

บทที่ 3

การออกแบบและสร้างแอนิเมชัน

การออกแบบและสร้างแอนิเมชัน ได้พิจารณาการนำเสนอลำดับขั้นตอนการออกแบบและจัดสร้างตามลำดับ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนของการเตรียมสร้างงานโดยประกอบด้วยการวางแผน วางคอนเซ็ปต์ และแนวทางของเรื่อง ขั้นตอนผลิต (Production) เป็นพร้อมสำหรับการเผยแพร่ต่อไปและ ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนของการเตรียมการทวนสอบทดสอบผลงานที่ได้จากการผลิต โดยพิจารณาฉากหรือการดำเนินเรื่องสำคัญ โดยสามารถนำเสนอแต่ละขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

3.1.1 การออกแบบตัวละครและฉาก(Character and Scene Design)

ผู้พัฒนาได้ออกแบบตัวละครในการนำเสนอแบ่งเป็น 6 ตัวหลัก ได้แก่ ลุงคำ แก้วใส จ๊ะจ๋า หมูตุ๋น แม็คและมาร์ค นอกจากนั้นผู้พัฒนาได้ออกแบบน้องซอฟต์แวร์ 1 ตัว ซึ่งเป็นตัวละครนำเสนอการละเล่นรวม โดยการแสดงอยู่ภายในฉากสำคัญคือสวนสาธารณะของชุมชน ซึ่งสามารถอธิบายคุณลักษณะตัวละคร และฉากการแสดง ได้ดังตารางที่ 3-1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 3-1 การออกแบบ/คุณลักษณะตัวละครและฉาก

คุณลักษณะ	การออกแบบ
ชื่อ ลุงคำ ลุงคำชายแก่อายุ 69 เป็นตาของเด็กๆแต่เด็กๆชอบเรียกว่าลุงคำ มีผมสีขาวหัวเถิกชอบใส่เสื้อลายดอกลุงคำมีนิสัยร่าเริงแจ่มใส รักเด็ก ชอบสอนแง่คิดต่างๆลุงคำยังเป็นคนสืบสานการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยสมัยก่อนให้เด็กๆในหมู่บ้านอีกด้วย	

ตารางที่ 3-1 การออกแบบ/คุณลักษณะตัวละครและฉาก (ต่อ)

คุณลักษณะ	การออกแบบ
ชื่อ แก้วใส เด็กน้อยอายุ 6 ขวบผมยาวสีแดงอมน้ำตาลชอบมัดกะทะใหญ่ๆเสมอแก้วใสเป็นเด็กอารมณ์ดีฉลาดมีไหวพริบ พูดจาดีเป็นผู้ใหญ่ ชัดกลับบุคลิกท่าทาง ทั้งดูเป็นเด็กกวนประสาท ทั้งดูน่ารักและชอบสีชมพู	
ชื่อ จ๊ะจ๋า เด็กน้อยอายุ 5 ขวบผมสีน้ำตาลเข้มมักจะมัดผมจุกสองข้างประดับด้วยลูกปัดข้างละสองเม็ด สะดุดตา จ๊ะจ๋าเป็นเด็กอารมณ์ดีฉลาดแต่ก็ชอบนั่งอาปากอยู่เสมอและชอบสีเหลืองมาก	
ชื่อ หมูตุน เด็กชายอายุ 5 ผมสีน้ำตาลแดง ชอบทำผมให้เรียบแต่จะมีผมสองเส้นตั้งออกมากกลางหัวเสมอ ตัวอ้วนใหญ่ชอบกินนิสสัยล่าเรียงชอบยิ้ม ไม่ค่อยพูด เฉื่อยชา แต่มีไหวพริบดีสี่ที่ชอบ สีน้ำเงิน	
ชื่อ แม็ค เด็กชายอายุ 6 ขวบสีผมทอง เป็นพี่ชายของมาร์คไว้ผมหน้าม้าเกรียน นิสัยฉลาด นิ่งๆ ชอบหุ่นยนต์สี่ที่ชอบ สีเขียว	

ตารางที่ 3-1 การออกแบบ/คุณลักษณะตัวละครและฉาก (ต่อ)

คุณลักษณะ	การออกแบบ
ชื่อ มาร์ค เด็กชายอายุ 5 ผมสีทอง ชอบที่จะขีดให้ผมหน้าตั้งขึ้นเหมือนทรงหัวมีนิสัยร่าเริง ชอบพูด ชอบแกล้งเพื่อนๆ ชอบใส่ชุดชุดการ์ตูนสีที่ชอบคือสีแดง	
ชื่อ น้องซอฟต์แวร์ น้องซอฟต์แวร์ เป็นตัวแทนของสาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ที่คอยนำเสนอการทุนที่บ้านแก๊งๆ น้องซอฟต์แวร์มีส่วนปะสมของหมิโคอาล่าและไดโนเสาร์ตัวน้อย มีหูเป็นเกียร์แสดงให้เห็นถึงความรู้เชิงวิศวกรรม นัยน์ตากกลมโต จมูกเป็นรูปมันฝรั่ง แสดงให้เห็นถึงความใฝ่รู้และตื่นตัวกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยเสมอ	
ชื่อจากสวนสาธารณะชุมชนร่วมใจ เป็นลานสนามหญ้าสีเขียวกว้างๆมีต้นไม้ใหญ่อยู่บริเวณกลางสนามหญ้าซึ่งถูกล้อมด้วยหินอ่อนสีน้ำตาลเหลือง เอาไว้เป็นที่นั่งใต้ต้นไม้ บริเวณมุมสนามหญ้ามี่รั้วเสาหินอ่อนสีดำที่ถูกประดับด้วยดวงไฟด้านบนและมีรั้วไม้สีขาวกั้นกลางระหว่างเสาหินอ่อนต้นอื่นๆ ด้านมุมของสนามจะมีต้นไม้เล็กๆวางประดับไว้ 4 มุม สนามหญ้ามี่ด้านหน้าจะมีป้ายสลักหินอ่อนสีดำเขียนไว้ว่า “สวนสาธารณะชุมชนร่วมใจ”	

3.1.2 การเขียนโครงเรื่อง (Outline Topic) “โพงพาง”

บ่ายอ่อนๆ ณ สวนสาธารณะชุมชนร่วมใจ เด็กๆประจำชุมชนร่วมใจ โดยมี แม่ค แก้วใส จ๊ะจ๋า มาร์ค และหมูตุน กำลังนั่งจับกลุ่มกันใต้ต้นไม้ต้นนั้นเองแม่คได้มองไปเห็นลุงคำกำลังเดินมาทางพวกเขาที่กำลังนั่งใต้ต้นไม้พร้อมกับส่งยิ้มมาให้ เมื่อลุงคำเดินมาถึง เด็ก ๆก็ทักทายลุงคำอย่างพร้อมเพรียงเด็ก ๆ คิดเสมอว่าลุงคำมักจะมีการเล่นที่สนุกสนานมาสอนเสมอ เมื่อเจอลุงคำ เด็กๆจึงชอบถามลุงคำเสมอว่าวันนี้จะมีอะไรให้พวกตนเล่นบ้างรีเปล่า และเช่นเคยวันนี้ลุงคำจึงสอนและอธิบายการเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนที่ชื่อว่า “โพงพาง” ให้แก่เด็ก ๆ

