

การผลิตอนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ เรื่อง “ หลังฟ้าหม่น ”

DRAWN ON PAPER ANIMATION TITLE “ OVER THE RAINBOW ”



T120939



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลัก

สูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดิโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553-54

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ เรื่อง “ หลังฟ้าหม่น ”

DRAWN ON PAPER TITLE “ OVER THE RAINBOW ”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

(อ.เขมพัทธ์ พ็ชรวิษญ์)

วันที่ 27 มี.ย. 54.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ เรื่อง “หลังฟ้าหม่น”
DRAWN ON PAPER ANIMATION "OVER THE RAINBOW"

ชื่อ ภัทรมน เชื้อวานิชชา
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดีโอ
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2553
อาจารย์ที่ปรึกษา อ.เชมพัทธ์ พัชรวิชัย

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าอยากเล่าเรื่องราวความประทับใจในช่วงเวลาฝนตกผ่านทัศนคติของข้าพเจ้า โดยได้ใช้กระบวนการที่ข้าพเจ้าได้ที่เรียนรู้มาจากสถาบันศึกษาสร้างออกมาเป็นภาพยนตร์อนิเมชันแนวโรแมนติก ที่เล่าเรื่องราวทั้งโทษและประโยชน์ของฝนตก บรรยากาศฝนตก เป็นบรรยากาศที่ดู ขึ้น เปียกและจะอะจะ ไปไหนก็ลำบาก จะทำอะไรก็ดูมีอุปสรรค สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้ที่ต้องเผชิญหน้ากับฝน เมื่อต้องอยู่ในบรรยากาศแบบนี้ พบว่าผู้คนจะรู้สึกเศร้า หดหู่ เหงา แต่ในอีกด้านหนึ่งบรรยากาศนี้ก็ได้สร้างความประทับใจ ความสดชื่นสดใส ให้กับใครหลายคน

ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “หลังฟ้าหม่น” บอกเล่าเรื่องราวเริ่มต้นบนถนนและริมสองข้างทางว่าต้องเผชิญกับสิ่งเลวร้าย ผ่านชายหนุ่มที่ขี้อายไปเรื่อยๆจนมาเจอกับผู้หญิงคนหนึ่งที่เกิดในตากฝนเพราะร่มปลิวออกไป จนท้ายที่สุด ชายหนุ่มได้ตัดสินใจลงไปช่วยหญิงสาวในช่วงเวลาที่ฝนตกหนักเมื่อทั้งสองคนมาเจอกันกลับทำให้ท้องฟ้าสดใส เปรียบเสมือนความรักทำให้คนมีความสุขตัวเบาจนลอยขึ้นไปบนฟ้า

ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์ ผู้ให้ความช่วยเหลือด้านต่างๆ ในการทำศิลปนิพนธ์

ขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ให้โอกาสข้าพเจ้า ในการได้เข้ามาศึกษาหาความรู้และได้ผลิตผลงานอนิเมชันในภาควิชาเทคนิคศิลป์ สาขาภาพยนตร์ และวีดีโอ

ขอขอบคุณ บัญฉिता พัฒน์ชนะ, มณีรัตน์ ช้อยช่วงทอง, ภานิณี พันธุ์เนียม, ไยฝ้าย พงษ์จีน, ชัชวาล โพธิ์อบ, ทวีสิทธิ์ มั่นนาค, นิธิวัฒน์ ประทุม, สำหรับความช่วยเหลือการ มาเป็นแบบให้วาดอนิเมชัน และความช่วยเหลือในทุกๆด้าน

ขอบคุณนรีพร ทุกฝักดีสำหรับ แรงบันดาลใจ มุมมอง และ ทัศนคติ และสุดท้าย ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้าเองที่ให้การสนับสนุนในการศึกษาทุกๆ

ด้าน



ภัทรมน เอื้อวานิชชา
16 มีนาคม 2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

		หน้า
	บทคัดย่อ	ก
	กิตติกรรมประกาศ.....	ข
	สารบัญ	ค
	สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่		
1	บทนำ.....	1
	ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
	ขอบเขตของโครงการ.....	2
	ลักษณะของโครงการ.....	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2	การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
	แรงบันดาลใจของบทภาพยนตร์.....	4
	หลักทฤษฎีของภาพยนตร์อนิเมชั่น.....	8
	การศึกษาการออกแบบงานสร้าง.....	13
3	บทภาพยนตร์	19
	โครงเรื่อง	20
	FILM PROJECT RESEACH AND DEVELOPMENT	21
	SCREENPLAY.....	23
	SHOOTING SCRIPT	25
	THUMBNAIL BOARD.....	30
	STORY BOARD	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
4	ขั้นตอนการทำงาน 44
	ขั้นตอนการเตรียมงาน 44
	ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 49
	ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 62
	ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ 67
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ 69
	บรรณานุกรม 72
	ภาคผนวก 73
	EXPOSURE SHEET 73
	ประวัติผู้เขียน 86



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 หนังสือฝนตกตลอดเวลา	5
2.2 หนังสือ ฝน	6
2.3 Rainy lucky day	6
2.4 Pose to Pose.....	11
2.5 In between.....	11
2.6 การทำ Ultimate Fluids ใน โปรแกรม Autodesk maya	12
2.7 ภาพเขียนของ มาร์ก ซากาล	14
2.8 Story board และ ภาพสเก็ต เรื่อง UN TOUR DE MANEGE	15
2.9 อนิเมชันเรื่อง "RAIN".....	16
2.10 Wanee & Junah animation	17
2.11 RAIN TOWN.....	18
3.1 THUMBNAIL BOARD.....	30
4.1 ภาพร่างตัวละครหลัก.....	44
4.2 ภาพร่างตัวละครหลัก.....	45
4.3 ขั้นตอนการวาดตัวละคร.....	45
4.4 ภาพร่างอื่น.....	46
4.5 การวาดตัวละครปลา.....	46
4.6 ภาพเมือง	47
4.7 ภาพเมือง	48
4.8 ภาพเมืองที่วาดและลงสีด้วยสีน้ำ	48
4.9 Light box และ Peg bar	49
4.10 อุปกรณ์การลงสี.....	50
4.11 ภาพตัวละครที่ลงสี แล้ว.....	51
4.12 ภาพฉากที่ลงสีแล้ว.....	52
4.13 ภาพการสแกนภาพเข้าคอมพิวเตอร์	52
4.14 ภาพได้ตัดตัวละครด้วยโปรแกรม Adobe photoshop	53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.15	ภาพไฟล์ที่ได้ตัดเสร็จแล้ว	53
4.16	ภาพเรียงลำดับเฟรมของตัวละครคน	54
4.17	ภาพ การสร้าง Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Maya	55
4.18	ภาพ การสร้าง Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Maya	56
4.19	ภาพ การสร้าง Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Maya	56
4.20	ภาพ การสร้าง Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Maya	57
4.21	ภาพ การสร้าง Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Maya	57
4.22	การทำ Effect ฝนมุมบนจะใช้ Effect CC particle world.....	58
4.23	การทำ Effect ฝนมุมบนจะใช้ Effect CC rain และ T rain	58
4.24	การทำ Effect หมอกและควัน	59
4.25	การทำ Effect หมอกและควัน	59
4.26	การทำ Effect หยดน้ำ	60
4.27	การทำ Effect หยดน้ำ	60
4.28	การทำ การComposite	61
4.29	การทำ การComposite	61
4.30	การทำ การComposite	62
4.31	การทำ การComposite	62
4.32	การทำ การติดต่อ.....	63
4.33	การExport file.....	64
4.34	ภาพหลังจากการ Composite.....	67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

บรรยากาศฝนตก เป็นบรรยากาศที่ดู ชื้น เปียกและเฉอะแฉะ ไปไหนก็ลำบาก จะทำอะไรก็ดูมีอุปสรรค สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้ที่ต้องเผชิญหน้ากับฝน ในด้านความรู้สึก เมื่อต้องอยู่ในบรรยากาศแบบนี้ก็จะพบว่าผู้คนจะรู้สึกเศร้า หดหู่ เหงา แต่ในอีกด้านหนึ่งบรรยากาศนี้ก็ได้สร้างความประทับใจ ความสดชื่นสดใส ให้กับใครหลายๆคน

ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “หลังฟ้าหม่น” จะบอกเล่าเรื่องราวเริ่มต้นบนถนนและริมสองข้างทางว่าต้องเผชิญกับสิ่งเลวร้ายอะไรบ้างผ่านชายหนุ่มที่ขบถไปเรื่อยๆจนมาเจอกับผู้หญิงคนหนึ่งที่เกิดตากฝนเพราะร่มปลิวออกไปบรรยากาศดวงเริ่มเปลี่ยนเป็นสดใสในตอนที่ยังทั้งสองพบกัน

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “หลังฟ้าหม่น” ถ่ายทอดผ่านเทคนิควาดบนกระดาษ ที่มีการผสมผสานเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่หลากหลายเพื่อความลงตัวของภาพยนตร์ เน้นไปในการสร้างสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศงาน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษา กระบวนการผลิตภาพยนตร์ อนิเมชัน เทคนิควาดบนกระดาษ
2. เพื่อศึกษาการสร้างฉาก สภาพแวดล้อม และบรรยากาศฝนตก
3. เพื่อศึกษาการถ่ายทอดเรื่องราวแนว Romantic ผ่านบรรยากาศฝนตก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

เทคนิค	อนิเมชันวาดบนกระดาษ
ความยาว	3 นาที
ระบบ	PAL 720*576 pixels
เนื้อหา	ฝนตกให้โทษและประโยชน์

ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ ที่มีการประยุกต์ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์เข้าช่วย เนื้อหาของภาพยนตร์จะเป็นการพูดถึงฝนตกทำให้เกิดโทษ แต่ก็ทำให้เกิดประโยชน์ในเวลาเดียวกัน

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ หลักการ กระบวนการทำงาน
2. อานบทความ ข่าวสาร ข้อมูลเกี่ยวกับช่วงเวลาฝนตก
3. วิเคราะห์และสรุป เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาบท
4. เขียนสตอรี่บอร์ด ลำดับภาพ โดยดูอารมณ์ของภาพเป็นหลัก พร้อมกับคิดวิธีและเทคนิคที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันไปควบคู่กัน
5. ออกไปถ่ายภาพสำหรับทำฉาก
6. กำหนดขอบเขตของงานก่อนลงมือปฏิบัติ
7. ขณะกำลังผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ในแต่ละช็อตทดลอง COMPOSITE เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์ของแต่ละช็อต
8. เช็คฟุตเทจ และตัดต่อภาพยนตร์ ดูภาพรวมของงาน ค้นหาคัดเลือกรวบรวมเสียงที่ต้องใช้ ตัดต่อเสียงให้ควบคู่ไปกับภาพ
9. RENDER ออกมาเป็นไฟล์วีดีโอเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถผลิตภาพยนตร์ อนิเมชันสองมิติ ด้วยเทคนิค
วาดบนกระดาษตั้งแต่ขั้นตอน pre-production จนเสร็จสมบูรณ์
2. สามารถสร้างฉากและงานบรรยากาศ ในช่วงเวลาฝนตก
3. สามารถถ่ายทอเรื่องราวแนว Romantic ผ่านบรรยากาศฝนตก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

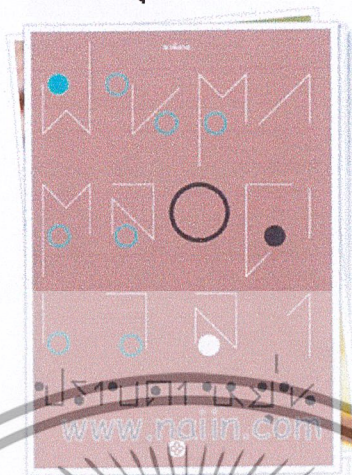
แรงบันดาลใจของภาพยนตร์

ในช่วงกระบวนการคิดบทภาพยนตร์ เป็นช่วงฤดูฝนในปี 2009 ฤดูฝนปีนี้ตกยาวนานกว่าทุกปีที่ข้าพเจ้าเคยพบมา แรงบันดาลใจเรื่องเกี่ยวกับฝนเริ่มขึ้นเมื่อฉันหนึ่งข้าพเจ้าได้ออกไปข้างนอกและติดฝนอยู่ใต้ตึกแห่งหนึ่งเป็นเวลานานหลายชั่วโมงฝนก็ยังไม่หยุดตกเสียที่ ใต้ตึกแห่งนั้นเงียบและสงบมากทั้งๆที่มีผู้คนที่ยืนหลบฝนเช่นเดียวกับข้าพเจ้า ข้าพเจ้าเลยรู้สึกว่ฝนตกนั้นมันทำให้เสียงดัง แต่ในความดังนั้นก็มีความสงบของผู้คนอยู่ในนั้น มันทำให้ผู้คนไม่สามารถไปไหนมาไหนได้ และทำให้ข้าพเจ้ามีสมาธิอยู่กับตนเองอย่างน่าประหลาดใจ

ฝนตกในทัศนคติของข้าพเจ้า เปรียบเสมือนปัญหาที่โหมกระหน่ำใส่เราอย่างแรงแต่พอฝนหยุดตกสิ่งนั้นก็หายไป โชคร้ายที่หายไปเป็นเพียงความทรงจำ เปรียบเสมือนความบังเอิญที่ไม่รู้จะเกิดขึ้นเมื่อไร เหมือนฝนที่ตกก็รู้ว่ามันจะตกเวลาใด

ฝนตกกับการดำเนินชีวิต ข้าพเจ้าได้เปรียบสองสิ่งนี้เข้าหากัน โดยให้ฝนตกลงมาเปรียบเสมือนอุปสรรค เพราะชีวิตมนุษย์ทุกคนย่อมมีอุปสรรค เราจะเลือกเผชิญหน้ากับฝนเพื่อพบการเปลี่ยนแปลง หรือจะเลือกหลบฝนและจมอยู่กับสิ่งเดิมๆ

หนังสือเรื่องฝนตกตลอดเวลา ปราบดาหย่น



ภาพที่ 2.1 หนังสือฝนตกตลอดเวลา

ที่มา : ฝนตกตลอดเวลา[Online]. Accessed 9 March 2010 Available from <http://www.typhoonbooks.com>

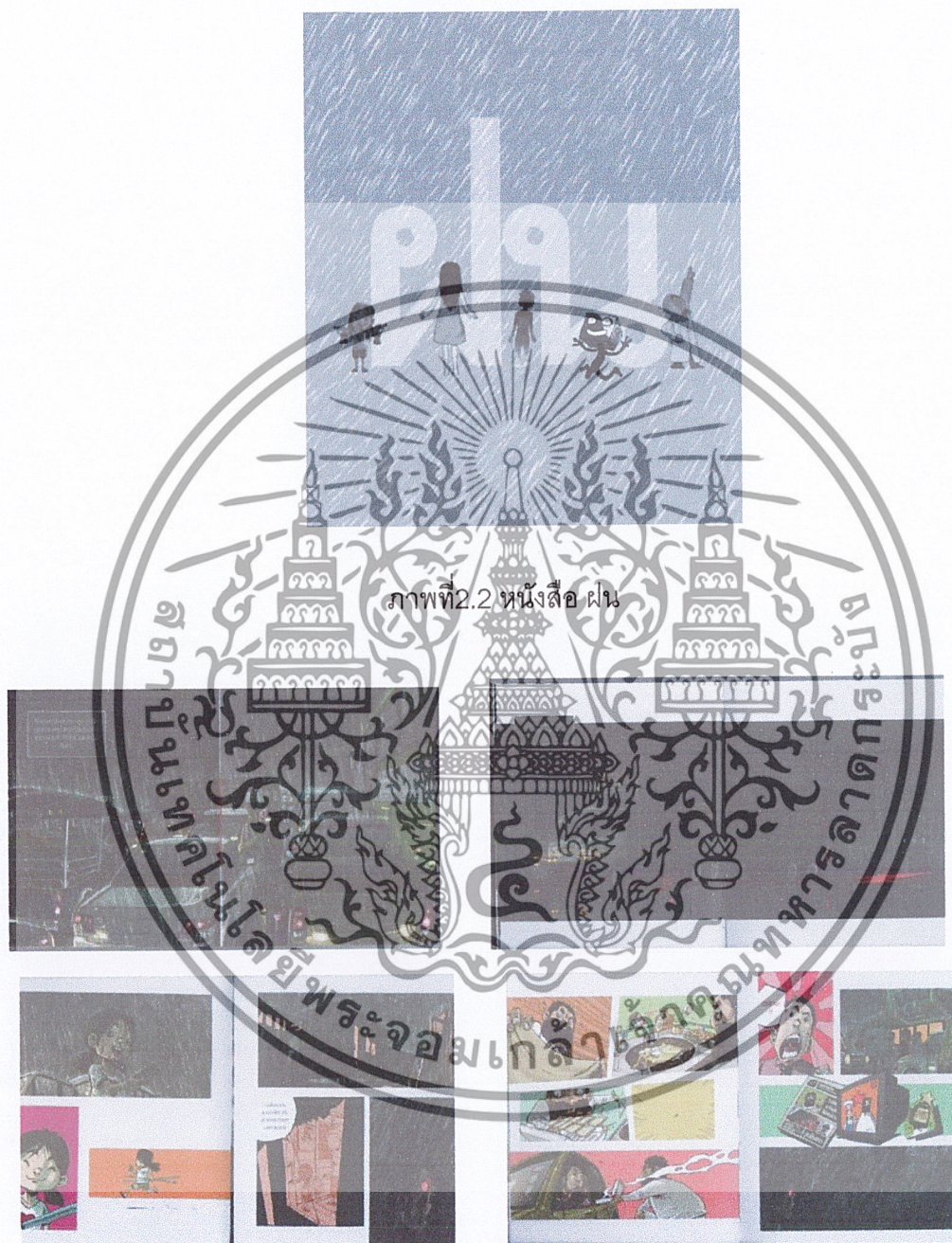
นวนิยายขนาดสั้นเกี่ยวกับชายคนหนึ่ง ที่ตื่นมาในที่แปลกปลอม และจำไม่ได้ว่าตัวเองเป็นใครมาจากไหน เขาเรียนรู้ว่าเขาตื่นขึ้นมาในห้องของโรงแรม ชื่อ "สมานภาพโมเดิร์น" และบรรยากาศภายนอกโรงแรมดูดีมากเพราะฝนโปรยปรายลงมาสม่ำเสมอ ไม่มีที่ท่าว่าจะหยุด นับจากการตื่นครั้งนั้น เขาต้องเผชิญกับเหตุการณ์หลายเรื่องต่อกัน ทำให้เขารู้จักกับผู้หญิงคนหนึ่ง และเธอคนนั้นเองที่ทำให้เขารู้จักตัวเองมากขึ้นไปด้วย(ปราบดาหย่น: 2553)

