

FC
สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนสีน้ำบนกระดาษ
เรื่อง “ผีตาโขน”

WATERCOLOUR ON PAPER ANIMATION

“PHI TA KHON”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนสีน้ำบนกระดาษ เรื่อง “ผีตาโขน”
WATERCOLOUR ON PAPER ANIMATION “PHI TA KHON”



นายชุมพล ไชยะโอชะ
Mr.CHUMPOL CHAIYA-OCHA

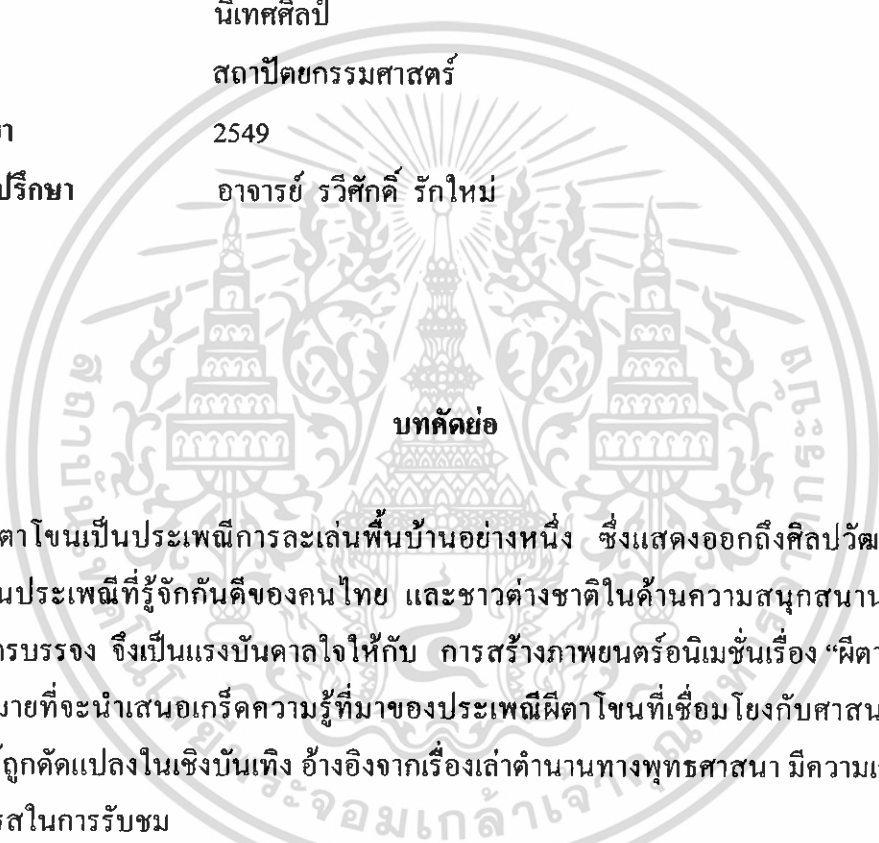
ภาควิชาศิลปะคัลป ณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....*Chumpol Chaiya-Ocha*.....วันที่ ๕ ๓.๕.๕๐.....
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

หัวหน้าภาควิชา.....*Chumpol Chaiya-Ocha*.....วันที่ ๕ ๓.๕.๕๐.....
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนสีน้ำบนกระดาษเรื่อง “ผีตาโขน” Watercolour on Paper Animation “Phi Ta Khon”
ชื่อ	นาย ชุมพล ไชยะโอชะ
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2549
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ รวิศักดิ์ รักใหม่



ผีตาโขนเป็นประเพณีการละเล่นพื้นบ้านอย่างหนึ่ง ซึ่งแสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมอันเก่าแก่ เป็นประเพณีที่รู้จักกันดีของคนไทย และชาวต่างชาติในด้านความสนุกสนานและความงดงามวิจิตรบรรจง จึงเป็นแรงบันดาลใจให้กับ การสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ผีตาโขน” โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะนำเสนอเกร็ดความรู้ที่มาของประเพณีผีตาโขนที่เชื่อมโยงกับศาสนาพุทธ บทภาพยนตร์ถูกดัดแปลงในเชิงบันเทิง อ้างอิงจากเรื่องเล่าตำนานทางพุทธศาสนา มีความเกินจริงเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ แม้จะใช้เทคนิคการเขียนสีน้ำบนกระดาษตลอดทั้งเรื่อง แต่ก็มีส่วนที่อาศัยการตกแต่งภาพในคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อให้อารมณ์ของภาพวาดชัดเจน เหมาะกับการนำเสนอในรูปแบบวีดิทัศน์ แต่ยังคงรูปแบบเทคนิคสีน้ำในงานอนิเมชันแบบทำมือไว้ให้มากที่สุด

ผลที่ได้จากการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ คือการสร้างผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว การหยิบเอาเรื่องราวและงานศิลปะไทยในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ เพื่อบอกเล่าผ่านในงานภาพยนตร์ อนิเมชันให้เกิดความน่าสนใจ และกระตุ้นให้คนในสังคมมองเห็นคุณค่าของสิ่งที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวตำนานเรื่องเล่าเก่าแก่ หรืองานศิลปะไทย ที่ยังมีอีกหลายแง่มุมที่น่าสนใจให้คนในสังคมได้ศึกษาค้นคว้าและทำความเข้าใจให้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ผีตาโขน เป็นผลงานที่ผู้จัดทำรักและภูมิใจ ที่สามารถทำสำเร็จออกมาได้ด้วยดี เพราะความช่วยเหลือจากบุคคลหลายๆ ท่าน ด้วยความกรุณาที่คอยเอาใจใส่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา ตลอดจนช่วยปรับปรุงผลงานจนประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณใน

พระคุณของบิดามารดา

ครูศิลาปะคนแรก ครูสุนันท์ พันธุ์รัตน์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่

และคณาจารย์สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอทุกท่าน

พี่ชายของผม

ขอบคุณ เกตุวดี ทะวิชัย ที่คอยช่วยเหลือในทุกๆ เรื่องครับ

ขอบคุณในมิตรภาพของเพื่อนจากยี่สิบเอ็ด รวมไปถึงมิตรภาพเพื่อนๆ รุ่นพี่รุ่นน้องที่มีให้
ขอบคุณทุกสิ่งทุกอย่างที่สร้างแรงบันดาลใจและประสบการณ์ในชีวิตที่เป็นครูสอนให้ข้าพเจ้าได้
เรียนรู้ถึงความพยายามและความอดทน

ชুমพล ไชยะโอชะ

มีนาคม 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ศิลปนิพนธ์นี้ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคเขียนสีน้ำบนกระดาษ โดยประกอบด้วยเนื้อหาหลายๆส่วน อันเกี่ยวข้องกับ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคการเขียนสีน้ำบนกระดาษเรื่อง ผีตาโจน ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเพณีการเล่นผีตาโจน เทคนิคการนำเสนอ รวมถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

หวังว่าศิลปนิพนธ์นี้คงจะเป็นประโยชน์ แก่นิสิตนักศึกษาสาขาภาพยนตร์รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สนใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพประกอบ.....	ช

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	เบื้องหลังความเป็นมา.....	1
	ลักษณะ โครงการ.....	1
	คำจำกัดความของโครงการ.....	1
	ขอบเขตของโครงการ.....	2
	เป้าหมายของโครงการ.....	2
	แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
	แหล่งข้อมูลเบื้องต้น.....	2
2	วิเคราะห์ข้อมูล.....	4
	ข้อมูลเชิงเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขน.....	4
	1. การค้นหาสิ่งที่จุดประกายแนวความคิดแรก.....	4
	2. เนื้อหาของข้อมูลที่ทำให้การค้นคว้า.....	5
	3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล.....	6
	ข้อมูลเชิงเทคนิคของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขน.....	7
	1. ความหมายของภาพยนตร์อนิเมชัน.....	7
	2. ลักษณะของภาพยนตร์อนิเมชันประเภท 2 มิติ.....	8
	3. ภาพยนตร์อนิเมชันระบบ 2 มิติร่วมสมัย.....	8
	4. การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขน.....	9
	5. เทคนิคในการนำเสนอ.....	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
3	บทภาพยนตร์.....13
	แนวความคิดหลัก.....13
	โครงเรื่อง(Plot).....13
	โครงเรื่องขยาย (Treatment).....14
	โครงเรื่องขยาย (Treatment) แก้ไข.....14
	บทถ่ายทำภาพยนตร์ (Shooting script).....15
	Storyboard.....19
4	ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน.....34
	การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร.....34
	1. ตัวละครผีตาโขน.....36
	2. ตัวละครพระเวสสันดร (พระพุทธเจ้า).....39
	3. ตัวละครพญานาคตาโขน (ผีตาโขนกลายร่าง).....40
	4. ตัวละครกลุ่มชาวบ้าน (ตัวประกอบ).....42
	5. ส่วนประกอบอื่น ๆ ที่อยู่ในบทภาพยนตร์.....44
	การออกแบบฉาก.....46
	อุปกรณ์ที่จำเป็นในการทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ผีตาโขน.....53
	งบประมาณที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนสีน้ำบนกระดาษเรื่อง “ผีตาโขน”55
5	ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน.....56
	ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติด้วยกล้อง 16 มม.....57
	ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติด้วยคอมพิวเตอร์.....58
	การวาดภาพด้วยมือ และการกำหนดการเคลื่อนไหว (Key action).....59
	การลงสีเทคนิคสีน้ำบนกระดาษ และการตัดเส้น.....70
	การสแกนภาพ (Scan).....72
	การนำภาพวาดมาเรียงเพื่อทดสอบความเคลื่อนไหวในโปรแกรม Vegas 6.0.....73
6	ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน.....74
	การลำดับภาพ.....74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
เสียงประกอบ.....	74
เสียงดนตรี(Music).....	74
เสียงประกอบ (Sound Effect).....	75
การตัดต่อเสียง.....	76
7 สรุปปัญหาและข้อเสนอแนะ.....	77
การรวบรวมข้อมูลก่อนการทำงาน.....	77
การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน.....	80
ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์.....	81
ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์.....	83
ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์.....	84
บรรณานุกรม.....	85
ประวัติผู้เขียน.....	86

สารบัญภาพประกอบ

ลำดับที่	หน้า
1. ภาพที่ 1 การวาดภาพเคลื่อนไหวแทรกระหว่าง.....	12
2. ภาพที่ 2 ภาพวาด Reference ลวดลายผีตาโขนเล็ก.....	35
3. ภาพที่ 3 ภาพวาด Reference ลวดลายผีตาโขนเล็ก.....	35
4. ภาพที่ 4 ภาพวาด Reference ลวดลายผีตาโขนเล็ก.....	36
5. ภาพที่ 5 ภาพวาดสีน้ำที่วาดจากการหาข้อมูลผีตาโขนใหญ่.....	36
6. ภาพที่ 6 แบบร่างที่ 1 ตัวละครผีตาโขนเล็ก.....	37
7. ภาพที่ 7 แบบร่างที่ 2 ตัวละครผีตาโขนเล็ก.....	38
8. ภาพที่ 8 แสดงการเคลื่อนไหวของผีตาโขนในรูปทรงอิสระ.....	38
9. ภาพที่ 9 แบบร่างพระเวสสันดรที่ใช้จริงในภาพยนตร์.....	39
10. ภาพที่ 10 แสดงการเดินทางของพระเวสสันดร.....	40
11. ภาพที่ 11 แบบร่างที่ 1 พญานาคตาโขน.....	41
12. ภาพที่ 12 แบบร่างที่ 2 พญานาคตาโขนที่ใช้เป็นแบบจริงในภาพยนตร์.....	41
13. ภาพที่ 13 แบบร่างที่ 2 พญานาคตาโขนที่ใช้เป็นแบบจริงในภาพยนตร์.....	42
14. ภาพที่ 14 แบบร่างที่ 1 ตัวประกอบชาวบ้าน.....	43
15. ภาพที่ 15 แบบร่างที่ 2 ตัวประกอบชาวบ้าน.....	43
16. ภาพที่ 16 แบบร่างผีตาโขนยักษ์.....	44
17. ภาพที่ 17 แบบร่างดอกบัว.....	45
18. ภาพที่ 18 แบบร่างของพระธัมมจักกัปปวัตตนสูตรที่ใช้จริงในภาพยนตร์.....	45
19. ภาพที่ 19 ภาพจากStoryboardที่ใช้ในการออกแบบฉาก.....	46
20. ภาพที่ 20 ภาพฉากที่ทำการออกแบบจากบทถ่ายภาพยนตร์.....	46
21. ภาพที่ 21 ภาพที่แยกฉากระยะหลังตัวละครและฉากระยะหน้าตัวละคร.....	47
22. ภาพที่ 22 ฉากวันเพ็ญเดือน 6	48
23. ภาพที่ 23 แสดงฉากมุม Ls. ของเมืองสีพี.....	49
24. ภาพที่ 24 ฉากก่อนเปิดชื่อเรื่อง “ผีตาโขน”	50
25. ภาพที่ 25 ภาพมุมกว้างของฉากพระพุทธรูปโบราณประดิษฐานอยู่ใต้ต้นไม้ใหญ่.....	50
26. ภาพที่ 26 ฉากอีกมุมมองหนึ่งเป็นมุมตรงข้ามกับฉากพระพุทธรูปโบราณใต้ต้นไม้ใหญ่.....	51
27. ภาพที่ 27 เป็นฉากในครัวที่ผีตาโขนเข้าไปในบ้านเรือน.....	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	หน้า
28. ภาพที่ 28 ฉากผีตาโขนเข้ามาอาละวาดในหมู่บ้าน.....	52
29. ภาพที่ 29 เป็นการร่างภาพคร่าวๆ ด้วยดินสอของการ Key action.....	60
30. ภาพที่ 30 ตัวอย่างภาพที่ Key action และ In between.....	61
31. ภาพที่ 31 ภาพฉากเปิดชื่อเรื่อง “ผีตาโขน” เป็นภาพพระธาตุศรีสองรัก.....	70
32. ภาพที่ 32 ภาพฉากจิตรกรรมฝาผนังพระนครสีพี.....	71
33. ภาพที่ 33 ภาพฉากปราสาทร้างในป่าที่เปิดตัวละครผีตาโขน.....	71
34. ภาพที่ 34 แสดงการลงสีน้ำของตัวละครในแต่ละเฟรมที่มีน้ำหนักสีใกล้เคียงกัน.....	72



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

เบื้องหลังความเป็นมา

เป็นความประทับใจของผู้จัดทำในโครงการนี้ เกี่ยวกับการเล่นประเพณีผีตาโขน ที่ผู้จัดทำเคยได้ไปร่วมงานประเพณี สำหรับการเล่นผีตาโขนประกอบอยู่ในงานประเพณีบุญหลวงทางภาคอีสาน เป็นประเพณีที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ สนุกสนานให้กับนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ ตามแบบฉบับวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะตัวผีตาโขนเล็ก เป็นตัวสร้างสีสันในงาน ถูกตกแต่งด้วยเครื่องแต่งกาย หน้ากากที่สวยงามตามทฤษฎีการออกแบบลวดลายในแบบพื้นบ้าน ที่มีความงามเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ความโดดเด่นในตัวผีตาโขน คือ ความงดงามวิจิตรบรรจงของลวดลายบนหน้ากาก ที่มีอยู่หลากหลายรูปแบบแล้วแต่ผู้แต่งเป็นผีจะสร้างสรรค์ลวดลายนั้น นอกจากนี้ผีตาโขนยังสร้างความสนุกสนานภายในงานได้เป็นอย่างดี ผู้จัดทำจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะนำมาถ่ายทอดเป็นงานภาพยนตร์ อนิเมชัน โดยใช้ตัวละครหลักเป็นผีตาโขนเล็กที่มีความน่าสนใจมีบุคลิกลักษณะที่โดดเด่น และมีพื้นฐานมาจากประเพณีไทย มาเป็นตัวต้นแบบความคิดแรกแล้วจึงทำการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม ในการพัฒนาสู่บทภาพยนตร์อนิเมชัน

ลักษณะโครงการ

เป็นโครงการศึกษาเฉพาะกรณีเกี่ยวกับการใช้เทคนิคเขียนสีน้ำบนกระดาษ ในการผลิตภาพยนตร์ อนิเมชันที่ไม่มีบทสนทนา มุ่งเน้นเนื้อหาในเชิงบันเทิง ที่อ้างอิงจากเรื่องเล่าและตำนานในพุทธศาสนา โดยยกประเด็นให้เห็นถึงการมีศาสนาพุทธเป็นเครื่องยกระดับจิตใจ นอกจากนี้ยังเป็นการศึกษาการเคลื่อนไหวของลายเส้นและนำมาใช้งานร่วมกับคอมพิวเตอร์ โดยการวาดเส้นแยกตัวละครกับฉาก และสิ่งของ แล้วนำมาตัดต่อให้อยู่ในภาพเดียวกัน

คำจำกัดความของโครงการ

เป็นโครงการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “ผีตาโขน” เทคนิคเขียนสีน้ำบนกระดาษและใช้งานร่วมกับคอมพิวเตอร์

ขอบเขตของโครงการ

1. ผลิตภาพยนตร์อนิเมชันที่มีความยาวประมาณ 3 - 4 นาที
2. ผลิตโดยเทคนิค Draw on paper
3. ลงสีด้วยเทคนิคสีน้ำ
4. ทำการต่อเฟรมและซ็อนฉากด้วยโปรแกรม Vegas 6.0
และ Adobe Photoshop

เป้าหมายของโครงการ

1. ศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิค Draw on paper ที่มีเนื้อหาสำหรับทุกเพศทุกวัย
2. เพื่อถ่ายทอดสาระบันเทิงและสร้างงานออกแบบที่ประยุกต์ใช้ความงามของศิลปะไทยและสอดแทรกเกร็ดความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาของประเพณีผีตาโขน
3. เพื่อให้เกิดความชำนาญและเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันในอนาคต และเพื่อการศึกษาในระดับต่อไป

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเพณีผีตาโขน และความเชื่อมโยงของประเพณีผีตาโขนในศาสนาพุทธ แล้วเลือกประเด็นที่น่าสนใจมาวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
2. เสนอหัวข้อพิจารณา อธิบายแนวความคิด และความสำคัญในการศึกษาลักษณะของภาพยนตร์ที่ต้องการจะศึกษา โดยวิเคราะห์รวบรวมข้อมูลเหตุการณ์ในสังคม อันมีผลกระทบต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้จัดทำ
3. เสนอเรื่องย่อ พัฒนาบทภาพยนตร์ให้มีประเด็นที่ชัดเจน และมีสาระบันเทิง
4. เตรียมการขั้น Pre-Production ออกแบบตัวละครและฉากที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องในบทภาพยนตร์
5. วางแผนการทำงานโดยแบ่งเวลาให้เหมาะสมกับงานในส่วนต่างๆ เพื่อให้แต่ละเฟรมภาพเสร็จทันเวลา
6. นำเฟรมภาพมาตัดต่อลำดับเรื่องในโปรแกรม Vegas 6.0 และทำดนตรีประกอบ

แหล่งข้อมูลเบื้องต้น

นิพนธ์ คุณารักษ์. หลักภาพยนตร์อนิเมชัน. ขอนแก่น : คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น, พ.ศ.2547.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิพนธ์ कुमारักษ์. การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ. ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, พ.ศ.2547.

ประภัสสร เลิศอนันต์. การกำกับภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, พ.ศ. 2544.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน ปั่นหนัง : บทภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, พ.ศ.2547.

หนังสือพิมพ์ข่าวช่วงเดือนมีนาคม-เมษายน 2549

<http://www.oceansmile.com/e/leo/Pheetahon.htm>.

<http://www.gotoloei.com>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ธรรมชาติของภาพยนตร์นั้น มีองค์ประกอบหลัก 2 ส่วนด้วยกันคือ ส่วนที่หนึ่งเป็นเนื้อหาสาระแนวความคิด เรื่องราวในภาพยนตร์ ส่วนนี้จะถูกพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์อันเป็นหัวใจหลักของการสร้างงานภาพยนตร์ และส่วนที่สองเทคโนโลยี ธรรมชาติของภาพยนตร์จะถูกพัฒนาและผลิตขึ้นด้วยเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ ส่วนนี้จะมีความสำคัญในด้านเทคนิคการผลิตและการนำเสนอ

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน หรืองานภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ก็มีความจำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงข้อมูลใน 2 ส่วนนี้ ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ผีตาโขน ก็เช่นกัน ได้ทำการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ

ข้อมูลเชิงเนื้อหา

ข้อมูลเชิงเทคนิค

ข้อมูลเชิงเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขน

1. การค้นหาสิ่งทีจุดประกายแนวความคิดแรก

แรงจูงใจในการทำภาพยนตร์ เป็นสิ่งแรกในการสร้างภาพยนตร์ และผลักดันสู่ขั้นตอนอื่นๆ ให้เกิดขึ้นตามมา แรงจูงใจนั้นหาได้จากสิ่งต่างๆรอบตัวเรา ทำให้เราเกิดความสนใจและสามารถหมกมุ่นอยู่กับสิ่งนั้นได้ตลอดเวลาโดยที่ไม่เบื่อ อาจเกิดจากความประทับใจ ความชอบ หรือสิ่งที่เราถูกกลืนอยู่เป็นประจำในชีวิตประจำวัน หรืออาจเป็นสิ่งที่ไม่เคยพบเจอมาก่อนก็ได้ แต่มีความสนใจเป็นพิเศษ

การละเล่นประเพณีผีตาโขนได้จุดประกายความสนใจในตัวผู้สร้างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ผีตาโขน จากการที่ได้ไปเที่ยวชมงานประเพณี สิ่งทีจูงใจอย่างมากคือ ตัวผีตาโขนเล็กที่เป็นตัวสร้างสีสันในงานประเพณี โดยเฉพาะลวดลายบนหน้ากากที่มีอยู่หลากหลายรูปแบบและสะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะตัวของงานศิลปะท้องถิ่นนั้น ทำให้เกิดความรู้สึกทีอยากจะทำตัวละครผีตาโขน หรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องขึ้นมาในทันที

เมื่อค้นพบสิ่งทีจุดประกายความสนใจในตัวเราแล้ว และเป็นแรงบันดาลใจกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกอยากทีจะถ่ายทอดออกมา เพื่อทีจะพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์เราจะต้องทำการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมในเชิงลึกของสิ่งทีเรากำลังสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เนื้อหาของข้อมูลที่ทำการค้นคว้า

ประเพณีผีตาโขน

ผีตาโขนเป็นประเพณีการละเล่นพื้นบ้าน ซึ่งแสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมอันเก่าแก่ ผู้ที่เล่นผีตาโขนนั้น ส่วนมากเป็นเด็กผู้ชาย ทั้งที่เป็นเด็กเล็กและวัยรุ่น แต่งกายเป็นผีแบบต่างๆ ผีทุกตัวต้องสวมหน้ากากทำจากหวดหนึ่งข้างเหนียวสานด้วยไม้ไผ่หักพับขึ้นทำเป็นหมวก นำมาเย็บต่อกันกับโคนมะพร้าว แล้วถักให้เป็นรูปหน้ากากผี บรรจงตกแต่งด้วยสีน้ำมันเจาะช่องนัยน์ตาเติมจมูกให้ยาวคล้ายวงช้างและปีกค้างคาว ฯลฯ

เครื่องแต่งกายนั้นทำจากเศษผ้าเหลือใช้เย็บต่อกันเป็นผืนใหญ่ บางที่เป็นมุ้งเก่า ผ้าปูที่นอนที่ทิ้งแล้วหรือผ้าห่มขาด เป็นต้น เอามาคลุมปกปิดร่างของผู้เล่น และเครื่องแต่งกายนี้จะถูกทิ้งน้ำหลังเลิกงาน

การละเล่นประเพณีผีตาโขน อยู่ในพิธีเฉลิมฉลองจัดขึ้นในวันแรกของ 3 วัน เรียก “งานบุญผะเหวด” (พระเวสสันดร) เป็นหนึ่งในประเพณีสิบสองเดือนของทางภาคอีสานหรือที่เรียกกันว่า “ฮิดสิบสอง ครองสิบสี่”

การละเล่นผีตาโขนที่เป็นที่รู้จักกันดีและมีชื่อเสียงมาก มีอยู่ที่อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในทางภาคอีสานตอนเหนือของประเทศไทย ด่านซ้าย คือ ด่านคั้นเขตแดนอยู่ระหว่างอาณาจักรข่งใหญ่ในอดีตสองอาณาจักร ได้แก่ อูรุธยา และ ศรีสัตนาคนหุตล้านช้าง โดยมีพระราชาศรีสองรักที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นสักขีพยานในการทำสัญญาพระราชไมตรีระหว่างสมเด็จพระมหาจักรพรรดิแห่งอาณาจักรอยุธยา และพระเจ้าไชยเชษฐาธิราช มหาราชองค์หนึ่งของล้านช้าง

ความเป็นมาและความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับประเพณีผีตาโขน

ผีตาโขนมีความเป็นมาอย่างไร มีต้นกำเนิดที่ใด ยังเป็นสิ่งที่ไม่ชัดเจนเพราะมีหลากหลายความเชื่อจากหลากหลายบุคคล มีความเชื่อมโยงกับพุทธศาสนาและสถานที่สำคัญในจังหวัดเลยตามข้อมูลที่ผู้จัดทำได้ค้นคว้าซึ่งมีดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อจากพระเวสสันดรชาดก

ท้าวदानานทางพระพุทธศาสนา ในชาติก่อนหน้าที่จะถือกำเนิดมาเป็นพระพุทธเจ้า พระองค์เกิดเป็นเจ้าชาย ผู้เป็นที่รักของทวยราษฎร์ (พระเวสสันดร) กล่าวกันว่าพระองค์เสด็จออกนอกพระนครไปเสียนาน จนพสกนิกรลืม แต่แล้วพระองค์ก็เสด็จกลับมา พสกนิกรต่างปลื้มปิติยินดี จึงพร้อมใจกันเฉลิมฉลองการเสด็จกลับมา อย่างเอิกเกริกส่งเสียงดังกึกก้อง จนกระทั่งปลุกผู้ที่ตายไปแล้วให้มาเข้าร่วมสนุกสนานรื่นเริงไปด้วย

ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ผู้ที่เลื่อมใสศรัทธาต่างพากันมาร่วมระลึกถึงเหตุการณ์นี้ด้วยการจัดพิธีต่างๆ การเฉลิมฉลองและการแต่งกายใส่หน้ากากคล้ายภูตผีปีศาจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ความเชื่อเรื่องการนับถือผีหรือเจ้า

เป็นความเชื่อเก่าแก่ที่เชื่อว่า ผีตาโขน ก็คือ ผีตามคน แปลว่าซากศพที่น่ากลัว เป็นผีเฝ้าสมบัติมาตามคนเอาไปอยู่ด้วย

ในมุมมองของชาวบ้าน ผีมีความต่างจากเจ้าคือ ผี เกิดจากความกลัวถูกตีค่าจากอันตรายที่เกิดขึ้น การกระทำผิดกฎหรือประเพณีในท้องถิ่น เป็นสิ่งที่ชั่วร้าย สิ่งไม่ดีที่เข้ามาเป็นอำนาจที่เหนือกว่าหรือที่เรียกกันว่าการทำผิดต่อผี ส่วน เจ้า คือผู้ที่เรานับถือผู้ที่คอยคุ้มครอง แต่เราต้องตอบแทนสิ่งที่เขาให้ความช่วยเหลือเรา เหมือนเป็นการเคารพบูชา ผีจึงสามารถเปลี่ยนเป็นเจ้าได้ โดยเปลี่ยนจากความรู้สึกกลัว เป็นความศรัทธาและการเคารพบูชา

3. ความเชื่อในประเพณี

-เหตุที่มีขบวนแห่ผีตาโขน มีความเชื่อเมื่อพระเจ้าสฤษดิ์ชัยกับพระนางสุสติไปเชิญพระเวสสันดรและพระนางมัทรีกลับเมืองขบวนแห่แห่นเข้าเมืองมีคนป่า และผีป่าที่เคยปรนนิบัติและเคารพรักร่วมขบวนมาส่งด้วย ในขบวนแห่จะมีพระพุทธรูป 1 องค์ที่เป็นตัวแทนของพระเวสสันดร หรือก็คือพระพุทธรูปเจ้านั่นเอง

-เครื่องแต่งกายผีตาโขน ก่อนตะวันตกดินคนที่เล่นผีตาโขนจะต้องนำเครื่องแต่งกายและหมวกไปทิ้งในลำน้ำหมันตามความเชื่อที่ว่าเสมือนหนึ่งทิ้งความทุกข์ยาก และสิ่งเลวร้ายให้ลอยไปกับสายน้ำ มิให้หวนกลับมาหาผู้เล่นอีก การละเล่นผีตาโขนในปีนั้นจึงจบลงรอจนปีหน้าจึงเล่นกันใหม่อีกครั้ง ผู้แต่งผู้แกะชาวด่านซ้ายถือกันเป็นอย่างมาก ห้ามมิให้นำเครื่องแต่งกายผีตาโขนเข้ามาในบ้านเพราะถือเป็นเรื่องที่เข้าพิธีแล้วถ้าต้องการจริงๆ ให้ไปอธิษฐานขอจากองค์พระธาตุศรีสองรัก หากเด็กที่เล่นผีตาโขนติดต่อกัน ครบ 3 ปีจะถือว่าเป็นชาวด่านซ้ายโดยสมบูรณ์

-เพื่อเป็นการให้ศีลให้พรแก่พืชผล ชาวนาต้องการกระดุนฝนตกต้องตามฤดูกาล

3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

เมื่อเราได้ทำการค้นคว้าศึกษาเพิ่มเติมลงในรายละเอียดมากขึ้น ทำให้เกิดแง่คิดและมุมมองใหม่ๆ ตามมา แต่สิ่งที่ผู้จัดทำได้เลือกนำมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ คือมุมมองที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา ที่มีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของชาวบ้านรวมถึงความเชื่อโบราณต่างๆ ที่มีในท้องถิ่น

ศาสนาพุทธเป็นสิ่งที่ช่วยยกระดับจิตใจให้กับเรา มองทุกอย่างมีเหตุมีผล มองด้วยสติและทำความเข้าใจตามดั่งเช่น ความเชื่อในเรื่องผีหรือการนับถือผีของชาวบ้าน อาจเกิดมาจากความกลัวหรืออันตรายที่ได้รับจากภัยธรรมชาติ ที่ส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตทำให้เกิดความเชื่อที่ว่าอาจไปล่วงเกินผีบรรพบุรุษหรือเจ้าที่ ที่สิงสถิตย์อยู่ ทำให้ชาวบ้านหวาดกลัวและนับถือต้นไม้ ท้องฟ้าหรือแม่น้ำลำธาร เพราะเกรงกลัวต่อภัยธรรมชาติ แต่เมื่อศาสนาพุทธเข้ามาเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรา ทำให้เรามีความเชื่อที่เป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น คือไม่มงงายและมีสติที่จะได้ตรงในความเชื่อต่างๆ อย่างรอบครอบ จากสิ่งที่เราทำสืบทอดกันมาเพราะความกลัวถูกเปลี่ยนเป็นสิ่งที่ทำด้วยความศรัทธาและกุศลอันแรงกล้า

ประเพณีการเล่นผีตาโชนก็เช่นเดียวกัน เป็นประเพณีเก่าแก่ที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานเป็น ร้อยๆปี จนเป็นประเพณีที่มีชื่อเสียงโด่งดังเป็นที่รู้จักของนานาชาติ และที่มาหลักๆ ของความเชื่อเกี่ยวกับผีตาโชนก็มีความเกี่ยวข้องกับพุทธประวัติขององค์พระพุทธเจ้าในชาติภพที่ทรงเป็นพระเวสสันดร เนื้อหาในส่วนนี้เองที่เลือกมาใช้ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ซึ่งจะได้ศึกษาในบทต่อไป

เมื่อได้ข้อมูลมากพอที่จะสรุปเรื่องราวที่อยากจะถ่ายทอดออกมาแล้ว วิธีการนำเสนอเรื่องราวก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน เราจะเลือกวิธีการในรูปแบบใดจะเสนออย่างไรจึงจะเหมาะสมกับเนื้อหาที่เราต้องการจะบอก

ผู้จัดทำได้เลือกนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับผีตาโชน ในรูปแบบภาพยนตร์อนิเมชันขนาดสั้น เพราะเนื้อหาที่จะสื่อมีที่มาของเรื่องเกินจริงกว่าปกติธรรมดา และมีขนาดสั้นผู้จัดทำจึงคิดว่าหากทำเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน น่าจะสร้างความน่าสนใจได้จากแนวทางศิลปะที่ใช้ในประเพณีผีตาโชน

เมื่อได้รูปแบบที่จะนำเสนอผลงานแล้วควรทำการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม และศึกษาขั้นตอนการผลิตเพื่อให้ทราบถึงกระบวนการที่จะได้มาซึ่งวิธีนำเสนอ ส่วนนี้จะกลายเป็นข้อมูลในเชิงเทคนิคที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาให้งานออกมาเสร็จสมบูรณ์

ข้อมูลเชิงเทคนิคของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโชน

1.ความหมายของภาพยนตร์อนิเมชัน

ภาพยนตร์อนิเมชัน คือ ภาพยนตร์ที่มีการออกแบบสร้างสรรค์และผลิตขึ้นจากสิ่งที่ไม่มีชีวิต เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย หุ่นปั้น วัสดุ สิ่งของ ฯลฯ ให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิต และจิตวิญญาณ ที่สามารถสื่อสารเรื่องราวความหมาย อารมณ์และความรู้สึกได้ด้วยภาพและเสียง โดยใช้เทคนิคการถ่ายทำเฟรมต่อเฟรม หรือใช้ระบบวิดิทัศน์ หรือใช้ระบบเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ หรือใช้ระบบการผสมผสานทั้งระบบและวิธีการต่างๆ ร่วมกัน¹

ในการจำแนกลักษณะของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโชน ซึ่งตัวผู้จัดทำต้องการนำเสนอภาพเป็นเทคนิคการเขียนสีน้ำบนกระดาษมาใช้ในงาน และทำภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมาในรูปแบบลักษณะของภาพยนตร์อนิเมชันประเภท 2

¹นิพนธ์ คุณารักษ์. การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ. (ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, พ.ศ.2547). หน้า 2

2. ลักษณะของภาพยนตร์อนิเมชันประเภท 2 มิติ (Two Dimension Animation)

ภาพยนตร์อนิเมชันประเภท 2 มิติ (Two Dimension Animation) เป็นภาพยนตร์อนิเมชันที่มีต้นฉบับเป็นภาพหรือวัสดุที่มีลักษณะแบนราบ (Flat Animation) หรือ 2 มิติ ไม่มีด้านลึกมากนัก เช่น ภาพวาด ภาพเขียน ภาพถ่าย ภาพจากแมกกาซีน หรือวัสดุอื่นๆ ที่มีลักษณะแบนราบ ฯลฯ

ในลักษณะของภาพยนตร์อนิเมชันประเภท 2 มิติในปัจจุบันได้ถูกจำแนกแยกย่อยออกเป็นลักษณะต่างๆ ตามวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต สำหรับภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขนจัดเป็นภาพยนตร์อนิเมชันระบบ 2 มิติร่วมสมัย

3. ภาพยนตร์อนิเมชันระบบ 2 มิติร่วมสมัย

เมื่อเข้าสู่ยุคคอมพิวเตอร์ กระบวนการและวิธีการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันแบบดั้งเดิมก็เปลี่ยนไป มีการผสมผสานกระบวนการและวิธีการผลิตต่างๆ เข้าด้วยกัน ซึ่ง John Halas (1990) กล่าวไว้ในหนังสือชื่อ The Contemporary Animator ว่าการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันในปัจจุบันมีลักษณะที่ผสมผสานเทคนิคต่างๆ (multi techniques) เข้าด้วยกัน และมีแนวโน้มที่จะนำการผลิตแบบผสมผสานนี้ไปใช้ในอนาคตอีกนาน

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Paul Wells (1998) ที่กล่าวไว้ในหนังสือชื่อ Understanding Animation ว่า ปัจจุบัน การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เป็นอนิเมชันประเภทพัฒนา (Developmental Animation) คือ อนิเมชันที่ผสมผสานกระบวนการ เทคนิควิธีการ (both approaches) ทั้งแบบดั้งเดิม (Orthodox Animation or Traditional Animation) กับแบบทดลอง (Experimental Animation) หรือใช้กระบวนการที่ทันสมัยที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน (contemporary approaches)

ดังนั้น ภาพยนตร์อนิเมชันร่วมสมัย (Contemporary Animation) ก็คือ ภาพยนตร์อนิเมชันผสมผสานเทคนิคต่างๆ (multi techniques) เข้าด้วยกัน หรือใช้กระบวนการที่ทันสมัยที่ใช้อยู่ในสมัยปัจจุบัน (contemporary approaches)

ปัจจุบัน การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ สามารถใช้ระบบคอมพิวเตอร์ได้ทั้งระบบ Mac Intosh และระบบ PC ส่วนโปรแกรมสำเร็จรูปที่นิยมใช้ในการสร้างงานอนิเมชัน 2 มิติ นั้นก็มีมากมาย เช่น โปรแกรม Macromedia Flash, โปรแกรม Moho, โปรแกรม Cartoon Television Program (CTP), โปรแกรม Tabs, โปรแกรม Toonz, ฯลฯ ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้สามารถวาดภาพลายเส้นลงในเครื่อง สามารถตกแต่งขยับภาพเคลื่อนไหว ลงสี ดัดต่อลำดับภาพ ใส่เสียงหรือใช้งานร่วมกับ โปรแกรมอื่นๆ ได้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง “Spirited Away” ของ Hayao Miyazaki จากค่าย Studio Ghibli Pictures ก็ใช้โปรแกรม Toonz ในการสร้างผลงานอนิเมชันชั้นดีเรื่องนี้ จนได้รับรางวัลระดับโลกหลายรางวัล

หรือหากต้องการภาพถ่ายเส้นที่ได้จากการวาดภาพบนกระดาษ ก็สามารถใช้โปรแกรมหลายๆ โปรแกรมร่วมทำงานได้ เช่น โปรแกรม Adobe Photoshop ใช้ในการตกแต่งเส้นและสี, โปรแกรม Adobe After Effects ใช้ในการประกอบภาพ (composite) และสร้างภาพเทคนิคต่างๆ และจะใช้โปรแกรม Adobe Premiere, โปรแกรม AVID หรือ โปรแกรม Final Cut Pro, หรือโปรแกรมอื่นๆ สำหรับการตัดต่อ ลำดับภาพ และบันทึกเสียง หรือ อาจใช้โปรแกรมอื่นๆ ร่วมอีกด้วยก็ได้”

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขน ก็นำโปรแกรมหลายโปรแกรมมาประยุกต์ใช้ร่วมกันตามความเหมาะสมและทักษะความสามารถในการใช้โปรแกรมของผู้จัดทำ เช่น โปรแกรม Adobe Photoshop โปรแกรม Adobe Premiere, โปรแกรม Vegas 6.0

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ เลือกใช้กระบวนการทำงานโดยเริ่มจากการนำภาพที่ร่างด้วยดินสอ แล้วลงสีน้ำตัดเส้นทั้งหมด มาสแกนเข้าคอมพิวเตอร์โดยผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อตกแต่งภาพและจัดหมวดหมู่ข้อมูลภาพไว้อย่างเป็นระเบียบ แล้วทำการตัดต่อลำดับภาพและบันทึกเสียงในโปรแกรม Adobe Premiere และ โปรแกรม Vegas 6.0

ทั้งนี้เรายังคงความรู้สึกของการเขียนภาพสีน้ำ และการร่างภาพให้มีการเคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติด้วยมือ เพียงแต่เปลี่ยนกระบวนการบันทึกภาพ และ Output ออกมาด้วยเครื่องมือที่เอื้ออำนวยกว่าเท่านั้น

4.การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขน

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขนนั้น เลือกใช้วิธีการถ่ายทำโดยใช้วิธีการทางคอมพิวเตอร์ แต่มีหลักการเช่นเดียวกันในกระบวนการบันทึกภาพด้วยการถ่ายทำภาพยนตร์โดยใช้ฟิล์ม 16 มม.

การถ่ายทำภาพยนตร์โดยใช้ฟิล์ม 16 มม.

การนำเอาภาพหรือวัสดุ 2 มิติ มาถ่ายทำบนโต๊ะที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน โดยเฉพาะในการจัดแสงจะต้องให้แสงสว่างจากสิ่งที่ถ่ายจากด้านซ้ายและด้านขวาทั่วทั้งภาพ ในอัตราส่วนที่เท่ากัน ไม่มีด้านสว่างหรือมืดกว่าอีกด้านหนึ่ง และในการตั้งกล้องถ่ายทำก็จะต้องตั้งกล้องทำมุม 90 องศา กับภาพวาด หรือแผ่น Artwork ที่มีลักษณะแบนเรียบเสมอ ถ้าภาพหรือแผ่น Artwork ไม่เรียบต้องนำกระจกมาวางทับอีกชั้น

²นิพนธ์ คุณารักษ์. การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ. หน้า 7.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน โดยใช้คอมพิวเตอร์

อาจเริ่มตั้งแต่การสร้างภาพ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ เข้ามาช่วย ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหว การลงสี ไปจนถึงการบันทึกภาพด้วยเครื่องสแกนเนอร์ ซึ่งโปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ เหล่านี้ มีส่วนช่วยให้การสร้างสรรค์ผลงานให้สะดวก รวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากยิ่งขึ้น

เราจะเห็นได้ว่า แม้เครื่องมือในการบันทึกภาพจะต่างกัน แต่กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 2 นี้มีโครงสร้างและพื้นฐานการทำงานใกล้เคียงกัน อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ก็ถูกจัดการด้วยฟังก์ชันการใช้งานเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น การบันทึกภาพด้วยฟิล์ม 16 มม. จะใช้กล้องบันทึกแต่การทำงานด้วยคอมพิวเตอร์จะใช้สแกนเนอร์เพื่อสร้างภาพเป็นสัญญาณดิจิทัลแทน เป็นต้น

5.เทคนิคในการนำเสนอ

เทคนิคการเขียนภาพบนกระดาษ คือ การทำให้ภาพวาดเกิดการเคลื่อนไหวบนกระดาษ ด้วยการใส่จุดเส้นและสี โดยในแต่ละภาพจะมีท่าทางลักษณะการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกัน ซึ่งการถ่ายทำแบบนี้ก็ยังคงหลักการของภาพยนตร์ที่ใช้อัตรา 24 ภาพต่อ 1 วินาทีไว้เช่นเดิม ในการถ่ายทำอาจใช้การถ่ายภาพนิ่งทีละ 2 ภาพ หรือมากกว่าก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะการเคลื่อนไหวของการแสดง หรือการเลือกระบบผลิตหรือระบบถ่ายทำ

ตัวอย่างเช่น

- การถ่ายภาพยนตร์ในฟิล์มแถบที่ 1 เป็นการถ่ายแบบภาพต่อภาพ หรือ 1 : 1 ซึ่งใน 1 วินาที จะมีภาพที่เปลี่ยนแปลง 24 ภาพ หรืออัตรา 1 วินาที : 24 ภาพ
- การถ่ายภาพยนตร์ในฟิล์มแถบที่ 2 เป็นการถ่ายแบบ 1 : 2 คือถ่ายภาพ A ซ้ำอีก 1 ภาพ รวมเป็นภาพ A 2 ภาพ ซึ่งใน 1 วินาที จะมีภาพรวม 24 ภาพ และมีภาพที่เป็นต้น

ลักษณะสำคัญของการวาดภาพเคลื่อนไหว

การวาดภาพเคลื่อนไหวนั้น จะคำนึงถึงระบบการคำนวณภาพ กรณีที่ใช้แบบ Full Animation ใช้ระบบภาพคือ เวลา 1 วินาทีใช้ภาพจำนวน 24 ภาพ หากต้องการให้ภาพเคลื่อนไหวนุ่มนวลสมจริงเป็นธรรมชาติ หากใช้แบบ Limited Animation ก็สามารถใช้ 16 ภาพหรือ 8 ภาพก็ได้ ซึ่งจะต้องดูที่การคำนวณความเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กับเวลา (Timing) ของช็อตนั้นๆ แล้วทำการบันทึกเอาไว้ เพื่อนำมาเป็นไกด์ในการวาดภาพเคลื่อนไหวต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Full Animation คือ ภาพยนตร์อนิเมชันรูปแบบเต็ม ที่ใช้ระบบการผลิตและการถ่ายทำโดยใช้การคำนวณอัตราภาพ 24 ภาพต่อ 1 วินาที เต็มจำนวน และการวาดตัวแสดงจะวาดทุกส่วนทั้งตัว ซึ่งภาพยนตร์อนิเมชันที่ใช้ระบบนี้แทบทั้งหมดจะเป็นภาพยนตร์อนิเมชันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ เพราะระบบนี้จะทำให้ภาพเคลื่อนไหวดูนุ่มนวล สมจริงมากที่สุด

Limited Animation คือ ภาพยนตร์อนิเมชันรูปแบบจำกัด ที่ใช้ระบบการผลิตและการถ่ายทำโดยใช้การคำนวณอัตราที่ต่ำกว่า 24 ภาพต่อ 1 วินาที อาจใช้เพียง 12 ภาพ หรือ 8 ภาพ ก็ได้ อีกทั้งยังไม่วาดภาพทั้งตัวหรือวาดทุกส่วนในแต่ละแผ่นเหมือนระบบเต็ม แต่จะวาดแยกส่วน โดยวาดเพิ่มเฉพาะส่วนที่มีการขยับเคลื่อนไหวเท่านั้น แล้วจึงนำไปซ้อนทับบนภาพฉากหลัง เพื่อการถ่ายทำต่อไป ภาพยนตร์อนิเมชันทางโทรทัศน์แทบทั้งหมดมักจะใช้ระบบนี้ เพราะประหยัดเวลาและต้นทุนการผลิต³

การวาดภาพเคลื่อนไหวจะวาดเป็นภาพลายเส้นก่อน โดยจะวาดบนกระดาษที่มีคุณสมบัติพิเศษ คือ มีเนื้อกระดาษที่เหนียว เหนียว แต่บางและความโปร่งใสค่อนข้างสูง เนื่องจากในการวาดภาพลายเส้นจะต้องวางกระดาษทับซ้อนกัน และทำการวาดบนโต๊ะที่มีกล่องแสงผ่านทะลุจากด้านล่าง

กระดาษที่นำมาวาด มักจะเป็นกระดาษขนาด 10.5 x 12.5 นิ้ว เป็นมาตรฐาน หรืออาจจะดัดแปลงโดยใช้กระดาษขนาด A4 ก็ได้ กระดาษที่วาดจะนำมาเจาะโดยเครื่องเจาะเฉพาะของงานอนิเมชัน (Animation Hole Punches) เมื่อนำมาวาดบนกล่องไฟ (Light Box) จะทำการยึดกระดาษเข้ากับเป็กบาร์ (Peg Bar) ซึ่งจะช่วยให้การวาดภาพเคลื่อนไหวแต่ละแผ่นมีตำแหน่งตรงกัน และสะดวกในการซ้อนกระดาษหลายๆ แผ่น เมื่อวาดหรือตรวจเช็คดูความเคลื่อนไหว

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

1. สังเกตพฤติกรรมทางธรรมชาติ เช่น การเดิน คนแก่มักจะเดินช้า นักธุรกิจมักเดินเร็ว
2. ใช้การจินตนาการถึงความเคลื่อนไหวและความรวดเร็ว ผู้ที่ทำภาพให้เคลื่อนไหวจะต้องเป็นนักแสดงไปด้วย คุณจะต้องนำไปสู่พื้นผิวเหนือวัตถุสิ่งนั้น และคิดคำนึงว่าคุณจะทำอะไรถ้าคุณอยู่ในฐานะนั้น เช่น ถ้าคุณเป็นนกคุณต้องคิดคำนึงถึงเวลากระพือปีก จิกตัวหนอน ส่งเสียงร้อง มีความรู้สึกอย่างไร และทำอย่างไร นั้นแหละคุณจึงสามารถทำให้นกเคลื่อนไหวได้

3. อะไรทำให้สิ่งต่างๆ เคลื่อนไหวได้ ทำไมมันจึงเคลื่อนไหว พลังอะไรที่อยู่เบื้องหลังนั้น บทบาทหรือท่าทางของมนุษย์ ส่วนใหญ่มีภาวะจิตบุคลิกภาพ ทัศนคติ ลักษณะนิสัย เป็นพลังขับเคลื่อน

³นิพนธ์ คุณารักษ์, การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ, หน้า 3-4.

