# โครงการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น แนวบุกเบิกตะวันตก

# PRODUCTION OF A WESTERN-STYLE 3D ANIMATED SHORT FILM

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

โดย

ปฐม สุปรียาพร

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2557

# PRODUCTION OF A WESTERN-STYLE 3D ANIMATED SHORT FILM

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

**BY**

**PATHOM SUPREEYAPORN**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT**

**OF THE REQUIREMENTS FOR**

**THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ART**

**FACULTY OF DIGITAL ART**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY**

**ACADEMIC YEAR 2014**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

**โครงการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น แนวบุกเบิกตะวันตก**

โดย

ปฐม สุปรียาพร

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2557

ศ.วิโชค มุกดามณี
ประธานกรรมการสอบ

รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการ

รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณี ศุขสาตร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
20 พฤษภาคม 2558

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

Thesis entitled

# PRODUCTION OF A WESTERN-STYLE 3D ANIMATED SHORT FILM

by

PATHOM SUPREEYAPORN

was submitted in partial fulfillment of the requirements

for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University

Academic Year 2014

Prof.Vichoke Mukdamanee
Examination Committee Chairperson

Assoc.Prof.Punpen Chaypreecha
Member

Assoc.Prof.Dr.Krisada Kerddee
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plt.Off. Vannee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

May 20, 2015

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

# กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษดา เกิดดี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้คำปรึกษาและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนข้อเสนอแนะอันเกิดประโยชน์ต่อการศึกษา ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่ให้ความกรุณาในการตรวจสอบ แก้ไข และเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์นัฐวุฒิ สีมันตร, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล และคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะอันเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ปกรณ์ พรหมวิทักษ์ และอาจารย์ Sam Forkner ที่ให้ความกรุณาในการแนะนำและช่วยเหลือเรื่องการตัดต่อและทำเสียง อันเป็นวิทยาทานที่มีค่าต่อผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ประจำหลักสูตรฯทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และประสบการณ์อันมีค่าต่อผู้วิจัย

ขอขอบคุณ อาจารย์วรรณพร ชูจิตารมย์ ที่ให้ความช่วยเหลือในการประสานงานตลอดการเรียนหลักสูตรคอมพิวเตอร์อาร์ต และมิตรภาพที่ดีเสมอมา

ขอขอบคุณ คุณวีรภัทร ภิญโญวิทยางศ์ ที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือเรื่องเทคนิคการซ้อนภาพ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัว ที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจสำคัญเสมอมา และขอขอบคุณมิตรภาพและความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมหลักสูตรทุกท่าน

ปฐม สุปรียาพร
ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**5607697 : สาขาวิชาเอก : คอมพิวเตอร์อาร์ต; ศล.ม. (คอมพิวเตอร์อาร์ต)**

**คำสำคัญ : บุกเบิกตะวันตก**

**ปฐม สุปรียาพร: โครงการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น แนวบุกเบิกตะวันตก (PRODUCTION OF A WESTERN-STYLE 3D ANIMATED SHORT FILM) อาจารย์ที่ปรึกษา: รศ.ดร. กฤษดา เกิดดี, 73 หน้า.**

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาและออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ บุกเบิกตะวันตก เพื่อกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นชายไทยอายุ 18-25 ปี กระบวนการทำงานใช้วิธีการศึกษาจากภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกที่เคยมีการสร้างมาก่อน เช่น High Noon, A Fistful of Dollars และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Rango นำมาวิเคราะห์ ออกแบบใหม่ ภายใต้แนวคิดการเขียนบทภาพยนตร์ การออกแบบตัวละครและฉาก การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ และการตัดต่อ

โครงเรื่องกล่าวถึง เหตุการณ์ในบาร์ตะวันตกช่วงปลายศตวรรษที่ 19 มีชายร่างใหญ่ผู้หนึ่งท่าทางน่าเกรงขาม คอยข่มเหงรังแกชายร่างเล็กผู้อ่อนแอกว่า แม้ว่าชายร่างเล็กจะพยายามตอบโต้อย่างไรก็ไม่เป็นผล ชายร่างเล็กยังคงเป็นผู้ถูกกระทำ จนในที่สุดแล้ว ชายร่างใหญ่ก็พลาดท่าเสียที ซึ่งแท้จริงนั้นชายร่างเล็กเป็นโจรร้าย และชายร่างใหญ่กลับเป็นนายอำเภอ ข้อคิดคือ สิ่งที่เห็นอาจไม่ใช่สิ่งที่เป็น เป็นการนำเสนอแนวคิดความขัดแย้งระหว่างบุคคล เป็นความขัดแย้งระหว่างผู้แข็งแกร่งกับผู้อ่อนแอ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ลายมือชื่อนักศึกษา.....ปฐม สุปรียาพร..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

**5607697 : MAJOR: COMPUTER ART; M.F.A. (COMPUTER ART)**

**KEY WORDS : WESTERN FILM**

**PATHOM SUPREEYAPORN: PRODUCTION OF A WESTERN-STYLE 3D ANIMATED SHORT FILM. THESIS ADVISOR: ASSOC.PROF.DR.KRISADA KERDDEE, 73 p.**

This project aimed to study and designed a 3D animated Western film. The target audience was Thai males, age between 18-25. The procedures of the project include exploring Western films and analyzing some films such as High Noon, A Fistful of Dollars and animated film Rango. After analyzing those films mentioned above, this short film is created and redesigned as an animated one. The process of producing includes writing a screenplay, designing characters and scenes, 3D animation production and editing.

The story of the film is about the situation in a saloon during the late 19th Century. There was a big terrifying guy who always abused a small weak guy. Although the small guy tried hard to fight back, it was useless. Finally, the big guy was defeated. In fact, the small guy was a terrifying thief whereas the big guy was actually a sheriff. From the plot, it tells that we cannot judge a book from its cover. Moreover, it represents the conflicts of people, especially the conflict between the strong and the weak.

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

Student's Signature Pathom Supreeyaporn Thesis Advisor's Signature

# สารบัญ


| | | หน้า |
|---|---|---|
| **กิตติกรรมประกาศ** | | **ก** |
| **บทคัดย่อภาษาไทย** | | **ข** |
| **บทคัดย่อภาษาอังกฤษ** | | **ค** |
| **สารบัญ** | | **ง** |
| **สารบัญตาราง** | | **ช** |
| **สารบัญรูป** | | **ซ** |
| **บทที่ 1** | **บทนำ** | **1** |
| | 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| | 1.2 วัตถุประสงค์ | 2 |
| | 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 2 |
| **บทที่ 2** | **แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง** | **3** |
| | 2.1 แนวคิดภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก | 3 |
| | 2.1.1 ตระกูลภาพยนตร์ | 3 |
| | 2.1.2 ลักษณะเด่นของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก | 4 |
| | 2.1.3 ลักษณะต่อเนื่องของงานศิลปะและผลิตผลทางวัฒนธรรมชนิดต่าง ๆ ของ อุมแบร์โต เอโค | 5 |
| | 2.1.4 แนวคิดของ โจนาธาน เลเธม | 6 |
| | 2.1.5 ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก | 6 |
| | 2.1.6 ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกแบบสปาเก็ตตี | 10 |
| | 2.1.7 ยุคตกต่ำของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก | 11 |
| | 2.1.8 แนวคิดของ โฮเวิร์ด ฮอค | 13 |
| | 2.1.9 แนวคิดของ จอห์น ฟอร์ด | 15 |
| | 2.1.10 ภาพยนตร์ของ อากิระ คุโรซาวา | 15 |
| | 2.1.11 ตัวอย่างภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันบุกเบิกตะวันตกศตวรรษที่ 21 | 16 |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญ (ต่อ)


| | | หน้า |
|---|---|---|
| | 2.2 แนวคิดภาพยนตร์แอนิเมชัน | 18 |
| | 2.2.1 คำจำกัดความเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน | 18 |
| | 2.2.2 ความหมายของแอนิเมชัน (Animation) | 19 |
| | 2.2.3 วิวัฒนาการภาพยนตร์แอนิเมชันในสหรัฐอเมริกา | 20 |
| | 2.2.4 ความสำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชัน | 21 |
| | 2.3 ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอพิกซาร์ | 22 |
| | 2.3.1 แนวคิด (Idea) | 22 |
| | 2.3.2 บทภาพ (Storyboards) | 23 |
| | 2.3.3 พากย์เสียง (Voice Recording) | 23 |
| | 2.3.4 แอนิเมติก (Animatic / Reel) | 24 |
| | 2.3.5 คอนเซปต์ อาร์ต (Concept Art) | 25 |
| | 2.3.6 โมเดล (Modeling) | 25 |
| | 2.3.7 เตรียมฉากและตัวละคร (Set Up) | 26 |
| | 2.3.8 จัดวางมุมกล้อง (Lay Out) | 26 |
| | 2.3.9 เคลื่อนไหวตัวละคร (Animating) | 27 |
| | 2.3.10 วัสดุและพื้นผิว (Shading and Texturing) | 27 |
| | 2.3.11 เทคนิคพิเศษ (Effect and Dynamic) | 28 |
| | 2.3.12 จัดแสง (Lighting) | 28 |
| | 2.3.13 ประมวลผล (Rendering) | 29 |
| | 2.3.14 ตกแต่งรายละเอียด (Polishing) | 29 |
| | 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 29 |
| **บทที่ 3** | **ระเบียบวิธีการวิจัย** | **32** |
| | 3.1 แนวคิดการเขียนบทภาพยนตร์ (Script) | 32 |
| | 3.1.1 เรื่องย่อ (Synopsis) | 32 |
| | 3.1.2 แก่นเรื่อง (Theme) | 33 |
| | 3.1.3 บทภาพยนตร์ (Screenplay) | 33 |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญ (ต่อ)


| | | หน้า |
|---|---|---|
| | 3.2 แนวคิดการออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Location Design) | 34 |
| | 3.3 แนวคิดการเขียนบทภาพ (Storyboard) | 38 |
| | 3.4 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ (Production) | 41 |
| | 3.4.1 สร้างตัวละคร 3 มิติ (Character Modeling) | 41 |
| | 3.4.2 สร้างฉาก 3 มิติ (Location Modeling) | 44 |
| | 3.4.3 จัดวางมุมกล้อง (Lay Out) | 44 |
| | 3.4.4 เคลื่อนไหวตัวละคร (Animating) | 45 |
| | 3.4.5 จัดแสงและประมวลผล (Lighting and Rendering) | 46 |
| | 3.4.6 ซ้อนภาพและตัดต่อ (Composite and Editing) | 47 |
| **บทที่ 4** | **ผลการวิจัย** | **49** |
| | 4.1 ผลการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น | 49 |
| **บทที่ 5** | **สรุปผลและข้อเสนอแนะ** | **66** |
| | 5.1 สรุปผล | 66 |
| | 5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ | 66 |
| | 5.2.1 ด้านเนื้อเรื่อง | 66 |
| | 5.2.2 ด้านการออกแบบ | 67 |
| | 5.2.3 ด้านการผลิต | 67 |
| | 5.2.4 ด้านระยะเวลา | 67 |
| | 5.3 การค้นพบการวิจัย | 67 |
| **บรรณานุกรม** | | **69** |
| **ประวัติผู้วิจัย** | | **73** |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่

2.1 ลักษณะเด่นของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก 4

2.2 จำนวนภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก 12

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

# สารบัญรูป

หน้า

รูปที่

2.1 ปกหนังสือเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ 4
2.2 หนังสือเรื่อง ขโมยให้ได้อย่างศิลปิน 6
2.3 นิยายเกี่ยวกับตะวันตกเรื่องแรก The Virginian 7
2.4 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Covered Wagon 7
2.5 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง High Noon 8
2.6 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Rio Bravo 9
2.7 ภาพยนตร์เรื่อง The Wild Bunch 9
2.8 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง A Fistful of Dollars 10
2.9 ภาพยนตร์เรื่อง McCabe and Mrs. Miller 11
2.10 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Heaven's Gate 11
2.11 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Dance with Wolves 12
2.12 ภาพยนตร์เรื่อง Unforgiven 13
2.13 ภาพยนตร์เรื่อง Bad Girls 13
2.14 หนังสือเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ 14
2.15 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Red River 14
2.16 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Stagecoach 15
2.17 ภาพยนตร์เรื่อง Rashomon 15
2.18 ภาพยนตร์เรื่อง Magnificent Seven 16
2.19 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Cowboy vs Alien 16
2.20 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Django Unchained 16
2.21 ภาพยนตร์เรื่อง Lone Ranger 17
2.22 ตัวละคร Woody จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Toy Story 3 17
2.23 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Rango 17
2.24 ฉีกขนบแอนิเมชัน เอกลักษณ์ของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก 18
2.25 ปกนิตยสาร Starpics Special Edition Pixar Mania 22
2.26 การประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนแนวคิด 23

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญรูป (ต่อ)

หน้า

รูปที่


2.27 บทภาพ 23
2.28 การพากย์เสียง 24
2.29 การทำแอนิเมติก 24
2.30 ขั้นตอนคอนเซปต์ อาร์ต 25
2.31 การขึ้นรูปทรง 3 มิติ ด้วยวัสดุคล้ายดินน้ำมัน 25
2.32 ขั้นตอนเตรียมฉาก 26
2.33 การจัดวางมุมกล้อง 26
2.34 ขั้นตอนเคลื่อนไหวตัวละคร 27
2.35 ขั้นตอนสร้างวัสดุและพื้นผิว 27
2.36 ขั้นตอนสร้างเทคนิคพิเศษ 28
2.37 ขั้นตอนจัดแสง 28
2.38 ขั้นตอนตกแต่งรายละเอียด 29
3.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง How to Train Your Dragon 2 34
3.2 ตัวละคร ฮิคคัพ 35
3.3 ออกแบบตัวละครบิลลี 35
3.4 ตัวละคร สต๊อยค์ 36
3.5 ออกแบบตัวละครชายร่างใหญ่ 36
3.6 สตีเวน ซีกัล 36
3.7 ออกแบบตัวละครบาร์เทนเดอร์ 37
3.8 เปรียบเทียบสัดส่วนตัวละคร 37
3.9 ออกแบบฉาก 38
3.10 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก 38
3.11 บทภาพ 1 39
3.12 บทภาพ 2 39
3.13 บทภาพ 3 40
3.14 บทภาพ 4 40


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญรูป (ต่อ)

หน้า

รูปที่


3.15 วาด Turn Table สำหรับสร้างตัวละคร 3 มิติ 41
3.16 สร้างตัวละคร 3 มิติ 41
3.17 เส้น (Edge) บนโมเดลตัวละคร 42
3.18 สร้างพื้นผิวตัวละคร 42
3.19 เปรียบเทียบความกลมกลืนของพื้นผิว 42
3.20 ผิวหนังตัวละคร 43
3.21 Facial Expression 43
3.22 ใส่โครงสร้างกระดูกให้ตัวละคร 44
3.23 สร้างฉาก 3 มิติ 44
3.24 จัดวางมุมกล้อง 45
3.25 แอนิเมตตัวละคร 45
3.26 แยกส่วนประมวลผล 46
3.27 ภาพ Occlusion 46
3.28 ภาพ Luminance Depth 47
3.29 การซ้อนภาพ 47
4.1 บาร์ในดินแดนบุกเบิกตะวันตก 49
4.2 บิลลีสั่งเบียร์ 50
4.3 บาร์เทนเดอร์รินเบียร์ 50
4.4 บิลลียิ้มดีใจ 50
4.5 บาร์เทนเดอร์วางแก้วเบียร์ 50
4.6 บาร์เทนเดอร์เสิร์ฟเบียร์ 51
4.7 มือขนาดใหญ่ยื่นมาจับแก้วเบียร์ 51
4.8 บิลลีรู้สึกประหลาดใจ 51
4.9 เท้าขนาดใหญ่ตบลงบนพื้น 51
4.10 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์ 52
4.11 ชายร่างใหญ่ลดมือลง 52


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญรูป (ต่อ)

หน้า

รูปที่

4.12 ชายร่างใหญ่วางแก้วเบียร์ 52
4.13 บิลลีไม่พอใจ 52
4.14 บาร์เทนเดอร์รินเบียร์อีกครั้ง 53
4.15 บาร์เทนเดอร์เสิร์ฟเบียร์ 53
4.16 บิลลีโน้มตัวจะรับแก้วเบียร์ 53
4.17 ชายร่างใหญ่แย่งแก้วเบียร์ 53
4.18 บิลลีโกรธ 54
4.19 ชายร่างใหญ่ไม่พอใจ 54
4.20 บิลลีกลัว 54
4.21 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์ 54
4.22 บิลลีหายไป 55
4.23 ชายร่างใหญ่หัวเราะดีใจ 55
4.24 บิลลีเดินอ้อมมานั่งเก้าอี้อีกฝั่งหนึ่ง 55
4.25 ชายร่างใหญ่หันมามอง 55
4.26 บาร์เทนเดอร์เสิร์ฟเบียร์อีกครั้ง 56
4.27 บิลลีชำเลืองมอง 56
4.28 ชายร่างใหญ่ไม่สนใจ 56
4.29 บิลลีจะดื่มเบียร์ 56
4.30 ชายร่างใหญ่แย่งเบียร์อีกครั้ง 57
4.31 บิลลีโกรธมาก 57
4.32 บิลลีสั่งเบียร์ 57
4.33 ชายร่างใหญ่แย่งเบียร์ 57
4.34 บิลลีสั่งเบียร์ 58
4.35 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์ 58
4.36 บิลลีสั่งเบียร์ 58
4.37 ชายร่างใหญ่แย่งเบียร์ 58

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญรูป (ต่อ)

หน้า

รูปที่


4.38 บิลลีสั่งเบียร์ 59
4.39 บิลลีสั่งเบียร์ 59
4.40 บิลลีสั่งเบียร์ 59
4.41 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์ 59
4.42 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์ 60
4.43 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์ 60
4.44 บิลลีมองชายร่างใหญ่ 60
4.45 ชายร่างใหญ่ล้มลงบนโต๊ะ 60
4.46 บิลลีสั่งเบียร์ 61
4.47 ชายร่างใหญ่เมาสิ้นสติ 61
4.48 บิลลียิ้มดีใจ 61
4.49 บิลลีโน้มตัวไปใกล้ชายร่างใหญ่ 61
4.50 บิลลีสะกิดชายร่างใหญ่ 62
4.51 ชายร่างใหญ่นอนหลับ 62
4.52 บิลลีกระโดดลงจากเก้าอี้ 62
4.53 บิลลีล้วงกระเป๋าชายร่างใหญ่ 62
4.54 บาร์เทนเดอร์รู้สึกประหลาดใจ 63
4.55 บิลลีขโมยเงินชายร่างใหญ่ 63
4.56 บิลลีนึกขึ้นได้ 63
4.57 บิลลีล้วงกระเป๋าชายร่างใหญ่อีกครั้ง 63
4.58 บิลลีติดตราสัญลักษณ์นายอำเภอที่หน้าอก 64
4.59 บิลลียิ้มดีใจ 64
4.60 บิลลีเดินออกจากบาร์ 64
4.61 บิลลีมีความสุข 64
4.62 บิลลีนึกขึ้นได้ 65
4.63 บิลลีชำเลืองมองด้านข้าง 65


