

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ สถานีต่อใจ ”

2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ BUS LINK ”



T120908

นางสาวมณีรัตน์ ช้อยช่างทอง

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 120908
วัน,เดือน,ปี... 2.7.สิ.ค. 2555

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดีโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553-54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ สถานีต่อใจ ”
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ BUS LINK ”



นางสาว มณีรัตน์ ช้อยช่างทอง
Miss. MANEERAT CHOICHANGTHONG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

(อ.กิตติ สรมณี)

วันที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “สถานีต่อใจ”
COMPUTER 2D ANIMATION "BUS LINK"

ชื่อ มณีรัตน์ ช้อยช่างทอง
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดีโอ
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2553
อาจารย์ที่ปรึกษา อ.กิตติ ศรีมณี

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “สถานีต่อใจ” เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นเมื่อชายนักดนตรี ซึ่งไม่ต้องการที่จะเล่นในเพลงที่ซ้ำๆ นำเบือ แล้วยังมาเจอฝนตกซ้ำอีก ทำให้อารมณ์ที่ขุ่นมัวของเขายิ่งเลวร้ายขึ้นไปอีก เขาต้องวิ่งไปหลบฝนอยู่ที่ป้ายรถเมล์ ด้วยเสียงหยดน้ำและบรรยากาศต่างๆทำให้นาพาเขาเข้าไปอยู่ในโลกแห่งจินตนาการของเขา ที่มีเขาเป็นผู้เล่นดนตรีและผู้ครอบงำตัวเขาขึ้นมาเดินด้วยกันอย่างสนุกสนาน

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอผ่านเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ ในรูปแบบ Flash Animation โดยการแบ่งตัวละครออกเป็นส่วนๆ เพื่อทำการเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect และปรับแต่งเพิ่มเติมด้วย โปรแกรม Adobe After Effect เช่นกัน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
สารบัญ.....	ข
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ.....	2
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	4
เทคนิคของงานอนิเมชัน	4
ภาพยนตร์สั้นเทคนิคคอมพิวเตอร์	5
ภาพยนตร์สั้นเทคนิคคอมพิวเตอร์ สองมิติ	6
การศึกษาค้นคว้าข้อมูลการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน	
รูปแบบ 2D Computer Cut-out	10
การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์	14
3 บทภาพยนตร์.....	16
แนวทางของบทภาพยนตร์	16
THEME.....	17
SYNOPSIS	17
TREATMENT	17

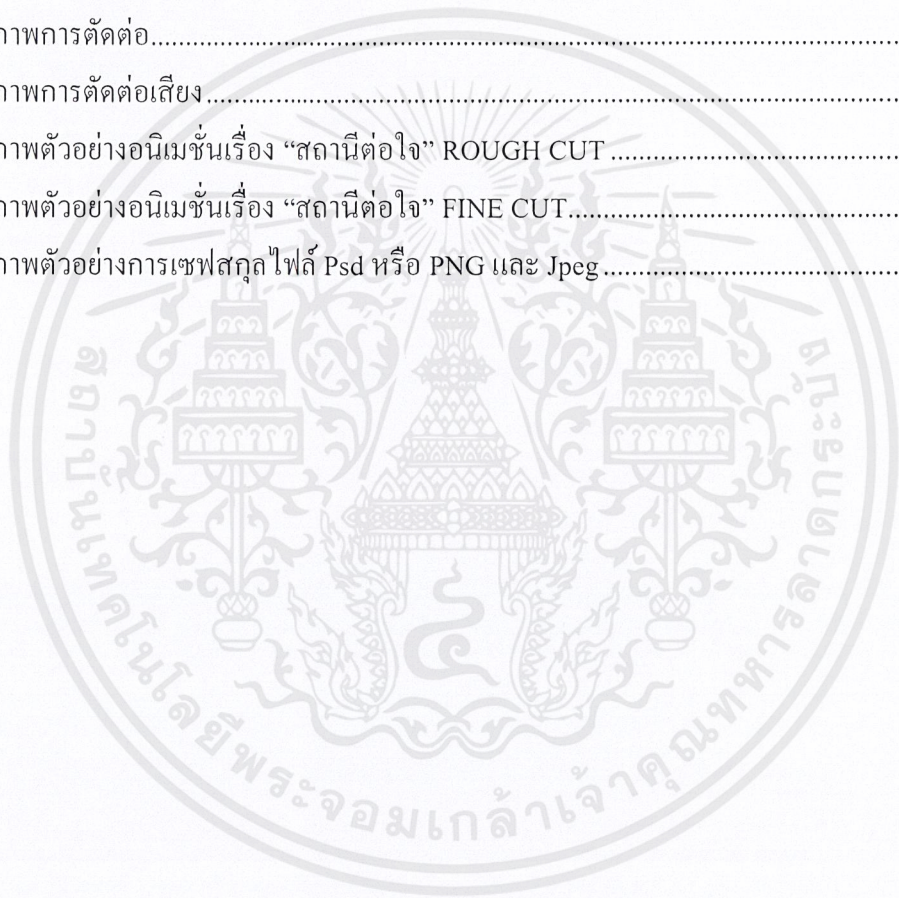
	หน้า
บทภาพยนตร์อนิเมชัน(Screenplay) เรื่อง “สถานีต่อใจ” ครั้งที่ 1	18
บทภาพยนตร์อนิเมชันสมบูรณ์(Screenplay) เรื่อง “สถานีต่อใจ”	22
STORY BOARD เรื่อง “สถานีต่อใจ”	25
4 ขั้นตอนการทำงาน.....	37
ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน.....	37
ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน	55
ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน	63
ROUGH CUT อนิเมชันเรื่อง “สถานีต่อใจ”	67
FINE CUT อนิเมชันเรื่อง “สถานีต่อใจ”	72
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	76
บรรณานุกรม.....	78
ประวัติผู้เขียน.....	80

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพวาดพินอคคิโอ.....	6
2.2 ภาพมือตบหน้าขา โดยใช้เมาส์ปากกา.....	7
2.3 ภาพทดลองออกแบบตัวละคร เทคนิค 2D Computer Cut-out.....	8
2.4 ภาพแผนผังการทำงานอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ ทั้งสามแบบ.....	9
2.5 ภาพหน้าปกหนังสือ Flash Cartoon Animation.....	10
2.6 หน้าปกหนังสือ คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Macromedia Flash MX	11
2.7 หนังสือ คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Macromedia Flash MX.....	11
2.8 ภาพการ์ตูนแนว Flash Animation เรื่อง “ZOOLOOK”.....	12
2.9 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบของตัวละครสไตล์ FLASH ANIMATION.....	12
2.10 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบของตัวละครสไตล์ FLASH ANIMATION.....	13
2.11 ภาพจากอนิเมชันเรื่อง “Dexter’s Laboratory”	13
2.12 ภาพจากอนิเมชันเรื่อง “Power Puff Girls”	14
2.13 ภาพจากภาพยนตร์อินเดีย เรื่อง “Hungama”.....	20
4.1 ภาพร่างตัวละครหลัก 1	38
4.2 ภาพร่างตัวละครหลัก 2	38
4.3 ภาพร่างตัวละครหลัก 3	39
4.4 ภาพร่างตัวละครหลัก 4	39
4.5 ภาพร่างตัวละครหลัก 5	40
4.6 ภาพร่างตัวละครหลัก 6	40
4.7 ภาพร่างตัวละครหลัก 7	40
4.8 ภาพร่างตัวละครหลัก (Photoshop) “ตุ้ม”	41
4.9 ภาพร่างตัวละครหลัก (Illustrator) “ตุ้ม”.....	41
4.10 ภาพตัวละครหลัก (Illustrator) “ตุ้ม” 2	42
4.11 ภาพตัวละครประกอบ “เจ้าของร้านอาหาร”.....	42
4.12 ภาพตัวละครประกอบ นักศึกษา “เมย์”	42
4.13 ภาพตัวละครประกอบ แม่ค้า “จุ่ม”	43

4.14	ภาพหัวของตัวละคร แม่ค้า “จุ่ม”	44
4.15	ภาพจากอนิเมชันเรื่อง Power Puff Girls.....	45
4.16	ภาพจากอนิเมชันเรื่อง Dexter’s Laboratory	45
4.17	ภาพร่างฉาก	46
4.18	ภาพฉากขนาดยาว	46
4.19	ภาพเมือง.....	47
4.20	ภาพฉากมุม 45 องศา	47
4.21	ภาพตัวอย่างร้านอาหาร	48
4.22	ภาพร้านอาหาร	48
4.23	ภาพหน้าร้านอาหาร.....	49
4.24	ภาพการแบ่งชิ้นส่วนของตัวละครตามข้อต่อของกระดูก.....	50
4.25	ภาพตัวอย่างตัวละครก้มหลัง	50
4.26	ภาพการแยกชิ้นส่วนของใบหน้า.....	51
4.27	ภาพการแยกส่วนผมของตัวละคร.....	52
4.28	ภาพกระดูกข้อศอก.....	52
4.29	ภาพแสดงจุดหมุนของแขน 1	53
4.30	ภาพแสดงจุดหมุนของแขน 2	53
4.31	ภาพแสดงจุดหมุนของแขน 3	54
4.32	ภาพแสดงจุดหมุนของแขนท่อนบน.....	54
4.33	ภาพแสดงจุดหมุนส่วนต่างๆของตัวละคร.....	55
4.34	ภาพการออกแบบการเดินคร่ำๆของตัวละครด้านข้าง.....	56
4.35	ภาพการออกแบบการขว้างกระดาษของตัวละคร	56
4.36	ภาพการออกแบบท่าเดินของตัวละคร 1	57
4.37	ภาพการออกแบบท่าเดินของตัวละคร 2	57
4.38	ภาพการอนิเมทตัวละครตามเสียง.....	57
4.39	ภาพการอนิเมทตัวละครแบบแยกเดี่ยว	58
4.40	ภาพแสดงตัวละครสามตัว.....	58
4.41	ภาพตัวละครบนฉาก.....	59
4.42	ภาพก่อนใส่แสง	59

4.43	ภาพหลังใส่แสง.....	60
4.44	ภาพ Effect : CC Rain.....	60
4.45	ภาพก่อนการใส่ฝนและปรับสี.....	61
4.46	ภาพหลังจากการใส่ฝนและปรับสี.....	61
4.47	ภาพหยดน้ำฝน.....	62
4.48	ภาพหยดน้ำฝน2.....	62
4.49	ภาพหยดน้ำฝนรวมกับฉาก.....	63
4.50	ภาพการตัดต่อ.....	64
4.51	ภาพการตัดต่อเสียง.....	66
4.51	ภาพตัวอย่างอนิเมชันเรื่อง “สถานีต่อใจ” ROUGH CUT.....	67
4.51	ภาพตัวอย่างอนิเมชันเรื่อง “สถานีต่อใจ” FINE CUT.....	72
5.1	ภาพตัวอย่างการเซฟสกุลไฟล์ Psd หรือ PNG และ Jpeg.....	77



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ต้องการนำเสนอการจัดการอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง เพื่อให้ใช้ชีวิตต่อไปได้
อย่างไม่ทำให้เกิดเป็นปัญหาในสังคมปัจจุบัน ซึ่งจุดเล็กๆนี้อาจเป็นทำให้เกิดปัญหาและแตกความ
สามัคคีได้ในอนาคต เป็นแรงบันดาลใจทำให้ข้าพเจ้าอยากสื่อเนื้อหาประเด็นนี้ออกมา เพื่อแสดงให้เห็น
เห็นว่าทุกปัญหาจัดการได้ด้วยตนเอง นำมารวมเข้ากับความชอบส่วนตัวทางด้าน การเต้น สเต็ป
และจังหวะ ข้าพเจ้าจึงได้นำทั้งสองสิ่งมารวมกันเป็นเรื่องราวโดยผ่านเทคนิค อนิเมชัน

ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “สถานีต่อใจ” เริ่มขึ้นจากชายคนหนึ่งมีอาชีพนักดนตรี เขา
ได้รับรายชื่อเพลงที่เขาไม่ยอมเล่นจากเจ้าของร้านอาหารที่เขาทำงานอยู่ ทำให้เขารู้สึกแยจจึงเดิน
ออกมาข้างนอกร้านก่อนจะถึงเวลาเข้างาน แต่ฝนดันตกลงมาทำให้เขาอารมณ์เสียกว่าเดิมและเข้าไป
หลบฝนที่ป้ายรถเมล์ ในขณะที่เขาอยู่ที่นั่น เสียงฝนตกและเสียงบรรยากาศต่างๆที่นั่นทำให้เกิด
เสียงดนตรีขึ้นมา ทำให้เขาจินตนาการว่าได้เล่นดนตรีในแบบที่เขาชอบ ผ่านภาพยนตร์อนิเมชัน
เทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ ด้วยการประยุกต์ใช้โปรแกรม Adobe After Effect และ Adobe
Illustrator

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อการศึกษาการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครในรูปแบบของ Flash Animation
ที่แบ่งสัดส่วนของตัวละครออกเป็นชิ้นๆ ตามข้อต่อของร่างกาย
2. เพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวอย่างเป็นสเต็ปและเป็นจังหวะของร่างกาย เพื่อนำมาพัฒนา
ออกแบบแอคชั่นต่างๆของตัวละคร กับเสียงดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

เทคนิค	คอมพิวเตอร์ สองมิติ
ความยาว	3 นาที
ระบบ	PAL Widescreen 1280*720 pixels

ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ ที่มีการประยุกต์รูปแบบของ Flash Animation มาใช้นำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์ ซึ่งจะกล่าวถึงการจัดการอารมณ์ที่ขุนมัวของตนเอง ทำให้สามารถใช้ชีวิตต่อไปในสังคมโดยไม่เกิดปัญหาได้

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

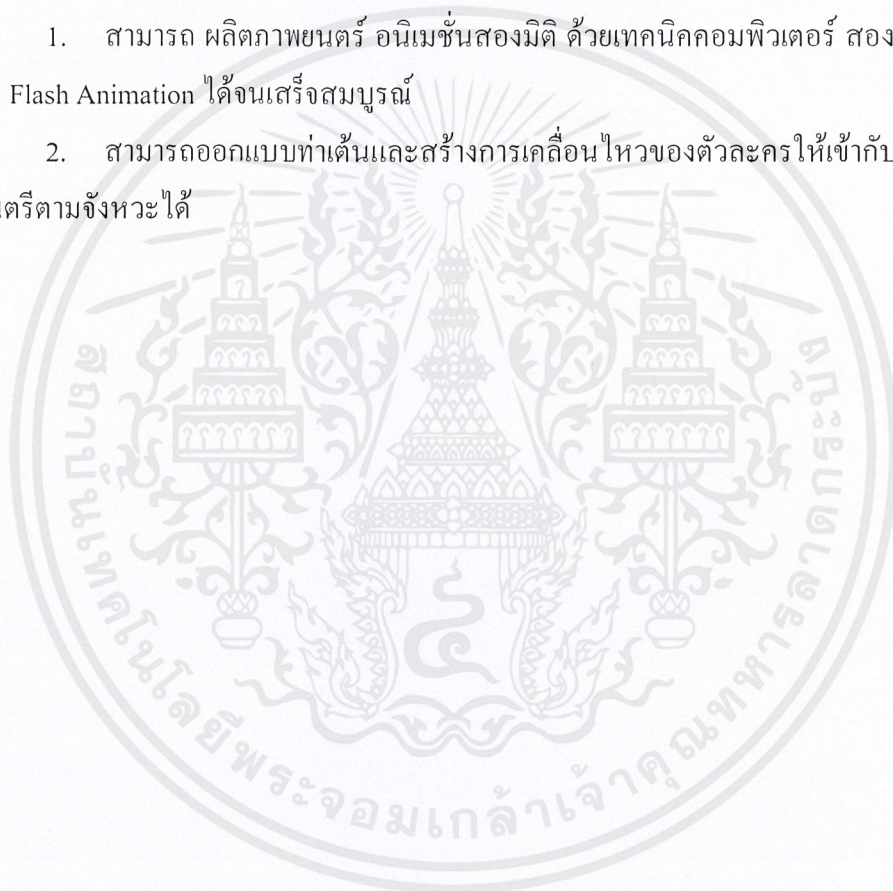
1. ศึกษากระบวนการทำงานและการเคลื่อนไหวของการ์ตูนแนว Flash Animation จากหนังสือ “ Flash Cartoon Animation ” ที่สอนวิธีการทำ รวมถึงเทคนิคต่างๆไว้ในเล่ม และพูดคุยกับนางสาว พัชรินทร์ บุญรอง ซึ่งได้ศึกษาทางด้านโปรแกรมมา เพื่อสร้างความเข้าใจในโปรแกรม และวิธีการทำงาน ซึ่งจะช่วยในการทำงานได้สะดวกและรวดเร็ว นำมาปรับประยุกต์ใช้กับโปรแกรม Adobe After Effect เพื่อความรวดเร็วยิ่งขึ้น ในการรวมฉากและตัวละครเข้าด้วยกัน
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวโดยสังเกตการณ์จากผู้คนรอบตัว ที่ประกอบอาชีพต่างๆซึ่งมีความคล่องแคล่วเฉพาะตัว ว่าเป็นจังหวะอย่างไร เป็นสเป็อย่างไรในอาชีพนั้นๆ
3. ออกไปหารูปแบบคาแร็กเตอร์ของตัวละครและฉากจากหนังสือ “ Flash Cartoon Animation ” และใน Internet เพื่อนำมาพัฒนาศึกษารูปแบบตัวละครและฉากเพื่อให้เข้ากับรูปแบบของ Flash Animation
4. วิเคราะห์และสรุปจนได้บทภาพยนตร์ทั้งหมด
5. ออกแบบ ฉาก ตัวละคร สร้าง Story Board
6. ติดต่อผู้มีความรู้ทางด้านงานทำดนตรีประกอบเพื่อจัดทำดนตรีประกอบฉากในฝันของภาพยนตร์อนิเมชัน จนได้ออกมาเพื่อนำไปทำการเคลื่อนไหวของตัวละครให้ตรงตามจังหวะของดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. วาดตัวละครแบบแยกส่วนต่างๆออกเป็นชิ้นๆแล้วนำไป Animate แต่ละ Shot ให้เสร็จสมบูรณ์
8. ตัดต่อ ใส่ Spacial Effect เพิ่มเติมจนเสร็จสมบูรณ์
9. Render และ บันทึกลงในระบบ DVD

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถ ผลิตภาพยนตร์ อนิเมชั่นสองมิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ สองมิติ โดยใช้รูปแบบ Flash Animation ได้จนเสร็จสมบูรณ์
2. สามารถออกแบบท่าเต้นและสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครให้เข้ากับเสียงดนตรีตามจังหวะได้



บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การหาข้อมูลมีความจำเป็นในงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าอย่างมาก เพื่อความรวดเร็วในการทำงาน จึงต้องมีการศึกษาในบางเรื่องของการทำอนิเมชันเพิ่มเติม ทั้งในเรื่องการใช้โปรแกรมซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนการทำงานก็ไม่น้อยมากยิ่งขึ้น และหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครที่มีความสำคัญอย่างมาก เช่น การเดินของตัวละคร การโยนของ ขว้างปาสิ่งของ การเล่นกีตาร์ หรือแม้กระทั่งการขยับร่างกายให้ตรงตามจังหวะของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวที่จำเป็นในศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า ซึ่งต้องการให้ดูเป็นธรรมชาติ ไม่ติดขัด จึงต้องมีการหาข้อมูลต้นแบบ เพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ และนำไปปรับเปลี่ยน พัฒนาใช้กับชิ้นงานของข้าพเจ้า

เทคนิคของงานอนิเมชัน

งานอนิเมชันนั้นในสมัยก่อนมีแต่การทำด้วยฟิล์ม ยังไม่มีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มาใช้ในการผลิต จึงแบ่งออกตามเทคนิคการสร้างได้สองประเภท คือ ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และ ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค 3 มิติ แต่เมื่อมีเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการสร้าง ภาพยนตร์อนิเมชัน และได้รับความนิยมอย่างสูงในปัจจุบัน ทำให้การแบ่งประเภทของงานอนิเมชันถูกแบ่งออกเป็นสองประเภท คือ

1. ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคดั้งเดิม (Traditional Animation)
2. ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ (Digital Computer Animation)

ในที่นี้จะกล่าวถึง ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ (Digital Computer Animation) โดยตั้งแต่ช่วงปีค.ศ. 1970 เป็นต้นมาถึงปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์เข้ามาช่วยในการสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็นวิธีที่สามารถสร้างภาพที่สมจริงขึ้น มีความซับซ้อนขึ้น และต้นทุนต่ำกว่าการสร้างภาพด้วยมือ เช่น ในภาพยนตร์การ์ตูน หรือหนังภาพยนตร์

อย่าง สตาร์วอร์¹ หรือ จูราสติกพาร์ก² มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ช่วยสร้างภาพที่อยู่ในจินตนาการของคนเรานั้นออกมาให้เห็นได้อย่างสวยงามและสมจริง นอกเหนือจากนั้นประโยชน์ของ การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์มีทั้งใน การจำลองทางวิทยาศาสตร์ การแพทย์ การจรรยาบรรณนาค การบิน สถาปัตยกรรม การวิจัยดำเนินงาน เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

สำหรับในประเทศไทยภาพยนตร์ที่ใช้คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเข้ามาใช้เป็นเรื่องแรกของประเทศไทยคือ ปักขาวายู³ ส่วนการ์ตูนคือ ปังปอนด์ ดิ อนิเมชัน⁴ ในขณะที่ภาพยนตร์อนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของไทยคือ การ์ตูนสุดสักร ของ ปยุต เงากระจ่าง⁵ ฉบับ ปีพ.ศ. 2522

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์

คือภาพยนตร์อนิเมชันที่สร้างด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์เป็นสำคัญ ไม่ว่าจะ เป็น เทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติหรือสามมิติก็ตาม ปัจจุบันระบบฟิล์มภาพยนตร์ได้ถูกแทนที่ด้วยระบบดิจิทัลหมดแล้ว กระบวนการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันแบบเดิมที่ใช้กระดาษ , แผ่นใส , สี , คนงาน , กล้องถ่ายภาพ และฟิล์มภาพยนตร์ได้ถูกทดแทนด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ทำให้เป็นการประหยัดต้นทุน

¹ สตาร์ วอร์ส (อังกฤษ: Star Wars) เป็นชื่อของภาพยนตร์ชุดแนวแฟนตาซีวิทยาศาสตร์, วรรณกรรม และเกม จากความคิดของผู้ผลิตภาพยนตร์ จอร์จ ลูคัส

² จูราสสิค ปาร์ก ชื่อภาษาอังกฤษ: Jurassic Park. ชื่อภาษาไทย: กำเนิดใหม่ไดโนเสาร์) เป็นนิยายโดย ไมเคิล ไครทตัน (Michael Crichton) ออกตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991) ต่อมาถูกนำมาถ่ายถอดเป็นภาพยนตร์โดย สตีเวน สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg) ความยาว 127 นาที ฉายในปี พ.ศ. 2536 (ค.ศ. 1993) และฉายในประเทศไทยวันแรกเมื่อวันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2536

³ ปักขาวายู ภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ.2547 อำนวยการสร้างโดยอาร์ เอส.ฟิล์ม แอนด์ ดิสทริบิวชั่น กำกับการแสดงโดย มณฑล อารยางกูร นำแสดงโดย ศรธรรม เทพพิทักษ์ ชาราน์ เล็กจ์ ภาพยนตร์เรื่องแรกของไทยที่ถ่ายทำในระบบดิจิทัล

⁴ ปังปอนด์ ดิ อนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างจากการ์ตูนชุด "ปังปอนด์" (หรือในชื่อเดิม "ไอ้ตัวเล็ก") ซึ่งเป็นผลงานของ กักดี แสททวีสุข (ต่าย ขยหัวเราะ) และตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ผลิตโดยบริษัท วิธิตา จำกัด ซึ่งบริษัทในเครือบ้านสื่อกรุ๊ป (เครือเดียวกับสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น) กำกับภาพยนตร์โดย ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ เดิมสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ระหว่างเดือนเมษายน - มิถุนายน พ.ศ. 2545 ต่อมาจึงได้ตัดต่อใหม่เพื่อออกฉายในโรงภาพยนตร์ เนื่องในโอกาสครบรอบ 10 ปี การ์ตูนชุดปังปอนด์ โดยออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2545

⁵ มังกรคาบกล้วย. "ย้อนรอยการ์ตูนผ่านชีวิตและหัวใจ 'ปยุต เงากระจ่าง'." , นิตยสารPLAY ON ฉบับที่ 5 (กันยายน 2548), 28-31.

