

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ เรื่อง “คนละฟาก”  
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “SEPARATION”



เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน.....120850  
วัน,เดือน,ปี.....2.7.สิ.ศ. 2555

b. 120850  
i. ....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ เรื่อง “คนละฟาก”  
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “SEPARATION”

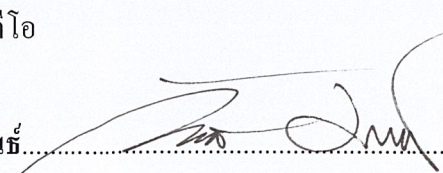


นางสาว ลลิตา हुตังคบดี

Miss. LALITA HUTANGKABODEE

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

 วันที่ 1๘๐ ๕๖  
(อาจารย์กิติ ศรมณี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยดี ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณ  
รัชนี หุตั้งคบดี ที่คอยให้ความช่วยเหลือและกำลังใจมาโดยตลอด  
สุนันทา นาวรัตน์ ที่สละเวลามาช่วยทำงาน  
บัญญิตา พัฒน์ชนะ สำหรับเสียงประกอบภาพยนตร์

สถิตา หุตั้งคบดี  
30 มีนาคม 2554



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	1
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ (2D Computer Animation).....	4
2D Computer Traditional.....	6
การลงสีด้วยคอมพิวเตอร์ (CG Colorings).....	8
การสังเกตและเรียนรู้แบบจากคนจริง.....	8
อ้างอิงด้านภาพ (Reference).....	9
การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบงานภาพ.....	13
สถานการณ์ความขัดแย้งทางสังคม.....	15
การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้.....	15
3 บทภาพยนตร์.....	16
แรงบันดาลใจของบทภาพยนตร์.....	16
แนวความคิดของบทภาพยนตร์.....	16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องย่อ.....	16
โครงเรื่อง.....	17
บทภาพยนตร์ครั้งที่.....	18
สรุปการพัฒนาบทภาพยนตร์.....	22
บทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์.....	23
STORYBOARD.....	26
4 ขั้นตอนการทำงาน.....	40
ขั้นตอนการเตรียมงานสร้าง(PRE-PRODUCTION).....	40
ขั้นตอนการผลิต(PRODUCTION).....	62
ขั้นตอนหลังการผลิต(POST-PRODUCTION).....	70
ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง คนละฟาก.....	77
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	84
บรรณานุกรม.....	87
ประวัติผู้วิจัย.....	89



## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องBeauty and The Beast (1991).....	4
2.2 ภาพการทำงานอนิเมชัน2D Computer Traditional.....	5
2.3 อนิเมเตอร์สามารถวาดลงบนจอคอมพิวเตอร์ได้โดยด้วยเมาส์ปากกา .....	5
2.4 ภาพตัวละครสำหรับทำอนิเมชันเทคนิค 2D Computer Cut-out.....	6
2.5 การช้อนกระดาษที่เจาะแล้วกับPeg Bar.....	6
2.6 การสแกนรูปวาดเข้าคอมพิวเตอร์.....	7
2.7 ภาพตัวอย่าง MV Breaking The Habit ของ Linkin Park.....	7
2.8 ภาพเบื้องหลัง MV Breaking The Habit ของ Linkin Park.....	8
2.9 ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องVagabond ภาพที่1.....	9
2.10 ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องVagabond ภาพที่2.....	10
2.11 ภาพวาดด้วยหมึกจีนในนิทรรศการ Inoue Takahiko: The Last Manga Exhibition .....	11
2.12 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องSin City (2005).....	11
2.13 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องThe Spirit (2008).....	12
2.13 ตัวอย่างการวาดและการลงสีที่นำไปใช้ในงานภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง คนสะฟาก....	14
3.1 STORYBOARD.....	26
4.1 ภาพอ้างอิงการออกแบบคาแรคเตอร์นักเดินทาง.....	40
4.2 ภาพอ้างอิงการออกแบบการแต่งกายของนักเดินทางจากภาพยนตร์เรื่องCast Away....	41
4.3 ภาพอ้างอิงคนเร่ร่อน.....	41
4.4 ภาพการออกแบบนักเดินทาง ครั้งที่1.....	42
4.5 ภาพการออกแบบนักเดินทาง ครั้งที่2.....	43
4.6 ภาพการออกแบบนักเดินทาง ครั้งที่3.....	44
4.7 ภาพการออกแบบเด็กชุกชุกขา-เด็กชุกชุกดำครั้งที่1 .....	45
4.8 ภาพการออกแบบเด็กชุกชุกขา-เด็กชุกชุกดำครั้งที่2.....	45
4.9 ภาพการออกแบบตัวละครทั้งหมด .....	46
4.10 ภาพเมืองพาราณสีหรือวาราณสี (Varanasi) ประเทศอินเดีย.....	47
4.11 ภาพพระราชวังโปตาลา(Potala Palace) ประเทศทิเบต .....	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.12	ภาพบรรยากาศริมแม่น้ำใกล้สะพานงูเนฟ (Le Pont Neuf) ประเทศฝรั่งเศส.....	48
4.13	ภาพสะพานอุตตมานุสรณ์ หรือสะพานไม้สังขละบุรี อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี.....	49
4.14	ภาพสะพานพัง.....	50
4.15	ภาพร่างแสดงบรรยากาศและอารมณ์(Mood & Tone).....	51
4.16	ภาพการออกแบบสะพานและบรรยากาศริมแม่น้ำ.....	52
4.17	ภาพการออกแบบเมืองฝั่งดำและเมืองฝั่งขาว.....	53
4.18	ภาพร่างและลงสีฉาก ภาพที่1.....	54
4.19	ภาพร่างและลงสีฉาก ภาพที่2.....	55
4.20	ภาพร่างและลงสีฉาก ภาพที่3.....	56
4.21	ภาพร่างและลงสีฉาก ภาพที่4.....	57
4.22	ภาพร่างและลงสีฉาก ภาพที่5.....	58
4.23	Peg Bar.....	59
4.24	โต๊ะไฟสำหรับเขียนอนิเมชัน โต๊ะไฟสำหรับเขียนแบบ.....	59
4.25	หุ่นจำลอง.....	60
4.26	สแกนเนอร์.....	60
4.27	เมาส์ปากกา.....	61
4.28	ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของตัวละครและวัตถุ.....	63
4.29	ภาพขั้นตอนการวาดภาพเคลื่อนไหว.....	64
4.30	ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของตัวละครในแต่ละเฟรม.....	65
4.31	ภาพตัวอย่างการวาดการเคลื่อนไหวของเชือก.....	66
4.32	ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของเชือกในแต่ละเฟรม.....	66
4.33	ภาพขั้นตอนการลงสีตัวละคร ภาพที่1.....	67
4.34	ภาพขั้นตอนการลงสีตัวละคร ภาพที่2.....	67
4.35	ภาพขั้นตอนการลงสีตัวละคร ภาพที่3.....	68
4.36	ภาพขั้นตอนการลงสีตัวละคร ภาพที่4.....	68
4.37	ภาพฉากหลังที่จะนำไปซ้อนเลย์เออร์.....	69
4.38	ภาพการซ้อนฉากหลัง.....	69
4.39	ภาพเมื่อนำตัวละครมาซ้อนกับฉากหลัง.....	69
4.40	ภาพการทำอนิเมชันด้วย Adobe Photoshop CS3 ภาพที่1.....	70

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.41	ภาพการทำอนิเมชันด้วย Adobe Photoshop CS3 ภาพที่2.....	70
4.42	ภาพการทำอนิเมชันด้วย Adobe Photoshop CS3 ภาพที่3.....	71
4.43	ภาพการเรนเดอร์ไฟล์วิดีโอจาก Adobe Photoshop CS3 ภาพที่1.....	71
4.44	ภาพการเรนเดอร์ไฟล์วิดีโอจาก Adobe Photoshop CS3 ภาพที่2.....	72
4.45	ภาพการใส่พื้นผิวน้ำในโปรแกรม Adobe After Effect.....	73
4.46	ภาพการตัดต่อเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ภาพที่1.....	73
4.47	ภาพการตัดต่อเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ภาพที่2.....	74
4.48	ภาพการตัดต่อเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ภาพที่3.....	75
4.49	ภาพการตัดต่อเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ภาพที่4.....	75
4.50	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง คนละฟาก.....	77



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

โครงการที่ทำการศึกษานี้ได้แรงบันดาลใจจากสถานการณ์บ้านเมืองในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งและการใช้ความรุนแรงเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม เพื่อสะท้อนให้ผู้ชมตระหนักถึงผลเสียของการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา จึงเกิดความคิดที่จะผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ (2D Computer Animation) โดยวาดภาพบนกระดาษร่วมกับเทคนิคคอมพิวเตอร์ (2D Computer Traditional) เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ (2D Computer Animation) โดยวาดภาพบนกระดาษร่วมกับเทคนิคคอมพิวเตอร์ (2D Computer Traditional)
2. เพื่อสะท้อนให้ผู้ชมตระหนักถึงผลเสียของการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาคความขัดแย้ง

#### ขอบเขตของโครงการ

เทคนิค	อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ (2D Computer Animation)
ความยาว	4 นาที
ระบบ	DVD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ เรื่อง สะพาน เป็นโครงการศึกษาเทคนิควาดภาพบนกระดาษร่วมกับเทคนิคคอมพิวเตอร์ ( 2D Computer Traditional) โดยร่างภาพตัวละครและฉากหลังด้วยลายเส้นดินสอ นำมาสแกน(scan) ใช้คอมพิวเตอร์ในการลงสี(Computer Graphic Coloring) ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effect และ Adobe Premiere Pro

## แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ (2D Computer Animation)
2. ขั้นตอนการเตรียมงานสร้าง(Pre-Production)
  - รวบรวมข้อมูล(Research) เพื่อศึกษาและนำไปใช้ในการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์
  - วางแผนกำหนดการทำงานและการเลือกใช้อุปกรณ์ให้เหมาะกับเทคนิควาดภาพบนกระดาษร่วมกับเทคนิคคอมพิวเตอร์ (2D Computer Traditional)
  - ออกแบบงานศิลป์(Art Production Design) โดยการรวบรวมข้อมูล(Reference) เพื่อนำมาพัฒนาการออกแบบตัวละคร(Character Design) โทนเรื่องและบรรยากาศ(Mood&Tone) ฉากหลัง(Background)
    - วาดสตอรี่บอร์ด(Storyboard)
3. ขั้นตอนการผลิต(Production)
  - ร่างภาพบนกระดาษ ทั้งตัวละครและฉากหลังด้วยดินสอ
  - สแกน(scan) ภาพร่างตัวละครและฉากหลังทั้งหมด
  - ใช้คอมพิวเตอร์ในการตัดเส้นลงสี(Computer Graphic Coloring) ภาพร่างตัวละครและฉากหลังทั้งหมด ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. ขั้นตอนหลังการผลิต(Post-Production)

-ทำการปรับแต่งและตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมAdobe After Effect และ

Adobe Premiere Pro

-Render ออกมาเป็นshot เพื่อนำไปตัดต่อเสียงประกอบ

-Export-Render Format Editing ออกมาเป็นระบบDVD pal 720x576

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถผลิตอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์2มิติ(2D Computer Animation)ได้
2. สามารถใช้โปรแกรมAdobe Photoshop ,Adobe After EffectและAdobe Premiere Proได้
3. ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงผลเสียของการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาความขัดแย้ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล

#### อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ (2D Computer Animation)

ในอดีต 2D Animation (Two-Dimensional Animation) จัดว่าอยู่ในประเภทอนิเมชันเทคนิคดั้งเดิม (Traditional Animation) ที่ใช้การวาดภาพเคลื่อนไหวทีละรูปต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วยมือบนกระดาษ (Draw on paper) หรือการวาดบนแผ่นใส (Cel Animation)

ทั้งนี้ในการผลิตอนิเมชันต้องใช้ต้นทุนและแรงงานจำนวนมาก จึงมีการพัฒนาต่อเนื่องอย่างไม่หยุดยั้ง ทั้งด้านเทคนิคและวิทยาการใหม่ๆ คอมพิวเตอร์ได้มีบทบาทช่วยสนับสนุนเหล่านักวาดภาพเคลื่อนไหว (Animator) อย่างมาก เพราะมีความสะดวก รวดเร็ว สามารถสร้างเทคนิคพิเศษในการตัดต่อภาพยนตร์ การตกแต่งภาพ และลงสีในคอมพิวเตอร์ได้ ดังเช่นภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Beauty and The Beast (1991) ของค่าย Walt Disney มีการใช้คอมพิวเตอร์ 3 มิติ เข้ามาช่วยในการวาดภาพในฉากเดินร่ำระหว่างเจ้าหญิงและเจ้าชายอสูรที่หมุนตัวไปรอบๆ โดยหมุนฉากตามไปด้วย ซึ่งหากทำฉากนี้ด้วยเทคนิค Cel Animation แบบดั้งเดิมถือว่าทำได้ยากมากจึงต้องผสมผสานกับเทคนิคคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้มิติของการหมุนฉากที่ต้องการ (อาจารย์เนมพัทธ์ พิชรวิชัย, 2552 :11)



ภาพที่ 2.1 ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Beauty and The Beast (1991)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบันการผลิตอนิเมชันด้วยกระดาษ แผ่นใส สี คนงาน กล้องถ่ายทำและฟิล์มภาพยนตร์ ถูกทดแทนด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งหมด เกิดเป็นอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์(Digital Computer Animation) ซึ่งแบ่งได้2ประเภทคือ เทคนิคคอมพิวเตอร์2มิติ(2D Computer Animation) และ เทคนิคคอมพิวเตอร์3มิติ(3D Computer Animation)

การสร้างอนิเมชันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์2มิติ ถูกพัฒนาขึ้นมาจากเทคนิคCel Animation คือ รอรับการวาดแทนกระดาษ การซ้อนภาพที่ทำได้ง่ายกว่าแผ่นใส เมื่อนำเฟรมมาเรียงกัน สามารถเช็คดูความเคลื่อนไหวได้ทันที การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์อนิเมชัน2มิติ ยังคงมีขั้นตอนPre-Production เหมือนกับเทคนิคดั้งเดิม(Traditional) คือการเขียนบทภาพยนตร์ วาดสตอรี่บอร์ด ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก บันทึกเสียงและรวบรวมเป็นAnimatic จากนั้นเข้าสู่สายงาน ออกแบบลงสีตัวละคร งานออกแบบฉากลงสีฉาก กำหนดเสียงกับการเคลื่อนไหวเป็นExposure Sheet และเข้าสู่ขั้นตอนProduction ซึ่งปัจจุบันเทคนิคอนิเมชันคอมพิวเตอร์2มิติแบ่งออกได้3แบบ

1. 2D Computer Traditional ใช้กระดาษวาดต้นฉบับแล้วสแกน(Scan)ลงคอมพิวเตอร์เพื่อทำขั้นตอนต่อไป



ภาพที่2.2 ภาพการทำงานอนิเมชัน2D Computer Traditional

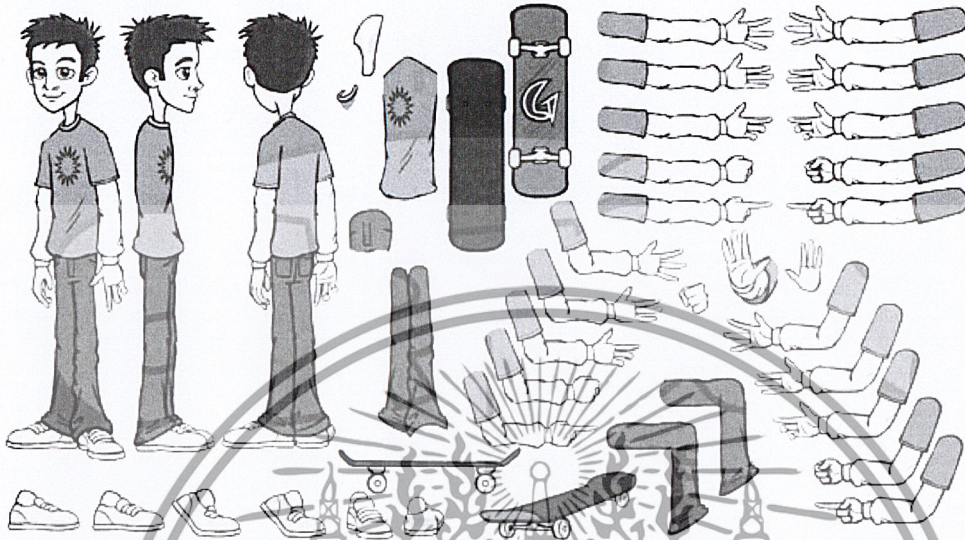
2. 2D Computer Paperless เป็นการทำงานทุกขั้นตอนบนคอมพิวเตอร์ โดยการวาดลงบนจอคอมพิวเตอร์ด้วยเมาส์ปากกา(Tablet)



ภาพที่2.3 อนิเมเตอร์สามารถวาดลงบนจอคอมพิวเตอร์ได้เลยด้วยเมาส์ปากกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. 2D Computer Cut-out เป็นเทคนิคที่ทำงานบนคอมพิวเตอร์ทั้งหมด โดยการแยกชิ้นส่วนอวัยวะไว้เช่น หัว ลำตัว ท่อนแขน มือ ตา ปาก ขา และทำการขยับทีละชิ้นส่วนเป็นเหมือนตุ๊กตากระคาย

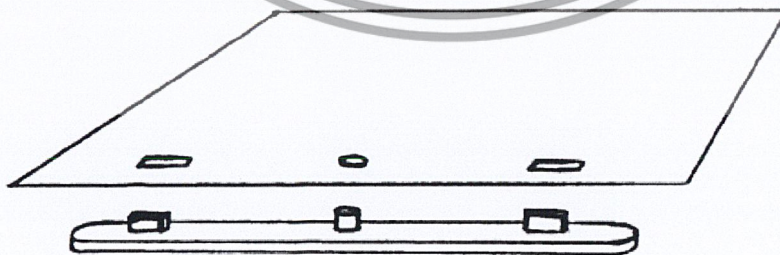


ภาพที่2.4 ภาพตัวละครสำหรับทำอนิเมชันเทคนิค 2D Computer Cut-out

(อาจารย์เข้มพัทธ์ พัชรวิญญู, 2552:37)

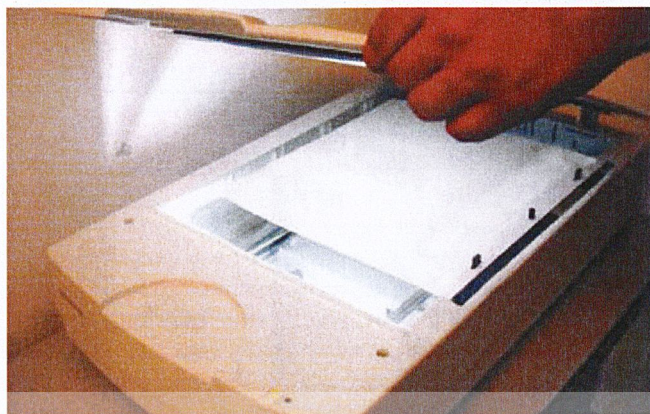
### 2D Computer Traditional

เทคนิคที่ยังใช้กระดาษวาดต้นฉบับอยู่และใช้คอมพิวเตอร์ในขั้นตอนต่อมา โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำงานลักษณะนี้ได้แก่ Flip Book, Toon Boom เป็นต้น เมื่อผ่านขั้นตอน Pre-Production แล้ว งานทั้งหมดจะถูกเขียนขึ้นบนกระดาษเป็นเส้นสีดำทั้งตัวละครและฉากหลัง ใช้ Peg Bar เพื่อให้แผ่นกระดาษซ้อนกันสนิท จากนั้นทำการสแกนเข้าคอมพิวเตอร์



ภาพที่2.5 การซ้อนกระดาษที่เจาะแล้วกับ Peg Bar

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่2.6 การสแกนรูปวาดเข้าคอมพิวเตอร์

จากนั้นทำการลงสีด้วยคอมพิวเตอร์ (CG. Colorings) ทำให้สีมีความแม่นยำ สามารถลงสีได้ เรียบร้อย สะอาดรวดเร็วกว่างานกระดาษซึ่งเป็นเทคนิคเดิมต้องมีคนคอยทำความสะอาดงานวาด (Clean Up) จากนั้นนำภาพตัวละครไปซ้อนกับภาพฉากที่ลงสีในคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน Render ออกเป็นShot ส่งภาพไปตัดต่อเข้ากับเสียงพากย์ เสียงประกอบ เสียงดนตรีและExportงานออกเป็นระบบดิจิทัลวิดีโอ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2542 : 82)

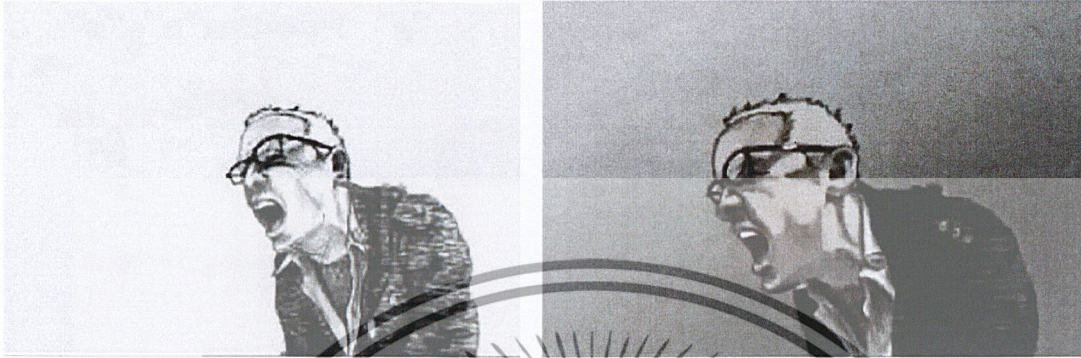


ภาพที่2.7 ตัวอย่าง MV Breaking The Habit ของ Linkin Park

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การลงสีด้วยคอมพิวเตอร์(CG. Colorings)

CG. Colorings ย่อมาจาก Computer Graphic Coloring คือการลงสีด้วยคอมพิวเตอร์ ในที่นี้จะกล่าวถึงการลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 2.8 ภาพเบื้องหลัง MV Breaking The Habit ของ Linkin Park วาดเส้นแล้วลงสีในคอมพิวเตอร์

การสร้างภาพ 2D Animation ที่นิยมคือการนำภาพวาดลายเส้นตัวการ์ตูนมาสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ เทคนิคนี้จะให้ความรู้สึกที่อ่อนนุ่มกว่าการใช้เครื่องมือ path หรือแปรง (Brush) ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพราะลายเส้นที่เกิดจากการวาดเส้น (Drawing) จริงๆ ดูแล้วได้อารมณ์กว่าลายเส้นที่เกิดจากกราฟิกคอมพิวเตอร์ แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับประเภทของงานด้วยเช่นกันว่าเราต้องการออกแบบให้เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาที่จะนำเสนอ

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมกราฟิกยอดนิยมของบรรดานักออกแบบ นักแต่งภาพ คุณสมบัติของโปรแกรมสามารถตอบสนองความต้องการของงานกราฟิกได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะงานภาพถ่าย การใช้ Adobe Photoshop ลงสีมีข้อได้เปรียบคือ สามารถกำหนดค่าความละเอียดของงานตามต้องการได้ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2542 : 82)

### การสังเกตและเรียนรู้แบบจากคนจริง

พื้นฐานการแสดงออกทางอารมณ์ของคนนั้นเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวเราที่สุด อนิเมชันจากค่าย Walt Disney, Dreamworks Picture, Ghibli Studio เหล่านี้ ถึงแม้ว่าตัวละครบางตัวจะเป็นสัตว์ก็ตาม การจะวาดให้แสดงอารมณ์ทางสีหน้าออกมาได้นั้นก็ต้องเรียนรู้จากคนจริงเช่นกัน

