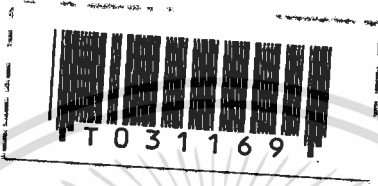


สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสำหรับเด็ก โดยเทคนิคอนิเมชันภาพตัด
CUT-OUT ANIMATION FILM FOR CHILDREN



นาย อภิลักษณ์ โมกโธสง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2540

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 31169
วัน, เดือน, ปี 22 ธ.ค. 2541

เอกสารนี้เป็นทรัพย์สินของสถาบันฯ สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการ

ความสำคัญของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันมีเทคนิคต่างๆมากมายหลายรูปแบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบก็จะให้ลักษณะ ,อารมณ์,ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป แต่ในประเทศไทยการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันยังไม่แพร่หลายมากนักและเทคนิคที่ใช้ส่วนมากจะเป็นเทคนิคเซลอนิเมชัน(CEL ANIMATION) หรือใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิต ซึ่งความจริงแล้วเทคนิคบางเทคนิคสามารถให้ภาพที่สวยงาม แต่ใช้เวลาและงบประมาณในการทำต่ำกว่าเทคนิคเซลอนิเมชัน

เทคนิคอนิเมชันภาพตัด(CUT-OUT ANIMATION)ก็เป็นอีกเทคนิคหนึ่งซึ่งมีความได้เปรียบเทคนิคเซลอนิเมชันโดยไม่จำเป็นต้องใช้ภาพวาดมากมายแต่ก็สามารถสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครได้สมจริง สามารถลดกระบวนการต่างๆในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเซลอนิเมชันและงบประมาณลงไปได้มาก ทั้งยังได้รูปแบบที่สวยงาม แปลกตา น่าสนใจ ต่างออกไปจากภาพยนตร์อนิเมชันทุกๆไปอีกด้วย

โครงการนี้จึงเป็นการศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันภาพตัด(CUT-OUT ANIMATION) เพื่อศึกษาถึงกระบวนการผลิตทั้งหมดตลอดจนเป็นการนำเสนอเทคนิคการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันอีกรูปแบบหนึ่งให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นอีกด้วย

ลักษณะแนวโครงการ

เป็นโครงการศึกษาเฉพาะกรณีเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ประเภทอนิเมชันภาพตัด(CUT-OUT ANIMATION) โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กอายุ 4-8 ขวบ

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันขนาดสั้นนำเสนอโดยเทคนิคอนิเมชันภาพตัด ความยาวไม่เกิน 3 นาที ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. เสร็จสมบูรณ์

เป้าหมายหลักของโครงการ

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันภาพตัด(CUT-OUT ANIMATION)
2. เป็นการเผยแพร่เทคนิคอนิเมชันภาพตัด(CUT-OUT ANIMATION)ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

ขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการ	โครงการศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสำหรับเด็ก โดยเทคนิคอนิเมชันภาพตัด CUT-OUT ANIMATION FOR CHILDREN
นักศึกษา	นายอภิสิทธิ์ โมกไชสง MR. APILUCK MOKTHAISONG
อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์	อาจารย์วิศักดิ์ รักไหม
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2540

บทคัดย่อ

เนื่องจากภาพยนตร์อนิเมชันในประเทศไทย ขาดความหลากหลายในด้านเทคนิคการผลิต ผลงานหลายชิ้นที่สร้างออกมาโดยมากจะใช้เทคนิคเซลอนิเมชันหรือใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้าง ซึ่งที่จริงเทคนิคการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันมีอยู่มากมาย แต่ละเทคนิคก็จะสร้างความรู้สึกให้คนดูต่างกันออกไป

โครงการนี้เป็นการนำเสนอเทคนิคการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันอีกรูปแบบหนึ่ง นั่นคือ เทคนิคอนิเมชันภาพตัด เพื่อศึกษาถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ตั้งแต่การเขียนบท, การออกแบบ, การสร้างตัวละคร, การกำหนดการเคลื่อนไหว, การถ่ายทำ, การตัดต่อ จนสำเร็จเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน ทั้งยังเป็นการเผยแพร่รูปแบบอีกแบบของภาพยนตร์อนิเมชันให้บุคคลทั่วไปได้รู้จักอีกด้วย

การสร้างภาพยนตร์อนิเมชันนั้น มีปัญหาความยุ่งยากมากมาย นอกจากความรู้ความเข้าใจแล้ว ต้องอาศัยประสบการณ์ ความชำนาญ และเครื่องมืออุปกรณ์ต่างๆ จึงสามารถทำให้อุล่วงลงไปได้และได้ผลงานที่มีคุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ

คุณแม่

อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่

บริษัท JUNK FILM

แป๊ะ, ดาว, ตี, โอ, ออย, หนุ่ย, เอ ฯลฯ

น้องก้อย, น้องไอซ์, น้องตี๋

ขอบคุณทุกคนมาก จบไปจะไม่ลืม

อภิสิทธิ์ชน โมกไชยสง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นการรวบรวมข้อมูล กระบวนการทำงานต่างๆ ของโครงการ ศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสำหรับเด็ก โดยเทคนิคอนิเมชันภาพตัด (CUT-OUT ANIMATION) ซึ่งผู้เขียนได้รวบรวม วิเคราะห์ และสรุป จากการทำงาน และข้อมูลจากหนังสือ ต่างๆ เพื่อเป็นการถ่ายทอดกระบวนการศึกษาโครงการนี้ ทั้งความเป็นมาของโครงการ ข้อมูล เกี่ยวกับอนิเมชันภาพตัด (CUT-OUT ANIMATION) การเขียนบท การเตรียมการถ่ายทำ การ ถ่ายทำ การตัดต่อ ตลอดจนสรุปผลโครงการและข้อเสนอแนะ

หวังว่าวิทยานิพนธ์นี้ จะสามารถเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านที่สนใจในภาพยนตร์อนิเมชัน และต้องการจะผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ได้ใช้เป็นข้อมูลในการทำงานต่อไป

อภิสิทธิ์ โหมกโหลง

26 มีนาคม 2541



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
หัวข้อโครงการ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 อนิเมชันภาพตัด	1
- แบบพื้นฐานของภาพตัด	2
- ภาพตัดไม่มีข้อต่อ	2
- คอลลาจอนิเมชัน	2
- ภาพตัดที่มีแขนขาต่อเข้ากับตัว	3
- ภาพตัดประเภทเงา	3
- ภาพตัดแสดงความเคลื่อนไหวแต่ละจังหวะ	3
บทที่ 2 การเขียนบทภาพยนตร์	5
- บทประพันธ์ดั้งเดิม	5
- ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์	7
- การเขียน SCREENPLAY	7
- SCREENPLAY ครั้งที่ 1	8
- สรุปปัญหาการเขียน SCREENPLAY ครั้งที่ 1	16
- SCREENPLAY ครั้งที่ 2	17
- สรุปปัญหาการเขียน SCREENPLAY ครั้งที่ 2	24
- บทภาพยนตร์	25
- STORYBOARD	34
- การออกแบบ	41
- แนวทางการออกแบบ	41
- การออกแบบตัวละคร	41
- การออกแบบฉาก	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 การเตรียมการก่อนการถ่ายทำ	58
- การทำกลไกการเคลื่อนไหว	58
- การเขียนภาพฉากหลัง	59
- แท่นถ่ายทำอนิเมชัน	60
บทที่ 4 การถ่ายทำ	61
- การกำหนดการเคลื่อนไหว	61
- การจัดแสง	63
บทที่ 5 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ	66
- การตัดต่อ	66
- การทำเสียงพากย์และดนตรีประกอบ	66
- สรุปปัญหาและข้อเสนอนะ	67
บรรณานุกรม	68

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
การพัฒนาแบบร่างตัวละคร “คอสโม”	
- ภาพที่ 1 แบบร่างที่ 1-2	42
- ภาพที่ 2 แบบร่างที่ 3-4	42
- ภาพที่ 3 แบบร่างที่ 5-6	43
- ภาพที่ 4 แบบร่างที่ 7-8	43
- ภาพที่ 5 แบบร่างที่ 9-10	44
- ภาพที่ 6 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ	44
การพัฒนาแบบร่างตัวละคร “กาลิเลโอ”	
- ภาพที่ 7 แบบร่างที่ 1	45
- ภาพที่ 8 แบบร่างที่ 2	45
- ภาพที่ 9 แบบร่างที่ 3	46
- ภาพที่ 10 แบบร่างที่ 4	46
- ภาพที่ 11 แบบร่างที่ 5	47
- ภาพที่ 12 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ	47
การพัฒนาแบบร่างตัวละคร “เนปจูน”	
- ภาพที่ 13 แบบร่างที่ 1	48
- ภาพที่ 14 แบบร่างที่ 2	48
- ภาพที่ 15 แบบร่างที่ 3	49
- ภาพที่ 16 แบบร่างที่ 4	49
- ภาพที่ 17 แบบร่างที่ 5	50
- ภาพที่ 18 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ	50
การพัฒนาแบบร่างฉากภายในดาวหาง	
- ภาพที่ 19 แบบร่างที่ 1	51
- ภาพที่ 20 แบบร่างที่ 2	52
- ภาพที่ 21 แบบร่างที่ 3	52
- ภาพที่ 22 แบบร่างที่ 4	53
- ภาพที่ 23 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ	53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
การพัฒนาแบบร่างดาวหาง	
- ภาพที่ 24 แบบร่างที่ 1	54
- ภาพที่ 25 แบบร่างที่ 2	54
- ภาพที่ 26 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ	55
การพัฒนาแบบร่างยานโจรสลัด	
- ภาพที่ 27 แบบร่างที่ 1	56
- ภาพที่ 28 แบบร่างที่ 2	56
- ภาพที่ 29 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ	57
การทำกลไกการเคลื่อนไหวของตัวละคร	
- ภาพที่ 30 การใช้เส้นด้ายเย็บเชื่อมต่อของตัวละคร	58
- ภาพที่ 31 การเจาะกระดาษเพื่อเชื่อมต่อของตัวละคร	58
- ภาพที่ 32 การใช้เส้นด้ายร้อยเชื่อมต่อตัวละคร	59
- ภาพที่ 33 การใช้กระดาษรูปตัว T เป็นตัวเชื่อมต่อตัวละคร	59
แทนถ่ายทำอนิเมชัน	
- ภาพที่ 34 แทนถ่ายทำอนิเมชัน	60
การกำหนดการเคลื่อนไหว	
- ภาพที่ 35 การใช้กระดาษแผ่นเล็ก ๆ กำหนดการเคลื่อนไหวระหว่างการถ่ายทำ	61
- ภาพที่ 36 การใช้กระดาษแผ่นเล็ก ๆ กำหนดการเคลื่อนไหวระหว่างการถ่ายทำ	62
- ภาพที่ 37 การใช้กระดาษแผ่นเล็ก ๆ กำหนดการเคลื่อนไหวระหว่างการถ่ายทำ	62
การจัดแสง	
- ภาพที่ 38 การจัดแสงขณะถ่ายทำ	63
- ภาพที่ 39 ชิ้นส่วนตัวละครคอสโม	65
- ภาพที่ 40 ตัวละครและฉากบนแทนถ่ายทำ	65

