

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ตำนานมิกัสญ์”  
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ THE MYTH OF MIKHASANYE ”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ตำนานมิกษัญญี”  
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ THE MYTH OF MIKHASANYE ”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 18 กันยายน 2552  
(อาจารย์แฉะ มังกรวงษ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ตำนานมิกัสัญญี” 2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ THE MYTH OF MIKHASANYE ”
ชื่อ	ชมพูนุท ศรีสมพงษ์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2552
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์แฉะ มังกรวงษ์

### บทคัดย่อ

“ตำนานมิกัสัญญี” ได้รับแรงบันดาลใจจากความแตกแยกในสังคมไทยอันเป็นเหตุมาจากความเชื่อทางการเมืองที่ต่างกัน โดยนำเสนอเรื่องราวผ่านนิทานพื้นบ้าน “ตากับตานา” ฉบับปรับปรุงเรื่องราวบางส่วนเพื่ออุปมาเหตุการณ์สมัยนี้กับสมัยก่อน จนกลายเป็นอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทยแบบแฟนตาซี เพื่อสะท้อนภาพความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเป็นอุทาหรณ์

อนิเมชันเรื่องนี้มีความยาวประมาณ 3-4 นาที ทำด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติแบบ คัตเอาต์(Cutout animation) โดยใช้โปรแกรมสามมิติเป็นตัวช่วยในการเพิ่มมิติลึก คือใช้ภาพสองมิติแต่นำมาจัดวางฉากเป็นชั้นๆ จนเกิดมิติลึกขึ้น ทำให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยได้ศึกษาการใช้โปรแกรมสามมิติ MAYA เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ดังกล่าว

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการศิลปนิพนธ์ครั้งนี้คงประสบความสำเร็จไม่ได้ หากไม่ได้รับการช่วยเหลือและการเอาใจใส่เป็นอย่างดีจากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำในการปรับปรุง พัฒนาและแก้ไขงานจนสำเร็จลุล่วง

กราบขอบพระคุณอาจารย์แฆและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ช่วยเหลือและเอาใจใส่มาโดยตลอดระยะเวลาการทำศิลปนิพนธ์

ขอขอบคุณห้องสมุดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และห้องสมุดกลางที่เอื้อเฟื้อในการค้นคว้าข้อมูลต่างๆ

ขอขอบคุณเว็บบอร์ดพันธุทิพย์ที่เป็นแหล่งข้อมูลดิบในเรื่องราวๆ ต่างๆ มากมาย หลายข้อมูลก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ หลายข้อมูลก็ช่วยยืนยันแนวคิด

ขอขอบคุณอาจารย์อ้อและพีส์ม ที่ช่วยสอนโปรแกรมมายาจนได้ความรู้มากมาย

ขอขอบคุณน้องเก่งและชมรมดนตรีไทย สจล. ที่ให้ความช่วยเหลือเรื่องเพลงประกอบ

ขอขอบคุณเว็บ Font.com ที่บริจาคแบบอักษรดีๆ ให้ได้ใช้ในงาน

ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ นิเทศศิลป์ทุกคนที่คอยให้คำแนะนำ ถามไถ่ รับฟัง ในทุกๆ เรื่อง

ขอขอบคุณทุกๆ คนในครอบครัว ที่ให้กำลังใจและทุนทรัพย์ในการทำงานเรื่อยมา

ขอขอบคุณคุณ สำหรับการค้าเงินชีวิตประจำวัน กำลังใจและอิทธิพลศาสตร์ทั้งปวง

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	ก
กิตติกรรมประกาศ .....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ .....	จ
สารบัญตาราง.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ .....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ .....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	2
ขอบเขตของโครงการ .....	2
ลักษณะของโครงการ .....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	4
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล .....	5
ความขัดแย้งในสังคมปัจจุบัน.....	5
รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังไทย.....	13
นิทานพื้นบ้าน เรื่อง “ตากับตานา” .....	25
เทคนิคอนิเมชันแบบคัตเอาต์(Cutout Animation).....	26
ตัวอย่างงานที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	28
3 บทภาพยนตร์ .....	31
โครงเรื่อง (Treatment) .....	31
Shooting Board .....	35

	หน้า
4	ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์..... 51
	การออกแบบฉากและของประกอบฉาก..... 51
	การออกแบบตัวละคร..... 80
	การตั้งค่าตัวละคร(Character Rigging)..... 95
5	ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์..... 113
	Key Animation ..... 113
	การจัดแสงและการแสดงภาพ(Lighting&Rendering)..... 114
6	ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์..... 117
	การซ้อนภาพ(Composite)..... 117
	การตัดต่อลำดับภาพและเสียง(Edit&Sound Mix)..... 119
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... 122
	บรรณานุกรม..... 124
	ประวัติผู้เขียน..... 125

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	การขุมนุ่มของเสื้อเหลือง-เสื้อแดง .....	5
2	เสื้อแดงปะทะกับตำรวจ .....	6
3	เสื้อเหลืองปะทะกับตำรวจ .....	7
4	สนธิ ลิ้มทองกุลและทักษิณ ชินวัตร .....	8
5	กลุ่มผู้ขุมนุ่มเสื้อเหลือง.....	9
6	กลุ่มผู้ขุมนุ่มเสื้อแดง.....	10
7	เหตุการณ์ความรุนแรงเหลือง-แดง .....	12
8	จิตรกรรมฝาผนังไทย .....	13
9	จิตรกรรมฝาผนังไทย(๒) .....	20
10	อารมณ์ขันในงานจิตรกรรมไทย .....	24
11	ตาอินตานา .....	25
12	Cut out Animation .....	26
13	ประติมากรรมกระดาศ .....	28
14	ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์โฆษณา IVY ปี 2008 .....	28
15	ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่อง The Prince of Egypt ปี 1998 .....	29
16	ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังในสมัยรัชกาลที่ 4-5 .....	51
17	ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังในสมัยรัชกาลที่ 4-5(ต่อ).....	52
18	ตัวอย่างภาพร่างของฉาก .....	52
19	ตัวอย่างภาพลักษณะของฉาก .....	53
20	ตัวอย่างภาพวิถีชีวิตที่ใช้การสัญจรทางเรือ.....	53
21	ตัวอย่างภาพวิถีชีวิตในตลาด .....	53
22	ตัวอย่างภาพร่างของฉากที่นำมาใช้จริง .....	54
23	Front(โครงสร้างด้านหน้าในโปรแกรม MAYA).....	55
24	Side(โครงสร้างด้านข้างในโปรแกรม MAYA).....	55
25	Top(โครงสร้างด้านบนในโปรแกรม MAYA).....	56
26	Perspective(โครงสร้างสามมิติในโปรแกรม MAYA) .....	56
27	Land.jpg(พื้นดิน) .....	57

28	Background.jpg(ห้องฟ้า) .....	57
29	Background2.png(พื้นหลัง) .....	58
30	Background3.png(พื้นหลัง) .....	58
31	KhomBG.png(พื้นหลัง) .....	58
32	UVkhomtree.png(ต้นไม้), UVtreestrab.png(ต้นไม้).....	59
33	UVtreecleft.png(ต้นไม้), UVtreecatm.png(ต้นไม้) .....	59
34	UVbgpum.png(ต้นไม้).....	59
35	UVbamboo.png(ต้นไม้), UVbanana.png(ต้นไม้) .....	60
36	UVbgpum2.png(พุ่มไม้), UVbgpum3.png(พุ่มไม้) .....	60
37	UVbgtree1.png(ต้นไม้).....	60
38	UVbgtree2.png(ต้นไม้), UVtri.png(ต้นไม้).....	61
39	UVtreeriver.png(ต้นไม้), UVfire.png(กองไฟ).....	61
40	UVbonhome1.png(ต้นไม้), UVbonhome2.png(ต้นไม้).....	61
41	UVbonbridge.png(ต้นไม้กอกอหญา), UVbonbridge2.png(ต้นไม้กอกอหญา) .....	62
42	UVgrassleft.png(พุ่มไม้), UVgrassleft2.png(พุ่มไม้) .....	62
43	UVgrassleft3.png(กอกอหญา).....	62
44	UVgrassright.png(กอกอหญา).....	63
45	UVgrasssala.png(กอกอหญา), UVgrasstri.png(กอกอหญา).....	63
46	UVlotussala.png(กอกอหญา), UVlotustanum.png(กอกอหญา) .....	63
47	UVpumstarb.png(พุ่มไม้), UVpum2.png(พุ่มไม้) .....	64
48	UVpum.png(พุ่มไม้).....	64
49	UVviharnfront.png(ปราสาทหิน), UVviharncolumn.png(ปราสาทหิน).....	64
50	UVviharncross.png(ปราสาทหิน).....	65
51	UVtum.png( โอง), UVkhombeach.png(แคร่).....	65
52	UVcoffee.png(ร้านกาแฟ), UVjuacoffee.png(ร้านกาแฟ).....	65
53	UVcoffeebar.png(ร้านกาแฟ), UVcoffeebar.png(ร้านกาแฟ).....	66
54	UVcoffeebar2.png(ร้านกาแฟ), UVcoffeeitem.png(ร้านกาแฟ).....	66
55	UVcoffeebar.png(ร้านกาแฟ).....	66
56	UVLogoCof.png(ร้านกาแฟ), UVpillow.png(ร้านกาแฟ).....	67
57	UVatm.png(ตู้เอทีเอ็ม), UVhomeFcol.png(เรือนใหญ่).....	67
58	UVhomerua.png(เรือนใหญ่).....	67

59	UVhomeback.png(เรือนใหญ่).....	68
60	UVhomefloor.png(เรือนใหญ่).....	68
61	UVhomecolum.png(เรือนใหญ่), UVhomefront.png(เรือนใหญ่).....	68
62	UVjua1.png(เรือนใหญ่), UVhomeroof.png(เรือนใหญ่).....	69
63	UVhomeroof2.png(เรือนใหญ่).....	69
64	UVhomestage.png(เรือนใหญ่), UVhomewall.png(เรือนใหญ่).....	69
65	UVtable1.png(ตั่งนั่ง), UVtable2.png(ตั่งนั่ง).....	70
66	UVtable3.png(ตั่งนั่ง), UVtable4.png(ตั่งนั่ง).....	70
67	UVtanam.png(ทำน้ำ), UVtanam2.png(ทำน้ำ).....	70
68	UVsalaroof.png(ศาลาริมน้ำ).....	71
69	UVsalaground.png(ศาลาริมน้ำ), UVsalaroof0.png(ศาลาริมน้ำ).....	71
70	UVbrigde1.png(สะพาน).....	71
71	UVbrigde2.png(สะพาน).....	72
72	UVbrigde3.png(สะพาน).....	72
73	UVbag1.png(กระเป๋้า), UVbag2.png(กระเป๋้า).....	72
74	UVball.png(ลูกบอล), UVbeer.png(แก้วเบียร์), UVbottle.png(ขวดเบียร์).....	73
75	UVbook1.png(หนังสือ), UVbook2.png(หนังสือ).....	73
76	UVconut.png(มะพร้าว), UVcup.png(แก้วกาแฟ), UVfish.png(ปลา).....	73
77	UVfire.png(คบไฟ), UVgolfd.png(ไม้กอล์ฟ), UVgolffb.png(ลูกกอล์ฟ).....	73
78	UVgolf.png(แผ่นพัตกอล์ฟ).....	74
79	UVcar.png(เสถียร).....	74
80	UVumb.png(ร่ม), UVharr.png(แห).....	74
81	UVharr2.png(กองแห).....	75
82	UVmac.png(คอมพิวเตอร์), UVmac2.png(คอมพิวเตอร์).....	75
83	UVmouse.png(เมาส์กะลา), UVoil.png(ไหน้ำมัน), UVplaS.png(กองปลา).....	75
84	UVpang.png(แผงซี้ดี), UVpie.png(ไม้พาย).....	76
85	UVrah1.png(หาบเร่), UVrah13.png(หาบเร่).....	76
86	UVrah12.png(หาบเร่).....	76
87	UVtob1.png(มือตบ), UVtob2.png(ตีนตบ).....	76
88	UVship.png(เรือ).....	77
89	UVship1.png(เรือ).....	77

90	UVship2.png(เรือ).....	77
91	UVship3.png(เรือ).....	77
92	UVship43.png(เรือ), UVship44.png(เรือ) .....	78
93	UVship41.png(เรือ).....	78
94	UVship42.png(เรือ).....	78
95	UVlinefire.png(เปลวไฟ).....	79
96	ภาพฉากที่สมบูรณ์.....	79
97	ภาพร่างวัยรุ่นเล่นคอมฯ กับคนตี๋เบียร์ .....	80
98	ภาพร่างแข่งปลา .....	80
99	ภาพร่างเด็กเล่นกัน .....	81
100	ภาพร่างขุนนางตีกอล์ฟกับขอม .....	81
101	ภาพร่างตาดินกับตานา .....	82
102	ภาพลายไทยแสดงท่าทางต่างๆ .....	82
103	ภาพลายไทยแสดงสัดส่วน โครงสร้างด้านหน้า(๑).....	83
104	ภาพลายไทยแสดงสัดส่วน โครงสร้างด้านหน้า(๒).....	83
105	ภาพลายไทยแสดงสัดส่วน โครงสร้างด้านข้าง เด็ก และท่านั่ง .....	84
106	ภาพลายไทยแสดงสัดส่วน โครงสร้างด้านเอียงและสัดส่วน โครงหน้าด้านหน้า .....	85
107	ภาพลายไทยแสดงสัดส่วน โครงหน้าด้านเอียงและ โครงหน้าด้านข้าง .....	85
108	ภาพลายไทยแสดงมือแบบต่างๆ(๑) .....	86
109	ภาพลายไทยแสดงมือแบบต่างๆ(๒) .....	87
110	ตาดิน .....	88
111	ตานา.....	88
112	ตัวประกอบประเภทนั่งกินเบียร์และคนแบกเสลียง.....	89
113	ตัวประกอบประเภทเดินตลาด.....	90
114	ตัวประกอบประเภทนั่งกินกาแฟ.....	90
115	ตัวประกอบประเภทอยู่บนเรือน.....	91
116	ตัวประกอบประเภทพ้อคำ.....	91
117	ตัวประกอบประเภทชนชั้นกลาง .....	92
118	ตัวประกอบประเภทชนชั้นสูง .....	93
119	ตัวประกอบประเภทชนชั้นล่าง .....	93
120	ตัวประกอบประเภทชนชั้นล่างและเด็ก.....	94

121	ชิ้นส่วนตัวละคร(๑).....	95
122	ชิ้นส่วนตัวละคร(๒).....	96
123	ชิ้นส่วนตัวละคร(๓).....	97
124	ภาพแสดงชุดคำสั่ง.....	98
125	ภาพแสดงคำสั่ง Body.....	99
126	ภาพแสดงคำสั่ง Rleg.....	99
127	ภาพแสดงคำสั่ง Lleg.....	100
128	ภาพแสดงคำสั่ง Head.....	100
129	ภาพแสดงคำสั่ง RLegV.....	101
130	ภาพแสดงคำสั่ง LLegV.....	102
131	ภาพแสดงคำสั่ง Bottom.....	104
132	ภาพแสดงคำสั่ง Wrist R.....	105
133	ภาพแสดงคำสั่ง Wrist L.....	105
134	ภาพแสดงคำสั่ง Rhand.....	105
135	ภาพแสดงคำสั่ง Lhand.....	107
136	ภาพแสดงคำสั่ง Rfoot.....	108
137	ภาพแสดงคำสั่ง Lfoot.....	108
138	ภาพแสดงคำสั่ง Eyemove.....	108
139	ภาพแสดงคำสั่ง Ceew Lang, Ceew LO, Ceew LS.....	109
140	ภาพแสดงคำสั่ง Ceew Rang, Ceew RO, Ceew RS.....	110
141	ภาพแสดงคำสั่ง Eye Owink L, Eye Hehe L.....	110
142	ภาพแสดงคำสั่ง Eye Owink R, Eye Hehe R.....	111
143	ภาพแสดงคำสั่ง Beard.....	111
144	ภาพแสดงคำสั่ง Mouth A, Mouth B1, Mouth B2.....	112
145	ภาพแสดงการ Animate บน Timelining.....	113
146	ภาพแสดงทิศของแสง.....	114
147	ภาพแสดงการตั้งค่า Key Light.....	114
148	ภาพแสดงการตั้งค่า Fill Light.....	115
149	ภาพแสดงการตั้งค่าการแสดงผลภาพ.....	115
150	ภาพแสดงการซ้อนภาพด้วยโปรแกรม Final Cut Pro ใน Shot 1.....	117
151	ภาพแสดงการซ้อนภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effect ใน Shot 23, 24.....	118

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	Shooting Board.....	35
2	บันทึกการติดต่อ.....	119
3	ข้อดีข้อด้อยของงาน .....	122



๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของโครงการ

จากเหตุการณ์ทางการเมืองที่กำลังวุ่นวายในปัจจุบัน ได้สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะความขัดแย้งของคนในชาติ ที่มีรูปแบบความเป็นมาไม่ต่างอะไรกับเหตุการณ์ความวุ่นวายในอดีต ราวกับฉายหนังเก่าที่น่าเบื่อซ้ำแล้วซ้ำอีก เนื่องจากลักษณะนิสัยหลักของคนไทยทั่วไปไม่ได้เปลี่ยนแปลง ดังนั้น เมื่อมีเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้น รูปแบบจึงเป็นแบบเดิมๆ แต่มีรายละเอียดแตกต่างกันไปตามแต่ผู้นำในขณะนั้น

อนิเมชันเรื่องนี้จึงต้องการสะท้อนภาพนั้น เพื่อให้คนไทยได้ตระหนักรู้ในสิ่งที่ตัวเองทำไม่ตกเป็นเหยื่อของความเขลาของตัวเองในการสร้างความเดือดร้อนให้แก่ตนเองและผู้อื่น เพิ่มพูนโอกาสในการหลุดพ้นจากวังวนอันซ้ำซากน่าเบื่อนี้ไปสู่ความเป็นอยู่ที่สุขสงบกว่า

ด้านสไตล์ ได้เลือกใช้รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังไทย เพื่อช่วยในการสื่อสารว่าเหตุการณ์ต่างๆ ไม่ใช่เรื่องใหม่ เนื่องจากจิตรกรรมฝาผนังไทยเป็นศิลปะที่ไว้บอกเล่าเรื่องราวของคนในสมัยก่อน โดยเฉพาะยุค ร.4-ร.5 ที่จิตรกรรมฝาผนังไทยได้มีการผสมผสานรูปแบบการวาดแบบตะวันตกเข้าไป เริ่มมีข้าวของเครื่องใช้ การแต่งกาย บ้านเรือน ผู้คน ที่เป็นลักษณะของคนในสมัยนั้นอยู่ด้วย ซึ่งทำให้จิตรกรรมฝาผนังไทยในยุคดังกล่าวมีเสน่ห์และน่าสนใจมาก เหมาะแก่การนำมาใช้เป็นสไตล์และพื้นเรื่องของหนัง

ด้านเนื้อเรื่อง สืบเนื่องจากสไตล์ของงานเป็นรูปแบบจิตรกรรมฝาผนังไทย ซึ่งนอกจากจะใช้บอกเล่าเรื่องราวในสมัยก่อนแล้ว ยังนิยมใช้เล่านิทานอีกด้วย จึงเหมาะที่จะนำเรื่องราวในปัจจุบัน ไปผูกโยงไว้กับนิทานพื้นบ้านที่เป็นตำนานเล่าขานกันมาจากอดีต ซึ่งนอกจากจะช่วยหนุนสไตล์ของงานแล้วยังช่วยสื่อความคิดที่ว่าเรื่องที่เกิดขึ้น ไม่ใช่เรื่องใหม่อีกด้วย

“ตาดินกับตานา” จึงเป็นเรื่องเก่าที่ถูกเลือกมาเล่าใหม่ เพราะเป็นนิทานพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้ง

ด้านเทคนิค เนื่องจากจิตรกรรมฝาผนังไทยมีลักษณะของตัวละครเป็นแบบสองมิติไม่สมจริง คือบางส่วนบิดไม่เป็นธรรมชาติ การเคลื่อนไหวของตัวละครจึงเหมาะกับอนิเมชันเทคนิคคัตเอาต์ คือการขยับโดยใช้กระดาษทำเป็นหุ่นแบนๆ ที่มีข้อต่อ ซึ่งเทคนิคนี้จะช่วยตอบสนองต่อสไตลิ่งงานได้เป็นอย่างดี เนื่องจากคล้ายการเชิดของหนังตะลุงและหุ่นละครเล็กซึ่งเป็นศิลปะโบราณของไทยอีกแขนงหนึ่ง

ประติมากรรมกระดาษ เป็นรูปแบบงานศิลปะชนิดหนึ่งที่ใช้กระดาษมาสร้างเป็นรูปทรงโครงสร้างต่างๆ ซึ่งมีความสวยงามมาก จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับฉากในเทคนิคคัตเอาต์ซึ่งทำมาจากกระดาษเช่นกัน และในยุคสมัยนี้ คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ทำงานได้สะดวกรวดเร็วขึ้นอีกทั้งยังมีความสวยงามในแบบของมัน จึงก่อให้เกิดการใช้เทคนิคคัตเอาต์กับคอมพิวเตอร์ ทั้งในส่วนของกรวาดสองมิติและการเพิ่มมิติสีร่วมกับโปรแกรมสามมิติ (สืบเนื่องมาจากแนวคิดประติมากรรมกระดาษ)

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสะท้อนภาพความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ให้ผู้ชมเกิดสำนึกในความสามัคคี
2. เพื่อทดลองการสร้างงานแบบคัตเอาต์ใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติ
3. เพื่อศึกษาลักษณะรูปแบบของศิลปะไทยและนำมาปรับใช้กับงานสมัยใหม่ให้เกิดความร่วมมือ

### ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันความยาว 3.45 นาที เทคนิคคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบ 2 มิติ

### ลักษณะของโครงการ

อนิเมชันที่ทำด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ โดยมีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติช่วยเสริม มีสไตลิ่งแบบจิตรกรรมฝาผนังไทยและขยับด้วยเทคนิคคัตเอาต์

การวาดและลงสีจะทำใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกส์สองมิติที่ชื่อว่า Photoshop ซึ่ง

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้ตระหนักถึงการกระทำของตนเองในเหตุการณ์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น
2. การสร้างงานคัตเอาท์บน โปรแกรมสามมิติทำให้งานมีความสวยงาม มีมิติมากขึ้น
3. เผยแพร่รูปแบบของจิตรกรรมไทย เพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้สัมผัสกับภาพยนตร์อนิเมชันรูปแบบไทยๆ บ้าง ซึ่งหาพบได้ยากในปัจจุบัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อกำหนดหัวข้อที่ศึกษาแล้ว จึงมีการค้นคว้าเพิ่มเติมและนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ เพื่อปรับใช้ให้เหมาะสมกับงานที่ทำ ซึ่งจะเริ่มตั้งแต่ข้อมูลที่เป็นที่มาของแนวคิด สไลด์ บท ไปจนถึงเทคนิคที่ใช้ รวมถึงงานที่เป็นแรงบันดาลใจตั้งต้นด้วย



รูปที่ 1 การชุมนุมของเสื้อเหลือง-เสื้อแดง

#### ความขัดแย้งในสังคมปัจจุบัน

ในช่วง 3-4 ปีมานี้ ได้เกิดเหตุการณ์ทางการเมืองขึ้นหลายเหตุการณ์ ทั้งที่เป็นไปอย่างสงบเรียบร้อยและรุนแรงจนถึงขั้นเสียชีวิต ซึ่งเหตุการณ์ต่างๆ เหล่านี้คนที่มีส่วนเกี่ยวข้องจะมีใครอยู่เบื้องหลัง มีต้นกำเนิดมาจากอะไรบ้างก็ไม่อาจทราบได้ แต่ที่ชัดเจนก็คือปัจจัยที่ทำให้เกิดเหตุต่างๆ ทุกครั้งก็คือ “ตัวประชาชนเอง”

#### เสื้อเหลือง-เสื้อแดงในสังคมแห่งความแปลกแยกชิงชัง

ไม่ใช่เรื่องแปลกถ้าเราใส่เสื้อเหลืองที่สงขลาหรือภูเก็ต แต่คุณจะได้โดนแม่ค้าไล่ออกจากร้านก๋วยเตี๋ยวหากมาใส่ที่เชียงใหม่ หรืออาจถูกลากไปอัดหากไปใส่ที่เชียงใหม่... ในทางกลับกันหากวันนี้คุณไปใส่เสื้อแดงที่ภูเก็ต สงขลา หรือเพชรบุรี จะไม่มีใครรับรองได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับคุณ....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือว่าวันนี้ความแตกต่างของ "ความคิดทางการเมือง" ทำให้สังคมไทยกลายเป็นสังคมแห่งความแปลกแยกชิงชังจนไม่มีที่ว่างสำหรับความคิดเห็นที่แตกต่างแล้วหรือ



รูปที่ 2 เสื้อแดงปะทะกับตำรวจ

ท่ามกลางปรากฏการณ์แบ่งฝักแยกฝ่ายระหว่างคนเสื้อเหลือง-เสื้อแดงในวันนี้ สังคมไทยได้เรียนรู้อะไรจากเรื่องเหล่านี้บ้าง ไม่ต้องพูดถึงว่าฝ่ายใดจะชนะหรือแพ้ และความแปลกแยกจะพัฒนาไปสู่การแยกตัวของรัฐชาติ เหมือนหลายๆ ประเทศในโลกอย่างที่หลายคนเริ่มหวาดวิตกหรือไม่ นั่นยังเป็นสมมุติฐานที่ไม่ชัดเจนพอ แต่ท่ามกลางกระแสความขัดแย้งเหล่านี้สังคมไทยจะช่วยให้เกิดการปรับตัวของผู้คนที่ตกอยู่ท่ามกลางสายธารน้ำหลากได้อย่างไรบ้าง โดยเฉพาะเมื่อต้องตกอยู่ในสภาพของ "คนกลุ่มน้อย" ในท่ามกลางคนคิดต่างที่เต็มไปด้วยความเครียดแค้นชิงชัง

แน่นอนว่า "สังคม" / "ชุมชน" มีส่วนในการกำหนดบรรทัดฐานพฤติกรรมของสมาชิกว่าควรจะทำตัวอย่างไร อะไรถูกต้องเหมาะสมตามที่สังคมนั้นๆ ยึดถือ เมื่อพฤติกรรมของบุคคลใดเบี่ยงเบน (Deviance) ออกไปจากวิถี สังคมก็จะเข้ามาจัดการกับพฤติกรรมนั้นหนักเบาตามแต่กรรมและวาระ ที่ผ่านมาสังคมไทยมีความยืดหยุ่นสูง สามารถจัดการกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้ดีพอสมควรด้วยการเปิด "ที่ว่าง" ให้สำหรับความแตกต่างให้พอมีพื้นที่ดำรงอยู่ได้ เราถึงไม่ต้องแยกประเทศเหมือนอย่างเวียดนามหรือเกาหลี

ตัวอย่าง เช่น เมื่อเกิดความแปลกแยกขึ้น สังคมไทยเลือกบริหารความขัดแย้งจากมาตรการเบาๆ เช่นการเยาะเย้ย ล้อเลียน (เช่น ล้อเลียนว่าเป็น "ตัวตลก" หรือเป็น "เพื่อนๆ" แต่สังคมยกโทษให้ "ไม่ถือสา") การตีฉนิพนินทา ดำหนดิเตียน ค่าห้ามนปราม จนถึงเลิกคบหาสมาคมหรือหนักขึ้นมาก็อีกหน่อยก็ถึงขั้นกล่าวหาให้ร้าย หรือป้ายมลทินให้ (Stigma) เช่น กล่าวหาว่าเป็น "ผีปอบ" ฯลฯ ซึ่งร้ายแรงที่สุดก็เพียงการขับไล่ออกจากชุมชนหรือสังคมนั้นๆ ไม่ถึงขั้นฆ่าแกง เผาทำลายเหมือนอย่างสังคมตะวันตก (เช่นกรณีกล่าวหาว่าคนเป็นแม่มดแล้วลงโทษด้วยการเผาทำลาย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ทางออกที่สังคมเปิดช่องให้แก้ไขปัญหาความขัดแย้งก็ไม่ยุ่งยากซับซ้อนนัก เพียงแค่การแยกตัว หรือปิดบังอำพราง หรือแม้กระทั่งพยายามทำตัวให้กลมกลืนกับวิถีของคนในสังคมส่วนใหญ่ ก็สามารถดำรงชีวิตอย่างปกติสุขเช่นเดิมได้ อย่างไรก็ตามทางแก้ไขแบบเดิมนี้อาจจะไม่สามารถตอบ "ความรู้สึกในใจ" ของคนปัจจุบันได้มากนัก ถึงกับเคยได้ยินคำบ่นดั่งๆ ว่า "ให้ปกปิดว่าเป็นเสื้อสี...ยากกว่าบอกว่าเป็นกะเทยเสียอีก" ... (ขอภัยไม่มีเจตนาดูหมิ่นใดๆ)



รูปที่ 3 เสื้อเหลืองปะทะกับตำรวจ

ไม่ใช่เรื่องแปลกที่มาถึงวันนี้สังคมไทยไม่สามารถจัดการกับความแปลกแยกชิงชังที่เกิดขึ้นได้มากนัก อาจเป็นเพราะ "ความคิดความเชื่อทางการเมือง" เป็นปมของปัญหาที่อ่อนไหวซับซ้อน และเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ ตัวตนของผู้คนร่วมสมัยมากกว่าเรื่องราวทางสังคมด้านอื่น ๆ หากจะกล่าวว่าการพฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นจากการนิยามความหมายที่เขามีต่อโลกรอบตัว แสดงว่าถึงวันนี้คนในสังคมไทยเลือกที่จะเอาตัวตนเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของ "การบ้านบ้านเมือง" มากขึ้น (ไม่ได้ปล่อยให้เป็นเรื่องของเจ้านาย หรือขุนนาง เช่นในอดีต)

ถามว่า แล้วรากเหง้าของความคิด ความเชื่อ ที่แตกต่างจนสะสมเป็นความขัดแย้ง และความรุนแรงเหล่านี้มาจากไหน อาจตอบได้ว่ามาจาก การรับรู้โลก และความเป็นไปของสังคมที่แต่ละคนแต่ละกลุ่ม ได้รับรู้ บางทีอาจเป็นเพราะคนส่วนใหญ่หลงลืมเรื่องง่ายๆ ที่ว่า ความคิดทางการเมืองพัฒนาได้ เปลี่ยนแปลงได้ แต่บังคับให้ใครเชื่อตามไม่ได้ ดังนั้นสังคมไทยวันนี้จึงแทบไม่เหลือพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยน ถกเถียง หรือความคิดต่างมากนัก การรับรู้ของคนส่วนใหญ่จึงกลายเป็น "ความเชื่อแบบขาดสติ" และหัวใจที่ถูกปิดกั้นซึ่งมีแต่จะนำไปสู่ความแตกแยกไร้วาทศิลป์ของสังคม

หนึ่งในหนทางแก้ไขคือเราต้องกลับไปทบทวนและช่วยกันสร้างสังคมแห่งปัญญาให้มากยิ่งขึ้นนั่นเอง...

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

‘จุดร่วม’ และ ‘จุดต่าง’ ของเหลือง-แดง ผ่านมุมมองของ  
พิภพ ชงไชย และ สันธิ ลิ้มทองกุล

นักปรัชญาชายขอบ



รูปที่ 4 สันธิ ลิ้มทองกุลและทักษิณ ชินวัตร

“(พันธมิตร - เสื้อแดง) ด้านที่เป็นแนวร่วมเป็นด้านใหญ่ด้วย ก็คือความไม่เป็นธรรมในสังคมไทย ถ้าเราตัดการเถียงกันเรื่องสถาบันไปได้ ผมคิดว่าความร่วมมือกันจะมีมากขึ้น และถ้าเราตัดเรื่องทักษิณออกไปได้ ด้านร่วมกันคือความไม่เป็นธรรมจะมีมากขึ้น...”

(คำให้สัมภาษณ์ไทยโพสต์ แทบลอยด์ ของ พิภพ ชงไชย ซึ่งประชาไทนำมาเผยแพร่ต่อเมื่อ 3/5/2552)

...

“จริงๆ แล้ว โดยส่วนตัวผม ผมไม่ได้รังเกียจการปฏิวัติรัฐประหาร แต่ขึ้นอยู่กับว่าคุณจะปฏิวัติรัฐประหารไปเพื่ออะไร ถ้าคุณปฏิวัติรัฐประหารเพื่อสมบัติผลัดกันชม เหมือนสมัยที่ ทมช.ทำ ผมไม่เห็นด้วย แต่ถ้าคุณปฏิวัติรัฐประหารเพื่อให้ประเทศชาติบ้านเมืองดีขึ้น ผมเห็นด้วย

ถ้าฟังให้ดี ผมบอกว่า ถ้าทหารออกมา ผมไม่ขัดข้อง แต่ถ้าทหารปฏิวัติเพื่อตัวเอง ผมจะสู้

จริงๆ จุดยืนของผมกับเสื้อแดง ไม่ต่างกันหรอก ถ้าทหารออกมาปฏิวัติเพื่อตัวเอง ผมจะสู้ แต่ถ้าปฏิวัติเพื่อล้มล้างทุกอย่าง จุดนี้ระหว่างผมกับเสื้อแดง ต่างกันแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่างกันตรงที่ว่า ผมมองว่า สถาบันกษัตริย์มีความจำเป็นต่อสังคมไทย ยังมีความจำเป็น อยู่ จุดยืนผมตรงนี้ชัด แต่เสื้อแดงไม่ชัดนี้ มันก็เป็นข้อแตกต่าง ระหว่างปรัชญาที่ว่า คุณเชื่อประเทศ ไทยจะเดินต่อไปด้วยโครงสร้างสังคมแบบไหน



รูปที่ 5 กลุ่มผู้ชุมนุมเสื้อเหลือง

สำหรับผม ผมยังเชื่อว่า โครงสร้างสังคมที่ประกอบด้วย ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ เป็น โครงสร้างที่ดีที่สุด ซึ่งข้อแตกต่างของผมกับเสื้อแดงอยู่ตรงนี้  
สิ่งที่เสื้อแดง กับผม เห็นพ้องต้องกัน คือ ปฏิวัติสังคมมิใช่หรือ”

(คำให้สัมภาษณ์ของ สนธิ ลิ้มทองกุล ในเนชั่นสุดสัปดาห์ ฉบับประจำวันเสาร์ที่ 2 พ.ค.2552)

...