ซึ่งข้าพเจ้าใช้วิธีดูจากภาพยนตร์หรือภาพถ่ายที่อยู่ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับเนื้อเรื่องของงานเรา ตัวอย่างเหล่านี้สามารถเป็นแหล่งข้อมูลประกอบ ที่นำไปประยุกต์หรือปรับให้เข้ากับตัวละครที่เราสร้างขึ้นได้ บางครั้งก็สามารถสังเกตได้จากใบหน้าของเราเองหรือคนรอบข้างที่มีอารมณ์แตกต่างกันไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อ้างอิงด้านภาพ(Reference)

### ทาเคอิโกะ อิโนะอุเอะ (井上雄彦)

เกิดเมื่อวันที่ 21 มกราคม พ.ศ. 2510 ที่ จังหวัดคาโกชิม่า ประเทศญี่ปุ่น เขาเริ่มเป็นนักวาดการ์ตูนและได้รับรางวัล Tezuka Prize จากผลงานเรื่อง Kaede Purple ในปี 1988 จากนั้นในปี 1989 คาเมเลียนเจด ผลงานเรื่องยาวเรื่องแรกซึ่งเป็นแนวสืบสวนเบาสมองของเขาก็ได้ลงตีพิมพ์ใน นิตยสารโชเน็นรายสัปดาห์ ทว่าตีพิมพ์ได้เพียง 12 สัปดาห์ก็ถูกตัดจบ แต่ผลงานที่ทำให้ชื่อของเขาเป็นที่รู้จักจนเริ่มโด่งดังคือการ์ตูนเกี่ยวกับ กีฬาบาสเกตบอลเรื่องSlam Dunk ที่จำหน่ายได้กว่า 100 ล้านเล่ม ทั่วโลก ต่อมาจึงออกผลงานชิ้นเอกตามมาอีกคือ Vagabond เป็นเรื่องราวชีวิตของซามูไรผู้เลื่องชื่อระดับตำนานของญี่ปุ่น มียาโมโตะ มุซาชิ และ ซาซากิ โคจิโร่ และการ์ตูนเกี่ยวกับบาสเกตบอลอีกเรื่องของเขา Real



ภาพที่2.9 ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องVagabond ภาพที่1

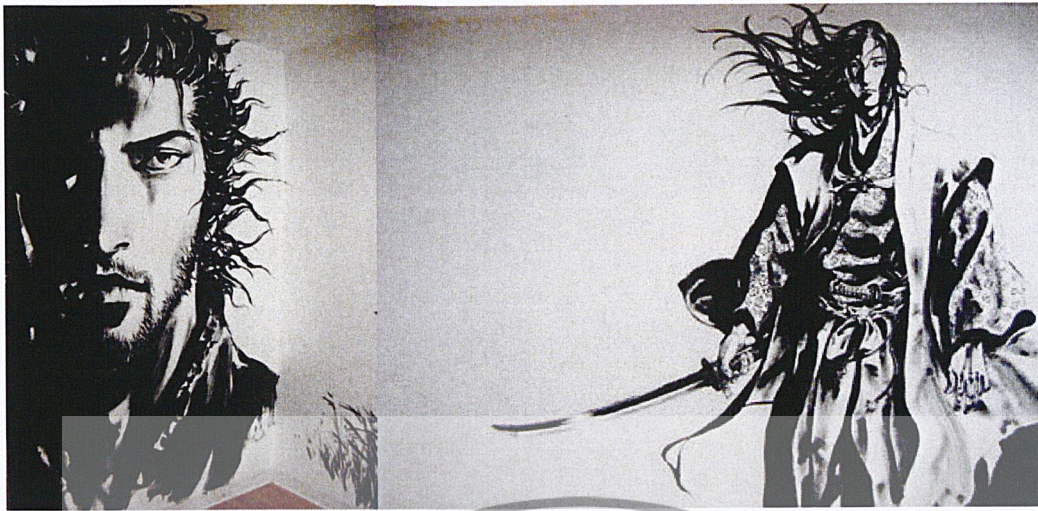
ด้วยลายเส้นที่มีความเรียบง่าย พลวิไล เต็มไปด้วยพลังแต่ก็แฝงไว้ด้วยความนุ่มนวล ทำให้เขากลายเป็นนักวาดการ์ตูนยอดนิยมนที่มีแฟนผลงานมากมายไม่เพียงเฉพาะในญี่ปุ่นเท่านั้นแต่ยังเป็นที่ยอมรับไปทั่วโลก ผลงานของเขาไม่ได้เป็นแค่การ์ตูน แต่เป็นงานศิลปะอันทรงคุณค่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่2.10 ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องVagabond ภาพที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 ภาพวาดด้วยหมึกจีน ในนิทรรศการ Inoue Takahiko: The Last Manga Exhibition

### แฟรงค์ มิลเลอร์ (Frank Miller)

ได้เริ่มงานก็กับการแสดงเรื่องแรกของเขาในปี 2005 ด้วยภาพยนตร์ดัดแปลงจากนิยายกราฟฟิคเรื่อง Sin City ของเขาซึ่งเขาได้ร่วมกำกับการแสดงกับโรเบิร์ต โรดริงเกวซ โดยเขาได้รับการกล่าวขวัญและได้รับการเสนอชื่อเข้ารับรางวัล Palme d'Or ที่งานเทศกาลภาพยนตร์ Cannes Film Festival โดยได้รับรางวัล Austin Film Critics Award และได้รับการเสนอชื่อเข้ารับรางวัล Czech Lion



ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Sin City (2005)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มิลเลอร์ได้กลายมาเป็นนักเขียนการ์ตูนอาชีพในตอนที่เขาเป็นวัยรุ่น โดยได้ทำงานให้กับงานที่หลากหลายสำหรับสำหรับพิมพ์ต่าง ๆ รวมไปถึงสำนักพิมพ์ Gold Key สำนักพิมพ์ DC และสำนักพิมพ์ Marvel ผลงานที่ทำให้เขาเริ่มได้รับความสนใจคือสองเรื่องที่พิมพ์จากสำนักพิมพ์ Marvel คือเรื่อง Spectacular Spider-Man

ไม่นานหลังจากนั้น มิลเลอร์ได้รับการเสนอให้วาดภาพให้กับหนังสือเรื่องแดร์เดวิลและหลังจากนั้น มิลเลอร์ก็ได้รับมอบหมายให้เขียนงานจั่วหัวเรื่องและทำต่อเนื่องมาหลายปีโดย ทำงานกับ คลอส แจนสัน โดยเขาได้สร้างสรรค์ตัวการ์ตูนอิลেকตราซึ่งเป็นนินจาฆ่าอาชีพ ในช่วงต้นของปี 1980 มิลเลอร์เริ่มเป็นจุดสนใจเพิ่มมากขึ้นในฐานะที่เป็นนักเขียนการ์ตูนอิสระคนแรกที่กล้าหาญพอที่จะแตกแถวจากตัวละครของทางบริษัทด้วยการสร้างสรรค์เรื่อง โรนิน ซึ่งเป็นเรื่องการผจญภัยของซามูไรไซเทคในโลคอนาคต ซึ่งเป็นครั้งแรกที่เขาได้ร่วมทำงานกับ ลินน์ วาร์เลย์

ตั้งแต่นั้นมิลเลอร์ได้เพิ่มเติมโปรเจกต์ที่น่าจับตามองสำหรับเรื่องราวเก่าแก่อย่าง Batman: The Dark Knight Returns โดยทำงานกับแจนสันและวาร์เลย์; เรื่อง Batman: Year One วาดภาพประกอบโดย เดวิด แมสซูเชลลีและให้สีโดย ริชมอนด์ ลูวิส; เรื่อง Elektra: Assassin วาดภาพประกอบโดย บิลล์ เซียนคิวิก; เรื่อง Electra Lives Again และอีกครั้งที่ได้ทำงานกับ วาร์เลย์; มินิซีรีส์ที่ได้รับรางวัลของมาร์ธา วอชิงตันเรื่อง Give Me Liberty วาดภาพประกอบโดย เดฟ กิบบอนส์; และเรื่อง Hard Boiled วาดภาพประกอบโดยจ็อบ คาร์ โรว์ และผลงานเดี่ยว The Spirit



ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง The Spirit (2008)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือเรื่อง Sin City นั้นได้รับรางวัลต่าง ๆ มากมายรวมไปถึงสองรางวัล Harvey Awards ในฐานะ Best Graphic Album of Work ในปี 1998 และในฐานะ Best Continuing Series ในปี 1996; และหกรางวัล Eisner Award รวมไปถึงรางวัล Best Writer/Artist รางวัล Best Graphic Novel Reprint รางวัล Best Cartoonist รางวัล Best Cover Artist รางวัล Best Limited Series และรางวัล Best Short Story

### การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบงานภาพ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องคนสะทก มีเนื้อหาสะท้อนปัญหาสังคมและมีความเป็นดราม่า-แอคชั่นอยู่ด้วย ลายเส้นที่ใช้ในงานควรจะเป็นลักษณะคล้ายคนจริงเพราะหากเป็นการ์ตูนมากเกินไปจะไม่เหมาะโทนเรื่องที่จริงจัง ข้าพเจ้าจึงศึกษาจากผลงานของนักวาดการ์ตูนญี่ปุ่น ทาเคชิ โกะ อิโนะอุเอะ ซึ่งเอกลักษณ์ของเขาคือภาพการ์ตูนที่คล้ายคนจริง ตัดทอนรายละเอียดเฉพาะบางจุด การจัดองค์ประกอบภาพที่ไม่ได้เน้นหรือใส่รายละเอียดมากมาย แต่กลับใช้ประโยชน์จากพื้นที่ว่างมาช่วยจัดองค์ประกอบให้ภาพดูสง่างาม การลงสีอ่อนเข้มแฝงไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก บ้างก็ดูอ่อนโยน บ้างก็ดูดิบเถื่อน โดยเฉพาะภาพวาดพุทธรูปของเขาแสดงให้เห็นถึงความสดและเอกลักษณ์เฉพาะตัวของนักเขียนผู้นี้ได้อย่างดี

นอกจากจะศึกษาไว้เป็นตัวอย่างในด้านการวาดตัวละครที่ลักษณะคล้ายคนจริงแล้วข้าพเจ้าเลือกที่จะไม่ใช่ปากกาหมึกดำตัดเส้นภาพ แต่ใช้ลายเส้นดินสอลงไปในตัวงานเสีย แม้ว่าจะมีเส้นร่างบางๆปรากฏให้เห็นบ้าง มีการวาดเส้นทับกันบ้าง หรือมีบางจุดที่วาดเส้นผิดบั้ง แต่ก็ทำให้ภาพที่ออกมานั้นเป็นเอกลักษณ์ของเราเช่นกัน อีกทั้งภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ไม่จำเป็นต้องมีสีสันมากมาย เน้นไปที่การเล่าเรื่องด้วยภาพมากกว่าความสวยงามของภาพ ใช้ภาพคลุมโทนขาว-ดำที่เน้นสีแก่บางส่วนจนกลายเป็นจุดเด่นขึ้นมา เหมือนเอกลักษณ์ในงานภาพยนตร์ของแฟรงค์ มิลเลอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างการวาดและการลงสีที่นำไปใช้ในงานภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง คนละฟาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สถานการณ์ความขัดแย้งทางสังคม

ในสถานการณ์เช่นปัจจุบันเรามักพบกับรูปแบบความขัดแย้ง ข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับความขัดแย้งทั้งในองค์กร และสังคมทั่ว ๆ ไป ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตลอดจนระหว่างประเทศ ความขัดแย้งเป็นสิ่งที่ไม่มีใครปรารถนา แต่ก็เป็นที่ยากจะหลีกเลี่ยง トラブルที่มนุษย์ยังมีชีวิตอยู่ และอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคมดังที่เหมาเจ๋อตุง กล่าวไว้ว่า “ไม่มีสิ่งใดที่ไม่มี ความขัดแย้ง ไม่มีความขัดแย้ง ก็ไม่มีโลก”

สถานการณ์ในปัจจุบันพบว่า สังคมมีความวุ่นวาย สับสน และยังมีทิศทาง ซึ่งปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนั้นล้วนแต่เกิดจากคนทั้งนั้น เกิดจากกิเลสของคน ความโลภ ปรารถนาในทรัพย์สินและอำนาจที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์ ในขณะที่ทรัพยากรที่มีจำกัดบนโลกใบนี้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของทุกคน ได้ ทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า “ความขัดแย้ง” (Conflict)

ความขัดแย้งนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในทุกระดับ ไม่ว่าจะเป็นในระดับปัจเจกบุคคล ครอบครัว สังคม รัฐ ไปจนถึงระดับโลก และถ้าไม่ได้รับการแก้ไขที่ถูกทางแล้ว สิ่งที่จะตามมาคือความรุนแรง และนำไปสู่ความเสียหายหรือสูญเสียในที่สุด ดังนั้นการทำความเข้าใจสภาพของความขัดแย้งจึงเป็นสิ่งที่อาจช่วยยุติความขัดแย้งที่เกิดขึ้นนั้นได้ เนื่องจากยังคงมีความขัดแย้งบางประเภทที่หาทางออกไม่ได้จนกลายเป็นข้อพิพาท และความรุนแรงในที่สุด ซึ่งความรุนแรงนั้นสามารถแสดงออกได้ตั้งแต่ การใช้คำพูด ภาษาท่าทาง จนถึงการลงมือทำร้ายกัน ซึ่งจะมีความสูญเสียตามมา ทั้งทรัพย์สิน เวลา ความรู้สึก จนกระทั่งการสูญเสียอำนาจอธิปไตย ถ้าเป็นความขัดแย้งในกรอบใหญ่คือระหว่างรัฐกับรัฐ เป็นต้น

### การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์

ธรรมชาติของมนุษย์จำเป็นต้องอยู่ร่วมกันเป็นสังคม แต่มนุษย์อยู่รวมด้วยกัน 2 คนขึ้นไปมักเกิดความขัดแย้งจากหลายสาเหตุ เช่น เชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ที่สันทัดที่แตกต่างกัน เมื่อแก้ไขความขัดแย้งอย่างสันติไม่ได้ จึงเกิดการใช้ความรุนแรงตอบโต้ เหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์มนุษยชาติซ้ำแล้วซ้ำเล่าจวบจนปัจจุบัน ข้าพเจ้าต้องการจะชี้ให้เห็นว่าการใช้ความรุนแรงแก้ปัญหา แม้ว่าจะเป็นวิธีที่รวดเร็วแต่ก็ไม่สามารถยุติปัญหานั้นได้อยู่ดี ทั้งยังสร้างความบาดหมางเพิ่มขึ้นอีก ใช้ความรุนแรงตอบโต้เพื่อให้เกิดผลกระทบ สุดท้ายก็ไม่ส่งผลดีกับฝ่ายใด ทั้งที่ลึกๆแล้วมนุษย์เราต่างก็ใฝ่หาสันติ แม้จะมีเหตุขัดแย้งกันแต่แท้ที่จริงเราสามารถประนีประนอมกันได้ ขึ้นอยู่กับว่าเราเปิดโอกาสให้ทำความเข้าใจซึ่งกันและกันมากแค่ไหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### บทภาพยนตร์

##### แรงบันดาลใจของบทภาพยนตร์

หัวข้อศิลปนิพนธ์นี้ได้แรงบันดาลใจสถานการณ์บ้านเมืองในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งและการใช้ความรุนแรงเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ตั้งแต่ปีพ.ศ.2548-2554 เกิดการชุมนุมทางการเมืองหลายหน และบ่อยครั้งการชุมนุมนั้นนำไปสู่การใช้ความรุนแรง ก่อให้เกิดความแตกแยกของคนในชาติ แม้ว่าข้าพเจ้าจะอยู่ในสถานะคนกลางที่ไม่ได้ข้องเกี่ยวกับฝ่ายใด เมื่อได้เห็นภาพความเสียหายและความสูญเสียที่เกิดขึ้นจากการใช้ความรุนแรงเหล่านั้น ข้าพเจ้าได้แต่ครุ่นคิด เหตุใดเราจึงอยู่กันอย่างสันติไม่ได้ ความขัดแย้งนั้นร้ายแรงขนาดที่ไม่สามารถให้อภัยได้ ถึงขั้นต้องทำร้ายกันเชียวหรือ เราทะเลาะกัน ทำร้ายกัน เคียดแค้นชิงชัง สุดท้ายก็เจ็บกันทั้งสองฝ่าย ทุกอย่างเกิดขึ้นซ้ำไปซ้ำมาอย่างไม่รู้จบ

ข้าพเจ้าเชื่อว่าปัญหาทุกอย่างแก้ไขได้ถ้าเรารู้จักหันกลับมามองข้อบกพร่องของตัวเอง ไม่ใช่เอาอารมณ์เป็นใหญ่ โทษกันไปโทษกันมา คิดแต่จะเอาชนะกัน สุดท้ายไม่มีอะไรดีขึ้น ถึงเวลาแล้วที่ทุกฝ่ายควรกลับมาทบทวนตัวเอง พร้อมทั้งจะให้อภัยซึ่งกันและกัน เพื่อที่ทุกฝ่ายสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติ

##### แนวความคิดของบทภาพยนตร์ (THEME)

การใช้ความรุนแรงไม่สามารถแก้ไขอะไรได้

##### เรื่องย่อ (PLOT)

นักเดินทางหนุ่มได้ล่องเรือผ่านเมืองแห่งหนึ่งซึ่งแบ่งเป็นสองฝั่ง เขาได้พบกับเด็กชายชุกขาวและเด็กชายชุกดำจากเมืองสองฝั่งแม่น้ำเข้ามาเล่นด้วย เด็กชายชุกดำพลัดตกน้ำ นักเดินทางรีบพายเรือไปช่วยแต่โดนยิงจนเรือล่ม ชาวเมืองทั้งสองฝั่งเห็นเหตุการณ์เข้า เด็กชายทั้งสองถูกพาขึ้นมาสลัดฝั่งเมืองกัน ชาวเมืองจึงเริ่มทะเลาะกันเอง ชายผู้ถือปืนจะยิงนักเดินทาง ชาวเมืองทั้งสองเริ่มไม่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เห็นด้วย พวกเขาช่วยกันจับไล่ชายชายผู้นั้นออกไปและช่วยกันสร้างสะพานเชื่อมสองเมืองให้เด็กชายทั้งสองได้กลับบ้านของตน

### โครงเรื่อง (TREATMENT)

เมืองแห่งหนึ่งซึ่งมีแม่น้ำผ่ากลาง ชาวเมืองทั้งสองฝั่งเกิดความแตกแยกจึงทำลายสะพานข้ามแม่น้ำที่เชื่อมเมืองทั้งสองทิ้งไป

วันหนึ่งนักเดินทางหนุ่มได้ล่องเรือมา เด็กชายชุดขาวเข้ามาเล่นด้วย เด็กชายชุดดำที่ออกมาจากเมืองฝั่งตรงข้ามได้แถมองทั้งสองเล่นกัน เด็กชายชุดขาวปาเครื่องบินกระดาษใส่เด็กชายชุดดำ เด็กชายชุดดำปามันกลับ ไป เครื่องบินกระดาษ โคนลมพัดตกน้ำ เด็กชายชุดดำพยายามเอื้อมมือเก็บมัน เขาพลัดตกน้ำ นักเดินทางจึงพายเรือเข้าไปช่วย ทว่าเรือถูกยิงจากกำแพงฝั่งเดียวกับเด็กชายชุดดำ ทั้งสามจมน้ำ ชาวเมืองชุดขาวและชุดดำออกมาดูเหตุการณ์ พวกเขาช่วยกันพาเด็กทั้งสองขึ้นฝั่ง และพบว่าพวกเขาช่วยเด็กสลับคนกัน ชาวเมืองโทษกันไปโทษกันมาชายชุดดำเจ้าของปืนปรากฏตัวขึ้นและล่องไปที่นักเดินทางซึ่งยังคงลอยอยู่กลางน้ำ เด็กชายชุดขาวพยายามขจัดขวางเขา ชาวเมืองทั้งสองฝั่งไม่เห็นด้วยพร้อมทั้งส่งเสียงไล่ชายผู้นั้นจนทนมไม่ไหวหนีออกจากฝูงชน

หลังจากนั้นชาวเมืองทั้งสองฝั่งจึงยอมปรองดองกัน พวกเขาช่วยกันสร้างสะพานขึ้นอีกครั้ง เด็กชายทั้งสองจึงได้กลับบ้านของตน

# บทภาพยนตร์ครั้งที่ 1

## SCREENPLAY

### “คนละฟาก”

#### Scene1 นักเดินทาง

ภายนอก/แม่น้ำ/ตอนเย็น

นักเดินทางหนุ่มได้ล่องเรือท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่างๆ จนได้พบกับเมืองๆหนึ่งซึ่งมีแม่น้ำผ่ากลาง เขาล่องเรือไปยังแม่น้ำนั้น หันมองเมืองที่อยู่ฝั่งซ้ายและฝั่งขวาอย่างลึกลับ ก่อนที่จะตกงใจจอดเรือที่เมืองฝั่งซ้าย

#### Scene2 เด็กขโมยเรือ

ภายนอก/ริมแม่น้ำ/ตอนเย็น

เมื่อนักเดินทางหนุ่มลงจากเรือ เด็กชายคนหนึ่งวิ่งขึ้นเรือของเขาอย่างรวดเร็ว ชายหนุ่มตกใจจะเข้าไปห้าม ชายวัยกลางคนวิ่งนำหน้าเขาไปและลากเด็กชายลงจากเรือ เด็กชายดึงอองง ชายวัยกลางคนผู้เป็นพ่อก็มหัวขอโทษนักเดินทางเป็นการใหญ่

#### Scene3 ค้างแรม

ภายใน/ห้องอาหาร/พลบค่ำ

เพื่อเป็นการได้โทษ พ่อของเด็กชายจึงให้นักเดินทางหนุ่มได้พักแรมในบ้านของตน ทว่า เขาไม่สามารถทางข้าวอย่างสงบสุขได้เพราะเด็กชายคอยก่อกวนตลอดเวลา จนโดนผู้เป็นพ่อตะเพิดออกจากห้องอาหารไป

บึ้ง!

เด็กชายกระแทกประตูห้อง ชายหนุ่มหันไปมองหน้าผู้เป็นพ่อซึ่งไม่ใส่ใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น

ฮึก...ฮือ...ฮือ...