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

อนิเมชันภาพตัด (Cut-out Animation)

เทคนิคอนิเมชันภาพตัด (Cut-out Animation) เป็นวิธีพื้นฐานในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน โดยการนำภาพวาดสิ่งของ หรือตัวละครที่ต้องการทำให้เคลื่อนไหว ตัดออกเป็นชิ้นตามรูปร่าง แล้วมาขยับให้เคลื่อนที่บนแท่นถ่ายทำหน้ากล้องภาพยนตร์โดยตรง และทำการถ่ายทำไป ขยับภาพตัดนั้นไปที่ละนิด จนได้การเคลื่อนไหวที่ต้องการ

ข้อได้เปรียบที่ชัดเจนของเทคนิคอนิเมชันภาพตัด (Cut-out Animation) เมื่อเปรียบเทียบกับกรถ่ายทำด้วยเทคนิคอื่นๆ คือ ใช้ภาพวาดน้อยกว่ามาก ในการสร้างการเคลื่อนไหว ชิ้นส่วนของภาพตัดภาพเดียว สามารถสร้างการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้ภาพวาด หรือเซลเป็นร้อยๆ แผ่นได้

อีกประการหนึ่งการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ด้วยเทคนิคอนิเมชันภาพตัด (Cut-out Animation) สามารถทำทุกอย่างด้วยตัวคนเดียวได้ ทั้งการออกแบบ และการทำภาพตัด (เนื่องจากไม่จำเป็นต้องใช้ภาพวาดมากนัก) ตลอดจนการถ่ายทำ ทำให้เราสามารถควบคุมกระบวนการทั้งหมด ให้มีความเป็นเอกภาพได้ง่ายขึ้น

อย่างไรก็ตาม เทคนิคอนิเมชันภาพตัด (Cut-out Animation) นี้ ก็ยังมีข้อจำกัดอยู่บ้าง เช่น ในการสร้างการเคลื่อนไหวให้วัตถุที่มีการไหล หรือพวกของเหลวต่างๆ และการเคลื่อนไหวของวัตถุ หรือตัวละครในแนวลึก หรือเคลื่อนที่เข้าหากล้อง เป็นสิ่งที่ยากมากในการทำ ทิศทางการเคลื่อนไหว และมุมมองจึงถูกกำหนดให้เป็นด้านข้างส่วนมาก ความนิ่มนวลของท่าทางการเคลื่อนไหวทำได้ไม่ดีเท่าเทคนิคอื่น เป็นต้น

แบบพื้นฐานของภาพตัดสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนมีอยู่ 4 แบบ คือ¹

1. ภาพตัดไม่มีข้อต่อ หรือคอลลาจแอนิเมชัน
 2. ภาพตัดที่มีแขนขาต่อเข้ากับตัว
 3. ภาพตัดประเภทเงา
 4. ภาพตัดแสดงความเคลื่อนไหวแต่ละจังหวะ
- ภาพตัดไม่มีข้อต่อ

เป็นเทคนิคที่ง่ายมากอย่างหนึ่ง ง่ายที่จะตัดออกแต่ยุ่งยากในการทำให้เคลื่อนไหวมากกว่า สามารถจะใช้วัสดุใด ๆ ก็ได้เกือบทุกชนิดมาตัดออกเป็นชิ้น ๆ เช่น กระดาษแข็ง กระดาษธรรมดา ผ้าสักหลาด ผ้าอื่น ๆ หรือหนังควาย เป็นต้น

วัสดุที่ใช้บ่อยสำหรับทำภาพตัดชนิดนี้คือกระดาษแม่เหล็ก กระดาษภาพเขียนชนิดนี้ มีชั้นโลหะบาง ๆ คั่นอยู่ระหว่างชั้นเยื่อกระดาษธรรมดา กระดาษแม่เหล็กเป็นกระดาษที่แข็งมากทีเดียว ดังนั้นจึงสามารถใช้ระบายสีและตัดออกเป็นชิ้น ๆ ได้ดี นำภาพตัดเหล่านี้มาทำให้มองเห็นเคลื่อนไหวบนหลังฉากซึ่งอยู่บนแผ่นแม่เหล็ก ข้อดีของกระดาษแม่เหล็กคือจับเคลื่อนได้ง่าย และคงที่แน่นอน ติดตรึงกับฉากหลังได้ดีมาก แนบเรียบอยู่กับพื้นสนิทและจะไม่ล้มลงแม้จับตั้ง เพื่อให้เคลื่อนไหว

เทคนิคที่ดีอีกอย่างหนึ่งก็คือ การทำภาพตัดด้วยพลาสติกสีโปร่งใสโดยให้แสงจากใต้โต๊ะขึ้นมาข้างบน ณ ที่ที่ส่วนของสีหนึ่งซ้อนทับอีกสีหนึ่งจะปรากฏให้เห็นเป็นบริเวณที่มีสีผสมกัน

ผ้าสักหลาดมีคุณสมบัติที่แปลกประหลาดอยู่อย่างหนึ่งคือเกาะยึดติดเข้าด้วยกันเสมอ ดังนั้นเมื่อคุณใช้ฉากหลังทำด้วยผ้าสักหลาด ชิ้นภาพทั้งหลายของคุณก็จะเกาะติดกับผ้าสักหลาด ซึ่งจะทำให้คุณสามารถถ่ายภาพตัดโดยจับตั้งได้ ผ้าสักหลาดนั้นตัดได้ง่ายและหาซื้อได้มากมายหลายสีตลอดจนสักหลาดขาวซึ่งคุณสามารถนำมาย้อมสีได้ตามต้องการ

คอลลาจแอนิเมชัน

เป็นเทคนิคที่อยู่ระหว่างเทคนิคภาพตัดคือวัสดุที่ทำให้เคลื่อนไหวกับฟิล์มกราฟ ซึ่งแบบเรียบของหนังสือพิมพ์ ภาพถ่ายกระดาษขีดปาก หรือแม้แต่สมุดปกก็สามารถนำมาทำให้เคลื่อนไหวได้ ความเคลื่อนไหวจะเกิดขึ้นได้โดยการสลับเปลี่ยนภาพทั้งภาพหรือโดยการเปลี่ยนส่วนหนึ่งของภาพ นอกจากนี้ก็ควรใช้ประโยชน์จากกล้องให้มากกว่ารวมทั้งการเคลื่อนไหวแบบตัวประกอบด้วย

¹ สนั่น ปัทมะทิน. เวิร์กช็อป ภาพยนตร์และวีดิโอการ์ตูน. หน้า 107-111

คอลลาจอนิเมชันส่วนมากทำมาในแบบบีบภาพคือเอาภาพมารวมกันเป็นภูเขาเลากา แล้วก่อรูปร่างมาเป็นเส้นเสียง

เป็นเทคนิคที่เหมาะสมสำหรับใช้เล่าเรื่อง โดยตัดเอาภาพจากหนังสือพิมพ์และนิตยสารมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับความสยดสยองของสงครามหรือความสวยงามงดงามของดอกไม้เมืองร้อนก็ได้

ภาพตัดที่มีแขนขาต่อเข้ากับตัว

ตัวร่างและแขนขาอาจถูกตัดออกมาได้จากวัสดุที่คงทนใด ๆ ควรจะทาสีหรือระบายสีแต่ละส่วนแยกจากกันต่างหาก แล้วจึงตัดภาพออกเป็นชิ้น ๆ นำเอาชิ้นส่วนเหล่านี้มาประกอบเข้าด้วยกัน โดยใช้เครื่องผูกประเภทโลหะหรือใช้ตะไกร้อยเชือกผูก จะมองเห็นข้อต่อเหล่านี้ได้ เว้นแต่คุณจะได้ติดชิ้นส่วนเข้ากับร่างด้วยกระดาษแข็งชิ้นเล็ก ๆ ทากาวเข้ากับแขนขาซึ่งต้องเคลื่อนตัวได้

อีกวิธีหนึ่งที่จะไม่ทำให้มองเห็นข้อต่อ คือเจาะรูที่ตัวร่างด้วยวิธีตัดเอาแผ่นกลม ๆ ออกมาจากแผ่นกระดาษหนาแข็งที่ใช้ทำร่างทากาวเข้ากับแผ่นกลมและนำเข้าติดกับแขนขาตรงข้อต่อ แล้วนำแผ่นกลมที่แขนขาอัดสอดเข้ากับรูเดิมที่ตัวร่าง

บางทีวิธีที่ง่ายที่สุดที่จะทำให้มองไม่เห็นข้อต่อก็คือใช้เชือกเส้นเล็ก ๆ หรือด้ายร้อยเข้าไปในรูของแขนขาและร้อยเข้าไปในรูของตัวร่าง ด้วยวิธีเจาะรูเล็กๆ ที่ตัวร่าง แล้วใช้แถบกวาดติดปลายเส้นด้ายทั้งสองข้างไว้

