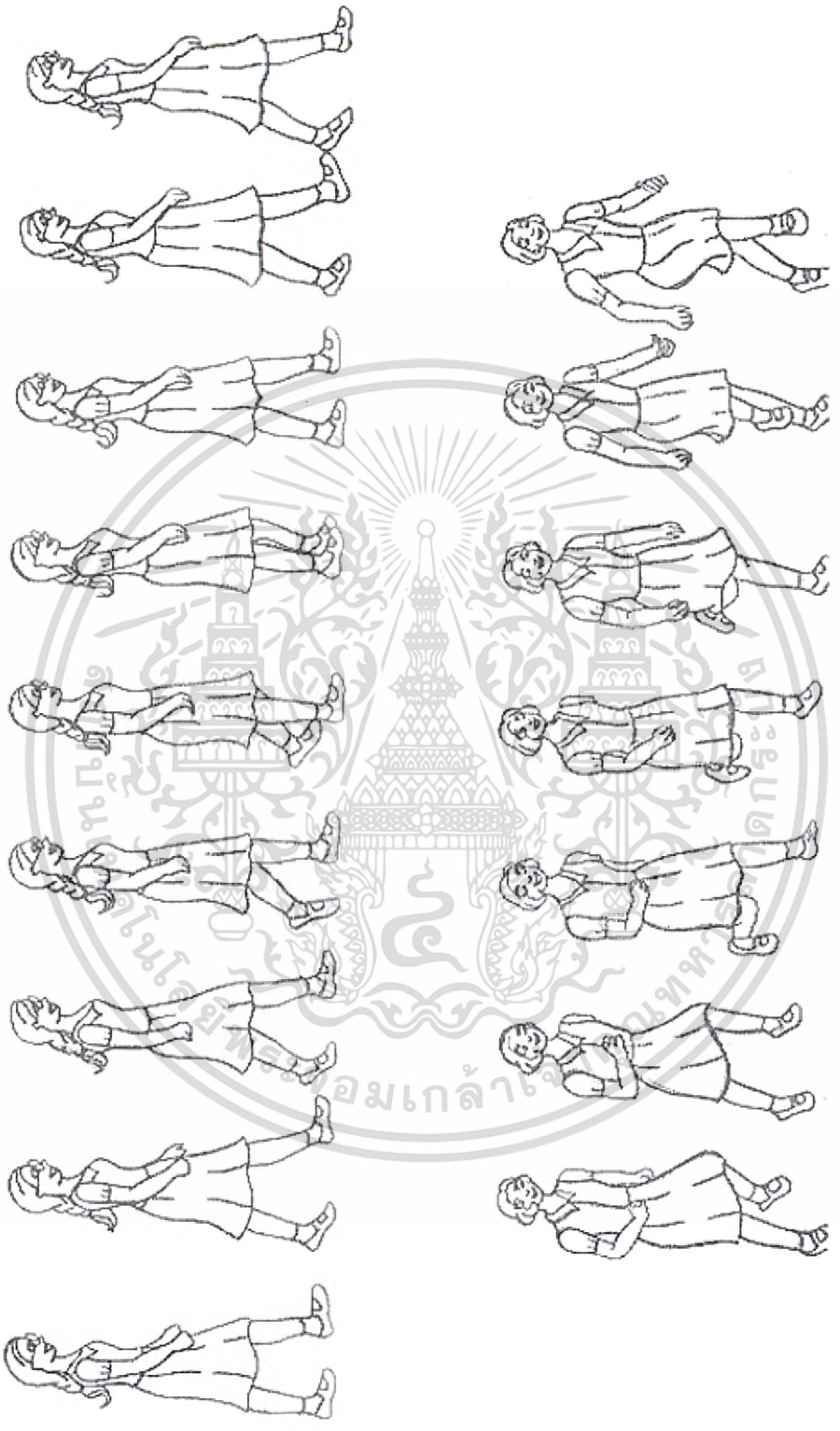
ภาพแสดงการ Key Action และ In Between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแสดงการ Key Action และ In Between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแสดงการ Key Action และ In Between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Production design และ Conceptual design

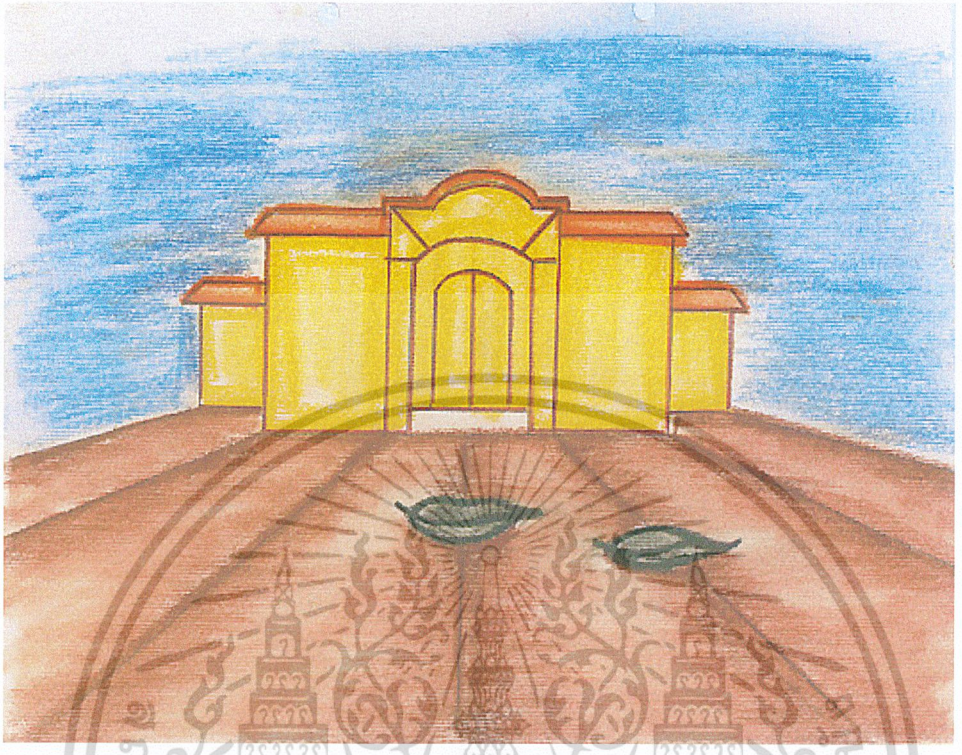
อนิเมชั่น เรื่อง "โลกใบใหม่ของพลอย"

การออกแบบฉากใช้ลายเส้นที่ง่ายและตัดทอน โดยใช้สัญลักษณ์ทำให้เด่นรู้ว่าสถานที่นั้นคือที่ไหน เช่น ฉาก Center point หรือสถานเสริมความงาม โทนสีที่ใช้เน้นไปในแนวสดใส เพื่อให้เหมาะสมกับความฉาบฉวยของชีวิตวัยรุ่น

ภาพ 4.1 สถานเสริมความงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ 4.2 โรงเรียน

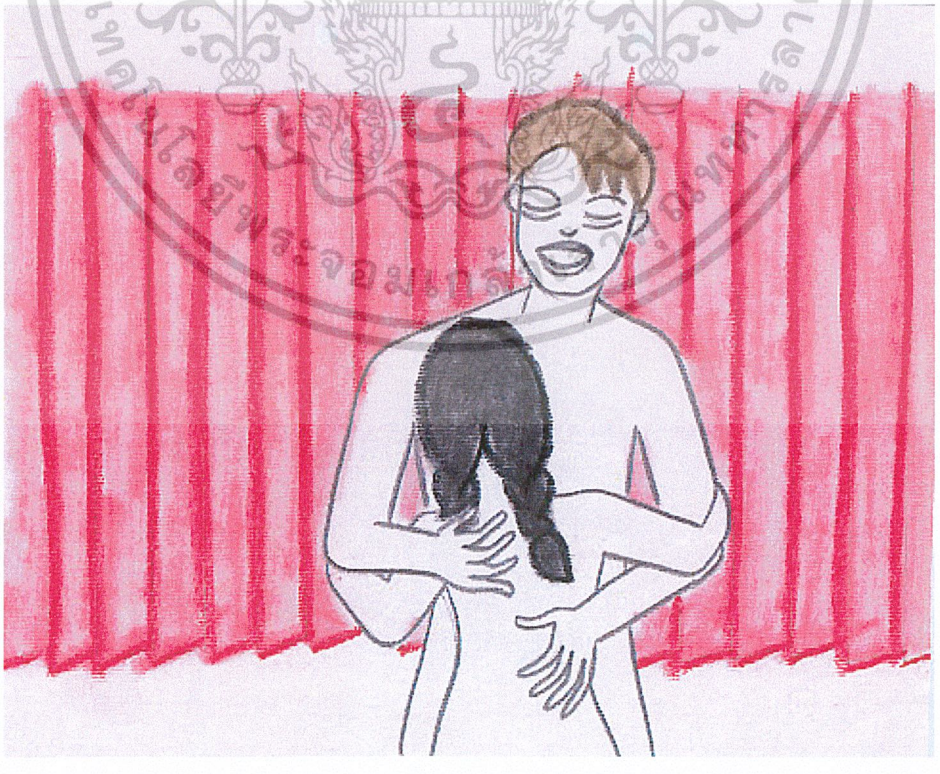


ภาพ 4.3 Center point

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ 4.4 ร้านอาหาร

ภาพ 4.5 โรงแรมม่านรูด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์การเขียนบนกระดาษ

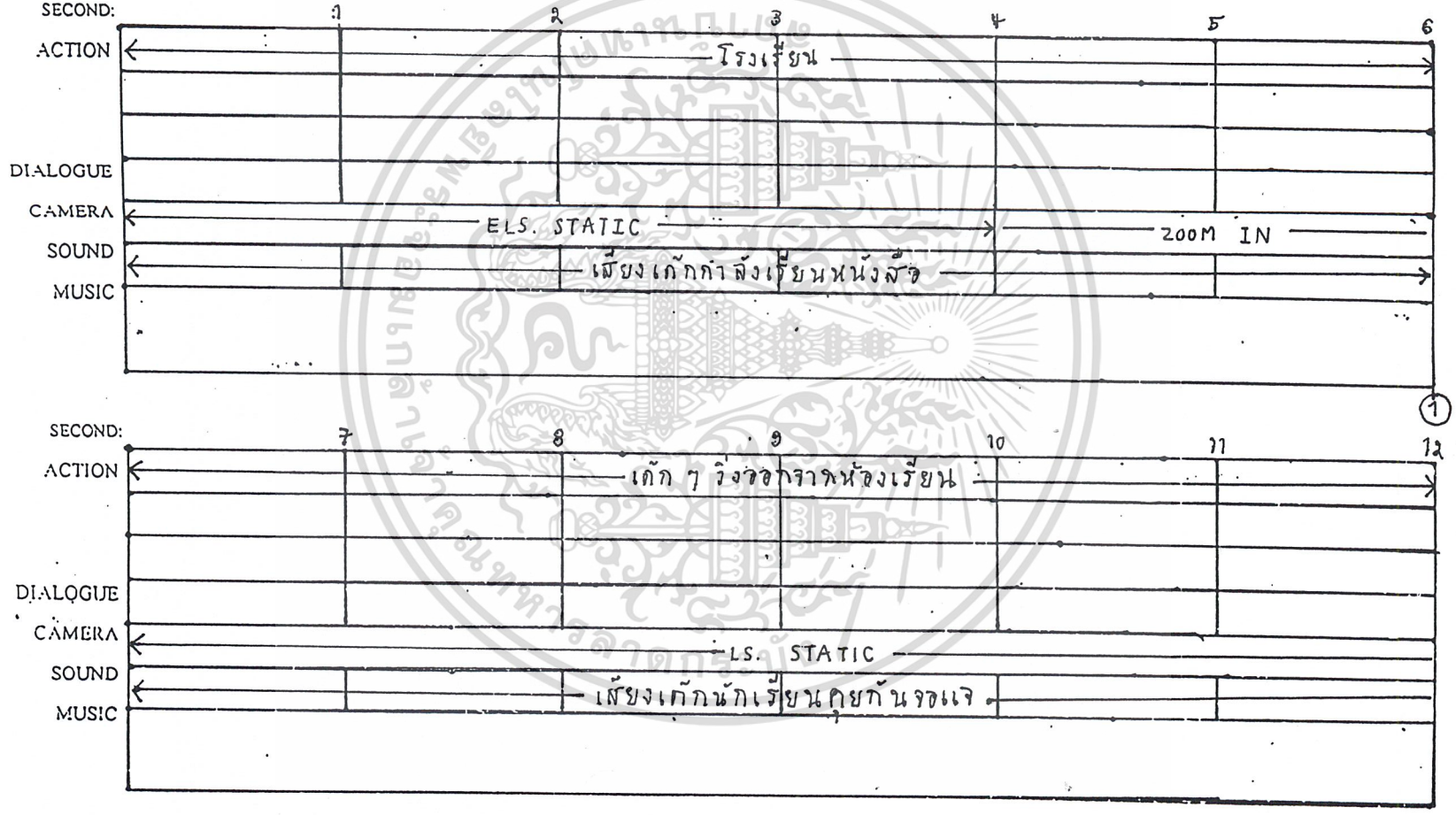
1. <u>กระดาษสีชมพูอ่อนสายเส้น</u> ที่เลือกเป็นลายเส้น เพื่อให้เหมาะสมกับสีที่จะนำมาใช้ในงาน คือ สีพาสเทล ซึ่งเมื่อปาดสีจะเกิดการกระจายของสีได้ดี กระดาษที่ใช้มีความหนา 110 แกรม ซึ่งเป็นขนาดที่พอดีคือไม่บางจนเกิดรอยยับง่าย และไม่หนาจนไม่สามรถออกลายได้
2. <u>สีพาสเทล</u> มี 3 ชนิด ที่ใช้ได้แก่ สีพาสเทลชนิดเนื้ออ่อน (soft pastel) ชนิดเนื้อแข็ง (hard pastel) และชนิดเป็นดินสอ ชนิดเนื้ออ่อนจะกระจายสีได้ดีกว่า ส่วนเนื้อแข็งใช้ในการตัดเส้น และชนิดดินสอใช้ในการเก็บรายละเอียด
3. <u>ตู้ไฟ</u> ใช้ในการลอกลายในการ Key Action และ background ต่างๆ
4. <u>หมุดยึด</u> (Peg Bar) ลักษณะเป็นไม้บรรทัดเหล็กยาวประมาณ 1 ฟุต เจาะรูแล้วใช้น๊อตยึดให้แน่น เพื่อเวลาวางกระดาษเขียนจะได้ไม่เคลื่อนที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

