

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคเขียนบนกระดาษ เรื่อง “หนูน้อยกับเกาะลึกลับ”
Draw on paper Animation “The boy and the island”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดิโอ ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2547

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคเขียนบนกระดาษ เรื่อง “หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ”

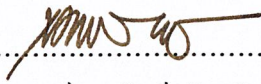
DRAW ON PAPER ANIMATION “THE BOY AND THE ISLAND”

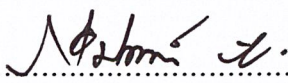


นายชวการ อ่ำสมคิด

Mr.CHAWAGARN AMSOMKID

ภาควิชาศิลปะการพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..........วันที่ 15 มี.ย. 48
(อาจารย์เชมพัทธ์ พิชรวิชญ์)

หัวหน้าภาควิชา..........วันที่ 15 มี.ย. 48
(อาจารย์รัศมีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคเขียนบนกระดาษ
เรื่อง “หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ”

ชื่อ

Draw on paper Animation “The boy and the island”

สาขาวิชา

นายชวการ อ่ำสมคิด

ภาควิชา

ภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะ

นิเทศศิลป์

ปีการศึกษา

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา

2547

อาจารย์ เขมพัทธ์ พัทธวิษณุ

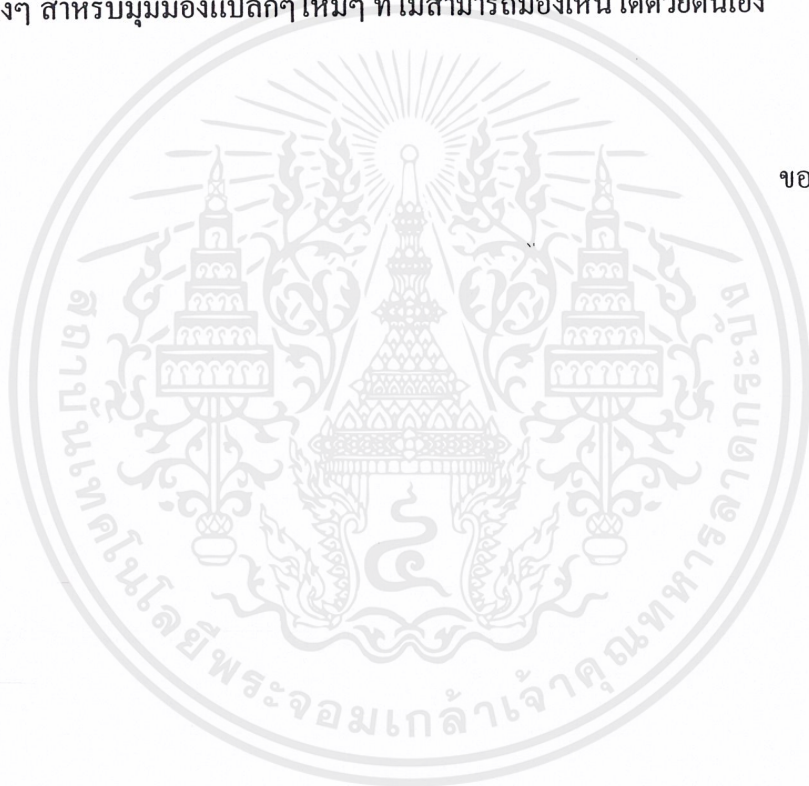
บทคัดย่อ

หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ เป็นภาพยนตร์อนิเมชัน ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความโลภของมนุษย์ โดยเรื่องราวได้นำเอาหลักปรัชญาในศาสนาพุทธเข้ามาเป็นแกนในการดำเนินเรื่อง ออกแบบตัวละคร รวมทั้งฉากต่างๆ ผ่านเทคนิคการเขียนบนกระดาษ ที่แสดงการเคลื่อนไหว ถ่ายทอดน้ำหนักแสงเงาออกมาได้เป็นอย่างดี ด้วยการใช้ดินสอดำเขียนลงบนกระดาษขาว แต่ต้องนำไปเข้ากระบวนการกลับค่าสี จากสีดำให้เป็นสีขาว สีขาวให้เป็นสีดำ ในคอมพิวเตอร์ โดยภาพที่ออกมาจะกลายเป็นน้ำหนักของแสงและเงาที่มีลักษณะ ขาวจัด-ดำจัด ซึ่งเหมาะสมกับเรื่อง ที่พูดถึงความดำมืดภายในจิตใจมนุษย์

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบุคคลที่มีส่วนช่วยให้ศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงลงด้วยดี
ขอขอบคุณ อาจารย์เขมพัทธ์ พัทธวิษณุ อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้มุมมองแนวคิดที่ดีแก่ข้าพเจ้า
คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ทุกท่าน
คุณพ่อคุณแม่และครอบครัวที่เคารพรัก

นอกจากนี้ ขอขอบคุณเพื่อนที่บ้านออมทุกคน นาย ฌภัทร ณ บางช้าง ที่มาเป็นแบบให้
น.ส. วินัดดา อุทัยรัตน์ ที่ช่วยเรียบเรียงงาน รวมทั้งน้องๆที่เป็นเป็นแรงผลักดัน จนทำงานเสร็จลุล่วง
และสื่อต่างๆ สำหรับมุมมองแปลกๆใหม่ๆ ที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตนเอง



ขอขอบคุณมา ณ ที่นี้
ชวกร อ่ำสมคิด
เมษายน 2548

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ก-ง
สารบัญภาพ	จ-ฉ
บทที่ 1	
บทนำ	
ความเป็นมาของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	2
เป้าหมายของโครงการ	2
แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
แหล่งข้อมูล	2
บทที่ 2	
วิเคราะห์ข้อมูล	
ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ	3
ลักษณะสำคัญของเทคนิคการเขียนบนกระดาษ	4
การวาดเส้น	4
การเขียนภาพคนเหมือน (Portrait)	6
หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว	8
บทที่ 3	
การเขียนบทภาพยนตร์	
บทสรุปของที่มาของเนื้อเรื่อง	11
แนวความคิดที่เปรียบเทียบในเนื้อเรื่อง	11
โครงเรื่องอนิเมชันเรื่อง “หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ”	13
บทภาพยนตร์อนิเมชัน(Screen Play)	14
บทถ่ายทำ(Shooting script)	15
บทภาพ Story Board	18

บทที่ 4

ขั้นตอนการเตรียมงาน ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ

การออกแบบตัวละคร	32
การออกแบบตัวละคร “คน”	33
การออกแบบตัวละคร “ซูย์กซ์”	38
การออกแบบ “เพชร”	40
การออกแบบฉาก	42
การทำ Key Action	45
การทำ In between	46

บทที่ 5

ขั้นตอนการวาดบนกระดาษ และอุปกรณ์การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

การเลือกวิธีการการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน	48
อุปกรณ์การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคเขียนกระดาษ	52

บทที่ 6

ขั้นตอนการทำในคอมพิวเตอร์

การทำในคอมพิวเตอร์	53
การแต่งภาพได้น้ำ	57
การทำภาพเคลื่อนไหวในคอมพิวเตอร์	59
การตัดต่อภาพ	62
เพลงและเสียงประกอบ	62
ตัวอย่างงานจริง	64

บทที่ 7

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ข้อสรุป	71
ข้อเสนอแนะ	73

บรรณานุกรม

74

ประวัติผู้เขียน

75

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1. ตัวอย่างคำนำหน้านักแสดงเงา	5
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างขั้นตอนการร่างและวาดภาพคนเหมือน	6
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่าง กายวิภาคของมนุษย์	6
ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างงานเขียนของศิลปินที่นำมาศึกษารูปแบบในการวาด	7
ภาพที่ 3.1 เส้นนำทางและเส้นนำจังหวะ	8
ภาพที่ 3.2 ท่าทางหลัก (Key action)	8
ภาพที่ 3.3 แบ่งการเคลื่อนไหว(In between)	9
ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างภาพ การเตรียมตัว การยืด และการอัด	9
ภาพที่ 4. ตัวละคร “บอล”	34
ภาพที่ 5. ตัวละคร “เบิ้ม”	35
ภาพที่ 6. ตัวละคร “บ๊อง”	36
ภาพที่ 7. ตัวละคร “บอม”	37
ภาพที่ 8.1 ตัวอย่างงูจงอาง	38
ภาพที่ 8.2 ภาพร่างที่ถอดแบบจากงูจงอาง	38
ภาพที่ 8.3 ภาพร่างที่ตัดแปลงแล้วใช้งานจริง	38
ภาพที่ 8.4 ดวงตา	39
ภาพที่ 8.5 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครงู	39
ภาพที่ 8.6 ตัวอย่างเปรียบเทียบของตำแหน่งเก็ตงูจริงกับเก็ตที่ตัดแปลงมาแล้ว	39
ภาพที่ 9.1 ตัวอย่างแบบการเจียรระไนเพชรแบบกลม	40
ภาพที่ 9.2 ภาพร่างการถอดเพชร	40
ภาพที่ 9.3 ตัวอย่างลวดลายเพชรที่ได้รับการเจียรระไนแล้ว	41
ภาพที่ 9.4 ตัวอย่างการออกแบบลายเพชร	41
ภาพที่ 9.5 ลวดลายเพชรที่ใช้งานจริง	41
ภาพที่ 10.1 ตัวอย่างภาพร่างเกาะงู	42
ภาพที่ 10.2 ตัวอย่างภาพร่างเกาะงู	42
ภาพที่ 10.3 ภาพเกาะงูที่นำมาใช้จริง	42
ภาพที่ 11.1 ตัวอย่างโครงกระดูกงู	43
ภาพที่ 11.2 ตัวอย่างเขี้ยวงู	43

ภาพที่ 11.3 ตัวอย่างภาพร่างถ้ำ	43
ภาพที่ 11.4 ตัวอย่างภาพร่างภายในถ้ำ	44
ภาพที่ 11.5 ปากทางเข้าถ้ำที่ใช่จริง	44
ภาพที่ 12.1 ตัวอย่างการทำ Key Action และการร่างเส้นนำทางและเส้นนำจังหวะ	46
ภาพที่ 12.2 ตัวอย่างการชอยภาพ (In between)	46
ภาพที่ 13. ตัวอย่างภาพที่วาดด้วยดินสอคำบนกระดาษขาวแล้วนำไปกลับคำสีในคอมพิวเตอร์	48
ภาพที่ 14.1. ภาพแสงเงาจริง	49
ภาพที่ 14.2 ทางแรงมาแล้วกลับคำสีในคอมพิวเตอร์	49
ภาพที่ 15.1 ตัวอย่างภาพการเคลื่อนไหวจริง	50
ภาพที่ 15.2. การคัดลอก Action และแสงเงา	50
ภาพที่ 16.1 ตัวอย่างงูที่ทำจากกระดาษ	51
ภาพที่ 16.2 อีกมุมหนึ่งของงูที่สร้างขึ้นจากกระดาษ	51
ภาพที่ 17.1 ภาพวาดลายเส้นดินสอคำบนกระดาษขาว นำมาสแกนภาพเข้าคอมพิวเตอร์	54
ภาพที่ 17.2 การกลับคำสีด้วยคำสั่ง Invert ในโปรแกรม Photoshop	54
ภาพที่ 17.3 การตกแต่งภาพด้วยเครื่องมือ Eraser	55
ภาพที่ 17.4 การนำภาพเพชรเข้าไปซ้อน	55
ภาพที่ 17.5 การลบส่วนเกินของเพชรออก	56
ภาพที่ 17.6 การ Dodge ภาพให้รอบๆเพชรสว่างขึ้น	56
ภาพที่ 18.1 กลับคำสีแล้วแต่งภาพด้วย Eraser	57
ภาพที่ 18.2 ใช้เครื่องมือ Smudge ถูบางส่วนให้เบลอตามทางที่ตัวละครเคลื่อนที่	57
ภาพที่ 18.3 ใส่ฟิลเตอร์ Noise คมทั้งภาพ	58
ภาพที่ 18.4 Dodge รอบๆเพชรให้สว่างขึ้น และลากเป็นทางตามที่ตัวละครเคลื่อนที่	58
ภาพที่ 19.1 การสร้าง Guideline และดึงภาพหมอกเข้ามาซ้อนเป็นอีก Layer หนึ่ง	59
ภาพที่ 19.2 เลื่อน Layer หมอกออกซ้ายขวา โดยปลายภาพอยู่ใกล้ Guideline	59
ภาพที่ 20.1 ตัวอย่างการวาดชื่อคิง	60
ภาพที่ 20.2 ตัวอย่างงานจริง ที่วางซ้อนกัน	60
ภาพที่ 21.1 ภาพบน Video 1A	61
ภาพที่ 21.2 ภาพบน Video2	61
ภาพที่ 21.3 การกำหนดจุดขึ้น-ลงบนเส้นประมวลผล	61
ภาพที่ 21.4 ภาพตัวอย่างการเรียงแสง	61

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ

โดยภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง "หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ" นี้ เป็นภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคการเขียนบนกระดาษ(Draw on paper) ซึ่งเนื้อเรื่องของอนิเมชันนี้ สะท้อนถึงผลของความโลภของมนุษย์เรา โดยการสร้างภาพต่างๆ ให้เป็นการต่อสู้ระหว่างคนเรากับสัตว์ร้าย ให้เห็นสิ่งที่ได้รับจากการกระทำเมื่อมนุษย์เรานั้น ตกอยู่ใต้ความโลภและความอยากได้ ซึ่งสะท้อนกับคนในยุคปัจจุบันได้ดี ที่ทำงานกันอย่างไม่มีลืมหูลืมตา เพราะความอยากมีอยากได้ในทรัพย์สินเงินทองของนอกกาย ซึ่งเป็นค่านิยมที่เป็นที่ยอมรับและทำให้มนุษย์เราคิดว่ามั่นใจเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์เรามีความสุข จนบางครั้งเราลืมนรอบข้างเพื่อนร่วมงาน คนในครอบครัวและแม้กระทั่งตัวเราเอง จึงนำไปสู่แนวความคิดจากนิทานปรัชญาเข้ามาเป็นตัวเปรียบเทียบและสร้างเนื้อเรื่องและตัวละครขึ้นมา

โดยเทคนิคที่เลือกใช้ก็คือการวาดบนกระดาษ ซึ่งเป็นเทคนิคที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้ง่าย เพราะการเขียนบนกระดาษจะให้ลายเส้นที่คมชัด, นุ่มนวล,หนักแน่นและเบาบาง ทำให้เกิดน้ำหนักเป็นแสงเงาต่างๆขึ้น ทำให้ภาพเกิดคูมีมิติ

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ด้วยเทคนิคการเขียนบนกระดาษ
2. ศึกษาลักษณะแสงเงาและการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกันกับเรื่อง

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชัน ผ่านกระบวนการเรียบเรียงตกแต่งทั้งภาพและเสียง ในคอมพิวเตอร์ บันทึกผลงานออกมาในรูปแบบของ DVD ความยาว 3 นาที

เป้าหมายของโครงการ

1. สามารถผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคเขียนบนกระดาษได้
2. สามารถนำความรู้ทางภาพยนตร์และศิลปะ มาใช้ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันได้

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษารวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาเขียนบทภาพยนตร์
2. ศึกษาลักษณะแสงเงา ที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงจากการเคลื่อนไหว
3. ศึกษาการเคลื่อนไหวของงูและคนในอริยะบทต่างๆ

แหล่งข้อมูล

1. หนังสือ นิทานสอนใจ ดอกบัวบานและเบ่งบานด้วยโคลนตม
2. หนังสือ วิเคราะห์อัญมณี, สถาบันอัญมณีวิทย(ประเทศไทย)
3. หนังสือ งูพิษในประเทศไทย
4. หนังสือ วาดเส้น (ฉบับปรับปรุง)
5. หนังสือ เวิร์กช็อปภาพยนตร์-วิดีโอการ์ตูน
6. วิดีโอสารคดีเรื่อง “งู”,
7. www.zoothailand.org/animals/raptiles_th.asp?id=s

บทที่ 2

วิเคราะห์ข้อมูล

“Animation” มาจากคำศัพท์ภาษาละตินว่า “anima” หมายถึงวิญญาณหรือลมหายใจ ดังนั้น “Animation” จึงให้ความหมายคือ การให้ชีวิตกับสิ่งไม่มีชีวิตหรือการทำให้สิ่งไม่มีชีวิต มีชีวิตขึ้นมา การสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้น มิใช่ว่าจะวาดภาพให้เคลื่อนไหว แต่การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นโดยภาพที่เกิดขึ้นต้องมีความต่อเนื่อง เพื่อให้ประสาทรับรู้ของผู้ชมว่ามันเคลื่อนไหว ในพื้นที่และเวลาที่ต้องสัมพันธ์กัน ทำให้การเคลื่อนไหวต่อเนื่องกลมกลืน และความสำคัญอยู่ที่อะไรเกิดขึ้นระหว่างกรอบภาพต่อกรอบภาพ มากกว่ามีอะไรอยู่ในกรอบภาพ ดังนั้น การทำภาพเคลื่อนไหวจึงเป็นภาษาสากล ที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจโดยปราศจากถ้อยคำ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

เป็นการทำให้ภาพเกิดความเคลื่อนไหวบนกระดาษที่เกิดจากการเขียน ชูด ชิด แด้ม สีสลง ไปให้ต่อเนื่องกันทำให้ภาพนั้น แต่ละภาพจะมีการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกัน โดยการใช้กล้องบันทึกไว้ทีละภาพ เมื่อนำมาเรียงต่อกัน จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่ดูมีชีวิตชีวา

เทคนิคการเขียนบนกระดาษ หรือ Draw on paper เป็นแบบ 2 มิติ (two-dimensional technique) เป็นเทคนิคหนึ่งที่สำคัญการวาดภาพลายเส้นลงบนกระดาษ ได้เห็นพื้นผิวของกระดาษและลายเส้น การเลือกใช้กระดาษถ้าเป็นกระดาษที่หยาบ เมื่อลงเส้นลงสีลงไปจะเห็นพื้นผิวของกระดาษชัดเจน ทำให้เกิดความรู้สึกต่อภาพและตัวการ์ตูน ในการใช้สี ถ้าใช้สีน้ำ สีน้ำนั้นมีเนื้อสีอ่อน เบบาง ทำให้ภาพดูนุ่มนวล แต่ถ้าใช้สีเทียน สีชอล์กที่มีเนื้อหยาบกระด้าง ก็ทำให้ตัวการ์ตูนและภาพดูหยาบกระด้าง และรุนแรง เราสามารถเลือกใช้เทคนิคต่างๆ ให้เหมาะสมกลมกลืนกับงานได้ ก่อให้เกิดผลดีกับงาน

การใช้เทคนิคเขียนบนกระดาษ โดยใช้ดินสอดำ การวาดภาพหรือวาดเส้นนี้เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของศิลปกรรม เป็นการแสดงออกมาโดยการสร้างภาพที่ผุดขึ้นมาในมโนภาพ และทำการบันทึกโดยการวาดออกมาคร่าวๆตอนแรก หรือที่เรียกกันว่า ภาพร่าง (Sketching) หรือภาพท่าทาง

(Gesture Drawing) แล้วจึงนำไปพัฒนาต่อไปไม่ว่าจะเป็นการลงเส้นให้เป็นแสงเงาหรือการลงสีก็ตาม ในการเขียนภาพหรือวาดเส้นด้วยวิธีการต่างๆก็เกิดรูปทรงที่แตกต่างกันไป (drawing form) บางอย่างรู้สึกเรียบร้อยหรือหยาบกระด้าง ตามแต่ที่ศิลปินหรือผู้วาด ต้องการที่จะถ่ายทอดออกมา

การเขียนด้วยดินสอ นั้น ไม่นิยมลบด้วยยางลบเพราะแสดงว่าผู้วาดนั้นยังตัดสินใจไม่แน่นอน เหตุที่ไม่ใช่ยางลบทิ้งเส้นร่างนั้นเอาไว้ ทำให้รู้สึกว่เส้นที่ร่างไว้นั้นช่วยให้ภาพกลมกลืนกันดี

ลักษณะสำคัญของเทคนิคการเขียนบนกระดาษ

1. ถ้าเน้นที่ความคิดมักเน้นที่เรื่องราว ในการนำเสนอเป็นหลัก ถ้าจะเน้นเทคนิค ก็มักจะเน้นที่การกระทำโดยไม่เน้นเรื่องราว
2. ภาพที่ออกมาจะกระตือกระเดียด จึงไม่เน้นBackground เพราะจะทำให้ไปกวนกับsubject ทำให้ปวดตาเวลาดู
3. ภาพที่เน้นการเล่นเรื่องเส้น ทำให้เส้นดูมีชีวิต

การวาดเส้น¹

การวาดเส้น(drawing) คือการสื่อความหมายวิธีหนึ่งของมนุษย์ เป็นการนำเสนอความคิดของผู้วาดไปสู่ผู้ดู ด้วยกระบวนการวาด, จีด, จีด, เขียน, ลากเส้นให้เกิดเส้นหรือร่องรอยด้วยวัสดุอีกอย่างหนึ่ง เพื่อสื่อความหมาย ทำเครื่องหมาย บันทึกประสบการณ์หรือจินตนาการ แสดงออกมาซึ่งความคิด ความศรัทธา หรือเพื่อเป็นหลักฐานบางอย่าง โดยอาศัยเครื่องมือต่างๆ ที่ง่ายที่สุดที่จะหาได้ เช่น ก้อนหิน ถ่านไม้ เปลือกไม้ เลือดสัตว์หรือแม่กระทั่งมือเปล่า การวาดเส้นหรือการขีดขีดให้เป็นริ้วรอยต่างๆถือเป็นกิจกรรมการแสดงออกอย่างหนึ่งของมนุษย์ เพื่อถ่ายทอดการแสดงความคิด อารมณ์ ความรู้สึก นอกจากนี้ยังใช้เป็นภาษาในการสื่อสารที่แสดงออกทาง “จิต” อีกด้วย

การแรเงา

การแรเงาเริ่มต้นด้วย “การเห็น” มนุษย์สามารถมองเห็นวัตถุต่างๆได้เพราะความสัมพันธ์ของแสงเงา เมื่อแสงตกกระทบวัตถุ แล้วสะท้อนเข้าตาถ่ายทอดเข้าสู่สมอง ทำให้เราเกิดการมองเห็น ขึ้น แสงและเงาที่สะท้อนจากวัตถุเข้าตาเรามีค่าความเข้มตั้งแต่อ่อน ไปถึงแก่ตามลำดับ เราจึงเรียกว่า “น้ำหนัก”

¹ อนันต์ ประภาโส , วาดเส้น (ฉบับปรับปรุง) , 2542

ลักษณะของแสงเงา

แสงเงาแบ่งค่าได้ 6 ค่าใหญ่ๆ คือ

1. แสงสว่างที่สุด (Highlight) เป็นส่วนที่แสงตกกระทบโดยตรง บริเวณนี้จึงมีค่าน้ำหนักอ่อนที่สุด

2. แสงสว่าง (Light) เป็นส่วนที่แสงไม่ได้ตกกระทบโดยตรง แต่อยู่บริเวณที่รับอิทธิพลจากแสงนั้นๆ การลงน้ำหนักในบริเวณนี้จึงต้องทำให้น้ำหนักอ่อนจาง แต่จะเข้มกว่าบริเวณที่ถูกแสงตกใส่เล็กน้อย

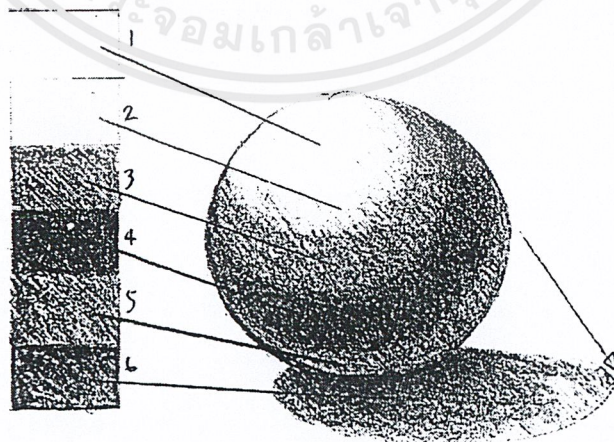
3. เงา (Shadow) เป็นที่ๆ ได้รับอิทธิพลจากแสงน้อยมาก บริเวณที่เป็นเงา นี้ เราจะแรเงาให้มีน้ำหนักเข้มกว่าบริเวณแสงสว่างพอสมควร เพื่อแยกแสงและเงาออกจากกัน

4. เงามืด (Core of shadow) เป็นที่ๆ ไม่ได้รับอิทธิพลจากแสงสว่างเลย บริเวณนี้ต้องลงแรเงาด้วยน้ำหนักที่เข้มที่สุด

5. แสงสะท้อน (Reflected light) คือบริเวณที่ไม่ได้ถูกแสงโดยตรง แต่เป็นบริเวณที่กระทบแสงสะท้อนจากวัตถุอื่นที่อยู่ใกล้ๆ กัน น้ำหนักบริเวณนี้จะอ่อนกว่าบริเวณเงามืด ค่าของแสงสะท้อนจะทำให้ความรู้สึกมีมิติ ให้ความรู้สึกเหมือนมีอากาศโดยรอบ

6. เงาตกทอด (Cast shadow) คือบริเวณที่เงาของวัตถุนั้นๆ ตกไปตามพื้นหรือตามวัตถุอื่นที่รองรับ ซึ่งจะมีน้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสะท้อน ส่วนขนาดและรูปทรงจะเป็นอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับรูปร่างของวัตถุพื้นที่รองรับเงานั้น

เงาตกทอดที่จัดว่าสวยงามในแง่ของศิลปะ คือเงาที่ตกทอดที่ต้นกำเนิดแสง ทำมุมกับพื้นราบประมาณ 45 องศา

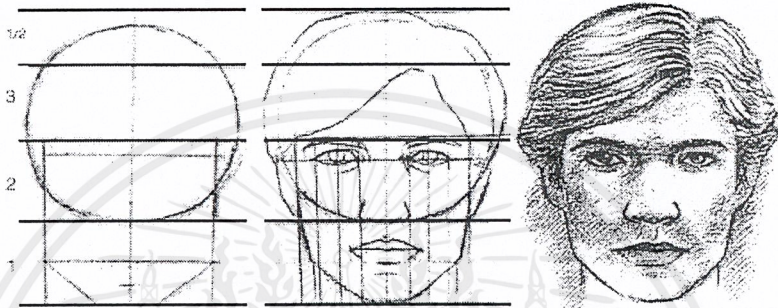


ภาพที่ 1. ตัวอย่างค่าน้ำหนักแสงเงา

การเขียนภาพคนเหมือน (Portrait) ²

ในเชิงศิลปะ มนุษย์ จัดว่าเป็นสิ่งที่มีรูปร่างและสัดส่วนสวยงามที่สุด ภาพคนเหมือนเป็นภาพที่เขียนตั้งแต่ใบหน้าถึงเอว การเขียนจะแสดงถึงความเหมือนของหน้าตา อารมณ์และความรู้สึกของผู้เป็นแบบ การร่างภาพสัดส่วนใบหน้านั้น กำหนดสัดส่วนโดยการแบ่งเป็น 3½ ส่วน คือ

