

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี เรื่อง “อารมณ์-สงคราม”
Musical Animation “ Emotional War”



นายธนพงศ์ ยิ้มสุข

Mr. Thanespong Yimsook

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 49708
วัน, เดือน, ปี 12 ส.ค. 2547

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขา ภาพยนตร์และวีดีโอ ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี เรื่อง อารมณ์-สงคราม

MUSICAL ANIMATION "EMOTIONAL WAR"



ภาควิชาศิลปะการละคร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

(อาจารย์กิตติ สรมณี)

วันที่ ๒๕/๕/๒๕๖๕.....

หัวหน้าภาควิชา.....

(อาจารย์วิศศักดิ์ รักใหม่)

วันที่ 3 มี.ค. ๒๕๖๕.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี เรื่อง อารมณ์-สงคราม Musical Animation “Emotional War”
ชื่อ	นายธนศพงษ์ ยิ้มสุข
สาขา	ภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กิตติ ศรีมณี
ปีการศึกษา	2545



บทคัดย่อ

จากสงครามการฆ่าล้างล้างของมนุษยชาติต่างๆที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็นสงครามโลก สงครามระหว่างประเทศหรือสงครามกลางเมือง ได้มีการนำเด็กไปเป็นทหาร หรือที่เรียกว่าทหารเด็ก (Child Army) ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในทางความคิดที่จะเสนอ โดยใช้เสียงดนตรีมาเป็นส่วนประกอบให้รู้สึกซาบซึ้งกับเนื้อเรื่อง และใช้ภาพยนตร์อนิเมชันมาเป็นสื่อหลัก เพราะสามารถสร้างภาพได้ตามจินตนาการที่ต้องการและเป็นสัญลักษณ์ได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกต่อต้านการทำสงคราม ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้บริโภคทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการทำงานจนสำเร็จลุล่วง คุณพ่อ คุณแม่และครอบครัวที่เป็นมากกว่ากำลังใจ ญาติๆ เพื่อนๆ นิเทศศิลป์จาก 17 ที่ได้สละเวลาในการช่วยเหลือทุกด้าน อ. กิตติ ศรีมณี และคณาจารย์ทุกท่านที่แนะนำและให้ความรู้จนสำเร็จเป็นศิลปินนิพนธ์



นายณศพงศ์ ยมสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการศึกษา	1
1.3 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	1
1.4 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 ขอบเขตของโครงการ	2
2. ภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี	
2.1 ประวัติดนตรีตะวันตกที่มีผลต่อภาพยนตร์อนิเมชัน	3
2.2 คุณสมบัติของเสียงในภาพยนตร์	4
2.3 รูปแบบของเสียงในภาพยนตร์	5
3. ผลกระทบของสงครามต่อเด็กและเยาวชน	
3.1 ยูนิเซฟกับทหารเด็ก	6
3.2 บทสรุปปัญหาของผลของสงครามต่อเด็กและเยาวชน	7
3.3 Reference ในการคิดภาพ	9
4. การเล่าเรื่องด้วยภาพ	
4.1 การใช้สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง	11
5. ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์	
5.1 แนวความคิดและความเป็นมา	13
5.2 ความคิดหลัก	13
5.3 โครงเรื่องย่อ	13
5.4 การพัฒนาโครงเรื่องครั้งที่ 1	14
5.5 การพัฒนาโครงเรื่องครั้งที่ 2	15

ท.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6	บทภาพยนตร์ (Scenplay)	16
5.7	บทถ่ายทำ (Shooting Script)	17
5.8	การออกแบบตัวละคร	20
5.9	Storyboard	23
5.10	บาร์ชีท (Barsheet)	31
6.	ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ	
6.1	อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ (Draw on Paper)	45
6.2	แบบเส้นและการออกแบบ	45
6.3	การทำเพลงประกอบ	46
6.4	การคีย์แอกชั่น	46
6.5	การร่างและการชอยภาพ (In Between Shot)	49
6.6	การลงสายเส้น	50
7	ขั้นตอนการถ่ายทำ	51
8	ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ	
8.1	การตัดต่อภาพและเสียง	52
9	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
9.1	ขั้นตอนการเขียนบท	53
9.2	ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ	53
9.3	ขั้นตอนการถ่ายทำ	53
9.4	ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ	54
9.5	ข้อเสนอแนะ	54
	บรรณานุกรม	55
	ประวัติผู้เขียน	56

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

1. ภาพเด็กที่ถือตุ๊กกระเบิดด้วยความไร้เดียงสา	9
2. ทหารเด็กในกัมพูชา	10
3. ทหารเด็กที่ถูกจับเป็นเชลยในกัมพูชา	20
4. การออกแบบตัวละคร (เซ) ครั้งที่ 1	21
5. การออกแบบตัวละคร (เซ) ครั้งที่ 2	22
6. การออกแบบตัวละคร (เซ) ที่ใช้จริง	22
7. การวาดและรูปแบบโดยใช้ Charcoal “View of Delft by Jan ver Merr”	45
8. ตัวอย่างการร่างการวิ่งของตัวละครอย่างหยาบ	47
9. ตัวอย่างการคีย์แอนิเมชัน	48
10. ตัวอย่าง In Between Shot	49
11. การลงลายเส้นและการฉลุให้เกิดน้ำหนัก	50

จ.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ

จากการได้เรียนดนตรีทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติเป็นเวลาถึง 10 ปี ก็ได้เกิดความคิดที่จะนำดนตรีมาเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ เพราะดนตรีเป็นศิลปะที่ทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิด และจินตนาการ และยังเป็นภาษาสากลของมนุษยชาติ ซึ่งถูกนำมาใช้ในโลกรของภาพยนตร์อย่างกว้างขวางด้วยเหตุผลต่างๆ

โดยได้นำเรื่องของสงครามในยุคปัจจุบัน ที่กล่าวถึงของผลกระทบต่อสงครามที่มีผลต่อผู้บริสุทธิ์ และเกิดความสูญเสียมากมายโดยไม่มีทางเลือก เพราะสามารถแสดงถึงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งการนำเสนอ นั้น ได้เลือกเทคนิคอนิเมชันวาดลงบนกระดาษ เพราะสามารถใช้ความหนักเบาของการวาด และนำหนักตามอารมณ์ของตัวละครและเหตุการณ์ได้อย่างอิสระ

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษาการทำดนตรีให้เข้ากับภาพและเหตุการณ์ เพื่อส่งเสริมความรู้สึกและอารมณ์
2. ศึกษาการกำเนิดเสียงจากอุปกรณ์ต่างๆซึ่งสามารถให้อารมณ์ ความรู้สึกที่ต่างกัน

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาความแตกต่างระหว่างประเภทของดนตรี และจังหวะของเพลง เพื่อนำมาวิเคราะห์กับการเสริมสร้างจินตนาการ ให้เข้ากับเนื้อเรื่อง เหตุการณ์ และสถานการณ์ในภาพยนตร์อนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ศึกษาเหตุการณ์จริงของสงคราม เพื่อได้มุมมองอารมณ์และความรู้สึกที่หลากหลายและเพื่อนำมาเขียนบทของตนเอง
3. ศึกษาศิลปะในเรื่อง รูปร่างและรูปทรง ในเชิงนามธรรม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ความรู้และความสามารถในลักษณะเฉพาะของการทำดนตรีประกอบภาพยนตร์

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี : ถ่ายทำด้วยวิดีโอ ตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์ มีความยาวประมาณ 3 นาที



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี

ประวัติดนตรีตะวันตกที่มีผลต่อภาพยนตร์อนิเมชัน

ดนตรีตะวันตกเริ่มมีการบันทึกตั้งแต่สมัยกลาง (The Middle Ages) แต่มีการนำมาใช้ในการแสดงและภาพยนตร์ตั้งแต่สมัยคลาสสิก (Classical Period) ตั้งแต่ ค.ศ. 1750-1825 ซึ่ง สมัยนี้ตรงกับ การปฏิวัติและการปฏิรูปในอเมริกา การแต่งเพลงในยุคนี้เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของคีตกวีที่จะเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับลีลา และโอกาสตามอารมณ์ของดนตรี เช่น ดนตรีหวานก็ใช้ไวโอลิน ถ้าแสดงความองอาจกล้าหาญ ก็จะใช้แตรทรัมเปท มีการเดี่ยวเครื่องดนตรี นักดนตรีต้องศึกษาและเล่นให้ถูกต้องตามแบบแผน จนมาถึงยุคที่ใช้ในเพลงประกอบละครอย่างจริงจัง คือสมัยโรแมนติก (Romantic Period) ค.ศ. 1825-1900 ซึ่งสมัยนี้ตรงกับสมัยนโปเลียนแห่งฝรั่งเศส เพลงในสมัยนี้คิดไปจากเพลงในสมัยก่อนๆ คือ เมื่อก่อนเริ่มแรกเกี่ยวกับศาสนา ต่อมามีการเลือกใช้เครื่องดนตรีและในสมัยนี้ จะแต่งตามจุดประสงค์ตามความคิดฝันของคีตกวี เน้นอารมณ์เป็นสำคัญ เพลงในยุคนี้ แต่ละประเทศในยุโรปจะมีความนิยมที่ไม่เหมือนกัน เช่นลักษณะของเพลงร้อง เพลงประกอบละคร เพลงเต้นรำแบบวอลท์ เป็นไปตามคีตกวีและความนิยมส่วนใหญ่

ดนตรีใน 2 สมัยนี้ได้ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์อนิเมชันใน Hollywood เช่น Tom and Jerry , Fantasia และ Fantasia 2000 เป็นต้น ปัจจุบันเป็นดนตรีในสมัยคอนเทมโพลารี (Contemporary) ตั้งแต่ ค.ศ. 1930-ปัจจุบัน หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Modern Music-Electronics ซึ่งภาพยนตร์อนิเมชันส่วนใหญ่จะใช้ดนตรีในยุคนี้ เนื่องจากชีวิตของคนในปัจจุบันอยู่กับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ได้รู้และได้เห็นสิ่งใหม่ๆ นักแต่งเพลงในปัจจุบันจึงเปลี่ยนแปลงวิธีการของการประพันธ์เพลงให้เป็นไปในแบบปัจจุบัน ซึ่งมีการใช้คอมพิวเตอร์ในการประพันธ์เพลง ทำให้เพลงประกอบภาพยนตร์อนิเมชันเกิดความหลากหลายมากขึ้น

¹ทวี มุขระโกษา, สมชัย หงษ์ทองคำ, นักดนตรีเอกของโลก, พระนคร, แพร่พิทยา, 2511 . หน้า

คุณสมบัติของเสียงในภาพยนตร์

เสียงต่างๆสามารถแยกแยะตามคุณสมบัติบางประการ ได้แก่ ความดัง-ความค่อย , ระดับเสียง และสีตันของเสียง

1. ความดัง-ความค่อยของเสียง ซึ่งความดังและความค่อยของเสียงเป็นผลมาจากการสั่นสะเทือนในอากาศ ช่วงกว้างของคลื่นของการสั่นสะเทือน สร้างสัมผัสแห่งปริมาณของเสียงในภาพยนตร์¹ ทำให้เราทราบถึงความดัง-ความค่อยของเสียงจะให้ผลทางความรู้สึกที่ใกล้เคียงกว่าเสียงที่เบา และเสียงที่ดังกว่าจะทำให้เราจินตนาการถึงภาพที่มีปริมาตร ขนาดพื้นที่ที่ใหญ่กว่าเสียงที่เบา ซึ่งจะสอดคล้องกับหลักการออกแบบในเรื่องของพื้นที่ รูปร่างและรูปทรง และน้ำหนักแสงเงา

ในการสร้างภาพให้สัมพันธ์ที่มีความดังและความค่อยแตกต่างกันก็อาศัยหลักการทางศิลปะดังกล่าว เช่น เสียงของวีย์มต้องมีเสียงดังมากกว่าเสียงของมด จากตัวอย่างขนาดรูปร่างวีย์ก็แสดงออกถึงปริมาตรที่ใหญ่กว่ามาก เพราะฉะนั้นเสียงของวีย์จึงต้องมีความดังกว่ามดนอกจากรูปร่างและรูปทรง พื้นที่ น้ำหนักและแสงเงา ซึ่งจะทำให้เราแยกแยะระยะใกล้ไกลของภาพ ทำให้เกิดมิติที่ใกล้เคียงสอดคล้องกับเสียงที่มีความดังและความค่อยที่แตกต่างกัน

2. ระดับเสียง เสียงที่สูงและเสียงที่ต่ำ ในหลายระดับ เมื่อเปรียบเทียบกับโน้ตบนบรรทัด 5 เส้น ที่มีความเคลื่อนไหวขึ้นลงเป็นเส้นกราฟ จะทำให้เห็นภาพได้ชัดเจนกว่าระดับเสียงสอดคล้องกับทิศทางการเคลื่อนไหว และระดับความสูงต่ำ นอกจากนี้ ยังแยกแยะบุคลิกและลักษณะนิสัยของตัวละครด้วยระดับเสียงที่ต่างกัน ซึ่งในการออกแบบภาพก็จะอาศัยหลักการทัศนธาตุ เส้น สี จุด ระนาบ ฯลฯ สร้างให้เกิดภาพที่จะให้ผลทางความรู้สึกในการเคลื่อนไหว หรือบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครให้สัมพันธ์กับระดับเสียง เช่น เสียงแหลมเล็ก อาจจะทำนคตัวละคร ซึ่งเป็นผู้หญิง รูปร่างบอบบาง การใช้เส้นที่บางและเบา กับสีที่ผสมขาว นอกจากนี้ ตำแหน่งและการจัดองค์ประกอบภาพ ก็จะมีส่วนช่วยให้ภาพและระดับเสียงดนตรีมีความสัมพันธ์กัน

¹ผ.ศ. ประภัสสร เลิศอนันต์ . เอกสารประกอบวิชาภาพยนตร์บันเทิง เรื่อง Power of sound , 2539 .

