

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ
เรื่อง “กวีแผ่นดิน”

2D COMPUTER ANIMATION TITLE “POET OF THE EARTH”



นายสุภฤกษ์ พลสวัสดิ์
MR. SUPPARERK POLSAWAD

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2550

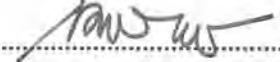
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

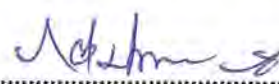
ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “กวีแผ่นดิน”
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “POET OF THE EARTH”



ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดิโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  วันที่ 2 ธ.ค. 51
(อาจารย์เข้มพีท พัชรวีชญ์)

หัวหน้าภาควิชา.....  วันที่ 6 ธ.ค. 51
(อาจารย์รุศศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานศิลปนิพนธ์สำเร็จได้ เพราะได้รับการช่วยเหลือ คำแนะนำ ข้อมูล และอื่นๆจากบุคคลต่อไปนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ศิลปินแห่งชาติ กวีซีไรท์ ที่กรุณาช่วยเหลือ และให้คำแนะนำที่ดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำ แสดงความคิดเห็น ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกต่าง ๆ นานา ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ได้แก่

- อาจารย์เข็มพัชร์ พัทธวิชญ์ (อาจารย์ที่ปรึกษา)
- อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่
- อาจารย์ เตือนฤดี รักใหม่
- ผศ. ประภัสสร เกศอนันต์
- อาจารย์ กิตติ ศรีมณี
- อาจารย์ สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน
- อาจารย์ แชน มังกรวงษ์

ขอขอบพระคุณ นายโรจน์ พลสวัสดิ์ (บิดา) นางนวลศรี พลสวัสดิ์ (มารดา) นางอุดมพร พลสวัสดิ์ (พี่สาว) สำหรับกำลังใจ กำลังทรัพย์ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ความดีงามทุกสิ่งที่ท่านมอบให้ทุกการกระทำ กระตุ้นให้ผมทำงาน โดยสำเร็จ

ขอขอบคุณ คุณทองแถม นางจ๋านง ที่อำนวยความสะดวกต่างๆ ในการบันทึกเสียง

ขอขอบคุณ คุณอานนท์ จันทิ ใน การแก้ไขเสียง

ขอขอบคุณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สร้างประสบการณ์ดีๆให้กับชีวิต

นางรัชนิพร ทองบุญ (ถึงแก่กรรม) อาที่รักของข้าพเจ้า ได้แตกดับแห่งร่างกายสิ้นแล้ว แต่ความดีของท่านจะสถิตลงในแผ่นดิน และจงกามในทุกที่เมื่อพวกเรานึกถึง

ศุภฤกษ์ พลสวัสดิ์

29 พฤษภาคม 2551

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของ โครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
ลักษณะของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
PRINCIPLES OF ANIMATION	4
การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ	7
REFERENCE	8
การสัมภาษณ์ อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์	10
อุทยานแห่งชาติทะเลบัน	13
3 บทภาพยนตร์	16
THEME	16
PLOT	16
SYNOPSIS	16
TREATMENT	16
SHOOTING SCRIPT	17
THUMBNAIL BOARD	19
STORY BOARD	20
4 ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน	26
การออกแบบตัวละคร	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	การออกแบบฉาก.....	27
	การบันทึกเสียง.....	29
	DOPE SHEET.....	30
5	ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน.....	66
	ขั้นตอนการเขียนอนิเมชันแบบ POSE-TO-POSE.....	66
	ขั้นตอนการวาดบนคอมพิวเตอร์.....	67
6	ขั้นตอนหลังการทำภาพยนตร์อนิเมชัน.....	78
	ขั้นตอนการตัดต่อภาพและเสียง.....	78
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	87
	บรรณานุกรม.....	90
	ภาคผนวก.....	91
	ภาพตัวอย่างในภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “กวีแผ่นดิน”.....	92
	ตัวอย่าง ปกภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “กวีแผ่นดิน”.....	94
	ประวัติผู้เขียน.....	95

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1 ตัวอย่างของเมาส์ปากกา (TABLET).....	7
2 ตัวอย่าง เครื่องมือในการสร้างภาพ ในโปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP.....	7
3 ตัวอย่างของพื้นผิวของวัสดุที่วาด	8
4 JOAN C. GRATZ	8
5 ภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่อง “โมนาลิซ่า”	9
6 ตัวอย่าง เครื่องมือ (SMUDGE TOOLS).....	9
7 ตัวอย่างการลงสี.....	9
8 พู่กันสีน้ำมัน BRUSH OIL ใน โปรแกรมของ ADOBE PHOTOSHOP	10
9 สัมภาษณ์อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์.....	10
10 ป้ายข้างหน้าอุทยานแห่งชาติทะเลบัน	14
11 อุทยานแห่งชาติทะเลบัน	14
12 อุทยานแห่งชาติทะเลบัน	14
13 ป้าย ณ อุทยานแห่งชาติทะเลบัน	15
14 อุทยานแห่งชาติทะเลบัน	15
15 THUMBNAIL BOARD	19
16 STORY BOARD	21
17 STORY BOARD.....	22
18 STORY BOARD	23
19 STORY BOARD	24
20 STORY BOARD	25
21 ภาพสเก็ตอาจารย์เนาวรัตน์.....	26
22 ภาพสเก็ตอาจารย์เนาวรัตน์.....	27
23 ภาพอาจารย์เนาวรัตน์ ที่เสร็จสมบูรณ์	27
24 ภาพแรงด้วยดินสอ ทะเลบัน	28
25 ภาพแรงด้วยปากกา ทะเลบัน.....	28
26 ภาพทะเลบันที่เสร็จสมบูรณ์	28
27 การบันทึกเสียงอาจารย์เนาวรัตน์.....	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28	แสดง KEY และ IN-BETWEEN ของไปไม่ร่วง	66
29	ชั้นตอนที่ 1	67
30	ชั้นตอนที่ 2	67
31	ชั้นตอนที่ 3	68
32	ชั้นตอนที่ 4	68
33	ชั้นตอนที่ 5 , 6	69
34	หน้าต่างที่เราใช้วาด	69
35	ชั้นตอนที่ 8	70
36	ชั้นตอนที่ 9 , 10	70
37	ชั้นตอนที่ 11	71
38	ชั้นตอนที่ 12	71
39	เลเยอร์ที่เพิ่มขึ้นมา	72
40	ชั้นตอนที่ 13	72
41	ชั้นตอนที่ 14	73
42	ชั้นตอนที่ 15	73
43	ชั้นตอนที่ 16	74
44	ชั้นตอนที่ 17	74
45	ชั้นตอนที่ 18	75
46	ชั้นตอนที่ 19	75
47	ชั้นตอนที่ 21	76
48	ชั้นตอนที่ 22	76
49	ชั้นตอนที่ 24	77
50	ชั้นตอนที่ 25 , 26	77
51	ชั้นตอนที่ 1	78
52	ชั้นตอนที่ 2	78
53	ชั้นตอนที่ 3	79
54	ชั้นตอนที่ 4 , 5	79
55	ชั้นตอนที่ 6	80
56	ชั้นตอนที่ 7 , 8	80
57	ชั้นตอนที่ 9	81

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

58	ชั้นตอนที่ 10.....	81
59	ชั้นตอนที่ 11.....	82
60	ชั้นตอนที่ 12.....	82
61	ชั้นตอนที่ 13.....	83
62	ชั้นตอนที่ 14.....	83
63	ชั้นตอนที่ 15.....	84
64	ชั้นตอนที่ 16 , 17.....	84
65	ชั้นตอนที่ 18.....	85
66	ชั้นตอนที่ 19.....	85
67	ชั้นตอนที่ 20.....	86
68	ชั้นตอนที่ 21.....	86



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ครั้งหนึ่งผมได้มีโอกาสฟังแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของคุณเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ซึ่งเป็นกวีซีไรต์ ศิลปินแห่งชาติ และได้ฟังกลอนที่ท่านได้แต่งไว้ ทำให้ผมรู้สึกเลื่อมใสในความสามารถของท่าน และในภายหลังก็หาหนังสือของท่านที่ท่านเคยมาอ่านให้ฟังชื่อว่า “เขียนแผ่นดิน” ซึ่งท่านได้เดินทางไปแต่งกลอนทั่วทั้ง 73 จังหวัด(ขณะนั้นยังไม่มีจังหวัด อำนาจเจริญ หนองบัวลำภู และสระแก้ว) เพื่อบันทึกความงามของธรรมชาติ ด้วยภาษา ด้วยคำ ก่อนที่จะไม่มีความงามนั้นหลงเหลืออีก ช่างน่านับถือหัวใจของกวีอย่างอาจารย์เนาวรัตน์ ที่คิดถึงลูกหลานภายหลัง ที่ไม่มีโอกาสได้เห็น ได้จินตนาการไปกับบทกวีของท่าน

จิตวิญญาณแห่งกวีท่านหนึ่งนามว่า เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ เป็นดั่งแก้วเก้าแห่งรัตนโกสินทร์ เป็นผู้ประพันธ์บทกวีต่างๆมากมาย เช่น คำหยาด อาทิตย์ถึงจันทร์ เพียงความเคลื่อนไหว ชักม้าชมเมือง เพลงขลุ่ยผิว เขียนแผ่นดิน เป็นต้น ผลงานที่ได้รับรางวัล “อาทิตย์ถึงจันทร์” (บทกวี) ได้รับรางวัลพิเศษ วรรณกรรมของธนาคารกรุงเทพ หนังสือชื่อ “เพียงความเคลื่อนไหว” (บทกวี) ได้รับรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน (ซีไรต์) ในปี พ.ศ. 2523 เป็นต้น เกียรติคุณที่ได้รับคือ ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ (กวีนิพนธ์) ประจำปี พุทธศักราช 2536 ความสามารถ ผลงาน และความดีของท่านนั้นเปรียบดั่งเพชรพลอยอันมีค่าทั้ง 9 เรียกว่า “นพรัตน์” หรือ เนาวรัตน์ นี้จะเจดจรัสชัดเจนดังนี้ต่อไป

จากผลงานของท่านเพียงส่วนหนึ่งที่ข้าพเจ้าได้สัมผัส คือ กลอนบททะเลบัน ที่ท่านมาอบรมในงานอนิเมชั่น วรรณกรรมรักการอ่าน ในวันนั้นท่านได้อ่านบทกลอนทะเลบัน และ แกรนแคนย่อน ให้ทุกคนที่รับการอบรมได้ฟัง ถึงการสร้างสรรค์ผลงาน ที่เกิดจากรู้สึก นึก คิด ซึ่งกลอนทั้งสองบทที่กล่าวมานั้น ได้เขียนจากสถานที่จริงเห็นแล้วเกิดความรู้สึกประทับใจ (IMPRESSIONISM) และในขณะที่นั้นก็เกิด การนึก และคิด ต่อมาอย่างสมบูรณ์ ความอึ้งอัมในขณะฟังนั้น ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้งต่อภาษา และแม้ว่าข้าพเจ้าจะไม่เคยไปยังสถานที่นั้น แต่ก็รู้สึกว่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไปอยู่ ณ ที่แห่งนั้นแล้ว สร้างแรงบันดาลใจในการที่จะผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “กวีแผ่นดิน” โดยจะศึกษาถึงความงามที่ว่างามนี้ให้เห็นเป็นรูปธรรม โดยการถ่ายทอดออกมาเป็น ภาพยนตร์อนิเมชัน การศึกษาในเรื่องนี้อาจช่วยปลูกจิตสำนึกที่ดีได้ และทำให้ทุกคนหลีกเลี่ยงที่จะไม่ทำลายธรรมชาติ เพื่อได้ชมความงามตราบนานเท่านาน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการผลิตอนิเมชันบนคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมวาดภาพ 2 มิติ
2. เพื่อศึกษาการถ่ายทอดจินตนาการจากบทกลอนไปสู่ภาพยนตร์อนิเมชัน

ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนคอมพิวเตอร์ ด้วย โปรแกรมวาดภาพ 2 มิติ
ความยาว 2 นาที 30 วินาที

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “กวีแผ่นดิน” บอกเล่าเรื่องราวถึงการบันทึกความงามของธรรมชาติด้วยบทกวี และนำเสนอในรูปแบบของอนิเมชัน

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ค้นคว้าข้อมูลจากกลอนบท ทะเลบัน
 - 1.1. สัมภาษณ์อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ถึงที่มาของกลอนบทนี้
 - 1.2. เดินทางไปอุทยานแห่งชาติ ทะเลบัน จังหวัด สตูล
2. ดำเนินการก่อนการเตรียมงาน
 - 2.1. หาประเด็นของเรื่อง
 - 2.2. วาดบทบาท (STORY BOARD)
 - 2.3. ออกแบบตัวละคร (CHARACTER DESIGN)
 - 2.4. ออกแบบฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2.5. การบันทึกเสียง
- 2.6. การเขียน DOPE SHEET
3. ดำเนินการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน ด้วยโปรแกรมสร้างภาพ 2 มิติ
 - 3.1. การสร้างภาพเคลื่อนไหว
 - 3.2. จัดองค์ประกอบภาพ
4. การตัดต่อ
 - 4.1. สร้างความสัมพันธ์ของภาพและเสียง
 - 4.2. การสร้างสรรค์การเชื่อมภาพ
5. งานสำเร็จออกมาในรูปแบบของ DVD

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถตีความจากบทกลอน(นามธรรม)สู่ภาพ(รูปธรรม)ในงานของอนิเมชันได้ดี
2. รวบรวมศาสตร์ทุกแขนง เช่น วรรณกรรม จิตรกรรม ดนตรี ให้ลงตัวจนเป็นภาพยนตร์อนิเมชันที่ดีได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

PRINCIPLES OF ANIMATION

1. TIMING

เรื่องของเวลา การเคลื่อนไหวทุกอย่างมีระยะเวลาหรือความเร็วของตัวเอง อย่างเช่น เรื่องของการหยิบจับ ระยะเวลาของการหยิบจับของขึ้นมาดูธรรมดา กับการหยิบของแบบฉกฉวย ต้องต่างกันแน่นอน หรือกระทั่งการเดิน การก้าวแต่ละก้าว ด้วยความเร็วที่ต่างกันย่อมให้ความรู้สึกที่ต่างกัน ซึ่งในการ ANIMATE เราจำเป็นที่จะต้องรู้ระยะเวลาของแต่ละท่าทางว่าใช้เวลากี่วินาที หรือ กี่เฟรม

