

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสองมิติ เรื่อง“สมัน สะบัน แค้น”
DIRECTING OF 2D ANIMATION “RED SCHOMBURGK’S VENGEANCE”



นางสาวอรรรณา ลีเลิศพันธ์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ สมัน สะบัน แค้น ”

DIRECTING OF 2D ANIMATION “ RED SCHOMBURGK’S VENGEANCE ”



นางสาวอรณา สีเลิศพันธ์
Miss. ANNA LEELERTPHAN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  วันที่ 21 กค 63

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตือนฤดี รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสองมิติ เรื่อง “ สมัน สะบัน แค้น ”
DIRECTING OF 2D ANIMATION “ RED SCHOMBURGK’S VENGEANCE ”

ชื่อ นางสาวอรธนา ลิเลิศพันธ์
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2562
อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.เดือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

“สมัน สะบัน แค้น” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวของสมันตัวสุดท้าย สัตว์สงวนของประเทศไทย ที่สูญพันธุ์ไปในปี พ.ศ.2481 สมัน เป็นกวางชนิดที่มีเขาสวยงาม ทำให้เกิดการล่าพวกมันจนสูญพันธุ์ แม้ว่าในปัจจุบัน ประเทศไทยจะมีความพยายามในการอนุรักษ์สัตว์ป่ามากขึ้น แต่ประเทศไทย ก็ยังเป็นทั้งต้นทางและทางผ่านของการลักลอบขนส่งซากสัตว์ป่าอยู่ แอนิเมชันเรื่องนี้ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อรณรงค์ให้ผู้ชมเกิดจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อม ลด ละ เลิกการใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากซากสัตว์ป่า

ในการทำวิจัยดังกล่าว ข้าพเจ้าได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสองมิติความยาว 4 นาที ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้นของสัตว์ป่าที่ตกเป็นเหยื่อของมนุษย์ ให้มนุษย์กลับกลายเป็นเหยื่อของสัตว์ป่า โดยข้าพเจ้าได้เรียนรู้การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ และ ได้เรียนรู้การกำกับศิลป์ในแอนิเมชันตามแนวทางของศิลปะเหนือจริง

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์ของบุคคลดังต่อไปนี้

1. อาจารย์ดลชนก วราวงศ์มาตา กรรมการพิเศษด้านเทคนิค ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัย
2. นางสาวณัฐวรรุณต์ สุตะพันธ์ ที่ช่วยลงสี และ ช่วยงานจิปาณะต่างๆ
3. นายเปรมอนันต์ พุนศิริชัยกิจ ที่ช่วยเหลือในด้านการตัดต่อ
4. นายพีรฤติ จินตวิโรจน์ ที่ช่วยทำเสียงประกอบ และ ตัดต่อเสียงให้
5. นางสาวกฤษิตา สิงห์ทอง และนายวิพล ประจักษ์วงษ์ สำหรับกำลังใจตลอดการทำวิจัย
6. นางสาวกุลนาถ บัณฑิตย์ คู่หูผู้ร่วมทำศิลปินพจน์ฉบับนี้ให้เสร็จลุล่วง ที่คอยรับฟังปัญหา และ ช่วยประคองสติของข้าพเจ้าตลอดการทำงาน

อรรรณา ลีเลิศพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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.....	4
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	5
ลักษณะเชิงกายภาพของสมัน.....	5
พฤติกรรมและที่อยู่อาศัย.....	6
ปัจจัยคุกคาม และ การสูญพันธุ์ของสมัน.....	6
สินค้าที่ผลิตจากซากสัตว์ป่าซึ่งนิยมค้าขายในประเทศไทย.....	8
วิธีการล่า และ ลักลอบค้าสัตว์ป่าในประเทศไทย.....	9
แนวคิดในการผลิตศิลปะเหนือจริงของ Salvador Dali.....	10
การออกแบบ Concept Art ของศิลปิน Tadahiro Uesugi.....	13
เชิงอรรถท้ายบทที่ 2.....	16
3 แนวคิดในการสร้างสรรค์.....	17
แนวคิดในการผลิตภาพยนตร์.....	17
ประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสารในภาพยนตร์.....	17
เรื่องย่อ.....	18
โครงเรื่องขยาย.....	18

ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
	บทภาพยนตร์..... 19
4	ขั้นตอนการทำงาน..... 22
	ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์..... 22
	การออกแบบตัวละคร..... 22
	มิติในตัวละคร..... 22
	การพัฒนาแบบร่างตัวละคร..... 23
	การออกแบบฉากหลัง..... 31
	การออกแบบของประกอบฉาก..... 36
	สตอรี่บอร์ด (storyboard)..... 39
	ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์..... 64
	การแปลงภาพจากสตอรี่บอร์ดเป็นลายเส้น..... 64
	การทำให้แอนิเมชันสมบูรณ์..... 66
	ขั้นตอนการหลังการผลิตภาพยนตร์..... 68
	การเรนเดอร์ไฟล์แอนิเมชัน..... 68
	การเพิ่ม effect ต่างๆ ในซีต..... 69
	การตัดต่อลำดับภาพ..... 70
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... 71
	บทสรุปของการทำงาน..... 71
	ข้อเสนอแนะ..... 72
	บรรณานุกรม..... 73
	ภาคผนวก..... 74
	ประวัติผู้วิจัย..... 90

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	โปสเตอร์สมัน.....	7
2	The Persistence of Memory	10
3	Soft Construction with Boiled Bean	11
4	Swan Reflecting Elephants	12
5	Concept Art ของ Tadahiro Uesugi	13
6	Concept Art ของ Tadahiro Uesugi	13
7	Concept Art ของ Tadahiro Uesugi	13
8	Color Harmonies.....	14
9	Concept Art ของ Tadahiro Uesugi	14
10	การออกแบบตัวละครไอ้แดงในช่วงต้น(1).....	23
11	การออกแบบตัวละครไอ้แดงในช่วงต้น(2).....	24
12	การออกแบบตัวละครไอ้แดงในช่วงต้น(3).....	24
13	การออกแบบตัวละครไอ้แดงสุดท้าย(1).....	25
14	การออกแบบตัวละครไอ้แดงสุดท้าย(2).....	25
15	การออกแบบตัวละครเปรมิวิตรในช่วงต้น	26
16	การออกแบบตัวละครเปรมิวิตรสุดท้าย(1).....	27
17	การออกแบบตัวละครลิ่วลือเปรมิวิตรในช่วงต้น	27
18	การออกแบบตัวละครลิ่วลือ A สุดท้าย	28
19	การออกแบบตัวละครลิ่วลือ B สุดท้าย	28
20	การออกแบบตัวละครลิ่วลือ C สุดท้าย	29
21	การออกแบบตัวละครลิ่วลือ D สุดท้าย	29
22	การออกแบบตัวละครตัวนี้มีสุดท้าย	30
23	เทียบขนาดตัวของตัวละครทั้งหมด.....	30
24	การออกแบบฉากในช่วงต้น(1).....	31
25	การออกแบบฉากในช่วงต้น(2).....	31
26	การออกแบบฉากห้องสะสมซากสัตว์ในช่วงต้น	32
27	การออกแบบฉากห้องสะสมซากสัตว์สุดท้าย(1).....	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
28 การออกแบบฉากห้องสะสมซากสัตว์สุดท้าย(2).....	33
29 การออกแบบฉากคอกตัวนึ่งสุดท้าย.....	34
30 การออกแบบฉากห้องมอนิเตอร์สุดท้าย.....	34
31 การออกแบบฉากป่าสุดท้าย(1).....	35
32 การออกแบบฉากป่าสุดท้าย(2).....	35
33 พระพุทธรูปที่แกะจากงาช้าง และ กะโหลกนกชนหิน.....	36
34 โหลดองยาลูกเสือ และ ตัวนึ่ง.....	36
35 รูปถ่ายของเปรมวิตรกับสัตว์ที่ล่า(1).....	37
36 รูปถ่ายของเปรมวิตรกับสัตว์ที่ล่า(2).....	37
37 รูปถ่ายของเปรมวิตรกับสัตว์ที่ล่า(3).....	37
38 รูปถ่ายของเปรมวิตรกับสัตว์ที่ล่า(4).....	38
39 storyboard หน้าที่ 1.....	39
40 storyboard หน้าที่ 2.....	40
41 storyboard หน้าที่ 3.....	41
42 storyboard หน้าที่ 4.....	42
43 storyboard หน้าที่ 5.....	43
44 storyboard หน้าที่ 6.....	44
45 storyboard หน้าที่ 7.....	45
46 storyboard หน้าที่ 8.....	46
47 storyboard หน้าที่ 9.....	47
48 storyboard หน้าที่ 10.....	48
49 storyboard หน้าที่ 11.....	49
50 storyboard หน้าที่ 12.....	50
51 storyboard หน้าที่ 13.....	51
52 storyboard หน้าที่ 14.....	52
53 storyboard หน้าที่ 15.....	53
54 storyboard หน้าที่ 16.....	54
55 storyboard หน้าที่ 17.....	55
56 storyboard หน้าที่ 18.....	56
57 storyboard หน้าที่ 19.....	57

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
58	storyboard หน้าที่ 20	58
59	storyboard หน้าที่ 21	59
60	storyboard หน้าที่ 22	60
61	storyboard หน้าที่ 23	61
62	storyboard หน้าที่ 24	62
63	storyboard หน้าที่ 25	63
64	ภาพจากช็อตที่ 38 ในสตอรี่บอร์ด	64
65	ภาพจากช็อตที่ 38 แปลงลายเส้นแล้ว	64
66	แบบร่างฉากหลัง ช็อตที่ 38.....	65
67	ฉากหลัง ช็อตที่ 38.....	65
68	การตัดเส้น ช็อตที่ 38	66
69	การการลงสี ช็อตที่ 38	66
70	การใส่แสงเงา ช็อตที่ 38.....	67
71	การประกอบเข้ากับฉากหลัง ช็อตที่ 38	68
72	การเรนเดอร์ ช็อตที่ 61 ด้วย Adobe Photoshop.....	68
73	การเพิ่ม effect กล้อง hand held ใส่ช็อต 28 ด้วย Adobe After Effects.....	69
74	การตัดต่อลำดับภาพ ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	70
75	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(1).....	75
76	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(2).....	76
77	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(3).....	77
78	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(4).....	78
79	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(5).....	79
80	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(6).....	80
81	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(7).....	81
82	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(8).....	82
83	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(9).....	83
84	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(10)	84
85	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(11)	85
86	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(12)	86
87	ภาพจากแอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”(13).....	87

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
88	ภาพจากแอนิเมชั่น “สมัน สะบัน แค้น”(14)	88
89	ภาพจากแอนิเมชั่น “สมัน สะบัน แค้น”(15)	89



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมา และ ความสำคัญของโครงการ

แรงบันดาลใจในการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ มาจากข้อมูลของ “สมัน” หนึ่งในสัตว์สงวนของประเทศไทยที่สูญพันธุ์ไปในปี พ.ศ.2481 สมัน เป็นกวางชนิดหนึ่ง ที่มีเขาสวยงาม เป็นที่หมายตาของนักสะสม ทำให้นายพรานพากันล่าพวกมันจนสูญพันธุ์ แม้ว่าในปัจจุบัน ประเทศไทยจะมีความพยายามในการอนุรักษ์สัตว์ป่ามากขึ้น และได้ออกกฎหมายลงโทษผู้กระทำความผิดแล้วก็ตาม แต่ประเทศไทยก็ยังเป็นทั้งประเทศต้นทางและประเทศทางผ่านของการลักลอบขนส่งซากสัตว์ป่า สัตว์ป่าคุ้มครอง และสัตว์ป่าสงวนของไทยยังคงถูกล่า เพราะความโลภและความไม่มีจิตสำนึกของมนุษย์บางกลุ่ม หากยังคงเป็นเช่นนี้ต่อไป ก็คงจะมีสัตว์ป่าชนิดอื่นที่ต้องสูญพันธุ์ไปเหมือนกับสมันอีกเป็นแน่

ข้าพเจ้าจึงต้องการทำโครงการนี้ ด้วยเทคนิคการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้นของสัตว์ป่าที่ตกเป็นเหยื่อของมนุษย์ โดยให้มนุษย์กลายเป็นเหยื่อเสียเอง

การศึกษาครั้งนี้ นอกจากข้าพเจ้าจะได้ศึกษาการกำกับแอนิเมชันแนวแอ็คชั่นและศึกษาการกำกับศิลป์ตามแนวทางของศิลปะเหนือจริงในภาพยนตร์อนิเมชันแล้ว โครงการนี้ยังเป็นการรณรงค์ให้ผู้ชมเกิดจิตสำนึก ให้ลด ละ เลิกการใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากซากสัตว์ป่าอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ
2. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ตามแนวทางของศิลปะเหนือจริง ในภาพยนตร์แอนิเมชัน
3. เพื่อรณรงค์ให้ผู้ชมเกิดจิตสำนึกให้ ลด ละ เลิกการใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากซากสัตว์ป่า

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 4 นาที

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เทคนิคเฟรม บาย เฟรม ด้วยคอมพิวเตอร์ เฟรมเรท 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที ความละเอียด 1920 x 1080 พิกเซล (16:9) ความยาว 4 นาที โดยมีมุกกล้องแบบ 3 มิติมาเสริมในฉากต่อสู้

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1.1 เก็บข้อมูลเรื่องลักษณะทางกายภาพของสมัน ด้วยการอ่านหนังสือเกี่ยวกับสมัน
- 1.2 เก็บข้อมูลเรื่องพฤติกรรมการดำรงชีวิตของสมัน ด้วยการอ่านหนังสือเกี่ยวกับสมัน
- 1.3 เก็บข้อมูลเรื่องปัจจัยที่ทำให้สมันสูญพันธุ์ ด้วยการอ่านหนังสือเกี่ยวกับสมัน
- 1.4 เก็บข้อมูลเรื่องสินค้าที่ผลิตจากซากสัตว์ป่า ด้วยการสืบค้นในอินเทอร์เน็ต
- 1.5 เก็บข้อมูลเรื่องวิธีการล่า และ ลักลอบค้าซากสัตว์ป่าในประเทศไทยในรูปแบบต่างๆ ด้วยการดูสื่อบทโทรทัศน์ และการสืบค้นในอินเทอร์เน็ต
- 1.6 ศึกษาแนวคิดในการผลิตศิลปะเหนือจริงของ Salvador Dali ด้วยการดูภาพวาดของ Salvador Dali และ อ่านบทวิเคราะห์จากหนังสือ และ อินเทอร์เน็ต
- 1.7 ศึกษาการออกแบบ Concept Art ของ ศิลปินTadahiro Uesugi ด้วยการดูภาพ concept art และงานภาพประกอบที่วาดโดย Tadahiro Uesugi

2.การวิเคราะห์ข้อมูล

- 2.1 วิเคราะห์ข้อมูลเรื่องลักษณะทางกายภาพของสมัน เพื่อนำมาออกแบบลักษณะทางกายภาพของวิญญาณสมัน ซึ่งเป็นตัวละครหลัก
- 2.2 วิเคราะห์ข้อมูลเรื่องพฤติกรรมการดำรงชีวิตของสมัน เพื่อนำมาออกแบบที่อยู่อาศัยการเคลื่อนไหว และ นิสัยของสมัน
- 2.3 วิเคราะห์ข้อมูลเรื่องปัจจัยที่ทำให้สมันสูญพันธุ์ เพื่อใช้เป็นปมหลัง ความตายของสมันซึ่งเป็นตัวเอก
- 2.4 วิเคราะห์ข้อมูลเรื่องสินค้าที่ผลิตจากสัตว์ป่าเพื่อใช้เป็นตัวอย่างในการออกแบบของประกอบฉากในเรื่อง
- 2.5 วิเคราะห์ข้อมูลเรื่องวิธีการล่า และ ลักลอบค้าซากสัตว์ป่าในประเทศไทยในรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นตัวอย่าง ของเหตุการณ์ในเรื่อง และ เป็นตัวอย่างวิธีการแก้แค้นของวิญญาณสมัน
- 2.6 วิเคราะห์แนวคิดในการผลิตศิลปะเหนือจริงของSalvador Daliเพื่อเป็นตัวอย่างในการออกแบบฉากและของประกอบฉากในเรื่อง ซึ่งมีลักษณะเหนือจริง
- 2.7 วิเคราะห์การออกแบบ Concept Art ของ ศิลปินTadahiro Uesugiเพื่อเป็นตัวอย่างในการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การใช้ สี และ แสงเงาในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

3.1 ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์

- 3.1.1 เขียนบทภาพยนตร์
- 3.1.2 ออกแบบตัวละคร
- 3.1.3 ออกแบบฉากหลัง
- 3.1.4 ออกแบบของประกอบฉาก
- 3.1.5 เขียนสตอรี่บอร์ดภาพยนตร์
- 3.1.6 การตัดต่อบทบาทให้เห็นความยาวสอดคล้องตามความเป็นจริง(Animatic)

3.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์

3.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

3.2.1.1 วาดเฟรมการเคลื่อนไหวหลัก (Key Frame) ของแต่ละช็อตตามสตอรี่บอร์ดโดยให้ความยาวสอดคล้องตาม animatic

3.2.1.2 วาดเฟรมระหว่างเฟรมหลัก (In-between)

3.2.1.3 ตัดเส้นแต่ละเฟรม

3.2.1.4 นำเฟรมที่ตัดเส้นแล้วมาลงสีพื้น

3.2.1.5 นำมาใส่แสงเงา

3.2.2 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยมีการเคลื่อนไหวกล้องแบบ 3 มิติ

3.2.2.1 สร้างโมเดล 3 มิติ ของฉาก และ ตัวละคร แบบไม่ซับซ้อน (อาจใช้โมเดลสำเร็จรูปที่มีลักษณะใกล้เคียงก็ได้) ตามบทบาท โดยให้ความยาวสอดคล้องตาม animatic

3.2.2.2 สร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

3.2.2.3 ขึ้นกล้อง 3 มิติ ตามที่ออกแบบไว้ในบทบาท

3.2.2.4 เร็นเดอร์วิดีโอแอนิเมชัน 3 มิตินั้นออกมาแบบความละเอียดต่ำแล้ววาด การเคลื่อนไหวหลัก(key frame)ของตัวละคร และ ฉาก แบบ 2 มิติทับเข้าไป

3.2.1.2 วาดเฟรมระหว่างเฟรมหลัก(In-between)

3.2.1.3 ตัดเส้นแต่ละเฟรม

3.2.1.4 นำเฟรมที่ตัดเส้นแล้วมาลงสีพื้น

3.2.1.5 นำมาใส่แสงเงา

3.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์

3.3.1 นำเฟรมทั้งหมดที่ลงสี ใส่เงาแล้ว มาตัดต่อรวมกับฉากหลัง ลำดับภาพให้เป็นสอดคล้องที่วางแผนไว้ในบทบาท

- 3.3.2 นำข้อตที่ได้มาเพิ่มแสงบรรยากาศ หรือ Visual Effect
- 3.3.3 นำข้อตที่สมบูรณ์แล้ว มาตัดต่อประกอบกันตามที่กำหนดไว้
- 3.3.4 อัดเสียงประกอบ (Forley) ตามจังหวะของแอนิเมชัน
- 3.3.5 ตัดต่อเสียงประกอบ และ เสียงพากย์ใส่เข้าไปในข้อตต่างๆ
- 3.3.6 ใส่ดนตรีประกอบตามให้เหมาะสมตามจังหวะการเล่าเรื่อง
- 3.3.7 เร็นเดอร์ไฟล์สำเร็จของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

4.การสรุป ประเมินผลงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.ได้ศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ
- 2.ได้ศึกษาการกำกับศิลป์ตามแนวทางของศิลปะเหนือจริง ในภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 3.ได้แรงบันดาลใจให้ผู้ชมเกิดจิตสำนึกให้ ลด ละ เลิกการใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากซากสัตว์ป่า



บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเพื่อสร้างมิติตัวละคร

1.1. ลักษณะเชิงกายภาพของสมัน

สมัน มีชื่อภาษาอังกฤษว่า Schomburgk's Deer และมีชื่อทางวิทยาศาสตร์ว่า Cervus schomburgki เป็นสัตว์ในวงศ์กวาง (Family Cervidae)

ความยาวรวมหัว และ ลำตัว 180 ซม. หางยาว 10.3 ซม. ความสูงจากพื้นดินถึงช่วงไหล่ 104 ซม. น้ำหนัก 100-120 กก. ลำตัวด้านบนสีน้ำตาลเข้ม ท้องมีสีจางกว่า สมันมีกระเพาะอาหารที่พัฒนาให้มี 4 ตอน รวมทั้งกระเพาะพักเพื่อย่อยอาหารจำพวกพืชโดยเฉพาะ ขาและหน้าผากสีน้ำตาลออกแดง มีขนตามตัวเรียบมัน ยาว และ หยิบ ขนบนตัวสีน้ำตาลเข้ม ใบหูยาว 16 ซม. กีบเท้าเป็นกีบคู่ ตีนแต่ละข้างจะมีนิ้วตีนเจริญดี 2 นิ้ว พัฒนาเป็นกีบนิ้วตีนแข็งแรงขนาดใหญ่ หางสั้น ด้านล่างมีสีขาว มีขนแผงคอสั้น ประมาณ 5 เซนติเมตร ตั้งแต่คอตอนล่างไปจนถึงบริเวณต้นขาหน้า มีอายุขัย ประมาณ 21 ปี

ตัวผู้มีเขาที่แตกแขนงมากจนมีรูปทรงคล้ายตะกร้า ดูสวยงามมาก ปลายกิ่งแตกออกเป็น 2 แขนง เขาคู่หนึ่งอาจมีกิ่งเขาถึง 33 กิ่ง เขาของสมันเป็นแบบ Antlers คือ เขาเป็นแกนกระดูกงอกต่อกับส่วนของกะโหลก ซึ่งเป็นเขา 2 ข้างที่ขนาดเท่าๆกัน ถ้าเขามีการแตกกิ่ง และมีการผลัดเขาเป็นประจำทุกปี

1.1.1. การนำข้อมูลไปใช้

ข้อมูลลักษณะทางกายภาพของสมันนี้ จะนำไปใช้ออกแบบลักษณะภายนอกของตัวละคร “ไอ้แดง” ที่เป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง โดยมันจะมีลักษณะคล้ายกับสมันทั่วไป แต่มีขนสีแดงเข้มกว่าตัวอื่น และมีเขาแตกแขนงได้ 13 กิ่ง และเขาของมันสามารถแตกกิ่งก้านสาขาได้ตามใจนึกเมื่อกลายเป็นวิญญาณแล้ว

1.2. พฤติกรรมการดำรงชีวิตของสมัน

1.2.1 พฤติกรรมและที่อยู่อาศัย

สมันชอบอยู่รวมกันเป็นฝูงเล็กๆ หากินและอาศัยเฉพาะพื้นที่โล่ง ทุ่งโล่งใกล้แม่น้ำ หรือพื้นที่ราบลุ่มริมแม่น้ำ ในช่วงเย็นค่ำถึงช่วงเช้า ตอนกลางวันมักหลบแดด และ ซ่อนตัวในป่าละเมาะ หรือ พงหญ้าสูงๆ พบตามหนองบึงบริเวณลุ่มน้ำเจ้าพระยาทางภาคกลาง

1.2.2. อาหาร

สมันเป็นสัตว์เลื้อยคลานตามพื้นที่ทุ่งโล่ง ชอบกินหญ้า โดยเฉพาะหญ้าอ่อน ผลไม้ ยอดไม้ และ ใบไม้หลายชนิด

1.2.3. การสืบพันธุ์

สมันจะอยู่เป็นฝูงเล็กๆ โดยเฉพาะช่วงฤดูผสมพันธุ์ ประกอบด้วยตัวผู้ 1 ตัว ตัวเมียและลูก 2-3 ตัว หลังจากหมดฤดูผสมพันธุ์แล้ว ตัวผู้จะแยกออกมาอยู่โดดเดี่ยว¹

1.2.4. การนำข้อมูลไปใช้

ข้อมูลพฤติกรรมนี้ จะนำไปใช้ออกแบบฉาก สิ่งแวดล้อมรอบตัวสมัน หรือ พฤติกรรมที่สมัน แสดงออกในเรื่อง

1.3. ปัจจัยคุกคาม และการสูญพันธุ์ของสมัน

1.3.1. การเปลี่ยนแปลงสภาพพื้นที่

พ.ศ.2393 ประเทศไทยได้ทำการค้าขายกับต่างประเทศ และข้าวเป็นสินค้าส่งออกสำคัญของประเทศไทย ทำให้คนไทยจับจองที่ดินเพื่อการทำนาในภาคกลางกันมาก การเปลี่ยนแปลงทุ่งโล่งเป็นทุ่งนา ทำให้สมันสูญเสยที่อยู่อาศัยในที่สุด เมื่อเสยที่อยู่อาศัยเดิม สมันจึงต้องเปลี่ยนไปอยู่ในป่า และเขาที่แตกกิ่งก้านจำนวนมากอาจทำให้ไปเกี่ยวกับเถาเครือกิ่งไม้ต่างๆ และ ทำให้วังซาลง จึงถูกนักล่า เช่น เสือ ล่าได้ง่ายขึ้น

