

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคสตอปโมชัน “สงครามกลางเมือง”
STOP MOTION ANIMATION TITLE “WAR GAME”



T120956



นางสาว บัญฉิธา พัฒน์ชนะ

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 120956
วัน, เดือน, ปี 4 มิ.ย. 2553

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

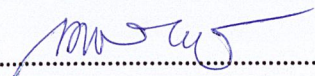
ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคสตอปโมชัน “สงครามกลางเมือง”

STOP MOTION ANIMATION TITLE “WAR GAME”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..........วันที่ 4/2/54
(อาจารย์เข้มพัทธ์ พัชรวิชญ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้สำเร็จได้ด้วยดี ต้องขอกราบขอบพระคุณอาจารย์เข้มพัทธ์ พัทธวิชญ์ ที่กรุณารับเป็นที่ปรึกษา และตรวจแก้ไขศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ ตั้งแต่เริ่มแรกจนกระทั่งสำเร็จอย่างสมบูรณ์ ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประภัสสร เลิศอนันต์ อาจารย์กิตติ ศรีมณี อาจารย์แฉะ มังกรวงษ์ และ อาจารย์สุวรรณี สุรเชษฐ์คมสัน ที่กรุณาร่วมเป็นคณะกรรมการในการตรวจสอบและแก้ไขรวมทั้งให้คำแนะนำและช่วยเหลือด้านข้อมูล นอกจากนี้ ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวที่กรุณาให้ความสนับสนุนในทุกเรื่องเป็นอย่างดี ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่และหน่วยงานที่มีได้กล่าวนามในที่นี้ที่ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และร่วมมือในการอำนวยความสะดวกให้งานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

หากศิลปนิพนธ์เรื่องนี้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าของผู้ที่สนใจ หรือมีส่วนดีประการใด ขอมอบให้เป็นสัการะคุณแก่ บิดา มารดา และบรรดาอาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกท่านด้วย

ปัญญिता พัฒน์ชนะ

12 มีนาคม 2553

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	2
ลักษณะของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล	4
ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคสตั๊ปโมชัน (STOP MOTION)	4
การถ่าย STOP MOTION ในสถานที่กลางแจ้ง	19
การถ่าย TIME LAPSE	21
ผลงานอ้างอิง (REFERENCE)	24
ลักษณะดินน้ำมันที่ใช้	25
การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้	25
3 บทภาพยนตร์	29
แรงบันดาลใจของบทภาพยนตร์	29
แนวความคิดของบทภาพยนตร์ (THEME)	29
โครงเรื่อง (PLOT)	30
FILM PROJECT RESEARCH	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
SCREEN PLAY	31
SHOOTING SCRIPT	32
STORY BOARD	34
4 ขั้นตอนการทำงาน.....	45
ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน (PRE-PRODUCTION).....	45
ขั้นตอนการปั้น.....	47
SCREEN TEST.....	51
การคัดเลือกนักแสดง.....	54
CASTING SHEET.....	55
ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน (PRODUCTION).....	56
กระบวนการหลังการผลิตภาพยนตร์ (POST PRODUCTION).....	58
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	69
บรรณานุกรม	71
ภาคผนวก.....	72
EXPOSURE SHEET	73
ประวัติผู้เขียน	121

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง CHICKEN RUN.....	4
2.2 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ WALLACE AND GROMIT.....	5
2.3 ภาพเบื้องหลัง WALLACE AND GROMIT	5
2.4 ภาพการทำตัวละครคัตเอาทอนิเมชัน	6
2.5 ตัวอย่างคัตเอาทอนิเมชัน.....	7
2.6 โปสเตอร์ภาพยนตร์ CORALINE.....	8
2.7 หน้าตัวละคร CORALINE	9
2.8 หน้าตัวละครอารมณ์ต่างๆ.....	9
2.9 CHARACTER ตัว CORALINE	10
2.10 ผู้กำกับภาพเบื้องหลัง CORALINE : HENRY SELICK.....	11
2.11 ภาพเบื้องหลัง CORALINE.....	11
2.12 ภาพเบื้องหลัง CORALINE.....	12
2.13 ภาพเบื้องหลัง CORALINE.....	12
2.14 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง CORALINE.....	13
2.15 ภาพตัวอย่างภาพ OBJECT ANIMATION.....	13
2.16 STOP MOTION LEGO SUPER MARIO.....	14
2.17 DEADLINE-POST IT STOP MOTION.....	14
2.18 ภาพจาก MUSIC VIDEO เพลง STRAWBERRY SWING ของ COLD PLAY	15
2.19 ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH.....	16
2.20 ภาพเบื้องหลังโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH.....	17
2.21 ภาพเบื้องหลังโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH.....	18
2.22 ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH.....	19
2.23 ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH.....	20
2.24 ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE ดอกไม้บาน.....	21
2.25 ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE ท้องฟ้า	21
2.26 ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE	22
2.27 ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE ตอนกลางคืน	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
2.28 ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH.....	24
2.29 ภาพคนเสื้อแดงเผายาง.....	26
2.30 ภาพคนเสื้อแดงทุบรถ.....	26
2.31 ภาพข่าวคนเสื้อเหลืองปิดสนามบินสุวรรณภูมิ.....	27
4.1 ภาพหมากรุกที่คริสตัลปาร์ค.....	45
4.2 ภาพหมากรุกที่คริสตัลปาร์ค.....	46
4.3 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “สงครามกลางเมือง”	47
4.4 ภาพการสร้างตัวละครหมากรุก.....	48
4.5 ภาพตัวละครที่สร้างด้วยดินน้ำมัน.....	49
4.6 ภาพตารางหมากรุก.....	50
4.7 ภาพ SCREEN TEST การเปลี่ยนรูปของตัวหมากรุก.....	51
4.8 ภาพการถ่าย SCREEN TEST ที่แยกราชประสงค์	52
4.9 ภาพการล่องนำตัวหมากรุกไปตั้งไว้ตามสถานที่ต่างๆ.....	53
4.10 ภาพหมากรุกวางบนตาราง.....	56
4.11 ภาพการถ่ายการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของหมากรุก.....	57
4.12 ภาพแสดงขั้นตอนการ IMPORT ภาพ.....	58
4.13 ภาพแสดงขั้นตอนการนำภาพเข้ามาเป็นไฟล์วิดีโอ.....	59
4.14 ภาพแสดงขั้นตอนการนำไฟล์ภาพเข้ามาเป็นไฟล์วิดีโอเสร็จสมบูรณ์.....	59
4.15 ภาพแสดงขั้นตอนการตัดต่อในโปรแกรม AFTER EFFECT.....	60
4.16 ภาพแสดงขั้นตอนการเตรียม RENDER ในโปรแกรม AFTER EFFECT.....	60
4.17 ภาพแสดงขั้นตอนการ RENDER ใน โปรแกรม AFTER EFFECT	61
4.18 ภาพแสดงขั้นตอนการใช้ PREMIERE PRO ภาพที่ 1.....	62
4.19 ภาพแสดงขั้นตอนการใช้ PREMIERE PRO ภาพที่ 2.....	62
4.20 ภาพแสดงขั้นตอนการใช้ PREMIERE PRO ภาพที่ 3.....	63
4.21 ภาพแสดงขั้นตอนการ EXPORT FILE AUDIO ด้วย PREMIERE PRO	64
4.22 ภาพการเริ่มขั้นตอนการ RENDER ภาพและเสียงพร้อมกันใน โปรแกรม AFTER EFFECT	64
4.23 ภาพการนำไฟล์เสียงมาลงในโปรแกรม AFTER EFFECT	65
4.24 ภาพการเตรียม RENDER ภาพและเสียงพร้อมกันใน โปรแกรม AFTER EFFECT	65

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
4.25 ภาพการ RENDER ภาพและเสียงพร้อมกันในโปรแกรม AFTER EFFECT	66
4.26 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “สงครามกลางเมือง”	67
4.27 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “สงครามกลางเมือง”	68



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

เทคนิคคินน้ามันเดิมเป็นเทคนิคที่มีความเรียบง่ายและโดดเด่น แต่ในปัจจุบันได้นำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย และหลากหลายรูปแบบ แต่จะเพิ่มความน่าสนใจได้อย่างไร ความพิเศษของโครงการนี้อยู่ที่การถ่าย STOP MOTION ผสม LIVE ACTION ข้าพเจ้าจึงใช้เทคนิคนี้ ในสถานที่จริง เพื่อได้บรรยากาศแปลกใหม่และเพิ่มความน่าสนใจ

ภาพยนตร์ ANIMATION เรื่องนี้สร้างขึ้นเพื่อจำลองเหตุการณ์รุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของปัญหาทางการเมือง ความแตกต่างของชนชั้น หรือความขัดแย้งของ 2 ฝ่ายที่มีความเห็นและการแสดงออกต่างกัน โครงการนี้ ข้าพเจ้ามีความประสงค์จะผลิตภาพยนตร์อนิเมชันโดยเล่าเรื่องผ่านเกมส์หมากรุก เกมส์จำลองสงครามกลางเมืองแห่งนี้

ภาพยนตร์ ANIMATION เรื่องนี้ ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดมุมมองความคิดของตัวเอง และต้องการถ่ายทอดด้วยความสนุกสนานและเสน่ห์ของเทคนิคคินน้ามัน ก็คือความยืดหยุ่น จึงนำความน่าสนใจตรงนี้มาใช้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิค STOP MOTION
2. ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวความขัดแย้งของสังคมผ่านเกมส์หมากรุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

เทคนิค	อนิเมชัน เทคนิค STOP MOTION
ความยาว	2 นาที
ระบบ	ภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิค STOP MOTION ความยาวประมาณ 3 นาที ถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัล NIKON D90 และ NIKON D80

ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิค STOP MOTION โดย THEME ของเรื่อง คือ สงครามกลางเมือง

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาวิธีการที่เกี่ยวกับวิธีการผลิตภาพยนตร์เทคนิค STOP MOTION
2. สร้างโครงเรื่องและพัฒนาบทภาพยนตร์
3. ศึกษาข้อมูลและรายละเอียดประเด็นของเรื่อง
4. ศึกษาชนิดดินน้ำมันที่จะใช้และวัตถุประกอบฉากอื่นๆ
5. หาโลเคชันที่เหมาะสมกับเนื้อหา และทดลองปั้นดินน้ำมันกลางแจ้ง
6. PRE-PRODUCTION ออกแบบ คาแรคเตอร์ ทำสตอรี่บอร์ด และทำ ANIMATIC โดยวางแผนเรื่องของภาพและเสียง
7. PRODUCTION ปั้นคาแรคเตอร์ตัวละครด้วยดินน้ำมัน และ ANIMATE ตัวละคร ถ่ายทำในสถานที่จริง ด้วยกล้อง NIKON D80
8. POST-PRODUCTION นำภาพเรียงในโปรแกรม ADOBE AFTER EFFECT และ ตกแต่งในขั้นตอน RETOUCH ในโปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP หรือ AFTER EFFECT สุดท้ายนำไปตัดต่อและใส่เสียงใน PREMIERE PRO และผลงานเสร็จในรูปแบบ DVD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิค STOP MOTION ผสม LIVE ACTION ตั้งแต่ขั้นตอน PRE-PRODUCTION จนเสร็จสมบูรณ์
2. ภาพยนตร์ที่สะท้อนสังคม คนดูได้ขบคิด
3. ก่อให้เกิดการฝึกฝนด้านทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคสตอปโมชัน (STOP MOTION)

2.1 สตอปโมชัน

สตอปโมชัน (STOP MOTION) เป็นอนิเมชันที่อนิเมเตอร์ต้องสร้างส่วนประกอบต่างๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่น นอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษ หรือแผ่นเซล และยังคงยอมเมื่อยมือ ขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิดๆ แล้วใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรม

2.2 เทคนิค

สตอปโมชันมีเทคนิคหลากหลาย เช่น

2.2.1 เคลย์อนิเมชัน (CLAY ANIMATION) หรือเรียกย่อๆ ว่า เคลย์เมชัน (CLAYMATION) คือ อนิเมชันที่ใช้หุ่นซึ่งทำจากดินน้ำมัน ดินเหนียว ไม้ผึ้ง หรือวัสดุใกล้เคียง โดยใส่โครงลวดไว้ข้างในเพื่อให้ดัดท่าทางได้ หรือไม้ใส่ก็ได้ เสน่ห์ของเคลย์อนิเมชันคือยืดหยุ่น นี่คือความน่าสนใจ จึงทำให้เทคนิคเคลย์อนิเมชันเป็นที่นิยม

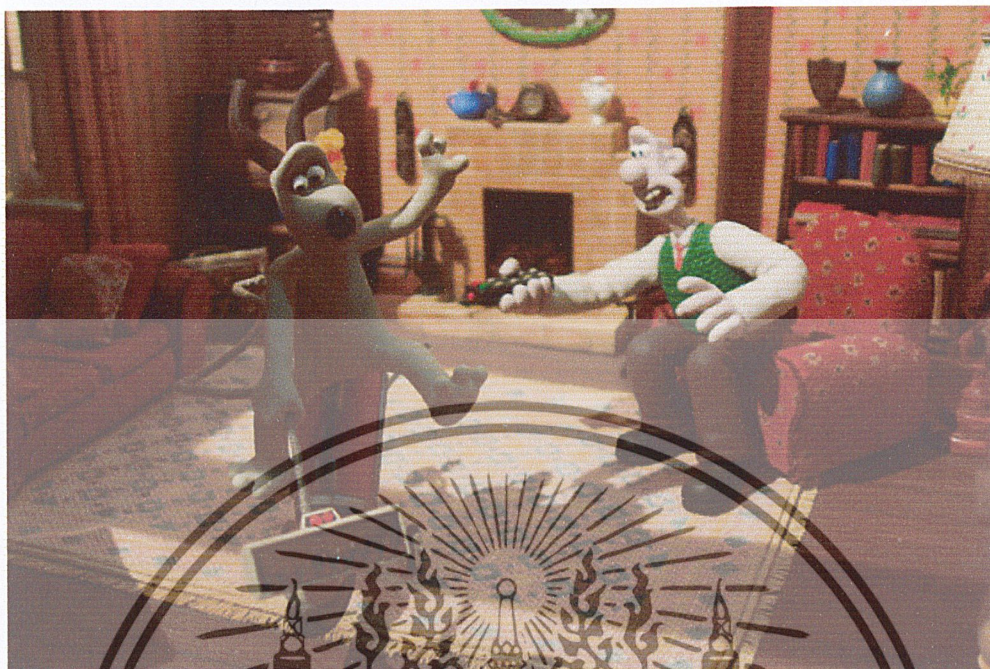


รูปภาพ 2.1 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ เรื่อง CHICKEN RUN

ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง CHICKEN RUN เข้าถึงได้จาก

http://das.tarad.com/product_detail_598653_th_3032326

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.2 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ WALLACE AND GROMIT



รูปภาพ 2.3 ภาพเบื้องหลัง WALLACE AND GROMIT

ภาพและเบื้องหลังจากภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง WALLACE AND GROMIT เข้าถึงได้จาก

<http://www.guardian.co.uk/media/gallery/2008/nov/18/wallace-and-gromit?picture=339788660>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 คัตเอาทอนิเมชัน (CUTOUT ANIMATION) สมัยก่อนอนิเมชันแบบนี้ทำโดยใช้วัสดุ 2 มิติ (เช่น กระดาษ ผ้า) ตัดเป็นรูปต่างๆ และนำมาขยับเพื่อถ่ายเก็บไว้ที่ตะเฟรม แต่ปัจจุบันใช้วิธีวาดหรือสแกนภาพเข้าไปขยับในคอมพิวเตอร์

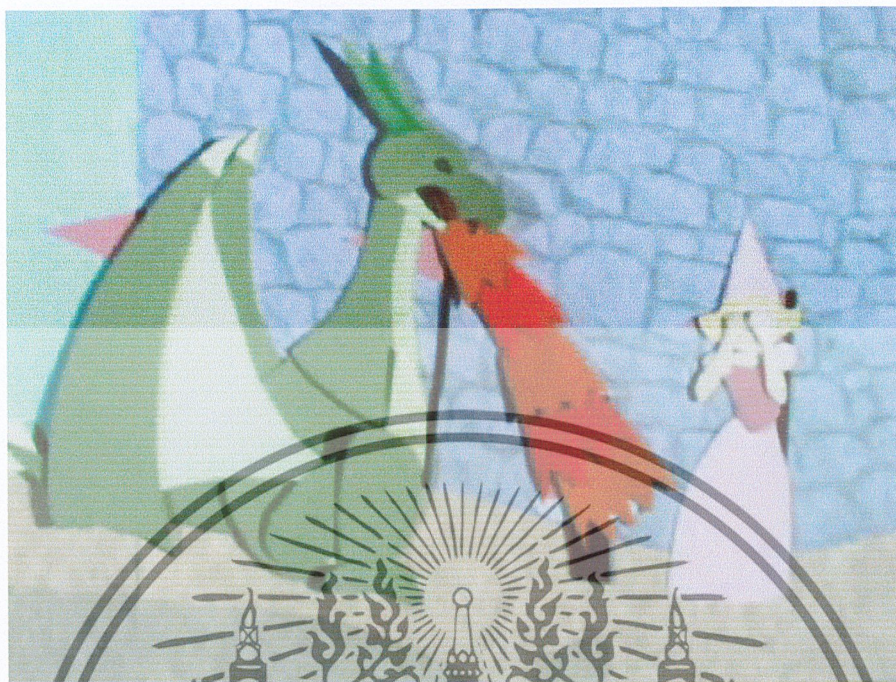


รูปภาพ 2.4 ภาพการทำตัวละครคัตเอาทอนิเมชัน

ภาพตัวอย่างการทำตัวละครคัตเอาทอนิเมชัน เข้าถึงได้จาก

<http://www.gilestimms.com/blog/digital/soldier-cut-out.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.5 ตัวอย่างคัตเอาท์อนิเมชัน

ภาพตัวอย่างคัตเอาท์อนิเมชันเข้าถึงได้จาก <http://www.kminer.net/gallery.html>

2.2.3 พัทพ์เท็ทอนิเมชัน (PUPPET ANIMATION) เป็นอีกเทคนิคที่น่าสนใจ เทคนิคชนิดนี้เกิดขึ้นในยุคแรกเริ่มของภาพยนตร์ จากการถ่ายทำด้วยวิธีบันทึกภาพแบบ STOP-FRAME (บันทึกภาพทีละเฟรม) เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่คล้ายกับงาน SPECIAL EFFECT ในปัจจุบัน เช่น ทำให้นักแสดงหายไปจากจอภาพแล้วปรากฏตัวขึ้นใหม่ ดังปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ LIVE ACTION ของ จอร์จ มีลิเย่ต์ (GEORGE MELIES) ชาวฝรั่งเศส แต่อนิเมชันที่ถือว่าเป็นสต๊อปโมชันเรื่องแรกคือ MATCHES: AN APPEAL (1899) ของอาร์เธอร์ เมลเบียร์น คูเปอร์ ชาวอังกฤษซึ่งนำไม้จิกไฟมาขยับแล้วถ่ายทีละเฟรม ต่อมาได้มีการนำวัตถุต่างๆ เช่น หุ่นตุ๊กตา (PUPPET) มาขยับและถ่ายแทน ซึ่งเป็นที่นิยมกันมากในประเทศยุโรปตะวันออกและญี่ปุ่น ที่มีวัฒนธรรมการละเล่นหุ่นกระบอก สำหรับสต๊อปโมชันที่ใช้หุ่นตุ๊กตา (PUPPET) ขยับนี้จะเรียกว่า PUPPET ANIMATION สำหรับสต๊อปโมชันที่ใช้ดินน้ำมันมาปั้นเป็นหุ่นขยับจะเรียกว่า CLAY ANIMATION รวมถึงการใช้คนแทนหุ่น ซึ่งมีชื่อเรียกว่า พิกซิเลชัน (PIXILATION) ตัวอย่างของพัทพ์เท็ทอนิเมชัน เช่น อนิเมชันเรื่อง CORALINE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



