

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรีเรื่อง “ปลาใหญ่”
MUSICAL ANIMATION “BIG FISH”



นาย ศุภนันท์ สังข์อ่อง

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 86672
วัน,เดือน,ปี...3.0...S.ศ. 2551

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชาศิลปะ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี เรื่อง “ปลาใหญ่”

MUSICAL ANIMATION “BIG FISH”



นายศุภนันท์ สังข์อ่อง
Mr.SUPANUN SUNGONG

ภาควิชาศิลปะการละคร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 16 ธ.ค ๕7.....

(อาจารย์กิตติ สรมณี)

หัวหน้าภาควิชา..... วันที่ 16 ธ.ค ๕7.....

(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรี เรื่อง ปลาใหญ่
Musical Animation “Big Fish “

ชื่อ นาย ศุภนันท์ สังข์อ่อง

สาขา ภาพยนตร์และวีดิโอ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์กิตติ ศรมณี

ปีการศึกษา 2546



บทคัดย่อ

โครงการอนิเมชันประกอบดนตรีนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคผสมระหว่างการวาดบนกระดาษกับคอมพิวเตอร์2มิติ ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับอารมณ์ของดนตรีประกอบ

เทคนิคการวาดบนกระดาษเป็นเทคนิคที่มีลักษณะพิเศษตรงที่เป็นการวาดลงบนกระดาษทุกแผ่น ก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของเส้น และสีอยู่ตลอดเวลา สร้างความมีชีวิตชีวาอย่างมาก ในภาพยนตร์อนิเมชันนี้ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนช่วยในการลงสี แต่งภาพ ให้ภาพมีมิติสวยงามมากยิ่งขึ้น รวมถึงการบันทึกลายเส้นและทำเป็นภาพเคลื่อนไหวออกมาแทนกล้องระบบฟิล์มทั่วไป

ประเด็นที่เลือกนำเสนอคือเรื่องของปลาใหญ่กับปลาเล็ก ซึ่งเป็นปัญหาที่พบเห็นได้ทั่วไปในสังคมว่าคนอ่อนแอมักถูกคนแข็งแรงกว่ารังแกเสมอแล้วนำข้อมูลมาพัฒนาเป็นบท จนเป็นภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ออกมา นำเสนอผ่านดนตรี ซึ่งเป็นภาษาสากล สามารถซึมซับได้ง่าย ก่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ และอารมณ์ร่วมได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ อาจารย์กิตติ ศรมณี สำหรับคำแนะนำตั้งแต่แรก เริ่มจนเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมาได้ คณะกรรมการทุกท่าน สำหรับความคิดเห็นและคำแนะนำ ครอบคลุมสำหรับการสนับสนุนและถามไถ่ นายนภดล ไชยงาม ช่วยวาดและให้คำแนะนำได้อย่างมาก น.ส.พีรพร สำเร็จผล ช่วยสแกนหลายร้อยแผ่น และช่วยเตือนให้ขยันเสมอ เพื่อนๆ ที่คอยถามความคืบหน้าของงานเสมอ



นาย สุภานันท์ สิงห์อ่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1	
บทนำ	
ความเป็นมาของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ในการศึกษา	1
ขอบเขตของโครงการ	2
ลักษณะของโครงการ	2
แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
แหล่งข้อมูล	3
บทที่ 2	
วิเคราะห์ข้อมูล	
การทำภาพเคลื่อนไหว	4
เทคนิคของภาพยนตร์อนิเมชัน	5
วิเคราะห์โครงสร้างทางดนตรี	6
ดนตรีในภาพยนตร์อนิเมชัน	8
บทที่ 3	
ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์	
แนวความคิดและความเป็นมา	10
การร่างโครงเรื่องย่อ	10
โครงเรื่องย่อที่นำไปใช้จริง	13
Storyboard	14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ

ข้อมูลสำหรับการออกแบบตัวละคร	27
การออกแบบตัวละครครั้งที่ 1	30
การออกแบบตัวละครครั้งที่ 2	31
การออกแบบตัวละครครั้งที่ 3	32
การออกแบบตัวละครอื่นๆ	35
อนิเมชั่นเทคนิคคอมพิวเตอร์	36
แบบ sketch mood & tone ของฉาก	37
การออกแบบการเคลื่อนไหวของฉาก	43
การ Key Action	45
ขั้นตอนการ Key Action	50
การ Key Action กับเพลงประกอบ	55

บทที่ 5

ขั้นตอนการวาดในกระดาษ	57
-----------------------	----

บทที่ 6

ขั้นตอนการทำในคอมพิวเตอร์	60
ภาพตัวอย่างงานจริง	63
ภาพเบื้องหลังการทำงาน	68

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ	71
บรรณานุกรม	75
ประวัติผู้เขียน	76

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ

เนื่องจากในสภาพสังคมเมืองปัจจุบันนี้ เต็มไปด้วยการเอาัดเอาเปรียบจากผู้ที่แข็งแรงกว่ามีอำนาจกว่ากันไปไม่มีที่สิ้นสุด เป็นสังคมแบบปลาใหญ่กินปลาเล็ก คำว่าปลาใหญ่อาจหมายถึงคนที่แข็งแรงกว่า ตัวใหญ่กว่า มีอำนาจ มีเงิน มีการศึกษาสูงกว่า ซึ่งมีโอกาสเอาเปรียบได้เสมอ เป็นปัญหาต่อสังคม การเมือง และส่วนรวม ของประเทศ

ด้วยความสนใจส่วนตัวในดนตรีบวกกับทักษะทางดนตรีพอสมควร จึงเกิดความคิดที่จะนำมาทำเป็น อนิเมชั่น ประกอบเพลง ที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด จินตนาการนี้ได้ดี โดยตัวผู้วิจัยแล้ว สนใจในเพลงหลากหลายแนว ไม่ว่าจะเป็น Jazz,Rock,Pop,Classic,Electronic โดยขึ้นอยู่กับความรู้สึกช่วงนั้นมากกว่า ในตัวอนิเมชั่นครั้งนี้เลือกใช้เพลง Classic ซึ่งมีอารมณ์ความรู้สึกหลากหลายในหนึ่งเพลง ชวนให้นึกถึงเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆมากมาย

ปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการผลิตอนิเมชั่นมากขึ้น สามารถรองรับการสร้างสรรค์ที่ไม่สิ้นสุด ช่วยลดต้นทุนและเวลาไปได้มาก จึงเลือกใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติมาช่วยในกระบวนการวาด

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

- 1.ศึกษากระบวนการผลิตอนิเมชั่นประกอบดนตรี
- 2.ศึกษากระบวนการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับเทคนิค
- 3.ศึกษาเทคนิคของการทำอนิเมชั่นคอมพิวเตอร์2มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์นิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ ความยาวประมาณ 3-4 นาที นำมาลงสีในคอมพิวเตอร์

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์นิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ นำมาตกแต่งในคอมพิวเตอร์ เน้นความเรียบง่ายของโครงเรื่อง และอารมณ์ร่วมกับเพลงประกอบ

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปลาน้ำจืด
2. ศึกษาคุณสมบัติของเทคนิคนิเมชันคอมพิวเตอร์
3. พัฒนาบทภาพยนตร์จนนำมาเขียน storyboard
4. ศึกษาวิธีการเคลื่อนไหวของปลา และน้ำ เพื่อนำมาทำ key action ได้เป็นธรรมชาติ
5. ออกแบบ จาก ตัวละคร และการกำกับศิลป์
6. การถ่ายทำ
7. ขั้นตอนหลังการผลิต ได้แก่ ตัดต่อภาพและเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แหล่งข้อมูล

1. หนังสือ THE ANIMATION BOOK
2. หนังสือ เวิร์กช็อปภาพยนตร์+วิดีโอการ์ตูน
3. หนังสือ The ANIMATOR'S SURVIVAL KIT
4. วิดีโอสารคดี ชุดประทีปความรู้ ตอน"ปลา"
5. วิดีโอสารคดี ชุดสัญชาติแห่งการฆ่า
6. วิดีโอสารคดี ชุดฉลามบุก
7. วิดีโออนิเมชัน Fantasia 2000



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วิเคราะห์ข้อมูล

การทำภาพเคลื่อนไหว

“Animation” ได้มาจากคำภาษาละติน ว่า “anima” หมายความว่าวิญญาณหรือลมหายใจ ดังนั้นคำว่า “Animation” จึงกล่าวได้ว่าเป็นการทำให้มีชีวิตหรือการก่อชีวิตให้กับสิ่งที่ไม่มีชีวิต

การทำภาพเคลื่อนไหวเป็นศิลปะของการออกแบบเคลื่อนไหวสร้างความเคลื่อนไหวขึ้นมาโดยใช้วัตถุติดทางด้านพื้นที่และเวลามาใช้ มิใช่เป็นภาพวาดที่เคลื่อนไหว แต่เป็นความเคลื่อนไหวที่วาดขึ้นมา คือการวาดที่คำนึงถึงเวลา ความรู้สึกของการเคลื่อนไหว ความต่อเนื่องกลมกลืน

การทำภาพเคลื่อนไหว เปรียบเสมือน คนตรีที่มองเห็นภาพ

จอเห็น ฮาก์สกล่าวไว้ตอนหนึ่งว่า

“การทำภาพเคลื่อนไหว ก็คือ การออกแบบความเคลื่อนไหวนั่นเอง มันขึ้นอยู่กับการผ่านไปของเวลา ในการทำภาพให้เคลื่อนไหว การออกแบบภาพทำให้สูญเสียความเด่นไป ในฐานะที่มีลักษณะคงที่หรือตายตัวในเรื่องเวลาและสถานที่ เพราะฉะนั้นเวลาและสถานที่ จึงเป็นวัตถุดิบที่สำคัญสำหรับผู้ทำภาพให้เคลื่อนไหว”¹

¹โรบี เองเกลอร์.เวิร์กช็อปภาพยนตร์การ์ตูน+วิดีโอการ์ตูน แปลโดยศจ. สนัน ปีทมะทิน, 2528.

เทคนิคของภาพยนตร์อนิเมชัน

การทำอนิเมชันเป็นการสร้างความเคลื่อนไหวให้กับสิ่งที่ไม่เคลื่อนไหวแบ่งเทคนิคออกเป็น

ประเภท 2 มิติ

- การวาดลงบนกระดาษ เช่น ดินสอ หรือปากกา
- การตัดกระดาษหรือวัตถุใดมาเป็นรูปทรงแล้วค่อยๆ ขยับเวลาถ่าย
- การวาดบนแผ่นใส เป็นรูปแบบที่นิยมทำทางทีวีทั่วไป
- การขูดขีด เขียนภาพบนฟิล์มโดยตรง
- การทำผงให้เคลื่อนไหว เช่น การใช้ทรายมาวางบนกระจกแล้วค่อยๆ เกลี่ย
- การวาดไปลบไป เช่น การ วาดสีน้ำมันบนกระจก
- การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก

ประเภท 3 มิติ

- การนำหุ่นมาใช้เป็นตัวละคร
- การใช้ดินน้ำมัน
- การใช้คอมพิวเตอร์ 3D
- พิกซิลเลชัน ใช้คนหรือสัตว์ มาขยับเคลื่อนไหวถ่ายทีละครั้งให้ต่อเนื่องกัน
- การขยับวัตถุทีละครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ

การทำอนิเมชันเทคนิคนี้คือการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากการวาดบนกระดาษที่ละแผ่น ด้วยการใช้ เส้น จุด การขีดขีด สี และต้องวาดทั้งในส่วนของตัวละครและฉากทุกแผ่น ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวของเส้นและสีตลอดเวลา สามารถถ่ายทอดความรู้สึกผ่านการเคลื่อนไหวของเส้นและสีได้เป็นอย่างดี

การเลือกกระดาษและวัสดุที่ใช้วาดอย่างดินสอหรือสี ยังทำให้เห็นพื้นผิวที่ต่างกัน สามารถสร้างบุคลิกที่หลากหลายแล้วแต่เราจะกำหนด และการสร้างสรรค์งานอนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษนี้ยังมีความอิสระของรูปทรงสูง จากเฟรมแรกสู่เฟรมสุดท้ายรูปทรงของวัตถุอาจสร้างการคลี่คลายรูปทรงจนกลายเป็นรูปทรงอื่น หรือแม้กระทั่งเปลี่ยนเป็นฉากอื่น นับว่าเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของอนิเมชันเทคนิคนี้

วิเคราะห์โครงสร้างทางดนตรี

โครงสร้างทางดนตรีเปรียบเหมือนฉันทลักษณ์ทางวรรณคดี ฉันทลักษณ์ในวรรณคดีเป็นโครงสร้างทางร้อยกรองที่แยกแยะโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ให้มีความแตกต่างกัน ดนตรีก็เช่นกัน มีโครงสร้างที่ยึดถือเป็นแบบอย่าง มีท่อนนำ ท่อนองหลัก ท่อนแปร การเข้าใจโครงสร้างทางดนตรี ย่อมมีส่วนช่วยในการกำหนดรูปแบบ Key animation ที่เข้ากับจังหวะและอารมณ์เพลงมากขึ้น การวิเคราะห์ในที่นี้จะวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบหลักๆ ของโครงสร้างทางดนตรี ได้แก่ทำนอง และจังหวะ

ทำนอง เกิดจากเสียงขึ้นเสียงลงหลายเสียงปะติดปะต่อกัน นอกจากจะมีระดับเสียงสูงต่ำแล้วยังมีความสั้นยาวตามลักษณะจังหวะที่อาจแตกต่างกัน การวิเคราะห์ทำนอง จะสนใจในเรื่องทิศทาง ได้แก่ ทิศทางขึ้นคือการดำเนินทำนองขึ้น เช่น โฉนธ์ระดับเสียงสูงขึ้นเรื่อยๆ ทิศทางลงคือ โฉนธ์เสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่ำลงเรื่อยๆ ทิศทางคงที่จะเป็นการที่โน้ตย่ออยู่ที่เดิม การวิเคราะห์จะดูที่ทิศทางรวมเป็นหลัก ท่วงทำนองก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว

ทำนองเป็นส่วนประกอบของเพลง ที่ทุกชาติทุกวัฒนธรรมให้ความสำคัญมากที่สุด เนื่องจาก ท่วงทำนองที่เป็นเสียงสูงต่ำ เป็นเสียงที่มนุษย์ร้องเลียนได้ สามารถสะท้อนอารมณ์เพลงได้โดยตรง อย่างเช่น ดนตรีที่เล่นโน้ตในบันไดเสียง ไมเนอร์มักจะทำให้ความรู้สึกเศร้า น่ากลัว จังหวะที่เร็วบังคับบอกถึงความตื่นเต้นสนุกสนาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆที่นำมาประกอบกันไม่มีกฎตายตัว ทำนองที่ดีควรมีความหมายและจบในตัวเอง

จังหวะ เป็นส่วนสำคัญที่แยกไม่ออกจากทำนอง ถ้าทำนองนั้นมีแต่ระดับเสียงเรียงติดต่อกัน โดยไม่มีจังหวะเป็นตัวกำหนดความสั้นยาวของเสียง ทำนองนั้นจะไม่น่าสนใจเท่าที่ควร จังหวะในความหมายทางดนตรี จะประกอบไปด้วย จังหวะ(Beat) เป็นการเน้นจังหวะและจำนวนจังหวะในห้องดนตรี เช่นจังหวะที่ 1มีน้ำหนักมากกว่าจังหวะที่ 2 รวมถึง จังหวะเน้น (Accented Beat) จังหวะหนัก (Strong Beat) และจังหวะเบา (Weak Beat) ลักษณะจังหวะ(Rhythm) เป็นความสั้นยาวของตัวโน้ตและตัวหยุดในหนึ่งทำนอง เช่น ลักษณะจังหวะทำนองนี้ประกอบไปด้วย โน้ตตัวดำ 2ตัว โน้ตเซปต์2ชั้น 4ตัว อัตราความเร็ว(Tempo) คือความช้าเร็วของเพลง ในหนึ่งเพลงอาจมีการเปลี่ยนแปลงอัตราความเร็วก็ได้ อัตราจังหวะและชีพจรจังหวะ (Meter and Pulse) คือการกำหนดอัตราการเน้นจังหวะ มีสัญลักษณ์อยู่ในรูปตัวเลข 2ตัว เช่น 2/4 เป็นการกำหนดการเน้นจังหวะในหนึ่งห้อง ส่งผลไปถึงการกำหนด จังหวะยก จังหวะตก หรือจังหวะที่ได้อีกด้วย

เมื่อได้ฟังเพลงๆหนึ่ง สิ่งแรกที่ได้ยินคือเสียงของเครื่องดนตรี ฉะนั้นเรื่องเสียงน่าจะเป็นส่วนประกอบที่ผิวเผินที่สุดและสัมผัสง่ายที่สุด ผู้ฟังที่ไม่มีความรู้ด้านดนตรีก็สามารถรับรู้เรื่องของเสียงเครื่องดนตรีได้ ในหนึ่งบทเพลงจะประกอบไปด้วยเครื่องดนตรีต่างๆ เช่น ไวโอลิน ดับเบิลเบส เครื่องให้จังหวะต่างๆ อย่างกลอง เป็นต้น เครื่องดนตรี เป็นตัวกำหนดสีสันของเสียง สีสันของเสียงเครื่องดนตรี ที่ต่างชนิดกัน มาคู่กันอย่างเช่นกีตาร์ กับ ฟลูต มาจับคู่กันย่อมได้อารมณ์แตกต่างจาก เปียโน กับคลาริเน็ต สีสันของเสียงแต่ละเสียงจะสะท้อนอารมณ์ได้มาก และแตกต่างกันทีเดียว¹

¹ ณิชชา โสคติยานุรักษ์ .สังคีตลักษณะและการวิเคราะห์ , 2542.

