

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ เรื่อง “ซูเปอร์ฮีโร่”

Draw on Paper Animation “Super Hero”



นายวิชัย เหลืองสกุลไพศาล

Mr. WICHAI LUNGSAKUNPHICHAL

เลขหม.....
เลขทะเบียน 44871
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาภาพยนตร์และวีดิโอ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ เรื่อง “ซูเปอร์ฮีโร่”

Draw on Paper Animation “Super Hero”



ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *Adorn A.* วันที่ 7 มี.ค. ๖1
(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

หัวหน้าภาควิชา..... *Adorn A.* วันที่ 7 มี.ค. ๖1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ (อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่) เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ในเทอมนี้สามารถสำเร็จไปได้ด้วยดี แม้จะมีข้อผิดพลาดบ้างแต่ก็เป็นบทเรียนสำคัญในการที่จะนำไปใช้สำหรับการทำงานต่อไปในภายภาคหน้า ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้คำปรึกษาและให้ข้อคิดในการทำงานต่อไป เพื่อนๆและน้องๆทุกคน เจ้าหน้าที่ของทางภาควิชาทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือทั้งร่างกายและแรงใจในเรื่องต่างๆ



วิชัย เหลืองสกุลไพศาล

มีนาคม 2544

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
เบื้องหลังความเป็นมา	2
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ลักษณะของโครงการ	2
คำจำกัดความของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
เป้าหมายของโครงการ	2
ขั้นตอนการทำงาน	2
แหล่งข้อมูล	3
บทที่ 2 ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ(Draw on Paper)	4
เทคนิคการเขียนบนกระดาษ	4
ลักษณะสำคัญของเทคนิคเขียนบนกระดาษ	7
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	8
โครงเรื่อง	8
บทภาพยนตร์	9
Shooting Script	10
Shooting Board	14
บาร์ชีท	34
บทที่ 4 ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน	51
ขั้นตอนการถ่ายทำ	52
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	54



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพเปิดบาร์	5
2. ตัวอย่างภาพที่มีท่าทางต่อเนื่องกัน	6
3. Shooting Board	14
4. ภาพตัวอย่างการเขียนและการลงสี	51
5. ภาพการถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม.	53



บทที่ 1

บทนำ

เบื้องหลังความเป็นมา

ภาพยนตร์อนิเมชัน เป็นภาพยนตร์ที่น่าสนใจอีกประเภทหนึ่ง เพราะเป็นการทำสิ่งไม่มี ชีวิตให้มีชีวิต สามารถเคลื่อนไหวโลดแล่นอยู่ในภาพยนตร์ได้

สำหรับเรื่องซูเปอร์ฮีโร่มีเนื้อหาเหมือนกับเทคนิคอนิเมชัน ที่จะสามารถถ่ายทอดความฝัน และจินตนาการของเด็กๆ ที่อยากจะเป็นซูเปอร์ฮีโร่ ออกมาได้ดี ส่วนเทคนิคที่นำมาใช้คือเทคนิคเขียนบนกระดาษ (Draw on Paper) โดยใช้สีไม้ในการลงสี ที่เลือกใช้สีไม้เพราะว่าสีไม้เป็นสีที่เป็นสีที่มีเอกลักษณ์ และความสวยงามอยู่ที่เส้นแต่ละเส้นของที่ลงไป และการผสมของสีโดยใช้เส้นสีต่างๆ เมื่อถ่ายทำเสร็จออกมา ก็จะเกิดการเคลื่อนไหวของสีที่ลง

วัตถุประสงค์ของโครงการ

ศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ (Draw on Paper) เพื่อที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคเขียนบนกระดาษ (Draw on Paper) หรือเทคนิคอื่นๆ ต่อไปในภายภาคหน้า

ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการศึกษาเฉพาะกรณีเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์โดยใช้เทคนิคเขียนบนกระดาษ (Draw on Paper)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำจำกัดความของโครงการ

ผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค เขียนบนกระดาษ(Draw on Paper) โดยการเขียนภาพที่มีลักษณะเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน เมื่อนำภาพที่ต่อเนื่องกันนี้ มาทำการถ่ายทำด้วย ฟิล์ม 16 มม. ก็จะภาพเคลื่อนไหวที่เรียงร้อยต่อกันเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน

ขอบเขตของโครงการ

ผลิตภาพยนตร์อนิเมชันขนาดสั้นความยาวประมาณ 3 นาที โดยใช้เทคนิคเขียนบนกระดาษ (Draw on Paper) ถ่ายทำด้วย ฟิล์ม 16 มม. และตัดต่อลำดับภาพให้เป็นชิ้นสำเร็จด้วย VEDIO ระบบ BATA

เป้าหมายของโครงการ

ผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน โดยเทคนิค เขียนบนกระดาษ (Draw on Paper) ที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง เพื่อให้เกิดความชำนาญและเป็นแนวทางในการผลิตอนิเมชันในอนาคตและเพื่อศึกษาในระดับต่อไป

ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนการเตรียมบทภาพยนตร์ เริ่มมาจากความคิดที่ว่าเด็กอ่อนแอกคนหนึ่งที่ได้เป็นฮีโร่ จึงนำเอาความคิดนี้มาผูกเป็นเรื่อง ให้มีเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กคนหนึ่งเป็นฮีโร่ขึ้นมาได้ในสายตาของเพื่อนๆ ซึ่งเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นนี้คือการ ไปช่วยเพื่อนที่จะจมน้ำ
2. ออกแบบตัวละคร โดยในเรื่อง “ซูเปอร์ฮีโร่” นี้ ตัวละครแบ่งออกเป็นสองพวก คือ เด็กอ่อนแอที่เป็นตัวเอกของเรื่อง และเด็กเกเรที่คอยแกล้งเพื่อน
3. กำหนดการเคลื่อนไหว Action และ Key Action ของตัวละคร
4. การลงสีตัวละครด้วยสีไม้ การลงสีใช้ลักษณะของการ DRAWING ลงสีเป็นเส้นๆ ให้สีแต่ละเส้นสานทับกัน การลงจะเน้นที่ตัวละครมากกว่าที่ตัว Background ที่จะลง เพียงแค่คร่าวๆไว้เท่านั้น เพราะถ้าลงเน้นตัว Background ด้วยแล้วจะทำให้ตัว Background กับตัวละครดูปนกันไปหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารขั้นตอน PRODUCTION ถ่ายทำด้วย ภาพที่วาดและลงสีเสร็จแล้วทั้งหมด ฟิล์ม 16 มม. ค่าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ตัดต่อภาพและเสียง

แหล่งข้อมูล

1. The Animation Book , Lamb derck , newYork ; Syracuse University,1997
2. บริษัท TOONERY SONGSAK PLAINPASERT ANIMATION : 200/11 CHAN ROAD, TOONGWATDOW, SATON, BANGKOK 10210 Tel 2864360,2864361



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ (Draw on Paper)

เทคนิคเขียนบนกระดาษ (Draw on Paper) คือการทำให้ภาพเคลื่อนไหวบนกระดาษ ด้วยการใช้จุด เส้น และสี โดยในแต่ละภาพจะมีท่าทางการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกัน เมื่อถูกบันทึกด้วยกล้องและนำไปฉายในอัตราความเร็ว 24 ภาพต่อ 1 วินาที ภาพที่ปรากฏจะมีลักษณะเคลื่อนไหวที่มีชีวิต

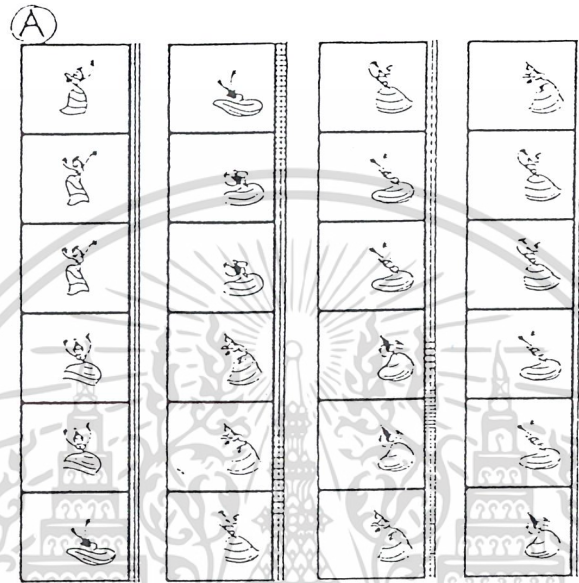
เทคนิคเขียนบนกระดาษ (Draw on Paper) นี้สามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวที่เป็นเป็กบาร์ เป็กบาร์ แผ่นพลาสติกหรือแผ่น ไม้บรรทัด มีหมุดทรงกระบอกสองอันสูงนูนขึ้นมาสำหรับตรึงกระดาษ ในการผลิตงานอนิเมชันจำเป็นต้องมีวิธีการจัดเก็บและรักษาแผ่นกระดาษทั้งหมดให้มีสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ซึ่งจะทำได้ด้วยวิธีเจาะรูผ่านแผ่นกระดาษและนำแผ่นกระดาษมาสอดเข้าเป็กหรือเดือยคู่ เพื่อยึดกระดาษให้ติดอยู่กับในตำแหน่งเดิมทุกแผ่น ซึ่งจำเป็นต่อการเขียนภาพลงบนกระดาษ เพื่อที่จะได้ภาพที่อยู่ในตำแหน่งเดียวกัน เพียงแต่ตัวละครเป็นตัวที่เคลื่อนไหวบนกระดาษที่ยึดติดไว้บนเป็กบาร์ ทำให้เราเขียนตัวละครให้เคลื่อนไหวจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งได้อย่างถูกต้องแม่นยำ และเป็กช่วยยึดกระดาษในการถ่ายทำไม่ให้กระดาษเคลื่อน เพราะเมื่อกระดาษเคลื่อนจะทำให้ภาพที่ถ่ายออกมากระตุกหรือสะดุด ไม่ต่อเนื่องกัน

ตัวอย่างของเป็กบาร์ ซึ่งมีหมุดสำหรับยึดกระดาษให้อยู่กับที่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่าง ภาพท่าทางการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกัน ซึ่งเมื่อถูกบันทึกด้วยกล้องและนำไปฉาย
ในอัตราความเร็ว 24 ภาพต่อ 1 วินาที ภาพที่ปรากฏจะมีลักษณะเคลื่อนไหวที่มีชีวิต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะสำคัญของเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