1.3.2. การล่าเพื่อเพื่อบริโภค

การล่าสมันเพื่อบริโภคเนื้อของสมันมีอย่างแพร่หลาย เนื่องจากพบได้ง่าย และ ในฤดูน้ำหลาก สมันจะหนีน้ำไปรวมกันในที่ดอนจึงทำให้ถูกล่าได้ง่าย โดยชาวบ้านจะขี่ควายมาต้อนล้อม แล้วใช้หอกหลาวระดมแทง

1.3.3. การล่าเพื่อขายซาก

นอกจากเนื้อที่สามารถนำไปประกอบอาหารได้ เขาของสมัน ซึ่งมีความสวยงามมาก ถ้าเทียบจากเขาของสัตว์ประเภทกวางชนิดอื่นๆ จึงทำให้มีการล่าเพื่อนำเขา ไปทำเครื่องประดับ เช่น ปลอกมีด หรือ การนำซากกะโหลกพร้อมเขาไปไว้เป็นที่ประดับบ้านของผู้ที่ชอบสะสมซากสัตว์ โดย

นายพรานจะล่าสัตว์ด้วยการสวมเขาปลอมเป็นตัวผู้เพื่อล่อตัวเมียออกมา หรือล่อให้ตัวผู้ที่หิวอาณาเขตพุ่งเข้าใส่ จากนั้นจึงใช้ปืนหรือหอกพุ่งยิง²

ถึงแม้สมันจะขึ้นทะเบียนเป็นสัตว์ที่สูญพันธุ์แล้ว แต่ในปี พ.ศ.2534 มีรายงานว่าพบซากเขาสมันสดขายในร้านขายยาใจกลางเมืองพงสาลี และ แขวงหลวงพระบาง ทางภาคเหนือของลาว ทำให้สันนิษฐานว่าอาจจะมีสมันหลงเหลืออยู่ในประเทศลาวก็เป็นได้ แต่เรื่องนี้ยังไม่มีหลักฐานยืนยันเพียงพอ

1.3.4. การนำข้อมูลไปใช้

ข้อมูลการสูญพันธุ์ของสมันนี้ ใช้เพื่อส่งเสริมการเขียนบท เกี่ยวกับการตายของ “ไอ้แดง” สมันที่ต้องตายอย่างทุกข์ทรมาน เพราะการเปลี่ยนแปลงสภาพพื้นที่ ทำให้มันต้องอยู่ในป่ารก ที่ดินเคลื่อนไหวได้ลำบาก และ ถูกฆ่านายพรานตาย หลังจากที่เข้าไปพัวพันกับเถาวัลย์ ด้วยการเอาหลาวระดมแทง เพื่อนำซากของมันไปขาย

สมัน
SCHOMBURGK'S DEER
Rucervus schomburgki (Bluth, 1863)

ส่วนของหัว: 180 ซม. (ความยาวตั้งแต่โคนใบเขาสู่ปลายเขาคู่ในเพศผู้)

ส่วนของลำตัว: 16 ซม. (ความสูง)

ส่วนของต้น: 10.3 ซม. (ความยาวของลำต้น)

ส่วนหัว: 104 ซม. (ความยาวของเขาคู่ในเพศผู้)

ถิ่นกำเนิด: พม่า, เวียดนาม, ลาว, กัมพูชา, ไทย

สถานภาพทางการอนุรักษ์สมัน: สูญพันธุ์ (Extinct (Thailand Red Data Book 2012))

การกระจายพันธุ์ของสมันในอดีต: พม่า, เวียดนาม, ลาว, กัมพูชา, ไทย

ชีววิทยาของสมัน: พฤติกรรมและที่อยู่อาศัย, อาหาร, การสืบพันธุ์

ปัจจัยคุกคามของสมัน: การเปลี่ยนแปลงสภาพพื้นที่, การล่าเพื่อบริโภค, การล่าเพื่อขายซาก

ภาพที่ 1 โปสเตอร์สมัน
ที่มา: โปสเตอร์สมัน [ออนไลน์], สืบค้น 15 สิงหาคม 2562. เข้าถึงได้จาก http://www.dnp.go.th/wildlife_it

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการเขียน และ พัฒนabeth

2.1. สินค้าที่ผลิตจากซากสัตว์ป่าซึ่งนิยมค้าขายในประเทศไทย

ปัจจุบันประเทศไทยยังคงมีธุรกิจค้าขายผลิตภัณฑ์จากซากสัตว์ป่าอยู่ โดยมีทั้งผู้ซื้อที่เป็นคนไทยด้วยกัน ชาวเวียดนาม และ ชาวจีน โดยสินค้าที่ทางการไทยยังคงจับกุมได้อย่างต่อเนื่อง แบ่งตามชนิดของสัตว์ป่าได้ดังนี้

2.1.1. เสือโคร่ง ลูกเสือโคร่งมักถูกนำไปดองยาขายให้กับนายหน้าชาวจีน ส่วนเสือดัวเต็มวัย จะถูกฆ่าและนำอวัยวะ และ กระดูกไปขายเป็นส่วนประกอบของยาจีนแผนโบราณ นำเนื้อไปประกอบอาหาร หัวและหนังตรงแผ่นหลังนำไปทำเป็นพรม

2.1.2. ช้าง ปัจจุบันการล่าช้างภายในประเทศลดลงไปมากแล้ว แต่ประเทศไทยยังคงทางผ่านของการลักลอบค้าช้างอยู่ โดยจะนำช้างมาจากรประเทศแทนไซเนีย และนอกจากจะขายงาช้างทั้งกิ่งแล้ว งาช้างเหล่านั้นยังมีส่วนที่ถูกแปรรูปเป็นสร้อยลูกปัด หรือ พระเครื่องอีกด้วย ทำให้สามารถลักลอบขนส่งไปกับอย่างอื่นได้ งาช้างแอฟริกันบางกิ่งก็ถูกนำไปขายในตลาดบนดิน โดยอ้างว่าเป็นงาช้างบ้านที่ล้มตามธรรมชาติ นักสะสมที่ไม่มีความรู้อาจหลงซื้อไปได้ เพราะเข้าใจว่าเป็นสินค้าถูกกฎหมาย

2.1.3. นกชนหิน ถูกหมายตาเพราะโหนกที่มีรูปร่างสวยงามของพวกมัน แต่หัวของมันถูกนำไปแปรรูปได้หลากหลายกว่า เพราะกะโหลกของมันมีลักษณะตัน ไม่กลวงเหมือนนกเงือกชนิดอื่น ทำให้สามารถนำไปแกะสลักได้ โหนกของนกชนหิน ถูกเรียกขานกันในนาม “งานช่างสีเลือด” มักถูกทำเป็นแหวน หรือ พระเครื่อง

2.1.4. ตัณิม เกล็ดของตัณิม เมื่อนำไปคั่วแล้ว สามารถนำมาปรุงยาจีนแผนโบราณได้ จึงเป็นที่ต้องการของลูกค้าชาวเวียดนาม และ ชาวจีน มีราคาสูง นิยมนำไปขายในสภาพที่ยังมีชีวิตอยู่นอกจากเกล็ดแล้ว ยังมีความเชื่อที่ไม่ถูกต้องว่า เลือดของตัณิมเป็นยาอีกด้วย ตัณิมที่จับกุมได้ ส่วนใหญ่ไม่ใช่ตัณิมในประเทศไทย แต่เป็นตัณิมที่มาจากมาเลเซีย และ อินโดนีเซีย

2.1.5. สัตว์ป่าชนิดอื่น มักถูกล่ามาเป็นอาหาร หนัง และ เขาถูกนำไปขายในตลาดเถาขายแดน เป็นสินค้าจากซากสัตว์ป่าที่ราคาไม่สูงนัก เมื่อเทียบกับสัตว์ป่าที่กล่าวมาข้างต้น

2.1.6. การนำข้อมูลไปใช้

ข้อมูลเหล่านี้ นำมาอ้างอิงในการออกแบบของประกอบฉาก ในโรงบันไดของนักสะสม ซึ่งเป็นที่ที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากสัตว์ป่าระดับอยู่เป็นจำนวนมาก

2.2. วิธีการล่า และ ลักลอบค้าสัตว์ป่าในประเทศไทย

ประเทศไทยเป็นทางผ่านระหว่างประเทศต้นทาง อย่าง อินโดนีเซีย และ มาเลเซีย หรือ แม้กระทั่งประเทศในทวีปแอฟริกา กับ ประเทศปลายทางผู้บริโภคซากสัตว์ป่า อย่างเวียดนาม กัมพูชา และ จีน จึงมีขบวนการลักลอบขนส่ง ค้าขายสัตว์ป่าขึ้นในประเทศไทย และสัตว์ป่าบางชนิด ก็สามารถหาได้ในประเทศไทย จึงมีการล่าตามใบสั่งเกิดขึ้น

2.2.1. เสือโคร่ง นายพรานมักจะล่าเสือโคร่งด้วยอาวุธปืน ตามใบสั่งจากนายหน้า หรือใน บางกรณี ที่เสือโคร่งหลุดเข้ามาในพื้นที่ของชาวบ้าน แล้วมีการยิงป้องกันตัว จนเสือดาย ก็อาจจะมี นายหน้ามาขอซื้อซากต่อ โดยให้ฆ่าและแยกชิ้นส่วน หัว และ หนังส่วนหลัง กับอุ้งตีน ไส้ลำน้ำแข็ง ขนส่งออกไปทางชายแดน

2.2.2. ช้าง งาช้างที่ขายในไทย เป็นงาช้างแอฟริกาที่ลักลอบนำเข้ามาจากแทนซาเนีย โดย นายพรานจะยิงช้างให้ล้ม และ จามบริเวณหน้าผากถึงปากให้หลุดออกด้วยขวาน แล้วจึงใช้เสียม เสียม งาของมันออก งาช้างจะถูกลักลอบนำเข้าไทยด้วยเรือขนส่ง ซึ่งมีโอกาสตรวจพบน้อยกว่าเครื่องบิน เมื่อถึงไทยแล้ว บางส่วนจะถูกนำไปขายในตลาดสว่าง โดยอ้างว่า เป็นงาช้างบ้านที่ล้มตามธรรมชาติ และ อีกส่วนจะถูกลักลอบนำไปขายให้ประเทศจีน ผ่านพรมแดนธรรมชาติ

2.2.3. นกชนหิน โหนกของมันเป็นที่นิยมมากในกลุ่มนักสะสมชาวจีน และ สิงคโปร์ จนเกิดการล่าอย่างแพร่หลาย ที่ผ่านมานายหน้านิยมสั่งให้ล่าชนหินในอินโดนีเซีย เพราะหาได้ง่ายกว่า แต่ปัจจุบันพวกมันแทบจะหมดไปจากเกาะบอร์เนียวแล้ว ความต้องการของตลาดจึงพุ่งเป้าไปยังพื้นที่ ภาคใต้ของไทยแทน โดยมีค่าหัวให้ หากนกชนหินตัวผู้ตาย คู่ และ ลูกๆของมันจะต้องตายไปด้วย เพราะไม่สามารถหาอาหารเองได้ หากตัวผู้ถูกล่าเป็นจำนวนมาก นกชนหินอาจสูญพันธุ์ได้

2.2.4. ตัวนึ่ง ส่วนใหญ่มีต้นทางมาจากอินโดนีเซีย และ มาเลเซีย ลักลอบขนส่งมาจาก ทางตอนใต้ของไทย โดยจะขนส่งด้วยรถกระบะ มีการรับช่วงต่อเป็นระยะๆ ตัวนึ่งจะถูกอัดน้ำแข็งสุก ผสมยาชูกำลังเข้าปาก เพื่อเพิ่มน้ำหนัก และ รักษาชีวิตไว้ให้อยู่รอดตลอดการเดินทาง พวกมันจะถูก ยัดใส่ถุงพลาสติก และ กล่องโฟม แล้วลำเลียงขึ้นรถ เมื่อถึงชายแดนลาวแล้ว จะลักลอบนำเข้าลาวด้วยการขนส่งเรือข้ามฝากไป และเสียภาษีที่นั่นเพื่อให้สามารถขนส่งได้แบบปกติ และ จะใช้กำลังคนหาม ถูตัวนึ่งเข้าประเทศเวียดนาม ผ่านทิวเขาซึ่งเป็นพรมแดนธรรมชาติ

2.2.5. สัตว์ป่าชนิดอื่น มีทั้งการล่าตามใบสั่งของนายหน้า การล่าเพื่อนำไปประกอบอาหาร และบางส่วนก็ถูกยิง เพราะล่าเข้ามาในพื้นที่ของชาวบ้าน นอกจากใช้ปืนในการล่าแล้ว ยังมีการใช้กับ ดักไม้ไฟสลิงในการจับสัตว์อีกด้วย สัตว์ที่ถูกจับเป็นอาหารส่วนมากจะเป็นแก้ง และ ตัวอ้น

2.2.6. การนำข้อมูลไปใช้

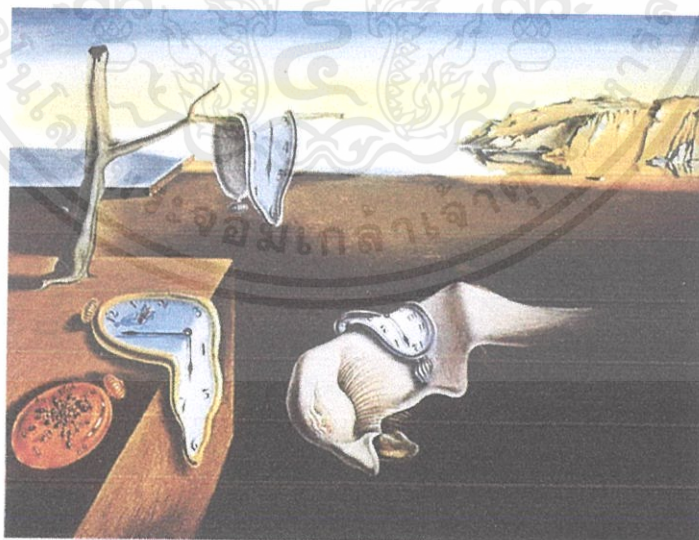
ข้อมูลเหล่านี้ นำมาอ้างอิงในการออกแบบสถานการณ์การลักลอบขนส่งตัวนิมที่บ้านของนักสะสม และ นำมาออกแบบฉากที่แสดงถึงความโหดร้ายทารุณของมนุษย์ที่มีต่อสัตว์ป่า

3. ข้อมูลเพื่อสนับสนุนด้านเทคนิคการผลิตภาพยนตร์

3.1. แนวคิดในการผลิตศิลปะเหนือจริงของ Salvador Dali

Salvador Felip Jacint Dalí i Domènech, marquès de Púbol หรือที่รู้จักกันในชื่อ Salvador Dali เป็นจิตรกรชาวสเปน มีชื่อเสียงจากภาพวาดแนวเหนือจริง (surrealism) เขาเข้าร่วมกลุ่มเซอร์เรียลลิซึมในปี พ.ศ. 2472 และกลายเป็นสมาชิกที่มีบทบาทสำคัญในกลุ่ม ในช่วงพ.ศ. 2473 ดาลีกระตุ้นให้กลุ่มเน้นความสัมพันธ์กับโลกภายนอกโดยปรับให้เข้ากับแรงปรารถนาหรือจินตนาการของศิลปิน ทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างงานศิลปะกับชีวิตระหว่างผลงานกับพฤติกรรมผู้สร้าง ดาลีสนใจพัฒนาการทางวิทยาศาสตร์โดยเฉพาะแขนงจิตวิเคราะห์และชีววิทยา และได้นำมาประยุกต์ในภาพวาดของเขา เขาชอบเล่นกับ *ความขัดแย้ง* ทั้งในผลงานและในพฤติกรรมของตนเอง เพื่อยั่วและเรียกร้องความสนใจ³

เราจะสามารถศึกษาแนวคิดในการผลิตศิลปะเหนือจริงของDali ได้จากการวิเคราะห์ภาพวาดที่มีชื่อเสียงของเขา



ภาพที่ 2 The Persistence of Memory

ที่มา: Salvador Dali, The Persistence of Memory, ภาพสีน้ำมัน, 2474, Museum of Modern Art New York.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Persistence of Memory หรืออีกชื่อหนึ่งคือ Soft Watches หรือ Melting Clocks เป็นหนึ่งในผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดของ Dali ภาพพจน์ที่เขานิยมใช้ซ้ำๆ จำนวนหนึ่งปรากฏอยู่ในงานชิ้นนี้ ฉากชายฝั่งแหลมแคโรสในแคว้นกาตาลุญญาเป็นฉากที่เขานิยมใช้ นาฬิกาละลายอันเลื่องชื่อเป็นการล้อเลียนมาตรเวลาที่ตายตัว นาฬิกาเหล่านี้ดูคล้ายเนยเหลวๆ ซึ่ง Dali เองยอมรับว่าได้แรงบันดาลใจมาจากภาพหลอนที่เห็นหลังจากรับประทานชีสคาม็องแบร์เข้าไป สิ่งที่อยู่ตรงกลางใต้นาฬิกาเรือนหนึ่ง คือใบหน้าด้านข้างที่บิดเบี้ยวของมนุษย์ มดบนจานสื่อถึงความเน่าเปื่อย⁴



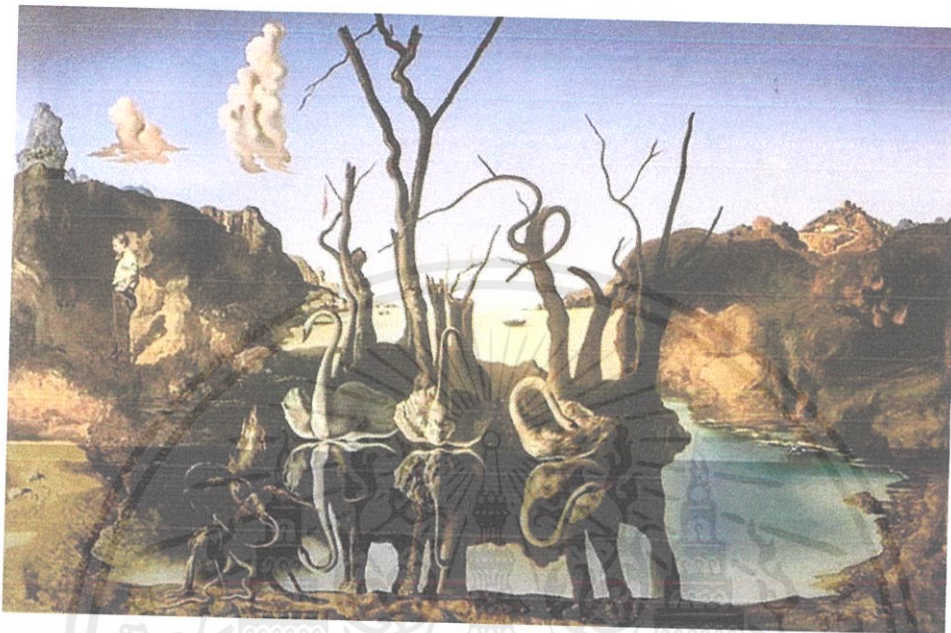
ภาพที่ 3 Soft Construction with Boiled Beans

ที่มา: Salvador Dalí, Soft Construction with Boiled Beans, ภาพสีน้ำมัน, 2479, Philadelphia Museum of Art.

Soft Construction with Boiled Beans หรืออีกชื่อหนึ่งคือ Premonition of Civil War แสดงภาพร่างกายที่ถูกแยกชิ้นส่วน ซึ่งมีบทบาทเป็นอุปมาสำหรับแรงกดดันทางกายภาพและทางอารมณ์ที่เกิดจากสงครามกลางเมืองซึ่งดำเนินไปในสเปนตอนที่เขาวาดภาพนี้ คนในภาพทำหน้าที่บิดเบี้ยวขณะที่มือข้างหนึ่งบีบหน้าอกของตัวเองเอาไว้แน่น พร้อมกับขาที่ถูกยึดเอาไว้ ทำให้เขาไม่อาจดิ้นหลุดจากพันธนาการของตนเองได้ Dalí วาดภาพนี้ขึ้นในปี ค.ศ.1936 ตอนที่สงครามเริ่มต้นขึ้น งานนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นดังคำทำนายถึงการทำลายตนเองของประชาชนชาวสเปน ขณะที่ถั่วต้มเป็นสัญลักษณ์ของซากศพที่เน่าเปื่อยหลังจากการทำลายล้างครั้งใหญ่⁵



ภาพที่ 4 Swan Reflecting Elephants

ที่มา: Anirudh. 10 Most Famous Paintings by Salvador Dali [Online], Accessed 13 November 2019. Available from <http://learnado-newtonic.com>

การใช้ภาพซ้ำเป็นหนึ่งส่วนสำคัญของ งานศิลปะแบบจิตตาพาร-วิพากษ์ (paranoiac-critical method) รูปนี้ใช้เงาสะท้อนในทะเลสาบเพื่อสร้างภาพซ้ำ เงาสะท้อนของหงส์สามตัว และ ต้นไม้ที่อยู่ด้านหลัง ก่อให้เกิดรูปร่างของช้าง โดยคอของหงส์กลายเป็นส่วนงวง และ ลำต้นของต้นไม้กลายเป็นขาช้าง ทิวทัศน์ด้านหลังเป็นหน้าผา และ ท้องฟ้า มีลักษณะบิดงอ ตัดกับความนิ่งสนิทของพื้นน้ำ

งานศิลปะของ Dalí หากนำตรรกะในโลกแห่งความจริงมาตัดสิน อาจจะไม่สมเหตุสมผล แต่ลักษณะของวัตถุในภาพกลับมีความเชื่อมโยงกันทางความรู้สึก เช่น ความเหลวของนาฬิกา ที่ทำให้รู้สึกว่าเวลาเป็นสิ่งที่เน่าเปื่อยได้ หรือ ภาพมนุษย์ที่ถูกแยกชิ้นส่วน แล้วชิ้นส่วนต่างๆต่อต้าน และ พันธนาการกันเอง ทำให้รู้สึกถึงการทำลายตัวเอง เมื่อตัดสินผ่านจิตไร้สำนึก จึงเห็นได้ว่าทั้งหมดนี้เป็นเหตุเป็นผลกัน งานศิลปะแบบเหนือจริง สามารถเป็นตัวอย่างในการออกแบบงานศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันแฟนตาซีได้ เรื่องแฟนตาซีนั้น หากคิดตามตรรกะทางวิทยาศาสตร์ก็จะไม่สมเหตุสมผล แต่หากมองในมุมของความรู้สึก ก็จะมองเห็นสิ่งที่เชื่อมโยงกัน

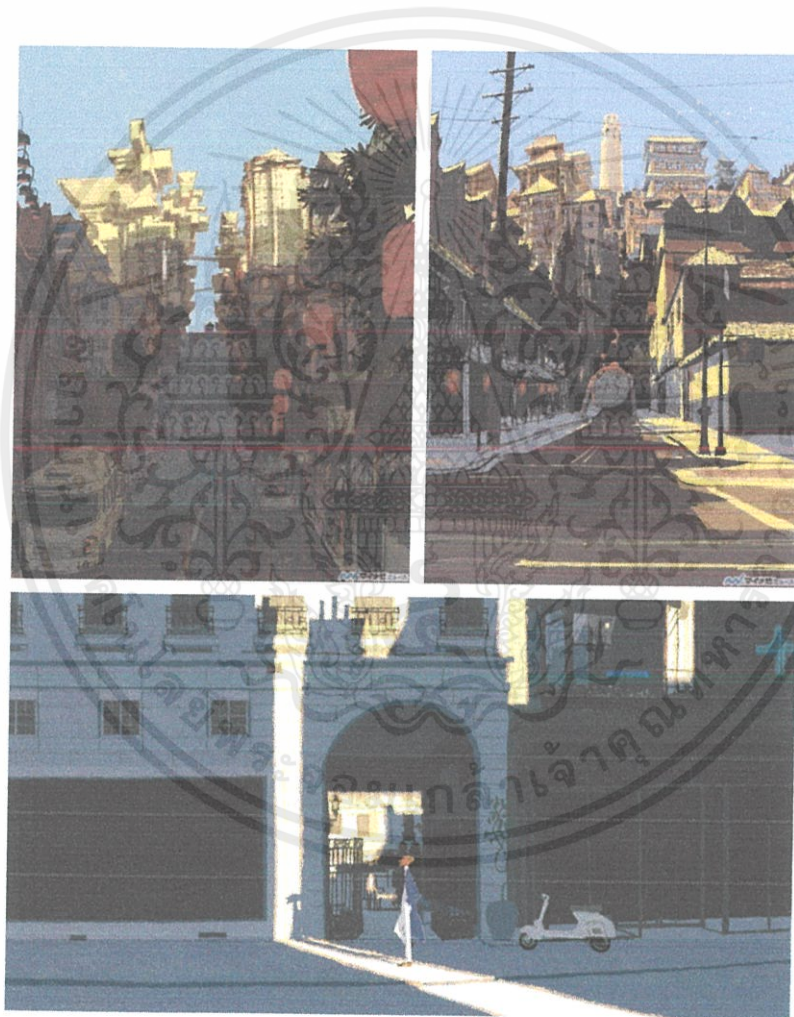
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.1. การนำข้อมูลไปใช้

แนวคิดในการสร้างภาพเหนือจริงของ Dali สามารถนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร และการภาพของแต่ละซีอตได้ เพื่อนำเสนอความแค้นที่อยู่ในจิตใจสำนึกของวิญญาณสมัน

3.2. การออกแบบ Concept Art ของศิลปิน Tadahiro Uesugi

Tadahiro Uesugi เป็นศิลปิน Visual Development ชาวญี่ปุ่น ผู้มีผลงานในภาพยนตร์แอนิเมชัน Caroline (2009- Concept artist), Windy (ภาพยนตร์สั้น 2013- Visual Development Artist) และ Big Hero 6 (2014- Visual Development Artist)



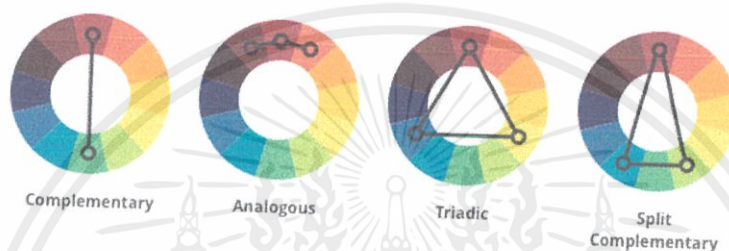
ภาพที่ 5 6 และ 7 Concept Art ของ Tadahiro Uesugi

ที่มา: Artist of the Week: Tadahiro Uesugi [Online], Accessed 30 September 2019.