เสียงสะอื้นให้ทำให้นักเดินทางหันไปมองต้นตอของเสียงด้วยความสงสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### Scene4 อีฟปากแม่น้ำ

ภายนอก/ริมแม่น้ำ/กลางวัน

นักเดินทางเล่นกีตาร์สร้างอารมณ์รื่นเริงให้กับคนในเมือง เด็กชายเหม่อมองภาพของแม่กับลูกหัวเราะกันอย่างสนุกสนานแล้วเดินหลบออกจากฝูงชน ชายหนุ่มสังเกตเห็นสีหน้าเศร้าสร้อยของเด็กชายจึงหยุดคิดกีตาร์ ชาวเมืองต่างพากันกลับไปทำกิจกรรมของตนต่อ

นักเดินทางหนุ่มนั่งลงข้างเด็กชายซึ่งนั่งกอดเข่าหันหน้าไปยังเมืองซึ่งอยู่อีกฟากแม่น้ำ เขาจ้องมองเด็กชายก่อนจะเดินลงไปที่เรือ เด็กชายประหลาดใจ นักเดินทางยื่นมือมาและลูบหัว เด็กชายยิ้มร่าแล้วกระโดดลงเรือ

#### Scene5 เมืองฝั่งขวา

ภายนอก/แม่น้ำ/กลางวัน

เด็กชายจ่ออยู่ที่หัวเรืออย่างตื่นเต้น โดยมีนักเดินทางพายเรือให้ พวกเขากำลังเข้าใกล้เมืองตรงหน้าเข้าไปทุกที เมืองฝั่งขวามีกำแพงล้อมรอบและมีช่องเล็ก ๆ ซ่อนอยู่ปากกระบอกปืนค่อยๆยื่นออกมาจากช่องนั้น

กระสุนทะลุจนท้องเรือแตก เด็กชายรีบเอาเสื้อคลุมปิดรูรั่ว นักเดินทางรีบพายเรือกลับฝั่งเดิม ปืนกระบอกนั้นค่อยๆหายไปจากกำแพง

พ่อและชาวบ้านรีบวิ่งมาพาทั้งคู่ขึ้นฝั่ง ทั้งให้เรือของนักเดินทางค่อยๆจมลงสู่ก้นแม่น้ำ พ่อตบหน้าเด็กชายขนาดใหญ่ จนทุกคนหันมามอง เด็กชายนิ่งไม่พูดอะไร กลับกลายเป็นพ่อของเขาที่ร้องไห้เสียเอง นักเดินทางเหม่อมองแม่น้ำ ตัวเขาเองก็ไม่สามารถกลับออกไปได้แล้ว

#### Scene6 ลังเด

ภายนอก/ริมแม่น้ำ/กลางคืน

เด็กชายนั่งซึมอยู่ในห้องคนเดียว

*ก๊อก ก๊อก*

เสียงเคาะหน้าต่างดังขึ้น เด็กชายหันไปมองนอกหน้าต่าง นักเดินทางนั่นเอง เขาพาเด็กชายออกมาที่ริมแม่น้ำอีกครั้ง มีแพซึ่งรองด้วยยางรถจอดอยู่ริมฝั่ง นักเดินทางดันแพออกจากฝั่ง เด็กชายร้องไห้เสียใจและสั่นหัวอย่างหวาดกลัว นักเดินทางยิ้มก่อนจะเอาไม้พายดันให้แพออกจากฝั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กชายยื่นมองนักเดินทางที่เริ่มออกห่างอย่างกล้ากัวๆ ในที่สุดเขาก็วิ่งย่น้ำไปหา ชายหนุ่มส่งมือให้เด็กชายและดึงเขาขึ้นมาบนแพ

### Scene7 ข้าม

#### ภายนอก/แม่น้ำ/กลางคืน

แม่น้ำยามค่ำคืนเงียบเชียบผิดกับตอนกลางวัน ได้ยินเพียงเสียงน้ำที่กระทบกับแพและไม้พาย ทั้งคู่มาจนเลยกลางแม่น้ำ เด็กชายใจจดใจจ่อว่าพวกเขาจะถึงฝั่งหรือไม่ ทันใดนั้นเสียงลั่นไถ่กั้ดังขึ้นกระสุนเจาะทะลุไม้แต่ไม่โดนยาง แพจึงไม่จม เด็กชายดีใจ นักเดินทางยังคงพายต่อไปได้เรื่อยๆ เสียงปืนที่ดังต่อเนื่องทำให้ชาวเมืองทั้งสองเมืองแตกตื่น พ่อของเด็กชายรีบวิ่งออกมาดู หน้าซีดเผือด ขณะที่ชาวเมืองฝั่งขวาก็รีบออกมาหยุดชายร่างใหญ่เจ้าของปืนไม่ให้ยิงต่อ

นักเดินทางลี้มลง ขณะที่แพค่อยๆแตกออกเป็นชิ้นๆ เด็กชายกอดและเขย่าร่างนักเดินทางอย่างหวาดกลัว ผู้เป็นพ่อและพวกผู้ชายคนอื่นรีบกระโจนลงน้ำไปช่วยทั้งคู่ ชาวเมืองฝั่งขวาตกตะลึงกับเหตุการณ์ตรงหน้า พวกเขาไม่สามารถลงไปช่วยได้เพราะมีกำแพงสูงขวางกั้น ขณะที่ชาวเมืองฝั่งซ้ายที่เหลือขว้างปาของและสบถใส่ไม่ยั้ง ชาวเมืองฝั่งขวาก็พากันออกห่างจากกำแพงเหลือเพียงหญิงวัยกลางคนซึ่งยื่นมองอย่างเป็นห่วง

พ่อพาเด็กชายเข้าฝั่งได้สำเร็จ ทว่าไม่มีใครพบร่างของนักเดินทาง เด็กชายกอดพ่อร้องไห้ทั้งคืนจนรุ่งสาง

### Scene8 ครึ่งทาง

#### ภายนอก/แม่น้ำ/กลางวัน

หลายปีผ่านไปเด็กชายโตเป็นหนุ่ม เขาและคนหนุ่มสาวในเมืองช่วยกันสร้างสะพานข้ามจากเมืองของตนไปยังอีกเมืองหนึ่ง พวกเขาสร้างสะพานไปได้แค่ครึ่งทางก็ต้องหยุดลง คงไม่มีใครที่อยากชิมรสตะกั่ว งานนี้จะไม่สำเร็จ หากไม่ได้รับความร่วมมือจากอีกเมืองหนึ่ง เด็กหนุ่มจึงว่ายน้ำไปยังเมืองอีกฟาก

## Scene9 กลัว

ภายนอก/เมืองฝั่งขวา/กลางวัน

ชาวเมืองฝั่งขวากำลังมุดสะพานจากอีกฝั่งกำแพง พวกเขาเฝ้าหน้ากันด้วยความลังเล ทว่าชายร่างใหญ่คนหนึ่งกลับเดินพืดพืดลงไปที่ประตูเมืองพร้อมปืนหมายจะทำลายสะพานนั้นให้สิ้นหญิงวัยกลางคนเห็นท่าไม่ดีจึงรีบตามลงไป

ชายร่างใหญ่พบเด็กหนุ่มซึ่งเปียกไปทั้งตัว เขาตั้งท่าจะยิงเด็กหนุ่ม

ปัง!

มือที่เพิ่งเหนียวไกของเด็กหนุ่มสั่นระริก แกวตของเขาหวาดกลัวระคนความโกรธเคือง ชายร่างใหญ่ก็มุดรูที่อกของตนก่อนจะลี้มลง หญิงวัยกลางคนมาเห็นเข้า เธอเอามือป้องปากด้วยความตกใจ เด็กหนุ่มยังคงจำเธอได้ เขาเอื้อมมือทั้งสองข้างหมายจะโอบกอดหญิงวัยกลางคน แต่เธอกลับถอยหนีด้วยความหวาดกลัว

ปัง!ปัง!

ร่างของเด็กหนุ่มสั่นไหวด้วยแรงกระสุน หญิงวัยกลางคนรีบไปขวางทางปืนจากชาวเมืองที่แห่กันมา เด็กหนุ่มเดินโซซัดโซเซกลับออกไป ใบหน้าของเขาดูซีดขื่น ก่อนที่ร่างของเขาจะหายไปพร้อมกับสายน้ำท่ามกลางสายตانب่อยของชาวเมืองทั้งสองฝั่ง

## Scene10 สะพาน

ภายนอก/แม่น้ำ/กลางวัน

หลังจากนั้นชาวเมืองทั้งสองฝั่งจึงยอมคุยกัน พวกเขาช่วยกันสร้างสะพานเชื่อมทั้งสองฟากจนเสร็จ หญิงชรานำช่อดอกไม้สองช่อวางไว้ที่สะพาน ก่อนที่เธอจะเดินข้ามไปอีกฟากเมืองหนึ่งด้วยใบหน้าที่ยิ้มแย้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สรุปการพัฒนาบทภาพยนตร์

จากการเขียนบทภาพยนตร์ครั้งแรก ควรมีการปรับปรุงความยาวของเนื้อเรื่อง เนื่องจากใส่รายละเอียดเหตุการณ์มากไป ทำให้เนื้อเรื่องยาวเกินที่จะเป็นภาพยนตร์อนิเมชันที่จบภายใน 4-5 นาที บทบาทของตัวละครนักเดินทางกับเด็กชายซ้ำซ้อนกัน หากบทบาทของนักเดินทางคือคนกลางที่คอยเชื่อมโยงระหว่าง 2 ฝ่าย เด็กชายก็ไม่ควรเป็นคนกลางแต่ให้เป็นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไป อาจจะทำให้มีตัวละครอีกคนเพื่อเป็นตัวแทนของฝ่ายตรงข้าม การกระทำของตัวละครเอกทั้งสองยังไม่สร้างผลกระทบหรือความเปลี่ยนแปลงกับเนื้อเรื่องมากพอ อีกทั้งในตอนจบของเรื่อง ฉากสร้างสะพานควรจะแสดงให้เห็นถึงการที่ทั้งสองฝ่ายเริ่มหันหน้าเข้าหากัน แล้วร่วมแรงร่วมใจกันสร้างสะพานขึ้นมาอีกครั้ง

ข้าพเจ้าได้ทำการปรับปรุงเนื้อเรื่องในการเขียนบทภาพยนตร์ครั้งที่สองด้วยการตัดเหตุการณ์ที่ไม่จำเป็นต่อเนื้อเรื่องออกและปรับเปลี่ยนให้เกิดเหตุการณ์ในสถานที่เดียวกันหมด เพื่อให้เนื้อเรื่องกระชับขึ้น มีการเพิ่มบทตัวละครเด็กเสื่อขาวและเด็กเสื่อดำเป็นตัวแทนของสองฝ่าย แบ่งแยกสองฝ่ายนี้ด้วยการใช้สีเป็นสัญลักษณ์เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนขึ้น โดยมีนักเดินทางเป็นคนกลาง เพิ่มความขัดแย้ง (conflict) ของเรื่องด้วยการให้เด็กทั้งสองสลับฝ่าย เพื่อให้ตัวละครทุกตัวเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบจนเกิดความอลหม่านขึ้น ส่งผลไปสู่ตอนจบของเรื่องที่ชาวเมืองทั้งสองฝ่าย เริ่มประนีประนอมกัน ผู้คิดชอบและยอมหันหน้าเข้าหากันอีกครั้ง

## บทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์

### SCREENPLAY

#### “คนละฟาก”

Scene1      ฟังทลาย

ภายนอก/สะพาน/ตอนกลางวัน

เปรียะ!

เสียงไม้กำลังแตกหักดังขึ้น ตามด้วยรอยร้าวที่วิ่งเป็นทางขวางยาวไปจนสุดระเบียบอีกฝั่งของสะพาน

ครีน!!!

สะพานที่เชื่อมระหว่างเมืองทั้งสองฝั่งค่อยๆพังทลายลง

Scene2      นักเดินทาง

ภายนอก/แม่น้ำ/เช้า

ยามเช้ามีหมอกบางๆ นักเดินทางหนุ่มได้ล่องเรือมาพบกับเมืองๆหนึ่งซึ่งมีแม่น้ำผ่ากลาง

ฟิว!

เครื่องบินกระดาษบินตัดหน้าตกลงบนเรือ เขาหันมองไปมา เด็กชายชุดขาววิ่งมาที่ริมน้ำเห็นแสงไฟจากตะเกียงที่แขวนอยู่หัวเรือของนักเดินทาง นักเดินทางหยิบเครื่องบินกระดาษและพายเรือไปหาเด็กชายชุดขาว เด็กน้อยวิ่งมารับเครื่องบินกระดาษอย่างร่าเริง แต่ก็หุบยิ้มลงเมื่อนักเดินทางหันหลังกลับไปเรือ เด็กชายปาเครื่องบินกระดาษใส่นักเดินทางและตกลงบนเรืออีก นักเดินทางหันกลับมามองเด็กชายและยกมือเป็นเชิงขอมแพ้

เด็กชายชุดดำเดินออกมาจากฝั่งตะวันตก เห็นนักเดินทางตกปลากับเด็กชายชุดขาวอย่างสบายอารมณ์บนเรือกลางน้ำ ทั้งคู่หันมามองเด็กชายชุดดำซึ่งวิ่งลงบันไดมาที่ริมน้ำฝั่งตะวันตก นักเดินทางโบกมือให้เด็กชายชุดดำเป็นเชิงชักชวน แต่เขามองกลับอย่างไม่ไว้ใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Scene3**            **จม**  
**ภายนอก/แม่น้ำ/กลางวัน**

เด็กชายชุดดำยังคงอยู่ที่เดิม ทันใดนั้นเครื่องบินกระดาษพุ่งเข้ามาโดนที่หน้า

*ฮ่าฮ่าฮ่า*

เด็กชายชุดขาวหัวเราะสะใจ เด็กชายชุดดำหิบบ่นขึ้นมาเขาจ้องมองมันอย่างเย็นชาก่อนจะปาก  
 กลับไป เครื่องบินกระดาษลดต่ำลงและตกลงสู่ผิวน้ำ เด็กชายชุดดำพยายามเอื้อมเก็บมัน

*คู่ม!*

นักเดินทางตัดสินใจพายเรือไปหาเด็กชายชุดดำที่กำลังคืบคลานอยู่ในน้ำ

*ปัง!*

กระสุนทะเลจนท้องเรือแตก แสงสะท้อนจากปืนที่ซ่อนอยู่หลังกำแพงเมืองสว่างวาบ

*ปัง!*

เรือกำลังจะจม นักเดินทางพาเด็กทั้งสองกระโดดลงน้ำ ทว่าขาของเขาถูกยิงจึงไม่อาจพาให้  
 พวกเขาไปได้ไกลกว่านี้

**Scene4**            **เปลี่ยน**  
**ภายนอก/ริมแม่น้ำ/กลางวัน**

เสียงปืนที่ดังต่อเนื่องทำให้ชาวเมืองทั้งสองเมืองแตกตื่น พวกผู้ชายจากทั้งฝั่งตะวันออกและ  
 ตะวันตกกระโจนลงน้ำเพื่อจะช่วยนักเดินทางและเด็กชายทั้งสอง ขณะที่ชาวเมืองที่เหลือต่างส่ง  
 เสียงโวยวายใส่ฝ่ายตรงข้ามไม่ยั้ง บ้างก็ขว้างปาของใส่ คนที่ลงไปช่วยพยายามบอกให้คนอื่นหยุด  
 ขว้างปาของทว่าไม่มีใครได้ยิน

สถานการณ์ที่ยุ่งเหยิงทำให้ชาวเมืองรีบพาเด็กขึ้นฝั่ง โดยที่ไม่ได้ดูว่าเด็กชายชุดขาวถูกพาขึ้นฝั่ง  
 ตะวันตก ในขณะที่เด็กชายชุดดำถูกพาขึ้นฝั่งตะวันออก ชาวเมืองตำหนิคนที่ลงไปช่วยเด็กชายทั้ง  
 สอง พวกเขาเกิดปากเสียงทะเลาะกันเองจนเด็กชายทั้งสองหวาดกลัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัง!

เสียงลั่นไกดังสนั่น ทำให้ชาวเมืองทั้งสองฝั่งเงยบกริบ ชายร่างใหญ่ชุดดำเดินออกมาพร้อมปืนยาว ชาวเมืองตะวันตกค่อยๆถอยห่างจากเขา ปากกระบอกปืนเล็งไปที่นักเดินทางที่ยังลอยคออยู่กลางน้ำ ชาวเมืองทั้งสองฝั่งหน้าซีด

เด็กชายชุดขาวพาหินใส่ชายร่างใหญ่ เขาหันกลับมาด้วยความโกรธ หญิงวัยกลางคนในชุดประโปรงสีดำรีบเข้ามาหยุดเด็กชายชุดขาวไว้และกอดเขาไม่ยอมปล่อย ชาวเมืองทั้งสองฝั่งเริ่มแสดงอาการไม่เห็นด้วยกับชายผู้นี้ เสียงตะโกนและสายตانبร้อยกคั่น เขาโยนปืนลงแม่น้ำแล้วเดินหนีไปจากตรงนั้นทันที

หญิงชุดดำเอาผ้ามาเช็ดหัวให้เด็กชายชุดขาว ชาวเมืองคนอื่นๆเบิกตาโพลงด้วยความประหลาดใจ หญิงร่างสูงชาวเมืองฝั่งตะวันออกเห็นดังนั้นก็ยิ้มขอบคุณผู้อื่น โม่ตรีแก่ลูกชายของเธอ ชาวเมืองทั้งสองฝั่งส่งเสียงเชียร์ให้นักเดินทาง ทว่าเขากลับจับปลายเชือกทั้งสองผูกเข้าด้วยกัน

**Scene5 สะพาน**

ภายนอก/แม่น้ำ/ตอนเย็น

Montage

ชาวเมืองทั้งสองช่วยกันสร้างสะพาน /ชายชุดขาวช่วยเด็กหนุ่มชุดดำที่เกือบพลัดตกขณะสร้างสะพาน /สะพานค่อยๆก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างขึ้นจนเสร็จสิ้นในที่สุด

เด็กชายทั้งสองได้กลับสู่อ้อมอกพ่อแม่ เด็กชายทั้งสองหันไปเห็นนักเดินทางกำลังจะออกเรือ พวกเขาวิ่งไปที่ราวสะพาน นักเดินทางหันมายิ้มให้ก่อนจะปาเครื่องบินกระดาษไปหา เด็กทั้งสองมองตามเครื่องบินกระดาษลำนั้น มันบินสูงขึ้นเรื่อยๆจนลับตาไป พร้อมกับเรือของนักเดินทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# Ladkrabang

STORY BOARD TITLE : คนละฟาก

DIRECTOR : สลิตา หุตั้งคบดี

## SCENE 1 ฟังทลาย

SHOT 1

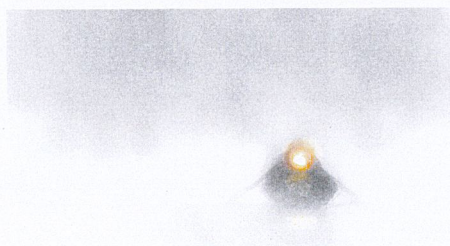


SHOT 2



## SCENE 2 นักเดินทาง

SHOT 3



LS นักเดินทางพายเรือเข้ามา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 4



LS เมืองทั้งสองฝั่ง

SHOT 5



MS เครื่องบินกระดาษบินผ่าน  
นักเดินทางหัน ไปมอง

SHOT 6



LS เด็กชุดขาววิ่งมาที่ริมฝั่ง

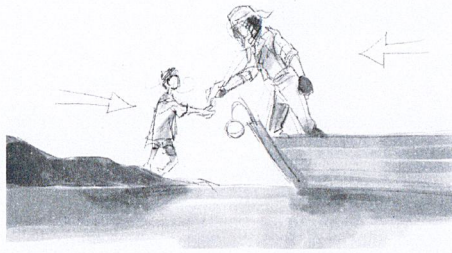
SHOT 7



CU มือนักเดินทางหยิบ  
เครื่องบินกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับความลับ เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 8



LS นักเดินทางเอาเครื่องบินมา  
คืนแล้วเดินกลับไป เด็กชุด  
ขาว ไม่ยอมให้ไป

SHOT 9



LS เด็กชุดดำเดินออกมา

SHOT 10



LS ของมองทั้งสองบนเรือ  
แล้วเดินกลับเข้าไป

SHOT 11



MLS นักเดินทางหันมาโบก  
มือให้เด็กชุดดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 12



MS มองกลับอย่างไม่ไว้ใจ

SCENE 3 จบ

SHOT 13



CU ไปไม่ร่วง

SHOT 14



MS เด็กชายชุดดำนั่งอยู่ที่เดิม  
เครื่องบินกระดาษพุ่งเข้ามา  
โดนที่หน้า

SHOT 15



MLS เด็กชุดขาวเยาะเย้ย เด็ก  
ชุดดำก้มเก็บเครื่องบิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## SHOT 16



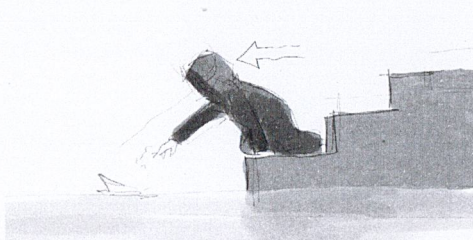
MS เด็กชุดดำมองเครื่องบิน  
และปามันกลับไป

## SHOT 17



CU เครื่องบินกระต่ายโดนลม  
พัดตกน้ำ เด็กชุดดำเอื้อมมือ  
ไป

## SHOT 18



LS เด็กชุดดำพยายามจะ  
เก็บเครื่องบินแต่ก็พลัดตกน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 19



LS นักเดินทางพายเรือไปหา  
เด็กชุดดำ

SHOT 20



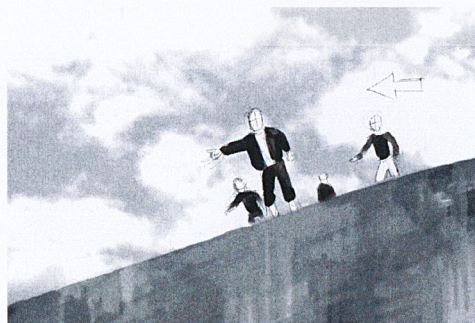
LS ปีนไผ่มาจากกำแพง

SHOT 21



LS เรือของนักเดินทางถูกยิง  
คว่ำ

SHOT 22



LS ชาวเมืองชุดดำวิ่งออกมาดู

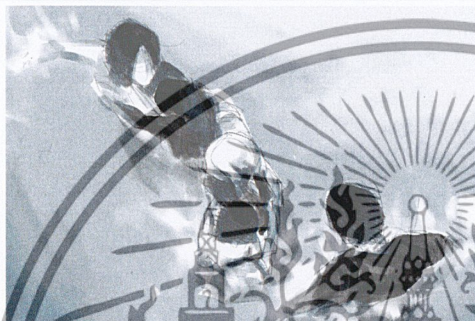
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## SHOT 23



MS ชาวเมืองชวดขาวออกมาดู  
สีหน้าตื่นตระหนก

## SHOT 24



LS ชายชวดขาวและชวดดำลงไป  
ช่วยเด็กชายทั้งสอง

## SHOT 25



MS ชาวเมืองชวดขาวตะโกน  
ใส่อีกฝ่ายอย่างไม่พอใจ

## SHOT 26



MS ชาวเมืองชวดดำตะโกน  
กลับไป

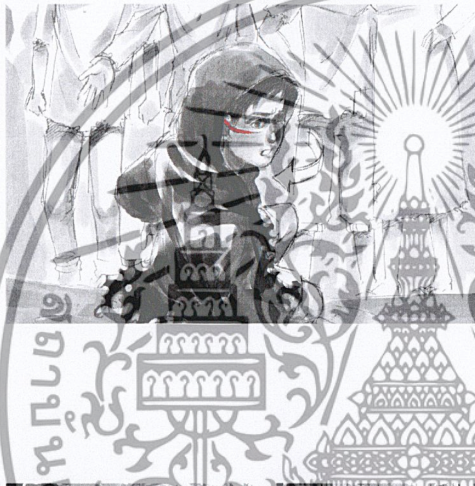
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 27



MLS ชายชุดดำพาเด็กชุดขาว  
ขึ้นฝั่ง

SHOT 28



LS เด็กชุดดำเริ่มหวาดกลัวที่  
ชาวเมืองชุดขาวเริ่มเถียงกัน

SHOT 29



LS ชาวเมืองชุดดำทะเลาะกัน  
เด็กชุดขาวตกใจกลัว

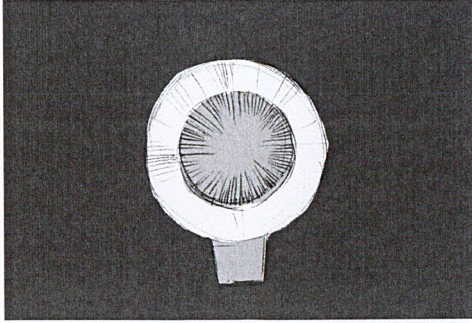
SHOT 30



CU เด็กชุดดำเอามือปิดหู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 31



CU กระป๋องปืนฟุ้งเข้ามา

SHOT 32



LS ชาวเมืองชุดดำถอยฉากออกมาให้ชายแก่เจ้าของปืน

SHOT 33



LS ชายแก่เล็งปืนไปที่นักเดินทางที่ลอยคออยู่กลางน้ำ

SHOT 34



MS ก้อนหินฟุ้งใส่ชายแก่ เขาหันไปมอง

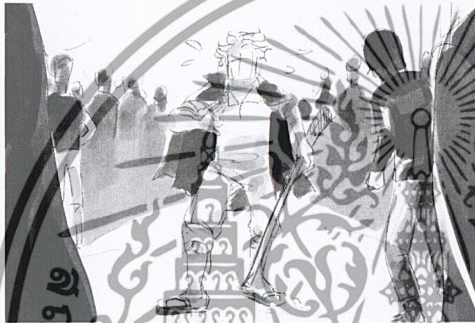
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 35



