

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสองมิติ เรื่อง “ การผจญภัยของนาก ”
2D ANIMATION TITLE : “ THE OTTER’S ADVENTURE ”



นางสาวชนิภรณ์ ชูชื่น

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสองมิติ เรื่อง “ การผจญภัยของนาก ”

2D ANIMATION TITLE “ THE OTTER’S ADVENTURE ”



นางสาว ชนิภรณ์ ชูชื่น

Miss CHANIPORN CHOOCHUEN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ ๒๕๓.๐๒

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิตติ สรมณี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ การผจญภัยของนาก ”

2D ANIMATION TITLE THE OTTER'S “ ADVENTURE ”

ชื่อ นางสาว ชนิภรณ์ ชูชื่น

รหัสประจำตัว 58020348

สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2561

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิตติ ศรีมณี

บทคัดย่อ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสองมิติ เรื่อง “ การผจญภัยของนาก ” กล่าวถึงประเด็นสัตว์เลี้ยงที่ถูกทอดทิ้ง และการนำนากซึ่งเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองในพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535 มาเป็นสัตว์เลี้ยง นากที่เป็นสัตว์ป่าซึ่งถูกคุ้มครองไม่ให้มีการครอบครองนั้น มีพฤติกรรมไม่เหมาะแก่การเป็นสัตว์เลี้ยง จึงทำให้มีผู้ที่แอบเลี้ยงหลายรายนำนากที่ตนเลี้ยงไปทิ้ง นากที่ถูกทอดทิ้งจึงก่อปัญหาให้กับผู้คน

การผจญภัยของนาก เป็นเรื่องราวของลูกนากตัวหนึ่งที่ถูกมนุษย์จับ ไปจากโพรง มันถูกนำไปขายและถูกซื้อไปเป็นสัตว์เลี้ยง เมื่อลูกนากโตขึ้นความน่ารักน้อยลงมันจึงถูกเจ้าของทิ้ง นากที่ถูกเลี้ยงมาตั้งแต่เด็กจนหาอาหารเองไม่เป็น ต้องเอาตัวรอดในสถานที่ที่มันไม่คุ้นเคย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
สารบัญ.....	ข
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
ขอบเขตของโครงการ.....	2
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
การค้นคว้าข้อมูลสำหรับอ้างอิง.....	4
ข้อมูลกฎหมายพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ.2535.....	4
ข้อมูลการนำนากมาเป็นสัตว์เลี้ยง.....	4
ข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์นากเล็กเล็บสั้น.....	5
ศึกษาตัวอย่างพฤติกรรมการใช้ชีวิตและการเคลื่อนไหวของนากเล็กเล็บสั้น..	6
ศึกษาสถานที่สภาพแวดล้อมที่มีการพบนากในเขตชุมชนของมนุษย์.....	7
ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีการเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครที่เป็นสัตว์.....	8
ศึกษาการออกแบบงานศิลป์จากแอนิเมชันสั้น “ Feral”.....	12

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง..... 14
	2D Animation..... 14
	Traditional Animation..... 14
3	บทภาพยนตร์..... 16
	การเริ่มเขียนบทภาพยนตร์..... 16
	แก่นเรื่อง (Plot)..... 16
	โครงเรื่องขยาย (Treatment)..... 16
	บทภาพยนตร์ (Screenplay)..... 17
	การพัฒนาบทภาพยนตร์..... 17
	สตอรี่บอร์ด (Storyboard)..... 23
4	ขั้นตอนเตรียมการผลิตแอนิเมชัน..... 37
	การออกแบบตัวละคร..... 37
	ตัวละครนาก..... 37
	ตัวละครเด็กสาว..... 40
	ตัวละครชายวัยกลางคน..... 41
	การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่ต้องใช้ในเรื่อง..... 42
	การทำแอนิเมติก (Animatic)..... 43

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	การผลิตแอนิเมชัน..... 45 กระบวนการทำฉากหลัง..... 45 ฉากที่ 1 : “ ฉาก รังของนกที่ปาริมน้ำ ”..... 47 ฉากที่ 4 : “ ฉาก นกวิ่งออกจากใต้ถุนบ้าน ”..... 49 ฉากที่ 6 : “ ฉาก ป่าตอนจบ ”..... 51 กระบวนการแอนิเมท (Animate)..... 54 ฉากที่ 1 : “ ชื่อต ลูกนกสะคุ้งคั่น ”..... 54 ฉากที่ 3 : “ ชื่อต นกถูกโยนออกจากบ้าน ”..... 55 ฉากที่ 6 : “ ชื่อต นกร้องตอนจบ ”..... 57
6	ขั้นตอนหลังการผลิตแอนิเมชัน..... 59 กระบวนการจัดเรียงภาพ..... 59 การตัดต่อ (Editing)..... 60 การใส่เสียง..... 61 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut)..... 62 กระบวนการเพื่อนำไปสู่การตัดต่อที่สมบูรณ์..... 66 ปัญหาจากการตัดต่อแบบหยาบ..... 66 การตัดต่อขั้นสุดท้าย (Fine Cut)..... 66
7	บทสรุป และข้อเสนอแนะ..... 68 ปัญหาด้านสุขภาพ..... 68 ปัญหาด้านการบริหารจัดการเวลาในการทำงาน..... 69 ปัญหาด้านการสื่อสาร..... 69 ข้อเสนอแนะ..... 69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม.....	70
ประวัติผู้วิจัย.....	71



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 ภาพประกอบข่าวการนำนากมาเป็นสัตว์เลี้ยง โดย มติชนออนไลน์.....	5
2.2 ภาพนากเล็กเล็บสั้น โดย Marwell Zoo.....	6
2.3 ภาพจากคลิปวิดีโอถ่ายจากสวนสัตว์ดุสิต.....	7
2.4 ภาพข่าวนากบุกรุกพื้นที่เกษตร โดย Thai PBS.....	7
2.5 ภาพยนตร์แอนิเมชัน Zootopia โดย Disney.....	8
2.6 ภาพตัวอย่างมุกล้อจากเรื่อง Zootopia.....	9
2.7 ภาพยนตร์แอนิเมชัน The Secret Life of Pets โดย Illumination Entertainment.....	9
2.8 ภาพตัวอย่างจาก The Secret Life of Pets.....	10
2.9 ภาพยนตร์แอนิเมชัน White Fang โดย Netflix.....	11
2.10 ตัวอย่างภาพมุกล้อแทนสายตาจากเรื่อง White Fang.....	12
2.11 ภาพจากแอนิเมชัน เรื่อง Feral โดย Daniel Sousa.....	12
2.12 ภาพจากแอนิเมชัน เรื่อง Feral โดย Daniel Sousa.....	13
2.13 ภาพแอนิเมชันสองมิติ โดย Disney.....	14
2.14 ภาพการแอนิเมทแบบ Traditional Animation โดย Disney.....	15
3.1 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 1.....	23
3.2 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 2.....	24
3.3 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 3.....	25
3.4 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 4.....	26
3.5 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 5.....	27
3.6 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 6.....	28
3.7 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 7.....	29
3.8 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 8.....	30

สารบัญภาพ (ต่อ)

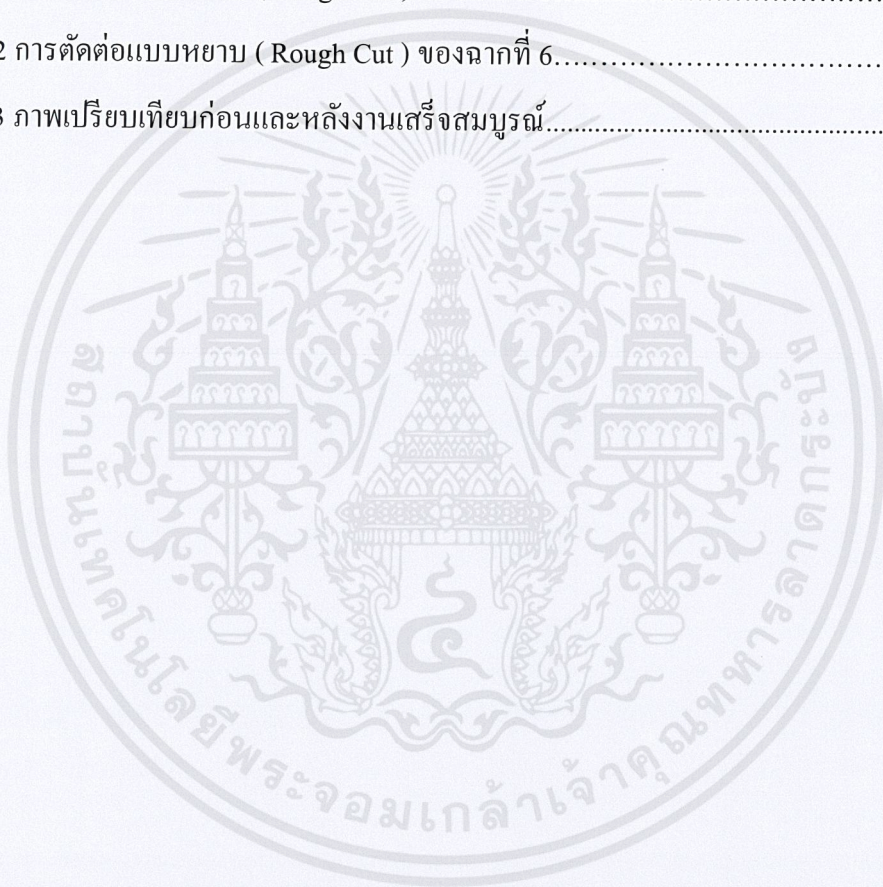
รูปที่	หน้า
3.9 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 9.....	31
3.10 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 10.....	32
3.11 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 11.....	33
3.12 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 12.....	34
3.13 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 13.....	35
3.14 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 14.....	36
4.1 ตัวละครนกวัยเด็ก.....	39
4.2 ตัวละครนกวัยโต.....	39
4.3 ตัวละครเด็กสาว.....	40
4.4 ตัวละครชายวัยกลางคน.....	41
4.5 ตี๋วัยลที่วาดจากช็อตในเรื่อง.....	42
4.6 ตี๋วัยลที่วาดจากช็อตในเรื่อง.....	42
4.7 ภาพตัวอย่างจากแอนิเมติก.....	44
4.8 ภาพตัวอย่างการทำแอนิเมติก.....	44
5.1 โปรแกรม Adobe Photoshop โดย Adobe Systems.....	45
5.2 ภาพสิ่งของประกอบฉากที่แยกไว้ใช้งาน.....	46
5.3 ภาพเครื่องมือ Brush Tool.....	46
5.4 ภาพเส้นร่างฉากรั้งของนกที่ป่าริมน้ำ.....	47
5.5 ภาพลงน้ำหนักขาว เทา ดำ ฉากรั้งของนกที่ป่าริมน้ำ.....	47
5.6 ภาพย้อมสีฉากรั้งของนกที่ป่าริมน้ำ.....	48
5.7 ภาพเก็บรายละเอียดสีฉากรั้งของนกที่ป่าริมน้ำ.....	49
5.8 ภาพเส้นร่างฉากนกวิ่งออกจากใต้ถุนบ้าน.....	49

สารบัญภาพ (ต่อ)

รูปที่	หน้า
5.9 ภาพลงน้ำหน้าทิวเขา ท่า ดำจากนากริ่งออกจากใต้ถุนบ้าน.....	50
5.10 ภาพข้อมสี่จากนากริ่งออกจากใต้ถุนบ้าน.....	50
5.11 ภาพเก็บรายละเอียดสี่จากนากริ่งออกจากใต้ถุนบ้าน.....	51
5.12 ภาพเส้นร่างจากป่าตอนจบ.....	51
5.13 ภาพลงน้ำหน้าทิวเขา ท่า ดำ จากป่าตอนจบ.....	52
5.14 ภาพข้อมสี่จากป่าตอนจบ.....	53
5.15 ภาพเก็บรายละเอียดสี่จากป่าตอนจบ.....	53
5.16 การตัดเส้นแอนิเมทสี่เฟรม.....	54
5.17 การลงสี่แอนิเมท.....	55
5.18 ภาพเต็มเทกเจอร์ให้หน้าและมือของเด็กสาว.....	56
5.19 ภาพลงสี่ชื่อตนากรุก โยเนสร์จสมบูรณ.....	56
5.20 ภาพเต็มเทกเจอร์ให้หน้า.....	57
5.21 ภาพลงสี่ชื่อตนากรู้อตอนจบเสร้จสมบูรณ.....	58
6.1 โปรแกรม Adobe After Effects โดย Adobe Systems.....	59
6.2 ภาพตัวอย่างการเอาภาพมาเรียงต่อกันให้เกิดการเคลื่อนไหว.....	59
6.3 ภาพตัวอย่างการเอาตัวละครมารวมกับฉาก.....	60
6.4 โปรแกรม Adobe Premiere Pro โดย Adobe Systems.....	60
6.5 ภาพการตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	61
6.6 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 1.....	62
6.7 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 2.....	62
6.8 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 3.....	63
6.9 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 4.....	64

สารบัญภาพ (ต่อ)

รูปที่	หน้า
6.10 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 4.....	65
6.11 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 5.....	65
6.12 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 6.....	66
6.13 ภาพเปรียบเทียบก่อนและหลังงานเสร็จสมบูรณ์.....	67



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติ เรื่อง “ การผจญภัยของนาก ” มีความเป็นมาจากการที่ข้าพเจ้าได้เห็นว่าปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงจนกลายเป็นสัตว์จรจัดที่มีมายาวนานของประเทศไทย ยังไม่มีแนวโน้มว่าจะแก้ไขได้โดยสมบูรณ์ ประกอบกับการที่ข้าพเจ้าได้มีประสบการณ์รับเลี้ยงดูแลแมวจรจัดด้วยตนเอง ทำให้ข้าพเจ้าต้องการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่บอกเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหานี้ จากการค้นคว้าศึกษาข้อมูลข้าพเจ้าได้พบว่านอกจากสุนัขและแมวที่เป็นสัตว์เลี้ยงที่ถูกทอดทิ้งแล้วยังมีสัตว์ชนิดอื่นอีกมากมายรวมไปถึงนากซึ่งกำลังเป็นกระแสนิยมเลี้ยงมาจากญี่ปุ่น ข้าพเจ้าเห็นว่าสื่อที่เกี่ยวข้องกับสุนัขและแมวมีเยอะแล้วแต่สัตว์ประเภทอื่นกลับมีน้อย ข้าพเจ้าจึงได้เลือกนากมาเป็นตัวละครหลักในภาพยนตร์แอนิเมชันของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้เลือกทำเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ การเล่าเรื่องผ่านเทคนิคแอนิเมชันสองมิติจึงเป็นการเหมาะสม เพราะแอนิเมชันสามารถนำเสนอเรื่องราวที่ถ่ายทำด้วยเทคนิคภาพยนตร์ยากได้ดีว่าการเล่าเรื่องด้วยแอนิเมชันของข้าพเจ้าจึงสามารถใส่ความเหนือจริงลงไปได้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ เช่น การปรับเปลี่ยนฉากอย่างอิสระ หรือการใช้แสงสีที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ เป็นต้น

ข้าพเจ้าคาดหวังว่าเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ การผจญภัยของนาก ” เรื่องนี้เสร็จสมบูรณ์ จะเป็นหนึ่งในสื่อที่ช่วยนำเสนอสะท้อนถึงปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงจนกลายเป็นสัตว์จรจัดของไทย และกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหานี้ได้ เพื่อเป็นอีกหนึ่งการขับเคลื่อนทางสังคมเพื่อลดปัญหาในสังคมไทยให้น้อยลง

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการผลิตภาพยนตร์นิเมชันสองมิติ แนวชีวิตและผจญภัยของนาก
2. เพื่อสร้างจิตสำนึกในการเลี้ยงสัตว์เลี้ยง

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเทคนิคสองมิติ แนวชีวิตและผจญภัยของนาก มีความยาว 3 นาที รูปแบบ 16 : 9 ความละเอียด 1080p ทำการวาดงานศิลป์และแอนิเมทด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop ปรับแต่งเทคนิคพิเศษและภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effects ตัดต่อและใส่เสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro ไม่มีเสียงพูดของตัวละคร มีเสียงและดนตรีประกอบนาก

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสองมิติแนวชีวิตและผจญภัย โดยเล่าเรื่องราวติดตามชีวิตของตัวละครเอกซึ่งเป็นนากตัวหนึ่ง มีการใช้ขนาดภาพและมุมมองของสัตว์ ใช้เทคนิคการออกแบบทางศิลป์เพื่อให้ภาพเห็นจริงและสื่อสารเรื่องราว ด้วยโทนสีหลักเป็นสีเทาผสมกับเทจเจอร์แบบรอยชอร์คขีดเขียนช่วยทำให้ภาพดูหตุหุ้และเศร้าเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล
 - ศึกษาข้อมูลกฎหมายพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ.2535 เพื่ออ้างอิง
 - ศึกษาข้อมูลการนำนากมาเป็นสัตว์เลี้ยง เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงในการเขียนบท
 - ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์นากเล็กเล็บสั้น เพื่อนำไปใช้ออกแบบตัวละคร
 - ศึกษาตัวอย่างพฤติกรรมการใช้ชีวิตและการเคลื่อนไหวของนากเล็กเล็บสั้น เพื่อนำไปใช้เป็นต้นแบบในการแอนิเมทตัวละครนาก
 - ศึกษาสถานที่สภาพแวดล้อมที่มีการพบนากในเขตชุมชนของมนุษย์ เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลอ้างอิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีการเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครที่เป็นสัตว์ เพื่อศึกษาเทคนิคการใช้ภาพเล่าเรื่องและมุมกล้อง โดยภาพยนตร์แอนิเมชันที่ศึกษามี ดังนี้

Zootopia (2016) ภาพยนตร์แอนิเมชันจากค่าย Disney

The Secret Life of Pets (2016) ภาพยนตร์แอนิเมชันจากค่าย Illumination Entertainment

White Fang (2018) ภาพยนตร์แอนิเมชันออริจินัลเน็ตฟลิกซ์

- ศึกษาการออกแบบงานศิลป์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง “Feral” โดย Daniel Sousa

2. เตรียมการก่อนกระบวนการทำ

- เขียนบทภาพยนตร์
- เขียนสตอรี่บอร์ด
- ทำแอนิเมติก
- ออกแบบฉากและตัวละครในเรื่อง

3. กระบวนการทำ

- วาดฉากและส่วนประกอบที่ไม่มีการเคลื่อนไหว
- แอนิเมทตัวละครและส่วนประกอบที่มีการเคลื่อนไหว
- นำภาพที่แอนิเมทแต่ละภาพมาเรียงต่อกันเป็นฟุตเทจ

4. หลังกระบวนการทำ

- นำฟุตเทจไปตัดต่อเรียบเรียง
- ปรับแต่งแสงและสีของภาพ
- ใส่ข้อความ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้กระบวนการคิด เตรียมการผลิต และผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแนวชีวิตและผจญภัยของนาก
2. ได้ฝึกฝนเรียนรู้การออกแบบงานศิลป์เพื่องานภาพยนตร์แอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูลสำหรับอ้างอิง

2.1.1 ข้อมูลกฎหมายพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ.2535

นากเล็กเล็บสั้นจัดเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองของไทยตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535 ซึ่งห้ามมิให้ครอบครอง เว้นแต่จะได้รับอนุญาต นอกจากนี้ นากเล็กเล็บสั้นยังมีสถานภาพเสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ ตามบัญชี Red List ของ IUCN ที่ได้รับการคุ้มครองในระดับสากลอีกด้วย ข้าพเจ้าศึกษาข้อมูลกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับนากด้วยการอ่านจากเว็บไซต์เพื่อใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงให้กับตัวละครหลักในเรื่องซึ่งเป็นนากเล็กเล็บสั้น

2.1.2 ข้อมูลการนำนากมาเป็นสัตว์เลี้ยง

ข้าพเจ้าค้นหาข้อมูลจากการอ่านข่าวจากเว็บไซต์ข่าวมติชน เว็บไซต์ข่าวไทยรัฐ เว็บไซต์ข่าว Thai PBS เว็บไซต์พันทิป เว็บไซต์ Youtube และ Facebook จากการค้นหาข้อมูลพบว่าโดยส่วนมากนากโตและลูกนากจะถูกจับมาจากแหล่งที่อยู่อาศัยตามธรรมชาติ เพื่อนำมาแอบขายอย่างผิดกฎหมาย ทั้งขายผ่านช่องทางออนไลน์หรือแม้กระทั่งขายผ่านร้านขายสัตว์เลี้ยงในตลาดนัด ผู้ซื้อที่ซื้อนากมาเลี้ยงส่วนใหญ่ไม่ทราบข้อมูลหมายว่านากเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง และอยากเลี้ยงเพราะเห็นสื่อคลิปวิดีโอหรือภาพน่ารักของนาก ผู้เลี้ยงนากบางคนไม่มีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติของนาก เช่น การให้อาหารของแมวหรืออาหารของมนุษย์ให้นากกินซึ่งอาหารเหล่านั้นไม่ดีต่อสุขภาพของนาก หรือทนกับพฤติกรรมบางอย่างของนากไม่ไหว ส่วนใหญ่ที่ข้าพเจ้าได้อ่านข้อมูลที่คนเลี้ยงหน้ากลัวถึงพฤติกรรมที่ไม่ดีของนากนั้นมีดังนี้ เป็นสัตว์สังคมหากเหงาจะร้องเสียงดัง หากโมโหจะกัดแม้เป็นเจ้าของจึงเป็นสัตว์ที่มีนิสัยค่อนข้างดุ ทำกลิ่นประกาศอาณาเขต ก่อให้เกิดกลิ่นเหม็น ผู้เลี้ยงที่ทนไม่ได้บางคนจึงแอบนำนากไปทิ้ง



ภาพที่ 2.1 ภาพประกอบข่าวการนำนากมาเป็นสัตว์เลี้ยง โดย มติชนออนไลน์

2.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์นากเล็กเล็บสั้น

นากเล็กเล็บสั้นเป็นนากขนาดเล็กที่สุดในโลก น้ำหนักไม่เกิน 3 กิโลกรัม ขนตามลำตัวมีสีเทาเข้มหรือสีน้ำตาล แต่สีขนบริเวณท้องจะอ่อนกว่า สามารถเปลี่ยนสีขนได้ตามฤดูกาล ลักษณะเด่นคือพังผืดบริเวณนิ้วเท้าจะมีขนาดเล็กลง ช่วยให้นิ้วเคลื่อนไหวได้คล่องตัวมากขึ้น ได้ค่อมสีขาว มีจมูกที่สั้นมากกว่านากชนิดอื่น ๆ ตัวที่ยังไม่โตเต็มวัยจะมีจมูกยาว และโค้งกว่า เมื่ออายุได้ 5 สัปดาห์จมูกก็จะหดสั้นลง หางยาวถึง 30 เซนติเมตร จึงทำให้มันใช้หางเป็นหางเสือในการแหวกว่ายน้ำได้อย่างอิสระ และสามารถดำน้ำได้ลึกกว่า 91 เมตร นาน 4 นาที เพื่อหาอาหาร และถึงแม้จะอยู่บนบกก็มีความคล่องแคล่วว่องไวไม่ต่างกัน เฉลี่ยอายุขัยของนากจะอยู่ที่ 10 ปี

