

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ “สมัน สะบัน แค้น”
2D ANIMATION “RED SCHOMBURK’S VENGEANCE”



นางสาว กุศลนาถ บัวทรัพย์
Miss. KUNLANAD BUASUB

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 21 กค. 63

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตือนฤดี รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ “สมัน สะบัน แค้น”

2D ANIMATION “RED SCHOMBURK’S VENGEANCE”

ชื่อ นางสาว กุลนาถ บัวทรัพย์

สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2562

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เดือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ “สมัน สะบัน แค้น” ได้แรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์ล่าสัตว์ป่าผิดกฎหมายจนเกิดการสูญพันธุ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดถึงความเจ็บปวดทรมานของเหล่าสัตว์ป่าที่โดนฆ่าอย่างโหดร้าย ข้าพเจ้าจึงจัดทำศิลปนิพนธ์นี้ ด้วยเทคนิคการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติที่มีการออกแบบมุกกล้อง 3 มิติ โดยเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้นของสัตว์ป่าต่อมนุษย์ที่ลักลอบค้าสัตว์ป่าผิดกฎหมาย เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักปัญหาและให้หันมาใส่ใจในเรื่องการอนุรักษ์สัตว์ป่ามากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ “สมัน สะบัน แค้น” สามารถสำเร็จและลุล่วงได้ด้วยดี ต้องขอขอบคุณ อาจารย์ดลชนก วรรงค์มาตา ที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำในด้านของการออกแบบศิลป์และบท ซึ่งเป็นประโยชน์ทำให้ศิลปินพจน์นี้สามารถสำเร็จลุล่วงมาได้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปินพจน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตือนฤดี รักใหม่ ที่คอยให้คำปรึกษาและตักเตือนในจุดที่ผิดพลาดเพื่อนำเอาไปปรับปรุงให้ศิลปินพจน์นี้สำเร็จและลุล่วงไปได้

ขอขอบคุณ นางสาว อรรณา ลีเลิศพันธ์ เพื่อนร่วมทีมที่คอยเป็นกำลังใจและช่วยเหลือซึ่งกันและกันจนสามารถทำให้ศิลปินพจน์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณอย่างสูง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ.....	2
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	6
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสมัน	6
การเคลื่อนไหวของละมั่ง	8
คดีในอดีตและปัจจุบันที่เกี่ยวกับการค้าซากสัตว์.....	11
บทความเกี่ยวกับสมันในหนังสือคินส์ฟงไฟร์และสายน้ำ.....	12
การออกแบบมุกกล่องในภาพยนตร์.....	12
การแอนิเมท (Animate) ของ Studio trigger และ Studio 4C.....	15
การทำภาพเคลื่อนไหวและขึ้นมุกกล่อง 3D ในอนิเมชัน2D.....	17
การกำกับแสดงสีหน้าให้สื่อถึงอารมณ์อย่างเข้าใจง่าย	20
เชิงอรรถท้ายบทที่ 2.....	23

	หน้า
3	บทภาพยนตร์..... 24
	แนวความคิด (Theme)..... 24
	โครงเรื่อง (Plot) 24
	เรื่องย่อ (Synopsis)..... 24
	โครงเรื่องขยาย (Treatment)..... 24
	บทภาพยนตร์ (Screenplay)..... 25
4	ขั้นตอนการทำงาน..... 28
	ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre - production)..... 28
	ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)..... 67
	ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post production)..... 74
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ 78
	บทสรุปจากการทำงาน 78
	ข้อเสนอแนะ..... 79
	บรรณานุกรม..... 80
	ภาคผนวก 81
	ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” 81
	ประวัติผู้เขียน 98

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพเนื้อสัตว์สุดท้าย.....	7
2	ชิ้นส่วนต่างๆของเขาสมัน.....	8
3	เขาสมันที่ได้จากอำเภอบางนางบวช จ.สุพรรณบุรี.....	8
4	กราฟพฤติกรรมเคลื่อนที่.....	10
5	กราฟพฤติกรรมทางสังคมของละมั่ง.....	10
6	ตัวอย่างการออกแบบมุกกล้องใน John wick.....	13
7	ตัวอย่างภาพการออกแบบมุกกล้องใน Kingsman.....	13
8	ตัวอย่างภาพการออกแบบมุกกล้องใน Moonlight.....	14
9	ตัวอย่างภาพการออกแบบมุกกล้องใน Roma.....	14
10	ตัวอย่างสเก็ทซ์คีย์เฟรมหลักในเรื่อง Little Witch Academia (2560).....	15
11	ตัวอย่างคีย์เฟรมในเรื่อง Little Witch Academia (2560).....	16
12	ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน MUTAFUKAZ (2561).....	17
13	ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน Tarzan (2542).....	18
14	ตัวอย่างแอนิเมชันประกอบเพลง Freak Kitchen (2557).....	19
15	ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน Wolf children - Studio Chizu (2555).....	19
16	ความแตกต่างการแสดงสีหน้าระหว่าง The Lion King และ Live action : Lion King	20
17	ตัวอย่างการแสดงสีหน้าในภาพยนตร์แอนิเมชัน Inside out (2015).....	21
18	ภาพตัวอย่างเหล่าแอนิเมเตอร์ (Animator) ที่ใช้ใบหน้าตัวเองส่องกระจกดูสีหน้าต่างๆ..	21
19	การออกแบบตัวละครไอ้แดงส่วนที่ 1 ในDraftที่ 1.....	28
20	การออกแบบตัวละครไอ้แดงส่วนที่ 2 ในDraftที่ 1.....	29
21	การออกแบบตัวละครไอ้แดงในDraftที่ 2.....	29
22	การออกแบบตัวละครไอ้แดงในDraftที่ 3.....	30
23	ตัวละครไอ้แดงในร่างปกติแบบFinal.....	30
24	ตัวละครไอ้แดงในร่างล้างแค้นแบบFinal.....	31
25	การออกแบบตัวละครเสียเปรมิวตรในDraftที่ 1.....	31
26	ตัวละครเสียเปรมิวตรแบบFinal.....	32
27	สเก็ทซ์เหล่าลูกน้องเสียเปรมิวตร.....	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
28 ตัวละครลูกน้อง B แบบFinal.....	33
29 ตัวละครลูกน้อง A แบบFinal.....	33
30 ตัวละครลูกน้อง C แบบFinal.....	34
31 ตัวละครลูกน้อง D แบบFinal.....	34
32 ตัวละครตัวนี้มแบบFinal.....	35
33 ภาพเปรียบเทียบส่วนสูงสัดส่วนของแต่ละตัวละคร.....	35
34 ตัวละครครอบครัวของไอ้แดงตอนย้อนความทรงจำในอดีต.....	36
35 ตัวละครไอ้แดงในแต่ละช่วงวัยตอนย้อนความทรงจำในอดีต.....	36
36 ตัวละครพรานล่าสัตว์ตอนย้อนความทรงจำในอดีต.....	37
37 การออกแบบห้องสะสมซากสัตว์ป่าDraftที่ 1.....	37
38 ฉากห้องสะสมซากสัตว์ป่า ตอนเป็นซากสัตว์สต๊อป.....	38
39 ฉากห้องสะสมซากสัตว์ป่า ตอนเป็นซากคน.....	38
40 ฉากคอกตัวนี้ม.....	39
41 ฉากห้องควบคุมของเปรมวิตร.....	39
42 ฉากป่าข้างบ้านเสียเปรมวิตร.....	40
43 ข้อตในภาพยนตร์เรื่อง Psycho.....	40
44 ข้อตในภาพยนตร์เรื่อง Crooked man.....	41
45 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1.....	42
46 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2.....	44
47 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3.....	45
48 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4.....	46
49 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5.....	47
50 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6.....	48
51 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7.....	49
52 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8.....	50
53 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9.....	51
54 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10.....	51
55 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11.....	52
56 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12.....	53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
57 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13.....	54
58 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14.....	55
59 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15.....	56
60 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16.....	57
61 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 17.....	58
62 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 18.....	59
63 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 19.....	60
64 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 20.....	61
65 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 21.....	62
66 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 22.....	63
67 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 23.....	64
68 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 24.....	65
69 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 25.....	66
70 ตัวอย่างการตัดต่อแอนิเมติก (Animatic).....	67
71 ตัวอย่างการคีย์เฟรมในแต่ละช็อต.....	68
72 ตัวอย่างการใส่ภาพระหว่างเฟรมหลัก (In - between) ในแต่ละช็อต.....	68
73 ตัวอย่างการตัดเส้น.....	69
74 ตัวอย่างการลงสีในช็อตที่ตัดเส้น.....	69
75 ตัวอย่างการลงแสงเงา.....	70
76 ตัวอย่างการใช้โมเดลและฉาก 3 มิติในช็อตที่ 44.....	70
77 ตัวอย่างการแอนิเมทโมเดล 3 มิติ.....	71
78 ตัวอย่างการเคลื่อนกล้องในโปรแกรม Maya.....	71
79 ตัวอย่างการทำคีย์เฟรม 2 มิติโดยใช้ วิดีโอ 3 มิติเป็นแบบ.....	72
80 ตัวอย่างการใส่ภาพระหว่างเฟรมหลัก (In - between) ในช็อตเคลื่อนกล้อง 3 มิติ.....	72
81 ตัวอย่างการตัดเส้นในการแอนิเมทแบบใช้การเคลื่อนกล้อง 3 มิติเป็นแบบ.....	73
82 ตัวอย่างการลงสีพื้นในการแอนิเมทแบบใช้การเคลื่อนกล้อง 3 มิติเป็นแบบ.....	73
83 ตัวอย่างการใส่แสงเงาในการแอนิเมทแบบใช้การเคลื่อนกล้อง 3 มิติเป็นแบบ.....	74
84 ตัวอย่างการเรนเดอร์ช็อตรวม.....	75

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
85 ตัวอย่างข้อต่อที่ได้ทำการใส่เอฟเฟคกล้องCCTV.....	75
86 ตัวอย่างการตัดต่อประกอบข้อต่อ.....	76
87 ตัวอย่างการทำเสียงประกอบ.....	76
88 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 1.....	82
89 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 2.....	83
90 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 3.....	84
91 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 4.....	85
92 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 5.....	86
93 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 6.....	87
94 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 7.....	88
95 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 8.....	89
96 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 9.....	90
97 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 10.....	91
98 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 11.....	92
99 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 12.....	93
100 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 13.....	94
101 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 14.....	95
102 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 15.....	96
103 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 16.....	97

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าและทีมงานมีแรงบันดาลใจในการทำโครงการนี้ จากการได้สืบค้นข้อมูลเรื่องสมัน ที่สูญพันธุ์ไปจากประเทศไทยเมื่อปี พ.ศ.2481 สาเหตุมาจากการล่าเขาสมันของนายพรานและนักสะสมซากสัตว์ป่าในสมัยก่อน ซึ่งถึงแม้ปัจจุบันจะเริ่มมีคนหันมาสนใจการอนุรักษ์สัตว์ป่าในประเทศไทยมากขึ้น จากคดีเสือดำในปี พ.ศ. 2561 แต่ถึงกระนั้นก็ยังมีการลักลอบค้าสัตว์ป่าทั้งภายในประเทศและขนส่งนำไปขายนอกประเทศอย่างไม่เกรงกลัวต่อกฎหมายการคุ้มครองสัตว์ป่าในประเทศไทย ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญเพราะหากยังลักลอบค้าสัตว์ป่ากันอย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลให้เกิดการสูญพันธุ์ของสัตว์ป่าชนิดอื่นในประเทศไทย

ข้าพเจ้าและทีมงานจึงจัดทำโครงการนี้ โดยข้าพเจ้ามีหน้าที่หลักในการกำกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติและออกแบบฉากต่อสู้ในข้อตสัตว์ป่ากลับมาล้างแค้นมนุษย์ที่ลักลอบค้าซากสัตว์ป่า ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติและยังได้เรียนรู้การออกแบบมุกกล้องและฉากต่อสู้ อีกทั้งยังเป็นกระบอกเสียงในการรณรงค์เรื่องสัตว์ป่าสูญพันธุ์ให้ชุมชนนั้นเกิดจิตสำนึกต่อสัตว์ป่า ลด ละ เลิกการใช้ผลิตภัณฑ์จากซากสัตว์ป่า

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการออกแบบท่าทางการต่อสู้ ในฉากแอคชั่น
2. เพื่อศึกษาการทำเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีการใช้การเคลื่อนไหวมุกกล้อง 3 มิติ
3. เพื่อศึกษาการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์ 4 ขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีความยาว 4 นาที

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ วาดโดยคอมพิวเตอร์ เฟรมเรท 24/1 วินาที ความละเอียด 1920 x 1080 พิกเซล (16:9) โดยมีการใช้เทคนิค 3 มิติ ในการทำภาพเคลื่อนไหวและมุกกล้องบางส่วนในฉากต่อสู้อัน

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1.1. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและการดำรงชีวิตและลักษณะนิสัยของสมัน โดยหาข้อมูลจากบทความหรือข้อมูลอธิบายลักษณะของสมันจากหนังสือและอินเทอร์เน็ต
- 1.2. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของละมั่ง (เพราะสมันสูญพันธุ์ไป จึงต้องใช้สัตว์มีเขาที่คล้ายคลึงพันธุ์อื่นแทน) โดยจะหาจากสารคดีในและบทวิเคราะห์เกี่ยวกับพฤติกรรม
- 1.3. การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับคติในอดีตและปัจจุบันที่เกี่ยวกับการค้าซากสัตว์ป่าในประเทศไทย โดยหาข่าวจากหนังสือพิมพ์ และจากข้อมูลในอินเทอร์เน็ต
- 1.4. ศึกษาบทความของนักสะสมเขาสัตว์ โดยอ่านจากบทความเก่าในหนังสือ
- 1.5. ศึกษาการออกแบบมุกกล้องในภาพยนตร์ โดยนำข้อมูลจากภาพยนตร์เพื่อมาวิเคราะห์
- 1.6. ศึกษาการทำภาพเคลื่อนไหวของ Studio Trigger และ Studio 4C โดยใช้แอนิเมชันที่ Studio ทำมาวิเคราะห์
- 1.7. การหาข้อมูลเกี่ยวกับการทำภาพเคลื่อนไหวและขึ้นมุกกล้อง 3D เพื่อช่วยเสริมในการทำภาพเคลื่อนไหว โดยดูตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีการใช้ 3D เข้ามาผสมในเรื่อง
- 1.8. การศึกษาการกำกับแสดงสีหน้าให้สื่อถึงอารมณ์

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

- 2.1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและการดำรงชีวิตและลักษณะนิสัยของสมัน เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างตัวละครและหาสถานที่ทำฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2. การวิเคราะห์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของละมั่ง (เพราะสมันสูญพันธุ์ไป จึงต้องใช้สัตว์มีเขาที่คล้ายคลึงพันธุ์อื่นแทน) เพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการทำภาพเคลื่อนไหวของสมัน

2.3. การวิเคราะห์เกี่ยวกับคติในอดีตและปัจจุบันที่เกี่ยวกับการค้าซากสัตว์ป่าในประเทศไทย เพื่อสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเขียนภาพยนตร์

2.4. วิเคราะห์บทความของนักสะสมเขาสัตว์ เพื่อนำไปประกอบในบทภาพยนตร์

2.5. วิเคราะห์การออกแบบมุกกล้องในภาพยนตร์ เพื่อนำมาออกแบบมุกกล้องของภาพยนตร์ให้ออกมาสื่อความหมาย

2.6. วิเคราะห์การทำภาพเคลื่อนไหวของ Studio Trigger และ Studio 4C เพื่อนำมาวิเคราะห์หาแนวทางในการแอนิเมท (Animate) ให้ออกมาได้ดูน่าสนใจและเป็นธรรมชาติ

2.7. วิเคราะห์เกี่ยวกับการทำภาพเคลื่อนไหวและขึ้นมุกกล้อง 3D เพื่อช่วยเสริมในการทำภาพเคลื่อนไหว ให้มุกกล้องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.8. การวิเคราะห์การกำกับแสดงสีหน้าให้สื่อถึงอารมณ์แต่ละอารมณ์ออกมาได้เป็นอย่างดีสมจริง

3. การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

3.1. ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์

3.1.1. เขียนบทภาพยนตร์

3.1.2. ออกแบบตัวละคร

3.1.3. ออกแบบฉากหลัง

3.1.4. ออกแบบของประกอบฉาก

3.1.5. เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ภาพยนตร์

3.1.6. การตัดต่อแอนิเมติก (Animatic) ให้เห็นความยาวของแต่ละช็อตตามความเป็น

จริง

3.2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์

3.2.1. การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

3.2.1.1. วาดเฟรมการเคลื่อนไหวหลักคีย์เฟรม (key frame) ของแต่ละช็อตตามบทภาพโดยให้มีความยาวช็อตตามแอนิเมติก (Animatic)

3.2.1.2. วาดภาพระหว่างเฟรมหลัก (In - between) ให้การเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติ

3.2.1.3. ตัดเส้นแต่ละเฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3.2.1.4. นำเฟรมที่ตัดเส้นแล้วมาลงสีพื้น
- 3.2.1.5. นำมาใส่แสงเงา
- 3.2.2. การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยมี การเคลื่อนกล้องแบบ 3 มิติเป็นฐาน
 - 3.2.2.1. สร้างโมเดล 3 มิติ ของฉาก และ ตัวละคร แบบไม่ซับซ้อน (อาจใช้โมเดลสำเร็จรูปที่มีลักษณะใกล้เคียงก็ได้) ตามบทบาท โดยให้ได้ความยาวสอดคล้องตามแอนิเมติก (Animatic)
 - 3.2.2.2. แอนิเมท (Animate) ตัวละคร 3 มิติ
 - 3.2.2.3. ขึ้นกล้อง 3 มิติ ตามที่ออกแบบไว้ในบทบาท
 - 3.2.2.4. เร็นเดอร์วิดีโอแอนิเมชัน 3 มิตินั้นออกมาแบบความละเอียดต่ำ แล้ววาดคีย์เฟรม (key frame) ของตัวละคร และ ฉาก แบบ 2 มิติทับเข้าไป
 - 3.2.2.5. วาดภาพระหว่างเฟรมหลัก (In - between) ให้การเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติ
 - 3.2.2.6. ตัดเส้นแต่ละเฟรม
 - 3.2.2.7. นำเฟรมที่ตัดเส้นแล้วมาลงสีพื้น
 - 3.2.2.8. นำมาใส่แสงเงา
- 3.3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์
 - 3.3.1. นำเฟรมทั้งหมดที่ลงสี ใส่เงาแล้ว มาตัดต่อรวมกับฉากหลัง ลำดับภาพให้เป็นสอดคล้องตาม ที่วางแผนไว้ในบทบาท
 - 3.3.2. นำข้อต่อที่ได้มาเพิ่มแสงบรรยากาศ หรือวิช่วลเอฟเฟค (Visual effect) ตามความเหมาะสม
 - 3.3.3. นำข้อต่อที่สมบูรณ์แล้ว มาตัดต่อประกอบกันตามที่กำหนดไว้ในแอนิเมติก (Animatic)
 - 3.3.4. อัดเสียงประกอบโฟลีย์ (Foley) ตามจังหวะของแอนิเมชัน
 - 3.3.5. ใส่ดนตรีประกอบตามให้เหมาะสมตามจังหวะการเล่าเรื่อง
 - 3.3.6. เร็นเดอร์ไฟล์สำเร็จของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

4. การสรุป ประเมินผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาการออกแบบท่าทางการต่อสู้ ในภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น
2. ได้ศึกษาการทำเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีการใช้การเคลื่อนไหวมุกกล้อง 3 มิติ
3. ได้ศึกษาการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของสัตว์ 4 ขาให้เคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเพื่อการสร้างมิติให้ตัวละคร

1.1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสมัน

ชื่อสามัญ Schomburgk's Deer

ชื่อทางวิทยาศาสตร์ Cervus schomburgki blyth, 1863

อันดับ Artiodactyla

วงศ์ Cervidae

1.1.1. ลักษณะ เนื้อสมันเป็นกวางชนิดหนึ่งที่เขาสวยงามที่สุดในประเทศไทย เมื่อโตเต็มวัยจะมีความสูงจากพื้นดินถึงหัวไหล่ประมาณหนึ่งเมตร สีขนบนลำตัวมีสีน้ำตาลเข้มและเรียบเป็นมัน หางค่อนข้างสั้นและมีสีขาวด้านล่าง สมันจะมีเขาเฉพาะตัวผู้ ลักษณะเขาของสมันมีขนาดใหญ่ และแตกกิ่งก้านออกหลายแขนง ดูคล้ายส้มหรือตะกร้า สมันจึงมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า กวางเขาส้ม

1.1.2. อุปนิสัย ชอบอยู่รวมกันเป็นฝูงเล็ก ๆ โดยเฉพาะในฤดูผสมพันธุ์ หลังจากหมดฤดูผสมพันธุ์ และตัวผู้จะแยกตัวออกมาอยู่โดดเดี่ยว สมันชอบกินหญ้าโดยเฉพาะหญ้าอ่อน ผลไม้ ยอดไม้ และใบไม้หลายชนิด

1.1.3. ที่อยู่อาศัย สมันจะอาศัยเฉพาะในทุ่งโล่ง ไม่อยู่ตามป่ารกทึบ เนื่องจากเขามีกิ่งก้านสาขามากจะเกี่ยวพันพันกับเถาวัลย์ได้ง่าย ในช่วงฤดูน้ำหลากเนื้อสมันจะไปหลบบนโคกหรือเนินที่น้ำท่วมไม่ถึง และบางครั้งพบว่าเนื้อสมันขึ้นไปหลบอยู่บนเกาะพร้อมกับพวกเนื้อทราย ละองละมั้งและสัตว์ป่าขนาดเล็กชนิดอื่นด้วย

1.1.4. เขตแพร่กระจาย สมันเป็นสัตว์ชนิดที่มีเขตแพร่กระจายจำกัด อยู่ในบริเวณที่ราบภาคกลางของประเทศเท่านั้น สมัยก่อนมีชุกชุมมากในที่ราบลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา บริเวณจังหวัดรอบกรุงเทพฯ เช่น นครนายก ปทุมธานี ปราจีนบุรี และแม้แต่บริเวณพื้นที่รอบนอกของกรุงเทพฯ เช่น บริเวณพญาไท บางเขน รังสิต ฯลฯ



ภาพที่ 1 ภาพเนื้อสัตว์สุดท้าย

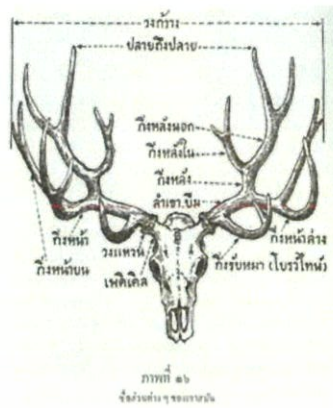
ที่มา : กองอนุรักษ์สัตว์ป่าและคณะ, สัตว์ป่าเมืองไทยก่อนจะเหลือเพียงความทรงจำ พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : วิริยะธุรกิจ จำกัด, 2534) 78.

1.1.5. สถานภาพ สมันได้สูญพันธุ์ไปจากโลกและจากประเทศไทยเมื่อเกือบหกสิบปีที่แล้ว สมันยังจัดเป็นป่าสงวนชนิดหนึ่งในสิบห้าชนิดของประเทศไทยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อควบคุมซาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเขาของสมันไม่ให้มีการส่งออกนอกราชอาณาจักร

1.1.6. สาเหตุของการสูญพันธุ์ เนื่องจากแหล่งที่อยู่อาศัยได้ถูกเปลี่ยนเป็นนาข้าวเกือบทั้งหมด และสมันที่เหลืออยู่ตามที่ห่างไกลจะถูกล่าอย่างหนักในฤดูน้ำหลากท่วมท้องทุ่ง ในเวลานั้น สมันจะหนีน้ำขึ้นไปอยู่รวมกันบนที่ดอนทำให้พวกพรานล้อมไล่ฆ่าอย่างง่ายดาย สมันในธรรมชาติตัวสุดท้ายถูกนายตำรวจคนหนึ่งยิงตายเมื่อ พ.ศ. 2475 ที่จังหวัดกาญจนบุรี และสมันตัวสุดท้ายในปี¹

โดยที่ทั้งชื่อสามัญในภาษาอังกฤษและชื่อวิทยาศาสตร์ของสมันตั้งเพื่อเป็นเกียรติแก่ เซอร์ โรเบิร์ต แอร์มันน์ โชมบวร์ก ผู้เป็นกงสุลอังกฤษประจำราชอาณาจักรสยามที่นำสมันเข้าไปเผยแพร่ในยุโรปเป็นคนแรก ในปี พ.ศ. 2534 มีรายงานว่าพบซากเขาสมันสดขายในร้านขายยาใจกลางเมืองพงสาตี และแขวงหลวงพระบาง ทางภาคเหนือของลาว ทำให้สันนิษฐานว่าอาจจะมีสมันหลงเหลืออยู่ในประเทศลาวก็เป็นได้ แต่เรื่องนี้ยังไม่มีหลักฐานยืนยันเพียงพอ⁵

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 ชิ้นส่วนต่าง ๆ ของเขาสมัน

ที่มา : บุญส่ง เลขะกุล. SCHOMBURGK DEER [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <http://www.khaoyainationalpark.com/681/>.



ภาพที่ 3 เขาสมันที่ได้จากอำเภอบางนางบวช จ.สุพรรณบุรี

ที่มา : บุญส่ง เลขะกุล. SCHOMBURGK DEER [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <http://www.khaoyainationalpark.com/681/>.