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญรูป (ต่อ)

หน้า

รูปที่

4.64 บิลลีมองแผ่นกระดาษ 65

4.65 ประกาศจับโจร บิลลี เดอะ คิด 65

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

# บทที่ 1

# บทนำ

## 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในอดีต (ช่วงทศวรรษที่ 1910-1950) ซึ่งนิยมสร้างกันมากในประเทศสหรัฐอเมริกา ลักษณะภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกจะมีช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ค่อนข้างแน่นอน โดยอยู่ในช่วงปี ค.ศ.1870-1890 สถานที่ในเรื่องมักเป็นดินแดนห่างไกล บางครั้งอาจเป็นชุมชนชายแดน ตัวเอกเป็นวีรบุรุษผู้กล้าหาญมีความยุติธรรม ตัวร้ายเป็นนายอำเภอผู้คดโกง อาจเป็นโจรปล้นธนาคารหรืออินเดียนแดง และตัวประกอบเป็นชาวบ้านผู้อ่อนแอ ลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครเป็นหมวกคาวบอยและรองเท้าบูท คนไทยรู้จักภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกในชื่อ หนังคาวบอยหรือภาพยนตร์โคบาล (กฤษดา เกิดดี, 2541)

ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกมีหลายลักษณะแต่ส่วนใหญ่มักสร้างแบบคนแสดง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง High Noon (1952), Rio Bravo (1959), A Fistful of Dollars (1964) เป็นต้น หลังจากนั้น ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกก็เริ่มเสื่อมความนิยม ภาพยนตร์ตระกูลนี้ลดจำนวนลงอย่างรวดเร็ว

ภาพยนตร์จัดเป็นงานศิลปะประเภทหนึ่ง การทำศิลปะภาพยนตร์มีความสำคัญ ทำให้มีการสร้างสรรค์สิ่งใหม่อยู่ตลอดเวลา (ปกรณ์ พรหมวิทักษ์, 2555) ถึงแม้ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกจะไม่ได้รับความนิยมมากเท่าในอดีต แต่ก็มีการสร้างภาพยนตร์ตระกูลนี้บ้างเป็นระยะ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Unforgiven (1992), Django Unchained (2012)

ในอุตสาหกรรมแอนิเมชันเช่นเดียวกัน การนำแนวทางผลงานในอดีตกลับมาสร้างใหม่มีโอกาสเป็นไปได้เสมอ ตลอด 80 ปี ของอุตสาหกรรมแอนิเมชันพบว่า ผลงานต่าง ๆ ล้วนสร้างสรรค์จากสิ่งที่มีอยู่แล้ว (จรูญพร ปรปักษ์ประลัย, 2551) ทำให้ในที่สุดก็มีการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันบุกเบิกตะวันตกเรื่อง Rango (2011)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นมีคุณลักษณะพิเศษหรือประโยชน์หนึ่งคือ สามารถเน้นบทบาทได้อย่างอิสระและไร้ข้อจำกัดในความเหมือนจริง (ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ, 2532) ทำให้ผู้ผลิตสามารถทำงานได้อย่างสร้างสรรค์

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกมีแนวทางที่เข้มแข็งสามารถนำมาต่อยอดและสร้างสรรค์ใหม่ได้ การศึกษาครั้งนี้จึงทดลองผสมผสานระหว่างแนวคิดภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกกับแนวคิดแอนิเมชัน และผลิตงานภายใต้กรอบแนวคิดการผลิตภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกและผลิตแอนิเมชันบุกเบิกตะวันตก เพื่อกลุ่มเป้าหมาย วัยรุ่นชายไทยอายุ 18-25 ปี

1.2.2 เพื่อศึกษาการสร้างบรรยากาศภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกด้วยฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 สามารถแสดงแบบอย่างความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตกโดยใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติได้

1.3.2 สามารถริเริ่มแบบอย่างการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแนวบุกเบิกตะวันตกที่มีอารมณ์ขันเป็นส่วนประกอบได้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 2

# แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น แนวบุกเบิกตะวันตก ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

## 2.1 แนวคิดภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก

### 2.1.1 ตระกูลภาพยนตร์

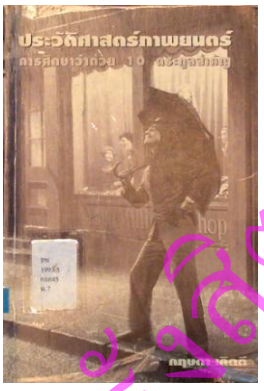
ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) เป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์ในเบื้องต้น เพื่อสรุปว่าภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ มีลักษณะและเนื้อหาอย่างไร โดยสังเกตจากส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก เช่น ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่อง และแก่นเรื่อง เป็นต้น

ภาพยนตร์ที่อยู่ในตระกูลเดียวกัน จะมีลักษณะของส่วนประกอบต่าง ๆ ข้างต้นร่วมกัน เมื่อมีลักษณะตัวละคร ฉากเหตุการณ์ ช่วงเวลาและสถานที่ แบบแผนของโครงเรื่องคล้ายกัน ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เป็นภาพยนตร์ตระกูลเดียวกัน ตระกูลภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมีอยู่มากมาย เช่น ภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ และภาพยนตร์สยองขวัญ เป็นต้น (กฤษดา เกิดดี, 2541: 7)

บางครั้งภาพยนตร์ตระกูลหนึ่งจะมีลักษณะร่วมกับภาพยนตร์ตระกูลอื่นด้วย เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญกับภาพยนตร์เขย่าขวัญ และภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น และในบางครั้งภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ อาจมีลักษณะคาบเกี่ยวกับภาพยนตร์ตระกูลอื่น เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ มีลักษณะของภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์อยู่ด้วย แต่โดยทั่วไปแล้วภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ มักมีลักษณะตระกูลภาพยนตร์ชัดเจนเพียงตระกูลเดียว โดยพิจารณาจากลักษณะเด่นที่สุดของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

การศึกษาตระกูลภาพยนตร์ไม่เพียงแต่บอกให้ทราบว่า ภาพยนตร์มีเนื้อเรื่องเป็นเช่นไร แต่ยังแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร และภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่อะไรต่อผู้ชม (กฤษดา เกิดดี, 2541: 9) ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะ ตระกูลภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก




รูปที่ 2.1 ปกหนังสือเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ
ที่มา: กฤษดา เกิดดี, 2541

**2.1.2 ลักษณะเด่นของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก**

ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกจะมีช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ค่อนข้างแน่นอน โดยอยู่ในช่วงปี ค.ศ.1870-1890 สถานที่ในเรื่องเป็นดินแดนห่างไกล บางครั้งอาจเป็นชุมชนชายแดน ตัวเอกเป็นวีรบุรุษผู้กล้าหาญ มีความยุติธรรม ตัวร้ายเป็นนายอำเภอผู้คดโกง อาจเป็นโจรปล้นธนาคารหรืออินเดียนแดง และตัวประกอบเป็นชาวบ้านผู้อ่อนแอ ลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครเป็นหมวกคาวบอยและรองเท้าบูท

ตารางที่ 2.1 ลักษณะเด่นของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก

| | |
|---|---|
| ช่วงเวลา | ปลายศตวรรษที่ 19 |
| สถานที่ | ดินแดนบุกเบิก |
| ตัวเอก , วีรบุรุษ | คาวบอย |
| ตัวร้าย | พวกเหนือกฎหมาย |
| ตัวประกอบ | ชาวบ้าน , อินเดียน |
| โครงเรื่อง | จัดสร้างระเบียบใหม่ |
| แก่นเรื่อง | ความยุติธรรม |
| เครื่องแต่งกาย | หมวกคาวบอย |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 2.1 ลักษณะเด่นของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (ต่อ)

| | |
|---|---|
| อาวุธ | ปืนลูกโม่โบราณ |
| ยานพาหนะ | ม้า |

จากองค์ประกอบข้างต้นจะทำให้ผู้ชมเข้าใจตรงกันว่า ภาพยนตร์ที่มีลักษณะเช่นนี้เป็นภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ผู้ชมจะคาดหวังสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เช่น การดวลปืนลูกโม่แบบโบราณ เป็นต้น

ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ โรเบิร์ต วอร์โชว์ (Robert Warshow) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงของสหรัฐอเมริกา เป็นผู้นำคนสำคัญของการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ เขาให้ความสนใจเป็นพิเศษกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์และภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (กฤษดา เกิดดี, 2541: 8-9)

**2.1.3 ลักษณะต่อเนื่องของงานศิลปะและผลิตผลทางวัฒนธรรมชนิดต่าง ๆ ของ อุมแบร์โต เอโค**

กฤษดา เกิดดี (2541: 10) กล่าวว่า อุมแบร์โต เอโค (Umberto Eco) นักสัญวิทยาและนักประพันธ์ชาวอิตาเลียน เป็นผู้นำเสนอแนวคิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับ "ตระกูล" เขาแจกแจงลักษณะต่อเนื่องของงานศิลปะและผลิตผลทางวัฒนธรรมชนิดต่าง ๆ ออกเป็น 4 ชนิด ได้แก่

1) การสร้างต่อ (Retake) คือ การนำตัวละครจากภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมาใช้กับภาพยนตร์เรื่องต่อไป แต่เปลี่ยนแปลงเหตุการณ์หรือสถานการณ์ใหม่ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Star Wars
2) การสร้างใหม่ (Remake) คือ การนำเรื่องที่มีอยู่แล้วหรือเรื่องที่เคยสร้างมาก่อนมาทำใหม่ โดยผู้สร้างสามารถ "ทำใหม่" ได้ ไม่จำเป็นต้อง "ทำซ้ำ" กับเรื่องเดิม
3) ซีรีย์ (Series) คือ การคงไว้ซึ่งตัวละครหลักท่ามกลางการเปลี่ยนตัวละครรอง แต่แนวทางในการเล่าเรื่อง (Narrative Scheme) ยังคงรูปแบบเดิม
4) ซากา (Saga) คือ มีความต่อเนื่องคล้ายกับ "ซีรีย์" แต่ไม่ยึดติดกับแนวทางมากนัก เกี่ยวกับการเติบโตและช่วงเวลาของคนในครอบครัว เรียกว่า ความต่อเนื่องตามธรรมชาติ

โดยสรุปแล้ว เอโค เชื่อว่า ศิลปะและผลิตผลทางวัฒนธรรมชนิดต่าง ๆ ล้วนสร้างมาจากเรื่องและแบบแผนเก่า ๆ ในอดีตที่เคยสร้างกันมาก่อน งานศิลปะต่าง ๆ จึงแฝงไว้ซึ่งลักษณะของ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

การล้อเลียน (Parody), การสร้างต่อ (Retake), การสร้างใหม่ (Remake), และการโจรกรรมทางความคิด (Plagiarisms)

**2.1.4 แนวคิดของ โจนาธาน เลเธม**

Austin Kleon (2012: 15) กล่าวว่า โจนาธาน เลเธม นักเขียนชื่อดังอธิบายว่า เมื่อมีคนเรียกอะไรบางอย่างว่า "แปลกใหม่" เก้าในสิบของคนในนั้นเพียงแค่ไม่รู้ว่ามันได้รับแรงบันดาลใจ หรือมีต้นกำเนิดมาจากไหนเท่านั้นเอง

และศิลปินที่ดีล้วนเข้าใจว่า ทุกสิ่งมีที่มาเสมอ งานที่เปี่ยมด้วยความคิดสร้างสรรค์ทุกชิ้นล้วนได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งที่เคยมีมาก่อนแล้ว ไม่มีอะไรแปลกใหม่อย่างแท้จริง

รูปที่ 2.2 หนังสือเรื่อง ขโมยให้ได้อย่างศิลปิน

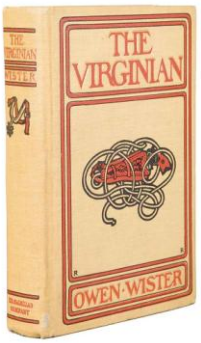
ที่มา: Austin Kleon, 2012

**2.1.5 ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก**

ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกเป็นภาพยนตร์ที่มีความซับซ้อนมากที่สุดแนวหนึ่งของภาพยนตร์อเมริกา เรื่องราวกล่าวถึง การบุกเบิกตะวันตก ทั้งในนิยายและภาพยนตร์ล้วนมีความสัมพันธ์ และมีจุดแรกเริ่มร่วมกัน คือ เรื่องราวการสร้างชาติของอเมริกาซึ่งมีลักษณะเป็น มายาคติ (Myth) เป็นลักษณะเฉพาะแสดงประวัติความเป็นมาของสังคมอเมริกัน

นิยายเกี่ยวกับตะวันตกเรื่องแรก คือ The Virginian ผลิตขึ้นในปี ค.ศ.1902 โดย โอเว็น วิสเตอร์ เป็นงานเขียนที่รวบรวมพื้นฐานตำนานต่าง ๆ ไว้ และกลายเป็นแบบอย่างของงานเขียนหรือการสร้างงานในยุคต่อ ๆ มา

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

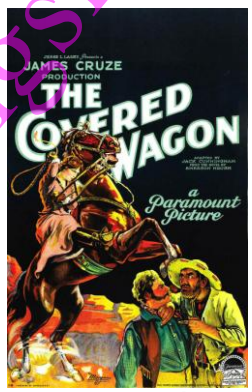



รูปที่ 2.3 นิยายเกี่ยวกับตะวันตกเรื่องแรก The Virginian

ที่มา: http://www.doylenewyork.com, 10 พฤศจิกายน 2557

ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกเรื่องสำคัญ คือ Covered Wagon ถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ.1924 เรื่องราวกล่าวถึงการเดินทางของคาราวานจากทวีปตะวันออกไปสู่ทวีปตะวันตก ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้วางรากฐานแนวคิดที่สำคัญให้กับภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก คือ แนวคิดการตั้งรกรากและแนวคิดตัวละครวีรบุรุษกับตัวร้าย ต่อมามีการสร้างภาพยนตร์แนวนี้อยู่เสมอ ๆ ทำให้ตระกูลภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกมีความเข้มแข็งมากขึ้น

ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1910-1950 ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกถูกสร้างขึ้นมากถึง 25 เปอร์เซ็นต์ของภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งหมด




รูปที่ 2.4 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Covered Wagon

ที่มา: http://1.bp.blogspot.com, 10 พฤศจิกายน 2557

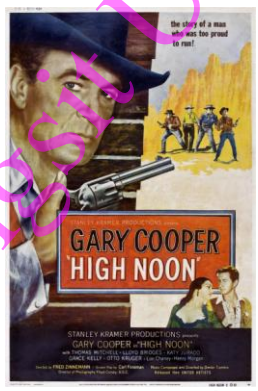
แนวคิดภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกมักกล่าวถึง "ความขัดแย้ง" เช่น ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในชุมชน โดยตัวเอกเป็นวีรบุรุษ เป็นผู้นำในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง กล้าหาญต่อสู้กับตัวร้าย นำไปสู่จุดสูงสุดของเรื่องคือการดวลปืนในที่สุด

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

โดยรวมแล้ว ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกจะกล่าวถึง ความขัดแย้งในทุกระดับ แต่จะเน้นความขัดแย้งระหว่างความเจริญกับความป่าเถื่อนล้าหลัง ตัวละคร สถานการณ์ และแก่นเรื่องมักถูกกำหนดบนความขัดแย้งระหว่างตะวันออกกับตะวันตก อเมริกากับยุโรป สวนกับทะเลทรายเมืองกับป่า ปัจเจกบุคคลกับสังคม การจัดระเบียบทางสังคมกับอนาธิปไตย และคาวบอยกับอินเดียน

ความขัดแย้งระหว่างคาวบอยกับอินเดียน เป็นแนวคิดสำคัญของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก นำไปสู่ขอบเขตใหม่ของประวัติศาสตร์ทางสังคมและการเมือง ความคิดเรื่องการเหยียดสีผิวเริ่มก่อตัวขึ้นอย่างเด่นชัดจากภาพยนตร์แนวนี้

ในทศวรรษที่ 1950 อินเดียนแดงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดเรื่องการเหยียดสีผิวและชาตินิยม แนวคิดนี้กระจายออกอย่างแพร่หลายจนกระทั่งหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้า อุตสาหกรรมและชุมชนเมืองเติบโตขึ้น ส่งผลให้ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกมีรูปแบบและเนื้อหาเปลี่ยนแปลงไป ภาพชุมชนในภาพยนตร์เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต เรื่องราวและตัวละครมีลักษณะเชิงจิตวิทยาและการเมืองอย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง High Noon




รูปที่ 2.5 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง High Noon
ที่มา: http://4.bp.blogspot.com, 10 พฤศจิกายน 2557

ภาพยนตร์เรื่อง High Noon นำเสนอความซับซ้อนทางจิตวิทยาของบุคลิกตัวละครเอกและนำเสนอแนวคิดทางการเมือง เนื้อเรื่องกล่าวถึงนายอำเภอแสดงโดย แกรี คูเปอร์ ตัดสินใจเผชิญหน้ากับมือปืนในวันที่กำลังจะพ้นตำแหน่ง เขาไม่ได้รับความช่วยเหลือจากชาวเมือง อุปสรรคต่าง ๆ ไม่ได้ทำให้เขาละทิ้งอุดมการณ์ และเมื่อสิ้นสุดการต่อสู้เขาโยนตราประจำตำแหน่งทิ้งไป ภาพยนตร์แสดงถึงความกล้าหาญและรักในความถูกต้องของตัวละคร

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ต่อมาปี ค.ศ.1959 มีการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Rio Bravo แนวคิดของเรื่องเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่อง High Noon คือ สถานการณ์ที่ตัวละครเอกและกลุ่มเพื่อนไม่ได้รับความช่วยเหลือจากชาวเมือง แต่แตกต่างกันที่ตัวละครเป็นผู้ปฏิเสธความช่วยเหลือเอง ด้วยเหตุผลที่ว่า "การต่อสู้ไม่ใช่ภารกิจของมือสมัครเล่น"

รูปที่ 2.6 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Rio Bravo

ที่มา: http://www.doctormacro.com, 10 พฤศจิกายน 2557

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเป็นตัวอย่างที่แสดงแนวคิดที่ว่า วีรบุรุษจะสามารถฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ท่ามกลางความขาดเขลาของชาวเมืองได้หรือไม่ แนวคิดนี้ทำให้ผู้สนใจภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกเริ่มวิพากษ์วิจารณ์และตรวจสอบโครงสร้างทางสังคม แนวคิดระบบทุนนิยม ระบบธุรกิจการจ้างงาน และนายทุนเริ่มก่อตัวขึ้น

