

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ “แค่...เงินเหรียญ ”

OBJECT ANIMATION “ JUST A CHANGE ”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ “แค่...เงินเหรียญ”

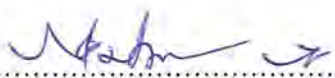
OBJECT ANIMATION “JUST A CHANGE”



นางสาวภูริชญา หลินประเสริฐ
MISS PHURICHAYA LINPRASERT

ภาควิชาศิลปะคัลปี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  วันที่ 30 พค. 51
(อาจารย์เตือนฤดี รักใหม่)

หัวหน้าภาควิชา  วันที่ 30 พค. 51
(อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ “แค่...เงินเหรียญ”
OBJECT ANIMATION “JUST A CHANGE”

ชื่อ นางสาวภูริชญา หลินประเสริฐ
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดีโอ
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2550
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เตือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

ผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมปัจจุบันนี้ ไม่ค่อยตระหนักถึงคุณค่าของเงินเหรียญที่เป็นเศษสตางค์สักเท่าไร ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” เป็นเรื่องราวการเดินทางของเหรียญ 50 สตางค์ ที่มีคนทำตกไว้และ ไม่มีผู้คนสนใจ แต่แล้วเมื่อมีคนเห็นคุณค่าของมัน สิ่งเล็กน้อยเหล่านี้ก็กลับกลายเป็นสิ่งที่มีคุณค่าได้ โดยการทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” จะทดลองใช้เทคนิคขยับวัตถุโดยใช้เหรียญ ผสมผสานกับการแสดงการเคลื่อนไหวจริงของมนุษย์ และนำเหรียญมาก่อเป็นสิ่งของในรูปแบบสามมิติ

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้จะไม่สามารสำเร็จลุล่วงไปได้ ถ้าปราศจากความช่วยเหลือของบุคคล
ต่อไปนี้

ขอขอบคุณ

- สมาชิกทุกคนในครอบครัว ที่เป็นกำลังใจคอยช่วยเหลือทุกอย่างตลอดเวลา
- อาจารย์เดือนฤดี รักใหม่
- อาจารย์วีรศักดิ์ รักใหม่
- อาจารย์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำ
- เพื่อนๆ ที่ให้ความช่วยเหลือในทุกด้าน
- แรบบันดาลใจจากงานของ Adam Pesapane

ภูริชญา หลินประเสริฐ
พฤษภาคม 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของ โครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของ โครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	1
ลักษณะของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
ที่มาและความหมายของอนิเมชัน	3
หลักการพื้นฐานของภาพยนตร์อนิเมชัน	3
เทคนิคของอนิเมชัน	4
วิธีการสร้างการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมชัน	5
ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคยับวัตถุ	5
การศึกษาด้านเทคนิคยับวัตถุจากงานอนิเมชันของ Adam Pesapane	6
การศึกษาการก่อของ โดยการใช้เหรียญจากงานของ Adam Pesapane.....	8
3 บทภาพยนตร์	10
ประเด็น	10
โครงเรื่องย่อ	10
บทภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ”	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
4 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน.....	18
การเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน.....	18
การสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ.....	21
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน.....	29
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	31
บทสรุปการทำงาน.....	31
ปัญหา.....	31
ข้อเสนอแนะ.....	32
บรรณานุกรม.....	33
ประวัติผู้เขียน.....	34



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	ตัวอย่างงาน โฆษณาชุด Coinstar ของ Adam Pesapane เทคนิคขยับวัตถุ	6
2	งานก่อนของโดยใช้เหรียญของ Adam Pesapane	8
3	ตัวอย่างงานสัญลักษณ์ที่นำมาศึกษา.....	18
4	กายวางหรือเรียกอีกอย่างว่า กาวหมาฝรั่ง	19
5	ตัวอย่างเหรียญที่ติดลงบนแผ่นอะคริลิกใส.....	20
6	ตัวอย่างการใช้กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ผสมผสานกับการขยับวัตถุ โดยใช้เหรียญ	21
7	ตัวอย่างการถ่ายทำการขยับเหรียญพร้อมกับผู้คน.....	22
8	แสงและเงาที่เปลี่ยนไปตามกาลเวลา.....	24
9	ตัวอย่างวิธีการก่อเหรียญเป็นเก้าอี้นักเรียน.....	25
10	ตัวอย่างเหรียญก่อตัวเป็นเก้าอี้นักเรียน.....	27
11	สิ่งของทั้งหมดที่ก่อด้วยเหรียญ ในภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ เรื่อง “แค่...เงินเหรียญ”	28
12	ตัวอย่างภาพที่ถูกตกแต่งก่อนและหลัง.....	29

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมปัจจุบันไม่ค่อยตระหนักถึงคุณค่าของเงินเหรียญที่เป็นเศษสตางค์สักเท่าไร อาจเห็นว่ามันมีมูลค่าน้อยมากเสียจนนำไปทำอะไรเป็นชิ้นเป็นอันไม่ค่อยได้ เรื่องราวเหล่านี้จึงมีความน่าสนใจที่จะนำเสนอถ่ายถอดออกมาเป็นภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ โดยให้เห็นถึงการเดินทางของเศษสตางค์ที่อาจไม่มีค่าเลยในสายตาของใครบางคนนั้น เมื่อมันรวมกันเป็นจำนวนมาก เศษสตางค์เหล่านี้สามารถกลายเป็นสิ่งต่างๆ ที่มีคุณค่าได้ตามแต่จุดประสงค์ของผู้ที่เก็บรวบรวมมัน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน
2. เพื่อทดลองการใช้เทคนิคขยับวัตถุโดยใช้เหรียญ
3. เพื่อสะท้อนให้ผู้ชมตระหนักถึงการเห็นคุณค่าในสิ่งเล็กน้อย และเข้าใจว่าเมื่อสิ่งเล็กน้อยเหล่านั้นมารวมตัวกันจะกลับกลายเป็นสิ่งต่างๆ ที่มีคุณค่าได้

ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ ความยาว 5 นาที 30 วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ มีรูปแบบในการนำเสนอโดยใช้การแสดงการเคลื่อนไหวจริงของมนุษย์ประกอบการขยับวัตถุโดยใช้เหรียญผสมผสานกันไป

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาตัวอย่างงานของ Adam Pesapane ผู้กำกับและอนิเมเตอร์ชาวอเมริกัน
2. สร้างโครงเรื่องและพัฒนาบทภาพยนตร์
3. ทำอนิเมติก โดยวางแผนเรื่องของภาพและเสียง
4. แลกเหรียญจำนวนมากที่โรงภาพยนตร์
5. ถ่ายทำอนิเมชัน โดยใช้เทคนิคขยับวัตถุ
6. ลำดับภาพและเสียง
7. งานที่สำเร็จออกมาในรูปแบบ DVD

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เรียนรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน
2. ก่อให้เกิดการฝึกฝนด้านทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงคุณค่าของเศษสตางค์
4. สร้างจิตสำนึกเรื่องของการเห็นคุณค่าในสิ่งเล็กน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ที่มาและความหมายของอนิเมชัน

อนิเมชัน (Animation) นั้นเป็นคำนาม มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคือคำว่า อนิมา (Anima) มีความหมายว่า วิญญาณ (Soul and Spirit) ส่วนคำกริยาคือ อนิเมท (Animate) จะมีความหมายว่า ทำให้คุณมีชีวิต (To give life)

ดังนั้นอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว หรือจะกล่าวให้เข้าใจได้ง่ายคือ การทำให้สิ่งไม่มีชีวิตมีชีวิตขึ้นมา โดยการนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพที่มีความต่อเนื่องกันมาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสมทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวนั้น

หลักการพื้นฐานของภาพยนตร์อนิเมชัน

ภาพยนตร์อนิเมชันเกิดจากถ่ายภาพนิ่งและวัตถุนิ่งหลายๆ ภาพมาต่อกันให้มองเห็นเคลื่อนไหวได้ การที่เรามองเห็นเคลื่อนไหวได้นั้น เป็นเพราะว่ามนุษย์เรามีการจดจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) การจำชนิดนี้ เป็นระบบการเก็บข้อมูลโดยตรงไปตรงมาตามประสาทสัมผัสรับรู้จากสิ่งเร้า และจะเลือนหายไปอย่างรวดเร็วเช่น การดูภาพยนตร์ซึ่งภาพแต่ละภาพจะคงติดตาอยู่เพียง 1 ต่อ 10 วินาทีเท่านั้น ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า การจำภาพติดตา (Persistence of Vision) ทำให้เราเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันไปทั้งๆ ที่ภาพเหล่านั้นเป็นภาพนิ่ง ในความเป็นจริงของการฉายภาพยนตร์นั้น เครื่องฉายจะกันแสงสว่างโดยซัดเตอร์ของแต่ละกรอบภาพ เพื่อไม่ให้เรามองเห็นกรอบสีดำของภาพ ความคงอยู่ของภาพในการจำการรู้สึกสัมผัสนี้ช่วยให้เห็นภาพต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ จนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้