ดนตรีในภาพยนตร์อนิเมชัน

ดนตรีตะวันตกมีการนำมาใช้ประกอบการแสดงมาตั้งแต่สมัยคลาสสิก การแต่งเพลงยุคนั้นเกิดจากความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของกวีที่จะเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับลีลาการแสดง เช่น ดนตรีหวาน ก็ใช้ไวโอลิน ถ้าแสดงความกล้าหาญก็ใช้ทรัมเปท มีการเดี่ยวเครื่องดนตรี

จังหวะเสียงในภาพยนตร์จะมีทั้งช้าและเร็ว สม่่าเสมอและไม่สม่ำเสมอ สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวเช่นเดียวกับดนตรี ท่วงทำนองของดนตรีสามารถก่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ การจับคู่ภาพและเสียงสามารถนำมาสร้างได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับความหมาย ของภาพและการตีความหมาย เช่น เสียงกลองอาจแทนเสียงฟ้าผ่า ดนตรีเร่งเร็วขึ้นอาจเป็นการไล่ล่าเป็นต้น "FANTASIA 2000" นำแรงบันดาลใจจากบทเพลงคลาสสิกต่างๆที่โด่งดังอย่าง Symphony no.5 ของ Beethoven มาสร้างอนิเมชันประกอบ ด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพไม่มีบทสนทนา กับการแทนค่าเสียงดนตรีแทนเสียงจริงตามธรรมชาติ อย่างเสียงฟ้าผ่า

การทำภาพเคลื่อนไหวเปรียบเสมือนดนตรีที่มองเห็นได้ฉะนั้นเสียงที่แตกต่างกันก็สามารถจะทำให้มองเห็นได้ด้วยรูปร่างและแบบที่แตกต่างกัน และรูปร่างที่แตกต่างกันก็ทำให้เกิดเสียงที่แตกต่างกัน เพราะฉะนั้นเสียงและภาพจึงเชื่อมโยงกันอย่างสนิทสนมในการทำภาพยนตร์อนิเมชัน² การใช้ท่วงทำนองดนตรี สามารถสร้างความสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของตัวละคร เช่น ในช่วงที่ทำงานอยู่บันไดเสียงลง อาจเป็นการที่ตัวละครเคลื่อนไหวที่ลงต่ำจากจาก และเมื่อทำงานอยู่เสียงขึ้น ตัวละครก็ลอยขึ้นสูง ยิ่งสูงอาจเหลือเพียงเสียงเปียโนเพียงตัวเดียว เป็นการแทนค่า เสียงแหลมอาจเป็นสิ่งที่เบา มีขนาดเล็ก อยู่ที่สูง เสียงต่ำ อาจเป็นของหนักและอยู่ตำแหน่งแน่นเป็นต้น หรือใช้ลักษณะของ

¹ ธเนศพงศ์ ยิ้มสุข .ศิลปินพันธ์ เรื่องการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันประกอบดนตรีเรื่อง "อารมณ์-สงคราม" ,2545 .

² โรบี เองเกลอร์.เวิร์กช็อปภาพยนตร์การ์ตูน+วิดีโอการ์ตูน แปลโดยศจ. สนั่น ปัทมะทิน, 2528 .

ชนิดเครื่องดนตรีและวงดนตรีในการเปรียบเทียบ อย่างเช่น เปียโน เปรียบเทียบกับผีเสื้อ ปลาตัวเล็ก เสียงของวงออเครสตรา กับเรื่องราวอันยิ่งใหญ่ของราชวงศ์ ปลายาฟ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปวิธีการบรรเลงด้วย

การใช้ดนตรีมาช่วยในภาพยนตร์อนิเมชัน จะมีผลดีต่อการนำพาความรู้สึกได้มากขึ้น ซึ่งควรกำหนดความสัมพันธ์ของภาพและเสียงไม่ให้มากเกินไปเพราะอาจทำให้เสียใจได้หากตรงตามจังหวะเพลงทุกตัวโน้ต และควรเลือกลักษณะดนตรีที่เหมาะสมต่อรูปแบบที่ต้องการนำเสนอ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

แนวความคิดและความเป็นมา

ความคิดเริ่มต้นเกิดจากความประทับใจในบทเพลง แล้วจินตนาการสร้างลำดับเหตุการณ์ที่จะเป็นไปตามท่อนเพลง ให้เข้ากับอารมณ์เพลงช่วงต่างๆ เพลงที่เลือกมาใช้เป็นเพลงคลาสสิกซึ่งมีหลากหลายอารมณ์ในหนึ่งบทเพลง คล้ายภาพยนตร์ที่มีหลากหลายอารมณ์ในหนึ่งบทภาพยนตร์ เป็นอนิเมชั่นที่ประกอบดนตรี โดยยึดรูปแบบการนำเสนอเรื่องของราวของปลาใหญ่กินปลาเล็กที่อยู่บนพื้นฐานความจริง โดยเราเป็นผู้ที่คัดเลือกความจริงสักส่วนหนึ่งมาขยายจากการค้นคว้าข้อมูล โดยกำหนดขอบเขตให้เป็นเรื่องราวของบิงเล็กๆแห่งหนึ่งเสมือนเรื่องราวของสังคมเล็กๆแห่งหนึ่งซึ่งมีผู้อ่อนแอและแข็งแรงอยู่ร่วมกัน และเป็นลักษณะภูมิประเทศในเมืองไทยเพื่อสะดวกแก่การค้นคว้า จึงเลือกให้ปลาชอนเป็นตัวละครหลักที่แทนปลาใหญ่เป็นตัวแทนของคนที่ม้ออำนาจเหนือผู้อื่น รังแกเขาไปทั่ว มีลักษณะชัดเจนเนื่องจาก ตามอุปนิสัยของปลาชอนแล้วคือ ก้าวร้าว ขอบทำร้ายกัดกินปลาเล็กปลาน้อย และแข็งแรงมากขนาดน้ำแล้งยังนอนแช่ตัวในโคลนมีชีวิตรอดได้ และจากการนำปลาชอนมาวิจัยศึกษา โดยใส่ตู้ปลาที่บ้าน ทำให้ได้ข้อสรุปว่ามันไม่ชอบอยู่ใต้อำนาจใคร รักอิสระ หลังพบว่าตู้ปลาแตก และปลาชอนนอนอยู่ข้างนอก

การร่างโครงเรื่องย่อ

การเริ่มคิดบทมาจากการทดลองเริ่มคิดจากเป็น Plot สั้นๆก่อนโดยคิดมาหลายๆแบบเพื่อมาเลือกและดูข้อดีข้อเสียของแต่ละอัน ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ในบึงเล็กๆ ที่เป็นที่อยู่อาศัยของปลาน้อยใหญ่ พวกมันหากินตามวิถีของมัน สัตว์ใหญ่ กินสัตว์เล็ก เป็นกฎเกณฑ์ จนกระทั่งวันหนึ่งปลาช่อนตัวใหญ่ที่มีคนนำมาปล่อย มาอาละวาดรังแกปลาที่อ่อนแอกว่า จนสร้างความหวาดกลัวไปทั่ว มันกินปลาตัวเล็กตัวน้อยเป็นว่าเล่น สุดท้ายมันไปกินเบ็ดเช้า หลังจากนั้นมาบึงนี้ก็ประสบความสงบสุขดังเดิม

2. ในบึงเล็กๆ ที่เป็นที่อยู่อาศัยของปลาน้อยใหญ่ พวกมันหากินตามวิถีของมัน สัตว์ใหญ่ กินสัตว์เล็ก เป็นกฎเกณฑ์ อยู่มาวันหนึ่ง มีฝูงปลาแปลกถิ่นเข้ามา เกิดการแย่งชิงปลาใหม่กัน ปลาใหญ่สุด จะเอาทั้งหมด ไม่ยอมยกให้ใคร สุดท้ายเมื่อมันตัวพองขึ้น ก็ถูกกลุ่มปลาใหญ่ พันธุ์เดียวกันรุมกิน

3. บึงๆหนึ่งที่เหล่าปลาอยู่อาศัยรวมกัน อยู่มาวันหนึ่งปลาลดจำนวนลง ทำให้เหล่าปลาใหญ่ต่างต้องกินไม่เลือกหน้า มันรวมกลุ่มกันกำจัดปลา นกกกลุ่ม และก็นั้นมาจัดการกันเอง เมื่อไม่มีอะไรกิน และในที่สุดมันก็ถูกตักไปโดยมนุษย์

4. ปลาตัวเล็กคอยติดตามปลาใหญ่ เพื่อเก็บกินเศษอาหารที่เหลือจากปลาใหญ่ แต่เมื่อปลาลดจำนวนลงมันก็ถูกกินซะเอง

5. ในบึงเล็กๆ ที่เป็นที่อยู่อาศัยของปลาน้อยใหญ่ พวกมันหากินตามวิถีของมัน สัตว์ใหญ่ กินสัตว์เล็ก เป็นกฎเกณฑ์ ปลาช่อนผู้แข็งแรงที่สุดมีอำนาจ ไล่ล่าทุกอย่างที่ขวางหน้าแม้เมื่อมันอึดท้อง มันจะไม่ยอมให้ใครเข้าใกล้ตัวเด็ดขาด แต่เมื่อมัน เริ่มแก่ตัวลงมันก็รับรู้ความเจ็บปวดของผู้ถูกล่า

6. ปลาช่อนที่เพิ่งมาใหม่ถูกอาสาให้ช่วยปกป้องเหล่าปลาเล็กจากปลาตัวใหญ่ผู้ล่า แต่สุดท้ายเมื่อไม่มีอะไรตอบแทนมันได้ เหล่าปลาเล็กก็ถูกปลาช่อนไล่ล่าแทน

จาก Plot ทั้ง 6 เมื่อได้ไตร่ตรองโดยถามข้อคิดเห็นจากหลายคนที่ให้ลองอ่าน Plot ดู จึงได้เลือกอันที่ 5 ซึ่งรู้สึกชอบที่เป็นการจบที่สัจธรรมของปลาใหญ่กินปลาเล็ก คนอ่อนแอจะถูกคนแข็งแรงกว่ารังแกเสมอ เมื่อปลาใหญ่กินปลาเล็กไปเรื่อยๆ และปลาใหญ่ก็จะโดนปลาใหญ่กว่าตัว

กินเป็นทอดๆ และในที่นี้ไม่มีปลาที่ใหญ่กว่าปลาช่อน แต่เป็นตัวปลาช่อนเองที่กลายเป็นปลาเล็กเอง ตามสังขารของมัน เป็นความไม่คงอยู่ถาวรของอำนาจ

การเริ่มคิดเหตุการณ์จะคิดว่าทำอะไรให้ปลาช่อนดูมีอำนาจ น่ากลัว และ เป็นผู้ทำลายความสงบของเหล่าปลา

ในการคิดบทครั้งแรก จะเปิดเรื่องให้เป็นเหล่าปลาต่างๆ ในบึง อยู่กันอย่างสงบ แล้วมีปลาช่อนเข้ามาได้ กัดกินเหล่าปลา และจากไป เล่าเรื่องเน้นที่ปลาช่อน

ในการทำงานมีการทำอนิเมชันในบางฉากไปก่อนระหว่างการพัฒนาบท และเมื่อลองดูจากอนิเมชันที่ทดสอบออกมาคร่าวๆ พบว่า ยังสื่อสารถึงการทำลายความสงบสุขของปลาช่อนได้ไม่มากพอ จึงเกิดการแก้บทให้มีการ เพิ่มตัวละครที่มีลักษณะบุคลิก ขัดแย้งกับปลาช่อน ในเรื่องมากขึ้น คือปลานิล ที่ยังเด็กอยู่และไปถูกใจตัวเมียจนเกิดการจับกันขึ้น และในส่วนตัวประกอบ อย่างเช่น ตัวลูกน้ำ กระจกกระดิกไปมา คือให้ Sequence แรกดูน่ารักให้ขัดกับความน่ากลัวของ Sequence 2 และทำให้รู้สึกสงสารปลาเล็กๆ

หลังจากทดสอบมาเป็นอนิเมชันก็มามีปัญหาตรง Sequence สุดท้ายในตอนจบที่ตอนแรกคิดไว้ว่าจะให้ปลาช่อนแกตัวและอ่อนแอจนโดนปลาเล็กเข้ามากัดกิน แต่รู้สึกว่าจะดูมากเกินไป หน้อยสำหรับการหมดอำนาจของปลาช่อนและยังรู้สึกขาดความสมจริงจึงเปลี่ยนเป็นให้ ปลาช่อนแกตัวลง จนในที่สุดไม่สามารถไล่กินคนอื่นได้อีก และมีชีวิตอยู่ต่อไปอย่างหมดอำนาจที่จะทำร้ายใครได้อีกจึงมีการพัฒนามาเป็นบทครั้งสุดท้าย

โครงเรื่องย่อที่นำไปใช้จริง

ความคิดหลัก คนอ่อนแอยอมถูกรังแกเสมอ

- Seq. 1** ปลาใหญ่กินปลาเล็ก
- ในบึงเล็กๆที่เป็นที่อยู่อาศัยของปลาน้อยใหญ่ พวกมันหากินตามวิถีของมัน
 - สัตว์ใหญ่กินสัตว์เล็ก ผู้แข็งแกร่งกว่าเป็นผู้อยู่รอด
 - ลูกน้ำถูกปลานิลกิน
 - ปลาที่ตัวใหญ่จะสูบกินปลานิลตอนเพล
 - เหล่าปลาก็ก้าวร้าวกันอย่างสบาย
 - ปลานิลไปปิ้งปลาตัวเมียเข้า ตามจับกันไปจนเข้าไปถึงเขตของปลาช่อน
- Seq. 2** ปลาช่อนผู้ไม่ยอมใคร
- ปลาช่อนลืมตาแล้วคือปลานิลออกมาอย่างช้าๆ
 - ปลาตัวน้อยเมื่อเห็นปลาช่อนก็ว่ายหนีอย่างไม่คิดชีวิต
 - ปลาช่อนไล่จับอย่างดุเดือด
 - มันหนึ่ๆลงลึกไปถึงใต้บึงที่ดำมืด
 - ปลาช่อนเห็นดังนั้นจึงพุ่งเข้ามาหา
 - ปลานิลตกเป็นเหยื่อ
- Seq. 3** จากผู้ล่ากลายเป็นผู้ถูกล่า
- เวลาผ่านไปปลาช่อนเริ่มแกตัวลงมันไม่แข็งแรงเหมือนเดิม
 - ปลาช่อนยังคงไล่ล่าเหมือนเคย
 - แต่คราวนี้มันไล่ล่าเหยื่อของมันไม่ทัน
 - ตัวมันซูบเซียวลง
 - มันเคลื่อนตัวได้ช้าลง ไม่มีปลาตัวไหนเกรงกลัวมันอีก
 - ในที่สุดมันก็หมดความสามารถที่จะไล่กินคนอื่นได้อีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD



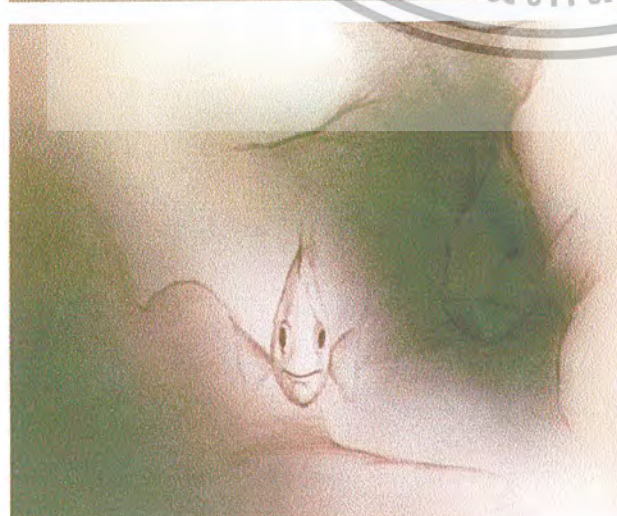
1. L.S. Bird Eyes View จากบนหน้า เงามสะท้อนต้นหญ้าบนน้ำนิ่ง แมงมุมน้ำวิ่งเข้ามา น้ำกระเพื่อมเป็นคลื่นเงาไหว



2. L.S. ลูกน้ำตัวจิ๋วว่ายดุ๊กดิ๊กเข้าเฟรมมา ปลานิลพุ่งเข้าไปโจมตีแล้วจากไป



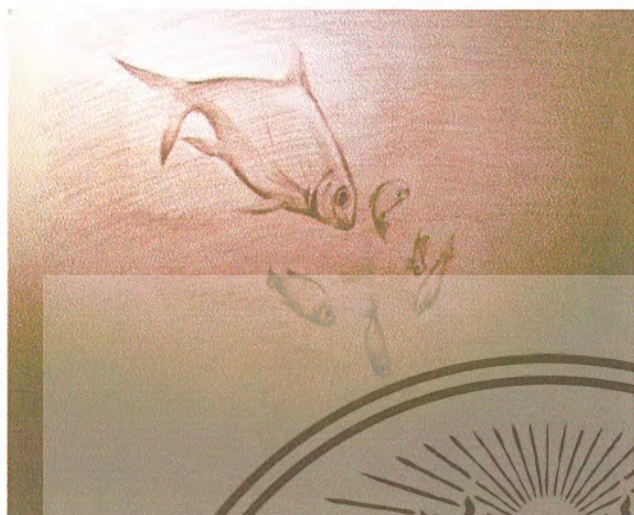
- Cut -



3. L.S. ปลานิลเข้าเฟรมมาอย่างสบาย อารมณ์ ปลาตัวใหญ่กว่าซึ่งรออยู่พุ่งมา ฮุบที่เผลอแต่พลาด

- Cut -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. L.S. เหล่าปลาว่ายไปมา

