

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษเรื่อง “ชายผู้โชคดี”

DRAW ON PAPER ANIMATION “LUCKY MAN”



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน... 71432
วัน,เดือน,ปี - 9 พ.ค. 2550

b. 41744443
i.

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2548

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ เรื่อง “ชายผู้โชคดี”
DRAW ON PAPER ANIMATION “LUCKY MAN”



นางสาวดวงกมล จิตรรัตนพงษ์
Miss DUANGKAMON JITRATTANAPONG

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 22 พ.ค. 49
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

หัวหน้าภาควิชา..... วันที่ 22 พ.ค. 49
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “ชายผู้โชคดี”
ชื่อ	น.ส. ดวงกมล จิตรรัตนพงษ์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วิศศักดิ์ รักใหม่
ปีการศึกษา	2548

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ ได้นำมาจากหนังสือนิยายภาพประกอบ มาดัดแปลงเนื้อเรื่อง และประเด็นให้ดูชัดเจน กล่าวถึงชายที่อยู่มาวันหนึ่งมีปีกงอกออกมากกลางหลัง และปีกได้เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินชีวิต จนกระทั่งสุดท้ายเขาได้ใช้ปีกให้เกิดประโยชน์และอยู่ร่วมกันได้ โดยใช้เทคนิคการวาดบนกระดาษ ที่มีความเป็นอิสระของการเคลื่อนไหว ไม่สามารถถ่ายทำได้จริง ประเด็นของเรื่องสื่อถึงการยอมรับหรือพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ ถึงแม้ว่าปีกอาจจะ เป็นปัญหาในการดำรงชีวิต แต่ถ้าเราสามารถหรือรู้จักวิธีที่จะทำให้อยู่ร่วมกับความผิดปกตินั้นได้ เราก็จะมีความสุขและสิ่งผิดปกตินั้นก็จะเป็นสิ่งที่คนอื่นไม่สามารถมีได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่ ที่คอยให้คำปรึกษาและแนะนำให้งานชิ้นนี้เสร็จลุล่วงด้วยดี
ขอขอบคุณคณะกรรมการที่แนะนำให้งานชิ้นนี้เป็นไปในทางที่ดี
ขอขอบคุณที่ตั้ง ที่ช่วยวาดฉากหลังให้
ขอขอบคุณแพร เม ก้อย ที่มาช่วยลงสีน้ำ
ขอขอบคุณต้นอ้อ ที่ช่วยลงสีน้ำ วาดฉาก และให้กำลังใจตลอดมา
ขอขอบคุณคุณพ่อคุณแม่ที่ช่วยเหลือทุนในการทำงาน

นางสาวดวงกมล จิตรรัตนพงษ์

เมษายน 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค

บทที่

1.	บทนำ	
	ความเป็นมา.....	1
	ลักษณะ โครงการ.....	1
	คำจำกัดความของ โครงการ.....	1
	ขอบเขตของ โครงการ.....	1
	เป้าหมายหลักของโครงการ.....	2
	แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
2.	วิเคราะห์ข้อมูล	
	ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ.....	3
	ลักษณะการบินของปีกนก.....	6
3.	การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน	
	แนวคิดและความเป็นมา.....	7
	การนำเสนอแนวความคิด.....	7
	บทภาพยนตร์ Screenplay.....	9
	Story board.....	11

บทที่	หน้า
4. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ	
การออกแบบตัวละคร.....	27
Key action.....	32
อุปกรณ์การเขียนบนกระดาษ.....	36
5. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์	
ขั้นตอนการทำในกับคอมพิวเตอร์.....	37
6. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ	
การตัดต่อภาพและเสียง.....	39
ภาพตัวอย่างภายในเรื่อง.....	40
7. ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	
ข้อสรุป.....	44
ข้อเสนอแนะ.....	45
บรรณานุกรม	47
ประวัติผู้เขียน	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมา

เรื่องที่น่าสนใจจากหนังสือนิยาย กล่าวถึงชายที่วันหนึ่งมีปีกงอกขึ้นมา กลายเป็นอุปสรรคต่อการใช้ชีวิตในสังคมและ อยู่ร่วมกับความผิดปกตินั้นได้อย่างมีความสุข เรื่องนี้เป็นนิยายภาพประกอบนำมาได้ดัดแปลงเนื้อหาเพื่อทำเป็นอนิเมชัน และเพื่อให้สื่ออารมณ์จากการเคลื่อนไหวและเพลงได้มากขึ้น

ด้วยเนื้อหาที่ดูเกินจริง ดังนั้นเทคนิควาดบนกระดาษจึงเหมาะที่จะนำมาทำที่สุด เพราะอิสระของการวาดสายเส้นที่สามารถเปลี่ยนแปลงรูปร่าง ถ่ายทอดจินตนาการที่เกินขีดจำกัด ให้ความรู้สึกในด้านการสื่ออารมณ์ออกมาจากการวาดเส้นและการใช้สี และทำในสิ่งที่ถ่ายทำจริงไม่ได้

ลักษณะโครงการ

เป็นโครงการศึกษาเฉพาะกรณีเกี่ยวกับการใช้เทคนิควาดบนกระดาษในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันที่ไม่มีบทสนทนา เน้นเนื้อหาภายในเรื่อง และการเคลื่อนไหวของสายเส้นดินสอ และนำมาใช้งานร่วมกับคอมพิวเตอร์ โดยการวาดแยกตัวละครกับฉาก และสิ่งของ แล้วนำมาตัดต่อให้อยู่ในภาพเดียวกัน

คำจำกัดความของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันวาดบนกระดาษและใช้งานร่วมกับคอมพิวเตอร์ เรื่อง “ชายผู้โซคดี”

ขอบเขตของโครงการ

1. ผลิตภาพยนตร์อนิเมชันความยาวประมาณ 2 นาที
2. ผลิตโดยเทคนิค Draw on paper
3. ลงสีด้วยเทคนิคสีน้ำ
4. ทำการต่อเฟรมและซ้อนฉากด้วยโปรแกรม After effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป้าหมายหลักของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค Draw on paper ที่มีสีสันนุ่มนวล เนื้อหาสาระเหมาะสำหรับผู้ใหญ่ นำเรื่องจากในหนังสือภาพมาดัดแปลงเนื้อหาเน้นประเด็นให้เข้าใจง่าย แล้วจึงทำเป็นอนิเมชัน เพื่อให้สื่ออารมณ์และความรู้สึกไปกับภาพที่เคลื่อนไหว ถ่ายทอดจินตนาการให้เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีเนื้อหาจากหนังสือให้รวบรัดเป็นเรื่องราวสั้นๆที่เข้าใจได้

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. วิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องและย่อสรุปเรื่องให้สั้นแล้วเข้าใจ ดัดแปลงเนื้อเรื่องให้ประเด็นชัดเจน จนพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์
2. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง จากทั้งในหนังสือและวิดีโอที่เกี่ยวข้อง
3. ออกแบบตัวละครและฉากที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องในบทภาพยนตร์
4. แบ่งตารางเวลาในการทำงานเพื่อให้เสร็จทันที่จะนำมาเฟรมมาต่อกัน
5. นำเฟรมมาต่อใน After Effect และใส่เสียงเอฟเฟค

แหล่งข้อมูล

Jimmy Liao "Mr. Wing" ,Naneebooks :2003

Studio Glibili "On Your Mark"

Harold Whitaker,John Halas "Timing For Animation" ,Reed Educational And

Professional Publishing Ltd :2002

Jayne Pilling "Animation 2 D and Beyond" ,RotoVision SA : 2001

<http://www.nectec.or.th/courseware/graphics/animation/0001.html>

<http://clm.wu.ac.th/media/3200-101/unit1.htm>

บทที่ 2

วิเคราะห์ข้อมูล

Animation มาจากภาษาละติน (Anima) ซึ่งมีความหมายว่า วิญญาณหรือลมหายใจ ดังนั้น Animation จึงมีความหมายว่าการทำให้สิ่งที่ไม่มีชีวิตให้มีชีวิต¹

การทำภาพเคลื่อนไหวเป็นศิลปะของการออกแบบภาพเคลื่อนไหว ภาพลวงตาที่เกิดขึ้นต้องมี ความต่อเนื่องเพื่อให้ประสาทรับรู้ว่ามันเคลื่อนไหว

ภาพเคลื่อนไหว ก็คือชุดลำดับของภาพนิ่ง เป็นการนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพ มาลำดับกันอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ปรากฏเป็นการเคลื่อนไหวบนแผ่นระนาบ ซึ่งก็คือ จอภาพ แผ่นกระดาษ และการมองเห็นภาพเหล่านี้เป็นภาพเคลื่อนไหว ก็เพราะปรากฏการณ์ “ภาพติดตา” Persistence of vision นั่นเอง

ปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือสร้าง ลำดับภาพเคลื่อนไหว โดยการสร้าง ภาพกราฟิกทีละภาพ (หรือเรียกว่า “เฟรม”) วัตถุแต่ละเฟรม มีการเปลี่ยนแปลงของ “ตัวแปร” เช่น ตำแหน่งวัตถุ ขนาด การหมุน การแปลงรูปร่าง สี เป็นต้น ทีละน้อย การเปลี่ยนแปลงของตัวแปร เหล่านั้น อาศัย “หลักการประมาณค่าในช่วงระหว่างภาพแรก กับภาพถัดไป”

ดังนั้นการทำภาพเคลื่อนไหว เริ่มจากสร้างภาพต้นแบบที่มีการเปลี่ยนแปลงของตัวแปร ควรจะเป็น ภาพที่มีขนาดเท่ากันเพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่ดี

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิควาดบนกระดาษ

การสร้างภาพเคลื่อนไหวจากการวาด ขุด เขียน แด้มสี ลงบนกระดาษทีละแผ่น โดยแต่ละ ภาพจะมีการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกัน เป็นอนิเมชันแบบสองมิติ ได้เห็นพื้นผิวของกระดาษและสีที่ แดกต่างกัน ทั้งยังมีความอิสระในการวาดภาพที่รูปร่างรูปทรงค่อยๆเปลี่ยนไปที่ละน้อย สามารถสร้าง จินตนาการ ได้อย่างไม่มีขอบเขต

¹Jayne Pilling "Animation 2 D and Beyond" ,RotoVision SA : 2001

ลักษณะที่สำคัญของการวาดบนกระดาษ

คุณสมบัติของภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการวาดบนกระดาษ

ภาพยนตร์อนิเมชันหรือภาพยนตร์การ์ตูน คือภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันดังกล่าวมีเทคนิคและวิธีการที่แตกต่างจากการถ่ายทำภาพยนตร์ที่อาศัยการแสดงจริง (Life Action Cinema) และต้องอาศัยศิลปะและความคิดอย่างมาก

หลักการสำคัญของการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการวาดบนกระดาษคือ การบันทึกภาพทีละภาพและในการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง ทั้งนี้เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหว

คุณสมบัติพิเศษหรือประโยชน์ของภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการวาดบนกระดาษคือ

1.สามารถใช้อธิบายเรื่องที่มีความสลับซับซ้อนและเข้าใจยากได้ง่ายขึ้น เช่น การอธิบายถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติ ซึ่งมองเห็นได้ยาก การอธิบายถึงการทำงานภายในเครื่องจักรกลต่างๆ การเคลื่อนที่ผิดปกติ สิ่งเหล่านี้สามารถใช้ภาพยนตร์อนิเมชันอธิบายได้ไม่ยาก

2.สามารถใช้เครื่องมือต่างๆเพื่อช่วยสื่อความหมายให้กระจ่างขึ้น เช่น ใช้ลูกศรแสดงการไหลเวียนของโลหิตในร่างกาย สัญลักษณ์ต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมชันซึ่งเราสามารถใส่เข้าไปเพื่อให้ได้ความหมายตามต้องการ และยังสามารถเน้นเฉพาะส่วนของภาพหรือจุดใดจุดหนึ่งของ การแสดงให้เห็นเด่นชัดได้ง่าย ซึ่งช่วยให้สามารถอธิบายเรื่องราวได้ดีกว่าคำพูดที่ยืดยาว

3.สามารถใช้เสียงเพื่อเน้นบทบาทได้อย่างอิสระ และไม่จำกัดอยู่ในกรอบของความสมจริงเท่านั้น นอกจากเสียงพากษ์หรือเสียงบรรยาย อาจใช้เสียงเลียนแบบธรรมชาติ เสียงดนตรีประกอบ เสียงซาวนด์เอฟเฟค โดยให้สัมพันธ์กับจังหวะการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์นั้น

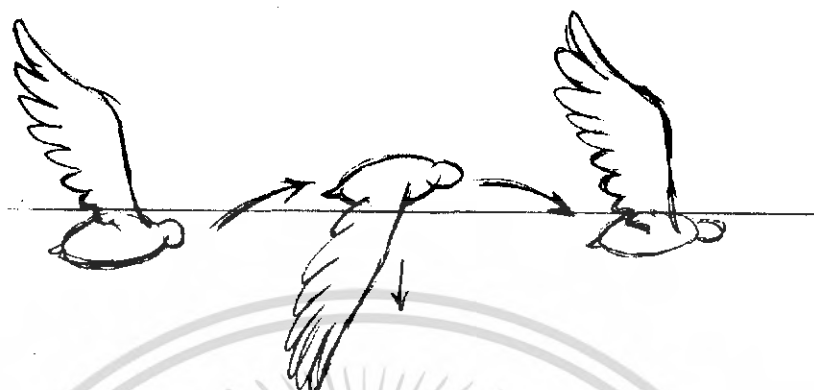
4. ไม่เพียงแต่สามารถแสดงให้เห็นการทำงานของสิ่งต่างๆ ที่มีตัวตนอยู่จริงเป็นรูปธรรมเท่านั้น ความคิด ความรู้สึกต่างๆ ที่เป็นนามธรรมก็แสดงออกโดยทางภาพยนตร์อนิเมชันได้อย่างง่ายดาย

5. สามารถแสดงให้เห็นสิ่งต่างๆ ที่ต้องการเน้นให้ผู้คนชัดเจนได้ง่าย โดยตัดส่วนประกอบส่วนอื่นๆ ที่ไม่สำคัญออกไปได้ง่าย เช่น การปล่อยแบคกราวด์ให้ขาวเพื่อไม่ให้สิ่งรอบข้างมาดึงความสนใจไปจากตัวละคร

จะเห็นได้ว่าการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต เพราะผู้ดูจะไม่รู้สึกขัดใจที่จะดูเรื่องราวที่พ้อฝันจากภาพยนตร์อนิเมชัน สิ่งนี้เป็นข้อได้เปรียบของภาพยนตร์อนิเมชันที่แตกต่างจากภาพยนตร์ที่อาศัยการแสดงจริง เพราะภาพยนตร์ที่อาศัยการแสดงจริงจะต้องทำให้ดูสมจริงอยู่เสมอ มิฉะนั้นจะทำให้ผู้ดูไม่สามารถจินตนาการหรือคล้อยตามได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะการบินของปีกนก



ลักษณะการบินของนกโดยใช้แรงกระพือปีกเพื่อดันแรงลม ในขณะที่ปีกพับลงแรงลมทำให้ลำตัวทั้งหมดต้านแรงโน้มถ่วงจึงลอยขึ้นและในขณะที่สะบัดปีกขึ้นลำตัวจะตกลงตามแรงโน้มถ่วง ลักษณะการบินนี้ใช้ในการกำหนดคีย์แอสช์นของภาพยนตร์ในเรื่องที่มีตัวละครมีปีกต่างๆเช่น มังกร เพกาซัส ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การเขียนบทภาพยนตร์

แนวคิดและความเป็นมา

นำมาจากหนังสือภาพประกอบมาดัดแปลงเนื้อเรื่องและเปลี่ยนประเด็นให้ดูเข้าใจง่าย ลักษณะของประเด็นเรื่องเกี่ยวกับชายที่มีปีก และปีกได้สร้างปัญหาในการดำรงชีวิตในสังคม เหมือนกับปีกนั้นคือความพิการหรือผิดปกติ ซึ่งคนที่มีความพิการนั้น อาจพบได้ในสังคมทั่วไปเช่น ตาบอด หูหนวก แขนหรือขาไม่ครบส่วน ล้วนก่อให้เกิดความยากลำบากในการประกอบอาชีพ แต่ความคิดผิดปกติของคนบางคนอาจพลิกผันกลายเป็นสิ่งที่พิเศษที่ผู้อื่นไม่สามารถเลียนแบบหรือมีได้ อย่างเช่น คนที่ไม่มีแขนสองข้าง แต่ใช้เท้าในการเขียนหนังสือและวาดรูปแทน ยิ่งกว่านั้นยังวาดรูปสวยกว่าคนที่ใช้มือวาดเสียด้วยซ้ำ ความคิดผิดปกติได้กลายเป็นสิ่งที่สร้างจุดเด่นและแสดงให้เห็นถึงอัจฉริยภาพ

การนำเสนอแนวความคิด

เริ่มคิดบทเป็นพล็อตเรื่องสั้นๆก่อนแล้วจึงนำมาดัดใส่กระดุมเม็ดนี้ดูว่าประเด็นที่ ต้องการคืออะไร เกิดอุปสรรคแบบไหนและแก้ปัญหาอย่างไร โดยที่มีการปรับบทหลายครั้ง

1. ผู้ชายมีปีกที่อยู่ในกรุงชังแล้วมีประชาชนมาดูเขาด้วยความประหลาดใจ พร้อมทั้งกรูเข้ามา ถวายรูป จับมือ จนเขาเบื่อหน่าย ปีกนั้นไม่สามารถบังคับได้จึงพาบินกระแทกกรงและบินหายไปบน ท้องฟ้า ผจญกับฝนตก ฟ้าผ่า เวลาผ่านไปจนสุดท้ายเขาก็สามารถบังคับปีกและอยู่ร่วมกับปีกได้

2. เป็นผู้ชายที่มีฐานะร่ำรวย และเรียนเก่ง วันหนึ่ง มีปีกงอกขึ้นมากกลางหลัง มีผู้คนสนใจและ อยากเข้ามาเพราะเขามีปีก ที่ทุกคนอยากจะมีบ้าง ทุกคนใกล้ชิดและเข้าหา สนใจแต่ปีก แต่ไม่มีใคร สนใจในตัวเขาจริงๆ ปีกนั้นบังคับไม่ได้คอยจะพาบิน และพาบินขึ้นฟ้า ผจญกับฝนตก ฟ้าผ่า จน สุดท้ายเขาก็สามารถบังคับปีกและอยู่ร่วมกับปีกได้

3. เป็นผู้ชายที่มีฐานะร่ำรวย วันหนึ่ง มีปีกงอกขึ้นมากกลางหลัง มีผู้คนสนใจและอยากเข้ามา เพราะเขามีปีก นักข่าวเข้ามาถ่ายรูป ทุกคน สนใจแต่ปีก แต่ไม่มีใครสนใจในตัวเขาจริงๆ ปีกนั้น บังคับไม่ได้คอยจะพบบิน และพบบินขึ้นฟ้า ผจญกับฝนตก ฟ้าผ่า จนสุดท้ายเขาก็สามารถบังคับปีก และอยู่ร่วมกับปีกได้

4. เด็กชายที่มีฐานะร่ำรวย มีบ้านและสระว่ายน้ำใหญ่โต เป็นคนเก่ง จนโตเป็นผู้ใหญ่มีหน้าที่ การงานดี อยู่มาวันหนึ่งตื่นนอนตอนเช้ามีปีกงอกที่กลางหลัง ทุกคนมองเขาด้วยความประหลาดใจ นักข่าวเข้ามาสัมภาษณ์ ออกรายการทีวี จนเพื่อนที่ทำงานที่สนิทด้วย ไม่ค่อยเข้ามาคุยเหมือนก่อน จนกระทั่งปีกใหญ่ขึ้น พาเขาบินขึ้นฟ้าและบินหายไป ผจญกับฝนตกหนัก ฟ้าผ่า เวลาผ่านไป เขามีน มาตกลงพื้น ผู้คนต่างมองดูด้วยเหมือนเขาเป็นสัตว์ประหลาด ทำให้เขาตัดสินใจตัดปีกทิ้งและกลับไป ใช้ชีวิตเหมือนเดิม

5. ชายคนหนึ่งตื่นขึ้นมาที่มีปีก และปีกไม่สามารถบังคับได้ทำให้เกิดอุปสรรคในการ ดำรงชีวิต ทั้งตอนกินข้าว อาบน้ำ บินในที่ทำงานให้เกิดความเสียหาย จนโดนไล่ออก จึงตัดสินใจตัด ปีกทิ้ง แต่ปีกนั้นพบบินออกนอกโรงพยาบาล ไปพบเจอดีไฟไหม้และมีเด็กติดอยู่ในตึก เขาจึงบินไป ช่วยเด็กออกมา ทำให้ผู้คนที่อยู่ในเหตุการณ์ต่างชื่นชมและยกย่องเขา เขาจึงคิดว่าให้ปีกนั้นใช้ ช่วยเหลือผู้คน โดยที่คนอื่น ไม่สามารถทำแบบเขาได้

6. ชายคนหนึ่งตื่นขึ้นมาที่มีปีก ปีกนั้นเหมือนเป็นส่วนเกิน ทั้งใหญ่และเกะกะ เขารดก็ไม่ได้ และปีกยังไปปิดแก้วกาแฟหกใส่เอกสารที่ทำงานอีกทำให้เค็้อรื้อนทั้งตนเองและผู้อื่น จนเขาเจอ รายการสารคดีนก จึงเกิดแรงจูงใจในการฝึกบิน ทำให้เขาสามารถบินได้ และนำความสามารถนี้ไป ช่วยเหลือผู้อื่น

ในการคิดเรื่องบทตั้งแต่เริ่มแรกนั้น ยังไม่ลงตัวเพราะเนื้อหาและความยืดหยุ่นของตัวเรื่อง และไม่สามารถสื่อถึงประเด็นได้ดีพอ จึงได้มีการปรับหลายครั้งมาก ตัดตอนเริ่มทิ้งบ้าง คิดเหตุการณ์ ใหม่และสร้างสถานการณ์ให้เกิดแรงจูงใจ จนพัฒนาเป็นบทครั้งสุดท้าย

