

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ เรื่อง “เมฆดำ”
DRAW ON PAPER ANIMATION “BLACK CLOUD”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2548

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง “เมฆดำ”

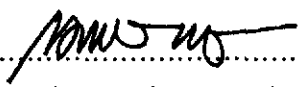
DRAW ON PAPER ANIMATION “BLACK CLOUD”

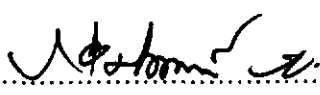


นายจิรัฏฐ์ พนพิเชษฐกุล

Mr.JIRATT PONPICHETKUL

ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  วันที่ 25 พ.ค. 49
(อาจารย์jemphat พัชกรวิชัย)

หัวหน้าภาควิชา.....  วันที่ 25 พ.ค. 49
(อาจารย์วิศศักดิ์ รัตไหม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง “เมฆดำ” Draw on paper animation “Black Cloud”
ชื่อ	นาย จิรัฏฐ์ พนพิเชษฐกุล
สาขา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เขมพัทธ์ พัทธวิษณุ
ปีการศึกษา	2548

บทคัดย่อ

โครงการอนิเมชันนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคผสมระหว่างการวาดบนกระดาษกับคอมพิวเตอร์ 2 มิติ ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกัน

เทคนิคการวาดบนกระดาษเป็นเทคนิคที่มีลักษณะพิเศษตรงที่เป็นการวาดลงบนกระดาษทุกๆ แผ่น ก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของเส้น และสีอยู่ตลอดเวลา สร้างความมีชีวิตชีวาอย่างมาก ในภาพยนตร์อนิเมชันนี้ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนช่วยในการลงสี แต่งภาพ ให้ภาพมีมิติสวยงามมากยิ่งขึ้น รวมถึงการบันทึกลายเส้นและทำเป็นภาพเคลื่อนไหวออกมาแทนกล้องระบบฟิล์มทั่วไป

ประเด็นที่เลือกนำเสนอคือเรื่องเกี่ยวกับความทุกข์ของคนเรา ที่ความทุกข์นี้ถูกแทนค่าเป็นรูปธรรม คือ เมฆดำบนหัวของตัวเอก เมื่อพบเรื่องทุกข์มากเท่าไรเมฆดำก็จะใหญ่ขึ้นเท่านั้นเปรียบกับความทุกข์ที่สะสม และไม่ได้รับการระบายออก เป็นข้อมูลในการพัฒนาบท จนเป็นภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ อาจารย์เข้มพัทธ์ พัทธวิชัย ที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำที่ดีแก่ข้าพเจ้า รวมถึง คณะกรรมการทุกท่าน

ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยเป็นกำลังใจและสนับสนุนตลอดมา

ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ และทุกๆ คนที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ปรึกษา กำลังใจ จน ในที่สุดงานชิ้นนี้สำเร็จมาด้วยดี



จิรัฏฐ์ พนพิเชษฐกุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1	
บทนำ	
ความเป็นมาของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ในการศึกษา	1
ขอบเขตของโครงการ	2
ลักษณะของโครงการ	2
แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
แหล่งข้อมูล	2
บทที่ 2	
วิเคราะห์ข้อมูล	
การทำภาพเคลื่อนไหว	4
ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ	4
ลักษณะที่สำคัญของเทคนิคการเขียนบนกระดาษ	5
การฆ่าตัวตาย	7
ข้อมูลสำหรับบออกแบบตัวละคร	20
บทที่ 3	
ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์	
แนวความคิดและความเป็นมา	25
การนำเสนอความคิด	25
โครงเรื่อง	27
บทภาพยนตร์	28
Storyboard	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

การออกแบบตัวละคร	48
แนวความคิดในการสร้างสรรค์ตัวการ์ตูน	48
การออกแบบตัวละครเอกครั้งที่ 1	51
การออกแบบตัวละครเอกครั้งที่ 2	52
การออกแบบตัวละครเอกครั้งที่ 3	53
ตัวละครเอกที่นำไปใช้จริง	54
ตัวละครเจ้านาย	55
การออกแบบฉากห้องนอนแบบที่ 1	56
การออกแบบฉากห้องนอนแบบที่ 2	57
การออกแบบฉากห้องนอนแบบที่ 3	58
ฉากอื่นๆ	59
ภาพร่างลักษณะเมฆดำแบบต่างๆ	61
การ Key Action	62
ตัวอย่างการทำ Key Action และชอยภาพ (In Between)	67
ตัวอย่างการทำ Dope Sheet	70
บทที่ 5	
ขั้นตอนการถ่ายทำ	
อุปกรณ์การวาดบนกระดาษ	74
ขั้นตอนการวาดบนกระดาษ	74
บทที่ 6	
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ	
ตัวอย่างลำดับการตกตงภาพด้วยคอมพิวเตอร์	78
อุปกรณ์ที่ใช้	84
บทที่ 7	
บทสรุปและข้อเสนอแนะ	86
สรุปงบประมาณ	90
บรรณานุกรม	91
ประวัติผู้เขียน	92

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ

“ความทุกข์” เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องประสบพบเจอ ไม่มีผู้ใดสามารถที่จะหนีมันพ้น ในแต่ละวันคนเราต้องพบเจอความทุกข์มากมาย หลากหลาย จะหนักหรือเบา แตกต่างกันไป สุดแล้วแต่ว่าใครจะสามารถจัดการกับความทุกข์ของตนเองอย่างไร บางคนปลดปล่อยระบายมันออกมา บางคนเก็บงำมันเอาไว้ในใจ การที่เราก็คงกอดความทุกข์เอาไว้ในใจมันไม่ใช่สิ่งที่ดีนัก เพราะมันอาจจะทำให้เจ้าตัวเองจมลงสู่ห้วงแห่งความทุกข์ระทม จนสามารถนำพาไปสู่จุดจบที่เลวร้าย ทุกปัญหาย่อมมีทางออก トラบเท่าที่ชีวิตยังมีความหวัง สักวันต้องหาทางออกได้

ดังนั้นเทคนิคที่เหมาะสมกับเรื่องนี้จึงเป็นเทคนิค Draw on paper หรือเขียนบนกระดาษ เพราะการเขียนบนกระดาษมีลายเส้นที่เป็นอิสระ สามารถเน้นให้เกิดอารมณ์ ที่แตกต่างกันออกไป และในปัจจุบันคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการผลิตอนิเมชันมากขึ้น สามารถรองรับการสร้างสรรค์ที่ไม่สิ้นสุด ช่วยลดต้นทุนและเวลาไปได้มาก จึงเลือกเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติมาช่วยในกระบวนการวาด

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษากระบวนการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับเทคนิค
2. ศึกษาเทคนิคของการทำอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 2 มิติ
3. เพื่อผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน มีเนื้อหาเกี่ยวกับความทุกข์

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ ความยาวประมาณ 3 นาที นำมาลงสีในคอมพิวเตอร์

ลักษณะของโครงการ

ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคนิค Draw on paper หรือวาดบนกระดาษ แล้วนำมาตกแต่งลงในคอมพิวเตอร์ ไม่มีบทพูด เน้นความเรียบง่ายของโครงเรื่อง

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาถึงข้อมูล วิเคราะห์โครงเรื่องเพื่อใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์
2. ศึกษาคุณสมบัติของเทคนิคอนิเมชันคอมพิวเตอร์
3. พัฒนารายภาพยนตร์จนนำมาเขียน Storyboard
4. ออกแบบ ฉาก ตัวละคร และกำกับศิลป์
5. การถ่ายทำ
6. ขั้นตอนหลังการผลิต ได้แก่ ตัดต่อภาพและเสียง

แหล่งข้อมูล

1. หนังสือ THE ANIMATION BOOK
2. นายนิยม คงช่วย “สงคราม” “ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต” สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
3. นายศุภนันท์ สังข์อ่อง “ปลาใหญ่” “ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต” สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
4. จักรกฤษณ์ นิลทะสิน “ประเภทของการ์ตูน” โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์ กราฟฟิค จำกัด, บริษัทสำนักพิมพ์วาดศิลป์ จำกัด, 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “Fantasia 2000”
6. ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “The World’s Greatest Animation”
7. www.atomfilms.com
8. www.egrafix.co.il
9. www.irmaox.com/main.html
10. kanchanapisek.or.th



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วิเคราะห์ข้อมูล

การทำภาพเคลื่อนไหว

“Animation” ได้มาจากภาษาละติน ว่า “Anima” หมายความว่าวิญญาณหรือลมหายใจ ดังนั้น คำว่า “Animation” จึงกล่าวได้ว่าเป็นการทำให้มีชีวิตหรือการก่อชีวิตให้กับสิ่งที่ไม่มีชีวิต

การทำภาพเคลื่อนไหวเป็นศิลปะของการออกแบบเคลื่อนไหวสร้างความเคลื่อนไหวขึ้นมาโดยใช้วัตถุดิบทางด้านพื้นที่และเวลามาใช้ มิใช่เป็นภาพวาดที่เคลื่อนไหว แต่เป็นความเคลื่อนไหวที่วาดขึ้นมา คือการวาดที่คำนึงถึงเวลา ความรู้สึกของการเคลื่อนไหว ความต่อเนื่องกลมกลืน

การทำภาพเคลื่อนไหว เปรียบเสมือน คนตรีที่มองเห็นภาพ

จอห์น ฮาก์สกล่าวไว้ตอนหนึ่ง

“การทำภาพเคลื่อนไหว ก็คือ การออกแบบภาพความเคลื่อนไหวนั่นเอง มันขึ้นอยู่กับ การผ่านไปของเวลา ในการทำภาพให้เคลื่อนไหว การออกแบบภาพทำให้สูญเสียความเด่นไป ในฐานะที่มีลักษณะคงที่หรือตายตัวในเรื่องเวลาและสถานที่ เพราะฉะนั้นเวลาและสถานที่ จึงเป็นวัตถุดิบที่สำคัญสำหรับผู้ทำภาพให้เคลื่อนไหว”

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษ

คือ การทำให้ภาพมีชีวิตและเกิดความเคลื่อนไหวบนกระดาษ ด้วยการขีด ขีด เขียน หรือแต้มสีลงไป โดยในแต่ละภาพจะมีท่าทาง การเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน แล้วใช้กล้องถ่ายภาพไว้ทีละภาพ

Draw on paper หรือการเขียนบนกระดาษ เป็นอนิเมชัน 2 มิติ (2-Dimensional Technique) ถือเป็นเทคนิคที่ดีเพราะ ได้เห็นพื้นผิวของกระดาษและพื้นผิวของสีต่างกัน เช่น ในการเลือกใช้กระดาษถ้าเลือกใช้กระดาษหยาบ เมื่อระบายสีลงไปจะเห็นลายกระดาษชัดเจน ซึ่งลายกระดาษนั้นจะเข้าไปอยู่ในตัวละครทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อภาพและตัวละคร ส่วนการเลือกใช้สี สีที่ร่างกันทั้งสีน้ำ สีไม้ สีเทียน สีหมึก สีฝุ่น ฯลฯ แต่ละสีจะมีเนื้อสีต่างกัน เช่น สีน้ำ จะมีเนื้อสีอ่อนเบาบาง ก็จะทำให้ตัวละครและภาพดูนุ่มนวล แต่สีเทียนจะมีเนื้อหยาบกระด้าง จะทำให้ตัวละครและภาพดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รุนแรง ซึ่งถ้าเลือกใช้ดีและกระดาศให้เหมาะสม กลมกลืนกับงานแล้ว เทคนิคนี้จะสร้างบุคลิกให้กับตัวละครและก่อให้เกิดผลดีต่องาน

ลักษณะที่สำคัญของเทคนิคการเขียนบนกระดาศ

ภาพยนตร์อนิเมชัน หรือภาพยนตร์การ์ตูน คือ ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันดังกล่าวมีเทคนิคและวิธีการที่แตกต่างจากการถ่ายทำภาพยนตร์ที่อาศัยการแสดงจริง (Life Action Cinema) และต้องอาศัยศิลปะและความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก

หลักการสำคัญของการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาศ ก็คือ การบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง ทั้งนี้เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพมาผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง

คุณสมบัติพิเศษหรือประโยชน์ของภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาศมีอยู่หลากหลายประการ คือ

1. สามารถอธิบายเรื่องที่มีความสลับซับซ้อนและเข้าใจยากได้ง่ายขึ้น เช่น การอธิบายถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติ ซึ่งมองเห็นได้ยาก การอธิบายถึงการทำงานภายในเครื่องจักรกลต่างๆ การระเบิด การเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติ สิ่งเหล่านี้สามารถใช้ภาพยนตร์อนิเมชันอธิบายได้ไม่ยาก
2. สามารถใช้เครื่องหมายต่างๆ เพื่อช่วยสื่อความหมายให้กระจ่างขึ้น เช่น ใช้ลูกศรแสดงการไหลเวียนของโลหิตในร่างกาย สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมชันซึ่งเราสามารถใส่เข้าไปเพื่อให้ได้รับความหมายตามต้องการ และยังสามารถเน้นเฉพาะส่วนของภาพหรือจุดใดจุดหนึ่งของการแสดงให้เห็นเด่นชัดได้ง่ายขึ้น ซึ่งสามารถอธิบายได้ดีกว่าคำพูดที่ยืดยาวและภาพยนตร์ที่อาศัยการแสดงจริง ก็ไม่สามารถทำได้ดีเท่า
3. สามารถใช้เสียงเพื่อเน้นบทบาทได้อย่างอิสระ และไม่จำกัดอยู่ในกรอบของความสมจริงเท่านั้น นอกจากเสียงพากย์หรือบรรยายแล้ว อาจใช้เสียงเลียนแบบธรรมชาติ เสียงดนตรีประกอบด้วย เสียง Sound Effect โดยให้สัมพันธ์กับจังหวะการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์นั้น

4. ไม่เพียงแต่สามารถแสดงให้เห็นการทำงานของสิ่งต่างๆที่มีตัวตนอยู่จริงเป็นรูปธรรมเท่านั้น ความคิด ความรู้สึกต่างๆ ที่เป็นนามธรรมก็แสดงออกโดยทางภาพยนตร์อนิเมชัน ได้อย่างง่ายดาย เช่น เครื่องหมายนาซี แสดงความเป็นเผด็จการ เป็นต้น
5. สามารถแสดงให้เห็นสิ่งต่างๆที่ต้องการเน้นให้ดูเด่นชัดขึ้นได้ง่าย โดยตัดส่วนประกอบอื่นๆที่ไม่สำคัญออกไปได้ง่าย เช่น การทำ Background ให้ Out Focus เพื่อดึงความสนใจไปที่ตัวละครเท่านั้นโดยไม่ต้องสนใจว่าสิ่งรอบข้างจะเป็นอย่างไร หรือการปล่อย Background ให้ขาวเพื่อไม่ให้สิ่งรอบข้างมาดึงความสนใจไปจากตัวละครได้

จะเห็นได้ว่าในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน นั้นสามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต เพราะผู้ดูจะไม่รู้สึกขัดใจที่จะดูเรื่องราวที่เพี้ยนจากภาพยนตร์อนิเมชัน สิ่งนี้เป็นข้อได้เปรียบของภาพยนตร์อนิเมชันที่แตกต่างจากภาพยนตร์ที่อาศัยการแสดงจริง เพราะภาพยนตร์ที่อาศัยการแสดงจริงนั้นจะต้องทำให้ดูสมจริงอยู่เสมอ มิฉะนั้นจะทำให้ผู้ดูไม่สามารถจินตนาการหรือคล้อยตามได้

จากที่กล่าวมาทั้งหมดพอจะสรุปได้ว่าภาพยนตร์อนิเมชันมีคุณสมบัติพิเศษที่เป็นประโยชน์ในการสื่อความหมายดังนี้

1. ใช้พรรณนาหรือบรรยายกระบวนการบางอย่างที่ไม่สามารถจะแสดงให้เห็น หรืออธิบายให้เข้าใจได้โดยภาพยนตร์ที่อาศัยการแสดงจริง
2. ใช้อธิบาย เรื่องราวหรือกระบวนการที่ยุ่ยากซับซ้อนให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น
3. ใช้แสดงหรืออธิบายความคิดที่เป็นนามธรรมให้ปรากฏเป็นรูปธรรม
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนที่สำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้น
5. สามารถใช้สัญลักษณ์ต่างๆมาใช้สื่อความหมายได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การฆ่าตัวตาย

สถิติ

ในปี 2543 คนไทยเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย 5200 คน หรือเฉลี่ยวันละ 14 คน ส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่นสาว และพบว่ามีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะเพศชาย ในขณะที่เพศหญิงค่อนข้างคงที่ เมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆจะอยู่ในระดับปานกลางคือ 8 คนจากประชากรหนึ่งแสนคน (ญี่ปุ่น 19 คน/แสน สิงคโปร์ 11 คน/แสน) ทำให้สูญเสียทรัพยากรบุคคล เกิดความสูญเสียทางเศรษฐกิจ และความเสียหายของผู้ใกล้ชิดอย่างประเมินมิได้

การฆ่าตัวตายเป็นดัชนีบ่งบอกคุณภาพชีวิตของประชากรในสังคมอย่างหนึ่ง สังคมที่มีการฆ่าตัวตายเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆย่อมชี้ชัดว่า สังคมนั้นน่าจะมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เป็นปัญหา

ปัจจัย

ความมั่นคงของจิตใจหรือวุฒิภาวะทางอารมณ์เป็นปัจจัยสำคัญ คนที่ปรับตัวกับปัญหาได้ไม่ค่อยดี อ่อนไหวง่าย เก็บตัว ไม่ค่อยปรึกษาผู้อื่น มักจะไม่เห็นทางออกเมื่อพบกับปัญหากดดัน ทำให้ตกอยู่ในสภาวะ "ไม่มีทางออก" ซึ่งนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ การดื่มเหล้าก็ทำให้ตัดสินใจโดยไม่ทันยั้งคิดง่ายขึ้น

โรคทางจิตเวชก็เป็นสาเหตุสำคัญ ที่พบบ่อยที่สุดคือโรคซึมเศร้า คนที่เป็นจะหม่นหมอง เบื่อหน่ายท้อแท้ รู้สึกตนเองไม่มีค่า มองสิ่งต่างๆในแง่ลบไปหมด การเลียนแบบก็มีส่วน คนที่มีปัญหาชีวิตมาเจอสิ่งกระตุ้นจากข่าวการฆ่าตัวตายบ่อยๆก็อดคิดไม่ได้ หากคิดจะทำอยู่แล้วก็อาจเลือกวิธีตามที่เพิ่งรับรู้มา

สัญญาณเตือน

คนที่จะฆ่าตัวตายเป็นมักให้สัญญาณเตือนว่าเขาต้องการความช่วยเหลือ เช่น เริ่มแยกตัวจากเพื่อนฝูงหรือคนในครอบครัว ซึมเศร้า ไม่ค่อยสนใจสิ่งแวดล้อม คิดหรือจินตนาการเกี่ยวกับการฆ่าตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตายบ่อยๆ พุด เขียน หรือเอ่ยถึงการตาย บริจาคของของตนให้ผู้อื่น สนใจเรื่องการทำพินัยกรรม หรือประกันชีวิต เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม คนที่แสดงสัญญาณนั้นอาจจะไม่ได้คิดฆ่าตัวตายทุกคน ตรงกันข้ามบางคนก็ไม่แสดงสัญญาณเหล่านี้ออกมาเลยก็มี การฆ่าตัวตายจึงเป็นเรื่องที่ซับซ้อน

การช่วยเหลือป้องกัน

การอบรมเลี้ยงดูคนให้มีพัฒนาการทางจิตใจที่มั่นคงและมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ (EQ) สมวัย จะเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันทานการฆ่าตัวตายได้ แต่เป็นเรื่องที่ต้องทำต่อเนื่องระยะยาวมาตั้งแต่วัยเด็ก

สำหรับคนที่ทุกข์ใจ เขามักไม่มีโอกาสได้พูดระบาย มีแต่คนคอยจะสอน คอยเตือน คอยห้าม หรือซ้ำเติม แต่ไม่มีคนคอยฟัง เราจึงช่วยกันได้โดยการให้ความใส่ใจ สนใจห่วงใยดูแลกัน ก่อนที่ปัญหาจะบานปลายจนเป็นเรื่องใหญ่แล้วถึงคิดแก้ไข

การสนทนาควรทำในที่ที่ค่อนข้างเป็นส่วนตัว และสนใจความสะดวกสบายของเขาขณะสนทนา ให้ความลับกับเขา เนื่องจากเขามีความรู้สึกเหงาและ โดดเดี่ยวเดียวดายมากกว่าปกติ

ท่าทีในการคุยเป็นสิ่งสำคัญ ควรฟังด้วยท่าทีพร้อมที่จะรับในสิ่งที่เขาเล่า ไม่ว่าจะเรื่องจะเป็นอย่างไร อย่าด่วนตัดสินว่าเขาไม่น่าทำอย่างนี้ หรือน่าจะทำอย่างนั้น ขอให้ฟังด้วยความเอื้อเฟื้อและไม่วิตกกังวล แสดงความสนใจความรู้สึกของเขา เขาจะสบายใจขึ้นจากการรับรู้ได้ว่าเราใส่ใจเขา

ความทุกข์ใจที่อัดอั้นก็เหมือนน้ำในกาที่กำลังเดือด ถ้ามีการระบายออก จิตใจเขาพอสงบลงบ้าง ความคิดก็จะไม่คับแคบเห็นแต่ทางตันเหมือนเดิม แล้วจึงมาคุยกันว่าปัญหาอยู่ตรงไหน มีทางออกอื่นใหม่ ค่อยๆหาทางกันไป

บทสัมภาษณ์เกี่ยวกับการฆ่าตัวตาย

สัมภาษณ์เตือน...ฆ่าตัวตาย

จากรายการ U-Life ออกอากาศที่ช่อง UBC 7

เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2546 เวลา 21.00 น.