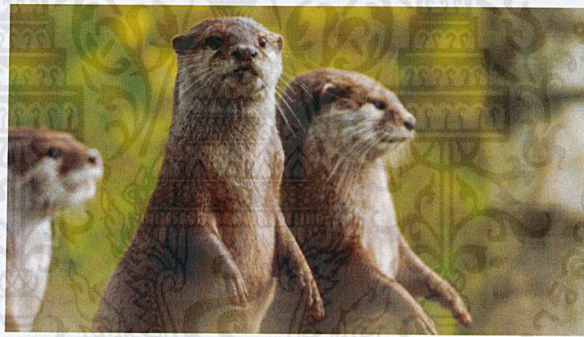
นากเล็กเล็บสั้นมีความสามารถปรับตัวให้อยู่ในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ในธรรมชาติจะอาศัยอยู่ใกล้แหล่งน้ำ เช่น ลำธารขนาดเล็ก, ป่าชายเลน, ริมทะเลสาบ, ห้วย, หนอง, คลอง, บึง หรือแม้แต่ในพื้นที่ชุ่มน้ำที่เป็นเขตเกษตรกรรมของมนุษย์ เช่น ตามท้องร่องสวนต่าง ๆ อาหารหลักได้แก่ สัตว์น้ำชนิดต่าง ๆ มักอาศัยอยู่เป็นฝูงเล็ก ๆ

ที่มา : ภาพข่าวการนำนากมาเป็นสัตว์เลี้ยง [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

https://www.matichon.co.th/region/news_174366

นากเล็กเล็บสั้นไม่ได้ใช้หนวดเป็นประสาทสัมผัสในการรับรู้เหมือนนากชนิดอื่น ๆ เพราะมีประสาทสัมผัสอยู่ที่ขาหน้า ออกลูกตามโพรงไม้หรือโพรงหินที่มีอยู่แล้ว เพราะขาหน้าไม่แข็งแรงพอจะขุดโพรงริมตลิ่งได้เหมือนนากชนิดอื่น ๆ ออกหากินในเวลากลางคืน บางครั้งอาจพบได้ตั้งแต่ช่วงพลบค่ำจนถึงรุ่งเช้า

ข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์นากเล็กเล็บสั้นเพื่อใช้อ้างอิงในการสร้างตัวละครหลักของเรื่อง สิ่งที่ข้าพเจ้าได้นำไปใช้ในโครงการนี้ที่เห็นได้ชัดคือเรื่องของลักษณะทางกายภาพที่ข้าพเจ้าได้นำไปเป็นพื้นฐานในการออกแบบลักษณะหน้าตาของตัวละครและสภาพแวดล้อมที่นากเล็กเล็บสั้นอาศัยอยู่ที่ข้าพเจ้าได้นำไปออกแบบเป็นฉากหลังสำหรับใช้ในเรื่องราว สาเหตุที่ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลนี้มาใช้ในการออกแบบงานศิลป์และตัวละครเพราะเห็นว่าเป็นข้อมูลสำคัญที่ควรทำให้ผู้ชมได้รับทราบอย่างถูกต้องมากที่สุด



ภาพที่ 2.2 ภาพนากเล็กเล็บสั้น โดย Marwell Zoo

2.1.4 ศึกษาตัวอย่างพฤติกรรมการใช้ชีวิตและการเคลื่อนไหวของนากเล็กเล็บสั้น

ข้าพเจ้าศึกษาข้อมูลจากการไปสังเกตนากที่สวนสัตว์และดูรูปภาพกับคลิปวิดีโอทางอินเทอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูลนี้ไปใช้เป็นต้นแบบในการแอนิเมทตัวละครหลักที่เป็นนาก จากการศึกษาข้าพเจ้าได้เห็นว่านากเป็นสัตว์ที่มีความคล่องแคล่วทั้งบนบกและในน้ำ ขยับตัวอยู่ตลอดเวลาไม่ค่อยอยู่นิ่ง

ที่มา : ภาพนากเล็กเล็บสั้น [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<https://www.marwell.org.uk/zoo/explore/animals/61/oriental-small-clawed-otter>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 ภาพจากคลิปวิดีโอถ่ายจากสวนสัตว์คูสิต

2.1.5 ศึกษาสถานที่สภาพแวดล้อมที่มีการพบซากในเขตชุมชนของมนุษย์

เพื่อนำข้อมูลไปใช้อ้างอิงในการออกแบบสถานที่ในเรื่อง โดยส่วนใหญ่ สถานที่ที่พบซากในเขตชุมชนของมนุษย์มักจะเป็นที่ที่มีน้ำ เช่น ร่องน้ำตามสวนผลไม้ บ่อปลา หรือ คลอง เป็นต้น



ภาพที่ 2.4 ภาพข่าว นากบุกกรุกพื้นที่เกษตร โดย Thai PBS

ที่มา : ภาพข่าว นากบุกกรุกพื้นที่เกษตร [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

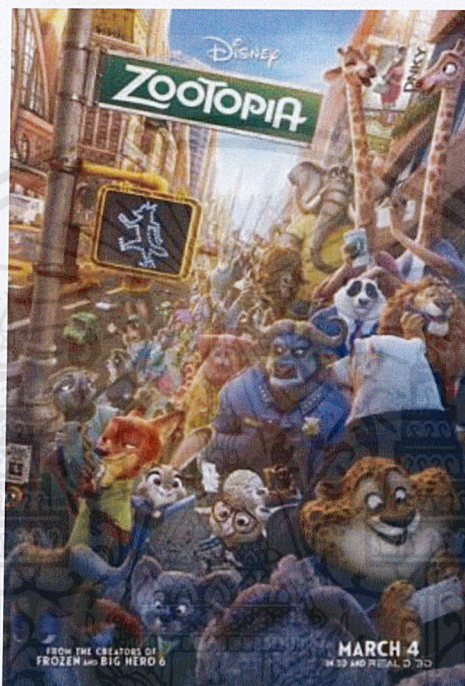
<https://news.thaipbs.or.th/content/272377>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีการเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครที่เป็นสัตว์

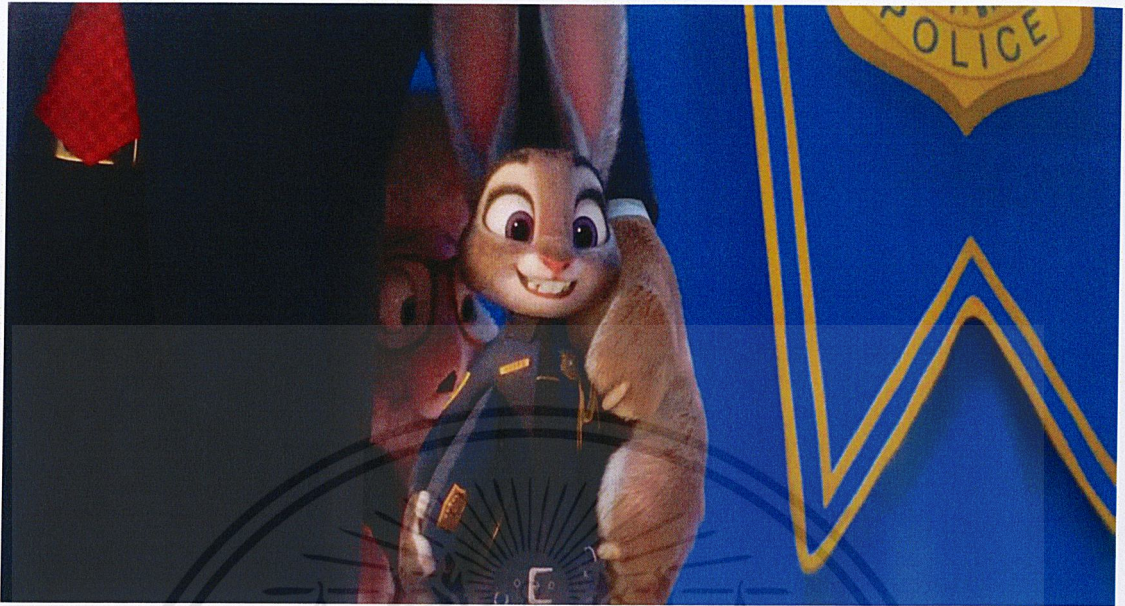
เพื่อศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่องและการใช้มุมกล้อง โดยภาพยนตร์แอนิเมชันที่ข้าพเจ้าศึกษามี ดังนี้

2.1.6.1 Zootopia (2016) ภาพยนตร์แอนิเมชันจากค่าย Disney



ภาพที่ 2.5 ภาพยนตร์แอนิเมชัน Zootopia โดย Disney

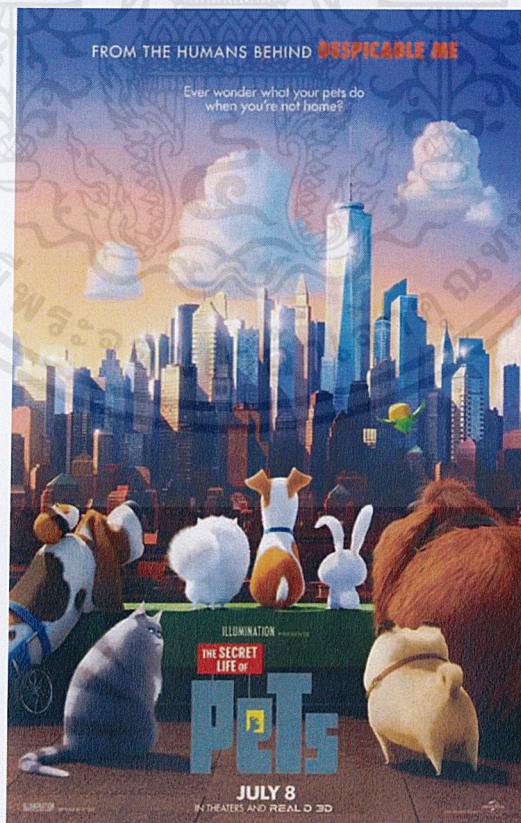
ข้าพเจ้าได้ศึกษาเรื่องการใช้มุมกล้องของเรื่อง Zootopia ได้พบว่าเมื่อตัวละครเอกที่มีขนาดเล็กอยู่ในฉากร่วมกับตัวละครที่ตัวใหญ่กว่า ก็สามารถให้ความสำคัญกับตัวละครเอกโดยที่ตัวละครที่ตัวใหญ่กว่าโดนตัดออกไปจากภาพและปรากฏอยู่แค่บางส่วนได้ การจัดองค์ประกอบภาพที่เน้นให้ตัวละครเอกเด่น ทำให้ตัวละครที่บางส่วนถูกตัดออกจากภาพดูไม่แปลกตาเพราะจะดูเป็นการผลัดระยะและลดความสำคัญลงแทน แต่ส่วนที่ปรากฏในภาพจะต้องมีความชัดเจนที่ดูแล้วรู้ว่าเป็นอะไร เช่นในภาพตัวอย่าง 2.6 ซึ่งเป็นส่วนแขนที่กำลังโอบไหล่ตัวเอกเอาไว้ เป็นต้น ข้าพเจ้าจึงได้นำมุมกล้องนี้ไปใช้เพราะมีฉากที่ตัวละครที่ตัวใหญ่อยู่ร่วมภาพกับตัวละครที่ตัวเล็ก



ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างมุกกล้องจากเรื่อง Zootopia โดย Disney

2.1.6.2 The Secret Life of Pets (2016) ภาพยนตร์แอนิเมชันจากค่าย

Illumination Entertainment



ภาพที่ 2.7 ภาพยนตร์แอนิเมชัน The Secret Life of Pets โดย Illumination Entertainment

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้ศึกษาการเทียบขนาดของตัวละครเมื่ออยู่ร่วมฉากเดียวกันจาก ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Secret Life of Pets เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีตัวละคร ที่เป็นมนุษย์และสัตว์ขนาดเล็กอยู่ร่วมฉากเดียวกันแบบในภาพที่ 2.8 ซึ่งในแอนิเมชันสั้นของ ข้าพเจ้าเองก็มีฉากที่มนุษย์และนากปรากฏอยู่ในภาพร่วมกัน



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างจาก The Secret Life of Pets โดย Illumination Entertainment

ที่มา : แอนิเมชัน Zootopia [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<https://www.imdb.com/title/tt2948356/>

ที่มา : แอนิเมชัน The Secret Life of Pets [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<https://www.imdb.com/title/tt2709768/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6.3 White Fang (2018) ภาพยนตร์แอนิเมชันอริจินัลเน็ตฟลิกซ์



ภาพที่ 2.9 ภาพยนตร์แอนิเมชัน White Fang โดย Netflix

ข้าพเจ้าได้ศึกษาการใช้มุกล้อจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง White Fang ในเรื่องได้มีการใช้มุกล้อแทนสายตาของตัวละครเอกที่เป็นสุนัขป่า ข้าพเจ้าเห็นว่าเป็นมุกล้อที่เหมาะสมนำมาใช้ในการสื่อให้ผู้ชมรู้ว่าตัวละครที่เป็นสัตว์ซึ่งไม่สามารถสื่อสารภาษาของมนุษย์ได้นั้นกำลังสนใจอะไร หรือมีความรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่ตัวละครเห็น ข้าพเจ้าจึงได้ใช้มุกล้อแทนสายตาเพื่อสื่อสารความคิดของนาโกในแอนิเมชันสั้นของข้าพเจ้าด้วยเช่นกัน

ที่มา : แอนิเมชัน White Fang [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<https://www.imdb.com/title/tt5222768/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างภาพมุกกล้องแทนสายตาจากเรื่อง White Fang โดย Netflix

2.1.7 ศึกษาการออกแบบงานศิลปะจากแอนิเมชันสั้น “Feral”

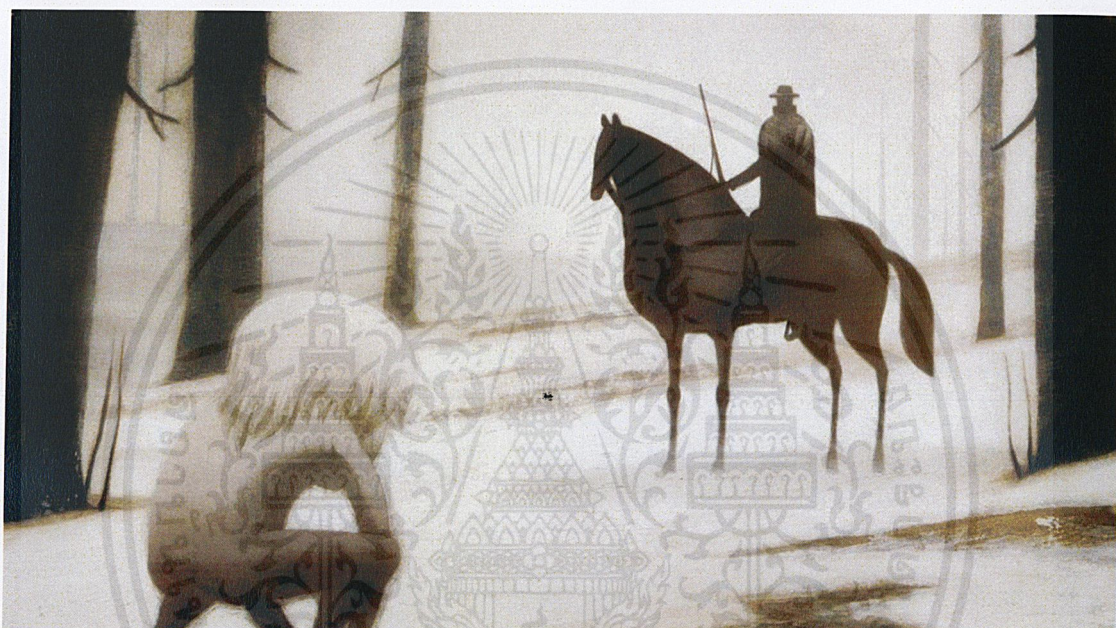
ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง “Feral” มีเนื้อหาในเชิงสะท้อนอารมณ์และใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบเหนือจริง เช่น การเปลี่ยนฉากด้วยเทคนิคการเปลี่ยนรูปจากรูปหนึ่งเป็นอีกรูปอย่างแนบเนียน (Morphing) เป็นต้น งานออกแบบศิลปะของแอนิเมชันสั้นเรื่องนี้จึงมีการใช้โทนสีที่หม่นหมองและการใช้รูปทรงที่ถูกดัดแปลงให้เห็นความเป็นจริง



ภาพที่ 2.11 ภาพจากแอนิเมชัน เรื่อง Feral โดย Daniel Sousa

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สีในแอนิเมชันสั้นเรื่อง Feral ใช้สีขาว เทา ดำ เป็นหลัก ส่วนสีอื่นๆถูกผสมด้วยสีหลักเพื่อลดค่าความสดลงมา ทำให้โดยรวมเป็นภาพที่มีสีอมเทา ตามหลักจิตวิทยาแล้วสีเทาให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเงียบ สุขภาพ สุขุม ถ่อมตน สีนี้มีข้อดีคือทำให้เย็น แต่สร้างความรู้สึกลม่นหมองได้ ซึ่งเหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างสะเทือนอารมณ์



ภาพที่ 2.12 ภาพจากแอนิเมชัน เรื่อง Feral โดย Daniel Sousa

การใช้รูปทรงในเรื่อง Feral ข้าพเจ้ามีความเห็นว่าเพราะเป็นแอนิเมชันที่มีการเล่าเรื่องแบบเหนือจริง จึงใช้รูปทรงที่ดัดแปลงจากของจริงอย่างมาก เพื่อการสื่อความหมายบางอย่าง ตัวอย่างเช่น ม้าในรูปที่ 2.12 ม้าเป็นสัตว์ที่แข็งแรงและชอบวิ่งจึงมีช่วงอกที่ใหญ่และขาที่เรียวแข็งแรง ในเรื่อง Feral จึงผลักรูปทรงนี้ให้หน้าอกของม้าใหญ่และขาที่เรียวเล็กแต่เห็นข้อต่อปูดโปนเกินจริง การผลักรูปทรงให้เกินจริงนี้ทำให้ม้าดูแข็งแรงก้ำก๋ายแตกต่างจากรูปทรงของเด็กที่ดูตัวเล็กและบอบบาง ความแตกต่างทางด้านรูปทรงที่เห็นได้ชัดนี้ทำให้ภาพดูน่าสนใจ ไม่ซ้ำซากน่าเบื่อจนเกินไปอีกด้วย

ในแอนิเมชันสั้นของข้าพเจ้าจึงได้มีการใช้รูปแบบงานศิลป์ที่ใช้สีหม่นหมอง อมเทา และรูปทรงที่ตัดแปลงโดยใช้งานออกแบบศิลป์ของเรื่อง “ Feral ” เป็นต้นแบบ เพราะสามารถสื่อสารความเป็นแอนิเมชันสะท้อนอารมณ์ได้เป็นอย่างดี

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 2D Animation

คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นได้ทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมี ความเหมือนจริงพอสมควรและการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก เช่น ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏ ตามเว็บต่างๆ รวมทั้ง Gif Animation

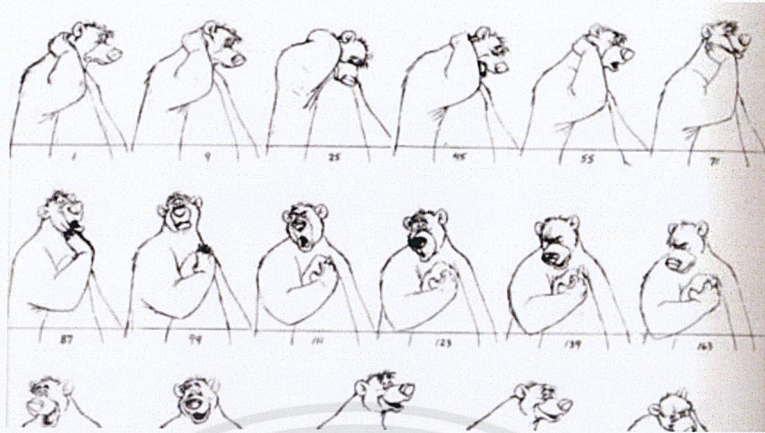


ภาพที่ 2.13 ภาพแอนิเมชันสองมิติ โดย Disney

2.2.2 Traditional Animation

หรือ Hand Drawing Animation หรือ 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวที่เกิด จากการวาดภาพที่ละภาพหลายๆพื้นภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องโดยใช้เวลาไม่กี่วินาที เช่น 1 วินาที ใช้รูป 24 เฟรม เป็นภาพเคลื่อนไหว สมัยแรกเริ่มที่มักจะใช้การวาดด้วยมือ งานประเภทนี้พบเห็นได้ทั่วไปในการทำภาพเคลื่อนไหวยุคแรก ๆ ซึ่งใช้เทคนิคการวาดด้วยมือที่ละ แผ่น ข้อดีของการทำภาพเคลื่อนไหวชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าชม แต่มีข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) จำนวนมากและต้นทุนการผลิตสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 ภาพการแอนิเมทแบบ Traditional Animation โดย Disney

โครงการของข้าพเจ้าเป็นแอนิเมชันสองมิติที่ใช้เทคนิคแบบ Traditional Animation สาเหตุที่ข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิคนี้เพราะจะสามารถเคลื่อนไหวได้อิสระเหมาะสมที่จะใช้สำหรับการแอนิเมทตัวนาก และยังสามารถลงรายละเอียดในเรื่องสีและเทกเจอร์ให้กับภาพฉากและตัวละครได้ดี

ที่มา ภาพแอนิเมชันสองมิติ [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<https://www.slashfilm.com/evolution-of-2d-animation/>

ที่มา Traditional Animation [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<http://billybudgenanimation.blogspot.com/2017/02/types-of-animation.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 การเริ่มเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ การผจญภัยของนาก ” เริ่มต้นขึ้นจากการที่ข้าพเจ้าได้ศึกษารวบรวมข้อมูลที่เป็นแล้วนำมาคัดเลือกข้อมูลที่จะใช้ แม้ว่าภาพยนตร์ของข้าพเจ้าจะเป็นแอนิเมชันแต่ก็มีการอิงความเป็นจริงอยู่มาก การใช้ข้อมูลอ้างอิงจึงเป็นสิ่งสำคัญ บทภาพยนตร์ของข้าพเจ้านั้น ได้มีการปรับแก้หลายครั้งเพื่อให้ได้บทที่เหมาะสมที่สุดที่ข้าพเจ้าจะสามารถทำได้ออกมา และเพื่อให้บทภาพยนตร์นั้นเหมาะสมที่จะนำไปทำเป็นแอนิเมชันสองมิติ บทภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วนั้น ข้าพเจ้ามีความเห็นว่าสามารถเล่าเรื่องราวที่ข้าพเจ้าต้องการได้ชัดเจน มีความยาวและความซับซ้อนที่ไม่มากจนเกินไป สามารถควบคุมให้ผลิตออกมาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด

3.2 แก่นเรื่อง (Plot)

ลูกนากเล็กเล็บสั้นถูกมนุษย์จับจากรังเพื่อนำมาขายไปเป็นสัตว์เลี้ยง มันถูกเลี้ยงดูโดยเด็กสาวที่ไม่มีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติของสัตว์ เมื่อนาก โตขึ้นมันได้กัดเด็กสาวผู้เป็นเจ้าของ นากจึงถูกทอดทิ้งและต้องผจญภัยเอาตัวรอดในสถานที่ที่มันไม่คุ้นเคย