จากคำให้สัมภาษณ์ของพิภพ จุฑาร่วมของเหลือง - แดง คือ “ความไม่เป็นธรรมในสังคมไทย” จุดต่างคือ “เอา-ไม่เอาทักษิณ” กับ “เอา-ไม่เอาสถาบัน” จากคำให้สัมภาษณ์ของสนธิ จุฑาร่วมของเหลือง - แดง คือ “การปฏิวัติสังคมไทย” แต่จุดต่างคือ “เอา-ไม่เอาสถาบัน”

ที่ต้องขีดเส้นได้คือ ทุกฝ่ายเห็นว่าความไม่เป็นธรรมคือปัญหาหลักของสังคมไทย และต้องสร้างสังคมที่มีความเป็นธรรมด้วยการปฏิวัติสังคมไทย

แต่มีประเด็นที่ควรตั้งข้อสังเกตดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ประเด็น “เอา-ไม่เอาทักษิณ ” มีความเห็นจากฝ่ายเสื้อแดงบางส่วนเสนอว่า ประเด็นหลักของการต่อสู้ในวันนี้ ได้ก้าวเลยเรื่อง “เอา-ไม่เอาทักษิณ ” มาแล้ว แต่ต้องการ ประชาธิปไตยที่พ้นไปจากการกำกับของอำมาตยาธิปไตย สังคมที่เป็นธรรม หรือรัฐสวัสดิการ
2. ประเด็น “เอา-ไม่เอาสถาบัน ” เสื้อแดงส่วนใหญ่ยืนยันมาตลอดว่าต้องการ “ประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข ” หรือ ประชาธิปไตยที่สถาบันพระมหากษัตริย์อยู่ ภายใต้รัฐธรรมนูญ หรือ อยู่เหนือความเป็นฝักฝ่ายทางการเมืองอย่างแท้จริง
3. ประเด็น “การปฏิวัติสังคม ” ขณะที่เสื้อเหลือง (อย่างน้อยก็แกนนำคนสำคัญ อย่างสนธิ) ไม่รังเกียจการปฏิวัติของทหาร (ถ้าทำให้บ้านเมืองดีขึ้น) แต่เสื้อแดงรังเกียจ (ในทุกกรณี?) และเรียกร้อง “การปฏิวัติโดยประชาชน”

### ข้อที่นำพิจารณา

ประเด็นที่ 1 เสื้อแดงควรแสดงจุดยืนให้คุณทักษิณพิสูจน์ตนเองตามกระบวนการ ยุติธรรม และคอยตรวจสอบว่ากระบวนการยุติธรรมดำเนินการกับคุณทักษิณอย่างเที่ยงธรรม หรือไม่ รัฐบาลและอำมาตย์เข้ามาแทรกแซงหรือไม่(ถ้าไม่เป็นธรรมหรือมีการแทรกแซงต้องแสดงหลักฐานและเหตุผลต่อสาธารณะ ไม่ใช่กล่าวหาลอยๆ)

ประเด็นที่ 2 เสื้อเหลืองควรเลิกกล่าวหาแบบเหมาเข่ง หรือสร้างกระแสว่าเสื้อแดงไม่เอาสถาบัน (ถ้ามีการไม่เอาสถาบันเป็นรายบุคคลก็ให้ว่ากันเป็นรายบุคคล โดยต้องมีหลักฐาน ไม่ใช่กล่าวหาลอยๆ)



รูปที่ 6 กลุ่มผู้ชุมนุมเสื้อแดง

ประเด็นที่ 3 ความเห็นของคุณสนธิที่ว่า “ถ้าคุณ(ทหาร)ปฏิวัติรัฐประหารเพื่อให้ประเทศชาติบ้านเมืองดีขึ้น ผมเห็นด้วย” นั้นเป็นความเห็นที่ดูมีเหตุผล ถ้าอ้างอิงการปฏิวัติเมื่อวันที่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

24 มิถุนายน พ.ศ.2475 ที่ทหารมีบทบาทอย่างสำคัญในการยึดอำนาจจากระบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสู่ระบอบประชาธิปไตย แต่การทำรัฐประหารโดยทหารหลังจากนั้น รวมทั้งเหตุการณ์ 19 กันยายน 2549 ก็เป็นอย่างที่คุณสนธิว่าคือเป็นเรื่องของ “สมบัติผัดกันชม” ดังนั้น สังคมจึงไม่อาจวางใจต่อการปฏิวัติรัฐประหารโดยทหารได้อีกต่อไปว่าพวกเขาจะไม่ทำเพื่อผลประโยชน์ของตนเองและพวกฝ่ายเสื้อเหลืองจึงจำเป็นต้องแสดงจุดยืนให้ชัดว่า “ต่อต้านการปฏิวัติโดยทหาร” อย่างสิ้นเชิง และหันมาสนับสนุน “การปฏิวัติโดยประชาชน” แต่ต้องไม่ใช่วิธี “ลงใต้ดิน” ดังที่เสื้อแดงบางคนเสนอ

ปัญหาหลักจึงอยู่ที่ว่า จะปฏิวัติสังคมอย่างไร โดยไม่ใช้ความรุนแรง ทั้งโดยกำลังทหารและการต่อสู้ใต้ดิน? นี่คือคำถามท้าทายทั้งฝ่ายเสื้อเหลือง-แดง และฝ่ายอื่นๆ ที่เรียกร็องส์สันติวิธี

คำตอบน่าจะอยู่ที่ว่า เสื้อเหลือง-แดง ต้องชัดเจนใน “จุดร่วม” เรื่อง “ความไม่เป็นธรรม” และ “การปฏิวัติสังคม” (ซึ่งจุดร่วมดังกล่าวนี้ฝ่ายที่เรียกร็องส์สันติวิธีและคนส่วนใหญ่ในสังคมก็เห็นด้วยอยู่แล้ว) และเดินหน้าต่อในการขับเคลื่อนประเด็นความไม่เป็นธรรมและการปฏิวัติสังคมให้ กลายเป็นประเด็นสาธารณะที่ประชาชนทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ทำให้ภาระการปฏิวัติสังคมเพื่อสร้างสังคมที่เป็นธรรม เป็น “ภาระของคนทุกภาคส่วนในสังคม” อย่างแท้จริง

ถ้าทำให้ประชาชนส่วนใหญ่เอาด้วย ไม่ว่าจะอำนาจใดๆ ก็ไม่อาจต้านทานได้ !

ด้วยความเคารพ ผมเชื่อว่ามวลชนเสื้อเหลือง-แดงมีศักยภาพเหลือล้นที่จะปฏิวัติสังคมไทย ไม่จำเป็นต้องแสดงละครจับมือจับปากกัน หรือเรียกร็องส์สันติวิธีความปรองดองสมานฉันท์ใดๆ เพียงแต่แสดงความชัดเจนใน “จุดร่วม” เลิกการเสียดสีโจมตีกัน (แต่ควรวิพากษ์กันด้วยเหตุผล) แล้วมุ่งหน้าเปิดประเด็นเรื่องความไม่เป็นธรรม และเสนอแนวทางปฏิวัติเพื่อสร้างสังคมที่เป็นธรรมให้เห็นเป็นรูปธรรมโดยเร็ววัน !

จากทั้งสองบทความจะเห็นได้ว่า กลไกการขับเคลื่อนทุกอย่างในสังคมเกิดขึ้นจากประชาชนทั้งนั้น ต่อให้มีผู้นำชุมชนหรือผู้ชักใยอยู่เบื้องหลังสักกี่คน หากทุกคนมีสติปัญญารู้เท่าทันใคร่ทำอะไรเราไม่ได้ นอกเสียจากเราจะทำร้ายตัวเองด้วยความเขลาเท่านั้น

สิ่งที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบันนี้ การพึ่งระลึกถึงตัวเองเสมอเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะจะทำให้มีสติ รู้จักมองและทบทวนตัวเองจะทำให้เรามีปัญญามากขึ้น ไม่ทำร้ายตนเองและผู้อื่น หากทุกคนทำเช่นนี้ สังคมเราก็จะขับเคลื่อนไปในทิศทางที่ดีเอง เพราะนักการเมืองหรือผู้ที่มีบทบาทต่างๆ นั้นก็เป็นผลผลิตออกมาจากสังคมของเราเอง หากสังคมดี ก็จะสร้างผู้นำที่ดีเช่นกัน

ดังนั้น หากต้องการความสงบสุขให้เกิดขึ้นในประเทศของเรา สิ่งแรกสิ่งเดียวและสิ่งที่ทรงพลังที่สุดก็คือ การนั่งพัฒนาสติปัญญาของตนเองและแบ่งปันสิ่งที่ได้ให้แก่ผู้อื่นรอบๆ ตัวตามแต่ความเหมาะสมและความสามารถ



รูปที่ 7 เหตุการณ์ความรุนแรงเหลือง-แดง

## รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังไทย



รูปที่ 8 จิตรกรรมฝาผนังไทย

จิตรกรรมไทย เป็นมรดกศิลปกรรมที่มีคุณค่ายิ่งของไทย มีเอกลักษณ์โดดเด่นทั้งกรรมวิธีการเขียน การใช้เส้นและสี มีคติเนื้อหา และความบันเทิงใจในการสร้างสรรค์แตกต่างจากงานจิตรกรรมของชนชาติอื่น จิตรกรไทยใช้เส้นที่อ่อนช้อยนุ่มนวลและใช้สีประสานกลมกลืนกัน แสดงให้เห็นฝีมือและจินตนาการของช่างไทยแต่ละยุคแต่ละถิ่น ทั้งสะท้อนให้เห็น ชีวิต ความเป็นอยู่ สังคม ขนบประเพณี และความศรัทธาในพระพุทธศาสนาของคนไทยในอดีตได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น จิตรกรรมไทย จึงเป็นมรดกศิลปกรรมที่ควรค่าแก่การศึกษา เพราะเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์และศิลปกรรมให้ทั้งความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ความรู้ทางสังคมศาสตร์ วัฒนธรรม และความรู้อื่นๆ อีกมาก นอกจากนี้ งานจิตรกรรมไทยยังมีคุณค่าทางศิลปะและยังแฝงไว้ซึ่งสุนทรียภาพอย่างน่าสนใจ

### จิตรกรรมไทยคืออะไร

จิตรกรรม คือ ภาพเขียนระบายด้วยสีหรือภาพเขียนสีซึ่งเกิดขึ้นจากการเขียน การวาด ให้ปรากฏเป็นภาพ โดยใช้สีเป็นส่วนสำคัญในการสร้างให้เป็นรูปเป็นภาพ การระบายสีในงานจิตรกรรมนั้น ไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นสีที่เหมือนกับความเป็นจริงตามธรรมชาติทั้งหมด จิตรกรจะเป็นผู้กำหนดสี และใช้สีที่อาจจะเหมือนจริงตามธรรมชาติหรือผสมสีขึ้นใหม่ตามความต้องการตามจินตนาการของจิตรกรหรือเขียนขึ้นจากความประทับใจให้เกิดเป็นภาพสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่สั้นแตกต่างไปจากความเป็นจริงตามธรรมชาติ เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับความคิด อุดมคติ หรือตรงตามความมุ่งหมายเหมาะสมกับสถานที่ หรือความต้องการทางหนึ่งทางใดของจิตรกรผู้สร้างงานจิตรกรรมนั้น

จิตรกรรมไทยเป็นภาพเขียนระบายสีที่จิตรกรไทยเขียนขึ้นจากความศรัทธาในพระพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ให้ปรากฏเป็นรูปธรรม ดังนั้น เนื้อหาของจิตรกรรมไทยจึงมักเกี่ยวเนื่องกับพระพุทธศาสนา เช่น พระพุทธประวัติชาดก นอกจากนี้ อาจเขียนเรื่องราวจากวรรณคดีไทย นิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นต่างๆ การเขียนภาพจิตรกรรมของจิตรกรไทยเป็นการสร้างภาพที่เกิดจากจินตนาการผสมผสานกับภาพเหมือนจริง ทำให้จิตรกรรมไทยมีรูปแบบเป็นภาพประดิษฐ์สร้างสรรค์ผสมกับภาพเหมือนจริง (realistic) มีเนื้อหาเกี่ยวเนื่องกับพระพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่และมักสอดแทรก คติ ความเชื่อ และวิถีชีวิตของไทยไว้ด้วย

วัตถุประสงค์ในการเขียนภาพจิตรกรรมที่สำคัญประการหนึ่งก็คือเพื่อตกแต่งพุทธสถานให้มีความสวยงามและช่วยให้พุทธศาสนิกชนเข้าใจพระพุทธศาสนาได้ดียิ่งขึ้น เช่น จิตรกรรมตามผนัง โบสถ์ วิหาร ซึ่งช่วยตกแต่งผนัง โบสถ์หรือวิหารให้มีความสวยงาม และเนื้อหาของภาพจิตรกรรมยังบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาด้วย

นอกจากจิตรกรรมที่เขียนบนฝาผนัง เช่น จิตรกรรมบนผนัง โบสถ์ วิหาร ระเบียงคด และหอไตรแล้ว ยังมีจิตรกรรมที่เขียนบนสมุดไทยหรือสมุดข่อย เช่น สมุดภาพ ไตรภูมิ สมุดภาพพระมาลัย ภาพจิตรกรรมเหล่านี้มักมีเนื้อหาเกี่ยวเนื่องกับพระพุทธศาสนาทั้งสิ้น การเขียนภาพจิตรกรรมไทย จิตรกรอาจจะดำเนินเรื่องตามพระพุทธประวัติหรือเป็นเรื่องชาดกที่ปรากฏในพระคัมภีร์ต่างๆ โดยนำสภาพแวดล้อม วิถีชีวิต ขนบประเพณีในสมัยนั้นๆ มาสร้างเป็นภาพประกอบตามเรื่องราวที่ต้องการจะเขียนผสมผสานกับจินตนาการของตน จึงเห็นว่า ภาพจิตรกรรมไทยมีสภาพธรรมชาติ วิถีชีวิต และขนบประเพณีของไทยสมัยต่างๆ ปรากฏอยู่ด้วยเสมอ ทั้งภาพพระราชวัง ปราสาท พระที่นั่ง พระราชบัลลังก์ ภาพพระมหากษัตริย์ นางกำนัล ขุนนาง และข้าราชการบริวาร จนถึงอาคารบ้านเรือนของชาวบ้าน ป่าเขาถ้ำเนาไพร ต้นไม้ สัตว์นานาชนิด เสือ ลิง นก ช้าง ม้า วัว ควาย ฯลฯ ภาพเหล่านี้ จิตรกรเขียนขึ้นจากสิ่งที่ตนได้พบเห็นในชีวิตประจำวันผสมผสานกับภาพในจินตนาการ เพื่อให้ได้ภาพที่มีความงดงามตามแบบอย่างของจิตรกรรมแบบประเพณีไทย ดังนั้น จิตรกรรมไทยจึงเป็นงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมที่มีเอกลักษณ์และแบบอย่างเป็นของไทย

## ความเป็นมาของจิตรกรรมไทย

ความเป็นมาของจิตรกรรมไทย เริ่มขึ้นจากความศรัทธาในพระพุทธศาสนาเป็นสำคัญ ผลงานจิตรกรรมไทยส่วนใหญ่จึงเกี่ยวเนื่องกับพระพุทธศาสนา และเขียนไว้ตามศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร หอไตร โดยที่ช่างหรือจิตรกรไทยประสงค์จะเนรมิตสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เพื่อถวายเป็นพุทธบูชาตักแต่งานศาสนาสถานให้มีความงดงามยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ภาพจิตรกรรมยังเป็นสื่อช่วยให้พุทธศาสนิกชนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพระพุทธศาสนามากยิ่งขึ้นด้วย เพราะภาพที่เขียนมักเป็นพระพุทธรูปประวัตินี้ ชาติ หรือ ปรีศนาธรรม ซึ่งจะช่วยให้พุทธศาสนิกชนที่ไม่รู้หนังสือเกิดความรู้ ความเข้าใจพระพุทธศาสนาจากการดูภาพ ภาพจิตรกรรมฝาผนังจึงเป็นการสอนศาสนา ด้วยภาพที่ช่วยให้พุทธศาสนิกชนมีความรู้ ความเข้าใจพระศาสนาได้อีกทางหนึ่ง นอกเหนือไปจากการฟังพระเทศน์หรือการศึกษาคัมภีร์จากหนังสือคัมภีร์ การเขียนภาพจิตรกรรมนั้นช่างหรือจิตรกรทำเพื่อถวายเป็นพุทธบูชาเป็นส่วนใหญ่ มิได้หวังอามิสสินจ้างใดๆ ภาพจิตรกรรมจึงเกิดจากความศรัทธาของจิตรกรที่ต้องการถวายฝีมือ อุทิศความคิด ความสามารถของตนเป็นเครื่องบูชาพระศาสนา ดังนั้น ผลงานจิตรกรรมฝาผนังหรืองานจิตรกรรมบนสมุดข่อย จึงเป็นงานที่จิตรกรทุ่มเทความสามารถและภูมิปัญญาของตนอย่างเต็มที่เพื่อจะฝากผลงานไว้ในพระบวรพุทธศาสนา

อย่างไรก็ตาม จิตรกรรมไทยได้พัฒนามาเป็นลำดับเป็นเวลาหลายศตวรรษกว่าจะมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง งานจิตรกรรมแบบประเพณีไทยเจริญสูงสุดในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ครั้นถึงสมัยรัชกาลที่ ๔ เป็นต้นมา จิตรกรไทยได้รับเอาอิทธิพลของศิลปะตะวันตกเข้ามาผสมกับจิตรกรรมแบบประเพณีไทย ทำให้เกิดผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะผสมผสานระหว่างศิลปะตะวันตกกับศิลปะประจำชาติ ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ ๕ ศิลปะตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลมากยิ่งขึ้น จิตรกรไทยหลายคนรับเอารูปแบบศิลปะตะวันตกมาผสมผสานกับศิลปะไทย และเมื่อมีการตั้งโรงเรียนศิลปะอย่างตะวันตกขึ้นในประเทศไทยก็ยิ่งทำให้ศิลปะแบบประเพณีได้รับความสนใจน้อยลง

ในสมัยรัชกาลที่ ๖ งานจิตรกรรมไทยตามแบบประเพณีไทยได้เปลี่ยนแปลงไปจากแบบแผนเดิมอย่างมาก จิตรกรมักนำวิธีการและรูปแบบของศิลปะตะวันตกมาผสมผสานกับศิลปะไทย ทำให้ความรู้เกี่ยวกับจิตรกรรมแบบประเพณีไทยขาดผู้สืบทอด ทุกวันนี้ช่างหรือจิตรกรที่มีความรู้ความสามารถ ในการสร้างงานจิตรกรรมแบบประเพณีไทยอย่างแท้จริงนั้นแทบจะหาไม่ได้แล้ว จึงเป็นเรื่องน่าเสียดายอย่างยิ่ง

## รูปแบบของจิตรกรรมไทย

งานจิตรกรรมไทยนั้นมีต้นเค้าของความคิดและความบันดาลใจมาจากภาพลายเส้นในศิลปะอินเดียแล้ววิวัฒนาการมาเป็นงานจิตรกรรมแบบประเพณีไทยในที่สุด แม้ว่างานจิตรกรรมไทยจะใช้สีมากขึ้นในสมัยหลังๆ ก็ตาม แต่เส้นก็ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญ แม้ในงานจิตรกรรมไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น หรือประมาณช่วงแรกของพุทธศตวรรษที่ ๒๔ ซึ่งงานจิตรกรรมไทยก้าวหน้าสูงสุดก็ยังใช้เส้นแสดงความอ่อนช้อยงดงามของภาพ ตั้งแต่การจัดท่าทางของภาพบุคคลก็ล้วนใช้ความประสานกันของเส้นรอบนอกเป็นหลักทั้งสิ้น

เมื่อจิตรกรไทยได้ละทิ้งแบบอย่างของศิลปะอินเดียแล้วได้คิดประดิษฐ์แบบอย่างที่เป็นของศิลปะไทยขึ้นด้วยการเขียนเป็นเรื่องราวทางพุทธศาสนา เป็นพุทธประวัติ ชาดกต่างๆ จำเป็นต้องอาศัยรูปแบบท่าทางของคนและสิ่งแวดล้อมประกอบ เพื่อให้ภาพจิตรกรรมนั้นเป็นเสมือนสื่อบอกเล่าเรื่องราวทางพุทธศาสนาไว้ตามผนัง โบสถ์ วิหาร และศาลาการเปรียญ เพื่อให้พุทธศาสนิกชนได้อาศัยเรื่องราวจากภาพจิตรกรรมเพิ่มความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพุทธศาสนา เพราะคนไทยในอดีตนั้นส่วนใหญ่ไม่สามารถศึกษาค้นคว้าพระธรรมคำสอนจากหนังสือหรือคัมภีร์พระไตรปิฎกต่างๆ ดังนั้นงานจิตรกรรมที่จิตรกรเขียนขึ้นจึงเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งอาจจะเป็นภาพพุทธประวัติเป็นตอนๆ ภาพเกี่ยวกับเรื่องทศชาติหรือเรื่องชาดกอื่นๆ ก็ตาม ภาพเล่าเรื่องดังกล่าวจึงต้องมีแบบแผนและลักษณะที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าใจได้ง่ายว่าภาพนั้นเป็น กษัตริย์ นางพญา บุคคลชั้นสูงหรือเป็นชาวบ้านธรรมดาสามัญ

โดยเหตุนี้ จิตรกรจึงได้อาศัยท่าทางจากนาฏศิลป์ไทยมาประกอบเข้ากับวิธีการเขียนโดยใช้เส้นและการระบายสีประดิษฐ์เป็นตัวบุคคลต่างๆ เป็นเรื่องราวขึ้นมา การสร้างภาพบุคคลในงานจิตรกรรมแบบประเพณีไทยนั้น แบ่งได้ดังนี้

ถ้าภาพจิตรกรรมที่เขียนเป็นเรื่องราวของเทวดาหรือเรื่องนิยายชาดกต่างๆ รูปร่างหน้าตา และท่าทางของเทวดาหรือบุคคลชั้นสูง จะเหมือนท่าทางของนาฏศิลป์ คือเป็นท่าประดิษฐ์ขึ้นเพื่อให้ต่างไปจากคนสามัญ ไม่ว่าจะเป็นท่านั่ง นอน ยืน และอื่นๆ ท่าทางของบุคคลชั้นสูงเหล่านี้ จิตรกรจะคำนึงถึงความงามของเส้นรอบนอก ความประสานกันของเส้นที่แสดงท่าทางตามความรู้สึกของตัวบุคคล โดยที่หน้าตาจะไม่แสดงความรู้สึกใดๆ เช่น ท่านั่ง โนม้มตัวไปข้างหน้าเอามือแตะหน้าผากหรือขอบตาจะบอกให้รู้ว่ามันเป็นกิริยาของคนที่กำลังมีความทุกข์ มีความเศร้าโศกเสียใจ เป็นต้น

การใช้เส้นและท่าทางของตัวบุคคลเป็นสิ่งแสดงความรู้สึก มีมาแต่สมัยอยุธยาตอนปลาย ต่อมาเมื่อมีการเขียนภาพจิตรกรรมเรื่องรามเกียรติ์ขึ้น จึงได้มีการใช้ใบหน้าแสดงความรู้สึก

ของบุคคล เช่น การเขียนภาพยักษ์หรือสิ่งที่กำลังโกรธ จิตรกรจะเขียนหน้าถึงและหน้ายักษ์ที่กำลังแยกเขี้ยวแสยะปาก เพื่อแสดงความรู้สึกแทนการใช้ท่าทางและการใช้เส้น

นอกจากการประดิษฐ์ท่าทางของบุคคล เทวดา กษัตริย์ ให้แตกต่างกันไปจากบุคคลธรรมดาสามัญแล้ว จิตรกรยังได้อาศัยการเขียนแบบท่าทางอย่างคลาสสิก คือนำท่าของนาฏศิลป์เป็นเครื่องกำหนดบอกชั้นบอกตำแหน่งของตัวบุคคลว่าเป็นบุคคลชั้นสูง เป็นนางรำ นางกำนัล ข้าราชการบริพารในพระราชสำนัก ซึ่งต่างไปจากสามัญชนชาวบ้านทั่วไป ทั้งยังได้อาศัยเครื่องแต่งกายเป็นเครื่องบอกตำแหน่งและความสำคัญของคนไปด้วย เช่น ตกแต่งเครื่องประดับด้วยการปิดทองจนดูแพรวพราวแตกต่างไปจากคนธรรมดาสามัญที่จิตรกรมักจะเขียนตามสภาพชีวิตจริงตามขนบประเพณีและวิถีชีวิตของคนไทยในสมัยนั้นๆ

การเขียนภาพของประชาชนธรรมดา จิตรกรจะสอดแทรกความสนุกสนาน อารมณ์ขันตลอดจนสภาพความเป็นอยู่ที่เป็นวัฒนธรรมของชาวบ้านไว้ด้วยเสมอ

นอกจากการประดิษฐ์ท่าทางหน้าตาของบุคคลต่างๆ ตั้งแต่ เทวดา กษัตริย์ นางพญา ข้าราชการ บริพาร ลงมาถึงสามัญชนแล้ว จิตรกรไทยยังได้คิดประดิษฐ์ภาพสวรรค์-นรก ขึ้นอีกด้วย โดยได้อาศัยเรื่องราวจากหนังสือ ไตรภูมิ สร้างเป็นภาพของบุคคลที่ทำบาปและถูกลงโทษอยู่ในนรกขุมต่างๆ โดยการสร้างส่วนที่เกินความจริงลงไปในร่างกายมนุษย์ เพื่อให้เกิดภาพที่น่ากลัวน่าเกลียดขึ้นได้แก่ มนุษย์ที่มีหัวเป็นสัตว์ต่างๆ มีอวัยวะมากผิดปกติ เป็นต้น

เมื่อได้ประดิษฐ์รูปแบบของบุคคลต่างๆ ขึ้นในงานจิตรกรรมไทยแล้ว การดำเนินเรื่องของภาพจะต้องเป็นไปตามเรื่องราวที่ปรากฏในพระคัมภีร์หรือหนังสือในพระพุทธศาสนาโดยจัดภาพของตัวบุคคลให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศที่เป็นชีวิตไทยๆ ตั้งแต่ภาพปราสาทราชวังไปจนถึงกระท่อมของชาวไร่ ชาวนา ป่าเขา ลำธาร สิ่งเหล่านี้จำเป็นต้องอาศัยการจัดภาพ การวางตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ให้ประสานสัมพันธ์กันโดยการจัดองค์ประกอบของภาพ(Composition) ตามแบบอย่างซึ่งเป็นขนบนิยมที่สืบทอดกันมาในแต่ละสกุลช่าง ซึ่งต่างจากการจัดภาพของชาวตะวันตกหรือภาพจิตรกรรมของชาติอื่นๆ

การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังของไทยที่มีลักษณะเป็นภาพเล่าเรื่อง มักจะเริ่มเขียนจากขอบล่างของผนังระหว่างช่องหน้าต่างขึ้นไปจนถึงขอบบนของหน้าต่าง พื้นที่เหนือขอบหน้าต่างขึ้นไปนิยมเขียนเป็นภาพเทพชุมนุมเป็นแถวๆ ซ้อนกันขึ้นไปจนถึงเพดาน เรื่องที่เขียนบนผนังอาจจะเป็นเรื่องนิทาน ชาดก หรือพุทธประวัติติดต่อกันไปตามผนังระหว่างช่องหน้าต่าง หรืออาจจะเขียนเรื่องละช่อง โดยใช้ช่องหน้าต่างและบานหน้าต่างแบ่งแยกเรื่องที่เขียนออกเป็นตอนๆ

ในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น (รัชกาลที่ ๑-๓) นิยมเขียนเรื่องพุทธประวัติ ชาดก และวรรณคดีต่างๆ ไว้ทางด้านซ้ายและด้านขวาของพระประธาน ส่วนผนังด้านหน้าของพระประธาน

มักจะเขียนเป็นเรื่องราวผจญภัย ผนังด้านหลังของพระประธานมักจะเขียนเป็นเรื่อง ไตรภูมิ ขนาดของภาพที่เขียนจะมีขนาดใหญ่เต็มผนัง ตัวบุคคลในภาพจะมีขนาดใหญ่เท่าคนจริง หรือบางแห่งอาจจะ มีขนาดใหญ่กว่าคนจริงๆ

อย่างไรก็ตามการเขียนภาพผนังตาม โบสถ์วิหารต่างๆ ยังมีข้อยกเว้นที่ต่างไปจาก ลักษณะดังกล่าวบ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความประสงค์ของผู้เขียนหรือผู้สร้าง ตลอดจนถึงประเพณีนิยมของแต่ละท้องถิ่น เช่น จิตรกรรมพื้นบ้านของภาคเหนือนิยมเขียนเรื่องตามตำนานหรือนิทานพื้นบ้าน รูปแบบของภาพจิตรกรรมก็จะแตกต่างไปจากจิตรกรรมที่นิยมเขียนกันในเมืองหลวงหรือภาคกลาง เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนังในภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสานที่นิยมเขียนภาพจิตรกรรมบนผนังด้านนอกของ โบสถ์หรือสิม และมักเขียนเรื่องเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านในท้องถิ่นของตน

การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังของไทยคงได้กล่าวแล้ว มักเป็นการเขียนบรรยายเรื่อง ฉะนั้นจิตรกรจึงมักจะเริ่มเขียนและจัดองค์ประกอบของภาพจากส่วนล่างสุดขึ้นไปยังด้านบนของผนัง และภาพที่เขียนจะมีทั้งภาพแบบอุดมคติ (Idealistic) และภาพเหมือนจริง (Realistic) เช่น การเขียนปราสาทราชวังจะเขียนเป็นภาพ ๒ มิติ มีความกว้าง ความสูง ไม่มีความลึก และอยู่ในระดับเดียวกันทั้งผนัง ส่วนภาพต้นไม้ ภูเขา มีลักษณะเหมือนจริง การจัดภาพในงานจิตรกรรมไทย นิยมจัดภาพซ้อนเรียงขนานกันไปเรื่อยๆ เรียกว่าการจัดภาพแบบเส้นขนาน (Parallel Perspective) ซึ่งต่างจากภาพเขียนของชาวยุโรปที่สร้างความลึกของภาพด้วยหลักวิชาทัศนียวิทยา (Perspective) จากใหญ่ไปหาเล็ก ทำให้เกิดระยะและความลึกตามตาเห็น อย่างที่ปรากฏอยู่ตามธรรมชาติ

อย่างไรก็ตาม การจัดภาพของจิตรกรไทย มักจะไม่คำนึงถึงสัดส่วนของความเป็นจริง แต่คำนึงถึงความสัมพันธ์กันของภาพมากกว่า เช่นภาพตัวบุคคลนั่งอยู่ในปราสาท จะมีขนาดใหญ่เกินความเป็นจริง ถ้าเป็นสภาพชีวิตจริงแล้วจะเป็นไปไม่ได้ แต่ในภาพจิตรกรรมนั้นเป็นไปได้ เพราะผู้เขียนต้องการเพียงให้เกิดความงดงามตามความคิดของตนมากกว่าความถูกต้องของสัดส่วนที่สมจริง

การจัดภาพของจิตรกรรมไทยแบบเรียงขนานขึ้นไปบนพื้นเดียวกัน หรือถ้าจะต้องการจะแยกหรือแบ่งเรื่องของภาพที่เขียน ก็อาจจะใช้ช่องหน้าต่างเป็นเครื่องแบ่งแยกเรื่องราวที่เขียนออกเป็นตอนๆ แต่ก็มีบางแห่งที่เขียนภาพเรื่องราวต่างๆ เชื่อมกันไปทั้งผนัง โดยใช้เส้นคดกริชเป็นเส้นแบ่งภาพ ดังปรากฏในภาพจิตรกรรมที่พระวิหารหลวงวัดสุทัศนเทพวราราม กรุงเทพมหานคร เป็นต้น

การจัดภาพตามแบบประเพณีนิยมของไทยแต่โบราณนี้ เป็นลักษณะเฉพาะที่สามารถถ่ายทอดสภาพชีวิตเรื่องราวของคนไทยในอดีตได้เป็นอย่างดี ภาพจิตรกรรมไทยจึงเป็นหลักฐาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางประวัติศาสตร์ สังคม ขนบประเพณีของไทยที่ปรากฏเป็นรูปธรรมให้เห็นได้ชัดเจน ผลงานจิตรกรรมฝาผนังจึงเป็นมรดกศิลปกรรมที่มีคุณค่าอย่างหนึ่งของไทย

### สีในจิตรกรรมไทย

สีที่นิยมใช้ในงานจิตรกรรมไทยมาแต่สมัยเริ่มแรก เป็นสีฝุ่นที่ได้จากธรรมชาติ คือ สีเหลืองจากดินเหลือง สีแดงจากดินแดง สีขาวจากดินขาว และสีดำคือสีที่ทำจากเขม่าก้นหม้อ ดังนั้นภาพจิตรกรรมไทยยุคแรกๆ จึงมีสีน้อยเพียงไม่กี่สี จึงทำให้ภาพจิตรกรรมไทยมีความประสานกลมกลืนกันและมีวรรณะสี (Tone of colour) เดียวเป็นส่วนใหญ่

งานจิตรกรรมไทยโดยทั่วไปนิยมใช้สีฝุ่น (Tempera) ผสมกับกาวหนังมากกว่าที่จะใช้สีแบบปูนเปียก (Fresco) หรือสีจี๊ซึ่งผสมน้ำมัน (Encaustic) การที่จิตรกรรมไทยเขียนด้วยสีฝุ่นมากกว่าสีชนิดอื่น เพราะงานจิตรกรรมไทยต้องใช้ความประณีตตั้งแต่การระบายสีพื้นให้เรียบแล้ว ตัดเส้นด้วยเส้นเล็กๆ ที่มีความละเอียดประณีต ต้องใช้เวลาและความพิถีพิถันมาก จึงเหมาะที่จะใช้สีฝุ่นมากกว่าสีชนิดอื่น นอกจากนี้สีฝุ่นยังทำจากวัตถุดิบจากธรรมชาติที่ช่างสามารถทำขึ้นใช้ได้ด้วยตนเอง

ภาพจิตรกรรมไทยทั้งที่เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนัง จิตรกรรมบนสมุดข่อย หรือจิตรกรรมบนผ้า เช่น ภาพพระบฏ และภาพที่เขียนบนไม้ ในสมัยโบราณใช้สีน้อยเพียงไม่กี่สี แต่ในสมัยหลังๆ มีการติดต่อค้าขายกับชาวต่างชาติมากขึ้น ตั้งแต่สมัยอยุธยาเป็นต้นมา มีการติดต่อค้าขายกับประเทศจีนและอินเดีย ทำให้ช่างไทยนิยมเอาสีใหม่ๆ จากเมืองจีนและอินเดียมาใช้ เช่น สีแดง หรือสีดินเทศจากอินเดีย สีตัวเปี้ยหรือสีแดงจากจีน และสีอื่นๆ ได้แก่ สีฟ้า สีเขียว สีคราม และชาด ทำให้งานจิตรกรรมไทยมีสีสันมากขึ้น เฉพาะอย่างยิ่งผลงานจิตรกรรมฝาผนังที่เขียนขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์ ตอนต้นจะมีสีสันแพรวพราว มีชีวิตชีวามากกว่าจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยา

สีขาว เป็นสีสำคัญสีหนึ่งที่ช่างเขียน โบราณนำมาผสมกับสีอื่นๆ เพื่อให้ได้สีใหม่ๆ สีขาวที่ทำจากดินขาว เรียกว่าวกระบัง หรือสีกระบัง การทำสีชนิดนี้ ช่างจะนำดินขาวมาเผาให้สุกแล้วบดให้ละเอียดเป็นฝุ่น ผสมน้ำกาวอ่อนๆ กรองเอาสิ่งเจือปนออก เพื่อให้ได้สีขาวบริสุทธิ์ หลังจากนั้นทิ้งไว้ ๓-๔ วัน เพื่อให้สีนอนก้นและแข็งตัว เมื่อจะใช้จึงนำมาบดผสมกับน้ำหรือผสมกับสีอื่นๆ เพื่อให้ได้สีใหม่สำหรับเขียนภาพจิตรกรรมไทย

สีที่เกิดจากการผสมกันของสีต่างๆ นั้น ช่างไทยโบราณจะเรียกชื่อสีที่เกิดจากการผสม โดยเปรียบเทียบจากสีที่คล้ายคลึงกับสีที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น สีแดงเลือกนก สีแดงลิ้นจี่ สีแดงทับทิม สีแดงมณี สีแดงชาด สีอิฐ สีหมากสุก สีไพล สีกุหลาบ สีกลีบบัว ฯลฯ



รูปที่ 9 จิตรกรรมฝาผนังไทย

การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังของไทยมีกรรมวิธี ขั้นตอนและแบบแผนที่สืบทอดกันมาจนเป็นประเพณีนิยม เริ่มตั้งแต่การเตรียมพื้นผนังที่จะเขียนภาพ ช่างจะต้องล้างทำความสะอาดผนังที่ฉาบปูนด้วยน้ำดืมไบจีให้ลื่น เพื่อล้างเอาความเค็มออกจากผนัง เพราะความเค็มจะทำให้ผนังมีความชื้น ผุ และหลุดร่อนได้ง่าย การล้างผนังจะต้องทำไปจนกว่าผนังจะหมดความเค็ม การทดสอบผนังว่ายังมีความเค็มเหลืออยู่หรือไม่ จะใช้ขมิ้นถูที่ผนัง ถ้าขมิ้นกลายเป็นสีแดงก็แสดงว่าผนังยังมีความเค็มอยู่ จะต้องล้างผนังต่อไปอีกจนกว่าผนังจะไม่มีปฏิกิริยากับขมิ้นแล้วจึงล้างอีกครั้งด้วยน้ำธรรมดาให้สะอาด แล้วเตรียมลงพื้นผนัง คือการใช้สีฝุ่นขาวผสมกับกาวที่ทำจากเม็ดมะขาม ซึ่งไม่มีความเค็มเหมือนกาวหนังสัตว์ เมื่อลงพื้นด้วยสีขาวและขัดผนังจนเรียบแล้ว จึงเริ่มลงมือเขียนภาพ วิธีการเตรียมผนังตามแบบอย่างของช่างไทยนี้ จะทำให้ภาพจิตรกรรมคงทนอยู่ได้นับเป็นร้อยๆ ปี

นอกจากการทำสีขึ้นใช้เองและการเตรียมผนังตามแบบอย่างของช่างไทยดังกล่าวแล้ว ช่างไทยยังมีกรรมวิธีและขั้นตอนอื่นๆ ที่มีลักษณะเฉพาะเป็นแบบแผนของตนเองอีกหลายอย่าง เช่น นำกะลามะพร้าวมาขูดผิวกะลาทั้งด้านนอกและภายในให้เกลี้ยงเรียบใช้เป็นภาชนะใส่สี โดยใช้สากไม้เล็กๆ บดสีให้เข้ากับกาวที่ทำจากยางไม้ เช่น ยางมะขวิด หรือกาวหนังที่ทำจากหนังสัตว์ ส่วนผู้กันนั้น จิตรกรไทยหรือช่างไทยก็มักทำขึ้นเอง เช่น ผู้กันที่ทำจากขนหูกว้าง ทำจากเปลือกต้นกะดังงาบ้าง