บทภาพยนตร์เรื่อง ชายผู้โชคดี

Sequence A

Scene 1 ปีกงอก

ยามเช้าดวงอาทิตย์ขึ้นเสียงนกร้อง ภายในห้องนอน ชายผู้หนึ่งได้ขยับขยุขยิกบนเตียง และลุกขึ้นมาเกาหลีของเขา เดินไปที่กระจกเงา ถอดเสื้อออก แล้วหันหลังมองดูหลังตนเองที่กระจกเงา ปรากฏปีกงอกออกมา

Sequence B

Scene 2 ปีกติด

ชายผู้มีปีกเปิดประตูแล้วกำลังจะเข้าไปข้างในแต่ปีกนั้นติดกับช่องประตู เขาพยายามดึงเบาและพวงมาลัยเพื่อให้เข้าในรถให้ได้ แต่ไม่สำเร็จ เขามีสีหน้าเคร่งเครียด พร้อมบิตประตูด้วยความโมโห

Scene 3 กาแฟหก

เมื่อไปถึงที่ทำงานทุกคนต่างจ้องเขาด้วยความตะลึง มีชายผู้หนึ่งควักมือเรียกเขา เมื่อหันตัวไปหา ปีกที่ใหญ่โตนั้นสะบัดไปถูกแก้วกระดาษที่ใส่กาแฟ กระเด็นลอยไปตกที่เอกสารของชายรูปร่างท้วมที่อยู่ใกล้ๆ กาแฟและห่อเติมกระดาษ ทำให้ชายท้วมนั้นตกใจ และลุกขึ้นมาโวยวาย

Sequence C

Scene 4 แรงงูใจ

ตกเย็นเขานั่งหน้าทีวีอยู่หน้าทีวี กดเปลี่ยนช่องไปเรื่อยๆ จนไปเจอสารคดีนกอินทรีรี่ที่กำลังบินอยู่ เขาจ้องมองและทำหน้ายิ้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 5 **บิน**

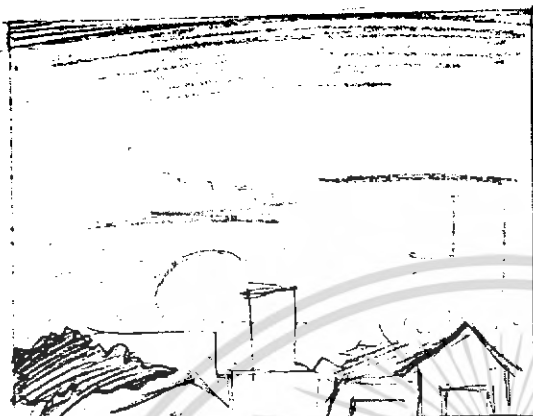
เขายืนมองท้องฟ้าและตั้งท่าวิ่ง เริ่มวิ่งและกระพือปีก ส่งตัวกระโดดขึ้นแต่กลับร่วงและกลิ้งเป็นวงม้วนไปข้างหน้า เขาถูกขึ้นและเริ่มวิ่งใหม่ ร่างลอยขึ้นฟ้าคนแตกตื่นส่งเสียงร้อง เขาบินสูงขึ้นเหนือตึกอาคารใหญ่

ชายฉกรรจ์นั่งอ่านหนังสือพิมพ์บนเครื่องบินได้ยินเสียงเคาะกระจก ชายมีปีกโบกมืออยู่นอกตัวเครื่องชายฉกรรจ์ตกใจร้อง ผู้คนในเครื่องที่อยู่ใกล้เสียงต่างเห็นและร้องตกใจ เขาบินออกห่างเครื่องบินไปและบินร่อนตีลังกา ตามถนนต่างๆรถติดแน่นขนัด ชายคนหนึ่งหงุดหงิดอยู่ในรถยกแขนขึ้นดูนาฬิกาข้อมือ ชายมีปีกบินผ่านตัวรถไป และบินสูงขึ้นเหนือยอดตึก

Scene 6 **ช่วยเด็กหญิง**

คว้นคำลอยขึ้นฟ้าเขาก็ลงมาลงมองไปยังต้นคอ อาคารตึกแถวกำลังไฟไหม้ พบเด็กผู้หญิงอายุราว 5 ขวบเกาะอยู่ที่หน้าต่างกำลังร้องไห้โฮ แม่ของเด็กน้อยร้องไห้ด้วยความเป็นห่วง ไม่รอช้าเขาพุ่งคิ่งตรงไปยังเด็กน้อยที่หน้าต่างและอุ้มออกมา ภาพช่วยเหลือเด็กหญิง ได้ถูกตีพิมพ์ออกข่าวในหนังสือ และยังมีหนังสือพิมพ์ฉบับอื่นๆอีกที่ลงข่าวเกี่ยวกับมนุษย์มีปีก ผู้โชคดี

STORY BOARD เรื่อง ชายผู้โชคดี



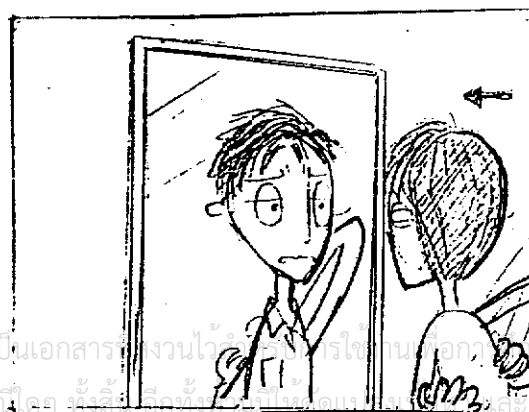
1. LS. เปิดฉากตอนเช้าพระอาทิตย์
ขึ้น
Fade in



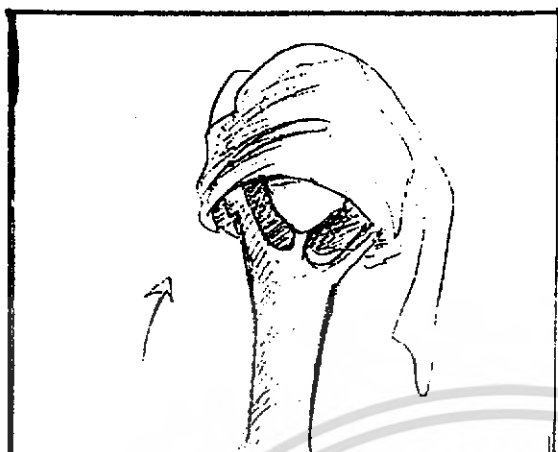
2. LS. ภายในห้องนอน ทำท่าคัน
หลัง



3. MS. ลุกขึ้นเก้าหลัง



4. MS เดินไปที่กระจกหยุดอยู่ที่
กระจกพร้อมกับเก้าหลัง



5. MS. มุมมองสะท้อนกระจก
กำลังถอดเสื้อ



6. MS. หันหลังเข้าหา
กระจก



7. MS. ปีกกลางหลังออกขึ้นมา
และขยายใหญ่



8. MS. เปิดประตูรถยนต์



9. MS. กัมตัวกำลังเข้ารถ



10. MS. ปีกคิดที่ช่องประตูและพยายามเข้าในต้วรถ



11. MS. โน้มค้วออกจากต้วรถ มีสีหน้าหงุดหงิด และปิดประตูรถเสียงดัง



12. LS. หน้าประชาสัมพันธ์ผู้คนหันมามอง



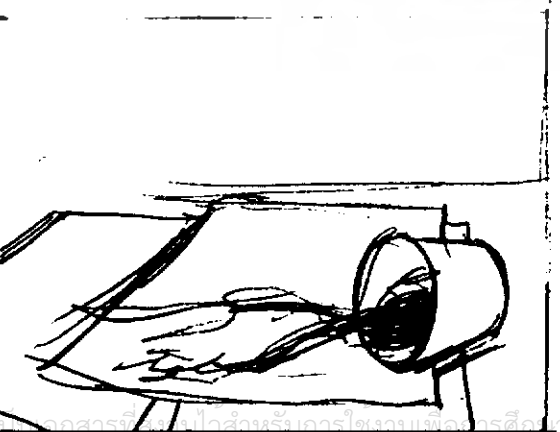
13. LS. ฉากสำนักงาน ชายมีปีก
เดินผ่าน คนจึงมาไปที่เขา



14. LS. มีผู้ชายคนหนึ่งขำกมือ
เรียก

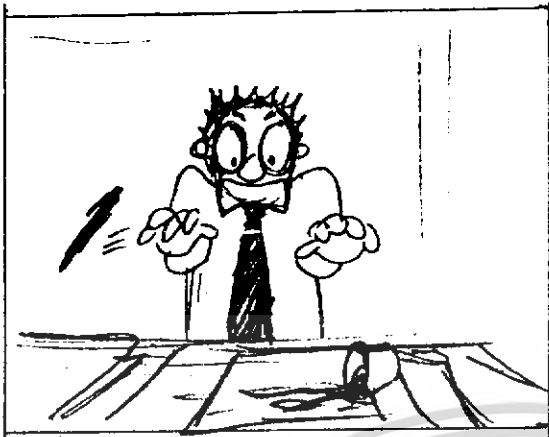


15. MS. เขาหันไปหา และปีก
สับคไปโคนมือของผู้หญิงที่ถือ
แก้วน้ำอยู่

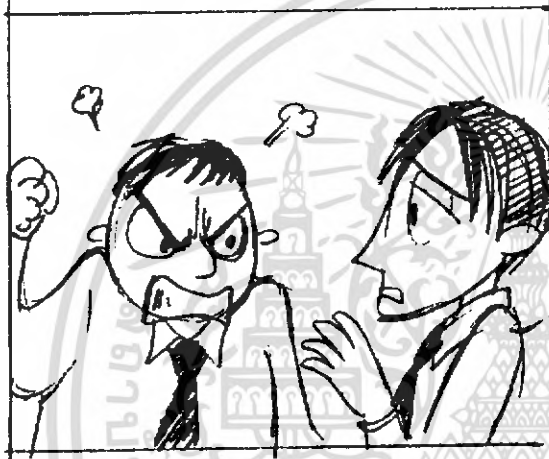


16. CU. แก้วน้ำตกลงใส่กอง
เอกสารบนโต๊ะทำงานของชายผู้
หนึ่ง

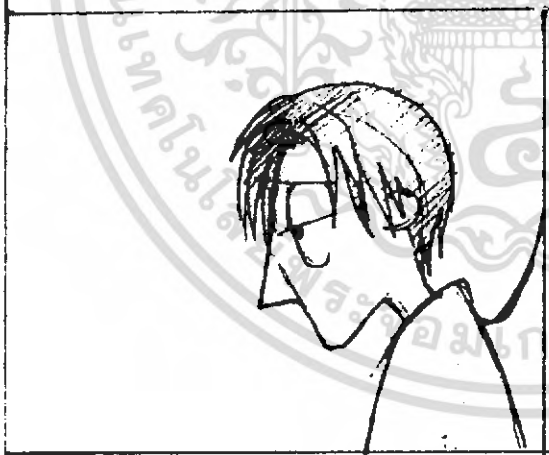
เอกสารนี้... เอกสารที่ส่งไปช่วงเริ่มการใช้นวมเพื่อ... เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