“การเล่นโพงพางจะต้องมีผู้เล่น 4-6 คนขึ้นไป จับไม้สั้นไม้ยาว ถ้าใครได้ไม้สั้นคนนั้นจะต้องเป็นปลา และโดนปิดตาด้วยผ้าเช็ดหน้า ส่วนคนที่เหลือก็ท่องกลอนว่า โพงพางเอ๋ย ปลาเข้า ลอด ปลาตาบอด เข้าลอดโพงพาง เมื่อท่องกลอนจบก็จะถามว่า ปลาเป็น หรือปลาตาย ถ้าคนที่เป็นปลาบอกว่า ปลาตายคนที่เหลือทั้งหมดจะต้องอยู่นิ่งๆไม่ขยับตรงกันข้ามถ้าคนที่เป็นปลา บอกว่าปลาเป็นเราก็สามารถขยับตัวไปมาได้แล้วให้คนที่เป็นปลาเดินมาสัมผัสตัวและทายให้ได้ว่าคนนั้นที่เราสัมผัสตัวคือใคร ถ้าทายถูกคนที่โดนสัมผัสตัวก็จะออกมาเป็นปลาถ้าทายผิดคนที่เป่าปลาก็จะต้องเป็นต่อไป”

เมื่อเด็ก ๆ เข้าใจถึงวิธีการเล่น ก็เริ่มเล่นกันอย่างสนุกสนานจนกระทั่งเวลาเย็นย่ำ เด็ก ๆ ต่างก็ชื่นชอบการเล่นของเด็ก ๆ ไทยสมัยก่อนเป็นอย่างมาก จนติดใจอยากจะเล่นการเล่นชนิดอื่น ๆ บ้าง และลุงคำก็รับปากที่จะสอนการเล่นใหม่ ๆ ให้ในวันต่อไป เด็ก ๆ ทุกคนกล่าวลาลุงคำ อย่างมีความสุข ลุงคำดีใจ และภูมิใจที่เด็กๆที่ร่วมอนุรักษ์การเล่นเด็กไทยที่ครั้งหนึ่งลุงคำก็เคยเล่นเช่นเดียวกัน

3.1.3 การเขียนบทบรรยายและสนทนา (Story Description)

ช่วงบ่าย ณ สวนสาธารณะชุมชนร่วมใจ เด็กๆประจำชุมชนร่วมใจ โดยมี แม่ค แก้วใส จ๊ะจ๋า มาร์ค และหมูตุน นั่งจับกลุ่มกันใต้ต้นไม้ เสียงจ๊ะจ๋าดังแว่วมาแต่ไกล กำลังบ่นเรื่องดวงกว้างให้มาร์คและหมูตุนฟัง

จ๊ะจ๋า : “โธ่! ชีไม่จิง ฉันทู้กว้าง 18 ขามาฉันทู้ยังไม่โซวเลย ที!”

มาร์ค : “เฮ้อออ ฉันทู้เต็มทีแล้ว ฉันทู้ยากขยับตัวแล้ว อยากร่วงแล้ว คิดอะไรสนุกๆก็ไม่ออกเลย ลุงคำก็ไม่มาสักที”

มาร์คบิตขี้เกียจและพูดเพื่อตัดบทของจ๊ะจ๋าเพราะรู้แน่ว่ากว้าง18เขาคงไม่มีจิง ทันทันนั้นเองแม่คได้มองไปเห็นลุงคำกำลังเดินมาทางพวกเขาที่กำลังนั่งใต้ต้นไม้พร้อมกับส่งยิ้มมาให้

แม่ค : “ดูนั่นสิลุงคำเดินมานั้นแล้ว”

ลุงคำเดินมาถึงที่เด็กๆกำลังนั่งอยู่ เด็กๆขยับให้ลุงคำนั่งที่ม้านอนใต้ต้นไม้ พร้อมทักทายลุงคำอย่างพร้อมเพรียง

เด็ก ๆ : “สวัสดีครับ-สวัสดีคะลุงคำ”

ลุงคำ : “สวัสดีเด็กๆ คงกำลังเบื่อกันแน่ๆเลย ดูหน้าแต่ละคนซิ”

ลุงคำพูดพร้อมมองหน้าเด็กๆที่กำลังทำหน้าเซ็ง

จ๊ะจ๋า : “ลุงคำมีอะไรสนุกๆให้เราเล่นกันไหมคะ”

แก้วใสถามลุงคำพร้อมยกมือขึ้น

ลุงคำ : “มีแน่นอนซิจะเด็กๆ”

ลุงคำพูดมองหน้าจ๊ะจ๋าอย่างอ่อนโยน

ลุงคำ : “ลุงจะสอนเด็กๆเล่นโพงพางซึ่งเป็นการละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน เด็กๆก็นึกภาพตามตอนที่ลุงอธิบายให้ฟังด้วยนะ”

เด็กๆมองหน้าลุงคำตั้งใจฟังที่ลุงคำอธิบายตามที่ลุงคำบอกเป็นอย่างดี

ลุงคำ : “การละเล่นโพงพางจะต้องมีผู้เล่น 4-6 คนขึ้นไป จับไม้สั้นไม้ยาว ถ้าใครได้ไม้สั้นคนนั้นจะต้องเป็นปลา และโดนปิดตาด้วยผ้าเช็ดหน้า ส่วนคนที่เหลือก็ท่องกลอนว่า โพงพางเอ๋ย ปลาเข้าลอด ปลาตาบอด เข้าลอดโพงพาง เมื่อท่องกลอนจบก็จะถามว่า ปลาเป็น หรือปลาทาย ถ้าคนที่เป็นปลาบอกว่า ปลาทายคนที่เหลือทั้งหมดจะต้องอยู่นิ่งๆไม่ขยับตรงกันข้ามถ้าคนที่เป็นปลา บอกว่าปลาเป็นเราก็สามารถขยับตัวไปมาได้แล้วให้คนที่ปลาเดินมาสัมผัสตัวและทายให้ได้ว่าคนนั้นที่เราสัมผัสตัวคือใคร ถ้าทายถูกคนที่โดนสัมผัสตัวก็จะออกมาเป็นปลาถ้าทายผิดคนที่ปลาทายก็ต้องเป็นต่อไป”

แก้วใส : “เพื่อนๆเรามาเล่นกันเถอะ”

เด็ก ๆ : “ได้เลย !!”