หลังจากทศวรรษที่ 1950 แนวคิดระบบทุนนิยมมีความเด่นชัด ตัวละครในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกทั้งตัวเอกและตัวร้ายเริ่มมีความต้องการ "เงินตรา" และ "วัตถุ" ค่าตอบแทนเป็นเป้าหมายสำคัญเหนือความยุติธรรม เนื้อเรื่องมักจะนำเสนอภาพของ "คาวบอยมืออาชีพ" อย่างเด่นชัด เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Magnificent Seven (1960), The Professionals (1966), El Dorado (1967), The Wild Bunch (1969), Butch Cassidy and The Sundance Kid (1969) และ The Cowboys (1972) เป็นต้น

รูปที่ 2.7 ภาพยนตร์เรื่อง The Wild Bunch

ที่มา: http://scarecrow756.blog.com, 10 พฤศจิกายน 2557

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ระหว่างทศวรรษที่ 1960-1970 เกิดสงครามเวียดนาม เหตุการณ์นี้ส่งผลต่อภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก มีการสร้างภาพยนตร์แนว "คาวบอยเวียดนาม" (Vietnam Western) ขึ้น เช่น Little Big Man (1970) และ Ulzana's Raid (1972)

ขณะนั้นระบบสตูดิโอฮอลลีวูดปิดตัวลง บริษัทจัดจำหน่ายต่างประเทศและผู้สร้างต่างชาติเข้ามามีบทบาทต่อภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก บุคคลสำคัญคือ เซอร์จิโอ เลโอเน ผู้กำกับชาวอิตาเลียน เป็นผู้บุกเบิกภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกแบบสปาเก็ตตี เช่น A Fistful of Dollars และ The Good, The Bad and The Ugly เขาทำให้นักแสดง คลินท์ อีสต์วูด เป็นพระเอกยอดนิยม (กฤษดา เกิดดี, 2541: 57-63)

รูปที่ 2.8 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง A Fistful of Dollars
ที่มา: http://www.tmvdo.com, 10 พฤศจิกายน 2557

**2.1.6 ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกแบบสปาเก็ตตี**

ลักษณะเด่นของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกแบบสปาเก็ตตี คือ ตัวละครเอกมีความพยาบาท ความแค้น และใช้ความรุนแรง รูปแบบภาพยนตร์แตกต่างจากแบบฉบับตำนานอเมริกา ภาพยนตร์ไม่ได้มีจิตสำนึกของความเป็นชาวอเมริกาโดยเฉพาะ แต่ตอบสนองความพึงพอใจของผู้ชมทั่วโลก จุดขายของภาพยนตร์ คือ ความรุนแรง

มีผู้วิเคราะห์ว่า ความรุนแรง เป็นลักษณะธรรมชาติของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกแต่ไม่ใช่ "จุดเด่น" หากแต่เป็นความงามในอดีต เป็นการย้อนรำลึกประสบการณ์เก่าที่มีคุณค่าทางจิตใจ แต่ภาพยนตร์ของ เลโอเน นั้นเห็นต่าง เขามองว่าความรุนแรงทำให้ผู้ชมพึงพอใจ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ปี ค.ศ.1971 ภาพยนตร์เรื่อง McCabe and Mrs. Miller สร้างแนวทางใหม่ให้กับภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก เนื้อเรื่องกล่าวถึงความขัดแย้งทางธุรกิจระหว่างเจ้าถิ่นกับผู้มาใหม่ การกระทำทุกอย่างเพื่อปกป้องผลประโยชน์ส่วนตนโดยไม่สนใจรูปแบบและวิธีการ ภาพยนตร์มีการต่อสู้หลากหลายรูปแบบ มีการแสดงออกถึงความสามัคคีของชาวเมือง ภาพยนตร์นำเสนอการตีความในแง่สังคมและการเมือง ทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกอีกรูปแบบหนึ่ง

รูปที่ 2.9 ภาพยนตร์เรื่อง McCabe and Mrs. Miller

ที่มา: http://www.graffitiwithpunctuation.net, 11 พฤศจิกายน 2557

หลังจากนั้นภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกก็เริ่มเสื่อมความนิยม ภาพยนตร์ตระกูลนี้ลดจำนวนลงอย่างรวดเร็วจนสิ้นสุดลงที่ภาพยนตร์เรื่อง Heaven's Gate (1980) (กฤษดา เกิดดี, 2541: 63-65)

รูปที่ 2.10 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Heaven's Gate

ที่มา: http://img607.imageshack.us, 11 พฤศจิกายน 2557

**2.1.7 ยุคตกต่ำของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก**

จากการศึกษาประวัติภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกสามารถประมาณจำนวนเรื่องได้ ดังนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 2.2 จำนวนภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก

| ช่วงเวลา | จำนวน |
|---|---|
| จากจุดเริ่มต้น ถึงต้นทศวรรษที่ 1950 | มากสุดปีละประมาณ 100 เรื่อง |
| กลางทศวรรษที่ 1950 | ปีละประมาณ 70 เรื่อง |
| ต้นทศวรรษที่ 1960 | ปีละประมาณ 30 เรื่อง |
| ปี ค.ศ. 1977 - Heaven's Gate (1980) | 7 เรื่อง |

ความล้มเหลวทางด้านรายได้ของภาพยนตร์เรื่อง Heaven's Gate ทำให้ผู้สร้างเลิกล้มความคิดที่จะผลิตภาพยนตร์ตระกูลนี้ออกมาอีก

มีผู้เชื่อว่าปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ตระกูลนี้เสื่อมความนิยมลง คือ ในช่วงสงครามเวียดนาม ผู้ชมชาวอเมริกาต่างให้ความสนใจกับภาพข่าวจากทางโทรทัศน์ เมื่อผู้ชมได้สัมผัสกับภาพความรุนแรงซึ่งเป็นภาพจริง ทำให้ความสนใจภาพสมมติในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกถูกลดระดับลง

และอีกเหตุผลหนึ่งเนื่องจากภาพยนตร์ตระกูลนี้มีเงื่อนไขข้อจำกัดเรื่องเวลาที่อยู่ในช่วงยุคบุกเบิก แต่ผู้ชมในทศวรรษที่ 1970 ได้เห็นภาพจริงของอาวุธที่ทันสมัยจึงทำให้เกิดความเบื่อหน่ายต่ออาวุธปืนลูกโม่โบราณในภาพยนตร์ ผู้ชมจึงหันมาสนใจภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) กับภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ซึ่งสามารถปรับตัวได้ดีกว่า

ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกไม่ได้หายไปจากตลาดภาพยนตร์ หลังจากนั้นมีการสร้างภาพยนตร์ตระกูลนี้ออกมาเป็นระยะแต่ไม่มากนัก ในบางครั้งภาพยนตร์กลับประสบความสำเร็จทั้งด้านรายได้ และได้รับคำชมจากนักวิจารณ์และนักวิชาการภาพยนตร์ เช่น เรื่อง Dance with Wolves (1990) ของ เควิน คอสต์เนอร์ และ Unforgiven (1992) ของ คลินท์ อีสต์วูด

รูปที่ 2.11 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Dance with Wolves

ที่มา: http://posterpress.us, 11 พฤศจิกายน 2557

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 2.12 ภาพยนตร์เรื่อง Unforgiven

ที่มา: http://twscritic.files.wordpress.com, 11 พฤศจิกายน 2557

แม้ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกจะไม่ได้รับความนิยมมากเท่าในอดีต แต่แนวคิดเรื่องการบุกเบิกและความงามของตะวันตกยังคงอยู่ในวัฒนธรรมอเมริกา ปลายทศวรรษที่ 1980 มีการสร้างภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกสำหรับฉายทางโทรทัศน์จำนวนมาก

และในตอนต้นทศวรรษที่ 1990 มีการสร้างภาพยนตร์ "คาวบอยผู้หญิง" ขึ้น เช่น เรื่อง Bad Girls (1994) และ The Quick and the Dead (1995) กลายเป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ตระกูลนี้ยังคงอยู่ในใจผู้สร้างภาพยนตร์อีกหลายต่อหลายคน (กฤษดา เกิดดี, 2541:65-68)

รูปที่ 2.13 ภาพยนตร์เรื่อง Bad Girls

ที่มา: http://image.tmdb.org, 11 พฤศจิกายน 2557

**2.1.8 แนวคิดของ โฮเวิร์ด ฮอค**

เยาวนันท์ เชฏฐรัตน์ (2534: 135-136) กล่าวว่า โฮเวิร์ด ฮอค (Howard Hawks) ผู้กำกับภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกยุคระบบโรงถ่าย เป็นผู้ปฏิเสธแนวคิด การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ในภาพยนตร์ อีกทั้งไม่ดำเนินรอยตามแนวทางภาพยนตร์ฮอลลีวูด ตัวละครในภาพยนตร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ของเขาจะแสดงบุคลิกภาพผ่านการกระทำไม่ใช่ความรู้สึก แนวคิดทางจริยธรรม และการสร้างทัศนคติจะไม่ละเอียดอ่อน

ภาพยนตร์ของเขามักจะกล่าวถึง ความขัดแย้งในตัวตนของมนุษย์ (Ego) เช่น เรื่อง Red River (1948) นำเสนอการเผชิญหน้าและขัดแย้งกันในเรื่อง "ตัวตน" ระหว่างคนหนุ่มกับคนสูงวัย หรือเรื่อง The Big Sleep (1946) ที่แสดงความขัดแย้งระหว่างเพศชายกับเพศหญิง

ตัวละครในภาพยนตร์จะเน้นต่อสู้มากกว่าแสดงความรักต่อกัน แต่ในการต่อสู้นั้นแฝงไว้ด้วยความรัก เพราะหากปราศจากความรักการต่อสู้จะ ไม่เกิดขึ้น ความรักในภาพยนตร์ของเขาเป็นเรื่องของจิตใจไม่ใช่การกระทำ

รูปที่ 2.14 หนังสือเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์

ที่มา: เยาวนันท์ เชฎฐรัตน์, 2534

รูปที่ 2.15 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Red River

ที่มา: http://douglaseriggs.files.wordpress.com, 12 พฤศจิกายน 2557

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**2.1.9 แนวคิดของ จอห์น ฟอร์ด**

เยาวนันท์ เชฏฐรัตน์ (2534: 136-137) กล่าวว่า จอห์น ฟอร์ด (John Ford) เป็นผู้กำกับภาพยนตร์อีกคนหนึ่งที่สนใจภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก เขานำเสนอแนวคิดของผู้มีอารยธรรมที่พยายามเปลี่ยนแปลง หรือนำแสงสว่างทางความคิดและจิตใจไปมอบให้ฝ่ายที่ยังล้าหลังหรือยังป่าเถื่อนอยู่ ซึ่งแตกต่างจากแนวคิดของ โฮเวิร์ด ฮอค ที่ผู้แข็งแกร่งพยายามยัดเยียดความคิดหรือเปลี่ยนแปลงผู้ที่อ่อนแอกว่า ความเชื่อสูงสุดของเขาคือความเมตตากรุณาในจิตใจมนุษย์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Stagecoach (1939) หรือเรื่อง My Darling Clementine (1946)

รูปที่ 2.16 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Stagecoach

ที่มา: http://www.doctormacro.com, 12 พฤศจิกายน 2557

**2.1.10 ภาพยนตร์ของ อากิระ คุโรซาวา**

เยาวนันท์ เชฏฐรัตน์ (2534: 166-167) กล่าวว่า อากิระ คุโรซาวา ผู้กำกับชาวญี่ปุ่นเป็นผู้บุกเบิกให้โลกตะวันตกรู้จักภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์ของเขาได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกของ โฮเวิร์ด ฮอค และจอห์น ฟอร์ด เช่น ภาพยนตร์ซามูไรเรื่อง Rashomon (1950), Seven Samurai (1954) และ Yojimbo (1961) คุโรซาวา นำแนวทางภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก พล็อตเรื่องหักมุม และฉากนอกสถานที่มาใช้โดยเน้นจุดที่เกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของมนุษย์

รูปที่ 2.17 ภาพยนตร์เรื่อง Rashomon

ที่มา: http://3.bp.blogspot.com, 12 พฤศจิกายน 2557

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

หลังจากนั้นผู้สร้างภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกยุคหลังก็ได้กลับมาเลียนแบบแนวทางภาพยนตร์ของ คุโรซาวา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Magnificent Seven (1960) และ The Outrage (1964)

รูปที่ 2.18 ภาพยนตร์เรื่อง Magnificent Seven

ที่มา: http://images.alphacoders.com, 12 พฤศจิกายน 2557

**2.1.11 ตัวอย่างภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันบุกเบิกตะวันตก ศตวรรษที่ 21**

รูปที่ 2.19 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Cowboy vs Alien

ที่มา: http://static1.solarmovie.is, 15 พฤศจิกายน 2557

รูปที่ 2.20 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Django Unchained

ที่มา: http://upload.wikimedia.org, 15 พฤศจิกายน 2557

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 2.21 ภาพยนตร์เรื่อง Lone Ranger

ที่มา: http://images6.fanpop.com, 15 พฤศจิกายน 2557

รูปที่ 2.22 ตัวละคร Woody จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Toy Story 3

ที่มา: http://img.wallpapergang.com, 15 พฤศจิกายน 2557

รูปที่ 2.23 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Rango

ที่มา: http://www.beyondhollywood.com, 15 พฤศจิกายน 2557

การนำแนวคิดภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกมาใช้ในการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ มีการนำมาใช้ ดังนี้

ด้านโครงเรื่อง กล่าวถึงเรื่องราวความขัดแย้งในระดับบุคคลระหว่างตัวละครตัวเอกกับตัวร้าย เป็นความขัดแย้งขนาดเล็กที่เกิดขึ้นในดินแดนบุกเบิกตะวันตก ทำให้เกิดการต่อสู้ดิ้นรนของ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตัวเอกที่พยายามเรียกร้องสิทธิของตนเอง ขัดขืนต่อความไม่เป็นธรรม โดยตัวเอกได้ฟันฝ่าอุปสรรค จนสามารถปราบตัวร้ายและได้ชัยชนะในที่สุด เกิดการเปลี่ยนแปลงในตอนท้ายเรื่อง

ด้านตัวละคร ได้เลือกสร้างตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก 3 ตัวละคร ได้แก่ คาวบอยตัวเอก นายอำเภอตัวร้าย และบาร์เทนเดอร์ตัวประกอบ

ด้านบรรยากาศ เป็นเหตุการณ์ในบาร์ในดินแดนห่างไกล บาร์มีลักษณะเป็นร้านไม้เก่า ๆ ตกแต่งด้วยหัวสัตว์ เขาสัตว์ กรอบรูป โคมไฟโบรา พัดลมเพดาน บาร์นั่ง ชั้นวางของ ชุดโต๊ะ เก้าอี้ ให้มีบรรยากาศสัมพันธ์กับแนวภาพยนตร์

ด้านเครื่องแต่งกาย ให้ตัวละครแต่ละตัวแต่งกายแตกต่างกันตามสถานะ แต่ยังคงลักษณะสำคัญของชุด ได้แก่ เสื้อเชิ้ต กางเกงขายาว หมวกคาวบอย เข็มขัดหนัง ซองปืน ปืนลูกโม่ และรองเท้าหนังติดสเปอร์

## 2.2 แนวคิดภาพยนตร์แอนิเมชัน

### 2.2.1 คำจำกัดความเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

รูปที่ 2.24 ฉีกขนบแอนิเมชัน เอกลักษณ์ของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก
ที่มา: นับทอง ทองใบ, 2551

ภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุ โดยการวาดให้ภาพหรือวัตถุเคลื่อนไหว ขยับเขยื้อน จากนั้นจึงถ่ายทำภาพวัตถุทีละภาพ เพื่อให้ภาพเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ ซึ่งเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาตัดต่อและฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องบน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

จอภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังหมายถึงภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้นอีกด้วย (นับทอง ทองใบ, 2551: 200)

แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) หมายถึง กรรมวิธีการผลิตภาพนิ่งให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหวโดยใช้วัสดุหรือสิ่งของที่มีรูปร่าง 3 มิติ มาถ่ายทำ เช่น ดินน้ำมัน หุ่น ซึ่งเทคนิคของภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนี้จะได้ภาพที่มองเห็นทั้ง 3 มิติ คือ มีทั้งความกว้าง ความสูง และความลึก ซึ่งในปัจจุบันรวมถึงการสร้างวัตถุ 3 มิติ หรือโมเดลในคอมพิวเตอร์ (นับทอง ทองใบ, 2551: 200)

แอนิเมเตอร์ (Animator) หมายถึง เป็นคำกล่าวรวมถึงนักวาดภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งสามารถแยกออกเป็นตำแหน่งย่อย ๆ ออกไปได้อีก คือ ผู้วาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animator) และผู้วาดภาพเคลื่อนไหว (In-Betweener) (นับทอง ทองใบ, 2551: 200-201)

ภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูด หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิต และหรือจัดจำหน่ายโดยสตูดิโอที่ตั้งอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา (นับทอง ทองใบ, 2551: 201)

ภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่คนดูส่วนใหญ่คุ้นชิน ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่ผลิตจากฮอลลีวูด เช่น สตูดิโอดิสนีย์ และสตูดิโอพิกซาร์ เป็นหลัก (นับทอง ทองใบ, 2551: 201)

**2.2.2 ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)**

คำว่า แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator มาจากรากศัพท์ละติน "Animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้

ภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัสดุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ หลักการสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชันคือ การบันทึกภาพทีละภาพและในการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเลื่อนภาพวาด หรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่จากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยตามลำดับ เมื่อนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่าน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

เครื่องฉายภาพยนตร์ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง ซึ่ง ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ (2532: 931-932) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้ ดังนี้

สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้ (นับทอง ทองใบ, 2551: 202-203)