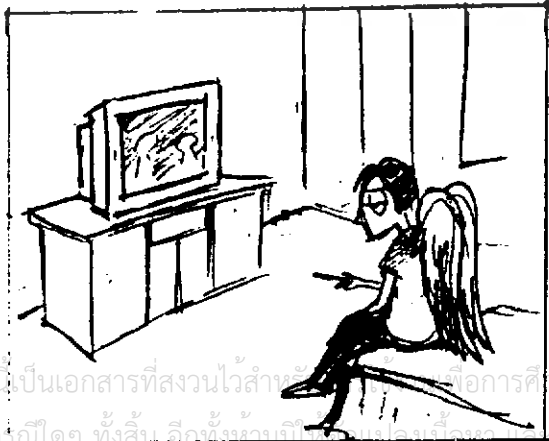
17. MS. ชายร่างท้วมตกใจ



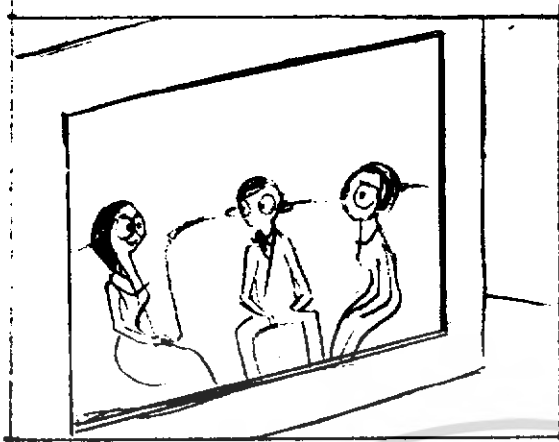
18. MS. ชายร่างท้วมโวยวายใส่
ชายมีปีก



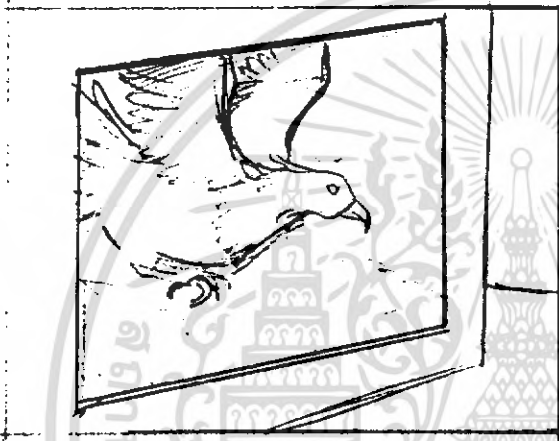
19. MS. ตัดฉากมาจากภายใน
ห้องนอน ชายมีปีกทำหน้าเศร้า



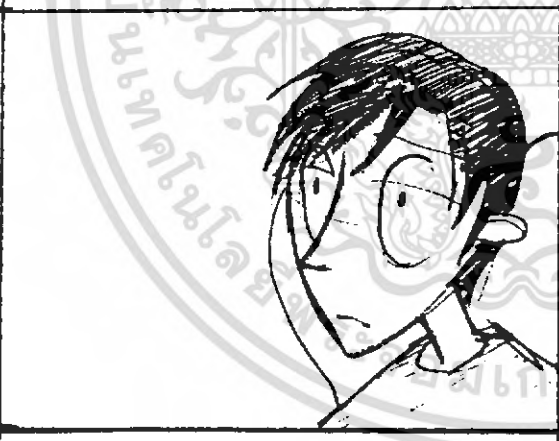
20. LS. นิ่งกดเปลี่ยนช่อง
โทรทัศน์



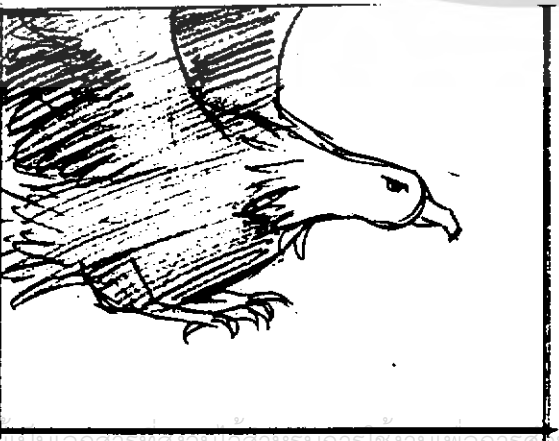
21. CU. กคเปลี่ยนช่องไปเรื่อยๆ



22. CU. กคมาที่ช่องสารคดี พบ ภาพนกอินทรีกำลังบินอยู่

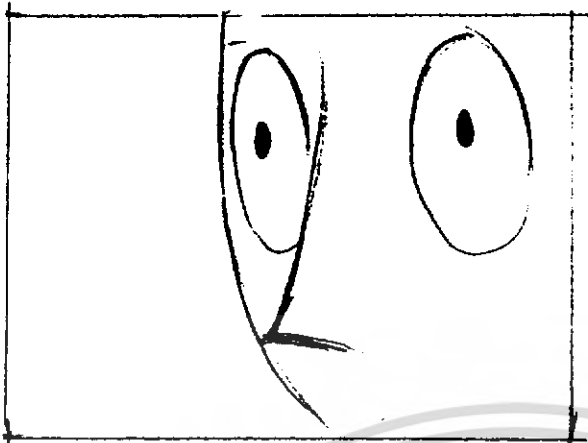


23. MS. นั่งห้องที่โทรทัศน์

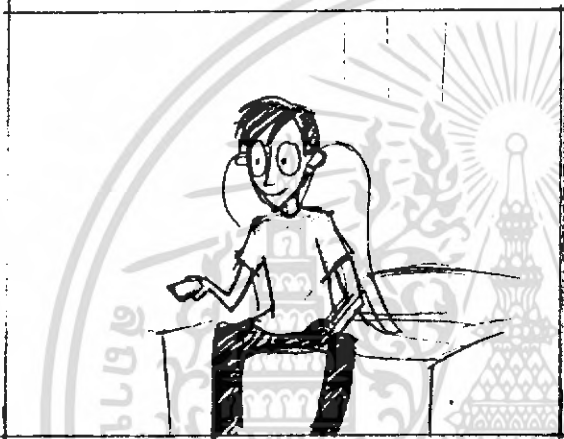


24. CU. ภาพนกอินทรีกำลังบิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



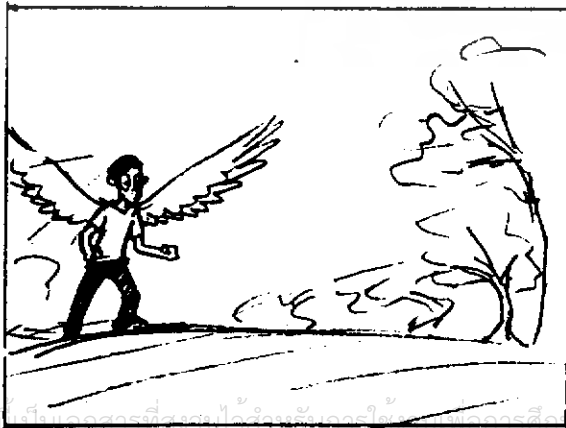
25. CU. หน้าชายมีปีกกำลังช็อก
โทรทัศน์



26. MS. ชายมีปีกยิ้ม



27. MS. ตัดฉากที่สวนสาธารณะ
กำลังมองท้องฟ้า

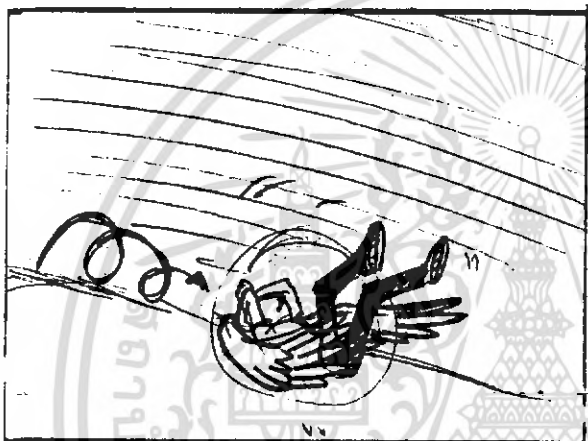


28. LS. ทำท่าเตรียมตัวออกวิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในห้องสมุดเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



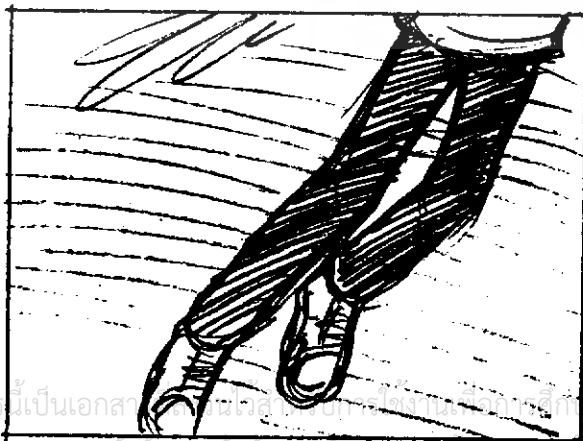
29. MS. ออกวิ่งพร้อมกระพือ



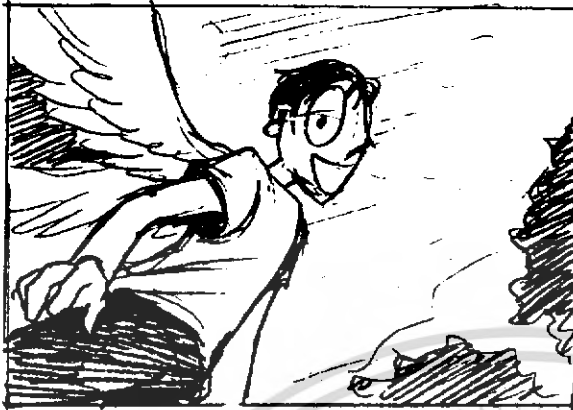
30. LS. กระโดดและกลิ้งล้มลงสองรอบกับพื้น