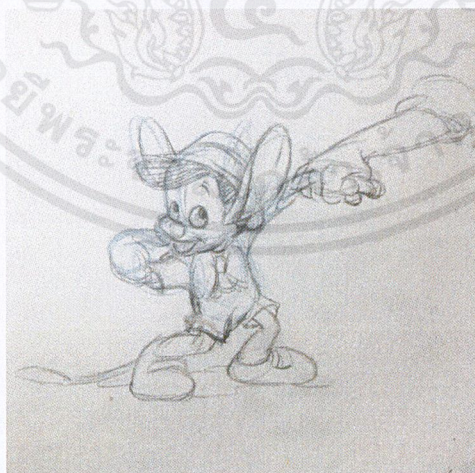
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์ เวลา และคนงานลงได้มาก เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถสร้างได้ตั้งแต่การขึ้นรูปทรงของตัวละคร การลงสี การกำหนดการเคลื่อนไหว ไปจนถึงการตัดต่อภาพและเสียง จนเป็นงานเสร็จสมบูรณ์

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ สองมิติ

การสร้างอนิเมชันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ พัฒนามาจากเทคนิค Cell Animation คือการรองรับการวาดแทนกระดาษ การซ้อนภาพที่ทำได้ง่ายกว่าแผ่นใส เมื่อนำเฟรมมาเรียงกัน สามารถเช็ควัดความเคลื่อนไหวได้ทันที การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ ยังคงมีขั้นตอน Pre-Production เหมือนกับเทคนิคดั้งเดิม (Traditional) คือ การเขียนบทภาพยนตร์ ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก วาดภาพสตอรี่บอร์ด บันทึกเสียงและรวบรวมเป็น Animatic จากนั้นเข้าสู่สายงานออกแบบลงสีตัวละคร งานออกแบบฉากและลงสีฉาก กำหนดเสียงกับการเคลื่อนไหวเป็น Exposure Sheet และเข้าสู่ขั้นตอน Production ซึ่งปัจจุบัน เทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. 2D Computer Traditional



ภาพที่ 2.1 ภาพวาดพินอคคิโอ

ที่มา : Animation Drawing of Pinocchio, DISNEY ORIGINAL PRODUCTION SPACIAL

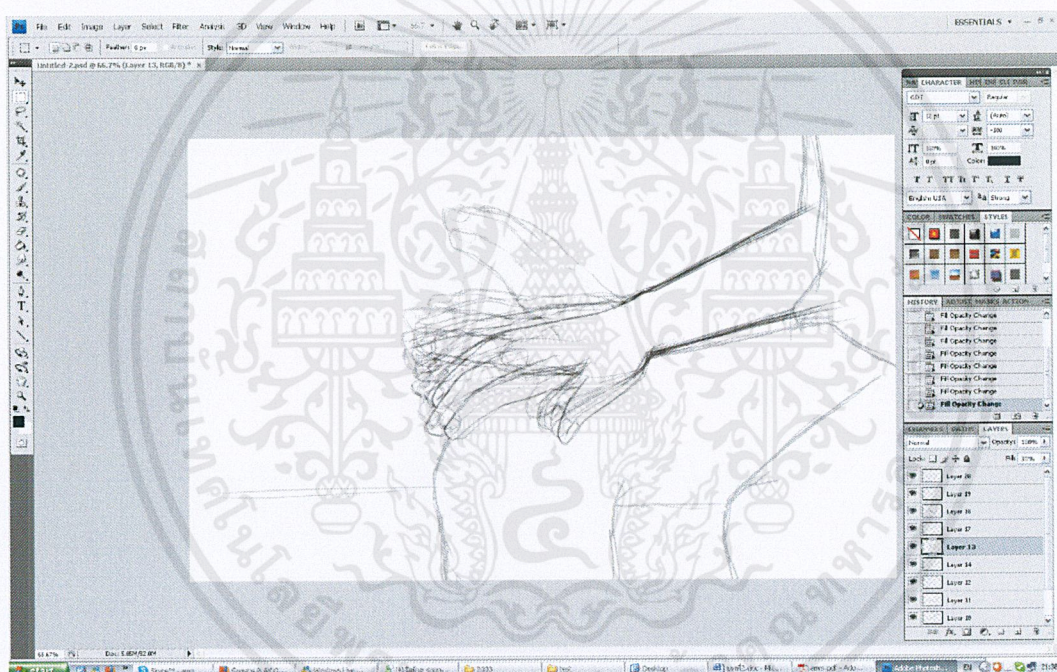
RELEASE [Online], Accessed 9 March 2011, Available from

<http://vegalleries.com/drawingrelease.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเทคนิคที่ยังใช้กระดาษวาดต้นฉบับและใช้คอมพิวเตอร์ในขั้นตอนต่อมา เมื่อผ่านขั้นตอน Pro-Production แล้ว งานทั้งหมดจะถูกนำไปวาดที่ละเฟรม แล้วนำมาสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ จากนั้นทำการลงสี จากนั้นนำภาพตัวละครไปซ้อนเข้ากับฉาก ซึ่งได้ทำการลงสีในคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน Render ออกมาเป็น Shot ส่งภาพไปตัดต่อเข้ากับเสียงพากย์ เสียงประกอบ เสียงดนตรี และ Out Put งานออกมาเป็นระบบดิจิทัลวิดีโอ

2. 2D Computer Paperless



ภาพที่ 2.2 ภาพมือตบหน้าขา โดยใช้เมาส์ปากกา

ขั้นตอนการทำงานคล้ายกับเทคนิค 2D Computer Traditional เพียงแต่ไม่ต้องวาดบนกระดาษ เพียงแค่ใช้เมาส์หรือเมาส์ปากกาเขียนลงบนโปรแกรมคอมพิวเตอร์แทน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถทำงานลักษณะนี้ได้ ได้แก่ Ton Boom , Moho เป็นต้น ซึ่งเป็นการประหยัดงบประมาณและลดขั้นตอนการเจาะกระดาษเพื่อใส่ Peg Bar และ Scan เข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ได้อีกด้วย ส่วนในขั้นตอนต่อไปทำการลงสีในคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน Render ออกมาเป็น Shot ส่งภาพไปตัดต่อเข้ากับเสียงพากย์ เสียงประกอบ เสียงดนตรี และ Out Put งานออกมาเป็นระบบดิจิทัลวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. 2D Computer Cut-out



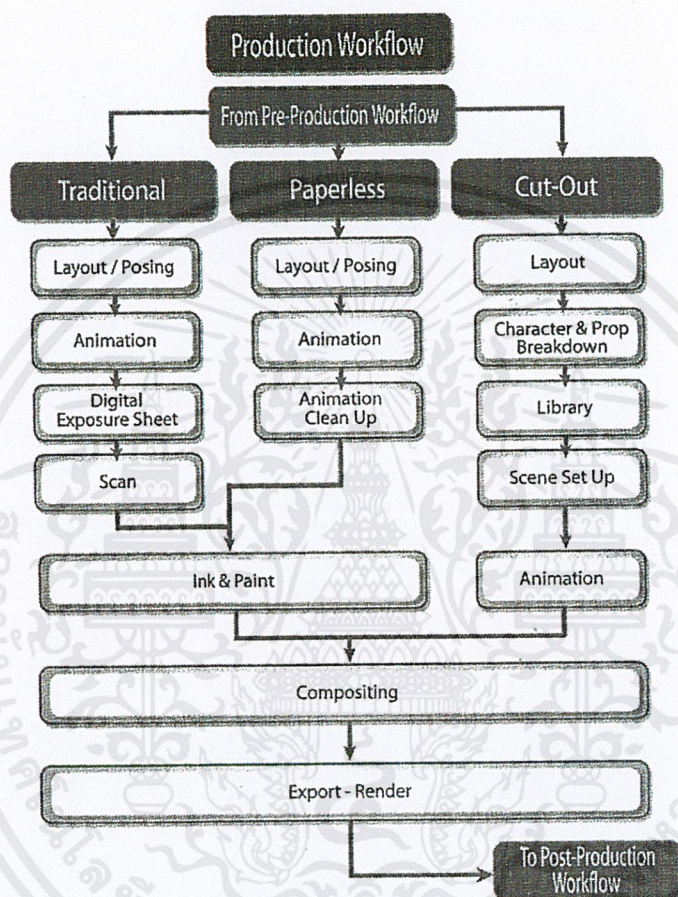
ภาพที่ 2.3 ภาพทดลองออกแบบตัวละคร เทคนิค 2D Computer Cut-out

เป็นเทคนิคที่ทำงานบนคอมพิวเตอร์ทั้งหมด โดยการแยกชิ้นส่วนอวัยวะออกเป็นส่วนๆ เช่น หัว ตัว แขน ขา มือ และการทำการขยับที่ละชิ้นส่วนเป็นเหมือนตุ๊กตาคะระดาช คล้ายเทคนิคดั้งเดิมที่เรียกว่า Cut-out Animation ภาพที่ได้จึงมีลักษณะแบนราบ การเคลื่อนไหวส่วนใหญ่เป็นไปในแนวด้านซ้ายไปขวา ขวาไปซ้าย หรือขึ้นลง ไม่สามารถพุ่งเข้าหา หรือถอยไกลออกไปได้อย่างอนิเมชัน สามมิติ ซึ่งเทคนิคนี้ค่อนข้างมีการจำกัดการเคลื่อนไหวพอสมควร ไม่เหมือนกับสองเทคนิคข้างต้น แต่การใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยแทนเทคนิค Cut-out Animation ดั้งเดิมที่ใช้กระดาษนั้น ช่วยให้คุณภาพงานสีสดใส เรียบ ไม่มีแสงเงา และไม่มีการขยับย่น ฉีกขาดของกระดาษ รวมถึงการเคลื่อนไหวสามารถเคลื่อนไหวชิ้นส่วนของอวัยวะได้มากกว่า

โปรแกรมที่นิยมใช้คือ Flash , Toon Boom เป็นต้น ขั้นตอนในการทำงานหลังจากเมื่อ Pre-Production เสร็จสิ้นแล้ว การออกแบบตัวละครในเทคนิคนี้ต้องเฝ้าต่อการถอดแยกชิ้นส่วนอวัยวะ รวมทั้งการเคลื่อนไหวต้องออกแบบให้เฝ้าต่อการเคลื่อนไหวไปในแนวราบด้วย การเคลื่อนไหวของตัวละครสามารถกำหนดได้จาก Digital Exposure Sheet เช่นกัน เมื่อเสร็จสิ้นขั้นตอนการขยับตัวละคร จึงนำไปช้อนกับฉากหลัง Render ออกมาเป็น Shot และนำไปตัดต่อใส่เสียง Out-put ออกเป็นระบบดิจิทัลวิดีโอแอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิค 2D Computer Animation ทั้งสามเทคนิค ให้ผลของภาพที่แตกต่างกัน มีวิธีการทำงานแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของเรื่องราวและความชำนาญของผู้สร้างอนิเมชัน ซึ่งสามารถเปรียบเทียบขั้นตอนการทำงานได้จากแผนภูมิ

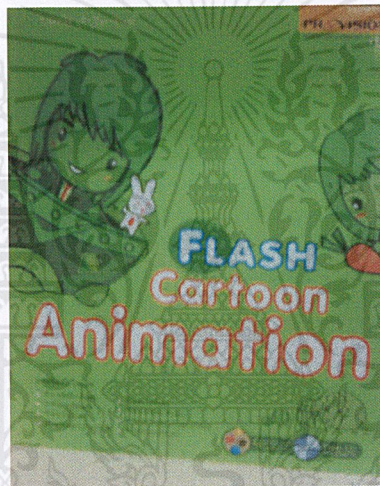


ภาพที่ 2.4 ภาพแผนผังการทำงานอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ ทั้งสามแบบ
 ที่มา : เจมพัทธ์ พัชรวิษญู, ภาพยนตร์อนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์, พิมพ์ครั้งที่ 1
 (กรุงเทพมหานคร: สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดิโอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี
 พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง, 2552), หน้า 39.

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลการผลิต อนิเมชัน รูปแบบ 2D Computer Cut-out

ในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ข้าพเจ้ามีความสนใจและชื่นชอบในงานสไลด์ Flash Animation จึงได้เลือกใช้เทคนิคนี้ และได้ทำการสืบค้นข้อมูลเบื้องต้นของการสร้างงานอนิเมชัน รูปแบบ Flash Animation ขึ้น โดยนำมาประยุกต์ใช้กับโปรแกรม Adobe After Effect เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการทำงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

หนังสือ Flash Cartoon Animation



ภาพที่ 2.5 หน้าปกหนังสือ Flash Cartoon Animation

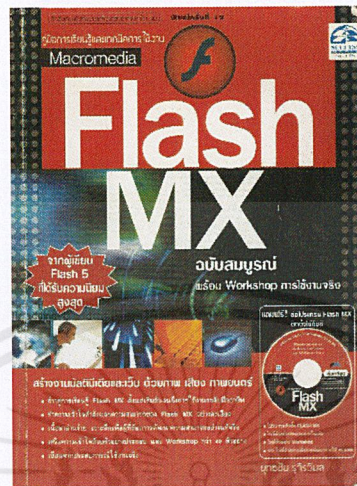
ที่มา : ปุณยวีร์น รุจิปริตานันท์, Flash Cartoon Animation, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพมหานคร: บริษัท โปรวิชั่น จำกัด, 2553), หน้าปก.

หนังสือที่แนะนำ การใช้เครื่องมือพร้อมคำสั่งพื้นฐานเบื้องต้นของโปรแกรม Flash ในเล่มเต็มไปด้วย Workshop และ เทคนิคต่างๆ อย่างครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นทำภาพชัดลึก ชัดตื้น ทำหิ้งห้อยเรืองแสง ทำลำธารน้ำไหล สร้างวันลอยไปในอากาศ ทำแสงไฟนีออน ทำฉากฝนตก หิมะ ทำบรรยากาศแบบฤดูใบไม้ผลิ ทำบรรยากาศหมอก และอีกหลากหลายที่เกี่ยวข้อง อธิบายเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอน พร้อมตัวอย่างหลากหลาย สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานได้

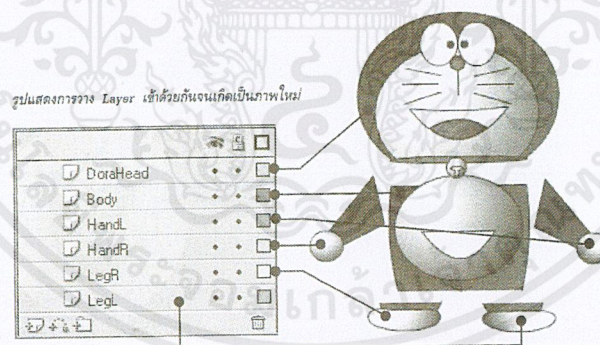
ในหนังสือเล่มนี้สามารถแนะนำการสร้างแฟลชอนิเมชันเบื้องต้นแบบง่ายๆ ได้ และบอกวิธีการออกแบบคาแร็กเตอร์ตัวละครและฉาก ทำให้ข้าพเจ้าได้ยึดหลักการสร้างฉากแบบชัดลึกชัดตื้น เพื่อสร้างงานที่แบ่งระยะมากขึ้น ทำให้สามารถแยกฉากกับตัวละครได้อย่างชัดเจนมากขึ้นมาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือ คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Macromedia Flash MX



ภาพที่ 2.6 หน้าปกหนังสือ คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Macromedia Flash MX
 ที่มา : ยุธชัช รุจิรวิมล, คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Macromedia Flash MX, พิมพ์ครั้งที่
 12 (กรุงเทพมหานคร: บริษัทซัคเซส มีเดีย จำกัด, 2537), หน้าปก.



ภาพที่ 2.7 หนังสือ คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Macromedia Flash MX
 ที่มา : ยุธชัช รุจิรวิมล, คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Macromedia Flash MX, พิมพ์ครั้งที่
 12 (กรุงเทพมหานคร: บริษัทซัคเซส มีเดีย จำกัด, 2537), หน้า 146.

เป็นหนังสือคู่มือการใช้โปรแกรมแฟลช MX ตั้งแต่เริ่มต้น รวมทั้งมีเวิร์คช็อปตัวอย่าง การทำอนิเมชัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการถ่ายภาพและแยกชิ้นส่วนเป็นเลเยอร์ เพื่อเวลาเรียกใช้จะได้มี ตัวไฟล์หลักอยู่ที่เดียวกัน แต่แยกเป็นชั้นๆของภาพเอาไว้ และถ้าหากมีการแก้ไขไฟล์ตัวภาพอื่นก็จะ ไม่เสียหายไปด้วย

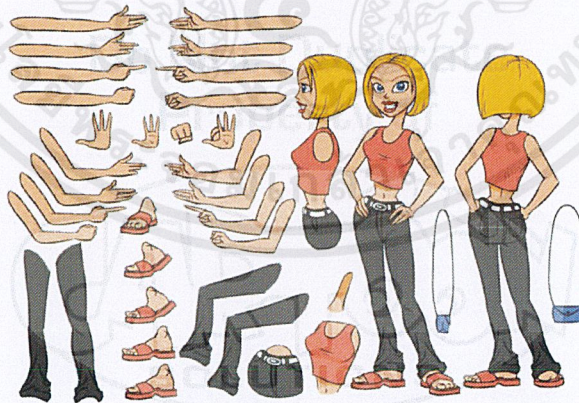
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างภาพสไลด์ FLASH ANIMATION



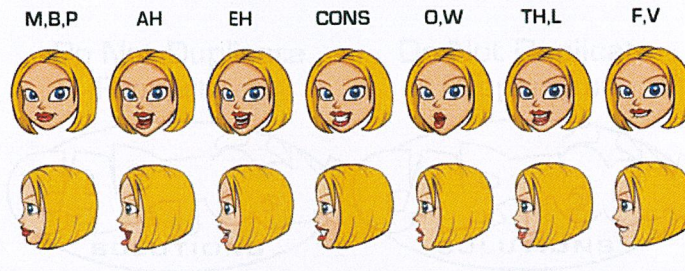
ภาพที่ 2.8 ภาพรูปแบบของการ์ตูนแนว FLASH ANIMATION เรื่อง “ZOOLOOK”
 ที่มา : TOONDRA ANIMATION STUDIO, [Creative flash cartoons animation studio](http://www.toondra.ru/en/index.php) [Online],
 Accessed 9 October 2010, Available from <http://www.toondra.ru/en/index.php>

ภาพจากอนิเมชันเรื่อง “ZOOLOOK” นี้เป็นแรงบันดาลใจในด้านการใช้สีสันของฉาก และ
 ตัวละคร



ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบของตัวละครสไลด์ FLASH ANIMATION
 ที่มา : CARTOON SOLUTION, [Cartoon Solution](http://www.cartoonsolutions.com/store/catalog/Alison-Flash-p-16427.html) [Online], Accessed 28 September 2010,
 Available from <http://www.cartoonsolutions.com/store/catalog/Alison-Flash-p-16427.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบของตัวละครสไตล์ FLASH ANIMATION

ที่มา : CARTOON SOLUTION, [Cartoon Solution](http://www.cartoonsolutions.com/store/catalog/Alison-Flash-p-16427.html) [Online], Accessed 28 September 2010,
Available from <http://www.cartoonsolutions.com/store/catalog/Alison-Flash-p-16427.html>

ภาพจากเว็บไซต์สอน และรับสร้างงาน FLASH ANIMATION นี้แสดงให้เห็นตัวอย่าง
ชิ้นส่วนที่ต้องแยกออกมาเพื่อใช้ในการทำการเคลื่อนไหว ซึ่งข้าพเจ้าได้ทำไปใช้เป็นตัวอย่างในการ
แยกชิ้นส่วนของตัวละครอย่างละเอียดในศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า

ตัวอย่างอนิเมชันที่สร้างด้วย Flash และ Toon Boom



ภาพที่ 2.11 ภาพจากอนิเมชันเรื่อง “Dexter’s Laboratory”

ที่มา : Camizas. [Omelette du fromage for 10 minutes](http://www.youtube.com/watch?v=jccONkeGkZw) [Online], Accessed 5 February 2011.
Available from <http://www.youtube.com/watch?v=jccONkeGkZw>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.12 ภาพจากอนิเมชันเรื่อง “Power Puff Girls”

ที่มา : PowerGirlsEpisodes. [PowerPuff Girls Episode 1 Insect Inside \[Online\]](http://www.youtube.com/watch?v=y40ynf04s98), Accessed 5 February 2011. Available from <http://www.youtube.com/watch?v=y40ynf04s98>

อนิเมชันทั้งสองเรื่องนี้ให้การศึกษาเรื่องการเคลื่อนไหวและมุมมองกล้อง จะสังเกตได้ว่าส่วนใหญ่จะเป็นการเคลื่อนที่ไปในแนวระนาบด้านข้าง และขึ้นลง เป็นตัวอย่างในเรื่องการตัดต่อ และเสียงดนตรี และรูปแบบฉาก มุมของฉาก และตัวละคร การทำให้ตัวอนิเมชันดูมีความน่าสนใจ และการก็้อแค้นอย่างได้จังหวะกับเสียงดนตรี ข้าพเจ้าสามารถดูตัวอย่างมุมมองและขนาดภาพตามที่ต้องการได้จากอนิเมชันสองเรื่องนี้ ที่จะได้เห็นภาพรวมของฉากและตัวละครเมื่อนำทั้งสองส่วนมารวมกัน

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์

การสร้างสถานการณ์ ในภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “สถานีต่อใจ” นี้ต้องการกล่าวถึงสถานการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้จริงและใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากที่สุด เพื่อให้ผู้ที่ได้ชมนั้นลองนึกถึงตนเอง จึงนึกขึ้นได้จากเรื่องที่เกิดกับตนเองและคนใกล้ตัวที่เคยได้บอกกล่าวให้ฟังมาบ้างว่า “วันนี้ทำไมมันชวชขนาดนี้” หรือ “อะไรๆวันนี้มันก็แย่ไปหมด” ทำให้รู้สึกไม่อยากทำอะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หงุดหงิด ซึ่งตนเองก็เคยมีความรู้สึกเช่นนั้น ทำให้เป็นประเด็นที่นำมาสร้างเป็นสถานการณ์ขึ้นมา เพื่อที่จะมาลองคิดแก้ปัญหาว่าจะทำอย่างไร ให้ดำเนินกิจกรรมประจำวันต่อไปได้อย่างไม่มีปัญหา



ภาพที่ 2.13 ภาพจากภาพยนตร์อินเดีย เรื่อง “Hungama”

ที่มา : Hamaadpo, [Hungama \(Indian Movie\) part 4](http://www.youtube.com/watch?v=Wxg9tghpoQE)[Online], Accessed 21 November 2011.

Available from <http://www.youtube.com/watch?v=Wxg9tghpoQE>

การเชื่อมจีน โลกแห่งความจริงและโลกแห่งความฝันนั้น ข้าพเจ้าใช้การดูภาพยนตร์อินเดีย ซึ่งเป็นประเทศที่มีเอกลักษณ์ทางการสร้างภาพยนตร์แนวนี้มากๆ เนื่องจากในภาพยนตร์ของประเทศอินเดียแทบทุกเรื่องจะต้องมีฉากที่เข้าไปอยู่ในโลกแห่งความฝัน มีการร้องรำทำเพลงกันอย่างสนุกสนาน หรือมีการเกี่ยวพาราสีกันระหว่างคู่พระนาง จะมีการเปลี่ยนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และสถานที่หลายสถานที่ จึงได้ใช้จุดนี้เป็นการศึกษาการเชื่อมฉากระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกในความฝัน เช่นการใช้ฉากของตัวแสดงเชื่อมกับฉากต่อไป หรือการใช้เสาหรือบางอย่างตัดผ่านหน้ากล้อง และอีกกรณีที่ข้าพเจ้าได้ยกมาใช้คือ การเคลื่อนภาพเข้าไปใกล้แล้วภาพจึงค่อยๆจางเข้าไปหาอีกฉากหนึ่งนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แนวทางของบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์นี้เริ่มต้นเรื่อง “สถานีต่อใจ” ต้องการสื่อสารเรื่องราวใกล้ตัวทุกคน ที่มักจะจัดการกับอารมณ์ที่หุุดหิดของตนเองด้วยการทำสิ่งที่ชอบ สิ่งที่น่าสนใจ หรือแก้แค้นขุ่นมัวของตนเองด้วยจินตนาการ เช่น อยากทำสิ่งหนึ่งแต่ไม่ได้ทำ แล้วพอเราจินตนาการไปว่าเราได้ทำในสิ่งที่เราชอบแล้ว อาจจะเป็นในอดีตหรือในอนาคต ก็สามารถทำให้เราสบายใจและใช้ชีวิตต่อไปได้

สร้างสถานการณ์ด้วยการใช้ “ฝัน” เนื่องจากฝันทำให้มีอุปสรรคหลายๆสิ่ง ที่ทำให้คนเราไม่สามารถทำสิ่งต่างๆตามที่วางไว้ได้ จึงได้นำจุดนี้มาสร้างเงื่อนไขให้ตัวละครติดอยู่ ณ จุดๆหนึ่งไม่สามารถไปไหนได้ และมีสติจ่อกับบางสิ่งๆที่ซ่อนอยู่ภายใต้เสียงฝันนั้น และนำมาจิตใจเข้าสู่อีกโลกหนึ่งของจินตนาการและความคิดของตนเอง

ชื่อเรื่อง “สถานีต่อใจ” มีความหมายมาจาก เมื่อเรานึกถึงสถานที่สำหรับจอดรถต่างๆ ส่วนใหญ่เรียกว่า “สถานี” จึงคิดว่า สถานที่ที่รถเมล์มาจอดก็เหมือนเป็นสถานีหนึ่งเช่นกัน ส่วนคำว่า “ต่อใจ” นั้นมาจากเนื้อหาในตัวเรื่อง ที่สามารถเชื่อมต่อใจตนเองเข้าไปในโลกของความฝัน ซึ่งทำให้ตนเองมีความสบายใจมากขึ้น รวมถึง “เชื่อมต่อใจ” ของผู้อื่นในสังคมรอบๆข้างด้วย จึงนำมารวมกันเป็นคำว่า “สถานีต่อใจ” สถานที่ช่วยเชื่อมต่อจิตใจของทุกคน และเป็นสถานที่ที่ให้ความสบายใจเมื่อเดินทางกลับออกไป

ประเด็น (THEME)

การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตต่อไปได้

โครงเรื่องย่อ (SYNOPSIS)

ชายนักดนตรีซึ่งอารมณ์เสียจากการถูกไล่ออกจากงาน ซ้ำยังฝนตกลงมาขณะเขาเดินอยู่ริมถนน ทำให้ต้องจำใจไปหลบฝนอยู่ที่ป้ายเมล์ แต่แล้วเขาก็ได้ยินเสียงต่างๆรอบตัวเป็นเพลง จึงเข้าไปในโลกแห่งจินตนาการของตนเอง เขาได้เล่นดนตรีที่ชอบ เมื่อฝนหยุดลง เขาลืมตาจากฝันแล้วเดินทางออกจากป้ายรถเมล์นั้นอย่างสบายใจ

โครงเรื่องขยาย (TREATMENT)