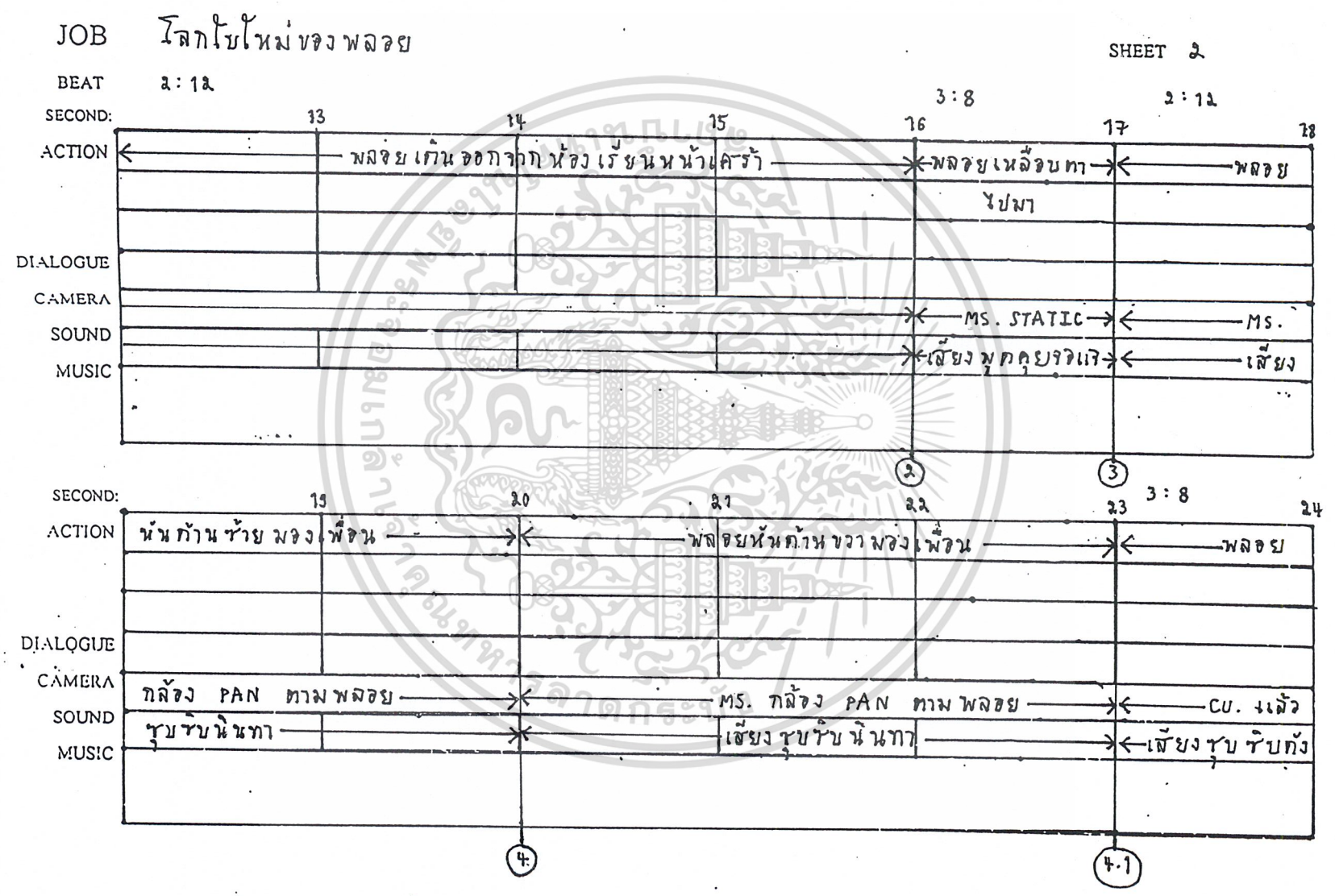
JOB โลกใบใหม่ของพลอย

SHEET 1

BEAT 3 : 8



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

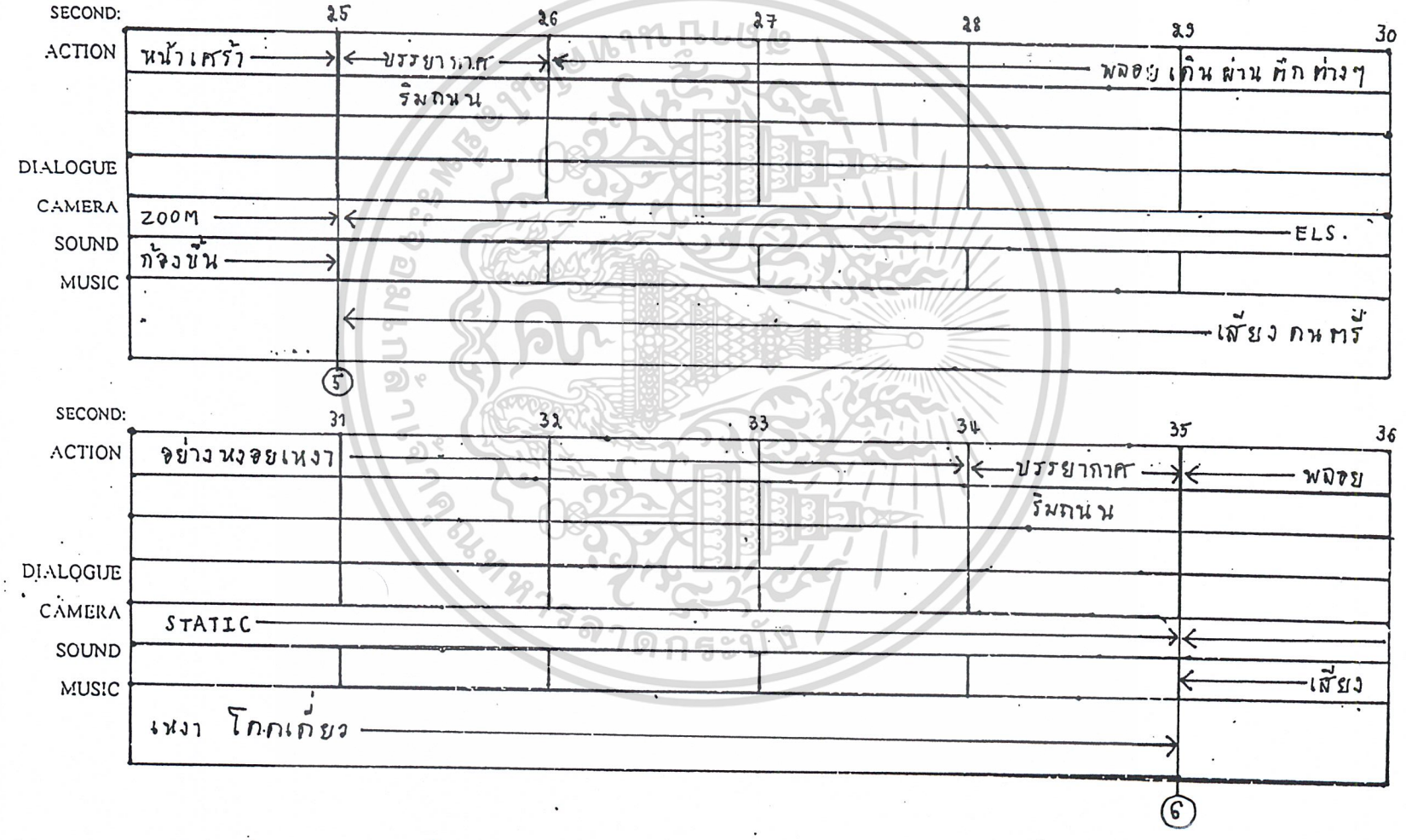


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โลกใบใหม่ของพลอย

SHEET 3

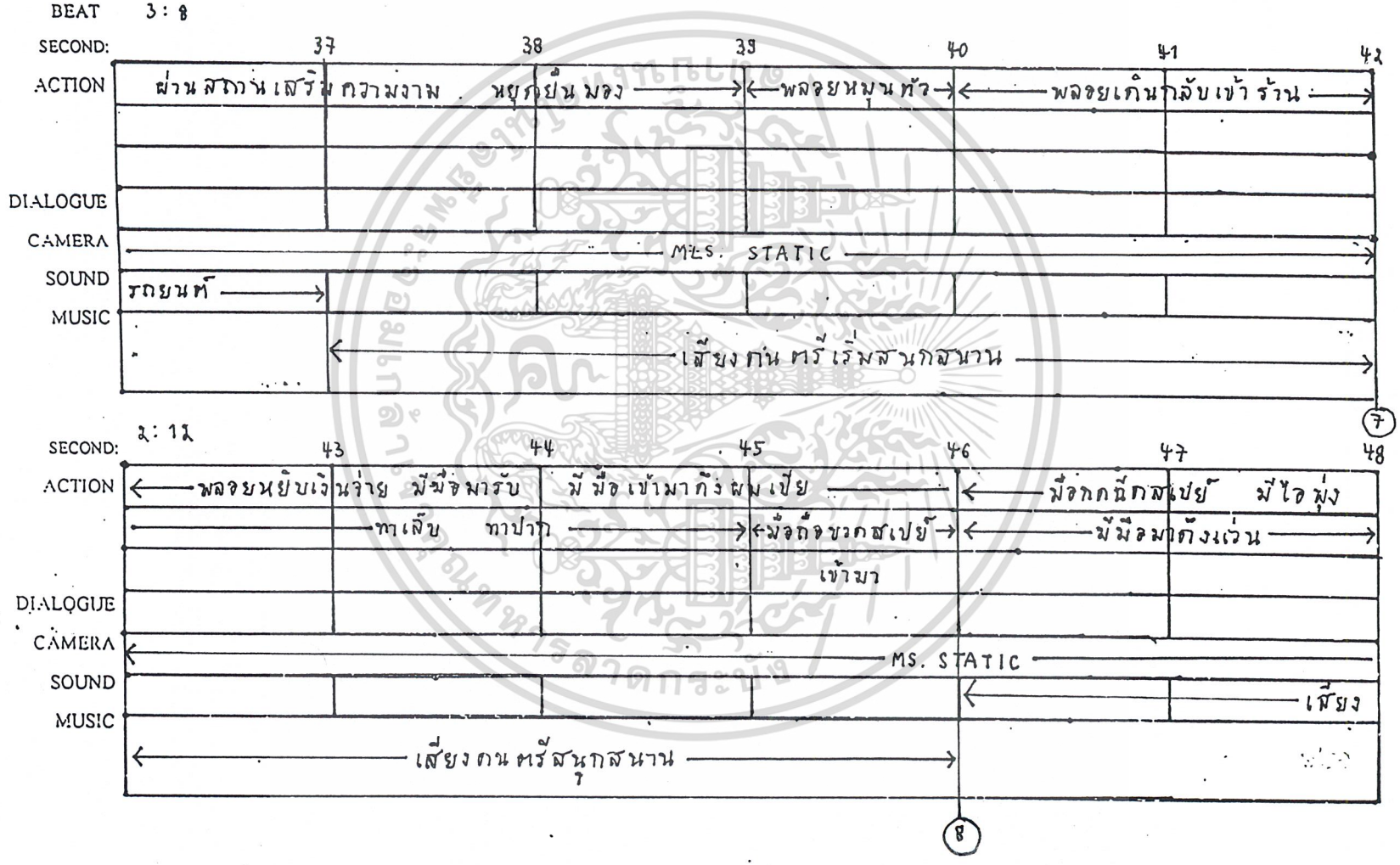
BEAT 3:8 2:12



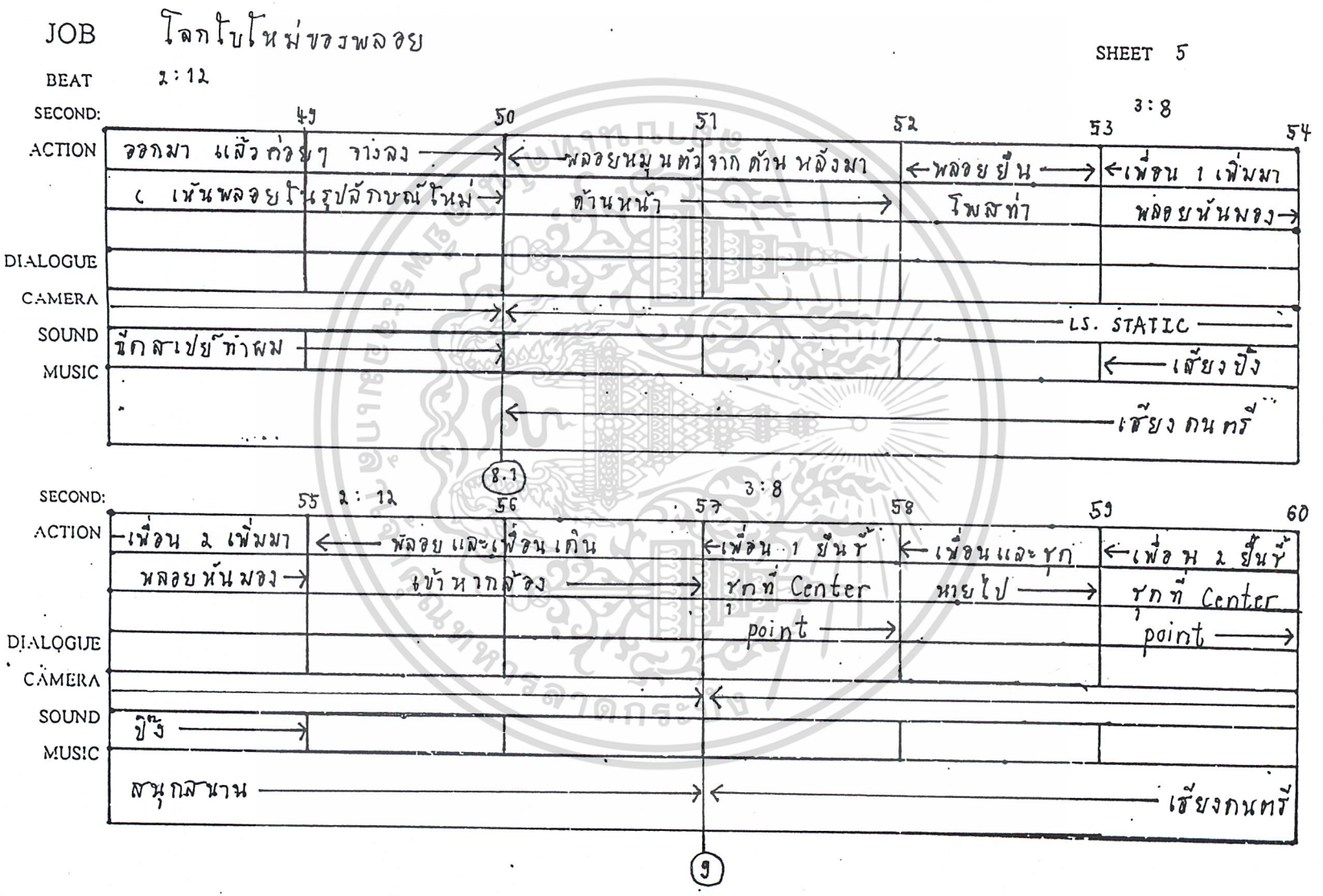