3. สีตันของเสียง คุณสมบัติด้านน้ำเสียงที่นักดนตรีเรียกว่า Timbre ซึ่งจะช่วยให้เสียงต่างๆ ในภาพยนตร์ถูกแยกแยะออกจากกันอย่างชัดเจน¹ หรืออาจจะเรียกได้ว่าเป็นลักษณะเฉพาะของเสียงในเครื่องดนตรีแต่ละเสียง ซึ่งจะทำให้สีตันที่แตกต่างกันหลายเจดสี ลักษณะพื้นผิว เช่น เสียงที่มีโทนนุ่มนวล ทึบ ปราศจากกลดลวดลายที่แจ่มกระจ่าง ก็เลือกใช้สีโทนเย็น เป็นต้น

รูปแบบของเสียงในภาพยนตร์

1. จังหวะ เสียงในภาพยนตร์จะมีทั้งช้าและเร็ว สม่่าเสมอและไม่สม่ำเสมอ¹ ซึ่งจังหวะจะสอดคล้องกับการเคลื่อนไหวที่ช้าและเร็ว เช่นเดียวกับดนตรี นอกจากนี้จังหวะยังมีอยู่ในการเคลื่อนไหวของภาพและการตัดต่อการสร้างภาพให้สัมพันธ์กับจังหวะของเสียงนั้นขึ้นอยู่กับเวลา
2. ความชัดเจนของเสียง คือ ความชัดเจนตามแหล่งกำเนิดของเสียงจริง ซึ่งอยู่กับความคาดหมาย ตามแบบแผนที่ยึดถือตามแหล่งกำเนิดเสียง¹ ซึ่งเราสามารถนำเรื่องมาสร้างให้เกิดความหลากหลายได้ ซึ่งอยู่กับการตีความหมาย แต่ภาพและเสียงจะต้องไม่แตกต่างกันมากจนเกิดความขัดแย้งอย่างเห็นได้ชัดเจน เช่น เสียงเปียโนเล่นอย่างรวดเร็ว อาจจะใช้ภาพของดาวที่ประกายระยิบระยับ หรือ เสียงกลองแทนเสียงสายฟ้าฟาด เสียงฟ้าร้อง หรือเสียงฟ้าผ่า ในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน

¹ศ. ประภัสสร เลิศอนันต์. เอกสารประกอบวิชาภาพยนตร์บันเทิง เรื่อง Power of sound , 2539 .

ผลกระทบของสงครามต่อเด็กและเยาวชน

ยูนิเซฟกับทหารเด็ก

‘องค์กรยูนิเซฟจัดแถลงผลการวิจัยเรื่อง“สงครามผู้ใหญ่อันกับทหารเด็ก” เพื่อต้องการกระตุ้นให้ทั่วโลก ตระหนักถึงปัญหาและยุติการนำเด็กเข้ามาเป็นทหาร รวมถึงการหากระบวนการดึงเด็กกลับเข้ามาดำเนินชีวิตที่เป็นปกติในสังคม

ผอ.บริหารกองทุนสงเคราะห์เด็กขามฉุกเฉินแห่งองค์การยูนิเซฟ กล่าวถึงการใช้ทหารเด็กไม่ว่าจะกระทำโดยรัฐบาลหรือกองกำลังอิสระว่าล้วนแล้วแต่เป็นการละเมิดสิทธิเด็กเป็นการบังคับให้เด็กกระทำการที่ไม่เหมาะสมไม่สมควร ซึ่งทุกประเทศควรตระหนักว่าการใช้ทหารเด็กเป็นเรื่องผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม สังคมหรือประเทศที่เจริญแล้ว ไม่มีใครทำ ทั้งนี้จากการสัมภาษณ์อดีตทหารเด็กจำนวน 69 คน จาก 6 ประเทศคือกัมพูชา, ตมอร์ตะวันออก, อินโดนีเซีย, พม่า, ปาปัวนิวกินี และฟิลิปปินส์ พบว่าเด็กที่ถูกเกณฑ์มาเป็นทหารนั้นมีเกณฑ์อายุเฉลี่ยต่ำสุดอยู่ที่ 13 ปี อายุต่ำสุด 7 ขวบ ซึ่งถือเป็นการละเมิดข้อตกลงในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กที่ระบุไว้ ห้ามไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เป็นทหาร

เด็กเหล่านี้บอกว่าระหว่างที่เป็นทหารต้องทนทุกข์อย่างมาก ได้รับการฝึกอย่างหนัก และถูกลงโทษอย่างรุนแรงเมื่อทำผิด รวมถึงถูกบังคับให้เป็นพยานรู้เห็นในการก่ออาชญากรรมมากมายเช่น การข่มขืน หรือฆ่าคน และเด็กเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เคยผ่านสงครามจริงกันมาแล้ว ในจำนวนนี้มี 30 คนที่บอกว่าผ่านการต่อสู้มาแล้วในทุกรูปแบบ เด็ก 14 คน บอกว่า สู้อบรมมากจนลืมไปแล้วว่าเคยใช้ชีวิตอะไรไปบ้าง และถึงแม้ว่าในบางประเทศยุติสงครามไปแล้ว แต่ทหารเด็กเหล่านี้ยังได้รับผลกระทบอยู่ พวกเขาไม่สามารถกลับสู่สังคมแล้วใช้ชีวิตอย่างปกติได้ด้วยบาดแผลจาก สงครามทั้งร่างกายและจิตใจยังคงคอยหลอกหลอนเขาอยู่ ซึ่งปัญหานี้เป็นปัญหาสำคัญที่ต้องรีบแก้ไขโดยด่วน

¹ผอ.บริหารกองทุนสงเคราะห์เด็กขามฉุกเฉินแห่งองค์การยูนิเซฟ , 2002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แม้ว่าผลการ สัมภาษณ์จะมีบางส่วนที่เด็กบอกว่าเข้ามาเป็น ทหารด้วยความเต็มใจ แต่หากมองย้อนกลับ ไปจะเห็นว่าเป็นเพราะเด็กไม่มีใครแล้ว พ่อแม่ตายหมดไม่มีครอบครัว กองทัพจึงเป็นครอบครัวเดียวหรือเป็นทางเลือกเดียวที่พวกเขาได้อยู่ และเขาคิดว่าการเป็นทหารเด็กเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ซึ่งความคิดแบบนี้เป็นเรื่องอันตรายมาก ดังนั้นถึงเวลาแล้วที่ทุกฝ่ายต้องช่วยกันแก้ไข ร่วมกันยุติการละเมิดสิทธิเด็กในลักษณะนี้ โดยขอเสนอทางออกให้มีการลงนามในสัตยาบันรับรองในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ซึ่งจะเป็ ก้าวแรกในการยุติการนำเด็กเข้าสู่กองทัพ สำหรับเด็กที่เข้าสู่กระบวนการไปแล้ว ทุกฝ่ายต้องช่วยกันนำเด็กกลับเข้าสู่สังคม โดยการให้ การศึกษา จัดอบรมและฝึกวิชาชีพเพื่อเพิ่มศักยภาพ รวมถึงการนำเด็กเข้ารับการบำบัด รักษา ทางจิตด้วย

บทสรุปปัญหาของผลของสงครามต่อเด็กและเยาวชน The Problem of War-affected Children

สภาพของเด็กๆที่ถูกสงครามมีผลต่อความมั่นคงมนุษย์ ซึ่งถูกขัดขวางในกำลังทำสงคราม มีการเติบโตพรรคการเมืองที่เป็นที่รู้จัก และเด็กๆในฐานะทหารหรือเพื่อตั้งเป้าหมายระหว่าง การดำเนินการ หันหน้าไปทางโลกในปัจจุบัน รายงาน UN ของ 1996 เกี่ยวกับปัญหาการผลกระทบ ของสงครามที่มีผลต่อเด็กคือ

1. เด็กถูกฆ่าตายกว่า 2 ล้านคน
2. เด็กกว่า 4 ล้านคนพิการ
3. เด็กที่กำพร้าพ่อแม่กว่าล้านคน
4. เด็กกว่า 10 ล้านคนที่มีผลกระทบต่อจิตใจอย่างรุนแรง

นอกจากนี้รายงานของ UN ประเมินเด็กหญิงประมาณสองแสนห้าหมื่นคน และเด็กชาย กำลังถูกบังคับให้เป็นนักสืบ หรือในฐานะนักรบ , ถูกคนชนสัมภาระ , ทาสในทางเพศในกอง ประจำการและพลทหารกองโจร วันนี้ประเมินค่าเพิ่มขึ้นที่สามแสนคน

รัฐบาลแคนาดา, 2002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

'การใช้เด็กๆในฐานะทหารเด็บบโตโดยขึ้นต่อขัดแย้ง โดยใช้พลังที่ไม่เป็นตามกฎเกณฑ์ และสภาพที่เป็นประโยชน์ของอาวุธที่เพิ่มขึ้น ถึงเวลาแล้วที่ปัญหาทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งอย่าง ในแอฟริกาและเอเชีย การฉีกกำลังที่หยุดการใช้ทหารเด็กประมุขในแอฟริกาเท่านั้นเด็กๆ มากกว่าหนึ่งแสนสองหมื่นคนต่ำกว่าอายุ 18ปี กำลังร่วมด้วยที่ถูกเตรียมให้อยู่ในสภาพพร้อมทำงาน

รายงานฉบับล่าสุดของสหประชาชาติเผยแพร่รายชื่อรัฐบาลและกลุ่มกบฏที่เกณฑ์เด็กเข้าเป็น ทหาร ได้แก่ คองโก บรูไน ไลบีเรีย โคลัมเบีย ฟิลิปปินส์ ยูกันดา และศรีลังกา นับเป็นครั้งแรก ที่สหประชาชาติเปิดเผยรายชื่อรัฐบาลและกลุ่มที่เกณฑ์เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าเป็นทหาร รายงาน ขององค์กรทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ หรือยูนิเซฟประมาณว่า ขณะนี้มีเด็กราวสามแสนคน ถูกเกณฑ์เป็นทหารในกว่า 40 ประเทศทั่วโลก โดยส่วนใหญ่อยู่ในแอฟริกาและเอเชียตะวันออก รายงานระบุว่า ในขณะที่รัฐบาลคองโก บรูไน และไลบีเรียถูกระบุว่า มีการเกณฑ์เด็กเข้าเป็นทหาร กลุ่มกบฏในประเทศดังกล่าว ก็มีการใช้เด็กเป็นทหาร อุคฮาบ และทาสกามารมณ นอกจากนี้ ยังมี กลุ่มติดอาวุธในโคลัมเบีย พม่า เนปาล ฟิลิปปินส์ ชูคาน ยูกันดา ศรีลังกา และกลุ่มตาลิบันใน อัฟกานิสถานที่ใช้เด็กเป็นทหารด้วยเช่นกัน