เด็กๆตอบแก้วใสพร้อมกัน พร้อมยกมือเป็นอันตกลง

ลุงคำ : “เด็กๆมาจับไม้สั้น ไม้ยาวที่ลุงกันก่อนลุงเตรียมมาด้วยนะ”

เด็กๆต่อแถวจับไม้สั้น ไม้ยาวที่ลุงคำ จะจ๊ะจ๋าคนแรก ตามด้วย แก้วใส แม็ค มาร์ค และหมูตุ๋นตามลำดับ

มาร์ค : “ฉันได้ไม้สั้น ฉันเป็นปลาคนแรก หีหี” มาร์คพูดพร้อมชูไม้ของตัวเองโชว์เพื่อนอย่างดีใจ เพราะอยากเป็นปลาอยู่แล้ว

มาร์คโดนปิดตาและเริ่มเป็นปลาคนแรก เด็กๆเริ่มเล่นปลาเป็น ปลาทายโดยมีลุงคำนั่งดูใต้ต้นไม้

จ๊ะจ๋า แก้วใส หมูตุ๋น แม็ค

: “โพงพางเอ๋ย ปลาลอดเข้า ปลาตาบอด เข้าลอดโพงพาง ปลาเป็น หรือปลาทาย”

มาร์ค : “ฉันเอา ปลาทายอ่าอ่าอ่า”

มาร์คตอบพร้อมหัวเราะอย่างสะใจ เมื่อมาร์คพูดจบ ทุกคนก็นิ่งทันที

มาร์ค : “เอ๋! ทางไหนหนอ ทางไหนหนอ ทางนี้รีเปล่า ทางนี้แน่ๆเลย”

มาร์คค่อยๆเดินคลำทาง มาทางแม้อย่างช้าๆพร้อมพูดหลอกล้อเพื่อมีใครอาจปลั่งปากตบออกมาได้แต่ทุกคนก็ยังพยายามนิ่งเงียบ

มาร์ค : “เสร็จฉันทละ แม็ค! แม็คแน่นๆเลย แม็คใช่ไหม อ่าอ่าอ่า”

มาร์คเดินถึงแม็คที่พยายามนิ่งและเงียบที่สุดเพื่อไม่ให้มาร์ครู้แต่มาร์คก็รู้เพราะรู้จักพี่ชายฝาแฝดของตนอย่างดี

จ๊ะจ๋า แม็ค แก้วใส หมูตุน : “ถูกต้อง!!”

ทุกคนให้คำตอบแก่มาร์ค และมาร์คก็พอใจกับคำตอบมาก

มาร์ค : “เย่ เย่ เย่”

มาร์คแสดงท่าทางดีใจอย่างสุดๆ ทั้งที่ยังไม่ได้เอาผ้าปิดตาออก

แม็คกลายเป็นปลาคนต่อไป รอบที่สองเด็กๆ เริ่มใส่จิ้งหะไปในกลอนด้วย ยิ่งทำให้สนุกไปกว่าเดิม

มาร์คถึงกับ โยกตัวไปมา ตามจิ้งหะอย่างสนุกสนาน

จ๊ะจ๋า แก้วใส หมูตุนมาร์ค

: “โพงพางเอย ปลาสดเข้า ปลาตาบอด เข้าลอดโพงพาง ปลาเป็น หรือปลาตายโพงพาง
เอย ปลาสดเข้า ปลาตาบอด เข้าลอดโพงพาง ปลาเป็น หรือปลาตาย”

แม็ค : “ฉันทเอา ปลาเป็น”

เมื่อแม็คพูดปลาเป็นทุกคนก็ขยับท่าทางทันทีเด็กๆพูดหลอกล้อแม็คให้เดินมาโดยโถมมือไปมาอย่างสนุกสนานจนลืมไปว่าแม็คถูกปิดตาอยู่

จ๊ะจ๋า แก้วใส หมูตุนมาร์ค : “มาซิมา”

จ๊ะจ๋า : “มา มา มา”

มาร์คคลำทางมาตามเสียงของจ๊ะจ๋าเพราะพูดดังกว่าใครเพื่อน เมื่อจ๊ะจ๋าเห็นมาร์คเข้ามาใกล้ก็ตกใจจนเอามือปิดปากตัวเองไว้ และพยายามขยับหนี

จ๊ะจ๋า : “อ๊วย อ๊วย”

มาร์คเดินเลยผ่านจ๊ะจ๋าไป เจอกับหมูตุน หมูตุนรีบหันหลังจะขยับหนีแต่ก็หนีไม่พ้นแม็คที่ไวกว่าคว้าหมูตุนไว้ได้ มาร์ค แก้วใส และจ๊ะจ๋า ลุ้นแทนหมูตุนว่าแม็คจะหายถูกไหม

แม็ค : “อะ นี่ใครอะ อ้วนๆ แบบนี้ อ้วนๆแบบนี้หมูตุนแน่นเลย”

จ๊ะจ๋า แก้วใส หมูตุน: “ถูกต้อง”

มาร์ค : “ถูกต้องนะครับ”

เด็กๆตอบอย่างพร้อมเพรียงกัน มาร์คชูนิ้วโป้งพร้อมขยิบตาและยิ้มอย่างหล่อเหลา

ปลาคนที่สามคือหมูตุน เด็กๆ เล่นปลาเป็น ปลาตาย ไปได้สักพักหนึ่งลุงคำก็เรียกเด็กๆกลับบ้าน

ลุงคำ : “เด็กๆเอย กลับบ้านกันได้แล้ว”

จ๊ะจ๋า แก้วใส หมูตุนมาร์ค และแม็ค : “ครับ-ค่ะ”

ถึงแม้จะเสียต่ายที่ต้องเลิกเล่นแต่เด็กๆก็รู้ว่าเย็นแล้วจริงๆ

หมูตุ๋น : “ผมชอบการละเล่นเด็กไทยสมัยก่อนมากเลยครับ”

มาร์ค : “สนุกกว่าที่ผมคิดไว้มากเลย”

แม็ค : “ลุงคำคับลุงคำ อย่าลืมนสอนพวกเราเล่นอย่างอื่นอีกนะครับพวกเราชอบมากๆเลยครับ”

แก้วใส : “ใช่แล้วค่ะ หนูชอบ ชอบ ชอบ ชอบ ชอบ”

จ๊ะจ๋า : “โตมาหนูจะสอนเด็กๆเล่นด้วยละคะ ค่ะ”

เด็กๆพูดถึงการละเล่นวันนี้มีความสุขและหวังว่าลุงคำจะสอนการละเล่นอย่างอื่นให้พวกเขาอีก