1.2. การเคลื่อนไหวของละมั่ง ข้าพเจ้าต้องการศึกษาการเคลื่อนไหวของสมันแต่เพราะสมันนั้นได้สูญพันธุ์ไปแล้ว ข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะศึกษาสัตว์ตระกูลกวางที่มีความคล้ายคลึงกับสมันมากที่สุดอย่างละมั่งแทน

1.2.1. พฤติกรรมการทำให้สบายตัว มี 4 ลักษณะ

1.2.1.1. การเลียขน ละมั่งพันธุ์ไทยจะแสดงพฤติกรรมนี้ โดยการการเอี้ยวคอไปด้านหลัง แลบลิ้นออก มาแล้วขยับหัวขึ้นลงคล้ายการพยกหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.1.2. การเหยียดตัว เตชะฯ ละมั่งพันธุ์ไทยจะแสดงพฤติกรรมนี้โดยการยื่นค้อมคอลง
ชูคางขึ้นเกือบ เป็นแนวเดียวกับลำคอ เหยียดขาหลังข้างใดข้างหนึ่งแล้วสะบัด

1.2.1.3. การสะบัดตัว ละมั่งพันธุ์ไทยจะแสดงพฤติกรรมนี้โดยการสะบัดร่างกายซ้ายขวา
เริ่มจากหัวจนสุดหาง

1.2.1.4. การเกา ละมั่งพันธุ์ไทยจะแสดงพฤติกรรมนี้ได้ทั้งนั่งและนอน โดยใช้ขาหลังข้าง
ใดข้างหนึ่ง ยกขึ้นเหยียดขึ้นลงในช่วงหัว ถึงลำตัวส่วนกลาง

1.2.3. พฤติกรรมการกินของละมั่ง

1.2.3.1. การกินอาหารที่จัดให้ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงพฤติกรรมนี้โดยการกินอาหารตาม
รางที่จัดหญ้าไว้ให้ ด้วยการโน้มคอลงใช้ฟันหน้าหนีบอาหารแล้วเม้มริมฝีปากเพื่อดันอาหารให้ขยับลึก
เข้าไปในปาก

1.2.3.2. เล็มหญ้า ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงพฤติกรรมนี้ โดยแสดงออกในลักษณะการยื่นหรือ
เดินโน้มคอลง ใช้ปากเล็มไปตามพื้น

1.2.3.3. เคี้ยวเอื้อง ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงพฤติกรรมนี้โดยการเคี้ยวอาหารที่ขย่อนออกมา
จากกระเพาะ มักแสดงออกด้วยท่าทางการนั่ง มากกว่าการยื่นหรือเดิน

1.2.4. พฤติกรรมการเคลื่อนที่

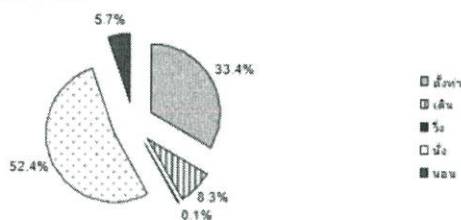
1.2.4.1. การตั้งท่ายืน ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงพฤติกรรมนี้โดยการยืนด้วยเท้าทั้ง 4 ขา
เหยียดในแนวเกือบตั้งฉากกับพื้น ลำคอตั้งเกือบตั้งฉาก หัวงุ้มลงเล็กน้อย

1.2.4.2. การกระโดด ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงออกโดยการย่อขาหลังลงเล็กน้อย โนมคอลง
มาประมาณ 30 องศา ก่อน จะเตะเท้าหน้าขึ้นทั้ง 2 ข้าง ลอยขึ้นจากพื้น ขาหลังเหยียดไปด้านหลัง
ซึ่งจากที่ทำการศึกษามักต่อเนื่องมาจากการวิ่ง

1.2.4.3. การตั้งท่านั่ง ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงออกโดยการย่อขาหน้าทั้งสองข้างให้เข้า
สัมผัสพื้น แต่บางครั้งก็พบ การย่อเข้าข้างเดียว ก่อนพับขาหลังและลดระดับลำตัวส่วนท้ายลง ในขณะที่
ที่ลำคอและหัวโน้มลงตามการย่อขาหน้า ก่อนและกลับมาเกือบตั้งฉากกับพื้นเมื่อสิ้นกระบวนการ

1.2.4.4. การนอน ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงพฤติกรรมการนอนต่อเนื่องจากการนั่งแต่
ลักษณะของลำคอจะต่างออกไป ซึ่งมักจะพบในลักษณะลำคอพับเข้าหาตัว แต่บางครั้งจะพบการนอน
ในลักษณะที่ลำคอแนบกับพื้น

การแสดงพฤติกรรมกลุ่มนี้ในละมั่งพันธุ์มีการแสดงออกเพื่อระบุตำแหน่งหรือเปลี่ยนตำแหน่ง เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ ได้แก่



ภาพที่ 4 กราฟพฤติกรรมการเคลื่อนที่

ที่มา : ธนวิษ แก่นท้าว และ สมชาย โชติอภิสิทธิ์กุล, “พฤติกรรมทั่วไปของละมั่งพันธุ์ไทยในสภาพกรงเลี้ยงที่สวนสัตว์ดุสิต” วารสารวิจัย 5, 2 (กรกฎาคม 2555 – ธันวาคม 2555) : 67 – 73

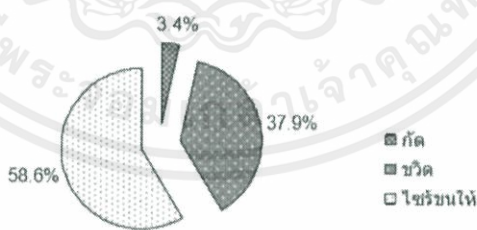
1.2.5. พฤติกรรมทางสังคมพบ 3 ลักษณะ

1.2.5.1. การกัด ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงพฤติกรรมกัดโดยโน้มคอลงและยืดคางไปด้านหน้าเท่า ๆ กับระดับของตำแหน่งที่จะกัด ใช้ฟันหน้าจับที่บริเวณใดบริเวณหนึ่งของละมั่งอีกตัว 1 หรือ 2 ครั้งติดกัน

1.2.5.2. การขวิด ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงพฤติกรรมนี้โดยการโน้มคอลง และพับคางเข้าหาลำคอให้ตำแหน่งของเขายู่ส่วนหน้าสุด ก่อนจะโยกคอ และแกว่งหัวไปมา

1.2.5.3. การเลียขนให้กัน ละมั่งพันธุ์ไทยแสดงพฤติกรรมนี้โดยการโน้มคอลงไปหาบริเวณที่ต้องการ เลีย แลบลิ้นออกและเลียขึ้นด้านบนโดยโยกเฉพาะหัวส่วนการเคลื่อนไหวของลำคอน้อยมาก หดลิ้นกลับแล้วกลับมาทำซ้ำประมาณ 2 ครั้งขึ้นไป พบน้อยมากที่เลียครั้งเดียว³

พบพฤติกรรมทางสังคมใน 3 ลักษณะ ได้แก่



ภาพที่ 5 : กราฟพฤติกรรมทางสังคมของละมั่ง

ที่มา ธนวิษ แก่นท้าว และ สมชาย โชติอภิสิทธิ์กุล, “พฤติกรรมทั่วไปของละมั่งพันธุ์ไทยในสภาพกรงเลี้ยงที่สวนสัตว์ดุสิต” วารสารวิจัย 5, 2 (กรกฎาคม 2555 – ธันวาคม 2555) : 67 – 73

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ข้อมูลสนับสนุนการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์

2.1. คดีในอดีตและปัจจุบันที่เกี่ยวกับการค้าซากสัตว์

คดีย้อนรอยจากอดีตมาจนถึงปัจจุบันการลักลอบฆ่าสัตว์ป่าสงวนและสัตว์ป่าคุ้มครองนั้น ยังมี การลักลอบฆ่าสัตว์ป่าอยู่ในประเทศไทยปัจจุบัน ทั้งพวกที่ล่าเป็นกีฬา ล่าเพื่อความสนุกและล่า เพื่อที่จะลักลอบนำซากสัตว์ป่าเหล่านั้นไปขายก็ยังมีย คนพวกนี้เชื่อว่าจะเป็นแค่เหล่าชาวบ้าน หรือคนทั่วไป แต่บางคดีกลับมีผู้มีอำนาจที่อยู่เบื้องหลังและใช้ประโยชน์จากสัตว์ป่าเหล่านี้

2.1.1. เหตุเฮลิคอปเตอร์เบลล์ตกที่จังหวัดนครปฐม พ.ศ. 2516

เจ้าหน้าที่ได้รับแจ้งว่ามีเฮลิคอปเตอร์ของทางราชการตก ในพื้นที่ อ.บางเลน จ.นครปฐม เมื่อเข้าตรวจสอบพบผู้เสียชีวิต 6 ราย ติดอยู่ในเฮลิคอปเตอร์ และยังพบซากสัตว์ป่าอีกหลายชนิด รวมถึง “กระทิงป่า” สัตว์สงวนหายากในขณะนั้น เจ้าหน้าที่สันนิษฐานว่าอาจเป็นกลุ่มของพรานป่าที่ แอบเข้ามาล่าสัตว์ และมีชื่อของนายตำรวจชั้นผู้ใหญ่เข้าไปเกี่ยวข้อง แต่ทางจอมพลถนอม กิตติขจร นายกรัฐมนตรีในยุคนั้น ได้ออกมากล่าวถึงเหตุการณ์นี้ว่า เฮลิคอปเตอร์ลำดังกล่าว ไม่ได้เข้ามาล่าสัตว์ แต่บินมาทำภารกิจลับทางราชการ เพื่อรักษาความปลอดภัยให้ นายพลเนวิน ประธานสภาปฏิวัติแห่ง ประเทศเมียนมา ที่เดินทางมาเยือนประเทศไทย ซึ่งจากคำชี้แจงนี้ กลายเป็นแรงผลักดันให้เกิด เหตุการณ์ 14 ตุลาขึ้น

2.1.3. คดีพรานไอโซครูฝึกยิงปืนสัตว์ในเขตป่ามรดกโลก ทับลานเมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2552

หัวหน้าหน่วยพิทักษ์อุทยานแห่งชาติทับลานที่ 11 (ไทยสามคคี) อ.วังน้ำเขียว จ. นครราชสีมา นำกำลังเจ้าหน้าที่พิทักษ์ป่าเข้าจับกุมแก๊งค์ลักลอบฆ่าสัตว์ป่าสงวน 2 ราย คือนายสุขะ ชัย ศุภศิริ หัวหน้ากลุ่มงานสาระการเรียนรู้ศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย และ นายศินพ บุตรเนียน ผู้รับเหมาก่อสร้าง ในพื้นที่ป่าโป่งเกตุ แนวรอยต่อ อ.ครบุรี - อ.วังน้ำเขียว จ. นครราชสีมา พร้อมหลักฐาน คือ ซากเสียงผา ไก่ป่า อารูสปั้น และกระสุนจำนวนหนึ่ง โดยนายสุขะชัย ยอมรับว่าเข้าไปในป่าจริงแต่ไม่ใช่เพื่อล่าสัตว์ เพียงแค่มาตั้งแคมป์กับศิษย์เก่าที่จับไปนานแล้ว ยืนยันว่าไม่ทราบว่ามีพื้นที่ดังกล่าวเป็นป่าสงวน และซากสัตว์ที่เจอเป็นเพียงซากที่เก็บมาระหว่างทาง

2.1.4. คดีเสือด่า 4 กุมภาพันธ์ 2561

เจ้าหน้าที่หน่วยพิทักษ์ป่ามหาราช เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวรด้านตะวันตก เข้า จับกุม นายเปรมชัย วรรณสุต อายุ 63 ปี ประธานบริหารบริษัทอิตาเลียนไทยดีเวลอปเมนต์ จำกัด (มหาชน) กับพวกรวม 4 คน ลักลอบตั้งแคมป์พักแรมในจุดบริเวณห้วยปะชิ อยู่ระหว่างหน่วยฯ ทิศอง กับหน่วยฯ มหาราช ซึ่งเป็นจุดที่ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวรด้านตะวันตกไม่อนุญาตให้ตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แคมป์ พบของกลางพบซากไก่ฟ้าหลังเทากับเนื้อแก้ง และซากเสือด่าถูกฆ่าแหละเนื้อและหนังแล้วกับ เครื่องกระสุนปืนอีกจำนวนมากที่ถูกชุกซ่อนไว้ จึงนำตัวส่งดำเนินคดีที่ สภ.ทองผาภูมิ ต่อไป²

2.2. บทความเกี่ยวกับสมันในหนังสือคินสุ่งไฟพรและสายน้ำ

เนื้อสมันกวางเขางามผู้ล่วงลับนอกจากคุณสมบัติที่เป็นยารักษาโรคเขากวางยังมีรูปสมบัติพิเศษ ตรงที่แตกกิ่งก้านออกไปตรงตามเหนือกว่าเขาสัตว์ชนิดอื่นรูปทรงและสีลาของกิ่ง แขนงที่แตกยื่น ออกมารับกันอย่างมีจังหวะจะโคนตั้งงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยศิลปินธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ทำให้ คนไทยแต่โบราณนิยมนำเขากวางมาประดับฝาบ้านเคียงข้างเขากระทิงเขาควายหรือหัวเสื่อซึ่ง นอกจากแสดงออกถึงความภูมิฐานความเป็นผู้นำแห่งชุมชนแล้วยังแสดงถึงรสนิยมในการเสพศิลปะ

ประเสริฐ ศรีयरรรยงค์ หนูนุ่มนักนิยมไฟพรและนักสะสมเขาสัตว์เล่าให้เราฟังว่าเขาเริ่มสะสมเขา สัตว์มาตั้งแต่ยังเป็นนักเรียนมัธยมโดยได้รับแรงบันดาลใจจากการได้อ่านงานเขียนประเภทสารคดี ผจญไฟพรของน.พ.บุญส่ง เลขะกุล เขาเริ่มจากการเอาหัวกวางที่คนปูหัวมาจากปักษ์ใต้มาประดับที่ฝา บ้านจากนั้นก็ถึงกับยอมอดขนมเพื่อเก็บเงินไปซื้อเขากวางมาสะสม เขาต้องอดอดอยู่หลายเดือนจึง จะได้เขากวางจากตลาดนัดท้องสนามหลวงราคาประมาณ 400-500 บาทมาเป็นเจ้าของ จนบัดนี้มี เขาสัตว์ชนิดต่าง ๆ สะสมไว้นับร้อยจากการตระเวนซื้อด้วยราคาแพงถึงเลข 5 หลักในบางเขาและ เกือบต้องเอาชีวิตไปแลกในบางครั้ง โดยเฉพาะที่ต้องออกเดินทางไปหาซื้อในที่ไกล ๆ จนเป็นเหตุให้ โดนปล้นหรือแม้แต่โดนขู่ฆ่าก็ยังมี มันเป็นสีสันและรสชาติที่เข้มข้นของคนในวัยหนุ่มซึ่งในจำนวนเขา สัตว์เต็มห้องสะสมประเสริฐดูจะรักและหวงแหนเขาสมันคู่นั้นมากเป็นพิเศษ ซึ่งเป็นที่มาของชื่อนาย สมันที่ใคร ๆ ในวงการนักสะสมเขาสัตว์รู้จัก

ขนาดและจำนวนถึงเป็นสิ่งทีนักสะสมใช้เป็นมาตรฐานในกา. พิจารณาจัดลำดับความสวยของ เขาสมันที่ยอมรับกันว่าสวยที่สุดในคือเขาสมันของน. พ. บุญส่งเลขะกุลซึ่งมีกิ่งถึง 3. 3 กิ่งรองลงมาคือ เขาสมันของประเสริฐมี 29 กิ่งและกิ่งที่ไม่มีเขาสมันตัวใด ๆ มาทำลายสถิตินี้ได้อีกแล้ว⁴

3. ข้อมูลสนับสนุนด้านเทคนิคและการถ่ายทำภาพยนตร์

3.1. การออกแบบมุกกล้องในภาพยนตร์

การออกแบบมุกกล้องในภาพยนตร์ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะคอยเล่าเรื่องเหตุการณ์ การ กระทำและอารมณ์ของตัวละคร การออกแบบมุกกล้องนั้นในภาพยนตร์แต่ละเรื่องก็จะมีการใช้มุก กล้องที่แตกต่างกันไป ข้าพเจ้าจึงได้ศึกษาภาพยนตร์หลายเรื่อง เพื่อนำมาเป็นแบบอย่างในการทำ สตอรี่บอร์ด

3.1.1. มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง John Wick 2 มีการเคลื่อนไหวโดยขยับข้อตัดไปมา ในระหว่างการต่อสู้ค่อนข้างน้อย จึงเห็นการตะต่อต่อสู้อย่างชัดเจนจนรับรู้ได้ถึงความเจ็บปวดของตัวละคร ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการทำข้อตให้จางเห็นถึงฉากนองเลือดที่ชัดเจนจะรู้สึกถึงความเจ็บปวดมากกว่าการใช้มุมกล้องหลบตอนฆ่าคู่ต่อสู้



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการออกแบบมุมกล้องใน John wick
ที่มา : นวกานต์ ราชานาค. John Wick: Chapter 3 – Parabellum กฎ กรรม เกม [ออนไลน์], สืบค้น 29 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/36137318>.

3.1.2. มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Kingsman มีการใช้มุมกล้องที่ผสมมุมปกติและไม่ปกติเข้าด้วยกัน โดยบางข้อตในฉากแอ็คชั่นภายในเรื่องได้มีการออกแบบมุมกล้องที่มีการเคลื่อนไหวมุมช้าบ้างเร็วบ้างเวลาที่มีการต่อสู้ภายในเรื่อง ซึ่งในส่วนนี้ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึก ฉากแอ็คชั่นภายในเรื่อง Kingsman ดูมีความแปลกใหม่และสนุกสนาน



ภาพที่ 7 ตัวอย่างภาพการออกแบบมุมกล้องใน Kingsman
ที่มา : ชนัฐ เกิดประดับ. รีวิวนั่ง Kingsman The Golden Circle รวมพลังโคตรพยัคฆ์ [ออนไลน์], สืบค้น 29 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <http://www.ajbomb.com/kingsman/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.3. มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Moonlight มีการเลือกใช้มุมกล้องที่พยายามสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ของพระเอก เช่น เมื่อมีข้อดที่พระเอกต้องอยู่ตัวคนเดียวมุมกล้องจะมีการปล่อยให้รอบข้างของพระเอกนั้นว่างเปล่าเพื่อสื่อถึงความโดดเดี่ยวของพระเอก หรือข้อดที่พระเอกโดนรุมซ้อม มุมกล้องได้เปลี่ยนให้เป็นการแทนสายตาพระเอกเพื่อให้รับรู้ถึงเวลาที่เพื่อนและอันธพาลจ้องมองมาที่ตัวของเขา บางฉากได้มีการเล่นกับแสงสีเพื่อสื่อความรู้สึกของพระเอกที่ปั่นป่วนและสับสนกับภายในจิตใจ ซึ่งข้าพเจ้ารู้สึกว่ามีมุมกล้องภายในเรื่องนี้มีการสื่อความหมายของอารมณ์พระเอกได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 8 ตัวอย่างภาพการออกแบบมุมกล้องใน Moonlight
ที่มา : ญัฐพงศ์ โสภา. Moonlight: ดราม่าน้ำดี เรียบง่ายแต่ยอดเยี่ยม แต่ทรงพลัง [ออนไลน์], สืบค้น 29 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/the-review-moonlight/>

3.1.4. มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Roma จงใจใช้การเคลื่อนไหวกล้องที่เอื่อยและมีการแช่ข้อด เพื่อให้คนดูได้เก็บรายละเอียดในองค์ประกอบภาพ ซึ่งในองค์ประกอบแต่ละภาพนั้นได้แฝงความหมายที่ทำให้คนดูเห็นถึงวิถีชีวิตของนางเอกที่เป็นคนพี่เลี้ยงและแม่บ้าน ความกังวลและความหวาดกลัวต่อสภาพแวดล้อมของตัวนางเอกที่มีแต่ปัญหาในเวลาที่น่าางเอกกำลังอึดอัด



ภาพที่ 9 ตัวอย่างภาพการออกแบบมุมกล้องใน Roma
ที่มา : พชชา พูนพิริยะ. Roma หนึ่งเวร่ี่ส่วนตัวของ Alfonso Cuarón ที่มาแรงทุกเวทีประกาศรางวัล [ออนไลน์], สืบค้น 29 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://thestandard.co/roma-alfonso-cuaron/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2. การแอนิเมท (Animate) ของ Studio trigger และ Studio 4C

บริษัทที่ทำงานเกี่ยวกับแอนิเมชันไม่ว่าจะเรื่องลายเส้น องค์ประกอบศิลป์และการตัดต่อ รวมไปถึงการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของตัวละครนั้นจะมีการออกแบบที่ต่างกันอย่างชัดเจน ข้าพเจ้าจึงได้เลือกศึกษาการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของบริษัทที่ข้าพเจ้าสนใจ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของศิลปนิพนธ์ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ โดยข้าพเจ้าสนใจในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวสไตล์ญี่ปุ่นที่มีความพริ้วและการออกแบบท่าทางออกมาได้อย่างชัดเจน จึงได้ตัดสินใจที่จะศึกษาการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของ Studio Trigger และ Studio 4C

3.2.1. Studio Trigger เป็นบริษัทอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น ก่อตั้งเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2554 ซึ่งเป็นบริษัทที่อยู่ในเครือ Ultra Super Pictures สิ่งที่เป็นเสน่ห์อันน่าสนใจของ Studio Trigger คือมีการผสมผสานระหว่างความเป็นวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตกเข้าด้วยกันทำให้มีความโดดเด่นจนเป็นเอกลักษณ์ โดยการออกแบบภาพเคลื่อนไหวมีความพริ้วสวยและใส่ Line of action และ Silhouette เข้าไปทำให้การออกแบบท่าทางมีความชัดเจนขึ้น

3.2.1.1. Line of action นั้นคือการใช้เส้น C Shape หรือ S Shape เป็นภาพเริ่มในอิริยาบถ หรือ Key frame หลักในแอนิเมชัน ทำให้เกิดความน่าสนใจและสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน

3.2.1.2. Staging คือเมื่อมองตัวละครเป็นเงาดำ (Silhouette) จะเห็นได้ชัดว่าตัวละครนั้นมีท่าโพสที่น่าสนใจและสามารถเล่าเรื่องได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 10 ตัวอย่างสเก็ทซ์คีย์เฟรมหลักในเรื่อง Little Witch Academia (2560)

ที่มา : Yoh Yoshinari. Making of Little Witch Academia [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=Ba55wWnEn3s&t=141s>.

ซึ่งจากประสบการณ์ที่ได้ดูแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นจะรู้สึกว่าการแอนิเมชันจะไม่ค่อยคำนึงถึง Line of action และ Staging แต่ญี่ปุ่นนั้นจะเน้นการออกแบบภาพเคลื่อนไหวให้มีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พริ้วไหวและการเคลื่อนไหวให้มีความสมจริง ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกว่าการออกแบบภาพเคลื่อนไหวมีความสวยแต่ยังคงไม่น่าดึงดูดมากเท่าไร จึงได้เลือกแอนิเมชัน Little Witch Academia (2560) ในเครือ Studio Trigger มาศึกษาการแอนิเมทแบบผสม

ซึ่งเมื่อข้าพเจ้าได้ศึกษาก็พบว่าตัวแอนิเมชันได้มีการใช้ Line of action และ Staging ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวอย่างชัดเจน ทำให้เราได้เห็นตัวละครในแต่ละช็อตดูมีชีวิตชีวา สื่อความหมายของอารมณ์ของแต่ละอริยาบทได้อย่างชัดเจน จึงทำให้การเคลื่อนไหวมีความน่าดึงดูดมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 11 ตัวอย่างคีย์เฟรมในเรื่อง Little Witch Academia (2560)

ที่มา : Yoh Yoshinari. Making of Little Witch Academia [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=Ba55wWnEn3s&t=141s>.

3.2.2. Studio 4°C เป็นบริษัทแอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น ก่อตั้งในปี 2529 บริษัทแอนิเมชันนี้ผลิตผลงานจากทั้งในประเทศและนอกประเทศออกมามากมาย โดยมีลายเส้นและการตัดต่อที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ อีกทั้งยังมีความแปลกใหม่และสนุกสนานในการเล่นในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวและมุมกล้องที่หลากหลาย ซึ่งบางงานมีการออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ดูพริ้วลื่นไหล จึงทำให้ข้าพเจ้าเลือกที่จะนำเอาบริษัท Studio 4°C มาศึกษาการออกแบบภาพเคลื่อนไหว โดยเลือกวิดีโอโปรโมท game: .Hack//Link จาก Studio 4°C มาศึกษาเป็นอันดับแรก

วิดีโอโปรโมท game: .Hack//Link จาก Studio 4°C แม้จะมีลายเส้นที่แปลกแหวกแนว แต่การออกแบบภาพเคลื่อนไหวก็มีความลื่นไหลและพริ้วจนดูเป็นธรรมชาติ ทั้งทิศทางของสายลม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และฉากต่อสู้ในวิดีโอโปรโมทที่ดูแปลกตา แม้จะทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกขัดกับสายเวลารับชม แต่นั่นก็เป็นเสน่ห์ของวิดีโอโปรโมทเกมนี้

3.2.2. ภาพยนตร์แอนิเมชัน MUTAFUKAZ (2561)

เป็นแอนิเมชันที่แฝงไปด้วยความรุนแรงในเนื้อเรื่อง และความแปลกในองค์ประกอบภาพ การออกแบบภาพเคลื่อนไหวของเรื่องนี้มีความลื่นไหลพร้อมไปกับสายเส้นที่มีเสน่ห์ และมีการออกแบบมุกล้อในการช่วยเสริมให้แอนิเมชันนั้นดูมีความน่าสับสนและเป็นปริศนา ทำให้ข้าพเจ้าอดที่จะสงสัยไม่ได้ว่าตัวละครนั้นตัดสินใจที่จะทำอะไรในแต่ละสถานการณ์



ภาพที่ 12 ตัวอย่างภาพภาพยนตร์แอนิเมชัน MUTAFUKAZ (2561)

ที่มา : Studio 4°C. 映画「ムタフカズ」 (movie "MUTAFUKAZ") 予告編 Trailer [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=Jo9cPsfHUQo>.

3.3. การทำภาพเคลื่อนไหวและชั้นมุกล้อ 3 มิติ ในแอนิเมชัน 2 มิติ

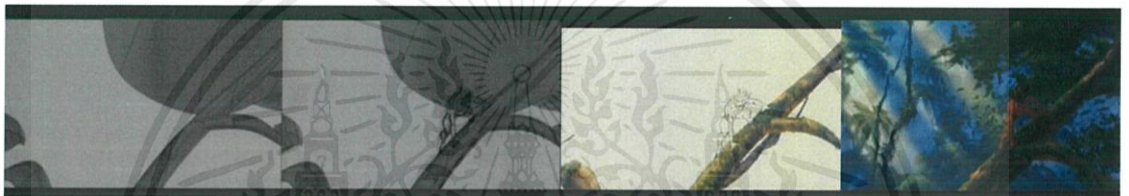
แอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ แม้จะเป็นภาพเคลื่อนไหวเหมือนกัน แต่ก็มี ความต่างกันไปในแต่ละขั้นตอน แอนิเมชัน 2 มิติเป็นการทำภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่สามารถเล่าความหมายผ่านเส้น แต่ก็ มีข้อเสียเปรียบที่การออกแบบมุกและการออกแบบการเคลื่อนไหวค่อนข้างลำบาก เนื่องจากภาพเป็น ภาพ 2 มิติทำให้เวลาออกแบบมุกล้อนั้นข้าพเจ้าอาจจะพลาดในบางมุมที่น่าสนใจไปเพราะเวลาทำ ภาพ 2 มิติ นั้นเราจะเห็นแค่มุมเดียวจึงทำให้ยากต่อการเลือกมุมที่ดีที่สุด บางแอนิเมชันจึงได้มีการทำ 3 มิติ ก่อนที่จะทำเป็น 2 มิติเพื่อทำลายขีดจำกัดนั้นออกไป ปัจจุบันได้มีการใช้สามมิติก่อนทำ 2 มิติ มากขึ้น ข้าพเจ้าจึงได้ศึกษาจากแอนิเมชันและ Music Video ที่มีการใช้เทคนิคนี้ เพื่อนำมาใช้ใน ภาพยนตร์แอนิเมชันที่จะจัดทำ

ข้าพเจ้าได้ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Tarzan ปี 2542 ของค่าย Walt Disney Feature Animation ซึ่งมีการนำเอาแอนิเมชัน 3 มิติมาช่วยเสริมในการทำ 2 มิติเกือบทั้งเรื่อง ข้าพเจ้าจึงได้ เลือกนำ Longshot ที่ Tarzan ไกลไปบนกิ่งก้านของต้นไม้มาศึกษา และได้เห็นขั้นตอนการทำมีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. เริ่มจากการปักกิ่งไม้และเคลื่อนไหล่มุมกล้องด้วย 3 มิติ
2. สเก็ทซ์ภาพเคลื่อนไหล่มุม 2 มิติ
3. เมื่อทุกอย่างเป็นไปตามต้องการจึงเริ่มตัดเส้นตัวละคร Tarzan
4. ใส่แสงเงาขาว - ดำ เพื่อกำหนดแสงเงา
5. ใส่สีและพื้นผิวให้กิ่งไม้และฉากหลัง รวมไปถึงการใส่สีให้ Tarzan
6. เสร็จสิ้นกระบวนการ

เห็นได้ชัดว่าซ็อดยาวของภาพยนตร์ Tarzan มีการเคลื่อนไหล่มุม 2 มิติ ที่มีความน่าสนใจ ตื่นตา ตื่นใจ และมีการเคลื่อนไหล่มุมกล้องที่เคลื่อนไปมาอย่างเป็นอิสระ



ภาพที่ 13 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน Tarzan (2542)

ที่มา : MovieMation [นามแฝง]. The Hidden CGI In Tarzan and Treasure Planet [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=TOcryrSoXMA8&t=168s>.

หลังจากนั้นข้าพเจ้าได้ไปลองศึกษา MV ของเพลงของ Freak Kitchen - Freak of the Week ซึ่งได้มีการใช้สามมิติในออกแบบภาพเคลื่อนไหล่มุมและออกแบบมุมกล้อง โดยขั้นตอนการทำเพลงของวง Freak Kitchen มีดังนี้

1. การปั้นตัวละครและฉากสามมิติขึ้นมา
2. ภาพเคลื่อนไหล่มุม 2 มิติ
3. ตัดเส้นทั้งตัวละครและฉากจาก 3 มิติ เป็น 2 มิติ
4. ลงสีตัวละครและฉาก
5. ใส่เอฟเฟคต่าง ๆ
6. เสร็จสิ้นกระบวนการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สามมิติก่อนทำ 2 มิติในเพลงของ Freak Kitchen - Freak of the Week ทำให้ได้เห็น
ท่วงท่าของตัวละครตอนที่เล่นดนตรีและมุกกล้องที่ทั้งดูเด็ดและน่าสนใจไปพร้อม ๆ กัน



ภาพที่ 14 ตัวอย่างแอนิเมชันประกอบเพลง Freak Kitchen (2557)

ที่มา : Juanjo Guarnido. The making of Freak Of The Week [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=UQ33WBtOavQ&t=310s>.