"ฝนตกตลอดเวลา" เป็นนวนิยายลำดับที่ 3 ของ ปราบดา หยุ่น เนื้อหาโดยกว้างๆ เกี่ยวกับ ความตาย ความรัก และความสัมพันธ์ข้ามมิติระหว่างคนสองคนที่มีความหมายมากมายต่อกัน และกัน

หนังสือฝนตกตลอดเวลาเป็นเรื่องราวที่ชายคนหนึ่งจะเจอผู้หญิงในช่วงเวลาที่ฝนตก เรื่องเล่นผ่านสายฝน ความรักและรุ่ม ข้าพเจ้าได้อ่านหนังสือเล่มนี้และเมื่อเชื่อมต่อกับทัศนคติเกี่ยวกับฝนตกที่ข้าพเจ้ามี ทำให้รู้สึกว่าคุณค่าเรื่องผ่านรุ่ม เพราะ ร่มเป็นสัญลักษณ์ของฝนตก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือ ฝน สำนักพิมพ์ Fullstop



ภาพที่2.3 Rainy lucky day

เป็นหนังสือภาพประกอบ เรื่องราวเล่าผ่านสายฝนในแง่คิดและมุมมองของนักเขียน ส่วนตัวข้าพเจ้าชอบเรื่อง Rainy lucky day ของ เตอะดวง เป็นเรื่องราวเล่าถึงสี่แยกแห่งหนึ่งที่เล่าถึงการเสียประโยชน์และได้ประโยชน์ของคนแต่ละพวก เช่นคนขับรถก็หงุดหงิดเพราะรถติด แต่เด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชายพวงมาลัยกับชายดีขึ้น คนที่เฟื่องสารภาพรักกับหญิงสาวกับเจอนนลินทำให้ถูกรชนตาย ชายที่ทำงานกลับมีช่วงเวลาอยู่กับหญิงอันเป็นที่รักนานขึ้นเพราะติดอยู่ในที่ทำงานเนื่องจากฝนตก

จากข้อมูลและประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้า เมื่อกลิ่นกรองออกมาแล้วจึงได้เป็นบทภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวความรักของชายหญิงคู่หนึ่งระหว่างช่วงเวลาที่ผ่านมา โดยมีส่วนร่วมเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ของทั้งสอง เล่าเรื่องราวแบบเรียบง่าย ตามคำที่ว่า ฟ้าหลังฝนย่อมสดใส

เรื่องราวยังสอดแทรกเสียดสีคนเมืองที่เห็นว่าฝนตกทำให้ลำบาก แต่ตามธรรมชาติแล้วฝนตกทำให้เกิดประโยชน์ เป็นการสร้างชีวิตโดยในเรื่องราวจะเล่าผ่านปลาตัวเล็กๆที่ว่ายมาตามน้ำ ทำให้เมืองที่มีแต่ตึกสูงดูมีความเป็นธรรมชาติและมีสีสันสดใสมากขึ้น แสดงให้เห็น ว่าน้ำให้ชีวิต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักทฤษฎีของภาพยนตร์อนิเมชัน

การทำภาพยนตร์อนิเมชันไม่ว่าจะด้วยเทคนิคใดก็ตามต้องรู้หลักการ ดังนี้

1. ความเคลื่อนไหวที่คล้อยตามสายตา (Sympathetic – Movement)

การทำภาพยนตร์ คือการทำให้ภาพที่เราเห็นเกิดการเคลื่อนไหว เป็นการถ่ายภาพที่เปลี่ยนไปเล็กน้อยแบบเฟรมต่อเฟรมนำมาฉายต่อกัน เรียกว่าภาพคล้อยตามสายตา ซึ่งต้องสร้างภาพให้เหมือนกับที่ตาเห็นมากที่สุดเพื่อให้รู้สึกมีชีวิตชีวา เช่น ของที่เคลื่อนที่ด้วยความเร็วเราจะมองเห็นไม่ชัด

ภาพคล้อยตามสายตามี 3 รูปแบบ คือ

- ก. ระยะห่างของแต่ละความเคลื่อนไหว
- ข. การเคลื่อนที่ของความเคลื่อนไหว
- ค. จังหวะเวลาของการเคลื่อนไหว

ก. ระยะห่างของแต่ละความเคลื่อนไหว

ระยะห่างระหว่างเฟรมหนึ่งสู่อีกเฟรมหนึ่งนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน หากการเคลื่อนไหวระหว่างเฟรมมีระยะห่างมากภาพจะเคลื่อนไหวเร็ว ตรงกันข้ามหากภาพมีความห่างน้อย

ข. การเคลื่อนที่ของความเคลื่อนไหว

ในการถ่ายภาพยนตร์ทั่วไปจะถูกบันทึกเอาไว้ได้เหมือนภาพที่เห็นตามความเป็นจริง แต่อนิเมชันไม่สามารถทำได้เช่นนั้น ผู้สร้างจะต้องเขียนภาพทีละภาพ และการเคลื่อนที่ที่ต้องคำนึงถึงหลักความเป็นจริงของกายภาพ ขณะเดียวกันก็สามารถทำออกมาให้เหมือนจริงได้ เพียงแต่ไม่ควรเกินขอบเขตของความสมจริง

การเคลื่อนที่ของความเคลื่อนไหวนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง ได้แก่ องค์ประกอบของขนาด รูปร่าง น้ำหนัก วัสดุ และจำนวนการบิดเบือน

- | | | |
|--------------|--------|---|
| Anticipation | ได้แก่ | การเตรียมพร้อมสำหรับสร้างความเคลื่อนไหว |
| Action | ได้แก่ | ความเคลื่อนไหวที่ลงมือกระทำจริง |
| Reaction | ได้แก่ | การสร้างความเคลื่อนไหวให้ครบ |

กระบวนการสร้างภาพยนตร์ด้วยวิธีที่ดีที่สุดในการถ่ายทอดความเคลื่อนไหวคือความเข้าใจอันถ่องแท้ ความประณีตที่ถ้วน ประสพการณ์ในการปฏิบัติ รวมทั้งการคำนึงถึงน้ำหนักและรูปร่างที่แก้ไขให้บิดเบือนไปจากความเป็นจริงอย่างเหมาะสม สิ่งเหล่านี้จะทำให้ภาพที่ออกมาดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นุ่มนวลและมีชีวิตชีวา

ค. จังหวะเวลาของความเคลื่อนไหว

จังหวะเวลา หมายถึง ช่วงเวลาช่วงหนึ่งที่เหมาะสมแก่การเคลื่อนไหว ในช่วงเวลานั้นจะประกอบด้วยจุดเริ่ม ช่วงดำเนิน จุดจบของการเคลื่อนไหว จังหวะและเวลา เป็นตัวกำหนดความเหมาะสมในเหตุการณ์นั้นๆ

การกำหนดจังหวะเวลาความเคลื่อนไหวนั้น ผู้สร้างไม่ควรคำนึงถึงความเหมือนจริงจนเกินไป แต่ควรคำนึงถึงอารมณ์และจุดประสงค์หลักของภาพยนตร์ก่อนที่กำลังต้องการถ่ายทอดสิ่งใดแก่ผู้ชม

2. อัตราส่วนความเร็วกรอบภาพ

อัตราส่วนความเร็วของภาพยนตร์มีความสัมพันธ์ต่อจำนวนกรอบภาพ(24 เฟรม/1 วินาที) รวมถึงอัตราความเร็วต่อการฉายด้วย ในการวางแผนภาพยนตร์อนิเมชันเราต้องคำนึงถึงจังหวะและเวลาทั้งหมดในนั้น เช่น จังหวะของคนตรีที่ต้องลงตัวเหมาะสมกับภาพและคำพูด

3. จังหวะเวลาระยะห่างขนาดอัตราความเร็ว

ในการกำหนดจังหวะเวลาสำหรับความเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง จำเป็นเสมอที่จะต้องคำนึงถึงอัตราความเร็วของวัตถุหนึ่งให้สัมพันธ์กับขนาดและตำแหน่งภายในกรอบภาพของวัตถุ นั้น รวมถึงความสัมพันธ์ของวัตถุอื่นในฉาก

(ธรรมศักดิ์ เชื้อรักสกุล ; เอกสารคำสอนวิชา CPA Intro to 2D Animation มหาวิทยาลัยรังสิต)

การทำอนิเมชัน 2 มิติ

การวาดอนิเมชัน 2 มิติ ต้องอาศัยทฤษฎีอนิเมชัน

-Solid Modeling and rigging

วาดตัวละครต้องมีมวลสาร มีมิติ สามารถวาดอนิเมชันได้หลายมุม

-Timing

การเคลื่อนไหวของตัวละครจะช้าหรือเร็ว ขึ้นอยู่กับเวลาที่ใช้ หรือจำนวนเฟรม

-Arcs

โดยธรรมชาติสิ่งมีชีวิตที่จะเคลื่อนไหวเป็นเส้นโค้ง เช่นการเดิน จะมีการก้าวเท้าแกว่งมือ และระดับศีรษะขึ้นลง และหมุนวน เป็นเส้นโค้ง

-Slow-in and Slow-out

หน่วงการเคลื่อนไหวเข้าออกให้ช้าลงตามธรรมชาติ

-Squash and Stretch

การยืดหดของลักษณะวัตถุ ในขณะที่เคลื่อนไหวเร็วและหยุดกระทันหัน

-Straight-ahead action and pose to pose action

คือการกำหนดการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งเป็นขั้นๆ

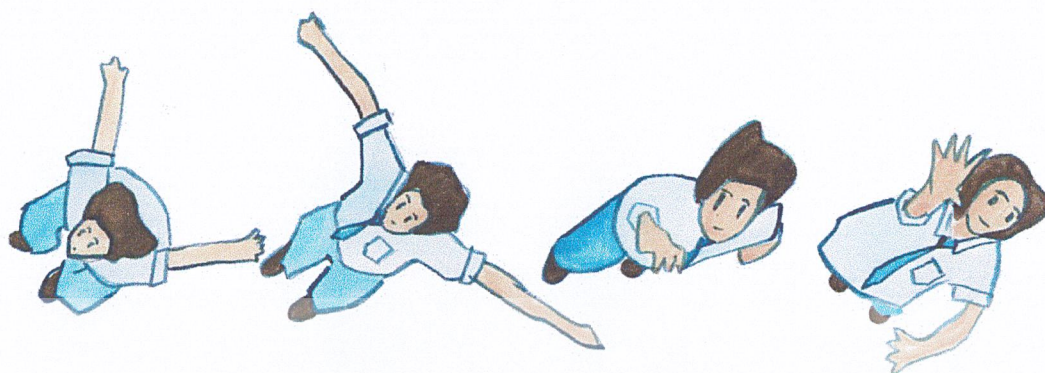
-Anticipation

ท่าทางแอกชั่นของตัวละครที่บ่งบอกถึงการเตรียมตัว เช่น การเงยหมัดก่อนจะชกออกไป และยังมีรีแอ็คชั่น เช่น เมื่อชกออกไปแล้วก็มีอาการกระเด็นกลับของกล้ามเนื้อแขน

-Follow-through action and overlapping action

คือสิ่งที่จะเคลื่อนไหวตามมาหลังแอกชั่นนั้นเคลื่อนไหวแล้ว เช่น คนผมยารสับตัดหัวและปลายผมถึงจะสับตัดตาม

การเริ่มต้นวาดอนิเมชัน 2 มิติให้ทำการร่างตัวละครไว้ในแต่ละ Pose ต่อเนื่องกันไป หรือเรียกว่า Pose to Pose เป็นเทคนิคที่ไม่ว่าจะทำอนิเมชันแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ ก็ใช้เทคนิคนี้ในการดูรูปการเคลื่อนไหวคร่าวๆ



POSE TO POSE

ภาพที่ 2.4 Pose to Pose

จากนั้นให้วาด in-between เข้าไปเป็นการวาดแทรกเฟรมเข้าไประหว่าง Pose to Pose เพื่อให้ได้ข้อตกรเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์



IN BETWEEN

ภาพที่ 2.5 In between

หลังจากการคีย์เฟรมทั้งหมดเรียบร้อยแล้วให้ลองตรวจการเคลื่อนไหวโดยการเอาภาพลายเส้นทุกเฟรมไป Composite ออกมาเป็นอนิเมชันซึ่งการ Composite ในขั้นนี้เป็นการทดสอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อดูว่าการเคลื่อนไหวมีส่วนผิดพลาดหรือไม่ เพื่อที่จะนำไปพื้นที่สื่อต่อ ไม่ใช่การ Composite ชั้นสุดท้าย

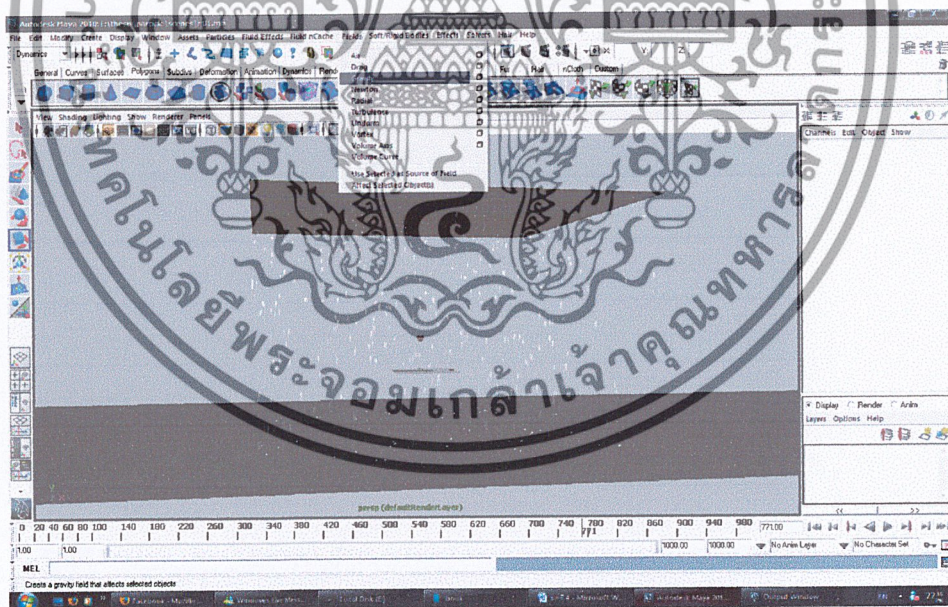
การทำงานอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติ

ปัจจุบันงานด้านอนิเมชันได้รับความนิยมแพร่หลาย โดยมีการนำเอาไปใช้กันในหลายด้านไม่ว่าจะเป็นงานด้านภาพยนตร์ งานด้านการ์ตูน งานโฆษณา เกมส์และอื่นๆ ซึ่งสามารถสร้างรอยยิ้มและเสียงหัวเราะและความตื่นตาตื่นใจให้กับคนดูได้ไม่น้อยเลยทีเดียว ถือว่าเป็นสื่อหนึ่งที่น่าสนใจเข้ามามีบทบาทในสังคมปัจจุบันเป็นอย่างมาก

การทำงาน Ultimate Fluids ใน โปรแกรม Autodesk maya

Ultimate Fluids คือการทำEffect ประเภท หมอกควัน ไฟ น้ำ ที่เหมือนจริง สามารถตั้งค่า เริ่มต้นหรือปริมาณของเอฟเฟกต์ได้ตามที่ต้องการ

เหตุผลที่เลือกผลิตเทคนิคนี้กับ Effect ฝนเพราะต้องการให้ความสำคัญกับ ฝนให้มากกว่าส่วนอื่นของงานเพราะงานอนิเมชันเรื่องนี้ได้เรื่องราวโดยตรงเกี่ยวข้องกับช่วงเวลาฝนตก อีกทั้งการทำฝนด้วยโปรแกรม3D จะทำให้เม็ดฝนดูมีมวล และสามารถกำหนดการเคลื่อนไหวให้ช้าเร็ว น้อยมาก หรือทิศทางของฝนได้ง่าย



ภาพที่ 2.6 การทำ Ultimate Fluids ใน โปรแกรม Autodesk maya

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพอ้างอิง บรรยากาศ โทนสี และมุมมอง มาร์ก ซากาล

มาร์ก ซากาลเกิดที่ลือซอซโน ใกล้เมืองวีเตบสค์ (Vitebsk) ในเบลารุส เป็นลูกคนโตในบรรดาพี่น้อง 7 คนในครอบครัวชาวยิว คัทอลิก พ่อของซากาลเป็นพ่อค้าปลาแฮอริง ชีวิตวัยเด็กค่อนข้างยากจนแต่เป็นชีวิตที่มีความสุขซึ่งสะท้อนในผลงานของซา กาลตลอดชีวิต

สไตล์งานของมาร์ก ซากาลเป็นงานที่แสดงออกถึงความอบอุ่น ความสุข ความรัก และความฝัน แบบไม่มีที่สิ้นสุด บางภาพเล่าถึงความรักที่มีความสุขมากจนตัวลอย บางภาพเป็นภาพความอบอุ่น ผลงานของซากาลมีแนวโน้มแสดงให้เห็นลักษณะพิเศษของชาวยิว เขาชอบสร้างงานจาก

นิทานชวนฝันที่งดงามของท้องถิ่นในรัสเซีย โดยมีการแสดงออกอย่างพิสดาร





ภาพที่ 2.7 ภาพเขียนของ มาร์ก ชากาต

ที่มา : มาร์ก ชากาต: Marc Chagall [Online]. Accessed 23 March 2010 Available from <http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%81%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A5>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

alexis liddell

นักวาดภาพประกอบชาวฝรั่งเศส จบจาก VISUAL DEVELOPMENT/ANIMATION - DIPLOME DE GOBELINS(2009) ผู้สร้างสรรคงานประเภทภาพประกอบและอนิเมชั่นผลงานของเขามักลงตามนิตยสารและอนิเมชั่นเรื่อง UN TOUR DE MANEGE ซึ่งเขาเป็นหนึ่งในทีมงานออกแบบตัวละครและฉาก ยังได้รับรางวัลสุดยอดอนิเมชั่นแห่งปี 2009

จากที่เลือกอนิเมชั่นเรื่องนี้ เพราะการเลือกใช้ขนาดภาพกว้างมากแต่กลับแสดงถึงจุดเด่นของภาพและเรื่องราวได้อย่างชัดเจนแล้ดเข้าใจง่ายเหมาะสำหรับงานที่เน้นไปในการสร้างบรรยากาศ