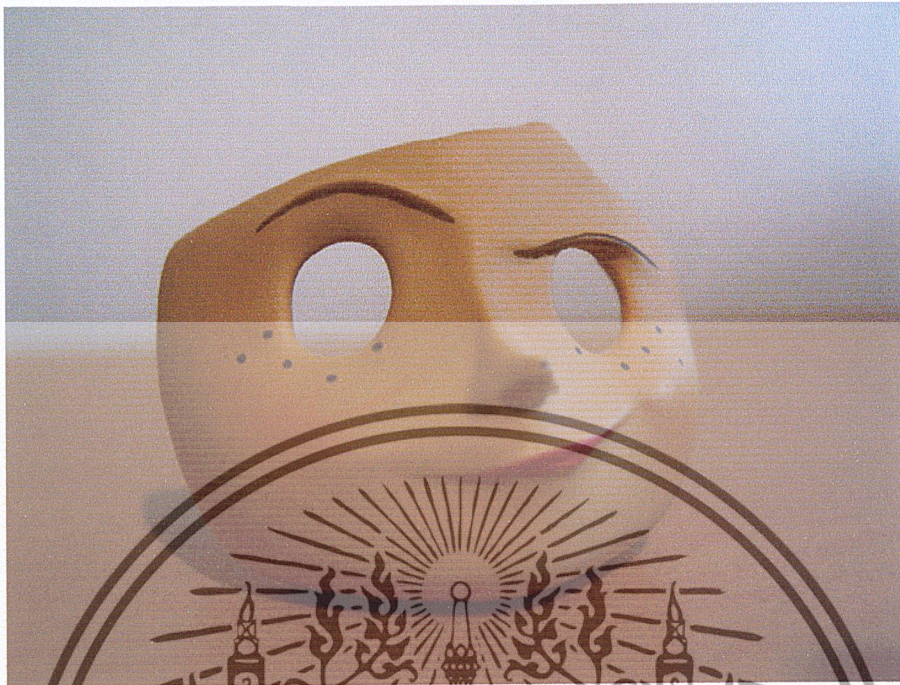
รูปภาพ 2.6 ไปสเตอร์ภาพยนตร์ CORALINE

ภาพไปสเตอร์ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง CORALINE เข้าถึงได้จาก

<http://www.joblo.com/coraline-poster>

อนิเมชันเรื่องนี้สร้างขึ้นจากหุ่น และมีกระบวนการทำที่ละเอียดอ่อนมาก เช่น การขยับของสีหน้า แสดงอารมณ์แต่ละอารมณ์ การพูด จึงต้องมีการสร้างหน้าตาหลายรูปแบบ เช่น อารมณ์โกรธ ก่อนโกรธ ขณะโกรธ หลังโกรธ ซึ่งเป็นเรื่องของกล้ามเนื้อใบหน้า ตา ปาก คิ้ว จะแตกต่างกันออกไปตามใบหน้าของมนุษย์ จึงต้องมีการทำไว้หลายแบบ

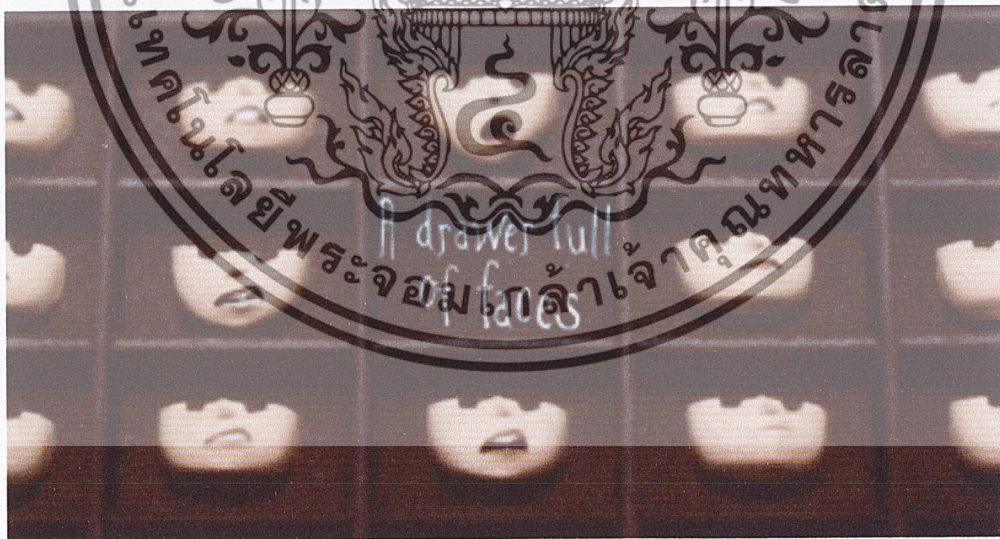
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.7 หน้าตัวละคร CORALINE

ภาพหน้าตาตัวละคร CORALINE เข้าถึงได้จาก

<http://www.flickr.com/photos/nicosmos/3720315373/>



รูปภาพ 2.8 หน้าตัวละครอารมณ์ต่างๆ

ภาพหน้าตาต่างๆของตัวละคร CORALINE เข้าถึงได้จาก

<http://www.stopmotioncentral.com/blog/?cat=4>

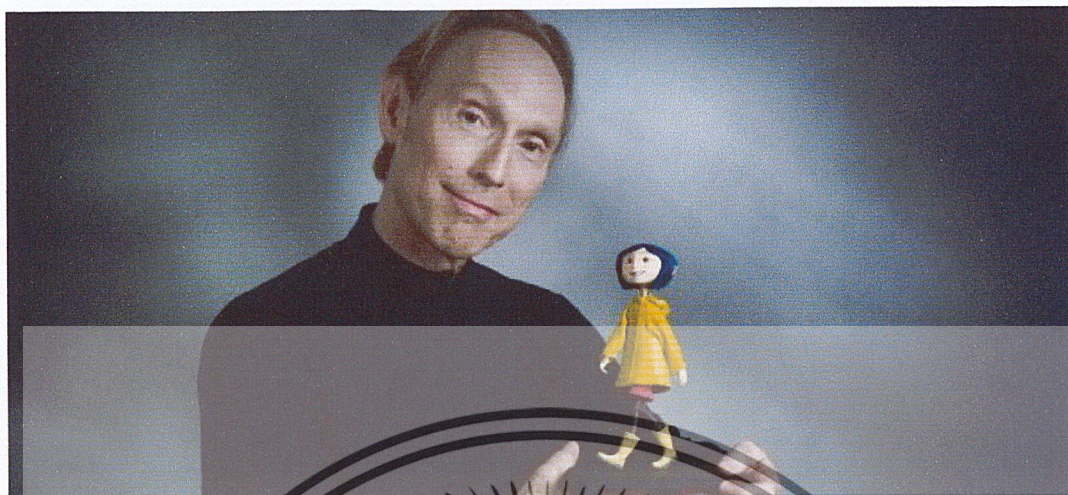
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.9 CHARACTER ตัว CORALINE

ภาพตัวละคร CORALINE เข้าถึงได้จาก <http://graystripe64.deviantart.com/art/Coraline-Character-Outline-121489194?q=sort%3Atime+favby%3ARafaelSoulforged&qo=0>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.10 ผู้กำกับภาพเบื้องหลัง CORALINE : HENRY SELICK

ภาพผู้กำกับ CORALINE เข้าถึงได้จาก <http://blastr.com/2009/01/why-coraline-director-henry-selick-doesnt-want-to-be-pixar.php>



รูปภาพ 2.11 ภาพเบื้องหลัง CORALINE

ภาพเบื้องหลัง CORALINE เข้าถึงได้จาก <http://adesignmafia.com/coraline/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.12 ภาพเบื้องหลัง CORALINE

ภาพเบื้องหลัง CORALINE เข้าถึงได้จาก <http://adesignmafia.com/coraline/>



รูปภาพ 2.13 ภาพเบื้องหลัง CORALINE

ภาพเบื้องหลัง CORALINE เข้าถึงได้จาก <http://toysrevil.blogspot.com/2008/12/coraline-movie-behind-scenes.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.14 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง CORALINE

ภาพตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง CORALINE เข้าถึงได้จาก

<http://everyjoe.com/entertainment/coraline-review-too-scary-for-kids/>

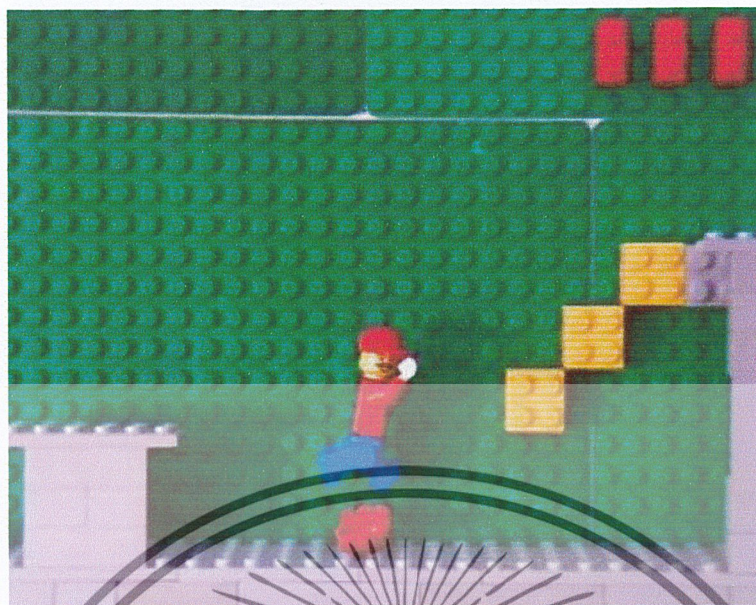
2.2.4 อนิเมชันที่เล่นกับวัตถุต่างๆ (OBJECT ANIMATION) ไม่ว่าจะเป็นของเล่น หุ่น ตุ๊กตา ตัวต่อเลโก้ หรือวัสดุอื่น ๆ ที่ไม่ใช่วัสดุซึ่งคัดแปลงรูปร่างหน้าตาได้แบบดินเหนียว



รูปภาพ 2.15 ตัวอย่างภาพ OBJECT ANIMATION

ตัวอย่างภาพ OBJECT ANIMATION เข้าถึงได้จาก <http://www.imagensgratis.com.br/imagens-de-stop-motion.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.16 STOP MOTION LEGO SUPER MARIO

ตัวอย่างภาพ STOP MOTION LEGO SUPER MARIO เข้าถึงได้จาก

<http://www.imagensgratis.com.br/imagens-de-stop-motion.html>



รูปภาพ 2.17 DEADLINE – POST IT STOP MOTION

ตัวอย่างภาพ DEADLINE – POST IT STOP MOTION เข้าถึงได้จาก <http://www.heavy-backpack.com/category/general/page/6>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 พิกซิลเลชั่น (PIXILATION) เป็นสต็อปโมชันที่ใช้คนจริงๆ มาขยับท่าทางทีละนิดแล้วถ่ายภาพไว้ทีละเฟรม ทำให้เกิดความรู้สึกที่กำกึ่งระหว่างภาพความจริงกับโลกที่บิดเบือนและเหนือจริง เช่น การเคลื่อนไหวที่เร็วหรือช้าเกินจริง การเหวี่ยงเหินดินอากาศ เป็นต้น นักแสดงจะมีความสำคัญเท่ากับอนิเมเตอร์ที่จะต้องทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวในแต่ละท่วงท่า แอมยังต้องมีความอดทนและสมาธิสูง แต่ข้อดีของงานชนิดนี้คือความผิดพลาดระหว่างการทำงานจะกลายเป็นส่วนที่สร้างความสนุกได้อย่างไม่ตั้งใจ เทคนิคนี้เหมาะมากถ้าเราทำแอนิเมชันที่มีหุ่นแสดงร่วมกับคน และอยากให้ทั้งหุ่นทั้งคนดูเคลื่อนไหวคล้ายคลึงกัน หรืออยากได้อารมณ์กระตุก ๆ



รูปภาพ 2.18 ภาพจาก MUSIC VIDEO เพลง STRAWBERRY SWING ของ COLD PLAY

ตัวอย่างภาพ MUSIC VIDEO เพลง STRAWBERRY SWING ของ COLD PLAY เข้าถึงได้จาก

<http://www.youtube.com/watch?v=Lb9X5jMofEo>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.19 ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH

ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH เข้าถึงได้จาก

<http://www.youtube.com/watch?v=MEm3YSjcu4M>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ขั้นตอนการทำ STOP MOTION

วิธีการทำก็คือ ปั่น ACTION ตอนเริ่มต้น ช่วง IN BETWEEN และตอนจบของภาพยนตร์ นอกเหนือจากนั้นจะปั่นเสริมหรือไม่ก็ได้แล้วแต่ เพราะเราใช้ดินน้ำมันที่ปรับรูปร่างได้ แต่ถ้าปั่นไว้หลายๆ ตัวก็จะง่ายต่อการขยับและแก้งานได้สะดวก และต้องมีแกนในการยึดตัวละครไว้เพื่อไม่ให้ลื่นและเพื่อการขยับที่สะดวก



รูปภาพ 2.20 ภาพเบื้องหลัง โฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH

ภาพเบื้องหลัง โฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH เข้าถึงได้จาก

<http://www.youtube.com/watch?v=A0XEoX8FSVs>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและข้อมูลอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.21 ภาพเบื้องหลัง โฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH

ภาพเบื้องหลัง โฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH เข้าถึงได้จาก

<http://www.youtube.com/watch?v=A0XEoX8FSVs>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่าย STOP MOTION ในสถานที่กลางแจ้ง

การถ่าย STOP MOTION นั้นเวลาเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะแสงเปลี่ยนแปลงเร็วมาก เราต้องวางแผนเรื่อง แสง มุมกล้องให้ดี ว่าช่วงเวลาไหนถ่ายได้ถึงเท่าไร แสงตอนไหนเปลี่ยนเร็วเปลี่ยนช้า และการจัดการ ทีมงาน เช่น ตัวละครมี 4 ตัว และอยู่ในฉากเดียวกัน ต้องขยับพร้อมกัน ผู้กำกับต้องวางว่า ใครรับผิดชอบตัวละครตัวไหน เวลาถ่ายทำแต่ละคนจะขยับตัวละครของตัวเอง และผู้กำกับคอยดูมุมกว้าง สั่งการอยู่ห่างๆ ดูภาพรวม ต้องอาศัยการวางแผนที่ดีมาก

เสน่ห์ของการถ่าย STOP MOTION กลางแจ้ง คือ เรื่องราวของเราจะเล่นกับสิ่งแวดล้อม สภาพแวดล้อมรอบข้าง เช่น ถ่ายที่สวนสาธารณะ ต้องมีผู้คนมากมายเดินผ่านไปผ่านมา เดินผ่านหน้า กล้องบ้าง แอบดูบ้าง ยืนบังกล้องบ้าง เดินมาดูตัววัตถุใกล้ๆ หรือมายืนถ่ายรูปตัวเองกับวัตถุนั้นๆ สิ่งนี้จะทำให้งานเราน่าสนใจมากขึ้นและดูสด ดูมีชีวิตมากขึ้น การเปลี่ยนทิศของแสงอาจส่งผลกระทบต่อเรื่องของภาพยนตร์หรือไม่ก็ได้ การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบข้างเป็นสิ่งที่เสริมให้งานดู น่าสนใจ ข้อดีของงานชนิดนี้คือความผิดพลาดระหว่างการถ่ายอาจกลายเป็นส่วนที่สร้างความสนุก ได้โดยไม่ตั้งใจ



รูปภาพ 2.22 ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH

ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH เข้าถึงได้จาก

<http://www.youtube.com/watch?v=MEem3YSjcu4M>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.23 ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH

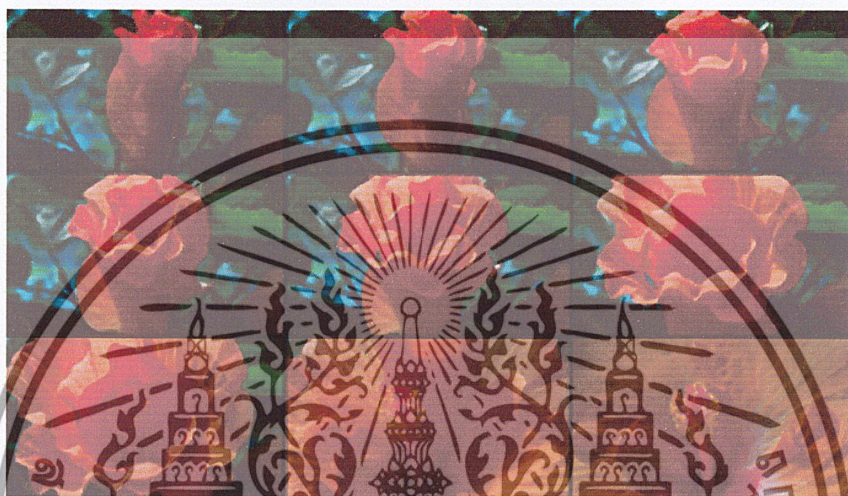
ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH เข้าถึงได้จาก

<http://www.youtube.com/watch?v=MEem3YSjcu4M>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่าย TIME LAPSE

TIME LAPSE คือการบันทึกภาพช่วงเวลาหนึ่ง ที่เราจะเห็นวัตถุเคลื่อนไหวไปอย่างรวดเร็วในช่วงเวลาเพียงไม่นาน แต่การถ่ายทำแบบนี้ ต้องใช้เวลานานและความอดทนสูงมาก ตัวอย่างเช่น การบันทึกภาพดอกไม้ที่กำลังบาน หรือ ภาพก้อนเมฆ ดวงดาวบนท้องฟ้าที่เคลื่อนที่ผ่านไป



รูปภาพ 2.24 ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE ดอกไม้บาน

ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE ดอกไม้บาน เข้าถึงได้จาก <http://www.shootonline.com/go/index.php?name=Release&op=view&id=rs-web2-2553920-1252438729-2>



รูปภาพ 2.25 ภาพตัวอย่างการถ่าย TIMELAPSE ท้องฟ้า

ภาพตัวอย่างการถ่าย TIMELAPSE ท้องฟ้า เข้าถึงได้จาก

<http://www.jasondilling.co.uk/oldblog/files/archive-12.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการถ่าย TIME LAPSE แบ่งเป็น 2 วิธี ได้แก่

1. สำหรับกล้อง DSLR ที่มีรีโมทหรือโปรแกรมที่สำหรับตั้งเวลากล้องได้ ให้กำหนดระยะเวลาการถ่ายภาพนิ่งไปที่ 1 ภาพ/24 - 25 วินาที ตามความเหมาะสม หรือมากกว่านั้นก็ได้อีก จากนั้นตั้งกล้องให้นิ่ง จัดเฟรมแล้วลงมือถ่ายภาพ อย่าลืมสำรองแบตเตอรี่ไว้ด้วย จากนั้นเอาภาพที่ได้มาเรียงต่อกันในโปรแกรมตัดต่อ กำหนดความเร็วของแต่ละภาพตามความพอใจ และควรตั้งค่าทุกอย่างของกล้องให้เป็น MANUAL ทั้ง WHITE BALANCE, OCUS และ EXPOSURE

2. สำหรับกล้องวิดีโอ ตั้งกล้องให้นิ่ง กำหนดเฟรม จากนั้นกดถ่ายวิดีโอ โดยให้นักแสดงเล่นให้ช้ากว่าปกติ 2-3 เท่า จากนั้นนำคลิปที่ถ่ายมา ไปปรับเพิ่มความเร็วด้วยการตั้ง SPEED AND DURATION ให้ภาพเบื่อกิจกรรมอันดูรวดเร็ว แต่นักแสดงเคลื่อนไหวปกติ ก็จะได้ภาพ TIME LAPSE ออกมา



รูปภาพ 2.26 ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE

ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE เข้าถึงได้จาก <http://www.fuse.in.th/blogs/diy/3520>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิคการถ่ายภาพ TIME LAPSE ยังมีเทคนิคอื่นๆ อีก เช่น การถ่ายวัตถุ หรือนักแสดงกับฉาก GREEN SCREEN แล้วเอาไปซ้อนกับภาพเบ็คกราวด์ที่ถ่ายมา เป็นต้น

อุปกรณ์ที่ต้องใช้

1. กล้อง DSLR หรือ กล้องถ่ายวิดีโอธรรมดา 1 ตัว
2. ขาตั้งกล้อง 1 ตัว
3. รีโมทควบคุมกล้อง หรือ โปรแกรมรีโมทสำหรับกล้องแต่ละรุ่นที่สามารถตั้ง

เวลาการถ่ายภาพได้

4. โน้ตบุ๊ก และ โปรแกรมตัดต่อ 1 เครื่อง
5. แบตเตอรี่สำรอง



รูปภาพ 2.27 ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE ตอนกลางคืน

ภาพตัวอย่างการถ่าย TIME LAPSE ตอนกลางคืน เข้าถึงได้จาก

<http://picasaweb.google.com/lh/photo/JcILD0GTWYwRhmsRT2gOew>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานอ้างอิง (REFERENCE)

ผลงานโฆษณา SONY PLAY DOH ของ SONY BRAVIA ใช้เทคนิค CLAY ANIMATION และ STOP MOTION ทีมงานในการถ่ายโฆษณาชิ้นนี้และตัวผู้กำกับเอง ต้องวางแผนการจัดงานทุกอย่างดีมาก ๆ และอยู่ในเวลาที่กำหนด



รูปภาพ 2.28 ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH

ภาพจากโฆษณา SONY BRAVIA PLAYDOH เข้าถึงได้จาก

<http://www.youtube.com/watch?v=MEm3YSjcu4M>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะดินน้ำมันที่นำมาใช้