Available from <http://characterdesignreferences.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

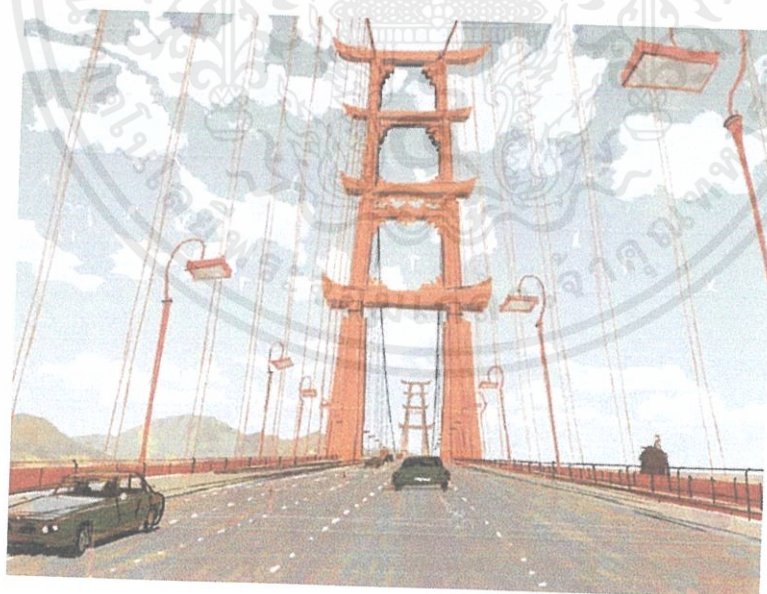
จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าศิลปินท่านนี้ใช้แสงเงาเป็นตัวสร้างมิติให้กับภาพ ความเข้ม และรูปทรงของแสงและเงาที่ชัดเจนช่วยนำสายตาของผู้ชมให้ไปยังจุดที่เขาต้องจะให้มองได้อย่างรวดเร็ว ทำให้รู้ได้แทบจะในทันทีว่าอะไร คือ จุดสนใจ(subject)ของภาพ เขาใช้สีหลักเพียงไม่กี่สีในการวาด Concept Art ฉากหนึ่ง เพื่อให้ความสนใจของผู้ชมมุ่งตรงไปยังใจความของภาพเพียงอย่างเดียว และมักจะใช้คู่สีแบบ Split Complementary เพื่อให้ตัววัตถุหลัก โดดเด่นขึ้นมา แต่ก็ไม่ตัดกับบรรยากาศจนเกินไป และยังคงความกลมกล่อมไว้อยู่ สีของวัตถุหลักในภาพ มักจะ กระจายอยู่เล็กน้อยตามส่วนต่างๆของรูป แต่จะมีปริมาณน้อยเมื่อเทียบกับสีรองอีกสองสี จึงทำให้ยิ่งโดดเด่น



ภาพที่ 8 Color Harmonies

ที่มา: CartoCSS Color Mixing Functions [Online], Accessed 30 September 2019.

Available from <http://carto.com>



ภาพที่ 9 Concept Art ของ Tadahiro Uesugi

ที่มา: Artist of the Week: Tadahiro Uesugi [Online], Accessed 30 September 2019.

Available from <http://characterdesignreferences.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังเช่นภาพตัวอย่าง ที่มีประธานของภาพเป็นทริอิสีเสด ศิลปินเลือกใช้สีฟ้า น้ำทะเลหม่น และ สีเทาแกมเขียว ซึ่งอยู่ใกล้เคียงกับสีตรงข้ามของสีเสด เป็นสีของสิ่งแวดล้อมในภาพ เส้นสายต่างๆใน ภาพยึดโยงเข้าหาประตูทริอิสูงใหญ่ที่อยู่ตรงกลาง ด้วยการใช้สี และ การใช้เส้นในภาพ ทำให้ความ สนใจทั้งหมดพุ่งตรงไปยัง subject ของชิ้นงานอย่างพอดีพอดี

3.2.1. การนำข้อมูลไปใช้

การศึกษาการออกแบบ concept art ของศิลปินท่านนี้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการ ออกแบบศิลป์ในงานได้ หากทำตามหลักของเขา ก็จะช่วยเฟรมภาพน่าสนใจขึ้นมากได้ และผู้ชมก็ จะสามารถรู้ได้ทันทีว่าจุดสนใจของภาพอยู่ที่ใด นอกจากจะทำให้ภาพยนตร์ดูสวยงามแล้ว ยังเป็น ประโยชน์ต่อการเล่าเรื่องอีกด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชิงอรรถท้ายบทที่ 2

¹ส่วนสารสนเทศด้านอนุรักษ์สัตว์ป่า กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช, สมัน, โปสเตอร์สัตว์ป่าสงวนในไทย 15 ชนิด, 2562, http://www.dnp.go.th/wildlife_it/.

²เรื่องเดียวกัน

³กิตติพล สรรคคานนท์. ลัทธิเหนือจริง [ออนไลน์], สืบค้น 29 พฤศจิกายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิเหนือจริง>.

⁴Stephen Fathing และคณะ, 1001 ภาพเขียนที่ต้องเห็นก่อนตาย, แปลโดย รติพร ชัยปิยะพร, (กรุงเทพมหานคร : บริษัท เดอะเกรทโฟนอาร์ท จำกัด, 2558) : 685.

⁵เรื่องเดียวกัน, 699.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

1. แนวคิดในการผลิตภาพยนตร์

1.1. ประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสารในภาพยนตร์

ความโหดร้ายของการทำลายชีวิต

1.1.1 ตัวละครหลัก

ไอ้แดง วิญญาณสมันตัวสุดท้ายที่ถูกฆ่าอย่างทารุณ

1.1.2 ปัญหาของตัวละคร

การกลับมาแก้แค้นของสมันตัวสุดท้าย

1.1.3. พล็อต

ไอ้แดง วิญญาณสมันตัวสุดท้ายกลับมาล้างแค้นแก๊งค์ลึกลับล่าสัตว์ป่าโดยทำทารุณกรรมแบบเดียวกับที่มนุษย์พวกนี้เคยทำกับสัตว์ป่า

1.1.4. แรงผลักดันและเป้าหมายของตัวละคร

แรงผลักดันของไอ้แดง คือ ความรู้สึกคับแค้นที่มีต่อพวกนักพรตนักสะสมที่ทำให้ตนถูกรุมแทงตายเพื่อนำหัวของมันไปสตัฟฟ์เป็นของประดับบ้าน เป้าหมายของมัน คือ การทำให้นักสะสมอย่างเปรมวิตรและพรรคพวกได้กลายเป็นเหยื่อเสียเอง

1.1.5. เหตุการณ์ที่เป็นแรงกระตุ้นให้ตัวละครตัดสินใจไปสู่จุดมุ่งหมาย

วิญญาณของไอ้แดงที่ท่องอยู่ในบ้านของเปรมวิตรได้ยินเสียงร้องของตัวนิ่มที่มีชีวิตอยู่ จึงได้ตามไป จนพบว่าตัวนิ่มจำนวนหนึ่งกำลังถูกยึดใส่กระสอบและลำเลียงขึ้นรถกระบะ ทำให้มันตัดสินใจที่จะปรากฏร่างให้เห็น มันเข้าซัดขวางลูกน้องของเสียเปรมวิตรด้วยการใช้เขาที่แตกแขนงได้เหนือธรรมชาติแทง หลังจากนั้นก็เข้าไปกำจัดเสียที่สังการอยู่ในบ้านด้วยวิธีการเดียวกัน

1.1.6. การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากความมุ่งหวังมุ่งมันฝ่าฟันเพื่อสู่เป้าหมาย

ไอ้แดงได้กลายเป็นผู้ล่า มนุษย์กลายเป็นเหยื่อ ซากสัตว์ป่าที่ประดับไว้ถูกแทนที่ด้วยชิ้นส่วนของมนุษย์ ลูกน้องของเปรมวิตรถูกมันถอนฟันออกมาตั้งโชว์ต่างงาช้าง บางคนถูกตัดหัวแขวนโชว์เหมือนกวางสตัฟฟ์ บางคนถูกเจาะกะโหลกเหมือนนกชนหิน และ เปรมวิตรถูกถลกหนังโดยยังติดส่วนหัวไว้ กลายเป็นพรหม เหมือน พรหมหนังเสือ ให้ไอ้แดงเหยียบย่ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2. เรื่องย่อ

ไอ้แดง วิญญาณสมันตัวสุดท้ายที่ถูกฆ่าด้วยหอกหลาวอย่างโหดร้ายกลับมาแก้แค้นพวกลักลอบล่าสัตว์ป่าโดยทำทารุณกรรมเสียเปรมิวิตรและลูกน้องในรูปแบบเดียวกับที่พวกเขาเคยทำกับสัตว์ป่า

1.3. โครงเรื่องขยาย

Sequence A (Intro)

หัวสมันสัตว์ฟ็ออันใหม่ถูกย้ายเข้ามาในคฤหาสน์ของเปรมิวิตร วิญญาณของไอ้แดงล่องลอยออกมาสำรวจห้องสะสมซากสัตว์ป่า มันได้เห็นความโหดร้ายของมนุษย์ผ่านของสะสมชิ้นต่างๆ แล้วมันก็ได้ยินเสียงของตัวนึ่งที่ยังมีชีวิตอยู่ขอความช่วยเหลือ

Sequence B (Action)

ไอ้แดงพบว่าลูกน้องของเปรมิวิตรกำลังล่าเสียงตัวนึ่งขึ้นรถกระบะเพื่อนำไปขาย มันจึงเข้าจัดการกับชายฉกรรจ์เหล่านั้นด้วยเขาที่ยืดยาวแตกแขนงได้ จนทั้งสี่คนเสียชีวิตเหมือนสัตว์ป่าที่ถูกล่า เปรมิวิตรที่ดูสถานการณ์อยู่ในห้องมอนิเตอร์ ถูกเขาของไอ้แดงกระชากเข้าไปในความมืด

Sequence C (Resolution)

ซากสัตว์ที่อยู่ในห้อง ถูกแทนที่ด้วยชิ้นส่วนของเปรมิวิตรและลูกน้อง วิญญาณของไอ้แดงสลายหายไปด้วยความพอใจ

1.4. บทภาพยนตร์

สมัน สะบัน แค้น

บทภาพยนตร์ โดย อรรณา ลีเลิศพันธ์

ฉาก 1 ภายใน/ห้องสะสมซากสัตว์/กลางคืน

เปิดภาพกว้างเป็นโถงเก็บสะสมซากสัตว์ป่าบ้านเสียดเปรมิวิตร หน้าโต๊ะทำงาน มีพรหมหนังสือปูไว้ มุมหนึ่งของห้องฝั่งมีตู้โชว์ที่เต็มไปด้วยโหลดองสัตว์ กระดุก และ กะโหลกสัตว์ต่างๆ บนโต๊ะทำงานมีนาฬิกาประดับอยู่ บนกำแพงเต็มไปด้วยหัวทวารศพ และ ตรงกลางห้องโถง ได้รูปภาพขนาดใหญ่ของเจ้าของบ้าน คือ หัวสมันศพ

กล้องแพนเข้ามาที่ดวงตาสีดำของไอ้แดง หัวสมันศพ จนเห็นแต่ความมืด ในสีดำนั้นปรากฏภาพของไอ้แดงสีขาวกำลังกินหญ้าอยู่กับพ่อและแม่ของมัน ในตอนที่มันกำลังไปกินหญ้านั้นเอง ก็ได้ยินเสียงปิ่นดังขึ้น เมื่อเงยหน้าขึ้นมาก็พบว่าพ่อของมันถูกยิงเสียแล้ว มันกับแม่จึงออกวิ่งแม่ที่วิ่งอยู่ด้านหลัง ไม่นานก็ถูกยิงตาย ไอ้แดงวิ่งหนีไปเรื่อยๆ จากลูกสมัน ก็ค่อยๆ เติบโตขึ้นเป็นสมันที่โตเต็มวัย มันวิ่งมาทางกล้องไป หันมองหลัง สลับกันไป แต่แล้วมันก็ชนกองเถาว์วัลย์ที่ห้อยลงมา จนขาของมันไปพันกับเถาว์วัลย์ มันพยายามสะบัดให้หลุดแต่ก็ยังติดอยู่ตรงนั้น สายตาของไอ้แดงเห็นนายพรานสองคนยืมราเดินเข้ามาพร้อมกับหลาว นายพรานทั้งสองพลัดกันแทงไอ้แดงจนทุกอย่างกลายเป็นสีแดง

ภาพถอยออกมา น้ำตาเลือดไหลออกมาจากหัวสมันศพ หยดน้ำตานันตกกระทบพื้น กลายเป็นวิญญานของไอ้แดงไหลลื่นออกมา

กล้องเคลื่อนไปตามวิญญานของไอ้แดงที่ลอยไปยังหัวของละอองที่แขวนอยู่ไม่ไกลกัน มันได้ยินเสียงปิ่นและเสียงร้องของทวาร มันล่องลอยออกจากเฟรมไป

มันมองไปที่ข้างบนโต๊ะทำงาน ไอ้แดงได้ยินเสียงร้องของช่าง เสียงขวานจามลงบนเนื้อและเลือดไม้ มันล่องลอยออกจากเฟรมไป

มันลอยมาหยุดที่พระพุทธรูปที่เกาะจากหวนกชนหิน ไอ้แดงได้ยินเสียงร้องของนกและเสียงส่ว่าน มันล่องลอยออกจากเฟรมไป

มันท่องไปตามตู้โชว์และได้ยินเสียงกรีดร้องหลากหลายเสียงของสัตว์ต่างๆ อยู่เบาๆ

ไอ้แดงมาหยุดที่พรหมหนังสือที่อยู่บนพื้นกลางโถง มันได้ยินเสียงกรีดร้องของเสือและเสียงถลกหนัง ก่อนที่มันจะล่องลอยไปที่อื่น มันก็ได้ยินเสียงร้องของตัวเองที่ดังกว่าเสียงของสัตว์ตัวที่ผ่านๆ มา กล้องซูมเข้าไปในตา เห็นภาพสะท้อนของพรหมหนังสือ มันหลับตาลง เมื่อไอ้แดงลืมตาอีกครั้ง

นัยน์ตาของมันก็ฉายภาพลูกน้องของเสียเปรมิตรคนหนึ่งกำลังจับตัวนิ่มมัดถูกระสอบอยู่ในคอก
คอนกรีตหน้าตาคัลล่ายคุก กล้องซูมเข้าไปจนเห็นภาพเหตุการณ์นั้น เต็มขนาดภาพ

ตัดภาพ เป็นภาพจากมอนิเตอร์ที่ฉายให้เห็นภาพเหตุการณ์เดียวกัน เปรมิตร ชายร่างอ้วน
มองดูมอนิเตอร์อยู่ในห้องด้วยความพอใจ แต่แล้วเขาก็เห็นอะไรบางอย่างลอยตัดหน้ากล้องวงจรปิดไป

ฉาก 2 ภายนอก/ป่าข้างบ้านเสียเปรมิตร/กลางคืน

ชายฉกรรจ์คนหนึ่งกำลังยกถุงตัวนิ่มจะนำขึ้นท้ายรถกระบะสภาพเก่าโกโรโกโส พรรคพวกอีก
สามคนกำลังล่ำเลียงถุงตัวนิ่มขึ้นท้ายรถ ได้ยินเสียงดัง ตบ จึงหันมามอง ถุงตัวนิ่มตกลงพื้นจนถุงเปิด
ตัวนิ่มวิ่งออกมาจากถุง

ลูกน้องที่ใส่แว่นดำได้ยินเสียงแปลกจากด้านหลังจึงคว่าปืนพกที่เหน็บไว้ที่เอว หันไปยิง แต่
ปรากฏว่ากระสุนที่ยิงออกไป ถูกศิระชะเพื่อนร่วมงานอีกคนที่หายตัวไปซึ่งไอ้แดงได้ใช้ร่างของเขาเป็น
โล่กำบังนั่นเอง มันปล่อยศพของลิวลือคนนั้นลงบนหลังคารถจนหลังคารถบุดด้วยแรงกระแทก กล้อง
ถอยออกจนเห็นขนาดของไอ้แดงชัดเจน จากที่เป็นวิญญาณขนาดเท่าสมันตอนนี้มันกลายเป็นวิญญาณ
ลูกไฟขนาดใหญ่ พร้อมกับเขาที่แตกแขนงมากมายแล้ว

ชายสวมแว่นกันแดดยิงมันอีกครั้ง แต่กระสุนก็ทะลุผ่านหัวสมันไปเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น ไอ้
แดงลอยใกล้เข้ามา มันควิดเขาจนกระเด็นไปติดกับต้นไม้ เขาเดินทวนทुरายเพื่อให้หลุดจากกิ่งไม้ที่เกี่ยว
เอาไว้ ยิ่งดินแฉะไม้ก็ยิ่งเกี่ยวหน้ง ด้วยน้ำหนักตัวเขาก็ตกลงมา โดยที่กิ่งไม้แหลมที่เกี่ยวหลังเขาอยู่ได้
ถลกหนังบนแผ่นหลังของเขา ลิวลือตกลงกระแทกพื้นขาดใจตายโดยที่ด้านหลังเปิดออก

ชายฉกรรจ์ที่เหลือมองเหตุการณ์นั้นด้วยตาเบิกโพลง เมื่อตั้งสติได้พวกเขาจึงวิ่งหนีกันไปคน
ละทิศละทาง คนมีกล้ามเนื้อโตวิ่งหนีหน้าตั้ง เขายาวของไอ้แดงยึดมาพันคอเอาไว้ แล้วเหวี่ยงเขา
กระเด็นไปทางกระจกรถที่แตกเป็นปากฉลามอยู่ หน้าของเขาถูกปากฉลามเสียบอย่างจัง

ลิวลือตัวอ้วนอีกคนวิ่งหนีมาระยะหนึ่งก็พิกหายใจ มองทางแล้วก็ไม่เห็นวิญญาณสมันเขาจึง
ถอนหายใจโล่งอก แต่เมื่อกลับไปมองข้างหลังอีกทีไอ้แดงก็ลอยมาหยุดด้านหน้าของเขา เขาจึงออกวิ่ง
อีกครั้ง เขาของไอ้แดงแตกกิ่งก้านออกมาพุ่งตรงเข้าหาเหยื่อและไล่ตามจนทัน เขาจำนวนมากของไอ้
แดงแทงชายอ้วนคนนั้นจากทุกทิศทาง

ภาพในมอนิเตอร์เผยให้เห็นลูกน้องทั้งสี่คนของเสียเปรมิตรตายกองกับพื้น เปรมิตรซึ่งอยู่
ในห้องควบคุมเหือตอกไปหมด ระหว่างที่กำลังตกใจอยู่นั้นด้านหลังของเขาก็มีเขากวางปริศนายืดยาว
ออกมาจิกเข้าที่หัวของเขา แล้วกระชากออกไปจากฉาก ภาพตัดดำ

ฉาก 3 ภายใน/ห้องสะสมซากสัตว์/กลางคืน

ตัดภาพกลับมาที่โถงเก็บสะสมซากสัตว์ป่า ตำแหน่งที่หัวละองเคยอยู่ถูกแทนที่ด้วยหัวลูกน้องของเสี้ยเปรมวิตร งามช่างตรงโต๊ะทำงานถูกแทนที่ด้วยพืนของมนุษย์เรียงต่อกันจนได้รูปทรงแบบงามช่างตรงที่เคยวางพระพุทธรูปจากนกชนหิน ก็ถูกแทนที่ด้วยกะโหลกของลูกน้องเสี้ยที่ถูกเจาะเป็นหลอดลายของในตู้โชว์เปลี่ยนเป็นชิ้นส่วนมนุษย์ในโหลดอง พรหมหนังเสื้อกลางห้องโถงเปลี่ยนเป็นพรหมหนังเสี้ยเปรมวิตรที่ยังมีกะโหลกของเขาอยู่ ภาพกว้างของโถงบันไดที่ชิ้นส่วนของสัตว์ทั้งหมดถูกแทนที่ด้วยชิ้นส่วนมนุษย์ วิญญาณไอ้แดงกลับมามีขนาดปกติ มันค่อยๆสลายหายไปพร้อมกับแดดเช้าที่สาดส่องเข้ามา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์

ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์ประกอบไปด้วย การเขียนบทภาพยนตร์ การออกแบบตัวละคร ฉากหลัง และของประกอบฉาก และการเขียนสตอรี่บอร์ด ในบทที่ 3 ข้าพเจ้าได้กล่าวถึงการเขียนบทภาพยนตร์ไปแล้ว ดังนั้นในบทที่ 4 นี้ จะพูดถึงขั้นตอนการออกแบบศิลป์ และการเขียนสตอรี่บอร์ด

1.1 การออกแบบตัวละคร

1.1.1. มิติในตัวละคร

ไอ้แดง เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง จึงต้องพิถีพิถันกับการออกแบบสมันตัวนี้เป็นพิเศษโดยใช้ข้อมูลมิติทั้งสามด้านของตัวละครเป็นพื้นฐานในการออกแบบสร้างสรรค์

1.1.1.1. ลักษณะทางกายภาพ

ไอ้แดง เป็นสมันเพศผู้ วัยหนุ่ม มีขนสีน้ำตาลแดง มีเขาแตกกิ่งก้านได้ 13 กิ่ง รูปร่างผอมเปรียว เมื่อกลายเป็นวิญญาณร่างกายของมันเปลี่ยนไปมีสถานะเป็นของไหล สามารถแทรกซึมผ่านช่องแคบๆ หรือ ขยายร่างกายให้พองโตได้ โดนฟันแทงก็ไม่ตาย เขาของมันสามารถแตกแขนงยึดหดได้ตามใจนึก มันใช้เขาของมันที่ยึดหดได้ของมันในการต่อสู้