ภาพที่.2.8 Story board และ ภาพสเก็ท เรื่อง UN TOUR DE MANEGE
ที่มา :Alexis loddell[Online]. Accessed 9 March 2010 Available from
<http://alexisliddell.blogspot.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพอ้างอิงจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง "RAIN" (2007) โดย Jenovah-Art digital artist จากที่เลือกอนิเมชันเรื่องนี้ เพราะ เป็นเรื่องราวบรรยากาศฝนตกกับความวุ่นวายของคนเมือง



ภาพที่.2.9 อนิเมชันเรื่อง "RAIN"

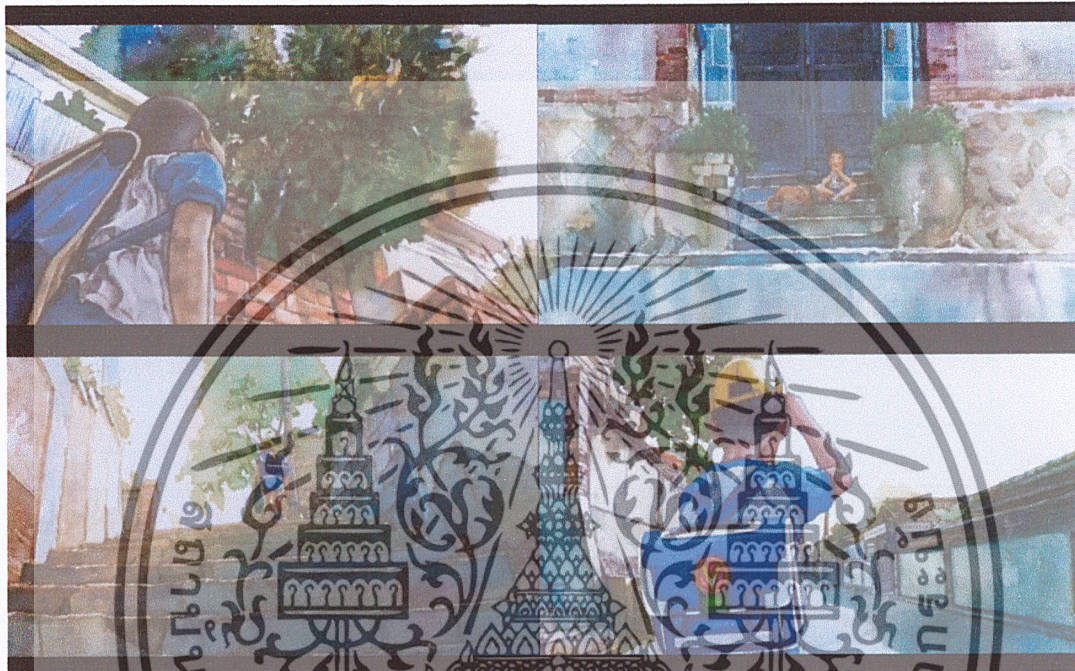
ที่มา :rain[Online]. Accessed 9 March 2010 Available from
<http://browse.deviantart.com/film/?q=rain#/d1o0l01>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพอ้างอิงจากภาพยนตร์ Wanee & Junah animation

จากที่เลือกอนิเมชันเรื่องนี้ เพราะ เป็นอนิเมชันสั้นที่มีความสวยงามลงตัว ไม่ว่าจะในด้านขนาดภาพ โทนสี



ภาพที่.2.10 Wanee & Junah animation

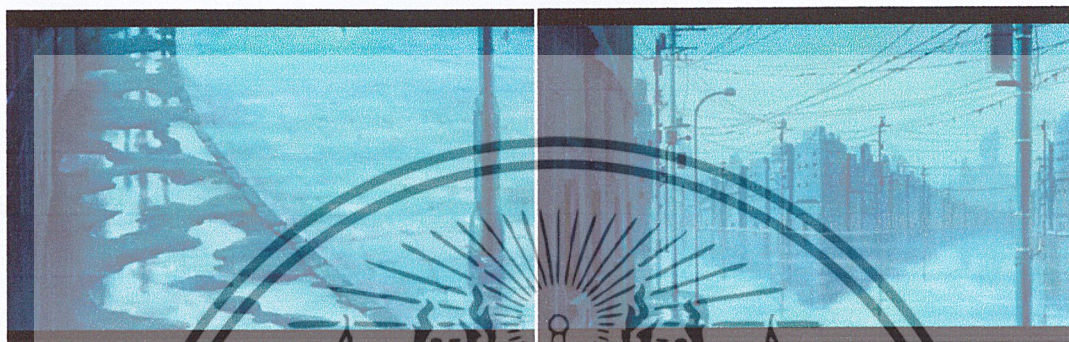
ที่มา : Wanee & Junah animation [Online]. Accessed 9 March 2010 Available from <http://www.youtube.com/watch?v=rXqmokFDB4o>

120939

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพอ้างอิงจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง "RAINTOWN"

จากที่เลือกอนิเมชันเรื่องนี้ เพราะ เป็นเรื่องราวบรรยากาศฝนตกที่มีโทนสีและเอฟเฟกที่น่าสนใจ มีการผสมผสานระหว่างการวาดบนกระดาษและเทคนิคคอมพิวเตอร์ได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 2.11 RRAINTOWN

ที่มา : RRAINTOWN [Online]. Accessed 5 June 2010. Available from <http://d.hatena.ne.jp/Tete/20091108>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แนวทางของบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง "หลังฟ้าหม่น" ไม่ต้องการเรื่องราวที่ซับซ้อนมากนัก แต่จะเป็นการลำดับภาพ เล่าเรื่องราวสื่ออารมณ์ในช่วงเวลาฝนตก โดยเล่าผ่านรักแรกของชายหญิงคู่หนึ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ฝนตกคราด

ที่มาของชื่อเรื่อง "หลังฟ้าหม่น" หม่นในที่นี้มีความหมายได้สองแง่คือ สีหม่น แต่ในอีกความหมายหนึ่งก็คือหม่นหมอง หลังฟ้าหม่นคือหลังช่วงเวลาที่หม่นหมองไปเราก็จะเจอกับฟ้าสดใส ในเรื่องราวชายหญิงคู่หนึ่งเผชิญหน้ากับฝนอย่างจัง ผู้ชายติดอยู่ในรถที่รถติด กับ ผู้หญิงที่เดินอยู่แล้วร่วมปัดขึ้นฟ้า แต่พอทั้งสองได้เจอกันก็เกิดความรู้สึกดี เหมือนหลังความหม่นหมองที่ก็พบกับความสดใส

ฝนตก เป็นช่วงเวลาที่คนไม่ค่อยอยากพบสักเท่าไร เพราะ ทำให้เดือดร้อนต่างก็ต้องหาที่หลบ รถก็ติดต้องคำนวณเวลาการเดินทางเพิ่มขึ้น ลมแรงออกไปไหนมาไหนไม่ได้ ทำให้คนเป็นหวัด แต่ในอีกมุมหนึ่งเมื่อฝนตกลงมากก็ทำให้เกิดชีวิตใหม่ในเรื่องจะเอาปลามาแทนถึงการกำเนิดชีวิตใหม่ที่มีอิสระไม่ต้องอยู่ในบ่อ มาผสมเข้ากับเรื่องราวความรักของชายหญิงคู่หนึ่งที่ได้เดินทางมาเจอกันในช่วงเวลาที่แย่ที่สุดเปรียบเสมือนใน ความทุกข์ความเศร้านั้นก็ยังมีสิ่งดีๆแอบซ่อนอยู่

แนวความคิดของบทภาพยนตร์ (THEME)

มนุษย์รู้จักปรับตัวเข้ากับธรรมชาติ

โครงเรื่อง(PLOT)

เมืองที่เต็มไปด้วยตึกสูงระฟ้า ถูกกลืนไปด้วยเมฆดำของฝน ผู้คนที่กำลังเดินทางต่างประสบปัญหาชีวิตประจำวันต้องหยุดชะงักลง ผู้คนที่ขับรถอยู่ก็ต้องเผชิญหน้ากับปัญหารถติด เมฆชายหนุ่มที่นั่งเฉยๆในรถที่ติดเป็นเวลานานจากฝนที่ตกลงมาอย่างหนัก เห็นฟ้าที่วิ่งตัวเปล่าตามร่มที่ปลิวไปเพราะแรงลมของฝน เมื่อเห็นเช่นนั้น เมฆจึงตัดสินใจลงจากรถเพื่อวิ่งตามร่มให้กับหญิงสาว

เมื่อทั้งสองได้เจอกันความสงสัยก็เกิดขึ้น เหมือนความรักที่สมบูรณ์คือความรักที่เข้าใจ มีความสุขจนทั้งสองลอยขึ้นไปบนฟ้า โลกที่เคยหมองหม่นกลับมาสดใส ทั้งสองคนกลับลงมาที่เมืองด้วยความคิดและเมืองที่เปลี่ยนไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

FILM PROJECT RESEARCH AND DEVELOPMENT

ตัวละคร + ปัญหา = พล็อต

ชายที่นั่งอยู่ในรถ + อยากช่วยหญิงสาวที่ถูกฝนพัดรุมปลิวไป = ชายลงจากรถเพื่อวิ่งตามไปเก็บร่มให้หญิงสาว

มิติตัวละคร

เมฆ

5.1 : ลักษณะทางกายภาพ :ชายอายุ 26 ปี สูงปานกลาง ผมนั้น ไล่เลื้อยเช็ดสีชาวมุขเนกไทน์ มีลักษณะการเคลื่อนไหวที่ลู่ลม รอบคอบ

5.2 ลักษณะทางจิตวิทยา :เป็นคนอยู่ในกฎเกณฑ์ ไม่คิดแหกแนว จิตใจอ่อนโยน อารมณ์อ่อนไหว ชอบช่วยเหลือผู้อื่น

5.3 ลักษณะสถานภาพทางสังคม :อยู่ในสังคมที่มีกฎเกณฑ์ระเบียบแบบแผนที่ชัดเจน แต่ด้วยความที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่นจึงยอมแหกกฎเกณฑ์ของตนเอง

ฟ้า

5.1 ลักษณะทางกายภาพ :หญิงสาว อายุ 20 ขวบ สูงปานกลาง ยิ้มแย้ม ผอมตรงยาว ผอมใสกระโปรงยาวสีฟ้า

5.2 ลักษณะทางจิตวิทยา :มองโลกในแง่ดี ใจดี รักธรรมชาติ หัวรั้น เป็นคนขวางโลกไม่ชอบทำตามกฎเกณฑ์ เข้ากับผู้อื่นได้ง่าย รักอิสระ ชอบผจญภัย

5.3 ลักษณะสถานภาพทางสังคม : หญิงสาวกำพร้าแม่ ใช้ชีวิตอยู่กับแม่ มีเพื่อนเยอะและเป็นที่รักของเพื่อนๆ เพราะเป็นคนมีน้ำใจ ถูกเลี้ยงดูมาใกล้ชิดกับธรรมชาติ

จุดมุ่งหมายของตัวละคร

1. เก็บร่มให้หญิงสาว > ได้ช่วยเหลือผู้อื่น > ความดีทำให้โลกสดใส

2. เพื่อให้ทุกคนที่เลือกจะหนีปัญหาออกมาเผชิญหน้ากับมัน(ฝนเป็นตัวแทนของปัญหา)

แรงกระตุ้นที่ทำให้ตัวละครตัดสินใจไปสู่จุดมุ่งหมายนั้น

คือการที่เขาารู้สึกได้ว่า ตอนนี้ชีวิตเขาติดอยู่ในที่แคบๆหลบหนีปัญหา แต่แท้ที่จริงแล้ว การใช้ชีวิตต้องออกไปต่อสู้กับปัญหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือไม่ อย่างไร

จากที่เมฆเห็นฟ้า วิ่งตากฝนอย่างไม่เกรงกลัวทำให้เขาซึ่งใช้ชีวิตอยู่แต่ในกฎเกณฑ์ ตัดสินใจแหวกกฎของตนเองโดยการลงจากรถวิ่งตากฝน

จากที่ฟ้าพบเมฆ ทำให้รู้สึกว่าชีวิตนี้ควรมีกฎเกณฑ์บ้าง เหมือนกับการรับร่มจากเมฆมา เหมือนกับการตีกรอบกฎเกณฑ์ชีวิตของตัวเองเสียใหม่

Synopsis

ในช่วงเวลาฝนตกกราด ชายคนหนึ่งติดอยู่ในรถติด มองผ่านกระจกหลังเห็นหญิงสาวที่วิ่งตามร่มที่ปลิวไป จึงตัดสินใจลงไปเผชิญหน้ากับความเปียกแฉะของฝนเพื่อลงไปช่วยหญิงสาวคนนั้น เมื่อทั้งสองได้พบกันฟ้าที่เคยหม่นหมองก็สดใส ชายหญิงทั้งสองลอยขึ้นไปบนฟ้า และกลับลงมาที่เมืองแห่งเดิม แต่กลับสดใสกว่าที่เคยเป็น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENPLAY

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “หลังฟ้าหม่น”

SequenceA เมือง

Scene1 “เมืองหม่น”

ภายนอก/เมือง/กลางวัน

เมฆดำหนาที่ปกคลุมตัวอยู่เหนือ เมืองที่ฝรั่งผู้เต็มไปด้วยความทันสมัย เทคโนโลยีล้ำยุค ผู้คนแออัดยัดเยียดต่างรีบเร่งเดินทาง ตามสิ่งที่ถูกขีดไว้ด้วยกรอบและระบบแบบแผน ท้องฟ้าร้องดังสนั่นหวั่นไหวเป็นคำเตือนถึงธรรมชาติที่กำลังจะก่อร่างสร้างตัวขึ้นเป็นเมฆดำที่ดูท่าเหมือนจะตกลงมาอย่างหนักและไม่ขาดสาย ถึงขยะที่เคยตั้งอยู่ดี ๆ ก็ถูกน้ำพัดให้ล้มลงไปเลอะเทอะพื้น ปลาที่เคยอยู่ในบ่อก็หลุดออกมาเป็นอิสระว่ายน้ำไปมาตามท้องถนน

Scene2 “ฝนตก”

ภายนอก/เมือง/กลางวัน

ฝนตกลงมา เมืองที่เคยใช้ชีวิตเป็นเส้นตรงกลับต้องแตกแถวออก ผู้คนที่สัญจรไปมาต่างต้องการที่หลบฝนเพื่อป้องกันตนเองจากธรรมชาติ รถที่แล่นบนถนนต้องติดขัดอย่างห้ามไม่ได้

SequenceB พบ

Scene3 “แรกพบ”

ภายนอก/ถนน/กลางวัน

เมฆเป็นชายคนหนึ่งทีประสพปัญหาติดใจอยู่ เขานั่งอยู่บนรถที่จอดนิ่งเป็นเวลานานไม่สามารถไปไหนได้ในขณะนั้นเองเขาเหลือบมองเห็นร่มคันหนึ่งที่ปลิวออกไปจากกระจกมองข้างและเมื่อมองตามร่มไปก็พบฟ้าหนึ่งวงตามร่มอย่างไม่เกรงกลัวต่อธรรมชาติ

Scene4 “รู้จัก”

ภายนอก/ถนน/กลางวัน

เมฆตัดสิ้นใจลงจากรถเก็บร่มให้ฟ้า ฟ้ายิ้มมองด้วยความดีใจ เมื่อทั้งสองพบกัน ปลาที่ว่ายไปอย่างไร้ทิศทางก็ว่ายมารวมตัวกันล้อมรอบทั้งสอง ร่มที่เมื่อทั้งสองจับก็ลอยขึ้นไปบนฟ้า

SequenceC ล่องไป

Scene5 “ขึ้นไปบนฟ้า”

ภายนอก/ท้องฟ้า/กลางวัน

ทั้งสองลอยขึ้นไปบนฟ้าเมืองทั้งเมืองที่เคยหมองหม่นด้วยเมฆดำก็สดใสขึ้น ทั้งสองลอยสูงขึ้นไปถึงพระอาทิตย์อย่างมีความสุข

Scene6 “กลับมาสดใส”

ภายนอก/เมือง/กลางวัน

เมืองที่เคยหมองหม่นก็กลับมาสดใสเมื่อทั้งสองลอยผ่านและกลับลงมาที่เมือง ฝนที่เคยโหมกระหน่ำก็หายไปทิ้งไว้แต่ดอกไม้เล็กๆที่ผลิบานขึ้นตามรอยต่อของฟ้าและดิน



SHOOTING SCRIPT

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “หลังฟ้าหม่น”

SequenceA เมือง

Scene1 “เมืองหม่น”

ภายนอกเมือง/กลางวัน

Shot1/ELS

ท้องฟ้า

CUT

Shot2/ELS

เมือง

CUT

Shot3/LS

ตึกหน้าหยุด

CUT

Shot4/ELS

เมือง

CUT

Shot5/ELS

ถนนรถแล่นเข้ามาติดที่สี่แยก

CUT

Shot6/MS

คนขี่รถเข้ามาติด

CUT

Shot7/LS

คนนั่งที่ป้ายรถเมล์

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene2 “ฝนตก”

ภายนอก/ถนน/กลางวัน

Shot8/CU

ล้อรถฝนตกลงมากระทบพื้น

CUT

Shot9/LS

คนวิ่งเข้าป้ายรถเมล์

CUT

Shot10/MS

ไฟจราจร

CUT

Shot11/LS

รถวิ่งผ่านถึงขยะล้ม

CUT

Shot12/CU

ถังขยะล้ม ปลาย่ายออกมาจากท่อ

CUT

Shot13/LS

รถติดปลาย่ายวนรอบรถ

CUT

SequenceB พบ

Scene3 “แรกพบ”

ภายนอก/ถนน/กลางวัน

Shot14/MS

เมฆมองกระจกรถ

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot15/CU

กระจกอด

CUT

Shot16/LS

ฟ้าวิ้ง

CUT

Shot17/MS

เมฆลงจากรถ

CUT

Shot18/CU

เท้าเมฆวิ้ง ปลาย่ายตามเงาร่ม

CUT

Shot19/LS

เมฆกระโดดเก็บร่ม

CUT

Shot20/CU

มือจับร่ม

CUT

Scene4 “รู้จัก”

ภายนอก/ถนน/กลางวัน

Shot21/LS

ฟ้าขึ้นมองเมฆเก็บร่ม

CUT

Shot22/MS

เมฆถือร่มมองหน้าฟ้า

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot23/MS

หน้าฟ้ายิ้ม

CUT

Shot24/CU

เมฆก้าวเข้าไปหาฟ้า

CUT

Shot25/MS

เมฆยื่นร่มให้ฟ้า

CUT

SequenceC ล่องไป

Scene5 “ขึ้นไปบนฟ้า”