งานจิตรกรรมไทยนั้น นอกจากจะระบายสีพื้นเรียบๆ และการตัดเส้นที่ละเอียดประณีตแล้ว ยังนิยมปิดทองคำเปลวปิดบนส่วนสำคัญของภาพ เพื่อให้ดูเด่นแพรวพราว ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของจิตรกรรมไทยอีกอย่างหนึ่ง การปิดทองคำเปลวนั้น มักใช้ยางมะเดื่อระบายลงไปบนส่วนที่ต้องการจะปิดทอง แล้วทิ้งไว้ให้ยางมะเดื่อหมาดจึงปิดทองทับลงไป ทองจะติดส่วนที่ระบายหรือส่วนที่เขียนด้วยยางมะเดื่อ จากนั้นใช้ผู้กันหนวดหรือผู้กันตัดเส้น ซึ่งเป็นผู้กันเส้นเล็กๆ ตัดเส้นหรือเขียนเป็นลวดลายต่างๆ ลงบนทองอีกทีหนึ่ง จะทำให้ทองมีลวดลายชัดเจน โดดเด่นยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรก็ตาม กระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไทยดังกล่าว เป็นกรรมวิธีที่เรียนรู้ สืบต่อกันมาจากบรรพบุรุษในสกุลช่างต่างๆ ไม่มีการสอนหรือเรียนกันอย่างเป็นระบบในโรงเรียน หรือสถาบันศิลปะใดๆ แต่เป็นการเรียนรู้โดยการฝึกฝนจากครูของตน ดังนั้น กรรมวิธีและแบบแผนสำคัญ จะคล้ายคลึงกันและเป็นวิธีการพื้นๆ ไม่ได้เป็นวิชาการซับซ้อนแต่อย่างใด แต่ด้วยภูมิปัญญาของช่างไทยที่สืบทอดกันมานานหลายร้อยปี ผ่านการทดลอง กลั่นกรอง เรื่อยมาจนเป็นแบบแผนที่เป็นประเพณีนิยมสืบต่อกันมาจนสามารถสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไทย ให้มีความงดงามคงทน ตกทอดเป็นมรดกศิลปกรรมของชาติมาจนปัจจุบัน

### ความบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไทย

ภาพจิตรกรรมไทยที่ปรากฏอยู่ตามฝาผนัง โบสถ์ วิหาร ศาลา พุทธสถาน สมุดภาพ และภาพแขวนผนัง (ภาพพระบฏ) นั้น ล้วนเป็นงานศิลปะที่จิตรกรไทยในอดีตเขียนขึ้น ส่วนใหญ่ได้รับความบันดาลใจมาจากความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธศาสนาเป็นสำคัญ จึงนำรูปแบบของศิลปะที่ได้รับมาจากอินเดียมาเป็นแบบอย่างก่อนที่จะวิวัฒนาการเรื่อยมาเป็นลำดับจนสามารถสร้างรูปแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองในที่สุด การสร้างรูปแบบของงานจิตรกรรมไทยนั้น เริ่มจากช่างหรือจิตรกรได้รับความบันดาลใจด้านเนื้อหาจากพระพุทธศาสนา แล้วสร้างจินตภาพขึ้นตามเนื้อหาที่ต้องการจะเขียน ผสมกับภาพตามความเป็นจริงที่ได้พบเห็นในขณะนั้น เช่นการเขียนเทวดาและอมมนุษย์ ช่างจะสร้างเป็นภาพขึ้นตามจินตนาการของตน แต่ถ้าเป็นภาพปราสาท ราชวัง พระราชอาสน์ ป้อมปราการ อาคารบ้านเรือน ป่าเขาถ้ำเนาไพร ช่างจะจำลองรูปแบบของสิ่งที่ปรากฏอยู่ในขณะนั้นมาสร้างขึ้นใหม่ตามความรู้สึกนึกคิดของตน โดยมีต้นเค้ามาจากสิ่งที่มีอยู่จริง ดังนั้นจิตรกรรมฝาผนังหรืองานจิตรกรรมในสมุดภาพเรื่องไตรภูมิก็ตาม จึงมีเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวเนื่องกับพระพุทธศาสนา เช่น พุทธชาดกหรือพุทธประวัติแทบทั้งสิ้น แต่ก็มีจิตรกรรมฝาผนังบางแห่งอาจจะเขียนเรื่องอื่นๆ บ้าง เช่น ภาพจิตรกรรมวัดพระสิงห์วรวิหาร อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เขียนเรื่องสังข์ทอง หรือ สุวรรณสังข์ จิตรกรรมฝาผนังที่พระที่นั่งทรงผนวช วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม กรุงเทพมหานคร เขียนเรื่อง พระราชพงสาวดารสมัยรัชกาลที่ ๕ นอกจากนี้ ภาพจิตรกรรมฝาผนังในภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือบางแห่ง ช่างหรือจิตรกร ได้รับความบันดาลใจมาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน

การเขียนภาพจากเรื่องราวที่ได้รับความบันดาลใจมาให้ปรากฏเป็นรูปธรรมนั้น จิตรกรจะใช้ภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมที่ตนประสบพบเห็นในชีวิตประจำวันเป็นส่วนประกอบในการสร้างภาพขึ้นตามเรื่องราวนั้นๆ เช่น รูปพระพุทธเจ้าที่เสด็จเข้าไปยังปราสาทราชวังและหมู่บ้านนั้น ภาพปราสาทพระราชวังและอาคารบ้านเรือนล้วนเป็นแบบไทยทั้งสิ้น จิตรกรอาศัยเพียงเนื้อเรื่องของ

พระพุทธศาสนาเท่านั้น ส่วนสิ่งแวดล้อมและควมมีชีวิตจิตใจของภาพ จิตรกรได้นำขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม และสังคมในสมัยนั้นๆ เป็นฉากประกอบ จึงปรากฏภาพ การละเล่น การทำบุญ และงานประเพณีต่างๆ ตลอดจนการสร้างวัดวาอาราม การสร้างบ้านปลูกเรือน และการทำมาหากินของผู้คนตามท้องไร่ท้องนาในงานจิตรกรรมไทย

นอกจากภาพขนบประเพณีในชีวิตประจำวันของคนไทยตั้งแต่กษัตริย์ บุคคลชั้นสูงลงมาจนถึงชาวบ้านชาวป่าแล้ว จิตรกรไทยยังนำกริยาอาการท่าทางของคนไทย ไม่ว่าจะเป็นการนั่งขัดสมาธิ นั่งชันเข่า นั่งพับเพียบ ตลอดไปจนถึงการเดิน การนอน และการร่ายรำของนาฏศิลป์มาเป็นแบบอย่างในการสร้างงานจิตรกรรมด้วย ด้วยเหตุนี้ จิตรกรรมไทยจึงมีชีวิตจิตใจและบรรยากาศแบบไทยๆ เป็นภาพชีวิตไทยที่ถูกรับทักไว้ด้วยความสามารถของฝีมือ และสติปัญญาอันล้ำลึกของจิตรกรไทยในอดีต

### คุณค่าของจิตรกรรมไทย

จิตรกรรมไทยเป็นศิลปกรรมที่มีคุณค่าและคุณประโยชน์หลายประการ เช่น ผลงานจิตรกรรมฝาผนัง ช่วยเสริมสร้างความงดงามให้อาคารทางสถาปัตยกรรม เช่น โบสถ์ วิหาร หรือพุทธสถานให้งดงามยิ่งขึ้น ภาพจิตรกรรมฝาผนังจะช่วยให้บรรยากาศในโบสถ์ วิหาร มีความสงบ เกิดสมาธิ ช่วยให้พุทธศาสนิกชนที่เข้าไปอยู่ภายในเกิดความรู้สึกประหนึ่งว่า อยู่ในโลกของความสงบ โลกของพระพุทธศาสนา นอกจากนี้ พุทธศาสนิกชนยังสามารถอ่านเรื่องราวของพระพุทธศาสนาได้จากภาพจิตรกรรมเหล่านั้น แม้จะเป็นผู้ที่อ่านหนังสือไม่ออกก็ตาม ภาพจิตรกรรมฝาผนังตาม โบสถ์ วิหาร จึงเป็นการสอนพุทธศาสนาด้วยภาพ

นอกเหนือจากคุณค่าของจิตรกรรมในด้านส่งเสริมความรู้ความเข้าใจพระพุทธศาสนา และเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของไทยยุคสมัยต่างๆ แล้ว งานจิตรกรรมไทยยังมีคุณค่าในด้านความงามและสุนทรียภาพด้วย ความงดงามที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมไทยนั้น มีทั้งความงดงามที่เกิดจากความประสานกลมกลืนกันระหว่างภาพกับภาพ ความงามในการจัดองค์ประกอบที่สัมพันธ์กันระหว่างเส้นกับสี สุนทรียภาพเหล่านี้เป็นลักษณะเฉพาะของจิตรกรรมไทย ซึ่งมีทั้งความอ่อนช้อยและความอ่อนหวานของเส้นรูปนอกของภาพบุคคล ความงดงามนุ่มนวลของเส้นรูปหน้า ทำทางการเคลื่อนไหวด้วยลีลาอันชดช้อยนุ่มนวล ตลอดถึงการประดับประดาตกแต่งและเสื้อผ้าอาภรณ์ของภาพคน ความวิจิตรพิสดารของปราสาทราชวังต่างๆ และความร่มรื่นของป่าเขาลำเนาไพรที่เขียนขึ้นด้วยความประณีตบรรจง ล้วนเป็นสุนทรียภาพที่มีคุณค่าอย่างยิ่งของงานจิตรกรรมไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณค่าที่สำคัญอีกประการหนึ่งของจิตรกรรมไทยคือ เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่บันทึกไว้ด้วยภาพ แสดงให้เห็นความเป็นอยู่ ขนบประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตของผู้คนตั้งแต่เจ้านายในราชสำนักลงมาจนถึงชีวิตความเป็นอยู่ของชาวไร่ชาวนาแต่ละยุคแต่ละสมัย

งานจิตรกรรมไทยเป็นศิลปกรรมที่มีรูปแบบวิธีการ ตลอดจนความงดงามที่มีลักษณะเฉพาะของไทย ไม่เหมือนกับงานจิตรกรรมของชนชาติใด จึงถือได้ว่าจิตรกรรมไทยเป็นศิลปกรรมที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นของชาติไทยอย่างหนึ่ง

### เอกลักษณ์ของจิตรกรรมไทย

งานจิตรกรรมไทย เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นเขียนขึ้นในลักษณะของอุดมคติมากกว่าความเหมือนจริง รูปร่างของสิ่งที่เขียนก็ได้อาศัยเค้าโครงจากสิ่งที่มีอยู่ในวิถีชีวิตของคนไทย ไม่ว่าจะเป็นท่าทางของบุคคล ภาพปราสาท ราชวัง อาคารบ้านเรือน รูปสัตว์ แม่น้ำลำธาร ป่าดงพงไพร ล้วนใช้รูปแบบของสรรพสิ่งที่มีอยู่แล้ว มาประดิษฐ์สร้างขึ้นใหม่ตามหลักเกณฑ์ของจิตรกรรมไทย โดยเขียนขึ้นเป็นสีเขียวๆ แดงๆ ใช้เส้นสีเข้มตัดเน้นแสดงรูปร่างของสิ่งนั้นๆ ให้ชัดเจนขึ้น เช่น ต้อง การจะเขียนตัวบุคคล จิตรกรก็จะใช้รูปแบบของคนไทยในท่าหนึ่ง ท่าเดิน หรือกิริยาอาการของคนไทยมาเขียนแบบเรียบๆ ด้วยสีอ่อน แล้วจึงใช้สีที่เข้มกว่าตัดเส้นเพื่อแสดงหน้าตาและรูปร่างของบุคคลให้ชัดเจนขึ้น หรือถ้าต้องการจะแสดงให้เห็นว่าบุคคลที่เขียนนั้นเป็นคนชั้นสูง เป็นคนสำคัญ ก็มักจะมีท่าทางมีลีลาแบบนาฏศิลป์ และตกแต่งเครื่องประดับ เสื้อผ้าอาภรณ์ด้วยการปิดทองซึ่งจะช่วยให้เกิดความเด่นชัดขึ้น อย่างไรก็ตาม การเขียนภาพสิ่งอื่นๆ ในงานจิตรกรรมไทยเป็นไปตามแบบแผนที่เป็นประเพณีนิยมเช่นนี้ทั้งสิ้น

ลักษณะเฉพาะอีกสิ่งหนึ่งของภาพจิตรกรรมไทยคือ การกำหนดภาพให้มีระยะใกล้และระยะไกล โดยการยกตำแหน่งของภาพให้สูงขึ้นหรือห่างกันออกไป โดยตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่างๆ ไม่ใช่ขนาดใหญ่ของภาพแสดงระยะของภาพอย่างภาพเขียนของชาวตะวันตก การจัดภาพในจิตรกรรมไทย ไม่คำนึงถึงสัดส่วนและขนาดของสิ่งต่างๆ ให้ถูกต้องตามความเป็นจริง หากแต่ประสงค์จะให้ภาพมีความสัมพันธ์กันมากกว่า เช่น ภาพคนอาจจะมียกขนาดใหญ่กว่าอาคารบ้านเรือนจนไม่สามารถเข้าไปในบ้านได้ หรือภาพกษัตริย์ที่ประทับอยู่ในปราสาทนั้นมีขนาดไม่เหมาะสมกับขนาดของปราสาท ที่เป็นเช่นนี้เพราะช่างให้ความสำคัญกับองค์ประกอบและเนื้อหา มากกว่าที่จะคำนึงถึงความสมจริง งานจิตรกรรมไทยจึงมีลักษณะอุดมคติมากกว่าเหมือนจริง

แม้โดยทั่วไปภาพจิตรกรรมไทยจะเป็นภาพแบนๆ ที่มีเพียง ๒ มิติ (Two Dimensions) เท่านั้นก็ตาม แต่การจัดภาพตามแบบอย่างและกฎเกณฑ์ของจิตรกรรมไทยทำให้เกิดความรู้สึกว่ามีระยะใกล้ไกลได้ โดยจัดวางตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ให้ต่างกัน เช่นภาพปราสาทราชวังเขียนไว้ต่ำ

สุดแต่ส่วนบนของภาพจะเป็นป่าเขา แม้ขนาดของป่าเขาจะไม่ต่างกับขนาดของปราสาท และ น้ำหนักความชัดเจนของป่าเขาก็มีเท่ากับปราสาท แต่ตำแหน่งของป่าเขาที่เขียนไว้ในที่สูงขึ้นไปจะทำให้รู้สึกว้าป่าเขานั้นอยู่ไกลออกไป ซึ่งสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกว่ามีระยะใกล้ไกลนั้นมีได้อยู่ที่ ความชัดเจนและความไม่ชัดเจน ต่างจากภาพจิตรกรรมของชาวตะวันตกที่ใช้ขนาดและน้ำหนักของ ภาพเป็นเครื่องบอกระยะใกล้และไกล ดังนั้น การใช้ตำแหน่งของภาพทำให้เกิดความใกล้ไกล จึง เป็นลักษณะเฉพาะของภาพจิตรกรรมไทยอีกอย่างหนึ่ง

การจัดภาพในงานจิตรกรรมไทยจะประสานกลมกลืนกันและเลื่อนไหลไปตามกลุ่มของ ภาพ ตามเรื่องราว และเนื้อหาของภาพ ทำให้ผู้ชมสามารถชมภาพได้อย่างต่อเนื่องเหมือนการอ่าน หนังสือหรือศึกษาพุทธศาสนาจากพระคัมภีร์ต่างๆ จิตรกรรมไทยจึงเป็นสื่อนำผู้ชมเข้าสู่พระธรรม และหลักธรรมของพระพุทธศาสนาได้อีกทางหนึ่ง

สิ่งเหล่านี้เป็นคุณค่าอันลึกซึ้งที่แฝงอยู่ในงานจิตรกรรมไทย แสดงให้เห็นคติ ความคิด ความตั้งใจของจิตรกร และเป็นลักษณะเฉพาะที่สืบทอดกันมาช้านาน จนเป็นขนบนิยมอันเป็น เอกลักษณะของภาพจิตรกรรมไทย

### อารมณ์ขันในงานจิตรกรรมไทย

ในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยนั้น มักจะมีภาพที่เป็นมุขำขันอยู่เสมอ ทั้งตลกทะลึ่ง ผิด เพศ การเติมเอาของปัจจุบันซึ่งไม่ได้อยู่ในยุคนั้นเข้าไปได้ ซึ่งเกิดจากจริตของคนไทย ที่ไม่ว่ายุค สมัยไหนก็นิยมเรื่องขำขันเบาสมองเป็นหลัก จิตรกรไทยก็เป็นคนไทย จิตนั้นจึงถูกถ่ายทอดลงบน ภาพจิตรกรรมไทยอย่างเป็นธรรมชาติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับรูปที่ 10 อารมณ์ขันในงานจิตรกรรมไทย กรุณาให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## นิทานพื้นบ้าน เรื่อง “ตาคินกับตานา”

ตาคินกับตานาเป็นเพื่อนรักกัน ทุกวันทั้งสองคนจะต้องออกไปพายเรือตกปลา ทุกครั้งที่ตาคินกับตานาออกไปหาปลา เมื่อได้ปลามากหรือน้อยก็จะแบ่งเท่าๆ กัน มีอยู่วันหนึ่งขณะที่ตกปลาคูเหมือนว่าทั้งสองคน โชคไม่ดี ตกปลาได้เพียงตัวเดียว จนพลบค่ำก็ชวนกันกลับกระท่อม เมื่อตาคินตานาได้ปลามาเพียงตัวเดียวก็ เริ่มมีปัญหาเกิดขึ้นทันที เพราะต่างคนจะแย่งเอาส่วนหัวปลาที่แสนมัน เมื่อทั้งสองไม่สามารถตกลงกันได้จำเป็นต้องให้คนกลางมาตัดสิน ในที่สุดตาคินเป็นคนกลางเข้ามาตัดสิน ตาคินขอส่วนแบ่งบ้างเพราะเป็นกรรมการตัดสิน ตาคินได้แบ่งปลาเป็นสามส่วน คือส่วนหัวปลาให้ ตานา ส่วนหางให้ ตาคิน เหลือส่วนกลางเนื้อมากที่สุดของตาคิน หลังจากตาคินได้ปลาไปแล้ว ตาคินกับตานาได้เกิดมีปากเสียงกันอีก ต่างคนต่างบ่นเสียดายปลาที่ตาคินเอาไป ได้กฯ ซึ่งอยู่ในบริเวณนั้น ได้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมด จึงเข้ามาถามและล้อเลียนตาคินกับตานาที่เสียที่ตาคินอยู่ จนตาคินกับตานาไล่ตะเพิดพวกเด็กๆ ไป

“ตาคินกะตานา หาปลาเอามากินกัน ได้ปลาทุกวัน รักกันก็ปันกันไป  
หาปลามานมนาน หาปลาบานตะไท จนแม้ใครใคร รู้น้ำใจไม่ตรีปริดา  
แต่แล้ววันหนึ่ง เคะระห่มมาถึงมึงทิ้งมา สองคนถึงครา แย่งหัวปลาหางปลากันเกรียว  
ตาคินกะตานา โสกาอาวรณ์จริงเจียว ตาคินอยู่มาเดี่ยวเดียว คิว่าฟุงเพรียวเพรียวไปกิน”

จากนิทานพื้นบ้านเรื่อง “ตาคินกับตานา” นี้ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจและนำมาเทียบเคียงกับความเป็นจริงในสังคมไทยปัจจุบัน ซึ่งมีเหตุการณ์ที่ไม่มีควมสามัคคีและส่งผลกระทบต่อคนอื่นที่อยู่ในสังคม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานัน ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
รูปที่ 11 ตาคินตานา  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เทคนิคอนิเมชันแบบตัดเอาท์(Cutout Animation)

นี่เป็นหนึ่งในรูปแบบอนิเมชันที่เก่าแก่ที่สุด และก่อกำเนิดขึ้นมาก่อนที่จะถึงยุคของคอมพิวเตอร์ ซึ่งน่าจะเป็นทางที่ง่ายที่สุดในการสร้างงานอนิเมชันสักเรื่อง เทคนิคนี้สมชื่อของมัน เพราะพัฒนามาจากการเอารูปทรงกระดาษตัดมาขยับทีละนิดและถ่ายเก็บเอาไว้ทีละภาพ ทำให้ประหยัดปริมาณงานมากเมื่อเทียบกับการที่ต้องมานั่งวาดทีละเฟรมๆ



รูปที่ 12 Cut out Animation

แต่ละ การจะทำเช่นนี้ได้ก็ต้องมีอุปกรณ์สำหรับจับภาพสักตัวหนึ่ง และในสมัยก่อนนั้น เครื่องมือที่ใช้ได้ก็คือกล้องถ่ายภาพแบบไหนก็ได้ที่สามารถถ่ายได้ทีละเฟรม จำได้ว่าตอนนั้น ได้ใช้ช่วงเวลาแห่งความสุขไปหลายชั่วโมงกับการขยับกระดาษที่ถูกระบายสีไปมา จับภาพทีละเฟรมด้วยกล้องฟิล์มถ่ายภาพยนตร์ 8 มิล แต่ปัญหาใหญ่ก็คือ ต้องมานั่งรอผลที่ได้มานานเท่าที่กระบวนการล้างฟิล์มต้องใช้ ซึ่งก็ต้องใช้เวลาเป็นสัปดาห์หรือมากกว่านั้น

ปัจจุบันนี้ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างงานอนิเมชันแทบทุกชนิด ไม่เว้นแต่อนิเมชันแบบตัดเอาท์ มีโปรแกรมหลากหลายชนิดที่มีไว้สร้างงานอนิเมชันแบบตัดเอาท์โดยเฉพาะ เช่น โปรแกรม “Creatoon” ข้อมูลเพิ่มเติมหาได้ที่เว็บไซต์ของ Creatoon และบริษัท UK ในเครือของบริษัท Cut-Out Animation ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้ใช้งานจำนวนมากของโปรแกรมนี้ออกมาผลิตอนิเมชันระดับมืออาชีพ

แต่มันไม่มีความจำเป็นต้องใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาเฉพาะสำหรับการทำอนิเมชันแบบตัดเอาท์ก็ได้ เพราะสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับโปรแกรมชนิดอื่นๆ ได้ เช่น Flash, Moho หรือ ToonBoom Studio โดยใช้คำสั่งพวก motion tweens และ Symbol เพื่อหลีกเลี่ยงการทำงานด้วยตัวเองทุกๆ เฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อนหน้าที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะเป็นส่วนหนึ่งของการทำอนิเมชัน การสร้างสรรค์งานอนิเมชันส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับความมานะอดทนและความตั้งใจอย่างเต็มที่ที่ต้องใช้รายละเอียดและทักษะเฉพาะทางสูง เพื่อจะได้ประหยัดเวลาการทำงานในสมัยนั้น พวกเขาจึงได้พัฒนาเทคนิคอนิเมชันแบบคัตเอาท์ขึ้น

Cut-out animation นำหลักการของ stop motion animation มาใช้ ต่างกันตรงที่ต้องใช้กรรไกรอย่างหนัก เพื่อการสร้างสรรค์งานบนกระดาษตัดและขยับทีละน้อยขณะที่ถ่ายรูปพัฒนาการการเคลื่อนไหวทีละขั้นเพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ในช่วงยุคแรกๆของอนิเมชันนั้นขั้นตอนเหล่านี้ประหยัดเวลามากกว่าการที่ต้องวาดทุกๆ เฟรม

เหมือนกับเทคนิคการจับภาพเคลื่อนไหว(Motion Capture)ในปัจจุบันนี้ กระบวนการยุคก่อนของอนิเมชันแบบคัตเอาท์ยังต้องมีอุปกรณ์จับภาพด้วย ช่วงเวลาหลายปีนี่ จึงใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ที่สามารถจับภาพเป็นเฟรมเดียวได้ อย่างไรก็ตาม มันไม่เหมือนกับยุคดิจิทัลซึ่งมีความรวดเร็วที่น่าพอใจ การดูผลภาพจากกล้องถ่ายภาพยนตร์ยังต้องใช้วิธีการล้างในห้องมืด

อย่างไรก็ดี ความเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งที่เลี่ยงไม่ได้และบ่อยครั้งก็นำสิ่งดีๆ มาให้เหมือนกัน เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์นั้นได้เข้ามามีส่วนร่วมในอนิเมชันแบบคัตเอาท์และปรับปรุงให้ดีขึ้น ในปัจจุบัน คนธรรมดาทั่วไปก็สามารถสร้างงานอนิเมชันแบบคัตเอาท์ด้วยตนเองได้ โดยใช้โปรแกรมเฉพาะทาง อย่างเช่น Flash โดยผ่านกระบวนการของ Motion Tweens และ Symbols

แม้ว่าสมัยนี้จะมีเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ในงานอนิเมชันแบบคัตเอาท์แล้ว แต่ก็ถือได้ว่าวิธีเก่าๆ คุ่มค่าอย่างยิ่ง เมื่อเทียบกับสิ่งสำคัญที่มอบให้ออนิเมชันในยุคก่อน หนึ่งในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องแรกๆ ทำด้วยเทคนิคอนิเมชันแบบคัตเอาท์อย่างคับคั่ง สร้างโดย Quirino Cristiani จากอาร์เจนติน่า ลักษณะของงานอนิเมชันแบบคัตเอาท์ถูกนำมาใช้กับภาพวาดแบนๆ ของตัวละคร ของประกอบฉาก และฉากหลัง

ปัจจุบันนี้ งานกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหวส่วนมากที่ใช้เทคนิคอนิเมชันแบบคัตเอาท์สร้างโดยใช้ภาพจากเครื่อง Scanner หรือไม่กี่ Vector Graphics ไม่ได้มาจากการตัดกระดาษจริงๆ อีกต่อไป ซีรีส์การ์ตูนอนิเมชันที่โด่งดังซึ่งใช้เทคนิคใหม่นี้คือ South Park, Angela Anaconda และ Charlie and Lola ในทางกลับกัน หนึ่งในคนทำอนิเมชันที่มีชื่อเสียงที่ยังคงใช้เทคนิคแบบเดิมๆ(ตัดกระดาษ) อยู่ในทุกวันนี้คือ Yuriy Norshteyn

## ตัวอย่างงานที่เป็นแรงบันดาลใจ

ผลงานในรูปแบบต่างๆ ที่ผ่านตาผู้จัดทำมา จนก่อให้เกิดแนวคิดซึ่งเป็นที่มาของศิลปนิพนธ์ฉบับนี้

### ประติมากรรมกระดาษ(Paper Sculpture)



รูปที่ 13 ประติมากรรมกระดาษ

### ภาพยนตร์โฆษณา “Ivy”

ภาพยนตร์โฆษณาชิ้นนี้เป็นรูปแบบไทยย้อนยุคเฟรนด์ตาซี มีการนำสิ่งของปัจจุบันเข้าไปเติม โดยประยุกต์ให้เข้ากับยุคนั้น



รูปที่ 14 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์โฆษณา IVY ปี 2008

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “The Prince of Egypt”

บางส่วนบางตอนของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ ที่ตัวละครของเรื่องฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต ได้ทำออกมาในรูปแบบอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังอียิปต์



รูปที่ 15 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง The Prince of Egypt ปี 1998

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### บทภาพยนตร์

#### โครงเรื่อง

ภาพยนตร์อนิเมชัน “ตำนานมิกัสยูนิ” เรื่องนี้ มีแก่นของเรื่องคือ ความขัดแย้งของคน และมีแนวเรื่องเป็นแฟนตาซีร่วมสมัย พัฒนาตัวบทมาทั้งหมด 5 ครั้งด้วยกัน จนได้โครงเรื่องฉบับสมบูรณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### ครั้งที่ 1

ชายคนหนึ่งปีนขึ้นบนแคร่ป่าวประกาศทำให้มีคนมาชุมนุมกัน ชาวบ้านที่มาชุมนุมก็บอก ต่อๆ กันไปปากต่อปาก จนคนมาชุมนุมเยอะขึ้นเรื่อยๆ และคนก็ค่อยๆ มีควันไฟพวยพุ่งออกมา ไบ หน้าบิเด็ยวแหลมคมขึ้นเรื่อยๆ เมื่อกลุ่มคนเคลื่อนที่ไปบ้านท่านออกญาฯ ก็นำไฟไปติดตามที่ที่ผ่าน และคนที่ถูกเดินผ่านก็พลอยถูกเป็นไฟด้วย ท่านออกญาฯ จึงส่งคนเอาน้ำมาจัดการ แต่กลับเปลี่ยน จากถ้ำน้ำเป็นน้ำมันราดตัวเองและวิ่งเข้าใส่ ทั้งคู่จึงเผาผลาญกัน และคนที่ยื่นมองรอบๆ ต่างก็เอาน้ำ น้ำมันราดใส่ตัวและวิ่งเข้าไปเผาผลาญด้วย

คนที่ยื่นมองอยู่ในบ้านหลายๆ บ้าน ต่างก็ถอดใจและนำน้ำมันราดใส่ตัว ใส่บ้านและลูกหลาน เอาไว้ เมื่อมีคนไฟลุกวิ่งเข้ามาบ้านก็ไม่ติดไฟ เมื่อสาคน้ำใส่คนไฟลุก คนไฟลุกไม่ยอมเอาน้ำมันราด ใส่ตัวและวิ่งออกไป

ภาพจิตรกรรมค่อยๆ หลุดลอกออกไปจนละเอียด เว้นไว้แต่บางจุด บางบ้านที่ยังไม่ลอก ชักพักคนในบ้านก็ค่อยๆ ออกมา นำสีออกมาแต้มบริเวณรอบๆ ภาพจึงกลับมาสวยเหมือนเดิม

#### ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา

เนื้อเรื่องท้อและตัวละครด้านเกินไป ไม่มีศิลปะในการเล่าเรื่องและการสื่อความโดยอุปมาอุปไมย แก้ไข โดย ปรับเรื่องให้มีอารมณ์มากกว่านี้ สื่อความได้ชัดกว่านี้

## ครั้งที่ 2

ชาย 2 คน ในภาพจิตรกรรมฝาผนังกำลังวาดรูปบ้านบนพื้นที่ว่างชนกัน ชายคนหนึ่งเป็น ออกญาฯ ได้ป้ายสีขาวทับบ้านอีกคนแล้ววาดบ้านตัวเองจนเสร็จ ชายอีกคนจึงแค้นป็นขึ้นบนแคร่ ป่าวประกาศทำให้มีคนมาชุมนุมกัน ชาวบ้านที่มาชุมนุมก็บอกต่อๆ กัน ไปปากต่อปาก จนคนมา ชุมนุมเยอะขึ้นเรื่อยๆ และคนก็ค่อยๆ มีควันไฟพวยพุ่งออกมา ไบหน้าบิเด็ยวแหลมคมขึ้นเรื่อยๆ เมื่อกลุ่มคนเคลื่อนที่ไปบ้านออกญาฯ ก็นำไฟไปติดตามที่ที่ผ่าน และคนที่ถูกเดินผ่านก็พลอยถูกเป็น ไฟด้วย ท่านออกญาฯ จึงส่งคนเอาน้ำมาจัดการ แต่กลับเปลี่ยนจากถั่งน้ำเป็นน้ำมันรดตัวเองและวิ่ง เข้าใส่ ทั้งคู่จึงเผาผลาญกันและคนที่ยืนมองรอบๆ ต่างก็เอาน้ำมันรดใส่ตัวและวิ่งเข้า ไปเผาผลาญ ด้วย

คนที่ยืนมองอยู่ในบ้านหลายๆ บ้าน ต่างก็ถอดใจและนำน้ำมันใส่ตัวใส่บ้านและ ลูกหลาน เอาไว้ เมื่อมีควันไฟลุกวิ่งเข้ามาบ้านก็ไม่ติดไฟ เมื่อสาคนน้ำใส่คนไฟลุก คนไฟลุกไม่ยอม เอาน้ำมันรด ใส่ตัวและวิ่งออกไป

ภาพจิตรกรรมค่อยๆ หลุดลอกออกไปจนและ เหลือเว้นไว้แต่บางจุดบางบ้านที่ยังไม่ลอก ชักพักคนในบ้านก็ค่อยๆ ออกมา นำสีออกมาแต้มบริเวณรอบๆ เมื่อแต้มชนกันก็แชร์กันวาดภาพให้ อยู่บริเวณเดียวกันได้ เช่นคนหนึ่งจะวาด โบสถ์ คนหนึ่งจะวาดบ้าน ก็วาดเล็กลงและทำให้มีระยะหน้า หลัง โบสถ์อยู่หน้า บ้านอยู่หลัง เมื่อทุกคนร่วมกันวาดภาพ ภาพจึงกลับมาสวยเหมือนเดิม

### ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา

มีรายละเอียดมากขึ้นไป และยังสื่อความ ได้ไม่ต่างจากเดิม แก้ไขโดย ปรับเรื่องให้ กระชับกว่านี้

## ครั้งที่ 3

บนกำแพงมีภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยที่คนในภาพกำลังวาดสิ่งต่างๆ ลงบนที่ว่างจุด สุดท้าย ชาย 2 คน คนหนึ่งเป็นออกญาฯ คนหนึ่งเป็นชาวบ้าน ได้วาดบ้านซ้อนกัน ออกญาฯ จึงลบ บ้านของ ชาวบ้านออกแล้ววาดตึกของตัวเองทับ ชาวบ้านไม่พอใจจึงคอยขัดขวางเอาพู่กัน ไปลบ ฝ้ายออกญาฯ ให้ลูกน้องไปจัดการ ฝ้ายชาวบ้านก็เรียกพวกมาช่วย ทั้ง 2 ฝ้ายโต้เถียงกัน ไบหน้าเริ่ม บิเด็ยวและมี ไอร้อนจากร่างกาย จึงลบกันและกันจนเกิดการวิวาท ไบหน้าบิเด็ยวมากขึ้นและเกิด ไฟลุกท่วม คน ที่อยู่รอบข้างก็พลอยถูกรุกเข้ามาวิวาท ก็ยิ่งเติมเชื้อไฟ สุดท้ายก็เผาผลาญกันจนหลุด ลอกออกจาก ผนัง ไบหน้าของออกญาฯ ชาวบ้าน ตึก ร่วงลงกับพื้น เหลือภาพบนผนังเป็นหย่อมๆ

คนอื่นที่ยังอยู่ในภาพต่างทยอยกันออกมาวาดสิ่งต่างๆ ลงบนที่ว่างที่หายไป พอวาดใกล้จะเสร็จก็มีคนทะเลาะกัน เพราะวาดซ้อนกันอีก

### ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา

เนื้อเรื่องยังคงไม่สนุก ขาดสีสันและไม่ช่วยเกือหนุนสไตส์ของงาน แก้ไขโดย เปลี่ยนเรื่องใหม่ โดยหาหนิทานพื้นบ้านของไทยมาปรับใช้

#### ครั้งที่ 4

บนภาพจิตรกรรมฝาผนัง ณ หมู่บ้านริมคลองสงบสุขแห่งหนึ่ง ตาอินกับตานาหาปลาอยู่บนเรือ ตาอินดึงแหขึ้นจากน้ำ ตานาแกะปลาออกจากแห ได้ปลามาเยอะแยะ เมื่อขึ้นท่าก็แบ่งปลากันคนละครึ่ง ทั้ง 2 กอดคอชนแก้วไวท์กัน

ข้ามคืน ไปขอมทักทายฝรั่ง อยู่หลังพุ่มไม้เชิงเขา

วันรุ่งขึ้น ตอนเที่ยง ตาอินดึงแหขึ้นจากน้ำ แต่ก็ไม่มีปลาซักตัว บนเรื่อนั้น โลงต่างจากเมื่อวานที่มีปลาเต็มเรือ ตานาที่นั่งรอแกะปลาก็บ่น ตาอินเลยให้ตานาหาแหเอง ปรากฏว่าได้ปลาตัวเล็กๆ มาหนึ่งตัว ทั้ง 2 จึงแย่งปลากัน เด็กๆ ที่นั่งเล่นอยู่บนท่าน้ำก็หัวเราะเยาะตาอินกับตานา ชาวบ้านที่อยู่โดยรอบก็เริ่ม โพล่หน้าออกมาดู และวิจารณ์ไปต่างๆ นานา คนที่นั่งร่ำสุรากันบนแพเริ่มหันมามองแล้วก็เชียร์เหมือนเชียร์มวย

