สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิควาดบนกระดาษเรื่อง “พิราบสนามหลวง”

DRAWN ON PAPER TITLE “PIGEONS OF SANAMLUANG”

T120954

นายชัชวาล โพธิ์อบ

เลขหมู่.....120954
เลขทะเบียน.....
วัน, เดือน, ปี 4 เมษ. 2555

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิควาดบนกระดาษ เรื่อง "พิราบสนามหลวง"

DRAWN ON PAPER TITLE "PIGEONS OF SANAMLUANG"

นายชัชวาลย์ โพธิ์อบ

MR.CHATCHAWAN PO-OP

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 26 พ.ค. 54.

(อ.เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิควาดบนกระดาษ
เรื่อง “พิราบสนามหลวง”
DRAWN ON PAPER TITLE “PIGEONS OF SANAMLUANG”

ชื่อ	ชัชวาลย์ โพธิ์อบ
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2553
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์

บทคัดย่อ

อนิเมชั่นเรื่อง นกพิราบสนามหลวงนี้ถ่ายทอดเรื่องราวการถูกจับของนกพิราบ ซึ่ง กรุงเทพมหานครได้มีแผนปรับปรุงภูมิทัศน์ เนื่องจาก นกพิราบจำนวนมากทำให้บ้านเมืองสกปรก ซึ่งอาจก่อเชื้อโรคต่อชาวเมือง สาเหตุเกิดจาก มีคนขายอาหารนก นกจึงมาอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก การกำจัดคนขายจึงเป็นหนทางในการแก้ปัญหานี้ อย่างถูกต้อง

ข้าพเจ้าจึงอยากถ่ายทอดเรื่องราวของนกพิราบสนามหลวง ว่านกหรือคนเป็นเหตุของปัญหาทั้งปวง โดยสร้างเรื่องราวให้มีความสนุกสนาน ผ่านงานอนิเมชั่นเทคนิควาดบนกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้สำเร็จได้ด้วยดี ต้องขอขอบคุณอาจารย์เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์ ซึ่งเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือด้านต่างๆและชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประภัสสร เลิศอนันต์ อาจารย์กิตติ ศรมณี อาจารย์แขมังกรวงษ์ และ อาจารย์สุวรรณณี สุรเชษฐ์คมสัน ที่ร่วมเป็นคณะกรรมการในการตรวจสอบรวมทั้งให้คำแนะนำที่ดีต่อศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

ที่ขาดไม่ได้คือ ครอบครัวของข้าพเจ้าที่ให้การสนับสนุนในทุกๆด้าน และเป็นเหมือนแรงบันดาลใจให้ลุกมาทำงานต่อไปได้อย่างไม่ย่อท้อ ขอขอบคุณ เพื่อนๆสาขาภาพยนตร์และวิดีโอรุ่นที่ 25 ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจตลอดการทำงาน จนกระทั่งงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จ

ชัชวาลย์ โพธิ์อบ

19 พฤษภาคม

2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล 4

อ้างอิงข้อมูลการจับนกพิราบสนามหลวง 5

ข้อมูลพันธุ์นกพิราบ 12

การเคลื่อนที่ของนก 14

ข้อมูลอ้างอิง ข่าวการย้ายนกพิราบสนามหลวง 16

ข้อมูลอ้างอิงหลักทฤษฎีของภาพยนตร์อนิเมชั่น 19

ข้อมูลอ้างอิง การเคลื่อนไหวของนกพิราบ 22

ข้อมูลอ้างอิง จากภาพยนตร์อนิเมชั่น 25

3 บทภาพยนตร์ 28

แนวทางของบทภาพยนตร์ 28

โครงเรื่อง 29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้า

SCREENPLAY 30

THUMBNAIL BOARD 32

STORY BOARD 34

4 ขั้นตอนการทำงาน 48

ขั้นตอนการเครียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชั่น 48

การออกแบบตัวละคร 48

การออกแบบฉาก 52

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น 55

ขั้นตอนสแกนและจัดเรียงภาพ 59

ขั้นตอนจัดเรียงภาพที่เคลื่อนไหวแล้วลงในโปรแกรม Adobe after effect 60

ขั้นตอนการทำ Effect ด้วยโปรแกรม Adobe after effect 61

ขั้นตอนการ Composite ด้วยโปรแกรม Adobe after effect 62

ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post Production) 64

ประเภทของเสียงประกอบภาพยนตร์โดยหลัก 66

ขั้นตอนการทำเสียง (Sound Editor) 67

ภาพบางส่วนจากอนิเมชั่นเรื่อง “พิราบสนามหลวง” 71

5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ 73

บรรณานุกรม 76

ประวัติผู้วิจัย 78

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
2.1	ป้ายประกาศจับนกพิราบ	6
2.2	กรงจับนกพิราบ	7
2.3	คนให้อาหารนกพิราบ	9
2.4	นกพิราบป่า	12
2.5	สีพื้นฐานของนกพิราบป่า	13
2.6	ภาพนกแสดงปีกขนที่ปีกและกล้ามเนื้อกดปีก	15
2.7	รายการ สรยุทธ เจาะข่าวเด่น “ย้ายนกพิราบ สนามหลวง” ทางช่อง3	16
2.8	สกู๊ป เปิดพื้นที่กักกันนกพิราบ	18
2.9	ตัวอย่าง ลายเส้นการเคลื่อนไหวของนกพิราบ จากหนังสือ	22
2.10	ตัวอย่าง ลายเส้นการเคลื่อนไหวของนกพิราบ	23
2.11	ตัวอย่าง การบินของนกพิราบ (Pigeon flying in super slow motion)	24
2.12	ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง “Pyrats”	25
2.13	ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง “Pigeon Impossible” by Lucus Matell	26
2.14	ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง “Bolt (Shot นกพิราบ)“	27
3.1	THUMBNAIL BOARD	32
3.2	THUMBNAIL BOARD	33
4.1	นกพิราบพันธุ์:Thurgauer Weissschwanz	48
4.2	ภาพร่างตัวละคร	49
4.3	ภาพร่างตัวละครหลัก	49
4.4	Character sheet นกพิราบตัวเอก	50
4.5	ภาพร่าง คนเร่ร่อน	50
4.6	คาแรกเตอร์นกพิราบตัวอื่นๆ	51
4.7	ภาพป้ายตั้งกรงนกที่สนามหลวง	52
4.8	ภาพป้ายที่วาดและลงสีน้ำในงาน	52
4.9	ภาพกรงจับนกในสนามหลวง	53
4.10	ภาพกรงจับนกที่วาดและลงสีด้วยสีน้ำ	53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ หน้า

4.11 ภาพตัวอย่างยักษ์วัดพระแก้ว 54
4.12 ภาพยักษ์วัดพระแก้วที่วาดและลงสีน้ำ 54
4.13 Light box และ Peg bar 55
4.14 อุปกรณ์การลงสี 56
4.15 Pose to Pose 57
4.16 In between 57
4.17 ภาพตัวละครที่ลงสี แล้ว 58
4.18 ภาพฉากเมื่อลงสี 58
4.19 ภาพการสแกนภาพเข้าคอมพิวเตอร์ 59
4.20 ภาพdie-cutตัวละครด้วยโปรแกรม Adobe photoshop 59
4.21 ภาพไฟล์ที่die-cut เสร็จแล้ว 60
4.22 ภาพเรียงลำดับเฟรมของตัวละคร 60
4.23 การทำ Effect ฝุ่นควัน 61
4.24 การทำ Effect ฝุ่นควัน 61
4.25 การ Composite 62
4.26 การ Composite 63
4.27 การ Composite 63
4.28 การ Composite 64
4.29 การตัดต่อ 65
4.30 การ Export file 66
4.31 ตัวอย่าง Sound Effect นกพิราบร้อง และเสียงกระพือปีก 68
4.32 ตัวอย่าง Sound Effect เครื่องยนต์รถ 69
4.33 ตัวอย่างเสียงบรรยากาศ (Ambience) เสียงฝูงนกพิราบ 69
4.34 ตัวอย่างเสียงดนตรีประกอบ(Music) เสียงดนตรีตื่นเต้น 70
4.35 ภาพหลังจากการ Composite 71
4.36 ภาพหลังจากการ Composite 72

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

จากข่าวหน้าหนังสือพิมพ์ กรุงเทพมหานครได้ดำเนินแผนงาน " การปรับปรุงภูมิทัศน์สภาพแวดล้อมและปัญหาสังคมในพื้นที่สนามหลวงและปริมณฑล"เคลื่อนย้ายนกพิราบทั้งหมดกว่า10,000 ตัวออกไปจากพื้นที่สนามหลวง พร้อมกับคนเร่ร่อนและขอทาน เนื่องจากจำนวนนกพิราบมีมาก จำนวนมูลนกก็มากตามไปด้วย ทำให้บริเวณสนามหลวงและรอบๆเกาะรัตนโกสินทร์สกปรก และอาจก่อเชื้อโรคต่อชาวเมืองได้ ตามแผนต้องปิดสนามหลวงนาน 10 เดือน ระหว่างนั้นก็โปรยอาหารล่อให้นกเข้ามากินในกรงขนาดใหญ่จนเกิดความเคยชิน แล้วปิดกรงจับขังไว้ และเคลื่อนย้ายไปเลี้ยงในสถานที่ปิดตามต่างจังหวัดต่อไป ส่วน คนเร่ร่อน และคนขายอาหารนก จะถูกย้ายออกไปจากสนามหลวง และมีแหล่งที่อยู่ รวมถึงสถานฝึกอาชีพรองรับ

ในทัศนคติของข้าพเจ้า เหมือนปัญหาที่เกิดขึ้นอาจไม่ได้เกิดจากนกเพียงอย่างเดียว การใช้ชีวิตของนก หรือพฤติกรรมของนกพิราบเปลี่ยนแปลงไปตามการกระทำของมนุษย์ เพื่อเอาชีวิตรอดต่อไป กล่าวคือ มนุษย์มีวงจรหากินกับนกพิราบสนามหลวงมานานแล้ว คือกลุ่มคนเร่ร่อนที่เราสามารถพบเห็นจนคุ้นชิน ที่คอยขายอาหารนก ให้นักท่องเที่ยวมาซื้อ ก็เป็นปัญหาทำให้นกไม่หาอาหารกินเอง และอยู่ในเมืองมากขึ้น นกมีลูกหลานเยอะขึ้น จนทำให้เมืองสกปรก คนจึงคิดจะจับมันทั้งหมด รวมถึงย้ายไม่ให้มีคนเร่ร่อนอยู่ในสนามหลวงอีกต่อไป แต่ชีวิตของนก ที่ต้องมาเจอกับเรื่องแบบนี้ เพราะฉะนั้นปัญหาเกิดจากฝีมือมนุษย์ นั่นเอง

ภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่อง "พิราบสนามหลวง" ถ่ายทอดผ่านเทคนิควาดบนกระดาษ และใช้สีน้ำเป็นเทคนิคการลงสี เน้นการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร ให้เกิดท่าทาง กริยาที่สนุกสนาน โดยเล่าผ่านการผจญภัยของนกพิราบเป็นหลัก

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษา กระบวนการผลิตภาพยนตร์ อนิเมชั่น เทคนิควาดบนกระดาษ
2. เพื่อศึกษาการออกแบบตัวละคร และการเคลื่อนไหวของนกพิราบ
3. เพื่อศึกษาการถ่ายทอดปัญหาความขัดแย้งของนกพิราบในรูปแบบภาพยนตร์อนิเมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

เทคนิค	อนิเมชั่นเทคนิควาดบนกระดาษ
ความยาว	3 นาที
ระบบ	สร้างงานด้วยโปรแกรม Photoshop และ After Effect
	บันทึกลงบนแผ่น DVD ระบบ PAL 720*576 pixels
เนื้อหา	ความผิดไม่ได้เกิดจากนกพิราบ แต่ปัญหาเกิดจากคน

ลักษณะโครงการ

เป็นโครงการศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิควาดบนกระดาษ และใช้เทคนิคสีน้ำ โดยเน้นการเล่าเรื่องแนวผจญภัย

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการทำงาน 2d Animation
2. อ่านบทความ ข่าวสาร ข้อมูลเกี่ยวกับนกพิราบสนามหลวง
3. วิเคราะห์และสรุป เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาบท
4. สร้าง Story Board โดยเน้นเทคนิค Animate เพื่อเล่าเรื่องด้วย ภาพให้คนดูสามารถเข้าใจเรื่องราวชัดเจนมากขึ้น
5. Research ลักษณะ สายพันธุ์ รูปร่างของนกพิราบหลายๆชนิด เพื่อออกแบบตัวละคร
6. ดูลักษณะการเคลื่อนไหวของนกพิราบ เพื่อช่วยในการ Animate ตัวละคร
7. ลงมือปฏิบัติงาน เริ่มจากดีไซด์ฉากจากการ Research ,ใช้ดินสอวาด Animate ,ลงสี ตัดเส้น ,สะแกน, ไดคัตภาพแต่ละเฟรม ,Composite
8. รวบรวม Sound และนำมาตัดต่อ ใส่เสียงให้ควบคู่กับภาพ
9. ดูภาพรวมของงาน แก้ไขงาน เพิ่มและลด Shot เพื่อให้เรื่องราวชัดเจนและเข้าใจมากยิ่งขึ้น
10. Render เป็นไฟล์วิดีโอเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาขั้นตอนและทดลองการผลิตภาพยนตร์ อนิเมชั่นสองมิติ ด้วยเทคนิควาดบนกระดาษและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ขั้นตอน Pre-production จนเสร็จสมบูรณ์
2. ได้ศึกษาการออกแบบตัวละคร และการออกแบบการเคลื่อนไหวของนกพิราบ
3. ได้ศึกษา ค้นคว้ารวมถึงถ่ายทอดปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นของนกพิราบสนามหลวงในรูปแบบภาพยนตร์อนิมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

แรงบันดาลใจของภาพยนตร์

ในช่วงกระบวนการคิดบทภาพยนตร์ ข้าพเจ้าอยากจะนำเสนอ อนิเมชั่น เน้นการเล่าเรื่องอยากถ่ายทอดงานออกมาในแนวสนุกสนาน ระหว่างนั้นข้าพเจ้าได้เห็นข่าวหัวข้อ ปรับภูมิทัศน์สนามหลวง ซึ่งได้มีมาตรการจับนกพิราบทั้งหมด เพื่อให้ภูมิทัศน์สนามหลวงกลับมาสวยงามอีกครั้ง เพราะนกพิราบที่มีจำนวนมากเกินไป ทำให้จำนวนมูลของนกมีมากเกินไป ทำให้เลอะเทอะ และเพื่อกักกันเชื้อโรคที่อาจเกิดขึ้น

ในทัศนคติของข้าพเจ้า เหมือนปัญหาที่เกิดขึ้นอาจไม่ได้เกิดจากนกเพียงอย่างเดียว การใช้ชีวิตของนก หรือพฤติกรรมของนกพิราบเปลี่ยนแปลงไปตามการกระทำของมนุษย์ เพื่อเอาชีวิตรอดต่อไป กล่าวคือ มนุษย์มีวงจรหากินกับนกพิราบสนามหลวงมานานแล้ว คือกลุ่มคนเร่ร่อนที่เราสามารถพบเห็นจนคุ้นชิน ที่คอยขายอาหารนก ให้นักท่องเที่ยวมาซื้อ ก็เป็นปัญหาทำให้นกไม่หาอาหารกินเอง และอยู่ในเมืองมากขึ้น นกมีลูกหลานเยอะขึ้น จนทำให้เมืองสกปรก คนจึงคิดจะจับมันทั้งหมด รวมถึงย้ายไม่ให้มีคนเร่ร่อนอยู่ในสนามหลวงอีกต่อไป แต่ชีวิตของนก ที่ต้องมาเจอกับเรื่องแบบนี้ ก็เกิดจากฝีมือมนุษย์ทั้งหมด

เรื่องราวของนกพิราบสนามหลวงน่าสนใจ และอยากจะนำเสนอออกมาในรูปแบบที่ไม่ตึงเครียด ดูสนุกสนาน สามารถให้คนดูเข้าใจได้ง่ายๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 อ้างอิงข้อมูลการจับนกพิราบสนามหลวง

2.1.1 วิธีจับ

กทม.ตั้งกรงใหญ่ฝั่งวัดพระแก้ว ใช้อาหารล่อ คาดจับนกได้ 4,000 ตัวต่อกรง ส่งตรวจหากไม่พบเชื้อโรคจะส่งไปเลี้ยงจ.ราชบุรี และ ฉะเชิงเทรา

นายธีระชน มโนมัยพิบูลย์ รองผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร เปิดเผยว่า ในวันนี้(30ม.ค.) กทม.ได้เริ่มนำกรงจับนกพิราบไปตั้งไว้กลางสนามหลวงด้านทิศใต้ฝั่งวัดพระแก้วแล้วจำนวน 1 กรง โดยเป็นกรงขนาดใหญ่ กว้าง 6 เมตร สูง 4 เมตร และลึก 12 เมตร มีลักษณะเป็นกรงน็อคดาวน์ถอดประกอบได้ ซึ่งวันนี้เจ้าหน้าที่ได้ทดลองให้อาหารนกพิราบ แต่เบื้องต้นจะยังไม่มีการเริ่มจับนกแต่อย่างใด เพราะจะต้องสร้างความคุ้นเคยให้กับนกพิราบก่อน 2 สัปดาห์ โดยเจ้าหน้าที่จะให้อาหารเป็นเวลา เมื่อถึงเวลาให้อาหารเจ้าหน้าที่จะมีสัญญาณเรียกให้นกพิราบรู้ว่าถึงเวลากินอาหาร จากนั้นก็จะมารวมตัวกันในกรง ซึ่งเจ้าหน้าที่จะปล่อยให้นกเข้าออกไปก่อน เมื่อนกเริ่มความมีคุ้นเคยแล้วจึงจะปิดกรงและทำการจับนก

เบื้องต้นคาดว่า 1 กรงจะสามารถจับนกพิราบได้ 4,000 ตัว และหลังจากจับนกแล้วเจ้าหน้าที่จะทำการเคลื่อนย้ายไปกักกันโรคที่ซอยลาดพร้าว 101 เพื่อให้เจ้าหน้าที่กรมปศุสัตว์ทำการฆ่าเชื้อโรค ได้แก่ ตัวไร และพยาธิ รวมทั้งตรวจหาเชื้อไข้หวัดนก คาดว่าใช้เวลาประมาณ 10-14 วัน หากไม่พบเชื้อโรคจึงจะส่งไปเลี้ยงต่อที่ กรมทหารช่าง จ.ราชบุรี และ จ.ฉะเชิงเทราต่อไป

สำหรับอาหารที่จะนำมาเลี้ยงนกนั้นมีหลายประเภท ได้แก่ ข้าวโพด ข้าวเปลือก และเมล็ดธัญพืช(ก๋วยฮั้ว) ซึ่งอาหารประเภทหลังนี้มีราคาค่อนข้างแพง แต่จากการทดลองให้อาหารนกพิราบลงมากินเกือบพันตัว ซึ่งการให้อาหารคงจะต้องมาประเมินอีกครั้ง ทั้งนี้คาดว่าจะใช้เวลาประมาณ 1-2 เดือนจึงจะดำเนินการจับนกพิราบในสนามหลวงที่มีอยู่กว่า 10,000 ตัวได้หมด ส่วนที่มีการเป็นห่วงว่าลูกนกที่อยู่ตามอาคารโดยรอบสนามหลวงจะเดือดร้อนเนื่องจากเจ้าหน้าที่ทำการจับแม่นำไปหมดนั้น ตนยอมรับว่า กทม.อาจจะระวังได้ไม่ทั้งหมด แต่อยากให้ทุกฝ่ายเห็นถึงภัยของเชื้อโรคที่จะมาจากนกพิราบ ซึ่งจากการตรวจหาเชื้อโรคพบว่าขนนก 1 เส้นมีตัวไรกว่า 10 ตัว รวมแล้วมีตัวไรเป็นร้อยๆ ตัว อีกทั้งนกสามารถเพาะพันธุ์ได้จำนวนมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นายกสมาคมมิตรภาพกีฬาแข่งนก เปิดเผยว่า ทางเจ้าหน้าที่จะใช้เวลา 10 วันในการทำความคุ้นเคยกับนกด้วยการให้อาหารเป็นประจำทุกวัน ตั้งแต่เวลา 12.00-15.00 น. ซึ่งอาหารที่ให้ ได้แก่ เมล็ดทานตะวันรัสเซีย, เมล็ดคานาวิสซานติว่า ซึ่งนำเข้าจากต่างประเทศและเมล็ดข้าวโพด โดยจะให้อาหารดังกล่าวช่วงเวลา 12.00-15.00 น. ทุกวัน ก่อน ที่จะจับไปตรวจหาโรคที่ซอยลาด

พร้าว 87 และส่งต่อไปยังพื้นที่เลี้ยงในจ.ปราจีน และ จ.ราชบุรีต่อไป ส่วนการขัดขวางการจับนำของผู้ค้าอาหารนก ที่นำประทัด หรือ ส่งเสียงดังนั้น ตนมองว่าจะเป็นอุปสรรคในการทำโครงการดังกล่าวอย่างมาก เบื้องต้นอยากขอความร่วมมือเจ้าหน้าที่กทม. ช่วยดูแลไม่ให้ผู้ต่อต้านทำการขัดขวาง



ภาพที่ 2.1 ป้ายประกาศจับนกพิราบ

ที่มา : sarakdee [ออนไลน์] . สืบค้น 15 ธ.ค.2553.เข้าถึงได้จาก http://www.sarakadee.com/blog/arungroj/?p=219

2.1.2 เขตปลอดนกพิราบ

สาเหตุที่ต้องอพยพนกพิราบไปจากสนามหลวงอีกครั้งมาจากทาง กทม. กำลังดำเนินแผนงาน"การปรับปรุงภูมิทัศน์สภาพแวดล้อมและปัญหาสังคมในพื้นที่สนามหลวงและปริมณฑล"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตามแผนต้องปิดสนามหลวงนาน 10 เดือน ตั้งแต่ 1 ก.พ. จนถึง 30 พ.ย. ปีนี้ และงานนี้ต้องเคลื่อนย้ายนกพิราบกว่า 10,000 ตัวออกไปจากพื้นที่สนามหลวงพร้อมกับคนเร่ร่อนและขอทาน!!!