วัสดุที่จะนำมาปั้นขึ้นรูปนั้นมีหลายชนิด ซึ่งมีคุณสมบัติแตกต่างกันออกไป เช่นดินญี่ปุ่น หรือ ดินเยื่อกระดาษ ขณะปั้นจะอ่อนตัวเหมือนดินน้ำมัน เมื่อตั้งทิ้งไว้จะแข็งตัวเหมือนปูน ไม่สามารถเปลี่ยนรูปได้ ซึ่งดินชนิดนี้เหมาะสำหรับทำตัวละครที่คงรูป ต้องปั้นเป็นตัวๆแยกกันไป เช่น กระต่าย หมี ปลาฉลาม แต่ถ้าต้องมีการยืดหยุ่นมากขึ้น จะใช้แป้งโดว แทน เช่น ฐ นอกจากนี้ยังอาจใช้ดินปั้น หัตถกรรม ซึ่งมีคุณสมบัติคล้ายดินญี่ปุ่น ขณะปั้นจะมีความรู้สึกคล้ายดินน้ำมัน เมื่อตั้งทิ้งไว้จะมีความแข็งแรงมาก ซึ่งสามารถใช้งานได้กับงานปั้น งานแกะ งานพอก (พอกบนวัสดุเหลือใช้ โฟม อลูมิเนียม ฟรอย โลหะ ไม้ พลาสติกต่างๆและอื่นๆ)

แต่ในการทำภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคสโตปโมชันนี้ ใช้ดินน้ำมันเพราะดินน้ำมันมีคุณสมบัติ คือความยืดหยุ่นสูง ขึ้นรูปง่าย เนื้อเรียบ เป็นเงามันแวววาวโคจรความร้อน ไม่เป็นขุย ข้อเสียคือถ้าอากาศร้อนจัดดินน้ำมันจะอ่อนตัวได้ง่าย

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้

การประชุมของเนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) แดงทั้งแผ่นดิน พ.ศ. 2553

การประชุมของเนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ แดงทั้งแผ่นดิน พ.ศ. 2553 เป็นส่วนหนึ่งของวิกฤตการณ์การเมืองในปัจจุบัน โดยเนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) แดงทั้งแผ่นดิน เป็นผู้จัดดำเนินการชุมนุมทางการเมือง ซึ่งเริ่มขึ้นตั้งแต่วันที่ 12 มีนาคม พ.ศ. 2553 มีเป้าหมายเรียกร้องให้ นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ นายกรัฐมนตรี ประกาศยุบสภา และจัดการเลือกตั้งใหม่ ต่อมา รัฐบาลใช้มาตรการทางทหารเข้ากดดันกลุ่มผู้ชุมนุม นายกรัฐมนตรีเสนอแผนปรองดอง แต่งผู้ชุมนุมมีข้อเรียกร้องเพิ่มเติม การชุมนุมจึงดำเนินต่อไป จนถึงขั้นมีการสลายการชุมนุมเพื่อขอพื้นที่คืนที่สี่แยกราชประสงค์ เมื่อกลางเดือนพฤษภาคม จนกระทั่ง แกนนำ นปช.แดงทั้งแผ่นดิน ประกาศยุติการชุมนุม ในวันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 2.29 ภาพคนเสื้อแดงเผาถัง

ภาพคนเสื้อแดงเผาถัง เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/kt/2010/05/20/entry-1>



รูปภาพ 2.30 ภาพคนเสื้อแดงทุบรถ

ภาพคนเสื้อแดงทุบรถ เข้าถึงได้จาก <http://mblog.manager.co.th/Jomchan/th-91214/>

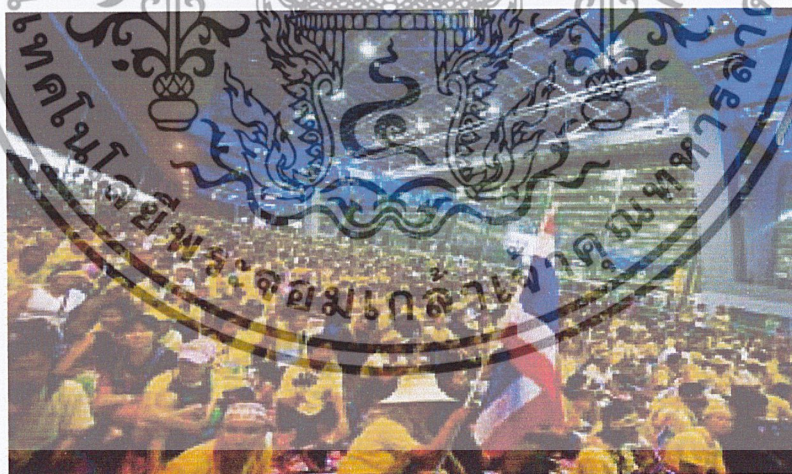
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การชุมนุมของกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย พ.ศ. 2551

การชุมนุมของพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย พ.ศ. 2551 เป็นการชุมนุมทางการเมืองเพื่อต่อต้านพรรคพลังประชาชน ที่บริหารประเทศในขณะนั้น โดยเป็นส่วนหนึ่งของวิกฤตการณ์การเมืองในประเทศไทย พ.ศ. 2548-2553 ซึ่งการชุมนุมยังคงมีเป้าหมายที่จะต่อต้าน พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร นายกรัฐมนตรีในขณะนั้น

หลังจากรัฐบาลที่มีพรรคพลังประชาชนเป็นแกนนำบริหารประเทศระยะเวลาหนึ่ง กลุ่มพันธมิตรฯ ได้ประกาศชุมนุมใหญ่ โดยเป็นการรวมตัวจากหลายองค์กรทั่วประเทศ ซึ่งมีจุดประสงค์ในการขับไล่ นายสมัคร สุนทรเวช และ นายสมชาย วงศ์สวัสดิ์ นายกรัฐมนตรี ออกจากตำแหน่ง ซึ่งคณะรัฐบาลทั้งสองชุดถูกมองว่ามีผลประโยชน์ทับซ้อนกับ พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร

ในเดือนพฤศจิกายน กลุ่มพันธมิตรฯ ได้เข้าปิดล้อมท่าอากาศยานสุวรรณภูมิและท่าอากาศยานดอนเมือง เพื่อต่อรองกับนายกรัฐมนตรี นาย สมชาย วงศ์สวัสดิ์ ให้ลาออกจากตำแหน่ง ซึ่งส่งผลให้เที่ยวบินทุกเที่ยวหยุดทำการ ส่งผลเสียต่อเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวอย่างมหาศาล ก่อนหน้าในเดือนสิงหาคม ผู้สนับสนุนกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตยได้ปิดท่าอากาศยานภูเก็ตและท่าอากาศยานกระบี่ รวมทั้งปิดถนนเส้นทางทางรถไฟสายใต้เพื่อกดดันให้นายสมัคร สุนทรเวช นายกรัฐมนตรี ลาออกมาแล้ว



รูปภาพ 2.31 ภาพข่าวคนเสื้อเหลืองปิดสนามบินสุวรรณภูมิ

ภาพข่าวคนเสื้อเหลืองปิดสนามบินสุวรรณภูมิ เข้าถึงได้จาก

http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1227677830

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากข่าวการประชุมของกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย (กลุ่มคนเสื้อเหลือง) และกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (กลุ่มคนเสื้อแดง) ทำให้เห็นว่าทั้งสองฝ่ายมีความเหมือน คือต้องการให้บ้านเมืองมีผู้นำที่ตนเองคิดว่าดีพร้อมเข้ามาบริหารประเทศ แต่ที่แตกต่างกันคือแนวคิด และวิธีการแสดงออกทางการเมือง ระหว่างการเรียกร้องอย่างสันติวิธี และการเรียกร้องโดยการใช้ความรุนแรง เปรียบได้กับการใช้เกมส์หมากรุกเป็นตัวแทนของการต่อสู้ของทั้งสองฝ่าย ซึ่งในตอนท้ายของเรื่องไม่มีฝ่ายใดชนะ มีแต่ผู้แพ้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แรงบันดาลใจของบทภาพยนตร์

ช่วงระยะเวลาสองสามปีที่ผ่านมา มีการชุมนุมทางการเมืองมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการชุมนุมของกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย หรือ “กลุ่มคนเสื้อเหลือง” หรือการชุมนุมของกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) หรือที่รู้จักกันในนาม “กลุ่มคนเสื้อแดง” ซึ่งนำมาสู่การสลายการชุมนุมของกลุ่มคนเสื้อแดงที่แยกราชประสงค์เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2553 โดยการชุมนุมของกลุ่มการเมืองต่างๆ นี้มีเป้าหมายแตกต่างกันไป เช่น ชุมนุมเพื่อเรียกร้องประชาธิปไตยต่อต้านการทำรัฐประหาร ชุมนุมเพื่อขับไล่รัฐบาลที่ตนไม่ชอบ เป็นต้น ปัญหาก็คือการชุมนุมทางการเมืองหลายครั้งในน้ำ ไปสู่ความรุนแรง และสร้างความแตกแยกในสังคมไทยให้รุนแรงขึ้น เมื่อคนในสังคมเกิดความแตกแยก บ้านเมืองก็ถอยหลัง ข้าพเจ้ามีความคิดเห็นว่า คนไทยสามารถคิดต่างกันได้ และมีสิทธิที่จะแสดงความคิดเห็นทางการเมืองได้ แต่ความเคลื่อนไหวทางการเมืองนั้นต้องไม่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น ไม่ทำผิดกฎหมาย และที่สำคัญ การต่อสู้นั้นควรเป็นไปเพื่อประโยชน์ของคนในสังคมโดยรวม มิใช่เป็นไปเพื่อคนใดคนหนึ่ง ถึงเวลาแล้วที่ทุกฝ่ายควรหันมาทบทวนว่าการต่อสู้ระหว่างคนไทยด้วยกันเองนั้นนำไปสู่อะไรและใครเป็นผู้ได้ประโยชน์จากความขัดแย้งที่เกิดขึ้น

แนวความคิดของบทภาพยนตร์ (THEME)

คนไทยทะเลาะกัน ใครคือผู้ได้ผลประโยชน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงเรื่อง (PLOT)

ตัวหมากรุกเข้ามาสู้กันในเมือง โดยมีนาฬิกาจับเวลาเกมส์นี้อยู่แต่ละฝ่ายพยายามรุก ขุน ของฝั่งตรงข้าม สู้กันไปสู้กันมาจนเหลือแต่ขุนของทั้งสองฝ่าย ในที่สุดเวลาของเกมส์นี้ก็หมด ตัวขุนทั้งสองตัวโดนระเบิดแตกกระจาย หลังจากนั้นก็มีบุรุษนิรนาม (มือที่สาม) เดินมาเก็บกวาดซาก (ผลประ โยชน์) ของ 2 ฝ่ายเข้ากระเป๋า และเดินจากไป

FILM PROJECT RESEARCH

1. จุดมุ่งหมายของตัวละคร รุกขุนฝ่ายตรงข้าม
2. แรงกระตุ้นที่ทำให้ตัวละครตัดสินใจไปสู่จุดมุ่งหมายนั้น นาฬิกาที่จับเวลาเกมส์นี้อยู่ ถ้าเวลาหมดจะระเบิด
3. SYNOPSIS หมากรุกสู้กันในเมือง โดยมีนาฬิกาจับเวลาเกมส์นี้อยู่แต่ละฝ่ายพยายามรุก ขุน ของอีกฝั่ง สุดท้ายเหลือเพียงขุนสองตัว ในที่สุดเวลาของเกมส์นี้ก็หมดลง ขุนทั้งสองตัวโดนระเบิด แตกกระจาย หลังจากนั้นก็มีบุรุษนิรนาม (มือที่สาม) เดินมาเก็บซาก (ผลประ โยชน์) ทั้ง 2 ฝ่ายเข้ากระเป๋า และเดินจากไป

SCREEN PLAY

เรื่อง สงครามกลางเมือง

Scene 1 หมากรุกเดินทางสู่กระดาน

Shot ภายนอก / เมือง, แยกราชประสงค์ / เช้า

พระอาทิตย์ขึ้น เช้าของแยกราชประสงค์ รถเข็นวุ่นวาย หมากรุกออกมาขึ้นรถข้ามถนน เพื่อที่จะไปตารางหมากรุก

Scene 2 เกมถั่วเริ่ม

Shot ภายนอก / ตารางหมากรุก / เช้า-สาย

หมากรุกทุกตัวมาครบ บนตารางหมากรุก และมีนาฬิกา เริ่มจับเวลา เกมถั่วเริ่ม ทั้งสองฝ่าย สู้กันไปสู้กันมา จนสุดท้ายเหลือเพียงขุนตีแดงและขุนตีเหลือง สองตัว

Scene 3 จบเกมถั่ว

Shot ภายนอก / ตารางหมากรุก / กลางวัน

นาฬิกาหมดเวลา และระเบิด

----- Fade to White -----

ชายใส่สูทดำ เดินมาจากที่ใดไม่รู้ มาเก็บกวาดซากหมากรุกที่ โคนระเบิดกระจาย ลงไปในกระเป๋า
เจมส์บอน และเดินจากไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING SCRIPT

SCENE 1 “หมากรุกเดินทางมาสู่กระดาน”

1. ES เมือง
2. LS ตึกและเห็นรถไฟฟ้าวิ่ง
3. ES แยกราชประสงค์
4. LS ทหารหมากรุกสี่เหลี่ยมยืนอยู่หลังรถแท็กซี่
5. LS เบี้ยหมากรุกสี่แดงยืนรอข้ามถนน
6. MS ก่อนหมากรุกสี่แดงก้ม
7. MS ก่อนหมากรุกสี่แดงก้มเข้าสู่กระดานหมากรุก

SCENE 2 “เกมส์เริ่ม”

8. ES หมากรุกบนกระดาน เห็นนาฬิกาเริ่มนับเวลาถอยหลัง เกมส์เริ่ม
9. CU นาฬิกาเริ่มนับเวลาถอยหลัง
10. LS หมากรุกแต่ฝ่ายเริ่มเดิน
11. MLS เบี้ยหมากรุกสี่เหลี่ยมบีบคอหมากรุกสี่แดง และเข้าไปแทนที่
12. MLS เมื่อหมากรุกสี่แดงแทงเบี้ยหมากรุกสี่เหลี่ยม และเข้าไปแทนที่
13. MCU เรือดำน้ำฝั่งสี่เหลี่ยม โผล่ขึ้นมาจากตารางหมากรุก
14. LS เครื่องบินสี่แดง พุ่งเข้าชนเบี้ยหมากรุกสี่เหลี่ยม
15. INS คนญี่ปุ่นถ่ายรูปเกมส์หมากรุก
16. MS ปืนใหญ่ฝั่งสี่เหลี่ยมเคลื่อนตัวมายัง
17. LS ครีบบลอสี่แดงว่ายเข้าใกล้ฝั่งสี่เหลี่ยม
18. LS ปลายี่แดงกินเบี้ยสี่เหลี่ยม
19. LS ฟิน โบว์ลิ่งตั้งขึ้นในฝั่งสี่เหลี่ยมเพื่อป้องกันขุน
20. LS ลูกโบว์ลิ่งสี่แดงก้มเข้ามา
21. LS ลูกโบว์ลิ่งสี่แดงชนฟินสี่เหลี่ยมล้มและไม่โดนขุน
22. CU นาฬิกาเวลาเดินถอยหลัง
23. INS พี่วินมอเตอร์ไซค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 24. MCU ปืนใหญ่ฟุ้งสีเหลืองยิง
- 25. LS หมากรูกฟุ้งสีแดง โคนยิงล้ม
- 26. LS หมากรูกฟุ้งสีเหลือง โคนยิงล้ม
- 27. ES บนกระดานเหลือแต่ขุนตีแดงและขุนตีเหลือง

SCENE3 “จบเกมส์”

- 28. CU นาฬิกาหมดเวลาและระเบิด
- 29. LS บุษษชุดดำเดินมาเก็บกวาดซากหมากรูก
- 30. MCU บุษษชุดดำแกะซากหมากรูกที่ติดหน้ากล้อง
- 31. LS บุษษชุดดำเก็บซากหมากรูกลงกระป๋องและเดินจากไป



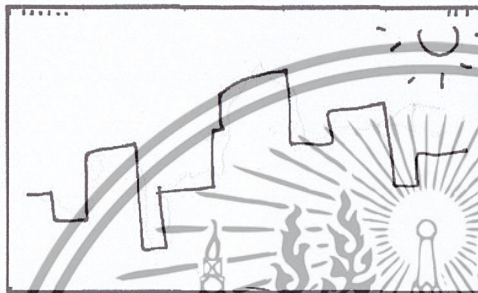
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD TITLE : สงครามกลางเมือง

DIRECTOR : บัญนิตา พัฒน์ชนะ

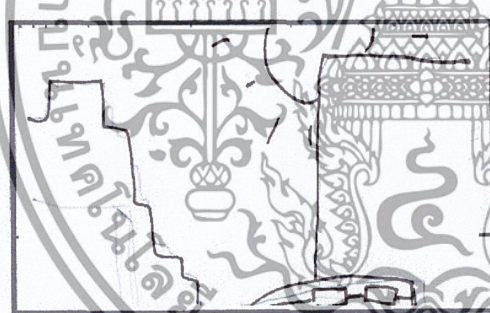
SCENE 1 หมากrukเดินทางมาสู่กระดาน

SHOT 1



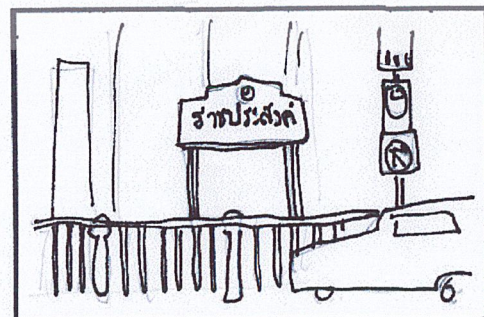
ES ภาพเมือง

SHOT 2



LS ตึก

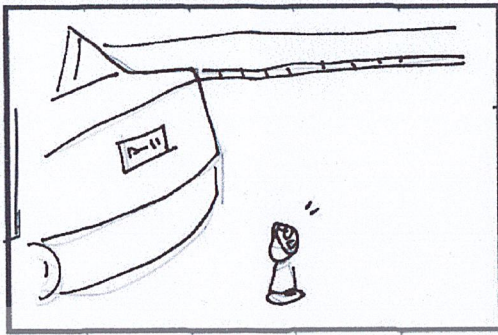
SHOT 3



ES แยกราชประสงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 4



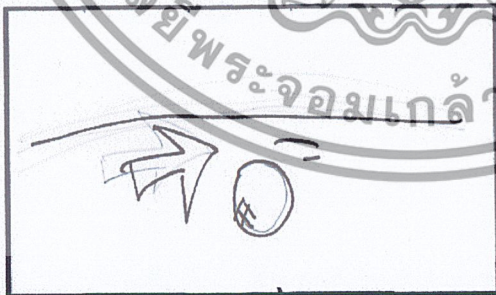
LS ทหารหมากรุกสีเหลืองยืนอยู่
หลังรถแท็กซี่

SHOT 5



LS หมากรุกสีแดงยืนรอข้ามถนน

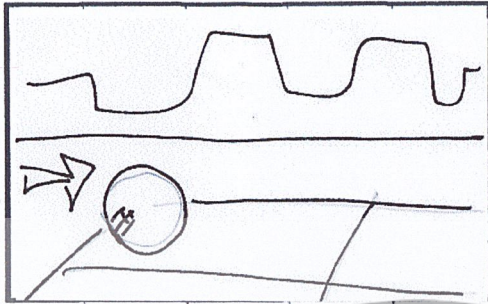
SHOT 6



MS ก่อนหมากรุกสีแดงกิ้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 7



.6 MS ก่อนหมากรุกตีแดงกึ่ง
เข้าสู่กระดานหมากรุก

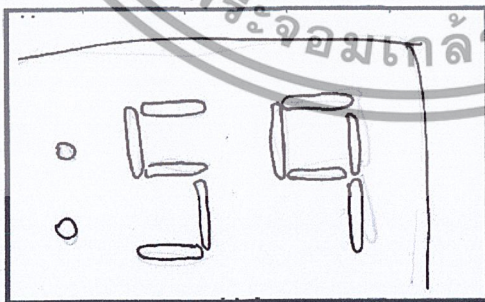
SHOT 8



ES หมากรุกบนกระดาน เห็น
นาฬิกาเริ่มนับเวลาถอยหลัง
เกมส์เริ่ม

SCENE 2 เริ่มเกมส์

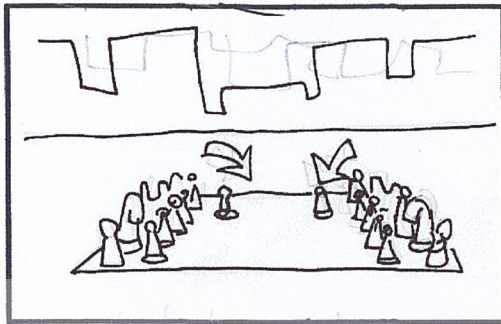
SHOT 9



CU นาฬิกาเริ่มนับเวลาถอยหลัง

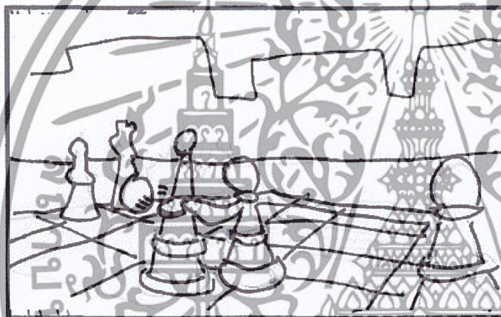
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 10