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โฉลกโบไหม่ของพลอย

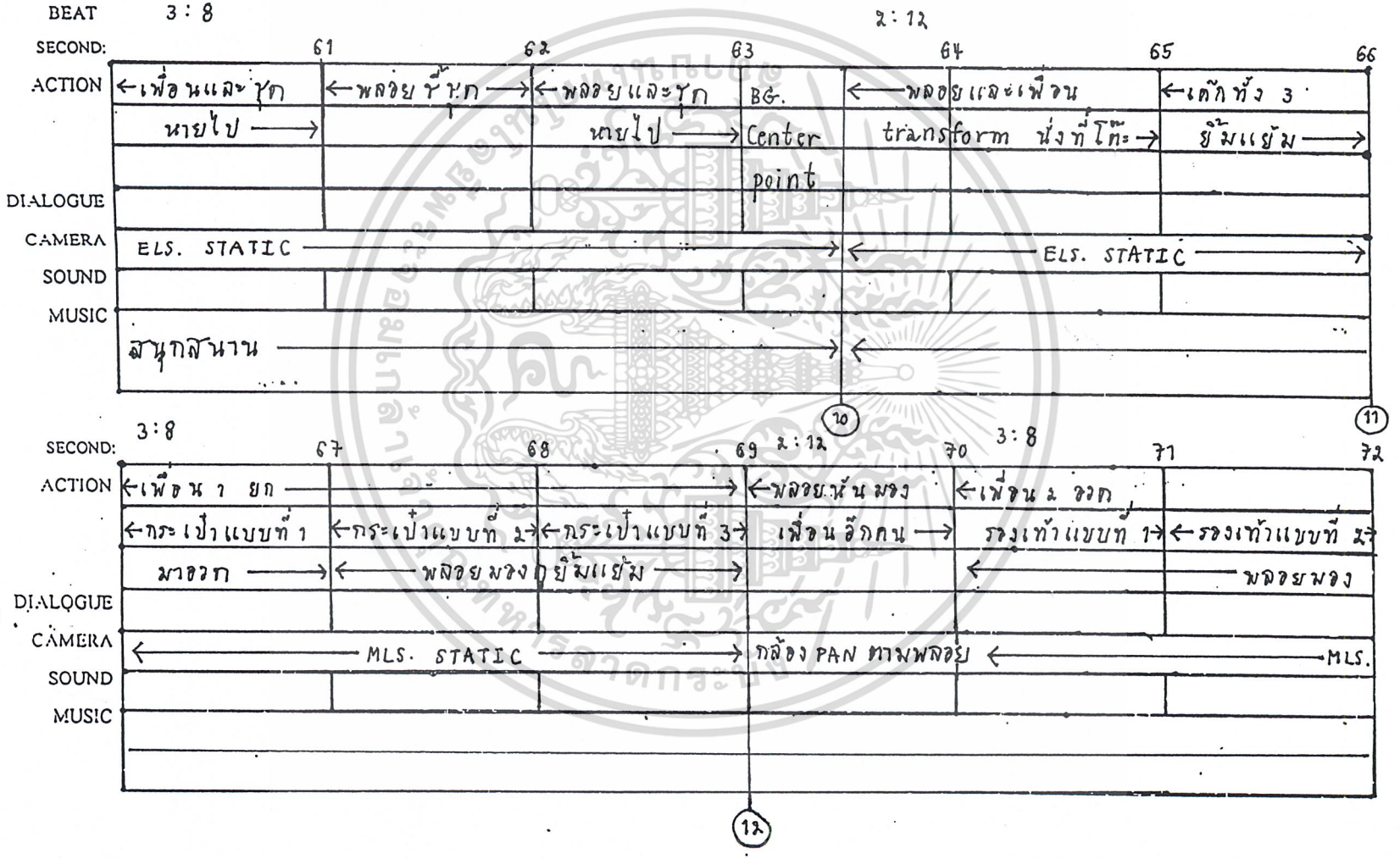
SHEET 4



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเอกสารนี้ทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



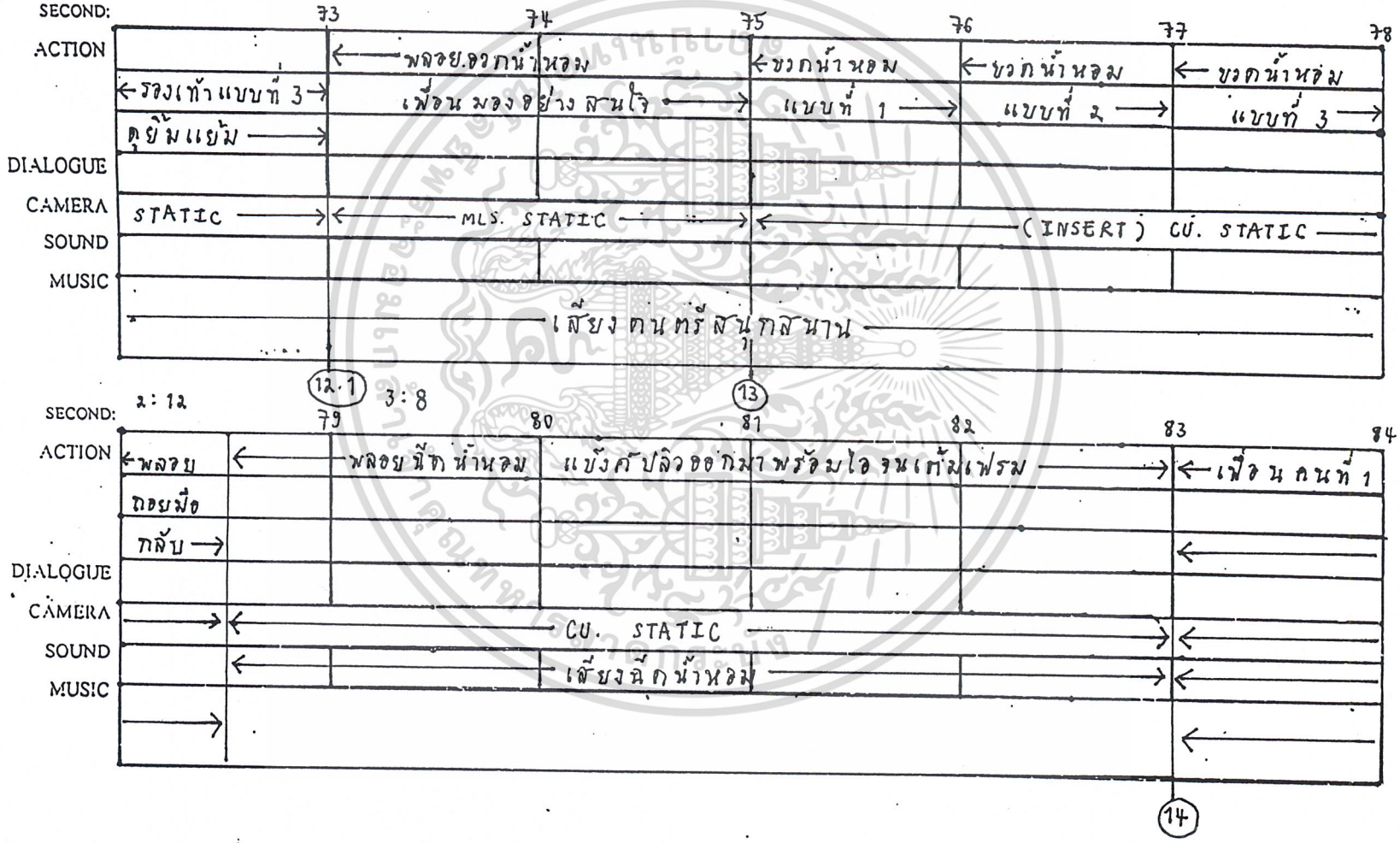
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งไม่อนุญาตให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โลกใบใหม่ของพลอย SHEET 7