- Cut -

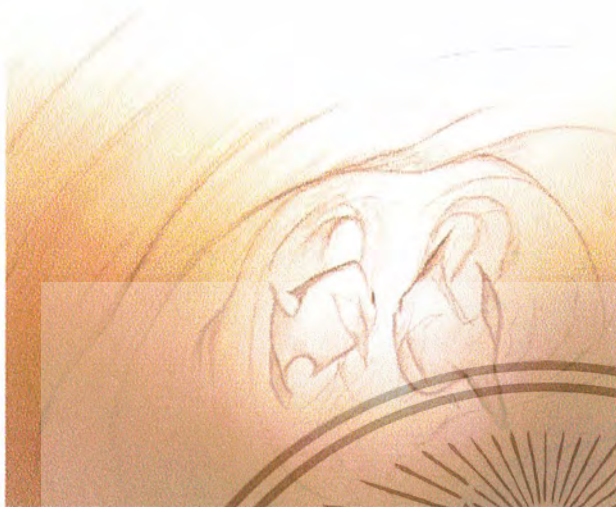


5. L.S. กล้องตามปลาจับตัวผู้ มันว่ายน้ำ
อยู่ เหลือบไปเห็น ตัวเมียเข้า.....



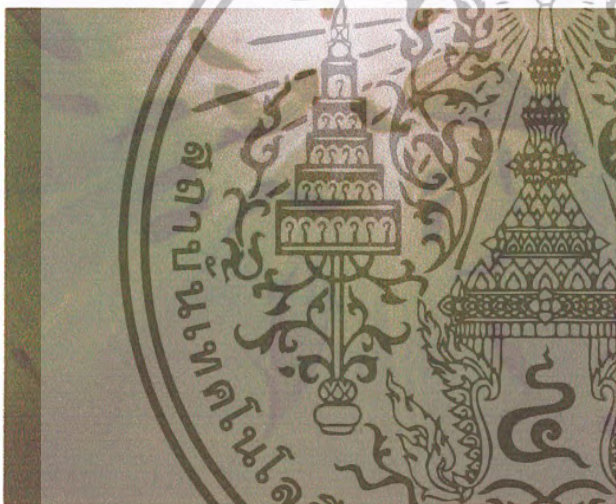
5. (ต่อเนื้อกัน)จึงว่ายเข้าไปเกี่ยว
พาราซี ฝ่ายตัวเมียก็เล่นตัวว่ายหนีวนไป
มาเหมือนหนังอินเดีย.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.(ต่อเนื้อกัน).....จนเข้าไปในถิ่นปลา
ชอน

- Cut -



6. L.S. มุมเงย ภาพย้อนแสงเหล่าปลาวาย
ไปมา

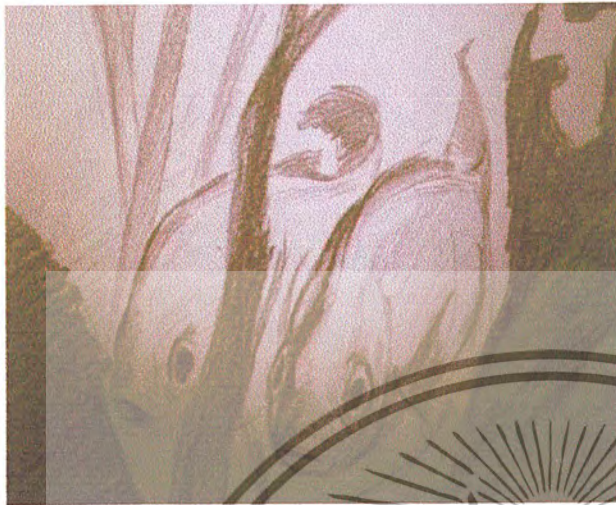
- Cut -



7. M.S. ปลาชอนไล่จากกอกหญ้าออกมา

- Cut -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



8. M.S. กล้องตามปลาคู่รัก ทั้งคู่ว่ายเข้าไปจนปลาซ่อนสังเกตเห็น...



8.(ต่อเนืองกัน)..ภาพ Tranform เป็นหน้าปลาซ่อนกำลังจ้องอยู่ในระยะ C.U.

- Cut -



9.C.S. ปลาซ่อนว่ายออกมา

- Cut -

86672

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



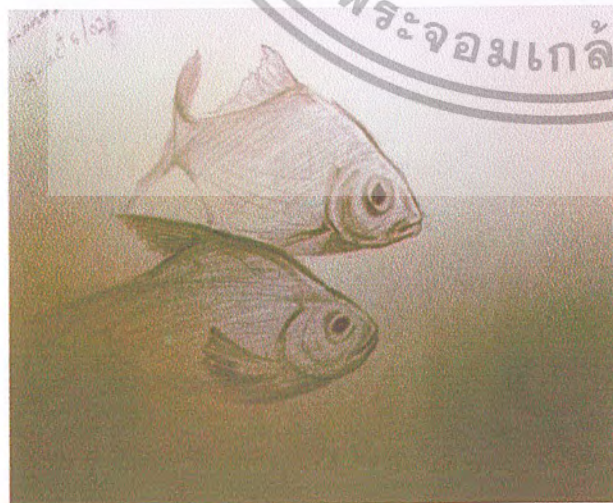
10. E.C.U. ปลาซ่อนว้ายผ่านกล้องไป

- Cut -



11. M.S. มุมเผย ปลาซ่อนเต็มตัวว้ายเข้ามา กล้องเคลื่อนไปรับ

- Cut -



12. M.S. ปลาคู่รักรว้ายหนีผ่านกล้อง

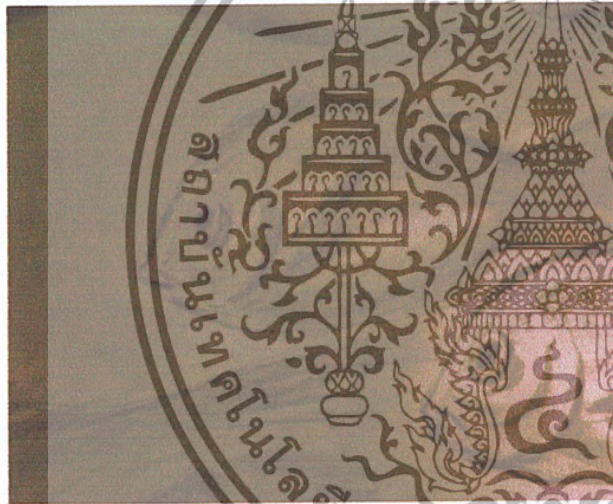
- Cut -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

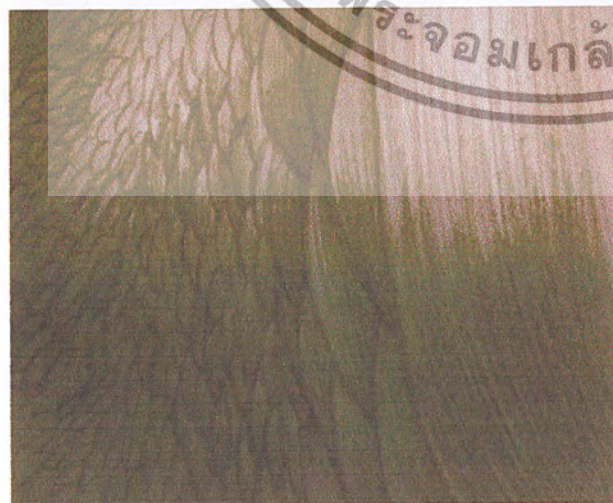


13. M.S.ปลาซ่อนว่ายมาหากล้องแล้วข้าม
ไปด้านบน

- Cut -

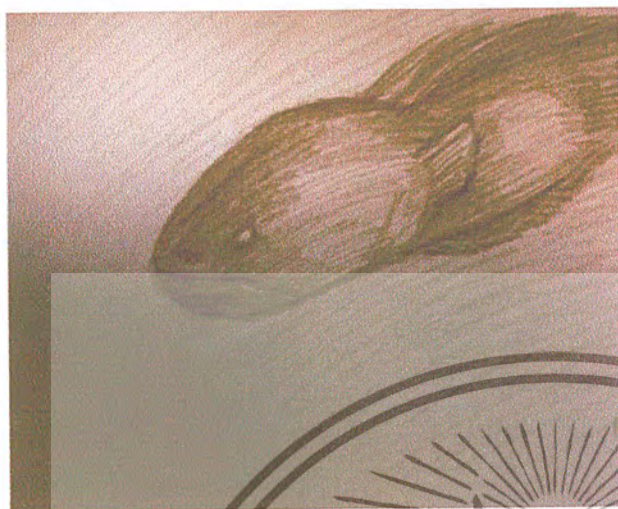


14. C.U. เหล่าปลาว่ายน้ำ



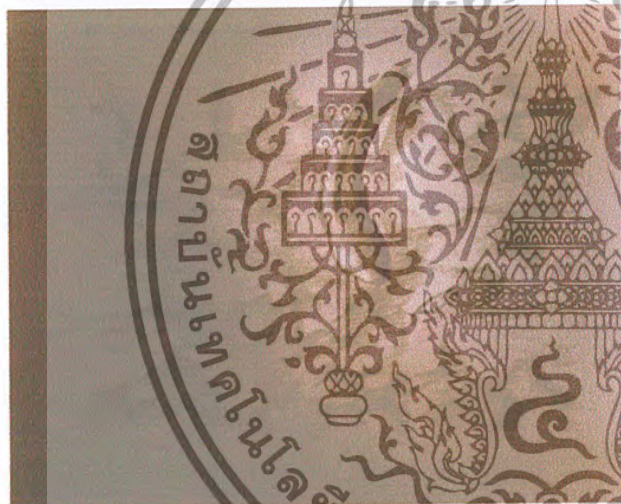
14. (ต่อเนื่องกัน) คลื่นลายรูปทรงเป็น
เกล็ดปลาซ่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



14. (ต่อเนื่องกัน) ชูมออกมาเป็นปลาช่อนกำลังไล่

- Cut -



15.L.S. มุมสูงปลาช่อนไล่ปลาชนิดอย่างกระต๊อ

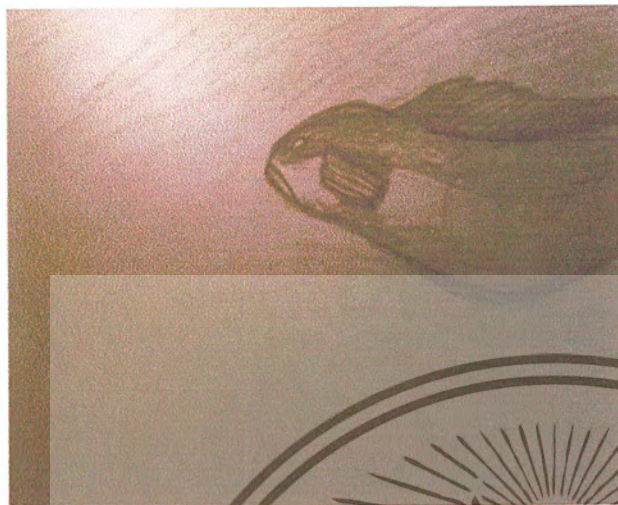
- Cut -



16. C.U. ปลาช่อนจับ

- Cut -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



17.C.U. กล้องซูมเข้าไปในครีบบของปลา
ช่อน



17. (ต่อเนืองกัน) ครีบบสัตว์จมน้ำเต็มเฟรม

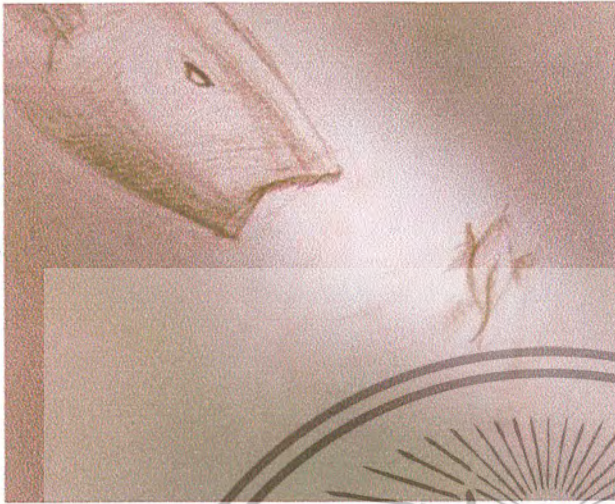
- Cut -



18. M.S. กล้องตามปลาชนิด ปลาช่อนจับ
และจับ ปลานิลอย่างฉิวเฉียด

- Cut -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



19.M.S.ปลาชนิดนี้ไม่พ่น



19. (ต่อเนื่องกัน)ปลาช่อนพุ่งเข้าจับจน
โคลนกระจายเห็นหางปลาช่อนสะบัดไปมา

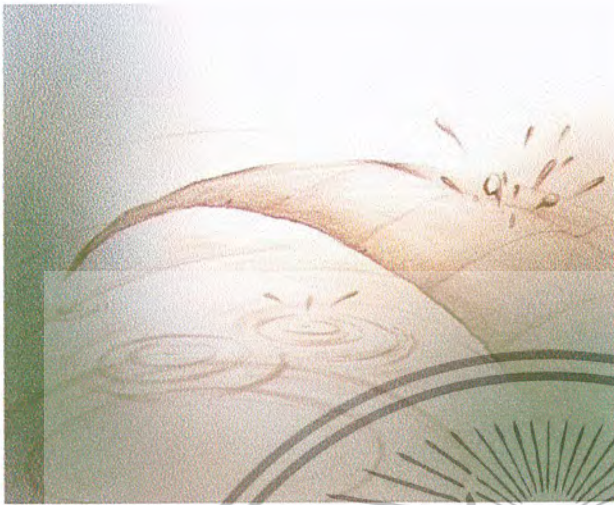


19. (ต่อเนื่องกัน) พอเริ่มจางเห็นปลาช่อน
จากไป

- Fade -

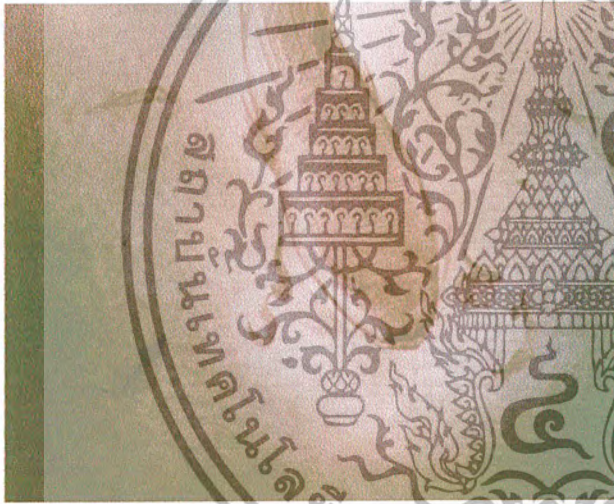
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

20. L.S. ผ่นตกลงมากระทบใบหญ้า



- Cut -

21. M.S. ใบไม้ที่เฝ้าเดียวหลุดลอยตาม กระแสน้ำ ปลาซ่อนว่ายน้ำลงมาจากบนเฟรม ผ่านใบ



- Cut -

22. M.S. ปลาซ่อนได้รับปลาเล็กผ่านเฟรม ไป



- Cut -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



23. M.S.ปลาซ่อนไล่ไปเรื่อย แต่ตามไม่ทัน

- Cut -



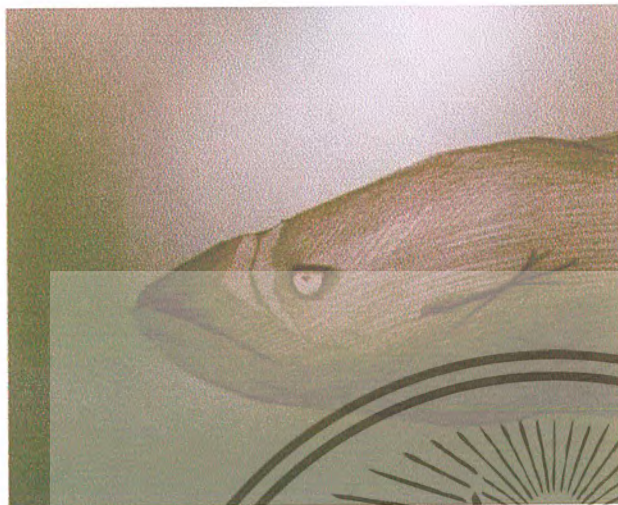
24. L.S. กล้องหมุนตามปลาซ่อนจน กลายเป็นมุม Bird Eye View ปลาซ่อนไล่ ตามปลาเล็กอีก



