

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทควาดบนกระดาษ เรื่อง “ฤดูที่หายไป”

DRAWN ON PAPER ANIMATION TITLE “LOST RAIN”



T120851



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....
วัน,เดือน,ปี.....

120851

27 ส.ค. 2555

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทควาดบนกระดาษ เรื่อง “ฤดูที่หายไป”

DRAWN ON PAPER ANIMATION TITLE “LOST RAIN”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

(อาจารย์ กิตติ ศรีมณี)

วันที่ ๑๐/๑๑/๒๕๖๕ ,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ

เรื่อง ถูคูที่หายไป

DRAWN ON PAPER TITLE “

ชื่อ

เบญจวรรณ อ่ำคา

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2553

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์กิตติ ศรีมณี



บทคัดย่อ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษเรื่อง “ถูคูที่หายไป” สร้างโดยใช้ดินสอ วาดลงบนกระดาษและลงสีน้ำที่ละภาพ หลังจากนั้นนำไปตัดต่อ และเพิ่ม Effect ด้วยเทคนิคทาง คอมพิวเตอร์ โดยเน้นทิศทางของงานไปในแนวแฟนตาซี ที่มีสถานะเหนือจริง เป็นเรื่อง มหัศจรรย์เหนือจินตนาการที่ยากจะเกิดขึ้นในความเป็นจริง

ภาพยนตร์เล่าถึงเรื่องราวของเด็กชายที่เชื่อในนิทานที่พ่อแม่ให้ฟังก่อนนอน เป็น เรื่องราวเกี่ยวกับมังกรที่ละทิ้งหน้าที่ในการสร้างเมฆฝน เด็กชายจึงออกตามหามังกร เพื่อนำเมฆ ฝนคืนกลับมา ในท้ายที่สุดแล้วเขาก็ได้ทำให้มังกรรู้ว่าหน้าที่ของตนเองคืออะไร เมืองของ เด็กชายจึงได้กลับมาอุดมสมบูรณ์อีกครั้งหนึ่ง

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าสำเร็จได้ เพราะได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลต่อไปนี้ บัณฑิต
ตา พัฒน์ชนะ สำหรับความช่วยเหลือด้าน โปรแกรม Adobe After effect

เบญจวรรณ อ่ำคา

2 กรกฎาคม 2554



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง

บทที่

1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	1
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2

2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
เทคนิคของงานอนิเมชั่น.....	3
ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Film).....	4
หลักการออกแบบ.....	5
ศิลป์ปั้นแบบ.....	9
ข้อมูลอ้างอิงจากหนังสือ.....	12

3

บทภาพยนตร์.....	19
แนวทางของบทภาพยนตร์.....	19
แนวความคิดของบทภาพยนตร์ (THEME).....	19
โครงเรื่อง(PLOT).....	19
Synopsis.....	20
บุคลิกตัวละคร.....	20
บทภาพยนตร์อนิเมชั่น (Screenplay).....	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	บทภาพเล่าเรื่อง (Story Board).....	25
4	ขั้นตอนเตรียมการผลิตภาพยนตร์ (Pre-Production).....	34
	ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน.....	34
	การออกแบบงานสร้าง.....	34
	ข้อมูลในการออกแบบเมืองสองฤดู.....	34
	ข้อมูลในการออกแบบฉากเมืองสายไหม.....	40
	การออกแบบตัวละครหลัก.....	46
	อุปกรณ์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	53
	ขั้นตอนการผลิต (PRODUCTION).....	56
	ขั้นตอนหลังการผลิต.....	68
	ขั้นตอนการตัดต่อ (Post Production).....	69
	ประเภทของเสียงในงานอนิเมชัน.....	70
	ขั้นตอนการตัดต่อเสียง.....	72
	ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ฤดูที่หายไป”.....	75
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	80
	บรรณานุกรม.....	82
	ประวัติผู้เขียน.....	83

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 อุปกรณ์การเขียนอนิเมชัน Peg Bar และโต๊ะไฟ.....	4
2.2 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Men In Black.....	6
2.3 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Men In Black.....	6
2.4 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Men In Black.....	7
2.5 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Hero.....	8
2.6 จากภาพยนตร์เรื่อง Hero.....	8
2.7 ภาพของ John Howe.....	9
2.8 ตัวอย่างผลงานของ John Howe 1.....	10
2.9 ตัวอย่างผลงานของ John Howe 2.....	11
2.10 หน้าปกหนังสือ The Animator's Workbook.....	12
4.1 เมืองโบราณมาซูปิกของชนเผ่าอินคาในเปรู.....	35
4.2 การออกแบบฉากครั้งที่หนึ่ง 1.....	35
4.3 การออกแบบฉากครั้งที่หนึ่ง 2.....	36
4.4 การออกแบบฉากครั้งที่หนึ่ง 3.....	36
4.5 การออกแบบครั้งที่สอง.....	37
4.6 ฉากในฤดูแล้ง.....	37
4.7 ฉากในฤดูหนาวฉากฤดูหนาว เป็นฉากเปิดภายในเนื้อเรื่อง.....	38
4.8 ฉากในฤดูฝน ฉากฤดูฝน ที่เขียวชอุ่มไปด้วยพืชพรรณ.....	38
4.9 รายละเอียดของฉาก.....	39
4.10 The Wave คลื่นภูเขาหินช็อกโกแลต (Arizona America).....	40
4.11 การออกแบบเมืองสายไหม 1.....	41
4.12 การออกแบบเมืองสายไหม 2.....	42
4.13 การออกแบบเมืองสายไหม 3.....	43
4.14 การออกแบบเมืองสายไหม 4.....	44
4.15 การออกแบบเมืองสายไหม 5.....	44
4.16 เมืองสายไหมลงสีแล้ว.....	45
4.17 เด็กชายศิริชัช เกียรติถาวร (นักแสดงนำเรื่องเด็กหอ).....	46

4.18 การออกแบบตัวละครลูก 1.....	46
4.19 การออกแบบตัวละครลูก 2.....	47
4.20 การออกแบบตัวละครลูก 3.....	47
4.21 ตัวละครเด็กที่เสร็จสมบูรณ์.....	47
4.22 Gerard Butler (นักแสดงนำเรื่อง 300).....	48
4.23 การออกแบบตัวละครพ่อ.....	49
4.24 ตัวละครพ่อที่เสร็จสมบูรณ์.....	49
4.25 ภาพตัวอย่างมังกร.....	50
4.26 การออกแบบมังกร 1.....	51
4.27 การออกแบบมังกร 2.....	51
4.28 การออกแบบมังกร 3.....	52
4.29 ตัวละครมังกรที่เสร็จสมบูรณ์.....	52
4.30 การเคลื่อนไหวของมังกร.....	56
4.31 วิดีโอที่นำมาเป็นแบบอย่างในการศึกษาการเคลื่อนไหว 1.....	57
4.32 การเคลื่อนไหวตัวละครเด็ก 1.....	58
4.33 วิดีโอที่นำมาเป็นแบบอย่างในการศึกษาการเคลื่อนไหว 2.....	58
4.34 การเคลื่อนไหวตัวละครเด็ก 2.....	59
4.35 การลบพื้นหลัง.....	61
4.36 การนำไฟล์มาสร้างการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe After Effect.....	61
4.37 ก่อนนำฉากมาใส่.....	62
4.38 หลังนำฉากมาใส่.....	62
4.39 รุ้งและควัน.....	63
4.40 หลังจากนำรุ้งและควันใส่ในฉาก.....	63
4.41 ขั้นตอนการสร้างฟ้าผ่า.....	64
4.42 ฟ้าผ่าที่นำมาใช้ในโปรแกรม Adobe After Effect.....	64
4.43 ก่อนใส่ฟ้าผ่า.....	65
4.44 หลังการใส่ฟ้าผ่า.....	65
4.45 ผ่นจากการใช้ CC Rain.....	66
4.46 ก่อนใส่ฝน.....	66
4.47 หลังใส่ฝน.....	67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.48 การรวมไฟล์ออกมาเป็นวิดีโอ 1.....	68
4.49 การรวมไฟล์ออกมาเป็นวิดีโอ 1.....	68
4.50 การตัดต่อ.....	69
4.51 การตัดต่อเสียง.....	72
4.52 ก่อนทำการเรนเดอร์เมื่อตัดต่อเสียงเสร็จ.....	74
4.53 ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ฤดูที่หายไป”.....	75



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้ามีความสนใจศิลปะแนวแฟนตาซีเนื่องจากโลกแห่งแฟนตาซีสามารถสร้างสถานะเหนือจริง และเวทมนต์ต่างๆได้โดยที่นำเชื่อ เช่น หากเรากำหนดว่าผีอาศัยอยู่ในเปลือกหอย ผู้ชมก็สามารถถูกโน้มน้าวให้เชื่อในสถานะนั้นได้ว่า ผี อาศัยอยู่ในเปลือกหอยจริงๆ ทั้งที่บนโลกแห่งความเป็นจริงแล้ว ผีจำเป็นต้องอยู่ในรังที่มีนางพญาเท่านั้น ความมหัศจรรย์นี้เองนำไปสู่การสร้างเรื่องราวแนวแฟนตาซี ที่มีฉากและบรรยากาศเป็นจุดสำคัญ เนื่องจากในด้านการออกแบบฉากไม่จำเป็นต้องพึ่งพากฎเกณฑ์ที่ตายตัวแน่นอนว่าฉากควรเป็นอย่างไร ไม่จำเป็นต้องเหมือนที่เคยเห็นหรือเป็นอยู่ ทุกเรื่องทุกอย่างเป็นไปได้ ซึ่งเป็นศิลปะที่ใช้จินตนาการโดยไร้ขอบเขต การออกแบบฉากจึงดูไม่น่าเบื่อ และทำทนายจินตนาการของข้าพเจ้าเป็นอย่างยิ่ง ด้วยบรรยากาศในงานแฟนตาซีที่ไม่สามารถเห็นในโลกปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. สร้างภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ แนวแฟนตาซี
2. เน้นเรื่องของบรรยากาศและฉากเป็นหลัก

ขอบเขตของโครงการ

เทคนิค	อนิเมชันวาดบนกระดาษ
ความยาว	3 นาที
ระบบ	PAL Widescreen 1280*720 pixels

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษแนวแฟนตาซี เรื่อง ถูคูที่หายไป เป็นโครงการศึกษาการวาดและออกแบบฉากให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง โดยในที่นี่เลือกเนื้อเรื่องแนวแฟนตาซี วิธีการคือ วาดบนกระดาษแล้วนำมาทำการตัดต่อและตกแต่งในคอมพิวเตอร์

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ออกแบบฉาก ตัวละคร โดยนำแนวคิดทางศิลปะ แนวแฟนตาซี ของ Boris Vallejo และ John Howe
2. ชมภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบฉาก
3. ชมภาพยนตร์เรื่อง How to train your dragon เพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวของมังกร และเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร
4. วาดบทภาพเล่าเรื่อง (Storyboard) เพื่อแสดงให้เห็นภาพรวมของภาพยนตร์
5. บันทึกภาพวิดีโอการเคลื่อนไหวของบุคคลจริงเพื่อเป็นตัวอย่างในการวาด
6. วาดด้วยดินสอ ดินสอสีน้ำ และสแกนลงคอมพิวเตอร์
7. ตกแต่งภาพให้สมบูรณ์โดยโปรแกรม Adobe Photoshop
8. ลำดับภาพและใส่ Effect โดยโปรแกรม Adobe After Effect
9. ไล่เสียงโดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถออกแบบฉากให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องอนิเมชันแนวแฟนตาซี
2. สามารถผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ที่เน้นเรื่องฉากและบรรยากาศ
3. ทำให้ผู้ชมได้เห็นถึงความกล้าที่จะลงมือทำ และความพยายามก่อให้เกิดความสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การสร้างภาพยนตร์แนวแฟนตาซีอาจจะไม่ใช่สิ่งที่เคยเห็นเคยมีอยู่ในชีวิตประจำวันมากนัก ด้วยเหตุนี้การค้นคว้าหาข้อมูลเป็นจึงเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะท้ายที่สุดแล้วจินตนาการต่างๆที่มนุษย์สร้างขึ้นมา ส่วนหนึ่งนั้นได้มาจากสิ่งที่เคยพบเห็นในชีวิตประจำวัน

เทคนิคของงานอนิเมชัน¹

งานอนิเมชันนั้นในสมัยก่อนมีแต่การถ่ายทำด้วยฟิล์ม ยังไม่มีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มาใช้ในการผลิต จึงแบ่งออกตามเทคนิคการสร้างได้สองประเภท คือ ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และ ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค 3 มิติ แต่เมื่อมีเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน และได้รับความนิยมอย่างสูงในปัจจุบัน ทำให้การแบ่งประเภทของงานอนิเมชันถูกแบ่งออกเป็นสองประเภท คือ

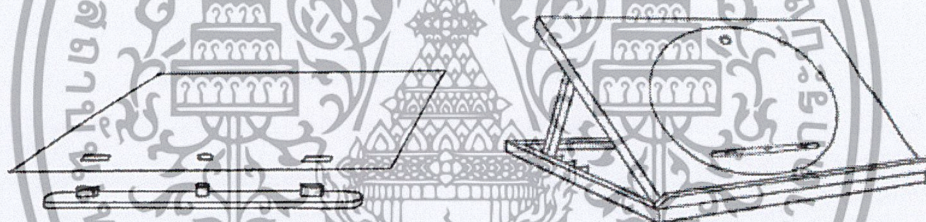
1. ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคดั้งเดิม (Traditional Animation)
2. ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ (Digital Computer Animation)

ในที่นี้จะพูดถึงภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค Drawn on Paper คือเทคนิคการวาดภาพบนกระดาษ ซึ่งนับว่าเป็นเทคนิคเริ่มแรกของประวัติศาสตร์อนิเมชัน แต่เดิมถูกคิดค้นเป็นของเล่นที่เรียกว่า Flip Book คือการเย็บกระดาษเป็นสมุดโน้ตเล็กๆและวาดภาพให้ต่อเนื่องทุกๆหน้า เมื่อกรีดกระดาษด้วยความรวดเร็วก็จะเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวขึ้นมา จากหลักการดังกล่าวจึงนำภาพที่วาดบนกระดาษมาด้วยกล้องภาพยนตร์ก็จะได้ภาพยนตร์อนิเมชันฉายขึ้นจอ

¹อาจารย์เชมพัทธ์ พัชรวิษณุ , เอกสารประกอบการเรียน วิชา ภาพยนตร์อนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์ , กรุงเทพฯ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง , 2552 หน้า 25

เทคนิคการวาดอนิเมชันบนกระดาษนั้นมีอุปกรณ์ที่ช่วยให้วาดได้สะดวกขึ้นคือ โตะไฟ (Light Box) เป็นโตะกระจกส่องไฟด้านล่างเพื่อให้ผู้วาดสามารถมองเห็นทะลุกระดาษที่วาดทุกแผ่นทำให้วาดการเคลื่อนไหวได้อย่างละเอียด โดยโตะนี้เรียงขึ้นเหมือนโตะเขียนแบบ ผู้วาดจะได้ไม่ต้องก้มมาก นอกจากนี้ยังเป็นงานหมุนได้เพื่อสะดวกต่อการพลิกกระดาษ และกรีดหน้ากระดาษด้วยความเร็ว Peg Bar เป็นแท่นแบนยาวมีหมุดหนุนขึ้นทำหน้าที่ล็อกกระดาษที่เจาะรูให้กระดาษซ้อนกันได้ตรง เพื่อให้กระดาษที่ซ้อนกันหลายแผ่นไม่เคลื่อนไหวในการวาดและการถ่าย หรือสแกนภาพ

Animation Hole Punches คือแท่นเจาะกระดาษสำหรับอนิเมชัน สามารถเจาะกระดาษเพื่อให้มีรูตรงกับ Peg Bar ทุกแผ่น Field guide เป็นแผ่นใสมีตารางขนาดภาพและทิศทางการก๊าดในการเคลื่อนไหวไปมาในทิศทางต่างๆ นอกจากนี้ก็วาดอนิเมชันสามารถใช้อุปกรณ์การวาดต่างๆ ในการสร้างสรรค์ได้ เช่น ดินสอแท่งถ่าน (Charcoals), ดีสอสี, สีน้ำหรือเปลี่ยนจากกระดาษขาวเป็นกระดาษสี เป็นต้น



ภาพ 2.1 อุปกรณ์การเขียนอนิเมชัน Peg Bar และ โตะไฟ

ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Film)²

เป็นตระกูลที่ยากในการให้คำจำกัดความบางครั้งมีความคาบเกี่ยวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ แต่สิ่งที่แตกต่างคือประเด็นของการอธิบายไปสู่การคลี่คลายของเรื่อง ในภาพยนตร์วิทยาศาสตร์จะเน้นเล่าถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทางวิทยาศาสตร์ แต่ภาพยนตร์จินตนาการไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการอธิบายมาก ทุกสิ่งยอมรับได้เมื่ออยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ถ้าตัวละครหาได้ก็ไม่จำเป็นว่าหาได้อย่างไร คนดูจะยอมรับได้ในสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในการออกแบบงานสร้าง

²อาจารย์เข้มพัทธ์ พิชรวิชญ์, *film production design*, กรุงเทพฯ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552 หน้า 64

จึงสามารถใช้จินตนาการได้อย่างอิสระไม่จำเป็นต้องสร้างความน่าเชื่อถือหรือหลักกลไกทางวิทยาศาสตร์

ภาพยนตร์จินตนาการมักดำเนินเรื่องด้วยการเดินทางผจญภัย การออกจากสภาพแวดล้อมเก่า นั่นคือ “บ้าน” และละทิ้งบ้านเพื่อค้นหาตัวเอง หรือผจญภัยในโลกใหม่ รูปแบบของตัวละครมักหยิบยืมจากภาพยนตร์ในตระกูลอื่นๆ เช่น มาจากภาพยนตร์ตลก หรือมาจากภาพยนตร์ผจญภัย โดยส่วนใหญ่สามารถแบ่งประเภทของตัวละครหลักออกได้ 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ บุคคลที่มีอำนาจเหนือมนุษย์อย่างซูเปอร์แมนอาจมีตัวร้ายซึ่งมีพลังพิเศษด้วย สองคือวีรบุรุษที่เป็นเด็กน้อยซึ่งต้องต่อสู้อยู่บนโลกผู้ใหญ่ตามลำพัง ด้วยความบริสุทธิ์ไร้เดียงสา ทำให้มีพลังพิเศษและคอยให้คำแนะนำหรือสอนตัวเองให้เอาชนะทุกสิ่งได้ ในปัจจุบันภาพยนตร์จินตนาการถูกผสมผสานกับภาพยนตร์หลายตระกูล เช่น ภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ และพยายามสร้างแก่นเรื่องทางปรัชญามากกว่าเป็นภาพยนตร์เพื่อฝันสำหรับเด็กเท่านั้น เช่น “อะไรคือความเข้มแข็งระหว่างความดีและความชั่ว” “ความรับผิดชอบมีที่มาพร้อมกับพลังอำนาจ” จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์จินตนาการพยายามสร้างสาระให้หนักขึ้นสำหรับกลุ่มผู้ดูที่มีอายุมากขึ้น ส่งผลให้งานออกแบบงานสร้างต้องปรับแนวทางเพื่อรองรับรสนิยมของผู้ใหญ่มากขึ้น และสร้างความสมจริง ความสมเหตุสมผลของฉากมากขึ้นด้วย

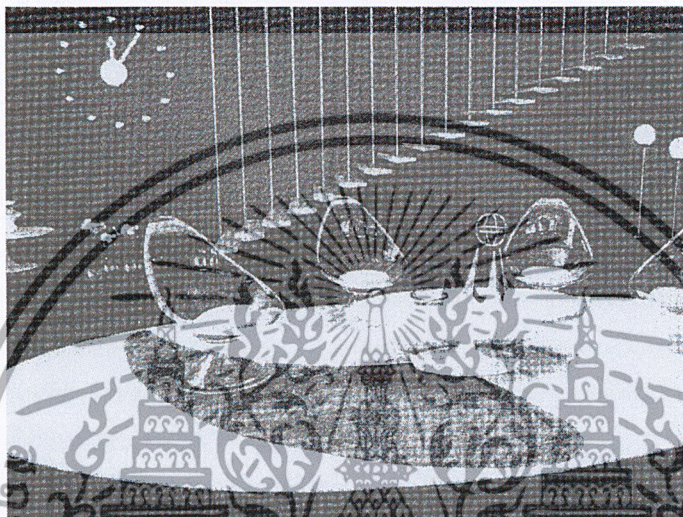
หลักการออกแบบ³

หลักในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ คือการนำองค์ประกอบของงานออกแบบ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิวและสี มาจัดวางรวมกันให้เกิดความสวยงาม ความเหมาะสมกับเรื่องราว ก่อเกิดอารมณ์ความรู้สึก และสื่อความหมายในเชิงภาษาภาพยนตร์

ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึงวิธีการจัดส่วนประกอบทางการออกแบบที่มีความแตกต่างกันให้มีความละม้ายคล้ายคลึงกัน ความกลมกลืนทำให้งานออกแบบมีเอกภาพ (Unity) โดยหลักการในการจัดวางภาพให้มีความกลมกลืนทำได้หลายวิธี ดังนี้

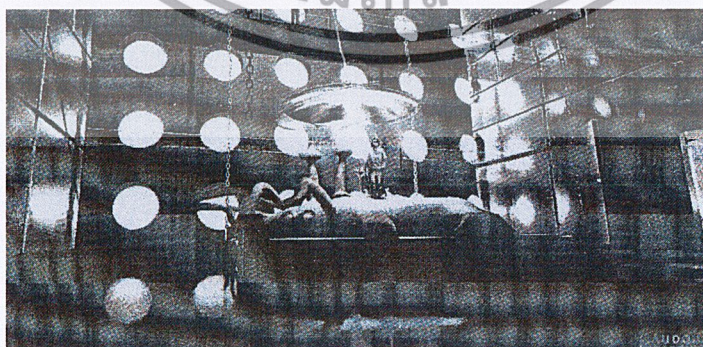
³อาจารย์เชมพัทธ์ พัทธวิญญู , *film production design* , กรุงเทพฯ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง , 2552 หน้า 36

1. การเลือกรูปร่างและรูปทรงคล้ายกันมาจัดวางในภาพให้เกิดความกลมกลืนเรียกว่าการจัดวางแบบ Thematic Unity เช่น เลือกรูปทรงกลมมาใช้ในฉากทั้งหมด เลือกรูปทรงเหลี่ยมมาใช้ในฉากทั้งหมด



ภาพ 2.2 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Men In Black ใช้วิธีสร้างความกลมกลืนด้วยรูปร่างและรูปทรงซ้ำ