4. จังหวะเวลาหรือการกำหนดเวลา ขึ้นอยู่เป็นอย่างมากว่าคุณจะใช้วัตถุดิบไหนมาทำให้เคลื่อนไหว แบบของบทบาท ระยะทางหรือความไกลและความเร็วของบทบาท จงสัมผัสมัน แสดงบทบาทนั้นออกมา

การวาดภาพการเคลื่อนไหวหลัก (Key Animation Drawing)

การวาดภาพเคลื่อนไหวหลัก คือ การวาดภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาจากการคำนวณเวลาการเคลื่อนไหว (Timing) ว่าการเคลื่อนไหวในเวลากี่วินาที และจะต้องวาดภาพกี่ภาพให้สัมพันธ์กัน เช่น เมื่อภาพทั้งหมดมี 5 ภาพ ก็จะทำการวาดภาพที่ 1 และภาพที่ 6 ในส่วนภาพที่ 2, 3, 4, และ 5 จะเป็นหน้าที่แผนกวาดแทรกระหว่าง (In-between) ต่อไป หรืออาจจะวาดภาพที่ 1, 3, และภาพที่ 5 แล้วแผนกวาดแทรกระหว่าง (In-between) ก็จะวาดภาพที่ 2 และ 4 ต่อไป



ภาพที่ 1 การวาดภาพเคลื่อนไหวแทรกระหว่าง (In-between Animation Drawing)

การวาดภาพเคลื่อนไหวแทรกระหว่าง (In-between Animation Drawing)

การวาดภาพเคลื่อนไหวแทรกหรือที่เรียกว่า IB เป็นการวาดภาพให้เกิดการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง จากภาพ Key ที่วาดไว้ แผนก IB ต้องมีทักษะการวาดที่ใกล้เคียงกับ Key และต้องวาดไม่ให้ผิดเพี้ยนมากนัก

ทั้งการวาดภาพ Key และ IB จะต้องทำการตรวจเช็คความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวให้ถูกต้องเสมอโดยการพลิก (Flip) แผ่นกระดาษเช็คดู ก่อนส่งไปให้แผนกตัดเส้น (Clean up)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนสีน้ำบนกระดาษเรื่อง “ผิตาโจน” นี้ได้รับแรงบันดาลใจในการเขียนบทภาพยนตร์ มาจากคำบอกเล่าถึงตำนานพระเวสสันดรชาดก ในตอนที่พระองค์ทรงเสด็จกลับนครสีพีของพระองค์ ทำให้พสกนิกรต่างเฉลิมฉลองยินดีเป็นการใหญ่ เป็นเหตุให้ผีป่าออกมาร่วมแสดงความยินดีกับพระองค์

ท้าวदानานทางพุทธศาสนา ในชาติก่อนหน้าที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้า จะถือกำเนิดมาเป็นพระพุทธรเจ้า ได้เกิดเป็นเจ้าชาย ผู้เป็นที่รักยิ่งของทวยราษฎร์ คือ พระเวสสันดร กล่าวหาพระองค์เสด็จออกนอกพระนครไปเสียนาน จนพสกนิกรลืมพระองค์ แต่เมื่อพระองค์ได้เสด็จกลับมา พสกนิกรต่างปลื้ม ปิติยินดี จึงพร้อมใจกันเฉลิมฉลองการเสด็จกลับมา อย่างเอิกเกริกส่งเสียงดังกึกก้อง จนกระทั่งปลุกผู้ที่ตายไปแล้วให้มาเข้าร่วมฉลองการเสด็จกลับมาของพระเวสสันดรด้วย

ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ผู้ที่เลื่อมใสศรัทธาต่างพากันมาร่วมระลึกถึงเหตุการณ์นี้ด้วยการจัดพิธีต่างๆ เป็นการเฉลิมฉลอง และมีการแต่งกายใส่หน้ากากคล้ายภูติผีปีศาจแต่เหตุผลที่แท้จริงอีกประการหนึ่ง ชาวนาต้องการกระตุ้นฝนให้ตกต้องตามฤดูกาล และเพื่อเป็นการให้ศีลให้พรแก่พืชผล จากผิบรรพบุรุษ

แนวความคิดหลัก

ศาสนาพุทธช่วยยกระดับจิตใจให้กระทำความดีงาม

โครงเรื่อง(Plot)

ในชาติก่อนหน้าที่จะถือกำเนิดมาเป็นพระพุทธรเจ้า เจ้าชายผู้เป็นที่รักยิ่งของทวยราษฎร์ (พระเวสสันดร) เสด็จออกนอกพระนครไปเสียนาน จนพสกนิกรลืม แต่แล้วพระเจ้ากรุงสัญชัยกับพระนางผุสดี(พระบิดา-พระมารดา) ไปเชิญพระเวสสันดรให้เสด็จกลับเมือง พสกนิกรต่างปลื้ม ปิติยินดี จึงพร้อมใจกันเฉลิมฉลองการเสด็จกลับมาอย่างเอิกเกริกส่งเสียงดังกึกก้อง จนกระทั่งปลุกผู้ที่ตายไปแล้วให้มาร่วมสนุกรื่นเริง จนเกิดความวุ่นวายไปทั่วเมือง

โครงเรื่องขยาย(Treatment)

ในสมัยก่อนพุทธกาล พระเวสสันดรผู้บำเพ็ญตนอยู่ที่เขาวงกต ได้เสด็จกลับพระนครสีพีตามคำเชิญของพระเจ้ากรุงสัณชัยพระบิดาของพระองค์ หลังจากที่ถูกเนรเทศไปเสียนาน พสกนิกรต่างปลื้มปิติอย่างมากจึงพร้อมใจกันเฉลิมฉลองการกลับมาอย่างเอิกเกริก ส่งเสียงดังกึกก้องจนกระทั่งไปปลุกผู้ที่ตายไปแล้ว

ที่ชายป่าใกล้เมืองสีพี เสียงของการเฉลิมฉลองภายในเมืองดังกึกก้องจนแผ่นดินสั่นสะเทือนมายังซากปราสาทโบราณร้างที่ชายป่า เป็นเหตุให้วิญญาณสามคนที่สิงสถิตอยู่ตื้นขึ้นเมื่อวิญญาณทั้งสามคนเห็นแสงไฟที่เมืองสีพีสว่างไสว จึงมุ่งหน้าไปยังเมือง

วิญญาณทั้งสามมีนิสัยขี้เล่น จึงแวะเวียนเข้าไปในบ้านเรือนของชาวบ้าน แล้วเอาเครื่องครัวเครื่องใช้มาประดับเป็นเครื่องแต่งกาย เป็นเหตุให้ชาวบ้านที่พบเห็นตกใจและหวาดกลัวพากันวิ่งหนี วิญญาณทั้งสามเห็นก็ชอบใจตามหยอกล้อชาวบ้านอย่างสนุก

จนในที่สุดก็ไปพบเข้ากับพระเวสสันดร ผู้ที่มีความสงบนิ่งนั่งบำเพ็ญตนใกล้ลำธารไม่ตื่นกลัว วิญญาณทั้งสามเห็นจึงเข้าไปหลอก แต่พระองค์ก็ได้ตกใจแต่ประการใดจึงสวดแผ่เมตตาให้กับวิญญาณเหล่านั้น วิญญาณทั้งสามคนจึงรวมร่างกันหลอกหลอนเพื่อทำลายสมาธิ แต่ก็ไม่เป็นผล ขณะนั้นรัศมีที่ศีรษะของพระองค์ก็เปล่งแสงสว่างจ้า ทำให้วิญญาณนั้นอยู่ในความสงบแล้วฟังคำสั่งสวดแผ่เมตตาของพระองค์ วิญญาณทั้งสามได้ฟังก็เกิดจิตบรรลु กลายร่างเป็นพญานาคว่าลงสู่ลำธารเพื่อไปเกิดใหม่ เหตุการณ์นี้เป็นที่จดจำและเล่าขานในความมีเมตตาจิตที่เป็นกุศลต่อทั้งผู้ที่เป็นอยู่และผู้ที่ยังตายไปแล้ว เกิดเป็นตำนานผีตาโขนขึ้นจนถึงปัจจุบัน

โครงเรื่องขยาย (Treatment) แก้วไข

ภาพจิตรกรรมฝาผนังในสมัยก่อนพุทธกาล พระเวสสันดรผู้บำเพ็ญตนอยู่ที่เขาวงกต ได้เสด็จกลับพระนครสีพีตามคำเชิญของพระเจ้ากรุงสัณชัยพระบิดาของพระองค์ หลังจากที่ถูกเนรเทศไปเสียนาน พสกนิกรต่างปลื้มปิติอย่างมากจึงพร้อมใจกันเฉลิมฉลองการกลับมาอย่างเอิกเกริก ส่งเสียงดังกึกก้อง

เข้าสู่ปัจจุบันคำคืนก่อนงานประเพณีผีตาโขน

ที่ชายป่าใกล้เมืองด่านซ้ายบริเวณวัดเก่าพระธาตุศรีสองรัก วิญญาณสามคนที่สิงสถิตอยู่ตื้นขึ้น เมื่อวิญญาณทั้งสามคนนั้นแลเห็นแสงไฟที่เมืองสว่างไสว จึงมุ่งหน้าไปยังเมือง

วิญญูณมีนิสัยขี้เล่นจึงแวะเวียนเข้าไปในบ้านเรือนของชาวบ้าน แล้วเอาเครื่องครัว เครื่องใช้มาประดับเป็นเครื่องแต่งกาย เป็นเหตุให้ชาวบ้านที่พบเห็นตกใจและหวาดกลัวพากันวิ่งหนี วิญญูณคนนั้นเห็นก็ชอบใจตามหยอกล้อชาวบ้านอย่างสนุก

จนในที่สุดก็ไปพบเข้ากับพระพุทธรูปโบราณที่ชาวบ้านสักการบูชา ส่องแสงเรืองรองแล้ว กลายร่างเป็นพระเวสสันดรผู้ที่มีความสงบนิ่งน่าพิศมัยคนใกล้ล้าธารไม่ตื่นกลัว วิญญูณทั้งสามคนเห็นจึงเข้าไปหลอกแต่พระองค์ก็ได้ตกใจแต่ประการใดจึงสวดแผ่เมตตาให้กับวิญญูณเหล่านั้น วิญญูณทั้งสามคนจึงรวมร่างขยายใหญ่ขึ้นหลอกหลอนเพื่อทำลายสมาธิ แต่ก็ไม่เป็นผลขณะนั้น รัศมีที่ศีรษะของพระองค์ก็เปล่งแสงสว่างจ้า ทำให้วิญญูณนั้นอยู่ในความสงบ แล้วฟังคำสวดแผ่เมตตาของพระองค์ วิญญูณได้ฟังก็เกิดจิตบรรลุลลายร่างเป็นพญานาคว่ายลงสู่ลำธารในเมืองบาดาลเพื่อไปเกิดใหม่

บทถ่ายทำภาพยนตร์ (Shooting script)

SEQUENCE A : ทำความตำนานเดิม

Scene 1 ภายนอก / ทางเดิน / เข้า

1. LS พระเวสสันดรเดินทางกลับเมืองสีพี กล้อง DOLLY ตามพระองค์ มีพสกนิกรออกมา แห่แหนต้อนรับที่หน้าประตูเมือง พระองค์เดินผ่านพระราชวังชั้นใน แล้วก็เข้าไปในท้องพระโรง ข้าหลวงขุนนางกราบไหว้สรรเสริญพระองค์

Scene 2 ภายใน / พระราชวัง / เข้า

2. LS พระเวสสันดรประทับอยู่ในพระราชวังพร้อมขุนนาง กล้อง TILT UP ขึ้นไปผ่านหน้าจั่วไปที่ปลายยอดของปราสาท

SEQUENCE B : ผีตาโขน

Scene 3 ภายนอก / ปราสาทร้าง / คำ

3. LS ภาพ DISSOLVE จากยอดปราสาทมาเป็นกลางป่าแล้ว กล้อง TILT DOWN ลงมาตามต้นลีลาวดีจนถึงซากปราสาทโบราณ กล้องก็เคลื่อนไหวเล็กน้อย
4. CU ผีตาโขนทั้ง 3 คน ลอยตัวผ่านหน้ากล้องเข้าไปในซากปราสาทเก่า กล้อง ZOOM IN ตามเข้าไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 4 ภายนอก / เมืองด่านซ้าย / คำ

5. LS ประดูทางเข้าวัดพระธาตุศรีสองรัก ผีตาโชนทั้ง 3 ลอยตัวออกมาจากในประตู กล้อง ZOOM OUT ออกมามุมกว้างมากเห็นตั้งแต่บันไดทางขึ้นพระธาตุจนถึงประตู ผีตาโชนทั้ง 3 ลอยตัวมาเล่นหน้ากล้อง
6. MS ผีตาโชนลอยตัวเข้าไปเยี่ยมชมค่าคืนในเมืองด่านซ้าย กล้องPAN ตามไปจนผีลอยเข้าไปในบ้านคน

Scene 5 ภายใน / ห้องครัว / คำ

7. LS กล้องแทนมุมมองของผีตาโชนที่กำลังลอยอยู่เป็นฉากภายในครัว แล้วกล้องก็ TILT ออกไปที่หน้าต่าง

SEQUENCE C : หลอก**Scene 6** ภายนอก / ประตูวัดพระธาตุศรีสองรัก / คำ

8. LS ผีตาโชนทั้ง 3 ลอยตัวอยู่บนฟ้า มีตัวหนึ่งที่เอาหัวคหนึ่งข้างหนีขามาทำเป็นหมวก กล้อง PAN ตาม
9. CU ชาวบ้าน 1 มองเห็นผีแล้วแสดงอาการตกใจ
10. LS กล้องPANตามผีตาโชนยังลอยตัวอยู่พอมองเห็นชาวบ้านมันจึงหยุด
11. MS ชาวบ้าน1 และชาวบ้าน2 ตกใจที่มันจ่อมองมา ชาวบ้าน2วิ่งออกจากเฟรมไปส่วน ชาวบ้าน1 ยังตกใจอยู่
12. LS ผีตาโชนตนหนึ่งจ่อมองชาวบ้านด้วยท่าทีขี้เล่นเมื่อเห็นคนตกใจแล้วก็ลอยไปมา หลอกหลอนแสดงอาการชอบใจ
13. MS ชาวบ้าน1หัน ไปหาเพื่อนชี้ให้ดูว่าผีกำลังมาทางนี้แล้ว แต่ชาวบ้าน2วิ่งไปแล้ว
14. MS ชาวบ้าน2 วิ่งหน้าตั้ง กล้อง DOLLY ถอยหลังตามมาตัวละครวิ่งเข้ากล้อง
15. LS ผีลอยตัวเข้าไปหลอกชาวบ้าน (เข้ามาหน้ากล้อง)
16. CU ผีทำหน้าที่หลอก
17. LS กล้อง CU แล้ว DOLLYตามชาวบ้าน 2 ชาวบ้าน 1 วิ่งตัดไปอีกทาง ผีตาโชนตามมา ไหลหลังตึกๆ แล้วเข้ามาหน้ากล้อง

SEQUENCE D : เฝียูหน้ากัน

Scene 7 ภายนอก / ใต้ต้นไม้ใหญ่ / คำ





18. LS เป็นภาพต้นไม้ใหญ่แผ่กิ่งก้านปกคลุมหน้าหนองน้ำ ผิดาโจนลอยเข้าฉากมาแล้วหยุด
19. CU หน้าผิดาโจนแปลกใจสะดุดตากับบางอย่างที่ต้นไม้ใหญ่
20. LS มีพระพุทธรูปโบราณประดิษฐานอยู่ใต้ร่มไม้บนลานหินเรืองแสงเปล่งจรั้สอยู่จึงสะดุดตาผิดาโจนเข้า
21. CU ฝีมองอย่างแปลกใจ
22. CU พระพุทธรูปโบราณนั่งเฉย
23. MS ผิดาโจนไปลอยมาคูดอยู่แล้วก็เข้าไปคูใกล้ๆอีกที่
24. CU พระพุทธรูปเปล่งแสงแรงขึ้นแล้วก็เปลี่ยนเป็นหน้าของพระเวสสันดร (พระพุทธรเจ้า)
25. MS ผิดาโจนถอยหนีลอบกับไปรวมตัวกับเพื่อน
26. MS พระเวสสันดรลืมตาขึ้น ยืมให้กับผิดาโจน
27. MS ผิดาโจนลอบไปลอบมาคั้งหลัก
28. LS ผิดาโจนดูรูปลัทธิษณ์ พระเวสสันดรแล้วก็เหมือนคนแต่มีแสงด้วย จึงรวมตัวกับผิดาโจนอีก 2 ตัวขยายร่างเข้าไปหลอกแบบทำหน้าบูดเบี้ยวอีกครั้งแต่พระเวสสันดรสงบนิ่งเฉยไม่เกรงกลัว

SEQUENCE E : พญานาคตาโจน

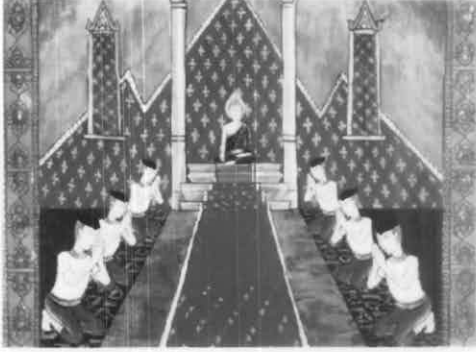



29. CU หน้าผิดาโจนมองแปลกใจ
30. CU หน้าพระเวสสันดรอิมบุญหลับตาสงบนิ่ง แล้วรัศมีที่ศีรษะก็เปล่งแสงขึ้น
31. MS ผิดาโจน
32. MS พระเวสสันดรนั่งขัดสมาธินิ่งแสงที่ศีรษะเปล่งออกเต็มเฟรมดอกบัวบานออกเป็นจวนรวงนั่ง
33. LS แสงสีเหลืองครอบคลุมเต็มเฟรมรวมทั้งผิดาโจนด้วย DISSOLVE ขาวจ้ำแล้วกลับมาเป็นเฟรมสีเหลืองอีกครั้งผิดาโจนถูกแสงเหลืองกลืนร่าง
34. MS ผิดาโจนทำหน้างว่วยวนไปรอบในแสงเหลือง
35. MS พระเวสสันดรสวดแผ่เมตตาจิตให้กับผิดาโจนกล็องค่อยๆ Zoom เข้าช้ามากเสียงสวดแผ่เมตตาตาดังขึ้น

36. MS ฝึลยอว่ายวณอยู่ก็หยุดเข้ามาหน้ากล้องเป็น Cu ฟังเสียงจากพระเวสสันดรกล้องก็เริ่ม zoom เข้าๆ มีวงแหวนธรรมจักรปรากฏ
37. CU กล้องกลับมา Zoom พระเวสสันดรต่อๆ
38. CU กล้องกลับมา Zoom หน้าผีที่นั่งสงบแล้ว มีพระกงล้อธรรมจักรหมุนออกมา กล้องเริ่มหยุด ผีตาโขนเริ่มกลายร่างเป็นพญานาคไป จากนั้นแสงสีเหลืองเริ่มจางหายไป เหลือเพียงพญานาคตาโขน
39. LS พญานาคตาโขนแสดงท่าทีเคารพ ต่อพระเวสสันดรแล้วก้มหัวลง
40. MS กล้องแทนสายตา พญานาคพระเวสสันดร ยิ้มจากนั้นก็กลับกลายเป็นพระพุทธรูปโบราณดั้งเดิม
41. MS พญานาคตาโขนยกหัวขึ้น
42. LS พญานาคตาโขนถือลงสู่ลำน้ำหมันสายน้ำที่กันเขตแดน อ.ด้านซ้ายกลับเมือง ลำน้ำในอดีต DISSOLVE เป็นเฟรมคำ





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 1. Video ภาพ Ls. ภาพมุมกว้างพระธาตุศรีสองรัก กล้อง Zoom เข้าเข้ามาๆ</p> <p>Audio เสียงนกร้องเบาๆ/ดนตรีไทย</p>
	<p>Shot 2. Video ภาพ DISSOLVE จากพระธาตุเป็น ฉากต้นไม้ชื่อเรื่องปรากฏ</p> <p>Audio เสียงดนตรีเจี๊ยบลง</p>
	<p>Shot 3. Video มุมมอง Ls. ภาพจิตรกรรมฝาผนังเมืองสี ฟ้า กล้อง zoom เข้าๆ</p> <p>Audio มีเสียงดนตรีทำนองรื่นเริง</p>
	<p>Shot 4. Video ภาพ DISSOLVE มุมภาพ Ls. พระเวสสันดรกำลังเดินเข้าเมือง</p> <p>Audio มีเสียงดนตรีทำนองรื่นเริง</p>





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 5.Video LSพระเวสสันดรประทับอยู่ใน พระราชวังพร้อมขุนนาง กล้อง TILT UP ขึ้นไปผ่านหน้าจั่วไปที่ปลายยอดของ ปราสาท</p> <p>Audio มีเสียงดนตรีทำนองรื่นเริง</p>
	<p>Shot 6. Video ยอดปราสาท</p> <p>Audio ดนตรีเปลี่ยนเป็นวังเวง</p>
	<p>Shot 7. Video DISSOLVE เป็นเวลากลางคืน ณ ป่าชุมชน</p> <p>Audio ดนตรีเปลี่ยนเป็นวังเวง</p>
	<p>Shot 8. Video Ls.ภาพ DISSOLVE จากยอด ปราสาทมาเป็นกลางป่าแล้ว กล้อง TILT DOWN ลงมาตามต้นสิลาวดิจนถึงซากปราสาท โบราณ กล้องก็เคลื่อนไหวเล็กน้อย</p> <p>Audio ดนตรีเปลี่ยนเป็นวังเวง</p>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 9. Video Cu ผีตาโขนทั้ง 3 คน ลอยตัวผ่านหน้ากล้องเข้าไปในซากปราสาทเก่า กล้อง ZOOM IN ตามเข้าไป</p> <p>Audio เสียงหัวเราะของผี / คนตรีเปลี่ยนวังเวง</p>
	<p>Shot 10. Video ผีทั้ง 3 หายไปในปราสาทร้าง</p> <p>Audio เสียงหัวเราะของผี / คนตรีเปลี่ยนวังเวง</p>
	<p>Shot 11. Video Ls ประตูทางเข้าวัดพระธาตุศรีสองรัก ผีตาโขนทั้ง 3 ลอยตัวออกมาจากในประตู กล้อง ZOOM OUT ออกมามุมกว้างมากเห็นตั้งแต่บันไดทางขึ้นพระธาตุจนถึงประตู ผีตาโขนทั้ง 3 ลอยตัวมาเล่นหน้ากล้อง</p> <p>Audio เสียงหัวเราะของผี / คนตรีเปลี่ยนเป็นวังเวง</p>
	<p>Shot 12. Video MS ผีตาโขนลอยตัวเข้าไปเยี่ยมชมคำคืนในเมืองด่านซ้าย กล้องPAN ตามไปจนผีลอยเข้าไปในบ้านคน</p> <p>Audio เสียงหัวเราะของผี / คนตรีเปลี่ยนเป็นวังเวง</p>

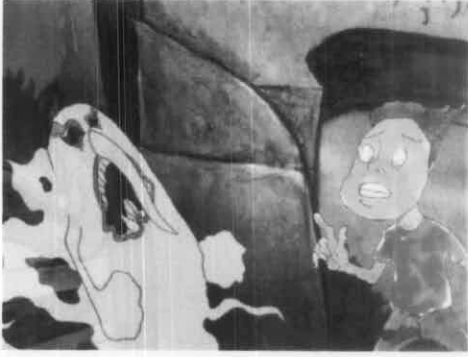



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 13. Video ผีเข้าไปในบ้านคนทางหน้าต่างที่ แตกอยู่</p> <p>Audio เสียงหัวเราะของผี / คนตรีเปลี่ยนวงเวง</p>
	<p>Shot 14. Video Ms กล้องแทนมุมมองของผีตา โชนที่กำลังลอยอยู่เป็นฉากภายในครัว แล้ว กล้องก็ TILT ออกไปที่หน้าต่าง</p> <p>Audio เสียงหัวเราะของผี / คนตรีเปลี่ยนวงเวง</p>
	<p>Shot 15. Video Ms ตาโชนทั้ง 3 ลอยตัวอยู่บน ฟ้า มีตัวหนึ่งที่เอาหัวคั่นข้างเหนียวมาทำ เป็นหยวก กล้อง PAN ตาม</p> <p>Audio จังหวะดนตรีตื่นเต้นขึ้น</p>
	<p>Shot 16. Video Ms ชาวบ้าน 1 และ 2 มองเห็นผี</p> <p>Audio จังหวะดนตรีตื่นเต้นขึ้น</p>




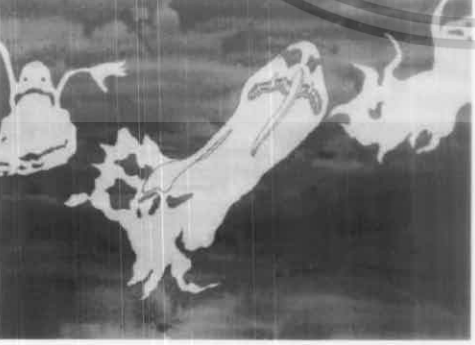
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 17. Video</p> <p>LS กล้องPANตามผีตาโชนยังลอยตัวอยู่ พอมองเห็นชาวบ้านมันจึงหยุด</p> <p>Audio จังหวะดนตรีตื่นเต้นขึ้น</p>
	<p>Shot 18. Video</p> <p>Cu ชาวบ้าน1 มองเห็นผีแล้วแสดง อาการตกใจ</p> <p>Audio จังหวะดนตรีตื่นเต้นขึ้น</p>
	<p>Shot 19. Video</p> <p>Ms ชาวบ้าน1 และชาวบ้าน2 ตกใจ ที่มันจ้องมองมา ชาวบ้าน2วิ่งออกจากเฟรม ไปส่วนชาวบ้าน1 ยังตกใจอยู่</p> <p>Audio ดนตรีตื่นเต้นทำนองสนุกสนาน</p>
	<p>Shot 20. Video</p> <p>MS ชาวบ้าน1เห็นไปหาเพื่อนชี้ให้ ดูว่าผีกำลังมาทางนี้แล้ว แต่ชาวบ้าน2วิ่งไป แล้ว</p> <p>Audio ดนตรีตื่นเต้นทำนองสนุกสนาน</p>