นึกภาพนกจำนวนมากขนาดนี้แล้วก็ไม่น่าแปลกใจที่ กทม. บอกว่า แต่ละปีผู้รับผิดชอบดูแลต้องเสียเงินนับล้านไปกับการบูรณะโบราณสถาน พระบรมมหาราชวัง วัดพระแก้ว มหาวิทยาลัยธรรมชาติ และศาลฎีกาจากความสกปรกและทรุดโทรมเพราะเปรอะเปื้อนมูลของนกพิราบเหล่านี้

เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าวและสร้างภาพสวยงามให้แก่เกาะรัตนโกสินทร์ แผนจับนกพิราบจึงได้เริ่มต้นอีกครั้ง นี่ไม่ใช่ครั้งแรกสำหรับข่าวการจับนกพิราบ ทุกคราวที่มีการปรับปรุงพื้นที่สนามหลวง ไม่ว่าเพื่อจัดภูมิทัศน์หรือเตรียมการสำหรับจัดงานสำคัญนกพิราบ ต้องกลายเป็นส่วนเกินทุกที

มาถึงครั้งใหม่หมาด กทม. เตรียมแผนรัดกุมมากขึ้น ลงทุนสร้างกรงขนาดใหญ่ไว้ล่วงหน้าหลายสัปดาห์เพื่อเตรียมดักนก ระหว่างนั้นก็โปรยอาหารล่อให้นกเข้ามากินจนเกิดความเคยชิน แล้วปิดกรงจับขังไว้ วิธีนี้จะได้ไม่ถูกครหาว่ารังแกสัตว์เหมือนใช้ยาเบื่อ สารเคมี หรือตาข่ายดัก จากนั้นเมื่อผ่านขบวนการให้นกปลอดเชื้อแล้ว จะได้เคลื่อนย้ายไปเลี้ยงในสถานที่ปิดตามต่างจังหวัดต่อไป คงกะจะไม่ให้นกกลับมาอึที่นี่อีกเลย



ภาพที่ 2.2 กรงจับนกพิราบ

ที่มา : sarakdee [ออนไลน์] . สืบค้น 15 ธ.ค.2553.เข้าถึงได้จาก

http://www.sarakadee.com/blog/arungroj/?p=219

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 ทำไมนกพิราบถึงได้ชอบสนามหลวง

คำถามนี้ตอบง่ายมาก ถ้าเราเข้าใจถึงพฤติกรรมของนกในธรรมชาติ ในเมื่อที่ไหนมีอาหารสมบูรณ์หากินได้ง่าย พรั่งพร้อมด้วยแหล่งสร้างรังแสนสะดวกและปลอดภัย นกก็ต้องชื่นชอบอยู่แล้ว แต่ทั้งนี้จำนวนของนกก็ต้องขึ้นอยู่กับปริมาณอาหารและพื้นที่สร้างรัง ซึ่งเป็นตัวควบคุมให้ประชากรของนกพอเหมาะกับพื้นที่บริเวณนั้น

เมื่อย้อนกลับไปดูตัวเลขกว่า 10,000 ตัวของของนกพิราบที่สนามหลวง รวมทั้งเกาะรัตนโกสินทร์โดยรอบ ต้องยอมรับว่าเป็นจำนวนมากมายเกินปกติ เรื่องนี้เป็นผลสืบเนื่องจากปัจจัยที่เอื้อต่อการดำรงชีวิตของนกพิราบอย่างที่บอกไปแล้ว

อย่างแรกก็คือแหล่งสร้างรัง รอบเกาะรัตนโกสินทร์มีอยู่มากเหลือเกิน ไม่ว่าจะเป็นใต้หลังคา ตามกันสาด หรือซอกอาคารทั้งเก่าและใหม่ แถมยังรับประกันความปลอดภัยเสียด้วย

ปัจจัยสำคัญที่ตามมาไม่พ้นอาหาร ต้องบอกว่าที่สนามหลวงมีแจกให้ไม่อั้น ใครผ่านไปสนามหลวงคงสังเกตว่ามีคนนำอาหารมาขายให้ผู้ใจบุญโปรยให้นกพิราบกินทั้งวัน นกก็หมุนเวียนมากินจนอ้วนพีสมบูรณ์พูนสุข มีเรี่ยวแรงขยายพันธุ์ได้ตลอดทั้งปีตามพฤติกรรม ทั้งยังเลี้ยงลูกให้รอดได้มาก จำนวนนับหมื่นเป็นหลักฐานชัดเจน

ที่สำคัญ เมื่อกินเข้าไปเยอะ ก็ต้องอึแยะเป็นธรรมดาแล้วอะไรที่มันมากเกินไป ก็ย่อมไม่ใช่เรื่องดีแน่นอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 คนให้อาหารนกพิราบ

ที่มา : sarakdee [ออนไลน์] . สืบค้น 15 ธ.ค.2553.เข้าถึงได้จาก http://www.sarakadee.com/blog/arungroj/?p=219

ดังนั้นวิธีแก้ปัญหานกพิราบที่สนามหลวงอย่างยั่งยืนก็ต้องพยายามลดประชากรลงให้อยู่ในปริมาณที่เหมาะสม โดยตัดวงจรที่เอื้อประโยชน์ต่อการเพิ่มจำนวนอย่างโอเวอร์ การควบคุมเรื่องรังอาจเป็นงานยาก แต่สำหรับอาหารอยู่ในวิสัยที่ กทม. กระทำได้ เพียงห้ามให้อาหารนกพิราบรอบสนามหลวงอย่างเด็ดขาด หรือถ้าไม่สามารถจำกัดสิทธิได้ ก็ใช้วิธีห้ามการขายอาหารนกดูจะง่ายกว่า เพราะคนที่นำอาหารมาให้ด้วยตนเองนั้นมีไม่มาก ส่วนใหญ่มักถูกยัดเยียดจากคนขาย ซึ่งทำตัวคล้ายนักเลงมากกว่าพ่อค้าแม่ค้า (ก็ไม่รู้ว่าเจ้าหน้าที่ กทม. ปล่อยไว้ได้อย่างไร)

กรณีที่อาจมีผู้กังวลว่า อาจทำให้นกขาดอาหาร ก็ต้องทำความเข้าใจให้ทราบ นี่เป็นการแก้ปัญหาในระยะยาวเพื่อควบคุมประชากรให้เป็นไปตามวงจรชีวิตปกติ จะได้ไม่สร้างความเดือดร้อนจนต้องไล่กำจัดอีก เพราะนกพิราบสามารถหาเมล็ดพืช -ผลไม้ ตลอดจนเศษอาหารได้ตามธรรมชาติอยู่แล้ว เพียงแต่ไม่มีเหลือเฟือเหมือนก่อน หรือถ้านกบางส่วนคิดว่าบริเวณสนามหลวงมีอาหารน้อยลง ก็คงเลือกแยกย้ายไปหากินและอยู่ที่อื่น ซึ่งเป็นการช่วยลดจำนวนนกที่สนามหลวงได้โดยตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากทำได้เช่นนี้ อีกไม่นานจำนวนนกพิราบที่สนามหลวงก็คงค่อยๆ ลดลงกระทั่งอยู่ในระดับสมดุลตามธรรมชาติ ซึ่งแม้ห้ามให้นกเลิกถ่ายมูลไม่ได้ แต่คงไม่เป็นปัญหาใหญ่ให้ต้องจับไปปล่อยไกลๆ เหมือนตอนนี้ และนกพิราบจะได้ไม่ต้องถูกมองว่าเป็นส่วนเกินของสนามหลวงอีกต่อไป

2.1.4 อ้างอิงเหตุและผลของการจับนกพิราบสนามหลวงเชิงคำถาม

คำถามที่ (1) ทำไมนกพิราบจึงมาอยู่ที่ท้องสนามหลวง?

ตอบ : เพราะเป็นแหล่งอาหารอันอุดมเนื่องจากมีคนขายอาหารและคนให้อาหาร รวมถึงปลอดภัยปราศจากคนรังแก ค่ำลงมีที่หลับที่นอน อุ่นใจ ปลอดภัยบนต้นมะขาม โดยรอบสนามหลวง

คำถามที่ (2) นกพิราบมีอันตรายต่อคนในสนามหลวงหรือไม่?

ตอบ : นกพิราบไม่ได้ทำร้ายคนโดยตรง แต่เป็นพาหะของโรคติดต่อจากสัตว์สู่คนหลายชนิด เช่น โรคไข้สมองอักเสบ โรคติดเชื้อราคริปโตคอกคัส โรคไข้นกแก้ว ฯลฯ รวมถึงไรนกที่ไต่ออกมาจากตัวนกในยามค่ำคืนก็สามารถไต่ขึ้นตัวคน ก่อความรำคาญได้ บางรายแพ้ฝุ่นจากขนนกอาจทำให้เกิดการคัน ไอ น้ำตาไหล ฯลฯ

คำถามที่ (3) การย้ายนกพิราบทำได้อย่างไร?

ตอบ : ล่อดักโดยใช้กรงใหญ่ จะช่วยให้ดักนกได้คราวละจำนวนมาก นกชอกช้ำน้อยที่สุด แต่นกก็สามารถเรียนรู้ได้ ทำให้คราวต่อๆ ไปจับได้น้อยลง

คำถามที่ (4) การนำนกพิราบไปปล่อยยัง จ.ราชบุรี (ตามข่าว) แล้วนกจะบินกลับกรุงเทพมหานคร หรือไม่?

ตอบ : นกพิราบมีสัญชาตญาณพิเศษคือบินกลับบ้านได้อย่างถูกต้อง แม้ระยะจะไกล เขาจึงใช้เป็นนกพิราบแข่ง สื่อสารได้ ฉะนั้นระยะทางเพียง กทม.กับราชบุรี ถือว่าสั้นมากสำหรับนกพิราบที่จะบินกลับบ้านเดิม แต่บางตัวอาจไม่บินกลับเพราะความอ่อนแอ เจ็บป่วย หรือติดแหล่งใหม่

คำถามที่ (5) หากปล่อยนกพิราบที่ต่างจังหวัดแล้วจะมีผลกระทบอย่างไรบ้าง?

ตอบ : อย่างที่เป็นข่าวล่ะครับ ชาวราชบุรีออกมาต่อต้านการนำนกไปปล่อยในถิ่นฐานของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เขา เพราะกลัวการนำโรค ไปก่อความรำคาญ สร้างความสกปรก ทำลายโบราณสถาน รบกวนนกพื้นถิ่น ทำลายพืชสวน อีกทั้งยังเป็นเหมือนการปัดหรือผลักภาระเอาของไม่ต้องการจากเมืองหลวงออกไปสู่ต่างจังหวัด (เหมือนการโยกย้ายหรือเปล่า?)

คำถามที่ (6) ถ้าย้ายนกพิราบกลุ่มนี้ไปแล้วเรื่องจะจบสิ้นหรือไม่?

ตอบ : ไม่ เพราะจะมีนกพิราบจากแหล่งอื่นใน กทม.เข้ามาใช้พื้นที่แทน หากยังมีอาหารและที่ปลอดภัยให้อาศัยอยู่อีก

คำถามที่ (7) จะทำยังไงไม่ให้มีนกพิราบในสนามหลวง?

ตอบ : ไม่ต้องทำอะไร เพราะหาก กทม.ย้ายคนขายอาหารนกออกไป ห้ามคนมาเลี้ยงนกอีก นกพิราบขาดแหล่งอาหาร และแหล่งพักพิงที่สนามหลวงแล้วจะมาอยู่ทำไม

สุดท้าย ชั่วระยะ 300 วัน ในการปรับภูมิทัศน์จะไม่มีนกมาอยู่ ที่สำคัญ กทม.จะดูแลต่อไปอย่างไรมิให้ทั้งคน ทั้งนก กลับมาสิงสถิตที่สนามหลวงอีก อันนี้น่าคิดน่าทำกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ข้อมูลพันธุ์นกพิราบ



ภาพที่ 2.4 นกพิราบป่า

ที่มา : sguidoo. [ออนไลน์] . สืบค้น 14 ก.พ. 2554.เข้าถึงได้จาก http://www.squidoo.com/rock-pigeon

2.2.1 นกพิราบป่า (Rock Pigeon)

ลำตัวป้อม หัวเล็ก ขนปกคลุมลำตัวหลากสี แต่ที่พบมากที่สุดมีสีเทาเข้ม และมีแถบใหญ่สีดำขวางที่ปีกสองเส้น คอมีแถบสีเขียวเหลือบ ปากดำและขาแดง เป็นต้นตระกูลของนกพิราบที่เลี้ยงกันอยู่ในปัจจุบัน นกที่พบตามธรรมชาติมักเกาะอยู่ตามสายไฟหรือหลังคาสิ่งปลูกสร้างต่างๆ อาหารได้แก่ เมล็ดพืช ผสมพันธุ์ตลอดทั้งปี ทำรังตามสิ่งก่อสร้างหรือซอกหิน วางไข่ครั้งละ 2 ฟอง เป็นนกประจำถิ่นที่พบได้ง่ายทั่วประเทศ ตามพื้นที่เกษตรกรรม ป่าละเมาะ และป่าโปร่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 สีพื้นฐานของนกพิราบป่า

สีพื้นฐานของนกพิราบ มีอยู่ 5 สี คือ



ภาพที่ 2.5 สีพื้นฐานของนกพิราบป่า

ที่มา : vet.ku.ac.th [ออนไลน์] . สืบค้น 14 ก.พ. 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.vet.ku.ac.th/library-homepage/db_directory/poultry/bird/pigeon/pigeon_1.htm

- สีเทาฟ้าที่มีแถบดำ 2 เส้นพาดขวางบริเวณปีกทั้งสองข้าง (blue-bar) เป็นสีพื้นฐานที่พบมากที่สุด
- สีกระ (checker,check) ลักษณะพื้นฐานคล้ายสีเทาฟ้าแต่มีหย่อมสีดำกระจายทั่วปีก ถ้าหย่อมสีดำหนาแน่นเรียกว่าสีดำกระ (dark blue check) ถ้าไม่หนาแน่นเรียกว่าสีเทากระ (blue check)
- สีโกโก้ (ash red and brown) เป็นสีที่พบได้น้อย สำหรับนกสีโกโก้ที่มีแถบสีโกโก้เข้ม 2 เส้นพาดขวางบริเวณปีกทั้งสองข้างเราจะเรียกว่า red bar
- สีดำ (black) เป็นสีที่พบได้น้อยเช่นกัน ลักษณะสีดำสนิททั้งตัว
- สีขาว (white) เป็นสีที่พบได้น้อย เกิดจากการผ่าเหล่า (mutation) ของนกสีต่างๆ ที่กล่าวมาแล้ว เป็นนกเผือกคือสีขาวปลอดทั้งตัวและดวงตาจะมีสีไม่เหมือนนกพิราบปกติแต่จะเป็นสีดำทึบ (dark or bull's eye)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การเคลื่อนที่ของนก

นกเป็นสัตว์ที่เคลื่อนที่โดนการขยับปีกและบินไปในอากาศ

นกมีลักษณะที่เหมาะสมในการบินหลายประการ คือ

2.3.1 นกมีกระดูกกลวง

ทำให้ตัวเบาและอัดตัวกันแน่น ทำให้นกมีขนาดเล็ก และรูปร่างเพรียวลม จึงเคลื่อนตัวไปในอากาศได้ดี

2.3.2 นกมีกล้ามเนื้อที่ใช้ในการขยับปีกที่แข็งแรง

โดยกล้ามเนื้อนี้จะยึดอยู่ระหว่างโคนปีกกับกระดูกอก (Keel or sternum) กล้ามเนื้อคู่หนึ่งทำหน้าที่เป็นกล้ามเนื้อยกปีก (levanter muscle) คือกล้ามเนื้อเพกทอราลิสไมเนอร์ (Pectoral is minor) และกล้ามเนื้ออีกคู่หนึ่งมีขนาดใหญ่มากทำหน้าที่ในการหุบปีกลง (Depresses muscle) คือกล้ามเนื้อเพกทอราลิสเมเจอร์

(Pectoral is major) การทำงานของกล้ามเนื้อคู่นี้ก็จะมีลักษณะเป็นแอนทาโกนิซึมด้วย คือขณะที่นกกดปีกลงกล้ามเนื้อเพกทอราลิส เมเจอร์ จะหดตัวส่วนเพกทอราลิส ไมเนอร์ จะคลายตัว ขณะที่นกยกปีกขึ้นกล้ามเนื้อเพกทอราลิสไมเนอร์ จะหดตัวขณะที่กล้ามเนื้อเพกทอราลิสเมเจอร์จะคลายตัวสลับกันไป

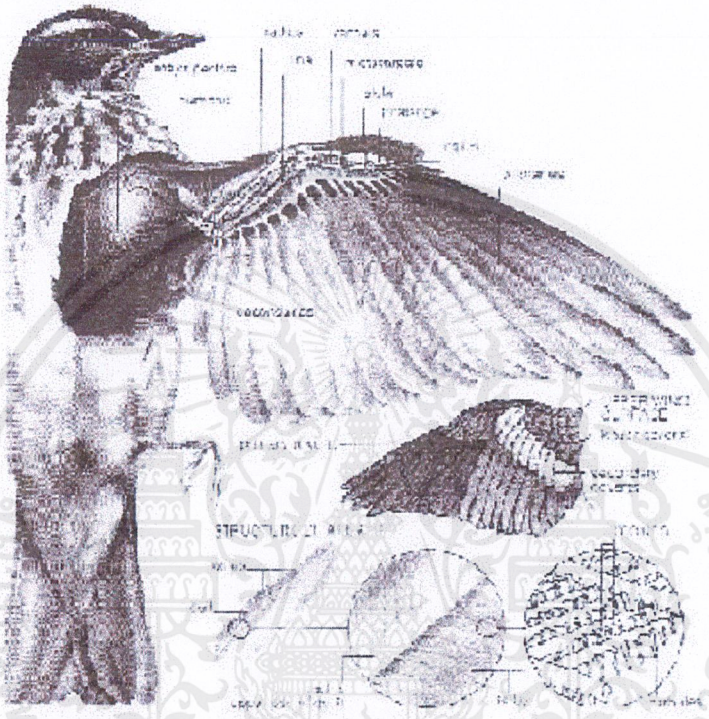
2.3.3 นกมีถุงลม(air sac)

ถุงลมของนกเจริญดีมากและอยู่ติดกับปอด นอกจากนี้ยังแทรกเข้าไปในโครงกระดูกด้วย ในขณะที่นกหายใจเข้ากระดูกอดจะลดต่ำลง ถุงลมขยายขนาดขึ้นอากาศจะไหลผ่านเข้าสู่หลอดลม เข้าสู่ปอดและเข้าสู่ถุงลมตอนท้าย ส่วนอากาศที่ใช้แล้ว จะออกจากปอดเข้าสู่ถุงลมตอนหน้า ในขณะที่หายใจออก อากาศจากถุงลมตอนท้ายจะเข้าสู่ปอด ทำให้ปอดพองออกและอากาศจากถุงลมตอนหน้าถูกขับออกนอกร่างกายต่อไปเป็นอย่างนี้เสมอ การมีถุงลมของนกทำให้เพิ่มประสิทธิภาพในการถ่ายเทอากาศให้แก่ปอดเป็นอย่างดี ถุงลมทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยปอดเท่านั้นไม่ทำหน้าที่ในการแลกเปลี่ยนแก๊ส การที่นกบินต้องใช้พลังงานจำนวนมาก ดังนั้นนกจึงมีเมแทบอลิซึมสูงมาก ต้องกินมาก และใช้ออกซิเจนมากด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4 นกมีขน(Feather)

ขนของนกบางและเบาช่วยในการอุ้มอากาศขนที่เป็นปีกช่วยในการดันอากาศขณะหุบปีกลงทำให้ตัวนกพุ่งไปข้างหน้า



ภาพที่ 2.6 ภาพนกแสดงปีกขนที่ปีกและกล้ามเนื้อกดปีก

ที่มา :Thai goodview [ออนไลน์] . สืบค้น 20 ก.พ. 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.thaigoodview.com/node/32468

การเคลื่อนที่จองนกไปในอากาศจะเร็วหรือช้า ขึ้นอยู่กับตัวน้ำหนักของตัวนก ขนาดของปีก ความเร็วของการขยับปีก และกระแสลม ในขณะที่นกเริ่มบิน จะต้องให้แรงอย่างมาก แต่เมื่อลอยตัวอยู่ในอากาศแล้วก็ไม่ต้องใช้แรงมากนัก การบินทั่วๆไปของนกมีดังนี้

1. นกกางปีกออกเต็มที่

2. ต่อจากนั้นนกจะโบกปีกลง ทำให้ลำตัวของนกเชิดขึ้น เนื่องจากเกิดแรงปะทะกับอากาศ ตัวนกจึงลอยขึ้นไปในอากาศได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ปีกที่โบกลงนั้นจะเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ทำให้เกิดแรงปะทะกับอากาศเพิ่มมากขึ้น

4. เมื่อโบกปีกลงและเคลื่อนที่ไปข้างหน้า นกจะยกปีกขึ้น และสะบัดไปข้างหลังอย่างแรง ทำให้ตัวนกพุ่งไปข้างหน้า กระบวนการต่างๆ นี้จะเกิดขึ้นเร็วมากจึงทำให้นกได้อย่างรวดเร็ว

2.4 ข้อมูลอ้างอิง ข่าวการย้ายนกพิราบสนามหลวง

2.4.1 รายการ สรยุทธ เจาะข่าวเด่น "ย้ายนกพิราบ สนามหลวง" ทางช่อง3



ภาพที่ 2.7 รายการ สรยุทธ เจาะข่าวเด่น "ย้ายนกพิราบ สนามหลวง" ทางช่อง3

ที่มา : my3space [ออนไลน์] . สืบค้น 14 ก.พ. 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.my3space.com/RUONG_DEN_YEN_NEE/video/2010-02-02-3618-3657-3634-3618-3609-3585-3614-3636-3619-3634-3610-3626-3609/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

รายการ สรยุทธ เจาะข่าวเด่น นำเสนอประเด็น จากแผนการปรับภูมิทัศน์สนามหลวง ย้ายนกพิราบออกไป ซึ่งคำถามคือ ย้ายนกออกไปแล้ว นกไปอยู่ที่ไหน และนกรุ่นใหม่จะกลับมาที่สนามหลวงหรือไม่