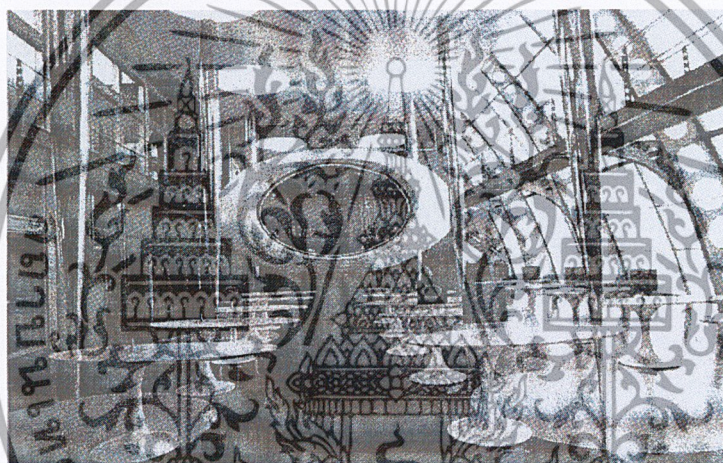
2. การใช้ภาพซ้ำกัน (Repetition) เป็นการนำภาพหรือรูปร่างรูปทรงเดิมมาวางเรียงซ้ำกัน เช่น ฉากที่มีเสาไฟฟ้าเรียงซ้อนกันเป็นระยะถี่ หน้าต่างที่มีรูปร่างเดียวกันเรียงซ้ำเป็นตำแหน่งเท่าๆกัน วิธีนี้นอกจากทำให้เกิดความกลมกลืนแล้วยังทำให้เกิดความรู้สึกกว้างไกลไม่มีที่สิ้นสุด เป็นระเบียบมาตรฐาน มั่นคง น่าเชื่อถือ เกร็งเกรียดและความเดาไม่ได้



ภาพ 2.3 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Men In Black ใช้วิธีการจัดความกลมกลืนด้วยวิธีการซ้ำ ตั้งแถวจากช่องแสงวงกลม ภายฉากหลัง

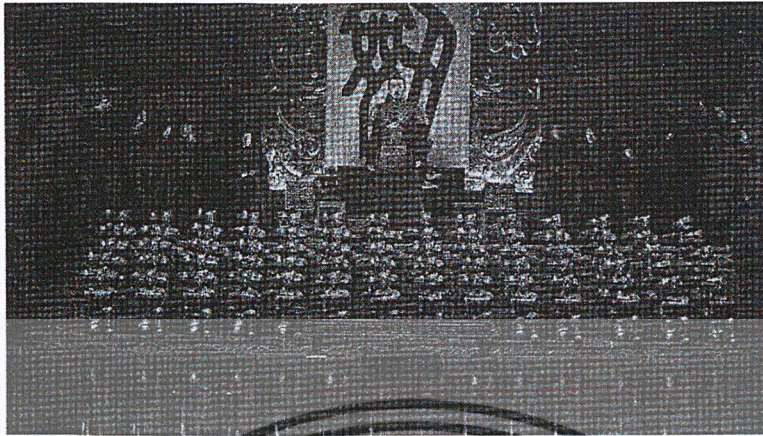
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.การวางภาพให้ต่อเนื่องกัน (Continuation) โดยการจัดวางภาพให้ชิดกันและเรียงเป็นทิศทางต่อกันไป ในตัวของรูปร่างรูปทรงเองก็มีการปรับขนาดลดหลั่น หรือแปรเปลี่ยนรูปทรงอย่างเป็นลำดับกันไป นอกจากนี้จะสร้างความกลมกลืนแล้ว การลดหลั่นขนาดยังทำให้รู้สึกเหมือนพื้นที่นั้น ไกลออกไป หรือเล็กลง หรือใหญ่ขึ้นได้ สังเกตภาพตัวอย่างจากในภาพยนตร์เรื่อง Men In Black จะเห็นรูปร่างรูปทรงกลมมากมาย การลดหลั่นขนาด เช่น รูโกลงเหลกเมื่อค้ำบนวงกลมเล็กลงก็จะช่วยให้รู้สึกถึงความลึกไกลออกไป การวางตำแหน่งของโต๊ะให้ระยะหน้าใหญ่ ระยะหลังเล็กลงก็จะช่วยให้รู้สึกเหมือนว่าอยู่สูง และไกลออกไป การวางตำแหน่งของโต๊ะให้ระยะหน้าใหญ่ ระยะหลังเล็กลงก็จะช่วยให้รู้สึกถึงความลึกไกลออกไป



ภาพ 2.4 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Men In Black ใช้วิธีการจัดการกลมกลืนด้วยการวางภาพต่อเนื่อง

4.การจัดวางภาพให้ใกล้ชิดกัน และรวมเป็นกลุ่มก้อน (Visual Unity) วิธีการนี้เกิดจากทดลองความสัมพันธ์ระหว่างสายตากับสมองที่เรียกว่าทฤษฎี Gestalt นั่นคือเมื่อรูปร่าง รูปทรง หรือวัตถุใดๆ ที่วางในตำแหน่งที่ใกล้ชิดกัน สายตาและสมองจะรวบรวมภาพเหล่านั้นเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน เช่น จุดเมื่อวางเป็นแนวเดียวกันคนจะมองเห็นเป็นเส้นประ มากกว่าจะมองเป็นจุด ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Hero การจัดวางเทียนหน้าบัลลังก์จักรพรรดิถูกวางในตำแหน่งใกล้ๆ กันเป็นกลุ่ม ผู้ดูจะมองเห็นเป็นกลุ่มก้อนรูปทรงสี่เหลี่ยมซึ่งแสดงความหมายถึงความมั่นคง เป็นระเบียบ แข็งกร้าว



ภาพ 2.5 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Hero แสดงการจัดฉากแบบรวมเป็นกลุ่มก้อน

5. การใช้สีและค่าน้ำหนักเหมือนกัน เป็นการสร้างความกลมกลืนที่ง่ายและเห็นชัดเจนที่สุด เพราะสายตาผู้ชมสามารถรับสีได้เร็วที่สุด ซึ่งวิธีนี้สามารถสื่อสารความรู้สึกลมกลืนได้รวดเร็วกว่าการใช้รูปร่าง, รูปทรง, พื้นผิวหรือการจัดวางของให้ใกล้เคียงกัน เป็นเทคนิคทั่วไปที่นักออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นิยมใช้กับฉากเองและตัวนักแสดง ตัวอย่างเช่นฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Hero นักออกแบบงานสร้างเลือกใช้สีน้ำตาลเข้มของไม้ สีดำและเทาของอิฐหินทั้งหมดของฉาก ฉากจึงมีความกลมกลืนด้วยสี น้ำหนักและพื้นผิวเดียวกัน เสื้อผ้าของนักแสดงก็เลือกสีเอา ดำ ถ้าต้องการให้นักแสดงเด่นขึ้นมาก็เลือกใช้สีน้ำตาลก็ทำให้โดดเด่นขึ้นมาและไม่ดูงาใจให้เด่นจนเกินไป



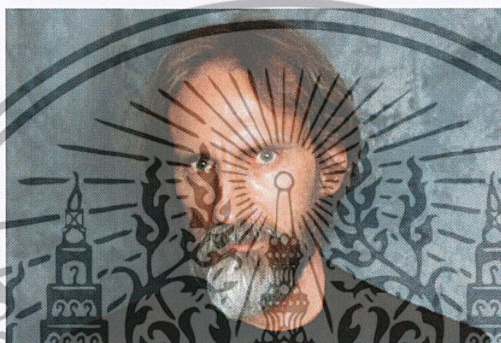
ภาพ 2.6 จากภาพยนตร์เรื่อง Hero สังเกตสี, ค่าน้ำหนัก, พื้นผิวที่กลมกลืนทั้งฉากและนักแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินต้นแบบ

ศิลปินนิพนธ์เรื่อง “ฤดูที่หายไป” ได้มุ่งเน้นด้านของการออกแบบฉากเป็นหลักเนื่องจากเป็นภาพยนตร์อนิเมชันแนวแฟนตาซีเข้าพเจ้าได้มีศิลปินต้นแบบคือ

John Howe⁴



ภาพ 2.7 ของ John Howe

จอห์น ฮาว (อังกฤษ: John Howe) เป็นศิลปินนักวาดภาพประกอบหนังสือชาวแคนาดา เกิดเมื่อวันที่ 21 สิงหาคม ค.ศ. 1957 ที่เมืองแวนคูเวอร์ บริติชโคลัมเบีย ประเทศแคนาดา หลังจากจบชั้นมัธยมเพียงหนึ่งปี เขาก็ไปเรียนต่อวิทยาลัยที่ Strasbourg ประเทศฝรั่งเศส และจบการศึกษาจาก Ecole des Arts Décoratifs ปัจจุบันอาศัยอยู่ในประเทศสวิตเซอร์แลนด์

จอห์น ฮาว มีชื่อเสียงจากการสร้างผลงานจากวรรณกรรมต่างๆ ของ เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน โดยเฉพาะเรื่อง ลอร์ดออฟเดอะริงส์ เขายังเป็นผู้วาดภาพประกอบให้กับเกมกระดานชุดลอร์ดออฟเดอะริงส์ของ Reiner Knizia ด้วย ระหว่างปี ค.ศ. 1996-2003 ฮาวได้วาดภาพมากมายเกี่ยวกับลอร์ดออฟเดอะริงส์ แผนที่มิดเดิลเอิร์ธ ภาพในเดอะฮอบบิท และซิลมาริลลิออน นอกเหนือจากนี้เขายังวาดภาพจากตำนานปรัมปรา เช่นตำนานวีรบุรุษเอง โกล-แซกซอน เรื่อง เบวูล์ฟ และวรรณกรรมแฟนตาซีต่างๆ อีกมาก

⁴ประวัติ John Howe ข้อมูลจากเวปไซต์วิกิพีเดีย สืบค้นเมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2553 เข้าถึงได้จาก

http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%88%E0%B8%AD%E0%B8%AB%E0%B9%8C%E0%B8%99_%E0%B8%AE%E0%B8%B2%E0%B8%A7

ผลงานของ John Howe เป็นภาพเขียนโทนสีอ่อนๆ สิ่งก่อสร้างในงานของเขาจะมีความ
แข็งแกร่ง สูงสง่างาม แต่จะใช้สีโทนขุ่นๆคลุมโทนไม่ให้สีจืดจางมากเกินไป ให้ความรู้สึกคล้ายอยู่
ในโลกแห่งความฝัน ในเทพนิยาย เมื่อมองผลงานของเขา ทำให้ภาพไม่แข็งหรือนุ่มเกินไป

ตัวอย่างภาพผลงาน



ภาพ 2.8 ตัวอย่างผลงานของ John Howe 1

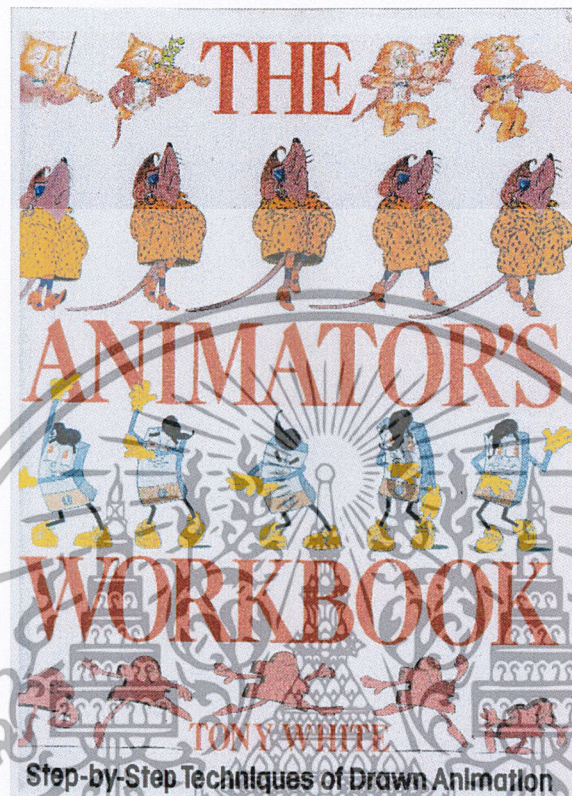
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 2.9 ตัวอย่างผลงานของ John Howe 2

ข้าพเจ้าได้นำแรงบันดาลใจจาก John Howe ในด้านการคลุมโทนสีที่คล้ายๆกันมาก และการออกแบบงานสถาปัตยกรรมที่ดูแข็งแรงแต่ใช้โทนสีอ่อนเพื่อให้ภาพมองดูนุ่มนวลขึ้น ใช้ในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือ⁵

ภาพ 2.10 หน้าปกหนังสือ The Animator's Workbook

เป็นหนังสือที่สอนเกี่ยวกับอนิเมชัน 2D เบื้องต้น ในหนังสือสอนถึงการเคลื่อนไหวต่างๆ พื้นฐาน 12 ข้อ ในการสร้างอนิเมชัน และอื่นๆอีกมากมาย เป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับบุคคลที่เริ่มทำอนิเมชัน

⁵Tony White , The Animator's Workbook , Oxford : Focal Press , 2006

พื้นฐาน 12 ข้อ

พื้นฐาน 12 ข้อนี้ คิดค้นขึ้นราว ปี ค.ศ. 1930 โดย Walt Disney Studio ซึ่งเป็นกฎที่นักอนิเมชันทุกคนต้องเข้าใจ และใช้เป็นหลักการในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ซึ่งหลักการทั้ง 12 ข้อนี้สามารถนำไปใช้ได้กับอนิเมชันทุกๆเทคนิค

กฎ 12 ข้อนี้ ได้รวบรวมจากศาสตร์ความรู้หลายแขนง เช่น การแสดง, การกำกับภาพยนตร์, การสร้างตัวละคร, กฎฟิสิกส์ และการตัดต่อทางภาพยนตร์ เป็นพื้นฐานที่ผู้สร้างอนิเมชันต้องเข้าใจ และนำไปประยุกต์เพิ่มเติมกับเทคนิคอื่นๆ เช่น การเคลื่อนไหว, การจัดแสง, Transform, Style, Computer Techniques

ณ ที่นี้จะยกตัวอย่างเฉพาะส่วนที่ข้าพเจ้าได้นำไปใช้กับงาน

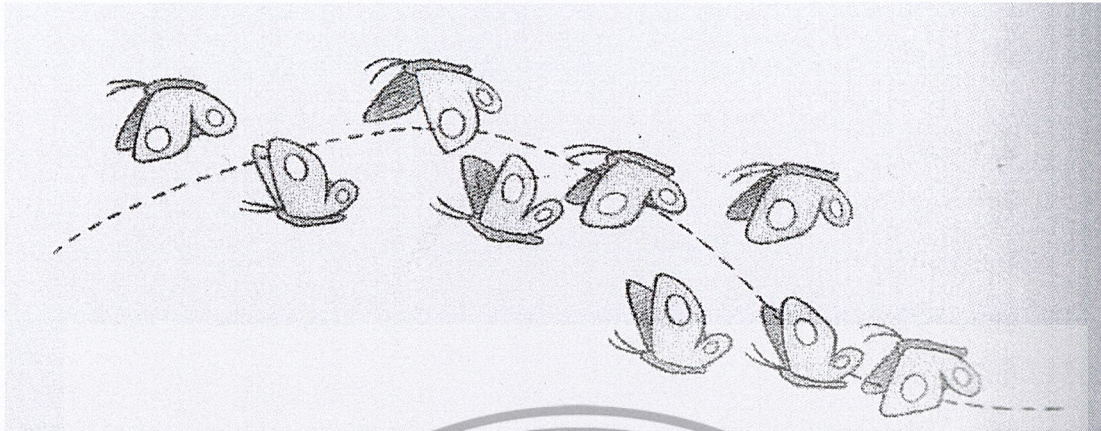
Arcs

คือเส้นการเคลื่อนไหวแบบ โค้ง หลักการเคลื่อนไหวโดยทั่วไปของสิ่งมีชีวิตจะเคลื่อนที่เป็นเส้น โค้งมากกว่าเส้นตรง เพราะฉะนั้นเราจึงต้องออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนให้เป็นเส้น โค้ง เส้นการเคลื่อนไหวนี้เรียกว่า Arcs of Movement ซึ่งผู้วาดต้องกำหนดเส้นนี้ในขั้นตอนการเขียน In Between

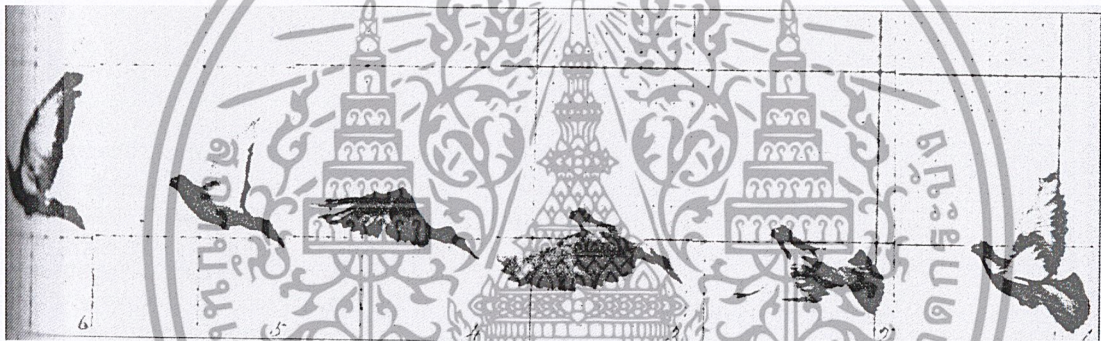


ภาพ 2.11 แสดงการเคลื่อนไหวเป็นเส้นตรงที่ ผิด ไม่เป็นธรรมชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 2.12 เส้นการเคลื่อนไหวที่ถูกต้องจึงควรเป็นเส้นโค้ง ซึ่งจะดูเป็นธรรมชาติ ซึ่งเรียกว่า Arcs of Movement

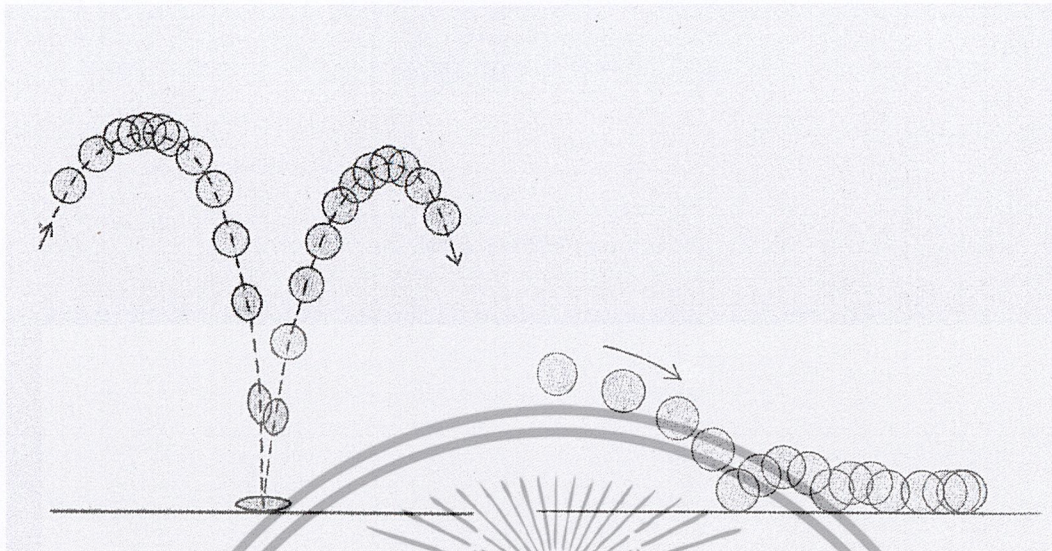


ภาพ 2.13 ภาพถ่ายแสดงการบินของนกที่มีลักษณะไม่เป็นเส้นตรง

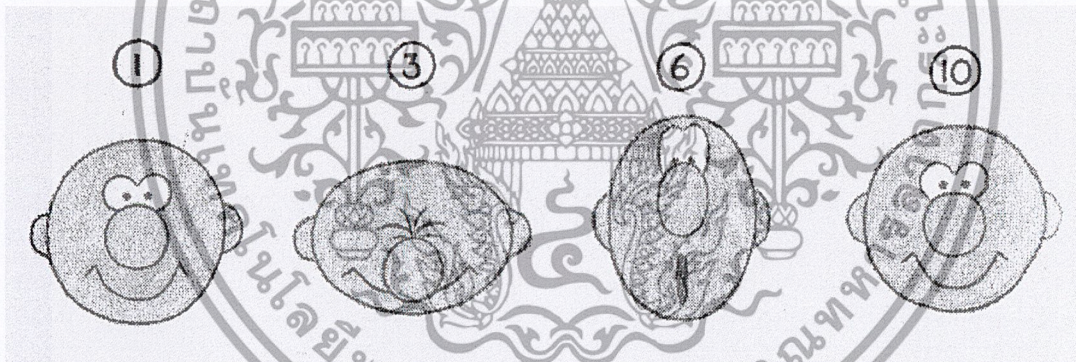
Squash and Stretch

คือการหดและยืดของวัตถุ เมื่อวัตถุที่เคลื่อนที่ไปทิศทางต่างๆ วัตถุนั้นเกิดการยืด หรือหด สังกัดได้จากหยดน้ำ เมื่อตกลงจากที่สูง หยดน้ำนั้นจะเกิดแรงโน้มถ่วงดึงลงให้ยืด เมื่อกระทบลงพื้นหยดน้ำก็จะแบนลง ซึ่งการยืดหดวัตถุยังคงมีปริมาตรเท่าเดิมเสมอ หลักการนี้นำมาใช้กับการ ออกแบบภาพในงานอนิเมชัน ซึ่งจะทำให้วัตถุนั้นมีความรู้สึกเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติดูนุ่มนวล แต่ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับชนิดของวัตถุด้วย เช่น ลูกบอลยาง กับลูกโบว์ลิ่งทั้งสองก็ควรใช้หลักการหด และยืดเช่นกัน แต่จะยืดหรือหดมากน้อยต่างกัน นอกจากนี้การหดและยืดยังรวมถึงการแสดง อารมณ์ใบหน้าด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 2.14 การใช้หลักการ Squash and Stretch ซึ่งทำให้การเคลื่อนไหวลูกบอลทั้งสองแตกต่างกัน ลูกแรกจะให้ความรู้สึกนุ่ม เด้งกระดอนเป็นธรรมชาติ ส่วนลูกที่สองให้ความรู้สึกที่แข็งและหนักกว่า