3.3 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ในป่าริมคลองมีโพรงรากไม้ซึ่งเป็นรังของครอบครัวนากอยู่ที่นั่น ภายในรังมีลูกนากอายุประมาณสองเดือนกำลังนอนกกันอยู่สามตัว ทันใดนั้นลูกนากได้ยินเสียงกรีดร้องของพ่อและแม่ มันจึงสะดุ้งตื่นขึ้น เสียงร้องดังมาจากด้านนอกของรังทำให้พวกมันไม่สามารถรู้ได้เลยว่าอะไรเกิดขึ้นกับพ่อและแม่ เมื่อเสียงร้องเงียบลงทันใดนั้นก็มียุคหนึ่งก้มตัวลงมองเข้ามาในรัง ลูกนากทั้งสามตัวร้องด้วยความตกใจแล้วถูกมนุษย์จับไป ลูกนากตัวหนึ่งถูกจับมาใส่กรงขายที่ตลาดขายสัตว์เลี้ยงมันถูกเด็กสาวคนหนึ่งซื้อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่บ้านใหม่ลูกนกถูกเด็กสาวตั้งชื่อให้ว่าโกโก้ โกโก้ถูกเด็กสาวเลี้ยงดูได้ไม่ค่อยดีนักเธอจับมันมาบังคับให้สวมใส่เสื้อผ้าสำหรับสัตว์เลี้ยงเพื่อเล่นสนุกกับเพื่อนๆของเธอ โกโก้ไม่ชอบที่ถูกบังคับอย่างมากมันจึงเติบโตขึ้นมาเป็นนกที่นิสัยก้าวร้าว วันหนึ่งโกโก้ถูกเด็กสาวจับติดหางเล่นมันจึงโมโห โกโก้กัดเด็กสาวอย่างแรงจนมือของเธอเป็นแผลเลือดไหล เด็กสาวโกรธโกโก้มากจึงนำมันไปโยนทิ้ง โกโก้สับสนและตกใจที่ถูกทิ้ง ขณะที่โกโก้เดินไปอย่างไร้จุดหมายในสถานที่ที่ไม่คุ้นเคย มันถูกฝูงหนูเข้าโจมตีเพราะได้ไปรบกวนอาณาเขตของพวกหนูเข้า โกโก้ผู้ฝูงหนูไม่ไหวจึงวิ่งหนีไปจนท้องหิวมันก็ได้เจอกับบ่อปลาสวยงามที่มนุษย์เลี้ยงไว้ โกโก้มีท่าทีลังเลใจเล็กน้อยแล้วจึงลงไปในบ่อปลา มันพยายามไล่จับปลาในบ่อแต่ก็ไม่สามารถจับได้ ทันใดนั้นมันก็ได้ยินเสียงมนุษย์ตะโกนไล่ โกโก้จึงรีบขึ้นจากน้ำด้วยความตกใจแล้ววิ่งหนี ระหว่างที่วิ่งหนีนั้นมันก็ถูกก้อนหินก้อนใหญ่ที่มนุษย์ปามากระแทกใส่ที่ลำตัวจนมันกระเด็นตกต่อน้ำทิ้งในบริเวณนั้นไป โกโก้ไหลไปตามต่อน้ำทิ้งจนออกไปที่คลอง มันพยายามตะเกียกตะกายว่ายน้ำในขณะที่ตัวของมันลอยไปตามกระแสน้ำในคลองเรื่อยๆ โกโก้ลอยจนมาเกยตื้นที่ป่าริมคลอง มันอยู่ในสภาพบาดเจ็บเล็กน้อยและหวาดกลัว โกโก้ร้องเรียกหาพวกอย่างเศร้าสร้อยท่ามกลางป่าใหญ่ที่มันไม่รู้จัก

3.4 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

ข้าพเจ้าได้เขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นไว้ในหลายรูปแบบ เพราะมีการปรับแก้หลายครั้งจนกว่าจะได้บทที่เหมาะสมกับการทำงานจนสามารถนำไปเขียนสตอรี่บอร์ดได้ในที่สุด

บทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น ร่างแรก

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง การผจญภัยของนก

ฉาก 1 – ภายใน / ในโพรงไม้ / บ่าย

ลูกนกอายุประมาณ 2 เดือน 3 ตัว นอนกกันอย่างแนบชิดอยู่ในโพรงไม้ใหญ่ แล้วลูกนกทั้ง 3 ตัวก็ต้องสะดุ้งตื่นเพราะเสียงร้องของพ่อและแม่ พวกมันตื่นตระหนกเพราะเสียงที่ได้ยินนั้นเป็นเสียงของความเจ็บปวดและกราดเกรี้ยว เสียงร้องดังเพียงชั่วครู่ก็เงียบลง เหล่าลูกนกทำได้เพียงขดตัวอยู่ด้วยกันอย่างหวาดกลัวในโพรงไม้สายตาจับจ้องไปยังปากโพรงอย่างระแวงระวังภัย

ทันใดนั้นก็มีคนพยักมามองพวกมัน เหล่าลูกนากร้องด้วยความตกใจในขณะที่ถูกมนุษย์ยื่นมือเข้ามาจับตัวออกไปจากโพรง

ฉาก 2 – ภายใน / ร้านขายสัตว์เลี้ยง / กลางวัน

เหล่าลูกนากที่ถูกจับมาโดนใส่ไว้ในกรงตั้งอยู่ภายในร้านขายสัตว์เลี้ยง ลูกนากตัวหนึ่งถูกเด็กสาววัยรุ่นอุ้มขึ้นมาดู เด็กสาวคนนั้นมองลูกนากในมือเธออย่างดีใจและยิ้มให้กับมัน

ฉาก 3 – ภายใน / บ้าน / ป่า

Montage / เด็กสาววางลูกนากลงบนพื้น ลูกนากมองไปรอบตัวก็พบว่าตัวเองอยู่ในบ้านของมนุษย์ / ลูกนากร้องด้วยความหิวโหย เด็กสาวจึงวางถ้วยที่ภายในเต็มไปด้วยอาหารลงตรงหน้าของมัน ลูกนากรีบกินอาหารทันทีส่วนเด็กสาวก็ถ่ายรูปลูกนากโพสต์ลงเฟสบุ๊กแล้วเล่นโทรศัพท์ต่อ / นากรีม โตขึ้นก็เล่นและชน เด็กสาวพยายามจับมาด้วยรูปมันจึงไม่ยอมอยู่นิ่งๆ นากหงุดหงิดที่ถูกเด็กสาวจับให้อยู่นิ่งจึงกัดเด็กสาว เธอสะบัดมือออกเพราะความเจ็บ ตรงที่โดนกัดเป็นแผลถลอกเลือดไหลเล็กน้อย เด็กสาวหงุดหงิดจึงเลิกยุ่งกับนากแล้วไปเล่นโทรศัพท์ต่อ / นากร้องขออาหารแต่เด็กสาวกลับเริ่มแสดงท่าทางรำคาญเสียงร้องของมัน / นากเกาะอ้อนเด็กสาวขอเล่นด้วยแต่เด็กสาวทำเพียงแค่ถ่ายรูปมันโพสต์ลงเฟสบุ๊กแล้วโยนของเล่นให้นากไปเล่น ไกลๆ ส่วนตัวเองก็เล่นโทรศัพท์มือถือต่อ / นากเล่นจนบ้านสกปรกเด็กสาวจึงโมโห จับนากของเธอไปทิ้ง

ฉาก 4 – ภายนอก / ป่ากริมคลอง / เย็นใกล้มืด

นากถูกปล่อยทิ้งไว้ในพื้นที่ป่ารก มันมีท่าทีหวาดระแวงรอบตัวและพยายามร้องหาเจ้านายของมัน นากเดินไปในป่าเพื่อหาทางกลับบ้านแต่ยิ่งเดินก็ยิ่งหลงทางจนมันเริ่มรู้สึกหิว มันเดินมองหาอาหารอยู่นานก็ไม่เจอจนกระทั่งเดินออกไปเจอกับริมคลองซึ่งอีกฝั่งมีบ้านของมนุษย์อยู่ นากมองลงไปใต้น้ำเห็นปลาตัวใหญ่ มันลึงเลอยู่ครู่หนึ่งก่อนจะลงน้ำไปจับปลา มันพยายามจับปลาอยู่หลายครั้งแต่ก็ไม่สำเร็จจึงขึ้นบกที่อีกฝั่งซึ่งมีบ้านมนุษย์อยู่

ฉาก 5 – ภายนอก / บ้านริมคลอง / กลางคืน

นาคเดินสำรวจบริเวณทำน้ำของบ้านมนุษย์ มันเห็นอ่างขนาดใหญ่ซึ่งในนั้นมีปลาแหวกว่ายน้ำอยู่ มันไม่รอช้ารีบจับปลาในอ่างน้ำนั้นทันที แต่โชคร้ายที่มีมนุษย์เดินมาเห็นมันเข้า มนุษย์คนนั้นมีท่าที่ตกใจที่เห็นนาคกำลังจับปลาที่เขาเลี้ยงเอาไว้ เขาส่งเสียงตะโกนไล่พร้อมคว้ามีดปอกมะพร้าวแล้ววิ่งตรงมายังนาคที่กำลังคาบปลาที่จับได้ไว้ในปาก นาคตกใจมากที่เห็นมนุษย์วิ่งไล่ตนมันวิ่งไปที่ทำน้ำโดยที่ยังคาบปลาตัวใหญ่ไว้ในปากแต่ก็ถูกมนุษย์วิ่งมาถึงตัวเสียแล้ว มนุษย์ฟันมีดไล่ไปตรงด้านหน้าของนาคทำให้ต้องหันตัวหลบคมมีดทำให้ไม่โดนฟันที่หัวแต่โดนที่สีข้างแทน นาคเจ็บมากจนส่งเสียงร้องทำให้ปลาที่คาบไว้หล่นลงพื้น มันหันหลังวิ่งหนีไปอีกทางด้วยความตื่นกลัวสุดขีดแม้ว่ามนุษย์คนนั้นจะหยุดวิ่งไล่มันแล้วก็ตาม มันวิ่งผ่านบ้านของมนุษย์จนไปถึงสวนมะพร้าวที่เป็นแบบยกทรง นากรีบหนีลงร่องน้ำในสวนมะพร้าวทันที

ฉาก 6 – ภายนอก / สวนมะพร้าวข้างถนน / กลางคืน

นาคเดินขึ้นมาจากร่องน้ำของสวนมะพร้าวอย่างเหนื่อยล้า มันได้รับบาดเจ็บจากการถูกฟันที่สีข้างเลือดไหลตามเส้นทางที่มันเคลื่อนตัวผ่าน นากรีบบาดแผลมากจนทนไม่ไหวมันหยุดเดินแล้วล้มตัวลงนอน มันหายใจช้าลงเรื่อยๆจนในที่สุดก็หยุดหายใจ

3.4.1 การพัฒนาบท

จากบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง การผจญภัยของนาค ร่างแรก ที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำแก่ข้าพเจ้าว่าฉากช่วงที่นาคถูกเด็กสาวเลี้ยงดูควรทำให้กระชับขึ้น และไม่จำเป็นต้องมีฉากสวนมะพร้าวเพราะจะเป็นฉากที่ต้องใช้เวลาในการทำงานมากเกินไป ข้าพเจ้าจึงได้ทำการแก้ไขให้บทมีความกระชับและมีฉากหรือการกระทำของตัวละครที่ซับซ้อนให้น้อยลงการแก้ไขบทมีดังนี้

ฉากที่สอง ฉากกรงที่ร้านขายสัตว์เลี้ยงข้าพเจ้าได้แก่ฉากที่ตอนแรกจะมีลูกนาคอยู่ในกรงหลายตัวให้มีเพียงลูกนาคที่เป็นตัวเอกอยู่เพียงตัวเดียว ข้าพเจ้ามองว่าการลดจำนวนลูกนาคที่ต้องวาดลงจะช่วยประหยัดเวลาทำงาน และสาระสำคัญที่ว่าลูกนาคถูกจับมาขายยังคงอยู่

ฉากที่สาม ฉากลูกนกถูกเลี้ยงในบ้าน ในตอนแรกฉากนี้ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบ Montage มีหลายเหตุการณ์และการกระทำเกิดขึ้น ข้าพเจ้าคิดว่าอาจจะไม่สามารถทำฉากนี้ได้จริงจึงมีการปรับเปลี่ยนให้เป็นการเล่าเรื่องแบบ Transition แทน และลดจำนวนเหตุการณ์กับการกระทำของตัวละครลง

หลังจากที่สาม ข้าพเจ้าได้ทำการเปลี่ยนรายละเอียดครบทั้งหมด โดยเปลี่ยนให้สุนัขกระซิบขึ้น และใช้ฉากที่มีรายละเอียดน้อยลง โดยการให้นำลูกนก โยนทิ้งแล้วเดินไปไปได้ดูบ้าน โคนฝูงหนูที่ใต้ดูบ้านทำร้ายลูกแมวขี้ไล่วิ่งหนีออกมาเจอกับบ่อปลาสวยงามและพยายามจับปลากิน ลูกมนุษย์เจ้าของปลาไล่ตีด้วยไม้ฉากกระโดดหนีลงคลอง ไหลไปตามน้ำออกจนไปเกยตื้นที่ป่าริมน้ำ จะเห็นได้ว่าข้าพเจ้าได้ตัดฉากที่มีรายละเอียดมากอย่างเช่น ฉากสวนมะพร้าว และลดการทำแอนิเมทฉากการหนีตายของนกจากมนุษย์ที่วิ่งไล่ฟัน ข้าพเจ้ามีความเห็นว่าแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของบท แต่สาระสำคัญที่ว่านกถูกทิ้งให้ต้องผจญกับสิ่งที่มันไม่รู้จักเพื่อเอาชีวิตรอดยังคงอยู่ ข้าพเจ้าจึงพอใจกับการปรับแก้บทที่มาจากในทิศทางนี้ และพยายามที่จะแก้ไขให้บทที่มีรายละเอียดที่น้อยลงแต่ยังสื่อสารเข้าใจ เพื่อประหยัดเวลาในการทำงานต่อไป

บทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น ฉบับสมบูรณ์

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง การผจญภัยของนก

ฉาก 1 – ภายใน / ในโพรงไม้ / บ่าย

ลูกนกอายุประมาณ 2 เดือน 3 ตัว นอนกอดกันอย่างแนบชิดอยู่ในโพรงไม้ใหญ่ แล้วลูกนกทั้ง 3 ตัวก็ต้องสะดุ้งตื่นเพราะเสียงร้องของพ่อและแม่ พวกมันตื่นตระหนกเพราะเสียงที่ได้ยินนั้นเป็นเสียงของความเจ็บปวดและกราดกรี้ยว เสียงร้องดังเพียงชั่วครู่ก็เงียบลง เหล่าลูกนกทำได้เพียงขดตัวอยู่ด้วยกันอย่างหวาดกลัวในโพรงไม้ สายตาจับจ้องไปยังปากโพรงอย่างระแวงระวังภัย ทันใดนั้นก็มีคนุษย์ก้มลงมามองพวกมัน เหล่าลูกนกร้องด้วยความตกใจในขณะที่ถูกมนุษย์ยื่นมือเข้ามาจับตัวออกไปจากโพรง

ฉาก 2 – ภายใน / ร้านขายสัตว์เลี้ยง / กลางวัน

เหล่าลูกนกที่ถูกจับมาโดนใส่ไว้ในกรงตั้งอยู่ภายในร้านขายสัตว์เลี้ยง ลูกนกตัวหนึ่งถูกเด็กสาววัยรุ่นอุ้มขึ้นมาดู เด็กสาวคนนั้นมองลูกนกในมือเธออย่างดีใจและยิ้มให้กับมัน

ฉาก 3 – ภายใน / บ้าน / บ่าย

Montage / เด็กสาววางลูกนกลงบนพื้น ลูกนกกมองไปรอบตัวก็พบว่าตัวเองอยู่ในบ้านของมนุษย์ / ลูกนกร้องด้วยความหิวโหย เด็กสาวจึงวางถ้วยที่ภายในเต็มไปด้วยอาหารลงตรงหน้าของมัน ลูกนกรีบกินอาหารทันทีส่วนเด็กสาวก็ถ่ายรูปลูกนกโพสต์ลงเฟสบุ๊กแล้วเล่นโทรศัพท์ต่อ / นกเริ่มโตขึ้นจึ้เล่นและชน เด็กสาวพยายามจับมาถ่ายรูปมันจึงไม่ยอมอยู่นิ่งๆ นกหงุดหงิดที่ถูกเด็กสาวจับให้อยู่หนึ่งจึงกัดเด็กสาว เธอสะบัดมือออกเพราะความเจ็บ ตรงที่โดนกัดเป็นแผลถลอกๆ เลือดไหลเล็กน้อย เด็กสาวโมโหหนักที่กัดเธอเป็นอย่างมากจึงจับนกโยนทิ้ง

ฉาก 4 – ภายนอก / ริมนน / เย็นใกล้มืด

นากถูกปล่อยทิ้งไว้ที่ริมถนน มันมีท่าที่สับสนแหละหวาดกลัวและพยายามร้องหาเจ้านายของมัน แต่ไม่มีการตอบกลับ นากจึงเดินทางกลับบ้านแต่กลับหลงทางเดินเข้าไปใต้ถุนบ้านของคนอื่น

ฉาก 5 – ภายนอก / ใต้ถุนบ้าน / กลางคืน

นากเดินดมพื้นวนไปมาอยู่ที่ใต้ถุนบ้านเพื่อหาอาหาร ขณะที่มันกำลังยื่นหน้าออกไปนอกใต้ถุนเพื่อดมหาอาหารอยู่นั้นก็มีเศษปลาทอดตกลงมาตรงหน้าของมัน นากสะดุ้งตกใจเล็กน้อยก่อนจะยื่นหน้าไปดมเศษปลา ทันใดนั้นก็มีแมวเพศผู้ตัวใหญ่กระโดดลงมาตรงหน้าของมัน เมื่อแมวสังเกตเห็นนากมันจึงโค้งตัวพองขนชู นากตกใจกลัวแมวเป็นอย่างมากมันร้องขู่กลับใส่แมวแล้วหันหลังวิ่งหนี ระหว่างที่วิ่งหนีแมวอยู่นั้นนากได้บังเอิญวิ่งไปเหยียบหางของหนูตัวใหญ่เข้า หนูร้องด้วยความเจ็บปวดแล้วกัดเข้าที่ขาหน้าของนาก นากร้องและสะบัดหนุออกจากขาของตนแล้ววิ่งหนีไป

ฉาก 6 – ภายนอก / ด้านหลังบ้าน / กลางคืน

นาควิ่งมาทางด้านหลังของบ้านซึ่งอยู่ติดกับริมคลอง นาคหยุดวิ่งเพราะความเหนื่อยล้าและมันยังคงหิวโหย มันเดินดมหาอาหารอีกครั้งจนไปเจอกับอ่างเลี้ยงปลาสวยงาม นาคพยายามจับปลาอยู่ 2 ครั้งในที่สุดก็สามารถจับได้สำเร็จ มันนำปลาที่จับมาได้คาบไว้ในปากและเตรียมตัวที่จะหลบหนีไปหาที่กินอาหารที่ปลอดภัย แต่ทันใดนั้นมันก็ได้ยินเสียงตะโกน เมื่อมันหันไปมองก็พบกับชายเจ้าของปลาวังตรงเข้ามาหา มันพร้อมท่อนไม้ในมือ นาคตกใจวิ่งหนีไปทางคลองพร้อมปลาที่ยังคาบไว้ในปาก แต่มันก็โดนตามทันจนได้และถูกชายคนนั้นฟาดไม้ลงใส่สะโพก นากร้องด้วยความเจ็บปวดทำให้ปลาที่คาบไว้ตกลงพื้น มันรีบกระโดดหนีลงคลองทันทีและถูกกระแสน้ำพัดพาไป

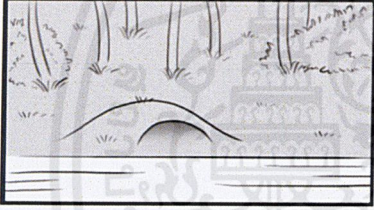
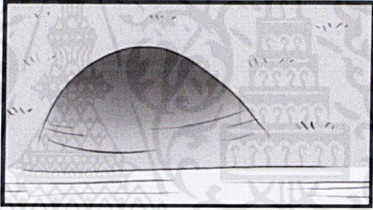
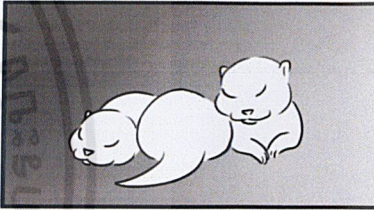



ฉาก 7 – ภายนอก / ปรึมคลอง / กลางคืน

นาคเดินขึ้นมาจากน้ำ มันเดินอย่างเหนื่อยล้าและมีอาการบาดเจ็บที่ขาหน้ากับสะโพก มันหันมองรอบตัวก็พบว่าอยู่ในป่าสถานที่ที่มันไม่รู้จัก มันหวาดกลัว หิวโหย และบาดเจ็บ จึงล้มตัวลงนอนแต่ยังพยายามชูดูร่องหาพวกพ้องของมัน นากร้องเสียงเบาๆเรื่อยๆ ในขณะที่ค่อยๆลดคอลงวางหัวลงที่พื้นและหลับไป

3.5 สตอรี่บอร์ด (Storyboard)

หลังจากได้บทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นที่น่าพอใจแล้ว ข้าพเจ้าก็ได้ทำการเขียนสตอรี่บอร์ดจากบทนั้น แต่เมื่อถูกนำมาวาดให้เห็นภาพก็ได้มีการปรับแต่งต่างไปจากบทที่เป็นตัวหนังสือไปบ้าง ในการนำบทมาวาดเป็นสตอรี่บอร์ด ข้าพเจ้าได้ทำการปรับรายละเอียดเนื้อเรื่องอีกครั้งเพื่อให้ความกระชับและนำไปทำงานได้ง่ายขึ้น

Title: การสอนภัยของนก Date: 24 / 10 / 2018 Name: ษนิกรณ ฐื่น 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

<p>Scene: 1 Shot: 1</p>  <p>Audio: ภาพ LS : ฟ้าเริ่มคลอ</p>	<p>Scene: 1 Shot: 2</p>  <p>Audio: ภาพ LS : โฟรอนากริมคลอ</p>	<p>Scene: 1 Shot: 3</p>  <p>Audio: ภาพ MLS : ลูกนก 3 ตัวนอนกกัน อยู่ภายในโพรง</p>
<p>Scene: 1 Shot: 4</p>  <p>Audio: ภาพ CU : ในหน้าลูกนกตัวหนึ่งกำลังหลับ</p>	<p>Scene: 1 Shot: 4</p>  <p>Audio: เสียงพ่อแม่กรรือ ภาพ CU : ลูกนกตกใจเสียงร้องของพ่อแม่จนตื่น มันรีบหันมองไปทางต้นเสียง</p>	<p>Scene: 1 Shot: 5</p>  <p>Audio: เสียงพ่อแม่กรรือ ภาพ MLS : ลูกนกมองไปทางปากโพรง</p>