ภาพตัดประเภทเงา

เทคนิคนี้ใช้วิธีทำภาพตัดอย่างเดียวกันกับภาพตัดที่ไม่มีข้อต่อหรือมีข้อต่อ ไม่จำเป็นต้องกังวลเรื่องการระบายสีและเรื่องข้อต่อที่มองเห็นหรือมองไม่เห็นเลย ตัวภาพทำด้วยกระดาษแข็งสีดำ และแม้จะใช้ข้อต่อที่เป็นโลหะ(หากมี)ก็ได้ แต่จะต้องทาสีดำเพื่อหลีกเลี่ยงการสะท้อนแสงในการถ่าย จะต้องวางภาพตัดด้านล่างบนแผ่นกระดาษสีและส่องแสงสะท้อนขึ้นมาจากใต้โต๊ะ

ภาพตัดแสดงความเคลื่อนไหวแต่ละจังหวะ

เทคนิคนี้มีวิธีการเหมือนกับการทำภาพให้เคลื่อนไหวที่เบ็กบาร์และการทำภาพตัดให้เคลื่อนไหวทั้งสองเทคนิค แต่การเตรียมการใช้เวลามากกว่าการทำภาพตัดให้เคลื่อนไหวแบบปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักการเรื่องนี้อธิบายเอาภาพตัดที่เคลื่อนไหวมาผสมเข้ากับภาพตัดนิ่ง เมื่อวัตถุทั้งหมดเคลื่อนที่ แต่ละส่วนก็จะถูกตัดออกโดยสิ้นเชิง เช่นจังหวัดน เมื่อเฉพาะส่วนร่างหรือลำตัวเคลื่อนที่ เช่น อยู่ในลักษณะนั่งหันหน้าออกให้ตัดเฉพาะส่วนที่เคลื่อนที่ออกและต่อเข้ากับส่วนที่นิ่ง ส่วนที่ถูกทำให้เคลื่อนไหวเหล่านี้จะถูกนำมาใช้ซ้ำแล้วซ้ำอีก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในความเคลื่อนไหวแบบหมุนเวียน

อาจนำภาพตัดมาติดเข้ากับแผ่นเซล แล้วใช้งานในลักษณะเดียวกับการทำภาพให้เคลื่อนไหวที่เบ็กบาร์ มีวิธีพลิกแพลงในการติดภาพวาดบนกระดาษเข้ากับแผ่นเซลอยู่วิธีหนึ่งคือทำภาพวาดขึ้นด้วยวิธีเดียวกับภาพวาดสำหรับเบ็กบาร์บนกระดาษที่เจาะรูแล้ว เอากาววางทาบข้างหลังภาพวาดบาง ๆ แล้วรีบนำไปติดเข้าทางเหนือเปิดของแผ่นเซลที่เจาะรูเรียบร้อยแล้ว โดยกดกระดาษปิดทับบนแผ่นเซลแล้วรอเวลาให้กาวแห้ง ให้ใช้คัตเตอร์คม ๆ ตัดส่วนบนของภาพวาดทิ้งไป(อย่าตัดแผ่นเซล) ส่วนกระดาษที่ล้อมรอบอาจตัดทิ้งไปได้ แต่รอยคราบกาววางที่เหลืออยู่ให้ใช้นิ้วมือถูเอาออก

เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันแต่ละแบบจะมีข้อจำกัดของตัวเอง ไม่สามารถสร้างภาพและการเคลื่อนไหวได้ทุกรูปแบบ ดังนั้นในการทำการศึกษาคoursework นี้จึงพยายามที่จะประยุกต์เอาเทคนิคแต่ละแบบมารวมกัน เพื่อแก้ปัญหาในข้อจำกัดต่างๆ ให้สามารถสร้างภาพและการเคลื่อนไหวได้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด

บทที่ 2

การเขียนบทภาพยนตร์

บทประพันธ์ดั้งเดิม

ในขั้นตอนการเขียนบท ได้ทำการดัดแปลงเรื่องราวมาจากนิทานสำหรับเด็ก เรื่อง "ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ" ซึ่งแปลมาจากเรื่อง "Quack Quack Quack" ของ Lloydene cook

"ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ"

ปูยเป็นลูกเป็ดตัวเล็กๆ สีเหลืองที่ช่างร้อง พอดตะวันขึ้น เขาก็เริ่มส่งเสียงร้อง และร้องอยู่ตลอดวัน จนกระทั่งตะวันลับขอบฟ้า เขาไม่มีสาเหตุอะไรเป็นพิเศษที่จะต้องร้อง เพียงแต่หลงเสียงตัวเอง อยากจะได้ยินเสียงร้องก้องไปทั่วทั้งไรนา แม่เปิดพยายามที่จะทำให้ปูยเงียบเสียงลง แต่ยิ่งห้ามเหมือนยิ่งยุ ปูยกลับแผดเสียงร้องดังขึ้นกว่าเดิม

"ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ ..." ปูยร้องขณะเดินผ่านเล้าไก่

"จู้ จู้..." แม่ไก่ยื่นหน้าออกมาจากรังร้องห้าม "อย่าเอะอะไปซี ลูกจงฉันกำลังหลับ.."

ปูยเดินเตาะเตาะไปที่คอกม้า ชาวนากำลังให้อาหารม้าอยู่พอดี

"ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ ..." ปูยร้องทัก

"หยุดส่งเสียงหนวกหูเสียที .." ม้าต่างตวาด

ปูยเลยเดินเสียงไปทางสระน้ำ พบกบตัวใหญ่หนึ่งคอยจับแมลงอยู่บนใบบัว

"ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ ..." ปูยทักทายเสียงใส

"เงียบน่า.." กบส่งเสียง "เสียงของเจ้าทำให้แมลงตื่นตกใจหนีไปหมด เจ้าไม่เคยหยุดร้องเลยรี" กบทำเสียงขิงขัง

ปูยกลัว จึงวิ่งหนีไปหาพี่น้องที่กำลังเล่นซ่อนหากันอยู่ ปูยไปแอบซ่อนอยู่หลังพุ่มไม้ แต่ก็เปลอส่งเสียงร้อง พี่ของเขาจึงวิ่งมาตามเสียง และพบตัว

"ปูยนี่นะ หาดังง่ายจะตาย ก็เพราะเสียงร้องนี่แหละ"

ปูยเมื่อที่จะเล่นซ่อนหา เขาจึงเดินเรื่อยเปื่อยไปทั่วไรนา พบหมูกำลังนอนแช่ตัวอยู่ในแอ่งโคลนอย่างมีความสุข ปูยร้องทักทายอีก หมูพ่นลมหายใจครืดคราด ลืมตาขึ้นมามองเพียงข้างเดียว

"จะร้องมากไปแล้วนะเจ้าเปิดน้อย" หมูบ่นพึมพำ "เห็นมั๊ยว่าฉันกำลังจะหลับ" หมูพูดจบก็หลับตา นอนต่อ

แม้ในขณะที่กำลังกินอาหารปูยก็ยังส่งเสียงร้องไม่หยุด

"อย่าร้องเวลามี อาหารอยู่เต็มปากซี เสียมารยาท" พ่อเปิดเตือน

ใกล้ค่ำแล้ว ปูยยังวิ่งออกไปทักทายจิ้งหรีดและหิ่งห้อย ทันใดนั้น ปูยก็แลเห็นหมาจิ้งจอกสีแดงผอมโซ แอบย่องเข้ามาที่เล้าไก่ เพื่อจะขโมยลูกไก่กินเป็นอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ก้ำบ ก้ำบ ก้ำบ ...” ปุยแผดเสียงร้องอย่างตระหนกตกใจ และขอความช่วยเหลือ แต่ไม่มีใครสนใจออกมาดูเหตุการณ์ เพราะเคยชินกับเสียงร้องที่น่าเบื่อหน่ายของปุย ปุยรู้ว่า เขาเท่านั้น ที่จะช่วยชีวิตลูกไก่ได้ จึงวิ่งเข้าไปหามาจิ้งจอก แต่ขณะที่วิ่งไปนั้น เขาได้ชนถึงน้ำล้มลง ถึงน้ำจึงกลิ้งส่งเสียงดังโพล่งพลั่ง ตรงไปทางหามาจิ้งจอก ทำให้หามาจิ้งจอกตกใจตื่นวิ่งหนีเข้าป่าไป

ปุยช่วยต้อนลูกไก่ที่แตกฝูงเพราะความตกใจกลัวให้กลับไปหาแม่

“ลูกของฉันทปลอดภัยแล้ว” แม่ไก่ดีใจ “เจ้ากล้าหาญมากนะปุย” แม่ไก่ชมเชย และสัตว์ทุกตัวในโรงนา ก็ชื่นชมความกล้าของปุยด้วย

ปุยเดินยี้ดอกลงไปที่เล้า แล้วก็ล้มตัวลงนอนบนกองฟาง แม่เข้ามาทางปีกโอบกอดเขาไว้อย่างอบอุ่น

“ก้ำบ ก้ำบ ก้ำบ ...” ปุยส่งเสียงร้องเบาๆ ก่อนที่จะหลับสนิท....

จบ.



ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

เนื้อเรื่องของเรื่องนี้ แสดงถึงการอยู่รวมกันกับผู้อื่นในสังคม โดยมีตัวดำเนินเรื่องเป็นเด็ก (ลูกเปิด) เพื่อให้กลุ่มเด็กที่ฟังนิทาน รู้สึกผูกพันกับตัวละครมากขึ้น ทำให้สามารถนำพฤติกรรมของตัวละครมาประยุกต์ใช้กับตัวเองได้ดี อีกทั้งเรื่องมีการต่อสู้ ผจญภัยปนตลก ทำให้เรื่องราวสนุกสนาน และสามารถแทรกคติสอนใจให้เด็ก ได้อีกด้วย

THEME : ใช้ความสามารถให้ถูกกาลเทศะ จึงจะเกิดประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ

จากบทประพันธ์เดิม จะสามารถแบ่งเรื่องราวทั้งหมด ออกเป็น 3 ACTS คือ

ACT 1	ACT 2	ACT 3
<ul style="list-style-type: none"> -เปิดตัวลูกเปิดชื่อปุย ซึ่งชอบร้องเสียงดัง -ปุยไปร้องรบกวนแม่ไก่ ถูกแม่ไก่ไล่ออกมา -ไปร้องที่คอกมา ถูกม้าไล่ -ไปที่สระน้ำ ถูกกบไล่ -เล่นซ่อนหากับพี่น้อง ถูกหาเจอง่าย ๆ เพราะเสียงดังไม่หยุด -ถูกพ่อเปิดต่อว่าระหว่างกินอาหาร 	<ul style="list-style-type: none"> -ตอนคำปุยอยู่คนเดียว เห็นหมาจิ้งจอกจะมาขโมยลูกไก่ -ปุยพยายามร้องเรียกแต่ไม่มีใครสนใจ -ปุยเข้าจัดการหมาจิ้งจอก แต่สะดุดล้มไปโดนถังร้องโวยวายเสียงดัง -จิ้งจอกตกใจหนีไป 	<ul style="list-style-type: none"> -ปุยช่วยตอนลูกไก่กลับไปหาแม่ -ได้รับคำชมเชยจากสัตว์ที่อยู่ในโรงนา และพ่อกับแม่เปิดด้วย -ปุยหลับอย่างมีความสุข

การเขียน SCREENPLAY

การตัดแปลงนิทานสำหรับเด็กเรื่องนี้ มาเป็น SCREENPLAY ได้เพิ่มความเป็นแฟนตาซีให้กับเนื้อหามากขึ้น เพื่อความน่าตื่นตาตื่นใจ โดยได้เปลี่ยนฉากหลังของเรื่องจากโรงนา มาเป็นอวกาศ ต่างดาว เปลี่ยนตัวดำเนินเรื่อง จากพวกสัตว์ต่างๆ มาเป็นมนุษย์ต่างดาวแทน แต่จะยังคงเนื้อหา วิธีการเล่าเรื่อง และคติสอนใจแบบเดิมเอาไว้

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCREENPLAY

วัด วัด ปรี๊ด

Sequence A

scene A1

ในอวกาศอันกว้างใหญ่ไม่สิ้นสุด มีดวงดาวมากมายส่องแสงระยิบระยับเต็มไปหมด หนึ่งในนั้นมีดาวเคราะห์ที่อยู่ดวงหนึ่ง ขนาดปานกลาง มีสีเขียวสดใส กำลังหมุนรอบตัวเองอย่างช้าๆ รับแสงจากดวงอาทิตย์ที่ส่องให้ความอบอุ่นแก่มัน

ผู้บรรยาย (off scene)

“มีใครรู้บ้างละ ว่าอวกาศนะ กว้างใหญ่แค่ไหน แล้วมีดวงดาวอยู่ที่ดวงไหนแน่นอน..ไม่มีใครตอบได้หรอก เรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นนี้ อยู่บนดาวดวงหนึ่ง ไกลออกไปจากโลกที่เราอยู่มากเลย บนดาวดวงนี้นะ มีเมืองเล็กๆ เมืองหนึ่ง เป็นเมืองที่สงบสุข น่าอยู่ที่เดียวละ.....”

scene A2

บนดาวเคราะห์ดวงนั้น พืชพรรณและสิ่งมีชีวิตต่างๆ ดูผิดแปลกไปจากบนโลก ทั้งรูปร่างและสีสัน พื้นที่ส่วนใหญ่เต็มไปด้วยทุ่งหญ้า เนินเขา และต้นไม้ที่สวยงามตามธรรมชาติ บนเนินเล็กๆแห่งหนึ่ง มีบ้านรูปทรงประหลาดตั้งอยู่

ผู้บรรยาย

“ตอนเช้าของที่นี่ ก็เหมือนกับตอนเช้าบนโลกเรานี้ละ สดชื่น ปรอดโปร่งสงบเงียบ แล้วก็.....”

V.O.

“ปรี๊ด..ด..ด..” (เสียงแหลมสูง เหมือนเสียงนกหวีด)

บ้านหลังนั้น สั่นสะเทือนไปตามความดังของเสียง ที่มาจากภายในบ้านด้วย

scene A3

ภายในห้องโถงของบ้านหลังนั้น มีขนาดไม่ใหญ่มากนัก ประดับไปด้วยเครื่องดนตรีรูปร่างแปลกๆ 2-3 ชิ้น มีประตูโค้งๆ เพื่อไปยังห้องอื่นๆ อีก 2 บาน และมีบันไดขึ้นไปชั้นบนอยู่ มนุษย์ต่างดาวร่างเล็กคนหนึ่ง ไถลตามราวบันไดลงมาชั้นล่าง ท่าทางของเขาเหมือนเด็กชนๆ ที่มีปล่องเป็นท่ออันใหญ่อยู่บนหัว ปล่องนี้เองเป็นที่มาของเสียงดังคล้ายนกหวีดเมื่อสักครู่

ผู้บรรยาย

“นี่ไงละ ที่มาของเสียง เด็กชายตัวเล็กๆ คนนี้ชื่อว่า วู้ด เค้าก็เหมือนกับเด็ก 6 ขวบทั่วไปนั่นละ แต่ที่พิเศษก็คือ ปล่องบนหัวของเค้ําทำเสียงได้ ดังที่สุด อย่างที่ไม่มีใครทำได้ แล้วเค้ําก็ชอบมากชะด้วย...”

พ่อของวู้ด ออกมาจากประตู หลังจากได้ยินเสียง พ่อมีลักษณะคล้ายคลึงกับวู้ด แต่ตัวใหญ่และ อ้วนกว่า วู้ดเดินเข้ามาใกล้พ่อของเค้ํา ซึ่งกำลังก้มตัวลงพร้อมกับเขานิ้วชี้ เคาะเบาๆ 2-3 ที ที่หัว ของวู้ด เป็นเชิงถามเรื่องความจำ

ผู้บรรยาย

“วู้ด จะขออนุญาตคุณพ่อ ออกไปเล่นกับเพื่อนๆ พ่อของเค้ําเตือนเรื่องสัญญา ที่ตกลงกันได้ หวังว่าคงจำสัญญาได้นะวู้ด..”

วู้ด พยักหน้าเร็วๆ แล้วรีบกระโดดจากไป พ่อมองตามเค้ําด้วยความเป็นห่วง

scene A4

วู้ดกระโดดตามทางเดินไปเรื่อยๆ ช่างๆ ทางมีทั้งหญ้า ดอกไม้และ ต้นไม้ เค้ํายิ้มอย่างสดชื่น แจ่มใส อารมณ์ดี

ผู้บรรยาย

“จริงๆ แล้ว วู้ด เพิ่งรู้ว่าเค้ําทำเสียงดังๆ แบบนั้นได้ เมื่อ 3-4 วันก่อนนี่เอง หลังจากนั้นนะ ไม่ว่าจะไปที่ไหนก็ตาม วู้ดก็จะ...”

วู้ด

“ปรี๊ด.....ด.....ด.....ด”

ผู้บรรยาย

“อ้อหือ... เสียงดังจริงๆ นะเนี่ย....”

วู้ดทำเสียงดังชะ 1 ที ก่อนที่จะกระโดดอย่างอารมณ์ดีต่อไป เค้ําไม่รู้ตัวว่า ด้านหลังของเค้ํา มีนกตัวหนึ่งตกลงมาที่พื้น ตาลายด้วยความมีนงง เนื่องจากได้ยินเสียงร้องของเค้ํา ขณะที่บินอยู่

Sequence B

scene B1

สถานที่ ที่พวกเด็กๆ เพื่อนของวู้ดเล่นกันอยู่ เป็นลานกว้าง มีเนินดินเล็กๆ 2 เนินอยู่ข้างๆ กัน เด็กๆกำลังเล่นลูกบอลกันอยู่ โดยมีเด็กคนหนึ่ง เข้าไปอยู่ในลูกบอล กลม ใส ขนาดใหญ่ แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะไปกลิ้ง เด้งไปเด้งมา อยู่ระหว่างเนิน 2 เนินนั้น มีเด็กอีก 2-3 คน คอยดูอยู่ด้วยความสนุกสนาน ยิ้ม หัวเราะกันครื้นเครง วู้ดเพิ่งมาถึง เมื่อเห็นเพื่อนๆ เค้ายิ้มกว้างอย่างดีใจ

ผู้บรรยาย

“ที่ลานกว้างแห่งนี้ เหล่าเพื่อนๆ ของวู้ดกำลังเล่นลูกบอลกันอย่างสนุกสนาน ที่เดียว ต้องหักท่ายกันซะก่อน สวัสดี...ทุกคน....”

วู้ด

“ปรี๊ด.....ด.....ด.....”

วู้ดส่งเสียงดัง ทักทายเพื่อนๆ ของเค้า แต่มันดังเกินไป จนทำให้ทุกคนตกใจจนกระเด็นจากพื้น ลูกบอลก็เด้งไปมาเร็วกว่าเดิมด้วยแรงสะท้อน จนทำให้ลูกบอลแตก เด็กที่อยู่ในลูกบอล ร่วงลงมาที่พื้น ทุกคนตาลายมีนงง พอหายก็หันไปทำตาดูใส่วู้ด

ผู้บรรยาย

“อ้าว.. แตกซะแล้ว แบบนี้พวกเด็กๆ คงไม่ให้วู้ดเล่นด้วยแล้วละ ไม่น่าเลย.....”