ภายนอก/ท้องฟ้า/กลางวัน

Shot26./LS

ร่มลอยขึ้นฟ้า ปลายสายวนรอบร่ม

CUT

Shot27/LS

ฟ้ากับเมฆลอยตามร่มไป

CUT

Shot28/ELS

ร่มลอย

CUT

Shot29/ELS

ร่มลอย ถึงพระอาทิตย์

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene6 “กลับมาสดใส”

ภายนอก/เมือง/กลางวัน

Shot30/CU

เท้าเมฆกับฟ้าลอยลงมา

CUT

Shot31/LS

เมฆกับฟ้าลอยลงมา ดอกไม้บาน

CUT



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THUMBNAIL BOARD

THUMBNAIL BOARDเป็นการร่างภาพคร่าวๆเพื่อให้เห็นภาพโดยรวมของเรื่อง



ภาพที่ 3.1 THUMBNAIL BOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD

TITLE : หลังฟ้าหม่น PRODUCTION No. :

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : ภัทรมน เอื้อวาณิชชา

SHOT 01



ELS ภาพเมฆดำเคลื่อนตัว

SHOT 02



ELS ภาพเมือง

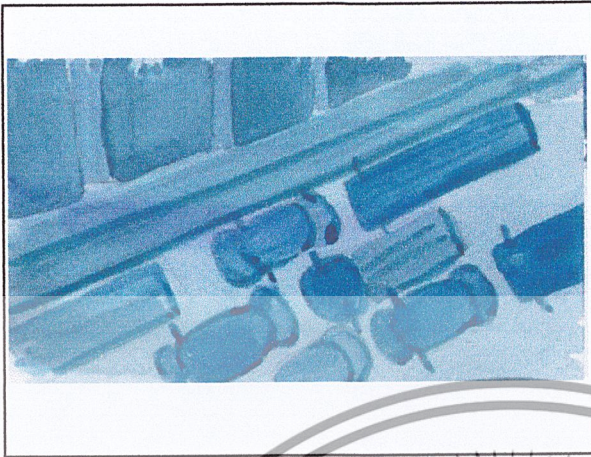
SHOT 03



LS ต้นไม้ถูกลมพัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 04



ELS ภาพเมืองรถติด

SHOT 05



ELS ภาพเมือง

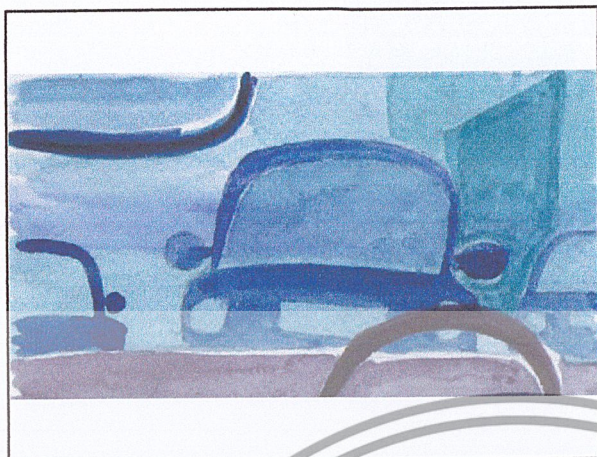
SHOT 06



ELS ภาพเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 07



MS คนขับรถ

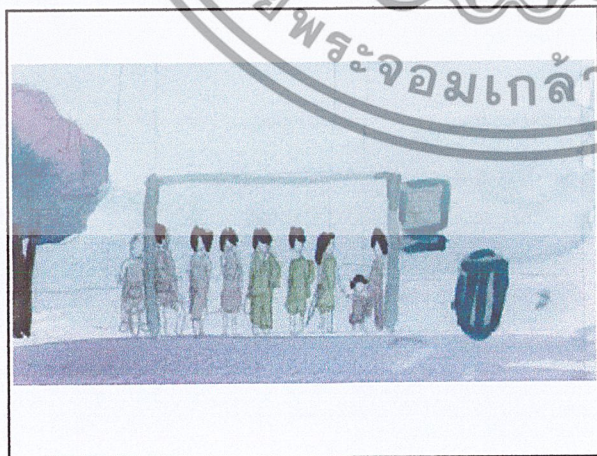
SHOT 08

LS



คนนั่งรถที่ป้ายรถเมย์

SHOT 09



LS คนวิ่งหลบฝนที่ป้ายรถเมย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 10



CU คนฮัดซิว

SHOT 11



LS รถวิ่งผ่านสาดน้ำใส่ป้ายรถเมล์

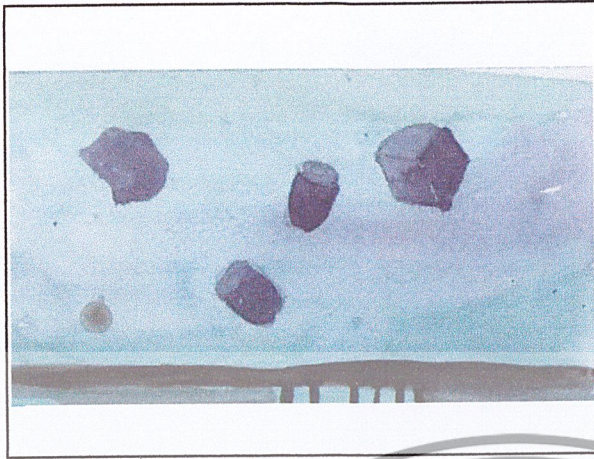
SHOT 12



LS ถึงขยะดัม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 13



LS ชะพลิว

SHOT 14



CU ชะพลิวที่ปลาว่ายออกมา

SHOT 15

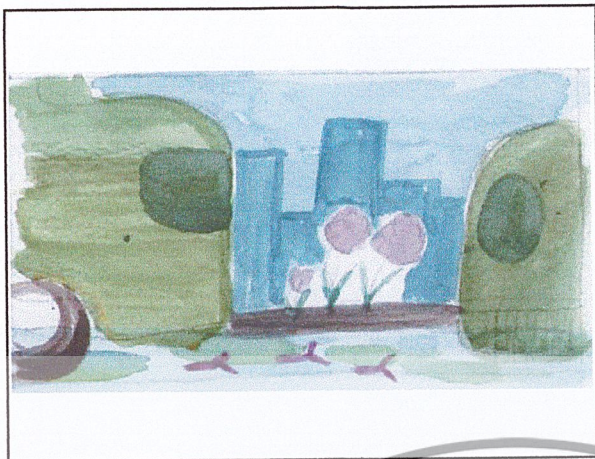


CU

ปลาว่าย

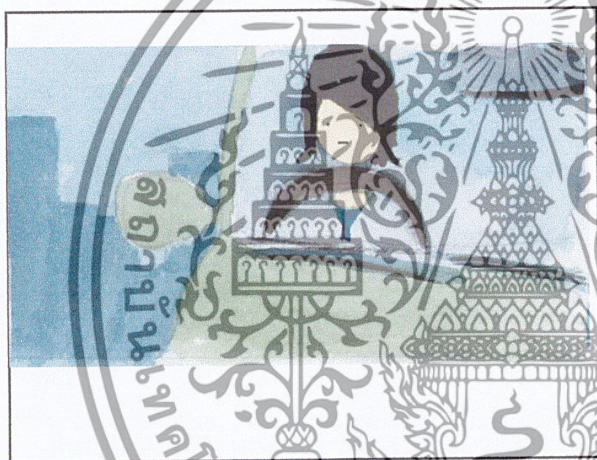
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 16



CU ดอกไม้บาน

SHOT 17



MS ชายมองกระจกรถ

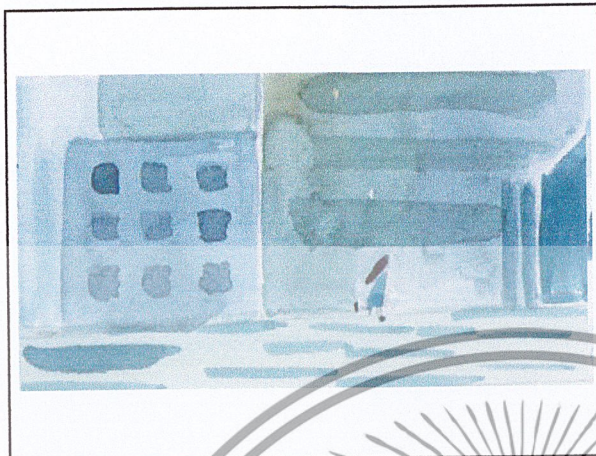
SHOT 18



Cu ริมปลิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 19



LS ฟ้าวิ่งผ่านสายฝน

SHOT 20



LS รถติดไปลาว่ายรอบรถ

SHOT 21



LS เมฆลงจากรถ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 22



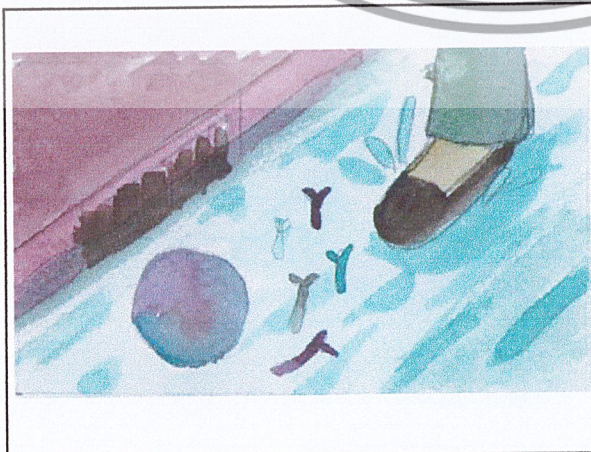
LS เมฆวิ่งตามร่ม

SHOT 23



CU ปลาย่ายตามร่ม

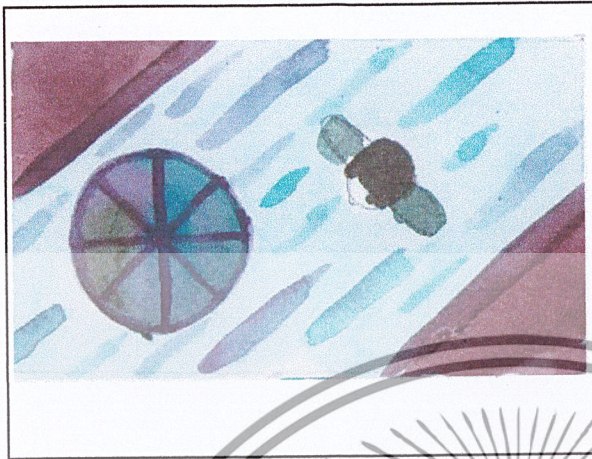
SHOT 24



CU เท้าเมฆวิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 25



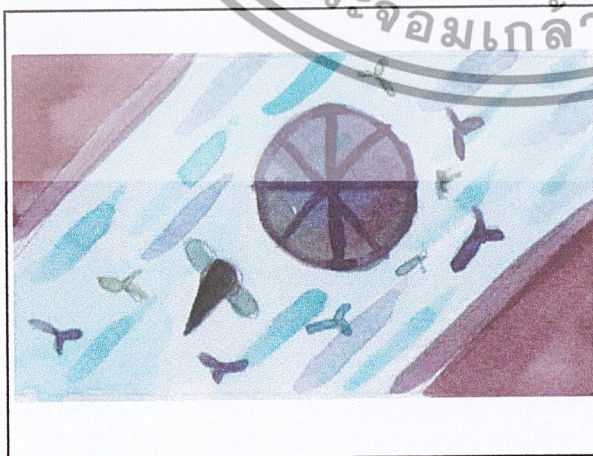
LS เมฆกระโดดจับร่ม

SHOT 26



LS ปลากายวนรอบร่ม

SHOT 27



LS ฟ้ารับร่มจากเมฆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 28



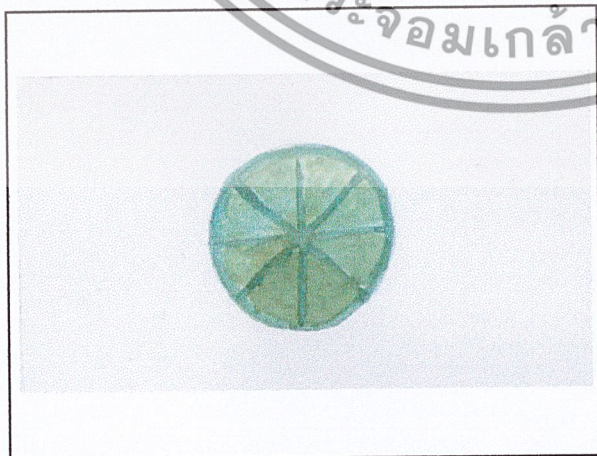
LS ปลาว่ายเข้าไปได้ร่ม

SHOT 29



LS ปลาว่ายเข้าไปได้ร่ม

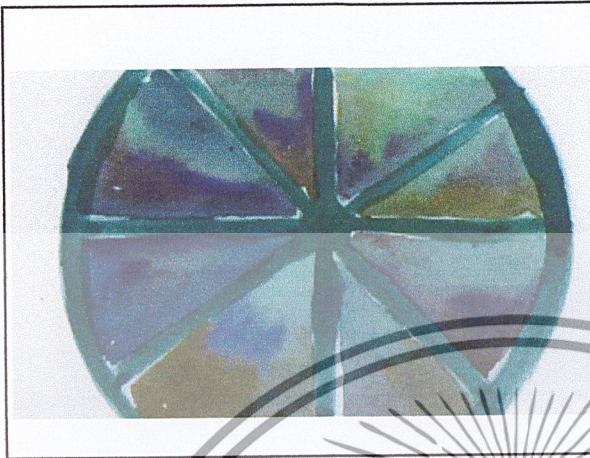
SHOT 30



LS ร่มลอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 31



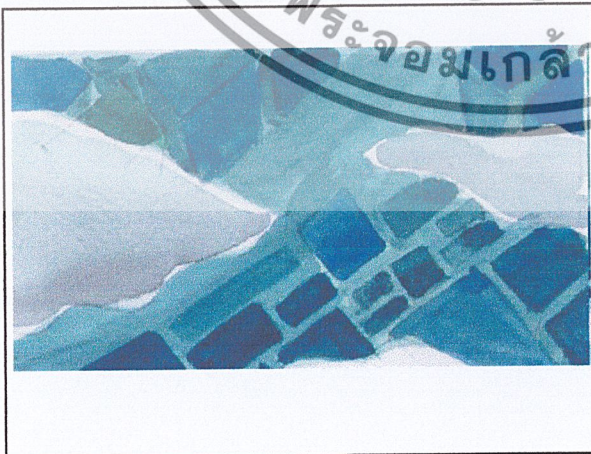
LS ร่มลอย

SHOT 32



LS เมฆกับฟ้าลอยไปกับร่ม

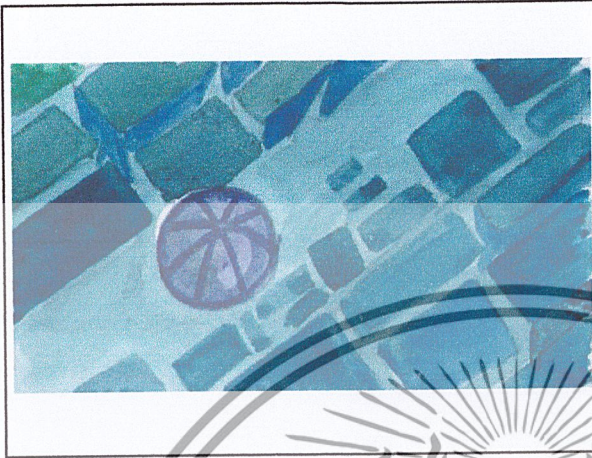
SHOT 33



ELS เมฆกับฟ้าลอยไปกับร่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 34

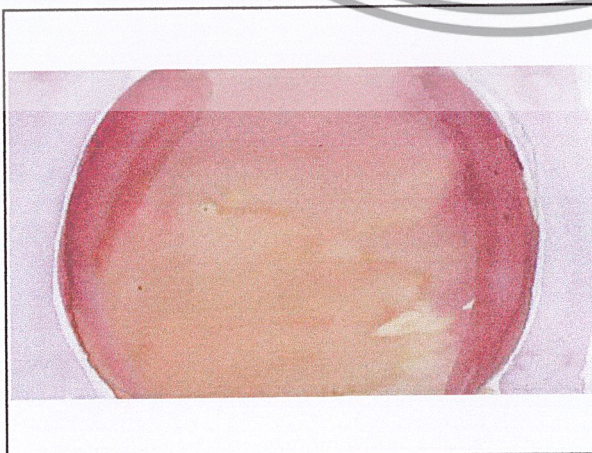


ELS เมฆกับฟ้าลอยไปกับร่ม

SHOT 35

ELS เมฆกับฟ้าลอยไปกับร่ม ถึงพระ
อาทิตย์

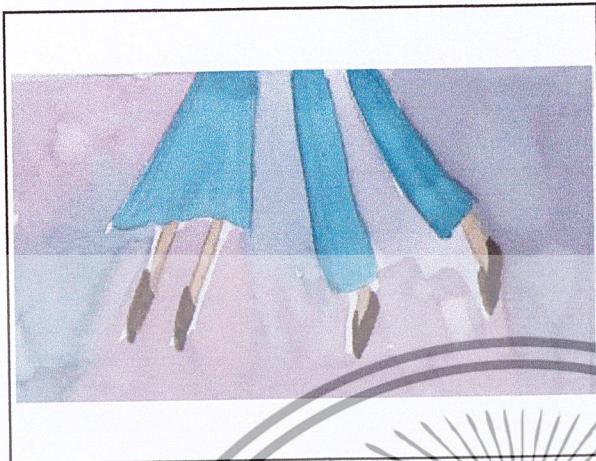
SHOT 36



ELS พระอาทิตย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 37



CU เท้าเมฆกับฟ้าลอยลง

SHOT 38



ELS เมฆกับฟ้าลอยลงมาเทียบพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง "หลังฟ้าหม่น" ตามเนื้อเรื่องไม่ได้มีรายละเอียด หรือ บทบาทของตัวละครเด่นชัดมากนักและส่วนใหญ่เน้นไปที่การสร้างฉากและอารมณ์ของภาพ ตัวละครและฉากในเรื่องก็เกิดจากการนำภาพจริงมาตัดพอนรายละเอียดลง