2. EASE IN AND OUT (OR SLOW IN AND OUT)

คือ อัตราเร็ว อัตราเร่ง เช่นในกฎของฟิสิกซ์ เมื่อโยนลูกบอลขึ้นไปในอากาศ จังหวะแรกที่ปล่อยลูกบอลไป มีอัตราเร็วสูงสุด (ซึ่งลูกบอลยังไม่ขึ้นตำแหน่งสูงสุด) ลูกบอลจะค่อยๆ ลดความเร็ว จนเหลืออัตราเร็วเป็นศูนย์ (ซึ่งก็คือ ลูกบอลอยู่สูงสุด) จากนั้นลูกบอลก็จะตกลงมา โดยแรงโน้มถ่วง จะเห็นได้ว่า ช่วงจังหวะที่ลูกบอลวิ่งขึ้นไปบนอากาศ แต่ละวินาทีที่ผ่านไป จะวิ่งไปในระยะทางที่ไม่เท่ากัน

3. ARCS

การเคลื่อนที่เกือบทุกอย่างบนโลกนี้เป็นเส้นโค้ง เช่นการเหวี่ยงแขน ดังนั้นเวลา ANIMATE ใน GRAPH EDITOR ควรจะให้เส้นกราฟเป็น CURVE มากกว่าที่จะเป็น LINEAR

4. ANTICIPATION

จะทำอะไรต้องมีเหตุ อย่างเช่นว่า จะกระโดด เป็นไปไม่ได้ที่จะยืนขาตรงกระโดดเหวี่ยงๆ ได้ อย่างน้อยต้องงอเข่า เพื่อออกแรงถีบส่งตัวเองขึ้นไป

5. EXAGGERATION

เป็นการ OVERACTING หรือเป็นการกระทำอะไรแบบเกินจริง ซึ่งตรงนี้การ์ตูนจะนิยมใช้บ่อย เพราะจะสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชม ได้ดี สื่อสาร ได้ชัดเจน

6. SQUASH AND STRETCH

จะคล้ายกับ EXAGGERATION ตัวอย่างที่นิยมใช้อธิบายเรื่องนี้ก็คือลูกบอลกระดิ่ง เมื่อลูกบอลกระทบพื้น ลูกบอลจะถูกบีบ (SQUASH) เพราะแรงอัด และเมื่อลูกบอลเด้งจากพื้นลอยขึ้นไปในอากาศ ลูกบอลจะถูกยืด (STRETCH)

7. SECONDARY ACTION

การกระทำรอง ยกตัวอย่างเช่น เรา ANIMATE ตัวละครเดิน ขาก้าวก็คือการเคลื่อนที่หลัก แขนหรือมือที่เหวี่ยงก็อาจจะจัดเป็นการเคลื่อนที่หลักด้วย แต่เสื้อผ้า ผม ที่ปลิวไปตามแรงเหวี่ยงของการเดิน พวกนี้คือการเคลื่อนที่หารองและจะทำให้งานดูสมจริงยิ่งขึ้น จนชักจูงให้คนดูเชื่อได้ว่า ตัวละครนี้มีชีวิตจริงๆ

8. FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION

เมื่อมีเหตุ ย่อมมีผล เมื่อมีแรงตก ย่อมมีแรงกระทบ FOLLOW THROUGH คือการกระทำที่เป็นผลมาจากการกระทำหลัก (จะคล้ายๆ การกระทำรอง) เช่นเวลาขว้างบอล เมื่อมือปล่อยลูกบอลออกไปแล้ว มือจะไม่หยุดค้าง ณ ที่ที่ลูกบอลออกจากมือ ข้อมือจะพับลง และจะกระดกกลับขึ้นมาเล็กน้อย อันเป็นผลจากแรงที่ส่งออกไป ส่วน OVERLAPPING ACTION นั้นจะคล้ายๆ กับการส่งทอดของแรง ที่จะเห็นชัดเจนสุด ก็เช่น การสะบัดเชือก หรือสะบัดแส้ จังหวะที่เหวี่ยงออก เส้นเชือกทั้งหมดจะไม่เคลื่อนที่ไปพร้อมกัน ส่วนที่จะเริ่มเคลื่อนที่ก่อน คือส่วนที่อยู่ใกล้มือ หรือจุดที่ออกแรงมากที่สุด จากนั้นก็จะส่งต่อแรงไปเรื่อย จนถึงปลาย หรืออย่างเวลา ANIMATE ผู้หญิงใส่กระโปรงเดิน จังหวะที่ขาข้างใดข้างหนึ่งยืดไปข้างหน้าสุด ปลายกระโปรงจะยังไม่กระดก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือยื่นไปข้างหน้าสูงสุด จะทิ้งช่วงประมาณ 2-5 เฟรม ซึ่งเป็นจังหวะที่ขาเริ่มถอย ชายกระโปรงยังได้รับอิทธิพลจากแรงส่งอยู่ จึงทำให้เคลื่อนที่ต่อไปข้างหน้าได้อีก

9. STRAIGHT AHEAD ACTION AND POSE-TO-POSE ACTION

การทำ ANIMATION ส่วนใหญ่จะมีรูปแบบการทำงานอยู่ 2 แบบ คือ STRAIGHT AHEAD ANIMATION ซึ่งก็คือการ ANIMATE แบบทำทีละเฟรม เดินหน้าไปเรื่อย ซึ่งการ ANIMATE รูปแบบนี้จะเหมาะกับการทำ ANIMATION การเคลื่อนที่ของธรรมชาติ เช่น น้ำ ไฟ ลม ฝน เพราะพวกนี้จะไม่ค่อยเฟรมที่แน่นอน กับอีกรูปแบบคือ POSE-TO-POSE ACTION ซึ่งก็คือการทำ ANIMATION แบบใช้ KEY FRAME ที่กำหนดท่าทางหลักและตำแหน่งเฟรมที่เกิดขึ้น จากนั้นก็ทำการ ANIMATE IN-BETWEEN ที่อยู่ช่วงระหว่างคีย์เฟรมหลัก

10 STAGING

คือ ACTINGหรือท่าทางการแสดง

11. APPEAL

คือ เส้นหน้าของตัวละคร หรือสามารถสร้างความประทับใจให้คนดูได้

12. PERSONALITY

ตัวละครแต่ละตัวย่อมมีบุคลิกแตกต่างกันไป การสร้างบุคลิก นิสัยจะสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละคร

จากกฎทั้ง 12 ข้อนั้นข้าพเจ้าจึงได้วางแผนที่จะประยุกต์ทั้ง 2 เทคนิค 1.STRAIGHT AHEAD 2. POSE-TO-POSE นี้มารวมอยู่ในอนิเมชันของข้าพเจ้า คือ ช่วงของการเคลื่อนไหวที่มีความเฉพาะ เช่น นกบิน ข้าพเจ้าจะวาดการเคลื่อนไหวของนก โดยจะวาดการเคลื่อนไหวหลัก และการเคลื่อนไหวรอง วิธีนี้จะเรียกว่า POSE-TO-POSE แต่เมื่อมีการเปลี่ยนภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง (MORPH) ข้าพเจ้าจะใช้วิธีการ STRAIGHT AHEAD คือ ขยับไปเรื่อยๆตามความสัมพันธ์ของภาพ และเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ

เป็นเทคโนโลยีที่จำลองการวาดขึ้นมา โดยใช้เครื่องมือเสริมคือ เม้าส์ปากกา (TABLET) ในการวาด ดังเช่นการวาดด้วยดินสอ การลงสีด้วยพู่กัน การจะสร้างภาพได้นั้นจำเป็นที่จะมีโปรแกรมสร้างภาพ 2 มิติ เช่น ADOBE PHOTOSHOP โปรแกรมจะจำลองเครื่องมือในการวาดมาให้



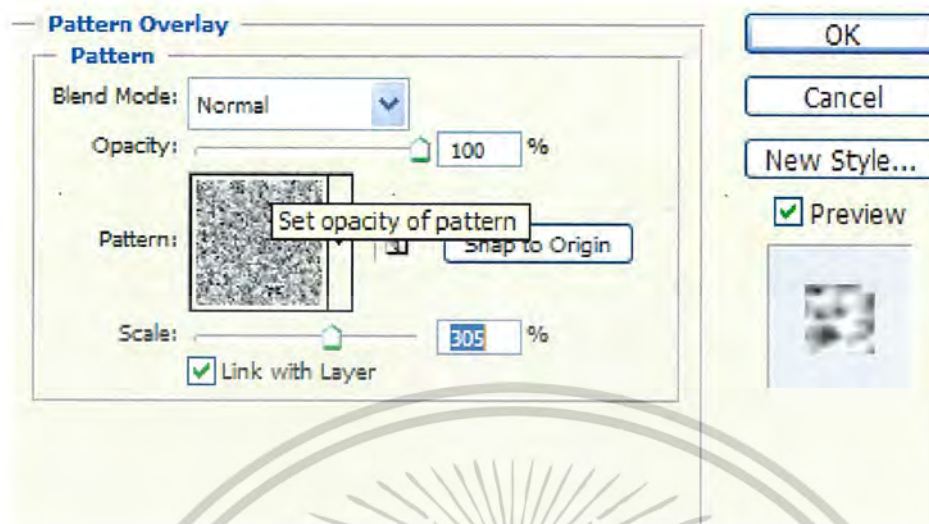
ภาพที่ 1. ตัวอย่างของเม้าส์ปากกา (TABLET)



ภาพที่ 2. ตัวอย่าง เครื่องมือในการสร้างภาพ ในโปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP

ทำให้สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันเป็นอนิเมชันแบบ 2 มิติ ได้โดยสามารถเลือกพื้นผิวของวัสดุที่วาดได้เช่น กระดาษ ผ้าใบ จึงสามารถสร้างจินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. ตัวอย่างของพื้นผิวของวัสดุที่วาด

ข้อดีอีกประการหนึ่งของการวาดบนคอมพิวเตอร์คือ ประหยัดต้นทุนในการผลิต กับการวาดบนกระดาษ หรือ เทคนิคอื่นๆ เพราะ สามารถย้อนกลับไปยังตอนที่เรากำลังการใช้งาน หากเกิดความผิดพลาด (UNDO) ซึ่งถ้าหากเป็นการวาดจริงๆถ้าเราวาดเสียก็จำเป็นต้องใช้กระดาษแผ่นใหม่ในการวาดอีก

REFERENCE

จากการที่ได้ชมภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “โมนาลิซ่า” ของ JOAN C. GRATZ ที่ได้ใช้เทคนิคการวาดด้วยดินน้ำมัน (CLAY PAINTING) โดยการเปลี่ยนรูป (MORPH) จากชื่อหนึ่งไป อีกชื่อหนึ่ง จึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ โดยนำเทคนิคมาประยุกต์กับงานของตนคือ การวาดด้วยดินน้ำมันนั้น มีเทคนิคคือ ดินน้ำมันมีความอ่อนนุ่มสามารถจัดรูปแบบได้ตามความต้องการ ซึ่งนำมาใช้กับเครื่องมือของ โปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP คือ SMUDGE TOOLS

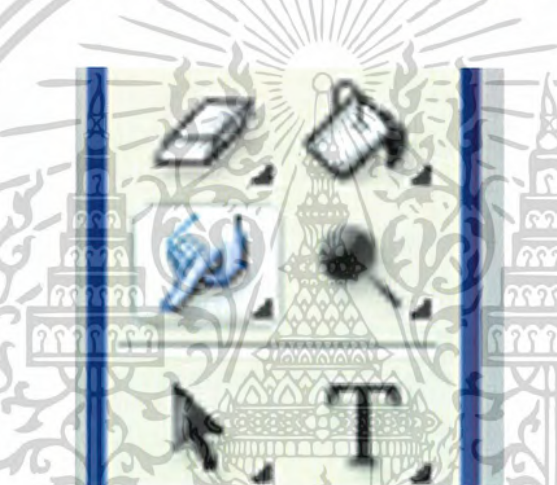


ภาพที่ 4. JOAN C. GRATZ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5. ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “โมนาลิซ่า”



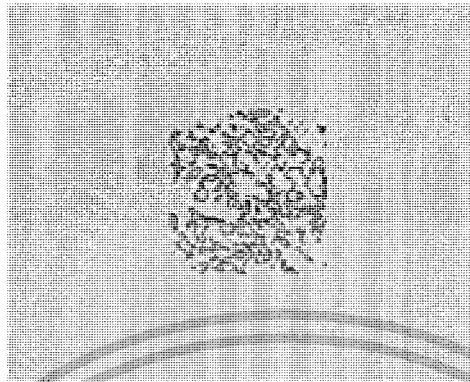
ภาพที่ 6. ตัวอย่าง เครื่องมือ (SMUDGE TOOLS)

วิธีการลงสีนั้นได้นำรูปแบบของการลงสีแบบสีน้ำมันมาใช้ เพราะมีลักษณะคล้ายกับงานของ JOAN C. GRATZ จึงได้นำพู่กันสีน้ำ BRUSH OIL น้ำมันโปรแกรมของ ADOBE PHOTOSHOP มาใช้



ภาพที่ 7. ตัวอย่างการลงสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8. ตัวอย่าง พู่กันสีน้ำมัน BRUSH OIL ในโปรแกรมของ ADOBE PHOTOSHOP

การสัมภาษณ์ อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์

ก่อนที่จะสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสไปสัมภาษณ์ อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ด้วยความกรุณาของอาจารย์เดือนฤดี รักใหม่ ทำให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสรู้ที่มาที่ไป แรงบันดาลใจในการเขียนกลอนบทนี้ของท่าน

สายแสงส่องน้ำค้อยเน้นสี
ไหวที่ท่วงสะทกสะเทือนไหว
ปราดปรายป้ายฉับวับไว
ก้านกิ่งมิ่งไม้ในลายน้ำ

แสงส่องสาดไล่ค้อยไล่สี
ตรงนี้ตรงนั้นระเนนสำ

สายเขียวช้อนเขียวสดเขียวคล้า
เต็มผาลาดทะเลบัน

แดดเข้าฉายเข้ามาซ้ำซ้ำ

ค้อยเคลื่อนค้อยคลาค้อยเฉิดฉิน

สว่างวาบฉาบไพโรพนาวัน

ค้อยลดค้อยหล่นแล้วเลื่อนลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภูผาดั่งมีชีวิต
 ทอดสนิทอยู่ในแสงอุษา
 ทอดเงาเคล้าน้ำน้ำชีวา
 เป็นเพื่อนแผ่นดินฟ้าแผ่นดิน

เวลาที่เขียนวันเสาร์ที่ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2533 เวลา 8.50 – 9.35 น. ทะเลบัน อ.ควนโดน