โดยปกติความเร็วของอนิเมชันจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล (Output) โดยถ้าเป็นภาพยนตร์จะฉายด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ถ้าเป็นการฉายทอด

ในระบบ PAL จะวิ่งด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาที และถ้าเป็นระบบ NTSC ที่ใช้ในอเมริกา และ ญี่ปุ่นจะวิ่งด้วยความเร็ว 29.97 เฟรมต่อวินาที หรือประมาณ 30 เฟรมต่อวินาที¹

เทคนิคของอนิเมชัน

1. อนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) มักได้ยินในชื่อของ Cel Animation คือ การวาดด้วยมือลงบนแผ่นเซลใสทีละแผ่น แล้วนำไปวางซ้อนบนภาพฉากหลัง จากนั้นจึงใช้กล้องถ่ายภาพไปที่ฉากก่อนจะนำไปฉายให้ดูเหมือนเคลื่อนไหว อนิเมชันดั้งเดิมยังสามารถแบ่งได้ลึกลงไปอีกคือ อนิเมชันชนิดเต็มรูปแบบ (Full Animation) หมายถึง การวาดที่ใส่รายละเอียดประณีตบรรจง เน้นความสมจริง และอนิเมชันชนิดลดทอนรายละเอียด หมายถึง การวาดที่ใช้งบประมาณน้อย เน้นความสมจริงน้อยกว่า ดูเป็นการ์ตูนกว่า

ในปัจจุบันนี้การวาดบนแผ่นเซลแทบไม่มีผู้ใดทำแล้ว เพราะสามารถวาดลงบนวัสดุอื่น และสแกนภาพเข้าคอมพิวเตอร์ได้โดยตรง ทั้งยังสามารถตกแต่งภาพในคอมพิวเตอร์แล้วพริ้นต์ออกมาเป็นฟิล์มฉายได้ทันที แต่ถึงอย่างไรก็ตามอนิเมเตอร์ที่เลือกใช้เทคนิคนี้ก็ยังรักษาความเป็นศิลปะ ความงามของเส้นสาย สี สัน ให้เป็นแบบเดิมไว้เสมอ

2. อนิเมชันเทคนิคสต็อปโมชัน (Stop Motion) เป็นอนิเมชันที่ต้องสร้างส่วนประกอบต่างๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่นนอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษหรือแผ่นเซล แล้วจึงขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด จากนั้นใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมจนกลายเป็นภาพเคลื่อนไหว สต็อปโมชันมีเทคนิคที่ทำได้หลากหลาย เช่น เทคนิคเคลย์อนิเมชัน (Clay Animation) เทคนิคคัตเอาต์อนิเมชัน (Cutout Animation) เทคนิคกราฟฟิคอนิเมชัน (Graphic Animation) เทคนิคโมเดลอนิเมชัน (Model Animation) (เป็นการทำตัวละครโมเดลขึ้นมาขยับแล้วซ้อนภาพเข้ากับฉากที่มีคนแสดงจริงและฉากหลังเหมือนจริง) เทคนิคขยับวัตถุต่างๆ (Object Animation) เทคนิคพิกเซลเลชัน (Pixilation) (เป็นการใช้คนจริงๆ มาขยับท่าทางแล้วถ่ายไว้ทีละเฟรม)²

3. อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ อนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) และอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) ไม่ว่าจะเป็นอนิเมชันแบบ 2 มิติ

¹ ธรรมปพน ลีอานวยโชค, Intro To Animation (กรุงเทพมหานคร : ฐานบุคส์, 2550), 18

² ธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์, ฟิว (FUSE) ฉบับที่ 9 (กรุงเทพมหานคร : เครือข่ายสื่อใหม่

หรือ 3 มิติ ก็ตามที่ การทำอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์นี้ต้องใช้บุคลากรที่มีความรู้และทักษะด้านซอฟต์แวร์มากเป็นพิเศษ ข้อดีของอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์คือ ช่วยประหยัดเวลาในการผลิตและประหยัดต้นทุนได้ในระดับหนึ่ง

วิธีการสร้างการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมชัน

ตั้งแต่อดีตการสร้างการเคลื่อนไหวในอนิเมชันนั้นได้มีการกำหนดไว้สองวิธี คือ

1. Straight Ahead คือ การวาดทีละภาพ หรือถ่ายภาพทีละภาพเรียงกันไปเรื่อยๆ จนถึงภาพสุดท้าย วิธีนี้จะคล้ายกับการวาดสมุดภาพแบบพลิก (Flip Book) ข้อดีของวิธีนี้คือ มีโอกาสที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ ไม่มีการกำหนดตายตัว แต่ข้อเสียของวิธีนี้คือ การกะระยะในการขยับระหว่างภาพต่อภาพ และยังเสี่ยงต่อการใช้เวลาในการผลิตที่นานเกินไป

2. Pose to Pose คือ การวาดที่มีการกำหนดหัวและท้ายของการเคลื่อนไหวนั้นๆ ไว้แล้วค่อยมาวาดตรงกลางระหว่างการเคลื่อนไหวนั้นๆ ง่ายต่อการควบคุมตำแหน่ง วิธีนี้แม้จะเป็นที่นิยม แต่มีข้อเสียคือ การกำหนดอะไรตายตัวจนเกินไปทำให้ไม่ค่อยได้ผลลัพธ์อะไรแปลกใหม่

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” ใช้เทคนิคอนิเมชันที่ผสมผสานกันไป ได้แก่ เทคนิคขยับวัตถุ (Object Animation) และเทคนิคพิกเซลเลชัน (Pixilation) รวมไปถึงการใช้การแสดงการเคลื่อนไหวจริง (Live Action) เข้ามามีส่วนต่อเรื่องด้วย ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ จะเน้นเรื่องของการขยับวัตถุโดยใช้เหรียญมาก่อนเป็นของต่างๆ ในรูปแบบ 3 มิติ

เทคนิคขยับวัตถุ โดยใช้เหรียญ ในการขยับวัตถุหนึ่งครั้ง คือการถ่ายภาพไปหนึ่งภาพ ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จะใช้สัดส่วนการกำหนดเวลาในการเคลื่อนไหวคือ 1 วินาทีจะต้องถ่ายภาพหนึ่งจำนวน 12 ภาพ ทั้งนี้เวลาเคลื่อนไหวจะช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับกำหนดสัดส่วนของเวลากับจำนวนภาพที่จะถ่ายเช่น 1 วินาทีจะต้องถ่ายภาพหนึ่งจำนวน 24 ภาพ ผลที่ได้คือ การเคลื่อนไหวของภาพที่ไม่กระตุก ในทางกลับกันถ้าต้องการให้ภาพเคลื่อนไหวเร็วหรือดูกระตุก ให้ลดจำนวนภาพลงภายในเวลาแต่ละวินาทีนั้น

การสร้างการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ จะใช้วิธีการถ่ายภาพไปเรื่อยๆ (Straight Ahead) ไม่สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวที่ตายตัวได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาด้านเทคนิคขยับวัตถุจากงานอนิเมชันของ Adam Pesapane

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” ได้รับแรงบันดาลใจด้านเทคนิคมาจากงานโฆษณาชุด Coinstar (Coinstar คือ ตู้บริการรับแลกเศษเหรียญเป็นคูปอง ซึ่งสามารถนำไปขึ้นเงินหรือใช้แลกซื้อสินค้าชนิดต่างๆ ได้) ของ Adam Pesapane ผู้กำกับและอนิเมเตอร์ชาวอเมริกัน ผู้ได้รับรางวัลผู้กำกับหน้าใหม่จากงานเทศกาล Annecy ที่ประเทศฝรั่งเศส โดยการทำสต็อปโมชันเทคนิคขยับวัตถุเรื่อง Roof Sex ที่เล่าเรื่องการเมืองเช็กซ์ระหว่างเก้าอี้ 2 ตัว