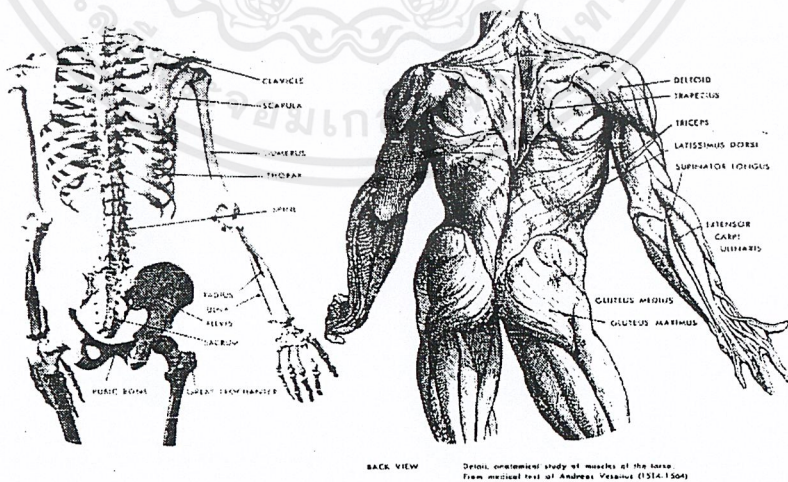
- ส่วนที่ 1 จากปลายคางถึงปลายจมูก
- ส่วนที่ 2 จากปลายจมูกถึงหัวคิ้ว
- ส่วนที่ 3 จากหัวคิ้วถึงไรผม
- ส่วนที่ 3 ½ จากไรผมถึงกลางศีรษะ



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างขั้นตอนการร่างและวาดภาพคนเหมือน

การวาดภาพคน (Figure)

การเขียนภาพคนเต็มตัวถือว่าเป็นสิ่งที่ยากที่สุด เพราะต้องศึกษาเข้าใจถึงโครงสร้างของกระดูกและระบบกล้ามเนื้อเป็นอย่างดี ดังนั้น จึงต้องมีการศึกษาเรื่องของกายวิภาค (Anatomy) เพื่อช่วยให้เข้าใจในการวาดมากขึ้น

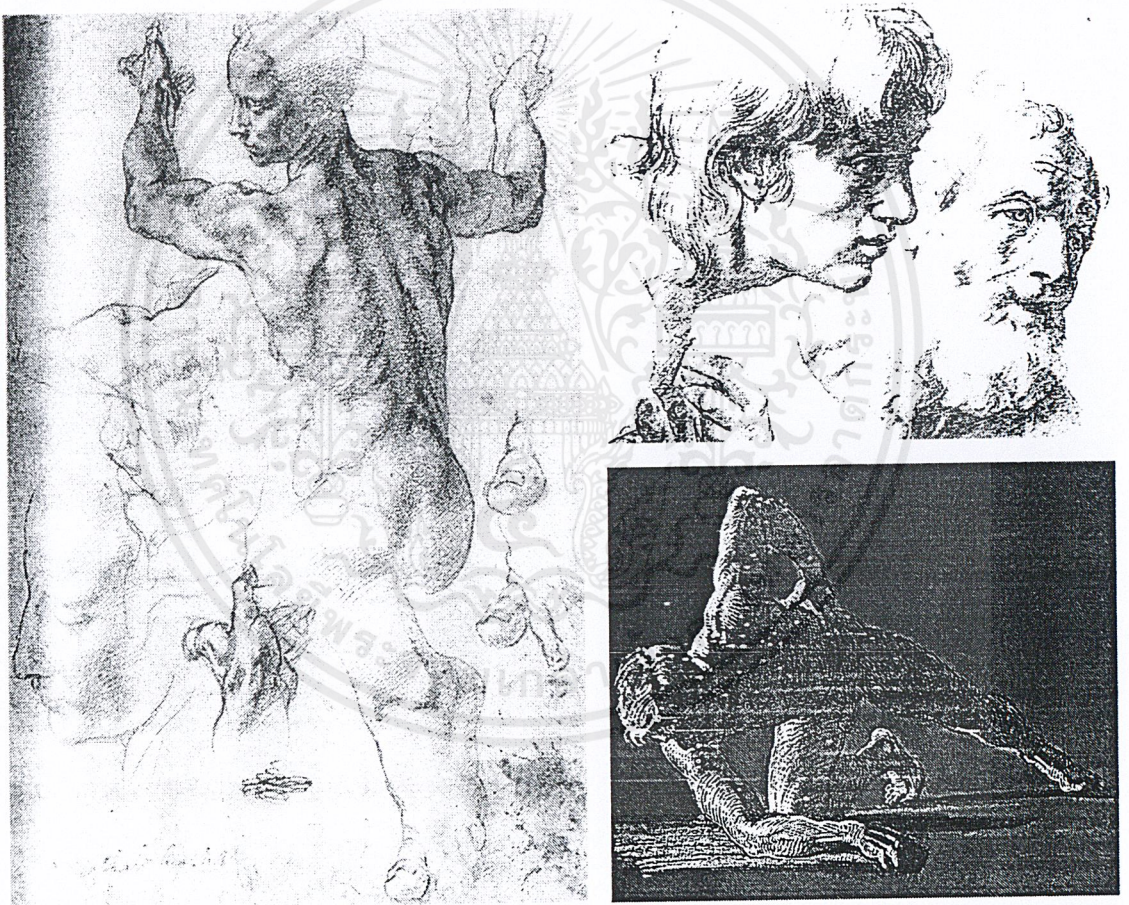


ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างกายวิภาคของมนุษย์

² อนันต์ ประภาโส , วาดเส้น (ฉบับปรับปรุง) , 2542

หลักการเขียนคนเหมือน

1. ควรสังเกตลักษณะท่าทาง เลือกรวมที่สามารถมองเห็นแสงและเงาชัดเจน การเขียนควรอยู่ห่างจากแบบพอสมควร เพื่อให้เห็นภาพรวม และแสงเงาที่ตกกระทบที่ชัดเจน
2. การวาดภาพคนต้องร่างภาพส่วนรวมทั้งหมดก่อน เพื่อให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสมทั้งภาพ และหน้ากระดาษ หากวาดเป็นส่วนๆ แล้ว เมื่อเขียนเสร็จแล้ว สัดส่วนจะไม่เท่ากัน
3. การวาดภาพคนนั้น ควรเน้นความถูกต้องของกล้ามเนื้อและสัดส่วนที่สำคัญด้วย
4. ส่วนรายละเอียดต่างๆ เช่นมือและเท้า ควรจะเขียนให้ถูกต้อง ในบางกรณีควรจะเก็บรายละเอียด แต่บางกรณีอาจจะเขียนเป็นเพียงเส้นบางๆก็พอ หากเป็นที่อยู่ไกลออกไป

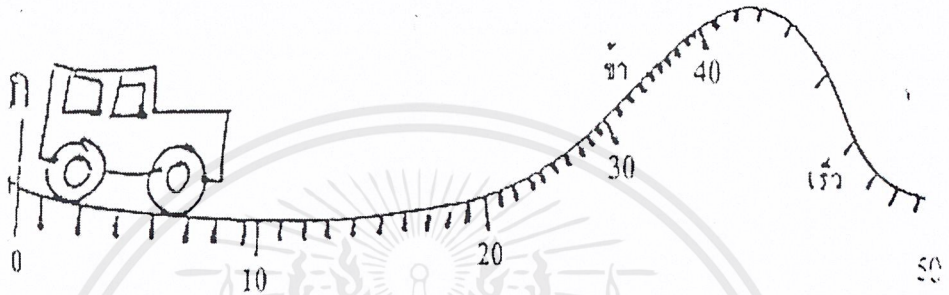


ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างงานเขียนของศิลปินที่นำมาศึกษารูปแบบในการวาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว³

1. การทำให้ภาพเคลื่อนไหว สิ่งสำคัญอยู่ที่สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างกรอบภาพแต่ละภาพ
2. เวลาและระยะทางเป็นพื้นฐานที่สำคัญมาก การเคลื่อนไหวภาพในพื้นที่หรือระยะทางที่กำหนดให้ภายในเวลาที่กำหนด โดยผู้สร้างเป็นผู้กำหนดเส้นทางและความเร็วเอง
3. เส้นทางและนำจังหวะ เส้นซึ่งนำทางสำหรับภาพวาดจากจุด ก. ถึงจุด ข. เพื่อชี้ให้เห็นถึงทิศทางการเคลื่อนที่ของวัตถุหรือตัวละคร



ภาพที่ 3.1 เส้นทางและเส้นนำจังหวะ

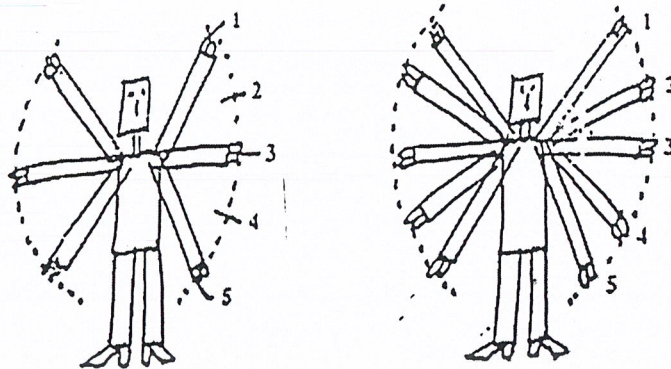
4. จังหวะสุด (Key Action) เริ่มต้นวาดภาพทั้งหมดที่ต้องการ ด้วยการวาดตำแหน่งหรือท่าทางหลักที่เรียกว่า "ภาพวาดหลัก" หรือ "จังหวะสุด" เป็นท่าทางหลักในบทบาท



ภาพที่ 3.2 ท่าทางหลัก (Key Action)

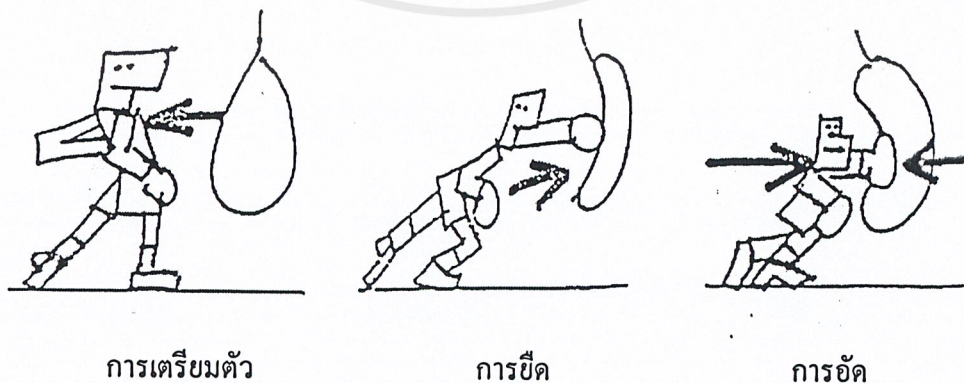
5. การแบ่งการเคลื่อนไหว โดยเริ่มจากการบ่งท่าหลักทั้งสอง หลังจากนั้นก็แบ่งต่อไปตามจำนวนกรอบภาพที่เรากำหนดไว้เรียกว่า "ระหว่างสุด" (In between)

³ โรบี เองเกลอร์, เวอร์กซ์ออปภาพยนตร์-วิดีโอการ์ตูน, ศจ. สนั่น ปัทมะทิน แปล,; กรุงเทพฯ, 2528



ภาพที่ 3.3 แบ่งการเคลื่อนไหว (In between) โดยวาดหมายเลข 3 ก่อนแล้วจึงวาดหมายเลข 2 และ 4

6. การเคลื่อนไหวที่คล้อยตามกัน หรือการเปลี่ยนแปลงรูปร่างการวาด ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมธรรมชาติขณะเคลื่อนไหว ซึ่งถูกควบคุมโดยพลังงานที่ทำให้เราเห็นเกินความจริง เพื่อให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงรูปของวัตถุให้ว่าจะขึ้นอยู่กับพลังงานเพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับน้ำ น้ำหนัก วัสดุ และความยืดหยุ่นของมันด้วย แต่อย่างไรก็ตาม วัตถุเองก็ไม่ควรสูญเสียลักษณะเฉพาะที่สำคัญของมันไป
7. เส้นแสดงบทบาท เป็นกระดูกสันหลังของการเคลื่อนไหว เส้นต่อเชื่อมที่มองไม่เห็น จะแสดงให้เห็นพลังการเคลื่อนไหว
8. การเตรียมตัว ยืด อัด การกระทำจะเกิดขึ้นจะต้องมีการเตรียมตัวก่อน ซึ่งจะเกิดการยืดตามมา ส่วนการอัดจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อความเคลื่อนไหวกำลังจะหยุดลงด้วยพลังภายนอก ยิ่งใช้การเตรียมตัวมากขึ้นเท่าใดก็จะต้องผลิตภาพยืดและอัดมากขึ้นเท่านั้น



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างภาพ การเตรียมตัว การยืด และการอัด

9. กฎการเคลื่อนที่ของนิวตัน

กฎข้อที่ 1 ทุกร่างคงอยู่ในภาวะนิ่งหรือพัก (ความเฉื่อย) หรืออยู่ในภาวะเคลื่อนที่สม่ำเสมอเว้นแต่แรงบังคับอื่นๆจะทำให้เปลี่ยนไป

กฎข้อที่ 2 อัตราเปลี่ยนความเคลื่อนไหวกของร่างหนึ่งไปในทิศทางที่กำหนดให้ จะเป็นปฏิภาคหรืออัตราส่วนกับพลังงานที่ก่อให้เกิดผล

ความเฉื่อย หมายถึง ทุกร่างคงอยู่ในภาวะนิ่งหรือพัก ร่างหนึ่งในภาวะพักจะต้องมีลักษณะเหมือนอยู่นิ่ง การลือเลียนด้วยภาพ การขยายให้เกินจริง และการแปลงรูปเป็นวิธีหลักบางวิธีของการกระทำให้มองเห็นความเคลื่อน อัตราการแปลงรูปขึ้นอยู่กับน้ำหนักและความยืดหยุ่นของวัตถุ

การเคลื่อนที่ หมายถึง ทุกร่างจะคงอยู่ในภาวะเคลื่อนที่อย่างสม่ำเสมอต่อไป รายละเอียดทุกชั้นตอนจะต้องชี้ให้เห็นความต่อเนื่องของทิศทางการเคลื่อนที่และความเร็วของวัตถุนั้นด้วย ส่วนระดับการเปลี่ยนรูปขึ้นอยู่กับน้ำหนัก ความยืดหยุ่น และความเร็วของวัตถุด้วย

การวาดการเคลื่อนที่ไหว

การทำภาพยนตร์อนิเมชันควรจะทำเสียงก่อนเพื่อจะได้รู้ว่าต้องวาดภาพจำนวนเท่าไร เพื่อให้สัมพันธ์กับเสียง นอกจากการกำหนดเสียงแล้ว การออกแบบการเคลื่อนที่ไหวยังต้องปฏิบัติดังนี้

1. สังเกตพฤติกรรมทางธรรมชาติ เช่น การเดิน การวิ่ง ฯลฯ

2. จินตนาการถึงการเคลื่อนที่ไหว ความเร็วในการเคลื่อนที่และพื้นที่ในกรอบเฟรม

3. การแบ่งจังหวะการเคลื่อนที่ไหว ขึ้นอยู่กับว่าจะเคลื่อนที่ไหวเป็นไปในแบบใด บทบาทท่าทางที่ต่างกันย่อมทำให้ความเร็วและพื้นที่ในการเคลื่อนที่ต่างกัน จึงต้องคำนึงถึงท่าทางในการเคลื่อนที่ไหวและเวลาให้สัมพันธ์กัน

ในปัจจุบันกล้องวิดีโอมีส่วนสำคัญอย่างมากในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน โดยสามารถสร้างภาพที่เคลื่อนที่ไหวได้อย่างสมจริง แต่ก็ไม่ความลึกลับกฎต่างๆที่กล่าวมาข้างต้น เพราะถือเป็นเสน่ห์ของการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

บทที่ 3

การเขียนบทภาพยนตร์

หลังจากที่ทำการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นแล้วก็นำมาคิดเป็นภาพออกมา หรือเป็นบทภาพยนตร์ โดยการวางโครงเรื่องคร่าวๆเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร เนื้อเรื่องและสถานการณ์ที่เกิดเรื่อง โดยสิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงก็คือ “ประเด็น” หรือความคิดหลักของเรื่อง คือสิ่งที่คนดูจะได้รับเมื่อดูจบ โดยการเลือกหาประเด็นที่ดีนั้น เป็นตัวที่ทำงานของเรานั้นมีคุณค่ามากขึ้น เมื่อได้ประเด็นแล้วก็เริ่มนำประเด็นมาขยายออกมาเป็นเป็นเรื่องย่อยสั้นๆ แล้วจึงนำไปขยายเป็นโครงเรื่องขยายที่มีรายละเอียดมากขึ้น เริ่มเห็นภาพที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง ปรับเปลี่ยนให้สมบูรณ์ที่สุดแล้ว จึงทำในขั้นต่อไปคือเขียนบทภาพยนตร์หรือ Screen Play และบทถ่ายทำ Shooting Script ต่อไป

บทสรุปของที่มาของเนื้อเรื่อง

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ค่านิยมของคนหรือคุณค่าของคนเรานั้น จะวัดกันที่ความมั่งคั่ง ร่ำรวย หรือเงินเป็นตัวตัดสิน ซึ่งเงินนั้นจะทำให้เราพบแต่ความสุขความสบายเพื่อการยอมรับของสังคม เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนเราเห็นว่า “เงิน” เป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นที่สุดในชีวิต หรือบางครั้งยังมากกว่าชีวิตของคนเราเสียอีก ค่านิยมในเรื่องนี้ทำให้คนเราทำอะไรโดยไม่คำนึงถึงว่าการทำมาเพื่อได้ซึ่งเงินนั้น จะกระทำโดยถูกหรือผิดกฎหมายก็ตาม ยังมีเงินมาก เราก็มีความสุข?

แนวความคิดที่เปรียบเทียบในเนื้อเรื่อง

มีสุภาษิตบทหนึ่งกล่าวว่า “The love of money is the root of all evil” “ความรักเงินเป็นรากฐานของความชั่วทั้งปวง”¹ จากคำกล่าวที่มานี้ จึงนำมาเป็นแนวความคิดหลักหรือประเด็นของเรื่อง คือการอยากได้อะไรก็มีในทรัพย์สินเงินทองของเรื่อง จึงได้จับสุภาษิตนี้เป็นแก่นหรือประเด็นของเรื่อง

¹ บริพนธ์, “คำคม สุภาษิต-ปรัชญาสอนใจ”, เดอะ ไลอ้อนคิงส์ บุกส์, หน้า 74

เมื่อได้ประเด็นของเรื่องมาแล้ว การที่เราต้องทำทุกอย่างมาเพื่อที่จะได้เงินมาโดยการลักขโมย การโกงมานั้น การคิดและการกระทำของเรานั้นไปในทางชั่ว ซึ่งโยงเข้าถึงตัวปีศาจ (evil) จึงต้องลักษณะของตัวปีศาจ และได้เลือก “งู” มาเป็นปีศาจในเรื่อง จากเหตุการณ์ที่พระพุทธเจ้าทรงเสด็จข้ามทุ่งนาในแคว้นสาวัตถี แล้วทรงตรัสว่า “ดูก่อนอานนท์ เธอเห็นเนินเขาชายทุ่งนานั้นไหม ที่ตรงนั้นมีงูพิษซ่อนอยู่”² เมื่อชาวนาได้ยินจึงเดินไปดูและพบกับทองคำจำนวนหนึ่ง แล้วเรื่องก็ดำเนินไปว่า ทองที่ชาวนาคิดว่าจะความสุขมาให้แต่กลับนำความทุกข์มาให้แทน ซึ่งพระพุทธเจ้าได้ตรัสว่าเงินทองนั้นก็คือ “งูพิษ” เลยนำเอาความคิดนี้มาเป็นการสร้างตัวละคร

การเลือกชนิดของงูพิษนั้น จะต้องมึลักษณะใหญ่ คุร้าย จึงเลือก งูจงอาง เพราะงูจงอาง หรือ King Cobra³ งูจงอางเป็นงูพิษที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก หัวกลมทู่ใหญ่ แผ่นแม่เบี้ยได้ ไม่มีลายดอกจันอย่างงูเห่า แต่ทำเสียงขู่คล้ายงูเห่า ลำตัวเรียวยาว งูจงอางชอบกินงูเป็นๆ เป็นงูที่มีนิสัยคุ ปกติเลียขี้เข้าแต่่องไวปราดเปรียวเมื่อตกใจ จะชูคอขึ้นสูงแค่เอวประมาณ 1 ใน 3 ของความยาวลำตัว แผ่นแม่เบี้ย ขู่ฟ่อ ๆ เมื่อเข้าใกล้ เป็นงูที่รู้จักทำรังวางไข่ ปีหนึ่งจะวางไข่ครั้งละประมาณ 20-40 ฟอง ชอบทำรังในกอไผ่ งูจงอางจะกกและฟักไข่เอง

ด้วยลักษณะที่กล่าวมาขั้นต้นแล้วนั้น ลักษณะพิเศษที่เหมาะสมกับเรื่องนี้คือการกกและฟักไข่เอง ซึ่งหาได้ยากในงูประเภทอื่น งูจงอางจึงเป็นตัวละครที่เหมาะสม สมบัติหรือของมีค่าที่นำมาเป็นตัวล่อใจนั้น จะเป็นของมีค่าชิ้นเดียวที่มีค่าที่สุด เมื่อมองเรื่องคุณค่าของของมีค่า นอกจากเงินและทอง ซึ่งมีรูปแบบไม่สนับสนุนกับเรื่องเท่าที่ควร ก็เลยเลือกใช้ใช้อัญมณี ที่มีราคาและมีค่ามากที่สุด นั่นก็คือเพชร

ดังนั้นเพชร นอกจากจะเป็นแร่ที่มีความแข็งและมีค่ามากแล้ว ยังหาได้ยากอีกด้วย จึงเหมาะที่จะเป็นตัวล่อให้ตัวละครเกิดความโลภแล้วต้องแย่งกันเพื่อให้ได้มา

² บุญ ชูษณะ โชติ. “นิทานสอนใจ ดอกบังงอกงามและเบ่งบานด้วยโคลนตม”, 2541 หน้า 11

³ www.zoothailand.org/animals/raptiles_th.asp?id=s

โครงเรื่องนิเมชันเรื่อง “หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ”

แนวคิดหลัก

ความโลภนั้น นำมาซึ่งความหายนะ

เรื่องย่อ

บอลและพวกเดินทางไปที่เกาะลึกลับ และก็เจอกับเพชรของงูยักษ์ พวกเขาช่วยกันดึง ทำให้งูตื่นมาไล่ฆ่าคนที่มาทุกคนจนเหลือเขาที่หนีออกมาจนตกลงไปในน้ำ งูยักษ์ไล่ตามมา เขาต้องเลือกระหว่างเพชรและชีวิตของตัวเอง

โครงเรื่องขยาย

กลางสายหมอกในทะเล มีคน 4 คน ประกอบด้วย บอล เบ็ม บอมและบั้ง พายเรือเข้าไปหาเกาะที่มีแสงออกมาลักษณะคล้ายหัวงู

พวกเขาทั้งสี่เดินเข้าไป จนเจอเพชรที่ส่องแสงออกมาอยู่กลางเกาะ พวกเขาช่วยกันดึงจนเพชรหลุดกระเด็นตกพื้น ทำให้งูยักษ์ที่นอนอยู่ใต้ดินตื่นขึ้นมา แล้วพื้ก็เริ่มแยกแล้วปูดขึ้นมา ก่อนที่จะแตกออก งูโผล่ขึ้นมาแล้วมองทุกคน บอลฉวยโอกาสตอนทุกคนตกใจ ดึงเอาเพชรไป เบ็มรีบวิ่งตามไป งูยักษ์ครีตัวบั้งและฟุ้งตัวกัดบอม บอลและเบ็มวิ่งแย่งเพชรกันมา บอลใช้มือปิดใส่หน้าเบ็ม เบ็มโกรธเลยชกหน้าบอลแล้วเอาเพชรไปได้ เขาชูเพชรขึ้นแล้วเอาลงมากอดด้วยความดีใจ แต่งูยักษ์จ้องมองและเลบลิ้นอยู่ข้างหลังเขา งูกินเขาเข้าไป เพชรกระเด็นกลิ้งไปหาบอลที่นอนอยู่ บอลเงยหน้ามอง แล้วก็ลุกขึ้นกอดเพชรด้วยความดีใจ แต่งูเลื้อยมาอยู่ตรงหน้าเขา ทั้งสองยื่นประจันหน้ากัน งูยักษ์ฟุ้งฉกเขา เขาวิ่งหลบไปมา จนอยู่ในวงล้อมของงูยักษ์ งูยักษ์จ้องและฉกเขา เขากระโดดขึ้นไปบนหัวแล้ววิ่งขึ้นไปตามตัว งูยักษ์ใช้หางฟาดเขาที่หลัง จนกระเด็นลอยตกน้ำ

เพชรจมน้ำ บอลว่ายน้ำเข้าไปเอาเพชร เขาว่ายน้ำขึ้น งูยักษ์เลื้อยลงน้ำว่ายมาหาเขา บอลหันมองแล้วก็ว่ายน้ำหนีงู แต่งูก็ไล่ตามเขาแล้วก็ว่ายมาฉกเขา เขามองงูแล้วคิดว่าจะเอาเพชรหรือชีวิตรอด งูก็ฟุ้งฉก เขาจึงตั้งใจทิ้งเพชรแล้วว่ายน้ำเอาตัวรอด โดยที่เพชรกลับไปอยู่ที่เกาะงูเหมือนเดิม

บทภาพยนตร์ (Screen Play) แอนิเมชันเรื่อง “หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ”

Sequence A เกาะลึกลับ

Scene1 ภายนอก / กลางทะเล / กลางคืน

กลางสายหมอกในทะเล เรือพายเข้ามาเงียบๆ โดยมีคน 4 คนคือ บ๊อง บอล บอมและเบ้ม แสงจ้ำจั้น บอลหันหลังไปมองก็ต้องตกใจ เมฆหมอกเคลื่อนออก แสงจ้ำจั้นมาจากเกาะที่เหมือนหัวงู

Sequence B เพชรเม็ดโต

Scene 2 ภายใน / เกาะงูยักษ์ / กลางคืน

พวกเขาทั้งสี่เดินเข้าไป จนเจอเพชรที่ส่องแสงออกมาอยู่กลางเกาะ พวกเขาช่วยกันดึงจนเพชรหลุดออก กระเด็นตกพื้น ทำให้งูยักษ์ที่นอนอยู่ได้ตื่นตื่นขึ้นมา ในขณะที่ทุกคนรุมแย่งเพชรกัน พื้นก็เริ่มแยกออก แล้วปูคืบขึ้นมาก่อนที่จะแตกออก งูโผล่ขึ้นมาแล้วมองทุกคน ทุกคนยื่นมองด้วยความตกใจ บอลลวยโอกาสตอนทุกคนตกใจ ดึงเอาเพชรไป เบ้มรีบวิ่งตามไป งูพุ่งรัดบ๊อง บอมวิ่งหนีไปอีกทาง งูพุ่งไปหาบอม บอลและเบ้มวิ่งแย่งเพชรกันมา บอลใช้มือปิดใส่หน้าเบ้ม เบ้มโกรธแล้วร้องทัก บอลหันไปมอง ก็ถูกเบ้มชกหน้า เบ้มชูเพชรขึ้นแล้วเอาลงมากอดด้วยความดีใจ งูมาด้านหลังส่งเสียง เบ้มหันไปมอง งูเลบลิ้นอยู่ข้างหลังเขา งูกินเขา เพชรกระเด็นกลิ้งไปหาบอลที่นอนอยู่ บอลเงยหน้ามอง เขากอดเพชรลุกขึ้นมาขยับด้วยความดีใจ แต่ก็ต้องล้มตามอง เมื่องูเลื้อยมาอยู่ตรงหน้าเขา ทั้งสองยื่นประจันหน้ากัน งูยักษ์พุ่งลวกเขา เขาวิ่งหลบงูยักษ์ได้ งูยักษ์ไล่ถลอกอีก แต่ก็ไม่โดน งูยักษ์ชูคอขึ้นเล็งเป้าแล้วพุ่งลวก เขาระโคคขึ้นไปบนหัวแล้ววิ่งขึ้นไปตามตัว งูยักษ์ใช้หางฟาดเขาที่หลัง จนกระเด็นลอยตกน้ำไป