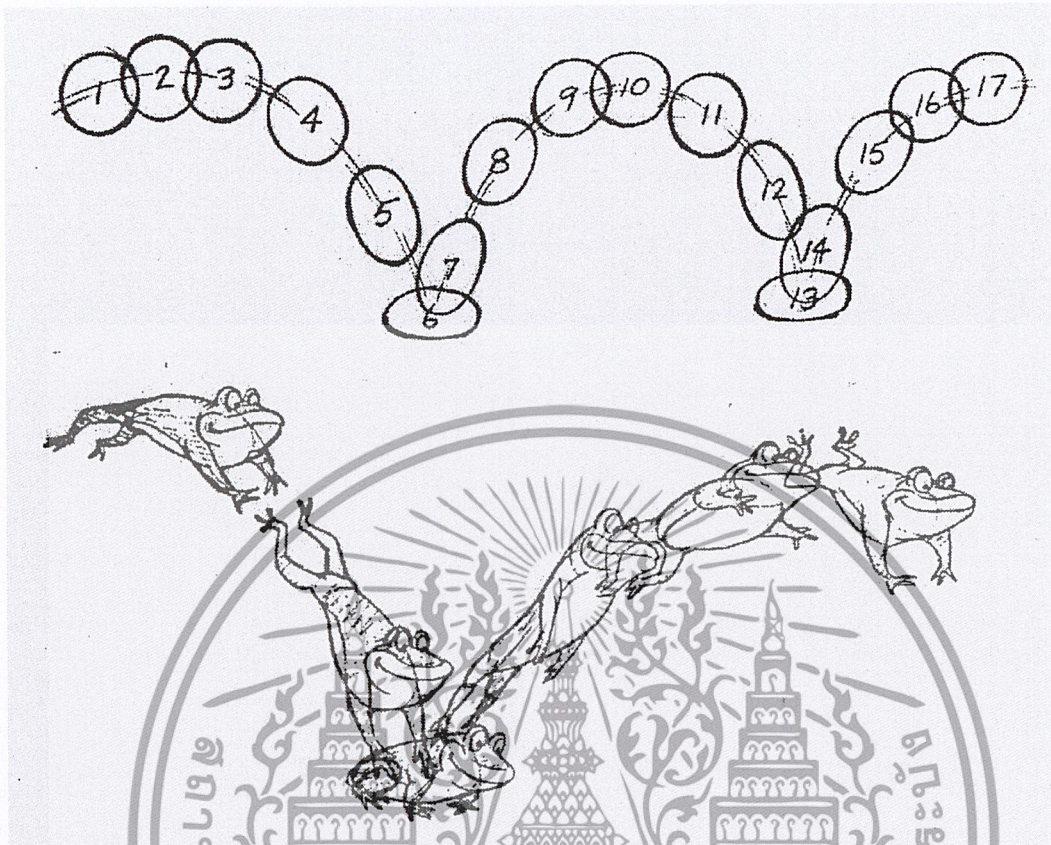


ภาพ 2.15 แสดงหลักการ Squash and Stretch ยังนำไปใช้กับการแสดงอารมณ์บนใบหน้าด้วย

Pose-to-pose action

คือวิธีการกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนอย่างละเอียด โดยเริ่มกำหนดภาพแรกภาพสุดท้ายก่อน ซึ่งเรียกว่า Key Frame จากนั้นจึงกำหนดภาพตรงกลาง และเป็นการเขียนภาพช่วงระหว่างนั้น ซึ่งเรียกว่า In Between ซึ่งวิธีนี้จะได้ท่าทางที่ถูกต้องและสวยงามกว่า เพราะสามารถกำหนดการเคลื่อนไหวและตรวจเช็คคุณภาพได้อย่างละเอียด หากมีข้อกำหนดผิดก็สามารถแก้ไขได้สะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 2.16 แสดงตัวการ์ตูนเทคนิค Draw on paper ซึ่งใช้วิธี Key Pose Pose-to-pose action

Anticipation

หมายถึงการคาดการณ์ล่วงหน้าที่จะเกิดขึ้น ทั้งนี้ในทางอนิเมชันหมายถึงการมองเห็นท่วงท่าการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน ซึ่งการเคลื่อนไหวสามารถแบ่งออกได้ 3 ส่วนคือ

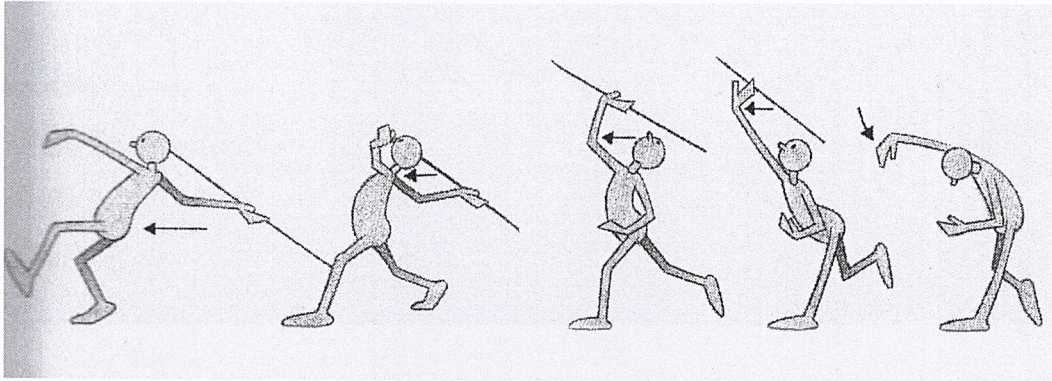
Anticipation คือท่าทางการเตรียมตัว ก่อนจะกระทำการเคลื่อนไหวนั้นๆ

Action คือท่าทางการทำจริง ซึ่งถือเป็นท่าทางหลักของกิริยานั้น

Reaction คือท่าทางที่เกิดขึ้นหลังจากการกระทำจริงนั้นเสร็จสิ้น

ซึ่งหากนักสร้างอนิเมชันกำหนดท่าทางนี้ให้แก่ตัวการ์ตูนได้ครบถ้วนแล้ว ก็จะทำให้การเคลื่อนไหวนั้นเป็น สมบูรณ์คู่เป็นธรรมชาติสวยงาม

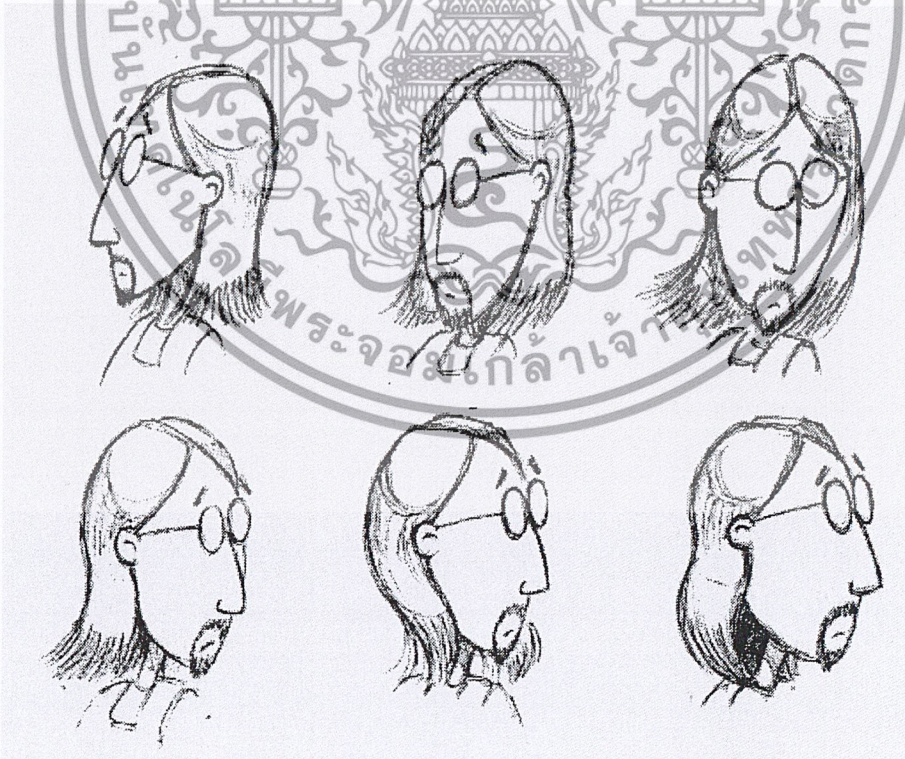
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 2.17 แสดงท่าทางของตัวการ์ตูนโดยแบ่งการเคลื่อนไหวออกเป็น 3 ส่วน

Follow-through action and Overlapping action

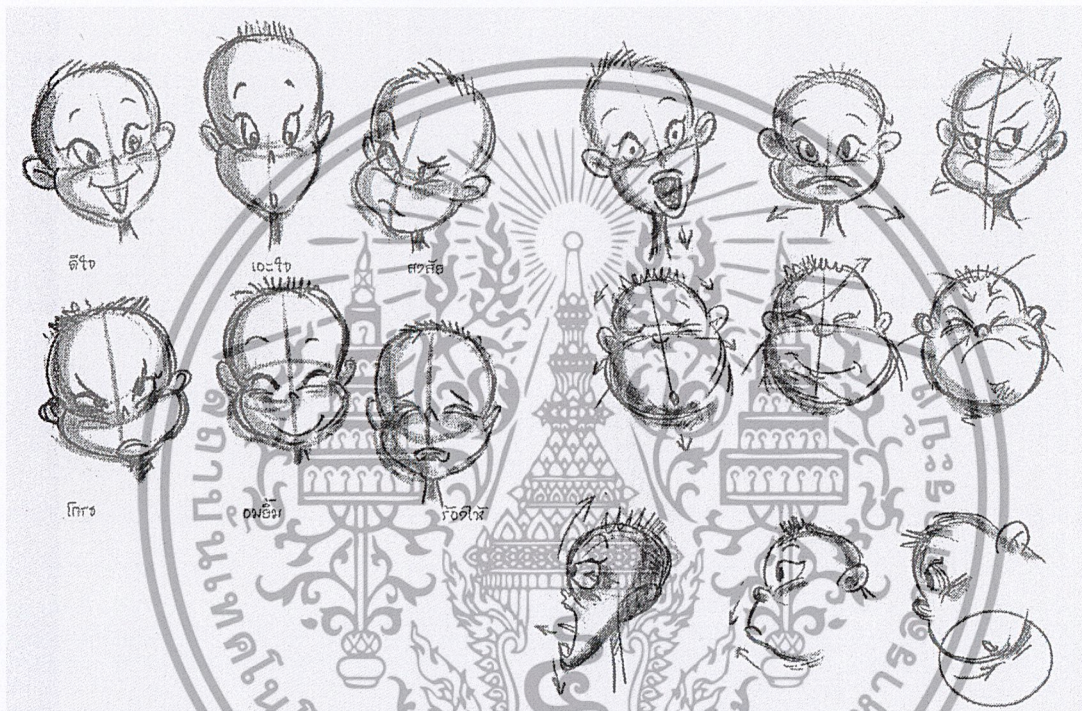
Overlapping action เป็นส่วนของเครื่องประดับที่อยู่บนตัวการ์ตูน เช่น เสื้อผ้า ทรงผม ที่จะเคลื่อนไหวต่อจากเมื่อวัตถุนั้นหยุดเคลื่อนไหวก่อนแล้ว เช่น ตัวการ์ตูนส่ายหน้าเมื่อหยุดหันหัวแล้วแต่ ทรงผมยังคงโบกเคลื่อนไหวอยู่ ความละเอียดในการกำหนด Follow-through action and Overlapping action จะทำให้การเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนสวยงามยิ่งขึ้น



ภาพ 2.18 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ Overlapping action สังเกตที่ทรงผมที่ยังคงเคลื่อนไหวก่อนเอง

Dialogue Expression⁶

การขยับเพียงปากอย่างเดียวยังไม่สามารถทำให้การเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาได้ ตัวละครทุกตัวมักต้องมีอารมณ์บนใบหน้าก่อนที่จะพูดเสียงด้วยซ้ำ นักสร้างอนิเมชันต้องฝึกเขียนใบหน้าหลากหลายอารมณ์ได้ เช่น ดีใจ, เสียใจ, สงสัย, โกรธ, ยิ้มหรือร้องไห้ การแสดงสีหน้านั้นเห็นได้จากดวงตา, คิ้ว, ปากและรูปทรงใบหน้า เบื้องต้นอาจเริ่มจากการแสดงด้วยตนเองและสังเกตกระจกเงา



ภาพ 2.19 ตัวอย่างการแสดงอารมณ์ 1

รูปทรงของใบหน้าสามารถยืดหด เปลี่ยนรูปร่างที่เกินจริงได้ (Exaggeration) เพื่อการแสดงออกของอารมณ์ชัดเจนขึ้น การยืดหดของใบหน้านี้เรียกว่า Flexibility in the face ผู้วาดเริ่มต้นจากการเขียนลูกศรบนใบหน้าให้ไปในทิศทางนั้นและดึงกล้ามเนื้อ อวัยวะต่างๆ หู ตา จมูก คิ้ว ให้ไปทิศทางนั้น

⁶อาจารย์เชมพัทธ์ พัทธวิษณุ, เอกสารประกอบการเรียน วิชา ภาพยนตร์อนิเมชันและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์, กรุงเทพฯ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552 หน้า 58
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แนวทางของบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “ฤดูที่หายไป” ต้องการสื่อเรื่องราวในความกล้าหาญของเด็กคนหนึ่งเพื่อที่จะพิสูจน์ให้ผู้ใหญ่ได้รับรู้ว่า จงอย่าหลงลืมพลังที่ซ่อนอยู่ในตัวตนของตนเอง เมื่อถึงทางตันจงใช้มันฝ่าฟันอุปสรรคให้ผ่านพ้นไปจงได้

ภาพยนตร์ได้เน้นไปในการออกแบฉาก จึงได้นำนิยายแนวแฟนตาซีมาใช้ในการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นเพื่อเพิ่มความตื่นเต้นให้กับภาพยนตร์

ชื่อเรื่อง “ฤดูที่หายไป” บ่งบอกว่าสภาวะอากาศในตอนนั้นไม่เป็นไปตามกฎของธรรมชาติ เหมือนสภาวะจิตใจของมนุษย์ทุกคนที่มีบางอย่างขาดหายไป เราจึงต้องใช้ความเชื่อมั่นในตนเองที่จะออกเดินทางตามหาสิ่งที่ขาดหายไป ในจิตใจของเรา

แนวความคิดของบทภาพยนตร์ (THEME)

จงใช้ความเชื่อมั่นและกล้าหาญในตนเองฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆให้ผ่านพ้นไป

ตัวละคร + ปัญหา = พล็อต

ตัวละคร : เด็กชาย

ปัญหา : ต้องการให้ฝนตกอีกครั้ง

โครงเรื่อง(PLOT)

เด็กชายเดินทางออกตามหาก้อนเมฆในดินแดนที่ไม่มีใครรู้จักเพื่อให้เมืองของเขาฝนตกอีกครั้ง ตามคำบอกเล่าของหนังสือนิทานที่พ่ออ่านให้ฟัง

เขาได้เจอกับมังกรที่ทำหน้าที่ฝนเมฆ มังกรมีอารมณ์ร้ายและไม่ยอมกลับมาทำหน้าที่ตามเดิมเนื่องจากเบื่อความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ สุดท้ายแล้วเขาใช้คำพูดเพียงประโยคเดียว เพื่อให้มังกรกลับมาทำหน้าที่ตามเดิม และทำสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Synopsis

ในคืนหนึ่งพ่อเล่านิทานให้ป๋องฟังเรื่องฤดูที่หายไป ตามหนังสือนิทานบอกว่าความจริงเมืองที่เขาอาศัยอยู่มี 3 ฤดู แต่ก่อนเมฆละทิ้งผู้คน เขาได้ตัดสินใจที่จะเดินทางเพื่อออกตามหาก้อนเมฆและนำกลับมา ด้วยเรือของเขา

เช้าวันต่อมา ป๋องนำเรือลำเล็กที่ต่อไว้ไปวางลงบนคันแม่น้ำที่แห้งเหือดใจกลางเมือง ชั่วพริบตาเรือแปลงร่างเป็นเรือสีทองลำใหญ่พาเขาทะลุมิติเข้าไปในเมืองสายไหม ที่ซึ่งก้อนเมฆซ่อนตัวอยู่ และได้พบกับมังกรที่ทำหน้าที่พ่นเมฆ ป๋องปาดดาบใส่มังกรหวังจะปลุกให้ตื่น มังกรตื่นขึ้นมาด้วยความโกรธ และไม่ยอมกลับไปทำหน้าที่ตามเดิม เขาได้ใช้คำพูดเกลี้ยกล่อมให้มังกรยอมกลับมาทำหน้าที่ตามเดิม

ท้ายที่สุดมังกรยอมกลับมาทำหน้าที่ตามเดิมด้วยความสรีทธาในความกล้าหาญของเด็กคน นี้ ทำให้เมืองของป๋องฝนตกต้องตามฤดูกาลอีกครั้ง

บุคลิกตัวละคร

เด็กชาย

อายุ : 8 ขวบ

นิสัย : เป็นเด็กช่างฝัน ช่างจินตนาการ ชอบการผจญภัยเพื่อเจอสิ่งใหม่ๆ มีความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเอง

ภูมิหลังตัวละคร : กำพร้าแม่ไปตอนอายุ 5 ขวบ ทำให้ต้องอยู่กับพ่อสองคน

พ่อ

อายุ : 35 ปี

ลักษณะนิสัย : ใจเย็น มีเหตุมีผล

ภูมิหลังตัวละคร : ภรรยาได้เสียชีวิตเมื่อ 4 ปีที่แล้ว ทำให้ต้องเลี้ยงลูกชายเพียงลำพัง เขาเฝ้าสอนให้ลูกเป็นคนดี และสนับสนุนในสิ่งที่ลูกอยากทำ อยากเป็น เขามักจะให้ลูกชายแสดงความคิดเห็นส่วนตัวว่าทำไมถึงต้องการทำ สิ่งนั้นสิ่งนี้

มังกร

ลักษณะนิสัย : โมโหง่าย ก้าวร้าว ค่อนข้างมีทิฐิ

ภูมิหลังตัวละคร : เป็นมังกรที่ทำหน้าที่พ่นเมฆ ภายหลังไม่ยอมทำหน้าที่ของตนเนื่องจากเบื่อหน่าย ความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ที่ตัดไม้ทำลายป่า เอาเปรียบสรรพสัตว์ จึงต้องการลงโทษ

Screenplay

การเขียน Screenplay ได้มีการแก้ไขหลายครั้งเพื่อให้ได้บทภาพยนตร์ที่ดีที่สุดและเหมาะสมกับเวลาในการทำงาน

การแก้ Screenplay ครั้งที่ 1

เหตุเพราะการดำเนินเรื่องยึดถือเกินความจำเป็น ค่อนข้างในเวลาที่จำกัด จำเป็นต้องตัดในหลายๆ Scene ออกเพื่อย่นระยะเวลาในการทำงานให้ทันตามกำหนด

การแก้ Screenplay ครั้งที่ 2

ถึงแม้การตัดออกไปหลาย Scene จากการตัด Screenplay ในครั้งแรกจะย่นระยะเวลาทำงานได้มาก แต่ด้วยเนื้อหาใน Scene ที่ยังเก็บไว้ก็ยังมีมากเกินไปจนเกิดความจำเป็นอีกเช่นกัน จึงต้องกลับมาเรียบเรียงประโยค และตัดบางประโยคออก เพื่อความกระชับ ชัดเจนมากที่สุด ให้เหมาะสมสำหรับการวาด Story Board ต่อไป

การแก้ Screenplay ครั้งที่ 3

ในคำพูดบางประโยคยังไม่สมบูรณ์ชัดเจนพอ และเป็นประโยคที่ยาวมาก ข้าพเจ้าได้ตัดบางประโยคออก และเปลี่ยนคำพูดให้กระชับ เข้าใจง่าย สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจในคำพูดที่ตัวละครเปล่งเสียงออกมา เพราะต้องการให้ผู้ชมสามารถจดจำประโยคในภาพยนตร์ได้ ในการชมเพียงครั้งเดียว

บทภาพยนตร์อนิเมชัน (Screenplay)

เรื่อง “ฤดูที่หายไป”

Sequence 1 : เมืองสองฤดู

Scene1 : นิทาน

ภายใน / ห้องนอน / สี่ทุ่ม

ภายใต้แสงจันทร์ที่สาดส่องมาทางหน้าต่างห้องนอนของป๋อง ผู้ชายร่างใหญ่วัยกลางคนนั่งบนเตียงของเด็กวัยแปดขวบตัวผอมบาง

พ่อเล่านิทาน

“นานมาแล้วเมืองนี้มีสองฤดู แต่ก่อนเมฆและทิงผู้กินเพราะความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ มีผู้กล้าหลายคนออกตามหา แต่ก็ไม่มีใครได้กลับมาอีกเลย”

ป๋องพูดแทรกขึ้นมาด้วยเสียงตื้นตัน

“ข้าจะออกตามหาก่อนเมฆ”

พ่อ

“อืมมมมม รู้แล้วๆ”

ป๋อง

“ข้าพูดจริงๆนะพ่อ”

พ่อ

“แต่คืนนี้เข้าตอนนอนก่อนนะ”

พ่อวางหนังสือนิทานลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 2 : แม่น้ำแดง

ภายนอก / เมือง / แผลโมงเช้า

แสงแดดอ่อนๆบรรยากาษยามเช้าที่มีชีวิตชีวา แต่สภาพเมืองแห้งแล้งเต็มไปด้วยฝุ่นควัน

ป้อมวิ่งออกจากบ้านเพื่อลงมาที่ก้นแม่น้ำใจกลางหมู่บ้าน

Scene 3 : แม่น้ำแดง

ภายนอก / ก้นแม่น้ำ / แผลโมงครึ่ง

ป้อมวางเรือลงบนก้นแม่น้ำที่เหือดแห้ง เขาananจนพระอาทิตย์กำลังจะตกดิน แสงสีทองก็เปล่งประกายขึ้นจากเรือ เรือเปลี่ยนรูปร่างเป็นเรือลำใหญ่ตามแบบที่เขาเห็นในหนังสือ เขากระโดดขึ้นทันที เรือค่อยๆลอยขึ้น และพุ่งตรงไปทางทิศตะวันตก

Sequence 2 : ดินแดนมหัศจรรย์**Scene 4 : อุโมงค์เวลา**

ภายนอก / อุโมงค์เวลา / เวลาหยุดที่สี่โมงสี่สิบนาที

เรือล่ทุผ่านอุโมงค์เวลาเชื่อมเมืองของป้อมไปสู่เมืองสายไหม

Scene 5 : เมืองสายไหม

ภายใน/เมืองสายไหม/เวลาหยุดที่สี่โมงสี่สิบ

เมืองที่มีสี่พาสเทจ มีต้นสายไหมต้นใหญ่ขึ้นทั่วทุกทิศ เสียงลมอื้ออึง ป้อมมองหาก้อนเมฆและขมวดคิ้วมีนงครู์ใหญ่ก็สังเกตเห็นอะไรบางอย่าง มีต้นสายไหมต้นหนึ่งที่ไม่เขาพวกลวดลายแปลกตา มือเขากำดาบแน่น และป่าดาบพุ่งตรงไปยังสายไหมต้นนั้น

ชั่วพริบตาต้นสายไหมค่อยๆขยายร่างใหญ่ขึ้น เป็นมังกรตัวใหญ่ ป้อมวิ่งไปช่วยขณะเมื่อเห็นเหตุการณ์ มังกรหันมาสบตากับป้อมและชูเสียงคำรามดังกึ่งก้อง

“กลับไปซะ”

มังกรพุ่งตัวมาหวังจะกัดเรือ เรือแตก ป้อมตกลงจากเรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ป้อมเขยิบกิ่งกลานถอยหลัง มังกรเดินต้อนเขาเข้ามาเรื่อยๆ พร้อมพูดว่า

“เข้าเพื่อความเห็นแก่ตัวของมนุษย์”

ป้อมได้ยืนดั่งนั้นจึงพูดออกไปว่า

“แล้วท่านมีหน้าที่ทำอะไร”

ก่อนเมฆหันกลับไปมองป้อมที่สภาพของเขาดอนนั้นนุ่มแฉะและเต็มไปด้วยรอบพวงข้าว

Sequence 3 : เมืองสองฤดู

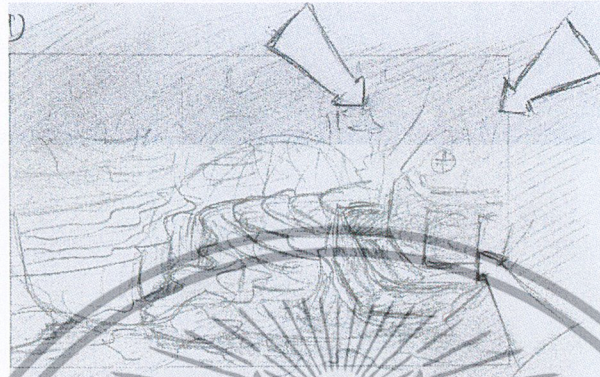
Scene 5 : ฝนตก

ภายนอกเมืองสองฤดู/สี่โมงสี่สิบนาที

มังกรพ่นเมฆออกมาโดยมีป้อมชี้หลัง

ฝนเม็ดแรกตกลงมาโดนพื้นที่แตกกระแหงต้น ไม้งอกงามทันที เม็ดต่อไปเริ่มตามมาเรื่อยๆ
ต้นที่แห้งตายเริ่มมีใบ พืชพรรณค่อยๆกลับมามีงอกงามอีกครั้ง