จ.สตูล

ก่อนอื่นที่จะเข้าใจในการสร้างงานศิลปะทั้งหลายทั้งปวงต้องเข้าใจพื้นฐานของคำว่า “รู้สึก นึก คิด” เป็นคำไทย ซึ่งเป็นการจำแนกอาการ บทบาทของจิตใจ มาจากขั้น 5 ซึ่งเป็นองค์ประกอบของชีวิต คือ รูป(ร่างกาย) และ นาม(จิตใจ) ในส่วนของนาม(จิตใจ)นี้จะประกอบไปด้วย

1. เวทนา (ความรู้สึก) รู้สึกต่อสิ่งที่อยู่ข้างหน้าเรา ไม่เกี่ยวข้องกับความสุขหรือไม่ชอบ เน้นแค่รู้สึกเท่านั้น ยังไม่มีส่วนของอารมณ์

2. สัญญา การจำได้หมายรู้ ก็คือ(การนึก) เช่น เรารู้ว่าสิ่งนี้เรียกว่า “หนังสือ” เพราะที่เราเคยได้ยินมา เราเก็บสะสมข้อมูลมา มีคนเคยพูดถึงกัน จากประสบการณ์ในชีวิต

3. สังขาร การปรุงแต่ง (การคิด)ปรุงแต่ง

4. วิญญาณ แปลว่า รู้ยัง หรือเรียกอีกอย่างว่า “ธรรมชาติรู้” หรือ มโนธาตุซึ่งเป็นธาตุรู้ คือธาตุที่มีอยู่ในสิ่งมีชีวิต ธาตุรู้ทำหน้าที่ 3 อย่างคือ 1. เวทนา 2. สัญญา 3. สังขาร ซึ่ง “รู้สึก นึก คิด” มันมีกาลของมันอยู่คือ

1. รู้สึก (ปัจจุบัน)

2. นึก (อดีต)

3. คิด (อนาคต)

รู้สึก นึก คิด มันทำงานของมันรวมๆกัน การจำแนกจึงทำได้ยากหากเกิดขึ้นพร้อมๆกัน แต่หากทั้ง 3 อย่างนี้อยู่ในความสมดุลก็จะเกิด “องค์รวมของปัญญา” ซึ่งงานศิลปะดีๆ บทกวีดีๆก็จะมีองค์รวมของปัญญา ซึ่งจะได้นำมาเปรียบเทียบกับบทกลอน ทะเลบัน คือ ได้มีความรู้สึก นึก คิด อยู่ในงานนี้คือ

(รู้สึก) การเขียนกลอนบทนี้ได้ไปเขียนจากสถานที่จริงเพื่อไปรู้สึกต่อสิ่งที่อยู่ตรงหน้าจริงๆ เพราะการเขียนงานบนโต๊ะเราจะคิดคำ หาคำเพื่อให้ได้ความหมาย เราจะตกเป็นเหยื่อของคำ และนึกจินตนาการขึ้นมา ต่างจากการเขียนกลอนกับสถานที่จริง ที่มีความรู้สึกจริงและไม่ปลอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(นิก) ในส่วนนี้กลอนบทนี้ได้ใช้ความนึก คือ ท่อนที่ว่า “ปราศปรายป้ายฉับวับวับไว” ได้มีการเปรียบเทียบกับกรเขียนรูป คือมันได้ใช้ในส่วนของความนึก

(คิด) นั้นเมื่อเราอ่านบทกลอนทะเลบันนี้ ให้เราได้คิดว่ามนุษย์นั้นถึงจะเก่งกล้า หรือ ร่ำรวยเพียงใดก็ไม่สามารถเอาชนะธรรมชาติได้ ไม่สามารถสร้างภาพแห่งความงามได้ด้วยเงินทองได้ เป็นข้อคิดให้มนุษย์รู้จักตนเอง

สรุปได้ว่า งานศิลปะทั้งปวงต้องนำด้วยความรู้สึก งานศิลปะเป็นภาษาของความรู้สึก แต่จะต้องมีองค์ให้ครบถ้วนคือ นึก และ คิด ด้วย ให้มีความสมดุล ก็จะเกิดองค์รวมแห่งปัญญา

สิ่งที่น่าสนใจ

1. ตอนแรกอาจารย์เนาวรัตน์ คิดว่าทะเลบัน เป็นทะเลอันดามัน แต่พอไปดูแล้วก็เห็นแต่หนองน้ำกับป่าและภูเขา ไม่เห็นสวยตรงไหน

2. กว่าเขียนบทนี้ได้อาจารย์ต้องดูทะเลบันถึง 3 เวลา คือ ตอนกลางวัน บ่าย เช้า ตอนกลางวันอาจารย์ยืนนั่งดู ทะเลบัน เห็นเงาภูเขาในน้ำ ก็ว่าสวยดีเหมือนกัน เหมือนกับภาพวาดสีน้ำ ตกตอนบ่ายฝนก็ตก ก็เขียนไม่ได้จึงกลับไปที่พัก แต่สังเกตการณ์เห็นสภาพการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของทะเลบัน ตกกลางคืนก็ได้ยินเสียงกบเขี่ยครึ่ง พอรุ่งเช้าอากาศดี เพราะฝนตกจากเมื่อวาน ทำให้อากาศสดชื่น น้ำในหนองนิ่ง แสงแดดที่ผ่านช่องเขา เปลี่ยนลำแสงไปตามการเคลื่อนของดวงอาทิตย์ จึงได้มาเป็น

“แดดเข้าฉายเข้ามาซำซ่า ค่อยเคลื่อนค่อยคลาค่อยเฉิดฉิน...”

จึงกระทั่งเขียนทั้ง 4 บทจบในเวลาตอนเช้านั่นเอง



ภาพที่ 9 สัมภาษณ์อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์

อุทยานแห่งชาติทะเลบัน

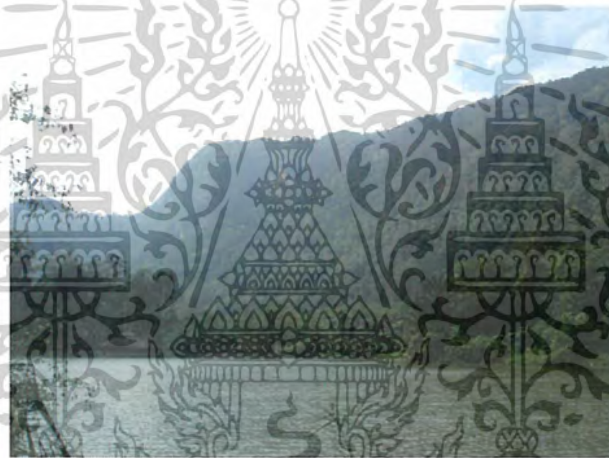
จากบทกลอนทะเลบัน สู่ภาพแห่งความจริงทำให้ข้าพเจ้าต้องออกเดินทางไปยังจังหวัดสตูลว่าทะเลบันมีลักษณะเป็นเช่นไร บางคนอาจเข้าใจผิดว่าเป็นทะเล แต่ความจริงเป็นเช่นไร ข้าพเจ้าได้ถอดความจากป้าย ณ อุทยานแห่งชาติทะเลบัน มีใจความดังนี้

ทะเลบันได้รับการประกาศเป็นอุทยานแห่งชาติลำดับที่ 20 เมื่อวันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2523 มีขนาดพื้นที่ 196 ตารางกิโลเมตร(122,500 ไร่) อยู่ในพื้นที่ อำเภอ ควนโดน และอำเภอเมือง จังหวัด สตูล อุทยานแห่งชาติ ทะเลบัน ถูกตั้งชื่อตามบึงน้ำซึ่งเป็น สถานที่สำคัญของป่าบริเวณนี้ นักธรณีวิทยาเชื่อว่า บึงแห่งนี้เกิดจากการยุบตัวของโพรงถ้ำข้างใต้ สันนิษฐานว่าชื่อ ทะเลบัน นั้นเพี้ยนมาจากคำในภาษามลายูว่า “เลอ โอ้ด กะบัน” ซึ่งหมายถึงแผ่นดินยุบ มียอดเขาเงินเป็นยอดเขาสูงสุด 756 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10. ป้ายข้างหน้าอุทยานแห่งชาติทะเลบัน



ภาพที่ 11. อุทยานแห่งชาติทะเลบัน



ภาพที่ 12. อุทยานแห่งชาติทะเลบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทะเลบัน ได้รับการประกาศเป็นเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าลำดับที่ 20 เมื่อวันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 25523 มีเนื้อที่ 196 ตารางกิโลเมตร (122,500 ไร่) อยู่ในพื้นที่ อ.ตม.ใต้ และ อ.เมือง จ.สตูล อุทยานแห่งชาติทะเลบัน ถูกตั้งชื่อตามบึงน้ำซึ่งเป็นสถานที่สำคัญของป่าบริเวณนี้ นักธรณีวิทยาเชื่อว่าบึงแห่งนี้เกิดจากการยุบตัวของโพรงถ้ำใต้ สันนิษฐานว่าชื่อทะเลบันนั้นเพี้ยนมาจากคำในภาษามลายูว่า เลอ ไร่ด ทะบัน ซึ่งหมายถึง แผ่นดินยุบ มีรอยน้ำจืดเป็นยอดสูงสุด 756 เมตร

ภาพที่ 13. ป่า ๗ อุทยานแห่งชาติทะเลบัน



ภาพที่ 14. อุทยานแห่งชาติทะเลบัน

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

THEME

ความงามของธรรมชาติเปรียบเสมือนศิลปะอันล้ำค่า

PLOT

อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ เดินทางไปอุทยานแห่งชาติทะเลบันเพื่อแต่งกลอนบันทึกความงามของธรรมชาติ ก่อนที่จะถูกทำลาย

SYNOPSIS

ณ อุทยานแห่งชาติทะเลบัน อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ได้แต่งกลอนบททะเลบันขึ้นมา โดยใช้เวลา สาย ป้าย คำ เจ้าของอีกวัน ในการแต่งกลอนจนสำเร็จ ในบทกลอนนั้นได้บรรยาย เปรียบเทียบความงามของทะเลบันดังเช่น งานจิตรกรรมที่มีศิลปินเอกที่ชื่อว่า “ธรรมชาติ”

TREATMENT

SEQUENCE A สาย

SCENE 1

อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ เดินทางมาถึงอุทยานแห่งชาติ ทะเลบัน และได้สังเกตเห็นภูมิอากาศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SEQUENCE B บ่าย-ค่ำ**SCENE 2**

ทะเลบันในยามบ่ายเริ่มตั้งเค้าฝน และตกลงในที่สุดจนถึงเวลาพลบค่ำ จึงทำให้อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ไม่สามารถที่จะเขียนบทกลอนได้

SEQUENCE C เช้า ฟ้าเปิด**SCENE 3**

เมื่อฝนตกทั้งคืน เช้าต่อมา ฟ้าหลังฝน แดดก็เริ่มออก ทั้งอุทยานแห่งชาติ ทะเลบัน ก็ฉาบไปด้วยแสงของพระอาทิตย์ เป็นภาพความงามที่ประทับใจ ทำให้อาจารย์เนาวรัตน์เขียนกลอนบททะเลบันจนจบ

SHOOTING SCRIPT**SHOT**

ภาพ

เสียง

SEQUENCE A สาย**SCENE 1**

- 1 ภาพ LS. นกบินบนท้องฟ้า.....ลม
- 2 ภาพ MS. นกโศกาะกิ่งไม้.....ลม
- 3 ภาพ LS. อาจารย์เนาวรัตน์มาถึงทะเลบัน.....ลม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SEQUENCE B บ่าย-ค่ำ**SCENE 2**

- 4 ภาพ LS. ฝนตก.....ฝน,ลม,พายุ
- 5 ภาพ LS. ต้นไม้พลิ้วไปตามแรงลม.....ฝน,ลม,พายุ
- 6 ภาพ LS. เมฆเคลื่อนฟ้าผ่า.....ลม,ฟ้าร้อง
- 7 ภาพ LS. ต้นไม้ถูกลมพัด ใบไม้ปลิว.....ลม
- 8 ภาพ LS. ดวงจันทร์เต็มดวง.....ลม

SEQUENCE C เช้า ฟ้าเปิด**SCENE 3**

- 9 ภาพ LS.ดวงอาทิตย์ขึ้น.....นกร้อง
- 10 ภาพ LS.แสงอาทิตย์ส่องเป็นลำแสง.....สายแสงส่องน้ำค่อยเน้นสี, ขลุ่ย
- 11 ภาพ LS. แสงอาทิตย์กระทบน้ำ.....ไหวที่ท่วงสะทกสะเทือนไหว, ขลุ่ย
- 12 ภาพ LS.เงาภูเขาสะท้อนในน้ำไหวไปมา.....ปราศปรายป้ายฉับฉับไว,ขลุ่ย
- 13 ภาพ LS.เงาในน้ำเป็นรูปกิ่งไม้.....ก้านกิ่งมิ่งไม้ในลายน้ำ, ขลุ่ย
- 14 ภาพ LS.แสงที่กระทบน้ำส่องแสงระยิบระยับ.....แสงส่องสาดไล่ค่อยไล่สี, ขลุ่ย
- 15 ภาพ LS. ปลาว่ายได้คอบัว.....ตรงนี้, ขลุ่ย
- 16 ภาพ LS.บัวบาน.....ตรงนั้นระเนนต่ำ, ขลุ่ย
- 17 ภาพ LS.เงาภูเขาสะท้อนลงมายังผืนน้ำ.....สายเขียวช้อนเขียวสดเขียวคล้ำ, ขลุ่ย
- 18 ภาพ LS.ภูเขาที่ปกคลุมไปด้วยต้นไม้ทอดเงาสู่ผืนน้ำ.....เต็มผาลาดทะเลบัน,ขลุ่ย
- 19 ภาพ LS. แสงแดดส่องเข้ามายังป่า.....แดดเข้าฉายเข้ามาซ้ำซ้ำ ค่อยเคลื่อนค่อย
คลาค่อยเฉิดฉั่น, ขลุ่ย
- 20 ภาพ LS. แสงแดดส่องลอดต้นไม้สว่างจ้า.....สว่างวาบฉายไฟพรพนาวัน
ค่อยลค่อยหลั่นแล้วเลื่อนลา, ขลุ่ย
- 21 ภาพ LS. นกบิน.....ภูผาตั้งมีชีวิต, ขลุ่ย
- 22 ภาพ LS. ทะเลบันสะท้อนเงาของเมฆที่เคลื่อนมาข้างหน้า.....เงาของเมฆที่เคลื่อนมาข้างหน้า, ขลุ่ย