1. ถ้านั้นที่ความคิดจะเน้นที่เรื่องราวในการนำเสนอเป็นหลัก แต่ถ้าจะเน้นเทคนิค ก็จะเน้นที่รูปแบบของการนำเสนอโดยที่มีได้สนใจกับการเล่าเรื่องมากนัก จะอยู่ในรูปแบบของการนำเสนอของงานธรรมดาเสียเป็นส่วนใหญ่
2. ภาพที่ออกมาจะมีลักษณะกระตุก ดังนั้นจึงไม่ควรเน้นที่ฉากและพื้นหลังให้มากจนเกินไป เพราะจะรบกวนสายตาคนดูระหว่างตัวละครและฉาก
3. ภาพอาจจะเน้นที่ตัวเส้นทำให้เส้นดูมีชีวิตชีวา
4. ตัวละครไม่ควรมีรายละเอียดซับซ้อน เนื่องจากต้องเขียนทุกๆ สิ่งซ้ำแล้วซ้ำอีกสำหรับการเคลื่อนไหวในแต่ละจังหวะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

โครงเรื่อง

เรื่อง “ซูปเปอร์ฮีโร่” เป็นเรื่องของเด็กคนหนึ่งที่เคยโดนเพื่อนแกล้งอยู่เป็นประจำ เขาได้พิสูจน์
ความเป็นฮีโร่ของเขาออกมาจากการที่เขาไปช่วยชีวิตของเพื่อนเอาไว้ได้

ประเด็นในการนำเสนอ

ความเป็นฮีโร่ มีอยู่ในทุกคน เพียงแต่รอเวลาและ โอกาสในการพิสูจน์ ความเป็นฮีโร่

เรื่องย่อ

เป็นเรื่องเด็กคนหนึ่งที่มีชื่อ น้อย โดยเพื่อนคอยแกล้งน้อยอยู่ตลอดเวลา เด็กที่คอยแกล้งเขา
เป็นประจำก็คือ โด โดและเพื่อนเรียกน้อยออกไปเล่นด้วยกัน โดหาเรื่องแกล้งน้อยโดยเบียดจนจักร
ยานของน้อยล้มลง และยังทิ้งเขาอีก น้อยและเพื่อนไปเล่นบอลกัน โดแกล้งน้อยโดยเตะบอลอัดน้อย
เพื่อนหัวเราะชอบใจที่แกล้งเขาได้ น้อยและเพื่อนมาลูกลูกบอลตกลงไปในสระน้ำ โดลงไปเก็บบอลแต่
แล้วก็พลัดตกน้ำลงไป น้อยกระโดดลงไปช่วยเพื่อนของเขาจากการจมน้ำได้ ทำให้เพื่อนยอมรับเขา
และเขาก็มีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์ เรื่อง “ซูเปอร์ฮีโร่” (SCREEN PLAY)

SCENE 1

เริ่มที่บ้านของน้อย ที่ห้องของน้อยมีภาพของน้อยรับรางวัลการแข่งขันว่ายน้ำ โดและเพื่อนที่ขี่รถจักรยานเข้ามาเรียกน้อยออกไปเล่น น้อยขี่จักรยานออกไปเล่นกับเพื่อน ขณะที่น้อยขี่รถจักรยานอยู่นั้น โดขี่จักรยานได้ขึ้นมาเบียดกันรถของน้อย โดเบียดรถของน้อยจนรถของน้อยล้มลง โดหัวเราะชอบใจที่เขาสามารถแก้งน้อยได้ แล้วก็โดขี่รถออกไป น้อยล้มลงไปกองกับพื้น โดและเพื่อนขี่จักรยานออกไปไม่มีใครสนใจน้อยเลย น้อยเสียใจที่เพื่อนแก้งเขาและยังทิ้งเขาไว้อีก

SCENE 2

ที่สนามบอลลน้อยกับเพื่อนเล่นบอลลกันอยู่ โดแก้งน้อยโดยเตะบอลลอัดเข้าที่หัวของน้อย โดหัวเราะชอบใจที่แก้งน้อยได้อีกครั้ง โดและเพื่อนเอาบอลลไปเล่นกันต่อ เพื่อนทิ้งน้อยไว้ให้เขาเศร้าอยู่เพียงคนเดียว บอลลที่โดและเพื่อนเล่นกันตกลงไปในสระน้ำ โดเดินเข้าไปเก็บบอลลที่ตกลงน้ำไป โดเอื้อมมือเขาไปเก็บบอลล แต่แล้วโดเสียหลักพลัดตกลงไปในน้ำ เพื่อนเห็นโดจมลงไปในน้ำ เมื่อน้อยเห็นโดจมน้ำจึงกระโดดลงไปช่วยโด น้อยดำน้ำลงไปช่วยโดที่จมน้ำลงไป ขาของโดติดอยู่กับสาหร่ายใต้น้ำ น้อยดึงสาหร่ายออกจากขาของโดแล้วพาโดว่ายน้ำขึ้นมาจากน้ำ น้อยพาโดว่ายน้ำเข้าฝั่ง โดสลบไปเมื่อโดลืมตาขึ้นมาก็เห็นว่าน้อยเป็นคนช่วยเขาขึ้นมาจากน้ำ แล้วโดก็สลบไปอีก

SCENE 3

ถัดจากนั้นมา น้อยกับเพื่อนเล่นบอลลกัน โดเป็นคนเก็บบอลลได้ น้อยขอบอลลจากโด โดส่งบอลลให้น้อย น้อยยังถูกบอลลที่โดส่งมาให้ผ่านกระป๋องที่เอามาใช้เป็นประตู น้อยวิ่งด้วยความตั้งใจที่เขาชิงประตูได้

Shooting Script

“ซูเปอร์ฮีโร่”

SCENE 1 บ้านของน้อย / ภายใน / ตอนสาย

SHOT 1 ภาพใกล้ / มุมสูง

กล้องค่อยแพนขึ้นจากกรอบรูปขึ้น ไปเห็นเป็นรูปน้อยรับเหรียญรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันว่ายน้ำ

SHOT 2 ภาพกว้าง / มุมสูง

เพื่อนของน้อยขี่รถจักรยานเข้ามาจอดอยู่ที่หน้าบ้าน น้อยเดินเข้าแฟรมมาจากทางด้านซ้าย มาหยุดอยู่ที่หน้าต่างห้อง เห็นเพื่อนๆของน้อยจอดจักรยานเรียกน้อยอยู่ที่ถนนหน้าบ้าน น้อยเดินออกแฟรมไปทางด้านซ้าย

SHOT 3 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

โตขี่รถจักรยานขึ้นมาไล่เบียดกับน้อยขึ้นมาจากทางด้านซ้ายของแฟรม

SHOT 4 ภาพใกล้ / มุมระดับสายตา

รถจักรยานของโตค่อยขี่จักรยานมาทางด้านขวาแฟรม ถัดรถของโตค่อยเบียดเข้ามาใกล้รถน้อยเรื่อยๆ

SHOT 5 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

น้อยถูกเบียดจนรถจักรยานล้มลงไปทางซ้ายของแฟรม ส่วนโตก็ขี่จักรยานออกไปทางด้านขวาของแฟรม

SHOT 6 ภาพปานกลาง / มุมระดับสายตา

โตหัวเราะน้อยที่ถูกเขาเบียดจนล้มลง แล้วโตก็ขี่จักรยานออกไป

SHOT 7 ภาพกว้าง-ภาพปานกลาง-ภาพใกล้ / มุมระดับสายตา

เพื่อนของน้อยขี่จักรยานออกไป น้อยลุกขึ้นมาจากด้านล่างของแฟรม กล้องเคลื่อนไปจับที่ใบหน้าของน้อย น้อยเสียวใจที่เพื่อนแกล้งเขา น้ำตาของน้อยๆค่อยๆไหลออกมา น้ำตาของน้อยเคลื่อนลงมาจนหยุดแล้วชายช้วนอกจนเต็มแฟรม

SCENE 2 สนามบอล / ภายใน / ตอนกลางวัน

SHOT 8 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

น้อยและเพื่อนเล่นบอลกันอยู่ที่สนามบอล

SHOT 9 ภาพใกล้ / มุมระดับสายตา

เท้าของโตเตะบอลออกไป บอลลอยออกไปทางซ้ายแฟรม

SHOT 10 ภาพใกล้ / มุมสูง

ที่ห้องฟ้าของสนามบอล บอลลูกหนึ่งลอยจากทางซ้ายของแฟรมออกไปทางขวาของแฟรม

SHOT 11 ภาพปานกลาง / มุมระดับสายตา

บอลลอยมาจากทางด้านซ้ายบนของแฟรม ตกลงมาโดนที่หัวน้อยแล้วบอลก็กระเด็นออกแฟรมไป

SHOT 12 ภาพปานกลาง / มุมระดับสายตา

โตหัวเราะชอบใจที่เขาเตะบอลอันน้อยได้

SHOT 13 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

โตและเพื่อนหัวเราะขณะที่วิ่งจากน้อยมา

SHOT 14 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

เหลือแต่น้อยเพียงคนเดียวยืนอยู่บนสนามบอล

SHOT 15 ภาพปานกลาง / มุมระดับสายตา

น้อยเสียใจน้ำตาของน้อยไหลออกมา น้อยเอามือปาดน้ำตาที่ไหลออกมา

SHOT 16 ภาพกว้าง / มุมต่ำ

บอลลอยมาตกที่สระน้ำ โตเดินมาเพื่อที่จะเก็บบอลที่ตกลงน้ำไป

SHOT 17 ภาพปานกลาง / มุมระดับสายตา

บอลลอยอยู่ในน้ำ มือโตเอื้อมไปเก็บลูกบอล

SHOT 18 ภาพใกล้ / มุมระดับสายตา

มือของโตเอื้อมเข้าไปใกล้กับลูกบอล

SHOT 19 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

โตก็เสียหลักตกลงไปในน้ำ ตัวของโตพุ่งเข้ามาหากล้องขณะที่น้ำก็กระจายเต็มหน้าแฟรม

SHOT 20 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

น้ำที่กระจายเต็มหน้าแฟรมค่อนข้างตกลง เพื่อนๆเห็นมือกำลังจมลงไปในสระน้ำ

SHOT 21 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

น้อยกระโดดลงไปในสระน้ำเพื่อช่วยโต น้ำกระจายเต็มหน้าแฟรม ฟองน้ำก็ลอยขึ้นมาจากทางด้านล่างของแฟรมน้อยดำน้ำลงมาจากทางด้านขวาบนของแฟรมไปยังทางด้านซ้ายล่างของแฟรม น้อยว่ายน้ำหลุดแฟรมไป