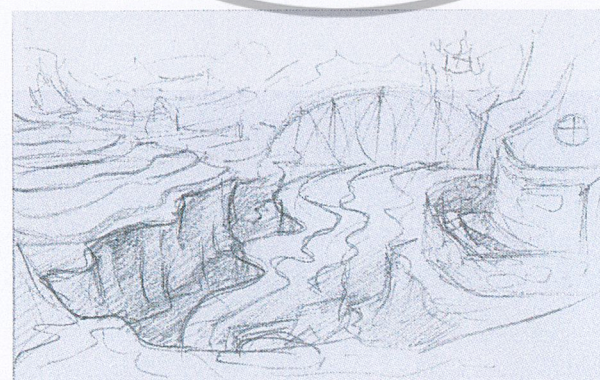
บทภาพเล่าเรื่อง (Story Board) ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ฤดูที่หายไป”



1. E.L.S. เสียงพ่อเล่านิทาน Zoom in หน้าต่างห้องนอน

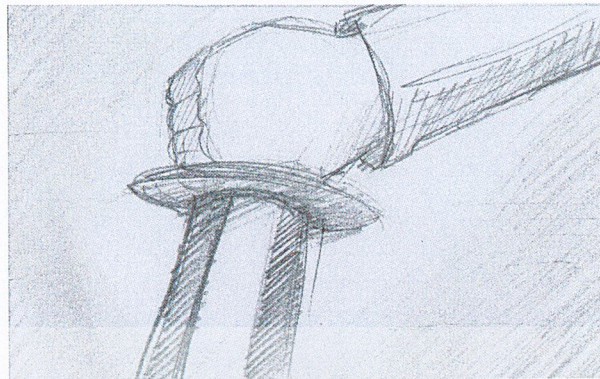


2. M.L.S. พ่อวางหนังสือนิทาน ป็องนอนหลับ



3. E.L.S. เวลาเช้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. E.C.U. ป้องหีบดาบ



5. M.L.S. ป้องวิ่งออกไปนอกบ้าน



6. L.S. ป้องวิ่งลงบันไดด้วยความเร่งรีบ

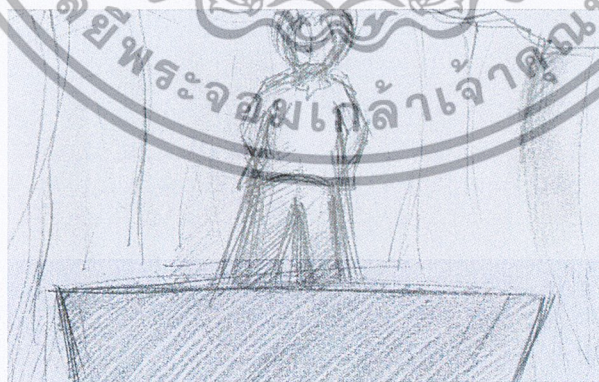
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7. E.L.S. ป้องวังลงบันไดที่ลงไปสู่ก้นแม่น้ำที่แห้งเหือด



9. M.L.S. ป้องวางเรือลง และฝารอการเปลี่ยนแปลงของเรือตามที่หนังสือนิทานบอกไว้



10. M.L.S. ป้องเดินวนไปมาอยู่หลายรอบตั้งแต่เข้าจรดเย็น ก็ไม่ความเปลี่ยนแปลงใดๆเกิดขึ้นกับเรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



11. C.U. ในเวลาต่อมา แสงสีเหลืองเปล่งประกายออกมาจากรีอ



12. L.S. เรือพุ่งไปยังอีกมิตินึงเมื่อประจู่เวลาได้ถูกเปิดออก



13. M.L.S เรือได้พาป้อมพุ่งตรงเข้าไปยังเมืองสายไหม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



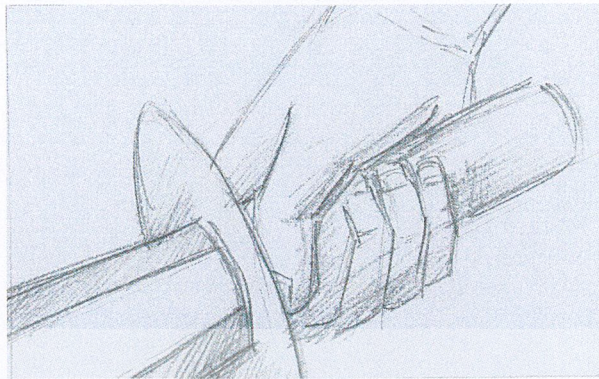
14. L.S. ในเมืองเต็มไปด้วยต้นสายไหมเต็มไปหมด ไร่ไร่แวงมังกร



15. C.U. ป้อมมองหายุ้งพักใหญ่ และได้สังเกตเห็นอะไรบางอย่าง

16. M.S. มังกรซ่อนตัวอยู่ท่ามกลางต้นสายไหมนับพัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



17. E.C.U. มือป้องกำดาบแน่น



18. M.S. ป้อมยาดาบพุ่งตรงไปยังมังกร

19. M.L.S. ดาบพุ่งชนมังกรที่ขดซ่อนตัวอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



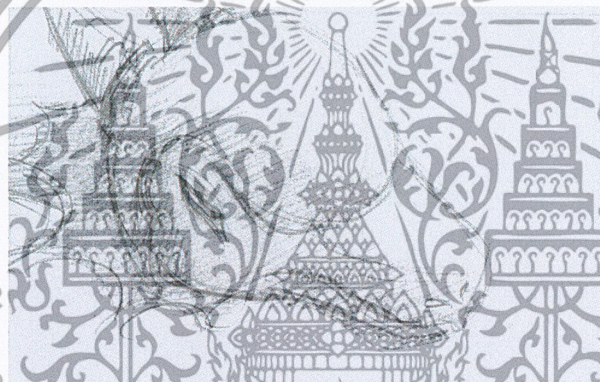
20. M.S. ในเวลาต่อมา มังกรได้ตื่นจากความหลับใหลและตั้งเสียงคำราม ป้องกับมังกรสบตากัน และทันใดนั้นมังกรได้โกรธกริ้วพร้อมกับร้องคำรามว่า “กลับไปซะ” และฟุ้งหวังกัตรี้อป้องให้แตก

21. L.S. เรือแตก ป้องตกลงมาที่พื้นขณะที่มีมังกรเดินตามมา เขาถอยหนีทันที มังกรได้พูดกับเข่าว่า “จำเบื้ออความเห็นแก่ตัวของมนุษย์”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



22. C.U. ป๊องได้ยืนตั่งนั้นจึงถามกลับไปว่า “แล้วท่านมีหน้าที่ทำอะไร”

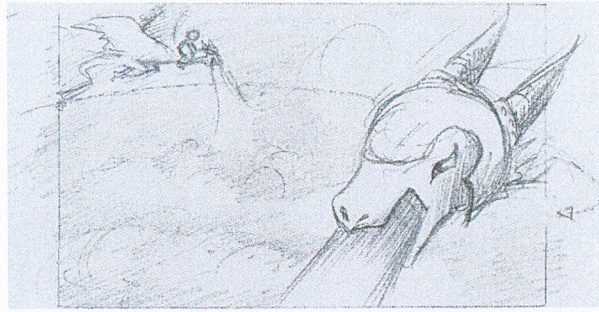


23. C.U. มังกรเกิดถูกคิดขึ้นมาได้ และนั่งอยู่ครู่ใหญ่ จ้องร่างป๊องที่เนื้อตัวอมแวม



24. L.S. ป๊องพุงตัวเองลุกขึ้นมามองไปที่มังกร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



25. L.S. มังกรได้พ่นเมฆตามเดิม โดยที่มีปีกชี้หลัง



26. E.L.S. มังกรกลับมาทำหน้าที่พ่นเมฆให้ฝนตกตามหน้าที่ของตน ทำให้หมู่บ้านกลับมาเขียวจี ด้วยพืชพรรณนาชนิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “ฤดูที่หายไป” เน้นด้านของการ ออกแบบฉากและบรรยากาศเป็นหลัก ต้องการให้ภาพยนตร์ออกมาแนวแฟนตาซีผจญภัย ใช้การ วาดลายเส้นดินสอลงบนกระดาษและลงสีน้ำ

การออกแบบงานสร้าง

การออกแบบงานสร้างจะเป็นเป็นวงกลมเก็ยวลัฒนในทุกๆฉากเนื่องจากให้ความรู้สึกว่า เหมือนกำลังโคจรดูให้อยู่ในอีกมิติตลอดเวลา

อ้างอิงออกแบบเมืองสองฤดู

การนำการออกแบบในส่วนของคนเรานี้มาใช้ เนื่องจากต้องการให้เป็นเมืองที่มีภูมิ ประเทศเป็นเมืองเกษตรกรขั้นบันได เพื่อต้องการส่งผลให้ประชากรในเมืองนี้ขาดน้ำในการ เพาะปลูกไม่ได้จึงเป็นเหตุให้มีความจำเป็นอย่างมากที่ฝนต้องตก

Machu Picchu, Peru เมืองโบราณมาชูปิกชูของชนเผ่าอินคาในเปรู

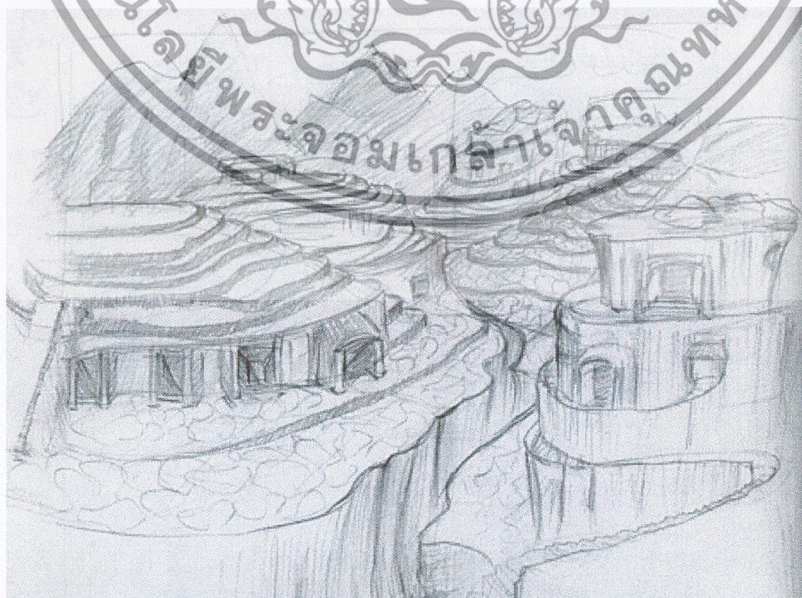
ใกล้ๆ เมืองคuzโก ภูมิภาคแชนกันดารยากจะเข้าถึง เป็นยอดเขาสูงที่มีบริเวณรอบ ๆ ความสูงของหน้าผาประมาณ 304.8 เมตร (1,000 ฟุต) ฮิเรม บิงแฮม นักสำรวจชาวอเมริกัน ไปพบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาชูปิกชู ในปี ค.ศ. 1911 บริเวณนั้นเป็นป่าใหญ่คลุมพื้นที่อยู่ จากสิ่งก่อสร้างปรักหักพังบางส่วนที่โผล่อยู่ ทำให้เห็นสิ่งก่อสร้างดังกล่าว บ่งบอกให้เห็นความสามารถอันยอดเยี่ยมเชิงสถาปัตยกรรมของชาวอินคาในอดีต ที่ปรากฏชัดเจนก็มีโบสถ์ วิหาร อ่างหินสำหรับเก็บน้ำ บันไดหินเป็นขั้น ๆ ขึ้น เพื่อเป็นทางทอดลงไปในที่ต่าง ๆ แห่งนครภูเขานี้ เป็นเมืองที่ทำการเพราะปลูกชั้นบันได



ภาพ 4.1 เมืองโบราณมาชูปิกชูของชนเผ่าอินคาในเปรู



ภาพ 4.2 การออกแบบจากครั้งที่หนึ่ง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



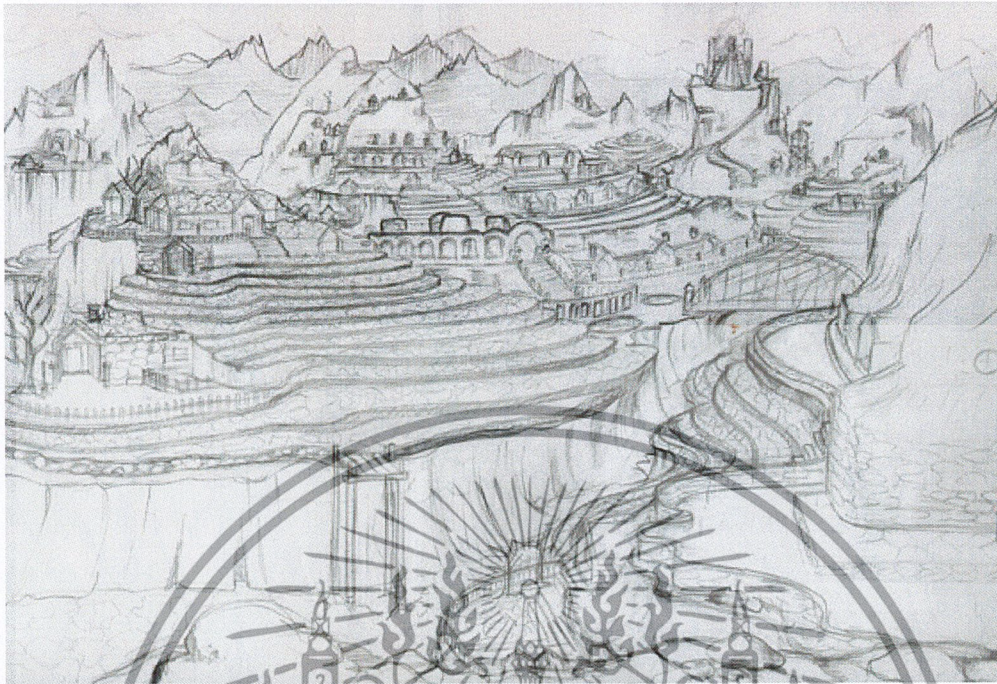
ภาพ 4.3 การออกแบบฉากครั้งที่หนึ่ง 2



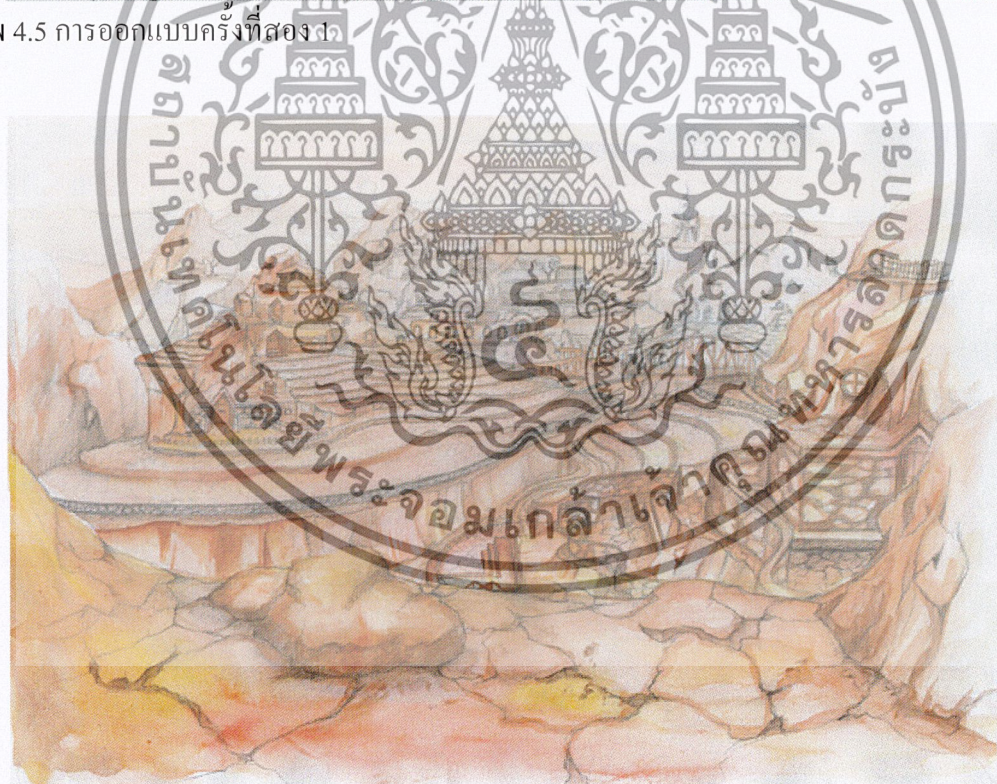
ภาพ 4.4 การออกแบบฉากครั้งที่หนึ่ง 3

การออกแบบฉากครั้งที่แรกไม่ลงตัว ฉากไม่เหมาะกับภูมิประเทศที่ทำการเพาะปลูก จึงมีการปรับเปลี่ยนให้มีพื้นที่ที่สามารถทำการเพาะปลูกได้ เพื่อคำนึงถึงฉากจบในเรื่องที่ บรรยากาศจะต้องกลับมาเขียวจีเหมือนเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



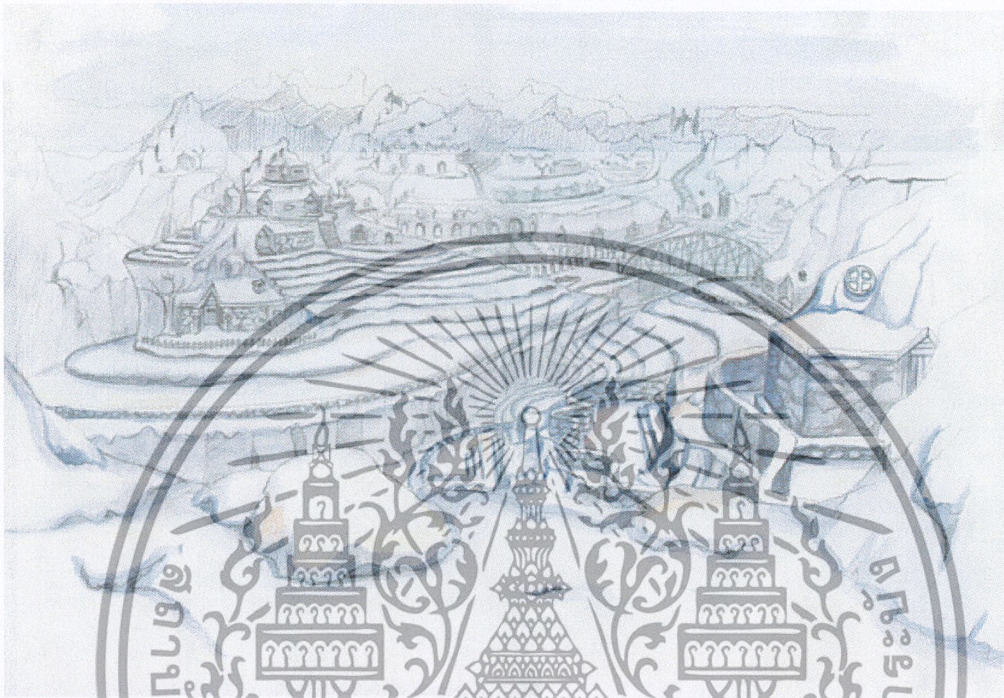
ภาพ 4.5 การออกแบบครั้งที่สอง



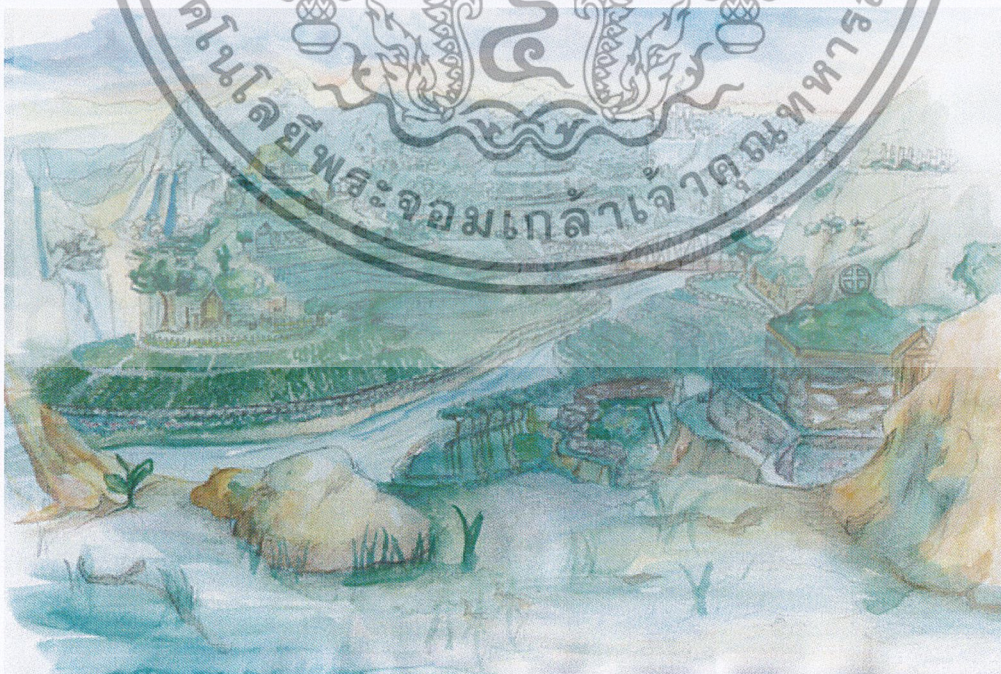
ภาพ 4.6 ฉากในฤดูแล้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากภายในเนื้อเรื่องตอนหนึ่ง ที่บรรยากาศแห่งแสง บ่งบอกถึงปัญหาของเมืองนี้ที่ขาดฤดู
ฝนมาเนิ่นนาน

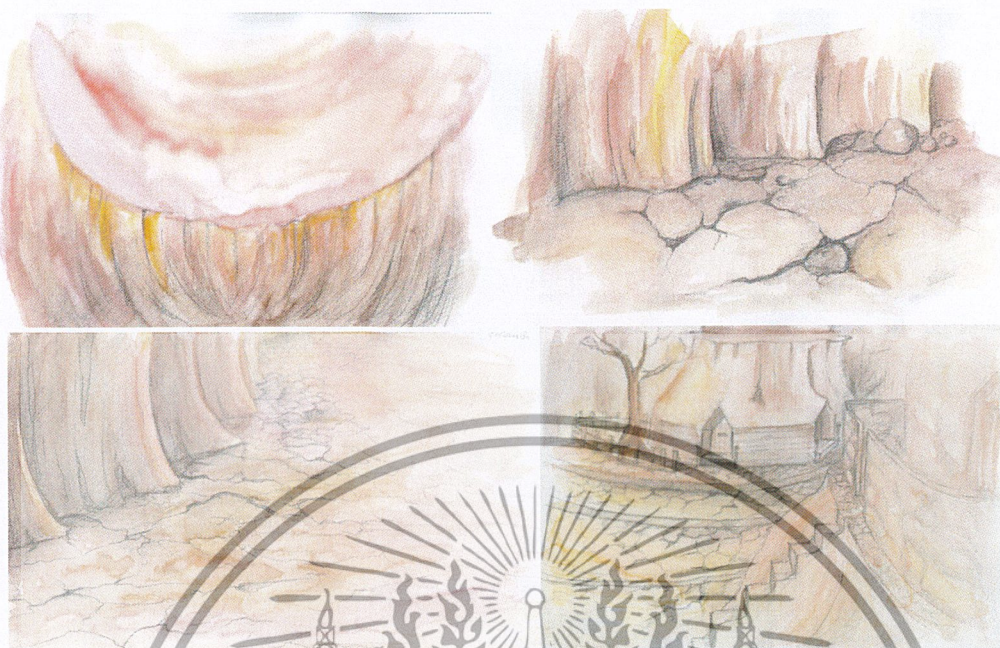


ภาพ 4.7 ฉากในฤดูหนาวจากฤดูหนาว เป็นฉากเปิดภายในเนื้อเรื่อง



ภาพ 4.8 ฉากในฤดูฝน จากฤดูฝน ที่เขียวชอุ่มไปด้วยพืชพรรณ หลังจากที่เมฆฝนกลับมาเป็นปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.9 รายละเอียดของฉาก