**2.2.3 วิวัฒนาการภาพยนตร์แอนิเมชันในสหรัฐอเมริกา**

งานแอนิเมชันที่แท้จริงได้ถือกำเนิดขึ้นใน ปี ค.ศ.1906 เมื่อ สจ๊วต แบล็คตอน (J. Stuart Blackton) ได้นำเสนอภาพยนตร์สั้นชื่อว่า Humorous Phases of Funny Faces เขาวาดหน้าตาตัวการ์ตูนบนกระดานดำและถ่ายภาพไว้ จากนั้นก็ลบและวาดใหม่ให้มีอารมณ์แตกต่างจากเดิม การวาดภาพดังกล่าวได้เป็นต้นกำเนิดของเทคนิค Stop-Motion Animation และกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับแอนิเมเตอร์หลายคนโดยเฉพาะ วินเซอร์ แม็คเคย์ (Winsor Mccay) แอนิเมเตอร์ของสำนักพิมพ์นิวยอร์กเฮราลด์ ผู้โด่งดังจากการสร้างภาพยนตร์ชุด Dreams of the Rarebit Fiend, Little Sammy Sneeze และ Little Nemo in Slumberland ซึ่งออกฉายยาวนานตั้งแต่ ปี ค.ศ.1905-1911 แม้ว่า แม็คเคย์ จะไม่ใช่ผู้ให้กำเนิดแอนิเมชันเป็นคนแรก แต่เขาก็ถูกยกย่องจากทุกแขนงว่าเป็น "รากแก้ว" ของวงการแอนิเมชัน นอกจากนี้ แม็คเคย์ ยังเป็นคนตั้งทฤษฎีว่าด้วยเรื่องแอนิเมชันประดิษฐ์เป็นคนแรกอีกด้วย

ยุครุ่งเรืองของแอนิเมชัน เริ่มขึ้นใน ปี ค.ศ.1914 เมื่อ วินเซอร์ แม็คเคย์ สร้างผลงานชื่อ Gertie the Dinosaur ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากมาย แต่ก่อนหน้านี้ ออตโต เมสเมอร์ (Otto Messmer) ได้สร้างตัวละครแมวชื่อ Felix the Cat แต่ไม่ประสบความสำเร็จเพราะไม่มีการนำเสียงเข้าไปใช้กับผลงาน จนกระทั่ง ปี ค.ศ.1957 ได้มีการเปลี่ยนแปลงในงานแอนิเมชันอีกครั้งเมื่อ ดิ๊ก ฮิวเมอร์ (Dick Huemer) ได้พูดถึงการนำเนื้อเรื่องเข้าไปรวมอยู่ในงานด้วย จากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันจึงมีการนำเสนอเนื้อเรื่อง การสร้างตัวละคร มีการนำเทคนิคใหม่ ๆ เข้ามาผสมผสาน เริ่มจากภาพยนตร์ 2 มิติ ของ วอลท์ ดิสนีย์ (Wait Disney) ที่ใช้ตัวการ์ตูนเป็นสัตว์ แต่มีลักษณะท่าทางเหมือนคนเป็นตัวนำเรื่อง จนมีผลงานโด่งดังมากมาย เช่น มิคกี้ เมาส์ (Mickey Mouse), โดนัลด์ ดั๊ก (Donald Duck) ฯลฯ แต่เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านไป บริษัทยูพีเอ (UPA) ได้สร้าง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นชื่อ เจอรัลด์ แมคโบอิ้ง โบอิ้ง (Gerald Mcboing Boing) ซึ่งได้เปลี่ยนรูปแบบการวาดภาพยนตร์แอนิเมชันจากเดิมไปโดยสิ้นเชิง เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากภาพเขียนสมัยใหม่เป็นภาพนามธรรม (Abstract) ที่มุ่งแสดงความหมายมากกว่าการเลียนแบบให้เหมือนของจริง ลักษณะตัวการ์ตูนจึงเป็นภาพแบนไม่แสดงความลึก ใช้ลายเส้นแบบง่าย ๆ ซึ่งตรงข้ามกับรูปแบบของ วอลท์ ดิสนี่ย์ ที่พยายามออกแบบตัวละครให้เลียนแบบธรรมชาติให้มากที่สุดตามเทคนิคโรโตสโคป (Rotoscope)

แต่เมื่อโทรทัศน์เข้ามามีบทบาทในสังคม อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันต้องปรับตัวโดยหันมาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ลงทุนต่ำเพื่อผลิตสู่โทรทัศน์ แต่ขณะเดียวกันการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวก็ยังมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยหลังจากยุคภาพยนตร์ของดิสนีย์ สตูดิโอ พิกซาร์ (Pixar) ก็ถือกำเนิดขึ้นซึ่งเอกลักษณ์ก็คือ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ นั่นเอง (นับทอง ทองใบ, 2551: 204 - 205)

**2.2.4 ความสำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชัน**

เหตุผลที่ภาพยนตร์แอนิเมชันได้รับความนิยมจากผู้ชมมาโดยตลอด เนื่องจากมีเนื้อหาที่เบาสมองและสร้างความสุขให้แก่ผู้ชม ด้วยคุณลักษณะพิเศษหรือประโยชน์ของภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น สามารถอธิบายเรื่องที่มีความซับซ้อนและเข้าใจยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น อธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มองเห็นได้ยาก นำเสนอโครงสร้างที่ซับซ้อนในเครื่องจักรกล การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในการสื่อความหมาย การเน้นบทบาทได้อย่างอิสระและไร้ข้อจำกัดในความเหมือนจริง การแสดงให้เห็นการทำงานของสิ่งต่าง ๆ แบบนามธรรมก็สามารถแสดงออกผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันให้มองเห็นได้อย่างชัดเจน (ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ, 2532: 931-932)

กัญญาณัฐ เปลวเฟื่อง (2550: 20) กล่าวว่า Bouldin อธิบายว่า การที่ภาพยนตร์แอนิเมชันได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้เกิดอุตสาหกรรมการผลิตแอนิเมชันเพื่อความบันเทิงและด้านต่าง ๆ อีกมากมาย โดยเฉพาะการผลิตเพื่อความบันเทิงซึ่งเติบโตมากขึ้นในหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ไต้หวัน และยังพบว่า 90 เปอร์เซ็นต์ ของรายการการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ในประเทศสหรัฐอเมริกานั้น ผลิตในกลุ่มประเทศเอเชีย คือ มาเลเซีย สิงคโปร์ เวียดนาม ไทย อินเดีย อินโดนีเซีย และจีน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้อุตสาหกรรมการผลิตแอนิเมชันในแถบเอเชียเติบโตขึ้นมาก แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันได้แทรกซึมเข้าไปในการสื่อสารทุกส่วน เช่น การ์ตูน วิดีโอเกม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

เทคโนโลยีทางการแพทย์ ทางการทหาร เป็นต้น เป็นการผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก การเขียนโปรแกรม การสร้างสภาพแวดล้อมที่สมจริง เป็นต้น และฉากที่มีความเหมือนจริงมาก ทำให้บางครั้งอาจแยกไม่ออกว่า เป็นการแสดงจริงหรือเป็นแอนิเมชัน ทำให้รู้สึกราวกับว่าโลกดิจิทัลที่พบเห็นนั้นเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเรา

## 2.3 ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอพิกซาร์

รูปที่ 2.25 ปกนิตยสาร Starpics Special Edition Pixar Mania
ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

### 2.3.1 แนวคิด (Idea)

ไอเดีย หรือ แนวคิด คือ สิ่งสำคัญที่สุดของภาพยนตร์แอนิเมชัน ฝ่ายสตอรีของพิกซาร์ต้องนำเสนอแนวคิดกันในที่ประชุมเพื่อให้แน่ใจว่า ได้หัวเรื่องที่น่าสนใจและสามารถพัฒนาต่อได้ ภาพยนตร์แอนิเมชันหลายเรื่องของพิกซาร์ เช่น A Bug's Life (1998), Monster Inc (2001), Wall-E (2008) เกิดจากการแลกเปลี่ยนความคิดกันในระหว่างมื้อกลางวันของบรรดาผู้กำกับใหญ่ เมื่อได้แนวคิดแล้วจึงเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ร่างแรก หรือเป็นการสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่เรียกว่า ทรีทเมนต์ (Treatment) บางครั้งทรีทเมนต์หลายเวอร์ชั่นของภาพยนตร์เรื่องเดียวก็ได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กันเพื่อหาจุดร่วมที่เป็นไปได้ของภาพยนตร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 2.26 การประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนแนวคิด

ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

**2.3.2 บทภาพ (Storyboards)**

บทภาพ หรือ สตอรีบอร์ด เปรียบเสมือนพิมพ์เขียวของภาพยนตร์ เป็นการวาดมุมมองภาพแบบคร่าว ๆ เพื่อให้เห็นการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ทั้งหมด เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยในการเล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะสามารถแก้ไขวิธีการดำเนินเรื่องหรือมุมมองภาพก่อนการผลิตจริงได้ สตอรีบอร์ดอาร์ตติสต์จะได้รับบทและจังหวะของหนัง (Beat Outline) เพื่อให้ทราบว่าจะเล่าเรื่องอย่างไร ใช้มุมภาพและการตัดต่ออย่างไร เพื่อให้เห็นอารมณ์ของตัวละครตามโจทย์ เสร็จแล้วจึงนำบทภาพไปเสนอให้ผู้กำกับเป็นคนตัดสิน

รูปที่ 2.27 บทภาพ

ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

**2.3.3 พากย์เสียง (Voice Recording)**

เสียงพากย์ เป็นสิ่งที่ช่วยชี้นำการแสดงของตัวละคร ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่มักให้นักแสดงที่ดูคล้ายกับตัวละครเป็นผู้พากย์เสียง นักพากย์จะใช้วิธีทั้งการอ่านบท ด้นสด และทดลองพากย์เสียงหลาย ๆ แบบเพื่อให้ผู้กำกับเลือกใช้อันที่ดีที่สุด นอกจากนั้นมีการให้ทีมงานของพิกซาร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

เองพากย์เสียงเป็นไกด์ไปก่อน เรียกว่า Scratch Voices ซึ่งบางครั้งเสียงพากย์เหล่านี้กลับฟังดูดีมาก จนถูกใช้ในภาพยนตร์จริง ๆ เช่น เสียงตัวละคร เอ็ดนา โหมด จากภาพยนตร์เรื่อง The Incredibles (2004) ที่พากย์เสียงโดยผู้กำกับ แบรด เบิร์ด เอง

รูปที่ 2.28 การพากย์เสียง

ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

**2.3.4 แอนิเมติก (Animatic / Reel)**

ภาพยนตร์แอนิเมชันแตกต่างจากภาพยนตร์คนแสดง คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันต้องวางแผนว่าแต่ละช็อตมีความยาวเท่าไหร่ เพื่อควบคุมการทำงานที่มีขนาดใหญ่จึงต้องมีการนำบทภาพที่สมบูรณ์มาตัดต่อและใส่เสียงพากย์ประกอบเพื่อฉายดูรีลหรือแอนิเมติกนี้ จะทำให้ผู้กำกับเห็นชัดว่าบทภาพที่เสนอมานั้นดีหรือไม่ และยังช่วยกำหนดเวลา (Timing) ภาพยนตร์เพื่อส่งต่อไปยังกระบวนการต่อไป

รูปที่ 2.29 การทำแอนิเมติก

ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**2.3.5 คอนเซปต์ อาร์ต (Concept Art)**

แผนกศิลปกรรม (Art Department) ของพิกซาร์จะต้องค้นคว้าวิจัยรายละเอียดต่าง ๆ จากความเป็นจริงก่อนจะลดทอนรายละเอียดให้กลายเป็นสไตล์ที่ต้องการ พวกเขาจะวาดและออกแบบตัวละคร ฉากหลัง ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งภาพร่าง ลงสี ปะติด เพื่อหารูปแบบที่ลงตัว รวมถึงการกำหนดโทนสีในแต่ละช่วงของภาพยนตร์เพื่อโน้มนำอารมณ์ด้วย

รูปที่ 2.30 ขั้นตอนคอนเซปต์ อาร์ต
ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

**2.3.6 โมเดล (Modeling)**

โมเดลลิง คือ การปั้นรูปทรง 3 มิติ ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกของคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน บางครั้งตัวละคร ฉาก และของประกอบฉากต่าง ๆ จะถูกปั้นขึ้นมาจริง ๆ ด้วยวัสดุปั้นคล้ายดินน้ำมัน เสร็จแล้วนำไปแสกนเข้าคอมพิวเตอร์หรือขึ้นโมเดลโดยตรงในคอมพิวเตอร์ หรือทำทั้งสองอย่างโดยอาศัยภาพร่างและต้นแบบต่าง ๆ ของแผนกศิลปกรรม

รูปที่ 2.31 การขึ้นรูปทรง 3 มิติ ด้วยวัสดุคล้ายดินน้ำมัน
ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

### 2.3.7 เตรียมฉากและตัวละคร (Set Up)

ตัวละคร 3 มิติ จะถูกติดตั้งโครงสร้างกระดูก (Rigging) และจุดควบคุมการเคลื่อนไหวในร่างกายเพื่อให้แอนิเมเตอร์นำไปแอนิเมตได้ ส่วนฉากและของประกอบฉากนั้นจะถูกจัดแต่งโดยคนจัดฉาก (Set Dresser) ซึ่งทำงานร่วมกับผู้กำกับอย่างใกล้ชิด

รูปที่ 2.32 ขั้นตอนเตรียมฉาก
ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

### 2.3.8 จัดวางมุมกล้อง (Lay Out)

เลย์เอาต์ คือ การจัดวางตัวละครและมุมกล้องในฉาก เพื่อดูการเล่าเรื่องและจังหวะเวลาที่เหมาะสมก่อนนำไปแอนิเมตจริง โดยเน้นที่การเคลื่อนกล้อง ซึ่งนโยบายของพิกซาร์นั้น คือ ทำอย่างไรให้ผู้ชมรู้สึกว่ากล้องนั้นไม่ใช่คอมพิวเตอร์ แต่เป็นกล้องที่มีตากล้องอยู่หลังเลนส์จริง ๆ การเคลื่อนกล้องจึงคำนึงถึงความเป็นไปได้จริงด้วย

รูปที่ 2.33 การจัดวางมุมกล้อง
ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**2.3.9 เคลื่อนไหวตัวละคร (Animating)**

แอนิเมเตอร์ต้องทำหน้าที่เหมือนนักแสดงหรือนักเชิดหุ่น ที่ไม่เพียงแต่เคลื่อนไหวตัวละครให้น่าเชื่อถือ แต่ยังต้องถ่ายทอดความรู้สึกได้อย่างสมจริงมีชีวิตชีวา บางครั้งแอนิเมเตอร์จะลองแสดงเองจริง ๆ และถ่ายคลิปไว้ดูเพื่อศึกษา ส่วนการแสดงออกทางใบหน้านั้นแอนิเมเตอร์จะส่องกระจกโดยสังเกตจากสีหน้าของตัวเอง

รูปที่ 2.34 ขั้นตอนเคลื่อนไหวตัวละคร

ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

**2.3.10 วัสดุและพื้นผิว (Shading and Texturing)**

ขั้นตอนการใส่สีและพื้นผิวให้สมบูรณ์ เป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างหนักเพราะมีเรื่องทางเทคนิคที่ซับซ้อนเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การสร้างขน ผม ความเลื่อมมัน ความเปียกน้ำ ฯลฯ อีกทั้งต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ร่วมด้วย ทำอย่างไรให้ดูเป็นธรรมชาติแต่ยังคงรูปแบบตามที่ต้องการ เช่น ต้นไม้ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Up ไม่ได้ต้องการให้ดูเหมือนจริง แต่ควรมีความหลากหลายของพันธุ์ไม้ต่าง ๆ เหมือนอยู่ในป่าจริง ๆ

รูปที่ 2.35 ขั้นตอนสร้างวัสดุและพื้นผิว

ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**2.3.11 เทคนิคพิเศษ (Effect and Dynamic)**

เทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ได้เกิดจากการแอนิเมตของแอนิเมเตอร์ แต่เป็นการคำนวนของคอมพิวเตอร์โดยการใส่ค่าทางฟิสิกส์ พวกธาตุต่าง ๆ ในธรรมชาติ เช่น น้ำ ลม ควัน ระเบิด ฯลฯ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะถูกสร้างโดยฝ่ายเอ็ฟเฟ็คท์หรือเทคนิคอลแอนิเมเตอร์ รวมไปถึงการเคลื่อนไหวของเสื้อผ้า (Cloth Simulation) ด้วย

รูปที่ 2.36 ขั้นตอนสร้างเทคนิคพิเศษ
ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

**2.3.12 จัดแสง (Lighting)**

การจัดแสง เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้ภาพยนตร์แอนิเมชัน และเป็นเรื่องทางเทคนิคที่อ้างอิงวิทยาศาสตร์ถึงขั้นความถี่แสง แม้ว่าการจัดแสงในสตูดิโอทั่วไปมักใช้หลักไฟ 3 ดวง แต่การจัดแสงในงานของพิกซาร์ไม่จำกัดแค่นั้น ฉาก ๆ หนึ่งอาจใช้ไฟในคอมพิวเตอร์มากถึงร้อยดวงเพื่อให้ได้ภาพที่สวยงาม

รูปที่ 2.37 ขั้นตอนจัดแสง
ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**2.3.13 ประมวลผล (Rendering)**

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละแผนกจะแยกส่วนกันทำเพื่อความคล่องตัว และเพื่อให้คอมพิวเตอร์ไม่ทำงานหนัก แต่ท้ายที่สุดคอมพิวเตอร์จะประมวลผลทุกขั้นตอนรวมกัน เป็นขั้นตอนที่ต้องรอให้คอมพิวเตอร์ทำงานเท่านั้น

**2.3.14 ตกแต่งรายละเอียด (Polishing)**

จากนั้นฝ่ายโพสโพรดักชัน (Post-Production) จะนำภาพยนตร์ไปตัดต่อจนเสร็จพร้อมทั้งใส่ดนตรีประกอบและซาวน์ดเอ็ฟเฟ็คต์ ก่อนจะทำฟอร์แม็ตให้เหมาะสมพร้อมฉายในโรงภาพยนตร์ต่อไป (บุษบา เตชศรีสุธี, 2553: 32-33)

รูปที่ 2.38 ขั้นตอนตกแต่งรายละเอียด
ที่มา: บุษบา เตชศรีสุธี, 2553

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิตรเมธ ฉลองพันธรัตน์ (2552) ศึกษาเรื่อง "ภาพแบบฉบับที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง เจมส์ บอนด์ 007 (พ.ศ.2505-2551)" งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะเนื้อหาและวิธีการสื่อสารภาพแบบฉบับที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์ เรื่อง เจมส์ บอนด์ 007 โดยใช้แนวคิดเรื่องการสื่อสารภาพแบบฉบับ แนวทางการศึกษาเชิงสัญญาณวิทยา การวิเคราะห์ภาษาภาพ แนวคิดโครงสร้างและหน้าที่ของการเล่าเรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ภาพแบบฉบับที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง เจมส์ บอนด์ 007 (พ.ศ.2505-2551) นั้น มีทั้งหมด 8 ประเภท ได้แก่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภารกิจของ เจมส์ บอนด์ 007 ในฐานะวีรบุรุษผู้ผดุงความยุติธรรมในสังคมโลก
วัฒนธรรมการบริโภคอาหารที่หรูหราของ เจมส์ บอนด์ 007
ผู้หญิงของ เจมส์ บอนด์ 007 ที่มีลักษณะสวย แกร่ง และดึงดูดทางเพศ
การแต่งกายของ เจมส์ บอนด์ 007 ที่เรียบ หรู ดูดี
อัจฉริยะภาพทางเทคโนโลยีของอุปกรณ์พิเศษ
สายลับผู้ช่วยที่มีความสามารถเฉพาะด้าน
เหล่าร้ายอัจฉริยะใน เจมส์ บอนด์ 007
เจมส์ บอนด์ 007 ในฐานะนักพนันตัวยง