ข้ามคืน ไปขอมนั่งกินเหล้ากับฝรั่ง

กลับมายังตาอินกับตานา ทั้ง 2 ปลูกปล้ำแย่งปลากันอยู่บนเรือจนเรือโคลงเคลง ชาวบ้านเริ่มเถียงกันเองว่าใครสมควรจะได้ปลา คนที่ยืนเชียร์ตาอินก็เริ่มมองหน้าคนที่เชียร์ตานา เด็กๆ มองไปรอบๆ ก็หัวเราะดังขึ้นอีก ท้ายสุดเรือทั้ง 2 คนก็ล่ม ยังพาลไปเกาะเรือแถวนั้นล่มตามลงไปด้วย ปลาก็หาย จึงขว้างปาข้าวของจากเรือคนอื่นใส่กัน คิว้างพลาดไปโดนบรรดาของเชียร์ตานา กองเชียร์ตานาเข้าใจผิดนึกว่ากองเชียร์ตาอินแกล้งก็ตีกัน คนที่เล่นหมากรุกอยู่ใกล้ๆ ก็พลอยโดนข้าวของที่กระจัดกระจายมาทำกระดานคว่ำ หมากรุกกระเด็นไปโดนหัวคนที่เถียงกันอยู่ ทำให้เข้าใจว่าอีกฝ่ายตีหัวก็ทะเลาะกันอีก

ข้ามคืน ไปขอมยื่นเงินให้ฝรั่ง

ตัดกลับมาเด็กๆ มองไปรอบๆ ก็หัวเราะดังขึ้นอีก แต่คราวนี้มีลูกหลงมาโดนหัวเด็ก คนหนึ่งตกน้ำไป พวกคนที่เถียงกันในบ้านขว้างตะเกียงใส่กัน แต่ขว้างพลาดออกไปนอกหน้าต่าง โดนหลังคามุงจากบนแพติดไฟ เชื้อไฟตกมากลางวงเหล้าก็ยิ่ง ลูกถามเพราะแอลกอฮอล์ แต่ก็ไม่วาย ปาของใส่กันทำให้เชื้อไฟไปติดตามบ้านต่างๆ เด็กๆ ต่างกระโจนลงน้ำหนีเสาไฟใหม่ที่ล้มลงมา

ข้ามคืน ไปฝรั่งเศสและคืนให้หอม

ภาพกว้างจิตรกรรมฝาผนังวุ่นวายและลูกเป็นไฟ ค่อยๆ หลุดลอกออกมา โบกหน้าตาอิน กับตานาร่วงลงสู่พื้น

### ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา

เนื้อเรื่องยังคงความ แก่ใจ โดย ปรับให้เรื่องกระชับกว่านี้

### **ครั้งที่ 5 (ฉบับสมบูรณ์)**

บนภาพจิตรกรรมฝาผนัง ณ หมู่บ้านริมคลองสงบสุขแห่งหนึ่ง ตาอินกับตานาอยู่บนเรือ ที่มีปลามากมาย ทั้งสองช่วยกันแกะปลาออกจากแหแล้วหัวเราะอย่างมีความสุข

แต่แล้วภาพนั้น ก็มลายหายไปกลายเป็นเพียงตานานอนฝันอยู่บนเรือ ตานาเมื่อรู้สึกตัวก็ ลุกขึ้นมาพบสภาพความจริงว่า ไม่มีปลาซักตัวบนเรือ ตาอินเหวี่ยงแหลง ไปและเมื่อดึงขึ้นมาก็ไม่ เจอปลาเลย ตานาจึงว่าตาอิน ตาอินจึงให้ตานาลุกขึ้นมาเหวี่ยงเอง ปรากฏว่าตานาจับปลาตัวเล็กๆ ได้ตัวหนึ่ง ทั้งสองจึงเริ่มแย่งปลากัน ชาวบ้านที่อยู่โดยรอบจึงเริ่มหันมาดู ทั้งเด็กที่วิ่งเล่นอยู่ วงเหล้า ชาวบ้านที่ตลาด ขบวนเสลียง และร้านกาแฟ

ตัดฉาก เจ้าขุนมูลนายคนหนึ่ง กำลังพักผ่อนอย่างสบายใจ

ชาวบ้านเริ่มเถียงกันว่าใครควรจะได้ปลา ขณะที่ตาอินกับตานาทะเลาะกันจนตกเรือและ ปลาหายไป ตาอิน โหมโหจึงเขวียง ให้น้ำมันที่อยู่บนเรือใกล้ๆ ใส่ตานา ตานาจึงเขวียงลูกมะพร้าวที่อยู่ บนเรือใกล้ๆ ใส่กลับไป แต่พลาดไปโดนวงเหล้าที่เถียงกันอย่างดุเดือด ทำให้เข้าใจผิดกันจนเกิดการชกต่อยขึ้น และขว้างปาขวดเหล้ากัน จนเกิดลูกหลงไปโดนคนอื่น ทำให้คนอื่นเข้าใจผิดกันจน ทะเลาะกันอีก

ตัดฉาก เด็กวัยรุ่นคนหนึ่ง กำลังเล่นเกมส้อมพิวเตอร์อย่างเมามัน

ความวุ่นวายเกิดขึ้นทุกๆ ที่ ต่างก็ตบตีกัน ข้าของกระจัดกระจาย จนตะกร้าใบหนึ่ง  
กระเด็นไปติดกองไฟ โชคร้ายที่มีคนเอาตะกร้าใบนี้ เขวี้ยงใส่คนอื่นแล้วพลาดไปโดนเรือชนไห  
น้ำมัน ไฟจึงปะทุขึ้นรุนแรงแล้วระเบิด ก่อให้เกิดหายนะ

ตัดฉากขึ้นเครดิต พร้อมเสียงไฟลุกโชนและเสียงโหยหวนวุ่นวาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Shooting Board

แผนภาพลำดับเหตุการณ์ที่ช่วยให้เห็นรายละเอียดของงาน เช่น การเคลื่อนกล้อง การเคลื่อนไหวของตัวละคร ขนาดของภาพ สิ่งต่างๆ ที่อยู่ในภาพ เสียงที่เกิดขึ้น เป็นต้น โดยใช้ภาพประกอบคำบรรยาย แบ่งเป็น Video(บรรยายภาพ) และ Audio(บรรยายเสียง)

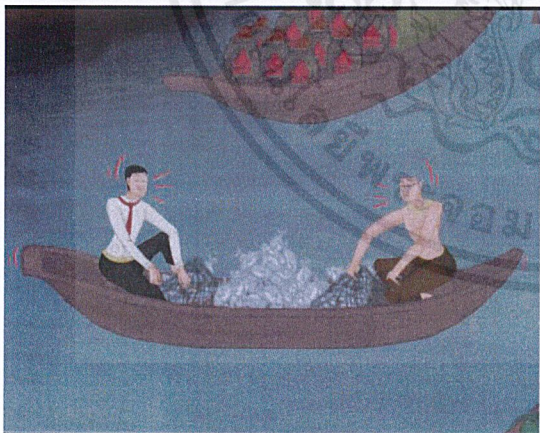
### Shot 1a



Video: ELS ภาพจิตรกรรมฝาผนังเก่าๆ ค่อยๆ ซoom เข้าไปที่เรือตาคินตานา ภาพเริ่มใหม่ขึ้นและขยับได้

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล

### Shot 1b

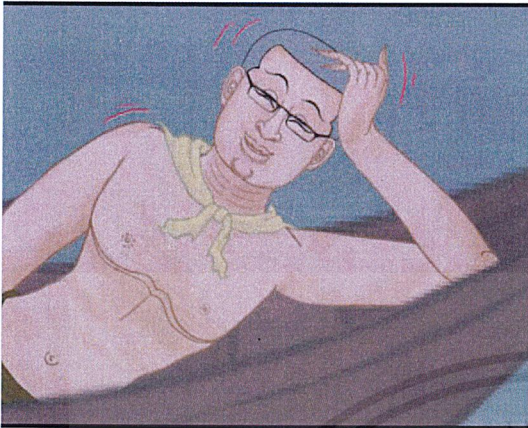


Video: LS เรือเต็มไปด้วยปลา ตาคินตานา พลัดกันแกะปลาออกจากแห แล้วหัวเราะอย่างมีความสุข ตัดฉาก Transition แบบคลื่นน้ำ

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, หัวเราะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

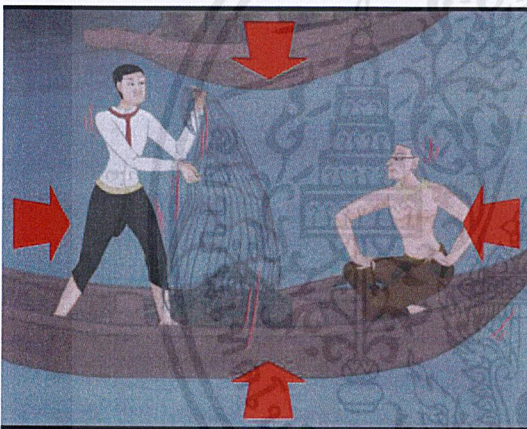
## Shot 2



Video: MS ตานาละเมอหัวเราะ แล้วสะดุ้งตื่น  
ลุกขึ้นมา

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, หัวเราะ

## Shot 3



Video: LS ชุมภาพซ้ำๆ ตาอินเหวี่ยงแหจับ  
ปลา แต่เมื่อดึงแหขึ้นมากลับไม่มีปลา  
ชักตัว

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, น้ำกระจ่าย

## Shot 4



Video: MCU ตานาชี้นิ้วว่าตาอิน

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล

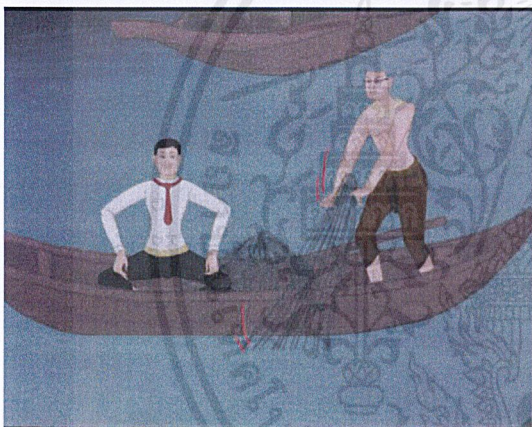
## Shot 5



Video: MS ตาอินทวิภวให้ตานาขึ้นมาทำเอง

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล

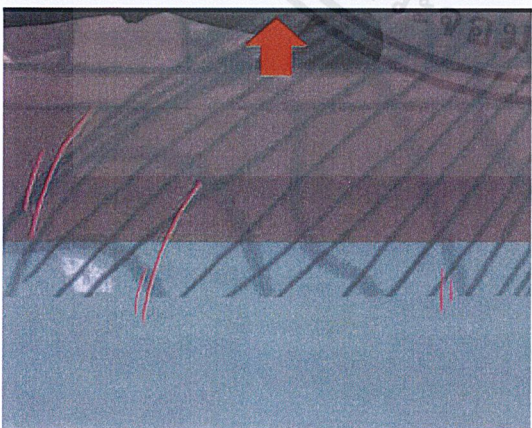
## Shot 6



Video: LS ตานาลูกขึ้นมาเหยียดแหลงน้ำ

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, น้ำกระจาย

## Shot 7a



Video: MS แหถูกดึงขึ้นจากน้ำ ตีปลาตัวเล็ก ๆ มาหนึ่งตัว กุ้งสองเคลื่อนขึ้น

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, น้ำกระจาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

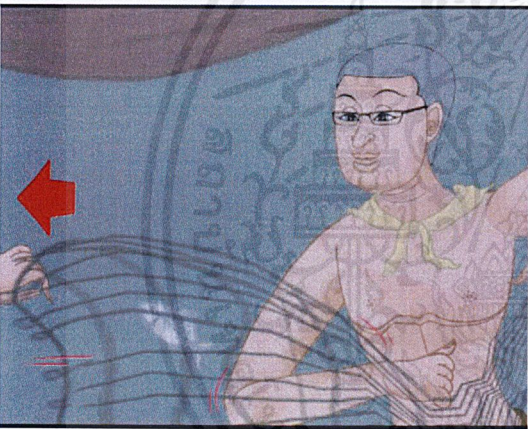
Shot 7b



Video: MS ภาพซ้ำ ตาอินเห็นปลาแล้วอ้าปาก  
ค้าง

Audio: BGM “วรเชษฐ”

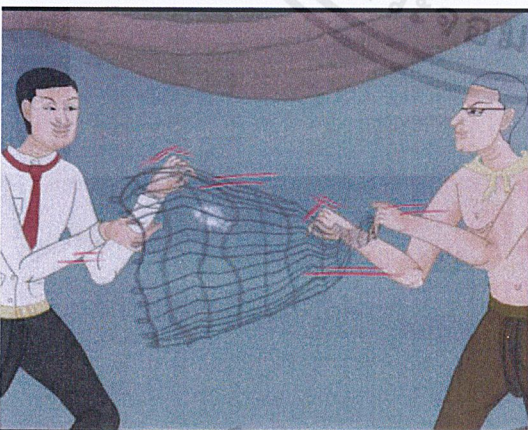
Shot 8a



Video: MS ภาพซ้ำ ตานาดิ่งแห่เข้าหาตัว อ้า  
ปากค้างเมื่อเห็นปลา แต่แล้วมือตาอิน  
ก็ยื่นมาดิ่งแห่ไว้ กล้องแพนซ้าย

Audio: BGM “วรเชษฐ”

Shot 8b



Video: MLS ความเร็วภาพกลับมาปกติ ตาอิน  
ดิ่งแห่แย่งปลาตানা ทั้งสองจ้องหน้า  
กัน

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot 9



Video: MCU กล้องแพนซ้าย เพ้าเด็กกำลังวิ่ง  
เล่นบอลกัน เด็กคนหนึ่งก็มเก็บลูก  
บอล

Audio: BGM “วรเชษฐ์”  
SFX ฝีเท้า, บอลกระทบพื้น

Shot 10a



Video: MLS เด็กๆ พวกกันสนใจเหตุการณ์ คน  
หนึ่งชี้นิ้ว คนหนึ่งวิ่งมาส่งดู และอีก  
คนหยิบบอลลูกขึ้นมา กล้องเครนซ้าย  
พร้อมซูมออกเล็กน้อย

Audio: BGM “วรเชษฐ์”  
SFX ฝีเท้า

Shot 10b

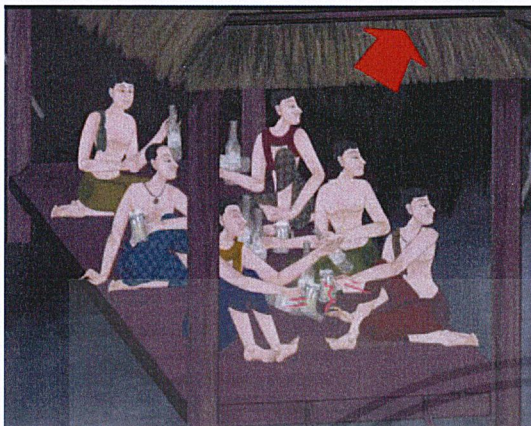


Video: LS ตาอินตানাแย่งแหกัน ตานาตั้งแห  
จนตาอินล้มหัวทิ่ม กล้องเครนซ้าย

Audio: BGM “วรเชษฐ์”  
SFX น้ำไหล, คนล้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot 10c



Video: LS วงเหล้าหันมามองทางขวา แล้วชน  
แก้วกัน กล้องเคลื่อนขวาบนพร้อมซูม  
เข้าเล็กน้อย

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX ชนแก้ว

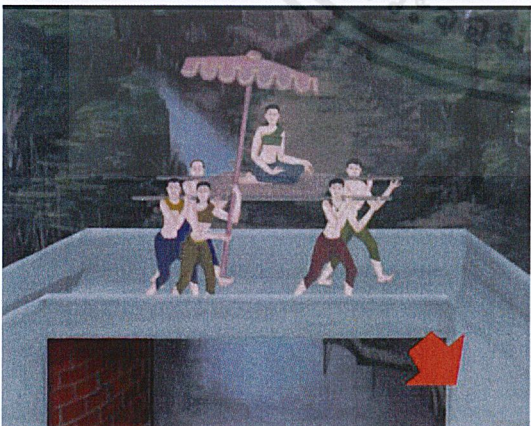
Shot 10d



Video: ELS ตลาดหันมามองตาอินตนา  
ชาวบ้าน โผล่หัวออกมาที่หน้าต่างเรือน  
กล้องเคลื่อนขวาพร้อมซูมเข้าเล็กน้อย

Audio: BGM “วรเชษฐ”

Shot 10e



Video: ELS ขบวนเสลียงหันหน้ามา กล้อง  
เคลื่อนลงซ้ายล่างพร้อมซูมออก

Audio: BGM “วรเชษฐ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Shot 10f



Video: ELS คนที่ร้านกาแฟหันไปมอง  
ทางซ้าย กล้องเคลื่อนขึ้นซ้ายบน

Audio: BGM “วรเชษฐ”

## Shot 10g



Video: LS ตานาเอาปลาเข้าปาก ตาอินต้อย  
ท้องตนา ตานาสำลักปลาออกมา

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, กลืนอาหาร, ต้อย

## Shot 11

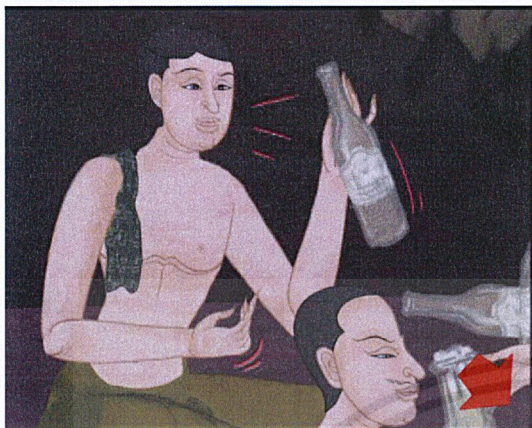


Video: LS ชุนนางพัตกอล์ฟ(เงี้ยวพัตลูก)

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX ป็อก(ลูกกอล์ฟโดนพัต)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

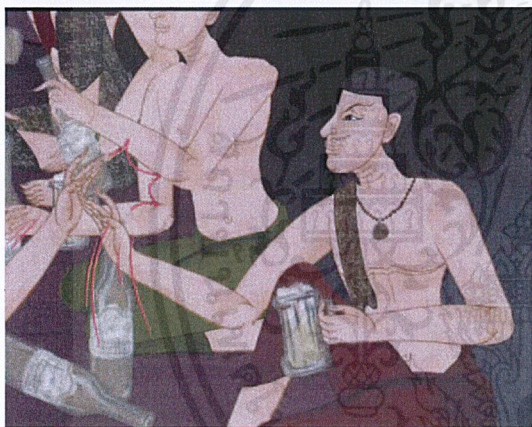
Shot 12a



Video: MS ซี้เมายกขวดเหล้าเถียงกัน กล้อง  
ครนลงขวดล่างพร้อม шумออก

Audio: BGM “วรเชษฐ์”

Shot 12b



Video: MS ซี้เมาคนหนึ่งชี้นิ้วดำอีกคน คนนั้น  
ไม่พอใจจึงปิดมือออก

Audio: BGM “วรเชษฐ์”  
SFX เพ็ยะ(มือกระทบกัน)

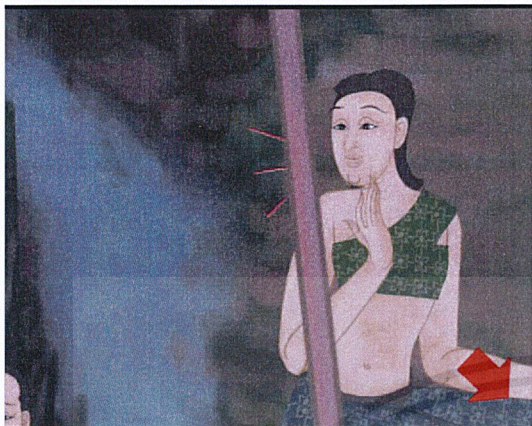
Shot 13a



Video: MS คนแบกเสลียงคนหนึ่งหันมาเยาะ  
อีกคนจึงทำหน้าเบ่ กล้องครนขึ้นขวา  
บน

Audio: BGM “วรเชษฐ์”

Shot 13b



Video: MS นายหญิงหันมาตกใจ ยกมือขึ้น  
ป้องปาก กล้องเคลื่อนซ้ายล่าง

Audio: BGM “วรเชษฐ”

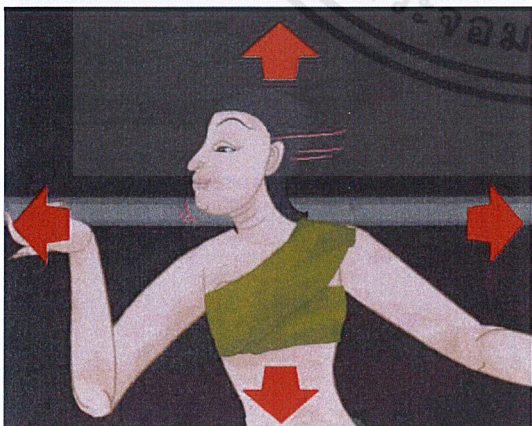
Shot 13c



Video: MLS คนถือร่มหันไปว่าคนข้างหน้า  
อีกฝ่ายจึงหันมาเถียง

Audio: BGM “วรเชษฐ”

Shot 14a



Video: MCU คนหาบเร่ หันซ้ายขวา กล้อง  
ซูมออก

Audio: BGM “วรเชษฐ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot 14b



Video: LS หญิงสองคนเคียงกัน ฝ่ายหนึ่งหยิบ  
ดินตบ ฝ่ายหนึ่งหยิบมือตบ

Audio: BGM “วรเชษฐ”

Shot 15a



Video: LS ตานาพยายามแย่งปลาจากตาอิน  
ข้างหลัง พอไม่สำเร็จก็ถีบตาอิน  
กระเด็นตกเรือ เรือจึงล่มตนาตกน้ำ  
ไปด้วย กล้องแพนซ้ายพร้อมซูมเข้า

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, ถีบ, น้ำกระเด็น

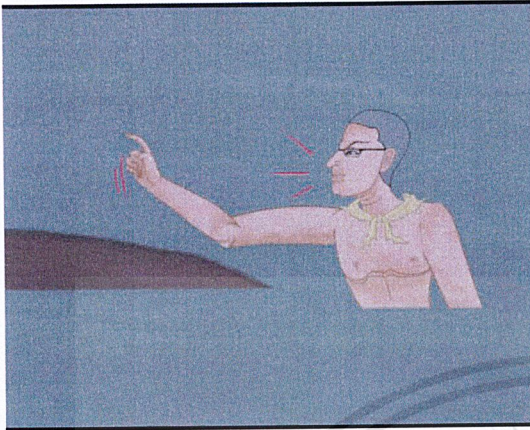
Shot 15b



Video: MS ตาอินขึ้นจากน้ำ มองหาปลาในมือ  
ไม่เจอ ก็โมโหทุบน้ำ

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, น้ำกระเด็น

## Shot 16



Video: MS ตานาโมโหทอบน้ำ ชั่วนิ้วดำตาดิน

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, น้ำกระเด็น

## Shot 17a



Video: LS ตาดินหยิบให้น้ำมันเขวียง กล้อง  
เคลื่อนซ้ายล่างพร้อมซูมออก

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, น้ำกระเด็น

## Shot 17b



Video: MLS ไหลออกมาโดนหัวตานา ตานาเซ  
ไปเจอตุ๊กมะพร้าวบนเรือ

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำไหล, ของกระแทกหัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

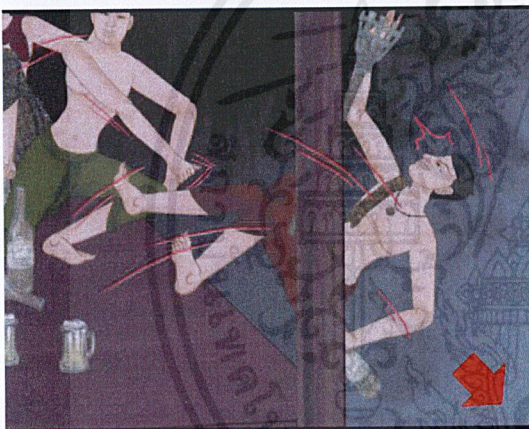
Shot 18a



Video: MLS จีเมากำลังเถียงกัน จู๋ๆ ลูก  
มะพร้าวก็ลอยมาโดนหัวจีเมากคนหนึ่ง

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX ของกระทะแตกหัว

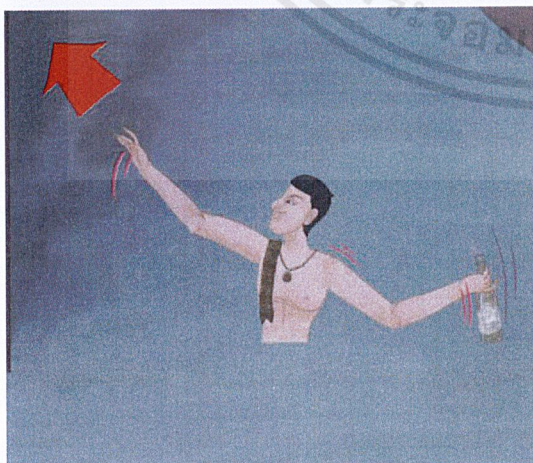
Shot 18b



Video: MLS จีเมากคนหนึ่งหันมาต่อคนนั่ง  
ข้างๆ ตกลงน้ำ กล้องเคลื่อนขวาล่าง

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX ต่อย, น้ำกระเด็น, น้ำไหล

Shot 18c



Video: MLS จีเมากขึ้นจากน้ำข้างขวดเบียร์  
ออกไป ภาพช้า กล้องเคลื่อนขึ้นซ้ายบน  
พร้อมซูมเข้า

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX น้ำกระเด็น, น้ำไหล, ฟู่บ(ของ  
แหวกอากาศ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

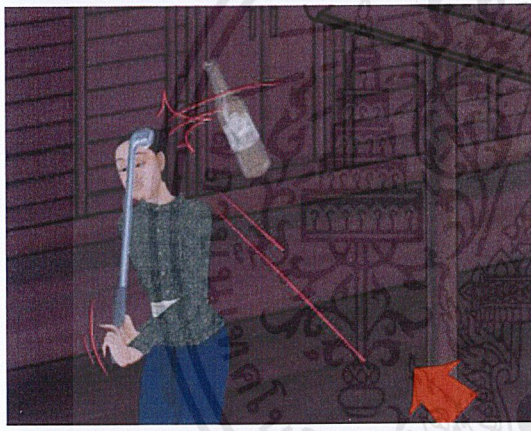
Shot 18d



Video: CU ขวดเบียร์- ภาพซ้ำ ขวดเบียร์ลอย  
หมุนในอากาศผ่านซี่เมาที่เริ่มตีบกกัน  
กล้องแทรกและซูมตามขวดไป  
ทางซ้ายบน

Audio: BGM “วรเชษฐ์”

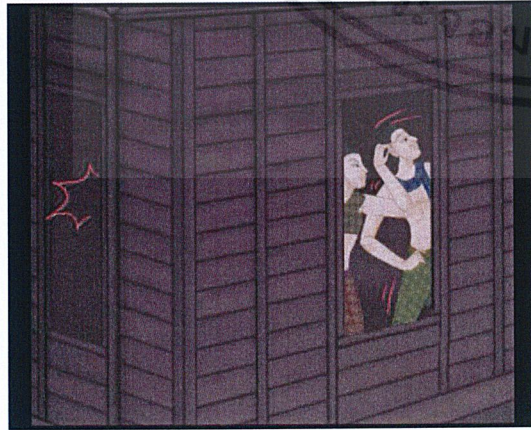
Shot 18e



Video: MLS กล้องแทรกมาเจอขุนนาง  
ความเร็วภาพกลับมาปกติ ขุนนางเอา  
ไม้กอล์ฟมาถนัดขวด

Audio: BGM “วรเชษฐ์”  
SFX ของกระแทก

Shot 19



Video: LS ขวดลอยเข้าเรือน กระแทกแตก  
หญิงสาวจึงพาลตั้งหูสามีข้างๆ

Audio: BGM “วรเชษฐ์”  
SFX ของแตก, ผู้ชายเหว้อ

## Shot 20



Video: MLS วิทยุร่นกำลังเอามือกระแทก  
คีย์บอร์ด โน้ตบุ๊กอย่างเมามัน

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX กดคีย์บอร์ดรัวๆ

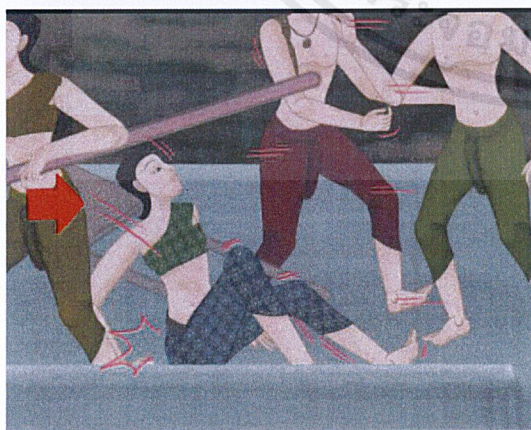
## Shot 21a



Video: MLS คนถือร่ม เอาร่มมากระแทกคน  
แบกเสลียง กล้องแพนขวา

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX ผ้าโดนเสียดสี

## Shot 21b



Video: MLS นายหญิงตกเสลียง คนแบก  
เสลียงด้านหน้าก็ตีกัน

Audio: BGM “วรเชษฐ”  
SFX ก้นกระแทกพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot 22



Video: LS ผู้หญิงสองคนทะเลาะกันหน้าร้าน  
กาแฟ คนหนึ่งจิกหัวอีกคนดึงไปมา

Audio: BGM “วรเชษฐ์”

Shot 23a



Video: LS ผู้หญิงสองคนคร่อมตบกันที่ตลาด  
กลิ้งแพนขวา

Audio: BGM “วรเชษฐ์”  
SFX ตบกัน

Shot 23b

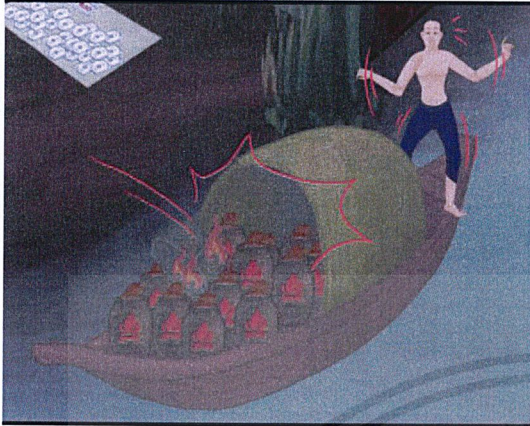


Video: LS ชายคนหนึ่งหยิบตะกร้าติดไฟจาก  
ข้างๆ กองไฟโยนใส่ชายอีกคน แต่อีก  
ฝ่ายก็ล้มลงทันที

Audio: BGM “วรเชษฐ์”  
SFX เปลวไฟ, ของแหวกอากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Shot 24



Video: ELS ตะกร้าไฟตกบนไผ่น้ำมัน คน  
พวยเรือตกใจรีบกระโดดลงน้ำ ตัดภาพ  
ดำ ขึ้นเกร็ดตจบ

Audio: BGM “วรเชษฐ์”  
SFX เปลวไฟ, ของแหวกอากาศ, ของ  
ตก, ระเบิด, ไฟไหม้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

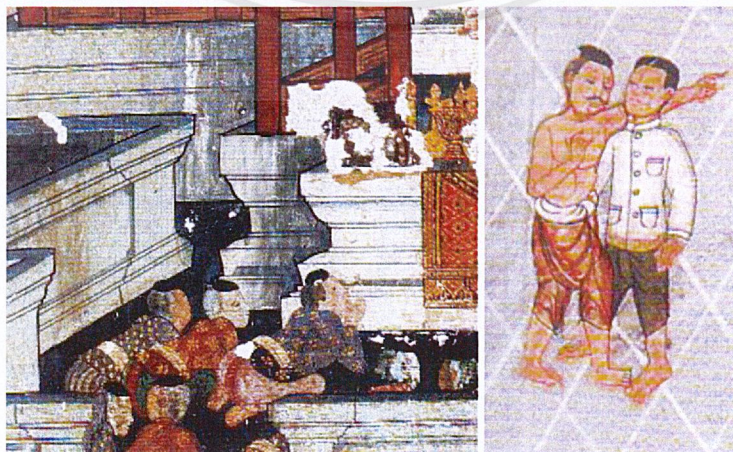
### ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์

ในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์นั้น มีกระบวนการการทำงานทั้งหมด 3 ขั้นตอนด้วยกัน คือ การออกแบบฉากและของประกอบฉาก การออกแบบตัวละคร และสุดท้ายคือการตั้งค่าตัวละครในโปรแกรมสามมิติ (Character Rigging) ทั้งหมดนี้เพื่อเตรียมความพร้อมของงานให้สมบูรณ์ก่อนการถ่ายทำจริง

#### การออกแบบฉากและของประกอบฉาก

สืบเนื่องจากแนวเรื่องเป็นแฟนตาซีร่วมสมัย สิ่งของต่างๆ ซึ่งควรจะเป็นของในยุคก่อน ก็ถูกแทรกด้วยสิ่งของจากปัจจุบัน ตรงนั้นที่ตรงนั้นที่ เป็นเหตุให้จิตรกรรมฝาผนังไทยในยุครัชกาลที่ 4-5 มีความเหมาะสมที่สุดในการนำมาใช้ เนื่องจากช่วยให้เกิดความสอดคล้องกับตัวเรื่อง

จิตรกรรมฝาผนังไทยในยุคนี้ ได้อิงแบบแผนการวาดแบบตะวันตกเข้ามาแต่ยังไม่ชำนาญนัก และมีการวาดสิ่งต่างๆ ที่พบในขณะนั้น เข้าไปผสมปนเปด้วย นับเป็นยุคของจิตรกรรมฝาผนังไทยที่งดงามไปอีกรูปแบบหนึ่ง



รูปที่ 16 ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังในสมัยรัชกาลที่ 4-5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 17 ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังในสมัยรัชกาลที่ 4-5(ต่อ)

โดยขั้นตอนการออกแบบจากนั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ ขั้นตอนการร่างภาพ และขั้นตอนการสร้างฉาก

#### ขั้นตอนการร่างภาพ

ตามท้องเรื่องจะต้องเป็นบ้านเรือนที่อยู่ติดกับแม่น้ำลำคลอง จึงได้มีการร่างภาพครั้งแรก

ดังนี้



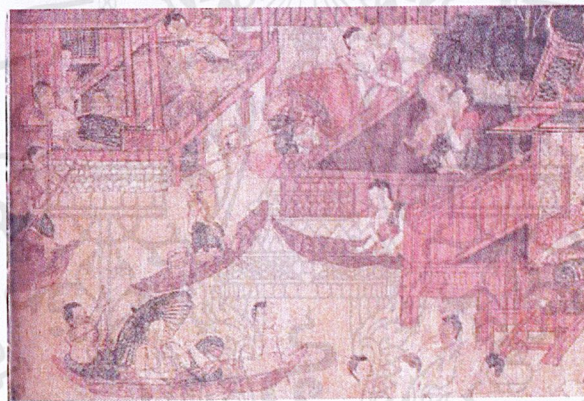
รูปที่ 18 ตัวอย่างภาพร่างของฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นได้หารูปภาพต้นแบบมาอ้างอิง เพื่อให้มีรูปแบบเหมือนสมัยนั้นมากที่สุดคือ



รูปที่ 19 ตัวอย่างภาพลักษณะของฉาก



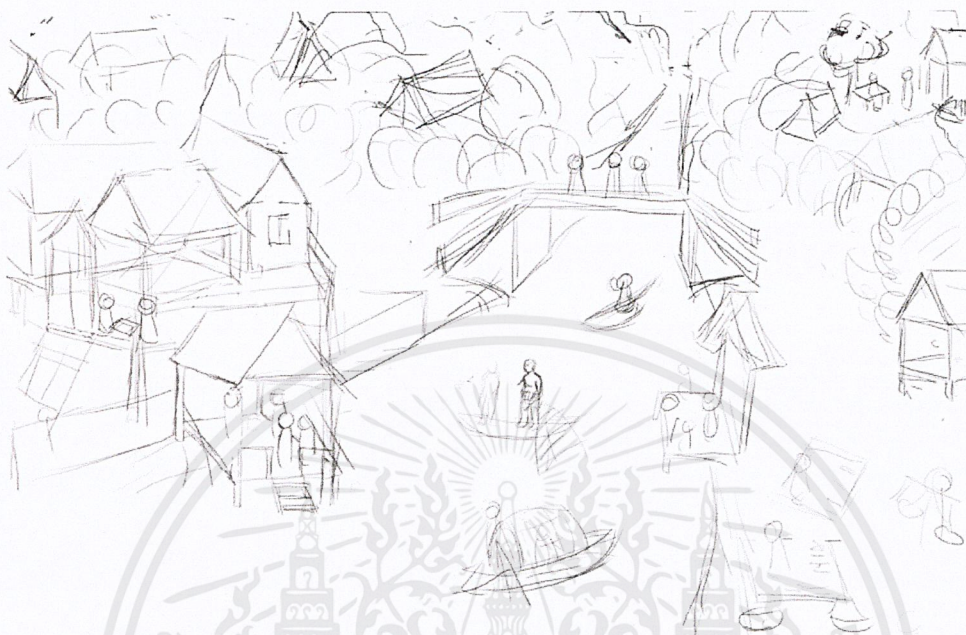
รูปที่ 20 ตัวอย่างภาพวิถีชีวิตที่ใช้การสัญจรทางเรือ