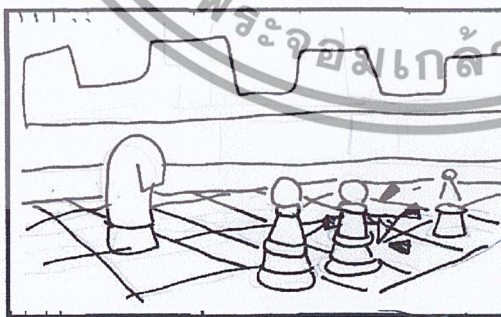
LS หมากรุกแต่ละฝ่ายเริ่มเดิน

SHOT 11



MLS เบี้ยหมากรุกสีเหลืองบีบคอหมากรุกสีแดง และเข้าไปแทนที่

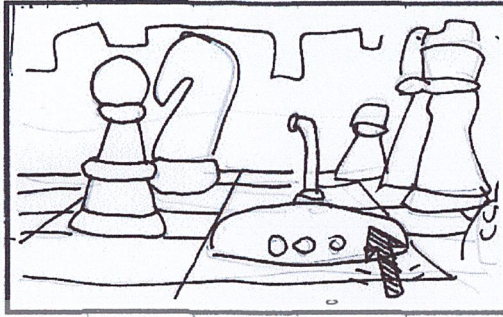
SHOT 12



MLS เบี้ยหมากรุกสีแดงแทงหมากรุกสีเหลือง และเข้าไปแทนที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 13



MCU เรือดำน้ำสีเหลืองน้ำไหล
ขึ้นมาจากตารางหมากรุก

SHOT 14



LS เครื่องบินสีแดง พุ่งเข้าชนเบี้ยหมาก
รุกสีเหลือง

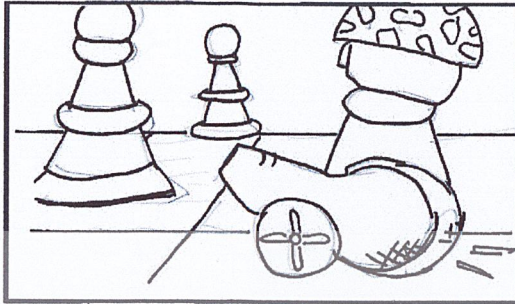
SHOT 15



INS คนญี่ปุ่นถ่ายรูปรูปเกมหมากรุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 16



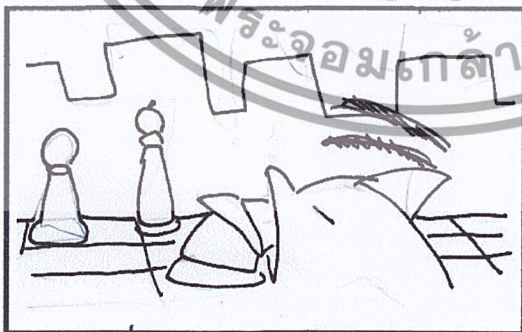
MS ปืนใหญ่ฝั่งสีเหลืองเคลื่อน
ตัวมายัง

SHOT 17



LS ครีปปลาตีนแดงเข้าใกล้ฝั่ง
สีเหลือง

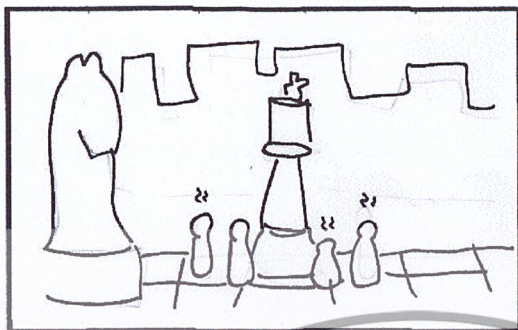
SHOT 18



LS ปลาตีนแดงกินเบี้ยสีเหลือง

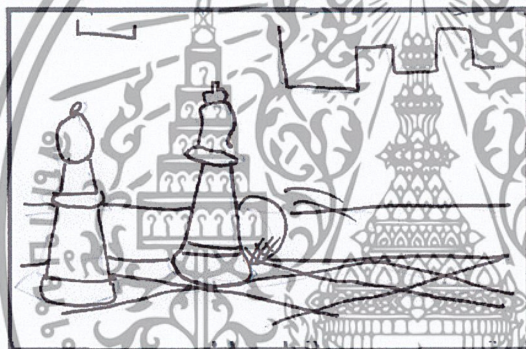
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 19



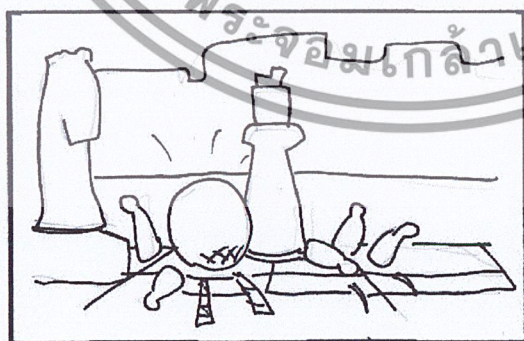
LS พินโบว์ลิ่งตั้งขึ้นในฝั่งสีเหลือง
เพื่อป้องกันขุน

SHOT 20



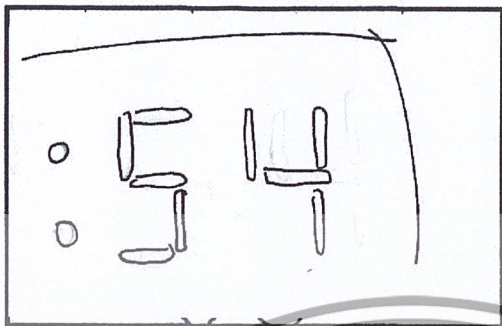
LS ลูกโบว์ลิ่งสีแดงถึงเข้ามา

SHOT 21



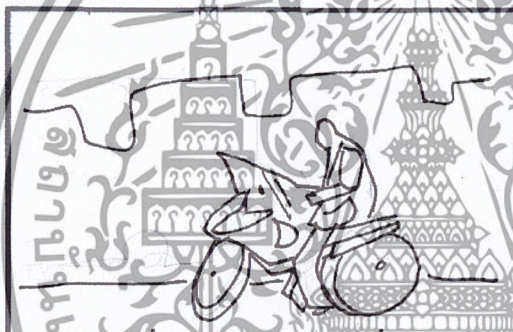
LS ลูกโบว์ลิ่งสีแดงชนพินสีเหลือง
ล้มและไม่โดนขุน

SHOT 22



CU นาฬิกาเวลาเดินถอยหลัง

SHOT 23



พืชมอเตอร์ไซค์

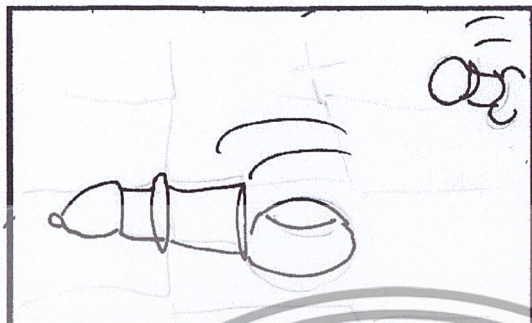
SHOT 24



MCU ปีนใหญ่ฝั่งตีเหล็กยิง

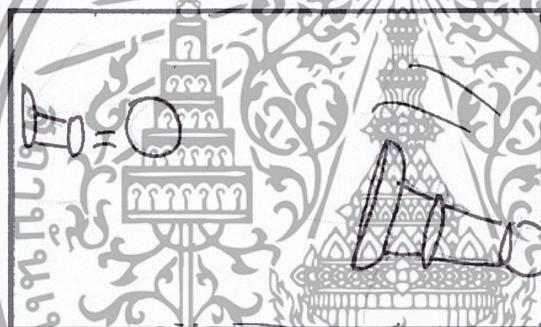
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 25



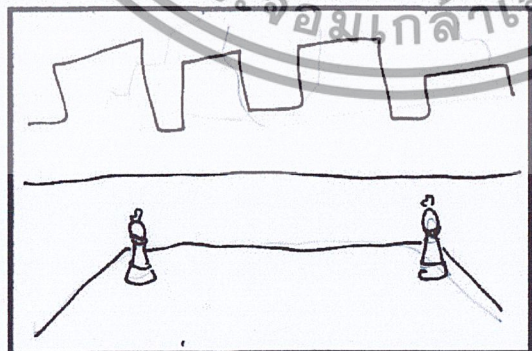
LS หมากรุกฝั่งสีแดง โคนยิงถ้ำ

SHOT 26



LS หมากรุกฝั่งสีเหลือง โคนยิงถ้ำ

SHOT 27

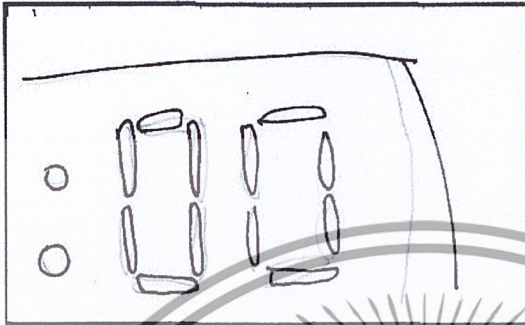


ES บนกระดานเหลือแต่ขุนสีแดง และขุนสีเหลือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 3 จบเกมส์

SHOT 28



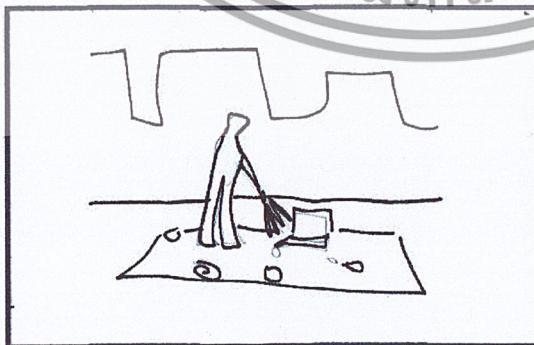
CU นาฬิกาหมดเวลา

SHOT 29



นาฬิกาหมดเวลาและระเบิด

SHOT 30



LS บรูษชุดดำเดินมาเก็บกวาดซาก
หมากรุก

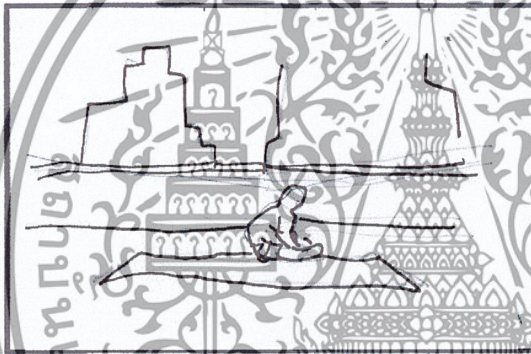
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 34



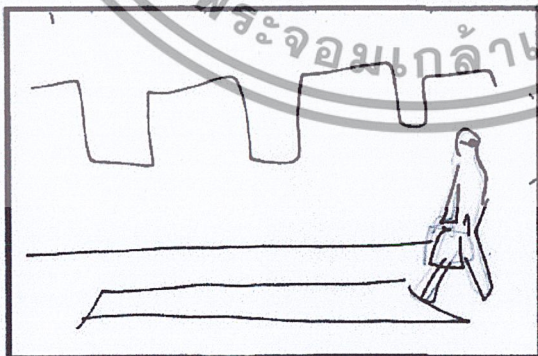
LS บุษชุดคำเกษากหมากrukที่ติด
หน้ากล้อง

SHOT 35



LS บุษชุดคำเกษากหมากrukกลาง
กระเป๋

SHOT 36



LS บุษชุดคำเกษากหมากrukกลาง
กระเป๋และเดินจากไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชั่น (PRE-PRODUCTION)

แหล่งอ้างอิงตัวหมากรุก

วันนั้นเป็นวันที่ข้าพเจ้าได้ออกไปทานข้าวนอกบ้านกับครอบครัวที่ คริสตัล ปาร์ค เรียบทาง
ด่วนรามอินทรา และข้าพเจ้าได้เจอตารางหมากรุกยักษ์พอดี มีครบทุกตัว ข้าพเจ้าดีใจมาก จึงขอผู้ดูแล
ส่วนสถานที่ของคริสตัลปาร์ควัดขนาดตัวหมากรุกและตาราง เพราะข้าพเจ้าคิดว่าตัวหมากรุกที่นี่เป็น
REFERENCE ที่ดีมาก เนื่องจากตัวหมากรุกมีขนาดใกล้เคียงกับขนาดที่ข้าพเจ้าตั้งใจจะทำ



รูปภาพ 4.1 ภาพหมากรุกที่คริสตัลปาร์ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

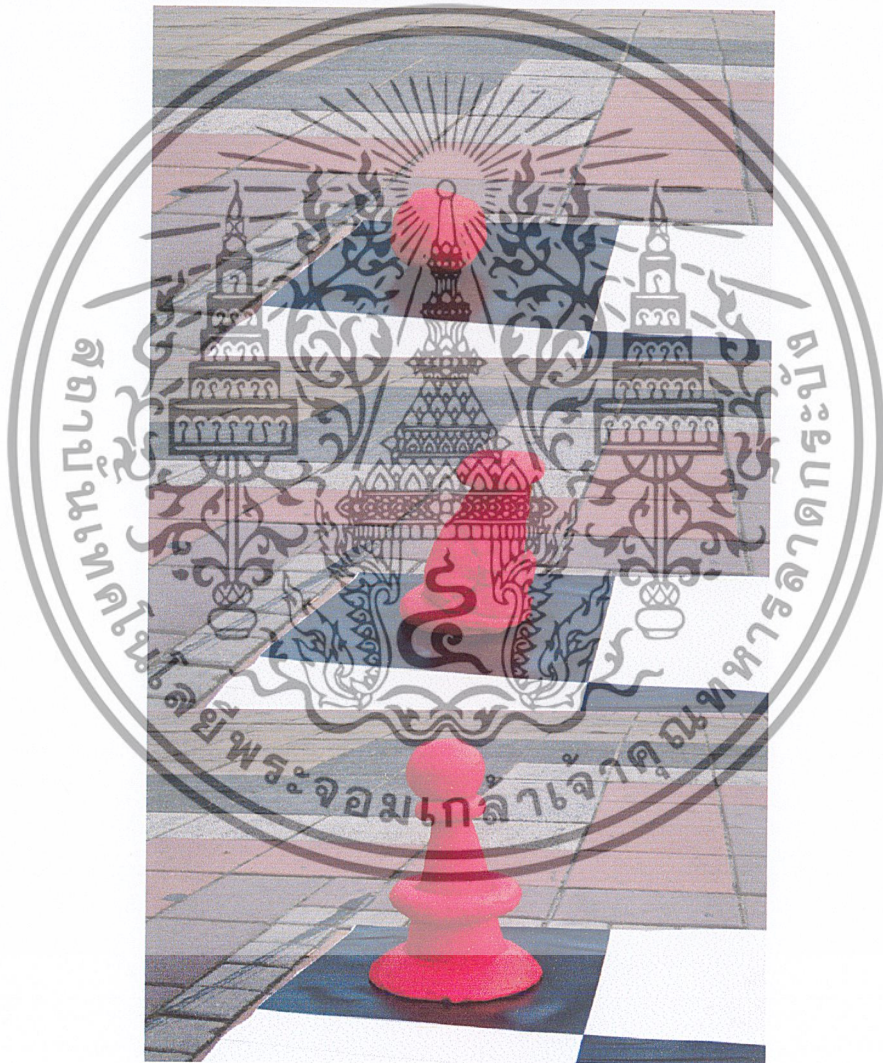


รูปภาพ 4.2 ภาพหมากรุกที่คริสตัลปาร์ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการปั้น

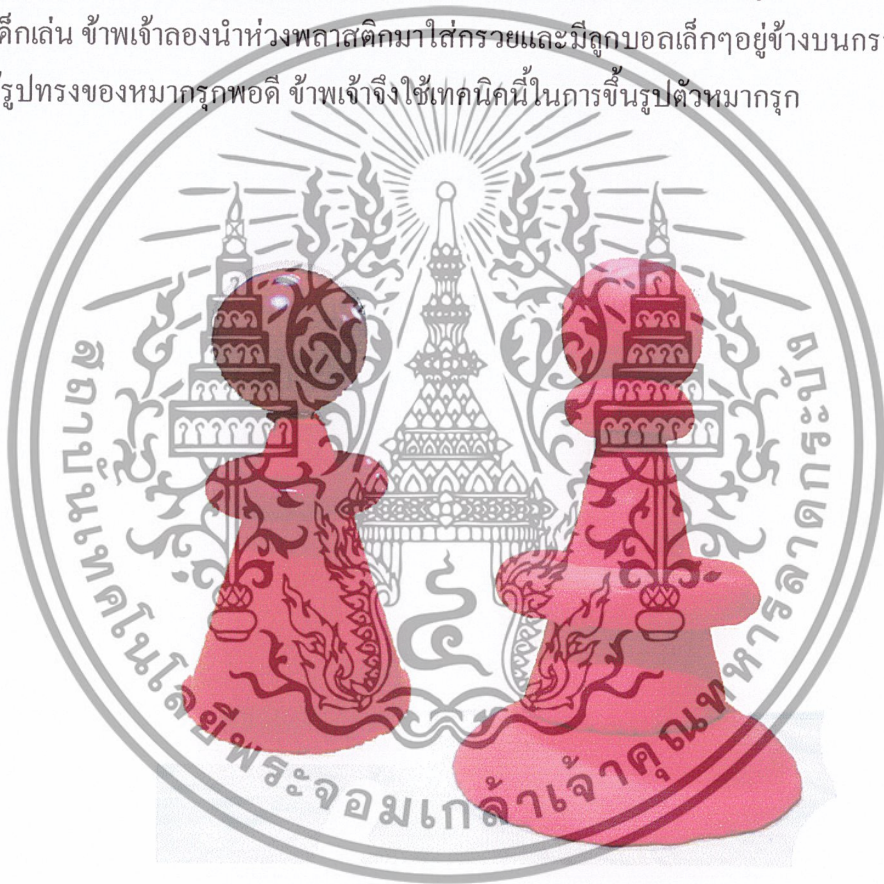
ตัวละครหลักของหมากรุกมีทั้งหมด 32 ตัว และมีตัวเพิ่มเติม คือ เรือดำน้ำ ปืนใหญ่ ปลา เครื่องบิน ลูกโบว์ลิ่ง ฟิน โบว์ลิ่งรวมเป็น 38 ตัว นอกจากนี้ยังมีตัวเสริมที่เป็นช่วงกลายร่างจากตัวหนึ่งไปเป็นอีกตัวหนึ่ง คือตัวที่เป็นช่วง IN BETWEEN ซึ่งการแสดงของตัวละครทั้งหมดจะเกิดขึ้นบนกระดานหมากรุกขนาด 3*3 เมตร



รูปภาพ 4.3 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “สงครามกลางเมือง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