ลุงคำ : “ลุงดีใจนะที่เด็กๆชอบ ถ้าเราช่วยกันรักษาไว้ การละเล่นเด็กไทยสมัยก่อนๆที่เด็กๆชอบ ก็จะไม่หายไปไหนแน่นอน นี่ก็เย็นแล้วกลับบ้านกันได้แล้วพรุ่งนี้ลุงมีอะไรสนุกๆมารออีก เยอะ”

ลุงคำตอบรับคำกับเด็กๆอย่างดีใจและซึ่งใจที่เด็กๆรักและชอบการละเล่นไทยกันอย่างมากพร้อมกับเตือนให้เด็กๆรีบแยกย้ายกลับบ้านเพราะท้องฟ้าเริ่มเป็นสีส้มซึ่งแสดงว่าพระอาทิตย์ใกล้จะตกดินแล้ว

เด็กๆ : “สวัสดีครับ สวัสดีค่ะ ลุงคำบาย บาย”

เด็กๆ ตอบอย่างพร้อมเพรียงกัน

จ๊ะจ๋า : “พรุ่งนี้เจอกัน”

แม็ค : “พรุ่งนี้เจอกันทุกคน”

หมูตุ๋น : “หมดเวลาสนุกแล้วซี หมดเวลาสนุกแล้วซีหมดเวลาสนุกแล้วซี”

เด็ก ๆ ทุกคนกล่าวลาลุงคำ อย่างมีความสุข ลุงคำดีใจ และภูมิใจ ที่เด็กๆที่ร่วมอนุรักษ์การละเล่นเด็กไทยที่ครั้งหนึ่งลุงคำก็เคยเล่นเช่นเดียวกัน

3.1.4 การเขียนบทดำเนินเรื่อง(Story Script) “โพงพาง”

เมื่อผู้พัฒนาได้ออกแบบตัวละคร ฉาก โครงเรื่อง บทบรรยายและสนทนา สำหรับการเตรียมสร้างการ์ตูนแอนิเมชันการละเล่น “โพงพาง” จึงนำมาจัดวางภาพโดยใส่รายละเอียดด้านเสียงและลักษณะภาพ เพื่อใช้สำหรับการบันทึกเสียงในรูปแบบบทดำเนินเรื่อง กำหนดไว้ทั้งสิ้น 26 Shotแสดงดังตารางที่ 3-2

ตารางที่ 3-2 บทดำเนินเรื่อง “โพงพาง”

Shot	ภาพ	เสียง
1	ภาพแสดงตัวอักษรและโลโก้สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ดังต่อไปนี้ - สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ราชภัฏลำปาง - แอนิเมชันเรื่องนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิชา โครงการวิศวกรรมซอฟต์แวร์ - จัดทำโดย นายพรหมมินทร์ พรหมเทพ นายปัญญา ทำลี นางสาวสุกัญญา มานพ	ดนตรี : -
2	ภาพแสดงโลโก้กลุ่มผู้จัดสร้าง	effect : เสียงหลอดไฟ ติด ดับ
3	ภาพแสดงตัวอักษรดังต่อไปนี้ - เสนอ	ดนตรี : -
4	ภาพแสดงตัวอักษรดังต่อไปนี้ - การ์ตูนการละเล่นเด็กไทย - ตอน “โพงพาง”	ดนตรี : -
5	ภาพสวนสาธารณะชุมชนร่วมใจ มีเด็ก ๆ นั่ง รวมกลุ่มกันไต่ต้นไม้ กลิ้งค้อย ๆ เลื่อนเข้าไปใกล้ ๆ เด็ก	ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย remix Effect : เสียงพุดดังแทรกในเพลงเบา ๆ ให้ ได้ยินมาแต่ไกล บทสนทนา จะจำ : โอ้! ชีไม้จิ้งฉิ่งซื้อกว้าง 18 เขามา ฉันยังไม่โซวเลย

ตารางที่ 3-2 บทดำเนินเรื่อง “โพงพาง”

Shot	ภาพ	เสียง
6	ภาพเด็กสามคนมี จ๊ะจ๋า มาร์ค หมูตุ๋น กำลังจะไปมาร์คที่กำลังบิดชีเกียจ	บทสนทนา มาร์ค : เฮ้อ! ฉันเบื่อเต็มทีแล้ว ฉันอยาก ขยับตัวแล้ว อยากวิ่งแล้ว คิดอะไรสนุกๆก็ ไม่ออกเลย ลุงคำก็ไม่มาสักที
7	ภาพลุงคำกำลังเดินมานั่งใต้ต้นไม้ ที่มีเด็กๆนั่ง อยู่ กล้องถ่ายมุมกว้างให้เห็นเด็กๆทั้งห้าคนกำลัง นั่งและลุงคำ กำลังเดินไปนั่ง	ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย remix
8	ภาพลุงคำกำลังโบกมือให้เด็กที่เพิ่งกล่าวสวัสดิ ลุงคำเสร็จ กล้องถ่ายมุมกว้าง ให้เห็นลุงคำนั่งบนม้ากีน อ่อนใต้ต้นไม้โดยมีเด็กๆนั่งพื้นหญ้าด้านล่าง	บทสนทนา ลุงคำ : สวัสดิ์เด็กๆ คงกำลังเบื่อกันแน่ๆ เลย ดูหน้าแต่ละคนซิ
9	ภาพจ๊ะจ๋ากำลังพูดคุยกับลุงคำ กล้องจับภาพไปที่จ๊ะจ๋ากำลังพูด	บทสนทนา จ๊ะจ๋า : ลุงคำมีอะไรสนุกๆให้เราเล่นกัน ไหมคะ
10	ภาพลุงคำกำลังพูดคุยกับเด็กๆทั้งห้า กล้องถ่ายมุมกว้าง ให้เห็นลุงคำกำลังพูดคุย กับเด็กๆ โดยให้ลุงคำหันหน้าไปทางจ๊ะจ๋า	บทสนทนา ลุงคำ : การเล่นโพงพางจะต้องมีผู้เล่น 4- 6 คนขึ้นไป จับไม้สั้นไม้ยาว ถ้า ใครได้ไม้สั้นคนนั้นจะต้องเป็น ปลา
11	ภาพลุงคำกำลังอธิบายการละเล่นโพงพางให้ เด็กๆทั้งห้าฟังโดยถึงตอนที่คนที่เป้นปลา จะต้องเดินไปสัมผัสตัวผู้เล่นแล้วทายชื่อ กล้องถ่ายมุมกว้างให้เห็นลุงและเด็กๆทั้งห้า โดยจะมีภาพกรอบความคิดอยู่บนศีรษะลุงคำ ด้านขวามือ	บทสนทนา ลุงคำ : คนที่เป็นปลาเดินมาสัมผัสตัวแล้ว ทายให้ได้ว่าคนนั้นที่เราสัมผัส ตัวคือใคร ถ้าทายถูกคนที่โดน สัมผัสตัวก็จะออกมาเป็นปลา