ซึ่งทางรองผู้ว่า กรุงเทพมหานคร คุณธีระชน มะโนมัยพิบูลย์ ได้ออกมาชี้แจง ว่า การย้ายนกพิราบเมื่อถูกย้ายออกจากสนามหลวงด้วยการใช้กรงขนาดใหญ่ มีอาหารนกอยู่ในนั้น เพื่อล่อนกมากินจนคุ้นชิน และทยอยจับ โดยใช้เวลา 2เดือน หลังจากนั้นนกจะถูกย้ายไปเลี้ยงในกรงปิดและเลี้ยงจนหมดอายุขัยของนก ในกรงขนาดใหญ่ แยกตัวผู้และตัวเมีย เพื่อไม่ให้ขยายพันธุ์ เมื่อนกรู้สึกปลอดภัย และมีอาหารที่สมบูรณ์ มันจะไม่บินกลับไปที่สนามหลวงอีก นกที่มีเชื้อโรคจะถูกคัดไปเพื่อดูแล และรักษาก่อนนำไปเลี้ยงใส่กรงต่อไป ส่วนคนเร่ร่อนและคนขายอาหารนก ทางกระทรวงแรงงานได้มีการจัดหาอาชีพให้ และทางกรุงเทพมหานครต้องการประชาสัมพันธ์ ให้ประชาชนทั่วไป เลิกขายอาหาร และเลิกให้อาหารนก เพราะนกพิราบเป็นพาหะของโรคต่างๆ เช่น ภูมิแพ้ ไข้หวัดนก ไข้สมองอักเสบ เป็นต้น

จากการหาข้อมูลข้างต้น ทำให้ทราบถึงกระบวนการ วิธีการทั้งหมดของการย้ายนกพิราบ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการทำอนิเมชั่น เรื่องราวของ พิราบสนามหลวงต่อไป

120954

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 สกู๊ป เปิดพื้นที่กักกันนกพิราบ



ภาพที่ 2.8 สกู๊ป เปิดพื้นที่กักกันนกพิราบ

ที่มา : 77 ช่องจังหวัด [ออนไลน์] . สืบค้น 14 ก.พ. 2554. เข้าถึงได้จาก http://76.nationchannel.com/playvideo.php?id=80643

ชุมชน ลาดพร้าว 87 เป็นสถานที่ เลี้ยงนกพิราบที่เคลื่อนย้ายจากสนามหลวง เป็นกรงสีฟ้า ขนาด8x12 เมตร ซึ่งเป็นที่พักนกหลังจากผ่านการชุบน้ำยาฆ่าไร ฆ่าเชื้อแล้ว โดยนกจะอยู่ที่นี่เป็นเวลา 15 วันก่อนนกจะถูกเคลื่อนย้าย ซึ่งสกู๊ปดังกล่าว ได้ทำการสัมภาษณ์ชาวบ้านละแวกลาดพร้าว 87 ซึ่งชาวบ้านต่างไม่กังวลเรื่องไข้หวัดนก และยังมีกลุ่มคนรักนกขอซื้อไปเลี้ยง เปิดฟาร์มนกพิราบแข่ง และฟาร์มไข่นกพิราบอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 ข้อมูลอ้างอิงหลักทฤษฎีของภาพยนตร์อนิเมชั่น

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นวาดบนกระดาษ เรื่อง "พิราบสนามหลวง" จำเป็นต้องศึกษาเทคนิคการเคลื่อนไหวของตัวละครจากการสังเกตการณ์เคลื่อนไหวของนกพิราบ และต้องเพิ่มอิริยาบถของแอคชั่นให้เกินจริง (Over Acting) เพื่อเพิ่มความชัดเจนของคาแรกเตอร์ ท่าทาง อารมณ์ ของตัวละครให้มีเสน่ห์ในแบบงาน 2d Animation ซึ่งต้องศึกษาการ Animate เป็นสำคัญ

2.5.1 หลักทฤษฎีของภาพยนตร์อนิเมชั่น

การทำภาพยนตร์อนิเมชั่นไม่ว่าจะด้วยเทคนิคใดก็ตามต้องรู้หลักการ ดังนี้

1. ความเคลื่อนไหวที่คล้อยตามสายตา (Sympathetic – Movement)

การทำภาพยนตร์ คือการทำให้ภาพที่เราเห็นเกิดการเคลื่อนไหว เป็นการถ่ายภาพที่เปลี่ยนไปเล็กน้อยแบบเฟรมต่อเฟรมนำมาฉายต่อกัน เรียกว่าภาพคล้อยตามสายตา ซึ่งต้องสร้างภาพให้เหมือนกับที่ตาเห็นมากที่สุดเพื่อให้รู้สึกมีชีวิตชีวา เช่น ของที่เคลื่อนที่ด้วยความเร็วเราจะมองเห็นไม่ชัด

ภาพคล้อยตามสายตามี 3 รูปแบบ คือ

ก. ระยะห่างของแต่ละความเคลื่อนไหว

ข. การเคลื่อนที่ของความเคลื่อนไหว

ค. จังหวะเวลาของการเคลื่อนไหว

ก. ระยะห่างของแต่ละความเคลื่อนไหว

ระยะห่างระหว่างเฟรมหนึ่งสู่อีกเฟรมหนึ่งนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชั่น หากการเคลื่อนไหวระหว่างเฟรมมีระยะห่างมากมากภาพจะเคลื่อนไหวเร็ว ตรงกันข้ามหากภาพมีความห่างน้อย

ข. การเคลื่อนที่ของความเคลื่อนไหว

ในการถ่ายภาพยนตร์ทั่วไปจะถูกบันทึกเอาไว้ได้เหมือนภาพที่เห็นตามความเป็นจริง แต่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนิเมชั่นไม่สามารถทำได้เช่นนั้น ผู้สร้างจะต้องเขียนภาพทีละภาพ และการเคลื่อนที่ต้องคำนึงถึงหลักความเป็นจริงของกายภาพ ขณะเดียวกันก็สามารถทำออกมาให้เหนือจริงได้ เพียงแต่ไม่ควรเกินขอบเขตของความสมจริง

การเคลื่อนที่ของความเคลื่อนไหวนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง ได้แก่ องค์ประกอบของขนาด รูปร่าง น้ำหนัก วัสดุ และจำนวนการบิดเบือน

Anticipation ได้แก่ การตระเตรียมสำหรับสร้างความเคลื่อนไหว

Action ได้แก่ ความเคลื่อนไหวที่ลงมือกระทำจริง

Reaction ได้แก่ การสร้างความเคลื่อนไหวให้ครบ

กระบวนการสร้างภาพยนตร์ด้วยวิธีที่ดีที่สุดในการถ่ายทอดความเคลื่อนไหวคือความเข้าใจอันถ่องแท้ ความประณีตถี่ถ้วน ประสบการณ์ในการปฏิบัติ รวมทั้งการคำนึงถึงน้ำหนักและรูปร่างที่แก้ไขให้บิดเบือนไปจากความเป็นจริงอย่างเหมาะสม สิ่งเหล่านี้จะทำให้ภาพที่ออกมาดูนุ่มนวลและมีชีวิตชีวา

ค. จังหวะเวลาของความเคลื่อนไหว

จังหวะเวลา หมายถึง ช่วงเวลาช่วงหนึ่งที่เหมาะสมแก่การเคลื่อนไหว ในช่วงเวลานั้นจะประกอบด้วยจุดเริ่ม ช่วงดำเนิน จุดจบของการเคลื่อนไหว จังหวะและเวลา เป็นตัวกำหนดความเหมาะสมในเหตุการณ์นั้นๆ

การกำหนดจังหวะเวลาความเคลื่อนไหวนั้น ผู้สร้างไม่ควรคำนึงถึงความเหมือนจริงจนเกินไป แต่ควรคำนึงถึงอารมณ์และจุดประสงค์หลักของภาพยนตร์ก่อนว่ากำลังต้องการถ่ายทอดสิ่งใดแก่ผู้ชม

2. อัตราส่วนความเร็วกรอบภาพ

อัตราส่วนความเร็วของภาพยนตร์มีความสัมพันธ์ต่อจำนวนกรอบภาพ(24 เฟรม/1 วินาที) รวมถึงอัตราความเร็วต่อการฉายด้วย ในการวางแผนภาพยนตร์อนิเมชั่นเราต้องคำนึงถึงจังหวะและเวลาทั้งหมดในนั้น เช่น จังหวะของดนตรีที่ต้องลงตัวเหมาะสมกับภาพและคำพูด

3.จังหวะเวลาระยะห่างขนาดอัตราความเร็ว

ในการกำหนดจังหวะเวลาสำหรับความเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง จำเป็นเสมอที่จะต้องคำนึงถึงอัตราความเร็วของวัตถุๆหนึ่งให้สัมพันธ์กับขนาดและตำแหน่งภายในกรอบภาพของวัตถุนั้นรวมถึงความสัมพันธ์ของวัตถุอื่นในฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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

การทำอนิเมชั่น 2 มิติ

การวาดอนิเมชั่น 2 มิติ ต้องอาศัยทฤษฎีอนิเมชั่น

-Solid Modeling and rigging

วาดตัวละครต้องมีมวลสาร มีมิติ สามารถวาดอนิเมชั่นได้หลายมุม

-Timing

การเคลื่อนไหวของตัวละครจะช้าหรือเร็ว ขึ้นอยู่กับเวลาที่ใช้ หรือจำนวนเฟรม

-Arcs

โดยธรรมชาติสิ่งมีชีวิตที่จะเคลื่อนไหวเป็นเส้นโค้ง เช่นการเดิน จะมีการก้าวเท้าแกว่งมือ และระดับศีรษะขึ้นลง และหมุนวน เป็นเส้นโค้ง

-Slow-in and Slow-out

หน่วงการเคลื่อนไหวเข้าออกให้ช้าลงตามธรรมชาติ

-Squash and Stretch

การยืดหดของลักษณะวัตถุ ในขณะที่เคลื่อนไหวเร็วและหยุดกะทันหัน

-Straight-ahead action and pose to pose action

คือการกำหนดการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งเป็นขั้นๆ

- Aniticipation

ท่าทางแอคชั่นของตัวละครที่บ่งบอกถึงการเตรียมตัว เช่น การเงื้อหมัดก่อนจะชกออกไป และยังมีรีแอคชั่น เช่น เมื่อชกออกไปแล้วมีการกระเด้งกลับของกล้ามเนื้อแขน

-Follow-through action and overlapping action

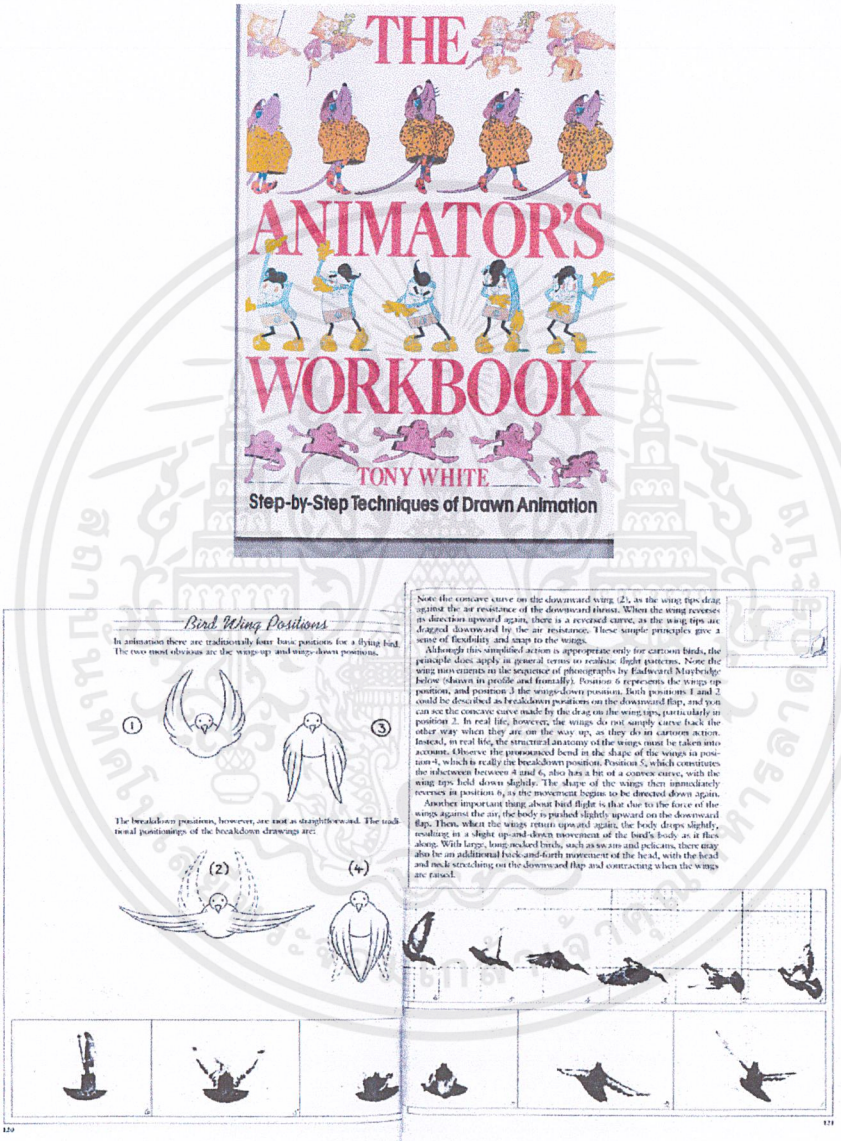
คือสิ่งที่จะเคลื่อนไหวตามมาหลังแอคชั่นนั้นเคลื่อนไหวแล้ว เช่น คนผมยาวสะบัดหัวและปลายผมถึงจะสะบัดตาม

การเริ่มต้นวาดอนิเมชั่น 2มิติให้ทำการร่างตัวละครไว้ในแต่ละ Pose ต่อเนื่องกันไป หรือเรียกว่า Pose to Pose เป็นเทคนิคที่ไม่ว่าจะทำอนิเมชั่นแบบ 2มิติ หรือ 3มิติ ก็ใช้เทคนิคนี้ในการดูรูปการเคลื่อนไหวคร่าวๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ข้อมูลอ้างอิง การเคลื่อนไหวของนกพิราบ

2.6.1 การวาดการเคลื่อนไหวของนกพิราบ จากหนังสือ The Animator's workbook

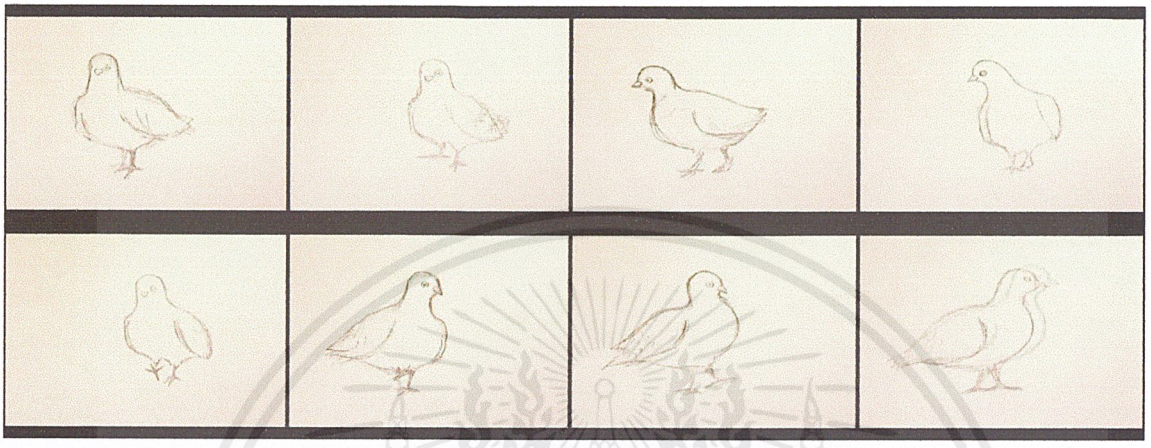


ภาพที่ 2.9 ตัวอย่าง ลายเส้นการเคลื่อนไหวของนกพิราบ จากหนังสือ

The Animator's workbook โดย TONY WHITE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2 ตัวอย่าง ลายเส้นการเคลื่อนไหวของนกพิราบ



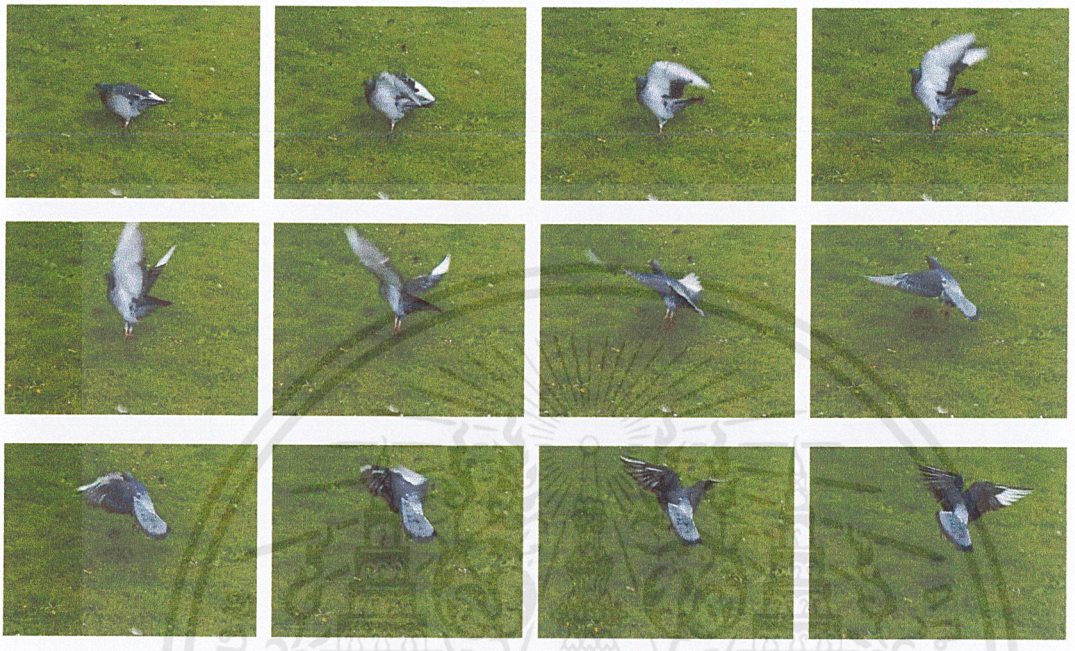
ภาพที่ 2.10 ตัวอย่าง ลายเส้นการเคลื่อนไหวของนกพิราบ

ที่มา : youtube [ออนไลน์] . สืบค้น 20 ก.พ. 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=QAvdVM5dmFc

ภาพอ้างอิงลายเส้นเทคนิควาดบนกระดาษ เป็นภาพการคีย์นกพิราบเดิน ซึ่งสามารถเป็นตัวอย่างในการวาดนกพิราบได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.3 ตัวอย่างการบินของนกพิราบ



ภาพที่ 2.11 ตัวอย่าง การบินของนกพิราบ (Pigeon flying in super slow motion)

ที่มา : youtube [ออนไลน์] . สืบค้น 20 ก.พ. 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=7ErIOQIwa2A

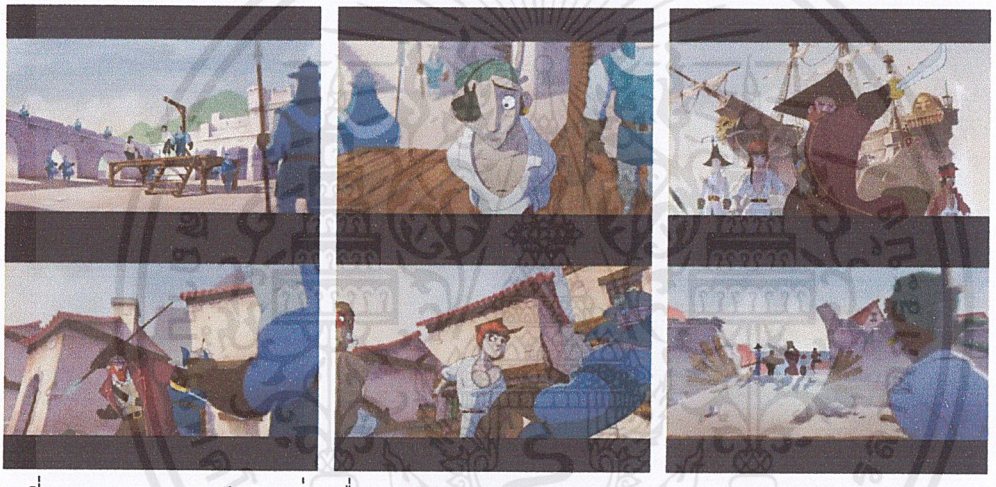
ตัวอย่างการกระพือปีก และการคลี่ขนปีกออกของนกพิราบเวลาบิน โดยแสดงเป็นภาพ Super Slow motion ซึ่งเป็นตัวอย่างในการวาดนกพิราบในงานอนิเมชั่นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 ข้อมูลอ้างอิง จากภาพยนตร์อนิเมชั่น

2.7.1 ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "Pyrats"

เป็นงานอนิเมชั่นของฝรั่งเศส เรื่องราวดำเนินด้วยตัวละครที่เป็นโจรสลัด 5 คน 5 บุคลิกที่บุกเข้ามาโจมตีเมืองในเกาะแห่งหนึ่ง ทุกคนมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว และมีความสามารถเฉพาะตัวในการต่อสู้ สามารถบุกเข้ามาในเมืองอย่างง่ายดาย ลูกเรือที่กำลังจะโดนแขวนคอดีใจนึกว่าราชาโจรสลัดจะมาช่วย แต่แท้จริงแล้ว คือต้องการเพียงลายแทงสมบัติที่ซ่อนอยู่ที่ผ้าคาดตาเท่านั้น โจรสลัดทั้ง 5 เมื่อได้ลายแทงก็จากไป ผลสุดท้าย ลูกเรือก็ถูกแขวนคอ



ภาพที่ 2.12 ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "Pyrats"

ที่มา : youtube [ออนไลน์] . สืบค้น 20 ก.พ. 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=lYDquzEPLsw&feature=fvwrel

จากที่เลือกอนิเมชั่นเรื่องนี้ เพราะใช้หลัก พื้นฐาน 12 ข้อในการสร้างอนิเมชั่น ทำให้ตัวละครมีชีวิต มีคาแรกเตอร์ที่ชัดเจน และมีการเคลื่อนไหวที่ดูครบถ้วน สร้างอารมณ์ของหนังได้ดี

