

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษเรื่อง “จิตโลภ”

Drawn Paper Animation in title “The Greedy”



นาย ทศพล พิสิฐโสธรานนท์

Mr. Tossapol Pisitsotaranon

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ เรื่อง “จิต โลก”


DRAWN PAPER ANIMATION IN TITLE “THE GREEDY”



นายทศพล พิสิฐโสทรานนท์
Mr. TOSSAPOL PISITSOTARANON

ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินการตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..........วันที่ 31 ธันวาคม 2561.
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์)

หัวหน้าภาควิชา..........วันที่ 30 พ.ค. 61
(อาจารย์วิศศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ เรื่อง “จิตโลภ”
Drawn Paper Animation in title “The Greedy”

ชื่อ นายทศพล พิสิฐโสธรานนท์
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดิโอ
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2550
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประภัสสร เลิศอนันต์

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “จิตโลภ” ถ่ายทอดปัญหาเศรษฐกิจของประเทศไทยตกต่ำ ก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรมต่างๆ เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก สาเหตุเกิดจากความโลภที่อยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ เป็นความไม่รู้จักพอของคน จากเหตุดังกล่าวได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้เกิด เป็นแนวคิดในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ขอบเขตการทำงานของอนิเมชันเรื่องนี้คือ การสร้าง ภาพยนตร์อนิเมชันความยาวไม่เกิน 5 นาที ด้วยเทคนิควาดบนกระดาษ (Drawn on paper) ทำการ ตัดต่อด้วยระบบคอมพิวเตอร์ Format Editing ในรูปแบบ DVD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ. ประภัสสร เลิศอนันต์ ที่ให้คำแนะนำเสมอมา
จนจบจนเสร็จสิ้นโครงการ ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่มอบความไว้วางใจและคำแนะนำแก่ข้าพเจ้า
ขอขอบคุณ คุณพ่อและคุณแม่ที่ให้การสนับสนุนตลอดมา เพื่อนๆและญาติพี่น้องที่คอยเป็นกำลังใจ

ทศพล พิสิฐโสทรานนท์

24 มีนาคม 2551



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.4 ลักษณะของโครงการ	2
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2. บทภาพยนตร์.....	3
2.1 การนำเสนอความคิด.....	3
2.2 ประเด็น.....	3
2.3 PLOT.....	3
2.4 เนื้อเรื่องย่อ.....	4
2.5 บทภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “จิตโลก”.....	5
3. กระบวนการก่อนการผลิต.....	7
3.1 การออกแบบตัวละคร.....	7
3.2 บทภาพ.....	12
3.3 Barchart.....	30
4. กระบวนการผลิต.....	49
4.1 อุปกรณ์วาดบนกระดาน.....	49
4.2 ขั้นตอนการวาดบนกระดาน.....	52
4.3 การวาดฉากหลัง.....	60
5. กระบวนการหลังการผลิต.....	67
5.1 ตัวอย่างฉาก	67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การสร้างการเคลื่อนไหวและจัดวางองค์ประกอบใน โปรแกรม Adobe After Effect...	67
5.3 การตัดต่อ.....	76
6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	77
6.1 ขั้นตอนการเขียนบท.....	77
6.2 ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน.....	78
7.3 ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน.....	78
6.4 ขั้นตอนหลังการสร้าง.....	78
บทสรุป.....	79
บรรณานุกรม.....	80
ประวัติผู้เขียน	81



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

3.1 ภาพตัวละครคนร้าย, นายตำรวจอ้วน, นายตำรวจหนุ่ม.....	7
3.2 ตัวละครความชั่วของตำรวจอ้วน, ความชั่วและความดีของนายตำรวจหนุ่ม.....	7
3.3 ภาพร่างตัวละคร “ตำรวจหนุ่ม”.....	8
3.4 ภาพร่างตัวละคร “ตำรวจอ้วน”.....	9
3.5 ภาพร่างตัวละคร “คนร้าย”.....	10
3.6 จิตใจความชั่วและจิตใจความดี.....	11
3.7 ภาพร่างตัวละครจิตใจความดีและความชั่ว.....	11
3.8 ตัวละครความดีและความชั่วของตำรวจหนุ่ม.....	11
3.9 บทภาพ(STORYBOARD).....	12
4.1 ภาพโต๊ะไฟสำหรับงานอนิเมชัน.....	50
4.2 ตัวอย่างโต๊ะไฟ.....	50
4.3 โต๊ะเขียนอนิเมชัน.....	50
4.4 ตัวลือกระดาษ.....	50
4.5 เครื่องสแกน(Scanner).....	51
4.6 เมสส์ปากกา(Pen Tablet).....	51
4.7 คอมพิวเตอร์ตั้ง โต๊ะ(PC Desktop).....	51
4.8 ภาพการเขียน Key Action.....	52
4.9 ดินสอกดและดินสอไม้.....	53
4.10 ดินสอสี.....	54
4.11ภาพที่ทำการลงสีเรียบร้อยแล้ว.....	55
4.12 การสแกนในคอมพิวเตอร์.....	56
4.13การลบฉากหลัง.....	57
4.14การลงสี.....	58
4.15การเซฟไฟล์งาน.....	58
4.16ภาพเสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	59
4.17เรนยอกตู้.....	61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.18	ตู้คอนเทนเนอร์ที่ทำเรือ.....	61
4.19	ภาพกว้างทำเรือ.....	61
4.20	แผนผังฉาก.....	62
4.21	การร่างฉากทำเรือ.....	63
4.22	การลงสีในคอมพิวเตอร์.....	64
4.23	ลงสีท้องฟ้า.....	65
4.24	ฉากที่ถูกคุมโทนสีแล้ว.....	65
4.25	ฉากในภาพยนตร์.....	66
4.26	ภาพฉากที่ลงสีเสร็จแล้ว.....	67
4.27	ภาพฉากที่ลงสีเสร็จแล้ว 2.....	67
5.1	ตัวอย่างฉากไล่ล่า.....	68
5.2	ฉากต่อสู้ในจิตใจ.....	69
5.3	ไฟล์ภาพที่ถูกแยกเก็บไว้.....	70
5.4	ภายในโฟลเดอร์ไฟล์ภาพ.....	71
5.5	การเปิดงานในโปรแกรมAdobe After Effect.....	72
5.6	การเซตค่าComposition.....	73
5.7	การเรนเดอร์.....	74
5.8	ไฟล์วีดีโอ.....	75
5.9	การตัดต่อ.....	76

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของศิลปนิพนธ์

ปัจจุบันปัญหาเศรษฐกิจของประเทศไทยตกต่ำ ก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรม การทุจริต การฉกชิงวิ่งราว การลักขโมยทรัพย์สิน เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก สาเหตุเกิดจากความโลภที่อยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ เป็นความไม่รู้จักพอของคน จากเหตุดังกล่าวได้กลายเป็นแรงบัลดาลใจให้เกิดเป็นแนวคิดในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เพื่อศึกษากระบวนการทำอนิเมชันและเพื่อให้เห็นสาเหตุของการกระทำผิด โดยมีผลมาจากการถ่ายทอดความโลภในจิตใจ โดยเล่าเรื่องผ่านนายตำรวจหนุ่มที่ต่อสู้กับความโลภในจิตใจที่เกิดขึ้นในระหว่างปฏิบัติหน้าที่

วัตถุประสงค์ของศิลปนิพนธ์

1. ผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ ที่เล่าเรื่องการต่อสู้กันใจระหว่างความดีและความชั่ว ผ่านแวดดวงตำรวจ
2. ยกระดับจิตใจของคนไทยในสังคมเมืองหลวง(ในปีพศ.2550)ในยุคที่มักจะเห็นแก่วัตถุนิยม

ขอบเขตของโครงการ

1. ภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเทคนิควาดบนกระดาษ (Draw on paper)
2. Composition และตัดต่อด้วยระบบคอมพิวเตอร์
3. ผลิตออกมาเป็นระบบ DVD
4. ความยาวไม่เกิน 5 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิควาดบนกระดาษ ลงสีโดยคอมพิวเตอร์ และคงลายเส้นของ ดินสอซึ่งมีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญ

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาหาข้อมูลวิเคราะห์ โครงเรื่องและพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์
2. ศึกษาหาต้นแบบของสถานที่ เพื่อนำไปออกแบบสถานที่ในภาพยนตร์
3. ออกแบบตัวละคร ฉาก และรายละเอียดอื่นๆ
4. นำมาเขียนเป็นบทภาพ (Story board)
5. นำบทภาพมาพัฒนาเป็นอนิเมติก(Animatic)เพื่อใส่เสียงและกำหนดเวลา
6. วาด Keyframe, Inbetween, Background และรายละเอียดอื่นๆ ตามอนิเมติก
7. ทำการสแกนเพื่อบันทึกภาพ 2 มิติ เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อปรับแต่งและลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS
8. ทำการComposition ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect
9. ตัดต่อใส่เสียงและดนตรีประกอบด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ตัวผู้ผลิตภาพยนตร์ได้ฝึกฝนทักษะการทำภาพยนตร์อนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อยกระดับจิตใจและให้เห็นสาเหตุของการกระทำผิดโดยมีผลมาจากการเผยแพร่ต่อความโลภในจิตใจ ให้ผู้ชมได้รับทราบ พร้อมกับได้รับความบันเทิงจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

บทภาพยนตร์

การนำเสนอความคิด

ทุกคนล้วนมีความโลภอยู่ในจิตใจของทุกคน ความอยากสุขสบายการกลัวต่อความขาดแคลน ความโลภเป็นตัวต้นเหตุของการกระทำผิดในหลายๆเรื่อง โดยเล่าเรื่องของการต่อสู้ภายในจิตใจผ่านตำรวจผู้มีหน้าที่รักษาบ้านเมืองให้สงบสุขและปราบปรามผู้กระทำผิด

ในระหว่างที่ตำรวจปฏิบัติหน้าที่ เกิดมีของกลางเป็นเงินจำนวนมากที่ตำรวจนายหนึ่งสามารถยึดออกเงินโดยที่ไม่มีคนรู้ ทำให้ตำรวจนั้นต้องต่อสู้กับความคิด โลภในจิตใจ ภายในจิตใจ ได้แบ่งนายตำรวจออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายความ โลภและเกียรติของตำรวจ

ประเด็น

สาเหตุของการกระทำผิด โดยมีผลมาจากการฝ่ายแพ้ต่อความ โลภในจิตใจ

Plot

การต่อสู้ภายในจิตใจของนายตำรวจกับความคิด โลภที่จะยึดออกเงินของกลางระหว่างปฏิบัติหน้าที่

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องจิตโลก เป็นเรื่องราวของนายตำรวจที่อยู่ระหว่างการจับกุมคนร้ายที่ทำเรื่องหนึ่ง ในระหว่างการไล่ล่าได้มีการต่อสู้กันทำให้ตำรวจที่ติดตามมาด้วยเสียชีวิตจนเหลือเพียงนายตำรวจคนเดียวที่สามารถ ต่อสู้กับคนร้ายได้และได้ตำรวจกระเป่าที่คนร้ายคอยปกป้องติดตัวมาด้วยซึ่งภายในเป็นเงินสดจำนวนมาก

ในสถานการณ์นี้ซึ่งตำรวจนายนี้สามารถยกยอกของกลางโดยไม่มีคนรู้ จนเกิดการต่อสู้ในจิตใจของตนเอง ซึ่งเป็นจิตออกเป็น 2 ฝ่าย จิตใจความชั่วที่มีความร้อนคั่งไฟ เป็นความคิดที่ชั่วร้ายกับความโลภภายในจิตใจ กับอีกฝ่ายซึ่งตรงกันข้ามเป็นไฟแห่งความคิดเป็นเกียรติยศของตำรวจ ทั้งสองได้ต่อสู้กันจนจิตใจชั่วร้ายได้เปรียบ แต่เมื่อนายตำรวจได้หันไปดูศพเพื่อนตำรวจด้วยกัน ทำให้ความระอายต่อบาปและความคิดในจิตใจ ก่อตัวขึ้นมาใหม่ซึ่งมีพลังมากกว่าเดิมและลบล้างจิตชั่วจนสลายไป เมื่อการต่อสู้ในจิตจบลงตำรวจตัดสินใจวิทญูเรียกกำลังเสริมและรายงานของกลางทันทีนั้นเองคนร้ายซึ่งยังมีสติอยู่ได้ชักปืนขึ้นมายิงแต่แล้วเพื่อนตำรวจอีกนายก็เข้ามาช่วยไว้ทัน สายตาของตำรวจอีกนายที่มาช่วยได้จ้องมองไปในกระเป่าเงินของกลาง ได้เกิดการต่อสู้ในจิตขึ้นปรากฏว่าในจิตใจของตำรวจนายนี้มีความโลภมากกว่าและคิดจะยกยอกของการไว้เอง

โครงเรื่องขยาย

Scene 1 “ไล่ล่าที่ทำเรือ”

ภายนอก/ท่าเรือ/เย็น

ที่ทำเรือประมาณ 5 เ็น เสียงปืนดังมาแต่ไกล การยิงต่อสู้ของสองนายตำรวจที่กำลังไล่ล่าคนร้ายที่แบกกระเป๋าใบหนึ่งหนี ตำรวจตามคนร้ายมาอย่างประชิด คนร้ายได้อาวุธปืนยิงต่อสู้กับตำรวจ จนตำรวจที่ตามมาถูกยิงล้มลง คนร้ายแสดงสีหน้าดีใจไม่ทันระวัง นายตำรวจหนุ่มได้เข้ามาทางด้านหลังและใช้อาวุธปืนยิงคนร้ายจนล้มลง จากนั้นนายตำรวจได้ล่ออาวุธปืนและจ้องมองไปที่กระเป๋าของคนร้าย เขาเดินตรงไปที่คนร้ายและเปิดกระเป๋าออกดู พบเงินสดจำนวนมากอยู่ภายในกระเป๋า

Scene 2 “ต่อสู้ในจิตใจ”

ภายนอก/ภายในจิตใจ

หลังจากที่เปิดกระเป๋าแล้ว นายตำรวจหนุ่มได้จ้องมองกระเป๋าซึ่งเป็นเต็มไปด้วยเงินสด ด้วยสีหน้าวิตกและภาพก็ขยายเข้าไปภายในดวงตาของนายตำรวจ ปรากฏเป็นโลกภายในความคิดของนายตำรวจหนุ่ม และมีตัวของนายตำรวจกำลังจ้องมองกระเป๋าเงินสดอยู่ แวดตาของนายตำรวจหนุ่มเริ่มจางหายไปตัวของเขาถูกแบ่งออกเป็นสองร่าง ร่างหนึ่งเป็นจิตใจที่เกิดจากความโลภซึ่งคิดที่จะเอากระเป๋าไว้เป็นของตนเองเป็นร่างความชั่วมีรูปร่างเป็นปีศาจสีแดงเป็นไฟอีกร่างหนึ่งเป็นจิตใจที่เกิดจากเกียรติของตำรวจซึ่งคิดจะทำตามหน้าที่ของตำรวจเป็นร่างความดีซึ่งสวมใส่หมวกตำรวจอยู่เป็นไฟสีฟ้า ไฟทั้งสองได้ต่อสู้แย่งชิงกระเป๋าเงินด้วยความคิดที่ต่างกัน บรรยากาศที่ท้องฟ้าแปรปรวนเปลี่ยนสีตามฝ่ายที่ได้เปรียบ ฝ่ายความชั่วได้เปรียบและกำจัดฝ่ายความดีจนสลายไป

Scene 3 “มองเพื่อนตำรวจที่ตาย”

ภายนอก/ทำเรื่อง/เขียน

นายตำรวจสีหน้ากังวล กำลังถือเงินอยู่ในมือ และเข้าได้มองออกไปที่ศพของนายตำรวจสองคนที่นอนตายอยู่

Scene 4 “ความคิดชนะ”

ภายนอก/ภายในจิตใจ

ภายในจิตใจของนายตำรวจหนุ่ม ท้องฟ้าเริ่มเปลี่ยนเป็นสีฟ้า ร่างความคิดค่อยๆรวมตัวและก่อรูปร่างขึ้นใหญ่กว่าเดิมหลายเท่าและเหยียบร่างความโลภจนสลายไป

Scene 5 “ตำรวจอีกนาย”

ภายนอก/ทำเรื่อง/เขียน

นายตำรวจหนุ่มเอาชนะความโลภ ได้ทำการเรียกวินัยุทยานสถานการณ์ ทันใดนั้นคนร้ายที่ยังไม่ตายได้ฉวยโอกาสใช้ปืนยิงนายตำรวจหนุ่มจนล้มลง คนร้ายกำลังจะลงมือยิงนัดที่สองเพื่อปิดชีวิตนายตำรวจหนุ่ม ได้มีตำรวจอีกนายมายิงคนร้ายช่วยนายตำรวจหนุ่มไว้ได้ทัน นายตำรวจอ้วนนายนี้ เขาได้มองไปที่กระเป๋าเงินที่เปิดชำรุดเห็นเงินจำนวนมาก จึงเกิดการต่อสู้ในจิตใจของนายตำรวจนายนี้ และเขายังคงถือปืนไว้ในมือ

Scene 6 “จิตโลก”

ภายนอก/ภายในจิตใจ

หากในจิตใจ นายตำรวจอ้วนแพ้ต่อความโลภ ร่างความโลภของนายตำรวจอ้วนได้ใช้อาวุธปืนขึ้นยิงใส่ร่างความคิดของนายตำรวจหนุ่มจนร่างขาดครึ่ง

บทที่ 3

การเตรียมการก่อนการผลิตภาพยนตร์

การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร สำหรับงานอนิเมชันนั้นถือได้ว่าเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากที่สุด เนื่องจากเมื่อเราออกแบบตัวละครออกแล้ว ตัวละครที่ได้จะเป็นชิ้นงานในทันทีแทบจะไม่มี การเปลี่ยนแปลงใดๆอีกเลย โดยที่ตัวละครแต่ละตัวนั้นจะต้องมีบุคลิกลักษณะ (Character) ที่ ชัดเจนเด่นชัด เพื่อให้คนดูสามารถเข้าใจถึงเรื่องราวที่เราต้องการนำเสนอได้



ภาพที่ 3.1 ภาพตัวละครคนร้าย, นายตำรวจอ้วน, นายตำรวจหนุ่ม



ภาพที่ 3.2 ตัวละครความชั่วของตำรวจอ้วน, ความชั่วและความดีของนายตำรวจหนุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างตัวละคร “ตำรวจหนุ่ม”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างตัวละคร “ตำรวจฮ้วน”