Sequence C อยู่หรือตาย

Scene3 ภายนอก / ใต้น้ำ / กลางคืน

เพชรจมน้ำ บอลว่ายน้ำเข้าไปเอาเพชร เขาวว่ายน้ำขึ้น งูยักษ์เลื้อยลงน้ำว่ายมาหาเขา บอลหันมองแล้วก็ว่ายน้ำหนีงู งูพุ่งลวกครั้งแรกไม่โดน บอลหันไปมอง งูก็ตามเขามาไม่ห่าง จนงูว่ายน้ำแซงมาคิกหน้าเขา เขาหันมองงู งูจ้องเขา เขาคิดว่าจะเอาเพชรหรือชีวิตรอด งูพุ่งลวก เขาจึงตัดใจ ขว้างทิ้งเพชรข้างๆ งูพุ่งเข้าไปจับเพชรทันทีแล้วก็ว่ายน้ำไปโดยไม่สนใจ ส่วนบอลก็ว่ายน้ำเอาตัวรอด

Scene4 ภายนอก / กลางทะเล / กลางคืน

บอลโผล่ขึ้นเหนือน้ำ แล้วมองไปที่เกาะงูที่มีคอกอยู่ที่คอกๆสว่างขึ้นมาเหมือนเดิม

บทถ่ายทำ (Shooting Script) แอนิเมชันเรื่อง “หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ”

Sequence A เกาะลึกลับ

Scene1 ภายนอก / กลางทะเล / กลางคืน

1. กว้าง หมอกค่อยๆเคลื่อนตัวออก เห็นเรือแล่นเข้ามา
2. ปานกลางใกล้ แสงสว่างขึ้น บอลหันมองแล้วอ้าปากค้าง **Fade white**
3. กว้าง หมอกค่อยๆแหวกออก แสงพุ่งออกมาจากเกาะที่มีรูปร่างคล้ายหัวงู
Fade white ขึ้น **Title**

Sequence B เพชรเม็ดโต

Scene 2 ภายใน / เกาะงูยักษ์ / กลางคืน

4. กว้าง ทั้ง 4 คนเดินเข้าไปในเกาะ **Tilt up** เห็นเป็นเกาะที่มีแสงออกมาเหมือนดวง
5. ปานกลาง ทั้ง 4 คน เบิ้ม บุ้ง บอม บอล เดินผ่านกล้องจากซ้ายไปขวาที่ละคน ตามลำดับ
6. ใกล้ บอลเดินเข้าเฟรมทางซ้าย หยุดแล้วเงยหน้ามองก็ตกใจ **Pan** ภาพไปทางขวา เห็นเพชร
เรืองแสงอยู่ด้านหน้า **Dissolve**
7. ปานกลางใกล้ บอลดึงเพชรสุดกำลัง
8. กว้าง ทุกคนช่วยกันดึงเพชรจนหลุดออกขึ้นไปทางขวาของมุมกรอบภาพ
9. กว้าง เพชรลอยขึ้นจากทางมุมล่างซ้ายแล้วตกลงมาที่มุมล่างขวา
10. ปานกลาง เพชรตกลงถึงพื้น **Tilt down** ลงไปในพื้นดินถึง ฐานอนหัตถ์ดาอยู่ลึบตาขึ้น
Dissolve
11. กว้าง พื้นเริ่มแยก เคลื่อนกล้องตามรอยแตก ลอดผ่านขาทั้ง 4 คน พื้นค่อยๆนูนขึ้นแล้วแตก
ออก ฐโผล่ขึ้นแล้วก้มลงมอง
12. ปานกลาง ทุกคนตกใจ **Zoom in**
13. ใกล้ บอลมองเพชร **Zoom in**
14. ปานกลาง บอลดึงเพชรออกไป เบิ้มวิ่งตาม บอมและบุ้งหันมองกล้อง **Zoom in**
15. กว้าง ฐพุ่งรัดบุ้ง บอมวิ่งหนี ไปทางซ้าย ฐเคลื่อนตามไป
16. กว้าง บอลและเบิ้ม วิ่งแย่งเพชรตรงเข้ามาหากกล้อง บอลเอามือปิดไปโดนหน้าของเบิ้ม
Cut in หน้าเบิ้มร้องเรียก บอลหันมอง เบิ้มจ้ำจี้คชกหน้าบอล หมัดพุ่งเข้ากล้อง ผ่านร่อง
นิ้วออกมาเป็นเบิ้มชูเพชรแล้วก็เอามากอด ยิ้มด้วยความดีใจ

17. ไกล้ เบิ้มยิ้มดีใจ แต่ก็ต้องหันกลับไปดูด้านหลัง
18. กว้าง ฐูแลบลืนอยู่ข้างหลังเบิ้ม
19. กว้าง เพชรกลิ้งไปหาบอลที่นอนอยู่ที่พื้น
20. ไกล้ บอลเงยหน้าขึ้นมอง
21. ปานกลาง บอลลุกขึ้นกอดเพชรยิ้มด้วยความดีใจ แล้วก็หยุดยิ้ม เมื่อบอลมองไปข้างหน้า Pan ไปข้างหน้า ฐูเลื้อยลงมา
22. กว้างมาก บอลและฐูยักษ์
23. ไกล้ หน้าบอล
24. ไกล้ หน้าฐู
25. ปานกลาง ฐูแยกเขี้ยวแล้วพุ่งเข้าหากล้อง แล้วผ่านเข้าไปในล้าคอ เห็นบอลยื่นอ้าปากค้างอยู่จากไกลก็เข้ามาใกล้
26. กว้าง ฐูลงคบบอลทางขวา บอลหลบพลิกตัวกลับมาวิ่งมาทางซ้ายวิ่งเข้าหากล้อง ฐูเงยหน้าขึ้นตั้งหลัก แล้วพุ่งฉกเข้ากล้อง บอลวิ่งหลบไปอีกทาง
27. กว้าง ฐูชุกขึ้นทางมุมบนขวาแล้วพุ่งฉกไปมุมล่างซ้าย
28. กว้างมาก เขาข่อยตัวแล้วกระโดดข้ามฐูที่พุ่งเข้ามา และวิ่งไปบนตัวฐูแล้วกระโดดลงไปกับตัวฐู
29. กว้าง บอลโถดลงจากหลังฐูเอหาทางฟาดที่หลัง
30. กว้าง (มุมบน) บอลถูกฟาดหลัง กระเด็นขึ้นมาหากล้อง แล้วเข้าไปในปากเห็นลิ้นไก่แล้ว Transform เป็นเขาออกจากลิ้นไก่ ตกลงน้ำ เพชรตกลงที่หลังเขา

Sequence C อยู่หรือตาย

Scene3 ภายนอก / ใต้น้ำ / กลางคืน

31. กว้าง บอลตกลงไปในน้ำ แล้วว่ายน้ำไปทางซ้าย
32. ปานกลาง เพชรตกลงผ่านกล้องไป บอลว่ายน้ำลงไปเอาแล้วว่ายน้ำเพชรขึ้นมา
33. กว้างมาก แทนสายตางู ด้านหลังบอล เขาว่ายน้ำอยู่ ภาพค่อยๆ ไกล้เข้ามา
34. กว้าง ฐูเลื้อยลงมาทางขวาแล้วไปซ้าย ก่อนที่จะพุ่งมาหากล้อง
35. ไกล้ บอลหันมอง Cut in หน้าเขาใกล้มาก
36. กว้างมาก บอลว่ายน้ำจากล่างขวาขึ้นบนซ้าย ฐูไล่ฉกไม่โดน
37. กว้าง บอลว่ายน้ำจากมุมล่างซ้ายขึ้น ทแยงไปมุมบนขวา ฐูเลื้อยตามมา
38. ไกล้ บอลหันไปมองฐู

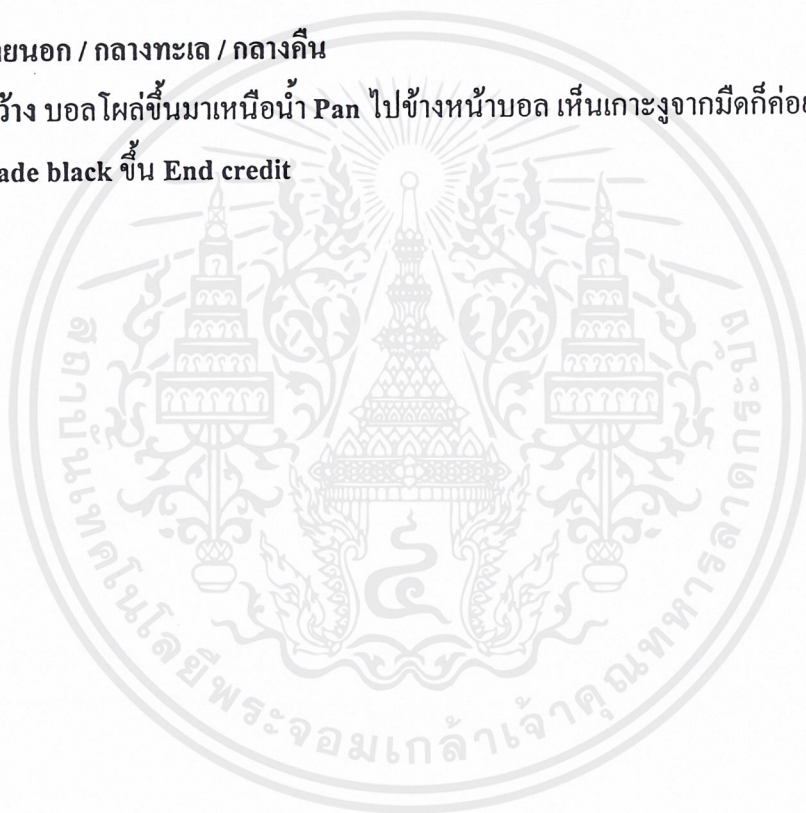
39. ใกล้เคียงตาม
40. กว้างมาก บอลว่าขน้ำหนี แต่ใกล้เคียงขึ้นมาค้ำข้างบน
41. ปานกลาง งามองแล้วพุ่งฉก
42. กว้าง บอลหันมอง Zoom in เข้าไปจากไกลเข้าไปใกล้ แล้วอ้าปากด้วยความกลัว
43. กว้าง บอลขว่างเพชรออกไปข้างขวา แล้วว่าขน้ำไปทางซ้าย งามองลงไปหาเพชร บอลว่าขน้ำตรงเข้า มาที่กล้อง

Fade Black

Scene4 ภายนอก / กลางทะเล / กลางคืน

44. กว้าง บอลโผล่ขึ้นมาเหนือน้ำ Pan ไปข้างหน้าบอล เห็นเกาะสูงจากมีดก็ค่อยๆสว่างขึ้น

Fade black ขึ้น End credit



บทภาพ “Story Board”

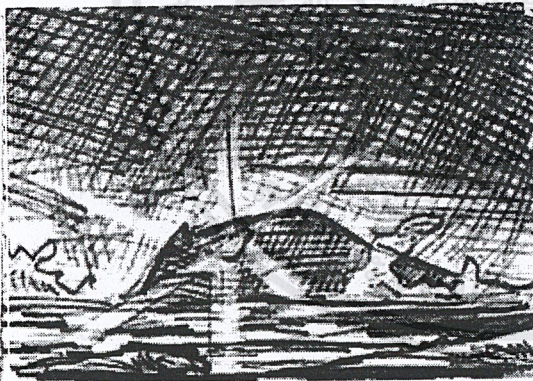


1. ภาพกว้าง หมอกค่อยๆเคลื่อนตัวออก เห็นเรือแล่นเข้ามา



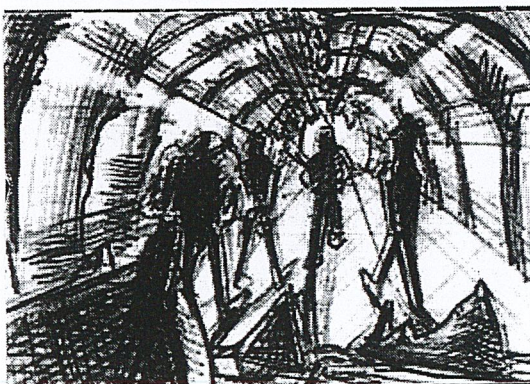
2. ภาพปานกลางใกล้ แสงสว่างขึ้น บอลหันมองแล้วอ้าปากค้าง

Fade white



3. ภาพกว้าง หมอกค่อยๆแหวกออก แสงพุ่งออกมาจากเกาะที่มีรูปร่างคล้ายหัวงู

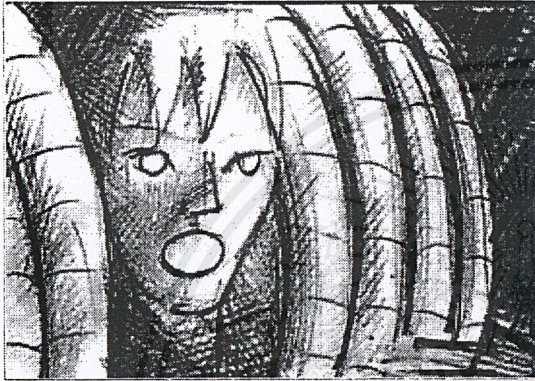
Fade white ขึ้น Title



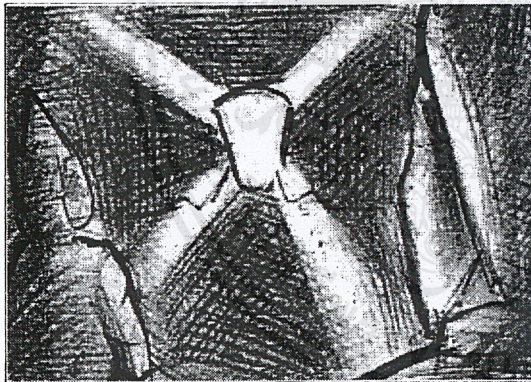
4. กว้าง ทั้ง4 คนเดินเข้าไปในเกาะ Tilt up เห็นเป็นเกาะที่มีแสงออกมาเหมือนดวง



5. ปานกลาง ทั้ง4คน เบิ้ม บุ้ง บอม บอล เดินผ่าน
กล้องจากซ้ายไปขวาทีละคน ตามลำดับ



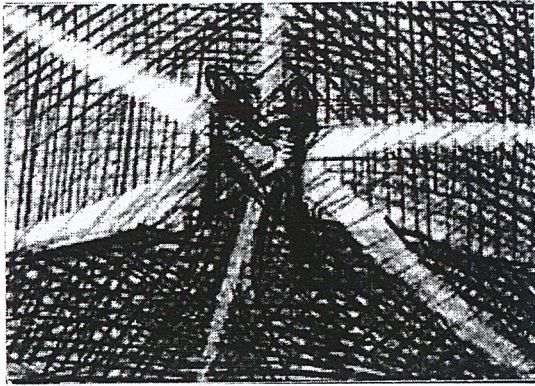
6. ไกล่ บอลเดินเข้าเฟรมทางซ้าย หยุดแล้วเงยหน้า
มองก็ตกใจ Pan ภาพไปทางขวา เห็นเพชรเรือง
แสงอยู่ด้านหน้า



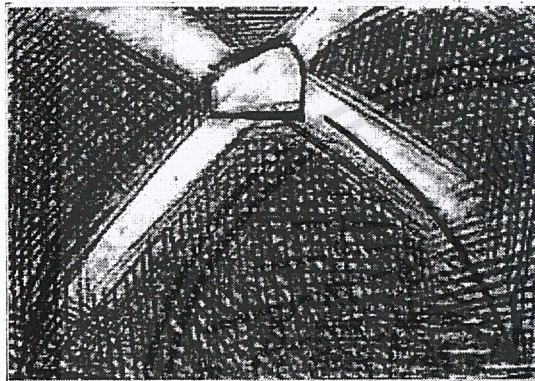
Dissolve



7. ปานกลางไกล่ บอลดึงเพชรสุดกำลัง



8. กว้าง ทุกคนช่วยกันดึงเพชรจนหลุดออกขึ้นไป
ทางขวาของมุมกรอบภาพ



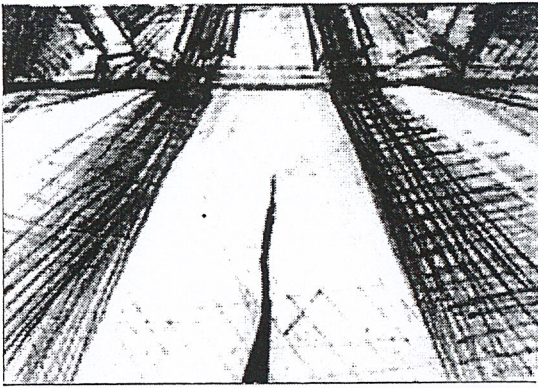
9. กว้าง เพชรลอยขึ้นจากทางมุมล่างซ้ายแล้วตกลง
ลงมาที่มุมล่างขวา



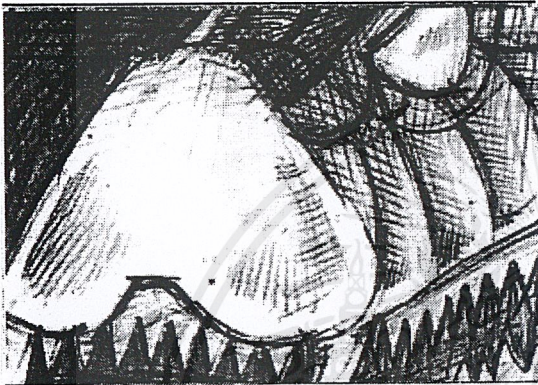
10. ปานกลาง เพชรตกลงถึงพื้น Tilt down ลงไป
ในพื้นที่จนถึง ฐานอนหลังตาอยู่ลึบตาขึ้น



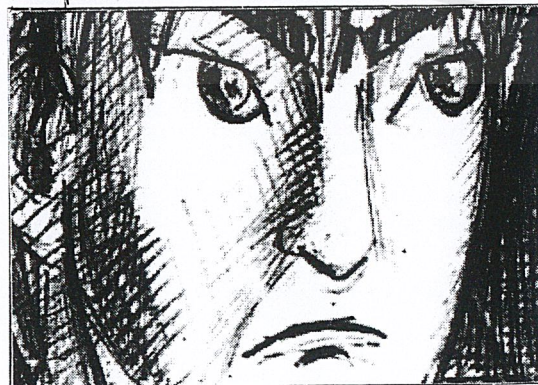
Dissolve



11. กว้าง พื้นเริ่มแยก เคลื่อนกล้องตามรอยแตก
ลอดผ่านขาทั้ง 4 คน พื้นค่อยๆ หนุนขึ้นแล้วแตก
ออก โพล์ขึ้นแล้วก้มลงมอง



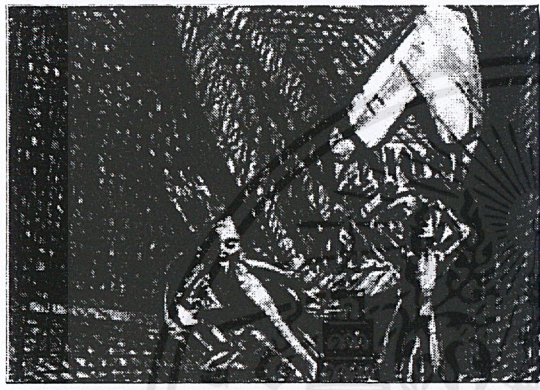
12. ป่านกลาง ทุกคนตกใจ Zoom in



13. โกลี บอลมองเพชร Zoom in



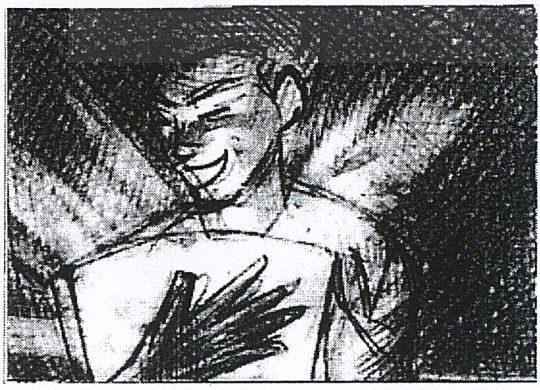
14. ปานกลาง บอลดึงเพชรออกไป เบิ้มวิ่งตาม บอมและบึ้งหันมองกล้อง Zoom in



15. กว้าง ฟูฟ่งรัดบึ้ง บอมวิ่งหนีไปทางซ้าย ฟูฟ่องเลื้อยตามไป

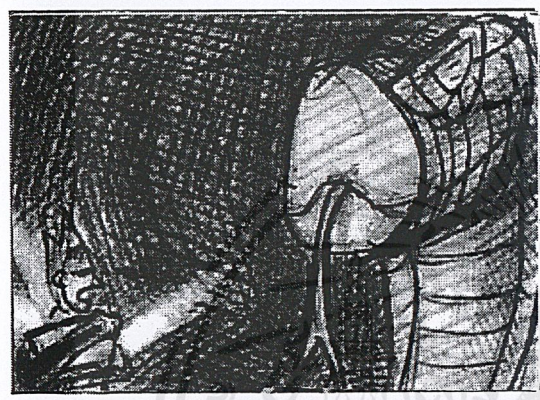


16. กว้าง บอลและเบิ้ม วิ่งแย่งเพชรตรงเข้ามาหา กล้อง บอลเอามือปิดไปโดนหน้าของเบิ้ม Cut in หน้าเบิ้มร้องเรียก บอลหันมอง เบิ้มง้างหมัดชนหน้าบอล หมัดฟูฟ่งเข้ากล้อง ผ่านร่องนิ้วออกมา เป็นเบิ้มชูเพชรแล้วเอามากอด ชัมด้วยความดีใจ

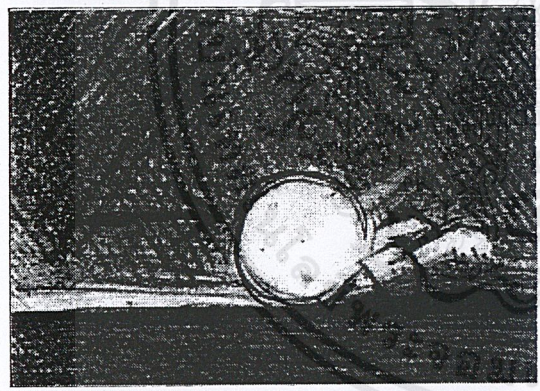




17. ไกล้ เบิ้มยิ้มดีใจ แต่ก็ต้องหันกลับไปดู
ด้านหลัง



18. กว้าง งามแลบลิ้นอยู่ข้างหลังเบิ้ม

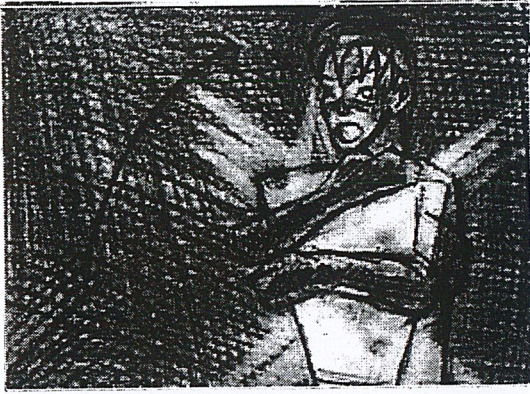


19. กว้าง เพชรกลิ้งไปหาบอลที่นอนอยู่ที่พื้น

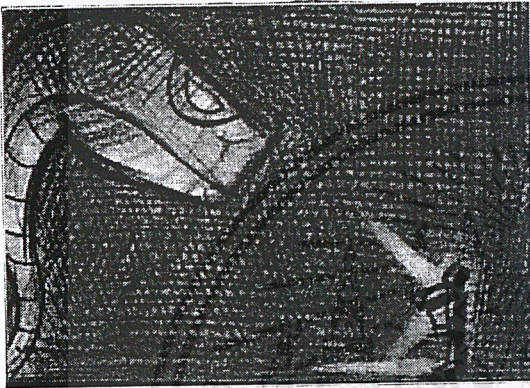


20. ไกล้ บอลเงยหน้าขึ้นมอง





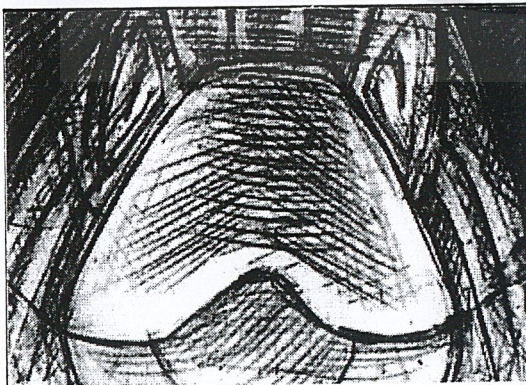
21. ปานกลาง บอดลุกขึ้นกอดเพชรยิ้มด้วยความดีใจ แล้วก็หยุดยิ้ม เมื่อมองไปข้างหน้า Pan ไปข้างหน้า ฐเลือกลงมา



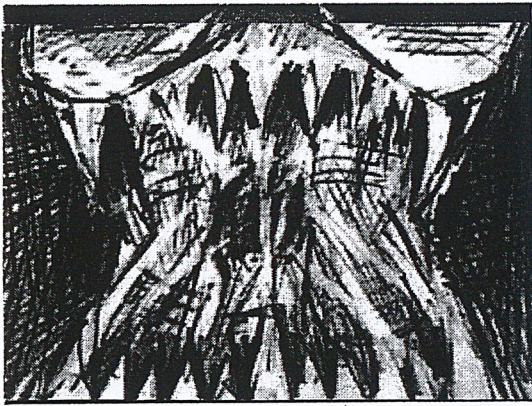
22. กว้างมาก บอดและฐยักษ์



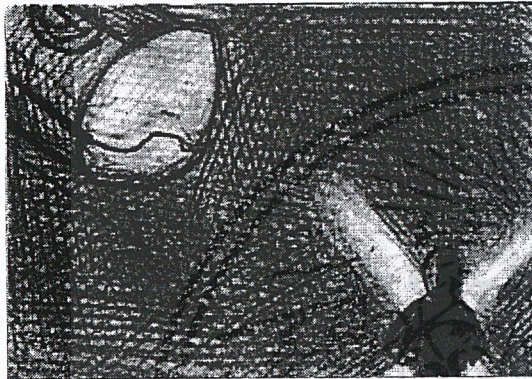
23. ใกล้เคียง หน้าบอด



24. ใกล้เคียง หน้าฐ



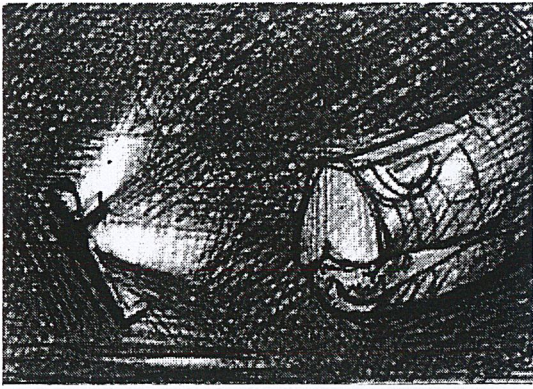
25. ป่านกลาง งูแยกเขี้ยวแล้วพุ่งเข้าหากล้อง แล้วผ่านเข้าไปในลำคอ เห็นบอลยื่นอ้าปากค้างอยู่ จากไกลก็เข้ามาใกล้