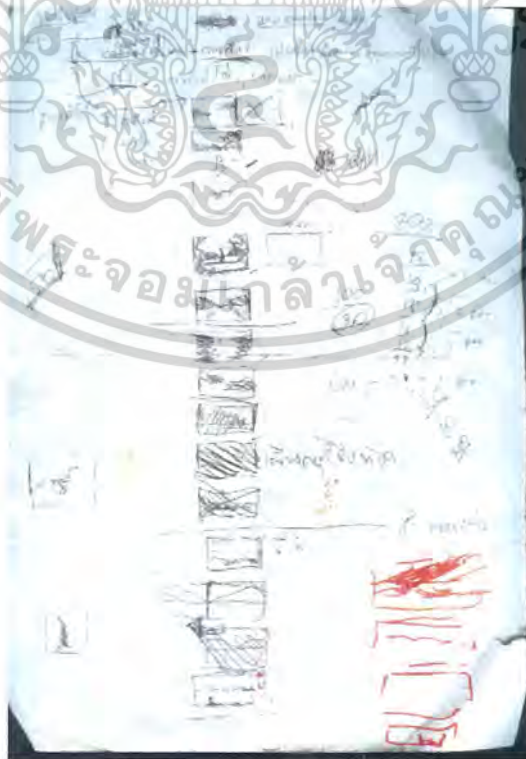
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ ไม่ทอดูสนิทอยู่ในแสงอาทิตย์ การค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 23 ภาพ LS. อาจารย์เนาวรัตน์กำลังเขียนกลอนบททะเลบัน.....ทอดเงาเคล้าน้ำลำชีวา, ขลุ่ย
 24 ภาพ CU. มือของอาจารย์เขียนกลอนวรรณคดีท้ายจบ.....เป็นเพื่อนแผ่นดินฟ้าแผ่นดิน, ขลุ่ย

หมายเหตุ CU. เป็นตัวย่อมาจากขนาดภาพ CLOSE-UP ซึ่งเป็นขนาดภาพที่แคบ / MS. เป็นตัวย่อมาจากขนาดภาพ MEDIUM SHOT ซึ่งเป็นขนาดภาพที่ปานกลาง,ภาพขนาดกลาง / LS. เป็นตัวย่อมาจากขนาดภาพ LONG SHOT ซึ่งเป็นขนาดภาพขนาดกว้าง

THUMBNAİL BOARD

หลังจากที่เราได้บทที่บรรยายว่าใครทำอะไรที่ไหนอย่างไรแล้ว รวมถึงบทเสียงที่เป็นตัวหนังสือแล้ว เราก็จะทำการวางภาพเหตุการณ์ทั้งเรื่อง โดยการสเก็ตเป็นรูปเล็กๆ คร่าวๆ จนจบทั้งเรื่อง THUMBNAİL BOARDจะทำให้เราไม่หลงทางในขั้นตอนในการทำงาน เพราะเรามีภาพโดยรวมทั้งเรื่องแล้ว การเขียนTHUMBNAİL BOARDทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเหมือนเป็นพระเจ้าที่มองมายังโลกใบนี้ เหมือนกับข้าพเจ้าอยู่บนยานอวกาศแล้วมองมายังโลก เรามองเห็นโลกทั้งโลกแล้วจะบังคับ จะจัดการก็ง่ายดาย ขั้นตอนนี้จึงสำคัญเช่นกัน



ภาพที่ 15. THUMBNAİL BOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

เมื่อเราเสร็จขั้นตอน THUMBNAIL BOARD ก็จะเป็นขั้นตอน STORY BOARD โดย STORY BOARD ก็จะประกอบด้วยภาพประกอบเรื่องราวแต่ละฉากโดยละเอียด โดยมีการกำหนดบทบาทของตัวละคร รวบรวมทั้งดนตรีประกอบ เสียงเอฟเฟ็กต์ จนจบทั้งเรื่อง ถ้ามีผู้อื่นที่ไม่รู้เรื่องราวของเรามาก่อน ถ้าดู STORY BOARD จนจบแล้วก็จะเข้าใจ แต่ถ้าไม่เข้าใจแสดงว่าเราอาจผิดพลาด เช่นอาจวาดภาพไม่ชัดเจน ชัดเจนในที่นี้หมายถึงไม่สื่อออกมาว่าสิ่งนั้นคืออะไร ทำให้เกิดความสับสน ไม่เข้าใจ หรืออาจจะเป็นเพราะเราขาดข้อคิดที่เชื่อมโยงซึ่งเมื่อขาดข้อคิดเชื่อมก็อาจทำให้ผู้อื่นไม่เข้าใจเรื่องของเราได้ จึงควรเพิ่มข้อคิดดังกล่าวลงไป งาน STORY BOARD นั้นจะเป็นงานวาดภาพขาวดำที่แรงงด้วยดินสอ ลงเพียงบางๆ แต่มีรายละเอียดและสวยงามกว่า THUMBNAIL BOARD

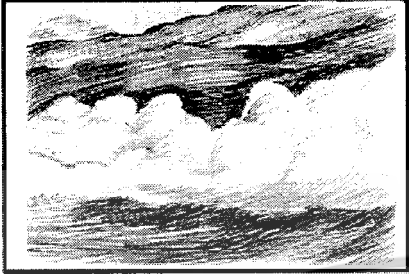
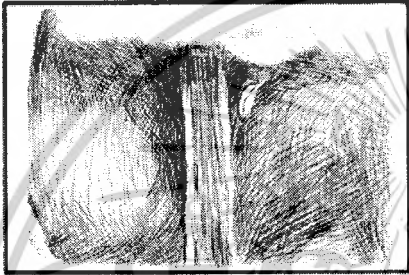





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

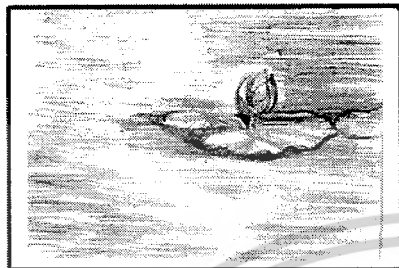
STORY BOARD

	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SCENE 1</th> <th>SHOT 1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">ACTION นกบินบนท้องฟ้า</td> </tr> <tr> <td colspan="2">DIALOGUE ลม</td> </tr> </tbody> </table>	SCENE 1	SHOT 1	ACTION นกบินบนท้องฟ้า		DIALOGUE ลม	
SCENE 1	SHOT 1						
ACTION นกบินบนท้องฟ้า							
DIALOGUE ลม							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SCENE 1</th> <th>SHOT 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">ACTION นกโผล่เกาะกิ่งไม้</td> </tr> <tr> <td colspan="2">DIALOGUE ลม</td> </tr> </tbody> </table>	SCENE 1	SHOT 2	ACTION นกโผล่เกาะกิ่งไม้		DIALOGUE ลม	
SCENE 1	SHOT 2						
ACTION นกโผล่เกาะกิ่งไม้							
DIALOGUE ลม							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SCENE 1</th> <th>SHOT 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">ACTION อาจารย์มหาวิทยาลัยมาถึงทะเลบัน</td> </tr> <tr> <td colspan="2">DIALOGUE ลม</td> </tr> </tbody> </table>	SCENE 1	SHOT 3	ACTION อาจารย์มหาวิทยาลัยมาถึงทะเลบัน		DIALOGUE ลม	
SCENE 1	SHOT 3						
ACTION อาจารย์มหาวิทยาลัยมาถึงทะเลบัน							
DIALOGUE ลม							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SCENE 2</th> <th>SHOT 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">ACTION ฝนตก</td> </tr> <tr> <td colspan="2">DIALOGUE ฝน,ลม,พายุ</td> </tr> </tbody> </table>	SCENE 2	SHOT 4	ACTION ฝนตก		DIALOGUE ฝน,ลม,พายุ	
SCENE 2	SHOT 4						
ACTION ฝนตก							
DIALOGUE ฝน,ลม,พายุ							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SCENE 3</th> <th>SHOT 5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">ACTION คนไม่กลัวไปคาถาแรงลม</td> </tr> <tr> <td colspan="2">DIALOGUE ฝน,ลม,พายุ</td> </tr> </tbody> </table>	SCENE 3	SHOT 5	ACTION คนไม่กลัวไปคาถาแรงลม		DIALOGUE ฝน,ลม,พายุ	
SCENE 3	SHOT 5						
ACTION คนไม่กลัวไปคาถาแรงลม							
DIALOGUE ฝน,ลม,พายุ							

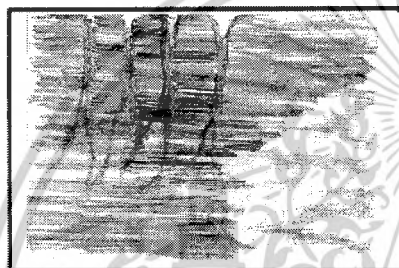
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภาพที่ 16. STORY BOARD นั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="786 366 1033 428">SCENE 2</td> <td data-bbox="1033 366 1190 428">SHOT 6</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 428 1190 526">ACTION เมฆเคลื่อนฟ้า</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 526 1190 646">DIALOGUE ลม, ฟารอง</td> </tr> </table>	SCENE 2	SHOT 6	ACTION เมฆเคลื่อนฟ้า		DIALOGUE ลม, ฟารอง	
SCENE 2	SHOT 6						
ACTION เมฆเคลื่อนฟ้า							
DIALOGUE ลม, ฟารอง							
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="786 679 1033 740">SCENE 2</td> <td data-bbox="1033 679 1190 740">SHOT 7</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 740 1190 838">ACTION คนไม่ถูกลมพัด ใบไม้ปลิว</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 838 1190 952">DIALOGUE ลม</td> </tr> </table>	SCENE 2	SHOT 7	ACTION คนไม่ถูกลมพัด ใบไม้ปลิว		DIALOGUE ลม	
SCENE 2	SHOT 7						
ACTION คนไม่ถูกลมพัด ใบไม้ปลิว							
DIALOGUE ลม							
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="786 984 1033 1046">SCENE 2</td> <td data-bbox="1033 984 1190 1046">SHOT 8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 1046 1190 1144">ACTION ดวงจันทร์เต็มดวง</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 1144 1190 1257">DIALOGUE ลม</td> </tr> </table>	SCENE 2	SHOT 8	ACTION ดวงจันทร์เต็มดวง		DIALOGUE ลม	
SCENE 2	SHOT 8						
ACTION ดวงจันทร์เต็มดวง							
DIALOGUE ลม							
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="786 1290 1033 1351">SCENE 3</td> <td data-bbox="1033 1290 1190 1351">SHOT 9</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 1351 1190 1450">ACTION ดวงอาทิตย์ขึ้น</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 1450 1190 1563">DIALOGUE นกร้อง</td> </tr> </table>	SCENE 3	SHOT 9	ACTION ดวงอาทิตย์ขึ้น		DIALOGUE นกร้อง	
SCENE 3	SHOT 9						
ACTION ดวงอาทิตย์ขึ้น							
DIALOGUE นกร้อง							
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="786 1596 1033 1657">SCENE 3</td> <td data-bbox="1033 1596 1190 1657">SHOT 10</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 1657 1190 1755">ACTION แสงอาทิตย์ส่องเป็นลำแสง</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="786 1755 1190 1869">DIALOGUE สายแสงส่องนำลอยเนนลี, ขลุ่ย</td> </tr> </table>	SCENE 3	SHOT 10	ACTION แสงอาทิตย์ส่องเป็นลำแสง		DIALOGUE สายแสงส่องนำลอยเนนลี, ขลุ่ย	
SCENE 3	SHOT 10						
ACTION แสงอาทิตย์ส่องเป็นลำแสง							
DIALOGUE สายแสงส่องนำลอยเนนลี, ขลุ่ย							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการฝึกเขียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



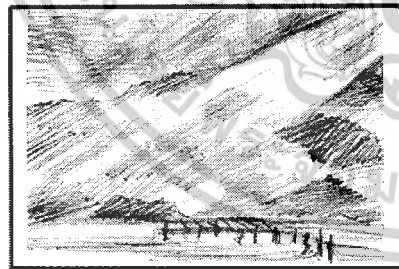
SCENE 3	SHOT 16
ACTION บัวบาน	
DIALOGUE ทรงน้พระเนนถ้ำ, ขลุ่ย	



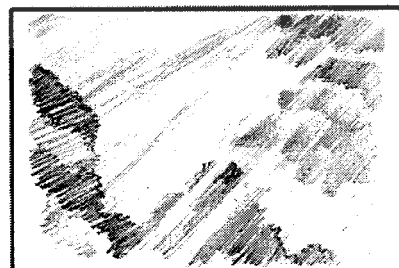
SCENE 3	SHOT 17
ACTION เงาภูเขาสะท้อนลงมายังผืนน้ำ	
DIALOGUE สายเขียวซ่อนเขียวสกลเขียวคล้ำ, ขลุ่ย	



SCENE 3	SHOT 18
ACTION ภูเขาที่ปกคลุมไปด้วยคนไม่ทอดเงาสู่ผืนน้ำ	
DIALOGUE เต็มผาถาดทะเลบัน, ขลุ่ย	

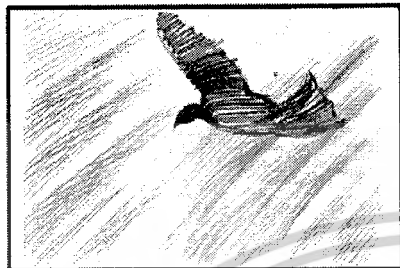


SCENE 3	SHOT 19
ACTION แสงแดดส่องเข้ามาข้างป่า	
DIALOGUE แดดเขาจายเขามาซาซา ค่อยเคลื่อนค่อยคลาออย- เฒ่าฉัน, ขลุ่ย	

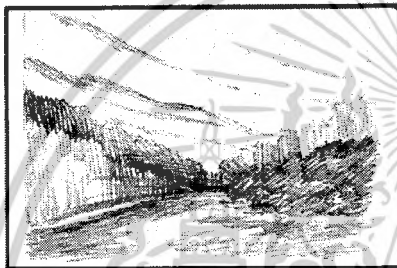


SCENE 3	SHOT 20
ACTION แสงแดดส่องลอคคนไม่สว่างจา	
DIALOGUE สว่างวามลุมไพรพนารัน ค่อยลคคยหั่นแล้ว- เลื่อนลา, ขลุ่ย	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



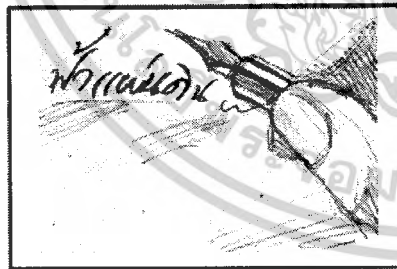
SCENE 3	SHOT 21
ACTION นกบิน	
DIALOGUE ภูผาคังมีชีวิต, ซลู่	