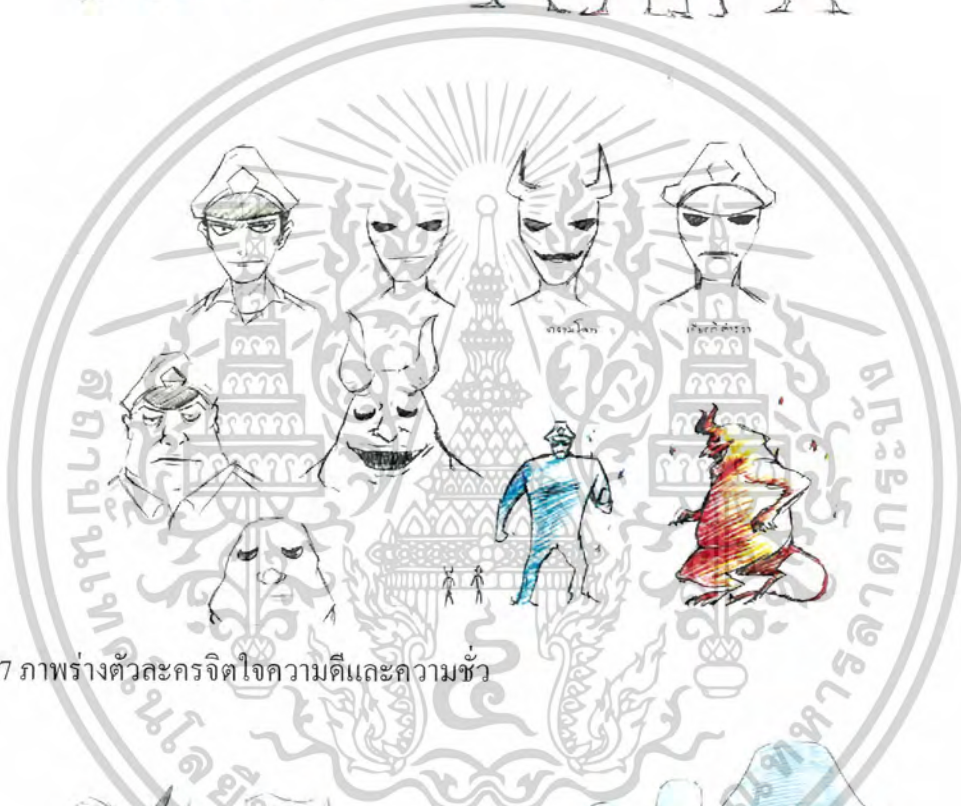
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างตัวละคร “คนร้าย”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.6 จิตใจความชั่วและจิตใจความดี



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างตัวละครจิตใจความดีและความชั่ว








ภาพที่ 3.8 ตัวละครความดีและความชั่วของตำราอุทธรณ์ เขาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.9 บทภาพ(STORYBOARD)

	Picture	Action	EDIT
1		LS ภาพกว้างท่าเรือตอนเย็น	Dissolve
		Sfx เสียงปืน	CUT
2		LS ตำรวจ 2 นายวิ่งไล่ล่าคนร้าย	CUT
		SFX เสียงฝีเท้า	
3		LS โจรชักปืนขึ้นยิงใส่ตำรวจและวิ่งต่อไปโดย ตำรวจวิ่งติดตามมา	CUT ↓ ↓ ↓
		SFX เสียงปืน / เสียงฝีเท้า	





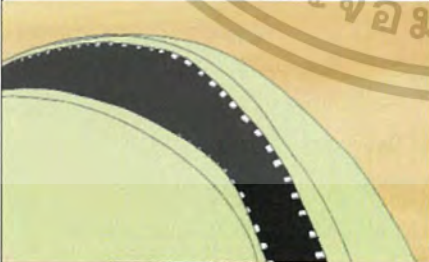

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
4		LS คนร้ายวิ่งตรงไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว SFX เสียงฝีเท้า	cut
5		CU ภาพใกล้หน้าคนร้ายกลองชุมออก เป็นภาพใกล้ LS	ต่อเนื่อง.
			
		LS คนร้ายไขปืนยิงออกไป SFX เสียงปืน	
		CU กระสุนปืนพุ่งไปหาตำรวจ SFX เสียงทวนเสียงลม	↓







เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
		MS นายตำรวจ 2 นาย ถูกยิง SFX เสียงปืน / เสียงกระสุนกระทบ / เสียงกระสุน	↓
6		CU คนร้ายกำลังยิง	↓ cut
		CU คนร้าย ตกใจ และ หันหน้า	↓ cut
7		LS คนร้าย โดน ตำรวจ ยิง SFX เสียงปืน	↓ cut
8		CU ควันลอยออกมาจากปากลำกล้องปืน	↓ cut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
9		CU ตำรวจจ้องมองไปที่โจร	
10		CU นายตำรวจลนลงซ้าย	cut
11		CU กระเป๋าของคนร้าย	cut
12		LS นายตำรวจเดินเข้าไปหากระเป๋า	cut
13		CU ซิปกระเป๋าถูกเปิดออก SFX เสียงซิป	cut
14		CU นายตำรวจหนุ่มตกใจ	cut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ใด ๆ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT	
15		CU กระเป๋าภายในเต็มไปด้วยเงิน		
16		CU นายตำรวจจ้องมองกระเป๋าเงิน		
17		CU กล้องซูมเข้าไปในลูกตาของนายตำรวจหนุ่ม	cut	
				
		CU ดวงตาของตำรวจหนุ่มเปิดกว้างออกไปสู่โลกในความคิด SFX เสียงลมทวนยอย		
		LS นายตำรวจจ้องมองกระเป๋า กล้องซูมเข้าใกล้		↓




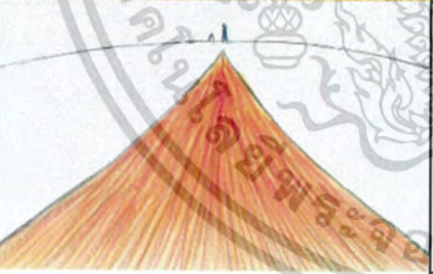
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT	
		CU กล้องหมุนมาตรงกลางใบหน้าของ นายตำรวจ	↓	
				
				
18			↓ CUT	
		CU นายตำรวจสายตืระ	↓ ต่อเนื่อง	
			↓ CUT	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
14		CU นายตำรวจแบ่งตัวออกเป็น2ร่าง	ต่อเนื่อง ↑
			
		CU จิตใจทั้ง2โจมตีใส่กัน	
		CU จิตชั่วเอามือตบใส่อีกฝ่าย SFX เสียงหมัดตอย	
		CU จิตชั่วโจมตีโดยการกัด SFX เสียงกัด	
		CU จิตดีต่อยกลับ SFX เสียงหมัดตอย/เสียงจรวดพุ่ง	↓ cut







เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปเพื่อประโยชน์อื่นใด
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
๒๐		LS จิตชั่วกระเด็นออก กล้องซูมออก	ตัดต่อ ↑
			
		LS จิตชั่วพุ่งเข้าหากระเป๋าสตางค์ SFX เสียงพองอากาศ	
			↓ cut







เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
21		LS จิตชั่วพุ่งเข้าหียบกระเป๋แล้วพุ่งตัวขึ้น SFX เสียงจับกระเป๋	
			✓ cut
22		LS จิตชั่วลอยตัวขึ้น	ทำเสียง!
		MS จิตติดตามขึ้นมาปิดกระเป๋าทิ้ง	
			✓






เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้เฉพาะเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้วยการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Picture	Action	EDIT
		
	MS ทั้งคู่ตั้งท่าและพุ่งชนใส่กัน SFX เสียงตบพินกัน	
		
		
		
	LS ทั้งมันรวมกัน กล้องซูมออก	✓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
		LS จิตทั้ง2แตกตัวออก SFX เสียงสังเคราะห์	
			
			cut
23		CU จิตช่วยยกมือขึ้นไปทางกระเป๋าคู่	cut
24		CU จิตตียกมือขึ้นไปทางกระเป๋าคู่	cut
25		LS ทั้ง2ดึงแย่งชิงกระเป๋าคู่กัน	cut.





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
26		CU ใบหน้าจิตชั่ว	
27		CU ใบหน้าจิตดี	cut
28		LS ทั้ง2แย่งกระบี่จากกัน	cut
29		CU ภาพใกล้จิตชั่วได้เปรียบ	cut
30		MS จิตชั่วดึงกระบี่มาได้	ลบหน้าจั่ว cut







เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งไปสำหรับครูใช้เองเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
31		CU หน้าจิตตี	
32		LS จิตชั่วสร้างม็อยกับจอมตีโตจิตตี จนสลายไป SFX เสียงอัคระแตก/เสียงระเบิด	cut
33		CU ตาของนายตำรวจหนุ่มที่มองค้างอยู่	cut
34		CU เงินจากกระเป๋าคนร้ายที่นายตำรวจ หนุ่มถืออยู่	cut
35		CU ตำรวจหนุ่มมองไปที่ศพตำรวจสองนาย	cut
36		LS ศพตำรวจ2นาย	cut






เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
37		CU หน้าจิตชั่วครอบครองกระบี่	
38		LS จิตดีรวมตัวเป็นร่างขนาดใหญ่ SFX เสียงสังเคราะห์รวม	cut
39		LS จิตดีร่างยักษ์ยกเท้าขึ้นเหยียบจิตชั่ว จนสลายหายไป SFX เสียงระเบิด/เสียงกระจายแตกออก	ต่อเมือง
			↓ cut


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
40		LS ตำรวจหนุ่มรายงานสถานการณ์	Dissolve cut
41		CU กระเป๋า SFX เสียงปิ่น	cut
42		CU ปากกระบอกปืนมีควันออกมา	cut
43		LS นายตำรวจหนุ่มส่มลงนอน SFX เสียงคนล้ม	cut
44		LS คนร้ายหันปิ่นเข้าใส่ตำรวจหนุ่ม	cut
45		CU คนร้ายยิ้ม	cut




เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ สงวนลิขสิทธิ์ สำหรับการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
46		CU เลือดกระเด็น SFX เสียงป็น	
47		LS ตำรวจอ้วนยิงคนร้าย	Fade white cut
48		LS ตำรวจอ้วนจ้องมองกระเป๋า	cut
49		CU กระเป๋าเงิน	cut
50		CU ตำรวจอ้วนมองกระเป๋า	cut

เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
51		CU กระเป๋าเงิน	dut
52		CU ตำรวจอ้วนมองกระเป๋า	dut
53		CU กระเป๋าเงิน	dut
54		CU ตำรวจอ้วนมองกระเป๋า	dut
55		CU ภายในตาของตำรวจอ้วน มองทะลุเห็น เป็นจิตใจของตำรวจอ้วนต่อสู้กัน	dut
56		CU มือที่ถือปืนอยู่ของตำรวจอ้วน	dut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Picture	Action	EDIT
57		CU นายตำรวจหนุ่มมองหน้าตำรวจอ้วน	ต่อเสียง ↓
		CU นายตำรวจหนุ่มหลบตาลง	↓ cut
58		LS ในโลกความคิดจิตตัวของนายตำรวจอ้วน ยิงจิตตีของนายตำรวจหนุ่มจนสลาย	ต่อเสียง ↓
		SFX เสียงปืน	↓ cut.
		จบบริบูรณ์	END,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก

1 of 19



DIALOGUE
ACTION
SOUND/MUSIC

This bar chart represents the first scene. It consists of four horizontal bars. The top bar is purple with a gradient. The second bar is labeled 'Dissolve'. The third bar is blue and contains the text 'LS ทำเรือตอหน้บ่ิ่ง' and 'เสียงรถตำรวจ'. The bottom bar is yellow and contains the text 'MUSIC : CD1 (Claire)Resident evil / CV track 35 - A State of Emergency'. There is also a small orange segment on the right side of the third bar labeled 'เสียงปืน'.

DIALOGUE
ACTION
SOUND/MUSIC

This bar chart represents the second scene. It consists of four horizontal bars. The top bar is white. The second bar is blue and contains the text 'LS ตำรวจ ไล่สวนนาย'. The third bar is orange. The bottom bar is yellow.

DIALOGUE
ACTION
SOUND/MUSIC

This bar chart represents the third scene. It consists of four horizontal bars. The top bar is white. The second bar is blue. The third bar is white. The bottom bar is yellow.