ฉากย่อยภายในเนื้อเรื่องเป็นมุมต่างๆ ของพื้นที่แต่ละแห่ง ที่ตัวละครเอกของเรื่องจะได้เดินทางไปพบเจอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลในการออกแบบฉากเมืองสายไหม

The Wave คลื่นภูเขาหินซีอ็อกโกแลต (Arizona America)

ภูเขาหิน The Wave ทำให้เหมือนนักท่องเที่ยวหลงเข้าไปในโลกหนึ่งที่เต็มไปด้วยสิ่งลวงตา ด้วยคลื่นหินวนเวียน อวดตัวเองได้แสงแดดของทะเลทราย บินสูงตามจินตนาการของนักท่องเที่ยวแต่ละคน ภูเขาหินเหล่านี้สามารถเปลี่ยนเป็นถ้ำขมซีอ็อกโกแลตกว้างใหญ่ด้วยผนังสูงถึง 15 เมตร มีนักท่องเที่ยวหลายคนเปรียบเทียบกับ The Wave เหมือนสระว่ายน้ำยักษ์ด้วยกำแพงระลอกคลื่น โลกเด่นเปลี่ยนรูปร่างต่อเนื่อง บางครั้งเล่นตลกไปทางขอบฟ้า บางครั้งมีวันตัวเป็นทางซิกแซ็ก



ภาพ 4.10 The Wave คลื่นภูเขาหินซีอ็อกโกแลต (Arizona America)

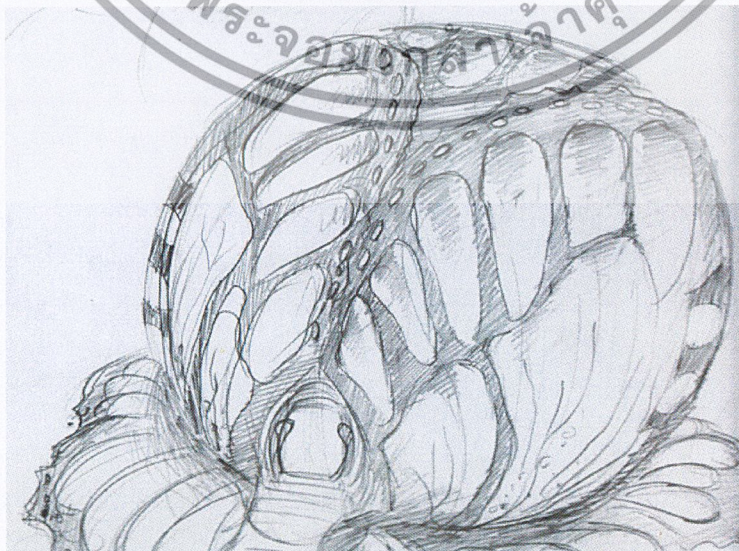
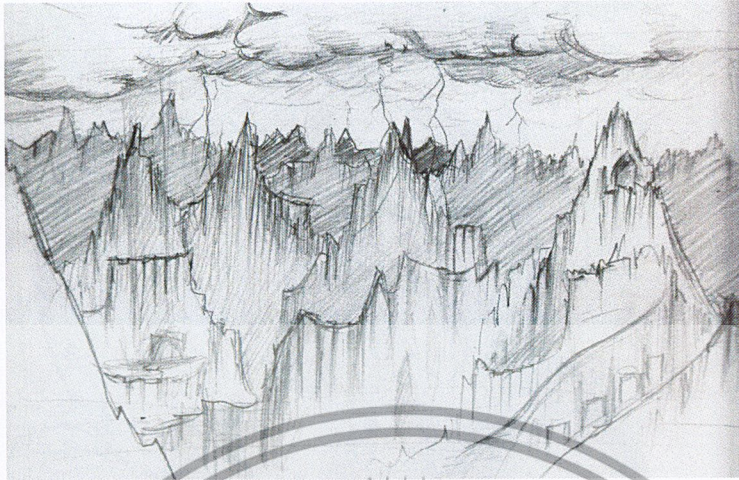
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาการในการออกแบบจากเมืองสายไหม



ภาพ 4.11 การออกแบบเมืองสายไหม 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

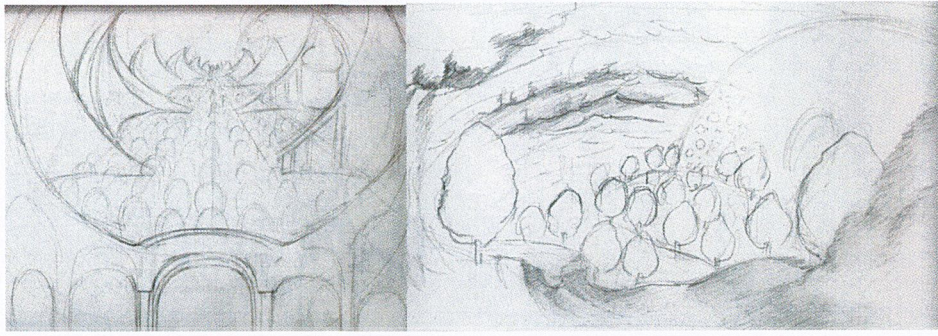


ภาพ 4.12 การออกแบบเมืองสายไหม 2
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ สงวนลิขสิทธิ์ สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

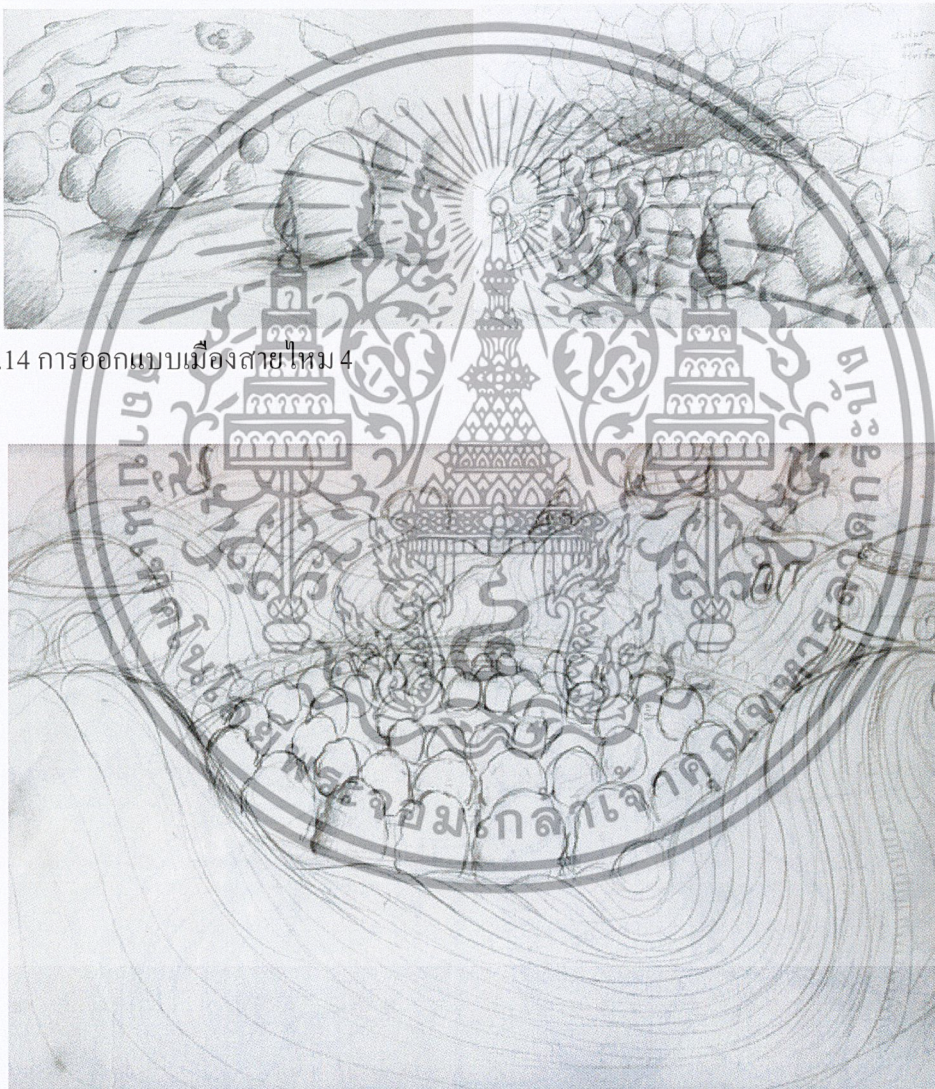


ภาพ 4.13 การออกแบบเมืองสายไหม 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.14 การออกแบบเมืองสายไหม 4



ภาพ 4.15 การออกแบบเมืองสายไหม 5

จากสมบูรณ์ของเมืองสายไหม หลังจากผ่านการออกแบบและแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.16 เมืองสายไหมลงสีแล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครหลัก

ลูกชาย

ลักษณะของตัวละคร เป็นเด็กผู้ชาย อายุ 8 ขวบ ลูกคนเดียวที่กำลังรำมารดา ลักษณะซุกซน ขี้เล่นและมีความอยากรู้อยากเห็น เชื้อมั่นในตัวเอง มีความกล้าหาญ แต่ยังมีความเป็นเด็กที่เชื่อในเรื่องเล่าจากหนังสือนิทานที่พ่ออ่านให้ฟังก่อนนอนทุกวัน

ตัวอย่างบุคคล จากลักษณะของตัวละคร



ภาพ 4.17 เด็กชายศิริรัช เตียรถาวร (นักแสดงนำเรื่องเด็กหอ)

ผลที่ได้จากต้นฉบับตัวละคร

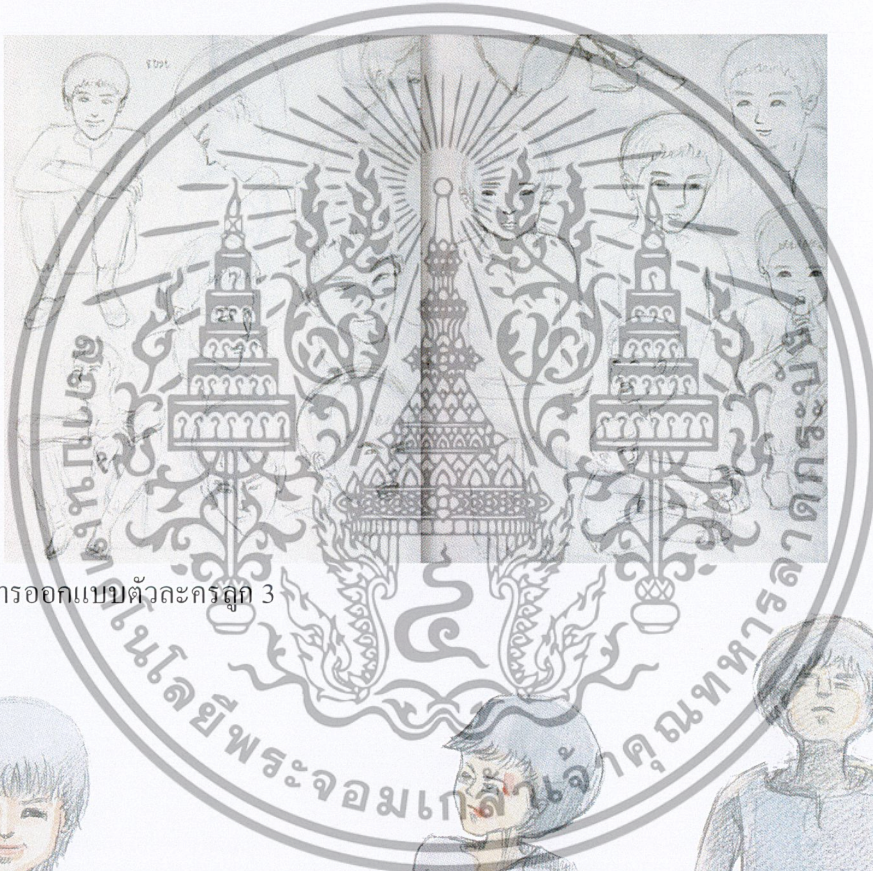


ภาพ 4.18 การออกแบบตัวละครลูก 1

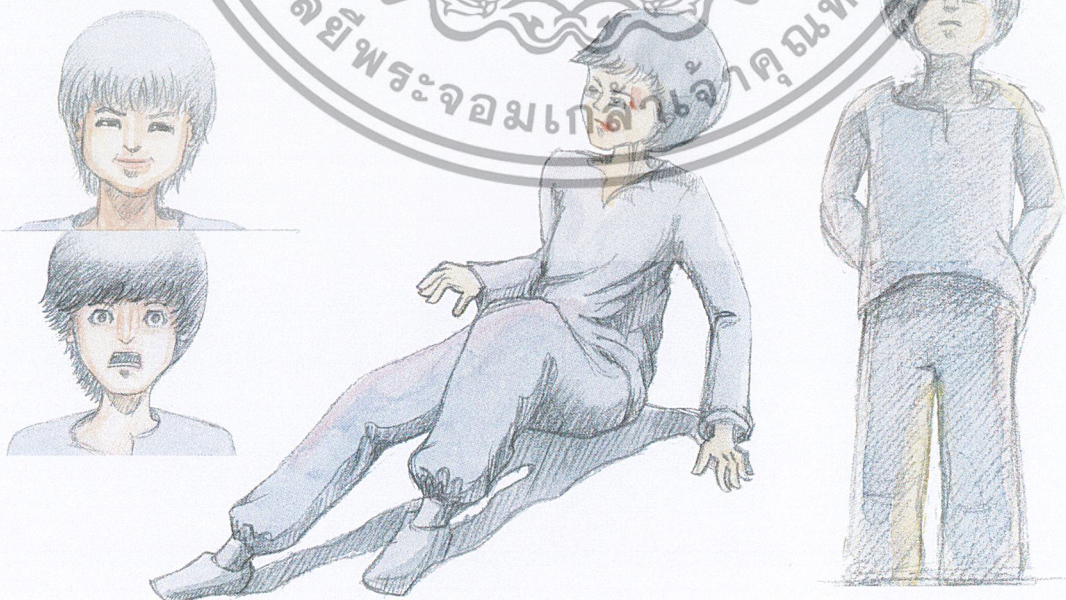
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.19 การออกแบบตัวละครลูก 2



ภาพ 4.20 การออกแบบตัวละครลูก 3



ภาพ 4.21 ตัวละครเด็กที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พ่อ

ลักษณะของตัวละคร เป็นชายมีอายุ ประมาณ30-35 บุคลิกเป็นคนอบอุ่นและรักครอบครัว รักลูกชายคนเดียวของตัวเองมาก ทุกคืนก่อนนอนจะเล่านิทานให้ลูกของตัวเองฟัง มีอาชีพเป็นเกษตรกร

ตัวอย่างบุคคล จากลักษณะของตัวละคร



ภาพ 4.22 Gerard Butler (นักแสดงนำเรื่อง 300)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลที่ได้จากต้นฉบับตัวละคร



ภาพ 4.23 การออกแบบตัวละครพ่อ

ภาพ 4.24 ตัวละครพ่อที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มังกร

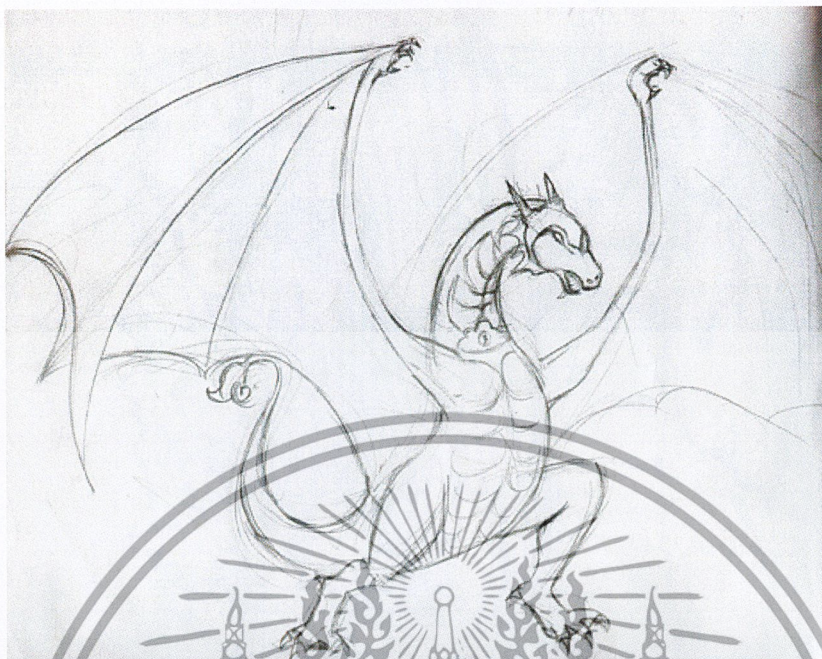
มังกรมีหลากหลายเชื้อชาติและหลากหลายเผ่าพันธุ์ เหตุที่เจาะจงฝั่งตะวันตกเนื่องจากต้องการมังกรที่มีปีกสำหรับบิน และต้องการให้มีเขาเพราะต้องการให้เวลาเดินดูน่าเกรงขาม เนื่องด้วยมังกรฝั่งเอเชียตามตำนานไม่มีปีก ถ้าตัวยาว เป็นเทพเจ้าที่จิตใจอ่อนโยนซึ่งแตกต่างจากบุคลิกของตัวละครที่มีอุปนิสัยดุร้าย โดยส่วนใหญ่มังกรฝั่งตะวันตกจะเป็นตำนานที่มีอัศวินสามารถขี่บนหลังมังกรได้ แต่ฝั่งเอเชีย มักเป็นเทพเจ้าที่น่าเคารพยำเกรงไม่อาจมีใครต่อกรได้ ด้วยเหตุนี้จึงใช้หลักเหตุผลเหล่านี้ในการออกแบบตัวละครมังกรที่ทำหน้าที่พิทักษ์

มังกร ลักษณะของตัวละครอ้างอิงจาก ภาพวาดของมังกร ที่คนส่วนใหญ่เชื่อว่าจะมีลักษณะตามนี้



ภาพ 4.25 ภาพตัวอย่างมังกร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

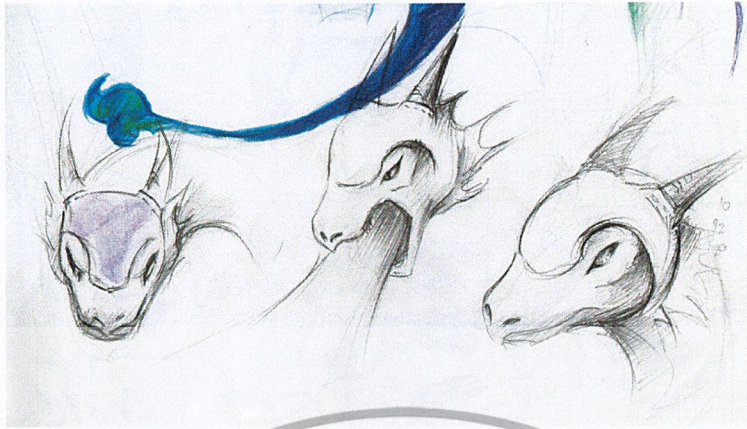


ภาพ 4.26 การออกแบบมังกร 1



ภาพ 4.27 การออกแบบมังกร 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.28 การออกแบบมังกร 3



ภาพ 4.29 ตัวละครมังกรที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว

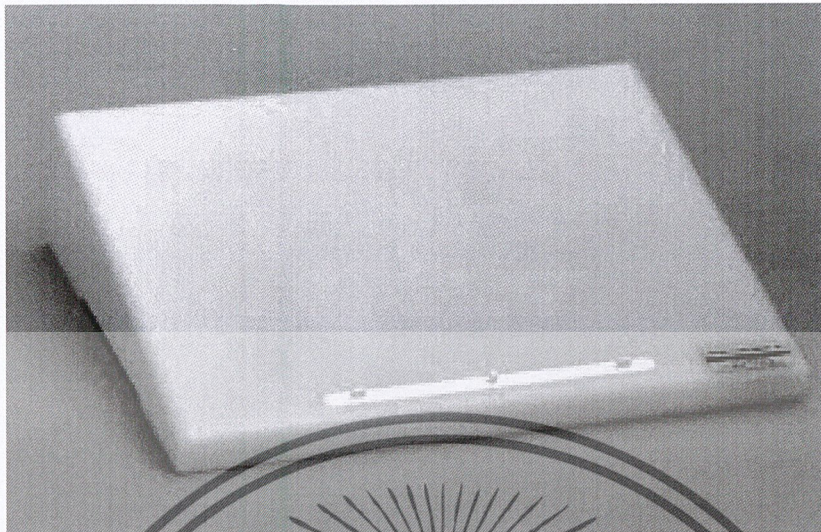
อุปกรณ์ต่างๆในการสร้างสรรค์งานอนิเมชันมีหลายชนิด ข้าพเจ้าจะยกตัวอย่างเพียงบางส่วนที่ได้ใช้ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันในครั้งนี้

แถบยึดภาพ (Peg Bar) ใช้สำหรับยึดภาพ ตรวจสอบความถูกต้องของการวาดภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงที่ต่อเนื่องกัน สามารถนำแผ่นใสหรือกระดาษจะรูดไปวางซ้อนกันเพื่อลอกลายเส้นได้

ภาพที่ 4.30 Peg Bar

Light box ทำหน้าที่คล้ายกับโต๊ะไฟ แต่มีขนาดเล็กกว่า และไม่มีขาตั้ง เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการลอกลายเส้นโดยใช้ Peg Bar ยึดภาพวางบนโต๊ะไฟเพื่อหาจุดเคลื่อนไหว แสงสว่างภายใน Light box จะช่วยให้มองเห็นลายเส้นที่ต้องการลอกลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.31 Light box

เครื่องแสกนกระดาษขนาด A4 เหตุที่ใช้เครื่องแสกนขนาดนี้ เนื่องจากมีความกะทัดรัดและเหมาะสมกับการใช้งาน เพราะข้าพเจ้าได้วาดตัวละครลงบนกระดาษขนาด A4 เป็นผลต่อเนื่อง อุปกรณ์โต๊ะไฟที่ใช้ก็มีความจำกัดของขนาดกระดาษเป็น A4 เช่นกัน



ภาพ 4.32 Canon Canoscan LiDE 100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมาส์ปากกามีความจำเป็น เนื่องจากเมาส์ปกติที่ใช้ลำบากต่อการตกแต่งรูปภาพ เมาส์ปากกาจึงเปรียบได้กับเครื่องมือแรงในการวาดขีดเขียนบนโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพ 4.33 bamboo wacom