ดำเนินรายการ โดย นายแพทย์ทวีศิลป์ วิษณุโยธินจิตแพทย์ประจำโรงพยาบาลสมเด็จพระยา
วิทยากรรับเชิญ

นายแพทย์อภิชัย มงคล ร่องอธิปติกรมสุขภาพจิต

ศาสตราจารย์นายแพทย์อุคมศิลป์ ศรีแสงนาม จิตแพทย์ ผู้ก่อตั้งและนายกสมาคมสมาชิกรัตน



พิธีกร ข่าวกการฆ่าตัวตายที่เกิดขึ้นในช่วงนี้ อาจารย์มีความคิดเห็น
อย่างไรกับสิ่งที่เกิด ณ ปัจจุบันตรงนี้ครับ

ศ.นพ.อุคมศิลป์ ข่าวแรกที่สุดคือ ข่าวเมื่อเช้านี้ ที่ท่านผู้ช่วย
ผู้อำนวยการเขตคันนายาว ใช้ปืนยิงลูกสองคน ชาย 10 ขวบ หญิง 8

ขวบ ยิงภรรยาและตัวเองตายด้วย แต่ โชคยังดีที่ภรรยา ยังไม่ตาย นี่ถือว่าเป็นความรุนแรงมาก เพราะ
ไม่ใช่การฆ่าตัวตายธรรมดา แต่เป็นการฆ่ากครัว นอกจากตัวเองคิดว่าชีวิตไม่น่าอยู่แล้วยังคิดว่าถูก
เมียก็ไม่ควรอยู่ด้วย เพราะว่าชีวิตมีแต่ความทุกข์ เพราะฉะนั้นเลยพาไปหมดทั้งครอบครัว ซึ่งก็
เกิดขึ้นบ่อยพอสมควร คงจะจำกันได้ว่าเมื่อไม่นานมานี้ประมาณปีเศษๆ แถวฝั่งธนก็มีนักธุรกิจคน
หนึ่ง สมัยที่เศรษฐกิจแย่มากเลยจัดการมอมยาทั้งครอบครัว เหตุการณ์นี้ก็เป็นเรื่องที่สะเทือนขวัญ
สะเทือนใจมากครับ หรืออย่างกรณีที่หนุ่มสาวผูกข้อมือแล้วเอาหินถ่วง โดดสะพานพระราม7 อันนี้
ก็ความรักเป็นพิษ

พิธีกร นั่นเป็นวิธีการเลียนแบบสะพานรักสารสินหรือเปล่าครับ

ศ.นพ.อุคมศิลป์ การฆ่าตัวตายโดยวิธีการเลียนแบบ เป็นเรื่องที่ทางวิชาการเรารู้มานานแล้วครับ อีก
รายคือที่เกาหลี เหตุเกิดเมื่อสัปดาห์ที่แล้วนี้เอง ที่ผู้ป่วยโรคจิตคนหนึ่งอยากฆ่าตัวตาย แต่ไม่อยาก
ตายคนเดียว เอาคนอื่นไปด้วยตั้ง 126 ศพ หายไปอีก 300 กว่าคน ตรงนี้จะเห็น ได้ชัดเจนว่า เรื่อง
สุขภาพจิตเป็นเรื่องที่สำคัญขนาดไหน คนที่ป่วยทางกายอาจจะเดือดร้อนคนเดียว หรือญาติมิตร
เดือดร้อนด้วย แต่คงไม่ทำให้เกิด โศกนาฏกรรมขนาดใหญ่อ่างนี้ ขอให้สังเกตว่าเรื่องที่ใหญ่ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รุนแรงที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมากขึ้น แค่คนเดียวที่สุขภาพจิตไม่ดีก็สามารถทำให้คนตายได้มากมายขนาดนี้ เพราะฉะนั้นแน่นอน เรื่องอย่างนี้ถ้าได้ยินได้ฟังเป็นเรื่องที่สะท้อนใจมาก ท่านผู้ชมที่บ้าน อาจจะสงสัยว่า มนุษย์และสัตว์ทั้งหลาย โดยธรรมชาติและสัญชาตญาณล้วนแล้วแต่รักตัวหวงชีวิตทั้งสิ้น มีแต่คนไม่อยากจะตาย ทำไมจึงมีคนบางคนถึงไม่อยากจะอยู่ และถึงขนาดก่อเหตุรุนแรงขนาดนี้ ขอให้สังเกตว่าแทบทุกรายได้มีการคล้อยปากบอกเหตุลวงหน้า ให้คนข้างเคียง ได้รู้ได้ทราบ คล้ายๆ บอกไปเตือน แต่คนข้างเคียงไม่สนใจ หรือไม่ใส่ใจ เพราะนึกว่าไม่สำคัญ เพราะฉะนั้นจึงเป็นที่มาของโศกนาฏกรรมอย่างนี้ รวมทั้งข่าวเมื่อเช้านี้ที่ท่านผู้ช่วยผู้อำนวยการเขต ความจริงท่านมีความเจ็บป่วยทางกาย ขณะเดียวกันมีความเจ็บป่วยทางใจด้วย แพทย์ที่ดูแลเคยเตือนเพื่อนร่วมงาน ใกล้เคียงด้วยซ้ำว่า ช่วยดูแลให้ใกล้ชิดหน่อยนะ เพราะอาจจะคิดสั้น เพราะฉะนั้นคนข้างเคียงเวลานี้ ผมอยากจะคิดว่า คนเรามีความทุกข์แยะ ทุกข์ทั้งจากภัยเศรษฐกิจ ทุกข์ทั้งจากสิ่งแวดล้อม ทุกข์ทั้งจากการครองชีวิต ซึ่งมีปัญหาสารพัดอย่าง ถ้าเราจะสนใจดูแลกันสักนิดหนึ่ง ว่าคนข้างเคียงที่เรารัก และรักเรา ไม่ว่าจะเป็นคนในครอบครัว หรือคนในที่ทำงาน ถ้าเราสนใจใยดีกัน เอื้ออาทรกัน มากกว่านี้อีกสักหน่อย สังเกตสักนิดว่าคนที่เราใกล้ชิดนั้น ทำงานด้วยกัน อยู่บ้านเดียวกัน ถ้ามีอะไร ผิดปกติไป เช่น กิริยาท่าทาง ซึมเศร้า เหงื่อหน้า หรือมีลางบอกเหตุเช่น พุดเปรยๆว่าไม่น่าอยู่ อยากจะไป

พิธีกร ภาพรวม ณ ตอนนี้อย่างไรครับ น่าตกใจน่ากลัวแค่ไหนครับ เกี่ยวกับเรื่องพวกนี้

ศ.นพ.อุดมศิลป์ ผู้ที่ฆ่าตัวตายมีหลายสาเหตุครับ แต่สาเหตุส่วนใหญ่จะเกี่ยวพันกับโรคอารมณ์ ซึมเศร้าครับ โรคอารมณ์ซึมเศร้ามีอยู่เยอะครับ และคนก็ไม่ทราบ ถึงแม้ว่าเราพยายามจะเรียนให้ สาธารณชนทราบ สาธารณชนก็ยังคิดว่าเรื่องมันยังไม่ใกล้ตัว ความจริงก็มีเยอะครับ แต่ไม่ได้ลง ท้ายด้วยการฆ่าตัวตายเสมอไปครับ แต่สองสามรายนี้เป็น การแสดงออกให้เห็นถึงจุดสุดท้ายของการป่วยทางจิต ไม่ว่าจะเป็น โรคซึมเศร้าหรือโรคจิตนั้นอาจจะเกิดปัญหาร้ายแรงได้ครับ

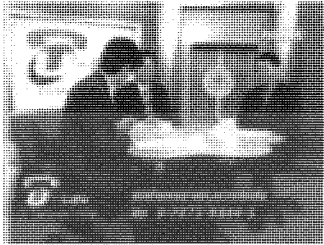
พิธีกร ตัวเลขเพิ่มขึ้นหรือลดลงหรือเท่าเดิมครับ เราต้องทำอะไรกับตรงนี้บ้างครับ

ศ.นพ.อุดมศิลป์ ในสถิติของประเทศไทยดูเหมือนว่าจะต่ำกว่าต่างประเทศหลายประเทศครับ อาจจะ เป็นเพราะว่ากระบวนการเก็บข้อมูลของเรานั้นแตกต่างออกไป ในประเทศไทยถึงแม้ทางวิชาการจะ ถือว่าไม่ต่ำ แต่ก็เห็นการเปลี่ยนแปลงที่สูงขึ้นมากหลังจากวิกฤติเศรษฐกิจในปี 40 เมื่อมาถึงปี 42 จะ มีการฆ่าตัวตายสูงสุดในประวัติศาสตร์ประเทศไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิธีกร เยอะที่สุดเท่าไรครับ

นพ.อภิชัย ขึ้นไปที่เก้าจุดหกต่อแสนคนครับ



พิธีกร ประเทศที่มีการฆ่าตัวตายเยอะที่สุดคือเท่าไรครับ

นพ.อภิชัย สังการิสูงที่สุดครับ

ศ.นพ.อุดมศิลป์ ประมาณสี่สิบกว่าถึงสามสิบกว่าก็มีครับ แต่วิธีการเก็บข้อมูลของเราอาจจะแตกต่างกับเขา อาจจะต่ำกว่าความเป็นจริงมาก เคยมีการศึกษาที่มีคุณภาพมาก ในปีเดียวกันเมื่อเทียบกับสถิติที่เราเก็บมาตลอดจะแตกต่างกันเยอะ สถิติที่เราใช้พูดถึงนี้เป็นสัญญาณชี้ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงเฉยๆ ไม่ใช่สถิติที่แท้จริง เพราะว่าถ้าสำรวจในพื้นที่ในชุมชน ในชนบทแล้วอัตราจะสูงกว่ารายงานมากครับ

พิธีกร อาจจะเป็นไปได้ว่าเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย แต่ไม่ได้ไปแจ้งไว้ ข้อมูลนี้เลยไม่ได้มาใช้ใหม่ครับ

ศ.นพ.อุดมศิลป์ หรืออาจจะเป็นเพราะว่าเรื่องฆ่าตัวตายเป็นเรื่องอับอาย เพราะฉะนั้นเวลาชันสูตรศพก็อาจจะเห็นออกเห็นใจกันใส่ว่าหัวใจวายบ้าง จมน้ำตายบ้าง เพราะฉะนั้นจึงต่ำกว่าความเป็นจริงหลายเท่า ทั้งๆที่เป็นเรื่องที่ควรคิดถึงครับ สถิติฆ่าตัวตายในเมืองไทยตั้งแต่ปี 86-95 ขึ้นตลอดครับ ปัจจุบันอย่างที่ท่านรองอธิบดีบอกไว้อยู่ที่ประมาณเก้าเศษๆ ถ้าเทียบกันทั้งโลกประเทศสังการิเขาสูงสุดแทบจะตลอดกาลครับ ประมาณสามสิบแปดจุดหกต่อประชากรแสนคนต่อปี ศรีลังกามาเป็นอันดับที่สองประมาณสามสิบห้าจุดแปด ศรีลังกามีปัญหาเรื่องฆ่าตัวตายรุนแรงมากครับ ประเทศไทยถ้าเทียบตามลำดับขององค์การอนามัยโลกในเรื่องการฆ่าตัวตาย เราอยู่ในอันดับที่สี่สิบหกครับ สถิติการฆ่าตัวตายท่านรองได้บอกไว้ว่า ตัวเลขทางการคือเก้ากว่าๆต่อประชากรแสนคน แต่เราคิดว่ามันต่ำกว่าความเป็นจริงอย่างน้อยสองหรือสามเท่าเป็นอย่างน้อย สมมุติว่าเป็นสองเท่าก็ตกสิบแปดคนต่อแสนต่อปี ปีหนึ่งจะมีคนไทยฆ่าตัวตายอย่างน้อยที่สุดมากกว่าหนึ่งหมื่นคน เดือนหนึ่งก็ประมาณพันคน อาทิตย์หนึ่งก็ประมาณสองร้อยกว่า วันหนึ่งก็ประมาณสามสิบกว่าคน ชั่วโมงละคนครึ่ง เพราะฉะนั้นรายการนี้จบไปชั่วโมงหนึ่ง จะมีคนไทยฆ่าตัวตายสำเร็จไปแล้วคนครึ่ง อันนี้ยังไม่นับคนที่พยายามฆ่าตัวตายแล้วไม่ตายนะครับ จะเห็นว่าเป็นปัญหาที่รุนแรงมากครับ ที่ร้ายกว่านั้นคืออย่างนี้ครับ เมื่อก่อนเราเข้าใจว่า คนฆ่าตัวตายนั่นมักจะเป็นผู้สูงอายุ ในระยะสิบปีหลังทั่วโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รวมทั้งประเทศไทยด้วยมีข้อมูลที่น่ากลัวมากคือ คนกลุ่มอายุ 15-24 ปี คือวัยรุ่นและหนุ่มสาวนั้น การฆ่าตัวตายเป็นสาเหตุการตายอันดับหนึ่งของคนกลุ่มอายุนี้ทั้งโลกครับ

พีธีกร หมายถึงประเทศไทยด้วยหรือเปล่าครับ

ศ.นพ.อุดมศิลป์ ด้วยครับ กลุ่มอายุ 15-24 ปี คนหนุ่มคนสาวตายจากการฆ่าตัวตายมากที่สุด และสาเหตุตายอันดับสองคือ อุบัติเหตุ ซึ่งน่าจะเข้าใจได้ไม่ยากว่าคนหนุ่มคนสาวนั้นชีวิตมันเสี่ยง ผจญภัยเยอะ เพราะฉะนั้นการตายด้วยอุบัติเหตุน่าจะสูงเป็นอันดับหนึ่ง แต่เวลานี้ฆ่าตัวตายเป็นอันดับหนึ่งครับ



พีธีกร เห็นเขาชิงมอเตอร์ไซค์กัน

ศ.นพ.อุดมศิลป์ นั่นก็ตายเยอะแล้วนะครับ แต่ข้าน้อยกว่าฆ่าตัวตายอีกครับ ทั้งโลกนี่หนึ่งมีคนฆ่าตัวตายประมาณล้านคน เพราะฉะนั้น ถ้าเราพูดถึงหนึ่งนาที่ต่อสองคน เพราะฉะนั้นคนทั่วไป สังคมทั่วไปยังไม่ตระหนักถึงความรุนแรงของปัญหานี้ ที่ร้ายยิ่งกว่านั้นก็คือ ผลตามหลังก็คือ คนใกล้ชิด ครอบครัว ลูกเมีย สามี่ เพื่อร่วมงานจะรู้สึกผิดมากเลยครับ อันนี้เป็นปรากฏการณ์เหมือนกันหมดทั้งโลก รวมทั้งในสังคมไทย ทุกคนจะรู้สึกกว่าตัวเองคงได้ทำอะไรไม่ดี หรือน่าจะทำดีกว่านี้ มิฉะนั้นคนที่เรารักคงไม่ต้องตายไป อันนี้จะเป็นตรรกะที่ติดคนที่อยู่หลัง ไปตลอดชีวิตเลยครับ

พีธีกร นี่คือเหตุอันหนึ่งที่กรมสุขภาพจิตต้องพยายามและทำมาตลอดกับเรื่องของการฆ่าตัวตาย อาจารย์พอจะบอกรายละเอียดที่เราได้ทำในเรื่องการฆ่าตัวตายได้หรือไม่ครับ

นพ.อภิรักษ์ ได้ครับ ในปี 2542 รัฐบาลได้สนับสนุนงบประมาณต่อเนื่องมาสามปีครับ คือมาในรูปแบบของโครงการช่วยเหลือทางสังคม จิตใจผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าและเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตายครับ

พีธีกร รู้ได้อย่างไรครับ

นพ.อภิรักษ์ มีแบบคัดกรองที่ทำเสร็จแล้วสำหรับให้ประชาชนใช้ครับ เราจับ โรคซึมเศร้าเป็นพิเศษครับ เพราะเป็นสาเหตุที่จับต้องได้ และให้การรักษาได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยครับ ดังนั้นเราจึงทำเป็นขบวนการถ่ายทอดความรู้ไปยังแพทย์ที่โรงพยาบาลทั่วไป โรงพยาบาลอำเภอ เจ้าหน้าที่สถานีอนามัย ในการใช้แบบประเมินหรือแบบคัดกรอง ว่าเมื่อมีอาการเหล่านี้ควรจะต้องทำอะไร หรือควรจะต้องส่งแพทย์อย่างไร และเมื่อแพทย์ทั่วไปดูแล้ว และคิดว่าอาการยังมากอยู่ก็จะมีเครือข่ายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การให้ความช่วยเหลือตามลำดับขั้น ซึ่งเราไม่ได้ทำทั้งประเทศครับ เพราะงบประมาณของกรมวิชาการจะได้มาในลักษณะที่แสดงให้ดูบางพื้นที่

พิธีกร มีเครื่องมือ คือเป็นแบบสอบถาม เข้าไปหากกลุ่มเสี่ยงที่จะฆ่าตัวตายก็คือ โรคซึมเศร้า และเอาเข้ามาปรึกษา หรือให้เขารู้ตัวเขาเอง ใช้อย่างนั้นหรือไม่ครับ

นพ.อภิรักษ์ ในขั้นตอนนี้ เราได้พัฒนาแบบคัดกรองนี้เพื่อให้ใช้ในสถานบริการสาธารณสุขทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นระดับต้น ระดับกลาง หรือระดับสุดท้ายครับ ซึ่งเมื่อเข้ามาแล้วจะมีการประเมิน ถ้าพบว่าเสี่ยงหรือเป็นโรคซึมเศร้า การช่วยเหลือจะเป็นไปตามลำดับขั้น ตอนต้นอาจจะเป็นการให้คำปรึกษาต่อไปก็เป็นการรักษาโดยแพทย์ สุดท้ายอาจจะต้องส่งตัวไปที่โรงพยาบาลจิตเวชถ้าเป็นมากครับ

U-Life คนที่เคยมีประสบการณ์ หรือเคยเห็นคนอื่น หรือมีความคิดเกี่ยวกับเรื่องของการฆ่าตัวตาย เขารู้สึกอย่างไร

- ชีวิตยังมีค่าอะ ไม่น่าเลย
- ในช่วงนั้นเขาอาจจะมีปัญหาแต่แก้ไม่ได้และอาจจะไม่มีคนปรึกษาด้วย
- เขาคงมีเหตุผลของเขาที่เขาทำอย่างนั้น แต่จริงๆ ไม่เห็นด้วยกับการฆ่าตัวตายอะ
- ผมว่าเป็นเรื่องของความอ่อนแอครับ ส่วนใหญ่คนที่ฆ่าตัวตายต้องผิดหวัง เพราะในที่สุดแล้วความผิดหวังทั้งหมดจะทำให้คนฆ่าตัวตายรู้สึกไม่มีคุณค่าแล้วกับอะไรก็แล้วแต่ที่สัมพันธ์กับเขา หรือมีความสำคัญ
- น่าจะมีที่ให้เขาได้ระบายบ้าง
- หากคนที่ใกล้ชิดระบายอะไรบางอย่างออกมา เช่น ครอบครัว หรือเพื่อนสนิท
- ผมไม่ทำอีกแล้ว เพราะตอนนั้นผมคิดว่าผม โง่มาก พ่อแม่เลี้ยงเรามา ท่านรักเรา เราทำไปเพื่ออะไร ชีวิตเราเกิดมามันต้องสู้ให้ถึงที่สุด ถ้ามันจะตายให้มันตายไปเองตามอายุไขของเวลา เมื่อไหร่ก็เมื่อนั้น เราสร้างได้ดีได้ ทำกุศลได้ ทำไมไม่ทำเพื่อเพื่อนมนุษย์ เราเกิดเป็นคนไทยเมืองพุทธ ทำไมไม่ทำเพื่อคนไทย คนที่ไม่มีที่อยู่นอนข้างถนนเขายังไม่คิดฆ่าตัวตายเลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผมว่ามีอยู่ตัวหนึ่งที่น่าจะแก้ปัญหาตรงนี้ได้คือ เรื่องการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับตัวเรา ยกตัวอย่าง เช่น วันนี้ผมไม่ไหวแล้ว ผมตั้งใจมาเรียนแต่ถูกไล่ออก ถ้าผมถูกไล่ออกมันก็ไม่มีค่าแล้ว ผมอยากฆ่าตัวตาย แต่ผมสามารถสร้างคุณค่าใหม่ได้ เช่น ใช้ความรู้เดิมที่ผมมี ไปสอนเด็กด้อยโอกาส เราจะพบกับเด็กที่ไม่เคยเจอครูดีๆที่ตั้งใจเป็นสปีชคน แล้วเขาจะเรียกคุณว่าครูหรือว่าพี่หรืออะไรก็ได้แล้วแต่ แล้วเขาจะมากอดคุณ มารักคุณมาให้ความสำคัญ แล้วคุณก็จะกลับมามีคุณค่าอีกทีหนึ่งนั่นคือคุณค่าใหม่ นี่คือนักขณณะอย่างนั้น และผมคิดว่าแต่ละคนก็น่าจะมีวิธีการในการแสวงหาคุณค่าใหม่ให้ตัวเองด้วยครับ

พิชิตกร เป็นประสบการณ์ตรงทั้งจากคนที่เคยมีประสบการณ์ในการทำร้ายตัวเองมาก่อน เราอยากบอกมุมมองที่เป็นทางบวกว่ารู้สึกอย่างไร และมีอะไรที่จะเตือนได้บ้างครับ เราจะมาคุยกันว่าสัญญาณเตือนคืออะไร และสัญญาณเตือนนั้นท่านที่อยู่ข้างๆกับคนที่เป็นทุกข้ออยู่นี้จะช่วยเขาได้อย่างไรครับ



ศ.นพ.อุดมศิลป์ จากสถิติเราพบว่าคนที่ฆ่าตัวตายมักจะเกร็งหรือแสดงกลางบอกเหตุ เพื่อให้คนใกล้ชิดได้รู้ได้ทราบ เพียงแต่คนใกล้ชิดไม่ได้สังเกต หรือไม่คอยได้ใส่ใจ ไม่ว่าจะเป็นการบอกถ้อยๆ อย่างกรณีของหนุ่มสาวที่โคตสะพานพระราม7 เซ้า่นั้นเขาบอกคนข้างเคียงด้วยซ้ำว่าจะไปทำสังฆทานอย่างนี้เป็นต้น บางคนเอาข้าวของมาแบ่งมรดก จัดให้คนนั้นคนนี้ จัดสรรมรดกเรียบร้อย หรือผู้ใหญ่บางคนเรียกทนายมาทำมรดก หรือพูดเกร็งว่าชีวิตไม่นานอยู่ ไม่รู้จะไปทำไม ชีวิตไม่มีค่าแล้ว อะไรทำนองนี้ ถ้าเราสนใจสักนิดก็จะสามารถช่วยได้เยอะ เพราะว่าคนที่มีความทุกข์ขนาดที่อยากจะฆ่าตัวตายนั้น ส่วนมากจะรู้สึกว่าแห้วอ้างว้าง และมักจะคิดว่าตัวเองไม่มีคุณค่าอะไรเหลืออยู่ ที่สำคัญกว่านั้นคือ รู้สึกว่าตัวเองแปลกแยกกว่าคนอื่น อันนี้เรารู้จากสถิติครับ ก่อนที่สงครามโลกครั้งที่สองจะเกิด ทั้งญี่ปุ่นและอังกฤษก็รู้ว่าสงครามโลกจะเกิด สถิติน่าตัวตายในญี่ปุ่นก่อนสงครามโลกครั้งที่สองจะเกิดดกประมาณสิบกว่าคนต่อแสนต่อปี เพราะฉะนั้นทุกคนคาดหวัง ทั้งฝ่ายญี่ปุ่นซึ่งเป็นฝ่ายจะเริ่มต้นสงคราม กับฝ่ายอังกฤษซึ่งจะต้องรองรับกับฝ่ายนาซีก็รู้แล้วว่า หลังสงครามเกิด สงสัยคนจะมีความทุกข์แยะ คนจะฆ่าตัวตายแยะ เพราะฉะนั้นกรมสุขภาพจิตของเขาก็พยายามหาทางป้องกัน แต่แปลกตรงที่ว่าในช่วงเวลาที่เกิดสงครามนั้น สถิติฆ่าตัวตายทั้งญี่ปุ่นและอังกฤษลดฮวบลงมา แต่พอสงครามสงบทุกคนคืออกดีใจ แต่ตรงกันข้ามสถิติการฆ่าตัวตายในญี่ปุ่นและอังกฤษสูงขึ้นทันที นักวิชาการก็ไปวิจัยและวิเคราะห์พบว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิธีกร เกิดจากอะไรครับ

ศ.นพ.อุดมศิลป์ ตอนสงครามเกิดนั้น ทุกคนอยู่ในสังคมร่วมทุกข์เดียวกันหมด มีความทุกข์เหมือนกัน สามิบ้านนี้ไปตายในสงคราม ถูกชายคนโตบ้านนี้ไปขาคในสงคราม ทุกคนไม่ว่ายากดีมีจน ปฏิญญาที่โบ ศักดิ์ศรีฐานะแค่ไหน ระหว่างสงครามต้องยืนเข้าแถวปันอาหาร ปันขนมปัง ปันน้ำเหมือนกันหมด มีความทุกข์ร่วมกัน เพราะฉะนั้นยังรู้สึกว่าคุณจะอยู่ไหว รับไหว พอสงครามสงบแล้วตัวใครตัวมัน บ้านนั้นก่อนสงครามอาจจะเป็นสลัมชีสามล้อ แต่หลังสงครามค้าขายถูกช่องสร้างคฤหาสน์ ซ็อรดเก้ง บ้านเจ้านายเดิมที่อยู่ข้างกันนั้นเมื่อก่อนเหมือนกับวัง ตอนนี้สามิมก็ตาย ลูกก็แตกแยก ยากจนลง จึงมีข้อเปรียบเทียบ รู้สึกว่าตัวเองแปลกแยกโศคร้ายกว่าคนอื่น ความรู้สึกนี้รุนแรงที่สุด เราจะเข้าใจไปว่าเป็นเรื่องของเศรษฐกิจ บางทีหนังสือพิมพ์ก็ลงว่า ฆ่าตัวตายเพราะผลการเรียนตก ออกหัก ผมอยากจะขอรับรองตรงนี้ว่า อย่าเพิ่งวินิจฉัยโรคเร็วเกินไป ขนาดหมอกว่า จะวินิจฉัยโรคได้ ยังต้องสัมภาษณ์ผู้ป่วยเป็นชั่วโมงๆ ยังพลาดได้ เป็นการให้ข้อวินิจฉัยด้วยเหตุผลง่ายๆ เพียงข้อเดียวว่า ฆ่าตัวตายเพราะออกหัก สอบไล่ตกหรือคะแนนตกนั้น ผมว่าทำให้สังคมเข้าใจผิดมาก การฆ่าตัวตายไม่ใช่สาเหตุใดสาเหตุหนึ่งที่ย่ายขนาดนั้นครับ จะต้องมึหลายๆ สาเหตุรวมกันครับ