โดยการเคลื่อนไหวจะเน้น การเคลื่อนไหว 3 ส่วนคือ

Anticipation คือท่าทางการเตรียมตัว ก่อนจะกระทำการเคลื่อนไหวนั้นๆ
Action คือท่าทางกระทำจริง ซึ่งถือเป็นท่าทางหลักของกิริยานั้น
Reaction คือท่าทางที่เกิดขึ้นหลังจากการกระทำนั้นจริงเสร็จสิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.2 ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "Pigeon Impossible"

เป็นเรื่องราวของ CIA สายลับหนุ่มคนหนึ่ง มีกระเป๋าอาวุธสุดไฮเทคขนาดพกพา เค้าเจอกับนกพิราบตัวป่วนที่พยายามจะกินโดนัทของเค้าให้ได้ จนนกพิราบแย่งและควบคุม กระเป๋าไฮเทคนั้น เพื่อต่อรองกับโดนัท จนเกิดเรื่องผิดพลาด โดนัทกระเด็นไปกดปุ่มแดงในกระเป๋านั้น กระสวยนิวเคลียร์ก็พุ่งขึ้นฟ้าเพื่อทำลายรัสเซีย หนุ่มสายลับต้องจัดการทำลายนิวเคลียร์นั้น ก่อนที่กระสวยจะไปถล่มกรุงมอสโก พร้อมๆกับจัดการกับนกพิราบตัวป่วนนี้



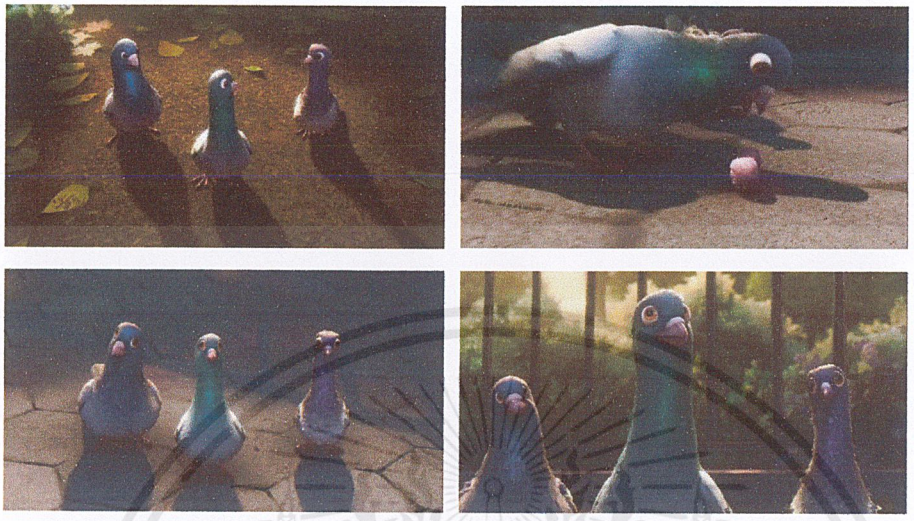
ภาพที่ 2.13 ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "Pigeon Impossible" by Lucus Matell

ที่มา : youtube [ออนไลน์] . สืบค้น 21ก.พ. 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=jEjUAnPc2VA

จากที่เลือกอนิเมชั่นเรื่องนี้ เพราะ มีแอคชั่น การเล่าเรื่องที่สนุกสนาน และมีคาแรกเตอร์ของนกพิราบ ศึกษาการเคลื่อนไหว การเดิน การบิน และสีหน้าของนกพิราบ ในแบบการ์ตูนอนิเมชั่น ว่าควรไปในทิศทางใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.3 ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "Bolt (Shot นกพิราบ)"



ภาพที่ 2.14 ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "Bolt (Shot นกพิราบ)"

ที่มา : bolt movie channel [ออนไลน์] . สืบค้น 21 ก.พ. 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/user/BoltMovie?blend=2&ob=5

จากอนิเมชั่นเรื่อง Bolt ข้าพเจ้าคิดว่านกพิราบในเรื่องนี้มีการเคลื่อนไหวที่ลงตัว และดึงความเป็นเอกลักษณ์ของการเคลื่อนไหวของนกพิราบเอาไว้ มีการคีย์การเคลื่อนไหวของนกพิราบที่ดีมาก จึงเลือกอนิเมชั่นเรื่องนี้ เป็นงานต้นแบบ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ ต่อยอดในงานได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แนวทางของบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง พิราบสนามหลวง มีที่มาจากเรื่องจริงที่ กรุงเทพมหานครมีแผนการปรับภูมิทัศน์ให้สนามหลวงกลับมาสวยงามอีกครั้ง จึงจำเป็นต้องย้ายนกพิราบออกไป เนื่องจากนกพิราบจำนวนมากทำให้บ้านเมืองสกปรก และหวั่นเกิดเชื้อโรคระบาด

สาเหตุหลักที่ทำให้นกพิราบขยายพันธุ์ได้ดี จนมีจำนวนมากเกินไปเพราะมีคนเร่ร่อน และคนขายอาหารนก ซึ่งการกำจัดคนขายอาหารนกน่าจะเป็นหนทางในการแก้ปัญหานี้อย่างถูกต้อง

ข้าพเจ้าจับแนวความคิดที่ว่า “คนเป็นต้นเหตุของปัญหา” แต่กลับกระทบต่อการใช้ชีวิตของนกพิราบ ข้าพเจ้าจึงอยากถ่ายทอดเรื่องราวให้มีความสนุกสนาน แนวผจญภัยผ่านงานอนิเมชั่นวาดบนกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิดของบทภาพยนตร์ (THEME)

ปัญหาเกิดจากคน ไม่ใช่จากนก

โครงเรื่อง(PLOT)

นกพิราบเป็นฝูงบินผ่านวัดพระแก้วและสถานที่ต่างๆรอบสนามหลวง และปล่อยมูลเลอะเทอะ

ในสนามหลวง ชายเร่ร่อนโยนอาหารให้นกพิราบทุกตัวในสนามหลวงได้กินกันเป็นกิจวัตร นกทุกตัวมีความสุข

ระหว่างนั้นนกพิราบฝูงนั้นเห็นอาหารใหม่ที่น่ากินกองอยู่ในกรงขนาดใหญ่ พวกมันจึงตาลายและวิ่งเป็นฝูงหวังกินอาหารในนั้นแทน นกตัวเอกสังเกตเห็นป้าย ปรับปรุงภูมิทัศน์จับนกพิราบ ในนั้นคืออาหารล่อนก นกตัวเอกพยายามกันไม่ให้ตัวอื่นเข้าไปแต่โดนนกทั้งฝูงเหยียบและบุกเข้าไปกินอาหารนั้นจนได้ อยู่ๆนกในกรงก็โดนห่วงจับครอบหายไป

นกตัวเอกกำลังจะโดนจับเช่นกัน แต่มันพยายามบินหนี และปล่อยขี้ใส่คนจนกระเด็นออกมาจากกรงขนาดใหญ่นั้นได้

นกตัวเอกเห็นคนเร่ร่อนโบกมือลาก่อน ป้ายข้างหลังบอกว่า คนเร่ร่อนย้ายออกจากสนามหลวงไปฝึกอาชีพ ทันใดนั้นนกตัวเอกก็โดนจับ!!!

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCEENPLAY

ภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่อง “พิราบสนามหลวง”

SequenceA **หน้าวัดพระแก้ว**

Scene1 “**นกขี้ใส่ยักษ์**”

ภายนอก/ยักษ์วัดพระแก้ว/เช้า

ในเช้าที่สงบ เสียงลมตีกระดิ่งวัดฟังแล้วรู้สึกร่มเย็น ยักษ์วัดพระแก้วโดนแสงมากระทบสวยงาม จู่ๆนกพิราบฝูงใหญ่บินผ่านยักษ์ไปอย่างรวดเร็วและปล่อยมูล เลอะเทอะ ใส่ยักษ์วัดพระแก้วทิ้งไว้ต่างหน้า

Scene2 “**นกขี้ใส่คน**”

ภายนอก/หน้าวัดพระแก้ว/เช้า

นกพิราบเป็นฝูงบินผ่านนักท่องเที่ยวที่กำลังถ่ายรูปที่ระลึกหน้าวัดพระแก้ว พวกมันปล่อยมูล ออกมาไม่ยั้ง ผู้คนกรีดร้อง บริเวณนั้นเละเทะ เต็มไปด้วยมูลนก

SequenceB **สนามหลวง**

Scene3 “**คนเร่ร่อนให้อาหาร**”

ภายนอก/สนามหลวง/เช้า

คนเร่ร่อนคนหนึ่งเดินอยู่ในสนามหลวง จู่ๆเค้าก็หยุดเดิน และหยิบเมล็ดข้าวโพดแห้งชูขึ้น ทันใดนั้น นกพิราบจำนวนมากก็บินมาหาเค้า เพื่อมากินอาหาร พวกนกต่างดีใจที่ได้กินอาหารเหมือนเคยจากเค้า

Scene4 “**นกเจออาหารใหม่**”

ภายนอก/สนามหลวง/เช้า

นกพิราบตัวหนึ่งสังเกตเห็นกรงสีเขียวขนาดใหญ่ อยู่ตรง มันมองเข้าไปเห็นอาหารชั้นยอดดูยั่วน้ำลายมาก พวกมันจึงพากันวิ่งเข้าไปเพื่อหวังจะกินอาหารข้างในนั้น จนลืมอาหารคนเร่ร่อน ระหว่างนั้น นกหน้าแก้มแดง(นกตัวเด่น)ก็สังเกตเห็นป้าย ประกาศจับนกพิราบเพื่อปรับภูมิทัศน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มันหน้าตาตื่น รีบวิ่งไปหยุดเพื่อนๆมัน กันไม่ให้เข้าไปในกรงล่อนกนั้น แต่มันก็ไม่อาจสู้แรงของความหิวกระหายของเพื่อนมันได้ มันโดนเหยียบหน้า นกทุกตัวหลุดเข้าไปในกรงนั้น

SequenceC **พิราบหนี**

Scene5 “**โดนจับ**”

ภายใน/กรงล่อนกพิราบ/กลางวัน

นกพิราบตัวเล็กตัวหนึ่งจิกกินข้าวโพดสีเหลืองน่ากินในกรงนั้น อย่างเอร็ดอร่อย ทันใดนั้นก็มีห่วงขนาดใหญ่จับมันไปในพริบตาเดียว

Scene6 “**บินหนี**”

ภายใน/กรงล่อนกพิราบ/กลางวัน

นกพิราบตัวเอกลุกขึ้นนั่ง เห็นคนเดินเข้ามาใกล้หวังจะจับมัน มันฮึดสู้ ห่วงตระครุบมาที่มัน มันบินหนีได้เสี้ยววินาที มันบินเยาะเย้ย แต่มันก็ดันบินไปติดตาข่ายของกรงขนาดใหญ่ออกไปไหนไม่ได้แล้ว มันจึงโดนจับเข้าจนได้!!

SequenceD **หนีเอาตัวรอด**

Scene7 “**นกหาทางเอาตัวรอด**”

ภายใน/สถานกักกันเชื้อโรค/กลางวัน

ในสถานกักกันเชื้อโรค ที่ดูอับชื้น และหนาวเย็น มีแสงไฟสลัวๆ เจ้าหน้าที่คนหนึ่งกำลังหยิบเข็มฉีดยาเพื่อจะฉีดยาใส่นกพิราบตัวเอกเพื่อป้องกันเชื้อโรค นกตัวเอกสลึมสลือและเห็นเข็มที่ค่อยๆ เข้าใกล้ตัวมันทีละนิดๆ มันหน้าซีดและพยายามกวาดตามองไปรอบๆ มันเห็นรูทางออกเล็กๆตรงมุมห้อง ไม่กี่อึดใจมันตัดสินใจ เตะเข็มฉีดยา กระเด็นออกไป และบินหนีไม่คิดชีวิตออกมาทางรูนั้นได้สำเร็จ

SequenceE **คนเร่ร่อนบอกลา**

Scene8 “**นกพิราบบินกลับสนามหลวง**”

ภายนอก/ท้องฟ้า/เย็น

นกพิราบบินอย่างรวดเร็วกลับมาที่สนามหลวง จนท้องฟ้าเริ่มเปลี่ยนสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

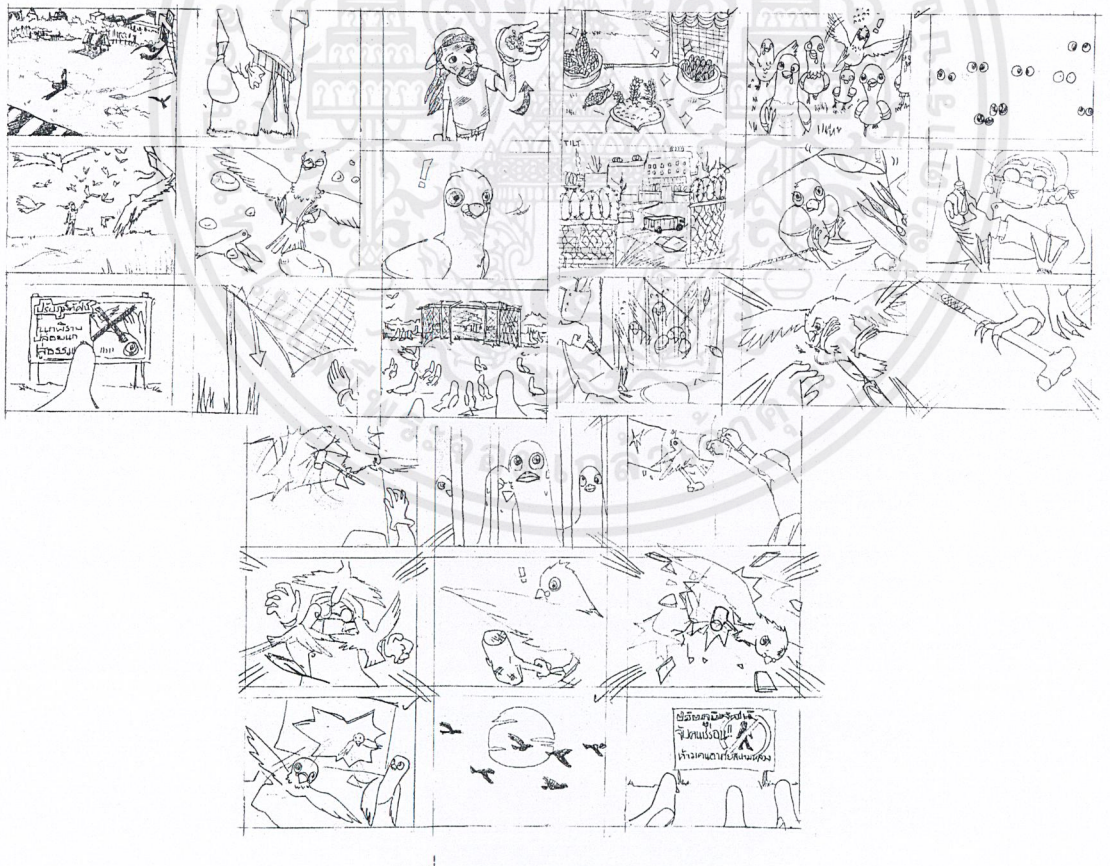
Scene9 “**คนเร่ร่อนบอกลา**”

ภายนอก/สนามหลวง/เย็น

นกพิราบบินมาถึงสนามหลวง แต่ตอนนี้มันเหลือตัวเดียว มันเดินไปเรื่อยๆจนหิว และมันก็นึกถึงคนเร่ร่อน มันพยายามมองหาคนเร่ร่อนที่เคยให้อาหารมัน ทันใดนั้น มันเห็นคนเร่ร่อนอยู่บนรถสองแถวสีแดง กำลังโบกมือลา รถออกตัวไปข้างหน้าเผยให้เห็นป้ายประกาศ “เลิกเร่ร่อน ไปฝึกอาชีพกับเราเถอะ” นกถึงกับอึ้งไม่มีคนให้อาหารมันอีกต่อไป มันคงไม่สามารถอยู่ที่สนามหลวงนี้ได้อีกต่อไปแล้ว

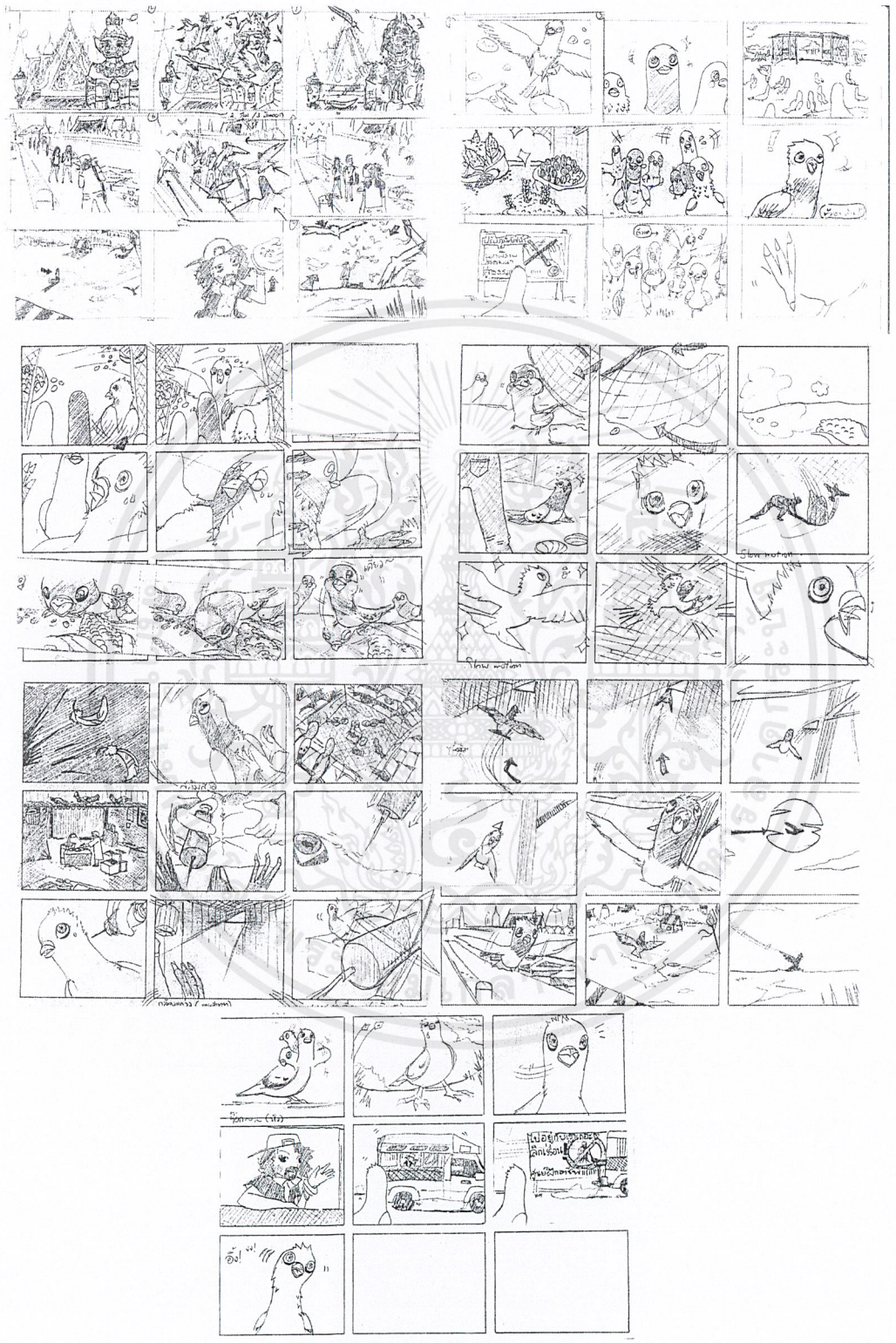
THUMBNAIL BOARD

THUMNAIL BOARDเป็นการร่างภาพคร่าวๆเพื่อให้เห็นภาพโดยรวมของเรื่อง



ภาพที่ 3.1 THUMBNAIL BOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



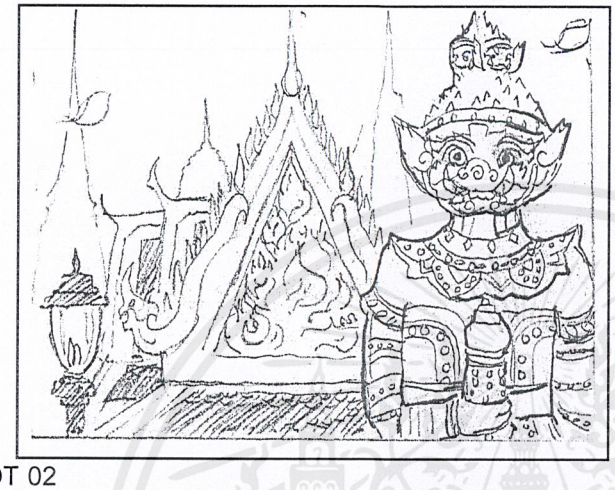
ภาพที่ 3.2 THUMBNAIL BOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TORY BOARD TITLE : _____พิราบสนามหลวง_____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : ชัชวาลย์ โพธิ์อบ