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 21. Video</p> <p>LS ฝิดาโชนคนหนึ่งจ้องมอง ชาวบ้านด้วยท่าทีขี้เล่นเมื่อเห็นคนตกใจแล้ว ก็ลอยไปมาหลอกหลอนแสดงอาการชอบใจ</p> <p>Audio</p> <p>ดนตรีตื่นเต้นทำนองสนุกสนาน</p>
	<p>Shot 22. Video</p> <p>MS ชาวบ้าน 2 วิ่งหน้าตั้ง กล้อง DOLLY ถอยหลังตามมาตัวละครวิ่งเข้า กล้อง</p> <p>Audio</p> <p>ดนตรีตื่นเต้นทำนองสนุกสนาน</p>
	<p>Shot 23. Video</p> <p>LS ฝิดอลอยตัวเข้าไปหลอกชาวบ้าน (เข้ามาหน้ากล้อง)</p> <p>Audio</p> <p>ดนตรีตื่นเต้นทำนองสนุกสนาน</p>
	<p>Shot 24. Video</p> <p>LS เป็นภาพต้นไม้ใหญ่แผ่กิ่งก้าน ปกคลุมหน้าหนองน้ำ ฝิดาโชนลอยเข้าฉาก มาแล้วหยุด</p> <p>Audio</p> <p>ดนตรีตื่นเต้นทำนองสนุกสนาน</p>




เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 25. Video</p> <p>LS มีพระพุทธรูปโบราณประดิษฐาน อยู่ใต้ร่มไม้บนลานหินเรืองแสงเปล่งจรัส อยู่จึงสะดุดตาผิตาโชนเข้า</p> <p>Audio ดนตรีตื่นเต้นทำนองสนุกสนาน</p>
	<p>Shot 26. Video</p> <p>CU หน้าผิตาโชนแปลกใจสะดุดตา ถึขางอย่างที่ต้นไม้ใหญ่</p> <p>Audio ดนตรีตื่นเต้นทำนองสนุกสนาน</p>
	<p>Shot 27. Video</p> <p>CU พระพุทธรูปโบราณนิ่งเฉย</p> <p>Audio ดนตรีเรียบสงบ</p>
	<p>Shot 28. Video</p> <p>MS ผีลอยไปลอยมาดูอยู่แล้วก็เข้า ไปคูใกล้ๆอีกที</p> <p>Audio เรียบสงบ</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 29. Video</p> <p>Ms พระพุทธรูปเปล่งแสงแรงขึ้น แล้วก็เปลี่ยนเป็นหน้าของพระเวสสันดร (พระพุทธเจ้า)</p> <p>Audio</p> <p>ดนตรีรู้สึกเรื่องรองมองใส</p>
	<p>Shot 30. Video</p> <p>MS ผิดใจถอยหนีลอยกับไป รวมตัวกับเพื่อน</p> <p>Audio</p> <p>ดนตรีรู้สึกเรื่องรองมองใส</p>
	<p>Shot 31. Video</p> <p>CU หน้าพระเวสสันดรอิมบุญ หลับตาสงบนิ่ง แล้ววิรัสมิที่ศีรษะก็เปล่งแสง ขึ้น</p> <p>Audio</p> <p>ดนตรีรู้สึกเรื่องรองมองใส</p>
	<p>Shot 32. Video</p> <p>LS ผิดาโชนดูรูปลักษณะ พระ เวสสันดรแล้วก็เหมือนคนแต่มีแสงด้วย จึง รวมตัวกับผิดาโชนอีก 2 ตัวขยายร่างเข้าไป ลอง หลอกแบบทำหน้าบูดเบี้ยวอีกครั้ง แต่พระ เวสสันดรสงบนิ่งเฉยไม่เกรงกลัว</p> <p>Audio</p> <p>ดนตรีรู้สึกเรื่องรองมองใส</p>

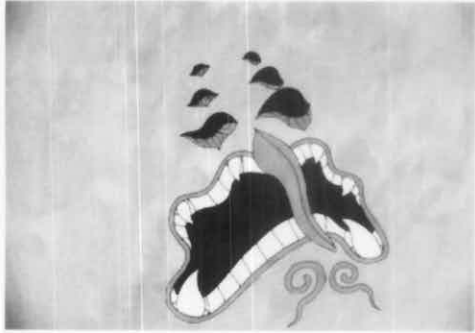



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 33. Video แล้วรัศมีที่ศีรษะก็เปล่งแสงขึ้นเรื่อยๆ</p> <p>Audio ดนตรีรู้สึกเรื่องรองฮ่องไส</p>
	<p>Shot 34. Video LS พระเวสสันดรนั่งขัดสมาธิหนึ่ง แสงที่ศีรษะเปล่งออกเต็มเฟรมคอกบัวบาน ออกเป็นฐานรองนั่ง</p> <p>Audio ดนตรีรู้สึกเรื่องรองฮ่องไส</p>
	<p>Shot 35. Video LS แสงสีเหลืองครอบคลุมเต็ม เฟรมรวมทั้งผิวดำใจนด้วยDISSOLVE ขาวจ้าแล้วกลับมาเป็นเฟรมสีเหลืองอีกครั้งผิ ดำไหนถูกแสงเหลืองกลืนร่าง</p> <p>Audio ดนตรีรู้สึกเรื่องรองฮ่องไส/เสียงร้องของผี</p>
	<p>Shot 36. Video พระเวสสันดรลืมตาขึ้นมุมภาพ Cu</p> <p>Audio ดนตรีรู้สึกเรื่องรองฮ่องไส/เสียงร้องของผี</p>

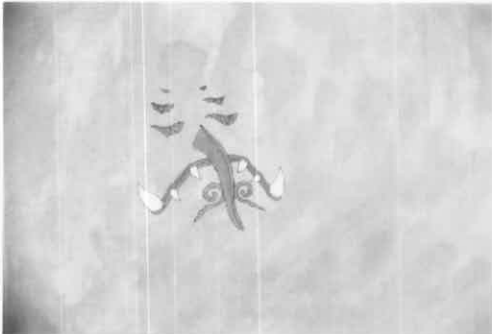


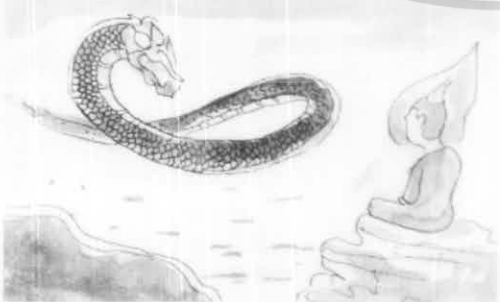
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 37. Video MS ผิดาโจนทำหน้างวายนไป รอบในแสงเหลือง</p> <p>Audio ดนตรีรู้สึกเรื่องรองผ่องใส/เสียงร้องของผี</p>
	<p>Shot 38. Video Ls ผีแสดงความอึดอัด</p> <p>Audio ดนตรีรู้สึกเรื่องรองผ่องใส/เสียงร้องของผี</p>
	<p>Shot 39. Video พระเวสสันดรมองแล้วยิ้มให้กับผิดาโจน</p> <p>Audio ดนตรีรู้สึกเรื่องรองผ่องใส</p>
	<p>Shot 40. Video MS พระเวสสันดรสวดแผ่เมตตา จิตให้กับผิดาโจนกล้องค่อยๆ Zoom เข้า เข้ามาใกล้เสียงสวดแผ่เมตตาตาดังขึ้น</p> <p>Audio เสียงสวด/ดนตรี</p>





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 41. Video Cu สีดาไขนทำหน้าอึดอัด</p> <p>Audio เสียงผีแสดงความอึดอัด</p>
	<p>Shot 42. Video ภาพ DISSOLVE</p> <p>Audio ดนตรีลึกลับเศร้า</p>
	<p>Shot 43. Video Cu สีดาช่วยยามนุษย์หุดเข้ามา หน้ากล้องเป็น Cu ฟังเสียงจากพระ เวสสันดรกล้องก็เริ่ม ZOOM เข้าช้าๆ มีวง แหวนธรรมจักรปรากฏ</p> <p>Audio ดนตรี</p>
	<p>Shot 44. Video CU กล้องกลับมา ZOOM พระ เวสสันดรต่อช้าๆ</p> <p>Audio ดนตรี</p>





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 45. Video</p> <p>ผีตาโขนสงบนิ่ง</p> <p>Audio สงบนิ่ง</p>
	<p>Shot 46. Video</p> <p>ค่อยๆ กลายร่าง</p> <p>Audio เปล่งประกาย</p>
	<p>Shot 47. Video CU กล้องกลับมา ZOOM หน้าผี ที่นิ่งสงบแล้ว มีพระกษัตริย์ธรรมจักรหมุนออกมา กล้องเริ่มหยุด ผีตาโขนเริ่มกลายร่างเป็นพญานาค ไป จากนั้นแสงสีเหลืองเริ่มจางหายไป เหลือเพียง พญานาคตาโขน</p> <p>Audio เปล่งประกาย</p>
	<p>Shot 48. Video</p> <p>Ls พญานาคตาโขนมองพระเวสสันดร แสงสีเหลืองหายไปหมด</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 49. Video Msพญานาคมอง</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>
	<p>Shot 50. Video Ms พระเวสสันดรมองพญานาคตาโขน</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>
	<p>Shot 51. Video Ms พญานาคตาโขนแสดงสายตานอบ น้อม</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>
	<p>Shot 52. Video Cu พระเวสสันดรข้ม</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 53. Video CU พระเวสสันดรหลับตา</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>
	<p>Shot 54. Video LS พญานาคตาโขมแสดงท่าทีเคารพ ต่อพระเวสสันดรแล้วกล้มหัวลง</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>
	<p>Shot 55. Video Ms พระเวสสันดรนั่งสงบ</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>
	<p>Shot 56. Video MS กล้องแทนสายตา พญานาคพระ เวสสันดร ย้มจากนั้นก็กลับกลายเป็น พระพุทธรูปโบราณดั้งเดิม</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>Shot 57. Video LS พญานาคตาโขงเลื้อยลงสู่ลำน้ำ หมันสายน้ำที่กั้นเขตแดน อ.ด่านซ้ายกลับ เมืองล้านนาในอดีต</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>
	<p>Shot 58. Video เฟรมภาพเริ่ม DISSOLVE คำ</p> <p>Audio ดนตรีไทยสงบเรียบง่าย</p>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนเตรียมการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

การเตรียมความพร้อมก่อนการสร้างภาพยนตร์ (Pre-Production) เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างมากในงานภาพยนตร์เป็นตัวกำหนดทิศทางของงานให้อยู่ในขอบเขตที่ต้องการ และยังเป็นการวางแผนงานสร้างที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายได้ตามที่คาดไว้ ก่อนอื่นเราจะต้องมองภาพร่วมของภาพยนตร์ที่เราจะสร้างให้ออกก่อน จะต้องมีภาพรวมคร่าวๆ ในสมอง โดยเฉพาะภาพลักษณ์หรือแนวของภาพยนตร์ที่จะออกมาต้องระบุให้ได้ว่าควรอยู่ในแนวไหนประเภทใด จากนั้นต้องทำการหาข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนที่ต้องการ ลึกลงไปในรายละเอียดมากยิ่งขึ้น

ในงานภาพยนตร์อนิเมชันการเตรียมการผลิตนั้น จำเป็นจะต้องมีความละเอียดและชัดเจนอย่างมาก เพราะเนื่องงานจำเป็นต้องใช้ทักษะเทคนิคในการสร้างภาพนำเสนอผู้ จะต้องมีความพยายามและใช้ระยะเวลาพอสมควร ไม่สามารถทำเพื่อเลือกให้ฟุ่มเฟือยเพราะจะเปลืองงบประมาณและแรงงานมาก จะต้องคิดให้รอบรอบและอาศัยประสบการณ์ทักษะการทำงานเข้าช่วยตัดสินใจไปเลยว่าจะให้งานออกมาเป็นอย่างไร

การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร

การออกแบบบุคลิกตัวการ์ตูนสำหรับภาพยนตร์อนิเมชัน เราต้องคำนึงถึงบุคลิกภาพของตัวการ์ตูน ซึ่งเกิดจากรูปร่างภายนอก ท่าทางของตัวการ์ตูนในอิริยาบถต่างๆ รวมไปถึงลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวต้องสร้างให้เหมือนว่ามีชีวิต ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของ ในภาพยนตร์อนิเมชันการเขียนท่าทาง หรือมักสร้างเหตุการณ์ให้ค่อนข้างเกินความจริง จะช่วยให้งานน่าสนใจและมีเสน่ห์มากขึ้น

การสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์ในเรื่อง ภายนอก การลงสี จะต้องสอดคล้องกับแนวทางของภาพยนตร์และสอดคล้องกับแนวนานศิลปะที่เลือกใช้ ว่ากลมกลืนลงตัวเหมาะสมดีพอหรือยัง

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ผิดาโชน ใช้โทนสีเข้มและสด มีรูปแบบสีใกล้เคียงกับงานจิตรกรรมฝาผนังไทย เหตุที่เลือกแนวทางใกล้เคียงกับงานจิตรกรรมไทยเพราะเนื้อหาในภาพยนตร์มีที่มาจากเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาที่มีเรื่องราวสะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น การแสดงออกในงานศิลปะในแนวทางนี้อาจจะตอบสนองต่อความรู้สึกของคนไทยได้มากกว่า อาจเพิ่มความสดของสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ้างเพื่อลดทอนความเป็นรูปแบบงานจิตรกรรมไทยลง และนำมาประยุกต์กับงานศิลปะแนวอื่นๆ ทางตะวันตก ให้งานมีรูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้น แต่ยังคงความรู้สึกแบบไทยๆ เอาไว้

ก่อนการเริ่มงานออกแบบและกำหนดทิศทางของงานศิลปะที่จะใช้ในงานภาพยนตร์ ควรหาข้อมูลที่มีอยู่จริงเสียก่อนแล้วเลือกสิ่งที่หามาได้นำมาเพื่อเป็นแรงผลักดันในการออกแบบ เป็นต้นความคิดแรก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4

ภาพที่ 2, 3, 4 เป็นภาพ Reference ของลวดลายผีตาโขนเล็ก ที่วาดด้วยสีน้ำในระหว่างที่ทำการหาข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีผีตาโขน และที่ไปชมรมปั้นดาลใจแรก ให้กับการสร้างงาน

1. ตัวละครผีตา

ในประเพณีการเล่นผีตาโขน ผีตาโขนจะแยกออกเป็น 2 ชนิด

ผีตาโขนใหญ่ เป็นหุ่นรูปผี ทำจากไม้ไผ่สานมีขนาดใหญ่มากกว่าคนธรรมดา ประมาณ 2 เท่า ประดับหน้าตาด้วยเศษวัสดุท้องถิ่น เวลาเล่นจะเข้าไปอยู่ข้างในตัวหุ่น มีเพียง 2 ตัว ชาย 1 หญิง 1 สังเกตจากเครื่องเพชรชดเชนที่ตัวหุ่น ผู้ทำมีเฉพาะกลุ่มเท่านั้น ผู้ทำต้องได้รับอนุญาตจากผีหรือเจ้าก่อน ถ้าได้ทำต้องทำทุกปีติดต่อกัน 3 ปี



ภาพที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5 เป็นภาพวาดสีน้ำที่วาดจากการหาข้อมูลผีตาโขนใหญ่ ที่มีลักษณะตามความเชื่อ เป็นชายหญิงโบราณที่มีร่างกายใหญ่โต เชื่อว่าเป็นตัวแทนบรรพบุรุษ

ผีตาโขนเล็ก ตัวละครหลักในเรื่อง ในประเพณีไม่ว่า เด็ก ผู้ใหญ่ หญิงหรือชาย มีสิทธิ์ทำ และเข้าร่วมสนุกในงานประเพณีได้ทุกคน แต่ผู้หญิงไม่นิยมเพราะมีความผาดโผนเกินไป

ในงานประเพณี ผีตาโขนเล็กเป็นส่วนสำคัญที่สร้างสีสัน และความสนุกสนานทำให้ ชาวบ้านได้มีส่วนร่วมในงานประเพณีเป็นอย่างมาก เนื่องจากชาวบ้านสามารถร่วมงานพิธีด้วยการ แต่งกายเป็นผีตาโขนเล็ก และยังถือว่าเป็นการเคารพต่อเจ้าหรือผีที่ปกป้องรักษาในท้องถิ่นของตน

ในการออกแบบลักษณะบุคลิกของผีตาโขนเล็กนั้น นอกจากศึกษาลักษณะเด่นที่เป็น รูปแบบเฉพาะของผีตาโขนเล็กทางกายภาพแล้ว เช่น จมูกยาว ปากกว้าง มีเขี้ยวฟันแหลมคม หน้ยาว ตาเล็ก ยังต้องคำนึงถึงอุปนิสัยของผีตาโขนด้วย ตามธรรมชาติการละเล่นผีตาโขนจะ แสดงท่าทางขี้เล่นสนุกสนานหยอกล้อชาวบ้าน การเลือกออกแบบลวดลายผีตาโขนก็มีผลต่อการ แสดงออกถึงอุปนิสัย แต่เนื่องด้วยสวดสายผีตาโขนมีความซับซ้อนมาก จึงต้องมีการลดทอนให้ง่าย ต่อการวาดภาพเคลื่อนไหว

แบบร่างที่ 1



ภาพที่ 6

ภาพที่ 6 แบบร่างที่ 1 ของตัวละครผีตาโขนเล็ก ทั้ง 3 ตัว จากบทภาพยนตร์ผีตาโขนถูก กำหนดเป็นวิญญาณผีบรรพบุรุษที่สิงสถิตอยู่ในปราสาทร้าง จึงออกแบบให้มีลักษณะโปรงแสง และเลือกเอาลักษณะเด่นภายนอกทางกายภาพของผีตาโขนมาออกแบบ เช่น จมูกยาว ปากกว้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาเล็ก แต่แบบร่างนี้ยังมีความซับซ้อนของรูปทรงมากไป หากแต่การทำให้ภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งตัดทอนลดทอนไปหมดขาดเอกลักษณ์ที่สำคัญ ของผีตาโขนไป แบบร่างนี้จึงต้องนำไปพัฒนาต่อ

แบบร่างที่ 2



ภาพที่ 7 แบบร่างที่ 2 ตัวละครผีตาโขนเด็กที่พัฒนาแล้ว และใช้จริงในภาพยนตร์ โดยเปลี่ยนรูปทรงภายนอกให้ง่ายขึ้น สะดวกต่อการทำภาพเคลื่อนไหว รูปทรงของผีตาโขนจะมีอิสระมากกว่าแบบแรก การออกแบบที่ 2 นี้ ได้รับอิทธิพลมรดกงานออกแบบ ของผู้กำกับ ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) จากงานอนิเมชันหลายเรื่องด้วยกัน นำมาผสมผสานกับลักษณะเด่นของผีตาโขนที่ตัดทอนแล้ว รวมถึงเพิ่มลดทอนที่ตัดทอนแล้วเช่นกัน ใส่เข้าไป สามารถเข้ากันได้ลงตัวกว่าแบบแรก



ภาพที่ 8

ภาพที่ 8 แสดงการเคลื่อนไหวของผีตาโขนในรูปทรงอิสระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ตัวละครพระเวสสันดร (พระพุทธเจ้า)

พระเวสสันดรคือพระพุทธเจ้า ในชาติก่อนหน้าที่จะถือกำเนิดเป็นพระพุทธเจ้า ในการออกแบบบุคลิกลักษณะของพระเวสสันดร แนวคิดการออกแบบเช่นเดียวกับลักษณะของพระพุทธเจ้าคือ รูปแบบความเป็นอุดมคตินิยม เช่นเดียวกับพระพุทธรูปที่เป็นสิ่งแทนพระองค์ กล่าวคือไม่มีความเหมือนจริงไม่มีกล้ามเนื้อ เป็นรูปลักษณะอุดมคติที่คิดขึ้นเป็นสมมุติเทพ ตัวละครไม่มีความซับซ้อนทางความรู้สึกรักมากนัก เพราะพระองค์คือตัวแทนค่าของความดีงามในพุทธศาสนา

ตามบทภาพยนตร์ ได้กล่าวถึงช่วงที่พระเวสสันดรเสด็จกลับเมืองสีพี หลังจากที่ได้ไปบำเพ็ญเพียรที่เขาวงกตเสียนาน พสกนิกรต่างยินดีกับการกลับมาของพระองค์ต่างร่วมแห่เฉลิมฉลองส่งเสียงดังกึกก้อง ปลุกกุฎีในป่ามาร่วมขบวน บพัตต์แปลงเป็นวันเพ็ญ เดือน 6 วันเดียวกันกับที่ฝิปาออกมา แต่เป็นยุคปัจจุบัน เมื่อฝิปาไขนออกมาทำให้ผู้คนแตกตื่น จนในที่สุดก็ไปพบเข้ากับพระพุทธรูปโบราณที่เป็นตัวแทนของพระเวสสันดรในอดีต ซึ่งก็คือพระพุทธรูปนั่นเอง ท่านจึงได้แผ่เมตตาให้กับฝิปาจนทั้ง 3 คน จนบรรลุธรรมในที่สุด

แบบร่างพระเวสสันดร



Character Design

ภาพที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 9 แบบร่างพระเวสสันดรที่ใช้จริงในภาพยนตร์ แนวคิดอ้างอิงจากภาพจิตรกรรมไทย และแนวคิดทางอุดมคติของประติมากรรมพระพุทธรูปของศาสนาพุทธ ในรูปลักษณะความเป็น สมมุติเทพ ลักษณะท่าทางออกแบบจากลีลาของพระพุทธรูปปรางต่างๆ รวมถึงจีวรที่สวมใส่อยู่ด้วย ผิวพรรณผุดผ่อง เตียรเปล่งรัศมี รูปหน้าและกายเส้นได้รับอิทธิพลจากงานจิตรกรรมไทย



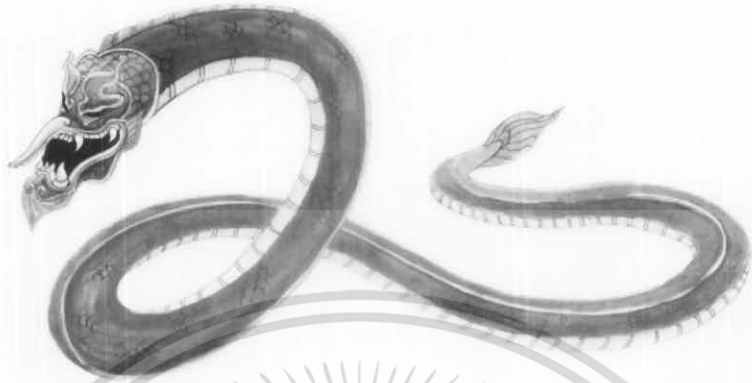
ภาพที่ 10 แสดงการเดินของพระเวสสันดร ในรูปแบบงานจิตรกรรมฝาผนังไทย แม้ภาพที่ ได้จะดูเคลื่อนไหวไม่เป็นธรรมชาติ แต่เมื่ออยู่กับฉากที่เป็นงานรูปแบบเดียวกัน จะทำให้เข้าใจได้ ถึงรูปแบบจิตรกรรมไทย ถือเป็นแบบอย่างหนึ่งในงานและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

3. ตัวละครพญานาคตาโชน (ผีตาโชนกลายร่าง)

พญานาคตาโชน คือ ผีตาโชนที่กลายร่างหลังจากที่บรรลุนิพพานจากการแผ่เมตตาจิตของพระ เวสสันดรตามบทภาพยนตร์ ในการออกแบบบุคลิกทางกายภาพอ้างอิงจาก รูปแบบของตัวผีตาโชน เล็กโดยเฉพาะตรงส่วนหัว ซึ่งในงานประเพณีผีตาโชนลวดลายที่ใช้ทำหัวผีตาโชนเล็ก มีอยู่ หลากหลายแบบที่ใช้ลวดลายจากพญานาค อีกทั้งความเชื่อที่สำคัญทางพุทธศาสนา พญานาคคือ สัตว์เทพที่ทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