โดยมีวิธีการสำคัญในการสื่อความหมาย ได้แก่

การสร้างภาพแบบฉบับผ่านสูตรสำเร็จในการเล่าเรื่อง
การใช้สัญลักษณ์ภาพในระดับนานาชาติ
การแสดงบทบาทความเป็นคู่ตรงข้าม
สูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง เจมส์ บอนด์ 007

กฤษณีกร เจริญกุศล (2548) ศึกษาเรื่อง "การสื่อความหมายเกี่ยวกับการผสมผสานทางวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก ในภาพยนตร์เรื่อง The Last Samurai" งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาและการสื่อความหมายเกี่ยวกับการผสมผสานทางวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตกในภาพยนตร์เรื่อง The Last Samurai โดยใช้แนวคิดปรัชญา Symbiosis แนวทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา การวิเคราะห์ภาษาภาพ แนวคิดบริบททางสังคมของประเทศญี่ปุ่นในยุคปฏิรูปเมจิ และแนวคิดบริบททางสังคมของประเทศสหรัฐอเมริกาในยุคหลังสงครามกลางเมือง เป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์

ผลการวิจัยพบว่า การนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับการผสมผสานทางวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตกในภาพยนตร์เรื่อง The Last Samurai ประกอบไปด้วย

การปฏิรูปเมจิสู่ความทันสมัยตามแบบตะวันตกพบว่า มีการสื่อความหมายเพื่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในด้านการแต่งกาย ทรงผม อาวุธ ภาษา การรับประทานอาหาร และการ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

คมนาคมของประเทศญี่ปุ่น ที่ต้องการพัฒนาประเทศไปสู่ความทันสมัยตามแบบตะวันตก ลักษณะบุคลิกของนักรบที่มีความแข็งแกร่งทางกายแบบตะวันตก และความอ่อนโยนทางจิตแบบตะวันออก

การผสมผสานแนวคิดเรื่องสุนทรียภาพความสมบูรณ์พร้อมแบบตะวันตก และความไม่สมบูรณ์พร้อมแบบตะวันออก ในส่วนของการสื่อความหมายเกี่ยวกับการผสมผสานวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตกพบว่า วิธีการสื่อความหมายที่สำคัญ ได้แก่ การสร้างความหมายจากความสัมพันธ์เชิงตรงข้าม การสื่อสารด้วยระบบสัญลักษณ์ภาพ และการใช้รหัสเชิงซ้อนในการสื่อสารเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์

จุฑารัตน์ เสือทิม (2553) ศึกษาเรื่อง "พฤติกรรมการเปิดรับชมและความเห็นต่อปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ต่างประเทศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร" งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการเปิดรับชม ความเห็นต่อปัจจัยด้านองค์ประกอบภาพยนตร์ การส่งเสริมการตลาด และกลุ่มเพื่อนและครอบครัวที่มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ต่างประเทศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะประชากรกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 19-20 ปี ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี และมีรายได้ต่ำกว่า 4,000 บาท

ด้านพฤติกรรมการเปิดรับชมพบว่า ส่วนใหญ่เข้าชมภาพยนตร์ในวันเสาร์-อาทิตย์ และมาชมภาพยนตร์กับกลุ่มเพื่อน โดยเลือกสถานที่ตั้งของโรงภาพยนตร์ที่อยู่ในห้าง/ใกล้ห้างสรรพสินค้า สาเหตุที่เลือกชมภาพยนตร์ คือ เพื่อความบันเทิงคลายเครียด

ในส่วนของความเห็นต่อปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความเห็นว่า ปัจจัยด้านองค์ประกอบของภาพยนตร์มีผลต่อการเลือกชมในระดับมากที่สุด ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดและกลุ่มเพื่อนมีผลต่อการเลือกชมในระดับมาก ส่วนกลุ่มครอบครัวส่วนใหญ่มีความเห็นว่า มีผลต่อการเลือกชมในระดับปานกลาง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 3

# ระเบียบวิธีการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นแนวบุกเบิกตะวันตกโดยมีขั้นตอนและกระบวนการสร้าง ดังนี้

## 3.1 แนวคิดการเขียนบทภาพยนตร์ (Script)

ในขั้นแรกผู้วิจัยได้กำหนดให้บทภาพยนตร์นั้นมีความยาวประมาณ 3 นาที และกำหนดให้เหตุการณ์ในภาพยนตร์เกิดขึ้นและสิ้นสุดลงภายในสถานที่เดียว เพื่อให้สามารถผลิตงานได้จริงและสามารถควบคุมกระบวนการทำงานได้ ภายใต้แนวคิดการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันบุกเบิกตะวันตกที่ผสมผสานกับการสร้างอารมณ์ขันในลักษณะของภาพยนตร์ตลกและมีเนื้อเรื่องหักมุมในตอนท้าย

จากการศึกษาภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันบุกเบิกตะวันตกพบว่า แนวคิดในเรื่องมักกล่าวถึงความขัดแย้งหลากหลายระดับ ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดความขัดแย้งระหว่างบุคคลเป็นความขัดแย้งขั้นพื้นฐาน น่าจะสามารถนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ขนาดสั้นได้

บาร์ (Saloon) ในดินแดนบุกเบิกตะวันตก เป็นสถานที่สำคัญในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก มักเป็นศูนย์รวมของตัวละครที่หลากหลาย เหตุการณ์หรือสถานการณ์สำคัญมักเกิดขึ้นในบาร์ ทำให้บาร์เป็นเอกลักษณ์หนึ่งของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก เกิดเป็นแนวคิดความขัดแย้งระหว่างผู้แข็งแกร่งกับผู้อ่อนแอซึ่งเกิดขึ้นภายในบาร์ จากนั้นจึงเริ่มกำหนดโครงเรื่องหรือเรื่องย่อ

### 3.1.1 เรื่องย่อ (Synopsis)

โครงเรื่องกล่าวถึงเหตุการณ์ในบาร์ตะวันตกช่วงปลายศตวรรษที่ 19 มีชายร่างใหญ่ผู้หนึ่งท่าทางน่าเกรงขาม คอยข่มเหงรังแกชายร่างเล็กผู้อ่อนแอกว่า แม้ว่าชายร่างเล็กจะพยายามตอบโต้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

อย่างไรก็ไม่เป็นผล ชายร่างเล็กยังคงเป็นผู้ถูกกระทำ จนในที่สุดแล้วชายร่างใหญ่ก็พลาดท่าเสียที ซึ่งแท้จริงนั้นชายร่างเล็กเป็นโจรร้าย และชายร่างใหญ่กลับเป็นนายอำเภอ

**3.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)**

แก่นเรื่อง (Theme) หรือสาระหลักทางความคิด คือ สิ่งที่เห็นอาจไม่ใช่สิ่งที่เป็น

**3.1.3 บทภาพยนตร์ (Screenplay)**

เมื่อได้เรื่องย่อและแก่นเรื่องที่สมบูรณ์แล้ว จึงเริ่มเขียนเป็นบทภาพยนตร์สำหรับผลิตงานแอนิเมชัน ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นงานแอนิเมชันที่ไม่มีบทสนทนา แต่เน้นการแสดงออกทางสีหน้าและร่างกาย เพื่อต้องการให้แอนิเมชันมีความเป็นสากล ให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจได้จากการแสดงของตัวละคร ได้บทภาพยนตร์ ดังนี้

1) ภายใน / บาร์ / กลางคืน

บิลลี คาวบอยหนุ่มซอมซ่อค่อย ๆ นั่งลงที่เก้าอี้ เขาดีดนิ้วเป็นเชิงสั่งเบียร์จากบาร์เทนเดอร์ บาร์เทนเดอร์สไลด์เสิร์ฟแก้วเบียร์ส่งให้ ทันใดนั้น ฝ่ามือขนาดใหญ่ข้างหนึ่งยื่นมารับแก้วเบียร์ด้วยความรวดเร็ว บิลลีทำหน้าประหลาดใจ ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์อย่างหิวกระหายทีท่าไม่สนใจใคร บิลลีรู้สึกหงุดหงิดแต่ก็ทำเมินเฉยไม่สนใจ

บาร์เทนเดอร์เสิร์ฟเบียร์อีกครั้ง บิลลีทำท่าจะรับแก้วเบียร์ ชายร่างใหญ่ยื่นมือรับแก้วเบียร์เหมือนเดิม บิลลีรู้สึกโมโหจึงทำทีจะเข้าไปเอาเรื่อง ชายร่างใหญ่หันหน้ามามองด้วยแววตาเอาเรื่อง บิลลีรู้สึกกลัวจึงค่อย ๆ ลดทีท่าลง ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์ต่ออย่างสบายใจ เขาหันหน้ามามองด้านข้าง บิลลีหายไป เขาคิดว่าบิลลีคงออกจากบาร์ไปแล้วจึงนั่งจิบเบียร์ต่ออย่างลำพองใจ

สักพัก บิลลีเดินอ้อมมานั่งอีกฝั่งหนึ่งสีหน้าหงุดหงิดมากขึ้น ชายร่างใหญ่หันหน้าไปมองทำท่ากระหยิ่มยิ้มย่องเป็นเชิงถากถาง บาร์เทนเดอร์เสิร์ฟเบียร์อีกครั้ง บิลลีกำลังจะยื่นมือไปรับแก้วเบียร์ด้วยความมุ่งมั่น มือขนาดใหญ่ยื่นมาจับแก้วเบียร์อีกครั้ง ชายร่างใหญ่โน้มตัวมาแย่งไปเหมือนเดิม บิลลีนั่งมองตาปริบ ๆ เขารู้สึกโมโหแต่ก็ไม่กล้าแสดงออก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บิลลีไม่ยอมลดละ เขาสั่งเบียร์แก้วใหม่เรื่อย ๆ ทุกครั้งชายร่างใหญ่จะวางท่าใหญ่โตแย่งเบียร์ไปเสมอ ๆ จนในที่สุด ชายร่างใหญ่ก็ค่อย ๆ เมาแล้วสิ้นสติล้มฟุบลงที่โต๊ะอย่างไม่เป็นท่า

บิลลีค่อย ๆ สะกิดชายร่างใหญ่อย่างระมัดระวัง เขานอนหลับไม่รู้สึกตัว บิลลีเดินขยับตัวเข้ามาใกล้ ๆ ค่อย ๆ ล้วงมือเข้าไปในกระเป๋ากางเกงชายร่างใหญ่ บาร์เทนเดอร์ยืนมองอย่างงุนงง บิลลีกำลังจะเดินออกจากบาร์ เขาเดินพลางถือเงินอย่างสบายใจ บิลลีทำท่าเหมือนนึกขึ้นได้ เขาเดินตรงกลับมาที่ชายร่างใหญ่แล้วล้วงมือเข้าไปที่กระเป๋าเสื้อของชายร่างใหญ่อีกครั้ง บิลลีค่อย ๆ ติดตราสัญลักษณ์นายอำเภอที่หน้าอก

2) ภายนอก / บาร์ / กลางคืน

บิลลีค่อย ๆ เดินออกจากบาร์ด้วยใบหน้าอารมณ์ดีแฝงแววเจ้าเล่ห์ ที่ผนังด้านหน้าบาร์มีประกาศจับหัวขโมยติดอยู่ หัวขโมยคนนั้นคือ บิลลี เดอะ คิด นั่นเอง

จากนั้นเข้าสู่ขั้นตอนออกแบบตัวละครเพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น

## 3.2 แนวคิดการออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Location Design)

ขั้นตอนออกแบบตัวละครและฉากเป็นขั้นตอนหนึ่งที่มีความสำคัญ เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่กำหนดภาพรวมและสไตล์ของแอนิเมชันทั้งเรื่อง ซึ่งต้องออกแบบให้เหมาะสมกับการผลิตเป็นภาพ 3 มิติ ขั้นตอนแรกศึกษาจากตัวอย่างผลงานแอนิเมชันที่มีสไตล์ตามต้องการ ผู้วิจัยศึกษาสไตล์ตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง How to Train Your Dragon 2 เนื่องจากตัวละครมีสัดส่วนและลักษณะที่ใกล้เคียงกับคน แต่ก็มีลักษณะของการ์ตูนร่วมด้วย อีกทั้งสไตล์ตัวละครมีความเป็นสากล ซึ่งเป็นลักษณะที่เหมาะสำหรับสร้างเป็นโมเดล 3 มิติ

รูปที่ 3.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง How to Train Your Dragon 2

ที่มา: http://www.designbolts.com, 16 ธันวาคม 2557

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

จากนั้นออกแบบตัวละครหลัก "บิลลี" โดยศึกษาจากนิสัยตัวละคร "จอห์นนี" ในภาพยนตร์เรื่อง Sin City 2 ออกแบบโดยอิงสัดส่วนตัวละคร "ฮิคคัพ" จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง How to Train Your Dragon 2 และศึกษาเครื่องแต่งกายคาวบอยจากภาพยนตร์เรื่อง Cowboy vs Alien

รูปที่ 3.2 ตัวละคร ฮิคคัพ

ที่มา: http://blog.animationmentor.com, 16 ธันวาคม 2557

ตัวละคร "บิลลี" ออกแบบให้เป็นชายหนุ่มร่างเล็ก อายุราว 20 ปี มีนิสัยเจ้าเล่ห์ ซุกซน ออกแบบเครื่องแต่งกายคาวบอยโดยใช้ทฤษฎีสี Triad Color คือ สีม่วง สีเขียว สีส้ม เพื่อต้องการให้ตัวละครมีความรู้สึกพิเศษ แฝงแววลึกลับ เจ้าเล่ห์

รูปที่ 3.3 ออกแบบตัวละครบิลลี

ออกแบบตัวละครตัวร้าย "ชายร่างใหญ่" โดยศึกษาจากตัวละคร "สต๊อยค์" ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง How to Train Your Dragon 2 และตัวละคร "พระราชา" ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Brave และศึกษาเครื่องแต่งกายคาวบอยจากภาพยนตร์เรื่อง Cowboy vs Alien

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

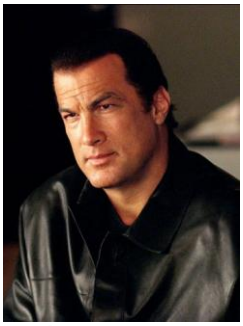
รูปที่ 3.4 ตัวละคร สต๊อยค์

ที่มา: http://www.cinemablend.com, 16 ธันวาคม 2557

ตัวละคร "ชายร่างใหญ่" ออกแบบให้เป็นชายหนุ่มรูปร่างสูงใหญ่ ค่อนข้างท้วม อายุราว 50 ปี มีนิสัยร้าย ชอบรังแกผู้อ่อนแอ แต่ไม่ค่อยฉลาด ออกแบบเครื่องแต่งกายคาวบอยโดยใช้โทนสีน้ำตาล เพื่อให้รู้สึกสูงวัย และออกแบบให้สวมเสื้อสีน้ำเงินเพื่อไม่ให้โทนสีหม่นมากเกินไป

รูปที่ 3.5 ออกแบบตัวละครชายร่างใหญ่

ออกแบบตัวละคร "บาร์เทนเดอร์" โดยศึกษาลักษณะนิสัยตัวละครและเครื่องแต่งกายจากบาร์เทนเดอร์ในภาพยนตร์เรื่อง From Dust Till Down และออกแบบเค้าโครงใบหน้าจากนักแสดง สตีเวน ซีกัล



รูปที่ 3.6 สตีเวน ซีกัล

ที่มา: http://theactionelite.com, 16 ธันวาคม 2557

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตัวละคร "บาร์เทนเดอร์" ออกแบบให้เป็นชายหนุ่มรูปร่างใหญ่ บุคลิกเงียบขรึม นิ่ง ๆ อายุราว 40 ปี ออกแบบเครื่องแต่งกายให้คล้ายชุดบาร์เทนเดอร์ โดยใช้ทฤษฎีสี Triad Color คือ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน เพื่อต้องการให้ตัวละครรู้สึกซื่อตรง ตรงไปตรงมา

รูปที่ 3.7 ออกแบบตัวละครบาร์เทนเดอร์

จากนั้นนำตัวละครทุกตัวมาทำเป็นคาแรกเตอร์ชีทเพื่อเปรียบเทียบหาสัดส่วนตัวละครที่เหมาะสมเมื่อตัวละครอยู่ในสถานที่เดียวกัน

รูปที่ 3.8 เปรียบเทียบสัดส่วนตัวละคร

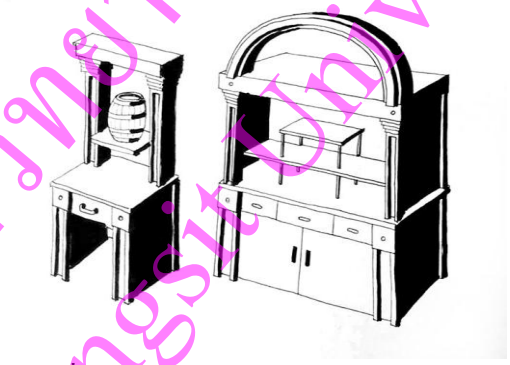
ขั้นตอนการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นและสิ้นสุดลงภายในบาร์ ดังนั้น จึงออกแบบให้เป็นบาร์ขนาดเล็กเพื่อให้เหมาะสมกับการผลิตเป็นงาน 3 มิติ โดยออกแบบให้เห็นมุมมองใกล้เคียงกับการผลิตงานจริง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ศึกษาฉากจากภาพตัวอย่างในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก และภาพยนตร์แอนิเมชัน Rango โดยเลือกผลิตเฉพาะอุปกรณ์ประกอบฉากที่แสดงจุดเด่นของบาร์ในดินแดนบุกเบิกตะวันตก เช่น พัดลมเก่าบนเพดาน เขาสัตว์ หัวกวาง ชั้นวางของ โต๊ะ เก้าอี้ ถังเบียร์ แก้วเบียร์ ขวดเหล้า เป็นต้น

รูปที่ 3.9 ออกแบบฉาก

ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อให้ได้รายละเอียดที่ชัดเจนมากขึ้น

