

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิค การเขียนบนกระดาษเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำเภอ”

Draw on paper Animation “Candy Money Anti”



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 44944
วัน, เดือน, ปี 1.6 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิค การเขียนบทกระดาดเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำเภอ”

Draw on paper Animation “Candy Money Anti”



ภาควิชาเทคนิคศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดิโอ

อาจารย์ที่ปรึกษา.....*[Signature]*.....วันที่ 7 ต.ค. ๕๕

(อาจารย์วิศศักดิ์ รักใหม่)

หัวหน้าภาควิชาเทคนิคศิลป์.....*[Signature]*.....วันที่ 7 ต.ค. ๕๕

(อาจารย์วิศศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำนาจ”
ชื่อ	Draw on paper Animation “Candy money Anti”
สาขาวิชา	นายบรรยง คุรุอังกูร
ภาควิชา	ภาพยนตร์และวีดิโอ
คณะ	นิเทศศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษา	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	อาจารย์รัศมีศักดิ์ รักใหม่
	2544

บทคัดย่อ

จากเด็กชายถึงนายอำนาจ คือการศึกษาขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ ที่นำเสนอเรื่องราวของการเลือกที่จะกำหนดชีวิตของตัวเอง โดยมีสิ่งแวดล้อมเป็นส่วนช่วยในการตัดสินใจ ซึ่งก็มาจากการหาข้อมูลเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตของมนุษย์ โดยนำเอาประเด็นดังกล่าวมาดัดแปลงเป็นบท จากกรณีที่ได้ลงมือทำงานจริง ก็ได้พบกับปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นได้เสมอตลอดการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการวาดภาพกำหนด Key Action ที่ไม่เป็นไปตามที่คำนวณเอาไว้ หรือเรื่องของเสียงที่ไม่เป็นไปตามที่ต้องการ ปัญหาดังกล่าว ได้รับการแก้ไขด้วยการใช้เทคนิคต่างๆ เข้ามาช่วย ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อภาพ หรือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการบันทึกเสียงและทำเทคนิคพิเศษเพื่อให้ได้เสียงที่ต้องการ ปัญหาเหล่านี้เกิดขึ้นจากการเตรียมงานที่ยังไม่ถึงถ้วนพอ ส่วนดีของงานชิ้นนี้ก็คือ การสื่อความหมายได้ตามที่ผู้จัดทำต้องการ ทั้งทางด้านการแทนสัญลักษณ์ภาพ ความหมายของสี และท่าทางของตัวละครที่สื่ออารมณ์ได้ตามที่ต้องการ ก็เนื่องมาจากการเลือกใช้เทคนิคดังกล่าวที่มีการเคลื่อนไหวอย่างอิสระได้เข้ากับเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรรักษาและพัฒนาต่อไป

การทำงานทุกอย่างควรจะเป็นไปตามขั้นตอน จะข้ามขั้นตอนหรือสลับขั้นตอนกันไม่ได้เลย เพราะจะทำให้งานไม่เป็นไปตามระบบ และเกิดการผิดพลาดได้ง่าย การทำงานควรคิดถึงสิ่งที่ผิดพลาดเพื่อเอาไว้ด้วย จะได้คิดแก้ปัญหาได้ทันทั่วทั้งที่ ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ไม่ใช่งานที่สมบูรณ์แบบปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้อธิบายไว้ให้ครบถ้วนเรียบร้อยแล้ว เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขและพัฒนาแก่ผู้ได้ศึกษาศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบุคคลที่มีความสำคัญทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือให้งานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ประสบผลสำเร็จด้วยดี

ขอขอบคุณ

อาจารย์วิศศักดิ์ รักใหม่

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ทุกท่าน

แหล่งข้อมูลต่างๆ ที่ช่วยเหลือในทางด้านข้อมูล

เพื่อนๆ สาขาภาพยนตร์และวิดีโอที่ร่วมแรงร่วมใจช่วยเหลือกันเป็นอย่างดี

และขอบคุณที่สุด คุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัวครูอังกูร ที่ช่วยเหลือทั้งทางด้านเงินทุน รวมถึงกำลังใจ ความอบอุ่น ตลอดระยะเวลา 24 ปีเต็ม และขอขอบคุณไปยังอีกหลายๆบุคคลที่ช่วยแนะนำปรับปรุงแก้ไขงาน จนงานสามารถประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี

ยรรยง ครูอังกูร
มีนาคม 2545

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	จ
บทที่	
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 บทสำคัญของเรื่อง.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 แนวทางการศึกษา.....	2
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	2
1.5 แหล่งข้อมูล.....	2
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคนิคการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน	
2.1 ลักษณะการถ่ายและเทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน.....	3
2.2 เปลือกตาการ์ตูน.....	10
2.3 แฉกตา ล็อกสีหน้าและอารมณ์.....	11
2.4 วิเคราะห์ข้อมูล, สรุปประเด็นที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง.....	16
2.5 การใช้ภาพแทนสายตาในการดำเนินเรื่อง.....	18
บทที่ 3 การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน	
3.1 โครงเรื่องภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ.....	19
3.2 ความคิดหลัก.....	19
3.3 นुकติกตัวละคร.....	19
3.4 บทภาพยนตร์ (Screen Play) อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ.....	22
3.5 Storyboard ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ.....	25

บทที่ 4	ขั้นตอนการเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ	
4.1	การออกแบบตัวละคร.....	42
4.2	การ Key Action และ in between.....	45
4.3	การออกแบบฉาก.....	48
4.4	อุปกรณ์การเขียนบนกระดาษ.....	50
4.5	การทำ Bar Sheet และ Exposure Sheet.....	51
บทที่ 5	ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ	
5.1	อุปกรณ์ที่ใช้.....	67
5.2	การจัดแสง.....	68
5.3	ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน.....	69
บทที่ 6	ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ	
6.1	การตัดต่อภาพ.....	70
6.2	การตัดต่อเสียง.....	70
บทที่ 7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
7.1	บทสรุป.....	72
7.2	ข้อเสนอแนะ.....	73
7.3	สรุปงบประมาณการทำงาน.....	74
บรรณานุกรม.....		75
ประวัติผู้เขียน.....		76

สารบัญภาพ

รูปที่	หน้า
1. ภาพแสดงความเคลื่อนไหวที่คล้อยตาม.....	6
2. ภาพเส้นแสดงความเคลื่อนไหว.....	7
3. ภาพ Story Board.....	25
4. ภาพตัวละคร นายกอ ตอนเด็ก.....	43
5. ภาพตัวละคร นายกอ ตอนวัยรุ่น.....	43
6. ภาพตัวละคร นายกอ ตอนวัยผู้ใหญ่.....	43
7. ภาพตัวละคร ประกอบวัยเด็ก.....	44
8. ภาพตัวละครประกอบพนักงานบริษัท.....	44
9. ภาพตัวละครประกอบนักธุรกิจ.....	44
10. ภาพการ Key Action และ In Between.....	46
11. ภาพการ Key Action และ In Between.....	47
12. ภาพฉาก.....	49

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของเรื่อง

จากเด็กชายถึงนายอำนาจเป็นการนำเสนอเรื่องราวของคนๆหนึ่งที่เจริญเติบโตมากับการเลือกที่จะกระทำสิ่งที่ผิดตามเพื่อนที่เขาเลือกคบ และเขาต้องพบจุดจบด้วยน้ำมือของตัวเอง โดยแนวความคิดนี้นำมาจากข้อมูลข่าวสารที่ได้พบเห็นเป็นประจำ และจากการหาข้อมูลเพิ่มเติมจากบทสัมภาษณ์ตัวบุคคลที่สอดคล้องกับเรื่องราวที่นำเสนอ โดยสิ่งสำคัญที่ต้องการนำเสนออีกคือ การใช้อำนาจในการตัดสินใจแยกแยะผิดถูกด้วยตัวเอง

การเลือกใช้เทคนิคการเขียนบนกระดาษด้วยสีน้ำกับเรื่องนี้ก็เนื่องมาจาก เทคนิคดังกล่าวมีความอิสระมากในการเคลื่อนไหว และเราสามารถกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างละเอียด รวมไปถึงทางด้านมุมมองที่สามารถทำได้หลากหลายและเป็นอิสระมากกว่าเทคนิคภาคส่วนในเรื่องของสีที่เลือกใช้เป็นสีน้ำก็เป็นเพราะว่าสีน้ำจะให้พื้นผิวที่เกิดขึ้นดูมีชีวิตชีวาไม่แข็ง และเทคนิคดังกล่าวก็มีความสอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอมุมมองและการเคลื่อนไหวที่อิสระ

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ
2. ศึกษาการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาทำบท และออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครเหมาะสมกับเรื่อง
3. ศึกษาการเคลื่อนไหวและมุมมองของกล้องรวมไปถึงเทคนิคต่างๆ ที่จะสามารถใช้สื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการศึกษา

1. ศึกษาการเคลื่อนไหวโดยเป็นธรรมชาติของมนุษย์ สำหรับการกำหนด Key action จากการถ่ายภาพนิ่ง และวิดีโอ เพื่อนำมาออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง
2. วิเคราะห์ข้อมูล ปรับปรุงเนื้อหาของบทภาพยนตร์ให้เหมาะสมและสมบูรณ์ที่สุด โดยรวบรวมจากข้อมูลที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง
3. ศึกษาถึงปัญหาของเยาวชนในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะประเด็นที่เลือกมานำเสนอ
4. สรุปลงและเตรียมงานถ่ายทำ
5. คัดเลือกหาเสียงประกอบภาพยนตร์
6. ขั้นตอนการถ่ายทำ
7. ตัดต่อด้วยวิดีโอระบบเบต้าแคม
8. ปรับปรุงและแก้ไขข้อบกพร่อง

ขอบเขตการศึกษา

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

แหล่งข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลข่าว หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ
2. บทสัมภาษณ์ ร้อยตำรวจตรี วันเฉลิม อยู่บำรุง หนังสืออมิตชนรายสัปดาห์
3. www.waltdisney.com
4. www.cartoonnetworks.com
5. ตัวอย่างภาพยนตร์
 - 5.1 Simson
 - 5.2 Amarican Animation
 - 5.3 General Chaos Uncensored Animation

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคนิคการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

ลักษณะของการถ่ายภาพยนตร์การ์ตูน

การถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน (Film Animation) เป็นเทคนิคสื่อสารทางการมองเห็น หรือ ทางด้านการมองเห็นของมนุษย์ ซึ่งเป็นศัญญาภาพพื้นฐาน คือการทำให้ความสลับซับซ้อนเข้าใจง่ายขึ้น เพื่อแสดงให้เห็นสิ่งที่ตามองเห็น และเพื่อสอนให้รวดเร็วและรัดกุมยิ่งขึ้น การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันแตกต่างกับการถ่ายทำที่มีการเคลื่อนไหวจริงๆ (Live-Action filming) โดยมีกฎที่ว่า จะต้องถ่ายภาพในอัตรา 24 ภาพ (Frame) ต่อหนึ่งวินาที ทั้งที่ความจริงในการถ่ายภาพยนตร์การ์ตูน สามารถที่จะนำเอาภาพยนตร์ที่แสดงการเคลื่อนไหวจริงๆ เข้ามารวมไว้ด้วยกันได้เป็นอย่างดี โดยส่วนใหญ่ภาพยนตร์อนิเมชันใช้เทคนิคการถ่ายภาพยนตร์ทีละภาพหรือถ่ายหนึ่งภาพแล้วหยุด (Stop-frame Cinematography) คือถ่ายหรือเปิดชัตเตอร์ ให้แสงสว่างเข้าไปถูกฟิล์มภาพแล้วหยุดกล้อง เพื่อปรับเลื่อนภาพต้นฉบับหรือวัตถุที่ถ่ายให้เคลื่อนสำหรับจะถ่ายภาพต่อไป

ภาพยนตร์การ์ตูนมีคุณลักษณะเฉพาะในตัวเองในทางกำหนดแบบของธรรมชาติ ในทางทำเรื่องที่ยากให้กระจ่างชัดและเข้าใจง่ายขึ้น และในทางแยกแยะเหตุการณ์ที่สลับซับซ้อนออกมาเป็นสัดส่วน และลำดับก่อนหลังให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

จะว่าไปแล้วภาพยนตร์การ์ตูนมีลักษณะเฉพาะในทางด้านการสื่อสาร ที่ค่อนข้างจะเป็นภาษาสากลมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ กล่าวคือเข้าใจง่ายในการนำเสนอทางด้านท่าทางและอารมณ์ที่ออกมาชัดเจน เคยมีคนกล่าวเอาไว้ว่า “ถ้ามนุษย์เราทำท่าทางเกินจริง เรียกว่าบ้า แต่ถ้าตัวการ์ตูนทำท่าทางเกินจริง เรียกว่า ธรรมชาติ” จากคำกล่าวนี้จึงทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนสื่อสารกับผู้ชมได้ค่อนข้างตรงไปตรงมาไม่มีอ้อมค้อมให้เสียเวลาหรือทำให้ผู้ชมคิดมากไม่ตรงประเด็น คนทั่วโลกจึงเข้าใจภาษาการ์ตูนได้ตรงกันและง่ายกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ นี่คือเสน่ห์ของภาพยนตร์การ์ตูน

เทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน ประเภทภาพแบบ (Flat Animation)

แบบการเขียนบนกระดาษ (Draw on paper)

เทคนิคการสร้างภาพยนตร์แบบภาพแบนคือ การใช้ภาพที่มีพื้นผิว 2 มิติ คือ ด้านกว้างกับด้านยาว เป็นภาพต้นฉบับสำหรับถ่ายทำ โดยปรกติเพื่อให้สะดวกขึ้น มักจะถ่ายทำบนโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน การถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนี้จะต้องกระทำบนโต๊ะพื้นแบบเรียบ หรือบนเครื่องรองรับที่ใช้พื้นเรียบของแผ่นกระดาษ สิ่งเหล่านี้ไม่สามารถจะแสดงให้เห็นความขึง ความตึง และลักษณะการเห็นอย่างมิติที่ 3 ได้ จะทำได้บ้างก็แต่โดยการใช้สิ่งต่างๆ ช่วย (สีอ่อนใช้สำหรับสิ่งที่อยู่ไกล สีแก่ใช้สำหรับสิ่งที่อยู่ใกล้) หรือใช้เส้นแสดงความขึง (เช่น เส้นขนานของเส้นรางรถไฟ เมื่ออยู่ห่างออกไปก็มองเห็นค่อยุๆแคบเข้า) หรือใช้ขนาดของสิ่งของแสดงความใกล้ไกล (ใกล้มีขนาดใหญ่ ไกลมีขนาดเล็ก)

การถ่ายทำภาพยนตร์ประเภทเต็ม

ในทางการปฏิบัติจริง การถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนประเภทเต็ม (Full animation) ใช้ 8 ภาพ วาดหรือมากกว่า ต่ออัตราถ่าย 24 ภาพ นำมาใช้ในการศึกษาที่เป็นอาชีพชั้นสูงเป็นส่วนใหญ่ การยืดหยุ่นของการถ่ายภาพประเภทนี้ ทำให้ภาพยนตร์ดังกล่าวนี้สามารถแสดงเรื่องราวได้อย่างกว้างขวางมากที่สุด นับเป็นการถ่ายทำที่แพงมาก และเป็นกฎว่าวงการโฆษณาเท่านั้นที่สามารถจะจ่ายเงินเพื่อสร้างภาพยนตร์ประเภทนี้ได้ ได้กล่าวมาแล้วว่า ภาพยนตร์การ์ตูนประเภทเต็ม ประกอบด้วยการเตรียมภาพวาดเป็นภาพๆ รวม 8 ภาพหรือมากกว่า สำหรับถ่ายหรือฉายในเวลาแต่ละนาที่ หรือสำหรับทุก 24 สูตรนี้มีใช้จะหันไปใช้ตามคัวหนึ่งถือทั้งคืน เพราะยังไม่เคยมีภาพยนตร์เรื่องใดใช้การวางแผนแบบธรรมดาอย่างที่ว่านี้มาก่อน แม้แต่ภาพยนตร์การ์ตูนประเภทเต็มที่กล่าวถึงนี้

เมื่อตัวละครตัวหนึ่งกระโดดเป็นช่วงๆ ในภาพยนตร์การ์ตูนชนิด 2 (Double flame animation) (ถ่าย 2 ครั้งหรือ 2 กรอบภาพต่อภาพวาดแต่ละภาพ) จึงหวัะกระโดดแต่ละช่วงกินเวลาช่วงละ 1 วินาที จะต้องใช้ภาพวาดรวมกัน 12 ภาพแต่ ณ จุดที่ตัวละครนั้นกระทบกับพื้นดินจำเป็นต้องนั่งอยู่ชั่วขณะ จึงต้องถ่ายที่แสดงว่าตัวละครนั้นนั่งเพิ่มขึ้นอีก 2 กรอบภาพ ในกรณีดังกล่าวนี้ จังหวะของช่วงกระโดดหนึ่งจะเป็นดังนี้ $1/2$, $3/4$ (+ ภาพนิ่ง 2 กรอบภาพ สำหรับเพื่อไว้หรือเพื่อแสดงปฏิกริยาว่านั่ง) $5/6$, $7/8$, $9/10$, $11/12$, $13/14$, $15/16$, $17/18$, $19/20$, $21/22$ (จบการกระโดดช่วงหนึ่ง แล้วกลับไปเริ่มกรอบภาพที่ 1 ใหม่)

ในช่วงกระโดดที่กล่าวมาแล้ว ต้องใช้ภาพวาดเพียง 10 ภาพ แต่มักจะหาได้ยากที่ฉากภาพยนตร์หนึ่งมีภาพรูปร่างแสดงอยู่เพียงคนเดียว ตามธรรมดาย่อมมีตัวแสดงมากตัวยิ่งแสดงมากตัว ก็ยิ่งต้องทำภาพวาดมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรก็ตาม ข้อสำคัญคือ การถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนชนิดเดี่ยว (Single animation) (ถ่าย 1 ครั้ง หรือ 1 กรอบภาพต่อภาพวาดแต่ละภาพ หรือใช้วาดภาพ 24 ภาพต่อวินาทีสำหรับฉาย) ก็ควรนำมาใช้ในกรณีแสดงความเคลื่อนไหวรวดเร็วกว่าธรรมดา เช่น การหมุนตัว การต่อสู้แล้วหนี ไม่ว่าจะ เป็นจังหวะเร็วหรือช้า การถ่ายภาพยนตร์เดี่ยวดังกล่าวมานี้ควรนำมาใช้ในการถ่ายใกล้ (Close up) การแสดงทางใบหน้าหรือแสดงความเคลื่อนไหวของมือ อันเป็นลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงความเคลื่อนไหวทางร่างกายอย่างมากมาย จากกรอบภาพหนึ่งไปสู่อีกกรอบภาพหนึ่ง ซึ่งทำให้ภาพกระตุกหรือกระโดด ไม่สบายตาต่อการชมได้อีกด้วย แม้แต่ความเคลื่อนไหวของริมฝีปากก็สามารถ จะทำให้ง่ายขึ้น เพื่อให้ได้จังหวะพร้อมกันกับเสียงพูด ภาพยนตร์การ์ตูนที่ดีต้องการความสัมพันธ์ พร้อมกันของเสียงกับความเคลื่อนไหวของริมฝีปากในแต่ละกรอบภาพ เพราะการเปลี่ยนคำพูดปรากฏให้เห็นในอัตราความเร็วของกรอบภาพเดียว

ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนนี้จำเป็นต้องชี้ชวนสายตาและสมอง ให้ยอมรับการตีความหมาย ของความเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ ด้วยการทำสิ่งหนึ่งที่มองเห็นเคลื่อนไหวเหมือนธรรมชาติ ของจริง ตามความจริง ถ้าคนหนึ่งสามารถควบคุมส่วนประกอบนานาชนิด ซึ่งประกอบกันขึ้นเป็น ฉากภาพยนตร์เช่นนี้ได้ดีกว่า คนนั้นก็อาจจะเอาชนะการลวงตาของความเป็นจริง ได้ยิ่งกว่า การควบคุมกล้องถ่ายภาพยนตร์สำหรับถ่ายบทบาทที่เป็นจริงเสียอีก เพื่อที่จะทำให้อัตถุประสงค์ เช่นนี้สัมฤทธิ์ผล ผู้ถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนจะต้องใช้ภาพรูปร่างที่พริ้วตามขอบหรือซอฟต์แวร์ (Softer) มากกว่าธรรมดา ซึ่งหลีกเลี่ยงการลวงตา ที่ทำให้มองเห็นเป็นภาพสะท้อน และการช่วย สร้างสรรค์ความเคลื่อนไหวต่างๆ ที่ทำให้มองเห็นความเคลื่อนไหวคล้อยตามไปได้มากมีสุดเท่าที่จะเป็นไปได้

เพื่อที่จะเอาชนะความเคลื่อนไหวที่คล้อยตามตา จำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงตัวประกอบ 4 ประการ คือเรื่องรูปร่างของวัตถุ ระยะทาง ระหว่างแต่ละความเคลื่อนไหวความเคลื่อนไหวที่ของความเคลื่อนไหว และจังหวะเวลาของความเคลื่อนไหว

รูปร่าง

ในการทำภาพยนตร์การ์ตูน ขอแนะนำว่า จะต้องหลีกเลี่ยงรูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัสให้ได้ สำหรับรูปร่างกลมมนของตัวละครการ์ตูนที่มีชื่อเสียงโด่งดังหลายตัว ไม่ใช่กำเนิดโดยบังเอิญไปเสียทั้งหมด ในแง่การทำภาพยนตร์การ์ตูน ตัวละครเหล่านี้จะถูกสร้างขึ้นมารูปร่างอันเหมาะสมแก่บทบาทตัวละครนั้นๆ ผสมกับคุณค่าพื้นฐานแห่งความเคลื่อนไหวที่คล้อยตามตา รวมทั้งความคล่องแคล่วในการแสดงความเคลื่อนไหวที่ซ้ำซากได้

ระยะห่าง

ระยะห่างระหว่างความเคลื่อนไหวจากกรอบภาพหนึ่งถึงอีกกรอบภาพหนึ่ง เป็นความสำคัญอันยิ่งใหญ่ในทักษะของการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน

เกี่ยวกับปัญหาเรื่องนี้มีประกอบที่จะนำมาพิจารณาอยู่มากมาย โดยทั่วไป กล่าวได้ว่าระยะห่างของความเคลื่อนไหวระหว่างแต่ละภาพวาดยิ่งห่างมากขึ้นเท่าไรก็ยิ่งเร็วขึ้นเท่านั้น สำหรับความเคลื่อนไหวที่เชิงซ้ำ ก็จำเป็นที่จะต้องใช้ภาพวาดมากขึ้น รวมกับระยะห่างของความเคลื่อนไหวที่สั้นเข้า อย่างไรก็ตามก็ยังมีข้อจำกัดอยู่ที่ปลายสเกลทั้งสองข้างนั่นเองขอให้เรานำเอาภาพยนตร์ 16 มม. ซึ่งฟิล์มเคลื่อนที่ผ่านเลนส์ของเครื่องฉายภาพยนตร์ในความเร็ว 24 กรอบภาพต่อหนึ่งวินาทีมาเป็นตัวอย่างเรื่องนี้ ถ้าเราใช้ภาพวาดเพียง 6 ภาพต่อหนึ่งวินาที เพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของวัตถุอย่างหนึ่งเคลื่อนที่ผ่านจอ ความเคลื่อนไหวนั้นก็จะปรากฏเป็นภาพพร่ามัวและแวบวาบให้เห็นบนจอ ความเคลื่อนไหวที่มีลักษณะสั้นสะเทือนและไม่คล้อยตามตาดังกล่าวนี้ จะมองเห็นได้ชัดเจนมาก ถ้าเราใช้ภาพวาด 12 ภาพต่อวินาที ความเคลื่อนไหวที่เคลื่อนจากกรอบภาพด้านหนึ่งก็จะปรากฏให้เห็นอย่างเป็นธรรมชาติที่สุด โดยปราศจากการบิดเบือนให้ผิดไปจากความจริงอย่างใดทั้งสิ้น และจะไม่เกิดปัญหาหาการแวบวามหรือพร่ามัว (ในความเคลื่อนไหวนั้น) ขึ้นเลย

สำหรับความเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ขอแนะนำว่าควรจะนำเอาแบบของเส้นบางอย่างเข้ามาใช้กับลักษณะหรือรูปร่างของความเคลื่อนไหวที่รวดเร็วนั้น เส้นเงาเหล่านี้โดยทั่วไปรู้จักกันในนามว่าเส้นความเร็ว (Speed line) หรือ Movement



(ภาพที่ 1 แสดงความเคลื่อนไหวที่คล้อยตามสายตา)

ภาพซ้ายบนเป็นภาพชุดของเส้นตรงซึ่งแสดงความเคลื่อนไหวที่ไม่คล้อยตามตา (Unsympathetic movement) ในระหว่างกลางความเคลื่อนไหว (ระหว่างจุด A กับ B ในภาพบนซ้าย) มีภาพเส้นตั้งตรงเรียงอยู่ในระหว่างซึ่งกันและกันเท่ากันหมด และลักษณะของแต่ละเส้นเท่ากันทุกประการ การแสดงความเคลื่อนไหวเช่นนี้จะแสดงให้เห็น การลวงตาของวัตถุอย่างหนึ่ง ที่มองเห็นเป็นหลายภาพในขณะที่กำลังเคลื่อนไหว (Stratoscopic optical interference) เพื่อที่จะทำให้เกิดความรู้สึกเห็นความเห็นความเคลื่อนไหว จะต้องห่างกว่าหรือกว้างกว่าระยะห่างที่สุคริมของทั้งสองข้าง(ดูภาพบนขวา) เส้นแต่ละเส้นคงมีลักษณะคบบาง(ตามเดิม) ส่วนจุดดำกลับขยายกว้างขึ้นทุกที ในขณะที่เคลื่อนตัวไปสู่ส่วนกลางของความเคลื่อนไหว แล้วแคบเข้าสู่ลักษณะปกติที่สุดของความเคลื่อนไหว (ขวามือ) เพื่อแสดงให้เห็นทิศทางและผลของความเคลื่อนไหวนี้

เส้นเคลื่อนไหวเร็ว (Swish line) แบบของเส้นดังกล่าวนี้จะต่อเนื่องกันไปตามทิศทางของความเคลื่อนไหวของวัตถุที่แสดงไว้ในภาพวาดข้างหน้านั้น เว้นแต่จะต้องการทำให้เกิดผลพิเศษในทางให้เกิดความเป็นจริง เมื่อเป็นเช่นนี้ ความเคลื่อนไหวนี้ก็จำเป็นจะต้องเน้นให้มองเห็นเด่นเกินความเป็นจริง ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนมากแบบด้วยกัน ก็จำเป็นจะต้องใช้เส้นความเร็วเข้าแทนภาพตัววัตถุแม่แบบเอง แต่การดับเปลี่ยนเช่นนี้สามารถกระทำได้ก็ต่อเมื่อมีบทบาทความเคลื่อนไหวในอัตราสูงต้องการผลนั้นเท่านั้น ในทันทีที่ความเร็วของความเคลื่อนไหวลดลง ก็ใคร่จะขอแนะนำให้อย่างน้อยๆนำเอาแบบของวัตถุตามความเป็นจริงกลับมาใช้ตามอีกทีละน้อยๆจนกระทั่งความเคลื่อนไหวนั้นหยุดลง และวัตถุนั้นกลับเข้าสู่แบบปกติตามเดิม



ภาพที่ 2 เส้นแสดงความเคลื่อนไหวทำให้การเคลื่อนตัวราบเรียบขึ้น(ไม่กระตุก)

จังหวะเวลา

จังหวะเวลาเป็นทักษะอย่างหนึ่งของตัวมันเอง มีค่ามากเช่นเดียวกับพรสวรรค์ในการเขียนหรือการออกแบบ ความสำคัญในเรื่องนี้ไม่ควรจะถูกประเมินค่าต่ำไปมากนัก ในฐานะที่จังหวะเวลาเป็นองค์ประกอบข้อมูลฐานอย่างหนึ่ง ซึ่งวิธีถ่ายภาพยนตร์การ์ตูนโดยใช้มือเข้าช่วยได้อำนวยความสะดวกให้ยิ่งขึ้นไปอีก และอยู่ภายใต้การควบคุมสิ้นเชิงด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อัตราความเร็วของกรอบภาพ

อัตราความเร็วของภาพยนตร์การ์ตูน มีความสัมพันธ์โดยตรงกับจำนวนกรอบภาพที่มีอยู่ในฟิล์ม รวมทั้งอัตราความเร็วของเครื่องฉายด้วย จำนวนกรอบภาพที่แสดงความเคลื่อนไหวอย่างหนึ่งยังมีมากเท่าไร ความเคลื่อนไหวที่ปรากฏบนจอก็ยิ่งช้าลงเท่านั้น ในทางกลับกัน จำนวนกรอบภาพยิ่งความเคลื่อนไหวก็ยิ่งเร็ว

อัตราความเร็วปรกติของเส้นเสียงหรือ คู่เสียง (Sound track) ในฟิล์ม มีกำหนดเป็นมาตรฐานที่ 24 ภาพหรือกรอบภาพต่อวินาที สำหรับภาพยนตร์ทั่วไปรวมทั้งการฉายนอกโรงด้วย และที่ 25 ภาพหรือกรอบภาพต่อวินาทีสำหรับฉายทางโทรทัศน์ แต่โดยทั่วไป ระยะเวลาของภาพยนตร์การ์ตูน ส่วนมากมักจะทำมาในอัตรา 24 ภาพต่อวินาทีอัตรานี้จะก่อให้เกิดสัมพันธ์ทางมาตราส่วนที่สะดวกมากของจำนวนกรอบภาพกับส่วนของส่วนหนึ่งวินาทีดังต่อไปนี้

1 ภาพ = 1/24 วินาที	8 ภาพ = 1/3 วินาที
2 ภาพ = 1/12 วินาที	12 ภาพ = 1/2 วินาที
3 ภาพ = 1/8 วินาที	16 ภาพ = 2/3 วินาที
4 ภาพ = 1/6 วินาที	18 ภาพ = 3/4 วินาที
6 ภาพ = 1/4 วินาที	24 ภาพ = 1 วินาที

ระยะเวลา ระยะห่าง ขนาด อัตราความเร็ว

ในการกำหนดระยะเวลาสำหรับความเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง จำเป็นอยู่เสมอที่จะต้องกำหนดอัตราความเร็วของวัตถุอย่างหนึ่งให้สัมพันธ์กับขนาดภายในกรอบภาพของวัตถุนั้น กับตำแหน่งแห่งที่ภายในกรอบภาพ กับความสัมพันธ์ของวัตถุนั้นกับวัตถุอื่นๆ ในฉากภาพยนตร์ กับความเคลื่อนไหวของวัตถุนั้นที่ต้องแสดง เมื่อเห็นวัตถุอย่างหนึ่งเคลื่อนไหวอยู่บนจอภาพยนตร์ อัตราความเร็วที่มองเห็นได้ชัดเจนนั้นอาจไม่เหมือนกับอัตราความเร็วจริงที่สิ่งนั้นพยายามจะถ่ายทอดให้เหมือนก็ได้ ตัวอย่างเช่น เครื่องบินไอพ่นลำหนึ่งเคลื่อนผ่านจอในความเร็วสูง 10,000 เมตร อาจดูเหมือนว่าเคลื่อนไปช้ากว่าลำที่บินในความเร็วสูง 1,000 เมตรมากมาย ถึงแม้ว่าอัตราความเร็วจริงของเครื่องบินไอพ่นสองลำนี้อาจเท่ากัน

ถ้าวัตถุสองสิ่งในขนาดเดียวกันเคลื่อนตัวไปข้างหน้าในอัตราความเร็วที่เท่ากัน แต่อยู่ในระยะห่างจากเลนส์กล้องแตกต่างกัน วัตถุที่อยู่ใกล้เลนส์กว่าจะปรากฏให้เห็นเคลื่อนผ่านจอในระยะเวลาสั้นกว่า แม้ว่าอัตราส่วนของความไกล ซึ่งสิ่งทั้งสองเคลื่อนไปในทุกๆ กรอบภาพจะเท่ากันก็ตาม อีกนัยหนึ่ง ถ้าวัตถุสองสิ่งซึ่งมีอัตราส่วนแตกต่างกัน เคลื่อนไปในอัตราความเร็วเดียวกัน อัตราส่วนของระยะทางของตัวเองที่เคลื่อนที่ไปข้างหน้าสำหรับทุกๆ กรอบภาพจะแตกต่างกันไปด้วย

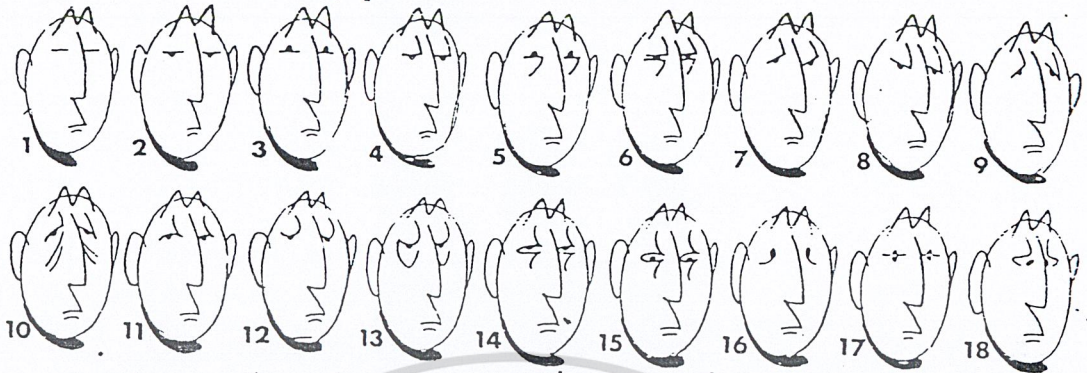
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาดของวัตถุที่สัมพันธ์กันกับระยะทางที่วัตถุนั้นเคลื่อนที่ไปในกรอบภาพ จะกำหนดองศาและขอบเขตของการบิดเบือนให้ผิดไปจากความจริงตามที่ต้องการ เครื่องบินไอพ่นในระยะไกลที่กำลังเคลื่อนตัวไปในอัตราความเร็วที่สูงมาก ย่อมจะต้องการบิดเบือนบางอย่างรวมทั้งเส้นที่แสดงความรวดเร็ว (Speed lines) ด้วย แต่ถ้าที่อยู่ใกล้กล้องกว่าอาจไม่ต้องการตั้งดังกล่าวนี้อีกก็ได้ เครื่องจักรกลแบบใดๆ ที่นำมาแสดงให้เห็นความเคลื่อนไหวผ่านจอไปพื้นหน้าแล้วกลับมาปรากฏให้เห็นบนจอในระยะห่างปานกลางอีก ควรจะเคลื่อนตัวไปในอัตราส่วนของความห่างของมันอัตราเดียวกันต่อแต่ละกรอบภาพในแต่ละขนาด ถ้ามันจะต้อง ปรากฏให้เห็นเพื่อรักษาอัตราความเร็วอันเดียวกันไว้

ควรจะให้วัตถุเล็กกว่าเคลื่อนตามวัตถุใหญ่กว่า แต่เคลื่อนไปในอัตราความเร็วเดียวกันกับวัตถุใหญ่กว่า เรื่องนี้จำเป็นต้องใช้การบิดเบือนบางแบบรวมทั้งเส้นแสดงความเร็ว เพราะความยาวของความเร็วที่มองเห็นได้ชัดเจน เมื่อถูกนำมาเปรียบเทียบกับระยะห่างแห่งการเคลื่อนตัวความยาวของความเร็วมีความยาวมากกว่า

การช่วยเหลือขั้นต่อไปในการจะเอาชนะความเคลื่อนไหวที่ราบเรียบและคล้อยตามตาก็คือการทำให้วัตถุอย่างหนึ่งมองเห็นเคลื่อนไหวได้ด้วยการพุ่งความสนใจไปสู่เส้นโค้งที่ความเคลื่อนไหวนั้นจะเคลื่อนตามไป เช่นตัวอย่าง รูปภาพสี่เหลี่ยมผืนผ้าตามเส้นตรงเส้นหนึ่งควรจะคงรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าไว้ตามเดิม แต่ถ้ามันเคลื่อนตัวไปตามเส้นโค้ง รูปร่างของสิ่งนั้นควรจะเพี้ยนไปตามเส้นโค้งของความเคลื่อนไหวนั้น ซึ่งจะช่วยให้วัตถุนั้นถูกทำให้มองเห็นเคลื่อนไหวได้ในอัตราความเร็วอย่างเพียงพอที่จะบิดเบือนให้เป็นรูปร่างอย่างอื่นไปได้ทั้งสิ้น

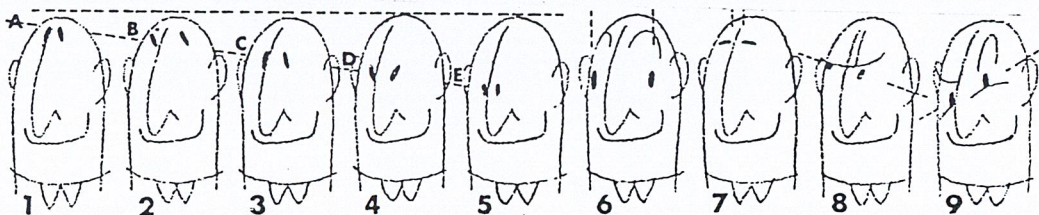
เปลือกตาการ์ตูน (ของอารมณ์ทุกรูปแบบ)



การนำเสนอหน้าตาการ์ตูนหน้าตาเหน็ดเหนื่อยเป็นแถวเพื่อเป็นตัวอย่างวิธีการเขียนการ์ตูน อาจดูไม่เข้าที่นัก แต่นี่คือพื้นฐานบางประการจะช่วยให้เกิดความจำแม่นยำ มีรายละเอียดหลายอย่าง ที่ถูกขจัดออกไปจากภาพเหล่านี้ หัวการ์ตูนข้างบนเป็นแบบเดียวกัน (รวมทั้งคิ้วซึ่งเป็นตัวแปรหลัก สำหรับการวาดตา) และตาของการ์ตูนทุกตัวก็อยู่ในตำแหน่งเดียวกันและต่อกับจมูกในรูปแบบเดียวกันทั้งหมดอีกด้วย เพราะเป็นเป้าหมายหลักของการเรียนรู้ ในหน้านี้คือจุดรูปตาและเปลือกตา

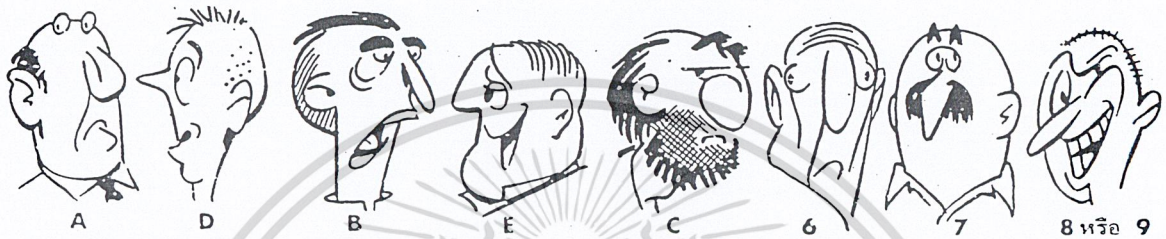
ข้อให้สังเกตว่าเกิดอะไรขึ้นกับตา เมื่อมีจุดครึ่งจุดอยู่ใต้เส้นตรง (2) และเหนือเส้นตรง (3) ลองดูหน้าตาสะลึมสะลือหรือไม่สะทกสะเทือนหลักจากเดิมเปลือกตาบนเข้าไป (4) กระเป่าเปลือกตาล่าง (5) ทำให้เกิดจุดใต้ตาแต่ยังดูทำท่าทางตื่นตระหนก ตาทุกแบบให้ใช้จุดดวงตาคึ่งจุดอาจลองเปลี่ยนใช้จุดตาขนาด $\frac{1}{4}$ วางแบบตาเหล่นบนเส้นหรือแบบง่วงงุ่นใต้เส้น อาจจะทดลองขยายตาทำให้ใหญ่ขึ้น หรือแค่จุดลงไป

สังเกตเปลือกตาว่ามีทั้งแบบคู่ (6) และเป็นเหลี่ยมมุม (7,8 และ 9) ริวรอยของวัยบริเวณใต้ตา (10) ที่เปลือกตายื่นออก (11) เว้าเข้าแบบบางแบบ ในที่นี้เป็นมาตรฐานของนักเขียนการ์ตูน หลายคนให้พิจารณาจุดใต้ตา (13) เปลือกตาคู่เว้าเข้า (14) เปลือกตาแบบเดิมแต่ตาเข้าไปออกมา (15) แบบดาวหาง (16) ลองเขียนให้หางพวงตัวออกจากตาในทิศทางที่ต่างกัน ทำทางค่อนข้างไปทางมีนๆ ได้จากการเขียนจุดตาแบ่งออกเป็นสองส่วนโดยมีเส้นคั่นตรงกลาง (17) และทำทางโค้งๆ ได้จากการกลับเปลือกตาและลูกตาเข้าด้านใน (18) ตาพวกนี้ถูกเติมแต่งให้มีลักษณะเฉพาะด้วยขนคิ้ว จมูก และปาก และเส้นรอบนอกของหัวแล้วคุณก็จะได้การ์ตูนที่มีหน้าตาหน้ารักน่าขันของตัวเอง ตำแหน่งของตา (ของอารมณ์ทุกรูปแบบ)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดมุ่งหมายของการเขียนหัวการ์ตูนให้มีลักษณะซ้ำๆกัน ก็คือเพื่อเตือนความจำของคุณในการทดลองเขียนตาในตำแหน่งที่แตกต่างกัน โดยสัมพันธ์กับจมูกและรูปศีรษะ เส้นประตั้งแต่ A ถึง E และแสดงให้เห็นแนวขึ้นและลงของตา หัว 5 แบบแรกในภาพประกอบด้านล่างแสดงให้เห็นถึงวิธีบางวิธีในจำนวนหลายร้อยวิธีที่จะทำให้เขียนการ์ตูนได้ผล หัวแบบที่ 6 ถึง 9 แสดงให้เห็นการแยกและการทำมุมของลูกอย่างชัดเจน



แก้ตตาล็อกสีหน้าและอารมณ์

ต่อไปนี้เป็นการ์ตูนที่แสดงอารมณ์ ท่าทางและสีหน้าที่ชัดเจนที่สุดซึ่งนักเขียนการ์ตูนจำเป็นต้องใช้กัน แต่ไม่จำเป็นต้องยึดเป็นมาตรฐานหรือต้นแบบ ในอุดมคติเพราะในความเป็นจริงแล้วหากคน 50 คนถูกกระตุ้นด้วยเรื่องเดียวกันพวกเขาก็จะโต้ตอบด้วยการแสดงสีหน้าที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามในความแตกต่างนี้ก็มีสิ่งหนึ่งที่เหมือนกัน เนื่องจากทุกคนล้วนมีกล้ามเนื้อเดียวกัน

ภาพข้างล่างนี้บรรยายโดยการใช้คำพูดสั้นๆ ที่ผุดขึ้นมาในทันทีที่เห็นภาพ หากต้องการภาพที่ไม่ได้แสดงในหน้านี้ก็อาจจะดูได้จากภาพที่แสดงอารมณ์ใกล้เคียงกัน ใบหน้าเหล่านี้จะมีหมายเลขอ้างอิงกำกับด้วยภาพที่มีส่วนคล้ายคลึงกัน ฉะนั้นจึงเป็นไปได้ที่จะใช้วิธีการตรวจสอบหน้าการ์ตูนหลายๆแบบเพื่อช่วยในการเขียนหน้าการ์ตูนให้แสดงความรู้สึกได้ตรงตามความต้องการ

จุดมุ่งหมายหลักของแก้ตตาล็อกนี้ไม่ใช่เพื่อเป็นต้นสำหรับลอกเลียน แต่เพื่อเป็นการแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นบนใบหน้าและความหลากหลายนี้อาจนำไปปรับให้เข้ากับตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ของแต่ละคน เพื่อสร้างการ์ตูนที่มีท่าทางการแสดงออกชัดเจนมากขึ้น หน้าการ์ตูนในตัวอย่างบางแบบอาจมีเส้นมากมาย ในขณะที่บางรูปก็อาจจะเรียบๆง่ายๆ บางตัวอ้วน บางตัวผอม บางตัวเป็นคนแก่ บางตัวเป็นเด็ก การแสดงออกพื้นฐานเหล่านี้สามารถนำไปดัดแปลงใช้กับหน้าของการ์ตูนนับร้อย เพื่อพัฒนาตัวการ์ตูนแบบใหม่ๆขึ้นมา

หากงานสร้างสรรค์คือการพูดคุยสนุกสนาน ลองจินตนาการว่าคุณกำลังฟังเขาฝึกซ้อมอยู่ แล้วพิจารณาว่าคำพูดเข้ากับหน้าตาหรือไม่ ให้ลองดูจากอื่นๆตามที่ระบุไว้ในตัวเลขอ้างอิง ใบหน้าเหล่านี้ส่วนใหญ่จะมีการแสดงออกอย่างชัดเจนสุดขีด ให้หาวิธีควบคุมความเข้มข้นของความรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝึกด้วยการปรับเส้นสายบนใบหน้าโดยทดลองลากคินสอก่อน พยายามลดจำนวนเส้นลงถ้าหากว่าหน้าการ์ตูนเป็นแบบง่าย การแสดงออกที่ไม่ตรงกับความรู้สึกจะทำให้ลายการ์ตูนทั้งหมดดั่งนั้น การแสดงออกที่ถูกต้องคือสิ่งสำคัญที่สุด



1 ก้าวร้าว
(5, 19, 33, 35, 54, 68, 71, 79, 89, 96, 102, 103, 108, 116, 122)



2 เข็นซา
(23, 59, 69, 74, 99, 110)



3 อึ้งจรรยาใจ
(9, 10, 52, 61, 95, 114, 127)



4 ชำ
(22, 24, 27, 49, 51, 76, 80, 82, 94, 106, 123, 149)



5 โกรธ
(1, 13, 26, 33, 35, 38, 41, 54, 56, 67, 71, 79, 81, 96, 103, 107, 108, 116, 122)



6 สดรู้สอคเห็น
(30, 49, 51, 75, 91, 106, 123, 129, 133, 140, 150)



7 กัดบใจ
(10, 25, 30, 36, 42, 52, 61, 72, 88, 115, 127)



8 ไร้อารมณ์
(2, 23, 59, 65, 69, 74, 99, 120, 146)



9 แปลกใจ
(3, 10, 25, 30, 52, 61, 72, 126, 127)



10 กลัว
(3, 9, 30, 42, 52, 61, 126, 127)



11 เลว
(20, 40, 44, 54, 58, 81, 96, 103, 104, 107, 108, 122, 137, 139, 104)



12 ขบเขี้ยว
(5, 15, 103, 133, 104)



13 ชมชื่น
(1, 5, 26, 38, 40, 43, 44, 81, 89, 96, 103, 104, 107, 108, 122, 128, 139)



14 หยิดา
(21, 29, 37, 90, 100, 109, 120, 124, 135, 135, 146)



15 น้าลยสอ
(25, 29, 63, 66, 124, 129)



16 เป่ลอม
(20, 33, 54, 77, 109, 121, 132, 142, 148)



17 อะอะ
(51, 75, 78, 91, 118, 133, 150)



18 กล้าหาญ
(24, 57, 89, 113, 137)



19 หน้าค่าน
(13, 17, 33, 35, 40, 54, 58, 68, 71, 73, 79, 96, 101, 102, 103, 108, 122, 137, 108, 116, 122, 139)