SHOT 22 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

ขาของโตติดอยู่กับสาหร่าย น้อยดึงสาหร่ายออกจากขาของโตแล้วพาโตว่ายน้ำออกไปทางด้านขวาบนของแฟรม

SHOT 23 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

น้อยว่ายน้ำพาโตขึ้นมาทางด้านซ้ายล่างของแฟรม ไปจนหลุดแฟรมไปทางด้านขวาบนของแฟรม

SHOT 24 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

มือของน้อยโผล่ขึ้นมาเหนือท้องน้ำ แล้วน้อยก็โผล่พื้นน้ำขึ้นมาพร้อมกับโต น้อยพาโตว่ายน้ำเข้ามาทางด้านซ้ายของแฟรมตรงมาทางกล้อง FADE OUT

SHOT 25 ภาพปานกลาง / มุมเงย

FADE IN แทนสายตาของโตเปิดออก โตเห็นน้อยเป็นคนช่วยเขาขึ้นมา แล้วตาของโตก็ค่อยปิดลง FADE OUT

SCENE 4 สนามบอล / ภายนอก / ตอนกลางวัน

SHOT 26 ภาพกว้าง / มุมกด

บอลลอยตกลงมา มีน้อยและเพื่อนรอรับบอลที่กำลังตกลงมา เมื่อบอลตกลงมาโตก็รีบบอลได้ โตเลี้ยงบอลออกไป

SHOT 27 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

โตส่งบอลให้น้อย ที่วิ่งขึ้นมาจากทางด้านขวาของแฟรม

SHOT 28 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

บอลที่โตส่งมาลอยเข้ามาทางซ้ายของแฟรม น้อยยิงบอลที่โตส่งมาให้ บอลที่น้อยยิงตรงเข้ามาหากล้อง

SHOT 29 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

บอลพุ่งผ่านกระป๋องที่วางไว้แทนเสาประตูเขาไป

SHOT 30 ภาพปานกลาง / มุมระดับสายตา

น้อยคีใจที่เขา ที่ยิงประตูได้

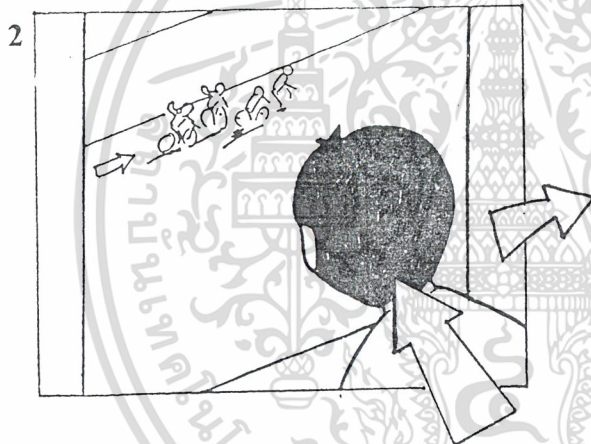


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

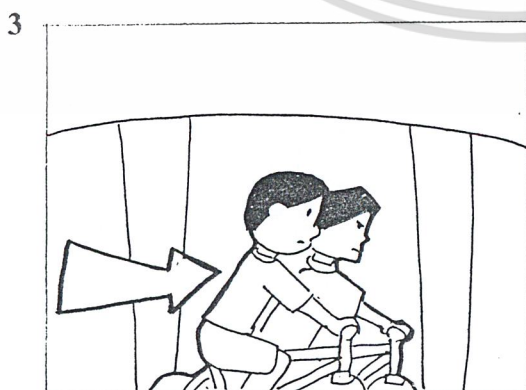
Shooting Board

**SHOT 1** ภาพใกล้ / มุมสูง

กล้องค่อยแพนขึ้นจากกรอบ
รูปขึ้นไปเห็นเป็นรูปน้อยรับเหรียญ
รางวัลชนะเลิศในการแข่งขันว่ายน้ำ

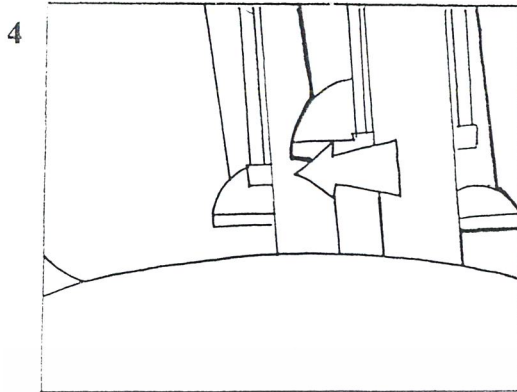
**SHOT 2** ภาพกว้าง / มุมสูง

เพื่อนของน้อยขี่รถจักรยาน
เข้ามาจอดอยู่ที่หน้าบ้าน น้อย
เดินเข้าแฟรมมาจากทางด้านซ้าย มา
หยุดอยู่ที่หน้าค่างห้อง เห็นเพื่อนๆ
ของน้อยจอดรถจักรยานเรียกน้อยอยู่
ที่ถนนหน้าบ้าน น้อยเดินออกแฟรม
ไปทางด้านซ้าย

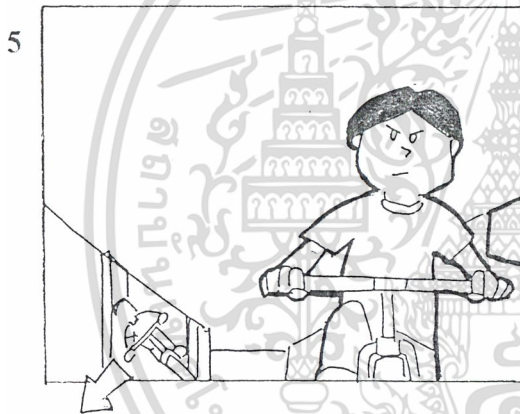
**SHOT 3** ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา

โตขี่รถจักรยานขึ้นมาได้
เบียดกับน้อยขึ้นมาทางด้านซ้าย
ของแฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SHOT 4 ภาพใกล้ / มุมระดับสายตา
รถจักรยานของโตค้อยขี่จักรยานมาทางด้านขวาเฟรม ตีรถของโตค้อยๆเบียดเข้ามาใกล้รถน้อยเรื่อยๆ

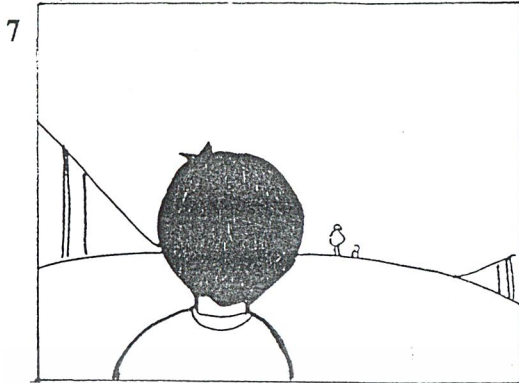


SHOT 5 ภาพกว้าง / มุมระดับสายตา
น้อยถูกเบียดจนรถจักรยานล้มลงไปทางซ้ายของเฟรม ส่วนโตค้อยก็ขี่จักรยานออกไปทางด้านขวาของเฟรม



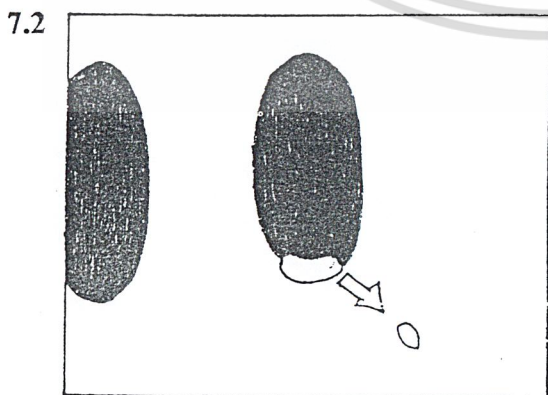
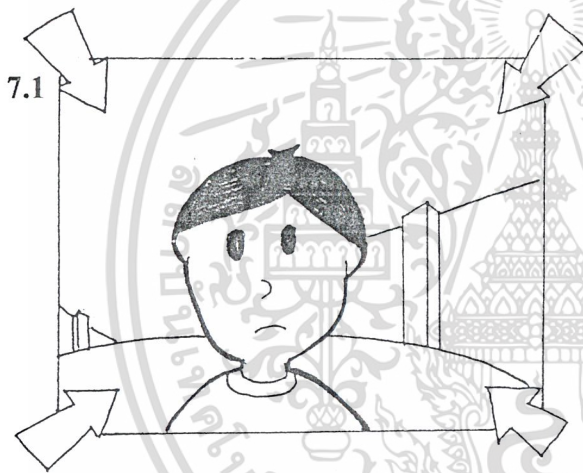
SHOT 6 ภาพปานกลาง / มุมระดับสายตา
โตหัวเราะน้อยที่ถูกเขาเบียดจนล้มลง แล้วโตก็ขี่จักรยานออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



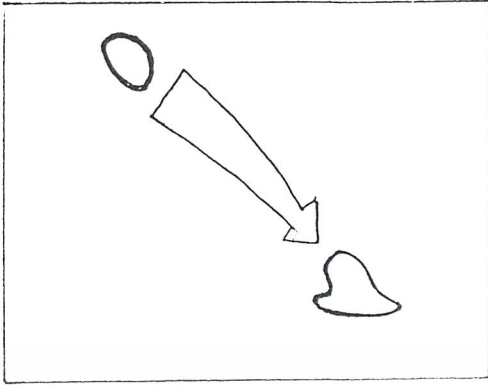
SHOT 7 ภาพกว้าง-ภาพปานกลาง-ภาพใกล้ / มุมระดับสายตา

เพื่อนของน้อยซี่จักรยานออกไป น้อยลุกขึ้นมาจากด้านล่างของเฟรม ก้มลงเคลื่อนไปจับที่ใบหน้าของน้อย น้อยเสียใจที่เพื่อนแกล้งเขา น้ำตาของน้อยๆค่อยๆไหลออกมา น้ำตาของน้อยเคลื่อนลงมา จนหยุดแล้วขยายตัวออกจนเต็มเฟรม