1.1.1.2. ลักษณะทางจิตวิทยา

ไอ้แดงเติบโตมากำพร้าพ่อแม่ เพราะทั้งคู่ถูกมนุษย์ยิงตาย ในชีวิตของมันไม่เคยเห็นสมันตัวอื่น ใช้ชีวิตตามลำพัง วันหนึ่งมันถูกนายพรานฆ่า ด้วยการใช้หอกหลาวรุมแทง ไอ้แดงต้องตายอย่างทุกข์ทรมาน ศพของมันถูกตัดหัวออกมาเพื่อนำไปสดัฟฟาย มันโกรธแค้นมนุษย์ที่ฆ่าเผ่าพันธุ์ของมัน รวมทั้งตัวมันด้วยจึงไม่ยอมไปสู่สุคติ ยังสิงสู่อยู่ในหัวสัตว์สดัฟฟาย มันเคียดแค้นมนุษย์ยิ่งขึ้นไปอีกหลายเท่า เมื่อกาลเวลาผ่านไปแล้วมนุษย์ยังคงโหดร้ายกับสัตว์ป่าอยู่เช่นเดิม มันจึงตัดสินใจที่จะล้างแค้นและปกป้องสัตว์ป่าที่ยังมีชีวิตอยู่ไม่ให้ถูกมนุษย์ทำร้าย มันล้างแค้นโดยมีความคิดว่าตนเป็นความชอบธรรมของธรรมชาติ

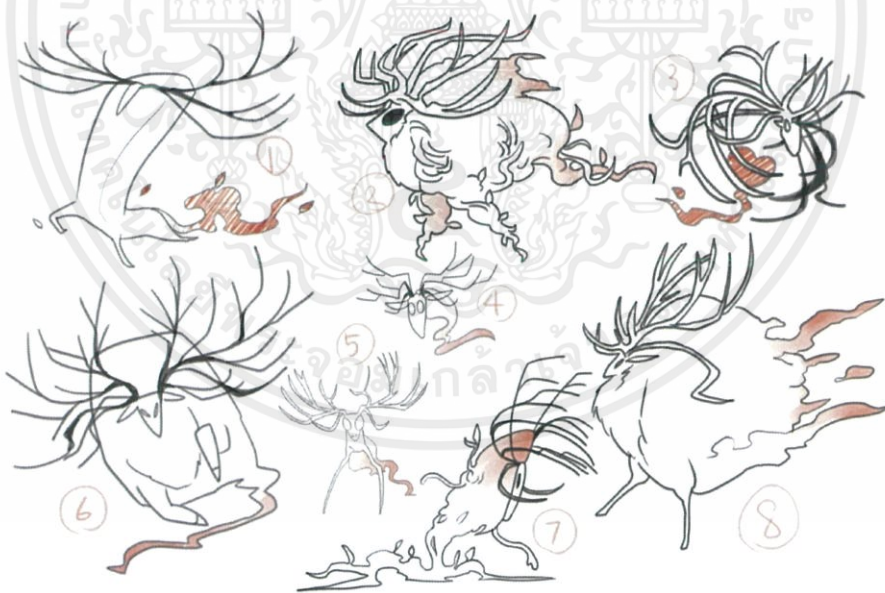
1.1.1.3. ลักษณะทางสังคม

ปกติสมันจะหากินในทุ่งหญ้าราบลุ่มแม่น้ำ แต่การขยายตัวของพื้นที่ทางการเกษตรทำให้มันต้องไปอยู่ในป่า ยังไม่ทันโตพออยู่ตามลำพังได้พ่อแม่ของมันก็ถูกมนุษย์ฆ่า ทำให้มันต้องอยู่ตามลำพัง ด้วยเขาที่มีความซับซ้อนไม่เหมาะกับการอาศัยอยู่ในป่าทำให้ในวาระสุดท้ายของมันที่ถูกมนุษย์ไล่ล่าเขาของมันก็ไปเกี่ยวกับเถาวัลย์ มันเดินไม่หลุดจนถูกนายพรานตามทัน ไร่แดงถูกแทงตายในที่สุดเมื่อตายแล้วยังผูกใจเจ็บจึงสิงสู่อยู่ในหัวสมันสติเฟื่อง วิญญาณของมันจะออกมาวิ่งเร็วได้แค่ในช่วงเวลาตีสามถึงตีสี่เท่านั้น หัวของมันถูกซื้อขายเปลี่ยนมือไปเรื่อยๆ แต่ไม่มีบ้านไหนเต็มไปด้วยซากสัตว์และการทรมานสัตว์เท่าคฤหาสน์ของนายเปรมวิตร

1.1.2. การพัฒนาแบบร่างตัวละคร

1.1.2.1 ไร่แดง

ไร่แดงเป็นวิญญาณที่ออกมาล้างแค้นและมีความนึกคิดแบบสัตว์ มันคิดว่าตนเองเป็นความชอบธรรมของธรรมชาติ การออกแบบจึงคำนึงถึงความเป็น“พลังของธรรมชาติ” ความเป็น“ผี” และ ความเป็น“กวาง” เป็นสำคัญ โดยลักษณะของตัวละครจะมีลักษณะเหนือจริง สัดส่วนไม่เหมือนสมันทั่วไป



ภาพที่ 10 การออกแบบตัวละครไร่แดงในช่วงต้น(1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



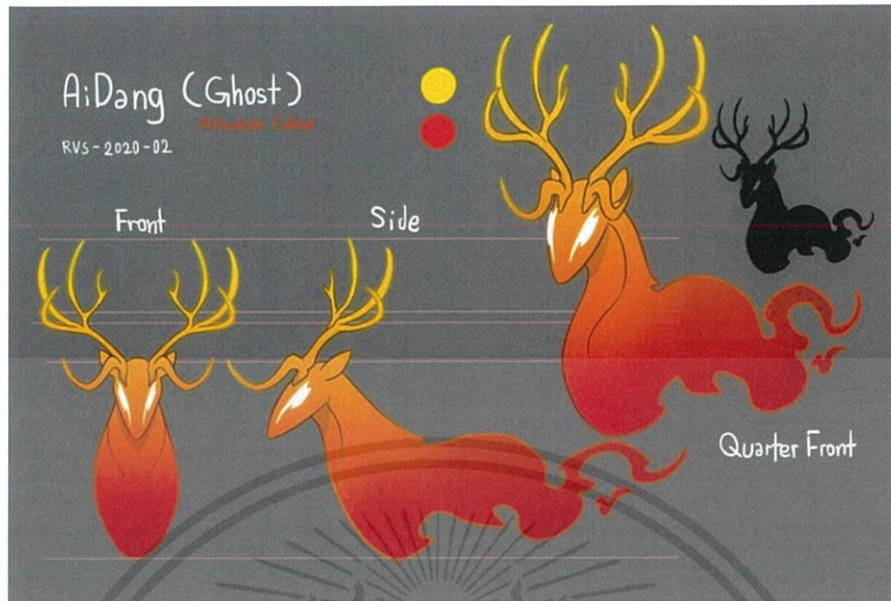
ภาพที่ 11 การออกแบบตัวละครไอ้แดงในช่วงต้น(2)



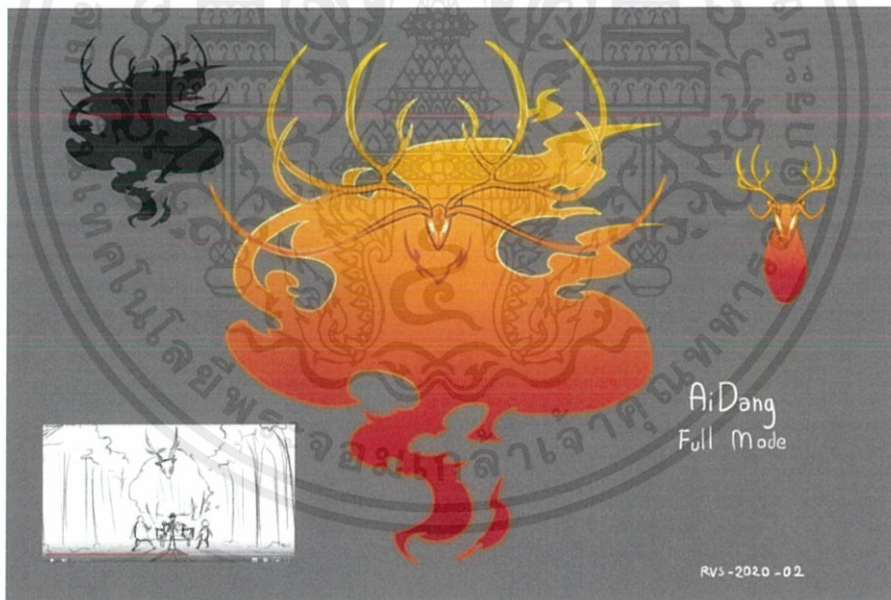
ภาพที่ 12 การออกแบบตัวละครไอ้แดงในช่วงต้น(3)

การออกแบบข้างต้นไม่ตอบโจทย์นัก เนื่องจากมีรายละเอียดมากเกินไปหากนำมาทำแอนิเมชันจริงอาจจะควบคุมรูปทรงของตัวละครได้ยาก อีกทั้งดีไซน์นี้ยังไม่ให้ความรู้สึกว่าเป็นวิญญาณแค่นั จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนการออกแบบใหม่ให้มีรายละเอียดน้อยลงและสื่อถึงความโกรธยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 13 การออกแบบตัวละครไอแดงสุดท้าย(1)



ภาพที่ 14 การออกแบบตัวละครไอแดงสุดท้าย(2)

ข้าพเจ้าได้แก้ไขการออกแบบของตัวละครไอแดงใหม่ โดยที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นเช่น ขา หรือ ร่างกายของสมันลง คงเหลือไว้แค่ส่วนหัวและเขาที่เป็นลักษณะเด่นของสมันเอาไว้ ซึ่งเขาที่เป็นลักษณะเด่นนั้น สามารถยืดขยายและแตกแขนงได้ ไอแดงไขมันเป็นอาวุธเสียบแทงและยึดจับศัตรูต่างแขนขา การลดทอนเหลือเฉพาะส่วนสำคัญนี้ทำให้ง่ายต่อการแอนิเมทและการจดจำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้ปรับเปลี่ยนแนวคิดในการลงสี จากที่พยายามใช้สีให้เหมือนสมันในธรรมชาติ ผสมกับสีของเกาวัลย์ก็เปลี่ยนเป็นการลงสีให้เหมือนเปลวไฟ ซึ่งเป็นสีที่ตัดกับฉากส่วนมากที่เป็นป่า ตอนกลางคืนทำให้ผู้ชมจะเห็นตัวละครนี้ได้อย่างชัดเจนในทุกฉาก สีของเปลวเพลิงยังช่วยสื่อถึงความ เคียดแค้น และ ความโกรธเกรี้ยวได้อีกด้วย

ไอ้แดงในตอนนี้ออกล้างแค้นจะขยายร่างใหญ่โตเหมือนไฟที่กำลังไหม้กระหน่ำเต็มที่ เขาของมันเป็นงอกยาวและแตกแขนงออกมา เพื่อความสะดวกข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบร่างตอนโกรธของ ไอ้แดงเอาไว้ต่างหาก (ภาพที่ 14) โดยที่ยังมีเค้าเดิมของวิญญาณสมันขนาดปกติอยู่ และมีรูปลักษณะที่ แน่นอນเพื่อที่จะได้นำไปใช้อ้างอิงในการแอนิเมท

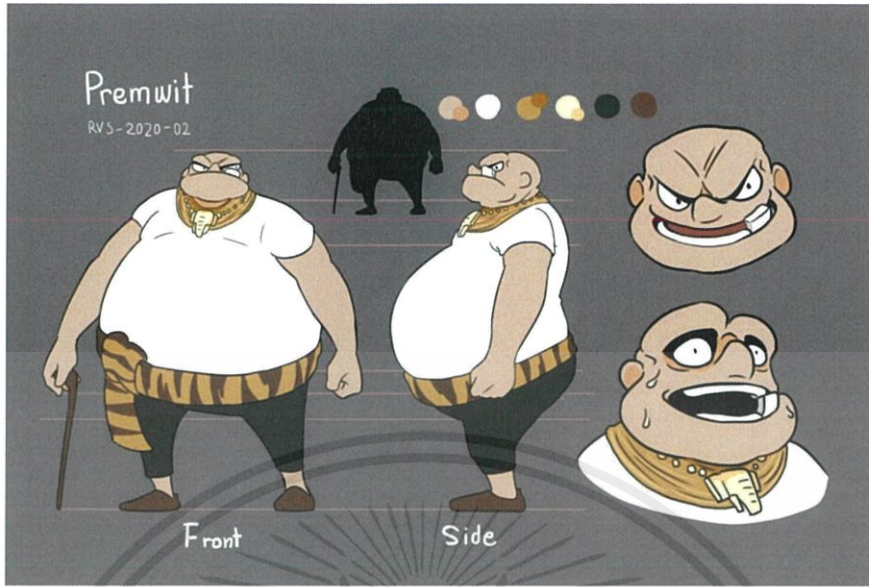
1.1.2.2. เปรมวิตร

เปรมวิตร เป็น ชายวัยกลางคนที่ร่ำรวยจากการค้าซากสัตว์ผิดกฎหมาย ข้าพเจ้าตั้งใจให้ เปรมวิตรเป็นภาพแทนของผู้มีอำนาจที่หาประโยชน์จากทรัพยากรสัตว์ป่าอย่างผิดกฎหมาย แต่กลับ ไม่ถูกลงโทษ เนื่องจากแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นแอนิเมชันสั้นเนื้อเรื่องไม่ได้มีความซับซ้อนเสียเปรมวิตรที่เป็น “ผู้ร้าย” ของเรื่องจึงต้องมีรูปลักษณะที่ดูออกง่ายว่าเป็นผู้มีอำนาจที่นิสัยไม่ดี คดโกง และ เห็นแก่ตัว ด้วยอุปนิสัยเช่นนี้ข้าพเจ้าจึงออกแบบให้เปรมวิตรมีรูปร่างอ้วนเหมือนกับคนที่มัวแต่กินแต่ไม่รู้จักพอ ขนาดตัวใหญ่ดูคุกคาม พันดูไม่สมส่วน ตาขาวใหญ่ ตาดำเล็ก ดูไม่น่าไว้วางใจ



ภาพที่ 15 การออกแบบตัวละครเปรมวิตรในช่วงต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 การออกแบบตัวละครเปรมวิทครั้งสุดท้าย

1.1.2.3. ลีวล้อของเปรมวิท

ลีวล้อคนสนิทของเปรมวิทมีด้วยกันสี่คน พวกเขาคอยจัดการการขนส่งตัวนี้มออกไปขายให้นายหน้าที่อยู่ชายแดนและเป็นผู้ช่วยเปรมวิทในการล่าสัตว์ป่าอีกด้วย ข้าพเจ้าออกแบบโดยให้ลูกน้องแต่ละคนมีรูปร่างลักษณะหน้าตาที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำและการแอนิเมท ซึ่งในตอนที่เราสร้างตัวละครนั้นข้าพเจ้าร่างตัวละครทั้งสี่ตัวไว้เป็นกลุ่มเดียวกัน โดยให้ความสำคัญกับรูปร่างรูปทรงของตัวละครเป็นหลักเพื่อหาความสมดุลระหว่างตัวละคร



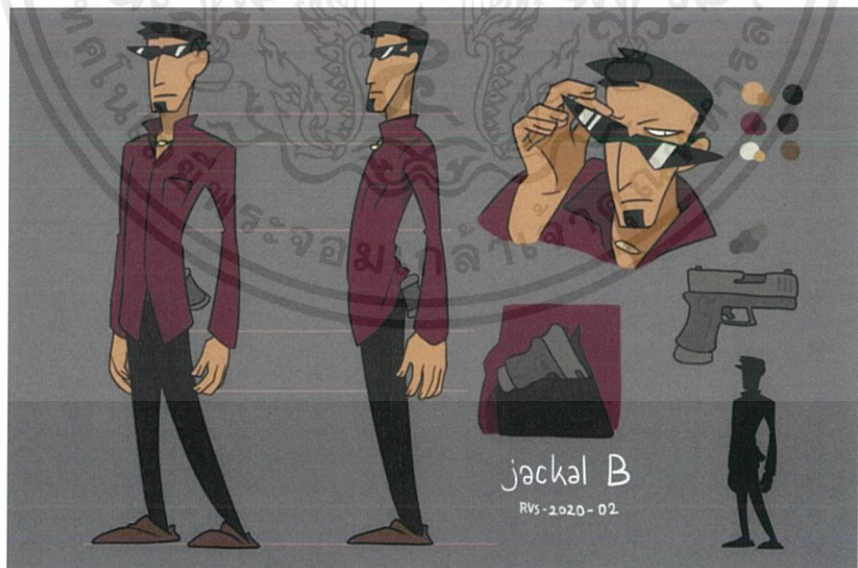
ภาพที่ 17 การออกแบบตัวละครลีวล้อของเปรมวิทในช่วงต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแบบร่าง ข้าพเจ้านำมาออกแบบต่อโดยตัวละครมีลักษณะดังนี้ ตัวละคร A เป็นชายตัวอ้วนค่อม ดูขี้ก๊ว ตัวละคร B เป็นชายร่างสูง ตัวยาว ใสแว่นดำ มีท่าทางเหมือนหัวโจก ตัวละคร C เป็นชายฉกรรจ์กล้ามเนื้อใหญ่ บึกบึน แต่ดูไม่ฉลาด และ ตัวละคร D เป็นชายตัวเล็กที่ดูขี้โกง

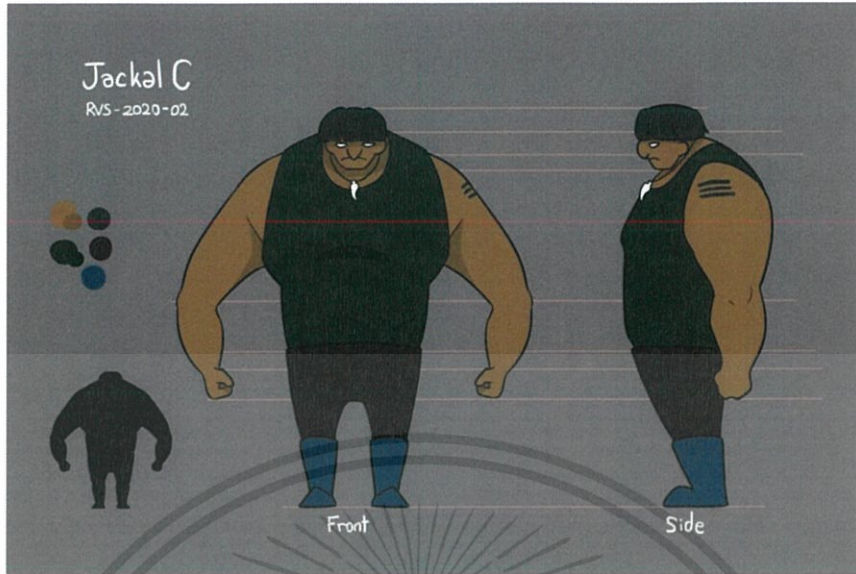


ภาพที่ 18 การออกแบบตัวละครตัวละคร A สุดท้าย

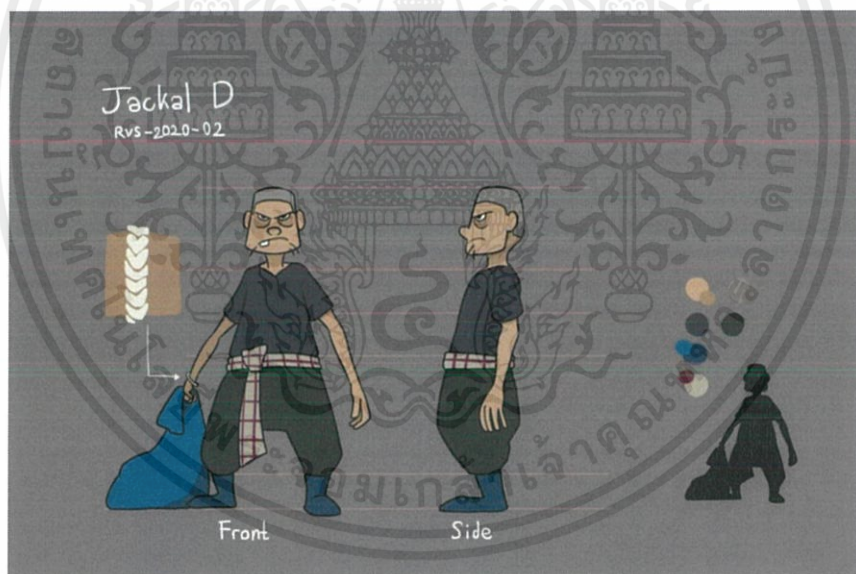


ภาพที่ 19 การออกแบบตัวละครตัวละคร B สุดท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 การออกแบบตัวละครลิวลือ C สุกท้าย

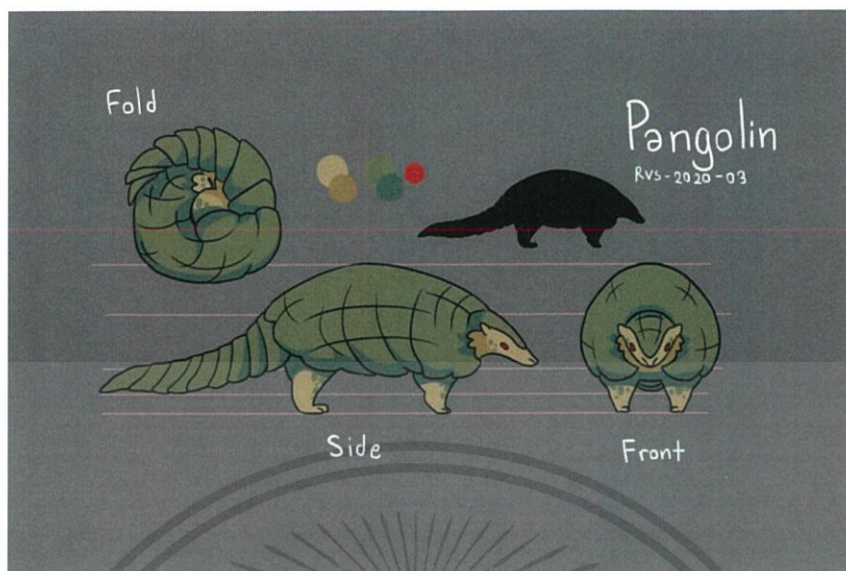


ภาพที่ 21 การออกแบบตัวละครลิวลือ D สุกท้าย

1.1.2.4.ตัวนึ่ง

ตัวนึ่ง เป็นสัตว์คุ้มครองที่ถูกซื้อขายเป็นธุรกิจผิดกฎหมายซึ่งซื้อขายกันแบบที่ยังมีชีวิตอยู่ ข้าพเจ้าจึงเลือกสัตว์ชนิดนี้มาเป็นสัตว์ที่วิญญาณสมันออกมาปกป้อง ข้าพเจ้าได้ลดทอนรายละเอียดให้ง่ายต่อการแอนิเมท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 22 การออกแบบตัวละครตัวนี้มสุดท้าย

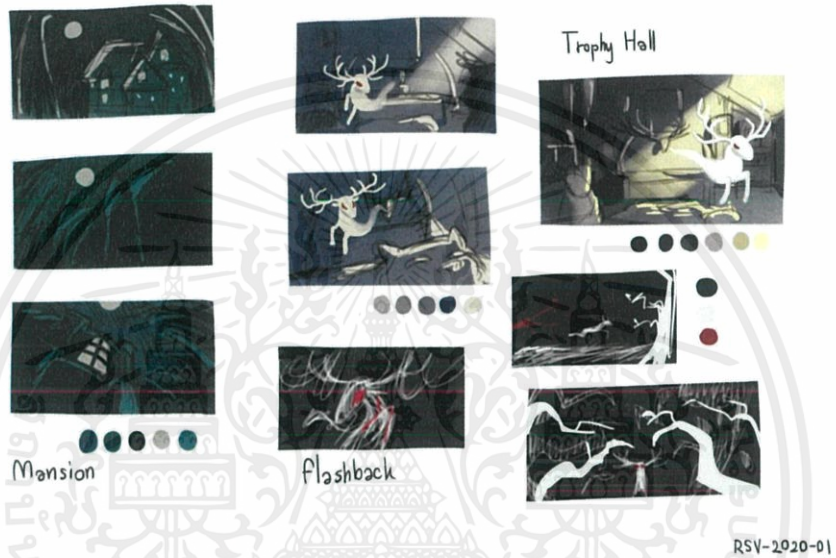


ภาพที่ 23 เทียบขนาดตัวของตัวละครทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.การออกแบบฉากหลัง

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีด้วยกันอยู่ 4 ฉาก คือ ฉากห้องห้อยสะสมซากสัตว์ป่า ฉากห้องมอนิเตอร์ ฉากคอกตัวนัม และ ฉากป่า โดยเริ่มแรก ข้าพเจ้าได้ทำการร่างด้วยสี เพื่อตงองค์ประกอบในช่องเล็กๆก่อนแล้วจึงเลือกมาพัฒนาเป็นฉากที่ใช้จริง



ภาพที่ 24 การออกแบบฉากในช่วงต้น(1)