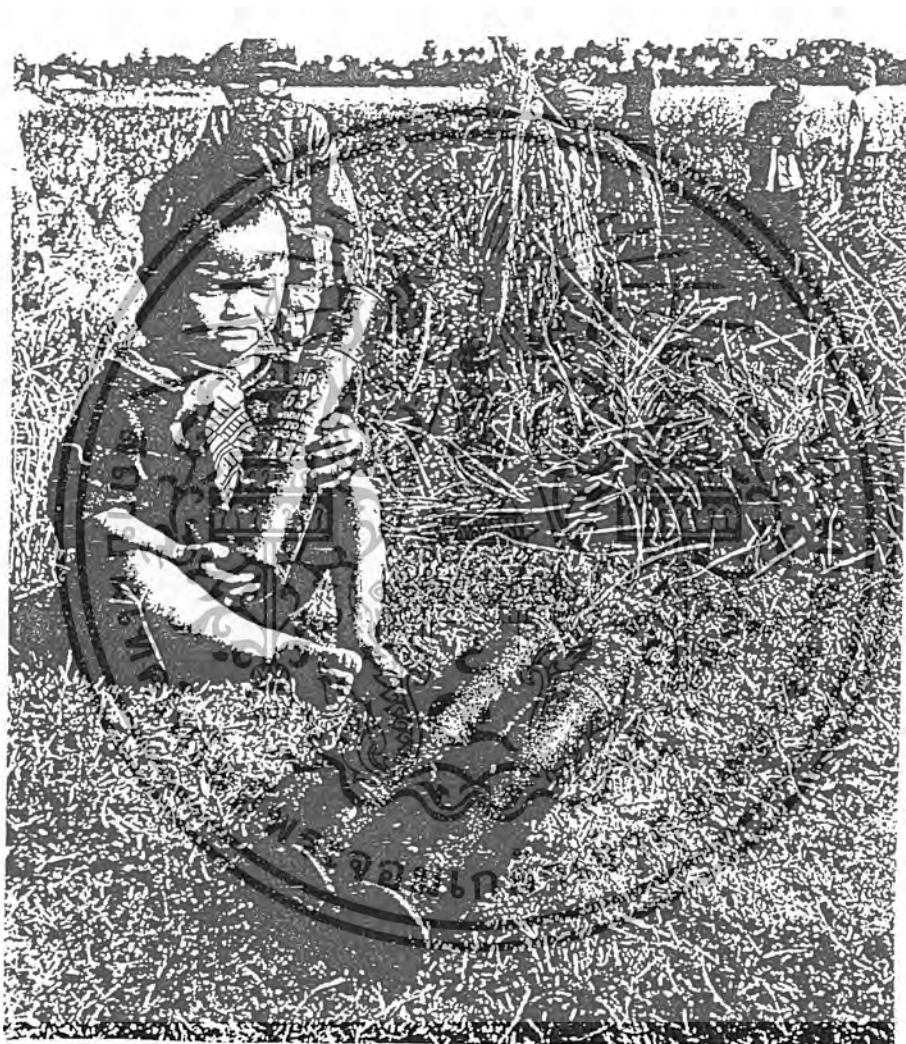


รัฐบาลแคนาดา, 2002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

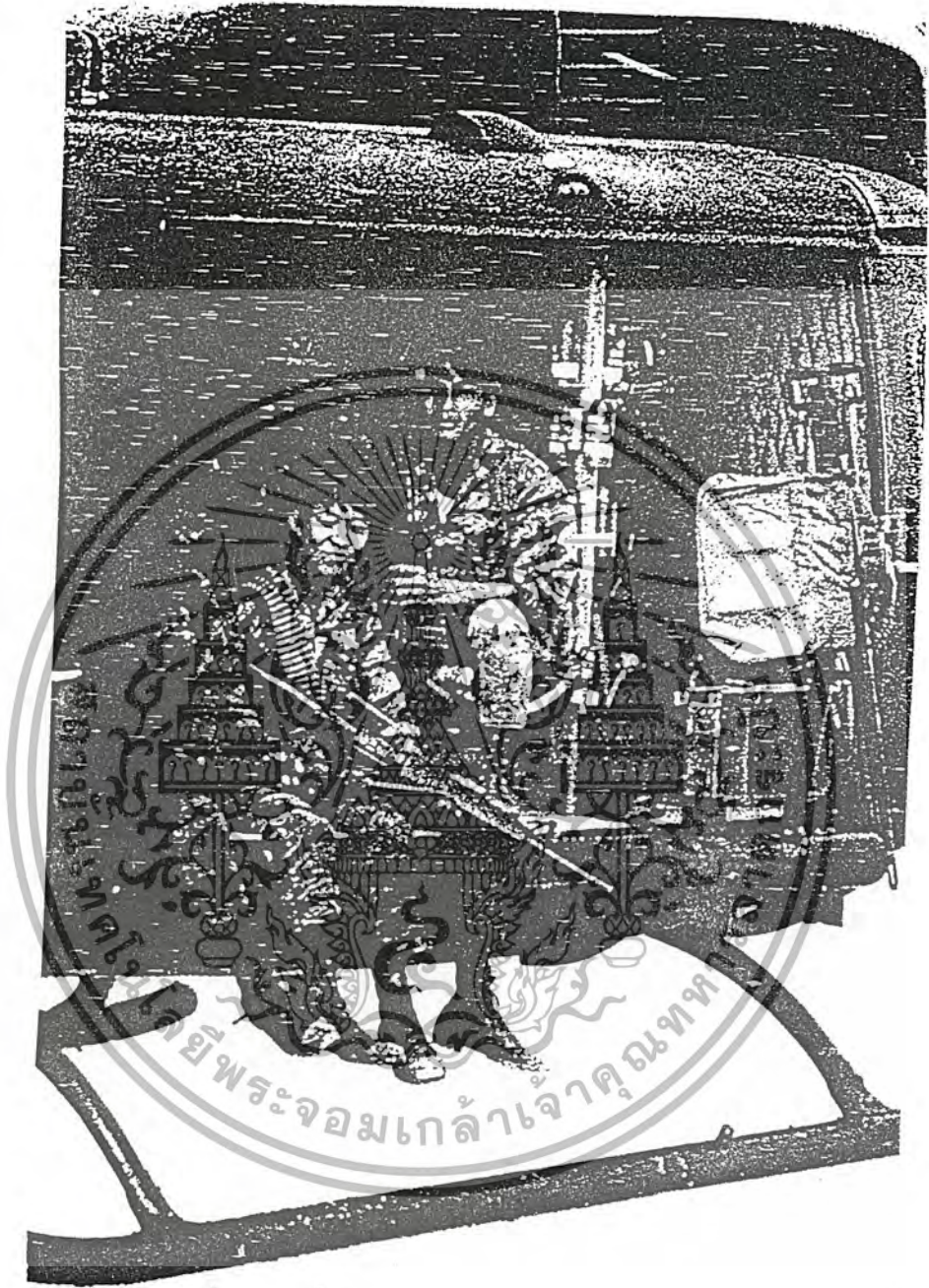
Reference ในการคิดภาพ

การหาข้อมูลทั้งเนื้อหาและภาพ จะช่วยการออกแบบภาพให้อิงความเป็นจริง เพราะเนื้อเรื่องสงครามเกิดจากความจริง การใช้ภาพในสงครามเอเชียเนื่องจากเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวและยังเป็นที่ๆมีการใช้ทหารเด็กจริง



รูปที่ 1. ภาพเด็กที่ถือลูกระเบิดด้วยความไร้เดียงสา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2. ทหารเด็กในกัมพูชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเล่าเรื่องด้วยภาพ

การเล่าเรื่องด้วยภาพในภาพยนตร์อนิเมชันนั้น มีทั้งการเล่าเรื่องด้วยภาพอย่างตรงไปตรงมา และ การเล่าเรื่องด้วยการแทนสัญลักษณ์ (Symbolic) ซึ่งการเลือกใช้สัญลักษณ์นั้น ต้องพิจารณาถึงความเป็นไปได้ที่จะใช้ เพราะถ้าใช้การเปรียบเทียบในบางสิ่งที่ไม่เป็นสากลหรือ คนส่วนใหญ่ไม่เป็นที่รู้จัก คนดูก็จะดูไม่เข้าใจ และการที่เอาสัญลักษณ์นั้นเข้ามาในส่วนของภาพยนตร์อนิเมชันก็จะไม่มีค่า ดังนั้น การเลือกสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่องหรืออาจเป็นการเปรียบเทียบ จึงต้องคำนึงถึงความสำคัญในการใช้สัญลักษณ์ในการแทนค่าสิ่งต่างๆให้ถูกต้อง ยกตัวอย่างสัญลักษณ์ที่เป็นสากลเช่น สีดำคือความชั่วร้าย และสีขาวคือความดี บริสุทธิ เป็นต้น

นอกจากนี้ องค์ประกอบอื่นๆที่มีส่วนในการเล่าเรื่อง อาทิเช่น การเลือกใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง เครื่องหมาย (Sign) หรือ วากยสัมพันธ์ (Syntax) เป็นต้น

การใช้สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้เน้นการใช้สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่องมากกว่าองค์ประกอบในการเล่าเรื่องอื่นๆ ซึ่งภาพยนตร์อนิเมชันโดยรวมเป็นแบบลายเส้นในการวาดโดยใช้ถ่านไม้ (Charcoal) ซึ่งภาพที่ออกมาจะเป็นแบบกิ่งวาด กิ่งสเก็ด เพื่อให้ภาพออกมาดูหยาบ รุนแรง เนื่องจากเป็นเรื่องเกี่ยวกับสงครามและเพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก ภาพของเด็กจึงต้องขัดกับความหยาบของภาพโดยส่วนใหญ่ และเน้นฉากต่างๆกับตัวละคร

ใน Sequence แรกนั้น ต้องการให้เห็นความอบอุ่นของครอบครัวที่มีผลต่อตัวละครซึ่งมีความร่าเริง แจ่มใสและเป็นอิสระ ซึ่งได้แทนความอิสระคือการวิ่ง และการบินของว้าว ช่วงก่อนเกิดสงคราม ภาพจะเน้นให้เห็นความอิสระของเด็ก การที่เด็กวิ่งผ่านพระอาทิตย์ดวงใหญ่ และเห็นเส้นขอบฟ้า เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงเด็กตัวเล็กที่มีความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสาในโลกกว้าง สาเหตุที่เลือกว้าวเพราะมีรูปทรงที่ง่าย เป็นสี่เหลี่ยม และเอามาใช้เป็นตัวแทนของสีขาว ซึ่งทั้งเด็กและว้าวก็มีสีขาวเช่นกัน การที่ว้าวบินตัดกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องบินรบนั้น ต้องการให้รู้สึกถึงการเริ่มต้นของสงครามอย่างรวดเร็ว ไม่ได้ทันตั้งตัว จากข่าว ตัดกับคำ จนองค์ประกอบของภาพส่วนใหญ่มีสีดำ สีของเครื่องบินเป็นสีดำชัดเจน และฟ้าค่อยๆ กลายเป็นสีดำ เพื่อต้องการสื่อให้เห็นถึงสงครามที่กำลังใกล้เข้ามา มีความโหดร้าย และน่ากลัว

ฉากที่เด็กตกใจเนื่องจากถูกระเบิด ก็ใช้สีดำเข้ามาแทนสีขาวเช่นกัน ในภาพเด็กค่อยๆ อ้า ปากตกใจ ในขณะที่ท้องฟ้าค่อยๆ เปลี่ยนจากขาวเป็นดำเพราะควันไฟ เมื่อเด็กวิ่งหนีกลับมาหาพ่อแม่ ได้เอาหุ่นไล่กาไปไว้ที่มุมภาพ ซึ่งหุ่นไล่กามีขนาดใหญ่ สีดำ เพื่อ ต้องการให้คนดูรู้สึกที่เด็ก วิ่งผ่านความน่ากลัว

เมื่อวิ่งมาหาพ่อแม่ บริเวณรอบข้างกลายเป็นพื้นที่ว่างเปล่า มีซากคนนอนอยู่เล็กน้อยเพื่อ ไม่ให้เด่นกว่าตัวละคร ต้นไม้ที่มีกิ่งก้านลักษณะเหมือนมือที่กำลังจะครอบงำตัวเด็กไว้ให้รู้สึกถึง ความกดดันและอ้างว้าง โดยยังให้เห็นเส้นของขอบฟ้าเพื่อแสดงให้เห็นอ้างว้างและโดดเดี่ยว

เมื่อเด็กเดินไปเรื่อยๆ และเปลี่ยนเป็นทหาร ได้ออกแบบฉากให้เป็นกำแพงที่มี Perspective คูณเข้าไป ให้รู้สึกทางที่เดินเข้าไปเรื่อยๆ มีขนาดแคบ และข้อนี้มีความสั้นและรวดเร็วเพราะ ให้ความหมายของเด็กที่ไม่สามารถทนอยู่ในสถานการณ์ที่โหดร้ายเกินตัวของเด็กได้