TIME 00:12:00

Bar Chart Template

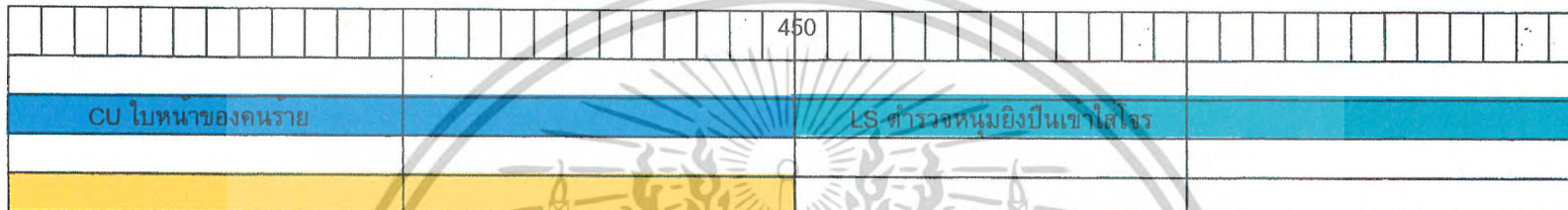
PRODUCTION TITLE: จิตโลก

4 of 19

7

450

DIALOGUE
ACTION
SOUND/MUSIC



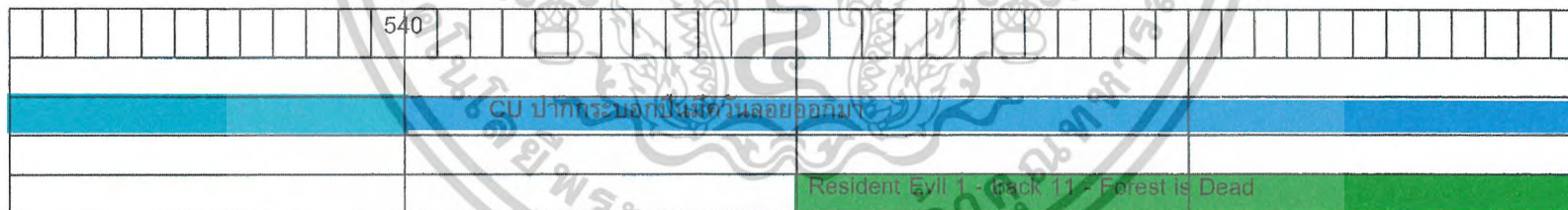
DIALOGUE
ACTION
SOUND/MUSIC



8

540

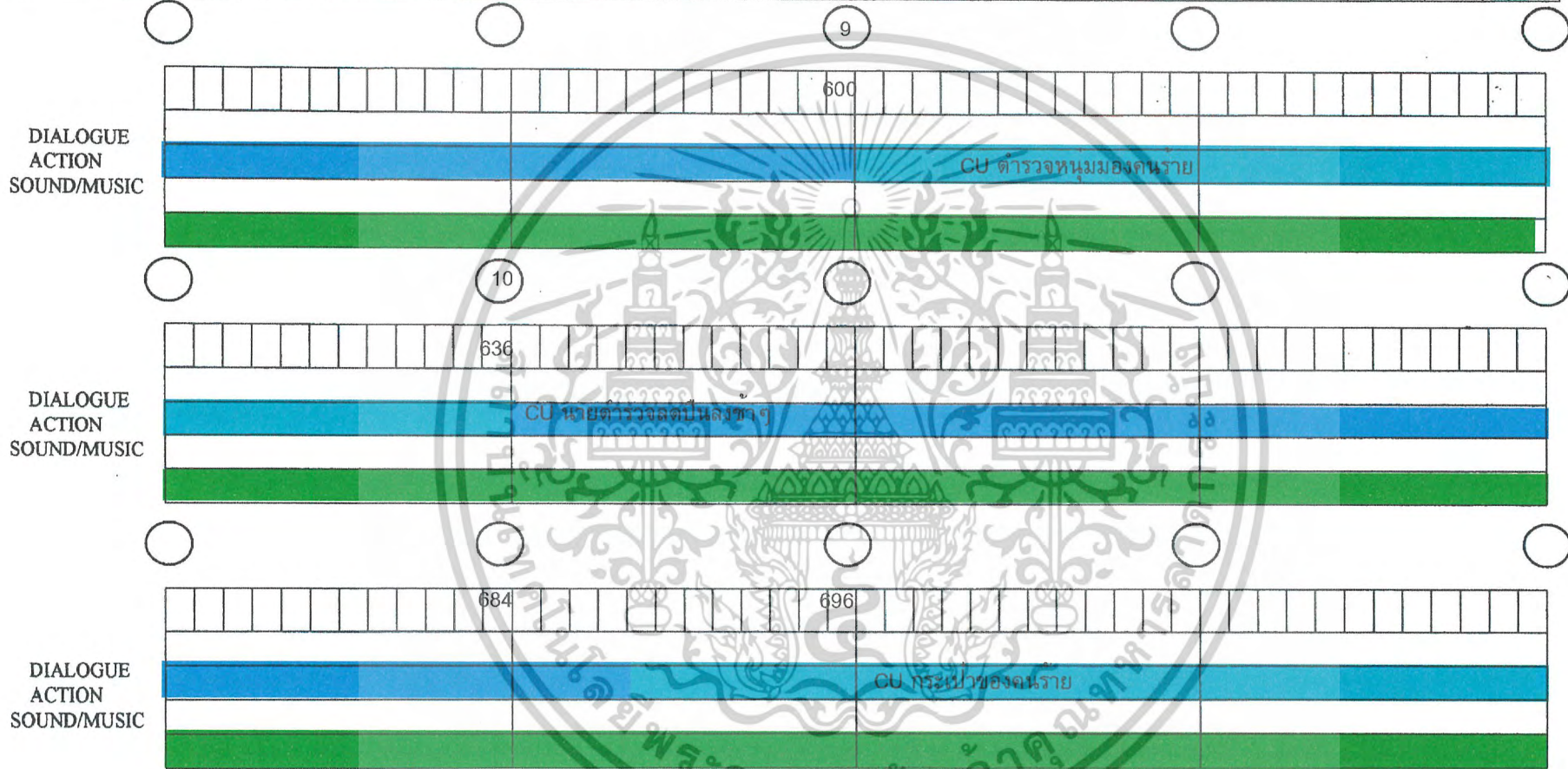
DIALOGUE
ACTION
SOUND/MUSIC



TIME 00:48:00

Bar Chart Template

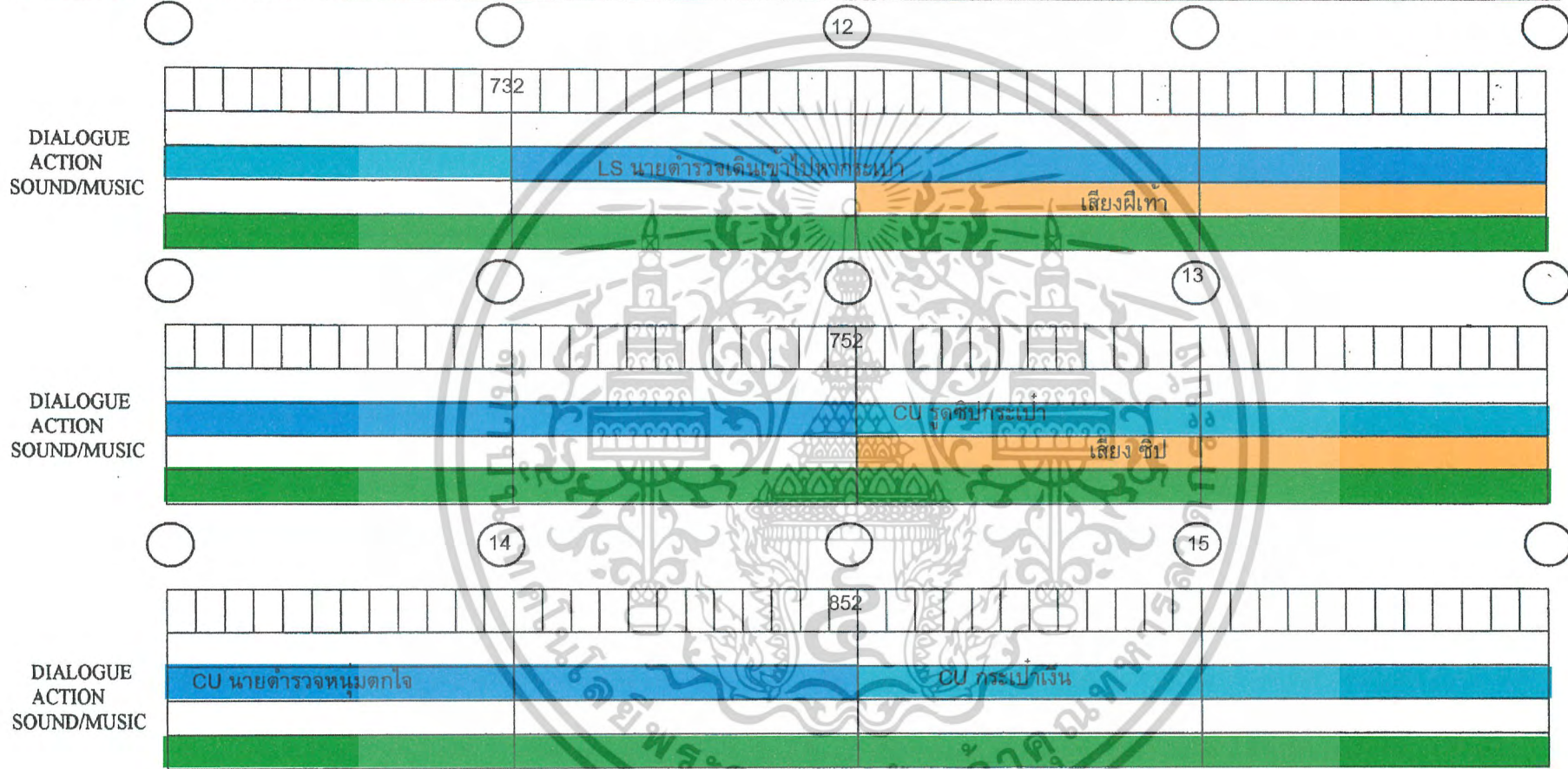
PRODUCTION TITLE : จิตโลก 5 of 19



TIME 01:00:00

Bar Chart Template

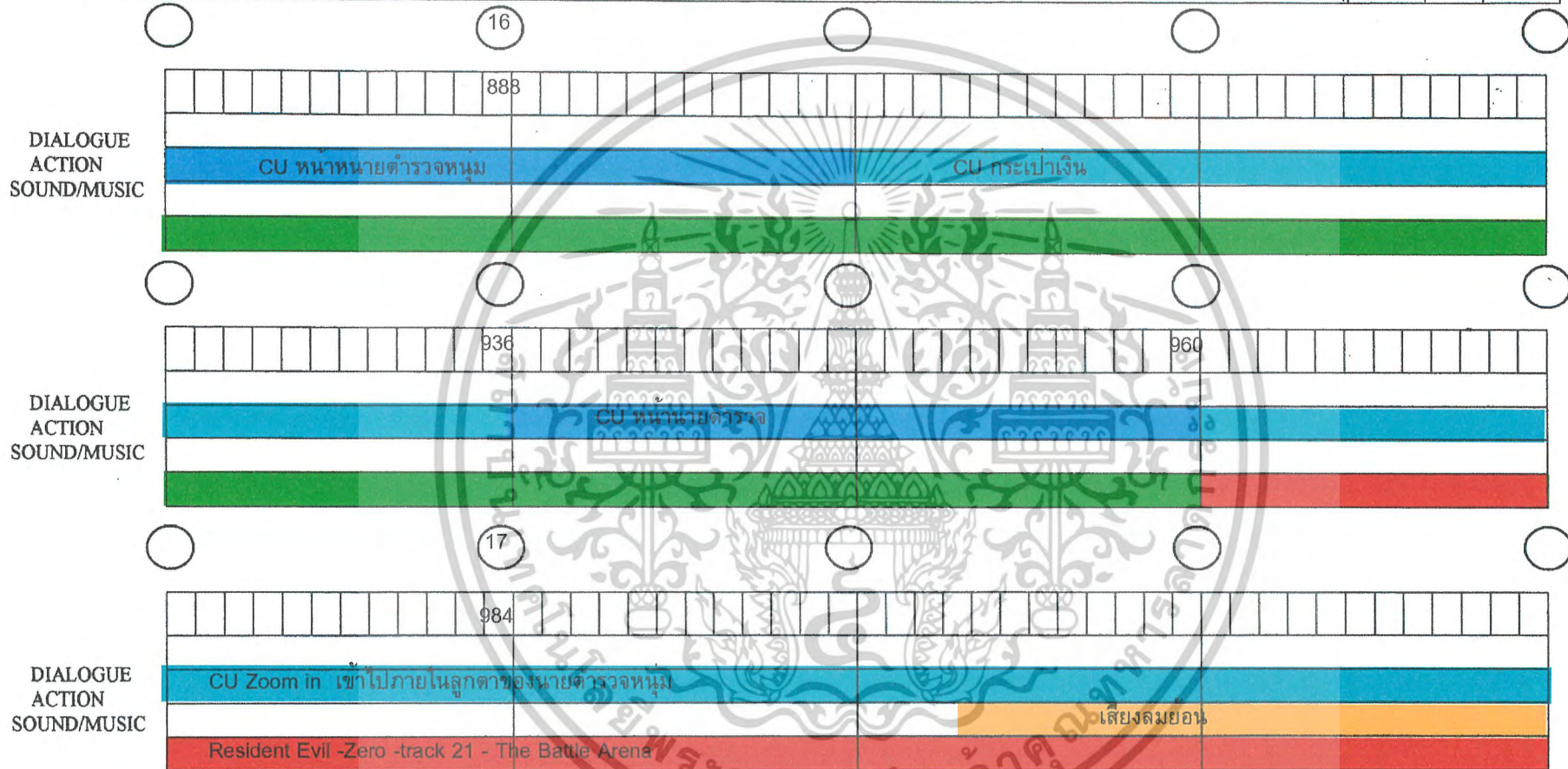
PRODUCTION TITLE : จิตโลก 6 of 19



TIME 01:12:00

Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก 7 of 19



TIME 01:24:00

Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก 8 of 19

Row 18:

- Dialogue: (Empty)
- Action: CU นายตำรวจหนุ่มตายหิว แว่วลมเริ่มหายไป
- Sound/Music: (Empty)
- Sound/Music: (Empty)

Row 19:

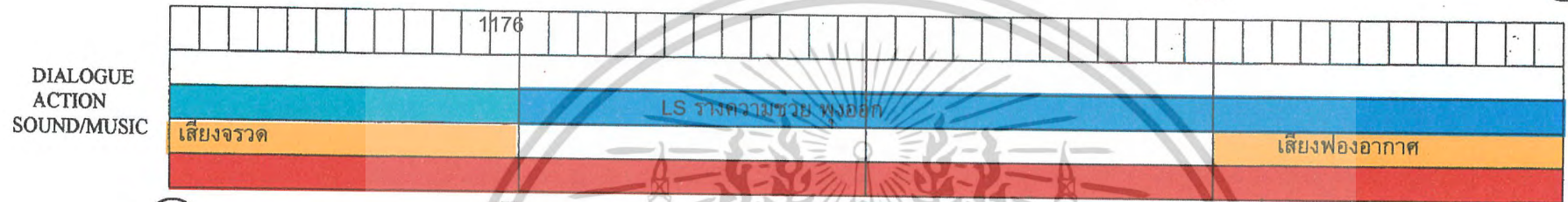
- Dialogue: (Empty)
- Action: CU นายตำรวจหนุ่มแบกร่างออก, ห้อง2 เจมตเสกน
- Sound/Music: เสียงหมดต้อย, เสียงก๊าด
- Sound/Music: (Empty)

TIME 01:36:00

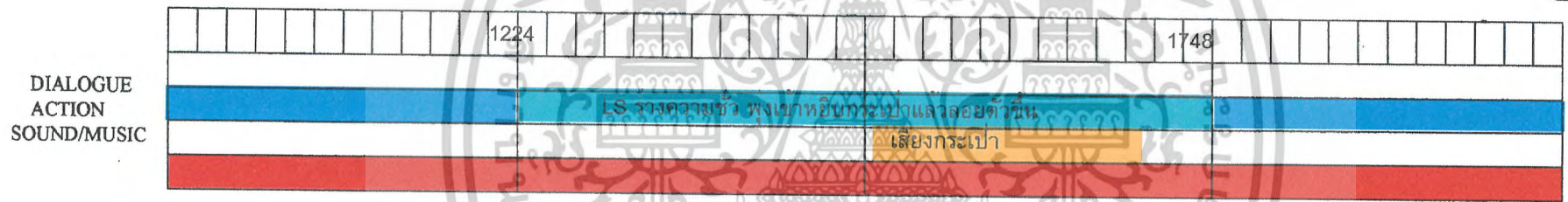
Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก 9 of 19