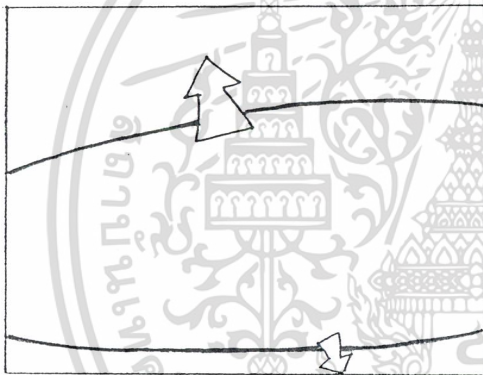


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3

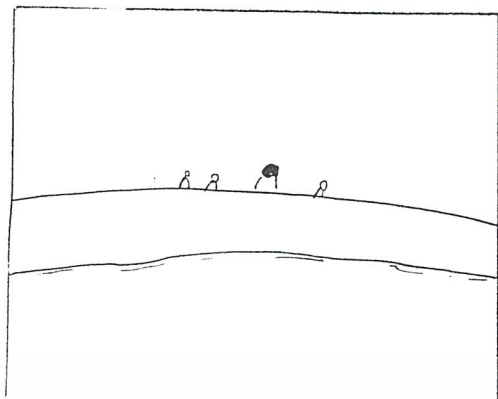


7.4



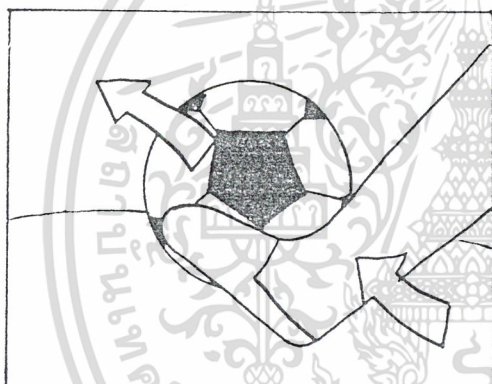
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8



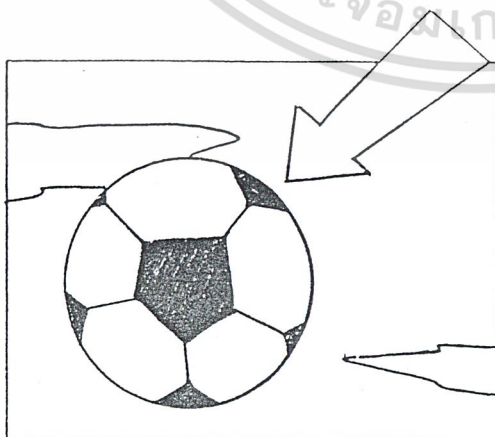
SHOT 8 ภาพกว้าง / มุมระดับ
สายตา
น้อยและเพื่อนเล่นบอลกัน
อยู่ที่สนามบอล

9



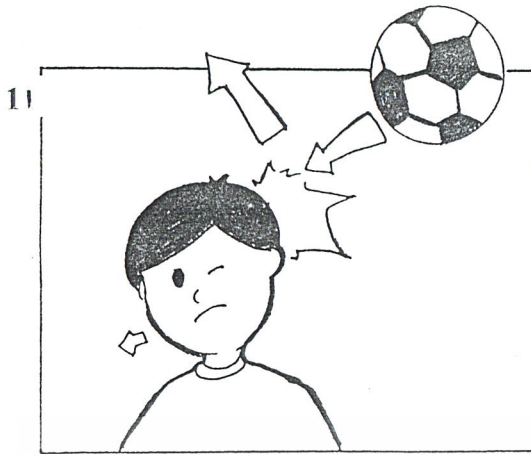
SHOT 9 ภาพใกล้ / มุมระดับสายตา
เท้าของโตเตะบอลออกไป
บอลลอยออกไปทางซ้ายแฟรม

10



SHOT 10 ภาพใกล้ / มุมสูง
ที่ท้องฟ้าของสนามบอล
บอลลูกหนึ่งลอยจากทางซ้ายของแฟรม
ออกไปทางขวาของแฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



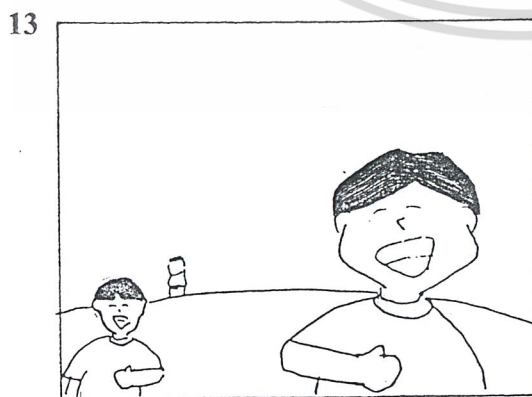
SHOT 11 ภาพปานกลาง / มุมระดับ
สายตา

บอลลอยมาจากทางด้านซ้าย
บนของเฟรม ตกลงมาโดนที่หัวน้อย
แล้วบอลก็กระเด็นออกเฟรมไป



SHOT 12 ภาพปานกลาง / มุม
ระดับสายตา

โตหัวเราะชอบใจที่เขาเตะ
บอลอัดน้อยได้

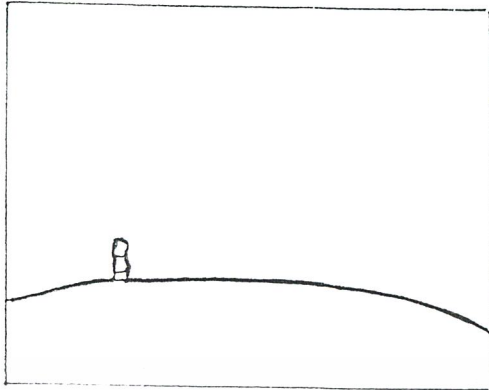


SHOT 13 ภาพกว้าง / มุมระดับ
สายตา

โตและเพื่อหัวเราะขณะที่วิ่ง
จากน้อยมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14



SHOT 14 ภาพกว้าง / มุมระดับ

สายตา

เหลือแต่น้อยเพียงคนเดียว

ยืนอยู่บนสนามบอล

15



SHOT 15 ภาพปานกลาง / มุมระดับ

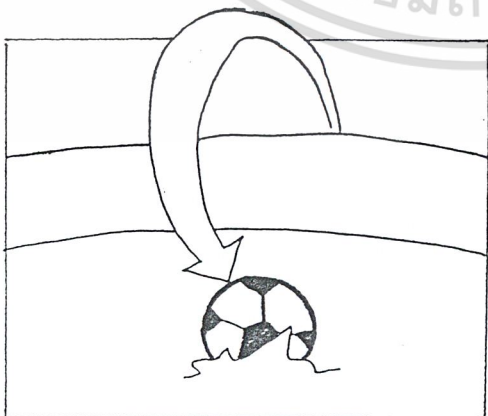
สายตา

น้อยเสียใจน้ำตาของน้อย

ไหลออกมา น้อยเอามือปิดน้ำตาที่

ไหลออกมา

16

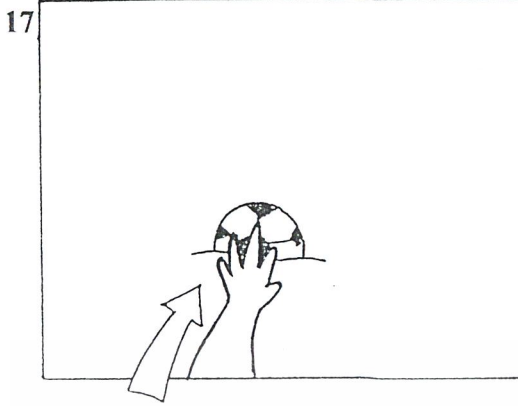


SHOT 16 ภาพกว้าง / มุมต่ำ

บอลลอยมาตกที่สระน้ำ โด

เดินมาเพื่อที่จะเก็บบอลที่ตกลงน้ำไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

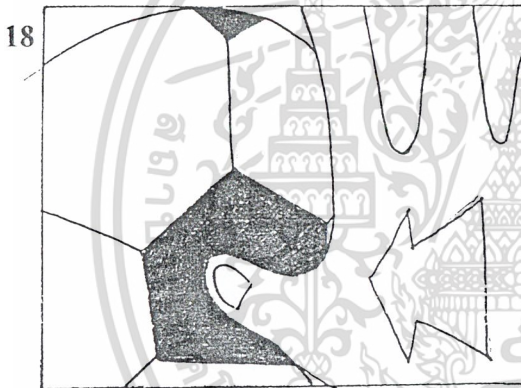


SHOT 17 ภาพปานกลาง / มุมระดับ

สายตา

บอลลอยอยู่ในน้ำ มือโตะ

เอื้อมไปเก็บลูกบอล



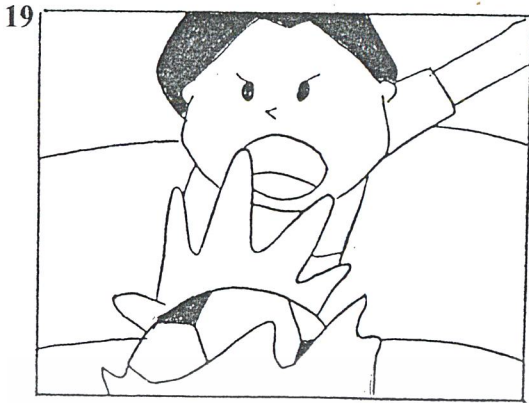
SHOT 18 ภาพใกล้ / มุมระดับ

สายตา

มือของโตะเอื้อมเข้าไปใกล้

กับลูกบอล

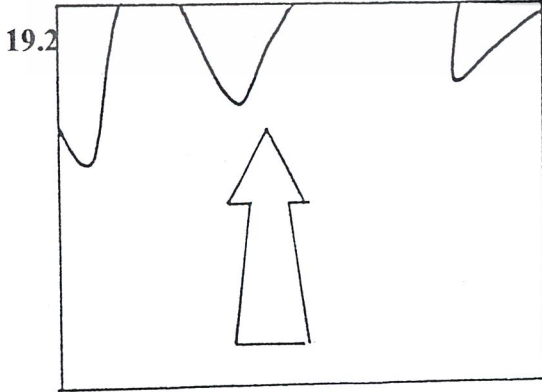
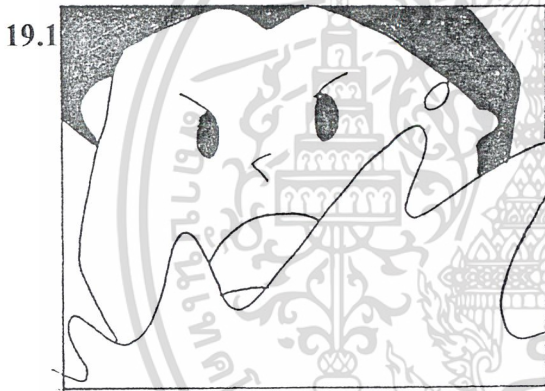
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