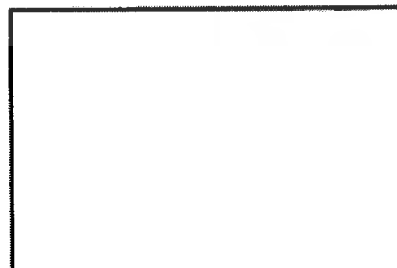
SCENE 3	SHOT 22
ACTION ทะเลบั้งสะท้อนเงาของเมฆที่เคลื่อน	
DIALOGUE ทอดสนิทอยู่ในแสงอุ่น, ซลู่	



SCENE 3	SHOT 23
ACTION อาจารย์เนาวรัตน์กำลังเขียนกลอนบททะเลบั้ง	
DIALOGUE ทอดฝนคลานน้ำคำช้า, ซลู่	



SCENE 3	SHOT 24
ACTION มือของอาจารย์เขียนกลอนวรรคสุดท้ายจบ	
DIALOGUE เป็นเพื่อนแผ่นดินแผ่นดิน, ซลู่	



SCENE	SHOT
ACTION	
DIALOGUE	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

ขั้นตอนการเตรียมการนั้นถือว่าเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดและอาจจะมากกว่าครึ่งของเวลาทั้งหมดที่ใช้ทำงาน เพราะเป็นขั้นตอนการวางแผนที่จะชี้แนวทางของงานทั้งหมด ซึ่งขั้นตอนในการเตรียมงาน จะมีรายละเอียดของงานดังนี้

การออกแบบตัวละคร (CHARACTER DESIGN)

ข้าพเจ้าได้ออกแบบตัวละคร คือ อาจารย์เนาวรัตน์ จากภาพถ่ายของท่านแต่ตัดทอนรายละเอียด และเน้นส่วนที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น ทรงผม จอน เพราะเรื่องนี้จะไม่เน้นที่ตัวละคร แต่จะเน้นในส่วนของบทกลอนของท่าน และจะค่อยเปิดเผยว่าท่านเป็นคนแต่งกลอนบทนี้ขึ้นมา เพราะว่าข้าพเจ้าจะยกย่องในงานของท่านที่ได้สร้างไว้ ดังนั้นในหน้าตาของตัวละครนั้นจะไม่เห็นหน้าตาของท่านอย่างชัดเจน จึงไม่มีภาพที่สเก็ทหน้าตรงมีแต่ภาพหน้าด้านข้างและด้านหลัง



ภาพที่ 21. ภาพสเก็ทอาจารย์เนาวรัตน์

ภาพนี้ข้าพเจ้าได้ร่างและแรเงาภาพ และลงสีน้ำคร่าวๆ เพื่อดูอารมณ์ของภาพ จะสังเกตเห็นได้ว่าข้าพเจ้าได้เน้นส่วนเป็นลักษณะเด่นของท่าน คือ ทรงผม และจอน ซึ่งข้าพเจ้าได้ลงสเก็ทในลักษณะของภาพย้อนแสงเพื่อที่จะแสดงรูปร่างของตัวละคร ว่าเหมือนหรือคล้ายท่านเพียงใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 22. ภาพสเก็ตของอาจารย์เนาวรัตน์

หลังจากสเก็ตแล้วข้าพเจ้าก็ได้วาดและลงสีจริงในคอมพิวเตอร์ ซึ่งตัวงานข้าพเจ้าจะแสดงลักษณะเหมือนงานวาดภาพสีน้ำมัน และอยู่ในลักษณะงานแบบ (IMPRESSIONISM) เพราะ่วาวิธีการแต่งกลอนของท่านก็มีลักษณะดังนี้เช่นกัน



ภาพที่ 23. ภาพอาจารย์เนาวรัตน์ ที่เสร็จสมบูรณ์

การออกแบบฉาก

การออกแบบฉากนั้นข้าพเจ้าได้เดินทางไปยังอุทยานแห่งชาติทะเลบัน และได้วาดภาพทะเลบัน ด้วยการแรเงาด้วยดินสอ และปากกาคำ ดังภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24. ภาพเรเงาด้วยดินสอ ทะเลบัน



ภาพที่ 25. ภาพเรเงาด้วยปากกา ทะเลบัน

เมื่อวาดได้ชำนาญแล้วข้าพเจ้าก็ได้วาดด้วยวิธีที่จะใช้จริงในอนิเมชั่น ซึ่งจะเป็นภาพวาดสีน้ำมัน แบบ (IMPRESSIONISM)



ภาพที่ 26. ภาพทะเลบันที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การบันทึกเสียง

เมื่อข้าพเจ้าได้วาดบทบาท STORY BOARD และบทพูดแล้ว ก็จะถึงขั้นตอนในการบันทึกเสียงเพื่อจะได้เวลามาทำอนิเมชัน เพื่อภาพและเสียงที่สัมพันธ์กัน ข้าพเจ้าได้ไปบันทึกเสียง อาจารย์เนาวรัตน์ ให้ท่านอ่านกลอนบททะเลบัน ท่านได้ถ่ายทอดอารมณ์ว่าท่านประทับใจในทะเลบัน ว่างดงามเพียงใด อารมณ์ต่างๆไม่ควรจะหายไปเมื่อภายหลังเราทำอนิเมชัน สำหรับการบันทึกเสียงนั้นทำเพื่อนำมาใช้กำหนดเวลาของอนิเมชัน เมื่อทำการบันทึกเสียงแล้วก็นำไปแก้ไขเสียงให้มีความคมชัดและตัดต่อเสียงให้ได้เวลาตามที่กำหนดเพื่อนำไปทำภาพต่อไป



ภาพที่ 27. การบันทึกเสียงอาจารย์เนาวรัตน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DOPE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT			ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
กฎแพะ๖๖๖		1	1			ศุภกมล พงษ์สวัสดิ์				12/1	2
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	Bkg.	Camera Instruction		
๖๖ ๖๖	คพ										
									เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ใดๆ การแก้ไขใดๆ ทั้งสิ้น ออกทั้งหมดให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้		

DOPE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
ภาพแผ่นดินไหว		2	6		ศุภกฤษ พงษ์สวัสดิ์				12/1	12
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	Bkg.	Camera Instruction	
		385						X	X	
	ลม						X			
เมฆเคลื่อน						พ	พ	พ		
ฟ้าผ่า						พ				
	ฟ้าร้อง									
	ลม									
		420						X	X	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DOPE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
ครัวแพนด้า		3	22		ศุภกฤษณ์ พงษ์สวัสดิ์				12/1	31
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	Bkg.	Camera Instruction	
		1081								
	ทอด									
	สนิท									
เพลงเคลื่อนไหว หน้า โฉม				โสม	น้ำ	ป่า	ภูเขา	ท้องฟ้า		
	ต๋อง									

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่จรรยาบรรณใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกและดัดแปลงหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำมาใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

ขั้นตอนการเขียนอนิเมชันแบบ POSE-TO-POSE

คือ การวางแผนเขียนลำดับก่อนหลังเป็นขั้นเป็นตอนตามลำดับความสำคัญ ซึ่งจะประกอบด้วย KEY กับ IN-BETWEEN

KEY คือ ภาพสำคัญที่ถ่ายทอดเรื่องราวหลักเพื่อแสดงว่าเกิดอะไร เช่น ในภาพยนตร์อนิเมชันของข้าพเจ้า มีฉากใบไม้ร่วง KEY ของ SHOT นี้ก็คือ ตอนที่ใบไม้อยู่บนสุด และอีกตอนคือตอนที่ร่วง

IN-BETWEEN คือ ส่วนที่อยู่ระหว่างของภาพ เพื่อให้การเคลื่อนไหวของอนิเมชันเคลื่อนไหวนุ่มนวล



ภาพที่ 28. แสดง KEY และ IN-BETWEEN ของใบไม้ร่วง

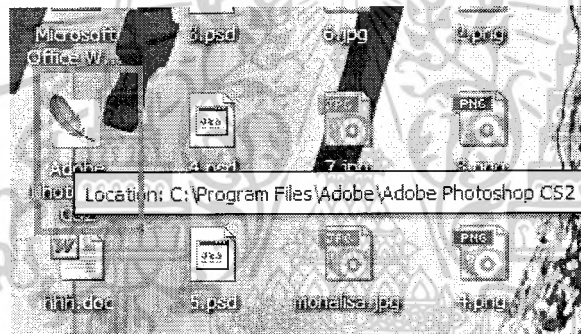
ซึ่งก่อนจะสร้างภาพเคลื่อนไหว ข้าพเจ้าก็จะทำการเขียน KEY และ IN-BETWEEN เสียก่อน เพื่อจะทำให้การเคลื่อนไหวเป็นไปอย่างถูกต้อง และนุ่มนวล ส่วนในช่วงการเปลี่ยนภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(MORPH) ข้าพเจ้าจะค่อยๆ ขยับทีละนิด โดยจะดูเวลาว่าใช้เวลาในการเปลี่ยนจากรูปหนึ่งไปเป็นอีกรูปหนึ่งใช้เวลาเท่าไร สมมติใช้เวลา 4 วินาที และ อัตราในการสร้างภาพเคลื่อนไหวของข้าพเจ้า คือ 2 ต่อ 1 และ รูปแบบที่ใช้ก็เป็น PAL ซึ่งอัตราส่วนของภาพคือ 25 ภาพต่อวินาที เมื่อทำเป็น 2 ต่อ 1 จึงเป็น 12.5 ภาพ ต่อวินาที ก็นำ 4 ไปคูณ 12.5 ได้เท่ากับ 50 ภาพ คือจำนวนที่เราต้องวาดขึ้นในช่วงเวลาในการเปลี่ยนจากรูปหนึ่งไปเป็นอีกรูปหนึ่ง

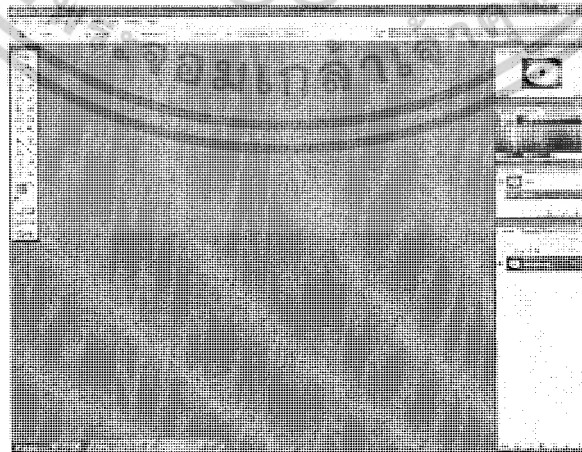
ขั้นตอนการวาดบนคอมพิวเตอร์

1. ดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอนของโปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP



ภาพที่ 29. ขั้นตอนที่ 1

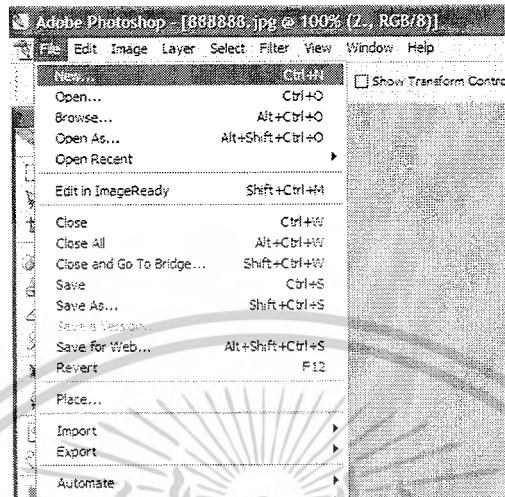
2. หน้าต่างของโปรแกรมจะเปิดขึ้นมา



ภาพที่ 30. ขั้นตอนที่ 2

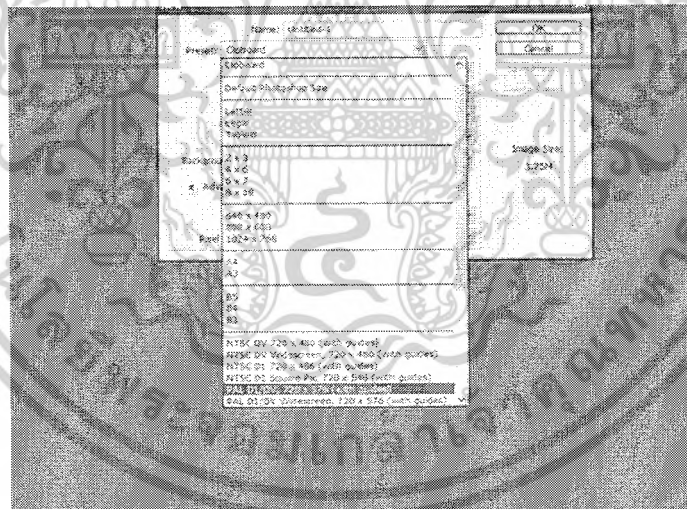
3. ไปที่ FILE แล้วคลิกที่ NEW

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31. ขั้นตอนที่ 3

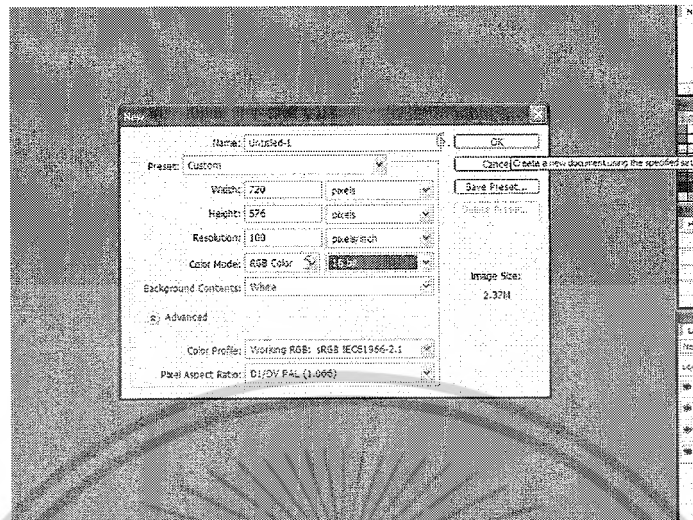
4. จะมีหน้าต่างให้ปรับค่าขึ้นมา ในช่อง PRESET ให้ปรับเป็น PAL



ภาพที่ 32. ขั้นตอนที่ 4

5. ตรงช่อง COLOR MODE ให้ปรับเป็น 16 BIT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33. ขั้นตอนที่ 5, 6

6. กด OK.