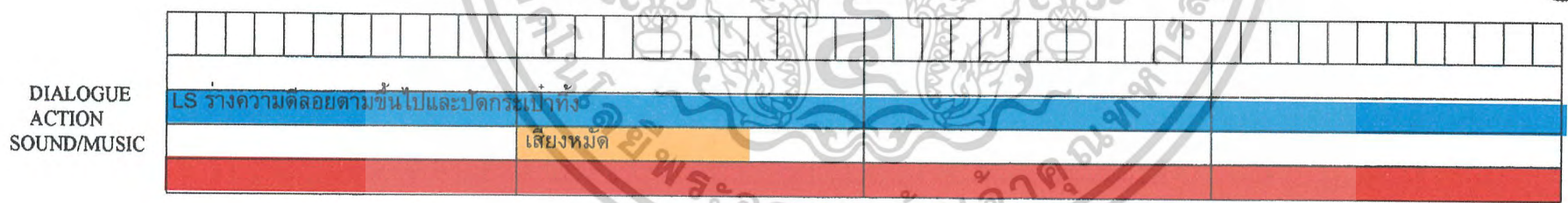
20



21



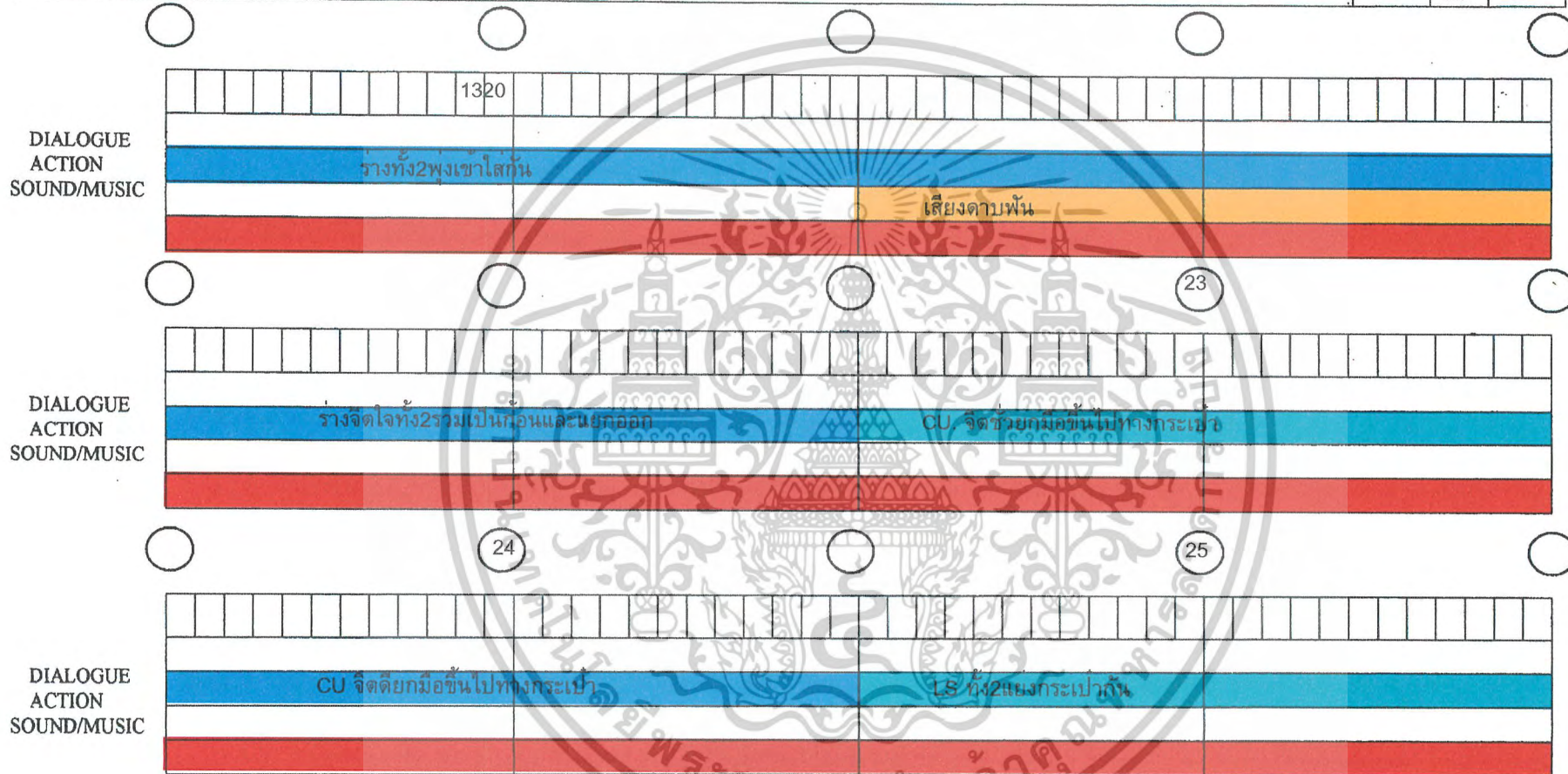
22



Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก

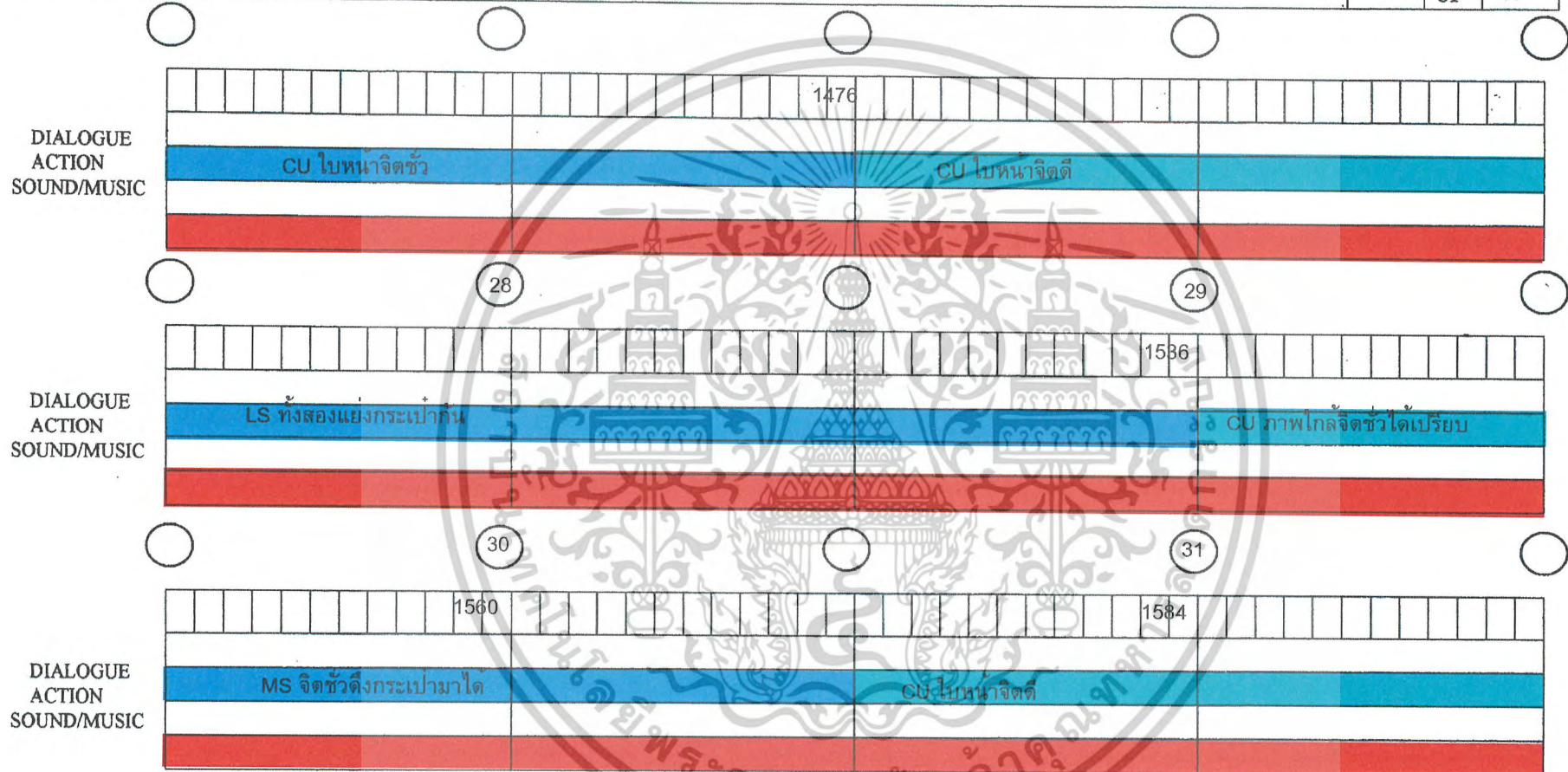
10 of 19



TIME 02:00:00

Bar Chart Template

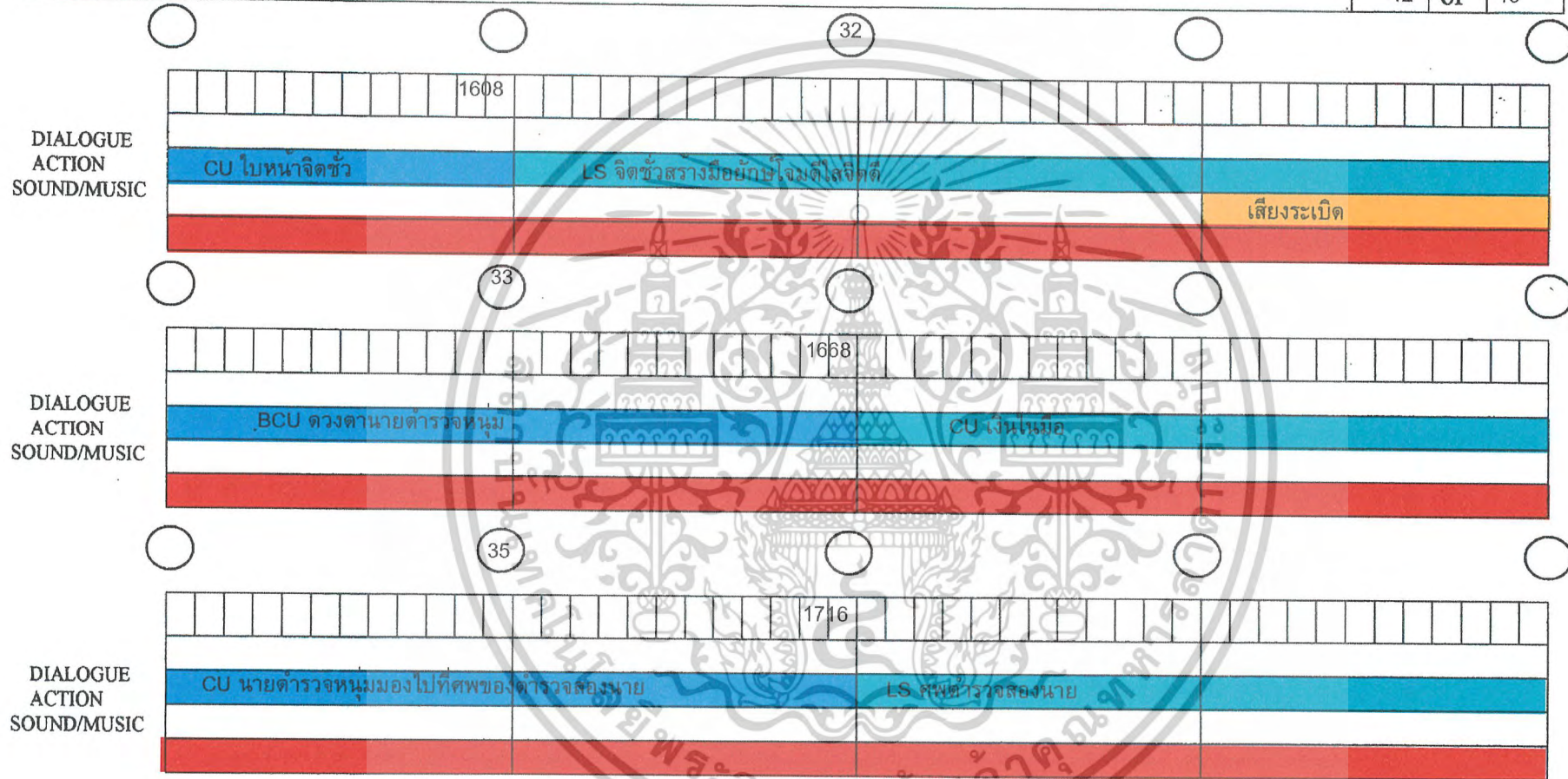
PRODUCTION TITLE : จิตโลก 11 of 19



Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก

12 of 19



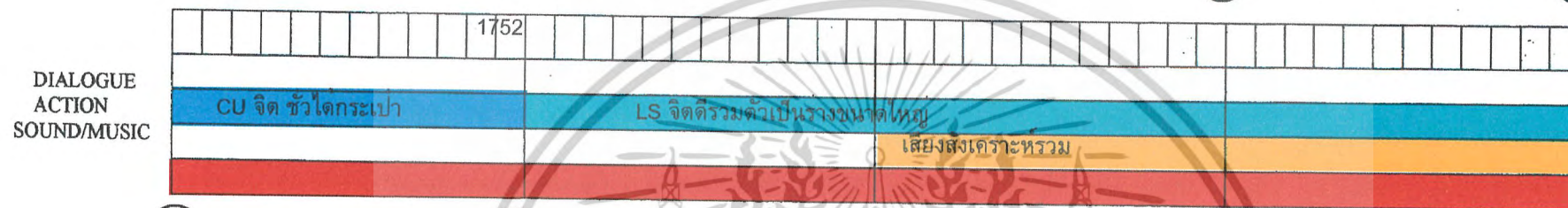
TIME 02:24:00

Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก

13 of 19

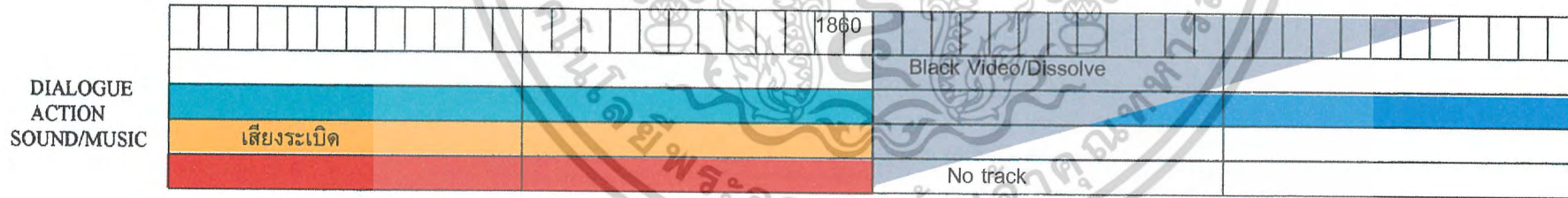
37



39



1860



TIME 02:36:00

Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก 14 of 19

(40)

		วอ 1 เรียก วอ 2	ขณะควบคุมสถานการณ์
DIALOGUE			
ACTION	LS นายตำรวจหน้มหาวิทยาลัยรายงานสถานการณ์		
SOUND/MUSIC			

(41)

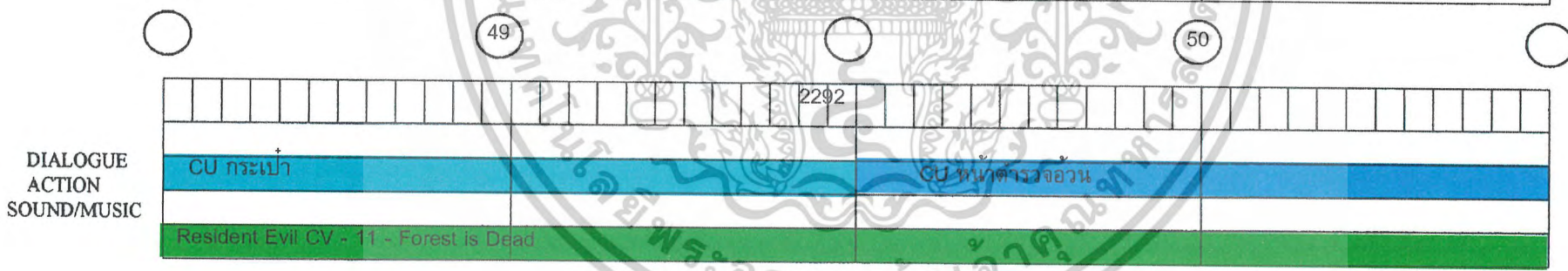
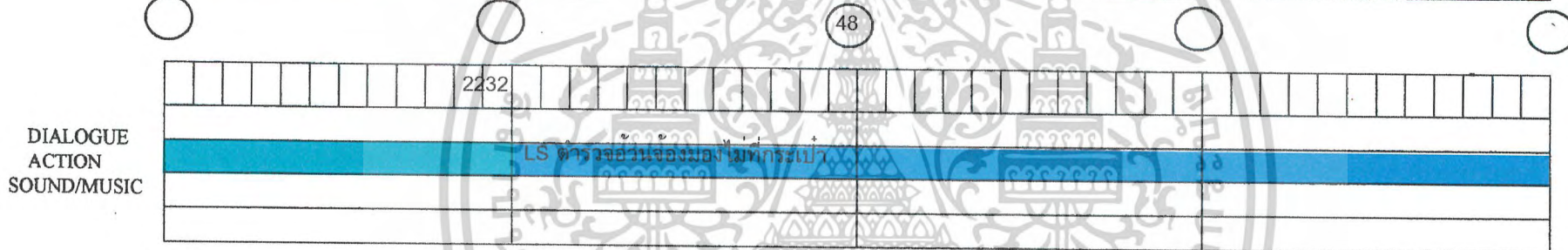
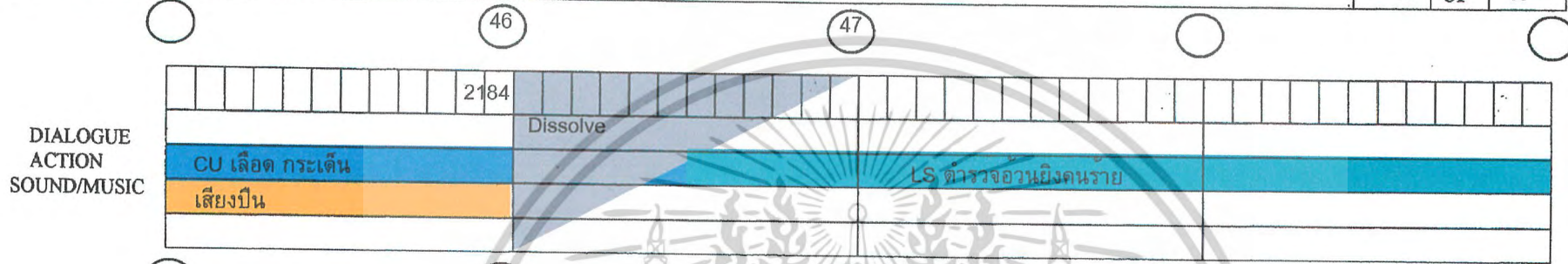
	พบของกลางเป็นเงินสดจำนวนมาก		ชอกลงเสริม
DIALOGUE	ไวได้แล้ว		
ACTION			
SOUND/MUSIC			

(41)

	2004		
DIALOGUE	และรถพยาบาลควน		
ACTION	CU กระเป๋า		
SOUND/MUSIC	เสียงปืน		

Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE: จิตโลก 16 of 19

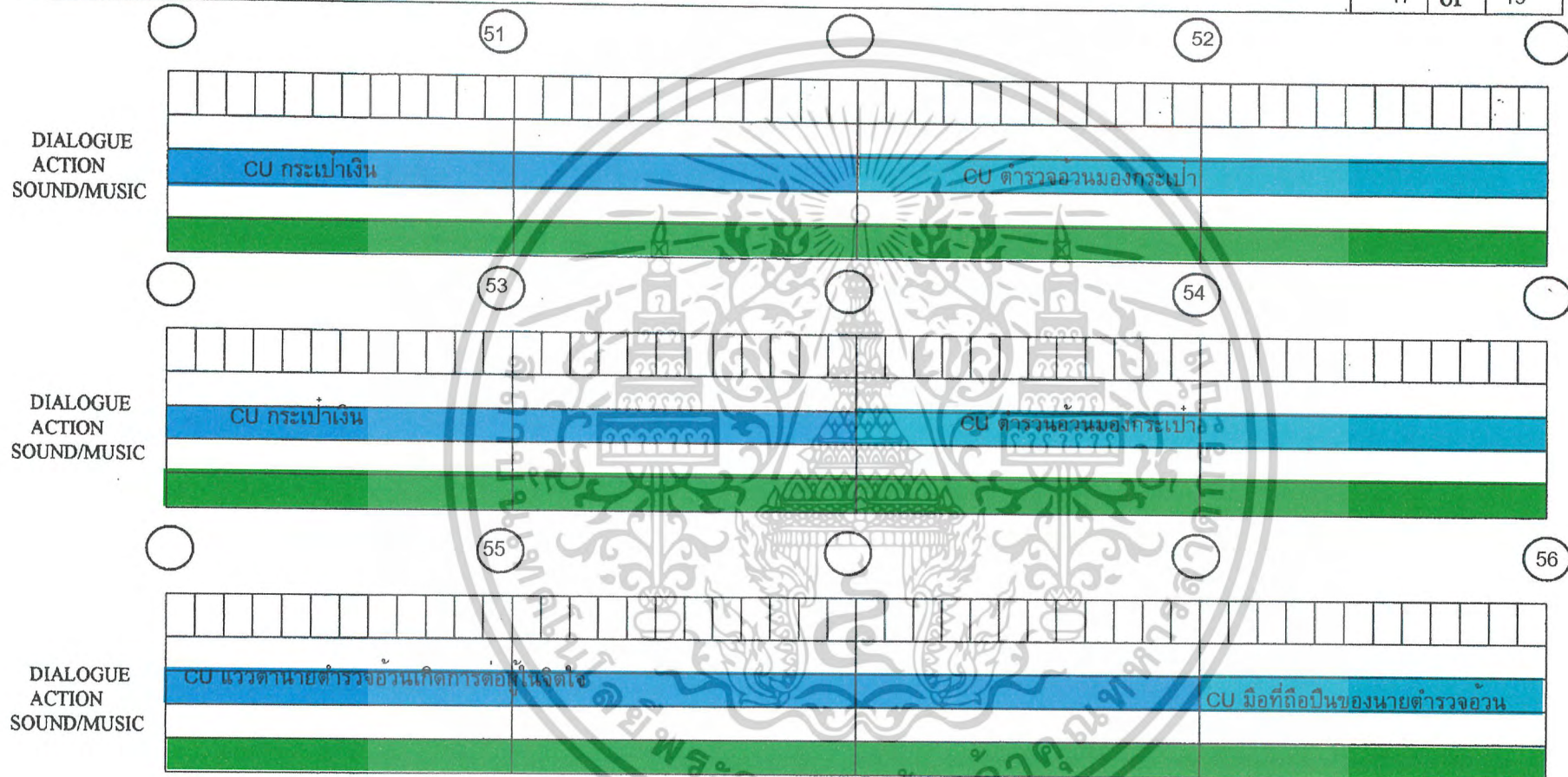


TIME 03:12:00

Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก

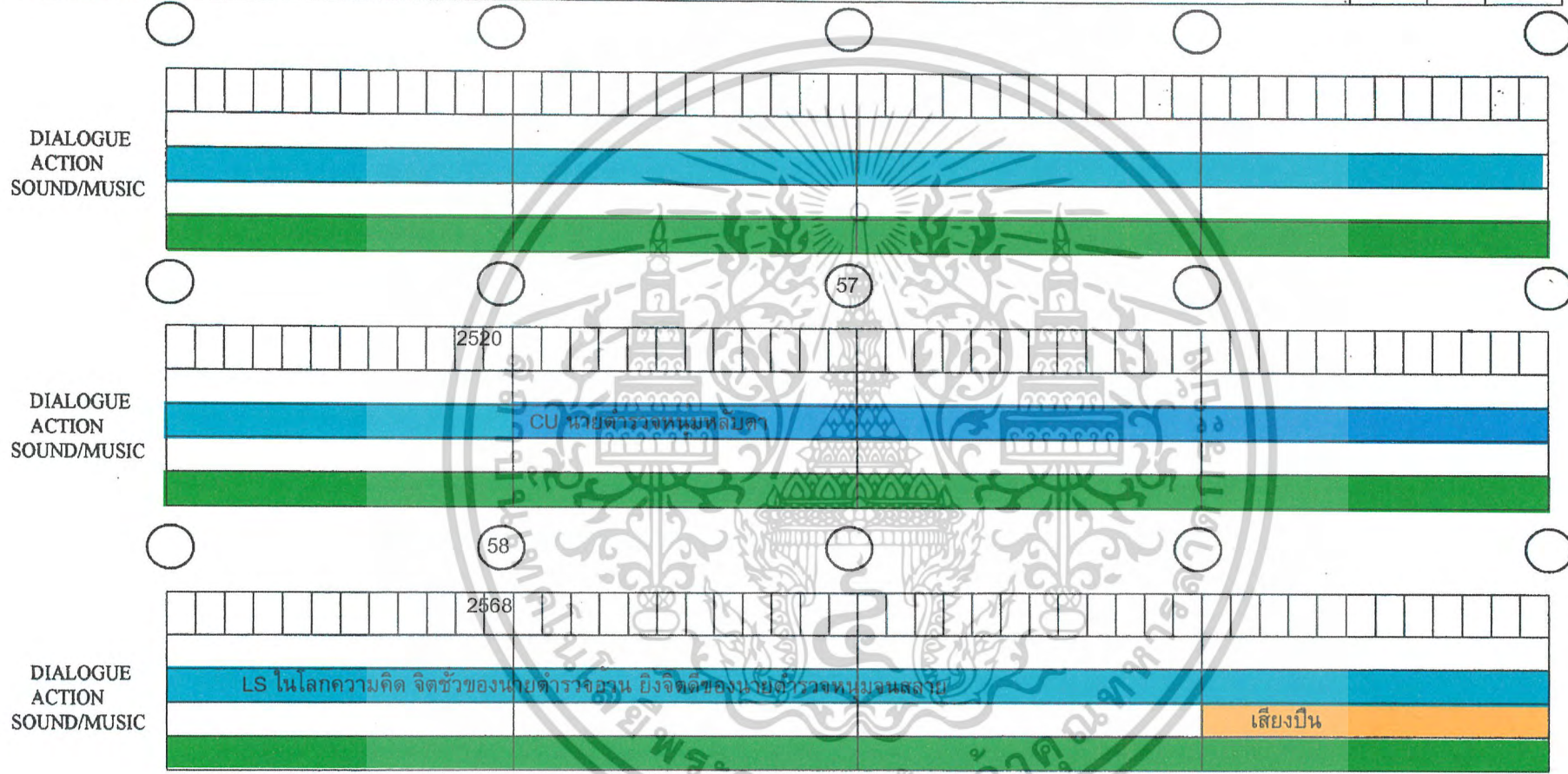
17 of 19



TIME 03:24:00

Bar Chart Template

PRODUCTION TITLE : จิตโลก 18 of 19



TIME 03:36:00

บทที่ 4

กระบวนการผลิตภาพยนตร์

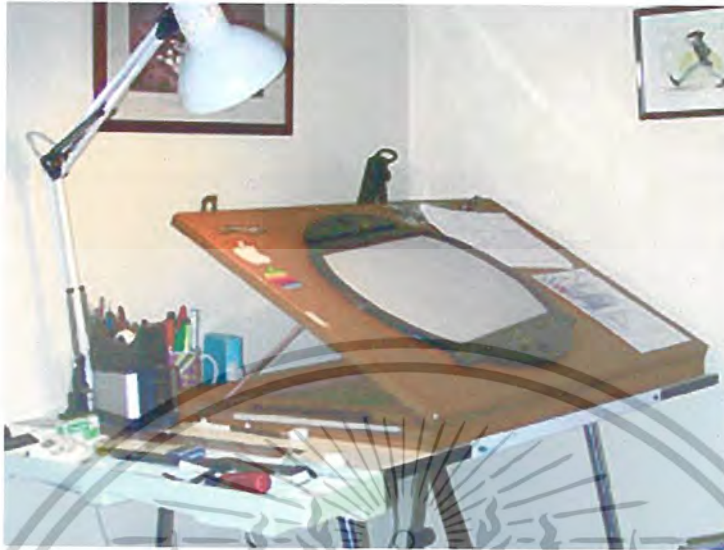
อุปกรณ์การวาดบนกระดาษ

หลังจากผ่านขั้นตอนการคิดก็เข้าสู่กระบวนการผลิต ซึ่งต้องเตรียมอุปกรณ์ต่างๆให้พร้อม โดยเริ่มจากการร่างภาพโดยรวมทั้งหมด ทุกshot และเริ่มร่างหยาบๆ แยกshotเป็น key Action จากนั้นนำมาลอกด้วยโต๊ะไฟ ให้มีความละเอียดสะอาด อาจทำการสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ เพื่อตรวจสอบการเคลื่อนไหว เวลา หรือความผิดพลาดต่างๆ ให้เสร็จเป็น shot ไปทั้งนี้เพื่อง่ายต่อการแก้ไขปรับปรุง และการจัดเก็บข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์