ภาพที่ 3.1 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 1

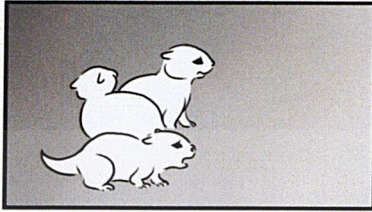
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจนานุกรมของนก

Date: 24 / 10 / 2018

Name: ษนิกร บุญ 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

Scene: 1 Shot: 6



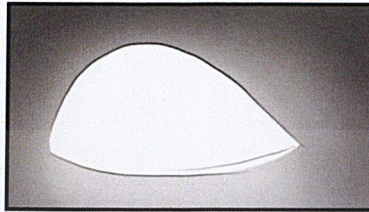
Audio: เสียงพ่อแม่นกร้อง

ภาพ MLS : ลูกนกทั้ง 3 ตัว

มีท่าทีหวาดกลัวเพราะเสียงที่ได้ยิน

พวกมันมองไปทางปากไฟ

Scene: 1 Shot: 7



Audio: เสียงพ่อแม่นกร้องเจ็บลงกันหัน

ภาพ MLS : ปากไฟ

Scene: 1 Shot: 7



Audio: เสียงลูกนกร้อง

ภาพ MLS : คนกับลงมองเข้ามาภายในไฟ

Scene: 1 Shot: 7



Audio: เสียงลูกนกร้อง

ภาพ MLS : คนยื่นมือข้างหนึ่งเข้ามาในไฟ

ลูกนกร้องตกใจและหวาดกลัว

Scene: 1 Shot: 7

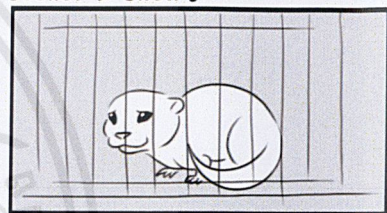


Audio: เสียงลูกนกร้องเมาลงจนเจ็บไป

ภาพ MLS : มือคนยื่นเข้ามาใกล้กล้องมากขึ้น

จนภาพทั้งหมดกลายเป็นสีดำ

Scene: 2 Shot: 8



Audio: เสียงบรรยากาศตลาดขายสัตว์เสียง

ภาพ MS : ลูกนกหมดตัวอยู่ในกรง

ด้วยความหวาดกลัว

ภาพที่ 3.2 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 2

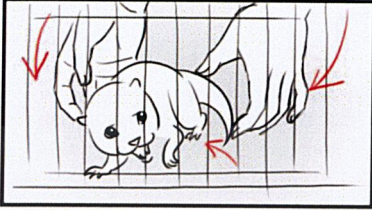
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจนกัยของนก

Date: 24 / 10 / 2018

Name: ชนิกรณ ฐธีน 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

Scene: 2 Shot: 6



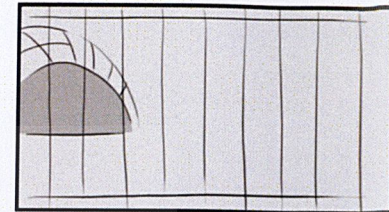
Audio: ลูกนกร้องตใจ
ภาพ MS : มือคูหนึ่งยื่นลงมาจะจับลูกนาก
ลูกนากหวาดกลัวย่นตัวหนี

Scene: 2 Shot: 8



Audio: ลูกนกร้องตใจ
ภาพ MS : ลูกนากถูกอับขึ้นไปจนพ้นพรม

Scene: 3 Shot: 9



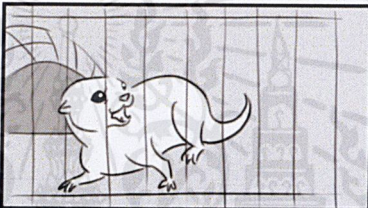
Audio:
ภาพ MS : ตากหลังกรงที่ถูกจัดเตรียม
สำหรับเลี้ยงนาก

Scene: 3 Shot: 9



Audio:
ภาพ MS : ลูกนากถูกวางลงในกรง

Scene: 3 Shot: 9



Audio: ลูกนกร้อง
ภาพ MS : ลูกนกร้องด้วยความหิว

Scene: 3 Shot: 9



Audio: ลูกนากหยุดร้อง
ภาพ MS : มือของคนวางชามอาหารลงในกรง

ภาพที่ 3.3 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 3

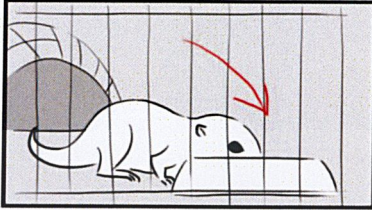
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจนกัยของนก

Date: 24 / 10 / 2018

Name: ชนิทรณ์ ชูชื่น 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

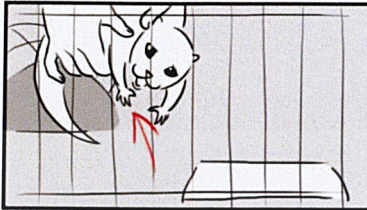
Scene: 3 Shot: 9



Audio: เสียงลูกนกกินอาหาร

ภาพ MS : ลูกนกเข้าไปดมแล้วกินอาหารในชาม

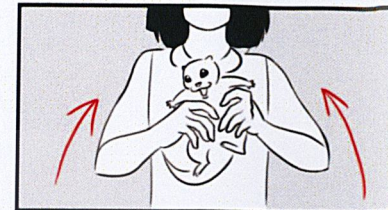
Scene: 3 Shot: 9



Audio: ลูกนกร้อง

ภาพ MS : ลูกนกกำลังกินอาหาร แต่ทันใดนั้นก็ถูกมือของเด็กสาวอุ้มออกไป

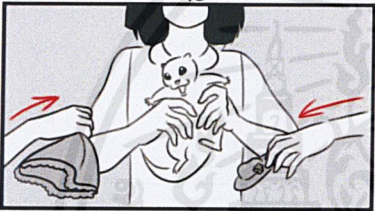
Scene: 3 Shot: 10



Audio:

ภาพ MS : เด็กสาวอุ้มลูกนกมาไว้ระดับอก ลูกนกดันไปมาเพราะไม่ชอบ

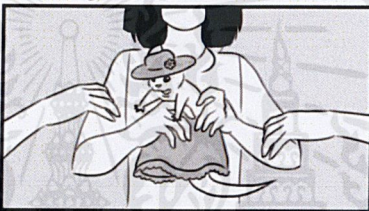
Scene: 3 Shot: 10



Audio: เสียงกลุ่มเด็กสาวหัวเราะ

ภาพ MS : มือยื่นเข้ามาโดยถือชามสำหรับสัตว์ไว้

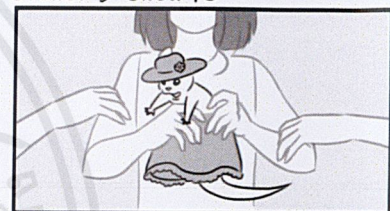
Scene: 3 Shot: 10



Audio: เสียงกลุ่มเด็กสาวหัวเราะ

ภาพ MS : ลูกนกถูกจับแต่ตัวมันดิ้นเพราะไม่ค่อยชอบ

Scene: 3 Shot: 10



Audio: เสียงหัวเราะเบาลงจนเงียบไป

ภาพ MS : ตัวคนจางลง มีเพียงลูกนกที่ยังชัดเจนอยู่

ภาพที่ 3.4 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 4

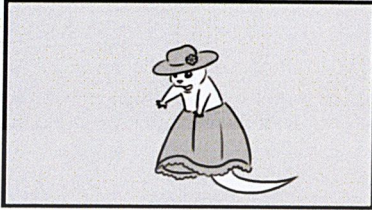
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจนานุกรมของลูก

Date: 24 / 10 / 2018

Name: เชนิทรณี ชูชื่น 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

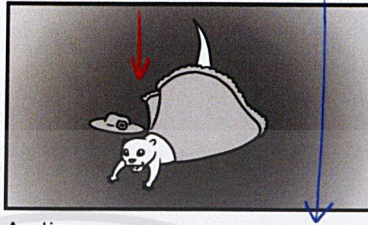
Scene: 3 Shot: 10



Audio:

ภาพ MS : เด็กสาวจางหายไปเหลือเพียงลูกนก

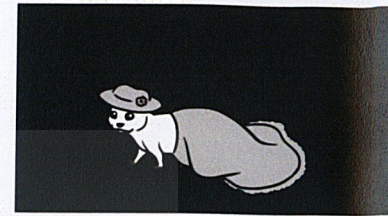
Scene: 3 Shot: 10



Audio:

ภาพ MS : ลูกนกกหันลงไปด้วยเสียง (กลองเคสือตามนก)

Scene: 3 Shot: 10



Audio:

ภาพ MS : ลูกนกกหันลงมาถึงพื้น

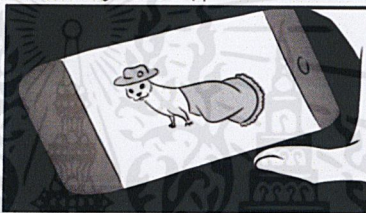
Scene: 3 Shot: 10



Audio: เสียงถ่ายรูป เสียงลูกนกร้อง

ภาพ MS : เพลงเพลงสว่างวาบใส่ลูกนก
จนมันต้องหันตาและร้องอย่างตกใจ

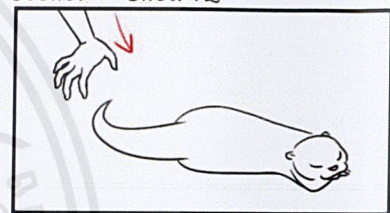
Scene: 3 Shot: 11



Audio: เสียงถ่ายรูป

ภาพ CU : ภาพพ่นกลิ้งโทรศัพท์
นกถูกถ่ายภาพ

Scene: 3 Shot: 12



Audio:

ภาพ MS : นกกำลังนอนหลับ
มือของเด็กสาวยื่นลงมา

ภาพที่ 3.5 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 5

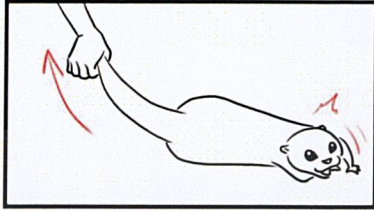
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจนานุกรมของนาก

Date: 24 / 10 / 2018

Name: ษนิกร ฐื่น 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

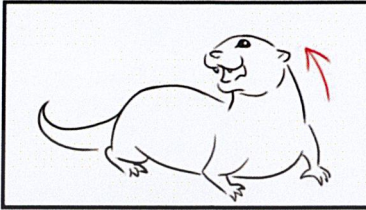
Scene: 3 Shot: 12



Audio: นากร้องตกใจ

ภาพ MS : นากโดนดึงหางตกใจตื่น

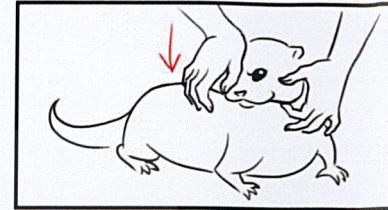
Scene: 3 Shot: 12



Audio: นากร้องไม่พอใจ

ภาพ MS : นากมีท่าที่ไม่พอใจ

Scene: 3 Shot: 12



Audio: เสียงเด็กสาวหัวเราะ

ภาพ MS : นากถูกเด็กสาวเล่นขย่ำหน้า
มันมีท่าที่ไม่พอใจ

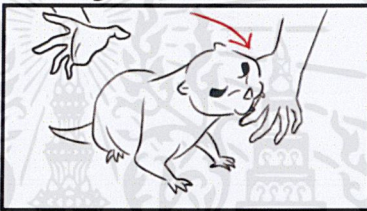
Scene: 3 Shot: 12



Audio:

ภาพ MS : นากขยับตัวออกจากมือ

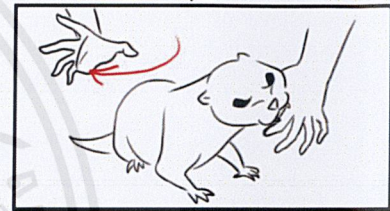
Scene: 3 Shot: 12



Audio: เด็กสาวร้องตกใจและเจ็บ

ภาพ MS : นากกัดมือเด็กสาวเพราะหลุดเซ็ด

Scene: 3 Shot: 12



Audio:

ภาพ MS : มือข้างหนึ่งเข็งขึ้น

ภาพที่ 3.6 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 6

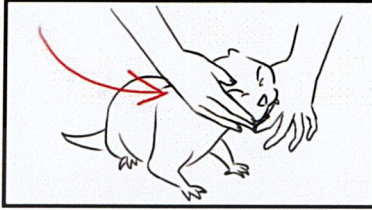
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจนานุกรมของนาก

Date: 24 / 10 / 2018

Name: ษนิสรณ์ ชูชื่น 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

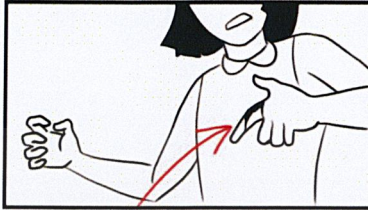
Scene: 3 Shot: 12



Audio: เสียงนากถูกตี

ภาพ MS : มือพาดลงไปที่หัวของนาก
ทันทีที่ถูกกัด

Scene: 3 Shot: 13



Audio: เสียงเด็กสาวร้องเจ็บปวดเบาๆ

ภาพ MS : เด็กสาวรีบกระชากมือกลับ
มาดูแลที่ที่ถูกกัด

Scene: 3 Shot: 13



Audio: เสียงเด็กสาวโกรธ

ภาพ MS : เด็กสาวเขี่ยมือขึ้น เธอโกรธนากมาก

Scene: 3 Shot: 14



Audio: เสียงนากหวาดกลัว

ภาพ MS : มือของเด็กสาวแตะคลุตัวนาก

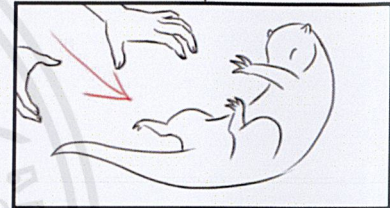
Scene: 3 Shot: 14



Audio: นากร้องดังใจ

ภาพ MS : นากถูกจับขึ้นไปอย่างรวดเร็ว

Scene: 3 Shot: 14



Audio:

ภาพ MS : นากถูกโยน

ภาพที่ 3.7 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 7

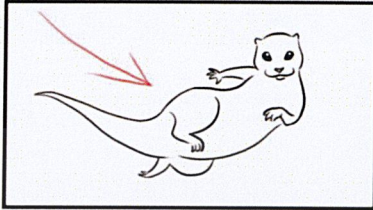
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title:การพจญภัยของบัก

Date: 24 / 10 / 2018

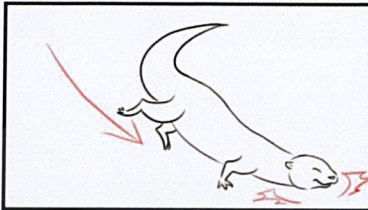
Name: ชนิทรณ์ ชูชื่น 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

Scene: 3 Shot: 14



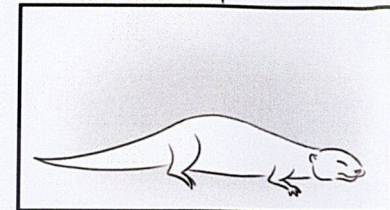
Audio:
ภาพ MS : บากถูกโยนลอยอยู่กลางอากาศ

Scene: 3 Shot: 14



Audio:
ภาพ MS : บากตกกระแทกพื้น

Scene: 3 Shot: 14



Audio:
ภาพ MS : บากอยู่ที่พื้น

Scene: 4 Shot: 15



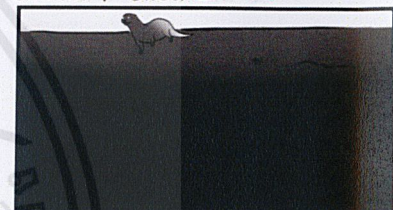
Audio:
ภาพ LS : บ้านยกใต้ถุน

Scene: 4 Shot: 15



Audio:
ภาพ LS : บากเดินเข้าใต้ถุนบ้าน

Scene: 4 Shot: 16 15



Audio:
ภาพ MLS : บากเดินหาอาหารที่ใต้ถุนบ้าน

ภาพที่ 3.8 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 8

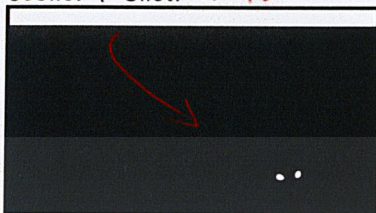
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจญภัยของนก

Date: 24 / 10 / 2018

Name: ษนิกรณ ยูธีน 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

Scene: 4 Shot: ~~15~~ 15



Audio:
ภาพ MLS : นกเดินหาอาหารที่ใต้ต้นไม้

Scene: 4 Shot: ~~17~~ 16



Audio: เสียงหนูร้องเจ็บปวด
ภาพ CU : เท้านกเหยียบหางหนู

Scene: 4 Shot: ~~18~~ 17



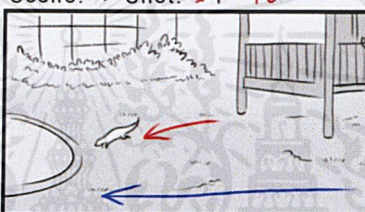
Audio: เสียงหนูร้อง เสียงนกร้อง
ภาพ MLS : ดวงตาของหนูปรากฏขึ้นรอบนก ฟองหนูเริ่มเข้าทำร้ายนก

Scene: 4 Shot: ~~19~~ 18



Audio:
ภาพ LS : นกวิ่งหนีออกจากใต้ต้นไม้

Scene: 4 Shot: ~~19~~ 18



Audio:
ภาพ LS : นกวิ่งไปจอบ่อน้ำ (กลิ้งเคลื่อนไปทางซ้าย)

Scene: 4 Shot: ~~20~~ 19



Audio:
ภาพ CU : ใบหน้านกมองไปที่บ่อน้ำ

ภาพที่ 3.9 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 9

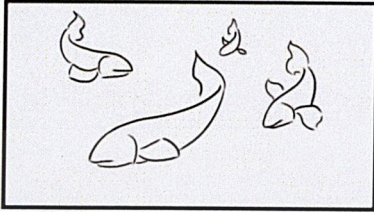
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจญภัยของนาก

Date: 24 / 10 / 2018

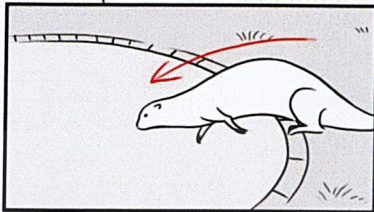
Name: ฌนิรณ ฐีชื่น 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

Scene: 4 Shot: ~~21~~ 20



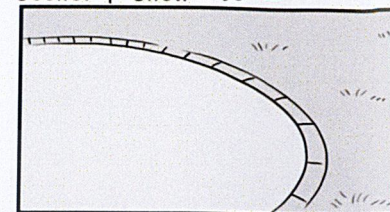
Audio:
ภาพ POV ของนาก : ปลาการ์ตูนว่ายอยู่ในบ่อ

Scene: 4 Shot: ~~22~~ 21



Audio:
ภาพ LS : นากมีท่าก้มลงเล็กน้อยแล้วจึงลงน้ำ

Scene: 4 Shot: ~~22~~ 21



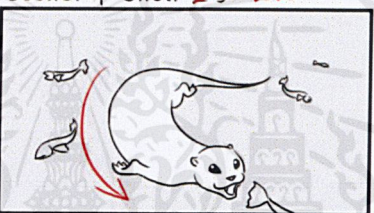
Audio:
ภาพ LS : นากลงไปใต้น้ำ

Scene: 4 Shot: ~~23~~ 22



Audio:
ภาพ LS : นากพยายามว่ายน้ำจับปลา

Scene: 4 Shot: ~~23~~ 22



Audio:
ภาพ LS : นากว่ายน้ำจับปลาไม่สำเร็จ

Scene: 4 Shot: ~~24~~ 23



Audio: เสียงคนตะโกน
ภาพ MS : คนกำลังตะโกนใส่ นาก

ภาพที่ 3.10 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 10

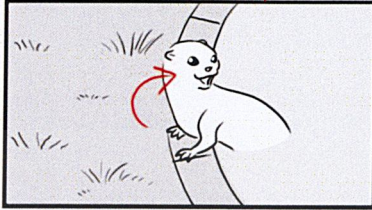
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพวงเวียนของนาถ

Date: 24 / 10 / 2018

Name: ษนิทรศร ชูชื่น 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

Scene: 4 Shot: ~~25~~ 24



Audio: เสียงคนตะโกนไล่
ภาพ LS : นกตกใจหนีไปมองทางต้นเสียว

Scene: 4 Shot: ~~26~~ 25



Audio:
ภาพ MS : นกวิ่งหนีคน

Scene: 4 Shot: ~~27~~ 26



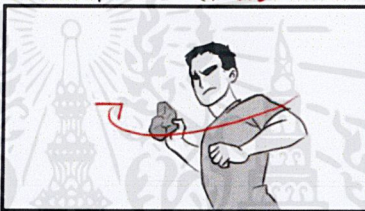
Audio:
ภาพ MS : คนกับลงหยีบก้อนหิน

Scene: 4 Shot: ~~27~~ 26



Audio:
ภาพ MS : คนหยีบก้อนหินขึ้นมา

Scene: 4 Shot: ~~27~~ 26



Audio:
ภาพ MS : คนทำท่าปาก้อนหิน

Scene: 4 Shot: ~~27~~ 26



Audio:
ภาพ MS : คนปาก้อนหินใส่ปาก

ภาพที่ 3.11 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 11

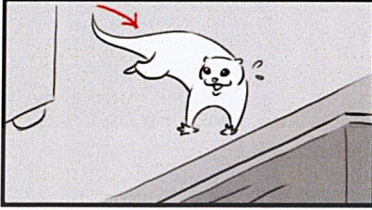
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจญภัยของนาก

Date: 24 / 10 / 2018

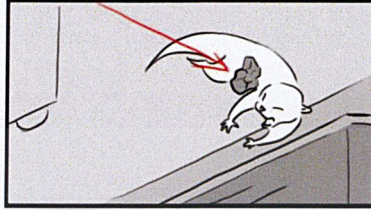
Name: ชนิทรนุ บูชื่น 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

Scene: 4 Shot: ~~26~~ 27



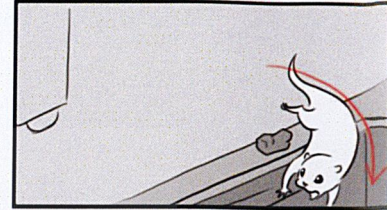
Audio:
ภาพ MLS : นากวิ่งหนีออกมาที่ริมถนน

Scene: 4 Shot: ~~26~~ 27



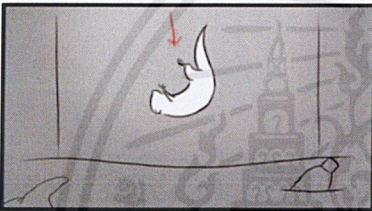
Audio: เสียงนากร้องเจ็บ
ภาพ MLS : นากถูกก้อนหินกระแทกที่ตัว