SHOT 01



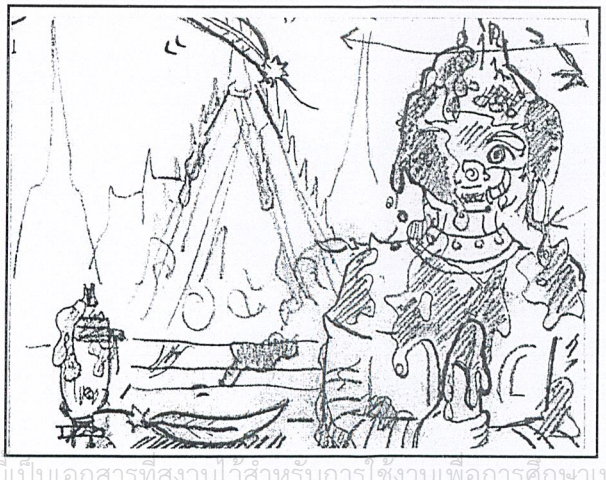
LS ยักษ์วัดพระแก้วสงบร่มเย็น

SHOT 02



LS ฝูงนกพิราบบินผ่าน และขี้ใส่

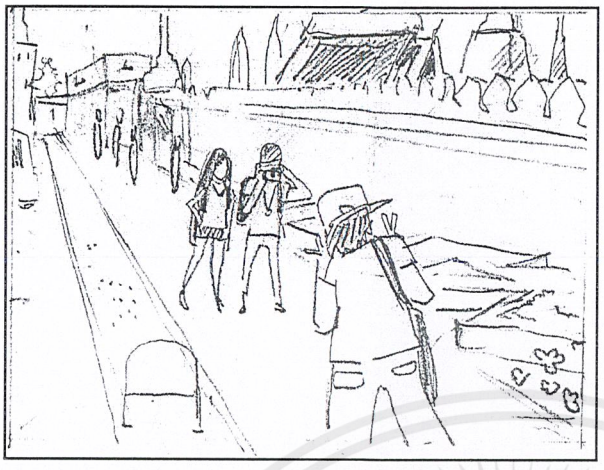
SHOT 03



LS ยักษ์เต็มไปด้วยขี้นก

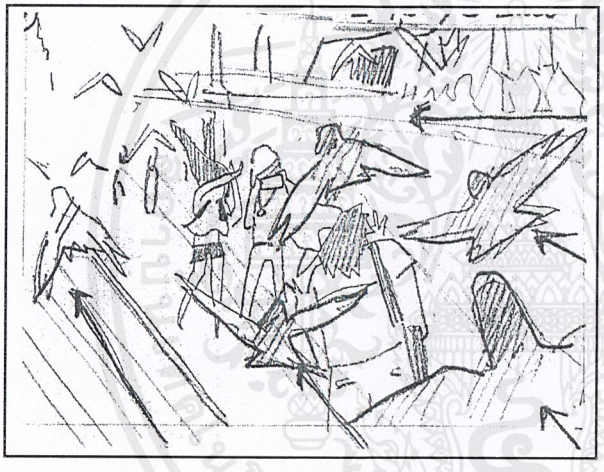
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 04



LS คนกำลังถ่ายรูปหน้าวัดพระแก้ว

SHOT 05



LS ฝูงนกพิราบบินผ่าน

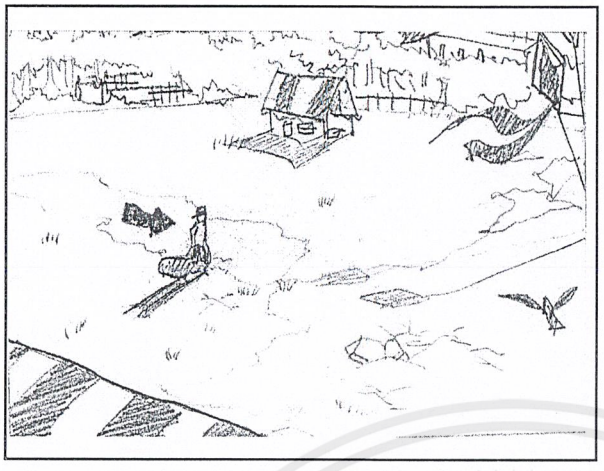
SHOT 06



LS คนและวัดเละเทะไปด้วยขี้นก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 07



ELS คนเร่ร่อนเดินในสนามหลวง

SHOT 08



MS คนเร่ร่อนยื่นอาหารนกให้

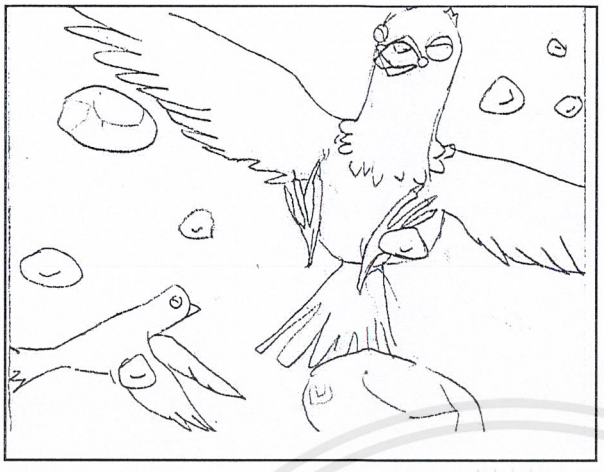
SHOT 09



LS คนเร่ร่อนโยนอาหาร
ฝูงนกบินเข้ามา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 10



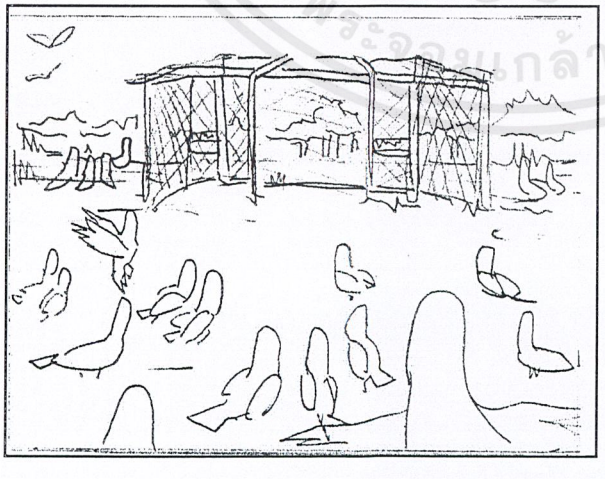
MCU นกดีใจได้กินอาหาร

SHOT 11



CU นกมองอะไรบางอย่าง

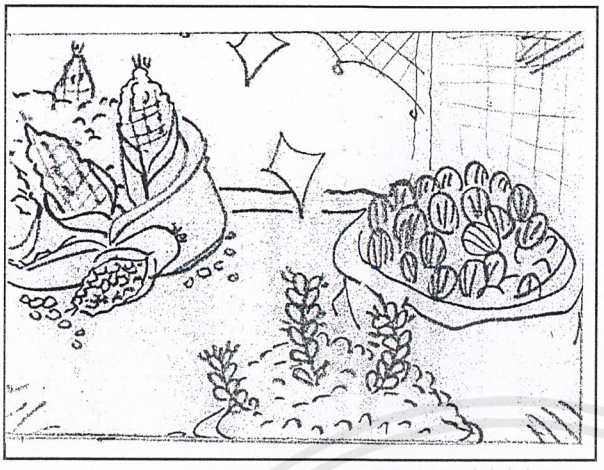
SHOT 12



LS นกทุกตัวหันมามองกรง

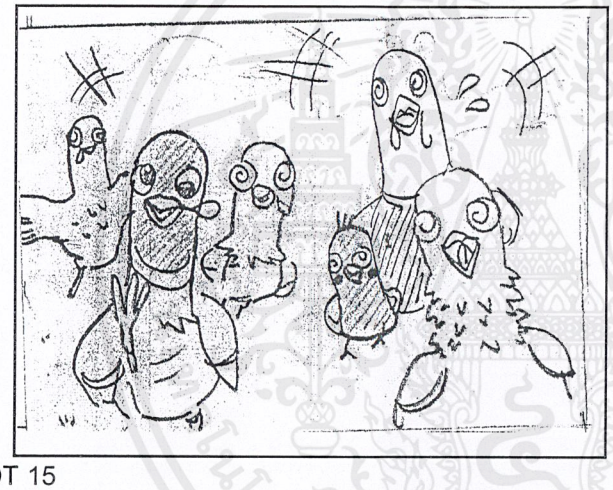
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 13



CU แทนสายตานกมองอาหาร

SHOT 14



MLS ฝูงนกตาลายเดินเข้ามา

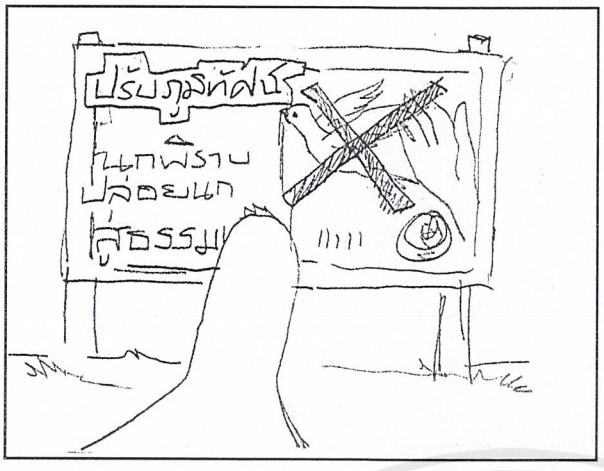
SHOT 15



CU นกตัวเอกตกใจ

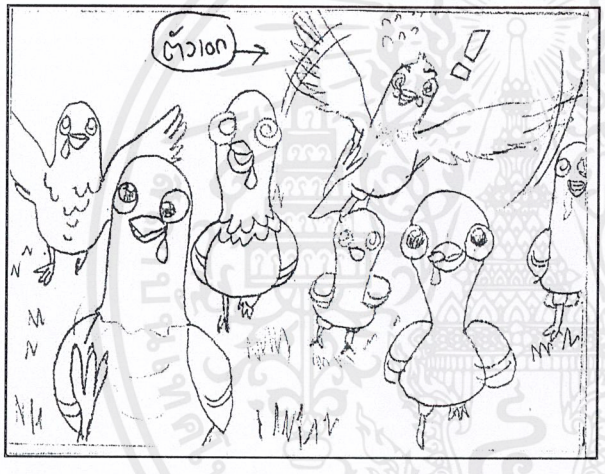
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 16



MLS นกเห็นป้ายประกาศจับนก

SHOT 17



MLS นกตัวเอกพยายามบอกเพื่อนๆ

SHOT 18



MLS นกตัวเอกวิ่งไปขวางทางเข้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 19



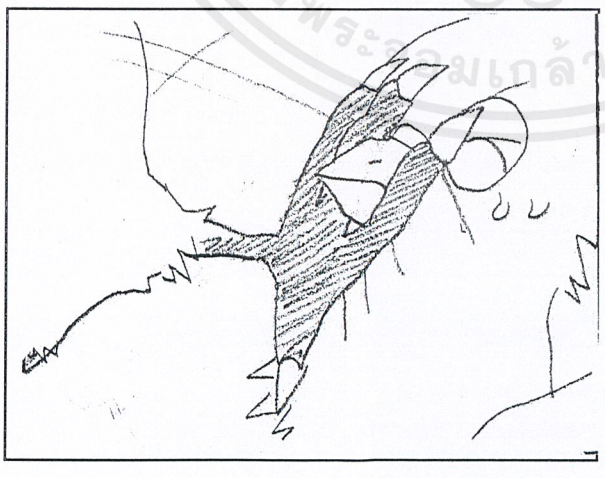
MLS นกตัวเอกกางปีกกัน

SHOT 20



CU นกตัวเอกตกใจ

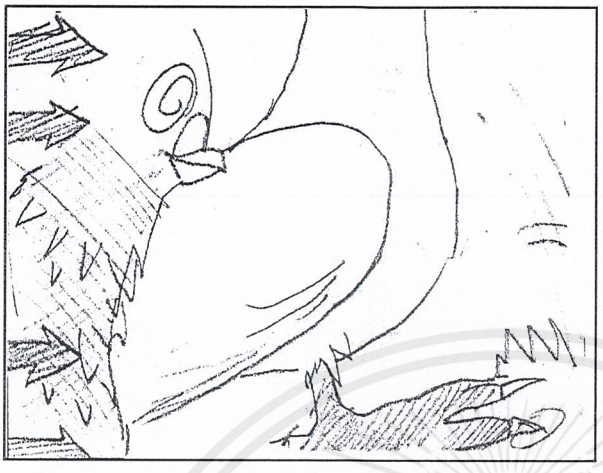
SHOT 21



CU นกตัวเอกโดนเหยียบหน้า

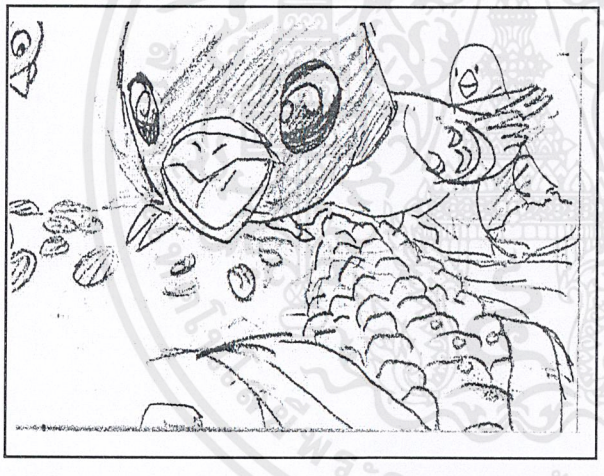
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 22



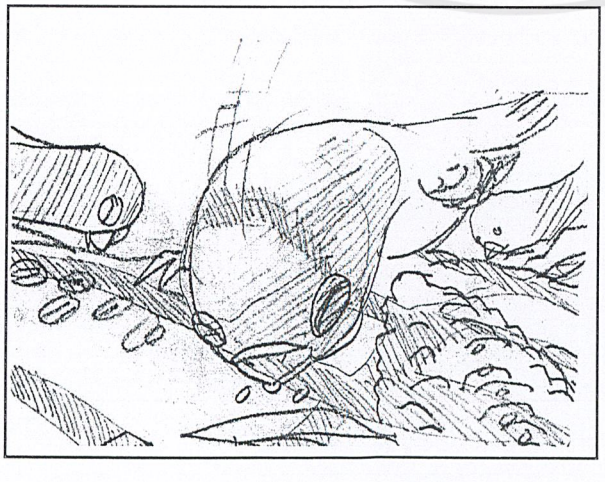
CU นกตัวเอกโดนเหยียบ

SHOT 23



MCU นกเริ่มกินอาหารในกรง

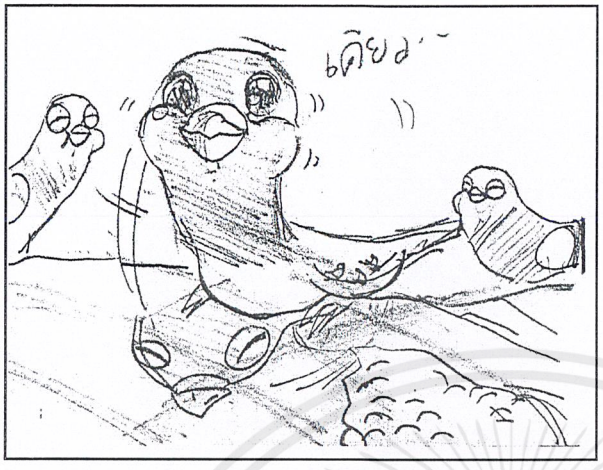
SHOT 24



MCU นกจิกเมล็ดข้าวโพด

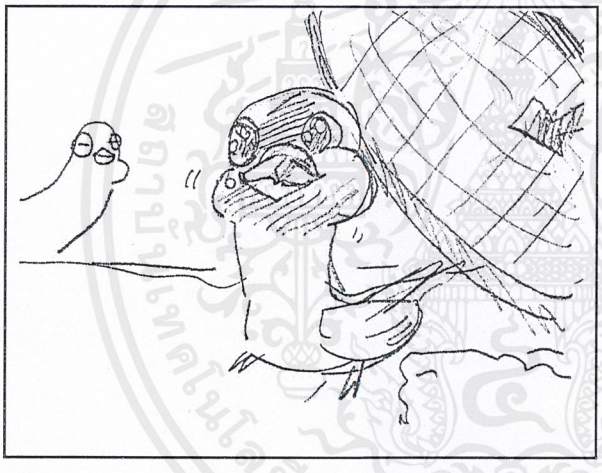
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 25



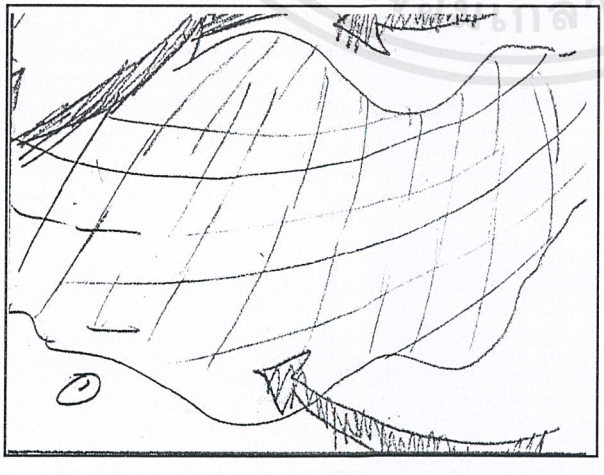
MCU นกเคี้ยว

SHOT 26



MCU ห่วงลอยมา

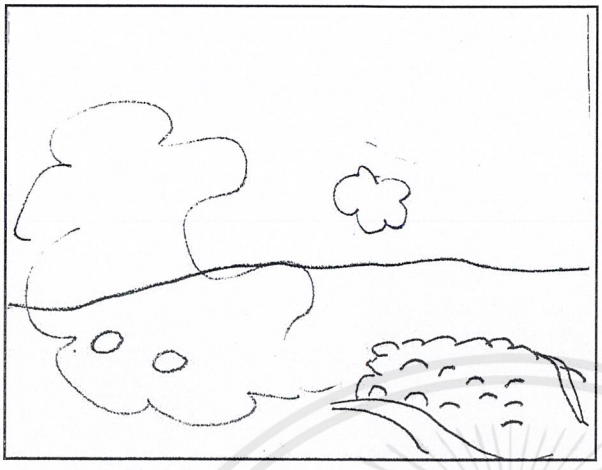
SHOT 27



MCU ห่วงจับนก

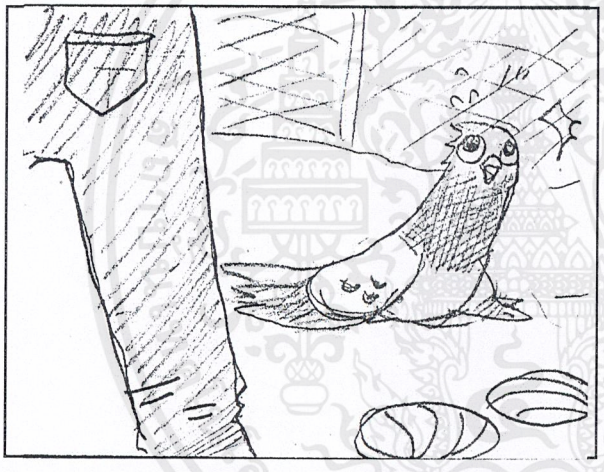
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 28



MS นกพิราบหายไป

SHOT 29



MS นกตัวเอกฟื้น เห็นคนมาจับ

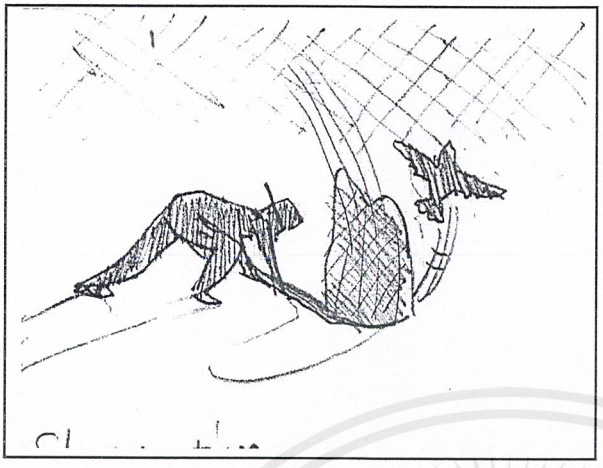
SHOT 30



CU นกตัวเอกตกใจ ฮึดสู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 31



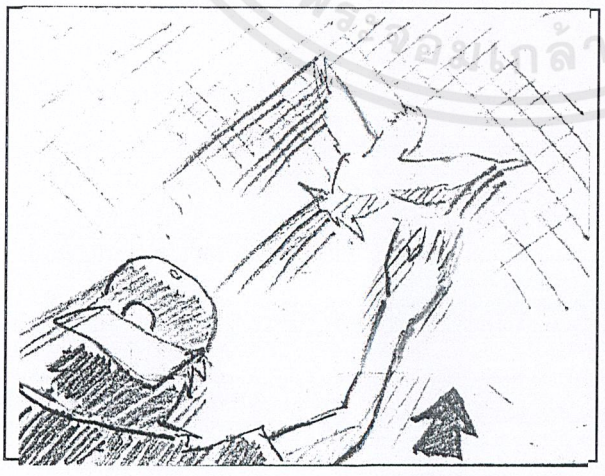
LS คนตระครุบนก นกบินหนี

SHOT 32



MCU นกบินหนีได้สำเร็จ

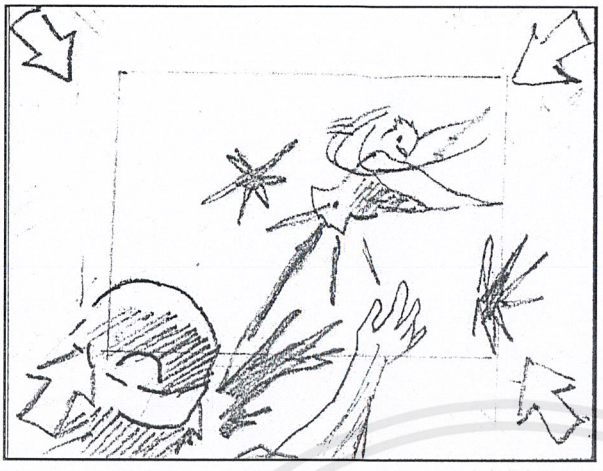
SHOT 33



OVS คนจับนกวิ่งไล่ตามนก

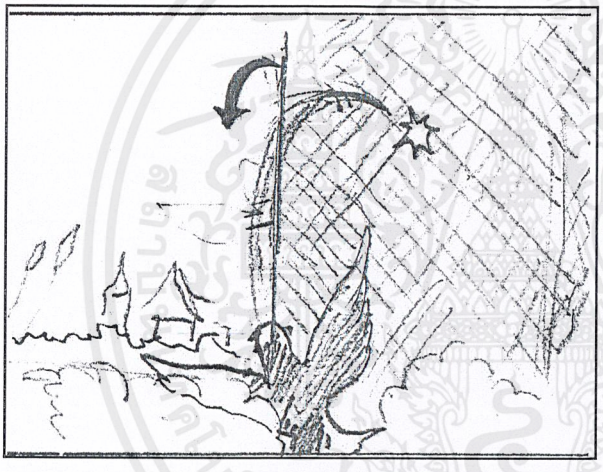
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 34