วู้ดทำหน้าเศร้า คอตก ค่อยๆ กระโดดเดี่ยวๆ จากไป

scene B2

ที่หน้าบ้านหลังหนึ่ง ใต้ต้นไม้ต้นใหญ่ มนุษย์ต่างดาวผู้หญิงวัยกลางคน คนหนึ่งรูปร่าง คล้ายตัวหนอนตัวใหญ่ ท่าทางใจดี กำลังเย็บไปไม้แห้ง เข้าด้วยกันอย่างตั้งใจ ลูกๆ ทารกของเธอ 2 คนยังนอนหลับอยู่ โดยห้อยตัวลงมาจากต้นไม้เหมือนดักแด้ ทุกอย่างอยู่ในความสงบ จนกระทั่ง วู้ด มาถึง

ผู้บรรยาย

“วู้ดอยากได้เพื่อนเล่นซักคน เค้ายยายามร้องทักคนอื่นๆ อีกหลายคน”

วู้ด

“ปรี๊ด.....ด.....ด.....”

วู้ดร้องทักหญิงคนนั้น แต่กลับทำให้เธอตกใจ จนดึงไปไม้แห้งที่ตัวเองเย็บไว้ขาดหมด แล้วขีดตัวเองเป็นวงกลมเหมือนกิ้งกือด้วยความกลัว ลูกๆ ของเธอก็ตกใจตื่น ร้องให้กันใหญ่ เธอค่อยๆ คลายตัวจากวงขาดขึ้นมา มองวู้ดอย่างไม่พอใจ

scene B3

ที่ลานกว้างอีกแห่งหนึ่ง เป็นที่ที่มนุษย์ต่างดาวนักประดิษฐ์กำลังทำงานอยู่ นักประดิษฐ์มีรูปร่างอ้วน มีแขนยาวๆถึง 4 แขน ทำท่างเป็นคนมีอายุ คุณลุงนักประดิษฐ์กำลังพยายามทำจรวดจากเศษวัสดุอยู่อย่างขมุกขมามัน ซึ่งใกล้จะเสร็จเต็มทีแล้ว วู้ดกระโดดเข้ามาพอดี เค้าสุดลมเข้าเต็มปอด แล้วก็....

วู้ด

“ปรี๊ด.....ด.....ด.....ด.....”

วู้ดส่งเสียงดังอีกครั้ง ทำให้คุณลุงตกใจ เผลอไปกดปุ่มปล่อยจรวด จรวดค่อยๆ ขึ้นสู่ท้องฟ้า มองเห็นบ้านของคุณลุงที่มีรูปร่างคล้ายๆ เจ้าตัวอยู่ทางด้านหลัง จากนั้นจรวดก็ไปตกที่ข้างๆ บ้านของคุณลุงนั่นเอง คุณลุงยืนมองด้วยความตกตะลึง แล้วทิ้งตัวลงกับพื้น นอนดิ้นไปมา ร้องไห้เหมือนเด็กๆ วู้ดคอดกที่เค้าทำให้เกิดเรื่องยุ่งอีกแล้ว

scene B4

บรรยากาศทั่วๆ ไปในตอนเย็น พระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้า ท้องฟ้าเริ่มมีดครึ้มขึ้นเรื่อยๆ ทุกอย่างดูนิ่งสงบ มองเห็นบ้านของวู้ดตั้งอยู่บนเนิน

scene B5

ในห้องโถงของบ้าน วู้ดนั่งหน้าสลดอยู่บนเก้าอี้ตัวหนึ่ง ขณะที่พ่อของเค้ากำลังยืนบ่นเรื่องยุ่งๆ ที่เค้าทำเอาไว้ ส่วนแม่ก็ยืนมองวู้ดด้วยความสงสาร วู้ดรู้สึกเสียใจมากจนแทบจะร้องไห้ เค้าสะอื้น 2-3 ที

ผู้บรรยาย

“เย็นวันนั้น วู้ดโดนพ่อของเค้าดุยกใหญ่ ก็ตั้งแต่เค้าทำเสียงดังแบบนั้นได้แหละ วู้ดก็ออกไปร้องจนเกิดเรื่องแบบนี้ทุกวัน แต่คราวนี้วู้ดได้สัญญากับพ่อไว้แล้วว่า ถ้าเค้าทำเรื่องยุ่งอีกละก็ เค้าจะถูกห้ามไม่ให้ใช้เสียงแบบนั้นอีกแล้ว....”

พ่อนำเขาจากกลมๆ มาจุดที่ปล่องปล่อยเสียงของวู้ดซะ วู้ดมองดูปล่องบนหัวเค้าอย่างเศร้าสร้อย เขาลองเป่าลมออกจากปล่อง แต่ก็ติดจุกทำให้เค้าส่งเสียงดังๆ ไม่ได้ เค้ารู้สึกห่อเหี่ยวมาก พ่อและแม่มองดูด้วยความสงสาร แต่ก็ต้องจำใจลงไปตามข้อตกลง

Sequence C

scene C1

ในตอนกลางคืน ภู่ออกมานั่งบนหลังคาบ้านคนเดียว เขานั่งท้าวคางมองดูดวงดาวและ พระจันทร์เสี้ยว อย่างเศร้าสร้อย

ผู้บรรยาย

“ในตอนกลางคืน ชาวเมืองทุกคนต่างก็นอนหลับกันหมดแล้ว เหลือแต่ภู่ออกมานั่งบนหลังคาบ้านคนเดียว เขานั่งท้าวคางมองดูดวงดาวและ พระจันทร์เสี้ยว อย่างเศร้าสร้อย...เค้าไม่ได้ตั้งใจจะทำเรื่องยุ่งซักหน่อยนี่นา.....”

ไกลออกไปบนท้องฟ้า ช่างๆ พระจันทร์ มียานอวกาศลำหนึ่ง ค่อยๆ เคลื่อนออกมาจากกลุ่มเมฆ ยานอวกาศลำนั้นรูปร่างคล้ายกับเรือสำเภา มีหนามแหลมๆ หลายอันตรงด้านหน้า ด้านหลังเป็น เครื่องยนต์เก่าๆ มีท่อไอเสียชี้ขึ้นฟ้า ปลดปล่อยควันดำๆ ออกมา ตรงกลางลำมีตราหวักระโหลกติดอยู่

ผู้บรรยาย

“เอ๊ะ เดียวก่อน บนท้องฟ้า นั่นนะ นั่นมันเรือของเจ้าบุญปิ่น ไจโรลิกพาตัวนี่นา มันมาถึงดาวดวงนี้แล้วหรอเนี่ย มันจะต้องมาจับตัวเด็กๆ ในเมืองนี้แน่ๆ เลย...”

ไจโรลิกบินโฉบหน้าออกมาจากยานอวกาศของมัน มันสวมหมวกทรงประหลาดที่มีรูปหวักระโหลกอยู่ มีหนวดเครารุงรังเต็มหน้า ทำทงน่ากลัว ยานอวกาศค่อยๆ ลดระดับต่ำลงเรื่อยๆ

scene C2

ยานอวกาศของไจโรลิก ลงจอดที่ลานกว้างแห่งหนึ่ง ไจโรลิกก้าวลงมาจากยาน ปรากฏว่าขาของมันสั้นมาก จนดูตลก เมื่อลงจากบันไดของยานถึงพื้น มันสะดุดหินก้อนหนึ่งล้มกลิ้งไม่เป็นท่า ไจโรลิกรีบลุกขึ้นแล้ววางทำนาเกรงขามเหมือนเดิม ในมือของมันถืออุปกรณ์บางอย่าง รูปร่างคล้ายกับวีโมท คอนโทรล

ผู้บรรยาย

“เจ้าเนี่ย มันชอบที่จะออกมาลักพาตัวเด็กๆ ในตอนกลางคืนที่ทุกคนเข้านอนแล้วเสมอ เพราะว่ามันมีเครื่องมือชิ้นหนึ่ง สามารถควบคุมเด็กตอนกำลังนอนหลับให้ละเมอ แล้วก็ทำตามที่มันบอกทุกอย่างเลย เด็กที่ถูกควบคุมก็จะละเมอเดินมาขึ้นเรือของมันเอง โดยที่มันไม่ต้องออกแรงซักนิดเดียว...”

โจรภูมิดึงเสาอากาศของเครื่องควบคุมออก แล้วกดปุ่มส่งสัญญาณออกไปทั่วเมือง ตามบ้านต่างๆ เด็กเริ่มนอนละเมอออกจากบ้านทีละคนๆ รวมทั้งเพื่อนๆ ของวู้ดด้วย พวกเขาเดินละเมอตามกันมาเป็นแถว ตรงไปที่ยานอวกาศ โจรภูมินหัวเราะด้วยเสียงน่าเกลียดอย่างพอใจ

ผู้บรรยาย

“พวกเขา เริ่มละเมอออกจากบ้านทีละคนๆ แ่แน่ๆ คราวนี้ ต้องมีใครสักคน มาแก้ไขเรื่องนี้แล้ว ใครที่ไม่ถูกควบคุมโดยเครื่องมือของเจ้าโจรภูมิน ใครที่... ..ยังไม่ได้เข้านอน...”

scene C3

วู้ดอยู่ บนหลังคาบ้าน เขามองเห็นทุกอย่าง และกำลังพยายามส่งเสียงขอความช่วยเหลือ แต่เขาส่งเสียงออกมาไม่ได้ วู้ดจึงตัดสินใจลงจากหลังคาบ้าน แล้วรีบตรงไปที่ยานอวกาศของโจรภูมินทันที

Sequence D

scene D1

ณ ลานกว้างที่จอดยานอวกาศของโจรภูมิน แถวของพวกเขาเดินทางมาถึงพอดี โดยมีวู้ด แก่ลั่งละเมอเป็นหัวแถวอยู่ในนั้นด้วย โจรภูมินกดปุ่มที่เครื่องควบคุม แล้วกำลังจะเดินถอยหลังขึ้นยาน แต่มันสะดุดหินก้อนเดิมที่เคยสะดุดล้มหงายหลังลงไปกระแทกพื้น พวกเขาที่ละเมออยู่ทุกคนก็หงายหลังตามด้วย แต่วู้ดไม่รู้เรื่องจึงยังคงยืนอยู่คนเดียว ทำให้โจรภูมินรู้ว่าเค้าไม่ได้ถูกควบคุม วู้ดจึงพุ่งเข้าใส่เจ้าโจรทันที แต่เขาตัวเล็กเกินไป เพียงแค่โจรภูมินเอามือยันหัวของเขาไว้ วู้ดก็ทำอะไรไม่ได้ ได้แต่ชกลมจนเหนื่อย เจ้าโจรปล่อยมือจากหัวของวู้ดแล้วหัวเราะเยาะเต็มที่ วู้ดได้จ้องหวักระโดดคว้ามือที่ถือเครื่องควบคุมเอาไว้ ไม่ยอมปล่อย