Scene: 4 Shot: ~~26~~ 27



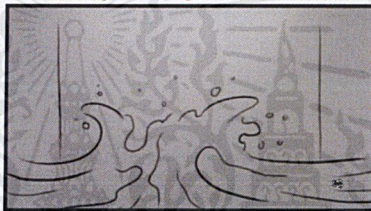
Audio:
ภาพ MLS : นากกระเด็นตก

Scene: 5 Shot: ~~27~~ 28



Audio:
ภาพ LS : นากหล่นลงมาในท่อระบายน้ำ

Scene: 5 Shot: ~~27~~ 28



Audio:
ภาพ LS : นากตกลงน้ำในท่อ

Scene: 5 Shot: ~~28~~ 29



Audio:
ภาพ MLS : นากไหลไปตามกระแสน้ำที่ทิ้งในท่อ

ภาพที่ 3.12 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 12

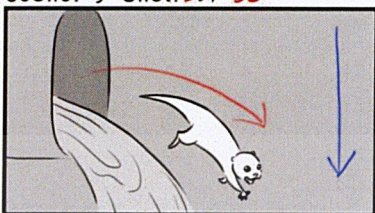
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การพจญภัยของนก

Date: 24 / 10 / 2018

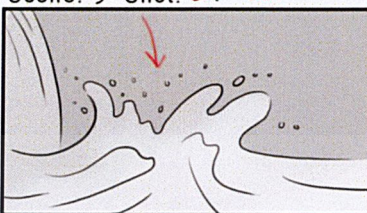
Name: ชนิกรณ ฐะธีน 58020348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

Scene: 5 Shot: ~~31~~ 30



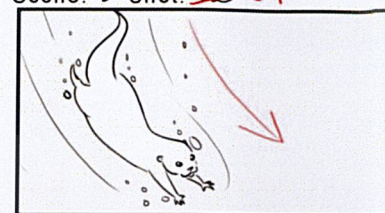
Audio:
ภาพ MLS : นกลอยออกมาจากท่อระบายน้ำ
และตกลงไปยังคลองด้านล่าง
(กล้องเคลื่อนตามนก)

Scene: 5 Shot: ~~31~~ 30



Audio: เสียงนกกตกกระทบน้ำ
ภาพ MLS : นกตกลงคลอง

Scene: 5 Shot: ~~32~~ 31



Audio:
ภาพ MLS : นกตกลงในน้ำ

Scene: 5 Shot: ~~32~~ 31



Audio:
ภาพ MLS : นกกลับตัวว่ายขึ้นด้านบน

Scene: 5 Shot: ~~33~~ 32



Audio:
ภาพ LS : นกโผล่ขึ้นมาเหนือน้ำ

Scene: 5 Shot: ~~33~~ 32



Audio:
ภาพ LS : นกลอยไปตามคลอง

ภาพที่ 3.13 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 13

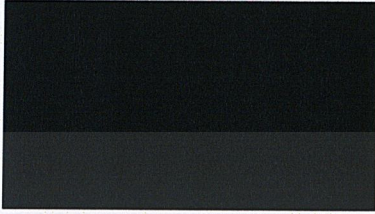
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: การผจญภัยของนาก

Date: 24 / 10 / 2018

Name: เชนิรณ ฐะธีน 58202348 ภาพยนตร์ และ ดิจิทัลมีเดีย

Scene: 5 Shot: ~~31~~ 32



Audio:

ภาพ LS : ภาพค่อยๆมืดจนดำสนิท

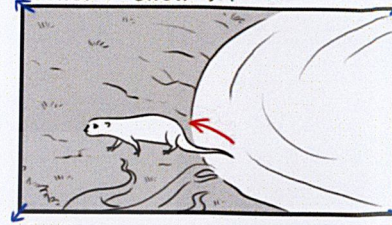
Scene: 6 Shot: ~~34~~ 33



Audio:

ภาพ MS : นากเกาะอยู่ริมฟองคลอง
(กลิ้งซุ่มออกช้าๆ)

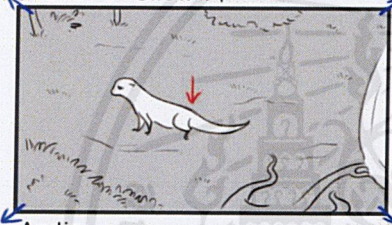
Scene: 6 Shot: ~~34~~ 33



Audio:

กลิ้งซุ่มออกช้าๆ : นากเดินขึ้นฝั่งด้วยความ
เหนื่อยล้าและบาดเจ็บ

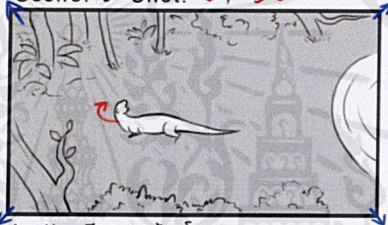
Scene: 6 Shot: ~~34~~ 33



Audio:

กลิ้งซุ่มออกช้าๆ : นากนั่งลงแล้วหันมอง
รอบๆ

Scene: 6 Shot: ~~34~~ 33



Audio: เสียงนากร้องไห้หวอน

กลิ้งซุ่มออกช้าๆ : นากเริ่มร้องหาพวก
แต่ไม่มีเสียงตอบกลับ มันค่อยๆล้มตัวลงนอน

Scene: 6 Shot: ~~34~~ 33



Audio: เสียงนากร้องเบาๆเรื่อยๆ

ภาพ LS : นากยังคงร้องอยู่ในขณะที่กับหัวลง
นอนราบไปกับพื้นด้วยความเหนื่อย
จน

ภาพที่ 3.14 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนเตรียมการผลิตแอนิเมชัน

4.1 ขั้นตอนการเตรียมผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Pre – Production)

การวางแผนการทำงานในการเตรียมทำภาพยนตร์แอนิเมชัน เมื่อมีบทภาพยนตร์และสตอรี่บอร์ดที่สมบูรณ์แล้ว ก็ได้เริ่มขั้นตอนต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การออกแบบตัวละคร
2. การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่ต้องใช้ในเรื่อง
3. การทำแอนิเมติก (Animatic)

4.1.1 การออกแบบตัวละคร

ตัวละครหลักภายในแอนิเมชันสั้นเรื่อง การผจญภัยของนาค จะมี 2 ตัว โดยจะต้องมีการออกแบบให้มีความเป็นเอกภาพไปในทิศทางเดียวกัน แต่มีรูปลักษณ์ที่แตกต่างกัน เพราะตัวละครในเรื่องมีความหลากหลาย เช่น เป็นสัตว์ มนุษย์ เด็ก ผู้ใหญ่ เป็นต้น

4.1.1.1 ตัวละครนาค

ตัวละครนาค เป็นตัวละครเอกของเรื่อง ข้าพเจ้าเริ่มการออกแบบด้วยการวาดภาพร่างของตัวนาคในหลายรูปทรง แล้วเลือกตัวที่มีรูปทรงเหมาะสมที่สุดมาพัฒนาต่อจนเสร็จสมบูรณ์ ตัวละครตัวนี้ปรากฏตัวในเรื่องโดยมี 2 วัย ได้แก่วัยเด็กที่เป็นลูกนาค และนาคโตเต็มวัย ตัวละครนาคเป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นตัวละครที่ผู้ชมต้องเห็นตลอด ข้าพเจ้าจึงให้ตัวละครนี้มีหน้าตาที่น่ารัก เพื่อที่ผู้ชมจะได้รู้สึกพึงพอใจที่เห็น

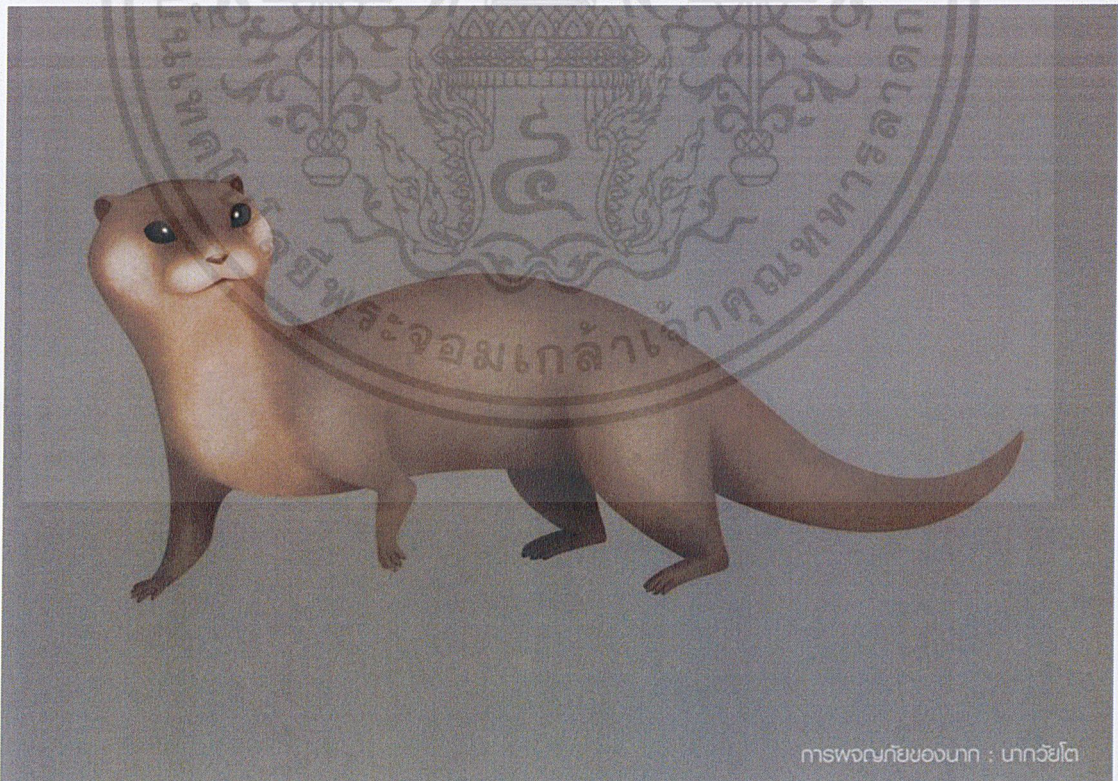
นากเป็นสัตว์ที่มีความคล่องแคล่วทั้งบนบกและในน้ำ ลำตัวดูเลียบลื่น ไบหูเล็กและแทบจะแนบไปกับส่วนหัว ขำพเจ้าจึงเน้นใช้เส้นโค้งและทรงกลมมนเพื่อทำให้นากมีรูปทรงที่นุ่มและดูลื่นไหล เพราะตามหลักจิตวิทยาแล้วทรงกลมกับเส้นโค้งหมายถึง การเคลื่อนไหว ชีวิต นุ่มนวล ส่วนไบหูของนากขำพเจ้าได้ดัดแปลงวาดให้กางออกมาไม่แนบกับส่วนหัวมากเกินไป เพราะหากไบหูแนบไปกับหัวเมื่อตัวละครนี้ถูกมองจากด้านหน้าจะทำให้มองไบหูได้ไม่ชัดเจน และถ้าหากไม่วาดหูไปเลย ก็อาจทำให้ตัวละครดูพิการได้

ขำพเจ้าออกแบบรูปทรงตัวละครโดยพยายามทำให้ภาพที่ออกมามีความชัดเจนดูง่ายสบายตา เพราะเมื่อลงสี งานภาพในเรื่องจะมีการลงเทกเจอร์ไว้ทั้งภาพ ขำพเจ้าจึงไม่ต้องการให้รูปทรงดูซับซ้อน หากเป็นแบบนี้อาจจะทำให้งานภาพของแอนิเมชันเรื่องนี้มีความรกดูไม่สบายตามากเกินไป เนื่องจากในเรื่องนากจะปรากฏในรูปแบบ 2 วัย ได้แก่วัยลูกนากและนากโตเต็มวัย ขำพเจ้าจึงออกแบบให้นากวัยเด็กมีส่วนลำตัวขาหน้าและขาหลังที่สั้นป้อม ดวงตากลมโต ในขณะที่นากวัยโตจะมีสัดส่วนลำตัวขาหน้าและขาหลังที่ยาวกว่า และดวงตาที่เล็กกว่า

นากนั้นตามธรรมชาติมีสีน้ำตาลและส่วนใหญ่เป็นสีน้ำตาลเข้ม แต่สำหรับตัวละครนากของขำพเจ้าได้ใช้สีน้ำตาลที่ไม่เข้มมาก และมีลายสีสว่างตรงช่วงไบหน้า คอ และด้านใต้หน้าอก สาเหตุที่ใช้สีเช่นนี้เพราะเมื่อนำไปวางไว้ในฉากที่สีส่วนใหญ่เป็นสีโทนเย็นสีฟ้า เขียว หรือน้ำเงิน สีน้ำตาลที่ตัวนากจะดูเด่นขึ้นมาตัดกับสีฉากหลัง ทำให้ไม่กลืนไปกับฉากและเป็นจุดดึงสายตาในภาพได้ และเนื่องจากขำพเจ้าต้องการให้โทนสีดูหม่นหมอง สีของตัวละครนากก็ได้ทำการผสมสีเทาลงไปเพื่อลดค่าความสดของสีเช่นเดียวกับสีของฉาก



ภาพที่ 4.1 ตัวละครนทว้ยเด็ก



ภาพที่ 4.2 ตัวละครนทว้ยโต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1.2 ตัวละครเด็กสาว

ตัวละครเด็กสาว เป็นหนึ่งในตัวละครหลักของเรื่อง ตัวละครตัวนี้ชอบตามกระแส เอนานามากมาเลี้ยงโดยไม่ได้ศึกษาธรรมชาติของนากให้ดี เธอแค่เพียงอยากมีเลี้ยงตามกระแสคลิปลีเลี้ยงนากที่มาจากญี่ปุ่น ชอบใช้โซเชียลมีเดียและโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบให้ตัวละครเด็กสาวมีรูปลักษณะที่เป็นเด็กสาวอายุประมาณ 13 ปี สาเหตุที่เป็นเด็กสาวเริ่มเข้าช่วงวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ส่วนใหญ่มีลักษณะนิสัยชอบตามกระแสและลงมือทำโดยไม่คิดไตร่ตรองให้ดีก่อน ทรงผมเป็นผมสั้นเพราะเด็กผู้หญิงในวัยนี้บางส่วนเป็นเด็กนักเรียนชั้นมัธยมต้นที่ยังต้องทำผมสั้น ผมสั้นจึงทำให้ตัวละครดูเด็ก การแต่งกายเป็นตามแบบวัยรุ่นผู้หญิงไทยที่มีจำนวนไม่น้อยชอบใส่กางเกงขาสั้นและเสื้อแขนกุดเพราะอากาศร้อน ข้าพเจ้าออกแบบให้การแต่งกายของตัวละครตัวนี้มีสีที่เรียบไม่มีลาย เพราะไม่ต้องการให้ดูโดดเด่นกว่าตัวละครนากที่เป็นตัวละครเอกของเรื่อง ข้าพเจ้าใช้สีเทาและสีน้ำเงินกับตัวละครเด็กสาวเพราะต้องการให้เธอดูไม่เป็นมิตร เพราะตามหลักจิตวิทยาแล้ว สีโทนเย็นและสีเทาสามารถทำให้เกิดความรู้สึกเย็นชาไม่อบอุ่น เป็นมิตรเหมือนสีโทนร้อน



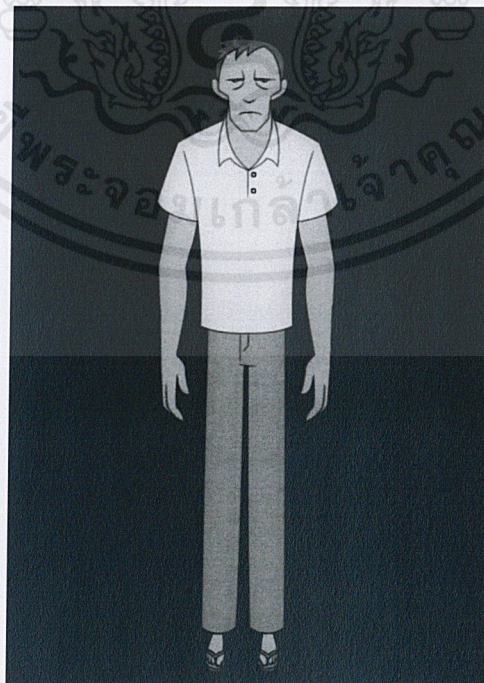
ภาพที่ 4.3 ตัวละครเด็กสาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพ 4.3 ตัวละครเด็กสาวนี้ข้าพเจ้าได้ออกแบบโดยใช้เส้นโค้งเป็นหลัก เพื่อต้องการให้มีรูปทรงที่ดูเป็นผู้หญิงและดูยังเป็นเด็กที่เพิ่งเข้าวัยรุ่น เนื่องจากเส้นโค้งให้ความรู้สึกที่นุ่มนวลเหมือนสรีระของผู้หญิง ส่วนเรื่องสัดส่วนของตัวละคร ข้าพเจ้าใช้สัดส่วนแบบ 1 ต่อ 6 ซึ่งเป็นสัดส่วนของเด็กยังโตไม่เต็มที่ จึงทำให้ตัวละครนี้ยังดูไม่โตเป็นสาวมากตามอายุที่กำหนดไว้

4.1.1.3 ตัวละครชายวัยกลางคน

เป็นตัวละครที่มีการปรากฏตัวให้เห็นชัดเจนในเรื่อง และเป็นตัวละครที่ทำให้เกิดเหตุการณ์เดินเรื่อง จึงต้องมีการออกแบบไว้เช่นกัน ลักษณะของตัวละครจะเป็นชายวัยกลางคนที่ดูไม่เป็นมิตร จึงเน้นใช้ทรงเหลี่ยมเส้นตรงแข็งกระด้างและมุมแหลมซึ่งทำให้รู้สึกอันตราย สัดส่วนของตัวละครตัวนี้ข้าพเจ้าได้ใช้สัดส่วนแบบ 1 ต่อ 7 ส่วนครึ่ง ซึ่งเป็นสัดส่วนมาตรฐานของคนเอเชียโตเต็มวัย ข้าพเจ้าได้วาดให้ตัวละครชายวัยกลางคนมีช่วงบนที่ใหญ่กว่าช่วงล่าง ไหล่กว้างเพื่อให้แตกต่างจากตัวละครเด็กสาวที่มีช่วงไหล่เล็ก และเมื่อช่วงไหล่กว้างจะทำให้ดูแข็งแรงน่ากลัวกว่าไหล่แบบแคบ ไหล่ที่ดูตกลงทำให้ดูไม่สง่าแข็งแรงดูมีอายุ ใบหน้าขมวดคิ้ว แสดงความไม่เป็นมิตรอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.4 ตัวละครชายวัยกลางคน

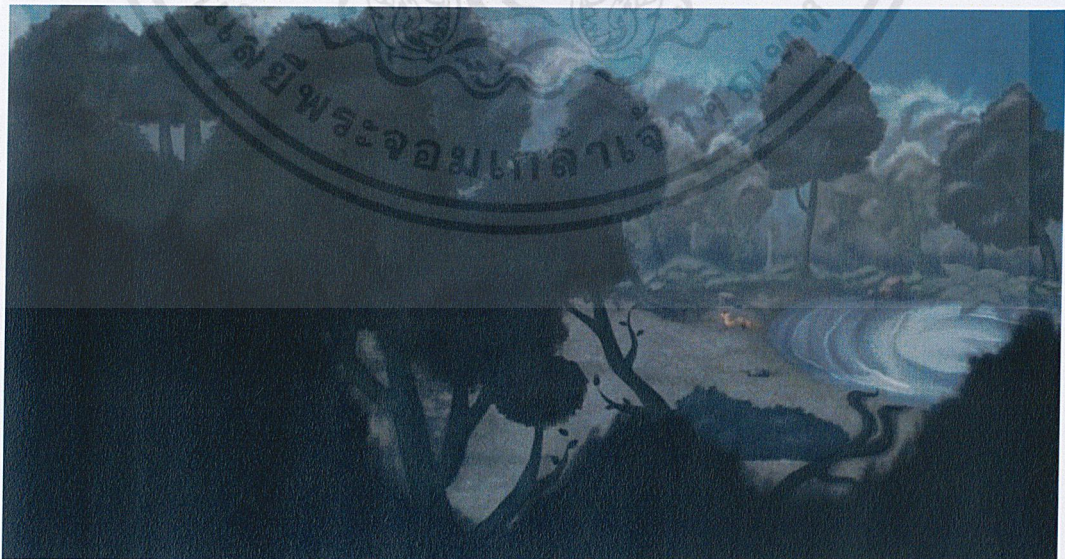
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่ต้องใช้ในเรื่อง

เมื่อข้าพเจ้าได้ตัวละครที่ออกแบบมาสมบูรณ์แล้ว เพื่อเป็นการทดสอบดูว่าตัวละครที่ออกแบบมานั้นจะเหมาะกับภาพฉากหลังแบบไหน ข้าพเจ้าจึงได้ทำการออกแบบภาพที่ล่อนนำตัวละครที่ออกแบบแล้วใส่ลงไป เพื่อดูว่าองค์ประกอบศิลป์แบบไหนจึงจะเหมาะสมดูเป็นทิศทางเดียวกันมากที่สุด



ภาพที่ 4.5 คีวีวีซวลที่วาดจากช็อตในเรื่อง



ภาพที่ 4.6 คีวีวีลที่วาดจากช็อตในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

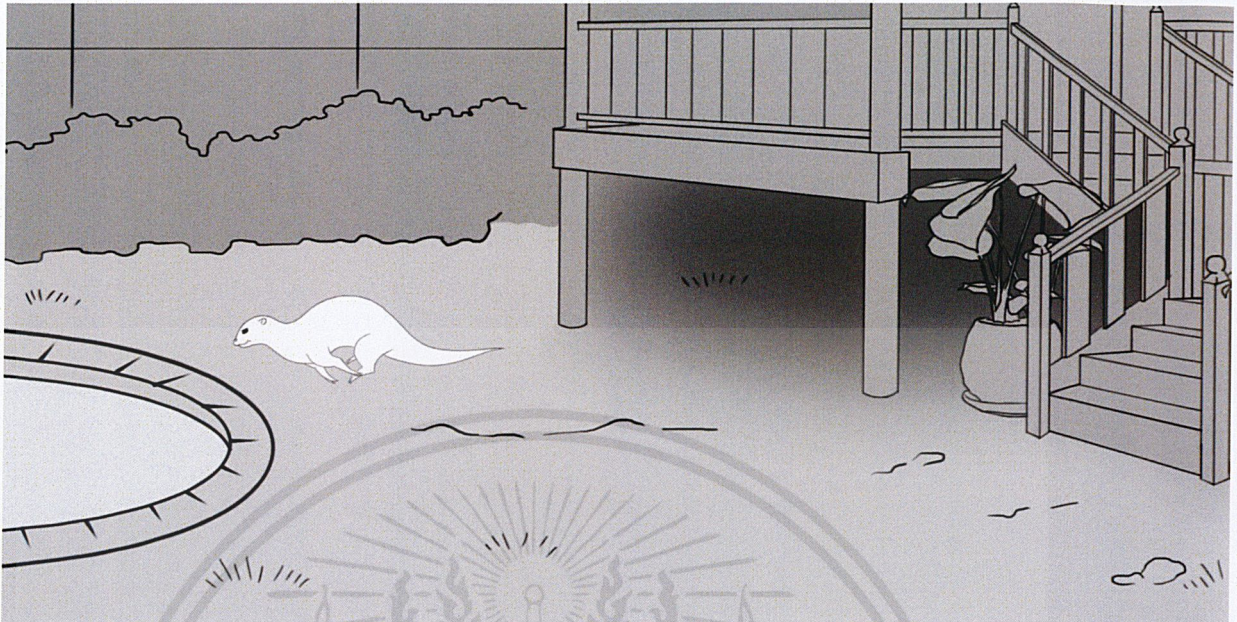
จากการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ในเรื่อง ทำให้เห็นภาพรวมของงานว่า ภาพสมบูรณ์จะออกมาเป็นประมาณไหน และทำให้เห็นข้อผิดพลาดที่ต้องแก้ไข อย่างเช่นภาพที่ 4.7 เมื่อได้ลองวาดออกมาแล้วทำให้เห็นได้ชัดว่ารูปทรงของต้นไม้ดูขัดกับตัวละครเป็นอย่างมาก คือตัวละครมีรูปทรงที่เรียบง่ายชัดเจน แต่ใบไม้ในภาพกลับมีความซับซ้อนยุ่งเหยิงมากเกินไป จึงต้องมีการออกแบบใหม่เพื่อให้ได้แบบที่ดูสวยและเหมาะสมกัน