รูปที่ 21 ตัวอย่างภาพวิถีชีวิตในตลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ร่างภาพอีกครั้ง



รูปที่ 22 ตัวอย่างภาพร่างของฉากที่นำมาใช้จริง

แล้วนำภาพนี้เข้าสู่กระบวนการถัดไป

### ขั้นตอนการสร้างฉาก

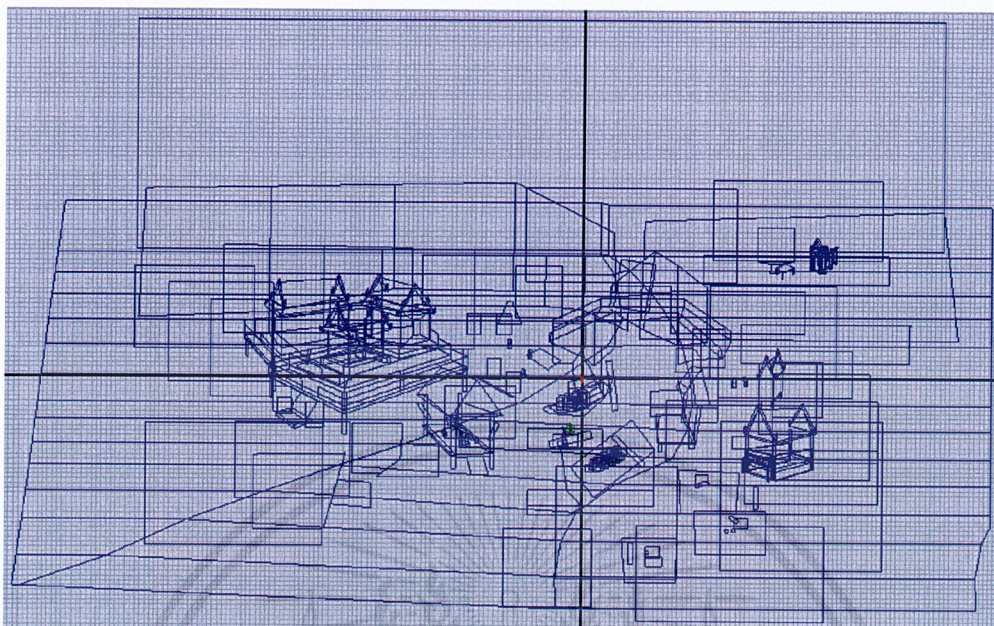
ในขั้นตอนนี้ จะใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด 2 ตัวในการทำงานคือ

- MAYA ใช้ในการสร้างงานสามมิติ
- PHOTOSHOP ใช้ในการวาดงานสองมิติ

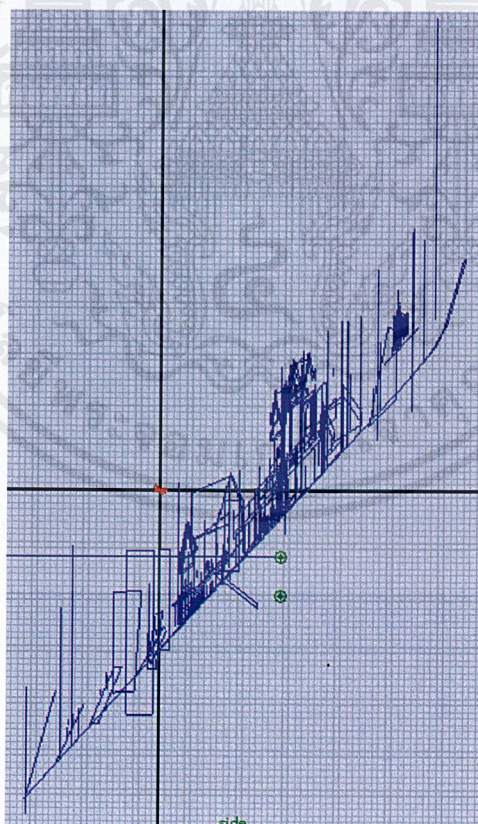
### ขั้นแรก

จะเริ่มจากการกำหนดโครงสร้างสามมิติใน MAYA ก่อน ลักษณะจะคล้ายกับการทำ Cut out และ Paper Sculpture

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

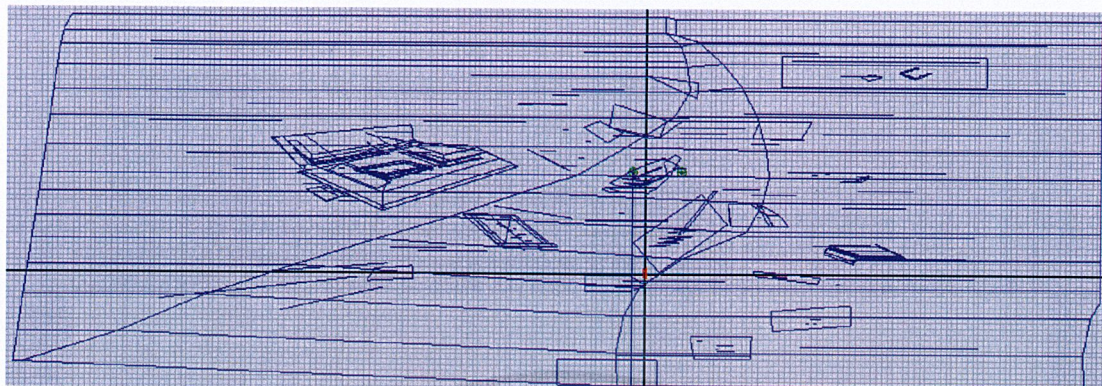


รูปที่ 23 Front (โครงสร้างด้านหน้าในโปรแกรม MAYA)

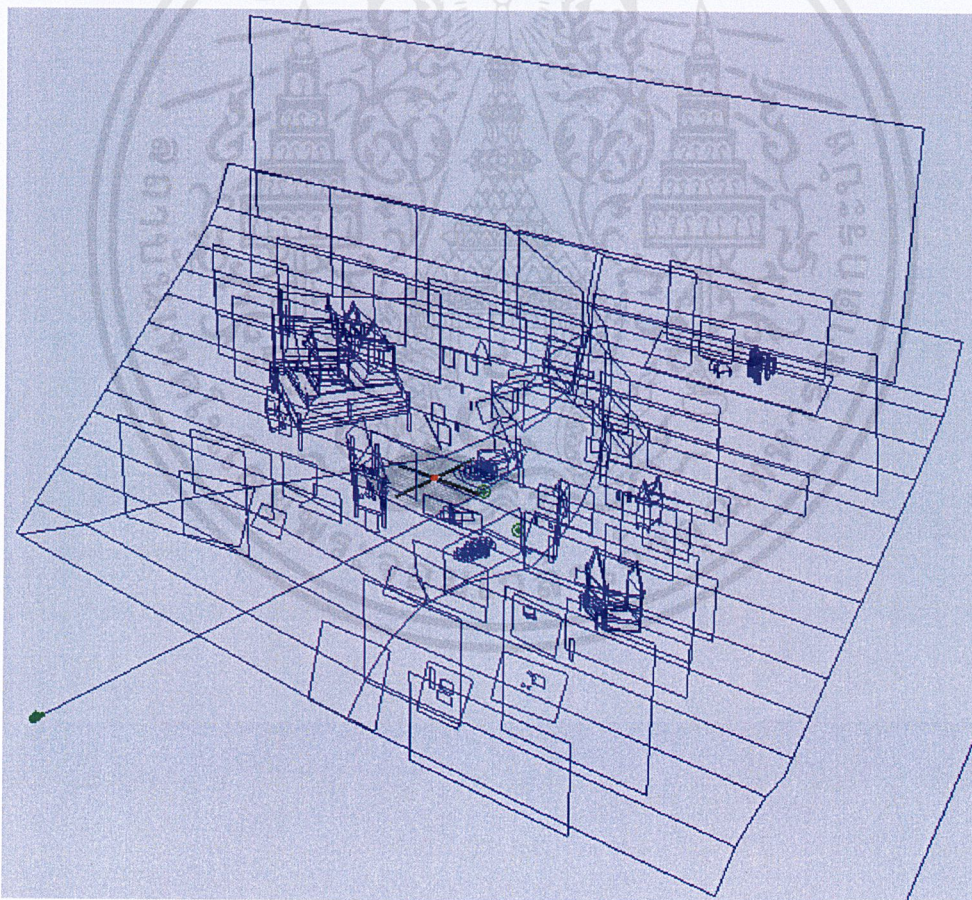


รูปที่ 24 Side (โครงสร้างด้านข้างในโปรแกรม MAYA)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 25 Top(โครงสร้างด้านบนในโปรแกรม MAYA)



รูปที่ 26 Perspective(โครงสร้างสามมิติในโปรแกรม MAYA)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นที่สอง

วาดภาพสองมิติลงบนโครงสร้างสามมิติใน MAYA ด้วย Photoshop โดย Import File ตระกูล .PNG จาก Photoshop เข้าไปเป็นไฟล์ Texture ใน MAYA (หรือเรียกว่าการแปะ Texture)



รูปที่ 27 Land.jpg(พื้นดิน)



รูปที่ 28 Background.jpg(ท้องฟ้า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 29 Background2.png(พื้นหลัง)



รูปที่ 30 Background3.png(พื้นหลัง)



รูปที่ 31 KhomBG.png(พื้นหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 32 UVkhomtree.png(ต้นไม้), UVtreestrab.png(ต้นไม้)



รูปที่ 33 UVtreeleft.png(ต้นไม้), UVtreeatm.png(ต้นไม้)

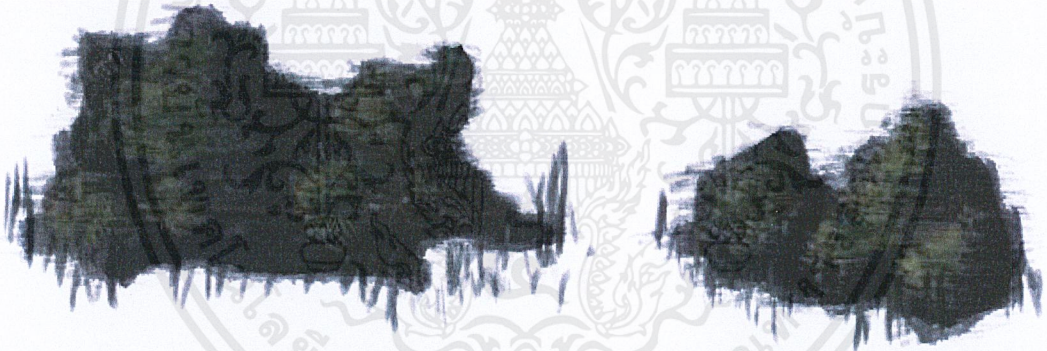


รูปที่ 34 UVbgpum.png(ต้นไม้)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 35 UVbamboo.png(ต้นไม้), UVbanana.png(ต้นไม้)



รูปที่ 36 UVbgpum2.png(พุ่มไม้), UVbgpum3.png(พุ่มไม้)



รูปที่ 37 UVbgtree1.png(ต้นไม้)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 38 UVbgtree2.png(ต้นไม้), UVtri.png(ต้นไม้)

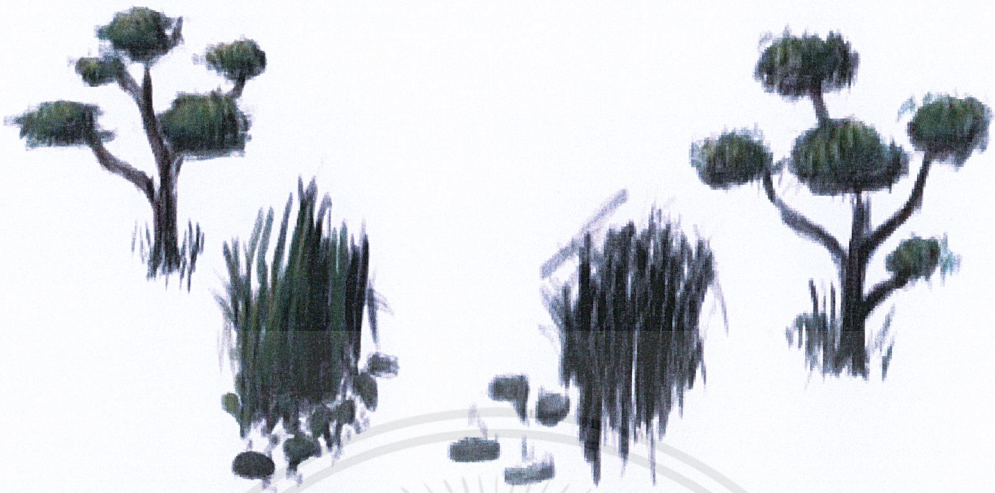


รูปที่ 39 UVtreeriver.png(ต้นไม้), UVfire.png(กองไฟ)



รูปที่ 40 UVbonhome1.png(ต้นไม้), UVbonhome2.png(ต้นไม้)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 41 UVbonbridge.png(ต้นไม้กอหญ้า), UVbonbridge2.png(ต้นไม้กอหญ้า)

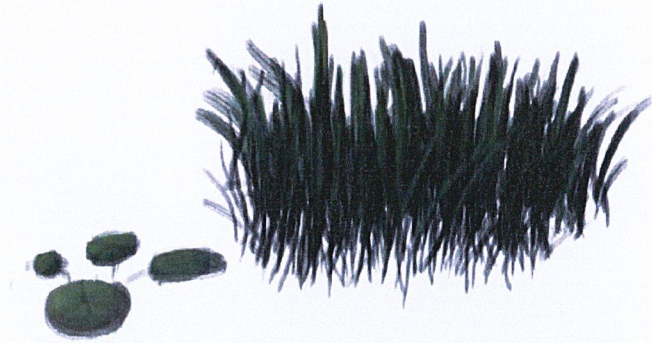


รูปที่ 42 UVgrassleft.png(พุ่มไม้), UVgrassleft2.png(พุ่มไม้)

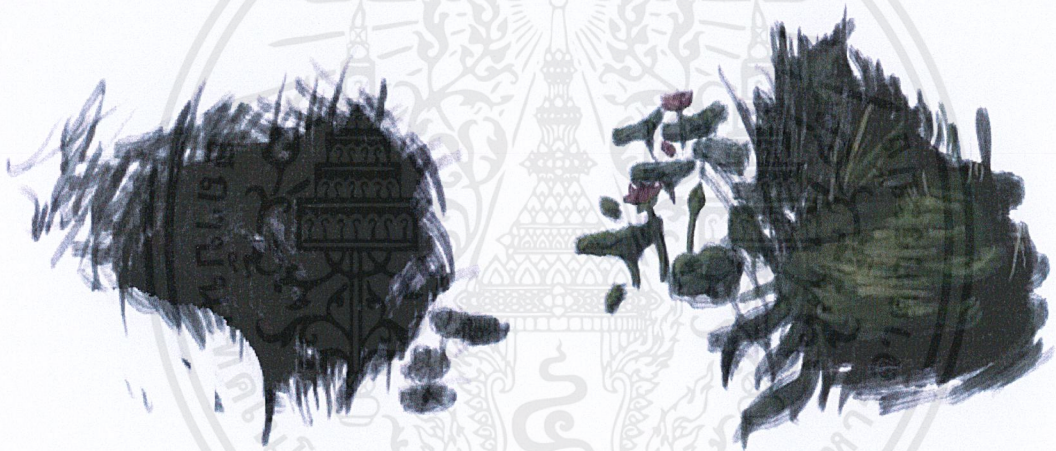


รูปที่ 43 UVgrassleft3.png(กอหญ้ากอบัว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 44 *UVgrassright.png*(กอหญ้ากอบัว)



รูปที่ 45 *UVgrasssala.png*(กอหญ้ากอบัว), *UVgrasstri.png*(กอหญ้ากอบัว)

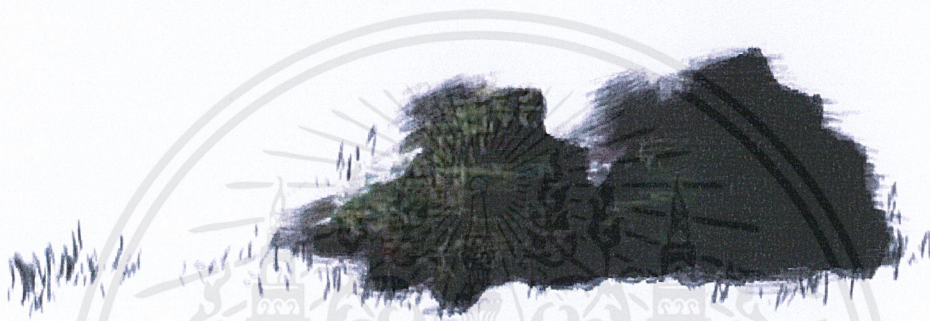


รูปที่ 46 *UVlotussala.png*(กอหญ้ากอบัว), *UVlotustanum.png*(กอหญ้ากอบัว)

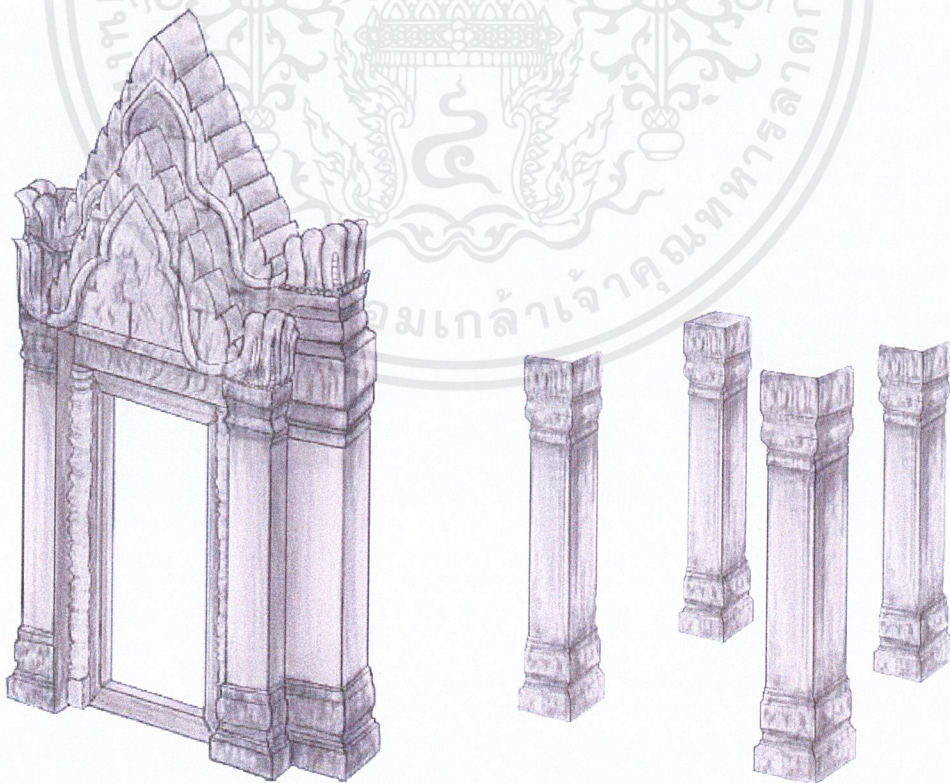
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 47 UVpumstarb.png(พุ่มไม้), UVpum2.png(พุ่มไม้)

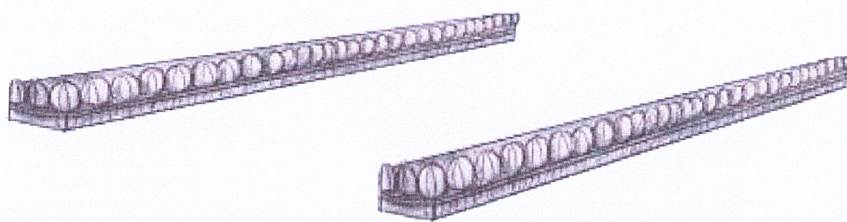


รูปที่ 48 UVpum.png(พุ่มไม้)



รูปที่ 49 UVviharnfront.png(ปราสาทหิน), UVviharncolumn.png(ปราสาทหิน)

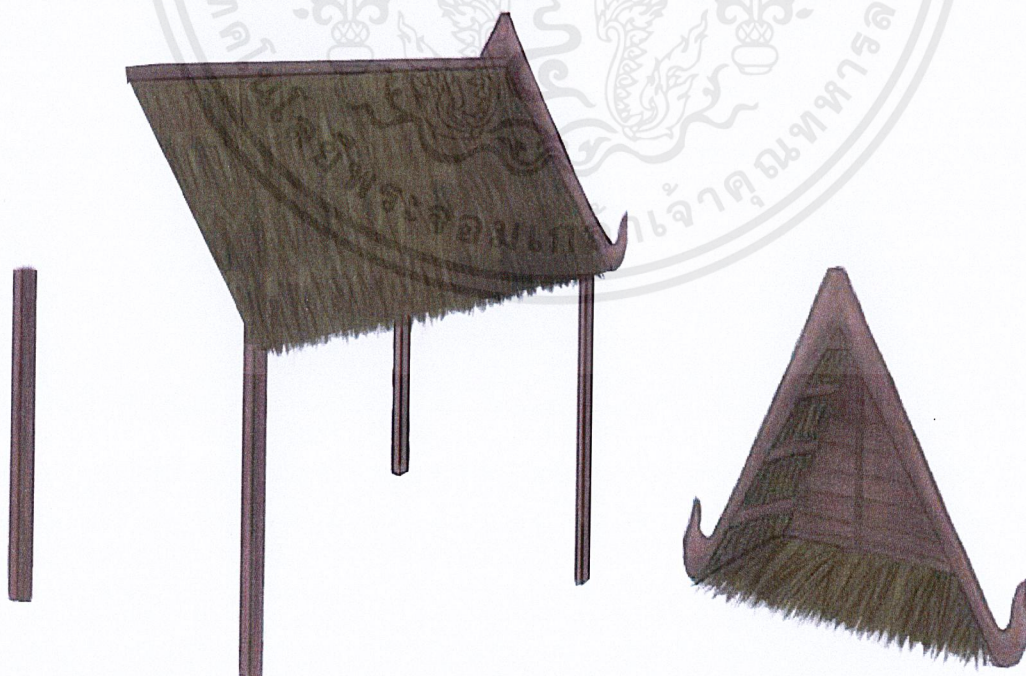
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 50 UVviharncross.png(ปราสาทหิน)

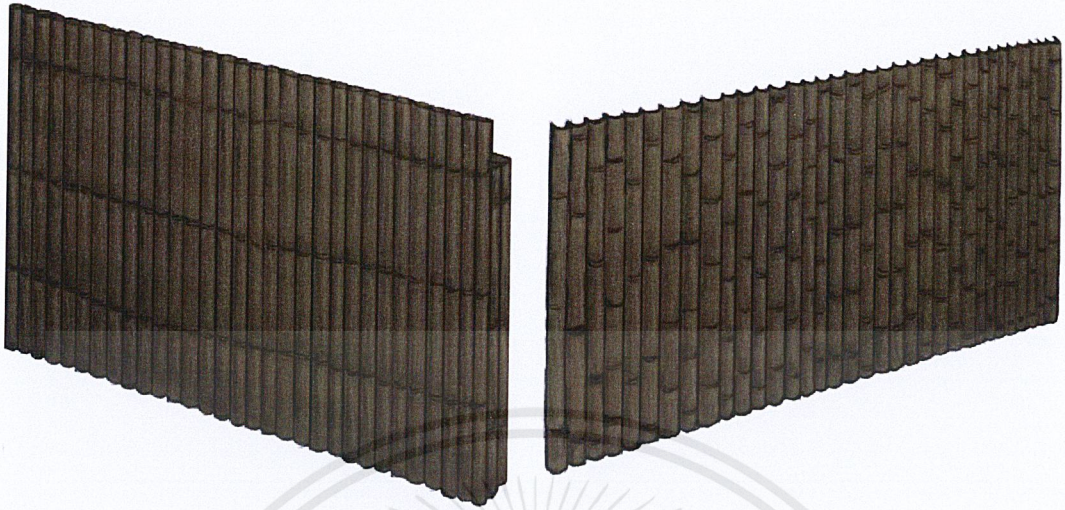


รูปที่ 51 UVtum.png(โองัง), UVkhombeach.png(แตร)



รูปที่ 52 UVcoffee.png(ร้านกาแฟ), UVjuacoffee.png(ร้านกาแฟ)

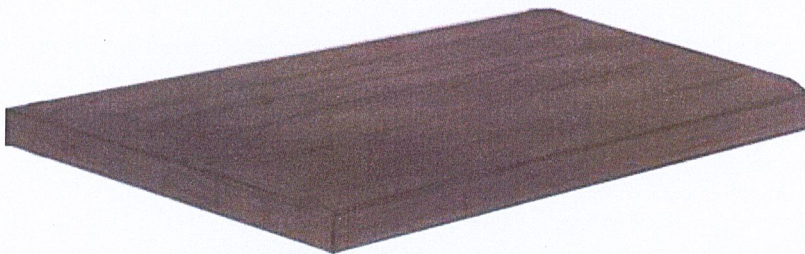
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 53 UVcoffeobar.png(ร้านกาแฟ), UVcoffeewall.png(ร้านกาแฟ)

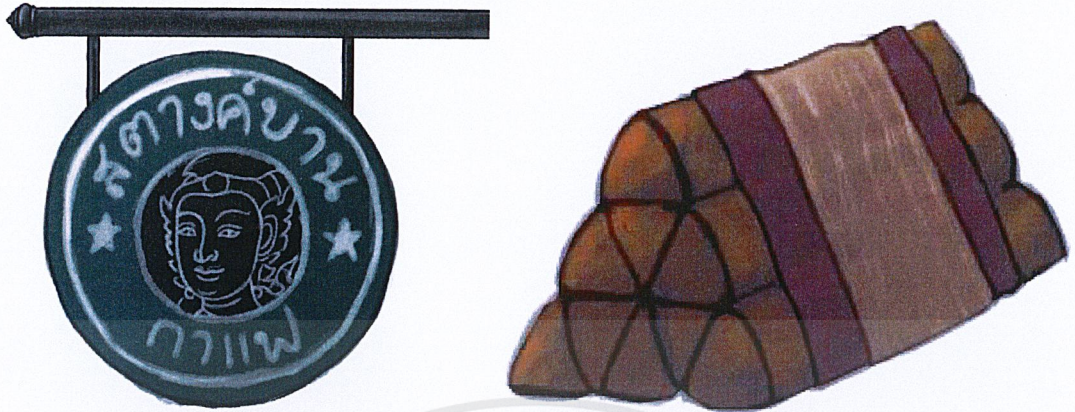


รูปที่ 54 UVcoffeobar2.png(ร้านกาแฟ), UVcoffeetitem.png(ร้านกาแฟ)

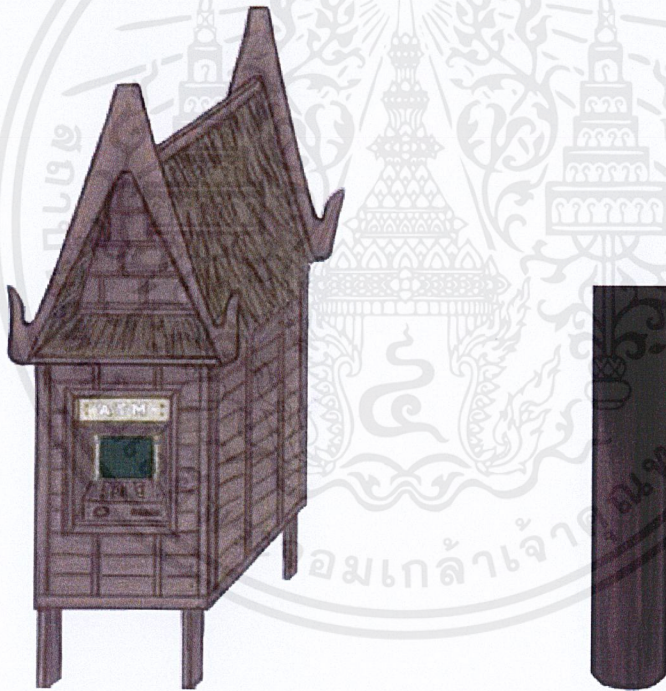


รูปที่ 55 UVcoffeeground.png(ร้านกาแฟ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 56 UVLogoCof.png(ร้านกาแฟ), UVpillow.png(ร้านกาแฟ)

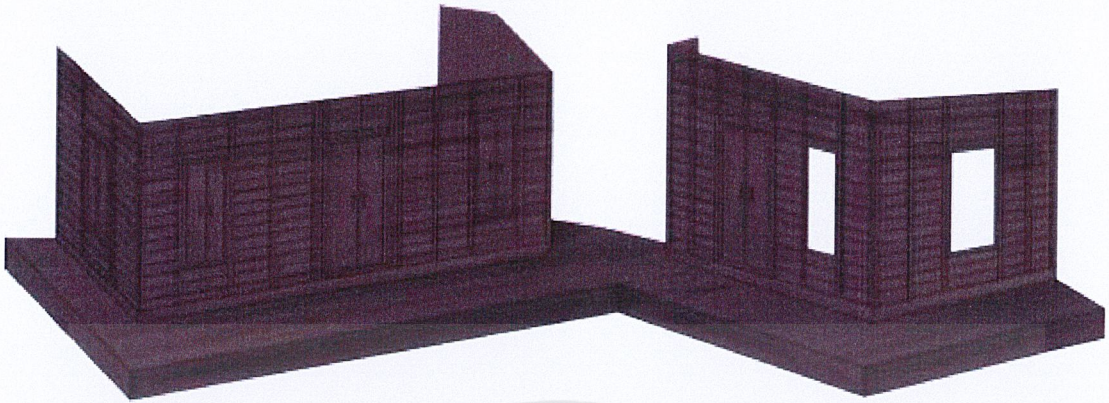


รูปที่ 57 UVatm.png(ตู้เอทีเอ็ม), UVhomeFcol.png(เรือนใหญ่)



รูปที่ 58 UVhomerua.png(เรือนใหญ่)

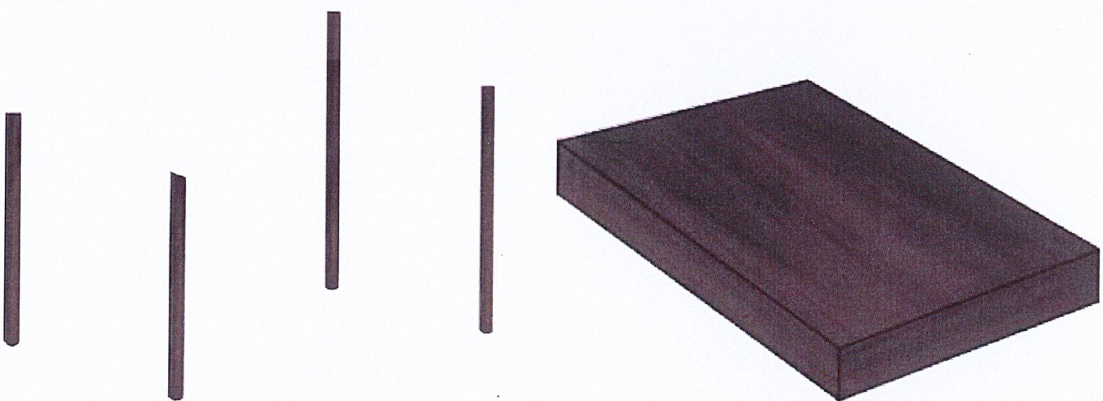
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 59 UVhomeback.png(เรื่อนใหญ่)



รูปที่ 60 UVhomefloor.png(เรื่อนใหญ่)

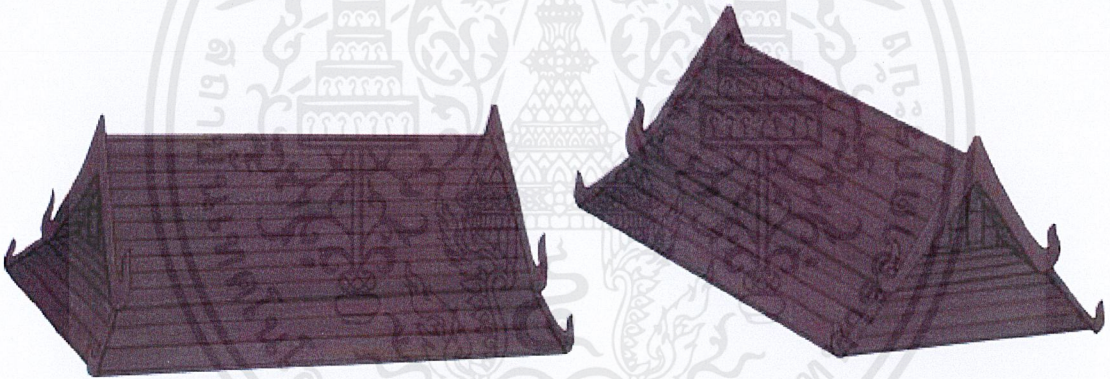


รูปที่ 61 UVhomecolumn.png(เรื่อนใหญ่), UVhomefront.png(เรื่อนใหญ่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 62 UVjua1.png(เรื่อนใหญ่), UVhomeroof.png(เรื่อนใหญ่)

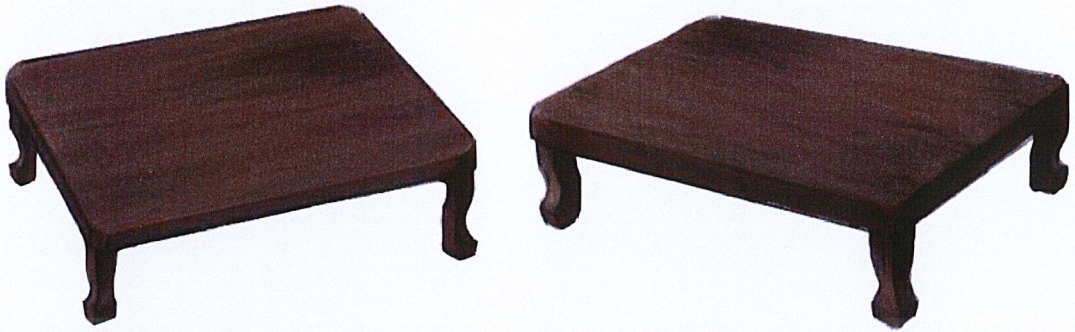


รูปที่ 63 UVhomeroof2.png(เรื่อนใหญ่)



รูปที่ 64 UVhomestage.png(เรื่อนใหญ่), UVhomewall.png(เรื่อนใหญ่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 65 UVtable1.png(ตั้งนั่ง), UVtable2.png(ตั้งนั่ง)



รูปที่ 66 UVtable3.png(ตั้งนั่ง), UVtable4.png(ตั้งนั่ง)



รูปที่ 67 UVtanam.png(ทำน้ำ), UVtanam2.png(ทำน้ำ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 68 UVsalaroof.png(ศาลาริมน้ำ)

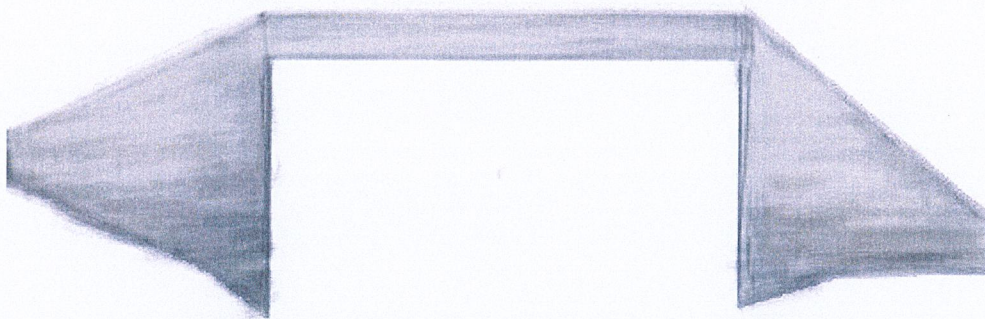


รูปที่ 69 UVsalaground.png(ศาลาริมน้ำ), UVsalaroof0.png(ศาลาริมน้ำ)