MS เด็กชุดขาวจะปาหินใส่อีก  
ครั้ง หญิงชุดดำมาหยุดไว้

SHOT 36



LS ชาวเมืองชุดดำล้อมกรอบ  
ชายแก่ที่ลอยหลังไปเรื่อยๆ

SHOT 37



CU ชายแก่โยนปืนลงน้ำ

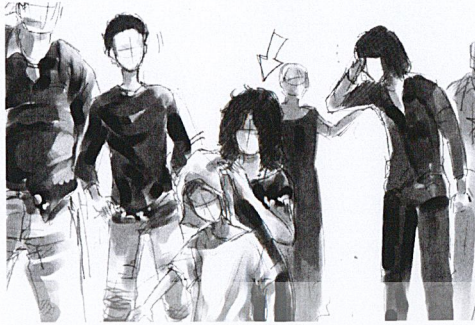
SHOT 38



MS ชายแก่เดินออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 39



MLS หญิงชุดดำเข้ดผมให้  
เด็กชุดขาว

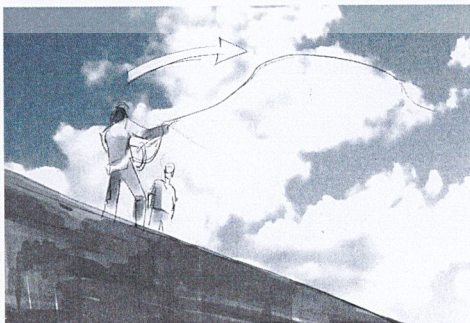
SHOT 40



SHOT 41

CU เชือกสีดำถูกโยนออกมา

SHOT 42



LS ชาวเมืองชุดขาวโยนเชือก  
สีขาออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## SHOT 43



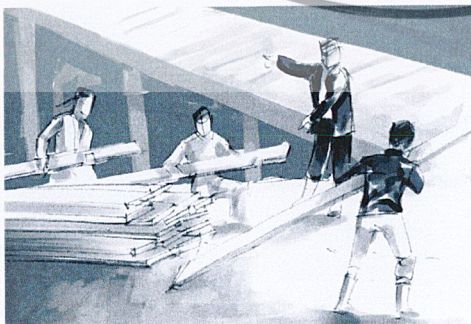
MS นักเดินทางจับปลายเชือก  
ทั้งสองมาผูกกัน

## SHOT 44



## SHOT 45

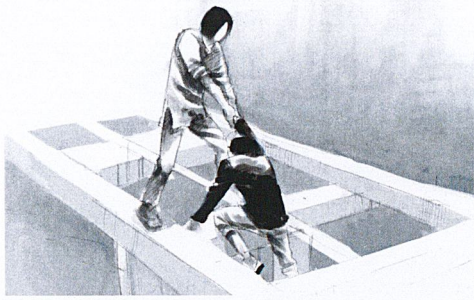
## SHOT 46



LS ชาวเมืองทั้งสองฝั่งช่วยกัน  
สร้างสะพาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 47



LS ชายชู้ชวช่วยตั้งมือชาย  
ชู้ค้ำขึ้นมา

SHOT 48



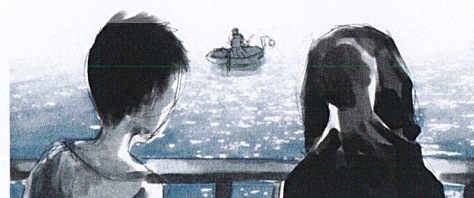
LS สะพานค่อยๆก่อตัวขึ้น

SHOT 49



LS บนสะพาน เด็กทั้งสองวิ่ง  
ไปหาแม่ของตน

SHOT 50



MS ทั้งคู่มองออกไปนอก  
สะพานเห็นนักเดินทางกำลัง  
ออกเรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 51



MS นักเดินทางหันมายิ้มให้  
และหยิบเครื่องบินขึ้นมา

SHOT 52



LS เครื่องบินกระดาษลอยข้าม  
หัวเด็กทั้งสองไป

SHOT 53



LS เรือนักเดินทางลืบทาไป  
แม่ของเด็กทั้งสองมายืนข้างๆ  
Dolly out

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการทำงาน

#### ขั้นตอนการเตรียมงานสร้าง (PRE-PRODUCTION)

##### การออกแบบตัวละคร

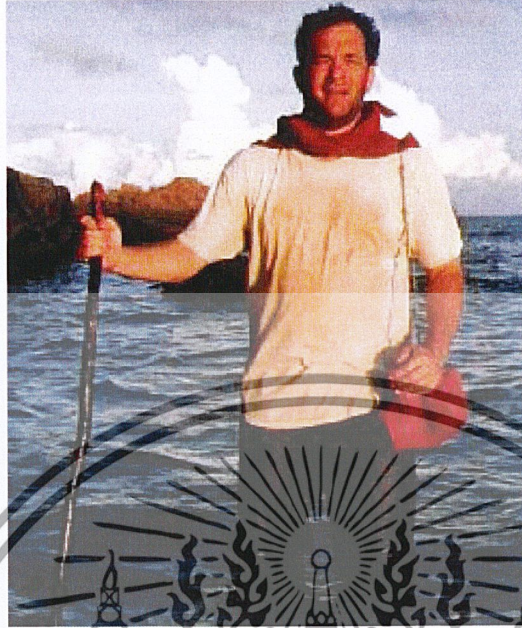
การออกแบบตัวละครสำหรับของอนิเมชันเรื่องนี้ ลักษณะทางกายภาพอ้างอิงจากคนจริง และได้มีการนำมาปรับเปลี่ยนเป็นลายเส้นที่เหมาะสมกับงานอนิเมชันด้วยการตัดทอนรายละเอียดให้น้อยลง

นักเดินทาง ชายอายุ 33 ปี เดินทางไปไหนมาไหนด้วยเรือไม้เล็ก ๆ ของตน เป็นคนรักอิสระ มองโลกในแง่ดี จิตใจอ่อนโยน เป็นมิตรและชอบช่วยเหลือผู้อื่น ลักษณะภายนอกผอมยาว ประบ่า ไร้หนวดเครา รูปร่างสูง

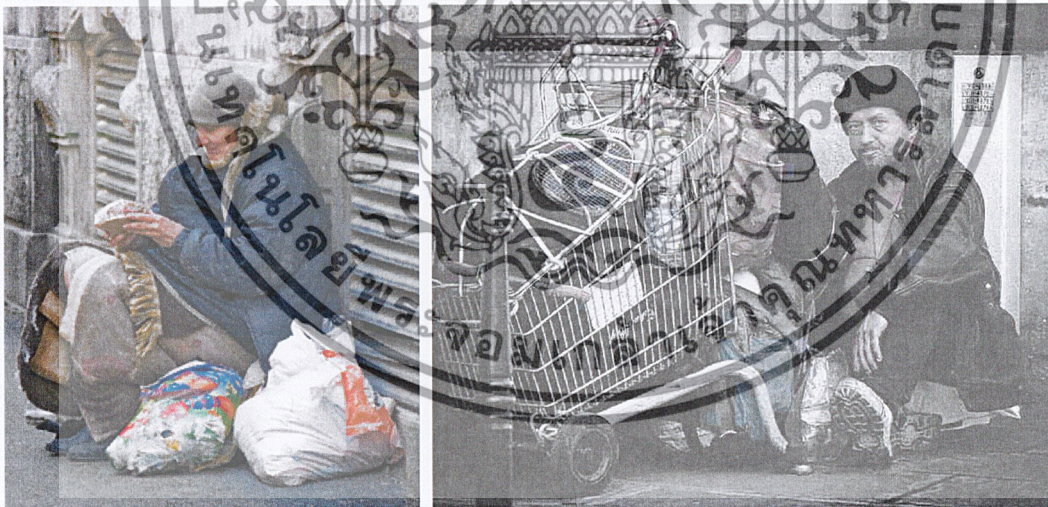


ภาพที่ 4.1 ภาพอ้างอิงการออกแบบคาแรคเตอร์นักเดินทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.2 ภาพอ้างอิงการออกแบบการแต่งกายของนักเดินทาง จากภาพยนตร์เรื่องCast Away



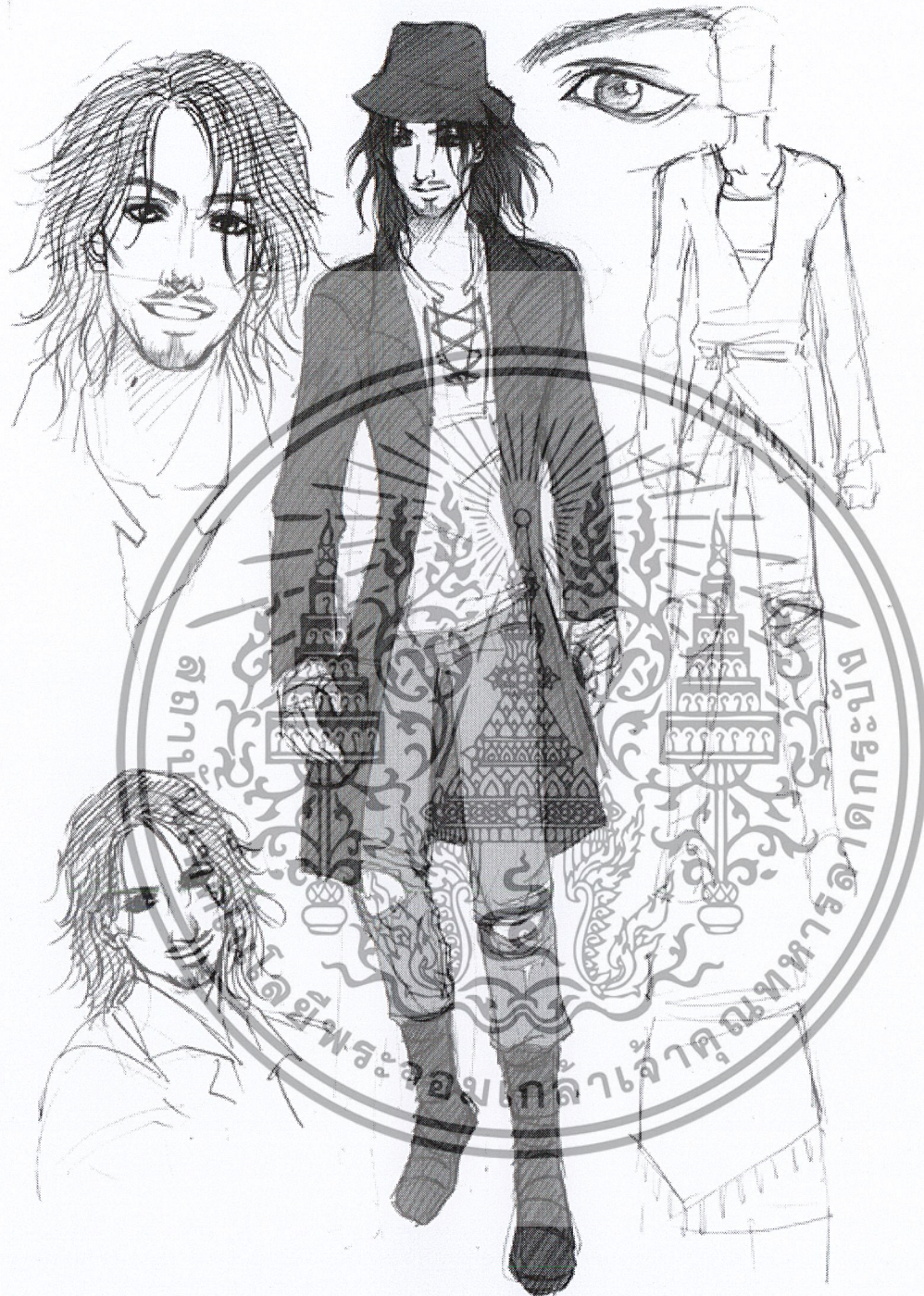
ภาพที่4.3 ภาพอ้างอิงคนเร่ร่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 ภาพการออกแบบนักเดินทาง ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.5 ภาพการออกแบบนักเดินทางครั้งที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพการออกแบบร่างแรก การแต่งกายดูรุ่มร่ามเกินไปไม่เหมาะที่จะเป็นนักเดินเรือ จึงมีการปรับเปลี่ยนตัวละครในแบบที่ 2 ซึ่งก็ยังไม่เข้ากับลักษณะนิสัยและการใช้ชีวิตของตัวละครพอจึงพัฒนาไปเป็นแบบที่ 3 โดยปรับเปลี่ยนบุคลิกตัวละครและการแต่งกายให้ดูทะมัดทะแมงมากขึ้น



ภาพที่ 4.6 ภาพการออกแบบนักเดินทางครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**เด็กชุดขาว** เด็กชายอายุ 10 ปี อาศัยอยู่ในเมืองฝั่งตะวันออกซึ่งคนในเมืองนี้จะแต่งกายสีขาว บุคลิกเป็นเด็กชุกชุน ขี้เล่น ร่าเริง แสดงออกตรงไปตรงมาและเอาแต่ใจ

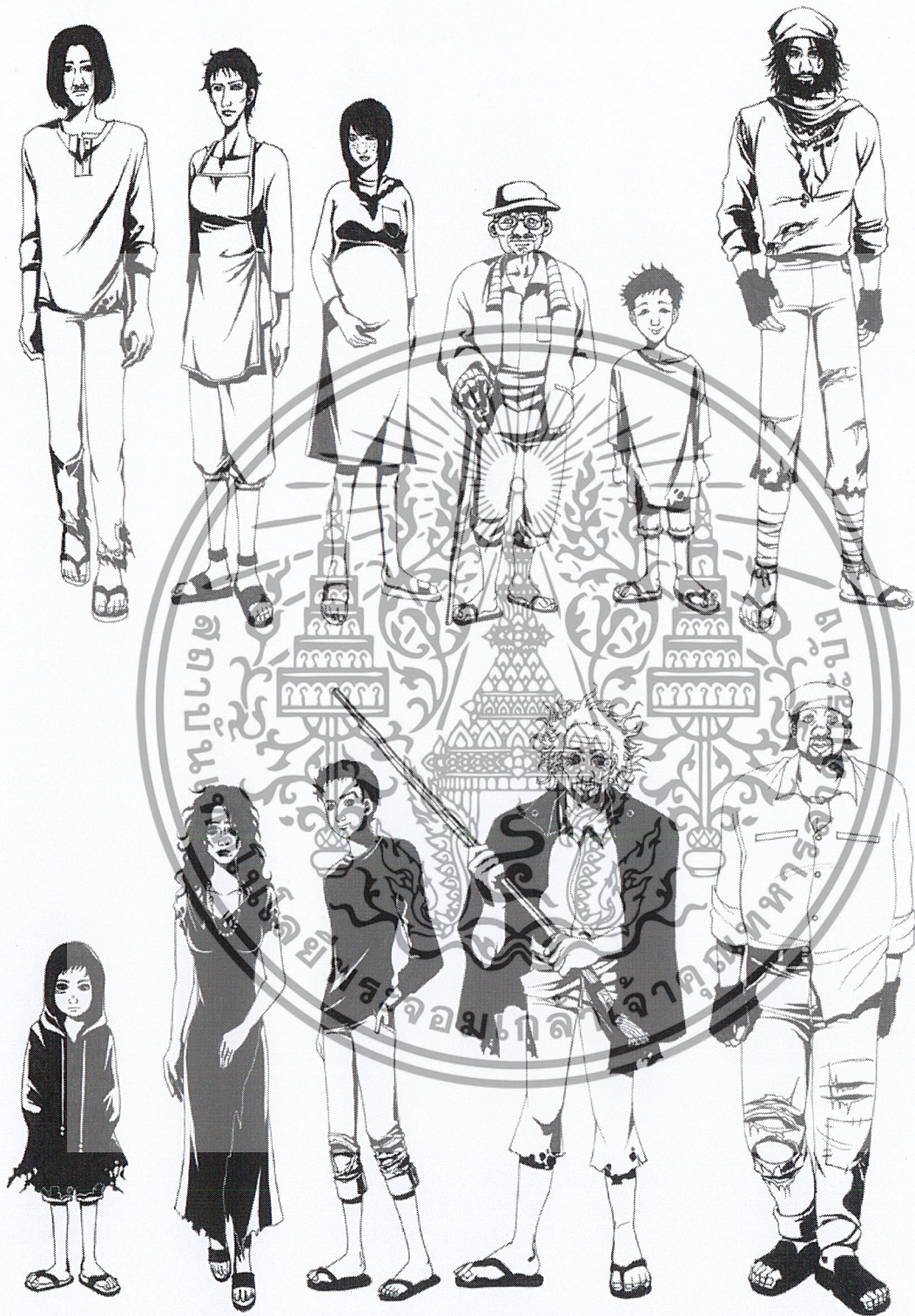
**เด็กชุดดำ** เด็กชายอายุ 9 ปี อาศัยอยู่ในเมืองฝั่งตะวันตกซึ่งคนในเมืองนี้จะแต่งกายสีดำ เป็นคนเก็บอารมณ์ ไม่ค่อยแสดงออกทางสีหน้า ไม่ค่อยเป็นมิตรกับใคร รอยแผลที่ใบหูโดนลูกหลงจากความเหตุการณ์ในอดีตครั้งที่คนในเมืองทั้งสองฝั่งทะเลาะกันจนพังสะพานทิ้งไปในที่สุด



ภาพที่ 4.7 ภาพการออกแบบเด็กชุดขาว-เด็กชุดดำครั้งที่ 1

ภาพที่ 4.8 ภาพการออกแบบเด็กชุดขาว-เด็กชุดดำครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



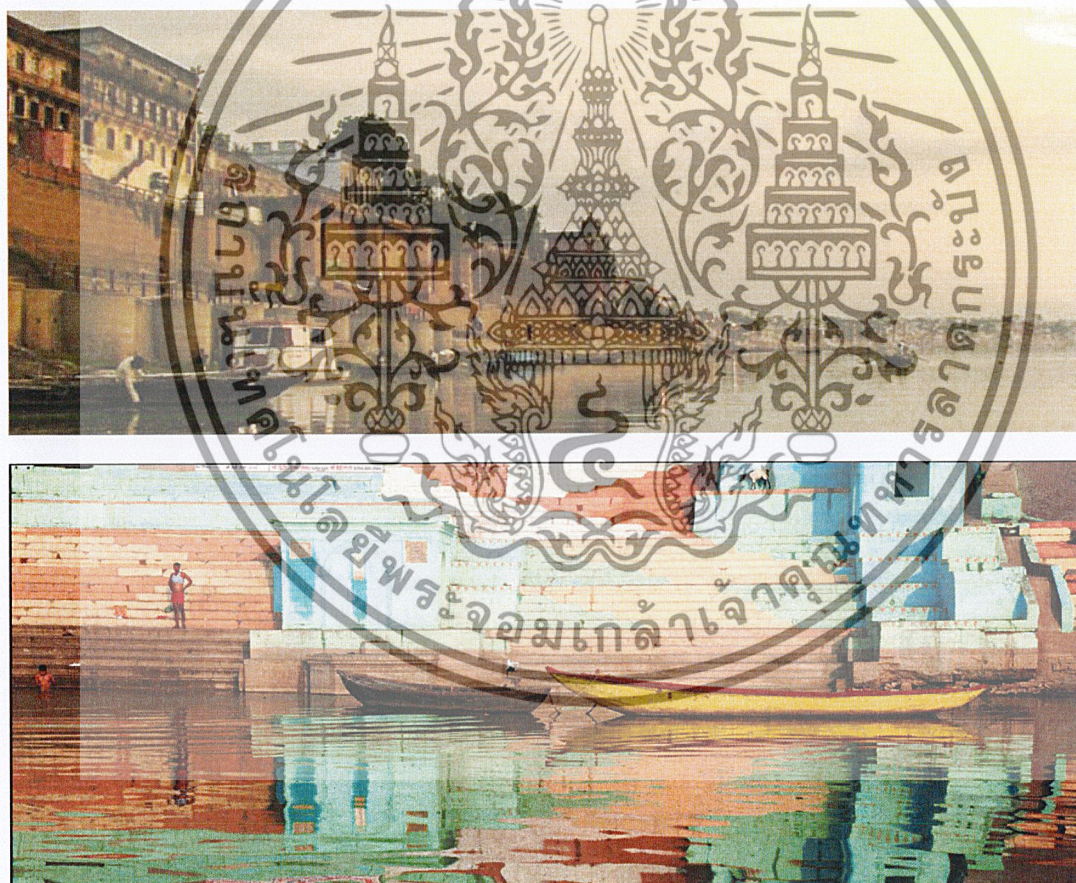
ภาพที่ 4.9 ภาพการออกแบบตัวละครทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การออกแบบงานสร้าง

### อ้างอิงการออกแบบงานสร้าง

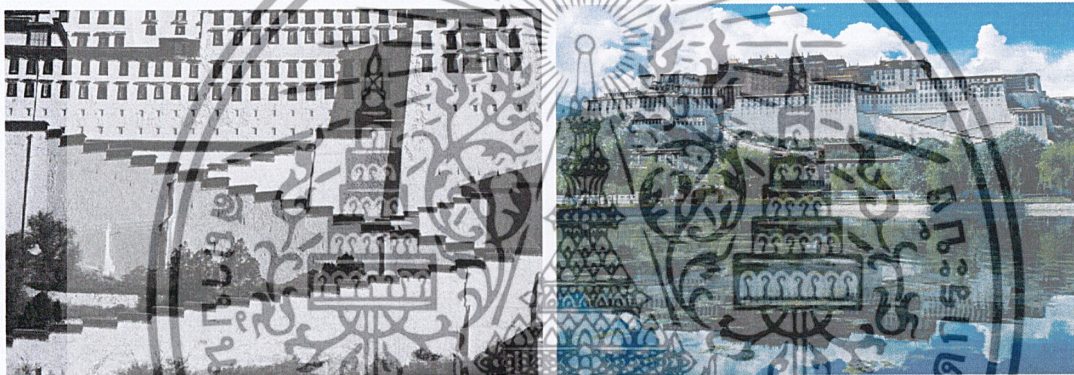
เมืองพาราณสี หรือ วาราณสี (Varanasi) เป็นชื่อของเมืองหลวงแคว้นกาสิ ประเทศอินเดีย มีแม่น้ำคงคาอันศักดิ์สิทธิ์ไหลผ่าน มีประวัติความเป็นมายาวนานกว่า 4,000 ปี เป็นเมืองที่ถือว่าเป็นสุทธาวาสที่สถิตแห่งศิวเทพ ถือว่าเป็นเมืองอมตะของอินเดียและเป็นทีแสวงบุญทั้งของชาวฮินดูและชาวพุทธทั่วโลก พาราณสียังเป็นเมืองที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาในหลายด้าน คือเป็นที่เกิดของพระโพธิสัตว์หลายครั้ง พื้นที่เมืองพาราณสี มีอาณาเขตครอบคลุมถึงป่าอิสิปตนมฤคทายวัน ที่พระพุทธเจ้าทรงแสดงปฐมเทศนาแก่พระปัญจวัคคีย์ ซึ่งปัจจุบันเรียกว่า สารนาถ อันเป็นสังเวชนียสถานแห่งหนึ่ง