20 วับบ้า
(5, 13, 35, 38, 58, 96, 104, 107, 108, 122, 137)



21 หายใจไม่ออก
(33, 50, 53, 96, 109, 126, 130, 132, 136, 148)



22 หัวเราะที ๆ
(51, 55, 56, 75, 78, 103, 123, 150)



23 หยั้ง
(2, 13, 26, 31, 59, 69, 74, 89, 103, 110, 122)



24 มั่นใจ
(4, 18, 27, 49, 57, 76, 102, 110, 113, 131, 145)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



25
อกคั่นขวัญแขวน
(3,7,9,30,36,
52,61,72,88,
115,126,127)



26
ดูหมิ่น
(2,23,31,41,42,
43,44,47,59,69,
74,79,89,103,
104,107,108,
122)



27
เขิน
(4,22,24,55,
60,80,82,85,
94,123,147)



28
บ้า ๆ บอ ๆ
(25,39,46,51,64,
66,88,91,115,
129,130,132,
133,136,140,149,
150)



29
ร้องไห้
(14,15,37,39,42,
45,48,83,87,92,
100,105,111,117,
121,124,136,
143)



30
อยาก رؤอยากเห็น
(6,43,47,51,60,
63,82,84,86,95,
98,127,128,
133,150)



31
เหยียด
(2,13,19,23,26,
40,41,43,44,47,
67,69,74,84,
102,103,104)



32
ห้ายแพ้ย
(7,36,37,39,42,
45,48,61,87,90,
100,105,111,
117,124,135,
141,143)



33
ทิ่มแทง
(1,5,20,35,38,
54,58,71,96,10
104,107,108,11
115,127,139,14



34
เส้ำสลด
(7,29,32,36,37,
39,42,45,61,83,
87,100,111,
124,141,143)



35
ออกคำสั่ง
(1,5,33,38,54,
58,68,71,89,96,
103,116,122)



36
ท้อเหี่ยว
(7,32,37,39,42,45,
48,61,83,87,100,
105,111,117,120,
124,135,141,143)



37
สิ้นหวัง
(29,32,34,45,
61,100,111,
117,124,136,
141,143)



38
สุดกำลัง
(25,29,42,50,90,
111,112,124,
135,136)



39
ทุกขโศก
(7,32,34,36,42,
45,48,62,83,87,
100,111,117,
135,141,143)



40
ว้ายว้าย
(11,20,54,58,
103,104,107,
108,139,140)



41
ไม่พอใจ
(2,13,23,26,33,
43,44,54,59,71,
79,96,104,107,
108,116,122)



42
ทักแท้ย
(7,32,34,36,37,
45,48,61,87,90,
100,105,111,11
124,135,141,14



43
วางมวด
(2,23,26,41,
59,69,79,
108)



44
สะอิดสะเอียน
(13,23,26,35,41,
43,47,67,73,79,
96,104,107,
108,122)



45
ท้อใจ
(32,36,39,42,
48,61,83,87,
100,111,117,
135,141,143)



46
มึน
(25,87,88,90,
115,117,120,
135,138,149)



47
แฉงใจ
(2,23,26,31,43,
67,74,84,95,98,
119,128)



48
คอดคก
(7,32,34,36,37,39,
42,45,61,83,87,92,
100,111,124,135,
141,143)



49
กระตือรือร้น
(6,51,63,66,
75,91,106,
129,133,150)



50
เหน็ดเหนื่อย
(21,52,87,90,109,
112,117,132,135,
136,138,143)



51
รำเงง
(6,17,56,66,75,7
91,106,123,133,
149,150)



52
หวาดกลัว
(3,7,10,25,53,
61,64,72,88,
115,127,130,
136)



53
ขวัญหนี
(3,9,25,64,72,88,
90,115,126,127,
130,136)



54
โมโห
(5,20,33,35,38,
58,71,81,96,
107,116,139,
140,148)



55
เคลิบเคลิ้ม
(22,51,56,66,
75,78,91,106,
123,133,149,
150)



56
ขิ้นคิต
(6,17,22,28,
51,75,78,91,
106,123,133,
149,150)



57
ตี
(อาจสัมผัส
กับ: 18,24,
49,76,131,
145)



58
เกลียด
(1,5,11,13,20,26,33,
35,38,40,41,44,54,
68,71,79,81,96,103,
104,107,108,116,
122,139,148)



59
วางท่า
(2,23,26,35,
41,68,69,73,
74,102,103,
110,122)



60
เงงมูหัง
(30,47,82,84,8
95,98,99,114,
119,127,128,
134,147)



61
สิ้นหวัง
(7,29,32,34,36,
37,39,42,45,48,
87,100,111,
117,124,135,
141,143)



62
ถูกลบหลู่
(7,15,25,32,36,
37,39,42,45,48,
87,90,100,105,
111,117,135,
136,141)



63
ทิว
(6,10,15,30,36,
51,66,86,91,
129,133,150)



64
เป็นโรคประสาท
(25,46,51,53,88,
90,115,126,130,
136,149)



65
เขือกเขี้ยน
(2,13,23,43,
59,69,74)



66
บัญญัติอ่อน
(6,28,46,51,91,
115,123,136,
149,150)



67
รำคาญ
(1,35,41,44,79,
84,108,116,
122,139)





















68
อวดดี
(19,26,35,44,54,
59,101,102,103,
104,108,122)





















69
ไม่แสบแสร
(2,23,59,74,84,
110,120,146)










เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

								
70 โมหิต (40,70,101, 102,103,107, 108,139)	71 โอหัง (19,33,35,40,54, 59,68,73,74,96, 101,102,103,104, 109,116,139,140)	72 ถูกชู้ (61,87,90,92,105, 115,117,126,135, 136,141)	73 ชู้เขี้ยว (1,13,19,26,33, 35,40,54,59,68, 71,96,101,102, 103,107,108,139)	74 อิจฉา (2,13,23,26, 41,43,59,101, 103,104,108)	75 เริงรำ (4,17,22,51,55, 56,78,80,91, 106,123,133, 142,149,150)	76 เมตตา (18,49,57,80, 94,113,145)	77 จูบ (อาจสัมพันธ์กับ: 51,80,91, 133,142,รัก & เริงรำ)	78 หัวเราะ (17,22,28,40,51,55, 56,75,91,101,103, 123,133,150)

								
79 มกค้อน (26,41,43,44, 47,68,70,84, 101,102,103, 104,108,139)	80 รัก (4,27,49,51,75, 77,85,91,133, 140,147)	81 คลั่ง (1,5,11,13,26,33,38, 41,44,54,58,68,71, 79,96,104,107,108, 116,122,148)	82 ใช้สมาธิ (8,27,31,43,67, 69,93,95,98, 99,125,147)	83 ระทม (32,34,36,39, 42,45,48,61,87, 100,105,111, 117,125,141,143)	84 เจ้าเล่ห์ (2,13,26,41,43, 44,47,67,79, 119,128)	85 ถ่อมตัว (27,80,82,94, 123,134,147)	86 ไม่เต็มบาท (6,28,51,55,91, 115,117,123, 136,149,150)	87 เสียใจ (25,34,36,37,39,42, 45,48,62,90,100, 105,111,124,141)

								
88 เคียด (7,25,38,46, 52,53,64,72, 90,92,112, 115,136)	89 ถือวัน (1,5,13,20,26,35, 41,44,54,58,79, 96,103,107,108, 116,122,137)	90 เจ็บ (7,21,29,32,34, 37,39,42,45,48, 50,62,83,87,111, 117,124,135,148)	91 สนอกสนใจ (6,40,49,51,63, 75,77,80,86, 103,133,140, 149,150)	92 งงวย (7,25,42,47,61, 72,100,115,125, 127,141)	93 โศครวญ (23,31,41,42,43, 47,67,82,84,95, 97,98,99,119, 125,131,145)	94 จุ่มจุ่ม (อาจสัมพันธ์กับ: 27,85,125, 134,142,144)	95 จงบ (2,23,26,43,47, 67,79,82,84,98, 99,119,127, 128,134)	96 เดือดดาล (1,5,12,20,33, 35,38,54,58,71, 81,103,109, 116,148)

								
97 โซ่เขมด (31,43,47,67, 82,84,93,95, 98,99,119,125, 131,145,147)	98 รำลึก (23,31,41,42,43, 47,60,67,82,84, 93,95,99,119, 125,128,134,147)	99 ศรัทธา (2,8,23,27,31, 47,69,82,84,85, 93,95,98,119, 125,147)	100 เสียใจ (32,34,36,37, 39,42,45,48,61, 62,87,105,111, 124,141,143)	101 เยาะเย้ย (12,19,35,40, 59,68,70,71,73, 102,103,107, 108,139,140)	102 หยาบคาย (1,13,19,20,26, 35,40,54,68,73, 79,96,103,107, 108,116)	103 ถากถาง (1,12,19,33,35, 40,54,68,73,79, 101,102, 108,139,140)	104 ดูแคลน (5,11,35,38,40, 41,44,58,68,73, 96,101,102,103, 107,108,139)	105 ละอาย (7,29,32,36,37, 39,42,45,48,87, 100,111,124, 141,143)

								
106 ขี้ม (4,24,27,49,57, 60,63,66,76, 80,82,85,94, 113,123,129, 147,149)	107 แสบ (1,5,11,12,19, 40,58,59,68,79, 102,103,104, 108,139,140)	108 เหยียดหยาม (ใกล้ชิดกับ 107 แต่ความรู้สึก ไม่รุนแรงเท่า)	109 จาม (อาจสัมพันธ์กับ: 3,14,15,16, 21,33,64,121, 124,146,148)	110 วางภูมิ (อาจสัมพันธ์กับ: 2,23,43,59,69, 74,145 ดู 'ขื่นขื่นสูง' หน้า 145)	111 เศร้า (7,29,32,34,36, 37,39,42,45,48, 61,62,83,87,100, 105,124,141,143)	112 ถูกกดดัน (อาจสัมพันธ์กับ: 1,5,7,38,50, 58,90,96,132, 135,136)	113 แข็งแรง (อาจสัมพันธ์ กับ:1,18,89, 137)	114 ขี้อาย (อาจสัมพันธ์กับ: 42,48,62, 83,87,92)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

								
115 ช็อก (3,7,9,10,21,25, 46,50,52,53,64, 68,90,126,127, 130,136,148)	116 ตะโกน (3,17,33,35,54, 71,75,78,96, 118,126,130, 136,148,150)	117 ป่วย (7,29,32,36,37, 39,42,45,46,48, 50,87,90,100, 111,115,120,124, 135,143)	118 ร้องเพลง (อาจสัมพันธ์กับ: 17,56,75,78,96, 116,126,148)	119 กังวล (2,23,26,31,41, 42,43,44,47,59, 67,68,70,74,79, 84,95,96,128)	120 ง่วง (อาจสัมพันธ์กับ: 14,45,48,69, 87,117,135, 141,143,146)	121 คมกลิ้น (อาจสัมพันธ์กับ: 2,39,63,98,104)	122 ขโมย (1,2,5,13,23,26, 33,35,38,41,44, 47,54,68,71,81, 89,96,103,104, 107,108,116)	123 ทิ่ม (28,46,55,66,๕๕, 91,117,120,1๒๕, 135,143,149,1๕๒)
								
124 ปวดหัว (7,29,32,34,36, 37,39,42,45,48, 50,62,87,90, 100,105,111, 117,135)	125 วิงวอน (7,29,42,48, 62,92,93,100, 105,111,124, 141,143)	126 ประหลาดใจ (3,9,10,25,52, 53,72,88,91, 115,127)	127 รอยยิ้มหวานๆ (6,7,9,10,25,30, 49,51,52,88, 91,130)	128 สงสัย (2,23,26,31,43, 47,67,79,84, 95,98,119,134)	129 ลึมรส (อาจสัมพันธ์กับ: 6,15,21,51,63,77, 91,150)	130 ขวัญผวา (7,9,10,25,52, 53,64,72,88, 115,126,136)	131 ครุ่นคิด (13,18,23,43,47, 62,67,76,79,84, 93,95,97,98,99, 119,125,145,147)	132 กระหาย (6,10,15,21,36,50, 51,63,86,91,129, 135,143)
								
133 ตื่นเต้น (6,17,49,51, 55,56,75,78, 91,106,123, 149,150)	134 หงอ (2,8,27,48,72, 80,82,85,92, 93,94,114, 125,144)	135 เหนื่อย (8,32,37,39,42, 45,48,87,111, 117,120,124, 141,143,146)	136 ทรมาน (7,25,36,42,46, 52,53,61,62,64, 72,88,90,112, 115,124,141)	137 เหี้ยม (1,5,11,13,19,35, 40,44,54,58,68, 71,79,81,96,103, 104,107,108,116, 122,139)	138 ฉันทดี (46,50,120, 132,135)	139 ตัวร้าย (11,20,33,40,44, 54,58,68,79,96, 101,103,104,107, 108,140)	140 จิ้งจอก (11,20,33,35,40, 51,68,91,101, 102,103,104, 107,133,139)	141 กังวล (7,25,32,34,3๕, 37,39,42,45,๔๕, 61,62,87,92, 100,111,117, 124,135,143)
								
142 ฉิวปาก (อาจสัมพันธ์ กับ: 8,16,69, 77)	143 หมดหวัง (29,32,34,36,37, 39,42,45,48,50, 87,90,105,111, 117,120,124, 132,135,141,146)	144 อ่อนแอ (2,8,27,48,80, 85,87,94,100, 114,117,120, 125,134)	145 ฉลาด (18,24,49,57, 76,97,99,131)	146 หวาด (อาจสัมพันธ์กับ: 8,14,45,48,69, 87,117,135, 141,143)	147 ปรารถนามาก (27,60,80, 82,85,98,99)	148 ตะโกน (3,9,17,33,35, 54,71,75,78,91, 96,116,118,126)	149 ตัวตลก (25,28,46,50,51, 66,86,91,115, 123,130,132, 133,135,136)	150 มีไฟ (6,17,49,51,55,66, 75,78,91,106,123, 133,149)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปประเด็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง

ในปัจจุบันประเทศไทยของเราเกิดปัญหาต่างๆ มากมาย ทั้งในเรื่องของเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ซึ่งปัญหาต่างๆ จะได้รับการแก้ไขก็ต่อเมื่อทุกคนร่วมกันแก้

โดยเฉพาะปัญหาของเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องยาเสพติด, การทะเลาะวิวาท สิ่งที่จะทำให้เยาวชนเติบโตขึ้นมาเป็นกำลังสำคัญของชาติได้นั้น การอบรมเลี้ยงดูของสถาบันครอบครัวมีส่วนสำคัญที่สุดในการอบรมดูแลเยาวชนเหล่านั้น เนื่องจากสถาบันครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่มนุษย์จะได้เรียนรู้ชีวิต ต้องให้การอบรมให้ดีเพราะเมื่อเด็กมีพื้นฐานที่ดีมาจากที่บ้านแล้ว เด็กก็จะออกสู่สังคมได้โดยไม่ทำปัญหาให้แก่สังคม

แต่ถ้าเด็กเติบโตขึ้นมาแบบไม่มีใครคอยควบคุม ตัวเด็กเองก็จะหาที่พึ่งพิงสิ่งอื่นๆ เช่น เพื่อน เพื่อนมีส่วนสำคัญมากในเด็กวัยเรียน โดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่นตอนต้น (12-18 ปี) เป็นช่วงเวลาที่เด็กมีความต้องการที่ค้นหาสังคมใหม่ เด็กจึงต้องการคบหาเพื่อนทั้งเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศ เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ส่วนทั้งทางด้าน ร่างกายภายนอก, ฮอร์โมน, รวมไปถึงถึงสภาพจิตใจของเด็ก ความต้องการที่จะผลักดันตัวเองออกจะครอบครัวมีมากขึ้น เนื่องจากมีเพื่อนในโรงเรียนนั่นเอง

ซึ่งการเลือกคบหาเพื่อนนี่เองที่อาจจะเป็นปัญหาต่อสังคมได้ เพราะเมื่อเด็กเข้าสู่สถานบันการศึกษา การมาจากสภาพครอบครัวที่แตกต่างกันของเด็กทำให้เด็กที่มีพื้นฐานทางด้านครอบครัวไม่ดีก็มี ซึ่งเด็กเหล่านี้มักจะมีพฤติกรรมที่ไม่ดีจะติดตามที่ได้รับมาจากสภาพแวดล้อมทางบ้าน และถ้าเด็กคนอื่นเลือกคบหากับเด็กกลุ่มนี้ อาจจะมีการชักชวนกันไปกระทำในสิ่งที่ไม่ดีก็เป็นได้ และส่งผลเสียต่อไปในอนาคต ซึ่งเป็นประเด็นหลักในการนำเสนอของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้

อย่างในกรณีของคุณักการเมืองดังทำตัวเป็นนักแสดง ถ้าเขาเลือกทำตัวเป็นคนดี เขาอาจจะทำประโยชน์ให้แก่ประเทศมากมายก็ได้เนื่องจากเขามีศักยภาพพอกว่าคนอื่นๆ ทั้งทางด้านฐานะและชื่อเสียง แต่เมื่อเขาเลือกที่จะเป็นอย่างนี้ สังคมก็ตัดสินเขาไปแล้วว่าเขาเป็นภัยต่อสังคม เนื่องจากเขาได้รับอิทธิพลมาจากพ่อของตนอย่างเต็มเปี่ยม

เนื่องจากมนุษย์ทุกคนมีสิทธิ เสรีภาพ และอำนาจในการที่จะทำอะไรก็ได้ที่เป็นอิสระ แต่การกระทำเหล่านั้นต้องไม่ส่งผลเสียต่อสังคม การที่เราจะเลือกสิ่งใดเข้ามาในชีวิต ก็ควรจะเลือกแต่สิ่งที่ดีให้กับตัวเอง เพราะสิ่งเลือกมานั้นอาจจะเข้ามามีอิทธิพลต่อการกระทำของเราก็ได้ โดยไม่รู้ตัว

บทสรุปของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้คือ เมื่อคนเรามีสิทธิ มีอำนาจในการเลือกแล้วควร จะเลือกสิ่งที่ดีที่สุดให้แก่ตัวเอง คิดไตร่ตรองด้วยตัวเอง เพราะเมื่อเราเลือกผิดพลาดเพียงนิดเดียว เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาจจะทำให้เกิดผลเสียต่อผู้อื่นและสังคม แล้วจุดจบในการตัดสินใจอาจจะออกมาเหมือนในเรื่องนี้
ก็เป็นได้ กล่าวคือสิ่งที่เราเลือกแล้วคิดว่าดีต่อตนเองในระยะแรก อาจจะส่งผลร้ายในวันข้างหน้าก็
เป็นได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

44944

Concept ของการใช้ภาพแทนสายตาทั้งเรื่อง

การที่เลือกใช้ภาพแทนสายตาในการทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ เกิดจากความประทับใจในเกมส์คอมพิวเตอร์ที่เคยเล่นมา จะสังเกตว่าเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ต้องการให้คนเล่นบังคับตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ และรู้สึกว่าเป็นตัวละครตัวนั้นจริงๆ มักจะใช้มุมมองแบบแทนสายตา เช่น เกมส์แข่งรถ หรือว่าเกมส์ต่อสู้ เมื่อได้เล่นเกมเหล่านี้แล้วเราจะรู้สึกได้โดยอัตโนมัติว่าเหมือนสิ่งที่เห็นบนหน้าจอ นั้นเป็นความจริง มุมภาพดังกล่าวสามารถดึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมได้ดีที่สุด ซึ่งก็เป็นจุดเด่นที่ประทับใจและต้องการจะนำเสนอในเข้ากับภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้

ในทางภาพยนตร์นั้น มุมภาพแทนสายตาเป็นมุมมองที่ใช้ในการดึงผู้ชมให้รู้สึกเป็นตัวละครตัวนั้นทำให้รู้สึกเหมือนกับตัวละคร ให้ผู้ชมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ เพื่อความหมายในการสื่อสารทางภาพ

ข้อมูลทั้งหมดทำให้ตัดสินใจที่จะใช้มุมมองแบบแทนสายตานำเสนอภาพทั้งเรื่อง เพื่อดึงผู้ชมให้เป็นเสมือนตัวละครหลัก แต่จะไม่สามารถบังคับตัวละครตัวนั้นได้เหมือนกับในเกมส์คอมพิวเตอร์ เหมือนเป็นการทดลองความรู้สึกคนจากการมองเห็นของมุมมอง “การรับรู้จากการมองเห็น และการตอบสนองจากความรู้สึกนั่นเอง”

บทที่ 3

การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน

โครงเรื่องภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบทกระดาศเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำนาจ”

จากเด็กชายถึงนายอำนาจ เป็นเรื่องราวที่น่าเสนอเกี่ยวกับการตัดสินใจของมนุษย์ที่มีผลต่อสิ่งแวดลอมรอบข้าง และในทางกลับกันสิ่งแวดลอมเองก็มีผลต่อการตัดสินใจของมนุษย์ด้วยเช่นเดียวกัน มนุษย์ทุกคนมีสิทธิมีอำนาจในการตัดสินใจเป็นของตัวเองอย่างมีอิสระ แล้วแต่ว่าใครจะมีมากมีน้อยจะใช้ในทางที่ถูกหรือผิดมันก็แล้วแต่ตัวบุคคล บางคนใช้ถูกก็เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และสังคมด้วย แต่ถ้าใช้ในทางที่ผิดก็จะส่งผลเสียต่อสังคมในเวลาต่อมา

ความคิดหลัก เลือคบคนพาล พาลพาไปหาผิด

เป็นเรื่องราวของคนๆหนึ่งที่เจริญเติบโตในลิปต์ ลิปต์ในที่นี้เปรียบเสมือนกับชีวิตของคนลิปต์ยิ่งสูงชันขึ้นก็เหมือนคนที่มีอายุมากขึ้นตามจำนวนชั้นของลิปต์ เมื่อโตขึ้นถึงวัยเรียนเขาก็ต้องมีเพื่อนเข้ามาในชีวิต เขาเลือกเอาเพื่อนที่มีนิสัยเกรเข้ามาไว้ในชีวิตของเขา และเมื่อลิปต์สูงชันขึ้นไปอีกจนถึงช่วงวัยรุ่นพวกเขาาก็เริ่มกระทำผิดด้วยการจับปล้นคนอื่นที่เข้ามาในลิปต์ และทั้งคู่ก็ได้มาซึ่งเงินทองพวกเขาแบ่งปันกันและตัวเขาเองก็หลงระเริงกับสิ่งที่ได้มา ทำให้เขาารู้สึกเชื่อมั่นในเพื่อนคนนี้อย่างยิ่ง ต่อมาเมื่อลิปต์สูงชันขึ้นไปอีกทั้งคู่ก็ยังไม่เลิกที่จะกระทำผิด ซ้ำร้ายยังหนักขึ้นเรื่อยๆ สิ่งตอบแทนก็มากขึ้น ทำให้เพื่อนที่เขาไว้วางใจและช่วยเหลือมาโดยตลอดกลับมากหักหลังเขาเองในที่สุด ลิปต์ก็เสมือนกับชีวิตซึ่งอยู่ที่ว่าเราจะทำอย่างไรให้ชีวิตสูงชันหรือจะให้หยุดลงแค่นี้

บุคลิกตัวละคร

ค.ช.อำนาจ (ภาพแทนสายคา)

ชื่อ ค.ช.อำนาจ อายุ 13 ปี เป็นนักเรียนชั้นม.1

สถานภาพ เป็นเด็กนักเรียนม.1 เหมือนคนอื่นๆทั่วไป

ลักษณะภายนอก เป็นเหมือนเด็กผู้ชายทั่วไปที่รักสนุก

ลักษณะนิสัย ต้องการมีเพื่อนที่คอยเข้าใจ เล่นสนุกด้วยกันได้ คล้อยตามเพื่อนง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นายอำนาจ (ภาพแทนสายตา)