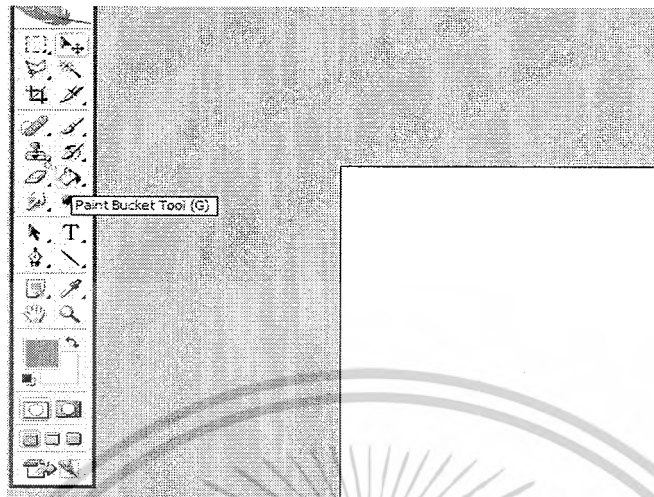
7. หน้าต่างที่เราใช้วาดก็จะเปิดขึ้น คลิกหน้าต่างให้เต็ม เพื่อจะวาดได้สะดวก



ภาพที่ 34. หน้าต่างที่เราใช้วาด

8. กดปุ่ม PAINT BUCKET TOOL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35. ขั้นตอนที่ 8

9. คลิกเลือกสี

10. แล้วกด OK.



ภาพที่ 36. ขั้นตอนที่ 9, 10

11. เทสีลงหน้าต่างที่วาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 37. ขั้นตอนที่ 11

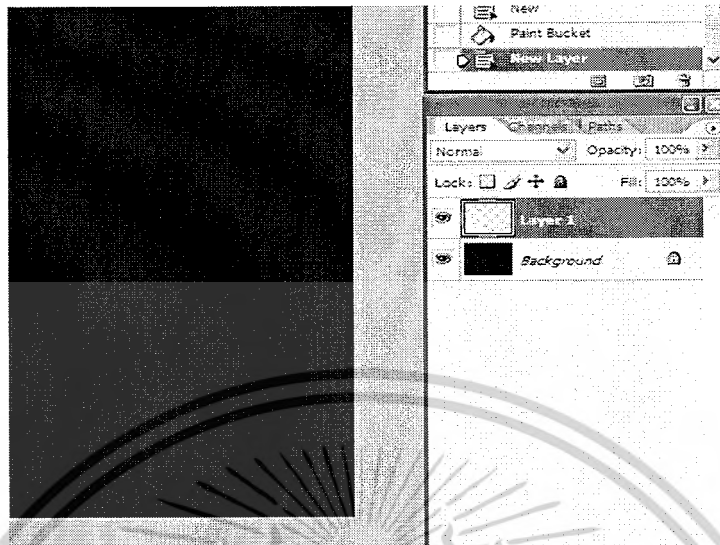
12. คลิกปุ่ม CREATE A NEW LAYER เพื่อสร้างอีกเลเยอร์เพื่อใช้วาด จะมีเลเยอร์เพิ่ม

ขึ้นมา



ภาพที่ 38. ขั้นตอนที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39. เลเยอร์ที่เพิ่มขึ้นมา

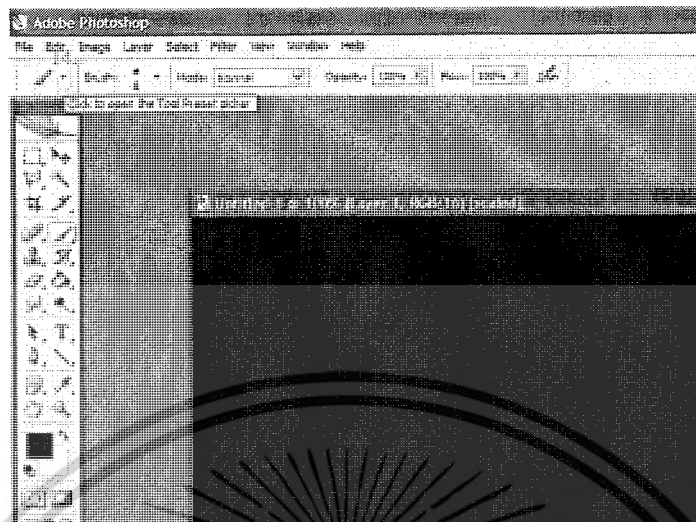
13. คลิกที่เครื่องมือ BRUSH TOOL เพื่อใช้เป็นฟู่กันในการวาด



ภาพที่ 40. ขั้นตอนที่ 13

14. คลิกปุ่ม CLICK TO OPEN THE TOOL PRESET PICKER

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 41. ขั้นตอนที่ 14

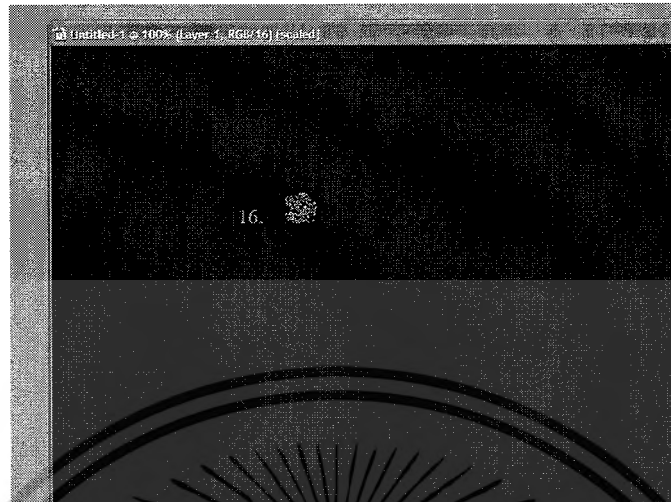
15. เลือก WOW - BT OIL-MEDIUM



ภาพที่ 42. ขั้นตอนที่ 15

16. เราจะได้ฟุ้งกันสีน้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43. ขั้นตอนที่ 16

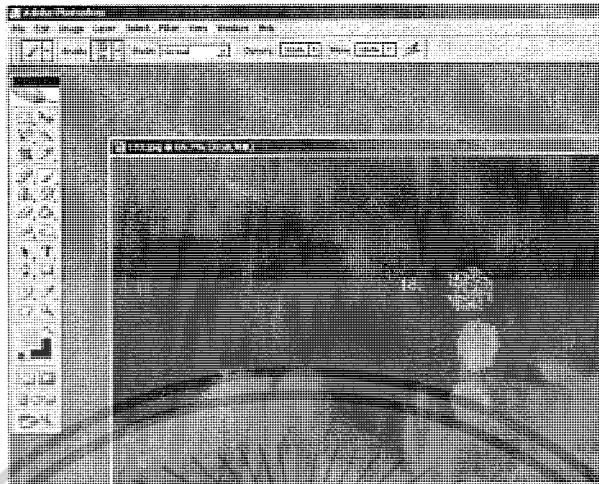
17. เลือกสีที่ต้องการ แล้ววาด



ภาพที่ 44. ขั้นตอนที่ 17

18. วาดภาพโดยรวมไปก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 45. ขั้นตอนที่ 18

19. เก็บรายละเอียดของภาพ

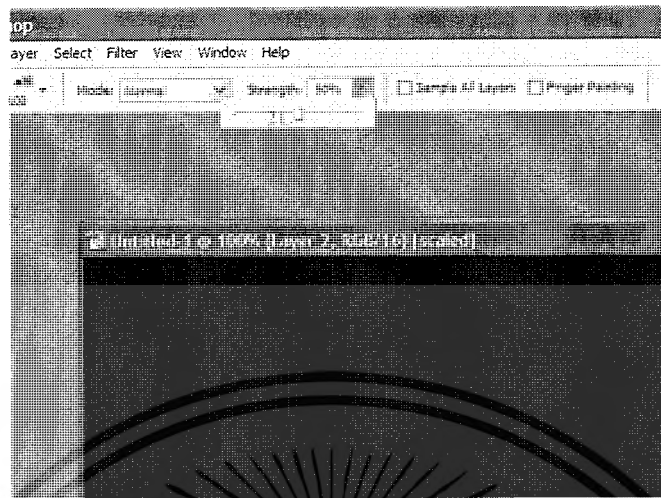


ภาพที่ 46. ขั้นตอนที่ 19

20. กดปุ่ม SMUDGE TOOLS

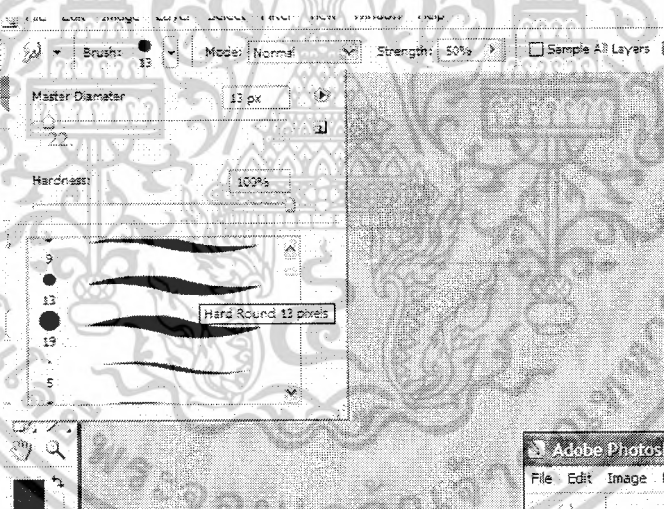
21. ปรับค่า STRENGTH ให้เป็น 50 %

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 47. ขั้นตอนที่ 21

22. เลือกชนิดของหัวแปรงที่ใช้



ภาพที่ 48. ขั้นตอนที่ 22

23. ใช้เครื่องมือ SMUDGE TOOLS ค่อยๆขยับทีละนิด

24. กด SAVE AS...

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการทำภาพยนตร์อนิเมชั่น

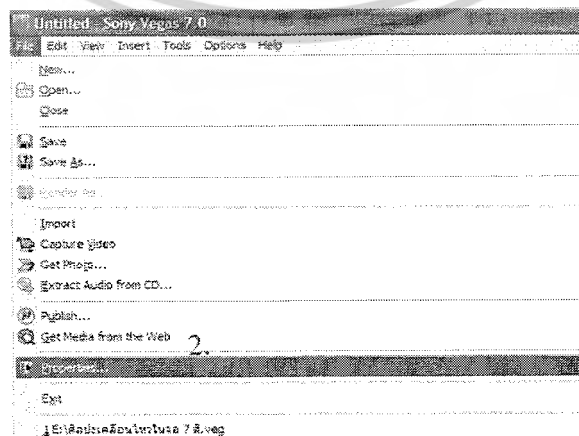
ขั้นตอนการตัดต่อภาพและเสียง

1. ดับเบิ้ลคลิกไอคอนของโปรแกรม SONY VEGAS 7.0 หน้าต่างของโปรแกรมก็จะเปิดขึ้นมา



ภาพที่ 51. ขั้นตอนที่ 1

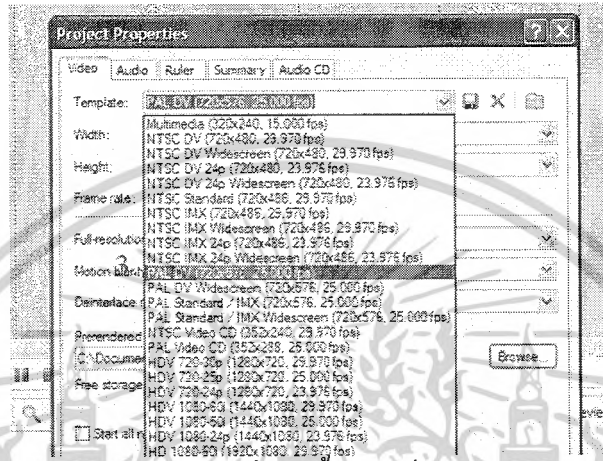
2. ไปที่ FILE ที่ตรงเมนู แล้วกด PROPERTIES เพื่อปรับ FORMAT ของงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 52. ขั้นตอนที่ 2

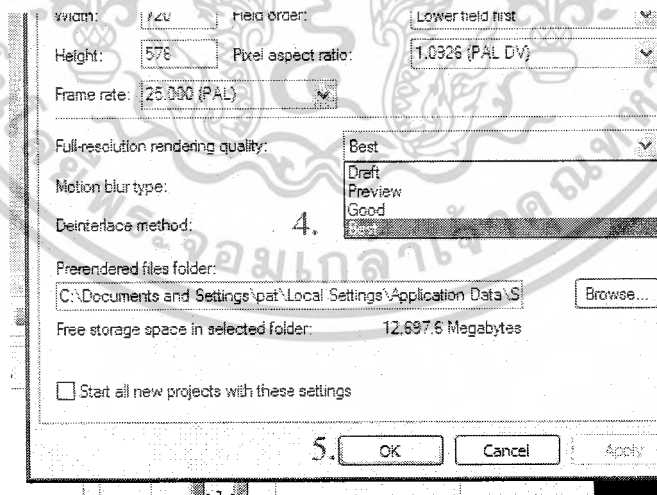
3. ไปที่ TEMPLATE เลือก PAL DV (720 * 576)



ภาพที่ 53. ขั้นตอนที่ 3

4. ที่ FULL-RESOLUTION..... เลือก BEST

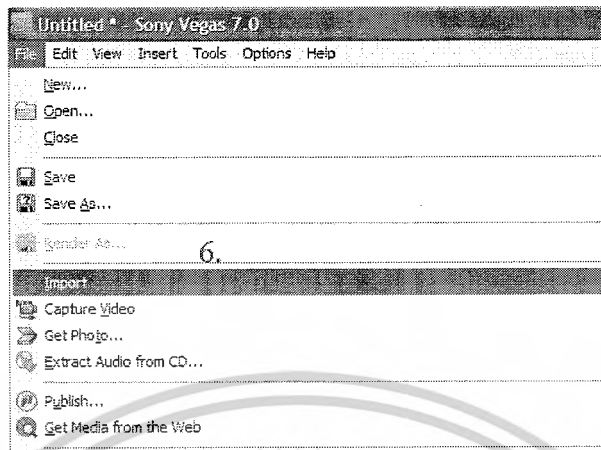
5. กด OK.