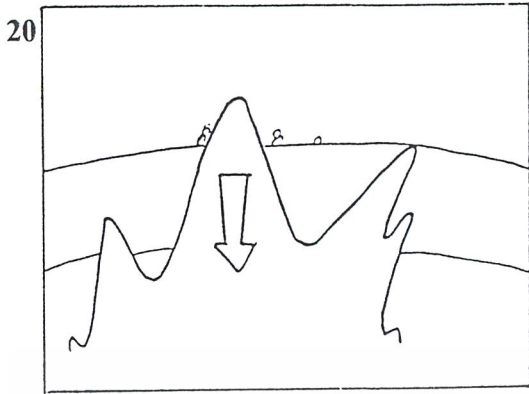
SHOT 19 ภาพกว้าง / มุมระดับ

สายตา

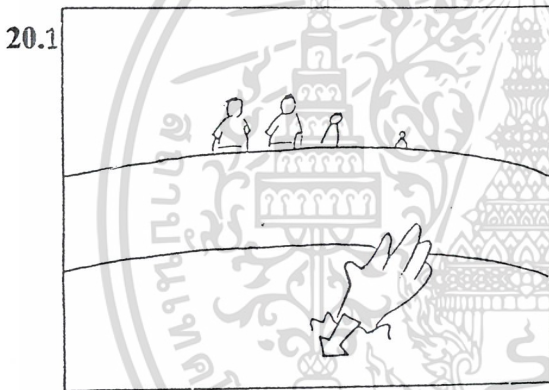
โตเกียวเสียดกตกลงไปในน้ำ
ตัวของโตฟูงเข้ามาหากห้องขณะที่
น้ำก็กระจายเต็มหน้าเฟรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

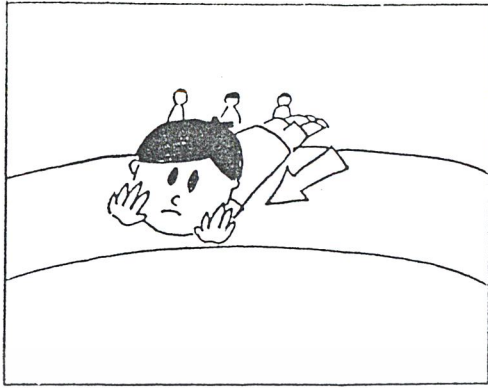


SHOT 20 ภาพกว้าง / มุมระดับ
 สายตา
 น้ำที่กระจายเต็มหน้าเฟรม
 ค่อยๆลดลง เพื่อนๆเห็นมือกำลังจม
 ลงไปในสระน้ำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

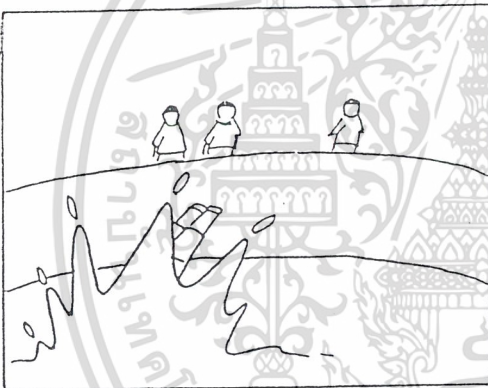
21



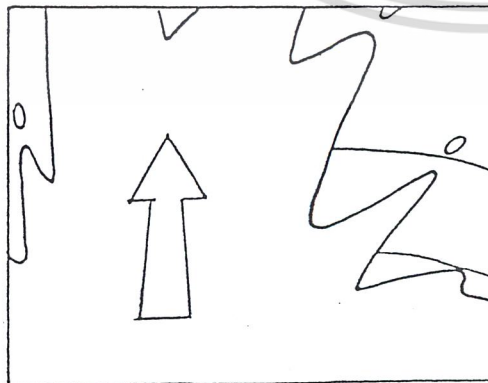
SHOT 21 ภาพกว้าง / มุมระดับ
สายตา

น้อยกระโดดลงไปในสระ
น้ำเพื่อช่วยโต น้ำกระจายเต็มหน้าแฟ
รม ฟองน้ำก็ลอยขึ้นมาจากทางด้าน
ล่างของแฟรมน้อยดำน้ำลงมาจาก
ทางด้านขวาบนของแฟรมไปยังทาง
ด้านซ้ายล่างของแฟรม น้อยว่ายจน
หลุดแฟรมไป

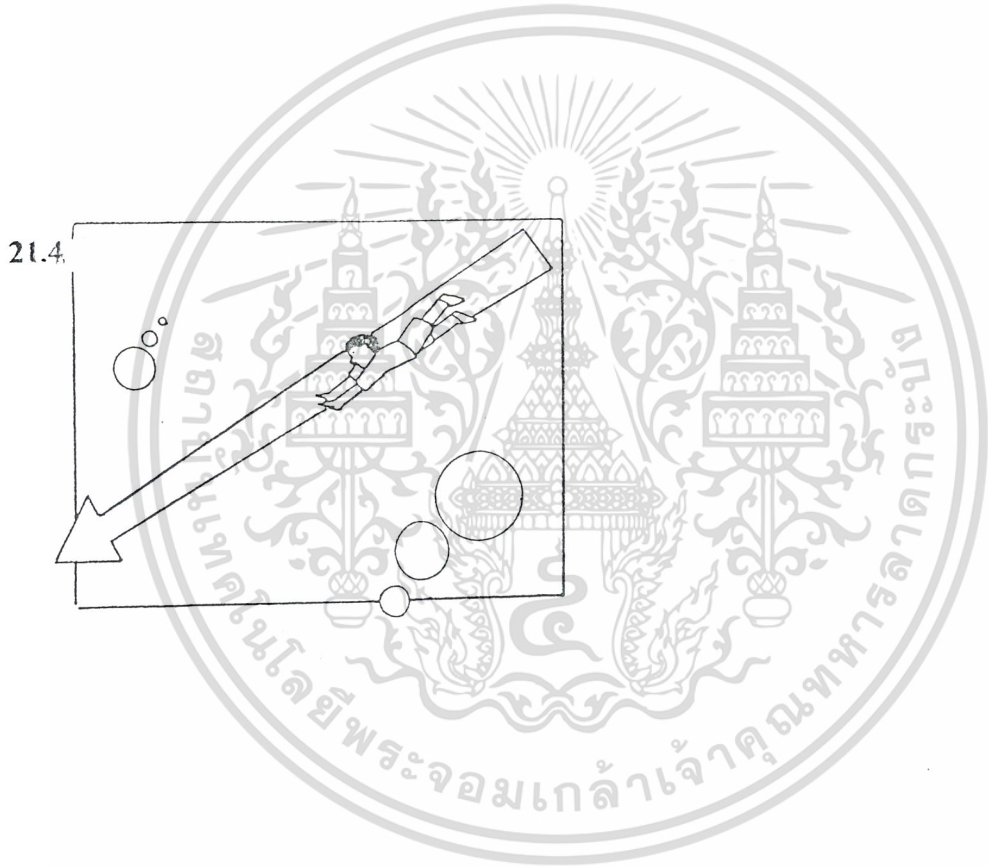
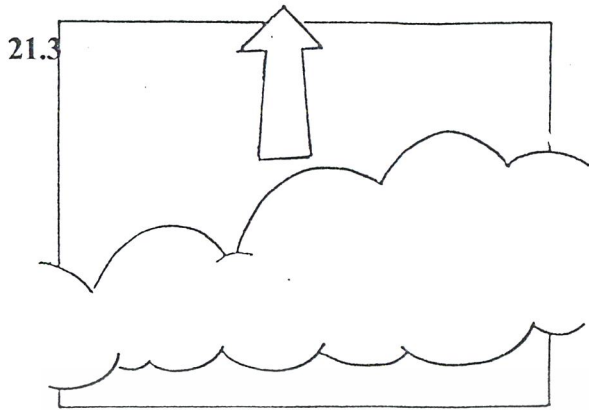
21.1



21.2

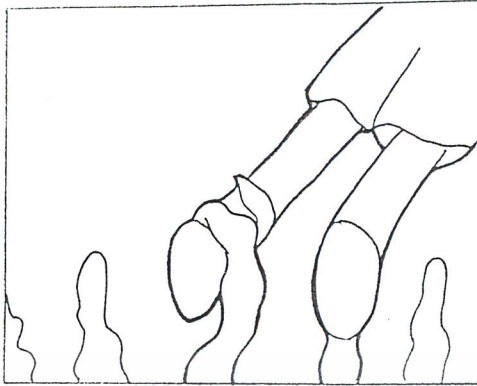


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

22

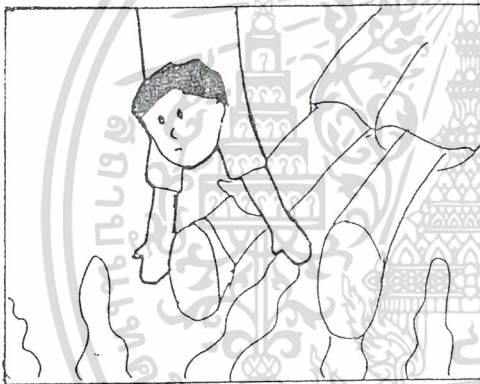


SHOT 22 ภาพกว้าง / มุมระดับ

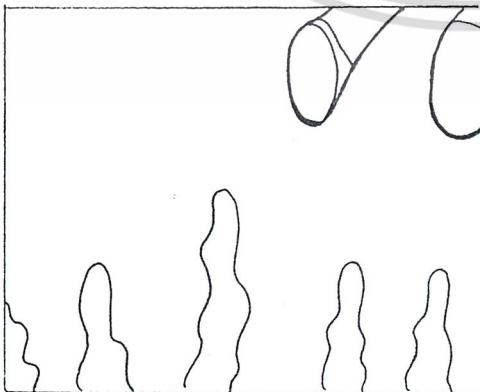
สายตา

ขาของโตติดอยู่กับสายร่าย
 น้อยดึงสายร่ายออกจากขาของโต
 แล้วพาโตว่ายน้ำออกไปทางด้านขวา
 บนของแฟรม