หรือเรื่อง Wolf Children ของค่าย Studio Chizu ที่ได้มีการขึ้นสามมิติเพื่อนำมาประกอบฉากและมุกกล้องบางฉาก โดยได้มีขั้นตอนดังนี้

1. การสเก็ตช์มุกกล้องและการเคลื่อนไหวตัวละคร
2. ขึ้นโมเดลและฉาก 3 มิติ
3. ออกแบบมุกกล้อง 3 มิติ
4. ตัดเส้นตัวละคร
5. ลงสีใส่ texture ฉาก 3 มิติ
6. ใส่สีให้ตัวละคร
7. ใส่แสงเงาให้ภาพ
8. เสร็จสิ้นกระบวนการ



ภาพที่ 15 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน Wolf Children (2555)

ที่มา : Howard Wimshurst. How to Merge 2D With 3D Animation [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=o_mMLzZYjd8.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยการใช้ 3 มิติผสมกับ 2 มิติของชื่อตใน Wolf Children นั้น ทำให้ได้เห็นตัวละครมนุษย์หมาป่าที่กำลังโลดแล่นไปมาจนรู้สึกถึงอิสระและควมมีชีวิตของตัวละครได้อย่างชัดเจน

นอกจากนั้นยังมีภาพยนตร์แอนิเมชัน แอนิเมชันซีรี่ MV โฆษณา เช่น

1. Treasure Planet is - Walt Disney Pictures (2545)

2. Paperman - Short Film Disney (2555)

3. Gorillaz - Feel Good Inc (2559)

และอีกมากมายที่น่าเอา 3 มิติมาขึ้นโมเดลและออกแบบมุกกล้องและการเคลื่อนไหวก่อน เพื่อให้ชื่อตของอนิเมชันนั้นมีความน่าสนใจและความตื่นตาตื่นใจมากยิ่งขึ้น

3.4. การกำกับการแสดงสีหน้าให้สื่อถึงอารมณ์อย่างเข้าใจง่าย

การวาดสีหน้าอารมณ์ต่างๆในการทำแต่ละคีย์เฟรมเป็นสิ่งสำคัญที่ขาดไม่ได้ เพราะหากขาดไปจะทำให้ผู้ที่รับชมไม่สามารถรู้ได้ว่าตัวละครกำลังรู้สึกอย่างไรอยู่ ทำให้กลายเป็นการสื่อสารที่เสียเปล่า ซึ่งการทำแอนิเมชันนั้นจะได้เปรียบในการแสดงที่สีหน้าออกมาให้เห็นอย่างชัดเจนมากกว่าการใช้คนแสดงจริง และยังสมารถที่จะวาดสีหน้าออกมาให้เข้ากับนิสัยของตัวละครได้ดี

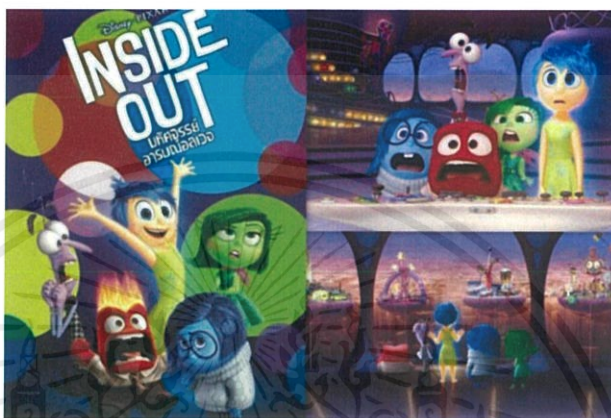
เช่นเรื่อง The lion king : Live action เนื้อเรื่องในปี 2562 นั้นได้ริเริ่มมาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน The lion King (2537) ที่โด่งมากในสมัยก่อนเพราะเนื้อเรื่องและองค์ประกอบที่ทำออกมาได้เป็นอย่างดี ทำให้กลายเป็นการตุนขวัญใจของใครหลาย ๆ คน แต่น่าเสียดายที่แม้ทุกอย่างจะทำออกมาได้เป็นอย่างดี เมื่อได้รับชมกลับน่าเบื่อ เพราะในภาพยนตร์การแอนิเมทแสดงสีหน้าของสัตว์กลับทำออกมาดูเรียบเฉยจนทำให้ผู้รับชมไม่สามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครนั้นโกรธ ตีใจ หรือเสียใจ



ภาพที่ 16 ความแตกต่างการแสดงสีหน้าระหว่าง The Lion King และ Live action : Lion King ที่มา : Kevin Wong. [Lion King 2019 Changes: 25 Differences Between The Live-Action Remake And The Animated Classic](https://www.gamespot.com/gallery/lion-king-2019-changes-25-differences-between-the-live-action-remake-and-the-animated-classic/) [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.gamespot.com/gallery/lion-king-2019-changes-25-differences-between-the-2900-2942/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอนิเมชันที่รู้สึกได้ถึงการแสดงสีหน้าอารมณ์ได้อย่างชัดเจนในมุมมองของข้าพเจ้าคือแอนิเมชันเรื่อง Inside out (2558) โดยเรื่องนี้ตัวละครได้มีการแสดงสีหน้าออกมาชัดเจนทั้งตัวละครอารมณ์ต่าง ๆ และตัวละครพ่อ แม่ เด็กสาว ซึ่งประสบความสำเร็จทำให้คนดูสามารถเข้าใจไปกับตัวละครได้เพราะสีหน้าที่แสดงออกชัดเจนนั้นทำให้ตัวละครในเรื่องมีเสน่ห์และเข้าใจง่าย



ภาพที่ 17 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน Inside out (2558)

ที่มา : นวกานต์ ราชานาค. Inside Outเศร้าเพื่อสุข [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/34093057>.

การแสดงสีหน้านั้นสามารถที่จะปรับอารมณ์ของตัวละครให้มากยิ่งขึ้นได้ หรือหากปรับแล้วรู้สึกมากเกินไปก็สามารถที่ลดทอนอารมณ์ลงมาให้พอดีกับเนื้อเรื่องได้ ซึ่งการออกแบบสีหน้าอารมณ์ต่าง ๆ ปัจจุบันก็สามารถหาแหล่งอ้างอิงได้จากสิ่งรอบข้างหรือภาพยนตร์และแอนิเมชันต่าง ๆ

ข้าพเจ้าจึงศึกษาเทคนิคที่น่าสนใจในการกำกับสีหน้าตัวละครของเหล่าแอนิเมเตอร์ในอดีต นั่นคือการที่นักแอนิเมเตอร์จะมีกระจกไว้ที่โต๊ะคนละ 1 บาน และเมื่อไหร่ที่จะออกแบบสีหน้าของตัวละครก็จะใช้ใบหน้าของตนเองเป็นตัวแบบในการออกแบบอารมณ์ต่าง ๆ จากนั้นจึงวาดสีหน้าออกมาเป็นตัวละครที่กำหนด ทำให้สามารถเห็นใบหน้าของแต่ละอารมณ์ออกมาได้อย่างชัดเจน เป็นเทคนิคที่ปัจจุบันก็ยังมีการใช้กันอยู่บ้าง เพราะบางสีหน้าเราก็ไม่สามารถหาแหล่งอ้างอิงได้

การออกแบบการเคลื่อนไหวของมนุษย์ก็เช่นเดียวกัน มนุษย์แต่ละคนจะมีเอกลักษณ์การเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันไป เนื่องด้วยเชื้อชาติ รูปร่าง รวมถึงนิสัยและอารมณ์ของมนุษย์ เช่น หากข้าพเจ้าอยู่ในอารมณ์เศร้าอาจมีการเดินไหลตักโดยไม่รู้ตัว หรือหากข้าพเจ้าตีใจการเดินก็อาจผลอไหลตั้งขึ้นมาโดยไม่รู้ตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 18 ภาพตัวอย่างเหล่าแอนิเมเตอร์ที่ใช้ใบหน้าตัวเองส่องกระจกดูสีหน้าต่าง ๆ
ที่มา : Amid Amidi. Animators and Mirrors [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก
<https://www.cartoonbrew.com/animators/animators-and-mirrors-106260.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชิงอรรถท้ายบทที่ 2

¹กองอนุรักษ์สัตว์ป่าและคณะ, สัตว์ป่าเมืองไทยก่อนจะเหลือเพียงความทรงจำ พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : วิริยะธุรกิจ จำกัด, 2534) 78 - 83.

²ข่าวไทยพีบีเอส. ย้อน 10 คดีล่าสัตว์ป่า สอนอง "อำนาจ – ค่านิยม [ออนไลน์], สืบค้น 29 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://news.thaipbs.or.th/content/269976>.

³ธนวิษ แก่นท้าว และ สมชาย โชติอภิสิทธิ์กุล, “พฤติกรรมทั่วไปของละมั่งพันธุ์ไทยในสภาพกรงเลี้ยงที่สวนสัตว์ดุสิต” วารสารวิจัย 5, 2 (กรกฎาคม 2555 – ธันวาคม 2555) : 67 – 73.

⁴ธีรภาพ โลหิตกุลม, คืนสู่พงไพรและสายน้ำ (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์เดินทอง, 2533), 44 - 47.

⁵บุญส่ง เลขะกุล. SCHOMBURGK DEER [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <http://www.khaoyainationalpark.com/681/>.

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1.แนวความคิด(Theme)

การกลับมาล้างแค้นของวิญญาณสมันที่มีต่อมนุษย์

2.โครงเรื่อง(Plot)

วิญญาณสมันตัวสุดท้ายกลับมาแก้แค้นแก๊งค์ลักลอบค้าซากสัตว์ป่า โดยได้ทำร้ายแบบเดียวกับที่พวกเขาเคยทำกับสัตว์ป่า

3.เรื่องย่อ(Synopsis)

ไอ้แดงวิญญาณสมันตัวสุดท้ายที่ถูกฆ่าด้วยหลายอย่างโหดร้ายกลับมาแก้แค้นพวกลักลอบล่าสัตว์ป่า โดยทำทารุณกรรมเสียเปรมิวิตรกับลูกน้องในรูปแบบเดียวกับที่พวกเขาเคยทำกับสัตว์ป่า

4.โครงเรื่องขยาย(Treatment)

Sequence A (Intro)

หัวสมันสัตว์ฟอนใหม่ถูกย้ายเข้ามาในคฤหาสน์ของเปรมิวิตร วิญญาณของไอ้แดงล่องลอยออกมาสำรวจห้องสะสมซากสัตว์ป่า มันได้เห็นความโหดร้ายของมนุษย์ผ่านของสะสมชิ้นต่างๆ แล้วมันก็ได้ยินเสียงของตัวนิ่มที่ยัง มีชีวิตอยู่ขอความช่วยเหลือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sequence B (Action)

ไอ้แดงพบว่าลูกน้องของเปรมวิตรกำลังล่ำเลียงตัวนิ่มซนนี้ รกกระบะเพื่อนำไปขาย มันจึงเข้าไปจัดการกับชายฉกรรจ์เหล่านั้นด้วยเขที่ยืดยาวแตกแขนงได้จนทั้งสี่คนเสียชีวิตเหมือนสัตว์ป่าที่ถูกล่า เปรมวิตรที่ดูสถานการณ์อยู่ในห้องมอนิเตอร์ถูกเขาของไอ้แดงกระชากเข้าไปในความมืด

Sequence C (Resolution)

ซากสัตว์ที่อยู่ในห้อง ถูกแทนที่ด้วยชิ้นส่วนของเปรมวิตรและลูกน้อง วิญญาณของไอ้แดงสลายหายไปด้วยความพอใจ

5.บทภาพยนตร์(Screenplay)

สมัน สะบัน แค้น

บทภาพยนตร์ โดย อรรณา ลีเลิศพันธ์

ฉาก 1 ภายใน/ห้องสะสมซากสัตว์ป่า/กลางคืน

เปิดภาพกว้างเป็นโถงเก็บสะสมซากสัตว์ป่าบ้านเสียเปรมวิตร หน้าโต๊ะทำงาน มีพรหมหนังเสือปูไว้มุมหนึ่งของ ห้องฝั่งมีตู้โชว์ที่เต็มไปด้วยโหลดองสัตว์กระดุก และ กะโหลกสัตว์ต่างๆ บนโต๊ะทำงานมีงาช้างคู่ประดับอยู่ บนกำแพง เต็มไปด้วยหัวกวาสสัตว์ฟัพและ ตรงกลางห้องโถง ใต้รูปภาพขนาดใหญ่ของเจ้าของบ้าน คือ หัวสมันสัตว์ฟัพ

กล้องแพร์คเข้ามาที่ดวงตาสีดำของไอ้แดง หัวสมันสัตว์ฟัพจกเห็นแต่ความมืด ในสิดำนั้น ปรากฏภาพของไอ้แดงสีขาวกำลังกินหญ้าอยู่กับพ่อ และ แม่ของมัน ในตอนที่มันก้มลงไปกินหญ้านั้นเอง ก็ได้ยินเสียงป็นดังขึ้น เมื่อเงยหน้าขึ้นมา ก็พบว่าพ่อของมันถูกยิงเสียแล้ว มันกับแม่จึงออกวิ่ง แม่ที่วิ่งอยู่ด้านหลัง ไม่นานก็ถูกยิงตาย ไอ้แดงวิ่งหนีไป เรื่อยๆ จากลูกสมัน ก็ค่อยๆ เติบโตขึ้นเป็นสมันที่โตเต็มวัย มันวิ่งมาทางกล้องไป หันมองหลัง สลับกันไป แต่แล้วมันก็ ชนกองแถววัลย์ที่ห้อยลงมา จนเขาของมันไปพันกับแถววัลย์มันพยายามสะบัดให้หลุด แต่ก็ยังติดอยู่ตรงนั้น สายตา ของไอ้แดงเห็นนายพรานสองคนยั่มราเดินเข้ามาพร้อมกับหลาว นายพรานทั้งสองพลัดกันแทงไอ้แดงจนทุกอย่างกลายเป็นสีแดง

ภาพถอยออกมา น้ำตาเลือดไหลออกมาจากหัวสมันสัตว์ฟัพหยดน้ำตานั้น กลายร่างเป็นวิญญาณของไอ้แดง ไหลเลื้อยออกมาจากดวงตาของสมันสัตว์ฟัพ

กล้องเคลื่อนไปตามวิญญาณของไอ้แดง ที่ลอยไปยังหัวของละอองที่แขวนอยู่ไม่ไกลกัน มันได้ยินเสียงป็น และ เสียงร้องของกวาส มันล่องลอยออกจากเฟรมไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มันมองไปที่ข้างบนโต๊ะทำงาน ใ้แดงได้ยินเสียงร้องของข้าง เสียงขวานจามลงบนเนื้อ และ เลื่อยไม้มัน ล่องลอยออกจากเฟรมไป

มันลอยมาหยุดที่ประพุทธรูปที่เกาะจากหัวนกชนหิน ใ้แดงได้ยินเสียงร้องของนก และ เสียง ส่วน มันล่อง ลอยออกจากเฟรมไป

มันท่องไปตามตู้โชว์และ ได้ยินเสียงกรีดร้องหลากหลายเสียงของสัตว์ต่างๆอยู่เบาๆ

ใ้แดงมาหยุดที่พรมหนังเสือที่อยู่บนพื้นกลางโถง มันได้ยินเสียงกรีดร้องของเสือ และ เสียง ถลกหนัง ก่อนที่ มันจะล่องลอยไปที่อื่น มันก็ได้ยินเสียงร้องของตัวนิ่ม ที่ดังกว่าเสียงของสัตว์ตัวที่ ผ่านๆมา กล้องซูมเข้าไปในตา เห็น ภาพสะท้อนของพรมหนังเสือ มันหลับตาลง เมื่อใ้แดงลืมตาอีกครั้ง นัยน์ตาของมันก็ฉายภาพลูกน้องของเสียเปรมวิ ตรีคนหนึ่งกำลังจับตัวนิ่มยัดถุงกระสอบ อยู่ใน คอกคอนกรีตหน้าตาคคล้ายคุก กล้องซูมเข้าไปจนเห็นภาพเหตุการณ์นั้น เต็มขนาดภาพ

ตัดภาพ เป็นภาพจากมอนิเตอร์ที่ฉายให้เห็นภาพเหตุการณ์เดียวกัน เปรมวิตรี ชายร่างอ้วน มองดูมอนิเตอร์ อยู่ในห้องด้วยความพอใจ แต่แล้วเขาก็เห็นอะไรบางอย่างลอยตัดหน้ากล้องวงจรมอง ปิด ไป

ฉาก 2 ภายนอก/ป่าข้างบ้านเสียเปรมวิตรี/กลางคืน

ชายฉกรรจ์คนหนึ่งกำลังยกถุงตัวนิ่ม จะนำขึ้นท้ายรถกระบะสภาพเก่าโกโรโกโส พรรคพวกอีก สามคนกำลัง ลำเลียงถุงตัวนิ่มขึ้นท้ายรถ ได้ยินเสียงดัง ตุบ จึงหันมามอง ถุงตัวนิ่มตกลงพื้น จนถุงเปิด ตัวนิ่มวิ่งออกมาจากถุง

ลูกน้องที่ใส่แว่นดำได้ยินเสียงแปลกจากด้านหลัง จึงคว่าปืนพกที่หนีบไว้ที่เอว หันไปยิง แต่ ปรากฏว่า กระสุน ที่ยิงออกไป ถูกศิระชะเพื่อนร่วมงานอีกคนที่หายตัวไป ซึ่งใ้แดงได้ใช้ร่างของเขา เป็นโล่กำบังนั่นเอง มันปล่อยศพของ ลิวลือคนนั้นลงบนหลังคารถ จนหลังคารถบุบด้วยแรงกระแทก กล้องถอยออกจนเห็นขนาดของใ้แดงชัดเจน จากที่ เป็นวิญญาณขนาดเท่าสมัน ตอนนี้มีมันกลายเป็น วิญญาณลูกไฟขนาดใหญ่ พร้อมกับเขาที่แตกแขนงมากมายแล้ว

ชายสวมแว่นกันแดด ยิงมันอีกครั้ง แต่กระสุนก็ทะลุผ่านหัวสมันไปเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น ใ้แดงลอยใกล้เข้ามา มันคิดเขาจนกระเด็นไปติดกับต้นไม้เขาดิ้นทุรนทุรายเพื่อให้หลุดจากกิ่งไม้ที่ เกี่ยวเอาไว้ยังดินแง่มไม้ก็ยังเกี่ยว หนึ่ง ด้วยน้ำหนักตัว เขาก็ตกลงมา โดยที่กิ่งไม้แหลมที่เกี่ยวข้องหลงเขา อยู่ ได้ถลกหนังบนแผ่นหลังของเขา ลิวลือตกลง กระแทกพื้น ขาดใจตาย โดยที่ด้านหลังเปิดออก

ชายฉกรรจ์ที่เหลือมองเหตุการณ์นั้นด้วยตาเบิกโพลง เมื่อตั้งสติได้พวกเขาจึงวิ่งหนีกันไปคนละ ทิศ คนละทาง คนมีกล้ามเนื้อโตวิ่งหนีหน้าตั้ง เขายาวของใ้แดงยึดมาพันคอเขาไว้แล้วแหงนเขา กระเด็นไปทางกระจกรถที่แตกเป็น ปากฉลามอยู่ หน้าของเขาถูกปากฉลามเสียบอย่างจัง

ลื้อลื้อตัวอ้วนอีกคนวิ่งหนีมาระยะหนึ่ง ก็พักหายใจ มองทางแล้วก็ไม่เห็นวิญญาณสมัน เขาจึงถอนหายใจโล่ง ออก แต่เมื่อกลับไปมองข้างหลังอีกที่ ไอ้แดงลอยมาหยุดด้านหน้าของเขา เขาจึงออกวิ่งอีกครั้ง เขาของไอ้แดงแตกกิ่ง ก้านออกมา พุ่งตรงเข้าหาเหยื่อ และไล่ตามจนทัน เขาจำนวนมากของไอ้แดงแทงชายอ้วนคนนั้นจากทุกทิศทาง

ภาพในมอนิเตอร์เผยให้เห็นลูกน้องทั้งสี่คนของเสี่ยเปรมวิตรตายกองกับพื้น เปรมวิตรซึ่งอยู่ในห้องควบคุม เหนือออกไปหมด และ ระหว่างที่กำลังตกใจอยู่นั้น ด้านหลังของเขาก็มีเขากวางปริศนายืดยาวออกมา จิกเข้าที่หัวของ เขา แล้วกระชากออกไปจากฉาก ภาพตัดดำ

ฉาก 3 ภายใน/ห้องสะสมซากสัตว์ป่า/กลางคืน

ตัดภาพกลับมาที่ห้องเก็บสะสมซากสัตว์ป่า ตำแหน่งที่หัวละองเคยอยู่ถูกแทนที่ด้วยหัวลูกน้องของเสี่ยเปรม วิตร งาช้างตรงโตะทำงานถูกแทนที่ด้วยฟันของมนุษย์เรียงต่อกันจนได้รูปทรงแบบงาช้าง ตรงที่เคยวางพระพุทธรูป จากนกชนหิน ก็ถูกแทนที่ด้วยกะโหลกของลูกน้องเสี่ยที่ถูกเจาะเป็นหลอดลาย ของในตัวโชว์เปลี่ยนเป็นชิ้นส่วนมนุษย์ใน โหลดอง พรหมหนังเสือกกลางห้องโถง เปลี่ยนเป็นพรหมหนังเสี่ยเปรมวิตร ที่ยังมีกะโหลกของเขาอยู่ ภาพกว้างของโถง บันไดที่ชิ้นส่วนของสัตว์ทั้งหมดถูกแทนที่ด้วยชิ้นส่วนมนุษย์วิญญาณไอ้แดงกลับมามีขนาดปกติมันค่อยๆสลายหายไป พร้อมกับแดดเข้าที่เสาตอ้งเข้ามา

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre - production)

1.1. การเขียนบทภาพยนตร์

โดยขั้นตอนในการเขียนบทมีดังนี้

1.1.1. แนวความคิด (Theme)

1.1.2. โครงเรื่อง (Plot)

1.1.3. เรื่องย่อ (Synopsis)

1.1.4. โครงเรื่องขยาย (Treatment)

1.1.5. บทภาพยนตร์ (Screenplay)

1.2. ออกแบบตัวละคร

1.2.1. ตัวละครไอ้แดงในชั้นแรกข้าพเจ้าและทีมงานได้ปรึกษากันจนสรุปออกมาว่าจะออกแบบให้ไอ้แดงเป็นตัวละครที่หัวเป็นหัวสมันและตัวเป็นมนุษย์ เพื่อให้ตัวละครไอ้แดงสามารถที่จะต่อสู้เตาะต่อยกับมนุษย์ที่ค้าสัตว์ผิดกฎหมายได้



ภาพที่ 19 การออกแบบตัวละครไอ้แดงส่วนที่ 1ในDraftที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อทีมงานได้ทำการออกแบบตัวละครไอ้แดงมา กลับไม่ค่อยตอบโจทย์การใช้ความเป็น
สมันในการต่อสู้มากพอ



ภาพที่ 20 การออกแบบตัวละครไอ้แดงส่วนที่ 2 ในDraftที่ 1

ข้าพเจ้าและทีมงานจึงเปลี่ยนความคิดใหม่ โดยเริ่มใส่ความเป็นวิญญาณและเริ่มใช้เขาของ
สมันมาเป็นความคิดหลักในการออกแบบจนมาถึงการออกแบบตัวละครไอ้แดงครั้งสุดท้าย

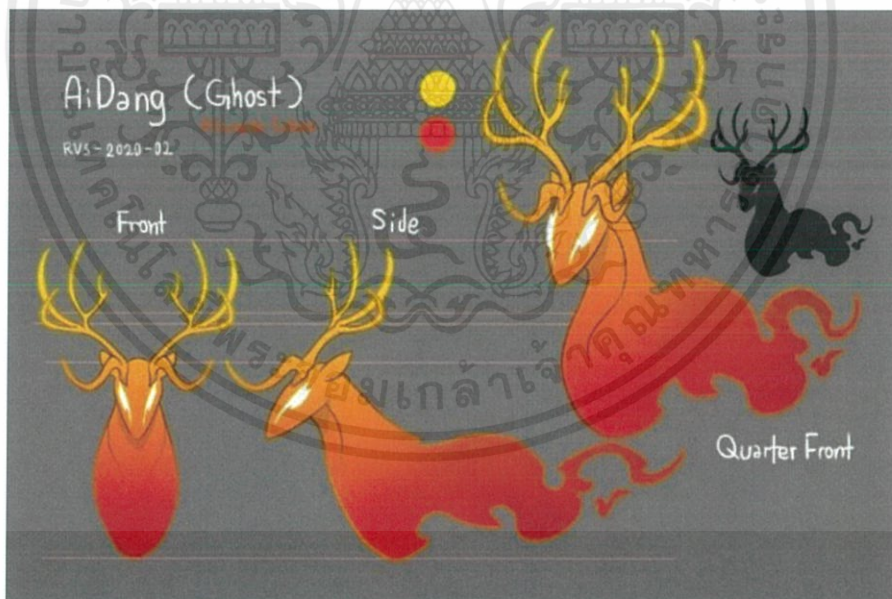


ภาพที่ 21 การออกแบบตัวละครไอ้แดงในDraftที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

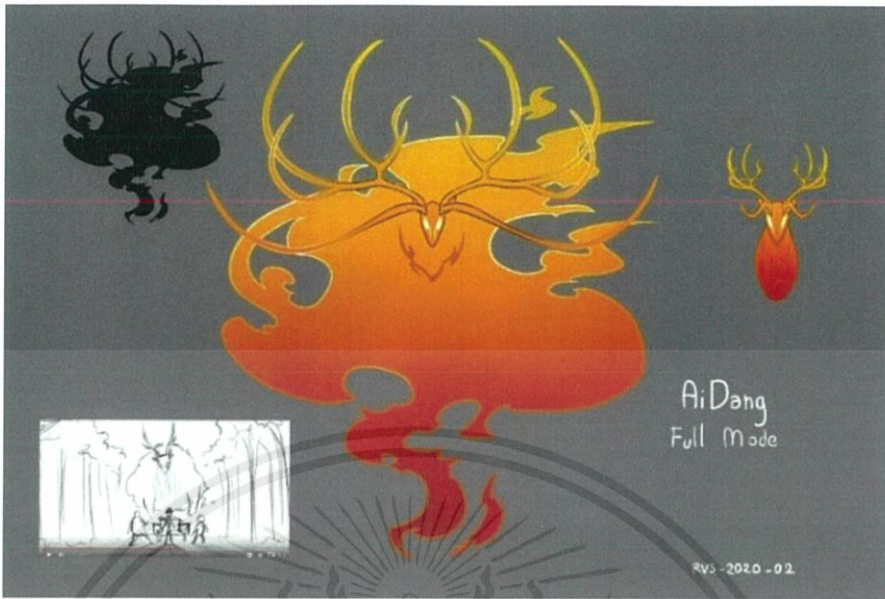


ภาพที่ 22 การออกแบบตัวละครไอแดงในDraftที่ 3



ภาพที่ 23 ตัวละครไอแดงในร่างปกติแบบFinal

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



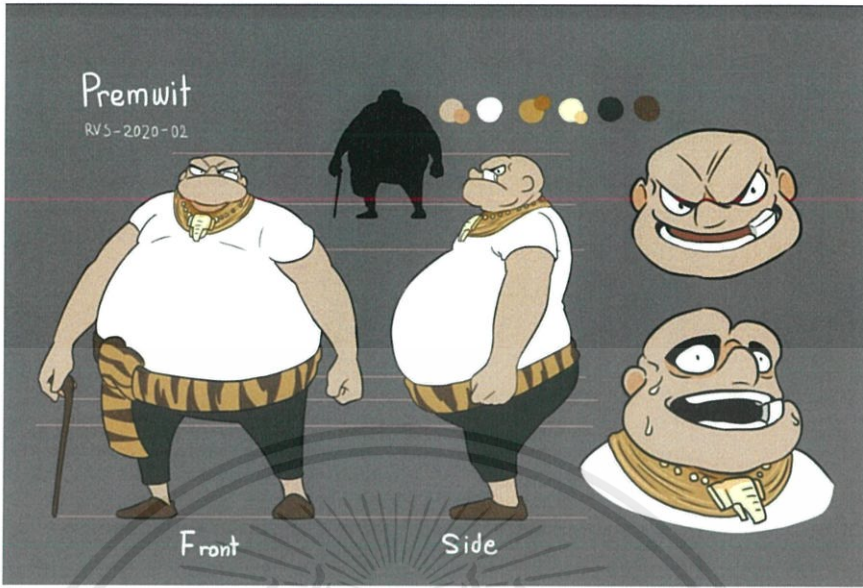
ภาพที่ 24 ตัวละครไอ้แดงในร่างล้างแค้นแบบFinal