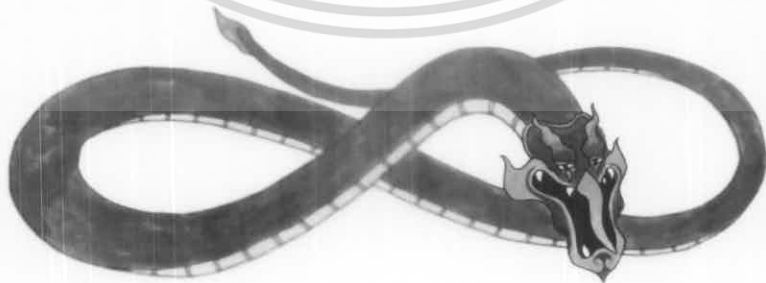
แบบร่างที่ 1



ภาพที่ 11

ภาพที่ 11 แบบร่างที่ 1 พญานาคตาโขง เหตุที่ให้ผีตาโขงกลายร่างเป็นพญานาคนั้น นอกจากแนวคิดที่กล่าวไปแล้วนั้น ตามประเพณีการสะเล่นผีตาโขงเดิม ชุดที่ใช้แต่งเป็นผีตาโขง จะทำมาจากวัสดุเครื่องใช้ภายในบ้านที่เก่าและไม่ใช้สอยแล้ว ก่อนตะวันตกดิน คนที่เล่นเป็นผีตาโขงจะต้องนำเครื่องแต่งกายและหมวกไปทิ้งในลำน้ำ ตามความเชื่อที่ว่าเสมือนทิ้งความทุกข์ยาก และสิ่งเลวร้ายให้ลอยไปกับสายน้ำ มิให้วนกลับมาเกิดใหม่อีก ตามบทภาพยนตร์ผีตาโขงจึงได้รับรูดกลายเป็นพญานาคแล้วลงสู่สายน้ำไป ลักษณะเด่นในการออกแบบอยู่ที่ส่วนหัว ที่มีลักษณะคล้ายกับหน้ากากผีตาโขงเล็ก แต่แบบร่างนี้ยังมีรายละเอียดลวดลายไม่เหมาะสมกับระยะเวลาการทำงานที่มีอยู่อย่างจำกัด จึงต้องทำการลดทอนรายละเอียดลง

แบบร่างที่ 2



ภาพที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 13

ภาพที่ 12, 13 แบบร่างที่ 2 พญานาคตาโขมที่ใช้เป็นแบบจริงในภาพยนตร์ แบบนี้ได้ลดทอนรายละเอียดลงไปมาก อาจดูไม่ลงตัวเท่าแบบแรกเนื่องจากระยะเวลาการทำงานมีจำกัด แต่ยังคงส่วนหัวให้มีลักษณะใกล้เคียงกับหน้ากาผีตาโชนเล็ก เพียงแต่ลดรายละเอียดพวกเกร็ดและเขี้ยวออกไปบ้าง ลวดลายมีความชัดเจนและง่ายต่อกรวาดให้เกิดกรเคลื่อนไหวมากขึ้น ภาพรวมมองออกว่าเป็นพญานาคที่มีส่วนได้รับอิทธิพลมาจากผีตาโชนเล็ก

4. ตัวละครกลุ่มชาวบ้าน (ตัวประกอบ)

ตามบทภาพยนตร์ผีตาโชนจะลอบเข้าไปในหมู่บ้าน และทำให้ผู้คนตกใจกลัว การออกแบบได้รับอิทธิพลอ้างอิงจากงานจิตรกรรมไทย ผสมผสานกับงานออกแบบตัวละครของผู้กำกับ ทิมเบอร์ตัน ที่มีลักษณะเด่นในการออกแบบที่แสดงถึงปมสภาวะจิต ตัวละครไม่มีความซับซ้อนมาก เพราะเป็นเพียงตัวประกอบ แอ็คชั่นที่แสดงออกเพียงแค่ตกใจกลัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 1



ภาพที่ 14

ภาพที่ 14 แบบร่างที่ 1 ตัวประกอบชาวแทน แบบร่างนี้ไม่ได้ใช้จริงในภาพยนตร์เนื่องจากการออกแบบเครื่องแต่งกายยึดตามบทภาพยนตร์ฉบับแรก ที่ยังเป็นยุคโบราณอยู่จึงพัฒนาไปสู่ความเป็นปัจจุบันมากขึ้นตามบทภาพยนตร์ฉบับล่าสุด แต่บุคลิกลักษณะทางกายภาพนอกเหนือเครื่องแต่งกายยังคงเอาไว้เช่นเดิม

แบบร่างที่ 2



ภาพที่ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 15 แบบร่างที่ 2 ตัวประกอบชาวบ้าน สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจนคือเครื่องแต่งกายของตัวละคร พัฒนาไปสู่ความเป็นปัจจุบันมากขึ้น ด้วยเสื้อยืด กางเกงยีนส์ รองเท้าผ้าใบ แต่ลักษณะทางกายภาพอื่นๆ ยังคงเดิม ทรงผมได้รับรูปแบบมาจากงานจิตรกรรมไทย ส่วนสีหน้าและท่าทางได้รับอิทธิพลมาจากงานออกแบบแบบตัวละคร ของทีม เบอร์ดันดังที่กล่าวไว้แล้ว

5. ส่วนประกอบอื่น ๆ ที่อยู่ในบทภาพยนตร์

แบบร่างผีตาโขนยักษ์



ภาพที่ 16

ภาพที่ 16 แบบร่างผีตาโขนยักษ์ เกิดจากการที่ผีตาโขนทั้ง 3 คน รวมตัวกันขยายร่างให้มีขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อหลอกพระเวสสันดรให้ตกใจ การออกแบบคล้ายเปลวควันที่กำลังพวยพุ่งบนอากาศ เพื่อให้ความรู้สึกว่าผีกำลังแสดงแสนยานุภาพของตนแข่งกับพระพุทธเจ้า ในจากนี้เมื่อผีตาโขนตัวใหญ่ขึ้นลักษณะรูปควันจะเปลี่ยนไปจากเดิมที่ดูปราดเปรียวคล่องตัว กลายเป็นกลุ่มควันขนาดใหญ่ที่พวยพุ่งในตัวเองแต่เคลื่อนไหวช้าลง แต่เค้าโครงหน้าตายังมีรูปแบบใกล้เคียงผีทั้ง 3 คนเพียงแค่เพิ่มตาเข้าไปเป็น 3 คู่ และมีลวดลายที่คางเพิ่มขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17

ภาพที่ 17 แบบร่างดอกบัว ที่กลีบดอกกำลังงอกออกมาจากฐานรองดอก เพื่อเป็นฐานรองนั่งให้กับพระเวสสันดร(พระพุทธเจ้า) ในขณะที่เปล่งรัศมีแสดงพระธรรมแผ่เมตตาจิตให้กับผีตาโชน เป็นแบบที่ใช้จริงในภาพยนตร์

ภาพที่ 18

ภาพที่ 18 แบบร่างของพระซั่มมจักกัปปวัตตนสูตร ที่ใช้จริงในภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบฉาก

สำหรับที่มาของฉากในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขนนั้น เราได้กำหนดจากที่มาของเรื่องในพระเวสสันดรชาดก ที่ส่วนใหญ่เรื่องราวของพระพุทธเจ้าจะถูกถ่ายทอดออกมาเป็นงานจิตรกรรมฝาผนัง เราก็เลยได้แนวคิดในการกำหนดรูปแบบฉากในแนวทางจิตรกรรมไทย แล้วทำการหาข้อมูลสถานที่ในท้องถิ่น ที่เกี่ยวข้องกับประเพณีผีตาโขนนำมาเลือกใช้ผสมผสานเข้าไปในงานให้ดูมีที่มาที่ไปน่าเชื่อถือมากขึ้น

การออกแบบแต่ละฉาก ในการทำภาพยนตร์อนิเมชันนั้น จำเป็นจะต้องมีบทบาททำภาพยนตร์ ที่ค่อนข้างละเอียดมากพอสมควร จะทำให้การออกแบบฉาก มีความสัมพันธ์รับกับมุมมองที่ต้องการถ่ายทอดมากขึ้น ก็ต้องทราบก่อนว่าแต่ละภาพที่จะใช้เล่าเรื่องมีอะไรบ้าง เมื่อรู้ว่าภาพที่จะใช้เล่าเรื่องมีภาพอะไรบ้าง จะช่วยประหยัดเวลาได้มาก อีกทั้งยังทำให้งานภาพมีความต่อเนื่องระหว่างช็อต มากขึ้น เพราะทุกภาพ ได้ถูกคิดลู่วางแผนมาอย่างดีแล้วในระดับหนึ่ง อาจจะต้องมาปรับเล็กน้อยในระหว่างการออกแบบอีกครั้งหนึ่งเพื่อความเหมาะสม

ตัวอย่างการออกแบบฉากที่ใช้จริงในภาพยนตร์

ฉากที่พระเวสสันดรเสด็จกลับเข้าเมืองตีที่



ภาพที่ 19

ภาพที่ 19 ภาพจาก Storyboard ที่ใช้ในกรออกแบบฉากแรก ภาพที่เล่าเรื่องในฉากนี้มีรูปแบบเป็นงานจิตรกรรมฝาผนังไทย เราสามารถออกแบบให้ภาพนี้เป็นมุกกล้อง DOLLY ไปกับฉากได้ จะให้ความรู้สึกที่เรากำลังมองภาพฝาผนังอยู่

ฉากที่ใช้จริง



ภาพที่ 20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 20 ภาพฉากที่ทำการออกแบบจากบทถ่ายทำภาพยนตร์ และใช้จริงในภาพยนตร์ ในฉากนี้เราต้องการบอกถึงตำนานทางพุทธศาสนาถึงการเสด็จกลับเมืองของพระเวสสันดร ในรูปแบบงานจิตรกรรมไทย การออกแบบอ้างอิงจากงานจิตรกรรมฝาผนังไทย ทั้งรูปแบบของพระราชวัง ก้อนหิน มีต้นแบบมาจากภาพไทยทั้งนั้น แต่เราเปลี่ยนเส้นตีบนานในงานจิตรกรรมไทย ให้มีความสนุกสนานมากขึ้น ไม่ยึดตามแบบที่ทำกันมากนักทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น การจัดองค์ประกอบภาพเน้นความเรียบง่ายความสะดวกให้เข้ากับหลักธรรมของศาสนาพุทธ สีที่ใช้ทำให้มีความสดใสมากกว่างานจิตรกรรมส่วนใหญ่ที่เป็นอยู่ เน้นสีเหลืองในภาพให้มากเพื่อสื่อถึงความเรืองรองของเมืองพุทธ ลวดลายที่ใช้ในฉากล้วนคัดแปลงและลดทอนรูปทรงมาจากลวดลายไทยในงานจิตรกรรม

ในฉากนี้นั้นออกแบบให้มีลักษณะยาวตามแนวนอน เพื่อที่เราจะทำมุมภาพเป็นมุม DOLLY ไปกับฉาก สิ่งสำคัญอีกอย่างที่ไม่ควรลืมในการออกแบบฉากคือเรื่องของระยะภาพ เมื่อตัวละครอยู่ในฉากที่ต้องมีฉากในระยะหน้าบ้างตัวละครอยู่เรากควรคิดเผื่อด้วยว่าส่วนใดอยู่ในระยะหน้า ส่วนใดอยู่ในระยะหลังตัวละคร แล้วทำการแยกส่วนหน้าออกจากส่วนหลัง



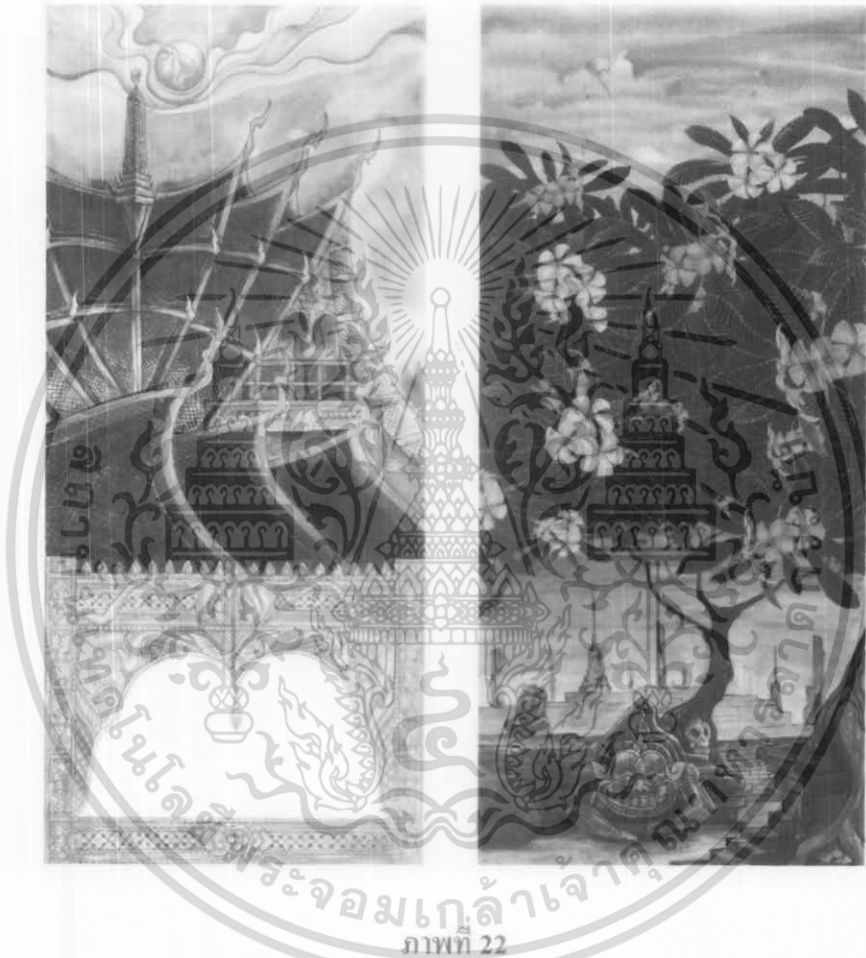
ภาพที่ 21

ภาพที่ 21 ภาพที่แยกฉากระยะหลังตัวละคร และฉากระยะหน้าตัวละครออกมาแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากคืนวันเพ็ญเดือน 6

ตามประเพณีการละเล่นผีตาโขนจะเล่นในช่วงวันเพ็ญเดือน 6 ตามบทภาพยนตร์เป็นคืนวันที่พระเวสสันดรเสด็จกลับเมืองในภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งตรงกับประเพณีการละเล่นผีตาโขนในปัจจุบันและ ณ ที่ฉากปราสาทร้างที่ดวงวิญญาณผีตาโขน 3 คน ได้ออกมาอาละวาด



ภาพที่ 22

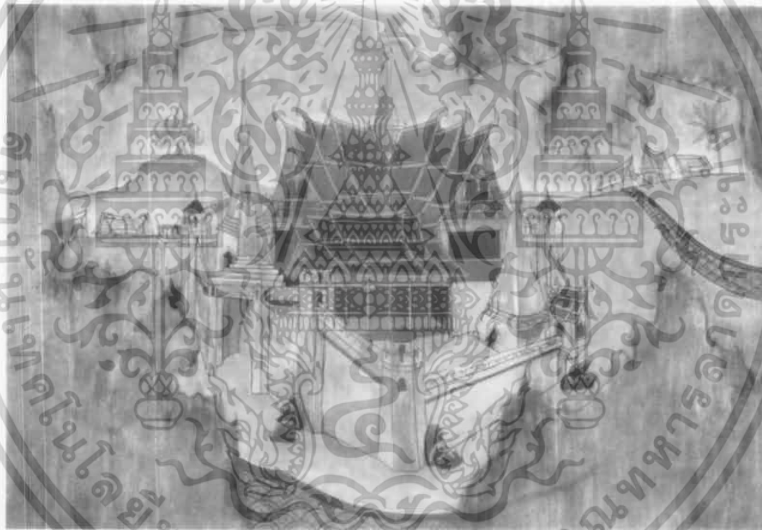
ภาพที่ 22 ฉากวันเพ็ญเดือน 6 ฉากนี้ต่อจากฉากที่พระเวสสันดรทรงเสด็จกลับเมือง แล้วเสด็จประทับในพระราชวัง จากนั้นกล้องก็จะ TILT UP ขึ้น เห็นยอดปราสาทและพระจันทร์ในคืนวันเพ็ญ ในภาพแรกเรายังคงรูปแบบจิตรกรรมฝาผนังอยู่เพราะต่อจากฉากเดิมที่เป็นจิตรกรรมฝาผนังเช่นกัน จะเห็นได้ว่าเราจะไม่ทำการตัดภาพเลยในช่วงจิตรกรรมฝาผนังนี้ เพราะต้องการออกแบบให้รู้สึกเหมือนเรากำลังติดตามเรื่องราวจากภาพฝาผนังอยู่ เหมือนว่าเรากำลังลากสายตาไปตามผนังก่อนจะเข้าสู่วันเพ็ญเดือน 6 ในยุคปัจจุบัน

ในภาพแรกนั้นการออกแบบใช้รูปทรง ทางสถาปัตยกรรมไทยเข้ามาสร้างความน่าสนใจจากเส้นสีและรูปทรงต่างๆ จะนำสายตาเราไปสู่ด้านบน และหยุดที่ดวงจันทร์บนท้องฟ้าที่ใช้เส้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบฟ้าเนวอนเพื่อหยุดสายตาเราไว้ ให้โฟกัสไปที่ดวงจันทร์ก่อนที่ดวงจันทร์ดวงเดียวกันนั้นจะเริ่มDISSOLVE เข้าสู่คืนวันเพ็ญในยุคปัจจุบัน สำหรับภาพที่สอง ทางขวามือคือฉากปราสาทร้างในคืนวันเพ็ญเดือน 6 ที่ดวงวิญญาณผีตาโขนสถิตอยู่ตื้นขึ้นมา

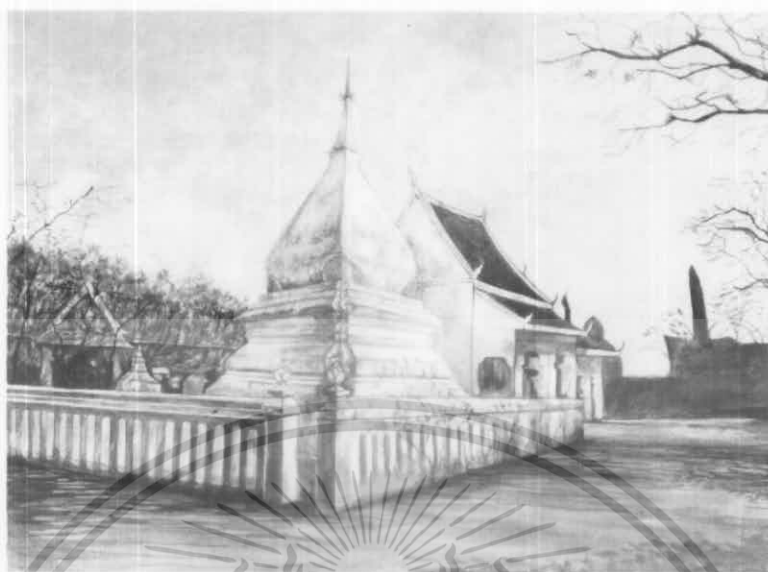
สำหรับการออกแบบในฉากนี้ ตัวสิ่งก่อสร้างหรือปราสาทร้างนั้นเน้นสถาปัตยกรรมเขมรที่แสดงถึงความมีมนต์ขลังลึกลับ นำเคารพบูชาเป็นที่สถิตของผีบรรพบุรุษแต่โบราณ ในฉากมีต้นไม้ไทยเข้ามาประดับคือต้นลีลาวดี ที่พบเห็นมากในวัดและสวนไม้ประดับต่างๆ ทั่วไปถือเป็นไม้มงคล เมื่อนำมาไว้ในฉากช่วยส่งเสริมบรรยากาศภายในฉากให้ดูวังเวงน่ากลัวยิ่งขึ้น เพราะเป็นฉากเปิดตัวละครผีตาโขนทั้ง 3 คน โทนภาพส่วนใหญ่เป็นสีน้ำเงิน เสริมบรรยากาศขมขื่นดำดิ่ง



ภาพที่ 23

ภาพที่ 23 แสดงฉากมุม Ls.ของเมืองสีฟ้าที่พระเวสสันดรเสด็จกลับ เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนัง เมืองหรือพระราชวังในงานจิตรกรรมไทยจะมีลักษณะคล้ายๆ กับวัดในปัจจุบัน เพราะเป็นความเชื่อในทางอุดมคติของศิลปินหรือช่าง ที่ทำงานเพื่อสนองตอบกับความศรัทธาในพุทธศาสนา เป็นการทำบุญบำรุงศาสนา การตีค่าเมืองคือที่ร่มเย็นสงบสุขและรุ่งเรืองคล้ายเป็นดินแดนสวรรค์ ในงานจิตรกรรมไทยโบราณช่างจึงออกแบบเมืองคล้ายวัด ฉากนี้ในเรื่องคือภาพจิตรกรรมฝาผนัง ที่แสดงสถานที่ในอดีตซึ่งเป็นจุดกำเนิดของเรื่องราวผีตาโขน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24

ภาพที่ 24 ฉากก่อนเปิดชื่อเรื่อง “ผีตาโขน” เป็นรูปพระธาตุศรีสองรักที่วาดจากต้นแบบจริง ซึ่งประดิษฐานอยู่ที่วัดพระธาตุศรีสองรัก อ่างเก็บน้ำเขื่อนชัย จังหวัดเลย ที่มีงานประเพณีผีตาโขนอันยิ่งใหญ่ ฉากนี้สื่อถึงที่มาและสถานที่ซึ่งเกิดตำนานผีตาโขนจนกลายมาเป็นประเพณีที่สนุกสนานจนถึงปัจจุบันนี้



ภาพที่ 25

ภาพที่ 25 ภาพมุมกว้างของฉากพระพุทธรูปโบราณประดิษฐานอยู่ใต้ต้นไม้ใหญ่ ในฉากนี้ผีตาโขนจะตามหลอก ชาวบ้านจนมาพบเข้ากับพระพุทธรูปโบราณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในฉากนี้ออกแบบให้มีบรรยากาศ ของปราสาทโบราณในวัด หรือเป็นสถานที่สำคัญทาง ศาสนาในอดีต ที่มีต้นไม้ใหญ่ตั้งสูงเด่นออกแบบอ้างอิงมาจากต้นโพธิ์ในงานจิตรกรรมไทย ใช้ เส้นของกิ่งก้านต้นไม้ไขว้ไปมาคล้ายรูปทรงของใบโพธิ์อันเป็นต้นไม้สำคัญทางศาสนา โดยรวม ของภาพเป็นสีโทนเย็น เด่นที่การใช้สีน้ำเงินสร้างบรรยากาศกลางคืน และสร้างจุดสนใจไปที่ พระพุทธรูปโบราณ โดยใช้สีโทนร้อนของเหลืองที่เป็นวรรณะกลาง ทำให้ภาพฉากเกิดจุดเด่นและมึ ความกลมกลืนกันดี



ภาพที่ 26

ภาพที่ 26 เป็นฉากอีกมุมมองหนึ่ง ที่เป็นมุมมองข้ามกับฉากพระพุทธรูปโบราณใต้ต้นไม้ ใหญ่ บรรยากาศโดยรวมของภาพออกแบบให้มีความใกล้เคียงกับฉากในภาพที่ 25 เพราะอยู่ใน บริเวณสถานที่เดียวกัน องค์ประกอบต่างๆ ก็ยังคงแยกจากปราสาทโบราณเอาไว้ มีรูปปั้นหน้า สิ่ง ที่เป็นงานศิลปะแบบเขมร



ภาพที่ 27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 27 เป็นฉากในครีว ที่ศิตาโชนเข้าไปในบ้านเรือน แล้วมีศิตาโชนคนหนึ่งนำหวนึ่ง ข้าวเหนียวมาสวมที่หัว ในฉากนี้เพียงต้องการสื่อว่าเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการตกแต่งศิตาโชนนั้น แต่เดิมมีภูมิปัญญามาจากของใช้ในครัวเรือน

ในการออกแบบฉากนี้ จะเห็นได้ว่ามุมมองที่ใช้แทนสายตาของศิตาโชนที่กำลังเหาะลอยตัว อยู่กลางอากาศ เส้นรูปทรงของสถาปัตยกรรมก็ผิดเพี้ยน เพื่อจะสร้างให้เป็นมุมมองที่ตื่นเต้นจาก สายตาของผีที่ลอยตัวกลางอากาศ ทำให้เรารู้สึกว่ากำลังเหาะไปกับพวกผีกลางอากาศ โทนสีของ ภาพจะมีคกรีม มีแสงตกกระทบเพียงจุดเดียวตรงกลางห้องเพื่อสร้างจุดสนใจในในกานมองภาพ และ ช่วยให้อากาศมีระยะลึก

ฉากที่ศิตาโชนทั้ง 3 คนเข้าไปอาสรวาดในเมือง

ฉากนี้เป็นฉากสำคัญฉากหนึ่ง ที่ต้องมีลารวางแผนอย่างมากในการออกแบบ ใน ภาพยนตร์ฉากนี้ก็ต้องเคลื่อนตามตัวละครที่กำลังเหาะอยู่กลางอากาศ มุมภาพนั้นก็จะต้องมีความหวือหวาพอสมควร และรับแอ็คชั่นที่ตัวละครผีนแต่ละตัวแสดงออกมา เรากำหนดจุดเริ่มต้น จากประตูดพระธาตุศรีสองรักไปสิ้นสุดที่ หน้าตงบ้านบานที่แตกอยู่ในฉากที่ผีจะลอยเข้าไปใน ครีว