ชื่อ นายอำนาจ อายุ 25 ปี เป็นวัยรุ่น
 สถานภาพ อำนาจในวัยที่กำลังคะนองสุดขีด ยังรักที่จะอยู่กับเพื่อน
 ลักษณะภายนอก เป็นเด็กวัยรุ่นที่กำลังสนุกกับชีวิตอย่างเต็มที่
 ลักษณะนิสัย ทำตามสิ่งที่เพื่อนแนะนำ ไม่มีความคิดเป็นของตัวเอง เชื่อใจในการตัดสินใจของเพื่อน

นายอำนาจ (ภาพแทนสายตา)

ชื่อ นายอำนาจ อายุ 30 ปี ในวัยผู้ใหญ่เป็นโจร
 สถานภาพ ในที่สุดเขาก็มีอาชีพโจร เทียบปล้นคนที่เข้ามาในลิฟต์ ตามการแนะนำของเพื่อนของเขา
 ลักษณะภายนอก เป็นชายหนุ่มที่ดูธรรมดาไม่เป็นพิษเป็นภัย แต่การแสดงออกของเขามีเพื่อนคอยกำกับอยู่
 ลักษณะนิสัย ไม่มีความมั่นใจในตัวเองเลย จะคอยเชื่อในสิ่งที่เพื่อนแนะนำให้ตลอด เชื่อใจเพื่อน และรักเพื่อนมาก
 อาชีพ โจร เขากลายเป็นโดยที่เขาเองแทบไม่รู้ตัว เนื่องจากจะทำอะไรตามเพื่อนแนะนำตลอด
 ทักษะคติ เขาเองไม่ค่อยจะรู้สึกกับอาชีพนี้มากนัก เนื่องจากเขาแทบจะไม่ได้ทำอะไรด้วยความคิดของตัวเองเลย

เพื่อนของอำนาจ

ชื่อ ค.ช.กอ อายุ 13 ปี ในวัยนักเรียนม.1
 สถานภาพ เป็นเด็กคนหนึ่งเข้ามาในชีวิตของอำนาจ
 ลักษณะภายนอก เป็นเด็กนักเรียนทางทำมันใจในตัวเอง ดูเป็นผู้นำ
 ลักษณะนิสัย มีความมั่นใจในตัวเองสูง เกเร ชอบใช้กำลังบังคับขู่เข็ญ

เพื่อนของอำนาจ

ชื่อนายกอ อายุ 25 ปี เป็นวัยรุ่น
 สถานภาพ เป็นวัยรุ่นที่กำลังหาความท้าทายใหม่ๆ
 ลักษณะภายนอก เป็นวัยรุ่นท่าทางเกเร ชอบสูบบุหรี่ ดูเป็นนักเลง
 ลักษณะนิสัย มักใช้ความเป็นผู้นำชักชวนเพื่อนให้ทำตามที่เขาสั่ง ด้วยการใช้ความเชื่อใจและรางวัลเป็นการตอบแทน ฉลาดแกมโกง

เพื่อนของอำนาจ

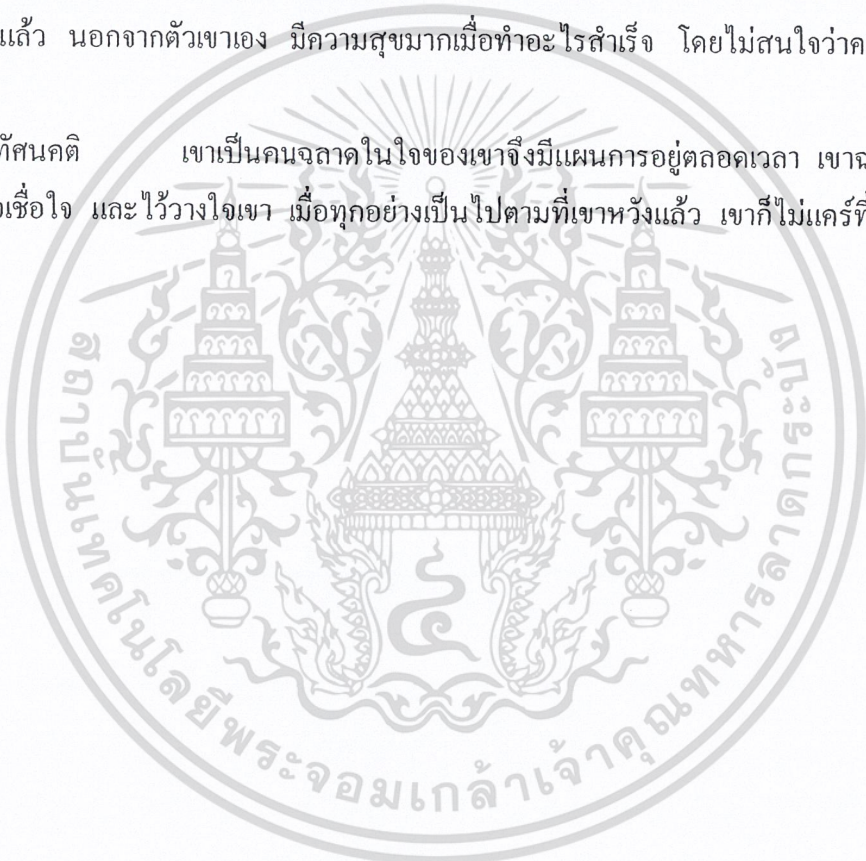
ชื่อ นายกอ อายุ 30 ปี ในวัยผู้ใหญ่

สถานภาพ เขาพาอำนาจเข้าสู่การเป็นโจรเต็มตัว เขาเป็นผู้ใหญ่ที่มีแผนการในหัวอยู่ตลอดเวลา

ลักษณะภายนอก เขาแต่งตัวดีเป็นผู้ใหญ่ที่น่าเชื่อถือ ทำทางเป็นผู้นำอย่างเต็มตัว ด้วยบุคลิกที่สุ่มทำให้เขาดูน่าเกรงขาม

ลักษณะนิสัย ด้วยความเฉลียวฉลาดรวมทั้งประสบการณ์ที่ผ่านมาทำให้เขาไม่แคร์อะไรอีกต่อไปแล้ว นอกจากตัวเขาเอง มีความสุขมากเมื่อทำอะไรสำเร็จ โดยไม่สนใจว่าคนอื่นจะเป็นอย่างไร

ทัศนคติ เขาเป็นคนฉลาดในใจของเขาจึงมีแผนการอยู่ตลอดเวลา เขาฉลาดที่จะทำให้อำนาจเชื่อใจ และไว้ใจเขา เมื่อทุกอย่างเป็นไปตามที่เขาหวังแล้ว เขาก็ไม่แคร์ที่จะมีอำนาจอีกต่อไป



บทภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบทละครเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำนาจ”

Sequence title

Scene 1

พื้นที่ว่างเปล่า / ภายนอก

1. ภาพแทนสายตา

มือของอำนาจในวัยเด็กทารกก็คลานไปสู่เบื้องหน้า ที่มีประตูลิฟต์เปิดกว้างรออยู่ด้านหน้า

Sequence A กำหนดทางเลือก (Candy)

Scene 2

ลิฟต์ / ภายใน

ภาพแทนสายตาของอำนาจกำลังแหงนมองไปรอบๆ ภายในลิฟต์ เขามองดูลิฟต์ที่กำลังปิด สายตาของอำนาจแหงนมองไปที่ตัวเลขบอกจำนวนชั้นของลิฟต์ ตัวเลขค่อยๆ เปลี่ยนไปจากเลข 1 2 3 4 ไปเรื่อยๆ จนกระทั่งมาหยุดที่เลข 13 และระดับสายตาของอำนาจก็สูงขึ้นเรื่อยๆ ด้วย

เสียงกริ่งดังขึ้นเมื่อลิฟต์หยุด สายตาของอำนาจก็มองไปยังประตูลิฟต์ที่กำลังเปิดออก เขาเห็นเด็กนักเรียนคนหนึ่งใส่แว่นหนาตะอะ หอบหิ้วกระเป๋าใบโตและหนังสือเรียนอีกเต็มไม้เต็มมือ เด็กคนนั้นเดินตรงมาทางเขาพร้อมกับยื่นหนังสือเรียนเหล่านั้นให้ด้วยดีหน้าและท่าทางที่เป็นมิตร อำนาจก็ลงไปมองที่หนังสือและเหยงมองหน้าของเด็กคนนั้นอีกทีเพื่อตัดสินใจ

ต่อมาก็มีเด็กอีกคนเดินเข้าในลิฟต์ เขาชื่อ ค.ช.กอ เขาเดินมาหยุดที่เด็กคนแรก ที่ไม่ได้สังเกตว่ามีคนมายืนอยู่ข้างๆ และในไม่ช้า ค.ช.กอ ก็ใช้มือของเขากระชากเด็กคนนั้นออกไปอย่างแรงจนข้าวของกระจัดกระจายไปหมด

อำนาจตกใจกับสิ่งที่เห็น ค.ช.กอ หันมาทางอำนาจและยิ้มให้อย่างเป็นทางการ ก่อนที่จะใช้มือล้วงเข้าในกระเป๋าเหมือนจะหยิบอะไรบางอย่างออกมา อำนาจมองตามมืออย่างไม่คลาดสายตา

สิ่งที่ ค.ช.กอ ล้วงออกมาจากกระเป่านั้นก็คือลูกอมจำนวนหนึ่ง เขายื่นลูกอมเหล่านั้นให้อำนาจ อำนาจเอื้อมมือออกไปรับมาเก็บเอาไว้แต่ไม่ได้สนใจอะไร และอำนาจก็หันกลับมามองที่ตัวเลขของลิฟต์อีกครั้ง ตัวเลขของลิฟต์ก็เริ่มขยับพร้อมกับระดับสายตาของอำนาจที่สูงขึ้นด้วยจากตัวเลข 13 ไปหยุดที่เลข 25

Sequence B เรียนรู้ (money)

เสียงกริ่งดังขึ้นตัวเลขหยุดอยู่ที่ชั้น 25 อำนาจหันกลับมามองที่ ค.ช.กอ ที่ตอนนี้ร่างกายเติบโตขึ้นมาเป็นวัยรุ่นวัย 25 เขากำลังยืนสูบบุหรี่อยู่ และหันมาส่งยิ้มให้กับอำนาจ อำนาจมองเขาซักพักก่อนที่จะหันกลับไปมองที่ประตูลิฟต์ที่กำลังเปิดอยู่

มีชายหนุ่มในชุดทำงานคนหนึ่งเดินเข้ามาในลิฟต์ เขาหันมายิ้มให้กับอำนาจ ก่อนที่จะเดินไปยืนข้างๆ นายกอ ท่าทางของเขาค่อนข้างจะราคาญควันบุหรี่ยิ่งของนายกอมาก เขาใช้มือยกขึ้นมายับคอเสื้อเพื่อให้หายใจสะดวกขึ้น แต่ยิ่งทำก็เหมือนยิ่งยุให้นายกอพ่นควันบุหรี่ยิ่งออกมาอย่างยิ่งขึ้น และนายกอก็แก้มือชายคนนั้นด้วยการด้วยการพ่นควันบุหรี่ยิ่งออกมาเป็นจำนวนมากจนท่วมตัวของชายคนนั้นและเต็มลิฟต์ไปหมด นายกอหัวเราะด้วยความพอใจเป็นอย่างมาก

นายกอหันหน้าและเดินเข้าหาอำนาจ เขายิ้มก่อนที่จะก้มลงไปหยิบของของตัวเอง ในมือเขามีสิ่งของอะไรบางอย่างอยู่ เขายื่นให้อำนาจ เมื่อนายกอแบมือออกสิ่งที่อยู่ในมือนั้นก็คือมีดพก อำนาจยื่นมือออกไปหยิบมันขึ้นมาพร้อมกับกดโบริมมีดออกมา ส่วนนายกอเองก็นำมีดพกของตนเองขึ้นมาเช่นเดียวกัน นายกอทำท่าทางซักชวนให้อำนาจทำตามที่เขาบอก แล้วทั้งคู่ก็เดินตรงไปที่ชายคนนั้น

ควันบุหรี่ยิ่งเริ่มเบาบางลงเรื่อยๆ เห็นชายคนนั้นปีดควันบุหรี่ยิ่งอย่างพลัน และควันบุหรี่ยิ่งก็หมดไป ชายคนนั้นมองมาที่อำนาจและนายกอที่กำลังใช้มีดจี้ไปที่ตัวของเขาเอง

เขาตกใจมากรีบยกมือขึ้นเหนือหัวของตัวเอง เหนือก็ไหลออกมาท่วมตัวด้วยความกลัว นายกอทำท่าทางข่มขู่ และอำนาจทำตามอีกครั้งด้วยการยกมีดจี้ไปที่ตัวของชายคนนั้น

ชายคนนั้นเองก็ค่อยๆเอามือลดลงมาล้วงหากระเป๋าตังค์ ด้วยความกลัว เขาค่อยๆหยิบมันออกมาและยื่นให้นายกอไปทันที และอีกไม่นานชายคนนั้นก็รีบวิ่งแจ้นออกไป นายอำนาจมองตามเขาไปจนชายคนนั้นออกไปและประตูลิฟต์ปิดลง อำนาจและนายกอเก็บมีดลง นายกอเช็ดเงินในกระเป๋าตังค์ของชายคนนั้น แล้วหยิบมันออกมายื่นให้กับอำนาจ อำนาจยื่นมือออกไปรับอย่างรวดเร็ว พร้อมกับคบไฟของนายกอเป็นการขอบคุณในความหวังดี อำนาจดีใจมากที่การกระทำดังกล่าวทำให้เขาได้เงินมาง่ายๆ เขานำเงินนั้นมาดูใกล้ๆ พร้อมกับหัวเราะลั่น

ภาพของเงินที่วนเวียนอยู่ในสมองและเสียงหัวเราะแห่งความสำเร็จของผู้ชนะดั่งก้องอยู่ตลอดเวลาที่ตัวเลขของลิฟต์เลื่อนจากเลข 25 ไปจนถึงเลข 30

Sequence C ผลสรุปที่แท้จริง (Anti?)

เสียงกริ่งดังขึ้นขณะเดียวกับตัวเลขของลิฟต์หยุดอยู่ที่ชั้น 30 สายตาของอำนาจหันเข้าไปมองในลิฟต์ที่มีนายกอในวัย 30 ปีเพื่อนรักของอำนาจยืนอยู่เคียงข้าง ทั้งคู่มองไปที่ชายรูปร่าง

อวบน้ำมาคนักธุรกิจที่มีมือหนึ่งถือโทรศัพท์มือถือพูดคุยเรื่องธุรกิจอย่างขมกขมขื่น ส่วนมืออีกข้างถือกระเป๋าใบโตแถมยังสวมสร้อยทองเส้นใหญ่ ดูท่าทางแล้วจะเป็นคนที่มีฐานะร่ำรวยเอามากๆ

นายกอหันมามองอำนาจเหมือนกับจะมีแผนการอะไรที่นัดแนะกันอีก แล้วทั้งคู่ก็เตรียมปืนพกขึ้นมาคนละกระบอก นายกอส่งสัญญาณด้วยการพยักหน้า ในไม่ช้าทั้งคู่ก็เดินปรี๊ดเข้าไปหาชายคนนั้นพร้อมกับเอาปืนจู่ไปที่ตัวของเขา ชายคนนั้นตกใจมาก เขามองหน้าของอำนาจที่และมองหน้าของนายกอที่สลับกันไปมาด้วยความกลัวและงงกับสิ่งที่เกิดขึ้น

นายกอทำท่าทางขู่บังคับเช่นทุกครั้ง แต่ครั้งนี้เขื่อนไม่ยอมง่ายอย่างที่เคย ชายคนนั้นใช้กระเป๋าใบใหญ่ของตนเองยกขึ้นเหนือหัวของตนและทุบเข้าไปที่นายกออย่างจัง จนทำให้นายกอล้มลงกับพื้นทันที

เมื่ออำนาจเห็นเพื่อนรักของตนถูกทำร้ายต่อหน้าต่อตาอย่างนั้น ก็เกิดอาการโมโหขึ้นมาทันที จึงตัดสินใจถ่มไถ่ปืนของตน เสียงปืนดังสนั่นลูกกระสุนพุ่งตรงไปที่ชายคนนั้นอย่างรวดเร็วสู่กลางหน้าผากเข้าอย่างจัง เลือดกระจายไปทั่วบริเวณ

ภาพของเงินก้อนโตที่อยู่ในมือของอำนาจที่กำลังลดลง เบื้องหน้าเป็นนายกอที่กำลังยืนยิ้มอยู่ อำนาจใช้มืออีกข้างเอื้อมออกไปจับไหล่ของนายกอเพราะแสดงความยินดีเช่นทุกครั้ง แต่ครั้งนี้นายกอกลับจับมือของอำนาจข้างนั้นออกไปจากไหล่ของเขา และมืออีกข้างหนึ่งของนายกอก็ยกปืนขึ้นมาจ่อไปที่ตัวของนายอำนาจ อำนาจมีท่าทางตกใจยกมือขึ้นมาป้องกันเอาไว้ นายกอยิ้มให้พร้อมกับเสียงหัวเราะที่เย็นชา

นายกอตัดสินใจถ่มไถ่ปืนเสียงดังสนั่น กระสุนพุ่งตรงมาที่ตัวของอำนาจ เลือดสาครกระจายเป็นสีแดงสด กระเด็นไปเข้าที่ใบหน้าของนายกอด้วย อำนาจล้มลงกับพื้นภาพที่เห็นตรงหน้าของอำนาจทุกอย่างเริ่มกลับกลายเป็นสีแดงหมดทั้งภาพ นายกอเองยืนมองอำนาจอย่างเย็นชาก่อนที่เขาจะทิ้งปืนลงและก้มตัวลงมาคั่นตัวของอำนาจ เพื่อหาเงินของอำนาจทั้งหมด เมื่อเขาพบเงินแล้วเขาก็ลุกขึ้นมามองไปที่อำนาจพร้อมกับหัวเราะเสียงดังลั่นอย่างเย็นชา เมื่ออำนาจหมดประโยชน์ต่อเขาแล้วก็ไม่มีประโยชน์อะไรต่อเขาอีก

นายกอเดินข้ามหัวอำนาจออกไปพร้อมกับเสียงหัวเราะสะใจของเขา อำนาจได้แต่นอนมองด้วยความไม่เชื่อในสิ่งที่เกิดขึ้น

ภาพที่เห็นข้างหน้าของอำนาจก็คือเงินแบงค์หนึ่งหลูปลิวค่อยๆ ลอยลงมายังตัวของเขาที่นอนอยู่กับพื้นซ้าๆ และในที่สุดเงินใบนั้นก็ปิดใบหน้าของเขา

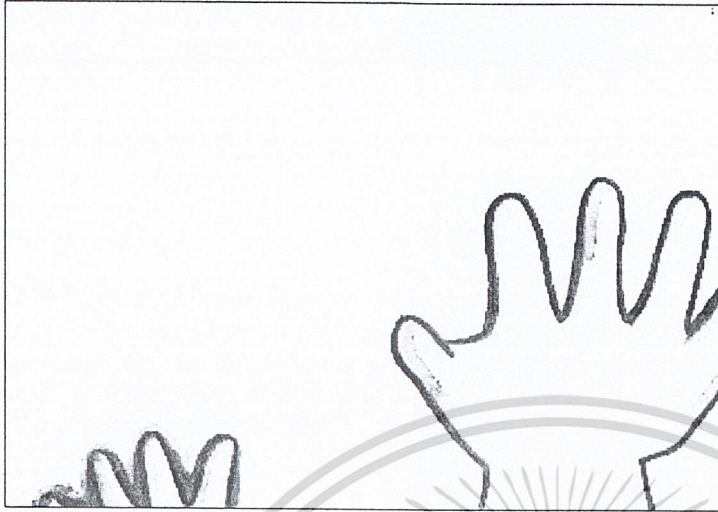
ลิปต์ / ภายนอก

ภาพค่อยๆ กว้างออกมาจากเงินแบงค์นั้น มองเห็นร่างของอำนาจที่นอนแน่นิ่งอยู่กับพื้นของลิปต์ ภาพกว้างออกมาเรื่อยๆ จนหลุดเพดานของลิปต์ออกมาจนไกลสุดลูกหูลูกตา

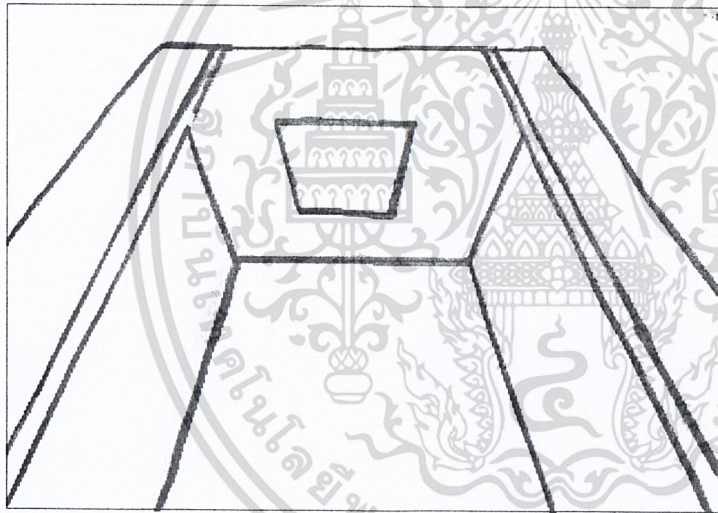
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Story Board

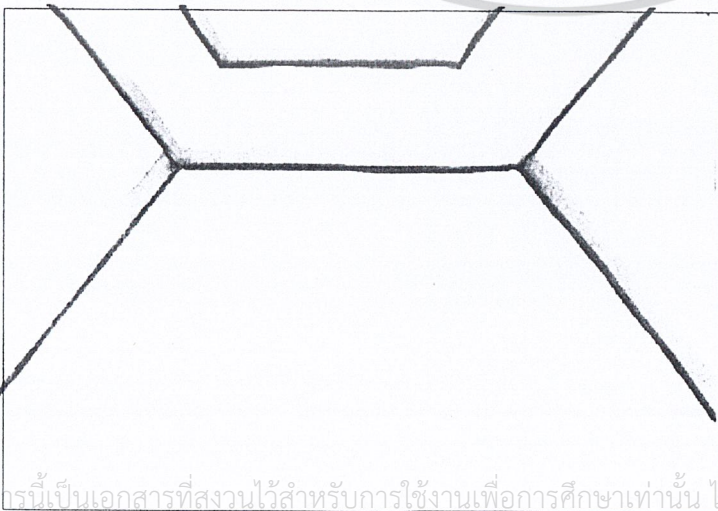
ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง²⁵
"จากเด็กชายถึงนายอำนาจ"