เมื่อเด็กโดนระเบิด ได้ใช้มุมกล้องแบบหงายกลับ เพราะเป็นสถานการณ์ที่ตรงข้ามกับ การมีชีวิตอยู่ การเปลี่ยนรูปร่างจากตาเป็นพระอาทิตย์ และเป็นภาพต้นไม้และทุ่งหญ้า ต้องการแสดงให้เห็นถึงจิตใจของเด็กที่แท้จริงก่อนการเกิดสงคราม

คือมีความรู้สึกปลอดภัย และมีความสุข เพราะเด็กมีจิตใจที่บริสุทธิ์ การที่จะคิดถึงสิ่งแรก ก็เป็นในแง่ดีและการมีความหวัง มือที่ปล่อยธงขาวและธงส้มบนผืนหญ้า แสดงการสิ้นสุดของสงคราม ซึ่งผืนหญ้าที่พริ้วไหวแทนพรมที่อ่อนโยน ดอกหญ้าที่ปลิว เปรียบได้กับกรตายของคนหลายคนรอบๆตัว น้ำตาที่ หยดลง ภายในน้ำตามีเด็กที่โดนผลพวงของสงคราม เพื่อให้เห็นถึงความสูญเสียที่มากมาย น้ำตา ของเด็กก็กลายเป็นฝน ตกลงมาบนผืนดินที่ผ่านสงคราม

การที่เด็กเดินออกจากที่มีมือ แสดงถึงความเลวร้ายจากสงครามที่อยู่รอบๆตัว แม้เดินผ่าน มาได้ สีดำก็แทรกเข้ามาในตัวของเด็กที่มีสีขาว ซึ่งหมายถึงสิ่งที่เลวร้ายได้เข้ามาอยู่ในจิตใจของ เด็ก จากเด็กที่โตเป็นผู้ใหญ่ก็ยังมีสีดำอยู่ในตัว เพราะแม้กาลเวลาผ่านไป เด็กที่ได้รับผลกระทบจากสงครามก็ไม่สามารถลบความทรงจำที่เลวร้ายได้ แม้สงครามจะสิ้นสุด แม้จะรอดชีวิต ก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

แนวความคิดและความเป็นมา

ในบางประเทศของเอเชียและแอฟริกา เมื่อเกิดสงคราม ในบางครอบครัว พ่อและแม่ของเด็กเสียชีวิตทำให้เด็ก ๆ ต้องอยู่คนเดียวซึ่งเป็นสาเหตุต้องไปเป็นทหารเด็ก ซึ่งผลกระทบของสงครามได้นำความไม่ได้นำมาแค่ความสูญเสียทางตรง แต่ยังนำมาสู่ทางอ้อมคือความโหดร้ายและความรุนแรงของสงคราม ได้มีผลต่อจิตใจของเด็ก ซึ่งแม้ว่าสงครามจะยุติลง เด็กรอดชีวิตหลายล้านคน เด็กบางคนพิการ แม่เด็กจะโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่และห่างจากเหตุการณ์ของสงครามหลายปี ความรู้สึกของเขาจะไม่สามารถกลับมาเหมือนเดิมได้

ความคิดหลัก

ผลกระทบของสงครามสามารถเปลี่ยนจิตใจของคน

โครงเรื่องย่อ

เซ เด็กชายอายุ 10 ปีกอดแม่ด้วยความอบอุ่น วิ่งเล่นไปตามท้องนา เครื่องบินรบก็บินเต็มท้องฟ้า ได้ทิ้งลูกระเบิดมากมาย เมื่อเด็กวิ่งกลับไปที่บ้าน บริเวณรอบข้างก็กลายเป็นซาก ผู้คนล้มตาย เด็กยืนด้วยความสิ้นหวังและเศร้าเสียใจ เมื่อไม่มีใครก็กลายเป็นทหาร แม่เด็กจะได้ถือปืนสู้รบแต่ความรู้สึกก็คือความกลัว เมื่อเด็กวิ่งหนีก็ไปเจอเด็ก เมื่อเข้าไปก็มีเด็กนั่งอยู่โดยไม่รู้ว่ที่ถือคือลูกระเบิด เด็กพยายามเข้าไปห้ามแต่ระเบิดก็ระเบิดขึ้น เมื่อเด็กโดนระเบิดภาพในความคิดเด็กเป็นวันที่ว่างเปล่าแต่มีความสุขสมบูรณ์ สวยงาม จนสงครามสิ้นสุด เด็กก็กลายเป็นเด็กพิการ แม่เหตุการณ์จะสงบแต่เด็กก็เกิดความรู้สึกเสียใจ จนเด็กโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ สิ่งเลวร้ายก็ฝังใจ ไม่สามารถลบออกจากความทรงจำได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาโครงเรื่องภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี เรื่อง อารมณ์-สงคราม ครั้งที่ 1

เช้าวันหนึ่งในภูเขาโล่งกว้างสีเขียว พระอาทิตย์ค่อยๆขึ้น ส่องแสงสีเหลืองกระทบที่หลังคาบ้าน เด็กชายวัย 15 คนหนึ่ง ชี้อัจฉริยะออกจากบ้าน ไปตามทางในป่า เขาไปที่ลำธารน้ำใสในป่า และตกปลาอย่างมีความสุข

ท้องฟ้าเริ่มขุ่นมัว เสียงหวูดประกาศดังขึ้น เด็กชายวิ่งออกไปที่โล่ง เมฆสีดำเริ่มลอยจากเส้นขอบฟ้าใหญ่ขึ้น และกว้างขึ้น เด็กชายมองขึ้นดูบนท้องฟ้า เห็นเครื่องบินรบบินอยู่อย่างรวดเร็ว เขาชี้อัจฉริยะกลับบ้านที่บ้าน

เด็กชายมองตัวเองในชุดทหารผ่านกระจก เขามีสีหน้าโศกเศร้าไม่ยิ้มแย้ม เขาเดินขึ้นรถทหารที่จอดหน้าบ้าน และรถก็วิ่งไป เมื่อมาถึงสนามรบ เด็กชายถือปืนวิ่งไปหลบตัวที่หลุมหลบภัย ในดวงตาของเด็กชายเป็นภาพที่เด็กอยู่ในที่ที่เห็นเส้นขอบฟ้า ขาวสว่าง ป่าไม้ทุ่งหญ้ามีสีเขียว ๆ เมื่อเด็กชายมองไปที่สนามรบ เครื่องบินรบเริ่มทิ้งระเบิดใกล้เข้ามาเรื่อยๆ ทหารคนอื่นวิ่งไปที่รถ แต่เขาวิ่งแยกเข้าไปในป่า เครื่องบินรบทิ้งระเบิดตามที่โล่งและรถของทหารก็ถูกระเบิดจากเครื่องบินรบ ทำให้รถเหวี่ยงแต่ซาก เด็กชายหมอบตัวลงกับพื้น

เมื่อสงครามสงบ เขามองไปที่สมรภูมิมืดความว่างเปล่า ซากที่โดนระเบิด เขาเห็นรถหน่วยกู้ภัยมาช่วยชีวิต เขาเรียกด้วยสภาวะพรุนโศกเศร้าและล้มตัวลงไป

ท้องฟ้าสว่างอีกครั้ง สงครามยุติลง บ้านของเขาเหลือแต่ซากของสงคราม ความสงบกลับมาอีกครั้ง แม้จะเป็นสิ่งที่เลวร้าย แต่ก็เป็นการเรียนรู้ชีวิต

1. ขาดการหาข้อมูลจริงในเรื่องสงคราม จึงขาดสถานการณ์ในเนื้อเรื่องให้มาสัมพันธ์กับตัวละคร
2. มีการแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกในเชิงสัญลักษณ์น้อยเกินไป
3. มีความยาวในการเล่าเรื่องเยิ่นเย้อ ไม่กระชับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาโครงเรื่องภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี เรื่อง อารมณ์-สงคราม ครั้งที่ 2

ภาพของโลกที่มีความสมบูรณ์สวยงาม ทั้งผืนดินและผืนน้ำ เมื่อมองเข้าไปในระยะใกล้ มีคนหลายเผ่าพันธุ์อาศัยอยู่ ผู้ชายในสุทโธบายเป็นตึกสูงใหญ่ ผู้หญิงอยู่ในชุดผ้าปิดหน้า ภาพของไม้กางเขนสลักกับดาวและพระจันทร์ครึ่งเสี้ยว

เด็กที่หน้ายิ้มค่อยๆ สีน้ำเศร้าลง ภาพครอบครัวที่มีพ่อและแม่ในกรอปรูปค่อยๆ หายไป เด็กถือปืนของเล่นยิงกัน กลายเป็นปืนของจริง ชุดของเด็กกลายเป็นเสื้อผ้าของทหาร รถทหารรับตัวเด็กไปจากบ้าน

ลูกโป่งจำนวนมากมาลอยๆ แลดูที่ละใบ สลับกับภาพของการ์ตูนยิงปืน กลายเป็นภาพของหลุมศพ ภาพโครงร่างของเด็กที่ส่วนแขนและขาค่อยๆ แยกออกไปกลายเป็นภาพของเด็กที่พิการ มือของแม่และลูกที่จับกันค่อยๆ ปลอยมือ แล้วแม่ค่อยๆ หายไป

เด็กที่ยังมีชีวิตรอดยืนอยู่รวมกันสีหน้าเศร้า น้ำตาค่อยๆ ไหลออกมาจากดวงตา มากขึ้นจนกลายเป็นฝนตก ฝนที่ตกมาตกลงบนหลุมศพที่ไม่มีไม้กางเขนวางอยู่ ต้นไม้ค่อยๆ ออกขึ้นจากดิน รอบๆ หลุมศพ ใบไม้กลายเป็นนกพิราบบินไปเรื่อยๆ แสงแดดส่องสว่างขึ้นอีกครั้ง

1. ตอนจบควรแสดงถึงเน้นความรู้สึกของตัวละครอย่างชัดเจน จึงไม่ควรจบแบบให้ความหวัง
2. ในโครงเรื่องนี้ต้องการแสดงให้ลูกโป่งแสดงถึงเด็ก แต่โลกโป่งเป็นสัญลักษณ์ที่ไม่ชัดเจนเท่าที่ควร และไม่เข้ากับสถานการณ์

บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY) อนิเมชันประกอบดนตรี เรื่อง อารมณ์-สงคราม

SEQUENCE A ชะตากรรม

เซ เด็กวัย 11 กอดแม่ด้วยความรู้สึกอบอุ่น วิ่งขึ้นมาจากห้องนา ในขณะที่พ่อและแม่กำลังปลูกข้าว เซวิ่งไปเรื่อยๆ ผ่านทุ่งหญ้าและทุ่งนา เซเล่นว่าวที่กำลังขึ้นไปบนฟ้าว่าวบินไปเรื่อยๆ ในขณะที่ว่าวบินตัดกับเครื่องบินทิ้งระเบิด ภาพระเบิดจากเครื่องบินทิ้งระเบิดก็ค่อยๆ ings ระเบิดลงมา เซหันหน้าขึ้นไปบนท้องฟ้าด้วยความตกใจและวิ่งกลับไปหาพ่อแม่ที่ห้องนา แต่ก็กลับกลายเป็นเหลือแต่ซากของเครื่องบินทิ้งระเบิด

SEQUENCE B สงคราม

เซเดินตามทางเรื่อยๆ ด้วยสีหน้าเศร้า ห้องนาและบริเวณรอบข้างค่อยๆ กลายเป็นสมรภูมิแดนสงคราม ซดของเซค่อยๆ กลายเป็นซดทหาร เซมองขึ้นไปบนท้องฟ้าซึ่งมีเครื่องบินรบ และได้มีการทิ้งระเบิดขึ้นมามาก เซวิ่งเข้าไปหลบในตึกที่มีลักษณะคล้ายโรงเรียนที่ถูกเปลี่ยนเป็นคุก เด็กคนหนึ่งนั่งเล่นลูกกระเบิด เซตกใจกำลังวิ่งเข้าไปห้าม แต่ระเบิดก็ระเบิดขึ้น เซร้องและค่อยๆ หายหลัง เมื่อเซล้มลงมองเข้าไปที่ตา เป็นภาพของต้นไม้และทุ่งหญ้า ธงที่ตั้งไว้ค่อยๆ ล้มลง ดอกหญ้าค่อยๆ ปลิวไปตามลม