22.1

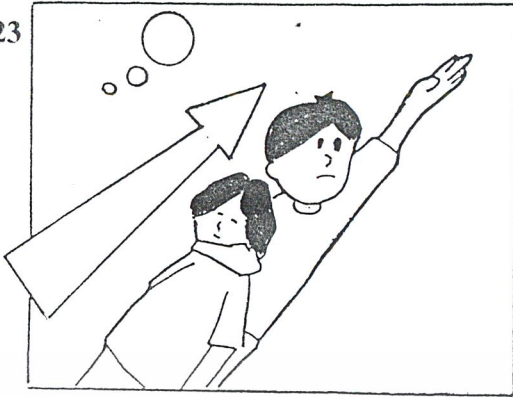


22.2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

23



SHOT 23 ภาพกว้าง /มุมระดับ

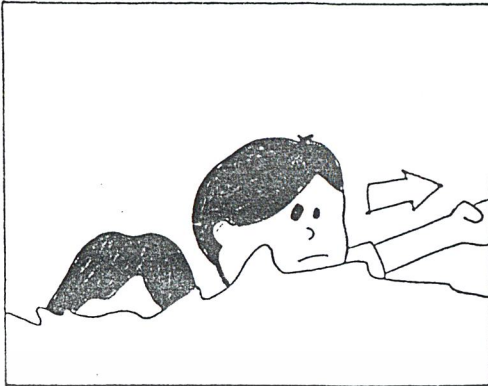
สายตา

น้อยวัยพาโตขึ้นมาจากทาง
ด้านซ้ายล่างของเฟรม ไปจนหลุด
เฟรมไปทางด้านขวาบนของเฟรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

24



SHOT 24 ภาพกว้าง / มุมระดับ

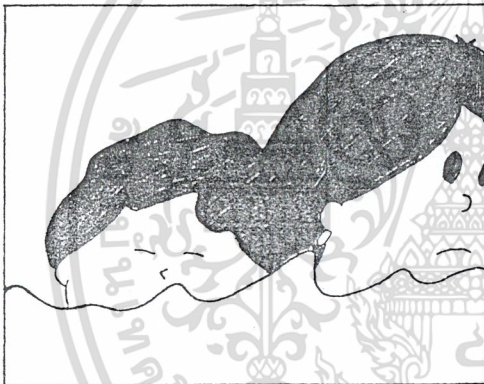
สายตา

มือของน้อยโผล่ขึ้นมาเหนือ
ท้องน้ำ แล้วน้อยก็โผล่พ้นน้ำขึ้นมา

พร้อมกับโต น้อยพาโตว่ายน้ำเข้ามาทาง
ด้านซ้ายของแฟรมตรงมาทางกล้อง

FADE OUT

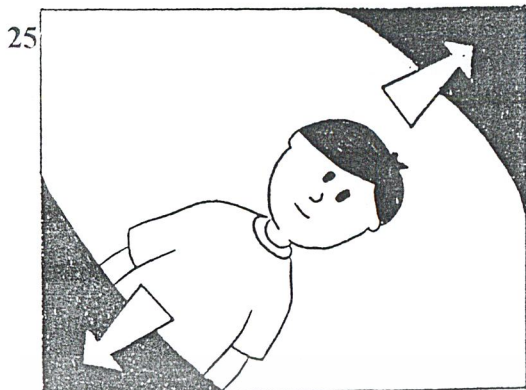
24.1



24.2



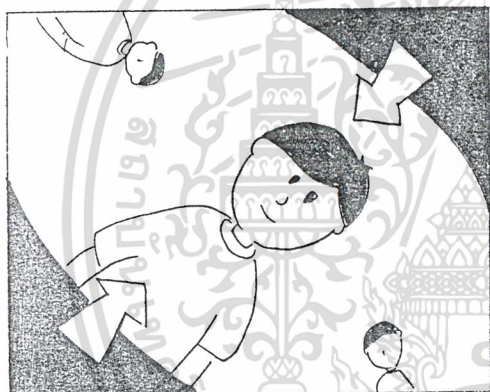
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SHOT 25 ภาพปานกลาง / มุมเงย

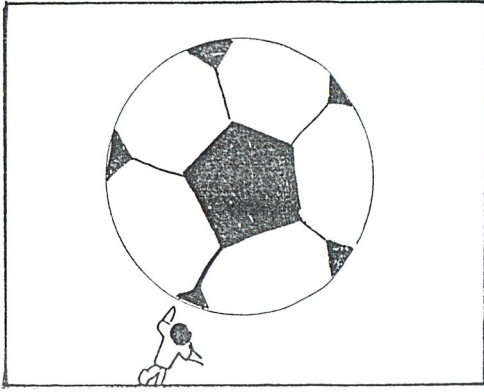
FADE IN แทนสายตาของ
โตเปิดออก โตเห็นน้อยเป็นคนช่วย
เขาขึ้นมา แล้วตาของโตก็ค่อยปิดลง
FADE OUT

25.1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

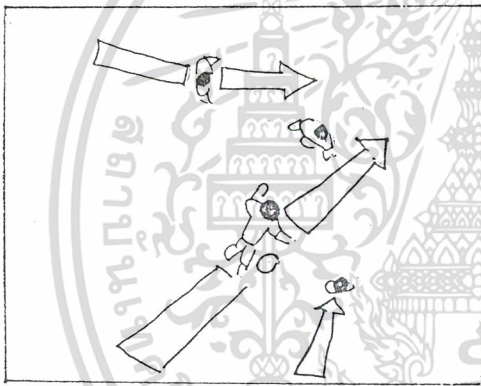
26



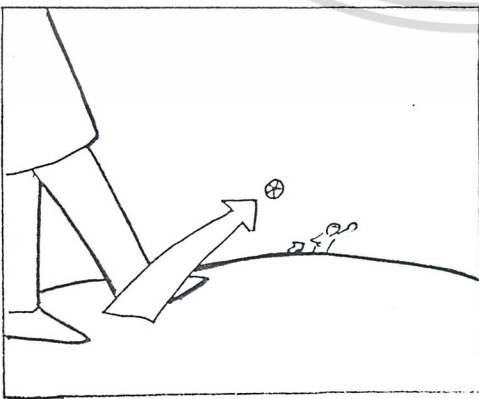
SHOT 26 ภาพกว้าง / มุมกด

บอลลอยตกลงมา มีน้อย
 และเพื่อนรอรับบอลที่กำลังตกลงมา
 เมื่อบอลตกลงมาโตะเก็บบอลได้ โตะ
 เลี้ยงบอลออกไป

26.1



27

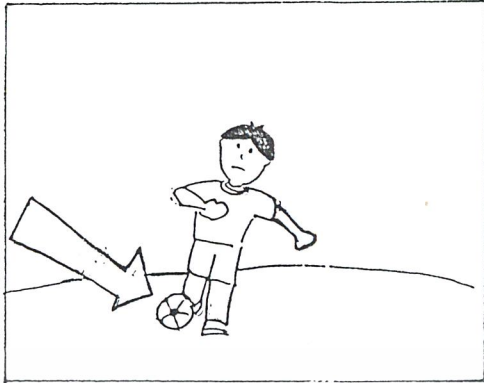


SHOT 27 ภาพกว้าง / มุมระดับ

สายตา
 โตะส่งบอลให้น้อย ที่วิ่งขึ้น
 มาจากทางด้านขวาของแฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28

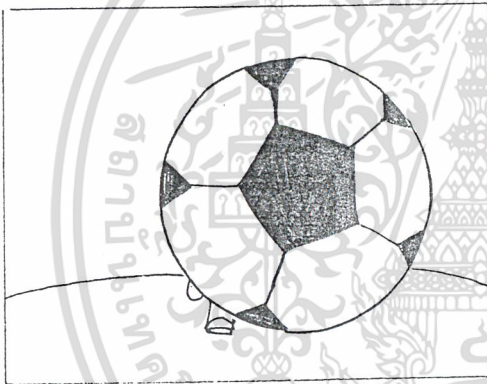


SHOT 28 ภาพกว้าง / มุมระดับ

สายตา

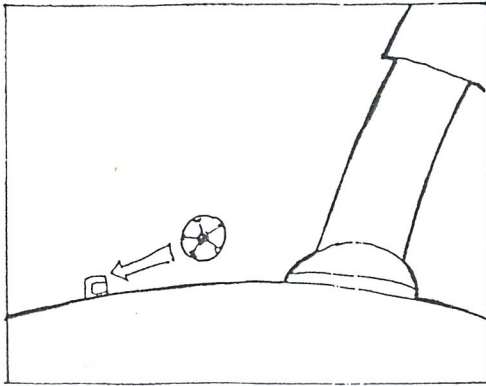
บอลที่โตส่งมาลอยเข้ามา
ทางซ้ายของเฟรม น้อยยิงบอลที่โต
ส่งมาให้ บอลที่น้อยยิงตรงเข้ามาหา
กล้อง

28.1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

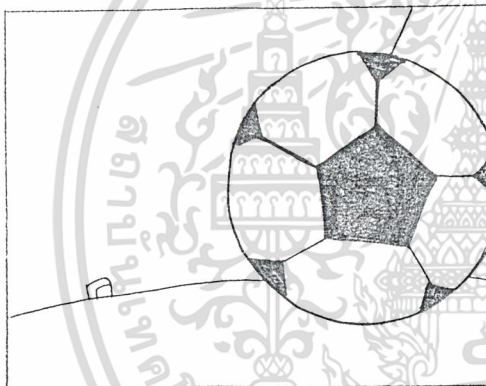
29



SHOT 29 ภาพกว้าง / มุมระดับ
สายตา

บอลพุ่งผ่านกระป๋องที่วาง
ไว้แทนเสาประตูเขาไป

29.1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

30



SHOT 30 ภาพปานกลาง / มุมระดับ
สายตา
น้อยดีใจที่เขาที่ยังประคองได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB บทเพลงฮีโร่