1.2.2. ตัวละครเสี้ยเปรมวิตรข้าพเจ้าและทีมงานได้ปรึกษากันว่าจะออกแบบตัวละครเสี้ยเปรมวิตรให้เป็นตัวละครที่มีฐานะร่ำรวยมีอำนาจ โดยเสี้ยเปรมวิตรเป็นคนที่ชอบสะสมซากสัตว์ป่า และได้ทำธุรกิจลักลอบค้าสัตว์ป่า ทีมงานจึงลองออกแบบตัวละครในหลายรูปแบบ โดยวาดเสี้ยเปรมวิตรให้มีลักษณะภายนอกที่ดูดุร้าย อ้วนถ้วนสมบูรณ์ และใส่เครื่องประดับขากสัตว์



ภาพที่ 25 การออกแบบตัวละครเสี้ยเปรมวิตรในDraftที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

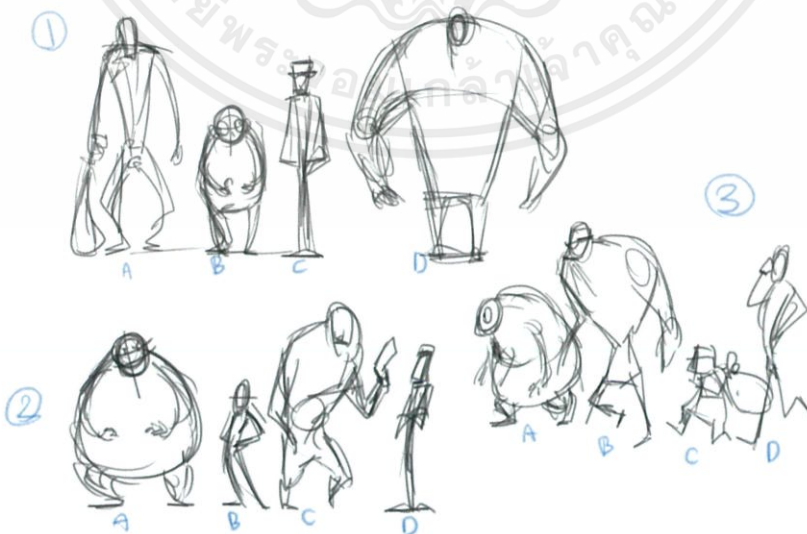


ภาพที่ 26 ตัวละครเสี้ยเปรมิวิตรแบบFinal

1.2.3. ตัวละครเหล่าลูกน้องของเสี้ยเปรมิวิตรที่ทีมงานได้ออกแบบให้มีรูปร่างลักษณะที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละคน เพื่อให้ผู้ชมสามารถที่จะจดจำตัวละครลูกน้องเสี้ยเปรมิวิตรได้ โดยแต่ละคนจะสวมใส่เครื่องประดับจากซากสัตว์ป่า

ตัวละครลูกน้องมีทั้งหมด 4 คน ประกอบไปด้วยลูกน้อง A ลูกน้องB ลูกน้องC และลูกน้อง

D



ภาพที่ 27 สเก็ทซ์เหล่าลูกน้องเสี้ยเปรมิวิตร

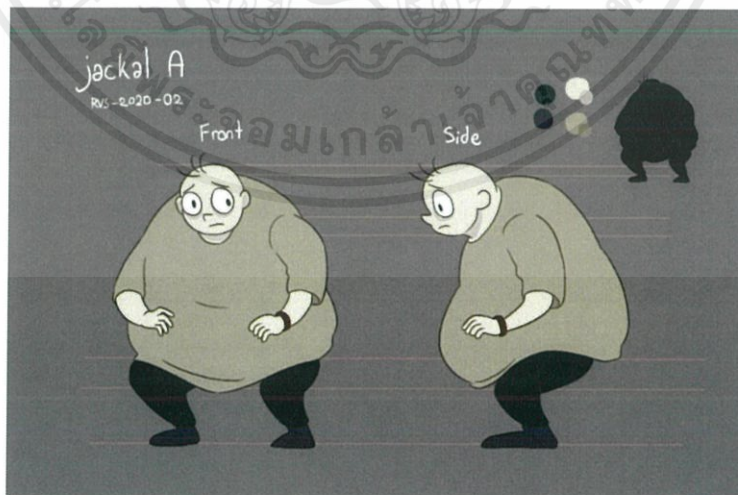
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยตัวละครลูกน้อง B เป็นหัวหน้าของเหล่าลูกน้องเสี้ยเปรมวิตร จึงได้ออกแบบให้มีลักษณะภายนอกโดยตัวสูงบาง ดูสุขุม ใส่แว่นสีดำ พกปืนติดตัวไว้เป็นอาวุธยามฉุกเฉินและสวมใส่สร้อยคอจากซากสัตว์ป่า ตัวละครลูกน้อง B เป็นคนเดียวที่มีความกล้าพอจะต่อสู้กับวิญญาณไอ้แดง



ภาพที่ 28 ตัวละครลูกน้อง B แบบFinal

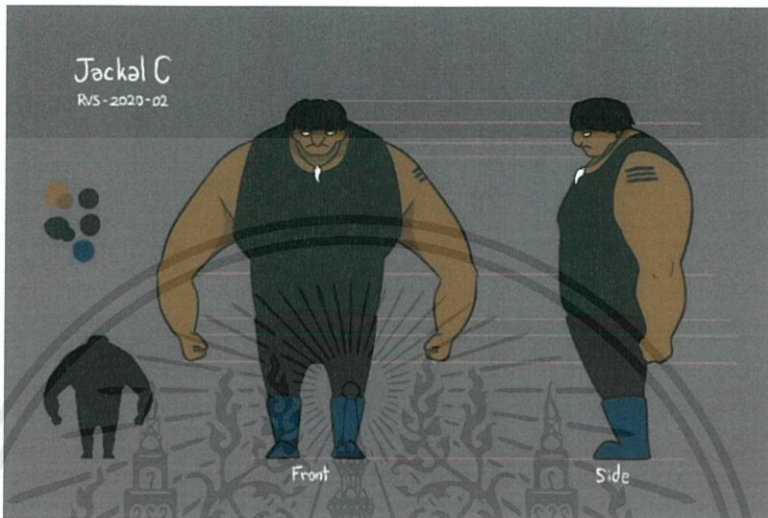
ตัวละครลูกน้อง A เป็นหนึ่งในลูกน้องของเสี้ยเปรมวิตร มีลักษณะภายนอกที่อ้วนถ้วน ดูขี้กลัว และสวมใส่กำไลจากซากสัตว์ที่ข้อมือ ซึ่งตัวละคร A เป็นตัวละครที่หนีจากโจมตีของวิญญาณไอ้แดงได้นานที่สุด



ภาพที่ 29 ตัวละครลูกน้อง A แบบFinal

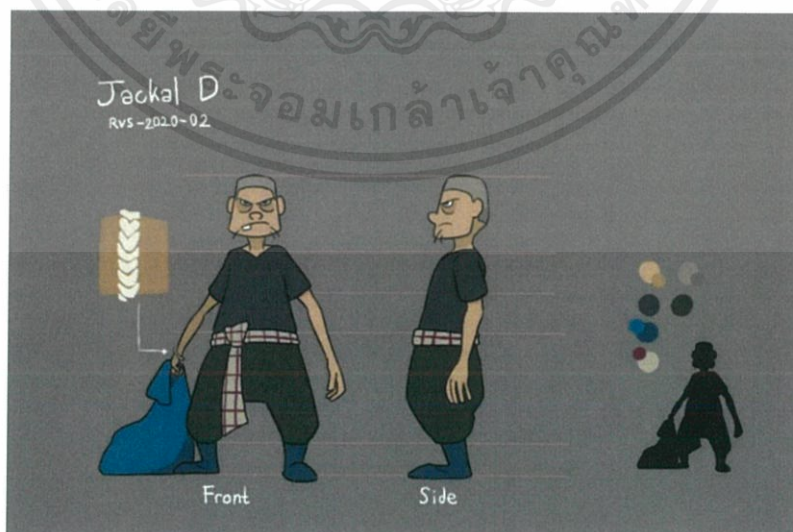
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครลูกน้อง C เป็นหนึ่งในลูกน้องของเสี่ยเปรมวิตร มีลักษณะภายนอกเป็นชายที่มีร่างกายดูกำยำ แข็งแกร่ง สูงที่สุดในกลุ่ม และสวมใส่สร้อยจากขากสัตว์ป่า ถึงแม้ภายนอกจะดูแข็งแกร่งแต่จริงๆเป็นคนที่ซึ่กั้วเฉกเช่นเดียวกับลูกน้องA



ภาพที่ 30 ตัวละครลูกน้อง C แบบFinal

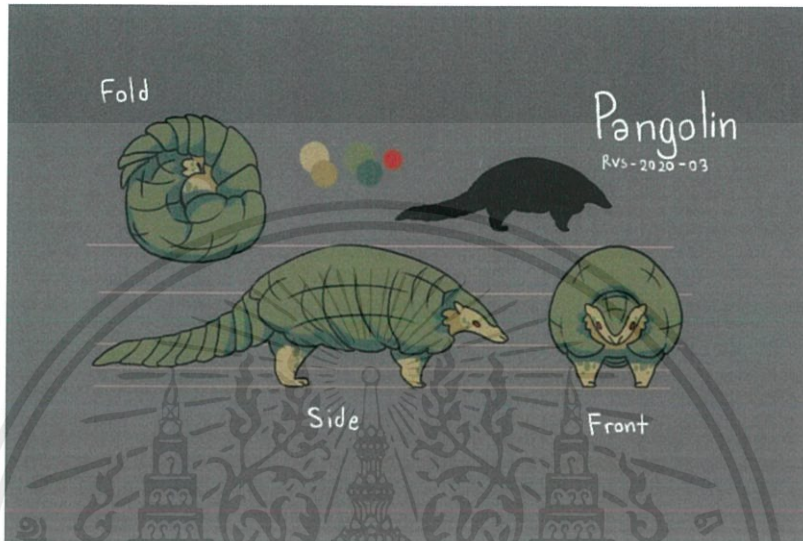
ตัวละครลูกน้องคนสุดท้ายคือลูกน้อง D มีลักษณะที่ดูดุร้าย และร่างกายที่ดูไม่แข็งแรง ตัวละครลูกน้อง D สวมใส่กำไลจากขากสัตว์ป่า เป็นตัวละครลูกน้องคนแรกที่ถูกชมจะได้ใจ และเป็นตัวละครตัวแรกที่โดนวิญญานของไอ้แดงล้างแค้น



ภาพที่ 31 ตัวละครลูกน้อง D แบบFinal

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.4. ตัวละครตัวนี้มเป็นตัวละครประกอบที่จะนำพาวิญญานไอ้แดงไปพบกับเสี้ยเปรม วิตรและลูกน้องของเสี้ยเปรมวิตร ซึ่งเป็นตัวประกอบที่สำคัญภายในเรื่อง โดยได้ออกแบบให้มีลักษณะ อ้วนกลมจากการโดนบังคับให้กินแป้งเปียกเพื่อนำส่งไปขายต่อต่างประเทศ



ภาพที่ 32 ตัวละครตัวนี้แบบFinal

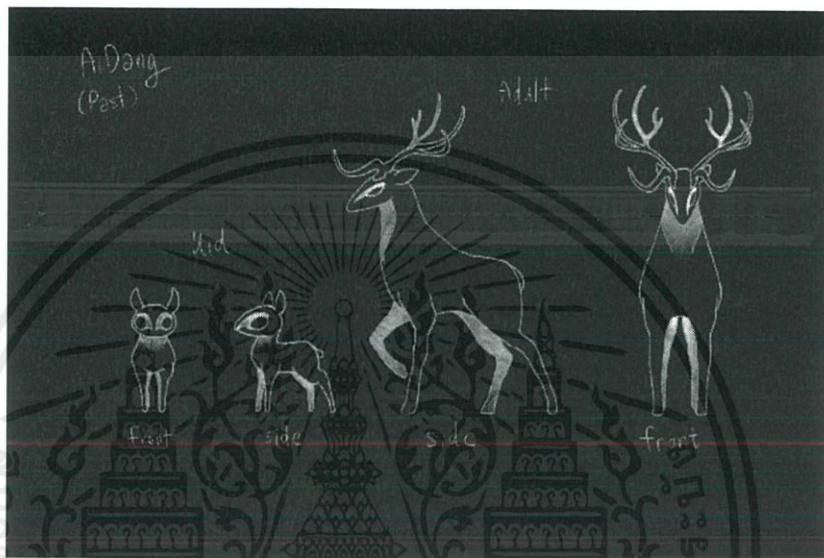
เมื่อทีมงานได้ออกแบบตัวละครครบหมดแล้ว ก็ได้ทำการเปรียบเทียบส่วนสูงเอาไว้เพื่อนำมาเป็นต้นแบบเวลาวาดภาพเคลื่อนไหวเพื่อที่จะไม่ให้ผิดสัดส่วนของแต่ละคน



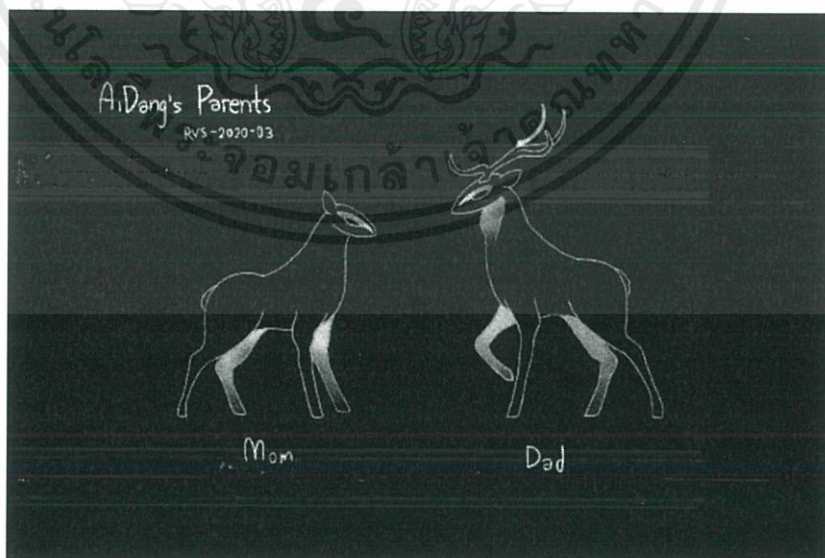
ภาพที่ 33 ภาพเปรียบเทียบส่วนสูงสัดส่วนของแต่ละตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.5. ตัวละครตอนย้อนความทรงจำไอ้แดงในอดีตข้าพเจ้าและทีมงานได้ปรึกษากัน ให้ช่วงย้อนความทรงจำแทนที่จะเป็นภาพแอนิเมชัน แต่จะให้เป็นภาพกราฟฟิกขาว-ดำ ซึ่งทีมงานได้ทำการออกแบบตัวละครไอ้แดง ครอบครัวของไอ้แดงและนายพรานเป็นเส้นดินสอสีขาวที่มีการใช้Effect เหมือนภาพจากกล้องฟิล์มเก่าๆ และเลือดสีแดงสดจากการที่ครอบครัวของไอ้แดงโดนล่า

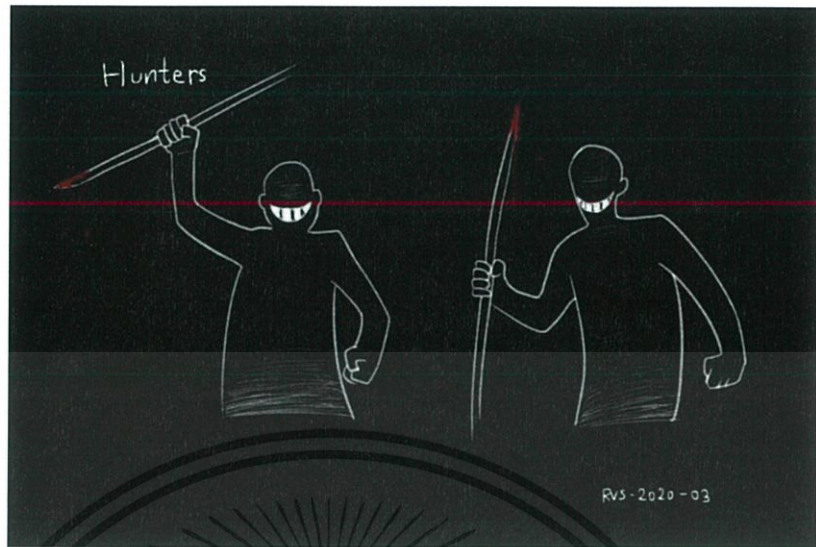


ภาพที่ 34 ตัวละครครอบครัวของแดงตอนย้อนความทรงจำในอดีต



ภาพที่ 35 ตัวละครไอ้แดงในแต่ละช่วงวัยตอนย้อนความทรงจำในอดีต

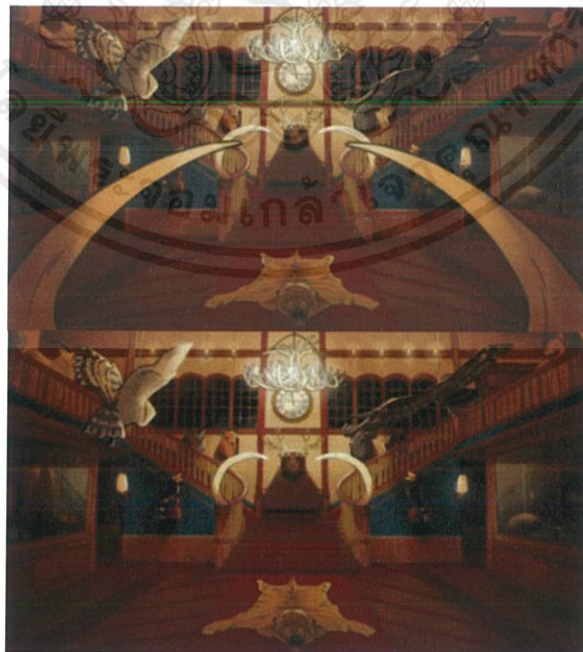
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 ตัวละครพรานล่าสัตว์ตอนย้อนความทรงจำในอดีต

1.3. ออกแบบฉากหลัง

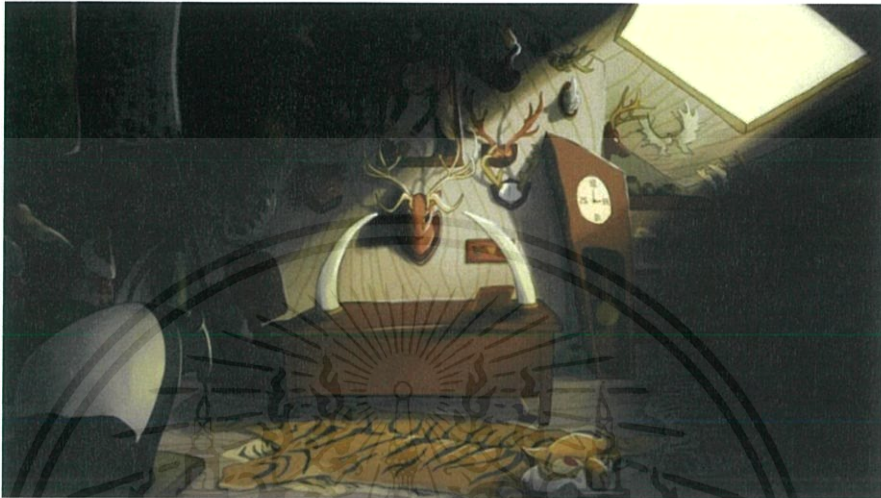
1.3.1. ฉากห้องสะสมซากสัตว์ป่า เป็นห้องของเสี่ยเปรมวิตรที่เอาไว้สะสมซากสัตว์ป่าแต่เมื่อแอนิเมชันเรื่องนี้จบลงซากสัตว์นั้นจะถูกแทนที่ด้วยซากของเสี่ยเปรมวิตรและลูกน้อง แทน โดยตอนแรกข้าพเจ้าและทีมงานได้ปรึกษากันว่าจะทำเป็นห้องโถงกลางบ้านที่มีสัตว์สตัฟฟ์ประดับส่วนต่างๆ



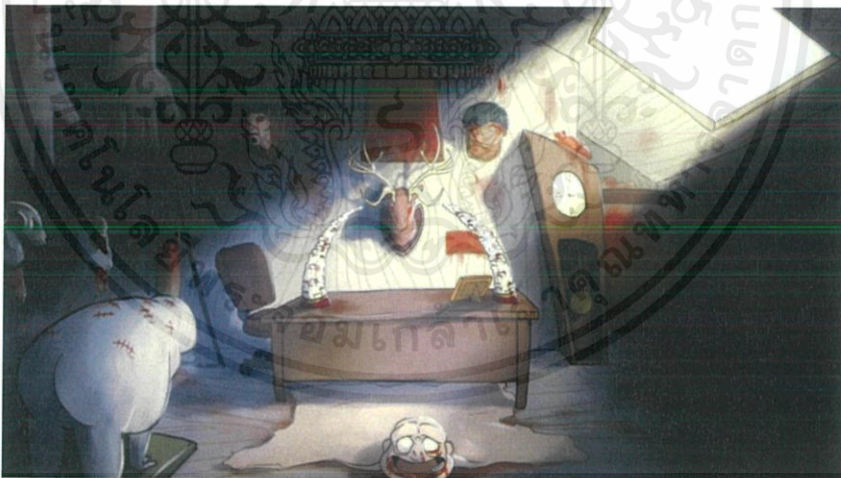
ภาพที่ 37 การออกแบบห้องสะสมซากสัตว์ป่า Draft ที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่เมื่อทำการออกแบบมามันกลับดูกว้างเกินกว่าที่จะเป็นห้องสะสมซากสัตว์ป่า ทีมงานจึงได้ทำการแก้ฉากห้องสะสมซากสัตว์ป่าใหม่ โดยได้ทำการเปลี่ยนให้เป็นห้องใต้หลังคาที่มีซากสัตว์สต๊าฟฟ์จัดวางอย่างระเกะระกะไว้แทน



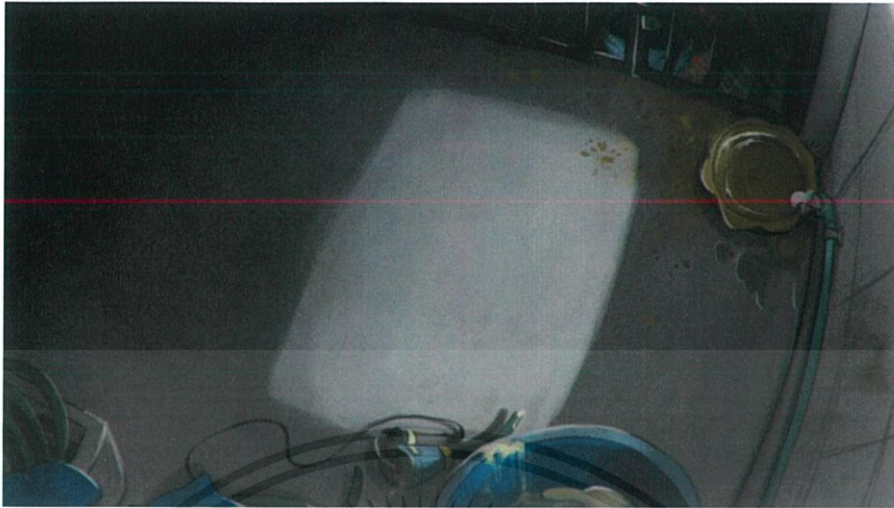
ภาพที่ 38 ฉากห้องสะสมซากสัตว์ป่า ตอนเป็นซากสัตว์สต๊าฟฟ์



ภาพที่ 39 ฉากห้องสะสมซากสัตว์ป่า ตอนเป็นซากคน

1.3.2. ฉากคอกตัวนึ่งเป็นห้องปิดที่ภายใน มีถาดใส่น้ำและอาหารวางไว้ให้ตัวนึ่งที่ถูกจับมา สภาพแวดล้อมภายในห้อง เพราะไม่ได้ทำความสะอาดจึงทำให้คอกตัวนึ่งดูเลอะเทอะและไม่น่าอยู่ เสียเท่าไร? ตัวนึ่งที่ถูกจับมาเมื่อเลี้ยงไปสักพักจะถูกจับนำไปขายโดยใส่ตัวนึ่งในกระสอบและขนส่งตัวนึ่งผ่านรถกระบะเพื่อนำไปขายให้กับชาวต่างชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 40 ฉากคอกตัวนึ่ง

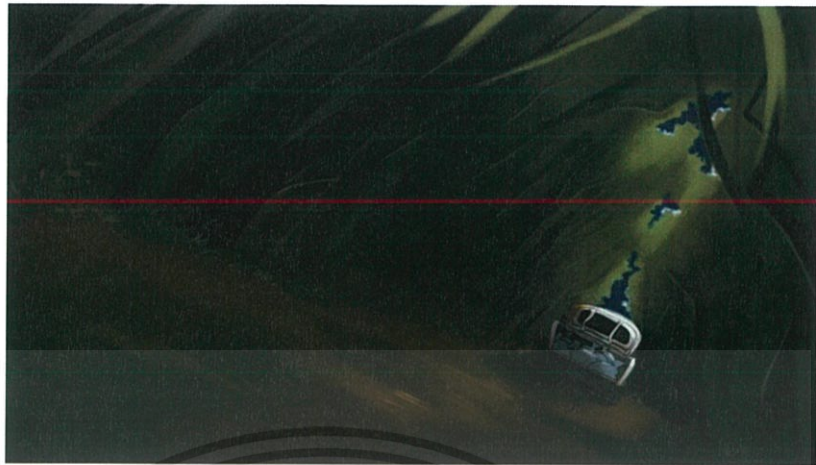
1.3.3. ฉากห้องควบคุมของเปรมวิตรในห้องควบคุมนอกจากซากสัตว์ป่าที่ถูกสตัฟฟ์ไว้แล้ว ยังมีจอคอยมอดูลาดเลาจากกล้องวงจรปิดขณะที่ลูกน้องของเสี่ยเปรมวิตรกำลังขนตัวนึ่งไปใส่ในรถกระบะ เสี่ยเปรมวิตรจะคอยประจำและประสานงานที่ห้องนี้



ภาพที่ 41 ฉากห้องควบคุมของเปรมวิตร

1.3.4. ฉากป่าข้างบ้านเสี่ยเปรมวิตรเป็นป่าในชายแดนภาคใต้ ซึ่งเป็นฉากที่เหล่าลูกน้องเสี่ยได้ทำการขนตัวนึ่งส่งไปให้ประเทศเพื่อนบ้าน และเป็นฉากที่วิญญาณไอ้แดงจะเริ่มทำการล้างแค้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 ฉากป่าข้างบ้านเสียเปรมิวิตร

1.4. เขียนบทบาท (storyboard) ภาพยนตร์

1.4.1. แนวคิดในการทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

เมื่อการออกแบบตัวละครและฉากหลักลงตัว จึงได้เริ่มการวาดสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ขึ้นมาเพื่อออกแบบมุกกล้อง โดยแต่ละช็อตข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ที่มีช็อตแสดงถึงสัญลักษณ์ของการเป็นผู้ล่าและผู้ถูกล่าเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบมุกภาพและการเคลื่อนไหว

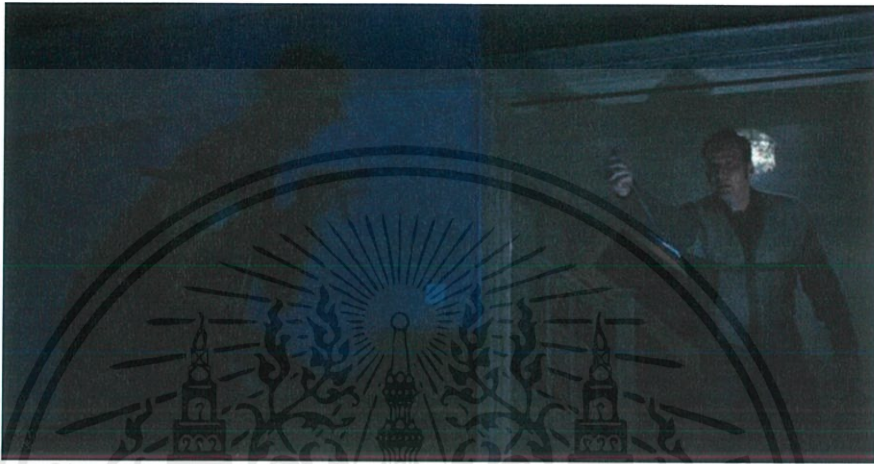


ภาพที่ 43 ช็อตในภาพยนตร์เรื่องPsycho

ที่มา : Jill Pantozzi. [Psycho Prequel TV Series Has Cast Norman Bates' Mother](https://www.themarysue.com/psycho-prequel-tv/) [ออนไลน์], สืบค้น 27พฤศจิกายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.themarysue.com/psycho-prequel-tv/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อตลกที่กำลัญกับตัวเอกในเรื่อง Psycho หากมองผิวเผินก็ดูเหมือนไม่มีอะไรแต่ตัวเรื่องได้ใส่ความหมายแฝงของการเป็นผู้ล่าชัดเจนโดยผ่านจากนกฮูกด้านหลังที่กางปีกออกมาพร้อมที่จะพุ่งใส่เหยื่อ เพื่อสื่อถึงตัวตลกที่เป็นเสมือนผู้ล่า ข้าพเจ้าได้นำเอาแนวคิดนี้มาใส่ในข้อตลกบอร์ดเพื่อให้สื่อความหมายออกมาในข้อตลกที่เสียดเปรมิตรมองกล้องวงจรปิด



ภาพที่ 44 ข้อตลกในภาพยนตร์เรื่อง Crooked man

ที่มา : majorcineplex, The Crooked Man หนังสยองขวัญ ภาคแยกจาก The Conjuring 2 [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤศจิกายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.majorcineplex.com/new/The-conjuring-2>.