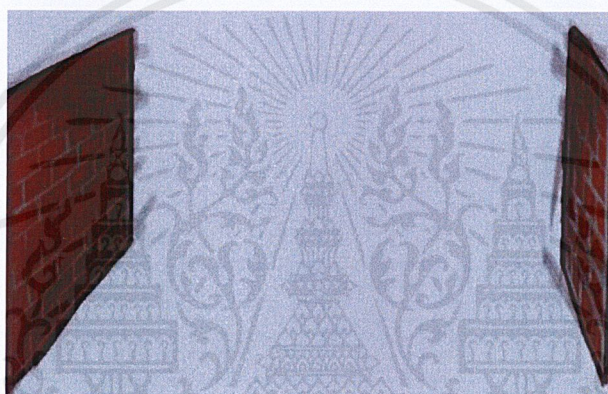


รูปที่ 70 UVbrigde1.png(สะพาน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 71 UVbrigde2.png(สะพาน)



รูปที่ 72 UVbrigde3.png(สะพาน)



รูปที่ 73 UVbag1.png(กระเป๋า), UVbag2.png(กระเป๋า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 74 UVball.png(ลูกบอล), UVbeer.png(แก้วเบียร์), UVbottle.png(ขวดเบียร์)



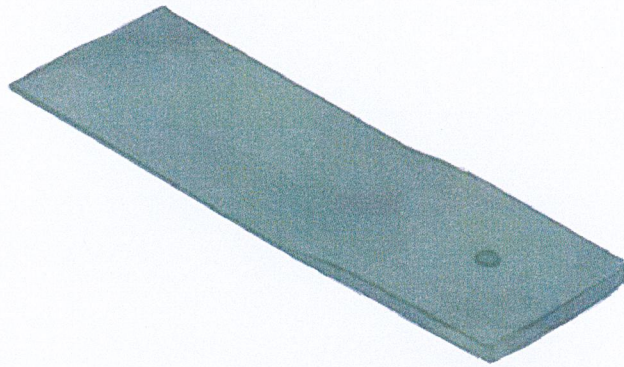
รูปที่ 75 UVbook1.png(หนังสือ), UVbook2.png(หนังสือ)

รูปที่ 76 UVconut.png(มะพร้าว), UVcup.png(แก้วกาแฟ), UVfish.png(ปลา)



รูปที่ 77 UVfire.png(คบไฟ), UVgolfd.png(ไม้กอล์ฟ), UVgolfb.png(ลูกกอล์ฟ)

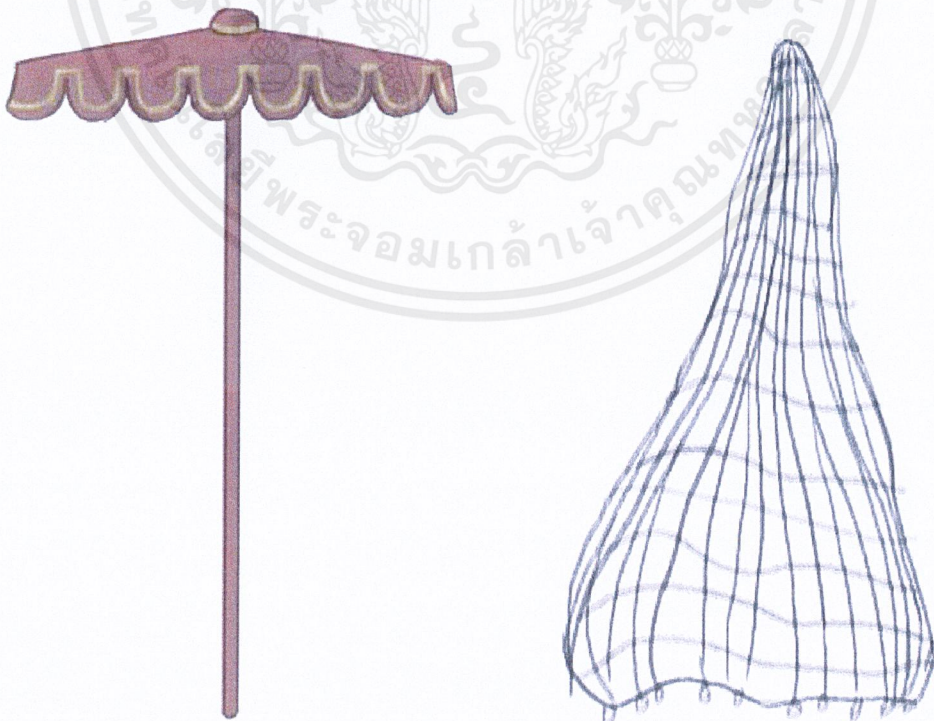
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 78 UVgolf.png(แผ่นพัตกอล์ฟ)



รูปที่ 79 UVcar.png(เสื่อขีง)



รูปที่ 80 UVumb.png(ร่ม), UVharr.png(แห)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 81 UVharr2.png(ทองแห)

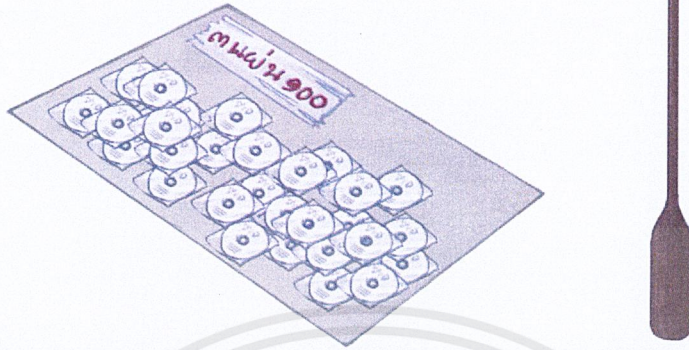


รูปที่ 82 UVmac.png(คอมพิวเตอร์), UVmac2.png(คอมพิวเตอร์)



รูปที่ 83 UVmouse.png(เมาส์กะลา), UVoil.png(โหลน้ำมัน), UVplaS.png(ทองปลา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



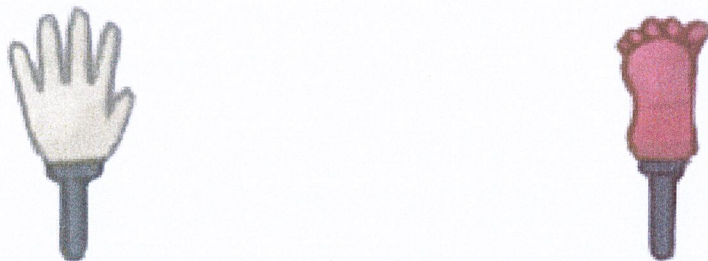
รูปที่ 84 UVpang.png(แป้งซีดี), UVpie.png(ไม้พาย)



รูปที่ 85 UVrah1.png(หาบเร่), UVrah13.png(หาบเร่)

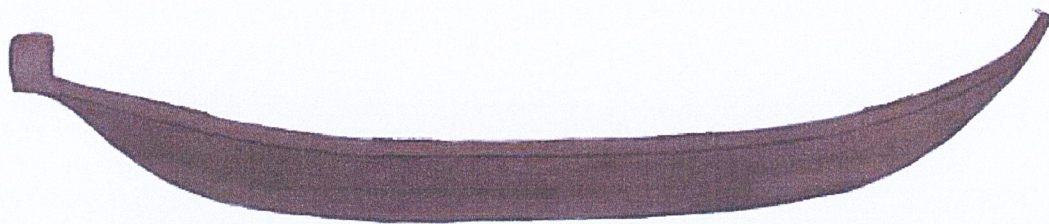


รูปที่ 86 UVrah12.png(หาบเร่)



รูปที่ 87 UVtob1.png(มือตบ), UVtob2.png(ตีนตบ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 88 UVship.png(เรือ)

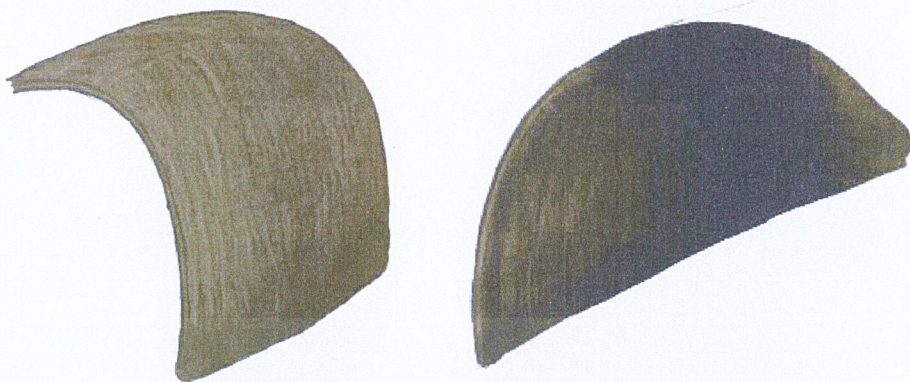


รูปที่ 89 UVship1.png(เรือ)



รูปที่ 91 UVship3.png(เรือ)

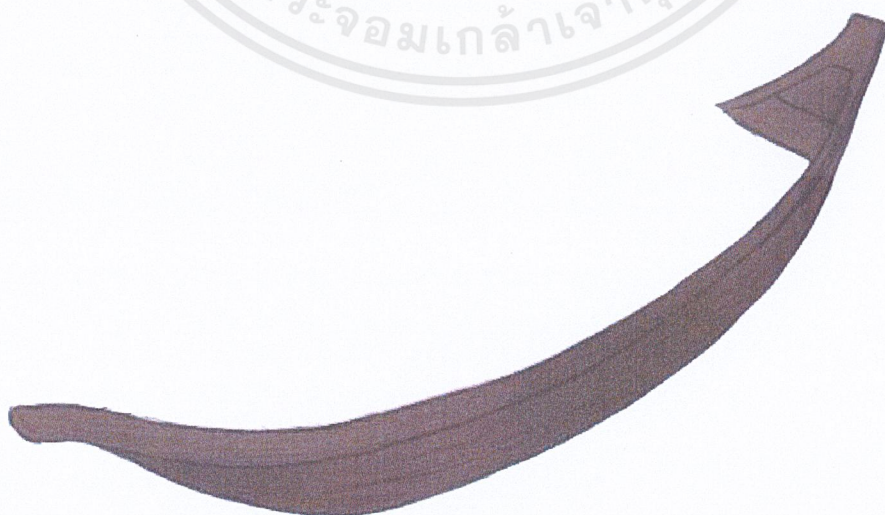
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 92 UVship43.png(เรือ), UVship44.png(เรือ)



รูปที่ 93 UVship41.png(เรือ)



รูปที่ 94 UVship42.png(เรือ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 95 UVlinefire.png(เปลวไฟ)

ขั้นสุดท้าย

เมื่อรูปสองมิติทุกอย่างอยู่ใน โครงสร้างสามมิติแล้ว ก็จัดการตกแต่งภาพขั้น

สุดท้าย



รูปที่ 96 ภาพจากที่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

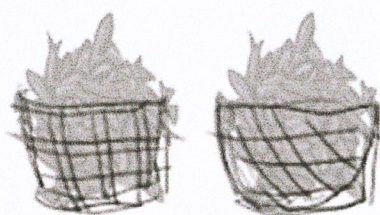
## การออกแบบตัวละคร

เนื่องจากแนวเรื่องเป็นแฟนตาซีร่วมสมัยที่มีการผสมสิ่งของที่อยู่ในปัจจุบันเข้าไปปนกับเหตุการณ์ในอดีต การออกแบบเสื้อผ้าของตัวละครจึงต้องมีป็นสิ่งของหรือแบบแผนบางอย่างในปัจจุบันเข้าไปด้วย แต่โครงสร้างและหน้าตาของตัวละครนั้นจะยึดหลักการวาดแบบเก่าเอาไว้

### ภาพร่าง

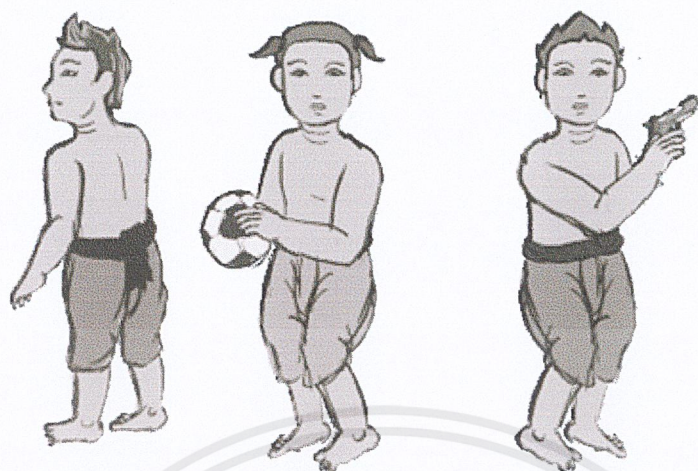


รูปที่ 97 ภาพร่างวัยรุ่นเล่นคอมฯ กับคนดื่มเบียร์

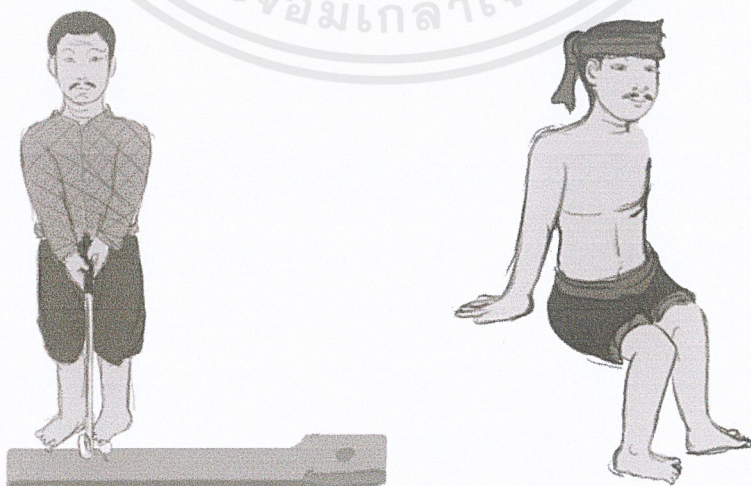


รูปที่ 98 ภาพร่างแข่งปลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 99 ภาพร่างเด็กเล่นกัน



รูปที่ 100 ภาพร่างขุนนางตีกอล์ฟกับขอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 101 ภาพร่างตออินกับตานา

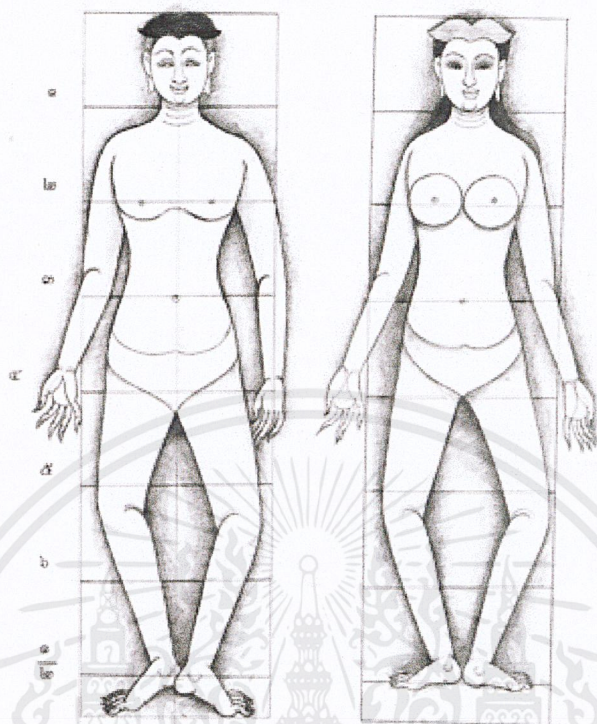
### ภาพต้นแบบ

เพื่อความสวยงามและความสมบูรณ์แบบจึงได้ใช้ภาพตัวละครไทยแบบดั้งเดิมมาอ้างอิง แล้วค่อยเติมรายละเอียดต่างๆ เข้าไปที่หลัง



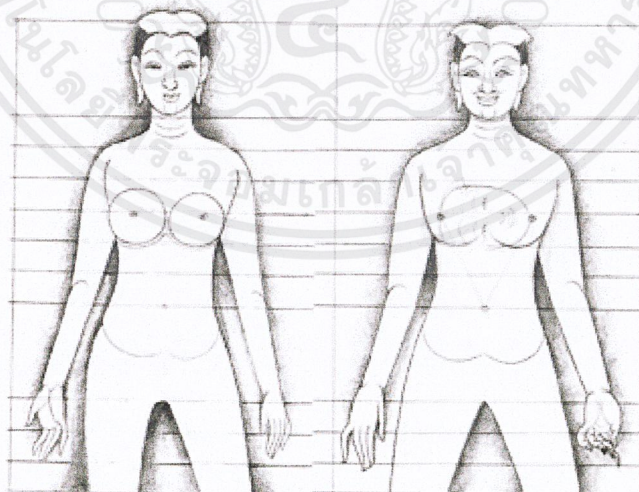
รูปที่ 102 ภาพลายไทยแสดงท่าทางต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 103 ภาพลายไทยแสดงสัดส่วน โครงสร้างด้านหน้า(๑)

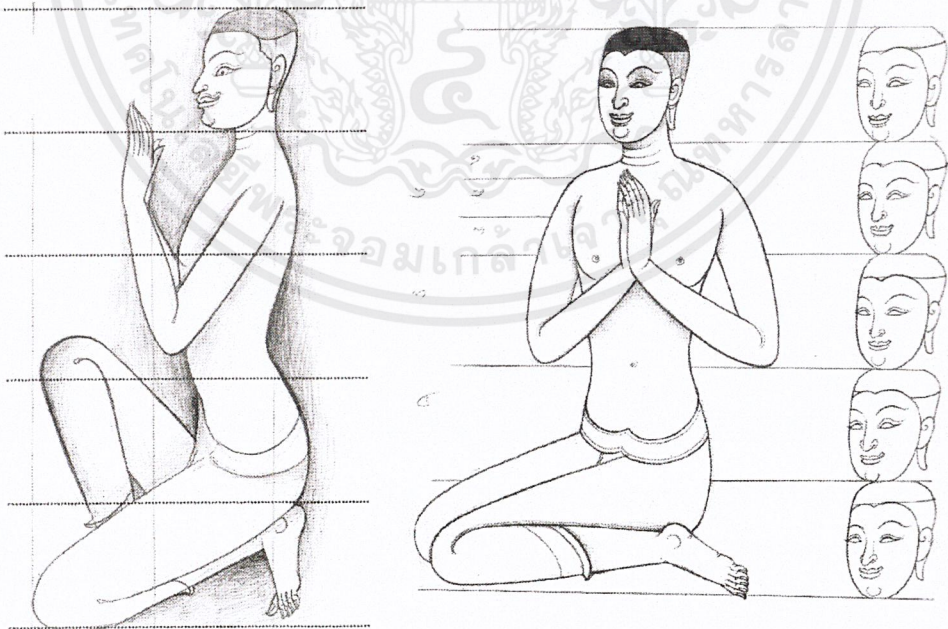
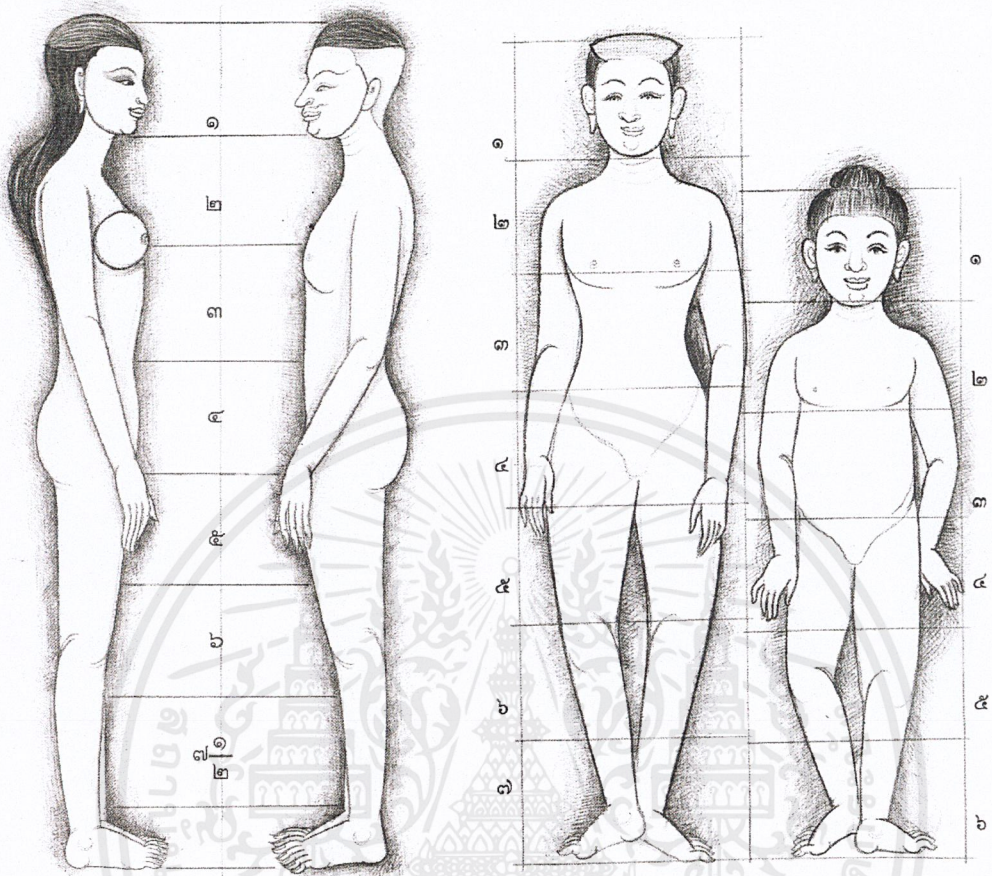
หากตัวพระ, นางยืนตรงๆ เท้าจะอยู่ในจุด 7½ พอดี ภาพที่แสดงจะยืนตรงไม่งามจึงให้ยืนย่อเข้า  
สัดส่วนภาพยืนนี้ อาจมีส่วนเพียงแค่เจ็ดส่วนซึ่งผู้เขียนสามารถกำหนดได้ตามใจชอบ



รูปที่ 104 ภาพลายไทยแสดงสัดส่วน โครงสร้างด้านหน้า(๒)

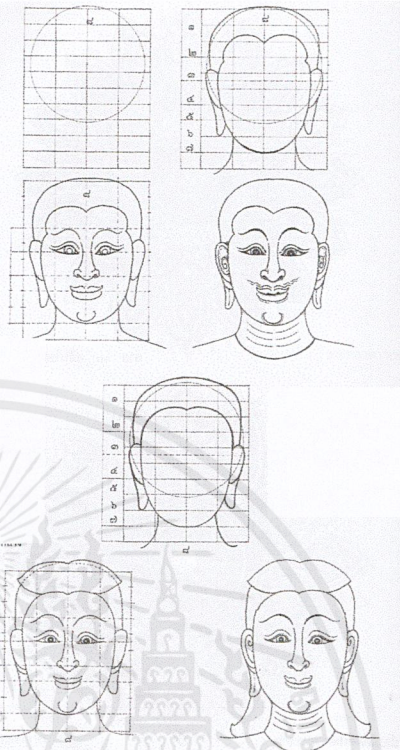
สัดส่วนละเอียดตัวพระ : สัดส่วนภาพผู้ชายยืนด้านตรง แสดงการแบ่งส่วนหน้าอก, มือ  
ระยะห่างจุดหัวนมทั้งสองเท่ากับหนึ่งส่วนของศีรษะ  
สัดส่วนละเอียดตัวนาง : สัดส่วนภาพนางด้านตรงแสดงการแบ่งจังหวะ หน้าอก, มือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

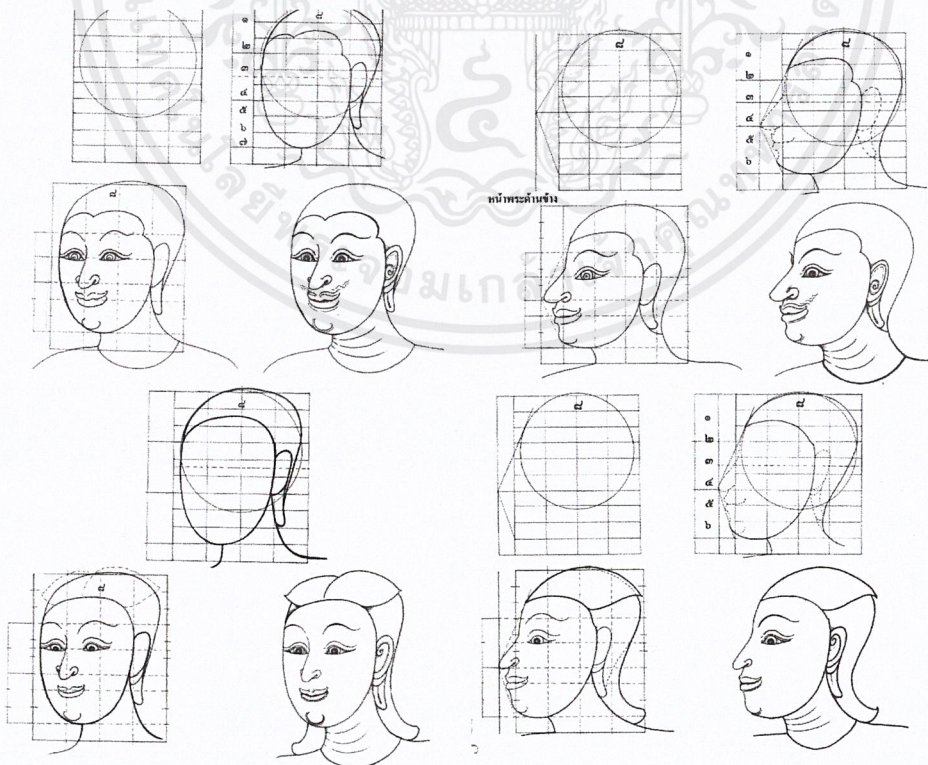


รูปที่ 105 ภาพลายไทยแสดงสัดส่วนโครงสร้างด้านข้าง เด็ก และท่านั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 106 ภาพลายไทยแสดงสัดส่วน โครงสร้างด้านเอียงและสัดส่วน โครงหน้าด้านหน้า



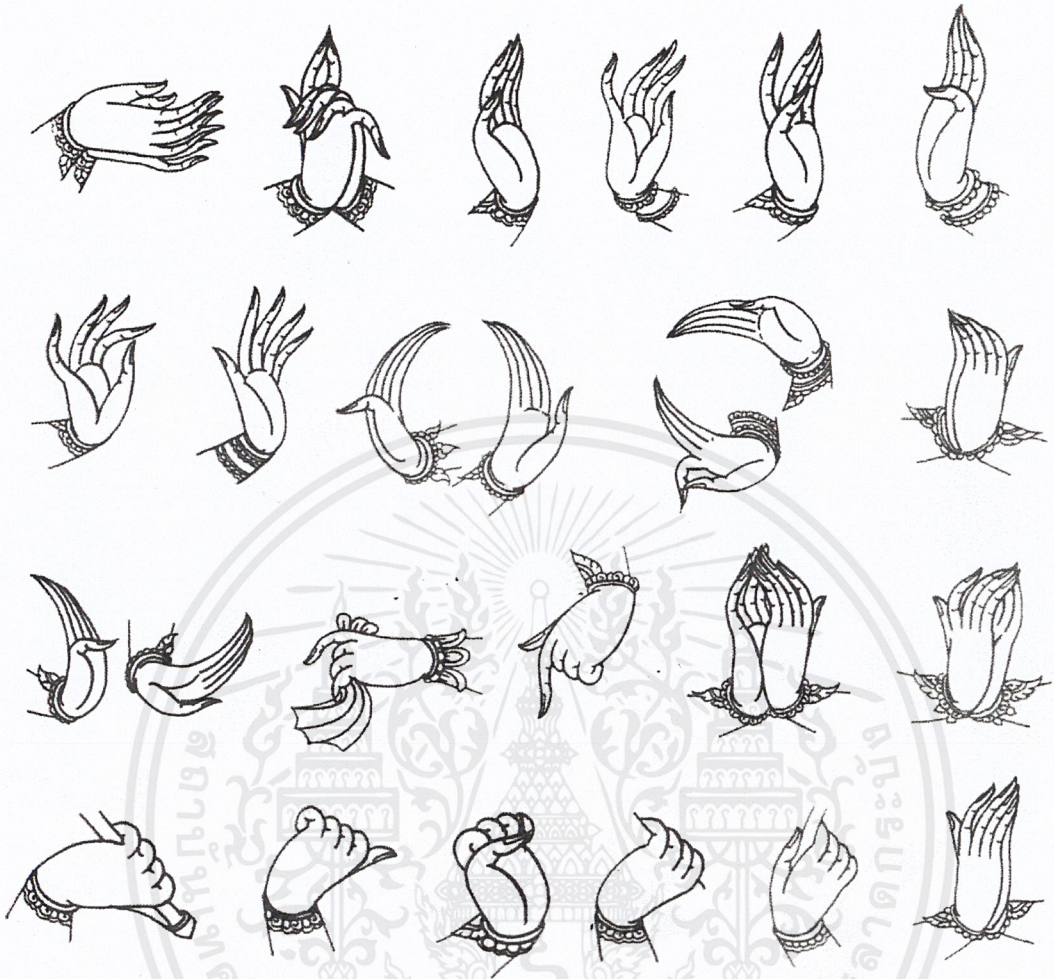
รูปที่ 107 ภาพลายไทยแสดงสัดส่วน โครงหน้าด้านเอียงและ โครงหน้าด้านข้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 108 ภาพลายไทยแสดงมือแบบต่างๆ(๑)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 109 ภาพลายไทยแสดงมือแบบต่างๆ(๒)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ตัวละครหลัก

ในส่วนตัวละครหลักตามานานี่ ตั้งใจออกแบบหน้าตาและเสื้อผ้าเพื่อให้คล้ายคลึงกับ ทักษิณ ชินวัตร และ สนธิ ลิ้มทองกุล โดยตามานี่จะใส่ชุดขุนนาง ผูกเน็คไท “สีแดง” ผมปัดข้าง ส่วนตามานี่จะใส่ชุดชาวบ้าน ผูกผ้าพันคอ “สีเหลือง” ผมทรงสกินเฮด ใส่แว่น



รูปที่ 110 ตามานี่



รูปที่ 111 ตามานี่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวละครผู้ชาย



รูปที่ 112 ตัวประกอบประเภทนั้กนเบียร์และคนแบกเสถียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 113 ตัวประกอบประเภทเดินตลาด



รูปที่ 114 ตัวประกอบประเภทนั่งกินกาแฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 115 ตัวประกอบประเภทอยู่บนเรือน



รูปที่ 116 ตัวประกอบประเภทพ่อค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ตัวละครผู้หญิงและเด็ก



รูปที่ 117 ตัวประกอบประเภทชนชั้นกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 118 ตัวประกอบประเภทขนชั้นสูง



รูปที่ 119 ตัวประกอบประเภทขนชั้นล่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 120 ตัวประกอบประเภทท่อนชั้นล่างและเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การตั้งค่าตัวละคร(Character Rigging)

ก่อนที่จะนำตัวละครไปเคลื่อนไหว( Key Animate) เราต้องทำให้มันเป็นหุ่นที่เชิดได้เสียก่อน นั่นก็คือการ Rigging ซึ่งเปรียบได้กับการทำหุ่นเชิดชักตัว ที่ต้องใส่ข้อต่อและเส้นชักใย จึงจะสามารถขยับได้ดั่งใจ โดยในที่นี้เราจะทำในโปรแกรมสามมิติ MAYA

### ชิ้นส่วนตัวละคร

เปรียบได้กับกระดาษที่แยกเป็นชิ้นๆ ก่อนที่จะนำมาผูกติดกันเป็นหุ่นเชิด ในที่นี้มีจำนวนทั้งหมด 142 ชิ้นต่อตัวละครหนึ่งตัว ใช้ Texture ทั้งหมด 78 ชิ้น



รูปที่ 121 ชิ้นส่วนตัวละคร(๑)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 122 ชิ้นส่วนตัวละคร(๒)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

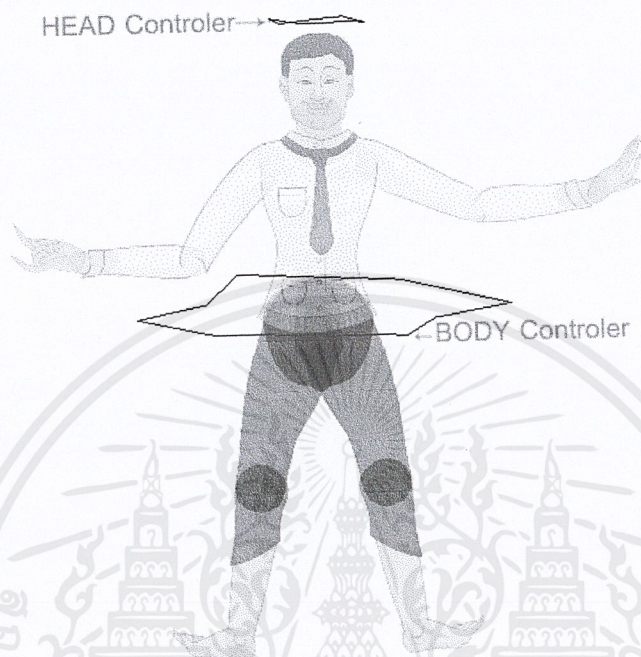


รูปที่ 123 ชิ้นส่วนตัวละคร(๓)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ชุดคำสั่ง(Controller)

เปรียบได้กับเส้นที่ไว้ชักใย มีทั้งหมด 2 ชุด คือ ส่วนควบคุมตัวกับส่วนควบคุมหัว



#### Body Controller

Translate X	-0.478
Translate Y	0
Translate Z	0
Rotate Z	0
Scale X	1
Scale Y	1
Scale Z	1
Visibility	on
Body	0
Rleg	0
Lleg	0
Head	0
RLeg V	off
LLeg V	off
Bottom	0
Wrist R	10
Wrist L	0.8
Rhand	1
Lhand	25.3
Lfoot	off
Rfoot	off

#### Head Controller

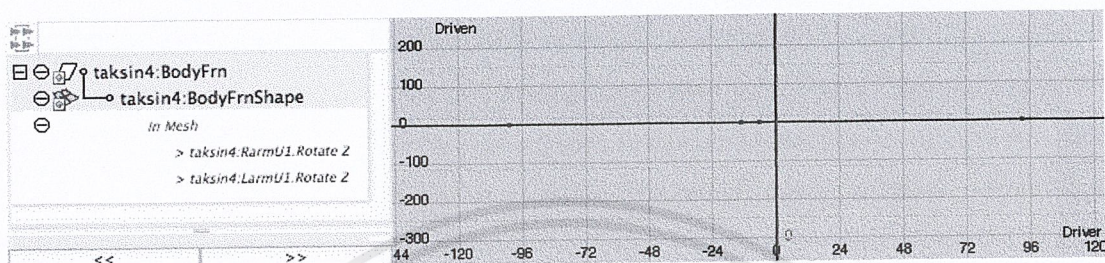
Translate X	0
Translate Y	0
Translate Z	0
Rotate Z	0
Visibility	on
Eyemove	0
Ceev LAng	0
Ceev LO	0
Ceev RAng	0
Ceev RO	0
Eye Owink L	0
Eye Owink R	0
Beard	0
Mouth A	0
Mouth B1	0
Mouth B2	0
Eye Hehe L	0
Eye Hehe R	0
Head Up Down	0
Head Left Right	0
Ceev LS	0
Ceev RS	0