ตารางที่ 3-2 บทดำเนินเรื่อง “โพพาง”

Shot	ภาพ	เสียง
12	ภาพแก้วใสลูกขึ้นยืนชูมือทั้งสองข้างอย่างมีความสุข กล้องถ่ายมุมกว้าง ให้เห็นแก้วใสลูกขึ้นชูมือ โดยมีมาร์ค จ๊ะจ๋า แม็ค หมูตุ๋น และลุงคำมองดูอย่างยิ้มแย้ม	บทสนทนา แก้วใส : เพื่อนๆเรามาเล่นกันเถอะเพื่อนๆ อย่ารอช้าให้เสียเวลาเลย
13	ภาพเด็กๆทั้งกำลังจับไม้สั้นไม้ยาวที่ลุงคำโดยถึงตอนที่มาร์คกำลังเดินมาจับต่อจากแก้วใส กล้องถ่ายมุมกว้าง ให้เห็นลูกกำลังยืนมือให้เด็กๆจับไม้สั้น ไม้ยาว	ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย Remix
14	ภาพมาร์คเล่นเป็นปลาคนแรก มีแม็ค แก้วใส หมูตุ๋น จ๊ะจ๋า ตบมือทอกลอนโพพาง และมีลุงคำนั่งมองอยู่ใต้ต้นไม้ กล้องถ่ายมุมกว้าง ให้เห็นทุกคน	ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย Remix บทสนทนา มาร์ค แม็ค แก้วใส หมูตุ๋น และจ๊ะจ๋า : โพพางเอ๋ย ปลารอดเข้า ปลาตาบอด เข้ารอดโพพาง
15	ภาพแม็คเป็นปลาคนที่สอง มีมาร์คกำลังเดิน แก้วใส หมูตุ๋น จ๊ะจ๋า และมีลุงคำ กล้องถ่ายมุมกว้าง ให้มองเห็นครบทุกคนโดยจะจัดกล้องไว้ด้านหลังแม็ค	ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย Remix บทสนทนา มาร์ค แก้วใส หมูตุ๋น และจ๊ะจ๋า : ปลาเป็นหรือปลาทาย
16	ภาพหมูตุ๋นเป็นปลาคนที่สาม มีแก้วใส แม็ค มาร์ค จ๊ะจ๋า และลุงคำ กล้องถ่ายมุมกว้าง ให้เห็นทุกคน แต่จัดกล้องไว้ด้านหน้า ทำให้มาร์คโดนแก้วใสบัง	ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย Remix บทสนทนา จ๊ะจ๋า มาร์ค แก้วใส และแม็ค: ปลาเป็นหรือปลาทาย
17	ภาพลุงคำโบกมือเรียกเด็กๆกลับบ้าน กล้องโฟกัสไปที่ลุงคำกำลังโบกมือเรียกเด็กๆกลับบ้าน	บทสนทนา ลุงคำ : เด็ก ๆ เอ๋ย กลับบ้านกันได้แล้ว
18	ภาพหมูตุ๋นชูมือแสดงความคิดเห็นต่อการละเล่นโพพาง กล้องโฟกัสไปที่หมูตุ๋นกำลังชูมือแสดงความคิดเห็น	บทสนทนา หมูตุ๋น : ผมชอบการละเล่นเด็กไทยสมัยก่อนมากเลยครับ

ตารางที่ 3-2 บทดำเนินเรื่อง “โพงพาง”

Shot	ภาพ	เสียง
19	ภาพมาร์คชูมือแสดงความคิดเห็นต่อการละเล่นโพงพาง กล้องโฟกัสไปที่มาร์คกำลังชูมือแสดงความคิดเห็น	บทสนทนา มาร์ค : สนุกกว่าที่ผมคิดไว้มากเลย
20	ภาพแม็คชูมือแสดงความคิดเห็นต่อการละเล่นโพงพาง กล้องโฟกัสไปที่แม็คกำลังชูมือแสดงความคิดเห็น	บทสนทนา แม็ค : ลุงคำคับลุงคำ อย่าลืมนสอนพวกเราเล่นอย่างอื่นอีกนะครับ พวกเราชอบมากๆเลยครับ
21	ภาพแก้วใสชูมือแสดงความคิดเห็นต่อการละเล่นโพงพาง กล้องโฟกัสไปที่แก้วใสกำลังชูมือแสดงความคิดเห็น	บทสนทนา แก้วใส : ใช่แล้วค่ะ หนูชอบ ชอบ ชอบ ชอบ ชอบ
22	ภาพจ๊ะจ๋าชูมือแสดงความคิดเห็นต่อการละเล่นโพงพาง กล้องโฟกัสไปที่จ๊ะจ๋ากำลังชูมือแสดงความคิดเห็น	บทสนทนา จ๊ะจ๋า : โตมาหนูจะสอนเด็กๆเล่นด้วยละคะ ค่ะ
23	ภาพลุงคำกำลังพูดคุยกับเด็กๆ กล้องโฟกัสไปที่ลุงคำ	บทสนทนา ลุงคำ : ลุงดีใจนะที่เด็กๆชอบ ถ้าเราช่วยกันรักษาไว้ การละเล่นเด็กไทยสมัยก่อนๆที่เด็กๆชอบก็จะไม่หายไปไหนแน่นอน นี่ก็เย็นแล้ว กลับบ้านกันได้แล้ว พรุ่งนี้ลุงมีอะไรสนุกๆมารออีกเยอะ

ตารางที่ 3-2 บทดำเนินเรื่อง “โพงพาง”

Shot	ภาพ	เสียง
24	ภาพรวมบรรยากาศตอนเด็กๆกำลังล่ามาก่อน กลับบ้าน กล้อง Zoom out จนเห็นพื้นที่ สวนสาธารณะชุมชนร่วมใจ	ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย remix บทสนทนา แก้วใส จะจำ หมูตุน แม็ค มาร์ค :บ้ายบาย จะจำ : พรุ่งนี้เจอกัน แม็ค : พรุ่งนี้เจอกันทุกคน หมูตุน : หมดเวลาสนุกแล้วซี หมดเวลา สนุกแล้วซี หมดเวลาสนุกแล้วซี
	ภาพรวมบรรยากาศตอนเด็กๆกำลังล่ามาก่อน กลับบ้าน กล้องค่อยๆ Plan ขึ้นไปบนท้องฟ้า	ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย remix
26	ภาพ ตัวหนังสือ ติดตามชมการละเล่นพื้นบ้าน ต่อไป บนท้องฟ้า กล้องหยุดที่ท้องฟ้าแสดงตัวหนังสือ ติดตาม ชมการละเล่นพื้นบ้านต่อไป	ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย remix