ภาพที่ 4.10 ภาพเมืองพาราณสีหรือวาราณสี (Varanasi) ประเทศอินเดีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**พระราชวังโปตาลา(Potala Palace)** สร้างขึ้นมาในคริสต์วรรษที่ 7 โดยกษัตริย์ ชงจ้าน กัมโป กษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่ของทิเบต ที่รวบรวมชาวทิเบตให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้สำเร็จ ซึ่งแรกเริ่มก็เพียงแต่จะสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นป้อมและตำหนักเล็กๆให้แก่พระ มเหสีเจ้าหญิงเหวินเฉิง (ประเทศจีน) และเจ้าหญิงภริคุดิ (ประเทศเนปาล) ของพระองค์เท่านั้น แต่ต่อมาทรงใช้ป้อมแห่งนี้เป็นที่สถานที่ในการศึกษาพระธรรมคำสั่งสอนขององค์พระ สัมมาสัมพุทธเจ้า หลังจากที่พระองค์ได้เปลี่ยนความเชื่อถือจากการนับถือลัทธิบอน อันเป็นความเชื่อถือเก่าแก่แต่โบราณกาลของชาวทิเบต ในสมัยนั้นเปลี่ยนมา นับถือศาสนาพุทธ และทำให้พระพุทธศาสนา เริ่มวางหลักปักฐานในทิเบต และเจริญรุ่งเรืองขึ้นมาตามลำดับ จนกระทั่งมีพระเป็นผู้ปกครอง ปัจจุบันนี้รูปทรงเดิมของป้อมและพระตำหนักดังกล่าวสองหลังนี้ก็ยังคงหลงเหลือให้เห็นอยู่บ้าง ท่ามกลางสิ่งก่อสร้างที่ตกแต่งเพิ่มเติมใหม่ ที่ต่อเติมเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่4.11 ภาพพระราชวังโปตาลา(Potala Palace) ประเทศทิเบต

**สะพานปงเนฟ (Le Pont Neuf)** สะพานข้ามแม่น้ำแซน (Seme) ที่เก่าแก่ที่สุด อยู่ในแคว้น Ile de France ประเทศฝรั่งเศส



ภาพที่4.12 ภาพบรรยากาศริมแม่น้ำใกล้สะพานปงเนฟ (Le Pont Neuf) ประเทศฝรั่งเศส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้อ้างอิงลักษณะภูมิประเทศของเมืองพาราณสีซึ่งมีแม่น้ำคงคาไหลผ่าน รวมทั้งสิ่งก่อสร้างที่เหมือนอุกห้อมล้อมด้วยกำแพงสูง เป็นทั้งที่อยู่อาศัยและป้อมปราการ ชั้นบันไดที่เหลื่อมซ้อนกันของพระราชวังโปตาลา และบรรยากาศริมแม่น้ำที่สะพานปงเนฟ บรรยากาศขมุกขมัว ทิวไม้แห้งแล้ง กิ่งไม้ที่คดไปมา ในการออกแบบฉากในเรื่องข้าพเจ้าได้นำสิ่งเหล่านี้มาประยุกต์เน้นรูปทรงสี่เหลี่ยม รอยราว กิ่งไม้แห้ง เพื่อให้ออกมาเป็นเมืองที่ใช้ชีวิตชีวา

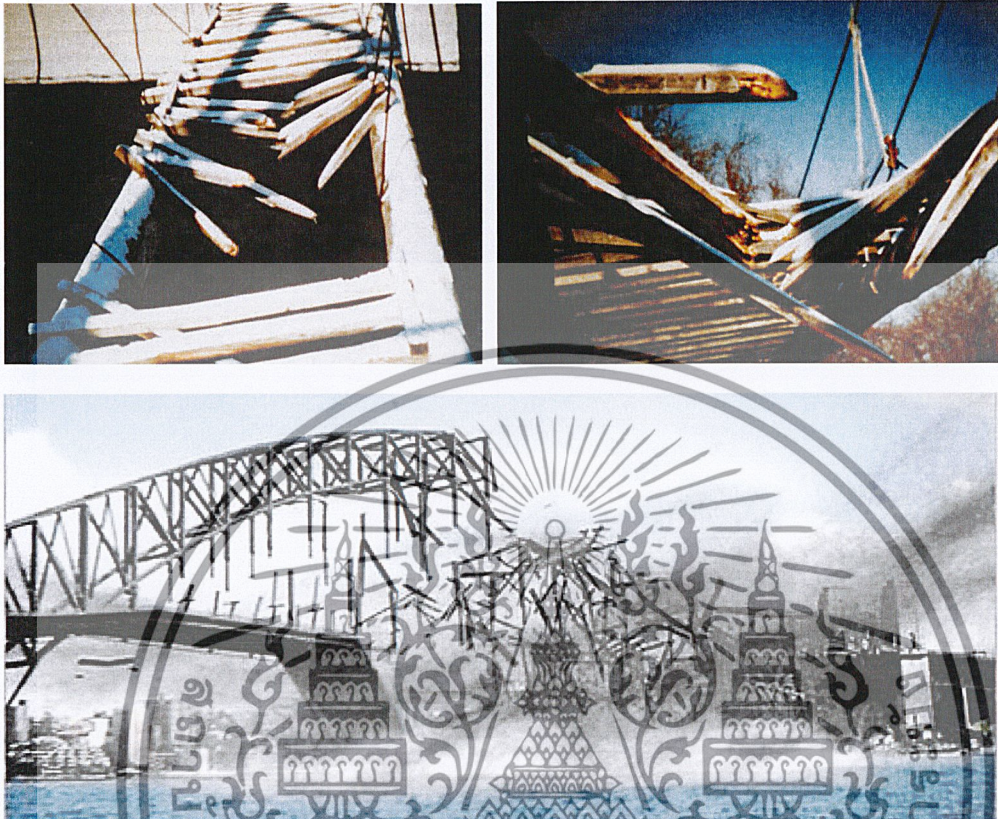
สะพานอุตตมานุสรณ์ หรือสะพานไม้สังขละบุรี อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี สะพานนี้มีชื่อเป็นทางการว่า สะพานอุตตมานุสรณ์ รถยนต์ข้ามไม่ได้ ต้องเดินข้าม จอดรถทิ้งไว้ เดินข้ามลำน้ำซองกาเรีย ซึ่งจะเดินข้ามไปยังชุมชนชาวมอญ สะพานยาว 850 เมตร เป็นสะพานไม้ที่ยาวที่สุดในประเทศไทย บริเวณสะพานนี้เป็นจุดชมวิวที่มองเห็น ๓ แม่น้ำ มาบรรจบกันคือ แม่น้ำซองกาเรีย แม่น้ำบีคลี่ และแม่น้ำรันตี ไหลมารวมกันจึงเรียกว่า "สามประสบ"

สะพานไม้สังขละบุรี อาจถือว่าเป็นสะพานมิตรภาพระหว่างชาวไทยและชาวมอญ เนื่องจากเชื่อมโยงอำเภอสังขละบุรี และหมู่บ้านของชาวมอญเข้าด้วยกัน จึงมีชื่อเรียกสั้นๆ อีกชื่อหนึ่งว่าสะพานมอญ ในอดีตหลวงปู่อุตตมะแห่งวัดสังขละบุรี ซึ่งชาวไทยชาวมอญรวมทั้งกะเหรี่ยงต่างเคารพนับถือท่าน ได้เป็นผู้นำและดำเนินการสร้างสะพานไม้นี้ขึ้นจากความร่วมแรงร่วมใจ ของชาวหมู่บ้านมอญที่มีศรัทธาต่อองค์ท่านอย่างสิ้นเชิง โดยกล่าวกันว่าท่อนไม้ใหญ่ที่นำมาใช้นั้น ส่วนหนึ่งนำมาจากต้น ไม้ที่ยืนต้นตายอยู่ใต้เขื่อนเขาแหลมนั่นเอง



ภาพที่ 4.13 ภาพสะพานอุตตมานุสรณ์ หรือสะพานไม้สังขละบุรี อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

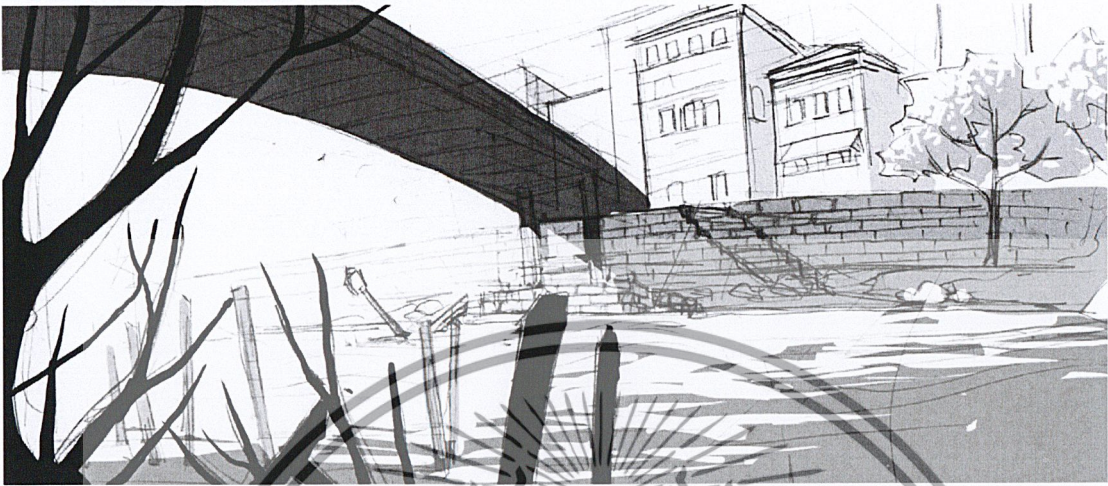


ภาพที่ 4.14 ภาพสะพานพัง

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องคนละฟาก มีสะพานเป็นฉากสำคัญของเรื่อง ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้สะพานไม้เพราะเป็นสะพานที่สามารถสร้างได้จากการร่วมแรงร่วมใจกันของคนทั้งสองฝั่งแล้ว สะพานไม้ตั้งขละบุรีคือตัวอย่างสะพานมิตรภาพที่เกิดจากการร่วมมือระหว่างไทย-มอญอีกด้วย ฉากสะพานที่ค่อยๆ พังลงมา ข้าพเจ้าศึกษาจากภาพจริง เพื่อให้เข้าใจถึงโครงสร้างโดยรวมของสะพาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

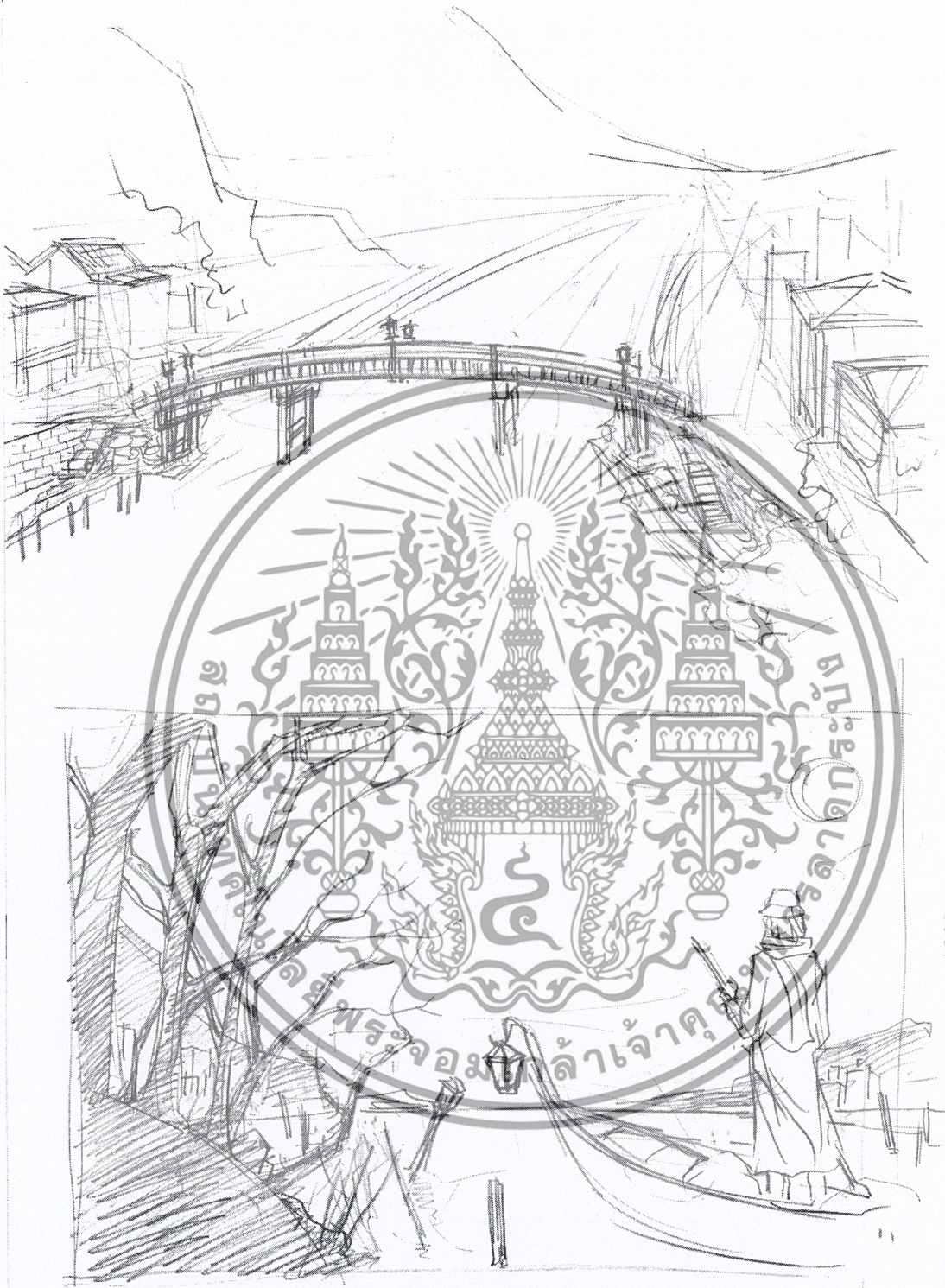
## ภาพการออกแบบงานสร้าง



ภาพที่ 4.15 ภาพร่างแสดงบรรยากาศและอารมณ์ (Mood & Tone)

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง คนละฟาก โทนีสีขาว-ดำเป็นหลัก บรรยากาศของเรื่องจึงถูกออกแบบเป็นขาว-ดำ ทั้งฉากที่แสงเงาตัดกันชัดเจน(Contrast)ดังภาพแรก และฉากที่เต็มไปด้วยหมอก ขมุกขมัว สร้างอารมณ์ที่ดูหม่นหมอง ไร่ชีวิตชีวาให้กับตัวละครในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 ภาพการออกแบบสะพานและบรรยากาศริมแม่น้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 ภาพการออกแบบเมืองฝางดำ (บน , กลาง) และเมืองฝางขาว (ล่าง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.18 ภาพร่างและลงสีฉาก ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



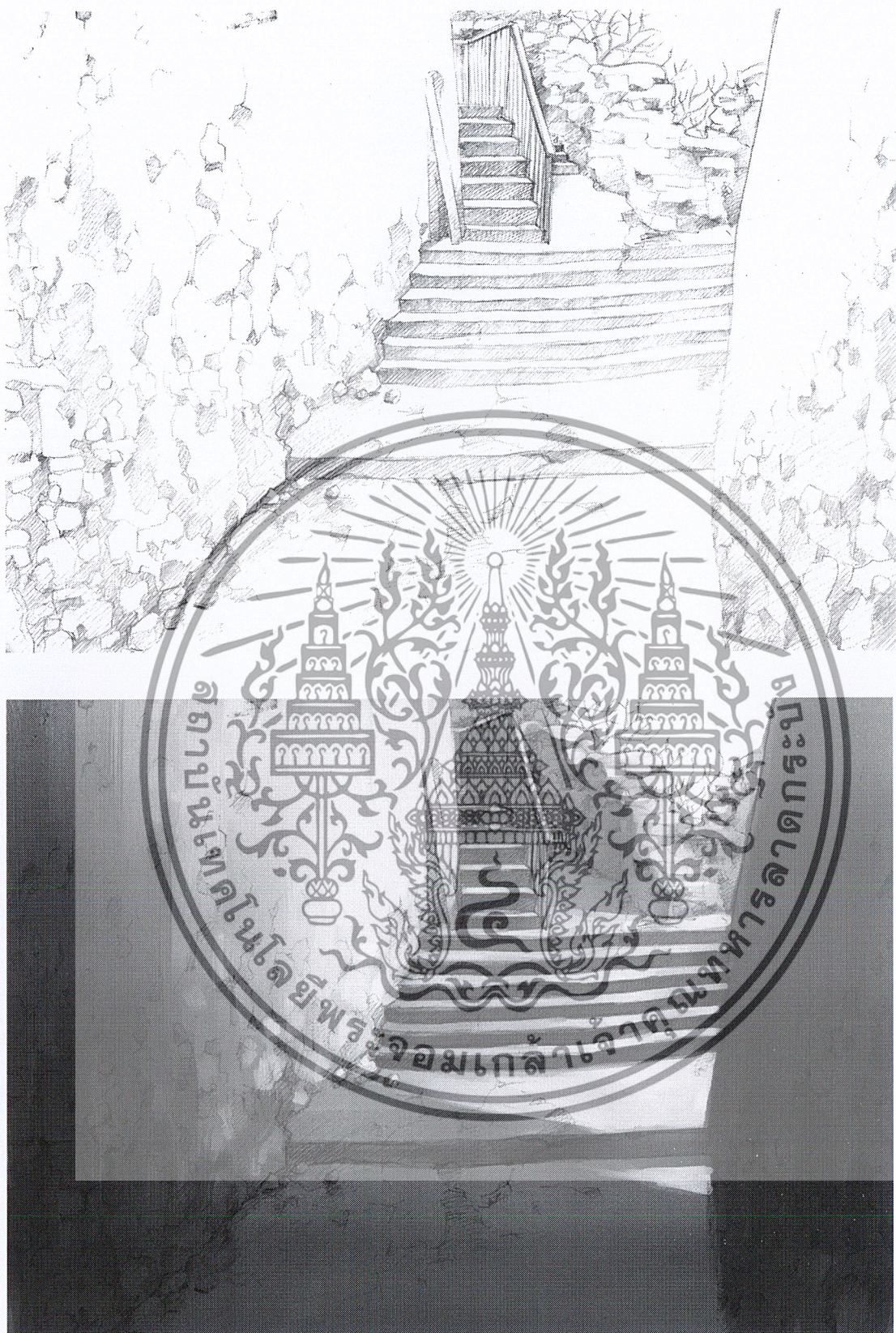
ภาพที่ 4.19 ภาพร่างและลงสีฉาก ภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.20 ภาพร่างและลงสีจาก ภาพที่3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.21 ภาพร่างและลงสีฉาก ภาพที่4

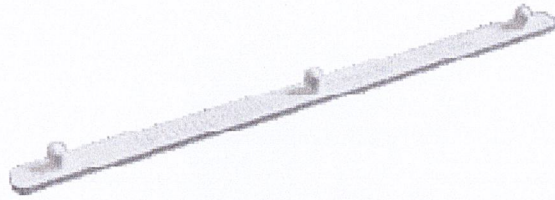
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.22 ภาพร่างและลงสีจาก ภาพที่5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อุปกรณ์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่4.23 Peg Bar

### 1.1 แถบยึดภาพ (Peg Bar)

ใช้สำหรับยึดภาพ ตรวจสอบความถูกต้องของการวาดภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงที่ต่อเนื่องกัน สามารถนำแผ่นใสหรือกระดาษจะรูดไปวางซ้อนกันเพื่อลอกลายเส้นได้

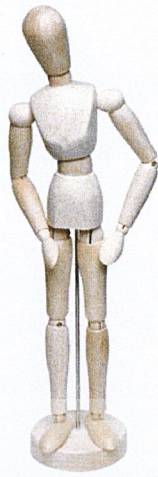


ภาพที่4.24 โต๊ะไฟสำหรับเขียนอนิเมชัน (ซ้าย) โต๊ะไฟสำหรับเขียนแบบ(ขวา)

### 1.2 โต๊ะกราฟ (Draf Table)

เป็นสิ่งจำเป็นในการลอกลายเส้น โดยใช้Peg Bar ยึดภาพวางบน โต๊ะไฟเพื่อหาจุดเคลื่อนไหว แสงสว่างภายในโต๊ะจะช่วยให้มองเห็นลายเส้นที่ต้องการลอกลาย จะใช้โต๊ะไฟสำหรับเขียนอนิเมชัน หรือโต๊ะไฟสำหรับเขียนแบบก็สามารใช้ได้เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.25 หุ่นจำลอง

### 1.3 หุ่นจำลอง (Wooden Human)

หุ่นจำลองซึ่งใช้สำหรับศึกษาการบิดงอของข้อต่อมนุษย์เพื่อให้เห็นรายละเอียดของการเคลื่อนไหวในแต่ละอิริยาบถต่างๆของคน เช่น ท่าเดิน ท่าวิ่ง

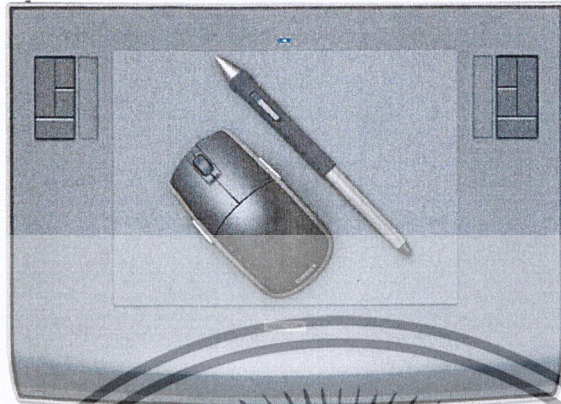


ภาพที่4.26 สแกนเนอร์

### 1.4 สแกนเนอร์ (Scanner)

โดยส่วนใหญ่สแกนเนอร์สำหรับสแกนงานอนิเมชัน นิยมใช้เครื่องสแกนขนาดA3 เพราะขนาดกระดาษที่ใช้วาดจะมีอัตราส่วนเท่ากับจอโทรทัศน์ ในที่นี้ข้าพเจ้าใช้สแกนขนาดA4 ซึ่งสามารถใช้งานได้เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.27 เมสส์ปากกา

1.5 ปากกาอิเล็กทรอนิกส์-เมสส์ปากกา (Tablet)

เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนในคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างรวดเร็วกว่าการใช้เมาส์ธรรมดาคลิกลากเพื่อลงสี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนการผลิต ( PRODUCTION )