4.1.3 การทำแอนิเมติก (Animatic)

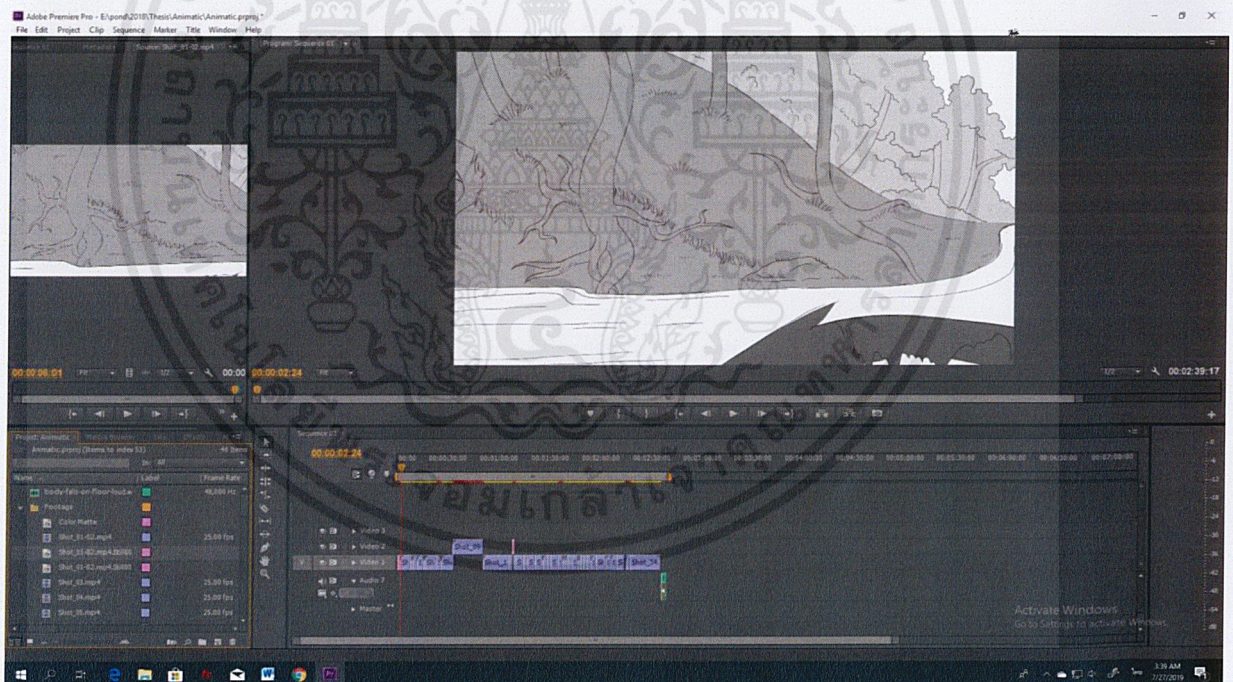
เมื่อมีบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น สตอรี่บอร์ดและ ตัวละครแล้ว ข้าพเจ้าก็ได้ทำแอนิเมติก โดยการนำสตอรี่บอร์ดที่วาดไว้ มาปรับแก้และวาดเพิ่มเติมเพื่อให้เห็นถึงการขยับของตัวละคร ฉาก และกล้องโดยคร่าวๆ ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าได้ทำการจัดวางตำแหน่งฉากและตัวละครให้เรียบร้อยเพื่อที่ในขั้นตอนการผลิตข้าพเจ้าจะได้ไม่ต้องทำในส่วนของตรงนี้ใหม่

แอนิเมติกมีความสำคัญอย่างมาก คือ การทำให้เห็นภาพรวมของงานว่าจะออกมาเป็นประมาณไหน และมีตรงส่วนไหนที่ต้องแก้ไข ก็จะสามารถแก้ไขได้ง่ายและไม่สิ้นเปลืองทรัพยากรในการทำงาน

ในการทำแอนิเมติก ข้าพเจ้าได้ทำการวาดภาพที่จะนำไปใช้ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop cs6 แล้วนำภาพตัวละครที่แอนิเมทโดยคร่าวๆกับภาพร่างฉากหลังไปจัดเรียงด้วย Adobe After Effects และทำการจัดมุมกล้องด้วยโปรแกรมนี้เช่นกัน หลังจากนั้นข้าพเจ้าจึงนำ footage ที่ได้ไปตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro หลังจากนั้นข้าพเจ้าได้ทำการใส่เสียงที่ใช้เป็นต้นแบบสำหรับเสียงจริงที่จะนำมาใส่ในดวงานที่เสร็จสมบูรณ์ เสียงต้นแบบทั้งหมดข้าพเจ้าได้ทำการโหลดจากเว็บไซต์ที่ให้บริการแจกเสียงประกอบฟรี เช่น Youtube Audio Library เป็นต้น



ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่างจากแอนิเมติก



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่างการทำแอนิเมติก

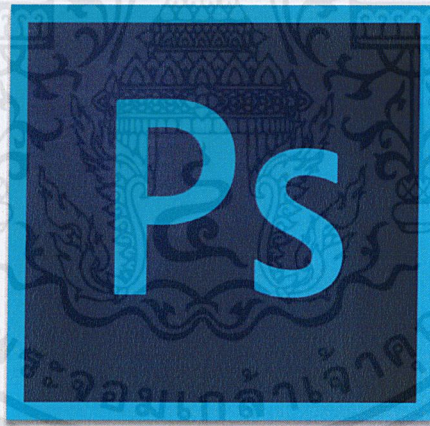
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การผลิตแอนิเมชัน

5.1 กระบวนการทำฉากหลัง

การวาดฉากการลงสีและการแอนิเมทข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop cs6 ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย แม้ว่าจะเป็นโปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพเป็นหลักแต่ในรุ่นหลังๆ ได้มีการพัฒนาให้โปรแกรมเหมาะแก่การวาดและลงสีมากยิ่งขึ้น ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop เพราะใช้งานง่ายและสามารถส่งต่อไฟล์งานให้กับโปรแกรมอื่นในตระกูล Adobe ด้วยกันได้สะดวก



ภาพที่ 5.1 โปรแกรม Adobe Photoshop โดย Adobe Systems

หากฉากไหนมีสิ่งของประกอบฉากที่สามารถใช้ซ้ำกันได้ ข้าพเจ้าจะวาดสิ่งของประกอบฉากแยกไฟล์งานเอาไว้สำหรับนำมาใช้ในฉากต่างๆตามความเหมาะสม

ที่มา : ภาพโปรแกรม Adobe Photoshop [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

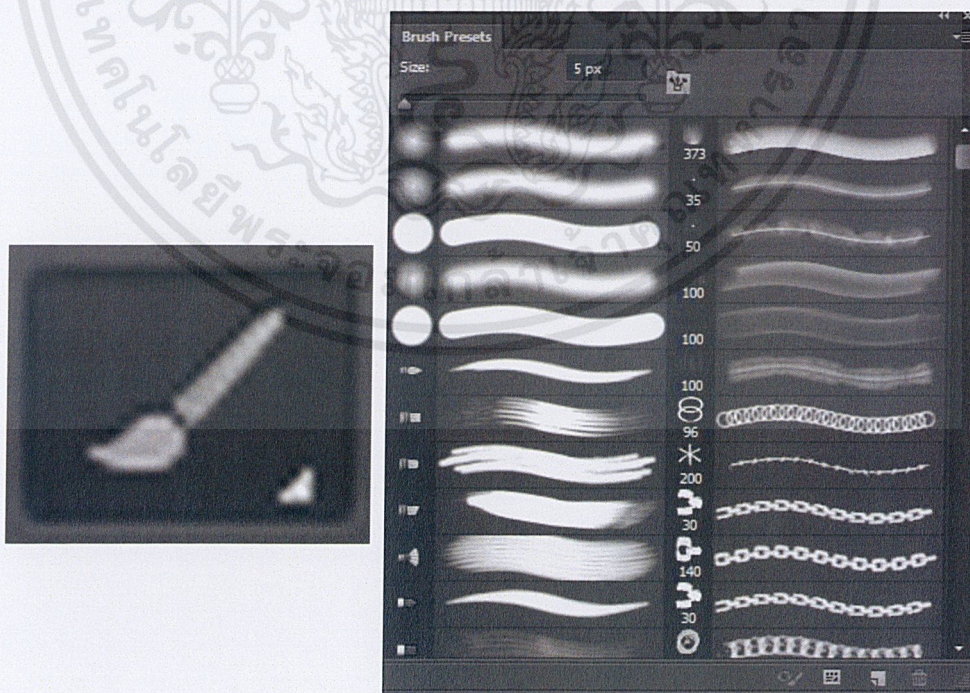
<https://sites.google.com/site/comkruwi/bth-thi-3>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 ภาพสิ่งของประกอบฉากที่แยกไว้ใช้งาน

ในการวาดฉากหลัง ข้าพเจ้าใช้เครื่องมือ Brush Tool เป็นหลักในการวาดลงสีเก็บรายละเอียดของภาพ Brush Tool สามารถเปลี่ยนหัวแปรงได้หลากหลาย เช่นหัวแปรงแบบพู่กันหรือหัวแปรงแบบดินสอ เป็นต้น



ภาพที่ 5.3 ภาพเครื่องมือ Brush Tool

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 1 : “ ฉากรังของนาคที่ป่าริมน้ำ ”

เป็นภาพพื้นหลังของฉากแรกช่วงต้นเรื่อง ซึ่งได้กำหนดไว้ว่าให้ดูมีแสงสว่าง เพื่อที่ตัวแอนิเมชันจะได้ไม่สร้างความรู้สึกสะท้อนอารมณ์ให้ผู้รับชมมากนัก



ภาพที่ 5.4 ภาพเส้นร่างฉากรังของนาคที่ป่าริมน้ำ

ในการวาดฉากหลังขั้นต้นแรก ข้าพเจ้าได้วาดเส้นร่างเพื่อเป็นการกำหนดตำแหน่งและรูปทรงที่เป็นองค์ประกอบของภาพ ข้าพเจ้าได้ทำการลงน้ำหนักสีเทาเพื่อเป็นการกำหนดระยะของส่วนประกอบในภาพคร่าวๆ โดยภาพร่างนี้ข้าพเจ้าได้วาดไว้เพื่อใส่ในแอนิเมติกด้วย



ภาพที่ 5.5 ภาพลงน้ำหนักขาว เทา ดำ ฉากรังของนาคที่ป่าริมน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการวาดฉากหลังขั้นที่สอง ข้าพเจ้าได้ทำการลงสีเป็นค่าน้ำหนักขาว เทา ดำ เพื่อกำหนดน้ำหนักแสงเงาและแบ่งระยะของวัตถุในภาพด้วยความเข้มอ่อนของสี ข้าพเจ้าทำการเก็บรายละเอียดของภาพในขั้นตอนนี้



ภาพที่ 5.6 ภาพย้อมสีฉากหลังของนาคที่ป่าริมน้ำ

ในการวาดฉากขั้นที่สาม ข้าพเจ้าได้ทำการย้อมสีวัตถุในภาพจากสีขาว เทา ดำ ให้เป็นสีที่ต้องการ เนื่องจากฉากเป็นป่าเวลาเช้าจึงใช้สีเขียวอ่อนและใช้สีลำต้นไม้เป็นสีน้ำตาลเข้มเพื่อให้เกิดการแยกกันระหว่างพื้นสีเขียวและต้นไม้ และเหลือส่วนที่เป็นสีเทาไว้เป็นสีคุมบรรยากาศหลักที่ทำให้งานภาพของแอนิเมชันสั้นเรื่อง การผจญภัยของนาค มีความหม่นหมองดูสะเทือนใจ

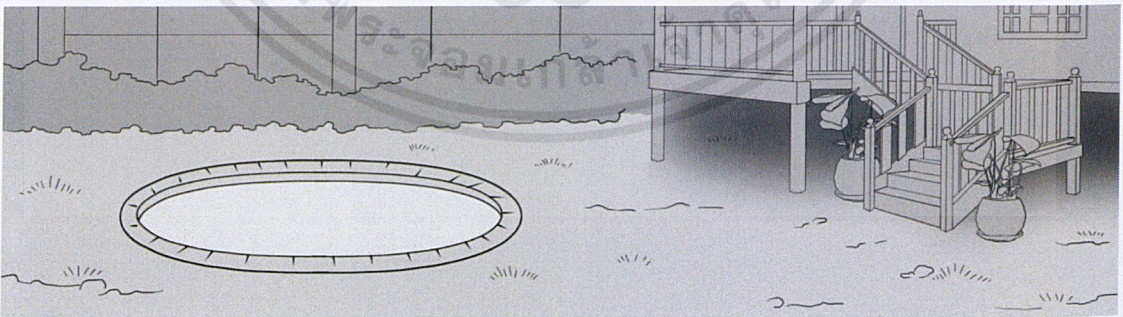


ภาพที่ 5.7 ภาพเก็บรายละเอียดสีฉ่ำกริ่งของนาที่ป่าริมน้ำ

ในการวาดฉากขั้นที่สี่ ข้าพเจ้าได้ทำการตกแต่งเก็บรายละเอียดของภาพ เช่น ปรับแก้สีที่ รากของต้นไม้ เพิ่มน้ำหนักความเข้มให้กับป่าที่อยู่ระยะหลังสุดของภาพ เป็นต้น ข้าพเจ้าทำการใส่ เทกเจอร์ลายดูด้วยซอร์คให้ภาพเสร็จสมบูรณ์

ฉากที่ 4 : “ ฉาก นากวิ่งออกจากใต้ถุนบ้าน ”

เป็นภาพพื้นหลังที่อยู่ในฉากที่ 4 ของเรื่องซึ่งเป็นฉากที่อยู่ช่วงกลางเรื่อง ข้าพเจ้าได้กำหนด ใ่ว่าให้ดูเป็นช่วงใกล้มืด เพื่อที่ตัวแอนิเมชันจะได้เริ่มมีบรรยากาศสีโทนฟ้าน้ำเงินมาช่วยก่อให้เกิด ผู้ชมเริ่มรู้สึกสะเทือนอารมณ์

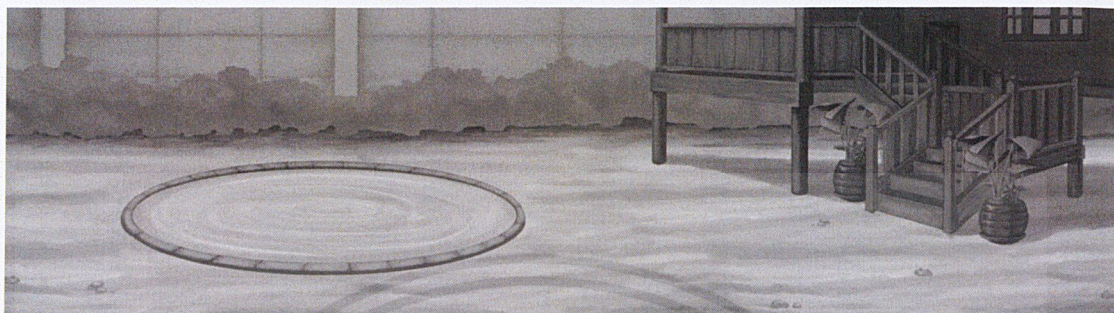


ภาพที่ 5.8 ภาพเส้นร่างฉากนากวิ่งออกจากใต้ถุนบ้าน

ในการวาดฉากหลังขั้นตอนแรก ข้าพเจ้าได้วาดเส้นร่างเพื่อเป็นการกำหนดตำแหน่งและ รูปทรงที่เป็นองค์ประกอบของภาพ ข้าพเจ้าได้ทำการลงน้ำหนักสีเทาเพื่อเป็นการกำหนดระยะและ แสงเงาของส่วนประกอบในภาพคร่าวๆ สำหรับภาพนี้ข้าพเจ้าต้องวาดให้มีความยาวกว่าขนาดภาพ

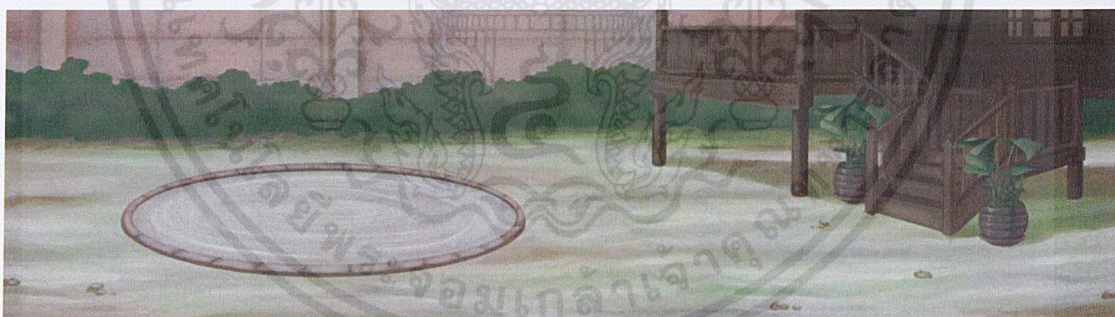
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ใช้ขาย เพราะมีการเคลื่อนที่ด้วยการแทรก (Trucking / Tracking) ไปทางซ้ายมือ ภาพฉากหลังจึงต้องยาวเพื่อไม่ให้เกิดการขาดช่วงของภาพในตอนที่เกิดเคลื่อนที่



ภาพที่ 5.9 ภาพลงน้ำหนักขาว เทา คำฉากนากว้างออกจากใต้ถุนบ้าน

ในการวาดฉากหลังขั้นที่สอง ข้าพเจ้าได้ทำการลงสีเป็นค่าน้ำหนักขาว เทา ดำ เพื่อกำหนดน้ำหนักแสงเงาและแบ่งระยะของวัตถุในภาพด้วยความเข้มอ่อนของสี ในภาพนี้มีวัตถุที่เหมือนกันคือกระถางต้นไม้ ข้าพเจ้าจึงใช้วิธีลงสีกระถางต้นไม้แค่เพียงหนึ่งอันแล้วคัดลอกอีกอันออกมาจัดวาง เป็นการประหยัดเวลาในการทำงานไปส่วนหนึ่งได้ ข้าพเจ้าทำการเก็บรายละเอียดของภาพไประดับหนึ่งเพื่อนำไปย้อมสีในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 5.10 ภาพย้อมสีฉากนากว้างออกจากใต้ถุนบ้าน

ในการวาดฉากขั้นที่สาม ข้าพเจ้าได้ทำการย้อมสีวัตถุในภาพจากสีขาว เทา ดำ ให้เป็นสีที่ต้องการ สีพื้นสนามหญ้าเป็นสีเขียวและมีสีน้ำตาลของพื้นดินแทรกเพื่อไม่ให้มีอัตราส่วนของสีเขียวที่พื้นมากเกินไป กำแพงและบ่อน้ำเป็นอิฐสีน้ำตาล บ้านสีน้ำตาลเพราะเป็นไม้และให้ตัดกับสีเขียวของพุ่มไม้ด้านหลัง ข้าพเจ้าใส่สีบรรยากาศสีฟ้าเข้าไปเพิ่มเพราะต้องการให้ดูเริ่มใกล้มืดและสีฟ้าให้ความรู้สึกที่เศร้าได้ ข้าพเจ้าได้เหลือส่วนที่เป็นสีเทาไว้เป็นสีบรรยากาศหลัก ข้าพเจ้าใช้สีเขียวและสีน้ำตาลแบบเดียวกันกับที่ใช้ในฉากจริงของนาที่ปาริมน้ำ เพื่อให้โทนสีของภาพทั้งเรื่องมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

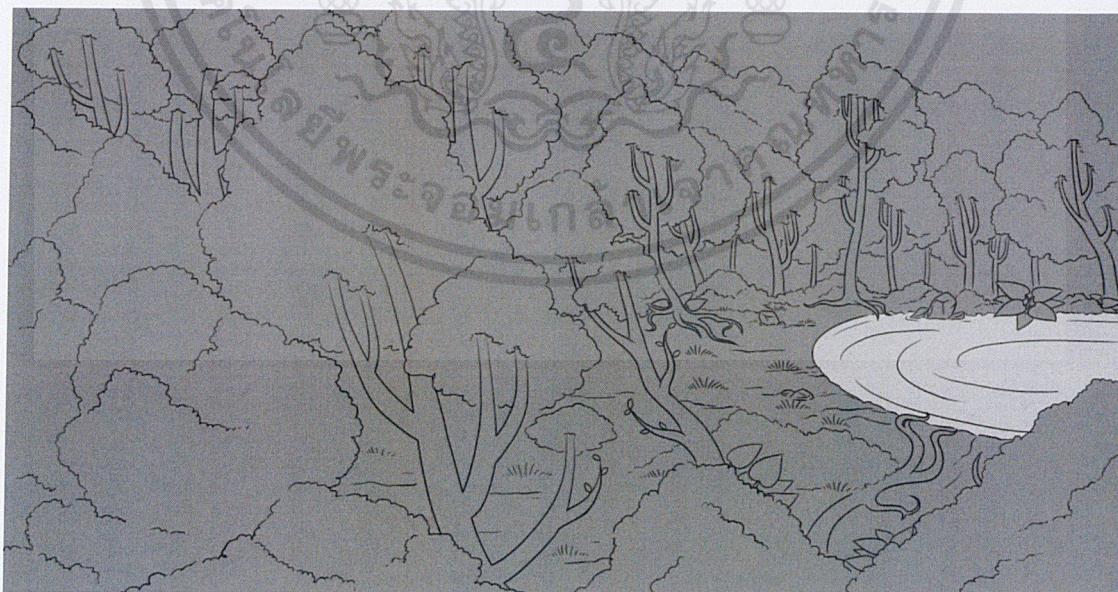
ความต่อเนื่องกัน



ภาพที่ 5.11 ภาพเก็บรายละเอียดสีฉากนากว้างออกจากใต้ถุนบ้าน

ในการวาดฉากขั้นที่สี่ ข้าพเจ้าได้ทำการตกแต่งเก็บรายละเอียดของภาพ โดยการวาด ต้นหญ้าเพิ่มเข้าไป ข้าพเจ้าทำการย้อมสีภาพด้วยสีฟ้า น้ำเงิน เพื่อให้บรรยากาศในภาพดูเหมือน ช่วงเวลาใกล้มืด และทำการใส่เทกเจอร์ลายฉลุด้วยชอล์คเพื่อให้ภาพนี้เสร็จสมบูรณ์ ฉากที่ 6 : “ ฉาก ป่าตอนจบ ”