SEQUENCE C การสูญเสีย

เซยืนอยู่ด้วยไม้ค้ำ ขาข้างหนึ่งของเซขาด เซมองดูรูปของครอบครัวที่มีสภาพเก่าอยู่ในมือ น้ำตาของเซค่อยๆ ไหลออกมาจากดวงตา น้ำตาค่อยๆ ไหลลงอาบแก้ม แต่ละหยดก็มีภาพของเด็กที่มีรูปร่างผอม ขาดสารอาหาร น้ำตาก็หยดแสดงถึงเด็กที่อยู่โดดเดี่ยว น้ำตาหยดมากขึ้นจนกลายเป็นฝนตกลงมาผืนดินที่เป็นซากความสูญเสีย เซกรีร้องด้วยความเจ็บปวด ภาพค่อยๆ กลายเป็นสีดำ เซที่มีตัวสีขาวค่อยๆ เดินออกมาจากมุมมืด สีดำค่อยๆ เข้าไปในตัวของเซ เซค่อยๆ โด่งขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเป็นสีดำอยู่ในตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทถ่ายทำ (Shooting Script) ภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี เรื่อง อารมณ์-สงคราม

SEQUENCE A ชะตากรรม

- | | |
|--|----------|
| 1. M.S. เข เด็กวัย 11 กอดแม่ด้วยความรู้สึกอบอุ่น | CUT |
| 2. L.S. เซวี่งขึ้นมาจากห้องนา ในขณะที่พ่อและแม่กำลังปลุกข้าว | CUT |
| 3. L.S. เซวี่งไปเรื่อยๆ เล่นว่าวที่กำลังขึ้นไปบนฟ้า | CUT |
| 4. M.S. ว่าวบินไปเรื่อยๆ วิ่งผ่านทุ่งหญ้า | CUT |
| 5. L.S. ว่าวบินติดกับเครื่องบินทิ้งระเบิด | DISSOLVE |
| 6. M.S. ระเบิดมากมายถูกทิ้งจากเครื่องบินรบ | CUT |
| 7. M.S. เขหันหน้าขึ้นไปบนท้องฟ้าด้วยความตกใจ | CUT |
| 8. L.S. เซวี่งกลับไปหาพ่อแม่ที่ห้องนา | CUT |
| 10. M.S. ห้องนากลับกลายเป็นเปลือยแต่ซากของการทิ้งระเบิด | CUT |

SEQUENCE B สงคราม

- | | |
|---|-----|
| 10. M.S. เขเดินตามทางเรื่อยๆ ด้วยสีหน้าเศร้า | CUT |
| 11. M.S. ห้องนาและบริเวณรอบข้างค่อยๆ กลายเป็นสมรภูมิแดนสงคราม | CUT |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. M.S. ชุดของเซค้อยๆกลายเป็นชุดทหาร CUT
13. L.S. เชมองขึ้นไปบนท้องฟ้าซึ่งมีเครื่องบินรบ CUT
14. M.S. เซยงป็นขึ้นท้องฟ้า CUT
15. L.S. เซยงเข้าไปหลบในตึก CUT
16. M.S. เด็กคนหนึ่งนั่งเล่นลูกกระเบิด CUT
17. M.S. เซตกใจกำลังวิ่งเข้าไปห้าม CUT
18. C.U. ระเบิดก็ระเบิดขึ้น CUT
19. M.S. เซรื่องและค้อยๆหายหลัง CUT
20. C.U. ตาของเซกกลายเป็นภาพของต้นไม้และทุ่งหญ้า CUT
21. C.U. มือปล่อยธง CUT
22. M.S. ธงที่ตั้งไว้ค้อยๆล้มลง CUT
23. C.U. ดอกหญ้าค้อยๆปลิวไปตามลม CUT

SEQUENCE C การสูญเสีย

24. M.S. เซยงอยู่ด้วยไม้ค้ำขาข้างหนึ่งของเซขาด CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

25. C.U. เชมองดูรูปของครอบครัวที่มีสภาพเก่าอยู่ในมือ CUT
26. C.U. น้ำตาของเชค้อยๆ ไหลออกมาจากดวงตา CUT
27. C.U. น้ำตาแต่ละหยดก็มีภาพของเด็กที่มีรูปร่างผอม และเด็กที่อยู่โดดเดี่ยว CUT
28. L.S. น้ำตาหยดมากขึ้นจนกลายเป็นฝนตกลงมาผืนดินที่เป็นซากความสูญเสีย CUT
29. C.U. เซกรีตร้องด้วยความเจ็บปวด ภาพค่อยๆ กลายเป็นสีดำ CUT
30. L.S. เซที่มีตัวสีขาวค่อยๆ เดินออกมาจากมุมมืด CUT
31. M.S. สีดำรอบๆ ข้างค่อยๆ เข้าไปในตัวของเซ CUT
32. M.S. เซค่อยๆ โตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเป็นสีดำในตัว FADE



การออกแบบตัวละคร

โดยปกติคนที่เป็นทหารจะต้องมีลักษณะเป็นผู้ใหญ่ คูแแข็งแรง แต่เมื่อดัตัวละครเป็นทหารเด็กและชาติเอเชีย จึงเลือกออกแบบจากภาพของทหารเด็กในช่วงสงคราม ซึ่งหน้าตาและแววตา จะมีความเศร้า ซึ่งทหารเด็กจะมีความขัดแย้งกับสงครามอย่างมาก โดย เซ อายุ 11 ปี เด็กชาวเอเชีย มีนิสัยร่าเริง แต่เมื่อกิดสงคราม ทำให้จิตใจของเขอยู๋ภายใต้ความกดดัน และฝังอยู่ในจิตใจจนเป็นผู้ใหญ่



รูปที่ 3. ทหารเด็กที่ถูกจับเป็นเชลยในกัมพูชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาการออกแบบตัวละคร



รูปที่ 4. การออกแบบตัวละคร (เซ) ครั้งที่ 1

- ตัวละครยังคงดูเป็นเด็กมากเกินไป ดูไม่เป็นเอเชีย และสีหน้า แววตายังไม่มีความเศร้าจึงเกิดการพัฒนารูปครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5. การออกแบบตัวละคร (เซ) ครั้งที่ 2
 - การออกแบบครั้งที่ 2 คือน้ำตาไหลคร่ำครวญมากเกินไป ดูมากกว่าอายุจริงของตัวละคร จึงเกิดการออกแบบครั้งที่ 3



รูปที่ 6. การออกแบบตัวละคร (เซ) ที่ใช้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard



1. เซ เด็กวัย 11 กอดแม่ด้วยความรู้สึก
อบอุ่น

เสียงแมลงธรรมชาติ



2. เซวิ่งขึ้นมาจากห้องนา ในขณะที่
พ่อและแม่กำลังปลุกข้าว

เสียงแมลงธรรมชาติ

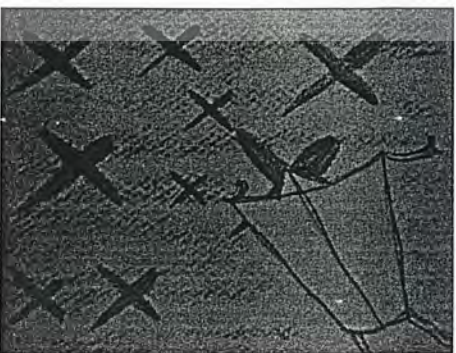
เพลง Spirit of Relaxation



3. เซวิ่งไปเรื่อยๆ เล่นว่าวกำลังขึ้น
ไปบนฟ้า

เสียงแมลงธรรมชาติ

เพลง Spirit of Relaxation



4. ว่าวบินติดกับเครื่องบินทิ้งระเบิด

เสียงเครื่องบิน

เพลง Rosamude Overture

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5. ระเบิดมากมายถูกทิ้งจาก
เครื่องบินรบ

เสียงระเบิดรัว
เพลง Rosamude Overture



6. เซ็นหน้าขึ้นไปบนท้องฟ้าด้วย
ความตกใจ

เสียงระเบิด
เพลง Rosamude Overture



7. เซวิ่งกลับไปหาพ่อแม่ที่ท้องนา

เสียง -
เพลง Rosamude Overture



8. ท้องนากลับกลายเป็นเหต้อันตรายของ
การทิ้งระเบิด

เสียง -
เพลง Rosamude Overture

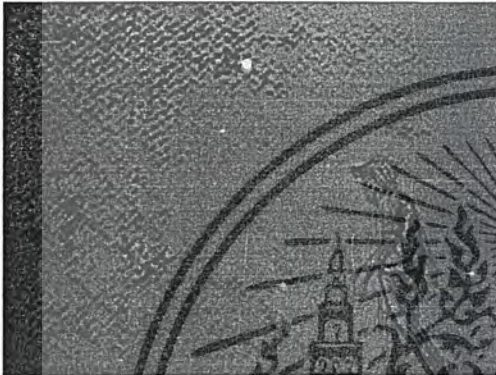
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



9. เซเดินตามทางเรื่อยๆด้วยสีหน้าเศร้า

เสียง –

เพลง Rosamude Overture



10. ชุดของเขค่อยๆกลายเป็นชุดทหาร

เสียง –

เพลง LV. Adagio Allegro Non Ktroppo Ma
Con Brio



11. เซยงป็นจันทอ้งฟ้า

เสียง ปืนและระเบิด

เพลง LV. Adagio Allegro Non Ktroppo Ma
Con Brio



12. เซว้งเข้าไปหลบในดึก

เสียง ระเบิด

เพลง LV. Adagio Allegro Non Ktroppo Ma
Con Brio

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



13. เด็กคนหนึ่งนั่งเล่นลูกกระเบิด

เสียง –

เพลง LV. Adagio Allegro Non Ktroppo

Ma Con Brio

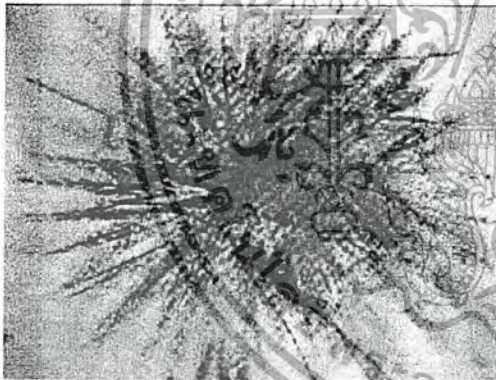


14. เซตใจกำลังวิ่งเข้าไปห้าม

เสียง –

เพลง LV. Adagio Allegro Non Ktroppo

Ma Con Brio



15. ระเบิดก็ระเบิดขึ้น

เสียง ระเบิด

เพลง LV. Adagio Allegro Non Ktroppo

Ma Con Brio



16. เชื้อเพลิงและค่อๆหายหลัง

เสียง ระเบิด

เพลง LV. Adagio Allegro Non Ktroppo

Ma Con Brio

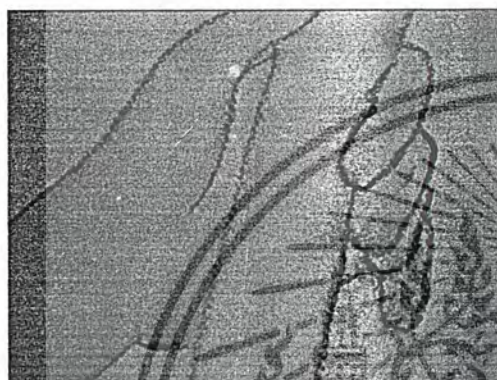
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



17. ตาของเขกลายเป็นภาพของต้นไม้ และ
ทุงหญ้า

เสียง -

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



18. มือปล่อยธง

เสียง -

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



19. ธงที่ตั้งไว้ค่อยๆล้มลง

เสียง -

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



20. ดอกหญ้าค่อยๆปลิวไปตามลม

เสียง -

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



21. เขย็นอยู่ด้วยไม้เท้า ขาข้างหนึ่งของเข
ขาด

เสียง –

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



22. เขมองดูรูปของครอบครัวที่มีสภาพเก่า
อยู่ในมือ

เสียง –

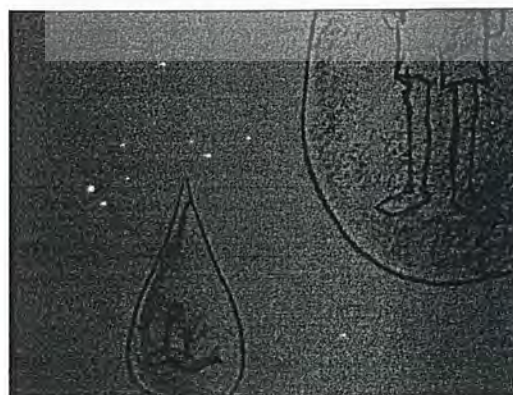
เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