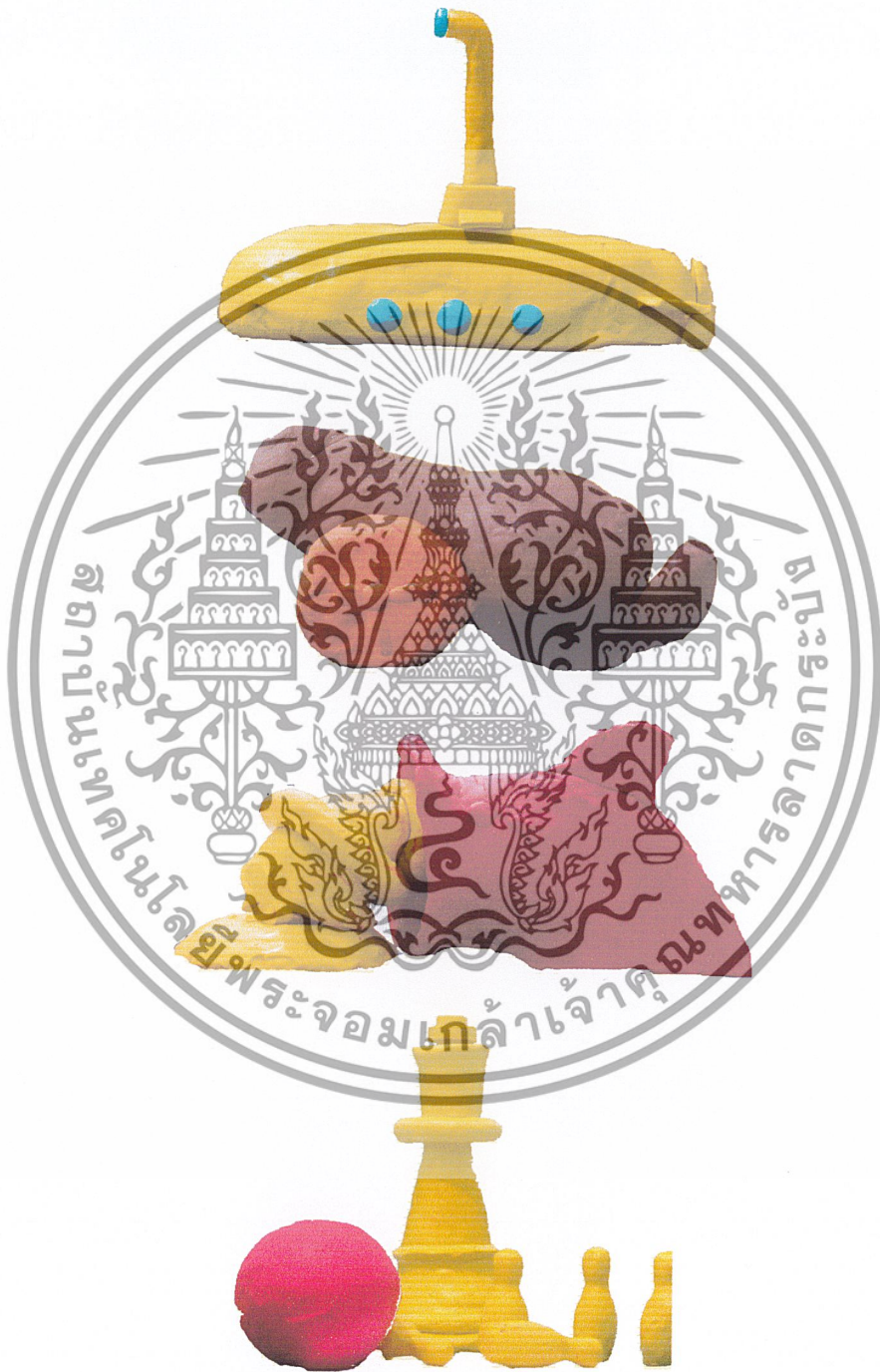
การทดลองถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้เป็นถ่ายทำกลางแจ้ง คือบริเวณลานพระรูป รัชกาลที่ 6 ที่สวนลุมพินี ซีนแรกต้องมีหมากรุกทั้ง 32 ตัวอยู่ครบบนกระดาน ตัวที่วางไว้เฉยๆต้องละลายแน่นอน เพราะขณะนั้นแดดจัด อากาศร้อนมาก ตัวหมากรุกเริ่มอ่อนตัวและเสียรูป ข้าพเจ้าจึงเกิดความคิดว่า เอาดินน้ำมันมาพอกบนอะไรซักอย่างน่าจะดี เพราะอย่างน้อยก็ช่วยให้ดินน้ำมันอ่อนตัวและเสียรูปช้าลง มีรูปร่างใกล้เคียงของจริงมากกว่า และตอนขยับดินน้ำมันจะได้ไม่โยย อีกทั้งยังประหยัดจำนวนดินน้ำมันอีกด้วย ข้าพเจ้าจึงไปตามร้านขายของเล่น ที่มีกรวยพลาสติก ลูกบอลพลาสติกและห่วงพลาสติกเด็กเล่น ข้าพเจ้าลองนำห่วงพลาสติกมาใส่กรวยและมีลูกบอลเล็กๆอยู่ข้างบนกรวย ปรากฏว่าออกมาได้รูปทรงของหมากรุกพอดี ข้าพเจ้าจึงใช้เทคนิคนี้ในการขึ้นรูปตัวหมากรุก



รูปภาพ 4.4 ภาพการสร้างตัวละครหมากรุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

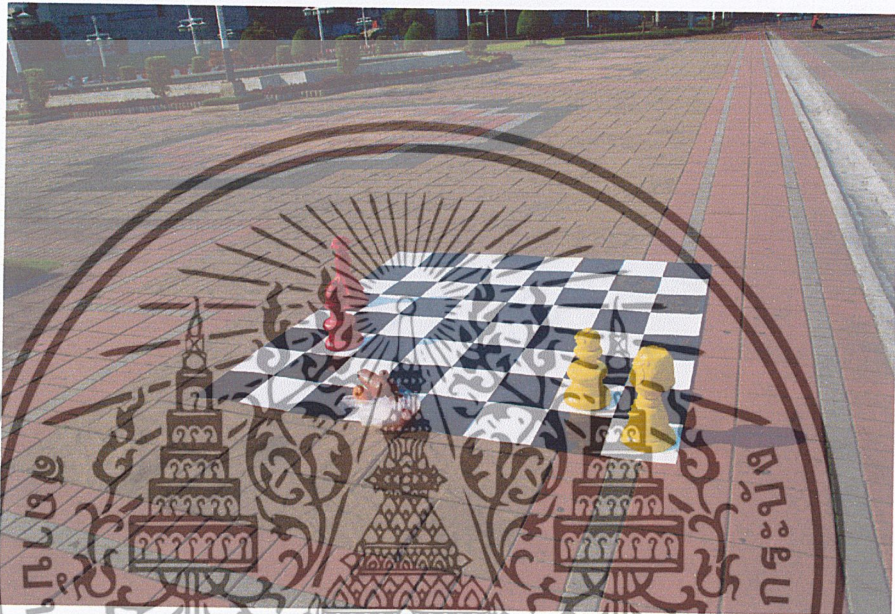
ตัวที่พอกของเล่นมี 32 ตัว และต้องมีตัวที่เปลี่ยนรูปร่างได้ ตัวเหล่านั้นต้องเป็นดินน้ำมันล้วน



รูปภาพ 4.5 ภาพตัวละครที่สร้างด้วยดินน้ำมันล้วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางหมากรุก ใช้กระดามันสีขาวขนาดใหญ่สุดมาเรียงต่อกันให้ได้ขนาด 3*3 เมตร แล้วแบ่งเป็นช่องเท่าๆกัน ขนาด 15*15 นิ้ว และนำกระดามันสติกเกอร์สีดำมัน มาตัดช่องละ 15*15 นิ้ว มาปิดบนกระดามันสีขาว ช่องเว้นช่อง ให้เป็นตารางหมากรุก

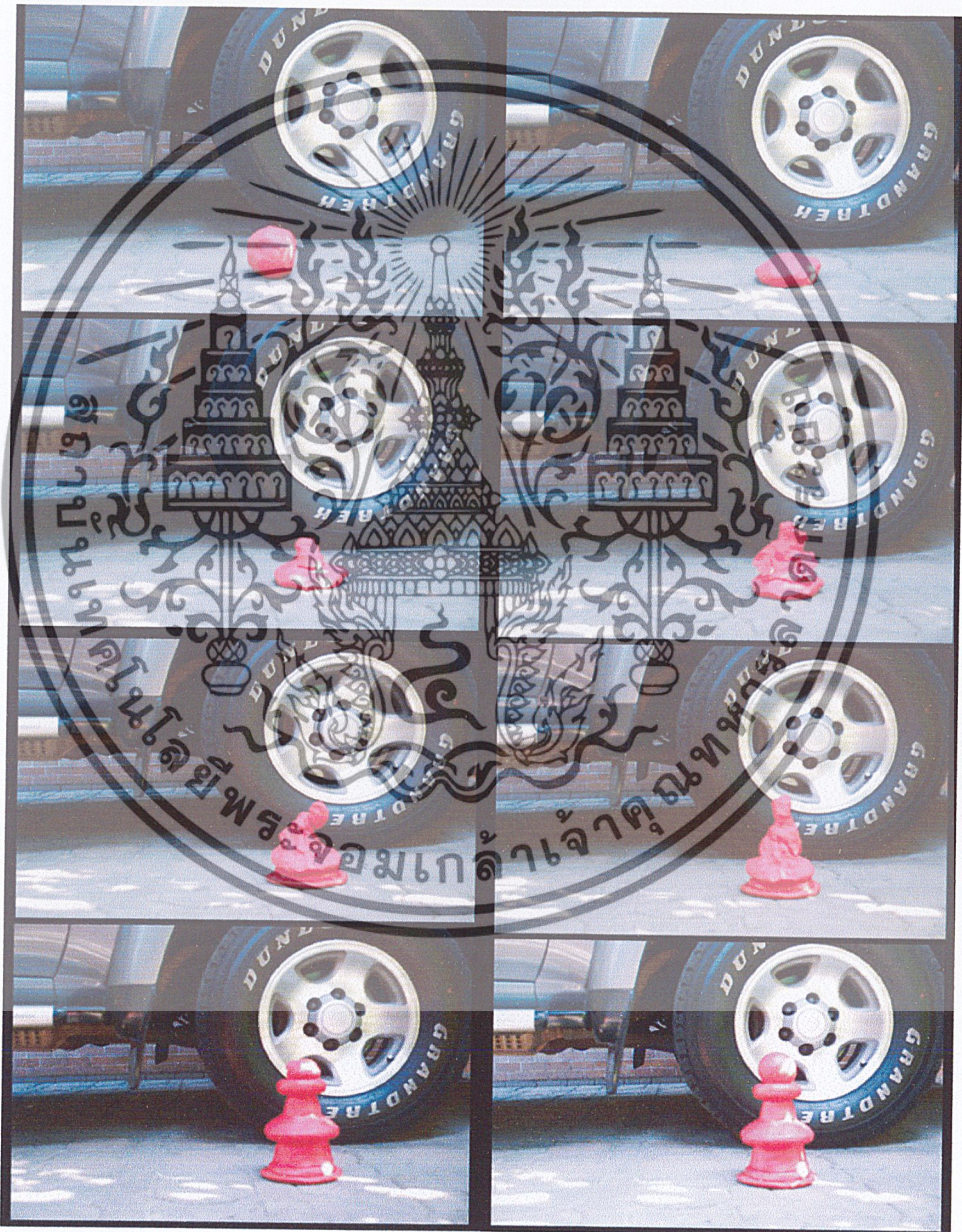


รูปภาพ 4.6 ภาพตารางหมากรุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCREEN TEST

การถ่าย TEST รอบแรกขาเข้าได้ลองถ่ายที่บ้านตัวเอง ลองดูการเปลี่ยนรูปของตัวหมากรุกว่า ตัวใหญ่ขนาดนี้จะต้องทำอะไรให้ดูเนียนและสมบูรณ์ที่สุด เนื่องจากตัวใหญ่และหนักมาก จึงต้อง ทดลองทำดูก่อนที่จะไปถ่ายจริง



รูปภาพ 4.7 ภาพ SCREEN TEST การเปลี่ยนรูปของตัวหมากรุก

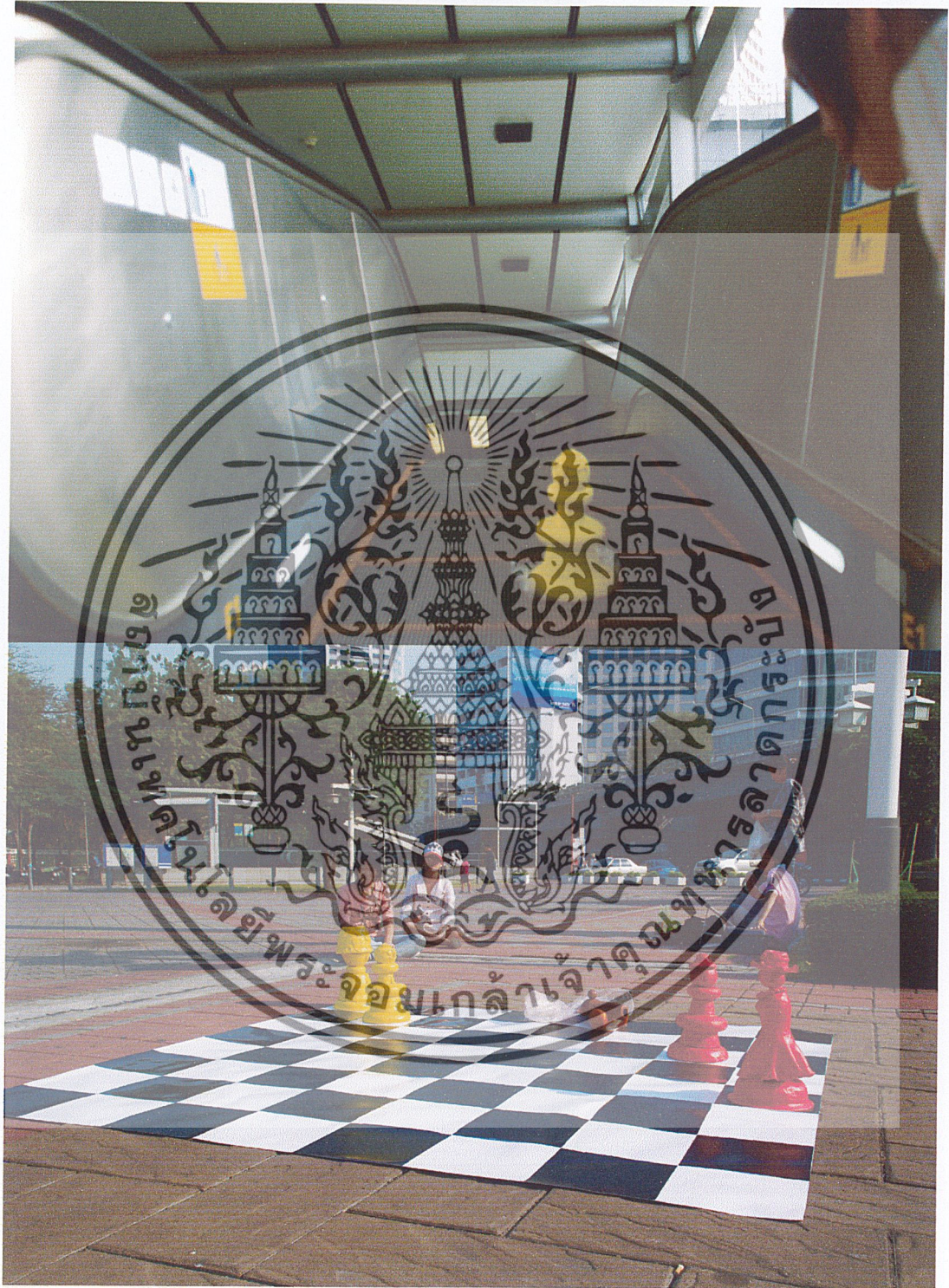
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCREEN TEST รอบสอง คือการนำตัวหมากรุกที่ปั้นเสร็จแล้วลงไปถ่ายทำตามสถานที่ต่างๆ เช่น แยกราชประสงค์ สถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน และที่อื่นๆ ที่ต้องการ ก็พบปัญหาบางประการ เช่น ปัญหาดินน้ำมันสกปรกเร็วมากจากฝุ่นผง และจะเริ่มเปลี่ยนรูปเล็กน้อยเมื่อตากแดดเกิน 2 ชั่วโมง จึงได้ข้อสรุปว่า ไม่ควรถ่ายนานเกิน 3 ชั่วโมง การถ่ายทำ SCREEN TEST ใช้เวลาเกือบ 4 ชั่วโมง จึงทำให้หมากรุกแต่ละตัวจึงละลายเต็มที วันถ่ายทำจริงจึงต้องจัดเวลาให้ดี



รูปภาพ 4.8 ภาพการถ่าย SCREEN TEST ที่แยกราชประสงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 4.9 ภาพการลงนำตัวหมากรุกไปตั้งไว้ตามสถานที่ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคัดเลือกนักแสดง

ในตอนแรกข้าพเจ้าคิดว่าคนที่เป็นผู้ได้ผลประโยชน์จากการทะเลาะของฝ่ายเสือเหลืองและเสือแดง ผู้อยู่เบื้องหลังหรือมือที่สาม ควรเป็นผู้มีอายุ คุณลักษณะดี แต่พอข้าพเจ้าลองคัดเลือกดูหลายๆแบบ ไม่ว่าจะเป็น ผู้สูงอายุ หรือผู้ชายวัยกลางคน มีเข้าตาหลายคน บางคนดูแล้วเป็นมาเฟีย บางคนดูเป็นนักธุรกิจ เป็นผู้บริหารระดับสูง บางคนดูเป็นนักธุรกิจก็จริงแต่ลักษณะดูเป็นคนใจดี จนสุดท้ายข้าพเจ้าได้คุณลุงคนหนึ่ง ลักษณะเป็นผู้บริหารระดับสูง หน้าตา ทรงผม การแต่งตัว เหมาะกับบทบุรุษชุดดำมาก นิดวันถ่ายทำเรียบร้อยและบุคลิกคุณลุงออกมาเหมาะสมมาก แต่ข้าพเจ้าคัดเลือกมาสองคน อีกคนคือญาติข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้าว่าเขาบุคลิกเหมาะกับบุรุษชุดดำนี้ แต่ไม่มั่นใจเท่าไร จึงถ่ายไว้ทั้งสองคน แต่ปรากฏว่า พอถ่ายออกมาแล้ว พี่นักแสดงคนที่สอง พอใส่ชุดดูแล้วเขาเหมาะสมมาก ไม่ว่าจะเป็นท่าเดินก็ดีท่าเก็บกวาดก็ดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Ladkrabang

CASTING SHEET

TITLE : สงครามกลางเมือง



บทบาท : บุรุษชุดดำ			
ชื่อ : นายวินท์ หลิวรุ่งเรือง (กัปตัน)			
ที่อยู่ :-			
โทรศัพท์ : 0892054451			
อีเมลล์ : rawint 1@hotmail.com			
ที่ทำงาน :			
โทรศัพท์ :			
เพศ	ชาย	อายุ	38
สัญชาติ	ไทย	ค่า แสดง	

สัดส่วน :

ส่วนสูง	171	น้ำหนัก	68
อก		เอว	
สะโพก		พม	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน (PRODUCTION)

การถ่ายสตั๊ป โมชัน (STOP MOTION)

การสร้างอนิเมชันด้วยเทคนิคสตั๊ป โมชัน คือการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยการถ่ายภาพที่มีการเรียงลำดับการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง โดยการขยับตัวละครทีละนิดทีละนิดจากรูปเดิมที่เดิม ด้วยมือเคลื่อนไหว ต่อวินาที จากนั้นนำภาพที่ถ่ายมาเรียงด้วยคอมพิวเตอร์ แปลงเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหว และนำเข้าสู่การตัดต่อ

อุปกรณ์การถ่ายทำ

กล้อง NIKON D80 และ NIKON D90

ขั้นตอนการถ่ายทำ

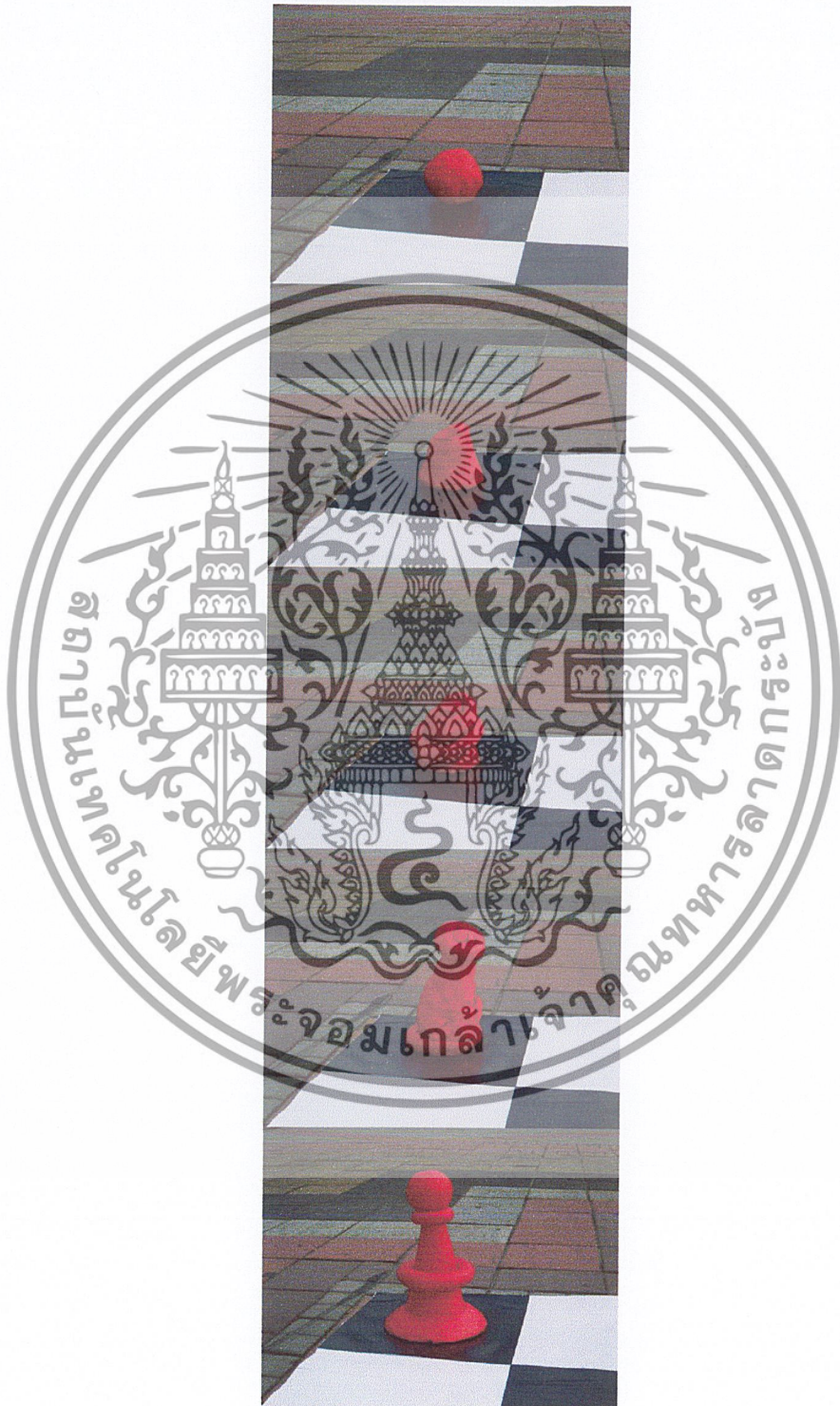
1. นำตารางหมากรุกมาวางที่โลเคชั่น
2. นำหมากรุกมาวางตามตำแหน่ง