ภาพแทนสายตา
1. มือของทารกอำนาจกำลัง
คืบคลานไปข้างหน้า

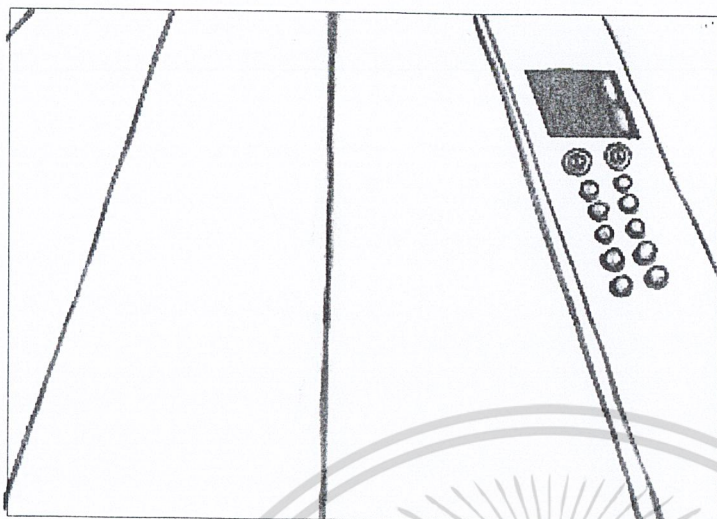


2. เบื้องหน้าประตูลิฟท์กำลังเปิดอยู่

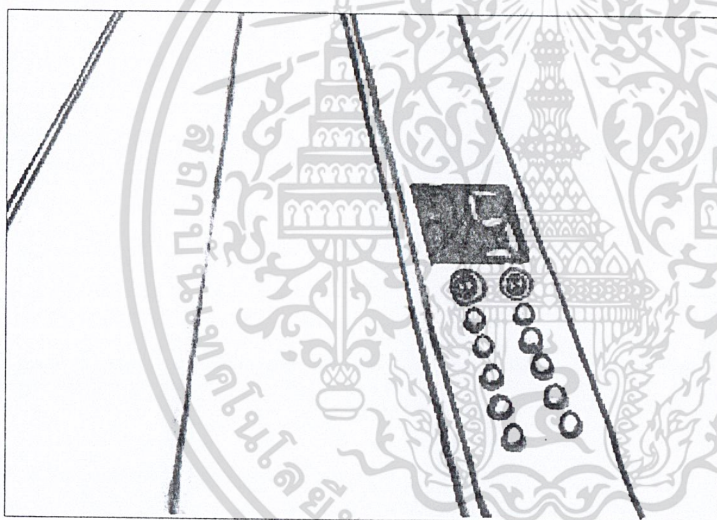


3. ภาพแทนสายตาเข้าไปด้านใน

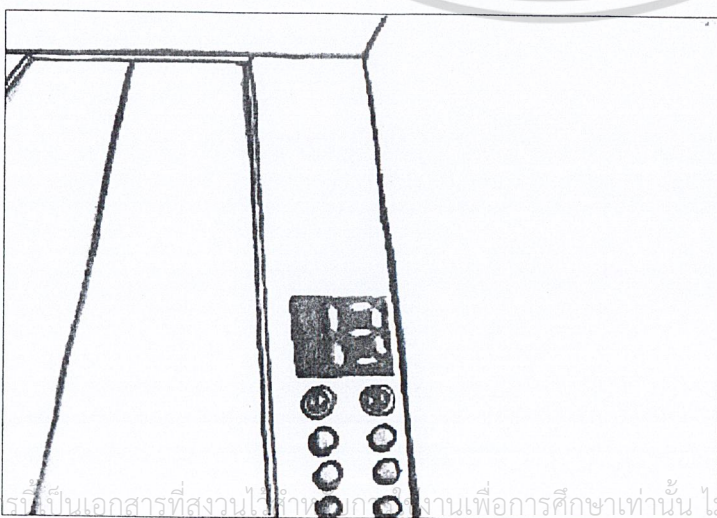
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. หันกลับมาประตูลิฟท์ปิดลง ภาพเหยยหน้ามองตัวเลขของลิฟท์

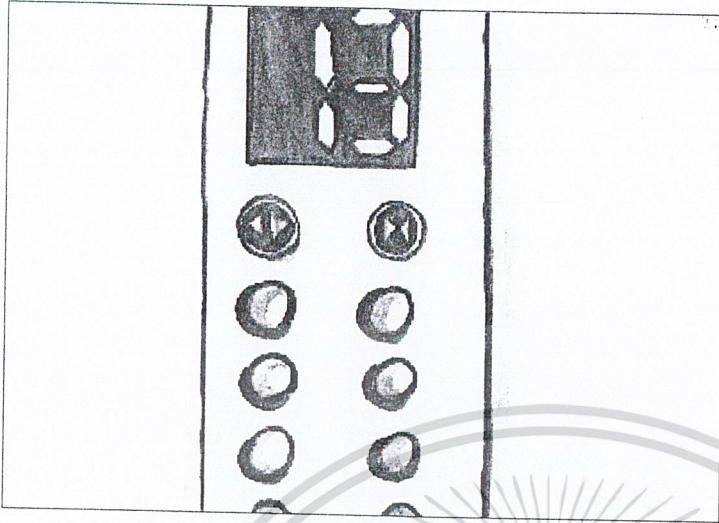


5. ตัวเปลี่ยนไปเรื่อยๆ

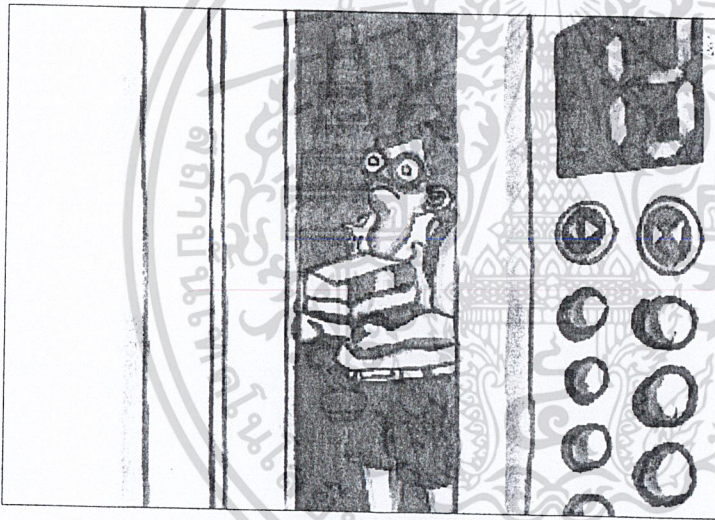


6. ตัวเลขหยุดที่เลข 13

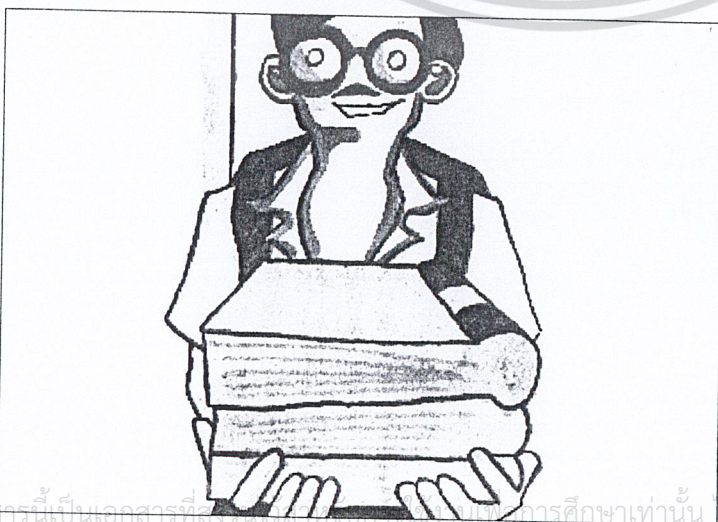
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7. ภาพ zoom in ไปที่ปุ่มลิฟท์

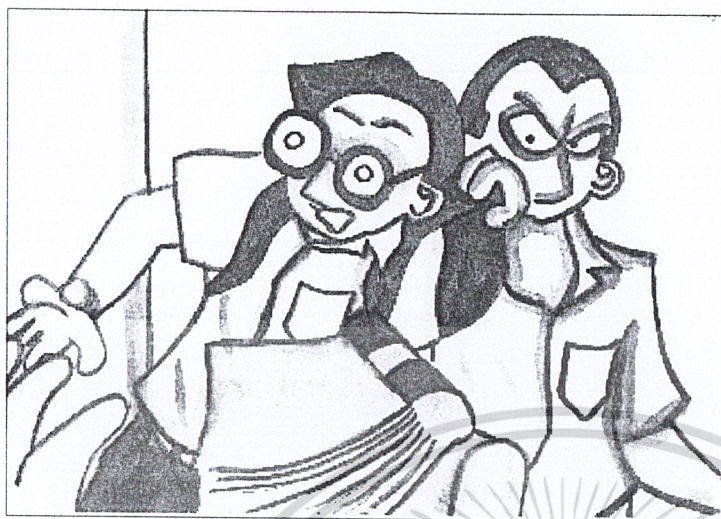


8. ภาพ pan ไปทางซ้ายเห็นเด็ก ยืนอยู่ขณะที่ลิฟท์เปิดออก



9. เด็กคนนั้นเดินมาหา

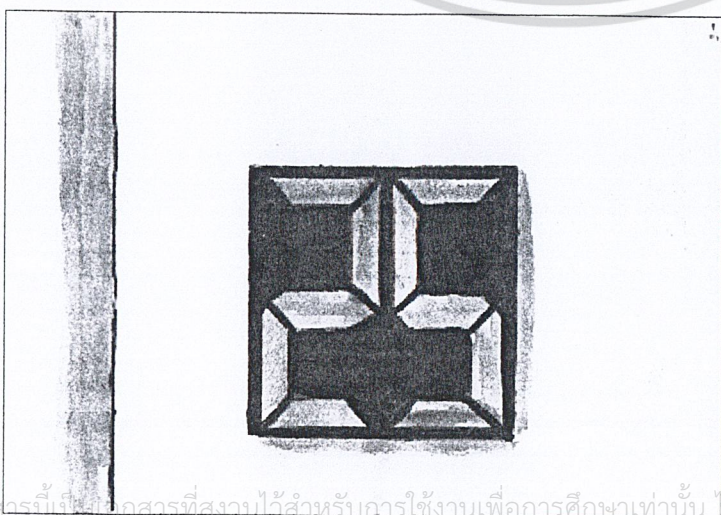
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่... ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



10. ด.ช.กอ ที่เข้ามาในลิฟท์อีกคน
กระซอกตัวเด็กคนนั้นออกไป



11. ด.ช.กอ ย้อดูกอมให้อ่านาจ



12. ตัวเลขของลิฟท์เปลี่ยนจาก 3
ไปเรื่อยๆจนถึง 25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับเอาไว้ใช้เฉพาะเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



13. ภาพPan มาทางซ้าย
นายกอนในวัยหนุ่ม

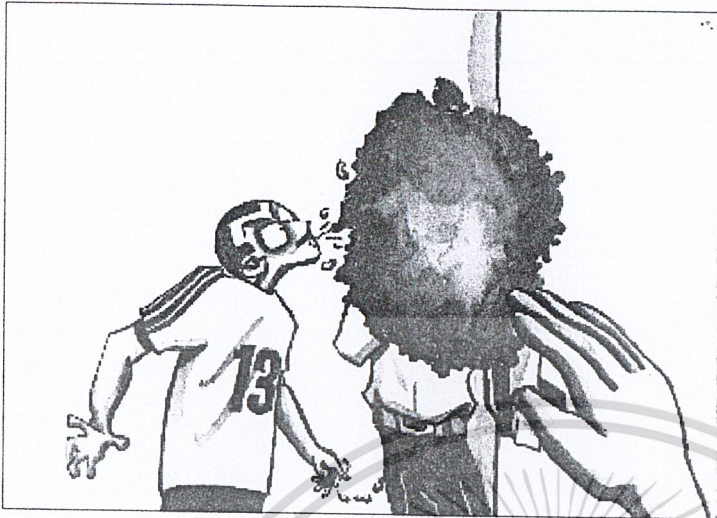


14. มีพนักงานบริษัทยืนอยู่ที่
ประตูลิฟท์ที่กำลังเปิดออก



15. นายกอดุดนุหรือเข้าปอด
อย่างแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



16. นายกอพ่นควันบุหรี่ออกมา

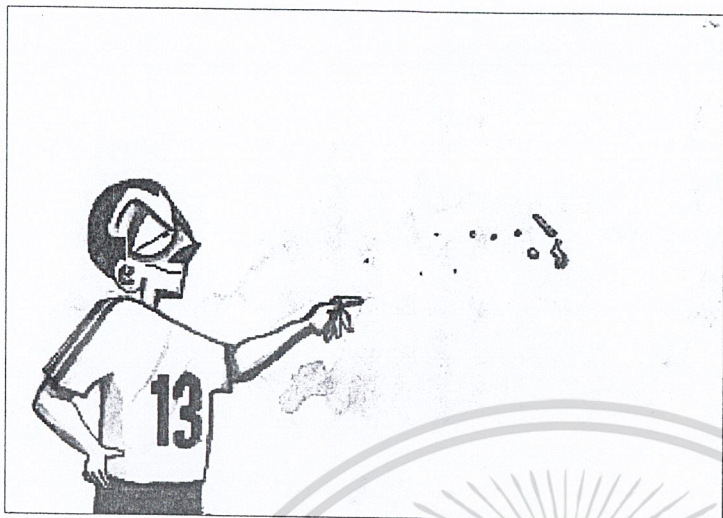


17. ควันออกมาเยอะขึ้นเรื่อยๆ

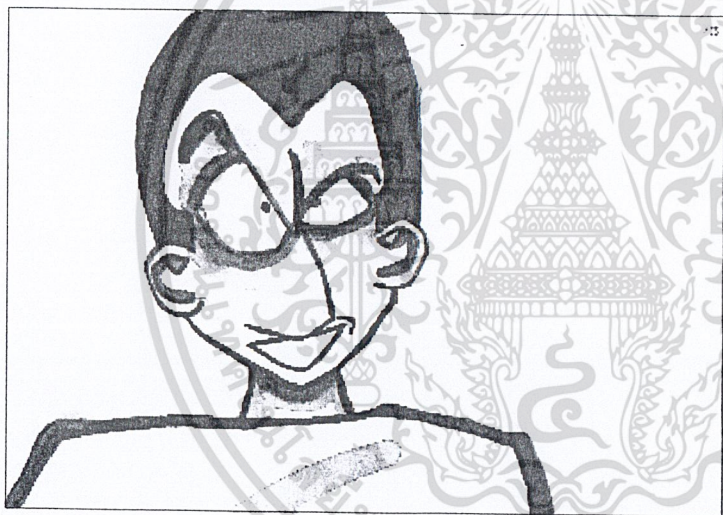


18. นายกอหัวเราะเสียงดัง
ในขณะที่ควันเต็มลพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่รับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



19. นายกอปาบุหรือที่

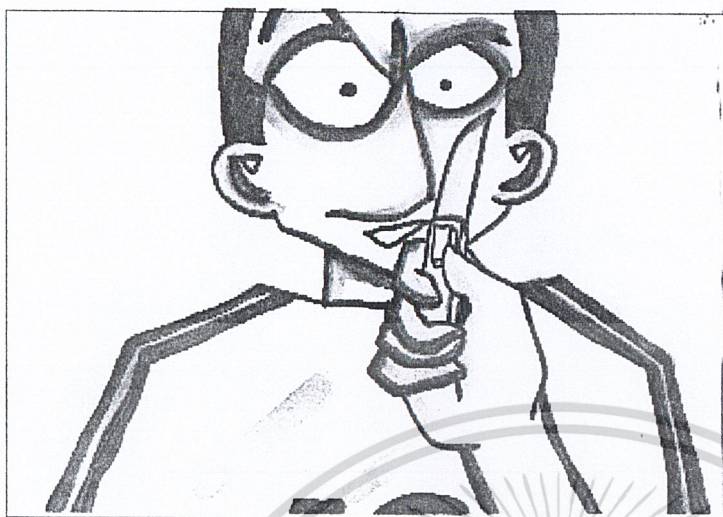


20. นายกอเดินตรงมาหาอำนาจ

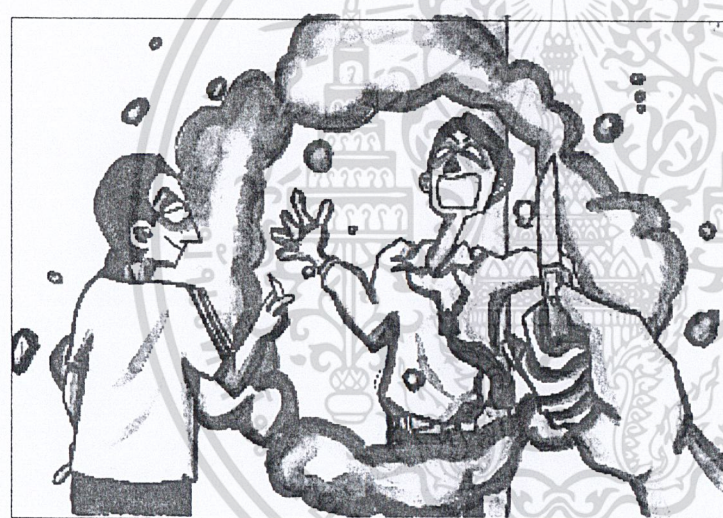


21. ภาพที่ลงมามีมือของนายกอ
พบมีดพก อำนาจเอื้อมมือ
จะไปหยิบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



22. อำนาจกดขี่มีด ภาพที่ 11 ขึ้น
เห็นหน้านายก

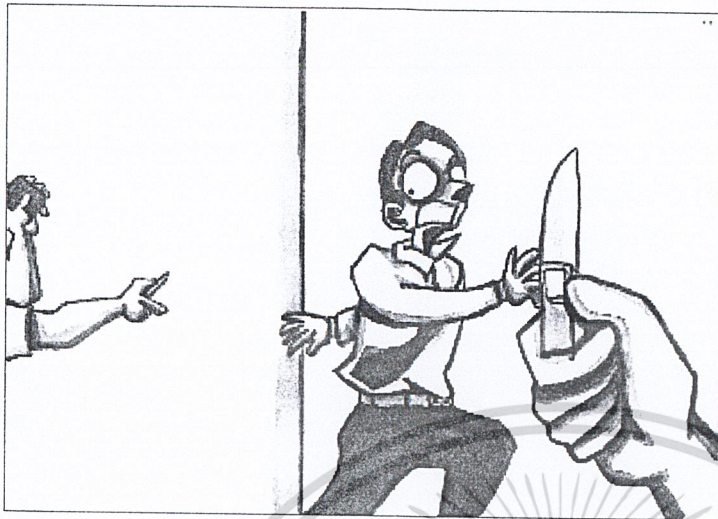


23. ควันลดลงเห็นชายคนนั้น



24. ทั้งคู่ไข่มืดจ้เอาเงิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



25. ชายคนนั้นวิ่งหนีออกจากลิฟท์
ภาพPan จากซ้ายไปขวาตามไป



26. นายกอดันกระเป๋าสตางค์

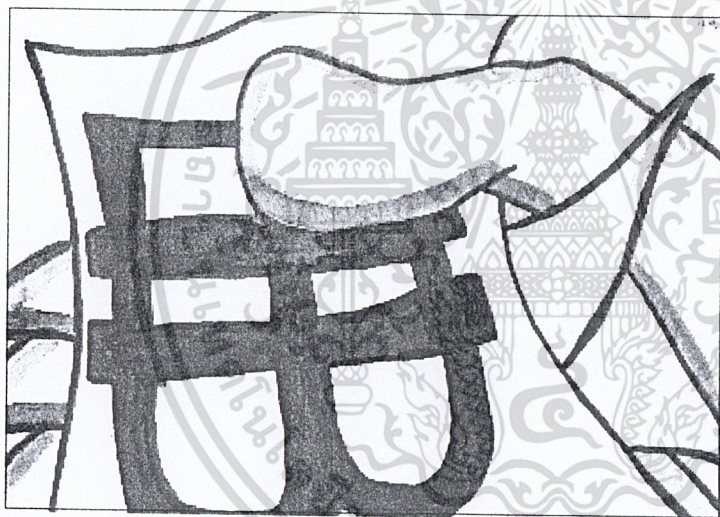


27. นายกอดยืมเงินให้อำนาจ

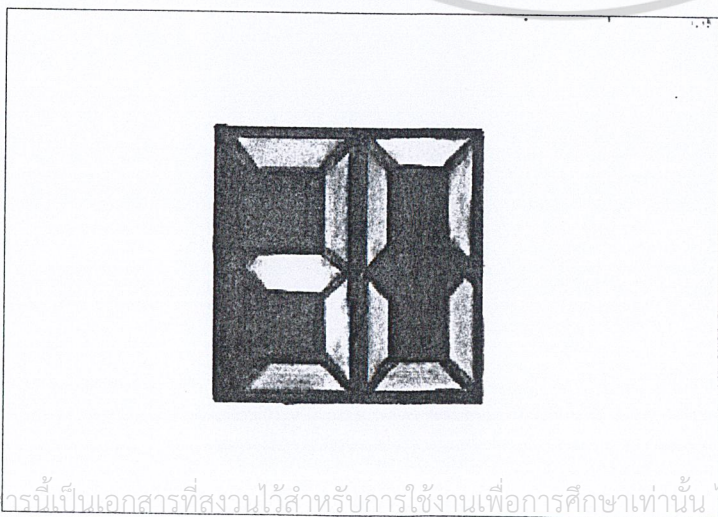
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



28. คำนาคใช้มือแตะไหล่และ
รับเงินมา

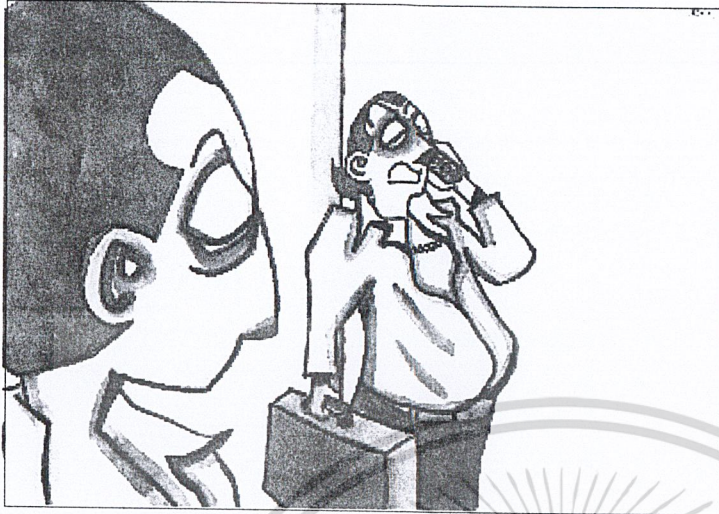


29. Zoom in ที่เงิน

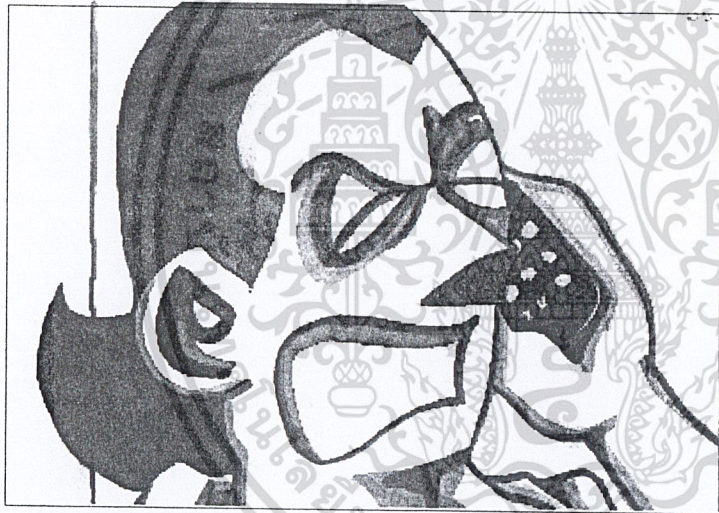


30. จากเลข 25 เลื่อนมาที่ 30

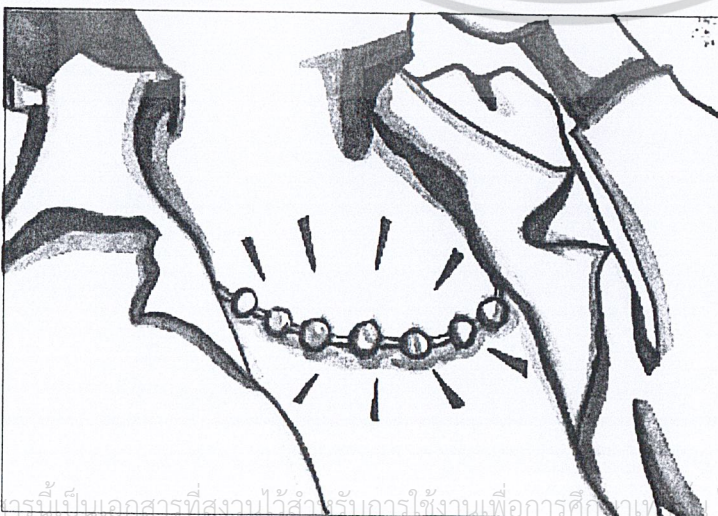
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