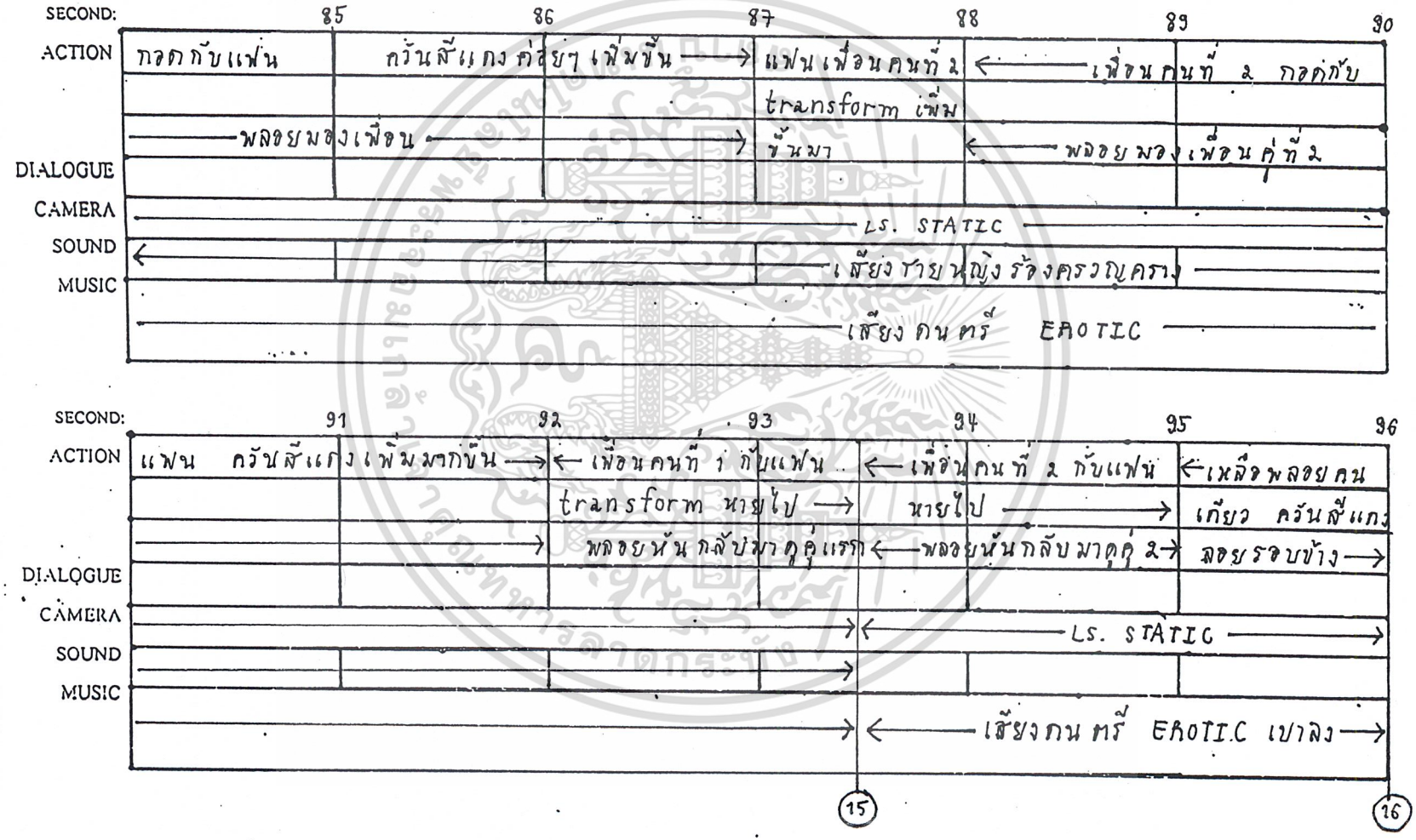
BEAT 3 : 8



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งไม่อนุญาตให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โลกใบใหม่ของพลอย SHEET 8