รูปภาพ 4.10 ภาพหมากรุกวางบนตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขยับตัวหมากรุกและถ่าย ขยับถ่าย ขยับถ่าย เรื่อยๆ



รูปภาพ 4.11 ภาพการถ่ายการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของหมากรุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. นำภาพทั้งหมดลงคอมพิวเตอร์ และจัดเรียงตามลำดับในโปรแกรม ADOBE AFTER EFFECT

กระบวนการหลังการผลิตภาพยนตร์ (POST PRODUCTION)

ขั้นตอนการจัดเรียงภาพในโปรแกรม AFTER EFFECT

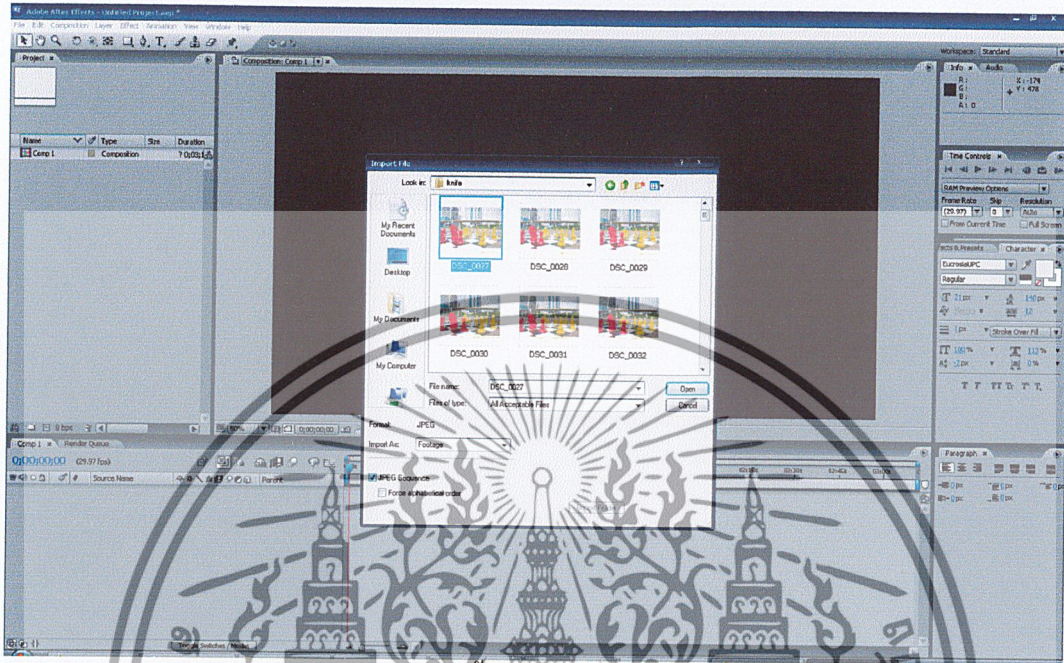
1. คลิกขวา > Import > File



รูปภาพ 4.12 ภาพแสดงขั้นตอนการ import ภาพ

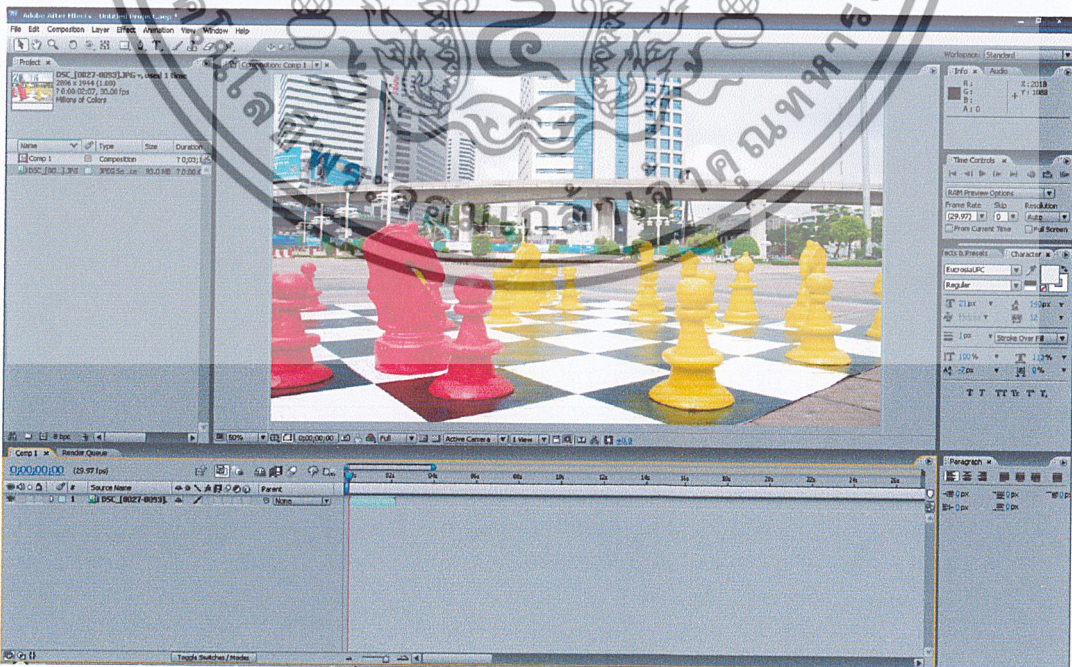
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. คลิกที่รูป และคลิกให้มีเครื่องหมายถูก ที่ คำว่า JPEG SEQUENCE และกด OPEN



รูปภาพ 4.13 ภาพแสดงขั้นตอนการนำภาพเข้ามาเป็นไฟล์วิดีโอ

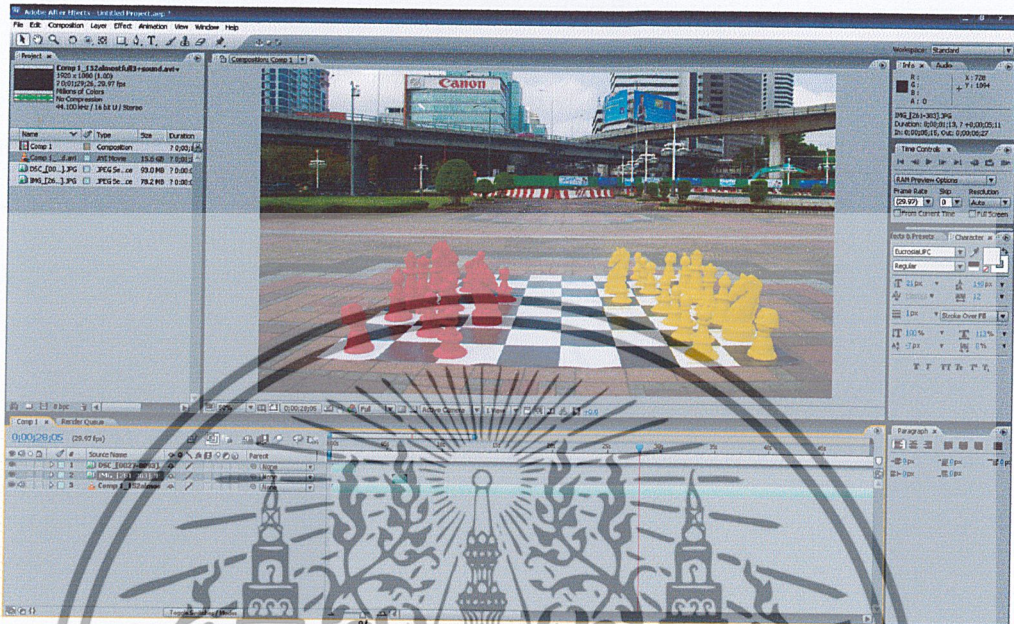
3. ไฟล์ภาพจะถูกแปลงเป็นไฟล์วิดีโอโดยไม่ต้องเรียงทีละรูป



รูปภาพ 4.14 ภาพแสดงขั้นตอนการนำไฟล์ภาพเข้ามาเป็นไฟล์วิดีโอเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ตัดต่อใน โปรแกรม AFTER EFFECT โดยการนำฟุตเทจแต่ละฉากมาตัดตามความเหมาะสม



รูปภาพ 4.15 ภาพแสดงขั้นตอนการตัดต่อในโปรแกรม AFTER EFFECT

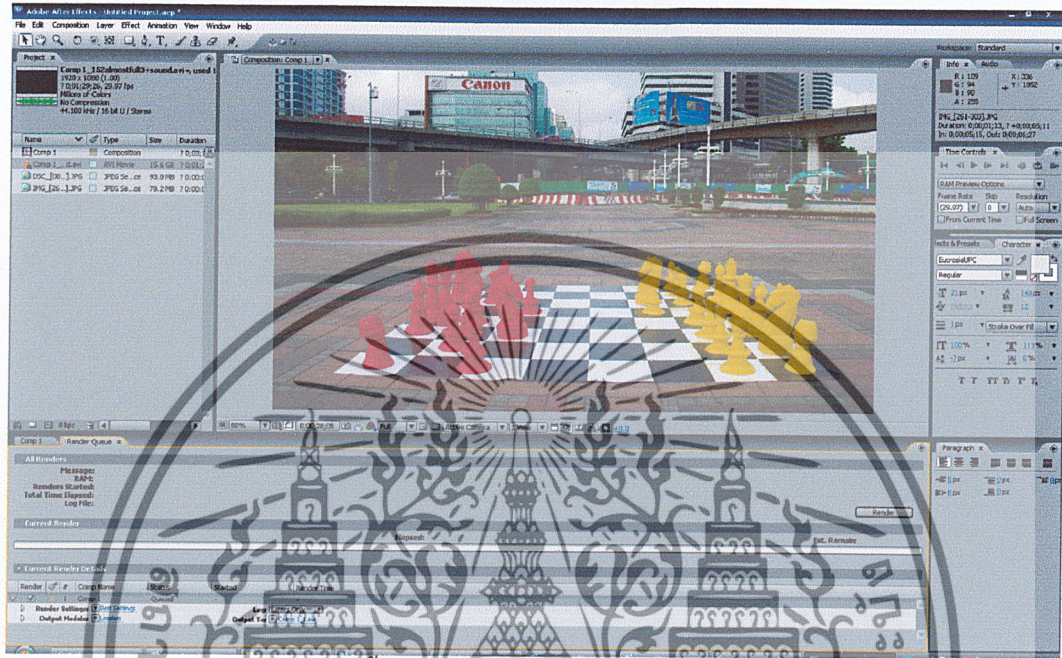
5. เป็นขั้นตอนการนำไฟล์ที่ตัดเสร็จแล้วออกมาไปที่ COMPOSITION > MAKE MOVIE



รูปภาพ 4.16 ภาพแสดงขั้นตอนการเตรียม RENDER ในโปรแกรม AFTER EFFECT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ขั้นตอนการนำไฟล์ที่ตัดต่อสมบูรณ์แล้วออกมา หลังจากไปที่ MAKE MOVIE แล้ว ด้านล่างจะมีคำว่า RENDER ขึ้นมา ให้กด RENDER



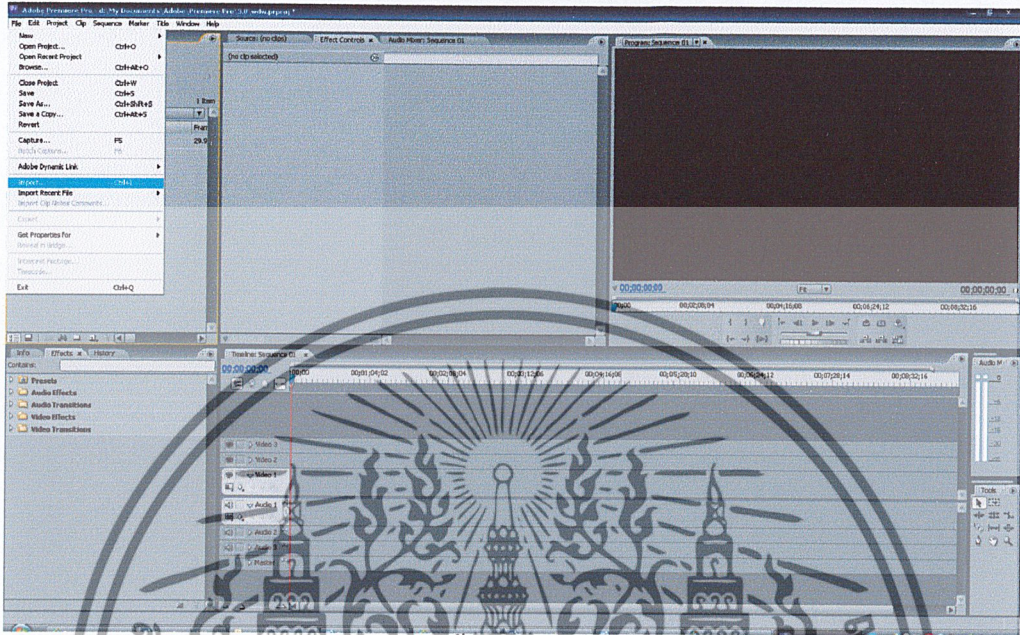
รูปภาพ 4.17 ภาพแสดงขั้นตอนการ RENDER ในโปรแกรม AFTER EFFECT

การตัดต่อด้วยโปรแกรม ADOBE PREMIERE CS3

หลังจาก EXPORT ไฟล์จากโปรแกรม AFTER EFFECT ออกมาเป็นไฟล์ AVI แล้ว ก็ทำการ IMPORT ไฟล์ AVI เหล่านั้นมาลงในโปรแกรม PREMIERE PRO เพื่อตัดต่อเสียง ทำการใส่เสียงบรรยายภาค (SOUND EFFECT) และเสียงดนตรีประกอบ (MUSIC) ดังนี้

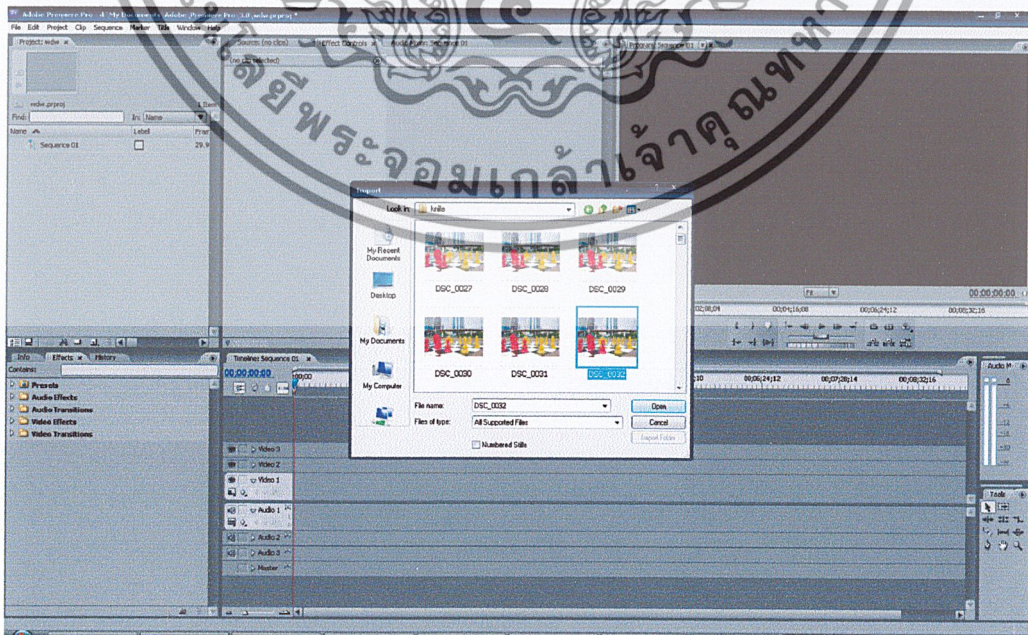
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. เมื่อเปิดโปรแกรมแล้ว เลือกที่ File>Import



รูปภาพ 4.18 ภาพแสดงขั้นตอนการใช้ Premiere Pro ภาพที่ 1

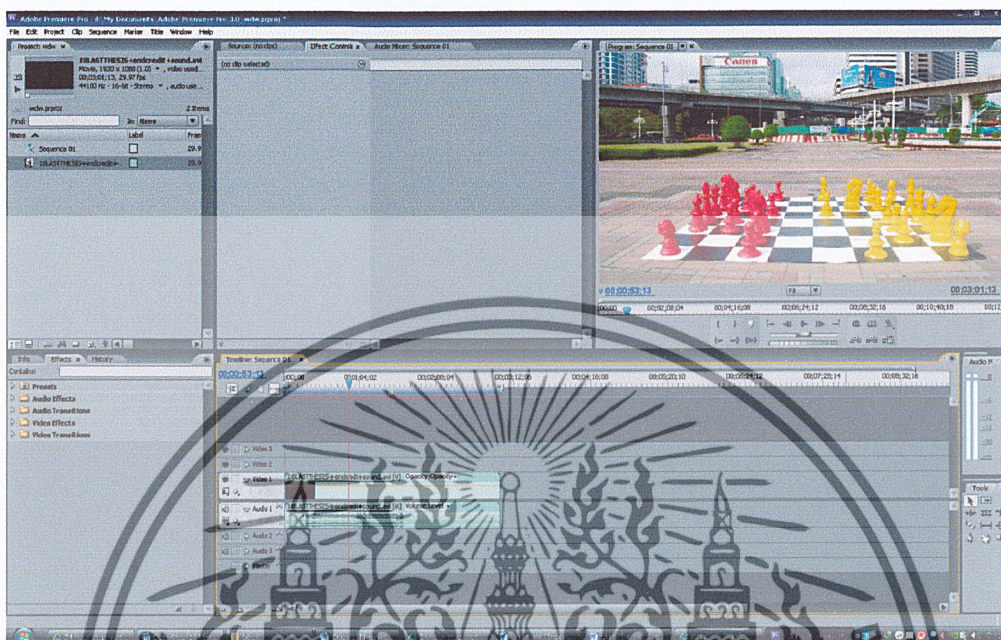
2. เลือกไฟล์ภาพยนตร์และเลือก OPEN และตามด้วย เลือกไฟล์เพลง เสียงต่างๆ และเลือก OPEN



รูปภาพ 4.19 ภาพแสดงขั้นตอนการใช้ Premiere Pro ภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ไฟล์ภาพและเสียงจะเข้ามาอยู่ในช่องทางซ้าย ทำการลากไฟล์มาวางใน TIME LINE



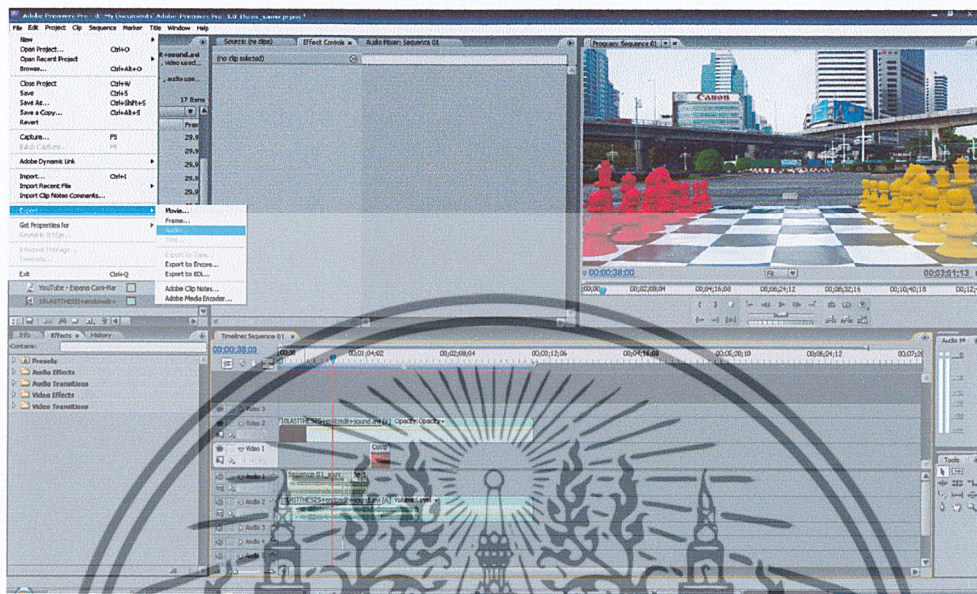
รูปภาพ 4.20 ภาพแสดงขั้นตอนการใช้ Premiere Pro ภาพที่ 3