24. (ต่อเนื่องกัน) กล้องตามไปเรื่อยๆ ปลา ซ่อนทุมสุดตัวก็ยังคงตามไม่ทัน

- Cut -

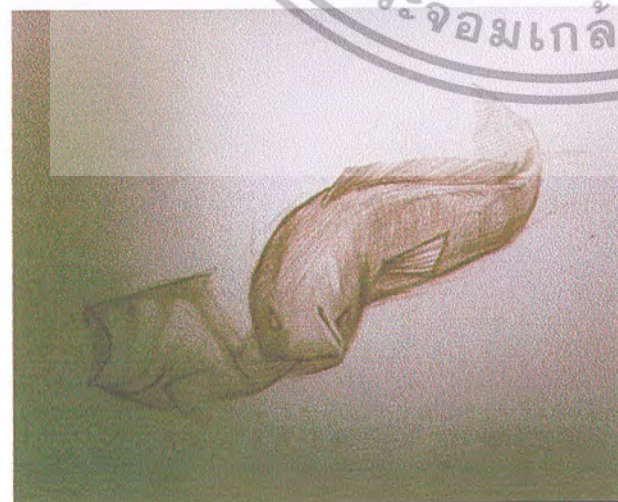
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



25. C.U. ระยะเวลาใกล้ มีรอยแผล มากมายบน
ตัวปลาช่อน

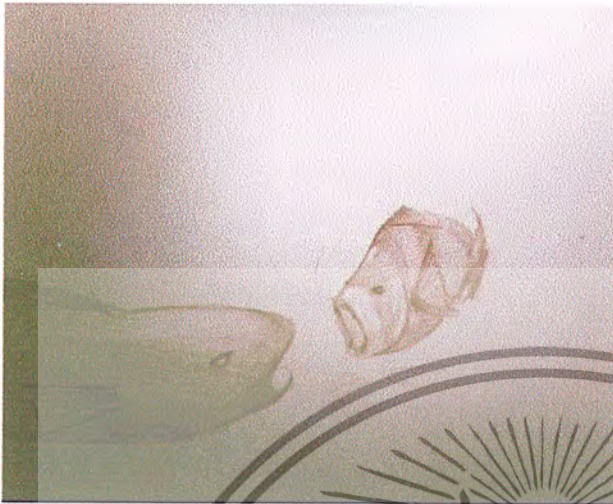


26. L.S. ปลาช่อนกระโดดชูปเหยื่อและ
พลาดเป็นสไลด์โมชัน



27. M.S. ปลาช่อนเจอปลาเสือ ก็เข้าไปจับ
ปลาเสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



27. (ต่อเนืองกัน)ปลาเสื่อไม่ยอม มันก็ค
ปลาชอนคั้นแล้วจากไป ปลาชอนไม่กล้า
ทำอะไร

- Cut -



28. M.S. มุมกดกลิ้งตามปลาชอน มัน
ว่ายลงไปกันบึง



28. (ต่อเนืองกัน)ปลาชอนนอนกันบึง
กลิ้งซุมออกมาเรื่อยๆ

- Fade -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ

ข้อมูลสำหรับการออกแบบตัวละคร

ปลาช่อนนับได้ว่าเป็นปลาที่คนไทยเรารู้จักกันมาแต่ช้านานแต่ออก ในตลาดสดแทบทุกแห่งมี ปลาช่อนมาขายทั้งปีไม่เคยขาด ปลาชนิดอื่นอาจมีขายเป็นครั้งคราวแต่ปลาช่อนมีทุกวันก็ว่าได้

ปลาช่อนแพร่หลายไปทั่วทุกท้องถิ่น ตั้งแต่เหนือจรดใต้ ตะวันออก ตะวันตก ตะวันออกเฉียงเหนือ หรือภาคกลาง โดยทั่วไปจะรู้จักกันในนามปลาช่อน แต่ในบางท้องถิ่นเช่นทางเหนือหรือ ตะวันออกเฉียงเหนือเรียกปลาชนิดนี้ว่า ปลาค้อ ปลาช่อนมีชื่อวิทยาศาสตร์ว่า *Channa striata* ชื่อสามัญคือ Striped snake-head fish ซึ่งหมายถึงปลาหัวงูนั่นเอง ชื่อนี้ทำให้ฟังดูค่อนข้างน่ากลัว แต่แท้ที่จริงแล้วเป็นเพียงการบ่งบอกถึงลักษณะส่วนหัวของปลาชนิดนี้ที่แบนเหมือนหัวงูเท่านั้นเอง

ปลาช่อนมีรูปร่างกลมเป็นทรงกระบอก แต่ตอนปลายลำตัวจะแบนเล็กน้อย ปลายหางมนกลม ขนาดตัวเฉลี่ยคือ 60 - 75 ซม. หัวมีลักษณะค่อนข้างแบนลาดไปทางปาก ปากใหญ่มากริมฝีปากล่างยื่นยาวกว่าริมฝีปากบนเล็กน้อย ในปากมีฟันซี่เล็กๆ เรียงเป็นแถวแหลมคม มาก สำหรับอุปโภคบริโภคที่เป็นปลาอื่น ๆ รวมทั้งเนื้อสัตว์อื่น ๆ เป็นอาหาร ปากปลาช่อนกว้างมากขนาดคาบกินปลาช่อนตัวเกือบเท่าตัวเองได้เลยทีเดียว ดังที่เคยปรากฏในบ่อเลี้ยงปลาช่อนที่ปลาช่อนวัยรุ่นคงได้รับอาหารไม่เพียงพอจึงอุปโภคบริโภคปลาช่อนตัวอื่นที่มีขนาดไล่เลี่ยกันแต่ในที่สุดตัวเองก็จมน้ำและไม่ซำก็ตายเหมือนกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำตัวด้านบนของปลาช่อนจะมีสีเทาปนน้ำตาลหรือสีดำส่วนด้านท้องจะเป็นสีค่อนข้างขาว ตามลำตัวถ้ามองดูให้ดีจะเห็นลายพาดเฉียงและมีจุดสีขาวประอยู่ทั่วไป ครีบหลังและครีบกันยาวไปแทบตลอดลำตัว ซึ่งเป็นการเสริมความแข็งแรงของไว้ให้กับปลาลำตัวกลมที่มีส่วนหางค่อนข้างแบนได้เป็นอย่างดี ใครที่จับปลาช่อนไม่แน่นพออาจถูกปลาสะบัดจนหลุดมือกลับลงน้ำไปได้ ลูกปลาช่อนขนาดเล็ก ชาวบ้านเรียกไข่คอกมีสีน้ำตาลแดง ปกติลูกปลาจะอยู่รวมเป็นฝูงใหญ่และว่ายน้ำลอยคอหา กินอยู่ตามริมตลิ่งพอเริ่มโตขึ้นจะกระจัดกระจายกันอยู่

ปลาช่อน มีอุปนิสัย เป็นปลาก้าวร้าว ชอบกัดทำร้ายและกินปลาเล็กเป็นอาหารปกติจะอยู่และหากินตามพื้นที่เป็นโคลนตมตามแหล่งน้ำที่มีระดับความลึกไม่มากนัก มีอวัยวะพิเศษช่วยในการหายใจจากอากาศเหนือ ผิวหนังโดยตรงโดยไม่ต้องกรองอากาศผ่านช่องเหงือก ดังนั้นจึงสามารถอยู่ในแหล่งน้ำสกปรกและคับแคบ

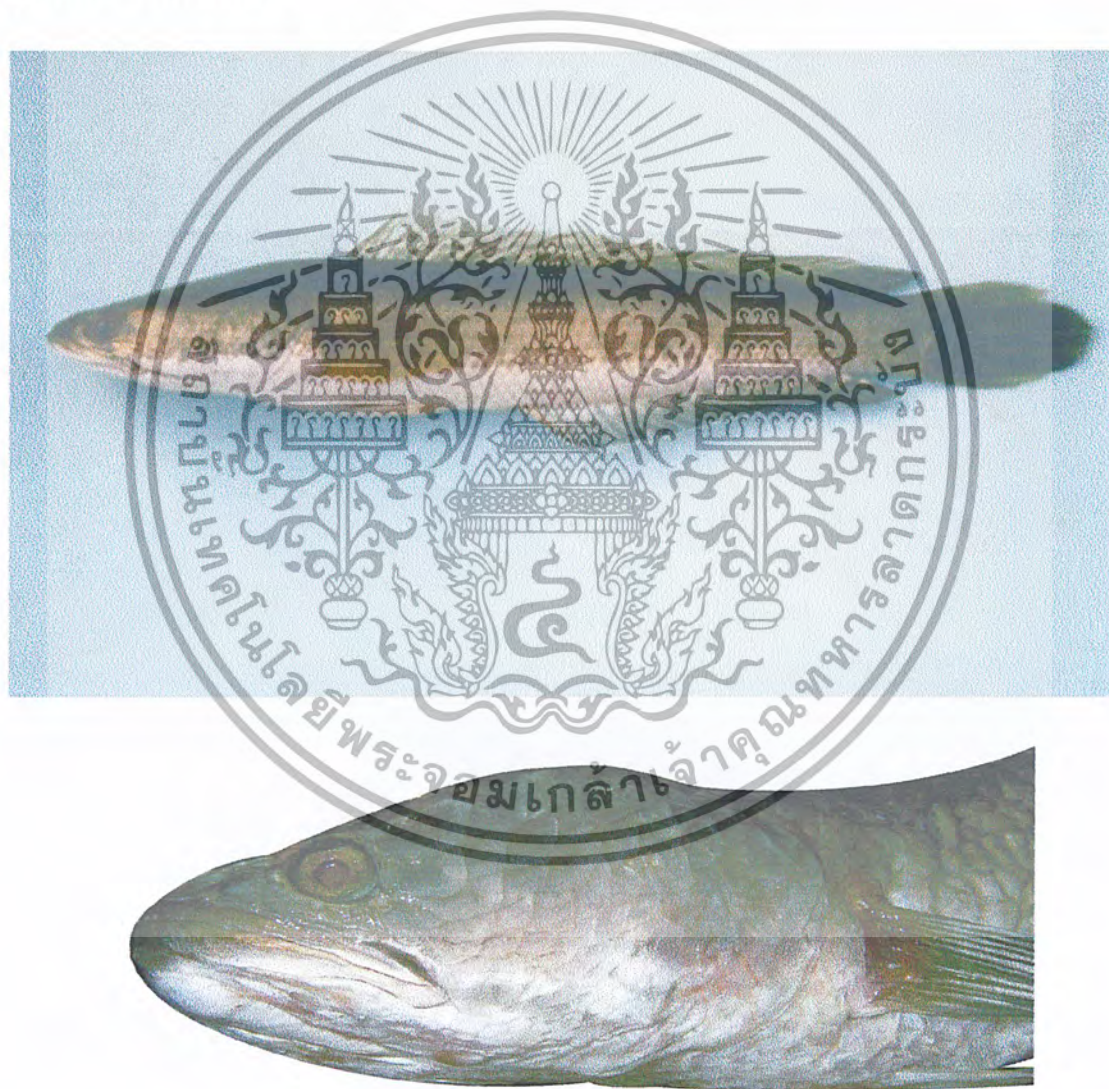


สุรศักดิ์ วงศ์กิตติเวช.ปลาไทย.พิมพ์ครั้งที่ 2 ,กรุงเทพฯ:เอมซีพบลาย,2542

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครหลักคือปลาช่อนการออกแบบจะศึกษาจากปลาช่อนจริงที่นำมาเลี้ยงไว้ โดยจะใช้ สีสันที่ใกล้เคียงของจริง แต่ตัดทอนรูปทรงให้ง่ายขึ้นเน้นความดูร้าย เป็นอันธพาล เจ้าแห่งบึง หัวที่มีลักษณะเหมือน งู ดวงตาจะไม่มีแวว หางตาชี้ขึ้น ขอบตาดำ ครีบบนจะชี้ออกมาตรงๆให้ดูเกรี้ยวกราด และแหลมคล้าย ทรงแมโมฮอว์ค ของพวกพังก์

รูปภาพต้นแบบปลาช่อน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครปลาช่อนครั้งที่ 1



-ตัวละคร ดูไม่เหมือนปลาช่อน ใจใส่ความดูร้ายมากเกินไป ตาที่เปลี่ยนรูปทรง ทำให้เหมือนงูมากไป รอมๆ ดูไม่ธรรมชาติ จับลักษณะปลาช่อนไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครปลาช่อนครั้งที่ 2



-มีการปรับเปลี่ยนตาให้คล้ายจริง ทำครีบให้ชี้มากขึ้น แต่สัดส่วนยังคงดูผิดๆ และดูน้อยลง ยังไม่เหมือนปลาช่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครปลาช่อนครั้งที่ 3 นำไปใช้จริง

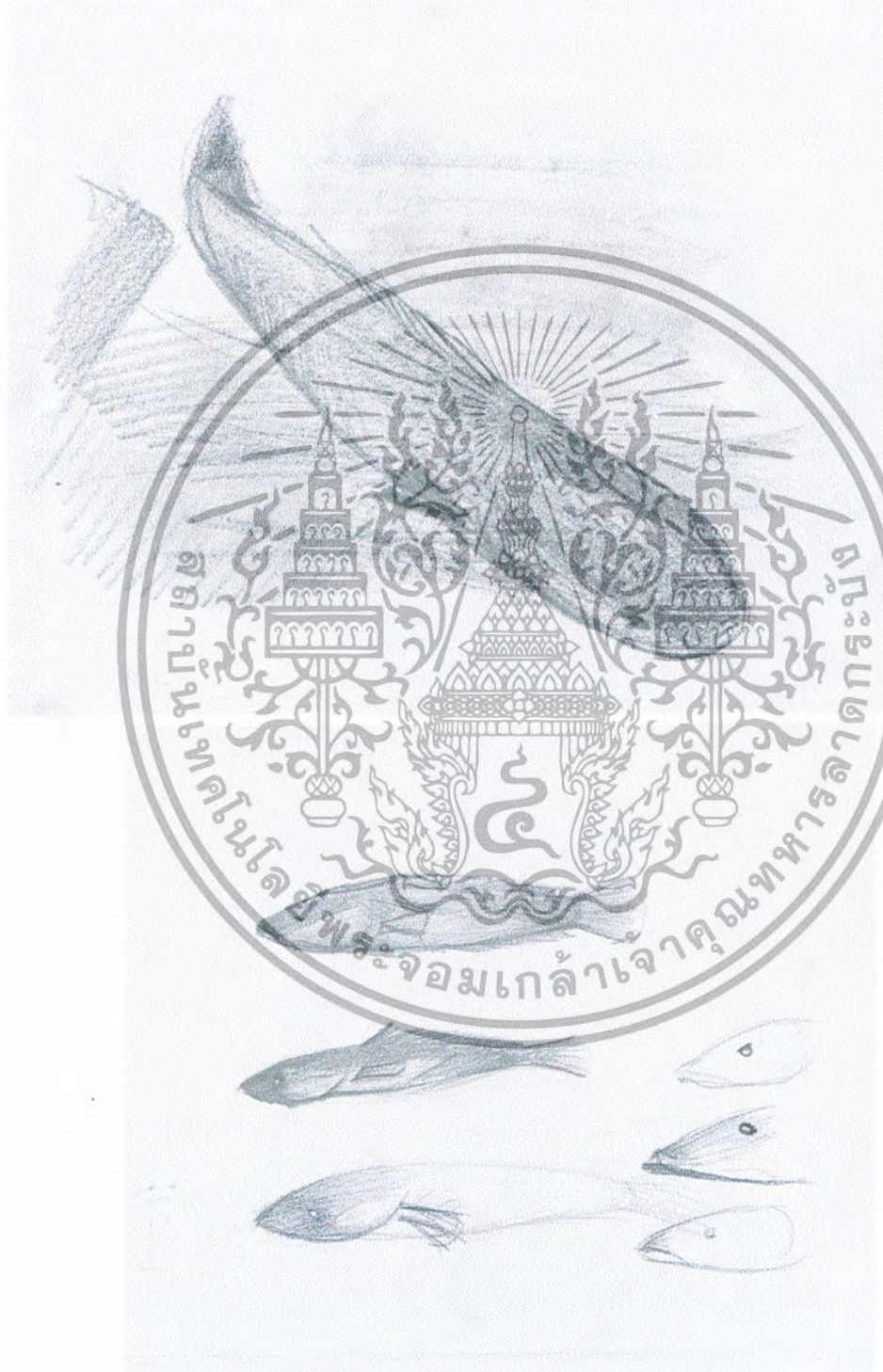


แรเงาบริเวณขอบตาให้ดำและมีลักษณะที่ขึ้น หลังดำครีบน้ำตาลเล็ก หางดำซี ไม่มีตาดำ ไม่มีแวว การแรเงาให้ปลาช่อนมีลักษณะมันเลื่อม

ในช่วงหลังที่ปลาช่อนหมดอำนาจ จะมีแผลเต็มตัวและ ครีบจะไม่ขึ้นตั้ง หางตาดก และแรเงาให้ดูเป็นน้ำหนักเทา มีเส้นแรเงาต่างๆ