พิธีกร เบื้องหลังเรื่องใหญ่กว่าที่ต้องพูด คำอะไรทั้งหลายที่ออกมา ออกหัก โศคร้าย ผลการเรียนตก โศคร้าย



ศ.นพ.อุดมศิลป์ อ่อนแอ ไม่ช่วยตัวเอง

พิธีกร ภาพออกมาเลยกลายเป็นอย่างนั้น อย่างนี้ทำอย่างไรดีครับ

มองดูแล้วภาระหนักของกรมสุขภาพจิตมีเยอะเหมือนกันครับ ตัวเลขตรงนี้เราจะลดลงมาได้หรือไม่ครับ

นพ.อภิชาติ น่าจะลดได้ครับ เพราะว่าเราจะต้องจัดการกับสาเหตุสำคัญของการฆ่าตัวตายครับ ถึงจะมีหลายสาเหตุก็ตามก็คือ เรื่องความเข้าใจที่ถูกต้องของประชาชนในเรื่องของ โรคซึมเศร้า ว่าเป็นโรคเช่นเดียวกับโรคเบาหวานและความดัน ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงของสารเคมีในสมอง และระบบไฟฟ้าในสมอง ซึ่งถ้าวินิจฉัยถูกต้องและยอมรับการรักษา คนไข้ก็จะหายได้อย่างรวดเร็ว จิตแพทย์หลายคนชอบเจอคนไข้ที่ป่วยเป็น โรคซึมเศร้า เพราะผลการรักษาดีมาก จนเป็นที่น่าอัศจรรย์ และผู้รักษาและญาติพี่น้องก็จะมีความสุขและมีความภาคภูมิใจที่ช่วยเขาได้ครับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิธีกร อันดับแรกน่าจะเอาสื่อมวลชนมาให้ความรู้ตรงนี้ก่อนดีไหมครับ ให้เขาจะได้ไม่ต้องไปพาดหัวอย่างนั้น หรืออย่างน้อยก็มีความรู้ใส่เข้าไปสักหน่อยหนึ่งจะช่วยได้หรือไม่ครับ

ศ.นพ.อุดมศิลป์ คงจะต้องช่วยตรงนี้ด้วย นอกจากอย่าด่วนวินิจฉัยเร็วเกินไปด้วยประโยคสองประโยคว่า เพราะเหตุนี้ เหตุนี้ แล้วก็จบ ผมว่าหนังสือพิมพ์หรือสื่อมวลชน ไม่เคยตามไปดูเลยครับว่า หลังฆ่าตัวตายแล้วที่บ้านเขาประสบเคราะห์กรรม มีความทุกข์สาหัสสักขนาดไหน รวมทั้งคนที่พยายามฆ่าตัวตายแล้วอาจจะไม่ตายเป็นอัมพาต อัมพฤต พิกล พิการ ชีวิตหลังฆ่าตัวตายแล้วไม่ตาย จะมีความทุกข์เพิ่มเติมมากขึ้นขนาดไหน เพราะถ้ากรุณาตาม ไปดูสักนิดหนึ่ง แล้วเสนอข่าวด้วยความเป็นธรรมจะช่วยได้เยอะ แทนที่จะลงข่าวเหมือนการฆ่าตัวตายได้ขึ้นหน้าหนึ่ง เป็นความโก้เก๋ เป็นความเท่ บางทีลงข่าวสาวนักศึกษาใจถึงฆ่าตัวตายมันก็แยครับ

พิธีกร ใช้คำอย่างนี้ก็จะเป็นการส่งเสริมกันอีก

ศ.นพ.อุดมศิลป์ ทั้งหมดนี้เพียงแต่พยายามเรียนให้ทราบเท่านั้นเองว่า เรายังต้องเรียนรู้เรื่องฆ่าตัวตายอีกมาก เพื่อจะช่วยเหลือคนที่มีความก้าวร้าวอย่างนี้ ท่านรองอธิบดีก็บอกแล้วว่า สาเหตุฆ่าตัวตายสำคัญที่สุดอันดับหนึ่งก็คือ เรื่อง โรคที่ป่วยทางอารมณ์คือ โรคซึมเศร้านั่นเอง หลายคนจะนึกว่ากรุงเทพฆ่าตัวตายสูงสุด จริงๆแล้วไม่ใช่เลยครับ จังหวัดที่ฆ่าตัวตายสูงสุดในประเทศไทยคือ เชียงใหม่ ยี่สิบเจ็ดจุดแปดคนต่อแสนต่อปี มากกว่าเกณฑ์เฉลี่ยการฆ่าตัวตายของโลกคือ สิบหกคนต่อแสนต่อปี ลำดับสองคือลำพูน ลำดับสามคือ เชียงราย อันดับสี่คือ ระยอง อันดับห้าคือ จันทบุรี จะเห็นชัดเจนว่าสามอันดับแรกอยู่ที่ภาคเหนือ สิบและห้าอยู่ที่ภาคตะวันออก แล้วลองพิจารณาดูครับว่า ห้าจังหวัดนี้มีอะไรเหมือนกัน



พิธีกร ท่องเที่ยว

ศ.นพ.อุดมศิลป์ โรคเอดส์ครับ เพราะฉะนั้นกรุงเทพ ไม่ได้ฆ่าตัวตายสูงสุดอย่างที่คนทั่วไปเข้าใจครับ เชียงใหม่ ลำพูน เชียงราย ทั้งๆที่เราไปเที่ยวเชียงใหม่ เราารู้สึกว่าบ้านเมืองงดงาม มีวัฒนธรรมที่งดงาม ผู้คนยิ้มแย้มแจ่มใส แต่หารู้ไม่ว่าคนเชียงใหม่หรือคนลำพูนมีความเครียดสูงครับ ที่เชียงใหม่เฉลี่ยฆ่าตัวตายวันละคนครึ่ง เชื่อมโยงเรื่องฆ่าตัวตายกับ โรคเอดส์ เพราะคนที่เ็น โรคเอดส์นั้นหมดหวัง สิ้นหวัง คิดว่าชีวิตนี้ไม่มีค่าอีกแล้ว อับอายขายหน้า แล้วซึมเศร้าต่อ เหมือนอย่างคุณผู้ช่วยผู้อำนวยการเขตเป็น โรคหัวใจ ขณะเดียวกันเป็น โรคซึมเศร้าด้วย เห็นว่าการมีชีวิตอยู่นั้นทรมาน นอกจากตัวเองจะตายจากไปยังไม่พอยังเอาลูกเอาเมียไปด้วย เป็นเรื่องที่เศร้าสลดหดหู่มากครับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ทางบ้าน ทำไมเวลาผู้ที่มาตัวตายแล้ว ไม่มีขบวนการในการดูแลผู้ที่เกี่ยวข้องที่ยังมีชีวิตอยู่ เช่น สมาชิกในครอบครัว เพื่อน หรือผู้ประสบเหตุการณ์ เพื่อให้คนเหล่านี้ไม่มีตราบาปติดอยู่ในใจตั้งที่วิทยากรกล่าว

พิธีกร เราจะมึขบวนการอะไรบ้างหรือไม่ครับ

นพ.อภิชัย ขบวนการคือ ปัญหานี้เป็นปัญหาในครอบครัวที่เกิดขึ้น สิ่งทีทางราชการพยายามจะสื่อให้กับประชาชนได้ทราบว่ ราชการมีบริการอะไรบ้าง ส่วนญาติพี่น้องก็มึหน้าที่ที่จะต้องทำรับ เพราะฉะนั้นจะ ไม่ใช่หน้าที่ของใครคนใดคนหนึ่งครับ ต้องช่วยกันคนละครั้งครับ

อินเทอร์เน็ต ปัจจุบัน มีการควาดล้างยาเสพติดมาก ทำให้ผู้ทีติดยาเสพติดไม่สามารถหายามาเสพ ได้ เดิมทีเคยทราบกันว่า ยาบ้าสามารถหักดิบ ได้ แต่ในระยะนี้พบว่าผู้ทีพยายามฆ่าตัวตายมีประวัติการใช้ยาเสพติด ประเภทยาบ้า อาจจะ ไม่เป็นนัยสำคัญ แต่พบว่ามีมากขึ้น และเกือบ 80 % ของข้อมูลผู้ทีเสพยาเสพติดแล้วหยุดยงจะมีอาการซึมเศร้า ท้อแท้ หมดหวัง มีข้อมูลทีจะยืนยันเรื่องนี้บ้างมัยกะ และอยากให้มีการประชาสัมพันธ์ในเรื่องนี้ให้มากขึ้น เพราะผู้ติดยาเสพติดทีอยู่ในระยะหยุดยงระยะเริ่มต้นตามสถานการณ์ดังกล่าวข้างต้น อยู่นอกระบบการบริการสาธารณสุขค่อนข้างมาก ขอให้มีการให้ข้อมูลในเรื่องนี้แก่ผู้ใกล้ชิดกลุ่มเสี่ยงกลุ่มนี้ด้วยกะ

นพ.อภิชัย จริงครับ ผู้ทีติดยาเสพติดหรือยาบ้าจำนวนหนึ่งอาจจะไม่ถึง 80% หลังจากทีไม่ได้เสพยาแล้วอาจจะมีอาการซึมเศร้าได้ แต่การซึมเศร้าของผู้ทีเสพยาจะแตกต่างจากโรคซึมเศร้า เป็นอาการหนึ่งของหลายๆอาการของการขาดยาเท่านั้นเองครับ ตอนนีมีการจับกันเยอะ ฆ่าตัดตอนกันก็เยอะ วิสามัญก็เยอะ ยี่สิบกว่าวันมานี้หมด ไปแล้วหรือยกกว่าคนครับ

พิธีกร ตอนนียาบ้าเม็ดละสามร้อยบาทแล้วครับ



นพ.อภิชัย ตอนนีเรามี พรบ ออกใหม่ เรายืนยันอีกครั้งว่ เราไม่พูดถึงคนค้าหรือคนผลิตอันนี้เลวร้ายและเป็นอาชญากรแน่ๆ แต่เราพูดถึงผู้เสพหรือผู้ติด เวลานี้สังคมยังมองว่ผู้เสพหรือผู้ติดนั้นเป็นคนเลวทรามต่ำช้า เป็นคนอ่อนแอ เป็นคนใช้ไม่ได้ ความจริงแล้วเราต้องเมตตาเขาครับ เพราะคนเหล่านี้ไม่ต่างจากคนใช้คนอื่นเลยครับ

เราอยากให้ท่านกรุณาควว่ คนติดยาหรือคนเสพยานั้นจริงๆคือ ผู้ป่วยคนหนึ่งทีต้องการความเอื้อ

อาทรจากเรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารทีสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

71508

และ พรบ ฉบับใหม่ก็ส่งเสริมและสนับสนุนให้เข้ารับการรักษารัฐพยายามจัดบริการให้ทุกอย่างในการรักษาทั่วประเทศไทย อยากให้เข้ามารับการรักษา พ่อแม่ผู้ปกครองที่บ้านทุกคนควรให้การสนับสนุนด้วย เพราะรักษาได้จริงๆ ครับ

พิธีกร ยืนยันได้ใช่ไหมครับ ในฐานะที่เป็นผู้ให้บริการตรงนี้ด้วย

นพ.อภิรักษ์ ใช่ครับ มาได้ครับ

อินเทอร์เน็ต บ่อยครั้งที่รู้สึกอยากตาย อยากกลับไปเลย ไม่ได้มีความคิดว่าตัวเองไร้ค่า แต่คิดว่าเหนื่อยกับการมีชีวิตอยู่ เหนื่อยกับการต่อสู้ บางครั้งกับความคิดของตัวเอง ไม่สามารถทำให้ตัวเองนิ่งได้ อย่างนี้ มีปัจจัยเสี่ยงหรือไม่ หรือผิดปกติทางจิต?

นพ.อภิรักษ์ อาการที่จะบอกว่าผิดปกติจะต้องเป็นคงอยู่ต่อเนื่องกันสองอาทิตย์ขึ้นไป คือนานพอสมควร

คนบางคนอาจจะมีอารมณ์หรือความคิดเช่นนี้ได้คือ มาวูบวาบเป็นครั้งคราว ถ้าอย่างนั้นก็ไม่ใช่ปัญหาครับ แต่ถ้าเป็นต่อเนื่องสองอาทิตย์ขึ้นไปก็เป็นที่น่าสงสัยครับ ที่ว่าทำไมเป็นเช่นนั้นและต้องพิจารณาเรื่องอื่นด้วยครับ ถ้าเป็นหลายๆวันไม่ค่อยดีครับ

นพ.อุดมศิลป์ 5-10% ของประชากรผู้ใหญ่ทั่วโลก

เคยมีความคิดจะฆ่าตัวตายอย่างน้อยครั้งหนึ่งในชีวิต เพราะฉะนั้นท่านเจ้าของคำถามนี้ไม่ได้ต่างกับคนอื่นครับ

พิธีกร อาจจะไม่ได้เป็นโรคก็ได้

ส.นพ.อุดมศิลป์ ไม่ได้เป็นโรคครับ เพียงแต่แว็บเข้ามาเท่านั้นครับ



พิธีกร แล้วจัดการอย่างไรดีครับ

นพ.อภิรักษ์ 1.อย่าอยู่คนเดียวครับ ออกไปออกกำลังกายบ้าง ไปสังสรรค์ พบปะกับผู้คนบ้าง แลกเปลี่ยนความคิดกับคนอื่นบ้าง ระบายให้กับคนที่เราไว้วางใจบ้างครับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิธีกรรม ไม่ต้องถึงกับใช้ยา

นพ.อภิชัย ยังไม่จำเป็นครับ

อินเทอร์เน็ต บางครั้งรู้สึกท้อแท้ หมดหวัง อยากตาย แต่ก็กลัวถ้าจะให้ตายจริงๆ อย่างนี้ถือว่า ผิดปกติหรือเปล่าคะ

ศ.นพ.อุดมศิลป์ คนฆ่าตัวตายทุกคนที่เราช่วยขึ้นมา ได้พูดเหมือนกันหมดคือ ไม่ใช่อยากตายแต่ไม่
อยากอยู่ เพราะฉะนั้นทุกคนที่ฆ่าตัวตายนั่น ไม่ได้เพราะอยากตายมากมาย แต่เพราะการอยู่ต่อ่นั้น
เป็นความทุกข์ทรมาน เพราะฉะนั้นเป็นความรู้สึกก้าวกระหว่างอยากอยู่กับอยากตาย ไม่ได้อยาก
ตายจริงๆแต่อยู่มันทรมานกว่า เพราะฉะนั้นอย่าไปประมาณเขาเลยครับว่าเขาอยากตายเพราะอยาก
ดัง หรือเรียกร้องความสนใจบ้าง จริงๆแล้วคนที่คิดขนาดตัดสินใจจะฆ่าตัวตาย
ซึ่งฝืนธรรมชาติสัญชาตญาณของมนุษย์นั้น เขาต้องมีความทุกข์สาหัสสาหัสกันแน่ๆครับ

อินเทอร์เน็ต เห็นข่าวฆ่าตัวตาย รู้สึกไม่เข้าใจพวกเขาเลยทำไมถึงต้องกระทำเช่นนั้นด้วย การตาย
เป็นการแก้ปัญหาให้หรือ ถ้าเป็นเช่นนั้นทุกคนที่มีปัญหาคงต้องฆ่าตัวตายให้หมดเลยมั้ง ทั้งๆที่มี
แนวทางแก้ไขแต่ทำไมต้องทำเช่นนั้นด้วย เห็นด้วยหรือเปล่าครับ



พิธีกรรม นี่เป็นการทิ้งข้อคำถามไว้ คำตอบอยู่ในรายการของเราทั้งหมด
ครับ วันนี้เราได้รับความรู้จากผู้ทำงานด้านนี้โดยตรงครับ ท่านผู้ชมคง
ได้รับความรู้และข้อมูลตรงนี้ ต้องขอกราบขอบพระคุณวิทยากรรับเชิญ
ทั้งสองท่านของเราในวันนี้ครับ กราบขอบพระคุณครับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลสำหรับออกแบบตัวละคร

จากโครงเรื่อง ลักษณะของ ตัวละครหลัก ที่เป็นคนเก็บตัว เก็บความรู้สึก อยู่ตัวคนเดียว ทำงาน ซ้ำซากจำเจ ลักษณะดังกล่าว มีความเสี่ยงที่จะเป็น โรคซึมเศร้า และ โรคซึมเศร้าเป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้คนเรามาฆ่าตัวตาย

โรคซึมเศร้าคืออะไร

การคิดมากและกังวลจนทำให้รู้สึกเครียด ความรู้สึกเบื่อและเซ็ง ทำอย่างไรก็ไม่หายไม่ดีขึ้น แต่เป็นหนักขึ้นทุกวันทุกที่ถึงขั้นซึมเศร้า ใจคอหดหู่ นานเป็นสัปดาห์ เรียกว่าโรคซึมเศร้า ซึ่งเป็นการเจ็บป่วยของจิตใจ โรคนี้พบได้ค่อนข้างบ่อย พบทุกเพศทุกวัย ทุกอายุและอาชีพ ทุกเชื้อชาติ ประมาณกันว่าคนทั่วไป 1 ใน 10-20 คน (หรือร้อยละ 20) มีโอกาสเป็น โรคซึมเศร้า

ผู้ที่ป่วยเป็น โรคซึมเศร้าจะรู้สึกหงุดหงิด อารมณ์ท้อแท้ เศร้าหมอง เบื่อหน่าย หรือหงุดหงิด ฉุนเฉียว ใจลอยไม่มีสมาธิ หลงๆ ลืมๆ นอนไม่หลับ เบื่ออาหาร อ่อนเพลีย เจ็บซึมไม่อยากพูดคุย หรือพบปะกับใคร และอาจมีอาการอื่นๆ ทางร่างกาย เช่น ปวดมึนศีรษะ จุกเสียดแน่นท้อง ใจสั่น ความดันโลหิตสูง เป็นต้น

โรคซึมเศร้ามีผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของผู้ป่วยและครอบครัวได้มาก ผู้ป่วยบางรายอาจรู้สึกหมดหวังถึงขั้นฆ่าตัวตายซ้ำๆ ทำให้เสียชีวิตไปอย่างน่าเสียดาย

โรคซึมเศร้ามีสาเหตุจากอะไร

โรคซึมเศร้ามีสาเหตุมาจากปัจจัยรวมๆ ทางด้านจิตใจ สังคม สิ่งแวดล้อม และชีวภาพ โรคซึมเศร้านักเกิดตามหลังความผิด หรือการสูญเสียจากพราก เช่น บุคคลที่รักตายจาก คนรักตีจาก ความกดดันด้านสังคม การเรียน การงานหรือการเงิน สภาพชีวิตที่โคตรเครียดหัวเหว่ ขาดความรัก ความอบอุ่น เป็นต้น

จะเห็นว่าสาเหตุที่ทำให้เป็นโรคซึมเศร้ามีมากมาย ที่สำคัญคือ โรคซึมเศร้ามิได้เกิดจากสภาพจิตใจที่เปราะบาง อ่อนแอ อย่างที่เข้าใจกันผิดๆ หากแต่มีหลักฐานจากการวิจัยมาตลอด 20 ปีนี้ว่า เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเปลี่ยนแปลงของสมดุลของสารเคมี ซึ่งเป็นสารสื่อประสาทในสมอง มีผลต่ออารมณ์ซึมเศร้าของคน (โดยเฉพาะสารสื่อโรโทนินนอร์เอปิเนพรีม และโดปามีน) แต่น่าเสียดายที่ยังไม่ทราบว่าอะไรทำให้ระดับของสารเหล่านี้เปลี่ยนแปลง

อย่างไรก็ตาม เรายังโชคดีที่มีการคิดค้นยารักษาโรคซึมเศร้าได้สำเร็จ ในรายที่มีอาการไม่รุนแรงนัก อาการอาจค่อยๆ ดีขึ้นเอง จากการพยายามข่มใจ ทำใจ หรือพูดคุยปรับทุกข์กับผู้อื่นเป็นต้น ตรงกับธรรมชาติที่เห็นว่าเรื่องทุกข์สุขของคนเราอยู่ที่ (จิต) ใจ เดล คาร์เนกี กล่าวว่า ความสุขของคนเราไม่ได้อยู่ที่สิ่งที่ได้หรือสิ่งที่มี แต่อยู่ที่ความคิด ถ้าคิดในสิ่งที่ดีเรื่องดีๆ จิตใจก็สบาย มีแต่ความสุขใจ ถ้าคิดเรื่องร้ายๆ จิตใจก็เศร้าหมอง อย่างไรก็ตาม คนที่มีอารมณ์ซึมเศร้าอย่างรุนแรง จะบังคับควบคุมจิตใจตนเองแทบไม่ได้เลย จะคิดแต่ในเรื่องร้ายๆ และสิ้นหวัง จำเป็นต้องรักษาด้วยยาแก้ซึมเศร้าเพื่อให้อาการดีขึ้น ไม่ต้องทุกข์ทรมานใจอยู่นานเป็นเดือนๆ

การรักษาโรคซึมเศร้าด้วยยา

แพทย์จะพิจารณาเลือกใช้ชนิดของยาแก้ซึมเศร้า โดยอาศัยปัจจัยต่างๆ เช่น ลักษณะของอาการและความรุนแรง ระยะเวลาที่ป่วยมานานเท่าใด ประกอบอาชีพหรือดำรงอาชีพอย่างไร มีโรคประจำตัวอะไรบ้าง และกำลังรับประทานยาชนิดใดอยู่ เพื่อเลือกยาแก้ซึมเศร้าที่เหมาะสมที่สุดแก่ผู้ป่วย

ยาแก้ซึมเศร้า

ยาแก้ซึมเศร้าส่วนใหญ่ มีฤทธิ์ยับยั้งการดูดซึมสารสื่อประสาทกลับเข้าเซลล์ จึงทำให้มีปริมาณสารสื่อประสาทเพิ่มขึ้นหรือสมดุลขึ้น ข้อสำคัญคือ ยาแก้ซึมเศร้าไม่มีฤทธิ์เสพติด

ยาแก้ซึมเศร้าก็มีผลข้างเคียงได้ดั่งยาอื่นๆ เช่น ทำให้มีน้ำๆ ง่วงๆ แต่มักจะเป็นอยู่ช่วงสั้นไม่กี่วันก็หาย หากมีอาการมากจนรบกวนกิจวัตรประจำวัน ผู้ป่วยควรติดต่อแพทย์ผู้รักษา เพื่อขอคำแนะนำในการแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนยา

ผลข้างเคียงจากยาแก้ซึมเศร้าชนิดเก่าที่ใช้กันมานาน ได้แก่ อาการหิวๆ หน้ามืดจะเป็นลม หรือตาพร่า ปากแห้ง ท้องผูก ปัสสาวะขัดและอ้วนขึ้น เป็นต้น ส่วนผลข้างเคียงจากยาซึมเศร้าชนิดใหม่ๆ (ซึ่งมีราคาแพงมีผลหลายสิบบาท) ได้แก่ อาการคลื่นไส้ ปวดมึนศีรษะ และง่วงซึม เป็นต้น

ต้องรับประทานยาแก้ซึมเศร้านานเท่าใด

ถ้าได้ผลดี ผู้ป่วยจะรู้สึกสบายใจและอาการดีขึ้นภายใน 2-3 สัปดาห์ หลังจากรับประทานยาแก้ซึมเศร้า (เนื่องจากยาต้องใช้เวลาหนึ่งในการออกฤทธิ์) หลังจากนั้นควรรับประทานยาต่อไป แม้ว่าความรู้สึกดีขึ้นแล้ว หากหยุดรับประทานยาเร็วเกินไปอาจกลับมีอาการซึมเศร้าได้อีก องค์การอนามัยโลกแนะนำว่า ควรรับประทานยาต่อไปนาน 4-6 เดือนเพื่อป้องกันอาการซึมเศร้ากำเริบอีก มีผู้ป่วยร้อยละ 20 ที่ต้องรับประทานยาต่อเนื่องไปอีกหลายๆ ปี