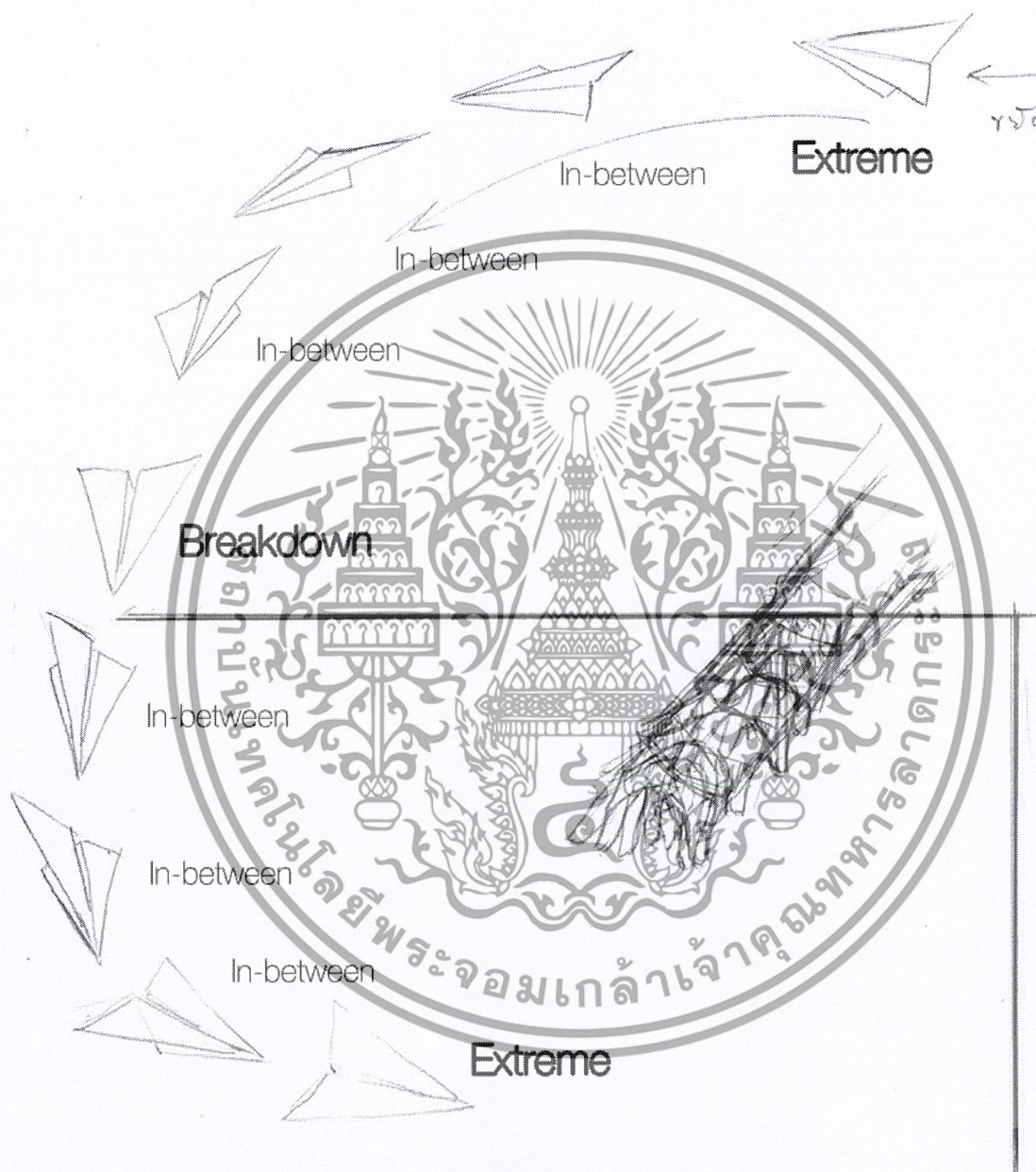
### 1. รังภาพการเคลื่อนไหวของตัวละคร

#### 1.1. การสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละคร ควรวาดลำดับการเคลื่อนไหวอย่าง

ต่อเนื่องโดยการลอกถ่ายจากภาพเดิมด้วยโต๊ะไฟด้วยการใช้ Peg Bar หรือตัวล๊อคกระดาษ ใช้ล๊อคกระดาษเพื่อไม่ให้กระดาษเคลื่อนไปมา ทำให้ภาพที่วาดขึ้นใหม่ซ้อนทับกับภาพเดิมอย่างพอดี โดยทั่วไปภาพเคลื่อนไหว ต่อวินาที จะใช้จำนวนเฟรม 24 เฟรม ส่วนในงานอนิเมชันสามารถใช้ 24 เฟรม หรือ 12 เฟรม (12 ภาพ) ก็ได้

ใช้สตอรี่บอร์ดที่วาดไว้ มาแยกภาพเป็น shot การเขียนภาพอนิเมชัน ต้องกำหนดช่วงจังหวะเวลา (Timing) การแสดงของตัวละครในแต่ละอารมณ์ที่แตกต่างกันใน shot นั้นๆ เช่น ตัวละครที่วิ่งซุ่มก็จะเคลื่อนไหวช้า ตัวละครที่กำลังโกรธก็จะเคลื่อนไหวเร็ว ซึ่งผู้วาดจะกำหนด Key Frame โดยวาด Extremes คือภาพเฟรมแรกและภาพเฟรมสุดท้ายของ shot นั้นก่อน หลังจากนั้นจึงวาด In-betweens ซึ่งเป็นแอคชั่นที่อยู่ระหว่าง Extreme (Richard Williams, 2009 : 48)

หากมีการเคลื่อนไหวเป็นวิถีโค้งหรือมีการเปลี่ยนแอคชั่นใน shot เดียวกัน ควรกำหนด Breakdown (หรือ Passing Positions) ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนแปลงระหว่างภาพเฟรมแรกและภาพเฟรมสุดท้าย การกำหนด Breakdown ก่อนวาด In-betweens ช่วยให้เราสามารถวาดการเคลื่อนไหวได้ง่ายขึ้น (Richard Williams , 2009 : 49)



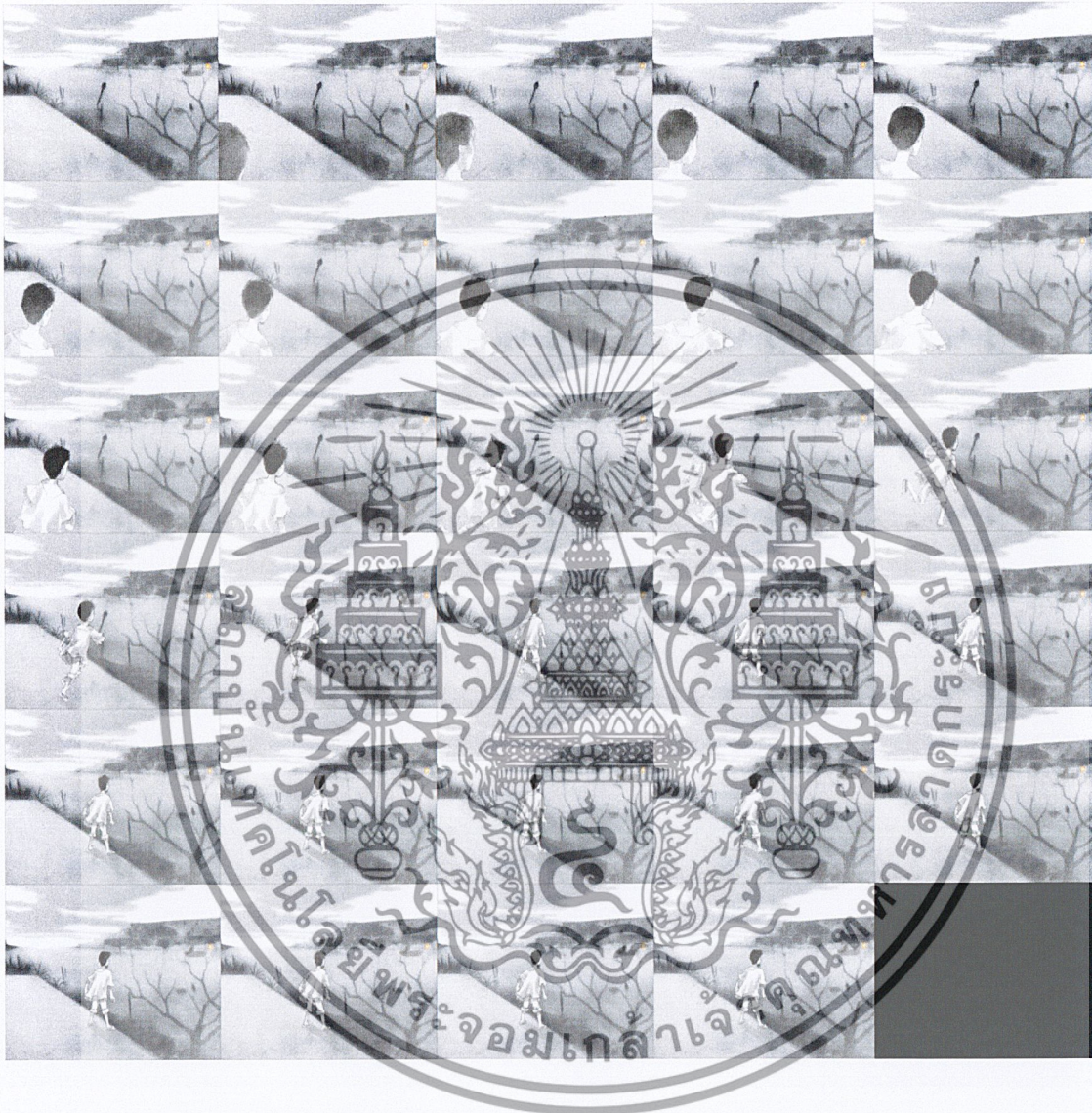
ภาพที่ 4.28 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของตัวละครและวัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.29 ภาพขั้นตอนการวาดภาพเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.30 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของตัวละครในแต่ละเฟรม

เมื่อวาดเสร็จในแต่ละshot ควรทำเครื่องหมายบนช่องสตอรี่บอร์ด เพื่อให้ง่ายต่อการตรวจเช็คแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.31 ภาพตัวอย่างการวาดการเคลื่อนไหวของเข็อก

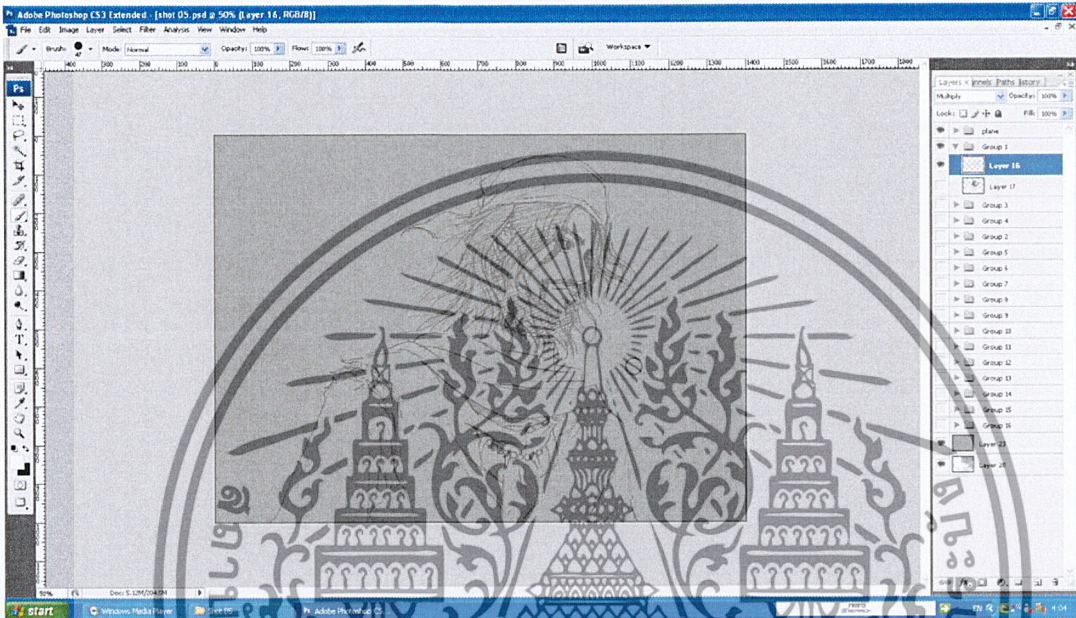
ภาพที่4.32 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของเข็อกในแต่ละเฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

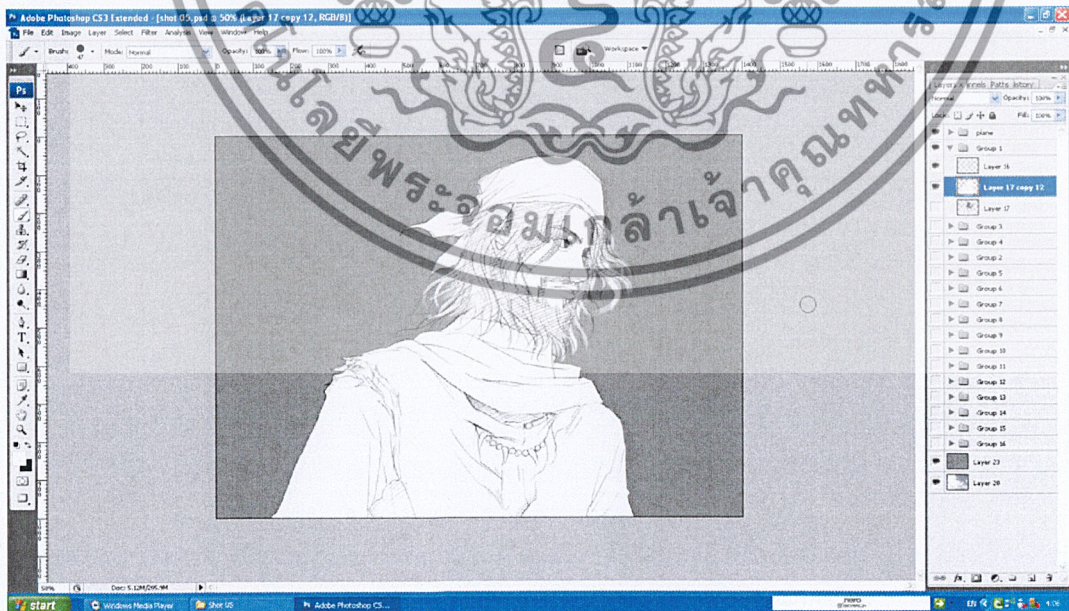
1.2 การวาดฉากหลัง ขั้นตอนนี้สามารถนำภาพร่างฉากหลังที่มีในสตอรี่บอร์ดมาใช้ได้ เก็บรายละเอียดด้วยดินสอเพื่อเตรียมงานสำหรับขั้นตอนต่อไป

2. สแกน(scan) ภาพร่างตัวละครและฉากหลังทั้งหมด

3. ใช้คอมพิวเตอร์ในการลงสี(Computer Graphic Coloring) ภาพร่างตัวละครและฉากหลังทั้งหมด ด้วยโปรแกรมAdobe Photoshop

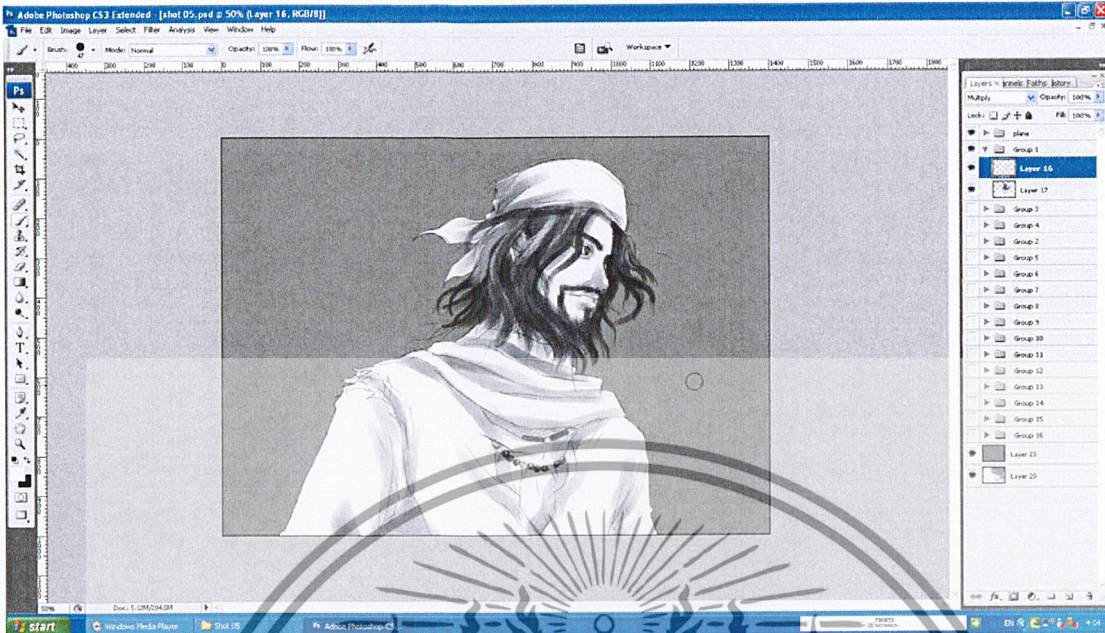


ภาพที่4.33 ภาพขั้นตอนการลงสีตัวละคร ภาพที่1



ภาพที่4.34 ภาพขั้นตอนการลงสีตัวละคร ภาพที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.35 ภาพขั้นตอนการลงสีตัวละคร ภาพที่3

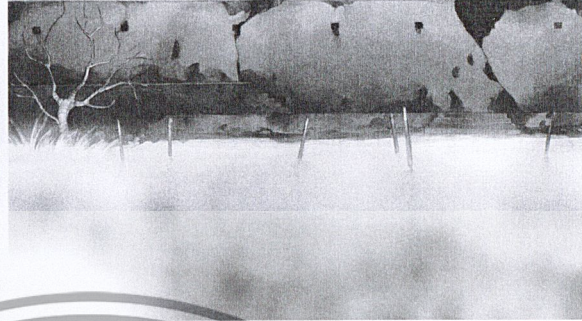


ภาพที่4.36 ภาพขั้นตอนการลงสีตัวละคร ภาพที่4

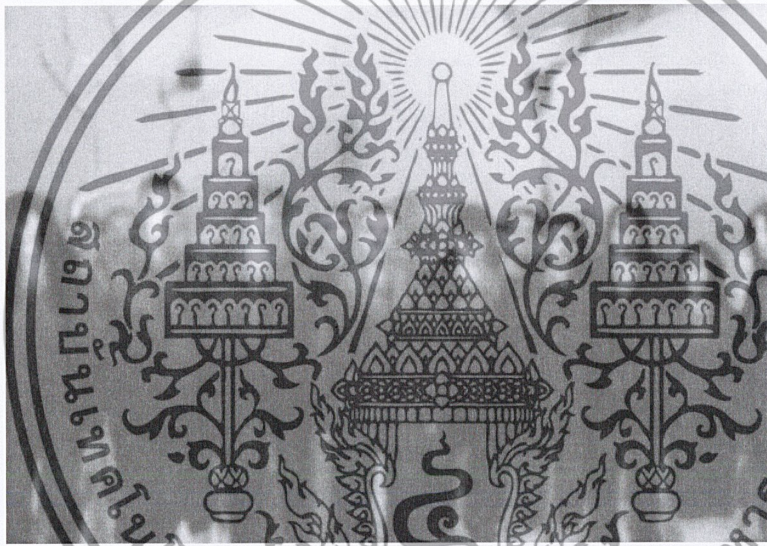
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพฉากหลังที่เป็นคน ส่วนมากใช้เฉพาะshotที่มีคนเยอะ ใช้ภาพคนซ้อนบนเลเยอร์ (Layers)ฉากหลัง ซึ่งข้าพเจ้าจะปรับภาพฉากหลังให้Blur เมื่อนำไปซ้อนกับตัวละครที่เราต้องการ เน้น จะทำให้เกิดมิติ ความลึกของภาพมากขึ้น

Layers 01 - FBFB 4



ภาพที่4.37 ภาพฉากหลังที่เตรียมไว้เพื่อนำไปซ้อนเลเยอร์



ภาพที่4.38 ภาพการซ้อนฉากหลัง

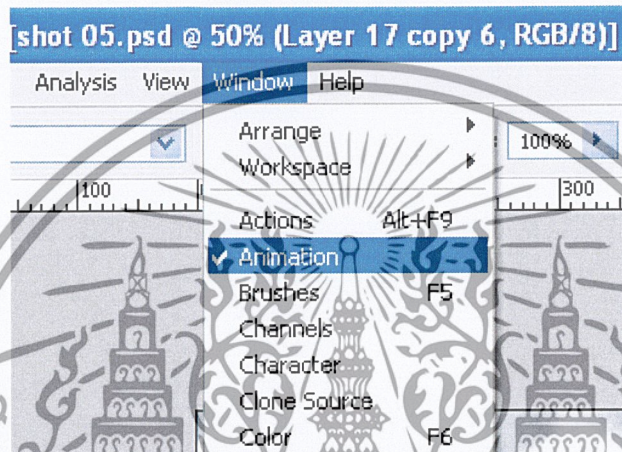


ภาพที่4.39 ภาพเมื่อนำตัวละครมาซ้อนกับฉากหลัง

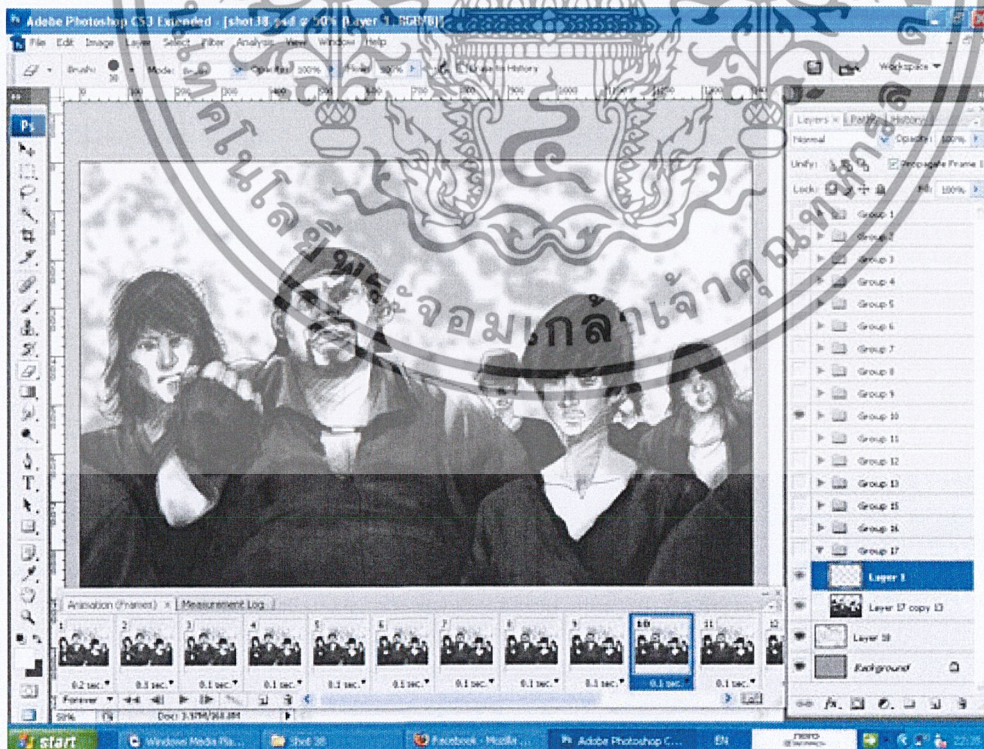
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนหลังการผลิต (POST-PRODUCTION)

1. นำภาพที่ลงสีเสร็จมาเรียงลำดับการเคลื่อนไหว ในที่นี่จะใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งตั้งแต่เวอร์ชัน CS3 ขึ้นไปสามารถทำอนิเมชันแล้วเรนเดอร์เป็นไฟล์วิดีโอได้เลย ข้อดีคือช่วยประหยัดเวลาไม่ต้องเซฟภาพทีละรูปแล้วมาเรียงต่อกันใน Adobe After Effect เมื่อลงสีเสร็จสามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้เลย โดยไปที่แถบเมนู > window > animation จะปรากฏแถบอนิเมชันขึ้นมาด้านล่าง



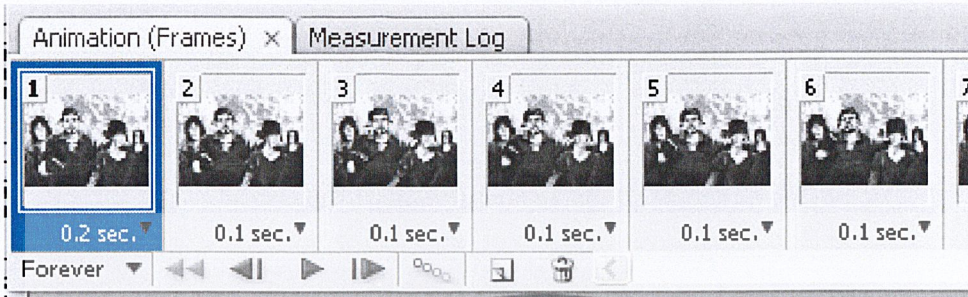
ภาพที่ 4.40 ภาพการทำอนิเมชันด้วย Adobe Photoshop CS3 ภาพที่ 1