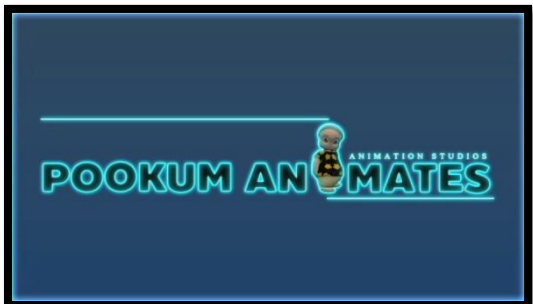
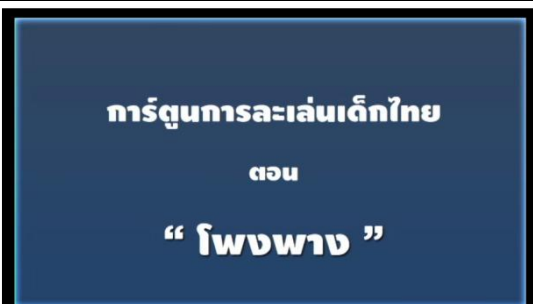
ตารางที่ 3-2 บทดำเนินเรื่อง “โพงพาง”

Shot	ภาพ	เสียง
	ภาพตัวหนังสือ ดังต่อไปนี้ - กำกับโดย สุภิญญา มานพ - บทละครโดย สุภิญญา มานพ - ออกแบบฉากและตัวละคร สุภิญญา มานพ - แอนิเมเตอร์ ปัญญา ทำลี - ตัดต่อวิดีโอและเสียง พรหมมินทร์ พรหมเทพ - เสียงพากษ์ - ลุงคำ ปัญญา ทำลี - หมุดุ่น ปัญญา ทำลี - แม่ค พรหมมินทร์ พรหมเทพ - มาร์ค พรหมมินทร์ พรหมเทพ - แก้วใส สุภิญญา มานพ - จ๊ะจ๋า สุภิญญา มานพ - ขอขอบพระคุณเพลง ค้างคาวกินกล้วย remix จาก 3PMCLUBOfficial - ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพจิตร สุขสมบูรณ์ - ติดต่อเราได้ที่นี่ projectx053@gmail.com Youtube ปูคำ แอนิเมชัน	ดนตรี : -

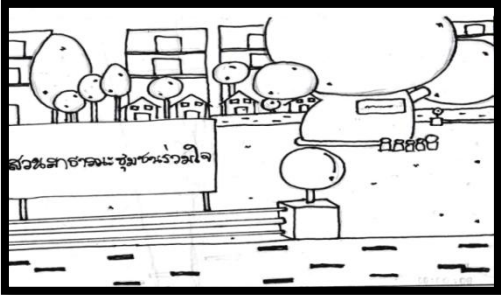
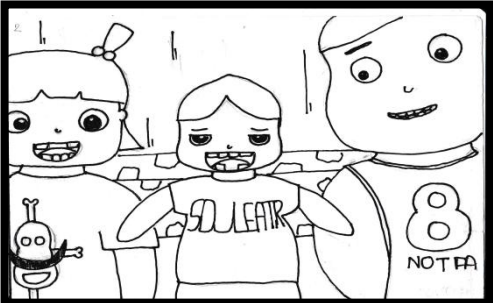
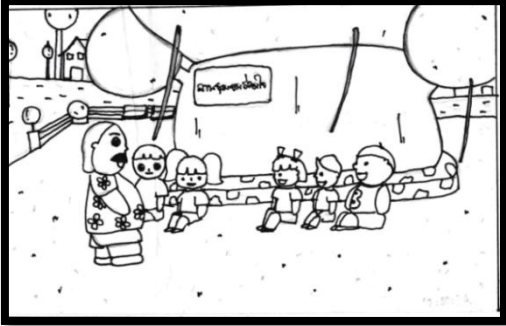
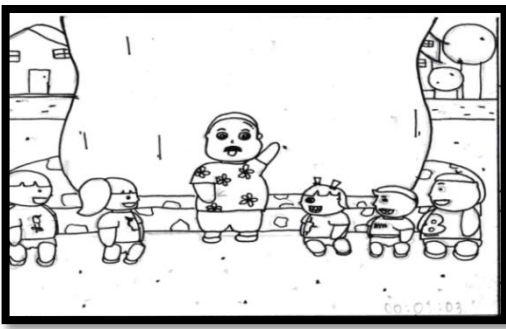
3.1.5 การสร้างสตอรี่บอร์ด(Storyboard)“โพงพาง”

จากนั้นผู้พัฒนาได้นำตัวละคร ฉาก นำมาวาดภาพและกำหนดมุมกล้องโดยละเอียด ควบคู่ตามแนวความคิดที่ระบุไว้ในบทดำเนินเรื่อง 26 Shot ในรูปแบบสตอรี่บอร์ด แสดงดังตารางที่ 3-3

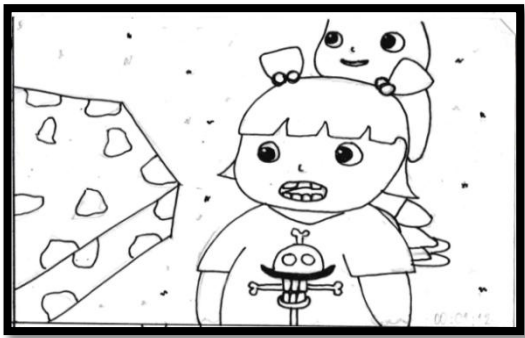
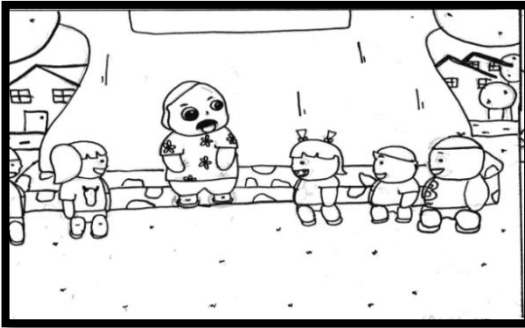
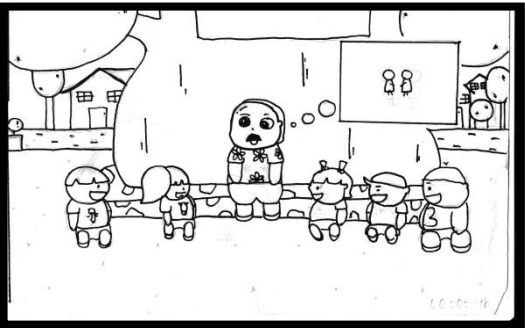
ตารางที่ 3-3 สตอรี่บอร์ด “โพงพาง”