ข้อตลกในเรื่องของ The Crooked Man ตอนที่ตัวเอกเจอกับ The Crooked man ได้มีการเล่นกับเงา เพื่อสื่อให้เห็นถึง The Crooked Man ที่กำลังเข้ามาหาตัวเอกจากความมืด ข้าพเจ้าได้ตีความและนำเอาแนวคิดของข้อตลกนี้มาใช้กับข้อตลกที่สมันมองลูกน้องของเสียดเปรมิตรจากบนพื้นและข้อตลกที่เฝ้าเงาใช้เขาโจมตีใส่ลูกน้องของเสียดเปรมิตร

1.4.2. สตอรี่บอร์ด (Storyboard)

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 1

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
<p>↓</p> <p>↗</p> <p>↓</p> <p>↗</p>		<p>Shot : LS ห้องสะสมซากสัตว์ในบ้าน ของเสียเปรวมิตร ใบห้องเต็มไปด้วยสัตว์ส ตर्फ (เขาสัตว กระดูกและกระดูกของ งสัตว์ต่าง ๆ</p> <p>ได้ภาพวาดเปรวมิตรภ บซากเสือโคร่ง มีหัวสับสตีฟ ขนาดใหญ่</p> <p>กล้องค่อย ๆ ZOOM เข้าไปในดวงตาสีดำของ งหัวสับสตีฟ จนทุกอย่างดำมืดสนิท</p> <p>เสียงวงกลมสีขาวเริ่ม ปรากฏขึ้น</p>		

Frame aspect ratio = 2:1

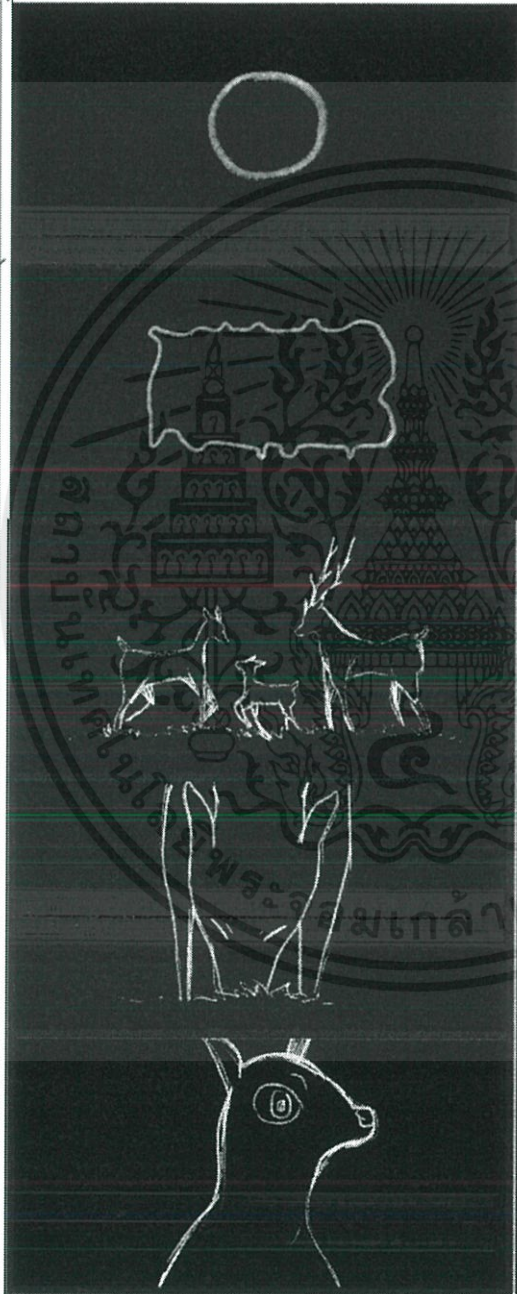
ภาพที่ 45 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 2

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>เส้นวงกลมค่อย ๆ โท่งขึ้น</p> <p>เส้นตรงเริ่มเปลี่ยนตัวเอง กลายเป็นกรอบครึ่งสมัน ปรากฏเป็น พ่อสมัน แม่สมัน และสมันน้อย ที่กำลังเล่นกันอย่าง มีความสุข</p> <p>ในขณะที่สมันน้อยเริ่ม ทักว่าอยู่ ก็ได้ยินเสียงบางอย่าง ดังขึ้นมา ลูกสมันจึงหันตามเสียง</p>	<p>เสียงเป็น 1 นาที</p>	

Frame aspect ratio = 2:1


ภาพที่ 46 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 3

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>เส้นได้แยกเป็นสองส่วน จากลูกสมันกลายเป็น ภาพพ่อสมันบู๊โตเนอชิง มีเลือดนองพื้น</p> <p>ร่างของพ่อสมันค่อย สลายจนเหลือแต่ คาบเลือด</p> <p>ลูกสมันมองพ่อคอบของ ด้วยความตกใจ ก่อนจะไล่ฮันเสียงปืน อีกครั้ง</p> <p>เส้นเริ่มมีการสั่น</p> <p>ลูกสมันกับเตรียมวิ่ง เป็ยงจจะทเส้นเริ่ม เปลี่ยนกลายเป็น แม่และลูกสมันกำลังวิ่ง กนนิายพราน</p>	<p>เสียงปืน 1 นัด</p>	

Frame aspect ratio = 2:1

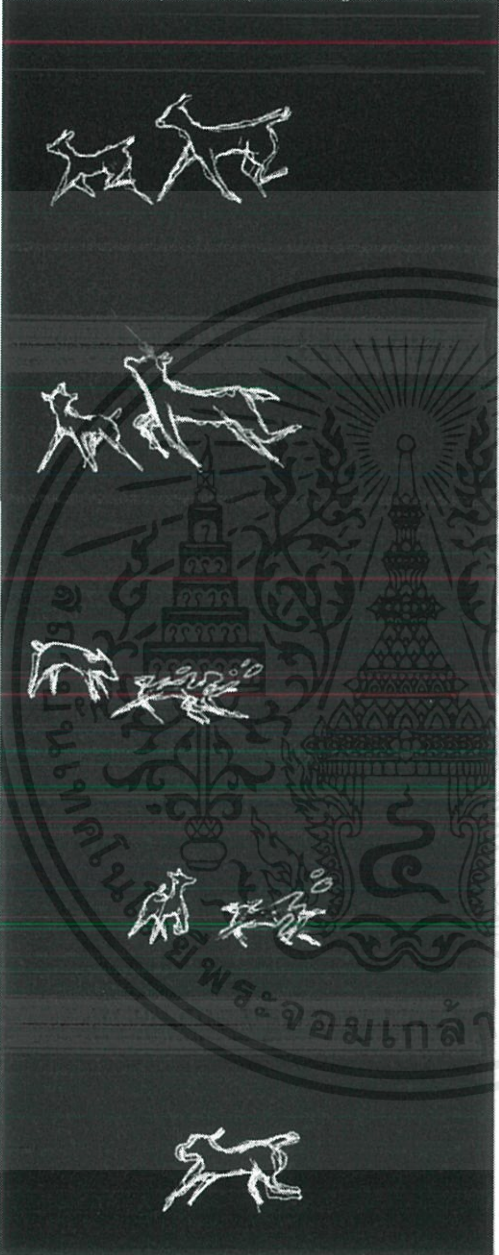
ภาพที่ 47 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 4

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>แม่และลูกสมันวิ่งหนี นายพราน</p> <p>แม่สมันโอดร้อง</p> <p>ลูกสมันพยายามจะ ช่วยแม่สมันแต่เสียง ปืนของนายพรานค่อย ๆ ไล่ทลึงดังขึ้นมา ลูกสมันจึงต้องจำใจวิ่งหนี นายพรานไปท รื่องที่สุด</p> <p>แม่สมันค่อย ๆ สลายไป</p>	<p>เสียงปืน</p> <p>เสียงปืนดังขึ้นเรื่อย ๆ</p>	

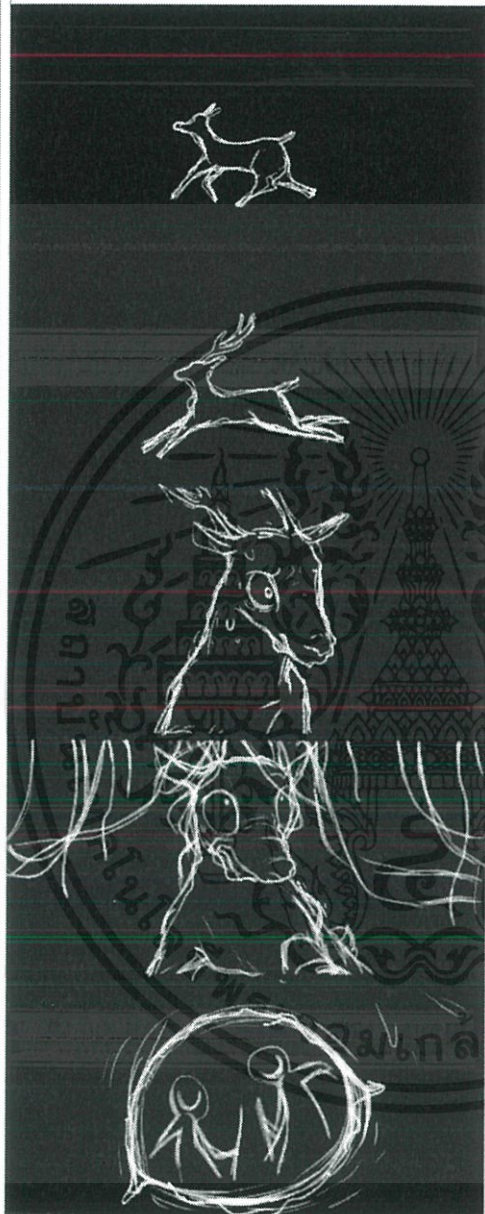
ภาพที่ 48 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 5

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>ในขณะที่ลูกสมันกำลังวิ่งไป เสนก็เริ่มเปลี่ยนลูกสมันต่อ ๆเติบโตขึ้น</p> <p>กลองรับหน้าสมัน ที่กำลังวิ่งหนีนายพราน ด้วยสีหน้าร้อนรน หันหลังกลับไปมอง นายพราน</p> <p>จังหวะที่สมันหันหลังไปมอง นายพราน สมันก็ชนเข้ากับเถาวัลย์ที่ ห้อยลงมาจากกิ่งไม้ สมันพยายามสะบัดออกแต่ เถาวัลย์ก็ไม่หลุด</p> <p>ECU เข้าไปในดวงตาของสมัน เป็นทีมนายพรานสองคน ที่กำลังมองสมัน ตัวขร่อยขี้ม พร้อมกับท้าว</p>		

Frame aspect ratio = 2:1

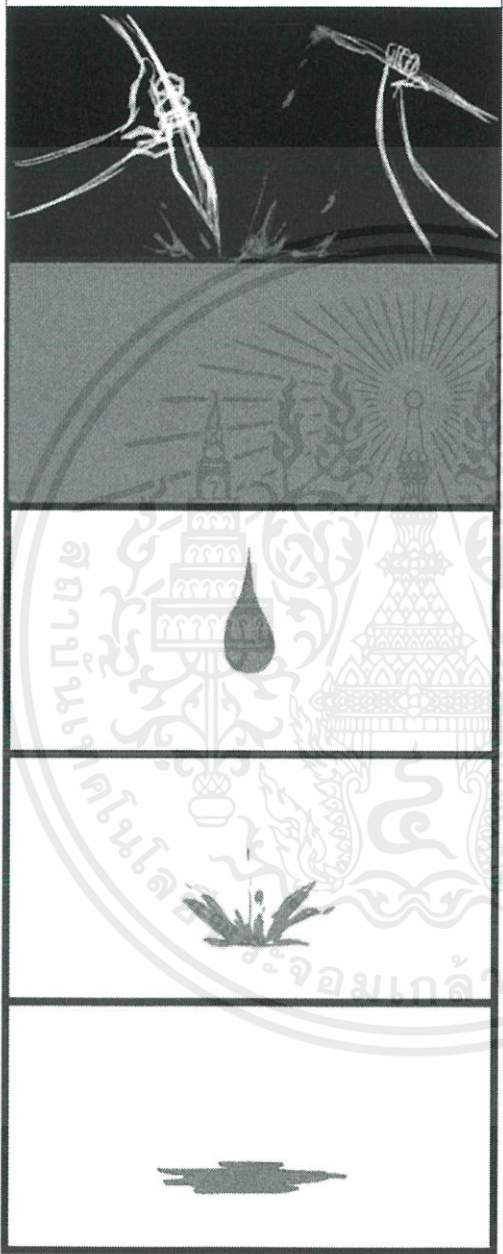
ภาพที่ 49 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 6

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>เสียงแห่งของท้าว</p> <p>นายพรานทั้งสองพลัด กันแห่งสนับ จบทุกช่วงเริ่มเปลี่ยน กลายเป็นสีแดงจากเลือด ของสนับ</p> <p>กล้องZoom Out</p> <p>จากสีแดงกลายเป็นหยด เลือดก็ค่อย ๆ หดลงพื้น</p> <p>เสียงน้ำหยด</p> <p>หยดเลือดกระทบกับพื้น</p>		

Frame aspect ratio = 2:1


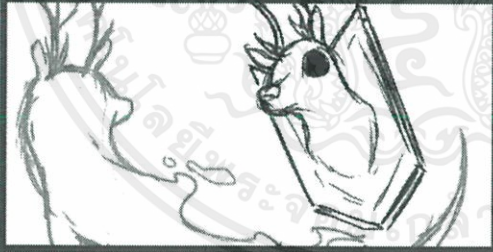
ภาพที่ 50 สตอริบอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 7

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
		<p>ทอดเงืดค่อย ๆ แปร เปลี่ยนกลายเป็น วิญญาณสมันที่ออก มาจากทิวสนับสตัฟฟ์</p>		
		<p>วิญญาณสมันมองไปรอบ ๆ ก็เบงะล่องลอยไปตรอบ ๆ ห้องสะสมซากสัตว์ของ ปรมวิตร</p>		
		<p>วิญญาณสมันลอยไปหยุด อยู่ตรงทิวละองสตัฟฟ์</p>		
			<p>เสียงปิ่นและเสียงละอง ดังขึ้นเบา ๆ</p>	

Frame aspect ratio = 2:1





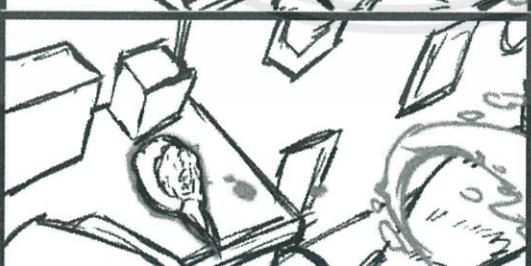
ภาพที่ 51 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 8

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		วิญญาณสมันลอยไปที่อื่น มวลพลังงานสีแดงค่อย ๆ ลอยออกมาจากหัวละออง สตีเฟฟ		
		วิญญาณสมันหลุดดูงาข้าง ดูประเด็น ข้าง ๆ มีรูปนายปรมวิตร และลูกน้องถ่ายกับซางข้าง	ได้ยินเสียงชวาน , เสียงเลื่อยไม้ และเสียงร้องของช่างเนา ๆ	
		วิญญาณสมันลอยไป ที่อื่นต่อ มวลพลังงานสีแดงลอยไป หาวิญญาณสมัน		
		วิญญาณสมันลอยไปหลุด อยู่ที่ พระพุทธรูปแกะจาก ท่อนกสนหิน	มีเสียงกรรอง และเสียงสวานเบา ๆ	
		วิญญาณสมันลอยไปที่อื่น ต่อ มวลพลังงานจากพระพุทธร รูปแกะสลักท่อนกสนหิน ลอยตามวิญญาณสมันมา		

Frame aspect ratio = 2:1



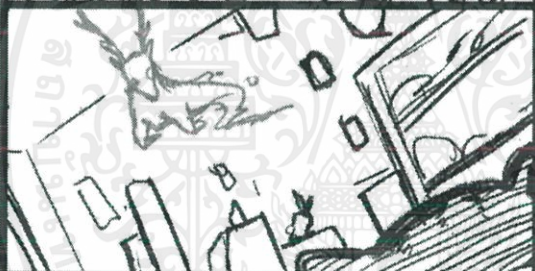
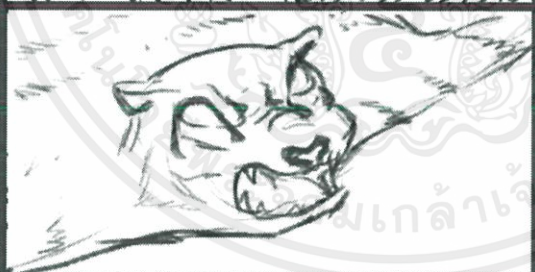

ภาพที่ 52 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 9

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		วิญญาณสมันลอยไปหยุดอยู่ที่ชั้นวางสัตว์ต่าง ๆ	เสียงของสัตว์นานาชนิดต่าง ๆ ร้องโหยหวนขึ้นมาเบา ๆ	
		วิญญาณสมันลอยไปที่อีกต่อมวลพลังงานสีแดงจากตู้โชว์ลอยตามวิญญาณสมันมาติด ๆ		
		วิญญาณสมันลอยไปหยุดอยู่กลางห้อง มีสิ่งเกิดบางอย่างที่กลางพื้นห้องสะสม		
		วิญญาณสมันมองไปที่พระมหันต์เสือที่อยู่ใจกลางห้องโถง	เสียงปืนและเสียงกลกหนั่งดังขึ้นมาเบา ๆ	
		CU หน้าวิญญาณสมัน ตาสะท้อนกับพระมหันต์เสือ วิญญาณสมันเริ่มขมวดตัวด้วยความโกรธและเริ่มพองขึ้นเพราะมวลพลังงานสีแดงที่ค่อย ๆ ซึมเข้ามาในตัว		

Frame aspect ratio = 2:1

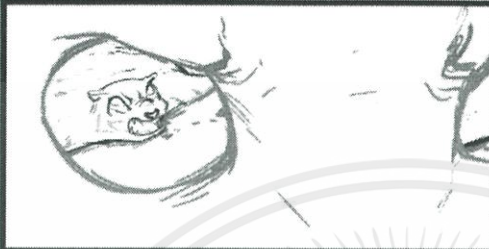

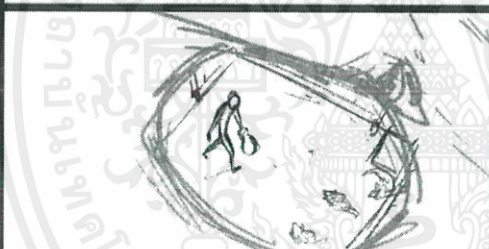


ภาพที่ 53 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 10

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		กล้องZoom in เข้าไปในดวงตาของ สมัน		
		จังหวะที่สมันกระพริบตา มันก็ได้ยินเสียงนางอย่าง	เสียงตัวมันค่อย ๆ ดังขึ้น มาจากกลบเสียงต่าง ๆ	
		กล้องZoom in เข้าไปเรื่อย ๆ ในตาของวิญญานสมัน แปรเปลี่ยนกลายเป็น ลูกน้องของเสี้ย ที่กำลังเดินไปจับตัวมัน		
		ลูกน้องเสี้ยจับตัวมันมัดใส่ เข้าไปในถุงกระสอบ		
		ภาพZoom out ออกกลายเป็นภาพกล้อง วงจรมืด	เสียงกล้องวงจรมืด	

Frame aspect ratio = 2:1

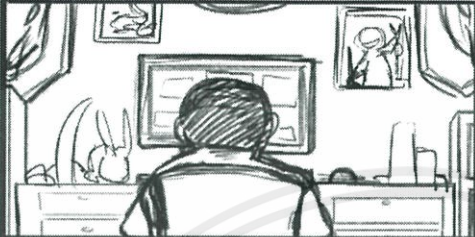

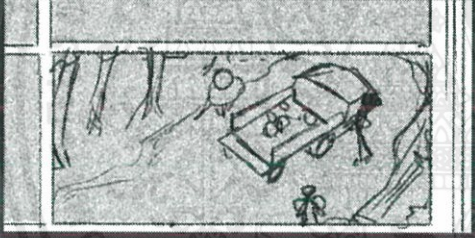


ภาพที่ 54 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 11

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
		ภาพตัดกลายเป็นเปรมวิตร มองออกนอกหน้าต่างลงบนสิ่ง ตัวมีใบที่ห้องทำงานตนเอง เปรมวิตรมองกล้องวงจร ปิดด้วยความพึงพอใจ		
		ภาพถูกบดบังกำลังชนส่ง ตัวบีมกับ		
		อยู่ ๆ ก็มีอะไรบางอย่าง ลอยตัดหน้ากล้องไป		
		เปรมวิตรมองตัวสิ่ง ลอยผ่านไปด้วยความ สงสัย		

Frame aspect ratio = 2:1


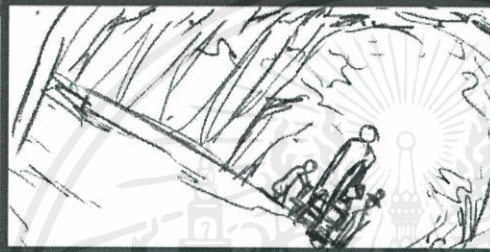
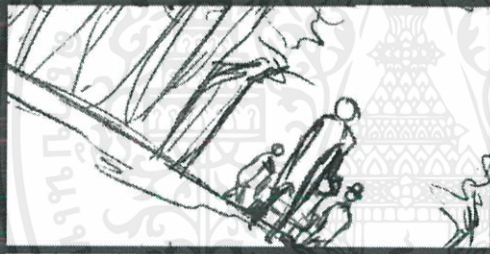
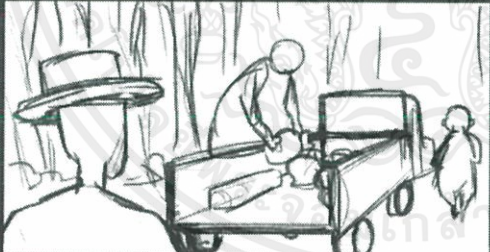
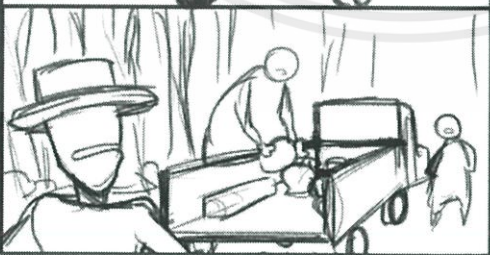
ภาพที่ 55 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1.2

PAGE NUMBER: 12

CU	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ลูกน้องคนหนึ่งเดิน ชนตุ่มในอุ้งกระสอบ ไปที่รถกระบะ		
		กล้องDolby In เดินตามลูกน้องเสีย อย่างช้า		
		มีการเคลื่อนไหวแบบ handheld camera		
		ลูกน้องคนอื่น ๆ กำลัง วางตุ่มที่รถกระบะ		
		ลูกน้องทั้ง 3 ได้ยินเสียงบางอย่าง ดังมาจากทางที่ลูกน้องA เดินมา ทั้ง 3 จึงรีบกันไปมอง	เสียงตุ้งตก	

Frame aspect ratio = 2.1






ภาพที่ 56 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2

PAGE NUMBER: 13

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		เมื่อลูกน้องเสียที่เหลือนหันกลับไปที่โต๊ะ ลูกน้อง A ที่กำลังเดินมาแล้ว เจอเพียงถุงใส่ตัวนิ่มที่หล่นอยู่บนพื้น ตัวนิ่มรับวิ่งหนีออกจากกองกระสอบ		
		ลูกน้อง B ได้รู้สึกถึงความผิดปกติบางอย่าง จึงเตรียมปืนไว้เพื่อป้องกันตัว และหันซ้ายหันขวาเพื่อหาสิ่งผิดปกตินั้น ลูกน้องที่เหลือนหันมองซ้ายมองขวาตาม		
			เสียงนับตัว	
		Bird Eye View ลูกน้อง B ได้ยินเสียงบางอย่างจากด้านบน จึงรีบหันไปถือ	เสียงปืน 1 นัด	
		ลูกน้อง B สะงักและมีสีหน้าตกใจเมื่อเห็นบางอย่าง		

Frame aspect ratio = 2:1





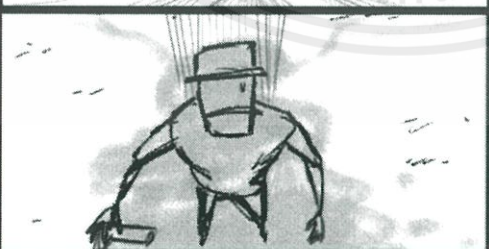
ภาพที่ 57 สตอริบอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2

PAGE NUMBER: 14

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ลูกน้อง A โดยวิญญาณสามไม้ใช้ เป็นโล โดยใช้เซตจริงเช่น ลูกน้อง A ไร่		
		ก่อนจะปล่อยตัวลูกน้อง A จนตัวไปกระทบกับ ธรกระบะเข้า เขาเริ่มหดกลับ	เสียงคนกระแทกรถ	
				
		กำลัง zoom out ออกมาเป็นวิญญาณสามไม้ ตัวใหญ่ Shot เปิดตัวสามไม้		
				

Frame aspect ratio = 2:1






ภาพที่ 58 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2

PAGE NUMBER: 15

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>ลูกน้อง B เสียงปิ่นไปที่สมันอีกรอ B และอิงไปที่วิญญาณ สมันอีกรสองนัด</p>	<p>เสียงอิงปิ่น</p>	
				
		<p>ลูกกระสุนทะลุกลางหัว ของวิญญาณสมัน ก่อนที่รูจากกระสุนนั้นจะ ผสานกัน</p>		
		<p>วิญญาณสมันลอยมา หน้ากล้อง</p>		
				