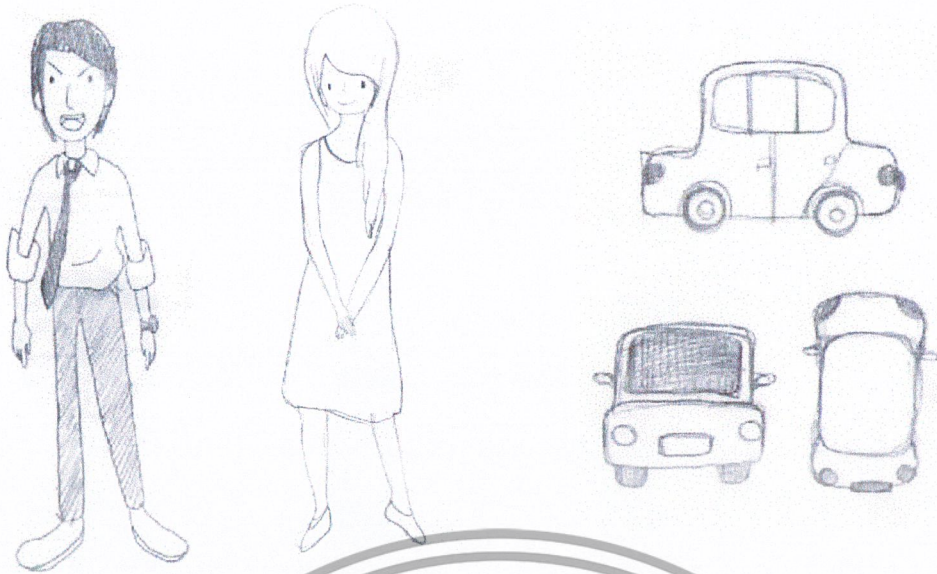
การออกแบบตัวละคร

ตัวละครหลัก



ภาพที่ 4.1 ภาพร่างตัวละครหลัก

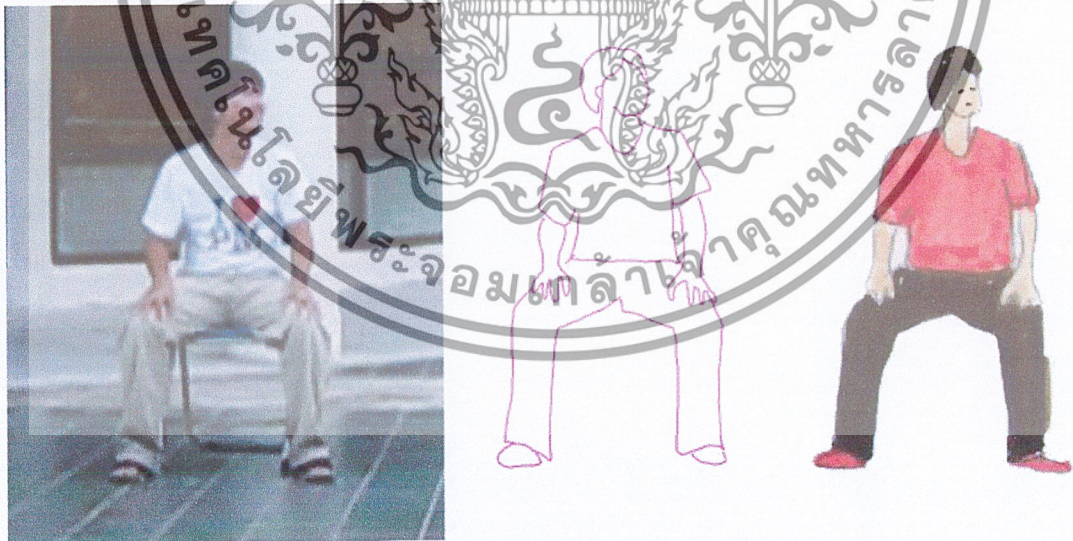
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพร่างตัวละครหลัก

ตัวละครในอื่นๆเรื่องแบ่งออกเป็นสองประเภท

- 1. ออกแบบจากการไปถ่ายรูป และนำลักษณะทรงกายภาพมาตัดทอนลดรายละเอียดลง



ภาพที่4.3 ขั้นตอนการวาดตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 การวาดตัวละครปลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบฉาก

การออกแบบฉากก็ทำเช่นเดียวกับการออกแบบตัวละครคือการไปถ่ายรูปจากสถานที่จริง และนำมาตัดทอนรายละเอียดให้เข้ากับงานอนิเมชัน



ภาพที่ 4.6 ภาพเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 ภาพเมือง



ภาพที่ 4.8 ภาพเมืองที่วาดและลงสีด้วยสีน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

การวาดบนกระดาษ(Drawn on paper)

อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ นับว่าเป็นเทคนิคเริ่มแรกของประวัติศาสตร์อนิเมชัน แต่เดิมถูกคิดค้นเป็นของเล่นที่เรียกว่า Flip book คือการเย็บกระดาษเป็นสมุดโน้ตเล็กๆและวาดภาพให้ต่อเนื่องทุกหน้า เมื่อกรีดกระดาษด้วยความรวดเร็วก็จะเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวขึ้นมา จากหลักการดังกล่าวจึงนำภาพที่วาดลงบนกระดาษมาถ่ายด้วยกล้องภาพยนตร์ ก็จะได้ภาพยนตร์อนิเมชันฉายขึ้นบนจอ

อุปกรณ์การวาด

1 Light box เป็นโต๊ะกระจกส่องไฟด้านล่างเพื่อให้ผู้วาดสามารถมองเห็นทะลุกระดาษที่วาดทุกแผ่นทำให้การเคลื่อนไหวได้อย่างละเอียด

2 Peg bar แท่งแบนยาวมีหมุดหนุนได้ เพื่อสะดวกต่อการก๊อปปี้กระดาษและกรีดหน้ากระดาษด้วยความรวดเร็ว



ภาพที่ 4.9 Light box และ Peg bar

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3.กระดาษ กระดาษที่ใช้วาดเป็นกระดาษร้อยปอนด์หยาบเพราะง่ายต่อการลงสีน้ำ
- 4.ดินสอ ดินสอสีดำธรรมดา
- 5.พู่กัน พู่กันขนาดต่างๆไว้สำหรับลงสีและตัดเส้น
- 6.สีน้ำ สีน้ำสีต่างๆเพื่อใช้ในการลงสีตัวละครและฉาก



ภาพที่ 4.10 อุปกรณ์การลงสี

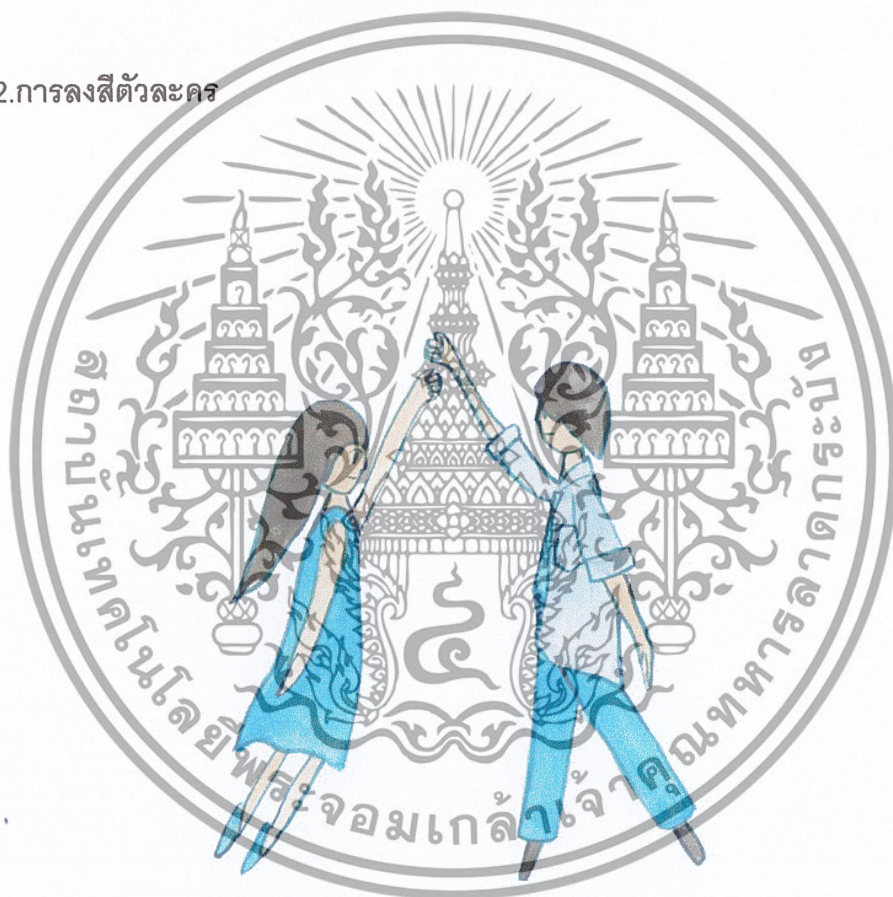
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิต

1.ร่างภาพการเคลื่อนไหวด้วยดินสอดำ

หลังจากวาดStoryboard ทำให้เราแยกภาพออกเป็นShot ซึ่งในแต่ละShot จะเริ่มวาดด้วยการร่าง Key Frame(ภาพหลักของการเคลื่อนไหว) คือหัวและท้ายของ Action นั้น และวาด Key In between คือภาพระหว่างการเคลื่อนไหว แทรกเข้าไปจนสมบูรณ์

2.การลงสีตัวละคร



ภาพที่ 4.11 ภาพตัวละครที่ลงสี แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

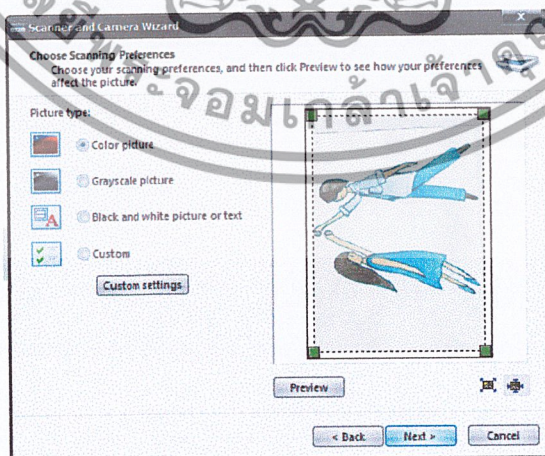
3. วัดและลงสีฉาก



ภาพที่ 4.12 ภาพฉากเมื่อลงสี

4. ขั้นตอนสแกนและจัดเรียงภาพ

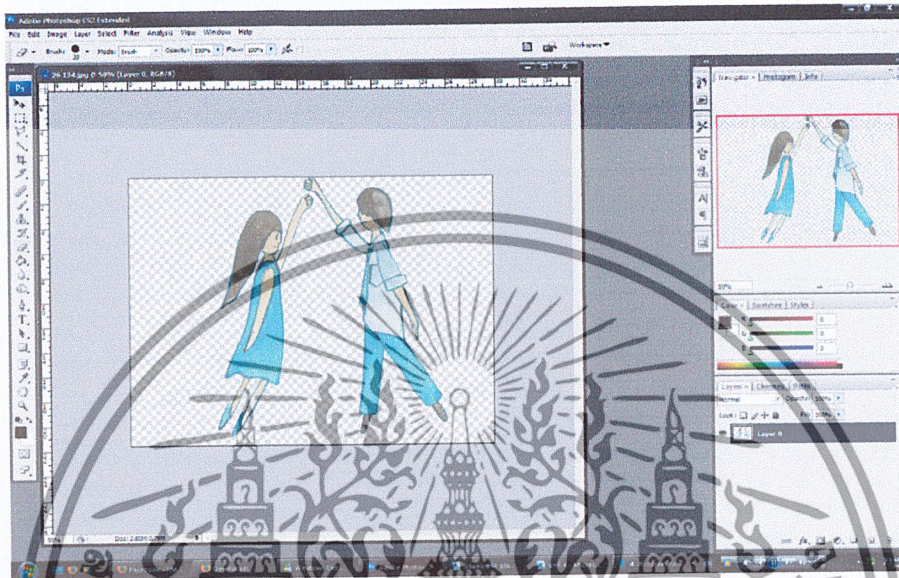
4.1 Scan ภาพด้วยโปรแกรม Scanner and camera wizard



ภาพที่ 4.13 ภาพการ Scan ภาพเข้าคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Die-cut ด้วยโปรแกรม Photoshop และ Save ภาพเป็นไฟล์ .PSD หรือ .PNG



ภาพที่ 4.14 ภาพ die-cut ตัวละครด้วยโปรแกรม Adobe photoshop



ภาพที่ 4.15 ภาพไฟล์ที่ die-cut เสร็จแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. จัดเรียงภาพที่เคลื่อนไหวแล้วลงในโปรแกรม Adobe after effect

เมื่อได้ตัดภาพเสร็จแล้วเราก็นำมาเข้าในโปรแกรม Adobe after effect โดยเรียงภาพละ 1 เฟรม โดนใช้ Frame rate ที่ 12frame/1sec.



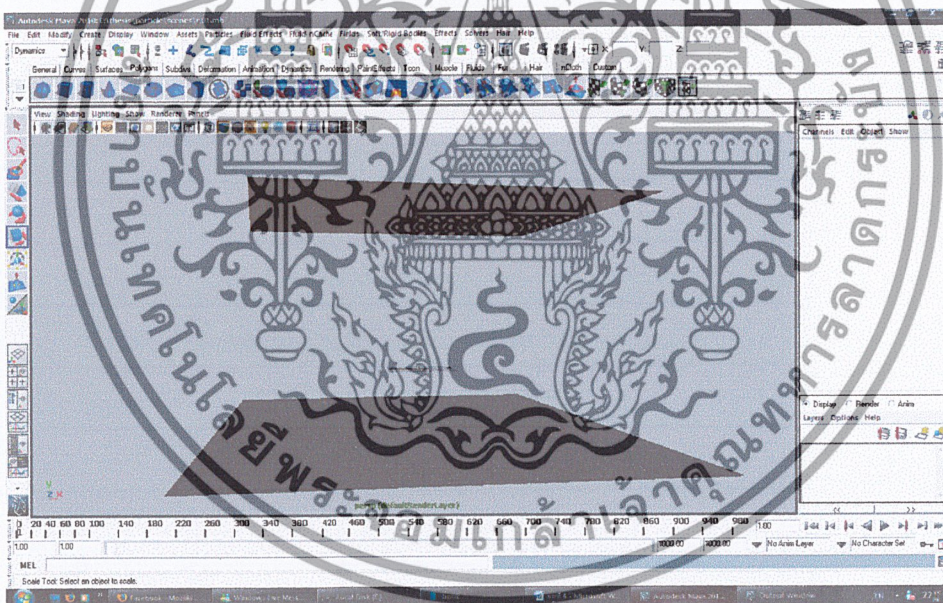
ภาพที่ 4.16 ภาพเรียงลำดับเฟรมของตัวละครคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำ Effect ด้วยโปรแกรม Autodesk maya และ Adobe after effect

1. Effect ฝน สร้างขึ้นจากโปรแกรม Autodesk maya และ Adobe after effect เพราะ ฝนใน Autodesk maya มีลักษณะที่มีมวลมากกว่าและกำหนดจุดเริ่มของฝนตกได้เหมาะสมสำหรับ ใช้เป็น ฝนระยะหน้า ส่วนฝนในระยะหลัง Adobe after effect

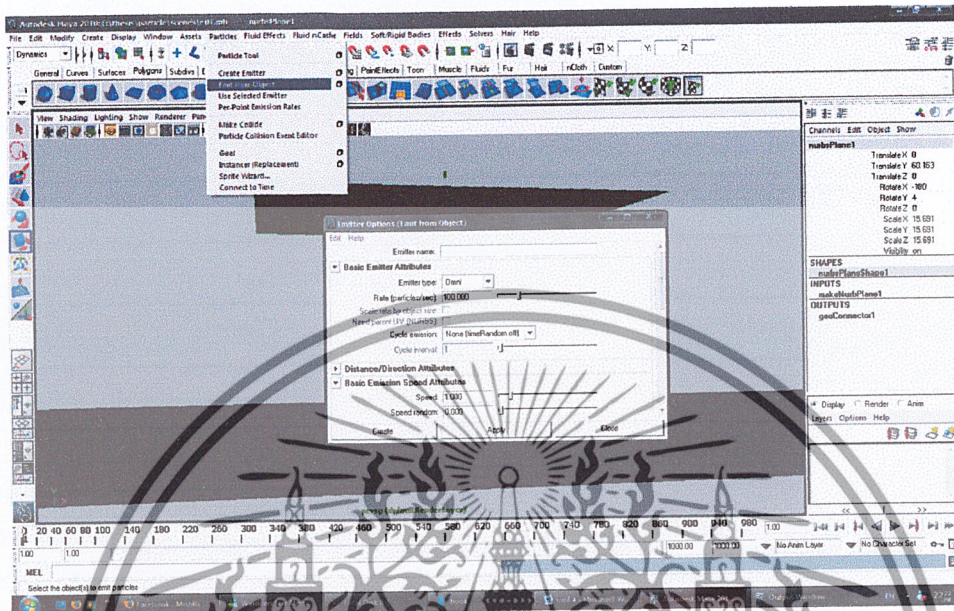
1.1สร้างวัตถุ Polygon ชนิด Plane โดยจะสร้างสองแผ่นให้แผ่นหนึ่งอยู่ด้านบน และอีกแผ่นหนึ่ง อยู่ด้านล่าง ซึ่งแผ่นด้านล่างนั้นเราจะกำหนดให้เป็นพื้นดิน ส่วนแผ่นด้านบนนั้นเราจะกำหนดให้ เป็นตัวอ้างอิงการปล่อย Particle ออกมา



ภาพที่ 4.17 ภาพ การสร้าง Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Maya

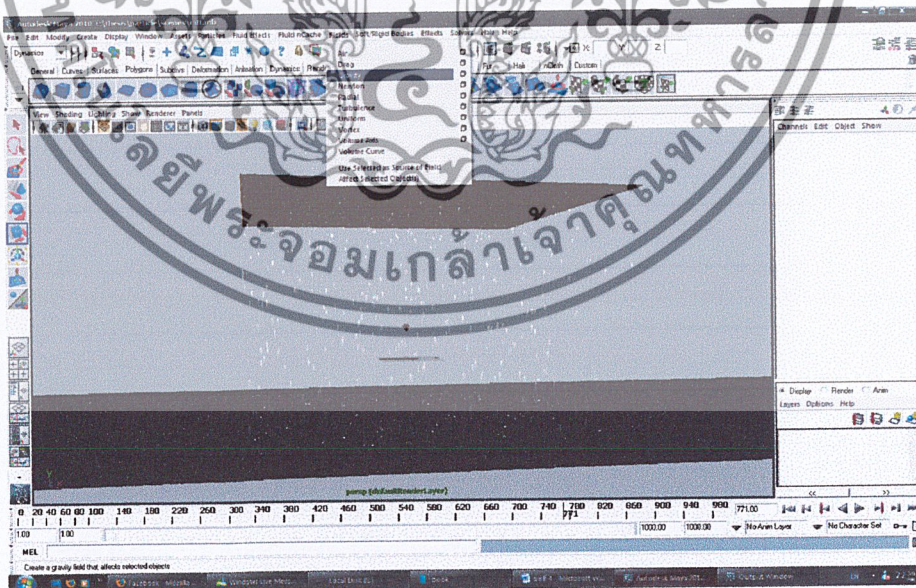
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 สร้างฝนจาก Particle หรือวัตถุที่ใช้อนุภาคเล็กๆโดยสามารถควบคุมการพุ่งหรือการพุ่งกระจายเป็นเม็ดฝนได้ โดยใช้ Particles >Emit Form object