รูปที่ 124 ภาพแสดงชุดคำสั่ง

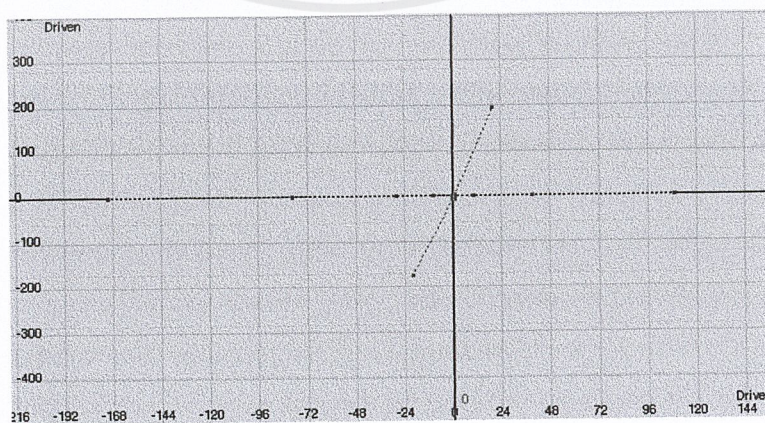
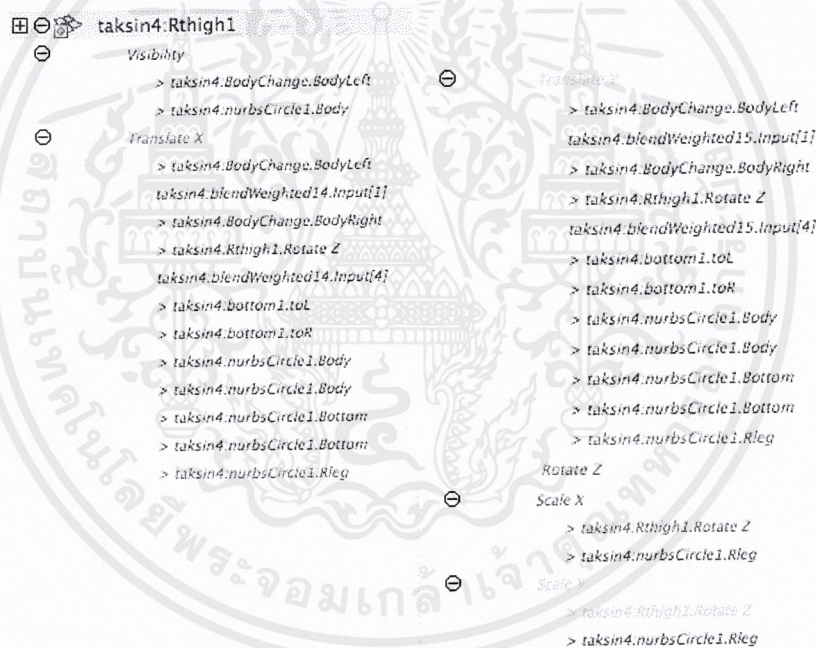
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### คำสั่ง(Driven Key)

แต่ละชุดคำสั่งจะถูกแยกออกเป็นคำสั่งย่อยๆ ซึ่งเรียกว่าคำสั่ง Driven Key ที่มีไว้จัดการการขยับในแต่ละที่



รูปที่ 125 ภาพแสดงคำสั่ง Body

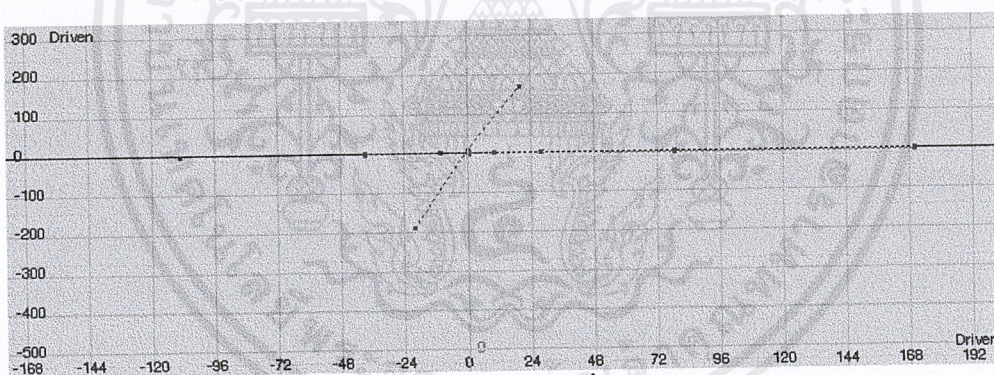


รูปที่ 126 ภาพแสดงคำสั่ง Rleg

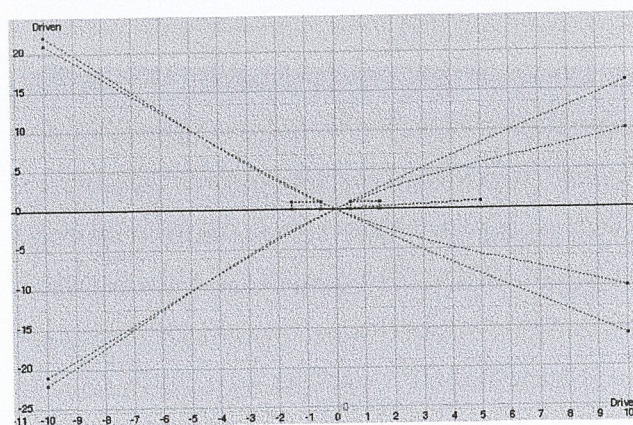
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

taksin4:Lthigh2

- Visibility
  - > taksin4.BodyChange.BodyRight
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
- Translate X
  - taksin4.blendWeighted3.Input[2]
  - > taksin4.Lthigh2.Rotate Z
  - > taksin4.BodyChange.BodyLeft
  - taksin4.blendWeighted3.Input[5]
  - taksin4.blendWeighted3.Input[6]
  - taksin4.blendWeighted3.Input[7]
  - > taksin4.BodyChange.BodyRight
  - taksin4.blendWeighted3.Input[9]
  - > taksin4.bottom1.toL
  - > taksin4.bottom1.toR
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
  - > taksin4.nurbsCircle1.Bottom
  - > taksin4.nurbsCircle1.Bottom
  - > taksin4.nurbsCircle1.Lleg
- Translate Y
  - taksin4.blendWeighted4.Input[2]
  - > taksin4.Lthigh2.Rotate Z
  - > taksin4.BodyChange.BodyLeft
  - taksin4.blendWeighted4.Input[5]
  - taksin4.blendWeighted4.Input[6]
  - taksin4.blendWeighted4.Input[7]
  - > taksin4.BodyChange.BodyRight
  - taksin4.blendWeighted4.Input[9]
  - > taksin4.bottom1.toL
  - > taksin4.bottom1.toR
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
  - > taksin4.nurbsCircle1.Bottom
  - > taksin4.nurbsCircle1.Bottom
  - > taksin4.nurbsCircle1.Lleg
- Rotate Z
  - Scale X
    - > taksin4.Lthigh2.Rotate Z
    - > taksin4.nurbsCircle1.Lleg
  - Scale Y
    - > taksin4.Lthigh2.Rotate Z
    - > taksin4.nurbsCircle1.Lleg

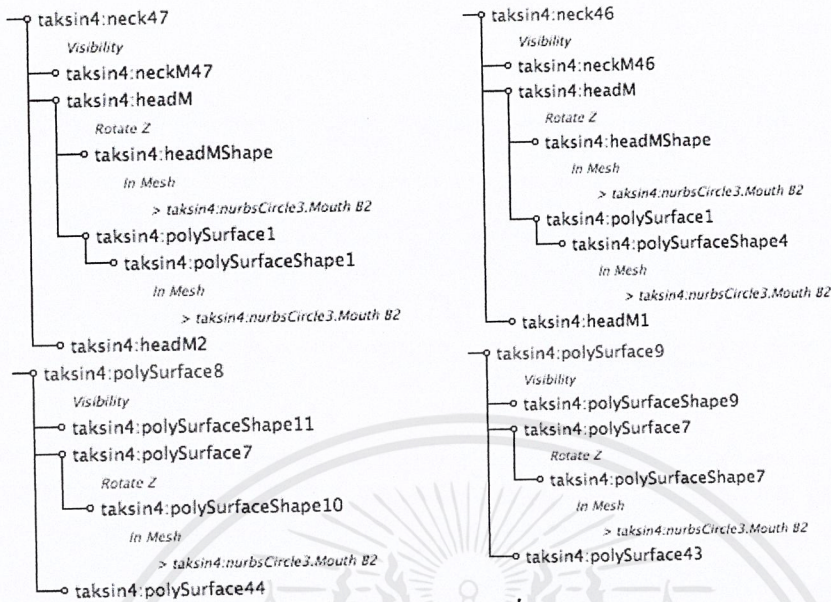


รูปที่ 127 ภาพแสดงคำสั่ง Lleg

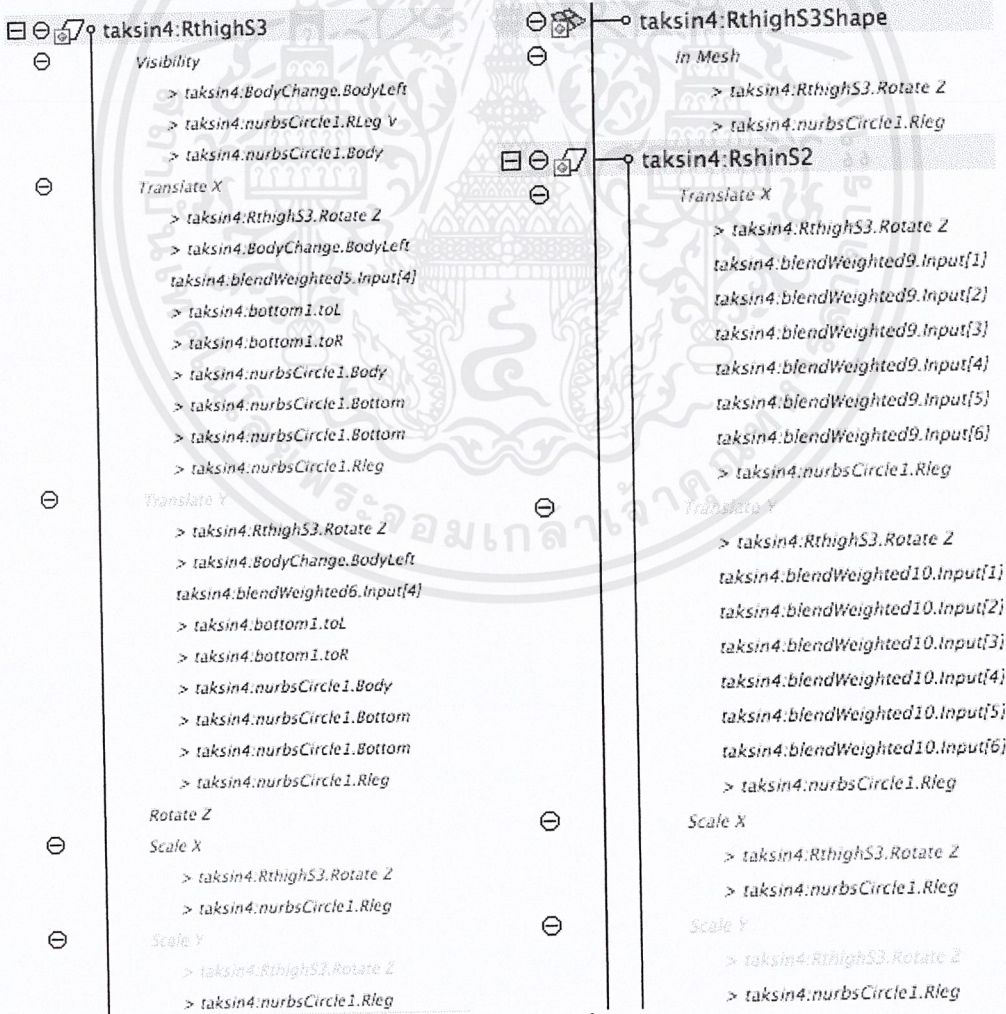


รูปที่ 128 ภาพแสดงคำสั่ง Head

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

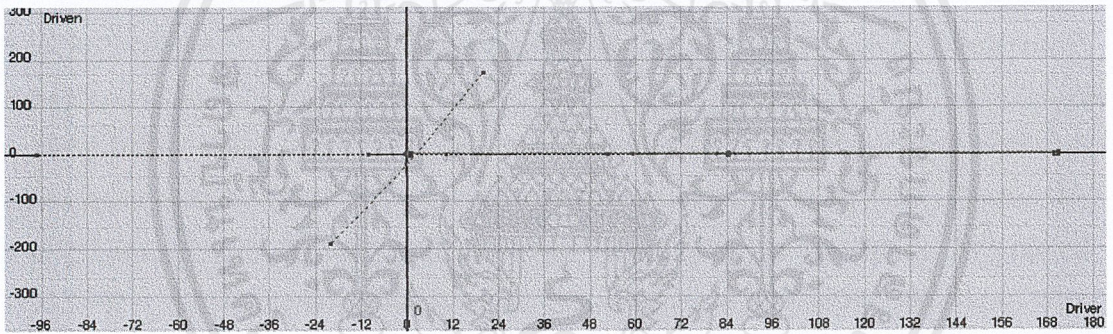
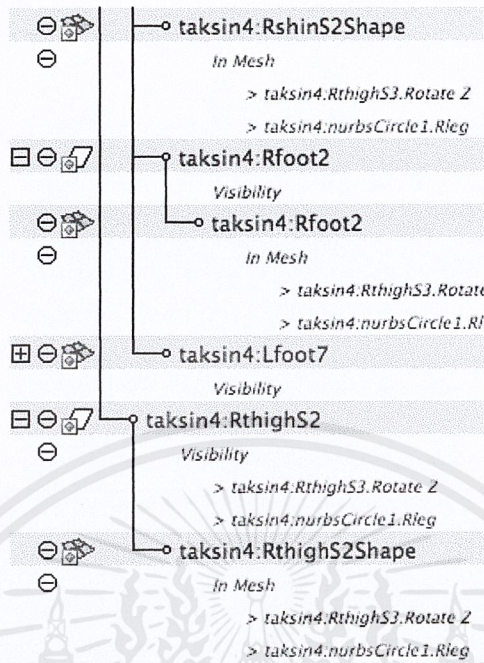


รูปที่ 128 ภาพแสดงคำสั่ง Head(ต่อ)

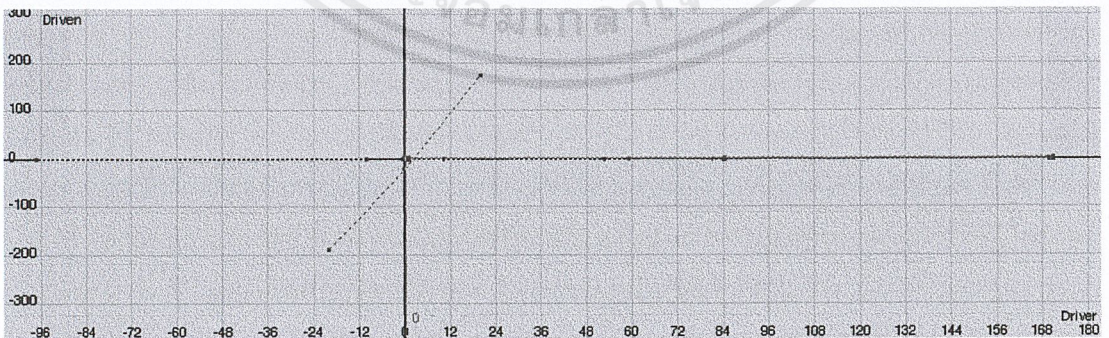


รูปที่ 129 ภาพแสดงคำสั่ง RLegV

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

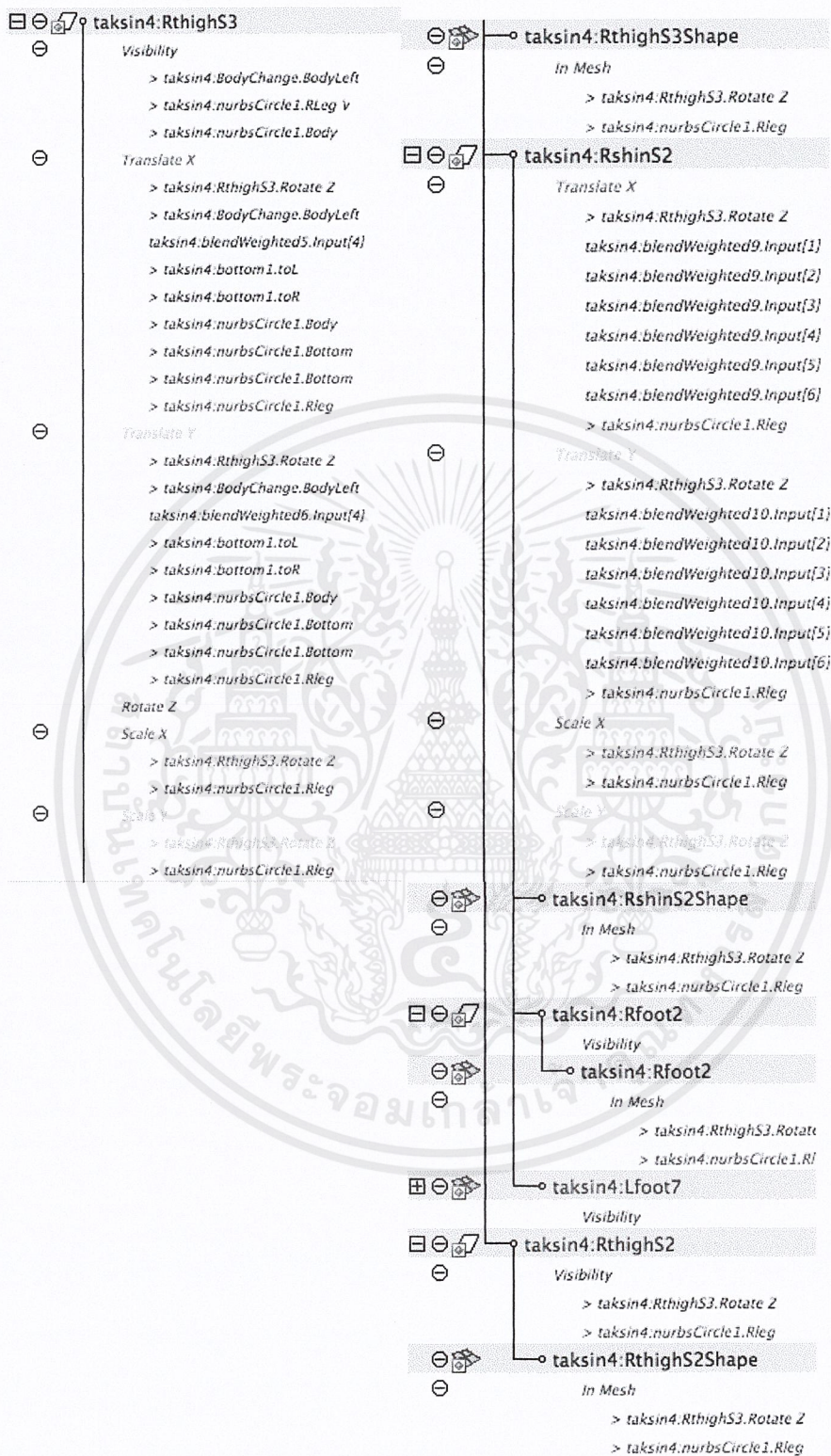


รูปที่ 129 ภาพแสดงคำสั่ง RLegV(ต่อ)



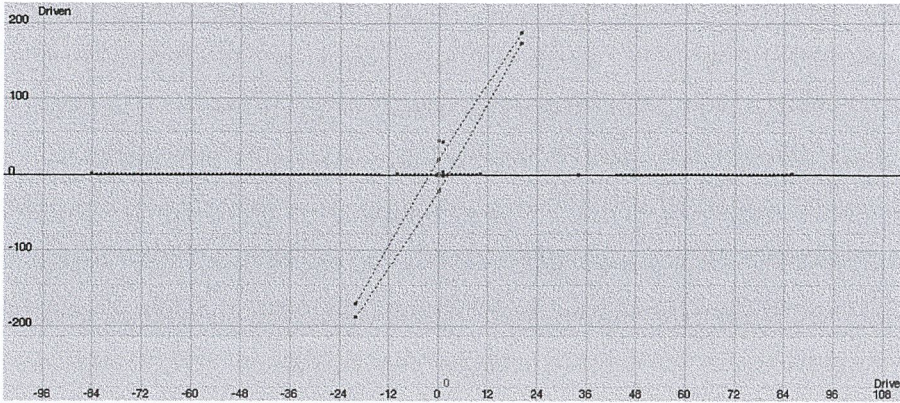
รูปที่ 130 ภาพแสดงคำสั่ง LLegV

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 130 ภาพแสดงคำสั่ง LLegV(ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

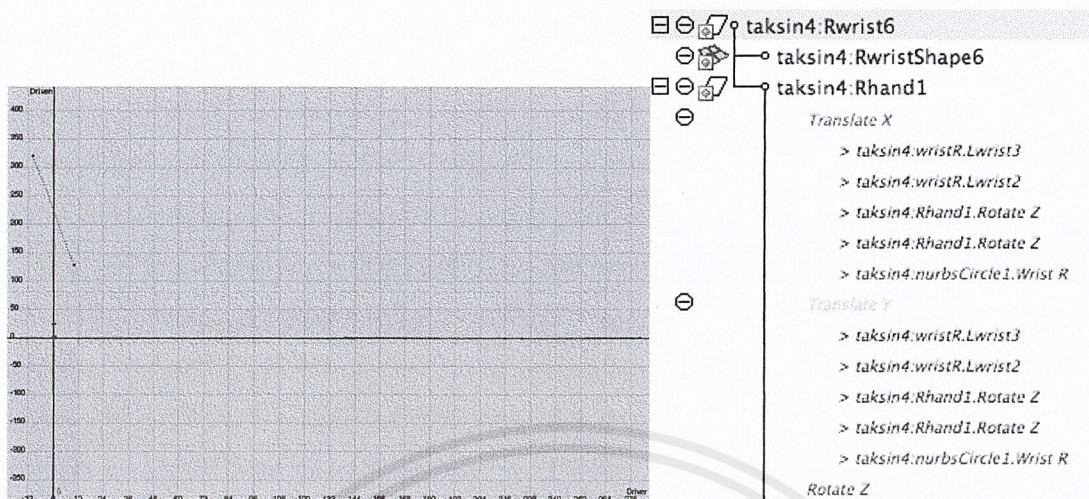


**taksin4:bottom**

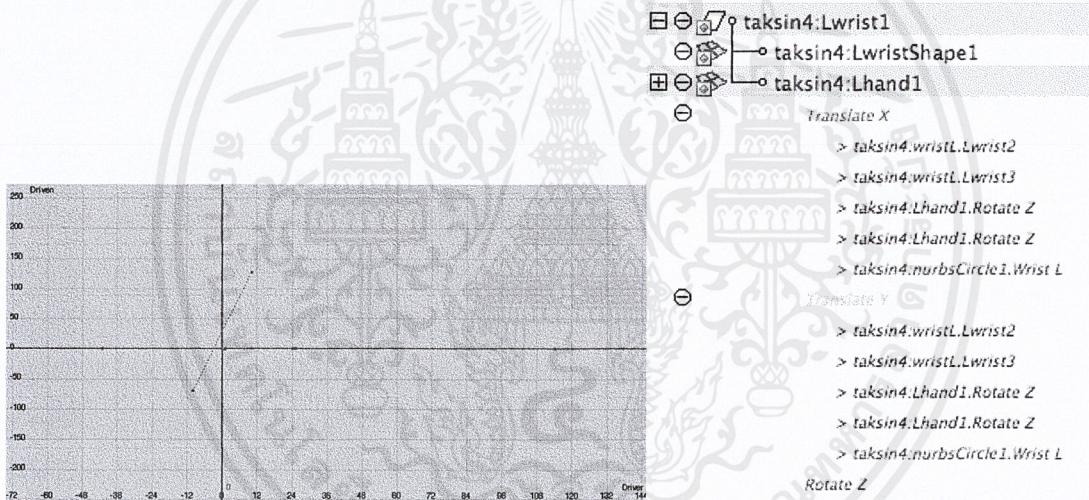
- Translate X
  - > taksin4.BodyChange.BodyLeft
  - taksin4.blendWeighted16.Input[1]
  - > taksin4.BodyChange.BodyRight
  - > taksin4.bottom1.toL
  - > taksin4.bottom1.toR
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
  - > taksin4.nurbsCircle1.Bottom
  - > taksin4.nurbsCircle1.Bottom
- Translate Y
  - > taksin4.BodyChange.BodyLeft
  - taksin4.blendWeighted17.Input[1]
  - > taksin4.BodyChange.BodyRight
  - > taksin4.bottom1.toL
  - > taksin4.bottom1.toR
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
  - > taksin4.nurbsCircle1.Bottom
  - > taksin4.nurbsCircle1.Bottom
- Scale X
  - > taksin4.BodyChange.BodyLeft
  - > taksin4.BodyChange.BodyRight
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
- Scale Y
  - > taksin4.BodyChange.BodyLeft
  - > taksin4.BodyChange.BodyRight
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
  - > taksin4.nurbsCircle1.Body
- taksin4:bottomShape**
- In Mesh
  - > taksin4.RthighS3.Rotate Z
  - > taksin4.RthighS4.Rotate Z
  - > taksin4.nurbsCircle1.Rieg
  - > taksin4.nurbsCircle1.Lieg
- taksin4:bottom1**
- toL
- toR

รูปที่ 131 ภาพแสดงคำสั่ง Bottom

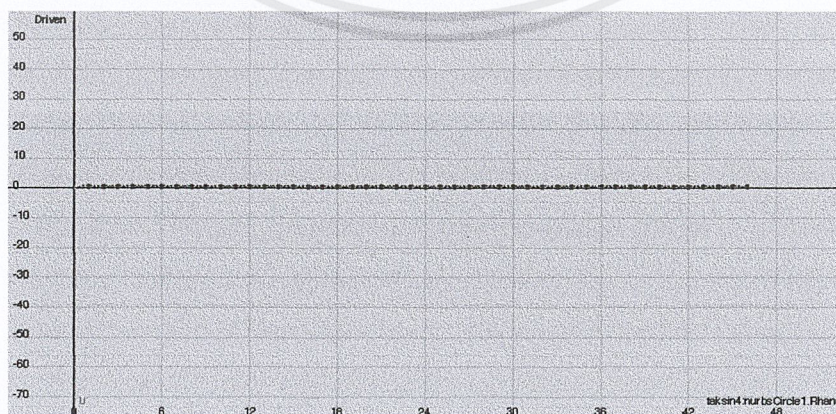
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 132 ภาพแสดงคำสั่ง Wrist R

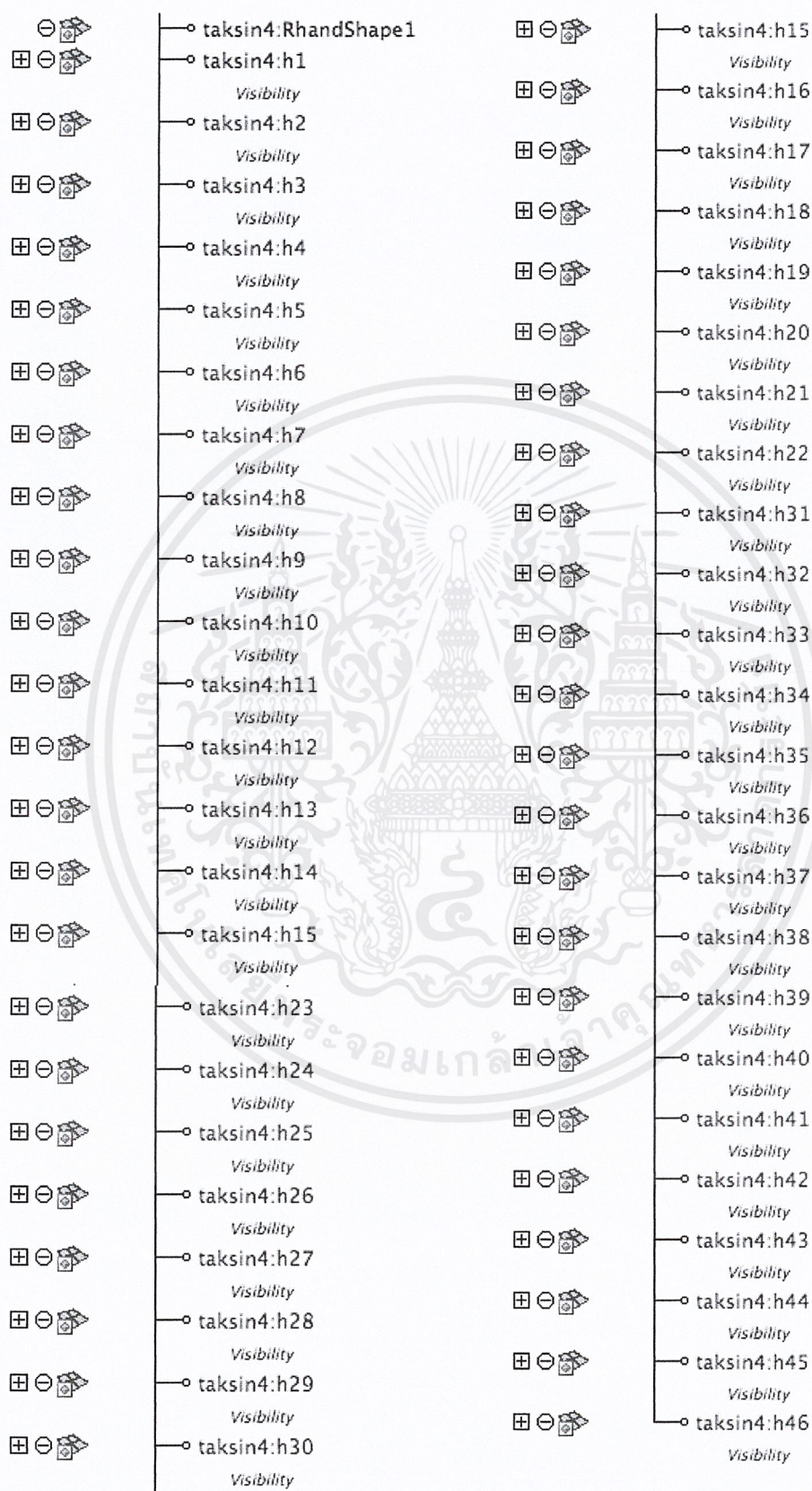


รูปที่ 133 ภาพแสดงคำสั่ง Wrist L



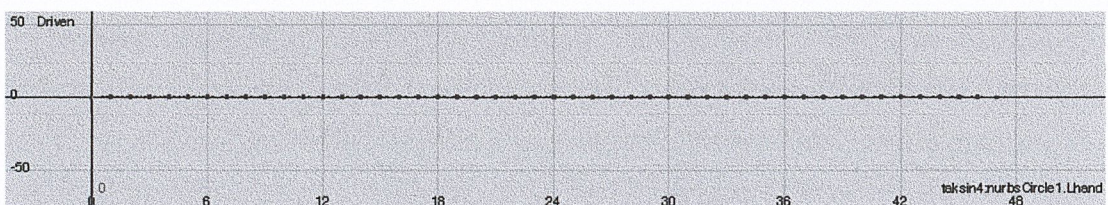
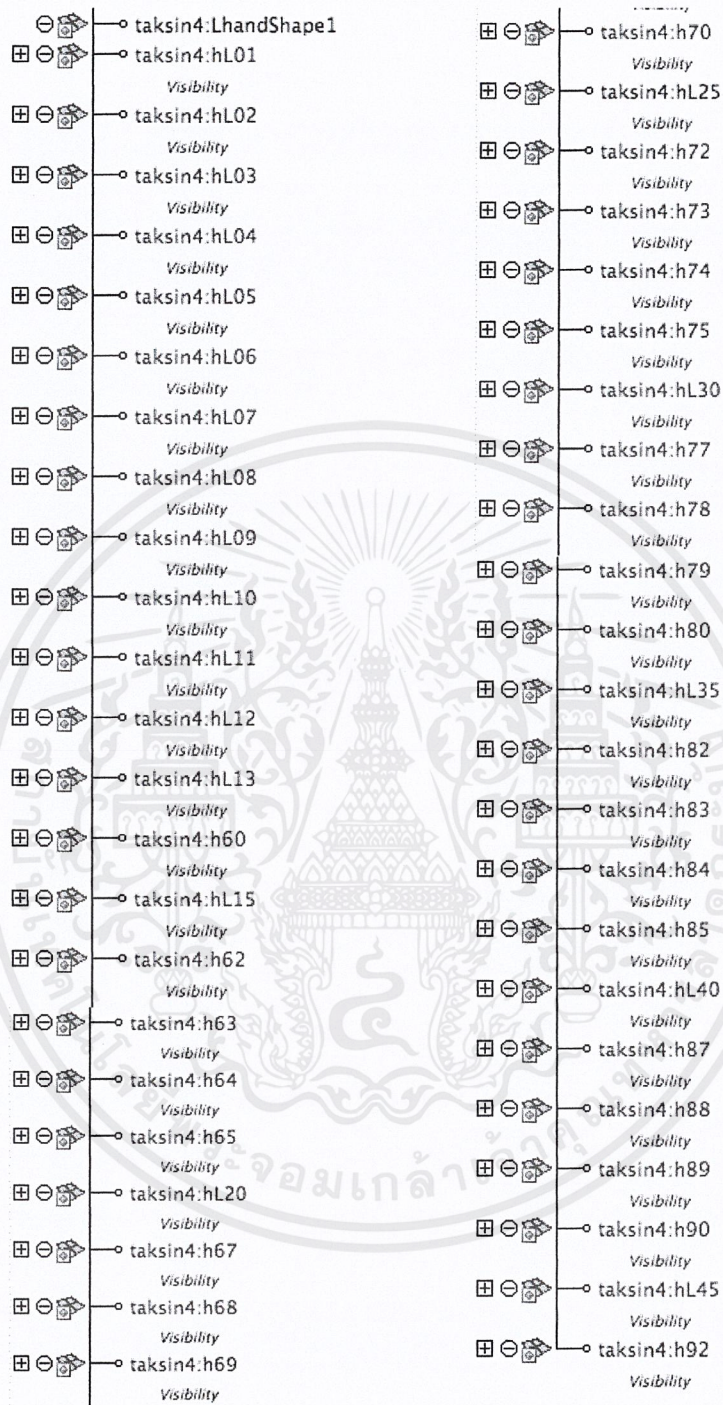
รูปที่ 134 ภาพแสดงคำสั่ง Rhand

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 134 ภาพแสดงคำสั่ง Rhand(ต่อ)

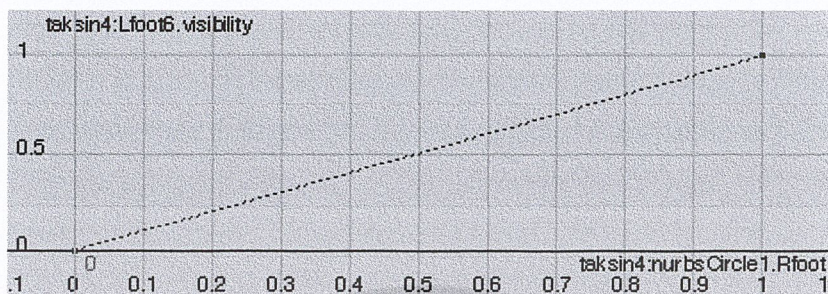
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 135 ภาพแสดงคำสั่ง Lhand