ภาพที่ 4.41 ภาพการทำอนิเมชันด้วย Adobe Photoshop CS3 ภาพที่ 2

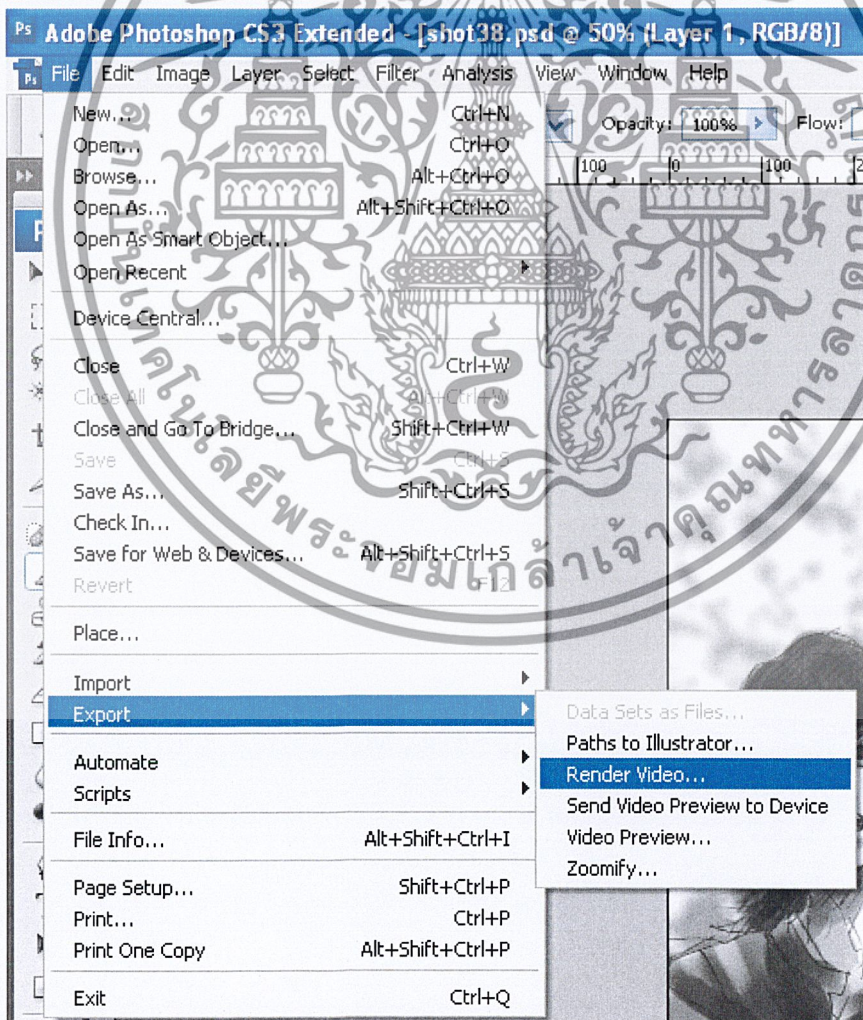
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากเรียงภาพแล้วยังสามารถกำหนดเวลาในแต่ละเฟรมได้ด้วย เฟรมแรกและเฟรมสุดท้ายควร  
เพื่อเวลาไว้เยอะกว่าเฟรมอื่น เพื่อขึ้นตอนการตัดต่อ



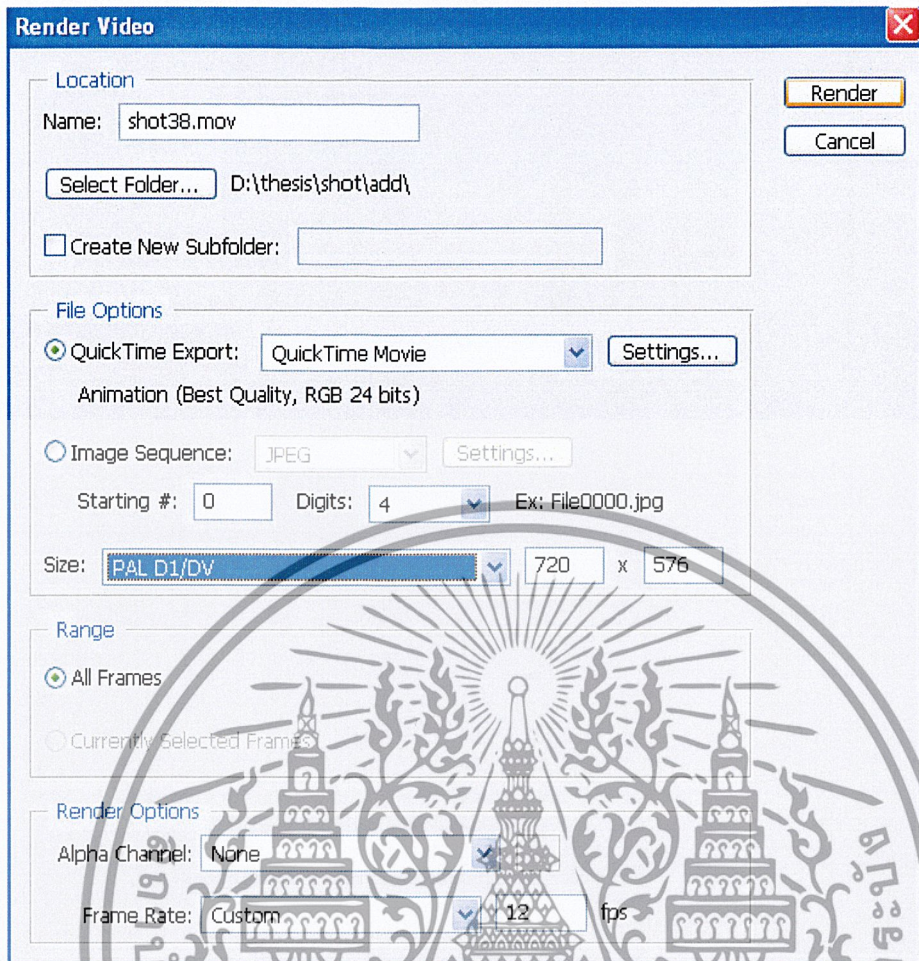
ภาพที่4.42 ภาพการทำอนิเมชันด้วย Adobe Photoshop CS3 ภาพที่3

2. Render ออกมาเป็นshot เพื่อนำไปทำการปรับแต่งตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วย  
โปรแกรม Adobe After Effect และ Adobe Premiere Pro



ภาพที่4.43 ภาพการเรนเดอร์ไฟล์วิดีโอจาก Adobe Photoshop CS3 ภาพที่1

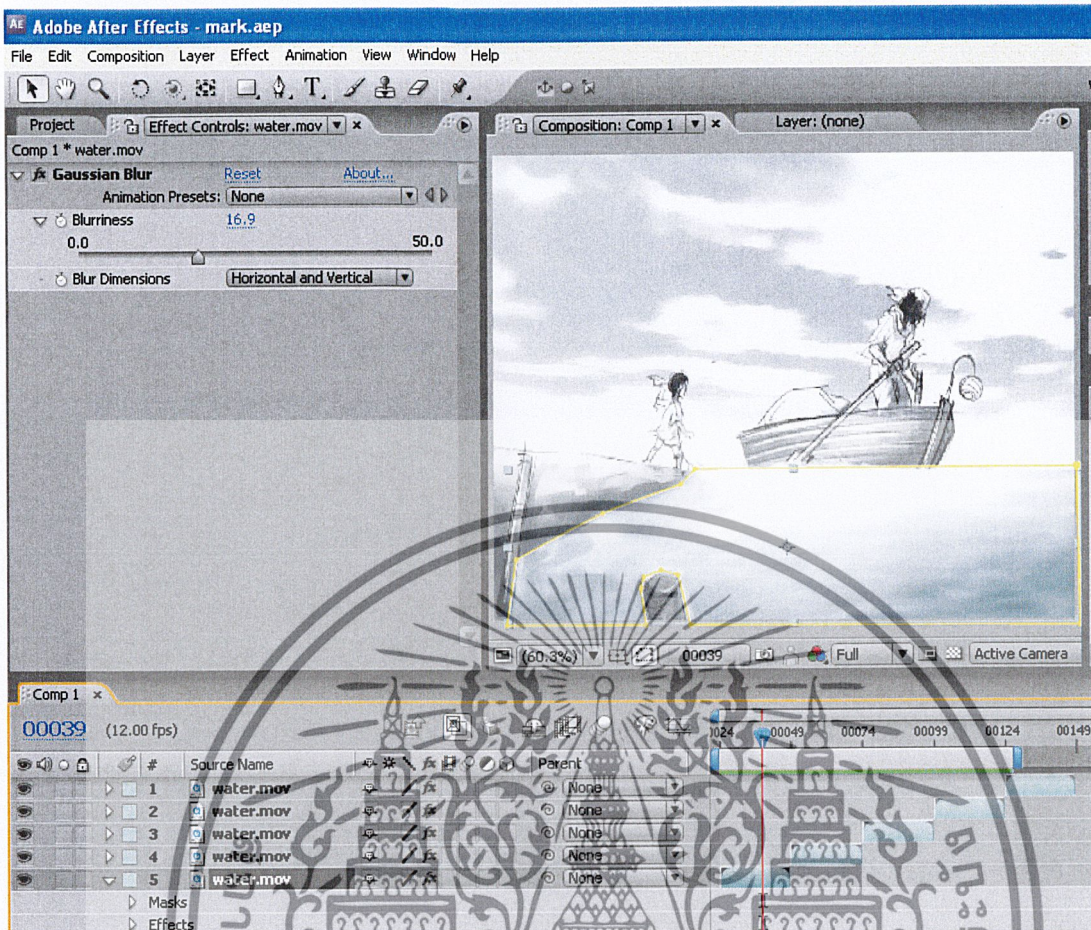
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.44 ภาพการเรนเดอร์ไฟล์วิดีโอจาก Adobe Photoshop CS3 ภาพที่ 2

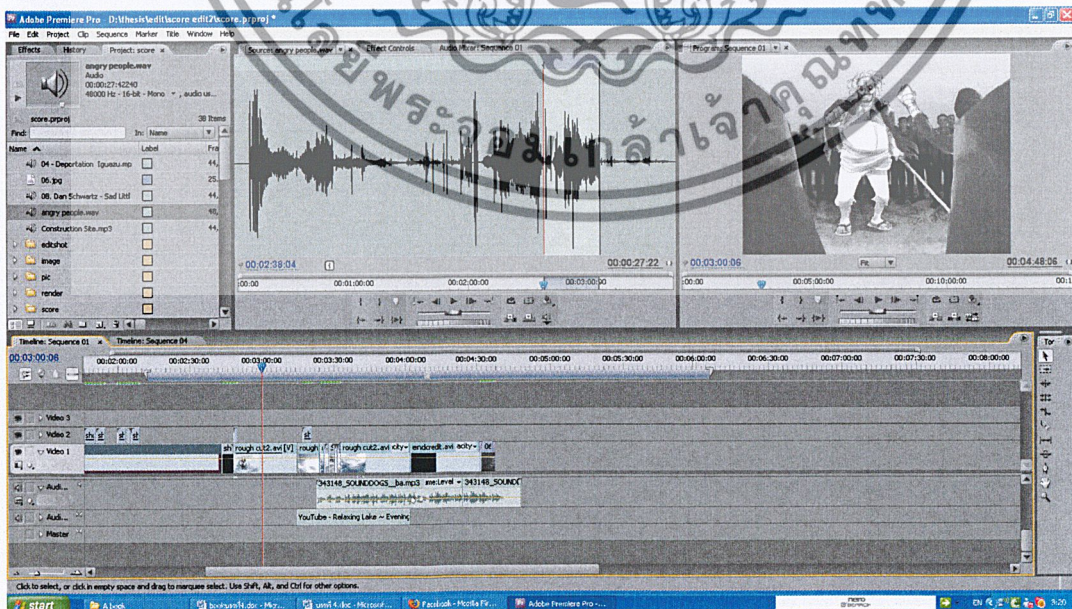
3. ทำการข้อมลในส่วนที่เป็นท้องฟ้าและน้ำ รวมทั้งใส่พื้นผิว(Texture)น้ำด้วยโปรแกรม Adobe After Effect โดยการImport ไฟล์วิดีโอที่เป็นพื้นผิวน้ำมาไว้เลเยอร์บนสุดซ้อนทับไฟล์อนิเมชัน จากนั้นทำการMarkเฉพาะจุดที่ต้องการให้มีพื้นผิวน้ำ แล้วทำการปรับค่าตามความเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.45 ภาพการใส่พื้นผิวในโปรแกรม Adobe After Effect

4. Render ออกมาเป็น shot เพื่อนำ shot ไปเรียงและตัดต่อเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 4.46 ภาพการตัดต่อเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ภาพที่ 1

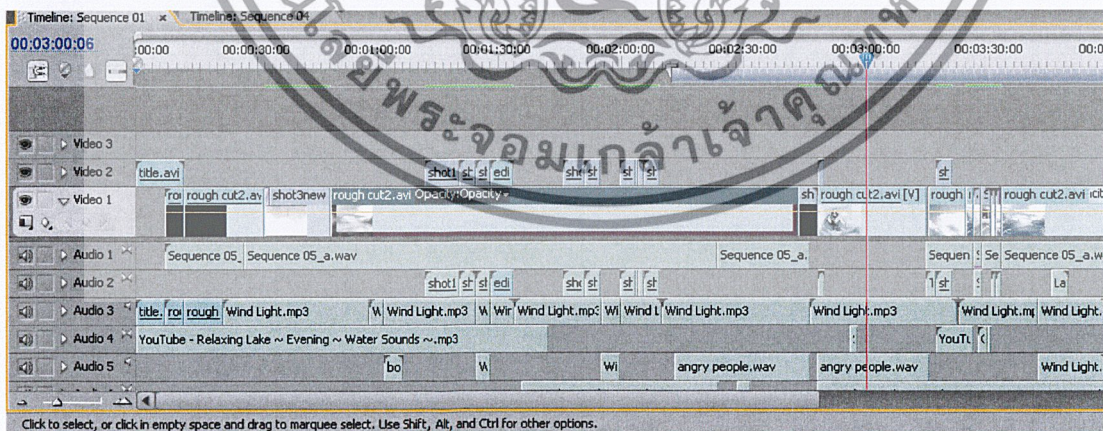
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในงานอนิเมชัน เสียงถือว่ามีค่ามากเพราะสามารถสร้างบรรยากาศให้กับภาพได้ สร้างอารมณ์ความรู้สึกของคนดูให้เชื่อมโยงกับตัวละครและเรื่องราวทำให้เกิดความสมจริง

เนื่องจากอนิเมชันเกิดจากภาพนิ่ง การตัดต่อเสียงในอนิเมชันจึงมีความยุ่งยากและละเอียดกว่า ภาพยนตร์ บางครั้งต้องสร้างเสียงขึ้นมาเอง(Sound Design) เพื่อให้ได้เสียงตรงตามที่จินตนาการไว้

องค์ประกอบของเสียงในภาพยนตร์แบ่งเป็น3ประเภทใหญ่คือ บทสนทนา (Dialog Script) เสียงประกอบ(Sound Effect) และดนตรีประกอบ(Music) ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ถึงแม้จะไม่มีบทสนทนาที่ต้องใส่เสียงที่แสดงออกปฏิกิริยาต่างๆของตัวละคร แต่จะเน้นไปที่เสียงประกอบ (Sound Effect)มากกว่า ได้แก่ เสียงบรรยากาศ(Ambience) ฟูไว้ทั้งเรื่องเพื่อเป็นสภาพแวดล้อมของตัวละคร เสียงการเคลื่อนไหว(Foley)ที่ต้องมีการวางเสียงให้ตรงกับภาพที่ปรากฏ(Sync) และมีเสียงดนตรีเป็นส่วนช่วยเสริมอารมณ์

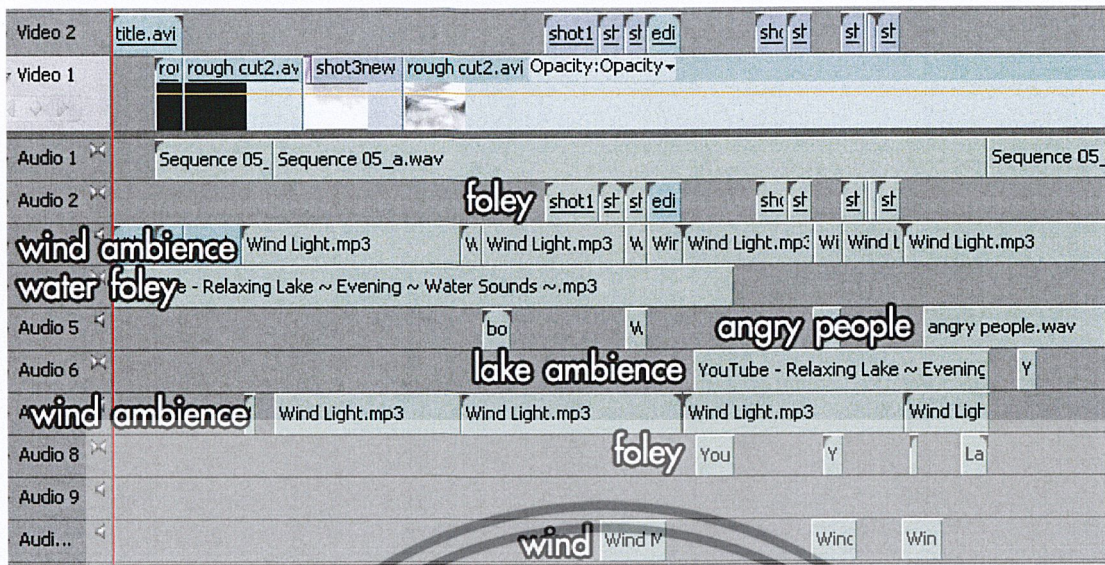
ในการเลือกเสียง ควรนึกถึงฉากและเหตุการณ์ในภาพยนตร์นั้นๆ อนิเมชันเรื่องนี้มีฉากคือ เมืองที่ติดแม่น้ำ สถานที่นั้นมีเสียงบรรยากาศ(Ambience)หลักคือ เสียงน้ำและเสียงลม เสียงน้ำจะไม่ใช้เสียงคลื่นแต่เป็นเสียงน้ำกระทบฝั่งเบาๆ เสียงแม่น้ำที่มีน้ำไหลเอื่อย เสียงลมไม่ใช่เสียงลมพัดแรงแต่เป็นเสียงลมพัดเอื่อยๆ เสียงบรรยากาศทั้ง2เสียงนี้ถือว่าเสียงเบามาก การหาเสียงบรรยากาศที่ดีคือควรไปอัดเสียงในสถานที่จริงแต่มีอีกวิธีหากเกิดเหตุขัดข้องไม่สามารถไปอัดเสียงจากสถานที่จริงได้นั้นคือ หากลิ่ววิดีโอที่ถ่ายในสถานที่เดียวกับที่เราต้องการ แล้วทำการแปลงไฟล์วิดีโอให้เป็นไฟล์เสียง เสียงการเคลื่อนไหว(Foley) ในเรื่องส่วนใหญ่จะเป็น เสียงเดิน เสียงวิ่ง เสียงพายเรือ เสียงตกน้ำ ไม่มีบทสนทนา(Dialog Script) แต่มีเสียงออกปฏิกิริยาของมนุษย์ที่ไม่ได้ออกมาเป็นคำพูด เช่น เสียงร้อง เสียงหัวเราะ เมื่อได้เสียงที่ต้องการแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการตัดต่อ



ภาพที่4.47 ภาพการตัดต่อเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ภาพที่2

เนื่องจากการตัดเสียงที่เดียวทั้งเรื่องค่อนข้างวุ่นวาย ดูยาก การแบ่งตัดเป็นSequenceจะง่าย และสะดวกกว่า เวลาต้องการแก้ไข

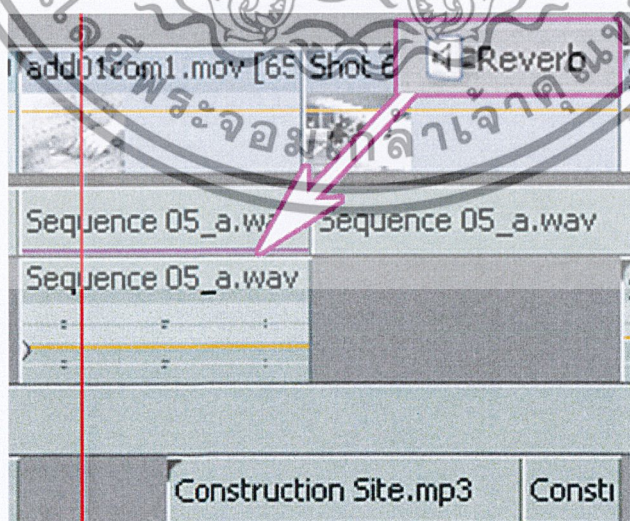
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.48 ภาพการตัดต่อเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ภาพที่3

อย่างที่กล่าวไปข้างต้นว่าเสียงบรรยากาศของเรื่องนี้ค่อนข้างเบา จึงต้องมีการซ้อนกันหลาย Audio ซ้ำเพื่ำนำเสียงลมมาวางเป็นแถวยาวทั้งดลิตซ์ซ้อนกัน2-3Audio บางฉากจะได้ยินเสียงลมชัดกว่า อย่างฉากเครื่องบินกระดาษถูกปาไปในอากาศ ซ้ำเพื่ำนำก็จะซ้อนเสียงลมเพิ่มไปเฉพาะฉากนั้น แล้วปรับระดับเสียงอีกทีเสียงนั้นก็ใช้วิธีการเดียวกัน

เสียงการเคลื่อนไหว(Foley)ใช้ความละเอียดในการตัดมาก เพราะต้องวางเสียงให้ตรงกับภาพ บางครั้งเสียงสั้นหรือยาวไป ก็ต้องปรับสปีดเสียงหรือใส่Audio Effectให้เข้ากับภาพ เช่น ฉากตอกตะปู เสียงค้อนที่ตอกลงไปควรมีเสียงก้องสะท้อนด้วย จึงใส่Audio Effect Reverb เพื่อให้เกิดเสียงสะท้อน



ภาพที่4.49 ภาพการตัดต่อเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ภาพที่4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่คนทั้งสองฝ่ายทะเลาะกันท่ามกลางความสับสนวุ่นวาย เป็นอีกฉากที่ยากในการหาเสียงให้ได้อย่างที่ต้องการ จึงใช้วิธีอัดเสียงจากคลิปที่มีเหตุการณ์คล้ายกันอย่าง คนทะเลาะกัน การก่อกบฏ โดยเลือกเหตุการณ์ที่อยู่กลางแจ้ง หากเลือกเสียงวุ่นวายในห้างสรรพสินค้าจะมีเสียงก้องเสียงสะท้อนไม่สามารถนำไปใช้ได้ ในด้านการตัดต่อเสียงเหมือนกับการตัดต่อเสียงบรรยากาศ

เสียงดนตรีอาจไม่ใช่สิ่งจำเป็นนักสำหรับอนิเมชันเรื่องนี้ แต่ก็เป็นส่วนที่ช่วยเสริมอารมณ์ให้กับงานได้ ซึ่งในที่นี้ดนตรีที่เข้ากับบรรยากาศของเรื่องเป็นดนตรีFolk หากใช้ดนตรีคลาสสิกอย่างเปียโน ก็ทรูเกินไปเมื่อเทียบกับบรรยากาศแบบชาวบ้านในเรื่อง จึงเลือกดนตรีที่ใช้กีตาร์โปร่งในช่วงท้ายของเรื่องที่เป็นฉากประมวลภาพคนทั้งสองฝ่ายช่วยกันสร้างสะพานจนจบ