ภาพที่ 54. ขั้นตอนที่ 4, 5

6. ไปที่ FILE ที่ตรงเมนู แล้วกด IMPORT

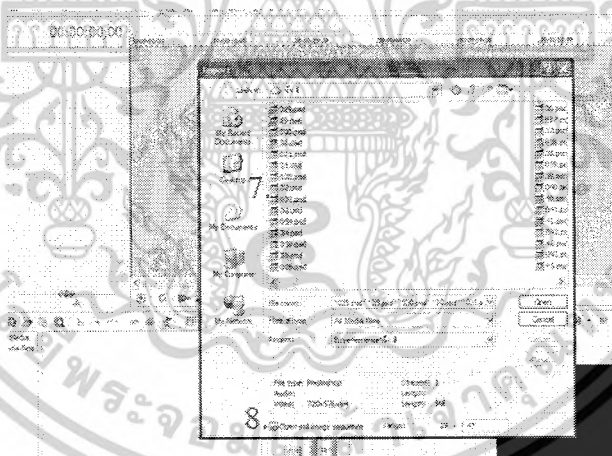
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55. ขั้นตอนที่ 6

7. ทำการนำไฟล์ภาพที่วาดเข้ามาสู่โปรแกรม คลิกเลือกไฟล์
8. เติมเครื่องหมายลูกเพื่อให้โปรแกรมเรียงภาพเป็น SEQUENCE ในไทม์ไลน์แล้วกด

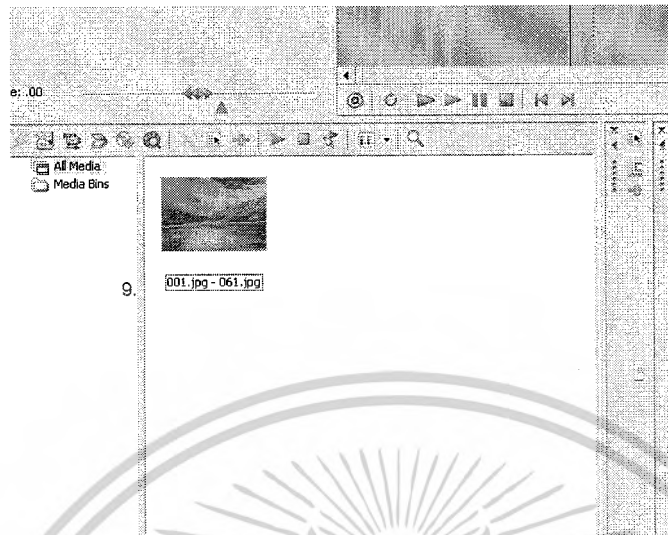
ปุ่ม OPEN



ภาพที่ 56. ขั้นตอนที่ 7, 8

9. ที่หน้าต่างของ PROJECT ไฟล์ภาพได้เข้ามาในโปรแกรมแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 57. ขั้นตอนที่ 9

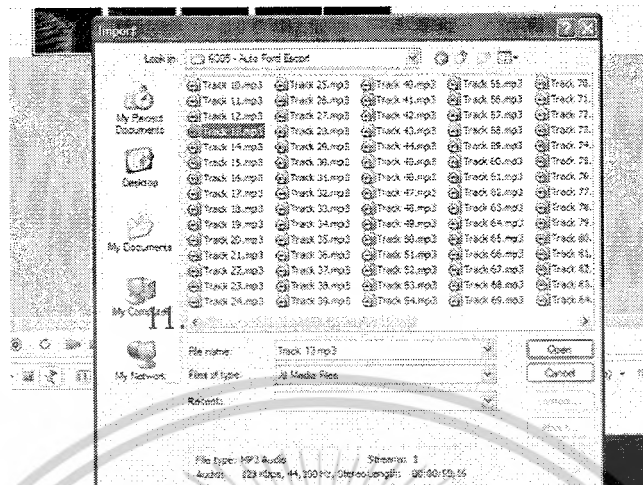
10. ลากไฟล์มาวางบนไทม์ไลน์



ภาพที่ 58. ขั้นตอนที่ 10

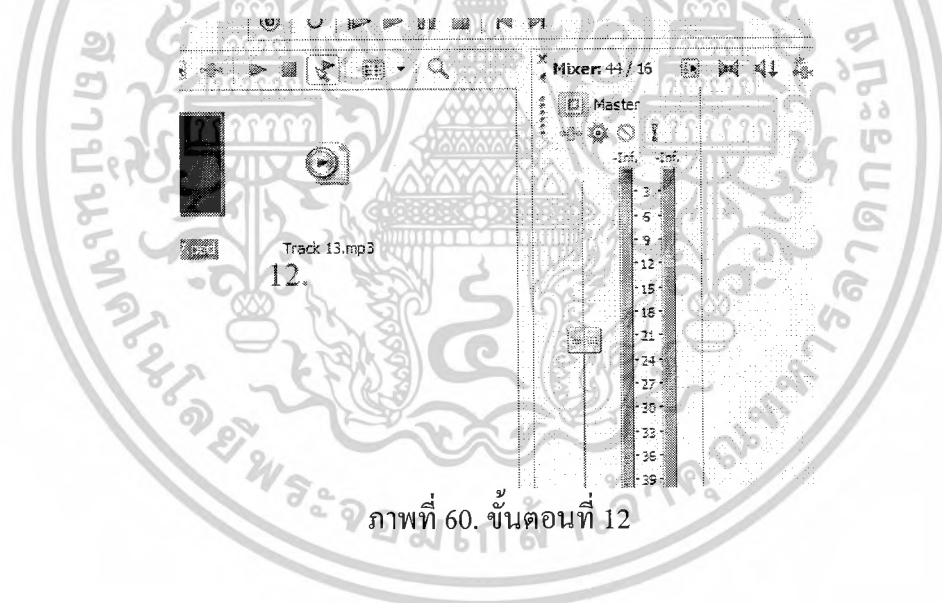
11. นำไฟล์เสียงเข้ามาไปที่ FILE ที่ตรงเมนู แล้วกด IMPORT เลือกไฟล์ กด OPEN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 59. ขั้นตอนที่ 11

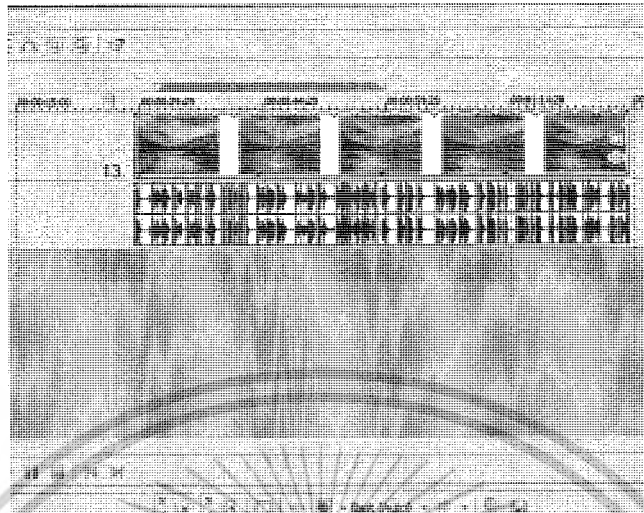
12. ไฟล์เสียงได้เข้ามาในหน้าต่างของ PROJECT แล้ว



ภาพที่ 60. ขั้นตอนที่ 12

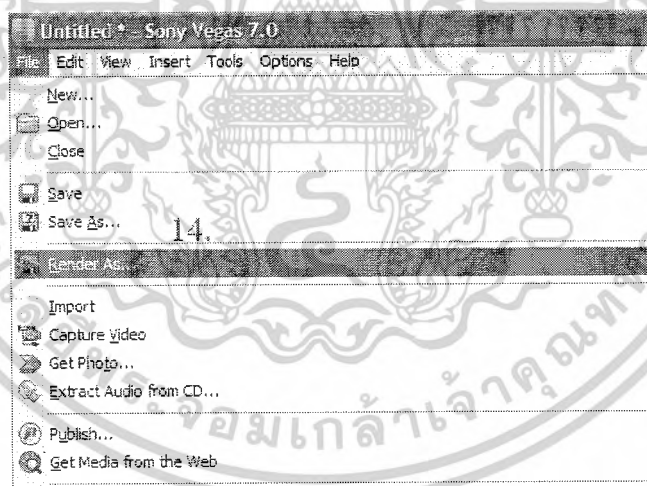
13. ลากไฟล์เสียงมาวางบนไทม์ไลน์ ให้เสียงและภาพสัมพันธ์กัน หากต้องการตัดก็ให้กด S หรือถ้าต้องการยืดหรือหด ก็กดยืดโดยกดเมาส์ตรงปลายแล้วเลื่อนออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 61. ขั้นตอนที่ 13

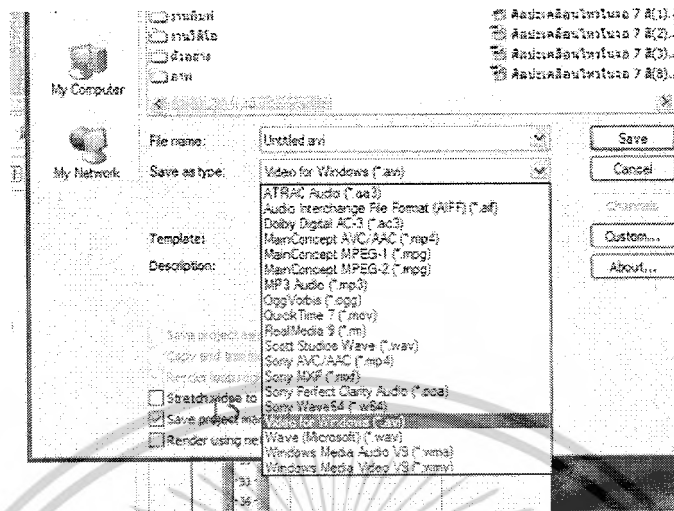
14. เมื่อเสียงและภาพเข้ากันสมบูรณ์ ก็ถึงขั้นตอนของการ RENDER คือ ใช้เมาส์ครอบภาพและเสียงใน Timeline จะเป็นกรอบสีน้ำเงิน จากนั้นก็ไปยัง FILE > RENDER AS.....



ภาพที่ 62. ขั้นตอนที่ 14

15. ตั้งชื่องาน เลือกประเภทของไฟล์ เลือก AVI

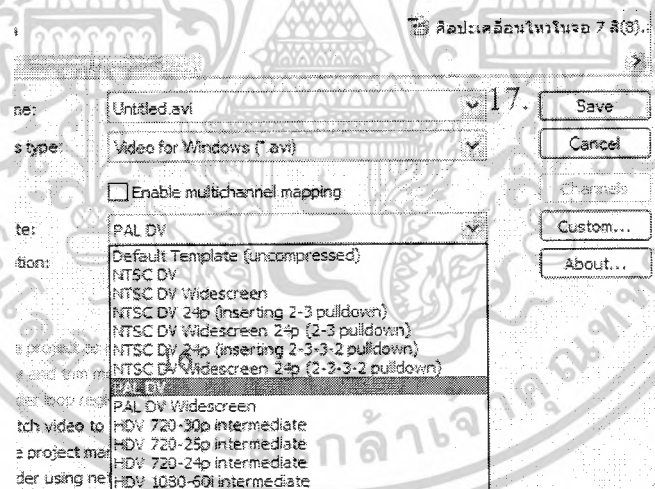
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 63. ขั้นตอนที่ 15

16. ที่ TEMPLATE เลือก PAL DV

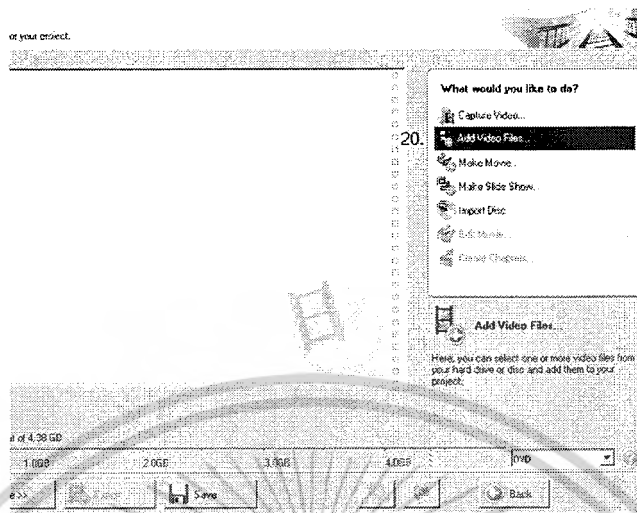
17. กด SAVE



ภาพที่ 64. ขั้นตอนที่ 16, 17

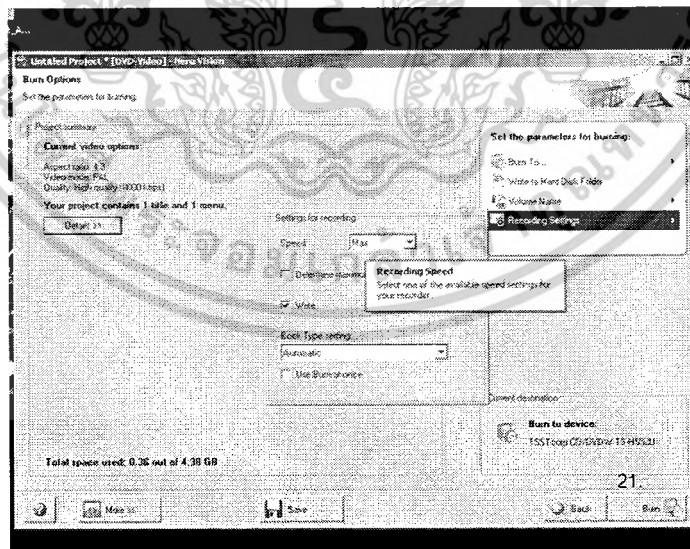
18. นำไฟล์วิดีโอที่ได้ ไปเขียนเป็นแผ่น DVD ด้วยโปรแกรม NERO ซึ่งอยู่ในส่วนของ NERO VISION

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ขั้นตอนที่ 20

21. ให้เรากด NEXT ไปเรื่อยๆจนถึงหน้าต่างที่ต้องทำการ BURN ดังภาพแล้วให้ปรับ SPEED ในการ BURN ซึ่งถ้า SPEED น้อยก็จะทำให้ตัว FILE สัมผัสกับตัวแผ่น ได้ละเอียดขึ้น เวลา นำแผ่นไปเล่นก็จะอ่านค่าภาพและเสียงได้ละเอียด แต่จะมองด้วยสายตาไม่ค่อยออกนัก ดังนั้นถ้า เวลาเรามีจำกัด ก็ให้ปรับ SPEED เป็น MAX ซึ่งความเร็วในการ BURN ก็ขึ้นคือกับแผ่น DVD ด้วย ว่ามี SPEED สูงรึเปล่า หลังจากนั้นก็กดปุ่ม BURN ก็เป็นอันเสร็จเรียบร้อย