การให้ปรึกษาแนะนำ

ผู้ป่วยและครอบครัวจำเป็นต้องได้รับคำปรึกษาแนะนำ ร่วมไปกับการรับประทานยาแก้ซึมเศร้า ผู้ให้คำปรึกษาแนะนำอาจเป็นจิตแพทย์หรือแพทย์ผู้รักษา นักแนะแนวหรือจิตวิทยา เพื่อช่วยให้ผู้ป่วยปรับตัว ปรับใจ กับปัญหาชีวิตได้ดีขึ้น

หากผู้ป่วยได้รับการรักษาติดต่อกันตามคำแนะนำของแพทย์ โดยรับประทานยาสม่ำเสมอ ในเวลา 6 เดือน จะรู้สึกเหมือนฝันร้ายได้ผ่านพ้นไป

ข้อพึงตระหนัก

โรคซึมเศร้าเป็นโรคที่พบได้บ่อย และเป็นสาเหตุสำคัญของการฆ่าตัวตาย โรคซึมเศร้ามิได้บังถึงจิตใจที่อ่อนแอ "คิดไปมากเอง" อย่างที่เข้าใจผิดกัน โรคซึมเศร้าเป็นการเจ็บป่วยที่ครอบครัวผู้ป่วยควรให้ความเห็นใจ และจัดการให้ผู้ป่วยได้รับการรักษาแต่เนิ่นๆ ถ้าผู้ป่วยไม่ให้ความร่วมมือ เพราะไม่ตระหนักถึงความเจ็บป่วยของตัวเอง อาจจำเป็นต้องขอร้องแถมบังคับมาให้พบแพทย์

โรคซึมเศร้าเป็นโรคที่รักษาให้หายได้ หากอาการรุนแรงมากหรือรักษาด้วยยาแล้วไม่ได้ผล ก็จำเป็นต้องรักษาโดยใช้ไฟฟ้ากระตุ้น ซึ่งปลอดภัยและได้ผลดีกว่าการใช้ยาเสียอีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุป

อาการซึมเศร้าเป็นภาวะที่พบได้บ่อย ประมาณว่าประชากร 1 ใน 20 คน กำลังมีภาวะซึมเศร้า อยู่ คำถามกรองว่าท่านมีอาการซึมเศร้าหรือไม่ มีดังนี้

ในช่วง 2-3 สัปดาห์ที่ผ่านมา ท่าน

- รู้สึกดื้อใจ ซึมเศร้า ทุกๆ วัน หรือทั้งวัน หรือไม่
- รู้สึกเบื่อทุกๆ สิ่งหรือไม่
- เบื่ออาหารหรือไม่
- มีปัญหาในการนอนหลับหรือไม่
- รู้สึกกระวนกระวาย (หรือซึ่มๆ เหนื่อยๆ) หรือไม่
- รู้สึกเพลีย เหนื่อยง่าย หรือไม่
- รู้สึกผิด ไร้ค่า ไร้ความสามารถ หรือไม่
- รู้สึกใจลอย ไม่มีสมาธิ หรือไม่
- รู้สึกเบื่อชีวิต คิดอยากฆ่าตัวตาย หรือไม่

ถ้าท่านมีอาการเศร้า เบื่อทุกๆ อย่าง นานกว่า 2 สัปดาห์ และมีอาการต่อไปนี้อย่างน้อย 4 ข้อ ท่านอาจเป็นโรคซึมเศร้า

- เบื่ออาหาร ผอมลง
- นอนไม่หลับ
- กระวนกระวาย หรือซึ่มๆ เหนื่อยๆ
- อ่อนเพลียง่าย
- รู้สึกผิด ไร้ค่า
- ขาดสมาธิ
- คิดอยากตาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรคซึมเศร้าเป็นการเจ็บป่วยของจิตใจ ผู้ป่วยร้อยละ 70-80 รักษาได้ด้วยยาแก้ซึมเศร้า หากท่านหรือญาติพี่น้องของท่านมีอาการซึมเศร้า โปรดติดต่อแพทย์ของท่านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวช

จากข้อมูลข้างต้นจึงดึงบางส่วนจากข้อมูลมาใช้ในการออกแบบตัวละคร ให้มีลักษณะเป็นไปในทางแสดงออกว่า ตัวละครหลักเป็น หญิงสาว อมทุกข์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การเขียนบทภาพยนตร์

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “เมฆดำ”

แนวความคิดและความเป็นมา

ได้แนวความคิดมาจาก การดูการ์ตูนของทางฝั่งตะวันตก ซึ่งเมื่อตัวละครมีความทุกข์ หรือเศร้า จะมีเมฆอยู่บนหัว โดยเมฆนั้นก็คือ ความทุกข์ที่เป็นนามธรรมถูกเปลี่ยนเป็นรูปธรรมในลักษณะของเมฆ

ความทุกข์เป็นสิ่งที่ทุกผู้ทุกคนต้องพบเจอ มันจะคอยติดตามเราไปทุกที่ทุกเวลา ไม่สามารถหลุดพ้นจากมันไปได้ง่ายๆ ความทุกข์เกิดขึ้นทุกวัน ไม่ว่าจะมากหรือน้อย จะบ่อยแค่ไหน แต่มันต้องเกิดขึ้น การจัดการความทุกข์นั้นไม่ใช่เรื่องที่ทำกันได้ง่ายๆ แต่บางคนมีการระบายออก มีไปหาที่พึ่งทางใจ ปลอ่ยวาง ไม่มีคิด หรือมีวิธีผ่อนคลายต่าง ๆ นานา ในทางกลับกันมีหลายๆคนที่ เก็บกดมันเอาไว้ สะสมความทุกข์ไว้ในใจ ซึ่งไม่ได้เป็นผลดีต่อตัวเองเลย เพราะมันจะส่งผลกระทบต่อสิ่งต่างๆรอบตัว ไม่ว่าจะ เป็นกิจกรรม อารมณ์ หรือปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น จนบางครั้งด้วยปัญหาเพียงน้อยนิด อาจกลายเป็นเรื่องใหญ่ด้วยอารมณ์ชั่ววูบ

จากจุดเริ่มต้นดังกล่าวทำให้เกิดที่มาของเมฆดำบนหัวตัวละครหลักในเรื่อง โดยเมฆดำที่เป็นตัวแทนความทุกข์ของนางเอก เกิดจากการถอนหายใจ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่คนส่วนใหญ่เวลามีปัญหาหนักใจมักกระทำ เมื่อตัวเอกประสบพบเจอกับปัญหาต่างๆ เมฆดำจะค่อยๆใหญ่ขึ้น

การนำเสนอความคิด

ตัวละครในเรื่องกำหนดให้เป็น หญิงสาวอมทุกข์ ตัวคนเดียว เก็บตัว ไม่ชอบเข้าสังคม แต่งตัวเซ็กซี่ ทำงานบริษัทเป็นนักบัญชี โดยมีเมฆดำบนหัวเป็น สัญลักษณ์ของความทุกข์ที่เธอสะสมเอาไว้ยามเมื่อเธอถอนหายใจ เมฆดำจะใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ

การใช้ชีวิตของเธอแสนน่าเบื่อจำเจ ทำงานอยู่กับคอมพิวเตอร์และตัวเลข ได้รับแรงกดดันจากเจ้านาย ทำให้เกิดความเครียด ขาดการระบายออก ครอบครัวยังไม่มีและเพื่อนน้อยทำให้เธอขาดการ

สังสรรค์หรือหาความสุขจากคนรอบข้าง จมอยู่กับกองหนังสือภายในห้องของเธอ จากข้อมูล พฤติกรรมดังกล่าวทำให้เธอ เสี่ยงต่อการเป็นโรคซึมเศร้า และเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย

เป็นผลมาจากการที่เธอยึดติดกับปัญหา และจมจ่อมอยู่กับความทุกข์ ไม่ยอมเปิดใจตัวเองให้ กว้าง

ประเด็น

ชีวิตยังมีความหวัง อย่างจมอยู่กับความทุกข์

PLOT

ความทุกข์ที่ก่อตัวเป็นเมฆดำ คอยบดบังชีวิตของหญิงสาวที่จมอยู่กับความทุกข์ตลอดเวลา จนทำให้เธอคิดฆ่าตัวตายด้วยอารมณ์ชั่ววูบ ก่อนที่เธอจะพบความหวัง

SYNOPSIS

นุ่น หญิงสาวเก็บตัวและมีชีวิตน่าเบื่อ กับกิจวัตรประจำวันเดิมๆ เธอสะสมความทุกข์และติดอยู่กับมันจนก่อตัวเป็นเมฆดำบนหัวโดยไม่รู้ตัว เมื่อเธอต้องพบกับเรื่องหนักใจ เธอจะถอนหายใจ การถอนหายใจนี้เป็นตัวกำเนิดของเมฆดำ เมฆดำจะค่อยๆใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จนเมื่อเธอโดนไล่ออกจากงาน และพบว่าตัวเองเป็นหนี้สินล้นพ้น ปัญหาชีวิตรุมเร้า กับการใช้ชีวิตตัวคนเดียว ไร้ญาติขาดมิตร เธอจึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย ก่อนที่จะพบว่า ต้นไม้แห่งริมหน้าต่างห้อง ผลิใบอ่อนออกมาเมื่อได้รับน้ำฝนและแสงแดด เธอจึงคิดได้และปลดปล่อยความทุกข์ของเธอออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงเรื่อง

นุ่น หญิงสาวที่มีเมฆดำบนหัวและคอยติดตามเธอไปทุกหนแห่งและตลอดเวลาไม่ว่าจะหลับหรือตื่น มันเป็นตัวแทนความทุกข์ของเธอ ยิ่งเธอพบเจออุปสรรคเท่าไร้มันก็จะใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จากการถอนหายใจ นุ่น เป็นคนเก็บตัว แต่งตัวเซ็กซี่ เรียบร้อย ทำงานบริษัทเป็นนักบัญชี จนวันหนึ่งเธอทำบัญชีผิดพลาดทำให้เธอโดนไล่ออกจากบริษัท เธอต้องฝ่าฝนกลับบ้านและพบว่า เธอมีหนี้สินล้นพ้นมือแต่ตอนนี้เธอตกงานแล้ว เธอจะมีปัญญาใช้หนี้ได้อย่างไร

นุ่นอยู่ตัวคนเดียว ไม่มีเพื่อนสนิท ไม่มีใคร เธอนั่งมองรูปภาพครอบครัวเก่าๆ ในสมัยที่เธอยังเป็นเด็กถ่ายพร้อมพ่อและแม่ โดยความเศร้าโศก เมฆดำค่อยๆ ใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ นุ่นตัดสินใจแขวนคอตาย

ในขณะที่เธอเอาคอเข้าไปในบ่วง มือ 2 ข้างจับเรือกไว้ ฝนก็หยุดตกแสงแดดส่องผ่านหน้าต่างเข้ามา ทำให้เธอมองเห็น ต้นไม้แห่งริมหน้าต่าง ที่เธอไม่เคยสนใจดูแลและคิดว่ามันตายไปแล้ว ได้ผลิบออ่อนใหม่เพราะได้รับน้ำฝนและแสงแดด นุ่นยิ้มออกมาก่อนที่จะเปลี่ยนไปเป็นร้องไห้ เมฆดำขนาดใหญ่บนหัวเธอที่บดบังเพดานห้องจนมืดมิด ได้กั้นตัวเองเป็นฝนตกลงมาในห้อง

พื้นห้องนองไปด้วยน้ำ นุ่นยืนยิ้มมองออกไปที่หน้าต่าง ภายนอกเป็นท้องฟ้าสีครามสดใส ดวงตะวันฉายแสง เมฆดำบนหัวได้หายไปแล้ว

Scene 4 จบ

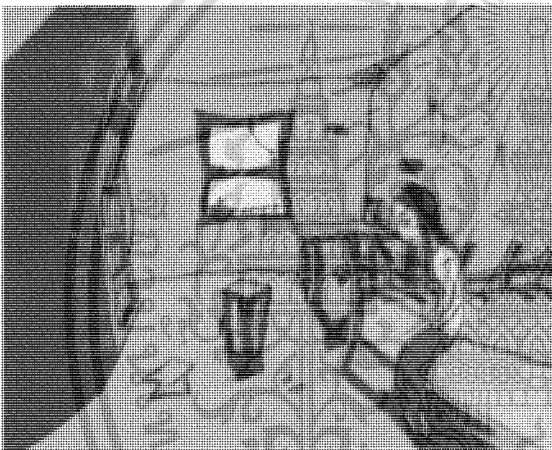
ภายในห้องนอน/เย็น

นุ่นฝ่าฝืนกลับมาที่ห้อง เธอถอนหายใจอีกครั้งกับของขวัญในมือ เธอเดินไปที่เตียง นั่งมองภาพเธอและครอบครัวสมัยเด็ก เธอคิดถึงครอบครัวแต่ไม่สามารถย้อนเวลากลับไปเป็นดั่งแต่ก่อนได้ เหมือนมีเถาวัลย์มาพันนาการเธอเอาไว้ให้รู้สึกอึดอัดและโคตรเคี้ยว ใบหน้าค่อยๆ เสร้าสร้อยลงทุกที นุ่นค่อยๆ นั่งกอดเข่าบนเตียงในขณะที่เมฆดำค่อยๆ ใหญ่ขึ้นๆ จนปกคลุมทั้งเพดานห้องเป็นสีดำ นุ่นตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยการแขวนคอ ริมน้ำค้าง ในขณะที่เธอกำลังเอาคอเข้าไปในบ่วง และมีมือ 2 ข้างจับเชือกเอาไว้ ฝนภายนอกหยุดตกและแสงแดดส่องผ่านหน้าต่างเข้ามาในห้อง นุ่นเหลือบมองไปเห็นต้นไม้แห่งริมน้ำค้าง ที่บัดนี้มันค่อยๆ ผลิบาใหม่เพียงเพราะได้รับน้ำฝนและแสงแดด เธอมียัมก่อนจะร้องไห้ออกมา เมฆดำที่ปกคลุมเพดาน ค่อยตกลงมาเป็นฝน จนพื้นห้องนองไปด้วยน้ำ หลังจากนั้นนุ่นยืนยิ้มมองออกไปนอกหน้าต่างทิวทัศน์สดใส ฟ้าสิคราม พระอาทิตย์ทอแสงอ่อนๆ บัดนี้เมฆดำหายไปแล้ว

Storyboard



1. MS นุ่นลืมตาตื่นขึ้นมา พร้อมมีเมฆดำบนหัว

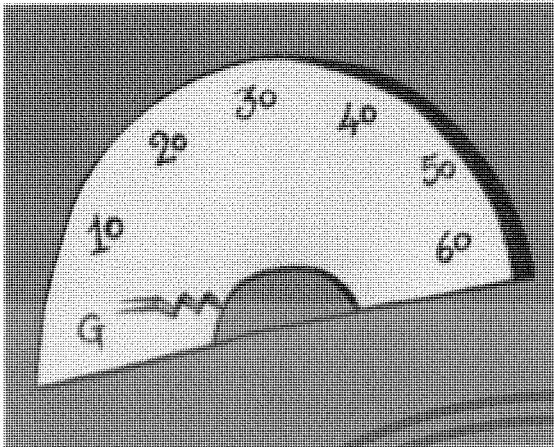


2. LS zoom นุ่นค่อยๆ ลึกจากเตียงช้าๆ แล้วออกไปทำงานตามปกติ



3. LS ที่หน้าลิฟต์เต็มไปด้วยพนักงานคนอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. CU ลิฟท์ที่คอยกำลังมา

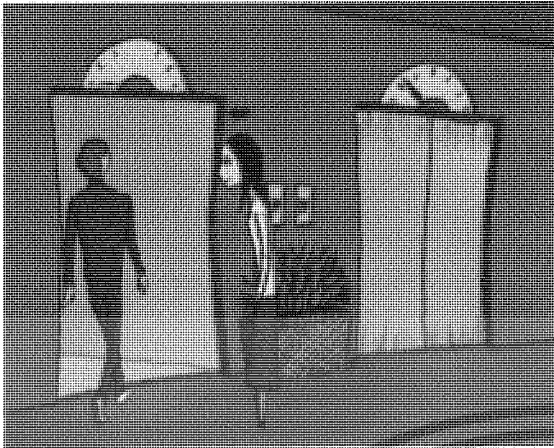


5. MS พนักงานและนุ่นค่อยๆเข้าไปในลิฟท์

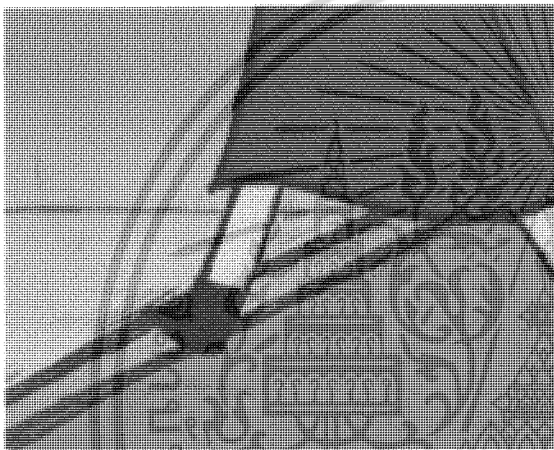


6. MS นุ่น โคนพนักงานคนอื่นเบียด

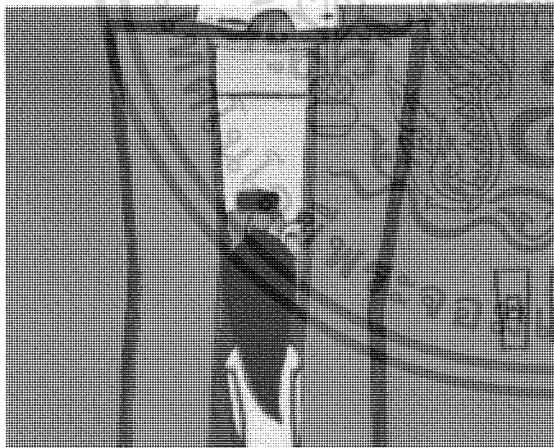
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7. LS พนักงานคนสุดท้ายเดินเข้าไปในลิฟท์

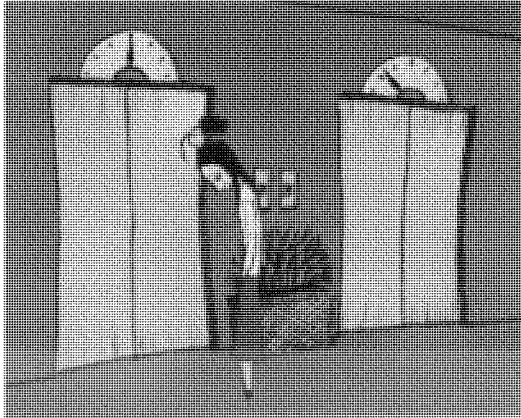


8. CU นุ่นค่อยๆเดินเข้าไป แต่สัญญาเตือนว่า
น้ำหนักเกิน นุ่นจึงต้องถอยออกมา

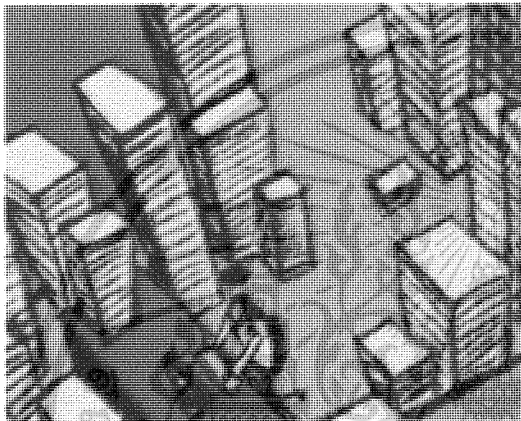


9. MS ประตูลิฟท์ค่อยๆปิดลง นุ่นเป็นคนเดียวที่
ต้องรอลิฟท์ตัวต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



10. LS นุ่นตอนหายใจออกมา เมฆดำใหญ่ขึ้น



11. ELS ภายในห้องทำงานของนุ่น

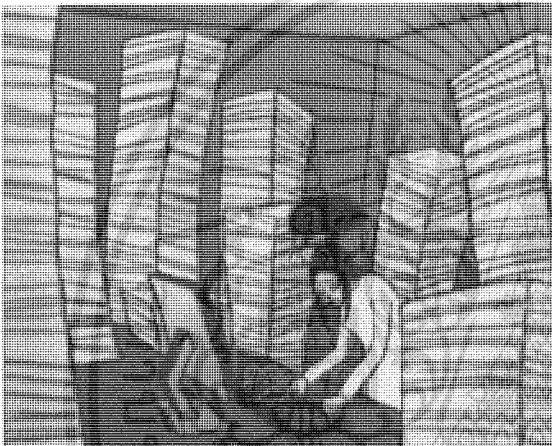


12. MS เกิดปัญหาขึ้นกับคอมพิวเตอร์ของนุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



13. MS เกิดปัญหาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ของรุ่น

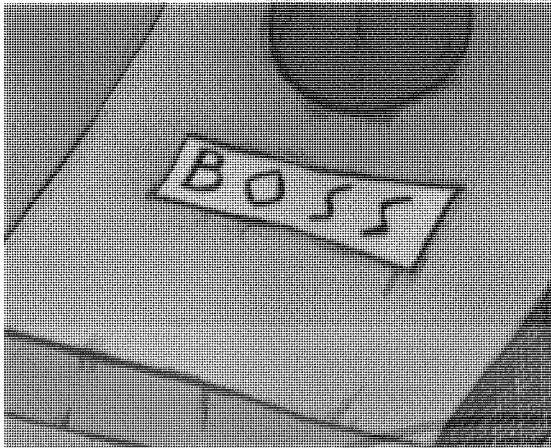


14. MS รุ่นถอนหายใจออกมา เมฆดำใหญ่ขึ้น

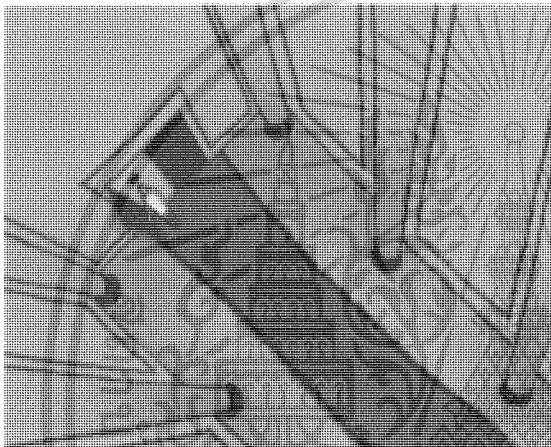


15. MS รุ่นมัวแต่ปิดเมฆดำจนตกเก้าอี้ พอป็น
กลับขึ้นมาสัญญาณไฟก็ดับขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



16. CU สัญญาณไฟ คือ สัญญาณเรียกตัวจาก
เจ้านาย

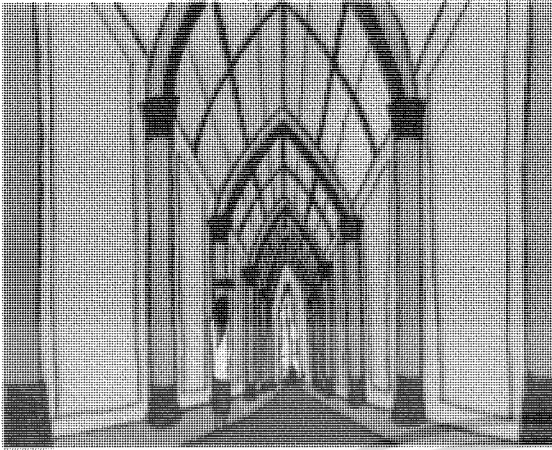


17. LS นุ่นเปิดประตูเข้ามาในห้องทำงานของ
เจ้านาย

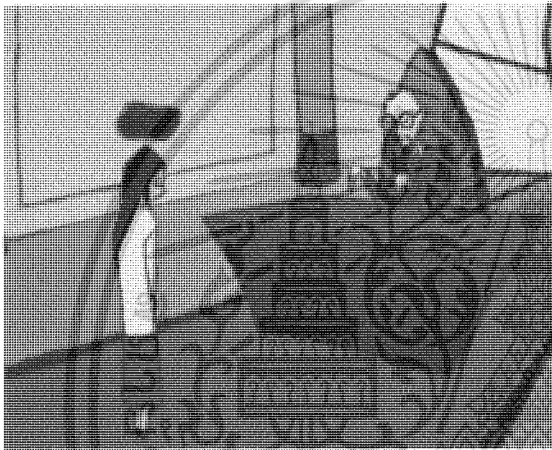


18. CU นุ่นตกตะลึงกับความอสังการของ
ห้องเจ้านาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



19. LS นุ่นเดินเข้าไปภายใน



20. LS ในที่สุดนุ่นก็เดินมาจนถึงโต๊ะทำงาน
ของเจ้านาย



21. MS เจ้านายเริ่มตำหนินุ่น

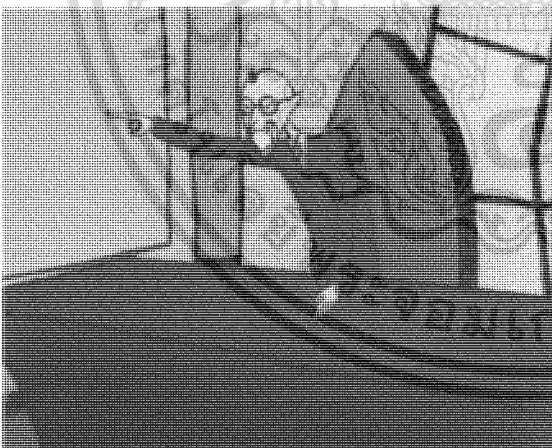
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