ภาพที่ 28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 28 ฉากผีตาโชนเข้ามาอาละวาดในหมู่บ้าน จากฉากที่ได้ออกแบบ หากเรามองตามรูปที่ปรากฏในภาพ จะรู้สึกภาพมีการจัดวางองค์ประกอบที่ผิดจากหลักความเป็นจริงอยู่มาก การออกแบบในฉากนี้เราได้เน้นเรื่องการจัดวางองค์ประกอบของภาพเพื่อสื่อความหมายเป็นพิเศษ ถ้าหากเรา Crop ภาพเป็นช่องสี่เหลี่ยมแล้ว pan กล้องตามฉากที่เอียงเฉียงขึ้นไป จะได้มุมมองที่หวือหวาน่าสนใจพอสมควร และองค์ประกอบที่ใช้สื่อความหมายในภาพก็บอกเล่าเรื่องราวงานประเพณีผีตาโชนที่กำลังจะจัดขึ้นในท้องถิ่นนั้น

จากงานออกแบบข้างต้นที่กล่าวมาทั้งหลาย ทำให้เราทราบชัดเจนขึ้นแล้วว่า งานภาพยนตร์ที่เรา กำลังจะสร้าง มีลักษณะและทิศทางเช่นไร โดยเฉพาะงานอนิเมชันขั้นตอนเตรียมงาน(Pre-Production) นี้ ถือเป็นหัวใจสำคัญ ถ้ามีการเตรียมงานที่ดีงานจะราบเรียบไปด้วยดี หากมีจุดบกพร่อง จะกลายเป็นปัญหาต่อขั้นตอนต่อไปเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะงานทางด้านสร้างภาพและความต่อเนื่องของภาพ เป็นที่รู้กันดีอยู่แล้วว่างานอนิเมชันต้องอาศัยความพยายามทักษะและเทคนิคในการสร้างภาพ เป็นระยะเวลา นานมากกว่าจะได้ผลสำเร็จ

อุปกรณ์ที่จำเป็นในการทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ผีตาโชน

นอกเหนือจากที่เราต้องศึกษา และเรียนรู้ถึงเทคนิคการใช้สีน้ำแล้ว เรายังต้องศึกษาถึงคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในงาน เพื่อประโยชน์ในการทำงานภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคสีน้ำ

พู่กัน

พู่กันถือว่าเป็นอุปกรณ์สำคัญที่สุดที่ใช้ในการเขียนสีน้ำก็ได้ แม้ว่าสีน้ำจะไม่ดี งานสีไม่ได้เรื่องแต่ก็ยังสามารถหาอย่างอื่นมาทดแทนได้ แต่สำหรับพู่กันจำเป็นจะต้องมีคุณสมบัติที่สามารถอุ้มน้ำได้เป็นอย่างดี

พู่กันที่เลือกใช้อาจเป็นยี่ห้อดี เช่น Ruben หรือยี่ห้อทั่ว เช่น Master art จิตรกรน้อย, สง่ามะยูระ คุณสมบัติจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับว่าผู้ใช้งานจะนำไปวาดเทคนิคใดตามความเหมาะสม แต่สำหรับงานวาดภาพสีน้ำ พู่กันเบอร์ 8 และเบอร์ 12 มีความจำเป็นอย่างมาก ที่จะใช้พู่กันที่มีคุณสมบัติที่สามารถอุ้มน้ำ และคืนตัวได้ดี เหมาะแก่การลงสีทั้งในพื้นที่แคบและพื้นที่กว้าง อาจเลือกใช้ยี่ห้อ Ruben หรือยี่ห้อที่มีคุณภาพดี

กระดาษ

ผิวของกระดาษแบ่งได้ 3 แบบ นั่นคือ เรียบ กลาง และหยาบ ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับการทดลองใช้ และความชื่นชอบ หรือความเหมาะสมกับเทคนิคของแต่ละบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขน เลือกใช้กระดาษรีดยปอนด์เรียบสีขาว ยี่ห้อ Canson และกระดาษ A4 ยี่ห้อ Double A กระดาษ A4 ใช้ทำการอนิเมทตัวละคร ส่วน Canson คุณสมบัติของกระดาษเหมาะแก่การลงสีน้ำทำฉาก แต่เหตุที่เลือกกระดาษผิวเรียบแทนที่จะเป็นกระดาษผิวหยาบที่ใช้วาดสีน้ำโดยทั่วไป เพราะ ในงานภาพยนตร์อนิเมชันจำเป็นจะต้องวาดภาพหลายเฟรม 24 หรือ 12 เฟรม ต่อวินาที จะทำให้ภาพกระพริบ การใช้กระดาษเรียบเพื่อช่วยลดการกระพริบของภาพลง ไม่ให้มากจนเกินไป อีกทั้งกระดาษหยาบจะทำให้ภาพรู้สึกแบน ขาดความลึกมากกว่ากระดาษผิวเรียบ

เนื่องจากการลงสีน้ำบนกระดาษ น้ำที่เปียกลงไปจะทำให้กระดาษงอ ทุกครั้งที่สแกนภาพจะต้องเพิ่มน้ำหนักกดทับที่ฝาสแกน เพื่อให้ภาพมีความเรียบ และมีเงาที่เกิดจากรอยโค้งงอของกระดาษน้อยที่สุด

หลังจากที่ได้เลือกอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับงานภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขนแล้ว นำ Story board มากำหนด Key Action ดังที่ได้ศึกษาจากขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลมาแล้ว การกำหนด Key Action ในภาพยนตร์อนิเมชันนั้นจำเป็นที่จะต้องกำหนด Key Action จากเสียงเพลงบรรเลง Sound Effect รวมถึงบทสนทนาทั้งหมดก่อน

งบประมาณที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนสีน้ำบนกระดาษเรื่อง “ผิตาโขน”

ขั้นเตรียมการก่อนการถ่ายทำ

ค่าวัสดุอุปกรณ์

-สีน้ำ	500	บาท
-กระดาษ 100 ปอนด์	200	บาท
-กระดาษ A4	500	บาท
-โต๊ะครีฟ	1,800	บาท
ค่าเดินทางค้นคว้าหาข้อมูล	1,000	บาท
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	500	บาท
รวมงบประมาณที่ใช้ในขั้นตอนเตรียมการก่อนถ่ายทำ	4,500	บาท

ขั้นการถ่ายทำ

ค่าอุปกรณ์ที่ใช้ในระหว่างถ่ายทำ	500	บาท
ค่าซ่อมแซมอุปกรณ์ที่เสียหาย เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์	1,000	บาท
ค่าเดินทาง	100	บาท
รวมงบประมาณที่ใช้ในขั้นการถ่ายทำ	1,600	บาท

ขั้นหลังการถ่ายทำ

ค่าอุปกรณ์ต่างๆ เช่น แผ่นสีวีดี กล้องใส่แผ่น ปริ้นงานปกวีดี	300	บาท
ค่าเดินทางติดต่อกาน	300	บาท
รวมงบประมาณที่ใช้ในขั้นหลังการถ่ายทำ	600	บาท

รวมงบประมาณในการผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด 6,700 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

ในขั้นตอนการผลิต เราจะต้องทำความเข้าใจก่อนว่า การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ ด้วยคอมพิวเตอร์นั้น มีโครงสร้างพื้นฐานเดียวกันกับการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันด้วยฟิล์ม 16 มม. กระบวนการทั้งสองอย่างนี้จะต้องเริ่มจากการสร้างภาพเคลื่อนไหวทั้งหมดก่อน เพียงแต่อุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกภาพแตกต่างกันเท่านั้น

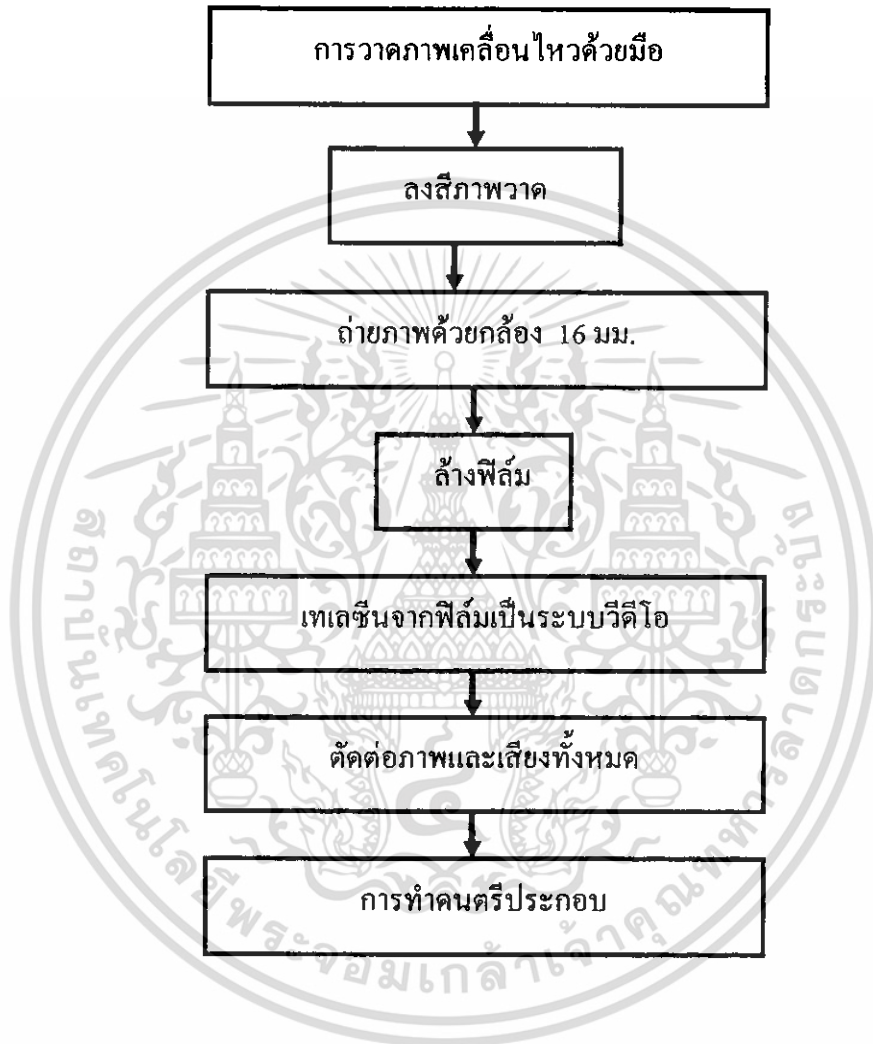
ภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติเรื่อง ผีตาโขน เลือกลงใช้กระบวนการผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ และยังคงการวาดภาพเคลื่อนไหวที่ใช้เทคนิคสีน้ำด้วยมือ โดยไม่ได้อาศัยโปรแกรมสำเร็จรูปใดๆ ในการสร้างภาพ ทั้งหมดนี้ก็เพื่อที่จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติมากที่สุด

เราต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างรอบครอบ ไม่ควรคิดเพียงแต่ว่าผลงานที่สำเร็จออกมาจะตรงตามความต้องการของเราหรือไม่เท่านั้น แต่สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงนั่นก็คือ การวางแผนงานอย่างไรที่จะทำให้ได้ผลงานสำเร็จตรงตามความต้องการและพอดีกับระยะเวลาที่กำหนด

คอมพิวเตอร์จึงถือว่าเป็นบทบาทสำคัญที่จะเข้ามาช่วยให้กระบวนการทำงานสะดวกรวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่ายมากขึ้น

ก่อนอื่นเราควรมาทำความเข้าใจกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันด้วยฟิล์มให้เข้าใจเสียก่อน โดยดูจากแผนผังที่เปรียบเทียบขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติด้วยกล้อง 16 มม.



ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยฟิล์ม 16 มม.

(เรียงลำดับจากบนลงล่าง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติด้วยคอมพิวเตอร์



ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ ด้วยคอมพิวเตอร์ (เรียงลำดับจากบนลงล่าง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ก่อนที่เราจะ Key action จริงลงบนกระดาษ เพื่อให้งานแม่นยำและชัดเจนมากยิ่งขึ้น เราจึงเลือกกำหนด Key action คร่าวๆ ลงบนกระดาษเสียก่อน เพื่อคุณภาพรวมของจังหวัดการเคลื่อนไหว

สิ่งสำคัญของการวาดภาพด้วยมือก็คือ ภาพที่วาดต้องเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติในที่นี้เราต้องทดสอบว่างานของเราสัมพันธ์กับการเขียนในอัตราที่เท่าไร 24 ภาพต่อ 1 วินาที (1:1) ,12 ภาพต่อ 1 วินาที (2:1) , หรือ 8 ภาพต่อ 1 วินาที (3:1)

ในการทดสอบ ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ศิคาโชน เลือกใช้การเขียนภาพในอัตราส่วน ทั้ง 3 แบบ คือ (1:1) ,(2:1) และ (3:1) เนื่องจากการเคลื่อนไหวของตัวละครแต่ละตัวในเรื่องมีความแตกต่างกัน บางตัวตัวละครไม่เหมาะสมกับอัตราส่วนภาพที่เปลี่ยนแปลงน้อยจนเกินไป เช่น ตัวศิคาโชน แต่บางตัวละครสามารถใช้อัตราส่วนที่ภาพมีการเปลี่ยนแปลงน้อยได้และยังคงเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติโดยไม่ขัดกับสายตาคนดู เช่น ตัวพระเวสสันดร หรือ ตัวพญานาคตาโชน เป็นต้น



ภาพที่ 29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 29 เป็นการร่างภาพคร่าวๆ ด้วยดินสอ ของ การ Key action เพื่อลองกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร

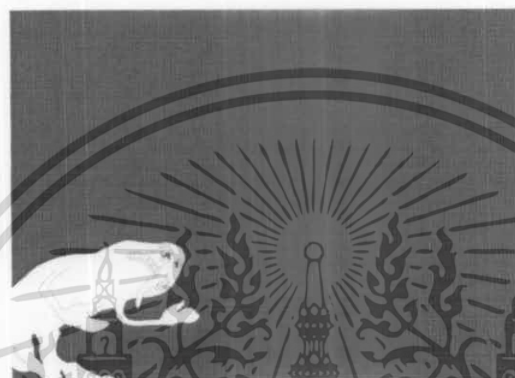
ถ้าเรากำหนดการเคลื่อนไหวของภาพในอัตรา 24 ภาพต่อ 1 วินาที ผิดาใจคนหนึ่งจะตัวคั่นเหยียดตรง ในเวลา 1/2 วินาทีจะต้องใช้เฟรมภาพทั้งหมด 12 เฟรม ในการวาด ซึ่งต้องคำนวณระยะห่างการเคลื่อนไหวให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด



ภาพที่ 30

ภาพที่ 30 ตัวอย่างภาพที่ Key action และ In between
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ในเรื่องของการเขียน Key action และ In between จำเป็นที่
จะต้องศึกษาข้อมูลและต้องมีการทดสอบอยู่หลายครั้ง เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเคลื่อนไหวอย่างเป็น
ธรรมชาติ ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการ Key action และ In between ในฉากที่ผีตาโขนแสดงอาการ
เกี่ยวกราดในฉากนี้ภายในเวลา 1 วินาทีจะมี action หลักที่เปลี่ยนแปลงไป 4 actions



เฟรมที่ 1

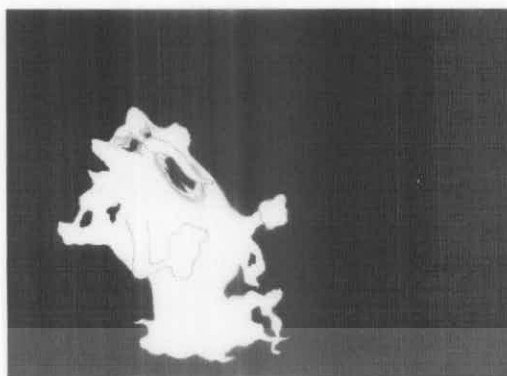


เฟรมที่ 2



เฟรมที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



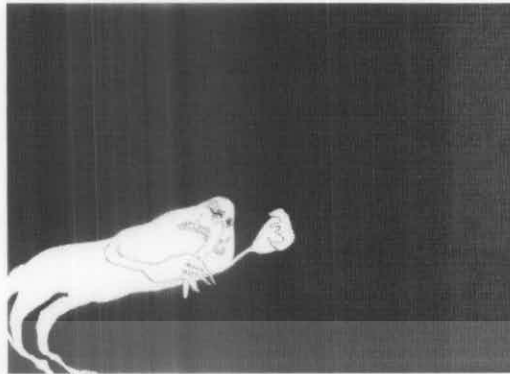
เฟรมที่ 4

จากภาพข้างต้นแสดงให้เห็นคือ Key action ของสีดาโชนที่กำลังแสดงอาการเกี่ยวกราด หลอกชาวบ้าน ในการ Key action จะมีอัตราส่วนภาพที่ไม่แน่นอนเพราะ action ตัวละครจะถูก กำหนดว่า ณ ที่เวลานี้เสียงดนตรีประกอบนี้ ตัวละครต้องแสดงท่าทางนี้ เราจึงจะได้ภาพที่เป็น Key action หลุดออกมา จากนั้นจึงจะทำการแทรกเฟรมภาพเพิ่มเติมลงไป ซึ่งเรียกกันว่า In between ภาพ ที่ทำการแทรกลงไปนี้ จะมีจำนวนระหว่างเฟรมไม่เท่ากัน นั่นเป็นผลมาจากการ Key action อยู่ ก่อนแล้ว เพราะ action ตัวละครจะเปลี่ยนแปลงมากขึ้นขึ้นอยู่กับการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ สัมพันธ์กับเสียงดนตรีและ sound ประกอบภาพดนตรี ในระยะเวลาที่แตกต่างกันอีกด้วย กล่าวคือ ถ้าตัวละครเปลี่ยนแปลงมากในระยะเวลาน้อยการเคลื่อนไหวจะเร็วเฟรมจะน้อย แต่ถ้าตัวละคร เปลี่ยนแปลงน้อยในระยะเวลาการเคลื่อนไหวจะช้าเฟรมจะมาก ดูได้จากตัวอย่าง

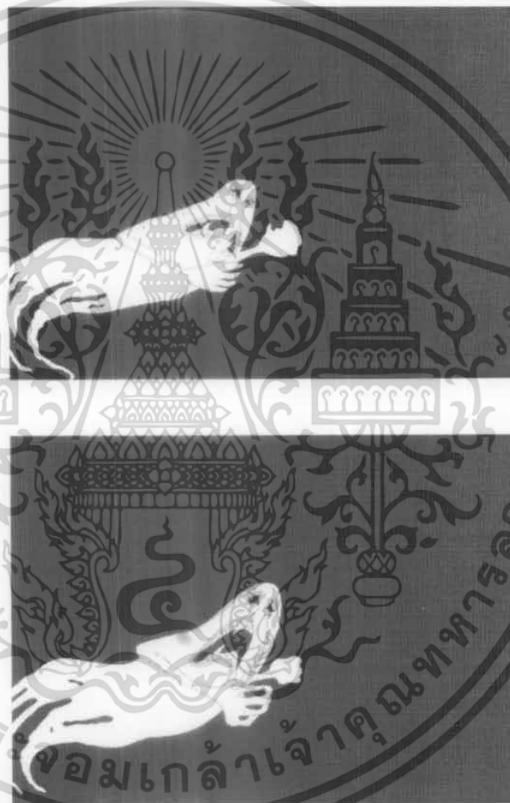


เฟรมที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

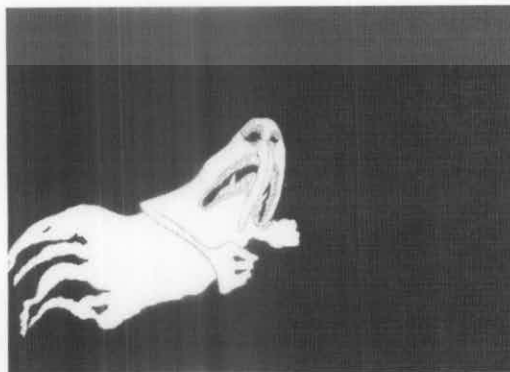


In between



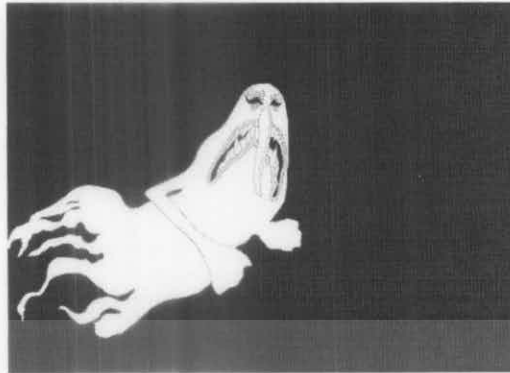
In between

In between



In between

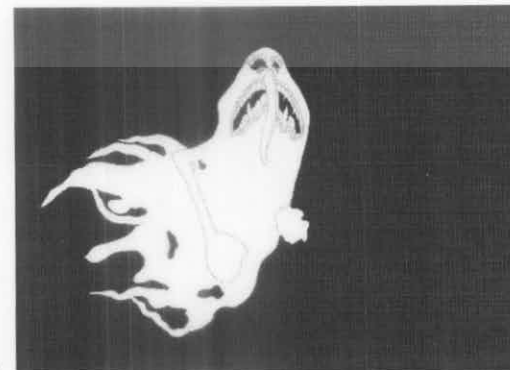
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



In between

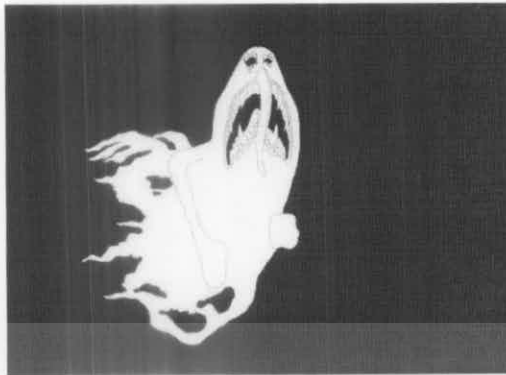


In between



In between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



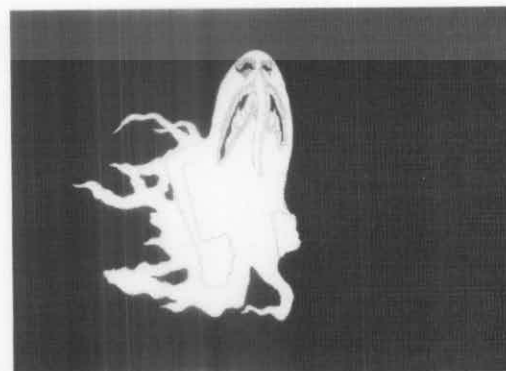
เฟรมที่ 2



In between

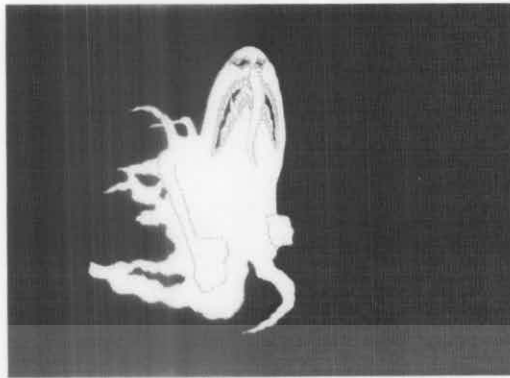


In between



In between

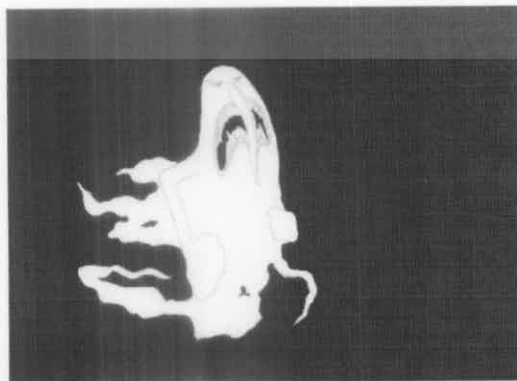
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