ภาพที่ 1 ตัวอย่างงานโฆษณาชุด Coinstar ของ Adam Pesapane เทคนิคขยับวัตถุ

ที่มา www.eatpes.com

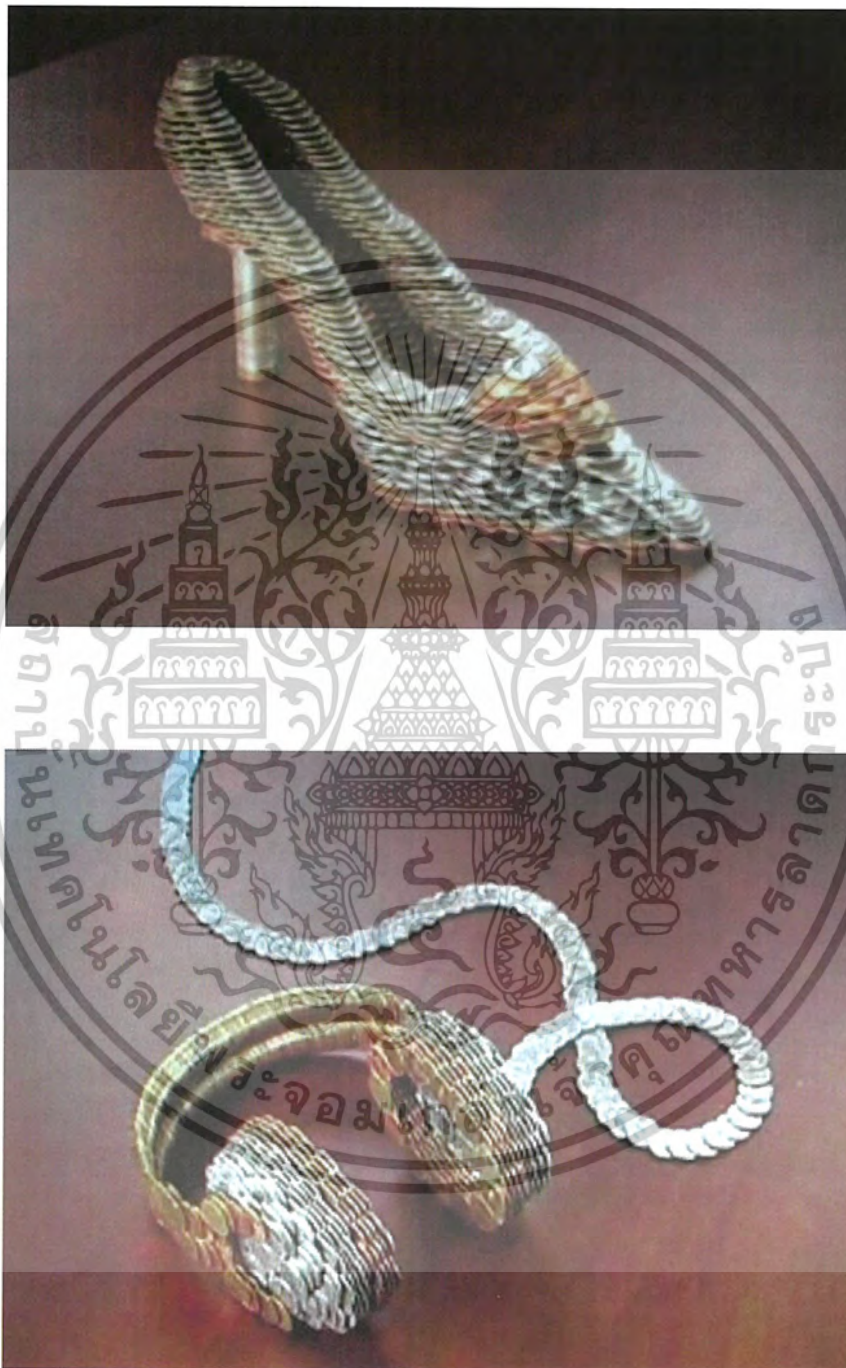
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1 ตัวอย่างงานโฆษณาชุด Coinstar ของ Adam Pesapane เทคนิคขั้ววัตถุ (ต่อ)
ที่มา www.eatpes.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาการทอของโดยใช้เหรียญจากงานของ Adam Pesapane



ภาพที่ 2 งานทอของ โดยใช้เหรียญของ Adam Pesapane

ที่มา www.eatpes.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการศึกษาของ Adam Pesapane จะเห็นได้ชัดว่าการนำเหรียญมาก่อนเป็นของในรูปแบบ 3 มิติ ส่งอิทธิพลต่อภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” เป็นอย่างมาก และมีสิ่งหนึ่งที่สังเกตได้จากงาน โฆษณาชุด Coinstar ที่นำมาศึกษานี้คือ การเคลื่อนไหวของเหรียญมีแต่เคลื่อนที่ในแนวราบไปกับพื้นเพียงอย่างเดียว จึงได้นำมาปรับใช้เพิ่มเติมการเคลื่อนไหวลงไปในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” เช่น ให้เหรียญกลิ้งไปบนพื้นบ้าง กระโดดบ้าง เพื่อเพิ่มความหลากหลายในการเคลื่อนไหว และความมีชีวิตชีวาให้กับเหรียญ

ส่วนการก่อสร้างโดยใช้เหรียญนั้น จะเห็นได้ชัดว่าเหรียญต่างประเทศจะมีสีสันของเหรียญที่หลากหลายกว่าเหรียญของประเทศไทย แต่ก็เป็นกรณีที่จะนำเอาจุดนี้มาปรับใช้ในงานเช่น ใช้สีทองของเหรียญ 50 สตางค์ เป็นหลัก และใช้สีเงินจากเหรียญบาทเข้ามาประกอบช่วยเสริมให้สีตัดกัน การเรียงตัวของเหรียญที่มีทั้งแบบวางสลับกัน ก่อรวมกันเป็นแถว หรือวางแนวราบไปกับพื้นจะส่งผลกระทบต่อข้อที่ก่อขึ้นคือ คู่ออกหรือคู่มือกกว่าเป็นสิ่งของอะไรแน่ นี่คือนี่คือสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องพึงระวังเป็นอย่างยิ่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

ประเด็น

การรวมตัวของสิ่งเล็กน้อยจนกลายเป็นสิ่งที่มีคุณค่า

โครงเรื่องย่อ

เหรียญ 50 สตางค์ หล่นมาจากกระเป๋าของหญิงสาวในขณะที่หยิบเหรียญขึ้นมาหยอดตู้โทรศัพท์สาธารณะ มันได้เดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ โดยที่ไม่มีผู้คนสนใจ แต่แล้วเหรียญ 50 สตางค์ก็ได้พบกับคนที่เห็นค่าของมันและเก็บมันนำไปหยอดลงตู้บริจาค เศษสตางค์เหล่านั้นได้รวมตัวกันกลายเป็นสิ่งของที่มีคุณค่า

บทภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ”

Shot

ภาพ

เสียง

Sequence A

Scene 1 : เศษสตางค์

- | | | |
|----|--|---------------------------|
| 1 | ภาพ LS. หญิงสาวเดินเข้าตู้โทรศัพท์ | บรรยากาศ |
| 2. | ภาพ MS. หญิงสาวยกหูโทรศัพท์ หยิบเหรียญจาก
กระเป๋าของเธอ | ยกหูโทรศัพท์ / บรรยากาศ |
| 3. | ภาพ CU. เหรียญตกลงพื้น | เหรียญตกลงพื้น / บรรยากาศ |
| 4. | ภาพ LS. หญิงสาวก้มลงเก็บเหรียญที่ตก | บรรยากาศ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot	ภาพ	เสียง
Sequence A		
Scene 1 : เศษสตางค์		
5.	ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ กลิ้งผ่านด้านหลังของหญิงสาวที่กำลังก้มลงเก็บเหรียญ	เหรียญกลิ้ง / บรรยายภาพ
6.	ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ กลิ้งมาจนหยุดนิ่งที่พื้น	เหรียญกลิ้งและกระทบพื้น / บรรยายภาพ / ดนตรี เพลง Chicken Man โดย Randy Newman
7.	ภาพ LS. หญิงสาวยังคงเก็บเหรียญ	บรรยายภาพ / ดนตรี เพลง Chicken Man โดย Randy Newman
8.	ภาพ MS. ข้ามไหล่หญิงสาวเก็บเหรียญสิบและเหรียญบาท	บรรยายภาพ / ดนตรี เพลง Chicken Man โดย Randy Newman
9.	ภาพ MS. หญิงสาวลุกขึ้นมายกหูโทรศัพท์ หยอดเหรียญ และคุยโทรศัพท์	ยกหูโทรศัพท์ / บรรยายภาพ / ดนตรี เพลง Chicken Man โดย Randy Newman
10.	ภาพ CU. หญิงสาววางหูโทรศัพท์	วางหูโทรศัพท์ / บรรยายภาพ / ดนตรี เพลง Chicken Man โดย Randy Newman
11.	ภาพ LS. หญิงสาวเดินออกจากตู้โทรศัพท์	บรรยายภาพ / ดนตรี เพลง Chicken Man โดย Randy Newman
12.	ภาพ MS. ขาของหญิงสาวเดินจากเหรียญ 50 สตางค์	บรรยายภาพ / ดนตรี เพลง Chicken Man โดย Randy Newman