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิต(PRODUCTION)

การเคลื่อนไหวของตัวละครในงานอนิเมชัน

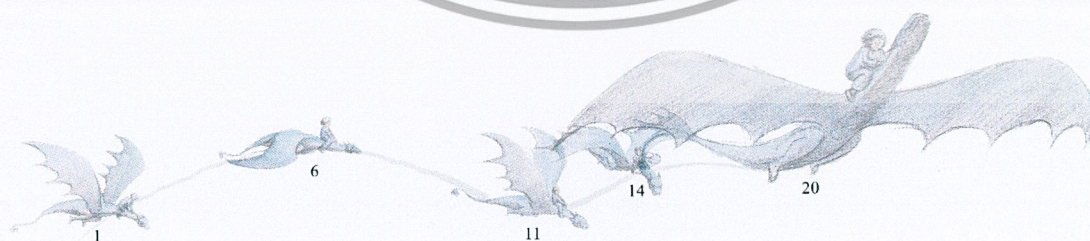
การสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละคร ควรวาดลำดับการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องโดยการลอกจากภาพเดิมด้วยโต๊ะไฟด้วยการใช้ Peg Barหรือตัวล๊อคกระดาษ ใช้ล๊อคกระดาษเพื่อไม่ให้กระดาษเคลื่อนไปมา ทำให้ภาพที่วาดขึ้นใหม่ซ้อนทับกับภาพเดิมอย่างพอดี โดยทั่วไปภาพเคลื่อนไหว ต่อ1วินาที จะใช้จำนวนเฟรม24เฟรม ส่วนในงานอนิเมชันสามารถใช้24เฟรม หรือ12เฟรม(12ภาพ)ก็ได้ ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง” ถูคูที่หายไป” ข้าพเจ้าใช้จำนวนเฟรม 12 ต่อ 1วินาที

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

มังกร

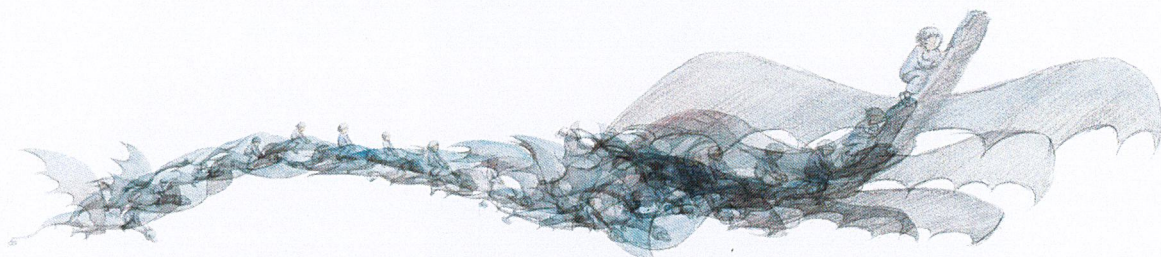
ภาพการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องของ มังกรที่กำลังบิน ซึ่งถูกวางการเคลื่อนไหวไว้ที่ 12 เฟรมต่อ 1 วินาที

ตัวอย่างบาง Shot ที่มีการกำหนด key Frame ก่อนวาด In-betweens



ภาพ 4.34 การกำหนด key Frame ก่อนวาด In-betweens

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.35 การเคลื่อนไหวของมังกรหลังจาก In-betweens

ถูก

การเคลื่อนไหวของตัวละครหลักที่เป็นเด็ก ถูกศึกษาการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติจากภาพวิดีโอ และนำการเคลื่อนไหวของคนจริงมาใช้กับตัวละคร เพื่อจะทำให้ตัวละครมีการเคลื่อนไหวที่สมจริงมากยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

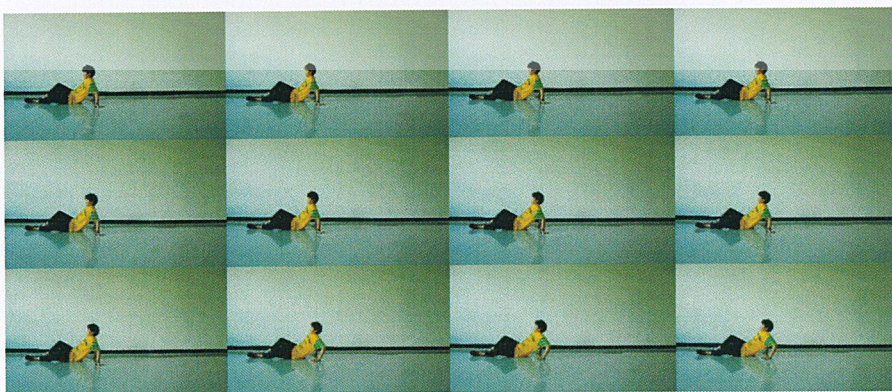


ภาพ 4.36 วิดีโอที่นำมาเป็นแบบอย่างในการศึกษาการเคลื่อนไหว 1

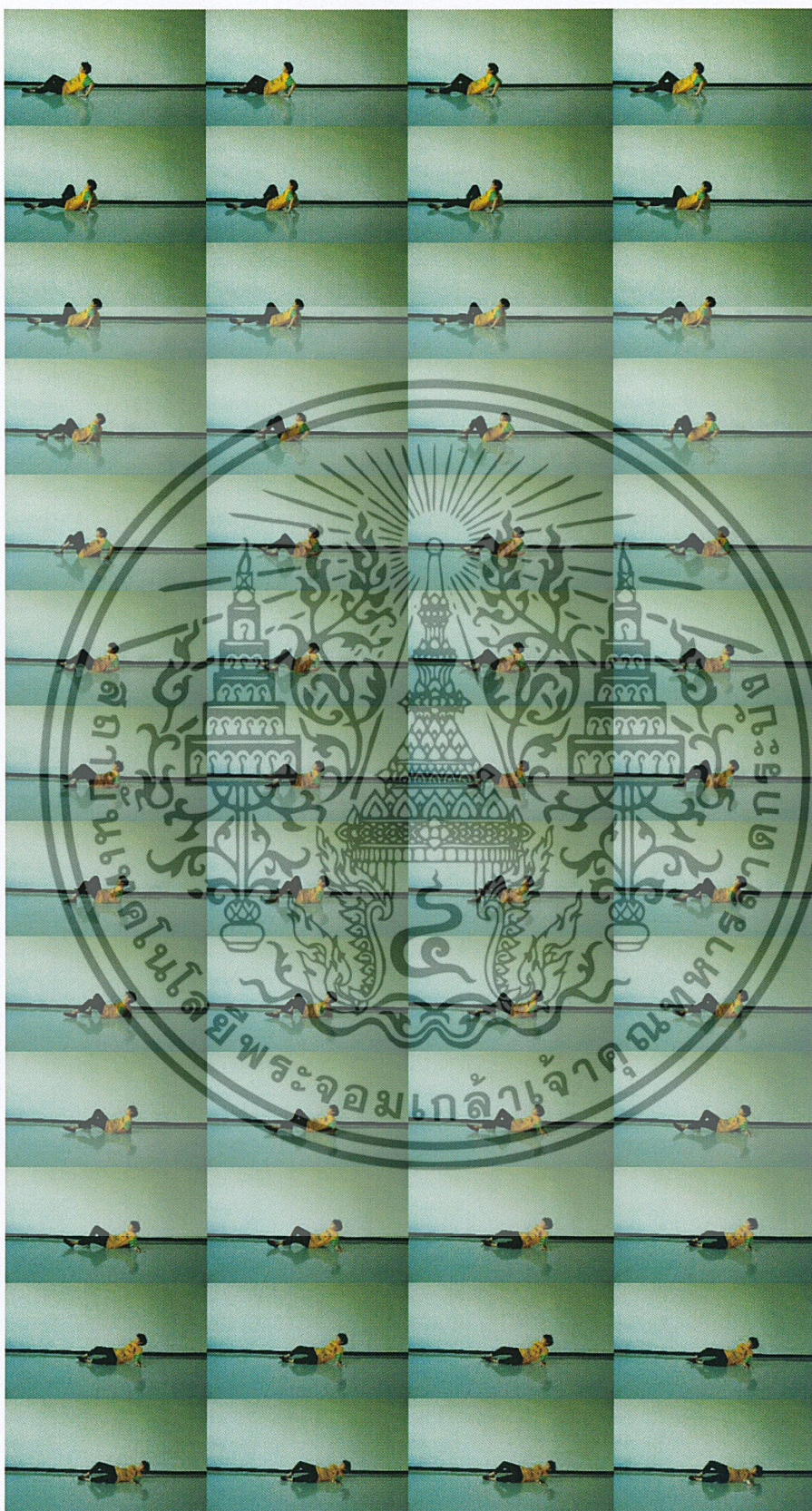


ภาพ 4.37 การเคลื่อนไหวตัวละครเด็ก 1

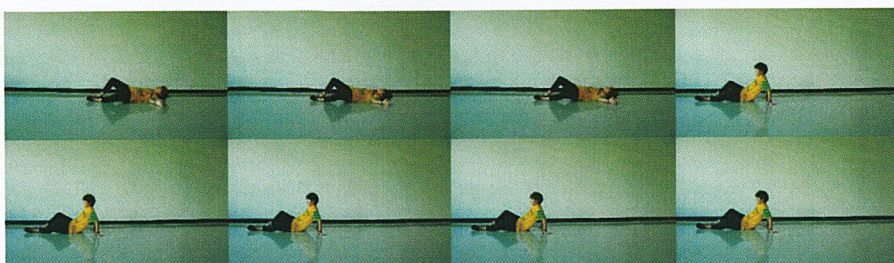
ภาพวิดีโอตัวอย่างการเคลื่อนไหวของเด็กขณะคลานถอยหลังหนีมังกร เพื่อทำการศึกษากการเคลื่อนที่ถอยหลังจากคนจริงที่กะพริบและนำมาปรับใช้ในตัวละครจริงในงาน



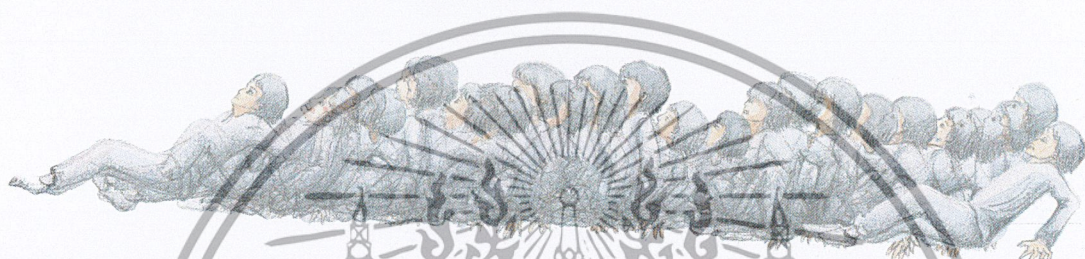
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



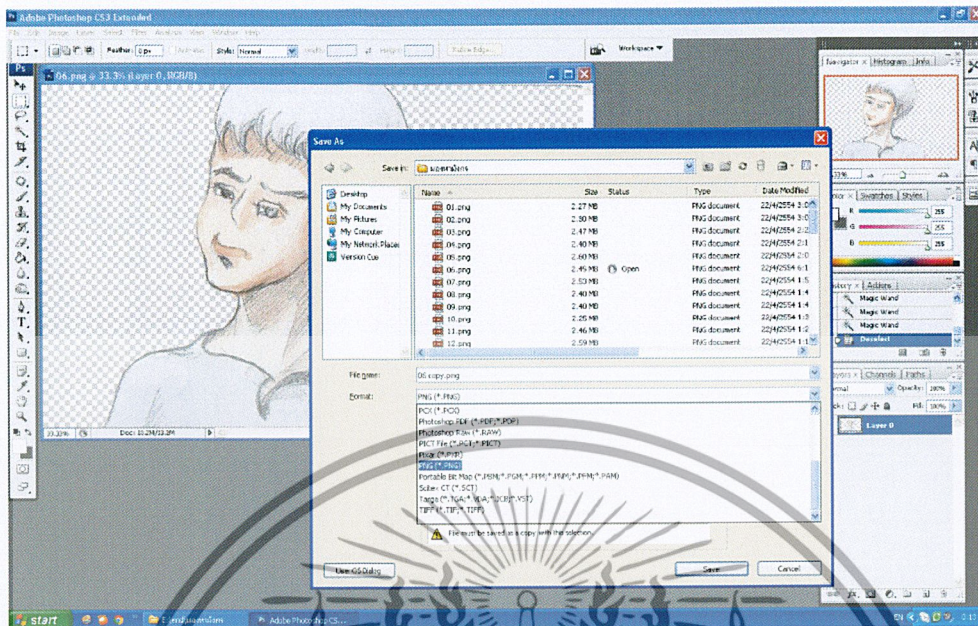
ภาพ 4.38 วิธีโอที่นำมาเป็นแบบอย่างในการศึกษาการเคลื่อนไหว 2



ภาพ 4.39 การเคลื่อนไหวตัวละครเด็ก 2

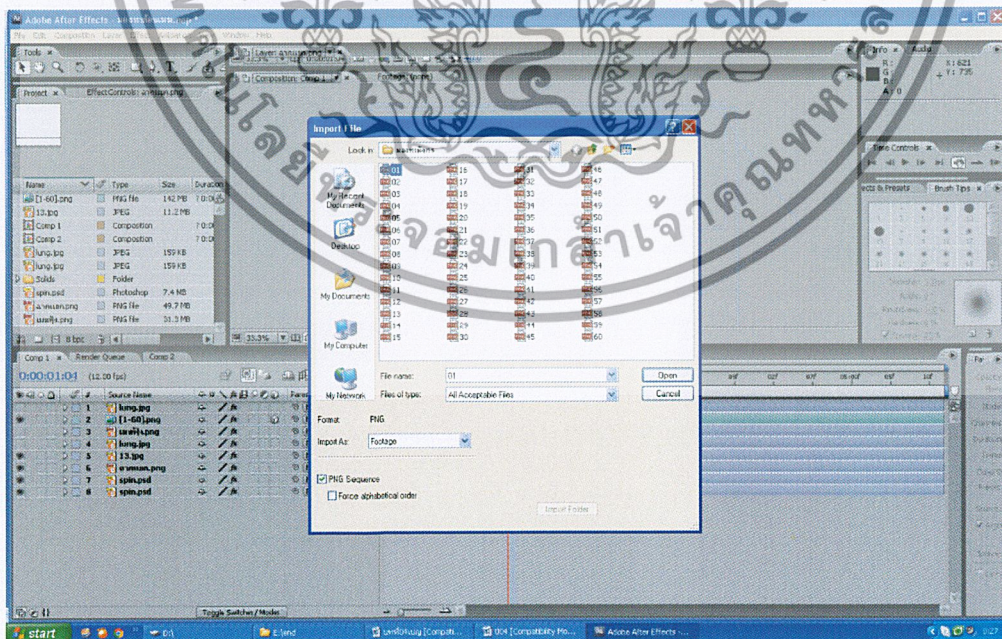
เมื่อวาดภาพของตัวละครที่กำลังเคลื่อนไหวครบทุกอิริยาบถที่ต้องการภายในเนื้อเรื่องแล้ว ให้นำมาสแกนลงคอมพิวเตอร์ และนำไฟล์เหล่านั้นมาตกแต่ง ลบพื้นหลังที่เป็นสีขาวออกสาเหตุที่ต้องลบเพื่อ จะสามารถนำไปรวมกับฉากในเนื้อเรื่อง ภายหลังได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.40 การลบพื้นหลัง

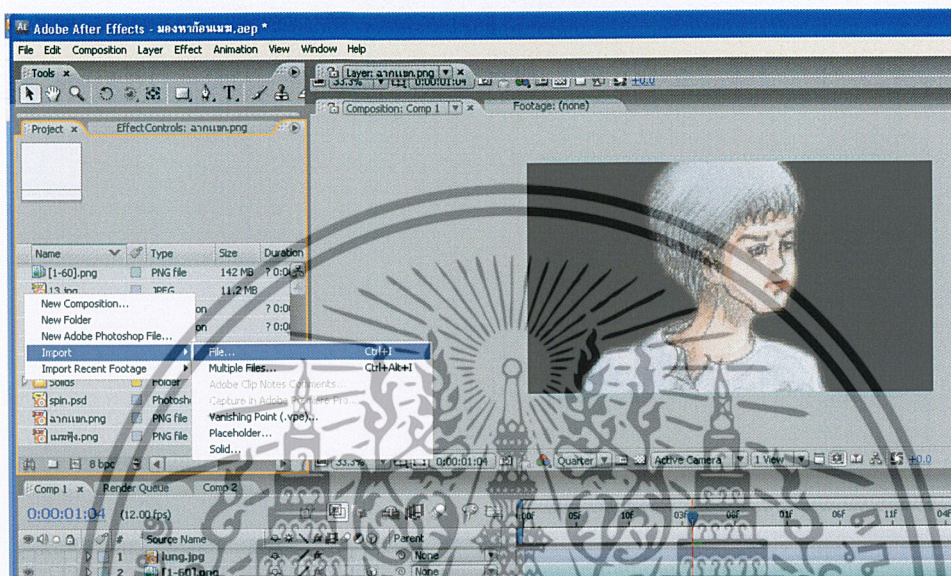
ทำการตกแต่งลบพื้นหลังที่เป็นสีขาวออกด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop จากนั้นนำไฟล์ที่ทำการลบพื้นหลังออกแล้ว มาสู่โปรแกรม Adobe After Effect เพื่อทำการรวบรวมภาพทีละภาพให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง



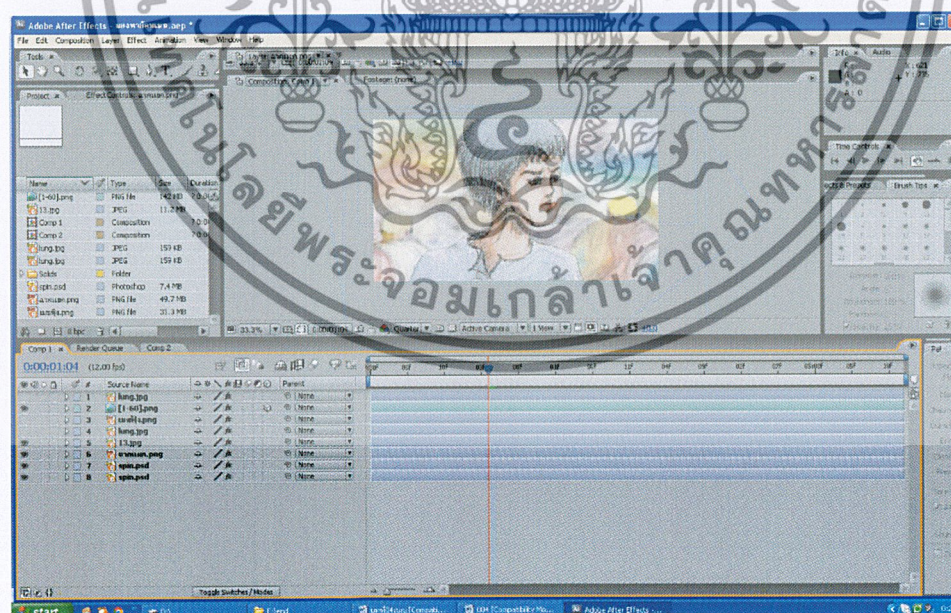
ภาพ 4.41 การนำไฟล์มาสร้างการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe After Effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากทำการนำตัวละครมาต่อกันจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวในแต่ละชอตแล้ว นำภาพของฉากที่ได้ทำการลงสีเรียบร้อยแล้วเข้ามาในโปรแกรม Adobe After Effect และดึงไฟล์ลงมาไว้ในด้านล่างของตัวละคร เพื่อให้ฉากหลังปรากฏอยู่ด้านหลังของตัวละคร



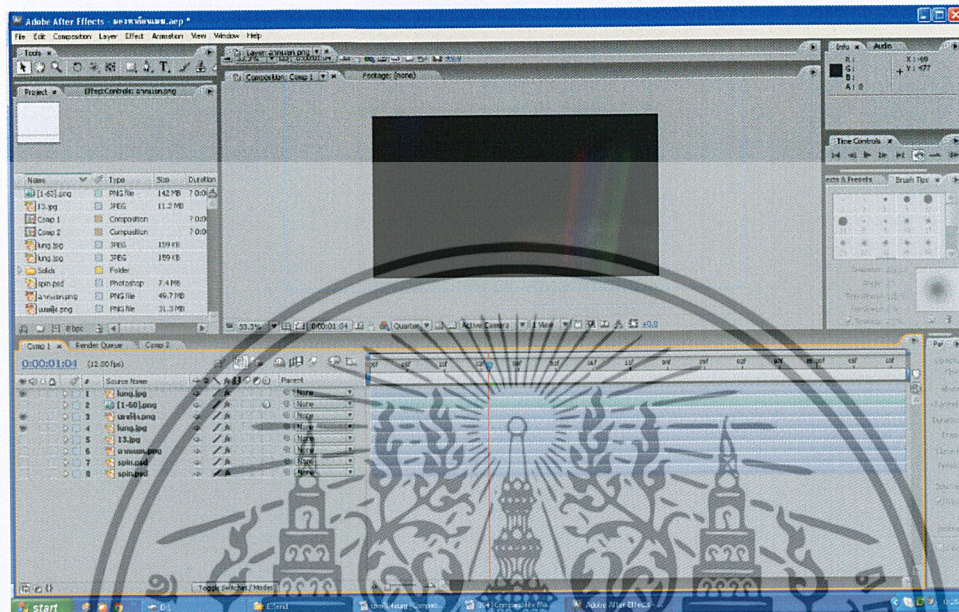
ภาพ 4.42 ก่อนนำฉากมาใส่



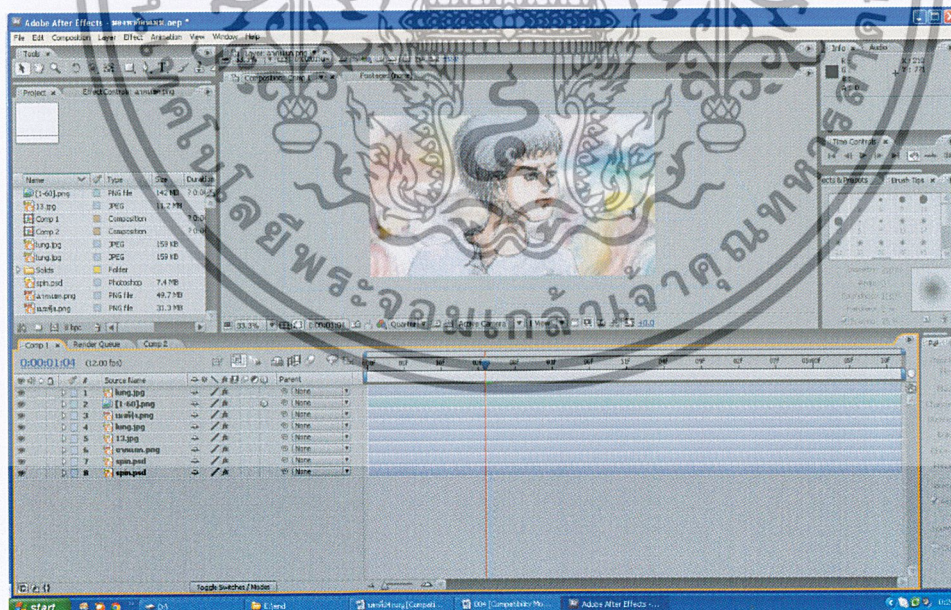
ภาพ 4.43 หลังนำฉากมาใส่

เมื่อนำฉากมารวมกับตัวละครแล้ว นำชอตที่ทำเสร็จมาเพิ่มแสงสีเข้าไป ด้วยการใส่แสงสีรุ่งและควัน เพิ่มการเคลื่อนไหวเล็กน้อยให้กับฉาก ทำให้ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น และสร้างมิติเอกสารเป็นเอกสารที่สวนเวลาหรือการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในงานให้มีเพิ่มมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ยังสามารถเพิ่มความน่าสนใจภายในชิ้นงานให้ดูมีรายละเอียดมากยิ่งขึ้นอีกด้วย