23. น้ำตาของเขค่อยๆ ไหลออกมาจากดวง
ตา

เสียง ฟีร็อง

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



24. น้ำตาแต่ละหยดก็มีภาพของเด็กที่มีรูปร
ร่างหอม และเด็กที่อยู่โดดเดี่ยว

เสียง ฝนตก

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20

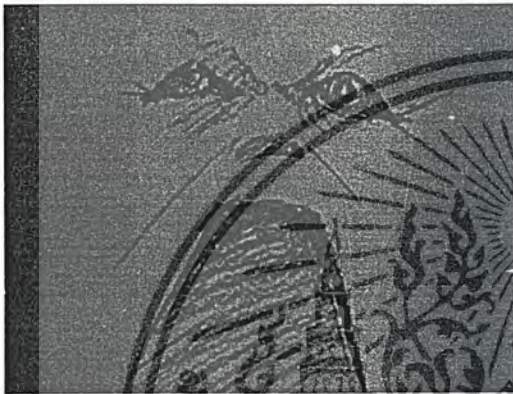
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



25. น้ำตาหยดมากจนจั้นจนกลายเป็นฝนตกลงมาฝืนคืนที่เป็นซากความสูญเสีย

เสียง ฝนตก

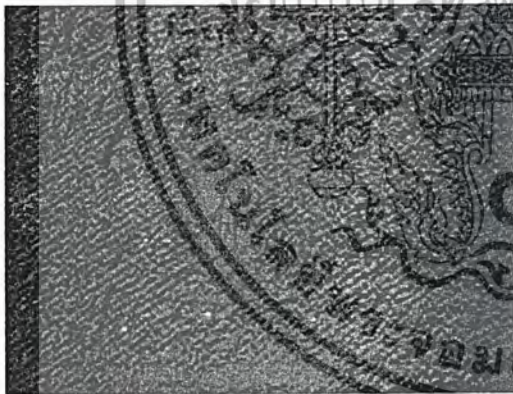
เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



26. เซกรีตร้องด้วยความเจ็บปวด ภาพค่อยๆ กลายเป็นสีดำ

เสียง กรีดร้อง

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



27. เซที่มีตัวสีขาวค่อยๆเดินออกมาจากมุมมืด

เสียง -

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



28. สีดำรอบๆข้างค่อยๆเข้าไปในตัวของเขา

เสียง -

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



29. เซกซ์ทอโต้ขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเป็น
ลึกลับในตัว

เสียง –

เพลง Prelude in C Minor , Op 28 , No. 20



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บาร์ชีท (Barsheet)

หลักที่สำคัญของภาพยนตร์อนิเมชันคือการเคลื่อนไหวเป็นอันดับแรก หลักจากที่ได้ Storyboard แล้ว ก็ทำการคำนวณในการเคลื่อนไหวของตัวละครทุกๆสีหน้า อารมณ์ และท่าทางต่างๆของตัวละครตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง ซึ่งการคำนวณที่ดีมากเท่าไร ภาพที่ออกมาจะให้ความละเอียดอ่อนของตัวละครมากเท่านั้น ซึ่งบางช่วงช้า บางช่วงเร็วโดยเปรียบเทียบอารมณ์ของตัวละครและเหตุการณ์จาก Storyboard เมื่อรู้เวลาในการเคลื่อนไหวแล้ว ก็นำมาคำนวณจำนวนภาพของการเคลื่อนไหว และนำมาเขียนลงในบาร์ชีท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

JOB Emotional war

SHEET 1

BEAT

1:2 ①

ACTION	ใส่กรอบแล้ว				→	เสร็จสิ้นจาก ก้องเจ			→
DIALOGUE									
CAMERA	MS				→	LS			→
SOUND	เพลง				→	เพลง			→
MUSIC						Spirit of Relaxation			→

ACTION									→	เสร็จ
DIALOGUE									→	
CAMERA									→	LS
SOUND									→	เพลง
MUSIC									→	Spirit of Relaxation

JOB Emotional War

SHEET 3

BEAT

1:2

6

ACTION	ระเบิดอกหักพสกนขุ	→	เร้นหน้าในของ ดอง, อ้าปาก	→	→	→
DIALOGUE						สวดดอง, ฟัง
CAMERA	MS	→	MS	→		→
SOUND	ระเบิด	→	ระเบิด	→		→
MUSIC	Rosamude Overture		Rosamude Overture			→

7

ACTION	เรื้อกลับในนาฟอง	→				→
DIALOGUE						
CAMERA	LS	→				→
SOUND						
MUSIC	Rosamude Overture	→				→

JOB Emotional War

SHEET 4

BEAT

112

8

ACTION	เสร็จสิ้นงานพิธี	ทักทายกัน							
DIALOGUE					ลากันไป				
CAMERA	LS →	MS →							
SOUND									
MUSIC	Rosamude Overture	Rosamude Overture							

9

ACTION				เสร็จสิ้นงานพิธี					
DIALOGUE	ลากันไป								
CAMERA				MS →					
SOUND									
MUSIC				Rosamude Overture					

JOB Emotional War

SHEET 5

BEAT

1:2

	(10)				(11)		
ACTION	เชษฐินมาทว	เชษฐินมาทว				เชษฐินมาทว	
DIALOGUE				พูดคุย กลางเป็นฉากทวาร			
CAMERA	MS					MS	
SOUND						เสียงกลองระฆัง	
MUSIC	Rosamude Overture	LV.				LV.	

			(12)				
ACTION				เชษฐินมาทว			
DIALOGUE				พูดคุย กลางเป็นฉากทวาร			
CAMERA				LS			
SOUND				เสียงกลอง			
MUSIC				LV.			

JOB Emotional War

SHEET 6

BEAT

1:2

13

ACTION	รถเดินเข้ามาเห็นเด็กก๊อกรบปิด	→	รถตกใจยกมือหนี	→
DIALOGUE				
CAMERA	MS	→	MS	→
SOUND				
MUSIC	LV.	→	LV.	→

14

15

16

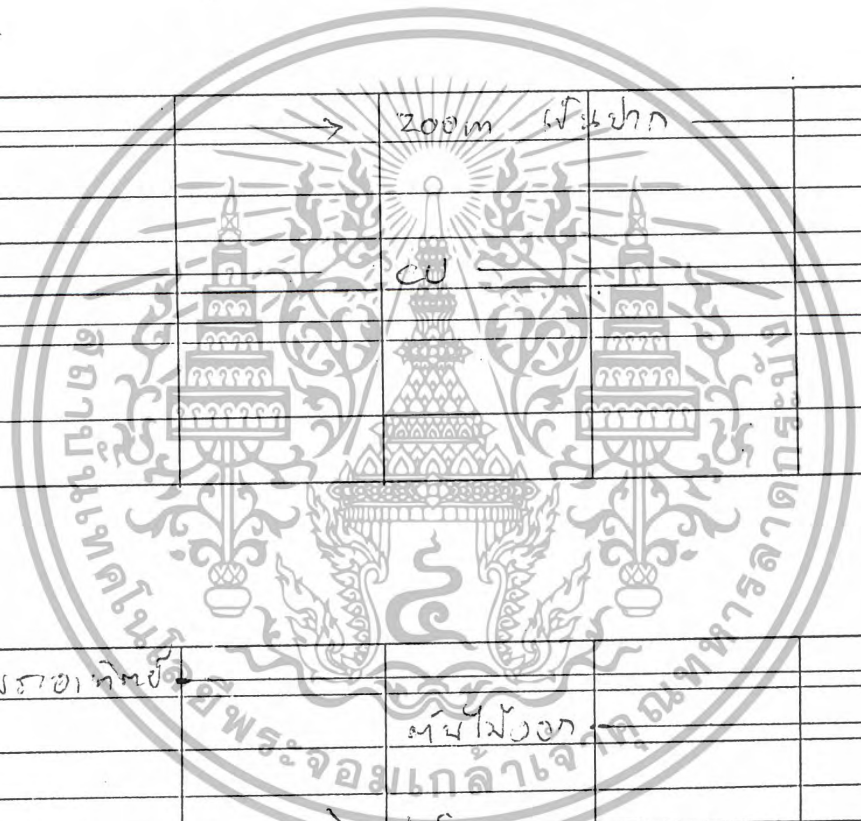
ACTION	→	รถเปิดระเบิดไฟ	→	รถชนทางหลวง
DIALOGUE				
CAMERA	→	CU	→	MS
SOUND	→	รถเปิด	→	รถเปิด
MUSIC	→	LV.	→	LV.

JOB Emotional War

SHEET 7

BEAT

1:2



ACTION	6 โศกนาถ		→	zoom	เฟรมปาก		→
DIALOGUE							
CAMERA	Ms			CU			
SOUND	รพเปิด						
MUSIC	LV.						

17

ACTION	→	ท่ากลางเฟรม	พรธอคิด				→
DIALOGUE					มันไม่จบ		→
CAMERA	→	CU		→	LS		→
SOUND							
MUSIC	→	Prelude					→

JOB Emotional War

SHEET 10

BEAT

1:2 23

24

ACTION	หน้าตาของยูไล แสดงไปม้วย					→	หน้าตานงต
DIALOGUE							
CAMERA	CU					→	CU
SOUND	เสียง					→	เสียงนก
MUSIC	Prelude					→	Prelude

25

ACTION	→			ขลุ่ยบรรณาค			→
DIALOGUE		หน้าตานงตที่ 2					
CAMERA				→ LS			→
SOUND				→ เสียงนก			→
MUSIC	←			→ Prelude			→

JOB Emotional War

SHEET 11

BEAT

1:2

26

27

ACTION	ฝนตก	รถกรีดรีด	→	หน้าไฟสว่างจ้า	→	รถเดินออกมาจากควายฟ้า	
DIALOGUE							
CAMERA	LS	CU			→	LS	→
SOUND	ฝนตก	กรีดรีด	→				
MUSIC	Prelude	Prelude			→	Prelude	→

ACTION							→
DIALOGUE							
CAMERA							→
SOUND							→
MUSIC							→

JOB Emotional War

SHEET 13

BEAT

1:2

ACTION	รถเดินเข้าลานกลาง						
DIALOGUE							
CAMERA	MS						
SOUND							
MUSIC	Prelude						

ACTION							
DIALOGUE							
CAMERA							
SOUND							
MUSIC							



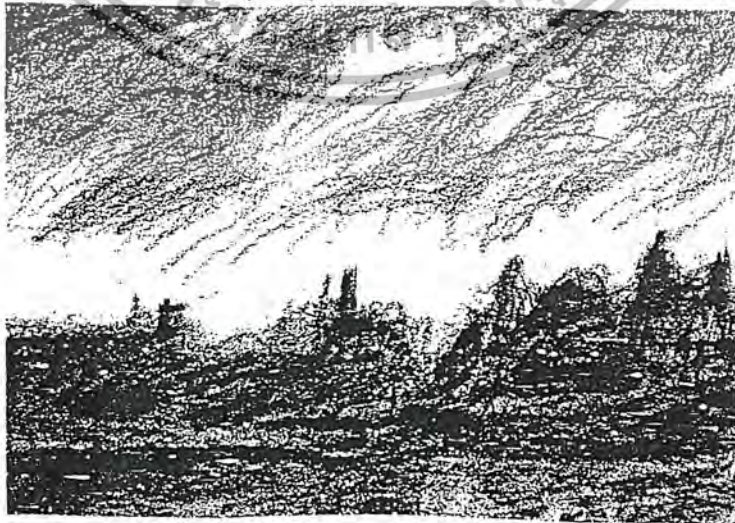
ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ

อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ (Draw on Paper)

การใช้เทคนิคนี้ที่เด่นชัดคือ การบันทึกทีละภาพ และการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับเคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง เพื่อให้ภาพที่ออกมาเกิดการเปลี่ยนแปลง การวาดบนกระดาษต่างกับวาดลงแผ่นใส (Cel Animation) คือ สามารถเปลี่ยนแปลงฉากได้อย่างอิสระ และสิ่งนี้เองเพิ่มความน่าสนใจและสามารถบอกอารมณ์ของตัวละครได้ เนื่องจากการวาดบนแผ่นใส จะมีฉากหลังที่คงที่ การวาดบนกระดาษก็สามารถกำหนดในการเปลี่ยนรูปร่างได้อิสระตามความต้องการอีกด้วย ซึ่งอนิเมชันบางเทคนิคไม่สามารถทำได้

แบบเส้นและการออกแบบ

แบบลายเส้นในการวาด โดยใช้ Charcoal เป็นแบบที่วาดกึ่งสเก็ตเพื่อให้ออกมาดูหยาบ รุนแรงเนื่องจากเป็นเรื่องเกี่ยวกับสงครามและเพื่อให้เกิดอารมณ์ ภาพของเด็กจึงต้องขัดกับความหยาบของภาพโดยส่วนใหญ่เน้นฉากเท่ากับตัวละคร ตัวละครไม่เน้นเสื้อผ้าเนื่องจากไม่ต้องการให้เป็นชาติใดชาติหนึ่งหรือยุคใดยุคหนึ่ง แต่ฉากบ่งบอกถึงความเป็นชาติเอเชีย



รูปที่ 7. การวาดและรูปแบบโดยใช้ Charcoal “View of Delft by Jan ver Meer”

เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำเพลงประกอบ

หลังจากได้ Storyboard ก็ออกแบบเพลงประกอบ ซึ่งกำหนดเป็นช่วงต่างๆโดยกำหนดเฟรม หลังจากนั้นก็คำนวณเวลาในการทำเสียงดนตรี โดยนำมาตัดต่อเสียงในคอมพิวเตอร์ ซึ่งเพลงที่ได้นำมาใช้คือ

Sequence A.