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot ภาพ เสียง

Sequence B

Scene 2 : การเดินทางของเศษสตางค์

13. ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ เริ่มขยับ เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นปูน /
บรรยากาศ / ดนตรี เพลง
Chicken Man โดย Randy Newman
14. ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ เคลื่อนตัวฝ่า
ผู้คนที่เดินไปตามทางเท้า การจราจร / เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นปูน /
ดนตรี เพลง Chicken Man โดย
Randy Newman
15. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ ขยับหันซ้าย
หันขวา ท่ามกลางเท้าของผู้คนที่เดินผ่าน
ไปมา การจราจร / เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นปูน /
ดนตรี เพลง Chicken Man โดย
Randy Newman
16. ภาพ CU. เหรียญเคลื่อนตัวผ่านสนามหญ้า เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นหญ้า / บรรยากาศ /
ดนตรี เพลง Chicken Man โดย
Randy Newman
17. ภาพ CU. เหรียญเคลื่อนตัวมาบนพื้น
สะพานลอย แล้วหยุดนิ่ง เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นปูน / บรรยากาศ /
ดนตรี เพลง Chicken Man โดย
Randy Newman
18. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ พบขอทานบน
สะพานลอย การจราจร / ดนตรี เพลง
Chicken Man โดย Randy Newman
19. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ กลิ้งไป การจราจร / เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นปูน /
ดนตรี เพลง First Steps โดย
Alex Wurman
20. ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ กระโดดฝ่าเท้า
ของผู้คนที่เดินไปมาบนสะพานลอย การจราจร / เหรียญกระทบพื้นปูน /
เท้าคนเดิน / ดนตรี เพลง First Steps โดย
Alex Wurman
21. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ ยังคงกระโดด การจราจร / เหรียญกระทบพื้นปูน /
เท้าคนเดิน / ดนตรี เพลง First Steps โดย
Alex Wurman

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot **ภาพ** **เสียง**

Sequence B

Scene 2 : การเดินทางของเศษสตางค์

22. ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ กระโดดไปหา
กระป๋องของชอทาน การจราจร / เหรียญกระทบพื้นปูน /
เท้าคนเดิน / ดนตรี เพลง First Steps โดย
Alex Wurman
23. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ ไต่ขึ้นกระป๋อง การจราจร / ดนตรี เพลง
First Steps โดย Alex Wurman
24. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ หล่นลงไป
ในกระป๋อง การจราจร / เหรียญตกลงกระป๋อง /
ดนตรี เพลง First Steps โดย
Alex Wurman
25. ภาพ MS. กระป๋องชอทานเริ่มแกว่งไปมา การจราจร / กระป๋องเขย่าไปมา
26. ภาพ CU. กระป๋องแกว่งเร็วขึ้น จนเหรียญ การจราจร / กระป๋องเขย่าเร็วขึ้น
กระเด็นออกมา
27. ภาพ LS. เหรียญ 50 สตางค์ ลอยบนฟ้า บรรยากาศ
28. ภาพ LS. เหรียญ 50 สตางค์ ตกลงบนสนาม
ฟุตบอล เท้าคนเตะบอล / บรรยากาศ /
ดนตรี เพลง The Egg Arrives โดย
Alex Wurman
29. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ เคลื่อนตัวบน
สนามฟุตบอล เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นหญ้า / บรรยากาศ /
ดนตรี เพลง The Egg Arrives โดย
Alex Burman
30. ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ เคลื่อนตัวมา
บนพื้นกรวด การจราจร / เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นกรวด /
ดนตรี เพลง The Egg Arrives โดย
Alex Wurman
31. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ พิงล้อรถ
จักรยานยนต์ จากนั้นก็เคลื่อนตัวต่อไป การจราจร / รถจักรยานยนต์ /
เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นกรวด /
ดนตรี เพลง The Egg Arrives โดย
Alex Wurman

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot **ภาพ** **เสียง**

Sequence B

Scene 2 : การเดินทางของเศษสตางค์

32. ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ เคลื่อนตัว ไปบน การจราจร / เหรียญเคลื่อนตัวบนพื้นปูน /
ทางเท้า ได้พบกับคนที่เห็นค่าของมันและเก็บ คนตรี เพลง The Egg Arrives โดย
มันไป Alex Wurman
33. ภาพ MS. เท้าคู่หนึ่งเดินจากไป การจราจร / คนตรี เพลง
The Egg Arrives โดย Alex Wurman

Sequence C

Scene 3 : การรวมตัวของสิ่งเล็กน้อย

34. ภาพ MS. มือหยอดเหรียญ 50 สตางค์ ลงตู้รับ
บริจาคเพื่อการศึกษา กล้องแพนในแนวตั้ง
ลงมา (Tilt Down) จากนั้นกล้องซูมเข้า (Zoom In)
หาเหรียญ 50 สตางค์ ที่ถูกหยอดลงไป
35. ภาพ MS. เหรียญในตู้เริ่มขยับตัวแล้วไต่ขึ้นไป
ตามตู้
36. ภาพ CU. เหรียญยังคงไต่ขึ้นไปตามตู้
37. ภาพ MS. เหรียญได้ออกมาจากช่องหยอดเหรียญ คนตรี เพลง
ของตู้รับบริจาค The Winner Is
38. ภาพ CU. เหรียญเคลื่อนตัวออกมาข้างนอกตู้ โดย Mychael Danna & DeVotchka
39. ภาพ CU. เหรียญต่างๆ เคลื่อนตัว
40. ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ เริ่มก่อดวงเป็นขาโต๊ะ
นักเรียน
41. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ ยังคงก่อดวงเป็นขาโต๊ะ
42. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ ยังคงก่อดวงเป็นขาโต๊ะ
43. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ เคลื่อนตัว
44. ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ รวมตัวกัน ก่อดวงเป็นโต๊ะ
นักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot

ภาพ

เสียง

Sequence C

Scene 3 : การรวมตัวของสิ่งเล็กน้อย

45. ภาพ FS. เหยี่ยว 50 สตางค์ ก่อตัวเป็น โต๊ะนักเรียน
46. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สตางค์ ก่อตัวเป็น โต๊ะนักเรียน
47. ภาพ FS. เหยี่ยว 50 สตางค์ เหยี่ยวสุดท้ายเข้าไปเติม ส่วนที่ขาดหายไปของโต๊ะนักเรียน
48. ภาพ MS. เหยี่ยว 50 สตางค์ เริ่มแยกตัวกัน
49. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สตางค์ ได้ลงมาตามขาโต๊ะนักเรียน
50. ภาพ MS. เหยี่ยว 50 สตางค์ เริ่มรวมตัวเป็นของสิ่งใหม่
51. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สตางค์ เคลื่อนตัว
52. ภาพ MS. เหยี่ยว 50 สตางค์ เริ่มก่อตัวเป็นเก้าอี้ นักเรียน
53. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สตางค์ ยังคงก่อตัวเป็นเก้าอี้ ดนตรี เพลง
54. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สตางค์ ยังคงก่อตัวเป็นเก้าอี้ The Winner Is
55. ภาพ FS. เหยี่ยว 50 สตางค์ ก่อตัวเป็นเก้าอี้นักเรียน โดย Mychael Danna & DeVotchka
56. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สตางค์ เริ่มขยับแยกตัวกัน
57. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สตางค์ ได้ลงมาตามขาเก้าอี้ นักเรียน จากนั้นกล้องเคลื่อนตามเหยี่ยว 50 สตางค์ ไปจนเจอกับเหยี่ยวบาท
58. ภาพ MS. เหยี่ยวบาทเริ่มรวมตัวกันเป็นของสิ่งใหม่
59. ภาพ FS. เหยี่ยว 50 สตางค์ และเหยี่ยวบาท รวมตัวกันเป็นกระเป๋านักเรียน
60. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สตางค์ และเหยี่ยวบาท รวมตัวกันเป็นกระเป๋านักเรียน
61. ภาพ FS. เหยี่ยว 50 สตางค์ และเหยี่ยวบาทก่อเป็นกระเป๋านักเรียน
62. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สตางค์ และเหยี่ยวบาทเริ่มแยกตัว
63. ภาพ MS. เหยี่ยวบาทแยกตัวออกจากกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot

ภาพ

เสียง

Sequence C

Scene 3 : การรวมตัวของสิ่งเล็กน้อย

64. ภาพ CU. เหยี่ยวบาทเริ่มรวมตัวกันเป็นของสิ่งใหม่
65. ภาพ MS. เหยี่ยว 50 สดางค์ และเหยี่ยวบาทรวมตัว เป็นหนังสือ
66. ภาพ FS. เหยี่ยว 50 สดางค์ และเหยี่ยวบาทรวมตัว เป็นหนังสือ
67. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สดางค์ และเหยี่ยวบาทรวมตัว เป็นหนังสือ
68. ภาพ FS. เหยี่ยว 50 สดางค์ และเหยี่ยวบาทก่อตัวเป็น หนังสือ จากนั้นหน้าหนังสือถูกเปิด
69. ภาพ MS. เหยี่ยว 50 สดางค์ และเหยี่ยวบาทเริ่ม แยกตัว ดนตรี เพลง
The Winner Is
70. ภาพ CU. เหยี่ยวต่างๆ เคลื่อนตัว โดย Mychael Danna & DeVotchka
71. ภาพ MS. เหยี่ยวบาทเริ่มรวมตัวกันเป็นของสิ่งใหม่
72. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สดางค์ เริ่มรวมตัวกัน
73. ภาพ FS. เหยี่ยว 50 สดางค์ และเหยี่ยวบาทรวมตัวกัน เป็นไม้ปิงปอง จากนั้นลูกปิงปองกระเด็นเข้ามา แล้ว กลิ้งจากไป
74. ภาพ CU. เหยี่ยว 50 สดางค์ เริ่มแยกตัวออกจากกัน
75. ภาพ CU. เหยี่ยวต่างๆ เคลื่อนตัว
76. ภาพ MS. เหยี่ยว 50 สดางค์ และเหยี่ยวบาทเริ่มรวมตัว เป็นของสิ่งใหม่
77. ภาพ MS. เหยี่ยว 50 สดางค์ ก่อตัวเป็นชาตั้งงาน ดาวเทียม
78. ภาพ FS. เหยี่ยว 50 สดางค์ ยังคงก่อตัวเป็นชาตั้งงาน ดาวเทียม จากนั้นงานดาวเทียมลอยลงมาประกออบกับ ชาตั้งงาน แล้วลอยกลับ ไปด้วยเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot ภาพ เสียง

Sequence C

Scene 3 : การรวมตัวของสิ่งเล็กน้อย

79. ภาพ MS. เหรียญ 50 สตางค์ และเหรียญบาทเริ่มแยกตัว
กลิ้งเคลื่อนตามเหรียญต่างๆ ไป
80. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ เคลื่อนตัว
81. ภาพ MS. เหรียญต่างๆ เคลื่อนตัว
82. ภาพ CU. เหรียญบาทเคลื่อนตัว
83. ภาพ CU. เหรียญต่างๆ เคลื่อนตัว
84. ภาพ MS. เหรียญต่างๆ ไต่กลับขึ้นไปสู่รับบริจาค
85. ภาพ MS. เหรียญต่างๆ ไต่กลับลงไปในช่องหยอด
เหรียญของผู้รับบริจาค
86. ภาพ MS. เหรียญต่างๆ กลับลงไปในผู้รับบริจาค
แล้วค่อยๆ หยุคนิ่งดั้งเดิม
87. ภาพ CU. เหรียญ 50 สตางค์ จากนั้นกล้อง
ซูมออก (Zoom Out)
88. ภาพ MS. กล้องซูมออก (Zoom Out) จากเหรียญ 50 สตางค์
และแพนในแนวตั้งขึ้นไป (Tilt Up) เห็นเป็นผู้รับบริจาค
เพื่อการศึกษา

ดนตรี เพลง

The Winner Is

โดย Mychael Danna & DeVotchka

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

การเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างนั้นถือว่าเป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างสำคัญ เพราะจะเป็นขั้นตอนที่กำหนดแนวทางของงานทั้งหมดว่าจะเป็นไปในทิศทางใด ซึ่งขั้นตอนในการเตรียมงานมีดังนี้

1. การออกแบบตัวละคร

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” จะถูกแบ่งออกเป็นสองช่วง ช่วงแรกเป็นเรื่องการเดินทางของเหรียญ ใช้เหรียญ 50 สตางค์ เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง ดังนั้นจึงไม่ต้องการออกแบบตัวละคร แต่จะเป็นเรื่องของการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวของเหรียญ 50 สตางค์ เช่น การเคลื่อนที่แบบปกติในแนวราบ การกลิ้งของเหรียญ หรือการกระโดดเมื่อเหรียญ 50 สตางค์ รู้สึกดีใจ

ส่วนในช่วงหลังเป็นเรื่องของการรวมตัวกันของเหรียญ 50 สตางค์ ที่จะถูกก่อเป็นสิ่งของต่างๆ โดยออกแบบและศึกษาจากงานสัญลักษณ์ หรืองานป้ายต่างๆ ที่ตัวสิ่งของนั้นถูกลดทอนโครงสร้างแล้ว



ภาพที่ 3 ตัวอย่างงานสัญลักษณ์ที่นำมาศึกษา

ที่มา www.formassembly.com/forms/20856

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การออกแบบฉาก

การออกแบบฉากในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” ใช้สถานที่จริงทั้งหมด เพียงแต่ออกแบบว่าเหรียญ 50 สตางค์ ควรจะเดินทางผ่านไปอยู่ที่ใดบ้างเช่น พื้นกรวด ทางเท้า หรือ พื้นหญ้าสนามฟุตบอล

3. การเตรียมอุปกรณ์

ก่อนเริ่มทำการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน การทำความเข้าใจ ศึกษาอุปกรณ์และเครื่องมือต่างๆ ถึงคุณสมบัติและลักษณะการใช้งานของอุปกรณ์นั้นๆ มีส่วนช่วยให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” มีดังต่อไปนี้

3.1 เหรียญกษาปณ์

เตรียมเหรียญ 50 สตางค์ และเหรียญบาทจำนวนหนึ่ง (ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” ใช้เหรียญ 50 สตางค์ จำนวน 600 เหรียญ ราคาสามร้อยบาท และเหรียญบาทจำนวน 300 เหรียญ ราคา สามร้อยบาท) ควรใช้เหรียญใหม่ เพราะนอกจากความสวยงามแล้ว ยังมีประสิทธิภาพในการยึดเกาะกับกาวยาง ได้ดีกว่าเหรียญเก่าที่มีคราบไขมันและคราบฝุ่นเกาะอยู่ ดังนั้นควรเดินทางไปแลกเหรียญที่โรงกษาปณ์

3.2 กาวยาง

เป็นอุปกรณ์หลักที่ใช้ในเรื่อง กาวยางนี้มีได้หมายถึงกาวยางที่เป็นน้ำเหนียวๆ แต่เป็นกาวยางที่เนื้อยางมีคุณลักษณะคล้ายหมากฝรั่ง (เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า กาวหมากฝรั่ง) เนื้อยางเหนียวสามารถยืดหยุ่นได้ดี ใช้ซ้ำได้แต่ไม่ควรให้ตัวกาวยางสัมผัสกับฝุ่น จะทำให้ประสิทธิภาพของกาวยางลดลง



ภาพที่ 4 กาวยางหรือเรียกอีกอย่างว่า กาวหมากฝรั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 แผ่นอะคลิลิกใส

เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับทำเหรียญกระโดดโดยเฉพาะ เนื่องจากแผ่นอะคลิลิกใส มีคุณสมบัติโปร่งใสและโปร่งแสง สามารถนำเหรียญมาติดให้ดูเหมือนเหรียญกำลังลอยอยู่กลางอากาศได้ ไม่ควรใช้กระจกใสในการทำเหรียญกระโดด ถึงแม้จะมีคุณสมบัติโปร่งแสงโปร่งใสเหมือนกัน แต่แผ่นกระจกใสมีน้ำหนักมาก สามารถแตกได้ง่ายจึงไม่สะดวกต่อการเคลื่อนย้ายและการถ่ายในสถานที่กลางแจ้ง

ภาพที่ 5 ตัวอย่างเหรียญที่ติดลงบนแผ่นอะคลิลิกใส

3.4 ไฟ

ใช้โคมไฟตั้งโต๊ะแบบหลอดคู่ (Compact Fluorescent) 26 วัตต์ และหลอดไส้ Daylight 60 วัตต์ ในการจัดไฟใช้ไฟตัวที่มีวัตต์มากเป็นไฟหลัก และใช้ไฟตัวที่มีวัตต์น้อยคอยลบบางให้จางลง ทั้งนี้การจัดไฟอาจมีจำนวนมากกว่านี้ได้ หรือใช้ไฟหลายสีได้แล้วแต่ลักษณะงานนั้นๆ

3.5 กล้องถ่ายภาพนิ่งดิจิทัล

กล้องถ่ายภาพนิ่งดิจิทัลควรตั้งค่าความละเอียดของภาพประมาณ 3M – 5M (3 – 5 เมกกะไบต์) เพราะถ้าตั้งค่าความละเอียดน้อยกว่า 3 เมกกะไบต์ จะได้ภาพที่มีคุณภาพของเม็คสีต่ำ ทำให้ภาพที่ได้มีคุณภาพต่ำไม่ชัดเจน และสิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือไม่ควรใช้โหมด Auto ที่กล้องมีมาให้ เพราะการคำนวณค่าแสงของกล้องแต่ละครั้งจะไม่เท่ากัน ทำให้ภาพที่ได้มีค่าแสงที่ต่างกัน ไปถึงแม้จะเพียงเล็กน้อยก็ตาม