22. CU เจ้านายเริ่มไม่พอใจมากขึ้น

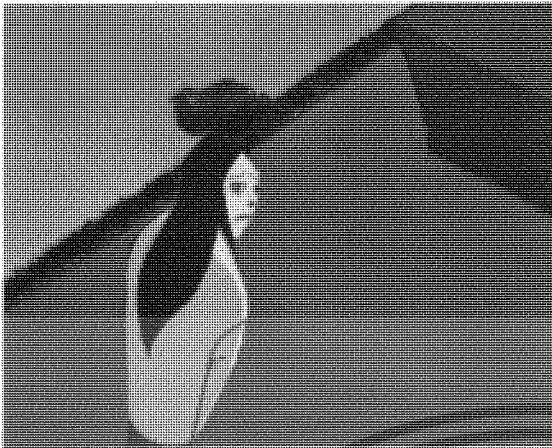


23. MS นุ่นหน้าเสีย

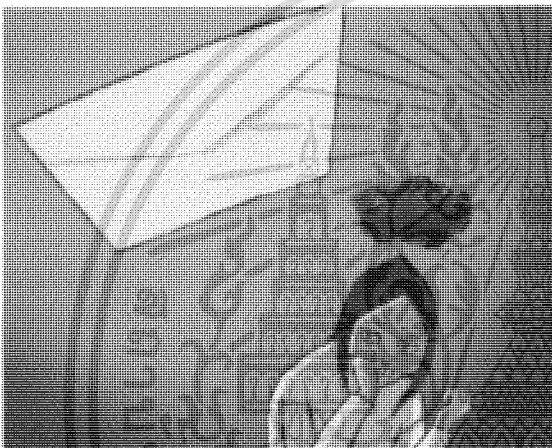


24. MS ในที่สุดเจ้านายก็ไล่ นุ่น ออก

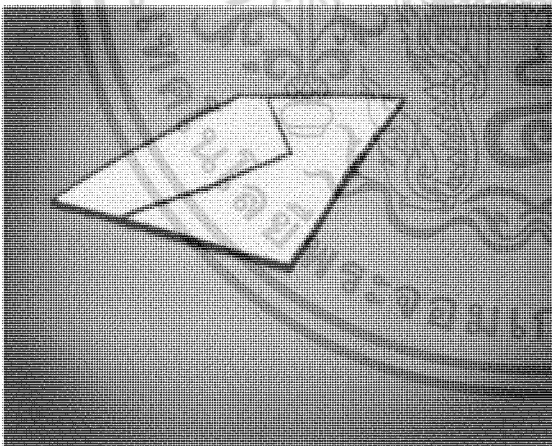
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



25. MS นุ่นค่อยๆหันไปมองด้านหลัง

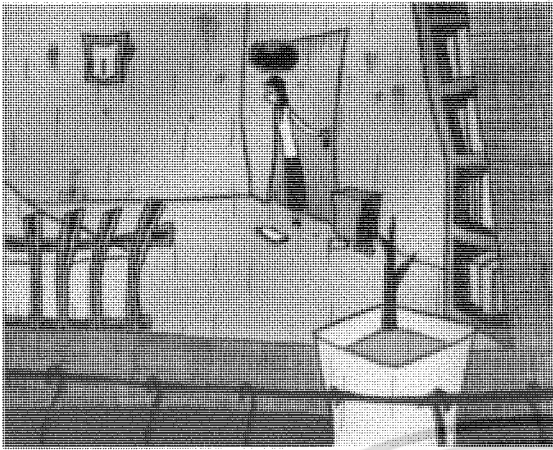


26. MS นุ่นตกใจที่ซองสีขาวใหญ่ตกลงมาทับ

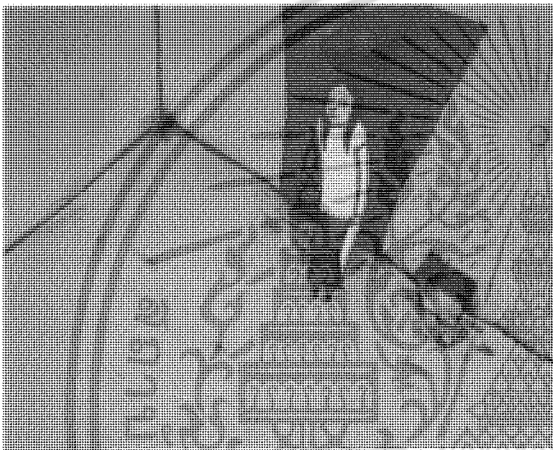


27. LS นุ่นค่อยๆกลานออกมาจากใต้ซองขาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



28. LS นุ่นกลับบ้าน ฟนตทหนัก

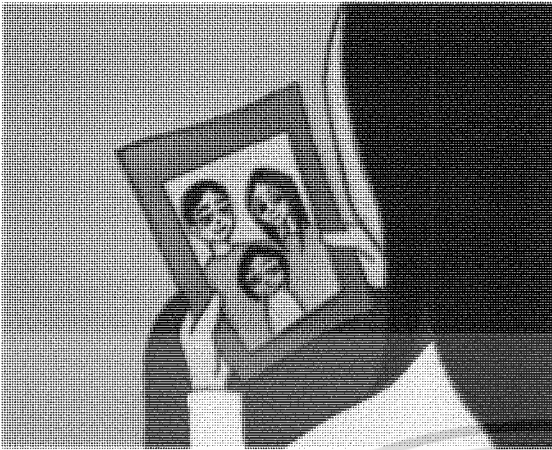


29. LS นุ่นถอนหายใจกับซอขงขวในมือ



30. LS ที่เตียง นุ่นนั่งมองกรอรูป

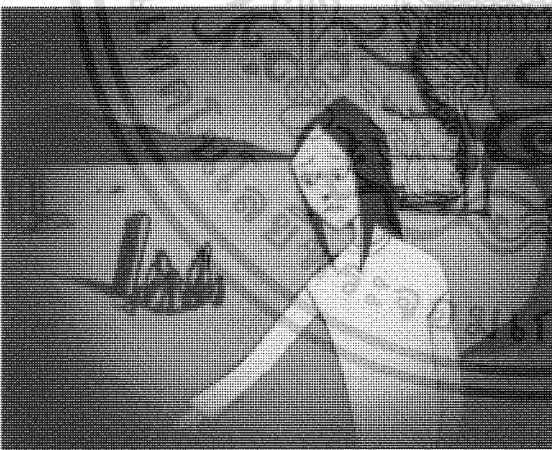
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



31. MS zoom in ภาพครอบครัวในวัยเด็กของ
นุ่น



32. LS ภายในจินตนาการของนุ่น ถึงครอบครัว



33. MS นุ่นเอื้อมมือออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



34. CU เถาวัลย์ค้อยมาพันขอนุ่น

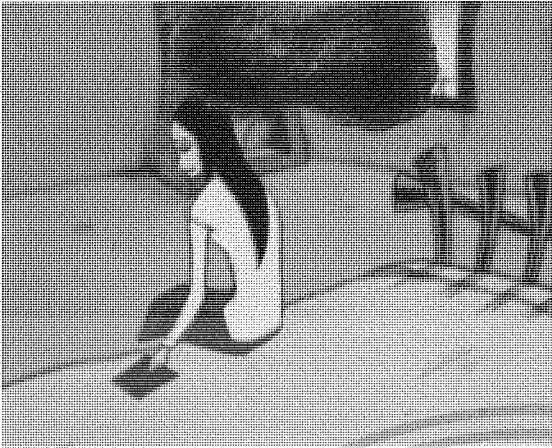


35. LS นุ่น โคนจับแฉวนบนต้นไม้แห้งเหี่ยว

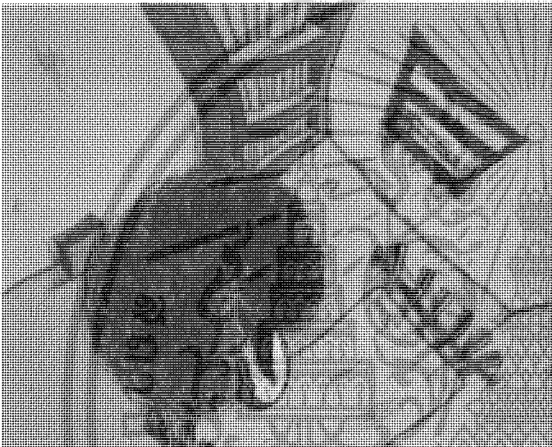


36. ELS นุ่น โคนแฉวนห้อยหัว อย่างเดียวตาย

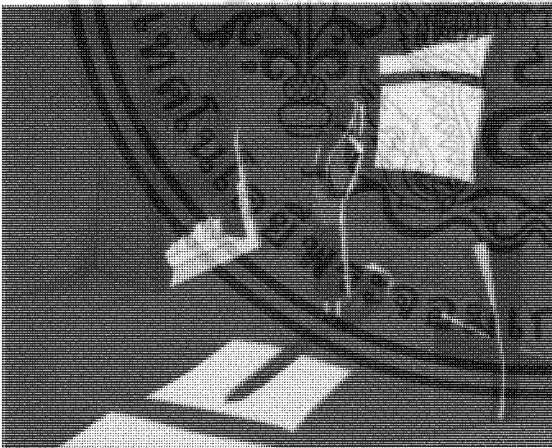
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



37. MS นุ่นถอนหายใจ

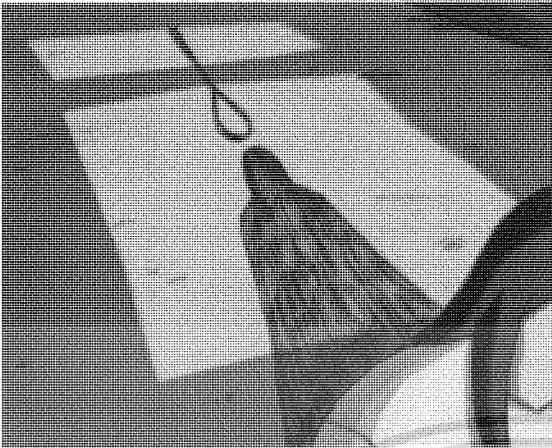


38. LS เมฆดำค้อยๆขยายใหญ่ขึ้นจนเต็มเพดาน



39. LS ไฟฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



40. MS ภาพงานหุ่นจะเข้แวนคอ

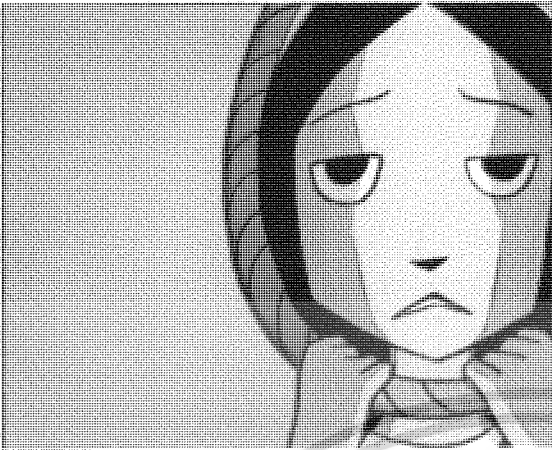


41. CU หุ่นเอาคอเข้าไปใน บ่วง

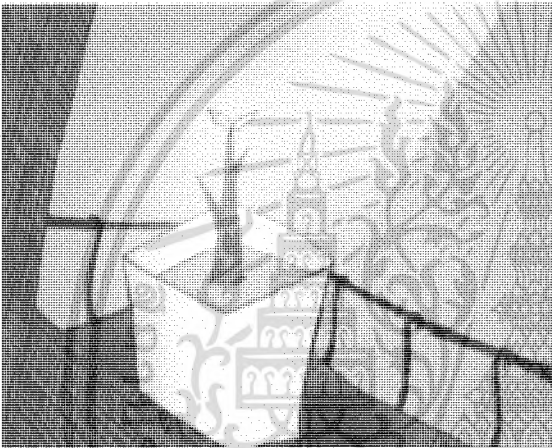


42. LS ฟันหยุดตก ตะวันทอแสง

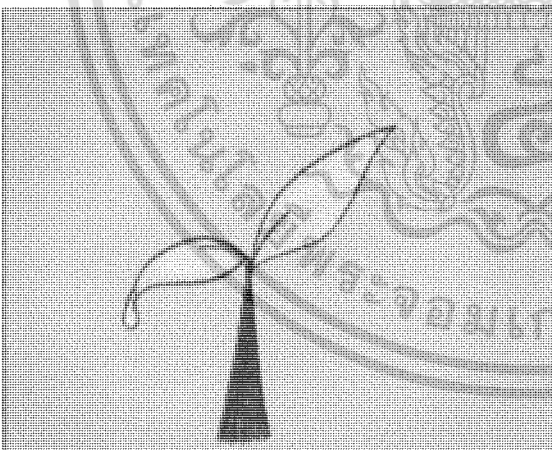
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



43. CU แสงส่องมาที่ใบหน้าของนุ่น

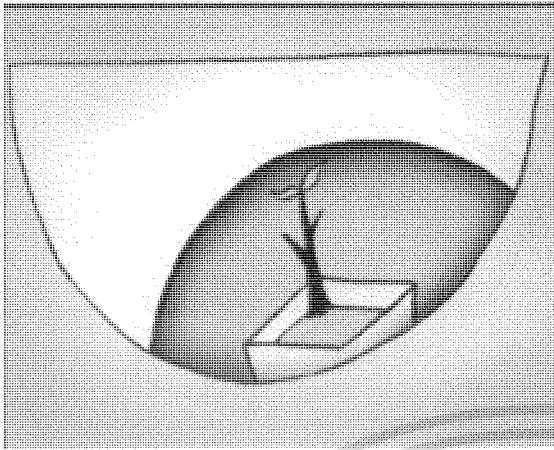


44. CU ต้นไม้แห่งค้อยๆผลิบออ่อน



45. ECU โบอ่อน กับหยดน้ำฝน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



46. ECU ภาพตื่นอ่อนสะท้อนในแววตาของนุ่น

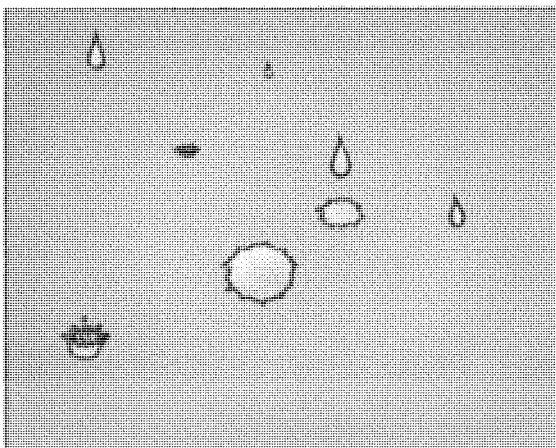


47. CU นุ่นน้ำตาไหล

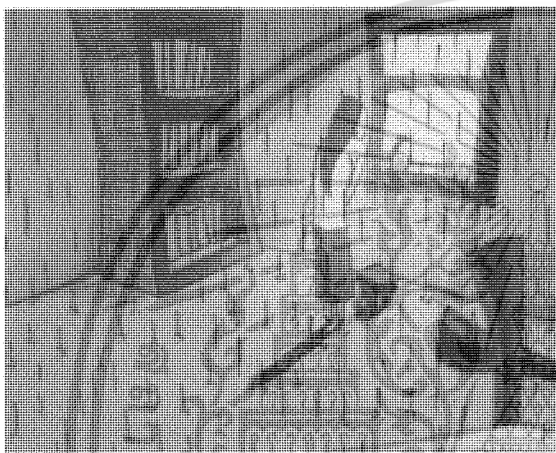


48. EXCU หยาดน้ำตา

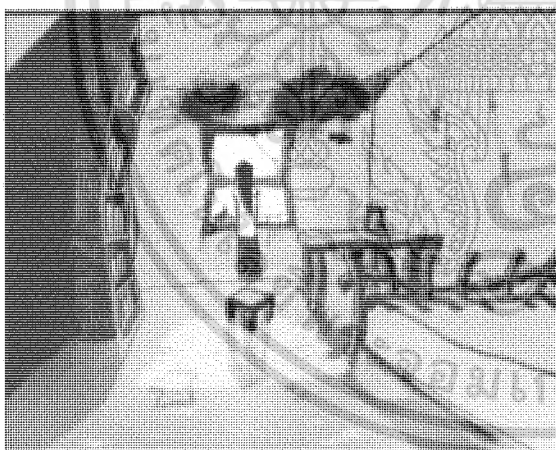
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



49. MS น้ำตาหยด

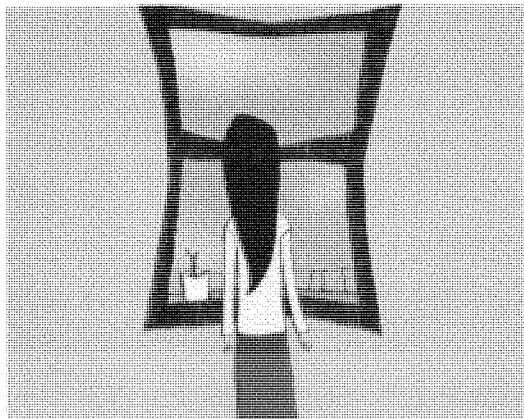


50. LS เมฆดำตกลงมาเป็นฝนในห้อง



51. LS เมฆดำค่อยๆหายไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



52. MS นุ่นยืนมองท้องฟ้าที่สดใส



53. CU นุ่นยืนยิ้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการเตรียมการสร้างภาพยนตร์ อนิเมชัน

การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร สำหรับงานอนิเมชันนั้นถือได้ว่าเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากที่สุด เนื่องจากเมื่อเราออกแบบตัวละครออกแล้ว ตัวละครที่ได้จะเป็นชิ้นงานในทันทีแทบจะ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆอีกเลย โดยที่ตัวละครแต่ละตัวนั้นจะต้องมีบุคลิกลักษณะ (Character) ที่เด่นชัด เพื่อให้คนดูสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เราต้องการนำเสนอได้

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ตัวการ์ตูน

การ์ตูนเป็นภาพที่วาดขึ้นง่ายๆ โดยการเลียนแบบธรรมชาติ แล้วนำมาดัดแปลงตัดทอน รายละเอียดให้เหลือสายเส้นที่น้อย ภาพการ์ตูนจึงเป็นภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจากความคิดจินตนาการ การถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกของเส้น

การสร้างสร้งงานการ์ตูน จะต้องศึกษาจากธรรมชาติที่มีอยู่จริงรอบๆตัว คือ ศึกษาและเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ลักษณะท่าทาง สีหน้า อากักรทางอารมณ์ เพื่อให้ทราบถึงรายละเอียด จนสามารถนำมาดัดแปลงเป็นตัวการ์ตูนที่เราวาดได้

การ์ตูน เป็น ภาพวาดง่ายๆที่สะท้อนให้เห็นถึงสังคมวัฒนธรรม แม้ภาพที่ออกมาจะมีลักษณะไม่เหมือนจริง เกินความเป็นจริงบ้าง แต่ก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงออก

ในการออกแบบตัวการ์ตูนนั้น ได้อาศัยองค์ประกอบต่างๆดังต่อไปนี้

1. การร่างภาพ (Out Line) เป็นการกำหนดโครงสร้างของรูปแบบอย่างคร่าวๆก่อนที่จะลงเส้น
2. แนวคิดของภาพ (Concept) การเลือกวาดรูปจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ โดยจับเอาโครงสร้างภายนอกก่อนแล้วใส่รายละเอียดในภายหลัง
3. รูปร่างและรูปทรง (Shape, Form)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 รูปร่าง (Shape) มีลักษณะแบน ไม่มีความหนา ไม่มีความลึก เป็นภาพ 2 มิติ

3.2 รูปทรง (Form) คือ โครงสร้างทั้งหมดของรูปภาพนั้นๆ อาจจะเป็นได้ทั้งภาพ 2 มิติ หรือ 3 มิติ ก็ได้ แยกออกเป็น 3 ประเภทด้วย

- รูปทรงอิสระ (Free Form) รูปทรงที่มีลักษณะผิดแผกไปจากธรรมชาติลักษณะไม่จำกัด มีลักษณะที่ลื่นไหลเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

- รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) โครงสร้างที่มาจาก รูปวงกลม สามเหลี่ยม วงรี สี่เหลี่ยม ฯลฯ

- รูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ (Semiabstract Form) การตัดทอน หรือตัดแปลงรูปแบบจากธรรมชาติและผสมผสานจินตนาการความคิดของตนเองสร้างเป็นงานรูปแบบใหม่

4. อารมณ์ (Emotion) การถ่ายทอดอารมณ์ให้คนดูคล้อยตาม ซึ่งเส้นสามารถช่วยได้มากในการสื่ออารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร ในลักษณะที่เกินจริง

5. การเน้น (Emphasis) การสร้างความสำคัญของลายเส้น การเน้นแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

5.1 การเน้นรายละเอียด การเพิ่มเติมรายละเอียดของรูปภาพทั้งหมด เพื่อให้เกิดระยะทำให้เกิดเป็นภาพ 3 มิติ

5.2 การเน้นเส้นของรูปทรง การเน้นเส้นรอบนอก ควรเป็นเส้นที่หนาหรือใหญ่กว่าเส้นภายในเพื่อเพิ่มความเด่นชัด และสร้างความสวยงาม

6. การจัดภาพ (Composition) การจัดภาพให้เกิดความสมดุลไม่หนักไปทางใดทางหนึ่ง ทำให้เกิดความสวยงามมีความสมบูรณ์ในภาพนั้น

7. จุดเด่น (Dominance) จุดหรือตำแหน่งในภาพที่สะดุดตา น่าสนใจ โดยส่วนอื่นๆก็จะเป็นองค์ประกอบของภาพที่มีความสำคัญลดลงไป ซึ่งเป็นส่วนส่งเสริมให้จุดเด่นน่าสนใจมากขึ้น

นอกจากนี้ภาพการ์ตูนนั้นมีส่วนประกอบที่สำคัญคือ จุด และเส้น

จุด (Point)

จุดมีมิติที่เล็กมากไม่สามารถแสดงความกว้าง ความยาว ความลึก ไม่มีด้านหน้า ด้านข้าง และเมื่อนำจุดมาเรียงต่อกันจะได้เป็นเส้น เพื่อสร้างมิติ รูปทรง และพื้นผิวต่างๆ

เส้น (Line)

เกิดจากการเรียงตัวกันของจุดจนเป็นความยาว การนำเส้นมาประกอบกัน สามารถสร้างรูปทรงต่างๆตามต้องการได้ สามารถให้อารมณ์ความรู้สึกในตัวของมันเอง

- เส้นตั้ง (Straight Lines) แสดงความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง งามสง่า

- เส้นราบ (Horizontal Lines) แสดงความรู้สึกผ่อนคลาย สงบนิ่ง ราบเรียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เส้นทแยง (Diagonal Lines) แสดงความรู้สึกเปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง ไม่แน่นอน ไม่แข็งแรง และไม่มั่นคง
- เส้นตัดกัน (Cross Lines) แสดงความรู้สึกที่ขัดแย้ง ไม่มั่นคง สับสน
- เส้นโค้ง (Curve Lines) แสดงความรู้สึกถี่ถ้วน ไหล ไม่หยุดนิ่ง นุ่มนวล อ่อนช้อยร่าเริงและสนุกสนาน
- เส้นซิกแซก (Zigzag Lines) ให้ความรู้สึกสับสนวุ่นวาย ตื่นเต้น ให้อารมณ์ความเคลื่อนไหวรุนแรง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครเอกครั้งที่ 1



ยังไม่มีภาพลักษณ์ว่า เป็นสาวเก็บตัวพอเพราะเสื้อผ้าที่ใส่ยังไม่เรียบร้อย หน้าตายังไม่อดทุกซ์พอ ดูตาปรือเพราะอดนอนมากกว่า และจากสายเส้นดูอ่อนช้อย นุ่มนวลเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครเอกครั้งที่ 2



ดูเก็บกดและไม่แสดงออกทางความรู้สึก ตามที่ต้องการเพราะ ผมปรกหน้าไม่เห็นแววตา แต่เก็บกดความรู้สึกมากเกินไป แสดงสีหน้าได้แค่ปาก ทำให้สื่อสารทางอารมณ์บนใบหน้าได้ไม่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครเอกครั้งที่ 3



จากลายเส้นที่แข็งแรง ทำให้ดูดุดัน เส้นเรียบๆ ตรงๆ ทำให้ดูแข็งและดูคดดัน ตาตกบ่งบอกว่าทุกข์ สีหน้าเรียบเฉย แสดงออกว่าเก็บความรู้สึก แต่เสื้อผ้าดูเป็นตะวันตกเกินไป ทรงผมดูคล่องตัวเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครเอก ที่นำไปใช้จริง



ชื่อ : นุ่น

อายุ : 25 ปี สูง : 165 ซม. น้ำหนัก : 44 กก.