ภาพ	เสียง
	Shot 1 ดนตรี : -
	Shot 2 effect : เสียงหลอดไฟ ติด ดับ
	Shot 3 ดนตรี : -
	Shot 4 ดนตรี : -

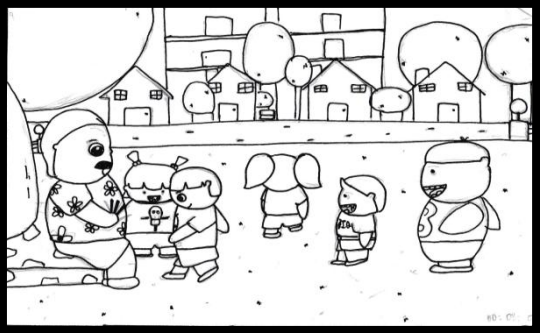
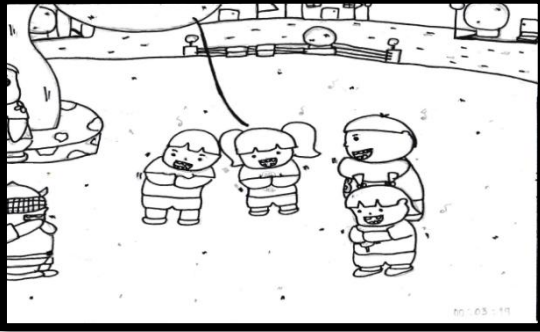
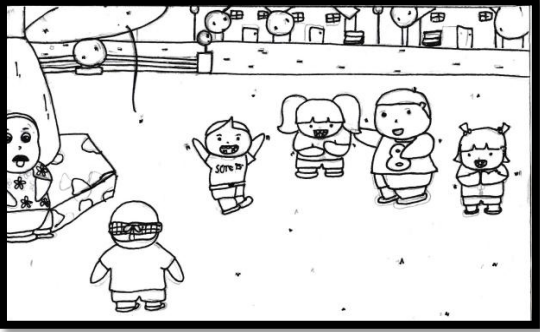
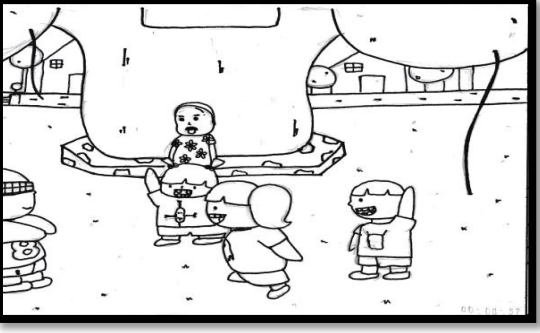
ตารางที่ 3-3 สตอรี่บอร์ด “โพงพาง” (ต่อ)

ภาพ	เสียง
	Shot 5 ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย remix Effect : เสียงพุดดังแทรกในเพลงเบาให้ได้ยินมาแต่ไกล บทสนทนา จ๊ะจ๋า : โธ่! ชีไม้จิ้งฉิ่งซื้อกว้าง 18 เขามา ฉินยังไม่ไหวเลย
	Shot 6 บทสนทนา มาร์ค : เฮ้อ! ฉินเปื้อเต็มทีแล้ว ฉินอยากขยับตัวแล้ว อยากวิ่งแล้ว คิดอะไรสนุกๆก็ไม่ออกเลย ลุงคำก็ไม่มาสักที
	Shot 7 ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย remix
	Shot 8 บทสนทนา ลุงคำ : สวัสดีเด็กๆ คงกำลังเบื่อ กันแน่ๆเลย ดูหน้าแต่ละคนซิ

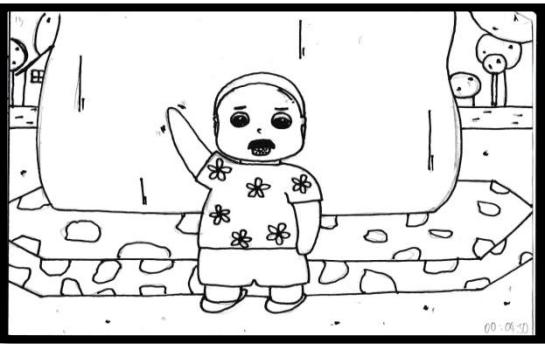
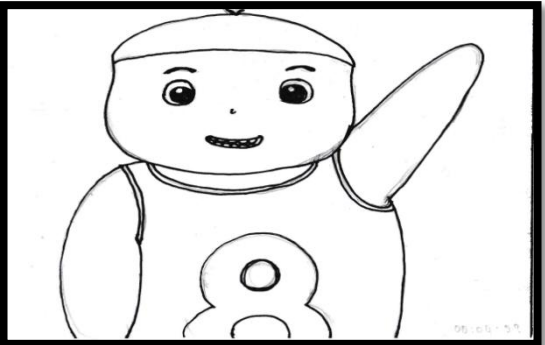
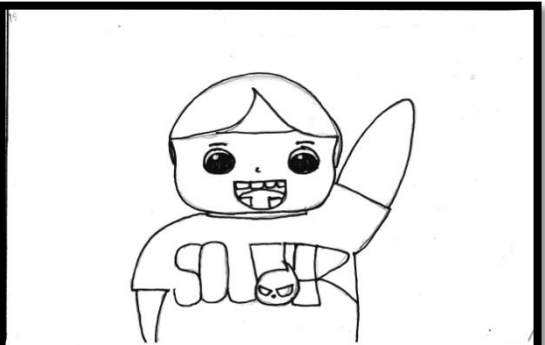
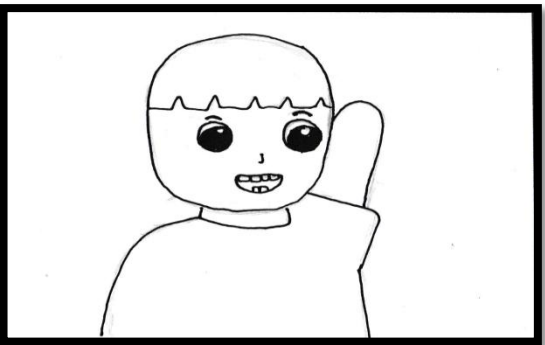
ตารางที่ 3-3 สตอรี่บอร์ด “โพงพาง” (ต่อ)