อุปกรณ์การวาด

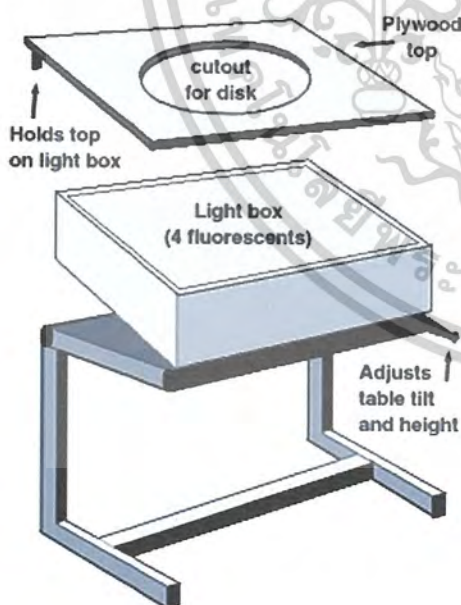
1. กระดาษ กระดาษขาวเรียบเนียน คุณภาพเนื้อดี ขนาด A4
2. ดินสอ ในการร่างภาพควรเลือกใช้ดินสอที่มีความเข้มข้นเพื่อให้เส้นไม่สกปรก เมื่อนำมาลอกทำให้ใช้ดินสอที่มีค่าความเข้มของน้ำหมึกมาก 4Bขึ้นไป เพื่อให้ได้เส้นที่ชัดเจน
3. โต๊ะไฟหรือโต๊ะไฟ ที่สามารถใช้ลอกลายในการทำ Key Action โดยเลือกขนาดที่เหมาะสมกับกระดาษขนาด A4
4. เป็กบาร์หรือตัวล็อกกระดาษ ใช้ล็อคให้กระดาษไม่เคลื่อนไหวมาในการลอก Key Action อาจใช้วัสดุอื่นทำขอบมุมขึ้นมาเช่นเดียวกับเครื่องสแกนแทนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.1 ภาพโต๊ะไฟสำหรับงานอนิเมชัน

โต๊ะไฟ หรือ กล่องไฟ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการวาดอนิเมชัน ซึ่งสามารถทำขึ้นเองได้โดยเพียงมีไฟและตัวล็อก(pegbar) กระจายไม่ให้เกิดอันตรายระหว่างลอคกลาย โต๊ะเขียนงานส่วนมากมักทำองศาเฉียงเล็กน้อยเข้าหาตัวของผู้วาด ทั้งนี้เพื่อให้เกิดมุมมองในการวาดไม่ผิดเพี้ยน



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่าง โต๊ะไฟ



ภาพที่ 4.3 โต๊ะเขียนอนิเมชัน



ภาพที่ 4.4 ตัวล็อกกระจาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 เครื่องสแกน(Scanner)



ภาพที่ 4.6 เม้าส์ปากกา(Pen Tablet)



ภาพที่ 4.7 คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ(PC Desktop)

คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่างๆ เครื่องสแกนใช้ในการนำชิ้นงานที่วาดเสร็จแล้วแปลงเป็นไฟล์คอมพิวเตอร์ หรือจะใช้กล้องดิจิทัลแทนก็สามารถทำได้ตามความสะดวก เม้าส์ปากกาใช้ในการลงสีในคอมพิวเตอร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้จำเป็นต้องมีโปรแกรมที่ใช้ในการทำอนิเมชันที่สำคัญๆ คือ Adobe Photoshop PS ใช้ในการสแกนและลงสีฉาก Adobe After Effect ใช้ในการจัด Composition และโปรแกรม Adobe Premire Pro ใช้ในการตัดต่อ โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการทำอนิเมชันเรื่องนี้คือ CPU P4 3.0 (HT)/Mainboard P4P800se /VGA Geforce7300GT 256/ Ram DDR333 1.5G

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการวาดบนกระดาษ

1. เริ่มวาดจากบทบาท (Story Board) ที่วางไว้ โดยวาดลงกระดาษขนาด A4 ทีละ Shot โคนเริ่มร่างครั้งแรก เป็น Key Frame หัวและท้ายของ Action นั้น แล้วค่อยเพิ่ม Key In between แทรกเข้าไปจนสมบูรณ์ การร่างภาพไม่เน้นความสวยงามมากนัก สิ่งที่เน้นคือการร่างให้เกิดการเคลื่อนไหวที่มีความสมบูรณ์

กำหนด Key Action ของ Shot กับกระโดด โดยการคำนวณเวลาเป็นเฟรม 12 Frame ต่อวินาที ใช้เวลากระโดดจาก ภาพแรกไปภาพที่กระโดดแล้ว ใช้เวลา ครึ่งวินาที เขียน Action เริ่มด้วยหลักของหัวและท้าย Shot จะได้ทั้งหมด 6 ภาพ เริ่มเขียนภาพแรก คือท่าเตรียมก่อนกระโดด และภาพสุดท้ายกระโดดแล้ว โดยกำหนด ความถี่ของภาพ ผ่อนช้าผ่อนเร็ว(Slow in and Slow out)เพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นเคลื่อนไหวราบเรียบ โดยภาพไม่จำเป็นต้องมีความละเอียดมาก เพื่อความเร็วในการวาง Key action



ภาพที่ 4.8 ภาพการเขียน Key Action
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การลอกลาย เมื่อได้ภาพหัวและท้ายเสร็จแล้ว ให้นำไปลอกการเคลื่อนไหวอีกครั้ง เพื่อให้รายละเอียดและความสะอาดเรียบร้อย ของงาน เนื่องจากงานมีจำนวนมาก ควรให้ได้หมายเลข Shot และ ฉาก ที่หัวมูม เพื่อความสะดวกในการจัดเก็บเรียบเรียง และง่ายต่อการทำงาน ในคอมพิวเตอร์ต่อไป



ภาพที่ 4.9 ดินสอกดและดินสอไม้

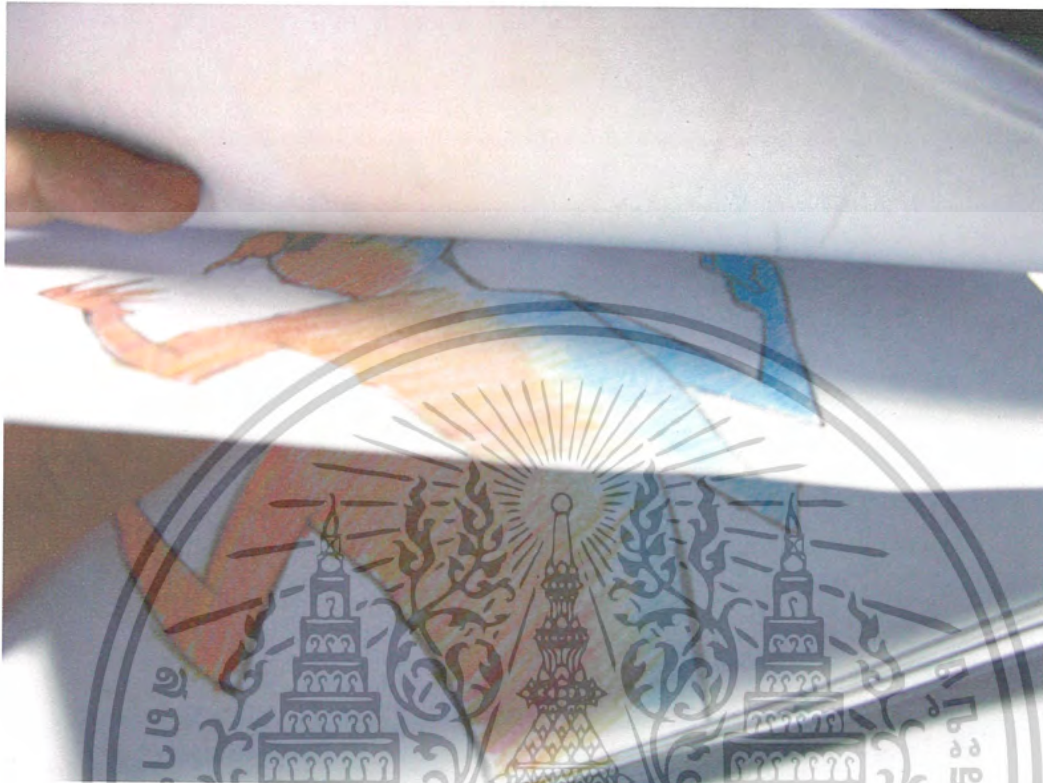
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ดินสอสี

ดินสอที่ใช้ในการวาดเส้น ซึ่งมีค่าความเข้ม 4b ขึ้นไป ดินสอสีเลือกตามราคาและความชอบของแต่ละคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

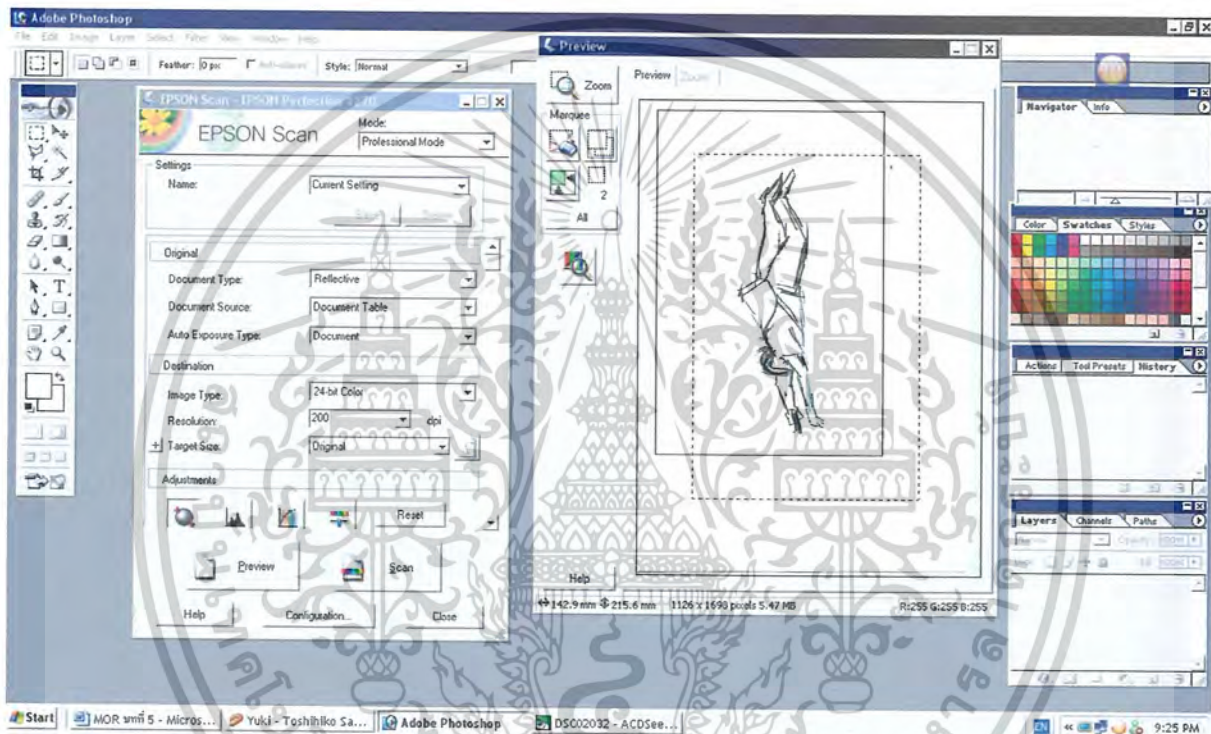


ภาพที่ 4.11 ภาพที่ทำการลงสีเรียบร้อยแล้ว

งานที่เสร็จพร้อมจะเข้าสู่ขั้นตอนต่อไป อาจทำการสแกน เพื่อตรวจสอบการเคลื่อนไหว หรือข้อผิดพลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Scanภาพและลงสี นำภาพที่วาดเสร็จสมบูรณ์แล้วมา Scan เข้าคอมพิวเตอร์ ที่ความละเอียด 100 dpi ขึ้นไป ตามขนาดและการใช้งานในแต่ละฉาก ซึ่งการตั้งค่า Scan ที่มีค่าความละเอียดสูงจะทำให้งานล่าช้า อย่างไรก็ตามเมื่อเข้าสู่กระบวนการตัดต่อ ภาพก็จะถูกปรับขนาดให้มีค่าความละเอียดที่เท่ากัน และยังทำให้คอมพิวเตอร์ใช้ทรัพยากรสูงในการประมวลผล



ภาพที่ 4.12 การสแกนในคอมพิวเตอร์

Scanner หลายรุ่นในปัจจุบันที่ใช้ตามบ้าน ก็สามารถเลือกกรอบเฉพาะส่วนที่ Scan และปรับค่าสีได้ในขณะ Scan ทำให้สะดวกในการทำงาน โปรแกรมที่ใช้คือโปรแกรม Adobe Photoshop ให้ Scan ทีละ Shot เป็นชุด ตามหมายเลขฉาก ไม่ทำทีเดียวทั้งหมด เพื่อการบันทึกข้อมูลลงคอมพิวเตอร์ จะได้สามารถแยกเพิ่มงานได้ง่ายและเซฟไฟล์งานโดยไม่ต้องแก้ไขไฟล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

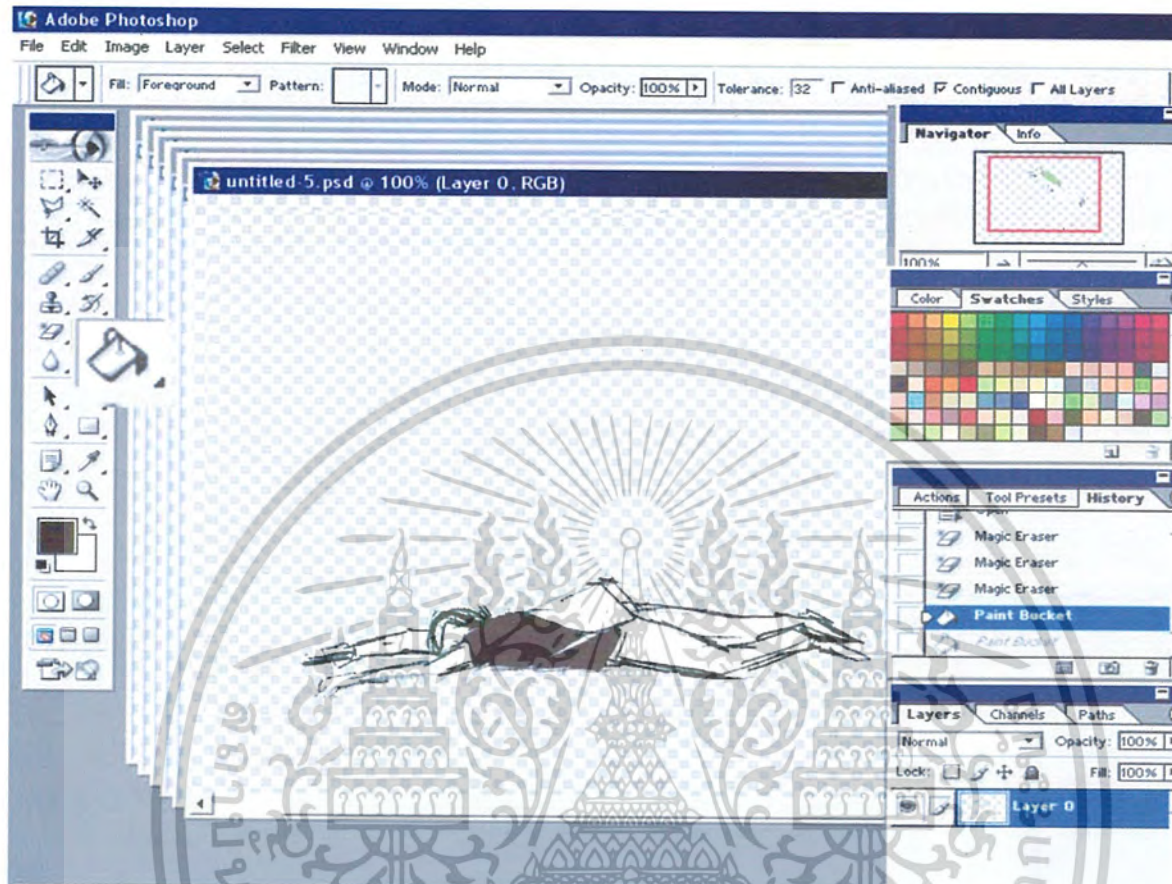
การ Scan ให้เลือกส่วนที่ต้องการโดยไป Scan เลขหน้าไปด้วยจะได้ไม่ต้องทำการลบในภายหลัง และทำการปรับค่าสีให้ลวยร่างลวยสกรปรกหายไป เมื่อ Scan เข้าสู่คอมพิวเตอร์ครบทุก Frame ใน shot แล้ว ให้ใช้เครื่องมือ Migic Tool ใน Adobe Photoshop ลบ Background ซึ่งเป็นสีขาวออก เพื่อสามารถนำภาพที่ได้ไปซ้อนกับฉากอื่นๆได้