โจรภูมินพยายามที่จะสะบัดแขนให้วู้ดหลุดออกไป พวกเขาที่ถูกควบคุมอยู่ ก็สะบัดแขนตามอย่างพร้อมเพรียง ทั้งเจ้าโจรและวู้ดตะลุมบอนกลิ้งไปกลิ้งมาอยู่ที่พื้น พวกเขา ก็ล้มตัวกลิ้งไปกลิ้งมาอย่างพร้อมเพรียงด้วยเหมือนกัน

และแล้วโจรภูมินก็สามารถสลัดวู้ดหลุดออกไปได้ วู้ดกระเด็นกลิ้งไปตามพื้น จนไปชนหินก้อนใหญ่ แรงกระแทกทำให้จุดที่อุดปล่องบนหัวของวู้ดหลุดออกมา วู้ดเหลือบมองดูปล่องบนหัวของเขาแล้วยิ้ม

โจรบุรินทร์เสียแรงไปมาก จนมันหอบแฮ่กๆ มันโกรธมากๆ ไม่เคยมีใครทำแบบนี้กับมันมาก่อน มันเดินเข้าไปหาตู้ดอย่างช้าๆแล้วหัวตู้ดขึ้นมาด้วยมือข้างเดียว จ้องมองด้วยความโกรธ ตู้ดสุดลมหายใจเข้าจนเต็มที แล้วก็ส่งเสียงที่ดังที่สุดตั้งแต่ที่เขาเคยทำมา เข้าที่ข้างๆหูของโจรบุรินทร์แบบเต็มๆ ตอนนี่โจรบุรินทร์หน้าตาบิดเบี้ยวเพราะเสียงที่ได้ยิน เด็กๆ ทุกคนรู้สึกตัวจากการถูกควบคุม

ตู้ดแย่งเครื่องควบคุมจากเจ้าโจรที่ยังงงอยู่มาได้ ซี่เครื่องไปทางมันแล้วกดปุ่มส่งสัญญาณโจรที่ตายได้ไม่ได้สติอยู่จึงถูกควบคุม ตู้ดเหวี่ยงเครื่องควบคุมไปด้านหน้าและด้านหลัง เจ้าโจรก็เหมือนกับถูกเหวี่ยงไปกระแทกพื้นหน้าหลังด้วยเหมือนกัน ตู้ดหันเครื่องควบคุมให้ซิ่งพื้นแล้วเขย่าขึ้นลง เจ้าโจรก็เอากระแทกพื้นอยู่หลายที่จนหอบ.... ตู้ดเดินเข้าไปใกล้ๆ แล้วส่งเสียงดังอีกครั้งหนึ่ง คราวนี้ทำให้เจ้าโจรบุรินทร์ กระเด็นลอยขึ้นไปสูง แล้วก็ตกลงมาหัวทิ่มลงไปในห้องไอเสียของยานอวกาศนั่นเอง

พวกเขาเด็กๆ ทุกคนต่างก็ร้องไชโย ด้วยความดีใจ ส่วนตู้ดก็ยิ้มด้วยความภาคภูมิใจ

Sequence E

scene E1

ในห้องนอนที่บ้านของตู้ด ตู้ดอยู่บนเตียงของเค้า มีพ่อและแม่ยืนอยู่ข้างๆ ทุกคนยิ้มอย่างมีความสุข พ่อลูบหัวตู้ดเบาๆ แม่ก็ดึงผ้าห่มมาคลุมให้ แล้วทั้ง 2 ก็เดินออกไปจากห้อง

ผู้บรรยาย

“หลังจากที่เด็กๆ ทุกคนกลับบ้านแล้ว ตู้ดได้รับคำชมมากมายจากพ่อแม่ของเด็กเหล่านั้น.... ได้เวลานอนของฮีโร่ซึกที่ พ่อและแม่รู้สึกภูมิใจในตัวลูกชายของเค้ามาก ตู้ดก็รู้สึกภูมิใจกับเสียงของเค้าเหมือนกัน เค้าไม่ถูกห้ามใช้เสียงอีกแล้ว.....”

ตู้ดสุดหายใจลึก ทำท่าเหมือนจะส่งเสียงร้องก่อนนอน แต่กลับถอนหายใจออกมาเฉยๆ เค้าห่มผ้าหลับตานอน ยิ้มอย่างมีความสุข

ผู้บรรยาย

“แต่ตอนนี้เค้ารู้แล้วว่า ทำยังไง คนอื่นถึงจะชอบเสียงของเค้า อย่างที่เค้าชอบ..”

จบ

สรุปปัญหาการเขียน SCREENPLAY ครั้งที่ 1

1. เนื้อหามีความซ้ำกันมากและยาวเกินไปทำให้เกิดความน่าเบื่อ
2. บทบรรยายค่อนข้างแข็งและใช้ในการอธิบายเรื่องจนมากเกินไป
3. การอธิบายภาพบรรยากาศต่างๆยังคลุมเครือไม่ชัดเจน ทำให้คิดภาพตามไม่ได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCREENPLAY

สิ่งพิเศษของคอสมโม

Sequence A

Scene A1 ภายนอก บนท้องฟ้า

ภาพดำสนิททั้งเฟรม จากนั้นค่อยๆ มีแสงสว่างจุดเล็กๆ กระจายกันขึ้นมาทีละนิดๆ จนเป็นภาพท้องฟ้าในตอนกลางคืนที่มีดาวอยู่เต็ม ชื่อเรื่องเฟดอินขึ้นมากลางเฟรม กล้องค่อยๆ ที่ลขึ้นไป

ผู้บรรยาย

“สวัสดิ์ เด็กๆทุกคน อยากฟังนิทานกันรึเปล่า... ตามขึ้นมาทางนี้สิ เดี่ยวจะเล่าให้ฟัง”
กล้องหยุดที่ล ยังคงเป็นภาพท้องฟ้ามืด แต่มีดาวน้อยลง กระจายๆ กัน ในระยะใกล้มีดาวหางดวงหนึ่ง เคลื่อนที่ช้าๆ จากด้านขวาไปซ้าย กล้องค่อยๆ ซูมอินเข้าหา

ผู้บรรยาย

“นั่นไง ดูตรงนั้นสิ เห็นดาวหางดวงนั้นมั๊ย.. เคยสงสัยรึเปล่าว่าทำไมดาวหางถึงเคลื่อนที่ได้.. จริงๆ แล้วข้างในดาวหางนะ มีคนคอยบังคับอยู่นะสิ”
เห็นดาวหางดวงใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ อยู่ตรงกลางเฟรม กล้องยังคงซูมอินช้าๆ

ผู้บรรยาย

“คนขับดาวหางที่เก่งแล้ว ก็จะได้ขับดาวหางดวงใหญ่ๆ โคจรไปไกลๆ ส่วนคนขับที่ยังเด็กๆ อยู่ ก็ต้องมาเรียนวิธีขับจากคนที่เก่งแล้ว.....”

Scene A2 ภายในดาวหาง ห้องบังคับการ

คนขับดาวหางคนหนึ่งเป็นเด็กชายตัวเล็กๆ ไรยตัวลงมาตามเสา กลางห้องบังคับการของดาวหางเหมือนตำราจรวดเพลิง ลงมาขึ้นที่พื้น ตัวของเขาสีฟ้า รูปร่างคล้ายชาวโลกแต่ไม่ใช่ ตาโตมีแววความซุกซนอยู่เต็มเปี่ยม

ผู้บรรยาย

“...เหมือนกับเด็กชายตัวเล็กๆ คนนี้ไงล่ะ.....”

เด็กชายมองไปรอบห้อง มีหน้าต่างกลมๆ บานใหญ่อยู่รอบ มองทะลุเห็นท้องฟ้าและดาวข้างนอกชัดเจน เขากระโดดตบเหมือนจิ้งจิกไปที่แผงควบคุมของดาวหาง มีพวงมาลัยคล้ายกับพวงมาลัยของเรืออยู่ เขาตรวจดูเส้นทางบนแผนที่ดวงดาวที่อยู่บนโต๊ะ แล้วก็ส่องกล้องโทรทรรศน์ดูภายนอก เขาหมุนพวงมาลัยเล็กน้อย แล้วถอยออกมาเท่าเอว พยักหน้ายิ้มอย่างพอใจ

ผู้บรรยาย

“เค้าเชื่อว่าคอสโม เป็นคนขี้ฝึกหัดในดาวหางดวงนี้ ถ้ามองดูเฉินๆ อาจจะคิดว่าเค้าเป็นแค่เด็กชนๆ คนนึง แต่จริงๆ แล้วคอสโมมีอะไรบางอย่างที่พิเศษกว่าคนขี้ดาวหางทั่วไป”

คอสโมนิ่งไปนิดหนึ่ง เอาเท้าเคาะเป็นจังหวะที่พื้น เขาซึกรู้สึกเบื่อ เขาเริ่มมองซ้ายมองขวาเพื่อหาของเล่นจนเหลือบไปมองเก้าอี้ที่อยู่ด้านหลัง เขามองซ้ายมองขวาอีกครั้งให้แน่ใจว่าไม่มีใครดูอยู่ คอสโมกระโดดไปยกเก้าอี้ตัวนั้นตั้งไว้กลางห้อง เขาขย่มตัวเองอยู่กับที่ด้วยความตื่นเต้น แล้วย่นคอสโลง หลับตาปี๋ทำท่าเหมือนพยายามเบ่งบางอย่างออกมา จากนั้นมีละอองรูปดาวเล็กๆ กลุ่มหนึ่ง ออกมาจากหัวของเขา ลงไปจับที่เก้าอี้ตัวนั้น เก้าอี้เริ่มสั่นแล้วก็ลืมตาขึ้น มันยกขาหน้า 2 ขาสบัดขึ้นลงเหมือนกับม้า