31. Pan ซ้ายเห็นนายกอดยื่นมอง
ชายนักธุรกิจ

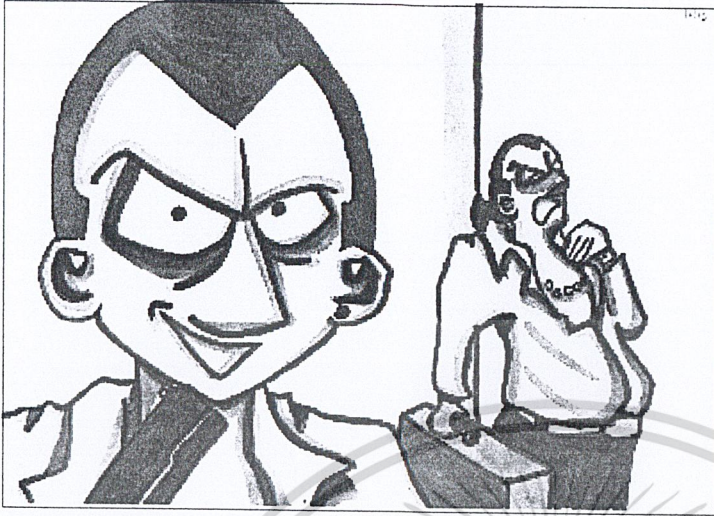


32. Zoom in ที่หน้า
ขณะคุยโทรศัพท์



33. till ลงมาที่สร้อยทอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



34. นายกอหันมองอำนาจ และยกปืนขึ้น

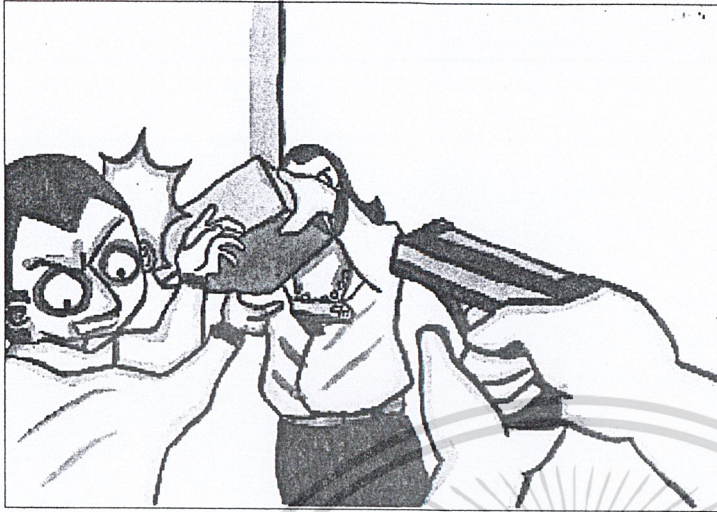


35. ทั้งคู่จึงไปที่ชายคนนั้น



36. ชายคนนั้นตกใจ

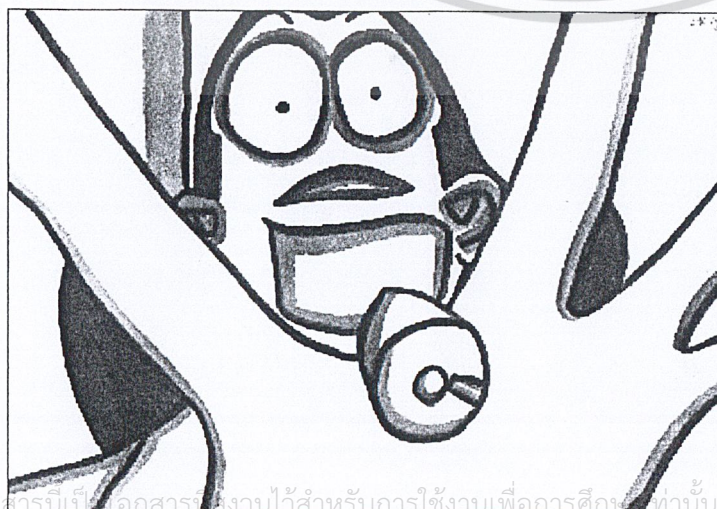
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



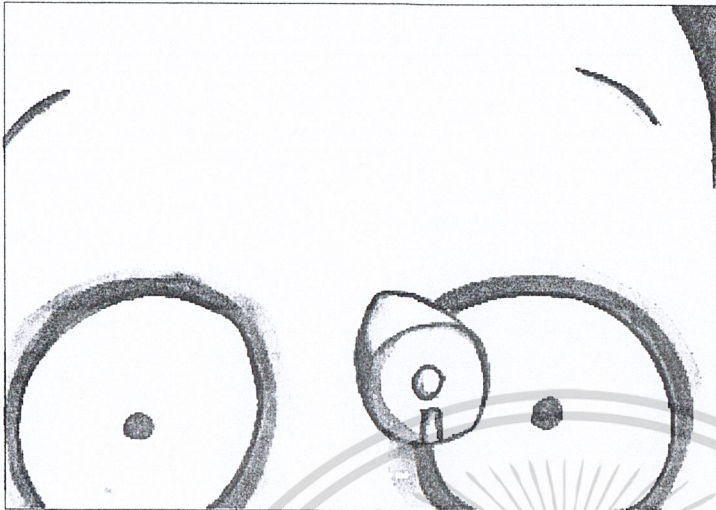
37. ชายคนนั้นต่อสู้ โดยใช้
กระเป๋าสตางค์ที่หัวหน้ายก



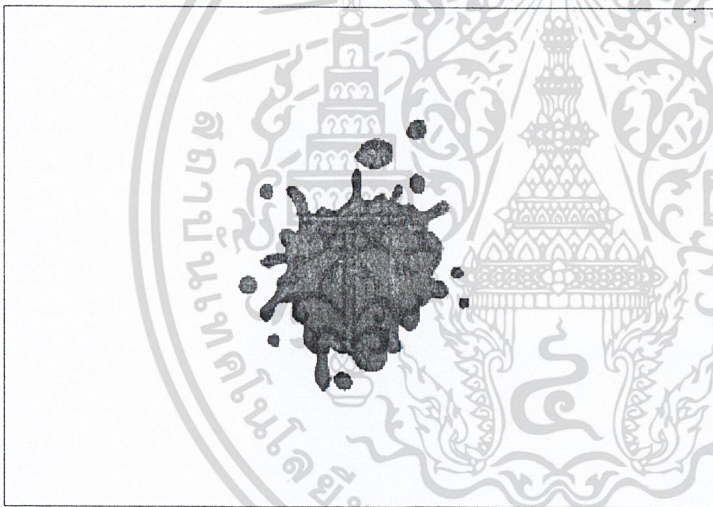
38. อำนายังเป็นเข้าใส่ชาย
คนนั้นทันที



39. Zoom in\ ไปที่หน้าของ
ชายคนนั้นตามลูกกระสุน



40. กระจกเข้าไปใกล้หน้าผาก



41. เลือดกระจาย

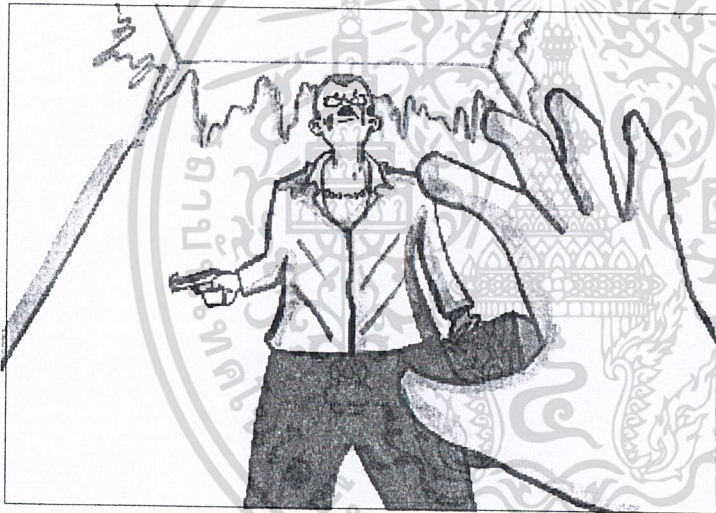


42. นายกอเอาปืนจ่อ
ที่ตัวของอำนาจ

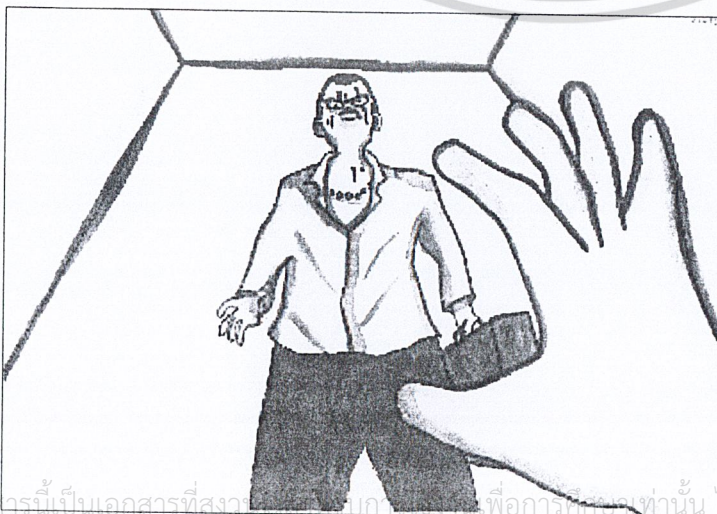
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



43. อำนาจถูกยิงอย่างจัง
เลือดสีแดงสาดกระจาย

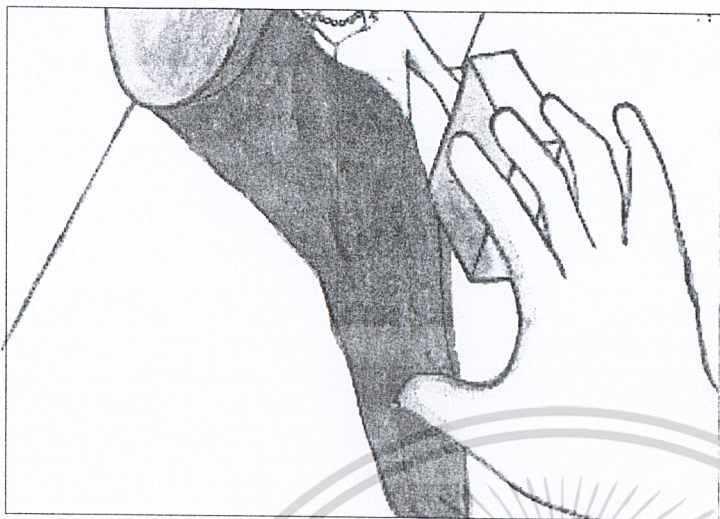


44. อำนาจล้มลง

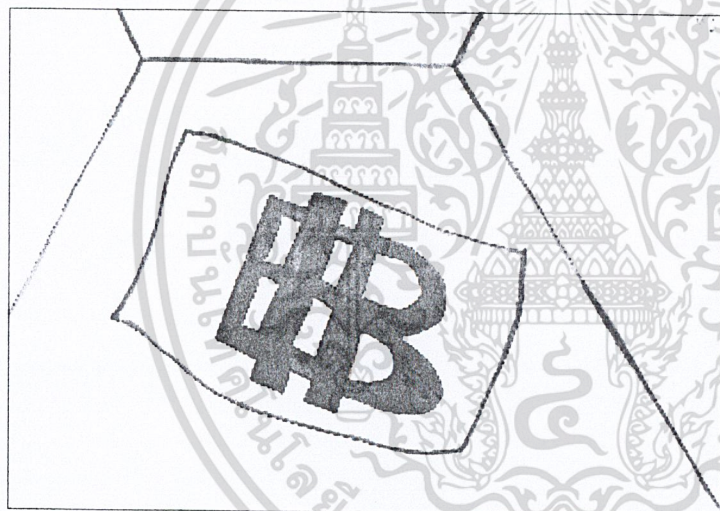


45. ภาพทั้งหมดเปลี่ยนเป็นสีแดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการใช้งานเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



46. นายกอดินขามหัวอำนาจ
พร้อมเงิน

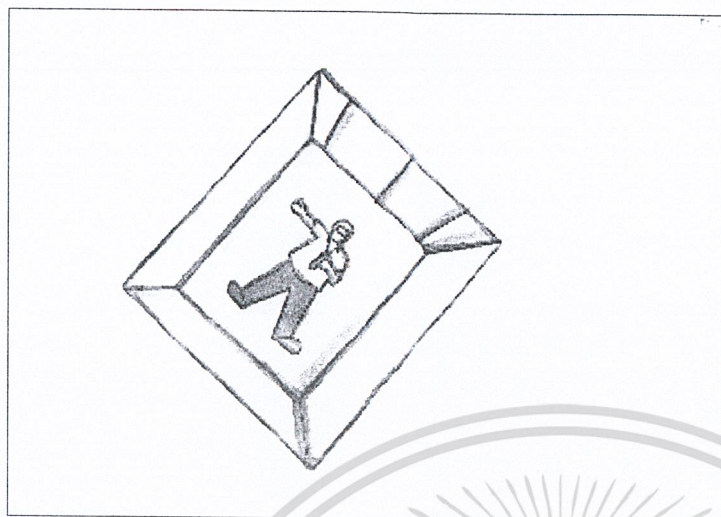


47. เงินค่อยๆปลิวลงมา



48. ภาพที่ออกเห็นเงินใบนั้น
วางอยู่บนหน้าของอำนาจ
ที่นอนจมกองเลือดอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



49. ภาพกว้างออกเรื่อยๆจนลืบทา

Fade Black



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบทละครดาช เรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำเภอ”

การออกแบบตัวละคร

จากการศึกษาการเคลื่อนไหวของมนุษย์อย่างละเอียดแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนการออกแบบตัวละครเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและมีเอกลักษณ์ให้มากที่สุด เนื่องด้วยในเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำเภอ” เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์ เราจึงต้องทราบความประสงค์ของตัวเองเสียก่อนว่าต้องการที่จะให้เรื่องราวออกมาเพื่อให้คนดูได้รับรู้ถึงความรู้สึกอย่างไร อยากให้สะท้อนอารมณ์หรือว่าอยากให้ออกมาสนุกสนาน เส้นเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชันที่สำคัญประการหนึ่งนั่นก็คือการทำสิ่งที่เป็นไปได้ให้เป็นไปได้ คือต้องมีความเป็นเหนือจริง(Fantasy) ผสมผสานอยู่ด้วย ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการออกแบบตัวละคร, ฉากรวมไปจนถึงเรื่องเสียง เพราะเมื่อเราทำให้เหมือนจริงมากไป ก็ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องทำให้เป็นภาพยนตร์อนิเมชัน ถึงแม้ว่างานของบางคนจะออกมาในรูปแบบเหมือนจริง แต่เขาเองก็ไม่ลืมที่จะใส่ข้อดีจุดนี้ลงไปด้วย ข้าพเจ้าจึงตัดสินใจที่จะทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ให้ออกมาเป็นแบบเหนือจริง แต่ทั้งหมดต้องมีพื้นฐานจากความเป็นจริง

เนื่องจากตัวละครเป็นมนุษย์ การที่จะทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวามากที่สุด จึงต้องสร้างความเหนือจริงเข้าไป ในเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำเภอ” ตัวละครจะไม่มีบทพูด จึงจำเป็นอย่างมากที่จะต้องแสดงอารมณ์ออกมาทางท่าทาง และสีหน้า โดยเฉพาะทางด้านดวงตาที่ต้องใหญ่พอสมควร เพื่อสื่อความหมายทางด้านอารมณ์

โดยตัวอย่างในการออกแบบได้มาจากการได้ชมภาพยนตร์อนิเมชันของอเมริกา, ยุโรป หรือแม้แต่ญี่ปุ่น จะสังเกตได้ว่าตัวละครทั้งในญี่ปุ่นและยุโรปจะเน้นดวงตาให้โตเป็นพิเศษเพื่อการสื่ออารมณ์ที่ชัดเจน จะสังเกตว่าคนญี่ปุ่นก็ไม่ใช่ว่าคนดวงตาโตแต่ก็เพื่อการสื่อความหมายทางด้านอารมณ์เท่านั้น จากการออกแบบหลายครั้งก็ได้สไตส์ที่ตนเองพอใจและเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูป 4 ลักษณะตัวละคร "นายกอด"



รูป 5 ลักษณะตัวละคร "นายกอด" วัยรุ่น



รูป 6 ลักษณะตัวละคร "นายกอด" ผู้ใหญ่



“นายกอด”
R.V.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 8 ลักษณะตัวละครประกอบ
พนักงานบริษัท



รูปที่ 7 ลักษณะตัวละครประกอบ
วัยเด็ก

รูปที่ 9 ลักษณะตัวละครประกอบ
นักธุรกิจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ Key Action และ In Between

การ Key Action เป็นขั้นตอนหนึ่งในการกำหนดท่าทางของตัวละคร หลังจากที่เรเขียน Story Board เสร็จแล้ว ก็มาถึงการกำหนดบทบาทท่าทางในการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยกำหนดภาพ Action แรกและ Action สุดท้ายเอาไว้ เรียกว่า “Key Action”

เมื่อกำหนด Action ทั้งสองภาพเรียบร้อยแล้ว ก็เริ่มกำหนดภาพระหว่างทั้ง 2 Action โดยแบ่งย่อยไปเรื่อยๆ เรียกว่า “In Between ”

ทำเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. ออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครคร่าวๆ โดยไม่มีฉากหลัง ไม่ต้องมีรายละเอียดมากนัก เป็นภาพแรกที่ตัวละครเคลื่อนไหว
2. กำหนดการเคลื่อนไหวให้ต่างจากภาพแรก โดยให้เป็นภาพสุดท้ายของการเคลื่อนไหว
3. เมื่อกำหนดภาพเบื้องต้นได้แล้ว ก็กำหนดจังหวะแบ่งแต่ละภาพ
4. นำมาทดลองบนกระดาษที่มีหมุดยึด เสร็จแล้วนำมาครีดูความเคลื่อนไหวว่าเป็นไปตามที่ต้องการหรือไม่
5. เมื่อได้ภาพที่ต้องการเลย ก็จัดการนำภาพทั้งหมดมาเพิ่มเติมตามที่ต้องการจนครบจำนวน
6. นำภาพทั้งหมดเขียนแยกเป็นลำดับ เพิ่มรายละเอียดให้มากขึ้น จึงลอกกลางกระดาษจริง



รูปที่ 10 แสดงการกำหนด Key Action/In between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 11 แสดงการกำหนด Key Action/In between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Production Design ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำเภอ”

ฉากที่ใช้ในเรื่องนี้มีเพียงแค่ฉากเดียวเท่านั้น ก็คือ ฉากภายในลิฟต์ โดยสถานที่ดังกล่าว เป็นสถานที่ที่ใช้ดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ที่มีความหมายในเรื่องหมายถึงชีวิต และสีที่ใช้ในเรื่อง ก็เลือกใช้แค่ 2 สี ก็คือ สีเขียว,แดง

โดยแบ่งเป็นช่วงการใช้เป็น 2 ช่วง ดังนี้

สีเขียว ใช้ตั้งแต่ตอนเริ่มเรื่องจนถึงตอนที่ตัวของอำนาจเองถูกยิง เนื่องจากสีเขียวเองให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ บริสุทธิ์ ไม่มีพิษภัย ในโรงพยาบาลส่วนใหญ่จึงมักจะใช้สีเขียวในการตกแต่งภายในโรงพยาบาล ซึ่งก็เป็นหลักจิตวิทยาเกี่ยวกับสีที่มีส่วนในเรื่องของความรู้สึกในการมองเห็น อยากให้คนที่ได้ชมแล้วรู้สึกตัวของอำนาจเองรู้สึกที่ชีวิตนี้ดูง่ายคายมากสำหรับตัวของเขา และยังรู้สึกปลอดภัยเมื่อได้อยู่กับนายกอเพื่อนของเขา

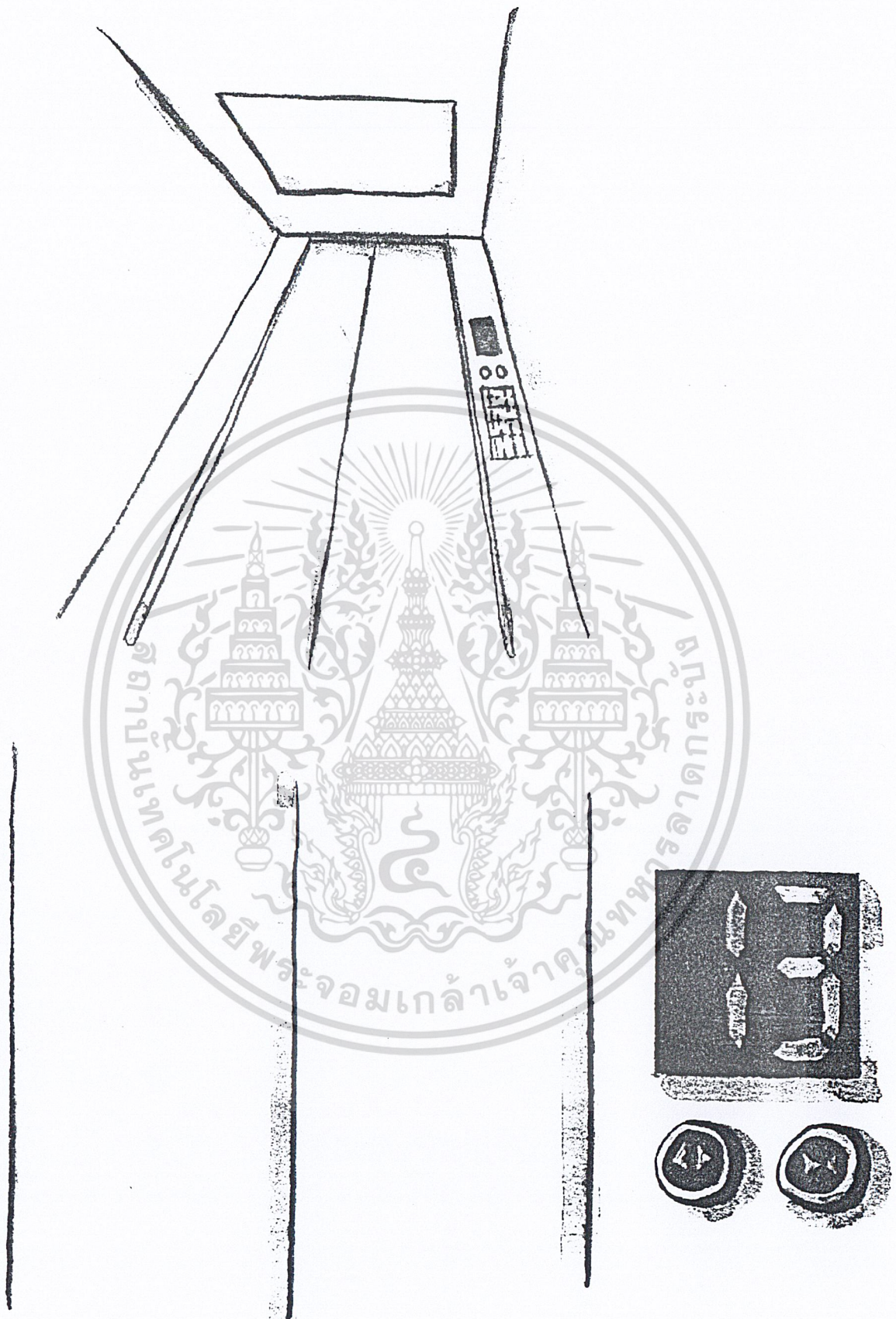
สีแดง ใช้ในช่วงท้ายของเรื่องในตอนที่ยำนาจถูกยิง สีแดงเป็นสีคู่ปรปักษ์หรือสีคู่ตรงกันข้ามกับสีเขียว ในความหมายก็ค่อนข้างจะตรงกันข้ามกันด้วย สีแดงหมายถึงความรุนแรง ความแค้น การห้าม และในความหมายที่สำคัญที่สีในเรื่องนี้ก็หมายถึงเลือด ความตาย เราจะสังเกตได้จากป้ายสัญลักษณ์จราจรต่างๆ ที่มีความหมายสั่งห้ามต่างๆจะมีสีแดงเป็นส่วนเกี่ยวข้องสำคัญ ส่วนในเรื่องเมื่่ออำนาจถึงนายกอเพื่อนของเขาหักหลังทุกอย่างที่เคยรู้สึกว่าเคยสบายใจ เคยปลอดภัยก็กลับกลายเป็นสิ่งตรงกันข้ามที่เขาเองคาดไม่ถึงว่ามันจะเกิดขึ้น สีจึงมาช่วยมิบบทบาทในการสื่อความหมายของภาพได้ดียิ่งขึ้น และช่วยในการดึงคนดูให้มีอารมณ์ร่วมด้วยอีกทางหนึ่ง