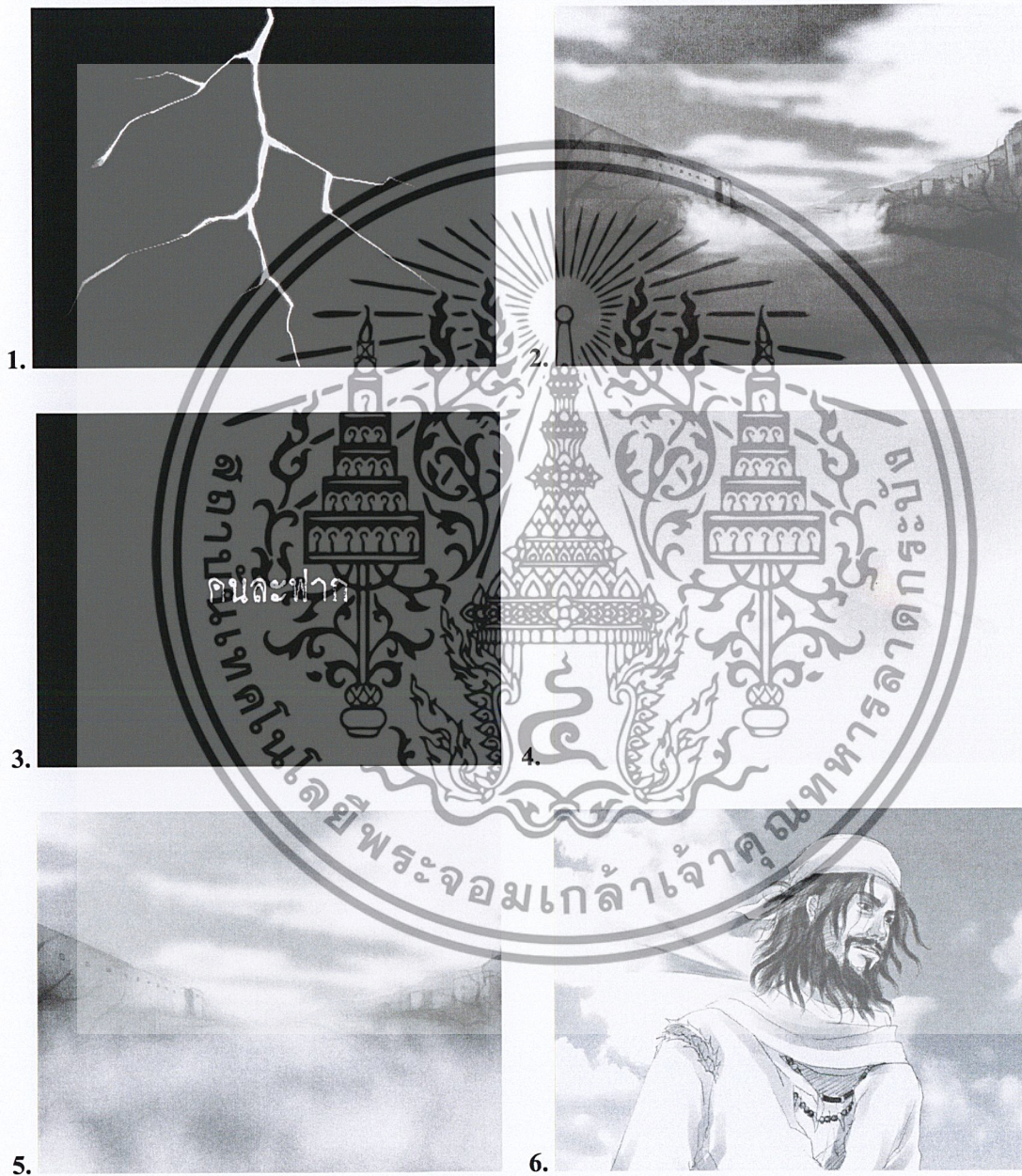
5. เมื่อทำการตัดต่อจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว ก็ทำการExport ออกมาเป็นระบบDVD pal

720x576



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

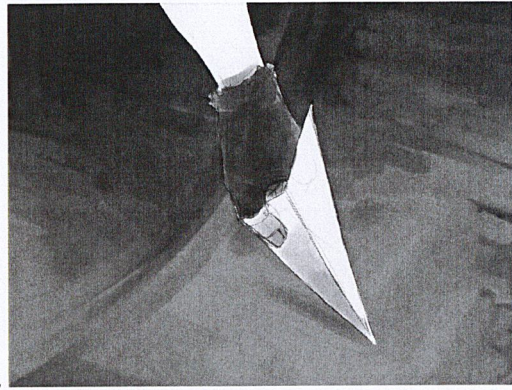
ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “คนละฟาก”



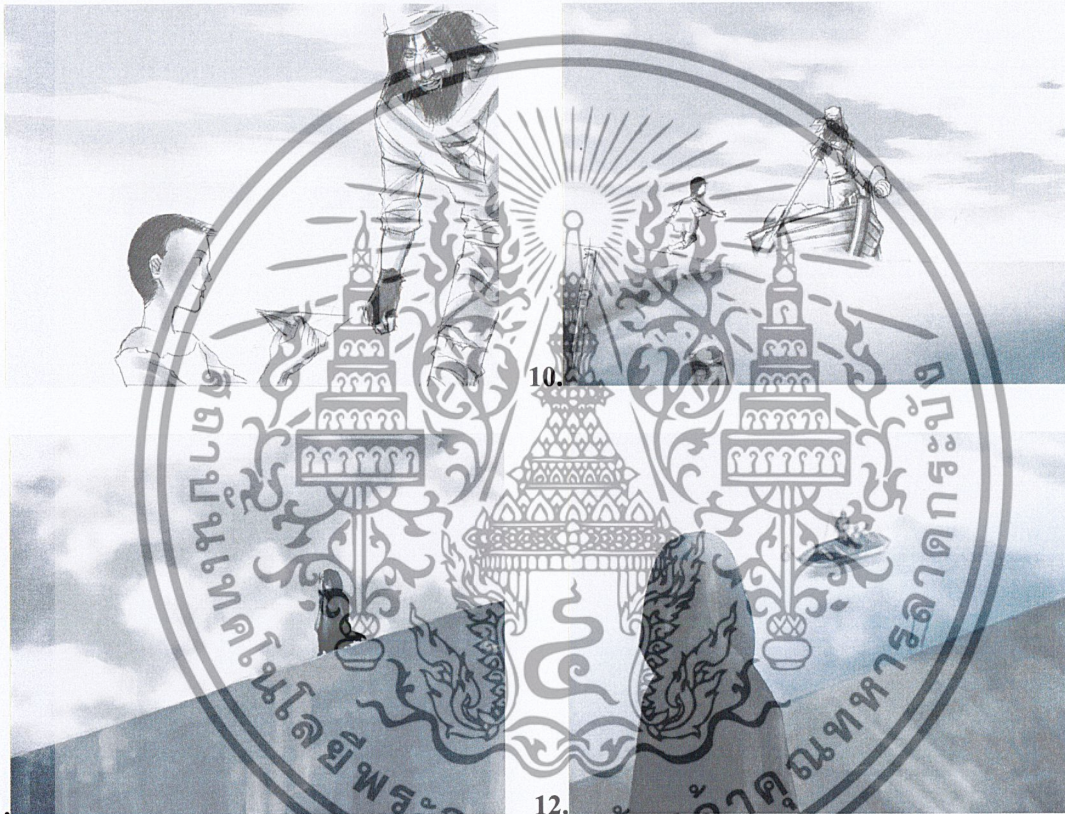
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7.



8.



9.

10.

11.

12.



13.



14.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



15.



16.



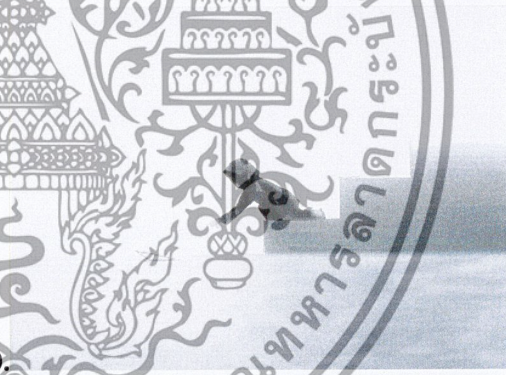
17.



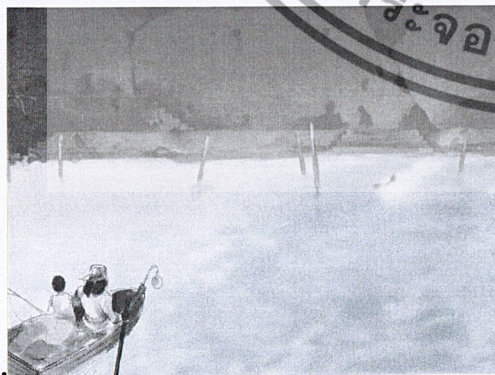
18.



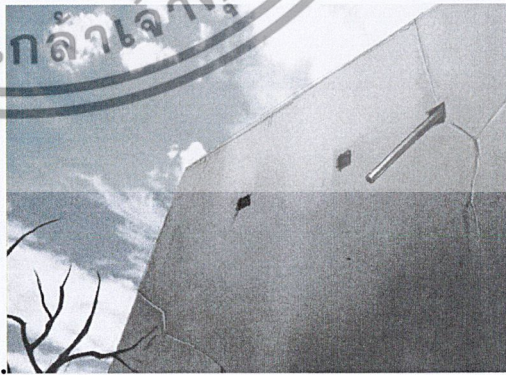
19.



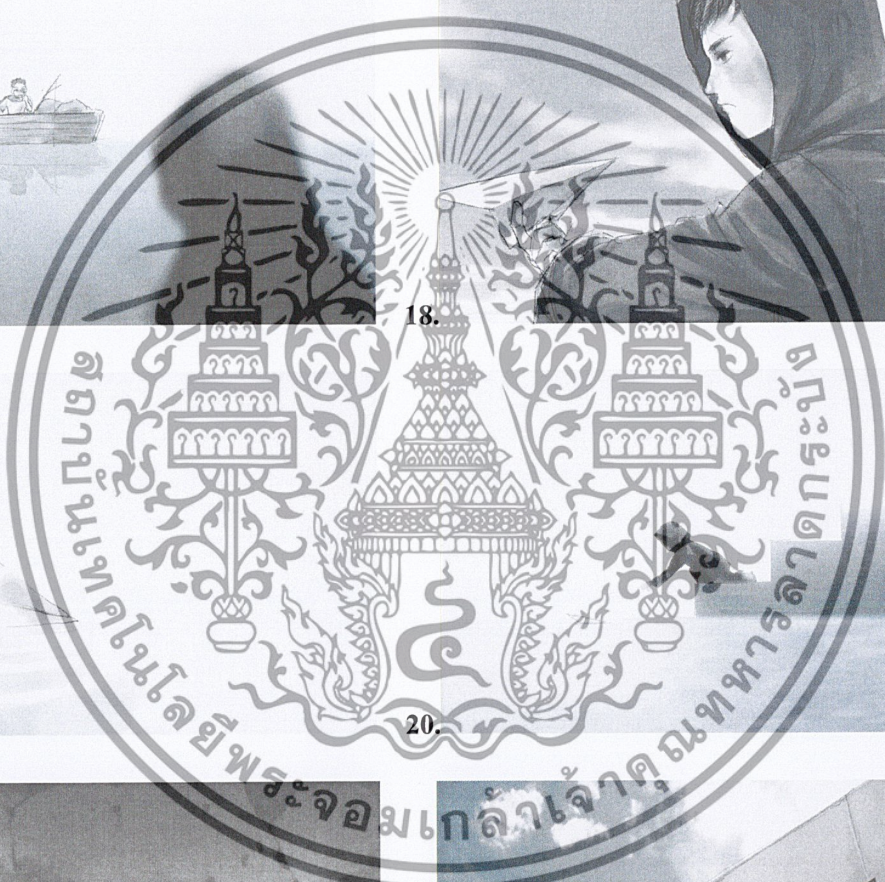
20.



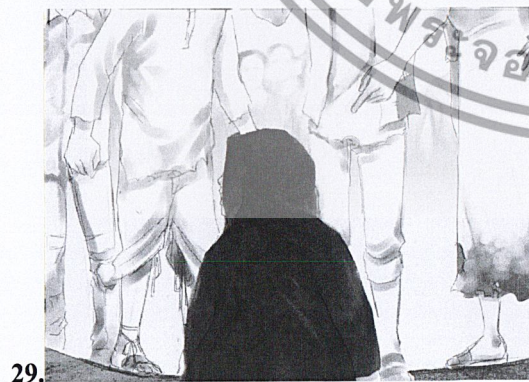
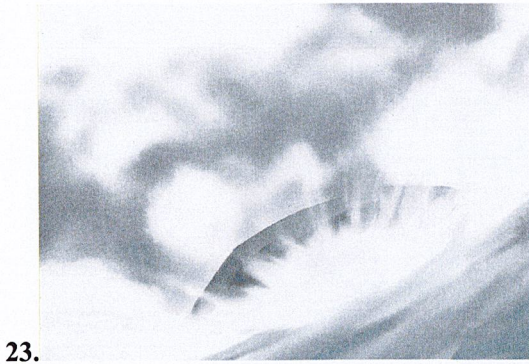
21.



22.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



31.



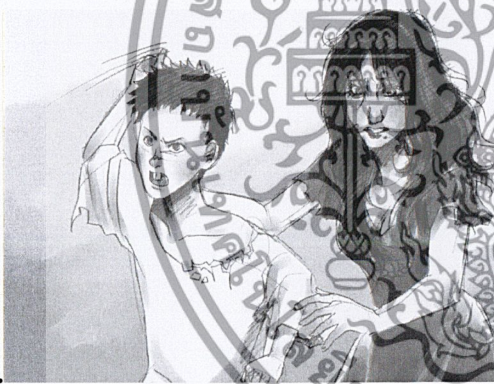
32.



33.



34.



35.



36.

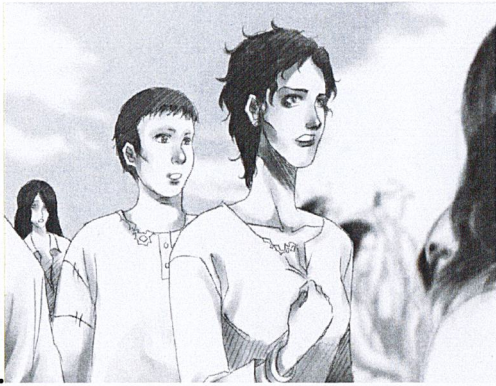


37.



38.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



39.



40.



41.



42.



43.



44.



45.



46.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



47.



48.



49.



50.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### บทสรุป

##### ขั้นตอนการเตรียมงาน

ขั้นตอนการคิดบทภาพยนตร์เรื่องนี้ เริ่มแรกสุดข้าพเจ้ามุ่งประเด็นเกี่ยวกับ สงคราม แต่นั่นเป็นการจำกัดกรอบเกินไป เมื่อลองทบทวนดู สงครามคือผลที่เกิดจากความขัดแย้ง ข้าพเจ้าจึงเปลี่ยนประเด็นให้กว้างขึ้น โดยมุ่งเน้นไปที่ความขัดแย้งซึ่งไม่จำเป็นต้องแสดงให้เห็นใน รูปแบบของสงครามเสมอไป

ข้าพเจ้าเริ่มร่างบทภาพยนตร์เป็นเรื่องสั้น ขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา สองเล่าให้ ผู้อื่นฟัง ซึ่งแต่ละคนแสดงความคิดเห็นแตกต่างกันไป ทำให้มุมมองที่มีต่อเรื่องราวของเราหลากหลาย มากขึ้น ข้าพเจ้าพัฒนาบทโดยการเชื่อมั่นในความคิดของตนเอง แล้วนำความคิดเห็นของผู้อื่นใน ส่วนที่ดีมาสนับสนุนงานของเรา

หลังจากพัฒนาบทจนได้โครงเรื่องที่แน่ชัดแล้ว ข้าพเจ้าเริ่มออกแบบตัวละครและฉากใน เรื่อง เนื่องจากตัวบทมีความเป็นดราม่าสูง ภาพที่ใช้จึงควรเป็นแบบเสมือนจริง การออกแบบที่ จินตนาการขึ้นมาเองจึงไม่สนับสนุนตัวเรื่องอย่างมากเพราะขาดความสมจริง ข้าพเจ้าจึงใช้วิธีเรียนรู้ จากของจริง ไม่ว่าจะเป็น ชีวิตประจำวัน ภาพถ่าย ภาพยนตร์ ตัวอย่างเหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์ หรือปรับให้เข้ากับตัวละครและฉากที่ออกแบบขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ขั้นตอนการผลิต

ในขั้นตอนนี้เกิดปัญหาเรื่องระยะเวลาที่ไม่เหมาะสมกับการทำงาน ซึ่งกลายเป็นตัวลดคุณภาพงานลงไป เนื่องจากการทำอนิเมชัน2มิติเป็นการวาดภาพเคลื่อนไหวทีละรูป ข้าพเจ้าจึงคำนวณจำนวนภาพที่ต้องวาด ตัดฉากที่ไม่จำเป็นออกและวางแผนการทำงานโดยยึดกำหนดส่งงานเป็นหลัก พร้อมทั้งขอความช่วยเหลือจากเพื่อนและคนในครอบครัวช่วยแบ่งเบางาน

ข้าพเจ้าใช้เวลาวาดเส้นในเดือน โดยวันต้องวาดให้ได้2-3 Shot บางShotไม่ต้องวาดตัวละครก็แบ่งให้คนอื่นทำไปเลย หลังจากวาดเสร็จทั้งหมดข้าพเจ้าก็พบอีกปัญหาคือการเทสีรูปที่ต้องทำก่อนลงสีจริง เป็นขั้นตอนที่ข้าพเจ้าไม่ทันลึกลงใจว่าจะสร้างความยึดหยุ่นมาก ทำให้แผนที่วางไว้ล่าช้า แต่ก็สามารถเร่งทำให้เสร็จได้ทันเวลา

### ขั้นตอนหลังการผลิต

หลังจากร่างภาพ ลงสีหมดทุกรูป ข้าพเจ้าเรียงลำดับการเคลื่อนไหวในโปรแกรมAdobe Photoshopแล้วexportเป็นไฟล์วิดีโอ เพื่อนำไปตัดต่อใส่เสียงในโปรแกรมPremier Pro จะมีบางShotที่ต้องนำไปปรับแต่งในโปรแกรมAfter Effectต่อแล้วนำกลับมาตัดต่ออีกรอบ ซึ่งก็พบปัญหาเรื่องคุณภาพความละเอียดของไฟล์แตกเมื่อImportลงในโปรแกรมAfter Effect จึงต้องเรนเดอร์ไฟล์นั้นจากโปรแกรมPremier Pro ออกมาเป็นรูปทั้งหมด แล้วนำไปเรียงเป็นภาพเคลื่อนไหวในAfter Effectแทน

เมื่อทำตัววิดีโอเสร็จข้าพเจ้าก็พบอีกปัญหาคือการตัดต่อเสียงและเพลงประกอบที่ไม่ไปด้วยกันกับภาพ จึงต้องตัดต่อแก้ไขเสียงและเลือกเพลงใหม่หลายครั้ง

## ข้อเสนอแนะ

1. ค้นหาตนเองให้เจอ รู้ว่าความสามารถและความตั้งใจของตนคืออะไร มิฉะนั้นอาจกลายเป็นว่าเราทำงานที่ไม่ตรงกับความสามารถที่มีอยู่ อาจพาลทำให้ท้อแท้และหมดความตั้งใจในการทำงานนั้นไปด้วย

2. มีการวางแผน เพื่อเหลือเผื่อขาด ทำงานตามแผนที่วางไว้ให้ได้

3. มั่นใจในตนเอง

4. ควรมีสติและความรอบคอบในการทำงาน ไม่หักโหมจนเกินไป เพราะอาจส่งผลให้ทำงานผิดพลาด และเมื่อเกิดปัญหาควรหาทางสงบสติอารมณ์ ค่อยๆหาทางแก้ปัญหาไป

5. เปิดรับสิ่งใหม่ๆ มองหาไอเดียแล้วนำมาพัฒนางานตลอดเวลา ทำให้เราเกิดความคิดสร้างสรรค์ อยากรสร้างผลงานที่ดียิ่งขึ้นไปเรื่อยๆ



## บรรณานุกรม

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชั่น (How To Make 2D Animation). กรุงเทพมหานคร : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี , 2547.

อาจารย์เข็มพัทธ์ พัชรวิษุทธิ์ .เอกสารประกอบการเรียน วิชา ภาพยนตร์อนิเมชั่นและเทคนิคคอมพิวเตอร์. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง , 2552 .

Richard Williams . The Animator's Survival Kit . London : Faber and Faber Limited , 2009.

IDIS สำนักบริการข้อมูลและสารสนเทศ. สถานการณ์ความขัดแย้งทางสังคมและวัฒนธรรมระดับโลกในยุคโลกาภิวัตน์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<http://www.idis.ru.ac.th/report/index.php?topic=408.0> ( วันที่ค้นข้อมูล : 24 เมษายน 2554)

ทาเคชิโกะ อีโนอุเอะ . [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก [th.wikipedia.org/wiki/ทาเคชิโกะ\\_อีโนอุเอะ](http://th.wikipedia.org/wiki/ทาเคชิโกะ_อีโนอุเอะ) ( วันที่ค้นข้อมูล : 22 เมษายน 2554)

Frank Miller (แฟรงค์ มิลเลอร์) . [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก [www.nangdee.com/name/f/p1705.html](http://www.nangdee.com/name/f/p1705.html) ( วันที่ค้นข้อมูล : 22 เมษายน 2554)

โอเชียนสไมล์ทัวร์ . เมืองพาราณสี เมืองสี่พันปีที่ไม่เคยหลับ ประเทศอินเดีย . [ออนไลน์] . เข้าถึงได้จาก <http://www.oceansmile.com/India/Paranasi.htm> ( วันที่ค้นข้อมูล : 24 เมษายน 2554)

โอเชียนสไมล์ทัวร์ . ทัวร์ทิเบต พระราชวังโปตาลา (Potala Palace) พระราชวังศักดิ์สิทธิ์แห่งดินแดนหลังคาโลก. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.oceansmile.com/China/tibetpotala.htm> ( วันที่ค้นข้อมูล : 24 เมษายน 2554)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SightSeeing in ThaiLand . สะพานไม้อุตตมานุสรณ์ (สะพานมอญ) กาญจนบุรี . [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก <http://www.phudoilay.com/central/kanchanaburi/Sangkhlaburi.php> ( วันที่

ค้นข้อมูล : 24 เมษายน 2554)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล                      สลิตา หุตังคบดี  
 เกิดวันที่                      24 สิงหาคม 2531  
 ที่อยู่                              47 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 67  
    บางพลัด กรุงเทพฯ 10700  
 E-mail                              d-gray@hotmail.com

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2554                      ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
 พ.ศ. 2548                      จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจาก โรงเรียนแฉะสิริอนุสรณ์  
 พ.ศ. 2541                      จบการศึกษาระดับประถมศึกษาจาก โรงเรียนแฉะสิริอนุสรณ์

### ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

พ.ศ. 2553                      ได้รับประกาศนียบัตรนักศึกษาดีเด่น ประเภทผลการเรียนดี  
 พ.ศ. 2552                      รางวัลรองชนะเลิศอันดับ1 ประกวดภาพประกอบ  
    โครงการJamsai Award สุนามความคิดสะกิดใจเดียวรัก ครั้งที่2  
    บริษัท แจ่มใส พีบีลชิ่ง จำกัด  
 พ.ศ. 2551                      ได้รับประกาศนียบัตรนักศึกษาที่สร้างชื่อเสียงให้สถาบัน  
 พ.ศ. 2551                      รางวัลชนะเลิศ การประกวดออกแบบสื่อเพื่อสิ่งแวดล้อมโลก  
    ประเภทณรงค์ลดสถานะโลกร้อน ด้วยสื่อ2มิติ  
    คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 พ.ศ. 2550                      รางวัลรองชนะเลิศอันดับ1 ประกวดออกแบบคาแรคเตอร์  
    โครงการMy Hero of Dream Design Challenge บริษัท Com7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้