ภาพที่ 4.18 ภาพการสร้าง Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Autodesk maya

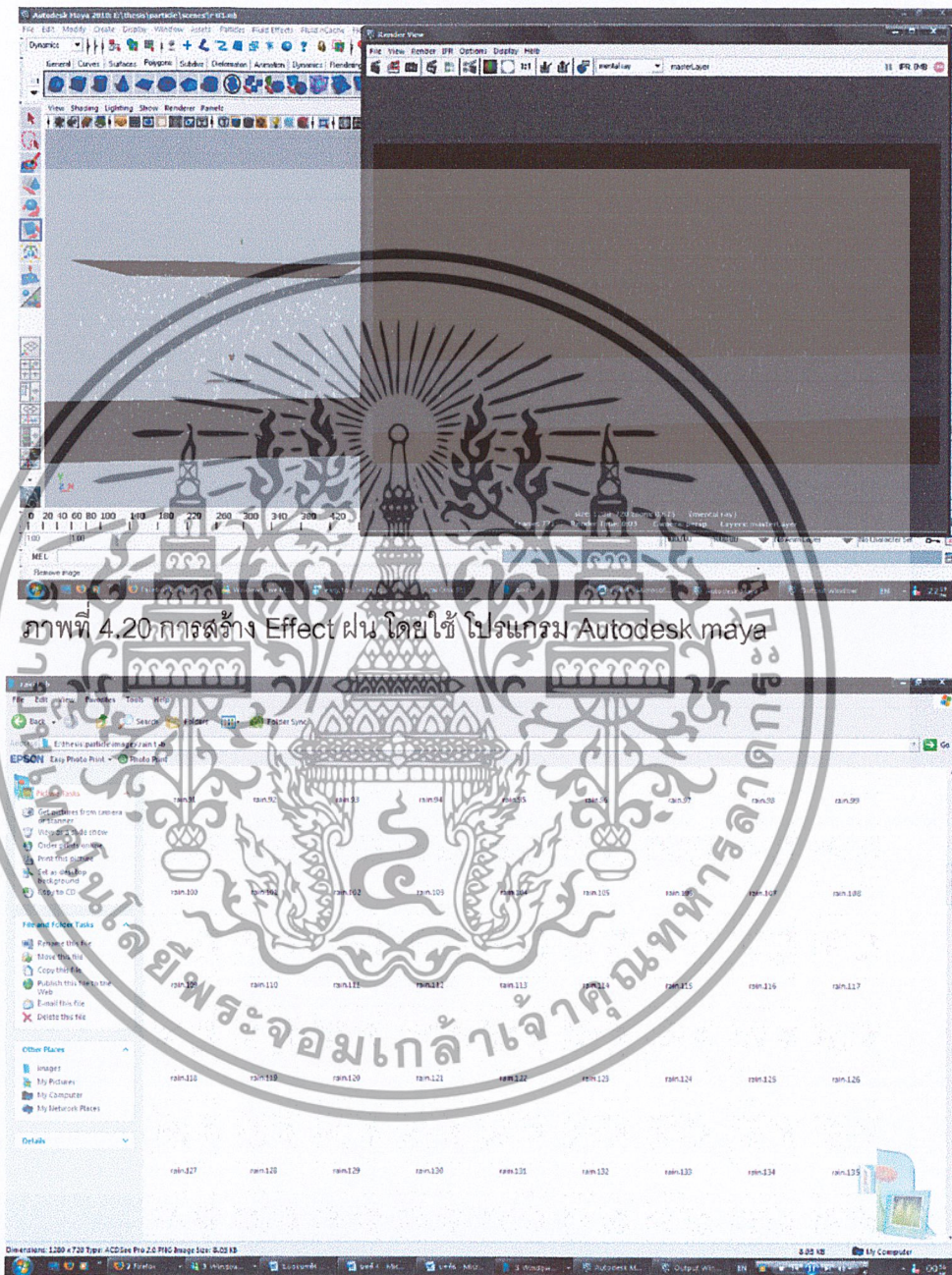
1.3เลือกเมนู Field>Gravity เพื่อสร้างแรงโน้มถ่วงของโลกเพื่คัง Particle เหล่านั้นให้ตกลงมา



ภาพที่ 4.19 การสร้าง Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Autodesk maya

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 จะได้แผนที่ตกลงมาอย่างสวยงาม โดยเรนเดอร์ ด้วย Mental ray เป็นไฟล์ .PNG



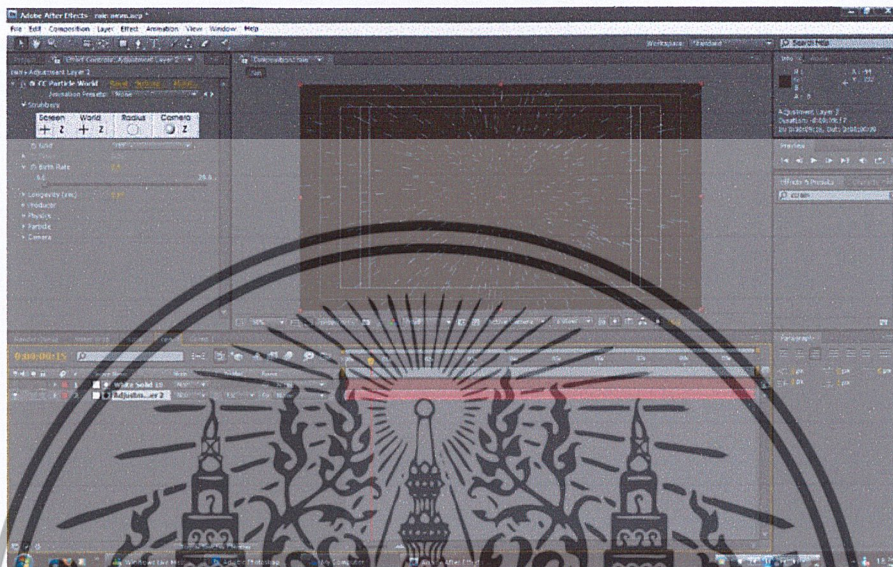
ภาพที่ 4.20 การสร้าง Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Autodesk maya

ภาพที่ 4.21 การ Render Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Maya เป็นไฟล์ .PNG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

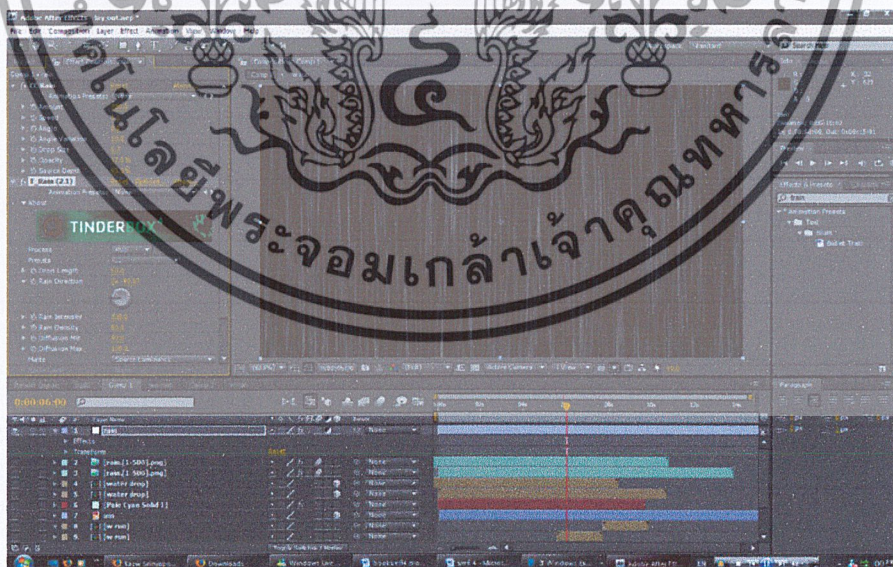
1.2 การทำ Effect ฝน โดยใช้ โปรแกรม Adobe after effect

1.2.1.ฝนมูมบนจะใช้ Effect CC particle world ในการสร้าง



ภาพที่4.22 การทำ Effect ฝนมูมบนจะใช้ Effect CC particle world

1.2.2.ฝนมูมด้านข้างจะใช้ Effect CC rain และ T rain ในการสร้าง



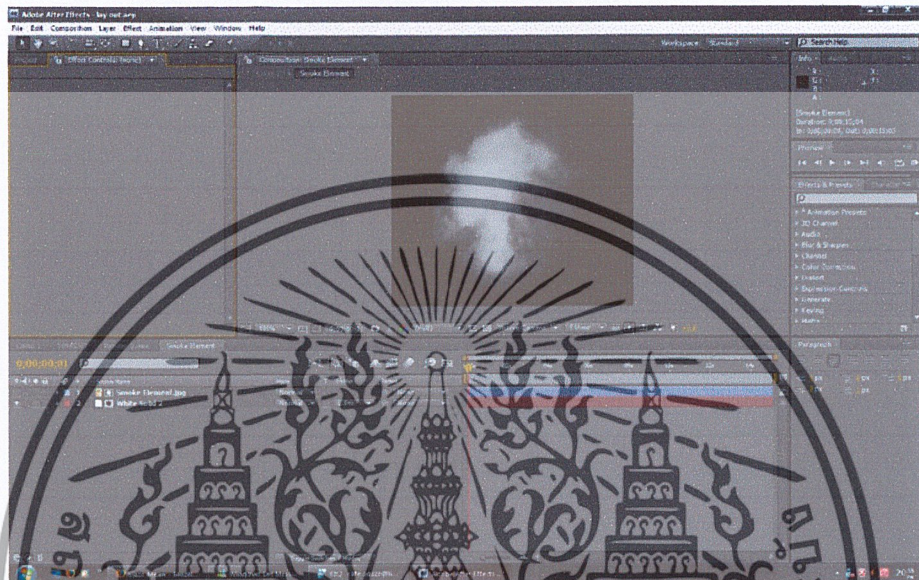
ภาพที่4.23 การทำ Effect ฝนมูมบนจะใช้ Effect CC rain และ T rain

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.Effect หมอกและเมฆ โดยใช้โปรแกรม Adobe after effect

หมอกและเมฆสร้างขึ้นจากภาพนิ่งและนำมากำหนดสีและการเคลื่อนไหวในโปรแกรม

Adobe after effect



ภาพที่4.24 การทำ Effect หมอกและควัน

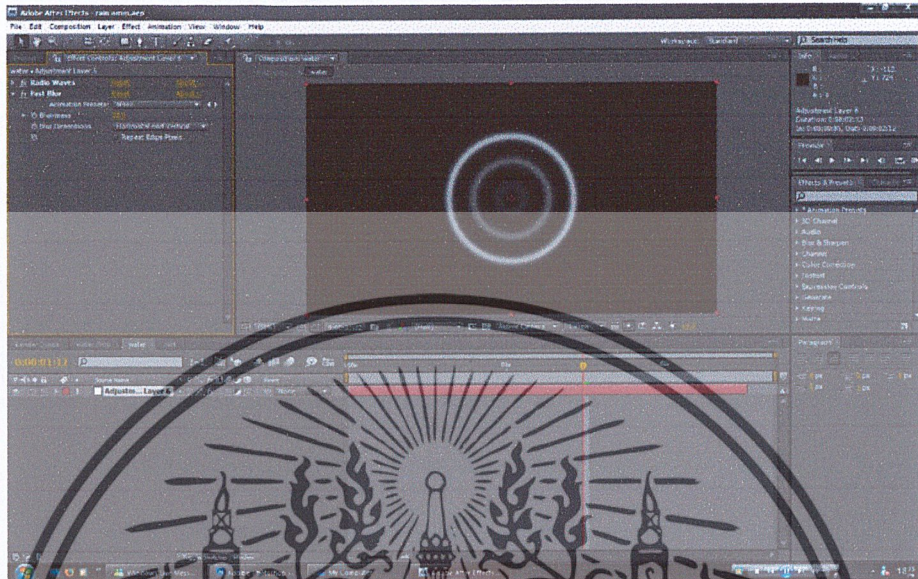


ภาพที่4.25 การทำ Effect หมอกและควัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.การสร้างEffect หยดน้ำ ด้วยโปรแกรม Adobe after effect

การสร้างหยดน้ำเราจะใช้ Effect Echo ในโปรแกรม Adobe after effect



ภาพที่4.26 การทำ Effect หยดน้ำ



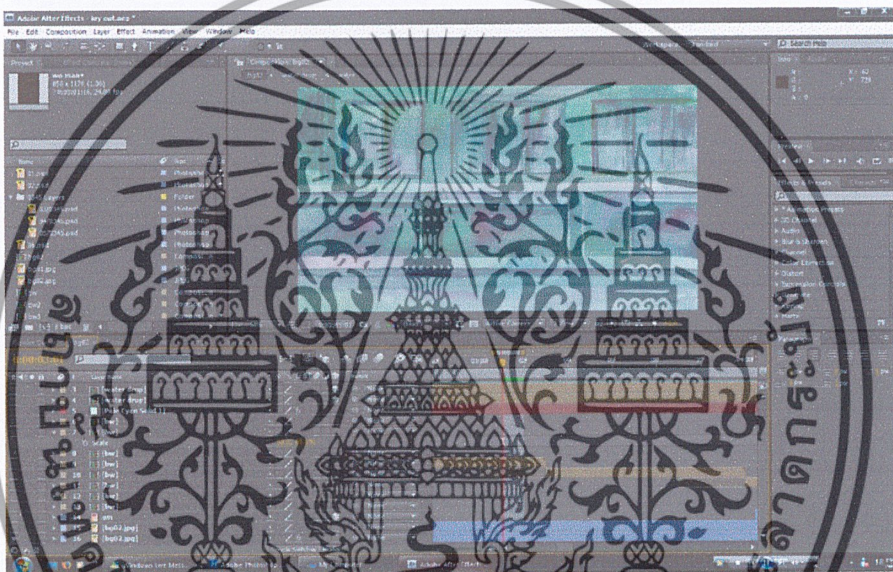
ภาพที่4.27 การทำ Effect หยดน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

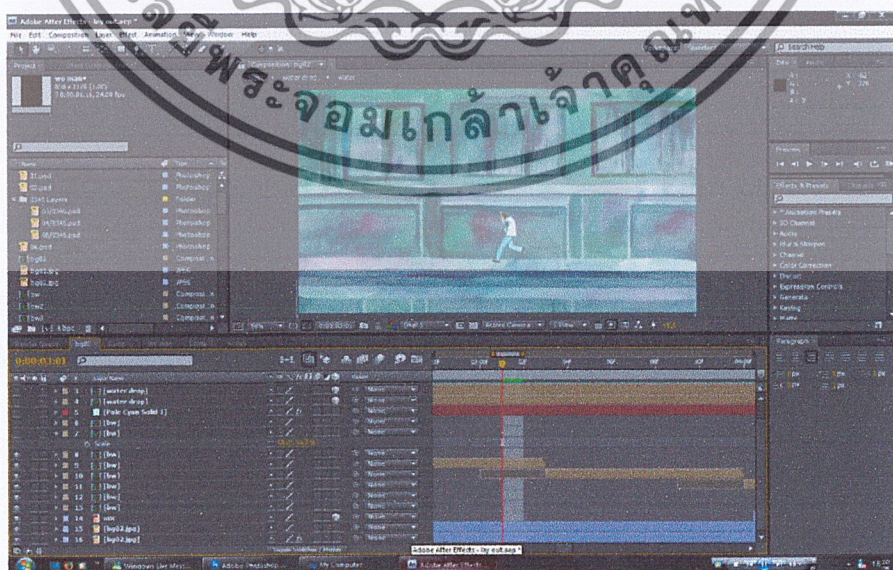
การ Composite ด้วยโปรแกรม Adobe after effect

การ Composite ถือเป็นารรวมเอาไฟล์วีดิอุติบทุกอย่างที่เตรียมมาประกอบกันทั้งจากตัวละครและ Prop ประกอบจาก มีการคุมโทนภาพ ปรับแต่งสี จัด Compose ใส่ effect แสง ปรับ Frame rate เพื่อให้เกิดเป็น Footage ที่สมบูรณ์ โดยซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการ Composite คือ Adobe after effect ลักษณะการทำงานในโปรแกรมนี้ ค่อนข้างจะเป็นการจับวางไฟล์งานที่เตรียมไว้ แต่ก็ใช้เวลาจัดแต่ง และการเคลื่อนไหวของวัตถุประกอบจากกำหนดการเคลื่อนไหวมากพอสมควรเพื่อที่จะทำให้งานดูมีรายละเอียดของการเคลื่อนไหว