อาชีพ : นักบัญชี

อุปนิสัย : เก็บตัว เก็บความรู้สึก พูดน้อย ไม่มีความมั่นใจในตนเอง มีโลกส่วนตัวสูง ไม่ชอบเข้าสังคม

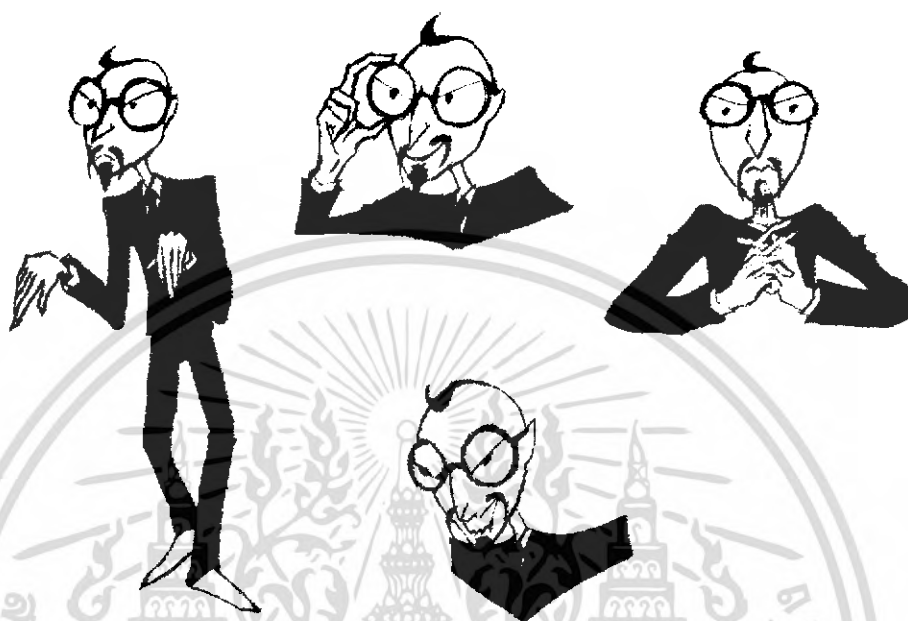
ครอบครัว : อยู่ตัวคนเดียว

งานอดิเรก : อ่านหนังสือ อ่านนิยาย

ได้นำตัวละครในแบบที่ 3 มาปรับปรุงเสื้อผ้าให้ดูเรียบร้อย เซ็กซี่ และผมยาว สีหน้าและ
 สายตาสงบเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

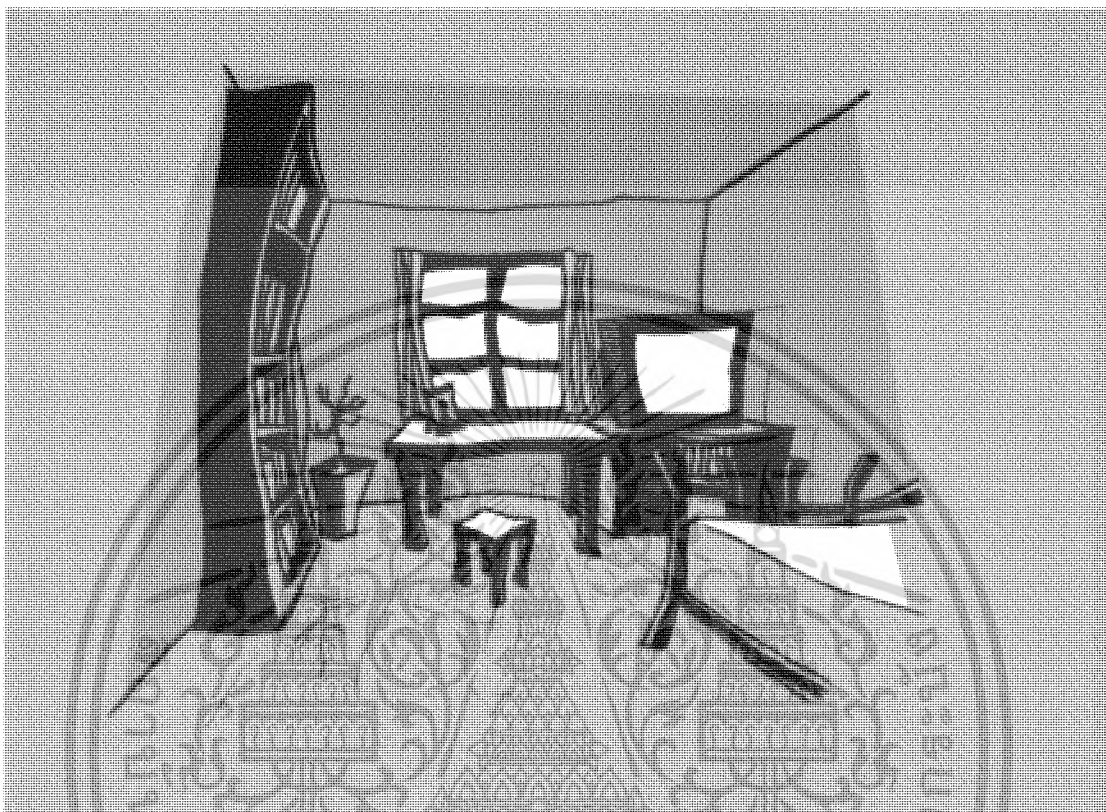
ตัวละคร เจ้านาย



เป็นลักษณะของ เจ้านาย ที่โหด เข้มงวด คุและงก แบบเจ้าแกจิ้น และลักษณะคล้ายๆกับ ตักแตน ตำข้าวที่มีมือเหมือนจะคอยจากหาผลประโยชน์ตลอดเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

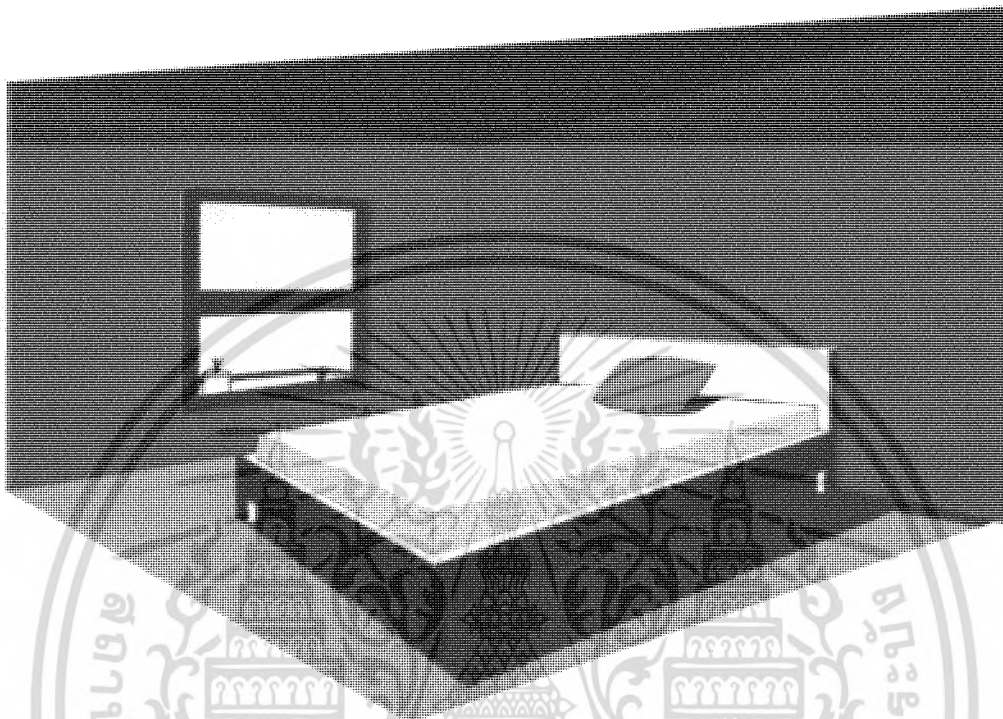
การออกแบบฉากห้องนอนแบบที่ 1



จากภาพทรงห้องที่ปิดเบียร์และเส้น EE หยิบๆ เน้นแสงแบบจัดๆ ขาวจัด เพื่อตีอารมณ์ออกมาในภาพว่าเป็นห้องที่หุดหู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

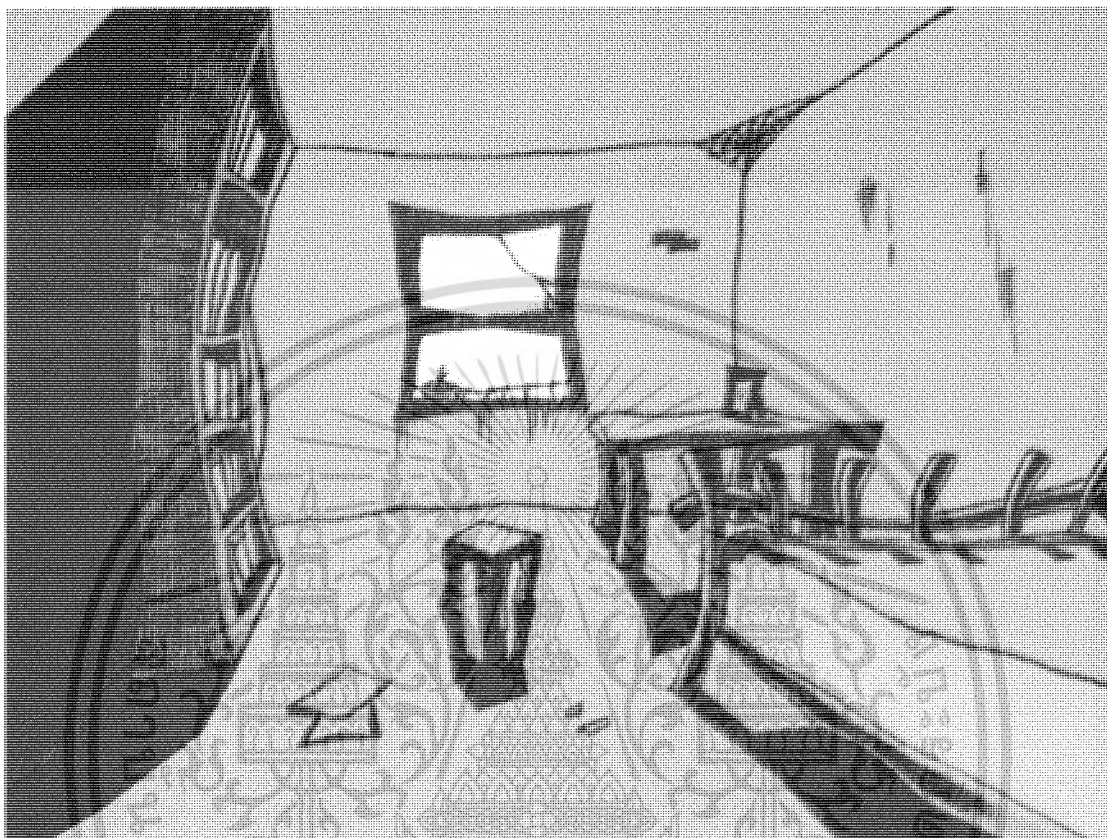
การออกแบบฉากห้องนอนแบบที่ 2



ใช้แนวความคิดจาก ยุค Modern เพื่อสื่อว่าเป็นห้องที่ตาย เส้นนิ่งๆแข็งๆ ไร้ชีวิต แต่ใช้โทนสีหมองหม่น เพื่อสื่ออารมณ์ให้ดูรันทด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

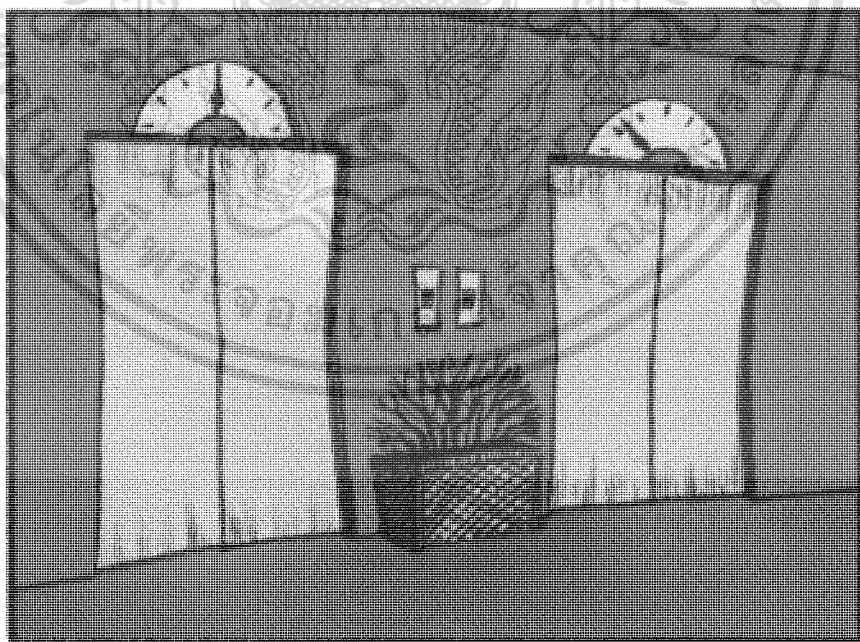
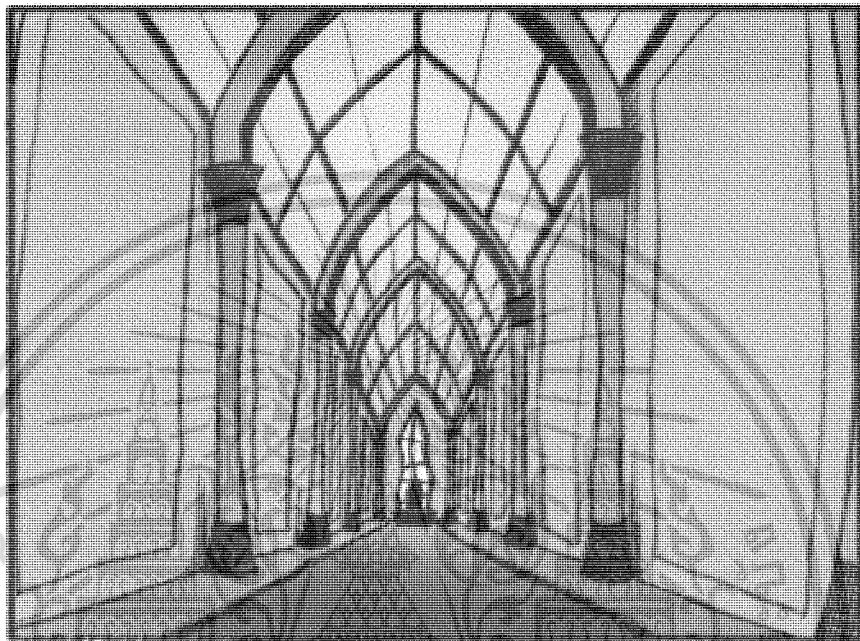
การออกแบบฉากห้องนอนแบบที่ 3 นำไปใช้จริง



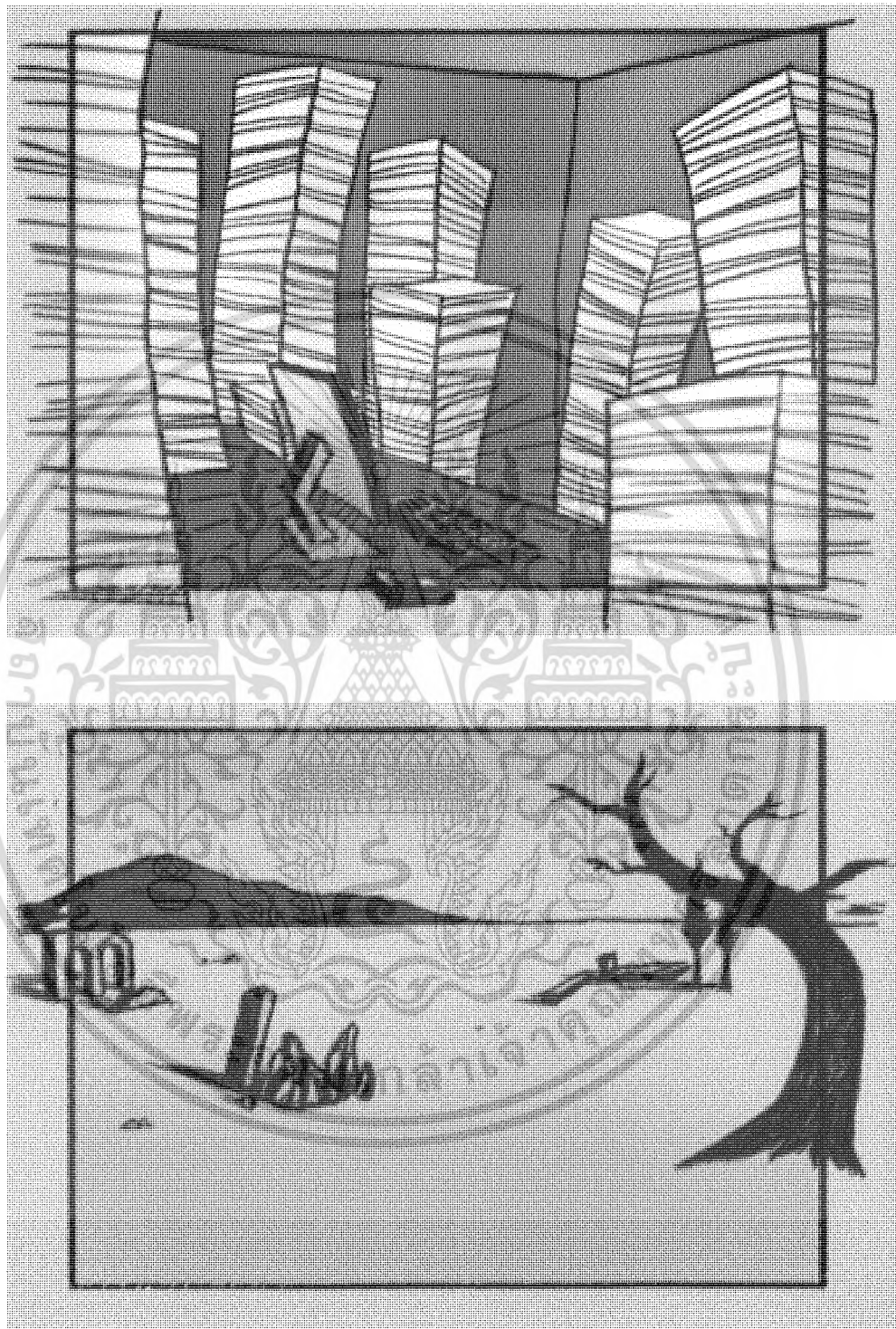
ได้นำลายเส้นจากการออกแบบครั้งแรกซึ่งได้แนวคิดมาจาก German Expressionism และปรับปรุงลักษณะของห้องให้มีลักษณะ ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่มากขึ้น และใส่สีแบบคุมโทน เพราะ โทนแนวขาวดำในแบบแรกนั้นทำให้ภาพดูจืดเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากอื่นๆภายในเรื่อง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างลักษณะของเมฆดำแบบต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวกับปัญหาเรื่องการนี้มีประกอบที่จะนำมาพิจารณาอยู่มากมาย โดยทั่วไป กล่าวได้ว่า ระยะห่างของความเคลื่อนไหวระหว่างแต่ละภาพวาดยิ่งห่างมากขึ้นเท่าไร ก็ยิ่งเร็วขึ้นเท่านั้น สำหรับความเคลื่อนไหวที่เชิงซ้ำ ก็จำเป็นที่ต้องใช้ภาพวาดมากขึ้น รวมกับระยะของความห่างที่สั้นเข้า อย่างไรก็ตามก็มีข้อจำกัดอยู่ที่ปลายสเกลของทั้ง 2 ข้างนั่นเอง ขอให้เรากำหนด 16 มม. ซึ่งฟิล์มเคลื่อนที่ผ่านเลนส์ของเครื่องฉายภาพยนตร์ในความเร็ว 24 กรอบภาพต่อวินาทีเป็นตัวอย่าง เรื่องนี้

ถ้าเราใช้ภาพวาด 6 ภาพต่อ 1 วินาที เพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของวัตถุอย่างหนึ่งเคลื่อนที่ผ่านจอ ความเคลื่อนไหวนั้นจะปรากฏเป็นภาพพร่ามัวและแวมวาบให้เห็นบนจอ ความเคลื่อนไหวที่มีลักษณะสั้นสะเทือนและไม่คล้ายตามคาดกล่าวนี้ จะมองเห็นได้ชัดเจนมาก ถ้าเราใช้ภาพวาด 12 ภาพต่อ 1 วินาที ความเคลื่อนไหวที่เคลื่อนจากกรอบภาพด้านหนึ่งก็จะปรากฏให้เห็นอย่างเป็นธรรมชาติที่สุด โดยปราศจากการบิดเบือนให้ผิดไปจากความเป็นจริงอย่างใดทั้งสิ้น และจะไม่เกิดปัญหาการแวมวาบหรือพร่ามัว ในความเคลื่อนไหวนั้น

สำหรับความเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ขอแนะนำว่าควรจะนำเอาแบบของเส้นบางอย่างเข้ามาใช้กับลักษณะหรือรูปร่างของความเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว นั้น เส้นเงาเหล่านี้โดยทั่วไปรู้จักกันในนามว่า เส้นความเร็ว (Speed Line) หรือ Movement

เส้นเคลื่อนเร็ว (Swish Line) แบบของเส้นดังกล่าวนี้ควรจะต่อเนื่องกันไปตามทิศทางของความเคลื่อนไหวของวัตถุที่แสดงไว้ในภาพวาดข้างหน้านั้น เว้นแต่จะต้องการทำให้เกิดผลพิเศษในทางให้เกิดความเป็นจริง เมื่อเป็นเช่นนี้ ความเคลื่อนไหวนั้นก็จำเป็นจะต้องเน้นให้มองเห็นเด่นเกินความเป็นจริง ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนมากแบบด้วยกัน ก็จำเป็นจะต้องใช้เส้นความเร็วเข้าแทนภาพตัววัตถุแม่แบบเอง แต่การสับเปลี่ยนเช่นนี้สามารถกระทำได้ก็ต่อเมื่อมีบทบาทความเคลื่อนไหวในอัตราสูงต้องการผลนั้นเท่านั้น ในทันทีที่ความเร็วของความเคลื่อนไหวลดลง ก็จะขอแนะนำให้ค่อยๆนำเอาแบบของวัตถุตามความเป็นจริงกลับมาใช้ตามอีกทีละน้อยๆจนกระทั่งความเคลื่อนไหวนั้นหยุดลง และวัตถุนั้นกลับเข้าสู่แบบปกติตามเดิม