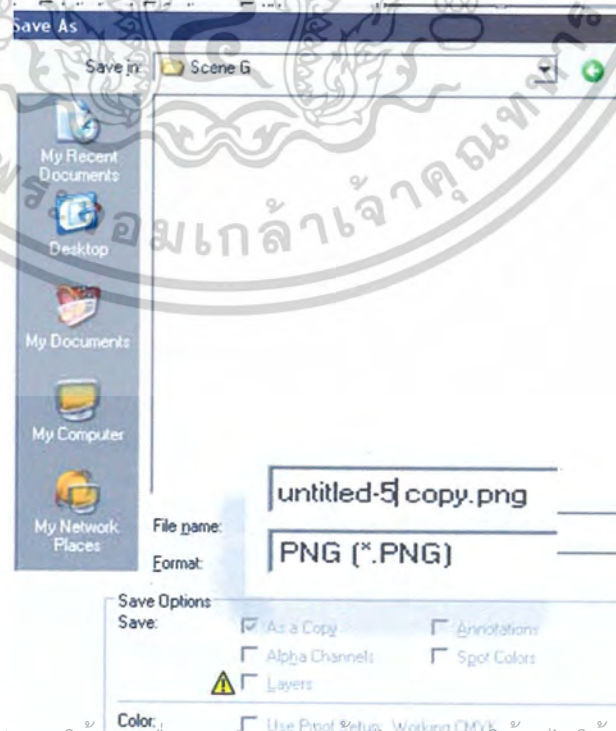
ภาพที่ 4.13 การลบฉากหลัง

ทำการลงสีด้วย Paint Bucket Tool โดยกำหนดค่าสีของตัวละครและจดจำไว้ในถาดสีด้านขวามือ เพื่อจะได้สีของตัวละครที่เท่ากันตลอดทั้งเรื่อง ทำการเทสีส่วนต่างๆของตัวละคร ในส่วนที่แคบ หรือส่วนที่เป็นเงาใช้ การสร้าง Layer ทางขวาต่าง ให้เลือกเป็น Multiply เหมือนแผ่นใส โดยใช้เมาส์ปากกา ในการทาหรือเลือก Selection แล้วเทสี ขึ้นอยู่กับความถนัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 การลงสี



ภาพที่ 4.15 การเซฟไฟล์งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อลงสีเสร็จแล้ว ให้เซฟไฟล์ภาพ โคนในการ Scan โปรแกรมจะทำการตั้งชื่อ Untitled-1..2..3 ไว้ให้อยู่แล้ว ไม่ต้องแก้ไขอะไร เนื่องจาก ไฟล์ที่จะเตรียมไปทำภาพเคลื่อนไหวนั้น ต้องการการเรียงลำดับ เริ่มทำการเซฟให้ สร้างแฟ้มโดยตั้งชื่อตาม shot ที่เขียนและวางแผนไว้เพื่อง่ายต่อการนำไฟล์งานมาใช้และชื่อไฟล์จะไม่ซ้ำทับกัน เนื่องจากอยู่คนละแฟ้ม ให้ทำการเซฟเป็นไฟล์สกุล .PNG เซฟเรียงมาตามลำดับ เพื่อพร้อมเข้าสู่กระบวนการจัด Composition ต่อไป



ภาพที่ 4.16 ภาพเสร็จสมบูรณ์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวาดฉากหลัง(background)

ฉากหลังทำเช่นเดียวกับ ของตัวละคร แต่เป็นเพียงภาพนิ่ง อาจทำคู่มือชีวิตชีวาด้วยการเคลื่อนไหวของ สิ่งแวดล้อมที่ประกอบในฉากนั้นๆ ซึ่งทำแยกเป็นส่วนๆ เช่น เมฆที่ลอยอยู่ การเคลื่อนไหวของน้ำ ประกอบฉาก

การวาดต้องหาข้อมูลจากสถานที่จริง แล้วเริ่มทำการวาดด้วยดินสอและทำการ Scan เข้าคอมพิวเตอร์เพื่อลงสี ซึ่งฉากมีรายละเอียดมาก การใช้เมาส์ปากกา จะช่วยทำให้งานดูดีขึ้นเพราะ น้ำหนักของปากกามีหลายน้ำหนัก แต่เมาส์คอมพิวเตอร์ทั่วไปมีเพียงน้ำหนักเดียว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



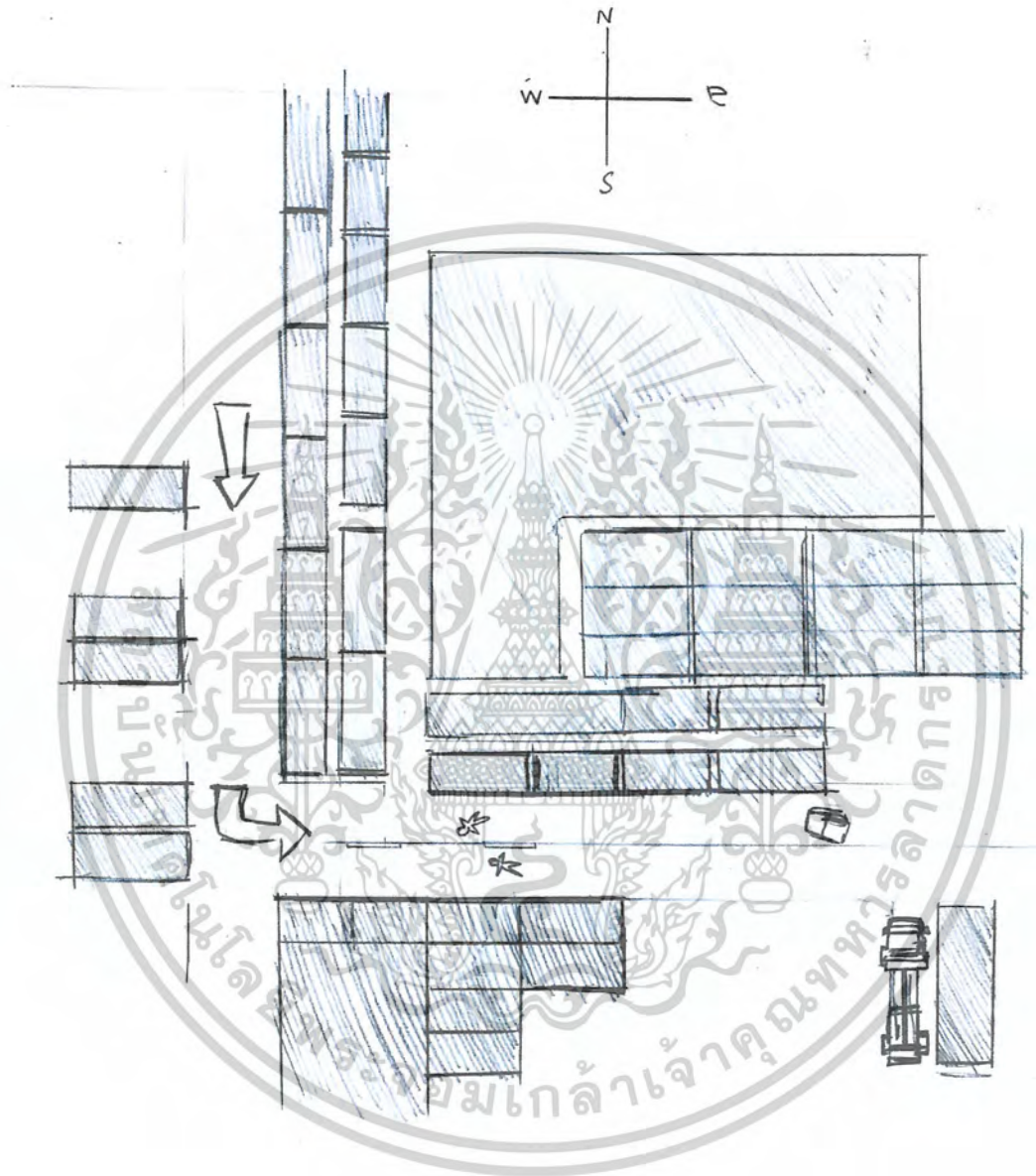
ภาพที่ 4.17 เครนยกตู้



ภาพที่ 4.18 ตู้คอนเทนเนอร์ที่ท่าเรือ



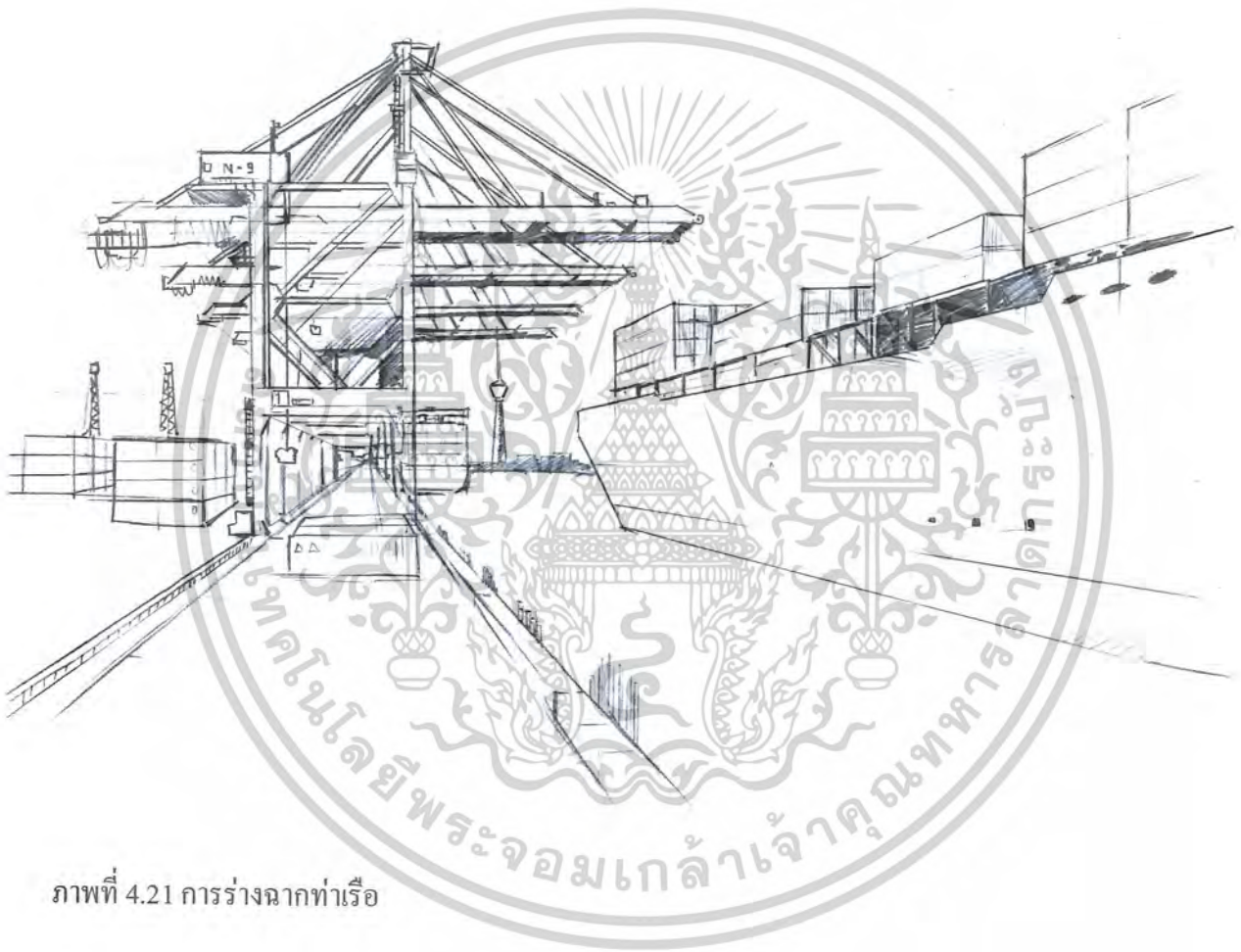
ภาพที่ 4.19 ภาพกว้างท่าเรือ
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.20 แผนผังจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

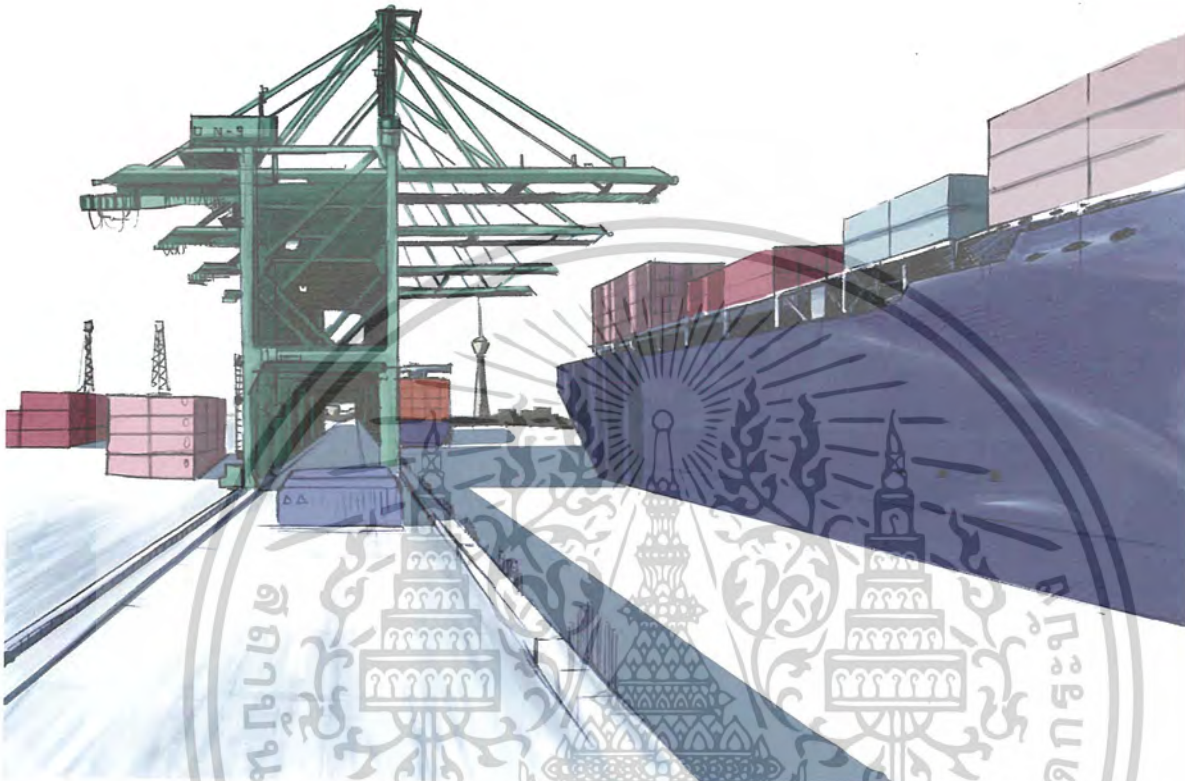
การวาดฉากหลังทำเช่นเดียวกับตัวละคร แต่เป็นเพียงภาพนิ่ง อาจทำให้ดูมีชีวิตชีวาด้วยการเคลื่อนไหวของสิ่งแวดล้อมที่ประกอบในฉากนั้นๆ โดยการวาดแยก การวาดฉากเริ่มด้วยการวาดด้วยดินสอ โดยดูมุมมองและสัดส่วนให้ถูกต้อง



ภาพที่ 4.21 การร่างฉากทำเรื่อ

จากนั้นนำภาพที่วาดได้เข้าเครื่องสแกนเพื่อนำไปลงสีในกระบวนการคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.22 การลงสีในคอมพิวเตอร์

ภาพฉากที่นำลงคอมพิวเตอร์แล้ว ลงสีโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS โดยลงสีตามโทนสีของวัตถุชิ้นนั้นๆ และตามด้วยน้ำหนักของเงาที่อ่อน ไปยังเข้มสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 ลงสีห้องฟ้า
สร้างภาพใหม่ขึ้นมาและลงสีห้องฟ้าคุมโทนสีทั้งหมด



ภาพที่ 4.24 ฉากที่ถูกคุมโทนสีแล้ว
สร้าง Layer ใหม่ทับภาพฉาก และเลือกประเภทเป็น Soft light เพื่อคุมโทนสีของวัตถุในฉากทั้งหมด

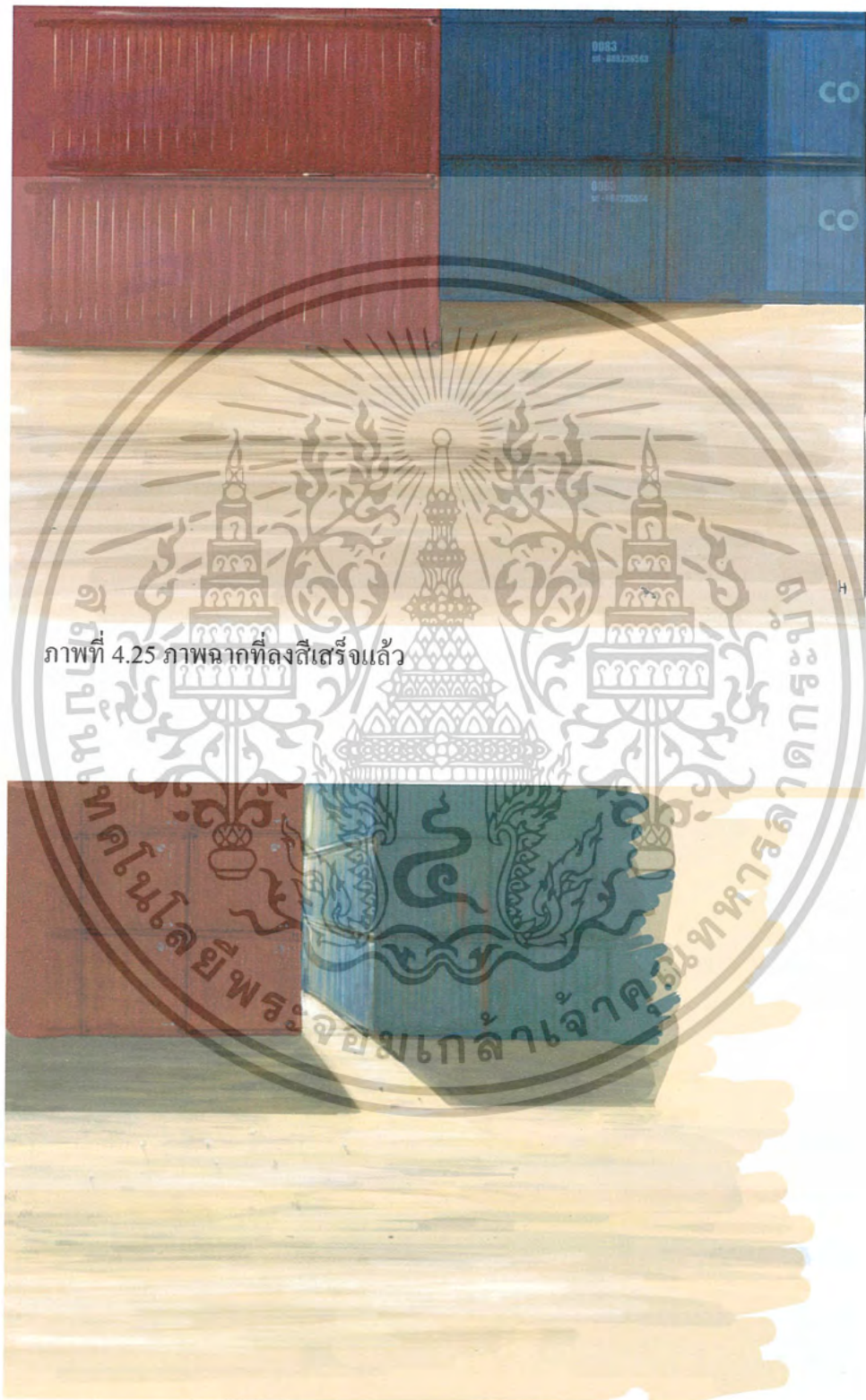
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.25 ฉากในภาพยนตร์