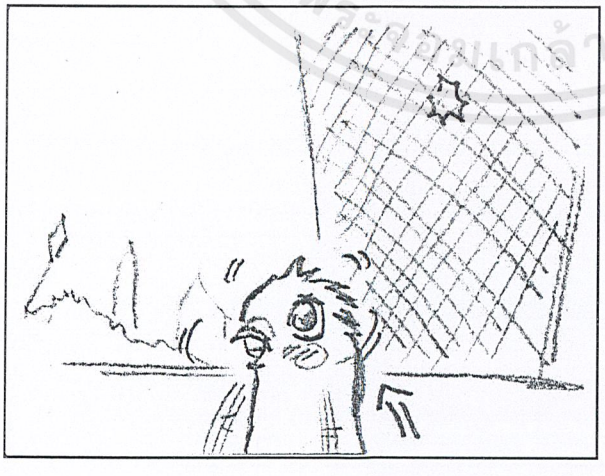
LS Zoom In นกยิงขี้ใส่คนจับ

SHOT 35



MLS นกกระเด็นตกลงพื้น

SHOT 36



MLS นกลุกขึ้น และเห็นคนเร่ร่อน

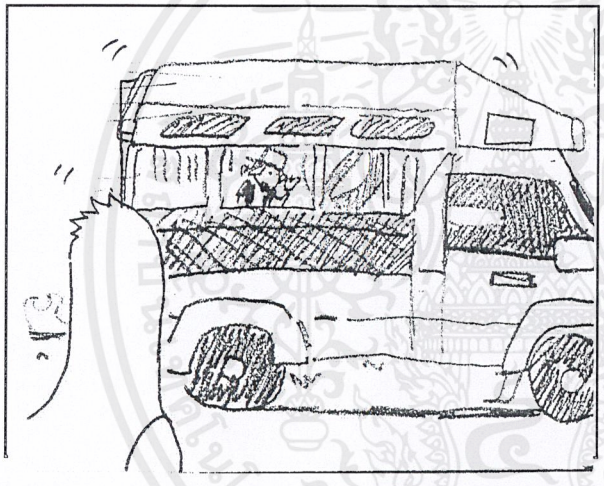
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 37



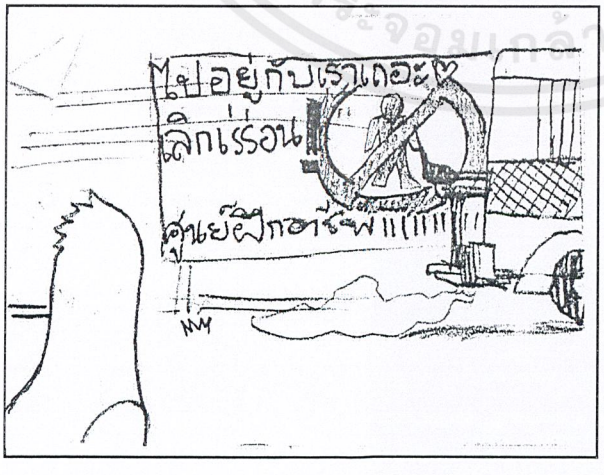
MCU คนเร่ร่อนโบกมือลา
บนรถสองแถว

SHOT 38



OVS นกมองคนเร่ร่อน

SHOT 39



OVS นกมองป้าย
“คนเร่ร่อนไปฝึกอาชีพ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOT 40



MCU นกตัวเอกอิ้ง

SHOT 41



MCU นกโดนจับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนการเครียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชั่น

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง “พิราบสนามหลวง” ตามเนื้อเรื่องเน้นการผจญภัย โดยตัวดำเนินเรื่องเป็นนกพิราบ ซึ่งจำเป็นต้องออกแบบลักษณะ รูปลักษณ์ของนกพิราบตัวเอกที่มีคาแรกเตอร์ ที่เด่นชัด โดยเริ่มจากการหาข้อมูลพันธุ์ของนกพิราบ และร่าง ออกแบบตัวนกออกมา

ฉากของเรื่องแน่นอนคือสนามหลวง เริ่มจากการค้นหาภาพ และออกไปถ่ายรูปบริเวณรอบๆสนามหลวง เพื่อเป็นแบบในการวาดต่อไป

1. การออกแบบตัวละคร

ตัวละครหลัก

การออกแบบนกพิราบตัวเอก เริ่มจากการหาข้อมูลพันธุ์นกพิราบชนิดต่างๆ และหาลักษณะนกพิราบที่โดดเด่น มีเอกลักษณ์



ภาพที่4.1 นกพิราบพันธุ์:Thurgauer Weissschwanz, katzgrau

Züchter: Heinrich Niederklopfer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

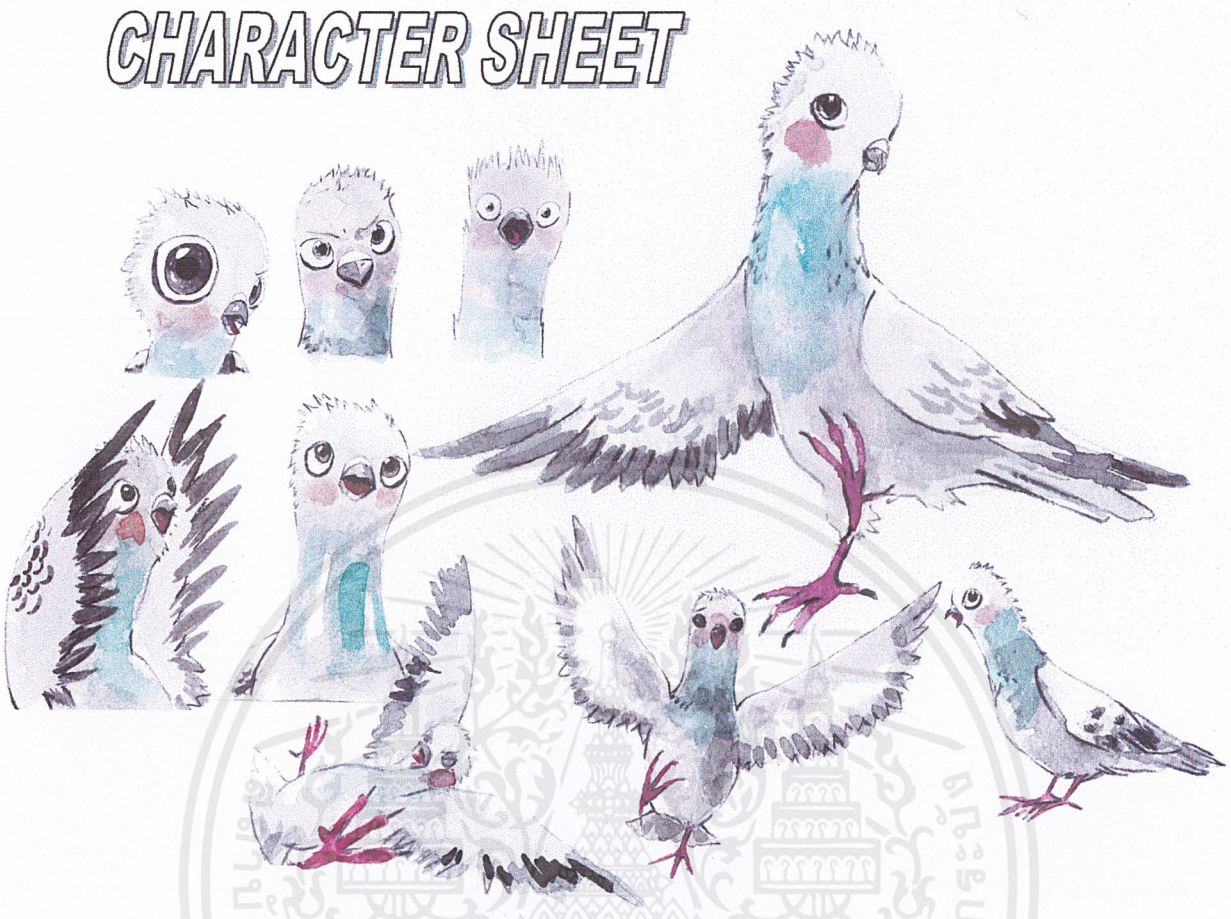


ภาพที่ 4.2 ภาพร่างตัวละคร

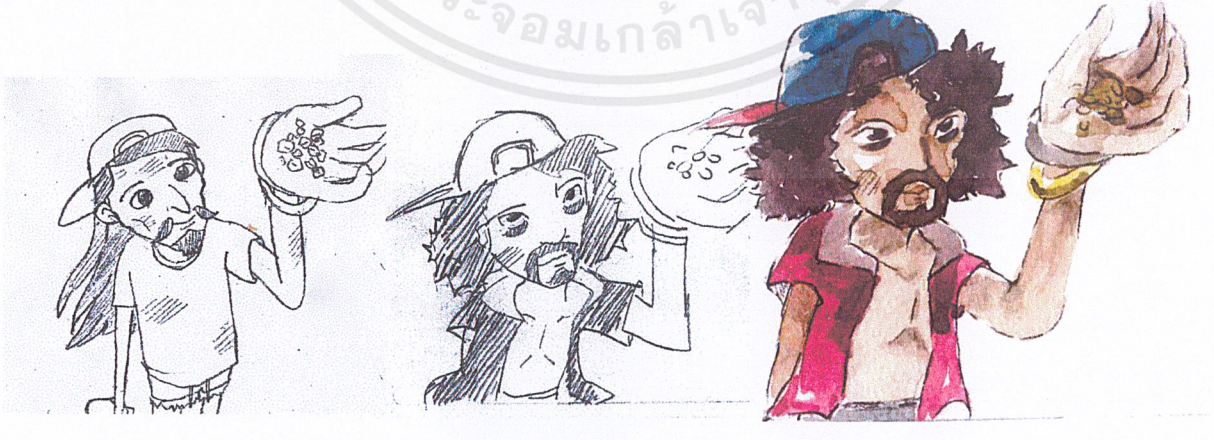


ภาพที่ 4.3 ภาพร่างตัวละครหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 Character sheet นกพิราบตัวเอก



ภาพที่ 4.5 ภาพร่าง คนเร่ร่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 คาแรกเตอร์นกพิราบตัวอื่นๆ

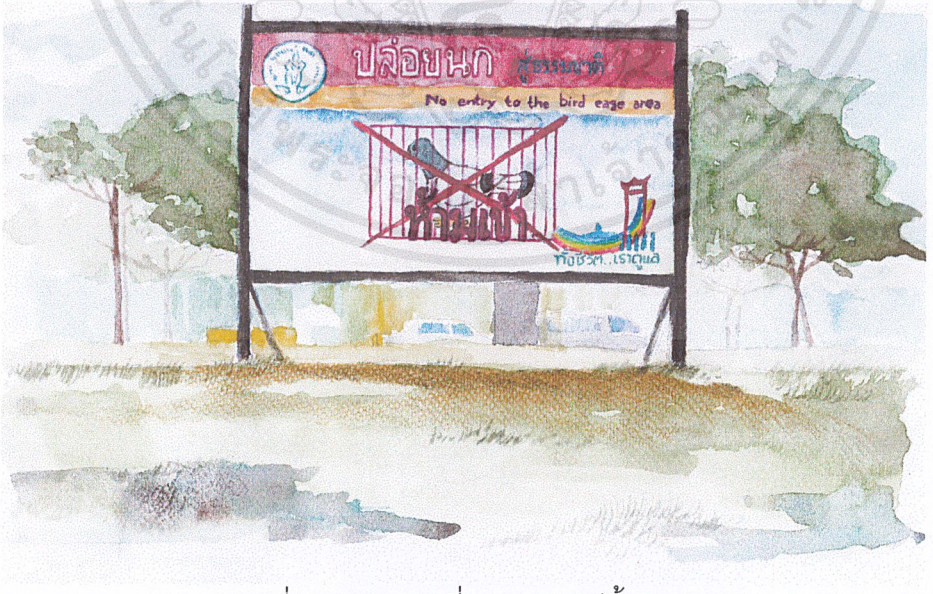
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.การออกแบบฉาก

การออกแบบฉากก็ทำเช่นเดียวกับการออกแบบตัวละครคือการไปถ่ายรูปจากสถานที่จริง และภาพที่เรา Research ไว้ นำมาเป็นแบบในการออกแบบ



ภาพที่ 4.7 ภาพป้ายตั้งกรงนกที่สนามหลวง

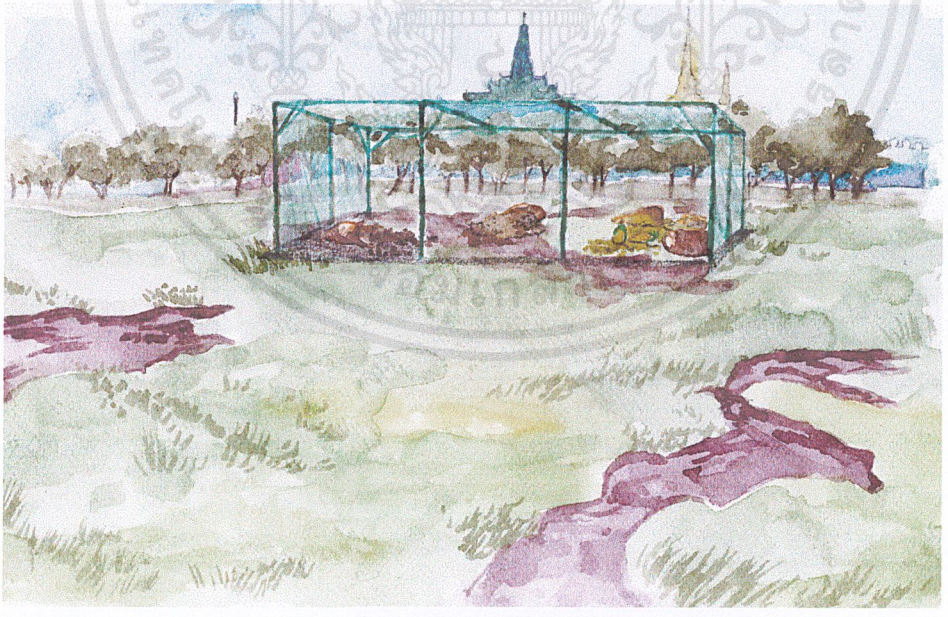


ภาพที่ 4.8 ภาพป้ายที่วาดและลงสีน้ำในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 ภาพกรงจับนกในสนามหลวง



ภาพที่ 4.10 ภาพกรงจับนกที่วาดและลงสีด้วยสีน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 ภาพตัวอย่างยักษ์วัดพระแก้ว



ภาพที่ 4.12 ภาพยักษ์วัดพระแก้วที่วาดและลงสีน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่น

3.1 การวาดบนกระดาษ(Drawn on paper)

อนิเมชั่นเทคนิควาดบนกระดาษ นับว่าเป็นเทคนิคเริ่มแรกของประวัติศาสตร์อนิเมชั่น แต่เดิมถูกคิดค้นเป็นของเล่นที่เรียกว่า Filp book คือการเย็บกระดาษเป็นสมุดโน้ตเล็กๆและวาดภาพให้ต่อเนื่องทุกหน้า เมื่อกรีดกระดาษด้วยความรวดเร็วก็จะเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวขึ้นมา จากหลักการดังกล่าวจึงนำภาพที่วาดลงบนกระดาษมาถ่ายด้วยกล้องภาพยนตร์ ก็จะได้ภาพยนตร์อนิเมชั่นฉายขึ้นบนจอ

อุปกรณ์การวาด

1. Light box เป็นโต๊ะกระจกส่องไฟด้านล่างเพื่อให้ผู้วาดสามารถมองทะลุกระดาษที่วาดทุกแผ่นทำให้การเคลื่อนไหวได้อย่างละเอียด

2. Peg bar แท่งแบนยาวมีหมุดหนุนนูนได้ เพื่อสะดวกต่อการกลับกระดาษและกรีดหน้ากระดาษด้วยความรวดเร็ว



ภาพที่ 4.13 Light box และ Peg bar

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.กระดาษ กระดาษที่ใช้วาดเป็นกระดาษร้อยปอนด์หยาบเพราะง่ายต่อการลงสีน้ำ

4.ดินสอ ดินสอสีดำธรรมดา

5.พู่กัน พู่กันขนาดต่างๆไว้สำหรับลงสีและตัดเส้น

6.สีน้ำ สีน้ำสีต่างๆเพื่อใช้ในการลงสีตัวละครและฉาก



ภาพที่ 4.14 อุปกรณ์การลงสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ร่างภาพการเคลื่อนไหวด้วยดินสอดำ

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



ภาพที่ 4.15 Pose to Pose

จากนั้นให้วาด in-between เข้าไปเป็นการวาดแทรกเฟรมเข้าไประหว่าง Pose to Pose เพื่อให้ได้ซ๊อตการเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.16 In between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากการคีย์เฟรมทั้งหมดเรียบร้อยแล้วให้ลองเช็คการเคลื่อนไหวโดยการเอาภาพลายเส้นทุกเฟรมไป Composite ออกมาเป็นอนิเมชั่นซึ่งการ Composite ในขั้นนี้เป็นการทดสอบเพื่อดูว่าการเคลื่อนไหวมีส่วนผิดพลาดหรือไม่ เพื่อที่จะนำไปเพ้นท์สีต่อ ไม่ใช่การ Composite ขั้นสุดท้าย

3.3 การลงสีตัวละคร



ภาพที่ 4.17 ภาพตัวละครที่ลงสี แล้ว

3.4 วาดและลงสีฉาก

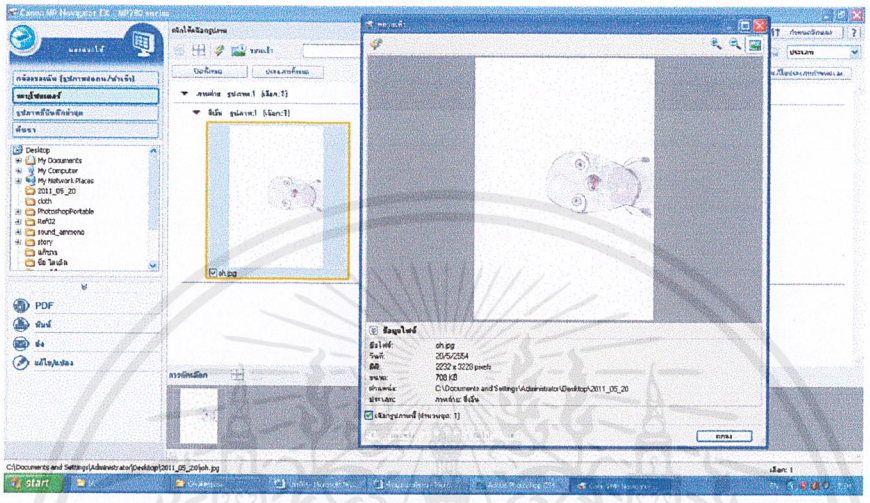


ภาพที่ 4.18 ภาพฉากเมื่อลงสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

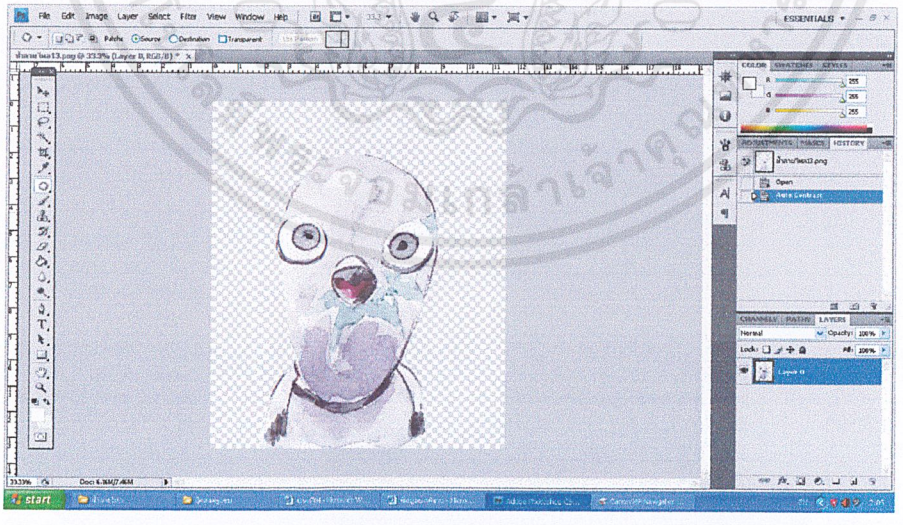
4. ขั้นตอนสแกนและจัดเรียงภาพ

1. สแกนภาพด้วยโปรแกรม Scanner and camera wizard



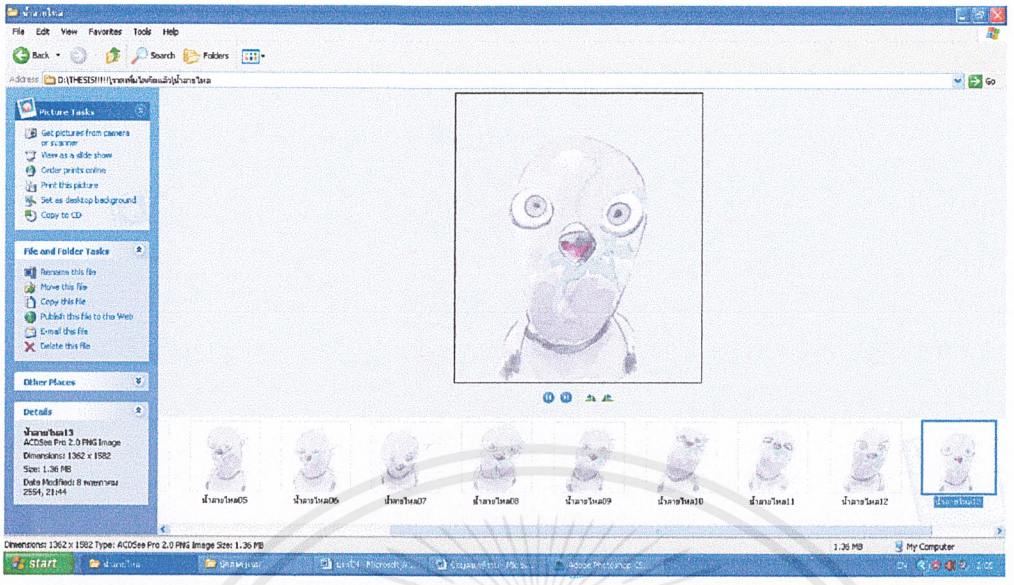
ภาพที่ 4.19 ภาพการสแกนภาพเข้าคอมพิวเตอร์

2. ไดคัตด้วยโปรแกรม Photoshop และ Save ภาพเป็นไฟล์ .PSD หรือ .PNG



ภาพที่4.20 ภาพdie-cutตัวละครด้วยโปรแกรม Adobe photoshop

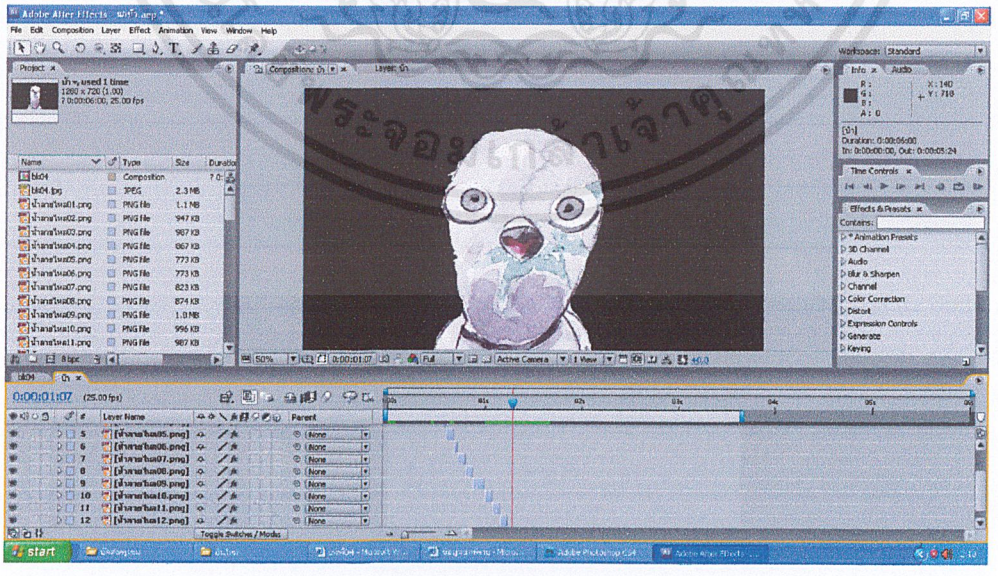
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.21 ภาพไฟล์ที่die-cut เสร็จแล้ว

5. ขั้นตอนจัดเรียงภาพที่เคลื่อนไหวแล้วลงในโปรแกรม Adobe after effect

เมื่อไดคัตภาพเสร็จแล้วเราก็นำมาเข้าในโปรแกรม Adobe after effect โดยเรียงภาพละ1 เฟรม โดยใช้ Frame rate ที่ 15 frame/1sec.