ส่วนในด้านการออกแบบฉาก เนื่องจากฉากในเรื่องอยู่ในลิฟต์ทั้งหมด ข้าพเจ้าจึงคิดว่าจะทำอย่างไรจนจะใช้ประโยชน์กับฉากที่มีเพียงแค่ฉากเดียวให้ได้มากที่สุด โดยการศึกษาจากลิฟต์ของจริงที่อยู่มากมายหลากหลายรูปแบบ ทั้งทางด้านรูปลักษณะภายใน และภายนอก ลักษณะของปุ่มกด และประเภทของลิฟต์ที่มีอยู่ 2 ประเภท

1. ลิฟต์ที่ใช้ค้นถ่ายทุกคน จะมีขนาดที่รับน้ำหนักของคนได้ประมาณ 7-10 คนจะพบได้ทั่วไปตามสถานที่ทั่วไปที่เป็นอาคารสูง ห้างสรรพสินค้า,โรงแรมต่างๆ เป็นต้น ส่วนในเรื่องของการออกแบบตกแต่งก็แล้วแต่ความเหมาะสม
2. ลิฟต์ที่ใช้ค้นถ่ายของ จะมีขนาดและรับน้ำหนักตามการใช้งาน จากมีสภาพทนทานต่อการกระแทก และไม่เน้นในเรื่องของ Design มากนัก ลิฟท์ทั้ง 2 แบบจะมีสัญลักษณ์ในการใช้เป็นสากลเหมือนกัน

ส่วนในเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำเภอ” โดยเนื้อหาแล้วลิฟต์ไม่จำเป็นต้องมีลวดลายอะไรมากมาย เพราะไม่ได้มีส่วนช่วยอะไรกับความหมายของเรื่อง จึงใช้แบบเรียบง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 12 ฉากลิพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์การเขียนอนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ

การเตรียมอุปกรณ์ในการเขียนเทคนิคนี้เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญเช่นกัน หลังจากที่จะรวบรวมความคิดทั้งหมดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ทุกอย่างควรเตรียมให้พร้อม

1. กระดาษ

การที่นำมาเขียนในงานนี้ใช้กระดาษ 100 ปอนด์ ชนิดหยาบ ซึ่งมีลักษณะในการลงสีน้ำได้ดี และนำกระดาษ 100 ปอนด์แผ่นใหญ่ดังกล่าว นำมาตัดแบ่งออกได้อีก ให้เป็นกระดาษขนาด A4 ซึ่งกระดาษแผ่นใหญ่ 1 แผ่นจะตัดเป็นกระดาษ A4 ได้ 8 แผ่น กระดาษ 100 ปอนด์ดังกล่าวควรเลือกคุณภาพของกระดาษด้วย เพราะกระดาษบางยี่ห้อไม่มีคุณภาพพอก็จะทำให้น้ำที่ลงไปมากๆ แล้วกระดาษจะเกิดการงอเมื่อกระดาษแห้งแล้วจะคืนสภาพได้ไม่เหมือนเดิม

2. สีน้ำ (Water Color)

สีน้ำก็เช่นเดียวกับกระดาษ ควรจะเลือกที่คุณภาพ ถ้าคุณภาพไม่ดีสีจะบาง และไม่ยอคิดกระดาษ ส่วนในเรื่องของสีสรรก็จะไม่สดหรือเนื้อสีไม่มี ในเรื่องนี้ใช้ทั้งหมด 2 สี คือ สีเขียว กับ สีแดง

3. โตะไฟ

โตะไฟใช้ในขั้นตอนของการลอกลายเพื่อทำ Key Action ในการทำอนิเมชันไม่จำเป็นต้องใช้โตะไฟที่ใช้ในการเขียนแบบ เพราะจะมีราคาแพง เราสามารถดัดแปลงได้โดยการใช้หลอดไฟที่ไม่กินไฟมาก และไม่ร้อนเร็ว ควรใช้เพียงหลอดฟลูออเรสเซนต์สีขาวเพียงหลอดเดียวส่องผ่านกระจกก็พอ

4. กรอบภาพ

เป็นกระดาษแข็งเจาะเป็นเฟรมตรงกลางใช้วางทับกระดาษเพื่อเตรียมวาด และเพื่อสะดวกในการกำหนดเฟรมภาพก่อน

5. กรอบสำหรับเข้ามุม

ลักษณะเป็นกรอบไม้ 2 ด้านประกบกันเป็นมุม 90 องศา ขนาด 8X11.5 นิ้ว ใช้สำหรับนำกระดาษต้นแบบและกระดาษที่จะใช้ลอกลายมาเข้ามุม เพื่อไม่ให้กระดาษขยับเขยื้อนเวลาเขียนภาพ และสาเหตุที่ไม่ใช้หมุดยึด (Peg Bar) ภาพในบางภาพในเรื่องคือองศาที่ยมมองที่ค่อนข้างที่จะอิสระ การมีหมุดยึดมาบังคับทำให้เคลื่อนไหวลำบาก

และยังมีอุปกรณ์อื่นๆเสริมอีก เช่น พู่กัน,จานสี,ดินสอ ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำ Bar Sheet

การเคลื่อนไหวมีความสำคัญและถือว่าเป็นหัวใจในการทำอนิเมชัน การที่เราจะเห็นภาพในงานของตนเองมากที่สุดก็คือการทำ Story Board เราจะเห็นภาพโดยรวมของตนเองจาก Story Board มันจะบอกการเคลื่อนไหวทุกๆอารมณ์และทุกๆท่าทางตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง เราสามารถที่จะคำนวณหาระยะเวลาของตัวละครได้ว่าช่วงไหนควรจะช้าหรือเร็ว เมื่อรู้เวลาแล้วเราก็นำเวลานั้นไปคำนวณหาจำนวนของภาพของแต่ละการเคลื่อนไหวนั้นๆ เมื่อได้การเคลื่อนไหวแล้ว จึงมาทำเป็น Bar Sheet แล้วจึงคำนวณเป็นภาพ และนำมาเขียนลงไปใน Bar Sheet กำหนดทั้งภาพและเสียง เพื่อให้สะดวกต่อการเขียนภาพและเสียง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB จากเด็กชายถึงนายช่าง

BEAT 1: 12

	1	2	3	4	5	6
ACTION		เทพชายตาแดงๆ เลื้อยไปตามประตูลึกลงไปที่หลังโถง				
DIALOGUE						
CAMERA		เทพชายตาแดงๆ เดิน Tilt up				
SOUND		เสียงกริ่งหอระฆัง		เสียงกริ่งระฆัง		
MUSIC						

	7	8	9	10	11	12
ACTION	พระภิกษุเดิน		พระภิกษุเดิน	พระภิกษุเดิน		
DIALOGUE						
CAMERA	PAN ซ้ายขวา			เทพชายตาแดงๆ	Tilt ลง	PAN ซ้าย
SOUND				เสียงกริ่งระฆัง		
MUSIC						

จากเด็กชายถึงนายอำเภอ

JOB

1

BEAT ②: 12

	13	14	15	16	17	18
ACTION	→	ทรานส์มอดท์ในมอดท์ของมิปต์		←	←	←
DIALOGUE						
CAMERA	→	ทรานซ์ Tilt up ๒ ๓	→	←	ทรานซ์ Tilt up no. Static	←
SOUND	←	ทรานซ์ 157 = สลับทรานซ์	←	←	←	←
MUSIC						
	19	20	21	22	23	24
ACTION	←	←	←	←	←	←
DIALOGUE						
CAMERA	←	←	←	←	←	←
SOUND	←	←	←	←	←	←
MUSIC						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB จากเด็กชายรังไห่ป่า

1

BEAT @: 12

	25	26	27	28	29	30
ACTION	→ ร้องไห้ที่ศาลเดธินของสิบลีฟ				→ สายตามันมองที่บรูซลีฟ	
DIALOGUE						
CAMERA		→ รับซ้ายของหญิงบรูซลีฟ			→ MS. PAN ไปตามศาลที่บรูซลีฟ	
SOUND		→ เสียงลิบที่บรูซลีฟ	→ เสียงร้องเซียดลิบ	←	→ เสียงกริ่งเสียงระฆัง	
MUSIC						

	31	32	33	34	35	36
ACTION	→ มองที่บรูซลีฟ		→ มองไปที่บรูซลีฟ		→ มองตามถนนที่บรูซลีฟ	
DIALOGUE						
CAMERA	→ MS. PAN ยืนที่บรูซลีฟ					
SOUND	→ เสียงกริ่งเสียงระฆัง				→ เสียงกริ่งเสียงระฆัง	
MUSIC						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB จากเด็กขายกิ่งกล้วยไม้

BEAT @: 12

	37	38	39	40	41	42
ACTION	เด็กไปทวงจากสตอ	เด็กเรียนที่โรงเรียนที่โรงเรียนเอียงไถ่เรียนกับลิ			ไปทวงจากสตอที่เรียนเอียงไถ่เรียนกับลิ	
DIALOGUE						
CAMERA		PAN กลับมาทางท			PAN ตามมาอีกที่เรียนเอียงไถ่เรียนกับลิ	
SOUND		เสียงนกเรียนแล้วเสียงโรงเรียนเอียงไถ่เรียนกับลิ				
MUSIC						

	43	44	45	46	47	48
ACTION			เพลงของทอมที่เรียนตามลิ			หนีเดินมาที่
DIALOGUE						จรรยาครูเอียงไถ่เรียนกับลิ
CAMERA						อีกน
SOUND		PAN ไปทวงที่โรงเรียน				ตอนคุยกับเอียงไถ่เรียนกับลิ
MUSIC			เสียงนกเรียนแล้วเสียงโรงเรียน			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB จากเด็กชายถึงนายตำรวจ

1

BEAT @: 12

	49	50	51	52	53	54
ACTION	นัดเรียนดนตรีหนึ่งมอ	←	←	←	←	←
DIALOGUE	ฮ่าฮ่า		←	←	←	←
CAMERA	←	←	←	←	←	←
SOUND	←	←	←	←	←	←
MUSIC						

	55	56	57	58	59	60
ACTION	นัดเรียนดนตรีหนึ่งมอ	←	←	←	←	←
DIALOGUE	ไปสักดิว	←	←	←	←	←
CAMERA	←	←	←	←	←	←
SOUND	←	←	←	←	←	←
MUSIC						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB จากเด็กชายถึงนายช่างวา

1

BEAT @: 12

	75	74	75	76	77	78
ACTION	← เข้มท่าทางขึ้นชื่อ →	← →	← →	← เพื่อนของเขารูปแบบ 'ร้อย' นกตัวใหญ่ →	← →	← →
DIALOGUE	← ในเมื่อคุณพูดน้อย →	← →	← →	← ทว่าอย่าไป ค้อนตามขงมม →	← →	← →
CAMERA	← PAN วนไป →	← →	← →	← PAN จากกล้องมากที่ปรอย . →	← →	← →
SOUND	← →	← →	← →	← เสียงปรอทตีเหล็กที่เคาะเสียงปัดสน. →	← →	← →
MUSIC	← →	← →	← ดนตรีจ๊อแจ - ไลน์รี อดอเบ๊วๆ →	← →	← →	← →

	79	80	81	82	83	84
ACTION	← ขายนวนี่ไว้ เจ็บเท่าที่โหด →	← →	← →	← →	← เพื่อนของทศกรักตกเป็นมือ →	← →
DIALOGUE	← ทศกรายไปในเขตของอณิชา →	← →	← →	← →	← นกนี้ เขาคือลมมฤ . →	← →
CAMERA	← PAN ขยับ ตาม ขยงอยู่ กับ ที่ส้อมแทงดูมัน →	← →	← →	← →	← T.H. หัวใจของ นกตัวที่รับม →	← →
SOUND	← เสียงปัดตีเหล็กในจินต →	← →	← →	← →	← →	← →
MUSIC	← →	← →	← ดนตรีจ๊อแจ - ไลน์รี อดอเบ๊วๆ →	← →	← →	← →

JOB จากใต้ภาพเรื่องหน้าจอ

1
BEAT @: 12

	121	122	123	124	125	126
ACTION	← เทกซ์ของที่กรร/ทำ →	→	ของที่เท็กซ์ของ	เพื่อนของเท็กซ์	← เทกซ์ของของ →	→
DIALOGUE			เพื่อนที่เรียนภาษา	เขารู้สึกสนุก		
CAMERA	← Tilt ลงที่กรรที่ก่อนของเท็กซ์อีกที →			หมุน	← หมุน Tilt ลงของ. →	
SOUND	←		เสียงเท็กซ์			→
MUSIC						

	127	128	129	130	131	132
ACTION	เพื่อนของเท็กซ์	← เทกซ์ของของ →	เทกซ์ของของ →			
DIALOGUE	ตกใจกรรกับ N หิน	น้อย ตลกแล้ว				
CAMERA	←	Tack ของไป				
SOUND	←			เสียงที่พูดในวิดีโอ		→
MUSIC						

JOB จากเด็กหญิงวัยห้าขวบ

BEAT 1 @: 12

	133	134	135	136	137	138
ACTION		เทพเทวีไปเดินห้างช้อปปิ้ง		←	เทพเทวีกลับมาซื้อเครื่องสำอาง	→
DIALOGUE		เทพเทวี: ก่อนที่จะมาขอโทษ		เทพเทวี: ครับ		
CAMERA		Tilt ลงมองที่กระเป๋าเงิน		←	เทพเทวี: กระจกแตกมีอ...	→
SOUND	←	เสียงกระจกแตกแรง	→	←	เสียงปืนดังสนั่น	→
MUSIC						
	139	140	141	142	143	144
ACTION		เทพเทวี: หนีไป	→	←	เทพเทวี: มองของตมของไปตีไปตี	→
DIALOGUE		เทพเทวี: อ้อ			เทพเทวี: ด้วยๆ	
CAMERA	←	MW CU เทพเทวี	→		เทพเทวี: หนีไป	
SOUND	←	เสียงกริ่งประตูเปิด	→	←	เทพเทวี: หนีไป	→
MUSIC						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB จากเด็กชายถึงชายชรา

BEAT 1 @: 12

	145	146	147	148	149	150
ACTION	← ฆ่าโดย เข็มแทงชาย	ฆ่าทั้งที่เป็นยี่ฮัด				ฆ่าทั้งที่เป็นยี่ฮัด
DIALOGUE		เข็มนอนเข็มนอน				นรีฮัด นรีฮัด
CAMERA	← มน PAN	จากขวาซ้าย	→ จากซ้ายขวา			แมนหันซ้าย
SOUND	←	เสียงนรีฮัดที่นอกร.				เสียงเข็มนรีฮัด
MUSIC						
	151	152	153	154	155	156
ACTION	→	← เข็มนอนเข็มนอน	เข็มนอนเข็มนอน	←	←	เข็มนอนเข็มนอน
DIALOGUE			wind noise			พจน เข็มนอนเข็มนอน
CAMERA	→	←		man's static		
SOUND						
MUSIC						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB 1 จากเด็กทรงกังนวยข้างนาจ

BEAT 1: 12

	169	170	171	172	173	174
ACTION	มองไม่เห็นใครสักคน	มองไม่เห็นใครสักคน	← สถานการณ์สงบ	← สถานการณ์สงบ	← สถานการณ์สงบ	← สถานการณ์สงบ
DIALOGUE						
CAMERA				← ภาพ Wide shot		
SOUND		เสียงทุกอย่างเริ่มลดลง	รวมกับเสียงเด็กที่กำลังร้อง			
MUSIC			← เสียงดนตรีกับเสียงนก			

	175	176	177	178	179	190
ACTION	← ภาพนิ่ง	← ภาพนิ่ง	← ภาพนิ่ง	← ภาพนิ่ง	← ภาพนิ่ง	← ภาพนิ่ง
DIALOGUE						
CAMERA						
SOUND				← เสียงทุกอย่างเริ่มลดลง		
MUSIC						← เสียงดนตรีลดลงจนหายไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ

การถ่ายทำอนิเมชันมีอุปกรณ์ต่างๆดังนี้

1. โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน

โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน คือมีโต๊ะหรือโต๊ะทำงานจริงๆ ตามปกติเรียกกันว่าโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน (Animation rostrum, Animation stand, Animation table or Animation desk) เป็น โต๊ะแบบง่ายๆ เช่น พื้นโต๊ะโล่งตลอดมีเสาที่มั่นคงด้านหนึ่ง เอาไว้สำหรับรองรับที่ติดตั้งกล้องถ่ายทำภาพยนตร์ที่ติดตั้งกล้องนี้ควรจะเลื่อนขึ้นลงได้ตามต้องการ เพื่อให้พอดีกับกรอบภาพ โต๊ะแบบนี้เป็นที่แน่นอนว่าสามารถใช้งานได้เฉพาะงานที่จำกัดขอบเขตมากที่สุด

2. ฐานประกอบ

เพื่อที่จะทำให้การหมุนเคลื่อนที่ที่โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนทำได้คล่องตัวมากที่สุด โต๊ะถ่ายทำดังกล่าวจึงได้ติดตั้งอยู่บนฐานประกอบ(Compound) ซึ่งประกอบด้วยโครงกรอบล่างสุดที่ติดตั้งอยู่บนรางคู่ที่ทอดจากทิศตะวันออกไปสู่ทิศตะวันตก เหนือรางคู่นี้มีรางคู่ที่สองติดทอดจากทิศเหนือไปทิศใต้ พร้อมด้วยโครงกรอบติดอยู่กับรางคู่นี้ โครงกรอบบนนี้ทำหน้าที่รองรับฐานหมุน ซึ่งทำหน้าที่รองรับ โต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนทั้งโต๊ะเอาไว้ด้วย

ด้วยล้อเฟืองที่ใช้มือจับหมุน พื้นโต๊ะถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนสามารถหมุนเคลื่อนที่ทางราบจากทิศตะวันออกไปทิศตะวันตก ทิศเหนือไปใต้ หรือรอบจุดศูนย์กลางของพื้นโต๊ะเป็นรูปวงกลม โดยจุดนี้ยังคงอยู่ในเส้นศูนย์หลักทางตั้งของเลนส์กล้อง (หรือพื้นโต๊ะตั้งฉากกับเส้นศูนย์หลักโดยตลอด) การเคลื่อนโต๊ะดังกล่าวนี้คำนวณออกมาเป็นตัวเลขถึง 0.01 ของหน่วยวัด ไม่ว่าจะเป็นนิ้วหรือเซนติเมตรก็ตาม การคำนวณครั้งนี้ทำให้สำหรับการเคลื่อนโต๊ะที่ต้องการความละเอียดละอในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนมาก ไม่ว่าจะเคลื่อนไปทางราบในทิศทางใดๆ หรือเคลื่อนขึ้นลงในทางตั้ง

3. กรอบยึดภาพ หรือหมุดตรึงภาพ

เพื่อที่เราจะสามารถตรึงภาพไม่ให้ขยับเขยื้อนขณะถ่ายทำ คือให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกันหมดในขณะบันทึกภาพ ตัวโตะจึงต้องประกอบด้วย กรอบยึดภาพ หรือบาร์คู่เคลื่อนเป็กรึงภาพ (Travelling peg bars) อยู่ด้านบน ขนานคู่กันไปตามทิศตะวันออกคู่ทิศตะวันตก

อุปกรณ์ดังกล่าวจะใช้สำหรับตรึงภาพไม่ให้เคลื่อนไหว และช่วยให้การวางภาพแต่ละภาพอยู่ในตำแหน่งเดียวกันตลอด

4. กล้องถ่ายภาพยนตร์

กล้องถ่ายทำภาพยนตร์ขนาด 16 มิลลิเมตร โดยคุณลักษณะของกล้องที่ไซควรมีดังนี้

- 4.1 สามารถถ่ายทำได้ทีละกรอบภาพ (เหมือนกล้องถ่ายรูป)
- 4.2 ประตูปริซึมมีสลักตรึงฟิล์ม ความคุมการทับกัน (Register pins) ติดอยู่ภายในแบบตายตัวจะดีกว่า
- 4.3 เลนส์กล้องที่มีความสามารถถ่ายภาพใกล้มากได้ สามารถเก็บรายละเอียดของกรอบภาพที่มีขนาดเล็กได้
- 4.4 เครื่องนับจำนวนเฟรม
- 4.5 ต้องสามารถเล็งผ่านเลนส์ได้

แม้ว่า กล้องถ่ายภาพยนตร์ที่มีขนาดเล็กกว่าขนาด 35 มิลลิเมตร เป็นจำนวนมาก ที่ติดตั้งเครื่องถ่ายทีละเฟรมเอาไว้แต่จะได้ผลออกมาไม่ดึน ไม่สว่างกล้องจะเคลื่อนฟิล์มด้วยลานหรือไฟฟ้าก็ตาม เพราะเริ่มขึ้นอยู่กับมอเตอร์ที่เริ่มเปิดชัตเตอร์ (ทำลายความเฉื่อย) และที่ปิดชัตเตอร์ สำหรับแต่ละกรอบภาพ และลักษณะเช่นนี้ โดยทั่วไปจะก่อให้เกิดผลแตกต่างกันเล็กน้อยในเรื่องของการถ่าย (ทำให้ฟิล์มได้รับแสงสว่างต่างกัน) ระหว่างกรอบภาพหนึ่งต่อกรอบภาพต่อไป การเปลี่ยนแปลงการถ่ายนี้แม้ว่าจะเป็นเพียงเล็กน้อยก็ตามแต่ก็ยังคงก่อให้เกิดผลแวบวาวในจอขึ้นได้ เมื่อเอาภาพยนตร์ดังกล่าวมาฉายดู ซึ่งก็มักจะปรากฏอยู่บ่อยครั้งจากงานครั้งเก่าๆ

5. ไฟ 800 วัตต์ 2 ดวง

วางขนานกับแท่นถ่ายทำ

การจัดแสง

การจัดแสงในการถ่ายภาพยนตร์อนิเมชันบนโตะ ต้องการให้แสงแบบเรียบๆจริงๆ คือไม่มีเงาสะทอนเลย โดยการใช้หลอดไฟขนาด 800 วัตต์ 2 ดวง วางขนานข้างโตะทั้ง 2 ข้างด้านละดวง ไม่มีความยุ่งยากนัก เพียงแต่ต้องจัดไฟทั้ง 2 ข้างให้มีค่าเท่ากันโดยการวัดทีละดวง ให้ไฟทั้ง 2 ข้างเท่ากัน แล้วเฉลี่ยไปให้ตรงกันกับภาพที่จะถ่าย ตรวจสอบไม่ให้อะไรมาบังแสงไม่เงาจะเกิดเงาขึ้นได้ ในขณะที่ถ่ายทำก็ควรมีการพักไฟด้วยเพราะเมื่อไฟร้อนมากจะทำให้เกิดอันตรายได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำนาจ”

หลังจากผ่านช่วงของการเตรียมงาน (Pre-Production) ทั้งหมดเรียบร้อยแล้ว เมื่อถึงวันถ่ายทำ เราต้องทำการจองคิวถ่ายทำเอาไว้ตามกำหนดเวลาที่เราสามารถจะเขียนงานให้เสร็จทันกับวันถ่ายจริง รวมไปถึงการจองคิวแปลงสัญญาณภาพ และคิวตัดต่อทุกอย่างต้องมีการวางแผน และทำตามกำหนดเวลาที่เหมาะสม