31. MS. ลุกขึ้นยืนอีกครั้ง



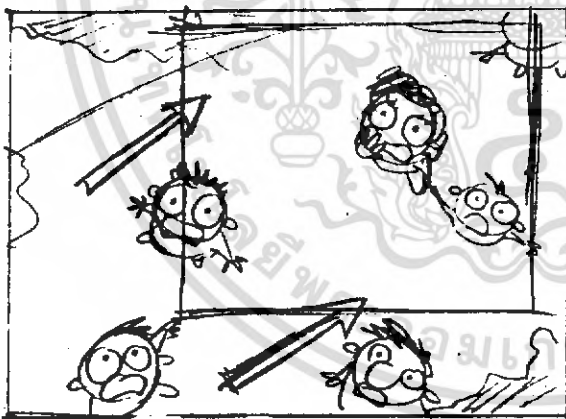
32. MS. กระโดดและกระพือปีกลอยขึ้น



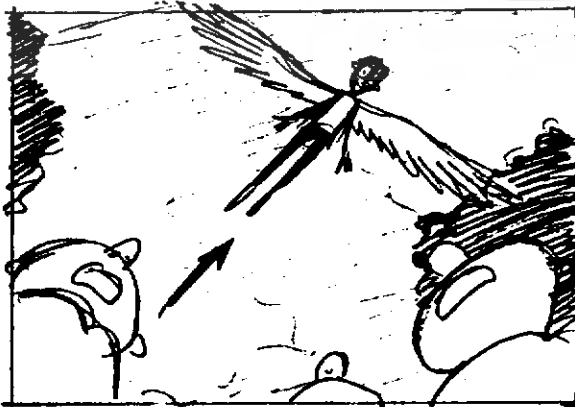
33. MS. สีหน้ายิ้มแย้มและกระพือ
ลอยขึ้น



34. LS. ค่อยๆลอยขึ้น



35. ELS. มุมมองแทนสายตา บิน
ผ่านคนในสวนสาธารณะ ผู้คน
กรี๊ดร้อง Track camera

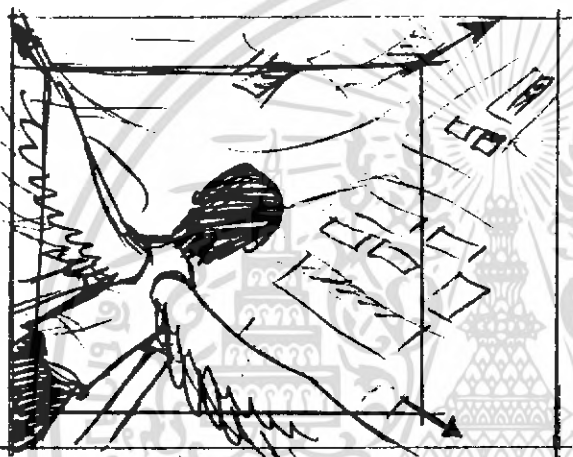


36. LS. มุมเขย บินผ่านหัวผู้คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



37. ELS. บินรึนขึ้นและโฉบลง
เหนือตัวเมือง



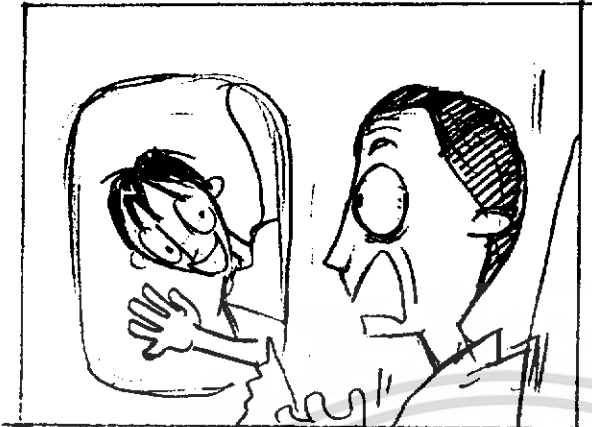
38. ELS. Bird eyes view บิน
ผ่านตึก อาคาร บ้านเรือน
มากมายไป
Track and Zoom out



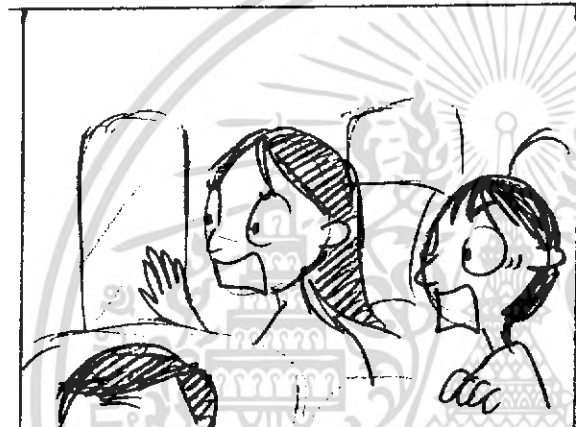
39. MS. ตัดฉากภายในเครื่องบิน
ชายฉกรรจ์กำลังนั่งอ่าน
หนังสือพิมพ์



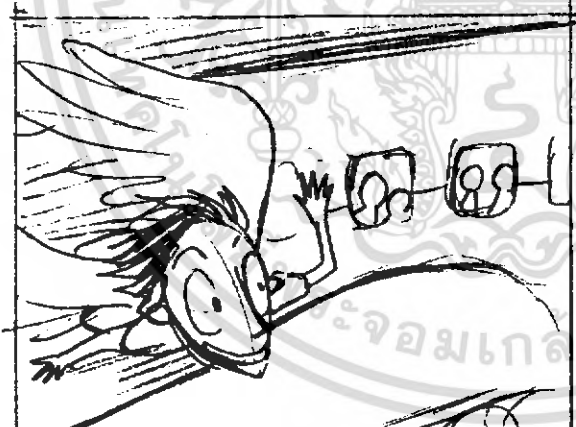
40. MS. ได้ยินเสียงเคาะกระฉก
หันไปมอง



41. MS. เห็นชายมีปีกกำลังโบกมืออยู่นอกเครื่องบิน ชายฉกรรจ์ตกใจร้อง



42. LS. คนภายในเครื่องบินต่างเห็นและส่งเสียงร้องตกใจ



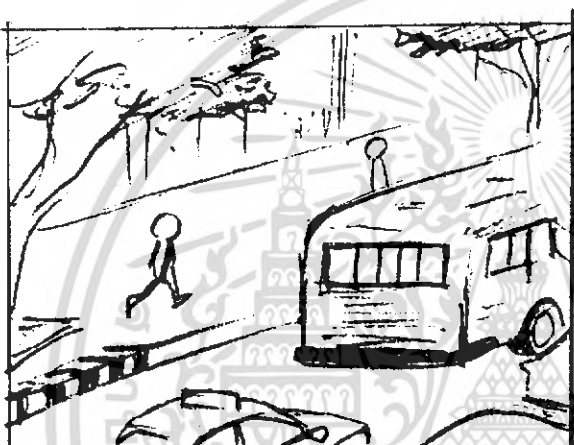
43. LS. ชายมีปีกบินออกห่างเครื่องบิน Track camera



44. LS. กระพือปีกบินกลางท้องฟ้า Track camera



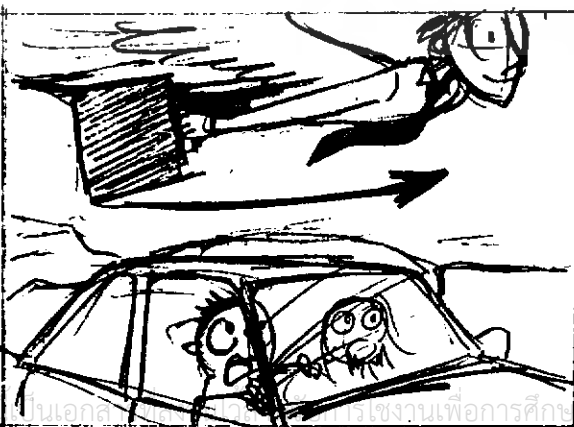
45. ELS. ม้วนลวดตีลังกาหนึ่งรอบ



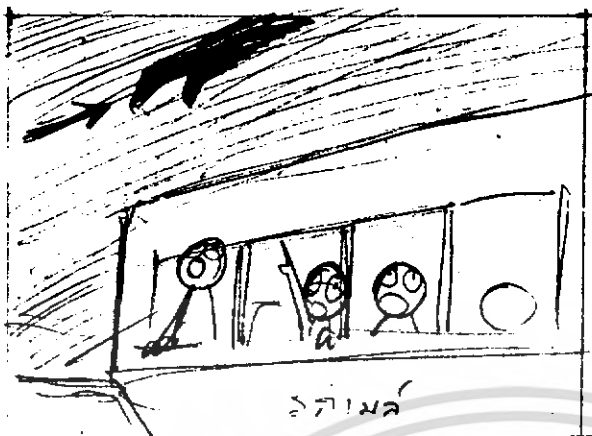
46. ELS. ตัดฉาก ในตัวเมือง คน
เดินและรถติด



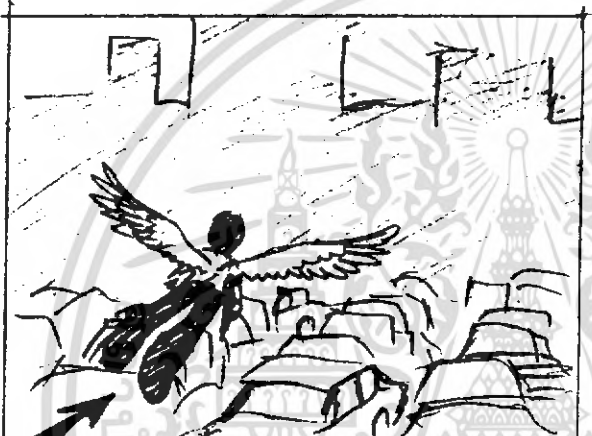
47. MS. ชายในรถทำท่าหงุดหงิด
และรุนาฬิกาข้อมือขึ้นดู



48. LS. ชายมีปีกบินผ่านเหนือรถ
ชายในรถตกใจ



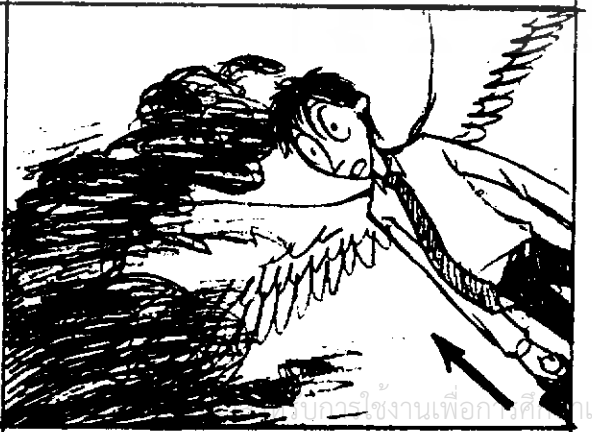
49. LS. บินผ่านเหนือรถเมย์คัน
ออกมาขี้นดูที่หน้าต่างต่างรถ