Frame aspect ratio = 2:1

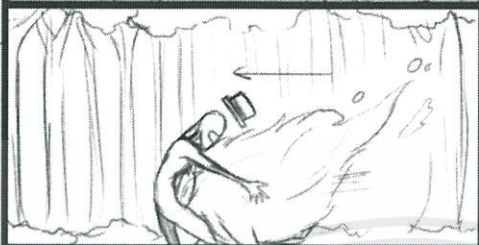
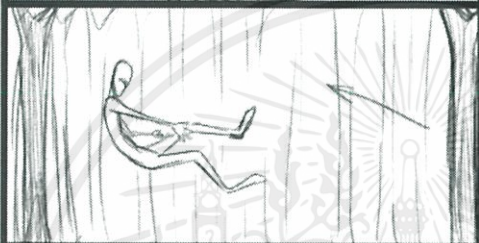
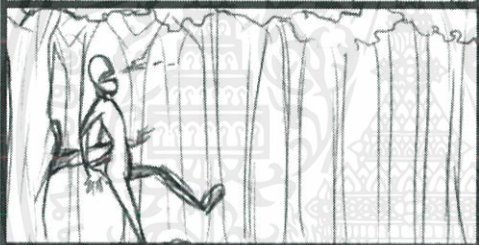


ภาพที่ 59 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2

PAGE NUMBER: 16

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		วิญญาณสมัยลอลอง มาตรงพื้น ก่อนที่จะพุ่งชนไปที่ ลูกน้อง B อย่างจัง	เสียงสนับชนคน	
				
		ลูกน้อง B โดนขวดจนตัวลอยไปตด ล้มไป		
		ลูกน้อง B ตะเกียดตะกายโดยความ ทรมานจากกิ่งไม้ที่จะติด ที่หลัง	เสียงร้องโหยทวน	
		กส่งถ่ายไปที่ขาของ ลูกน้อง B ก็พยายามดิ้นไต่หลุด	เสียงร้องโหยทวน	

Frame aspect ratio = 2:1

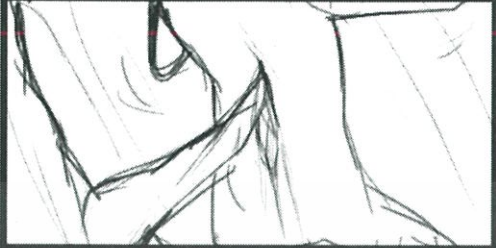

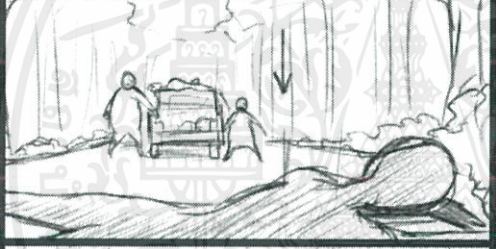
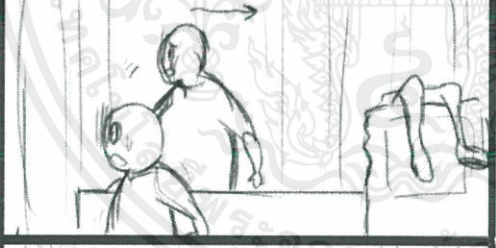

ภาพที่ 60 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2

PAGE NUMBER: 17

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		กล้องถ่ายไปที่หลังของลูกน้อง B เนื้อของลูกน้อง B ต่อๆ อีกขาด	เสียงไทยทวน เสียงเนื้ออีกขาด	
		ลูกน้อง C และ B มองลูกน้อง B ที่มือต่อๆ อีกขาด ด้วยความหวาดกลัว ต่อๆ ภายหลัง	เสียงไทยทวน เสียงเนื้ออีกขาด	
		ลูกน้อง B ไร้หนังกกลางมาบนพื้น และได้หนีไป	เสียงคนตก	
		ลูกน้องมองด้วยความช็อค ลูกน้องรับพยานวิ่งหนีวิญญาณเสกมัน		
		กล้อง Track ตามลูกน้อง C ที่พยานวิ่งหนีเหตุการณ์ ลูกน้อง D วิ่งนำ		

Frame aspect ratio = 2:1




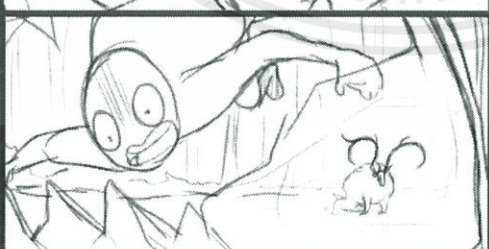
ภาพที่ 61 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2

PAGE NUMBER: 18

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ลูกน้อง C วิ่งไปได้สักพักก็มีเขาสมันโล่ ตามลูกน้อง C มา		
		เขาสมันโล่ตอลูกน้อง C		
		วิญญาณสมันโล่ของ มาทาลูกน้อง C		
		3D หมุนไปด้านหลัง เขากลูกน้อง C ลงไป		
		3D หมุนไปด้านหลัง วิญญาณสมันโล่เขาย้อน ลูกน้อง C ไปโดนรถจรด		

Frame aspect ratio = 2:1


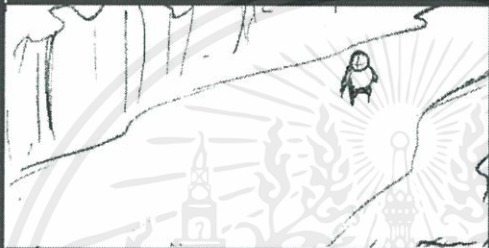



ภาพที่ 62 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:2

PAGE NUMBER:19

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		เสียงกรีดร้องด้วยความ เจ็บปวดของลูกน้อง C ดังขึ้น จนลูกน้อง B ก็เหล็งไปมองทันที	เสียงลูกน้อง C กรีดร้อง	
		U.S ลูกน้อง B ก็หันหลังกลับไปมอง ทางที่ว่างเปล่า		
				
				
		จังหวะที่ลูกน้อง B กำลังจะวิ่งหนีต่อเนื้ วิญญาณสมับก็ได้มาดัก ทางด้านหน้าของตนเอง		

Frame aspect ratio = 2:1






ภาพที่ 63 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:2

PAGE NUMBER:20

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
		ลูกน้อง D วิ่งย้อนกลับไปทางเดิม		
				
		เขาของวิญญาณสมันต์ขๆ เลื้อยออกมา และพุ่งไปหาลูกน้อง D		
				

Frame aspect ratio = 2:1


ภาพที่ 64 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2,3

PAGE NUMBER: 21

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>3D เงาของสมันพุ่ง เข้าใส่ลูกน้อง D</p> <p>ทุกอย่างตัดเป็นสีดำ</p> <p>ภาพตัดมาห้อง CCTV เป็นภาพลูกน้อง D นั้นเป็นศพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงกรรเชียงจาก ลูกน้อง D ดิ่งขึ้นสีกพัก ก็สาไป - เสียงทางว-4 ครึ่งดังขึ้น 	

Frame aspect ratio = 2:1

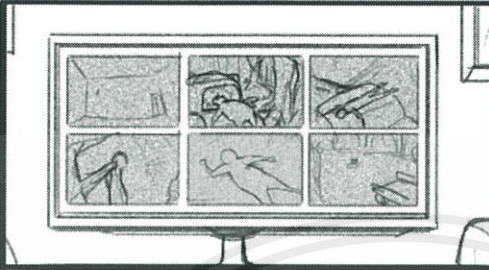


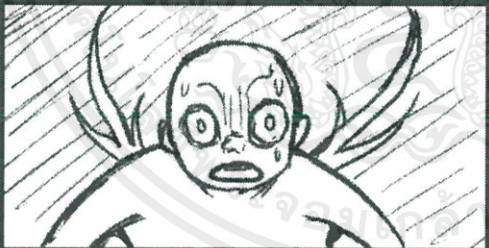

ภาพที่ 65 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:3

PAGE NUMBER:22

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ปรากฏเป็นจอ CCTV ที่แต่ละภาพนั้นเป็นเหล่า ลูกน้องที่กลายเป็นศพ		
		ปรากฏเป็นเสือเปรมวิธ กำลังมองภาพ CCTV		
		เสียมองภาพในกล้อง วงจรปิดด้วยความ หวาดกลัว		
		เขาปรากฏออกมาด้าน หลังของเสือ		
				

Frame aspect ratio = 2:1





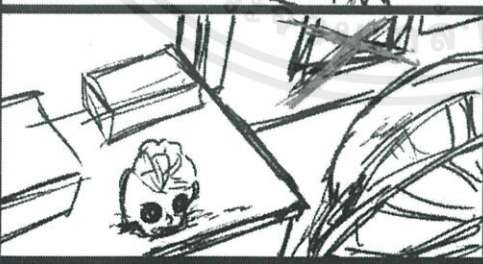
ภาพที่ 66 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:3

PAGE NUMBER:23

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
		<p>เขาค่อย ๆ ปรากฏมา ด้วยพลังของเสีย และลากเสียเข้าไปจน ทุกอย่างมืดสนิท</p>	<p>เสียงเสียงร้องด้วย ความหวาดกลัว</p>	
		<p>ภาพตัดเป็นฉากดำ</p>		
		<p>ภาพตัดมากลายเป็นหัว คนสติเฟื่องแทนที่ ตัวละคร</p>		
		<p>พระพุทธรูปกระชนทับถูก แทนที่ด้วยหัวของมนุษย์ที่ โดนเปิดกระโถน</p>		

Frame aspect ratio = 2:1

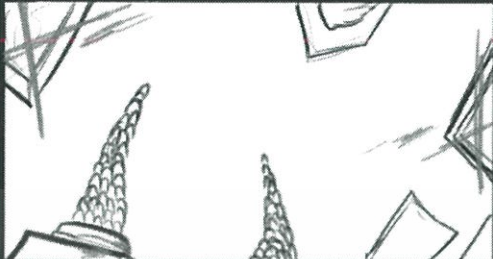
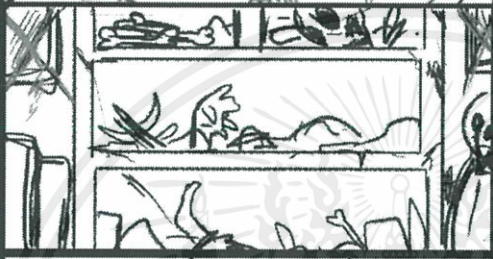



ภาพที่ 67 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:3

PAGE NUMBER: 25

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		นางช้างถูกแทนที่ ด้วยฟีนของมณุษย์		
		ตู้โชว์ซากสัตว์ ถูกแทนที่ด้วยชาวมณุษย์		
		พระมเหสีถูกแทนที่ด้วย เนื้อของเสือเปรมวิตร		
				
				

Frame aspect ratio = 2:1





ภาพที่ 68 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 3

PAGE NUMBER: 25

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↙ ↘		กล้อง Zoom Out ออก กลายเป็ห้องสะสม ชูกลสัตว์ของเปรมวิตร ที่ ตอนนีโคนแทนที่ด้วยอิน ส่วนของมนุษย์ วิทยุยานสมัยนต่อย ำ สลายและหายไป		
				
				
				

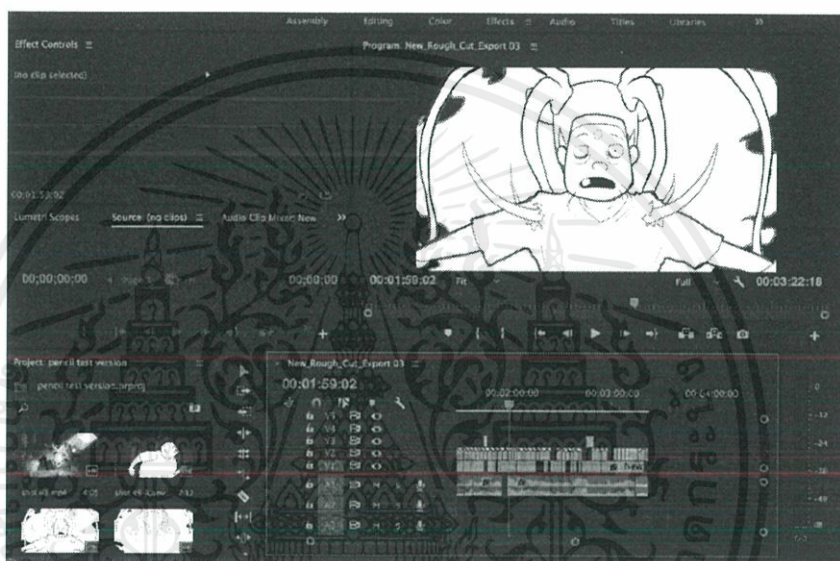
Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 69 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5. การตัดต่อภาพให้เห็นความยาวของแต่ละช็อตตามแอนิเมติก (Animatic)

นำช็อตที่วาดในสตอรี่บอร์ด (Storyboard) มาตัดต่อใส่เสียงและระยะเวลา เพื่อกำหนดว่าการทำภาพเคลื่อนไหวในแต่ละภาพใช้เวลาในการแอนิเมทกี่นาที เมื่อตัดจังหวะได้ตามที่ต้องการแล้วก็ทำการเรนเดอร์เป็น Mp4. เพื่อนำมาเป็นแบบในการทำขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์



ภาพที่ 70 ตัวอย่างการตัดต่อแอนิเมติก (Animatic)

2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

2.1. การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

2.1.1. วาดเฟรมการเคลื่อนไหวหลัก (key frame) ของแต่ละช็อต ตามบทบาทโดยให้ความยาวช็อตตามแอนิเมติก (Animatic) ในการแอนิเมทคีย์เฟรม 2 มิติ ได้ทำการร่างดินสอในโปรแกรม Photoshop ซึ่งการวาดคีย์เฟรมหลัก (Key frame) ได้ออกแบบท่าทางโดยใช้ Staging เพื่อให้การออกแบบท่าทางของตัวละครมีความชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 71 ตัวอย่างการคีย์เฟรมหลัก (Key frame) ในแต่ละช็อต

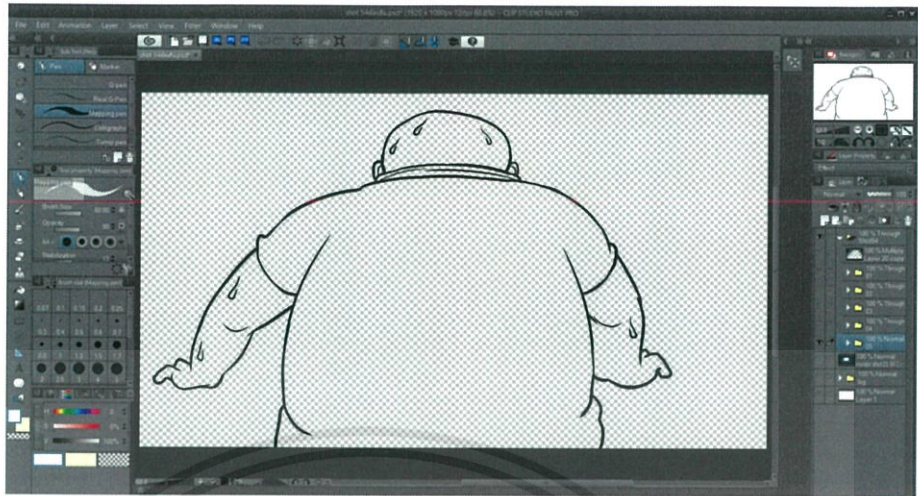
2.1.2. วาดเฟรมระหว่างเฟรมหลัก (In - between) ให้การเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติ เมื่อทำการวาดคีย์เฟรมเสร็จแล้วจึงเริ่มทำการวาดระหว่างเฟรมหลัก (In - between) เข้าไป โดยการวาดระหว่างเฟรม (In - between) ในแต่ละครั้งได้นำ 12 หลักพื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหวมาใช้ เพื่อให้การเคลื่อนไหวนั้นมีความน่าสนใจและชัดเจน



ภาพที่ 72 ตัวอย่างการใส่ภาพระหว่างเฟรม (In - between) ในแต่ละช็อต

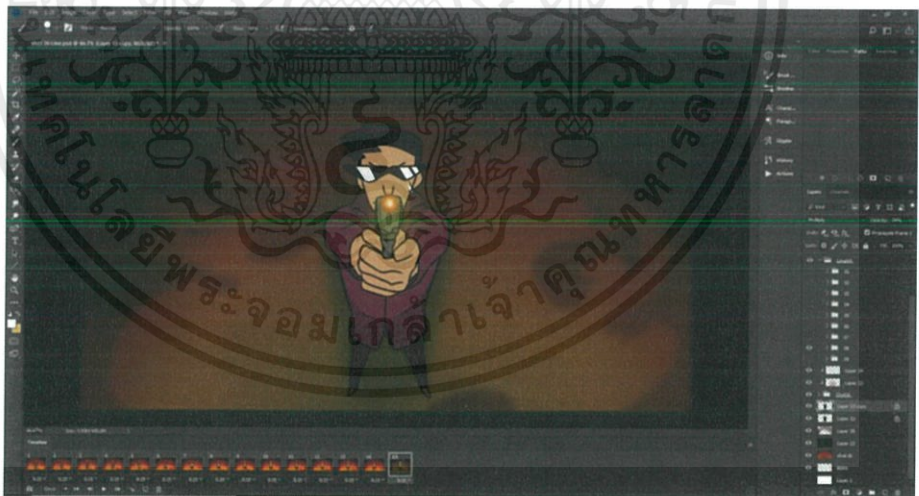
2.1.3. ตัดเส้นแต่ละเฟรมในการตัดเส้นได้เปลี่ยนไปใช้โปรแกรม Clip Studio Paint Pro โดยสร้างโฟลเดอร์ของแต่ละคีย์ เพื่อที่จะได้ตัดเส้นอย่างเป็นระเบียบและตั้งชื่อไฟล์เรียงตามแต่ละช็อต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 73 ตัวอย่างการตัดเส้น

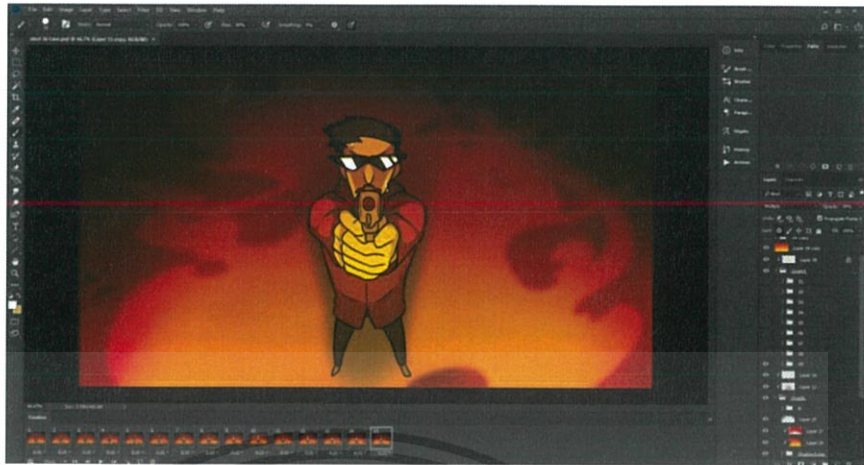
2.1.4. นำเฟรมที่ตัดเส้นแล้วมาลงสีพื้นหลังจากตัดเส้นเสร็จแล้วนั้นได้ทำการกลับมาใช้โปรแกรมPhotoshopในการลงสีพื้น ซึ่งได้ทำการสร้างเลเยอร์ลงสีพื้นขึ้นมาจัดเรียงเลเยอร์ใส่ในโฟลเดอร์ของแต่ละคีย์



ภาพที่ 74 ตัวอย่างการลงสีในข้อที่ตัดเส้น

2.1.5. นำมาใส่แสงเงาหลังจากลงสีพื้นเรียบร้อยแล้ว ก็ได้เริ่มทำการใส่เงา โดยสร้างเลเยอร์เงาขึ้นมาและค่อยๆแอนิเมทแสงเงาการเคลื่อนไหวเงานั้นไม่สะดุด และทำการย้อมสีเพื่อสร้าง Mood&Toneของภาพให้เข้ากับสถานการณ์ในแต่ละข้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 75 ตัวอย่างการลงแสงเงา

2.2. การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยมี การเคลื่อนกล้องแบบ 3 มิติเป็นฐาน

2.2.1. สร้างหาโมเดล 3 มิติ และการทำฉากแบบไม่ซับซ้อนในข้อที่ 44 และ 51 เพราะเป็นมุมมองที่เคลื่อนแบบ 3 มิติเราจึงได้ใช้โมเดลสำเร็จรูป “stewart” ในการเคลื่อนไหวตัวละคร โมเดลรถยนต์สำเร็จรูป และทำฉากโดยเป็นรูปทรงเรขาคณิตเพื่อนำมาประกอบโดยรวมในการเคลื่อนมุมมอง



ภาพที่ 76 ตัวอย่างการใช้โมเดลและฉาก 3 มิติในข้อที่ 44

2.2.2. แอนิเมท (Animate) ตัวละคร 3 มิติโดยในการแอนิเมทโมเดล 3 มิติเราได้เลือกใช้ โปรแกรม Maya และทำการหา Reference คนจริง จากนั้นเราจะเริ่มแอนิเมทคีย์เฟรมหลักในแต่ละท่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิ่ง และ timing ในการวิ่งระหว่างคีย์เฟรมหลัก เมื่อพอใจแล้วจึงได้เริ่มทำการวาดระหว่างเฟรมเข้าไป เพื่อให้การเคลื่อนไหวนั้นสมบูรณ์ขึ้น และได้ทำการใส่ Rook เข้าไปทำให้โมเดลสามารถวิ่งได้อย่างต่อเนื่องได้โดยไม่สิ้นสุด



ภาพที่ 77 ตัวอย่างการแอนิเมท (Animate) โมเดล 3 มิติ

2.2.3. ชั้นกล่อง 3 มิติเนื่องจากได้ทำการเคลื่อนกล่องตามที่คิดไว้ในสอตร์บอร์ด แต่เมื่อลองก็ทำให้รู้ว่ามุมที่คิดขึ้นมาไม่เป็นไปตามที่คาดไว้ จึงได้ทำการลองเคลื่อนกล่องในหลายรูปแบบ เมื่อได้มุมที่ต้องการแล้วจึงทำการเรนเดอร์ออกมาเป็นวิดีโอ 3 มิติ



ภาพที่ 78 ตัวอย่างการเคลื่อนกล่องในโปรแกรม Maya

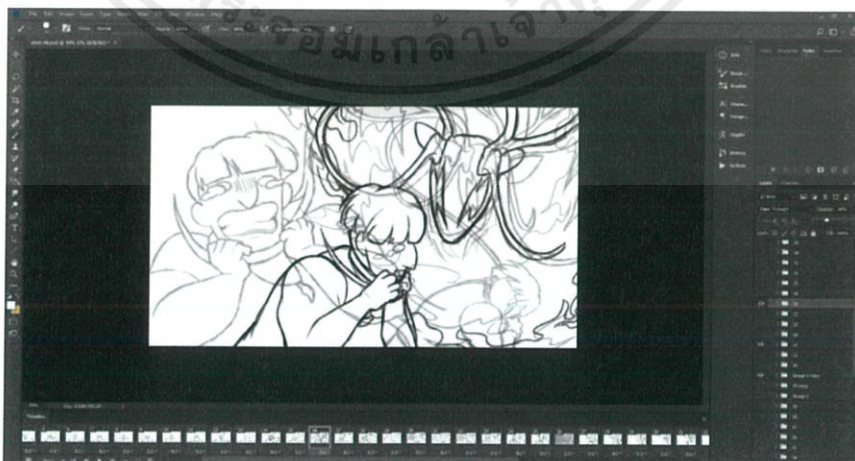
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4. การวาดคีย์เฟรม (key frame) ของตัวละครและฉากแบบ 2 มิติทับเข้าไปในการแอนิเมทคีย์เฟรม 2 มิติ ได้ทำการเอาวิดีโอแอนิเมชัน 3 มิติที่เร็นเดอร์แล้วนำเข้ามาใส่ใน Photoshop เพื่อเป็นแบบในการแอนิเมทมุกกล้อง แล้วจึงวาดคีย์เฟรมหลักโดยเปลี่ยนรูปร่างของตัวละครและฉากให้ตรงตามทีออกแบบไว้ ทำโพสดีในแต่ละท่าได้มีการใช้หลัก Staging ในการออกแบบให้ท่วงท่ามีความชัดเจน



ภาพที่ 79 ตัวอย่างการทำคีย์เฟรม 2 มิติโดยใช้ วิดีโอ 3 มิติเป็นแบบ

2.2.5. วาดภาพระหว่างเฟรมหลัก (In - between) ให้การเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติ เมื่อทำการวาดคีย์เฟรมเสร็จแล้วจึงเริ่มทำการวาดภาพระหว่างเฟรมเข้าไป โดยการวาดระหว่างเฟรมได้นำหลัก 12 หลักพื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหวมาใช้ในการเคลื่อนไหวนั้นมีความน่าสนใจและชัดเจน



ภาพที่ 80 ตัวอย่างการใส่ภาพระหว่างเฟรมหลัก (In - between) ในซีตเคลื่อนกล้อง 3 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6. ตัดเส้นแต่ละเฟรมเมื่อได้ร่างคีย์เฟรม (Key Frame) และใส่วาดภาพระหว่างเฟรม (In - between) เป็นแอนิเมชัน 2 มิติเสร็จแล้วจึงเริ่มทำการตัดเส้นโดยโปรแกรมที่ใช้ตัดเส้นนั้นคือ โปรแกรม Clip Studio Paint Pro โดยในแต่ละคีย์ได้ทำการแบ่งโพลเดอร์อย่างชัดเจน เพื่อให้ไม่เกิดการสับสนตัดเส้นผิดพลาด



ภาพที่ 81 ตัวอย่างการตัดเส้นในการแอนิเมทแบบใช้การเคลื่อนกล้อง 3 มิติเป็นแบบ

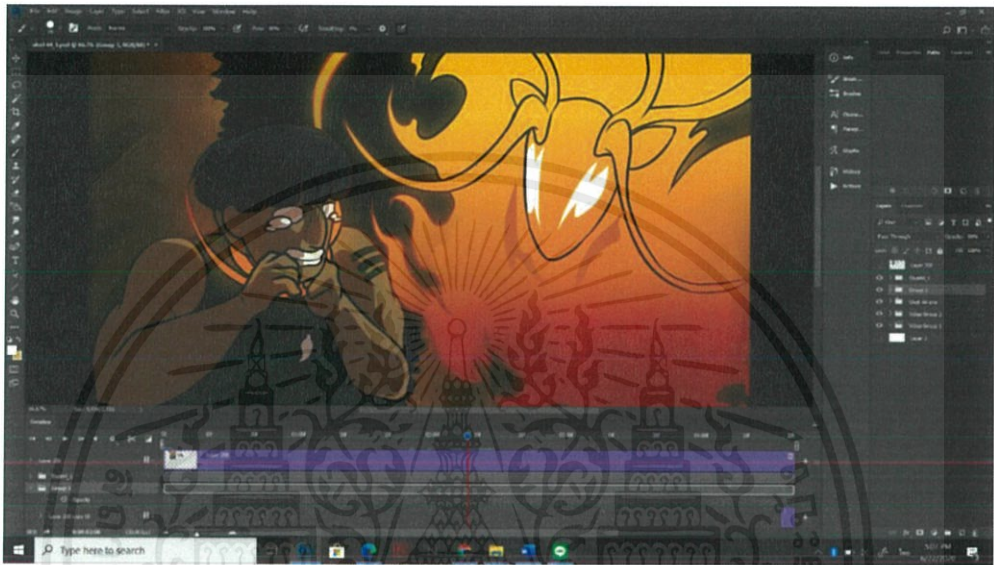
2.2.7. นำเฟรมที่ตัดเส้นแล้วมาลงสีพื้นเมื่อทำการตัดเส้นเสร็จ ก็ได้ลงสีพื้นให้ตัวละครให้ครบทุกคีย์เฟรม โดยทำการจัดระเบียบสร้างเลเยอร์ลงสีขึ้นมาในแต่ละโพลเดอร์ เพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการลงสีพื้น