3.6 ขาตั้งกล้อง

เป็นอุปกรณ์สำคัญในการทำอนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ เพราะหากเราใช้มือจับกล้องหรือวางกล้องบนวัสดุที่ไม่มั่นคงแข็งแรง ภาพที่ได้จะไม่อยู่ในลักษณะเดิมอย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลกระทบต่องานได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุ

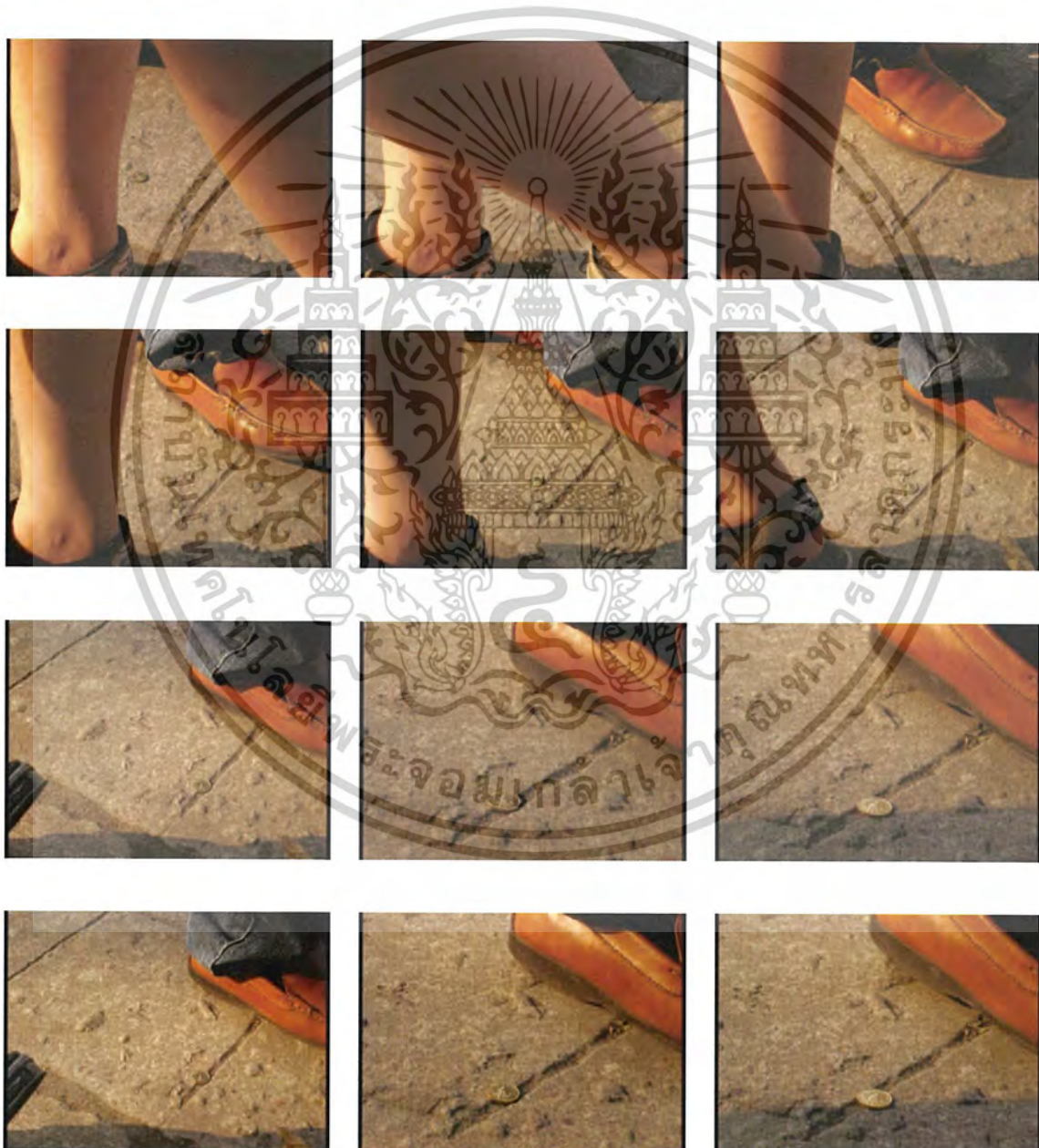
เมื่อเนื้อเรื่องและการออกแบบต่างๆ เรียบร้อยแล้ว จะเริ่มถ่ายทำในช่วงแรกของเรื่อง ก่อนคือ ช่วงที่เป็นการเดินทางของเหรียญ 50 สตางค์ การทำงานในช่วงแรกนี้จะใช้กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์และการทำอนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุผสมผสานกันไป ใช้การต่อช็อตเป็นตัวเชื่อมระหว่างการแสดงการเคลื่อนไหวจริงของมนุษย์กับการขยับวัตถุเช่น เมื่อหญิงสาวเดินจากเหรียญ 50 สตางค์ ที่เธอทำตกไป ช็อตนี้ใช้กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ จากนั้นจะต่อด้วยช็อตที่เหรียญเริ่มขยับบนพื้นแล้วเคลื่อนตัวผ่านผู้คนไปตามทางเท้าและที่ต่างๆ จนไปพบกับขอตาน จึงเปลี่ยนเป็นกระบวนการถ่ายภาพยนตร์อีกครั้งหนึ่ง



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการใช้กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ผสมผสานกับการขยับวัตถุโดยใช้เหรียญ

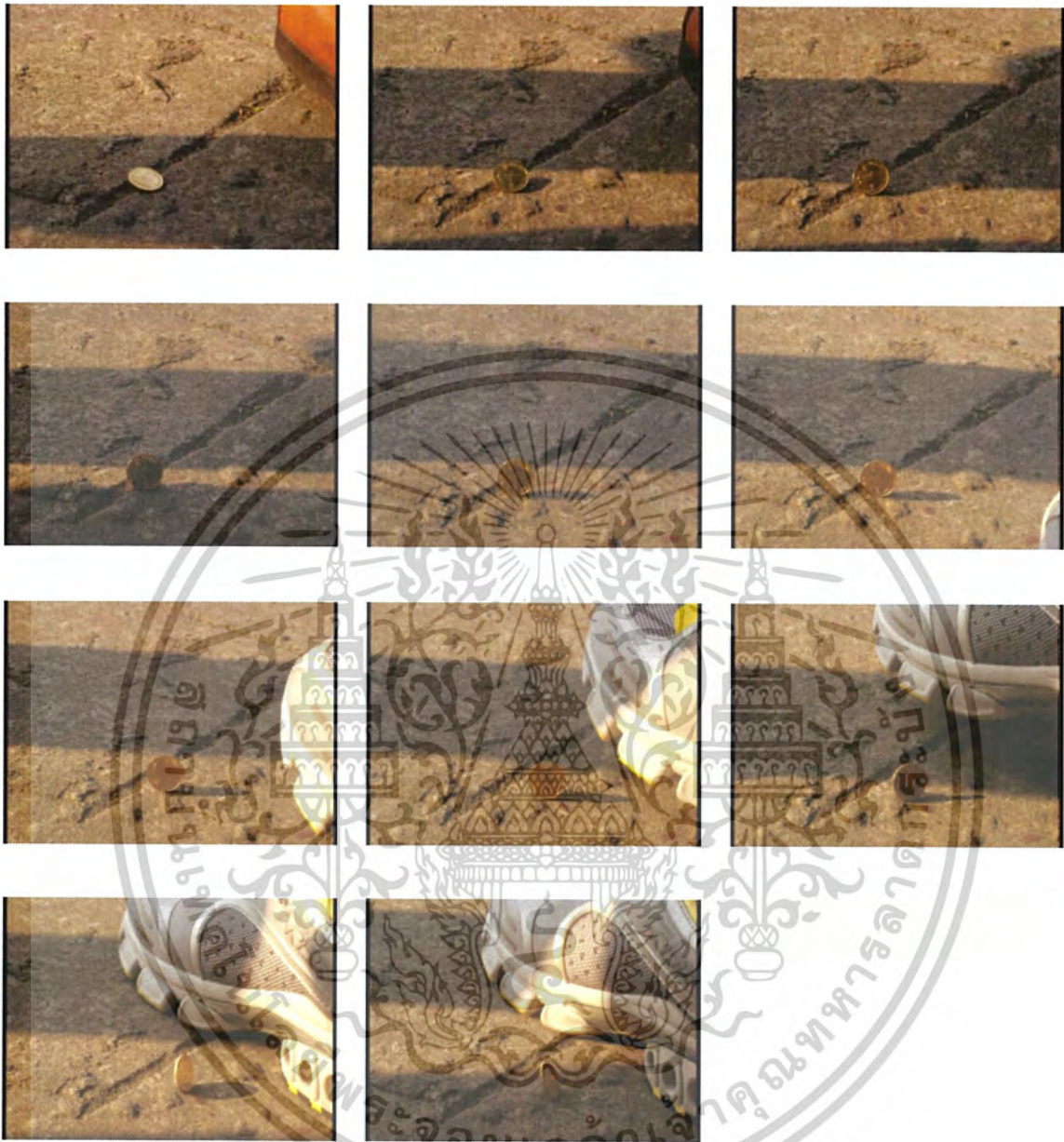
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการถ่ายทำส่วนที่เป็นการขยับเหรียญไปตามสถานที่ต่างๆ จะใช้กล้องถ่ายภาพนิ่ง ดิจิตอลในการถ่าย ค่อยๆ ขยับเหรียญไปถ่ายไปที่ละเฟรม การขยับเหรียญหนึ่งครั้งคือการถ่ายภาพหนึ่งหนึ่งภาพ โดยมีการกำหนดระยะเวลาไว้ล่วงหน้าแล้วว่าต้องถ่ายภาพจำนวนกี่ภาพในการเคลื่อนไหวของเหรียญ ดังที่กล่าวไปในบทที่สอง สำหรับตัวอย่างการถ่ายทำการขยับเหรียญที่นำมา ในที่นี้ เป็นฉากที่ใช้คนเป็นส่วนประกอบในเรื่องด้วย ซึ่งในการถ่ายทำผู้คนที่เคลื่อนไหวไปพร้อมกับเหรียญนั้นจะมีค่าเท่ากับคือ ขยับหนึ่งครั้งถ่ายภาพหนึ่งหนึ่งภาพ