ภาพ	เสียง
	Shot 9 บทสนทนา จ๊ะจ๋า : ลุงคำมีอะไรสนุกๆให้เราเล่นกันไหมคะ
	Shot 10 บทสนทนา ลุงคำ : การเล่นโพงพางจะต้องมีผู้เล่น 4-6 คนขึ้นไป จับไม้สั้นไม้ยาว ถ้าใครได้ไม้สั้นคนนั้นจะต้องเป็นปลา
	Shot 11 บทสนทนา ลุงคำ : คนที่เป็นปลาเดินมาสัมผัสตัวแล้วทายให้ได้ว่าว่าคนนั้นที่เราสัมผัสตัวคือใคร ถ้าทายถูกคนที่โดนสัมผัสตัวก็จะออกมาเป็นปลา
	Shot 12 บทสนทนา แก้วใส : เพื่อนๆเรามาเล่นกันเถอะเพื่อนๆอย่ารอช้าให้เสียเวลาเลย

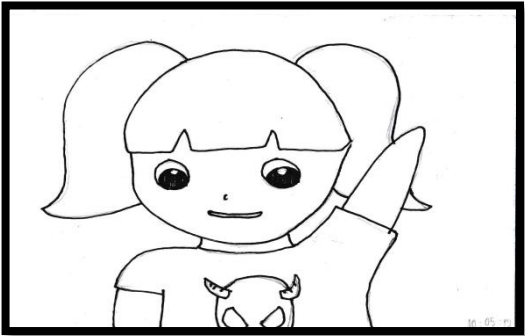
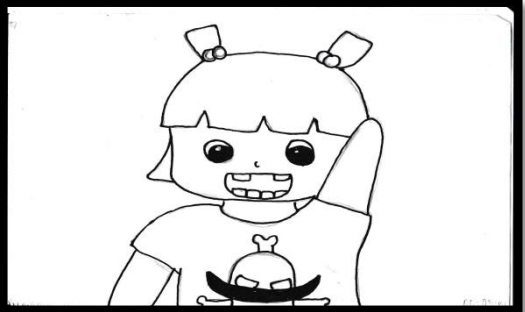
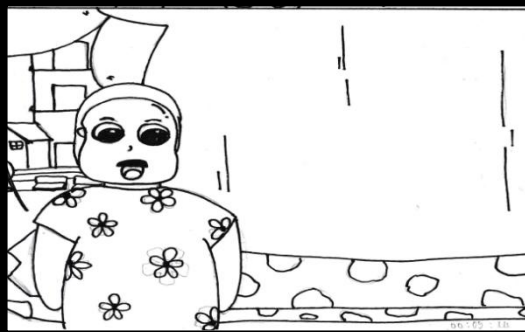
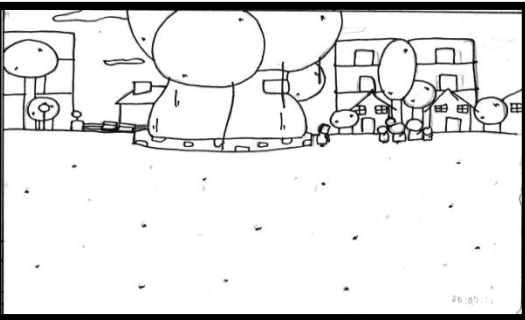
ตารางที่ 3-3 สตอรี่บอร์ด “โพงพาง” (ต่อ)

ภาพ	เสียง
	Shot 13 ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย Remix
	Shot 14 ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย Remix บทสนทนา มาร์ค แม็ค แก้วใส หมูตุ๋น และจ๊ะจ๋า : โพงพางเอ๋ย ปลายรอดเข้า ปลาตาบอด รอดเข้าโพงพาง
	Shot 15 ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย Remix บทสนทนา มาร์ค แก้วใส หมูตุ๋น และจ๊ะจ๋า : ปลาเป็นหรือปลาทาย
	Shot 16 ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย Remix บทสนทนา มาร์ค แก้วใส หมูตุ๋น และจ๊ะจ๋า : ปลาเป็นหรือปลาทาย

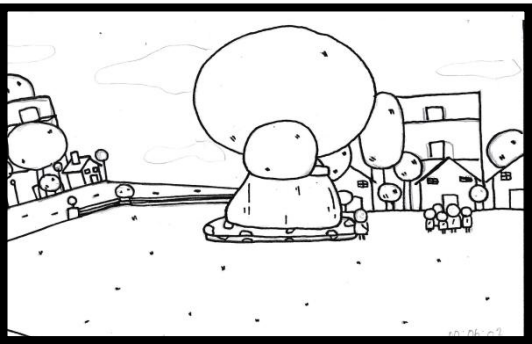
ตารางที่ 3-3 สตอรี่บอร์ด “โฟงพาง” (ต่อ)

ภาพ	เสียง
	Shot 17 บทสนทนา ลุงคำ : เด็ก ๆ เอย กลับบ้านกันได้แล้ว
	Shot 18 บทสนทนา หมูตุ๋น : ผมชอบการละเล่นเด็กไทย สมัยก่อนมากเลยครับ
	Shot 19 บทสนทนา มาร์ค : สนุกกว่าที่ผมคิดไว้มากเลย
	Shot 20 บทสนทนา แม่ค : ลุงคำครับลุงคำ อย่าลืมสอนพวกเรา เล่นอย่างอื่นอีกนะครับ พวกเรา ชอบมากๆเลยครับ

ตารางที่ 3-3 สตอรี่บอร์ด “โพงพาง” (ต่อ)

ภาพ	เสียง
	Shot 21 บทสนทนา แก้วใส : ไข่แล้วคะ หนูชอบ ชอบ ชอบ ชอบ ชอบ
	Shot 22 จ๊ะจ๋า : โตมาหนูจะสอนเด็กๆเล่นด้วยละคะ ค่ะ ค่ะ
	Shot 23 บทสนทนา ลุงคำ : ลุงดีใจนะที่เด็กๆชอบ ถ้าเราช่วยกันรักษาไว้ การละเล่นเด็กไทยสมัยก่อนๆที่เด็กๆชอบก็จะได้ไม่หายไปไหนแน่นอน นี่ก็เย็นแล้ว กลับบ้านกันได้แล้ว พรุ่งนี้ลุงมีอะไรสนุกๆมารออีกเยอะ
	Shot 24 ดนตรี : ค้างคาวกินกล้วย remix บทสนทนา แก้วใส จ๊ะจ๋า หมูตุ๋น แม็ค มาร์ค : บ้าย บาย จ๊ะจ๋า : พรุ่งนี้เจอกัน แม็ค : พรุ่งนี้เจอกันทุกคน หมูตุ๋น : หมดเวลาสนุกแล้วซี หมดเวลาสนุกแล้วซี หมดเวลาสนุกแล้วซี หมดเวลาสนุกแล้วซี

ตารางที่ 3-3 สตอรี่บอร์ด “โพงพาง” (ต่อ)

ภาพ	เสียง
	Shot 25 effect : ค้างคาวกินกล้วย remix
	Shot 26 effect : ค้างคาวกินกล้วย remix
	Shot 27 ดนตรี : -