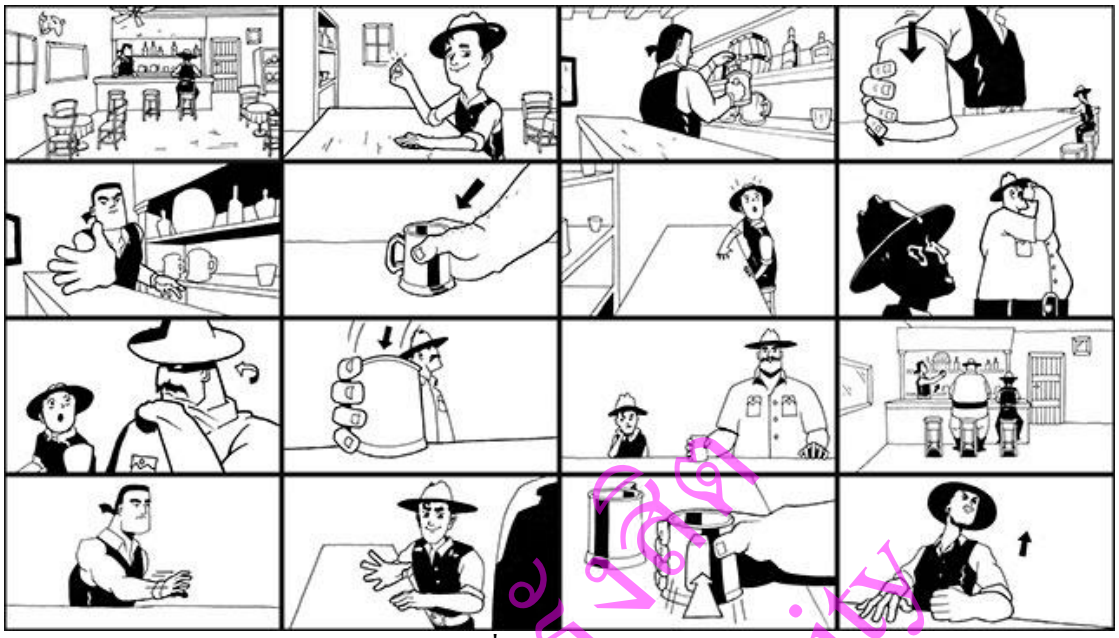


รูปที่ 3.10 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## 3.3 แนวคิดการเขียนบทภาพ (Storyboard)

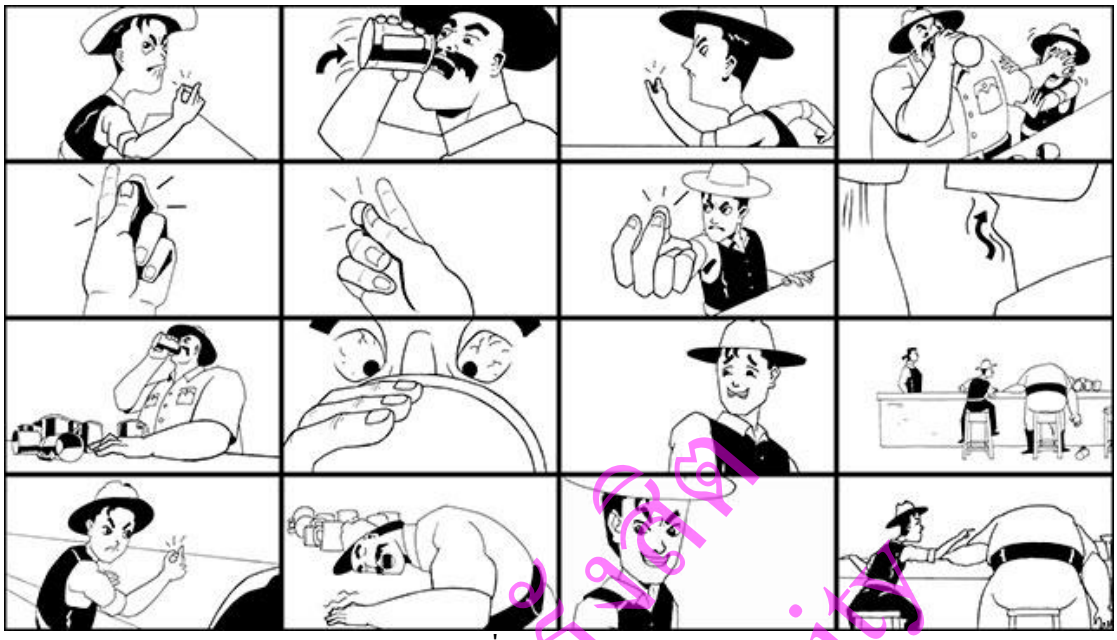
เมื่อได้แบบตัวละครและฉากที่ชัดเจนแล้ว จากนั้นนำบทภาพยนตร์มาเขียนเป็นบทภาพ (Storyboard) ตามแบบตัวละครและฉากเพื่อดูความต่อเนื่องของแอนิเมชัน การเขียนบทภาพนั้นควรคำนึงถึงขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ บทภาพต้องสามารถนำไปสร้างแอนิเมชันได้จริง



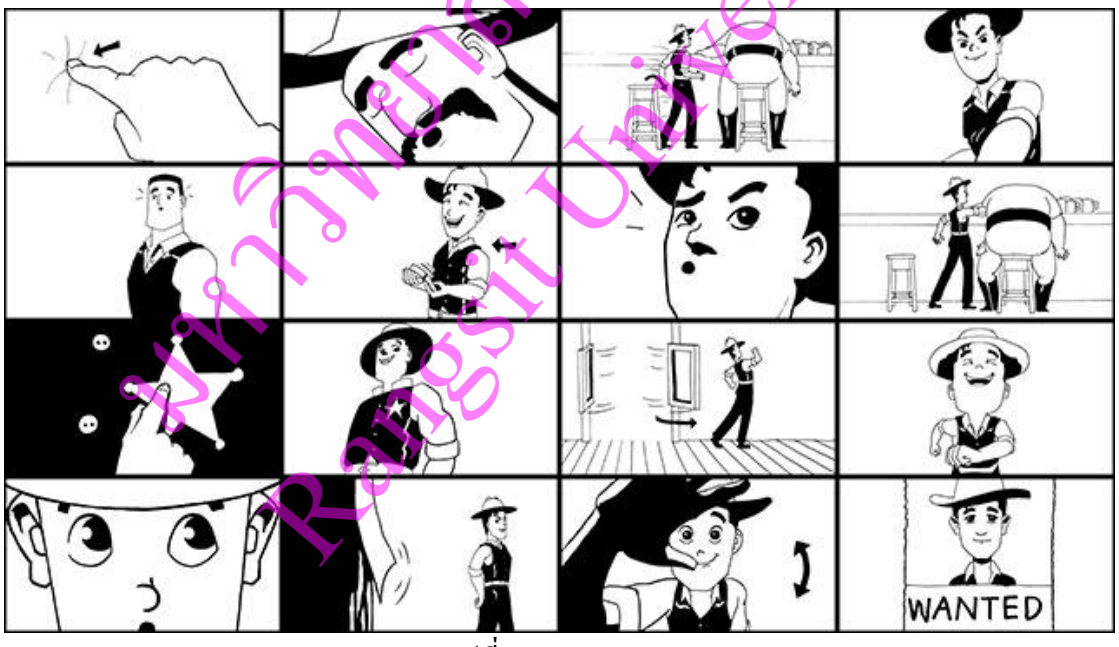
รูปที่ 3.11 บทภาพ 1

รูปที่ 3.12 บทภาพ 2

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 3.13 บทภาพ 3




รูปที่ 3.14 บทภาพ 4

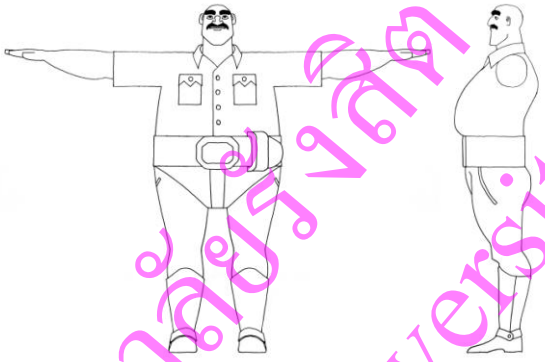
นำบทภาพมาทำเป็นแอนิเมติก ใส่เสียงประกอบเพื่อดูภาพรวมก่อนผลิตเป็นแอนิเมชัน การทำแอนิเมติกควรตัดต่อให้ระยะเวลาในแต่ละคัทมีความใกล้เคียงกับแอนิเมชันมากที่สุด ซึ่งขั้นตอนทำแอนิเมติกเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการทำ Pre-Production ดังนั้น หากจะแก้ไขบทภาพยนตร์หรือบทภาพ ควรจัดทำและแก้ไขในขั้นตอนนี้ให้สมบูรณ์ เพื่อสะดวกต่อการผลิตแอนิเมชันในขั้นตอนต่อไป

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## 3.4 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ (Production)

### 3.4.1 สร้างตัวละคร 3 มิติ (Character Modeling)

นำตัวละครที่ออกแบบทั้งหมดมาวาดมุมมองด้านหน้า และด้านข้าง เพื่อใช้เป็นแบบร่าง (Turn Table) หรือพิมพ์เขียวสำหรับทำโครงสร้าง 3 มิติ



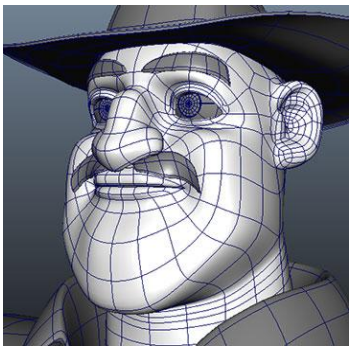
รูปที่ 3.15 วาด Turn Table สำหรับสร้างตัวละคร 3 มิติ

สร้างตัวละคร 3 มิติ ตาม Turn Table การสร้างตัวละครควรสังเกตในหลายมุมมอง เพื่อควบคุมให้มิติของตัวละครในแต่ละด้านมีความสวยงาม

รูปที่ 3.16 สร้างตัวละคร 3 มิติ

ข้อควรระวังในการสร้างตัวละคร ต้องจัดระเบียบเส้น (Edge) ให้ถูกต้องตามหลักการสร้างโมเดล และบริเวณใดที่ตัวละครต้องมีการเคลื่อนไหวมากให้สร้างเส้น (Edge) จำนวนมาก เพื่อรองรับการยืดขยายของโมเดล

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 3.17 เส้น (Edge) บนโมเดลตัวละคร

จากนั้นกาง UV ของตัวละครในแต่ละส่วนให้เป็นระเบียบ เพื่อให้สามารถสร้างพื้นผิวตัวละครได้ง่าย การสร้างพื้นผิวควรคำนึงถึงความแตกต่างของวัสดุแต่ละชนิด การสร้างพื้นผิวให้สมจริงมากที่สุด จะทำให้งานแอนิเมชันมีความละเอียดมากขึ้น

รูปที่ 3.18 สร้างพื้นผิวตัวละคร

สร้างพื้นผิวตัวละครให้ครบทุกส่วน จากนั้นนำตัวละครทุกตัวมาเปรียบเทียบกันเพื่อดูความกลมกลืนของสไตล์งาน ข้อควรระวังในการสร้างพื้นผิวต้องทดลองจัดแสงให้ตัวละครที่ความสว่างระดับเดิมเสมอ เพื่อให้สามารถควบคุมน้ำหนัก อ่อน-แก่ ของสี และพื้นผิวตัวละครได้

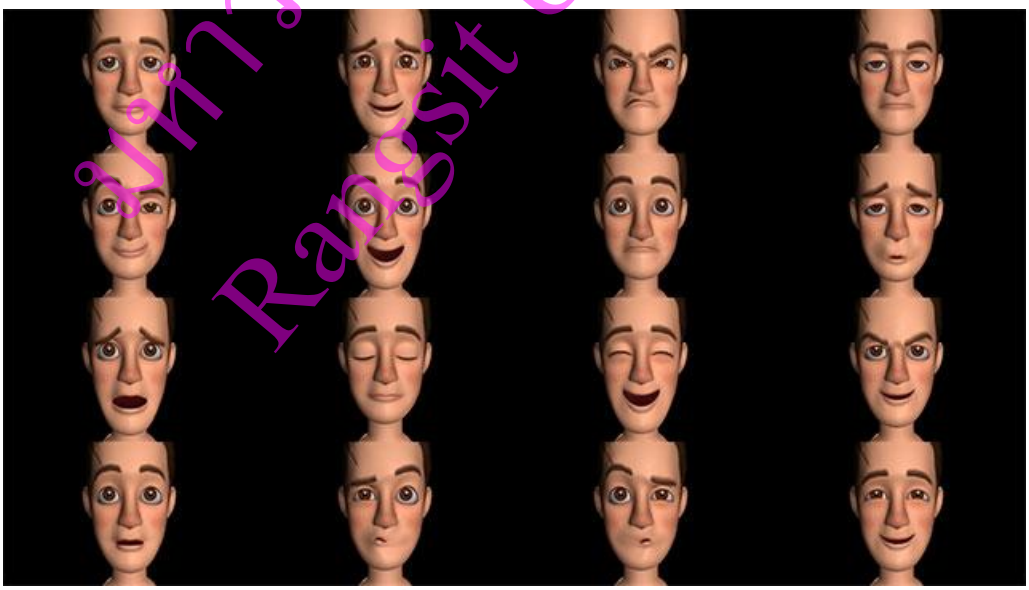
รูปที่ 3.19 เปรียบเทียบความกลมกลืนของพื้นผิว

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ในส่วนผิวหนังใช้วัสดุ misss_fast_skin_maya ในโปรแกรม Maya จะทำให้ผิวหนังตัวละครมีความสมจริงมากขึ้น ซึ่งต้องเพิ่มจุด (Noise) ให้กับพื้นผิวในโปรแกรม Photoshop ร่วมด้วย เพื่อให้เหมือนผิวหนังคนจริง

รูปที่ 3.20 ผิวหนังตัวละคร

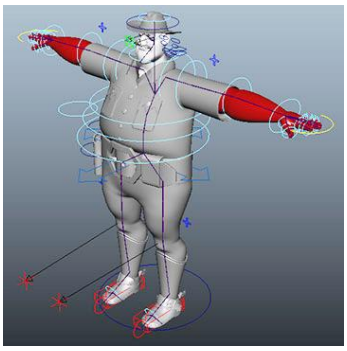
สร้าง Facial Expression ให้กับตัวละคร โดยปรับใบหน้าตัวละครให้มีอารมณ์ในแบบต่าง ๆ สำหรับใช้สร้างแอนิเมชัน ควรปรับใบหน้าให้แสดงอารมณ์เกินจริงมากที่สุด เพื่อให้การแสดงอารมณ์ของตัวละครมีความชัดเจน



รูปที่ 3.21 Facial Expression

ใส่โครงสร้างกระดูกให้ตัวละครด้วย Plug-In Advanced Skeleton เพื่อให้การทำงานมีความสะดวกและรวดเร็ว และเพื่อเป็นการสร้างจุดควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายได้ครบถ้วน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 3.22 ใส่โครงสร้างกระดูกให้ตัวละคร

### 3.4.2 สร้างฉาก 3 มิติ (Location Modeling)

ขั้นตอนการสร้างฉาก ควรสร้างเฉพาะส่วนที่ใช้ในงานแอนิเมชันเท่านั้น หรือสร้างเฉพาะบริเวณที่กล้องเคลื่อนที่ผ่าน โดยสังเกตได้จากบทภาพที่จัดเตรียมเสร็จแล้วในขั้นตอน Pre-Production เพื่อเป็นการประหยัดเวลาในการทำงาน จากนั้นใส่สี วัสดุ และพื้นผิว ลงในฉากให้สมบูรณ์ การสร้างฉากควรควบคุมจำนวน Polygon ให้อยู่ในปริมาณที่เพียงพอต่อการสร้างแอนิเมชัน บริเวณที่กล้องเคลื่อนที่ผ่านระยะใกล้ควรสร้างฉากให้มีความละเอียดมากกว่าบริเวณที่อยู่ในระยะไกลกล้อง ซึ่งเหมือนกับการสร้างพื้นผิว พื้นผิวที่มีระยะใกล้กล้องควรใช้ภาพพื้นผิวที่มีความละเอียดสูง และพื้นผิวที่อยู่ในระยะไกลสามารถใช้ภาพพื้นผิวที่มีความละเอียดลดลงได้ และการสร้างพื้นผิวนั้นควรทดลองจัดแสงอย่างคร่าว ๆ เพื่อให้สามารถกำหนดน้ำหนัก อ่อน-แก่ ของพื้นผิวฉากได้ง่าย

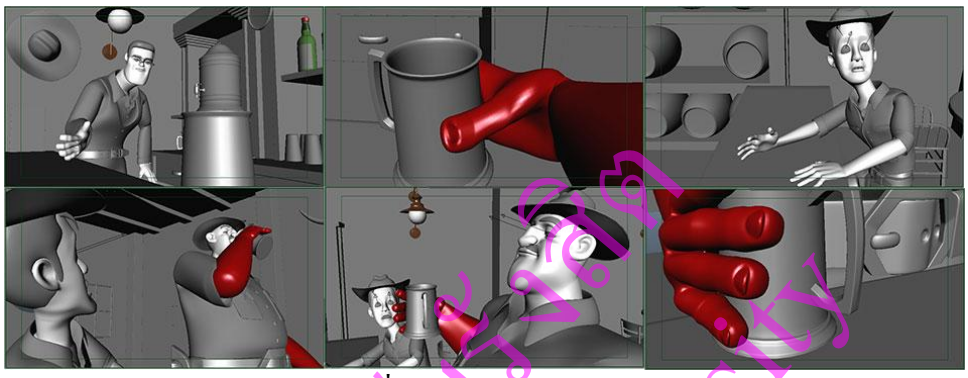
รูปที่ 3.23 สร้างฉาก 3 มิติ

### 3.4.3 จัดวางมุมกล้อง (Lay Out)

ขั้นตอนจัดวางมุมกล้อง เป็นการเตรียมพร้อมก่อนการแอนิเมตตัวละครให้เคลื่อนไหวโดยนำตัวละครมาจัดวางในฉาก จากนั้นสร้างกล้องกำหนดมุมมองภาพตามที่ต้องการ ควรจัดวางมุม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

กล้องให้สัมพันธ์กับบทภาพและแอนิเมติก ในขั้นตอนนี้สามารถปรับแต่งมุมกล้องให้มีความเหมาะสมมากขึ้นได้ โดยสามารถปรับแต่งให้แตกต่างจากบทภาพและแอนิเมติกได้เล็กน้อย เสร็จแล้วนำภาพมุมกล้องทั้งหมดในแต่ละคัทมาเรียงต่อกันเป็นไฟล์วิดีโอเหมือนกับการทำแอนิเมติก เพื่อให้ทราบระยะเวลาที่ชัดเจน และดูความต่อเนื่องของแอนิเมชันทั้งเรื่อง