ตั้ม ชายหนุ่มนักดนตรี โดนไล่ออกจากงานเล่นดนตรีประจำที่ร้านอาหารแห่งหนึ่ง เขาจึงเดินออกมาจากร้าน ทันใดนั้นฝนก็ตกลงมา ทำให้เขาต้องรีบไปหลบฝนที่ป้ายรถเมล์และได้เจออีกสองคน จุ่ม แม่ค้าขายเสื้อผ้าและ เมย์ นักศึกษาติดฝนเช่นกัน เขาได้ยินเสียงน้ำฝนหยด เสียงสะบัดผ้า สะบัดผม และแฉวนเสื้อผ้าที่ราวออกมาเป็นเสียงดนตรี เขาจึงหลับตาและเข้าไปสู่ห้วงความคิดของตนเอง

ตั้มเล่นดนตรีอย่างสนุกสนานท่ามกลางถนน ในฝันมี จุ่ม และ เมย์ เป็นนักเต้นข้างๆให้ มีผู้คนมากมายมาชมเขารวมทั้ง หญิงสาวเจ้าของร้านก็ยังยอมรับและสนุกไปกับดนตรีของเขาด้วย

ฝนหยุดตกแล้ว ตั้มลืมตาตื่นขึ้น เขาจึงหันไปมองข้างๆ หญิงสาวสองคนยิ้มให้เขาก่อนจะแยกย้ายกันไป ตั้มสบายใจขึ้นอย่างบอกไม่ถูก เขามองรถที่วิ่งผ่านไปแล้วพบว่ามิประภาสรับ สัมครันักดนตรี เขาดีใจมากและเดินทางไปยังร้านอาหารนั้นทันที

120908

บทภาพยนตร์อนิเมชัน (Screenplay)

เรื่อง “สถานีต่อใจ”

ครั้งที่ 1

Sequence 1 : โลกความจริง

Scene1 : ตกงาน

ภายนอก / ร้านอาหาร / เช้า

ตัม นักคนตรีกลางคืน โคนไป่ออกจากงาน เดินออกมาจากร้านอาหารร้านที่เล่นดนตรีเป็นประจำเขาเดินไหล่ห่อๆ ถอนหายใจอย่างเซ็งๆ ว่าจะต้องหางานใหม่อีกแล้ว และอยู่ๆฝนก็ตกลงมาทำให้เขาต้องวิ่งไปหลบอยู่ที่ป้ายรถเมล์

Scene 2 : พบกัน

ภายนอก / ป้ายรถเมล์ / เช้า

ตัมวิ่งเข้ามานั่งลงบนเก้าอี้ที่แทบจะอยู่กึ่งกลางของป้ายรถเมล์

จุ่ม แม่ค้าขายเสื้อผ้าแถวป้ายรถเมล์ พยายามหอบหิ้วราวแขวนเสื้อผ้า วงกลมเป็นเกลียวสองชั้นที่หนักอึ้งเข้ามาอยู่ภายใต้ป้ายรถเมล์อย่างยากลำบาก เสื้อผ้าหลายชิ้นหล่นพื้นจนเปียกเลอะเทอะ เธอไปเก็บมันเข้ามาจนครบและสะบัดๆมันอย่างหัวเสีย

เมย์ เด็กนักศึกษาหญิงคนหนึ่ง รีบร้อนจะไปมหาวิทยาลัยเนื่องจากตื่นสาย และดันเจอฝนตกพอดี รถที่ไปมหาวิทยาลัยก็เพิ่งวิ่งผ่านเธอไปเมื่อครู่ ไม่ยอมจอดรับเธอนอกป้าย เธอจึงต้องวิ่งเข้ามาอรอดคันใหม่มาที่ป้ายรถเมล์ เธอนั่งลงขวาสุดบนเก้าอี้พลาสติกของป้ายรถเมล์

Scene 3 : จุดเริ่มต้น

ภายนอก / ป้ายรถเมล์ / เช้า

ตัมนั่งอยู่ที่เก้าอี้ ที่พื้นมี เขาหยิบเหรียญเงินในกระเป๋าออกมา เขาพิจารณาเหรียญที่หยิบขึ้นมาสักพัก เขาก็มองผ่านมันไปเห็นเงาตัวเองสะท้อนอยู่บนน้ำที่นองเล็กน้อยใต้เท้าเขา ตัมขยับขาตนเองเหยียบลงไปบนแอ่งน้ำเล็กน้อยนั้น ข้อเท้าขยับขึ้นลงเป็นจังหวะ เมย์ได้ยินเสียงนั้นดังเท่าๆกัน อยู่พักหนึ่ง เธอจึงหันไปมองตัม แล้วก็เริ่มเอามือเกาะตรงขอบของเก้าอี้พลาสติก เข้ากับจังหวะของตัม ตัมได้ยินจึงหันไปมองเมย์เขาและเธอยิ้มให้กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุ่ม ได้ยินเสียงที่ทั้งสองคนทำจึงหันไปมองและเธอก็ยิ้มเล็กๆ ตัวเธอหันกลับไปมองข้างตัว
น้ำหยดจากเสื้อผ้าที่เปียกของเธอที่แขวนอยู่บนราวแขวนเสื้อผ้า เสียงของหยดน้ำเข้าจังหวะไปกับ
เสียงเกาะเก้าอี้ของเมย์ และ เสียงตบเท้าของตัม

ตัมคิดเหรียญในมือเขายื่นไปในอากาศ และแล้วทั้งสามคนก็เหมือนเข้าไปอีกโลกหนึ่ง

Sequence B : โลกในจิตใจ

Scene 4 : ห้วงความคิด

ภายนอก / ป้ายรถเมล์ / เช้า

เหรียญตกลงมาในมือตัมอีกครั้ง เขาออกเดิน ฝนยังคงตกลงมาแต่ทุกอย่างกลับดูสดใส มี
สีอันสวยงาม และที่สำคัญตัวเขาไม่เปียกเลยสักนิด เขาหันไปมองแม่ค้า ที่เอาเสื้อผ้าออกมาวางขาย
อีกครั้ง เสื้อผ้าสวยงามแขวนอยู่บนราวแขวนเกลียวสองชั้น สองฝั่งซ้ายขวา รวมถึงแผงใหญ่ที่ตั้งอยู่
ด้านหลังสูงขึ้นไปจาก ราวเกลียวนั้นอีก เสียงเธอเอาเสื้อผ้าแขวนกับราวเป็นจังหวะ ก้องกังงๆ ก่อน
จะปิดไม้แขวนเสื้อผ้าเสียงไม้แขวนกระทบกันได้ตามราวแขวนเกลียวสองชั้นขึ้นไปจนถึงด้านบน
และแผงด้านหลัง ไม้แขวนทั้งหมดก็พากันสั่นไปด้วย

ตัมออกเดิน โยนเหรียญขึ้นบนอากาศอีกครั้ง คราวนี้นักศึกษาหญิงกระโดดคว้าเหรียญนั้น
ไป เธอแหม่เมื่อพบเหรียญนั้นกลายเป็นเบงกัจฉานวนหนึ่ง เธอจึงเดินไปร้านแม่ค้าขายเสื้อผ้า อย่าง
อารมณ์ดี ก่อนเริ่มเลือกเสื้อผ้า เธอดึงเสื้อผ้าเข้าออกจากไม้แขวน สะบัดผ้า ทาบตัว นำไม้แขวนเข้าที่
แล้วเธอเลือก 1 ตัวให้แม่ค้า แม่ค้าจับถุงพลาสติกสะบัดคล้อออกก่อนใส่เสื้อผ้าลงถุง หยิบเครื่องคิด
เลขอันโตมากค่านวนเงิน โข้วให้ลูกค้าดู เมย์ยกหน้าขึ้นยิ้มอย่างคนมีเงิน เธอยกเงินขึ้นสูงเท่าระดับ
หน้าที่เชิดของเธอ แล้วนับเงินก่อนที่จะมีบางอย่าง โลบเงินหายไปอย่างรวดเร็ว

Scene 5 : การต่อสู้

ภายนอก / ป้ายรถเมล์ / เช้า

กรี๊ด!! เสียงเมย์ร้องหลังจากหันไปพบว่ามิโรจกาทะเลกวี้งราวเงินของเธอไป เขาสามารถ
วิ่งได้เร็วอย่างเหลือเชื่อในจังหวะการวิ่งที่พิสดารของเขา ตัมหันมาเห็นพอดีโจรกำลังจะวิ่งผ่านเข้า
ไป เขาจึงขัดขายชายคนนั้น ตีลังกาหน้ากะมำ ก่อนตัมจะนั่งค่อมบนตัสโจรเป็แล้วเริ่มเปิดศึกต่อสู้
กันขึ้น

ตั้มชกหน้าโจรเป้งหน้าเปี้ยวส่วนโจรก็ไม่ยอมพยายามจะเอามืออีกข้างชก แต่โดนตั้มกันไว้ได้เขาจึงจะเอาหัวโจก แต่ ก็ถูกมืออีกข้างชกเสยเข้าที่คาง เขาน็อกหลับไปทับที มืออีกข้างที่พยายามกำเงินไว้แน่นคลายออก ตั้มหยิบเงินแล้วลุกขึ้นมา แล้วตำรวจก็เป่านกหวีดเสียงดังลั่นทุ่งเดินก้าวเท้าแบบเดินขบวนพาเหรดเรียงกันเข้ามาแล้วพาตัวชายเป็ออกไป

Scene 6 : สุดท้าย

ภายนอก / ป้ายรถเมล์ / เช้า

ตั้มหันมองชายเป็ที่ถูกพาเหรดตำรวจหามออกไปจนพ้นสายตา เขาหันกลับมาพบเมย์ที่เดินเข้ามาหาเขา เธอยิ้มให้เขา เขาแอบตกหลุมรักเธอ หัวใจเต้นโครมใหญ่เหมือนจะทะลุออกค้ำนอกแล้ว เธอหยุดอยู่ตรงหน้าจะหยิบเงินในมือเขา แต่เขานึกออก เขาระโคดถอยหลบมือหนี ทำให้เบงค์หลุมมือหนึ่งใบตกพื้นแต่กลับกลายเป็นเหรียญเงิน

Sequence 3 : โลกความจริง

Scene 7 : แยกย้าย

เหรียญเงินตกพื้น ทุกคนกลับมาอยู่ในสภาพเปียกปอน แต่ตอนนี้ฝนได้หยุดตกแล้วแสงแดดอ่อนๆผ่านทะลุเมฆลงมา ต่างคนต่างหันมองหน้ากัน แล้วยิ้มให้ เสียงจิ้งหะเริ่มซาลงจนหยุดลง ตั้มก้มลงเก็บเหรียญของเขาที่ตกลงไปบนพื้น พอเขาเงยหน้าขึ้นมา ก็มีรถเมล์ของมหาวิทยาลัย บีบแตรเรียงเสียงดัง หญิงสาวเดินมาตรงหน้าเขาก่อนยิ้มให้ แล้วเธอก็โบกรถเมล์รถเมล์จอดตรงหน้า หญิงสาวก้าวขึ้นรถไป ชายหนุ่มมองตามเตรียมโบกมือลาหญิงสาวแล้วก็เหลือบไปเห็นสิ่งหนึ่งเข้า

“รับสมัครนักดนตรีประจำร้านอาหาร สนใจติดต่อ 081-2348626 คุณหนึ่ง”

ป้ายรับสมัครนักดนตรี เขายิ้มหน้าบานขึ้นมาทันใด โลกกลับมาสดใสอีกครั้ง ก่ก่อนที่รถจะออกตัวเขารีบหยิบโทรศัพท์ที่ขึ้นมากดเบอร์โทรศัพท์แล้วกดโทรออกทันที ก่อนโบกแท็กซี่ที่วิ่งมา เขาหันมาหาป้ายขายเสื้อผ้าแล้วพูดว่า

“ผมไปละครับป้า”

ตั้ม

“จ๋า เดินทางดีๆนะพ่อนุ่ม”

จุ่ม

ทั้งสองยิ้มให้กัน ก่อนดื่มจะก้าวขึ้นรถออกไปทันที

แม่คำจุ่มมองทั้งสองคนที่แยกย้ายกันไปแล้วฮัมเพลงเบาๆด้วยความอารมณ์ดี หลังจากการที่ได้พักผ่อนกับเสียงเพลงช่วยให้เธอผ่อนคลายขึ้นกับแสงแดด เธอนำเสื้อผ้าออกมาผึ่งเล็กน้อย ก่อนเตรียมข้าวของที่ยังพอใช้ได้ออกมาตั้งร้านขายอีกครั้ง แล้วก็มีการพนักงานบริษัทสาวๆสองคนเดินผ่านมาพอดี เห็นเสื้อผ้าร้านเธอแล้วแวะดูเสื้อผ้า เธอจึงรีบออกมาต้อนรับลูกค้าในทันที

การปรับปรุงเนื้อหาบทภาพยนตร์อินเมชั่น

การสื่อสารเนื้อหาที่มีความเป็นแฟนตาซี หรือมหัศจรรย์มากเกินไป และมีความจงใจในการสร้างสถานการณ์ ซึ่งจะดูเป็นการขัดเยียดทำให้เนื้อหาดูเยอะเกินความจำเป็น ไม่จำเป็นจะต้องมีเหรียญเพื่อช่วยเป็นตัวนำเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการก็ได้ เนื่องจากคนดูจะไปสนใจตัวเหรียญและความมหัศจรรย์ของงานมากกว่าตัวเนื้อหาที่เราต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม ส่วนในช่วงแรก จะทำให้คนดูรู้ได้อย่างไร ว่าตัวเอกของเราเป็นคณตงาน การสื่อออกมาเป็นภาพยากเกินไป อาจจะมีบทสนทนาบ่งบอกก่อนก็ได้ ในตอนท้ายของเรื่องทุกคนไม่มีความจำเป็นจะต้องคุยกัน เนื่องจากเป็นเรื่องในความคิดบุคคลเดียว แต่อาจเชื่อมถึงกันผ่านจิตใจข้างในไปแล้ว อาจจะใช้ยิ้มให้กันก็เพียงพอแล้ว หลังจากนั้นจึงแยกย้ายกันกลับไปทำภารกิจของตนเอง และการเชื่อมต่อต้องไปศึกษาภาพยนตร์อินเดีย เนื่องด้วยภาพยนตร์อินเดียมักจะมีการใช้การเชื่อมกันระหว่างโลกสองโลกเสมอจนเป็นเอกลักษณ์ทางภาพยนตร์ไป

บทภาพยนตร์อนิเมชันสมบูรณ์ (SCREENPLAY)

เรื่อง “สถานีต่อใจ”

Sequence 1 : โลกความจริง

Scene1 : เปิด

ภายใน / ร้านอาหาร / เข้า

หญิงสาวมีอายุเจ้าของคัพ ขึ้นกระดาศขาวแผ่นหนึ่งให้กับตัม หนูนักรดนตรีของร้าน ก่อน
จะเดินกลับไปโดยที่ไม่พูดอะไร ตัมมองมันอย่างปลงๆก่อนเดินลงมาชั้นล่างออกและออกไปข้าง
นอกร้าน

Scene2 : เบื่อ

ภายนอก / ริมฟุตบาท / เข้า

ตัมเดินออกมาจากร้านที่จ้างเขาอย่างเซ็งๆพร้อมก็ตาร์คู่ใจ เขาถอนหายใจ แล้วขยักกระดาศ
ในมือทิ้งลงถังขยะใกล้ๆ อยู่ๆฝนก็ตกลงมา ทำให้เขาต้องวิ่งไปหลบอยู่ที่ป้ายรถเมล์

Scene 3 : พบกัน

ภายนอก / ป้ายรถเมล์ / เข้า

ตัมนั่งลงบนเก้าอี้ที่แทบจะอยู่กึ่งกลางของป้ายรถเมล์ เขาวางก็ตาร์คู่กายของเขาไว้ข้างๆ

จุ่ม แม่ค้าขายเสื้อผ้าแถวป้ายรถเมล์ ที่เพิ่งจะหอบหิ้วถุงใส่ไม้แขวนเสื้อ และเสื้อผ้า เข้ามายู่
ภายใต้ป้ายรถเมล์อย่างยากลำบาก เสื้อผ้าหลายชิ้นหล่นพื้นจนเปียกเลอะเทอะ เธอหิบบั่นขึ้นมาดม
และสะบัดๆมันอย่างหัวเสีย

เมย์ เด็กนักเรียนหญิงคนหนึ่ง รีบร้อนจะไปมหาวิทยาลัยเนื่องจากตื่นสาย และดันเจอฝน
ตกพอดี เธอเห็นรถตู้ที่ไปมหาวิทยาลัยมาพอดี เธอจึงรีบวิ่งตามแต่รถที่ไปมหาวิทยาลัยคันนี้ไม่ยอม
จอดรับเธอ เธอจึงต้องวิ่งเข้ามาหลบอยู่ในป้ายรถเมล์ เธอนั่งลงซ่ายสุดบนเก้าอี้พลาสติกของป้าย
รถเมล์

Scene 4 : จุดเริ่มต้น

ภายนอก / ป้ายรถเมล์ / เช้า

ตั้มนั่งอยู่ที่เก้าอี้ มองพื้นที่มีน้ำนองเล็กน้อย ตั้มรู้สึกถึงเสียงบางอย่างที่ประกอบกันเป็นจังหวะดนตรี เขาจึงแหงนหน้าไปมองจุ่มแม่ค้าที่กำลังสะบัดเสื้อผ้าที่เปียกของตนเอง ตั้มมองเธออยู่พักหนึ่งก่อนจะหันไปทางนักศึกษาสาวที่เอามือสะบัดผมสั้นๆของเธอ เสียงสะบัดผ้าและผมของหญิงสาวทั้งสองเข้ากันเป็นจังหวะอย่างน่าประหลาดกับเสียงน้ำที่หยดลงมา ตั้มยิ้มเล็กน้อยกับเสียงพวกนั้น เขาหลับตาลงแล้วปล่อยจิตใจไปกับเสียงดนตรี

Sequence 2 : โลกในจิตใจ**Scene 5 : ห้วงความคิด**

ภายนอก / ป้ายรถเมล์ / เช้า

ตั้มพบว่าตนเองอยู่หน้ากระโปรงหน้ารถคันหนึ่ง โดยมีแม่ค้า และ นักศึกษา ยืนอยู่ด้านหลังสองฝั่งซ้ายขวา แต่ละคนยืนอยู่บนรถคนละคัน ตั้มยิ้มและหมุนตัว ก็ตาร์ทูใจก็ออกมาอยู่ในมือของเขา แล้วเขาก็เริ่มเล่นในจังหวะตามใจของตนเองขึ้น คนที่นั่งอยู่ในรถที่ตั้มยืนอยู่ กดเปิดที่ปิดน้ำฝนซึ่งปิดสลับซ้ายขวาไปตามจังหวะ ส่วนด้านหลังหญิงสาวทั้งสองคนก็กลายเป็นแดนซ์เซอร์ของโชว์ครั้งนี้ สีแยกไฟแดงก็กลายเป็นสปอตไลท์ยังแสงสีมาที่เวทีกระโปรงรถ คนทั่วไปรีบวิ่งออกมาดูอย่างชื่นชม แล้วเริ่มเดินตามกันไป รถก็เริ่มติด เพราะคนจำนวนมากที่เข้ามาจอดชมการแสดงดนตรีของตั้ม

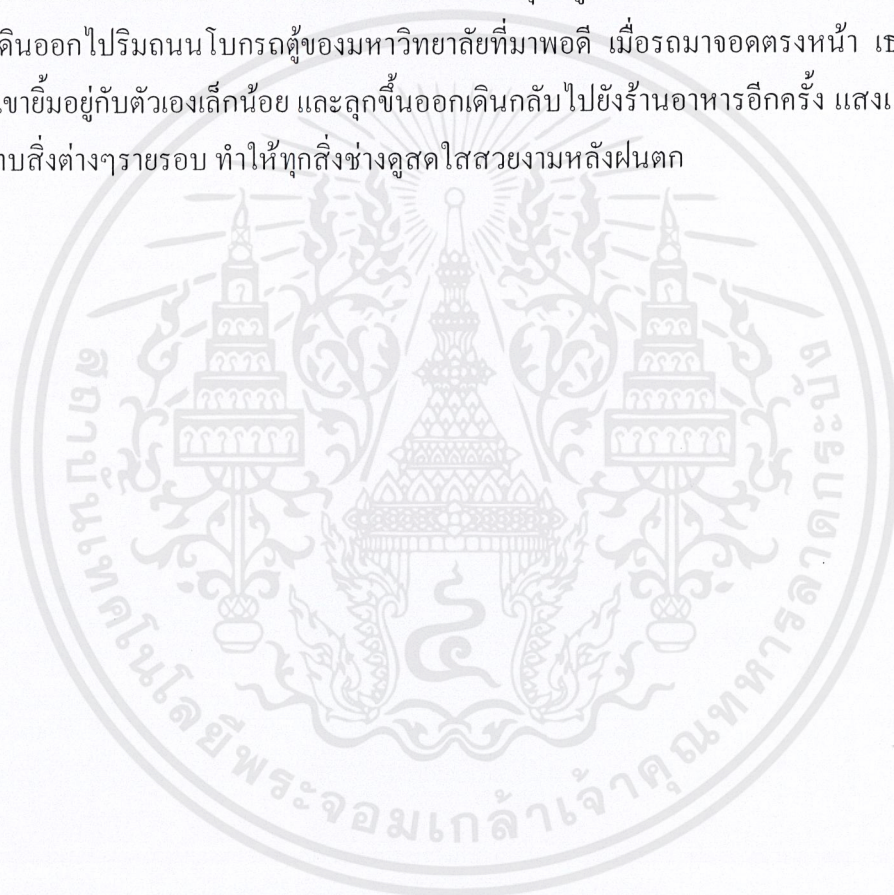
เจ้านายของตั้มเธอเดินมาอย่างงงๆว่ามีอะไรเกิดขึ้นที่ถนนเส้นนี้ เธอเดินฝ่าฝูงชนเข้าไปแล้วเงยหน้าขึ้นมาดู เธอพบว่าตั้มกำลังเล่นดนตรีในแบบที่เธอไม่เคยอยากให้เขาเล่นเลย สีหน้าเธอตกตะลึงอย่างมาก เธอยิ้มด้วยความยินดีที่มีแต่คนชอบดนตรีของเขา เธอจึงเริ่มกระโดดตามจังหวะเพลงไปด้วย ตั้มลงไปมองเห็นเจ้าของร้านซึ่งยิ้มและสนุกไปกับการแสดงของเขา เขายิ้มหน้าบานแล้วเล่นดนตรีอย่างเต็มที่ จังหวะเร่งความสนุกขึ้นไปเรื่อยๆ จนกระทั่ง ตั้มติดก็ตาร์ทูใจทำให้เสียงของมันหอนสูงออกมา

Sequence 3 : โลกความจริง

Scene 6 : กลับสู่ปัจจุบัน

ภายนอก / ป้ายรถเมล์ / เช้า

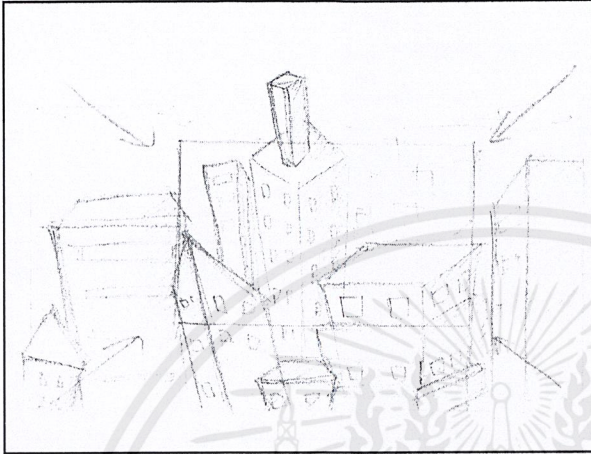
เสียงน้ำหยดลงบนพื้นเสียงโศกกังวาน ทำให้ตม้ลืมตาขึ้นมาด้วยความโล่งใจ ตม้ขยี้ตาแล้ว
เข้หันไปมองข้างๆ หญิงสาวขี้มให้เขา เข้ขม้ตอบแล้วหันไปทางแม่ค้า แม่ค้าก็ขม้ให้เขาเช่นกัน
ก่อนจะหันไปเตรียมของเพื่อออกขายต่ออีกครั้ง ตม้มองจุ่มครู่หนึ่งแล้วหันกลับมาด้านหน้านักศึกษา
สาว ก็เดินออกไปริมถนนโบกรถคู่ของมหาวิทยาลัยที่มาพอดี เมื่อรถมาจอดตรงหน้า เธอก้ก้าวขึ้น
รถไป เข้ขม้อยู่กับตัวเองเล็กน้อย และลุกขึ้นออกเดินกลับไปยังร้านอาหารอีกครั้ง แสงแดดส่องลง
มากระทบสิ่งต่างๆรายรอบ ทำให้ทุกสิ่งช่างดูสดใสสวยงามหลังฝนตก



STORY BOARD TITLE : _____ สถานีต่อใจ _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : มณีรัตน์ ช้อยช่างทอง