ภาพที่ ขั้นตอนที่ 21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

เมื่อภาพยนตร์อนิเมชันเสร็จสมบูรณ์แล้ว ทำให้มองย้อนกลับไปยังช่วงเวลา ขั้นตอนต่างๆในการทำงาน ซึ่งทั้งช่วงเวลาที่เหมาะสมความสำเร็จซึ่งเราควรนำไปใช้ในครั้งต่อไป ช่วงเวลาที่งานผิดพลาดก็ให้จำเป็นบทเรียนจะได้ไม่พลาดอีกครั้ง บทสรุปและข้อเสนอแนะจึงมีดังนี้

1. ช่วงขั้นตอนเตรียมงาน

ขั้นตอนนี้ถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด เพราะถือว่าเป็นพิมพ์เขียวของงานการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเลยทีเดียว ซึ่งตอนแรกของช่วงเตรียมนี้ข้าพเจ้าได้ใช้ช่วงเวลาที่ทำการปิดภาคเรียน พยายามค้นหาสิ่งที่เราชอบ แล้วก็เจอ โดยไม่ทันตั้งตัว คือ ข้าพเจ้าได้มีโอกาสฟังบทกลอนทะเลบัน จากอาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ทำให้รู้สึกซาบซึ้งต่อกลอนบทนี้ ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ในการทำ เท่านั้นยังไม่พอข้าพเจ้ายังได้มีโอกาสไปสัมภาษณ์อาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ โดยมีอาจารย์เตือนฤติ รักใหม่ ให้ความกรุณาในการพาไปพบอาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ โดยเมื่ออาจารย์เตือนฤติ รักใหม่ ให้ความกรุณาในการพาไปพบอาจารย์เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ที่ไปที่มาของกวีบทนั้น จนกระทั่งข้าพเจ้าพร้อมกับบิดาเดินทางไปยังอุทยานแห่งชาติทะเลบัน จังหวัด สตูล เป็นเวลา 2 วัน 1 คืน เพื่อจะได้สัมผัสความงามที่อาจารย์เนาวรัตน์เคยได้สัมผัสมาเมื่อครั้งก่อน ซึ่งตัวข้าพเจ้าได้ทำการจดบันทึกรายละเอียดความรู้สึกต่อทะเลบันไว้ เช่น เมื่อข้าพเจ้าเดินเข้าไปยังทะเลบันนั้น รู้สึกเย็น สงบ และดูยิ่งใหญ่ เพราะมีภูเขาตระหง่านอยู่รอบซ้ายขวา อารมณ์เรานี้แหละที่จะนำไปใส่ในอนิเมชันเรื่องนี้ได้อย่างไร เมื่อเดินทางกลับมาถึงกรุงเทพฯ ข้าพเจ้าได้ทำการเขียนบทคร่าวๆ จาการได้ไปสัมภาษณ์ อาจารย์เนาวรัตน์ คือ องค์กรแรก อาจารย์เนาวรัตน์เดินทางมายังทะเลบันในช่วงเวลาสายแล้ว ทะเลบันช่วงนั้นไม่งานนักแต่สังเกตเห็นภูมิอากาศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว องค์กรสอง จนกระทั่งตอนบ่ายเกิดฝนตกจนถึงค่ำ ทำให้ยังเขียนบทกลอนไม่สำเร็จ องค์กรสาม ตอนเช้าแดดออกความงามมาเยือน ณ ทะเลบัน จนอาจารย์เขียนกลอนจนจบ เมื่อบทเสร็จ ข้าพเจ้าก็ได้ทำการเขียนสตอรี่บอร์ด โดยอาศัยภาพถ่ายจากการไปเที่ยวทะเลบันมาเป็นอ้างอิง ในการวาด นั้นด้วยการที่เราไปสถานที่จริงมา ทำให้เราเห็นเป็นรูปธรรมต่อความคิดของตัวข้าพเจ้านั้นแจ่มชัด หลังจากนั้นข้าพเจ้าก็ไปทำการบันทึกเสียงบทกลอน ทะเลบัน จาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาจารย์เนาวรัตน์ ช่วงนี้ถือว่าข้าพเจ้าได้ทำผิดพลาด คือใช้อุปกรณ์บันทึกเสียงไม่ได้มาตรฐาน จึงต้องทำการแก้ไขเสียง ในขั้นตอนการตัดต่ออีกครั้ง ข้าพเจ้าจึงขอเตือนทุกท่านว่าให้ความสำคัญกับการบันทึกเสียงเถอะครับ เพราะเวลาแก่นั้น เสียเวลา และแก้ยากมากครับ เสียงส่วนที่ดีก็จะเสียหายไปด้วย ข้อนี้ทำให้ผมตระอยู่หลายเดือนครับ

2. ช่วงขั้นตอนการผลิต

ช่วงนี้คือเป็นช่วงที่เราจะเห็นงานได้เป็นรูปเป็นร่างเรื่อยๆหากเราทำงานได้ตลอดระยะเวลาที่ตั้งไว้ก่อนกำหนดส่งผลงาน ซึ่งช่วงนี้ข้าพเจ้าได้ทำการสัญญา(การจำได้ หมายรู้)กับจิตใจของตนว่า จะวาด วันละ 100 รูป ในช่วงเวลาแรกๆข้าพเจ้าก็ทำได้บ้าง แต่เมื่อเวลาผ่านไปมีอุปสรรคทางจิตใจ อื่นๆ เข้ามากระทบ ปัญหาของอุปกรณ์ที่สึกหรือ เช่น เม้าส์ปากกาเสีย จอคอมพิวเตอร์เสีย เป็นต้น ทำให้เสียเวลาในการทำงาน

3. ช่วงขั้นตอนเก็บงาน

เมื่อขั้นตอนในการผลิตเสร็จ ก็จะเป็นขั้นตอนในการเก็บงาน แต่ตัวข้าพเจ้ามักจะวาดไปแล้วเอามาตัดต่อ เอาภาพมาเรียงดูการเคลื่อนไหว ทำให้งานเดินช้า วิธีนี้ข้าพเจ้าถือว่าเป็นขั้นตอนที่ทำให้งานล่าช้า แต่ไม่เสียเวลาไปเปล่าประโยชน์ เพราะบางที่เราอาจจะทำการเคลื่อนไหวไม่นิ่มนวล เราก็จะทำการแก้ไขให้ทันท่วงที ทางที่ดี เราควรเปิดโปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP ร่วมกับ SONY VEGAS และทำงานสลับกัน เพราะเมื่อผิดพลาด จะได้ไม่สายเกินแก้ อย่างเช่นวาดใน ADOBE PHOTOSHOP เสร็จหนึ่งซ็อตก็นำภาพมาเรียงใน SONY VEGAS ก็จะเป็นวิธีการที่รอบคอบดีทีเดียว จนถึงขั้นตอนนี้ก็มักจะมีปัญหาเกิดขึ้นเพราะเราเปิด 2 โปรแกรมพร้อมกัน ทำให้หน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ใช้ไปเยอะ การทำงานของโปรแกรมจึงช้าและหน่วง จนถึงขั้นโปรแกรมไม่ตอบสนอง ทำให้ต้องปิดโปรแกรมลงไป และทำการปิดเครื่อง พักให้เครื่องเย็นลงแล้วจึงเปิดเครื่องทำงานต่อ จนกระทั่งงานเสร็จ ใช้ระยะเวลา 6-7 เดือน ในการสร้างงาน ซึ่งไม่ค่อยสัมพันธ์กับตัวงานเท่าใดนักเพราะเวลาที่เยอะงานก็จะออกมาสมบูรณ์ แต่ตัวงานกับผกผันกับเวลา ซึ่งเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องทำใจยอมรับมันให้ได้ และแก้ไขต่อไปในภายภาคหน้า

ข้อเสนอแนะ

ในการทำงานทุกอย่างต้องอาศัย 2 อย่าง คือ ร่างกายของตัวผู้ปฏิบัติงาน และ เครื่องมือ อุปกรณ์ เมื่อส่วนใดส่วนหนึ่งเกิดมีปัญหาขึ้น การทำงานก็จะไม่เกิดประสิทธิผล ดังนั้น ขอให้ผู้ปฏิบัติงาน หรือสร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้ จงพยายามรักษาสุขภาพให้แข็งแรงอยู่เสมอ เพื่อจะได้มีสติในการทำงานอยู่เสมอ อีกส่วนคือ เครื่องมืออุปกรณ์ ในการทำงาน ก็พยายามตรวจสอบ ดูแล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รักษาให้อยู่ในสภาพที่ใช้งานได้ตลอด เมื่อทำได้ดังนี้แล้วงานที่ได้ก็จะออกมาสำเร็จ บรรลุจุดประสงค์ตามเจตจำนงของผู้สร้างสรรค์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รักษาให้อยู่ในสภาพที่ใช้งานได้ตลอด เมื่อทำได้ดังนี้แล้วงานที่ได้ก็จะออกมาสำเร็จ บรรลุจุดประสงค์ตามเจตจำนงของผู้สร้างสรรค์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. Intro to Animation. กรุงเทพฯ : ฐานบุ๊คส์, 2550
- เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์. เขียนแผ่นดิน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : คิว พรินท์ แมเนจ
मेंท์, 2550
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546
- สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี. พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ. กรุงเทพฯ : จูปีตัส,
2550

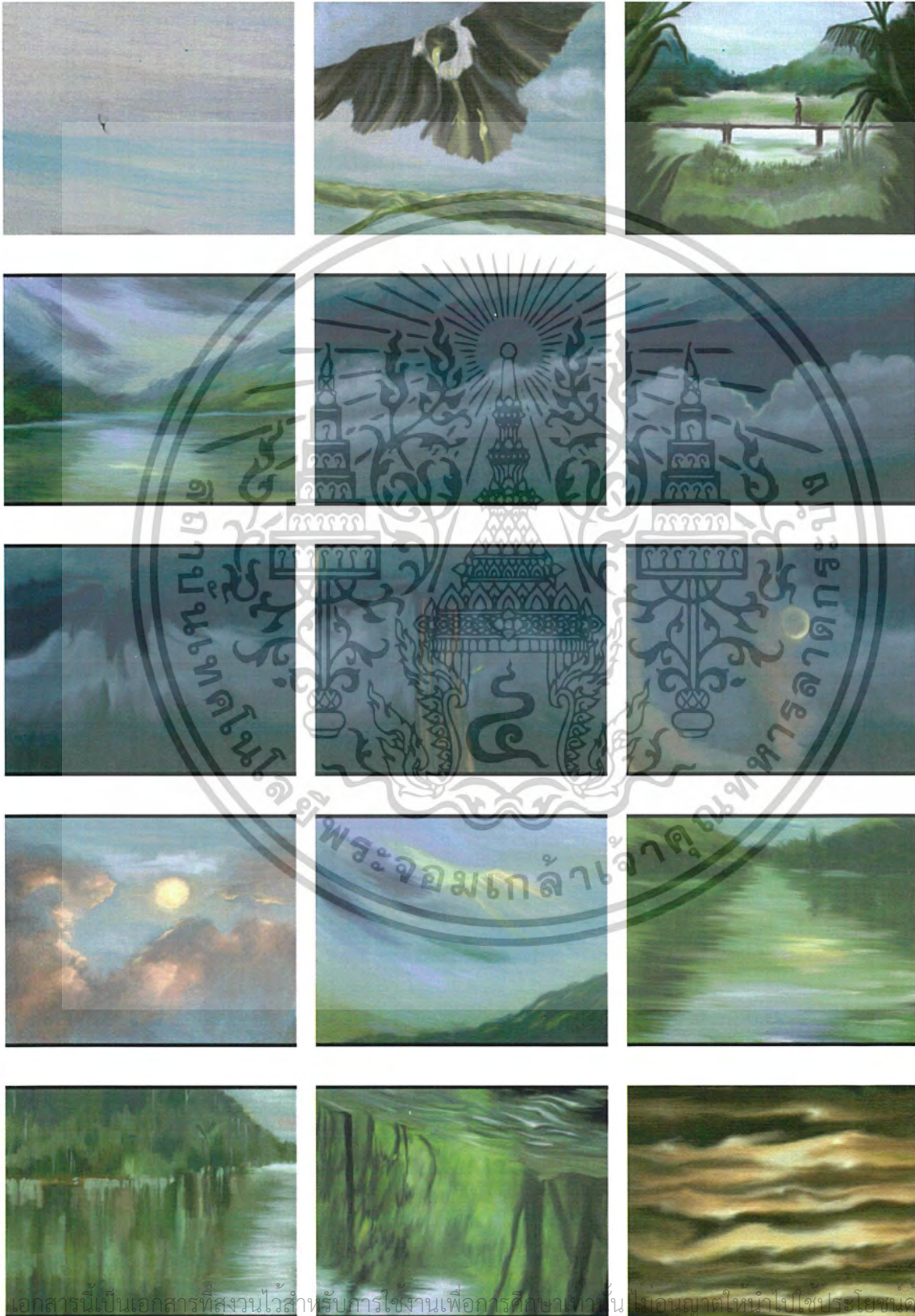


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างในภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “กวีแผ่นดิน”



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่าง ปกภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “กวีแผ่นดิน”



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายศุภฤกษ์ พลสวัสดิ์

ที่อยู่ 64 หมู่ 6 ถนน วิชิตสงคราม ตำบล กะทู้ อำเภอ กะทู้ จังหวัด ภูเก็ต 83120

หมายเลขโทรศัพท์ 076-321336 , 089-4757183 ,

POLSAWAD6@HOTMAIL.COM

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2535-2540 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 29 (กะทู้)

พ.ศ. 2540-2543 ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนกะทู้วิทยา

พ.ศ. 2543-2547 ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย

พ.ศ. 2547-2550 ชั้นอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงาน

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “The lord of the coin”

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ไถ่มีทุกซ์”

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “วัฐธรราร”

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “เมื่อวันนั้นมาถึง”

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “กวีแผ่นดิน”

รางวัล

นักเรียนดีเด่น สาขา วิชาการ-ผลการเรียนดี ปีการศึกษา 2547

รางวัลชนะเลิศ อนิเมชันขนาดสั้น TAM 2007 พ.ศ. 2550

รางวัลชมเชย อนิเมชัน ASIMO ANIME พ.ศ. 2550

รางวัลสร้างสรรค์ อนิเมชัน ส่งเสริมการอ่าน พ.ศ. 2550

รางวัลชนะเลิศในโครงการศิลปะเคลื่อนไหวบนจอ 7 สี ประเภทการ์ตูนสั้น 7 วินาที พ.ศ. 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้