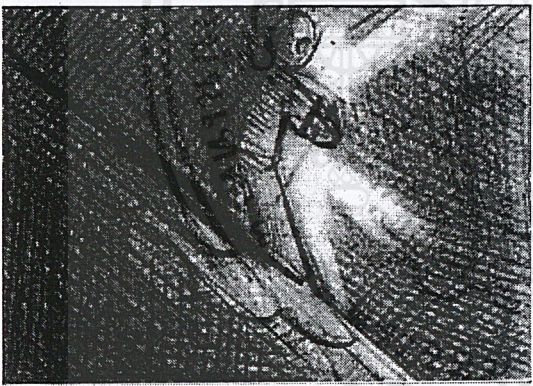
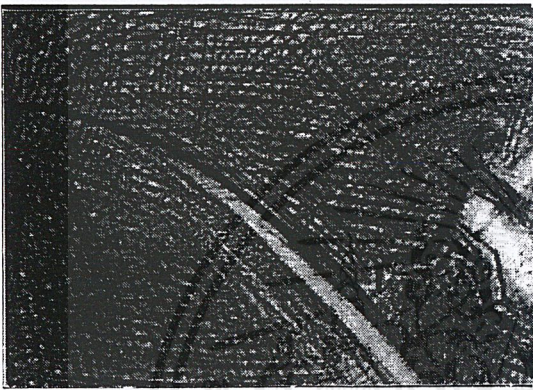
26. กว้าง งูลงจกบอลทางขวา บอลหลบพลิกตัวกลับมาวิ่งมาทางซ้ายวิ่งเข้าหากล้อง งูเงยหน้าขึ้นตั้งหลัก แล้วพุ่งจกเข้ากล้อง บอลวิ่งหลบไปอีกทาง



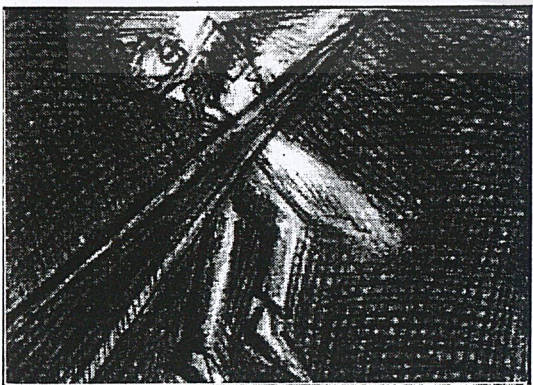
27. กว้าง งูชูคอขึ้นทางมุมบนขวาแล้วพุ่งจกไปมุมล่างซ้าย

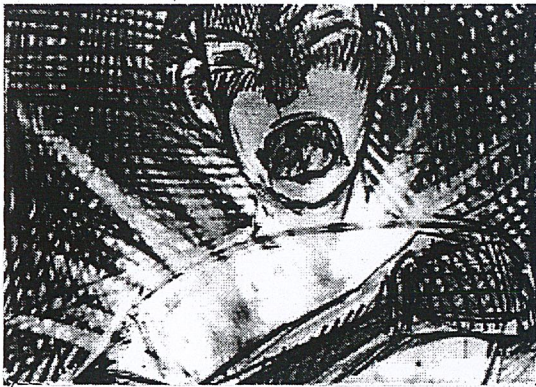


28. กว้างมาก เขาย่อตัวแล้วกระโดดข้ามภูที่พุ่งเข้ามา และวิ่งไปบนตัวงูแล้วกระโดดลงไปในตัวงู

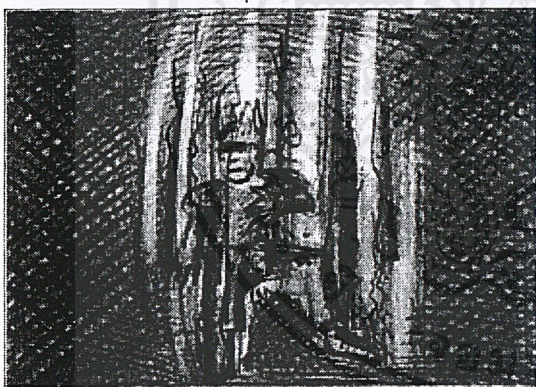
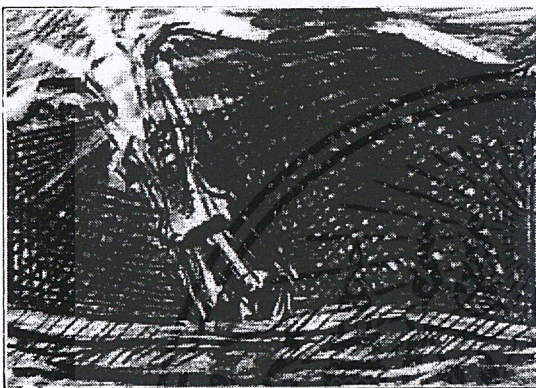


29. กว้าง บอลโตลงจากหลังงูเอาหางฟาดที่หลัง





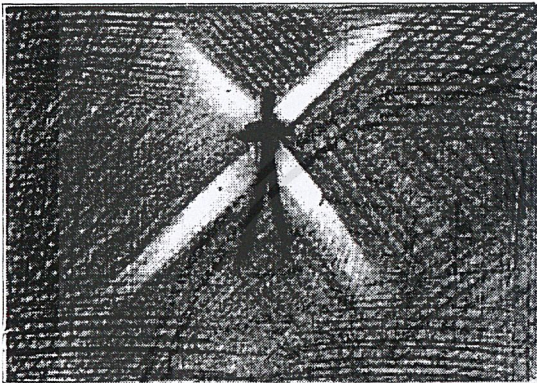
30. กว้าง (มูมบน) บอลถูกฟาดหลัง กระเด็น
ขึ้นมาหากล้อง แล้วเข้าไปในปากเห็นลิ้นไก่แล้ว
Transform เป็นเขาออกจากลิ้นไก่ ตกลงน้ำเพชร
ตกลงที่หลังเขา



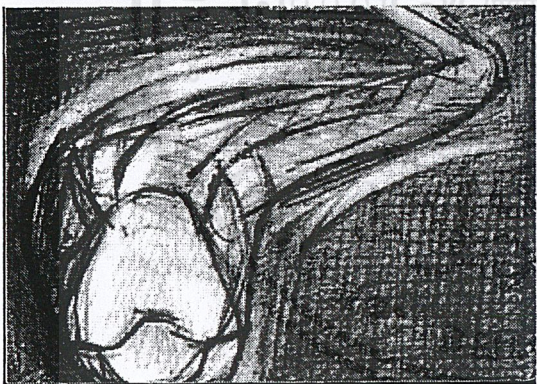
31. กว้าง บอลตกลงไปในน้ำ แล้วว่ายไปทางซ้าย



32. ปานกลาง เพชรตกลงผ่านกล้องไป บอลว่าย
น้ำลงไปเอาแล้วว่ายเอาเพชรขึ้นมา



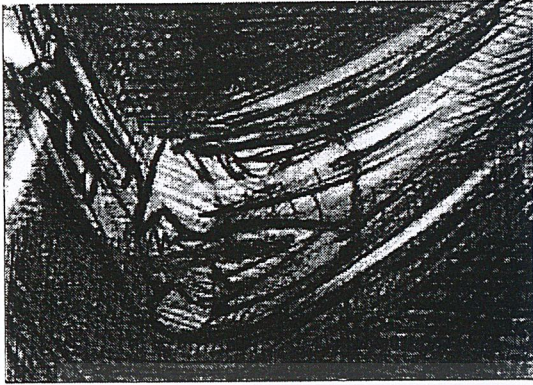
33. กว้างมาก แทนสายตางู ด้านหลังบอล เขาว่ายน้ำอยู่ ภาพค่อยๆ โกล้เข้ามา



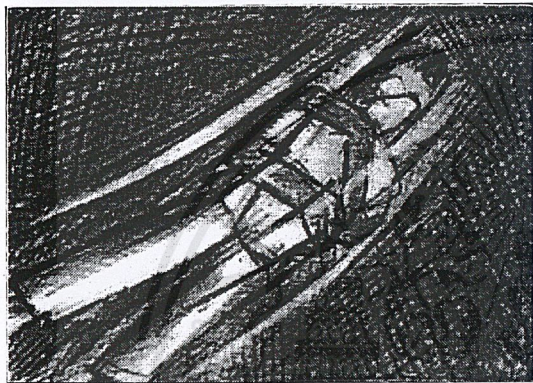
34. กว้าง ภูเขาเล็กลงมาทางขวาแล้วไปซ้าย ก่อนที่จะพุ่งมาหากล้อง



35. โกล้ บอลหันมอง Cut in หน้าเขาโกล้มาก



36. กว้างมาก บอลว่ายนํ้าจากล่างขวาขึ้นบนซ้าย ฐ
ไล่ถกไม้โคน



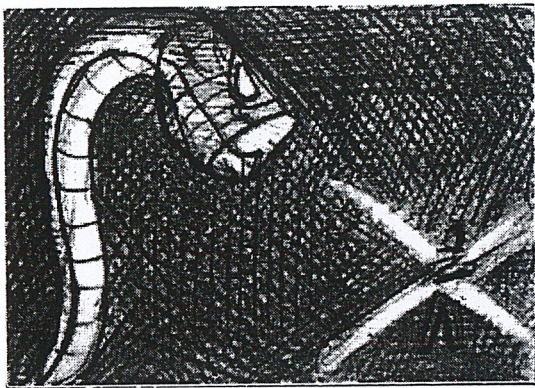
37. กว้าง บอลว่ายนํ้าจากมุมล่างซ้ายขึ้น ทแยง ไปมุม
บนขวา ฐเลื่อนตามมา



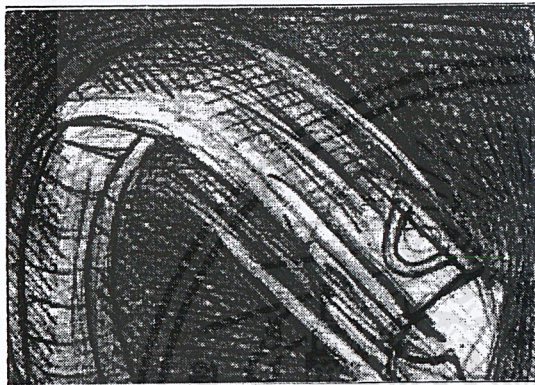
38. ใกล้ บอลหันไปมองฐ



39. ใกล้ ฐเลื่อนตาม



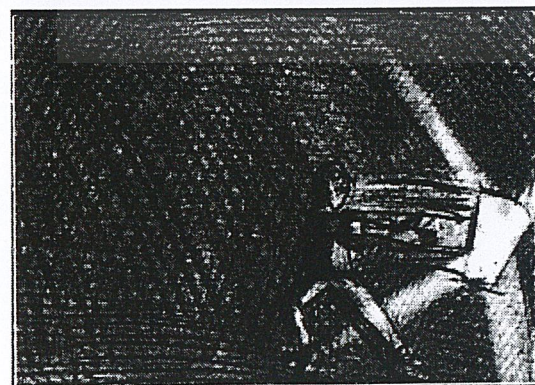
40. กว้างมาก บอคว่ายน้ำหนี แต่งูเลื้อยขึ้นมาดักข้างบน



41. ปานกลาง งามองแล้วพุ่งตก



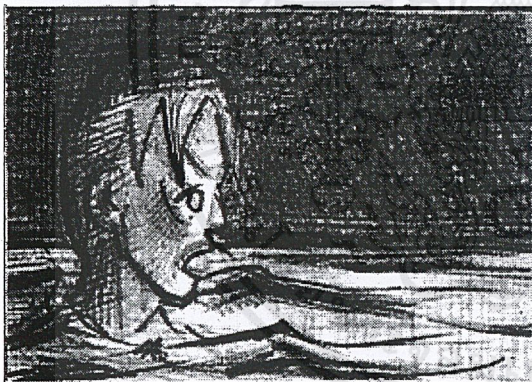
42. กว้าง บอลหันมอง Zoom in เข้าไปจากไกล เข้ามาใกล้ แล้วอำปากด้วยความกลัว



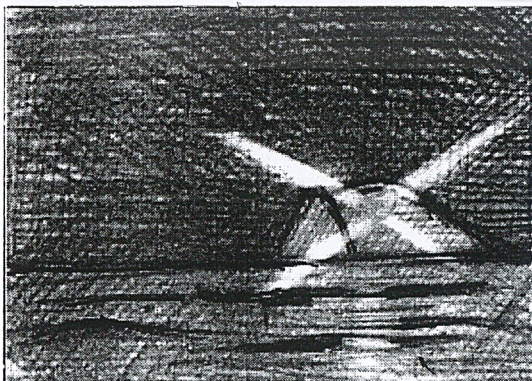
43. กว้าง บอลขว้างเพชรออกไปข้างขวา แล้วว่ายน้ำไปทางซ้าย งูพุ่งลงไปหาเพชร บอคว่ายน้ำตรงเข้ามาที่กล้อง



Fade Black



44. กว้าง บอลโผล่ขึ้นมาเหนือน้ำ Pan ไป
ข้างหน้าบอล เห็นเกาะสูงจากมีดก็ค่อยๆสว่างขึ้น



Fade black ขึ้น End credit

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการเตรียมงาน ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ

การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร สำหรับงานอนิเมชันนั้นถือว่ามีความสำคัญมาก เนื่องจากเมื่อเรา ออกแบบตัวละครออกมาแล้ว ตัวละครที่ได้จะเป็นชิ้นงานในทันที โดยที่ตัวละครแต่ละตัวนั้น จะต้องมีบุคลิกลักษณะ(Character) ที่เด่นชัด เพื่อให้คนดูจดจำเพื่อจะได้ไม่สับสนในการชม และสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เราต้องการนำเสนอได้

สำหรับงานอนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษนั้น ลายเส้นถือว่ามีความสำคัญ โดยต้อง ออกแบบตัวละครเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและมีเอกลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบตัวละคร, ฉาก และในเรื่องนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับคนและงูยักษ์ และเราจึงต้องทำการศึกษารูปแบบของตัว ละครจากคนและงู เพื่อนำมาเป็นแบบอย่างในการออกแบบตัวละคร โดยอาศัยการใช้ลักษณะการ เขียนภาพแบบเหมือนจริง ลงเงาใต้น้ำหนัก เพื่อสร้างภาพให้เกิดมิติ ด้วยแสงและเงาขึ้นมา

การออกแบบตัวละครในอนิเมชันเรื่อง”หนูน้อยกับเกาะลึกลับ”

ตัวละครในอนิเมชันเรื่องนี้ แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือคนกับงูยักษ์ โดยตัวละครที่เป็นคนนั้น มีอยู่ด้วยกัน 4 คน ทั้งหมดเป็นลูกเรือในเรือประมง อายุประมาณ 20-25 ปี ความสำคัญจึงต้อง ออกแบบตัวละครทั้ง 4 คนนี้ นอกจากหน้าตาแล้ว เครื่องแต่งกายก็มีความสำคัญเช่นกัน แต่เนื่องจาก ทั้ง 4 เป็นลูกเรือ เครื่องแต่งกายจึงไม่แตกต่างกันมากนัก และลักษณะงานเป็นงานที่มีเพียงสีขาวและ ดำ ซึ่งอาจทำให้จดจำตัวละครคาดเคลื่อนได้ ดังนั้น ทรงผมก็ถูกนำมาใช้ในการออกแบบ เพื่อบ่ง บอกตัวละครแต่ละตัว เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในการจดจำตัวละคร และด้วยตัวละครเป็นลูกเรือ จึงมีร่างกายกำยำ แข็งแรง มีความเป็นไปไม่ได้ ในการแบกของหนักแล้ววิ่งอย่างคล่องแคล่ว อย่างใน เรื่องก็คือเพชรเม็ดใหญ่ ในส่วนของสีหน้าอารมณ์ของตัวตัวละครจะไม่เป็นส่วนที่ความสำคัญมาก นัก เพราะในเรื่องเน้นการแสดงออกทางกายมากกว่าการแสดงสีหน้าอารมณ์

แนวคิดในการออกแบบ

การสร้างตัวละครนั้น ตัวละครแต่ละตัวถูกสร้างจากการตีความหมายออกมา โดยตัวละครคนนั้นได้นำลักษณะของผู้คนภายในสังคมมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

ตัวละครคน

บอล ตัวแทนของความโลภ, แทนกลุ่มของประชาชนธรรมดาและชนชั้นใช้แรงงาน

เบิ้ม ตัวแทนของอำนาจ, แทนของกลุ่มคนชนชั้นผู้บริหาร

บุง ตัวแทนของผู้ตกอยู่ใต้อำนาจ, เป็นกลุ่มคนที่ติดตามกลุ่มชนชั้นบริหาร

บอม ตัวแทนของการหลอกลวง, เป็นกลุ่มคนที่มีหน้าตาและชื่อเสียงในสังคม

ตัวละคร मुख्य

मुख्य ตัวแทนของธรรมชาติ ซึ่งมีอำนาจที่เหนือกว่าอำนาจใดๆของมนุษย์

การออกแบบตัวละครคน

“บอล” ผู้ที่มีตำแหน่งล่างที่สุดของทั้ง 4 คน มีความอยากที่จะมีชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ ไม่ว่าจะทำอย่างไรก็ตาม การออกแบบทั้งหน้าตาและเสื้อผ้าจึงเป็นแบบเรียบง่ายธรรมดา

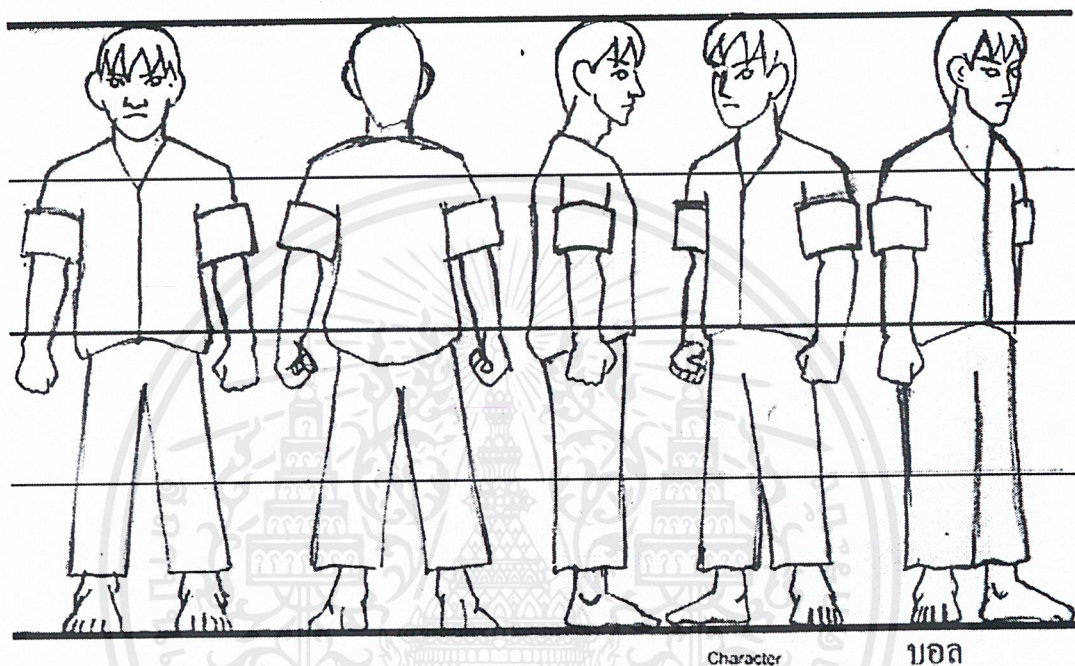
“เบิ้ม” เป็นหัวหน้ากลุ่มจอมเอาเปรียบ บ้าอำนาจ ต้องทำให้คนอื่นยอมก้มหัวให้และคนอื่นจะได้ดีกว่าตน ไม่ได้ การออกแบบตัวละครเลยออกแบบให้ตัวดูอ้วนใหญ่ บึกบึน ส่วนเสื้อผ้าก็เป็นเสื้อผ้าขาดๆ แสดงถึงความดิบเถื่อน

“บุง” ผู้ติดตามของเบิ้ม กล่าวว่าผู้อื่นจะเห็นว่าตัวเองค้อยกว่าคนอื่น จึงต้องหาเกราะกำบังเพื่อมาปกป้องตัวเอง ด้วยการเดินตามหลังผู้มีอำนาจอย่างเบิ้ม การออกแบบจึงแต่งตัวมิดชิด รัดกุม

“บอม” ผู้มีรูปร่างหน้าตาดีที่สุดในกลุ่ม ยิ้มแย้มอยู่ตลอดเวลา เพราะเป็นตัวแทนของผู้มีหน้าตาในสังคมและเป็นกลุ่มคนที่เป็นที่สนใจของผู้อื่น การออกแบบแต่งกายจึงแตกต่างจากคนอื่นอย่างชัดเจน ด้วยชุดแบบคาวบอย

ตัวละคร “คน”

“บอล” ผู้ที่มีตำแหน่งต่ำที่สุดของทั้ง 4 คน รูปร่างเล็ก โดยทรงผมด้านหน้าผมยาวถึงคิ้ว ลงมาปิดหน้าผาก แบ่งเป็น 5 เส้นใหญ่ หน้าตาจะดูไม่ค่อยมีเนื้อ แก้มตอบ ตาโปนๆเหมือนนอนอน ส่วนเครื่องแต่งกาย ใส่เสื้อเชิ้ตพับแขน ใส่กางเกงขายาว รองเท้าไม่มีใส่



Character

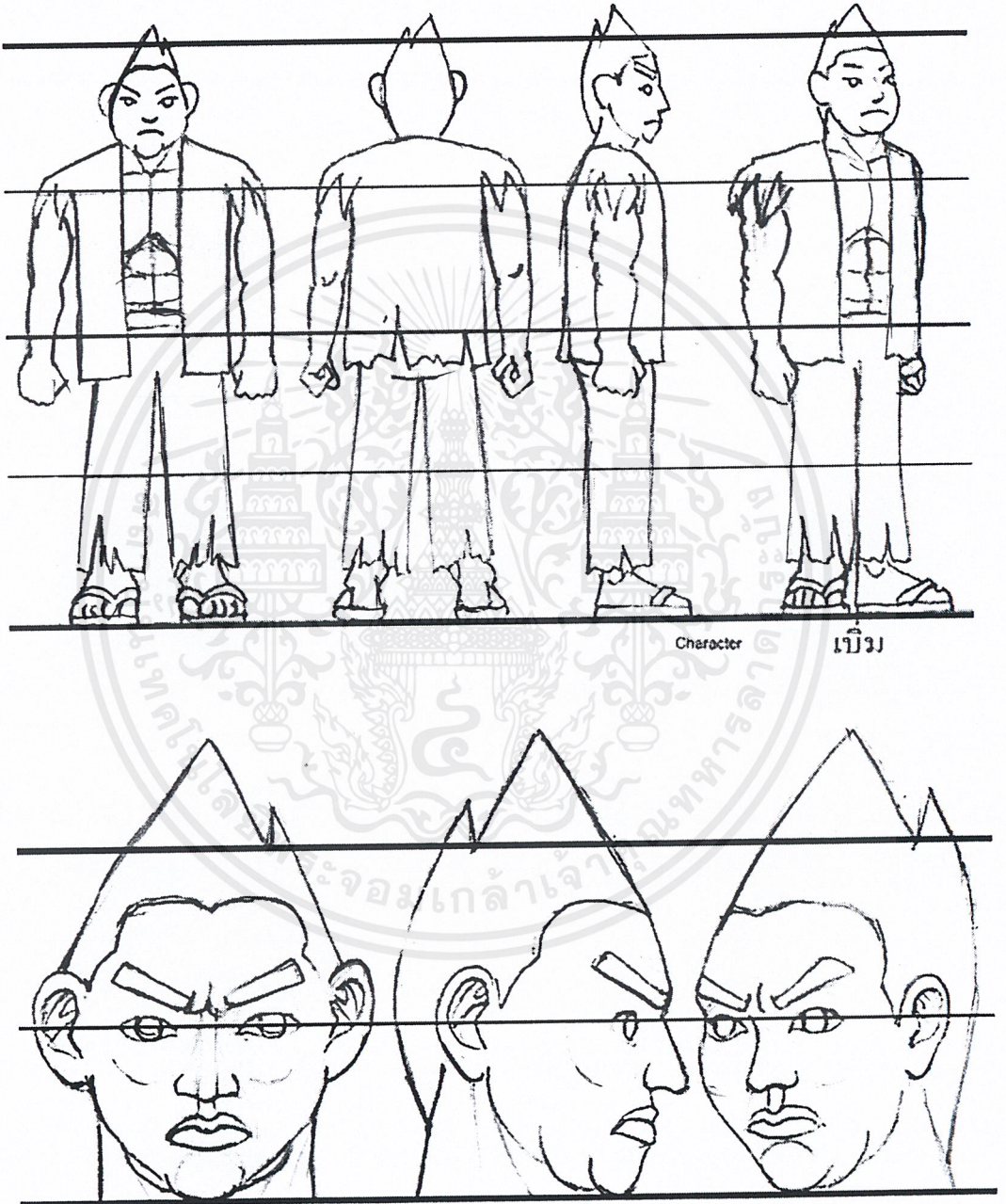
บอล



ภาพที่ 4. ตัวละคร “บอล”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

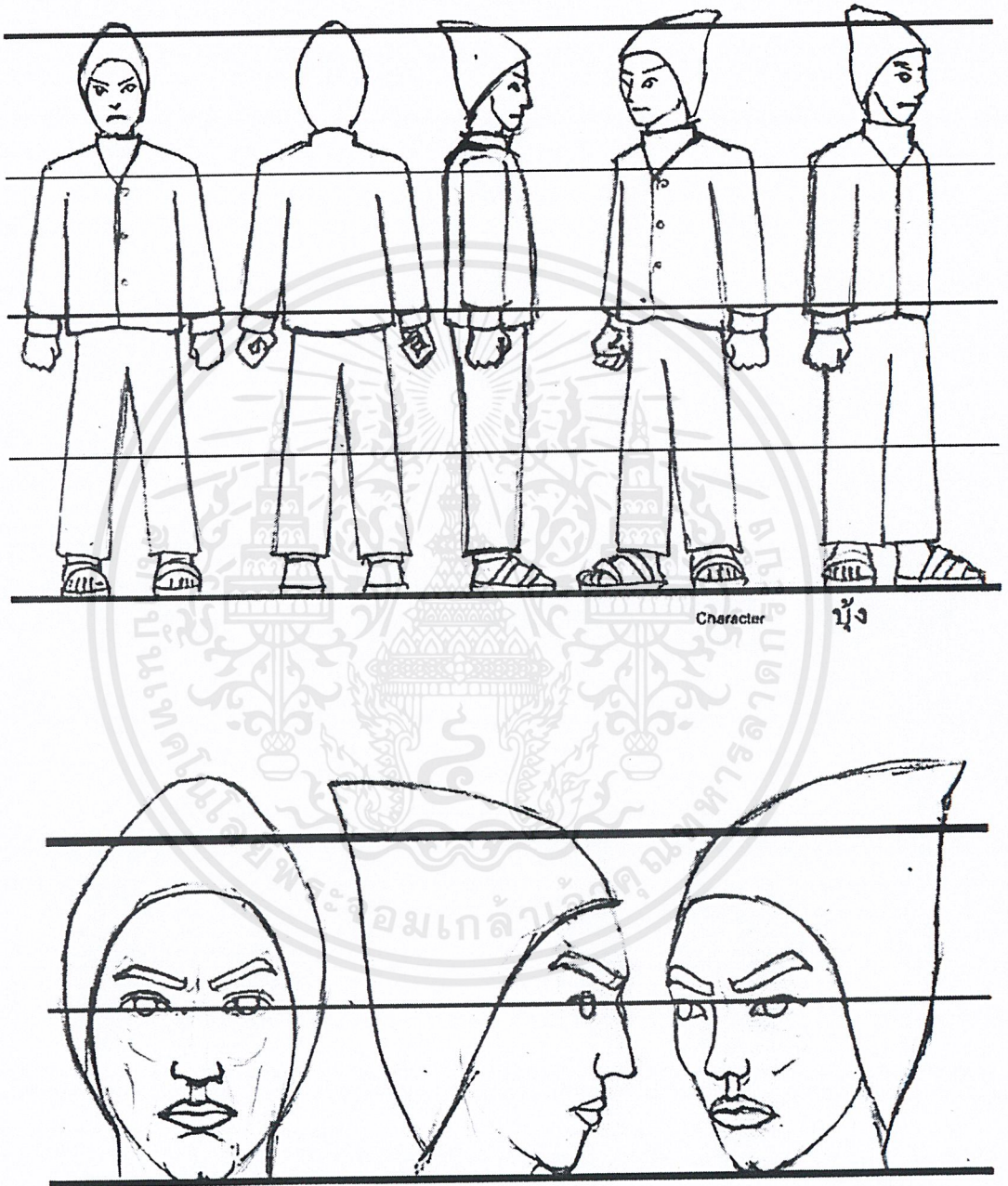
“เบิ้ม” เป็นหัวหน้ากลุ่มจอมเอาเปรียบ รูปร่างใหญ่ ทรงผมตั้งชี้ขึ้นแหลมเป็นเหมือนยอดของ 3 เหลี่ยมหรือจั่ว และแห้วงเล็กน้อย ส่วนลำตัวมีกล้ามเนื้อแข็งแรงมาก เสื้อผ้าก็เป็นเสื้อเชิ้ตสวมไว้โดยไม่ติดกระดุม แขนเสื้อและชายเสื้อขาดเป็นริ้วๆ สวมกางเกงขายาว ที่ชายกางเกงก็ขาดเป็นริ้วๆ สวมรองเท้าแตะธรรมดา