ผู้บรรยาย

“นี่ละสิ่งที่พิเศษของเค้า ไม่ว่าจะเป็สิ่งของอะไรก็ตาม คอสโมสามารถทำให้มีชีวิตได้หมดเลย เจ๋งมั๊ยล่ะ.. แต่ก็เพราะนิสัยชอบเล่นชนแบบนี้ละ ที่ทำให้เค้าถูกดูเป็นประจำ”

คอสโมกระโดดขึ้นไปนั่งบนเก้าอี้ แล้วควบวิ่งไปรอบๆ ห้อง เขาหัวเราะอย่างสนุกสนาน

Scene A3 ภายในดาวหาง ห้องอ่านหนังสือ

คนขี้ดาวหางอีกคนกำลังนั่งอ่านหนังสืออยู่ เขาดูท่าทางมีอายุ รูปร่างอ้วน สวมหมวกที่มีรูปดาวติดอยู่ตรงปลาย รอบๆ ตัวมีตุ้มสำหรับเก็บหนังสือมากมาย

ผู้บรรยาย

“และนี่ก็คือคนขี้ดาวหางดวงนี้ตัวจริง ชื่อว่ากาลิเลโอ นอกจากจะคอยคุมดาวหางแล้ว เค้ายังต้องควบคุมคอสโมด้วย ตามปกติแล้วเค้าเป็นคนใจดีนะ จะไม่โทกัเฉพาตอนที่ใครมาทำเสียงเอะอะรบกวนเท่านั้นแหละ”

กาลิเลโอละสายตาจากหนังสือ ทำหูกระดิก เสียงของคอสโมดังเข้ามา เขากอดอกและถอนหายใจ

ผู้บรรยาย (ตัดเสียงเป็นกาลิเลโอ)

“เฮ้อ... คลื่นเสียงพวกนี้ ทำเอาเซลสมองปั่นป่วนหมด”

กาลิเลโอเดินไปด้านหลังห้อง มีเสาสำหรับร้อยตัวลงไปข้างล่าง กาลิเลโอร้อยตัวลงไปตามเสา

Sequence B

Scene B1 ภายใน ห้องบังคับการ

คอสโมยังคงควบคุมเก้าอี้ได้อย่างสนุกสนาน เจ้าเก้าอี้วิ่งไปหยุดหน้าห้องตั้งท่าเตรียม แล้วออกวิ่งไป กระโดดข้ามแผงควบคุมเหมือนม้ากระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง บังเอิญขาหลังของมันไปปิดโดนพวงมาลัยจนหมุนไปหมุนมา ดาวหางเฉียงวูบลงทันที สัญญาณเตือนภัยดังขึ้น

ผู้บรรยาย

“เอาละสิ เป็นเรื่องอีกแล้ววีนี่.....”

คอสโมตกใจหันไปมองพวงมาลัยซึ่งยังหมุนไม่หยุด เก้าอี้ก็ตกใจ มันพยายามสะบัดคอสโมให้ตกจากหลัง คอสโมเกาะเอาไว้แน่น เก้าอี้วิ่งไปสะบัดไปทั่วห้อง

กาลิเลโอไรดตัวลงมาตามเสา ได้ยินเสียงสัญญาณ และเห็นพวงมาลัยหมุนอยู่ก็ตกใจ กำลังจะวิ่งไปจับพวงมาลัยไว้ แต่เจ้าเก้าอี้วิ่งมาจากด้านข้างชนกาลิเลโอจนเกาะติดขึ้นไปด้วย เก้าอี้จึงพยายามสะบัดแรงขึ้นอีก ตอนนี้ดาวหางโคจรซิกแซกขวาที่ซ้ายที่ มั่วไปหมด เก้าอี้สะบัดกาลิเลโอที่เกาะอยู่ด้านหน้าหลุดขึ้นมา มันเอาขาหลังเตะซ้ำอีกที่จนกาลิเลโอลอยตัวขึ้นสูง โชคดีที่เขาตกลงมาหน้าแผงควบคุมพอดี จึงจับพวงมาลัยเอาไว้ ทุกอย่างค่อยสงบลง ดาวหางโคจรตรงเหมือนเดิม กาลิเลโอเดินไปใกล้ๆ คอสโมที่ยังเกาะเก้าอี้ (ที่นั่งแล้ว) แน่น หลับตาปี๋ ค่อยๆ ลืมตาขึ้น มองซ้ายมองขวา เห็นกาลิเลโอทำหน้าดุใส่ คอสโมหลับตา ได้แต่ทำหน้าเศร้า

Scene B2 ภายในห้องอ่านหนังสือ

คอสโมกำลังนั่งอ่านหนังสืออยู่คนเดียว ด้านหน้าของเขามีหนังสือเล่มใหญ่เปิดอ่านอยู่

ผู้บรรยาย

“คอสโมถูกกาลิเลโอลงโทษให้ท่องกฎการขับดาวหางจากหนังสือเล่มโต.....”

ผู้บรรยาย (ตัดเสียงเป็นคอสโม)

“ข้อ 11 ทำตามขั้นตอนอย่างตั้งใจ ข้อ 12 เชื้อฟังผู้ฝึกสอนทุกอย่าง.....”

คอสโมทำหน้าเบื่อเต็มที เขาพับหน้าลงกับหนังสือ แล้วมองออกไปนอกหน้าต่างวงกลมด้านหน้า หลับตาลงเพราะความเบื่อ

ผู้บรรยาย

“เฮ้อ...เยอะแบบนี้จะท่องไหวได้ไงละ ความจริงเค้าก็ไม่ได้ตั้งใจจะก่อเรื่อง ซักหน่อยนี่นา”

ด้านนอกหน้าต่างวงกลมอันนั้น มีเงาดำขนาดใหญ่ มองดูเหมือนยานอวกาศ ค่อยๆ เคลื่อนผ่านจากด้านซ้ายไปขวา คอสโมหลับตาอยู่จึงมองไม่เห็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้บรรยาย

“ในขณะนั้นเอง มีบางอย่างเคลื่อนที่ใกล้ดาวหางเข้ามาเรื่อยๆ ๗ บางอย่างที่อยู่ใกล้กลับ...และน่ากลัว....”

Sequence C

Scene C1 ภายนอก

ดาวหางยังคงโคจรไปเรื่อยๆ ด้านบนของดาวหาง มียานอวกาศลำหนึ่ง รูปร่างคล้ายกับเรือสำเภา เคลื่อนที่ใกล้เข้ามาจนอยู่เหนือดาวหางพอดี

ผู้บรรยาย

“มันคือยานอวกาศของโจรสลัดเนปจูนนั่นเอง มันล่องจะทำลายดาวหางดวงนี้มานานแล้ว ก็เพราะว่าเจ้าโจรสลัดมีเรื่องแค้นเคืองกับกาลิเลโอคนขับดาวหางนะสิ”

โจรสลัดเนปจูนโผล่ออกมาจากยาน มันสวมหมวกใบใหญ่ ใบหน้ามีหนวดเครารุงรัง ทำทางน่ากลัว มันมองดูดาวหางที่อยู่ด้านล่างของยาน แล้วหย่อนบันไดลงลงไป เนปจูนไต่บันไดลงไปที่ดาวหาง แต่บันไดลึกลับเกินไป ทำให้มันต้องกระโดดลงมากันกระแทกพื้น มันยืนขึ้นเลื่อนหมวกที่ลงมาปิดหน้าอยู่ออก แล้วเปิดประตูเข้าไปในดาวหาง

Scene C2 ภายในห้องบังคับการ

กาลิเลโอกำลังปรับพวงมาลัยให้ดาวหางกลับเข้าวงโคจรที่ถูกต้อง เขาดูแผนที่ดวงดาวแล้วส่องกล้องโทรทรรศน์ แต่เมื่อมองผ่านกล้องกลับเห็นโจรสลัดเนปจูนยืนอยู่ กาลิเลโอตกใจถอยออกจากกล้อง เนปจูนหัวเราะ มันกระโดดขึ้นมาบนโต๊ะหน้ากาลิเลโอ หมวกของมันเลื่อนมาปิดหน้าอีก มันเลื่อนออกพร้อมกับชักดาบออกมา จ่อไว้ที่อกของกาลิเลโอ

ผู้บรรยาย (ตัดเสียงเป็นเนปจูน)

“จำเข้าได้รีเปล่ากาลิเลโอ ตอนที่ข้ายังเป็นคนขับดาวหางอยู่ แกเป็นคนที่ทำให้ดาวหางของข้าชนอุกกาบาตไง”

ผู้บรรยาย (ตัดเสียงเป็นกาลิเลโอ)

“เอ...ดูเหมือนว่าตอนนั้น ดาวหางของคุณโคจรเร็วกว่าที่ทฤษฎีกำหนดเพื่อแข่งผม จนเกิดอุบัติเหตุการปะทะขึ้นเองนี่...”

ผู้บรรยาย (ตัดเสียงเป็นเนปจูน)

“ไม่จริง..แกนั่นแหละทำ แก.....ต้องชดใช้...(ตะโกน).....”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอสโมแลบลิ้นไล่หลังเจ้าโจร กาลิเลโอกำลังจะดีใจ แต่ต้องชะงัก เขามองผ่านหน้าต่าง ออกไป ดวงจันทร์กำลังใกล้เข้ามาเรื่อยๆ ดาวหางกำลังจะพุ่งชนดวงจันทร์อยู่แล้ว คอสโมรีบ กระโดดไปที่แผงควบคุม กาลิเลโอวิ่งตามไป คอสโมหมุนพวงมาลัยให้ดาวหางเลี้ยวเติมกำลัง

ผู้บรรยาย

“เร็วเข้า เร็วเข้า รีบเลี้ยวออกมาเร็ว.....”