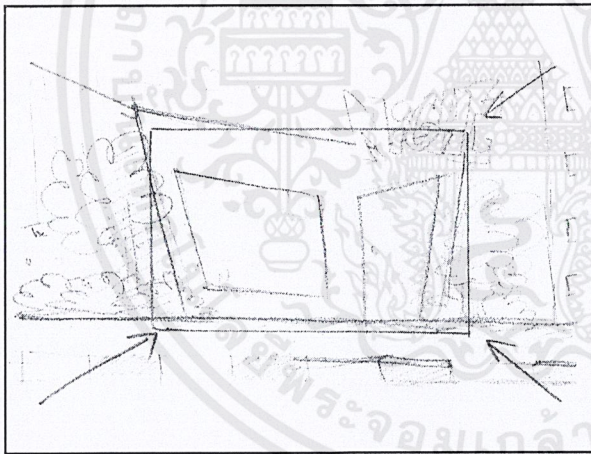
SHOT 01



ELS ใจกลางเมืองกรุงเทพ

ชุมชนเข้าไปในเมือง

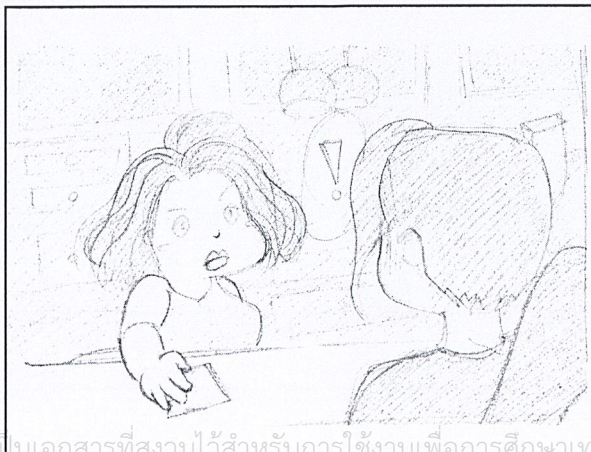
SHOT 02



LS หน้าร้านอาหารที่ต้มทำงาน

ชุมชนเข้าไปในร้านอาหาร

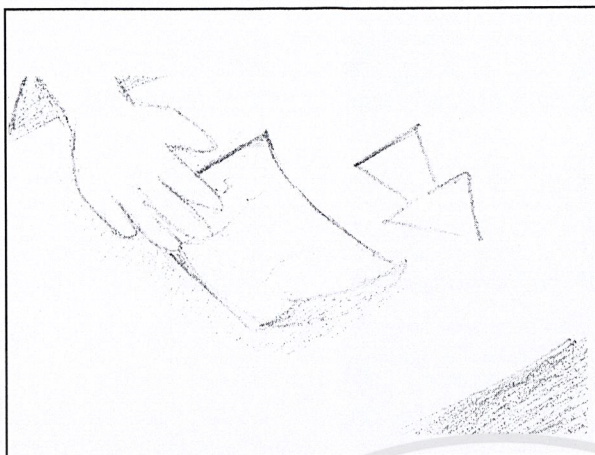
SHOT 03



MS เจ้าของร้านยื่นรายชื่อเพลงให้ต้ม

เจ้าของร้านอาหารยื่นรายชื่อ
เพลงให้กับต้มบริเวณเคาน์เตอร์ของ
ร้าน

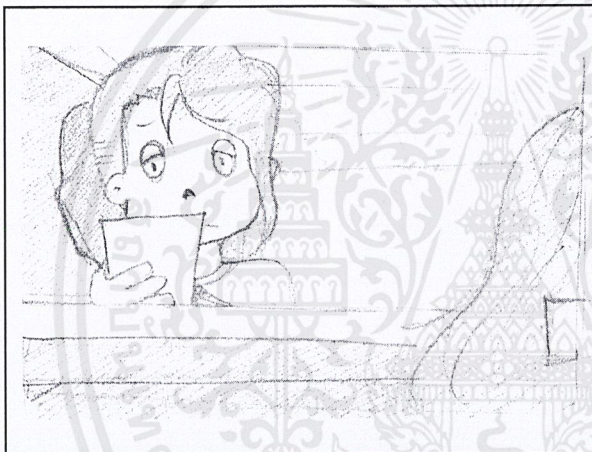
SHOT 04



CU ละครายชื่อเพลง

เจ้าของร้านยื่นรายชื่อเพลง
ให้ตัม

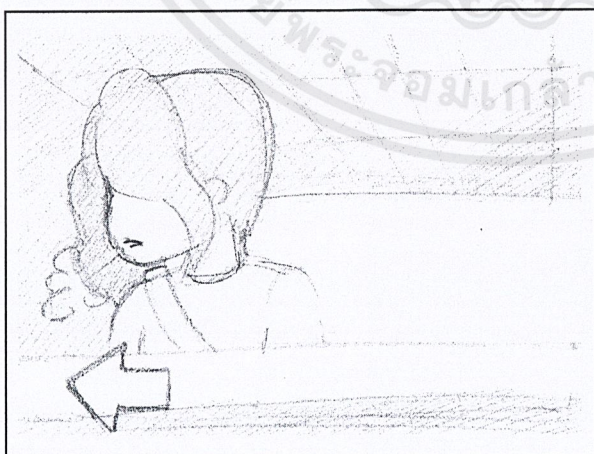
SHOT 05



MS ตัมดูละคราย

ตัมมองดูละครายชื่อเพลง
ที่ได้รับจากเจ้าของร้าน หน้าตาเศร้า

SHOT 06

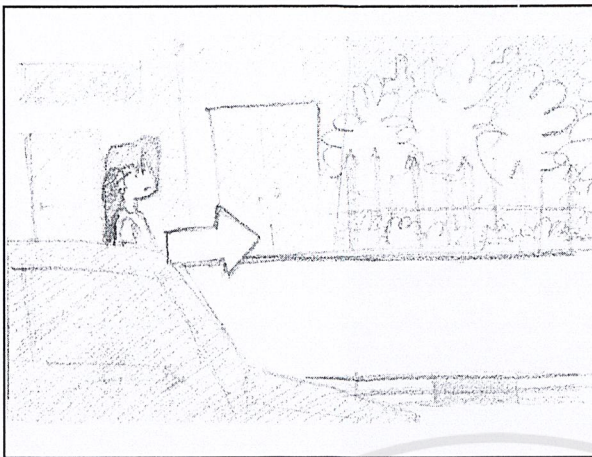


MS ตัมถอนหายใจ และเดินออกไป

ตัมถอนหายใจ เออละครายลง
แล้วเดินออกจากร้านอาหารไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 07



LS ต้มเดิน

ต้มเดินออกมานอกบ้าน เดิน
ไปตามริมถนนพร้อมก็ตาร์ทูใจ

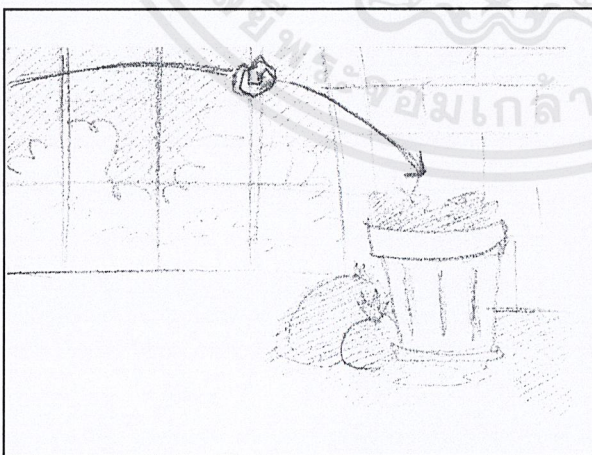
SHOT 08



MS ต้มดูกระดาษ

ต้มหยิบกระดาษขึ้นมาดูแล้ว
ขยำกระดาษ

SHOT 09

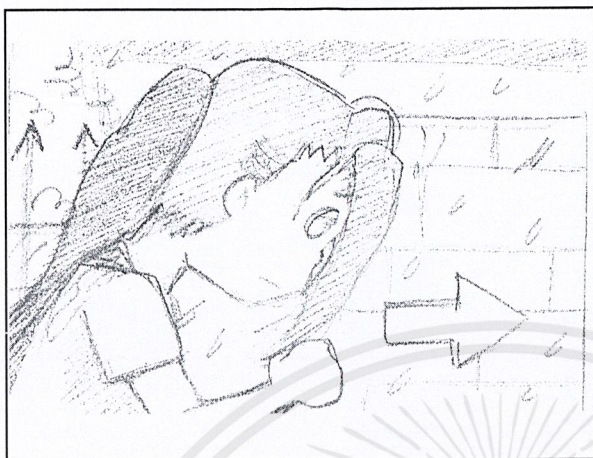


LS กระดาษกระเด็นลงถังขยะ

กระดาษที่ต้มเขี่ยทิ้งไปที่ถัง
ขยะ จากนั้นกระดาษก็ตกลงพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

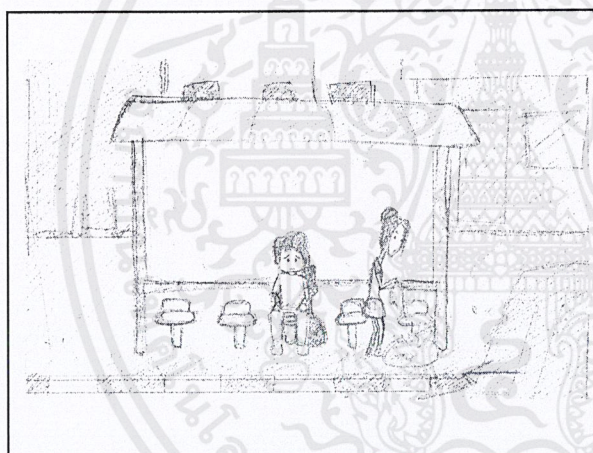
SHOT 10



MS ต้มวุ้นหลบฝน

ฝนตกลงมาอย่างกะทันหัน
ต้มจึงรีบออกวิ่งเพื่อหาที่หลบฝน

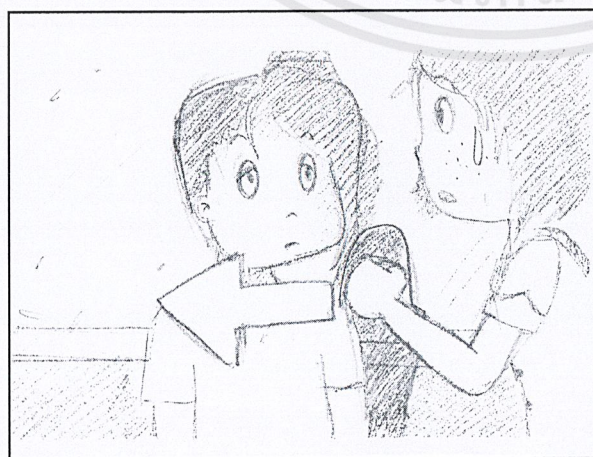
SHOT 11



LS ต้มหลบฝนที่ป้ายรถเมล์ เจอจุ่ม

ต้มวิ่งมาหลบฝนที่ป้ายรถเมล์
เจอจุ่มที่กำลังหยิบเสื้อผ้าที่เปียกขึ้นมา
สะบัดน้ำออก

SHOT 12

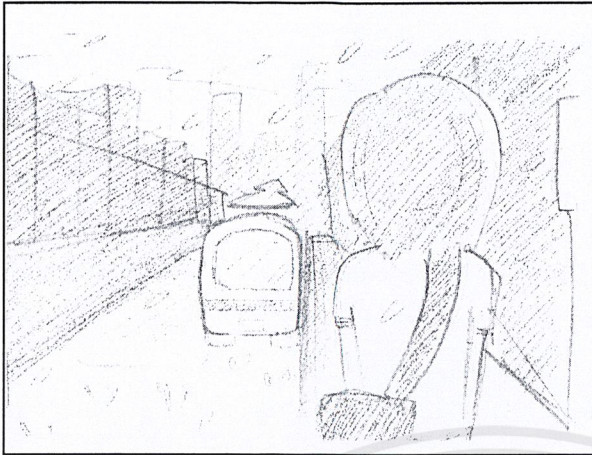


MS เมย์วิ่งผ่านหน้าต้ม

รถตู้วิ่งผ่านป้ายรถเมล์ไป แล้ว
เมย์ก็วิ่งตามรถตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

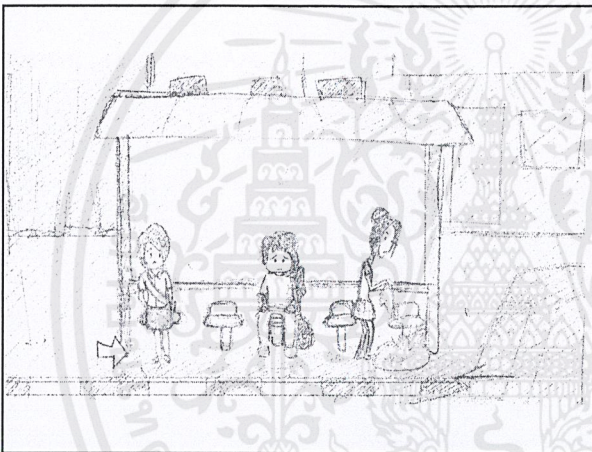
SHOT 13



LS เมย์มองรถตู้

เมย์ยืนมองรถตู้ที่วิ่งไป
ท่ามกลางฝนที่ตกลงมา

SHOT 14



LS เมย์มาหลบฝนที่ป้ายรถเมล์

เมย์วิ่งกลับมาที่ป้ายรถเมล์
เมย์ยกมือขึ้นมาสะบัดผมที่เปียก

SHOT 15

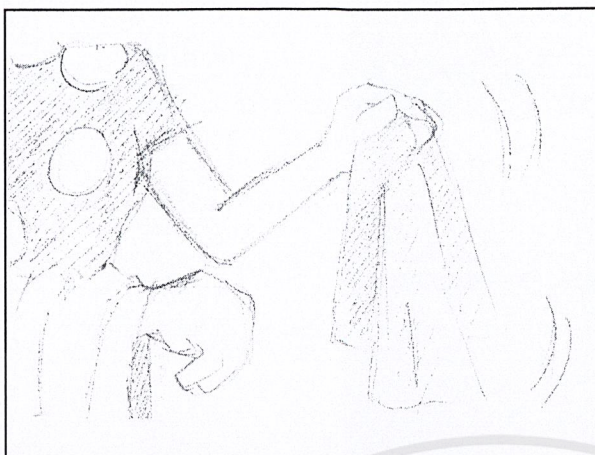


MS ต้มได้ยินเสียงเป็นจังหวะ

ตม่นั่งแล้วได้ยินเสียงฝนตก
สะบัดผ้า และสะบัดผมเป็นเสียงดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 16



CU จุ่มสะบัดผ้า

จุ่มสะบัดเสื้อที่เปียก

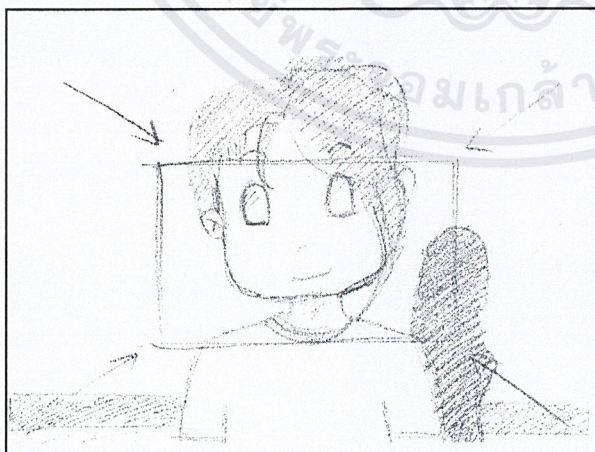
SHOT 17



CU เมย์สะบัดผม

เมย์สะบัดผมที่เปียกของ
ตนเอง

SHOT 18

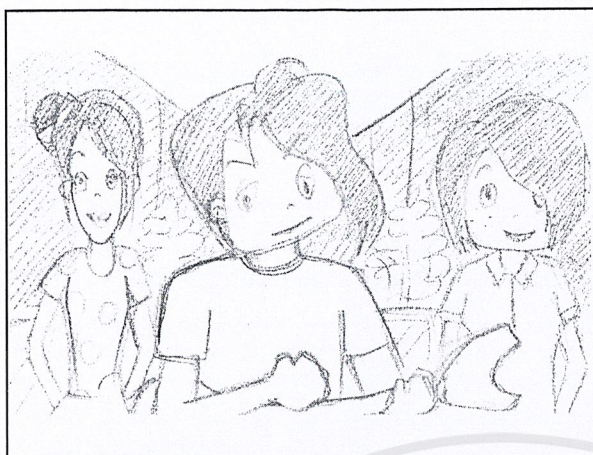


MS ต้มหลับตา

ต้มหลับตาลงภาพซูมอินเข้า
ไปที่ตาของต้มจนภาพเบลอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

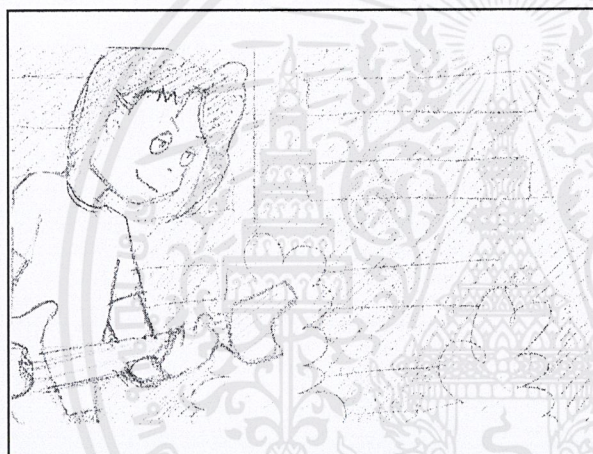
SHOT 19



MS ต้มเล่นกีตาร์ จุ่มและเมย์เต้นข้างๆ

ต้มเล่นกีตาร์ โดยมีจุ่มและเมย์
มาร่วมด้วยอยู่ด้านข้าง

SHOT 20



MLS ต้มเล่นกีตาร์

ต้มเล่นกีตาร์อยู่บนกระโปรง
หน้ารถ

SHOT 21

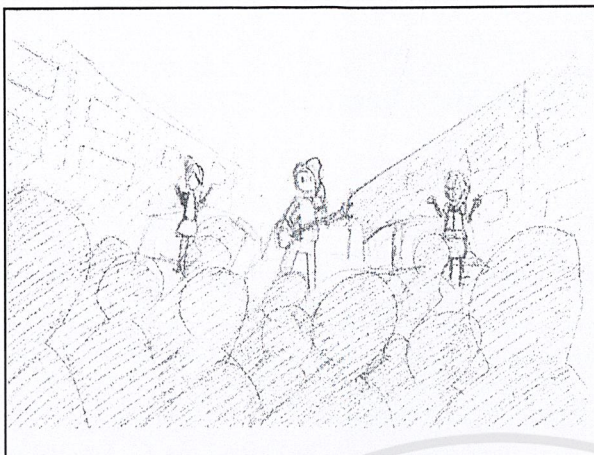


LS คนวิ่งมาดู

คนที่ผ่านไปมาหันมามอง
แล้ววิ่งมาดูต้มที่เล่นดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

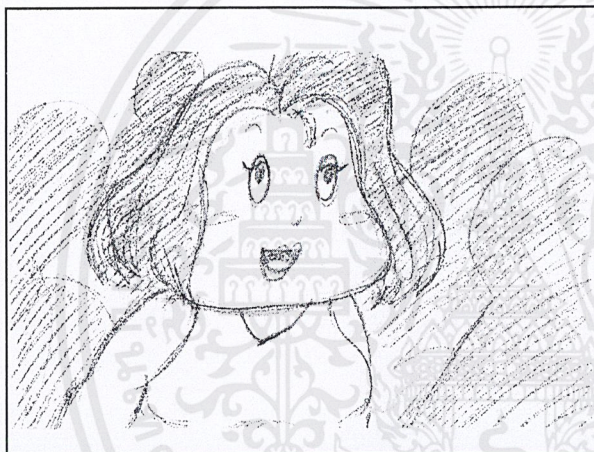
SHOT 22



ELS คนดูตั้มเล่นดนตรี

มีคนมากมายมาดูตั้มที่เล่น
ดนตรีอยู่บนกระโปรงหน้ารถ

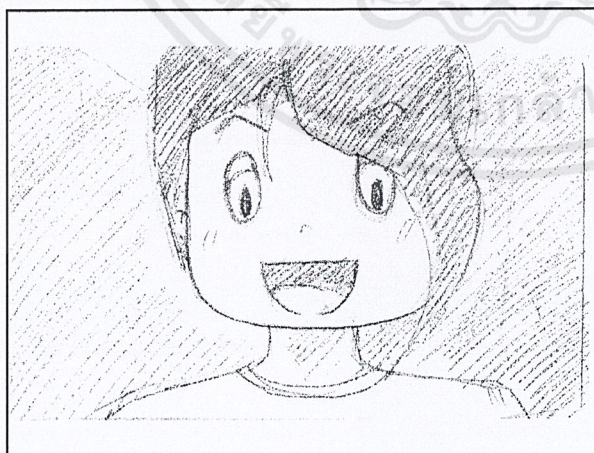
SHOT 23



MS เจ้าของร้านชอบ

เจ้าของร้านมองตั้มที่เล่น
ดนตรีแล้วเดินตาม

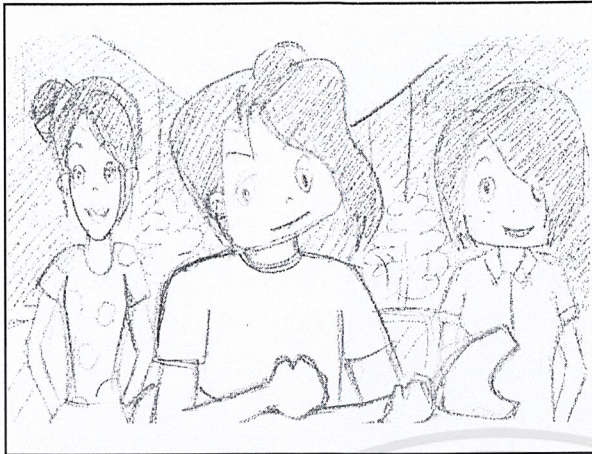
SHOT 24



CU ตั้มดีใจ

ตั้มยิ้มดีใจที่เจ้าของร้านชอบ
ดนตรีที่เขาเล่น

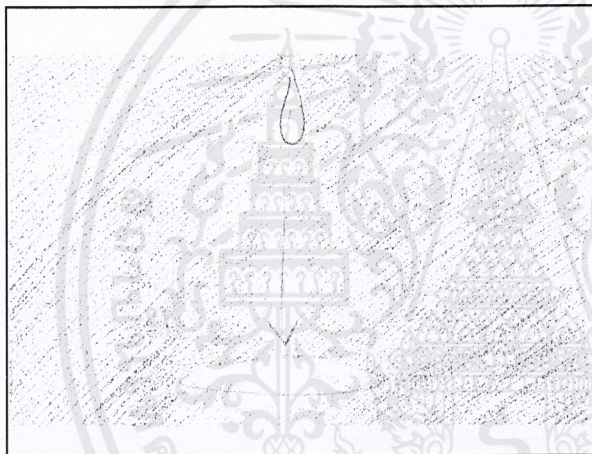
SHOT 25



MLS ต้มเล่นดนตรีตอนจบ

ต้มเล่นกีตาร์ พร้อมจุ่มและ
เมย์ที่เต็นอยู่ข้างๆ

SHOT 26



CU น้ำหยด

น้ำหยดลงพื้นในตอนท้ายของ
ความฝัน

SHOT 27

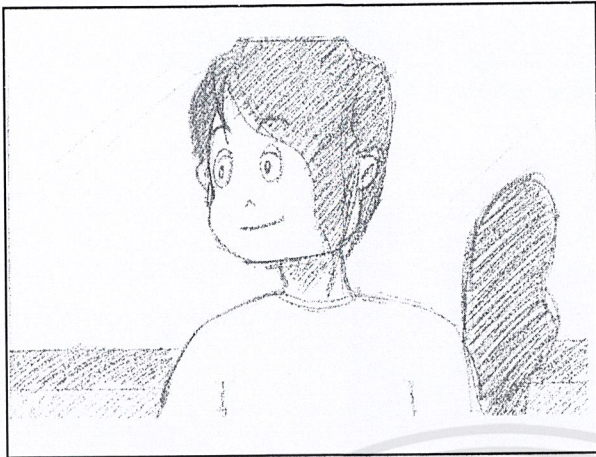


MS ต้มลืมนตา

ต้มลืมนตาขึ้นมา เขาหลุด
ออกมาจากโลกในความคิดของเขาแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