ภาพที่ 25 การออกแบบฉากในช่วงต้น(2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.1. ฉากห้องสะสมซากสัตว์

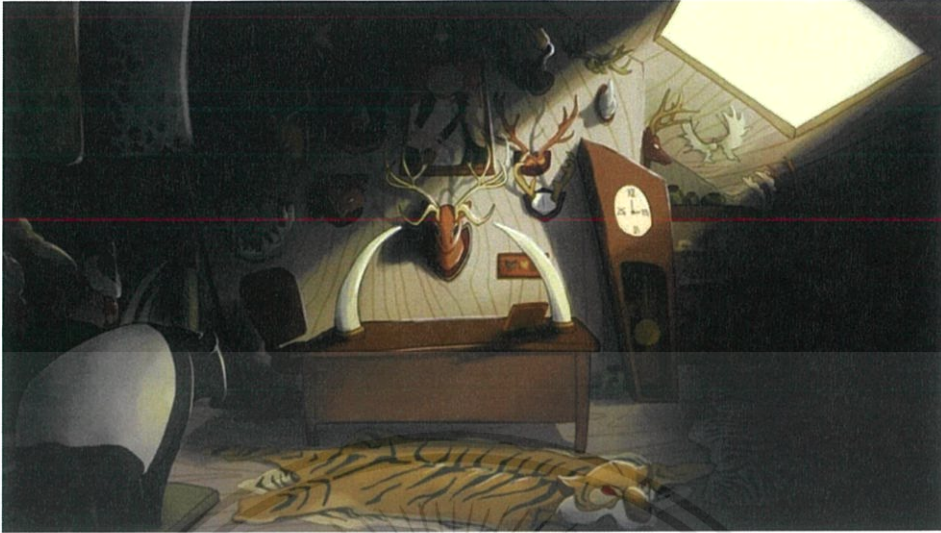
ฉากห้องสะสมซากสัตว์เป็นห้องเปรมวิตรใช้โชว์ซากสัตว์ต่างๆที่ตนเป็นคนล่าหรือเก็บสะสมเอาไว้ ในตอนสุดท้ายของเรื่องซากสัตว์ที่ถูกโชว์เหล่านั้นจะถูกเปลี่ยนเป็นชิ้นส่วนของมนุษย์



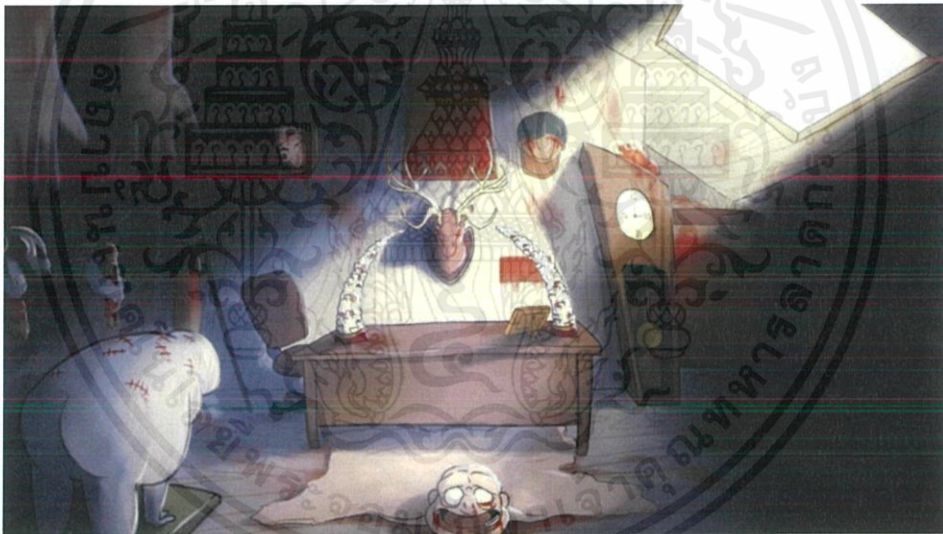
ภาพที่ 26 การออกแบบฉากห้องสะสมซากสัตว์ในช่วงต้น

ฉากโถงบันได (ภาพที่ 24) ยังไม่ตอบโจทยนัก วัตถุต่างๆยังดูเหมือนถูกจัดวางเพื่อความสวยงามมากกว่า ยังดูไม่สมจริง และ ดูไม่ชั่วร้าย สื่อถึงความอึดอัดได้ไม่มากพอ ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบใหม่ด้วยการยึดแนวคิดที่ว่า ห้องสะสมซากสัตว์เป็นสถานที่ที่เก็บความทุกข์ทรมานของสัตว์ป่าและเก็บความชั่วร้ายของมนุษย์เอาไว้ ข้าพเจ้าจึงเปลี่ยนตำแหน่งของฉากนี้จากโถงบันไดเป็นห้องใต้หลังคาซึ่งเป็นสถานที่ที่ดูมีความลึกลับ เปลี่ยนการจัดแสงจากที่สว่างไสวแบบในแบบแรกที่เคยวาดเป็นฉากที่มีแสงเงาตัดกันชัดเจนมีส่วนมืดมากขึ้นให้ความรู้สึกชั่วร้ายน่าสะพรึงกลัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 การออกแบบฉากห้องสะสมซากสัตว์สุดท้าย(1)



ภาพที่ 28 การออกแบบฉากห้องสะสมซากสัตว์สุดท้าย(2)

เมื่อไอ้แดงได้ล้างแค้นมนุษย์แล้วก็ได้นำซากของเปรมวิตรและลูกน้องมาแทนซากสัตว์ที่อยู่ในห้อง ในภาพที่ 26 นี้ แสงสีของห้องได้เปลี่ยนไปเป็นแสงที่ให้ความรู้สึกรุนแรงเย็นน่าสยดสยอง

1.2.2. ฉากคอกตัวนิ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

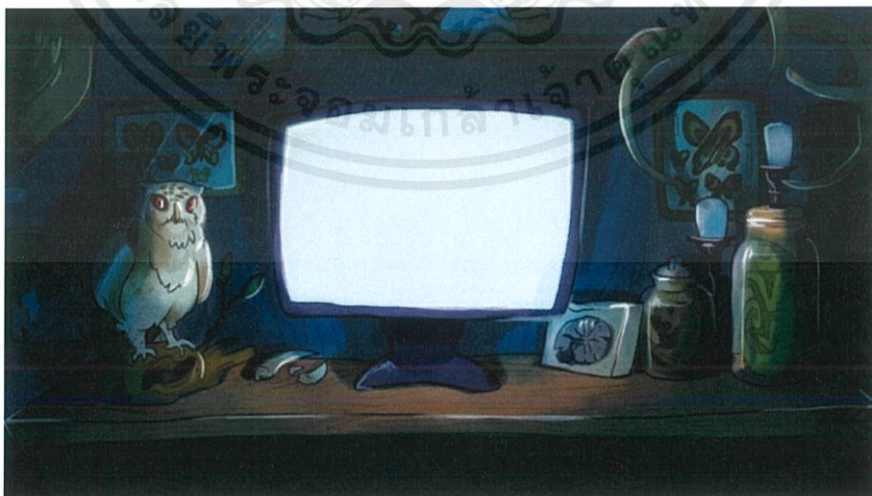
ตัวนิ่มที่ถูกนำมาขายก่อนที่จะส่งไปยังจุดพักสินค้าถัดไปจะถูกจับขังรวมกันไว้ในคอกคอนกรีต ฉากนี้ต้องการสื่อว่าตัวนิ่มถูกขังอยู่ในคอกที่ไร้ทางออกจึงเลือกใช้โทนสีเทาดำมีแสงลงในฉากแค่บางจุดเท่านั้น การใช้ภาพมุมสูงทำให้รู้สึกตัวนิ่มเป็นลูกกตให้อยู่ในความกลัว



ภาพที่ 29 การออกแบบฉากคอกตัวนิ่มสุดท้าย

1.2.3.ฉากห้องมอนิเตอร์

ห้องมอนิเตอร์เป็นสถานที่ที่เปรมวิตรใช้จับตามองการทำงานของลูกค้า มีแหล่งแสงเดียวคือ จอมอนิเตอร์ ส่วนอื่นๆในห้องมีมิติสร้างความรู้สึกลึกลับ ชั่วร้าย มีซากสัตว์เป็นของประกอบฉาก

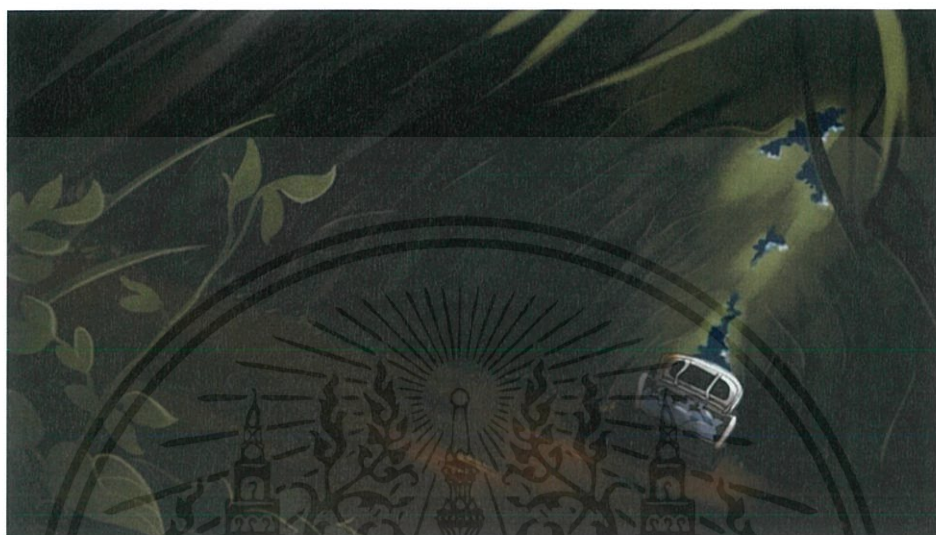


ภาพที่ 30 การออกแบบฉากห้องมอนิเตอร์สุดท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.4. ฉากป่า

บ้านของเสี่ยเปรมวิตรตั้งอยู่ใกล้กับชายแดนไทย-ลาว ป่าที่ล้อมรอบบ้านของเขาจึงเป็นป่าเต็งรังซึ่งพบได้ทั่วไปในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ต้นไม้ที่พบเป็นไม้ผลัดใบ พื้นเป็นดินลูกรัง



ภาพที่ 31 การออกแบบฉากป่าสุดท้าย(1)

เมื่อวิญญาณสมันออกอาละวาดบรรยากาศจะถูกฉาบด้วยความโกรธแค้น โทษสีของฉากป่าจะเปลี่ยนไปย้อมด้วยสีเหลืองแดงเหมือนกับว่ามีไฟป่าเกิดขึ้น



ภาพที่ 32 การออกแบบฉากป่าสุดท้าย(2)

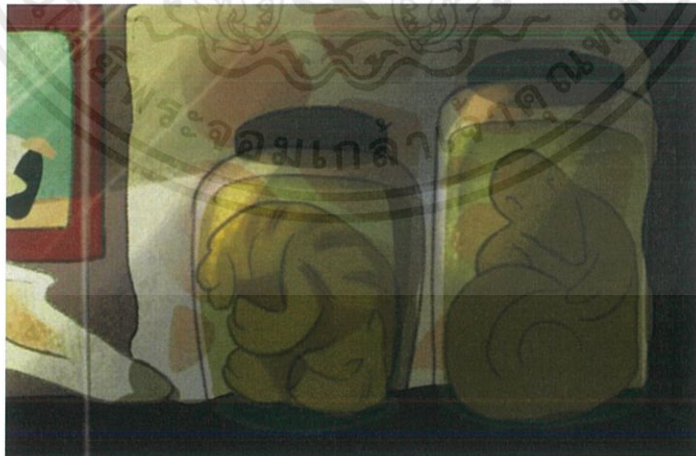
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.การออกแบบของประกอบฉาก

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ตั้งใจพูดถึงปัญหาการล่าและสะสมสัตว์ป่าอย่างผิดกฎหมาย ของประกอบฉากที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากจึงเป็นผลิตภัณฑ์และของแต่งบ้านที่ทำจากซากสัตว์ป่า โดยการใช้สีและรูปร่างรูปทรงของซากสัตว์ป่าเหล่านั้นดูน่ากลัวมากกว่าสวยงาม นอกจากนี้จะเอาไว้ประดับแล้วผลิตภัณฑ์จากซากสัตว์ป่าบางชิ้นยังมีลักษณะเป็นเครื่องราง ของคลัง หรือ ยาซูกำลัง เพื่อสะท้อนวัฒนธรรมเฉพาะของคนเอเชียที่เชื่อว่าซากสัตว์ป่าเป็นมากกว่าของตกแต่ง มันเป็นทั้งเครื่องราง และ ยารักษาโรค อีกด้วย



ภาพที่ 33 พระพุทธรูปที่แกะจากงาช้าง และ กะโหลกนกชนหิน



ภาพที่ 34 โหลดองยาลูกเสือ และ ตัวนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

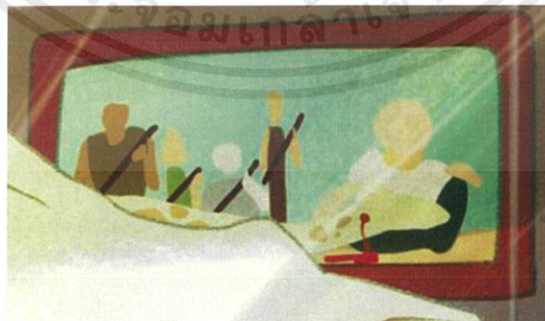
ประวัติความโดดเด่นของเปรมวิตรและลูกน้องถูกเล่าเพิ่มเติมผ่านภาพถ่ายเล็กๆที่ประกอบอยู่ในข้อตต่างๆตอนต้นเรื่อง โดยแต่ละภาพจะเป็นรูปที่เปรมวิตรและลูกน้องถ่ายกับซากสัตว์ที่พวกตนเพิ่งล่า ภาพเหล่านี้ช่วยเล่าเรื่องว่านอกจากเปรมวิตรจะค้าสัตว์ป่าผิดกฎหมายแล้วยังชื่นชอบการล่าสัตว์ด้วยตนเองเช่นกัน



ภาพที่ 35 รูปถ่ายของเปรมวิตรกับสัตว์ที่ล่า(1)



ภาพที่ 36 รูปถ่ายของเปรมวิตรกับสัตว์ที่ล่า(2)



ภาพที่ 37 รูปถ่ายของเปรมวิตรกับสัตว์ที่ล่า(3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 38 รูปถ่ายของเปรมวิตรกับสัตว์ที่ล่า(4)



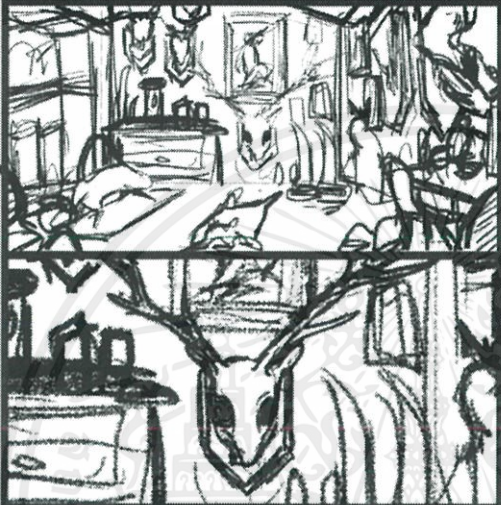
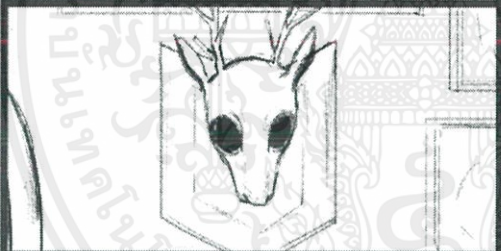
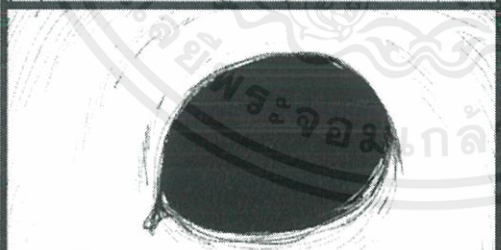
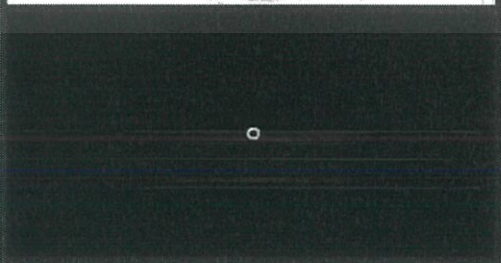
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สตอรี่บอร์ด
สมัน สะบัน แค้น

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 1

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↘		Shot : LS ห้องสะสมซากสัตว์ในบ้าน ของเสียดเปรมวิตร ใบห้องเต็มไปด้วยสัตว์ ตีฟฟ เขาสัตว์ กระดูกและกระดูกของ สัตว์ต่าง ๆ		
↗		ใต้ภาพวาดเปรมวิตร ซากสัตว์โครง มีหัวมันตีฟฟ ขนาดใหญ่		
↘				
↗		กล้องต่อๆ ZOOM เข้าไปในดวงตาสีดำของ หัวมันตีฟฟ จนทุกอย่างดำมืดสนิท เส้นวงกลมสีขาวเริ่ม ปรากฏขึ้น		

Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 39 storyboard หน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 2

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>เส้นวงกลมค่อย ๆ ใหญ่ขึ้น</p> <p>เส้นตรงเริ่มเปลี่ยนตัวเอง กลายเป็นครอบครัวสมัน ปรากฏเป็น พ่อสมัน แม่สมันและสมันน้อย ที่กำลังเล่นกันอย่าง มีความสุข</p> <p>ในขณะที่สมันน้อยเริ่ม หลุดอยู่ ก็ได้ยินเสียงบางอย่าง ดังขึ้นมา ลูกสมันจึงหันตามเสียง</p>	<p>เสียงปับ 1 บัด</p>	

Frame aspect ratio = 2:1


ภาพที่ 40 storyboard หน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 3

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>เส้นได้แยกเป็นสองส่วน จากลูกสมันกลายเป็นภาพพ่อสมันนั้นโดนยิงมีเลือดนองพื้น</p> <p>ร่างของพ่อสมันต่ออยู่สาขายอนเหลือแต่คาบเลือด</p> <p>ลูกสมันมองพ่อตนเองด้วยความตกใจก่อนจะได้ยินเสียงปืนอีกครั้ง</p> <p>'เส้นเริ่มมีการสั่น'</p> <p>ลูกสมันทันเตรียมวิ่งเปี้ยวจังหวะที่เส้นเริ่มเปลี่ยนกลายเป็นแม่และลูกสมันกำลังวิ่งกบนี้นายพราน</p>	<p>เสียงปืน 1 นัด</p>	

Frame aspect ratio = 2:1

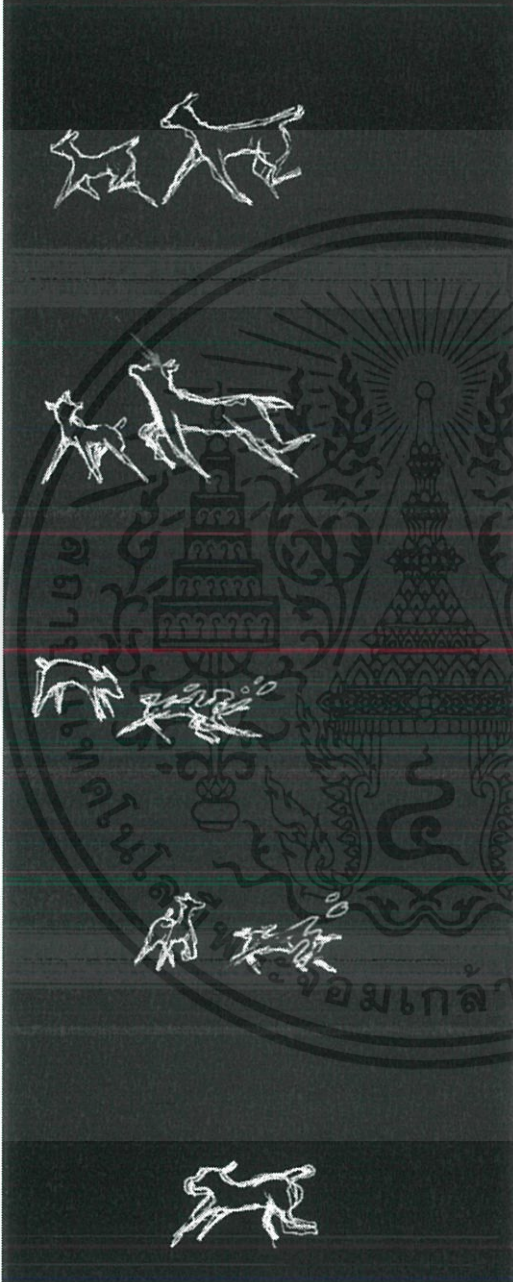
ภาพที่ 41 storyboard หน้าที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 4

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>แม่และลูกสมันวิ่งหนี นายพราน</p> <p>แม่สมันโอดเสียง</p> <p>ลูกสมันพยายามจะ ช่วยแม่สมันแต่เสียง เป็ดของนายพรานค่อย ๆ ไล่หลังดังทีมีมา ลูกสมันจึงต้องจำใจรีบวิ่ง หนีนายพรานไปโท เร็วที่สุด</p> <p>แม่สมันค่อย ๆ สลายไป</p>	<p>เสียงเป็ด</p> <p>เสียงเป็ดดังขึ้นเรื่อย ๆ</p>	


ภาพที่ 42 storyboard หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 5

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>ในขณะที่ลูกสมันกำลังวิ่งไป เส้นก็เริ่มเปลี่ยนลูกสมันค่อย ๆ เติบโตขึ้น</p> <p>กลิ้งองรับหน้าสมัน ที่กำลังวิ่งหนีนายพราน ด้วยสีหน้าร้อนรน หันหลังกลับไปมอง นายพราน</p> <p>จังหวะที่สมันหันหลังไปมอง นายพราน สมันก็ชนเข้ากับเถาวัลย์ที่ ห้อยลงมาจากกิ่งไม้ สมันพยายามสะบัดออกแต่ เถาวัลย์ก็ไม่หลุด</p> <p>ECU เข้าไปในดวงตาของสมัน เป็นเห็นนายพรานสองต บที่กำลังมองสมัน ด้วยรอยยิ้ม พร้อมกับหลาว</p>		

Frame aspect ratio = 2:1

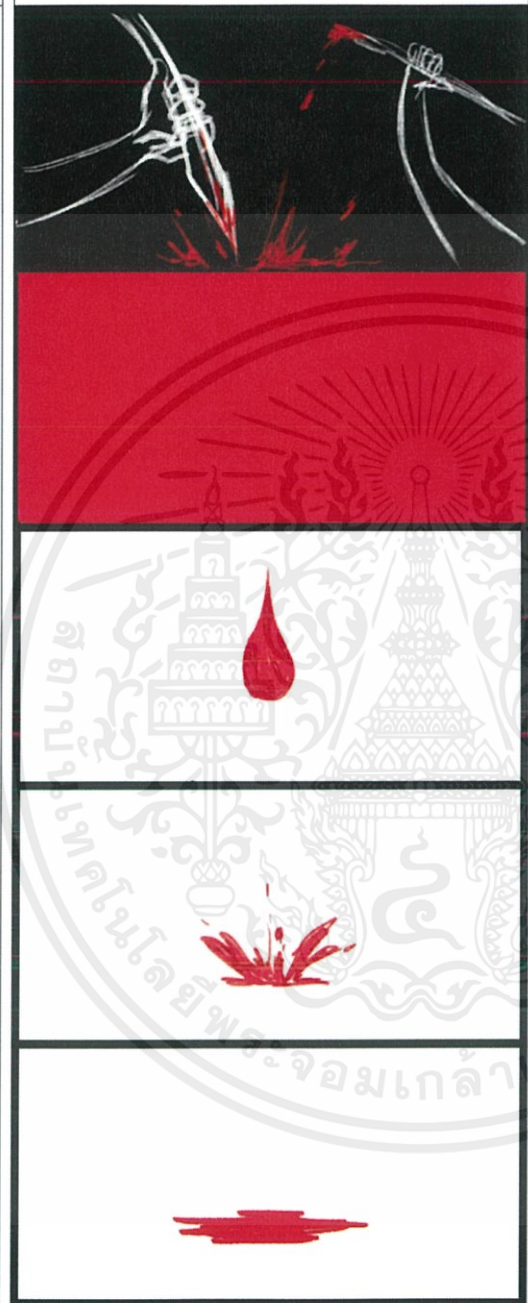
ภาพที่ 43 storyboard หน้าที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 6