ภาพที่ 5. ตัวละคร “เบิ้ม”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

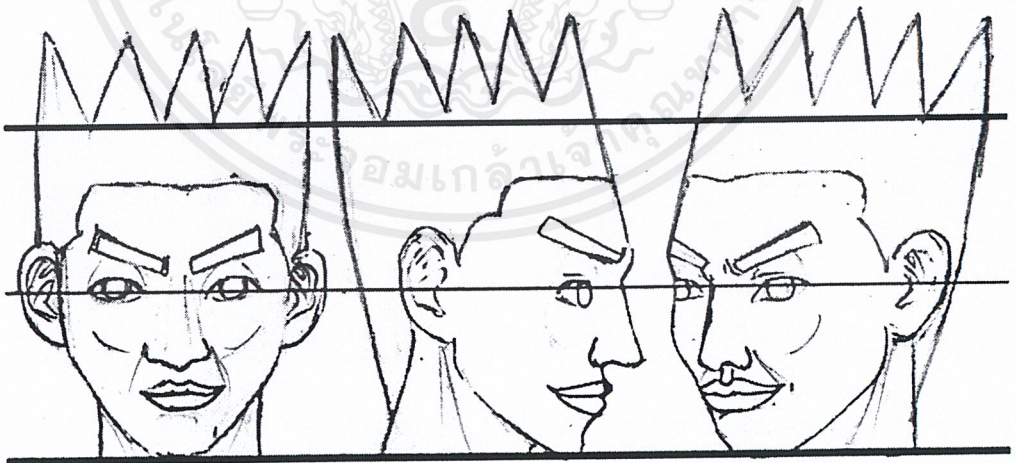
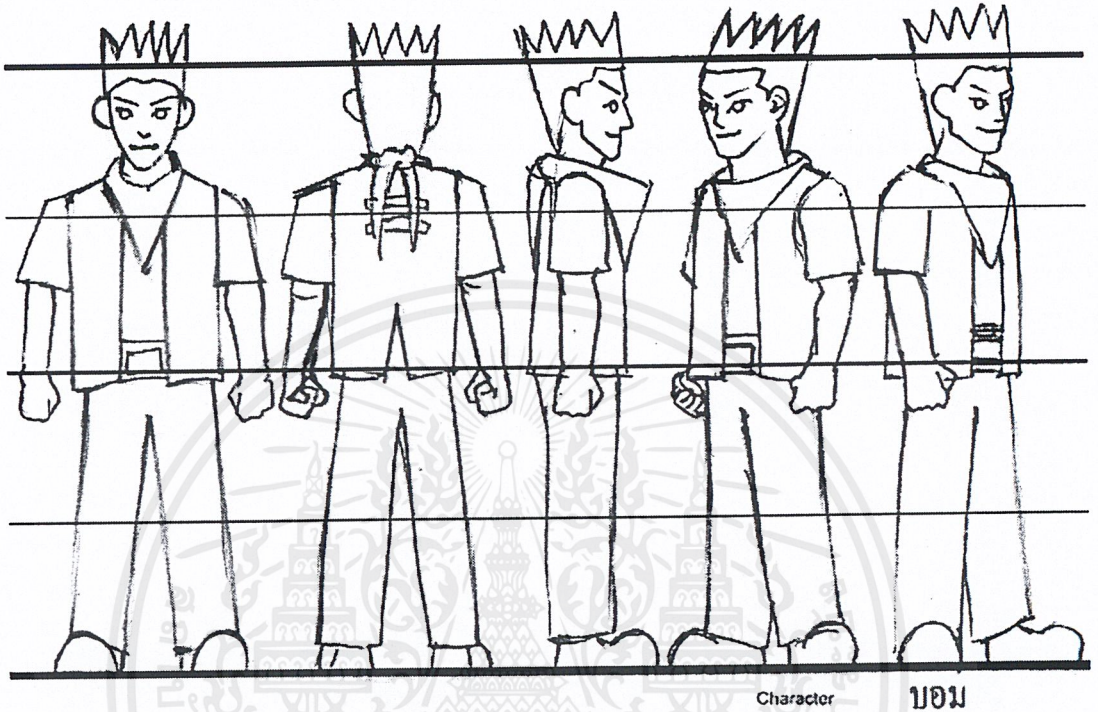
“นุ่ง” ลูกน้องคนสนิทของเบิ้ม รูปร่างหน้าตาสมส่วน ที่หัวเอาผ้ามาโปกหัวไว้ ส่วนการแต่งกายก็รัดกุม สวมเสื้อ2ชั้น ชั้นนอกเป็นเสื้อเชิ้ตแขนยาวทั้งตัว ส่วนชั้นในปกคอเสื้อปิดลำคอ ส่วนรองเท้าก็เป็นรองเท้าที่มีสายรัดอยู่ 3 แห่ง คุณแน่นอน



ภาพที่ 6. ตัวละคร “นุ่ง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“บอม” รูปร่างหน้าตาถือว่าสมส่วนและดูดีที่สุดในชุด ลักษณะเด่นคือทรงผมที่ดัดขึ้นมาเป็น
 แฝง 5 แฉก ส่วนการแต่งกายแบบคาวบอย คือเอาผ้าพันคอมาผูก สวมเสื้อกั๊ก ทับเสื้อเชิ้ตแขนสั้นข้าง
 ใน กางเกงขาวเปิดตาคุ่ม สวมรองเท้าบู๊ต ทำให้ดูแตกต่างจากคนอื่น ๆ



ภาพที่ 7. ตัวละคร “บอม”

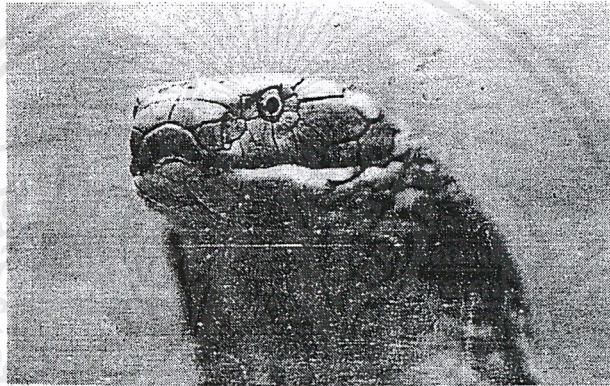
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละคร “งูยักษ์”

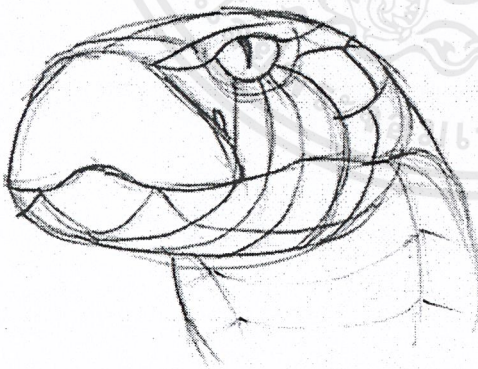
“งูยักษ์” ได้นำงูจงอางมาเป็นแบบในการออกแบบ ด้วยการทำให้ดูแข็งแรง สีหน้าและแววตาให้ดูไม่มีชีวิตจิตใจ

การออกแบบตัวละครงูยักษ์

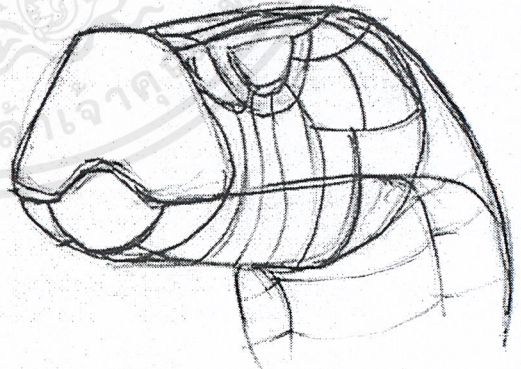
โดยการนำภาพงูจงอางมาศึกษา ร่างภาพและค่อยๆตัดแปลงส่วนที่สำคัญเอาไว้ที่ละส่วน อย่างเช่น ปากด้านหน้า เกล็ดต่างๆ โดยจะไม่ให้เหมือนงูจงอางมากนัก ลักษณะพิเศษของตัวละครตัวนี้คือ จะออกแบบให้ออกมาดูแข็งแรง ทั้งหน้าตาที่ไม่มีอารมณ์ แววตาที่แข็ง เกล็ดก็ดูแข็งแรงเหมือนหิน ไม่มีชีวิตและจิตใจ เหมือนเครื่องจักรสังหาร ที่พร้อมจัดการทุกคนที่เข้ามาขโมยเพชรของมัน



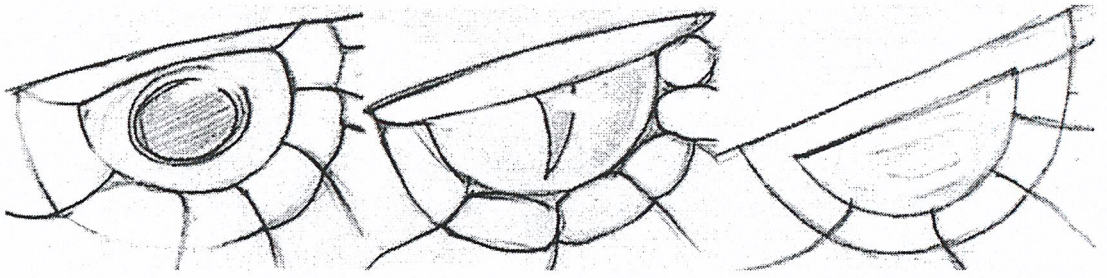
ภาพที่ 8.1 ตัวอย่างงูจงอาง



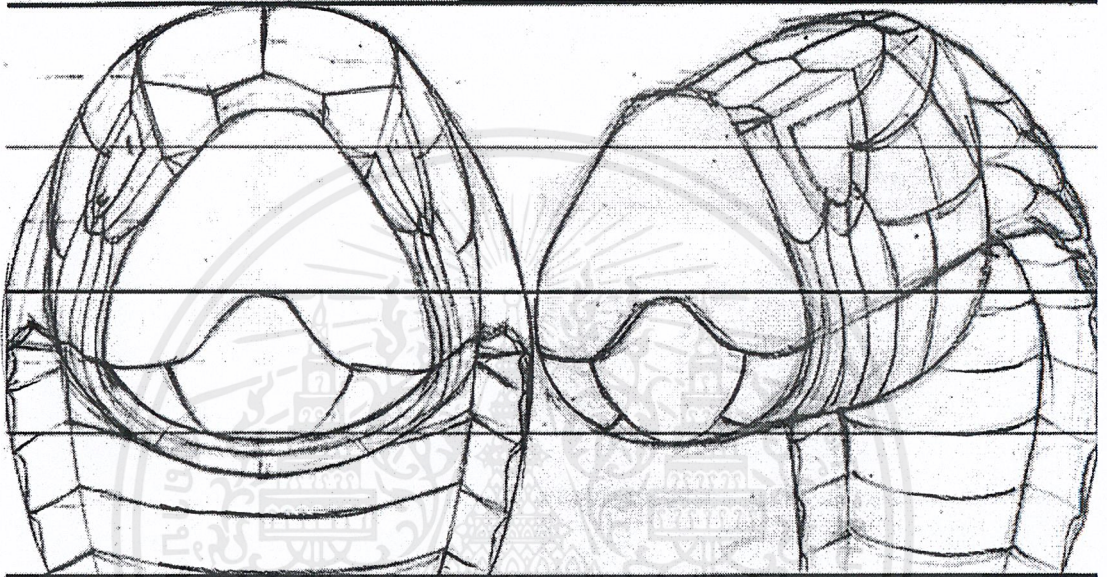
ภาพที่ 8.2 ภาพร่างที่ถอดแบบจากงูจงอาง



ภาพที่ 8.3 ภาพร่างที่ตัดแปลงแล้วใช้งานจริง



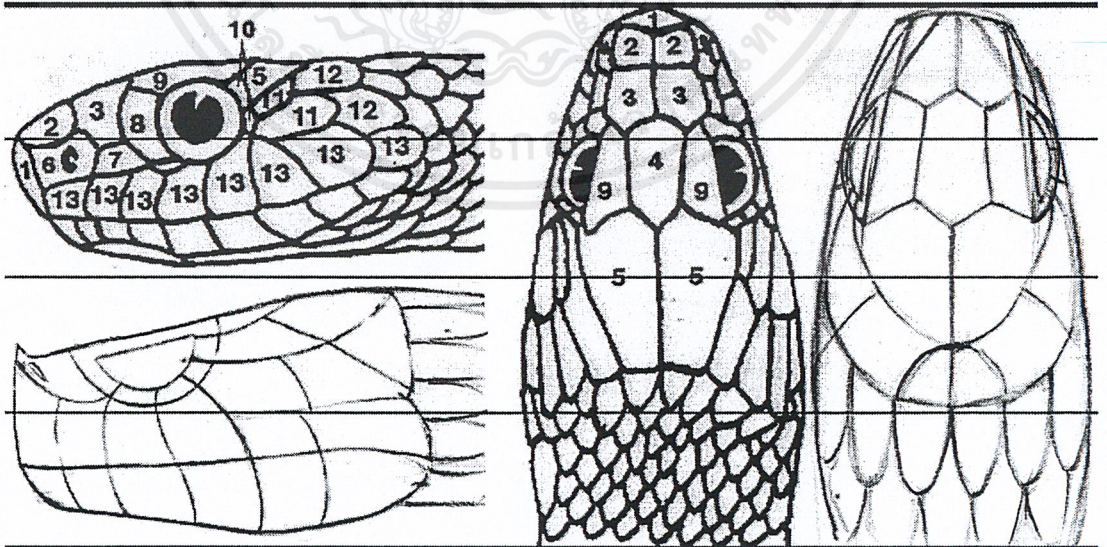
ภาพที่ 8.4 ดวงตง นำเอาตาออกมา เพื่อไม่ให้ใช้เวลาดาบอกรามณ์ จึงดูแข็ง ไม่มีชีวิต



Character

งูยักษ์

ภาพที่ 8.5 ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร

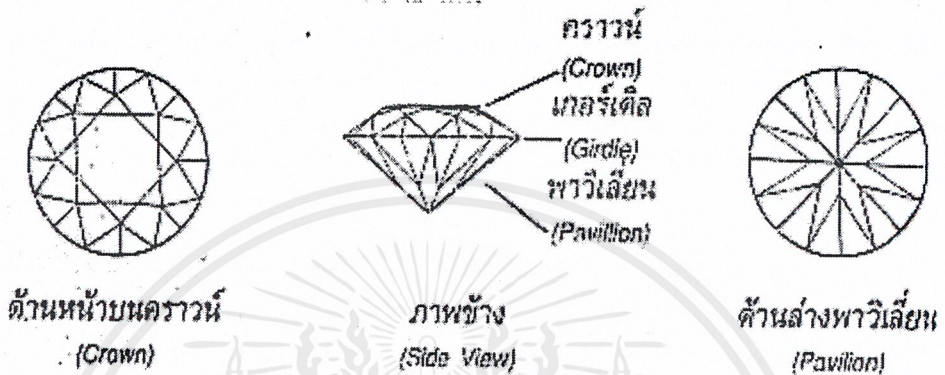


ภาพที่ 8.6 ตัวอย่างเปรียบเทียบของตำแหน่งเกล็ดจริงกับเกล็ดที่ตัดแปลงมาแล้ว

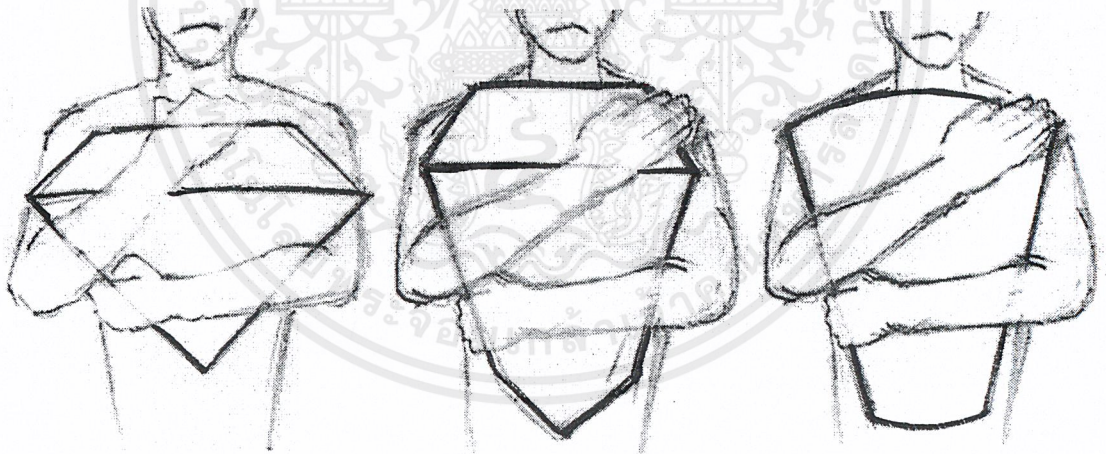
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบ “เพชร”

การออกแบบเพชรนั้น ได้นำลักษณะของรูปของการเจียรไนเพชรแบบกลม มาดัดแปลงให้เข้ากับเหตุการณ์ในเรื่อง ที่ตัวเอกต้องถือเพชรวิงวินัญย์ จึงทำการออกแบบใหม่ ด้วยการยืดขยายส่วนสูงให้มากขึ้น และตัดส่วนปลายเพชรที่แหลมออก เพื่อที่จะถอดได้ถนัด มากกว่ารูปร่างของเพชรทั่วไป ที่ความสูงจะน้อยกว่าความกว้าง



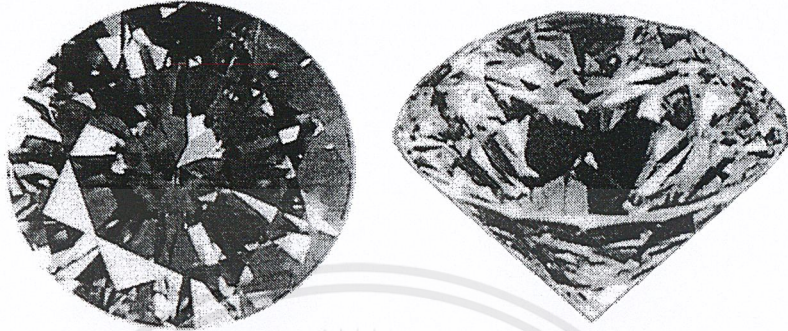
ภาพที่ 9.1 ตัวอย่างแบบการเจียรไนเพชรแบบกลม



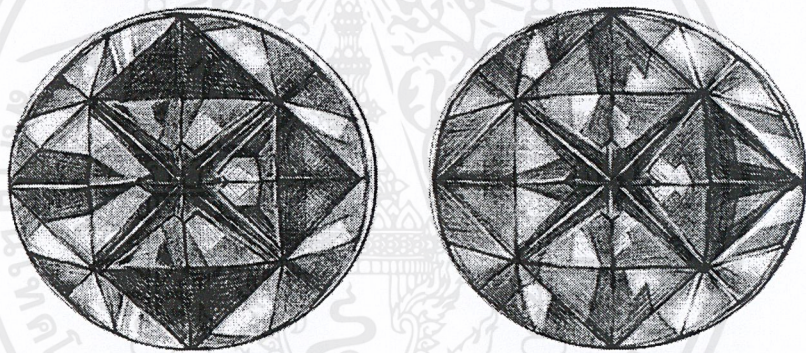
ภาพที่ 9.2 ภาพร่างการถอดเพชร โดยภาพที่1. เป็นแบบเพชรตามมาตรฐาน ภาพที่2. การยืดให้สูงขึ้น เพื่อให้ถอดถนัดยิ่งขึ้น และภาพที่3 ตัดส่วนที่แหลมคมออกไป

การไล่ทวลลายบนเพชร

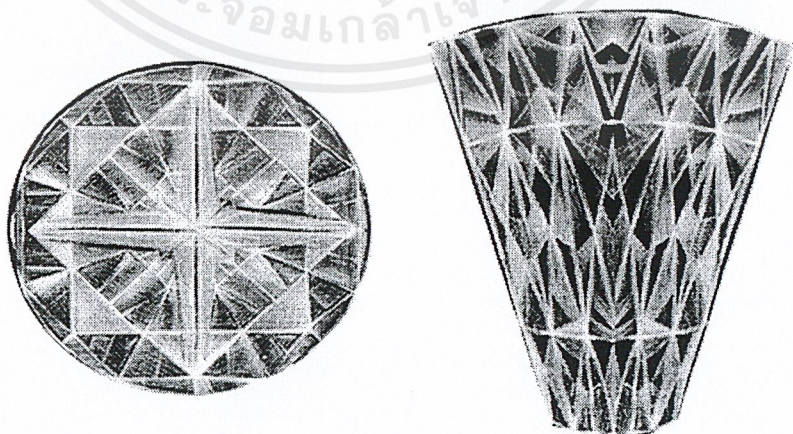
เพชรเมื่อผ่านการเจียรระไนแล้วจะมีทวลลาย แสงสะท้อนต่างกันตามชนิดและสีของเพชร แต่เนื่องด้วยในเรื่องนี้ เพชรต้องเป็นตัวต้นกำเนิดแสง ทวลลายจึงเป็นแบบตายตัว ไม่ต้องเปลี่ยนแปลงมากนัก



ภาพที่ 9.3 ตัวอย่างทวลลายเพชรที่ได้รับการเจียรระไนแล้ว



ภาพที่ 9.4 ตัวอย่างการออกแบบลายเพชร



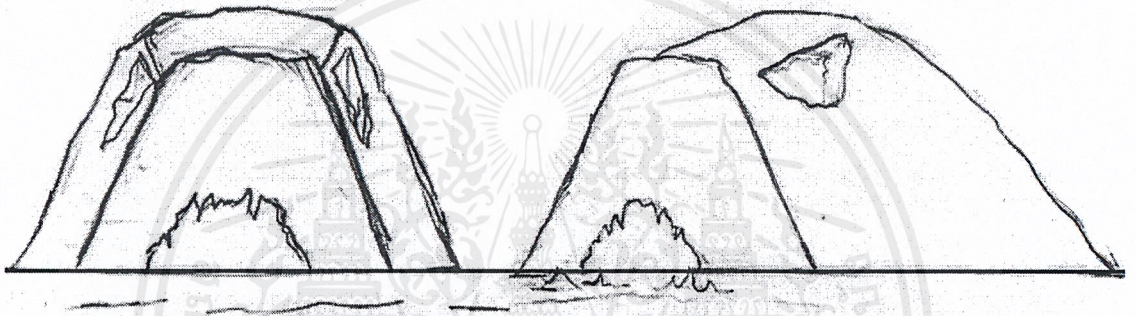
ภาพที่ 9.5 ทวลลายเพชรที่ใช้งานจริง

การออกแบบฉาก

การออกแบบฉากของนิเมชันเรื่องนี้ได้นำลักษณะของงูจงอางมาใช้ในการออกแบบฉาก โดยที่โดดเด่นก็คือตัวเกาะ ที่ออกแบบให้เหมือนหัวงูลอยน้ำอยู่ครึ่งหนึ่ง โดยจุดสำคัญนั้นคือดวงตา ที่ต้องเปล่งแสงออกมา เพื่อเป็นตัวล่อให้ตัวละครทั้งสี่ พายเรือเข้าไปหา