SHEET 2

BEAT

1/2

2

	18	19	20	21	22	23	24
ACTION			เพลงเริ่มขึ้น ออกไปเล่นซิงเกิ้ล				
DIALOGUE							
CAMERA							
SOUND			หนัง DOLLY ตามไป				
MUSIC							

3

	25	26	27	28	29	30	31	32
ACTION				ได้ซิงเกิ้ลมาแล้ว ขึ้นมาโอบกอดเธอ				
DIALOGUE								
CAMERA								
SOUND				หนัง DOLLY ตามไป				
MUSIC								
						BECOMING		

JOB ซูบเปอร์ฮีโร่

SHEET 3

BEAT

13

(4)

17	14	33	36	37	38	39	40
ACTION			น้องรอกดต่อจนๆ (แต่ตาเขาไม่โกรธด้วยรอยยิ้ม)				
DIALOGUE							
CAMERA			น้อง DOLLY ตามใจไป				
SOUND							
MUSIC	X		BECOMING				

41	42	43	44	45	46	47	48
ACTION		รอก้องๆ ออกดิ่งแล้ว					
DIALOGUE							
CAMERA			น้อง DOLLY MIN IN OUT				
SOUND		← รอก้องดังๆ →					
MUSIC			BECOMING				

ชูปเปอร์ฮีโร่

JOB _____

SHEET 7

BEAT

8 $\frac{1}{3}$

96	97	98	99	100	101	102	103
		ห้องใหม่เพื่อ ตา: ตอคนใหม่มา					
		ห้อง PAMANGA ใน 4 นาที					

9 $\frac{1}{2}$

10

104	105	106	107	108	109

11 $\frac{1}{2}$

12

JOB ฃบเบอรชึเร

SHEET 9

BEAT

๕

(15)

126	127	128	130	131	132	133
12	12	12	12	12	12	12
Dissolve						
Dissolve						
มือซ้าย โยโย มีปดมีตาต้อ						

(16)

1
2

134	135	136	137	138	139	140	141
12	12	12	12	12	12	12	12
มือขวา โยโย มีปดมีตาต้อ							
มือซ้าย โยโย มีปดมีตาต้อ							

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์ ใช้เพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ไปประโหมในด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB ชูบเปอร์ซีไร่

SHEET 10

BEAT	3	12	6	6	12	12	12	12	12
ACTION	X	ตาแดง	X	(18) X	มือตาโกลีบอล				
DIALOGUE									
CAMERA									
SOUND									
MUSIC	142	147	144	145	146	147	148	149	

BEAT	12	12	12	12	12	12	12	12	12
ACTION	X	(19) X	X	X	X	X	X	X	X
DIALOGUE									
CAMERA									
SOUND									
MUSIC	150	151	152	151	152	151	152	151	152

JOB ชูบเปอร์ฮีโร่

SHEET 12

BEAT

15

17	12	12	12	12	12	12	12	12	12
169	170	171	172	173	174	175	176	177	178
ACTION			มือตบ (ซ้าย)						
DIALOGUE									
CAMERA									
SOUND									
MUSIC									

12

15

22 13

6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186
ACTION			มือตบ (ซ้าย)						
DIALOGUE									
CAMERA									
SOUND									
MUSIC									

เริ่มดนตรี (ซ้าย)

BECOMING

JOB ฌูปเปอร์ซีไร่

SHEET 15

BEAT

4

217	218	219	220	221	222	223	224
					ตัดต่อให้จบ		
ACTION							
DIALOGUE							
CAMERA							
SOUND							
MUSIC							

26 1/3

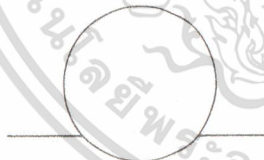
225	226	227	228	229	230	231	232
						FF9 DISC4	TRACK 21
ACTION							
DIALOGUE							
CAMERA							
SOUND							
MUSIC							

บทที่ 4

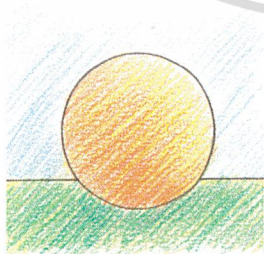
การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

หลังจากที่เราได้บทภาพยนตร์แล้วเราก็ นำมาเขียนภาพอนิเมชัน โดยการเขียน Action ของตัวละคร โดยอาศัยคู่มือจากบริษัท ซึ่งมีการกำหนดเวลาของแต่ละ Shot ไว้เรียบร้อยแล้ว นำมาเขียนเป็นเส้นร่าง เมื่อได้เส้นร่างเรียบร้อยแล้ว ต่อจากนั้นก็นำมาลอกเส้นจริง หรือเส้นตัวละครที่ใช้จริง ลงบนกระดาษ 100 ปอนด์ เรียบ ด้วยเส้นปากกา จากนั้นก็เข้าสู่ขั้นตอนการลงสี เมื่อลงสีเสร็จสิ้นแล้ว ก็ตัดเส้นด้วยฟู่กันด้วยสีโปสเตอร์ อีกครั้งหนึ่งก็เป็นการเรียบร้อย

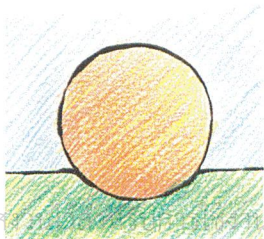
1. เส้นจริงที่ทำการลอกเส้นด้วยปากกาลงไปบนกระดาษ 100 ปอนด์เรียบร้อยแล้ว



2. ลงสี ด้วยสีไม้



3. ตัดเส้นด้วย ฟู่กันด้วยสีโปสเตอร์สี
ดำ



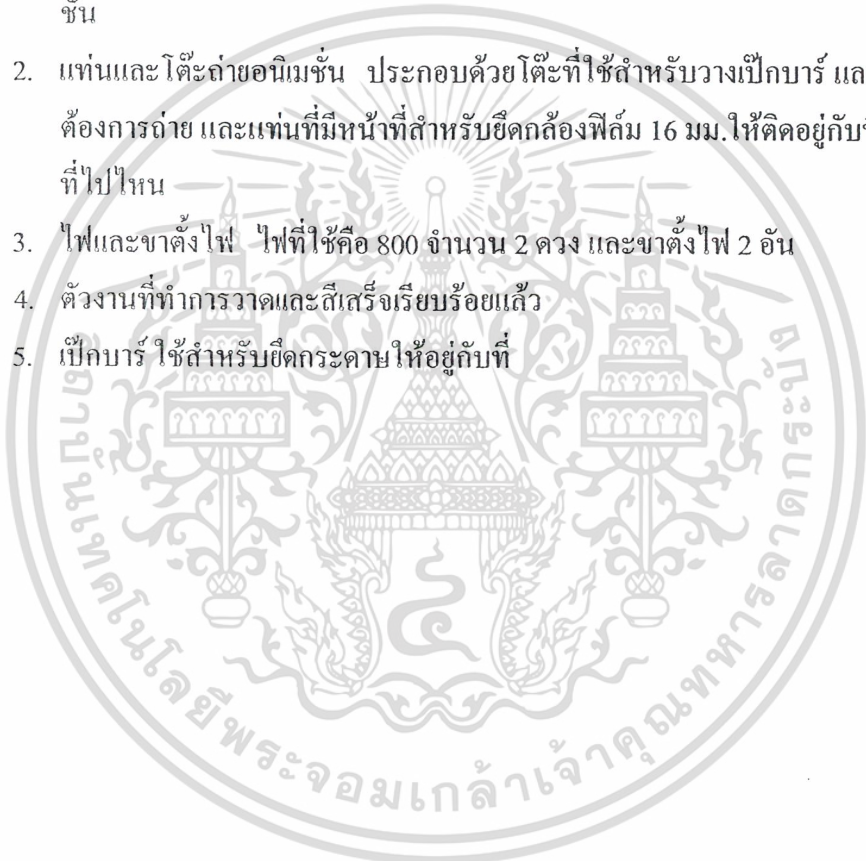
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการถ่ายทำ

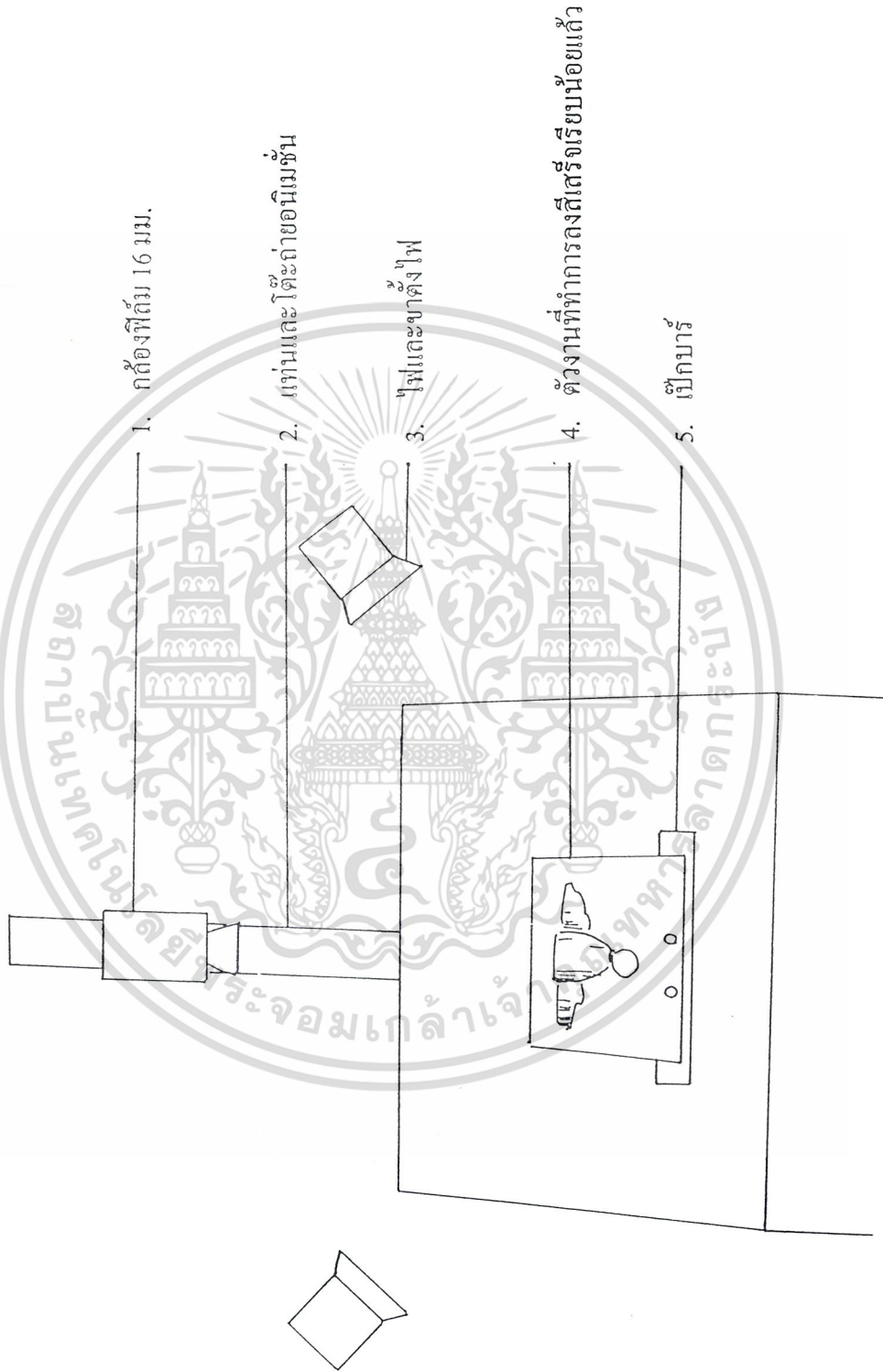
หลังจากที่เราเขียนภาพ และลงสีทั้งหมดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือการนำภาพทั้งหมดที่เสร็จมาทำการบันทึกลงบน ฟิล์ม