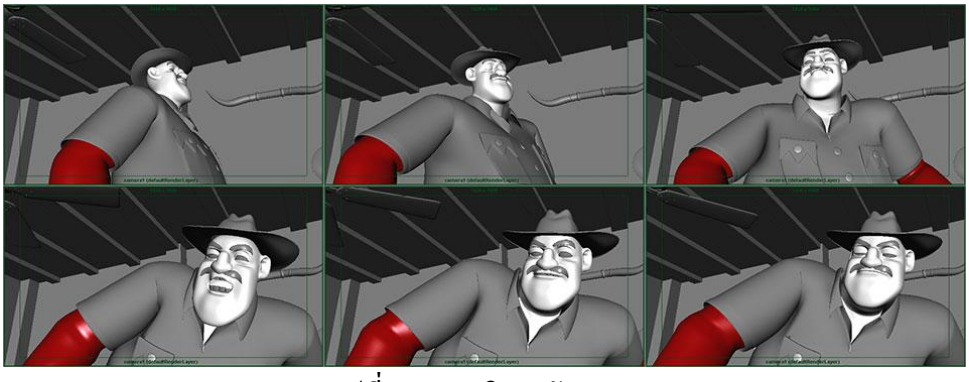


รูปที่ 3.24 จัดวางมุมกล้อง

ขั้นตอนนี้สามารถกำหนดท่าทางการแสดงหลักของตัวละครในเบื้องต้นได้ จะทำให้เห็นลักษณะการเคลื่อนไหวตัวละครชัดเจนมากขึ้น ทำให้สามารถทำขั้นตอนแอนิเมตได้รวดเร็ว

### 3.4.4 เคลื่อนไหวตัวละคร (Animating)

ขั้นตอนแอนิเมต เป็นขั้นตอนที่จะทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวมีชีวิตขึ้น ทำการแอนิเมตตัวละครให้เคลื่อนไหวตามบทบาทที่กำหนดในบทภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวตัวละครนั้น ๆ ให้เคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตอยู่จริง และควรแอนิเมตตัวละครให้เคลื่อนไหวพอดีกับระยะเวลาที่กำหนดในขั้นตอนจัดวางมุมกล้อง หรือให้มีระยะเวลาใกล้เคียงกับขั้นตอนจัดวางมุมกล้อง



รูปที่ 3.25 แอนิเมตตัวละคร

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

### 3.4.5 จัดแสงและประมวลผล (Lighting and Rendering)

นำคัทที่แอนิเมตเสร็จแล้วมาจัดแสง โดยสร้างแสงและกำหนดทิศทางแสงให้ชัดเจน เพื่อให้ได้ภาพแอนิเมชันที่มีแสงเงาสวยงาม การจัดแสงควรกำหนดแหล่งกำเนิดแสงหลัก แสงรอง แสงบรรยากาศ และแสงไฟในระยะไกล เพื่อทำให้ภาพมีมิติและความละเอียดอ่อนสมจริงมากขึ้น โดยปรับสีแสงให้มีบรรยากาศภาพตามแนวบุกเบิกตะวันตก จากนั้นนำไฟล์ทั้งหมดเข้าสู่ขั้นตอนประมวลผลให้คอมพิวเตอร์ประมวลผลออกมาเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหว ขั้นตอนจัดแสงและประมวลผลได้แบ่งแยกภาพออกเป็นหลายส่วน เพื่อให้สะดวกต่อขั้นตอนการซ้อนภาพ โดยมีส่วนต่าง ๆ ดังนี้

ประมวลผลภาพแยกตามส่วนสำคัญ เช่น ตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก ฉาก เป็นต้น การแยกภาพออกเป็นหลายส่วนจะทำให้สามารถปรับแต่ง สี น้ำหนักของภาพ ได้ละเอียดและสะดวกมากขึ้น หากมีการแก้ไขการเคลื่อนไหวตัวละครก็สามารถทำได้ง่าย โดยให้คอมพิวเตอร์ประมวลภาพในเฉพาะส่วนที่มีการแก้ไข ไม่เสียเวลาในการประมวลผลภาพทุกส่วน

รูปที่ 3.26 แยกส่วนประมวลผล

นอกจากนี้ยังใช้การประมวลผลภาพแบบ Occlusion เพื่อใช้สร้างน้ำหนักเข้มให้ภาพ การจัดแสงและประมวลผลภาพนั้น มีข้อจำกัดในเรื่องการสร้างน้ำหนักเข้มสุด ดังนั้น จึงต้องสร้างภาพ Occlusion เพื่อนำไปซ้อนภาพให้มีมิติลึกมากขึ้น

รูปที่ 3.27 ภาพ Occlusion

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

การสร้างภาพแอนิเมชันนั้น ต้องคำนึงถึงการสร้างระยะในภาพ เราสามารถประมวลผลภาพแบบ Luminance Depth เพื่อใช้สร้างระยะภาพในขั้นตอนการซ้อนภาพได้ การสร้าง Luminance Depth คอมพิวเตอร์จะประมวลผลโดยแยกโมเดลในภาพออกเป็นน้ำหนัก ขาว เทา ดำ ตามระยะกล้อง โดยโมเดลที่อยู่ระยะใกล้กล้องจะเป็นสีขาว และโมเดลในระยะไกลกล้องจะเป็นสีดำ ค่าน้ำหนักเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่กำหนดให้คอมพิวเตอร์เลือกโฟกัสเฉพาะจุดที่เราต้องการได้ เช่น ให้คอมพิวเตอร์เลือกโฟกัสในส่วนที่เป็นตัวละครน้ำหนักขาว จะทำให้ฉากหลังที่เป็นน้ำหนักเทา หรือน้ำหนักดำค่อย ๆ เบลอลดหลั่นกันลงไปตามระยะ เป็นการปรับภาพแอนิเมชันให้มีระยะสมจริง

รูปที่ 3.28 ภาพ Luminance Depth

**3.4.6 ซ้อนภาพและตัดต่อ (Composite and Editing)**

นำภาพที่ประมวลผลเสร็จแล้วมาซ้อนประกอบเข้าด้วยกันในโปรแกรม After Effect ให้สมบูรณ์ ปรับแต่งภาพในแต่ละส่วนให้มีความกลมกลืนและมีเอกภาพ เพิ่มความสว่างจากแสงไฟและฝุ่นละอองในอากาศเพื่อทำให้ภาพแอนิเมชันมีบรรยากาศและมิติมากขึ้น จากนั้นนำภาพในแต่ละคัทมาปรับแต่งให้มีบรรยากาศที่ต่อเนื่องกัน

รูปที่ 3.29 การซ้อนภาพ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

เสร็จแล้วนำภาพแอนิเมชันทั้งหมดมาตัดต่อและใส่ดนตรีประกอบให้มีอารมณ์ตามแนวบุกเบิกตะวันตก ตอนแรกผู้วิจัยได้เลือกดนตรีประกอบเป็นดนตรีแนวรื่นเริง ซึ่งนิยมใช้ประกอบบรรยากาศบาร์ในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก เมื่อนำมาประกอบงานแอนิเมชันพบว่า ไม่เข้าบรรยากาศและไม่น่าสนใจ ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนเป็นเพลง Cancion Del Mariachi เพลงประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง Desperado ซึ่งเป็นดนตรีแนวกีต้าร์สเปน ถึงแม้จะไม่ใช่ดนตรีแนวอเมริกัน แต่พบว่าดนตรีนั้นเข้าบรรยากาศและเหมาะสมกับงานแอนิเมชันมากกว่า

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

# บทที่ 4

# ผลการวิจัย

ผลการออกแบบได้ผลสำเร็จเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น แนวบุกเบิกตะวันตก ความยาว 3.44 นาที เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างผู้แข็งแกร่งกับผู้อ่อนแอ ที่เกิดขึ้นภายในบาร์ตะวันตก ซึ่งในที่สุดผู้อ่อนแอได้ใช้เล่ห์กลในการเอาชนะผู้แข็งแกร่ง มีรายละเอียดผลการออกแบบดังนี้

## 4.1 ผลการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น

ผู้วิจัยได้ลำดับเหตุการณ์และกระทำจากบทภาพยนตร์ออกมาเป็นภาพ ดังนี้

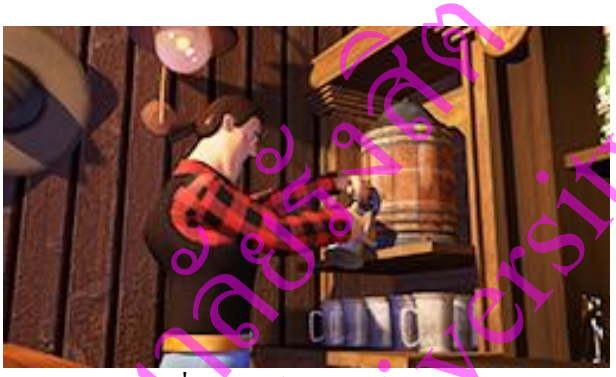
1) บาร์ในดินแดนบุกเบิกตะวันตก
2) บิลลีสั่งเบียร์จากบาร์เทนเดอร์
3) ชายร่างใหญ่แย่งเบียร์ของบิลลี
4) บิลลีสั่งเบียร์อีกเรื่อย ๆ
5) ชายร่างใหญ่แย่งเบียร์ไปทุกครั้ง
6) ชายร่างใหญ่เมาจนสิ้นสติ
7) บิลลีขโมยเงินของชายร่างใหญ่
8) ชายร่างใหญ่เป็นนายอำเภอ, บิลลีเป็นโจร

ได้ผลการออกแบบดังแสดงในรูปที่ 4.1 - 4.65

รูปที่ 4.1 บาร์ในดินแดนบุกเบิกตะวันตก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.2 บิลลีสั่งเบียร์



รูปที่ 4.3 บาร์เทนเดอร์รินเบียร์

รูปที่ 4.4 บิลลียิ้มดีใจ

รูปที่ 4.5 บาร์เทนเดอร์วางแก้วเบียร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.6 บาร์เทนเดอร์เสิร์ฟเบียร์

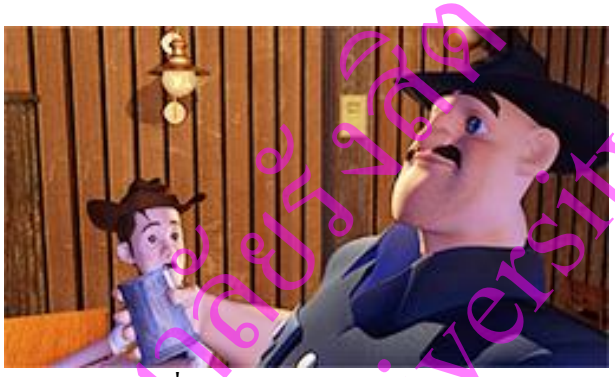
รูปที่ 4.7 มือขนาดใหญ่ยื่นมาจับแก้วเบียร์

รูปที่ 4.8 บิลลีรู้สึกประหลาดใจ

รูปที่ 4.9 เท้าขนาดใหญ่ตบลงบนพื้น

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

รูปที่ 4.10 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์



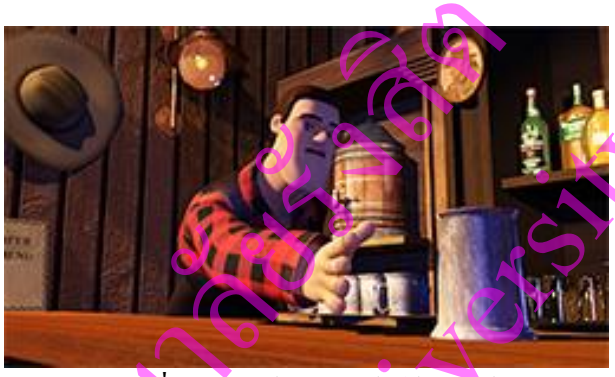
รูปที่ 4.11 ชายร่างใหญ่ลดมือลง

รูปที่ 4.12 ชายร่างใหญ่วางแก้วเบียร์

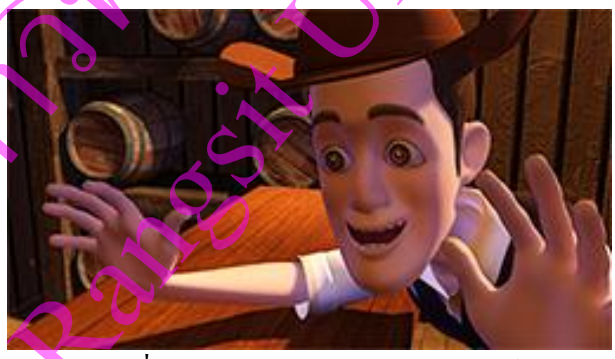
รูปที่ 4.13 บิลลีไม่พอใจ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.14 บาร์เทนเดอร์รินเบียร์อีกครั้ง



รูปที่ 4.15 บาร์เทนเดอร์เสิร์ฟเบียร์



รูปที่ 4.16 บิลลี่โน้มตัวจะรับแก้วเบียร์

รูปที่ 4.17 ชายร่างใหญ่แย่งแก้วเบียร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.18 บิลลีโกรธ

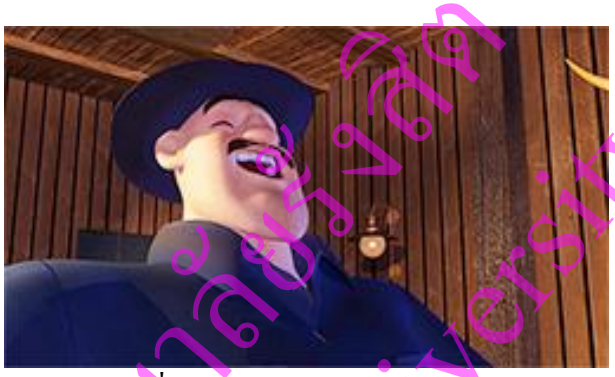
รูปที่ 4.19 ชายร่างใหญ่ไม่พอใจ

รูปที่ 4.20 บิลลีกลัว

รูปที่ 4.21 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.22 บิลลีหายไป



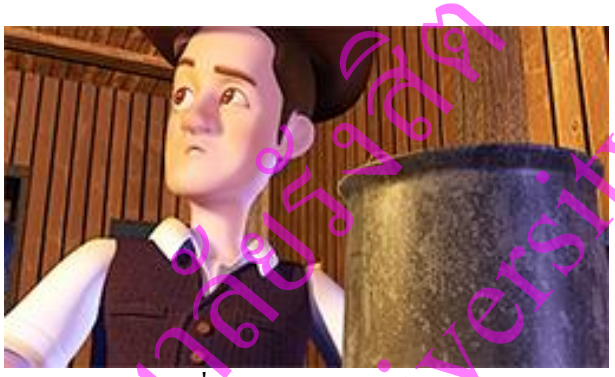
รูปที่ 4.23 ชายร่างใหญ่หัวเราะดีใจ

รูปที่ 4.24 บิลลีเดินอ้อมมานั่งเก้าอี้อีกฝั่งหนึ่ง

รูปที่ 4.25 ชายร่างใหญ่หันมามอง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.26 บาร์เทนเดอร์เสิร์ฟเบียร์อีกครั้ง



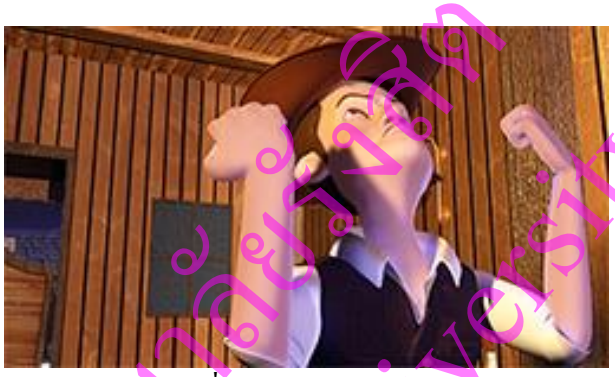
รูปที่ 4.27 บิลลีชำเลืองมอง

รูปที่ 4.28 ชายร่างใหญ่ไม่สนใจ

รูปที่ 4.29 บิลลีจะดื่มเบียร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.30 ชายร่างใหญ่แย่งเบียร์อีกครั้ง



รูปที่ 4.31 บิลลีโกรธมาก

รูปที่ 4.32 บิลลีสั่งเบียร์

รูปที่ 4.33 ชายร่างใหญ่แย่งเบียร์

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

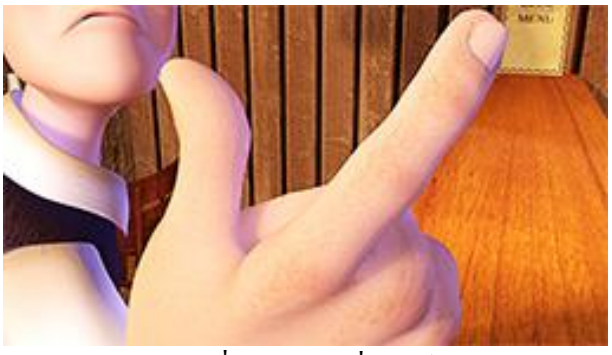
รูปที่ 4.34 บิลลีสั่งเบียร์

รูปที่ 4.35 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์

รูปที่ 4.36 บิลลีสั่งเบียร์

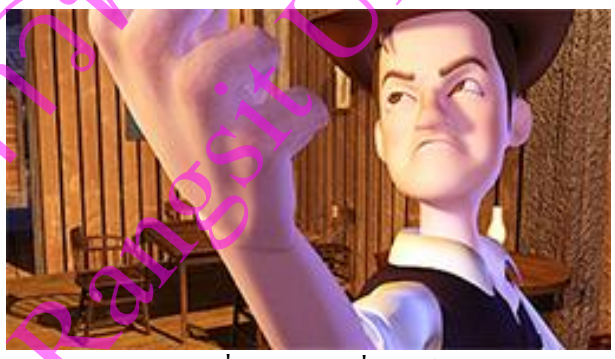
รูปที่ 4.37 ชายร่างใหญ่แย่งเบียร์

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

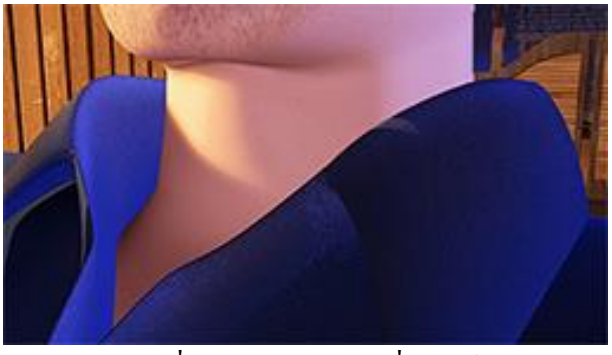


รูปที่ 4.38 บิลลีสั่งเบียร์

รูปที่ 4.39 บิลลีสั่งเบียร์



รูปที่ 4.40 บิลลีสั่งเบียร์



รูปที่ 4.41 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

รูปที่ 4.42 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์

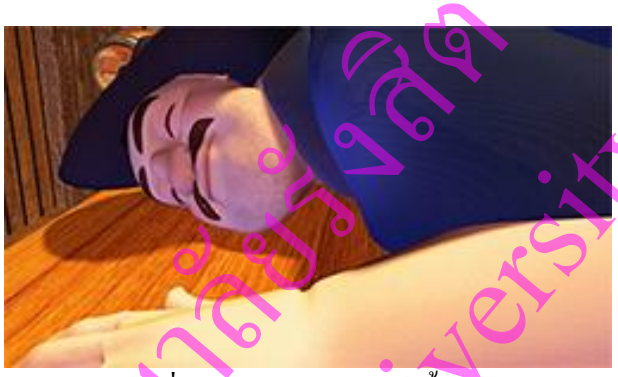
รูปที่ 4.43 ชายร่างใหญ่ดื่มเบียร์

รูปที่ 4.44 บิลลีมองชายร่างใหญ่

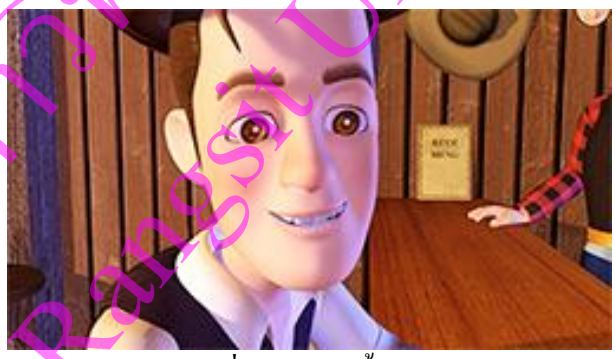
รูปที่ 4.45 ชายร่างใหญ่ล้มลงบนโต๊ะ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.46 บิลลีสั่งเบียร์