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการถ่ายทำการขยับเหรียญพร้อมกับผู้คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการถ่ายทำการขยับเหรียญพร้อมกับผู้คน (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจัยหลักอย่างหนึ่งในการถ่ายภาพหนึ่งต่อเนื่องกันเป็นระยะเวลานานในฉากภายนอกคือ เรื่องของแสงแดดที่มักจะเปลี่ยนไปตามกาลเวลา ทำให้แสงและเงาที่ได้ในภาพไม่ต่อเนื่องขยับไปมา ในทางกลับกันแสงแดดที่เคลื่อนที่นี้อาจช่วยเพิ่มชีวิตชีวาให้กับงานได้



ภาพที่ 8 แสงและเงาที่เปลี่ยนไปตามกาลเวลา

สำหรับเหตุการณ์ในช่วงหลังเป็นการรวมตัวกันของเหรียญ เมื่อเราเตรียมโต๊ะทำงานที่มั่นคง จัดไฟและสถานที่ในการทำงานเรียบร้อยแล้ว การก่อของโดยใช้เหรียญนี้ต้องเริ่มจากการก่อของให้เสร็จไปแต่ละชั้นก่อน โดยใช้กายภาพเป็นตัวหลักในการยึดติดส่วนต่างๆ (ข้อควรระวัง ควรหลีกเลี่ยงไม่ให้เห็นกายภาพในงานให้มากที่สุด ถึงแม้ว่าจะสามารถนำไปตกแต่งแก้ไขภาพในกระบวนการหลังการถ่ายทำได้ แต่เมื่อหลายๆ ภาพรวมกันจนกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้น ผลที่ออกมาคือ ภาพที่ได้ออกมาไม่สมบูรณ์เนื่องจากการลบในแต่ครั้งไม่สามารถทำให้เหมือนกันได้ จะทำให้เห็นบริเวณที่ลบอย่างชัดเจนกว่าเดิม และเป็นการเพิ่มภาระงานมากยิ่งขึ้น) จากนั้นค่อยถ่ายภาพเหรียญแต่ละภาพหลายลงมา ภาพหนึ่งภาพคือการขยับหนึ่งครั้ง เป็นการทำงานแบบทยอยหลังจากจบไปหาเริ่ม ในช่วงแรกหากผู้ที่ยังไม่ชำนาญในวิธีนี้ ควรแจกแจงมุมกล้อง และการก่อของส่วนต่างๆ ให้ละเอียดจนเสร็จสิ้น แล้วถ่ายย้อนหลังตามภาพที่ได้ถูกคิดไว้แล้ว จะช่วยลดความผิดพลาดและความสับสนในการต่อซ็อตของภาพแต่ละภาพได้

การก่อของแต่ละอย่างภายในภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุเรื่อง “แต่...เงินเหรียญ” ของแต่ละชั้นขณะที่กำลังก่อตัวอยู่ ภาพจะเปลี่ยนมุมมองไปเรื่อยๆ ไม่สามารถให้เห็นการก่อของตั้งแต่เหรียญแรกจนถึงเหรียญสุดท้ายได้ในของบางชิ้น สาเหตุเพราะว่าการก่อเหรียญเป็นสิ่งที่สามมิตินั้น ของบางสิ่งต้องการแกนกลางเพื่อที่จะให้เหรียญก่อตัวขึ้นไปได้เช่น ก่อเป็นโต๊ะนักเรียน ก่อเป็นเก้าอี้นักเรียน จึงแก้ปัญหาด้วยการเปลี่ยนมุมมองและใช้การต่อซ็อตเข้ามาช่วย เพื่อเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักเหลี่ยมที่จะให้เห็นแกนกลางในระหว่างการก่อของสิ่งนั้นๆ ในที่นี้จะยกตัวอย่างวิธีการก่อเหรียญเป็นเก้าอี้นักเรียนพร้อมกับอธิบายวิธีการตามทีปฏิบัติจริงคือ ทำงานแบบถอยหลังไปด้วย

1. ก่อเหรียญเป็นเก้าอี้นักเรียนให้เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 9 ตัวอย่างวิธีการก่อเหรียญเป็นเก้าอี้นักเรียน

2. เปลี่ยนมุมกล้องและนำเหรียญออกทีละเหรียญ นำเหรียญออกหนึ่งเหรียญแล้วไปวางเพิ่มบริเวณพื้นล่างในแต่ละครั้ง เพื่อบ่งบอกว่าเหรียญนั้นกำลังเคลื่อนที่ก่อตัวขึ้นไป ขยับเหรียญหนึ่งครั้งถ่ายภาพหนึ่งภาพ



ภาพที่ 9 ตัวอย่างวิธีการก่อเหรียญเป็นเก้าอี้นักเรียน (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เปลี่ยนมุมกล้องเพื่อหลีกเลี่ยงการเห็นแกนกลางบริเวณที่นั่งของเก้าอี้นักเรียน ทำวิธีการเดิมคือ นำเหรียญออกหนึ่งเหรียญวางเพิ่มบริเวณพื้นล่างในแต่ละครั้งที่ถ่ายภาพ



ภาพที่ 9 ตัวอย่างวิธีการก่อเหรียญเป็นเก้าอี้นักเรียน (ต่อ)

4. เปลี่ยนมุมกล้องถ่ายเหรียญกำลังเคลื่อนที่ไปเพียงเหรียญเดียว เพื่อมาขึ้นช็อตบ่งบอกถึงการที่เหรียญกำลังจะไปรวมตัวกัน

ภาพที่ 9 ตัวอย่างวิธีการก่อเหรียญเป็นเก้าอี้นักเรียน (ต่อ)

5. เปลี่ยนมุมกล้องและทำตามวิธีการเดิมที่กล่าวไปในข้างต้น แต่ในช่วงนี้จะเป็นช่วงเชื่อมต่อระหว่างเหรียญที่ก่อเป็น โต๊ะนักเรียนจะกลายเป็นเก้าอี้นักเรียน จึงออกแบบให้ขาโต๊ะนักเรียนค่อยๆ ทลายลงมา แล้วเหรียญเหล่านั้นจึงเริ่มก่อขึ้นเป็นขาเก้าอี้นักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 ตัวอย่างวิธีการก่อเหรียญเป็นเก้าอี้นักเรียน (ต่อ)

เมื่อถ่ายภาพนิ่งเหรียญก่อตัวเป็นเก้าอี้นักเรียนที่ทำโดยวิธีถอยหลังแล้ว นำมาเรียงในแบบปกติจะได้ภาพนำเสนอออกมาเป็นแบบนี้



ภาพที่ 10 ตัวอย่างเหรียญก่อตัวเป็นเก้าอี้นักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 ตัวอย่างเหรียญก่อตัวเป็นเก้าอี้นักเรียน (ต่อ)