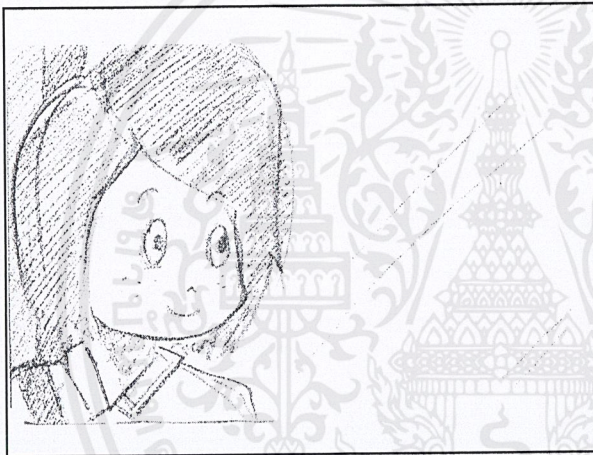
SHOT 28



MS ต้มหันไปหาแม่

ต้มหันไปยิ้มให้กับแม่

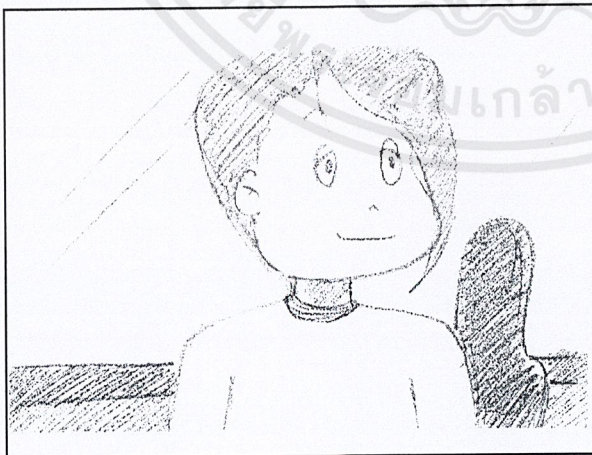
SHOT 29



MS แม่ยิ้ม

แม่หันมามองแล้วยิ้ม
ให้กับต้ม

SHOT 30



MS ต้มหันไปหาจุ่ม

ต้มหันไปยิ้มให้กับจุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

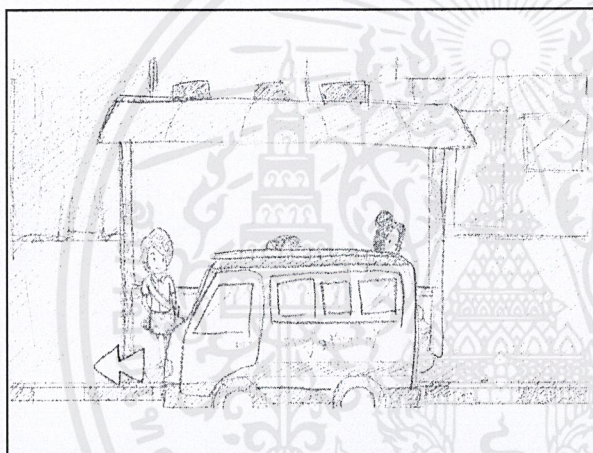
SHOT 31



MS จุ่มยิ้ม

จุ่มหันไปมองแล้วยิ้ม
ให้กับตั้ม

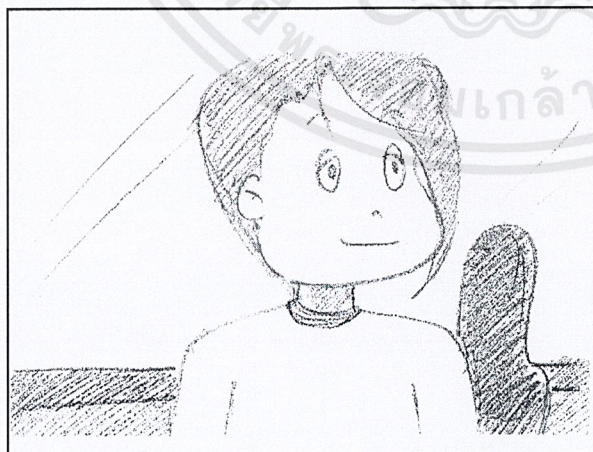
SHOT 32



LS รถตู้มาจอดรับเมย์และออกไป

เมย์โบกรถตู้คันใหม่ และจุ่ม
ก้มลงหยิบของที่วางที่พื้นขึ้นมา

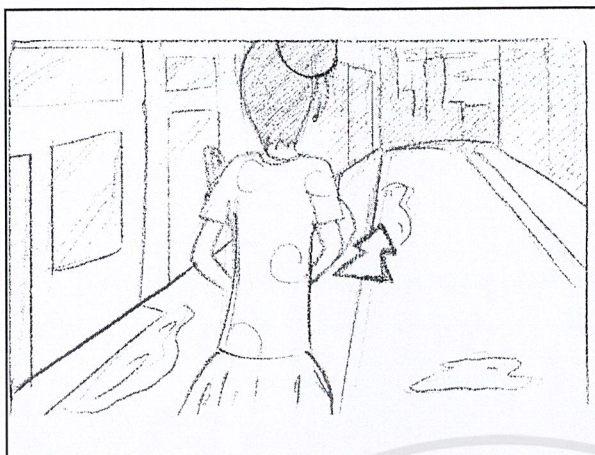
SHOT 33



MS ตั้มมองไปทางจุ่ม

ตั้มหันไปมองจุ่มที่ก้มเก็บ
ของแล้วเดินออกไปจากป้ายรถเมล์

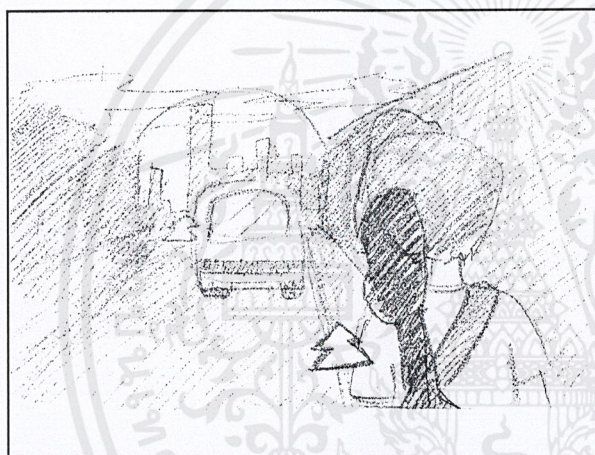
SHOT 34



MLS จุ่มเอาเสื้อผ้ามืดกลับไปขาย

จุ่มเดินออกจากป้ายรถเมล์ไป
ขายของเช่นเดิม

SHOT 35



LS ต้มเดินกลับร้านอาหาร รถตู้วิ่ง
พระอาทิตย์ส่องแสงสีทอง

ต้มลุกออกมาจากป้ายรถเมล์
แล้วเดินกลับไปยังร้านอาหารพร้อมรถตู้
ที่วิ่งตรงไป ท่ามกลางพระอาทิตย์ที่ส่อง
แสง

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “สถานีต่อใจ” เน้นไปที่การตัดทอนรายละเอียดของทั้งฉากและตัวละครลง และเน้นการใช้สีเส้นตามสไตล์ของ Flash Animation แต่เนื่องด้วยมีเงื่อนไขของฝนที่ตกลงมาในอนิเมชัน จึงต้องมีการใช้สีที่หม่นลงตามสภาวะของอากาศด้วย และความต่างของภาพในความเป็นจริงและภาพในความฝัน ซึ่งต้องมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนมาก มิฉะนั้นจะทำให้เกิดปัญหาในเรื่องการทำความเข้าใจว่าส่วนใดคือความจริง ส่วนใดคือความฝัน

การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร พบปัญหาซึ่งทำให้ใช้เวลาอยู่นานพอสมควรกับการหาสไตล์และรูปแบบที่เหมาะสมของตัวละครกับตัวชิ้นงาน จึงได้ทดลองวาดออกมาหลายสิบแบบ ก่อนจะได้ออกมาเป็นแบบล่าสุดที่ปรากฏในชิ้นงาน และโดยส่วนหนึ่งอิทธิพลการออกแบบตัวละครมาจากการดูอนิเมชันสไตล์ Flash Animation ด้วย จะสังเกตได้จากกรณีที่ ศรีษะของตัวละครจะมีขนาดใหญ่กว่าส่วนลำตัว โดยประมาณ 1 ใน 3 ของตัวละครทั้งตัวนั่นเอง และการใช้สีเพื่อแบ่งตัวละครแต่ละตัวละครจะมีโทนสีของเสื้อผ้าแตกต่างกัน ในที่นี้ ตัวเอกของเรื่องจะเน้นไปทางโทนสีฟ้าและสีน้ำเงิน ตัวละครที่เป็นเจ้าของร้าน จะเป็นสีน้ำเงินเข้ม และการเน้นให้ยังชัดมากขึ้นด้วยความต่างของสีผิว ตัวละครตัวนี้จะเป็นตัวละครตัวเดียวที่มีผิวคล้ำ ตัวละครที่เป็นแม่ค้าเสื้อผ้า จะเน้นสีโทนชมพูม่วง และการเติมลวดลาย และทรงของเสื้อผ้าในส่วนกระโปรงเน้นความสดใส และตัวละครที่เป็นนักศึกษานั้นจะใช้โทนสีขาวดำ และน้ำตาลเป็นหลัก เนื่องจากชุดเป็นทางการและอิงจากความเป็นจริงด้วย ซึ่งจะทำให้แยกได้กันอย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครหลัก

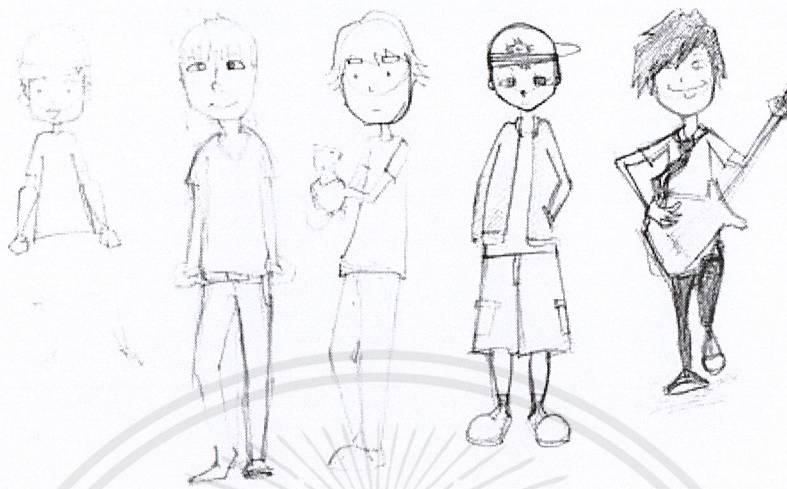


ภาพที่ 4.1 ภาพร่างตัวละครหลัก



ภาพที่ 4.2 ภาพร่างตัวละครหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ภาพร่างตัวละครหลัก



ภาพที่ 4.4 ภาพร่างตัวละครหลัก

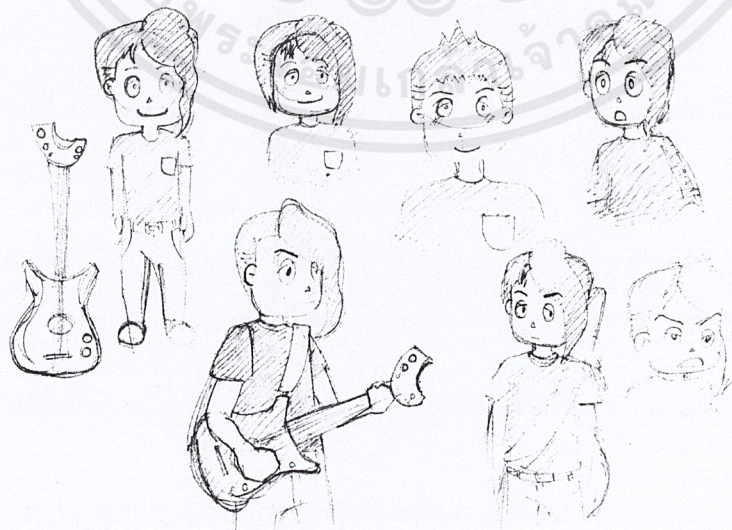
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 ภาพร่างตัวละครหลัก



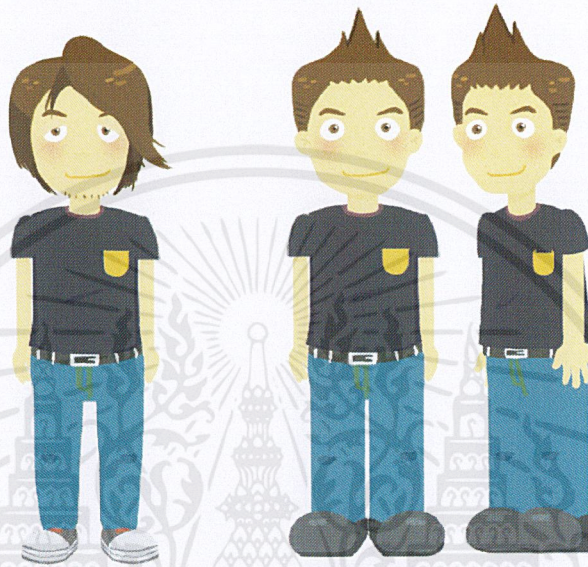
ภาพที่ 4.6 ภาพร่างตัวละครหลัก



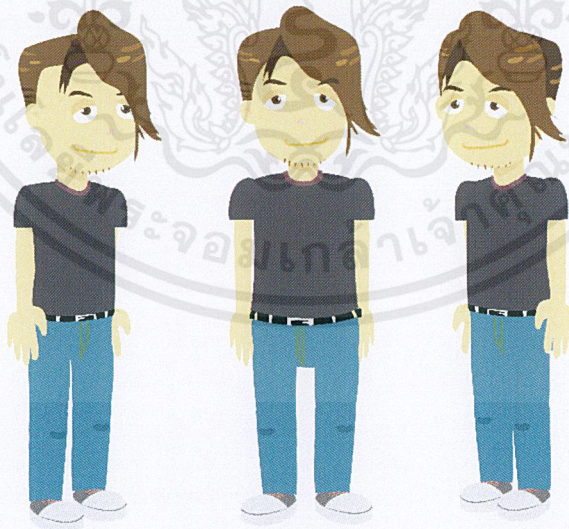
ภาพที่ 4.7 ภาพร่างตัวละครหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครหลักที่นำมาทำในคอมพิวเตอร์

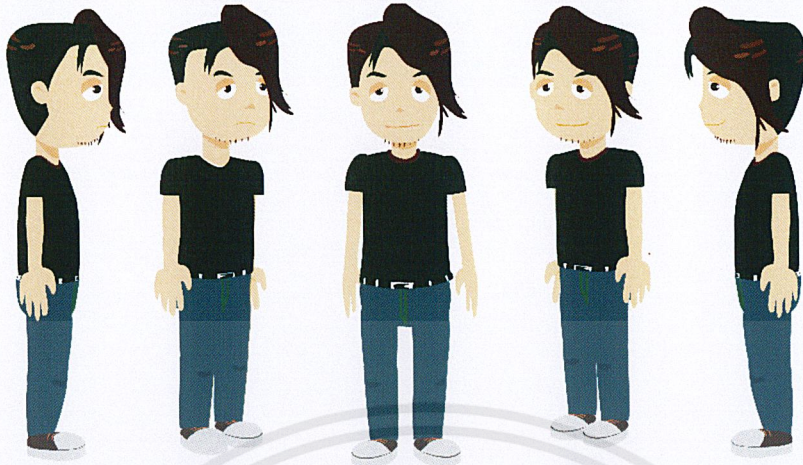


ภาพที่ 4.8 ภาพร่างตัวละครหลัก (Photoshop) “ต๋ม”



ภาพที่ 4.9 ภาพร่างตัวละครหลัก (Illustrator) “ต๋ม”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ภาพตัวละครหลัก (Illustrator) “ต๋ม” 2

ตัวละครประกอบ



ภาพที่ 4.11 ภาพตัวละครประกอบ “เจ้าของร้านอาหาร”



ภาพที่ 4.12 ภาพตัวละครประกอบ นักศึกษา “เมย์”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ภาพตัวละครประกอบ แม่ค้า “จุ่ม”

การสร้างตัวละครในศิลปะป็นขั้นตอนนี้ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีความสะดวกในการสร้างและลงสีตัวละคร เนื่องจากเมื่อเลือกสีแล้วตัวโปรแกรมจะทำการใส่สีในช่องที่เราสร้างขึ้นมาอัตโนมัติ และการสร้างด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator นี้ยังสร้างด้วยเส้น vector ทำให้ภาพไม่แตกเมื่อขยายภาพ แต่ทั้งนี้ควรสร้างตัวละครให้มีขนาดใหญ่ไว้ เนื่องจากช่วงนี้นำไปใช้ในโปรแกรมอื่นนั้น ตัวภาพก็จะกลับเป็น Pixel เช่นเดิม ในช่วงแรก ข้าพเจ้าใช้โปรแกรม Adobe Photoshop สามารถสร้างตัวละครที่ดูน่ารักได้ แต่หากบังเอิญสร้างตัวละครตัวเล็กแล้วต้องการขยายภาพเมื่อทำเสร็จแล้วนั้น จะขยายได้เพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น เนื่องจากตัวภาพสร้างจาก Pixel ซึ่งเป็นจุดสีรวมกัน เมื่อขยายมากๆ ภาพจะแตกเป็นจุดสีให้เห็น ต่างจาก โปรแกรม Adobe Illustrator

การสร้างตัวละครในมุมมองต่างๆ นั้นดูจากความจำเป็นของแต่ละชื่อ ซึ่งสามารถดูได้คร่าวๆ จาก สตอรี่บอร์ด ว่าตัวละครที่เราสร้างขึ้นมานั้นจะมีการทำอะไรทางใด หันหน้าในทิศทางใดบ้าง ซึ่งจะไม่เป็นการเสียเวลาที่จะต้องมานั่งสร้างตัวละครทุกองศา ดูได้จากตัวละครแม่ค้า มีการสร้างเพียงสามมุม อาจจะมีส่วนเสริมอย่างอื่นเช่นหัวด้านอื่นๆ สำหรับการทำแอคชั่นหันหน้าหนี ซึ่งในส่วนของตัวเองนั้นจะใช้ภาพเดิมของตัวละครในมุมมองนั้นๆ ส่วนในตัวละครเจ้าของร้านนั้นมีการใช้มุมมองจำนวนมาก จึงต้องทำการสร้างตัวละครมุมมองต่างๆ เพื่อเอาไว้ใช้งาน ถ้าหากไม่รีบทำไว้ แต่ไปทำตอนที่กำลังจะใช้จะยิ่งทำให้เสียเวลามากกว่าเดิม



ภาพที่ 4.14 ภาพหัวของตัวละคร แม่ค้า “จุ่ม”

การออกแบบฉาก

ในการออกแบบฉากนั้นจะไม่เน้นความเหมือนจริง เนื่องจากตัวละครที่ออกแบบไว้เป็นแนว Flash Animation แล้วนั้น การทำฉากก็ต้องออกมาในทิศทางเดียวกันด้วย หากมีความแตกต่างกันของการลงสีและแบบของภาพนั้น เมื่อทำการแมทซ์ตัวละครกับฉากเข้าด้วยกันจะเกิดความต่างอย่างเห็นได้ชัด และรู้สึกได้ว่าไม่เข้ากัน

ในการออกแบบฉากในศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จะใช้การสังเกตจากการดูอนิเมชัน เรื่อง Power Puff girls และ Dexter's Laboratory ซึ่งมาจากบริษัทผู้ผลิตเดียวกัน แต่ออนิเมชันทั้งสองเรื่องนี้สร้างมาจากโปรแกรม Toon Boom ส่วนในเรื่องการลงสี ด้วยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator นั้นก็เช่นเดียวกับการทำตัวละคร คือเพียงแค่เลือกสี และลงมือกำหนดจุดติกรอบให้กับภาพสีก็จะปรากฏอยู่อัตโนมัติ จึงสามารถข้ามขั้นตอนการลงสีภายหลังการวาดเหมือนเทคนิคอื่นๆไปได้ เนื่องจากสามารถทำได้พร้อมกัน



ภาพที่ 4.15 ภาพจากอนิเมชันเรื่อง Power Puff Girls

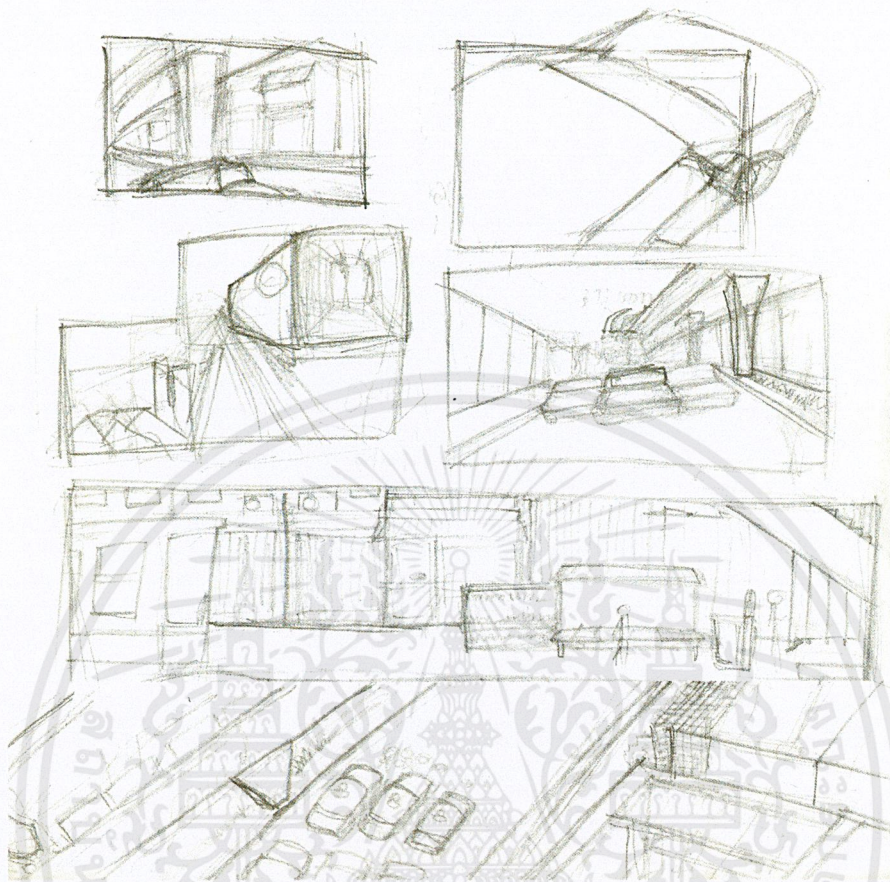
ที่มา : [My Free Wallpaper\[Online\]](http://www.myfreewallpapers.net/cartoons/pages/powerpuff-girls.shtml). Accessed 9 February 2011 Available from
<http://www.myfreewallpapers.net/cartoons/pages/powerpuff-girls.shtml>



ภาพที่ 4.16 ภาพจากอนิเมชันเรื่อง Dexter's Laboratory

ที่มา : [Dexter-Laboratory-Ego-Trip\[Online\]](http://3.bp.blogspot.com/qcHuZPbd4U/TZzBXNm7QnI/AAAAAAAAADE/pfubE4B4Za4/s1600/dexters_laboratory_324_1280.jpg). Accessed 9 February 2011 Available from
http://3.bp.blogspot.com/qcHuZPbd4U/TZzBXNm7QnI/AAAAAAAAADE/pfubE4B4Za4/s1600/dexters_laboratory_324_1280.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

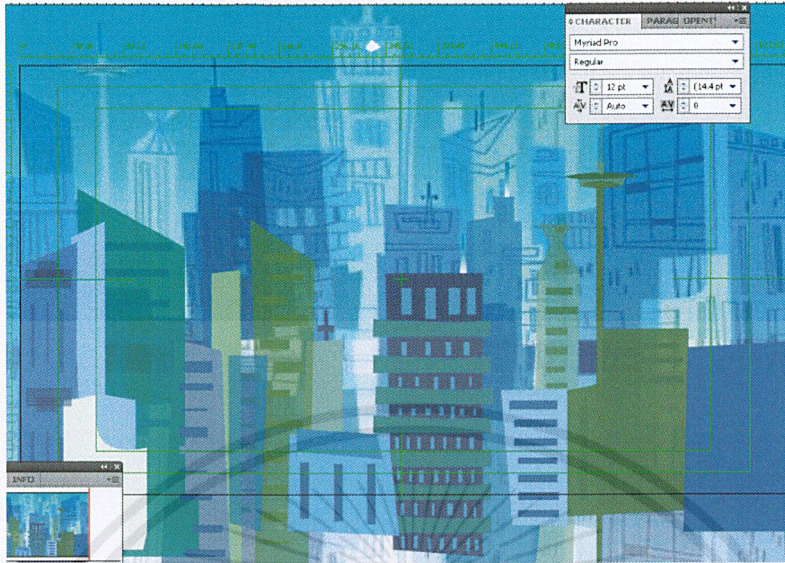


ภาพที่ 4.17 ภาพร่างฉาก

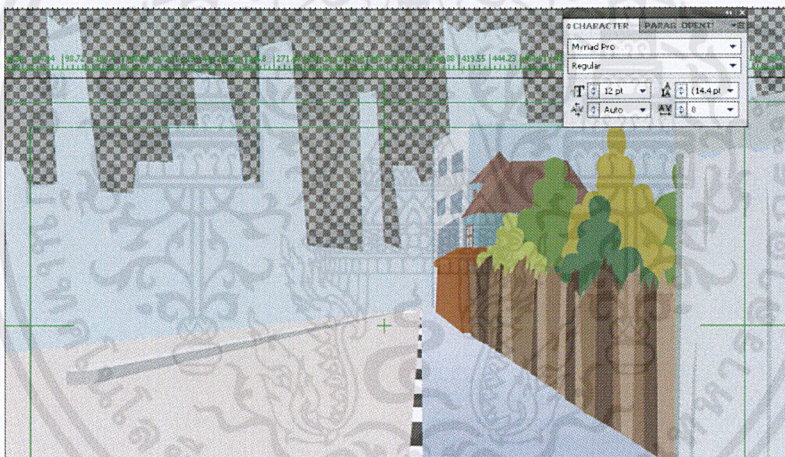


ภาพที่ 4.18 ภาพฉากขนาดยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 ภาพเมือง



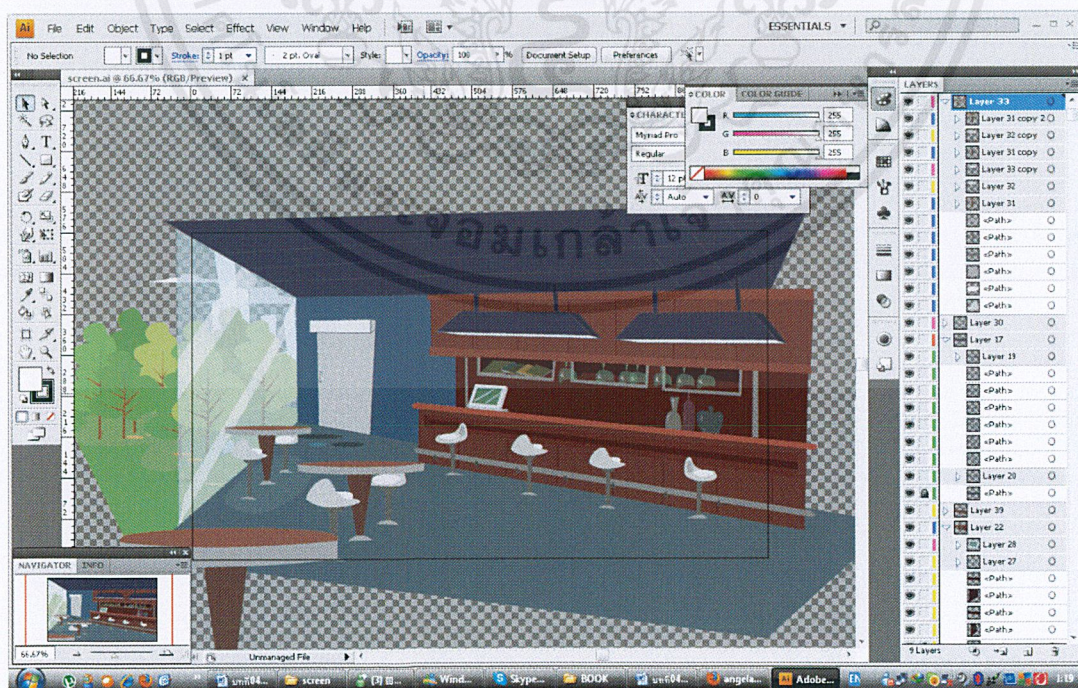
ภาพที่ 4.20 ภาพฉากมุม 45 องศา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