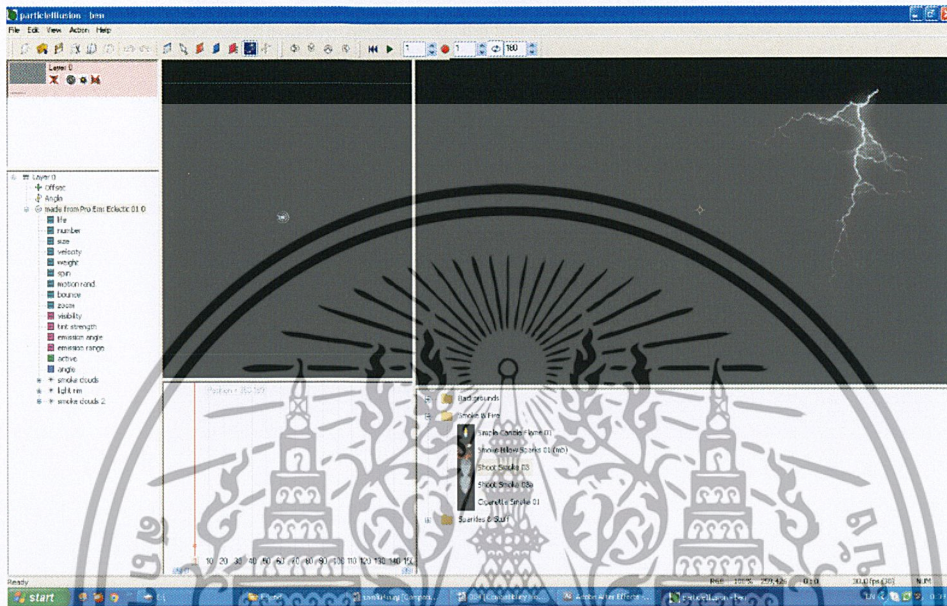
ภาพ 4.44 รุ้งและควัน



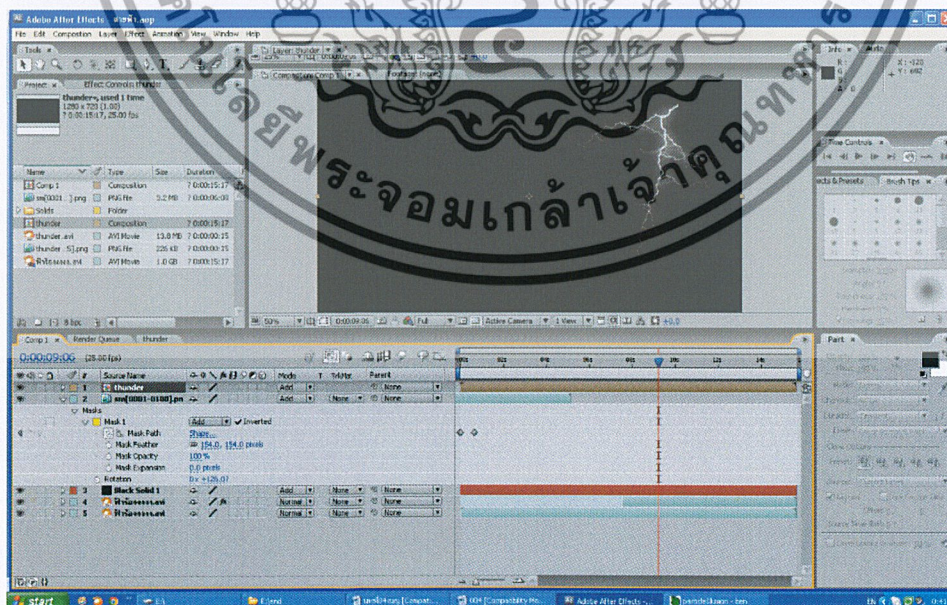
ภาพ 4.45 หลังจากนำรุ้งและควันใส่ในฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำฟ้าผ่านั้นใช้โปรแกรม Particle Illusion เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปช่วยในการสร้างเทคนิคพิเศษนี้ขึ้น ด้วยการเลือกเทคนิคพิเศษที่ต้องการจะใช้ ในที่นี้เลือกการทำฟ้าผ่า กดไปยังพื้นที่ของการทำงาน รวมออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ เพื่อนำไปใช้ต่อในโปรแกรม Adobe After Effect

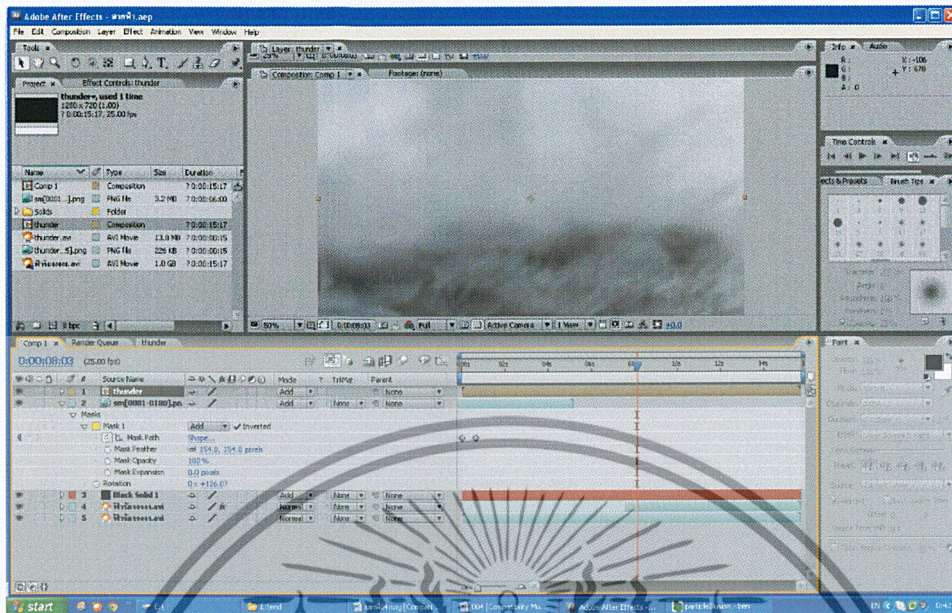


ภาพ 4.46 ขั้นตอนการสร้างฟ้าผ่า



ภาพ 4.47 ฟ้าผ่าที่นำมาใช้ในโปรแกรม Adobe After Effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



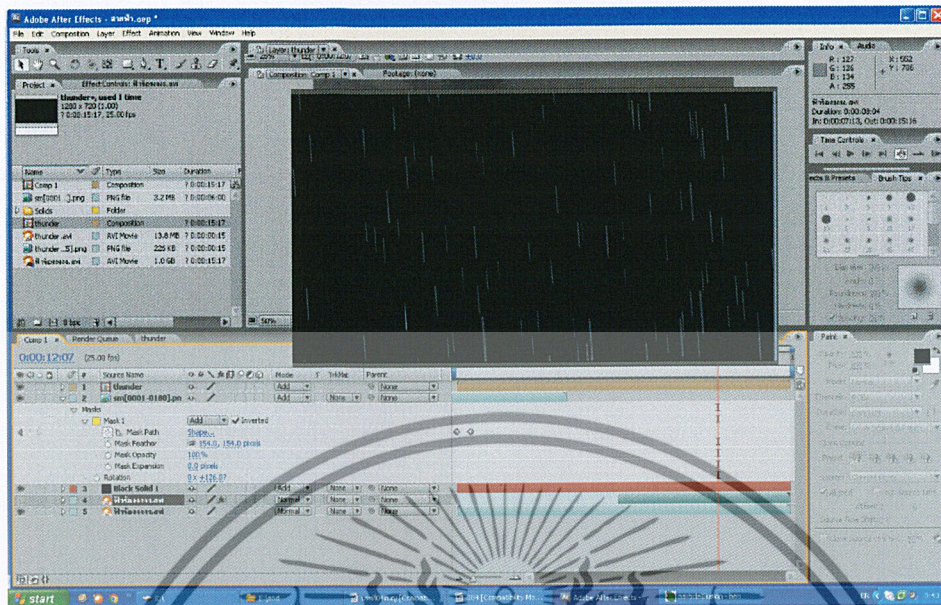
ภาพ 4.48 ก่อนใส่ฟ้าผ่า



ภาพ 4.49 หลังการใส่ฟ้าผ่า

การสร้างฝน การสร้างฝนสามารถใช้โปรแกรม Adobe After Effect ได้เลย ด้วยการใส่ CC Rain ซึ่งเป็นตัวที่โปรแกรมสร้างมาให้เรียบร้อยแล้ว ปรับค่าตามที่ต้องการว่าฝนจะตกหนักหรือเบาขนาดไหน ได้ในชิ้นงานของเรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

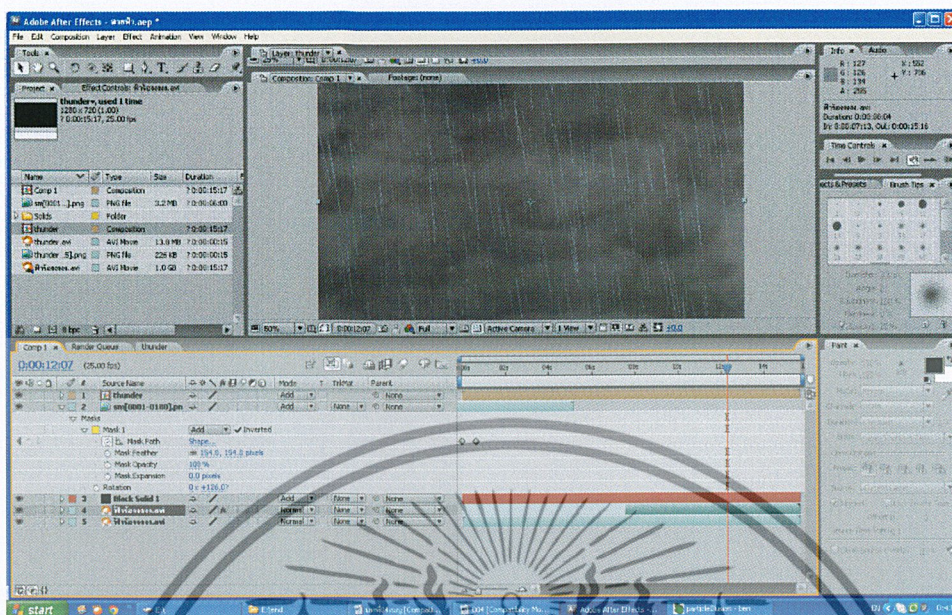


ภาพ 4.50 ฝนจากการใช้ CC Rain

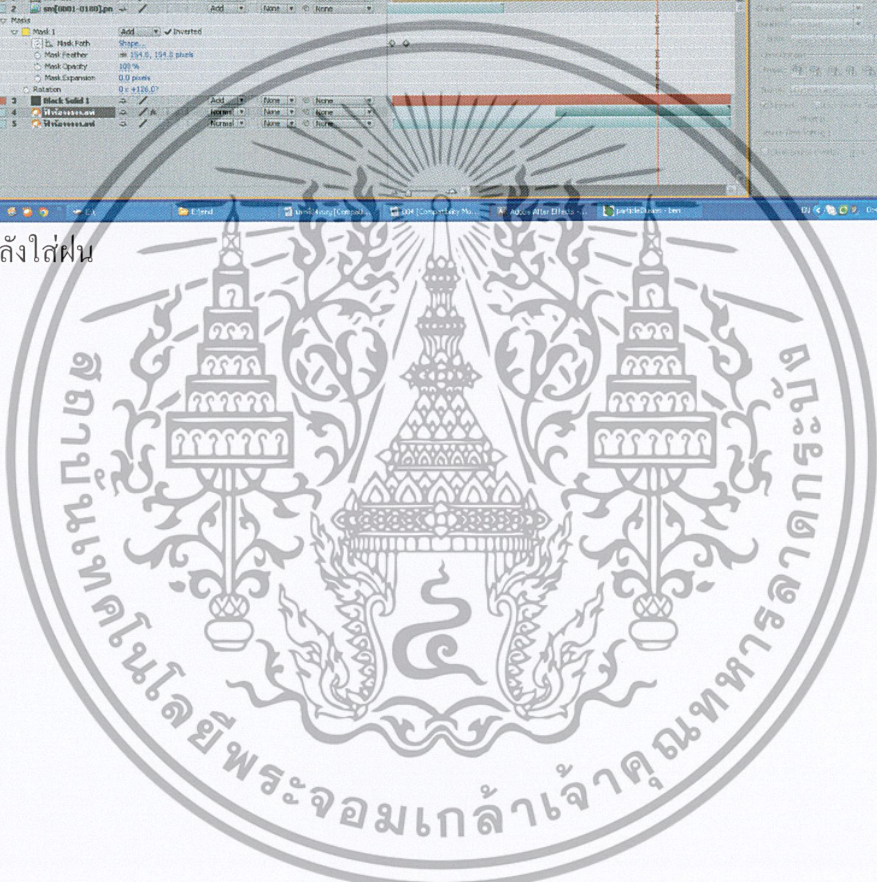


ภาพ 4.51 ก่อนใส่ฝน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.52 หลังใส่ฝน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการรวม shot

ในส่วนของการตัดต่อไฟล์แต่ละชอต ชอตแต่ละชอตจะเรนเดอร์ออกมาตามความยาวที่กำหนดไว้ แต่ก็ได้ทำการเฟือของในส่วนหัวและท้ายของชอต เพื่อนำมาตัดต่อในส่วนที่เกินออกให้มีความต่อเนื่องกับชอตก่อนหน้าได้ด้วย และยังสามารถดูความเหมาะสมเพื่อทำการลำดับเรื่องราวอีกครั้งได้ อาจจะไม่ตรงตามที่วางไว้แต่แรก แต่อาจจะมี การตัดต่อลำดับภาพใหม่สร้างความน่าสนใจให้กับตัวชิ้นงานของเราได้

ในศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้เลือกใช้โปรแกรม Adobe After Effect เพื่อการตัดต่อ เนื่องด้วยการใช้ทำงานกับส่วนอื่นๆมาอย่างต่อเนื่องแล้ว จึงครอบคลุมทั้งการตัดต่อใหม่ และแก้ไขบางส่วนของชิ้นงานได้ด้วย เมื่อพบข้อผิดพลาด



ภาพ 4.55 การตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทของเสียงในงานอนิเมชัน

เสียงบรรยากาศ (Ambience)

เสียงบรรยากาศ คือเสียงที่เราได้ยินโดยทั่วไป ที่เรามักมองข้าม แต่ในงานอนิเมชันนี้ สามารถทำให้งานดูมีมิติและมีความสมจริงขึ้นมาได้ ยกตัวอย่างเช่น เสียงถนนในเมือง หรือขานเมือง เสียงผู้คนต่างๆ เสียงเครื่องปรับอากาศภายในห้อง เป็นต้น ซึ่งอาจจะเป็นเสียงทั่วไปที่เราสบายหู ที่เราเคยชิน หรืออาจจะเป็นเสียงที่น่ารำคาญก็ได้

เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect)

เสียงเอฟเฟกต์ที่กล่าวถึงในที่นี้คือ เสียงที่สร้างขึ้นมา หรือเสียงที่เกิดขึ้นเมื่อเราทำกิจกรรมประจำวันแต่ละอย่างเช่น การเดิน วิ่ง ขับรถ นอกจากนี้ยังรวมถึงเสียงที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการทำสิ่งต่างๆในงานภาพยนตร์ และงานอนิเมชัน ที่เห็นได้ชัดในแนวจำพวก วิทยาศาสตร์ (Sci-fi) แฟนตาซี (Fantasy) เช่น เสียงมังกร เสียงเครื่องจักรต่างๆ ปืนเลเซอร์ เป็นต้น

ดนตรีประกอบ (Background Music)

ดนตรีประกอบมีส่วนช่วยอย่างมากในการสร้างอารมณ์ในแต่ละฉากของทั้งภาพยนตร์และอนิเมชัน การเลือกใช้เสียงดนตรีที่ดีก็มีส่วนช่วยในการสร้างบรรยากาศที่ถูกต้องเหมาะสม ให้แก่ชิ้นงานได้ แต่ต้องระวังเรื่องการใส่เสียงดนตรีประกอบที่มากเกินไปจนความจำเป็น และเลือกเพลงที่ไม่เหมาะสมกับชิ้นงานมาใส่ เพราะอาจจะทำให้งานออกมาดูไม่ดี

ขั้นตอนการตัดต่อเสียง

เสียงในงานอนิเมชันมีส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่ง หลังจากที่ข้าพเจ้าได้ลงมือทำ ทำให้ค้นพบปัญหาของการสร้างการเคลื่อนไหวให้ตรงตามจังหวะของเสียง เนื่องจากการนำเสียงประกอบต่างๆ มาใส่ทีหลังนั้น มักมีการคลาดเคลื่อนของเสียงอยู่บ่อยครั้ง จึงเป็นบทเรียนของข้าพเจ้าได้ว่าควรมีการทำเสียงก่อนทุกครั้งที่ทำงาน เพื่อสร้างงานที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างภาพและเสียงในงาน

ในศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าทำการตัดต่อเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro เนื่องจากการใช้โปรแกรม Adobe After Effect นั้นต้องทำการเรนเดอร์ทุกครั้งในการฟังเสียง ไม่สามารถเลือกฟังทันทีได้ จึงเป็นการยากที่จะควบคุมว่าเสียงจะตรงพอดีกับภาพแล้วหรือยัง

โปรแกรม Adobe Premiere Pro จึงมีความสะดวกและเหมาะสมกับการทำงานนี้มากกว่า เนื่องจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประมวลผลของภาพตั้งค่าเป็นขนาดต่ำในชิ้นงานได้ ทำให้เห็นภาพคร่าวๆพร้อมเสียงได้ทันทีที่กด Space Bar ที่เป็นคีย์บอร์ด และด้วยการใช้การลดเสียงลงก่อนจะจบแต่ละ Shot เพื่อทำการเชื่อมเสียงก็ทำได้อย่างสะดวก จึงทำให้เป็นเหตุผลของการทำงานตัดต่อเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

เสียงพากย์

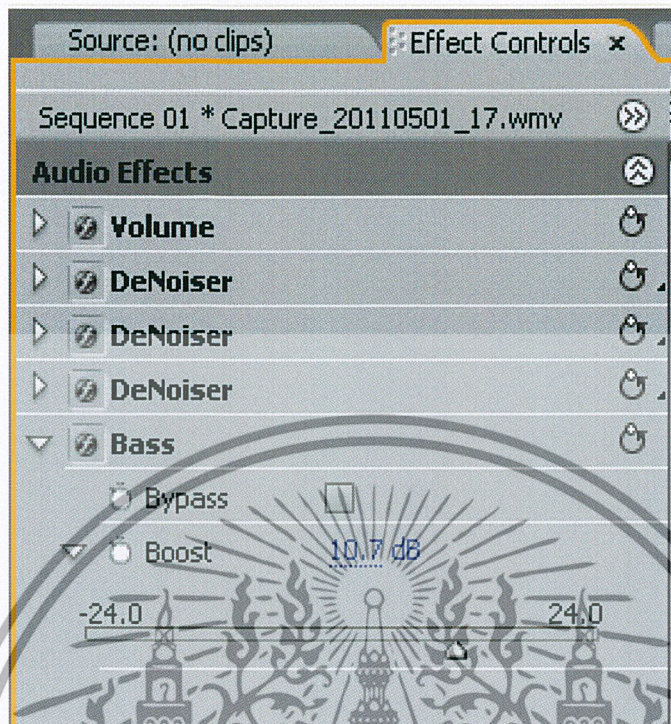
ในการพากย์เสียงตัวละครเข้าไปได้ทำชิ้นงานทั้งหมดและตัดต่อเสียงในภายหลังซึ่งเป็นวิธีที่ผิดเพราะต้องมาตัดภาพออกในภายหลังเนื่องจากภาพบาง Shot ซ้ำกว่าเสียงจริงๆตามธรรมชาติของการได้ยิน จึงตัดบางเฟรมออกเพื่อจะได้ภาพและเสียงที่ตรงกันและสมจริง



ภาพ 4.56 ภาพแสดงการบันทึกเสียงเก็บไว้เป็นโปรเจกต์เพื่อเลือกเสียงที่ชัดเจนและเหมาะสมที่สุด

เสียงมังกร

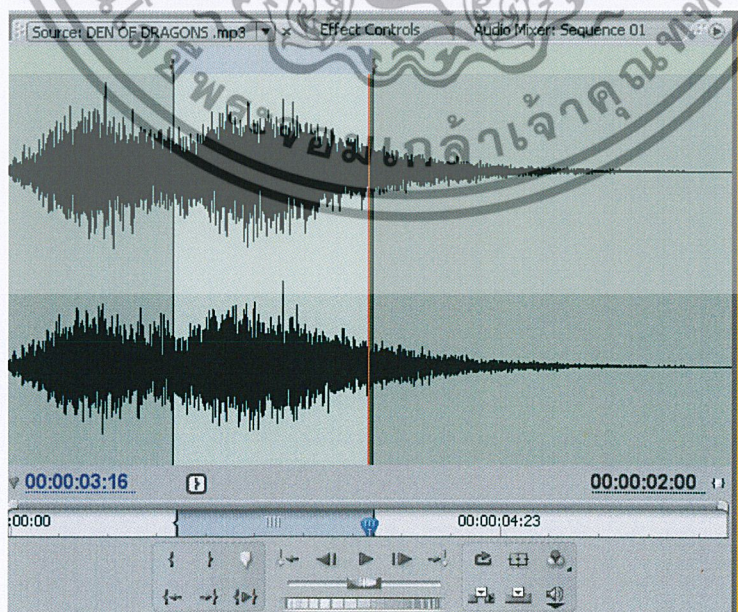
ได้ทำการพากย์โดยให้ผู้พากย์ดูอารมณ์ของงานที่ไม่มีเสียงก่อน หลังจากนั้นก็ให้ผู้พากย์เปล่งเสียงออกมาตามอารมณ์มังกรของ Shot นั้น และเอามาปรับให้ เป็นเสียงคล้ายสัตว์มากกว่าจะได้ยินเป็นเสียงคน เพื่อเพิ่มความสมจริงยิ่งขึ้น โดยการปรับเสียงในโปรแกรม Premier Pro ด้วยวิธีลดเสียงเบสให้หุ้มต่ำลง



ภาพ 4.57 ภาพแสดงการปรับเสียงเบสให้ทุ้มต่ำลงเพื่อให้เสียงมังกรที่ให้คนภาคเหมือนเสียงสัตว์