ภาพที่ 10.1 ตัวอย่างภาพร่างเกาะงู



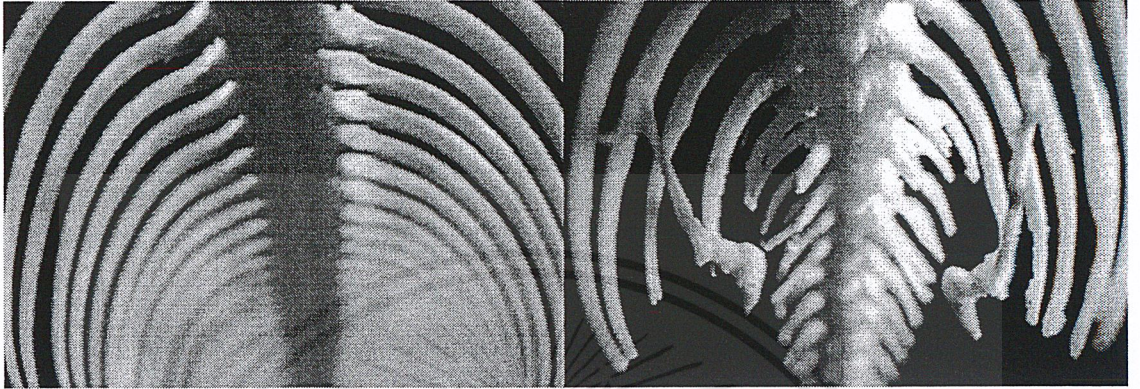
ภาพที่ 10.2 ตัวอย่างภาพร่างเกาะงู



ภาพที่ 10.3 ภาพเกาะงูที่นำมาใช้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ปากทางเข้าถ้ำ” การออกแบบถ้ำนั้น ได้นำเอาลักษณะของโครงกระดูก ซึ่งเมื่อมองจากด้านล่างก็จะเป็นช่องที่ยาวและลึกเข้าไป มองดูเหมือนกับถ้ำ จึงได้นำเอาลักษณะนี้มาทำการออกแบบ โดยผนังถ้ำที่ลึกเข้าไปเป็นซี่โครง จะออกแบบมาเป็นลักษณะของหินงอกหินย้อย ซึ่งที่มาของการออกแบบนี้ก็มาจากเขี้ยว



ภาพที่ 11.1 ตัวอย่าง โครงกระดูก

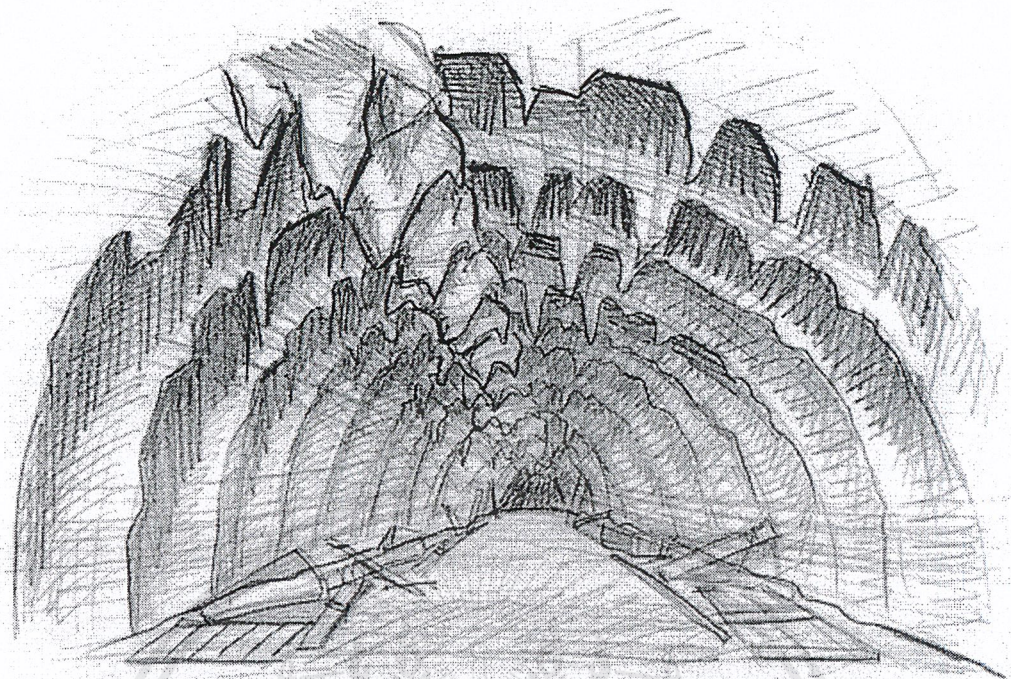


ภาพที่ 11.2 ตัวอย่าง เขี้ยว

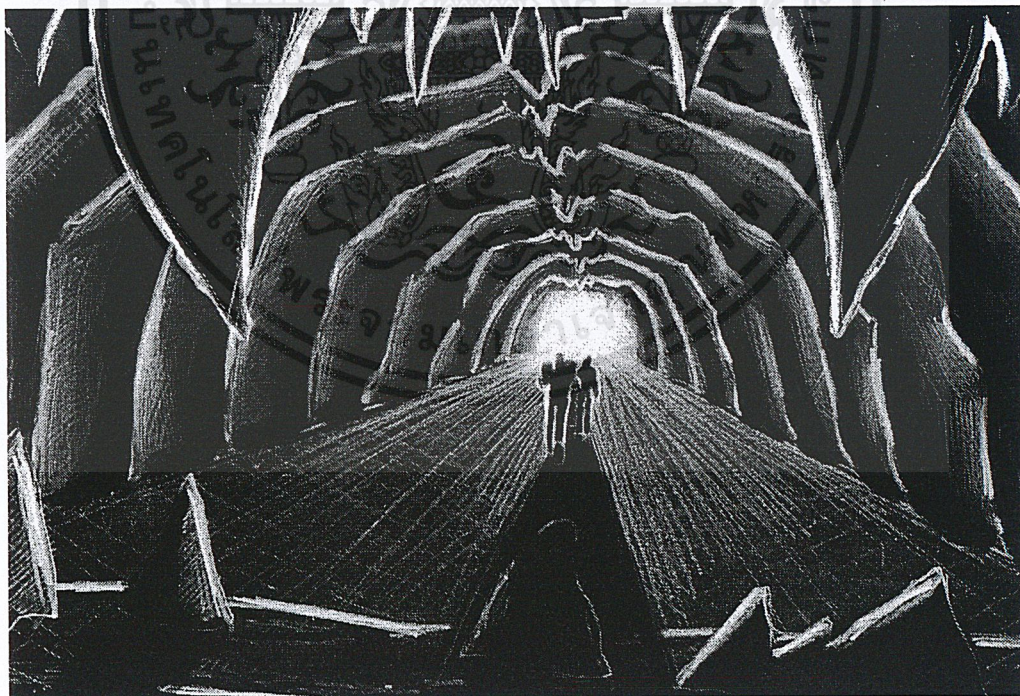


ภาพที่ 11.3 ตัวอย่าง ภาพร่างถ้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 11.4 ตัวอย่างภาพร่างภายในถ้ำ

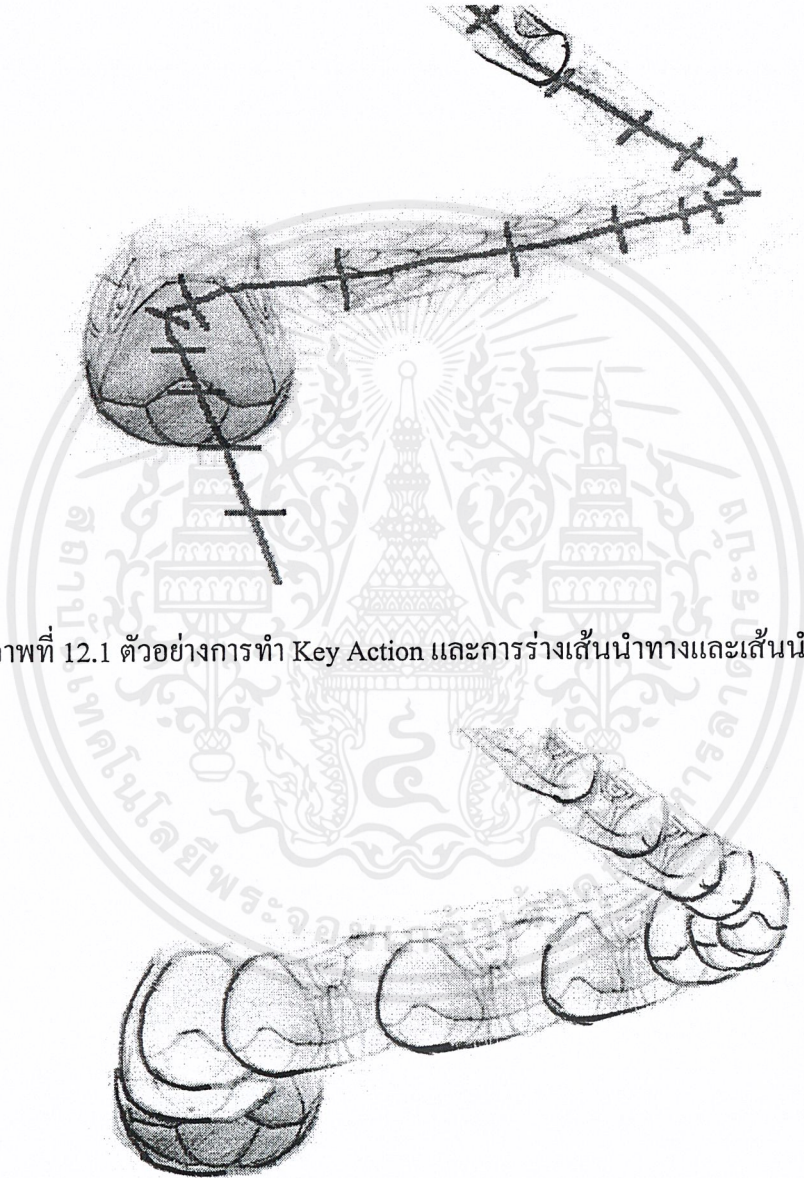


ภาพที่ 11.5 ปากทางเข้าถ้ำที่ใช่จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำ In between ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ”

เมื่อเราศึกย์แอ็คชั่นแล้วก็เริ่มร่างภาพในกระดาษโดยการวาดภาพแรกและภาพสุดท้ายของช็อต แล้วจึงเริ่มชอยภาพจากตรงกลาง แล้วแบ่งไปเรื่อยๆ แต่การแบบภาพแบบนี้ ภาพจะเคลื่อนที่เท่ากันหมด ทำให้หน้าเบื้อ ดังนั้น การแบบภาพในบางช่วงอาจจะแบบภาพน้อยและเพิ่มการแบบภาพตรงหัวช็อตหรือท้ายช็อต ไม่ให้เท่ากัน เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่ช้าหรือเร็ว ตามที่เรากำหนด



ภาพที่ 12.1 ตัวอย่างการทำ Key Action และการร่างเส้นนำทางและเส้นนำจังหวะ

ภาพที่ 12.2 ตัวอย่างการชอยภาพ (In between)

ในปัจจุบัน กล้องวิดีโอ มีส่วนสำคัญอย่างมากในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยการบันทึกภาพคนที่แสดง Action ต่างๆที่เรากำหนด แล้วนำเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรทัศน์ นำมาวาดคัดลอกตามแบบที่เราได้ถ่ายเอาไว้ ทำให้ภาพและการเคลื่อนไหวออกมาเหมือนจริงมาก

ในการคัดลอกAction จากของจริง เริ่มจากการให้นักแสดงแทนของเราทำการแสดงตาม Action ที่เรากำหนด ทำการบันทึกด้วย กล้องวิดีโอ ในระบบ Pal จะบันทึกภาพ 25 ภาพ ต่อ วินาที แต่ในการทำอนิเมชัน ไม่นิยมที่จะเขียนภาพในอัตราส่วน 1 ต่อ 1 (1เฟรม ต่อ 1 ภาพ) แต่จะนิยมเป็น 2 ต่อ 1 หรือ 3 ต่อ 1 ในอนิเมชันเรื่องนี้ ใช้การคัดลอก 6 เฟรม ต่อ 1 ภาพ เมื่อคัดลอกภาพแรกเสร็จ ก็เลื่อนไปข้างหน้า 6 เฟรม แล้วก็วาดในเฟรมที่ 7

การคัดลอกแบบนี้ จะให้การเคลื่อนไหวที่ใกล้เคียงกับความจริง แต่จะไม่เหมือนซะทีเดียว เพราะถูกลดทอนการเคลื่อนไหวไป และในบางครั้ง การคัดลอกอาจจะไม่เป็นตามนี้ก็ได้ ตัวอย่างเช่น การเคลื่อนที่จาก A ไป B กินเวลานานอาจจะซัก 30 วินาที แต่เวลาที่เรต้องการอาจจะอยู่ที่ 10 วินาที ดังนั้น เราจึงต้องแบ่งให้เหมาะสมกับว่าช่วงไหนเร็วหรือช้า เพื่อให้ได้การเคลื่อนไหวทั้งหมดในช็อตนั้น

ขั้นตอนการวาดบนกระดาษ และอุปกรณ์การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

การเลือกวิธีการการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “หนูน้อยกับเกะลิกลับ” นี้ เนื้อเรื่องทั้งหมดเกิดขึ้นภายในเวลา กลางคืน ดังนั้น การเลือกใช้เทคนิคในงานจึงมีความสำคัญกับงานมาก จากเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นภายใน เวลากลางคืนทั้งหมดนั้น ภาพที่ออกมาจะเป็นสีด้าะส่วนใหญ่ จึงตัดสินใจใช้วิธีการกลับค่าสีใน คอมพิวเตอร์ กล่าวคือ โดยปกติการวาดส่วนมากจะเป็นการวาดโดยใช้ดินสอดำ เขียนลงบน กระดาษขาว แต่ด้วยภาพที่ฉากหลังเป็นสีด้า แต่กระดาษที่เขียนเป็นสีขาว จึงต้องใช้กระบวนการการ กลับค่าสี จากกระดาษสีขาวก็จะเป็นสีด้า และดินสอสีด้าที่เขียน ก็จะเปลี่ยนเป็นสีขาวแทน เหตุที่ เลือกใช้เทคนิคนี้ เพราะภาพต้องการเน้นแสงที่ตกกระทบตัวละคร เลยไม่จำเป็นต้องลงรายละเอียด เหมือนกับการเขียนดินสอดำบนกระดาษขาวทั่วไป เทคนิคนี้ จึงมีความเหมาะสมในการเลือกมาใช้ ในการทำงานอนิเมชันเรื่องนี้



ภาพที่ 13. ตัวอย่างภาพที่วาดด้วยดินสอดำบนกระดาษขาวแล้วนำไปกลับค่าสีในคอมพิวเตอร์

ในการวาดที่ต้องวาดสลับจากดำเป็นขาว ขาวเป็นดำ ดังนั้น เพื่อให้สับสน จึงจำเป็นต้องถ่ายแบบแสงเงาจากแบบจริง เพื่อจะได้แสงเงาที่ถูกต้อง และได้การแสดงต่างๆที่เหมือนจริงได้อีกด้วย



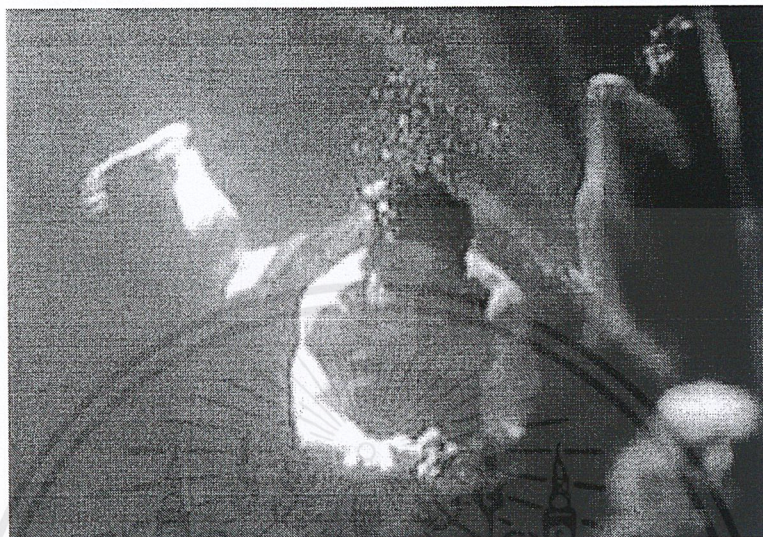
ภาพที่ 14.1 ภาพแสงเงาจริง



ภาพที่ 14.2 แสงเงาแล้วกลับค่าสีในคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการคัดลอก Action จากการเคลื่อนไหวจริง โดยอาศัยเครื่องมือเช่นกล้องวิดีโอและภาพยนตร์ เพื่อดูการเคลื่อนไหวจากมุมกล้องต่างๆ นำมาคัดลอกการแสดงและแสงเงาด้วยอัตราส่วน 6 เฟรม ต่อ 1 ภาพ



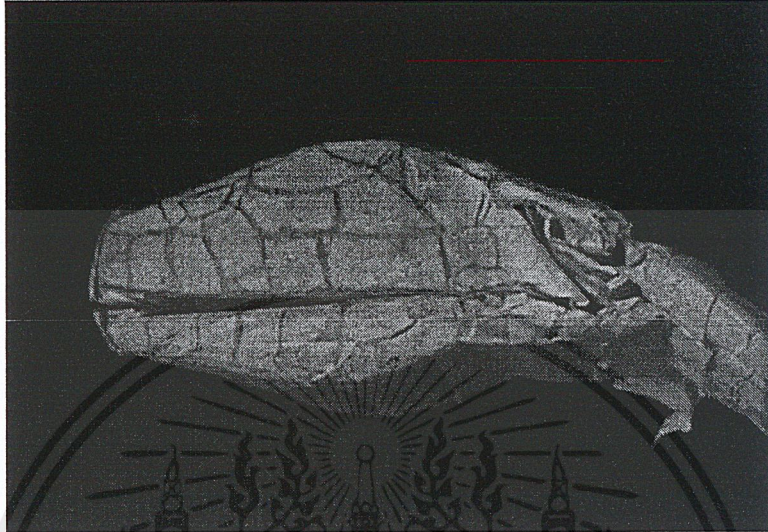
ภาพที่ 15.1 ตัวอย่างภาพการเคลื่อนไหวจริง (ภาพจาก ภ. เรื่อง มนต์รักทรานซิสเตอร์)



ภาพที่ 15.2. การคัดลอก Action และแสงเงา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบจำลอง วิธีการทำคือนำกระดาษมาปะติดรวมกัน วิธีที่ทำให้งอเข้าปากได้ ก็โดยการใส่กระดาษพับกลางเป็นแกนแล้ว เมื่อเอากระดาษแปะทับไปจนเป็นรูปร่างงู แล้วก็ใส่เกล็ด ที่วาดตามแบบและตัดแปะลงบนตัวแบบจนเต็ม สำหรับแบบจำลองงูยักษ์ ใช้ในการดูแสงเงาเป็นหลัก



ภาพที่ 16.1 ตัวอย่างที่ทำจากกระดาษ



ภาพที่ 16.2 อีกมุมหนึ่งของงูที่สร้างขึ้นจากกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากอนิเมชันต้องใช้การวาดที่มากและต้องมีความต่อเนื่องของภาพ ดังนั้น บางข้อจึงจำเป็นต้องใช้เทคนิคการซ้อนภาพในคอมพิวเตอร์มาช่วย เพื่อให้ภาพมีความต่อเนื่องกัน ในอนิเมชันเรื่องนี้ เลือกเพชร เป็นภาพที่ต้องซ้อนภาพในคอมพิวเตอร์ เนื่องจากความคล้ายของเพชรที่มากและอาจจะสร้างไม่ต่อเนื่องกัน เพื่อทุ่นระยะเวลาในกระบวนการวาด และสร้างความต่อเนื่องในงาน ซึ่งจะอธิบายในบทต่อไป

อุปกรณ์การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนกระดาษ

การเตรียมอุปกรณ์การเขียนเทคนิคนี้เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญ หลังจากทีกระบวนการความคิดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ทุกอย่างความเตรียมให้พร้อม

1. กระดาษ

กระดาษที่นำมาเขียนในงานนี้เป็นกระดาษ A4 80แกรม เนื่องจากกระดาษบาง การวาดแล้วเกิดพลาด การลบจะทำให้เกิดความเสียหายกับงานได้ ซึ่งทำให้เสียเวลาในการทำงานไป แต่ทางที่ดีแล้ว ควรจะเปลี่ยนแผ่นแล้ววาดใหม่ ไม่ควรลบมาก เพราะงานอาจเป็นรอยลบและซ้ำ

2. ดินสอ

ดินสอสีดำใส่ 2B ในการร่างและลงเงาและ 6B เลือกใช้ในการเน้นเส้น ที่เป็นแสงเงาให้มีน้ำหนักอ่อนแก่

3. กรอบสำหรับเข้ามุม

เป็นกระดาษแข็ง 2 ด้านประกบกันเป็นมุม 90 องศา ใช้สำหรับนำกระดาษต้นแบบและกระดาษที่ใช้ลอกลายมาเข้ามุม เพื่อไม่ให้กระดาษขยับเขยื้อนเวลาเขียนภาพ

4. โต๊ะไฟ

ใช้ในการครีฟงาน ใช้เส้นร่างแบบ Key action-In between

5. กระดานรอง

ใช้ในการลงน้ำหนัก ควรหาอะไรรองพื้นเพื่อสร้างพื้นผิวให้กับงาน เช่นกระดาษ 100 ปอนด์

6. ขางลบ

ควรเลือกใช้ขางลบที่ไม่อ่อนและไม่แข็งจนเกินไป เพราะถ้าอ่อนการลบจะไม่ค่อยออก และถ้าแข็ง ก็จะทำลายเนื้อกระดาษ

7. กบเหลาดินสอ

ควรมีสารองไว้ 2-3 อัน เพราะเหลาดินสอได้ไม่กี่แท่งก็จะหายคม

บทที่ 6

ขั้นตอนการทำงานในคอมพิวเตอร์

หลังจากขั้นตอนการเตรียมงานเสร็จและผ่านการวาดซั๊ตต่างๆจนครบแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนการทำงานในคอมพิวเตอร์ เนื่องจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ ต้องเข้าไปผ่านกระบวนการกลับค่าสีในคอมพิวเตอร์ ดังนั้น วิธีการทำจึงต้องผ่านการใช้เครื่อง สแกนเนอร์(Scanner) เพื่อนำภาพที่วาดเข้าไปในคอมพิวเตอร์ และผ่านวิธีการผลิตดังนี้

1. นำภาพที่วาดเสร็จแล้ว นำมาสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ที่ความละเอียด 100 dpi ใน Mode grayscale

2. ตกแต่งภาพใน โปรแกรม PhotoShop แบ่งการแต่งภาพเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ

2.1 การแต่งภาพบนบก นำภาพมากลับค่าสีด้วยคำสั่ง Invert เพื่อกลับค่าสีจากขาวให้เป็นดำดำจะกลายเป็นขาว จากนั้นก็ใช้ Eraser ลบส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องออก เช่น ฉากหลัง โดยเลือกสีที่จะลบออก เช่น สีขาว และใช้ตกแต่งภาพที่เป็นแสงให้จางลง โดยการเลือกใช้เปอร์เซ็นต์ ตั้งแต่ 100-1 เปอร์เซ็นต์ ยิ่งมาก ภาพก็จะถูกลบออกมาก ถ้าต้องการให้บางส่วนเบลอลง เช่น ฉากหมอก ก็ใช้เครื่องมือ Smudge ฎูให้เบลอลง ในซั๊ตที่มีเพชรรทั้งหมด ก็จะถูกรื้อซั๊ตภาพ และ Transform ด้วยการบิดภาพเพชรร ที่วาดแยกมาให้ตรงกับภาพที่ได้ร่างไว้ และลบส่วนที่มีมือกอดออก รวม Layer แล้วใช้ Dodge ตรงเพชรรและโดยรอบ บริเวณที่ทำก็จะสว่างขึ้นมา

2.2 การแต่งภาพได้น้ำ ทำเหมือนกับการแต่งภาพบนบก เมื่อซั๊ตภาพเพชรรและแต่งภาพด้วย Eraser เสร็จแล้ว ก็ใช้เครื่องมือ Smudge ฎูบางส่วน เช่น ท้า แขน ให้ภาพเบลอลง โดยการฎูเป็นทางยาวตามทางที่เคลื่อนที่ จากนั้นก็ใส่ ฟิลเตอร์ Noise ลงไปเพื่อให้ภาพมีการคุมด้วยผงฝุ่นและดูเคลื่อนไหวตลอดเวลาทั้งภาพ เสร็จแล้วก็ Dodge ภาพให้รอบๆ โดยเฉพาะรอบเพชรรสว่างให้ขึ้นมา รวมทั้งฉากเป็นเส้นเป็นทางตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร เพื่อให้ดูเป็นฟอกอากาศที่เกิดขึ้นจากการแหวกว่ายอยู่ได้น้ำ

การแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์

10



ภาพที่ 17.1 ภาพวาดลายเส้นดินสอดำบนกระดาษขาว นำมาสแกนภาพเข้าคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 17.2 การกลับค่าสีด้วยคำสั่ง Invert ในโปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 17.3 การตกแต่งภาพด้วยเครื่องมือ Eraser



ภาพที่ 17.4 การนำภาพเพชรเข้าไปซ้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

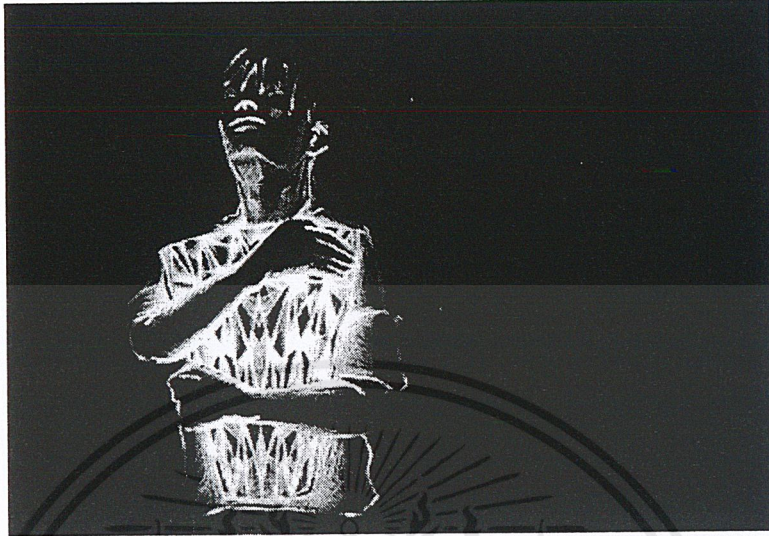


ภาพที่ 17.5 การลบส่วนเกินของเพชรออก

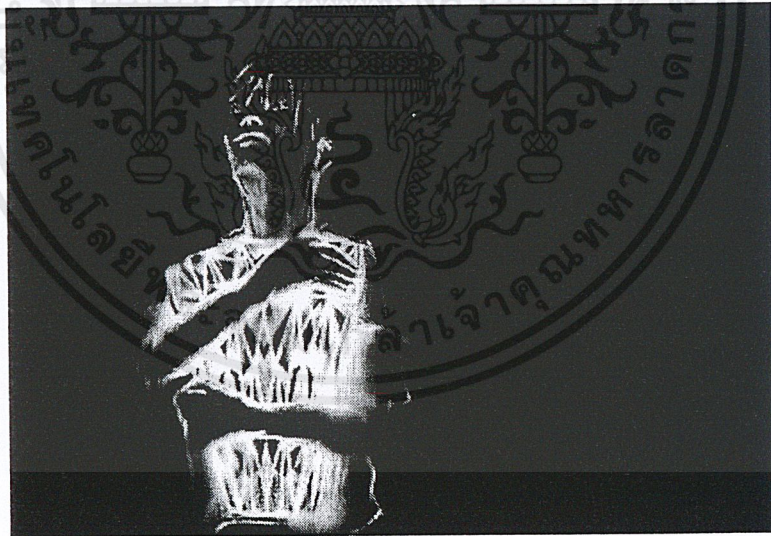


ภาพที่ 17.6 การ Dodge ภาพให้รอบๆเพชรสว่างขึ้น

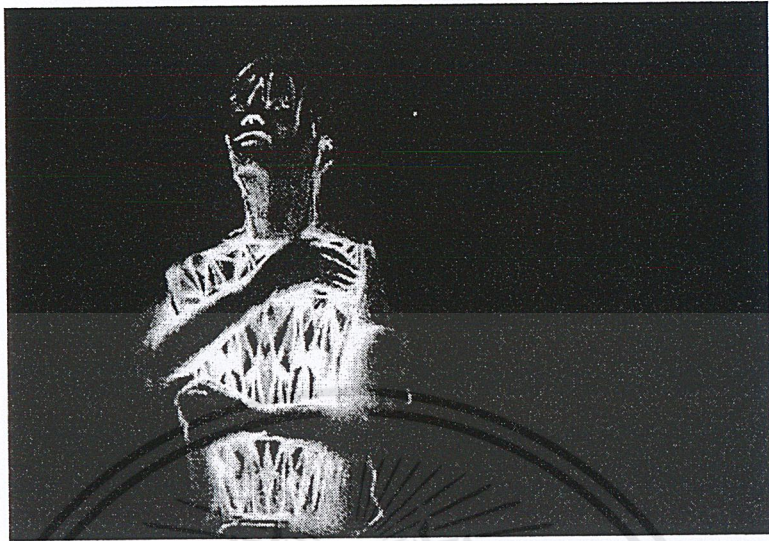
การแต่งภาพในน้ำ



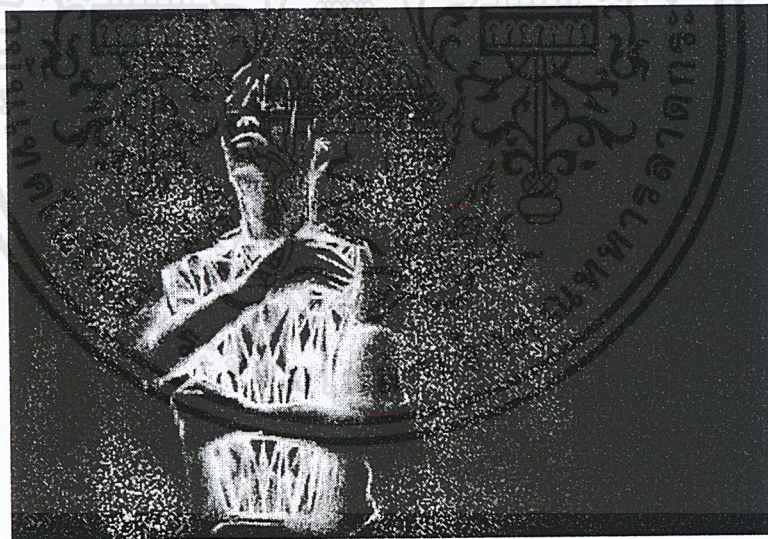
ภาพที่ 18.1 กลับค่าสีแล้วแต่งภาพด้วย Eraser