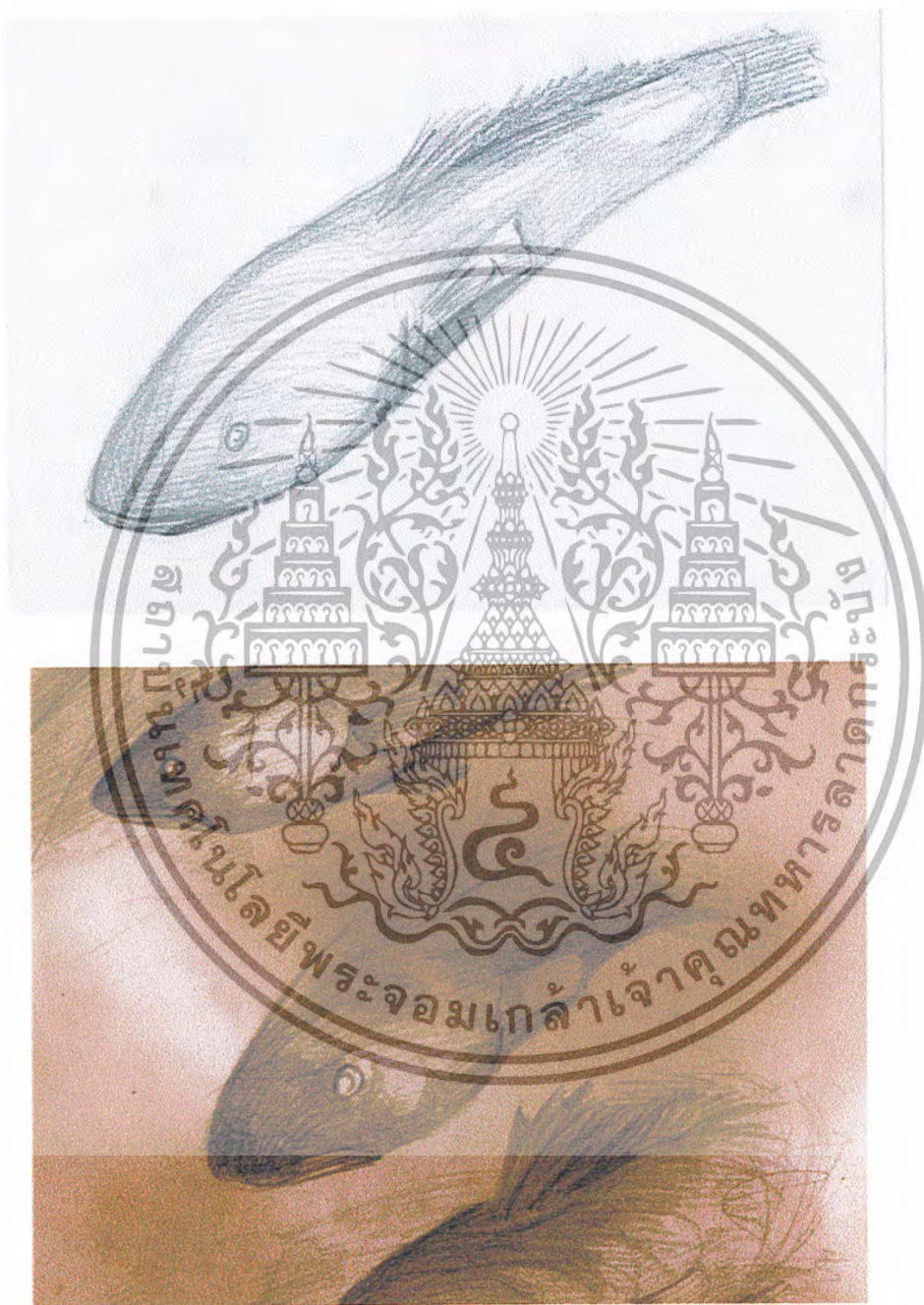
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครปลาซ่อน



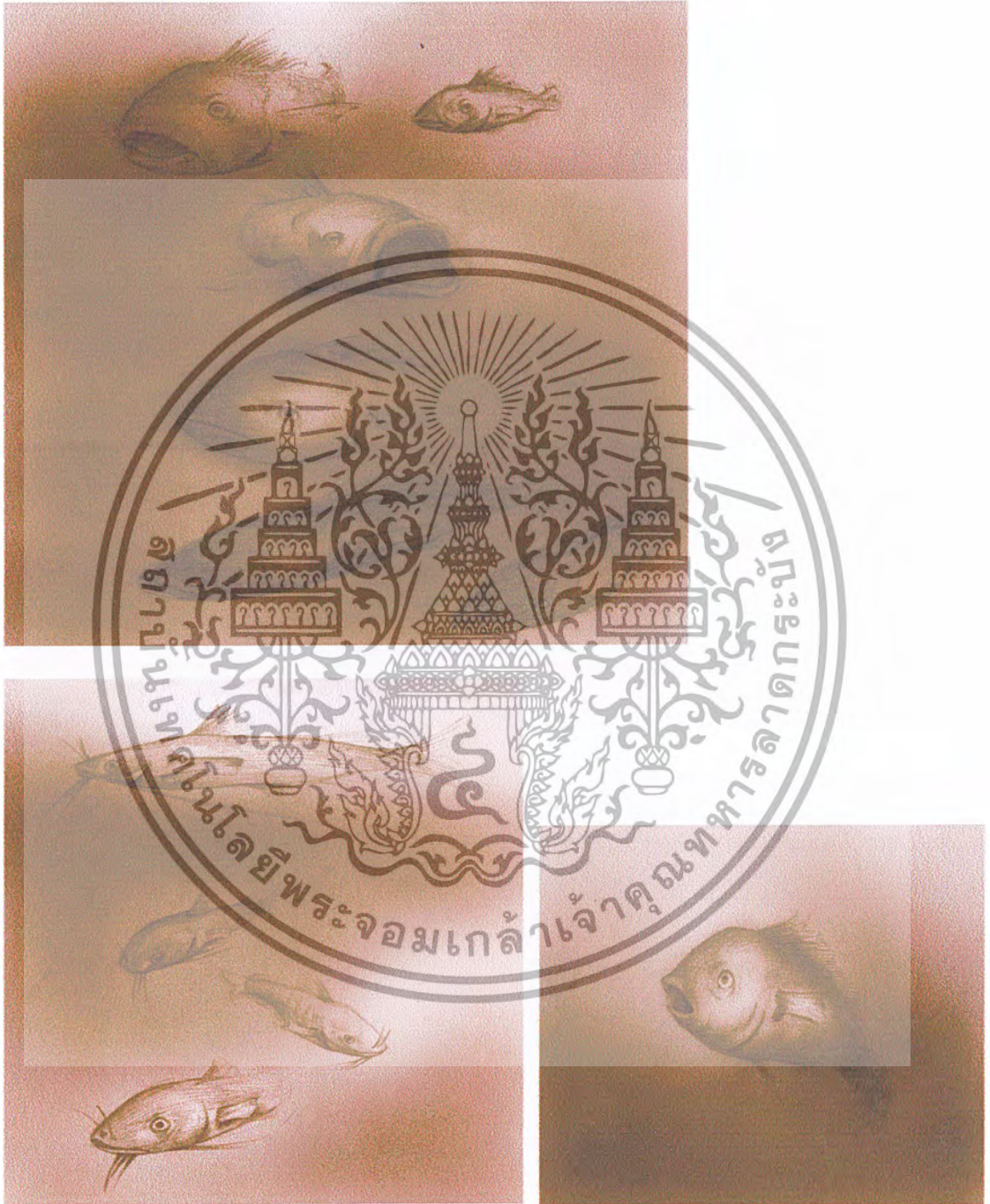
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครปลาซ่อน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครอื่น ๆ ปลาตัวประกอบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์

ปัญหาหลักของการผสมระหว่างเทคนิคคอมพิวเตอร์กับการวาดลงกระดาษคือความไม่เข้ากัน โดยเมื่อลงสีในคอมพิวเตอร์นั้นมักจะมีลักษณะที่แน่นอน เช่น สีเท่ากันเป็นพื้นเดียวเมื่อไล่น้ำหนักก็จะมีลักษณะการไล่ที่แน่นอนและเท่ากัน ก่อให้เกิดความแข็งกระด้าง ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ในกรณีนี้ที่ต้องการ ให้ภาพสื่อถึงความเป็นธรรมชาติ มากที่สุด

การเลือกใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยในการลงสี เพื่อควบคุมน้ำหนักบรรยากาศ และสามารถวาดฉากกับตัวละครแยกกันได้ สามารถลดเวลาในการวาดลงไปได้ โดยจะทำการวาดบนกระดาษและนำมาสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ ช่วงแรกจะใช้เส้นดินสอแฉะบางๆ ในช่วงที่มีการเคลื่อนไหวอย่างฉับไฉล่า จะใช้เส้นที่หายาบและรุนแรง แฉะด้วย EE และ ถ่าน เพื่อให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว และสภาวะอารมณ์ของตัวละคร

ขั้นตอนในคอมพิวเตอร์จะเป็นการลงสี ประกอบจาก การวางเฟรมและจัดเรียงการลงสีจะใช้อุปกรณ์แอร์บรัช ในโปรแกรม PhotoShop พ่นสี ซึ่งหลังจากนั้นจะใส่ฟิลเตอร์ noise (ลักษณะเป็นเหมือนสีแตกเป็นจุดๆคล้ายเกรนของรูปถ่ายเวลาขยายมากๆ) เพื่อให้เกิดพื้นผิวของสีและเข้ากับการวาดด้วยดินสอ

ตัวอย่างการลงสีด้วยคอมพิวเตอร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบ Sketch Mood&Tone ของฉาก

การออกแบบจะเน้นโทนสีน้ำตาล เขียวหม่นๆ และเทา เพราะเป็นโทนสีที่ทำให้นึกถึงบึงคลองที่มีลักษณะเป็นโคลนและน้ำขุ่นๆ ดูเป็นธรรมชาติ โดยจะวาดภาพร่างเป็นภาพนิ่งเพื่อกำหนดแนวทางองค์ประกอบภาพของฉากในแต่ละ Sequence ก่อน ซึ่งในการทำงานจริงได้มีการตัดทอนรายละเอียดของฉากลงเพื่อความเหมาะสมและลดการแย่งจุดเด่นจากตัวละคร

Seq. 1 เน้นความสดใสสว่างเป็นธรรมชาติโทนเขียว พืชพรรณอุดมสมบูรณ์ เน้นให้โปร่งสบายตา การแรเงาจะให้เส้นเบาๆ

การออกแบบฉากใน Sequence 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างจากงานจริงใน Sequence1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

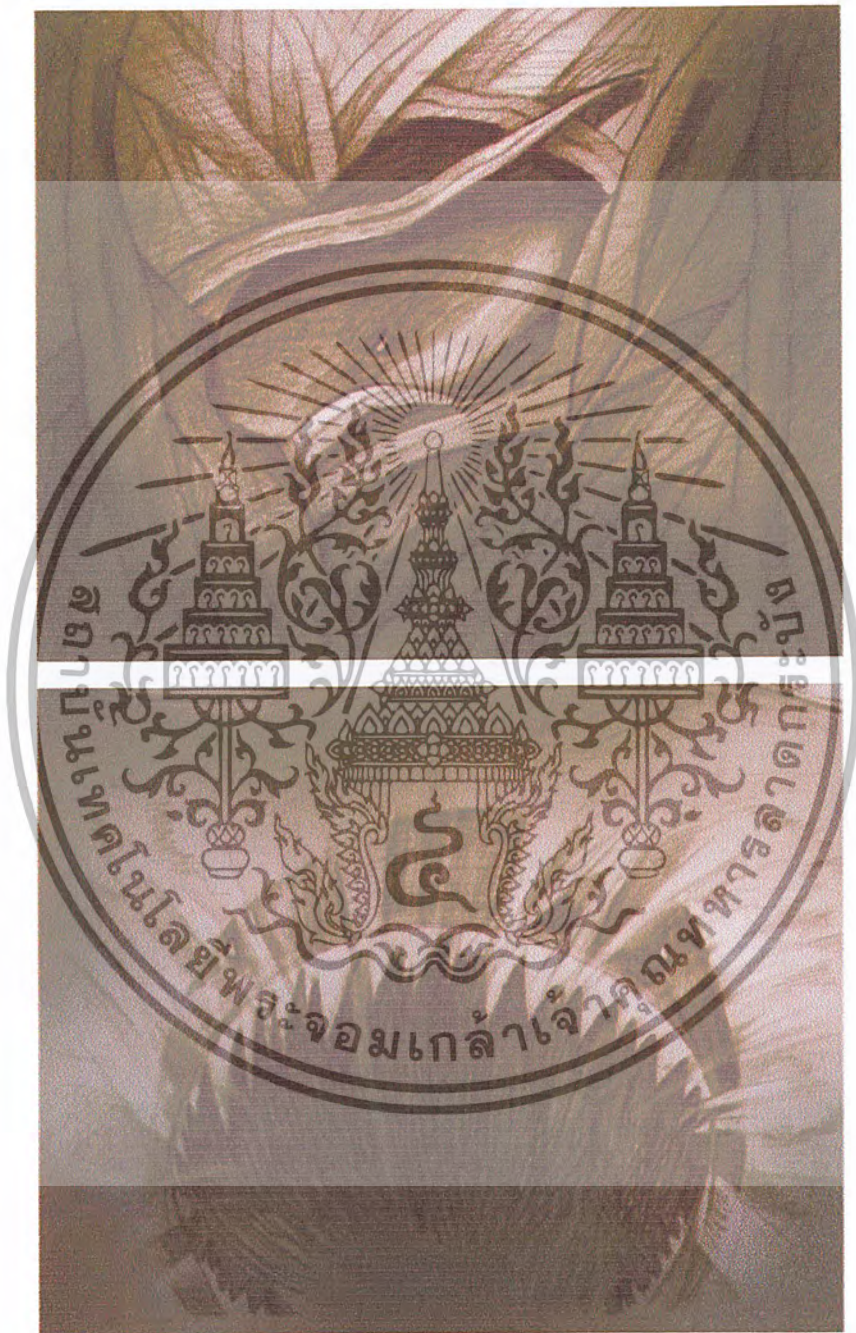
Seq. 2 เน้นโล่ล่า ความดุต้นน่ากลัว จะอยู่ได้บึงมีโคลน จึงเน้นสีน้ำตาลเข้ม มีพันธุ์ไม้รก โทณสีมืดเป็นน้ำตาลเข้ม จะลงแรงาเส้น EE และถ่านแท่งมากหน่อย ไม่ต้องเรียบริยหนัก

การออกแบบฉากใน Sequence2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างจากงานจริงใน Sequence 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Seq. 3 ช่วงแรกจะให้เราสังเกตถึงความเป็นอีกฤดูหนึ่ง คือมีฝนตก และใบไม้หลุดลอยตามน้ำ เพื่อแสดงการผ่านไปของเวลา การไล่ล่าของปลาช่อนจะไม่ให้ดูน่ากลัวนัก ส่วนตอนที่ปลาช่อนหมดอำนาจจะเน้นความแห้งแล้งไม่มีชีวิต โทณสีจะซีดเทา

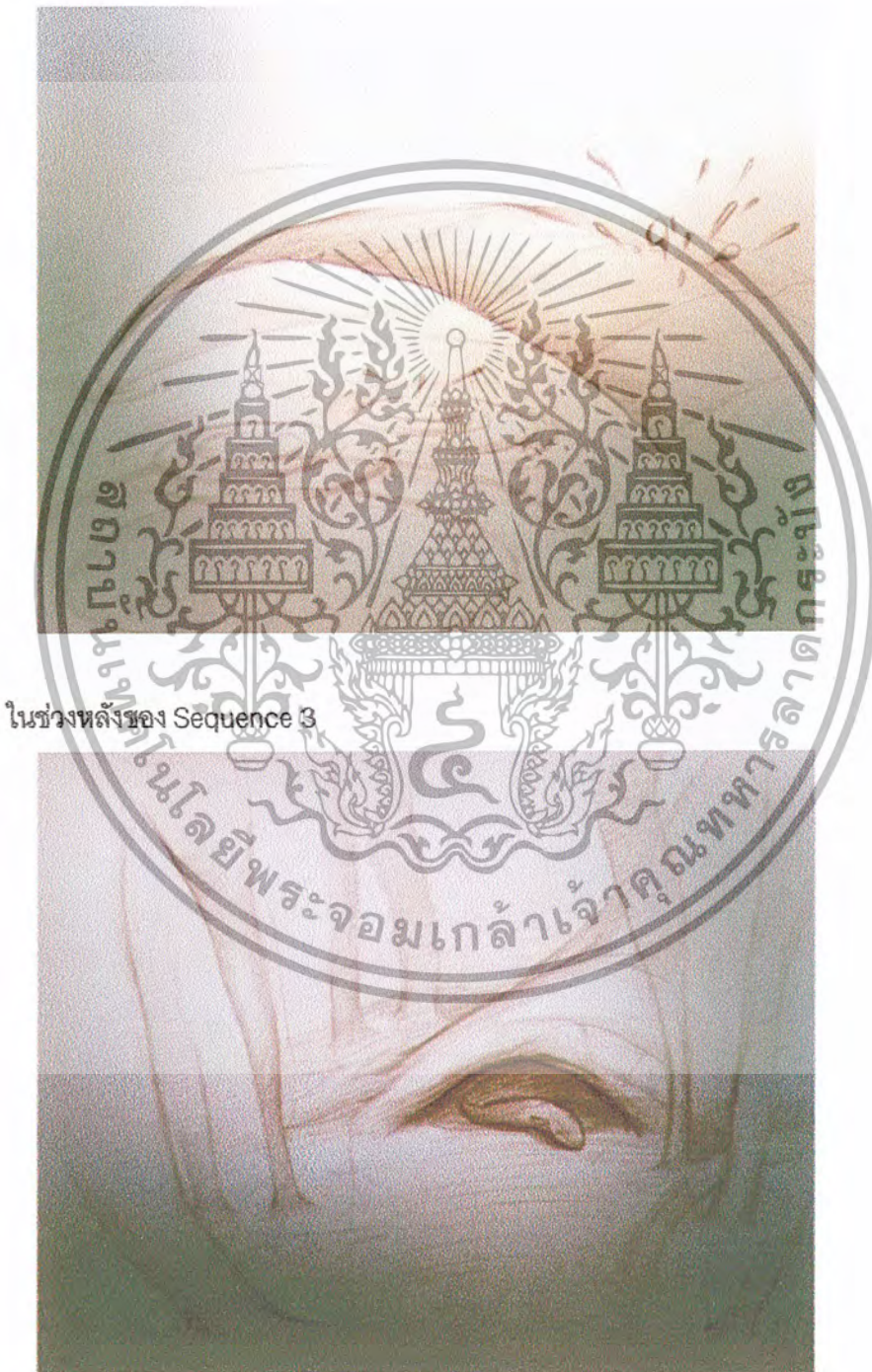
การออกแบบฉากใน Sequence 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างจากงานจริงใน Sequence 3