จังหวะเวลา

จังหวะเวลาเป็นทักษะอย่างหนึ่งของตัวมันเอง มีค่ามากเช่นเดียวกับพรสวรรค์ในการเขียนหรือการออกแบบ ความสำคัญในเรื่องนี้ไม่ควรจะถูประเมินค่าต่ำไปมากนัก ในฐานะที่จังหวะเวลาเป็นองค์ประกอบข้อมูลฐานอย่างหนึ่ง ซึ่งวิธีถ่ายภาพยนตร์การ์ตูนโดยใช้มือเข้าช่วยได้อำนวยความสะดวกหยุ่นให้อย่างเต็มที่ และอยู่ภายใต้การควบคุมสิ้นเชิงด้วย

อัตราความเร็วของกรอบภาพ

อัตราความเร็วของภาพยนตร์การ์ตูน มีความสัมพันธ์โดยตรงกับจำนวนกรอบภาพที่มีอยู่ในฟิล์ม รวมทั้งอัตราความเร็วของเครื่องฉายด้วย จำนวนกรอบภาพที่แสดงความเคลื่อนไหวอย่างหนึ่งซึ่งมีมากเท่าไร ความเคลื่อนไหวที่ปรากฏบนจอก็ยิ่งช้าลงเท่านั้น ในทางกลับกัน จำนวนกรอบภาพยิ่งเคลื่อนไหวก็ยิ่งเร็ว

อัตราความเร็วปกติของเส้นเสียงหรือลู่อเสียง (Sound Track) ในฟิล์ม มีกำหนดเป็นมาตรฐานที่ 24 ภาพหรือกรอบภาพต่อวินาที สำหรับภาพยนตร์ทั่วไปรวมทั้งการฉายนอกโรงด้วย และที่ 25 ภาพหรือกรอบภาพต่อวินาทีสำหรับฉายทางโทรทัศน์ แต่โดยทั่วไป จังหวะเวลาของภาพยนตร์การ์ตูนส่วนมากมักจะทำมาในอัตรา 24 ภาพต่อวินาที อัตรานี้จะก่อให้เกิดสัมพันธ์ทางมาตราส่วนที่สะดวกมากของจำนวนกรอบภาพกับส่วนของส่วนหนึ่งวินาทีดังต่อไปนี้

- 1 ภาพ = 1/24 วินาที
- 2 ภาพ = 1/12 วินาที
- 3 ภาพ = 1/8 วินาที
- 4 ภาพ = 1/6 วินาที
- 6 ภาพ = 1/4 วินาที
- 8 ภาพ = 1/3 วินาที
- 12 ภาพ = 1/2 วินาที
- 16 ภาพ = 2/3 วินาที
- 18 ภาพ = 3/4 วินาที
- 24 ภาพ = 1 วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จังหวะเวลา ระยะห่าง ขนาด อัตราความเร็ว

ในการกำหนดจังหวะเวลาสำหรับความเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง จำเป็นอยู่เสมอที่จะต้องกำหนด อัตราความเร็วของวัตถุอย่างหนึ่งให้สัมพันธ์กับขนาดภายในกรอบภาพของวัตถุนั้น กับตำแหน่ง แห่งที่ภายในกรอบภาพ กับความสัมพันธ์ของวัตถุนั้นกับวัตถุอื่นๆในฉากภาพยนตร์ กับความ เคลื่อนไหวของวัตถุนั้นที่ต้องแสดง เมื่อเห็นวัตถุอย่างหนึ่งเคลื่อนไหวอยู่บนจอภาพยนตร์ อัตรา ความเร็วที่มองเห็นได้ชัดเจนนั้นอาจไม่เหมือนกับอัตราความเร็วจริงที่สิ่งนั้นพยายามจะถ่ายทอดให้ เหมือนก็ได้ ตัวอย่างเช่น เครื่องบินไอพ่นลำหนึ่งเคลื่อนผ่านจอในความเร็วสูง 10,000 เมตร อาจดู เหมือนว่าเคลื่อนไปช้ากว่าลำที่บินในความเร็วสูง 1,000 เมตรมาก ถึงแม้อัตราความเร็วจริงของ เครื่องบินไอพ่นสองลำนี้อาจเท่ากัน

ถ้าวัตถุสองสิ่งในขนาดเดียวกันเคลื่อนตัวไปข้างหน้าในอัตราความเร็วที่เท่ากัน แต่อยู่ใน ระยะห่างจากเลนส์กล้องแตกต่างกัน วัตถุที่อยู่ใกล้เลนส์กว่าจะปรากฏให้เห็นการเคลื่อนที่ผ่านจอ ในระยะเวลาสั้นกว่า แม้ว่าอัตราส่วนของความไกล ซึ่งสิ่งทั้งสองเคลื่อนไปในทุกๆ กรอบภาพจะ เท่ากันก็ตาม อีกนัยหนึ่ง ถ้าวัตถุสองสิ่งซึ่งมีอัตราส่วนแตกต่างกัน เคลื่อนไปในอัตราความเร็ว เดียวกัน อัตราส่วนของระยะทางของตัวเองที่เคลื่อนที่ไปข้างหน้าสำหรับทุกๆ กรอบภาพจะ แตกต่างกันไปด้วย

ขนาดวัตถุที่สัมพันธ์กันกับระยะทางที่วัตถุนั้นเคลื่อนที่ไปในกรอบภาพ จะกำหนดองศาและ ขอบเขตของการบิดเบือนให้ผิดไปจากความจริงตามที่ต้องการ เครื่องบินไอพ่นในระยะไกลที่กำลัง เคลื่อนตัวไปในอัตราความเร็วที่สูงมาก ย่อมจะต้องการบิดเบือนบางอย่างรวมทั้งเส้นที่แสดงความ รวดเร็ว (Speed Lines) ด้วย แต่ลำที่อยู่ใกล้กล้องกว่าอาจไม่ต้องการสิ่งดังกล่าวนี้เลยก็ได้ เครื่องจักรกลแบบใดๆ ที่นำมาแสดงให้เห็นความเคลื่อนไหวผ่านจอไปพื้นหน้าแล้วแล้วกลับมา ปรากฏให้เห็นบนจอในระยะห่างปานกลางอีก ควรจะเคลื่อนไหวตัวไปในอัตราส่วนของความห่าง ของมันอัตราเดียวกันต่อแต่ละกรอบภาพในแต่ละขนาด ถ้าจะต้องปรากฏให้เห็นเพื่อรักษาอัตรา ความเร็วอันเดียวกันไว้

ควรจะให้วัตถุเล็กกว่าเคลื่อนตามวัตถุใหญ่กว่า แต่เคลื่อนไปในอัตราความเร็วเดียวกันกับวัตถุ ใหญ่กว่า เรื่องนี้จำเป็นต้องใช้การบิดเบือนบางแบบรวมทั้งเส้นแสดงความเร็ว เพราะความยาวของ ความเร็วที่มองเห็นได้ชัดเจน เมื่อถูกนำมาเปรียบเทียบกับระยะแห่งการเคลื่อนตัวความยาวของ ความเร็วมีความยาวมากกว่า

การช่วยเหลือขั้นต่อไปในการจะเอาชนะความเคลื่อนไหวที่ราบเรียบและคล้อยตามตาคือการทำ ในวัตถุอย่างหนึ่งมองเห็นเคลื่อนไหวได้ด้วยการพุ่งวามสนใจไปสู่เส้นโค้งที่ความเคลื่อนไหวนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเคลื่อนตามไป เช่นตัวอย่าง รูปภาพที่เหลี่ยมผืนผ้าตามเส้นตรงเส้นหนึ่งควรจะคงรูปที่เหลี่ยมผืนผ้าไว้ตามเดิม แต่ถ้ามันเคลื่อนตัวไปตามเส้นโค้ง รูปร่างของสิ่งนั้นควรจะเพี้ยนไปตามเส้นโค้งของความเคลื่อนไหวนั้น ซึ่งจะทำให้วัตถุนั้นถูกทำให้มองเห็นเคลื่อนไหวได้ในอัตราความเร็วอย่างเพียงพอที่จะบิดเบือนให้เป็นรูปร่างอย่างอื่นไปได้ทั้งสิ้น



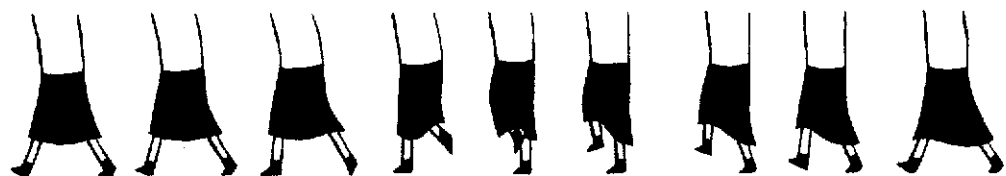
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างการทำ Key Action และการชอยภาพ (In Between)

ในการทำ Key Action ต้องกำหนดระยะเวลาของการเคลื่อนไหวว่าเป็นเวลา กี่วินาที และต้อง
ใช้ทั้งหมดกี่ เฟรม โดยการยกตัวอย่างง่ายๆ ในการทำ Key Action ของการเดิน 1 ก้าว โดยใช้เฟรม
ทั้งหมด 9 เฟรม โดยเริ่มวาดจากเฟรมแรก และ เฟรมสุดท้าย

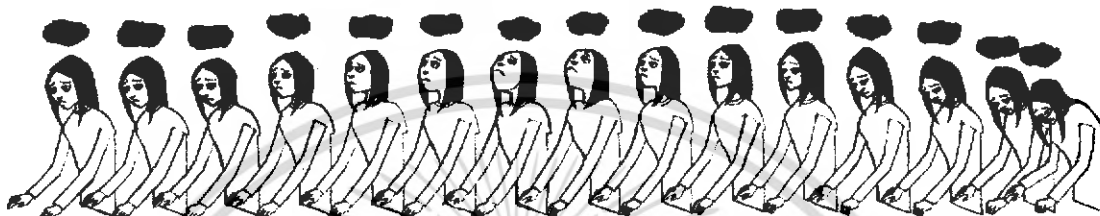
เฟรมที่ 1

เฟรมที่ 9



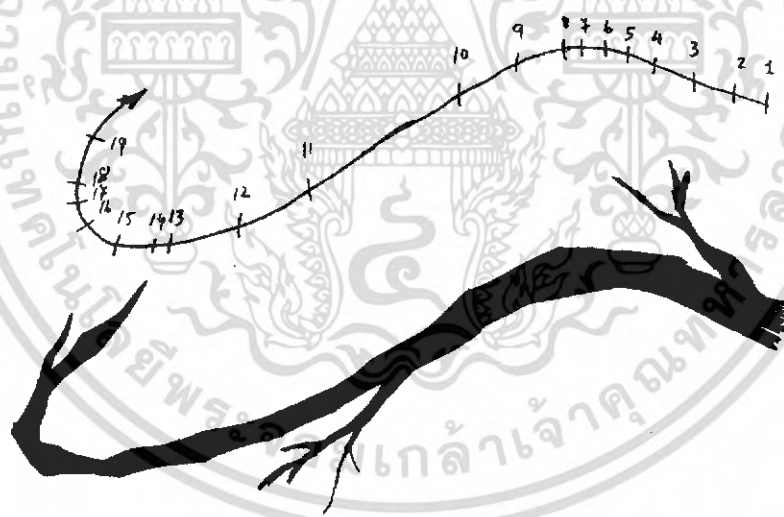
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บางครั้งการเคลื่อนไหวแบบคงที่ทำให้ Action นั้นๆน่าเบื่อ ต้องมีการ ผ่อนซ้ำ เร็วเพื่อให้เกิด ความยืดหยุ่นและราบเรียบในการเคลื่อนไหว



การขอยังจังหวะของแต่ละการเคลื่อนไหว

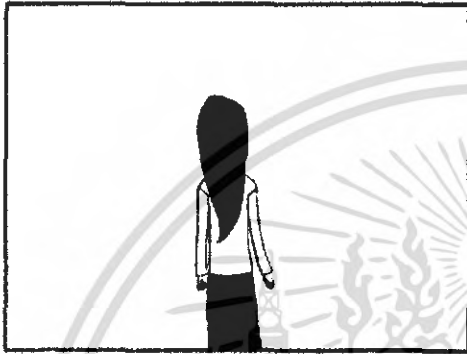
1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ Key Action เริ่มด้วยวิธีการคำนวณเวลา ที่ต้องการจากนั้น วาดหัว ท้าย แล้วทำ in between คือวาดเฟรมแรกก่อนแล้วก็วาดเฟรมสุดท้าย ที่เราต้องการ โดยไม่ต้องคำนึงถึงภาพแรกนัก จากนั้นก็ วาดตรงกลางเข้าไป

เฟรมที่ 1



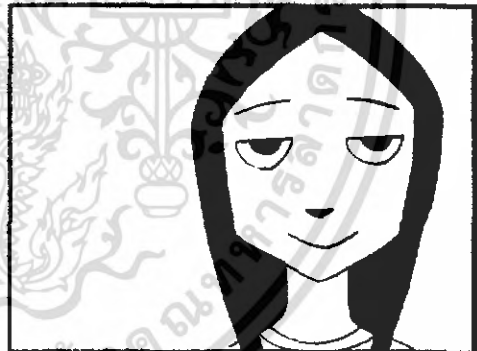
เฟรมที่ 26



เฟรมที่ 38



เฟรมที่ 50



ด้วยวิธีนี้เราอาจจะวาดการเคลื่อนไหวแบบรวมๆไว้ก่อนด้วยการร่างง่ายๆ แล้วค่อยทำ in between เข้าไปให้ต่อเนื่อง จะทำให้สามารถจินตนาการถึงการเคลื่อนไหวรวมๆ ได้ง่ายขึ้นและทำให้ วาดไปถึงภาพที่ต้องการ ได้ตรงกับจำนวนเฟรมที่คำนวณเอาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Ladkrabang

DOPE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.	
ขามเข้า		1	1		จิรภัทร์ พนพิเชษฐกุล				12	1	
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	Bkg.	Camera Instruction		
หลับตานอน	เพลงประกอบ	2					•	•	STATIC		
		2						•	•		
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
ตาค่อยๆลืมตื่น	เพลงประกอบ	2					•	•	STATIC		
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
ลืมตาตื่น	เพลงประกอบ	2					•	•	STATIC		
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	
		2							•	•	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำ

อุปกรณ์การวาดบนกระดาษ

หลังจากผ่านขั้นตอนการคิดต่อไปเป็นการเริ่มวาดงานจริง ซึ่งต้องเตรียมอุปกรณ์ต่างๆให้พร้อมเมื่อร่างภาพครบหมดทุก shot แล้วก็เริ่มลงโครงร่างของภาพหรือเส้นรอบนอกก่อน แล้วจึงลงน้ำหนัก ลงเงาตามลำดับ

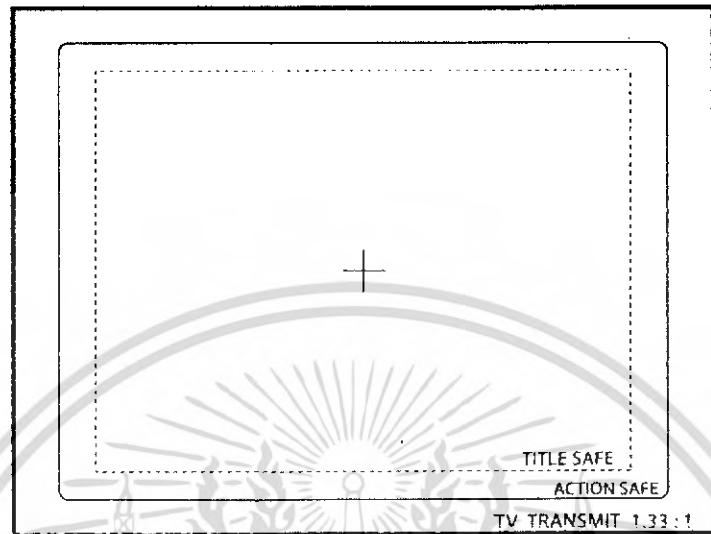
1. กระดาษ กระดาษขาวเรียบเนียน คุณภาพเนื้อดี ขนาด A4 หรือกระดาษถ่ายเอกสารทั่วไป
2. ดินสอ ใช้ดินสอกดและดินสอความเข้มไปเกิน 4B เพื่อร่างโครงและลงรายละเอียดในจุดเล็กๆ ใช้ดินสอ EE ในการตัดเส้น และลงน้ำหนัก
3. ไม้ไฟ ใช้ในการลอกสายในการทำ Key Action โดยเลือกขนาดที่ไม่ใหญ่มากและราคาประหยัด

ขั้นตอนการวาดบนกระดาษ

1. เริ่มวาดจากสตอรี่บอร์ดที่กำหนดไว้ โดยวาดลงกระดาษขนาด A4 ซึ่งอัตราส่วนระหว่างกระดาษ A4 กับ โทรทัศน์มีความแตกต่างกัน คือโทรทัศน์จะมีลักษณะกรอบภาพเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสมากกว่ากระดาษ A4 รวมถึงเมื่อนำไปปรากฏ บนโทรทัศน์ภาพจะถูกตัดส่วนออกไปจากเครื่องฉายโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังมีส่วนที่บิดเบี้ยวของมุมภาพ ซึ่งเป็นผลมาจากหลอดภาพโทรทัศน์ จึงควรที่จะมีการกำหนดกรอบภาพในกระดาษก่อนการวาดจริง เพื่อองค์ประกอบภาพ จะไม่ขาดหายไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างเปรียบเทียบอัตราส่วนของกระดาษ A4 กับ โทรทัศน์



A4 PAPER 1.4:1

ตัวอย่างกระดาษที่มีการกำหนดกรอบภาพ



2. ในส่วนที่ร่างทบทวีดิโอ จะเริ่มจากนำวีดิโอต่างๆทั้งหมดนำไปตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere เพื่อเลือก shot ที่ต้องการ และจับเวลา จากนั้นเลือก Export time line โดยใน Setting เลือก File type ให้เป็น GIF sequence เพื่อจะ Render ออกมาเป็น Frame ในที่นี้จะเลือก Frame Rate เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12 Frame ต่อวินาที เลือก Preview โดยใช้โปรแกรม ACDSec ในบาง shot ที่จับการเคลื่อนไหวลำบาก จะใช้วิธีการ print ออกมาเพื่อทำการร่างภาพที่ละเอียด

3. นำภาพที่ร่างเสร็จ Scan เข้าคอมพิวเตอร์ เพื่อตรวจการเคลื่อนไหวคร่าวๆ

ตัวอย่างการร่างคร่าวๆเพื่อตรวจสอบการเคลื่อนไหว



ควรวาดแต่โครงร่างเบาๆ หรือวาดเป็นแค่รูปทรงง่ายๆ อย่างวงกลมก็ได้ เพื่อดูการเคลื่อนไหวก่อน ถ้าผลออกมาดีค่อยลงแรง จะไม่เสียเวลา และจะทำให้เราสนใจการเคลื่อนไหวมากกว่าพยายามวาดให้สวยในภาพเดียว การวาดด้วยรูปทรงง่ายๆยังทำให้กำหนดการเคลื่อนไหวได้อิสระกว่าด้วย ปรับ Scanner ให้ใช้ความละเอียดต่างๆเพื่อความรวดเร็วในการ scan ทดสอบการเคลื่อนไหวด้วย โปรแกรม ACDSec เลือก slide show แล้วปรับ delay เป็น 120 mils

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นจึงตัดเส้นด้วยดินสอ EE เพื่อให้เส้นขอบของตัวการ์ตูนมีความเข้ม และเป็นลวดลายแบบ ดินสอ EE ที่ไม่คมชัดมากนักให้เข้ากับ องค์ประกอบศิลป์ของภาพที่กำหนดและเข้ากับฉากที่ได้ทำ เอาไว้ และยังคงสะดวกต่อการลงสีในขั้นต่อไป

4. นำมาแก้การเคลื่อนไหว ถ้าเคลื่อนกระดูกก็ทำ in between คือวาดแทรกระหว่างกรอบภาพ หรือถ้าเคลื่อนไปหาเข้าไปก็ดึงบางเส้นออก แก้วไขและวาดให้สมบูรณ์ แล้วลงแรเงาดำด้วยดินสอ EE จนสมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

1. นำภาพที่วาดเสร็จสมบูรณ์แล้วมาสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ที่ความละเอียด 72 dpi ใน mode grayscale แล้วปรับแต่งเส้นให้คมชัด
2. ปรับแต่งภาพ และลงสีใน โปรแกรม Adobe Photoshop โดยปรับ mode เป็น RGB ก่อนแล้ว จึงใช้ Air brush คุ่มน้ำหมึกที่ Layer ใหม่เป็น multiply ใส่ฟิลเตอร์ Rough Pastel เพิ่ม texture ให้ไม่แข็ง

ตัวอย่างลำดับการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์

2.1 ภาพลายเส้นดินสอขาวคำที่ scan เข้าคอมพิวเตอร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ฟันสีคุดน้ำหนักและบรรยากาศ



2.3 ใส์ฟิลเตอร์และปรับขนาดภาพให้เหมาะสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

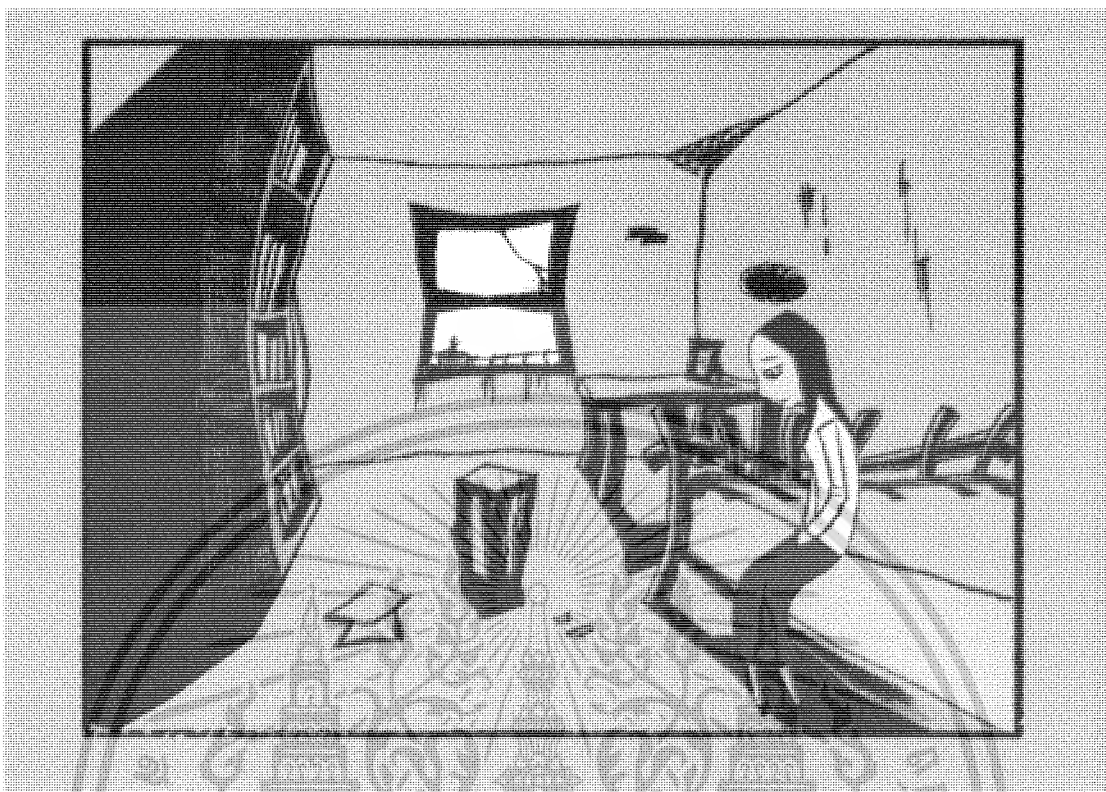
2.4 หากมีฉากหลังก็นำไปซ้อนกับฉากหลัง
ภาพตัวละคร