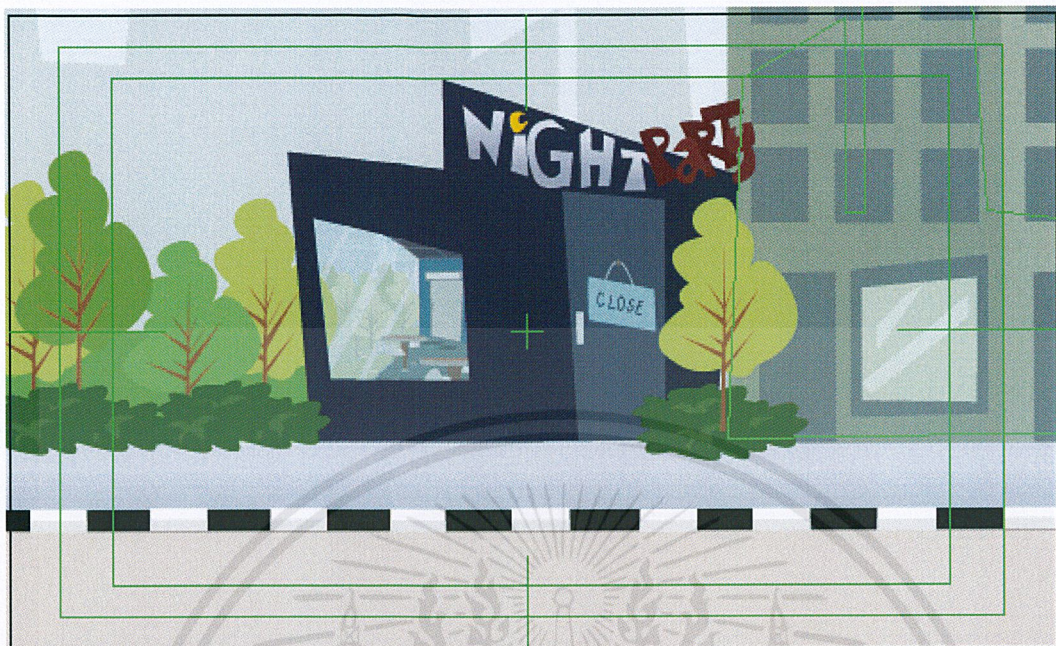
ภาพที่ 4.21 ภาพตัวอย่างร้านอาหาร

ที่มา : [angela mabride creative](http://www.angelmabridecreative.com/)[Online]. Accessed 6 February 2011 Available from <http://www.angelmabridecreative.com/>



ภาพที่ 4.22 ภาพร้านอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

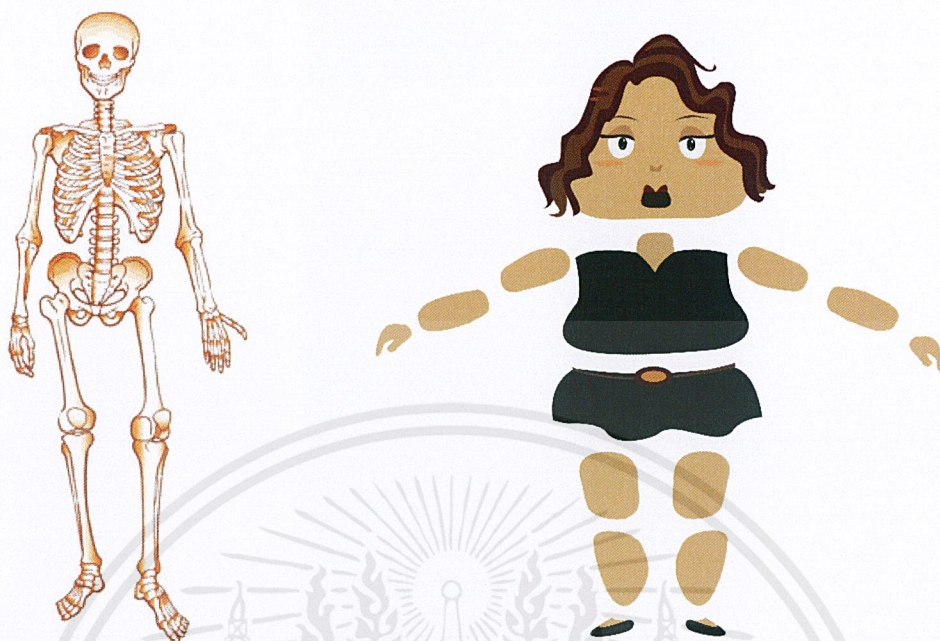


ภาพที่ 4.23 ภาพหน้าร้านอาหาร

การนำตัวละครไปใช้เพื่อการเคลื่อนไหว

จากด้านบนนี้จะทำให้เห็นการสร้างมุมต่างๆของตัวละครเท่าที่จำเป็นเพื่อนำไปใช้งานได้อย่างรวดเร็ว แต่มีอีกเรื่องที่ต้องคำนึงถึงในการสร้างตัวละครสไตล์ Flash Animation นี้ คือการแยกชิ้นส่วนต่างๆของตัวละคร ซึ่งมีความละเอียดค่อนข้างมาก สามารถพูดได้ว่า ยิ่งแบ่งสัดส่วนละเอียดมากเท่าใดยิ่งสร้างการเคลื่อนไหวอย่างละเอียดได้ดีมากเท่านั้น แต่ในที่นี้ตัวละครเป็นคอนการแบ่งสัดส่วนคือแบ่งตามข้อของกระดูกต่อในร่างกายนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.24 ภาพการแบ่งชิ้นส่วนของตัวละครตามข้อต่อของกระดูก

จากชิ้นส่วนที่แยกออกมานี้เป็น การแยกส่วนสำหรับการพับงอตามส่วนต่างๆของร่างกาย ส่วนสำคัญอีกส่วนที่หลายคนอาจลืมไปคือ การแยกส่วนของสะโพกกับลำตัวช่วงบน หากลืมแยกชิ้นส่วนนี้ การทำให้ตัวละครก้มหลังนั้นจะไม่สามารถทำได้



ภาพที่ 4.25 ภาพตัวอย่างตัวละครก้มหลัง

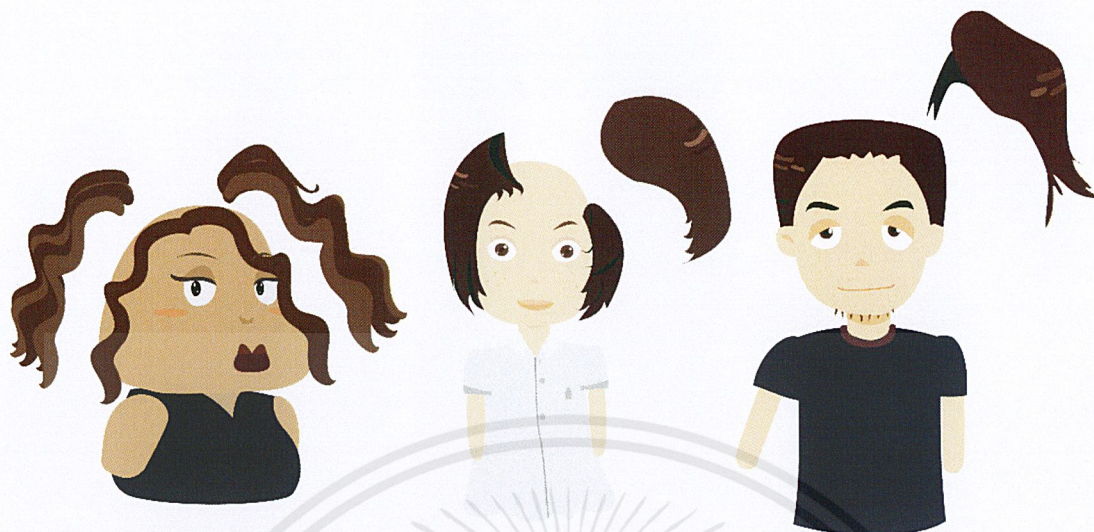
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าการแยกส่วนที่ถูกต้องนั้นจะช่วยทำให้การเคลื่อนไหวไม่ผิดเพี้ยน และตัวละครยังมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้สัดส่วนของแขนขาและลำตัวแล้วอีก หนึ่งส่วนที่สำคัญ สำหรับการแสดงอารมณ์คือ ใบหน้า ซึ่งควรมีการแยกชิ้นส่วนด้วย ทำให้เราได้ รายละเอียดเพิ่มเติมในชิ้นงานของเราขึ้นมา เช่น การกระพริบตา การขยับของคิ้ว เป็นต้น



ภาพที่ 4.26 ภาพการแยกชิ้นส่วนของใบหน้า

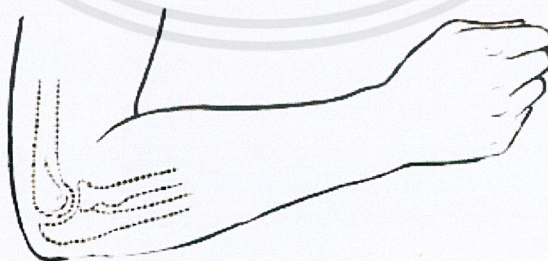
การแบ่งสัดส่วนต่างๆนี้ ช่วยในการสร้างการเคลื่อนไหวที่ดีของตัวละคร แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ ความละเอียดอ่อนของผู้จัดทำอนิเมชัน ยิ่งมีความละเอียดมากเท่าใด ความมีชีวิตชีวา ก็จะเกิดกับ ตัวละครมากขึ้นเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่นการเพิ่มการเคลื่อนไหวของผม ตัวละครแต่ละตัวจะมี ส่วนที่ ขยับได้ของผมแตกต่างกันไป อาจจะสามารถแยกได้เป็นชิ้นๆเช่นกัน เพื่อที่จะนำไปทำการสร้างการ เคลื่อนไหวในขณะที่ตัวละครกำลัง วิ่ง เดิน หรือหันหน้า สะบัดหน้าไปมา ส่วนผมก็จะมีความ ซ้ำ กว่าส่วนตัวหรือหัว ซึ่งตรงกับการใช้กฎ 12 ข้อของการทำอนิเมชัน ทำให้ตัวละครมีความพลิ้วไหว มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.27 ภาพการแยกส่วนผมของตัวละคร

การกำหนดจุดหมุน หรือ ข้อต่อของตัวละคร

การกำหนดจุดหมุนหรือข้อต่อของตัวละครมีผลเป็นอย่างมากกับการเคลื่อนไหว เนื่องจากโดยส่วนใหญ่จุดหมุนของชิ้นส่วนแต่ละชิ้นเมื่อนำไปใช้นั้น โปรแกรมมักจะกำหนดให้อยู่กึ่งกลางของภาพหรือชิ้นส่วนนั้นๆเสมอ ซึ่งในส่วนของกรนำมาใช้กับตัวละครที่เป็นคนนั้นไม่สามารถทำได้ เพราะองศาการหมุนจะผิดในทันที ทำให้ไม่สามารถทำการเคลื่อนไหวในมุมที่ต้องการได้ ทำให้การทำงานยุ่งยากมากยิ่งขึ้นและในแต่ละส่วนต้องสังเกตดีๆ เนื่องจากมีการวางของจุดหมุนที่ต่างกัน ตัวอย่างเช่น ข้อศอก



ภาพที่ 4.28 ภาพกระดูกข้อศอก

ที่มา : [ฝ่ามือทรายเหล็ก](http://www.herlichuan.com/chinesemedicine/acupuncture_line2.htm)[Online]. Accessed 9 February 2011 Available from

http://www.herlichuan.com/chinesemedicine/acupuncture_line2.htm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในส่วนของข้อศอกนั้นจะสังเกตได้ว่าในช่วงข้อต่อจะอยู่ติดกับริมของแขน จะไม่อยู่ส่วนตรงกลางเวลาพับหรืองอ เพราะฉะนั้นการวางจุดหมุนของข้อศอกนั้น จะวางในส่วนริมด้านบนของท่อนแขนนั่นเอง ดังตัวอย่างในภาพ



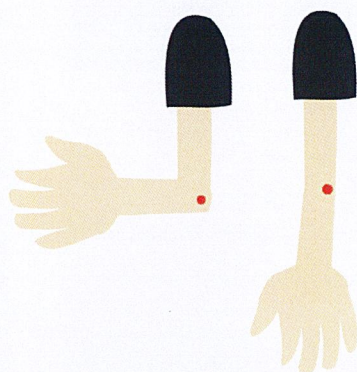
ภาพที่ 4.29 ภาพแสดงจุดหมุนของแขน 1

การวางตำแหน่งตามที่โปรแกรมกำหนดทำให้การหมุนของแขนผิดตำแหน่งและหลุดจากการเชื่อมกันของท่อนแขน

ภาพที่ 4.30 ภาพแสดงจุดหมุนของแขน 2

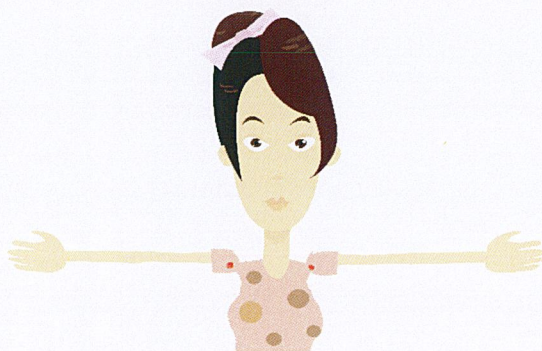
การวางตำแหน่งส่วนบนของวัตถุถือว่าดี แขนไม่หลุดออกจากกันก็จริง แต่ว่าจะมีส่วนเกินออกมาของท่อนแขนส่วนล่างนั่นเอง และยังทำให้ไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นส่วนของข้อศอกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



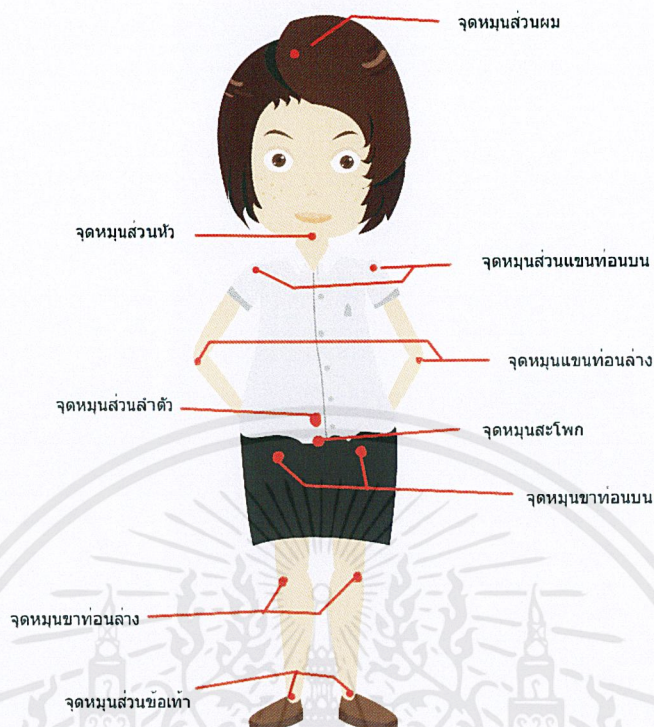
ภาพที่ 4.31 ภาพแสดงจุดหมุนของแขน 3

จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า การวางจุดหมุนที่ถูกต้องนั้นจะมีส่วนช่วยอย่างมาก ในการทำงานอย่างสะดวกขึ้นและมีความถูกต้องแม่นยำ นอกจากนี้การวางจุดหมุนแทนตำแหน่งของหัวเข่าก็ยังใช้วิธีการวางแบบเดียวกับข้อศอกเช่นกัน แต่ในส่วนของแขนท่อนบนนั้นการวางจุดหมุนควรวางในตำแหน่งของภาพที่ 4.15 เนื่องจากเวลาขก แขนส่วนบนจะกลืนเข้ากับตัวพอดีจึงไม่มีส่วนที่เกินออกมา หากใช้แบบที่ 4.16 ตำแหน่งของแขนจะลอยออกมาจากส่วนตัวของตัวละครนั่นเอง



ภาพที่ 4.32 ภาพแสดงจุดหมุนของแขนท่อนบน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.33 ภาพแสดงจุดหมื่นส่วนต่างๆของตัวละคร

หลังจากการกำหนดจุดหมื่นทั้งหมดที่ถูกต้องของร่างกายแล้วนั้น ก็จะสามารถนำตัวละครไปทำการอนิเมทได้

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

หลังจากที่สร้างตัวละครพร้อมทั้งกำหนดจุดหมื่นเพื่อการเคลื่อนไหว และสร้างฉากจนครบทุกมุมที่ต้องการแล้วนั้น ในขั้นตอนต่อไปก็นำตัวละครมาทำการเคลื่อนไหวในเอกซันที่ต้องการตามเสียงที่กำหนดไว้ การอนิเมทตัวละครตามเสียงที่มีนั้น ช่วยในเรื่องลดเวลาการทำงานลง เนื่องจากการอนิเมทตัวละครเพื่อเหลือหรือขาดในช่วงที่นำไปตัดต่อนั่นเอง การทำตามเสียงเพลงนั้นจะช่วยให้จังหวะของตัวละครพอดีและในช่วงที่นำไปตัดนั้น สามารถใช้งานได้ทันทีไม่ต้องตัดซ้ำ ซึ่งถือเป็นประโยชน์อย่างมากและยังเป็นวิธีการทำอนิเมชันที่ถูกต้องตามหลักสากลอีกด้วย

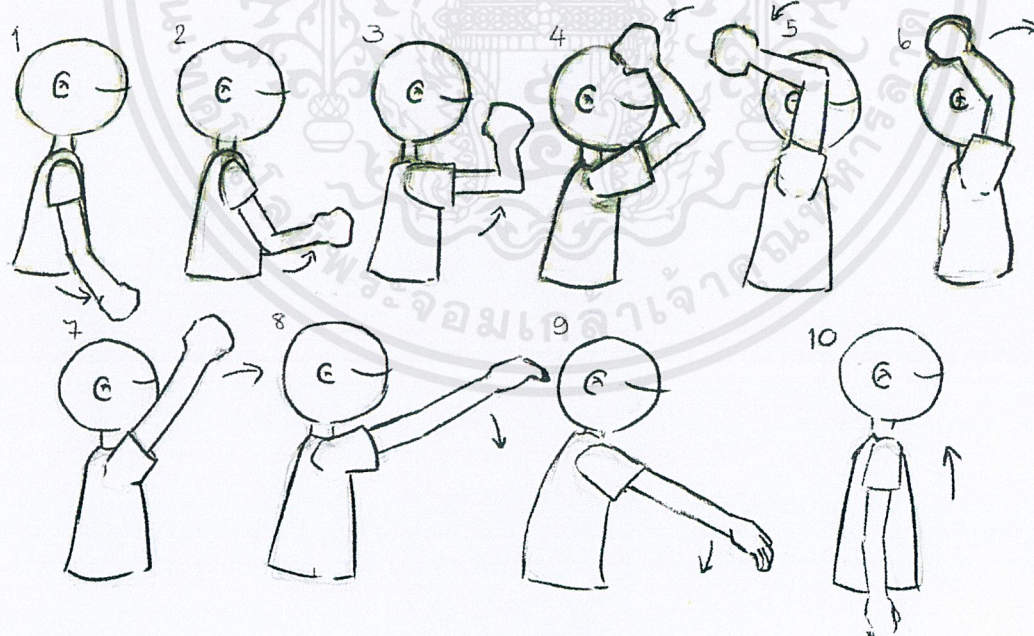
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการสร้างการเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวของตัวละครนั้น ในงานอนิเมชันควรมีเสียงเป็นตัวนำเพื่อการกะจังหวะการเคลื่อนไหวที่ถูกต้อง และพอดีกับจังหวะของดนตรีที่ทำไว้ เนื่องจากการทำการเคลื่อนไหวตัวละครก่อนแล้วทำเสียงตามนั้นเป็นวิธีที่ผิดและจะทำให้เสียงที่ได้ออกมานั้น ไม่พอดีและการเคลื่อนไหวไม่ตรงกับที่เราต้องการ แต่อย่างไรก็ตามก่อนที่จะจะไปทำการเคลื่อนไหวตัวละครในคอมพิวเตอร์นั้นต้องมีการร่างและทำความเข้าใจเรื่องการเคลื่อนไหว และมีการออกแบบท่าทางของตัวละครในส่วนที่มีความจำเป็นต่ออนิเมชันของเราด้วย

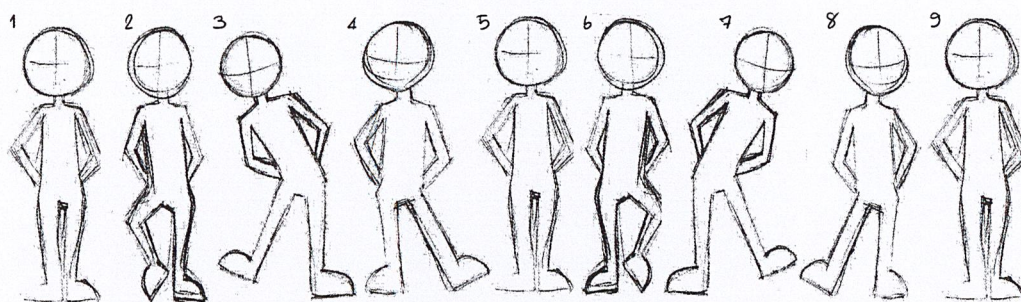


ภาพที่ 4.34 ภาพการออกแบบการเดินคร่าวๆของตัวละครด้านข้าง

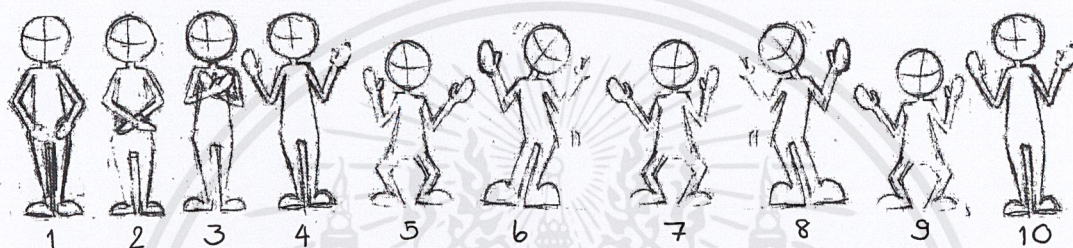


ภาพที่ 4.35 ภาพการออกแบบการขึงกระดาษของตัวละคร

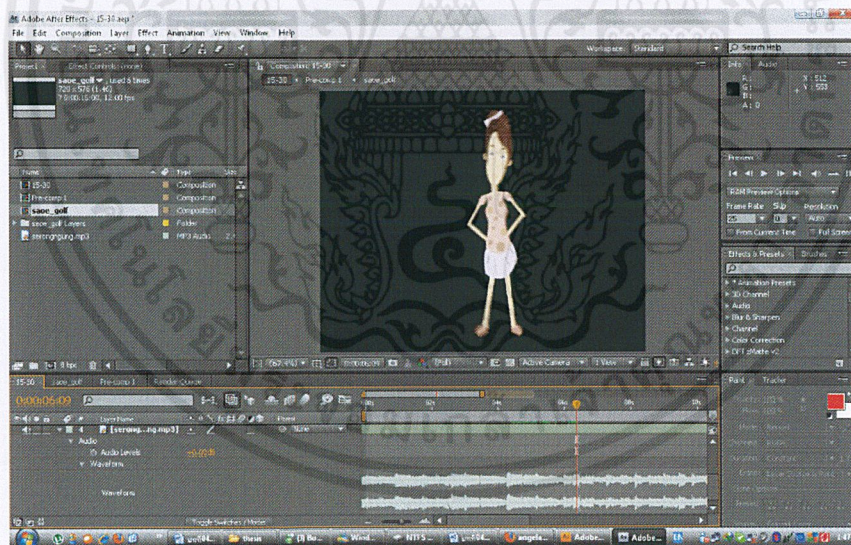
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.36 ภาพการออกแบบท่าเดินของตัวละคร 1



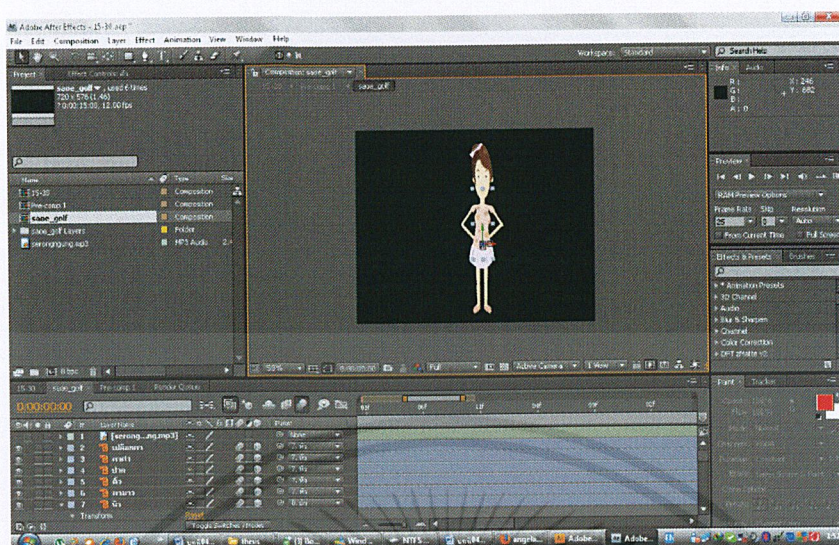
ภาพที่ 4.37 ภาพการออกแบบท่าเดินของตัวละคร 2