- Spirit of Relaxation (Rain Forest Theme)

เพลงนี้มีการใช้เครื่องดนตรีและจังหวะเป็นเอเชีย มีเสียงของบรรยากาศที่มีความอุดมสมบูรณ์ เพลงนี้อยู่ในความรู้สึกที่เร้าใจ สดใส บรรยากาศตอนเช้า

Sequence B.

- Rosamude Overture by Schubert

เพลงนี้มีความยิ่งใหญ่และหนักอึ้งของจังหวะและเครื่องดนตรีในช่วงแรก จึงนำมาเฉพาะช่วงแรก

- LV. Adagio-Allegro Non Ktroppo Ma Con Brio by Brahms

อารมณ์ของเพลงนี้จะมีความหนักอึ้งรวมกับความเศร้าเป็นช่วงๆ จึงเลือกมาใช้ในช่วงที่ตัวละครเกิดความกลัวในภาวะสงคราม

Sequence C.

- Prelude in C Minor , Op.28 , No.20 by Chopin

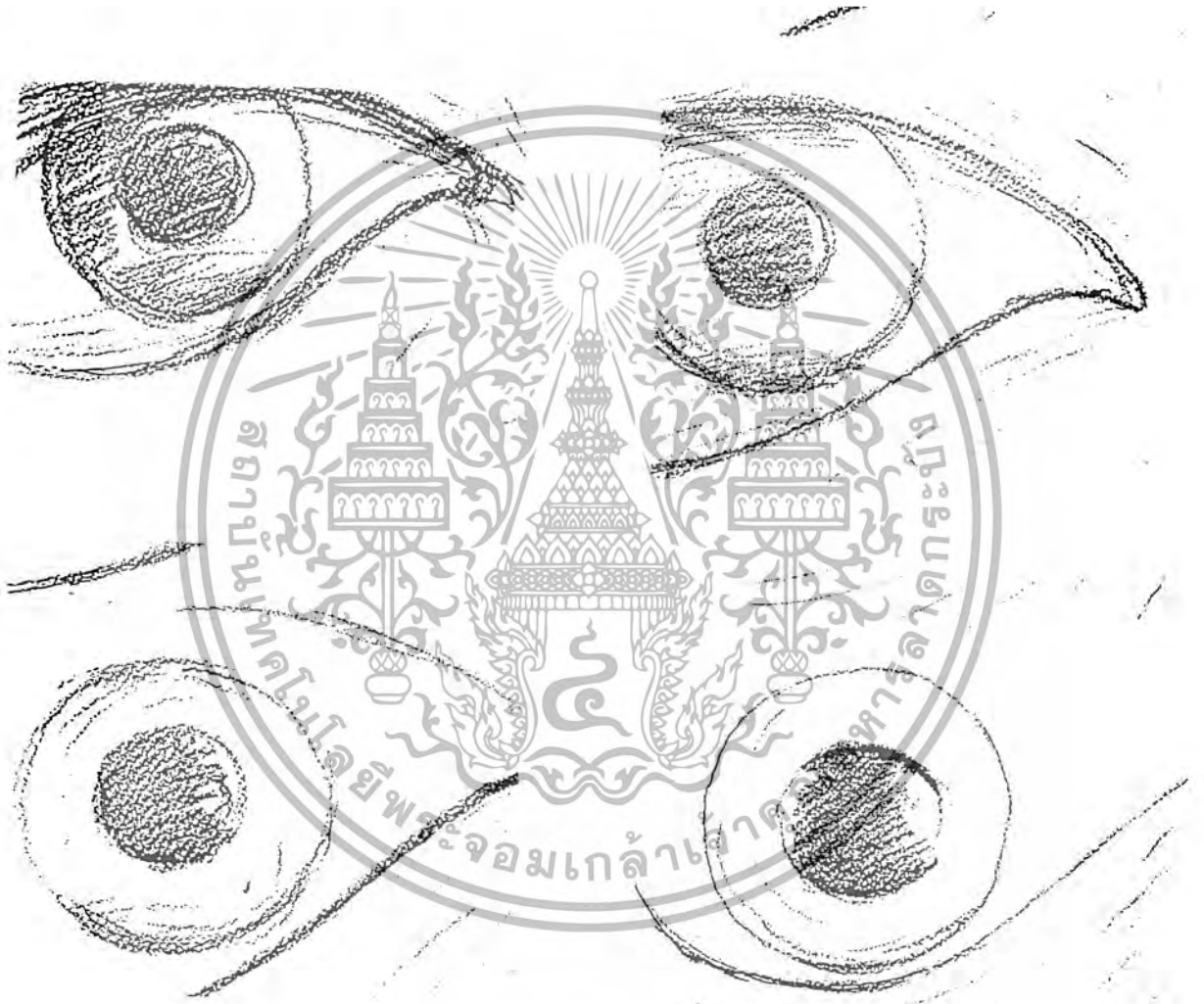
เพลงในโทนเศร้า ซึ่งเป็นบทสรุปตั้งแต่ที่ตัวละครเกิดความสูญเสียจนถึงบทสรุปของสงครามที่เกิดขึ้น

การคีย์แอกชั่น

ในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันจำเป็นต้องใช้ซาวนด์และสมอง ให้ยอมรับการตีความหมายของความเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ ด้วยการทำสิ่งนี้ให้เห็นเคลื่อนไหวเหมือนธรรมชาติของจริง ตามความจริง เพื่อที่จะทำให้วัตถุประสงคฺ์เช่นนี้สัมฤทธิ์ผล ผู้ถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันจะต้องใช้ภาพรูปร่างที่พรวดตามชอบหรือชอบพ่่มากกว่าธรรมดา ซึ่งจะหลีกเลี่ยงการลวงตาที่ทำให้มองเห็นเป็นภาพสั่นสะเทือน และช่วงสร้างสรรค์ความเคลื่อนไหวต่างๆที่ทำให้ตามองเห็นเคลื่อนไหวคล้อยตามไปได้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เวลากับระยะทางและจังหวะเวลาจำเป็นอย่างมากเพื่อความน่าสนใจในการกำหนดการเคลื่อนไหวต่างๆ เมื่อได้เวลาแล้ว เราก็กำหนดจะให้วัตถุเคลื่อนที่ไปทางใด และวัตถุนั้นแสดงออกอย่างไร ทั้งนี้ต้องสัมพันธ์กับเวลาที่กำหนดด้วย

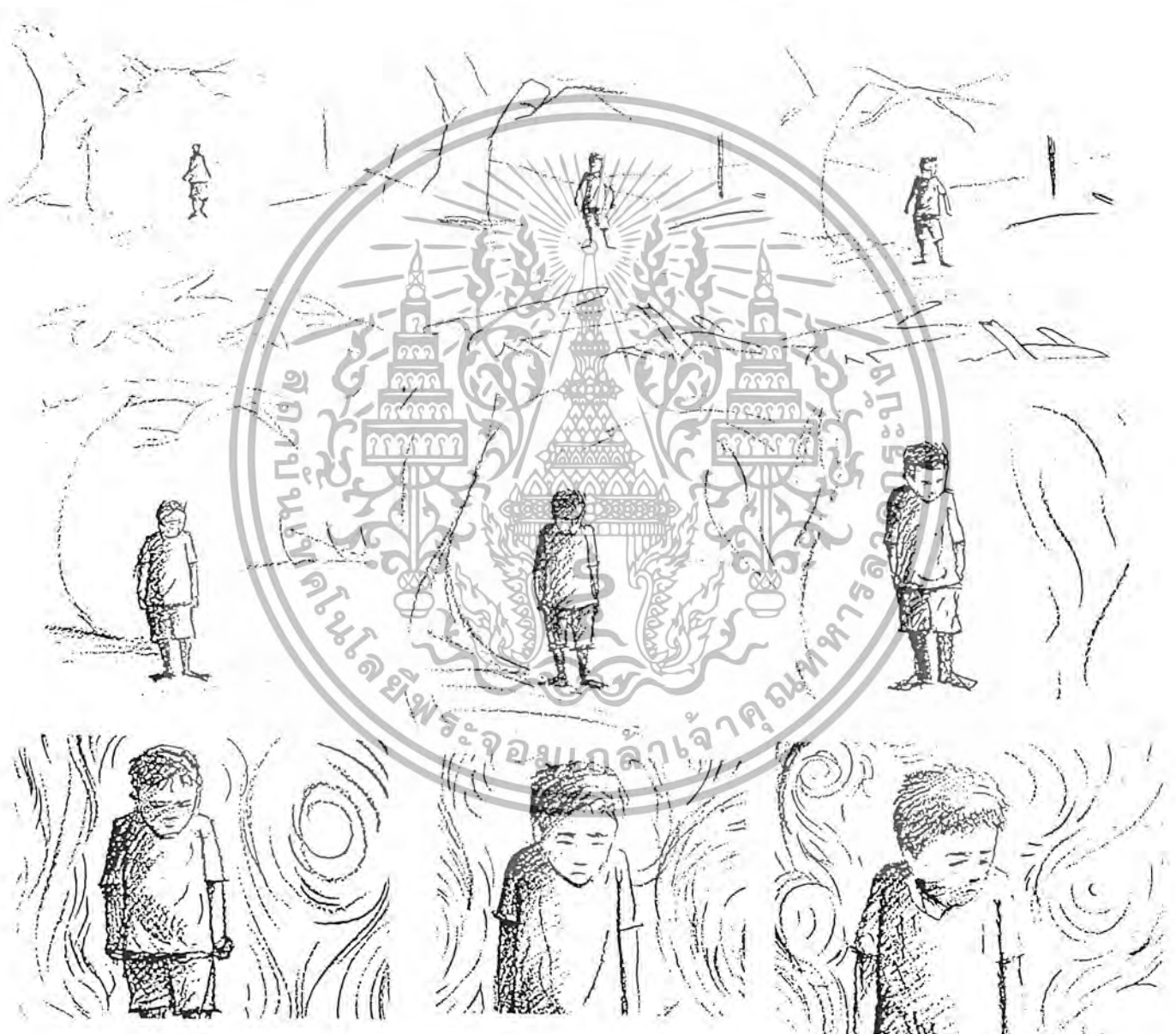


รูปที่ 9. ตัวอย่างการคีย์แอกชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การร่างและการชอยภาพ (In Between Shot)

เมื่อคีย์แอกชั่นแล้วก็เริ่มร่างภาพในกระดาษ โดยวาดหัวช้อยดและท้ายช้อยดก่อนแล้วจึงเริ่มชอยตรงกลางเรื่อยๆ เช่นถ้าแบ่งเวลาของวัตถุเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวา 1 นาที ครึ่งนาทีของภาพวัตถุอาจจะไม่อยู่ตรงกลางของภาพก็ได้ เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อและมีความน่าสนใจ เช่น เคลื่อนที่แบบช้าไปเร็ว เคลื่อนที่แบบเร็วมาช้า หรือ แบบ ช้า เร็ว ช้า เป็นต้น