ขั้นตอนการ Composite

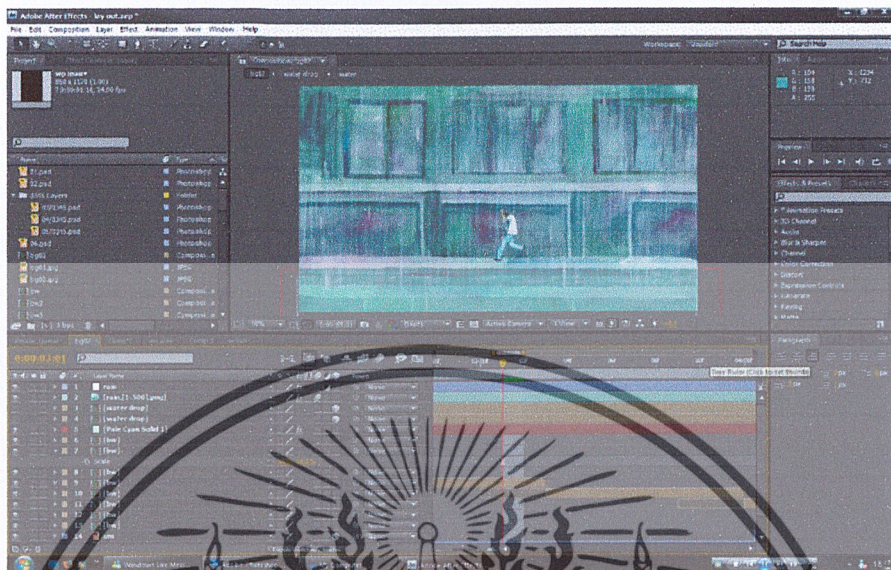


ภาพที่ 4.28 การ Composite



ภาพที่ 4.29 การ Composite

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.30 การComposite



ภาพที่ 4.31 การComposite

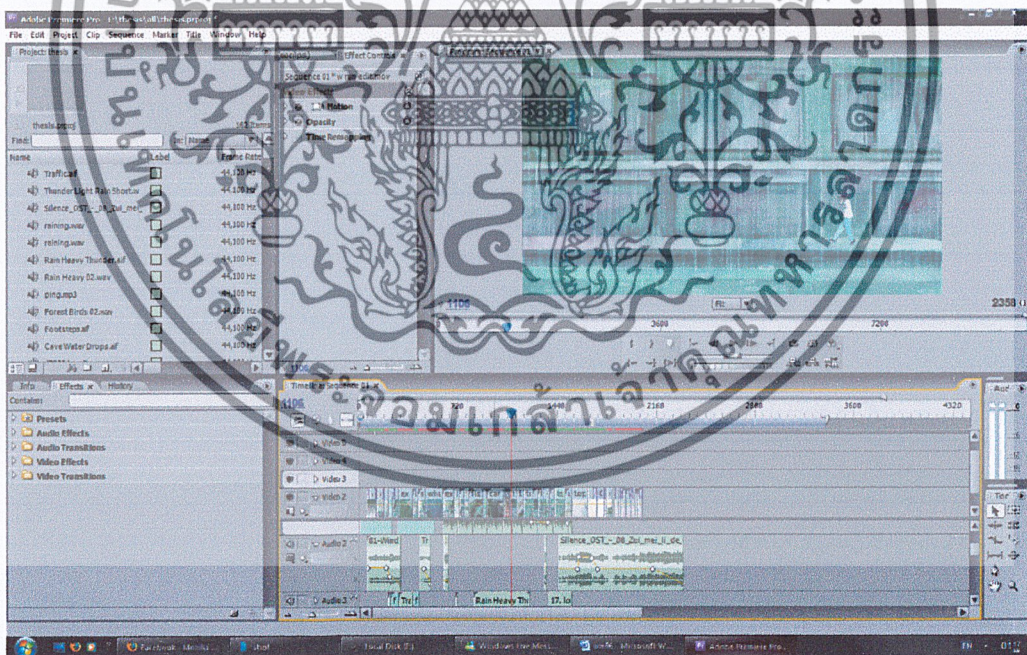
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์(POST PRODUCTION)

การตัดต่อเสียง และ เสียงประกอบภาพยนตร์

การทำงานอนิเมชัน เป็นการทำงานที่มีการวางแผนโดยละเอียดมาก่อน การผลิตฟุตเทจอนิเมชัน จะต้องมีจำนวนตรงตามที่ระบุไว้ ไม่ขาดไม่เกิน และมีการควบคุมคุณภาพของงาน เมื่อถึงขั้นตอนการตัดต่อจะไม่ค่อยมีปัญหา เพราะถึงเวลาก็จับฟุตเทจวางเรียงกันได้เลย ซึ่งหัวและท้ายของแต่ละฟุตเทจอาจมีการเผื่อเวลาออกไปบ้างสักประมาณ 1-3วินาที เพื่อใช้ในการตัดต่อนิดหน่อย

ซอฟต์แวร์ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการตัดต่อนั้นมีอยู่หลากหลาย การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ตามที่มีอาชีพแนะนำก็เป็นแนวทางที่ดี แต่การได้ลองใช้งานซอฟต์แวร์ต่างๆด้วยตนเองเป็นสิ่งที่ยืนยันได้ดีกว่า ทางข้างเจ้าได้เลือกใช้งานซอฟต์แวร์ ADOBE PREMIERE PRO เพราะทำงานง่าย เห็นภาพครอบคลุมการทำงานทั้งหมด

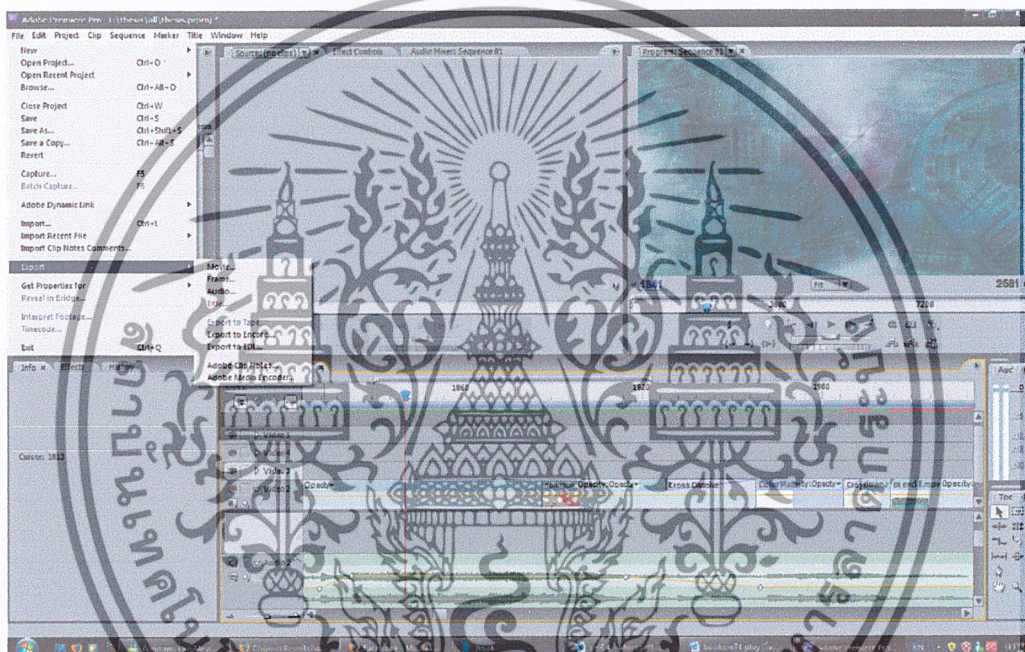


ภาพที่ 4.32 การตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากตัดต่อของภาพแล้ว ต่อไปคือการตัดต่อเสียงประกอบ แน่นอนว่าเราสามารถที่ตัดต่อเสียงในขั้นตอน Anmatic มาดูแนวทางก่อนได้ แต่เมื่อภาพจริงได้ตัดต่อเสร็จ อาจจะมีการคลาดเคลื่อนของ Timing การใช้เสียงประกอบเติมลงไปนั้นอาจไม่แมชท์กันตามที่คิดไว้ ซึ่งจะต้องมีการเพิ่มเติมซาวด์ประกอบลงไปใหม่

เมื่อทำการตัดต่อจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว ก็ทำการExport Fileออกมา โดยการเลือก File>Export>Export to Encore โปรแกรมAdobe Encore จะเขียนไฟล์ของเราออกมาเป็นDVD



ภาพที่ 4.33 การExport file

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทของเสียงประกอบภาพยนตร์โดยหลัก

ดนตรีประกอบ(MUSIC)

คือทำนองเพลง อาจเป็นจังหวะสั้นๆการใช้งานจะเป็นการสร้างอารมณ์ให้กับเนื้อเรื่อง ซึ่งมีความหมายทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น ความสุข ความเศร้า ความเร่งรีบตื่นตระหนก ความลึกลับ การจะใช้ดนตรีประกอบขึ้นอยู่กับว่า ต้องเป็นช่วงที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ ตั้งใจจะให้คนดูเกิดความสนใจและจดจ่อในช่วงนั้นจริงๆ ไม่ใช่การพรีำเพรีอ

เสียงเอฟเฟ็ค(SOUND EFFECT)

เป็นเสียงที่เกิดจากการกระทำของคน สัตว์ สิ่งของ เช่นเสียงตี เสียงหวด เสียงลม เสียงฟ้าผ่าผ่า เสียงนกร้อง เสียงเครื่องยนต์ เสียงตะโกน หรือแม้แต่เสียงพูด หน้าที่ของชาวดีเอฟเฟ็คคนั้นคือการช่วยระบุตัวตนและที่มาของเสียง ฉะนั้นคือเสียงของอะไร มีตัวตนลักษณะแบบไหน เช่นเสียงถึงขยะล้ม น้ำไหล

เสียงบรรยากาศ (AMBIENCE)

จริงๆแล้วเสียงบรรยากาศถูกจัดอยู่ในประเภทแยกย่อยของชาวดีเอฟเฟ็คอีกที หน้าที่ของเสียงบรรยากาศคือทำให้ความรู้สึกกับคนดูเหมือนได้ไปอยู่ในสถานที่นั้นๆขึ้นอยู่กับว่าสถานที่นั้นมีกิจกรรมอะไร เช่นเสียงผู้คนพลุกพล่าน รถติด รถวิ่ง

เสียงประกอบภาพยนตร์ จะประกอบด้วยเสียงที่กล่าวมาข้างต้น หลักการตัดต่อเสียงภาพยนตร์ จะเป็นการเพิ่มลดระดับความดังของเสียง ต้องอาศัยเซนส์ ความรู้สึกของผู้ตัดต่อ ที่สำคัญเสียงแต่ละประเภท ควรจะมีลำดับความดังที่แตกต่างกัน เมื่อเสียงเหล่านั้นถูกเล่นขึ้นพร้อมกันเพื่อให้เห็นถึงลำดับความสำคัญของเสียงว่าเสียง ว่าเสียงประเภทไหนควรเด่นขึ้นมาก่อน อย่าให้เสียงแต่ละประเภทดังเท่ากันและกลบกันจนกลายเป็นเสียงรบกวน(NOISE)

การตัดต่อดนตรีประกอบ เพื่อความยาวที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ อาจจำเป็นต้องทำเมื่อตัวเพลงที่มีอยู่นั้นมีขนาดยาวเกินกว่าใช้งานการตัดต่ออาศัยจังหวะของเพลง ดูห้องดนตรีโดยการสังเกตอัตราความเร็วของเพลง และเคาะนับจังหวะบีท 1-2-3-4* ย้ำไปเรื่อยๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อควรระวังในการใส่เสียงบรรยายภาค ควรเลือกช่วงเวลา ที่จะใส่อย่ารบกวนกับดนตรีประกอบ หรือถ้าถ้าเป็นไปได้ก็ไม่ควร เอาเสียงบรรยายภาคมาชนกับเสียงดนตรีประกอบ

เทคนิคการเชื่อมข้อด้วยเสียงก็เป็นทางเลือกหนึ่ง ที่ใช้เพื่อให้เกิดความสับสนไหลในการเล่าเรื่องเทคนิคนี้คือการใส่เสียงประกอบข้อที่เกิดขึ้นถัดไปเหลื่อมล้ำเข้ามาในข้อต่อก่อนหน้านั้น

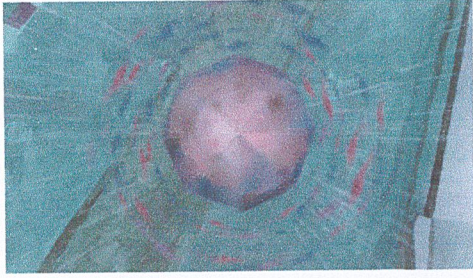


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพบางส่วนจะอนิเมชันเรื่อง “หลังฟ้าหม่น”



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.34 ภาพหลังจากการ Composite



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

ขั้นตอนการเตรียมงาน

ข้าพเจ้าพยายามมองหาแรงบันดาลใจในการคิดบทภาพยนตร์เมื่อได้เรื่องราวเกี่ยวกับ ผ่นออกมา พยายามรวบรวมข้อมูลที่มีอยู่ให้เป็นกลุ่มก้อนเดียวกันแต่ก็รวบรวมความคิดหลายๆ ความคิดเข้าด้วยกันนั้นยากลำบากมาก

สำหรับการพัฒนาบทข้าพเจ้าเริ่มจากทัศนคติของตนเอง หนึ่งคือ ภาพเขียน และคำแนะนำจากคนรอบตัว จึงมองเห็นความเป็นไปได้ในงานมากขึ้น

ปัญหาสำคัญของการทำงานของข้าพเจ้านั้นนอกจากบทแล้วยังเป็นเรื่องเทคนิคงานที่ไม่ลงตัวสักที ข้าพเจ้าพยายามทดลองเทคนิคต่างๆ เพื่อให้เข้ากับเนื้อหาของงาน บรรยายภาคโทนสีว่าเหมาะสมกับเทคนิคใด โดยได้มาลงตัวที่เทคนิคสีน้ำ

สีน้ำเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้านั้นไม่มีความถนัดเลย ต้องมาเริ่มใหม่ทั้งหมด ข้าพเจ้าต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการทำ แต่งานที่ออกมาก็สร้างความพึงพอใจให้กับข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิต

ปัญหาใหญ่ในขั้นตอนของการผลิตคือ การควบคุมตัวเอง เนื่องจากงานผลิตภาพยนตร์อนิเมชันนั้นถือเป็นงานใหญ่สำหรับคนหนึ่งคน ทำให้เราต้องรู้จักการวางแผนการทำงานที่ดี ถ้าเราวางแผนผิดพลาดสิ่งนั้นจะส่งผลกระทบต่อเราโดยตรง ต้องมีวินัยในการทำงาน

อนิเมชันของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าไม่ได้วางแผนงานตามลำดับขั้นตอนแบบ 1 2 3 แต่จะเลือกทำในส่วนที่ตนเองอยากทำก่อนและทำไปเรื่อยๆ โดยไม่เป็นลำดับขั้นตอน

การอยู่ทำงานที่เดิมๆ นานๆ ทำให้ข้าพเจ้ารู้ตัวว่างานล่าช้า จึงมีงานบางส่วนที่ข้าพเจ้าขนอุปกรณ์ไปทำตามสถานที่ต่างๆ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและผ่อนคลาย

ขั้นตอนหลังการผลิต

ขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าได้ทำควบคู่ไปกับการวาด เพราะมันเป็นการได้ทำสิ่งใหม่ๆ ไม่ซ้ำเดิม ข้าพเจ้าจะวาด Scan และ ทำ Effect ในคอมพิวเตอร์ไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้เกิดความหลากหลายในตนเอง งานของข้าพเจ้าไม่ได้ทำตามกระบวนการขั้นตอนของการทำอนิเมชันแต่เป็นการทำไปพร้อมๆ กันเพื่อผลิตเปลี่ยนหมุนเวียนงานไม่ให้เกิดอาการ เบื่อ เหงื่อ และ ท้อ

หลังจากที่วาดทุกอย่าง และนำไปเรียงในโปรแกรม Adobe after effect และ Export ออกมาเป็นไฟล์ .MOV หมดแล้ว ก็เข้าสู่กระบวนการตัดต่อภาพและเสียง กับกระบวนการตัดต่อ ข้าพเจ้าพบปัญหาเพียงเล็กน้อยกับวีดิทัศน์ประกอบ และเสียงประกอบต่างๆ เป็นเพียงปัญหาทั่วไปของกระบวนการตัดต่อเท่านั้น

ข้อเสนอแนะ

1. การทำงานทุกอย่างต้องมีการวางแผนงานที่ดียิ่งนั้นจะสำเร็จและบรรลุเป้าหมายได้อย่างดีเยี่ยม

2. ปัญหาทุกปัญหาที่มีทางออก ไม่ว่าจะ ห้า หรือ เหนื่อยเพียงใด เราเพียงแค่ลุกขึ้นสู้เราก็จะสามารถผ่านไป

3. ทุกสิ่งบนโลกไม่มีอะไรที่ได้มาง่ายๆ ทุกอย่างต้องมีอุปสรรคทั้งนั้น ยิ่งสิ่งใดเราต้องฝ่าฟันอุปสรรคมากเราก็จะเห็นสิ่งเหล่านั้นมีคุณค่า แต่เมื่อเราได้มาแล้วก็ควรเก็บสิ่งเหล่านั้นไว้เมื่อเราท้อลองมองย้อนกลับไปว่าเราจะมาถึงจุดๆนี้ มันยากลำบากแค่ไหน ก่อนที่จะลืมคุณค่าของมัน และมีแรงสู้ต่อไป

4. ก่อนการทำงานขึ้นนี้ข้าพเจ้าเคยคิดตั้ง ทำงานตามกระแสไม่เป็นตัวของตัวเองเลือกทำงานที่อยู่ในตลาดคิดว่ามีราคาสูง แต่พอได้ลองมาทำงานขึ้นนี้ พบความเป็นตัวเองในงานทำให้เรารู้ซึ่งว่าการทำงานทุกอย่างถ้าเราทำงานหวังผลเราก็จะไม่มีความสุขกับการทำงานแต่ถ้าเราทำอะไรออกมาจากจิตใจทำในสิ่งที่เรารักหรือเป็นตัวเราเองที่สุด เราก็จะมีความสุขในการทำงาน และทำให้ค้นพบสัจธรรมว่ามนุษย์อยู่ได้ด้วยความสุขไม่ใช่วัตถุภายนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ศศิ วีระเศรษฐกุล.ฝน. กรุงเทพมหานคร : FULLSTOP PUBLISHING LIMITED,2552.