3.1. การตัดต่อภาพและเสียง

ในภาพยนตร์อนิเมชันเสียงมีความสำคัญมากเพราะเสียงทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความ น่าตื่นเต้น น่าสนใจยิ่งขึ้น คนตรีประกอบสร้างอารมณ์ความรู้สึกของคนดูให้เชื่อมโยงกับตัวละครและ เรื่องราวของหนัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2. EXPORT FILE ออกมาเป็นไฟล์ AUDIO โดยการเลือก File>Export>Audio



รูปภาพ 4.21 ภาพแสดงขั้นตอนการ Export File Audio ด้วย Premiere Pro

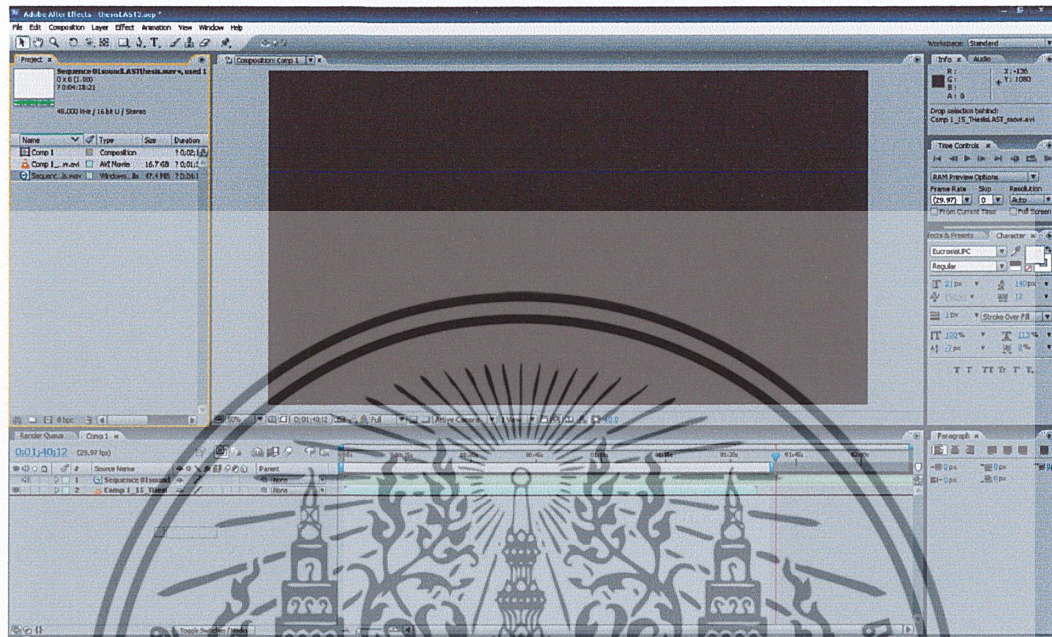
ขั้นตอนสุดท้ายคือนำไฟล์เสียงที่ตัดต่อใน PREMIERE PRO มาได้และ RENDER พร้อมกับไฟล์ภาพที่เสร็จสมบูรณ์แล้วใน AFTER EFFECT

1. นำไฟล์วิดีโอภาพยนตร์ที่ตัดต่อเสร็จสมบูรณ์แล้วและไฟล์เสียงที่สมบูรณ์แล้วเข้ามา ตามขั้นตอนการ IMPORT ไฟล์เบื้องต้น



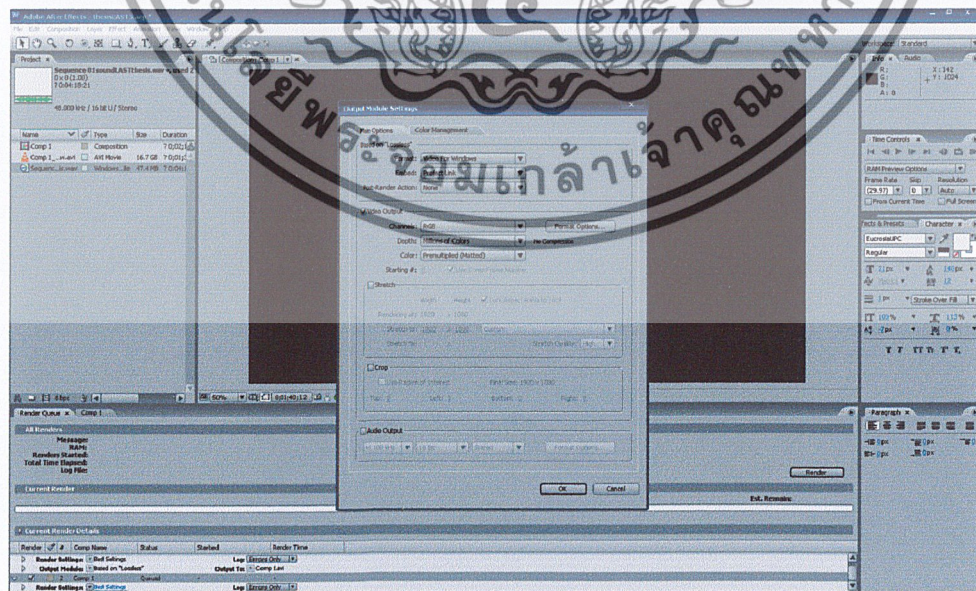
เอกสารรูปภาพ 4.22 ภาพการเริ่มขั้นตอน RENDER ภาพและเสียงพร้อมกันในโปรแกรม AFTER EFFECT การคำนวณว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรณนำไปใช้

2. ลากไฟล์เสียงลงมาไว้ใน TIMELINE



รูปภาพ 4.23 ภาพการนำไฟล์เสียงมาลงใน โปรแกรม AFTER EFFECT

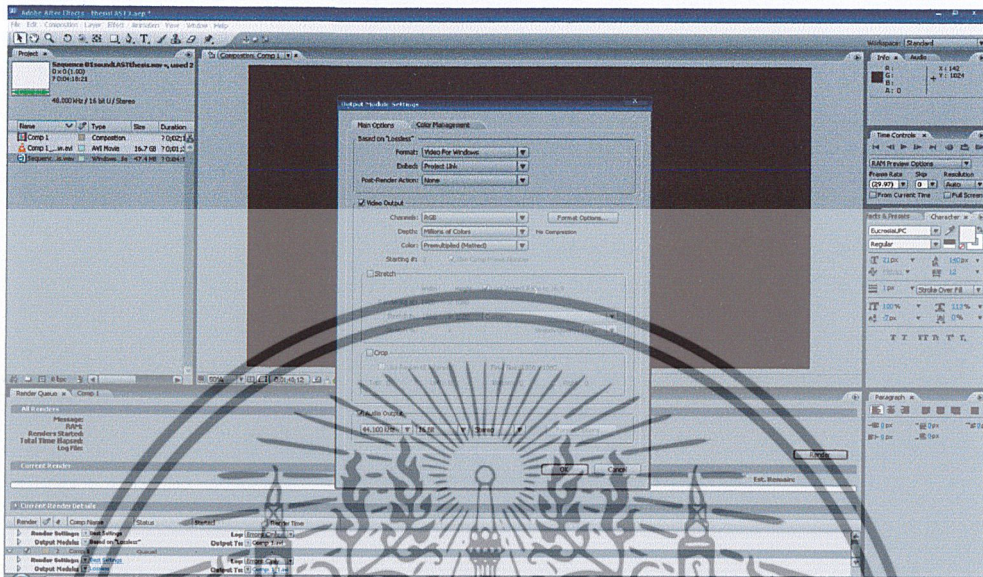
3. เริ่มขั้นตอนการ RENDER แต่ครั้งนี้เราต้องการนำไฟล์ภาพและเสียงออกมาพร้อมกัน ให้เข้าสู่การ RENDER เบื้องต้น และไปที่ OUT PUT MODULE ด้านล่าง RENDER SETTING



รูปภาพ 4.24 ภาพการเตรียม RENDER ภาพและเสียงพร้อมกันใน โปรแกรม AFTER EFFECT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ไปที่ด้านล่าง คลิกให้มีเครื่องหมายลูก ในช่อง AUDIO OUTPUT > OK > RENDER



รูปภาพ 4.25 ภาพการ RENDER ภาพและเสียงพร้อมกันในโปรแกรม AFTER EFFECT

5. เมื่อได้ไฟล์ที่สมบูรณ์ออกมาแล้ว นำไฟล์ AVI นี้ไป EXPORT ลงแผ่น DVD ในโปรแกรม ENCORE เป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “สงครามกลางเมือง”



รูปภาพ 4.26 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “สงครามกลางเมือง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพ 4.27 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “สงครามกลางเมือง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

ขั้นตอนการเตรียมงาน

ในช่วงเวลาของการคิดบทภาพยนตร์นั้น ข้าพเจ้าใช้เวลาระยะหนึ่งในการคิดบท ข้าพเจ้ามีแรงบันดาลใจหลายอย่าง แต่สิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจอย่างมากคือเรื่องของการเมือง เหตุการณ์ไม่สงบทางการเมืองที่เกิดขึ้นในขณะนี้ส่งผลกระทบต่อทุกฝ่ายมากขึ้น และรุนแรงขึ้น ทำให้ข้าพเจ้ามีความสนใจและอยากรู้อยากเห็นเรื่องการเมืองมากขึ้น รวมถึงเกิดคำถามและความสงสัยมากมาย ว่าทำไมถึงเป็นอย่างนั้น ทำไมถึงทำอย่างนี้ ข้าพเจ้าจึงคิดตามข่าวสารและข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องการเมืองมากขึ้น

สำหรับกระบวนการพัฒนาบทภาพยนตร์ ข้าพเจ้านำบทไปขอคำแนะนำจากผู้อื่น ทำให้มองเห็นความเป็นกลางของบทภาพยนตร์มากขึ้น อาจมีปัญหาบ้าง คือ ทุกคนก็แนะนำแตกต่างกันไป ความคิดเห็นที่ต่างกันนี้ ข้าพเจ้าพบว่าให้เชื่อความคิดของเราเองก่อน แล้วนำความคิดเห็นของผู้อื่นในส่วนที่ดีมาสนับสนุนงานของเรา

ขั้นตอนการผลิต

ปัญหาใหญ่ในขั้นตอนของการผลิตคือ การถ่ายทำ เนื่องจากงานผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคสโตปโมชัน (STOP MOTION) ที่ผสมกับ ไลฟ์ แอ็คชั่น (LIVE ACTION) นั้นถือเป็นงานใหญ่และทำงานแข่งกับเวลาเป็นอย่างมาก เช่น ดินน้ำมันอ่อนตัว จำเป็นต้องรีบถ่ายและระยะเวลาให้ดี ตัวไหนเสร็จแล้วรีบยกไปเก็บ หรือทิศทางของแสงแดด ช่วง 6-8 นาฬิกา และในช่วง 16-18 นาฬิกา แสงจะเปลี่ยนไวมาก เราต้องวางแผนให้ดีและรอบคอบ ที่สำคัญต้องทำตามแผน มิฉะนั้นจะรวนไปหมด และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานออกมาไม่เป็นไปตามที่ตั้งใจไว้ ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์ อนิเมชันของข้าพเจ้าจึงต้องทำแบบเรียงลำดับงาน ในช่วงการปั้นตัวหมากรุก ข้าพเจ้าใช้เวลากระบวนการนี้ไม่เกิน 2 อาทิตย์ ส่วนช่วงระยะเวลาการถ่ายทำ ข้าพเจ้าใช้เวลา 4 วัน คือ 1 วันกับการถ่าย INSERT คนเดิน คนมอง รถวิ่ง รถไฟฟ้า ชาวต่างชาติเดินเล่น 1 วันกับการถ่ายหมากรุกตามสถานที่ต่างๆ แยกราชประสงค์ ป้ายรถเมล์ เป็นต้น 1 วันถ่ายหมากรุกสู้กันบนกระดานที่ลานพระรูป รัชกาลที่ 6 หน้าสวนลุมพินี และ 1 วัน ถ่ายตอนจบของเรื่อง

ขั้นตอนหลังการผลิต

หลังจากที่ถ่ายทำเสร็จทุกอย่าง และนำไปเรียงใน โปรแกรม ADOBE AFTER EFFECT และ EXPORT ออกมาเป็นไฟล์ AVI หมดแล้ว ก็เข้าสู่กระบวนการตัดต่อ ขั้นตอนนี้ไม่พบปัญหาอะไร นอกจากปัญหาการทำงานของตัวโปรแกรม

ข้อเสนอแนะ

1. ตั้งใจทำงาน ทุกอย่างขึ้นอยู่กับตัวเรา เราวางแผน และทำตามแผน แน่ใจว่างานออกมาต้องสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี
2. ยั้งหยัดในความคิดของตัวเอง เพราะสุดท้ายแล้วงานชิ้นนี้ก็เป็นของเรา ให้เชื่อมั่นในความคิดตัวเองไว้ ไม่ได้หมายความว่าไปปิดกั้นความคิดหรือคำแนะนำจากผู้อื่น ความเห็นของคนอื่นทำให้เรามองงานของเรา แล้วคิดได้หลายมุมมองมากขึ้น
3. จงเต็มที่กับงานทุกชิ้น ทำงานด้วยความสบายใจ มีความสุขกับงานตัวเอง ทำงานศิลปะถ้ารีบหรือทำๆ ให้มันเสร็จๆ ไป งานจะออกมาไม่ดี ถ้าเราไม่รักงานเรา ไม่มีความสุขเวลาทำ ไม่มีความสุขกับมัน งานจะออกมาดีได้อย่างไร และงานนั้นจะสะท้อนความตั้งใจและความสามารถของเรา ฉะนั้นอย่าดูถูกความสามารถตัวเอง
4. อย่าท้อแท้ ยิ่งเราเจอปัญหามันจะยิ่งทำให้เรามีประสบการณ์มากขึ้น แก้ปัญหาเป็นมากขึ้น ในอนาคตถ้าเราเจอปัญหาไม่ว่ารูปแบบใด อย่างน้อยจะได้มีประสบการณ์ไว้บ้าง อย่าหนีปัญหา เพราะชีวิตจะไม่มีอะไรดีขึ้น
5. จงพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มีความคิดใหม่ๆ งานศิลปะไม่หยุดนิ่ง ช่วยกันพัฒนางานศิลปะไปให้ไกลและกว้างอย่างไม่มีที่สิ้นสุด พยายามมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ตลอดเวลา มันจะช่วยทำให้เราเป็นคนเปิดกว้างมากขึ้น และมีงานศิลปะดีๆ ออกมาสู่สายตาประชาชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

เจนพัทธ์ พัชรวิษณุ. เอกสารประกอบเรียน วิชาภาพยนตร์อนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552.

Andrew Selby. Animation in process. London : Laurence King Publishing Ltd, 2009.

Andy Wyatt. The Complete Digital Animation Course. London : Thames & Hudson, 2010.

Richard Tatlor. The Encyclopedia of Animation Techniques. London : Quarto Publishing, 2003.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

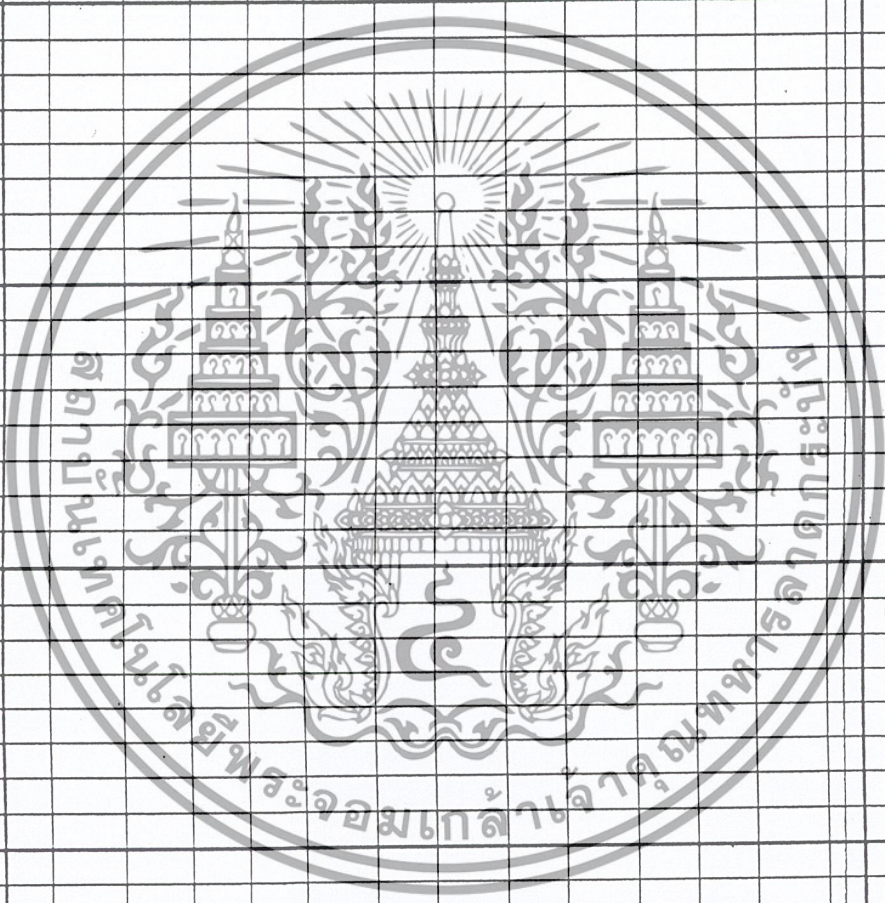


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR													F./Sc.	SHEET No.
		1	1	บัญญัติา พัฒน์ชนะ														1
Action	Sou nd	Fr m.	วิน โท ญ	ซุน แดง+ เหลือง	ปลา แดง	คน รุด ดำ	เรือ ดำ น้ำ	แจค เหลือง	แจค แดง	หิน โบว์ ลิ่ง	ลูก โบว์ ลิ่ง	เครื่อง บิน	นา หิ ภา	เบี่ย แดง	เบี่ย เหลือง	B G	Camera Instruction	
ES		1														X	กล้อง static	
ภาพ																		
รู																		
เมือง																		

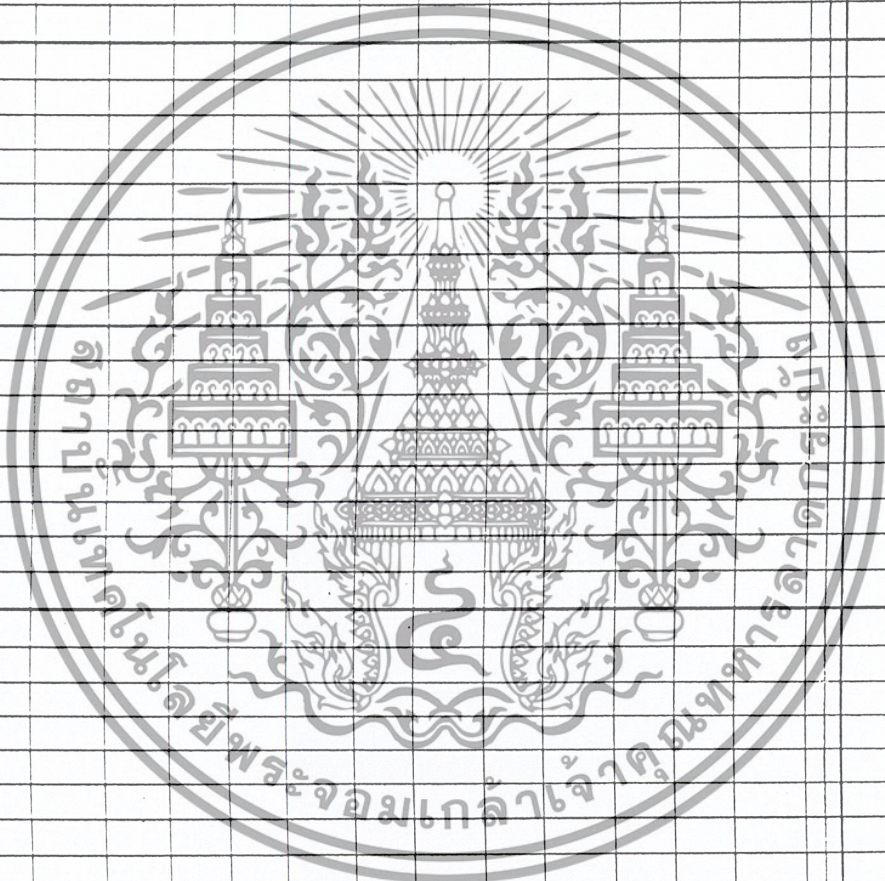
เสียงรถ, ทุ่งหญ้า, ป่าภูเขา



EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR														F./Sc.	SHEET No.
		1	1	บัญญัติา พัฒนัษณะ															2
Action	Sound	Fr. m.	วิน โน นู	วง แดง-เหลือง	ปลา แดง	คน วดำ	เรือ ดำน้ำ	แดด เหลือง	แดด แดง	พื้น โบริ ลิ่ง	ลูก โบริ ลิ่ง	เครื่อง บิน	นา หี ภา	เบี่ย แดง	เบี่ย เหลือง	B	Camera Instruction		
ES		49														X	กล้อง static		
ภาพ	วิว																		
๒๕๕๑																			