เป็นภาพพื้นหลังภาพสุดท้าย อยู่ในฉากที่ 6 ซึ่งเป็นฉากตอนจบของเรื่อง ข้าพเจ้าได้กำหนดไว้ว่าให้ดูเป็นช่วงเวลากลางคืนและใช้สีโทนน้ำเงิน เพื่อที่ตัวแอนิเมชันจะได้มีบรรยากาศสีโทนน้ำเงินที่จะช่วยก่อให้เกิดความรู้สึกกลับ โศกเศร้า เขือกเย็น เพราะในฉากจบนี้ต้องการให้เกิดความสะเทือนใจต่อผู้ชมมากที่สุด



ภาพที่ 5.12 ภาพเส้นร่างฉากป่าตอนจบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการวาดฉากหลังขั้นตอนแรก ข้าพเจ้าได้วาดเส้นร่างเพื่อเป็นการกำหนดตำแหน่งและรูปทรงที่เป็นองค์ประกอบของภาพ ภาพนี้ข้าพเจ้าได้นำไปใช้ในการทำแอนิเมติกด้วย ซึ่งได้ถูกแนะนำโดยคณะกรรมการให้แก่เรื่องเพอร์สเปกทีฟ (Perspective) ข้าพเจ้าจึงได้ใช้ภาพร่างนี้เป็นต้นแบบในการวาดภาพป่าที่แก้ไขแล้วแทน ไม่จำเป็นต้องร่างภาพป่าขึ้นมาใหม่ทั้งหมด



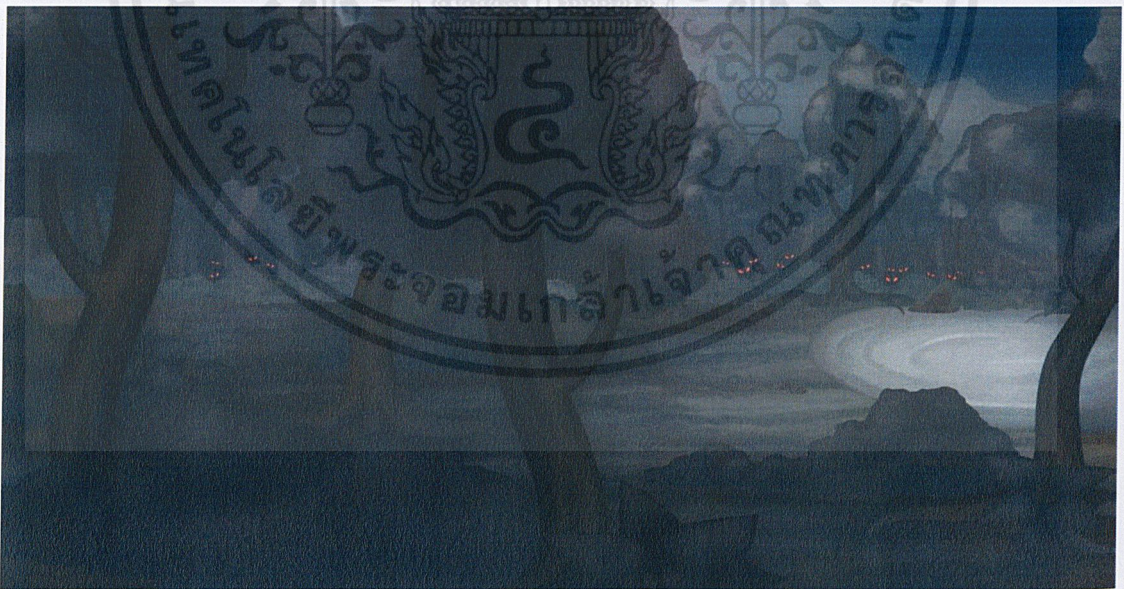
ภาพที่ 5.13 ภาพลงน้ำหนักขาว เทา ดำ ฉากป่าตอนจบ

ในการวาดฉากหลังขั้นที่สอง ข้าพเจ้าได้ทำการลงสีเป็นค่าน้ำหนักขาว เทา ดำ เพื่อกำหนดน้ำหนักแสงเงาและแบ่งระยะของวัตถุในภาพด้วยความเข้มอ่อนของสี เนื่องจากในภาพนี้มีวัตถุที่คล้ายกันอยู่เป็นจำนวนมาก ข้าพเจ้าจึงใช้วิธีแบ่งประเภทของวัตถุได้แก่ ต้นไม้ ก้อนหิน พุ่มไม้ ต้นไม้ประดับ ลงสีประเภทละหนึ่งชิ้น หลังจากนั้นข้าพเจ้าจึงใช้วิธีคัดลอกและนำวัตถุที่คัดลอกมาจากต้นแบบไปปรับแต่งรูปทรงเล็กน้อยแล้วจัดวางให้เต็มหน้ากระดาษตามตำแหน่งที่กำหนดไว้ วิธีนี้ทำให้ข้าพเจ้าประหยัดเวลาทำงานกับภาพนี้ไปได้มาก สำหรับภาพนี้ข้าพเจ้าต้องวาดให้มีขนาดใหญ่กว่าขนาดภาพที่ใช้ฉายเพราะมีการเคลื่อนกล้องด้วยการซูมเอาท์ (Zoom Out) หากขนาดภาพเล็กเกินไปเมื่อมีการซูมเอาท์จะทำให้ภาพเบลอ



ภาพที่ 5.14 ภาพย้อมสีฉากป่าตอนจบ

ในการวาดฉากขั้นที่สาม ข้าพเจ้าได้ทำการย้อมสีวัตถุในภาพจากสีขาว เทา ดำ ให้เป็นสีที่ต้องการ โดยได้มีการเหลือส่วนที่เป็นสีเทาไว้เป็นสีบรรยากาศหลัก ในภาพนี้ข้าพเจ้าใช้สีแบบเดียวกับภาพร่างของนกที่ปริ่มน้ำต้นเรื่อง แต่ได้มีการผสมสีน้ำเงินเข้าไปเพื่อให้โทนสีดูน้ำเงินขึ้น และได้ทำการย้อมสีทั้งภาพด้วยสีน้ำเงินอีกทีเพื่อให้ภาพดูเป็นสีน้ำเงินและมีคืบขึ้น



ภาพที่ 5.15 ภาพเก็บรายละเอียดสีฉากป่าตอนจบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

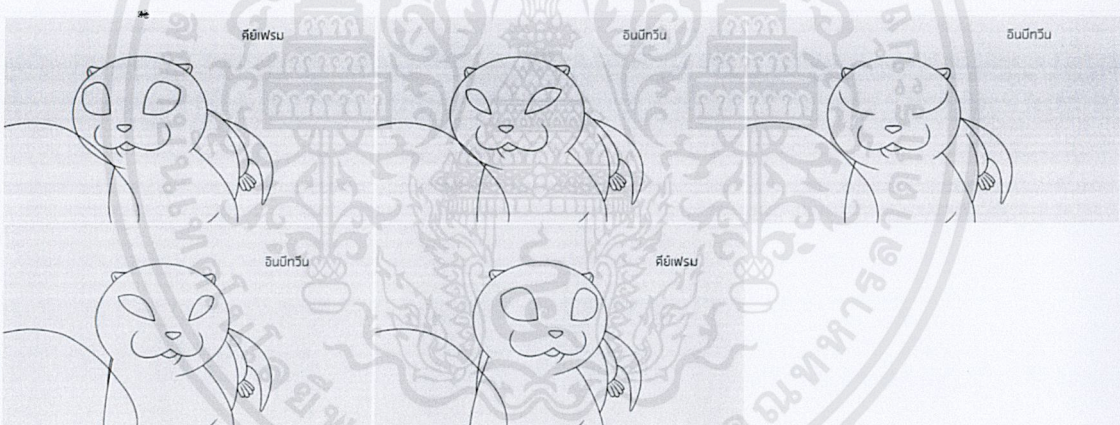
ในการวาดฉากขั้นที่สี่ ข้าพเจ้าได้ทำการตกแต่งเก็บรายละเอียดของภาพ โดยการวาด ต้นหญ้าเพิ่มเข้าไป วาดตาของสัตว์กกลางคืนสีแดงเรืองแสงเพื่อเพิ่มความรู้สึกอันตรายให้กับภาพ และใส่เทกเจอร์ลายถูด้วยชอร์คให้ภาพเสร็จสมบูรณ์

5.2 กระบวนการแอนิเมท (Animate)

แอนิเมท หรือ การทำการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครหรือวัตถุที่มีการขยับ เนื่องจากข้าพเจ้า ใช้วิธีการแอนิเมทแบบ Traditional Animation ข้าพเจ้าจึงใช้โปรแกรม Adobe Photoshop cs6 ในการทำงานทั้งการวาดเส้น ลงสี และใส่เทกเจอร์

ฉากที่ 1 : “ ชีต ถูคนากสะดุ้งตื่น ”

เป็นช็อตที่อยู่ในฉากที่ 1 ช่วงต้นเรื่อง มีการขยับไม่มากและการเคลื่อนไหวของตัวละครไม่ เร็วนัก ข้าพเจ้าจึงแอนิเมท 12 ภาพ ต่อ 1 วินาที



ภาพที่ 5.16 การตัดเส้นแอนิเมทคีย์เฟรม

กระบวนการทำงานในการแอนิเมทของข้าพเจ้า เริ่มต้นที่ข้าพเจ้าวาดภาพร่างการ เคลื่อนไหวเฉพาะ คีย์เฟรม (Keyframe) และ เบรคดาวน์ (Breakdown) แล้วตัดเส้นให้ภาพดู สะอาดตาและเข้าใจง่าย เพื่อส่งให้ผู้ช่วยทำการวาดเส้นแอนิเมทในส่วนของอินบิทวีน (In between) ตามการคำนวณจำนวนภาพที่ข้าพเจ้ากำหนดให้ ข้าพเจ้าได้ทำการลบเลเยอร์เส้นร่าง ออกเพื่อเป็นการจัดการไฟล์ที่ใช้ทำงานให้เรียบร้อย

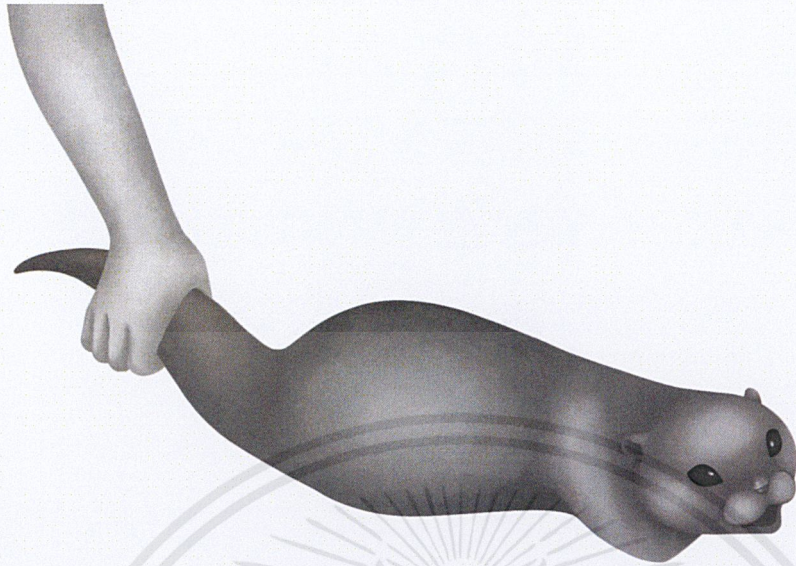


ภาพที่ 5.17 การลงสีแอนิเมท

เมื่อข้าพเจ้าได้รับไฟล์งานที่มีการแอนิเมทอินปีทวินแล้ว ข้าพเจ้าจึงนำภาพที่มีแต่เส้นมาทำการลงสี โดยการลงสีหน้าทักขว เทา ดำ แล้วค่อยย้อมสีเหมือนกับกระบวนการทำภาพพื้นหลัง เมื่อย้อมสีให้กลายเป็นสีที่ต้องการ โดยมีสีเทาเทรทอยู่เรียบร้อยแล้ว ข้าพเจ้าจึงทำการใส่เทกเจอร์ลายดูด้วยชอร์คเพื่อให้ภาพเสร็จสมบูรณ์

ฉากที่ 3 : “ ซื้ต นากถูกโยนออกจากบ้าน ”

เนื่องจากซื้ตนี้ได้มีการขยับเป็นเฉพาะคีย์เฟรม ข้าพเจ้าจึงทำการวาดเส้นคีย์เฟรมแล้วลงสีให้เสร็จสมบูรณ์โดยไม่ต้องส่งให้ผู้ช่วยแอนิเมทอินปีทวิน แต่ในกระบวนการลงสีข้าพเจ้าได้ให้ผู้ช่วยช่วยในบางส่วนด้วย ซึ่งสิ่งที่ข้าพเจ้าได้ให้ผู้ช่วยทำนั้นคือการใช้บรัชหัวดินสอดแต้มเทกเจอร์ให้กับนากและมีมือของเด็กสาวในขั้นตอนลงสีหน้าทักขว เทา ดำ



ภาพที่ 5.18 ภาพเต็มเทกเจอร์ให้หนักและมือของเด็กสาว

หลังจากที่ผู้ช่วยเต็มเทกเจอร์ให้แล้วนั้น ข้าพเจ้าก็ได้นำมาซ่อมสีนาก สีผิวของเด็กสาว และใส่เทกเจอร์ลายดูด้วยชอร์คเพื่อให้ภาพเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 5.19 ภาพลงสีซ้อตนาทถูกโยนเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

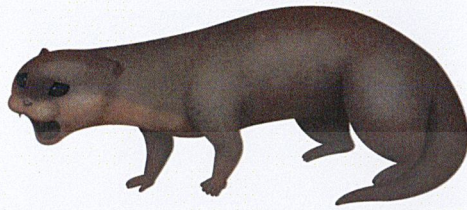
ฉากที่ 6 : “ ซ็อด นากร็องตอนจบ ”

เนื่องจากซ็อดนี้ได้มีการขยับเป็นเฉพาะคีย์เฟรม จึงไม่ได้มีการแอนิเมทอนปีทวินเพิ่ม แต่ในกระบวนการลงสีข้าพเจ้าได้ให้ผู้ช่วยทำการแต้มเทกเจอร์ให้กับนากในขั้นตอนลงน้ำหนัก ขาวเทาดำ



ภาพที่ 5.20 ภาพแต้มเทกเจอร์ให้นาก

หลังจากที่ผู้ช่วยแต้มเทกเจอร์ให้แล้วนั้น ข้าพเจ้าก็ได้นำมาข้อมสึนากเนื่องจากซ็อดนี้ฉาก เป็นบรรยากาศตอนกลางคืน ข้าพเจ้าจึงต้องข้อมสีทั้งหมดด้วยสีน้ำเงินอีกครั้งเพื่อให้ตัวนากดูเข้ากับ ฉากหลัง และใส่เทกเจอร์ลายฤดูด้วยชอร์คเพื่อให้ภาพเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 5.21 ภาพลงสีชื่อตนากร็องตอนจบเสร็จสมบูรณ์



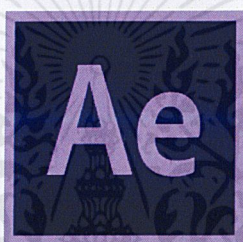
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการผลิตแอนิเมชัน

6.1 กระบวนการจัดเรียงภาพ

หลังจากที่ข้าพเจ้าทำการแอนิเมทโดยที่ลงสีทุกภาพเสร็จสมบูรณ์แล้วนั้น ข้าพเจ้าก็ได้นำไฟล์ภาพแต่ละภาพมาจัดเรียงต่อกันโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 6.1 โปรแกรม Adobe After Effects โดย Adobe Systems



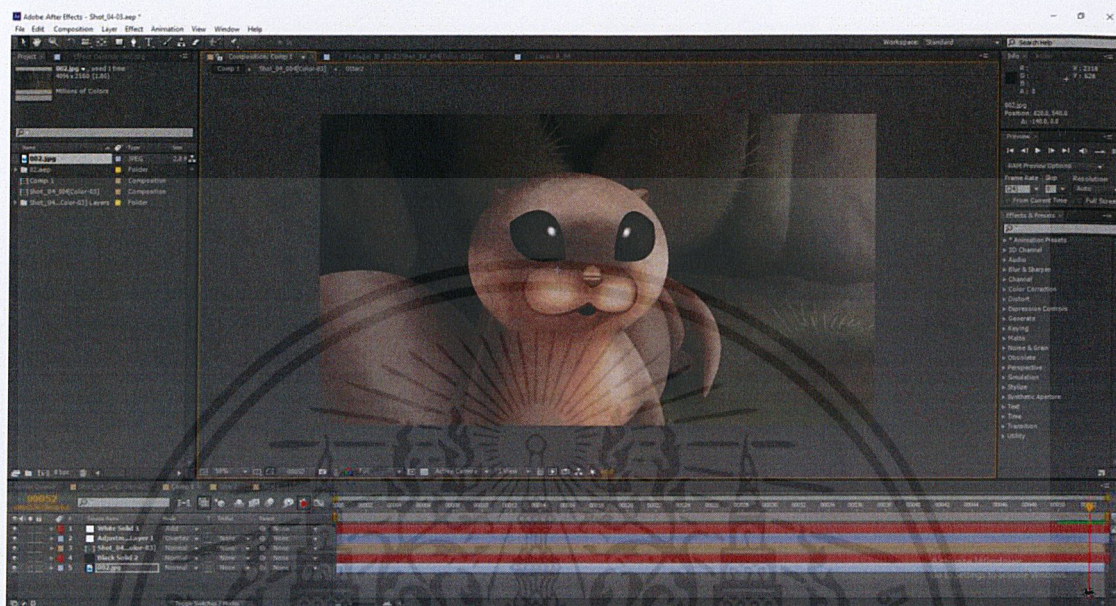
ภาพที่ 6.2 ภาพตัวอย่างการเอาภาพมาเรียงต่อกันให้เกิดการเคลื่อนไหว

ที่มา : ภาพโปรแกรม Adobe After Effects [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_After_Effects_CC_icon.svg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่ข้าพเจ้าได้ทำการจัดเรียงภาพลูกนากให้ขยับเสร็จแล้ว ข้าพเจ้าก็ได้นำตัวละครมารวมกับฉาก เพื่อให้ได้ชื่อตอนิเมทที่สมบูรณ์



ภาพที่ 6.3 ภาพตัวอย่างการเอาตัวละครมารวมกับฉาก

6.2 การตัดต่อ (Editing)

ข้าพเจ้าใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการตัดต่อภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง การผจญภัยของนาก เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่ายและเป็นหนึ่งในโปรแกรมตระกูล Adobe เช่นเดียวกับโปรแกรมอื่นๆที่ข้าพเจ้าใช้ จึงทำให้การจัดการไฟล์ระหว่างโปรแกรมทำได้สะดวกสบาย

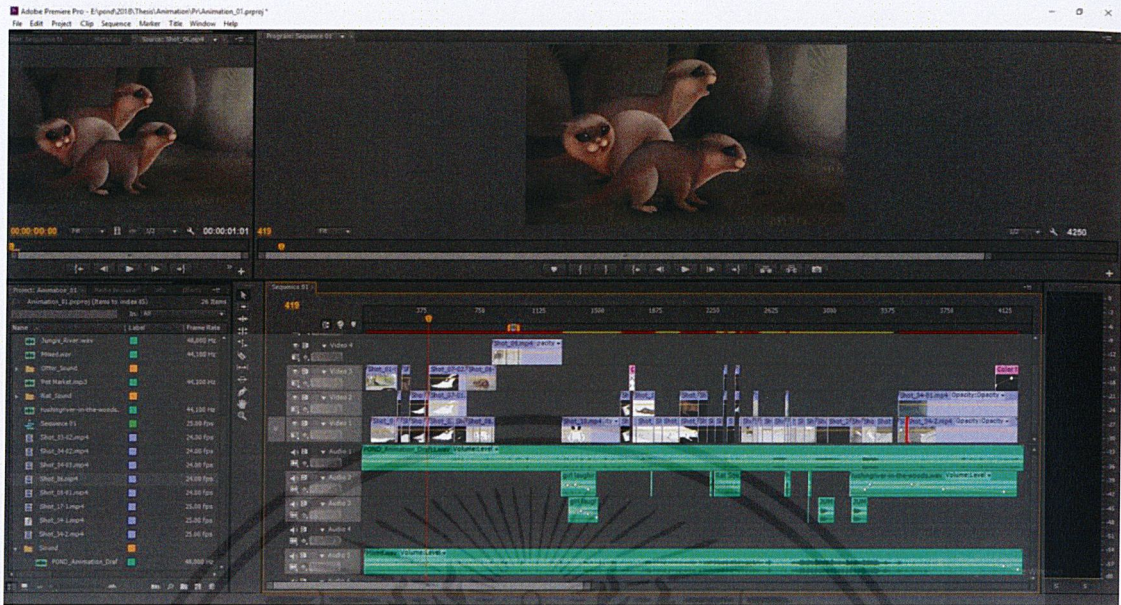


ภาพที่ 6.4 โปรแกรม Adobe Premiere Pro โดย Adobe Systems

ที่มา : ภาพโปรแกรม Adobe After Effects [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 ภาพการตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

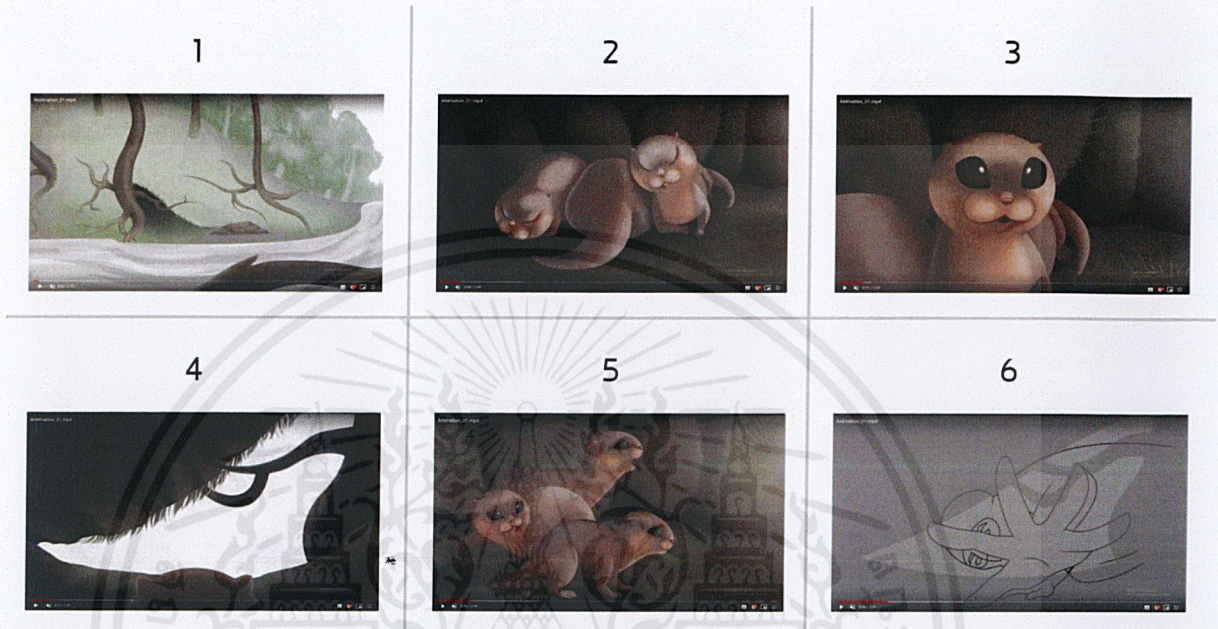
6.3 การใส่เสียง

สำหรับการใส่เสียงเข้าทำในโปรแกรม Adobe Premiere Pro เช่นเดียวกับการตัดต่อส่วนเสียงที่นำมาใส่ นั้น เข้าใจได้ทำการจ้างทำเสียงดนตรีประกอบและเสียงประกอบ ซึ่งเข้าใจได้จ้างให้มีการทำเรื่องของเสียงทันทีที่ทำแอนิเมติกเสร็จ จึงมีไฟล์เสียงที่พร้อมสำหรับการนำมาใช้ในช่องของการตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut)