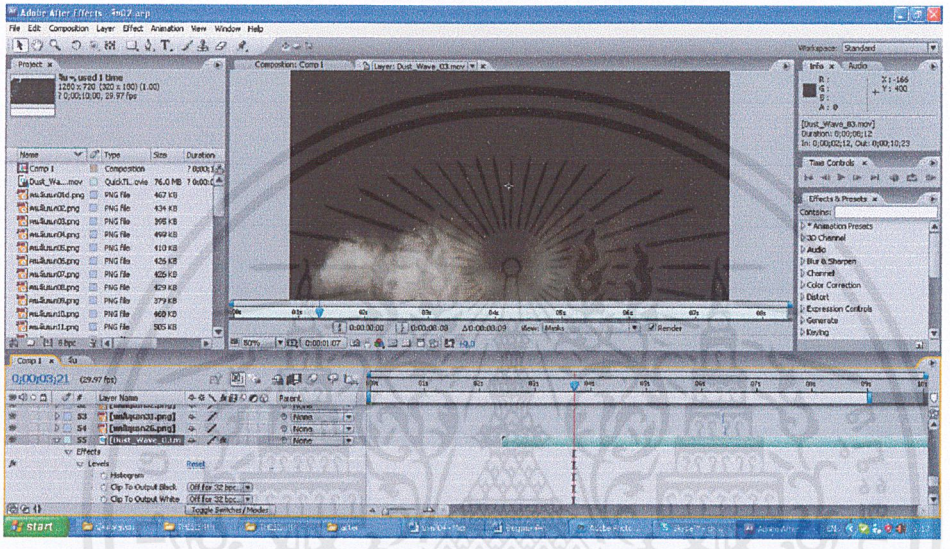
ภาพที่ 4.22 ภาพเรียงลำดับเฟรมของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

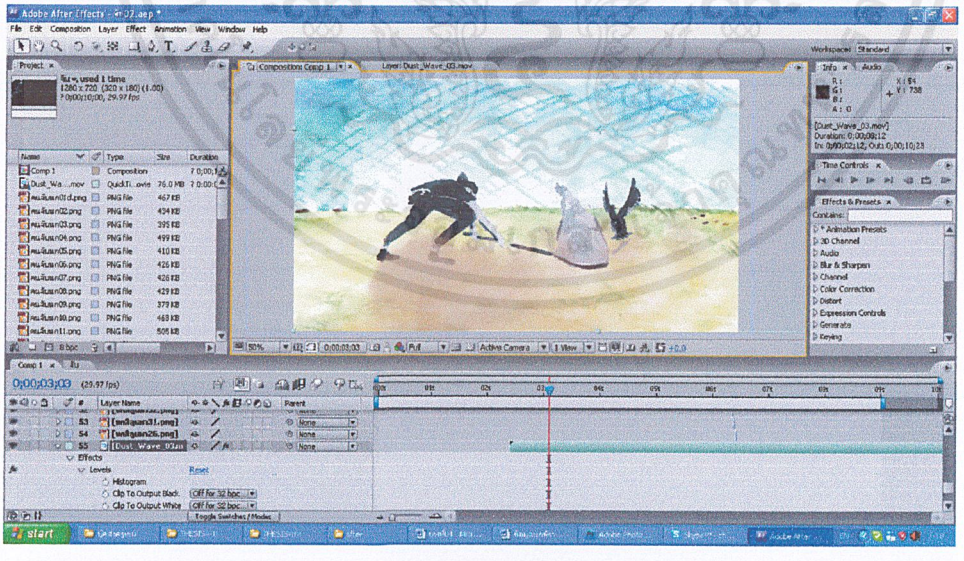
6. ขั้นตอนการทำ Effect ด้วยโปรแกรม Adobe after effect

1.Effect ฝุ่นและควัน โดยใช้โปรแกรม Adobe after effect

ฝุ่นและควันสร้างขึ้นจากภาพนิ่งและนำมากำหนดสีและการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe after effect



ภาพที่4.23 การทำ Effect ฝุ่นควัน



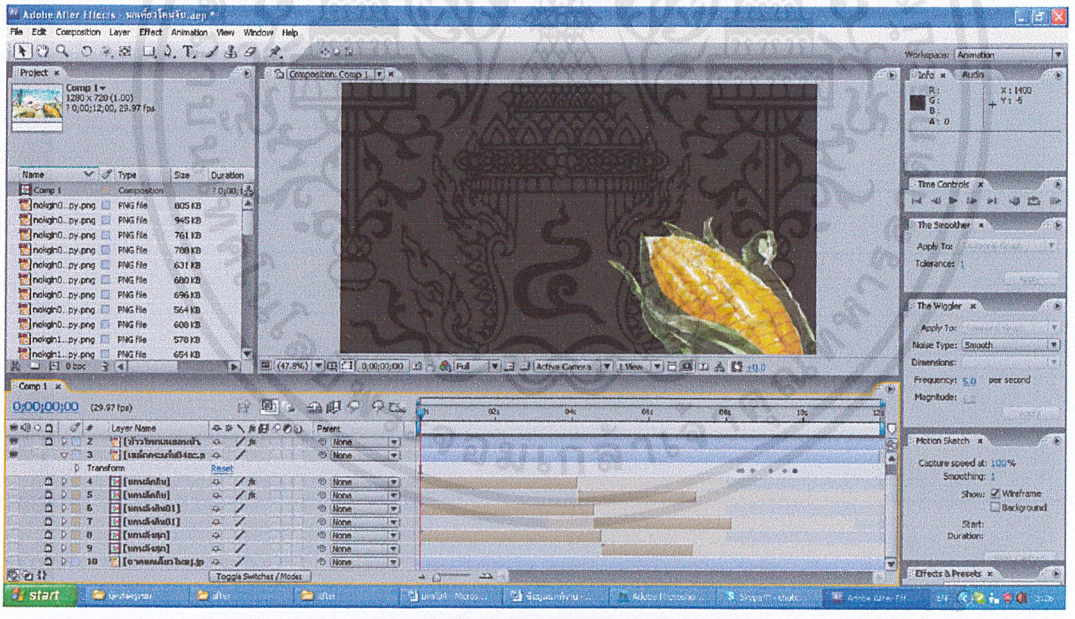
ภาพที่4.24 การทำ Effect ฝุ่นควัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ขั้นตอนการ Composite ด้วยโปรแกรม Adobe after effect

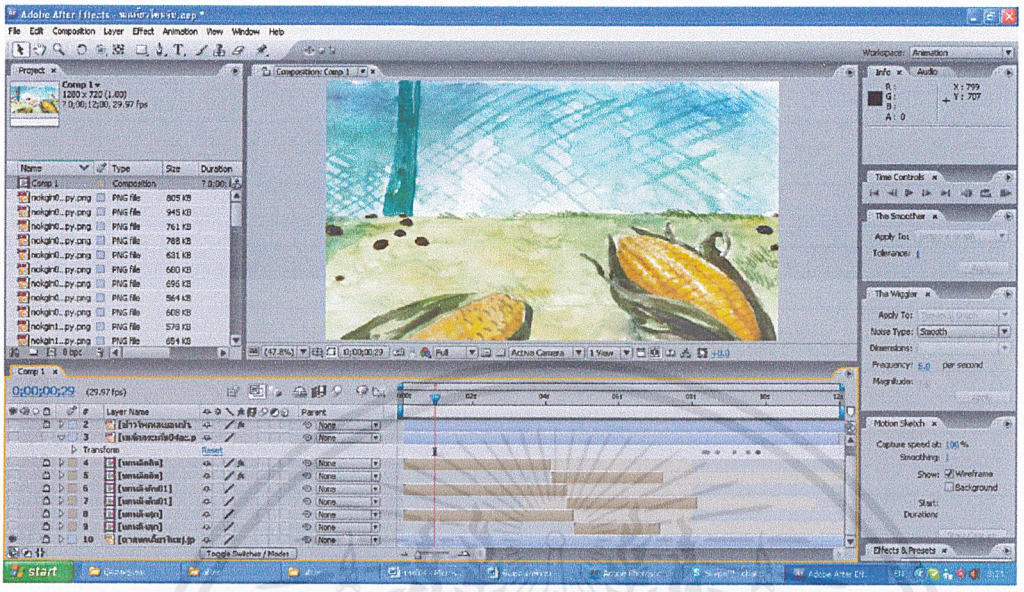
การ Composite ถือเป็นการรวมเอาไฟล์วัตถุดิบทุกอย่างที่เตรียมมาประกอบกันทั้งฉาก ตัวละครและ Prop ประกอบฉาก มีการคุมโทนภาพ ปรับแต่งสี จัด Compose ใส่ effect แสง ปรับ Frame rate เพื่อให้เกิดเป็น Footage ที่สมบูรณ์ โดยซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการ Composite คือ Adobe after effect ลักษณะการทำงานในโปรแกรมนี้ ค่อนข้างจะเป็นการจับวางไฟล์งานที่เตรียมไว้ แต่ก็ใช้เวลาจัดแต่ง และคีย์การเคลื่อนไหวของวัตถุประกอบฉากมากพอสมควรเพื่อที่จะทำให้งานดูมีรายละเอียดของการเคลื่อนไหว

ขั้นตอนการComposite

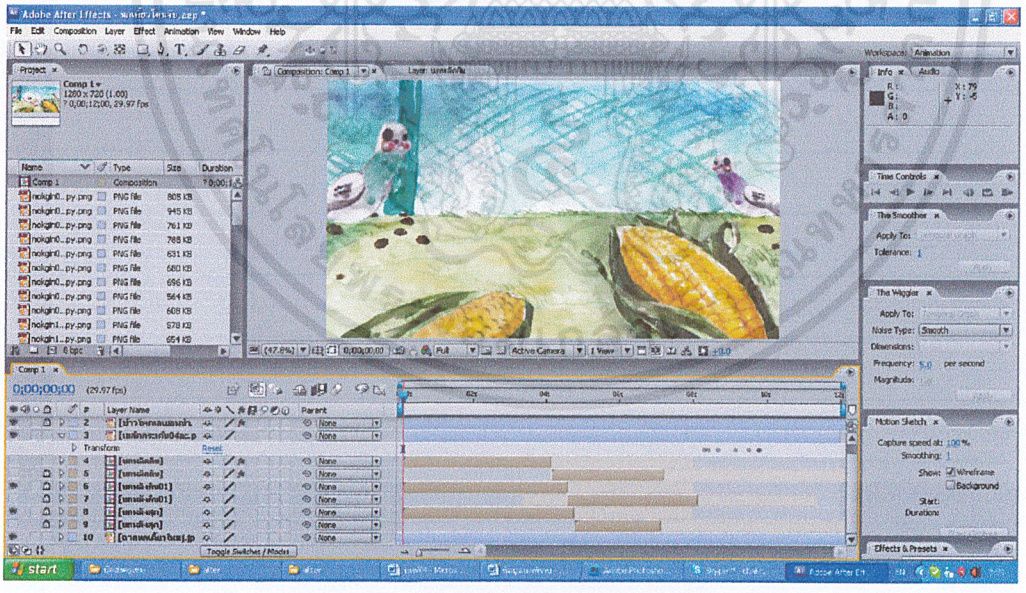


ภาพที่ 4.25 การComposite

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

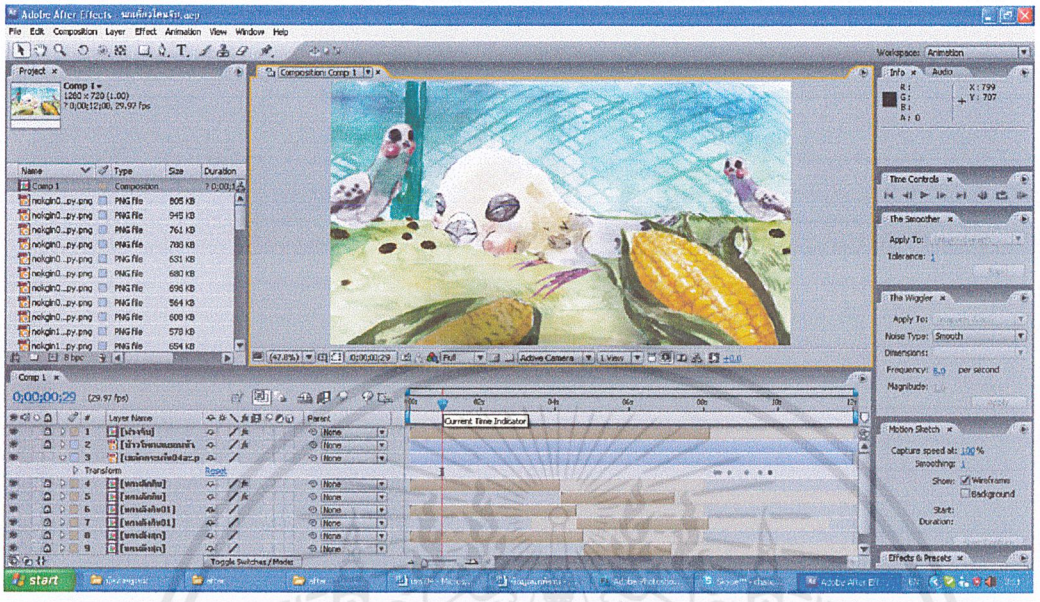


ภาพที่ 4.26 การComposite



ภาพที่ 4.27 การComposite

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.28 การComposite

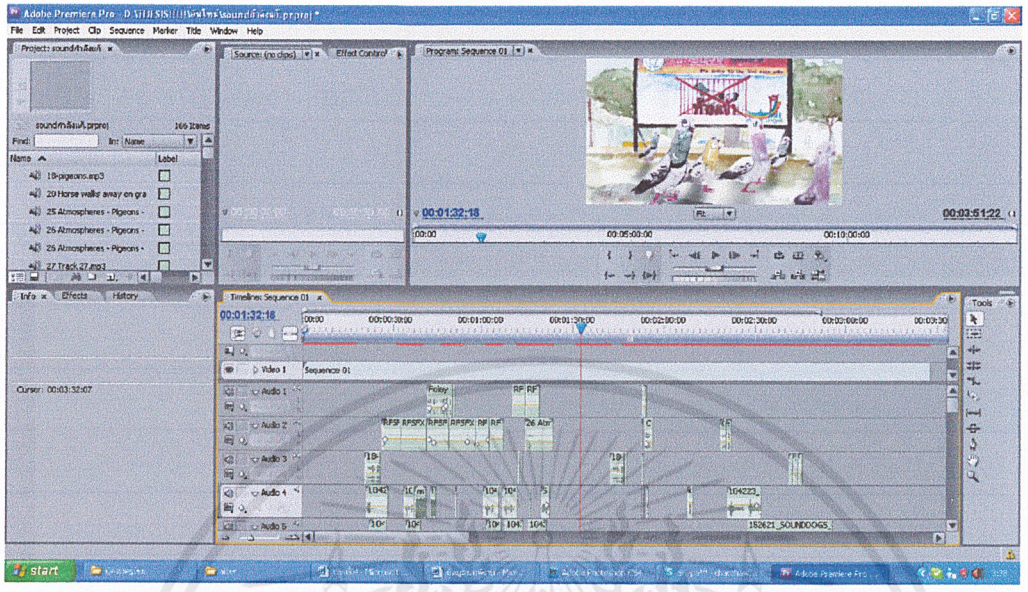
8. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์(POST PRODUCTION)

การตัดต่อเสียง และ เสียงประกอบภาพยนตร์

การทำงานอนิเมชั่น เป็นการทำงานที่มีการวางแผนโดยละเอียดมาก่อน การผลิตฟุตเทจอนิเมชั่น จะต้องมีจำนวนตรงตามที่ระบุไว้ ไม่ขาดไม่เกิน และมีการควบคุมคุณภาพของงาน เมื่อถึงขั้นตอนการตัดต่อจะไม่ค่อยมีปัญหา เพราะถึงเวลาก็จับฟุตเทจวางเรียงกันได้เลย ซึ่งหัวและท้ายของแต่ละฟุตเทจอาจมีการเผื่อเวลาออกไปบ้างซักประมาณ 1-3วินาที เพื่อใช้ในการตัดต่อนิดหน่อย

ซอฟต์แวร์ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการตัดต่อ นั้นมีอยู่หลากหลาย การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ตามที่มืออาชีพแนะนำก็เป็นแนวทางที่ดี แต่การได้ลองใช้งานซอฟต์แวร์ต่างๆด้วยตนเองเป็นสิ่งที่ยืนยันได้ดีกว่า ทางข้างเจ้าได้เลือกใช้งานซอฟต์แวร์ ADOBE PREMIERE PRO เพราะทำงานง่าย เห็นภาพครอบคลุมการทำงานทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

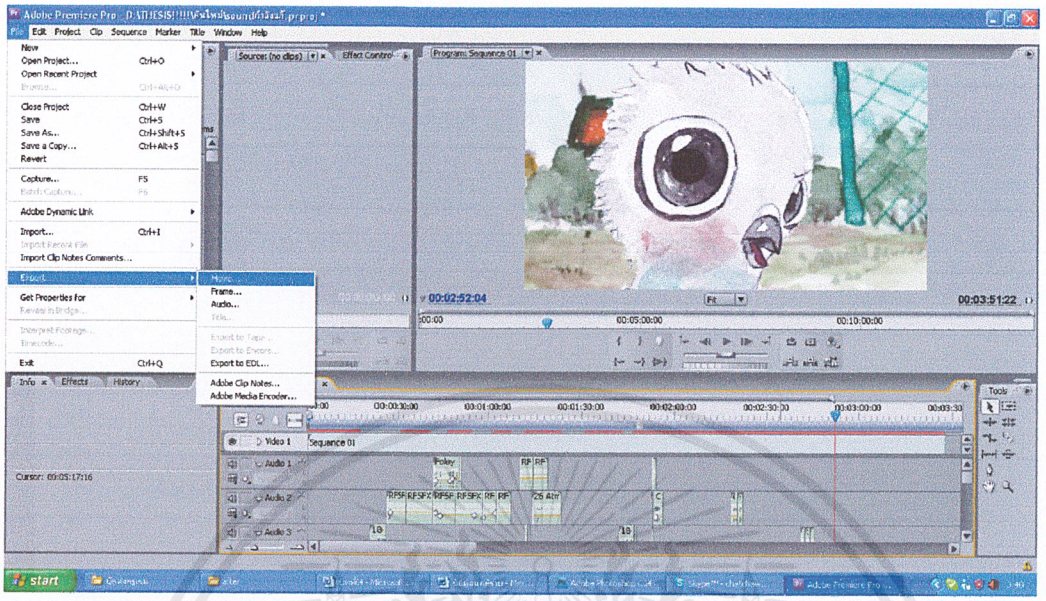


ภาพที่ 4.29 การตัดต่อ

หลังจากตัดต่อของภาพแล้ว ต่อไปคือการตัดต่อเสียงประกอบ แน่นอนว่าเราสามารถที่ตัดต่อเสียงในขั้นตอน Animatic มาดูแนวทางก่อนได้ แต่เมื่อภาพจริงได้ตัดต่อเสร็จ อาจจะมีการคลาดเคลื่อนของ Timing การใช้เสียงประกอบเติมลงไปนั้นอาจไม่เข้ากันตามที่คิดไว้ ซึ่งจะต้องมีการเพิ่มเติมซาวด์ประกอบลงไปใหม่

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.30 การExport file

9. ประเภทของเสียงประกอบภาพยนตร์โดยหลัก

ดนตรีประกอบ(MUSIC)

คือทำนองเพลง อาจเป็นจังหวะสั้นๆการใช้งานจะเป็นการสร้างอารมณ์ให้กับเนื้อเรื่อง ซึ่งมีความหมายทำให้เกิดความรู้สึกตรงๆ เช่น ความตื่นเต้น ความเศร้า ความเร่งรีบตื่นตระหนก ความลึกลับ การจะใช้ดนตรีประกอบขึ้นอยู่กับว่า ต้องเป็นช่วงที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ ตั้งใจจะให้คนดูเกิดความสนใจและจดจ่อในช่วงนั้นจริงๆ

เสียงเอฟเฟ็ค(SOUND EFFECT)