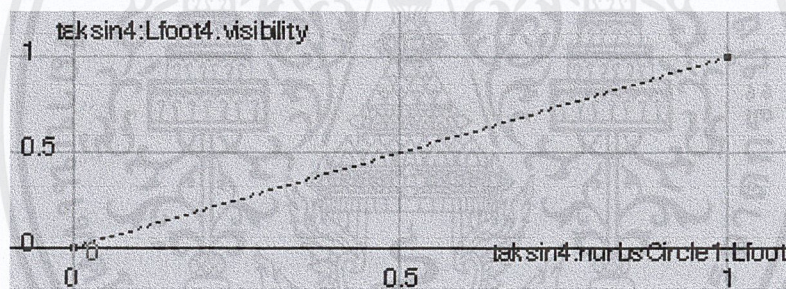
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

taksin4:Lfoot6  
Visibility

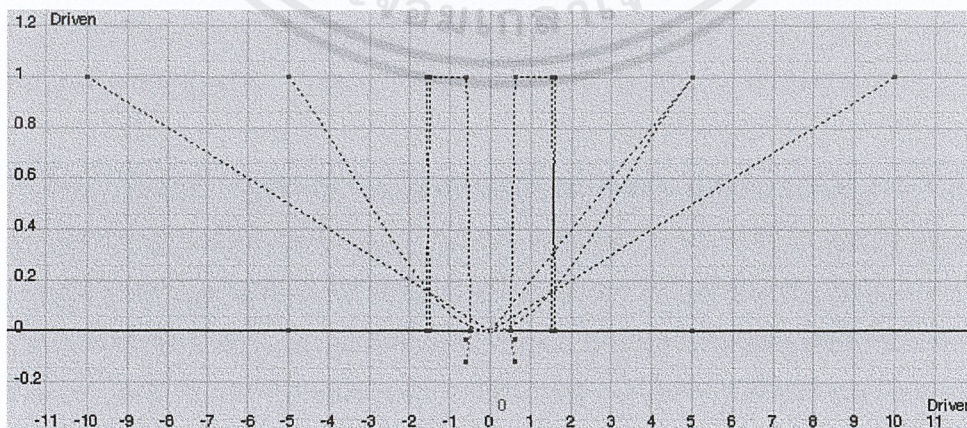


รูปที่ 136 ภาพแสดงคำสั่ง Rfoot

taksin4:Lfoot4  
Visibility

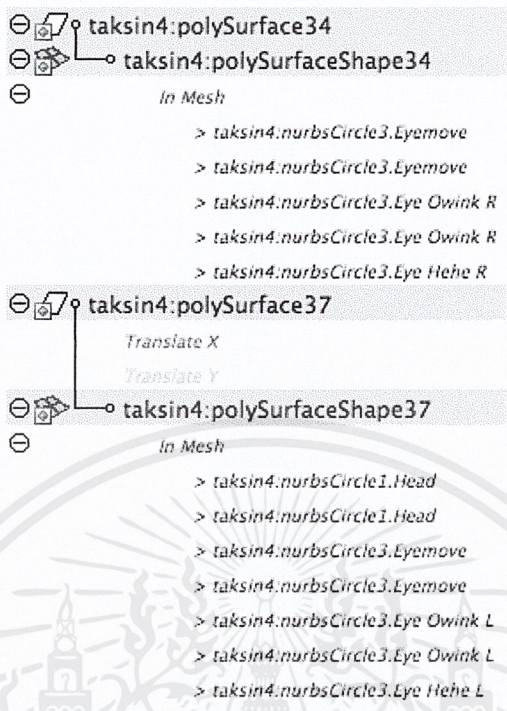


รูปที่ 137 ภาพแสดงคำสั่ง Lfoot

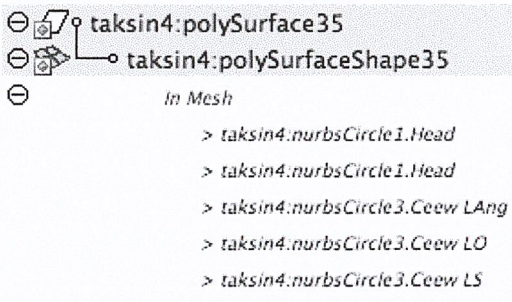
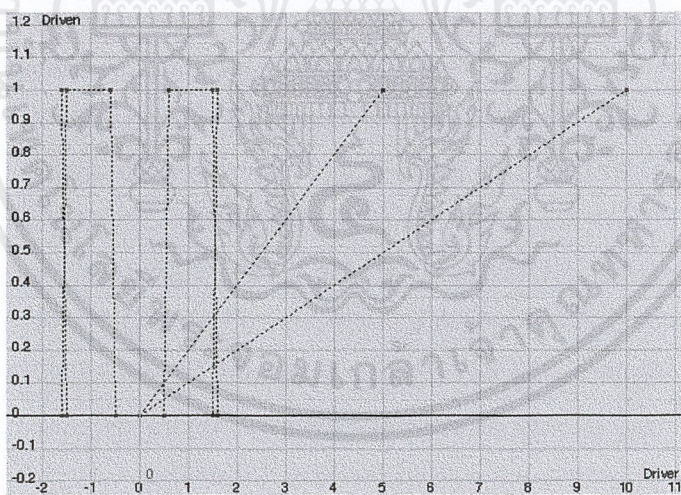


รูปที่ 138 ภาพแสดงคำสั่ง Eyemove

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

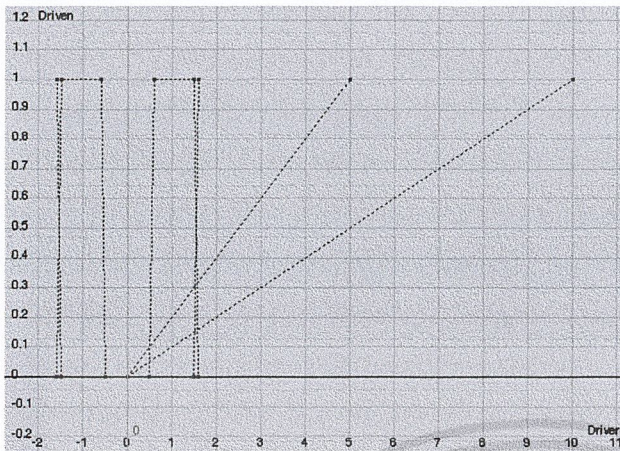


รูปที่ 138 ภาพแสดงคำสั่ง Eyemove(ต่อ)



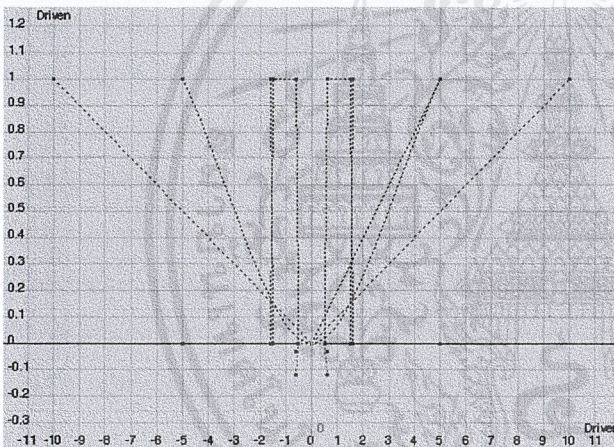
รูปที่ 139 ภาพแสดงคำสั่ง Ceew Lang, Ceew LO, Ceew LS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- ⊖ taksin4:polySurface20
- ⊖ taksin4:polySurfaceShape30
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Ceew RAng
  - > taksin4:nurbsCircle3.Ceew RO
  - > taksin4:nurbsCircle3.Ceew RS

รูปที่ 140 ภาพแสดงคำสั่ง Ceew Rang, Ceew RO, Ceew RS



- ⊖ taksin4:polySurface36
  - Translate X
  - Translate Y
- ⊖ taksin4:polySurfaceShape36
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Hehe L
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink L
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink L

- ⊖ taksin4:polySurface37
  - Translate X
  - Translate Y
- ⊖ taksin4:polySurfaceShape37
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eyemove
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eyemove
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink L
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink L
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Hehe L

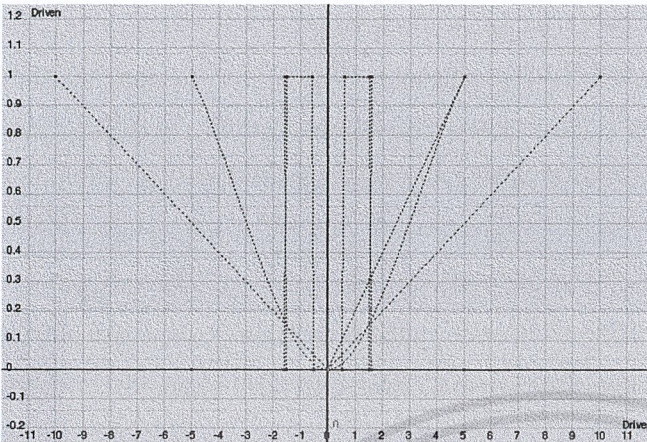
- ⊖ taksin4:polySurface39
  - Translate X
  - Translate Y
- ⊖ taksin4:polySurfaceShape39
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink L
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink L
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Hehe L

- ⊖ taksin4:polySurface40
- ⊖ taksin4:polySurfaceShape40
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink L

- ⊖ taksin4:polySurface38
  - Translate X
  - Translate Y
- ⊖ taksin4:polySurfaceShape38
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink L
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink L
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Hehe L

รูปที่ 141 ภาพแสดงคำสั่ง Eye Owink L, Eye Hehe L

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- ⊖ ⊞ taksin4:polySurface21
- ⊖ ⊞ taksin4:polySurfaceShape31
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink R

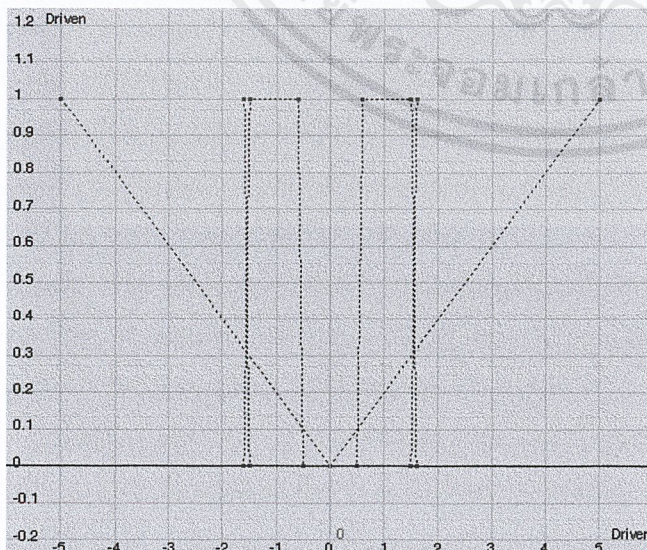
- ⊖ ⊞ taksin4:polySurface23
- ⊖ ⊞ taksin4:polySurfaceShape33
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Hehe R
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink R
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink R

- ⊖ ⊞ taksin4:polySurface34
- ⊖ ⊞ taksin4:polySurfaceShape34
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle3.Lyemove
  - > taksin4:nurbsCircle3.Lyemove
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink R
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink R
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Hehe R

- ⊖ ⊞ taksin4:polySurface24
- ⊖ ⊞ taksin4:polySurfaceShape34
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink R
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink R
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Hehe R

- ⊖ ⊞ taksin4:polySurface22
- ⊖ ⊞ taksin4:polySurfaceShape32
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink R
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Owink R
  - > taksin4:nurbsCircle3.Eye Hehe R

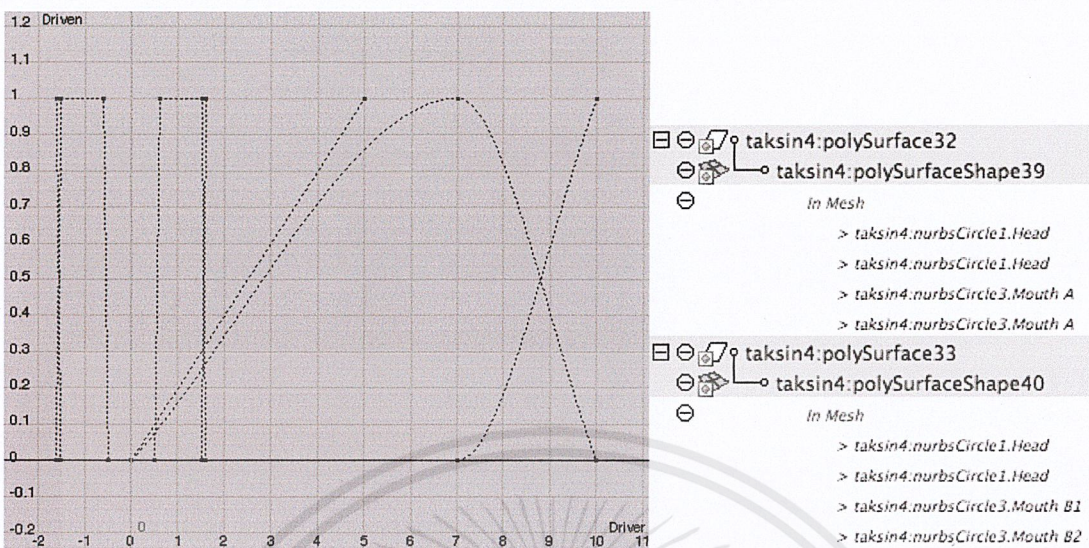
รูปที่ 142 ภาพแสดงคำสั่ง Eye Owink R, Eye Hehe R



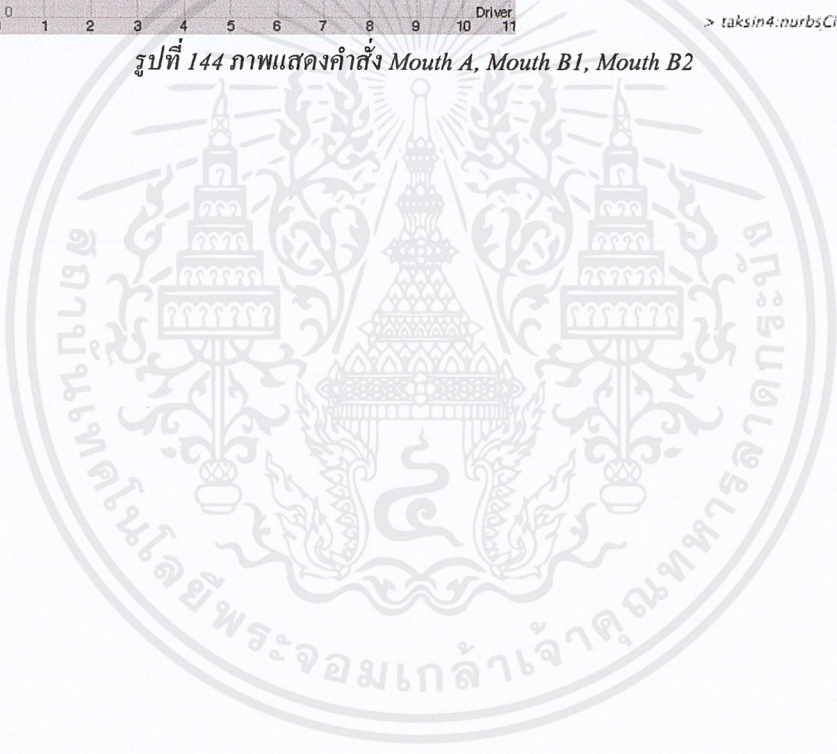
- ⊖ ⊞ taksin4:polySurface27
- ⊖ ⊞ taksin4:polySurfaceShape36
- ⊖ In Mesh
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle1.Head
  - > taksin4:nurbsCircle3.Bead
  - > taksin4:nurbsCircle3.Bead

รูปที่ 143 ภาพแสดงคำสั่ง Beard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 144 ภาพแสดงคำสั่ง Mouth A, Mouth B1, Mouth B2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์

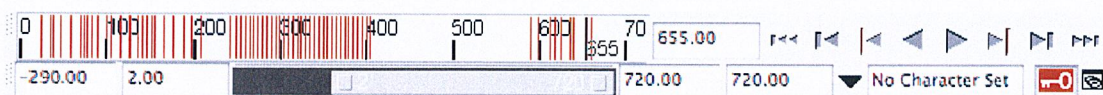
กระบวนการนี้ จะเป็นการขยับเพื่อสิ่งต่างๆ แล้วบันทึกเพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสำหรับภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ จะทำในโปรแกรมสามมิติ MAYA ทั้งหมดโดยการ Key Animate แบบ frame by frame

#### Key Animation

การขยับตัวละครและวัตถุจะใช้คำสั่งหลักๆ ใน MAYA คือ คำสั่ง Translate X, Translate Y, Translate Z, Rotate Z เป็นพื้นฐาน และจะมีคำสั่งเฉพาะซึ่งได้มาจากการ Rigging อยู่ใน Controler ทั้งสองตัว ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในบทที่ 4 ข้อยความ

คำสั่งประเภท Translate จะใช้ในการเคลื่อนย้ายขวหน้าหลังบนล่าง จึงถูกใช้ในการเคลื่อนไหวตัวละครหรือวัตถุทั้งตัว ส่วน Rotate เป็นการหมุนตามแกน โดยในที่นี้จะหมุนเฉพาะแกน Z ซึ่งทำให้หมุนตามแกนที่ตั้งฉากกับหน้าจอ จะใช้ในการขยับข้อต่อของตัวละครควบคู่กับคำสั่ง Rigging

ส่วนการ Key Animate นั้น กระทำบน Timeline ด้วยคำสั่ง Auto Key ทำให้ทุกวัตถุถูก Key อัตโนมัติเมื่อมีการใช้คำสั่งขยับหรือเคลื่อนไหวใดๆ



รูปที่ 145 ภาพแสดงการ Animate บน Timeline

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

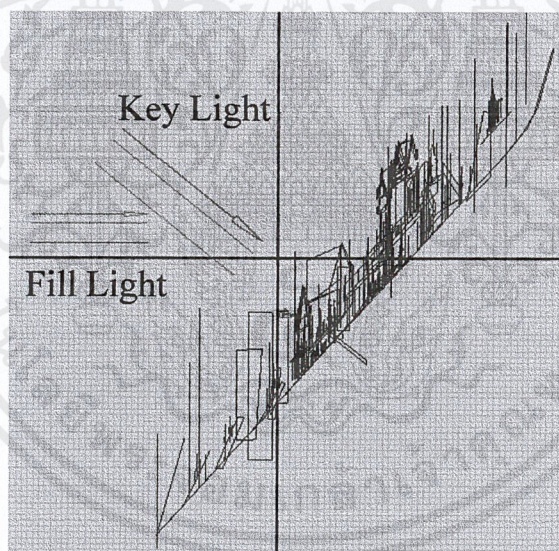
## การจัดแสงและการแสดงภาพ(Lighting&Rendering)

คือขั้นตอนที่ใช้ในการประมวลผลภาพออกมาที่ละเฟรม หลังจากที่ได้ Key Animate แล้ว ในที่นี้ ทำบนโปรแกรมสามมิติ MAYA ซึ่งภาพที่ได้จะถูกนำไปเรียงทีละเฟรมด้วยความเร็ว 24 เฟรม/วินาที ทำให้มองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว

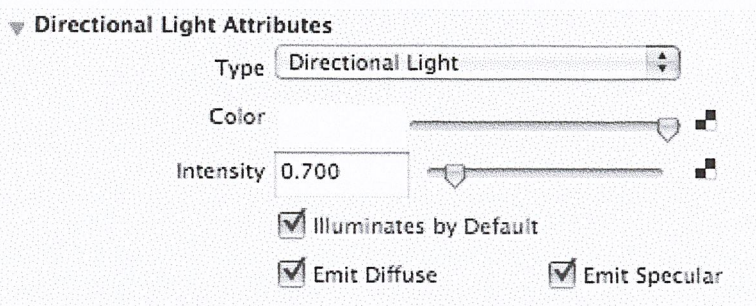
### การจัดแสง(Lighting)

สำหรับภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ การจัดแสงต้องทำให้เกิดอารมณ์นุ่มนวลตามแบบ จิตรกรรมฝาผนังไทย มีลักษณะเป็น High Key Low Contrast คือภาพสว่าง เงามืดไม่ชัด ส่วนทิศทางของ แสงนั้นเข้าจากทางด้านหน้าจากเป็นหลัก

ในที่นี้จะใช้ Tool ที่เรียกว่า Directional Light โดยกำหนดทิศทางของแสงดังนี้

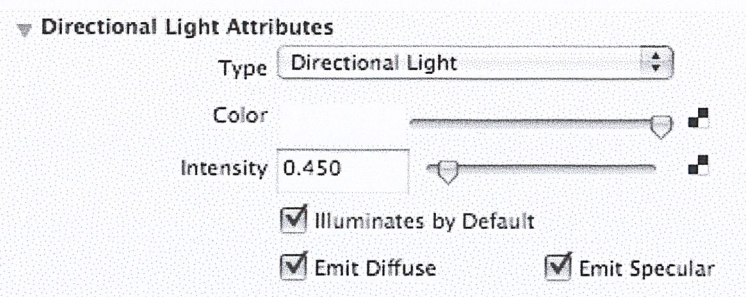


รูปที่ 146 ภาพแสดงทิศทางของแสง



รูปที่ 147 ภาพแสดงการตั้งค่า Key Light

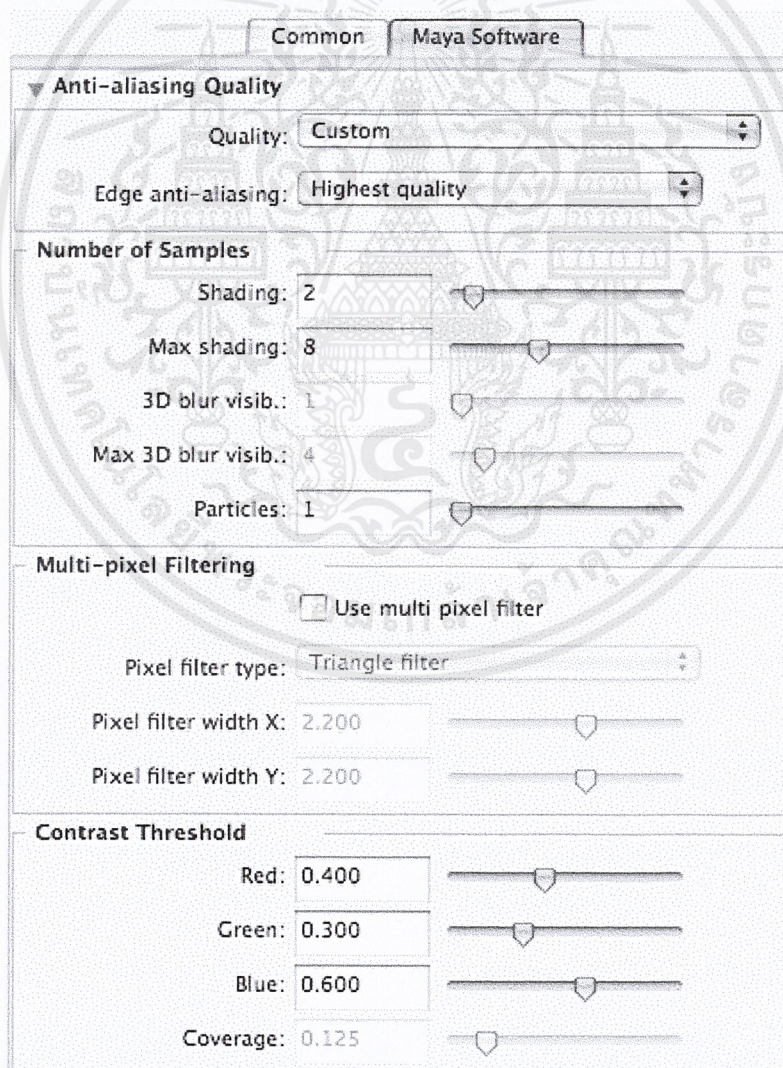
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 148 ภาพแสดงการตั้งค่า Fill Light

### การแสดงผลภาพ(Lighting&Rendering)

ขั้นตอนนี้จะใช้คำสั่ง Batch Render โดยมีการกำหนดค่าดังนี้



รูปที่ 149 ภาพแสดงการตั้งค่าการแสดงผลภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

▼ Image Size

Presets: PAL 780

---

Maintain width/height ratio

Maintain ratio:  Pixel aspect       Device aspect

Width: 780

Height: 576

Size units: pixels

Resolution: 72.000

Resolution units: pixels/inch

---

Device aspect ratio: 1.333

Pixel aspect ratio: 0.984

รูปที่ 149 ภาพแสดงการตั้งค่าการแสดงผลภาพ(ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

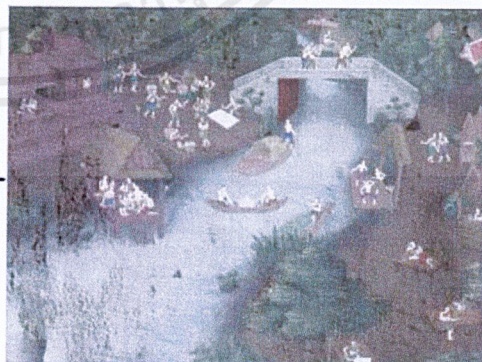
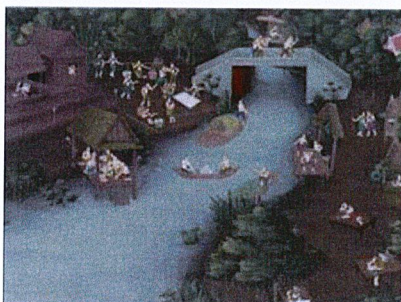
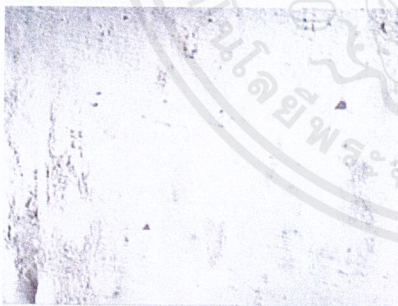
## บทที่ 6

### ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

หลังจากที่ทุก Shot กลายเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวแล้ว จะถูกนำเข้ามาสู่ขั้นตอนสุดท้าย นั่นก็คือการซ้อนภาพและการลำดับภาพ ซึ่งในที่นี้ จะใช้ทั้งหมด 2 โปรแกรมด้วยกัน นั่นคือ Adobe After Effect และ Final Cut Pro

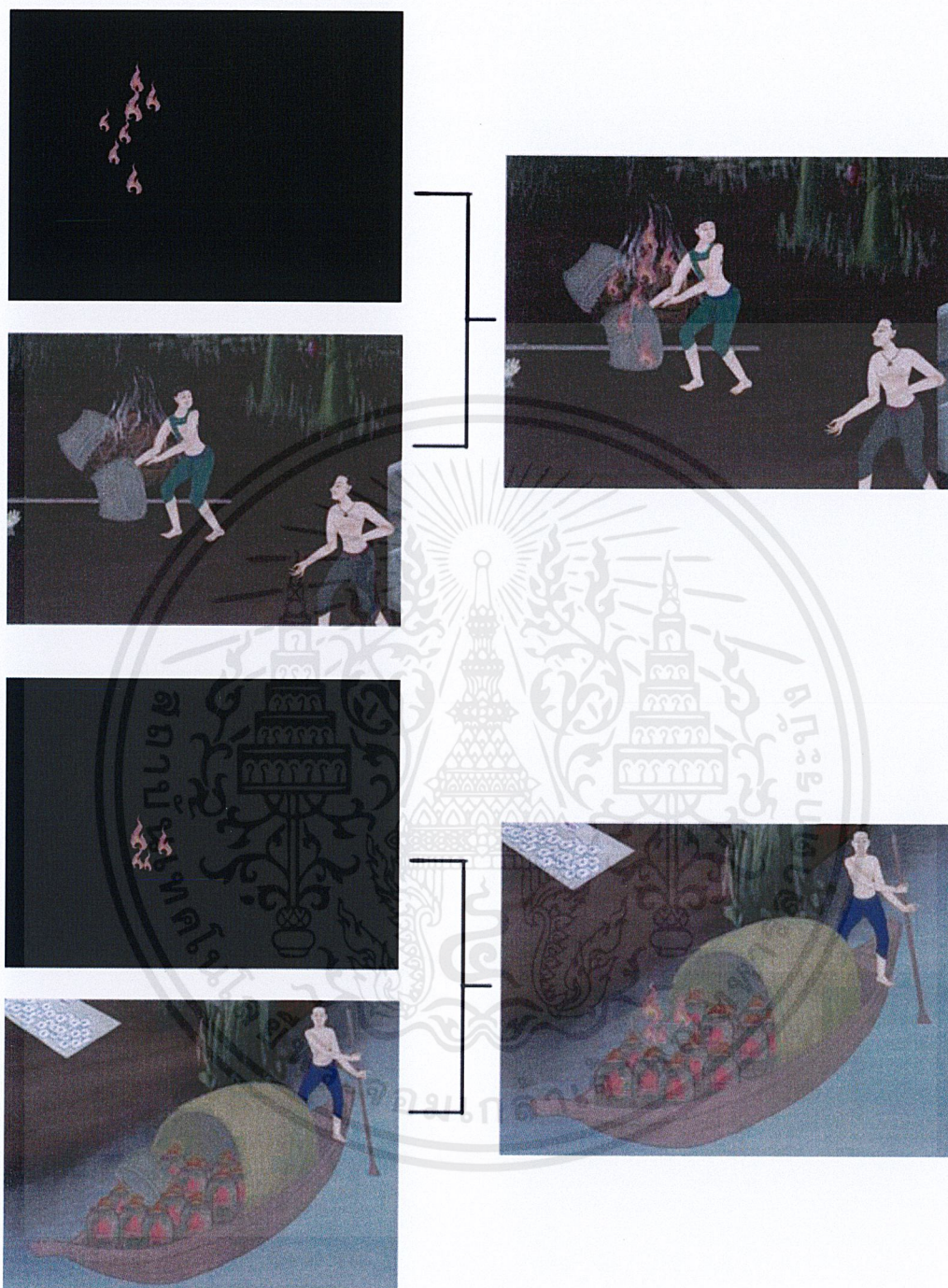
#### การซ้อนภาพ(Composite)

สำหรับภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ มีการซ้อนภาพทั้งหมด 3 Shot ด้วยกัน นั่นคือ Shot 1, Shot 23, Shot 24 โดย Shot แรกทำในโปรแกรม Final Cut Pro ส่วน 2 Shot หลังทำในโปรแกรม Adobe After Effect



รูปที่ 150 ภาพแสดงการซ้อนภาพด้วยโปรแกรม Final Cut Pro ใน Shot 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 151 ภาพแสดงการซ้อนภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effect ใน Shot 23, 24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การตัดต่อลำดับภาพและเสียง(Edit&Sound Mix)

ในขั้นตอนนี้ ทำในโปรแกรม Final Cut Pro ดังนี้

Shot	Time in	Time out	Duration	Transition	Sound
ตรา สถาบัน	000000	000220	2s	Cut	
ตรา ผู้จัดทำ	000320	001202	9s	Fade ดำ	ทิ้งท้าย[000406-001000]
Text เสนอ	001309	001517	2s	Dissolve	
Title	001508	002104	6s	Dissolve	
1	001621	003310	17s	Wave	วรเชษฐ์(BGM) [001621-> น้ำไหล [002811-> หัวเราะ [003816-> Transition [004224->
2	003311	005218	19s	Cut	Transition ->004612] หัวเราะ ->004707]
3	005218	010816	16s	Cut	น้ำกระเด็น [010003-010200]
4	010816	011107	3s	Cut	น้ำกระเด็น [010701-010823]
5	011107	011602	5s	Cut	หา!? [011118-011200]
6	011602	011906	3s	Cut	น้ำกระเด็น [011717-011906]
7	011906	012311	4s	Cut	น้ำกระเด็น [012007-012123]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot	Time in	Time out	Duration	Transition	Sound
8	012311		5s	Cut	
		012815		Cut	
9	012815		2s	Cut	วิ่ง [012905-013012] บอลเต็ง [012905-012919]
		013016		Cut	
10	013016		16s	Cut	น้ำไหล ->013024] ผีเท้า [013104-013203] ตูป [013624-013722] ชนแก้ว [013808-013908] กลืน [014423-014521] ต๋อย [014602-014620]
		014616		Cut	
11	014616		5s	Cut	พัตกอล์ฟ [015012-015102]
		015122		Cut	
12	015122		7s	Cut	เพ็ยะ [015801-015905]
		015823		Cut	
13	015823		7s	Cut	น้ำไหล [021404->
		020512		Cut	
14	020512		10s	Cut	
		021509		Cut	
15	021509		9s	Cut	ตูป [021724-021824] น้ำกระเด็น [021815-022719]
		022421		Cut	
16	022421		3s	Cut	
		022701		Cut	
17	022701		6s	Cut	ฟุบ [022914-023004] ตูป[023006-023122]
		023314		Cut	
18	023314		20s	Cut	เพ็ยะ [023405-023415] ผัวะ [023707-023823] ต๋อย [024205-024218] น้ำกระเด็น [024216-024416]
				Cut	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot	Time in	Time out	Duration	Transition	Sound
				Cut	น้ำไหล ->024321]
		025112		Cut	ฟู่บ [024321-024410] ตุบ [025010-025201]
19	025112	025516	4s	Cut	เพลิง [025220-025415] หว่า [025505-025518]
20	025516	025713	2s	Cut	คีย์บอร์ด [025516-025713]
21a	025713	025809	1s	Cut	ผ้า [025716-025807]
22	025809	025902	1s	Cut	
21a	025902	030009	1s	Cut	ผ้า [025904-025920]
22	030009	030201	2s	Cut	
21b	030201	030306	1s	Cut	พริต [030201-030215] ตุบ [030216-030306]
23	030306	030815	5s	Cut	เพ็ชระ [030405-030509] เปลวไฟ [030607-> ฟู่บ [030711-030800]
24	030815	031316	5s	Fade ดำ	ตุบ [031008-031101] เปลวไฟ ->031316] วรเชษฐ (BGM) ->031316] ตุม [031414-031717]
Credit	031717	033817	21s	Fade ดำ	ไฟไหม้ [031717-033923]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

หลังจากที่ได้ทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จนเสร็จสมบูรณ์นั้น สามารถสรุปเป็นข้อดี ข้อด้อยได้ดังนี้

ข้อดี	ข้อด้อย
1. การทำงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มีผลให้ทำงานได้โดยไม่เหน็ดเหนื่อย มีความละเอียดสูง มีความสะดวก และช่วยลดปริมาณงาน	1. ต้องมีความรู้ด้านวิธียใช้โปรแกรมสูง
2. การใช้เทคนิค Cut Out บนโปรแกรม MAYA ทำให้เกิดความสวยงามอีกรูปแบบหนึ่ง งานมีความน่าสนใจมากขึ้นและสะดวกในการ Key Animate สามารถคีย์ได้รวดเร็วมาก มีผลดีสำหรับงานระยะยาว	2. เวลาและปริมาณงานในการเตรียมงานมีสูง หากใช้ผลิตงานเพียงไม่กี่นาที อาจนับได้ว่าไม่คุ้มทุน
3. การใช้เทคนิค Cut Out หากเทียบกับการทำใน After Effect แล้ว โปรแกรม Maya จะมีอิสระในการทำงานมากกว่าในแง่ของ 3 มิติ	3. ตัวเนื้อหาของงาน(เรื่องและสไตล์) มีการจำกัดรูปแบบเฉพาะ ทำให้ไม่สามารถแสดงศักยภาพของเทคนิคได้เต็มที่ เช่น ไม่สามารถเคลื่อนกล้องได้ 360 องศา เพราะขัดกับสไตล์
4. งานมีเนื้อหาสาระ	4. ใช้ภาษาหนังสือความหมายได้ไม่ครบถ้วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข้อเสนอแนะ

หากจะลองใช้เทคนิค Cut Out บน โปรแกรมสามมิติ MAYA ควรใช้กับงานที่มีรายละเอียดไม่มากนักและมีการขยับตัวละครไม่ซับซ้อน และถ้าทำสไตล์แบบ Paper Sculpture ด้วยแล้ว จะช่วยให้งานมีความน่าสนใจมาก เพราะ Paper Sculpture จะทำให้งานดูมีมิติมากขึ้น และเหมาะกับการเคลื่อนไหวแบบอิสระ ในขณะที่ก็ยังมีสไตล์ของสองมิติร่วมอยู่



### บรรณานุกรม

วิบูลย์ ธีสุวรรณ. จิตรกรรมไทย. กรุงเทพมหานคร : องค์การค้าของคุรุสภา, 2539.

วิเชียร เกษประทุม. นิทานพื้นบ้าน. กรุงเทพมหานคร : พัฒนาศึกษา, 2548.

เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. เส้นสายลายไทยชุดลายไทยฉบับนักศึกษา. กรุงเทพมหานคร : เศรษฐศิลป์, 2547.

มานิต หล่อพินิจ. ลายไทย. กรุงเทพมหานคร : อักษราพิพัฒน์, 2536.

น. ณ ปากน้ำ. วัดพระที่นั่งทรงผนวช. กรุงเทพมหานคร : เมืองโบราณ, 2543.

น. ณ ปากน้ำ. วัดปทุมวนาราม. กรุงเทพมหานคร : เมืองโบราณ, 2539.

\_\_\_\_\_ . สื่อเคลื่อนไหว-สื่อแดงในสังคมแห่งความแปลกแยกชิงช้า. \_\_\_\_\_ : ประชาไท

<http://www.prachatai.com/journal/2008/11/19148>, 2551.

นักปรัชญาชายขอบ. อ่าน “จุดร่วม” และ “จุดต่าง” ของเหลือง-แดง ผ่านมุมมองของ พิภพ ธงไชย และสนธิ ลิ้มทองกุล. \_\_\_\_\_ : ประชาไท <http://www.prachatai.com/journal/2009/05/21160>, 2552.

### ภาษาต่างประเทศ

Aldric Chang. Cut-out Animation: Cut for the 21<sup>st</sup> Century. \_\_\_\_\_ : <http://blog.media-freaks.com/cut-out-animation-cut-for-the-21st-century/>, 2009.

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาวชมพูนุท ศรีสมพงษ์  
 ที่อยู่ 101/6 ซอยหลังสวน ถ. เพชรินจิต  
 แขวงลุมพินี เขตปทุมวัน กทม.  
 10330  
 E-mail : MYDENZE@MSN.COM

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2532-43 โรงเรียนเซนต์โยเซฟระยอง จ.ระยอง  
 พ.ศ. 2544-46 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จ.ระยอง  
 พ.ศ. 2547 ภาควิชาวิศวกรรมโยธา คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
 พ.ศ. 2548-ปัจจุบัน สาขาภาพยนตร์และวีดิโอ ภาควิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพและภาพยนตร์  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

## ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

-