เมื่อมาถึงที่โรงถ่ายเวลา 9.00 น. สิ่งแรกที่ทำก็คือจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จะใช้ในการถ่ายทำ นั่นก็คือ จัดเตรียมไฟและกล้อง ฟิล์มที่จะใช้ถ่ายทำไหลตกลงในกล้องให้เรียบร้อย คิดตั้งกล้องเข้ากับฐานยึด กำหนดกรอบภาพ วัดหน้ากล้อง จัดการวัดแสง โฟกัสภาพให้มีความชัดเจนที่สุด จัดเรียงภาพตามลำดับให้เรียบร้อย

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ กำหนดอัตราหลักเอาไว้ที่ 1:2 เฟรม คือ ภาพ 1 ภาพ กดชัตเตอร์ 2 ครั้ง หรือ 1 วินาที ต้องใช้ภาพทั้งหมด 12 ภาพ แต่ก็มีบางช่วงที่ใช้อัตราส่วนอื่นๆ เช่น 1:1, 1:3, 1:4 แล้วแต่ความเหมาะสมจังหวะ และเวลาที่ต้องการนำเสนอ การถ่ายทำมีเล็กน้อยในเรื่องของการลืมหว่าช่วงไหนใช้อัตราส่วนใด หรือไม่ก็ลืมหว่าช่วงไหนต้องถ่ายซ้ำภาพเดิม และยังมีเรื่องจังหวะของทีมงานที่เปลี่ยนภาพกับตากล้องที่ไม่สัมพันธ์กัน จนมีบางครั้งที่จัดภาพยังไม่เรียบร้อยตากล้องก็ยิงชัตเตอร์ไปเรียบร้อยแล้ว จึงเห็นมือไปปรากฏในภาพ แต่ทั้งหมดก็เป็นปัญหาเพียงเล็กน้อยที่แก้ไขได้ไม่ยากนัก ถ่ายไปทั้งหมดใช้เวลา 3 ชั่วโมงกว่าๆ เกือบ 4 ชั่วโมง เริ่มถ่ายประมาณ 11.30 น.-15.00 น. มีจำนวนมากประมาณ 2,000 แผ่น จึงใช้เวลาค่อนข้างนาน

หลังจากการถ่ายทำเสร็จ ก็นำฟิล์มออกจากกล้อง โดยฟิล์มที่ใช้ไปทั้งหมด 130 ft โดยใช้ฟิล์ม 100 ft จำนวน 2 ม้วน มีฟิล์มที่เหลืออีก 70 ft ก็ทำการตัดเก็บเอาไว้ หลังจากที่ได้เก็บอุปกรณ์เสร็จเรียบร้อยแล้วจัดการนำฟิล์มไปล้างที่กันคณา ฟิล์มแล้ไปในวันเดียวกันนั้นเลย ใช้เวลาในการล้างทั้งหมด 1 วัน ก็นำฟิล์มไปแปลงสัญญาณที่ บริษัท โอเรียลทอลโพสท์ ในวันเดียวกันกับวันที่มารับฟิล์ม เนื่องจากบริษัทอยู่บริเวณเดียวกันจึงสะดวกในการทำงาน และที่นี่ยังมีส่วนลดสำหรับนักศึกษาที่ทำหนังสือแจ้งมาอีกด้วยเป็นการลดค่าใช้จ่ายลงไปอีกทางหนึ่ง

การแปลงสัญญาณที่นี้เกิดมีปัญหามา เมื่อภาพที่แปลงสัญญาณเรียบร้อยแล้วเกิดมีจุดเล็กๆ สีดำปรากฏขึ้น จึงแก้ปัญหาด้วยการแปลงสัญญาณใหม่อีกรอบและครั้งนี้ตัดสินใจเปลี่ยนบริษัท เป็นบริษัท โซโซ และที่นี้คิดราคานักศึกษาอีกด้วย ครั้งนี้ไม่เกิดปัญหาใดๆ ขึ้นอีก ใช้เวลาในการแปลงสัญญาณทั้งหมด 15 นาที นำภาพยนตร์ที่แปลงสัญญาณเป็นวีดิโอระบบเบต้าไปตัดต่อในขั้นตอนต่อไป

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอำเภอ”

การตัดต่อภาพ

การตัดต่อภาพในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษนั้น จะไม่ค่อยมีความยุ่งยากในการตัดต่อมากนัก เนื่องการลำดับภาพนั้นได้มีการจัดลำดับเรียบร้อยแล้วในขณะถ่ายทำ ซึ่งเป็นผลมาจากกระบวนการคิดตั้งแต่ต้นที่เริ่มทำ การตัดต่อภาพจึงเป็นเพียงการแยกเอาภาพส่วนที่เสียหรือถ่ายซ่อมเข้ามาจัดลำดับใหม่เท่านั้น และเป็นการใช้เทคนิคต่างๆ มาช่วยในการลำดับเรื่องเพื่อเชื่อมข้อต่อข้อต่อ เช่น การ Dissolve, Fade in, Fade out เป็นต้น

การตัดต่อเสียง

เสียงมีส่วนสำคัญในการเพิ่มสีสันให้ภาพยนตร์อนิเมชันให้มีความน่าสนใจมากขึ้น เสียงจึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยในการทำอนิเมชัน โดยเฉพาะอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสนทนา ยังต้องมีเสียงดนตรีประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมให้มีอารมณ์ร่วมไปกับภาพที่ได้ชมด้วย

การตัดต่อเสียงนั้นได้คัดเลือกเสียงที่นำมาประกอบ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ การเลือกเสียงดนตรีประกอบและเสียงซาวด์เอฟเฟกต์ ในส่วนของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ เสียงซาวด์เอฟเฟกต์จะมีส่วนมากกว่าเสียงดนตรีประกอบ เนื่องจากตัวละครเป็นคน การที่จะสร้างให้ตัวละครมีชีวิตชีวาใกล้เคียงมนุษย์ที่สุดก็คงต้องหาเสียงประกอบที่ค่อนข้างจะเหมือนจริง แต่ต้องมีความเพี้ยนอยู่ในตัวด้วยไม่ให้เหมือนจนเกินไป ปัญหาจึงเกิดขึ้น ก็คือ เราพยายามค้นหาเสียงที่ต้องการจากแผ่น CD ที่มีเสียงประกอบต่างๆ รวมอยู่ในแผ่น เสียงที่ได้มาไม่ครบตามจำนวนที่ต้องการและบางเสียงที่ได้มาก็ไม่เป็นไปตามที่ต้องการ เช่นเสียงหัวเราะของคน ฟังแล้วดูเหมือนมากเกินไป เสียงปืนที่สั้นและแห้งจนเกินไป เป็นต้น

จากปัญหาดังกล่าวได้วิธีการแก้ปัญหาโดย ปัญหาเกี่ยวกับเสียงที่ได้มาไม่ครบตามที่ ต้องการ เราจึงทำการอัดเสียงเหล่านั้นเองด้วยการใช้ไมโครโฟนบันทึกเสียงลงคอมพิวเตอร์เก็บเอาไว้ให้ครบจำนวนที่ต้องการ โดยการสร้างเสียงเอง เช่น เสียงพ่นนุหรี, เสียงโอ เป็นต้น

และในส่วนของเสียงที่ได้มาไม่เป็นไปตามที่คิดเอาไว้ จากที่เคยมีประสบการณ์ในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการตกแต่งเสียงมาก่อน ก็นำประสบการณ์ตรงนี้มาแก้ปัญหาโดยการใช้คอมพิวเตอร์ตกแต่งเสียงให้ได้เสียงที่ออกมาใกล้เคียงกับความต้องการของตนเองมากที่สุด ตัวอย่างเช่น เสียงหัวเราะที่ดูธรรมดาเกินไปดูไม่น่ากลัวไม่เหมาะกลับภาพที่ออกมา เสียงที่มีอยู่ดังกล่าวก็นำมาผ่านเอฟเฟกต์ Deley และ Chorus เข้าไปก็จะได้เสียงที่ต้องการ ส่วนในเรื่องของเสียงที่สั้นจนเกินไปก่อนนำเสียงดังกล่าวมาทำเป็น Loop ได้ด้วยการตัดต่อ Wave เสียงที่ออกมาก็จะยาวขึ้นตามที่เราต้องการ แก้ปัญหาด้วยการใช้โปรแกรมทำเพลงมามีส่วนช่วยนั่นเอง

ส่วนเพลงก็หาให้เหมาะสมกับช่วงเวลาในเรื่องซึ่งปูเป็นBackground เป็นบรรยากาศของช่วงเวลาในเรื่อง เช่นช่วงแรกในวัยเรียนของอำนาจ ก็เป็นเสียงกริ่งในโรงเรียนพร้อมกับเสียงนักเรียนพูดคุยกัน ช่วงต่อมาเป็นช่วงวัยรุ่นก็เป็นดนตรีร็อกมันส์ๆ(Hardcore) สมวัย และช่วงสุดท้ายในตอนอำนาจถูกยิงก็เป็นดนตรีเศร้าๆ แต่ยังมีจังหวะเบาๆ ฟังดูทันสมัย รวมกับเสียงหัวใจที่เต้นช้าลง และเสียง Silent ของรถตำรวจ ทำให้เสียงทุกเสียงที่ออกมาฟังดูกลมกลืนและไปในทิศทางเดียวกันกับเสียงช่วงแรกๆ ในเรื่องนี้จะเน้นความทันสมัยตั้งแต่มุมมองของภาพจนถึงเสียงประกอบให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งเรื่อง

สัดส่วนของเสียงประกอบในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ แบ่งได้เป็น 3 ช่วงดังนี้

1. มีเพียงเสียงเด็กทารกที่กำลังคลานอยู่เพียงเสียงเดียว (ให้มีเสียงน้อยที่สุดเพื่อแสดงความบริสุทธิ์ของตัวละคร)
2. มีเสียงเอฟเฟกต์กับเสียงดนตรีคลอเบาๆ (เริ่มมีเสียงดนตรีเข้ามาจะรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลง)
3. มีเสียงต่างๆ เข้ามามากมาย ก่อให้เกิดอารมณ์สับสนวุ่นวายของตัวละคร (เน้นอารมณ์ให้คนดูไปถึงจุด Climax ได้ง่าย)

จะสังเกตได้ว่า เสียงมีส่วนในการพัฒนาอารมณ์ในเรื่องเป็นอย่างมาก จากเบาไปสู่ความรุนแรงได้ อยู่กับการจัดการอย่างไรให้ลงตัว

การตัดต่อเสียงนั้นเป็นการตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์ คโยปูเสียงลงไปทีละLine แล้วจึงปรับแต่งเสียงให้ได้น่าติดตามความต้องการหลังจากนั้นจึงใส่ไตเติ้ลและเคดิตจนครบถูกต้องตามกระบวนการที่วางไว้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

-จากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จะเห็นได้ว่าการเขียนบทให้มีความน่าสนใจ และดึงผู้ชมให้เข้าถึงการนำเสนอที่ทั้งหมดต้องมีพื้นฐานจากความเป็นจริงเป็นหลักสำคัญที่สุด ซึ่งจะทำอย่างนั้นได้ก็ต่อเมื่อเราต้องมีของมูลมากพอที่จะมาอ้างอิงถึงความเป็นไปได้หรือไม่ได้ ยิ่งเป็นภาพยนตร์อนิเมชันที่ใส่ความเหนือจริง(Fantasy) เข้าไปด้วยแล้ว จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องทำให้ผู้ชมชมแล้วรู้สึกว่ามันเป็นไปได้นะ ทั้งๆ ที่รู้อยู่ว่ามันเป็นไปได้ง่ายๆ เลยคือดึงผู้ชมให้เชื่อในสิ่งที่เรานำเสนอ ทุกอย่างจึงต้องมาจากข้อมูลที่วิเคราะห์มาเป็นอย่างดี และมีพื้นฐานจากความเป็นจริง

-การกำหนดสไตลิ่งงานของตนเอง ในเรื่องนี้ศึกษามาจากสไตลิ่งงานจากเรื่องอื่นๆ ที่มีวิธีการเล่าเรื่องไปในลักษณะเดียวกับเรา และลักษณะงานที่ออกมาจะได้มาจากการสื่อความหมายให้ชัดเจนที่สุด เช่น ตัวละครลักษณะดวงตาโตเพื่อแสดงอารมณ์ออกทางสายตาให้มากที่สุด สรุปคือการออกแบบสไตลิ่งของงานควรจะศึกษาจากงานของผู้อื่นก่อนเพื่อนำมาประยุกต์ให้เข้ากับเนื้อหาของเรื่องด้วยจะเป็นแนวทางที่ดี

-การกำหนดการเคลื่อนไหว (Key Action , In Between) เป็นสิ่งสำคัญมากในการทำภาพยนตร์อนิเมชัน ไม่ควรจะละเลยเด็ดขาด เพราะมันเป็นการตรวจสอบงานได้เป็นอย่างดี

-เรื่องของเสียงเป็นสิ่งสำคัญอย่างแรกที่ต้องทำ อาจจะทำปุ่นเป็นพื้นไว้ก่อนเพื่อเป็นความเข้าใจในการกำหนดท่าทางให้ลงกับเสียงและเวลาที่ต้องคำนวณ

-อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำอนิเมชันควรตรวจเช็คเสียก่อน เพราะอาจจะก่อให้เกิดผลต่องานได้ เช่น เรื่องของการเปลี่ยน T-Stop ว่าถูกต้องหรือไม่ ตรวจสอบการใส่ฟิล์มให้เรียบร้อยว่าประตูปิ์มมีปัญหาหรือไม่เพราะถ้าชำรุดจะทำให้แสงสามารถเข้าไปในกล้องได้ ทำให้งานเสียหาย และต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่ม เสียทั้งเงิน เวลา และความรู้สึก ดังนั้นไม่ควรละเลยกับรายละเอียดตรงจุดนี้

ข้อเสนอแนะ

การทำงานทุกอย่างต้องเป็นไปตามขั้นตอน การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันก็เช่นเดียวกันควร จะกระทำไปตามขั้นตอน

อย่างการคิดเรื่องควรเริ่มจากสิ่งที่เราประทับใจหรือต้องการนำเสนอเสียก่อน อย่าทำในสิ่ง ที่เกินความสามารถของตนเอง เพราะจะทำได้ไม่ดีและจะรู้สึกไม่สนุกกับงาน ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญ มากในการทำงาน อย่างคนที่ไม่รู้เรื่องการเมืองเลยแต่เลือกที่จะทำเรื่องนี้ทำยังไงก็ไม่สนุกยุ่ง ใจก็ไม่ถึงและออกมาไม่ดี เพราะตนเองไม่ได้ความรู้สึกซึ่งกับสิ่งที่นำเสนออย่างจริงจัง เมื่อได้สิ่งที่ตน ชอบแล้วก็มามองหาประเด็นที่ต้องการนำเสนอ ผู้ที่เริ่มทำแรกๆ มักจะคิดเรื่องก่อน กล่าวคือคิด จากภาพขึ้นมาก่อนแล้วค้นหาประเด็นที่จะนำเสนอ ซึ่งมันจะทำให้เรื่องไม่มีจุดยึด และเป็นความ คิดที่ผิดขั้นตอน ควรจะมีประเด็นมาเป็นหลักในการยึดเอาไปปฏิบัติให้การทำงานไปถึงเป้าหมายที่ ตั้งเอาไว้ จะทำให้งานออกมาในทิศทางเดียวกัน

ทุกอย่างจะต้องเป็นไปตามขั้นตอน และควรจะให้ความพิถีพิถันกับทุกขั้นตอน เพื่อที่งาน จะได้ออกมาตามที่ต้องการ ควรรู้จักการจัดระเบียบให้ตัวเอง การทำงานด้วยเทคนิคนี้ยังต้องอาศัย ความอดทนสูงจึงควรจัดการกับงานและตัวเองให้ดี ที่สำคัญมากอีกประการก็คือรักงานที่ตนเองทำ เมื่อเรารักสิ่งที่ทำอยู่ความใส่ใจและสิ่งอื่นๆ ก็จะตามมาเอง และมันจะทำให้งานประสบความสำเร็จได้โดยง่าย

สรุปงบประมาณการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง " จากเด็กชายถึงนายอำเภอ "

รายการ	ราคา	จำนวน	รวม
<u>การเตรียมการถ่ายทำ</u>			
กระดาษ 100 ปอนด์ สีขาว	15 / 1 แผ่น	250 แผ่น	3,750 บาท
สีน้ำ แดง 1/ เขียว 6 / น้ำเงิน 1	107/ 1 หลอด	8 หลอด	856 บาท
ผู้กันเบอร์ 9	37 / 1 อัน	5 อัน	185 บาท
ผู้กันเบอร์อื่น ๆ	ของส่วนตัว	6 อัน	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
จานดี	22/ 1 อัน	1 อัน	22 บาท
ตู้ไฟ	1,800 บาท	1 ตู้	1,800 บาท
<u>PRODUCTION</u>			
กล้องถ่ายภาพยนตร์ 16 มม.	ของภาควิชา	1 ตัว	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ไฟ 800 w	ของภาควิชา	2 ดวง	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ขาตั้งไฟ	ของภาควิชา	2 ตัว	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
แท่นถ่ายทำ	ของภาควิชา	1 ตัว	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
สายไฟปลั๊กพ่วง	ของภาควิชา	2 ชุด	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ที่วัดแสง	ของภาควิชา	1 อัน	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ฟิล์ม ขนาด 16 มม.	900 / 100 ฟุต	2 ม้วน	1,800 บาท
<u>POST PRODUCTION</u>			
ล้างฟิล์ม บริษัท กันตนา ฟิล์มแล็บ	430 / ม้วน	2 ม้วน	600 บาท
แปลงสัญญาณ บริษัท โซโฮ	3,500 / 1 ชั่วโมง	15 นาที	875 บาท
ตัดต่อภาพ บริษัท ทักษิณเจอร์	500 / 1 ชั่วโมง	4 ชั่วโมง	2,000 บาท
เสียงประกอบ	ทำด้วยตนเอง	-	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ดนตรีประกอบ	ทำด้วยตนเอง	-	ไม่เสียค่าใช้จ่าย
เทปวีดีโอระบบเบต้า	800/ 1 ม้วน	1 ม้วน	800 บาท
<u>รวมทั้งสิ้นเป็นเงิน</u>		12,688 บาท	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. ธนบดี ปุ่นวรรณ , Roy is Dead , สามัคคีสาร (ดอกหญ้า) จำกัด(มหาชน) , กูปรี พับลิชชิง
พริ้นติ้ง จำกัด , 2541
2. นิธินันท์ ยอแสงรัตน์ , เวทีวิพากษ์ ปลิ้ม สุรบถ หลีกภัย , กรุงเทพธุรกิจรายวัน , 1 มิถุนายน
2544 , หน้า 2
3. ร้อยตำรวจตรี วันเฉลิม อยู่บำรุง , เปิดดอกสามสอก วันเฉลิม อยู่บำรุง , มติชนสุดสัปดาห์ ,
9 พฤษภาคม 2543 , หน้า 15-17
4. ศาสตราจารย์ สนั่น ปัทมะทิน , ภาพยนตร์การ์ตูนกรรมวิธีง่ายๆ , คณะวารสารศาสตร์และ
สื่อสารมวลชน , 2525
5. General Chaos Uncensored Animation (Video) , New york , Uncensored Animation , 1998
6. Kit Laybourn , The Animation Workbook , Crown Publisher , INC , New york
7. www.cartoonnetwork.com
8. www.waltdisney.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายบรรยง คุรุอังกูร

เกิดเมื่อ วันที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2520 เป็นบุตรคนที่ 2 จากจำนวน 3 คน

ภูมิลำเนา จังหวัดอุตรธานี

ประวัติการศึกษาและกิจกรรม

- ชั้นประถมศึกษาศึกษาที่ โรงเรียนคอนบอสโกวิทยา จ.อุตรธานี
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับรางวัลรองชนะเลิศการประกวดวาดภาพวันสุนทรภู่
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดวาดภาพวันสุนทรภู่
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้รับรางวัลชมเชยการประกวดวาดภาพวันนักบุญคอมินิก ซาวิโอ
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับรางวัลรองชนะเลิศประกวดวาดภาพวันนักบุญคอมินิก ซาวิโอ
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เป็นนักกีฬาฟุตบอลทีมโรงเรียน
- ช่วงประถมศึกษาเป็นช่วงที่ชอบการวาดภาพเป็นพิเศษ ทำให้มีผลเกี่ยวเนื่องมาถึงการเลือกเรียนในเวลาต่อมา
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ศึกษาที่ โรงเรียนอุครพิชัยรัษฎพิทยา
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นนักกีฬาของโรงเรียน
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 เป็นนักดนตรีคีย์บอร์ดของโรงเรียน เริ่มมีความสนใจทางด้านดนตรี โดยเล่นในตำแหน่ง Sax Alto
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้รับรางวัลชมเชย การประกวดวาดภาพจากกรมป่าไม้ จ.อุตรธานี
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้รับประกาศนียบัตร การอบรมนายหมู่ลูกเสือในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ศึกษาที่ โรงเรียนอุครพิทยานุกุล
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้รับรางวัลรองชนะเลิศการประกวดวาดภาพฝาผนัง “วันงดสูบบุหรี่โลก”
- เข้าร่วมทำกิจกรรมกับสโมสรสายรุ่งเจริญศรี ในตำแหน่งพิธีกร, ตัวตลก และคิดรูปแบบการแสดงบนเวทีของแต่ละสัปดาห์รวมไปถึงการออกแบบฉาก และอุปกรณ์ในการแสดง
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการสอบคัดเลือกโดยระบบสอบตรง คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ ม.ขอนแก่น แต่สอบสัมภาษณ์ไม่ผ่าน
- ได้รับประกาศนียบัตร นักเรียนดีเด่น สามารถสอบเข้ามหาวิทยาลัยโดยวิธีสอบตรงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ในช่วงกวาดวิชาในกรุงเทพฯ ได้มีโอกาสช่วยงานฝ่ายศิลปกรรมในกองถ่ายภาพยนตร์เรื่อง “18 ฝนคนอันตราย” กำกับโดย พจน์ อานนท์
- ต่อมาได้เข้าศึกษาในคณะศึกษาศาสตร์ ม.ขอนแก่น โดยผ่านระบบเอ็นทรานส์
- ปี พ.ศ.2541 เข้าศึกษาที่ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาวิชาภาพยนตร์ และวีดีโอ สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ปี พ.ศ.2541 เขียนภาพประกอบและออกแบบปกเทป/ซีดี อัลบั้ม Roy Against The Machine ของวง Students-Ugly
- ปี พ.ศ.2543 มีโอกาสออกอัลบั้มเพลงกับสังกัดเทปอิสระ Rock Records (Thailand) ในนาม Radionix ได้มีโอกาสได้รู้เรื่องระบบการทำงานในห้องอัดในฐานะ Producer ร่วมในอัลบั้มดังกล่าว ทำให้นำความรู้ทางด้านดนตรีมาประยุกต์เข้ากับการจัดการเรื่องเสียงเกี่ยวกับวิชาภาพยนตร์ที่ตนเองศึกษาอยู่ ซึ่งมักจะได้รับการมอบหมายจากเพื่อนร่วมกลุ่มในการทำเสียงประกอบและบันทึกเสียงเป็นประจำ
- ปี พ.ศ.2544 ศึกษาชั้นปีที่ 4 ในภาคเรียนที่ 1 จัดทำโครงการพิเศษในหัวข้อ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอานาจ” เหตุผลที่เลือกทำหัวข้อนี้เนื่องจาก มีความชอบทางด้านวาดภาพเป็นพิเศษ และวิชาการผลิตอนิเมชันเป็นวิชาที่ชื่นชอบและเข้าใจมากกว่าวิชาอื่นอีกด้วย
- ในภาคเรียนที่ 2 จัดทำศิลปนิพนธ์ในหัวข้อต่อเนื่องนั่นก็คือ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษเรื่อง “จากเด็กชายถึงนายอานาจ”
- เดือนมีนาคม ปี พ.ศ.2545 ได้รับการติดต่อให้เข้าทำงานรายการโทรทัศน์ ทางช่อง Itv ในรายการ I-DNA ตำแหน่ง Creative

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้