50. ELS. บินผ่านรถยนต์
มากมายที่กำลังติดและบินขึ้น
สูงเหนือตึก Tilt up



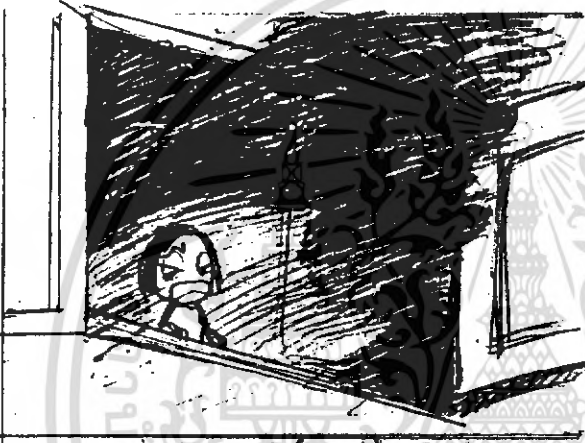
51. MS. บินร้อนด้วยสีหน้ายิ้ม



52. LS. บินผ่านมาเจอควีนค้ำ
ลอยขึ้นมา และหยุดดู



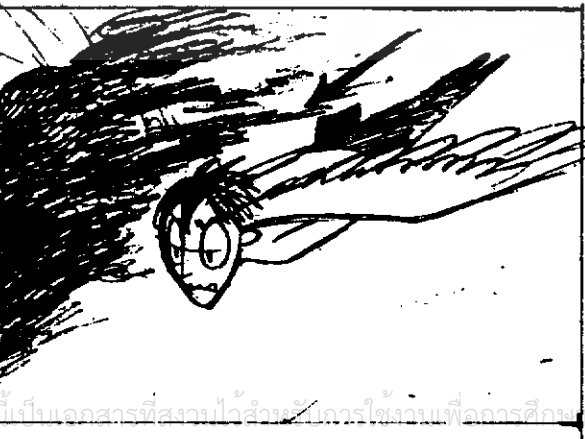
53. LS. ไฟไหม้ตึกแถว



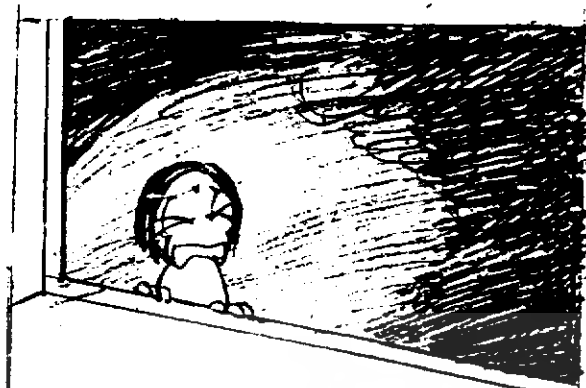
54. LS. เด็กผู้หญิงยืนเกาะที่
หน้าต่างกำลังร้องไห้



55. LS. ผู้คนยืนดูอยู่ด้านล่าง ผู้
เป็นแม่ยืนร้องไห้และผู้หญิง
สองคนคอยร้องไว้



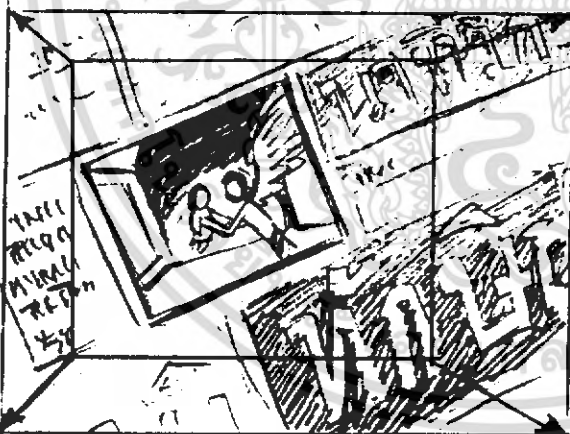
56. LS. ชายมีปีกพุ่งตกลงมา



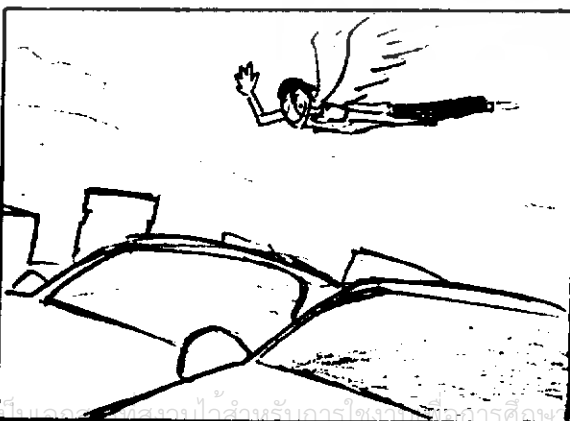
57. LS. เด็กหญิงยื่นร้องไห้



58. LS. อุ้มเด็กน้อยขึ้น



59. LS. เสี่ยงกดชัตเตอร์ถ่ายรูป
ดั่งขึ้น ภาพชายมีปีกช่วยเด็กได้
อยู่บนหนังสือพิมพ์
Zoom out



60. ELS. เสี่ยงกดชัตเตอร์ขึ้นอีก
ครั้ง ภาพชายมีปีกกำลังบินอยู่
เหนือรถ



61. LS. เป็นภาพถ่ายลง
หนังสือพิมพ์ Zoom out



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนเตรียมงานสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครเป็นเรื่องที่มีความสำคัญเพราะ ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีบุคลิกลักษณะที่เด่นชัดเพื่อให้คนดูสามารถเข้าใจและแยกแยะตัวละครที่ต้องการนำเสนอได้ การออกแบบคาแรคเตอร์เสมือนสร้างคนขึ้นมาหนึ่งคน ดังนั้นการออกแบบคาแรคเตอร์ที่ดีนั้น นอกจากจะมีลักษณะภายนอกแล้ว ทางด้านประวัติ นิสัย จุดเด่น ภูมิหลังของคาแรคเตอร์ว่าจำเป็นต้องมีเพื่อสร้างความสมจริงให้กับคาแรคเตอร์นั้นๆเสมือนมีอยู่ในโลกแห่งความจริง สิ่งต่างๆของคาแรคเตอร์จะส่งผลสัมพันธ์ถึงกันและกัน เปรียบเสมือนนิสัยคนจริงๆ เช่นคาแรคเตอร์มีหน้าตาคุณร้าย คาบว้าง หางดาชี้ขึ้นเพราะมีนิสัยที่ชั่วร้าย จีโมโห เอาแต่ใจตัวเองและที่มึนสลัวเป็นดังนั้นเพราะได้รับการเลี้ยงดูมาแบบตามใจ เป็นต้น ลักษณะการคิดคาแรคเตอร์แบบนี้ จะทำให้คาแรคเตอร์แต่ละตัวมีความสมจริงและมีจุดเด่นเป็นของตัวเองมากขึ้น ดังนั้นการออกแบบคาแรคเตอร์ จึงจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะของคนในแง่ต่างๆเช่นลักษณะหน้าตาที่สอดคล้องกับนิสัย

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ตัวละคร

วิเคราะห์ถึงบุคลิกลักษณะตัวละครว่ามีลักษณะเป็นอย่างไรบ้าง เป็นคนทำงานบริษัทกินเงินเดือนเป็นอย่างไร จึงได้นำคนที่มีลักษณะดังกล่าวมาเป็นแบบ และตัดทอนรายละเอียดเพิ่มส่วนที่ทำให้คาแรคเตอร์ดูมีความแตกต่าง เพื่อให้เอื้อกับลักษณะนิสัยส่วนตัวของตัวละคร ได้ทำการหาต้นแบบจากภาพยนตร์ หรือตามสถานที่ที่มีคนประเภทนี้อยู่เช่น แถวย่านสาทร ที่จะมีพนักงานบริษัทที่มีบุคลิกคืออยู่มาก

การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ชายผู้โชคดี”

ได้ศึกษาถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครและวิเคราะห์ว่าแต่ละตัวน่าจะมีลักษณะเป็นอย่างไร แล้วจึงหาจากคนจริง ซึ่งให้ใกล้เคียงกับลักษณะของในเรื่องมากที่สุด

1. ตัวเอกในเรื่อง



การพัฒนาตัวละครนี้ได้เพิ่มขนาดของดวงตาเพื่อให้เห็นการแสดงอารมณ์ได้ชัดเจน เพราะตาจริงๆ เขานั้นเล็กเกินไป ผสมเข้ากับลักษณะท่าทางของคนที่ได้ศึกษามา จุดเด่นคือใบหน้ายาวเรียว และรูปร่างที่สูงเพรียว

ตัวละครในเรื่องชายมีปีก เป็นคนที่รูปร่างสูงโปร่งหน้าตาดี หน้าเรียวยาว จมูกโค้ง เน้นให้ตามีลักษณะ โดกว่าปกติเพื่อที่จะสามารถแสดงอารมณ์ได้ชัดเจนขึ้น เมื่อเขามีปีกงอก เมื่อปีกขยายใหญ่นั้นตาจะเบิกกว้างเพื่อเน้นอารมณ์ตกใจมากขึ้น

การออกแบบตัวละครครั้งที่ 1



มีลักษณะเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่นไป และยังคงไม่มีเอกลักษณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครครั้งที่ 2



ลักษณะพอมแห้งเกิน ไปดูไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่เข้ากับบุคลิกคนทำงานบริษัท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครครั้งที่ 3



ได้ปรับลักษณะของการออกแบบครั้งที่ 2 ให้มีไหล่ และดูมีเนื้อขึ้น

ลักษณะท่าในการบิน



ถ้าตัวเหยียดตรงแขนขนานข้างถ้าตัว

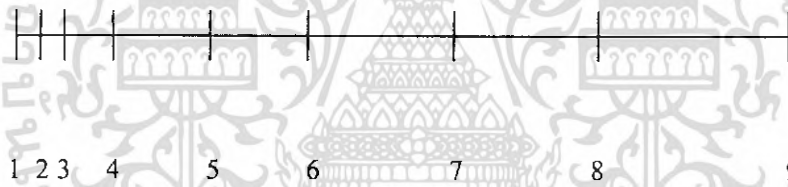
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเคี้ยวแอคชั่น²

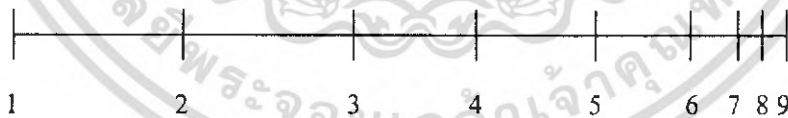
การทำให้ภาพนั้นเคลื่อนไหว ต้องใช้ภาพร่างที่ที่พรวดตามชอบหรือซอฟต์แวร์มากกว่าปกติ จะหลีกเลี่ยงการลวงตาที่ทำให้เห็นเป็นภาพสั่นสะเทือน การที่อนิเมชั่นจะเคลื่อนไหวออกมาเป็นเช่นไรนั้น อยู่ที่การกำหนดการเคลื่อนไหวของแต่ละคร ที่ต้องคำนึงถึงเวลาและระยะทาง และจังหวะของเวลา การกำหนดจังหวะของการเคลื่อนไหว ยกตัวอย่างเช่น



เมื่อเคลื่อนที่จาก A ไป B ด้วยความเร็วเท่ากันตลอด



การเคลื่อนไหวจากช้าไปเร็ว



การเคลื่อนไหวจากเร็วไปช้า

การกำหนดแต่ละช็อตขึ้นอยู่กับอารมณ์และสถานที่ ระยะทางกับเวลา และจังหวะเวลา เพื่อความน่าสนใจในการกำหนดการเคลื่อนไหวต่างๆ

²Harold Whitaker, John Halas "Timing For Animation" , Reed Educational And Professional

ระยะห่าง

ระยะห่างความเคลื่อนไหวจากกรอบภาพหนึ่งไปอีกรอบภาพหนึ่งเป็นความสำคัญอันยิ่งใหญ่มนทกษะของการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน

ระยะห่างความเคลื่อนไหวระหว่างแต่ละภาพวาดยิ่งห่างมากเท่าไรก็ยิ่งเร็วขึ้นเท่านั้น สำหรับความเคลื่อนไหวที่เชิงซ้ำ ก็จำเป็นที่จะต้องใช้ภาพวาดมากขึ้น รวมกับระยะความห่างของความเคลื่อนไหวที่สั้นเข้า อย่างไรก็ตามยังมีข้อจำกัดอยู่มีปลายสเกลทั้งสองข้างนั่นเอง ขอให้เราเอาภาพยนตร์ 16 มม. ซึ่งฟิล์มที่เคลื่อนผ่านเลนส์ของเครื่องฉายภาพยนตร์ในความเร็ว 24 กรอบภาพต่อวินาทีมาเป็นตัวอย่าง ถ้าเราใช้ภาพวาดเพียง 6 ภาพต่อวินาที เพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของวัตถุอย่างหนึ่ง ก็จะปรากฏเป็นภาพพร่ามัวและแฉะวาวให้เห็น และจะมองเห็นได้ชัดเจนมากถ้าใช้ภาพวาด 12 ภาพต่อวินาที ความเคลื่อนไหวจะปรากฏให้เห็นอย่างเป็นธรรมชาติที่สุด จะไม่เกิดปัญหาการแฉะวาวหรือพร่ามัวขึ้นเลย

สำหรับความเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ควรจะนำเอาแบบของเส้นบางอย่างเข้ามาใช้กับลักษณะหรือรูปร่างของความเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว เส้นเงาเหล่านี้โดยทั่วไปรู้จักกันในนามว่าเส้นความเร็ว (speed line) หรือ movement

เส้นเคลื่อนไหวแบบของเส้นดังกล่าวนี้ควรจะต่อเนื่องกันไปตามทิศทางของการเคลื่อนไหวของวัตถุที่แสดงไว้ในภาพวาดข้างหน้านั้น เว้นแต่จะต้องการทำให้เกิดผลพิเศษในทางที่ให้เกิดความเป็นจริง ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนมากแบบด้วยกัน ก็จำเป็นจะต้องใช้เส้นความเร็วเข้าแทนภาพตัววัตถุแม่แบบเอง แต่การสับเปลี่ยนเช่นนี้สามารถกระทำได้ก็คือเมื่อมีบทบาทความเคลื่อนไหวในอัตราสูงต้องการผลนั้นเท่านั้น ในทันทีที่ความเร็วของความเคลื่อนไหวลดลงก็ใคร่จะขอแนะนำให้ค่อยๆนำเอาแบบของวัตถุตามความเป็นจริงกลับมาใช้ตามอีกทีละน้อยๆจนกระทั่งความเคลื่อนไหวนั้นหยุดลงและวัตถุนั้นก็กลับเข้าสู่แบบปกติตามเดิม

จังหวะเวลา

เป็นทกษะอย่างหนึ่งของตัวมันเอง มีค่ามากเช่นเดียวกับพรสวรรค์ในการเขียนหรือการออกแบบ ความสำคัญในเรื่องนี้ไม่ควรจะถูกประเมินค่าต่ำไปมากนัก ในฐานะที่จังหวะเวลาเป็นองค์ประกอบข้อมูลฐานอย่างหนึ่ง ซึ่งวิธีถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนโดยใช้มือเข้าช่วยได้อำนวยความสะดวกให้คุณได้อย่างเต็มที่ และอยู่ภายใต้การควบคุมสิ้นเชิงด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างการเคี้ยวแอคชั่นในเรื่อง

การร่างและการชอยภาพ หรือที่เรียกว่า In Between Shot คือการวาดภาพเฟรมแรก และเฟรมสุดท้ายของการเคลื่อนไหว อย่างเช่นการเคลื่อนไหวมีทั้งหมด มี 10 เฟรม เราก็จะวาดเฟรมที่ 1 กับ เฟรมที่ 10 ก่อน แล้วค่อยวาดเฟรมที่ 5 ซึ่งเป็นเฟรมกลาง แล้วไป 3 และ 7 ตามลำดับ



กระพือปีกนี้มีทั้งหมด 9 เฟรม การกระพือปีกมีจังหวะขึ้นและลง จะวาดจากรูปแรก กับรูปที่กระพือปีกลงก่อนคือเฟรมที่ 5 แล้วก็วนกลับไปเฟรมที่ 1 อีกครั้ง โดยการขยับปีกนั้นการกระพือปีกลงจะช้ากว่าการกระพือปีกขึ้นเพราะต้องค้ำลมให้ลอยตัวขึ้น แล้วจึงเริ่มวาดชอยเฟรมที่เหลือจนหมด โดยเฟรมการเคลื่อนไหวทั้งหมดจะเริ่มจากช้าไปเร็วและช้าอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหว



เริ่มจากการวาดเส้นเพื่อเป็นเส้น นำทิศทางการเคลื่อนไหวก่อนแล้วจึงกำหนดจุดตำแหน่ง
ว่าจะอยู่ตำแหน่งไหนในแต่ละเฟรม จะให้เกิดความสะดวกในการวางแผนการวาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์การเขียนบนกระดาษ

หลังจากผ่านขั้นตอนการเตรียมคีย์เอกซ์ชันแล้ว เป็นการเริ่มวาดงานจริง

1. กระดาษ เนื้องานเป็นลายเส้นดินสอและมีการลงสีโดยใช้สีน้ำ แต่จำนวนในการวาดแต่ละเฟรมนั้น ต้องใช้กระดาษเป็นจำนวนมาก ถ้าใช้กระดาษสำหรับลงสีน้ำโดยเฉพาะจะเปลืองค่าใช้จ่ายมากเกินไป จึงใช้กระดาษขนาด A4 100แกรมขึ้นไป เพื่อไม่ให้เกิดการลงสีน้ำนั้นซึมและกระดาษเปื่อยยุ่ย
2. ดินสอ ใช้ดินสอไม้ 2B เพื่อนำหนักเส้นให้มีความหนักเบาและเลือกใช้ดินสอกดขนาด 0.3 เพื่อการเก็บรายละเอียด
3. โตะไฟ ใช้โตะไฟขนาดกลางและสลับใช้โตะไฟเองที่ทำมาจากแผ่นอคริลิกที่ใช้ผสมสีน้ำมัน แล้วเอาน้ำสีมาทำเป็นขาค้างและนำไฟมาใส่ไว้ใต้แผ่นอคริลิก เพื่อความสะดวกในการย้ายสถานที่ทำงานเมื่อไม่มีโตะไฟใช้
4. สีน้ำ ใช้สีน้ำของ Winsor & Newton เนื้อของสีน้ำคุณภาพดีใช้ลงสีบนกระดาษถ่ายเอกสารก็ไม่ซึมและเปื่อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำ

เริ่มจากการวาดภาพตามสตอรี่บอร์ดลงในกระดาษขนาด A4 โดยการใช้โต๊ะไฟ ซึ่งแบ่งการวาดออกเป็น Shot เพื่อให้ง่ายต่อการวางแผนงานยิ่งขึ้น โดยการวาดลงกระดาษนั้นควรมีกระดาษขาว (Nitro) หรือหมุดเจาะกระดาษเพื่อไม่ให้กระดาษแต่ละแผ่นนั้นเลื่อนขณะวาด

เมื่อวาดภาพลงในแต่ละเฟรมนั้น ควรวาดเป็นโครงร่างก่อนเพื่อตรวจสอบการเคลื่อนไหวว่าแต่ละเฟรมนั้นมีการเคลื่อนไหวที่ดูดีหรือไม่ แล้วจึงเก็บรายละเอียดต่างๆทั้งหมดลงภาพทุกแผ่นเพื่อไม่ให้เสียเวลา เมื่อวาดจนครบหมดทุกเฟรมแล้วจึงทำการลงสี และหาคนมาช่วยลงสีจะทำงานได้เร็วขึ้น และเอาเวลาไปวาดเฟรมที่เหลือให้ครบ

ขั้นตอนการทำในคอมพิวเตอร์

1. นำภาพที่วาดและลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้วทุกรูป มาเรียงหมายเลขลำดับของรูป และแยกชื่อแต่ละชื่อไว้เพื่อง่ายต่อการค้นหา และแยกฉากหลังของเรื่องไว้ต่างหาก
2. นำเครื่องสแกนเนอร์โดยใช้ร่วมกับ โปรแกรมไฟโต้รีโอป วาดกระดาษที่วาดเสร็จแล้วไว้ที่มุมใดมุมหนึ่งของสแกนแล้วกระดาษแผ่นต่อไปก็วางไว้ตำแหน่งเดิม เมื่อวางกระดาษที่เป็นเฟรมแรกไว้แล้วให้เลือกไปที่ file เลือกที่ import

แล้วเลือกที่ชื่อของเครื่องสแกนเนอร์จะปรากฏหน้าต่างสแกนขึ้นมา ให้กดคำว่า preview จากนั้นเครื่องสแกนจะฉายให้เห็นรูปที่วางเอาไว้ ให้เราทำการครอบค้ำยกำหนดพื้นที่ในการสแกนแล้วจึงกดปุ่มคำว่า scan เครื่องจะทำการสแกนภาพ เมื่อสแกนเสร็จหนึ่งภาพให้ทำการ save เก็บเอาไว้ในเครื่อง เมื่อจะนำภาพต่อไปมาสแกนอีกให้วางรูปไว้ตำแหน่งเดิมกับภาพแรก คราวนี้ไม่ต้องกด preview เพราะมีตาข่ายกำหนดพื้นที่ไว้แล้วให้กด scan ได้เลยในรูปต่อไปจนครบทุกแผ่น

อาจจะช้ากว่าการถ่ายด้วยกล้อง แต่ก็ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มาก หรือใช้กล้องดิจิทัลถ่าย แต่ต้องเป็นกล้องที่มีรายละเอียดของภาพสูง อย่างในเรื่องนี้จะมีการแบ่งไปสแกนส่วนหนึ่งและใช้กล้องถ่ายอีกส่วนหนึ่ง กล้องที่ใช้มีความละเอียด 10 ล้านพิกเซล แต่การถ่ายด้วยกล้องนั้นมีปัญหาที่ความสว่างไม่มากพอจึงต้องนำมาปรับแสงในคอมอีกครั้งทำให้เสียเวลา

3. เมื่อสแกนเสร็จจนครบแล้ว นำภาพแต่ละภาพมาต่อเฟรมและซ้อนฉากหลังในโปรแกรม AfterEffect ไม่ต้องปรับขนาดแต่ละรูปเป็นขนาดโทรทัศน์เพราะจะนำไปปรับทีเดียวนใน After Effect ในกรณีที่ว่า Subject กับ Background แยกออกจากกัน ให้ไปทำให้ตัว Subject เป็นเหมือนแผ่นใสก่อนโดยการลบสีขาวรอบๆตัวที่ไม่ต้องการทิ้งเพื่อให้โปร่งก่อน โดยการใช้เครื่องมือที่ชื่อ magic wand เลือกบริเวณที่ต้องการลบออกและกด delete แต่ก่อนที่จะลบต้องทำการเปลี่ยนชื่อ layer background เสียก่อนเพราะจะลบไม่ได้ ให้ดับเบิ้ลคลิกที่ layer จะขึ้นหน้าต่างให้เปลี่ยนชื่อ ใช้ชื่ออะไรก็ได้ ก็จะทำให้การลบบริเวณที่ใช้ magic wand ได้ เมื่อ save ให้เปลี่ยนนามสกุลไฟล์เป็น PNG จะใช้พื้นที่ความจุน้อยกว่าไฟล์ PSD จะสะดวกในการทำงานในโปรแกรม After Effect