BEAT 3:8

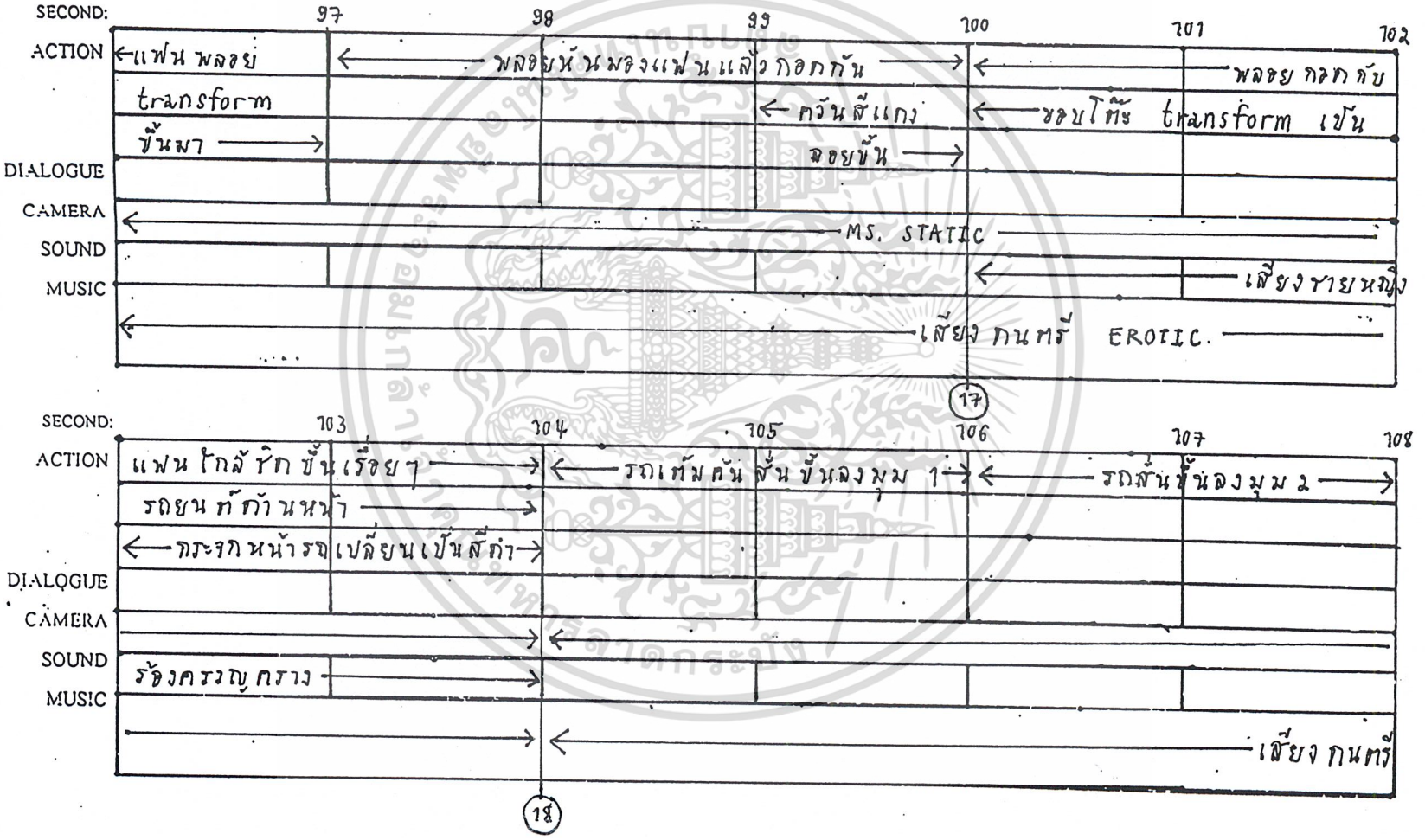


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โลกใบใหม่ของพลอย

SHEET 9

BEAT 3 : 8

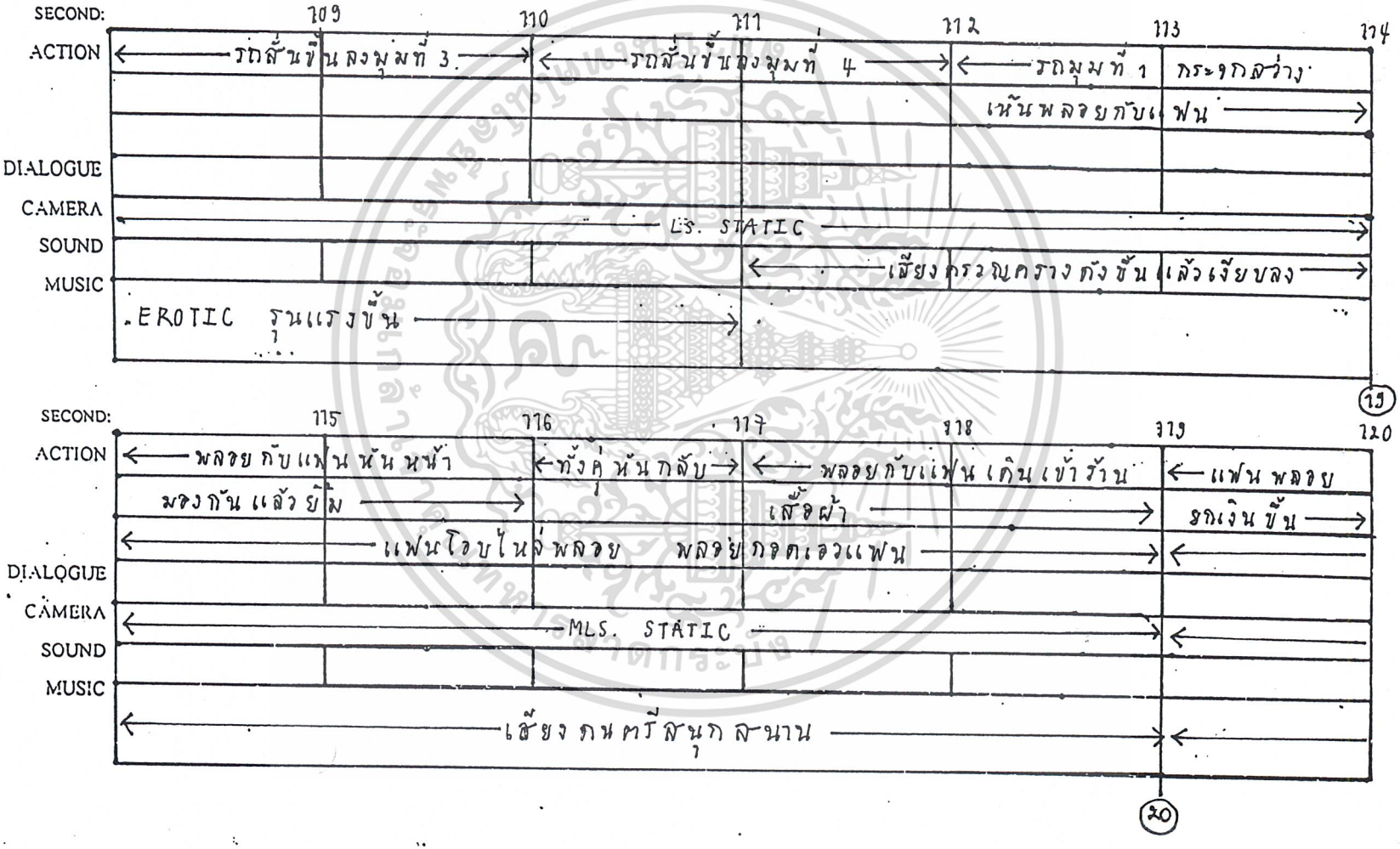


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โลกใบใหม่ของพลอย

SHEET 10

BEAT 3 : 8

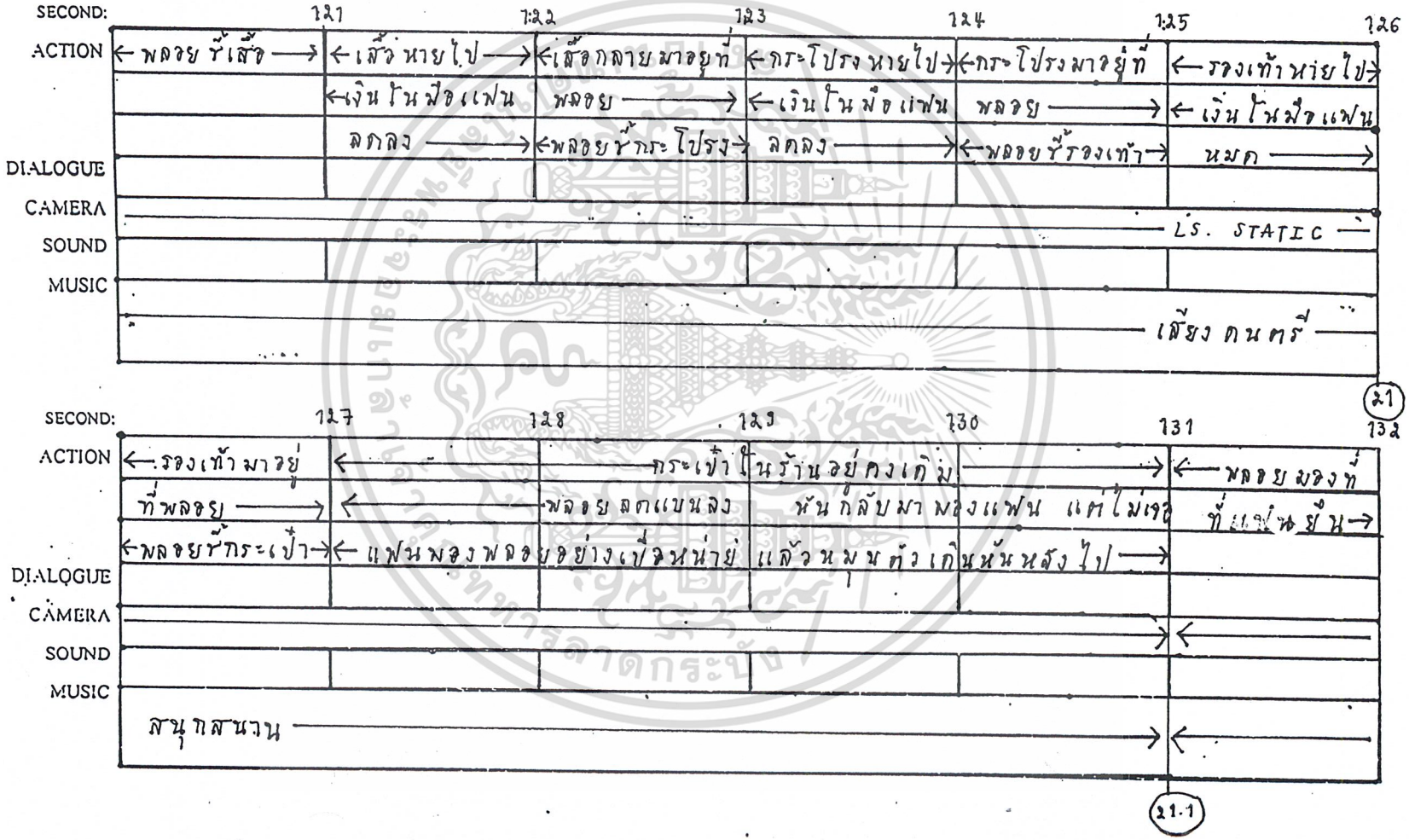


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โลกใบใหม่ของพลอย

SHEET 11

BEAT 3 : 8

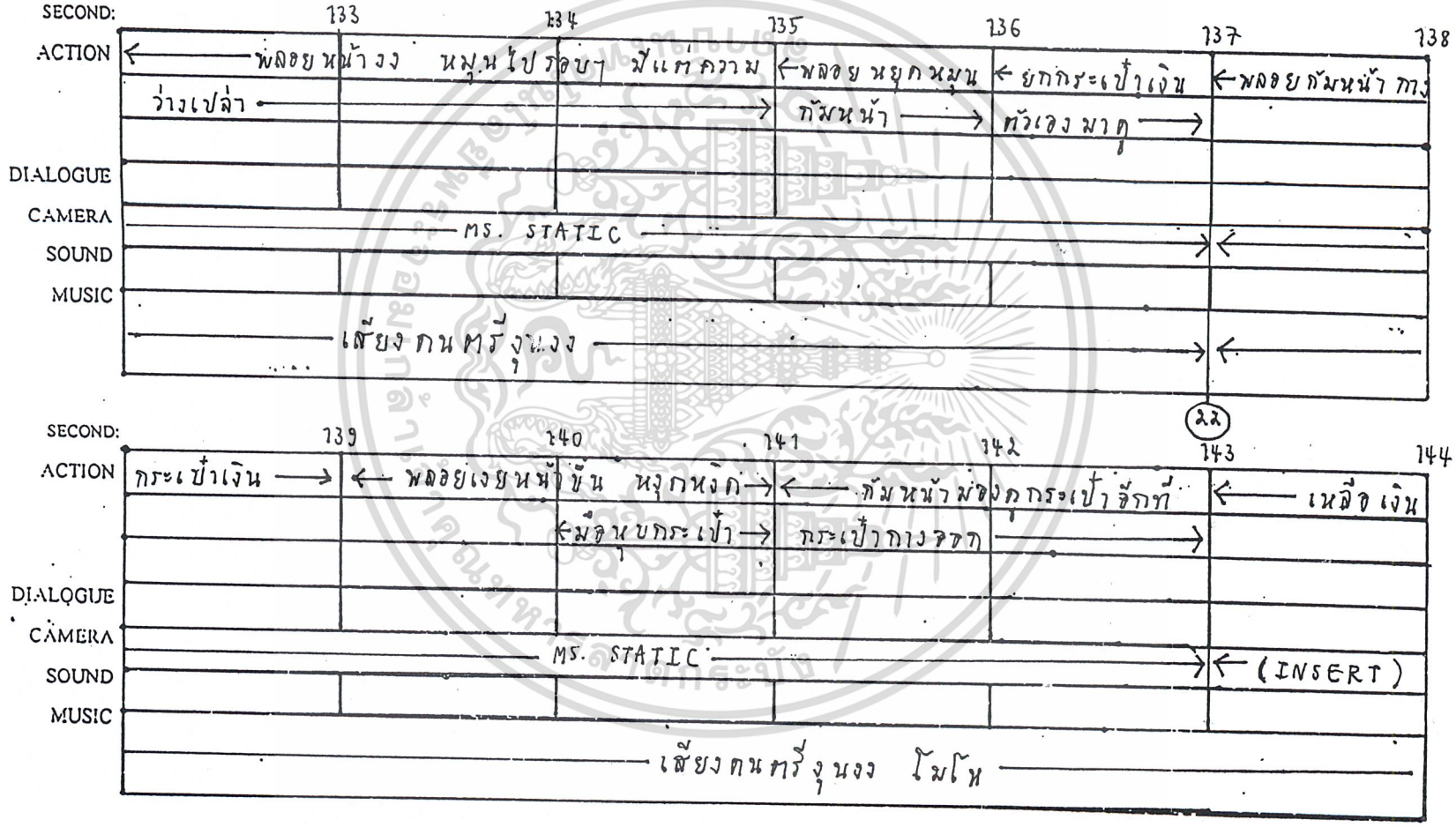


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

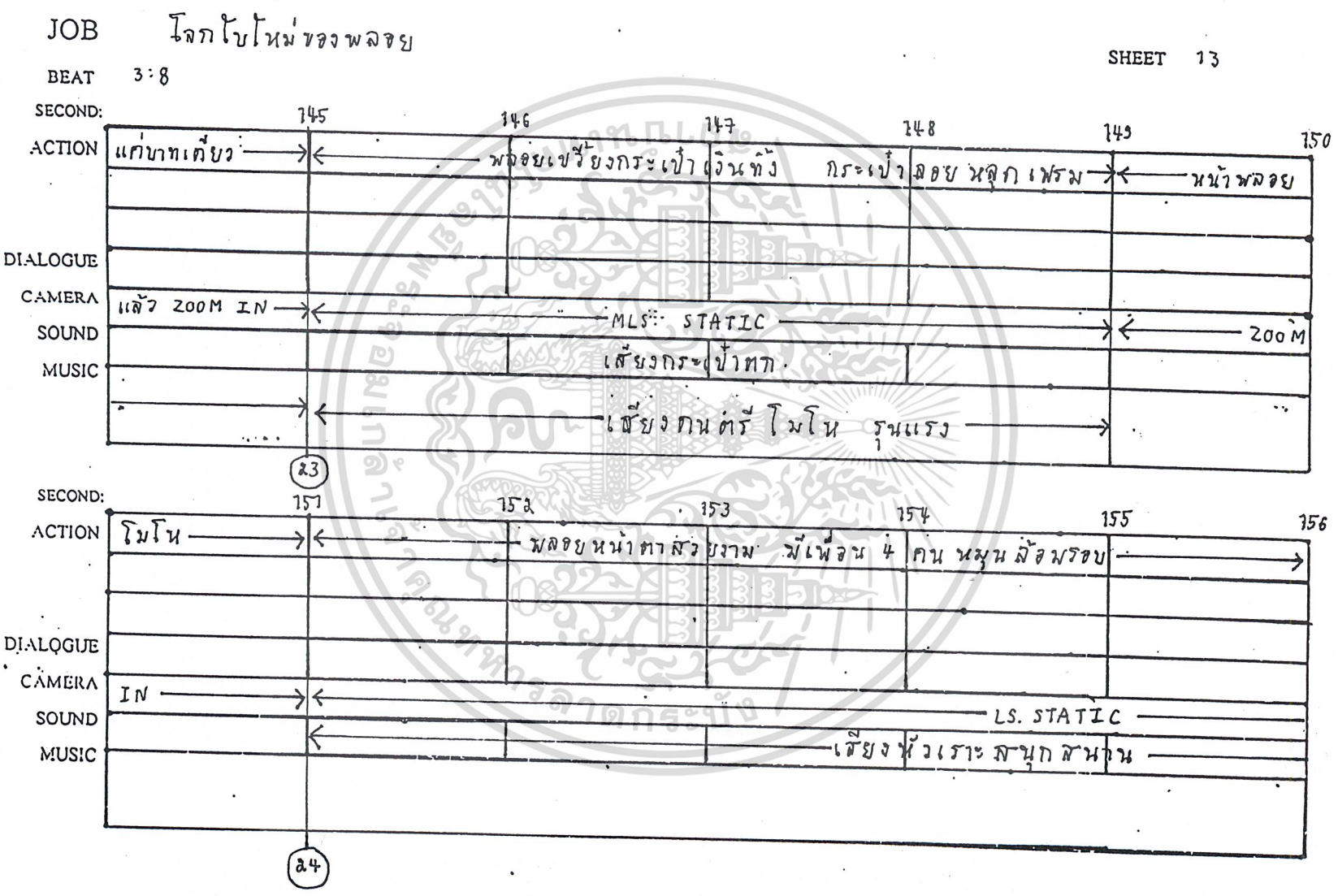
JOB โลกใบใหม่ของพลอย

SHEET 12

BEAT 3 : 8



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งไม่อนุญาตให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