ภาพที่ 4.38 ภาพการอนิเมทตัวละครตามแบบที่ได้วางไว้ให้ลงตามเสียง

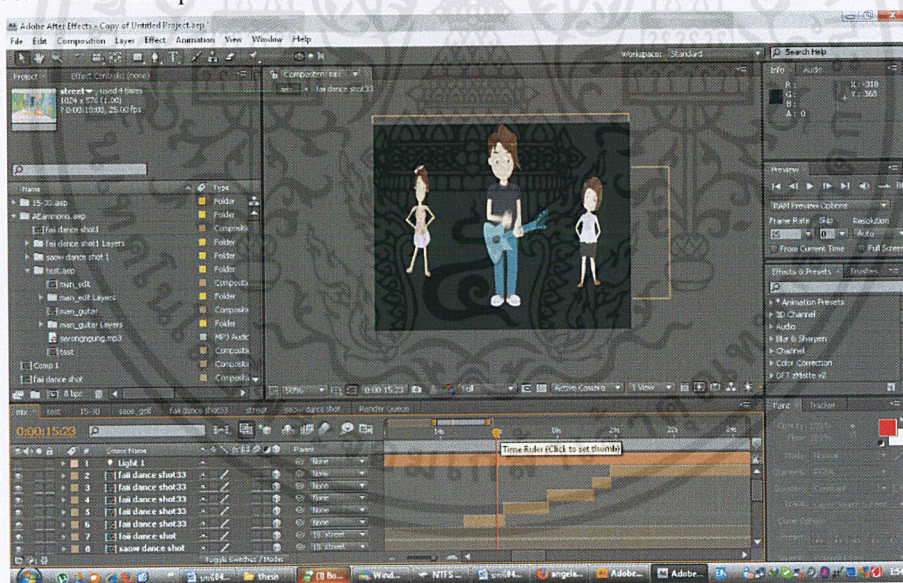
การอนิเมทตัวละครพร้อมกันหลายตัวนั้น ควรทำแยกทีละตัวๆ เนื่องจากการทำพร้อมกันที่เดียวหลายตัวในหน้าต่างการทำงานเดียวกันนั้น อาจจะทำให้เกิดความสับสนได้ ในศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ก็เช่นกัน ใช้การทำงานแยกเป็นทีละตัวในทุกๆฉากของการทำอนิเมชัน หากมีความเสียหายหรือผิดพลาดเกิดขึ้นในบางส่วนของอนิเมชัน จะได้ไม่ต้องแก้ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



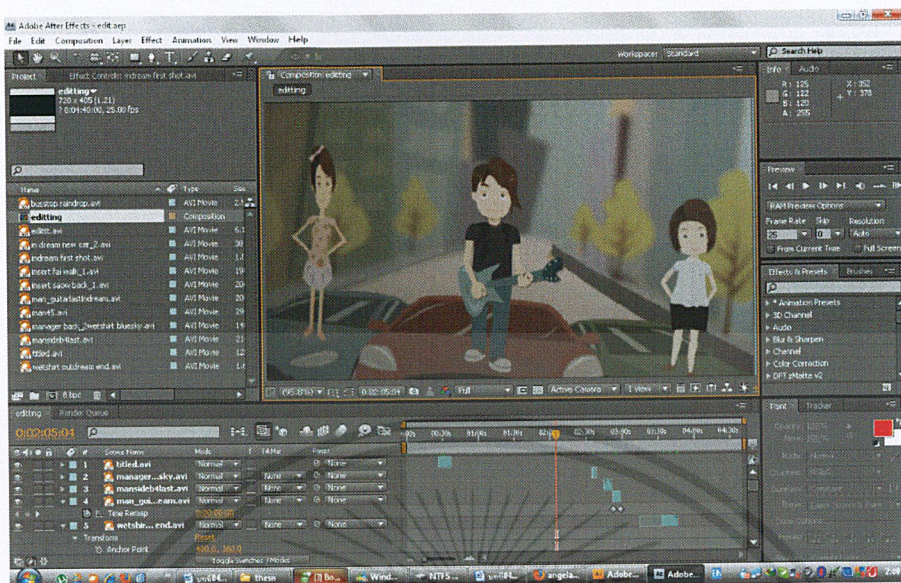
ภาพที่ 4.39 ภาพการอนิเมทตัวละครแบบแยกเดี่ยว

หลังจากอนิเมทตัวละครที่ต้องใช้ครบทุกตัวแล้วจึงค่อยนำแต่ละตัวมารวมกันในหน้าต่างใหม่ เพื่อทำการจัด Composition และใส่ฉากเข้าไป



ภาพที่ 4.40 ภาพแสดงตัวละครสามตัว

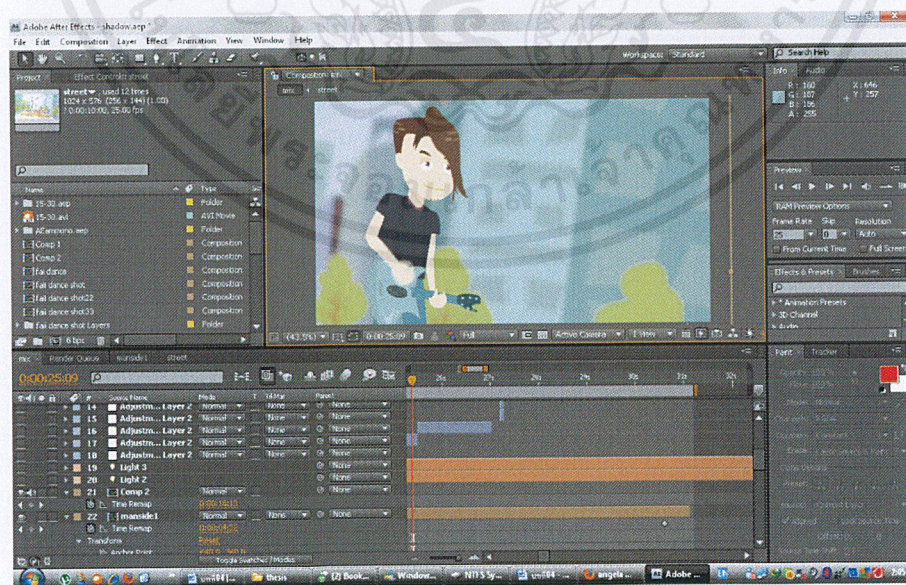
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.41 ภาพตัวละครบนฉาก

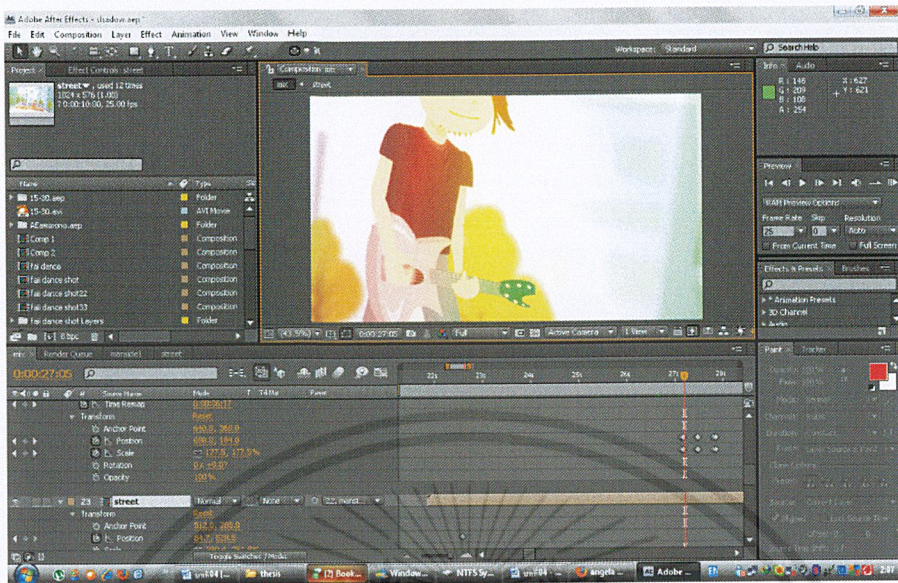
การปรับแต่งภาพหลังจากใส่ฉากและตัวละคร (Composite)

เมื่อนำตัวละครมารวมกับฉากแล้วนั้น ในส่วนของโลกความฝันมีการเพิ่มแสงเข้าไปในงานเพื่อสร้างความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดระหว่าง โลกแห่งความจริง และ โลกแห่งความฝัน นอกจากนี้ยังเพิ่มสีสັນและความสนุกสนานให้กับตัวงานด้วย



ภาพที่ 4.42 ภาพก่อนใส่แสง

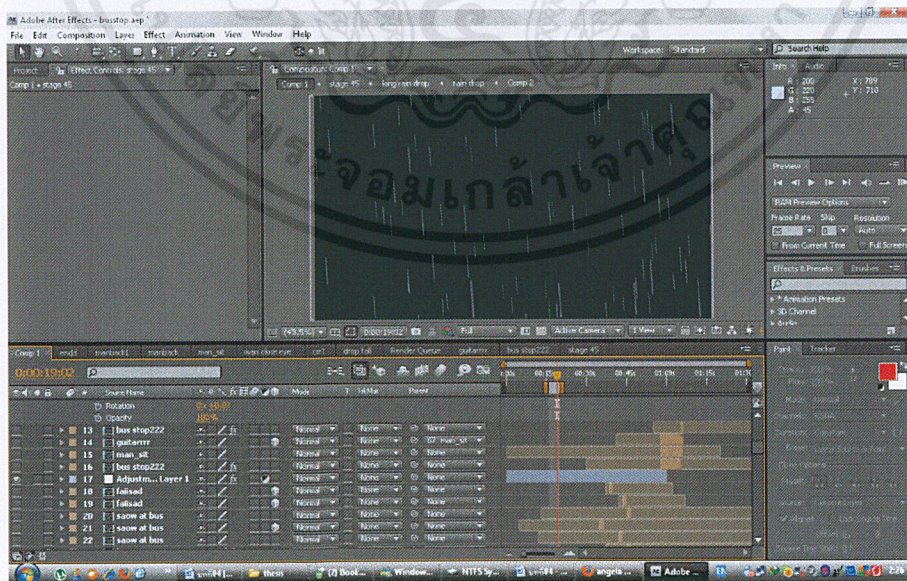
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.43 ภาพหลังใส่แสง

นอกจากการใส่แสงเพิ่มในตัวชิ้นงานแล้วนั้น ตามเนื้อเรื่องแล้วยังมี ฝน อีกหนึ่งอย่างซึ่งเป็นตัวเดินเรื่องอีกด้วย ในขั้นตอนนี้จะเป็นการรวมภาพฝนเข้าไปในตัวงาน นอกจากการรวมภาพฝนแล้ว สีสนของภาพยังต้องมีคดงอีกด้วยเพื่อแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศของฝนตก

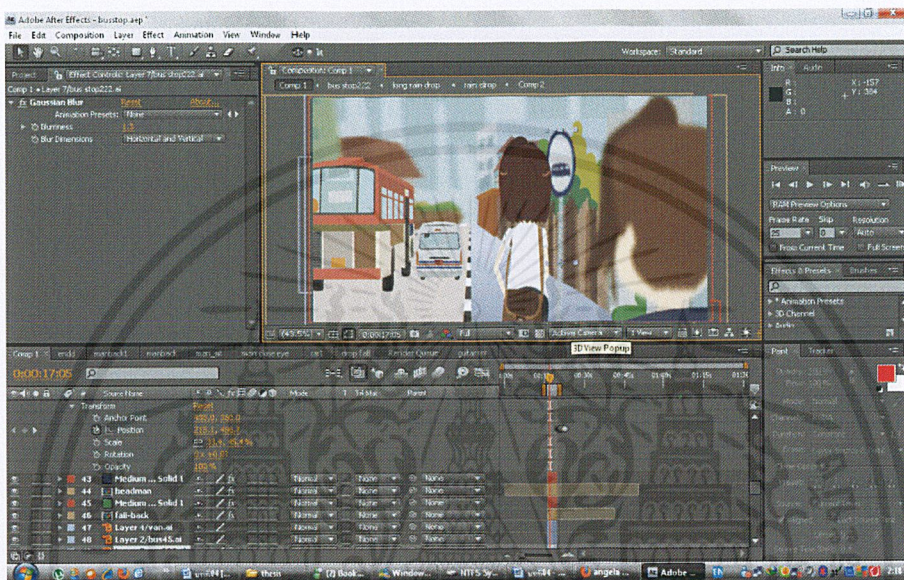
ในส่วนของฝนที่ตกลงมานั้น สามารถใช้ Effect สำเร็จรูปที่มีอยู่ใน Adobe After Effect ตัวที่ชื่อว่า CC Rain ได้เลย



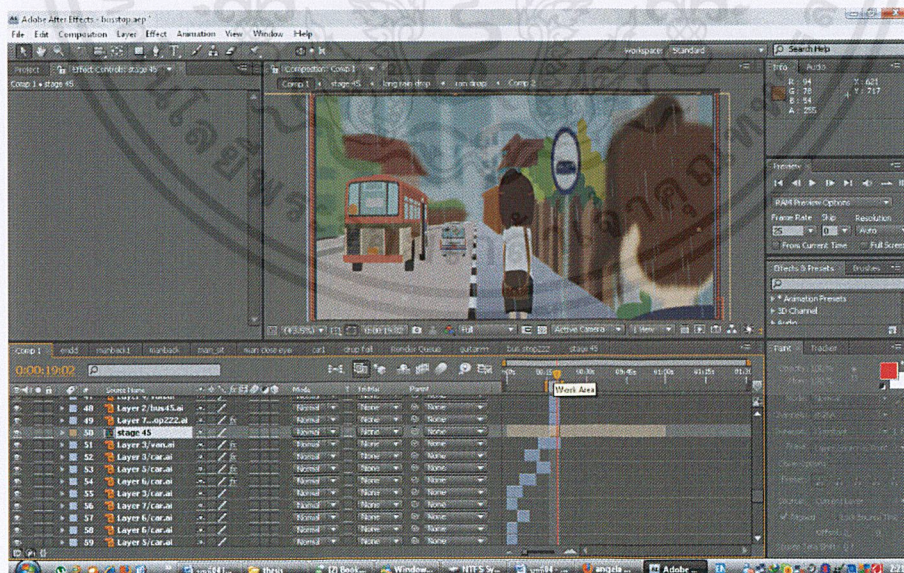
ภาพที่ 4.44 ภาพ Effect : CC Rain

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากใส่เอฟเฟกต์แล้วนั้นสิ่งที่ขาดไม่ได้คือการตั้งค่า Effect Preset เพื่อให้ได้ขนาดของเม็ดฝนที่ต้องการ และจำนวนของน้ำฝนที่ตกลงมาอีกด้วย รวมทั้งระยะเวลาของการเกิดฝนและความเร็วของฝนที่กำลังตกในงานด้วย นอกจากนี้ยังสามารถปรับองศาของฝนว่าให้ตกในแนวใดนับเป็นองศา



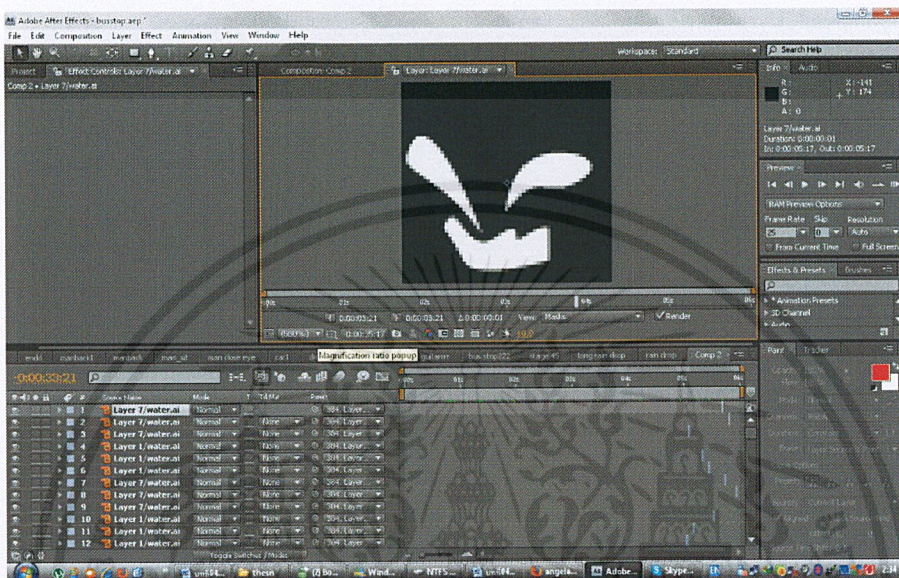
ภาพที่ 4.45 ภาพก่อนการใส่ฝนและปรับสี



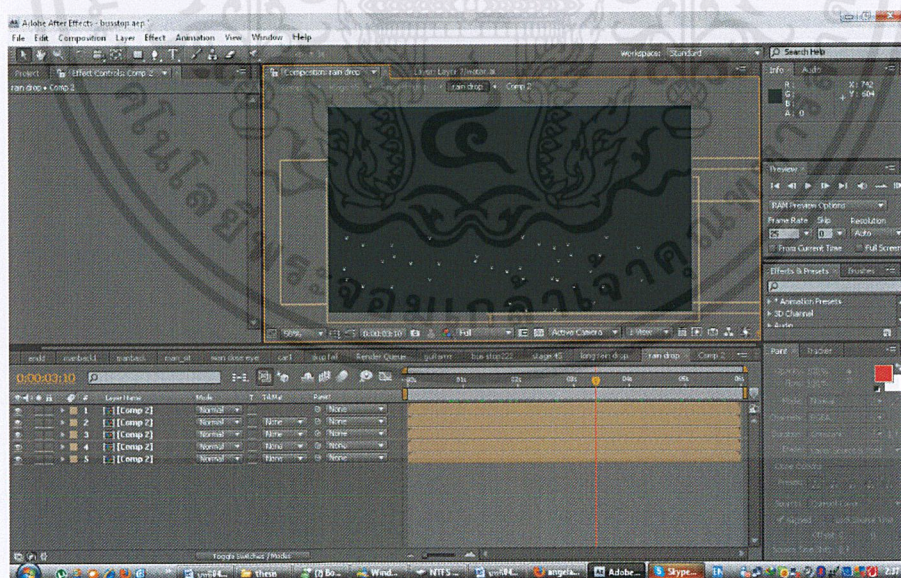
ภาพที่ 4.46 ภาพหลังจากการใส่ฝนและปรับสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำหยดน้ำเมื่อตกถึงพื้นนั้น ใช้ Adobe Illustrator สร้างภาพน้ำกระเด็นขึ้นมา และจากนั้นนำมาถือปี่หลายๆภาพวางซ้อนกันในช่วงระยะทุกๆ 2 เฟรม ก็จะได้หยดน้ำกระเด็นที่พื้นเมื่อเวลาฝนตก

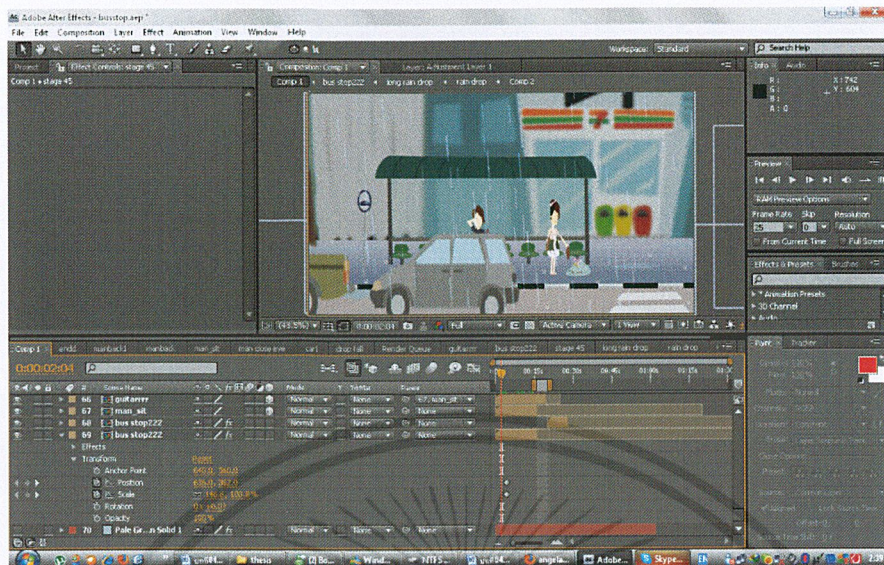


ภาพที่ 4.47 ภาพหยดน้ำฝน 1



ภาพที่ 4.48 ภาพหยดน้ำฝน 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.49 ภาพหยดน้ำฝนรวมกับฉาก

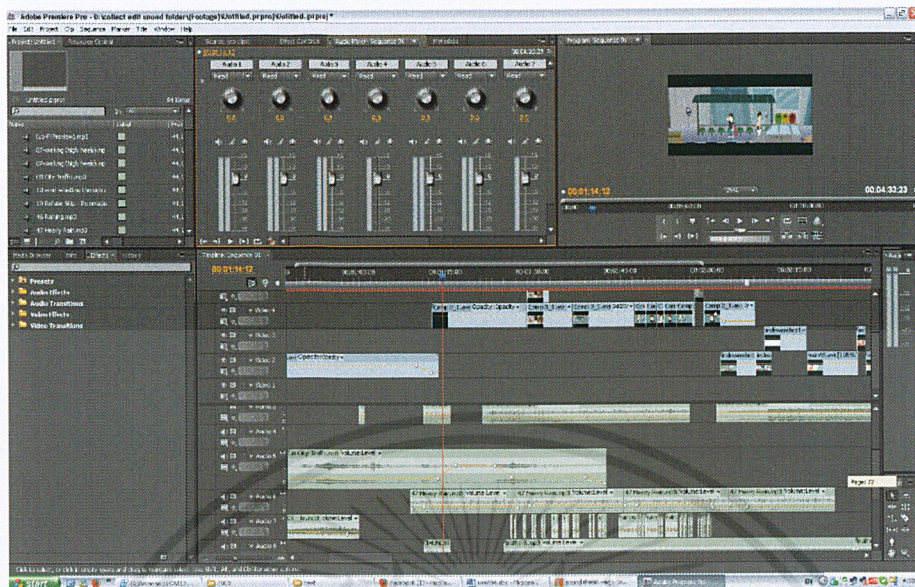
ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

การตัดต่อ

หลังจากทำการตกแต่งภาพงานในแต่ละข้อเตรียมเรียบร้อยแล้ว ทำการเรนเดอร์ออกมาตามความยาวข้อที่ที่กำหนดไว้ หลังจากนั้นจึงนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมที่ถนัด โดยอาจจะมีการเรนเดอร์หัวและท้ายของข้อที่ทิ้งไว้เล็กน้อยเพื่อทำการตัด หรืออาจจะไม่ต้องเว้นไว้ถ้าหากมีความยาวข้อพอติดกับเสียงที่เตรียมเอาไว้เรียบร้อยแล้ว ถ้ามีการคำนวณและควบคุมการทำงานที่ดี ในช่วงการตัดต่อจะไม่พบปัญหามากนัก สามารถนำชิ้นงานที่เรนเดอร์ออกมาแล้วมาเรียงต่อกันได้เลย

สำหรับศิลปินพณิชย์ชั้นนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้ Adobe Premiere Pro ซึ่งมีการใช้งานที่ง่าย และครอบคลุมการทำงานโดยรวมทั้งหมดได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.50 ภาพการตัดต่อ

หลังจากการตัดต่อภาพเข้ากับเสียงที่ทำได้แล้วนั้น อาจจะมีการใส่เสียงพิเศษเพิ่มเติม เช่น น้ำหยด หรือเสียง Foley ต่างๆเพิ่มเข้าไปได้ก่อนทำการ Render ตั๋วงานทั้งหมดออกมา

การทำดนตรีและเสียงประกอบ

ขั้นตอนการทำดนตรีและเสียงประกอบเป็นส่วนสำคัญอย่างมากที่ช่วยเติมเต็มงานอนิเมชัน ให้มีความสมบูรณ์ ดูสมจริง และมีชีวิตชีวาขึ้นมา ถือได้ว่าการตัดต่อเสียงนั้นเป็นศิลปะอย่างหนึ่งทีเดียว การที่จะเลือกเสียงใดมาสักหนึ่งเสียงนั้นจะรู้ได้อย่างไรว่ามันเหมาะสมหรือไม่ ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้ตัดต่อด้วย ซึ่งการที่เลือกเสียงสำหรับอนิเมชันที่ดีนั้น จะทำให้ความน่าเชื่อถือในตัวชิ้นงานมีเพิ่มมากขึ้นไปด้วย นอกจากนี้ยังต้องมีการปรับระดับความดังของเสียงในแต่ละชั้นแตกต่างกันออกไปด้วยเพื่อสร้างมิติให้กับการฟัง เหมือนในชีวิตประจำวันซึ่งเราคงไม่มีใครได้ยินเสียงทุกสิ่งชัดเท่ากันทั้งหมด ต้องมีเบามืดต่างกันไปตามระยะทาง และแหล่งกำเนิดของเสียง

ในการตัดต่อเสียง ข้าพเจ้าใช้โปรแกรม Sony Vegas ที่สามารถตัดต่อได้ทั้งภาพและเสียงเป็นตัวแทน เนื่องจากการใช้งานง่ายมาก และลักษณะการเฟดนั้นมีให้เลือกหลายแบบและสามารถเชื่อมเสียงที่ต่างกันให้เข้าหากันได้อย่างลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดนตรีประกอบ (Background Music)

ในอนิเมชันเรื่องนี้ไม่มีการใช้ดนตรีประกอบเข้ามาช่วย เนื่องจากตัวเนื้อหานั้นเน้นทางด้านดนตรีที่เกิดจากเสียงธรรมชาติหรือที่มนุษย์กระทำขึ้น จึงไม่ต้องการใช้ดนตรีประกอบมารบกวนการฟังเสียงต่างๆที่ประกอบกันจนเป็นจังหวะดนตรี