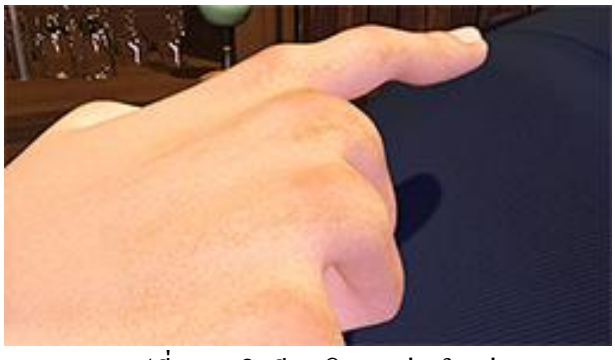
รูปที่ 4.47 ชายร่างใหญ่เมาสิ้นสติ



รูปที่ 4.48 บิลลียิ้มดีใจ

รูปที่ 4.49 บิลลีโน้มตัวไปใกล้ชายร่างใหญ่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 4.50 บิลลีสะกิดชายร่างใหญ่

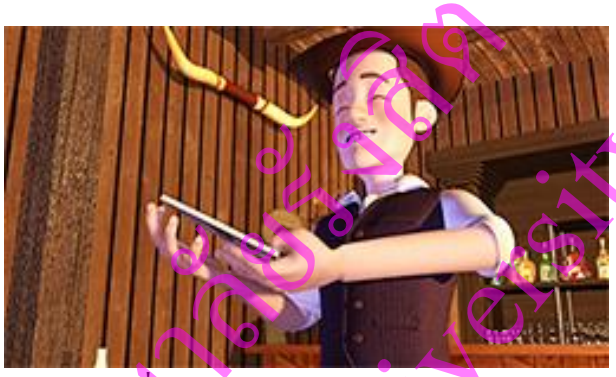
รูปที่ 4.51 ชายร่างใหญ่นอนหลับ

รูปที่ 4.52 บิลลีกระโดดลงจากเก้าอี้

รูปที่ 4.53 บิลลีล้วงกระเป๋าชายร่างใหญ่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.54 บาร์เทนเดอร์รู้สึกประหลาดใจ



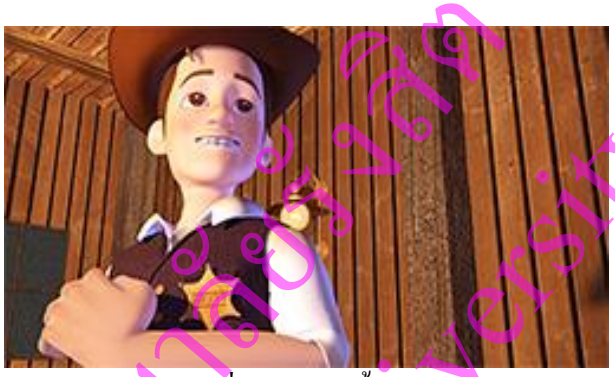
รูปที่ 4.55 บิลลีขโมยเงินชายร่างใหญ่

รูปที่ 4.56 บิลลีนึกขึ้นได้

รูปที่ 4.57 บิลลีล้วงกระเป๋าชายร่างใหญ่อีกครั้ง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.58 บิลลีติดตราสัญลักษณ์นายอำเภอที่หน้าอก



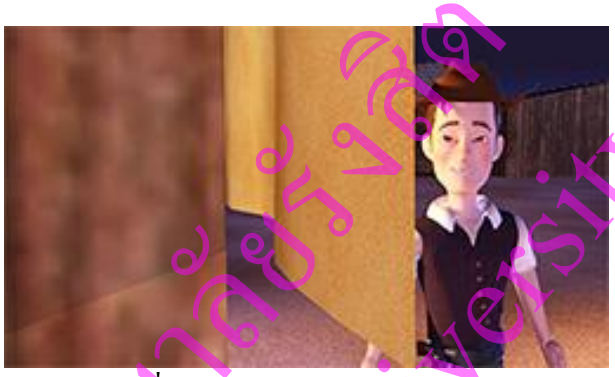
รูปที่ 4.59 บิลลียิ้มดีใจ

รูปที่ 4.60 บิลลีเดินออกจากบาร์

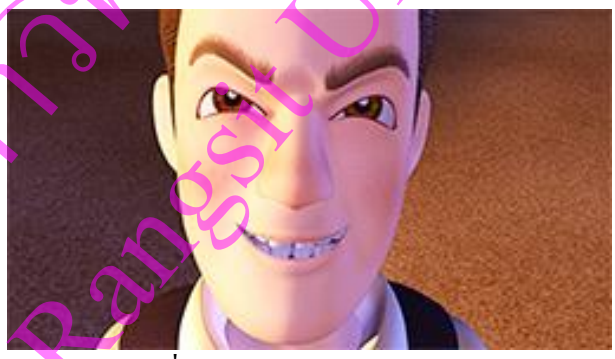
รูปที่ 4.61 บิลลีมีความสุข

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

รูปที่ 4.62 บิลลีนึกขึ้นได้



รูปที่ 4.63 บิลลีชำเลืองมองด้านข้าง



รูปที่ 4.64 บิลลีมองแผ่นกระดาษ

รูปที่ 4.65 ประกาศจับโจร บิลลี เดอะ คิด

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

# บทที่ 5

# สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกและผลิตแอนิเมชันบุกเบิกตะวันตกเพื่อกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นชายไทยอายุ 18-25 ปี ได้ผลสรุปและข้อเสนอแนะ ดังนี้

## 5.1 สรุปผล

โดยสรุปแล้ว การออกแบบและผลิตแอนิเมชัน สามารถถ่ายทอดบรรยากาศภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกได้เพียงบางส่วนเท่านั้น ไม่สามารถดำเนินรอยตามแนวทางภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกได้ทั้งหมด

ซึ่งหากต้องการเพิ่มอรรถรสให้แอนิเมชันบุกเบิกตะวันตก ควรนำเสนอเนื้อเรื่องโดยเน้นการต่อสู้ด้วยปืนเป็นหลัก หรือนำเสนอแนวบุกเบิกตะวันตกแบบสปาเก็ตตี จึงจะสามารถถ่ายทอดบรรยากาศแนวบุกเบิกตะวันตกได้ชัดเจนมากขึ้น

## 5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

### 5.2.1 ด้านเนื้อเรื่อง

โดยทั่วไป ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกจะมีจุดขายอยู่ที่ภาพการต่อสู้ด้วยการดวลปืน ผู้วิจัยไม่ได้สร้างเหตุการณ์ในลักษณะนั้น แต่นำเสนอเนื้อเรื่องเหตุการณ์ที่แตกต่างออกไป ทำให้ลักษณะเด่นของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกนั้นหายไป อีกทั้งผู้วิจัยได้นำเสนอฉากเหตุการณ์เพียงสถานที่เดียว ทำให้บรรยากาศแอนิเมชันนั้น ไม่มีความหลากหลายหรือความซับซ้อนมากเท่าภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

และเมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์แอนิเมชัน Rango พบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน Rango มีโครงสร้างเหมือนกับภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก มีการสร้างฉากที่เป็นจุดขาย มีรูปแบบตามแนวทางภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก มีการสร้างตัวละครจำนวนมาก ทำให้สามารถเล่าเรื่องราวขนาดยาวได้ ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถผลิตแอนิเมชันให้มีอรรถรสได้มากเท่า

**5.2.2 ด้านการออกแบบ**

การออกแบบแอนิเมชัน นอกจากการออกแบบตัวละคร เครื่องแต่งกาย ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และบรรยากาศแล้ว เสียงและดนตรีประกอบยังเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้แอนิเมชันมีมิติและบรรยากาศภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกสมจริงมากขึ้น

**5.2.3 ด้านการผลิต**

ปัญหาการผลิตพบว่า การผลิตภาพที่มีความละเอียดสูงหรือภาพที่มีความสมจริงนั้น ต้องใช้ระยะเวลาในการประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ค่อนข้างนาน ผู้วิจัยจึงต้องลดคุณภาพงานลงในบางส่วน เช่น ลดรายละเอียดของวัสดุพื้นผิวในส่วนที่ไม่สำคัญหรือส่วนของภาพระยะไกล เพื่อปรับลดเวลาในการประมวลผลให้มีความเหมาะสมและใช้เทคนิคการซ้อนภาพมาทดแทน

**5.2.4 ด้านระยะเวลา**

การผลิตแอนิเมชันมีข้อจำกัดเรื่องความยาวและเวลา เนื่องจากผู้วิจัยมีเวลาจำกัดในการทำงาน อีกทั้งการผลิตแอนิเมชันต้องทำในรูปแบบอุตสาหกรรม ผู้วิจัยจึงต้องออกแบบและผลิตงานในขนาดที่เหมาะสมกับกระบวนการผลิต ทำให้ไม่สามารถผลิตแอนิเมชันขนาดยาวได้ ทำได้เพียงเศษช่วงสั้น ๆ ของเหตุการณ์ หรือทำได้เพียงหนังสั้นมาก ๆ เท่านั้น ไม่สามารถผลิตแอนิเมชันบุกเบิกตะวันตกที่เป็นเรื่องราวได้

## 5.3 การค้นพบการวิจัย

ผู้วิจัยได้เรียนรู้ลักษณะสำคัญของภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก เมื่อผลิตเป็นแอนิเมชัน ทำให้ทราบถึงข้อจำกัดของแนวทางภาพยนตร์ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกนั้นมีข้อจำกัดในเรื่องภูมิหลัง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สังคม วัฒนธรรม ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญที่อิงกับประวัติศาสตร์อเมริกา เมื่อการออกแบบเนื้อเรื่องไม่ได้มีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ทำให้งานแอนิเมชันไม่สามารถเข้าถึงภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกได้อย่างสมบูรณ์

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

# บรรณานุกรม

กฤษดา เกิดดี. *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ : ห้องภาพสุวรรณ, 2541.

กฤษณีกร เจริญกุศล. "การสื่อความหมายเกี่ยวกับการผสมผสานทางวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก ในภาพยนตร์เรื่อง The Last Samurai." วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยรังสิต, 2548.

กัญญาณัฐ เปลวเฟื่อง. "ภาพยนตร์การ์ตูนไทย 3 มิติ กับการรับรู้และการยอมรับของเด็ก กรณีศึกษาเรื่องขุนแผนแสนสะท้าน." วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2550.

จรูญพร ปรปักษ์ประลัย. *สะดุดโลกแอนิเมชัน*. กรุงเทพฯ: สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก, 2551.

จิตรเมธ ฉลองพันธรัตน์. "ภาพแบบฉบับที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง เจมส์ บอนด์ 007 (พ.ศ.2505 - 2551)." วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต,สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยรังสิต, 2552.

จุฑารัตน์ เสือทิม. "พฤติกรรมการเปิดรับชม และความเห็นต่อปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ต่างประเทศ ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยรังสิต, 2553.

"ตัวละคร สต๊อยค์." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://www.cinemablend.com/images/news/42131/_1395134005.jpg, 16 ธันวาคม 2557.

"ตัวละคร ฮิคคัพ." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://blog.animationmentor.com/wp-content/uploads/2014/06/howtotrainyourdragon2-toothless-hiccup.jpg, 16 ธันวาคม 2557.

"ตัวละคร Woody จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Toy Story 3." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://img.wallpapergang.com/112processed/to%20story%203%20in%20woody.jpg, 15 พฤศจิกายน 2557.

นับทอง ทองใบ. *ฉีกขนบแอนิเมชัน เอกลักษณ์ของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก*. กรุงเทพฯ: สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก, 2551.

"นิยายเกี่ยวกับตะวันตกเรื่องแรก The Virginian." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://www.doylenewyork.com//Full//509/823509.jpg, 10 พฤศจิกายน 2557.

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บรรณานุกรม (ต่อ)

บุษบา เตชศรีสุธี. *ขั้นตอนการทำหนังแบบพิกซาร์*. STARPICS SPECIAL EDITION PIXAR MANIA.1, 1 (สิงหาคม 2553): 32-33.

ปกรณ์ พรหมวิทักษ์. *การกำกับภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ : เอเซียดิจิตอล การพิมพ์, 2555.

ปิยกุล เลาวัลย์ศิริ. "ภาพยนตร์แอนิเมชัน". *ในชุดวิชาการสอนวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 8-15*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2532.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง A Fistful of Dollars." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://www.tmvdo.com/wp-content/uploads/2014/01/a.jpg, 10 พฤศจิกายน 2557.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Covered Wagon." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://1.bp.blogspot.com/-vXhWRCix00g/UbcS0AAI0HI/AAAAAAAAAhU/4XumkZL_8eg/s1600/1923+The+Covered+Wagon.jpg, 10 พฤศจิกายน 2557.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Cowboy vs Alien." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://static1.solarmovie.is/images/movies/0409847_big.jpg, 15 พฤศจิกายน 2557.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Dance with Wolves." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://posterpress.us/uploads/d/dances_with_wolves_1990.jpg, 11 พฤศจิกายน 2557.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Django Unchained." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/3/34/Django-unchained.jpg, 15พฤศจิกายน 2557.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Heaven's Gate." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://img607.imageshack.us/img607/328/4ngp.jpg, 11 พฤศจิกายน 2557.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง High Noon." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://4.bp.blogspot.com/-89YFN_zmpXU/TjM8Q-YTWaI/AAAAAAAAAKA/Gf1uvz6wE30/s1600/High_Noon-8633267167-large.jpg, 10 พฤศจิกายน 2557.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Red River." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://douglaseriggs.files.wordpress.com/2012/02/poster-red-river_11.jpg, 12 พฤศจิกายน 2557.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Rio Bravo." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://www.doctormacro.com/Images/Posters/R/Poster%20-%20Rio%20Bravo_03.jpg, 10 พฤศจิกายน 2557.

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บรรณานุกรม (ต่อ)

"โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Stagecoach." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://www.doctormacro.com/Images/Posters/S/Poster%20-%20Stagecoach%20%281939%29_01.jpg, 12 พฤศจิกายน 2557.

"โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Rango." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://www.beyondhollywood.com/uploads/2010/05/rango-movie-image-41.jpg, 15 พฤศจิกายน 2557.

"ภาพยนตร์เรื่อง Bad Girls." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://image.tmdb.org/t/p/original/mBE6luikIHdsufPp5UfuyN8BdZN.jpg, 11 พฤศจิกายน 2557.

"ภาพยนตร์เรื่อง Lone Ranger." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://images6.fanpop.com/image/photos/33500000/Lone-Ranger-Trailer-the-lone-ranger-33531256-1920-800.jpg, 15 พฤศจิกายน 2557.

"ภาพยนตร์เรื่อง Magnificent Seven." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://images.alphacoders.com/445/445693.jpg, 12 พฤศจิกายน 2557.

"ภาพยนตร์เรื่อง McCabe and Mrs. Miller." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://www.graffitiwithpunctuation.net/wp-content/uploads/2014/08/mccabe12.jpg, 11 พฤศจิกายน 2557.

"ภาพยนตร์เรื่อง Rashomon." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://3.bp.blogspot.com/_cM5vw5dzmtI/TCfsGxlaOFI/AAAAAAAACic/Xy7FF56N9gM/s1600/rashomon.jpg, 12 พฤศจิกายน 2557.

"ภาพยนตร์เรื่อง The Wild Bunch." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://scarecrow756.blog.com/files/2014/05/The-Wild-Bunch.jpg, 10 พฤศจิกายน 2557.

"ภาพยนตร์เรื่อง Unforgiven." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://twscritic.files.wordpress.com/2011/11/unforgiven-1992.jpg, 11 พฤศจิกายน 2557.

"ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง How to Train Your Dragon 2." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://www.designbolts.com/wp-content/uploads/2014/05/how-to-train-your-dragon-2-Characters-Vikings-1366x7681.jpg, 16 ธันวาคม 2557.

เยาวนันท์ เชฏฐรัตน์. *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : รุ่งแสงการพิมพ์, 2534.

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## บรรณานุกรม (ต่อ)

"สตีเวน ซีกัล." [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:
http://theactionelite.com/site/wp-content/uploads/2013/01/Steven-Seagal-Protects-Border.jpg,
16 ธันวาคม 2557.

Austin Kleon. *ขโมยให้ได้อย่างศิลปิน*. กรุงเทพฯ: วีเลิร์น, 2012.

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

# ประวัติผู้วิจัย

| | |
|---|---|
| ชื่อ | ปฐม สุปรียาพร |
| วัน เดือน ปีเกิด | 26 พฤศจิกายน 2530 |
| สถานที่เกิด | จังหวัดพะเยา ประเทศไทย |
| ประวัติการศึกษา | มหาวิทยาลัยรังสิต<br>ปริญญาศิลปบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2553<br>มหาวิทยาลัยรังสิต<br>ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2557 |
| ประวัติการทำงาน | แอนิเมเตอร์ บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด, 2553-2556<br>อาจารย์พิเศษ คณะดิจิทัลอาร์ต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต, 2553-2558 |
| ที่อยู่ปัจจุบัน | 3099 B1 ซอยพหลโยธิน 69/1 แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน กรุงเทพฯ 10220 |
| เบอร์โทรศัพท์ | 08-5034-4607 |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University