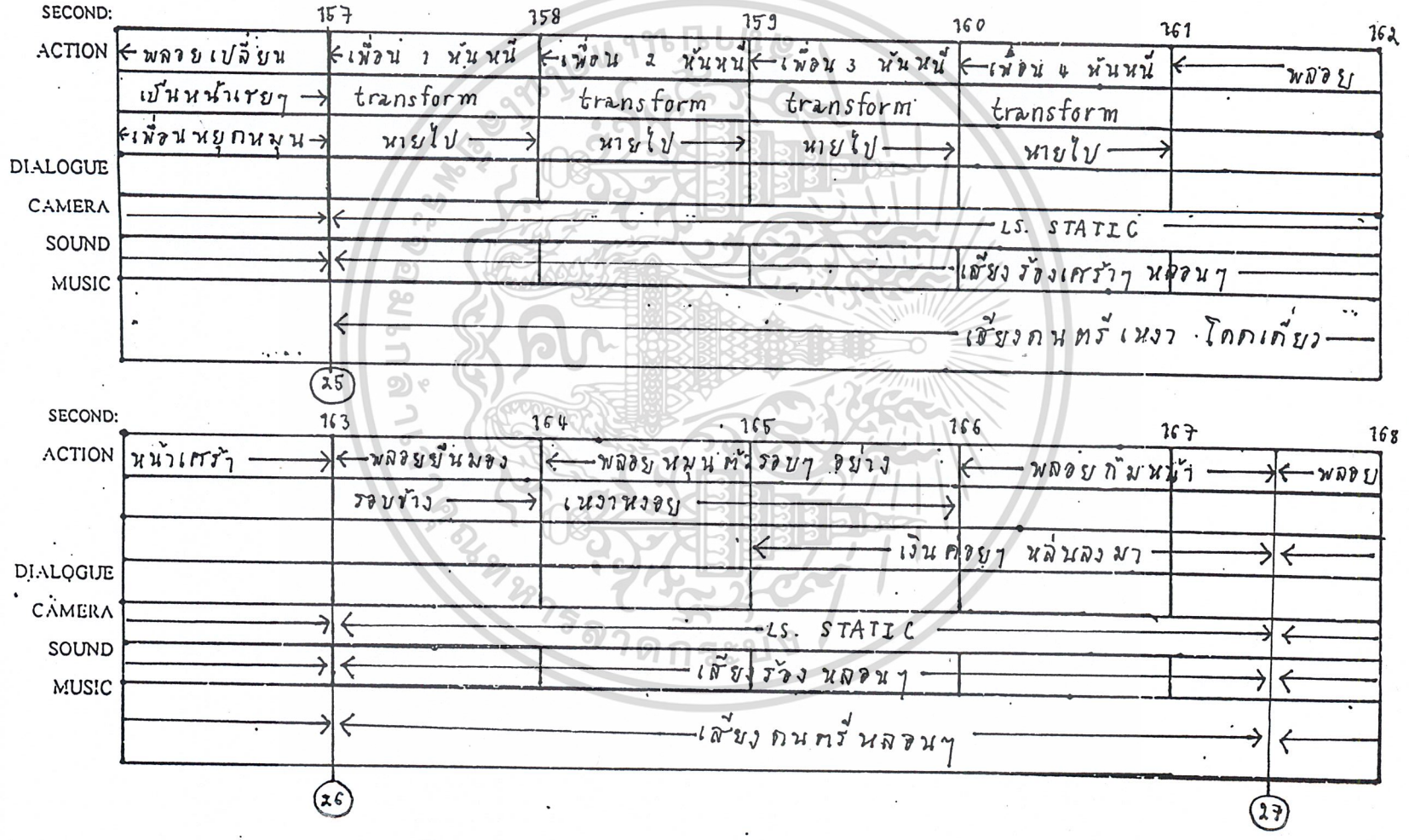


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โลกใบใหม่ของพลอย

SHEET 14

BEAT 3:8

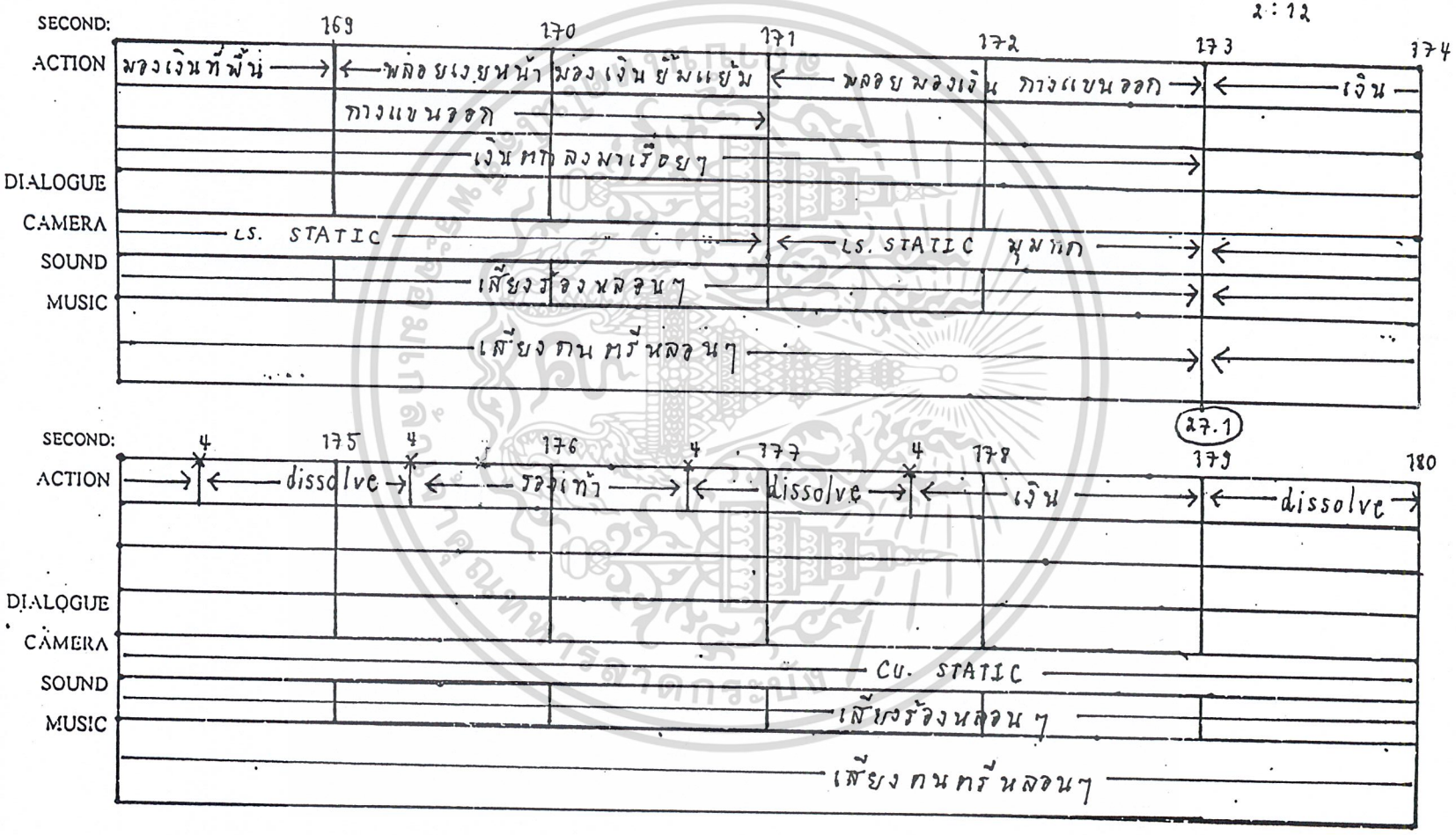


JOB โลกใบใหม่ของพลอย

SHEET 15

BEAT 3:8

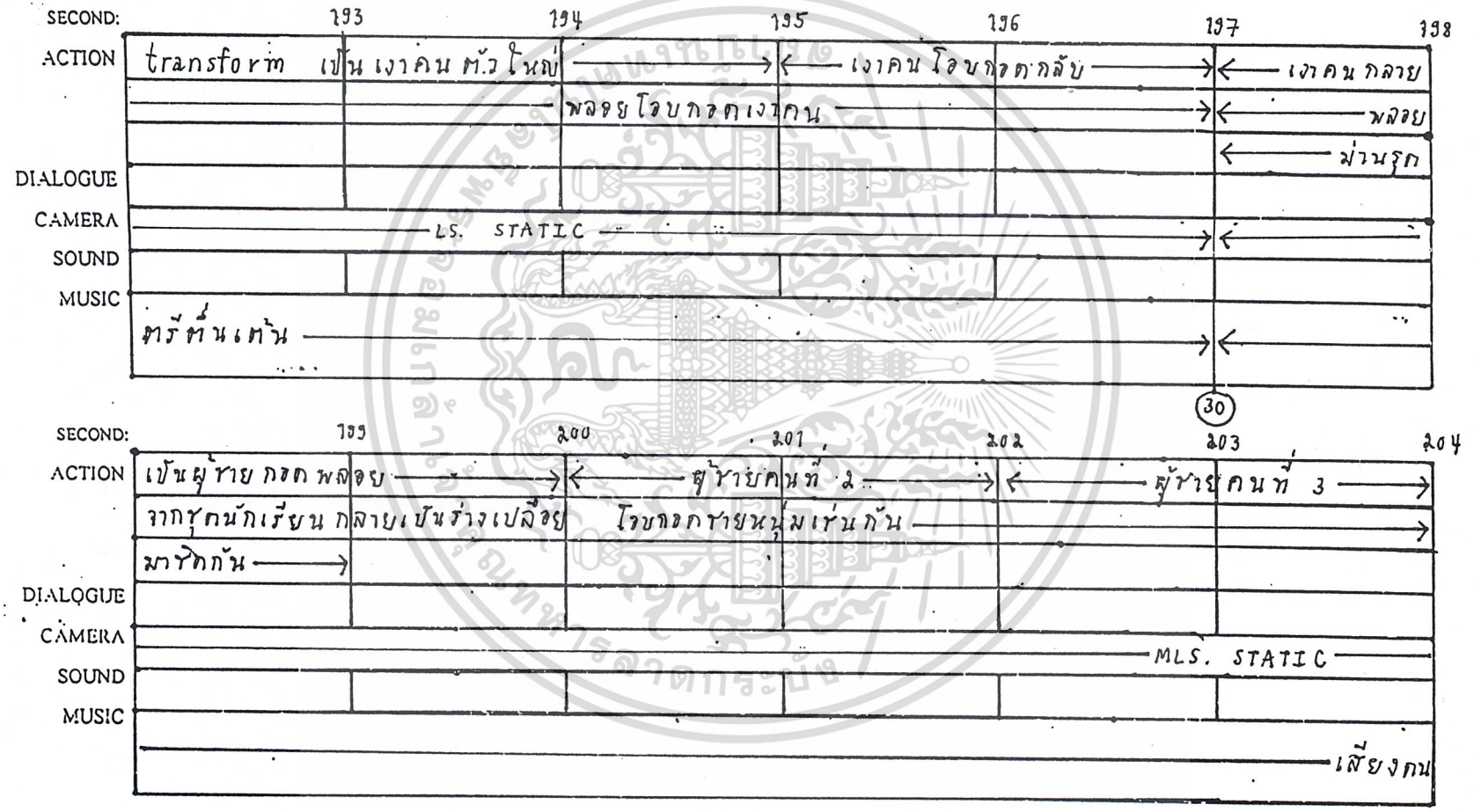
2:12



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โลกใบใหม่ของพลอย SHEET 17

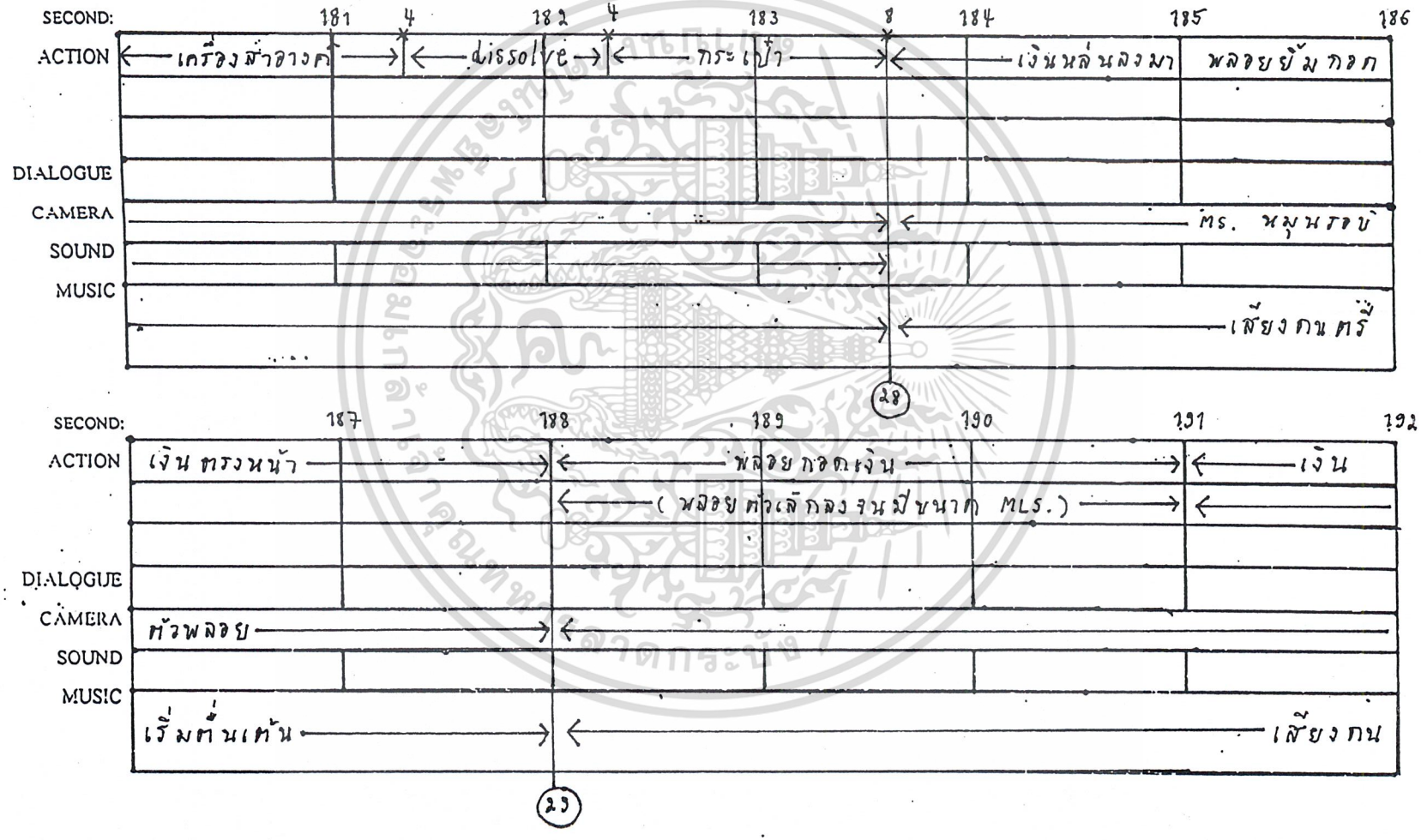
BEAT 3:8



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB โลกใบใหม่ของพลอย SHEET 16

BEAT 2 : 12 3 : 8

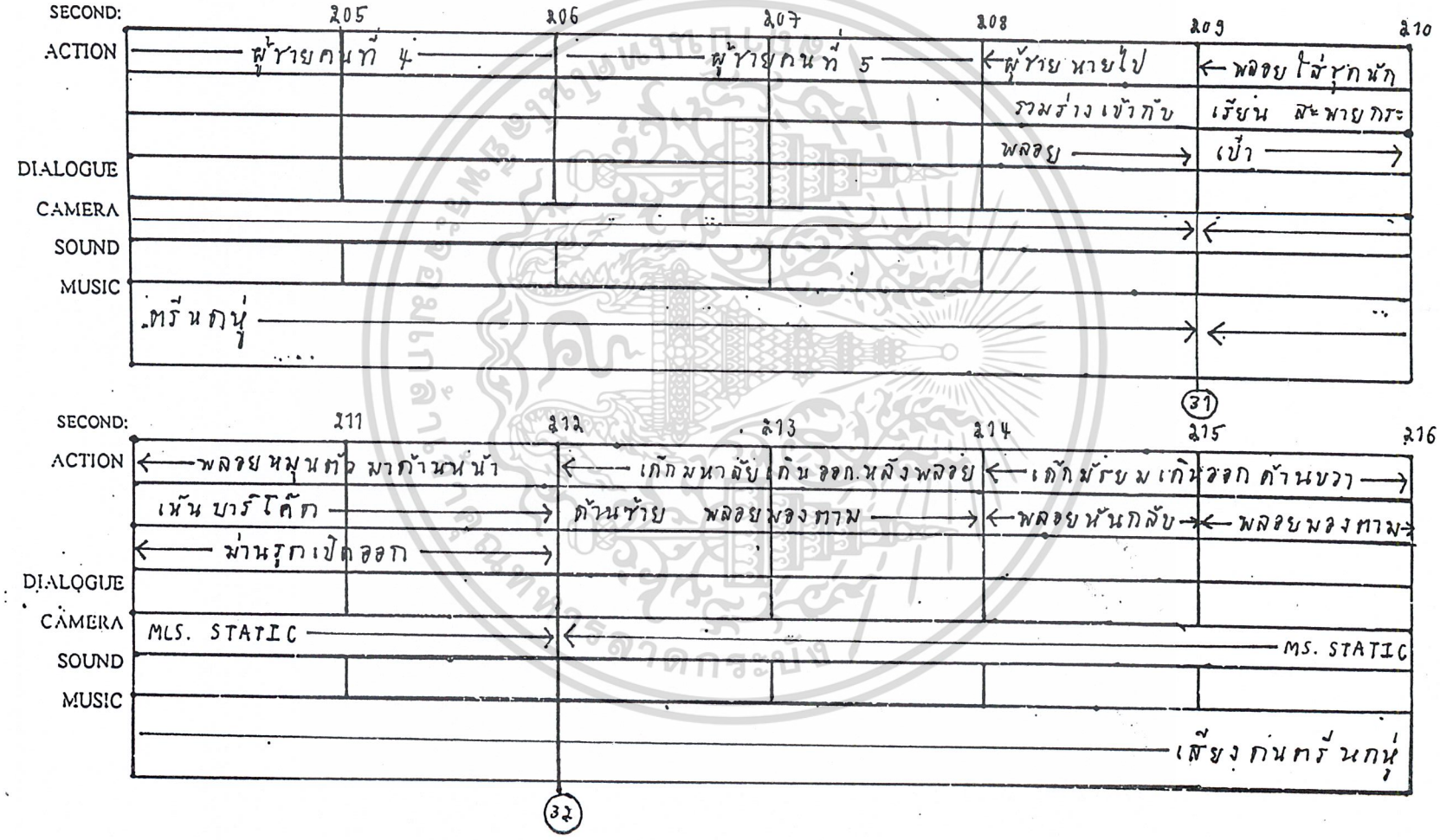


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ หรือนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

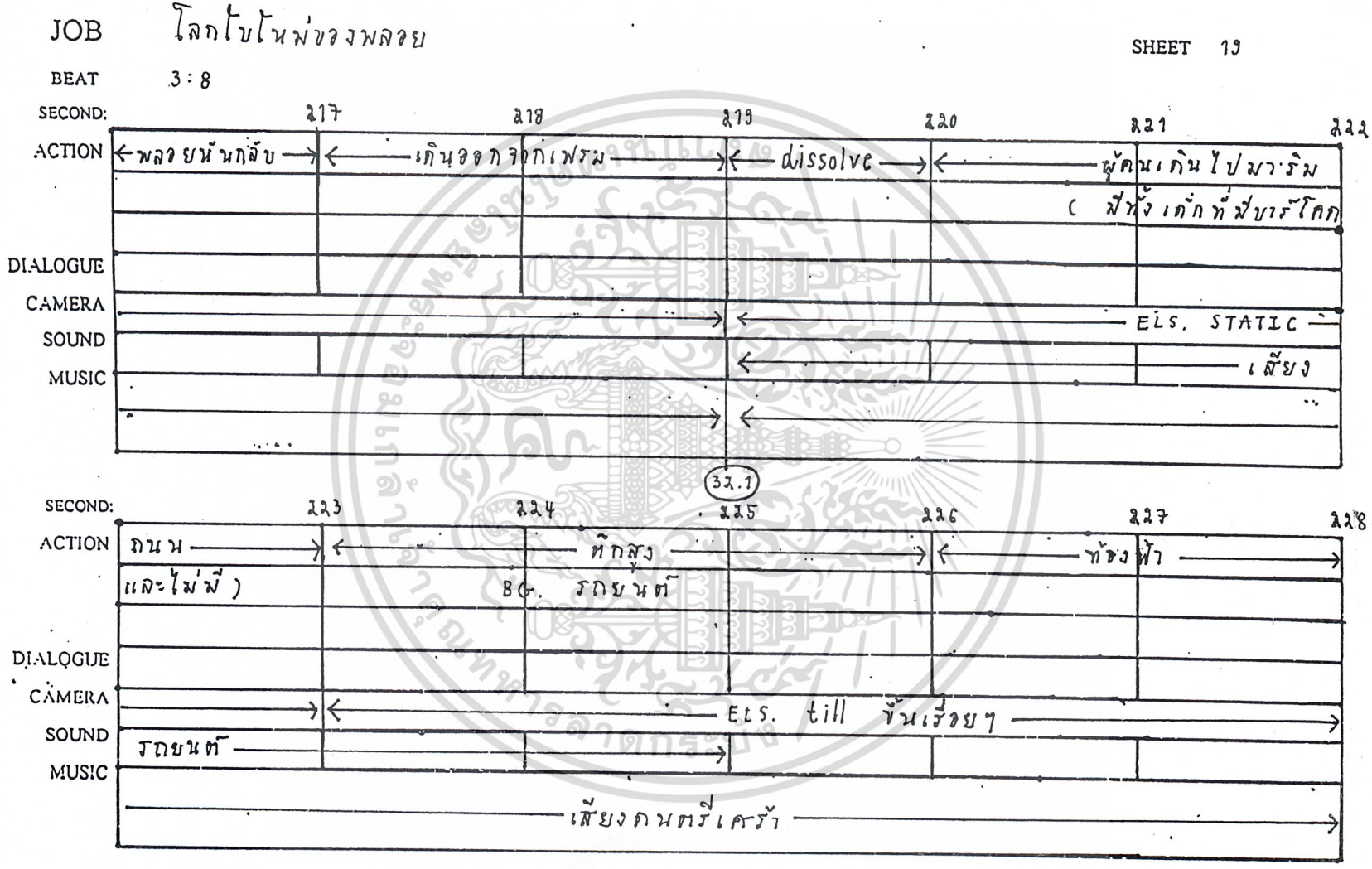
JOB โลกใบใหม่ของพลอย

SHEET 18

BEAT 3:8



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบทกระดาษ

ด้วยความเข้าใจหลักการทำงานของความเคลื่อนไหว และเทคนิคของการมองเห็นมาพอสมควรแล้ว ถึงเวลาที่เราสามารถจะตรงเข้าเกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ในการถ่ายทำภาพยนตร์ได้แล้ว โดยมีอุปกรณ์ ดังต่อไปนี้

1. โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน

โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน คือ ม้าหรือโต๊ะทำงานจริงๆ ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนทิ้งสิ้น ตามปกติเรียกกันว่า โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน (Animation rostrum, Animation stand, Animation table or Animation desk) โต๊ะดังกล่าวนี้อาจเป็นโต๊ะแบบง่ายๆ เช่น พื้นโต๊ะโล่งตลอดมีเสาที่มั่นคงต้นหนึ่ง สำหรับรองรับที่ติดตั้งกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่ติดตั้งกล้องนี้สมารถเลื่อนขึ้นลงได้ตามความต้องการ เพื่อให้พอดีกับขนาดของกรอบภาพ ที่ถ่ายทำตามที่เลนส์สามารถครอบคลุมได้ทั่วถึง โต๊ะแบบง่ายที่สุดนี้เป็นที่แน่นอนว่าจะสามารถใช้งานได้เฉพาะงานที่จำกัดขอบเขตมากที่สุดเท่านั้น