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>นายพรานทั้งสองพลัด กันทางสมัน จนทุกอย่างเริ่มเปลี่ยน กลายเป็นสีแดงจากเลือด ของสมัน</p> <p>กล้องZoom Out จากสีแดงกลายเป็นหยด เลือดที่ค่อย ๆ หยดลงพื้น</p> <p>หยดเลือดกระทบกับพื้น</p>	<p>เสียงแทงของท้าว</p> <p>เสียงน้ำหยด</p>	

Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 44 storyboard หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 7

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
		หยุดเลือดค่อย ๆ แปร เปลี่ยนกลายเป็น วิญญาณสมันที่ออก มาจากหัวสมันสติ์ฟ		
		วิญญาณสมันมองไปรอบ ๆ ก่อนจะล่องลอยไปถูรอบ ๆ ห้องสะสมซากสัตว์ของ เปรมวิตร		
		วิญญาณสมันลอยไปหยุด อยู่ตรงหัวละองสติ์ฟ		
			เสียงปืนและเสียงละอง ดังขึ้นเบา ๆ	

Frame aspect ratio = 2:1


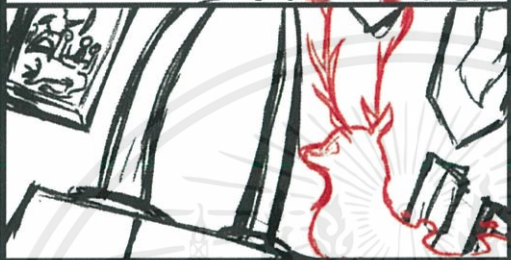
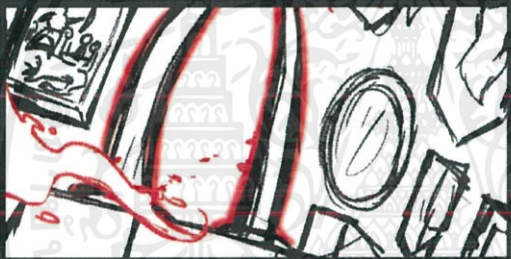


ภาพที่ 45 storyboard หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 8

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		วิญญาณสมันลอยไปที่อื่น มวลพลังงานสีแดงค่อย ๆ ลอยออกมาจากหัวละอง สตัฟฟ์		
		วิญญาณสมันหยุดดูข้าง ตู้ประดับ ข้าง ๆ มีรูปนายเปรมวิตร และลูกน้องถ่ายกับชกข้าง	ได้ยินเสียงขวาน . เสียงเลื่อยไม้ และเสียงร้องของข้างเบา ๆ	
		วิญญาณสมันลอยไป ที่อื่นต่อ มวลพลังงานสีแดงลอยไป หาวิญญาณสมัน		
		วิญญาณสมันลอยไปหยุด อยู่ที่ พระพุทธรูปแกะจาก ห้วยกษณหิน	มีเสียงนกร้อง และเสียงส่วเบา ๆ	
		วิญญาณสมันลอยไปที่อื่น ต่อ มวลพลังงานจากพระพุทธร รูปแกะสลักห้วยกษณหิน ลอยตามวิญญาณสมันมา		

Frame aspect ratio = 2:1



ภาพที่ 46 storyboard หน้าที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 9

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>วิญญาณสมันลอยไปหยุดอยู่ที่ตู้โชว์ซากสัตว์ต่าง ๆ</p>	<p>เสียงของสัตว์นานาชนิดต่าง ๆ ร้องโหยทวนขึ้นมาเบา ๆ</p>	
		<p>วิญญาณสมันลอยไปที่อินตอมวลเพลิงงานสีแดงจากตู้โชว์ลอยตามวิญญาณสมันมาติด ๆ</p>		
		<p>วิญญาณสมันลอยไปหยุดอยู่กลางห้อง มันสังเกตเห็นบางอย่างที่กลางพื้นห้องสะสม</p>		
		<p>วิญญาณสมันมองไปที่พรมหนังเสือที่อยู่กลางห้องโถง</p>	<p>เสียงปืนและเสียงกลทหนักดังขึ้นเบา ๆ</p>	
		<p>CU หน้าวิญญาณสมัน ตาสะท้อนกับพรมเสือกลางห้อง วิญญาณสมันเริ่มขมวดตัวด้วยความโกรธและเริ่มพองขึ้นเพราะมวลเพลิงงานสีแดงที่ค่อย ๆ ซึมเข้ามาในตัว</p>		

Frame aspect ratio = 2:1





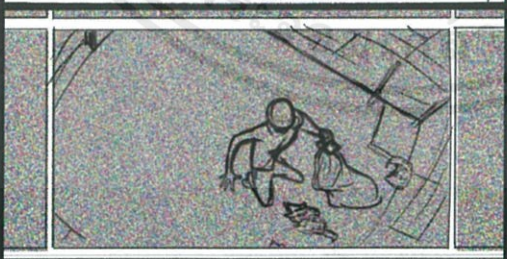
ภาพที่ 47 storyboard หน้าที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 10

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		กล้องZoom in เข้าไปในดวงตาของสมัน		
		จังหวะที่สมันกระพริบตามันก็ได้ยินเสียงบ้างอย่าง	เสียงตัวนับค่อย ๆ ดังขึ้น มาจนกลบเสียงต่าง ๆ	
		กล้องZoom in เข้าไปเรื่อย ๆ ในตาของวิญญานสมันแปรเปลี่ยนกลายเป็นลูกน้องของเสียงที่กำลังเดินไปจับตัวนับ		
		ลูกน้องเสียงจับตัวนับยึดใส่เข้าไปในถุงกระสอบ		
		ภาพZoom out ออกกลายเป็นภาพกล้องวงจรปิด	เสียงกล้องวงจรปิด	

Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 48 storyboard หน้าที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1

PAGE NUMBER: 11

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>ภาพตัดกลายเป็นเปรมวิท นั่งมองลูกน้องกำลังขนส่ง ตัวนี้ในห้องพักงานตนเอง</p> <p>เปรมวิทมองกล้องวงจร ปิดด้วยความพึงพอใจ</p>		
		<p>ภาพลูกน้องกำลังขนส่ง ตัวนี้</p>		
		<p>อยู่ๆก็มีอะไรบางอย่าง ลอยตกลงมาใกล้ไป</p>		
		<p>เปรมวิทมองตัวสิ่ง ที่ลอยนำไปด้วยความ สงสัย</p>		

Frame aspect ratio = 2:1


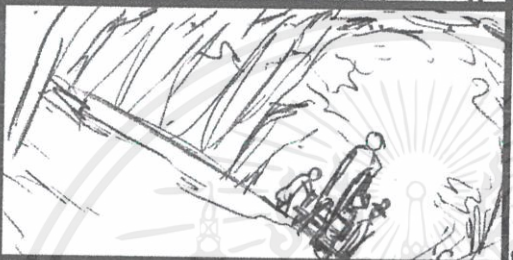


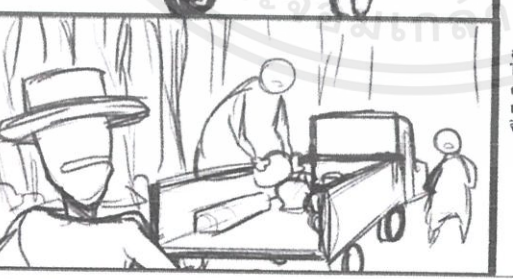
ภาพที่ 49 storyboard หน้าที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 1.2

PAGE NUMBER: 12

CU	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ลูกน้องคนหนึ่งเดิน ชนตัวนี้ในทุ่งกระสอบ ไปที่รกรกระเบ		
		กล้องDolly In เดินตามลูกน้องเสีย อย่างช้า		
		มีการเคลื่อนไหวแบบ handheld camera		
		ลูกน้องคนอื่น ๆ กำลัง วางตัวนี้หลังกระเบ		
		ลูกน้องทั้ง 3 ได้ยินเสียงบางอย่าง ตั้งมาจากทางที่ลูกน้องA เดินมา ทั้ง 3 จึงรีบหันไปมอง	เสียงกุกตก	

Frame aspect ratio = 2:1






ภาพที่ 50 storyboard หน้าที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2

PAGE NUMBER: 13

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		เมื่อลูกน้องเสียที่เหลือนหันกลับไปที่ไม่เห็นลูกน้อง A ที่กำลังเดินมาแล้วเจอเพียงถุงใส่ตัวนิ่มที่หล่นอยู่บนพื้น ตัวนิ่มวิ่งหนีออกจากถุงกระสอบ		
		ลูกน้อง B ได้รู้สึกถึงความผิดปกติบางอย่าง จึงเตรียมปืนไว้เพื่อป้องกันตัว และหันซ้ายหันขวาเพื่อหาสิ่งผิดปกติขึ้น ลูกน้องที่เหลือนหันมองซ้ายมองขวาตาม		
			เสียงขยับตัว	
		Bird Eye View ลูกน้อง B ได้ยินเสียงบางอย่างจากด้านบน จึงรีบหันไปยิง	เสียงปืน 1 นัด	
		ลูกน้อง B ชะงักและมีสีหน้าตกใจเมื่อเห็นบางอย่าง		

Frame aspect ratio = 2:1





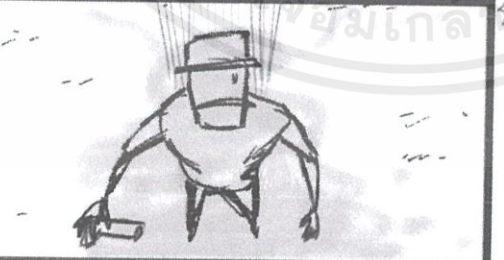
ภาพที่ 51 storyboard หน้าที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2

PAGE NUMBER: 14

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ลูกน้อง A โดนวิญญาณสมันใช้ เป็นโล โดยใช้เขาค้างแชน ลูกน้อง A ไร่		
		ก่อนจะปล่อยตัวลูกน้อง A จบตัวไปกระทกกับ รถกระบะเข้า เขาเริ่มทดกลับ	เสียงคนกระแทกรถ	
				
		กล้อง zoom out ออกมาเป็นวิญญาณสมัน ตัวใหญ่ Shot เปิดตัวสมัน		
				

Frame aspect ratio = 2:1

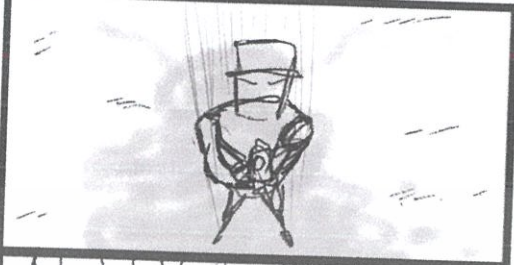




ภาพที่ 52 storyboard หน้าที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:2

PAGE NUMBER:15

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>ลูกน้อง B วิ่งไปทักสมันอีก ๒ และวิ่งไปที่วิญญาณ สมันอีกสองนัด</p>	<p>เสียงยิงปืน</p>	
				
		<p>ลูกกระสุนทะลุกลางหัว ของวิญญาณสมัน ก่อนที่ธนูจากกระสุนนั้นจะ ผสมกัน</p>		
		<p>วิญญาณสมันลอยมา หน้ากล้อง</p>		
				

Frame aspect ratio = 2:1


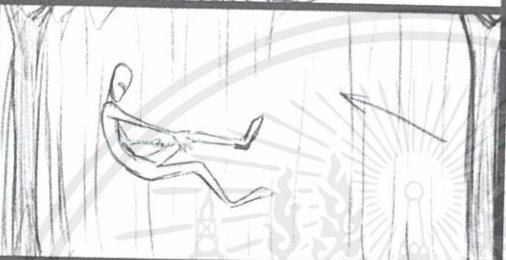



ภาพที่ 53 storyboard หน้า ที่ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:2

PAGE NUMBER:16

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		วิญญาณภูสุมันลอยลง มาตรงพื้น ก่อนที่จะพุ่งชนไปที่ ลูกน้อง B อย่างจัง	เสียงสับขนดบ	
				
		ลูกน้อง B โดนขวิดจนตัวลอยไปติด ต้นไม้		
		ลูกน้อง B ตะเกียตตะกายโดยความ ทรมานจากกิ่งไม้ที่จะตัด ที่หลัง	เสียงร้องโหยทวน	
		กำลังถ่ายไปที่ขาของ ลูกน้อง B ที่พยายามดิ้นให้หลุด	เสียงร้องโหยทวน	

Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 54 storyboard หน้าที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2

PAGE NUMBER: 17

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		กล้องถ่ายไปที่หลังของลูกน้อง B เนื้อของลูกน้อง B ค่อย ๆ ฉีกขาด	เสียงโหยหวน เสียงเนื้อฉีกขาด	
		ลูกน้อง C และ B มองลูกน้อง B ที่เนื้อค่อย ๆ ฉีกขาดด้วยความหวาดกลัว ค่อย ๆ กอຍหลัง	เสียงโหยหวน เสียงเนื้อฉีกขาด	
		ลูกน้อง B ไร่นั่งตกลงมาบนพื้นและได้แน่นิ่งไป	เสียงคนตก	
		ลูกน้องมองด้วยความช็อค ลูกน้องรีบพยายามวิ่งหนีวิญญาณสมัน		
		กล้อง Track ตามลูกน้อง C ที่พยายามวิ่งหนีเหตุการณ์ ลูกน้อง D วิ่งนำ		

Frame aspect ratio = 2:1


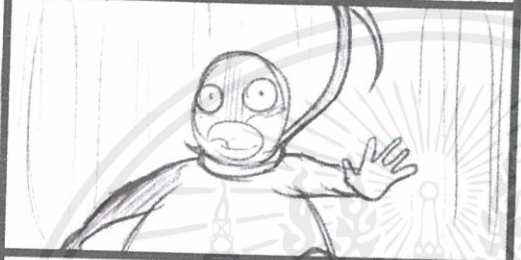
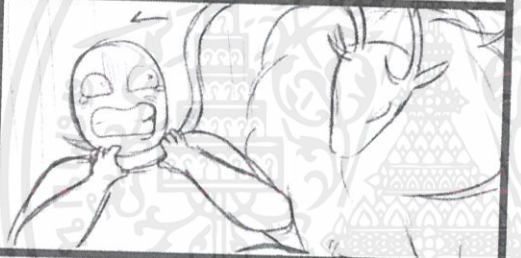
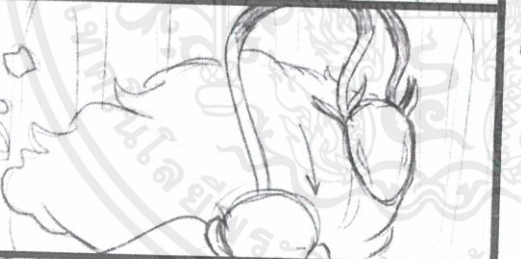
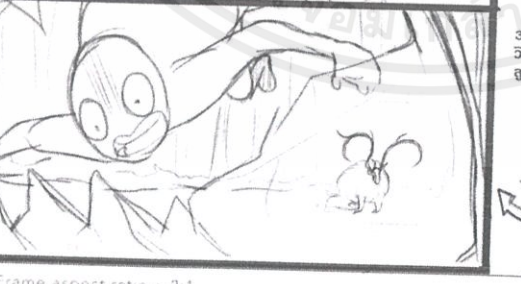
ภาพที่ 55 storyboard หน้าที่ 17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:2

PAGE NUMBER:18

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ลูกน้อง C วิ่งไปได้สักพักก็มีเขาสมันไล่ ตามลูกน้อง C มา		
		เขาสมันรั้ดตอลูกน้อง C		
		วิญญูภาคสมันเลออลง มาทาลูกน้อง C		
		3D หมุนไปด้านหลัง เขากดลูกน้อง C ลงไป		
		3D หมุนไปด้านหลัง วิญญูภาคสมันใช้เขาโชน ลูกน้อง C ไปโดนกระจก		

Frame aspect ratio = 2:1


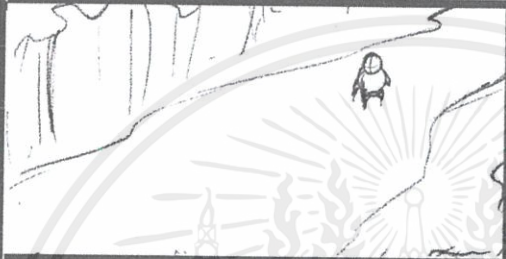



ภาพที่ 56 storyboard หน้าที่ 18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:2

PAGE NUMBER:19

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		เสียงกรีดร้องด้วยความ เจ็บปวดของลูกน้อง C ดังขึ้น จนลูกน้อง D หันหลังไปมองทันที	เสียงลูกน้อง C กรีดร้อง	
		ELS ลูกน้อง D ที่หันหลังกลับไปมอง ทางที่ว่างเปล่า		
				
				
		จังหวะที่ลูกน้อง D กำลังจะวิ่งหนีต่อเนื้ วิญญาณสมันก็ได้มาดัก ทางด้านหน้าของตนเอง		

Frame aspect ratio = 2:1





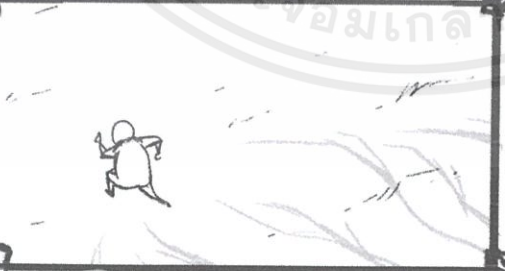
ภาพที่ 57 storyboard หน้าที่ 19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:2

PAGE NUMBER:20

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
		ลูกน้อง D วิ่งย้อนกลับไปที่ทางเดิม		
				
		เขาของวิญญาณสมกับด้อย ๆ เลื้อยออกมา และพุ่งไปหาลูกน้อง D		
				

Frame aspect ratio = 2:1


ภาพที่ 58 storyboard หน้าที่ 20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 2,3

PAGE NUMBER: 21

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		<p>3D เงาเขาของสมันทุ่ง เข้าใส่ลูกน้อง D</p> <p>ถูกอย่างตัดเป็นสีดำ</p> <p>ภาพตัดมาที่จอ CCTV เป็นภาพลูกน้อง D นั้นเป็นศพ</p>	<p>- เสียงกรี๊ดร้องจาก ลูกน้อง D ตังขึ้นสั๊กพัก ก็สาไป</p> <p>- เสียงแทง 3-4 ครั้ง ตังขึ้น</p>	

Frame aspect ratio = 2:1






ภาพที่ 59 storyboard หน้าที่ 21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:3

PAGE NUMBER:22

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ปรากฏเป็นจอ CCTV ที่แต่ละภาพนั้นเป็นเหล่า ลูกน้องที่กลายเป็นศพ		
		ปรากฏเป็นเสียงปรบมือ กำลังมองภาพ CCTV		
		เสียงมองภาพในกล้อง วงจรปิดด้วยความ หวาดกลัว		
		เขาปรากฏออกมาด้าน หลังของเสียง		
				

Frame aspect ratio = 2:1






ภาพที่ 60 storyboard หน้าที่ 22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE: 3

PAGE NUMBER: 23

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
		เขาค่อย ๆ ปรากฏมา ด้านหลังของเสีย และลากเสียเข้าไปจน ทุกอย่างมืดสนิท	เสียงเสียงร้องด้วย ความหวาดกลัว	
		ภาพตัดเป็นฉากดำ		
		ภาพตัดมากลายเป็นหัว คนสติเฟื่องมาแทนที่ ตัวละคร		
		พระพุทธรูปกะขนหินถูก แทนที่ด้วยหัวของมนุษย์ที่ โดนเปิดกระโหลก		

Frame aspect ratio = 2:1

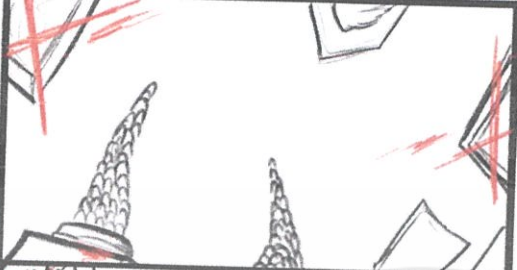
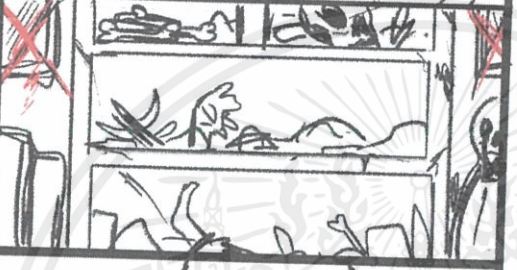



ภาพที่ 61 storyboard หน้าที่ 23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:3

PAGE NUMBER: 25

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		งานช่างถูกแทนที่ ด้วยฟันของมนุษย์		
		ตู้โชว์ซากสัตว์ ถูกแทนที่ด้วยชาวมนุษย์		
		พระมเหสีถูกแทนที่ด้วย เนื้อของเสียปรมวิตร		
				
				


Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 62 storyboard หน้าที่ 24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE: _____

SCENE: 3 PAGE NUMBER: 25

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		กล้อง Zoom Out ออก กลายเป็นห้องสะสม ซากสัตว์ของเปรมวิตร ที่ ตอนนี้โดนแทนที่ด้วยชิ้น ส่วนของมนุษย์ วิญญาณสมันต์อย่า สลายและหายไป		

Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 63 storyboard หน้าที่ 25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

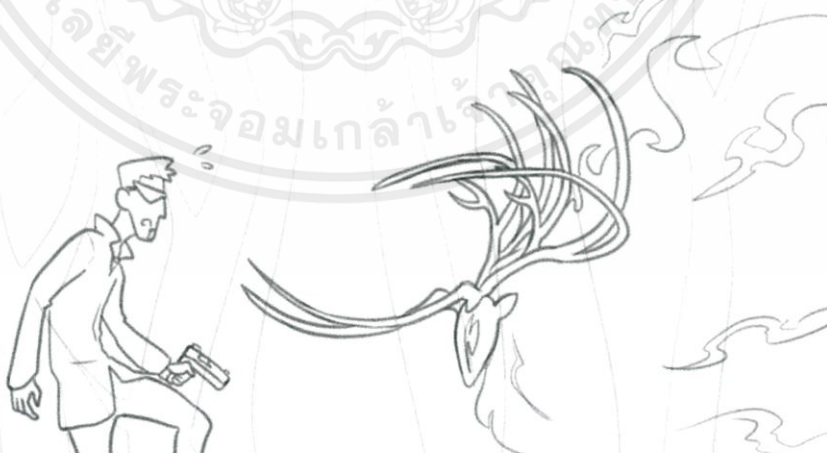
2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์

2.1. การแปลงภาพจากสตอรี่บอร์ดเป็นลายเส้น

นำภาพจากแต่ละช็อตในสตอรี่บอร์ดมาแปลงให้เป็นลายเส้นที่เข้ากับการออกแบบศิลป์ในเรื่อง วาดฉากหลังให้เข้ากับมุกกล้องตามสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 64 ภาพจากช็อตที่ 38 ในสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 65 ภาพจากช็อตที่ 38 แปลงลายเส้นแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อแปลงลายเส้นได้ตามแบบตัวละครที่ได้ออกแบบไว้แล้วก็ส่งไฟล์ภาพเหล่านี้ไปให้แอนิเมเตอร์เพื่อให้นำไปวาด In-between ต่อไป

การนำสตอรี่บอร์ดมาแปลงเส้นทำให้รู้มุมและขนาดที่ควรใช้สำหรับการวาดฉากหลังของแต่ละช็อต ดังเช่นในช็อตที่ 38 ที่เป็นตัวอย่างนี้ฉากหลังควรเป็นฉากยาวเพื่อที่จะสามารถเคลื่อนกล้องตามการเคลื่อนไหวของตัวละครได้



ภาพที่ 66 แบบร่างฉากหลัง ช็อตที่ 38

นำแบบร่างของฉากหลังที่ร่างเอาไว้ในขั้นตอนแปลงเส้นมาตัดเส้น ลงสีให้สมบูรณ์ สอดคล้องกับการออกแบบศิลปะที่กำหนดไว้



ภาพที่ 67 ฉากหลัง ช็อตที่ 38

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2. การทำให้แอนิเมชันสมบูรณ์

แอนิเมเตอร์นำไฟล์ที่แปลงลายเส้นแล้วไปเขียนเฟรม In-between เป็นเส้นร่าง จากนั้นข้าพเจ้าก็นำไฟล์แอนิเมชันที่เป็นเส้นร่างมาทำให้สมบูรณ์ โดยเริ่มจากการตัดเส้นเฟรมแอนิเมชันที่เป็นเส้นร่างให้เป็นเส้นปากกาด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint



ภาพที่ 68 การตัดเส้น ข้อตที่ 38

เมื่อตัดเส้นเสร็จแล้ว ก็ลงสีตัวละครด้วยสีกลางที่กำหนดไว้ เป็นสีพื้น



ภาพที่ 69 การลงสี ข้อตที่ 38

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากลงสีพื้นแล้วสร้างเลเยอร์ MutiPLY ขึ้นมาแล้วลงสีของบรรยากาศลงไปเพื่อให้กลมกลืนกับฉากหลังที่จะนำมาใส่ จากนั้นก็เพิ่มจุดสว่างบนตัวละครด้วยการเพิ่มเลเยอร์ Overlay ทำให้ตัวละครดูมีมิติแสงเงาเพิ่มขึ้น (ในภาพที่ 69 นี้ มีการเพิ่มมิติของภาพด้วยการเปลี่ยนสีของ Line Art บางส่วนและการคัดลอกเลเยอร์สีพื้นของวิญญานสมันแล้วนำมาเบลอเพื่อเพิ่มความเรืองแสง)



ภาพที่ 70 การใส่แสงเงา ข้อที่ 38

เมื่อตัดเส้น ลงสี และเก็บงานทุกเฟรมแล้วก็นำมาประกอบกับฉากหลัง เร็นเดอร์เป็นไฟล์ .mpeg ที่สมบูรณ์ในโปรแกรม Adobe Photoshop หากข้อต้นนั้นมีการเคลื่อนไหวจะเปลี่ยนไปใส่ฉากหลังภายในโปรแกรม Adobe After Effects โดยเปลี่ยนไปเร็นเดอร์แอนิเมชันเป็นไฟล์ .mov ซึ่งมีพื้นใสแทน เมื่อนำไปประกอบกันภายในโปรแกรมตัดต่อ ก็จะสามารถเลื่อนฉากหลังต่างหากได้ โดยไม่กระทบกับตัวแอนิเมชันที่ทำไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 71 การประกอบเข้ากับฉากหลัง ข้อตที่ 38

3.ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์

3.1. การเรนเดอร์ไฟล์แอนิเมชัน

ไฟล์ภาพแต่ละเฟรมที่ถูกทำให้สมบูรณ์แล้วจะถูกนำมาเรนเดอร์เป็นข้อตแอนิเมชัน ใน Adobe Photoshop เป็นไฟล์ .mpeg หรือ .mov



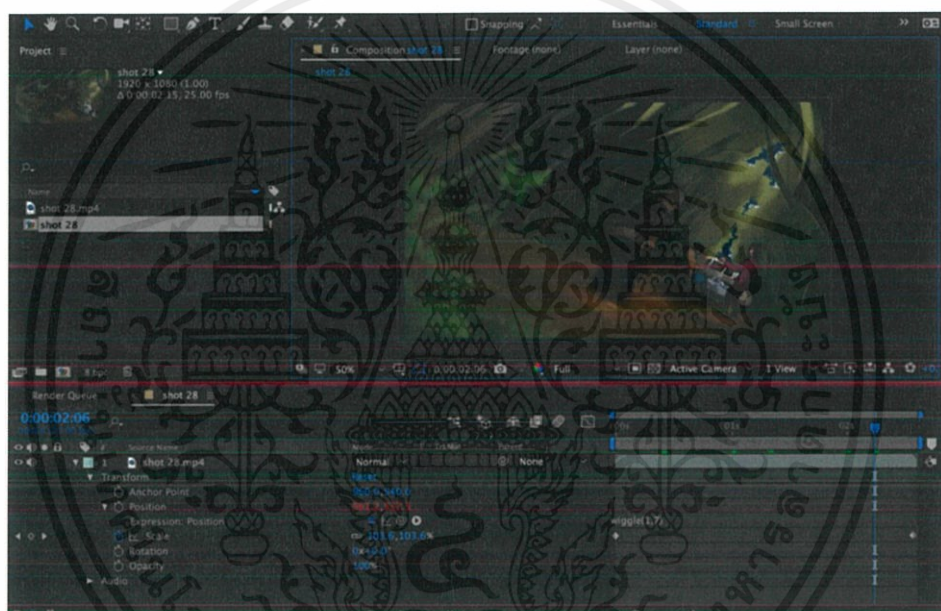
ภาพที่ 72 การเรนเดอร์ ข้อตที่ 61 ด้วย Adobe Photoshop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2. การเพิ่ม Effect ต่างๆ ในช็อต

ช็อตที่ต้องการเพิ่ม Effect ให้เกิดความรู้สึกเหมือนใช้กล้องถ่าย เช่น มีการเปลี่ยนจุดโฟกัส มีการเคลื่อนกล้อง หรือ การสั่นเล็กน้อยเหมือนใช้มือถือกล้องถ่าย ซึ่งไม่สามารถทำได้ในขั้นตอนการแอนิเมทปกติ ข้าพเจ้าก็นำมาเพิ่ม Effect เหล่านั้นในโปรแกรม Adobe After Effects โดยแยกทำเป็นช็อตไป

ในภาพที่ 72 ที่เป็นตัวอย่างนี้ ข้าพเจ้าได้เพิ่มการ Zoom-in กับ Effect กล้อง Hand Held เข้าไปเล็กน้อยและทำให้กึ่งไม้ด้านหน้าค่อยๆ เบลอเพื่อให้เกิดมิติและอารมณ์ร่วม

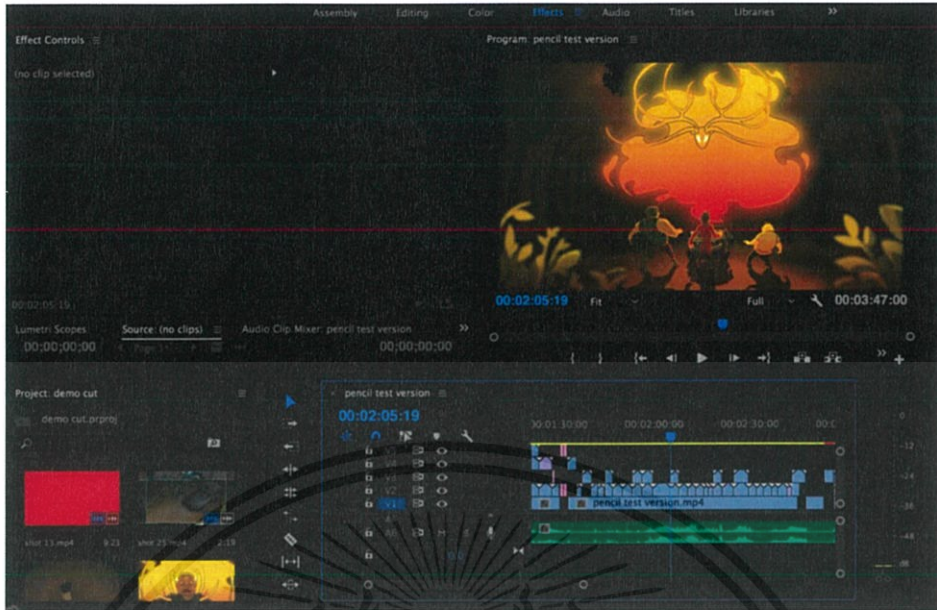


ภาพที่ 73 การเพิ่ม Effect กล้อง Hand Held ใส่ช็อต 28 ด้วย Adobe After Effects,

3.3. การตัดต่อลำดับภาพ

เมื่อเพิ่ม Effect ในช็อตที่ต้องการแล้ว ก็นำช็อตที่สมบูรณ์ทั้งหมด มาตัดต่อลำดับภาพโดยอ้างอิงจาก Animatic ที่ตัดต่อไว้ ปรับเปลี่ยนความยาวและการเชื่อมต่อตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการจะสื่อและเสียงประกอบที่ใส่เข้ามา หากเห็นว่าช็อตใดควรปรับแก้เพื่อให้ภาพรวมดีขึ้นก็สามารถกลับไปแก้ไขช็อตนั้นๆ แล้วนำมาลำดับภาพใหม่ได้ ตรวจสอบความเรียบร้อยแล้วจึงเรนเดอร์เป็นไฟล์ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ เสร็จสิ้นกระบวนการผลิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 74 การตัดต่อลำดับภาพ ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุปของการทำงาน

1.1. การศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้วิธีการที่จะช่วยให้การเขียนบทให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สิ่งที่สำคัญในการเขียนบทภาพยนตร์ คือ การหาข้อมูล และ การตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไป

ในช่วงต้นของการเขียนบท ข้าพเจ้าต้องปรับแก้บทหลายครั้ง เพราะเนื้อเรื่องขาดความสมเหตุสมผล ความคิดสร้างสรรค์ และ ยืดเยื้อเกินขอบเขตความเป็นแอนิเมชันสั้น เมื่อหาข้อมูลรายละเอียดเรื่องการลักลอบล่าและค้าสัตว์ป่าในประเทศไทยซึ่งประเด็นหลักที่ต้องการจะสื่อมากขึ้น ข้าพเจ้าก็พบว่า การขาดความสมเหตุสมผลและความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตงานมาจากการขาดข้อมูล เมื่อมีข้อมูลในประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารมากพอ ก็จะแก้ไขปัญหาส่วนนี้ได้

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันแตกต่างจากภาพยนตร์คนแสดง เพราะการผลิตแอนิเมชันแต่ละข้อดีใช้เวลามาก แตกต่างจากภาพยนตร์คนแสดงที่สามารถ “ถ่ายเผื่อ” ได้ โดยที่ใช้เวลาไม่นาน ดังนั้นผู้กำกับจะต้องวางแผนการผลิตทุกข้อต่ออย่างชัดเจน ข้อดีใดที่มีใจความซ้ำซ้อนกันก็ต้องถูกตัดออกไป เพื่อไม่ให้เป็นการซ้ำในการผลิต

1.2. การศึกษาการกำกับศิลปะตามแนวทางของศิลปะเหนือจริงในแอนิเมชัน

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การกำกับศิลปะตามแนวทางของศิลปะเหนือจริงในเรื่องของการออกแบบสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม และ การลดทอนรายละเอียด

ตัวละคร ไอ้แดง เป็นตัวละครที่ออกแบบโดยนำความแค้นซึ่งเป็นนามธรรมมาทำให้เป็นรูปธรรม แทนค่าความโกรธแค้นด้วยรูปทรงและสีของเปลวไฟ แล้วนำมาประยุกต์ให้เข้ากับตัวละครและฉาก ในการออกแบบตามแนวทางของศิลปะเหนือจริงนั้น ไม่จำเป็นต้องออกแบบตัวละครหรือฉากให้ถูกต้องตามความจริงเสียทั้งหมด หากแต่ต้องคงลักษณะที่เป็นภาพจำของสิ่งนั้นๆ เอาไว้ เช่น เขาของสมัน หรือ สีสนของเปลวเพลิง

การออกแบบตัวละครควรคำนึงถึงการใช้งานของตัวละครเป็นหลัก ส่วนประกอบของตัวละครทุกอย่างจะต้องมีผลกับการดำเนินเรื่อง หากไม่มีผลควรตัดออกไปเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในการแอนิเมทโดยไม่จำเป็น

2. ข้อเสนอแนะ

2.1. การรักษามวล

การตัดเส้นในบางข้อตที่ไม่สามารถรักษามวลของวัตถุไว้ได้ ทำให้การเคลื่อนไหวดูผิดปกติ เพื่อป้องกันไม่ให้น้ำหนักของเส้นเปลี่ยน ในข้อตที่แต่ละเฟรมมีความคล้ายคลึงกัน ควรใช้วิธี Duplicate เฟรมที่แล้วขึ้นมา แล้วแก้ไขแค่บางส่วนเท่านั้น ไม่ควรใช้วิธีการวาดใหม่ทั้งหมด ทุกครั้งที่ขึ้นเฟรมใหม่ เพราะถ้ามีความซ้ำบางพอ ก็จะไม่สามารถควบคุมมวลเส้นให้เท่ากันได้

2.2. การจัดแสง

การจัดแสงในบางข้อตขาดมิติ อาจทำให้ผู้ชมเคลื่อนสายตาจากจุดที่ต้องการให้มองได้ ควรลำดับความสำคัญของจุดต่างๆในข้อตให้แน่ชัด และ คำนึงถึงที่มาของแสงให้ชัดเจน ส่วนที่สำคัญก็ควรที่จะเพิ่มแสงให้เห็นได้ชัดเจน ส่วนที่ไม่สำคัญ ก็สามารถทำให้มืดลง หรือ เพิ่มหมอก เพื่อผลลึกระยะได้

2.3. การลำดับภาพ

การไม่เว้นจังหวะ ให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนลำดับภาพ ซึ่งเกิดมาจากความเคยชินของข้าพเจ้า ที่เห็นภาพของทุกข้อตจนชินตา จึงทำให้คิดไปเองว่า การให้เวลาในข้อตนั้นๆ เพียงพอที่ผู้ชมจะเข้าใจแล้ว

เมื่อตรวจทานการลำดับภาพ ความมองด้วยใจเป็นกลางประหนึ่งว่าข้อมูลเหล่านี้ไม่เคยผ่านตามาก่อน ก็จะพบว่าการลำดับภาพนี้มีจุดบกพร่องใดที่ทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจแนวคิด หรือ ความรู้สึกที่ต้องการจะสื่อ หากยังไม่แน่ใจก็ควรให้คนนอกลองดูและวิจารณ์ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้สื่อสารได้เข้าใจหรือไม่

บรรณานุกรม

- กิตติพล สรัคคานนท์. ลัทธิเหนือจริง [ออนไลน์]. สืบค้น 29 พฤศจิกายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิเหนือจริง>.
- ทีมงานเปิดปม. เปิดปม : เส้นทางค้า ชะตากรรมสัตว์ป่า [รายการโทรทัศน์]. ThaiPBS. 2559.
- ทีมงานเปิดปม. เปิดปม : ล่า-ค้า งาช้างแอฟริกา [รายการโทรทัศน์]. ThaiPBS. 2562.
- ผู้จัดการออนไลน์. พรานล่า “นกชนหิน” ปักหมุดประเทศไทย ตัด “งาสีเลือด” ส่งขาย “จีน-สิงคโปร์” [ออนไลน์]. สืบค้น 13 พฤศจิกายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://mgronline.com/daily/detail/9620000095504>.
- พาร์, จอห์น. สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมแห่งประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร : สารคดี, 2553.
- มิลก์เชค สตูดิโอ [นามแฝง]. ซูชิเปอร์จิ๋ว หัวใจพิทักษ์สัตว์ บททดสอบที่ 6 ฝ่าอุปสรรคเพื่อฟื้นฟูฝูงละมั่ง. กรุงเทพมหานคร : E.Q.PLUS, 2555.
- ส่วนสารสนเทศด้านอนุรักษ์สัตว์ป่า กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช. สมัน. โพสต์เตอร์สัตว์ป่าสงวนในไทย 15 ชนิด. 2562. http://www.dnp.go.th/wildlife_it/.
- Stephen Fathing และคณะ. 1001ภาพเขียนที่ต้องเห็นก่อนตาย. แปลโดย รติพร ชับปิยะพร กรุงเทพมหานคร : บริษัท เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด, 2558.
- ภาษาต่างประเทศ**
- Newtonic, Learnodo, 10 Most Famous Paintings By Salvador Dali [Online]. Accessed 13 November 2019. Available from <https://learnodo-newtonic.com/salvador-dali-famous-paintings>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



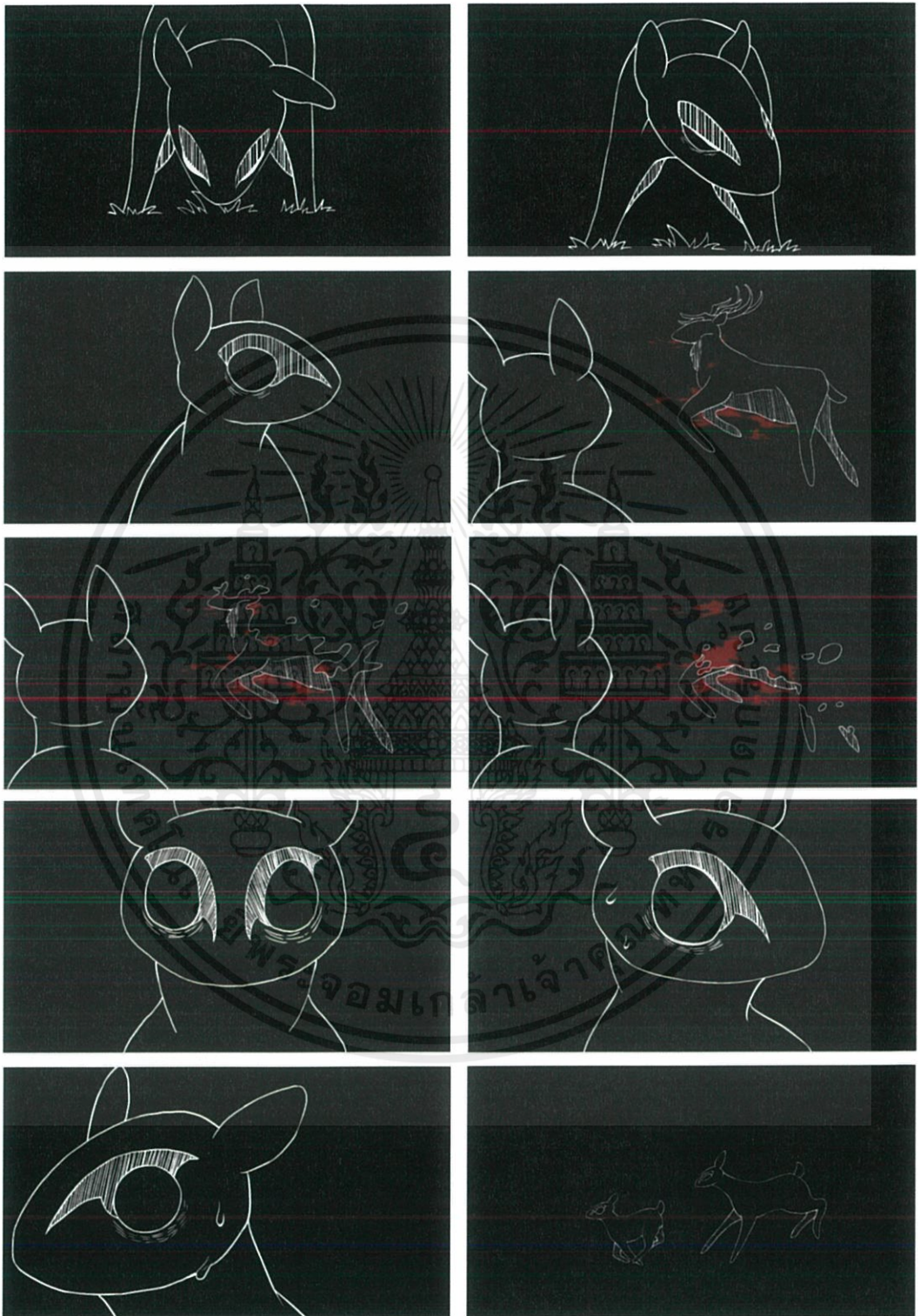
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชัน “สมัน สะบัน แค้น”



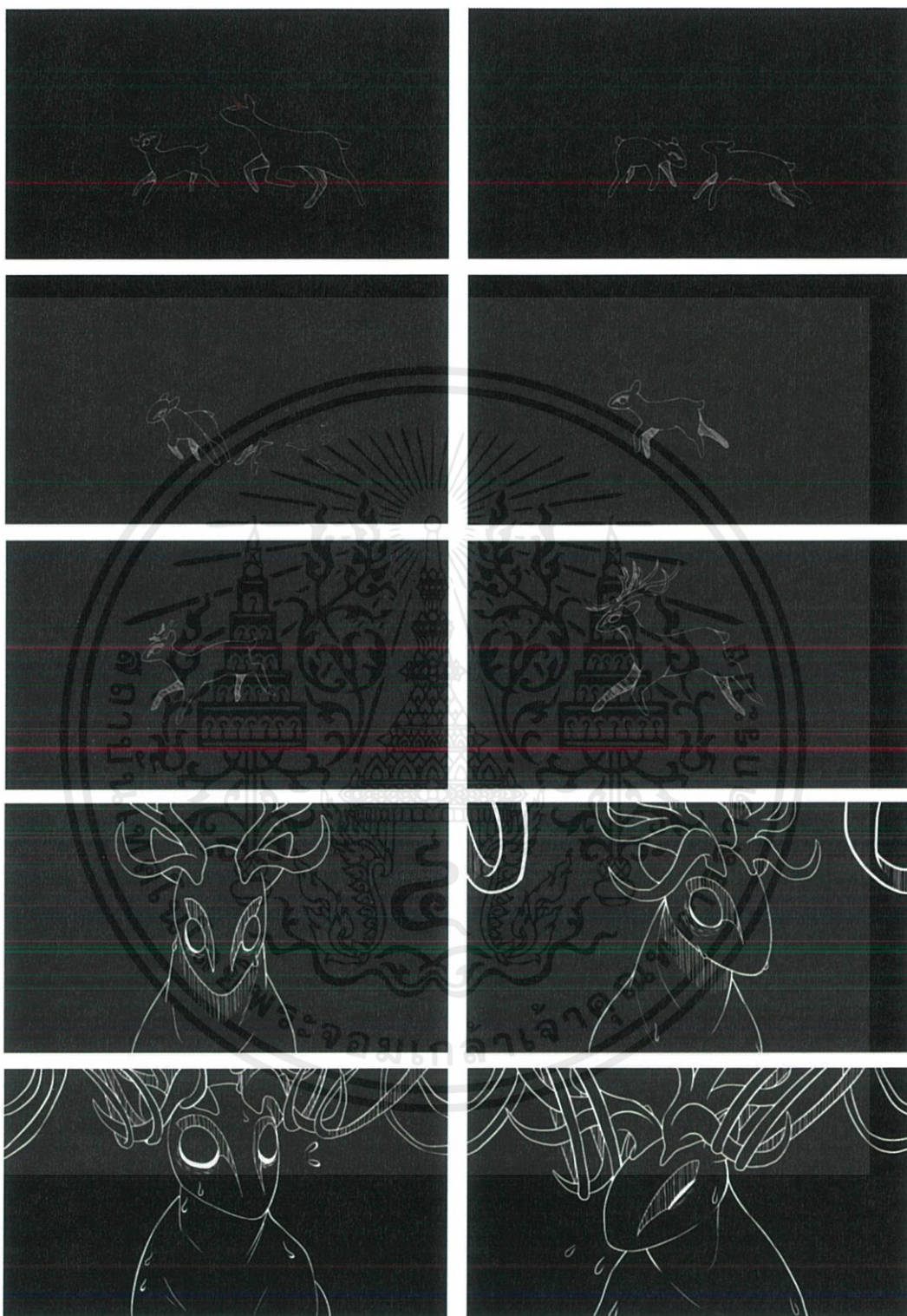
ภาพที่ 75 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