หลังจากที่ลงสีภาพเสร็จก็ให้เซฟแยก เก็บไว้เป็นส่วนๆ ส่วนฉาก ส่วนท้องฟ้า ส่วนก้อนเมฆ เก็บไว้เพื่อนำไปจัด Composition ในโปรแกรม Adobe After Effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.25 ภาพจากที่ลงตีเสร็จแล้ว

ภาพที่ 4.26 ภาพจากที่ลงตีเสร็จแล้ว 2

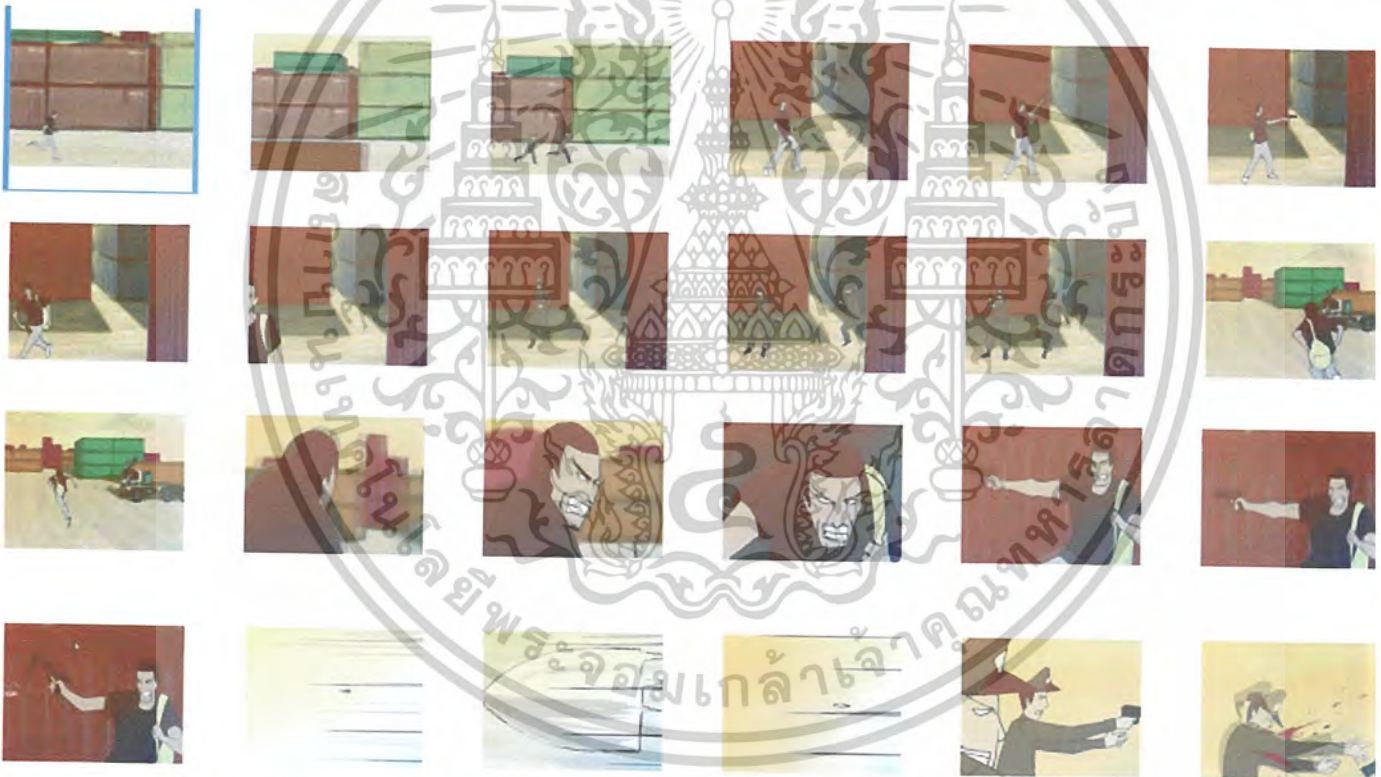
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

กระบวนการหลังการผลิต

ตัวอย่างหลังจากการทำกร Compositing

ตัวอย่างจากการไล่ล่าในช่วงแรก ซึ่งเป็นฉากการไล่ล่าที่รวดเร็วและน่าตื่นเต้น



ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างฉากไล่ล่า

เรื่องราวของฉากนี้เป็นการไล่ล่าคนร้ายและมีการยิงต่อสู้กันซึ่งเป็นฉากAction การเคลื่อนไหวและการตัดต่อก็ทำให้มีความรวดเร็ว เหตุการณ์เกิดขึ้นที่ท่าเรือเกิดขึ้นในตอนเย็น สีของบรรยากาศจึงเป็นโทนร้อนสีอมส้มเล็กน้อย และการยิงปืนในฉากนี้กระสุนที่พุ่งออกถูกทำให้ช้าลงจนสามารถมองเห็นได้เกินจริง เพื่อให้ฉากไหลลื่นต่อเนื่องกัน กับอีกฉากโดยไม่ตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



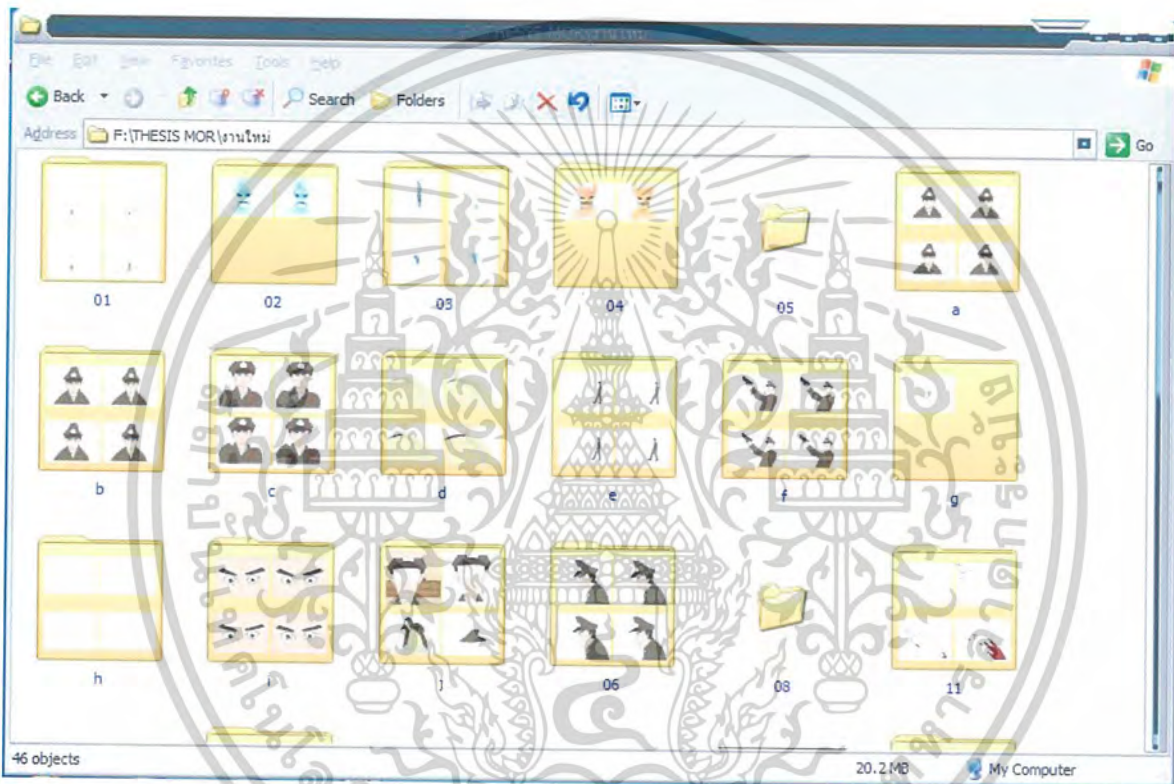
ภาพที่ 5.2 ฉากต่อสู้ในจิตใจ

ฉากการต่อสู้ในจิตใจ ได้ใช้การวาดและลงสีด้วยสีไม้เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวไม่สม่ำเสมอของเส้นสี เพื่อให้ดูเหมือนจิตใจไม่มั่นคงหวั่นไหวอยู่ตลอดเวลา โดยฉากหลังเป็นเมฆที่เปลี่ยนสีไปตามจิตใจความดีหรือความชั่วว่าใครได้เปรียบกว่า ฉากหลังก็จะกลายเป็นสีนั้นเหมือนโลกภายในจิตใจ ถูกกลืนกินไปตามฝ่ายที่ได้เปรียบตัวละครทั้งสองต่อสู้กันเพื่อแข่งชิงกระเป๋าคอมพิวเตอร์ที่มีจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน โดยตัวละครความดีและความชั่วในการต่อสู้ทั้งสองสามารถยืดหยุ่นได้อิสระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

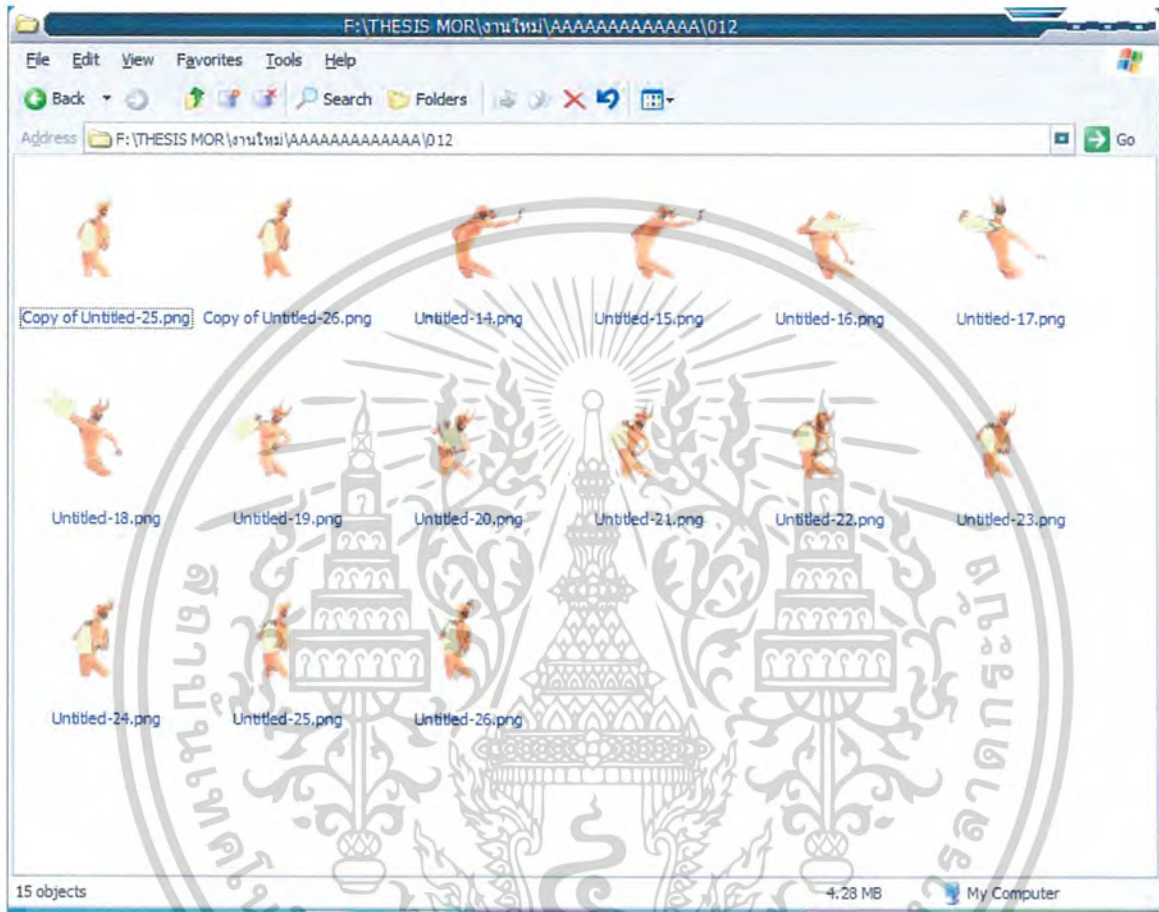
การสร้างการเคลื่อนไหวและจัดวางองค์ประกอบด้วยโปรแกรมAdobe After Effect

เป็นการนำไฟล์ภาพที่ได้ทำการลงสีเตรียมไว้แล้วทั้งฉากและตัวละครมาทำการจัดComposition ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect เพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของภาพนิ่งในแต่ละ Frame เป็น Shot เป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 5.3 ไฟล์ภาพที่ถูกแยกเก็บไว้

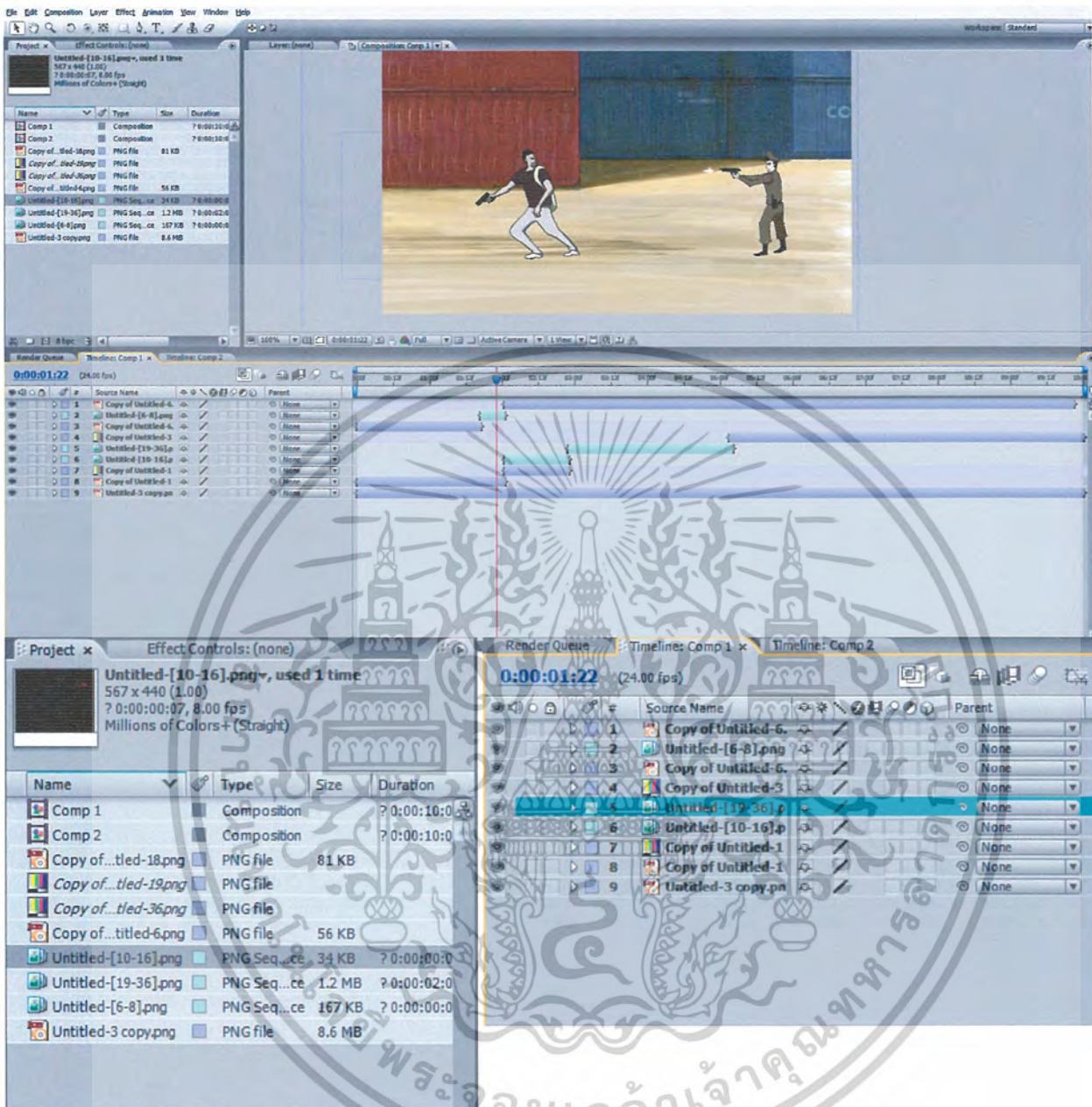
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 ภายใน โฟลเดอร์ไฟล์ภาพ

ไฟล์ภาพนิ่ง ที่เตรียมไว้ในแต่ละแฟ้ม แยกแฟ้มของแต่ละฉาก โดยเริ่มลงมือทำการ Composition ภาพทีละฉาก และเซฟเก็บเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวพร้อมที่จะทำการตัดต่อใส่เสียงต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 การเปิดงานในโปรแกรม Adobe After Effect



เปิดโปรแกรม นำไฟล์ในแต่ละแฟ้มมาเปิด(Import) โดยเปิดจากไฟล์แรกของแต่ละแฟ้ม โดยโปรแกรม Adobe After Effect จะทำการเรียงไฟล์ภาพหนึ่งให้เป็นภาพเคลื่อนไหวอัตโนมัติ ถ้าไฟล์ภาพมี 11 รูป ตั้งชื่อให้เหมือนกันโดยเรียงลำดับ 1..2..3 ไว้ท้ายชื่อไฟล์ เวลาทำการ import ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหว [1-11] ดังภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Composition Settings

Composition Name:

Basic **Advanced**

Preset:  

Width:

Height: Lock Aspect Ratio to 5:4

Pixel Aspect Ratio: Frame Aspect Ratio: 4:3

Frame Rate: Frames per second

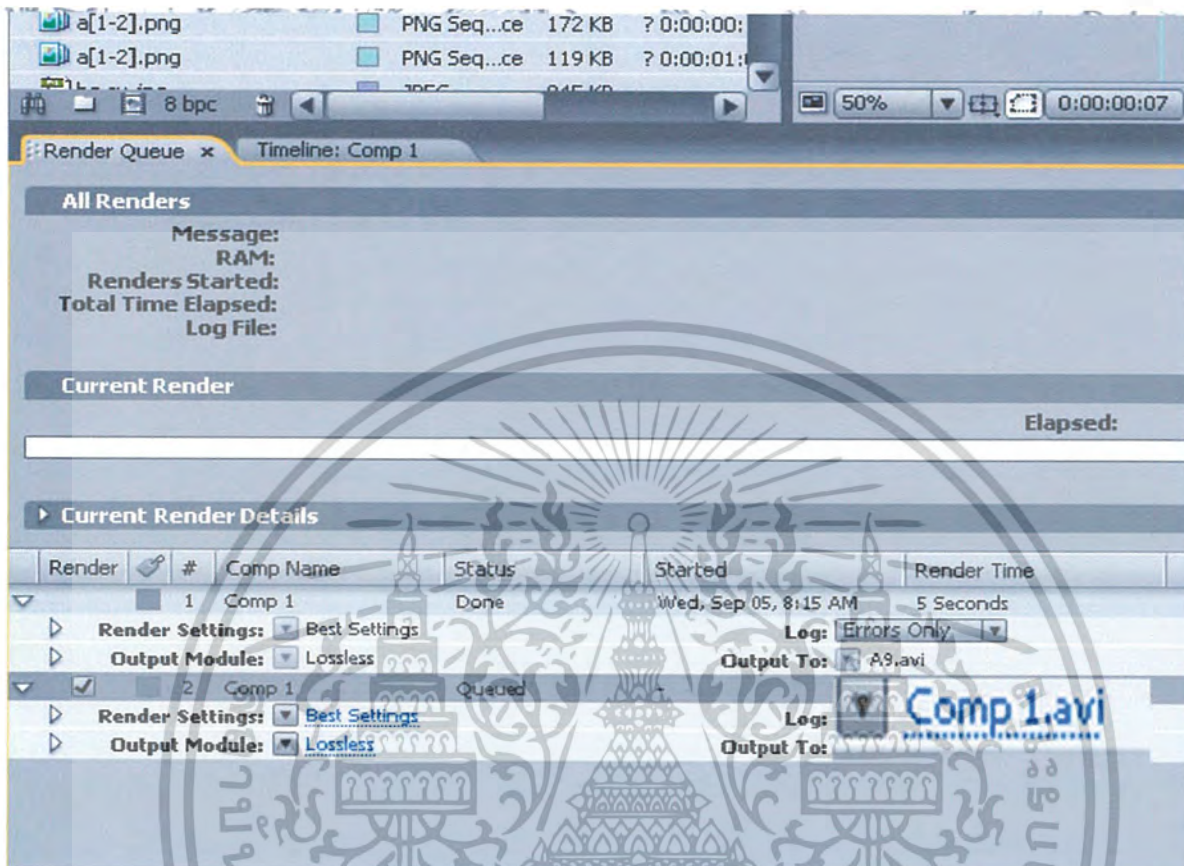
Resolution: 720 x 576, 1.6 MB per 8bpc frame

Start Timecode: Base 12

Duration: is 0:00:10:00 Base 12

ภาพที่ 5.6 การเซตค่าComposition

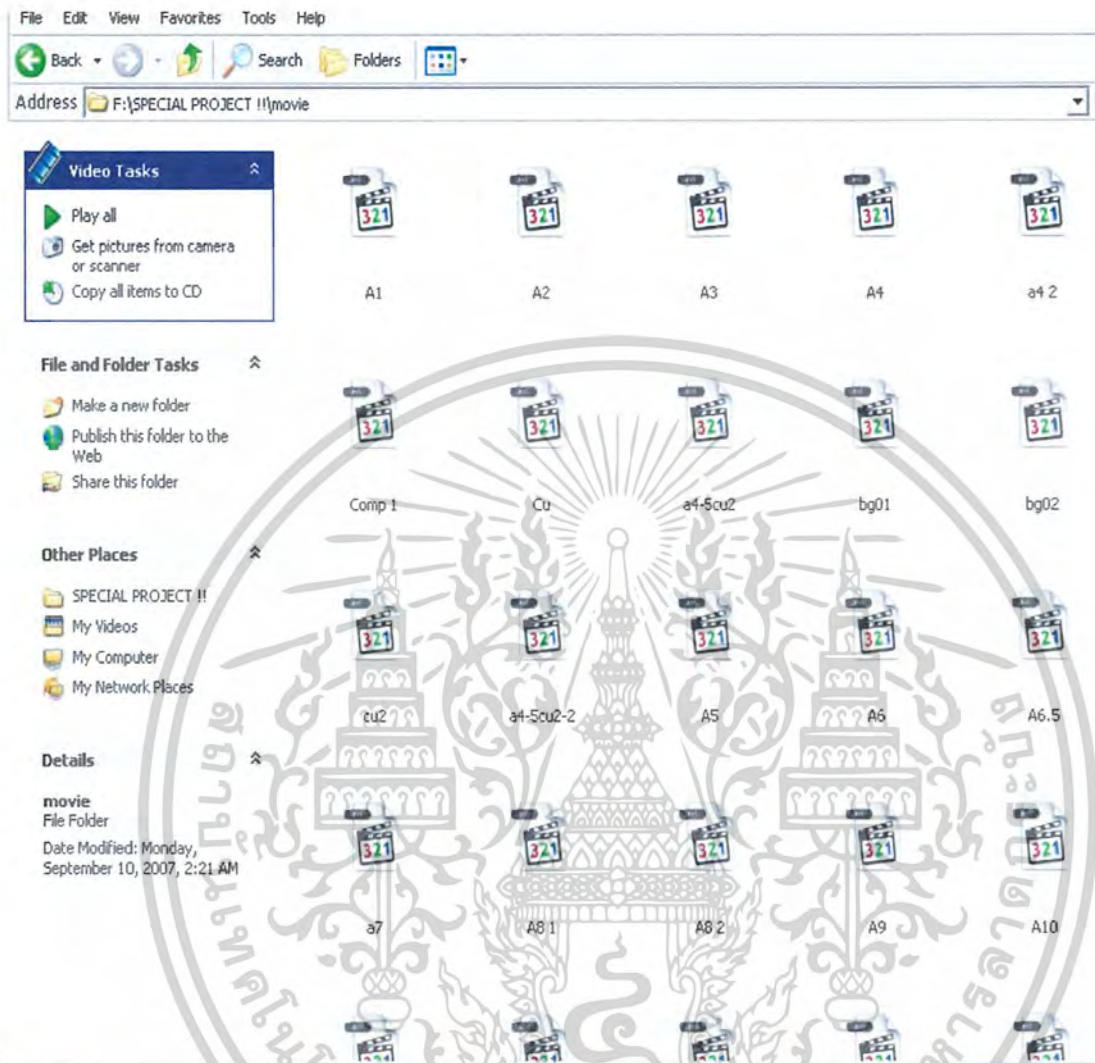
ในการทำจะต้องตั้งกลุ่มภาพและระยะเวลาความยาวของ Shot ในการComposition ให้จัดงานเป็นกลุ่มๆ โดยตั้งชื่อกลุ่มของภาพตามงาน และในแต่ละกลุ่มภาพโปรแกรมสามารถนำกลุ่มแต่ละกลุ่มมารวมกันได้อีกที่



ภาพที่ 5.7 การเรนเดอร์

หลังจากทำการ Composition ได้การเคลื่อนไหวตามต้องการแล้ว ทำการ Render โดยกด Ctrl+m หรือ ไปที่ composition > make movie ให้ตั้งชื่อไฟล์ภาพหรือเลือกสกุลไฟล์ที่ต้องการทำเป็น ภาพเคลื่อนไหว ก่อนจะ Render เป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



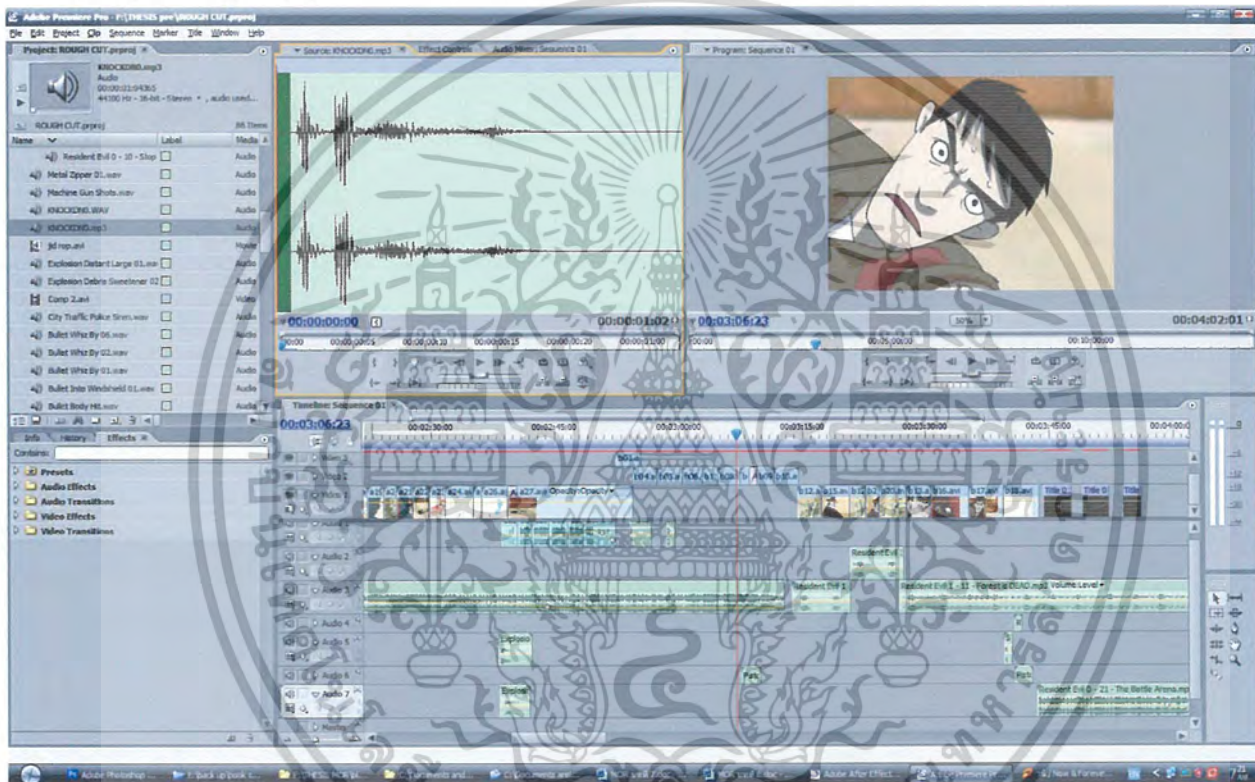
ภาพที่ 5.8 ไฟล์วิดีโอ

จะได้ไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่พร้อมนำไปสู่กระบวนการตัดต่อใส่เสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อ

ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro โดย Import ไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่ทำกร Composition แล้วมาใส่เรียงต่อกันตาม Story Board แล้วทำการใส่เสียง บรรยากาศ เสียงดนตรี ประกอบ ใส่ชื่อเรื่อง ก่อนทำการ Render อีกครั้ง เพื่อ Export ออกเป็นไฟล์ สกุล .AVI



ภาพที่ 5.9 การตัดต่อ

เมื่อได้ไฟล์ที่สมบูรณ์แล้ว นำไฟล์ไปเข้ารหัสเป็นระบบ DVD ด้วยโปรแกรม Nero Burning

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การเขียนบท

1. เรื่องราวของอนิเมชันเรื่องนี้เกิดขึ้นที่ท่าเรือ การหาข้อมูลของท่าเรือรายละเอียดของท่าเรือ การออกเดินทางไปยังสถานที่จริงเป็นสิ่งที่ดี ทำให้เห็นภาพในการแสดงและบรรยากาศ และได้ข้อมูลของสถานที่รูปภาพไว้เป็นตัวอย่างได้ละเอียด
2. บทของภาพยนตร์อนิเมชันให้ความสำคัญในการแสดงออกทางภาพ เช่นภาพในโลกความคิด การเขียนเป็นตัวหนังสืออย่างเดียวยังไม่เพียงพอ ควรให้ความสำคัญกับบทภาพ(Story Board) ให้ละเอียด เพื่อให้เห็นภาพงานโดยรวมและเป็นแผนยึดใช้ในการทำงาน

การเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

1. การทำAnimaticและการเขียน Bar chart เป็นขั้นตอนสำคัญ เป็นการวางแผนในการทำงาน ทำให้เราได้รู้ว่างานจะสิ้นสุดเมื่อใดและปริมาณงานมากน้อยเพียงใด เพื่อผลิตงานออกมาให้ตรงตารางเวลา
2. การออกแบบตัวละครควรมีลักษณะรายละเอียดของตัวละครที่สามารถแสดงบุคลิกสีหน้าอารมณ์ของตัวละครนั้นออกมาได้ดี นอกจากนี้ทำทางการแสดงและการเคลื่อนไหวก็ไม่ควรมองข้าม

การสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

1. ควรทำตามและยึดการทำตามสตอรี่บอร์ด ทำงานเป็นขั้นตอนที่วางแผนไว้ ทำให้งานคืบหน้าและเสร็จตรงตามเวลาที่วางไว้
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ในการทำงานอนิเมชันปัจจุบัน ได้มีการผลิต software คอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ๆที่พัฒนาอย่างไม่หยุดนิ่งการเลือกเพิ่มประสิทธิภาพคอมพิวเตอร์ช่วยให้การทำงานรวดเร็วขึ้นก็เป็นสิ่งจำเป็นทำให้ประหยัดเวลา จากเดิมเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ทำอนิเมชันเรื่องนี้ มีความจำสำรอง RAM เพียง512 หลังจากเพิ่มหน่วยความจำ เป็น 1.5G แล้วทำให้การสแกนงานได้ที่ละหลายๆทำได้มากขึ้น และการ Render ไฟล์งานฉับไวขึ้น

3. การทำงานควรรหาผู้ช่วย เนื่องจากงานอนิเมชันเป็นงานที่ใช้แรงงานมาก ควรคำนวณและแบ่งงานให้ตรงจำนวนผู้ช่วย โดยควรวาด Key frame ไว้ให้เรียบร้อย เพื่อให้ผู้ช่วยลง In between วาดตัดเส้นไว้ก่อนเพื่อให้ผู้ช่วย ช่วยงานสแกน

หลังการสร้างภาพยนตร์

1. การคำนวณเวลาในแต่ละฉากของการตัดต่อให้เร็วช้าตามจังหวะให้ตรงกับจังหวะเสียงดนตรีประกอบเพื่องานที่ดูราบรื่นเข้ากัน ไม่สะดุด
2. ตรวจสอบเช็คไฟล์งานว่าขาดหายหรือไม่ เพื่อไม่เสียเวลาตามหาไฟล์ที่ขาดตกบกพร่อง
3. ควรปรับอุณหภูมิสีของภาพให้เท่ากับเป็นอันหนึ่งอันเดียวตลอดทั้งเรื่อง ในช่วงของการตัดต่อ อาจใช้ฟิลเตอร์ในคอมพิวเตอร์ช่วย เพราะเรายังไม่ชำนาญพอที่จะลงโทนสีให้เท่าและกลมกลืนตลอดทั้งเรื่อง การใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์ก็เป็นประโยชน์
4. การบันทึกไฟล์งานลงแผ่น DVD ควรเลือกใช้ DVD ที่มีคุณภาพ DVD ราคาถูกเมื่อเก็บไว้ไม่นาน ข้อมูลพังเสียหายได้ง่ายและเวลานับที่ไฟล์ลง DVD ควรเลือกความเร็วในการบันทึกต่ำสุด เพื่อลดโอกาสข้อมูลเกิดความเสียหาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทสรุป

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในการทำงานอนิเมชันอย่างมาก ทำให้เกิดความสะดวกในการผลิตชิ้นงานง่ายมากขึ้นกว่าสมัยอดีต แต่สิ่งจำเป็นที่เหมือนแต่ก่อนคือ ต้องมีระเบียบในการทำงานการทำเป็นขั้นตอนเนื่องจากงานไม่ใช่งานที่ใช้ทักษะทางศิลปะเพียงอย่างเดียวแต่ต้องใช้ความอดทนและสมาธิ ปริมาณงานซึ่งมีปริมาณมาก ความผิดพลาดก็เกิดขึ้นได้บ่อยครั้ง การหาความรู้ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการเรียนรู้โปรแกรมใหม่ๆช่วยให้การทำงานง่าย และสร้างสิ่งใหม่มาพัฒนางานอนิเมชัน 2 มิติ เทคนิคที่ต้องวาดด้วยมือ เชื่อว่ายังคงไม่ล้าสมัย เพราะมีเสน่ห์ที่ไม่แพ้กับอนิเมชันประเภทอื่นๆ คิดว่าในอนาคตเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าก็ไม่ทำให้คนเลิกสนใจอนิเมชันประเภทนี้แต่เทคโนโลยีใหม่ๆจะทำให้การทำงานอนิเมชัน สะดวกมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

พูนศักดิ์ ฐนพันธ์พาณิช “Easy Adobe After Effects 7.0”.กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์ เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ จำกัด
 ,2550

พูนศักดิ์ ฐนพันธ์พาณิช “Adobe premiere PRO”.กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์ เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ จำกัด
 ,2550

ข้อมูลยศตำรวจสายงาน เข้าถึงได้จาก http://th.wikipedia.org/wiki/ค้นหา_ยศตำรวจไทย

ข้อมูลภาพท่าเรือแหลมฉบัง เข้าถึงได้จาก

http://www.lgmclub.com/index.php?option=com_content&task=view&id=116&Itemid=39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน



นาย ทศพล พิสิฐ โสทรานนท์

สำเร็จการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาจาก โรงเรียนพระแม่มารีย์ซาทร พ.ศ. 2540

สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายจาก โรงเรียนวัดสุทิวราราม พ.ศ. 2546

เข้าศึกษาที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และวีดีโอ พ.ศ. 2547-2550

ผลงานอนิเมชัน

- 1.อนิเมชันขนาดสั้น เรื่อง พลุเท่ง วิชาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน พ.ศ. 2549
- 2.อนิเมชันประกอบเพลง เรื่อง นิทานหิ้งห้อย วิชาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน พ.ศ. 2549
- 3.อนิเมชัน เรื่อง อีกรบหนึ่ง วิชาโครงการพิเศษ พ.ศ. 2550
4. อนิเมชันส่งเสริมการรักการอ่าน เรื่อง Wisdom Quest มหาภพยดาบแห่งปัญญา เขียน Key Action ,ลงสี ,Composition โครงการ We...Animation กระพ้อปีกฝันปั้นหนังอนิเมชัน พ.ศ. 2550

ผลงานภาพยนตร์

- 1.ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม เรื่อง Close ผู้กำกับและถ่ายภาพ วิชา การเขียนบทภาพยนตร์ พ.ศ. 2548
2. ภาพยนตร์สั้นเรื่อง เส่ร้านุ่น ผู้กำกับและเขียนบท วิชา เขียนบทภาพยนตร์ 2 พ.ศ. 2548
3. ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ได้แผล ผู้กำกับและเขียนบท วิชา กำกับการแสดง 1 พ.ศ. 2549
4. ภาพยนตร์สั้นเรื่อง พืชดอกกรัก ผู้กำกับและเขียนบท วิชา กำกับการแสดง 2 พ.ศ. 2549
5. ภาพยนตร์โฆษณา Smart purse ถ่ายภาพ ตัดต่อ วิชา ภาพยนตร์โฆษณา พ.ศ. 2549
6. ภาพยนตร์โฆษณารักษาสุขภาพ เล่นกีฬา กำกับ วิชา ภาพยนตร์โฆษณา พ.ศ. 2549
7. ภาพยนตร์โฆษณาภาควิชานิเทศศิลป์ ไอ้โหนกเทศศิลป์ วิชา Presentation พ.ศ. 2549

เชื่อว่าครีเอทีฟทุกคนที่หลงใหลในศิลปะการเขียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อคุณได้หันไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้