ภาพที่ 18.2 ใช้เครื่องมือ Smudge ถูบางส่วนให้เบลอลตามทางที่ตัวละครเคลื่อน

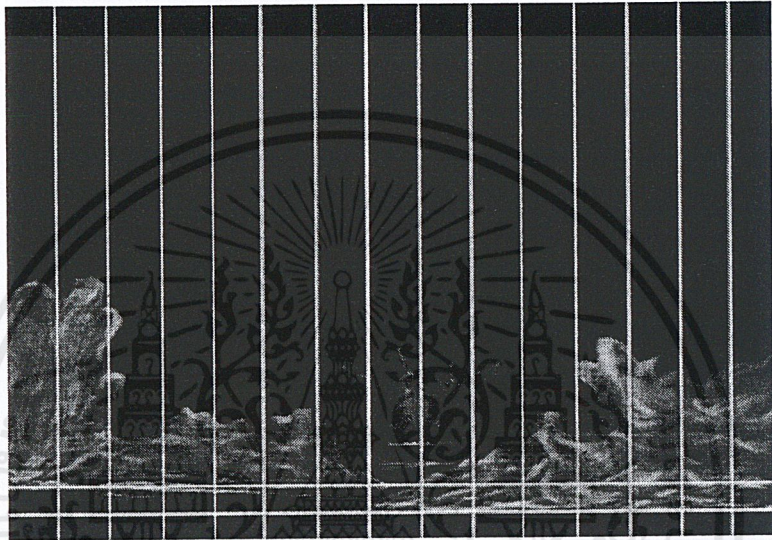


ภาพที่ 18.3 ใส่ฟิลเตอร์ Noise คู่มทั้งภาพ

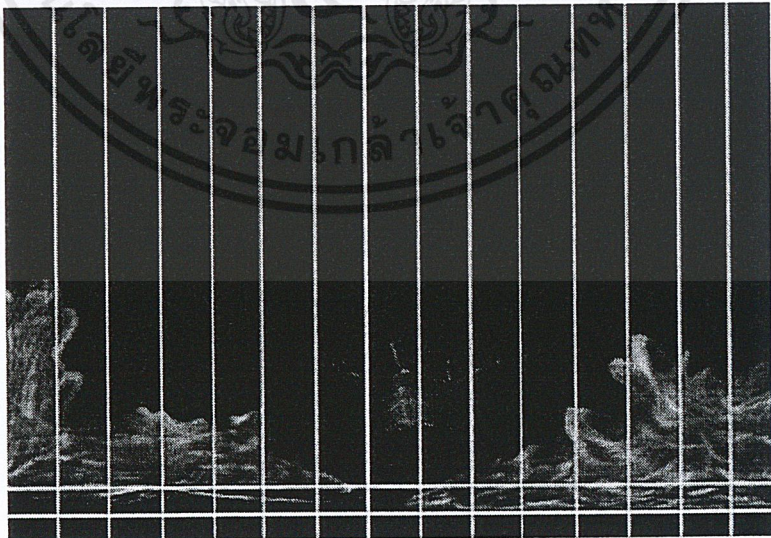


ภาพที่ 18.4 Dodge รอบๆเพชรให้สว่างขึ้น และลากเป็นทางตามที่ตัวละครเคลื่อนที่

3. การสร้างภาพเคลื่อนไหวในคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Photoshop การสร้าง In between ด้วยการดึงเส้น Guideline จากไม้บรรทัด จากนั้นก็ดึงภาพหมอกที่เราตกแต่งเสร็จแล้วเข้ามา เป็นอีก Layer หนึ่ง แล้วทำการขยับ Layer หมอกตามทิศทาง ซ้ายหรือขวาตามที่เรากำหนดไว้ โดยให้ปลายภาพชนกับ Guideline แต่จะไม่ชนกันพอดี จะเหลื่อมกันบ้าง เพื่อไม่ให้จังหวะเท่ากันเกินไป จากนั้น save งาน เป็นไฟล์ Jpeg แล้วขยับภาพไปเรื่อยๆ รวมทั้งเปลี่ยนฉากหลังที่มีการเคลื่อนไหวทุกครั้ง โดยที่ Guideline จะไม่มีอยู่ในงานเมื่อ save แล้ว

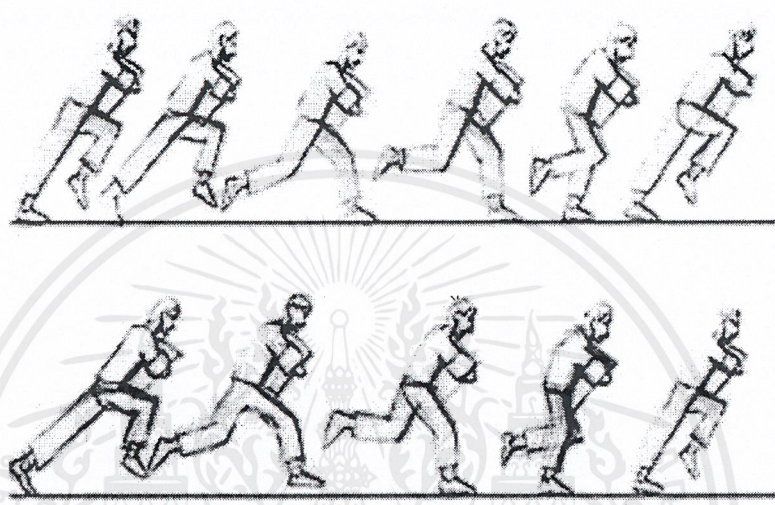


ภาพที่ 19.1 การสร้าง Guideline และดึงภาพหมอกเข้ามาซ้อนเป็นอีก Layer หนึ่ง

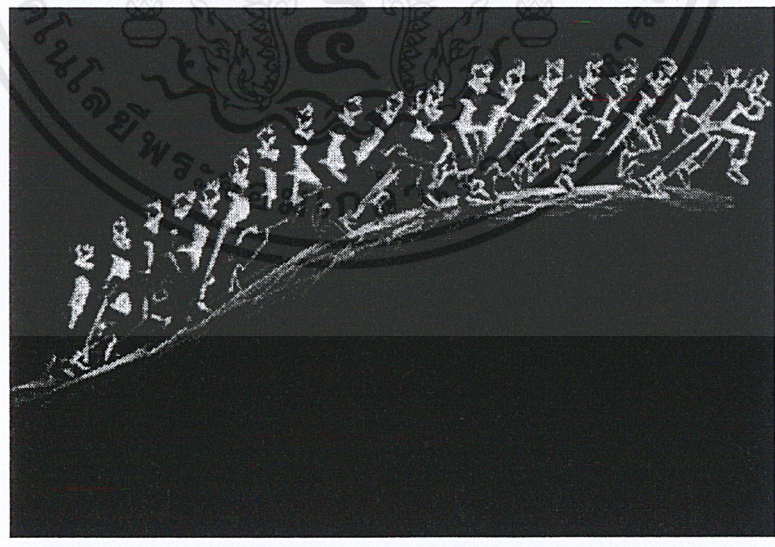


ภาพที่ 19.2 เลื่อน Layer หมอกออกซ้ายขวา โดยปลายภาพอยู่ใกล้ Guideline แต่จะไม่ชนกันพอดี

4. การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการตัดลอกงานในคอมพิวเตอร์ โดยซีดที่เลือกมาต้องมีการเคลื่อนไหวที่ซ้ำๆกัน เช่นการวิ่ง โดยเริ่มจาก Key Action ให้หัวและท้ายซีดลงด้วยภาพเดียวกัน แล้วทำการชอยซีด (In between) ไปเรื่อยๆจนจบ โดยการนำภาพที่เราวาดมาซ้อนเรียงกันไปเรื่อยๆตามจุดที่กำหนด เช่นในซีดวิ่ง การกำหนดจุด Key action ก็กำหนดจุดที่เท้าแตะพื้น จากนั้น save งาน เป็นไฟล์ Jpeg แล้วเปลี่ยนภาพไปเรื่อยๆจนจบซีด ซึ่งวิธีนี้จะช่วยทุ่นเวลาในการวาดไปได้มาก

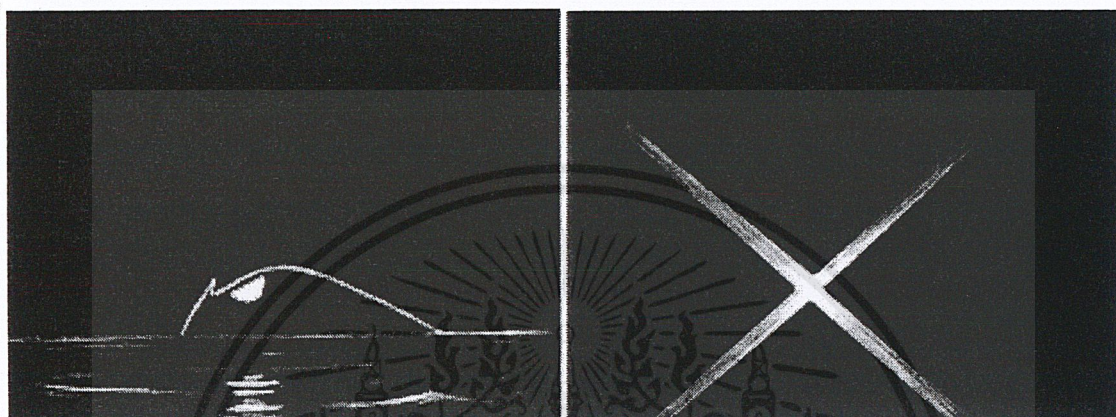


ภาพที่ 20.1 ตัวอย่างการวาดซีดวิ่ง โดยที่ภาพหัวและท้ายซีดจบลงที่ภาพเดียวกัน



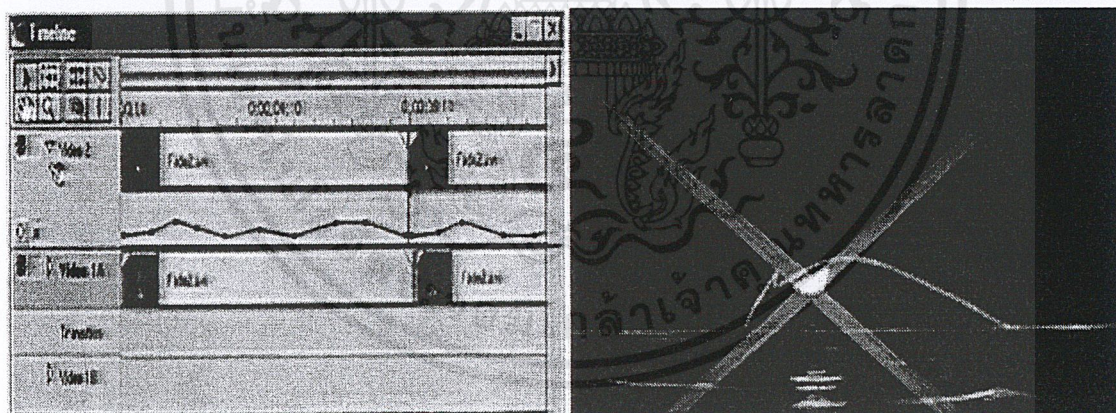
ภาพที่ 20.2 ตัวอย่างงานจริง ที่วางซ้อนกัน โดยกำหนดจุดที่เท้าแตะกับพื้น

5. การทำภาพเรืองแสงด้วยโปรแกรม Premiere โดยนำภาพหลักมาวางบน Timeline ใน Video 1A แล้วนำภาพที่เป็นแสงที่เรื่อออกมาวางซ้อนใน Video 2 แล้วคลิกสามเหลี่ยมหน้า Track Video 2 เพื่อกำหนดความสว่างของแสง โดยคลิกกำหนดจุดต่างๆบนเส้นประมวลผล แล้วดันจุดขึ้นลงเป็นกราฟ ตามจังหวะสว่างและมืดที่เราต้องการ โดยถ้ายกจุดให้สูงขึ้น ภาพที่เรานำมาซ้อนใน Video 2 จะชัดขึ้น แต่ถ้าลงมาภาพที่อยู่ใน Video 1A จะชัดขึ้นแทน



ภาพที่ 21.1 ภาพบน Video 1A

ภาพที่ 21.2 ภาพบน Video 2



ภาพที่ 21.3 การกำหนดจุดขึ้น-ลงบนเส้นประมวลผล เพื่อให้ภาพที่ซ้อนใน Video 2 ดูเรืองแสงออกมา

ภาพที่ 21.4 ภาพตัวอย่างการเรืองแสง

การกะจังหวะขึ้น-ลงใน Video2 นั้นมีความสำคัญ เพราะถ้าซ้อนภาพในจังหวะที่ดี จะทำให้แสงที่ออกมาเกิดความนุ่มนวลเหมือนการเปล่งแสงของหิ่งห้อย การซ้อนภาพนั้นสามารถทำได้หลาย Track แต่ไม่ควรซ้อนมาก เพราะจะทำให้ภาพใน Video 1A เกิดการทึบแสงลง

6. การ save งาน สร้าง Folder แล้วตั้งชื่อตามเลขชื่อตอนนั้นๆ แล้วตั้งชื่อไฟล์เริ่มจาก 01 ไปเรื่อยๆ และเปิดดูได้ในโปรแกรมคุณภาพ ACDsee ซึ่งสามารถเคลื่อนไหวการเคลื่อนไหวต่างๆและสามารถเปลี่ยนแปลงชื่อไฟล์ได้

7. นำมาตัดต่อภาพและเสียงลงในโปรแกรม Premiere ปรับความเร็วให้สัมพันธ์กับเพลง และตัดเฟรมที่เกินออก ใส่ Fader หรือ dissolve ตามจังหวะและดูการเคลื่อนไหวระหว่างเสียงกับภาพให้สัมพันธ์กัน

การตัดต่อภาพ

อนิเมชันเรื่องนี้ จริงๆการตัดต่อจะไม่มาก เพราะได้ทำตามเพลงที่ได้ทำเอาไว้ก่อนแล้ว แต่ลักษณะงานจะใช้วิธีการตัดภาพที่เร็ว ตาม Action ที่ปรากฏ เพราะในเรื่องมีฉากส่วนใหญ่การไล่ล่าและหลบหนีของคนและงู จึงใช้การตัดภาพแบบเร็วเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และทำให้คนดูไม่สามารถละสายตาจากเรื่องได้ เพราะอาจจะดูไม่รู้เรื่อง และดึงภาพช้าเร็วในบางช่วงให้มีความน่าสนใจ เช่น เร่งภาพให้เร็วมากเช่นฉากไล่จิก และดึงภาพที่เน้นสีหน้าของคนให้ช้าลง ในฉากที่ตัวเอกหัน ไปมองงู เพื่อเน้นอารมณ์ ที่แตกต่างกันของผู้ล่าและผู้ถูกล่า

เพลงและเสียงประกอบ

เนื่องจากเรื่องเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นบนเกาะที่ไม่มีคนรู้จัก โดยการพาตัวละครเข้าไป เสียงประกอบในช่วงแรกก็จะเน้นเสียงเพลงประกอบที่ทำให้ดูลึกลับๆ น่ากลัวเล็กน้อย จนเรื่องลากตัวละครไปเจอกับเพชรและงูยักษ์ที่เป็นตัวเฉลยความลึกลับของชื่อเรื่อง เสียงจะรุนแรงเพิ่มขึ้น เมื่องูยักษ์ตื่นขึ้น ออกมาไล่กินคน เป็นฉากไล่ล่าและหนีเอาตัวรอด เพลงประกอบก็จะโหมโรง มีความหนักและรุนแรงเพิ่มขึ้น ตามภาพ และเมื่อตัวละครหนีจนจมน้ำ เพลงก็กลับเบาลง เพื่อเน้นภาพที่ตัวละครต้องเอาตัวรอดจากงูยักษ์

เมื่อพิจารณาจากเรื่อง และแบ่งเพลงออกตามภาพที่เกิดขึ้น ในแต่ละช่วงแล้ว ทำนองดนตรีหลักๆแล้ว จะอยู่ที่ประมาณ 3 จังหวะ แบ่งเป็นช่วง เริ่มต้นคือช่วงเริ่มต้น โดยชื่อเรื่องเป็นตัวบังคับ เพลง ก็คือ “หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ” ดังนั้นเพลงในช่วงแรกจะต้องฟังดูลึกลับ บรรเลงไปเรื่อยๆ ในช่วง Set up เนื้อเรื่องจนถึง เมื่อตัวละครเจอเพชรแล้วขโมยทำให้งูตื่น เสียงก็จะเริ่มแรงขึ้น เป็นจังหวะ แล้วลงเมื่อย้อนกลับไปทัศน และเสียงลงเมื่อมีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้น คือแผ่นดินเริ่มแตก และตั้งขึ้นอีกจังหวะเมื่องูโผล่ขึ้นมาจากพื้นดิน

เมื่อวงออกไล่ล่า เพลงที่ใช้ก็หนักและรุนแรงขึ้น ผู้ถูกล่าคือคนและผู้ล่าก็คืองูยักษ์ โดยมีช่วงหยุด ซึ่งเป็นการปะทะหน้ากันของตัวละครทั้งสองตัว เมื่อตัวละครคนตกอยู่ในวงล้อมของงูยักษ์แล้วก็รุนแรงขึ้นอีกครั้ง เมื่อเริ่มการไล่ล่ารอบที่สอง จนตัวละครคนหนีรอดแล้วตกน้ำไป

ฉากในน้ำนี้ เสียงดนตรีจะเบาลง ระหว่างที่คน กำลังว่ายน้ำไปเอาเพชร แต่เมื่องูตามมา ดนตรีจะดังขึ้นเรื่อยๆ จนงูจกแล้วคนทิ้งเพชรแล้วหนีไป ดนตรีก็จะเบาลงไปจนจบเครดิต

เสียงประกอบพิเศษ หรือ Sound Effect ในเรื่องนี้ มีอยู่ตลอดทั้งเรื่อง โดยการใส่เสียงประกอบเหล่านี้ เราต้องลดเสียงดนตรีลงไป เพื่อไม่ให้เสียงเพลงมาตีกับเสียงประกอบ การใส่เสียงประกอบในเรื่องนี้ เน้นที่เสียงการไล่ล่าและต่อสู้กัน เช่นเสียงวิ่ง เสียงชก เสียงงูฟงจก เสียงตกน้ำ เป็นต้น เพื่อเพิ่มอารมณ์ให้รู้สึกถึงแรงกระทำและผลจากแรงกระทำนั้นๆ โดยการเลือกเสียงมาใส่ ควรเลือกให้เหมาะสม และต้องลงจังหวะของการกระทำนั้น ไม่ให้มาเร็วหรือช้าเกินไป ซึ่งจะทำให้งานไม่เกิดความสมจริง

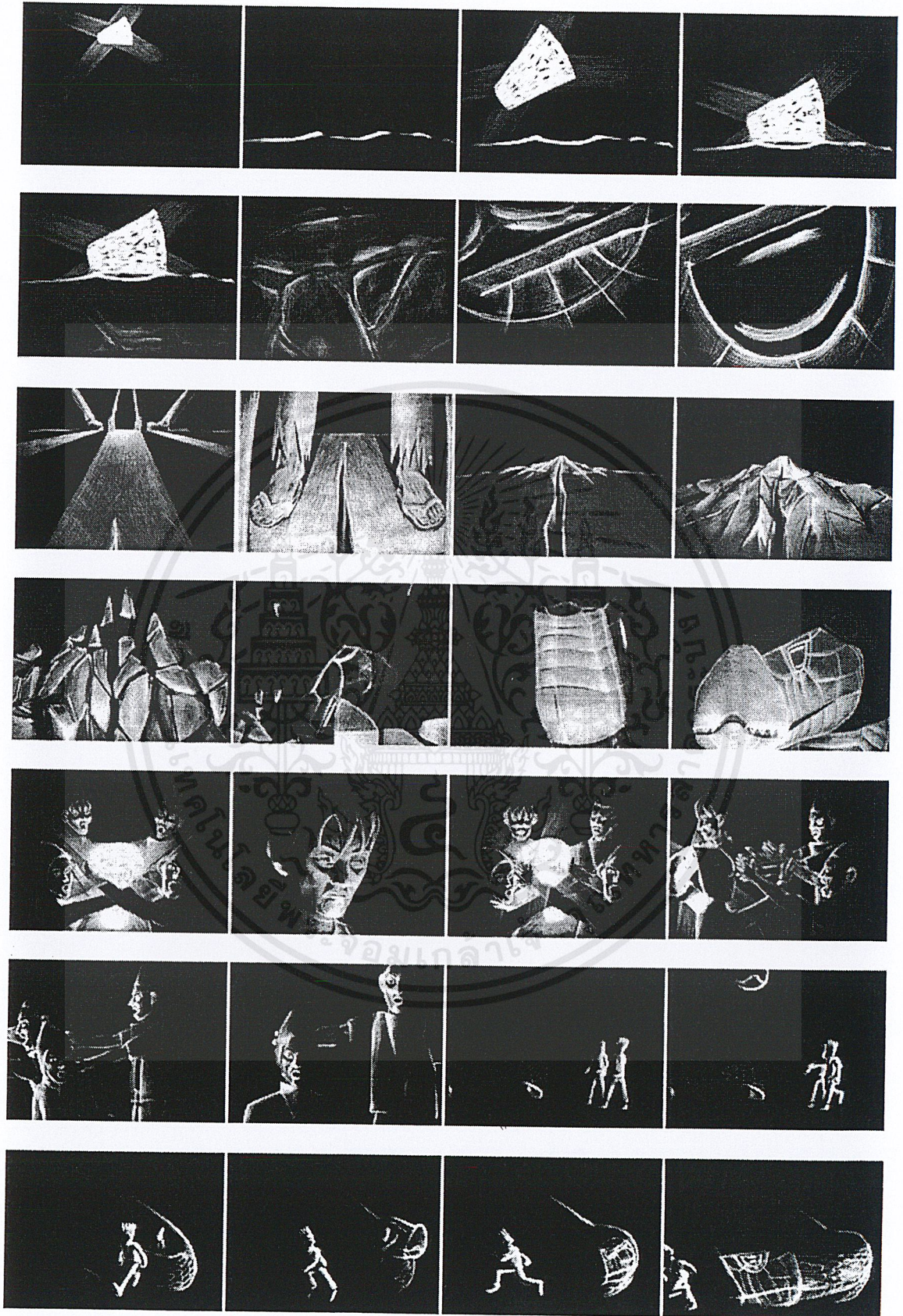
เมื่อตัดต่อภาพและเสียงสมบูรณ์ดีแล้ว ก็ใส่เครดิตต่างๆ เช่นชื่อเรื่องรายชื่อผู้ทำงาน ให้เรียบร้อย แล้ว Render งานให้เสร็จสมบูรณ์ เมื่อเสร็จแล้ว ก็ทำการExport งานใส่เทปในกล่องวีดีโอ หรือจะทำการเขียนลง CD หรือ DVD เป็นงานที่เสร็จสมบูรณ์