เสียงกรก, ท้องถนน, ปวงษยภาค



EXPOSURE SHEET

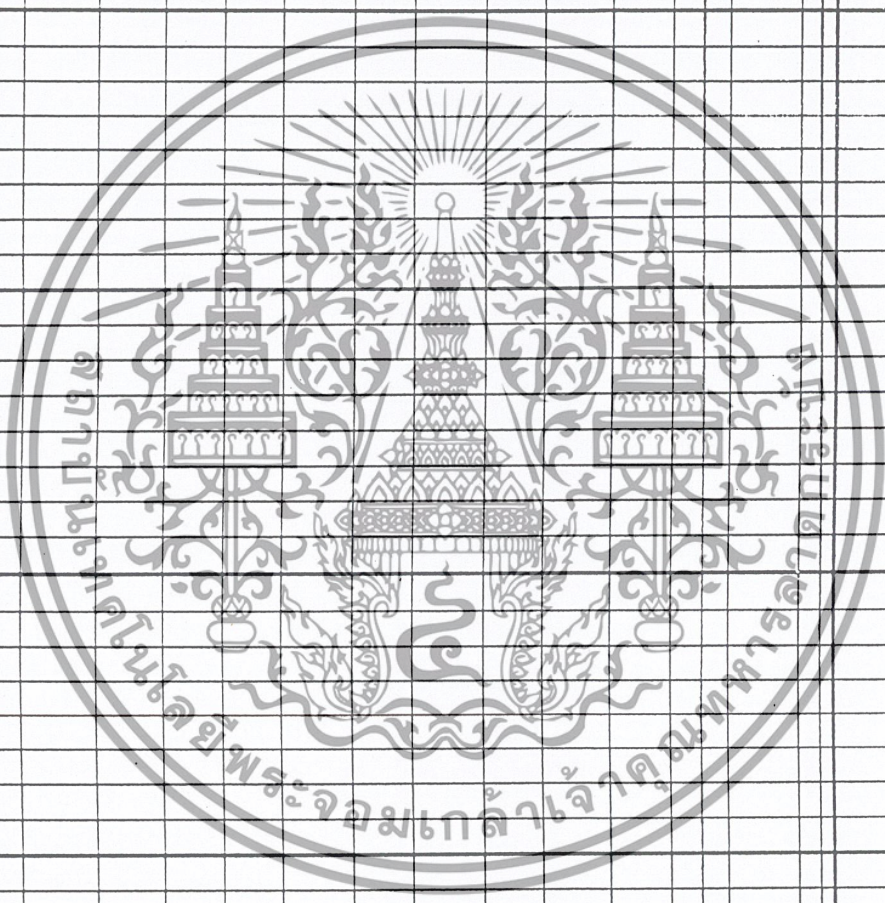
TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR													F./Sc.	SHEET No.
		1	3	ปัญญิตา พัฒน์ชนะ														4
Action	Sou nd	Fr m.	วิน ใน นุ ญ	จน แดง- เหลือง	ปลา แดง	คน ชุด ดำ	เรือ ดำ น้ำ	แจค เหลือง	แจค แดง	หิน โบว์ ลิ่ง	ลูก โบว์ ลิ่ง	เครื่อง บิน	นา หิ มา	เบี่ย แดง	เบี่ย เหลือง	B G	Camera Instruction	
Es		1															X กล้อง static	
๖๖ยก																		
ฉาก																		
ประหลาด																		



- ฉาก + ๖๖ยก

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR														F./Sc.	SHEET No.
		1	5	บัญญัติ ทัศนฐานะ															6
Action	Sou nd	Fr m.	วิน โน ญ	ขุน แดง+ เหลือง	ปลา แดง	คน ชุด ดำ	เรือ ดำ น้ำ	แจค เหลือง	แจค แดง	หิน โบริ ลิ่ง	ลูก โบริ ลิ่ง	เครื่อง บิน	นา ทิ ทา	เบ๊ช แดง	เบ๊ช เหลือง	B G	Camera Instruction		
LS		11												X		X	กล้อง static		
เสียง	Music																		
เสียง																			
เสียง																			
เสียง																			
เสียง																			
ทั้งหมด																			
ดนตรี																			



EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR											F./Sc.	SHEET No.	
		๒	๑๓	บัญญัติา พัฒนษณะ												๑๙	
Action	Sou nd	Fr m.	มึน โน นู	ซุน แดง+ แผลอง	ปลา แดง	คน รุด ต้า	เรือ ต้า น้า	แฉค แผลอง	แฉค แดง	ทึน โบริ ลึง	ลูก โบริ ลึง	เครื่อง บิน	นา พิก ตา	เบ็ย แดง	เบ็ย แผลอง	B G	Camera Instruction
MCU		1					X									X	กล้อง, กรณ กล้อง static
เสียง คำ เสียง																	
																	
<p>อน.ชัย.อ. + เสียงคำซ้ำ</p>																	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

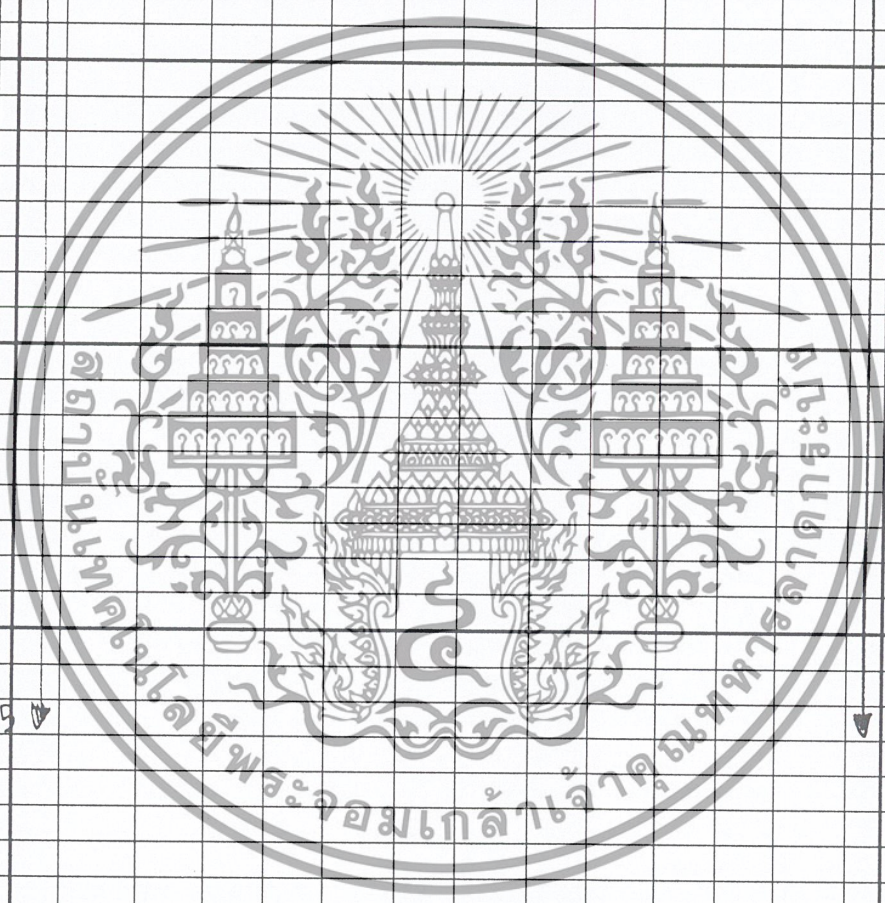
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องขออนุญาตใช้เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR														F./Sc.	SHEET No.
		2	14	ปัญญिता พัฒนชณะ															20
Action	Sou nd	Fr m.	วิน ใน นุ	จน แดง-เหลือง	ปลา แดง	คน จุด ดำ	เรือ ดำ น้ำ	แดด เหลือง	แดด แดง	หิน โบริ ลิ่ง	ลูก โบริ ลิ่ง	เครื่อง บิน	นา ทิ มา	เบี่ย แดง	เบี่ย เหลือง	B G	Camera Instruction		
		1															กรอสตัท		
LS																	กล้อง static		
เครื่อง																			
ปืนแดง																			
จน																			
เบี่ย																			
กล้อง																			
มือ																			
- Music & Action -																			

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR													F./Sc.	SHEET No.
		2	16	บัญญัติา พัฒนาระณะ														24
Action	Sou nd	Fr m.	มิน โน ญ	ขุน แดง+ เหลือง	ปลา แดง	คน ชูด ด้า	เรือ ด้า น้ำ	แจค เหลือง	แจค แดง	พิน โบว์ ลิ่ง	ลูก โบว์ ลิ่ง	เครื่อง บิน	นา ทิ ภา	เบี่ย แดง	เบี่ย เหลือง	B	Camera Instruction	
		49	X													X	มือ, ฐานว ↓ กล้อง static	
Ms ๕ ๑๗, ๕๗๖ ๕๙๙																		
	Music + ๕๙																	
		79																



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าการใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีที่ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR													F./Sc.	SHEET No.
		2	17	ปัญญिता พัฒน์ชนะ														25
Action	Sou nd	Fr m.	ป็น โน ญ	ขุน แดง+ เหลือง	ปลา แดง	คน จุด ดำ	เรือ ดำ น้ำ	แจค เหลือง	แจค แดง	หิน โบริ ลิ่ง	ลูก โบริ ลิ่ง	เครื่อง บิน	นา ทิ กา	เบ็ช แดง	เบ็ช เหลือง	B G	Camera Instruction	
		1			X											X	กล้อง static	
LS																		
คนไป																		
ปลา																		
สีทอง																		
อายุ																		
																		
Sochda music																		
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้																		

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR													F./Sc.	SHEET No.
		2	18	บัญญัติ พัฒนชนะ														30
Action	Sou nd	Fr m.	ปีน โหน วิ่ง	จุด แดง-เหลือง	ปลา แดง	คน จุดดำ	เรือ ดำน้ำ	ฉาก เหลือง	ฉาก แดง	พื้น โบริง	ลูก โบริง	เครื่อง บิน	นาฬิกา	เบี่ยง แดง	เบี่ยง เหลือง	B G	Camera Instruction	
ส ส ส ส ส	music	97			X											X	กล้อง static	
		104																
<p>เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้ในงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้</p>																		

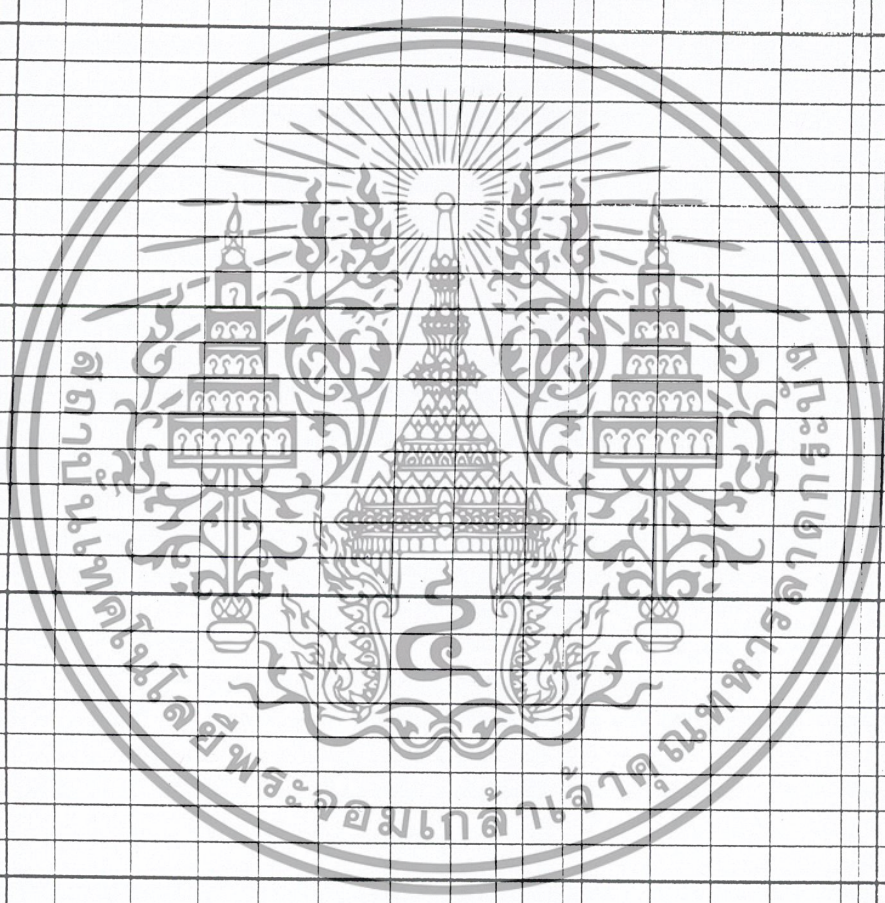
EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR														F./Sc.	SHEET No.
		๑	๒๐	ปัญญิตา พัฒน์ชนะ															33
Action	Sound	Frame	Pin In Out	Run แดง-เหลือง	ปลา แดง	คน จุดดำ	เรือ ดำน้ำ	แฉก เหลือง	แฉก แดง	พื้น โบว์ถึง	ลูก โบว์ถึง	เครื่องบิน	นาฬิกา	เบียร์ แดง	เบียร์ เหลือง	B G	Camera Instruction		
LS		1									X					X	กล้อง static		
ลูก																			
เรือขลุ่ย																			
เงาเรือ																			
		30																	

M.S.C

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR											F./Sc.	SHEET No.	
		๒	๒1	ปัญญิตา พัฒนพงษ์												3๔	
Action	Sou nd	Fr m.	วิน โน ญ	จุม แดง- เหลือง	ปลา แดง	คน จุด ดำ	เรือ ดำ น้ำ	แฉก เหลือง	แฉก แดง	หิน โบว์ ลิ่ง	ลูก โบว์ ลิ่ง	เครื่อง บิน	นา ฬ กา	เบี่ย แดง	เบี่ย เหลือง	B G	Camera Instruction
		1								X	X					X	ขาว, ทราย
LS ลมโบ ลมโบ ลม ลม																	กล้อง static
MC + วิว ลม																	



EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR													F./Sc.	SHEET No.
		๒	๒๔	ปัญญิตา พัฒนชชนะ														38
Action	Sound	Fr. m.	วิน ใน ลู	ซุน แดง+ เหลือง	ปลา แดง	คน ชูด ดำ	เรือ ดำ น้ำ	แจค เหลือง	แจค แดง	หิน โบว์ ลิง	ลูก โบว์ ลิง	เครื่อง บิน	นาฬิกา	เบียร์ แดง	เบียร์ เหลือง	B G	Camera Instruction	

		1	<input checked="" type="checkbox"/>														<input checked="" type="checkbox"/>	กล้อง static
--	--	---	-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------------	--------------

MCU
 ฟ้าใน
 ผนัง
 เหนือ

๓๖ + ๑๑



36

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE		SHOT		ANIMATOR											F./Sc.	SHEET No.
		3		29		บัญญัติา พัฒน์ธนะ												43
Action	Sound	Frame	Pin	จุด	ปลา	คน	เรือ	ฉาก	ฉาก	พื้น	ลูก	เครื่อง	นา	เบี่ย	เบี่ย	B	Camera Instruction	
		1		แดง-เหลือง	แดง	จุดดำ	ดำน้ำ	เหลือง	แดง	โบว์	โบว์	บัน	ฟ้า	แดง	เหลือง	G	กล้อง, ตามอง + วิว	
LS																	กล้อง static	
ขบวน																		
ผู้ถือ																		
เกย																		
กษัตริย์																		
อนุสาวรีย์																		
วัด																		



EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR														F./Sc.	SHEET No.
		3	29	ปัญญิตา พัฒนชนะ															44
Action	Sou nd	Fr m.	ปีน ใน ญ	ซุน แดง+ แผลอง	ปลา แดง	คน จุด คำ	เรือ คำ น้ำ	แฉด แผลอง	แฉด แดง	หิน โบว์ ลิง	ลูก โบว์ ลิง	เครื่อง บัน	นา พิ ภา	เบ็ช แดง	เบ็ช แผลอง	B G	Camera Instruction		
		49				X										X	มือขวา+ซ้าย		
LS																	กล้อง static		
ยงๆ																			
จุดดำ																			
ภาพ																			
ฉาก																			
หมวก																			
ผ้า																			



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ควรเผยแพร่ ห้ามนำไปทำซ้ำ ห้ามนำไปทำซ้ำ ห้ามนำไปทำซ้ำ ห้ามนำไปทำซ้ำ ห้ามนำไปทำซ้ำ ห้ามนำไปทำซ้ำ ห้ามนำไปทำซ้ำ

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR														F./Sc.	SHEET No.
		3	30	ปัญญินดา พัฒน์ชนะ															45
Action	Sou nd	Fr m.	ปี น ใน จ ุ	จ น แ ด ง - แ ล ห ง	ป ล า แ ด ง	ค น จ ุ ด ค ำ	ว เ ร อ ค ำ น ำ	แ จ ค แ ล ห ง	แ จ ค แ ด ง	พ ิน บ อ ว ล ิง	ล ูก บ อ ว ล ิง	ค ร อ ง บ ิน	น า พ ี ก า	บ ี ย แ ด ง	บ ี ย แ ล ห ง	B G	Camera Instruction		
		1				X										X	ถ่าย นิ่ง		
MCU																	y กล้อง static		
ข ร ง จ ุ ด อ ำ																			
แ ก ะ																			
ศ ภ ก																			
น น ว า ก ร ก ท ี																			
ส ำ ด น น ำ																			
ก ล อ ง																			



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR														F./Sc.	SHEET No.
		3	30	บัญญัติฯ พัฒนาระยะ															46
Action	Sou nd	Fr m.	ปี ใน ญ	ซุน แดง- แผล็อง	ปลา แดง	คน ซุด ดำ	เรือ ดำ น้ำ	แจค แผล็อง	แจค แดง	พิน โบว์ ลิ่ง	ลูก โบว์ ลิ่ง	เครื่อง มิน	นา หี ทา	เบ็ช แดง	เบ็ช แผล็อง	B G	Camera Instruction		
MCC		49				X										X	กล้อง static		
อื่นๆ																			
เกาะ																			
ต้นน้ำ																			
อุโมงค์																			
สถานี																			
กล้อง																			



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 96
 ไม่สามารถแก้ไข ทงสิ้น อีกทั้งไม่มีให้ตัดแปดลงเนื้อหา และต้องยังอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR													F./Sc.	SHEET No.
		3	31	ปัญญิตา พัฒน์ชนะ														47
Action	Sou nd	Fr m.	ปีน ใน รู	จุด แดง- เหลือง	ปลา แดง	คน ชุด ดำ	เรือ ดำ น้ำ	แจค เหลือง	แจค แดง	หิน โบว์ ลิง	ลูก โบว์ ลิง	เครื่อง บิน	นา พิ ทา	เบี่ยง แดง	เบี่ยง เหลือง	B G	Camera Instruction	
		1				X										X	มือขวา, ซากกล้อง static	
LS																		
บุษย์																		
งู																		
เกา																		
ซาก																		
อนุกรม																		
ลูกกระ																		
เข่า																		
ขลุ่ย																		
เดิน																		
จวกไป																		



EXPOSURE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR													F./Sc.	SHEET No.
		3	31	บัญญัติา พัฒน์ชนะ														48
Action	Sound	Fr m.	วิน ใน ลู	ซุน แดง-เสียง	ปลา แดง	คน ชุด	เรือ ดำ น้ำ	แจค เหลือง	แจค แดง	หิน โบว์ ลิ่ง	ลูก โบว์ ลิ่ง	เครื่อง บิน	นา หิ ภา	เบี่ย แดง	เบี่ย เหลือง	B G	Camera Instruction	
LS						X										X	เปิด, ทวิว กลอง, static	
บุษบ																		
6กษช																		
ลวง																		
เก้า+																		
โตน																		
จากไป																		



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 96
 เมื่อกฎเกณฑ์ฯ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามแก้ไขเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