2. ฐานประกอบ

เพื่อที่จะทำให้การหมุนเคลื่อนพื้นที่โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน ทำได้คล่องตัวมากที่สุด โต๊ะถ่ายทำดังกล่าวนี้ จึงได้ออกแบบให้ติดตั้งอยู่บนฐานประกอบ (Compound) ซึ่งประกอบด้วยโครงกรอบล่างสุดที่ติดตั้งอยู่บนรางคู่ที่ทอดจากทิศตะวันออกไปสู่ทิศตะวันตก เหนือรางคู่นี้มีรางคู่ที่สองติดทอดจากทิศเหนือไปสู่ทิศใต้ พร้อมด้วยโครงกรอบที่สองติดตั้งอยู่บนรางคู่นี้ โครงกรอบบนนี้ทำหน้าที่รองรับฐานหมุน ซึ่งทำหน้าที่รอบรับโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนทั้งโต๊ะเอาไว้ด้วย

ด้วยล้อเฟืองที่ใช้มือจับหมุน พื้นโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนสามารถหมุนเคลื่อนทางราบจากทิศตะวันออกไปทิศตะวันตก ทิศเหนือไปใต้ หรือหมุนรอบจุดศูนย์กลางของพื้นโต๊ะเป็นรูปวงกลม โดยจุดนี้ยังคงอยู่ในเส้นศูนย์หลักทางดิ่งของเลนส์กล้อง (หรือพื้นโต๊ะตั้งฉากกับเส้นศูนย์หลักโดยตลอด) การเคลื่อนโต๊ะดังกล่าวนี้คำนวณออกมาเป็นตัวเลขถึง 0.01 ของหน่วยวัด ไม่ว่าจะเป็นนิ้วหรือเซนติเมตรก็ตาม การคำนวณนี้ทำไว้สำหรับการเคลื่อนโต๊ะที่ต้องการความละเอียดละออในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนมาก ไม่ว่าจะเคลื่อนไปทางราบในทิศทางใดๆ หรือเคลื่อนขึ้นลงในทางดิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. บาร์คู่ หรือหมุดตรึงภาพ

เพื่อที่จะสามารถตรึงภาพสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนให้นิ่งตรงกันตลอด (Register = อยู่ในตำแหน่งเดียวกันตลอด) ในขณะถ่ายบันทึกภาพ ตัวโต๊ะจึงประกอบเข้าด้วย บาร์คู่เคลื่อนเป็กตรึงภาพ (Traveling peg bars) อยู่ข้างบน ขนานคู่กันไปตามทิศตะวันออกสู่ทิศตะวันตก

ในบาร์หรือรางดังกล่าวมีเป็กหรือหมุดเคลื่อนที่ได้ติดตรึงเข้าไว้ด้วย สำหรับตรึงยึดภาพที่จะถูกถ่ายให้แน่นตรงกันตลอดทั่วทุกภาพ

การเจาะรูหมุด

เครื่องอุปกรณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งสำหรับโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน ก็คือเครื่องเจาะรูเป็ก (Peg-hole-puncher) สำหรับเจาะรูภาพ เครื่องเจาะนี้จะต้องสามารถเจาะรูได้ตรงกันกับชุดเป็กในบาร์ทุกประการทีเดียว การเจาะรูเหล่านี้จะต้องกระทำด้วยความพิถีพิถันกันยิ่ง มิฉะนั้นจะทำให้การตรงกันทุกส่วนของภาพนั้นไม่ตรงกัน

4. กล้องถ่ายภาพยนตร์

กล้องถ่ายภาพยนตร์ขนาด 16 มม. โดยกล้องที่จะนำมาใช้ถ่ายภาพยนตร์ควรมีคุณลักษณะเฉพาะดังต่อไปนี้

4.1 ความสามารถที่จะถ่ายได้ทีละกรอบภาพ

4.2 ประตูฟิล์มมีสลักตรึงฟิล์ม ควบคุมการทับกันตรง (Register pins) ติดอยู่ภายในแบบตายตัวจะดีกว่า

4.3 เลนส์สามารถโฟกัสได้ใกล้มากจนถ่ายกรอบภาพเล็กมากได้

4.4 มีเครื่องนับจำนวนเฟรมได้

4.5 ต้องสามารถเล็งผ่านทางเลนส์ได้

แต่กล้องถ่ายภาพยนตร์ขนาดต่ำกว่า 35 มม. เป็นจำนวนมากติดตั้งเครื่องถ่ายทีละภาพเอาไว้ในกล้องด้วยแต่โดยทั่วไปมักจะให้ผลที่ไม่ดีนัก ไม่ว่ากล้องจะเคลื่อนฟิล์มด้วยลานหรือไฟฟ้าก็ตาม เพราะเริ่มขึ้นอยู่กับมอเตอร์ที่เริ่มเปิดชัตเตอร์ (ทำลายความเฉื่อย) และที่ปิดชัตเตอร์ สำหรับแต่ละกรอบภาพ และลักษณะเช่นนี้ โดยทั่วไปจะก่อให้เกิดผลแตกต่างกันเล็กน้อยในเรื่องการถ่าย (ทำให้ฟิล์มได้รับแสงสว่างต่างกัน) ระหว่างกรอบภาพหนึ่งต่อกรอบภาพต่อไป การเปลี่ยนแปลงการถ่ายดังกล่าวนี้แม้จะเป็นเพียงเล็กน้อยก็ตามทีก็ยังมีผลให้เกิดความแวบวาบในจอขึ้นได้ เมื่อเอาภาพยนตร์ดังกล่าวมาฉายดู ซึ่งก็เคยปรากฏมาแล้วในการถ่ายทำครั้งก่อนๆ

5. ไฟ 800 วัตต์ 2 ดวง วางขนาบกับแท่นถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง

การจัดแสงบนโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน ต้องการการให้แสงแบบแบนราบจริงๆ (ไม่มีเงาเลย) โดยใช้หลอดไฟ 800 วัตต์ 2 ดวง วางขนาบข้างโต๊ะด้านละดวง ไม่มีความยุ่งยากนัก เพียงแต่ต้องจัดไฟ 2 ข้างให้มีค่าเท่ากันโดยการวัดไฟทีละดวง ให้แสงทั้งสองข้างเท่ากัน แล้วเฉลี่ยไปให้ตรงกันตรงภาพที่จะถ่าย ตรวจดูให้เรียบร้อยว่าไม่มีอะไรมาบังแสงให้เกิดเงาที่ภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่อง "โลกใบใหม่ของพลอย"

การตัดต่อภาพ

สำหรับขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคเขียนบนกระดาษนั้น ไม่ค่อยมีข้อยุ่งยากสักเท่าไร เพราะการลำดับเรื่องนั้นได้มีการทำในขณะถ่ายทำเรียบร้อยแล้ว การตัดต่อภาพจึงเป็นการแยกเอาส่วนที่ถ่ายเสียหรือถ่ายซ่อมเข้ามาลำดับใหม่เท่านั้น แต่ก็มีบางช่วงที่จำเป็นต้องลำดับเรื่องและเชื่อมช็อตต่างๆ ด้วยเทคนิคการตัดต่อเข้าไป เช่น การfade, dissolve เป็นต้น

การตัดต่อเสียง

การตัดต่อเสียงนั้นได้คัดเลือกเสียงที่จะนำมาประกอบ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ การเลือกเสียงดนตรีและการเลือกเสียงซาวด์เอฟเฟกต์ การตัดต่อเสียงนั้นเป็นการตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์ โดยปูเสียงลงไปทีละไลน์แล้วจึงปรับแต่งเสียงให้ได้น้ำหนักตามความต้องการหลังจากนั้นจึงใส่ไตเติ้ลและเครดิตจนครบกระบวนการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ข้อสรุป

- ในการหาข้อมูลเพื่อมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์นั้น ต้องมีข้อมูลอย่างพอเพียงและสามารถเชื่อถือได้ ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความจริง เมื่อมีข้อมูลที่ถูกต้องแล้ว ส่วนอื่นๆ ที่เป็นจินตนาการจะไม่หลุดจากความเป็นจริง และจะทำให้เนื้อเรื่องมีเหตุผลเกี่ยวเนื่องกัน
- ในการวาดควรเลือกสไตล์ที่เป็นของตนเอง หรือนำเอาสไตล์ที่ชื่นชอบมาประยุกต์ใช้ โดยให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และบุคลิกลักษณะของตัวละคร
- การ key action และ in between เป็นส่วนที่สำคัญในการทำอนิเมชั่น เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้การเคลื่อนไหวราบเรียบ ไม่กระตุก
- ในการถ่ายทำต้องตรวจเช็คอุปกรณ์ต่างๆ ให้พร้อม เช่น กล้อง การใส่ฟิล์ม การจัดแสง การปรับรูรับแสง เพราะจะมีผลต่องานของเรา และอาจมีปัญหาเกิดขึ้นในภายหลัง
- การใส่ Sound effect และดนตรีประกอบ ควรทำตามขั้นตอน คือ ทำตั้งแต่แรกก่อนที่จะวาด

<u>ข้อเสนอแนะ</u>

การทำอนิเมชั่นเทคนิคการเขียนบนกระดาษ เป็นเทคนิคที่ต้องใช้ความอดทนสูงในการทำงาน เพราะจะต้องวาดภาพที่ซ้ำๆ กันเป็นจำนวนพันๆ แผ่นๆ ดังนั้นควรมีการจัดสรรแบ่งเวลาให้ดีมิฉะนั้นจะทำงานไม่ทัน อย่าชะล่าใจเป็นอันขาด ที่สำคัญต้องทำงานตามขั้นตอน จะเกิดปัญหาน้อย และต้องทำในสิ่งที่ตนเองต้องการมากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. ผศ. รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, ประวัติภาพยนตร์การ์ตูน, "The Complete Kodak Animation Book"

2. ศศิวรรณ ฤทธิราชคัมพร, การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น เทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง "คืนวันของช้างเร่ร่อน", ศิลปนิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2543

3. สุโท เจริญสุข, จิตวิทยาวัยรุ่นฉบับมาตรฐาน, สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์, 2520

4. สมประสงค์ พระสุจันทร์ทิพย์, อัญชลี ปิยะตานนท์, นักเรียนเรท R นักศึกษาเรท X, สำนักพิมพ์ บี เค อินเตอร์ปรินท์, 2544

5. อรสม สุทธิสาคร, เด็กพันธ์ใหม่...วัย X CLICK ชีวิตวัยรุ่นไทยยุคปี 2000, สำนักพิมพ์ สารคดี ในนามบริษัทวิริยะธุรกิจ จำกัด, 2543

6. สัมภาษณ์เด็กวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย, สัมภาษณ์โดย ดวงฤดี นุชสวัสดิ์, 5 มิถุนายน พ.ศ. 2544

7. www.sanook.com

8. www.hunsa.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

นางสาวดวงฤดี นุชสวัสดิ์ เกิดเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2522 จังหวัดกรุงเทพมหานคร ได้รับการศึกษาขั้นแรก จากโรงเรียนอนุบาลเคหะคลองจั่น และศึกษาชั้นประถมที่โรงเรียนโสมาภา 2 จนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เข้าศึกษาต่อที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ในระดับชั้นมัธยม โดยสำเร็จการศึกษาในแผนกวิทย์-คณิต และจึงเข้าศึกษาต่อในขั้นอุดมศึกษาที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมสาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

ขณะศึกษาอยู่ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังเคยผ่านการฝึกงานฝ่ายศิลปกรรมที่บริษัท บ้านสูง จำกัด และผ่านการฝึกงานตำแหน่งผู้ช่วยสไตลิสท์ กับนิตยสารแพรว ในเครืออัมรินทร์ ปริ้นติ้ง จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้