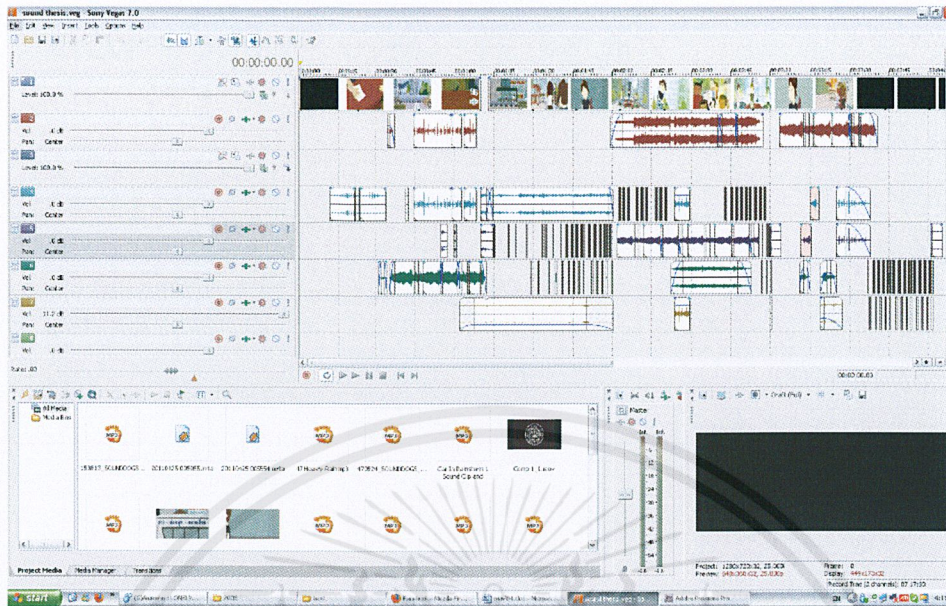
เสียงบรรยากาศ (Ambience)

เสียงบรรยากาศเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างมากในอนิเมชันเรื่องนี้ เพื่อสร้างความสมจริงสำหรับฉากแต่ละฉากขึ้นมาเช่น ฝนตก ริมถนน หรือแม้แต่เสียงแอร์ในร้านอาหาร ที่ทำให้ภายในร้านอาหารไม่เงียบจนเกินไป

เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect)

เสียงเอฟเฟกต์ เมื่อพูดถึงคำนี้หลายคนอาจจะนึกถึงเสียงแปลกๆ แต่เสียงเอฟเฟกต์นั้นไม่ได้หมายถึงเพียงแค่เสียงแปลกๆอย่างเดียวนั่น แต่ยังรวมถึงเสียงที่เกิดขึ้นในธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้นด้วย เช่น เสียงฟ้าร้อง ฟ้าผ่า เสียงลมพัด เสียงเตลุด เป็นต้น ซึ่งหากมีการใส่เสียงเอฟเฟกต์เพิ่มนั้นจะทำให้เสียงในอนิเมชันดูครบมากยิ่งขึ้น เพราะว่าโดยทั่วไปแล้วเวลาเราหยิบจับหรือทำอะไรต้องมีเสียงเกิดขึ้นอยู่แล้ว เสียงเอฟเฟกต์จึงมีส่วนช่วยทำให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แต่ก็มีข้อควรระวังเรื่องความดังของเสียงเช่นกัน บางเสียงอาจจะเบาเกินไป บางเสียงอาจจะดังเกินไป นอกจากนี้ยังต้องคัดเลือกเสียงที่ฟังแล้วเหมาะกับชิ้นงานให้มากที่สุดด้วย

หลังจากการตัดต่อและใส่เสียงเพิ่มเติมเรียบร้อยแล้ว ก็ทำการเรนเดอร์ออกมาเป็นไฟล์ที่เสร็จสมบูรณ์ ก่อนจะบันทึกลงบนแผ่นดีวีดี ซึ่งถือว่าการทำงานเสร็จสมบูรณ์ แต่ก่อนจะทำการเรนเดอร์ออกมา หรือ บันทึกลงบนแผ่นดีวีดีทุกครั้ง ควรจะตรวจเช็คความเรียบร้อยของชิ้นงานทั้งหมดเสียก่อน เพื่อความถูกต้อง และป้องกันการเสียหายของตัวชิ้นงาน

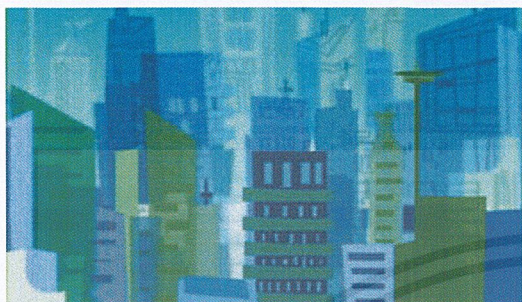


ภาพที่ 4.51 ภาพการตัดต่อเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ROUGH CUT อนิเมชันเรื่อง “สถานีต่อใจ”

ภาพที่ 1



ภาพที่ 2



ภาพที่ 3



ภาพที่ 4



ภาพที่ 5



ภาพที่ 6



ภาพที่ 7

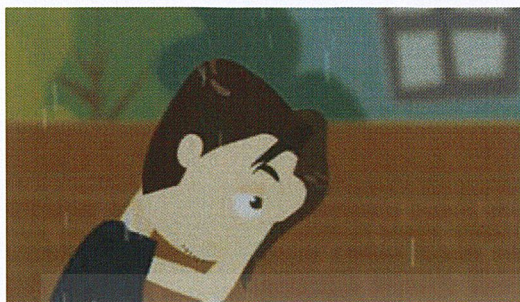


ภาพที่ 8

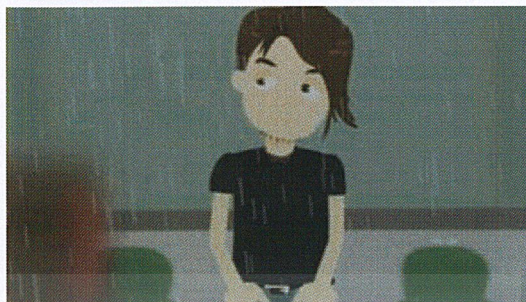


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 9



ภาพที่ 10



ภาพที่ 11



ภาพที่ 12



ภาพที่ 13



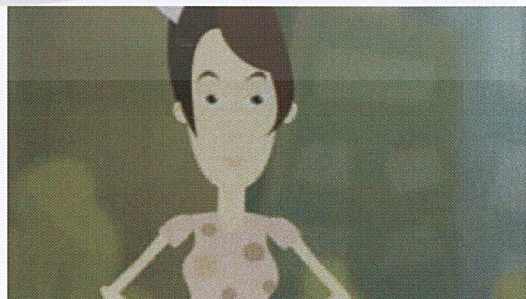
ภาพที่ 14



ภาพที่ 15

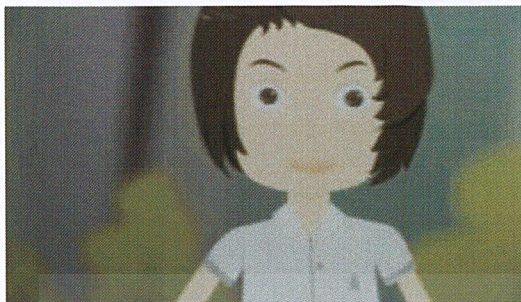


ภาพที่ 16

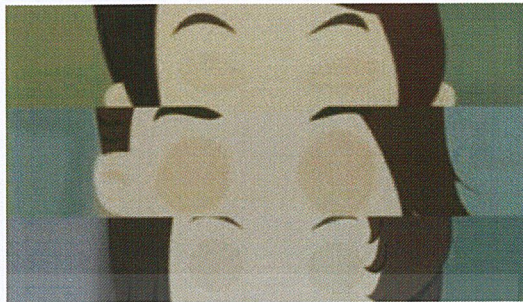


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 17



ภาพที่ 18



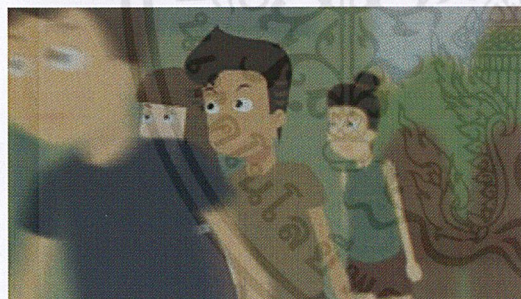
ภาพที่ 19



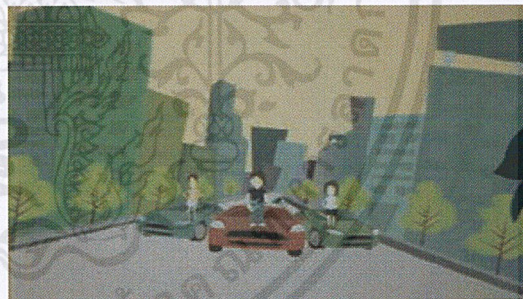
ภาพที่ 20



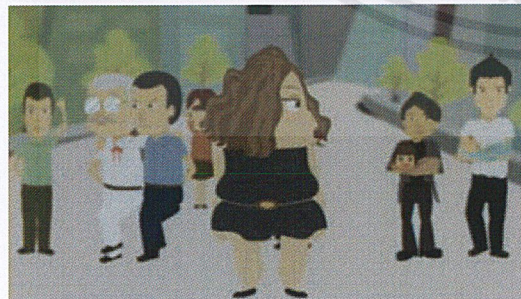
ภาพที่ 21



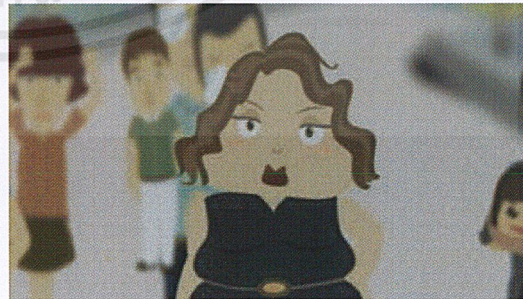
ภาพที่ 22



ภาพที่ 23



ภาพที่ 24

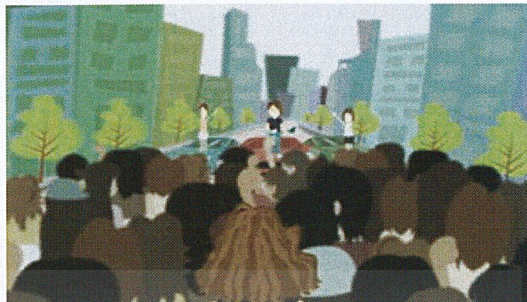


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 25



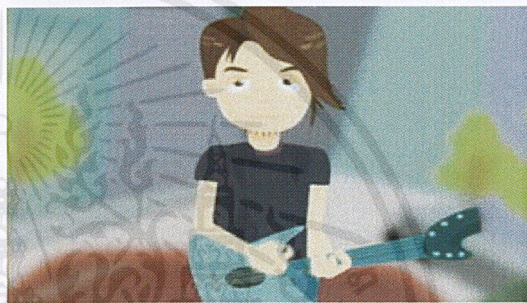
ภาพที่ 26



ภาพที่ 27



ภาพที่ 28



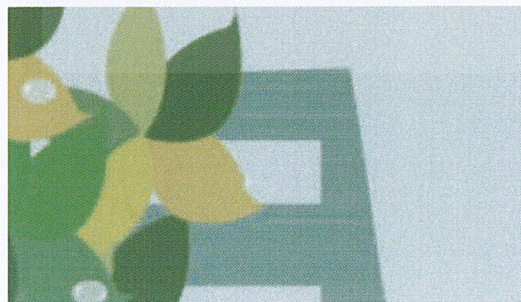
ภาพที่ 29



ภาพที่ 30



ภาพที่ 31



ภาพที่ 32



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 33



ภาพที่ 34



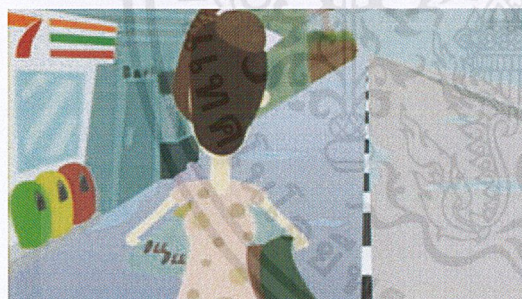
ภาพที่ 35



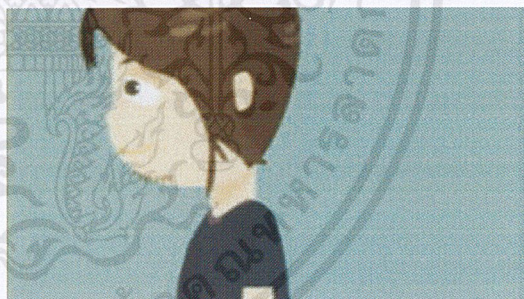
ภาพที่ 36



ภาพที่ 37



ภาพที่ 38



ภาพที่ 4.52 ภาพตัวอย่างอนิเมชันเรื่อง “สถานีต่อใจ” ROUGH CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

FINE CUT อนิเมชันเรื่อง “สถานีต่อไป”

ภาพที่ 1



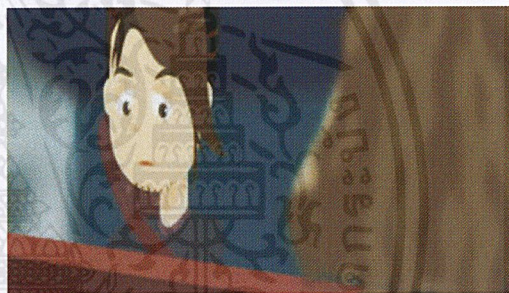
ภาพที่ 2



ภาพที่ 3



ภาพที่ 4



ภาพที่ 5



ภาพที่ 6



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

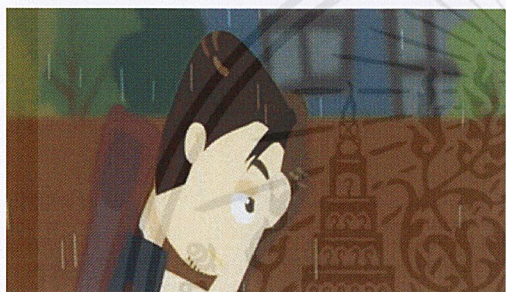
ภาพที่ 7



ภาพที่ 8



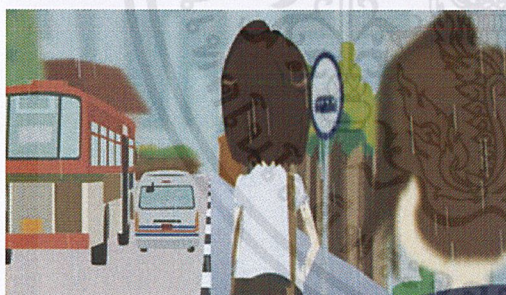
ภาพที่ 9



ภาพที่ 10



ภาพที่ 11



ภาพที่ 12



ภาพที่ 13



ภาพที่ 14

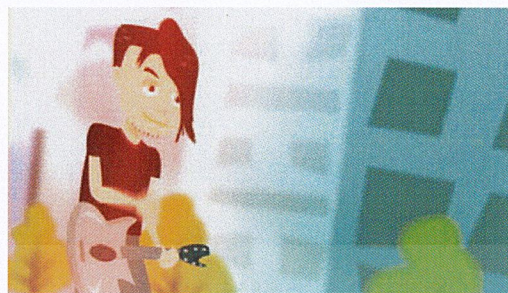


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 15



ภาพที่ 16



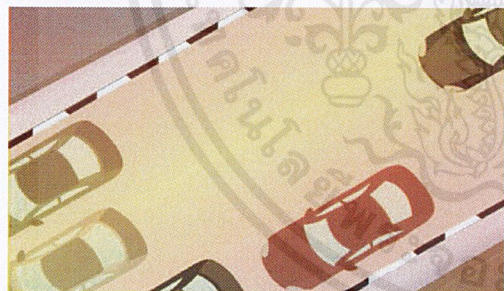
ภาพที่ 17



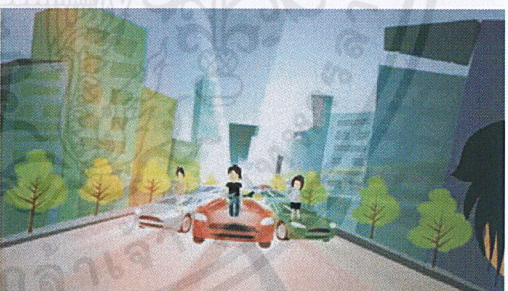
ภาพที่ 18



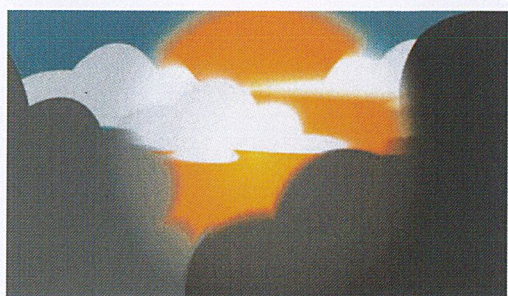
ภาพที่ 19



ภาพที่ 20



ภาพที่ 21

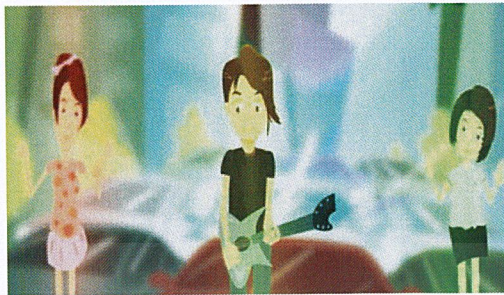


ภาพที่ 22

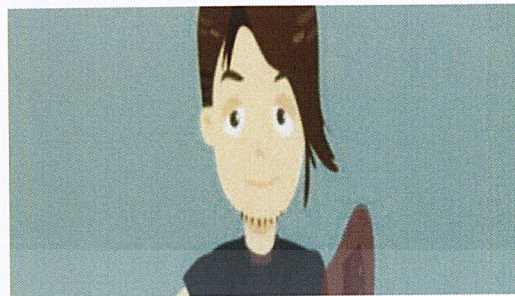


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 23



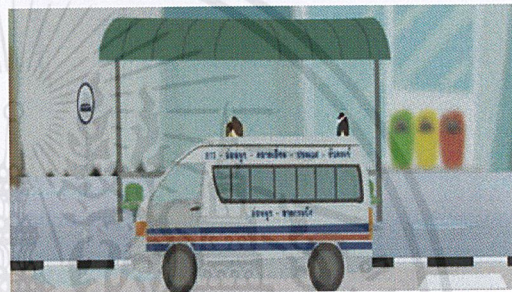
ภาพที่ 24



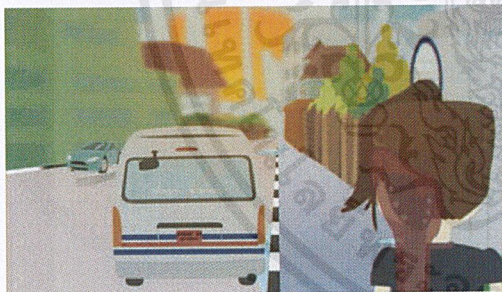
ภาพที่ 25



ภาพที่ 26



ภาพที่ 27



ภาพที่ 4.53 ภาพตัวอย่างอนิเมชันเรื่อง “สถานีต่อใจ” FINE CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ได้สอนข้าพเจ้าในหลายๆเรื่อง ทั้งการควบคุมตนเอง และการทำงานตามกำหนดเวลา การควบคุมตนเองให้มาทำงาน ตั้งใจจดจ่อกับชิ้นงานทำได้ยากมาก ซึ่งถ้าไม่ตั้งใจก็จะวอกแวกทำอย่างอื่นตลอด ข้าพเจ้าโชคดีที่มีอาจารย์ที่ปรึกษาที่ดีมาก สามารถให้คำแนะนำที่ถูกต้องแก่ข้าพเจ้าเสมอ และเข้าใจถึงปัญหาการทำงานของข้าพเจ้าทั้งหมด ข้าพเจ้าจึงสามารถผ่านการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ได้ และงานชิ้นนี้ได้ทำให้ข้าพเจ้าแก่นิสัยการทำงาน ไม่เป็นเวลาได้เป็นอย่างดี สร้างสิ่งที่ดีเพื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต

ในช่วงต้นของการเริ่มทำ ข้าพเจ้ามีความกังวลอยู่มากในเรื่องตัวตนของการทำงาน และการคิดหาบทภาพยนตร์ที่ดีเพียงพอที่จะนำมาทำ ในส่วนของเทคนิคข้าพเจ้ายึดคิดแต่งานที่คุณภาพดีเกินตัวของตนเองเกินไป จนไม่คิดว่าภาระงานมันจะหนักหนา เห็นแต่สิ่งที่ชอบ แต่ไม่ได้มองในสิ่งที่ตนเองทำได้ เป็นข้อที่ทำให้เรียนรู้ได้เป็นอย่างดี และได้ทำการค้นหาตัวตน จนพบรูปแบบของการทำงานที่เหมาะสมกับตนเอง โดยที่ลึกลับแล้วนั้นเราชอบแบบนี้อยู่แล้วโดยไม่รู้ตัว ในเรื่องการคิดหาบทภาพยนตร์ ข้าพเจ้ามักสนใจในเรื่องความเข้มข้นและคมคายของเนื้อหามากจนเกินไป จนบางครั้งตัวข้าพเจ้าเองไม่ได้คิดถึงแก่นเนื้อในจริงๆเลยด้วยซ้ำ ทำให้การคิดบทภาพยนตร์อนิเมชันนี้กินเวลายาวนานเกินไป จนกระทั่งตัดสินใจนำเรื่องที่ตนเองชอบ มารวมเข้ากับสถานการณ์ง่ายๆ ซึ่งได้รับคำแนะนำมาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้มีความตั้งใจจดจ่อมากยิ่งขึ้นในการดูแลตัวอย่างเพื่อนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์อนิเมชันจนสำเร็จ

ในขั้นตอนการปฏิบัติงานนั้นก็พบปัญหาเช่นกัน ทั้งในด้านการแบ่งเวลา และการลงมือทำงาน เนื่องจากการหารูปแบบที่เหมาะสมลงตัวของตัวละคร กับ ฉาก เป็นสิ่งที่ยากมาก ในช่วงแรกข้าพเจ้ายังคงยึดติดสไตลบางอย่าง หรือภาพติดตาจากการดูอนิเมชันต่างๆอยู่ จึงยังไม่สามารถสร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์ของตนเองออกมาได้ จนกระทั่งได้ลองออกแบบและวาดไปเรื่อยๆเป็นร้อยๆตัว จึงเริ่มค้นพบและกลายเป็นตัวละครปัจจุบันในที่สุด รวมถึงยังสามารถสร้างฉากที่มีความเข้ากับตัวละครได้อีกด้วย

บรรณานุกรม

- เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์. ภาพยนตร์อนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์. กรุงเทพมหานคร: สาขาวิชา
ภาพยนตร์และวิดีโอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง, 2552.
- ปุ่นยวีร์น์ รุจิปริตานันท์. Flash Cartoon Animation. กรุงเทพมหานคร: บริษัท โปรวิชั่น จำกัด, 2553.
- ยุทธชัย รุจิวิมล. คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Macromedia Flash MX. กรุงเทพมหานคร:
บริษัท ไซเคส มีเดีย จำกัด, 2537.
- วีระชัย ดวงพลา. AROUNDTHEDUANG ARTWORK. กรุงเทพมหานคร: บริษัท โปรวิชั่น จำกัด,
2553.
- ศุภชัย จิตตานิษฐ์. “การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน โฆษณา สจล. เรื่อง “เอกภาพ”.” ศิลปะนิพนธ์
ปริญญาบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง, 2551.
- เดือนฤดี รักใหม่. คู่มือศิลปะนิพนธ์. กรุงเทพมหานคร : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง, 2549.
- ตำราจีน. ฝ่ามือทรายเหล็ก[Online]. Accessed 9 February 2011 Available from
http://www.herlichuan.com/chinesemedicine/acupuncture_line2.htm
- ภาษาต่างประเทศ
TOONDRA ANIMATION STUDIO. Creative flash cartoons animation studio [Online].
Accessed 9 October 2010. Available from <http://www.toondra.ru/en/index.php>
- PowerGirlsEpisodes. PowerPuff Girls Episode 1 Insect Inside [Online]. Accessed 5 February
2011. Available from <http://www.youtube.com/watch?v=y40ynf04s98>
- Camizas. Omelette du fromage for 10 minutes [Online]. Accessed 5 February 2011. Available
from <http://www.youtube.com/watch?v=jccONkeGkZw>
- Power Puff Girls. My Free Wallpaper[Online]. Accessed 9 February 2011 Available from
<http://www.myfreewallpapers.net/cartoons/pages/powerpuff-girls.shtml>
- Dextor. Dextor-Laboratory-Ego-Trip[Online]. Accessed 9 February 2011 Available from
http://3.bp.blogspot.com/qcHuZPbd4U/TZzBXNm7QnI/AAAAAAAAADE/pfubE4B4Za4/s1600/dexters_laboratory_324_1280.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Angela. [angela mabride creative](http://www.angela.mabridecreative.com/)[Online]. Accessed 6 February 2011 Available from

<http://www.angela.mabridecreative.com/>

Hamaadpo. [Hungama \(Indian Movie\) part 4](http://www.youtube.com/watch?v=Wxg9tghpoQE)[Online]. Accessed 21 November 2011. Available

from <http://www.youtube.com/watch?v=Wxg9tghpoQE>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ-สกุล

มณีรัตน์ ช้อยช่างทอง

ที่อยู่

204/9 ซอย สุขุมวิท 95 ถ.สุขุมวิท
 บางจาก พระโขนง กรุงเทพฯ 10260
 E-mail : ammono@live.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. .2548

จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา
 โรงเรียน พระโขนงพิทยาลัย
 จังหวัด กรุงเทพฯ

ผลงาน

พ.ศ.2552

3D Animation เรื่อง Freedom ผลงานในวิชาเรียนชั้นปีที่ 3

พ.ศ.2552

ออกแบบตัวละคร และนำไปสร้าง 2D Animation ความยาว 15 วินาที
 ในวิชาเรียนชั้นปีที่ 3