ฉากที่ 1 ลูกนกที่กำลังนอนอยู่ในโพรงที่ป่าริมน้ำถูกมนุษย์จับตัวไป



ภาพที่ 6.6 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 1

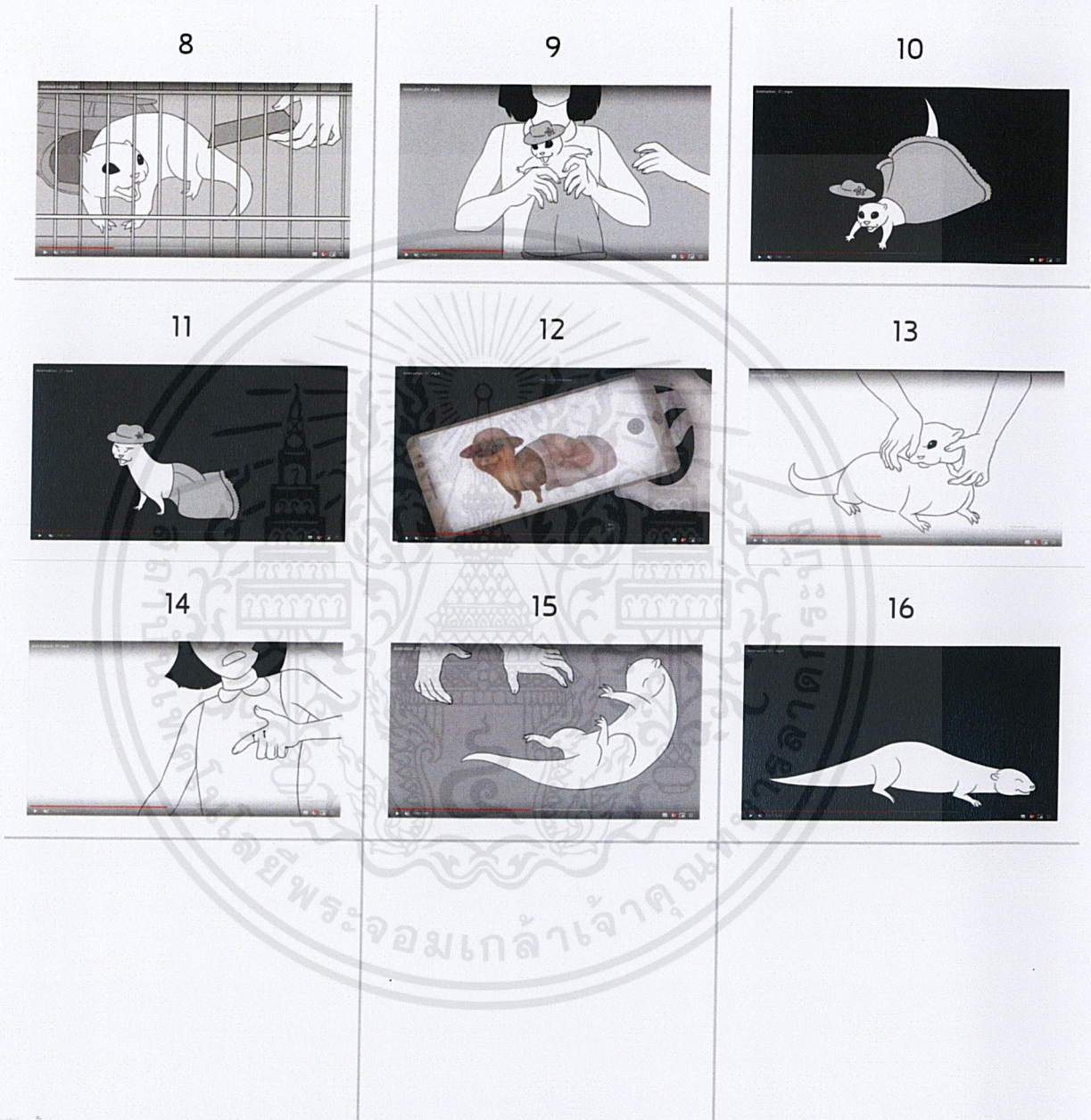
ฉากที่ 2 ลูกนกอยู่ในกรงที่ตลาดขายสัตว์เลี้ยง



ภาพที่ 6.7 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 3 ลูกนากถูกเด็กสาวชื่อมาเลียง เด็กสาวจับลูกนากำแต่งตัวถ่ายรูปเล่น เมื่อนากโตขึ้น มันไม่พอใจที่ถูกเด็กสาวแกล้งเล่นจึงกัดมือของเด็กสาว มันจึงถูกโยนทิ้ง



ภาพที่ 6.8 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 3

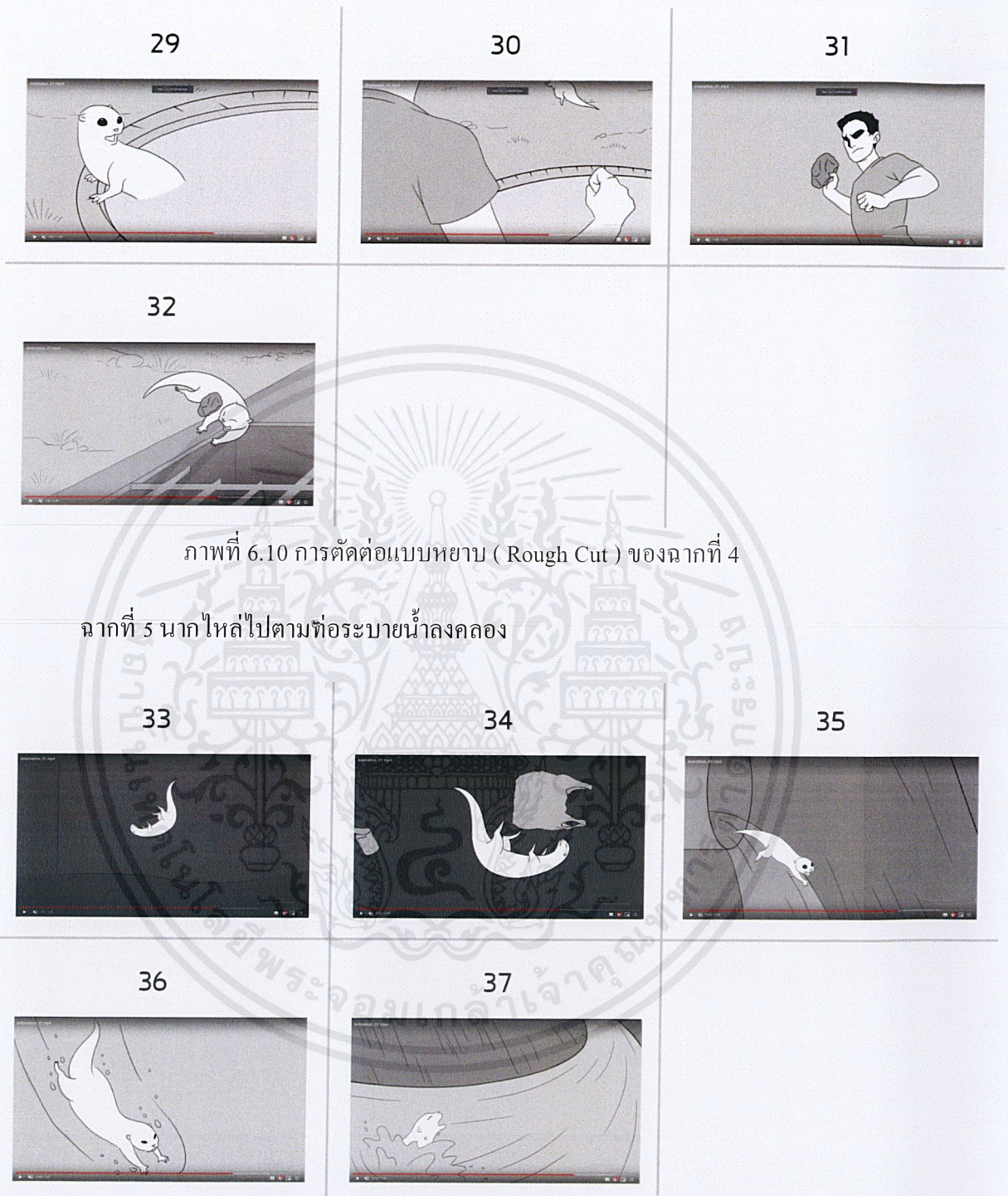
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 4 นาคที่ถูกทิ้งต้องพยายามเอาตัวรอด มันถูกฝูงหนูรุมทำร้ายที่ได้ทุนบ้านจนต้องวิ่งหนีออกมา นาคพยายามจะจับปลาแต่ก็ถูกมนุษย์เจ้าของปลาขว้างก้อนหินไล่ นาคถูกก้อนหินกระแทกจนกระเด็นตกที่ระบายน้ำ



ภาพที่ 6.9 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.11 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 5

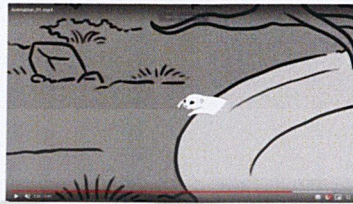
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 6 นากเกยตื้นที่ป่าริมน้ำ มันต้องร้องโหยหวนหาความช่วยเหลืออย่างโดดเดี่ยวในป่า
ที่มันไม่รู้จัก

38



39



40



41



ภาพที่ 6.12 การตัดต่อแบบหยาบ (Rough Cut) ของฉากที่ 6

6.5 กระบวนการเพื่อนำไปสู่การตัดต่อที่สมบูรณ์

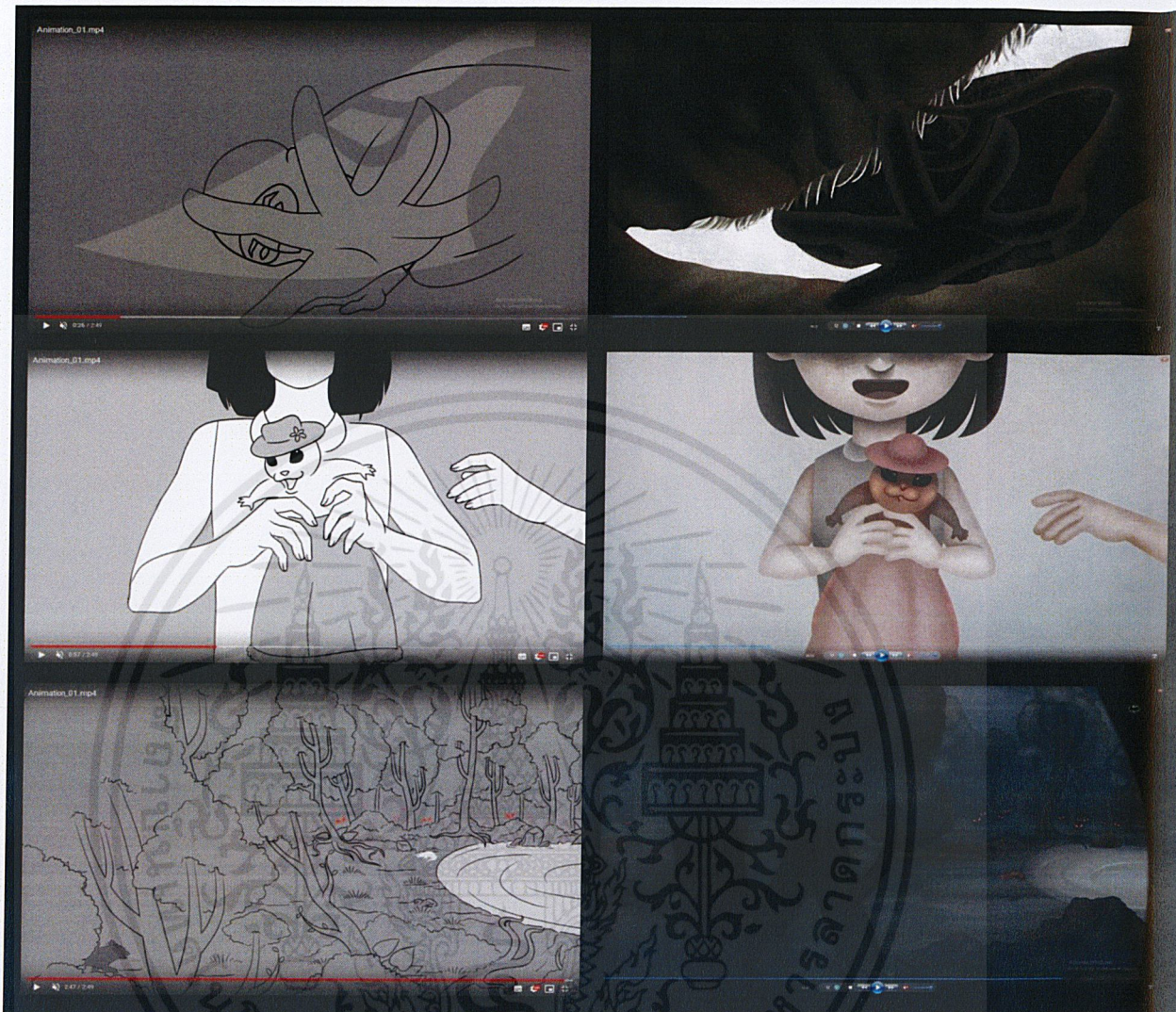
6.5.1 ปัญหาจากการตัดต่อแบบหยาบ

ปัญหาที่ข้าพเจ้าได้พบจากการตัดต่อแบบหยาบคือ ข้าพเจ้าไม่สามารถทำงานให้เสร็จได้ ยังมีหลายข้อที่ใช้ภาพจากแอนิเมติกมาแทน ข้าพเจ้าจึงต้องทำให้เสร็จในการตัดต่อขั้นสุดท้าย แต่เนื่องจากระยะเวลาที่เหลือน้อย ข้าพเจ้าจึงไม่สามารถทำการแอนิเมทให้ลื่นไหลได้ทุกข้อ ข้าพเจ้าจึงได้รับคำแนะนำจากที่ปรึกษาให้ทำการแอนิเมทแค่เพียงคีย์เฟรมตามแอนิเมติก แล้วลงสีให้ภาพเสร็จสมบูรณ์

6.6 การตัดต่อขั้นสุดท้าย (Fine Cut)

การตัดต่อขั้นสุดท้ายนี้ ไม่ได้มีการแก้ไขในส่วนของเนื้อเรื่อง มุมกล้อง เนื่องจากจังหวะระยะเวลาในการเล่าเรื่องและมุมกล้องเป็นที่น่าพอใจแล้ว และไม่ได้มีการแอนิเมทเพิ่ม แต่เป็นการทำให้งานเสร็จเป็นภาพลงสีสมบูรณ์ตลอดทั้งเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.13 ภาพเปรียบเทียบก่อนและหลังงานเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุป และข้อเสนอแนะ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “ การผจญภัยของนาก ” เป็นผลงานที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ในหลายเรื่อง แม้ว่าผลงานชิ้นนี้จะไม่ได้อำนาจตามเป้าประสงค์ที่ตั้งไว้ เพราะตัวงานยังมีการแอนิเมทที่ไม่สมบูรณ์ดี แต่ข้าพเจ้าก็มีความภูมิใจที่สามารถทำออกมาเสร็จสิ้นทุกกระบวนการ และตัวผลงานเองก็สามารถสื่อสารในสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการ ได้อย่างครบถ้วน ต้องขอขอบคุณผู้มีพระคุณทุกคนที่ได้ช่วยเหลือให้ข้าพเจ้าประสบความสำเร็จในผลงานชิ้นนี้ได้ บทเรียนที่ได้จากการทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้ข้าพเจ้าจะนำไปปรับปรุงแก้ไขกับการทำงานในภายภาคหน้า โดยบทสรุปของปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดระยะเวลาในการทำแอนิเมชันสั้นเรื่องนี้ มีดังนี้

1. ปัญหาด้านสุขภาพ
2. ปัญหาด้านการบริหารจัดการเวลาในการทำงาน
3. ปัญหาด้านการสื่อสารในการทำงาน
4. ข้อเสนอแนะ

7.1 ปัญหาด้านสุขภาพ

ตลอดระยะเวลาการทำงานแอนิเมชันสั้น ข้าพเจ้ามีปัญหาในการจัดการกับภาวะทางอารมณ์อย่างมาก ข้าพเจ้าเกิดความเครียดสะสมจากหลายเรื่อง ความเครียดสะสมทำให้ร่างกายของข้าพเจ้ารู้สึกเหนื่อยล้าง่าย นอนหลับไม่ค่อยสนิทตลอดระยะเวลาหลายเดือน ซึ่งปัญหานี้ส่งผลต่อการทำงานอย่างมากเพราะทำให้ข้าพเจ้าทำงานได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ งานจึงล่าช้า แต่ข้าพเจ้าก็ได้รับพลังใจและคำปรึกษาที่ดีจากคนรอบข้าง ประกอบกับที่ตัวข้าพเจ้าเองมีความต้องการที่จะประสบความสำเร็จกับงานชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าสามารถผ่านพ้นปัญหาจนทำงานสำเร็จลุล่วงได้

7.2 ปัญหาด้านการบริหารจัดการเวลาในการทำงาน

ข้าพเจ้านั้นรู้ว่าตนเองทำงานช้า แต่ถึงอย่างนั้นก็ยังประเมินเวลาที่ตนเองต้องการในการทำงานผิดพลาด ทำให้การทำงานล่าช้ากว่าที่คาดการณ์ไว้ ปัญหานี้เกิดจากการที่ข้าพเจ้ามิได้ทดสอบและประเมินความสามารถของตนเองให้รอบคอบและรอบด้านมากพอ

7.3 ปัญหาด้านการสื่อสาร

หากมีการสื่อสารที่ทำให้เกิดความเข้าใจผิด จะทำให้เกิดข้อผิดพลาดในงานขึ้น กรณีตัวอย่างที่ได้เกิดขึ้นในการทำงานครั้งนี้คือ ข้าพเจ้าได้มอบงานให้ผู้ช่วยทำในรายละเอียดที่ได้รับมอบหมายไว้ ข้าพเจ้าบอกไปเพียงแต่จะให้ทำอะไรบ้างแต่ไม่ได้อธิบายถึงวิธีทำโดยละเอียด โดยที่ข้าพเจ้าเข้าใจไปเองว่าผู้ช่วยรู้ว่าทำอะไรเพราะไม่ได้รับคำถามจากผู้ช่วยเลยหลังมอบหมายงานไปให้ และตัวข้าพเจ้าเองก็ไม่ได้พยายามติดตามสอบถามความเข้าใจของผู้ช่วยนัก ทำให้งานที่ได้มาไม่เป็นไปตามที่ต้องการ จึงต้องเกิดการแก้ไขซึ่งเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่ทำให้งานของข้าพเจ้าล่าช้า

7.4 ข้อเสนอแนะ

การที่ได้ทำแอนิเมชันสั้นเรื่อง การผจญภัยของนาก ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อะไรหลายอย่าง โดยเฉพาะในด้านการทำงาน ข้าพเจ้าได้พบว่าปัญหาหลักจริงๆของข้าพเจ้าคือปัญหาด้านจิตใจที่ส่งผลกระทบต่อเป็นวงกว้าง ความเครียดที่ข้าพเจ้าเป็นบั่นทอนทั้งร่างกายและจิตใจ ข้าพเจ้าจึงขอเสนอแนะว่า หากพบว่าตนเองเครียดให้พยายามหาวิธีผ่อนคลายจิตใจของตนเอง และในระหว่างช่วงเวลาที่กำลังผ่อนคลายอยู่นั้น อย่าคิดถึงสิ่งที่ทำให้เครียด แต่ถ้าหากการทำกิจกรรมผ่อนคลายด้วยตนเองไม่ประสบผลสำเร็จ การขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นก็สามารถช่วยได้มาก ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยปรับทุกข์กับครอบครัว เพื่อน หรือการไปพบแพทย์เฉพาะทาง ที่สำคัญที่สุดคือการให้กำลังใจกับตนเอง

นอกจากข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการปรับสภาวะทางอารมณ์แล้ว ข้าพเจ้าขอเสนอแนะว่า เรื่องการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญในการทำงานร่วมกับผู้อื่น พยายามคิดให้รอบคอบและแจ่มแจ้ง รายละเอียดทุกอย่างให้ชัดเจนที่สุด เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันของผู้ร่วมงานทุกฝ่าย และให้คอยติดตามสอบถามเองในกรณีที่อีกฝ่ายไม่สอบถามรายละเอียดงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ที่มา : กฎหมายพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ.2535 [ออนไลน์],

สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://1th.me/6nJt>

ที่มา : ข่าวคนนำนากมาเป็นสัตว์เลี้ยง [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

https://www.matichon.co.th/region/news_174366

ที่มา : นากเล็กเล็บสั้น [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<https://1th.me/H5SA>

ที่มา : ข้อมูลอ้างอิงสภาพแวดล้อมที่มีการพบนากในเขตชุมชนของมนุษย์ [ออนไลน์],

สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://news.thaipbs.or.th/content/272376>

ที่มา : 2D Animation [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation>

ที่มา : Traditional Animation [ออนไลน์], สืบค้น 15 กรกฎาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation>



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล

นางสาวชนิภรณ์ ชูชื่น

ที่อยู่

146/37 หมู่ 10 ตำบลคอนตะโก อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี 70000

E – mail : Loveme_Lovedie@hotmail.com

Tel . 094-5473122

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2554

ระดับประถมศึกษา

โรงเรียนวัดเขาวัง (แสง ช่วงสูวนิช)

พ.ศ. 2554 – พ.ศ. 2556

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์

พ.ศ. 2556 - พ.ศ. 2558

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

วิทยาลัยเทคนิคราชบุรี

พ.ศ. 2558 - พ.ศ. 2561

ระดับปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการฝึกงาน

ปวช.

บ้านปิ่นหุ่น

ปริญญาตรี

บริษัท มัฟฟิน แอนิเมชัน จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้