4. เมื่อ import ไฟล์งานเฟรมมาใส่ใน After Effect แล้ว เทไฟล์ใส่หน้าต่าง Timeline กดคลิก layer ของเฟรมที่ต้องการทั้งหมด เลื่อนไปดูที่หน้าต่าง Composition จะเห็นจุดสี่เหลี่ยมที่อยู่จุดที่มุมของภาพ ให้ทำการย่อโดยคลิกที่จุดใดจุดหนึ่งก็ได้แล้วกด Shift ค้างย่อภาพทั้งหมดลงมาให้เท่ากับระดับจอโทรทัศน์ เท่านั้นก็จะได้ภาพขนาดจอโทรทัศน์พร้อมกันทีเดียวหลายรูป ไม่ต้องเสียเวลาย่อในโฟโต้ชอปทีละรูปจะทำให้เสียเวลามากเกินไปโดยไม่จำเป็น และให้ทำการต่อเฟรมและ Render คือการประมวลผลภาพการเคลื่อนไหวทั้งหมดแยกเป็น Shot ไว้ แล้วพิมพ์หมายเลข Shot ไว้กันลิม ก็จะได้อนิเมชันเป็น Shot มาใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

การตัดต่อภาพและเสียง

เมื่อได้ไฟล์ Shot อนิเมชันที่ render มาจาก AfterEffect แล้วจึงนำแต่ละชื่อคมาวางเรียงกันในโปรแกรม Premier แล้วนำเพลงที่เลือกไว้มาลองวางเพื่อเทียบการเคลื่อนไหวของภาพให้เข้ากับเพลงประกอบ ถ้าเราทำการคีย์แอดขึ้นมาตามเพลงในขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำมาก่อนแล้ว จะทำให้ขั้นตอนนี้ไม่ยุ่งยากมาก เพียงแค่ นำ Shot ที่ทำการ render มาจาก After Effect แล้วนำมาวางเรียงต่อกันใน Premier และนำเพลงมาวางประกอบ แต่อาจจะมีเพียงบางช่วงที่ยังไม่ลงจังหวะนักต้องมีการบีคหรือตัดเฟรมที่เกินออก ส่วนเสียงเอฟเฟคประกอบยังต้องมีปรับเปลี่ยนจากที่เราหามาตอนแรก เพราะเสียงที่หามาก่อนหน้าความรู้สึกเราอาจจะเข้าแล้ว แต่ว่าเมื่อนำมาเทียบกับภาพเคลื่อนไหวนั้นเสียงกลับไม่ร่วมไปกับภาพจึงมีการหาเสียงมาเปลี่ยนใหม่ โดยทั้งหาจากทางอินเทอร์เน็ตหรือทำการอัดเสียงเข้ากล่อง DV เมื่อเราหาเสียงที่ต้องการ ไม่ได้

โดยเพลงในอนิเมชันเรื่องนี้จะเป็นเพลงที่เล่นด้วยเปียโนและเครื่องดนตรีชิ้นเดียว เพื่อให้เสียงเพลงนั้นไม่ไปกลบงานมากเกินไป

เมื่อทำการตัดต่อเสียงเสร็จแล้วทำการบันทึกเข้ากับแผ่น DVD โดยโปรแกรม Premier จะมีคำสั่งทำการเขียนเข้าแผ่นให้ในไฟล์ของ Movie ที่ใช้เปิดกับเครื่องเล่น DVD players ได้ระยะเวลาในการเขียนแผ่นขึ้นอยู่กับความยาวของเรื่อง อาจใช้เวลานานพอสมควร

ภาพตัวอย่างภายในเรื่อง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ข้อสรุป

ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

1. จากเรื่องในหนังสือมีความยาวจนเกินไปยากที่จะตัดให้สั้นดูแล้วเข้าใจได้ จึงได้มีการคิดเรื่อง และประเด็นใหม่โดยต้องหาข้อมูลที่มาสนับสนุนเรื่องนั้น

2. กว่าจะคิดเรื่องและตัดสินใจว่าจะเล่าเรื่องแบบใดนั้นใช้เวลานานเพราะขาดความรู้ที่ถูกต้อง

3. ไม่สามารถคิดเรื่องราวให้ตรงกับประเด็นที่ต้องการสื่อทำให้เสียเวลา ไปกับการปรับบทใหม่ในแต่ละครั้ง ทำให้มีเวลาทำงานน้อยลง และทำได้ไม่เต็มที่เท่าที่ควร ก่อให้เกิดความล่าช้า

ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

1. การคีย์แอคชั่น ถ้าไม่วางแผนงานให้ดีจะทำให้งานไม่ไปในทางที่ต้องการ เช่นการเคลื่อนไหวแบบช้าและเร็ว

2. ถ้าไม่เลือกเพลงประกอบไว้ก่อนนั้นอาจมีปัญหาคอนตัคต่อได้ว่าเสียงกับภาพไม่ตรงกัน

3. เนื่องจากเวลาในการทำงานน้อยเกินไป จึงขาดการขยับไม่ละเอียดพอ จากที่กำหนดคีย์แอคชั่นไว้ ทำให้ภาพขยับออกมาแบบหยวบๆ เพราะขาดข้ามเฟรม

ขั้นตอนการถ่ายทำ

1. โปรแกรมAfterEffect สามารถนำตัว Subject กับ Background มาซ้อนกันได้เหมือนการทำเทคนิค อนิเมชันแผ่นเซล แต่ไม่สามารถเล่น preview ดูในโปรแกรมนี้ในระยะเวลานานได้จึงต้องทำการ Render แยกช็อต แล้วนำไปเรียงใน Premier อีกทีเพื่อให้สามารถเล่น Preview ได้ทั้งเรื่อง แล้วนำไปใส่เพลงประกอบ อาจจะใช้เวลาก่อนข้างนาน

2. การใช้สแกนมีข้อดีคือ ภาพความละเอียดคมชัด แต่ใช้เวลานานมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. กล้องที่ใช้ในการถ่ายทำเป็นดิจิทัล จึงไม่สามารถถ่ายในมุมสูงมากได้ แต่ใช้โต๊ะเอียงองศาเอา เวลาวางภาพจึงมีขยับเล็กน้อยกัน และไฟไม่พอภาพแต่ละภาพนั้นจึงมืด ต้องมาปรับแสงในโพโต้ชอปทีละรูปทำให้เสียเวลาขึ้น

ขั้นตอนหลังการทำงาน

1. การเลือกเพลงประกอบไว้ก่อนช่วยให้การคีย์แอกชั่น ได้ง่าย และไม่มีปัญหาในคอนตัดต่อเพลงที่ไม่ตรงกับภาพในเรื่อง ทำให้เกิดความยุ่งยากในการตัดต่อเพลงบางช่วงภายหลัง
2. บทสรุปเรื่องไม่สมบูรณ์ ต้องมีการวาดเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

ควรศึกษาและหาข้อมูลให้รู้จริงและหาข้อสรุปบทภาพยนตร์ให้ได้แน่นอน ก่อนการทำงาน เพื่อที่จะได้ไม่ต้องทำสิ่งที่ไม่จำเป็นและ โยนทิ้งในภายหลัง และเทคนิคที่คิดจะทำนั้นควรรู้ให้จริงก่อน เพื่อที่จะได้ไม่มีปัญหาในการทำงานภายหลัง

ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

ก่อนการลงมือวาดควรทำคีย์แอกชั่นให้สมบูรณ์จะทำให้งานนั้นมีระเบียบ วางแผนงานได้ดี และมีคุณภาพขึ้น และจะทำให้การวาดภาพและการ in between shot นั้นง่ายขึ้น และการทำงาน อนิเมชันนั้นยาวนาน วางแผนงานให้คิดว่าวันหนึ่งเราจะต้องวาดกี่ชั่วโมง กี่แผ่น และจะต้องทำให้ได้ ไม่เลิกกลางคัน มิฉะนั้นจะทำงานไม่ทันกำหนดเวลา เช่นวันหนึ่งกำหนดว่าวันนี้ต้องวาดกี่แผ่น วาดกี่ Shot หรือวาดกี่ชั่วโมง เพราะการคืนพอกหางหมูนั้นเราอาจมาตายคอนจบได้ และควรจะมีคนช่วยเหลืออย่างมากเพราะงานนั้นหนัก ทำคนเดียวอาจไม่ทัน ส่วนตัวนั้นหากคนมาช่วยลงสีน้ำเพิ่มเติม ในการลงสีน้ำมีความรวดเร็ว สามารถลงสีทั้งหมดได้ในสองถึงสามวัน และหากคนวาดฉาก เพื่อที่เราจะได้ใช้เวลาไปกับการวาดการเคลื่อนไหวตัวละครเสียดีกว่า

ขั้นตอนการถ่ายทำ

หมั้นsaveงานบ่อยๆเวลาทำงานโดยใช้คอมพิวเตอร์ และระหว่างทำงานให้เขียนลงแผ่นซีดีเก็บไว้ด้วยเผื่อว่าคอมพิวเตอร์เกิดมีปัญหาขึ้นมา ควรวาดเฟรมทั้งหมดให้เสร็จเสียก่อนแล้วจึงนำมาสแกนหรือถ่ายรูปที่เดียว เพราะจะเสียเวลาวาดไปสแกนไป ใช้เวลาแต่ละอย่างไม่เต็มที่

ขั้นตอนหลังการทำงาน

ควรที่จะเตรียมเสียงประกอบ คนตรีประกอบไว้ตั้งแต่แรกเพื่อที่จะไม่ให้เสียเวลาในการตัดต่อที่จะต้องมานั่งหาเสียง จะได้ไม่เกิดความล่าช้า ถ้าวางแผนงานมาดีตั้งแต่แรกแล้วนั้นจะทำให้ขั้นตอนการตัดต่อไม่ยุ่งยากเลย

อนิเมชันวาดบนกระดาษนั้นต้องใช้ความอดทนสูง และขยัน แบ่งเวลาให้เป็น คนที่มีสมาธิสั้นอาจจะไม่เหมาะที่จะทำ เพราะต้องตั้งกฎเกณฑ์ให้ตัวเอง อย่าหักโหมมากเกินไปถ้าแบ่งเวลาดีแล้วเราก็มีเวลาทำอย่างอื่นได้อีกมากมาย มาหักโหมเอาวันสุดท้ายจะทำให้งานออกมาไม่ดีและเสียสุขภาพ แนะนำว่าควรมีคนช่วยทำงานด้วย

ประวัติผู้เขียน

นางสาวดวงกมล จิตรรัตนพงษ์ เกิดเมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2525 จบการศึกษาจาก
โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม และเข้าศึกษาต่อที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Jimmy Liao “Mr. Wing” ,Nanmeebooks :2003

Studio Glibili “On Your Mark”

Harold Whitaker,John Halas "Timing For Animation" ,Reed Educational And Professional
Publishing Ltd :2002

Jayne Pilling "Animation 2 D and Beyond" ,RotoVision SA : 2001

<http://www.nectec.or.th/courseware/graphics/animation/0001.html>

<http://clm.wu.ac.th/media/3200-101/unit1.htm>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้