ตัวอย่างงานจริง

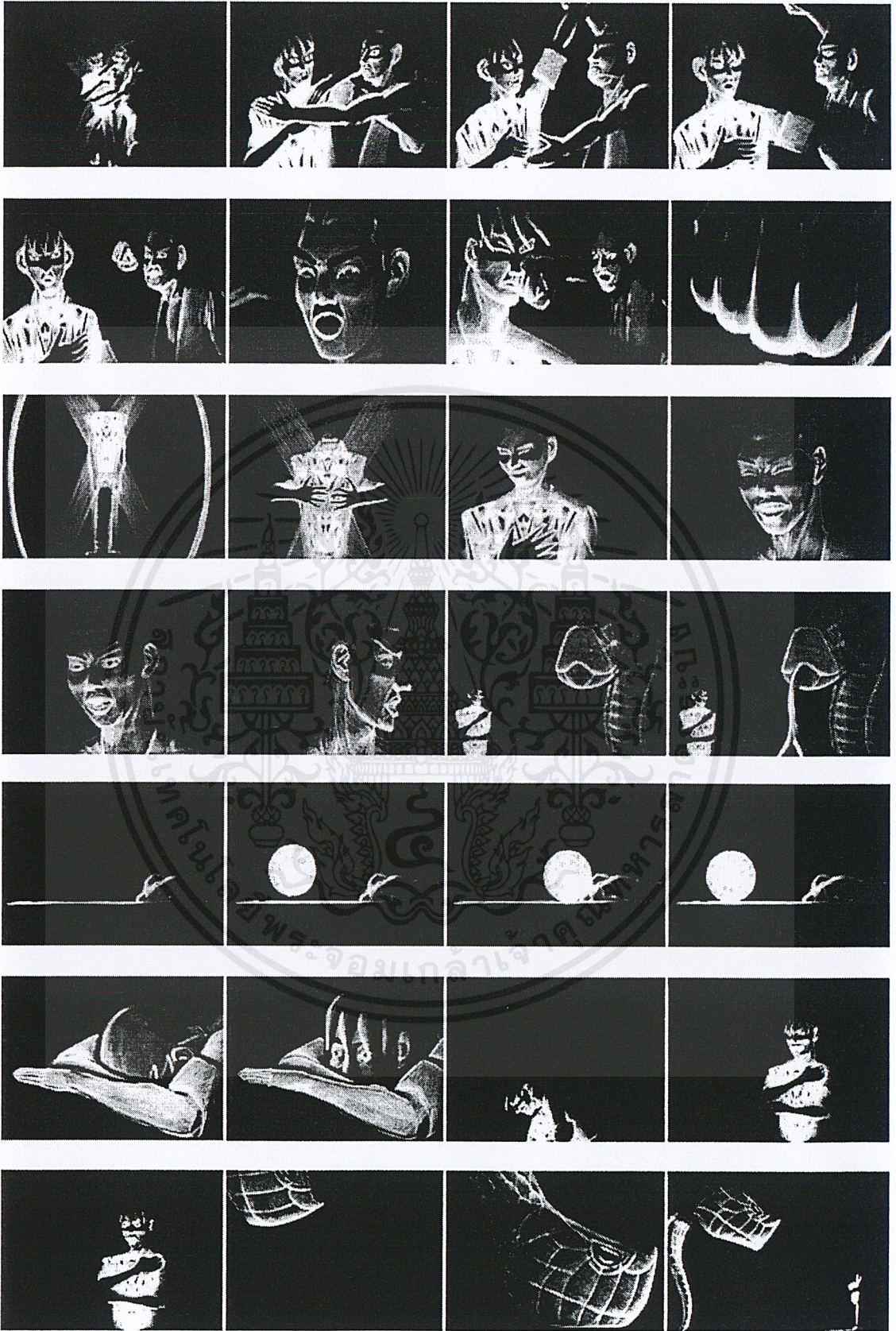


หนุ่มน้อยกับเกาะลึกลับ

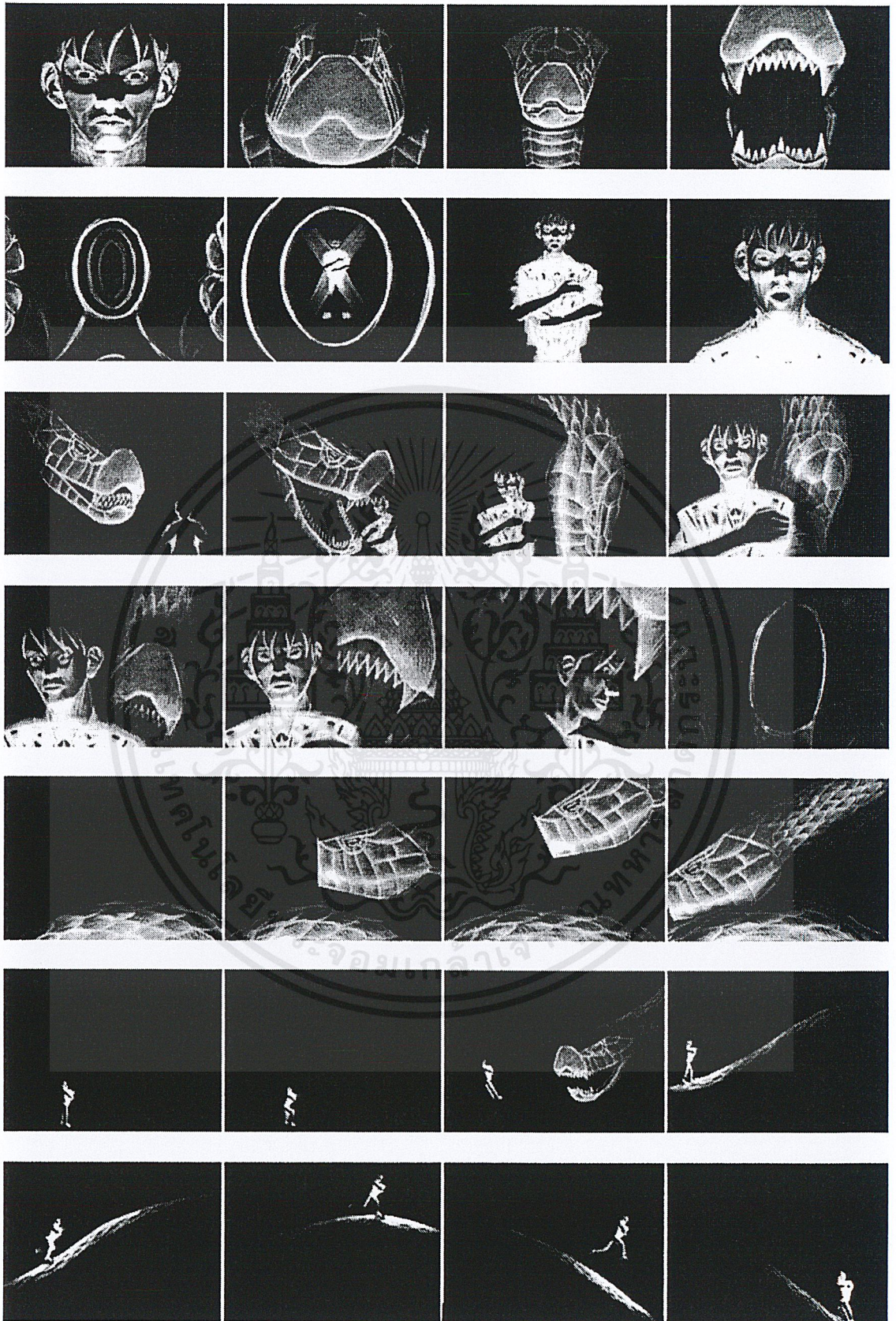
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



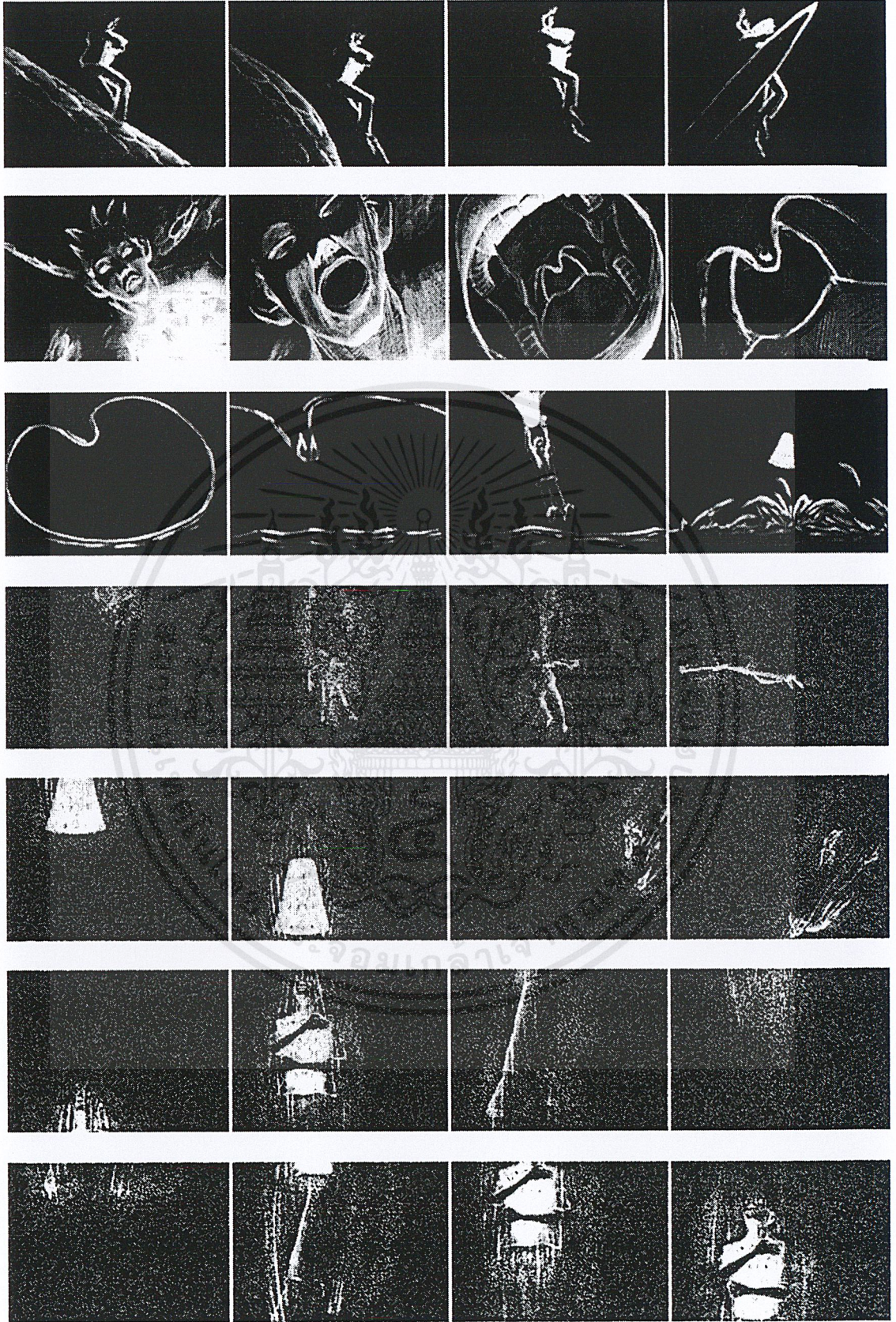
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



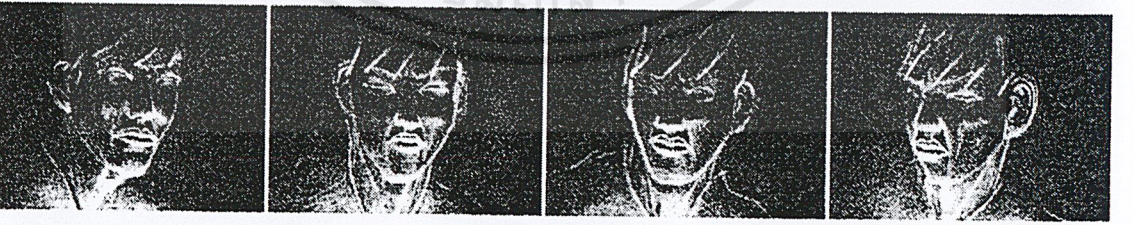
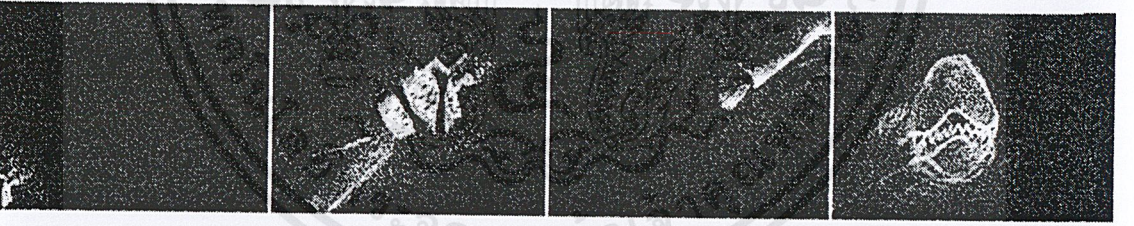
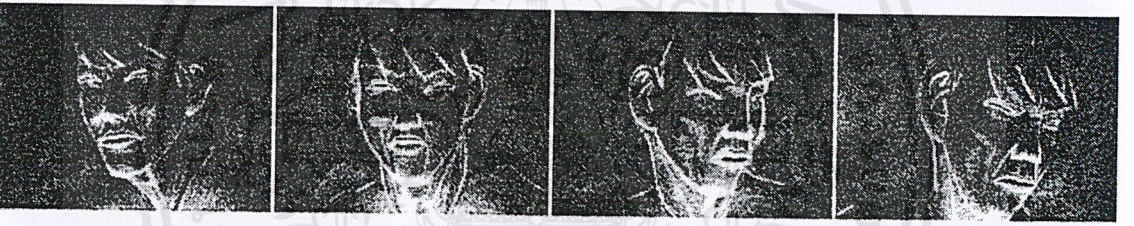
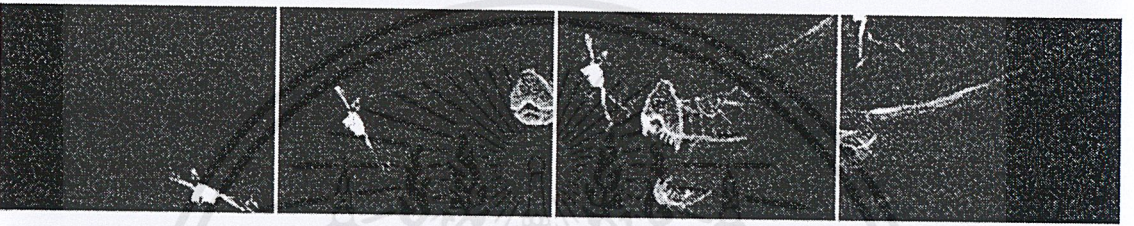
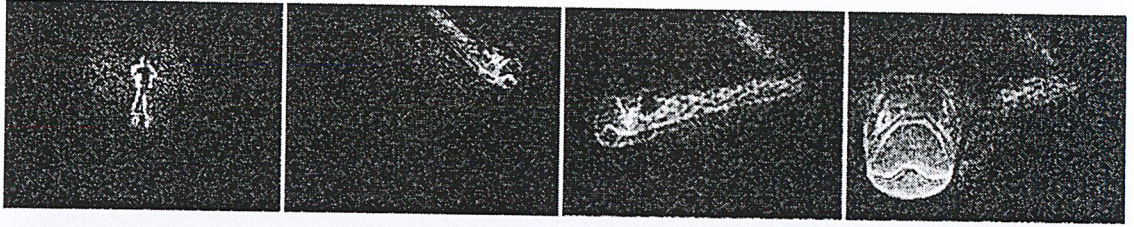
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



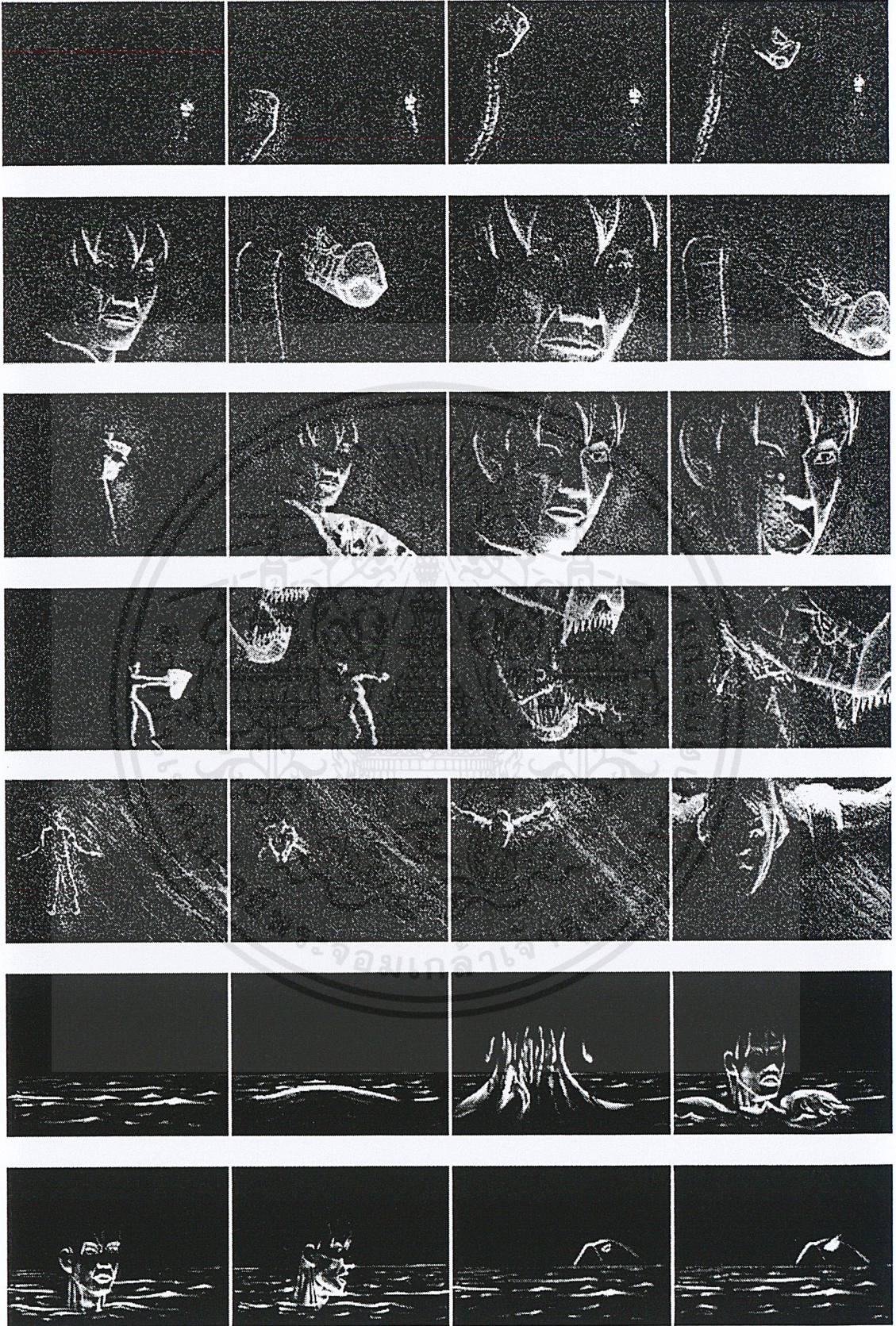
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น จะต้องอาศัยความละเอียดและความอดทนเป็นอย่างมาก เนื่องจากการสร้างภาพนิ่งที่ต้องเคลื่อนไหวติดต่อกัน หากมีภาพใดภาพหนึ่งไม่ต่อเนื่องก็จะมีผลต่อการเคลื่อนไหวของตัวละครนั้นดูไม่เป็นธรรมชาติหรือกระตุก ทำให้เสียอารมณ์ในการดูบางช่วง

ข้อสรุป

ขั้นตอนการเขียนบท

1. การคิดเหตุการณ์ต่างๆเพื่อมาเป็นเนื้อเรื่อง มากเกินไปแต่ไม่เหมาะกับเวลาที่ใช้ในเรื่อง เช่นบางภาพ ในบทเล่ารู้เรื่องโดยใช้เวลาเพียง 1-2 วินาที แต่เมื่อมาตัดต่อแล้ว ไม่สามารถสื่อความหมายได้ตามที่ต้องการ
2. การไม่เข้าใจในเรื่องที่ทำอยู่ จึงทำให้คิดเรื่องไปเรื่อย ไม่ไปทางเดียวกัน
3. การยัดฉากเพื่อต้องการเล่าเรื่องให้ครบ แต่มีมากเกินไปจนเล่าไม่รู้เรื่องในบางซีด

ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ

1. ในการวาดลงบนกระดาษ ควรจะไตร่ตรองเป็นดีแล้ว ก่อนที่จะลงมือวาดลงบนกระดาษ ควรมีการศึกษาการเคลื่อนไหวให้ดี โดยการหาภาพวีดิโอตัวอย่างการเคลื่อนไหว แสงเงา มาศึกษา
2. การ Key action เป็นสิ่งที่สำคัญ ถ้าเรา Key ไม่ดี จะทำให้งานดูไม่เป็นธรรมชาติ จะเหมือนจริงก็ไม่ จะเป็นการตื้นก็ไม่เป็น จึงควรให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก และถ้าหากทำการ Key action ที่ผ่านกระบวนการคิดที่ถูกต้องแล้ว งานก็จะออกมาดีและไม่ต้องลองผิดลองถูกในการทำ

3. การกำหนดจังหวะในบางช่วงอาจจะช้าหรือเร็วไปเนื่องจาก การกำหนด Key action แบบคร่าวๆ ทำให้เกิดปัญหาในการชอยภาพ (In between shot) เพราะแบบการชอยภาพเท่ากันหมด ทำให้จังหวะออกมาเท่ากันทั้งเรื่อง เกิดความน่าเบื่อ และในบางครั้งต้องตัดออก ซึ่งทำให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์
4. ควรจัดเก็บ เขียนเลขกำกับทั้งเลขช็อตและลำดับภาพ และจัดเก็บเรียงลำดับด้วย เพื่อเวลาจะใช้ในการแก้ไข จะได้ไม่สับสน
5. เวลาในการทำงานมีไม่เพียงพอ จึงต้องโยนงานเข้าไปทำในคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนการทำในคอมพิวเตอร์

1. เมื่อสแกนงานเข้าไป เกิดเห็นรอยสกรปรกขึ้นในงานจากการฉูดฉาดหรือลบไม่หมด ทำให้ต้องไปลบออกในคอมพิวเตอร์ ซึ่งเสียเวลามาก
2. การแก้ไขการเคลื่อนไหวที่เท่ากันหมด ทำให้บางจังหวะเกิดการซ้ำเร็วของภาพ ดูไม่เป็นธรรมชาติ
3. การโยนงานเข้ามาแก้ไขในคอมพิวเตอร์ที่มากเกินไป ทำให้เสียเวลามาก และทำให้งานล่าช้ากว่าการทำข้างนอกคอมพิวเตอร์เสียอีก
4. การศึกษาโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ที่ไม่เพียงพอ ทำให้เสียเวลาในการทำงานมาก และงานก็ออกมาไม่ดีในบางช็อต เนื่องจากไม่รู้วิธีทำที่ถูกต้อง

ขั้นตอนในการตัดต่อใส่เพลง

1. การทำเพลงประกอบตั้งแต่ต้น ทำให้ง่ายต่อการนำภาพมาเรียงกัน แต่ปัญหาอยู่ที่ภาพในบางช็อตช้าและเร็วไม่ลงจังหวะเพลง
2. การไม่ลงตัวกันระหว่างความเร็วของภาพและเวลาที่กำหนด ที่กะไว้ในบาร์ชิตกับคอมพิวเตอร์ ทำให้เวลาคลาดเคลื่อน ไปมาก และผลกับช็อตต่อไป จึงต้องทำให้ต้องแก้ไขในการตัดต่อ
3. การแก้เพลงหรือแก้ภาพให้ตรงกับเพลง จะมีปัญหากับช็อตที่ตามมา บางครั้งอาจจะต้องแก้เพลงหรือภาพทั้งเรื่อง
4. บางช็อต เมื่อฉายลงโทรทัศน์ องค์กรประกอบภาพเสีย เพราะบางที่ลืมนำเฟืองถึงฉากที่โดน Crop เข้ามา เมื่อฉายขึ้นจอโทรทัศน์
5. การใส่เสียงประกอบ Sound บางทีอาจจะดังหรือค่อยเกินไป รวมทั้งวางจังหวะไม่ตรง อาจจะทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับเสียงต่อไปที่ไม่ลงกับจังหวะ เช่น เสียงวิ่ง ได้

ข้อเสนอแนะ

การวางแผนการทำงาน เป็นสิ่งที่จำเป็นมาก เพราะที่ผ่านมา ถ้าประสบปัญหาขึ้นมาจุดหนึ่ง ผลกระทบก็จะเกิดขึ้นตามไปเป็นลูกโซ่ จนถึงกระบวนการสุดท้ายนั้นคือการตัดต่อ ซึ่งถ้าแก้ไขไม่ได้ ก็ต้องตัดทิ้งและต้องลงมือทำใหม่ ซึ่งเสียเวลามาก และปัญหาที่เกิดจากการทำงานมีอยู่ทุกชั้นตอนนั้นมีอยู่แล้ว ขึ้นอยู่กับว่าแผนที่เราวางไว้นั้นมาดีและรัดกุมรอบคอบหรือยัง เพราะบางครั้งเราวางแผนมาดีแล้ว แต่ก็ไม่สามารถทำตามแผนที่ตั้งไว้ได้ อาจเกิดจากเวลา ทุน แรงงาน แต่ถ้ามีการวางแผนการทำงานที่ดี ที่ชัดเจน ก็จะผ่านปัญหาเหล่านั้นไปได้ไม่ยาก

แม้คอมพิวเตอร์จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการทำงานให้สะดวกขึ้น แต่ก็ไม่ควรพึ่งคอมพิวเตอร์ให้มากเกินไป ควรจะศึกษาให้ดี ว่าตรงไหนควรจะเขียนหรือตรงไหนควรจะทำในคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ภาพออกมาความเป็นธรรมชาติและเป็นลักษณะเฉพาะ

ในการทำอนิเมชัน เทคนิคเขียนบนกระดาษนี้ จะต้องอาศัยความอดทนเป็นอย่างมาก เพราะการวาดภาพแต่ละภาพออกมา จะกินเวลามาก แต่งานขยับเพียงนิดเดียว จึงต้องอดทนและไม่ควรจะรีบจนเกินไป เพราะงานอาจจะออกมาไม่ดี และอาจจะต้องทำใหม่ เมื่อไม่สามารถแก้ไขได้

บรรณานุกรม

- โกสุม สายใจ , Drawing,; กรุงเทพฯ, โอเดียนสโตร์, 2530
- บุญ ชุษณะ โชติ, นิตานสอนใจ ดอกบัวบานและเบ่งบานด้วยโคลนตม,; กรุงเทพฯ, ม.ป.ท.:ม.ป.พ., 2541
- ตามรอยงู (Snakes), (วิดีโอทัศน์),; กรุงเทพฯ, Discovery channel (ลิขสิทธิ์), ทู บี วัน(ผู้ผลิต), 2544
- ไพบูลย์ จินตกุล, งูพิษในประเทศไทย,; กรุงเทพฯ, สถานเสาวภา สภากาชาดไทย, 2539
- โรบี เองเกลอร์, เวิร์กช็อปภาพยนตร์-วิดีโอการ์ตูน, สนั่น ปัทมะทิน แปล,; สิงคโปร์, ศูนย์วิจัย สื่อสารมวลชนและสารนิเทศแห่งเอเชีย, 2528
- สุมาลี เทพโสพรรณ, วิเคราะห์อัญมณี,; กรุงเทพฯ, สถาบันอัญมณีวิทย (ประเทศไทย), 2539
- อนันต์ ประภาโส , วาดเส้น(ฉบับปรับปรุง),; กรุงเทพฯ, ลีปประภา, 2542
- Tony White, The animator's workbook,; New York, Watson-Guptill, 1986
- Walt Reed, The Figure,; New York, weathervane book, 1987
- www.zoothailand.org/animals/raptiles_th.asp?id=s

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย ชวการ อ่ำสมคิด
เกิด 11 กรกฎาคม 2525
ที่อยู่ 639/10 ม 4 ลาดกระบัง กรุงเทพฯ
การศึกษา ประถม โรงเรียนวัดลาดกระบัง
มัธยม โรงเรียนเทพศิรินทร์ร่วมเกล้า
ปวช. วิทยาลัยช่างศิลป์
อุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม สาขาภาพยนตร์และวีดีโอ

ผลงานการผลิตภาพยนตร์ขนาดสั้น

ภาพยนตร์ขนาดสั้นเรื่อง “ช่วยไม่ได้”, ตำแหน่ง ผู้กำกับ, 2545, (รายวิชาการกำกับภาพยนตร์ 2)
ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “Watch TV”, ตำแหน่ง อนิเมเตอร์, 2546