ภาพที่ 82 ตัวอย่างการลงสีพื้นในการแอนิเมท (Animate) แบบใช้การเคลื่อนกล้อง 3 มิติเป็นแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8. นำมาใส่แสงเงาโดยการใส่แสงเงาได้ทำการใส่ในโปรแกรมPhotoshop โดยทำการสร้างเลเยอร์แสงเงาเพื่อกำหนดเงาและทำการย้อมสีในแต่ละช็อตเพื่อให้ตรงกับMood&Toneในสถานการณ์ต่างๆภายในเรื่อง เมื่อกระบวนการทั้งหมดเสร็จแล้วก็ได้ทำการเรนเดอร์ไฟล์เป็น Mp4. เฟรมเรท 24/1 วินาที



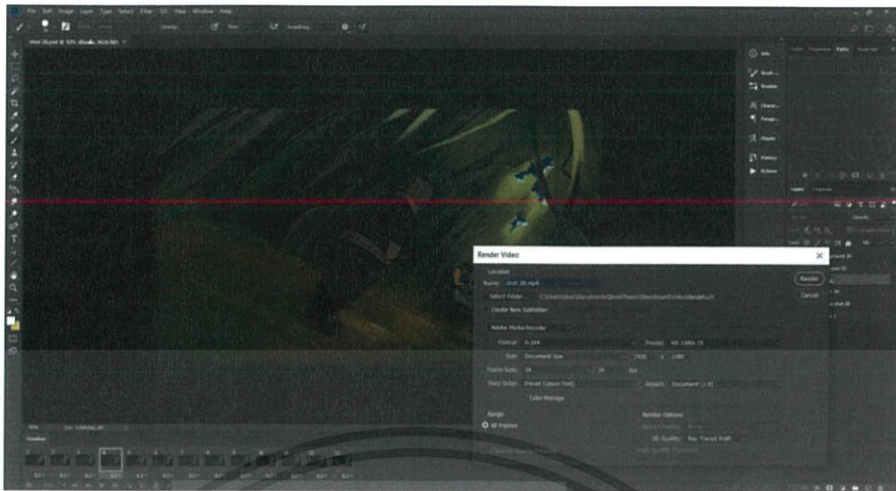
ภาพที่ 83 ตัวอย่างการใส่แสงเงาในการแอนิเมทแบบใช้การเคลื่อนกล้อง 3 มิติเป็นแบบ

3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post production)

3.1. นำเฟรมทั้งหมดที่ลงสี ใส่เงาแล้ว มาตัดต่อรวมกับฉากหลัง ลำดับภาพให้เป็นช็อตตามที่วางแผนไว้ในบทภาพ

นำไฟล์ที่ทำทุกกระบวนการแล้วมาเรนเดอร์ที่ละไฟล์ เป็นสกุลไฟล์Mp4. โดยจะเริ่มเรนเดอร์พวกฉากที่ไม่ต้องเคลื่อนกล้องก่อน แล้วจึงตามมาด้วยการเรนเดอร์ไฟล์ที่ต้องมีการเคลื่อนฉากและใส่วิซวล (Effect) ส่วนไฟล์ที่มีการเคลื่อนฉากก็จะเรนเดอร์เป็นฉากหลังพื้นใส เพื่อความสะดวกในการใส่ฉากหลังเพิ่มเติม

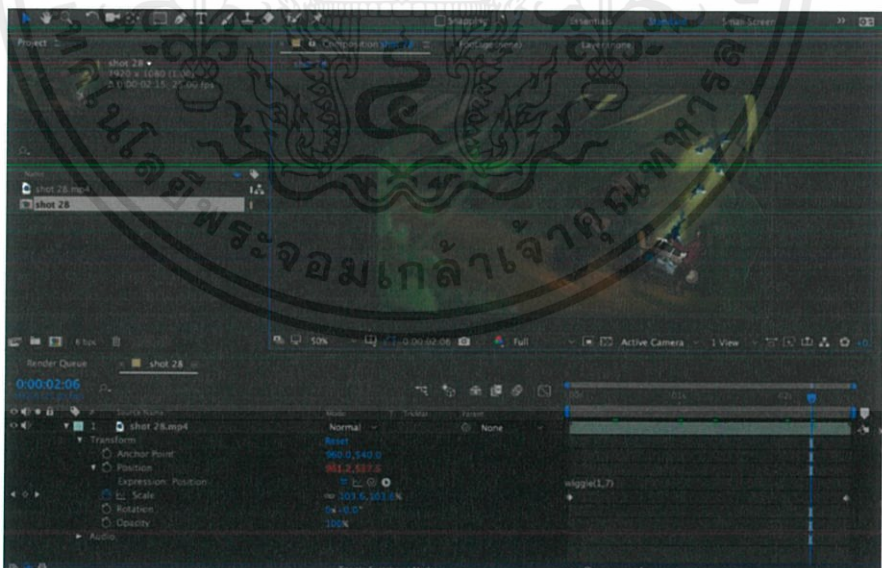
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 84 ตัวอย่างการเรนเดอร์ชื่อรวม

3.2. นำชื่อที่ได้มาเพิ่มแสงบรรยากาศ หรือวิช่วลเอฟเฟค (visual effect) ตามความเหมาะสม

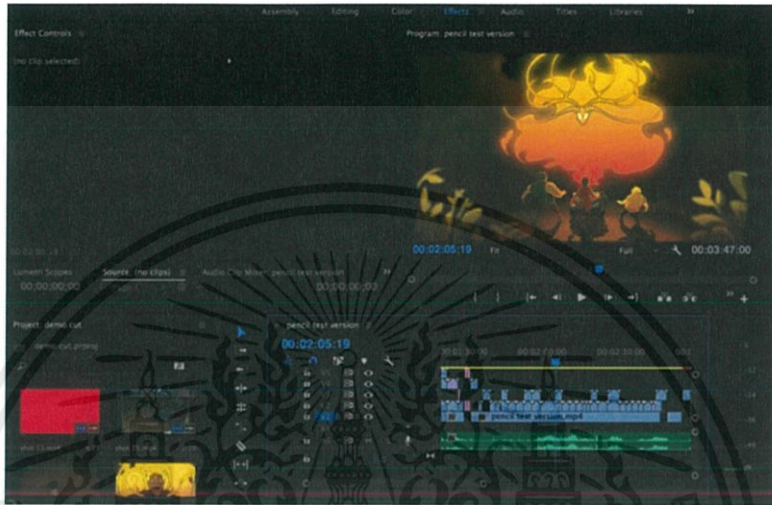
หลังจากตัดต่อสำเร็จก็ได้ทำการใส่วิช่วลเอฟเฟค (Effect) ที่จำเป็นต้องมีเข้าไป เช่น Effect Noise ในกล้อง CCTV เป็นต้น



ภาพที่ 85 ตัวอย่างชื่อที่ได้ทำการใส่เอฟเฟคกล้อง CCTV

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3. นำข้อต่อที่สมบูรณ์แล้ว มาตัดต่อประกอบกันตามที่กำหนดไว้ในแอนิเมติก (Animatic) การตัดต่อนั้นก็ได้นำไฟล์ข้อต่อที่ใส่องค์ประกอบทุกอย่างเสร็จแล้วมาตัดต่อในโปรแกรม Adobe premiere pro โดยได้เรียงตามแอนิเมติก (Animatic) ที่ได้กะเวลาไว้ในช่วงแรก



ภาพที่ 86 ตัวอย่างการตัดต่อประกอบข้อต่อ

3.4. อัดเสียงประกอบ (foley) ตามจังหวะของแอนิเมชัน

การทำเสียงประกอบได้ใช้โปรแกรมPro tools เสียงบางอย่างพอเอามาใส่ในแอนิเมชัน แม้จะเป็นเสียงของสิ่งเดียวกันแต่กลับทำให้รู้สึกขัด เราจึงต้องนำเอาเสียงอย่างอื่นมาใส่แทน เช่นเสียงวิ่งของสมัน เพราะสมันนั้นสูญพันธุ์ไปแล้วจึงได้นำเอาเสียงวิ่งของมนุษย์มาใส่แทน



ภาพที่ 87 ตัวอย่างการทำเสียงประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5. ใส่ดนตรีประกอบตามให้เหมาะสมตามจังหวะการเล่าเรื่อง

โดยเมื่อนำไฟล์ที่ใส่เสียงประกอบ (Foley) เรียบร้อยแล้ว ก็ได้ดำเนินการนำดนตรีประกอบที่ข้าพเจ้าและทีมงานจ้างไว้ มาใส่ให้ตรงกับจังหวะภายในเรื่องในไฟล์ล่าสุด

3.6. เร็นเดอร์ไฟล์สำเร็จของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

เมื่อทำทุกกระบวนการเสร็จแล้ว จึงได้ทำการเร็นเดอร์โดยเร็นเดอร์ไฟล์งานเป็น Mp4. ความละเอียด 1920 x 1080 พิกเซล (16:9)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุปจากการทำงาน

1.1. การศึกษาออกแบบท่าทางการต่อสู้ในฉากแอคชั่น

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่าการออกแบบท่าทางการต่อสู้โดยเฉพาะการใช้ปืนอย่างถูกวิธีเมื่อนำเอาวิดีโอคนแสดงจริงมาวาดภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จะมีส่วนช่วยให้ช็อตต่อสู้ภายในเรื่องดูมีความน่าเชื่อถือและน่าสนใจมากขึ้น นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังได้เรียนรู้วิธีการปรับท่าทางให้ดูมีความเป็นแอนิเมชันมากขึ้นโดย นำเอาวิดีโอคนแสดงจริงมาปรับทำให้เข้ากับนิสัยตัวละครแต่ละตัว

1.2. การศึกษาทำภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวมุกกล้อง 3 มิติ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ และการเลือกมุกกล้องที่ต้องการสื่อสารให้ออกมาชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยช่วงแรกข้าพเจ้าเริ่มศึกษาโปรแกรม 3 มิติ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องมือแต่ละอย่างภายในโปรแกรม Maya และได้เรียนรู้การแอนิเมท (Animate) ตัวละคร 3 มิติ เพื่อนำมาเป็นแบบให้กับช็อตที่ต้องการออกแบบมุกกล้อง 3 มิติ

นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังได้เรียนรู้ว่าการออกแบบมุกกล้องให้สื่อความหมาย จากการค้นหา มุกเคลื่อนไหวในโปรแกรม 3 มิติ

1.3. เพื่อศึกษาการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์ 4 ขา

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และเข้าใจธรรมชาติการเคลื่อนไหวของสัตว์ 4 ขามากขึ้น และทำให้รู้ว่าสัตว์แต่ละชนิดมีการเคลื่อนไหวที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งการที่เราจะวาดภาพเคลื่อนไหวของสัตว์ชนิดใด ก็ควรจะดูวิดีโอสารคดีหรือสัตว์เหล่านั้นให้ดี เพื่อให้เราเข้าใจและทำมาวาดภาพเคลื่อนไหวในแต่ละท่าได้

ข้าพเจ้ายังได้เรียนรู้การออกแบบการเคลื่อนไหวโดยการนำเอา 12 หลักการเคลื่อนไหวพื้นฐานมาประยุกต์ใช้ในการแอนิเมท (Animate) เพื่อทำให้ตัวละครสัตว์ที่เราออกแบบการเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะ

2.1. โปรแกรม

การใช้โปรแกรมแต่ไม่ชำนาญมากพอแม้ตัวงานอาจจะสำเร็จ แต่บางครั้งก็ทำให้เกิดปัญหาเล็กๆที่อาจลามจนกลายเป็นปัญหาใหญ่เรื้อรังและสร้างความยุ่งยาก ซึ่งบางทีหากปล่อยไปก็อาจกลายเป็นปัญหาที่แก้ไขไม่หายจนเกิดผลกระทบต่องานได้ จึงควรจะศึกษาเครื่องมือภายในโปรแกรมที่นำมาใช้ให้เข้าใจมากที่สุด เพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น

2.2. การใส่ภาพระหว่างเฟรม (In-between)

การใส่ภาพระหว่างเฟรมเมื่อเร็นเดอร์ออกมาทำให้เห็นว่า ยังมีภาพเคลื่อนไหวบาวชืดยังดูติดขัดไม่ลื่นไหลเท่าที่คิดเอาไว้ ซึ่งปัญหานี้เกิดจากการใส่ภาพระหว่างเฟรมไม่มากพอ หลังจากที่เรแอนิเมทออกมาจึงควรตรวจสอบดูให้แน่ใจอีกครั้งว่ามีช็อตไหนที่ยังใส่ภาพระหว่างช็อต (In-between) ไม่มากพอหรือหากดูไม่ออกแต่ยังรู้สึกติดขัดก็ลองให้คนนอกช่วยดูเพื่อทำให้การแก้ไขเฟรมถูกจุดที่ควรแก้ไข

2.3. การสื่อสาร

การอธิบายงานไม่ชัดเจนทำให้เกิดปัญหาที่แก้ไขไม่ได้ในการทำเพลงประกอบภาพยนตร์แอนิเมชัน การสื่อสารที่ดีจึงควรพูดคุยให้เข้าใจตรงกันทั้งสองฝ่ายก่อนจะเริ่มงานของแต่ละฝ่ายเพื่อไม่ให้เกิดการเข้าใจกันคนละความหมายจนเลยเถิดไปทำให้งานไม่ตรงกับที่ต้องการ

2.4. การติดต่อ

การเว้นจังหวะในการติดต่อข้าพเจ้าและทีมงานยังไม่ชำนาญในการติดต่อมากพอ ทำให้ยังมีบางช่วงในภาพยนตร์แอนิเมชันมีจังหวะที่ยังดูเร็วไป ทำให้การสื่อความหมายที่ข้าพเจ้าและทีมงานต้องการจะสื่อเกิดความไม่ชัดเจน ข้าพเจ้าจึงควรฝึกดูจังหวะในการติดต่อให้เป็น หรือควรให้คนนอกช่วยดูในส่วนนี้เพื่อแก้ไขได้ตามที่ต้องการ

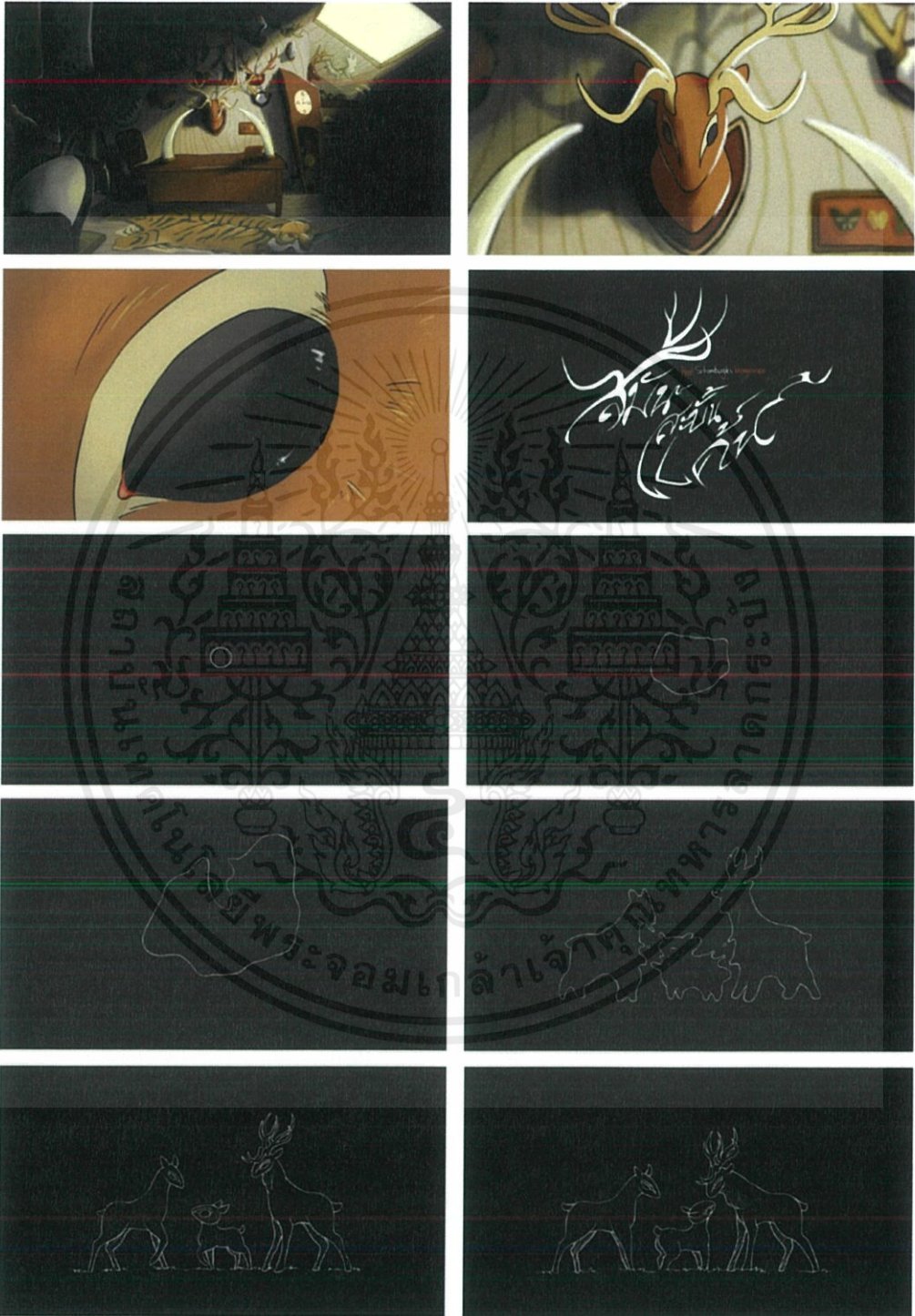
บรรณานุกรม

- กองอนุรักษ์สัตว์ป่าและคณะ, สัตว์ป่าเมืองไทยก่อนจะเหลือเพียงความทรงจำ พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : วิริยะธุรกิจ จำกัด, 2534.
- ชาวไทยพีบีเอส. ย้อน 10 คดีล่าสัตว์ป่า สอนอง "อำนาจ – คำนิยม [ออนไลน์], สืบค้น 29 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://news.thaipbs.or.th/content/269976>.
- ธนวัช แก่นท้าว และ สมชาย โชติอภิสิทธิ์กุล, “พฤติกรรมทั่วไปของละมั่งพันธุ์ไทยในสภาพกรงเลี้ยงที่สวนสัตว์ดุสิต” วารสารวิจัย 5 (กรกฎาคม 2555 – ธันวาคม 2555) : 67 – 73.
- ธีรภาพ โลหิตกุลม, คืนสู่พงไพรและสายน้ำ พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์เดินทอง, 2533.
- นฤเบศ เปี่ยมโย, Re-recording Mixer และ Sound Designer. สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2560.
- บุญส่ง เลชะกุล. SCHOMBURGK DEER [ออนไลน์], สืบค้น 30 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <http://www.khaoyainationalpark.com/681/>.



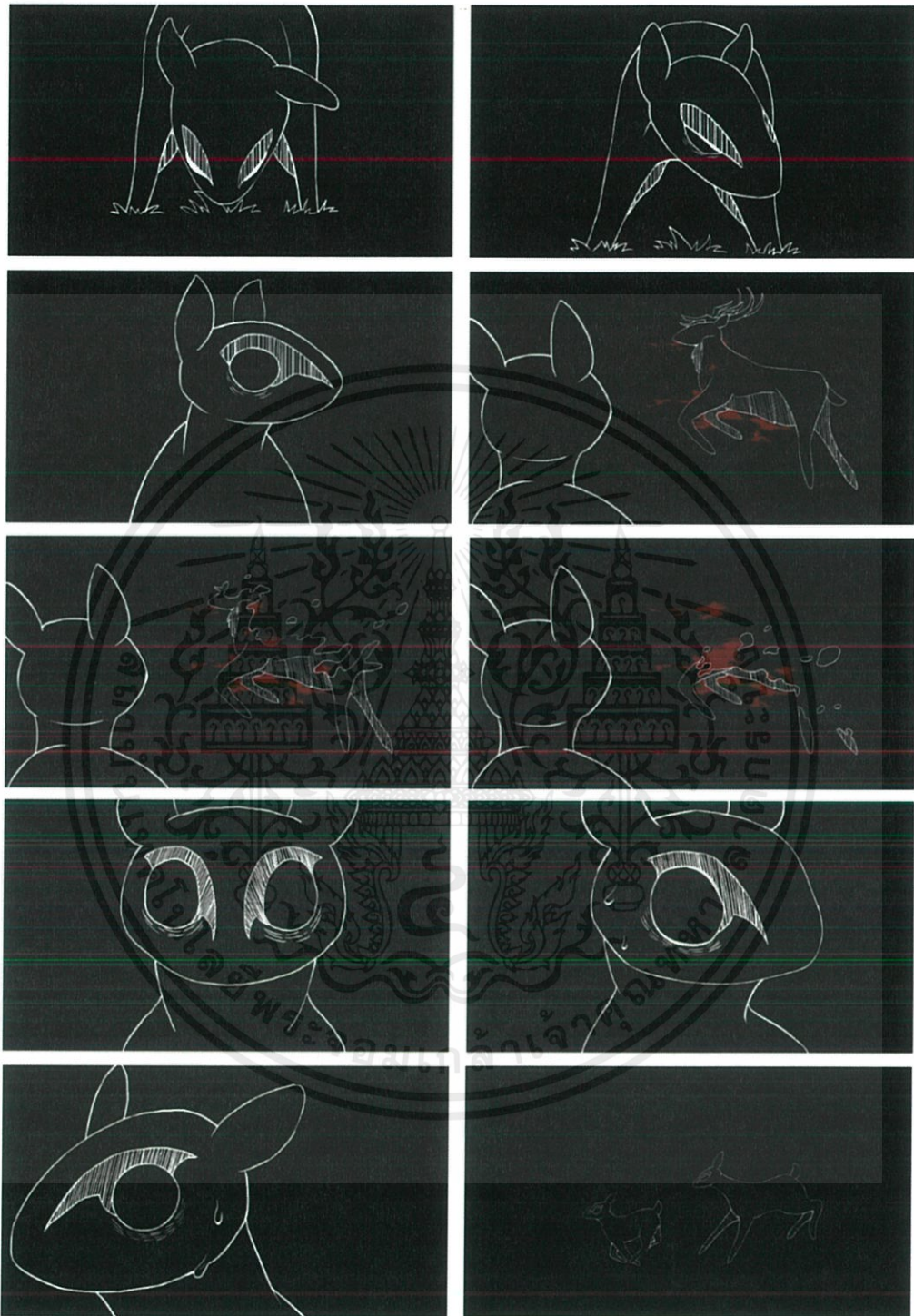
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”



ภาพที่ 88 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



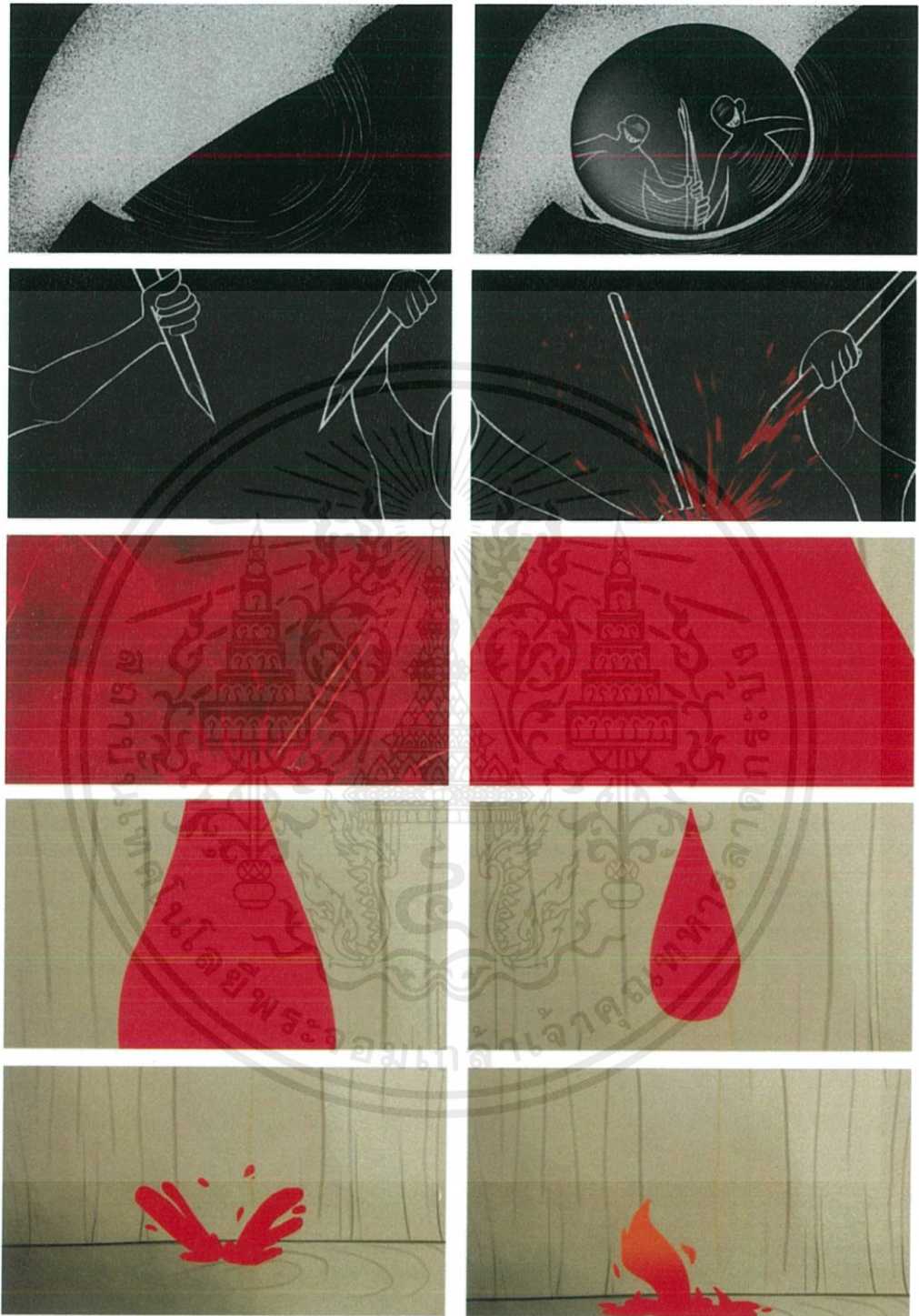
ภาพที่ 89 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



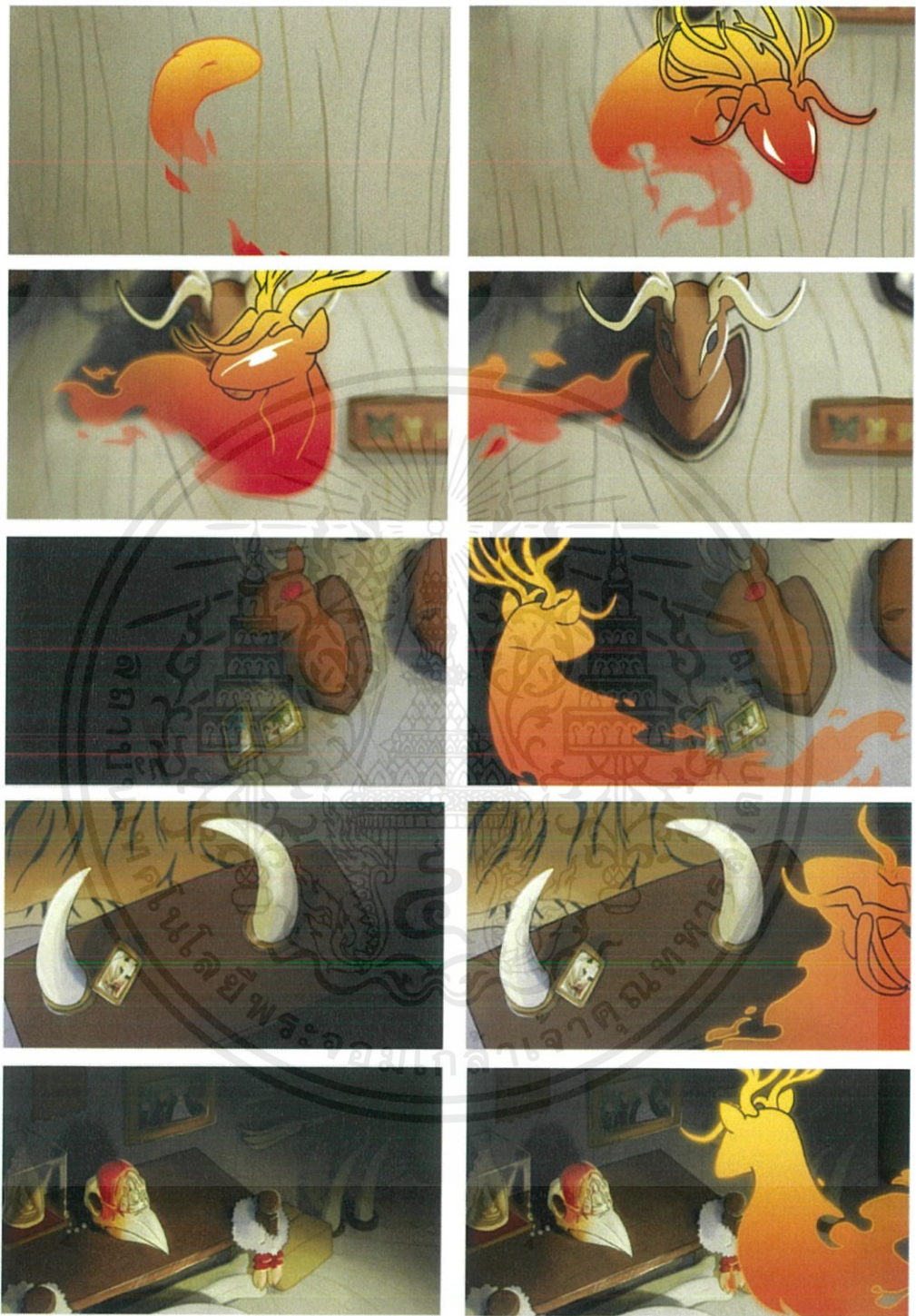
ภาพที่ 90 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