ในช่วงแรกของ Sequence 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบการเคลื่อนไหวของฉาก

ในการทดลองครั้งแรกใช้วิธีการทางคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยการนำภาพจากกล้องวิดีโอDV เลือกรูปทรง และการเคลื่อนไหวของวัตถุที่ต้องการ แล้วนำมาใส่เอฟเฟค เพื่อให้เหลือแค่รูปทรงที่ต้องการโดยไม่เหลือความหมายเดิมของมัน เช่น ถ่ายหลอดไฟเพื่อเอาลักษณะของรูปทรงกลมที่มีขอบที่พุ่งออกมาและไม่หยุดนิ่ง โดยใส่ฟิลเตอร์ Threshold + Noise ให้รายละเอียดของภาพหายไป



ตัวอย่างนี้ใช้วิดีโอของหลอดไฟมาซ้อนให้ความรู้สึกถึงแสงสะท้อนในน้ำ ส่วนฉากหน้า ใช้เอฟเฟค Threshold + Distort ให้วิดีโอเปลี่ยนรูปทรงกลายเป็นคลื่นน้ำเคลื่อนไหวหมุนไปมา



ปัญหาที่พบ คือขาดความเข้ากันกับตัวละครเนื่องจากการเคลื่อนไหวที่กระจัดกระจาย ไร้จุดมุ่งหมาย ไม้มีความสัมพันธ์ กับการเคลื่อนไหวตัวละคร และยังควบคุมให้เป็นไปตามต้องการยาก เคลื่อนที่ แต่ไม่เคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบครั้งที่ 2 นำไปใช้จริง

เลือกใช้เส้นแวงเงาด้วยมือผสมกับฉากที่ลงสีในคอมพิวเตอร์โดยลงสีทุกเฟรมไปไม่ให้ฉากหยุดนิ่ง พร้อมกับตัวละคร เมื่อลงสีในคอมพิวเตอร์เสร็จจะใส่ ทีลเตอร์ Noise ลงไปเพื่อลดความแข็งของดิจิทัลและให้มีพื้นผิวขึ้น คล้าย charcoal ซึ่งแต่ละภาพจุด noise จะกระจัดกระจายไม่เหมือนกัน ก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวตลอดเวลา ลบพื้นที่บางส่วนออกให้มีส่วนที่มี texture และไม่มี เพื่อสร้างความมีมิติและเสริมจุดเด่นของตัวละคร เทคนิคนี้เป็นเทคนิคที่มีความลงตัวของขั้นตอน และรูปแบบที่ได้ดีที่สุด

ภาพตัวอย่างการออกแบบการเคลื่อนไหวของฉาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ Key action

สิ่งที่ทำให้การทำภาพเคลื่อนไหวแตกต่างกับการเขียนภาพก็คือการล่วงไปของเวลา รูปร่างที่คงที่ย่อมสูญเสียลักษณะเฉพาะของตัวเองไปให้กับระยะทางและเวลา ศิลปะแห่งภาพเคลื่อนไหวก็คือการออกแบบการเคลื่อนไหวที่คำนึงถึงเวลาและระยะทาง เปรียบเสมือนการออกแบบของจังหวะเวลานั่นเอง

การจินตนาการถึงการเคลื่อนไหวก็เป็นการกำหนดจังหวะของมันยกตัวอย่างเช่น

เมื่อวัตถุเคลื่อนที่จากจุด A ไปจุด B ด้วยความเร็วเท่าเดิมตลอดเมื่อเรากำหนดให้มันเคลื่อนที่จาก A ไป B ในเวลา 9 เฟรม ก็จะกำหนดได้เป็น

ถ้าเป็นการเคลื่อนที่จากช้าไปเร็วได้เป็น



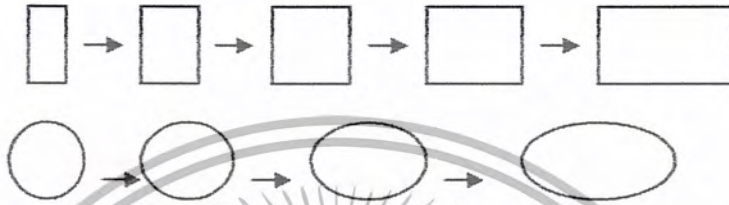
ถ้าเคลื่อนที่จากเร็วไปช้า



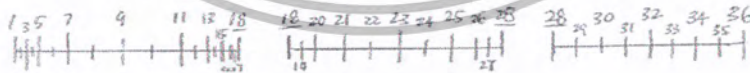
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่จากการเคลื่อนไหวด้วยการเปลี่ยนตำแหน่งเพียงอย่างเดียว อาจทำให้รู้สึกว่ามันเคลื่อนไหวแรงและไม่เป็นธรรมชาติ เพราะฉะนั้นจึงมีวิธีช่วยให้การเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติขึ้น โดยบิดเบือนสัดส่วนของวัตถุไปตามการเคลื่อนที่

ตัวอย่าง เมื่อวัตถุเคลื่อนจากซ้ายมาขวา



การเริ่มต้นสร้างความเคลื่อนไหว ควรเริ่มจากการวาดภาพร่างรูปทรงของตัวละคร โดยวาดเป็นรูปทรงที่ง่าย และไม่ต้องคำนึงถึงสัดส่วนที่ถูกต้องในระหว่างที่มีมันเคลื่อนไหว วิธีนี้จะช่วยให้เราสามารถกำหนดการเคลื่อนไหวได้ง่ายขึ้นและเป็นอิสระ เมื่อนำไปทดสอบการเคลื่อนไหวแล้วพอใจ ค่อยลงรายละเอียดในตัวของมัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีหลักการที่ควรคำนึงถึงเมื่อออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครนั้นๆ คือ

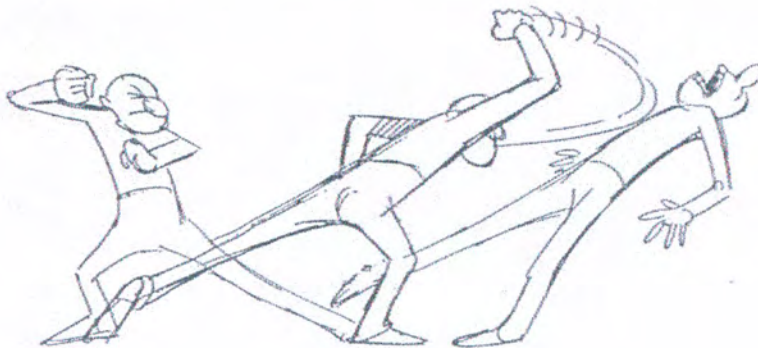
Squash/stretch การยืดหด เช่นการที่ลูกบอลกระทบพื้นต้องทำให้ลูกบอลหดตัวและเมื่อลอยออกไปบอลก็ยืดตัวขึ้น



Anticipation คือปฏิริยาขาก่อนการเคลื่อนไหวของวัตถุ เช่น การที่ตัวละครจะขว้างหิน จะโน้มมือก่อนขว้าง เป็น back swing

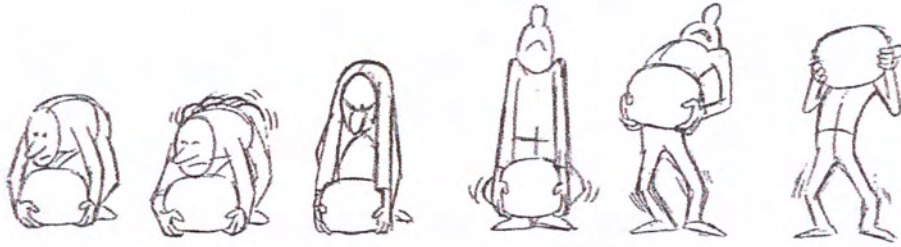


Follow through การที่ตัวละครเหวี่ยงหมัดแล้ว แกว่งต่อไปเป็นแรงเฉื่อย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

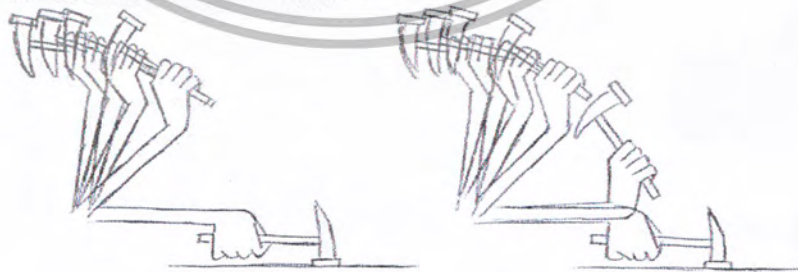
Mass การแสดงออกถึงน้ำหนักและมวลของวัตถุ



Overlapping เช่น การที่เรื่อตัวละครแกว่งแขนแล้วมือแกว่งตามมาและแกว่งต่อไป ทั้งๆที่แขนหยุดแล้ว



การออกแบบการเคลื่อนไหวให้น่าสนใจจะอยู่ที่สัดส่วนคือมี เร็ว ช้า ยาว สั้น มีความหนัก เช่นเดียวกับดนตรี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือเมื่อตัวละครเคลื่อนที่จากไกลมาใกล้เมื่ออยู่ไกลจะเคลื่อนช้ากว่าเมื่อเข้ามาใกล้ก็จะเร็ว และเมื่อเข้าโค้งตัวละครก็จะชะลอเป็นต้น

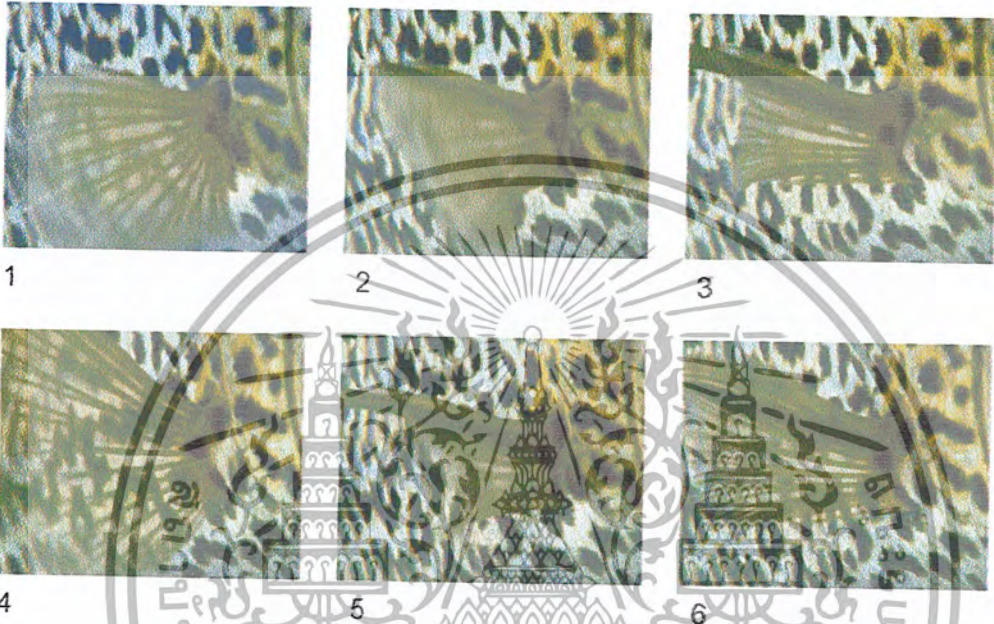


¹Richard Williams ,The Animator's Survival Kit ,London ,Faber and Faber Inc. ,2001

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการ Key Action

เริ่มจากการศึกษาการเคลื่อนไหวของปลาจริงก่อนโดยสังเกตจากการนำกล้อง DV ไปจับภาพมาจากตู้ปลา คลองบึงและ วิดีโอสารคดีต่างๆ โดยใช้วิธีคู่มือที่ละเฟรม



เมื่อสังเกตจากวิดีโอแล้ว ก็จะทำการวาดจับการเคลื่อนไหวออกมา โดยลากเส้นตรงหนึ่งเส้นเพื่อกำหนดแกนกลางของการเคลื่อนไหวให้สังเกตได้ง่ายขึ้น จุดหลักที่สำคัญในการศึกษาการเคลื่อนไหวของปลาคือ ครีบและหาง เนื่องจากเป็นส่วนที่เป็นเอกลักษณ์ของปลาจึงควรจับหลักการเคลื่อนไหวให้ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจับ การเคลื่อนไหวของหางปลาจากด้านหลัง



การจับการเคลื่อนไหวของหางจากด้านข้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในขั้นตอน Key animation ของเรื่องนี้ จะแบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือการ key ที่เน้นการเคลื่อนไหว เหมือนธรรมชาติ กับการเคลื่อนไหวที่ออกแบบขึ้นมา

1. การ Key Action ที่เน้นความเป็นธรรมชาติและสมจริงของการเคลื่อนไหว กำหนดการเคลื่อนไหวเหมือนจริงตามที่ตาเห็นคือวาดทับภาพจากวิดีโอที่ละเฟรม จากต้นแบบของการเคลื่อนไหวปลาต่างๆ ส่วนปลาซ่อนจะใช้ภาพ วิดีโอของสารคดีปลาลงลาม โดยกำหนดอัตราส่วนเป็น 2 : 1 คือวิดีโอจะมีความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาที แต่เราจะกำหนดที่ 12 เฟรมต่อวินาทีในการทำอนิเมชัน ซึ่งเป็นอัตราส่วนอย่างน้อยที่ภาพจะเคลื่อนไหวไม่กระตุก และจำนวนเฟรมไม่เยอะเกินไปสำหรับระบบงานที่ไม่ได้ใช้เงินทุนมากๆ ในการจ้างแรงงานมาช่วย

ตัวอย่างการ Key action จาก วิดีโอ โดยใช้ปลาลงลามเป็นต้นแบบของปลาซ่อนภาพวิดีโอจะเป็นปลาลงลามตัวเดียว เราจะร่างทับเป็นปลาซ่อนและเพิ่มปลาตัวเล็กเข้าไปเอง



ด้วยวิธีนี้จะทำให้เคลื่อนไหวเหมือนของจริงมาก แต่มีข้อจำกัดที่ต้อหา ฟุตเทจ ที่ต้องการมาให้ได้ ซึ่งในบางครั้งจะไม่มีอย่างที่ต้อการ รวมถึงการเคลื่อนไหวจะดูแข็งไม่มีชีวิต

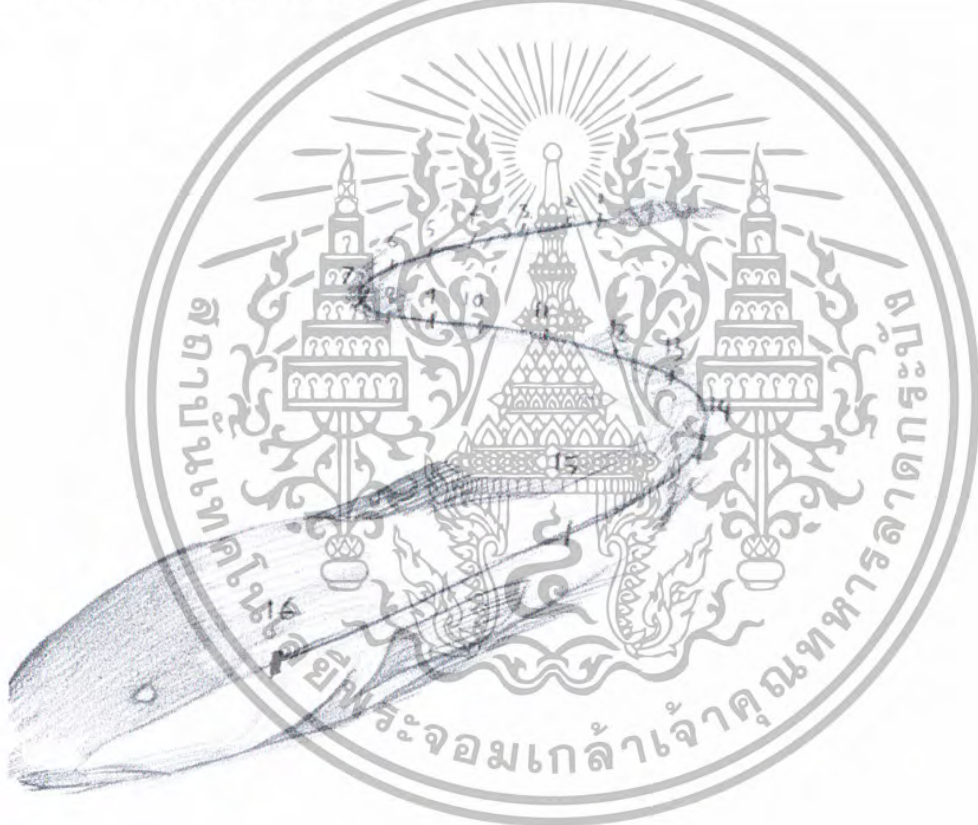
2. เป็นการ Key Action ที่เน้นจินตนาการ เป็นการเคลื่อนไหวที่เกินจริง หรือมุมกล้องที่ไม่สามารถถ่ายออกมาได้ อย่างเช่น การ Zoom in เข้าไปถึงระยะใกล้มาก จนเห็นภาพเป็นรูปทรงที่ต้อการ การเปลี่ยนแปลงคลี่คลายรูปทรง จะใช้วิธีการเขียนภาพต้นและปลายของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเคลื่อนไหว แล้วนำมาทำ in between ยกตัวอย่างเช่น มี 10 frame ก็วาด 1 กับ 10 ก่อน แล้วค่อยวาด 5, 3 และ 7 ตามลำดับ