ปราบดา หยุ่น.ฝนตกตลอดเวลา. กรุงเทพมหานคร : ใต้ฝุ่น,2550

มาร์ก ซากาล:Marc Chagall [Online]. Accessed 23 March 2010 Available from

<http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%81%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A5>

Alexis loddell[Online]. Accessed 9 March 2010 Available from

<http://alexisliddell.blogspot.com/>

rain[Online]. Accessed 9 March 2010 Available from

<http://browse.deviantart.com/film/?q=rain#/d1o0f01>

ภาษาต่างประเทศ

ALWYN CRAWSHAW.A LEARN TO PAINT WATER COLOURS.LONDON

:COLLINS.1979.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR					F./Sc.	SHEET No.
หลวงพ่อหล่ม		2	๑-10	ภักดิ์พนม ธีรวิภาส					12/1	2
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
LS คนวิ่งเข้าพระธาตุ		1		คนวิ่ง	คนวิ่ง	คนวิ่ง	นก	นก		
				2	2	2				
				3	3	3				
	วิง, ฟน			4	4	4			กล้อง static	
	เฟดอิน			5	5	5				
	ฟ้าใส			6	6	6				
				7	7	7				
				8						
				9						
				10						
				11						
				12						
				13						
				14						
				15						
				16						
				17						
				18						
				19						
				20						
				21						
				22						
				23						
				24						
				25						
				26						
				27						
				28						
				29						
				30						
				31						
				32						
		33								
MS ฝนตก	ฝน	1		คนวิ่ง	คนวิ่ง	คนวิ่ง	นก		กล้อง static	
↓	↓	1		2	1	2	↓			
		3		3	3	3	↓			

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR					F./Sc.	SHEET No.
หลัง น้ำ หมึก		2	11-12	รักฝน ใจดวงใจ					12/1	3
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
LS ทั่ววง	รักฝน น้ำไหล	1					รัก	ฝน	กล้อง static	
					รัก	ฝน				
					2	2				
					3	3				
					4	4				
					5	5				
					6	6				
					7	7				
					8	8				
		12								
CU ทย: ลม	รัก, ฝน	1					รัก	ฝน	กล้อง static	
							2			
							3			
							4			
							5			
							6			
							7			
							8			
							9			
							10			
							11			
							12			
							13			
							14			
							15			
							16			
							17			
							18			
							19			
							20			
							21			
							22			
							23			
		30					24			

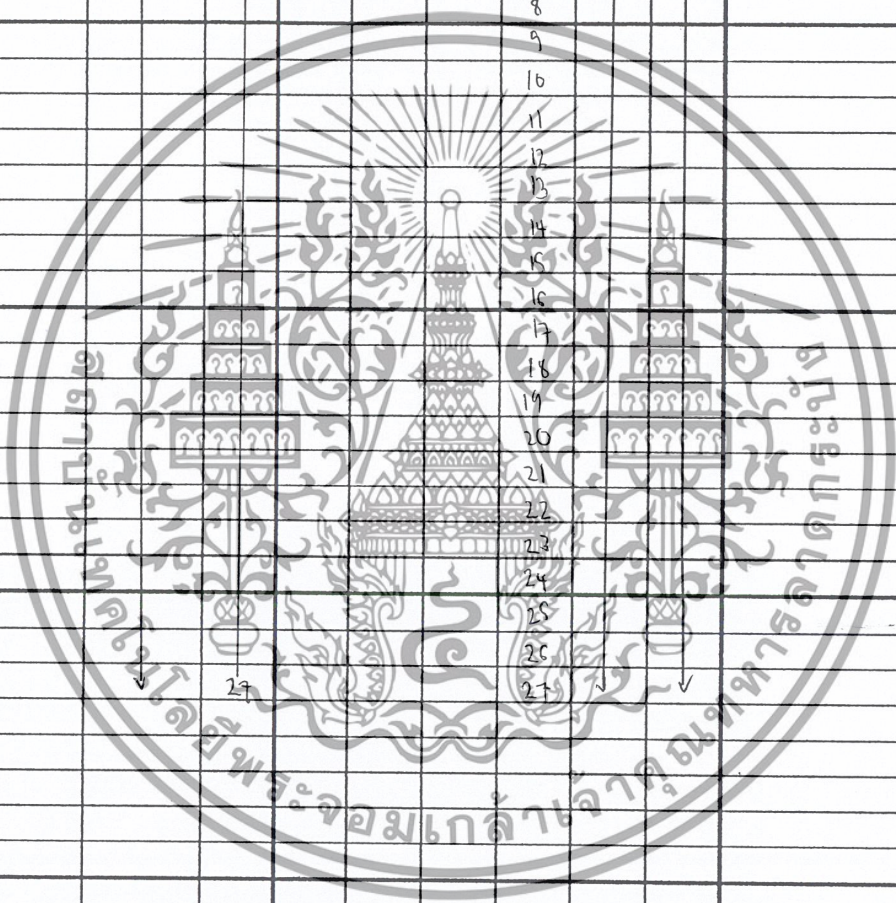
EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
หลังพิธีแห่		2	13-15		ภรณ์น อ้วนพินิจ				1211	4
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
LS รถแห่	1 พย	1			พย	พย	พย	พย	กล้อง static	
↓	↓				2	2	2			
					3	3	3			
					4	4	4			
					5	5	5			
					6	6	6			
					7	7	7			
		8			8	8	8	↓		
MS เฒ่าขจรจก	พย	1					พย	พย	กล้อง static	
↓	↓						2			
							3			
							4			
							5			
							6			
							7			
							8			
							9			
		10					10	↓		
CU นครจกรก	พย	1					พย	พย	กล้อง static	
↓	↓						2			
							3			
							4			
		5					5	↓		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ควรเผยแพร่ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตีพิมพ์และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
หนังผ่านฟ้า		3	16		วิกรม วัฒนชัย				12/1	5
Action	Sound	Fm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
LS ฟ้ายว	อว+ฟน	1				นำ	รับ	เดิน	กล้อง static	
						2	2			
						3	3			
						4				
						5				
						6				
						7				
						8				
						9				
						10				
						11				
						12				
						13				
						14				
						15				
						16				
						17				
						18				
						19				
						20				
						21				
						22				
						23				
						24				
						25				
						26				
		27				27				



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
หลวงพ่อหนุ่ม		3	18-19		ภรณ์ วรรณิษา				1211	7
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
CV ท่าม	วง + 4 น	1			ท	ว	ร	น		
					2					
					3				กล้อง stasiu	
					4					
					5					
					6					
					7					
					8					
					9					
		10			10	↓	↓	↓		
is เมฆกรโต	น				ท	ว	ร	น	กล้อง stasiu	
					2					
					3					
					4					
					5					
					6					
					7					
					8					
					9					
					10					
					11					
					12					
					13					
					14					
					15					
					16					
					17					
					18					
					19					
					20					
					21					
					22					
					23					
					24					
					25					
					26					
					27					
					28					
					29					
					30					
					31					
					32					
					33					
					34					
					35					
					36					

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
หลวงพ่อผมน		3	20-24		ภรณ์มณ 100016861				1211	8
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
CU มืดจู่โจม	พช	1				พช	พช	พช	กล้อง static	
↓	↓					2	2			
						3	3			
						4	4			
						5	5			
						6	6			
						7	7			
						8	8			
↓	↓	9				↓	9	↓		
LS พิธีแห่พวงพุ่ม	พช	1				พช	พช	พช	กล้อง static	
↓	↓					2	2	↓		
						3	3			
MS พิธีพวง	พช						พช	พช	กล้อง static	
↓	↓						2			
							3			
CU เมฆก้าวหน้าฟ้า	พช				พช	พช	พช	พช	กล้อง static	
					2	2	2			
					3	3	3			
					4	4	4			
					5	5	5			
					6	6	6			
					7	7	7			
					8	8	8			
					9	9	9			
					10	10	10			
					11	11	11			
					12	12	12			
					13	13	13			
					14	14	14			
					15	15	15			
					16	16	16			
					17	17	17			
					18	18	18			
					19	19	19			
					20	20	20			
					21	21	21			
					22	22	22			
					23	23	23			
↓	↓	24			24	24	↓	↓		

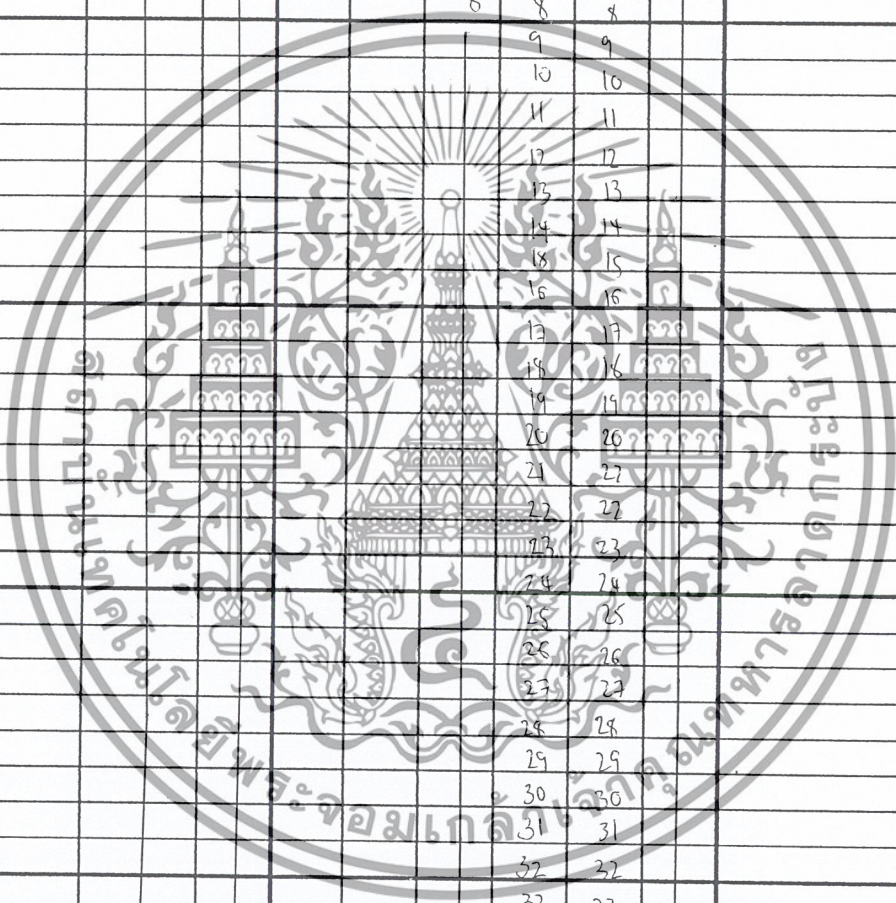
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านกา
 ไร่การค้าอื่น ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT			ANIMATOR			F./Sc.	SHEET No.
แสงท่าหนึ่ง		4	25-26			รศรมณ ใจดวงนิษฐ			1211	9
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
MS หมอบท่าหนึ่ง	พ4	1				พ4	พ4	พ4		
						2	2	↑	กล้อง static	
						3	3			
						4				
						5				
						6				
						7				
						8				
						9				
						10				
						11				
						12				
						13				
						14				
						15				
						16				
						17				
						18				
						19				
						20				
						21				
						22				
						23				
						24				
						25				
						26				
						27				
						28				
						29				
						30				
						31				
						32				
		33				33	↓	↓		
LS หมอบท่าหนึ่ง	พ4	1				พ4	พ4	พ4	กล้อง static	
						2	↓	↓		
						3				
						4				
						5				
						6				
		7				7	↓	↓		

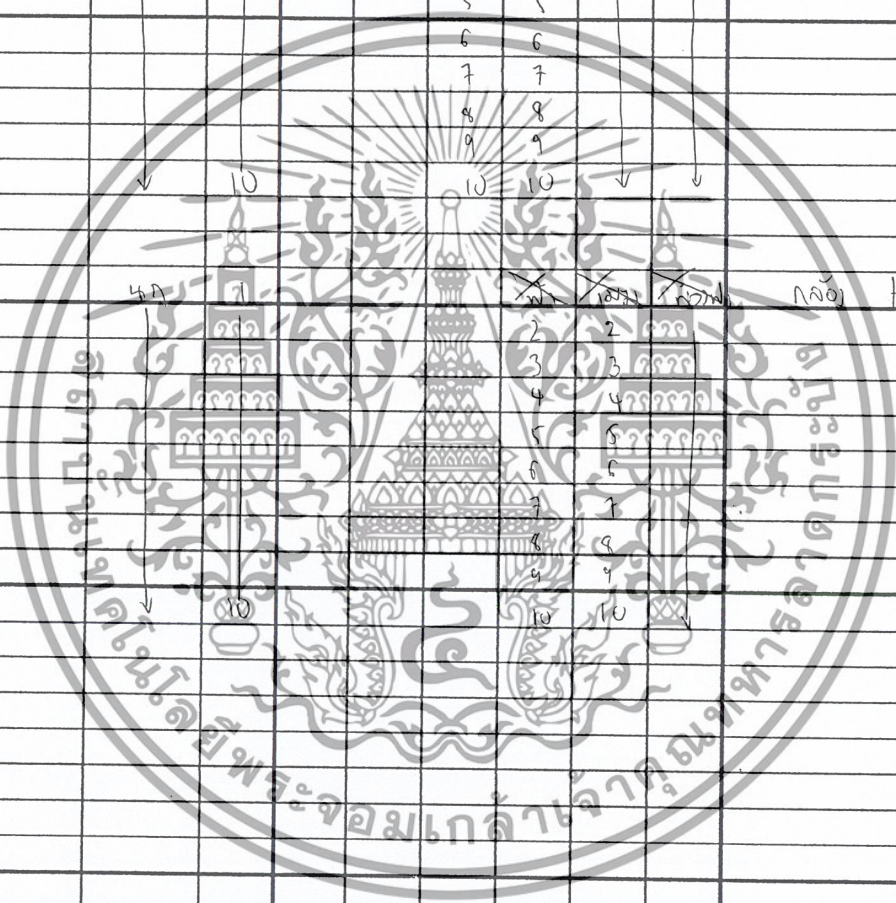
EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
น่องผ่านฟ้า		5	27		รักษมน อ้ออภิศัย				1211	10
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
15 สี่งกับพวงลมฟ้า	พว	1			3	2	1	BG		
					2	2	2			
					3	3	3		กล้อง static	
					4	4	4			
					5	5	5			
					6	6	6			
					7	7	7			
					8	8	8			
						9	9			
						10	10			
						11	11			
						12	12			
						13	13			
						14	14			
						15	15			
						16	16			
						17	17			
						18	18			
						19	19			
						20	20			
						21	21			
						22	22			
						23	23			
						24	24			
						25	25			
						26	26			
						27	27			
						28	28			
						29	29			
						30	30			
						31	31			
						32	32			
						33	33			
						34	34			
						35	35			
						36	36			
						37	37			
						38	38			
						39	39			
						40	40			
						41	41			
						42	42			
						43	43			
						44	44			
						45	45			
						46	46			
						47	47			



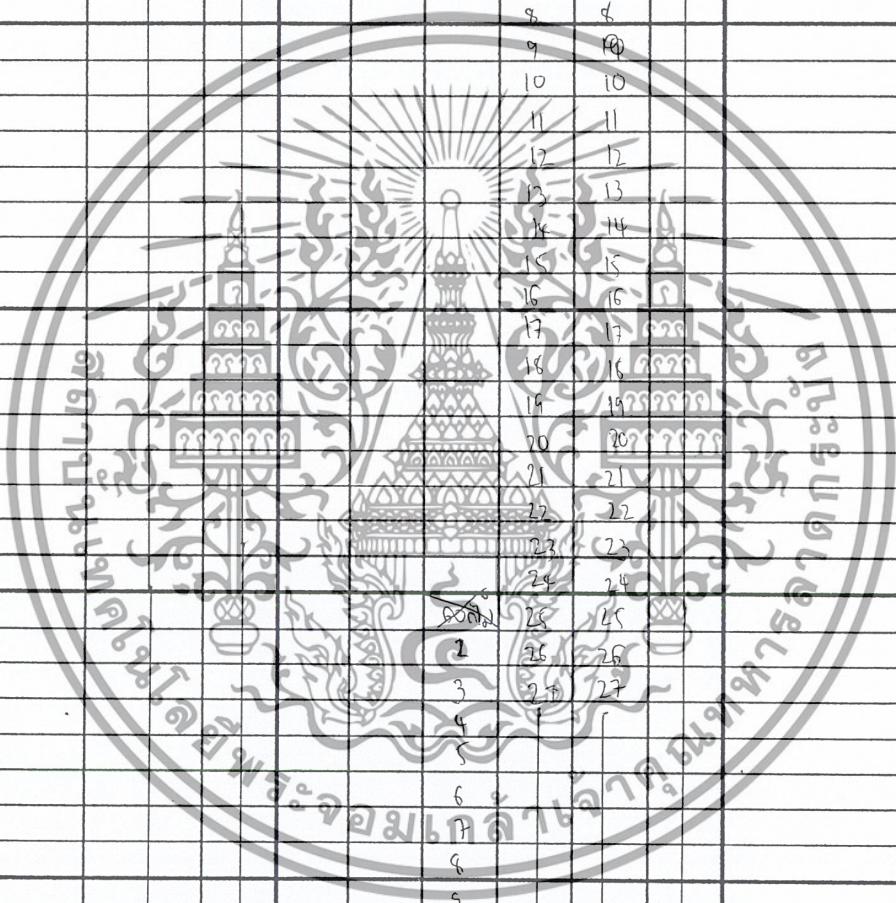
EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
หน้าฟ้า นม		5	28-30		รศ.รณ 100วาณิช 667				1211	11
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
ELS ร่มลอบ	ลม	1					ลม	ลม	กล้อง PAN	
ELS ร่ม-Pranam	ลม	1			ฟ้า	ฟ้า	ลม	ลม	กล้อง static	
					2	2				
					3	3				
					4	4				
					5	5				
					6	6				
					7	7				
					8	8				
					9	9				
					10	10				
CV ลม	4A	1					ลม	ลม	กล้อง fill	
					2	2				
					3	3				
					4	4				
					5	5				
					6	6				
					7	7				
					8	8				
					9	9				
					10	10				



EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
นักร้องหนุ่ม		6	31		สรภรณ์ โอภาสชัย				12/1	12
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
LS นักร้อง		1				1	2	3		
						2	2		นักร้อง	
	นักร้อง					3	3			
						4	4			
						5	5			
						6	6			
						7	7			
						8	8			
						9	9			
						10	10			
						11	11			
						12	12			
						13	13			
						14	14			
						15	15			
						16	16			
						17	17			
						18	18			
						19	19			
						20	20			
						21	21			
						22	22			
						23	23			
						24	24			
						25	25			
					1	26	26			
					3	27	27			
					5					
					6					
					7					
					8					
					9					
					10					
					11					
					12					
					13					
					14					
					15					
					16					
					17					
					18					
					19					
					20					
					21					
					22					



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการประชาสัมพันธ์ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่สามารถแก้ไข ทั้งต้นฉบับทั้งห้ามมิให้เปลี่ยนแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีโอกาสแก้ไข

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล ภัทรมน เอื้อวานิชชา
 ที่อยู่ 93 รามคำแหง46 ถ.รามคำแหง
 หัวหมาก บางกะปิ กรุงเทพฯ 10240
 E-mail : suezo_meaw@live.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 พ.ศ. .2548 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา
 โรงเรียน อัสสัมชัญคอนแวนต์
 จังหวัด กรุงเทพฯ

ผลงาน

พ.ศ. 2554 เข้าร่วมโครงการปลูกปัญญา การผลิตอนิเมชันสามมิติ
 เรื่อง "Hornbill"
 พ.ศ. 2553 รางวัลชมเชยการออกแบบเสื้อ Savebird save the earth

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้