อุปกรณ์ที่ใช้ในขั้นตอนการถ่ายทำ

1. กล้องฟิล์ม 16 มม. ซึ่งสามารถถ่ายภาพแบบที่ละเฟรมใช้ สำหรับถ่ายภาพยนตร์อนิเมชัน
2. แท่นและโต๊ะถ่ายอนิเมชัน ประกอบด้วยโต๊ะที่ใช้สำหรับวางเป็กบาร์ และภาพที่ต้องการถ่าย และแท่นที่มีหน้าที่สำหรับยึดกล้องฟิล์ม 16 มม. ให้ติดอยู่กับที่ไม่ให้เคลื่อนที่ไปไหน
3. ไฟและขาตั้งไฟ ไฟที่ใช้คือ 800 จำนวน 2 ดวง และขาตั้งไฟ 2 อัน
4. ตัวงานที่ทำการวาดและสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว
5. เป็กบาร์ ใช้สำหรับยึดกระดาษให้อยู่กับที่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1. กว้างฟิล์ม 16 มม.

2. แทนและ โตะถ่ายอินเมชัน

3. ไฟและสายไฟ

4. ตัวงานที่ทำกรการลงตีเสร็จเรียบร้อยแล้ว

5. ตู้เก็บบาร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปและขอเสนอแนะ

โครงการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค เขียนบนกระดาษเรื่อง “ซูเปอร์ฮีโร่” ซึ่งเทคนิคเขียนบนกระดาษ (Draw on Paper) เป็นเพียงเทคนิคหนึ่ง ในหลายเทคนิคของภาพยนตร์อนิเมชันซึ่งในแต่ละเทคนิคก็มีความง่ายในการผลิตแตกต่างกันออกไป ส่วนบทบาทยนตร์ควรจะเป็นบทที่ง่ายและเหมาะสมสอดคล้องกับเทคนิคที่เราเลือกทำ เพราะเทคนิคเป็นตัวยุทธศาสตร์ที่ช่วยให้โดดเด่นขึ้นมาได้

จากโครงการนี้ทำให้รู้ว่าการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันนั้นยุ่งยากซับซ้อนหลายอย่าง กว่าที่คาดคิดไว้ ซึ่งอาจจะเป็นเพราะยังขาดความชำนาญในการทำงาน จึงทำให้เกิดปัญหาและข้อผิดพลาดอยู่หลายต่อหลายจุดด้วยกัน จากสิ่งที่ไม่คาดคิดมาก่อน พอสรุปปัญหาได้ดังต่อไปนี้

ปัญหาที่พบในการทำงาน

1. ส่วน Action ของตัวละครยังดูแข็งไปทำให้ตัวละครดูไม่มีชีวิตชีวา ซึ่งปัญหานี้เกิดจากการ Key Action ของตัวละครตั้งแต่แรก ซึ่งในส่วนี้ต้องกลับไปศึกษาในส่วนของ Action และการ Key Action ตัวละครให้ดีกว่านี้
2. ปัญหาเรื่องของสีที่ซีด เมื่อถ่ายทำเสร็จแล้วนำมาเทเลซีน ปรากฏว่าสีของงานที่ลงไปนั้นซีดกว่าที่ลงไปกระดาษมาก ถึงแม้ว่าการเทเลซีนจะช่วยปรับสีให้สดขึ้นมาบ้าง แต่ก็ช่วยได้ไม่มากนัก ดังนั้นเมื่อลงสีควรลงให้สดหรือเข้มกว่าที่ต้องการไว้เล็กน้อย เมื่อถ่ายออกมาจะทำให้สีไม่ซีดไปมากนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. กลายละเอียดของตัวงาน เมื่อถ่ายออกมาปรากฏว่าลายละเอียดของสีที่ลงไปยังไม่ดีนัก เป็นเพราะว่าขนาดของงานที่ลงสีไปนั้นเล็กเกินไป ข้าพเจ้าใช้กระดาษขนาด A5 เมื่อนำไปฉายขึ้นจอใหญ่แล้ว เส้นที่เคยลงไว้นั้นก็จะใหญ่กว่าที่คิดไว้ในตอนแรก ฉะนั้นทางที่ดีควรใช้กระดาษขนาด A4 จึงจะเหมาะแก่การถ่าย

4. การเลือกใช้กระดาษ ในทอมแรกก็ข้าพเจ้าทำโครงการพิเศษกระดาษที่ใช้ในตอนนั้นคือกระดาษ 100 ปอนด์หยาบ ซึ่งเมื่อลงสีไปแล้วจะเห็นลายของกระดาษ ที่เป็นจุดของลายกระดาษตลอดทั้งภาพ เมื่อนำมาฉายพบว่าลายของกระดาษที่ลงสีไปนั้น ทำงานดูไม่สวย และยังทำลายงานที่ตั้งใจว่าจะใช้เส้นของการลงสีไม่ช่วยให้งานดูหน้าสนใจ ดังนั้นศิลปินพินซ์ในทอมนี้ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนกระดาษที่ใช้ในการลงสีใหม่ ซึ่งใช้กระดาษ 100 ปอนด์เรียบ ในการลงสีแทนกระดาษ 100 ปอนด์หยาบที่ใช้ในทอมที่แล้ว ซึ่งทำให้ปัญหาของลายกระดาษที่ทำลายงานหมดไปและเป็นไปตามจุดประสงค์ของข้าพเจ้าที่ต้องการให้เห็นลายของเส้นสีที่ลงไป

ข้อเสนอแนะ

1. ภาพยนตร์อนิเมชัน จุดเด่นของมันก็คือการทำสิ่งไม่มีชีวิตให้มีชีวิต ซึ่งการจะทำสิ่งนั้นได้ต้องรู้จักการเคลื่อนไหว ของตัวละครที่ตัวเองที่จะต้องทำให้มันเคลื่อนไหว อย่างเป็นธรรมชาติ ดังนั้นผู้ที่ผลิตงานอนิเมชันต้องให้ความสำคัญกับ Action ของตัวละครให้มาก

2. เทคนิคภาพยนตร์อนิเมชัน มีเทคนิคหลายเทคนิคให้เลือกใช้ ดังนั้นในการผลิตควรเลือกเทคนิคที่เหมาะสมกับงาน และเหมาะสมกับตัวเอง เป็นเทคนิคที่ตัวเองมีความพร้อมความชำนาญ เพราะจะช่วยให้งานออกมาดี และประหยัดเวลาและงบประมาณในการทำ

3. การวางแผนงานในการทำงาน งานอนิเมชันต้องมีการวางแผนงานให้ดี จึงจะช่วยให้การทำงานสะดวกรวดเร็ว เนื่องจากภาพยนตร์อนิเมชันไม่เหมือนกับการถ่ายภาพยนตร์ SHOT หนึ่งๆ สามารถถ่ายได้ หลายมุม จะให้นักแสดงเล่นก็รอบก็ได้ เพื่อที่จะนำไปใช้ในการตัดต่อได้ ไม่เหมือนภาพยนตร์อนิเมชัน ที่แต่ละ SHOT นั้นต้องใช้เวลาในการทำงานมาก ซึ่งบาง SHOT ใช้เวลาเป็นสัปดาห์ในการทำงาน ฉะนั้นการวางแผนตัดต่อต้องวางแผนตั้งแต่บทเสร็จออกมา

บรรณานุกรม

1. A Reder in Animation Studio : Jayne Pilling
2. Animation 2D Beyond : Jayne Pilling
3. Animation the Loony Tune Way : Tony Cervone
4. The Animation Book , Lamb derck , newYork ; Syracuse University,1997
5. The Animation Guidto 2D Computer Animation : Hedley Griffin
6. Art in Motion : Mauree Furniss
7. บริษัท TOONERY SONGSAK PLAINPASERT ANIMATION : 200/11 CHAN ROAD, TOONGWATDOW, SATON, BANGKOK 10210 Tel 2864360,2864361



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้ทำศิลปนิพนธ์

นาย วิชัย เหลืองสกุลไพศาล

เกิด 27 เมษายน พ.ศ. 2522

อายุ 22 ปี

ที่อยู่ 67/90 หมู่ 3 ซอย พระราม2/2

ถนน พระราม2 แขวง จอมทอง

เขต จอมทอง กรุงเทพฯ

110150

02-4769346

สำเร็จการศึกษาจาก

ศึกษาต่อ

สำเร็จการศึกษา ปี

การฝึกงาน

โรงเรียน วัดสุทธสุวรรณาราม ปี 2539

สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และวีดิโอ ปี 2540-2544

2544

ฝึกงานที่ บริษัท TOONERY SONGSAK PLAINPASERT

ANIMATION

ระหว่าง 1 มีนาคม ถึง 15 เมษายน 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้