In between

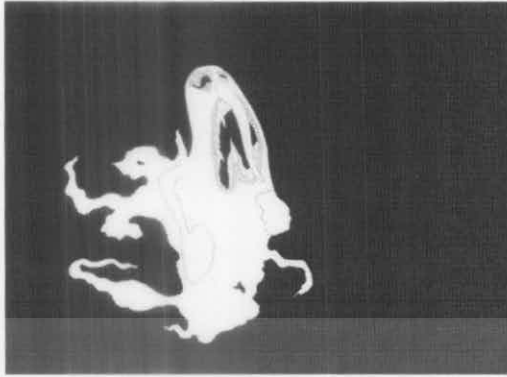


เฟรมที่ 3



In between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



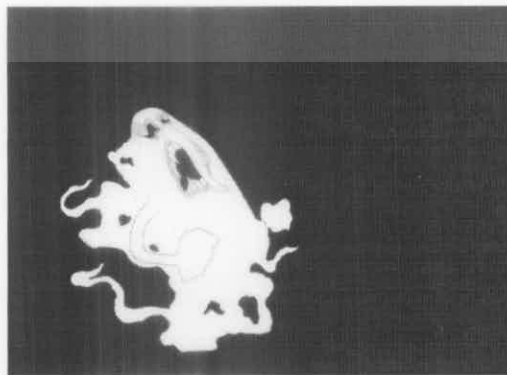
In between



In between



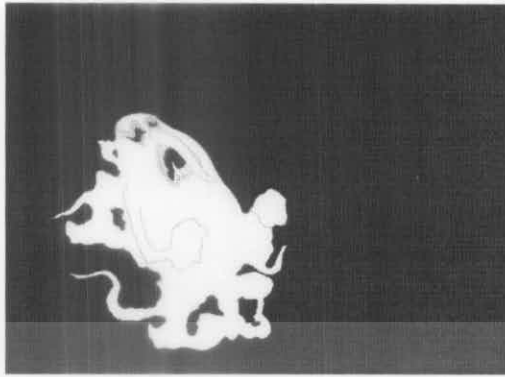
In between



In between

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

In between



In between



เฟรมที่ 4

จากภาพตัวอย่างการ Key action และ In between ใน 1 วินาทีมี action หลักของตัวละครมี
 ตาโขนที่เปลี่ยนแปลงไป 4 action คือ เฟรมที่ 1 จุดเริ่มต้นที่มุมภาพลอยตัว ไปเฟรมที่ 2 แล้วอ้าปาก
 จากนั้นได้หุบปากลงในเฟรมที่ 3 ก่อนที่จะเอียงตัวไปด้านหลังพร้อมกับอ้าปากอีกครั้งในเฟรมที่ 4
 และทุก action จะตรงตามเสียงประกอบในภาพยนตร์ แม้ว่าจากเฟรมที่ 1 ไปสู่เฟรมที่ 2 จะมีภาพ
 แทรกมากกว่าช่วงอื่นก็ตาม แต่ความเปลี่ยนแปลงในแต่ละเฟรมภาพของตัวละครเกิดการ
 เปลี่ยนแปลงไปมาก ดังนั้นในภาพยนตร์จริงจะเกิดการเคลื่อนไหวที่เร็วกว่าช่วงเฟรมที่ 2 ไป
 เฟรมที่ 3 และ เฟรมที่ 3 ไปเฟรมที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการที่จะ Key action และ In between จะออกมาเป็นธรรมชาติและสวยงามสมจริงนั้นสิ่งสำคัญอยู่ที่ประสบการณ์ในการลองผิดลองถูกและการวางแผนงานที่รัดกุม จะต้องมีความเข้าใจว่าวัตถุนั้นๆ จะเคลื่อนไหวอย่างไร

การลงสีเทคนิคสีน้ำบนกระดาษ และการตัดเส้น

การลงสีแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ การลงสีฉากในภาพยนตร์ กับ การลงสีตัวละครในภาพยนตร์

การลงสีฉาก

ในการลงสีฉากภาพยนตร์เรื่องผีตาโขน จะวาดลงบนกระดาษร้อยปอนด์เรียบสีขาว และสีที่ใช้คือ สีน้ำยี่ห้อ Winsor & Newton เป็นสีที่มีคุณสมบัติสดสวยและซึมซับได้ดีอ่อนโยน ราคาก็ไม่แพงมาก และเป็นสีที่ผู้ใช้นัด

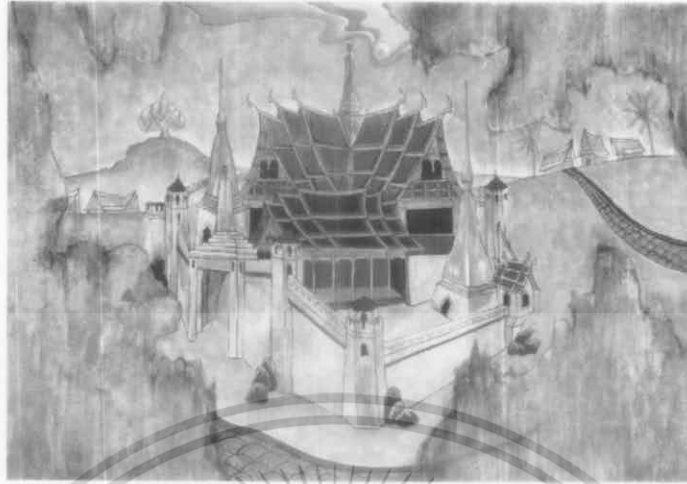
รูปแบบที่ใช้ในการลงสีนั้นจะวาดใกล้เคียงความจริงแต่จะไม่ลงในรูปแบบสีน้ำที่เน้นการซึมไหลของสีมากนัก แต่จะลงในรูปแบบเดียวกับการใช้สีฝุ่นมากกว่า คือ ทิ้งคราบสีและสีแปรลงบนภาพ ลดความโปร่งใสของสีลงทำให้มีความค้ำมากขึ้น ให้ใกล้เคียงกับงานจิตรกรรมฝาผนัง ในการลงสีน้ำนั้นเราจะลงสีอ่อนในภาพก่อน การลงสีอ่อนคือการกำหนดบรรยากาศของภาพ หรือส่วนที่แสงจะตกกระทบ เราอาจลงแบบการไหลซึมของสีได้ในขั้นนี้ที่เรียกกันว่าลงสีแบบเปียก จากนั้นเราจะเพิ่มน้ำหนักสีให้มีความเข้มข้นเรื่อยๆ การลงสีน้ำในส่วนที่เข้มที่สุดหรือเงา ไม่จำเป็นที่จะต้องใช้สีดำเสมอเพราะมันอาจจะทำลายค่าสีในบรรยากาศได้หากใช้ไม่ระมัดระวัง ในฉากภาพยนตร์เราควรลงสีให้สดไว้เพราะเมื่อสีโดนแสงไฟจากการสแกนจะทำให้สีจืดลง ตัวอย่างงานลงสีน้ำฉากภาพยนตร์เรื่องผีตาโขนที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว



ภาพที่ 31

ภาพที่ 31 ภาพฉากเปิดชื่อเรื่อง “ผีตาโขน” เป็นภาพพระธาตุศรีสองรัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32

ภาพที่ 32 ภาพฉากจิตรกรรมฝาผนังพระนครคีรี ที่เปิดตำพระเวศสันดรและตำนานทางพุทธศาสนา



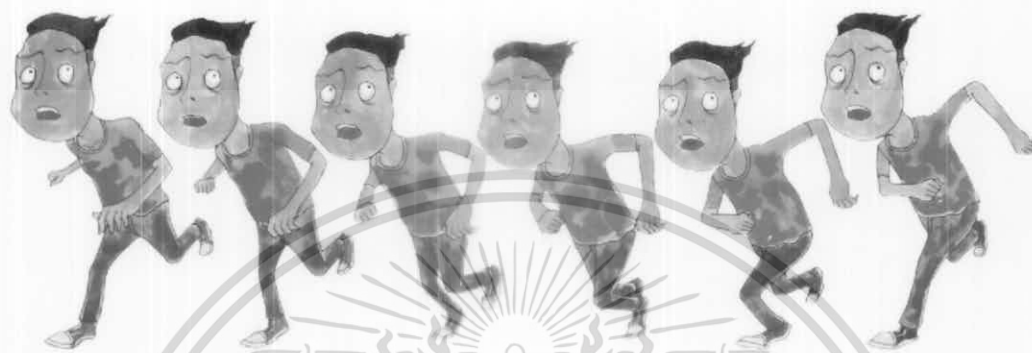
ภาพที่ 33

ภาพที่ 33 ภาพฉากปราสาทร้างในป่าที่เปิดตัวละครผีตาโขน

การลงสีตัวละคร

การลงสีตัวละครจะวาดลง ในกระดาษ A4 จะต้องใช้ความระมัดระวัง เพราะกระดาษจะบาง ไม่ควรทาสีๆ กันหลายครั้ง และต้องควบคุมปริมาณน้ำให้เหมาะสม เหตุที่ใช้กระดาษ A4 เพราะสามารถประหยัดเวลาขั้นตอนในการร่างภาพได้มาก และถ้าเราลงสีอย่างระมัดระวังก็สามารถลงในกระดาษบางได้เช่นกัน การลงสีตัวละครนั้นจะต้องลงสีซ้ำแล้วซ้ำอีกใกล้เคียงกันเป็นจำนวนหลายร้อยเฟรม เราจะไม่เน้นแสงเงาให้สมจริงมาก แต่ควรให้สีตัวละครที่ใกล้เคียงกับบรรยากาศของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากมากที่สุด และผสมสีไว้มากๆ เพื่อให้ค่าสีใกล้เคียงกันที่สุด สีนั้นๆจะมีคุณสมบัติอ่อน
แก่ไปตามน้ำที่ผสม และพู่กันที่อุ้มสีอยู่ จะเกิดน้ำหนักเองตามธรรมชาติของสีและเป็นเสน่ห์อย่าง
หนึ่งในงาน



ภาพที่ 34

ภาพที่ 34 แสดงการลงสีน้ำที่เสร็จสมบูรณ์ของตัวละคร ในแต่ละเฟรมที่มีน้ำหนักสีใกล้เคียงกัน

การสแกนภาพ (Scanning)

เลือกใช้เครื่องสแกน (Scanner) ที่มีขนาดเหมาะสมกับขนาดกระดาษที่จะสแกน เช่น Scanner ขนาด A3 หรือ A4 ควรคำนึงถึงความเร็วในการสแกนต่อแผ่นให้มาก เนื่องจากจะต้องมีการสแกนภาพจำนวนมากในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน

1) สแกนด้วย Mode RGB ความละเอียด 100 dpi หรือมากกว่า ในส่วนของผู้จัดทำจะสแกนความละเอียดขนาด 300 dpi เพื่อจะจัดย่อขนาดเมื่อนำไปใช้ในการตัดต่อ และสร้างเอฟเฟ็คของภาพยนตร์ต่อไป

2) ภาพทุกภาพที่สแกนต้องได้ฉาก หรือตำแหน่งที่ตรงกันจะช่วยให้ การประกอบภาพทำงานง่ายขึ้น

3) สแกนภาพ Background แล้ว Save as เป็นนามสกุล *.Psd

4) ทำการ Crop ภาพตามตำแหน่ง Mark ที่เรากำหนดสัดส่วนภาพไว้ จะได้ภาพ Background อยู่ที่ Layer Background

5) สแกนลายเส้นที่เรา Clean up ไว้ แล้วปรับแต่งภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การนำภาพมาเรียงเพื่อทดสอบความเคลื่อนไหวในโปรแกรม Vegas 6.0

Vegas คือ โปรแกรมที่ใช้ในงานตัดต่อภาพยนตร์ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานตัดต่อภาพยนตร์อนิเมชันได้เช่นกัน เมื่อเราสแกนข้อมูลภาพเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ทำการทดสอบการเคลื่อนไหวของภาพโดยการนำมาเรียงในโปรแกรมVegas ที่ Video Track แล้วทำการประมวลผลภาพ (Render) เพื่อตรวจสอบการเคลื่อนไหวของภาพที่วาด หากมีข้อบกพร่องก็ควรเร่งทำการแก้ไข แต่ถ้าสมบูรณ์แล้วควรจัดเก็บเข้าที่อย่างเป็ระเบียบเพื่อดำเนินงานขั้นตอนต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

การลำดับภาพ

ขั้นตอนนี้ถูกวางแผนงานไว้ก่อนแล้ว ในขั้นของการเตรียมงานก่อนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ถึง 70 % ต้องมีการคำนวณเฟรมและเวลาทั้งหมดในเรื่อง เพื่อให้ภาพเป็นไปอย่างต่อเนื่องตามจังหวะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ทำได้คร่าวๆ ดังนั้นการลำดับภาพในขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน จึงเป็นการลำดับความและการเชื่อมแต่ละช็อตไปสู่ขั้นด้วยเทคนิคต่างๆ ทางการตัดต่อ

เสียงประกอบ

ดนตรีประกอบแม้ว่าจะเป็นส่วนที่สำคัญในการช่วยเพิ่มอารมณ์ให้กับภาพยนตร์อนิเมชัน แต่ดนตรีประกอบก็เป็นเพียงส่วนที่ช่วยเสริมอารมณ์ให้กับภาพ สิ่งที่สำคัญกว่านั้นก็คือภาพที่วาด การเลือกเพลงจึงต้องเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อหาและอารมณ์ของเรื่อง

การทำดนตรีประกอบในภาพยนตร์อนิเมชัน ภาพต้องมีความสัมพันธ์กับดนตรี ดังนั้นเราต้องคำนวณภาพให้มีระยะเวลาเท่ากับจังหวะของดนตรี เพื่อให้ภาพที่ปรากฏมีจังหวะสอดคล้องและรองรับกับเสียงดนตรี เสียงดนตรีจะเป็นส่วนที่ส่งเสริมภาพให้มีความน่าสนใจ และเกิดอารมณ์คล้อยตามได้

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ผีตาโขน” จะให้เสียงดนตรีและเสียงซาวด์เอฟเฟกเป็นหลัก โดยแบ่งได้เป็นสองไลน์เสียง

เสียงดนตรี(Music)

เสียงดนตรีในภาพยนตร์อนิเมชันจะช่วยดึงอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตาม เช่น ถ้าเนื้อหาของเรื่องเศร้า เสียงดนตรีประกอบก็จะต้องมีจังหวะ หรือท่วงทำนองที่ช้า ฟังดูแล้วรู้สึกเศร้าและคล้อยตามไปด้วย ถ้ามีเนื้อหาที่สนุกสนานตื่นเต้น จังหวะที่ใช้ก็อาจจะเร็ว และทำให้รู้สึกถึงความสนุกสนานร่าเริง

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ผีตาโขน จะมีการปูไลน์ของเสียงดนตรียาวเกือบตลอดทั้งเรื่อง โดยเพลงในแต่ละช่วงจะให้ระดับความรู้สึกแตกต่างกันออกไป เช่น ในช่วงแรกที่บอกเล่าที่มาของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำนานผีตาโขนเป็นการเปิดตัวละครพระเวสสันดร เราจะใช้เพลงที่ไพเราะรื่นเริงแสดงถึงการเฉลิมฉลอง แล้วเข้าสู่การเปิดตัวละครผีตาโขนในฉากปราสาทร้างด้วยเพลงที่น่ากลัววังเวง แล้วผ่อนคลายความน่ากลัวลงในท่วงทำนองที่สนุกสนานจากการหลอกหลอนชาวบ้านของผีตาโขน ก่อนที่เสียงดนตรีจะหยุดลงเมื่อผีตาโขนประจันหน้ากับพระพุทธรูปโบราณ แล้วเสียงเพลงแห่งธรรมะที่แสดงความสำเร็จรองส่องใสจะดังขึ้นอีกครั้งด้วยการแสดงธรรมของพระพุทธรูปเจ้า จนในที่สุดผีตาโขนก็บรรลุนิพพานเป็นภูยานาคตาโขนด้วยบทเพลงบรรเลงที่ซาบซึ้งในพระกรุณาธิคุณขององค์สัมมาสัมพุทธเจ้า

เพลงนั้นนำเอามาจากเพลงบรรเลงของวงฟองน้ำเป็นส่วนใหญ่ ทั้งเพลงไทย และเพลงไทยสากลประยุกต์

เสียงประกอบ (Sound Effect)

เสียงประกอบช่วยให้ภาพดูมีความสมจริง เพิ่มอารมณ์และทำให้คนดูเกิดความเชื่อถือ ที่สำคัญเสียงประกอบจะไปเน้นจังหวะการเคลื่อนไหวของตัวละครเมื่อดูภาพแล้วจะสอดคล้องกับเสียงวิ่ง เดิน ร้อง ตะโกน หัวเราะ ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ใช้เสียงประกอบหลายเสียงด้วยกัน ยกตัวอย่างเช่น เสียงบรรยากาศในธรรมชาติ เสียงลม เสียงน้ำ หรืออาจเป็นเสียงประดิษฐ์ที่เราสามารถทำเองได้ โดยอาศัยเครื่องมือเรียนเสียงธรรมชาติต่างๆ เราต้องบันทึกเสียงในกล่องวิดีโอ แล้ว Import เข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยบันทึกเป็นนามสกุล .wav

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ผีตาโขน” มีการใช้เสียงประกอบเข้ามาช่วยเป็นอย่างมาก การใช้เสียงประกอบเข้ามาช่วยอย่างเหมาะสมจะช่วยเพิ่มความรู้สึทางภาพได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น เสียงประกอบเสียงหัวเราะและเสียงร้องของผีตาโขน ให้ความรู้สึที่น่ากลัวหลอนๆ แต่ก็มีความรู้สึกลดกนิดๆ และยังบ่งบอกบุคลิกของผีได้จากเสียงอีกด้วยว่าตัวไหนเป็นตัวเอกของเรื่อง

แต่ในบางครั้งอาจไม่มีเสียงประกอบตามที่ต้องการ จึงต้องอาศัยการจินตนาการการผสมเสียงเข้ามาช่วยและการพากย์เสียงด้วย ตัวอย่างเช่น ในตอนที่พระเวสสันดรแสดงพระธรรมเปล่งประกายสีทองทั่วทั้งเฟรม ผีตาโขนแสดงความอึดอัดด้วยการร้องต่างๆ นาๆ เราได้ทำการพากย์เสียงเข้าไปแล้วทำการผสมเสียงใหม่ผลก็ออกมาเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่ง เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อเสียง

ทำได้โดยการนำเสียงใส่ในคอมพิวเตอร์ที่ละเส้น แต่ละเส้นจะใส่เสียงไปจนจบเรื่อง แล้วนำมาปรับแต่งให้มีน้ำหนักต่างๆ ตามจังหวะ และทิศทางที่แตกต่างกันไป กำหนดจังหวะเข้าออกของแต่ละเสียงให้เกิดมิติทางการฟัง

เมื่อตัดต่อเสียงและได้ภาพยนตร์อนิเมชันที่สมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว จึงนำมาทำไตเติ้ลและใส่เครดิต หลังจากผ่านขั้นตอนทั้งหมดก็เป็นการจบกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนสีน้ำลงบนกระดาษเรื่อง “ผีตาโขน”



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

สรุปปัญหาและข้อเสนอแนะ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ผีตาโขน” นี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ที่ต้องการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันขนาดสั้นความยาวโดยประมาณ 3-4 นาที ด้วยเทคนิควาดบนกระดาษและลงสีด้วยเทคนิคสีน้ำ มุ่งเน้นเนื้อหาในเชิงบันเทิง ที่อ้างอิงจากเรื่องเล่าและตำนานในพุทธศาสนา ผู้สร้างเห็นว่าผลสำเร็จในการทำงานครั้งนี้เป็นไปดังที่ได้ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ หากแต่ในระหว่างขั้นตอนการทำงาน ได้พบกับปัญหามากมายหลายรูปแบบ จึงจะขอรวบรวมสรุปไว้ให้เป็นแนวทางในการเรียนรู้และแก้ไขการทำงานแก่ผู้ศึกษาต่อไป

การรวบรวมข้อมูลก่อนการทำงาน

ในขั้นตอนของการรวบรวมข้อมูลก่อนการทำงานนี้ถือว่าสำคัญมากสำหรับการเริ่มต้นทำงานที่ดี และนักศึกษาที่จะสร้างงานภาพยนตร์ก็มักจะประสบปัญหาเดียวกัน

ปัญหาสำคัญที่พบ

1. คิดไม่ออกว่าจะทำภาพยนตร์เรื่องอะไรเป็นงานศิลปนิพนธ์ ตัวผู้จัดทำเองก็เกิดคำถามนี้ในช่วงก่อนการทำงาน โดยเฉพาะสำหรับการทำภาพยนตร์เพื่อเป็นงานศิลปนิพนธ์แล้วถือเป็นปัญหาสำคัญเพราะเป็นจุดเริ่มต้นแรกของการทำงานที่จะนำไปสู่ขั้นตอนต่อไป หากล่าช้าและเสียเวลามากไปกับการคิดเรื่อง อาจไม่เป็นผลดีกับการทำศิลปนิพนธ์ที่มีระยะเวลาที่จำกัด

2. จะเริ่มต้นหาข้อมูลอย่างไร เพื่อเขียนบทภาพยนตร์ แน่แน่นอนว่าบทภาพยนตร์จะเขียนออกมาดีหรือไม่ นั่นก็ขึ้นอยู่กับว่าเราให้ความสำคัญกับการค้นคว้าข้อมูลมากน้อยเพียงไร

ข้อเสนอแนะ

1.เราจะทำภาพยนตร์เรื่องอะไร

สิ่งสำคัญ คือ แรงงูใจในการสร้างงาน การมองหาสิ่งที่จะผลักดันให้เกิดก้าวต่อไป ข้างหน้าอาจเป็นอะไรก็ได้ที่เราสนใจและสามารถอยู่กับเราได้ตลอดเวลา เราต้องตีกรอบในสิ่งที่เราสนใจและให้อิสระในการค้นคว้าและเจาะลึกลงในรายละเอียดของสิ่งนั้น

การหาแรงงูใจหรือแนวทางการคิดเรื่องนั้นสามารถทำได้หลายวิธีการด้วยกัน และสำหรับผู้จัดทำก็ได้ใช้หลายวิธีเพื่อสร้างแรงงูใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ต้องมีความกระตือรือร้นและให้ความสำคัญขณะคิดเรื่อง หาอุปกรณ์เพื่อจดบันทึกข้อมูลเอาไว้ตลอดเวลา รวมทั้งจดความคิดทุกอย่างทั้งที่มีประโยชน์และไร้สาระเอาไว้

2. ควรสำรวจตนเอง ได้แก่ ดูว่าเรามีความรู้สึกนึกคิดอย่างไร สนใจสิ่งใดเป็นพิเศษ มีความสามารถด้านใด ในชีวิตที่ผ่านมาทำอะไร ได้บ้างทั้งที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ ปัญหาชีวิตมีอะไรบ้าง แล้วจดบันทึกไว้

3. เปิดใจให้กว้างและเฝ้าสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม สิ่งที่เกิดในชีวิตประจำวันที่มีความน่าสนใจจดบันทึกเอาไว้

4. หมั่นหาความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ เช่น การอ่านหนังสือ ฟังวิทยุโทรทัศน์ การเล่นอินเทอร์เน็ต การพูดคุยกับบุคคลอื่นๆ แล้วจดบันทึกไว้

5. ทำในสิ่งที่เป็นการกระตุ้นตัวเองอยู่ตลอดเวลาให้เกิดแรงจูงใจในการคิดเรื่องให้ได้ เช่น ทำสิ่งที่ไม่เคยทำ ไปในที่ที่ไม่เคยไป เพื่อเปิดโอกาสให้ได้รับรู้ในสิ่งใหม่ๆ ในชีวิต แล้วจดบันทึกไว้

6. ช่วงที่กำลังหาแรงจูงใจในการสร้างงานนี้ ควรหมกมุ่นให้มาก คบคิดทุกวันตลอดเวลาว่างเมื่อไร ก็หมั่นเอาบันทึกที่จดเอาไว้มาอ่านดู และพิจารณาว่าความคิดหรือสิ่งใดที่จดบันทึกเอาไว้เหมาะสมที่จะนำมาสร้างภาพยนตร์หรือทำการหาข้อมูลเพิ่มเติมต่อไปหรือไม่

วิธีการที่กล่าวมาทั้งหมดจะไม่เป็นผลถ้าหากมองข้ามไปว่าเป็นเรื่องธรรมดาหรือเป็นการเสียเวลา ควรให้ความสำคัญและต้องดำเนินการอย่างจริงจัง ซึ่งตัวผู้จัดทำก็ได้ดำเนินการตามสิ่งที่ได้กล่าวมาทั้งหมด กว่าจะได้สิ่งที่สร้างแรงจูงใจ นั่นก็คือ ผิดาโชน เริ่มจุดประกายแรงจูงใจจากการสำรวจตนเองพบว่าในท้องถิ่นของตนมีประเพณีการเล่นผิดาโชนที่ตนเคยไปสัมผัสมาแล้วชื่นชอบกับตัวผิดาโชนเล็ก แม้ว่าประเพณีจะเกี่ยวข้องกับความสำเร็จในเรื่องผิดาโชนที่ได้รับความรู้เกี่ยวกับงานประเพณีคือความสนุกสนานความประทับใจและความสวยงามของหน้าฉากผิดาโชน สิ่งที่สนับสนุนความคิดต่อมา คือ ผู้จัดทำมีความสนใจในการวาดรูปสีน้ำจึงคิดว่าตัวผิดาโชนนี้ ถ้าหากนำมาทำเป็นภาพยนตร์อนิเมชันน่าจะมีความน่าสนใจไม่น้อย อีกทั้งเนื้อหาก่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทยและมีสาระเหมาะที่จะนำมาทำเป็นงานศิลปนิพนธ์ และความงดงามในแนวทางของศิลปะประเพณีที่อยู่ในงานประเพณีผิดาโชนก็สามารถที่จะนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการสร้างภาพบรรยากาศในภาพยนตร์อนิเมชันได้ กล่าวคือทำให้เกิดภาพรวมของงานที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชันขึ้นมาในหัวจนผลักดันให้เกิดความสนใจและจูงใจในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง

2. เราจะเริ่มต้นหาข้อมูลอย่างไร เพื่อเขียนบทภาพยนตร์

เมื่อเรา สร้างแรงจูงใจในการทำงานได้แล้ว ซึ่งอาจจะมีความสนใจในสิ่งใดเป็นพิเศษ แนวความคิดหรืออะไรก็ตามที่จุดประกายและผลักดันในตัวเราได้ตลอดเวลา เราก็ควรที่จะตีกรอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เฉพาะเรื่องที่เราสนใจและให้อิสระในการหาค้นคว้าข้อมูลเชิงลึกในรายละเอียดของสิ่งนั้นให้มากจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเขียนบทภาพยนตร์ ในที่จะอ้างอิงจากการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องผีตาโขนซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ช่วงในการสร้างแนวทางก่อนการเขียนบทภาพยนตร์

ช่วงที่ 1 การหาข้อมูล

1. เริ่มจากสิ่งง่ายและสิ่งใกล้ๆ ตัวก่อนเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐาน เช่น หากความหมายของคำว่า ผีตาโขน, ประเพณีผีตาโขน, ชาติมาและประวัติเกี่ยวกับผีตาโขน ข้อมูลที่ได้ควรมาจากหลายแหล่ง เช่น หนังสือหลายเล่ม จากอินเทอร์เน็ตในหลายๆ เว็บไซต์

2. เริ่มหาข้อมูลในเชิงลึกขึ้นจากข้อมูลพื้นฐานที่ได้ เช่น แนวคิดของประเพณี ความเชื่อต่างๆ เจาะลึกข้อมูลในรายละเอียดจากข้อมูลเบื้องต้นที่เราสนใจ ในขั้นตอนนี้ยังไม่ต้องสนใจว่าบทภาพยนตร์จะออกมาอย่างไร ให้ทำการหาข้อมูลให้ได้มากที่สุด อาจจะต้องถามผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญในสิ่งที่เรากำลังหาข้อมูลอยู่และอาจต้องเดินทางไปในสถานที่ที่เป็นจุดกำเนิดของที่มาของข้อมูลถ้าสามารถทำได้ เช่น ไปเที่ยวงานประเพณีการละเล่นผีตาโขนจริงๆ หรือเดินทางไปเก็บข้อมูลจากสถานที่จริง

ช่วงที่ 2 การตีความจากข้อมูล

ในช่วงนี้จะเริ่มการตีความเพื่อหาประเด็นที่น่าสนใจและแนวทางของเรื่องในการสร้างบทภาพยนตร์ จากข้อมูลที่ได้มาสามารถสรุปและตีความเพื่อหาประเด็นและแนวทางเรื่อง เป็นการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของเราร่วมกับงาน

1. การตีความจากการอ่านข้อมูล ในประเด็นหรือแนวคิดที่สำคัญ หรือความเชื่อมโยงใดๆ ที่สร้างความน่าสนใจและจดบันทึกเอาไว้โดยไม่ต้องกลัวว่าสิ่งที่ตีความนั้นถูกหรือผิดเขียนออกมาให้ได้มากที่สุดแล้วจดบันทึกเอาไว้ เช่น ผีตาโขนคือผีบรรพบุรุษ ผีตาโขนคือตัวแทนของความกลัวสิ่งไม่ดีหรือความชั่วร้าย ผีตาโขนมีความเชื่อมโยงกับพุทธศาสนา พุทธศาสนาคือพระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าคือพระเวสสันดร ศาสนาพุทธเป็นเครื่องยกระดับจิตใจ ผีมีความขัดแย้งกับพระ เป็นต้น

2. สร้างแผนภูมิความเชื่อมโยงคำ จากคำใดคำหนึ่งที่ทำให้เราคิดถึงคำอะไรได้บ้าง เช่น คำว่า “ผีตาโขน” ทำให้นึกถึง หน้ากาก, ความสนุกสนาน, ประเพณีของไทย, ลวดลาย จากนั้นก็หาคำว่า “หน้ากาก” ทำให้เรานึกถึงอะไร ความลับ, การปิดบัง, การหลอกลวง, การหลบซ่อน, โยงไปเรื่อยๆ ให้มากที่สุด สิ่งเหล่านี้จะสามารถช่วยในการกำหนดภาพรวมหรือสิ่งที่ใกล้เคียงกันและเชื่อมโยงกันได้ กล่าวคือจะช่วยในการพัฒนาบทภาพยนตร์ในเรื่องของประเด็นและเนื้อหาให้มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นเอกภาพ และได้แง่คิดและมุมมองเพิ่มมากขึ้นแต่ยังสามารถที่จะเชื่อมโยงและเข้าใจได้ ยกตัวอย่าง ตัวละครผีตาโขน ถูกกำหนดให้มีนิสัยขี้เล่นสนุกสนาน และ โทนของหนังที่มีผีก็ต้องมีความลึกลับวังเวงด้วยทำให้ตัวบทภาพยนตร์มีมิติมากขึ้น

3.เลือกข้อมูลที่คิดว่าสามารถนำมาสร้างหรือดัดแปลงเป็นบทภาพยนตร์ได้ สามารถอ้างอิงหรือเป็นข้อมูลส่วนใหญ่ที่มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด เช่น ที่มาของผีตาโขนจากตำนานพระเวสสันดรชาดก

ช่วงที่ 3 สรุปและวิเคราะห์ข้อมูล

เป็นการสรุปข้อมูลและรวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อที่จะนำมาสร้างบทภาพยนตร์

การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน

ในการเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชันนั้น หากทำการค้นคว้าข้อมูลมาเป็นอย่างดีและมีความเข้าใจองค์ประกอบหรือโครงสร้างในการเขียนบทภาพยนตร์แล้ว ย่อมที่จะสร้างบทภาพยนตร์ที่ดีได้ ปัญหาที่ผู้จัดทำพบในขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชันนั้น คือการเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชันให้ออกมาดีภายใต้ข้อจำกัดในหลายๆ ด้านที่จะสร้างเป็นงานศิลปนิพนธ์

ปัญหาสำคัญที่พบ

1.การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชันให้ออกมาดีภายใต้ข้อจำกัดในหลายๆ ด้านที่จะสร้างเป็นงานศิลปนิพนธ์ บทภาพยนตร์นั้นคือหัวใจหลักในการสร้างภาพยนตร์ เป็นตัวบ่งชี้ถึงคุณค่าของงาน เราจะทำอย่างไรให้งานออกมามีคุณภาพและไม่เกินกำลังความสามารถของตัวเอง

สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน

- บทภาพยนตร์อนิเมชันที่ดี เหมาะที่จะเป็นงานศิลปนิพนธ์
- ข้อมูลในการเขียนบทภาพยนตร์
- ระยะเวลาการทำงานและความยาวของเรื่อง
- ความสามารถของผู้กำกับ(คุณสมบัติ)
- งบประมาณในการทำงาน
- การจัดการการทำงานที่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

- 1.เขียนบทภาพยนตร์ในแบบฉบับที่ตนเองต้องการจะเขียนก่อน โดยที่ไม่ต้องคำนึงถึงข้อจำกัดใดๆ ให้ออกมาดีที่สุด
- 2.พิจารณาบทภาพยนตร์ของตนพร้อมทั้งสำรวจตนเองว่ามีข้อจำกัดด้านใด และมีคุณสมบัติใดที่สามารถทดแทนข้อจำกัดนั้นได้ รวมถึงหาวิธีแก้ไขปัญหานั้นด้วย
- 3.หากประเมินตนเองแล้วว่าไม่สามารถทำงานตามบทภาพยนตร์ที่ร่างไว้ได้ก็ควรที่จะทำการปรับปรุงและแก้ไขบทเสียใหม่
- 4.ควรปรึกษาถึงแนวทางพัฒนาบทภาพยนตร์กับอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นอย่างยิ่ง

ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์

การเตรียมการผลิตภาพยนตร์ ก็คือ การวางแผนการทำงาน เป็นการจัดการการทำงานทุกขั้นตอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ ในการเตรียมการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ผีตาโขน” ให้ความสำคัญและให้ระยะเวลาในการทำงานขั้นตอนนี้มากที่สุด เพราะเราจะต้องมองภาพรวมของผลงานจริงที่จะออกมาให้ได้ชัดเจนจากขั้นตอนนี้

ปัญหาสำคัญที่พบ

- 1.ข้อมูลไม่เพียงพอที่จะใช้ในการเตรียมการก่อนการผลิต ทำให้ไม่สามารถวางแผนการทำงานได้ สิ่งที่เกิดขึ้นคือเราจะไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นอย่างไร เพราะเรายังมองภาพรวมของงานไม่ออกว่าอยากให้งานออกมาในรูปแบบใด
- 2.ขาดประสบการณ์และความสามารถในการทำงานเฉพาะด้าน กล่าวคือ ทักษะความชำนาญในการวาดรูป และความเข้าใจเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมชันมีไม่เพียงพอ
- 3.ระยะเวลาการทำงานมีจำกัด

ข้อเสนอแนะ

- 1.ข้อมูลไม่เพียงพอไม่สามารถวางแผนการทำงานได้

แม้ในขั้นตอนของการรวบรวมข้อมูลก่อนการทำงานจะค้นคว้าข้อมูลมากเพียงไรก็ยังคงยังไม่เพียงพอสำหรับขั้นตอนการเตรียมงาน จึงมีความจำเป็นต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมทั้งในเชิงเนื้อหาและในเชิงเทคนิค แต่ในขั้นตอนนี้เราจะหาข้อมูลเพิ่มเติมเฉพาะที่จำเป็นเท่านั้น ก่อนอื่นเราจะต้องทราบให้ได้เสียก่อนว่าสิ่งที่เราต้องการหรือผลลัพธ์นั้นคืออะไร ความต้องการอาจเป็นในรูปแบบของความรู้สึกหรือนามธรรมจากนั้นทำการหาข้อมูลเพื่อแปลความให้ออกมาเป็นรูปธรรมที่สามารถจับต้องได้ ยกตัวอย่างเช่น การวางแผนในฉากเปิดตัวละครผีตาโขนที่ต้องการให้เกิดภาพความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วังเวงลึกกลับน่ากลัว จากนั้นเราต้องมาคิดว่าความวังเวงลึกกลับและน่ากลัวนั้นมีบรรยากาศอย่างไร โดยเริ่มจากการหาข้อมูลพื้นฐานที่เป็นได้ ท้องถิ่นที่มีการเล่นพิตาโชนคือ อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย อยู่ในภาคอีสาน เราก็กำหนดไปว่าที่มาของฉากมาจากท้องถิ่นนั้น ซึ่งเราได้เลือกใช้ปราสาทร้าง ในแบบเขมรที่ให้ความรู้สึกลึกกลับวังเวงน่ากลัวนี้เป็นที่เปิดตัวละครพิตาโชน จากนั้นก็หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมเขมร ผลลัพธ์ที่ได้ออกมาก็น่าที่จะเชื่อได้ว่ามานอาจมีอยู่จริงในท้องถิ่นนั้นที่เคยถูกปกครองด้วยอาณาจักร โบราณขอม

2. ขาดประสบการณ์และความสามารถในการทำงานเฉพาะด้าน

ปัญหานี้แก้ยากเพราะเป็นปัญหาในเรื่องของคุณสมบัติของแต่ละบุคคล การทำภาพยนตร์อนิเมชันนั้นต้องมีความสามารถคือทักษะการวาดภาพที่ดี และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานอนิเมชันด้วย ส่วนใหญ่แล้วนักศึกษาที่เลือกทำงานศิลปนิพนธ์เป็นภาพยนตร์อนิเมชันยังขาดพื้นฐานในการทำงานด้านนี้อยู่มากรวมทั้งตัวผู้จัดทำเองก็ด้วย เพราะเป็นงานที่ใช้ความพยายามอดทนและเทคนิคสูงในการสร้างภาพของผลงาน วิธีแก้ไขปัญหานี้ที่ดีที่สุดคือความกระตือรือร้นขยันและอดทนต่อการทำงาน ไม่ทอดอ้อยต้องพยายามมองโลกในแง่ดีเข้าไป ความพยายามและความตั้งใจที่จริงจังจะกลายเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่ากับคุณ ส่วนผลงานนั้นแม้ไม่ดีเลิศมากแต่มันจะสื่อได้ถึงความจริงใจและความตั้งใจกับผลงานของตน สิ่งสำคัญที่ได้รับคือบทเรียน และการฝึกฝน

3. ระยะเวลาการทำงานมีจำกัด

การทำงานที่ดีก็ควรมีการกำหนดระยะเวลาที่แน่นอนของผลงานที่จะเสร็จสมบูรณ์ แต่ระยะเวลาก็เป็นปัญหาสำหรับการทำภาพยนตร์อนิเมชัน หากเราประเมินความสามารถตนเองผิดไป อาจทำให้ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์ตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ เป็นธรรมดาอยู่แล้วที่การทำงานภาพยนตร์จะต้องพบเจอกับปัญหาและอุปสรรคระหว่างการทำงานทำให้ล่าช้า สิ่งที่สำคัญก็คือเมื่อเราได้กำหนดระยะเวลาการทำงานแล้ว ก็ควรทำให้เสร็จทันหรือพยายามทำให้ได้มากที่สุดตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ ความเบื่อบ่าที่เกิดจากการทำงานอนิเมชันที่ต้องทำงานซ้ำๆ ซากๆ และหมกมุ่นอยู่ตลอดก็มีผลให้การทำงานล่าช้า เราต้องแบ่งเวลาให้ชัดเจนด้วยว่าช่วงเวลาใดทำงานและช่วงใดพักผ่อน และพยายามบังคับใจตนเองให้ได้ อาจหาสิ่งจูงใจช่วยให้การทำงานสนุกมากขึ้น เช่น ฟังรายการวิทยุที่ผ่อนคลายความเครียด หาเพื่อนร่วมงานหรือผู้ช่วย มาร่วมงานหรือพูดคุยกันระหว่างการทำงาน

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง พิตาโชน มีสิ่งที่ต้องเตรียมการก่อนการผลิตที่สำคัญและใช้เวลามากคือ การสร้างตัวละครและการสร้างฉากให้พร้อมก่อนการถ่ายทำ เราควรแบ่งเวลาการทำงานให้กับงานสร้างตัวละครและฉากให้มาก โดยเฉพาะการสร้างตัวละครนั้นต้องวาดซ้ำๆ เป็นจำนวน

มาก และมีอยู่หลายขั้นตอน เริ่มจากร่างภาพ ตัดเส้น ลงสี หากเป็นไปได้ควหาผู้ช่วยที่พอมิทักษะ ทางด้านการวาดรูปจะแบ่งเบาภาระและประหยัดเวลาไปได้มาก การสร้างฉากก็เช่นกัน ในการ ออกแบบเพนท์แต่ละฉากนั้น บางครั้งต้องอาศัยข้อมูลที่เป็นภาพจริง การมีข้อมูลหลายๆที่สามารถ อ้างอิงในรายละเอียดของฉากจะทำให้งานเสร็จเร็วยิ่งขึ้น

แม้การเตรียมการในขั้นตอนนี้ใช้เวลามากกว่าขั้นตอนอื่นๆ แต่ก็ก็เป็นสิ่งที่คุ้มค่ากับความ พยายาม เพราะหากเราใส่ใจในรายละเอียดแม้ว่ามันจะเป็นเรื่องเล็กน้อย แต่ผลทางภาพที่ออกมา นั้นก็สามารถบอกได้ว่าในการทำงานนั้นผู้สร้างใช้ความใส่ใจมากเพียงใด

การจัดเก็บชิ้นงานก่อนการผลิตภาพยนตร์

ควรเก็บใส่ซองหรือกล่องให้เรียบร้อย หากแผ่นตัวละครหรือฉากใดมีรอยยับก็ไม่ควรใช้ใน การถ่ายทำ เพราะจะทำให้ปรากฏชัดเจนในภาพยนตร์ ระวังสิ่งที่ต้องการนำเสนอ และดูขาด ความใส่ใจในตัวเองเป็นอย่างยิ่ง

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์

ถึงแม้ว่าจะเตรียมความพร้อมก่อนขั้นตอนการผลิตมาเพียงใด ปัญหาที่มักเกิดขึ้นใน ขั้นตอนของการผลิตภาพยนตร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อาจเกิดจากอุปกรณ์ที่ใช้หรือจากตัวผู้สร้างที่ ไม่มีสมาธิในการทำงานและขาดความละเอียดรอบครอบ แล้วชิ้นงานก็ไม่อาจออกมาสมบูรณ์ได้

ปัญหาสำคัญที่พบ

- 1.ขาดความละเอียดความรอบครอบในระหว่างการทำงาน ตัวผู้จัดทำเองไม่มีสมาธิ พักผ่อน ไม่เพียงพอ หรือไม่ให้ความสำคัญกับการทำงาน ทำให้ข้อมูล ผลงานเกิดความเสียหายหรือสูญ หายไปในระหว่างการทำงาน
- 2.อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับผลิตภาพยนตร์เกิดความเสียหาย ทำให้การผลิตชิ้นงานล่าช้าไป หรือ สูญหายระหว่างการทำงาน
- 3.การเตรียมการที่วางไว้ไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์

ข้อเสนอแนะ

- 1.ขาดความละเอียดรอบครอบในระหว่างการทำงาน

ในระหว่างการทำงานเราควรมีสมาธิและมีสติอยู่ตลอดเวลา หากไม่พร้อมที่จะทำงานอัน เนื่องมาจากไม่อยู่ในสภาพร่างกายที่ปกติ ก็ควรยกเลิกการทำงานในวันนั้นเพราะความสูญเสียอาจ มากกว่าผลที่ได้รับ ก่อนการทำงานเราควรวางแผนเป้าหมายของการทำงานในแต่ละวันไว้ด้วย และใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระหว่างการทำงานก็ควรจดบันทึกในสิ่งที่ทำไปแล้ว และจัดเก็บอุปกรณ์หรือชิ้นงานให้เป็นหมวดหมู่เป็นระเบียบง่ายต่อการหยิบจับขึ้นมาใช้งาน หากมีโอกาสควรให้ผู้อื่นตรวจสอบชิ้นงานที่ทำไปแล้วเพื่อหาข้อผิดพลาด

2. อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับผลิตภาพยนตร์เกิดความเสียหาย ทำให้การผลิตชิ้นงานล่าช้าไป หรือ สูญหายระหว่างการทำงาน ก่อนการทำงานควรหมั่นตรวจสอบอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์ให้ดีเสียก่อน โดยเฉพาะเครื่องคอมพิวเตอร์แม้ว่าจะเป็นเทคโนโลยีที่เอื้อประโยชน์และความสะดวกสบายให้กับงานสร้างภาพยนตร์ได้มากเพียงใดก็ตาม แต่ผลเสียที่ตามมาก็รุนแรงไม่ใช่น้อยหากเกิดข้อผิดพลาดขึ้นมา เช่น ผลงานที่ทำไปสูญหาย เพราะจัดเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ และเมื่อคอมพิวเตอร์พัง เราก็ไม่สามารถที่จะดำเนินงานต่อได้ เพราะข้อมูลส่วนใหญ่ก็ถูกบันทึกไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ เราควรศึกษาถึงวิธีการใช้งานของอุปกรณ์และหมั่นตรวจสอบความพร้อมอยู่เสมอ แล้วควรทำข้อมูลสำรองเพื่อไว้ใช้ในกรณีฉุกเฉินด้วย

3. การเตรียมการที่วางไว้ไม่บรรลุวัตถุประสงค์

เมื่อแผนการที่วางเอาไว้ ไม่สามารถใช้งานได้จริง หรือเกิดความไม่พอใจเกี่ยวกับชิ้นงานที่ออกมา อย่างมีเสี้ยวเวลาที่ต้องแก้การทำงานอยู่ควรเร่งวางแผนการเพื่อเตรียมการใหม่ โดยเอาสิ่งที่คิดว่าผิดพลาดมาแก้ไขให้ถูกหรือปรับปรุงให้ดีขึ้นกว่าเดิม

ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ผิศาจ” ผู้สร้างไม่ค่อยพบปัญหาใดๆ ในขั้นตอนหลังการผลิตมากนัก จากการตัดต่อลำดับภาพก็พบว่ายังมีบางฉากที่ยังไม่อาจสื่อความได้ตรงประเด็น และขาดความต่อเนื่องจึงได้ทำการเพิ่มช็อต ให้สมบูรณ์ขึ้น แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นและทำให้งานต้องล่าช้าไป คือปัญหาทางเทคนิคอุปกรณ์ ในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อตัดต่อภาพยนตร์ควรมีคอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมแก่การใช้งาน มีฟังก์ชันการใช้งานที่สูงพอสมควร ควรมีการตรวจสอบเครื่องอยู่เสมอและควรมีโปรแกรมป้องกันไวรัสในคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพ มิฉะนั้นงานที่เราทำมาอาจเสียหายและสูญหายไปได้ เนื่องจากตัวไวรัสหรือความบกพร่องของคอมพิวเตอร์ และควรมีการทำข้อมูลสำรองเก็บไว้ด้วย

แม้อุปกรณ์ในปัจจุบันนี้จะมีความสะดวกและช่วยแบ่งเบาขั้นตอนในการทำงาน ให้มีความง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ด้วยความขะมัดใจและขาดประสบการณ์ในการเรียนรู้อุปกรณ์เหล่านั้นอาจทำให้สิ่งที่ได้มาสูญหายไปอย่างรวดเร็วได้เช่นกัน ดังนั้นในการทำงานใดๆ จึงควรมีสติและคิดให้รอบครอบกับสิ่งที่ตนกำลังทำอยู่

บรรณานุกรม

สนั่น ปัทมะทิน. เวิร์คช็อปภาพยนตร์-วิดีโอการ์ตูน. สิงคโปร์ : ศูนย์วิจัยสื่อสารมวลชน และสารนิเทศแห่งเอเชีย (เอมิก)

นิพนธ์ कुमारักษ์. หลักภาพยนตร์อนิเมชัน. ขอนแก่น : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, พ.ศ.2547.

นิพนธ์ कुमारักษ์. การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ. ขอนแก่น : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, พ.ศ.2547.

ประภัสสร เลิศอนันต์. การกำกับภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, พ.ศ. 2544.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน ปันหนัง : บทภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, พ.ศ.2547.

หนังสือพิมพ์ข่าวช่วงเดือนมีนาคม-เมษายน 2549

<http://www.oceansmile.com/c/lco/Pheetahon.htm>.

<http://www.gotoloei.com>

ประวัติผู้เขียน

นายชุมพล ไชยะโอชะ เกิดวันที่ 1 เดือนมีนาคม ในปี พ.ศ. 2526 จบการศึกษาระดับมัธยมปลายจากโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดขอนแก่น ในปี พ.ศ. 2543 เข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาในมหาวิทยาลัยบูรพา คณะศิลปกรรมศาสตร์สาขาจิตรกรรม ถึงปี พ.ศ. 2545 จบการศึกษาระดับอุดมศึกษาจากสาขาภาพยนตร์และวีดิโอ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในปี พ.ศ. 2549

ประวัติผลงานที่สำคัญ

- รางวัลผู้มีความสามารถดีเด่น และสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศชาติประเภท ศิลปะ ประจำปี 2540 กระทรวงศึกษาธิการ
- รางวัลเยาวชนดีเด่น สาขาศิลปวัฒนธรรม ประจำปีพุทธศักราช 2542 สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ
- รางวัลเหรียญทอง จาก THE 26th INTERNATIONAL CHILDREN'S ART EXHIBITION 1996 ประเทศญี่ปุ่น
- รางวัลเหรียญทอง จาก THE 28th INTERNATIONAL CHILDREN'S ART EXHIBITION 1998 ประเทศญี่ปุ่น
- รางวัลเหรียญเงิน จาก THE 28th INTERNATIONAL CHILDREN'S ART EXHIBITION 1998 ประเทศญี่ปุ่น
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 จากการประกวดภาพยนตร์สารคดีบริษัท SONY ในหัวข้อ “วัฒนธรรมไทยในมุมมองของคุณ” ชื่อผลงาน ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง “ภาพอดีต” ปี 2547.
- ดากล้อง ภาพยนตร์สารคดีเรื่องแต่งชื่อ “Sofa way” (ห่างไกลเหลือเกิน) รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 จากการประกวดหนังนักศึกษา FILM IN YOU ปี 2548.
- ดากล้อง ภาพยนตร์เรื่อง “The Policemen” (ไอ้มนุษย์ตำรวจ) รางวัลกำกับภาพยอดเยี่ยม จากการประกวดภาพยนตร์ยอดเยี่ยมมหาวิทยาลัยศิลปากร ออกฉายทางช่อง UBC ปี 2547.
- กำกับศิลป์ ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “กระรอกกับเครื่องบิน” ออกฉายทางช่อง UBC ปี 2547.
- ออกแบบเสียง Sound Effect และ Music ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ไก่อ่อนพิชิตมังกร” 2548.
- กำกับภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ผีตาโขน” เป็นผลงานศิลปนิพนธ์ ปี 2550.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้