เสียงบรรยากาศและดนตรี

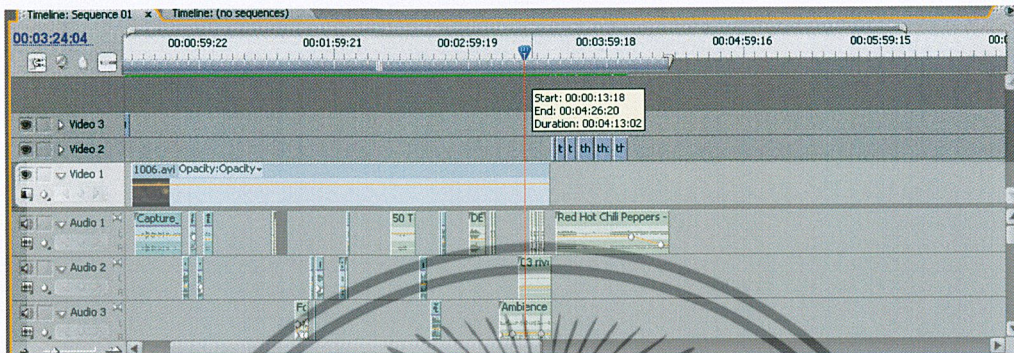
เนื่องจากเวลาที่จำกัดข้าพเจ้าได้ทำการดาวน์โหลดเสียงบรรยากาศ เช่นนกร้อง เสียงลม และเสียงeffect จากอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นวิธีการ โกงที่ไม่ดีและไม่ควรทำเป็นแบบอย่าง



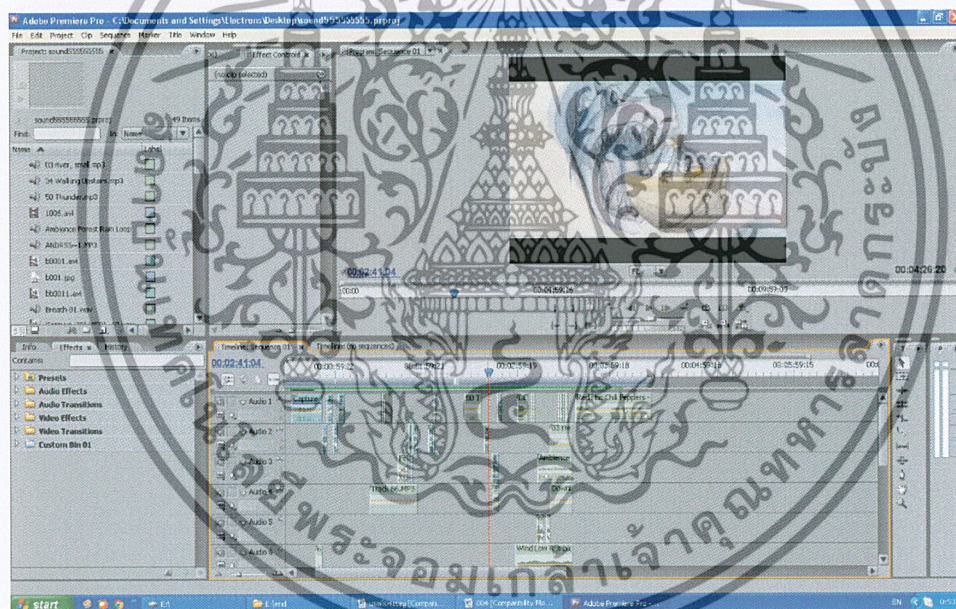
ภาพ 4.58 การเลือกเสียงบรรยากาศเพียงบางส่วนเพื่อนำลงมาใส่ให้เหมาะสมกันในแต่ละ Shot

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อนำทุกเสียงมารวมกันแล้วก็ตรวจสอบอีกครั้งว่าต้องการลดหรือเพิ่มตรงไหนเพื่อให้งานออกมาสวมบูรณ์ที่สุด



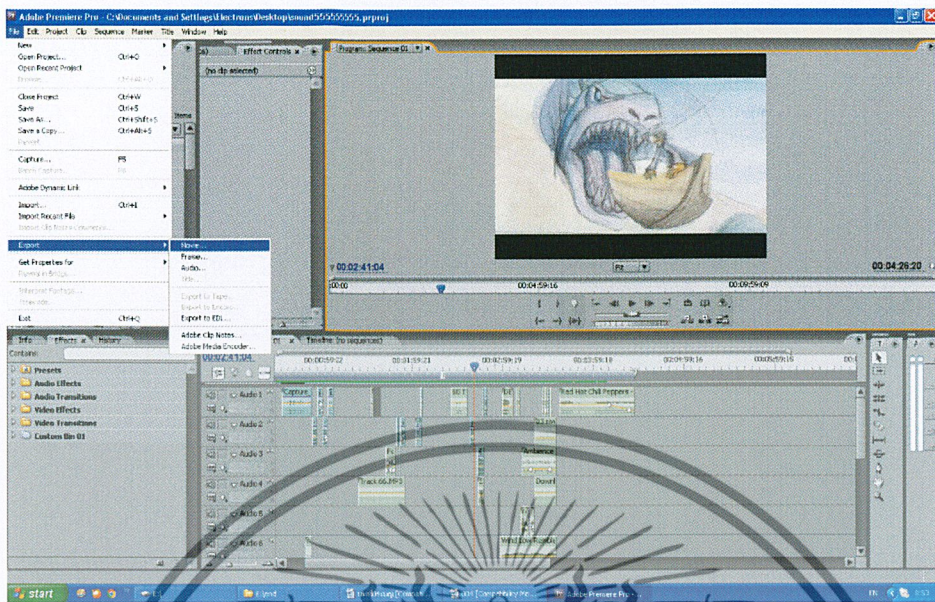
ภาพ 4.59 การตัดต่อเสียง 1



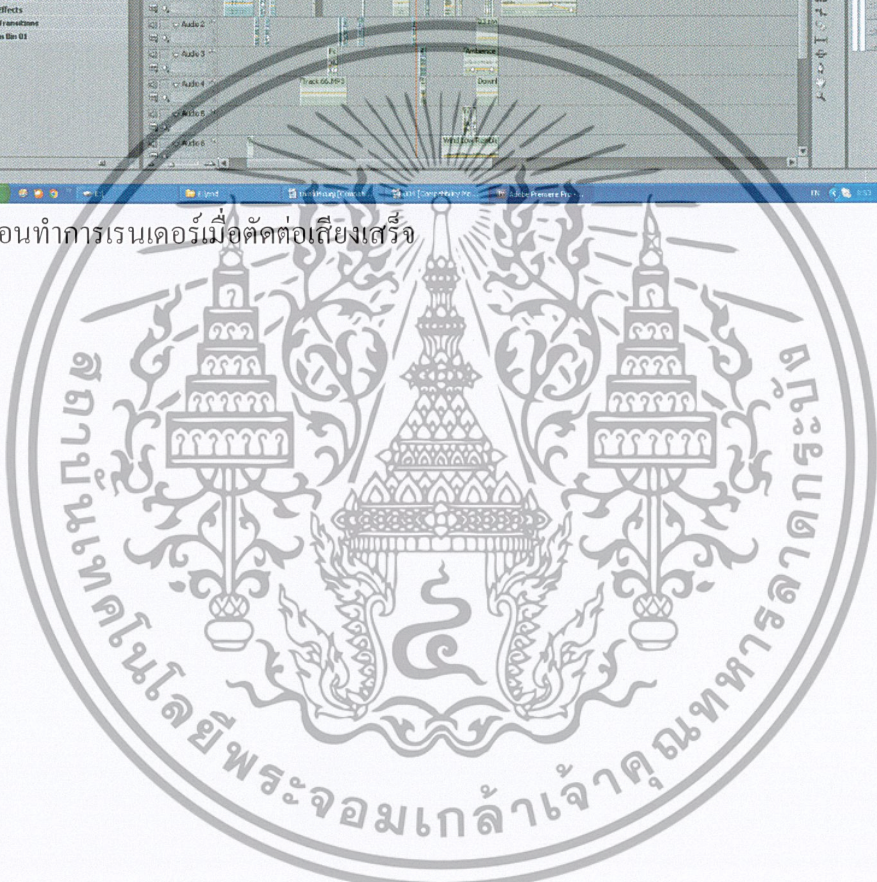
ภาพ 4.60 การตัดต่อเสียง 2

หลังจากทำการตัดต่อเสียงเรียบร้อยแล้ว ทำการเรนเดอร์ไฟล์ออกมาเป็นชิ้นเดียว แล้วนำไปบันทึกลงบนแผ่นดีวีดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

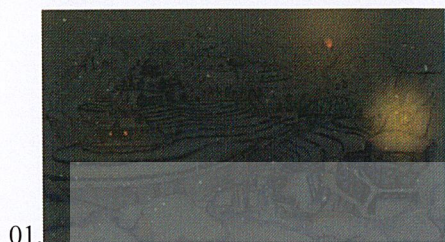


ภาพ 4.61 ก่อนทำการเรนเดอร์เมื่อตัดต่อเสียงเสร็จ

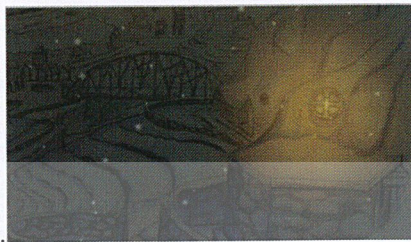


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

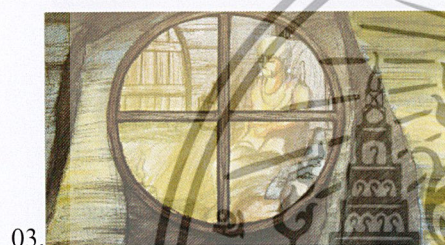
ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ฤดูที่หายไป”



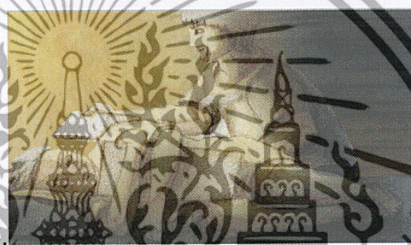
เปิดเรื่องพ่อเล่านิทาน



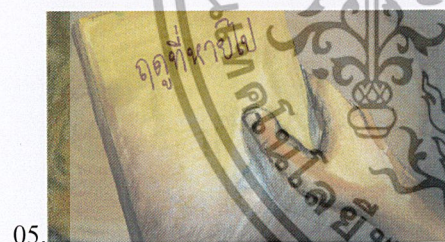
Zoom in หน้าต่าง



พ่อกำลังเล่านิทาน



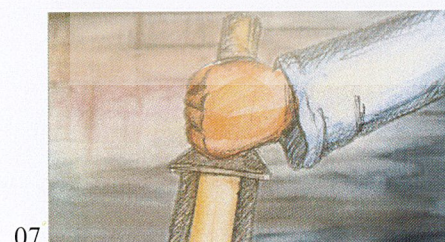
พ่อวางหนังสือ ป้องกลับ



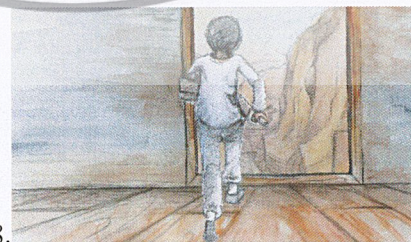
เปิดชื่อเรื่อง



บรรยายภาคตอนเช้า

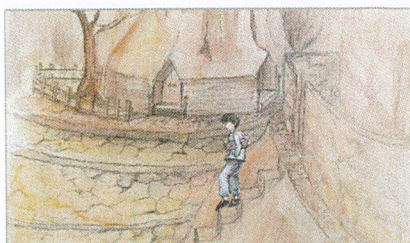


ป้องหยิบดาบเพื่อออกตามหาก่อนเมฆ



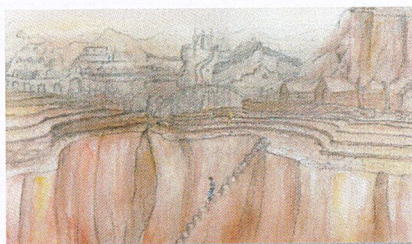
ป้องรีบวิ่งออกไปนอกบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



09.

ป้อมวิ้งลงบันได



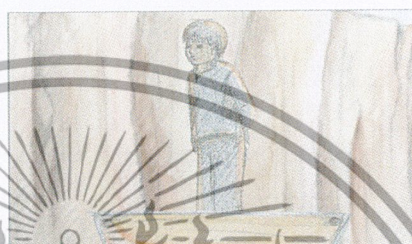
10.

ป้อมวิ้งลงสู่ก้นแม่น้ำใจกลางเมือง



11.

ป้อมวางเรือที่ได้ทำไว้และนั่งเรือ



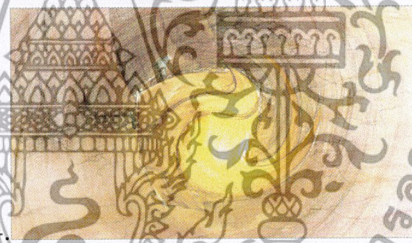
12.

ป้อมเดินวนไปมาแต่ก็ไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง



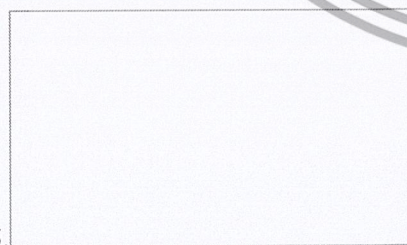
13.

เรื่องเรื่องแสงและขนาดใหญ่ขึ้น ป้อมตกตะลึง



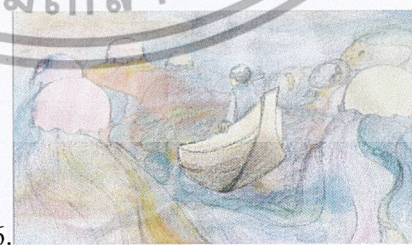
14.

เรือพาป้อมฟุ้งทะลุมิติ



15.

ปรากฏแสงสีขาววับทันที



16.

เรือฟุ้งเข้าสู่เมืองสายไหม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



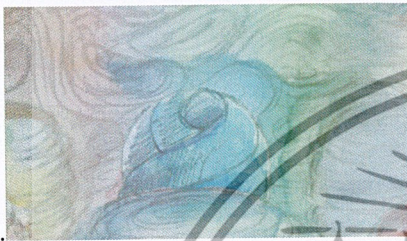
17.

ต้นสายไหมเต็มไปหมด



18.

ป๊องพยายามมองหามังกรและเจอ



19.

มังกรขดซ่อนตัวอยู่ท่ามกลางต้นสายไหม



20.

ป๊องกำดาบแน่น



21.

ป๊องพุ่งดาบไปยังมังกร เพื่อปลุกให้ตื่น



22.

ดาบพุ่งตรงไปยังมังกรที่ขดตัวอยู่



23.

มังกรตื่นและโกรธมาก



24.

เสียงฟ้าร้องฟ้าฟาดดังทั่วทุกทิศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



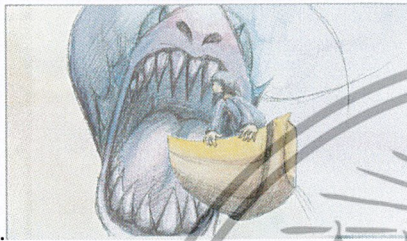
25.

มังกรสบตากับป๊อง



26.

ป๊องมองคูเหตุการณ์อย่างตกใจ



27.

มังกรพูดว่า “กลับไปซะ” และส่งเสียงคำรามกึกก้อง พร้อมกับฟุ้งตรงมวกัดเรือ



28.

มังกรกัดเรือแตกป๊องตกสู่พื้น



29.

ใช้ภาพดำกั้น Shot ที่ป๊องตกเรือ



30.

ป๊องกลานถอยหลัง มังกรเดินตามพร้อมกับพูดว่า “กลับไปซะ”



31.

ป๊องถามกลับไปว่า “แล้วทำไมหน้าที่ทำอะไร”



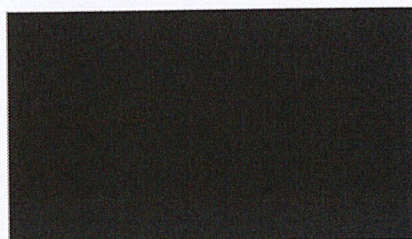
32.

มังกรอึ้ง และมองป๊องที่ร่างกายมอมแมม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



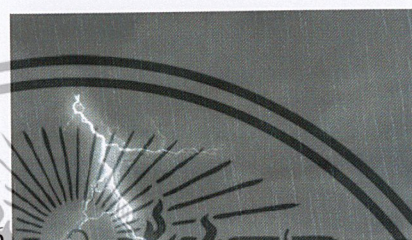
33. ป็องพุงร่างตนเองที่มอมแมมลุกขึ้น



34. ใช้ภาพดำเชื่อม Sequence



35. มังกรพ่นเมฆ โดยมีป็องจี้บนหลัง



36. เมฆพ่นกอตัว ไฟร้อง ไฟดำ ฝนตก



37. เมืองที่แสนแห้งแล้งต้นไม้ไม่ค่อยงอก



38. ความอุดมสมบูรณ์กลับมาอีกครั้ง



39. ป็องจี้มังกรบินผ่านเมืองของเขา



40. จบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

แรกเริ่มที่ทำศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าลี้เลื่อยู่เป็นเวลานานว่าเป็นความต้องการของตนเองจริงหรือไม่ที่เลือกนิเมชัน แต่ด้วยตัวข้าพเจ้าเองมีความถนัดด้านวาดภาพและสนใจการออกแบบฉากแนวแฟนตาซี จึงตัดสินใจทำอนิเมชัน

ด้านบทบาทยนตร์ไม่มีปัญหาอะไรมากนักเพราะมีอาจารย์ที่ปรึกษาและเพื่อนๆคอยให้คำปรึกษาที่ดีมาโดยตลอด

ด้านการออกแบบขณะทำมีปัญหาตรงที่ตัวข้าพเจ้าต้องการให้ฉากมีความเป็นไทยให้ได้มากที่สุด แต่ด้วยตัวอย่างที่หามาและความทรงจำครั้งยังเด็ก จนถึงปัจจุบันชื่นชอบภาพยนตร์และอนิเมชันของฝรั่งมาก จึงเป็นการยากที่จะตัดความเป็นยุโรปออกไปจากตัวงาน ถึงอย่างไรก็ตามข้าพเจ้าจะพยายามเอาความเป็นไทยเข้ามาใช้ในงานชิ้นต่อไปให้มากที่สุด อุปสรรคอีกอย่างในการออกแบบฉากที่ข้าพเจ้าพบคือ เกิดความลังเลและไม่มั่นใจว่าสิ่งที่ตนเองได้ทำไปนั้นดีที่สุดในสิ่งที่พอใจแล้วหรือยัง ทำให้งานในขั้นตอนต่อไปล่าช้ามาก ทำให้ข้าพเจ้ารู้ว่าการทำงานต้องวางแผนให้ดีในการคำนวณเวลา

ขั้นตอนการปฏิบัติงานเป็นเรื่องที่สำคัญและยากที่สุด เนื่องจากไม่มีความชำนาญในด้านการทำอนิเมชันเลย อาจกล่าวได้ว่าเป็นงานอนิเมชันชิ้นแรกของข้าพเจ้าก็ว่าได้ ช่วงเวลาในการวาดจึงคล้ายกับเงินครกขึ้นภูเขา และต้องเชื่อมั่นในตนเองเป็นอย่างมากว่าทำได้ อีกทั้งตัวข้าพเจ้าเองอุปนิสัยซึ่งช้าไม่ตรงต่อเวลาเลยกลายเป็นจุดให้งานจากที่ล่าช้าอยู่แล้วช้ายิ่งขึ้นไปอีก

การทำงานทุกด้านมักมีอุปสรรค หลังจากที่ข้าพเจ้าได้ทำศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ได้พบเจอกับปัญหาในหลายๆด้าน ทั้งเรื่องการควบคุมตนเอง การตรงต่อเวลา การเข้าใจในเนื้อหาของงานที่ทำ รวมไปถึงการค้นหาตนเอง แต่ทั้งหมดนี้ข้าพเจ้าได้ผ่านพ้นมาได้เนื่องจากอาจารย์ที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำที่ดีมาก ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจและกล้าลงมือทำงานสำเร็จลุล่วง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

ข้าพเจ้าได้บทเรียนหลายอย่างในการทำนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ จึงมีคำแนะนำให้แก่วิศวกรศึกษาและต้องการทำนิเมชันประเภทนี้ หัวข้ออย่างอื่นว่าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ

1. ตรวจสอบตัวเองว่ารักในงานอนิเมชันจริงหรือไม่ มีความอดทนมากน้อยแค่ไหนเมื่ออยู่กับการนั่งวาดภาพที่แทบจะไม่แตกต่างกันเลยเป็นพันๆรูป
2. ในการลงมือทำงานควรมีการทำงานอย่างมีแบบแผน และทำตามเป้าหมายในระยะเวลาที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด ต้องบังคับตัวเองให้อยู่ในระเบียบของตนเองให้ได้
3. การมองการเคลื่อนไหวให้ออกเป็นภาพนิ่งหลายๆภาพมารวมกัน ซึ่งจะทำให้การสร้างการเคลื่อนไหวทำได้ดียิ่งขึ้น
4. ควรมีการทำดนตรีประกอบทั้งหมดหรืออาจจะคร่าวๆก่อนที่จะทำการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวเอง เพื่อที่จะนำดนตรีประกอบนั้นมาวางปูพื้น แล้วสร้างการเคลื่อนไหวตามจังหวะของดนตรีนั้นๆ งานที่ออกมาจะมีจังหวะที่ดีมากยิ่งขึ้น และจะไม่เป็นปัญหาภายหลังในช่วงการตัดต่อลำดับภาพงาน
5. การรู้จักสังเกตหยิบจับรายละเอียดเล็กๆน้อยๆมา เพื่อทำให้งานอนิเมชันของเรามีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

อาจารย์เข้มพัทธ์ พัชรวิชญ์. การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ Film production design. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552

อาจารย์เข้มพัทธ์ พัชรวิชญ์. เอกสารประกอบการเรียน วิชา ภาพยนตร์อนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552

Tony White. The Animation Workbook. Oxford : Focal Press, 2006

ประวัติ John Howe ข้อมูลจากเว็บไซต์วิกิพีเดีย สืบค้นเมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2553 เข้าถึงได้จาก http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%88%E0%B8%AD%E0%B8%AB%E0%B9%8C%E0%B8%99_%E0%B8%AE%E0%B8%B2%E0%B8%A7

เว็บไซต์ส่วนตัวของ John Howe รวบรวมทั้งประวัติและผลงาน จากเว็บไซต์เข้าถึงได้จาก <http://www.john-howe.com/> สืบค้นเมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2553

Boris Vallejo and Julie Bell. Fantasy Workshop: A Practical Guide : Running Press , May 2003

John Howe. John Howe Fantasy Art Workshop : Impact; 2nd edition ,October 14, 2007

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน



ชื่อ	นางสาวเบญจวรรณ อ่ำคา
เกิดวันที่	25 สิงหาคม 2531
ที่อยู่	22 ซอยสมเด็จพระเจ้าตากสิน41 ถนนสุขสวัสดิ์ แขวงบางปะกอก เขตราษฎร์บูรณะ กรุงเทพฯ 10140
เบอร์ติดต่อ	083-1880309
การศึกษา	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนมัธยมวัดดาวคะนอง ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนนนทรีวิทยา เข้าศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ
ผลงานที่ผ่านมา	ภาพยนตร์สั้นเรื่อง เงามีสอง ผลงานในวิชาเรียนปี 2551 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง อีกคน ผลงานในวิชาเรียนปี 2552 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ห้องตรงข้าม ผลงานในวิชาเรียนปี 2552 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง เทคนิคผสมเรื่อง ไอติมแมน ผลงานในวิชาเรียนปี 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้