รูปที่ 10. ตัวอย่าง In Between Shot

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การลงลายเส้น

เมื่อร่างครบทุกข้อต่อแล้วก็เริ่มลงโครงร่างของภาพหรือเส้นรอบนอกก่อน แล้วจึงลงน้ำหนัก ลงเงาตามลำดับ ซึ่งใช้นิ้วมือเพื่อให้เกิดความนุ่มนวลของภาพมากขึ้น

อุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดคือ

1. Charcoal แบบแท่งถ่าน
2. Charcoal แบบแท่งดินสอ
3. ดินสอ EE
4. ดินสอ 2B
5. ยางลบ
6. แปรงปัด
7. หมุดยึด (Pegbar)
8. โต๊ะกราฟ
9. กระดาษ 100 ปอนด์ชนิดหยาบ
10. ฐาน figure ไม้แบบวาด



รูปที่ 11. การลงลายเส้นและการดูให้เกิดน้ำหนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ขั้นตอนการถ่ายทำ

1. นำหมุคยีคมาจัดวางตำแหน่งที่ต้องการ เพื่อให้ภาพที่ออกมาตรงกันและเท่ากันทุกแผ่น และจัดไฟ 2 ดวงมาวางไว้ 2 ข้างของพื้นที่ถ่ายทำ ให้ทำมุมเฉียง 45 องศากับกระดาน โดยต้องการให้แสงเบนราบ ไม่มีเงา ขั้นตอนนี้อาจจะต้องขยับตำแหน่งของไฟให้พอดี และไฟที่นำมาต้องมีความสว่างเท่ากัน แล้วเฉลี่ยไฟไปให้ตรงกับภาพที่จะถ่ายเท่ากัน ตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีอะไรมาบังแสงและทำให้เกิดเงาบนภาพ สถานที่ถ่ายทำต้องเป็นในห้องที่ปิดแสงเข้าทุกด้าน เพราะหากมีแสงเข้ามาทางหน้าต่าง อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงของแสงได้ตลอดเวลา โดยเฉพาะถ้าถ่ายทำจากกลางคืนไปกลางวัน หรือกลางวันไปกลางคืนเป็นต้น ดังนั้นควรวางม่านสีดำกันแสงเอาไว้ และหยุดถ่ายทำเวลามีคนเข้าออก
2. นำกล้องดิจิทัล (กรณีนี้ใช้แทนกล้องถ่ายภาพยนตร์ 16 มม.) มาตั้งบนขาตั้งกล้อง และตั้งกล้องทำมุมเฉียงกับพื้น 45 องศา มองผ่านกล้องเพื่อตรวจสอบไม่ให้เกิดการสะท้อนของกระดาน ถ้ายังมีการเกิดเงาหรือสะท้อนก็ให้ปรับเปลี่ยนตำแหน่งของแสง ปรับเลนส์กล้องหรือตำแหน่งของกล้อง ปรับโฟกัสและรูรับแสงให้คงที่ ตั้งกล้องเป็นแบบ single frame ในขณะที่ถ่ายควรควบคุมแสงไม่ให้แสงเปลี่ยนเป็นระยะๆ

ข้อแนะนำในการถ่ายทำคือ หากมีผู้ช่วยในการทำงานที่พอเหมาะ ไม่มากหรือน้อยเกินไป จะทำให้การทำงานเกิดความรวดเร็ว เช่น คนแรกทำหน้าที่กดชัตเตอร์และมองผ่านกล้อง อีกคนหนึ่งเปลี่ยนกระดาน และคนคอยควบคุมแสง เป็นต้น ควรถ่ายทำที่เรียง shoot ไว้เพราะเวลาตัดต่อจะมีความสะดวกขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

การตัดต่อภาพและเสียง

การตัดต่อของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ค่อนข้างน้อย เพราะมีการวางแผนถ่ายอย่างจำกัด และพอดี ซึ่งหลังจากถ่ายทำเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ใช้โปรแกรมตัดต่อ Adobe Premier และ Import จากกล้องดิจิทัลระบบ DV จากนั้นก็ตัดต่อโดยเรียง Shot ตาม Shooting Script และใช้เครื่องมือการตัดต่อเช่นการ Fade เข้ามาใช้ จึงได้ภาพที่สมบูรณ์แล้วจึงนำเพลงที่เสร็จสมบูรณ์แล้วมาใส่ก็จะลงตัวพอดี หากภาพเกินก็ตัดต่อเพิ่มให้ตรงกับเพลงที่ทำไว้

การตัดต่อของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้มีปัญหาของภาพเกินหลายช่วง จึงต้องขยายให้เห็นแบบเฟรมต่อเฟรม จากนั้นลบส่วนที่เกินออกทีละช็อต ซึ่งการเพิ่มและการลดช็อตนั้นสามารถทำได้ในคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ได้อารมณ์ตามที่ต้องการ

เมื่อตัดต่อภาพและเสียงตรงกันแล้วจึงเริ่มใส่เสียงประกอบต่างๆ เช่น เสียงลม เสียงเครื่องบิน เสียงระเบิด เป็นต้น ตามลักษณะและอารมณ์ของภาพ ควรใช้เวลาในการเลือกเสียงที่ตรงกับภาพ เพราะ เสียงเครื่องบินมีหลายชนิด เสียงระเบิดก็มีหลายชนิดเช่นกัน ถ้าเลือกเสียงที่ผิดกับภาพก็จะไม่เกิดความสมจริงได้

เมื่อทำการตัดต่อเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ทำการ Render work area ให้ภาพเปลี่ยนเป็น file .AVI จากนั้นก็ Export ก็เป็นอันเสร็จเรียบร้อย แต่ต้องใช้เวลาในการประมวลผลของคอมพิวเตอร์ เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วก็นำมาเขียนลงบน CD โดยใช้โปรแกรมของ Nero

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการเขียนบท

การคิดเหตุการณ์ต่างๆของเนื้อเรื่อง จะง่ายขึ้นถ้ามีการหาข้อมูลและ research เยอะ เพราะจะมีตัวเลือกในการเขียนบทที่หลากหลาย อยู่บนฐานข้อมูลของความจริง คำถามของผู้ชมก็จะน้อยลง

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ

1. ควรเลือกสไตล์ในการวาดเป็นของตนเองและให้เข้ากับเนื้อเรื่อง เช่น การใช้ Charcoal เหมาะกับเรื่องที่รุนแรงอย่างสงคราม
2. เมื่อเลือกการทำอนิเมชันเทคนิคอะไรก็ตาม ควรฝึกฝีมือและทักษะให้เกิดความชำนาญ
3. ในการวาดจะมีปัญหาในการเปื้อนเป็นอย่างมาก และเลอะมือและกระดาษตลอดเวลา การใช้ Charcoal จึง ไม่เหมาะกับเรื่องที่มีมนต์หรือเรื่องที่มีนีสีขาว
4. การวาดอนิเมชันลงบนกระดาษนั้น ต้องใช้กระดาษเป็นจำนวนมาก การตัดจากแผ่นใหญ่เป็นแผ่นเล็กต้องเสียเวลามาก และขนาดอาจจะได้ไม่เท่ากัน เพื่อความสะดวกรวดเร็ว ควรนำไปตัดที่โรงพิมพ์ ซึ่งขนาดที่ออกมาจะได้ขนาดมาตรฐานและเท่ากัน

ขั้นตอนการถ่ายทำ

ควรศึกษา Frame Ratio ก่อนการถ่ายทำ การเว้นขอบจากกล้องมาตัดต่อและไปสู่โทรทัศน์ ขอบอาจขยายขึ้นโดยไม่เห็นจากการตัดต่อ ทำให้งานเกิดความเสียหายได้

ควรวัดแสงตลอดเวลาเพื่อภาพที่ออกมาแสงไม่กระตุก และไม่เสียเวลาในการปรับสีในการตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

การตัดต่อของภาพยนตร์อนิเมชันในคอมพิวเตอร์ สามารถลบส่วนที่เกินออกทีละช็อต หรือเพิ่มช็อตได้ และยังสามารถกำหนด Speed ได้อีกด้วย ซึ่งสามารถนำมาตัดต่อตามอารมณ์ที่ต้องการ หากผิดพลาดในการกำหนด frame จากการถ่ายทำ

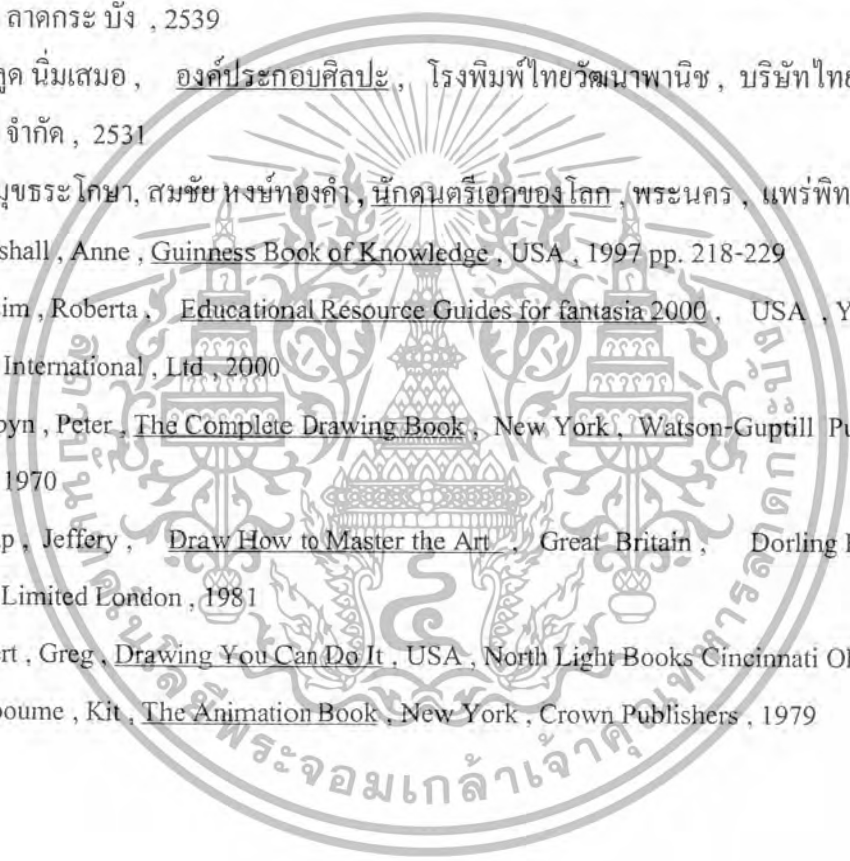
ข้อเสนอแนะ

ไม่ว่าจะทำงานขั้นตอนใดก็ตาม การวางแผนก่อนเริ่มทำงานเป็นสิ่งสำคัญมาก เวลาที่ทำงานก็จะเป็นไปตามที่คาดไว้ เพราะการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันต้องใช้เวลาที่ทำงานนาน ถ้าไปเร่งทำตอนหลัง งานอาจไม่เสร็จทันและไม่ได้คุณภาพตามที่ต้องการ



บรรณานุกรม

1. ร.ศ. บรรจง โกศลวัฒน์ , การถ่ายทำภาพยนตร์เสียง , โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ท่าพระจันทร์ ,บริษัท ชนบรรณ จำกัด , 2545
2. ชีรนนท์ รัตนมุงเมฆา , การสร้างภาพให้สัมพันธ์กับเสียงในภาพยนตร์อนิเมชัน , ศิลนิพนธ์
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต , สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง , 2539
3. ชะลุต นุ่มเสมอ , องค์ประกอบศิลปะ , โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช , บริษัทไทยวัฒนาพานิช
จำกัด , 2531
4. ทวี มุขธระโกษา, สมชัย หงษ์ทองคำ, นักดนตรีเอกของโลก , พระนคร , แพร่พิทยา, 2511
5. Marshall , Anne , Guinness Book of Knowledge , USA , 1997 pp. 218-229
6. Nusim , Roberta , Educational Resource Guides for fantasia 2000 , USA , Youth Media
International , Ltd , 2000
7. Probyn , Peter , The Complete Drawing Book , New York , Watson-Guption Publications ,
1970
8. Camp , Jeffery , Draw How to Master the Art , Great Britain , Dorling Kindersley ,
Limited London , 1981
9. Albert , Greg , Drawing You Can Do It , USA , North Light Books Cincinnati Ohio , 1992
10. Laybourne , Kit , The Animation Book , New York , Crown Publishers , 1979



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายธนศพงษ์ ยิ้มสุข

เกิด 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2524

การศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา แผนกศิลป์-ภาษาเยอรมัน
ระดับอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้