- การ Key action แบบระบุตำแหน่งเคลื่อนไหว จะมีการเขียนเส้นเป็นทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครไว้ก่อน แล้วจึงกำหนดเวลาที่มันจะอยู่ตำแหน่งไหนขึ้นมา วิธีนี้จะมีความสะดวกในการวางแผนการวาดโดยเฉพาะในการที่ตัวละครเคลื่อนที่มีทิศทางซับซ้อน หรือมีหลายตัวพร้อมๆกัน

ตัวอย่างเมื่อปลาช่อนเคลื่อนเข้าหากล้องเป็นแนวตัว S



วิธีนี้เริ่มจากการวาดเส้นหนึ่งเส้นเป็นทิศทางการเคลื่อนไหวก่อน แล้วจึงกำหนดจุดเพื่อระบุตำแหน่งในแต่ละเฟรม ถ้าเคลื่อนไหวด้วยความเร็วเท่ากันตลอดระยะห่างแต่ละช่องจะเท่ากัน แต่ในกรณีนี้ปลาช่อนเคลื่อนเข้ามาใกล้กล้อง ตามธรรมชาติแล้วเมื่อวัตถุอยู่ใกล้ เราจะมองเห็นมันเคลื่อนไหวเร็วขึ้นดังนั้นระยะห่างของแต่ละช่องจะเพิ่มขึ้นเมื่ออยู่ใกล้กล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-การ Key action เริ่มด้วยวิธีการคำนวณเวลา ที่ต้องการจากนั้น วาดหัวท้าย แล้วทำ in between คือวาดเฟรมแรกก่อนแล้วก็วาดเฟรมสุดท้ายที่เราต้องการโดยไม่ต้องคำนึงถึงภาพแรกนัก จากนั้นก็วาดตรงกลางเข้าไป

ตัวอย่างเริ่มจากวาดเฟรมที่ 1 และ 26 จากนั้นจึงวาดเฟรมที่ 13 และ 20

เฟรมที่ 1

เฟรมที่ 13



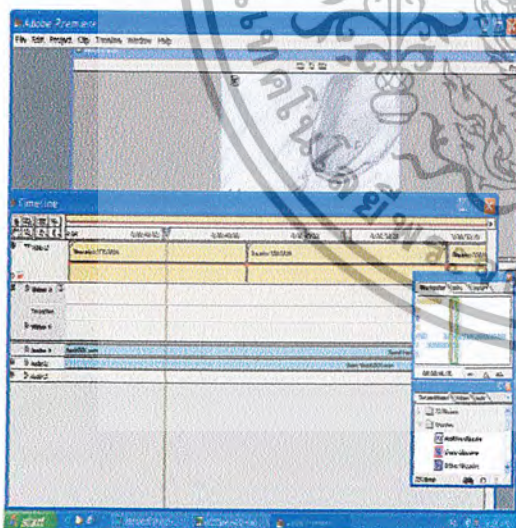
ด้วยวิธีนี้เราอาจจะวาดการเคลื่อนไหวแบบรวมๆไว้ก่อนด้วยการร่างง่ายๆ แล้วค่อยทำ in between มั้เข้าไปให้ต่อเนื่อง จะทำให้สามารถจินตนาการถึงการเคลื่อนไหวรวมๆได้ง่ายขึ้นและทำให้เราไปถึงภาพที่เราต้องการได้ตรงกับจำนวนเฟรมที่คำนวณไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ Key action กับ เพลงประกอบ

เลือกบทเพลงมาใช้ 3 เพลง โดยเลือกท่อนที่ต้องการมาตัดต่อเข้าด้วยกันได้แก่ Seq. 1 ใช้ เพลง SYMPHONY NO.3 (SCHERZO) ของ LUDWIG VAN BEETHOVEN ตั้งแต่ต้นเพลง มาในช่วง นาทีที่ 0.00-1.06 ของภาพยนตร์

ใน Seq. 2 เป็นฉากไล่ล่า เลือกใช้เพลง Piano concerto no.1 (Allegro non troppo) ของ Pyotr Ilyich Tchaikovsky โดยนำมาตัดต่อเลือกท่อนที่ เป็นการบรรเลงด้วยเปียโนตัวเดียว แล้วค่อยๆ เร่งขึ้นเรื่อยๆ เข้าสู่ช่วง orchestra hit (การเน้น สัดส่วนโน้ตที่เน้นกระแทกเสียงกันอย่างพร้อมเพรียง ของเครื่องดนตรีวงใหญ่) แสดงถึงการไล่ล่า การหลบหนี ความน่ากลัวตื่นเต้น โดยมีการทำภาพให้ตรงกับ จังหวะของเพลงเป็นบางช่วงเพื่อให้เกิดอารมณ์ที่สัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง จังหวะที่ดนตรีกระแทกเสียงจะเป็นจังหวะเดียวกับที่ปลาชนับปาก เพื่อกินปลาเล็ก สลับกับเสียง piano ไล่น็อต เป็นการหนีของปลาเล็ก ฉากช่วงนี้มีการกำหนดเฟรมอย่างละเอียด ด้วยการทำในโปรแกรม Adobe Premiere เพื่อจับเวลาและกำหนดจุดเป็นเลข frame ที่ต้องการเน้น บน Timeline โดยต้องหาร 2 เพราะทำ อนิเมชันที่อัตราส่วน 12 เฟรมต่อวินาที แต่ Timeline เป็น 24 เฟรมต่อวินาที เพลงอยู่ในช่วง นาทีที่ 1.06-2.03 ของภาพยนตร์



ตัวอย่างการจดตำแหน่งในโปรแกรม Adobe Premiere

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Seq. 3 เลือบทเพลงบรรเลง Piano เดี่ยว “La campanella” ของ FRANZ LISZT เพื่อสื่อถึงการหมัดอำนาจของปลาช่อน โดยจับ key เฟรมอย่างละเอียดตอนหยดน้ำ ให้พอดีกับคีย์ของ piano เพื่อเพิ่มความสำคัญของ Shot ซึ่งบอกความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ในช่วงนาฬิกาที่ 2.03 จนจบเรื่อง

ในตอนแรกมีความคิดจะใช้แค่เพลงเดียวทั้งเรื่อง แต่ด้วยต้องการอารมณ์ที่แตกต่างกันมากๆ ในช่วงเวลาที่กระชับ คือถ้าเพลงเดียวอาจต้องใช้เวลานานต่อเหตุการณ์ จึงต้องมีการใช้เพลงอื่น พยายามจะตัดต่อเพลงให้น้อยที่สุดเพื่อความต่อเนื่องของอารมณ์เพลง จึงมาลงตัวที่ Sequence ละเพลง

การคีย์จะใช้หลักการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กับเพลง อย่างเช่นตอนต้นเมื่อคนตรีบรรเลงเป็นท่อนสั้นๆ การเคลื่อนไหวจะหยุดพร้อมท่อน หรือตอนปลานิลเจอตัวเมีย จากเพลงเบาๆจะเข้าไปสู่การโหมบรรเลงทั้งวง พร้อมกับฉากจับกันไปมา



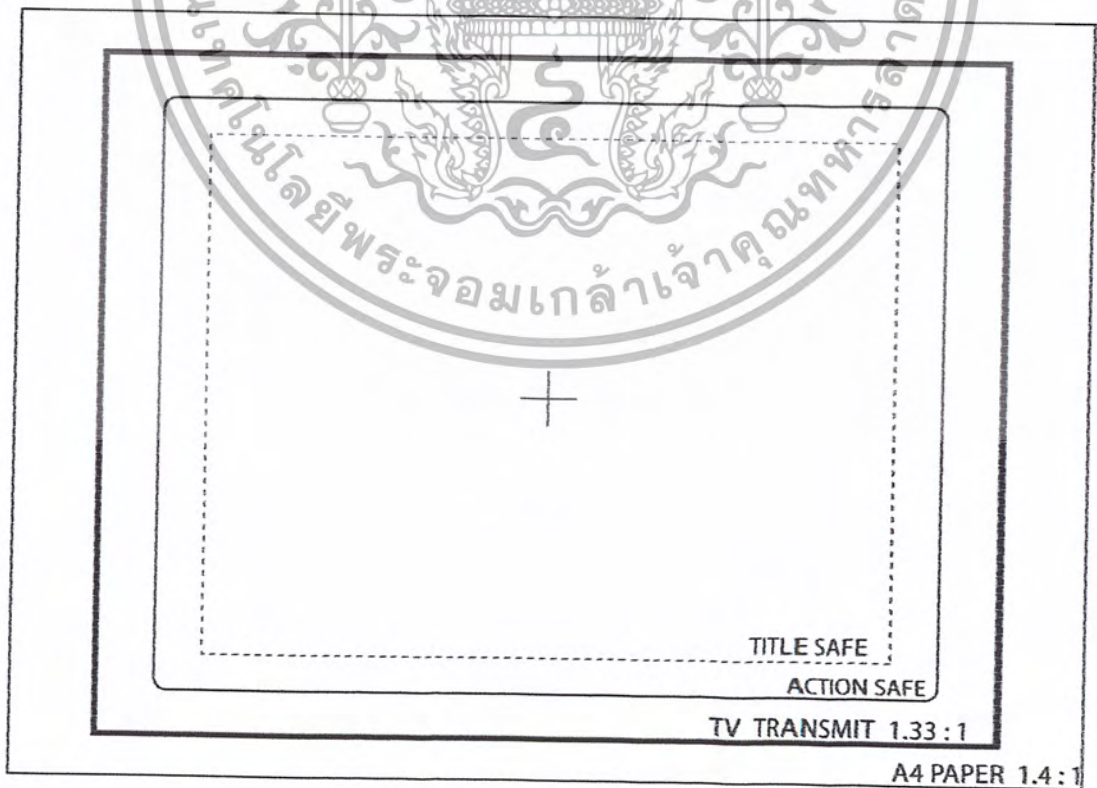
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการวาดบนกระดาษ

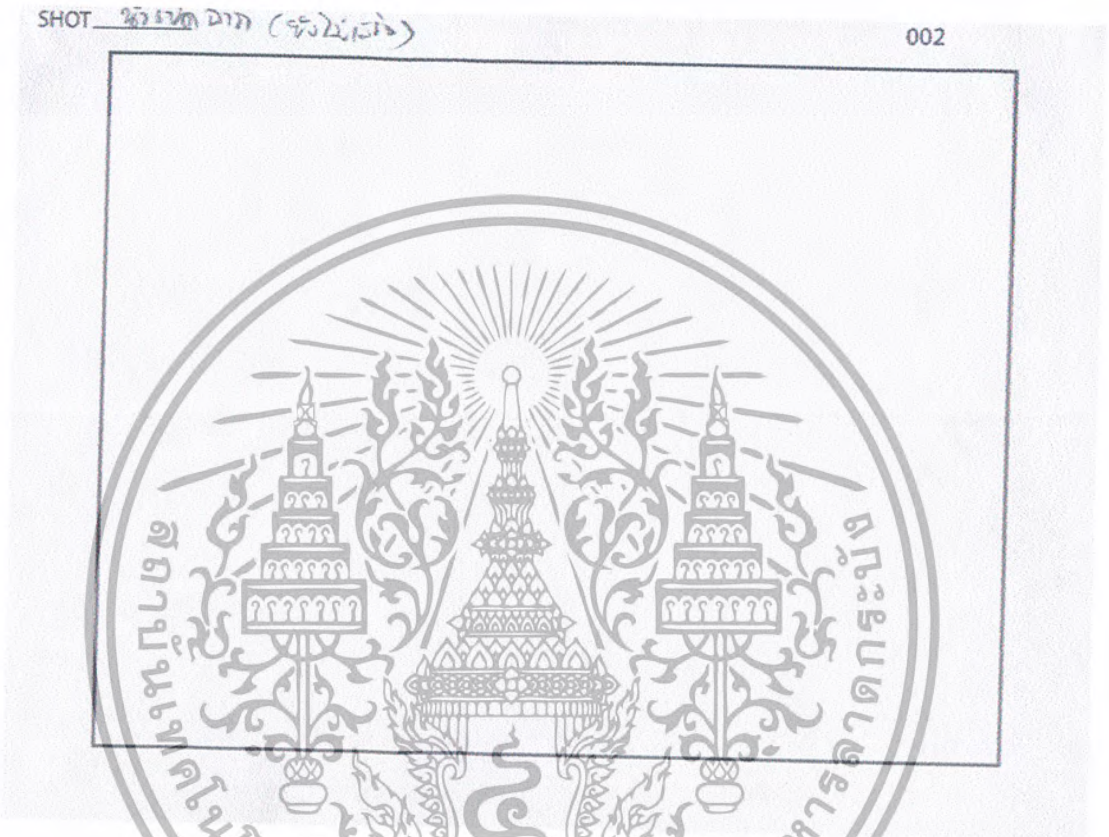
1. เริ่มวาดจากสตอรี่บอร์ดที่กำหนดไว้ โดยวาดลงกระดาษขนาด A4 ซึ่งอัตราส่วนระหว่างกระดาษ A4 กับ โทรทัศน์มีความแตกต่างกัน คือโทรทัศน์จะมีลักษณะกรอบภาพเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสมากกว่ากระดาษ A4 รวมถึงเมื่อนำไปปรากฏ บนโทรทัศน์ภาพจะถูกตัดส่วนออกไปจากเครื่องฉายของโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังมีส่วนที่บิดเบี้ยวของมุมภาพ ซึ่งเป็นผลจากหลอดภาพโทรทัศน์อีก จึงควรที่จะมีการกำหนดกรอบภาพในกระดาษก่อนการวาดจริง เพื่อองค์ประกอบภาพ จะไม่ขาดหายไป

ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบอัตราส่วนของกระดาษ A4 กับ โทรทัศน์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างกระดาษที่มีการกำหนดกรอบภาพ



2. ในส่วนที่ร่างทัววิดีโอ จะเริ่มจากนำวิดีโอต่างๆทั้งหมดนำไปตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere เพื่อเลือก shot ที่ต้องการ และจับเวลาหรือลองมาวางเทียบกับเพลงประกอบว่ามี ความเหมาะสมกันหรือไม่ จากนั้นเลือก Export time line โดยใน setting เลือก File type ให้เป็น GIF sequence เพื่อจะ Render ออกมาเป็น Frame ในที่นี้จะเลือก Frame Rate เป็น 12 Frame ต่อวินาที เลือก preview โดยให้โปรแกรม ACDSsee ในบาง Shot ที่จับการ เคลื่อนไหวลำบาก จะใช้วิธีการ print ออกมาเพื่อทำการร่างภาพทัวทีละภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. นำภาพที่ร่างเสร็จ scan เข้าคอมพิวเตอร์ เพื่อตรวจการเคลื่อนไหวคร่าวๆ



ตัวอย่างการร่างคร่าวๆเพื่อตรวจการเคลื่อนไหว

ควรวาดแต่โครงร่างเบาๆ หรือวาดเป็นแค่รูปทรงง่ายๆอย่างวงกลมก็ได้ เพื่อดูการเคลื่อนไหวก่อน ถ้าผลออกมาดีค่อยลงแรงๆ จะไม่เสียเวลา และจะทำให้เราสนใจการเคลื่อนไหวมากกว่าพยายามวาดให้สวยในภาพเดียว การวาดด้วยรูปทรงง่ายๆยังทำให้กำหนดการเคลื่อนไหวได้อิสระกว่าด้วย ปรับ Scanner ให้ใช้ความละเอียดต่ำๆเพื่อความรวดเร็วในการ scan ทดสอบการเคลื่อนไหวด้วย โปรแกรม ACDsee เลื่อน slide show แล้วปรับ delay เป็น 120 mils

4. นำมาแก้การเคลื่อนไหว ถ้าเคลื่อนกระตุกก็ทำ in between คือวาดแทรกระหว่างเฟรม หรือถ้าเคลื่อนเข้าไปกึ่งดั่งบางแผ่นออก แก้ไขและวาดให้สมบูรณ์ แล้วลงแรงๆด้วยดินสอ EE จนสมบูรณ์