ภาพฉาก



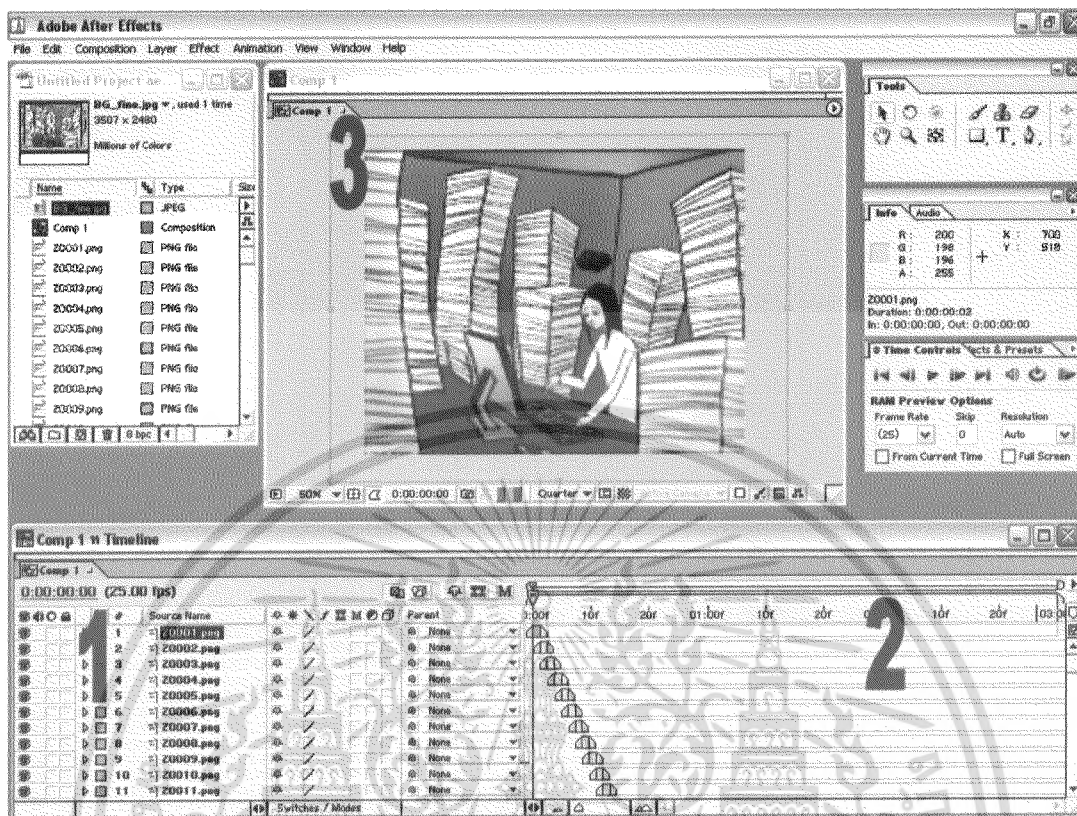
เอกสารนี้เป็น...
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพตัวละครและฉากเมื่อซ้อนกัน

เมื่อนำภาพตัวละครและฉากมาซ้อนกันโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop รวมเป็น 1 ภาพ หรือ 1 Frame โดยควร save ชื่อ file ให้มีตัวเลขตามลำดับ เช่น ภาพที่ 1 จะมีชื่อว่า Z0001 ภาพที่ 10 จะมีชื่อว่า Z0010 ตามลำดับ เป็นต้น สาเหตุที่ต้องทำเช่นนี้เพราะ ในขั้นตอนต่อไปเป็นการนำภาพมาเรียงกันเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว หากตั้งชื่อภาพเป็น Z1 Z2 ไปจนถึง Z10 Z20 จะทำให้การเรียงลำดับภาพในโปรแกรม After Effect นั้นไม่เป็นไปตามที่ต้องการ หากทำให้เป็นเลขหลักร้อย หรือ หลักพัน โดยการเติมเลขศูนย์ไว้ด้านหน้า จะทำให้โปรแกรมไม่เกิดการสับสนและเรียงลำดับให้ตามที่เราต้องการ จากนั้นอย่าไปหามาอย่างถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



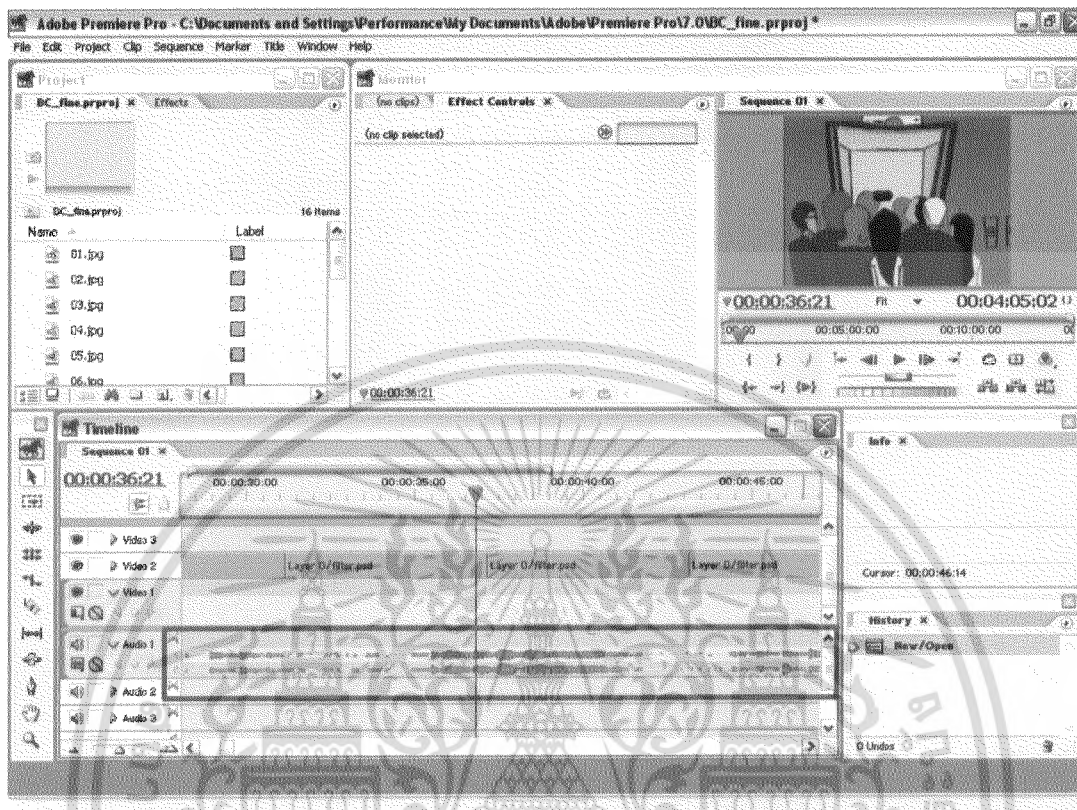
3. นำมาเรียง เฟรม ประกอบในโปรแกรม After Effect โดยปรับองค์ประกอบ ให้เหมาะสม ปรับขนาดของภาพ แต่งสี ความสว่าง ให้เข้ากันแต่ละ shot จากนั้น render เป็น VDO file AVI ขนาด Pal DV ต้องระวัง title safe, action safe ด้วย อาจทำให้ภาพหนึ่งมีความเร็ว 4 – 5 Frame ก็ได้ เพื่อการไปปรับความเร็วที่หลังเวลาตัดต่อ

หมายเลข 1 คือ ส่วนที่นำไฟล์ภาพ ได้เรียงลำดับกันเอาไว้แล้วและวางซ้อนกันเป็นชั้นๆ เหมือนแผ่นใส

หมายเลข 2 คือ ส่วนที่ควบคุมระยะเวลา หรือ Time Line ให้ช้า เร็ว ตามที่เราต้องการ ใช้ควบคุมให้ ภาพแต่ละไฟล์ที่ซ้อนทับกัน นั้นแยกจากกันแล้วนำแถบควบคุมมาต่อกันลักษณะจะเหมือนกับชั้นบันได เพื่อให้เกิดการเรียงต่อของไฟล์เป็นภาพเคลื่อนไหว

หมายเลข 3 คือ หน้าจอแสดงผลภาพ สามารถปรับขนาดย่อ ขยาย หรือหมุนภาพได้ จะสัมพันธ์กับหมายเลข 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



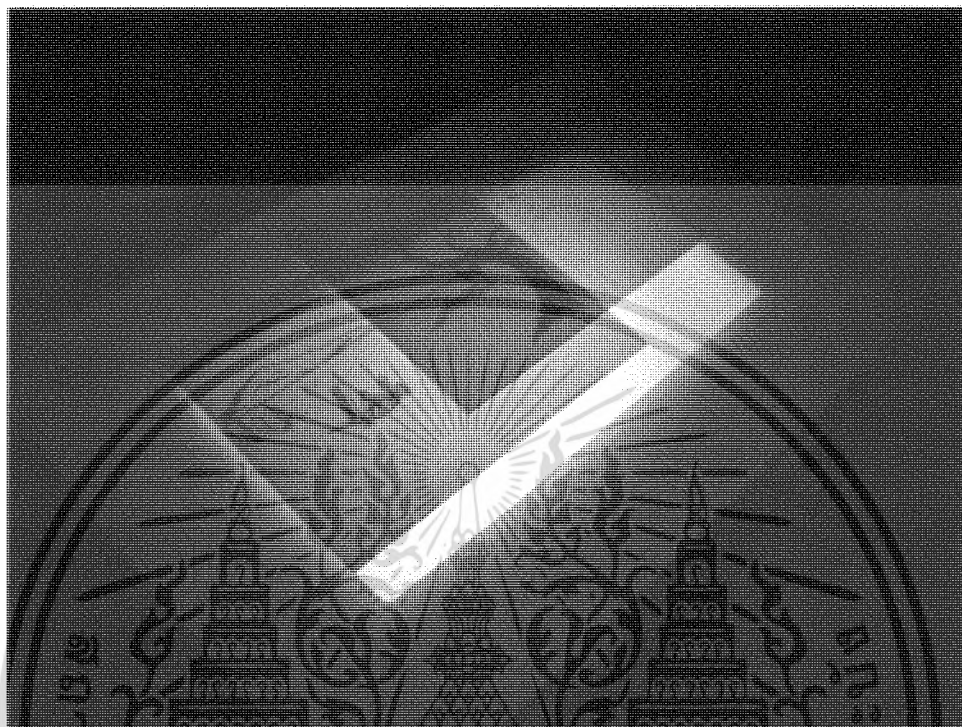
4. นำมาตัดต่อ ใส่ดนตรีประกอบ และเสียง sound effect รวมถึง effect ต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Premiere ตัดต่อเฟรมที่เกิน หรือ ขาด ปรับความเร็วให้สัมพันธ์กับเพลง แต่ไม่ควรปรับมาก เพราะจะทำให้เกิดความไม่กลมกลืนของความเร็วต่อ shot อื่น และควรทดสอบ กับการแสดงผลทางโทรทัศน์ด้วยว่าผลที่ออกมาเป็นอย่างไร รวมไปถึงสิ่งที่จะเพี้ยนไปจากจอมอนิเตอร์ หรือ แม้กระทั่งการถูก crop ภาพโดยโทรทัศน์ ว่าองค์ประกอบหลักนั้นขาดหายไปหรือไม่

ในกรอบสีแดง คือ ส่วนของแถบเสียง จะเห็นว่าเป็นคลื่นเสียง และเป็นส่วนที่ใช้ควบคุม และตัดต่อเสียงในส่วนนี้

ข้อแนะนำ ขั้นตอนการทำในคอมพิวเตอร์จะกินเวลามาก จึงควรมีผู้ช่วย โดยเราสามารถบันทึกชุดคำสั่งในโปรแกรม Photoshop ได้โดยคำสั่ง Action ช่วยให้เราจัดการกับไฟล์ภาพจำนวนเยอะๆ ได้รวดเร็วขึ้น ด้วยการทำตามคำสั่งที่เราตั้งไว้อัตโนมัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

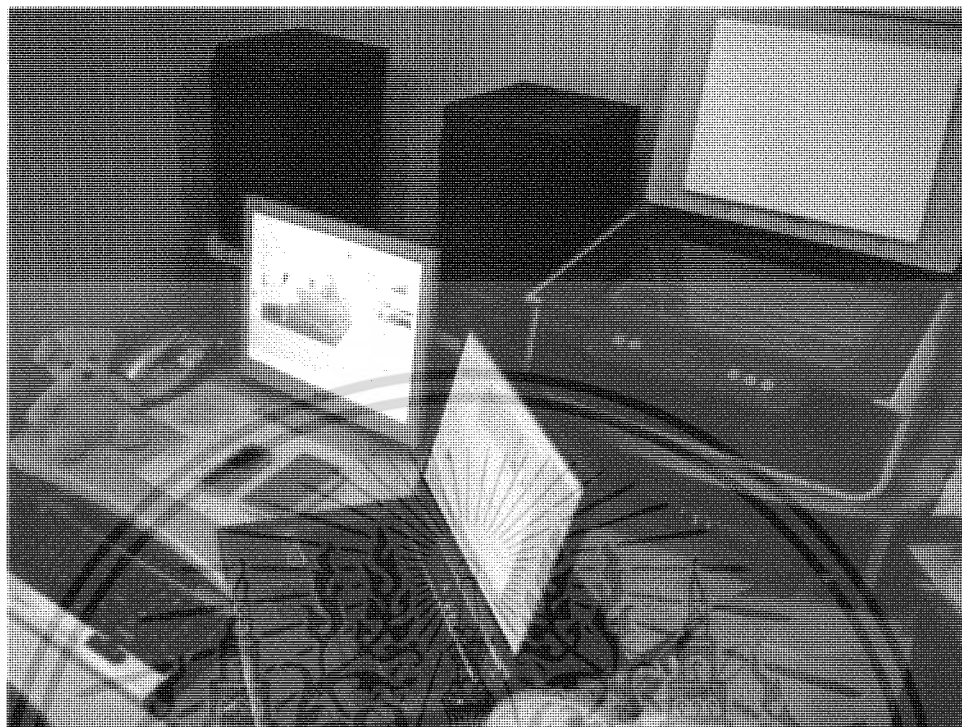
อุปกรณ์ที่ใช้



โต๊ะ Draft และจำนวนกระดาษบางส่วนที่ใช้ในการวาด



- เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
- ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



คอมพิวเตอร์และสแกนเนอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการเขียนบท

1. การหาข้อมูลหลายๆจะทำให้การเขียนบทมีความสมจริงมากขึ้น และยังทำให้เห็นภาพ ง่ายต่อการหยิบมาใช้ในบทภาพยนตร์ มีตัวเลือกของข้อมูล
2. ปัญหาที่พบในบทคือเนื้อเรื่องยาวเกินไป และความคิดเมฆดำที่ต้องหาตัวเชื่อมโยงกับการกระทำ จึงต้องศึกษาแนวความคิดจาก ภาพยนตร์อนิเมชันของต่างประเทศหลายๆ ถึงรูปแบบของอนิเมชัน
3. ควรลองเขียนโครงเรื่องย่อมาหลายๆแบบ ตามความเห็นจากคนอื่นๆจะได้มุมมองจากคนดู บางคนอาจให้ความคิดใหม่ๆ แล้วจึงเลือกโครงเรื่องย่ออันที่ดีที่สุด แล้วนำไปพัฒนาต่อเป็นบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์

ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ

1. ควรทดลองหาเทคนิคที่ต้องการให้เข้าใจถ่องแท้และลงตัว และไม่ยึดติดกับเครื่องมือหรือรูปแบบมาก ศิลปะของอนิเมชันคือการออกแบบความเคลื่อนไหว ไม่ใช่การทำภาพให้สวยเพียงภาพเดียว และควรทำให้มันเข้ากับอารมณ์ของบทภาพยนตร์ด้วย
2. การหาแหล่งข้อมูลภาพนิ่งและวิดีโอเยอะจะทำให้คิดออกแบบ ได้ภาพได้หลากหลายโดยมีพื้นฐานอยู่บนความจริง สามารถ Key Action ได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะ ภาพยนตร์อนิเมชันของต่างประเทศที่มีการใช้เทคนิคใหม่ๆ ในการนำเสนอ และงานศิลปะของศิลปินสมัยใหม่ ที่มีการนำแนวความคิดเดิมมานำเสนอใหม่ให้เข้ากับยุคปัจจุบัน
3. ควรมองทุกอย่างเป็นภาพรวม ถ้าเป็นไปได้หาวิดีโอ หรือสร้างภาพเคลื่อนไหวคร่าวๆ เช่น อาจวาดเป็นรูปทรงง่ายๆ อย่างรูปทรงเลขคณิต หรือวาดด้วยอัตราส่วน 4 : 1 คือ 6 เฟรมต่อวินาที มาทั้งเรื่องได้จะดีมากแล้วค่อยเก็บรายละเอียด การออกแบบเพิ่มเติมจากจินตนาการเกินจริงจะทำให้มีความน่าสนใจกว่าแบบเหมือนจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ควรใช้รูปแบบวิธีการทางการทำงานที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน เพราะจะได้ไม่ไปเสียเวลากับกระบวนการมากเกินไป และดึงเสน่ห์ของแต่ละเทคนิคให้เด่นชัด
5. การ Key Action พยายามอย่ายึดติดกับรูปร่างที่แท้จริงของตัวละครมากนัก เมื่อมันเคลื่อนไหว ความบิดเบือนจะสร้างความน่าสนใจและดูมีชีวิตชีวาและกลมกลืน
6. การเลือกชนิดกระดาษอาจทำให้สร้างความน่าสนใจจากพื้นผิวได้ บางครั้งกระดาษที่มีความหยาบหรือมีใยอะอย่างกระดาษสา อาจสามารถนำมาใช้สร้างบุคลิกที่แปลกขึ้นอยู่กับการใช้ด้วย และควรสั่งตัดที่โรงพิมพ์เพื่อขนาดจะได้เท่ากันและขอบไม่เบี้ยว แต่ในอนิเมชั่นนี้จะเลือกใช้กระดาษถ่ายเอกสาร A4 ธรรมดาเพราะความสะดวก รวมถึงการที่ได้ Texture ในคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว ควรเลือกซื้อกระดาษยี่ห้อเดิม เพราะเนื้อกระดาษและสีจะได้เหมือนกัน

ขั้นตอนการทำ

1. ปัญหาหลักของในขั้นตอนการทำคือความไม่ลงตัวทางเทคนิคคอมพิวเตอร์ ทำให้คำนวณเวลาทำตลาดเคลื่อนไปมาก การใช้คอมพิวเตอร์กลายเป็นภาระไปจากขั้นตอนซับซ้อนและทำไปหาวิธีไป ควรเริ่มทดลองเทคนิคกับ shot สั้นๆ ก่อน
2. การออกแบบสีควรคิดมาให้เรียบร้อยเพราะเวลาทำในคอมพิวเตอร์จะทำงานหลายชั้น ถ้าพลาดจะแก้ยาก และเวลาทำมักจะทำให้ความสนใจกับกระบวนการทำ ทำให้ลืมนึกถึงมุมมองภาพโดยรวม
3. การทดสอบโดยวาดโครงร่างคร่าวๆ ด้วยรูปทรงง่ายๆ เช่น วงรี เส้นตรง สแกนเข้าไปทดสอบในคอมพิวเตอร์ก่อน เพื่อทำให้กำหนดและแก้ไขการเคลื่อนไหวได้ และยังได้เข้าใจการแสดงผลอารมณ์ของตัวละครผ่านรูปทรงง่ายๆ ด้วย
4. ควรเขียนเลขกำกับลำดับเฟรมด้วยเพื่อการเก็บ และค้นหาแก้ไขได้ไม่สับสน
5. การแรเงาจริงควรลงแรเงาน้ำหนักเป็นแนวทางก่อนในกระดาษ เพื่อทำให้ง่ายต่อการลงสีในคอมพิวเตอร์
6. จากการทดลองตัดตัวละครแยกกับฉาก จะทำให้ตัวละครมีความคมและแยกออกมาจากฉากดูไม่ค่อยเข้ากันซึ่งเป็นปัญหาที่ยังแก้ไม่ได้ ทางที่ดีควรหลีกเลี่ยงการตัดตัวละครแยกออกมาจากฉาก
7. ควรระมัดระวังเรื่องของความต่อเนื่องของสี กำหนดสีให้ชัดเจนตั้งแต่ก่อนถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

1. การนำแต่ละฉากมารวมกัน สามารถตรวจดู แด่งค่าสี โทนสีความสว่าง แสงเงา ของภาพรวมให้เข้ากันด้วยคำสั่ง hue & saturation ปรับความเร็วหรือเรียงเฟรม ช่วยให้มีความกลมกลืนขึ้น
2. ปัญหาส่วนใหญ่ก็จะเป็นเรื่องความต่อเนื่องกัน ความไม่เข้ากันของบางสี
3. ปกติการทำอนิเมชันไม่จำเป็นต้องตัดต่อมากอยู่แล้วเพราะมีการกำหนด Key Action มาอยู่แล้ว แต่บางทีเกิดปัญหาคือจาก 25 เฟรมต่อวินาทีลดลงเหลือ 12 เฟรมต่อวินาที ทำให้มีเศษเหลือครึ่งเฟรมทำให้เวลาผ่านไปเรื่อยๆจะทำให้ทำที่คีย์ไว้เลื่อนออกไป ควรคีย์หลังจากเป็นแบบ 24 เฟรมต่อวินาทีจะดีกว่า
4. ระวังปัญหาเมื่อฉายออกโทรทัศน์แล้ว องค์ประกอบภาพเสีย เพราะบางทีลืมเผื่อถึงฉากหลังจึงโดน crop เข้ามา ควรดู title safe ในจอคอมพิวเตอร์ให้ดี
5. การเผื่อหัว Shot ท้าย Shot จะมีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาจังหวะตัดต่อจะได้มีตัวเลือกมากขึ้น การทดสอบการเคลื่อนไหวมีส่วนช่วยให้ความผิดพลาดน้อยลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อสรุปเสนอแนะ

การวางแผนการทำงานเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากต้องควบคุมงานหลายขั้นตอนปัญหาสำคัญที่พบคือเรื่องเวลาที่ไม่สามารถควบคุมให้เป็นไปตามแผนที่วางเอาไว้ได้ เกิดจากปัญหาปลีกย่อยทั้งหลายที่เกินคาดคะเน ควร ให้ความสำคัญรอบคอบเป็นอย่างดี การทำงานในคอมพิวเตอร์จำเป็นต้องมีผู้ช่วยเพื่อลดเวลาลงได้ และไม่ควรรั้งคอมพิวเตอร์มากเกินไป อย่างไรก็ตามถ้าเลือกใช้งานถูกวิธีแล้วคอมพิวเตอร์จะช่วยลด แรงงาน ทุน และเวลาไปได้มากทีเดียว การทำอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ต้องใช้ความอดทนสูง ไม่ควรหักโหมมากเกินไป ระหว่างทำถ้าเปิดเพลงไปด้วยจะสร้างความผ่อนคลายได้มาก ในด้านภาพบางที่รอยยับของกระดาษ รอยเปื้อน หรือเส้นร่างที่ทิ้งไว้ ก็สร้างความเป็นธรรมชาติ และดูต่อเนื่องกว่าเส้นปากกาที่ตัดเส้นสะอาด เสียอีก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปงบประมาณในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง "เมฆดำ"

รายการ	ราคา	จำนวน	รวม
กระดาษถ่ายเอกสาร	110 / 500 แผ่น	2000 แผ่น	440 บาท
ดินสอ	25 / 1 แท่ง	15 แท่ง	375 บาท
โต๊ะ Draft	1500 / 1 โต๊ะ	1 โต๊ะ	1500 บาท
Scanner	2300 / เครื่อง	1 เครื่อง	2300 บาท
รวม			4615 บาท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

หนังสือ THE ANIMATION BOOK

นายนิยม คงช่วย “สงคราม” “ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต” สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

นายศุภนันท์ สังข์อ่อง “ปลาใหญ่” “ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต” สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

จักรกฤษณ์ นิลทะสิน “ประเภทของการ์ตูน” โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์ กราฟฟิค จำกัด, บริษัทสำนักพิมพ์วาดศิลป์ จำกัด, 2545

ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “Fantasia 2000”

ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “The World’s Greatest Animation”

www.atomfilms.com

www.egrafix.co.il

www.irmaox.com/main.html

kanchanapisek.or.th

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย จิรัฏฐ์ พนพิเชษฐกุล
เกิด 8 มกราคม พ.ศ.2527
การศึกษา ระดับประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลสามเสนฯ
ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนหอวัง
ระดับอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์
สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้