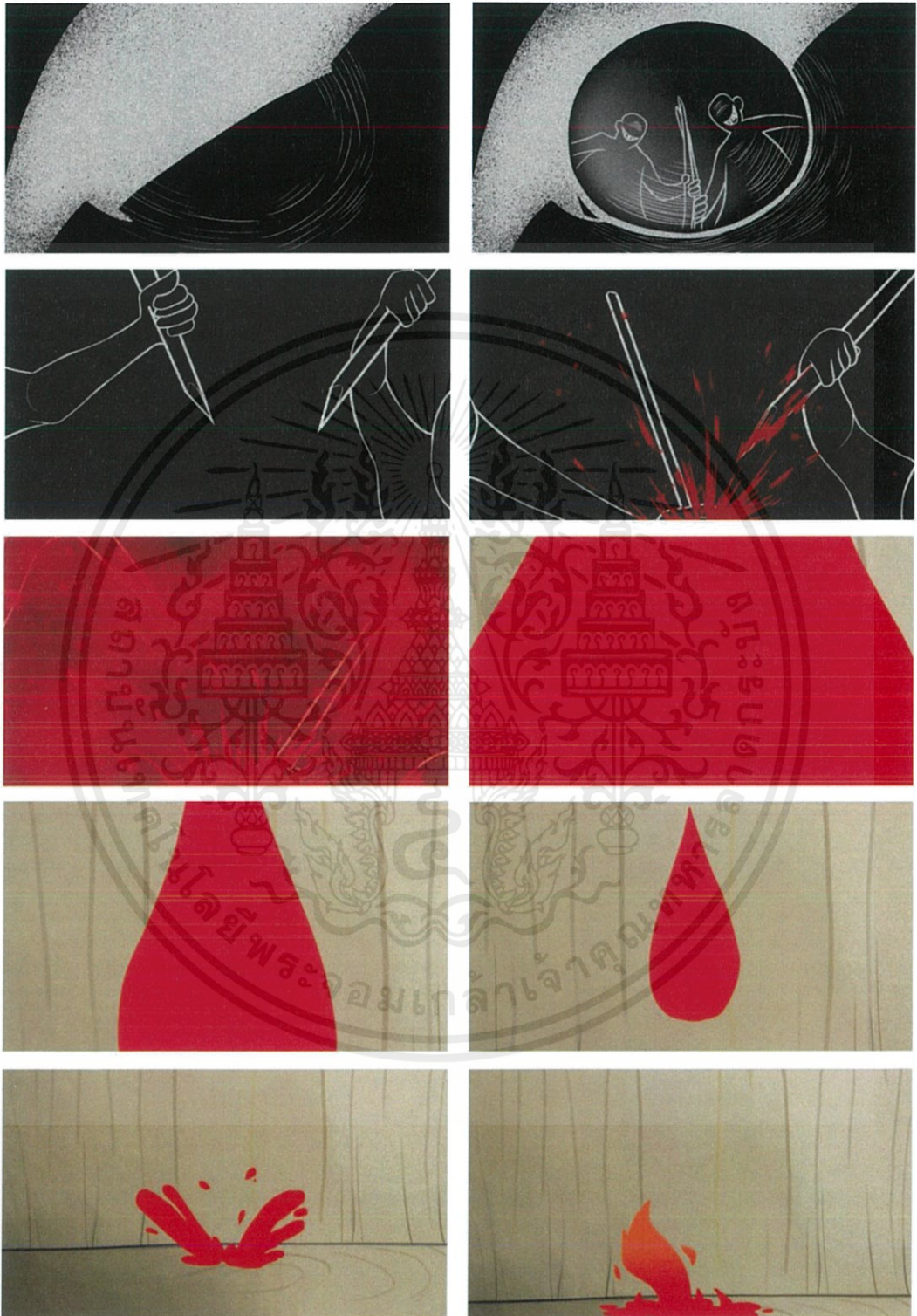
ภาพที่ 76 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



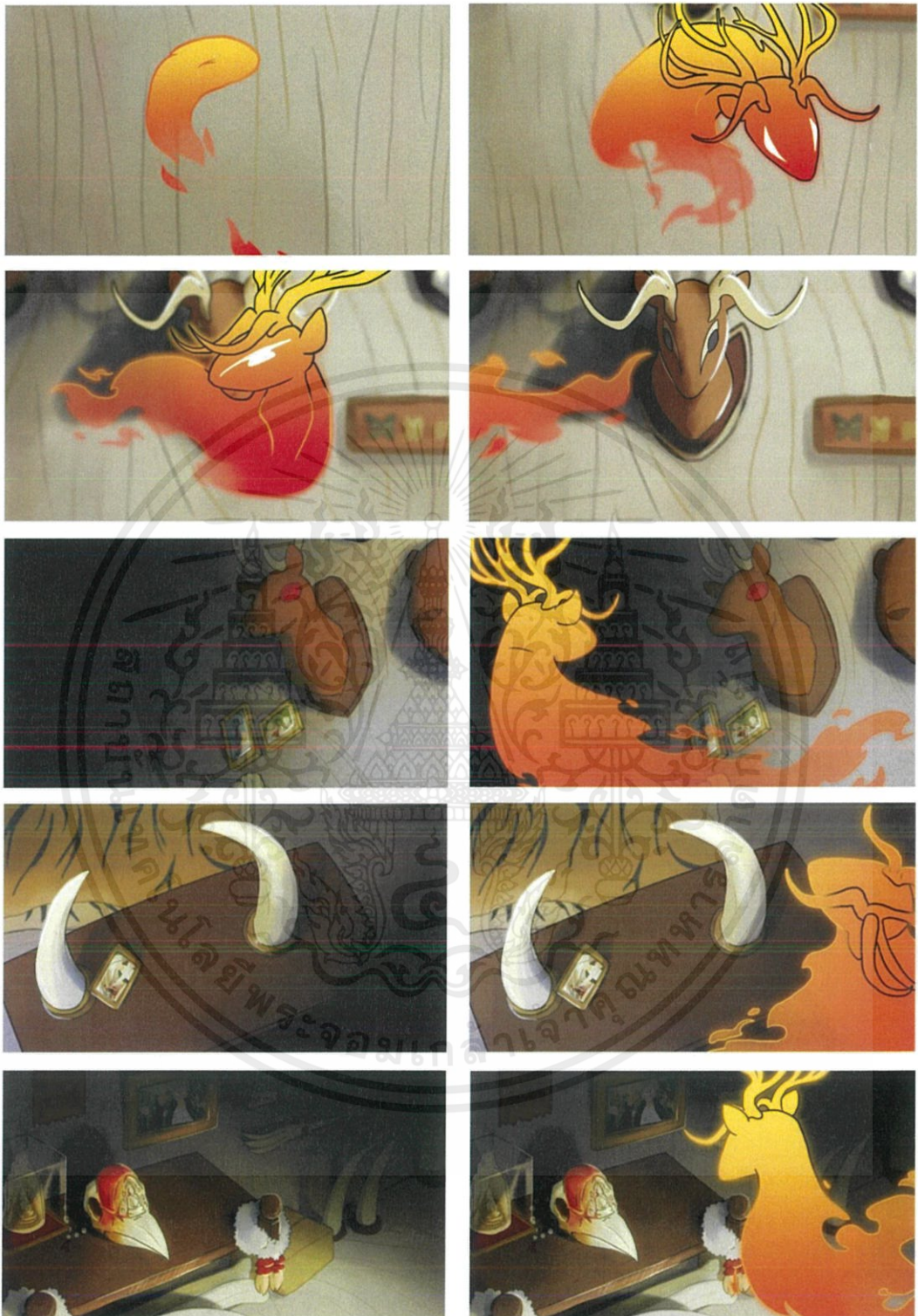
ภาพที่ 77 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 78 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(4)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 79 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 80 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(6)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



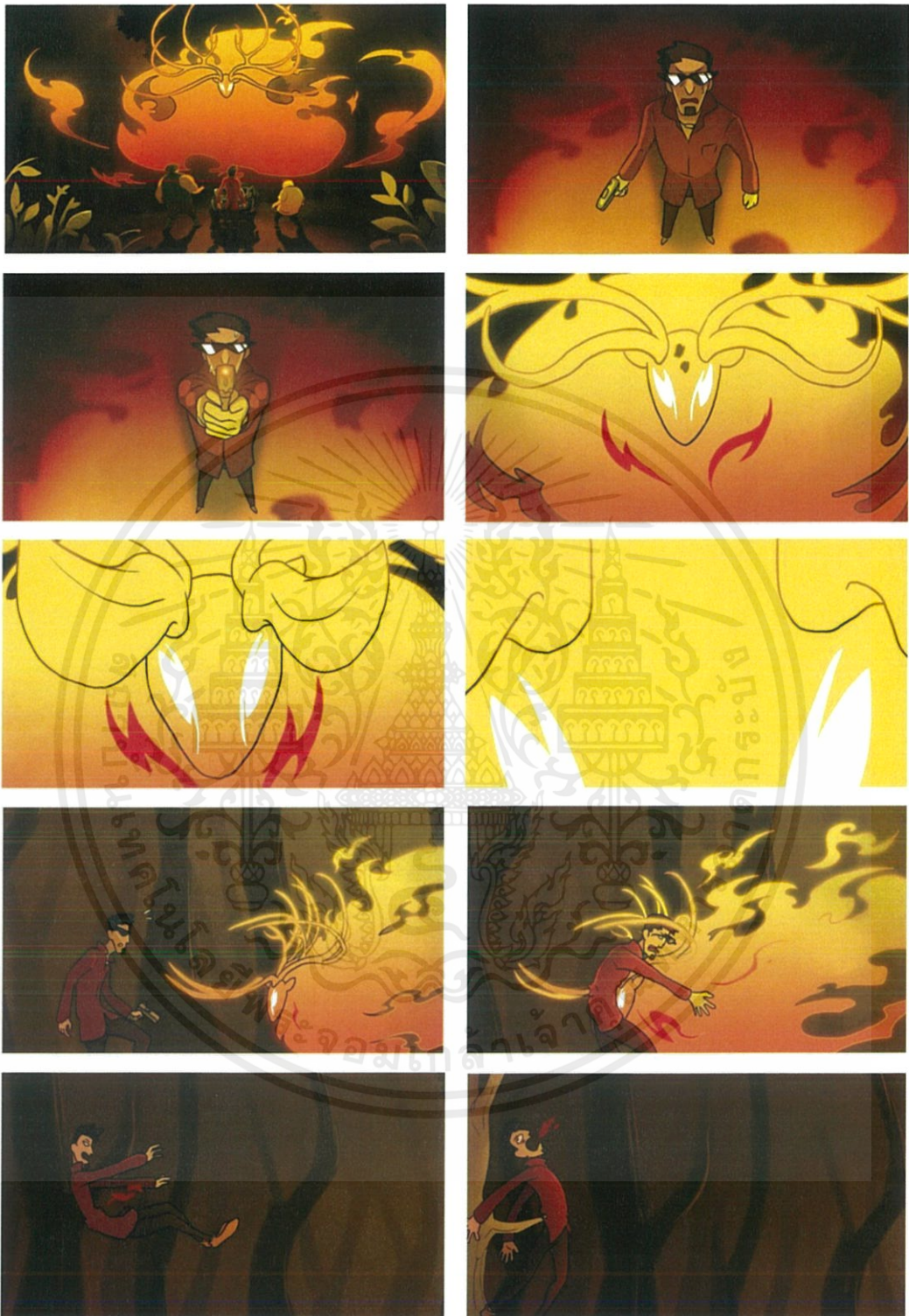
ภาพที่ 81 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(7)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 82 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(8)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 83 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(9)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



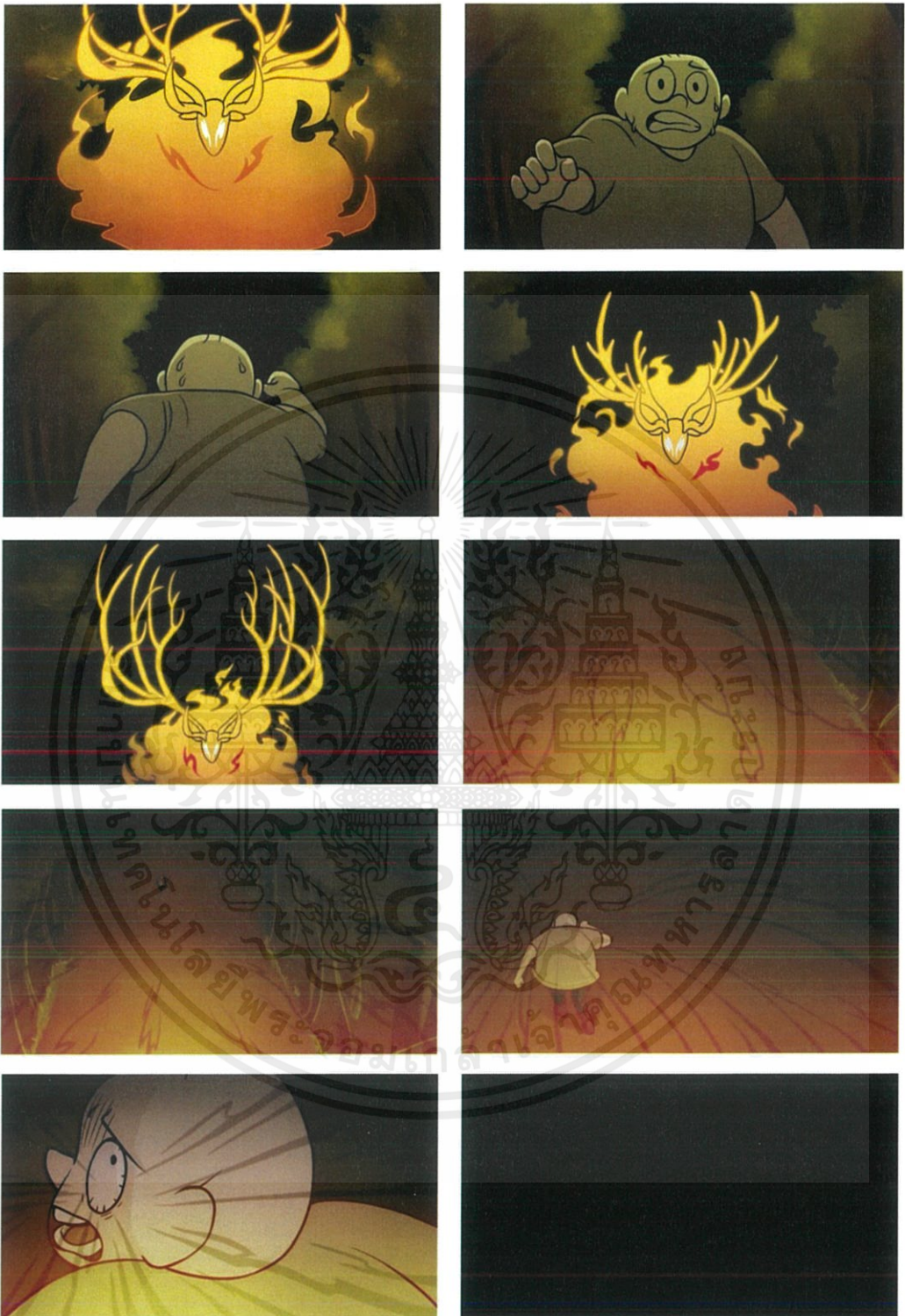
ภาพที่ 84 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(10)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



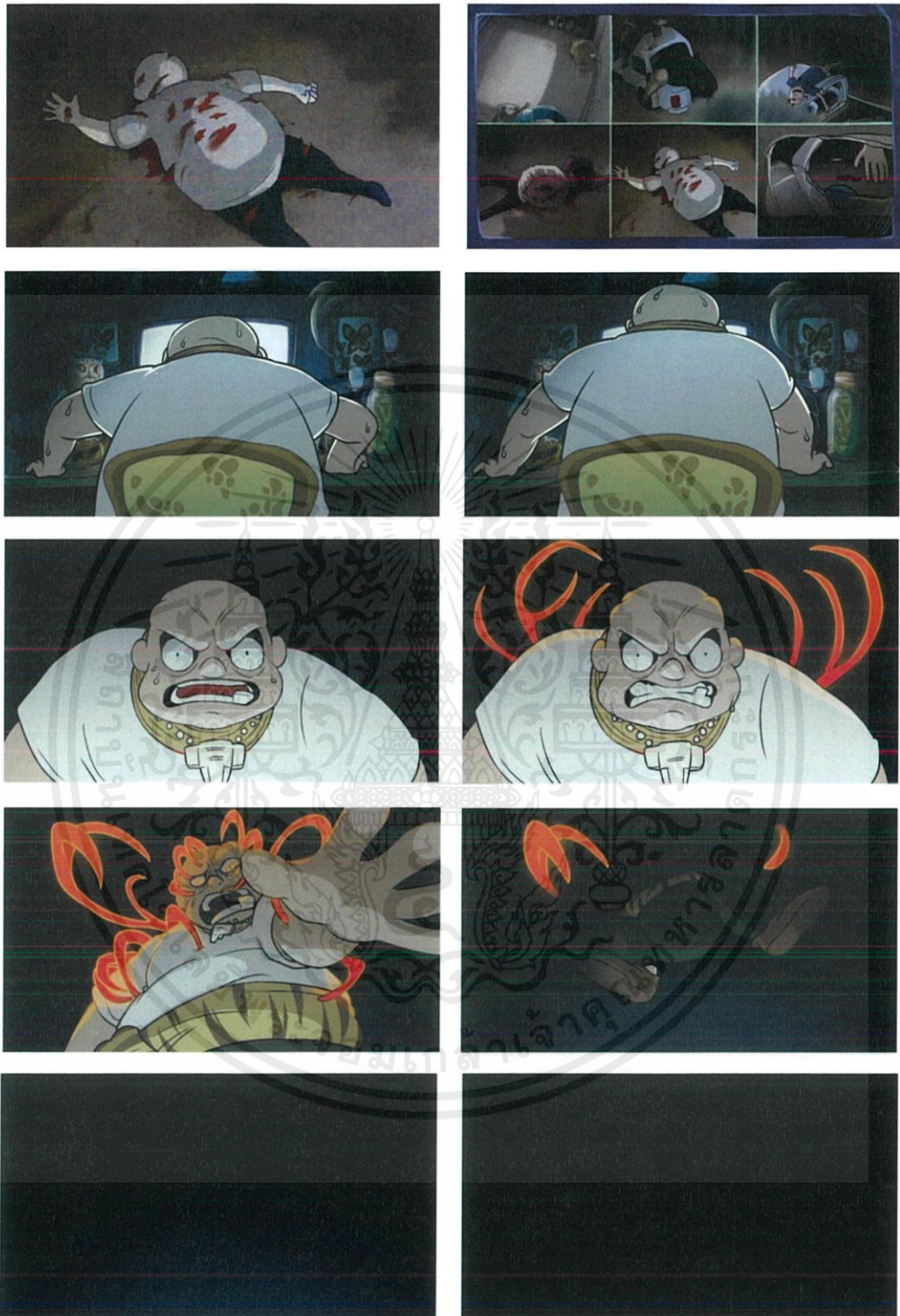
ภาพที่ 85 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(11)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



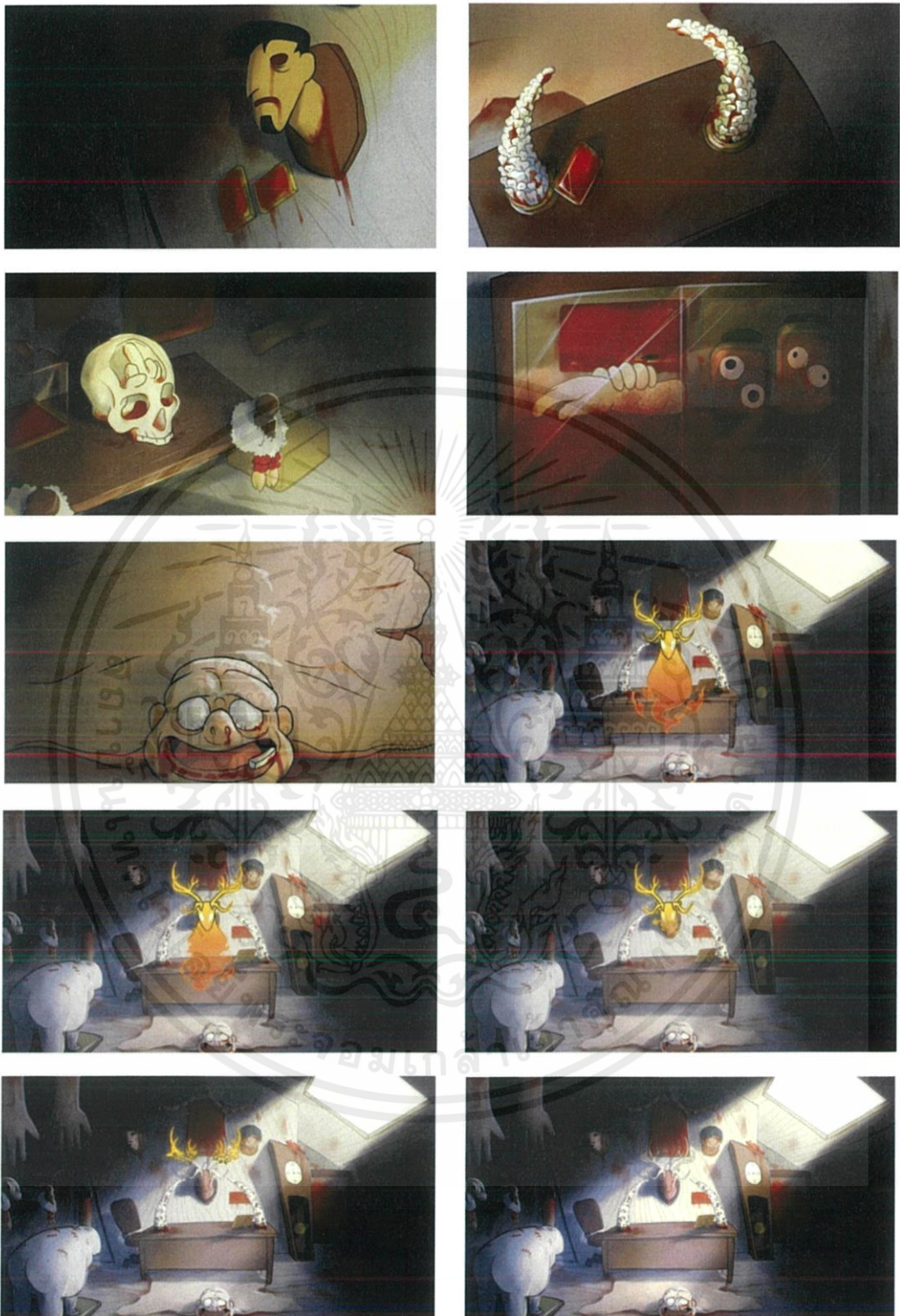
ภาพที่ 86 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(12)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



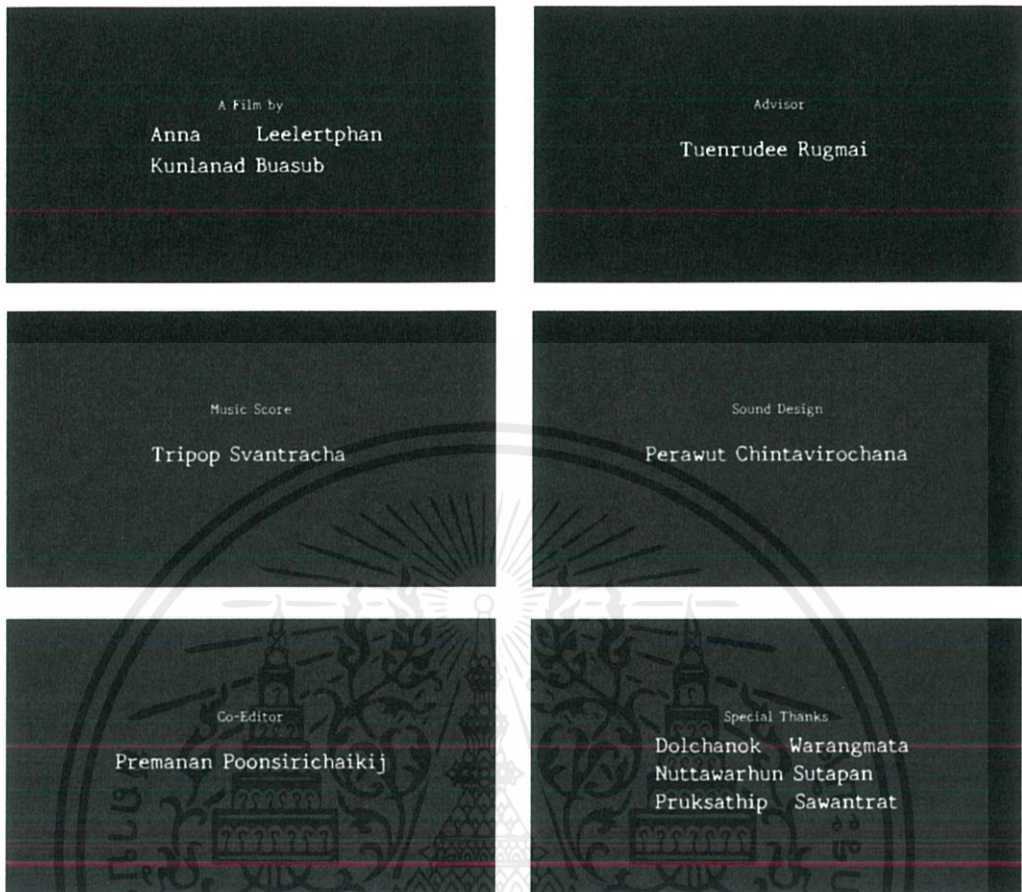
ภาพที่ 87 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(13)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 88 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(14)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 89 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “สมัน สะบัน แค้น”(15)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล

นางสาวอรรรณา ลีเลิศพันธ์

ที่อยู่

99/124 กิ่งแก้ว 31/3 หมู่ 11

ตำบลราชาเทวะ อำเภอบางพลี

จังหวัดสมุทรปราการ 10540

E-mail : crazy_queen_proud@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552

จบชั้นประถมศึกษาจาก โรงเรียนสารสาสน์วิเทศร่มเกล้า

พ.ศ. 2558

จบชั้นมัธยมศึกษาจาก โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้