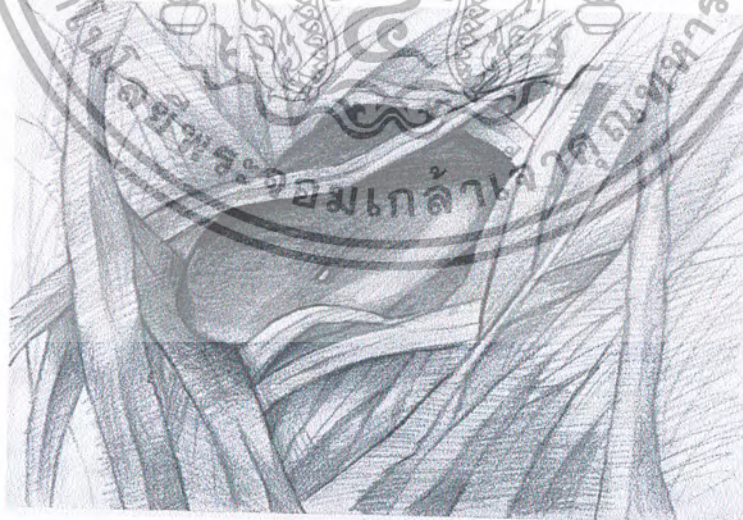
บทที่ 6

ขั้นตอนการทำในคอมพิวเตอร์

1. นำภาพที่วาดเสร็จสมบูรณ์แล้วมาสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ที่มีความละเอียด 72 dpi ใน mode grayscale
2. ปรับแต่งภาพ และลงสีใน PhotoShop เปลี่ยนลายเส้นให้เป็นสีน้ำตาลเข้มด้วยคำสั่ง color balance และพู่กัน Airbrush คุมน้ำหนักที่ layer ใหม่ เป็น multiply ใส่ฟิลเตอร์ noise เพิ่ม texture ให้ไม่แข็ง

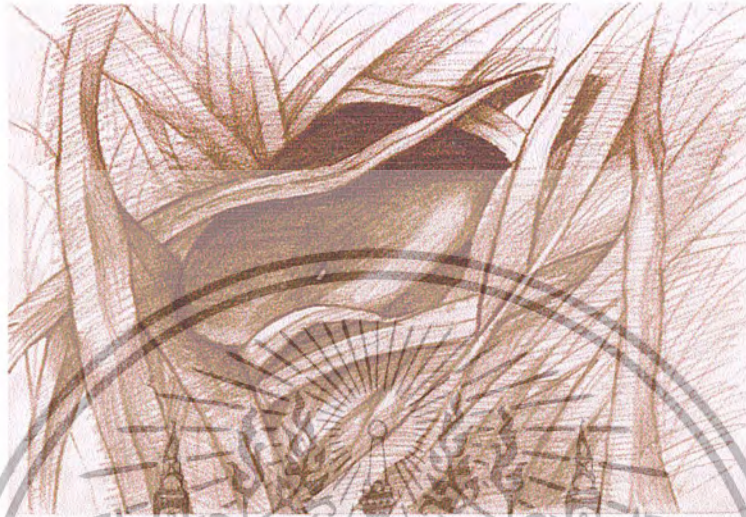
ตัวอย่างลำดับการตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์

4.1 ภาพลายเส้นดินของชาวคำที่scan เข้าคอมพิวเตอร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 เปลี่ยนสีเส้นดินสอให้กลายเป็นสีน้ำตาลใน Photoshop



4.3 พินสีคิ้วหน้าหนักและบรรยากาศ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. นำมาเรียง เฟรม ประกอบในโปรแกรม After effect โดยปรับองค์ประกอบ ให้เหมาะสมแต่ง สี ความสว่าง ให้เข้ากันแต่ละ shot จากนั้น render เป็นVdo file AVI ขนาด Pal dv ต้องระวังเรื่อง title safe ,action safe ด้วย อาจให้ภาพหนึ่งมีความเร็ว4-5 frame ก็ได้ เมื่อการไปปรับความเร็วที่หลังเวลาตัดต่อ shot ที่ key frame ตรงกับเพลงอาจ render แบบเป็นเส้นร่างมาก่อนเพื่อตรวจสอบ

4. นำมาตัดต่อให้ตรงกับเพลง ในโปรแกรม premiere ตัดต่อเฟรมที่เกิน หรือ ขาด ปรับความเร็วให้สัมพันธ์กับเพลง แต่ไม่ควรปรับมากเพราะจะทำให้เกิดความไม่กลมกลืนของความเร็วต่อ Shot อื่น และควรทดสอบ กับการแสดงผลทางโทรทัศน์ด้วยว่า Noise ที่ใส่เข้าไปออกมาเป็นไง รวมไปถึงสีที่จะเพี้ยนไปจาก จอคอมพิวเตอร์ หรือแม้กระทั่งการถูก crop ภาพ โดยโทรทัศน์

ข้อเสนอแนะ ขั้นตอนการทำในคอมพิวเตอร์จะกินเวลามาก จึงควรมีผู้ช่วย โดยเราสามารถบันทึกชุดคำสั่งในโปรแกรม PhotoShop ได้ โดยคำสั่ง Action ช่วยให้เราจัดการกับไฟล์ภาพจำนวนมากๆได้รวดเร็วขึ้น ด้วยการทำตามคำสั่งที่เราตั้งไว้อัตโนมัติ

ภาพตัวอย่างงานจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างงานจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างงานจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างงานจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างงานจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพเบื้องหลังการทำงาน

ปลาที่นำมาเลี้ยงเพื่อศึกษาการเคลื่อนไหว

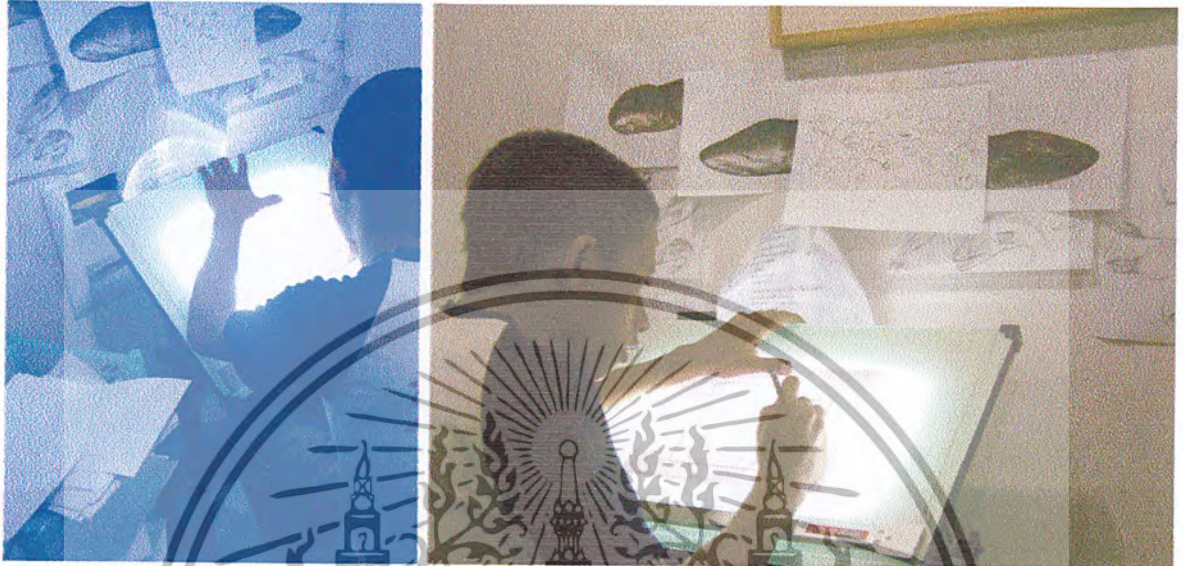


แผนภูมิภาพปลาชนิดต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวาดบนโต๊ะกราฟท์



จำนวนกระดาษที่ใช้ในการวาดทั้งหมด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอมพิวเตอร์และ สแกนเนอร์



คอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับโทรศัพท์มือถือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการเขียนบท

1. การหาข้อมูลอ้างอิงมากมายจะทำให้การเขียนบทมีความสมจริงมากขึ้น และยังทำให้เราเห็นภาพ ง่ายต่อการหยิบมาใช้ในบทภาพยนตร์ มีตัวเลือกของข้อมูล
2. ปัญหาที่พบในบท คือ จะเป็นการที่ไม่สามารถสื่อสารผ่านการกระทำของตัวละครได้ หรือมีภาพเยอะแต่ไม่มีความหมายอะไร วิธีแก้คือศึกษาจากข้อมูลให้มาก อาจลองดูจากสารคดีหรือภาพยนตร์ต่างๆ ว่าเขาใช้ภาพเล่าเรื่องกันยังไง
3. ควรลองเขียนโครงเรื่องย่อมาหลายๆแบบ แล้วถามความเห็นจากคนอื่นๆจะได้มุมมองจากคนดู บางคนอาจให้ความคิดใหม่ๆได้ เลือกบทอันที่ดีที่สุด แล้วนำมาพัฒนาเป็นบทที่สมบูรณ์

ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ

1. ควรทดลองหาเทคนิคที่ต้องการให้เข้าใจถ่องแท้และลงตัว และไม่ยึดติดกับเครื่องมือหรือรูปแบบมากศิลปะของอนิเมชันคือการออกแบบความเคลื่อนไหวมิใช่ การทำภาพให้สวยเพียงภาพเดียว และควรทำให้มันเข้ากับอารมณ์ของบทภาพยนตร์ ด้วย
2. การหาแหล่งข้อมูลภาพนิ่งและวิดีโอเยอะจะทำให้คิดออกแบบได้ภาพได้หลากหลายโดยมีพื้นฐานอยู่บนความจริง สามารถ Key action ได้ง่ายขึ้น วิดีโอสารคดีเป็นแหล่งข้อมูลภาพได้ดีมาก สามารถหยิบการเรียงเรียงภาพตัดต่อสื่ออารมณ์ มาใช้ได้ทันทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ควรมองทุกอย่างเป็นภาพรวม ถ้าเป็นไปได้หาวิดีโอ หรือสร้างภาพเคลื่อนไหวคร่าวๆ เช่น อาจวาดเป็นรูปทรงง่ายๆ อย่างรูปทรงเรขาคณิต หรือวาดด้วยอัตราส่วน 4 : 1 คือ 6 เฟรมต่อวินาที มาทั้งเรื่องได้จะดีแล้วค่อยเก็บรายละเอียด การออกแบบเพิ่มเติมจากจินตนาการเกินจริงจะทำให้มีความน่าสนใจกว่าแบบเหมือนจริง
4. ควรใช้รูปแบบวิธีทางการทำงานที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน เพราะจะได้ไม่ไปเสียเวลากับกระบวนการมากเกินไป และดึงเสน่ห์ของแต่ละเทคนิคให้เด่นชัด
5. การ Key Action พยายามอย่ายึดติดกับรูปร่างที่แท้จริงของตัวละครมากนัก เมื่อมันเคลื่อนไหว ความบิดเบือนจะสร้างความน่าสนใจและดูมีชีวิตชีวาและกลมกลืน
6. การเลือกชนิดกระดาษอาจทำให้สร้างความน่าสนใจจากพื้นผิวได้ บางทีกระดาษที่มีความหยาบหรือมีใยเยอะอย่างกระดาษสา อาจสามารถนำมาใช้สร้างบุคลิกที่แปลกขึ้นอยู่กับการใช้ด้วย และควรสั่งตัดที่โรงพิมพ์เพื่อขนาดจะได้เท่ากัน และขอบไม่เบี้ยว แต่ในอนิเมชันนี้จะเลือกใช้กระดาษพิมพ์ดีด A4 ธรรมดาเพราะความสะดวก บวกกับการที่มีการใส่ Texture ในคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว ควรเลือกซื้อกระดาษยี่ห้อเดิม

ขั้นตอนการทำงาน

1. ปัญหาหลักของในขั้นตอนการทำงานคือความไม่ลงตัวของเทคนิคคอมพิวเตอร์ ทำให้คำนวณเวลาทำคลาดเคลื่อนไปมาก การใช้คอมพิวเตอร์กลายเป็นภาระไปจากขั้นตอนซับซ้อนและต้องทำไปหาวิธีไป ควรเริ่มทดลองเทคนิคกับ Shot สั้นๆ ก่อน
2. การออกแบบที่ควรคิดมาให้เรียบร้อยเพราะเวลาทำในคอมพิวเตอร์จะทำกับงานหลายชิ้น ถ้าพลาด จะแก้ยาก และเวลาทำมักจะมัวเพ่งความสนใจไปที่กระบวนการทำงานขาดการมองภาพรวม
3. การทดสอบโดยวาดโครงร่างคร่าวๆ ด้วยรูปทรงง่ายๆ เช่น วงรี เส้นตรง แทนตัวปลา สแกนเข้าไปทดสอบในคอมพิวเตอร์ก่อนเพื่อจะทำได้กำหนดและแก้ไขการเคลื่อนไหวได้ และยังสามารถเข้าใจการแสดงอารมณ์ตัวละครผ่านรูปทรงง่ายๆ ด้วย ควรปรับสแกนที่ความละเอียดต่ำเพื่อความรวดเร็ว
4. ควรเขียนเลขกำกับลำดับเฟรมด้วยเพื่อการเก็บ และค้นหา แก้ไขได้ไม่สับสน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การแรเงาจริงควรลงแรเงาน้ำหนักเป็นแนวทางก่อนในกระดาษ เพื่อให้ทำให้ง่ายต่อการลงสีในคอมพิวเตอร์
6. จากการทดลองตัดตัวละครแยกกับฉาก จะทำให้ขอบตัวละครมีความคมและแยกออกมาจากฉากดูไม่เข้ากันซึ่งเป็นปัญหาที่ยังแก้ไม่ได้ ในขั้นตอนที่ลงตัวทางเทคนิค จะไม่ตัดฉากกับตัวละครแยกกัน
7. ควรระมัดระวังเรื่องของความต่อเนื่องของสี กำหนดสีให้ชัดเจนตั้งแต่ก่อนถ่ายทำ

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

1. การนำแต่ละฉากมารวมกัน สามารถตรวจดู แต่งค่าสี โทนสีความสว่าง แสงเงา ของภาพรวมให้เข้ากันด้วยค่าสี hue & saturation ปรับ ความเร็วหรือเรียงเฟรม ช่วยให้มีความกลมกลืนขึ้น
2. ปัญหาส่วนใหญ่ก็จะเป็นเรื่องความต่อเนื่อง บางทีสีที่ลงจะดูความมากไปสีไม่เท่ากัน
3. ปกติการทำอนิเมชันไม่จำเป็นต้องตัดต่อมากอยู่แล้วเพราะมีการกำหนด Key action มาอยู่แล้ว และเพลงมันก็กำหนดตำแหน่งมาแต่แรกแล้ว แต่บางทีก็เจอปัญหาเพลงยังไม่จบแต่ไม่มีภาพให้ตัดต่อเพราะไม่ได้กำหนดคีย์แอคชั่นทั้งเรื่อง รวมไปถึงตอนคีย์ที่ 25 เฟรมต่อวินาทีตามรูปแบบวิดีโอเมื่อคิดเป็นอนิเมชัน 12 เฟรมต่อวินาที ทำให้มีเศษเหลือครึ่งเฟรมเมื่อเวลาผ่านไปเรื่อยๆจะทำให้ที่คีย์ไว้ เลื่อนออกไป ควรคีย์หลังจากเป็นรูปแบบ 24 เฟรมต่อวินาที
4. ระวังปัญหาเมื่อฉายออกโทรทัศน์แล้ว องค์ประกอบภาพเสีย เพราะบางทีลืมเมื่อถึงฉากหลังจึงโดน crop เข้ามา ควรดู Title safe ในจอคอมพิวเตอร์ให้ดี
5. การเผื่อหัว Shot ท้าย shot จะมีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาจังหวะตัดต่อได้มีตัวเลือกมากขึ้น การทดสอบการเคลื่อนไหวมีส่วนช่วยให้มีการผิดพลาดน้อยมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อสรุปเสนอแนะ

การวางแผนการทำงานเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากต้องควบคุมงานหลายขั้นตอนปัญหาสำคัญที่พบคือเรื่องเวลาที่ ไม่สามารถควบคุมได้ไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้ เกิดจากปัญหาปลีกย่อยทั้งหลายที่เกินคาดคะเน ควรให้ความรอบคอบเป็นอย่างดี การทำงานในคอมพิวเตอร์จำเป็นต้องมีผู้ช่วยเพื่อลดเวลาลงได้ และไม่ควรพึ่งคอมพิวเตอร์มากเกินไป อย่างไรก็ตามถ้าเลือกใช้งานถูกวิธีแล้วคอมพิวเตอร์จะช่วยลด แรงงาน หุ่น และเวลาไปได้มากทีเดียว การทำอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ต้องใช้ความอดทนสูง ไม่ควรหักโหมเกินไป ระหว่างทำถ้าเปิดเพลงไปด้วยจะสร้างความผ่อนคลายได้มากในด้านภาพบางที่รอยยับของกระดาษ รอยเปื้อนหรือ เส้นร่างที่ทิ้งไว้ ก็สร้างความเป็นธรรมชาติ และดูต่อเนื่องกว่าเส้นปากกาที่ตัดเส้นสะอาด เสียอีก

บรรณานุกรม

1. โรบี เองเกลอร์.เวิร์กช็อปภาพยนตร์การ์ตูน+วิดีโอการ์ตูน แปลโดยศจ. สนั่น ปัทมะทิน, 2528
2. ณิชชา ไสคติยานุรักษ์ .สังคีตลักษณะและการวิเคราะห์ , 2542.
3. ธเนศพงศ์ ยิ้มสุข .ศิลปนิพนธ์ เรื่องการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นประกอบดนตรีเรื่อง "อารมณีสงคราม" ,2545 .
4. สุรศักดิ์ วงศ์กิตติเวช.ปลาไทย.พิมพ์ครั้งที่ 2 ,กรุงเทพฯ:เอมซีพพลาย,2542
5. Richard Williams ,The Animator's Survival Kit ,London ,Faber and Faber Inc. ,2001



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย สุภานันท์ สังข์อ่อง
 เกิด 13 มิถุนายน พ.ศ. 2524
 การศึกษา ระดับประถม-มัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 ระดับอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้