เมื่อถ่ายภาพของที่ก่อสร้างเสร็จสิ้นแล้ว นำไฟล์ภาพถ่ายโอนลงในคอมพิวเตอร์ จัดลำดับภาพตัวด้วยเลข และตั้งชื่อแยกไว้เป็นชุดเพื่อป้องกันการสับสนในกระบวนการตัดต่อ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” ได้ก่อสร้างของในรูปแบบสามมิติทั้งหมดจำนวนหกชิ้น ได้แก่ โต๊ะนักเรียน เก้าอี้นักเรียน กระเป๋านักเรียน สมุดนักเรียน ไม้ปิงปองพร้อมลูกปิงปอง และจานดาวเทียม ซึ่งสิ่งของที่ก่อสร้างทั้งหมดนี้เป็นการแทนค่าถึงเศษสตางค์ที่ถูกหยอดไว้ในตู้รับบริจาคเพื่อการศึกษาภายในเรื่อง นำมาทำประโยชน์อะไรได้บ้าง



ภาพที่ 11 สิ่งของทั้งหมดที่ก่อสร้างด้วยเหรียญ ในภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 11 สิ่งของทั้งหมดที่ก่อด้วยเหรียญ ในภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคขั้ววัตถุเรื่อง “แต่...เงินเหรียญ” (ต่อ)

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน

1. การตกแต่งภาพ

ภาพนิ่งบางภาพไม่สามารถหลีกเลี่ยงการช้อนอุปกรณ์ได้ หรือไม่สามารถหลีกเลี่ยงที่จะไม่ให้เห็นกาวยางได้ ดังนั้นแล้วจึงจำเป็นที่จะต้องใช้โปรแกรมตกแต่งภาพเข้ามาช่วย นำภาพนิ่งมาเปิดในโปรแกรม Adobe Photoshop จากนั้นเลือกใช้เครื่องมือ Clone Stamp Tool, Patch Tool, Healing Brush Tool ผสมผสานกันไปตามแต่ลักษณะของภาพที่จะตกแต่ง



ภาพที่ 12 ตัวอย่างภาพที่ถูกตกแต่งก่อนและหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ตัวอย่างภาพที่ถูกตกแต่งก่อนและหลัง (ต่อ)

2. การลำดับภาพและเสียง

นำภาพนิ่งที่ถูกจัดลำดับแล้ว มาเปิดในโปรแกรมตัดต่อ Sony Vegas 7.0 (ในที่นี้จะอธิบายวิธีการทำใน โปรแกรม Sony Vegas 7.0 เท่านั้น) เมื่อนำภาพแต่ละภาพเข้าไปเรียงในโปรแกรม Sony Vegas 7.0 แล้ว ตัดภาพแต่ละภาพให้เหลือเพียงภาพละสองเฟรม เมื่อครบ 12 เฟรม จะได้ภาพเคลื่อนไหวเวลา 1 วินาที หรืออาจใช้อีกวิธีหนึ่งคือ เมื่อเรา Import งานเข้าไปในโปรแกรม Sony Vegas 7.0 แล้ว ให้เลือกเครื่องหมายถูกที่ Open Still Image Sequence เพื่อให้ชุดภาพนิ่งเหล่านั้นกลายเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยที่ไม่ต้องตัดภาพเอง แต่ข้อเสียของวิธีนี้คือ บางครั้งการทำเป็น Sequence นี้จะ ได้ภาพที่เหลื่อมซ้อนกันจะทำให้เกิดปัญหาในการลำดับภาพได้ ดังนั้นควรใช้วิธีตัดภาพเองจะดีกว่า เมื่อเรียงภาพครบแต่ละชื่อตอนแล้วควรทำการ Render เสียก่อน (Render คือ การประมวลผลรวมชุดภาพนิ่งไฟล์ Jpeg ให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหวไฟล์ Avi) เมื่อทำการ Render แล้วการทำงานของโปรแกรมจะเสถียรขึ้น การตัดต่อไม่สะดุดเพราะไฟล์ภาพนั้น ได้ถูกรวมเป็นชุดเดียวแล้ว

เมื่อทำการลำดับภาพเสร็จ จากนั้นจึงทำการลำดับเสียงตามที่ถูกคิดไว้แล้วในกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน เมื่อการลำดับภาพและเสียงเสร็จสมบูรณ์จึงทำการ Render เป็นไฟล์ Avi อีกครั้งหนึ่ง แล้วนำไฟล์วิดีโอที่ได้ไปบันทึกลงแผ่น DVD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุปการทำงาน

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “แค่...เงินเหรียญ” สามารถบรรลุจุดประสงค์ตามที่ผู้จัดทำตั้งไว้คือ ศึกษาและทดลองเทคนิคขยับวัตถุ โดยใช้เหรียญ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบการเคลื่อนไหวของเหรียญไปตามที่ต่างๆ หรือการรวมตัวก่อนเป็นสิ่งของ ใช้เสียงบรรยากาศและดนตรีประกอบเพื่อช่วยให้เหรียญมีชีวิตชีวาขึ้น ถึงแม้ว่าผลงานที่ออกมาจะดูธรรมดา ไม่หวือหวาเท่าเทคนิคอื่นๆ แต่ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ได้ผ่านกระบวนการขั้นตอนการแก้ไขต่างๆ จนสำเร็จลุล่วงไปได้

ปัญหา

1. ทักษะ

การขาดทักษะที่ดีและขาดความคิดสร้างสรรค์นั้น จะส่งผลต่อผู้ผลิตภาพยนตร์ภาพยนตร์อนิเมชันเป็นอย่างมาก ในช่วงแรกของการทำงานผู้จัดทำไม่มีความชำนาญขาดทักษะในการนำเหรียญมาก่อนเป็นสิ่งของ จึงต้องลองผิดลองถูกอยู่ระยะหนึ่ง

2. เวลา

เมื่อขาดทักษะจึงส่งผลกระทบต่อเรื่องเป็นเวลา เผลอระยะเวลาที่ใช้ หนึ่งเดือนก่อนของได้เพียงหนึ่งอย่าง เสียเวลาไปมาก จากนั้นเมื่อเริ่มมีความชำนาญด้านทักษะมากขึ้น จึงเปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานจากเดิมที่ก่อของไปภาพไปตามปกติได้เปลี่ยนเป็นก่อของขึ้นหนึ่งให้เสร็จแล้วทลายลงถ่ายภาพไป วิธีนี้จะช่วยในเรื่องของการประหยัดเวลาไปได้ค่อนข้างมาก

3. อุปสรรคต่างๆ

ในการทำวิธีก่อของให้เสร็จแล้วทลายลง ส่งผลไปถึงเมื่อทลายของขึ้นนั้นไปแล้ว ก็ยากที่จะกลับมาแก้ไข เว้นแต่ต้องก่อของขึ้นนั้นขึ้นมาใหม่อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งจะเสียเวลาไปอีกมาก จึงไม่สามารถกลับมาแก้ปัญหากที่ภาพบางภาพโฟกัสเบลคได้ ปัญหาอีกอย่างคือ ในระหว่างที่ก่อของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บางครั้งเมื่อการวางตำแหน่งของเหรียญไม่ดี อาจทำให้ของทลายลงมา ทำให้ต้องก่อใหม่หรืออาจทำให้มองไม่ออกว่าสิ่งของที่ก่อนั้นคืออะไร

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาของศิลปินหรือผู้กำกับ การทดลองเทคนิคอนิเมชันและทักษะด้านต่างๆ ตามแต่ผู้เลือกเทคนิคนั้น ก่อนที่จะเริ่มผลิตภาพยนตร์อนิเมชันมีส่วนช่วยได้มากในช่วงการผลิตผลงาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเวลาที่ใช้ในการทำงาน หรือกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ที่จะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. Intro To Animation. กรุงเทพมหานคร : สุวานบุคส์, 2550.

รัชชพงศ์ ตั้งสัจจะผล. 15 วิถีโศค มัน เฮ ทำ “อนิเมชั่น”, ฟิว (FUSE) ฉบับที่ 9 2550
(สิงหาคม, 2550), 12 – 16

รัชชพงศ์ ตั้งสัจจะผล. ทีละเฟรม ตอน PES, ไบโอสโคป (BIOSCOPE) ฉบับที่ 70 2550
(กันยายน, 2550), 80 – 81

ถลนา มนัสสิริเกียรติ. การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษเรื่อง “ตะปู”, ปริญา
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง, 2548.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นางสาวภูริชญา หลินประเสริฐ
 วัน เดือน ปีเกิด 19 กันยายน พ.ศ.2528
 ที่อยู่ 21/223 หมู่12 ถ.บางนา – ตราด แขวงบางนา เขตบางนา กรุงเทพฯ 10260
 เบอร์โทรศัพท์ 086 – 999 – 5593
 Email Address mintmelc@yahoo.com
 ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา โรงเรียนลาซาล บางนา
 ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว
 ระดับปริญญาตรี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
 ลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้