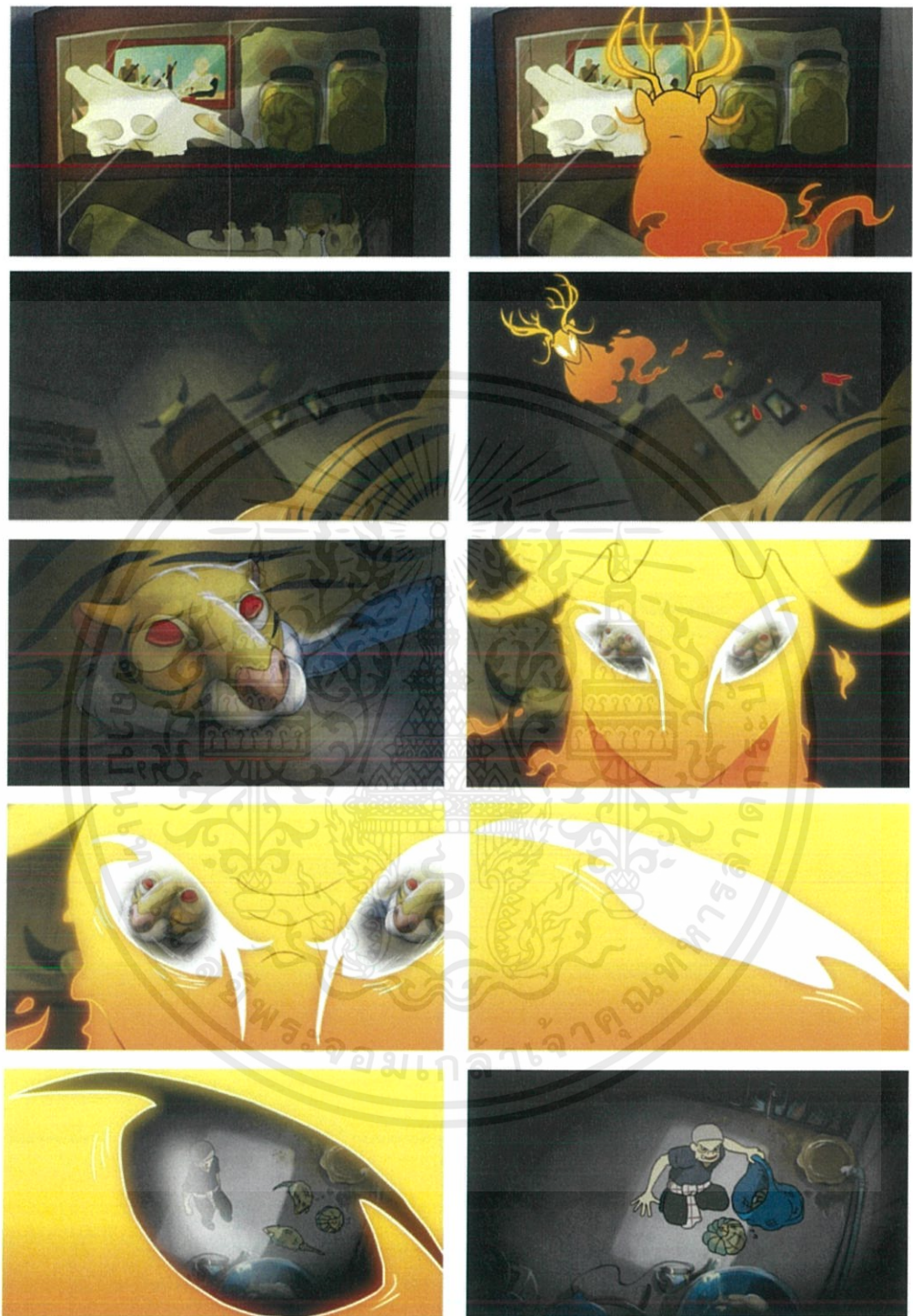
ภาพที่ 91 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 92 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



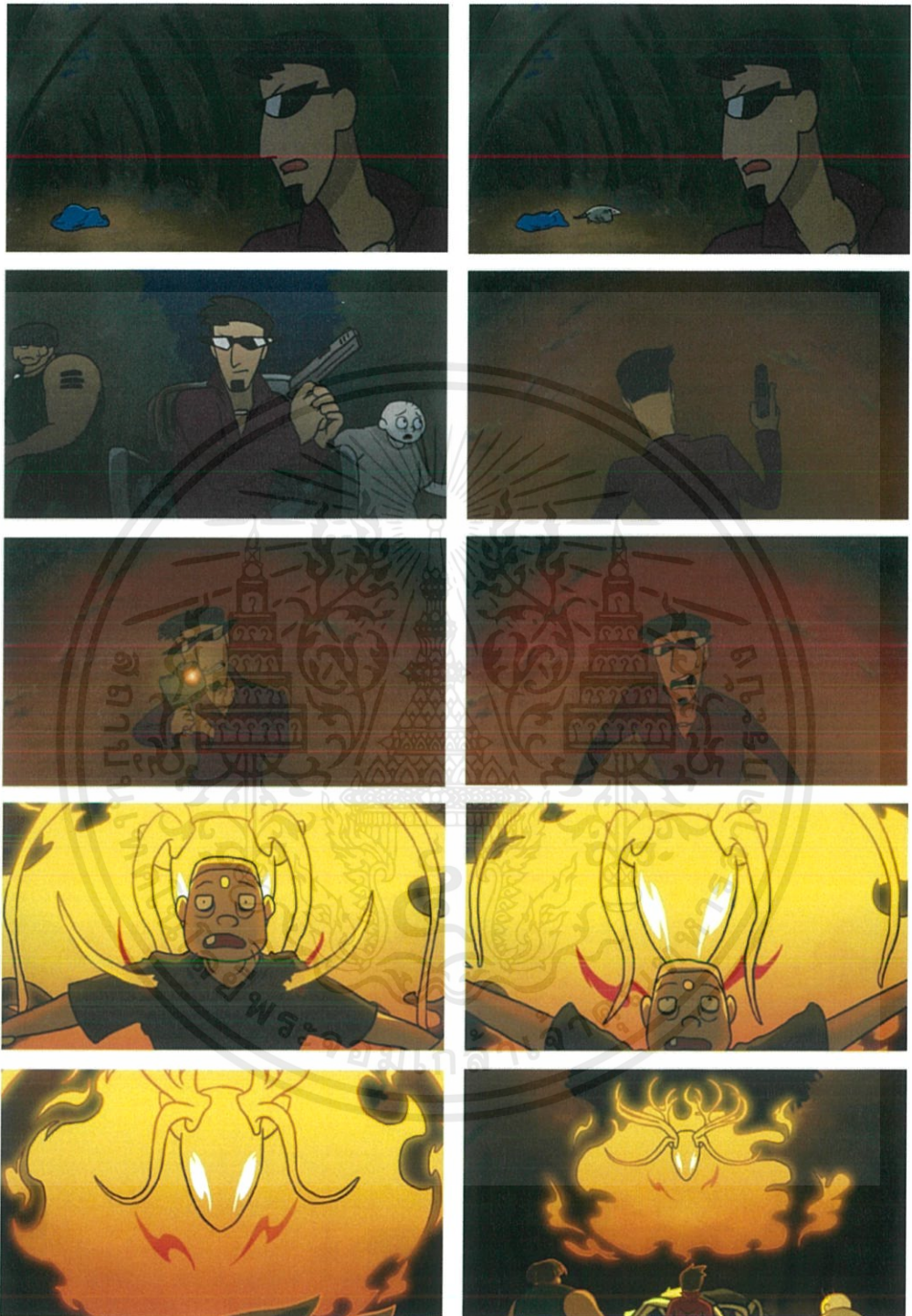
ภาพที่ 93 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



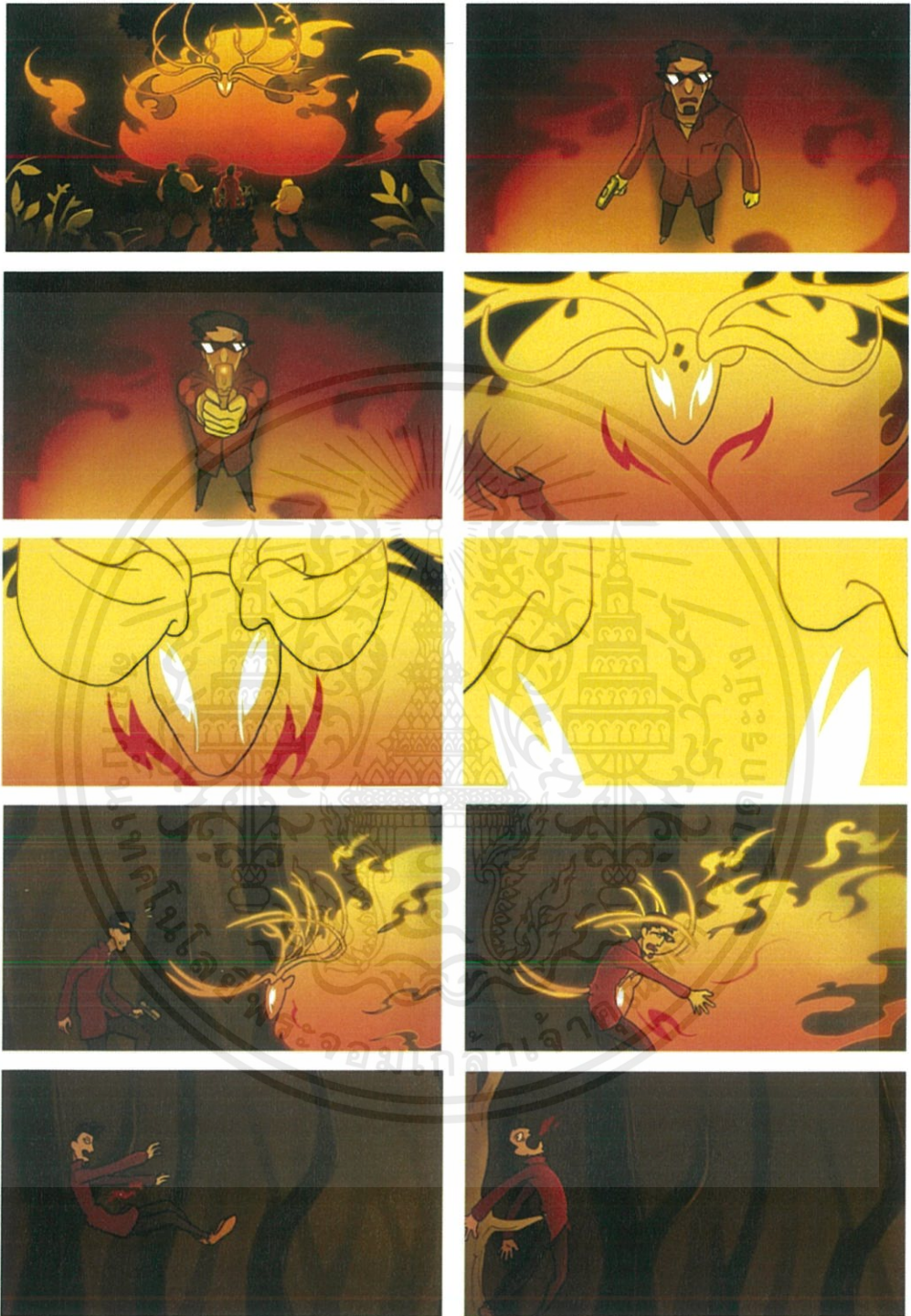
ภาพที่ 94 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 95 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบั้น แค้น” หน้าที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 96 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 97 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



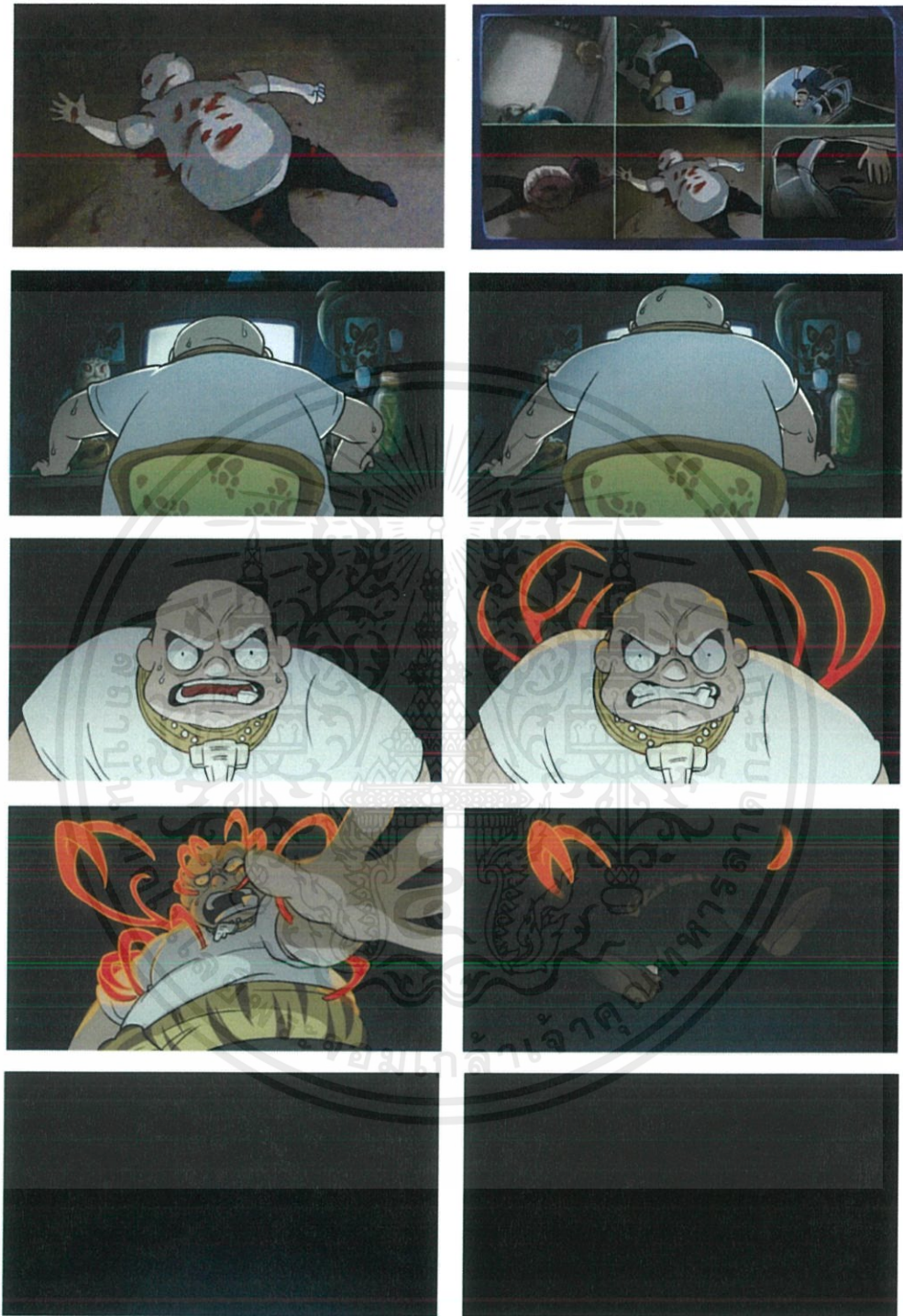
ภาพที่ 98 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



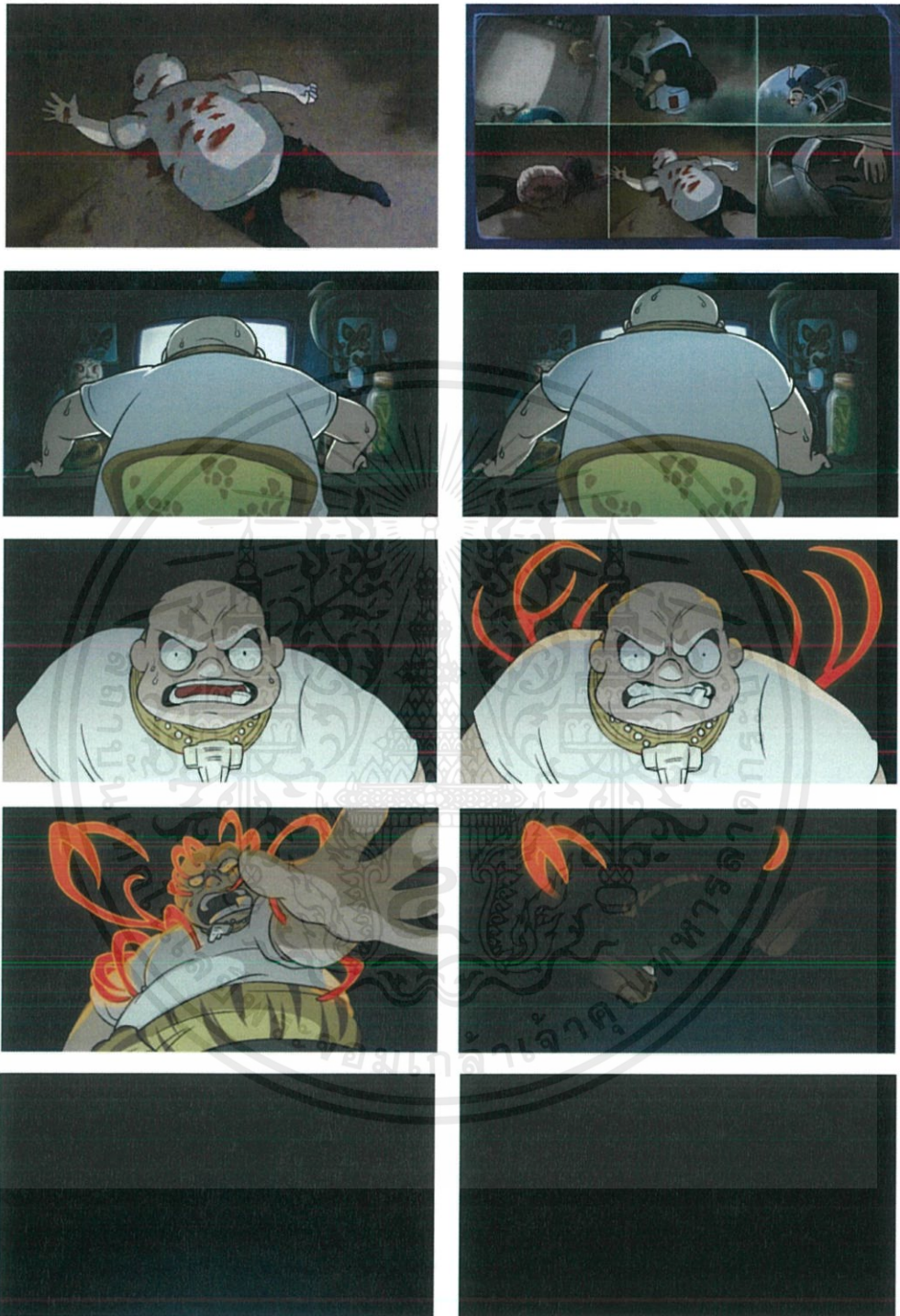
ภาพที่ 99 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



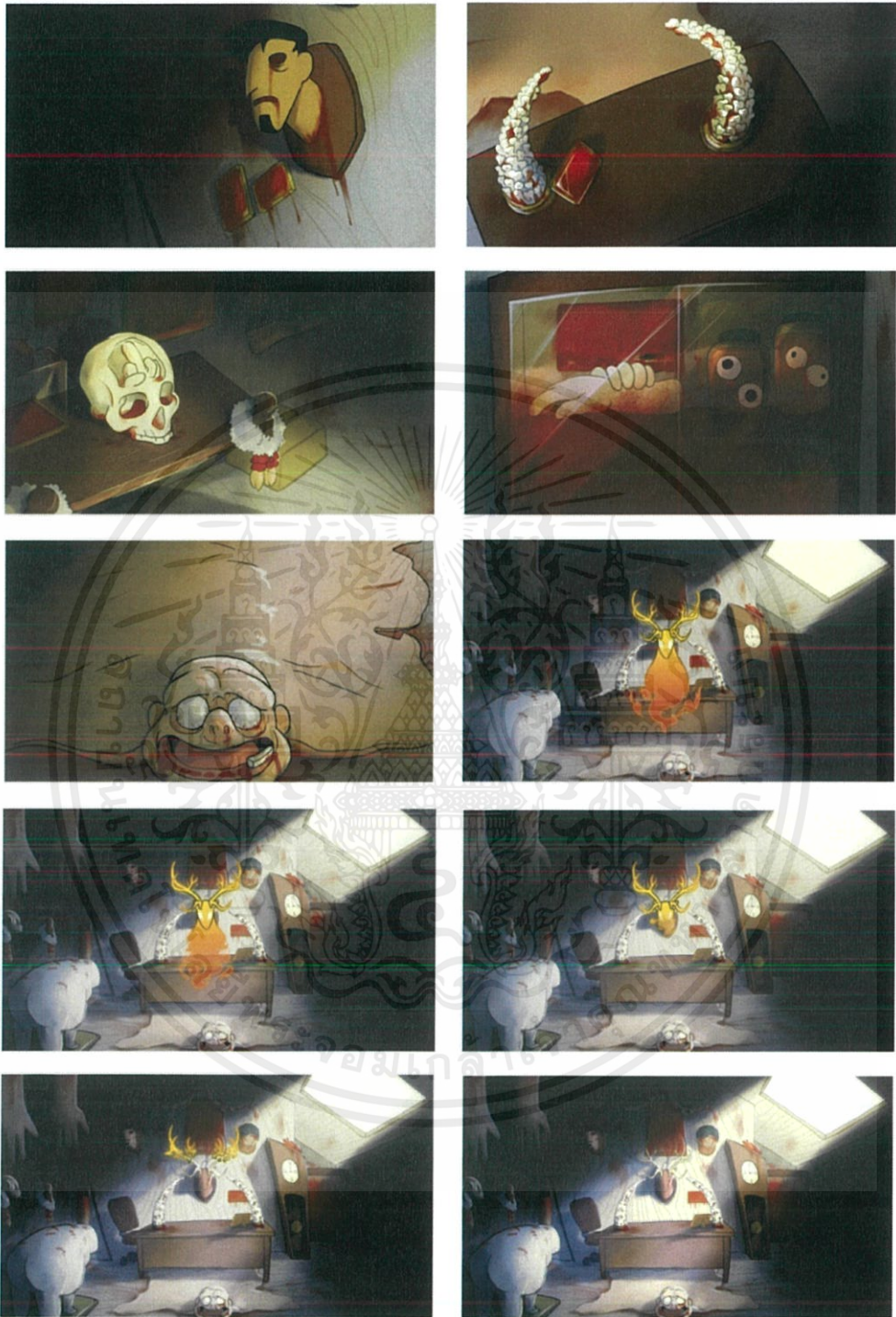
ภาพที่ 100 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



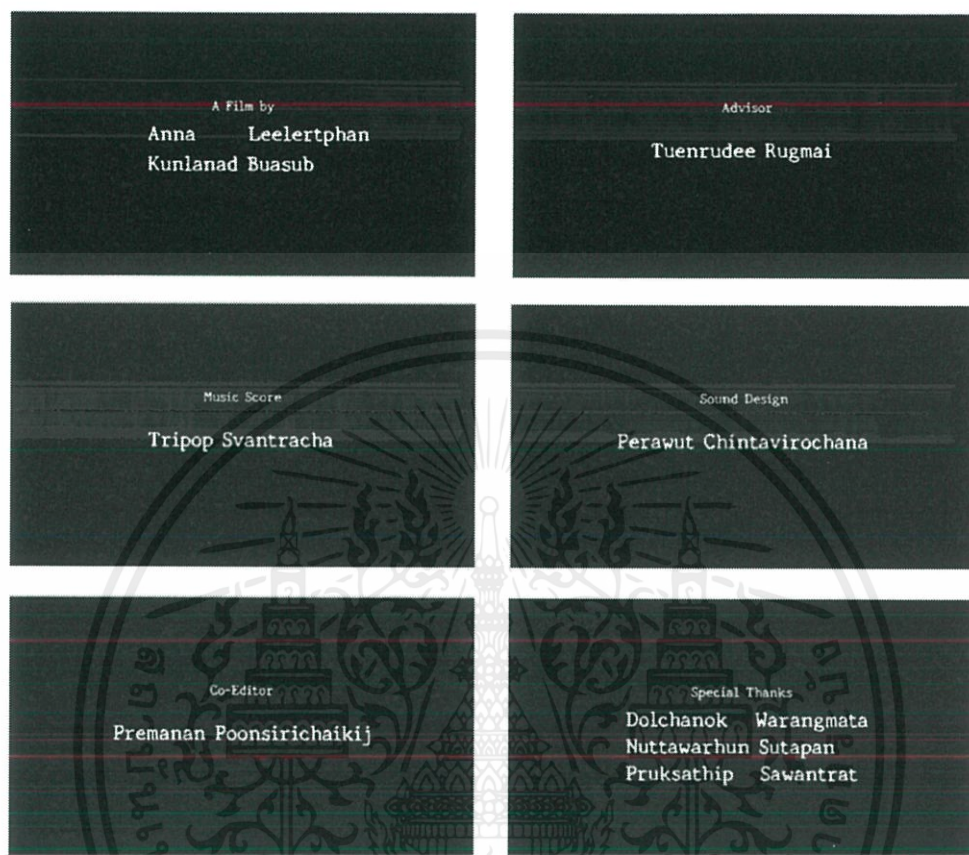
ภาพที่ 101 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบั้น แค้น” หน้าที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 102 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 103 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น” หน้าที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล นางสาว กลุณาท บัวทรัพย์
 ที่อยู่ 2/12 หมู่.6 ค่ายพระมหาเจษฎาราชเจ้า
 ถนนสุขุมวิท อำเภอสัตหีบ จังหวัดชลบุรี
 20180
 E-mail : kunlanabbuasub@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2546 อนุบาลศึกษา จากโรงเรียนธัมมสิริศึกษาสัตหีบ
 พ.ศ. 2552 ประถมศึกษา จากโรงเรียนธัมมสิริศึกษาสัตหีบ
 พ.ศ. 2555 มัธยมศึกษาปีที่ตอนต้น จากโรงเรียนธัมมสิริศึกษาสัตหีบ
 พ.ศ. 2558 มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนโรงเรียนสาธิต "พิบูล บำเพ็ญ"
 มหาวิทยาลัย บูรพา

ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

พ.ศ. 2561 ได้รับรางวัลชมเชย True Young Producer Award “#หัวเราะชั่วร้าย”
 พ.ศ. 2562 ได้รับรางวัลชมเชยในหัวข้อ “ใช้สตางค์ อย่างมีสติ”