เป็นเสียงที่เกิดจากการกระทำของคน สัตว์ สิ่งของ เช่นเสียงตี เสียงหวด เสียงลม เสียงฟ้าฟ้าผ่า เสียงนกร้อง เสียงเครื่องยนต์ เสียงตะโกน หรือแม้แต่เสียงพูด หน้าที่ของซาวด์เอฟเฟ็คนั้นคือการช่วยระบุตัวตนและที่มาของเสียง ว่านั้นคือเสียงของอะไร มีตัวตนลักษณะแบบไหน เช่นเสียงถังขยะล้ม น้ำไหล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสียงบรรยากาศ (AMBIENCE)

จริงๆแล้วเสียงบรรยากาศถูกจัดอยู่ในประเภทแยกย่อยของซาวด์เอฟเฟ็คอีกที หน้าที่ของเสียงบรรยากาศคือการให้ความรู้สึกกับคนดูเหมือนได้ไปอยู่ในสถานที่นั้นๆขึ้นอยู่กับว่าสถานที่นั้นมีกิจกรรมอะไร เช่นเสียงผู้คนพลุกพล่าน รถติด รถวิ่ง

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

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

ข้อควรระวังในการใส่เสียงบรรยากาศ ควรเลือกช่วงเวลา ที่จะใส่อย่ารบกวนกับดนตรีประกอบ หรือถ้าถ้าเป็นไปได้ก็ไม่ควร เอาเสียงบรรยากาศมาชนกับเสียงดนตรีประกอบ

เทคนิคการเชื่อมซ๊อตด้วยเสียงก็เป็นทางเลือกหนึ่ง ที่ใช้เพื่อให้เกิดความลื่นไหลในการเล่าเรื่องเทคนิคนี้คือการใส่เสียงประกอบซ๊อตที่เกิดขึ้นถัดไปเหลื่อมล่ำเข้ามาในซ๊อตก่อนหน้านั้น

10.ขั้นตอนการทำเสียง (Sound Editor)

ใช้โปรแกรม Adobe Premiere ในการตัดต่อ วิธีทำ คือ

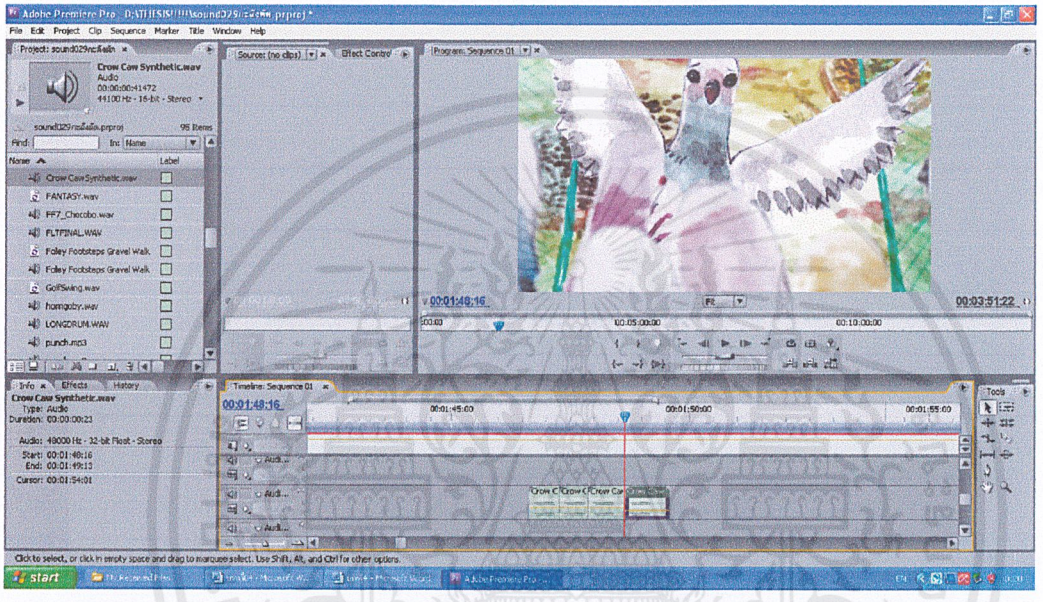
Import File ของ เสียงเอฟเฟ็คมา และนำไฟล์นั้นใส่ใน Time line ของ Audio ให้ตรงกับภาพ (Video) ที่เราต้องการ ยกตัวอย่างเช่น

ในภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่อง "พิราบสนามหลวง" ไม่มีบทสนทนา (Dialogue) โดยเป็นภาพยนตร์แนว ผจญภัย ซึ่งเรื่องราวจะเล่าผ่านตัวละครหลัก ที่เป็นนกพิราบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้น จึงจำเป็นต้องค้นหาเสียงร้องของนกพิราบ ซึ่งเสียงนกพิราบจะร้องอยู่ในลำคอ เสียงดัง อูๆ กรูๆ แต่เพื่อให้สามารถสื่ออารมณ์ดีใจ ตกใจ กลัว ของนกได้ ข้าพเจ้าจึงใช้เสียงนกอื่นๆ เข้ามาช่วยเพื่อเพิ่มความชัดเจนของการแสดงอารมณ์ให้เด่นชัดมากขึ้น

ตัวอย่างเสียงเอฟเฟ็ค (Sound Effect)



ภาพที่ 4.31 ตัวอย่าง Sound Effect นกพิราบร้อง และเสียงกระพือปีก

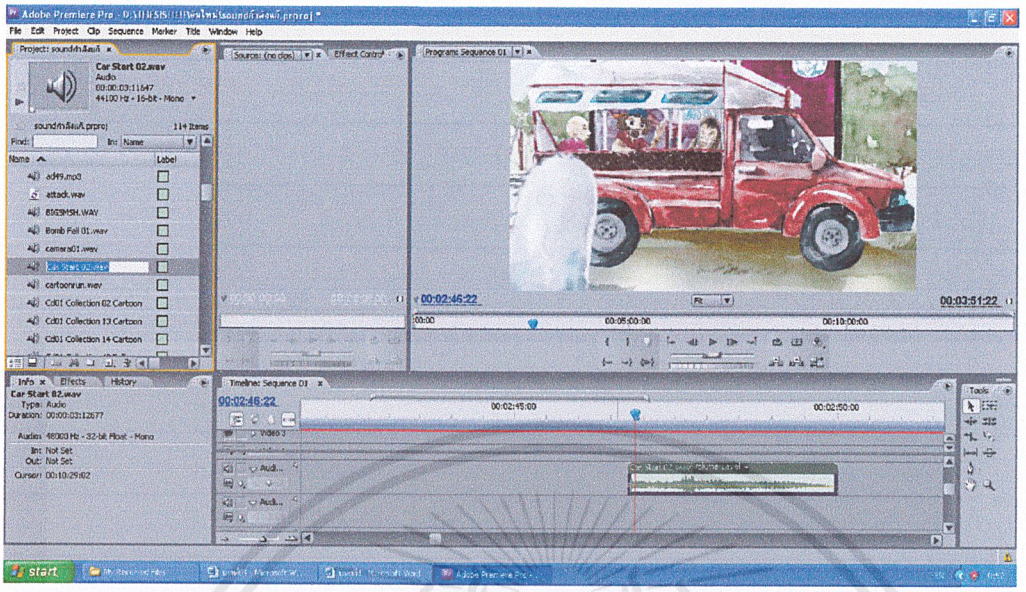
ที่มา : นำมาจาก Sound Effects Library-06 (Animals & Birds)

นกร้องชื่อไฟล์ Craw caw Synthetic.wav

นกกระพือปีกชื่อไฟล์ 18-pigeons.mp3

ภาพตัวอย่างการใช้เสียงเอฟเฟ็ค(Sound Effect) ตอนนกพิราบตัวเอกลนลาน เอาตัวบังไม่ให้นกตัวอื่นๆเข้ากรง ใช้เสียงของอีการ้อง แทนเสียงทุ้มของนกพิราบ เพื่อสามารถดึงอารมณ์ตกใจให้ชัดเจนขึ้น

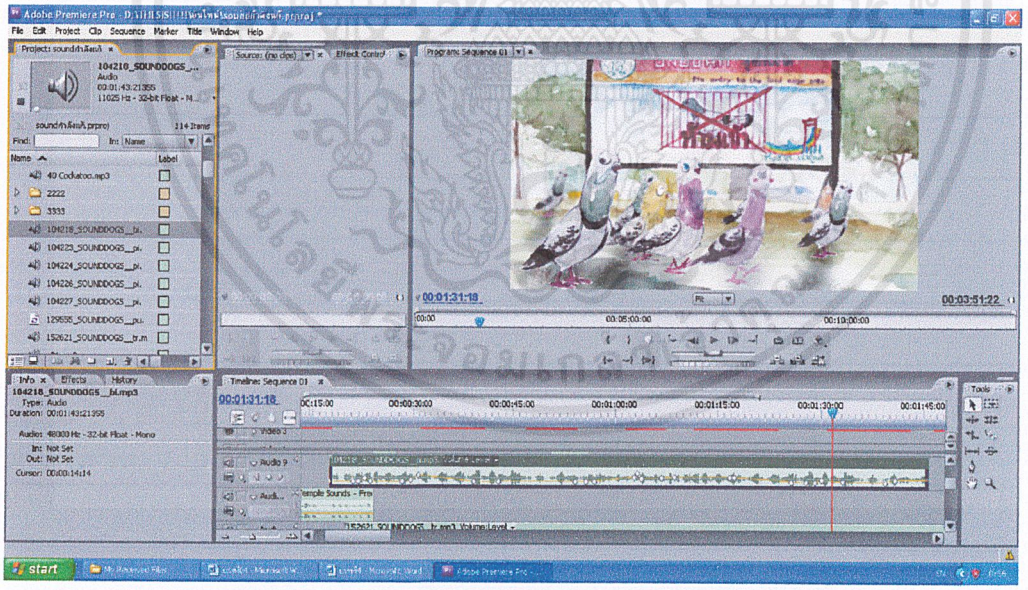
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.32 ตัวอย่าง Sound Effect เครื่องยนต์รถ

ที่มา : นำมาจาก Sound Effects Library-16 (Cars) ชื่อไฟล์ Car Start 02.wav

ตัวอย่างเสียงบรรยากาศ (AMBIENCE)



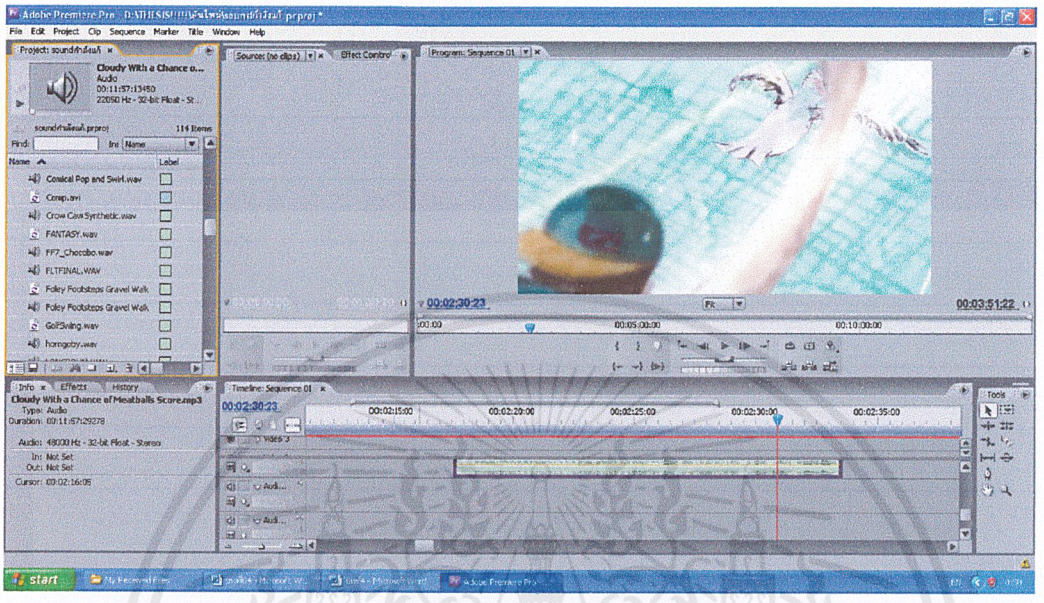
ภาพที่ 4.33 ตัวอย่างเสียงบรรยากาศ (Ambience) เสียงฝูงนกพิราบ

ที่มา : ชื่อไฟล์ 104218_SOUNDDOGS__bi.mp3

เสียงบรรยากาศ (Ambience) ฝูงนกพิราบร้องดังอื้ออึง ใส่เป็นเสียงปูพื้น สร้างบรรยากาศให้รู้สึกว่ามีนกพิราบร้องอื้ออึง พลุกพล่าน ทั่วท้องสนามหลวง ทำให้สถานที่มีความชัดเจนมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างดนตรีประกอบ(MUSIC)



ภาพที่ 4.34 ตัวอย่างเสียงดนตรีประกอบ(Music) เสียงดนตรีตื่นเต้น

ที่มา : นำมาจาก Sound Background Music For Your Personal Movies

ชื่อไฟล์ Cloudy With a Chance of Score.mp3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11. ภาพบางส่วนจากอนิเมชั่นเรื่อง “พิราบสนามหลวง”



ภาพที่ 4.35 ภาพหลังจากการ Composite

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.36 ภาพหลังจากการ Composite

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

ขั้นตอนการเตรียมงาน

ข้าพเจ้าพยายามมองหาแรงบันดาลใจในการคิดบทภาพยนตร์เมื่อได้เรื่องราวเกี่ยวกับนกพิราบสนามหลวง ข้าพเจ้าพยายามรวบรวมข้อมูล เรื่องราว แต่เพราะยังมีข้อมูลที่น้อยเกินไป ทำให้ซี้ประเด็นเรื่องราวยังไม่ชัดเจนไม่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน จึงส่งผลให้บทภาพยนตร์ยังขาดประเด็นที่น่าสนใจ

สำหรับการพัฒนาบทข้าพเจ้าเริ่มจาก การหาข้อมูล ซึ่งข้อมูลที่มีนั้นต้องอิงความเป็นจริง และมีมากพอที่จะนำมาคิดต่อยอด วิเคราะห์ด้วยทัศนคติของตนเอง และคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและคนรอบตัว จึงมองเห็นความชัดเจนในงานมากขึ้น จับประเด็น ชี้ประเด็นเดียวประเด็นหนึ่งได้

ปัญหาสำคัญของการทำงานของข้าพเจ้านั้นนอกจากบทภาพยนตร์แล้วยังเป็นเรื่องเทคนิคงานที่ไม่ลงตัวสักที ข้าพเจ้าพยายามทดลองเทคนิคต่างๆเพื่อให้เข้ากับเนื้อหาของงาน เริ่มจากการออกแบบและลงสีด้วยสีไม้ สีคอมพิวเตอร์ โดยได้มาลงตัวที่เทคนิคสีน้ำ โดยคำนึงถึงเวลา และผลงานที่ได้ เพื่อความเหมาะสมที่สุด

ปัญหาการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากข้าพเจ้าไม่ชำนาญในการใช้โปรแกรมตัดต่อทำให้การตั้งค่าขนาดภาพ รวมถึงการเรนเดอร์งานมีปัญหาบ่อยครั้ง แต่ข้าพเจ้าก็พยายามเรียนรู้และแก้ไขได้สำเร็จลุล่วง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิต

ปัญหาใหญ่ในขั้นตอนของการผลิตคือ วินัยในการทำงานของตนเอง เนื่องจากงานผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นนั้นถือเป็นงานใหญ่สำหรับคนหนึ่งคน ทำให้เราต้องรู้จักการวางแผนการทำงานที่ดี ถ้าเราวางแผนผิดพลาดสิ่งนั้นจะส่งผลกระงานของเราโดยตรง ต้องมีวินัยในการทำงาน

อนิเมชั่นของข้าพเจ้า ขั้นตอนการทำงานที่ยาวนานที่สุด คือการวาดและลงสีน้ำ เนื่องจากเนื้องานมีจำนวนค่อนข้างมาก เวลาทำงานอยู่ที่เดิมนานๆ ทำให้ล่าช้า ข้าพเจ้าจึงเปลี่ยนบรรยากาศ และย้ายอุปกรณ์ไปสถานที่ต่างๆเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศในการทำงาน ไม่อุดอู้ ทำให้มีแรงบันดาลใจในการทำงานมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนหลังการผลิต

ข้าพเจ้าทำงานเป็นขั้นตอน 1 2 3 คือ เริ่มจากการวาด ลงสี Scan ไดคัต Composite และทำ Effect ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีทั้งข้อดีและข้อเสีย กล่าวคือการทำงานเป็นขั้นตอน ทำให้การมองงาน การวางแผนงานง่าย สะดวกต่อการเตรียมงาน ไม่สับสน แต่จะทำให้ระหว่างทำงานนั้นเกิดความท้อ เพราะแต่ละขั้นตอนใช้เวลานานพอสมควร การทำงานแบบเดิมๆนานๆ ทำให้เบื่อและท้อได้ แต่ข้าพเจ้าก็พยายามทำให้ดีที่สุด จนสมบูรณ์

หลังจากที่วาดทุกอย่าง และนำไปเรียงในโปรแกรมAdobe after effect และ Export ออกมาเป็นไฟล์ .MOV หมดแล้ว ก็เข้าสู่กระบวนการตัดต่อภาพและเสียง กับกระบวนการตัดต่อข้าพเจ้าพบปัญหาการเรนเดอร์งานออกมาไม่ได้ สาเหตุเกิดจากพื้นที่ว่างของ Harddisc และ Ram ของคอมพิวเตอร์ที่ใช้ตัดต่อมีพื้นที่ว่างน้อยเกินไป ข้าพเจ้าจึงต้อง CorrectFile...งานที่ตัดต่อ จากโปรแกรม After Effect ทั้งหมด ย้ายเครื่องไปเรนเดอร์ในเครื่องอื่น ซึ่งใช้เวลา ย้ายไฟล์ รวมถึงเรนเดอร์หลายชั่วโมง ทำให้งานล่าช้ากว่าที่คิดมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

1.การทำงานทุกอย่างต้องมีวินัยในตนเอง มีสติระหว่างทำงาน ถ้าเราขาดวินัยระหว่างการทำงาน งานก็จะล่าช้า

2.งานอนิเมชั่น ต้องมีความอดทน ในการทำงานอย่างมาก ซึ่งแต่ละขั้นตอนใช้เวลา ถ้าเราไม่ย่อท้อ อดทน และพยายามทำให้ดีที่สุดเท่าที่เราทำได้ ทำงานอย่างเต็มที่ งานของเราก็จะออกมาดี

3.ควรตั้งใจทำงานให้ดีที่สุด ในทุกๆวัน เพราะจะทำให้งานออกมาดี แม้งานจะไม่ได้ดีที่สุด แต่การเรียนรู้ในการทำงานแต่ละชิ้น จะทำให้เจอกับบทเรียนที่ดี ทำให้เรามีประสบการณ์มากขึ้นในการทำงาน

4.งานทุกงานมีอุปสรรค และมีข้อผิดพลาดให้แก้ไขอยู่ตลอดเวลา ความพยายาม ไม่ย่อท้อ และการได้กำลังใจจากครอบครัวและเพื่อน ๆ ทำให้มีแรงที่จะทำต่อ และทำให้มีความพยายามมากขึ้น เพราะฉะนั้นการทำงานนั้น ไม่สามารถทำงานคนเดียวได้ การได้รับกำลังใจจากผู้อื่น ก็ทำให้ข้าพเจ้าขับเคลื่อนการทำงานต่อไปได้อย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ป้ายประกาศจับนกพิราบ [ออนไลน์] . สืบค้น 2553.เข้าถึงได้จาก http://www.sarakadee.com/blog/arungroj/?p=219

กรงจับนกพิราบ [ออนไลน์] . สืบค้น 2553.เข้าถึงได้จาก http://www.sarakadee.com/blog/arungroj/?p=219

คนให้อาหารนกพิราบ[ออนไลน์] . สืบค้น 2553.เข้าถึงได้จาก http://www.sarakadee.com/blog/arungroj/?p=219

นกพิราบป่า [ออนไลน์] . สืบค้น 2554.เข้าถึงได้จาก http://www.squidoo.com/rock-pigeon

สีพื้นฐานของนกพิราบป่า [ออนไลน์] . สืบค้น 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.vet.ku.ac.th/library-homepage/db_directory/poultry/bird/pigeon/pigeon_1.htm

การเคลื่อนที่ของนก แสดงปีกขนที่ปีก [ออนไลน์] . สืบค้น 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.thaigoodview.com/node/32468

สรยุทธ เจาะข่าวเด่น "ย้ายนกพิราบสนามหลวง" [ออนไลน์] . สืบค้น 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.my3space.com/RUONG_DEN_YEN_NEE/video/2010-02-02-3618-3657-3634-3618-3609-3585-3614-3636-3619-3634-3610-3626-3609

สกู๊ป เปิดพื้นที่กักกันนกพิราบ [ออนไลน์] . สืบค้น 2554. เข้าถึงได้จาก http://76.nationchannel.com/playvideo.php?id=80643

ลายเส้นการเคลื่อนไหวของนกพิราบ [ออนไลน์] . สืบค้น 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=QAvdVM5dmFc

Pigeon flying in super slow motion [ออนไลน์] . สืบค้น 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=7ErlOQIwa2A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "Pyrats". สืบค้น 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=lYDquzEPLsw&feature=fvwrel

ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "Pigeon Impossible" by Lucus Matell [ออนไลน์] . สืบค้น 2554. เข้าถึงได้จาก

http://www.youtube.com/watch?v=jEjUAnPc2VA

ภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง "Bolt" [ออนไลน์] . สืบค้น 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/user/BoltMovie?blend=2&ob=5

อาจารย์เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์ .เอกสารประกอบเรียน วิชา ภาพยนตร์อนิเมชั่นและเทคนิคคอมพิวเตอร์ กรุงเทพฯ : สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ , 2552

White, Tony. The Animator's workbook .New York :N.Y.10036 ,1515

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล ชัชวาลย์ โพธิ์อบ

ที่อยู่ 152 หมู่ 4 ถนน บางปลา ตำบล บ้านเกาะ อำเภอ เมือง

จังหวัด สมุทรสาคร รหัสไปรษณีย์ 74000

bird_bunbunto@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2544 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โรงเรียนสมุทรสาครบูรณะ

พ.ศ. 2547 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนสมุทรสาครบูรณะ

สายการเรียน คณิตศาสตร์-วิทยาศาสตร์

พ.ศ. 2550 ระดับปริญญาตรี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์

สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้