นอกหน้าต่าง ดวงจันทร์ยังคงใกล้เข้ามาเรื่อยๆ ทั้งคอสโมและกาลิเลโอ ยืนดูตาโต ลุ้นว่าจะสามารถเลี้ยวทันหรือไม่ จนในที่สุดดาวหางก็เลี้ยวหลบดวงจันทร์ออกไป คอสโมและกาลิเลโอไชโย พร้อมกัน กาลิเลโอถอดหมวกที่ปลายเป็นรูปดาวที่เขาสวมอยู่ออก แล้วสวมมันให้คอสโมแทน ทั้งสองยิ้มอย่างมีความสุข

ผู้บรรยาย

“ในที่สุด เรื่องราวทุกอย่างก็ผ่านไปได้ด้วยดี คอสโมยิ้มอย่างภูมิใจในสิ่งที่เค้า ทำ กาลิเลโอก็ภูมิใจในตัวเค้าเช่นกัน ตอนนี้คอสโมเริ่มรู้แล้วว่า สิ่งพิเศษ ในตัวเค้า ไม่ได้มีเอาไว้เล่นสนุกอย่างเดียว”

Scene D2 ภายนอก

จากระยะไกล ดาวหางกำลังเคลื่อนที่ไปเรื่อยๆ รอบๆ มีดาวอื่นๆ สองแสงกระพริบอยู่เต็ม ไปหมด กล้องค่อยๆ ซูมเข้าๆ ออกมาเห็นดาวมากขึ้นๆ ดาวหางก็ค่อยๆ เล็กลง จนกลืนไปกับดาว ดวงอื่นๆ กลายเป็นภาพท้องฟ้าสีดำ มีดาวสองแสงอยู่เหมือนตอนเปิดเรื่อง

ผู้บรรยาย

“ทุกวันนี้ คอสโมยังคงขับดาวหางโคจรไปเรื่อยๆ รอบจักรวาล ถ้าเด็กๆ อยากร จะเห็นเค้าละก็ คีนนี่ลองตั้งใจดูดวงดาวต่างๆ บนท้องฟ้าสิ ไม่นานนะ บางที อาจจะมีดาวหางของคอสโม โคจรผ่านมาพอดีก็ได้....”

จบ.

สรุปปัญหาการเขียน SCREENPLAY ครั้งที่ 2

1. การให้บรรยายเพียงคนเดียว เปลี่ยนเสียงตามตัวละครแต่ละตัว ทุกตัว อาจทำให้คนดูสับสน ควรให้ผู้บรรยาย เป็นผู้เล่าเรื่องราวเพียงอย่างเดียว
2. บทบรรยายค่อนข้างยาวมากเกินไป อาจทำให้ความยาวของภาพ แต่ละช็อตที่ถ่ายมาไม่พอดีกับเสียงที่ใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์
สิ่งพิเศษของคอสมอส

Sequence A

Scene A1 ภายนอก บนท้องฟ้า

1. ภาพกว้าง ภาพดำสนิททั้งเฟรม จากนั้นค่อยๆ มีแสงสว่างจุดเล็กๆ กระจายกันขึ้นมาทีละนิดๆ จนเป็นภาพท้องฟ้าในตอนกลางคืนที่มีดาวอยู่เต็ม ชื่อเรื่องเฟดอินขึ้นมากลางเฟรม กล้องค่อยๆ ที่ลขึ้นไป

ผู้บรรยาย

“สวัสดี เด็กๆทุกคน อยากฟังนิทานกันรึเปล่า... ตามขึ้นมาทางนี้สิ เดี่ยวจะเล่าให้ฟัง”
กล้องหยุดที่ล ยังคงเป็นภาพท้องฟ้ามืด แต่มีดาวน้อยลง กระจายๆ กัน ในระยะไกลมีดาวหางดวงหนึ่ง เคลื่อนที่ช้าๆ จากด้านขวาไปซ้าย กล้องค่อยๆ ซูมอินเข้าหา

ผู้บรรยาย

“นั่นไง ดูตรงนั้นสิ เห็นดาวหางดวงนั้นมั๊ย.. เคยสงสัยรึเปล่าว่าทำไมดาวหางถึงเคลื่อนที่ได้..”

2. ภาพปานกลาง เห็นดาวหางดวงใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ อยู่ตรงกลางเฟรม กล้องยังคงซูมอินช้าๆ

ผู้บรรยาย

“....ก็ข้างในดาวหางนะ มีคนคอยบังคับอยู่นะสิ”

Scene A2 ภายในดาวหาง ห้องบังคับการ

3. ภาพกว้าง ในห้องบังคับการ ทุกอย่างมีลักษณะกลมมน มีหน้าต่างรูปวงกลมอยู่รอบๆ มองออกไปเห็นท้องฟ้าและดาวเคลื่อนที่ กลางห้องมีพวงมาลัยบังคับและกล้องดูดาว

4. ภาพปานกลาง คนขับดาวหางคนหนึ่งเป็นเด็กชายตัวเล็กๆ โรอยตัวลงมาตามเสาด้านหลังห้องบังคับการของดาวหางเหมือนตำรวจดับเพลิง ลงมายืนที่พื้น ตัวของเขาสีฟ้า รูปร่างคล้ายชาวโลกแต่ไม่ใช่ ตาโตมีแววความซุกซนอยู่เต็มเปี่ยม

ผู้บรรยาย

“เรื่องราวของเราเกี่ยวกับคนขับดาวหางฝึกหัดคนนึง คำชื่อว่าคอสมอส”

คอสมอสมองไปรอบห้อง เขากะโดดแต่งเหมือนจิ้งจอกเฟรมไปด้านซ้าย

5. ภาพปานกลาง คอสไม่เข้ามาที่แผงควบคุมของดาวหาง เขาก็มองดูเส้นทางบนแผนที่ดวงดาวที่อยู่บนโต๊ะด้านหน้า แล้วกระโดดขึ้นบนเก้าอี้สองกล้องโทรทัศน์ดู หมุนพวงมาลัยเล็กน้อย แล้วถอยออกมาเท่าเอว พยักหน้ายิ้มอย่างพอใจ

ผู้บรรยาย

“...ดูเผินๆ เค้าอาจจะเหมือนกับเด็กธรรมดาๆ....”

6. ภาพปานกลางใกล้ คอสไม่นั่งไปนิดหนึ่ง เอาเท้าเคาะเป็นจังหวะที่พื้น เขาชักรู้สึกเบื่อ เขาเริ่มมองซ้ายมองขวาเพื่อหาของเล่นจนเหลือบไปมองเก้าอี้ที่ตัวเองยืนอยู่ เขามองซ้ายมองขวาก่อนให้แน่ใจว่าไม่มีใครดูอยู่ แล้วกระโดดลงไป

ผู้บรรยาย

“แต่คอสไม่นะ ... มีบางอย่างที่พิเศษกว่า....”

7. ภาพกว้าง คอสไม่กระโดดยกเก้าอี้ไปตั้งไว้กลางห้อง เขาขย่มตัวเองอยู่กับที่ด้วยความตื่นเต้น

8. ภาพปานกลางใกล้ คอสไม่ยื่นคอสลง หลังตาปีทำท่าเหมือนพยายามเบ่งบางอย่างออกมา จากนั้นมีละอองรูปดาวเล็กๆ กลุ่มหนึ่งออกมาจากหัวของเขา

ผู้บรรยาย

“ก็เพราะเค้าทำให้สิ่งของมีชีวิตได้นะสิ แต่คอสไม่ก็ชนเหลือเกิน ทำให้ถูกดูทุกที”

9. ภาพกว้าง ละอองรูปดาวลงไปจับที่เก้าอี้ตัวนั้น เก้าอี้เริ่มสั่นแล้วก็ลืมหูลืมตาขึ้น มนยกขาหน้า 2 ขาสบัดขึ้นลงเหมือนกับม้า กระโดดขึ้นกระโดดลง คอสไม่กระโดดขึ้นไปนั่งบนเก้าอี้ แล้วควบวิ่งไปรอบๆ ห้อง เขาหัวเราะอย่างสนุกสนาน

Scene A3 ภายในดาวหาง ห้องอ่านหนังสือ

10. ภาพกว้าง กล้องซูมอินผ่านกองหนังสือเข้าไป เห็นด้านหลัง คนขับดาวหางอีกคน กำลังนั่งอ่านหนังสืออยู่ เขาดูท่าทางมีอายุ รูปร่างอ้วน สวมหมวกที่มีรูปดาวติดอยู่ตรงปลาย รอบๆ ตัวมีตุ้มสำหรับเก็บหนังสือมากมาย

ผู้บรรยาย

“ขณะที่คอสไม่เล่นโครมครามอยู่ กาลิเลโอครูฟีกของเค้า กำลังอ่านหนังสืออย่างตั้งใจ”

11. ภาพปานกลาง กาลิเลโอละสายตาจากหนังสือ ทำหูกระดิก เสียงของคอสไม่ดังเข้ามา เขากอดอกและถอนหายใจ แล้วลุกออกจากเฟรมไปด้านซ้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้บรรยาย

“แต่รู้สึกว่าคุณคงจะไม่เล่นเสียงดังโครมครามเกินไปซะแล้ว ”

Sequence B

Scene B1 ภายใน ห้องบังคับการ

12. **ภาพกว้าง** คอสไม่ควบแก้อี้อ่อยๆ ย่องไปหยุดหน้าห้องตั้งท่าเตรียม
13. **ภาพกว้าง** เห็นโต๊ะและพวงมาลัยอยู่กลางห้อง กล้องซูมเข้าไปหา
14. **ภาพปานกลาง** คอสไม่สั่งให้แก้อี้อีฟุ้งตัวออกไปด้านขวาเฟรม
15. **ภาพกว้าง** แก้อี้อีกระโดดข้ามโต๊ะเหมือนม้ากระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง
16. **ภาพใกล้** ขาหลังของแก้อี้อีไปปิดโดนพวงมาลัยจนหมุนไปหมุนมา

Scene B2 ภายนอกดาวหาง

17. **ภาพกว้าง** ดาวหางเลี้ยวออกจากวงโคจร เคลื่อนที่ขึ้นๆ ลงๆ

Scene B3 ภายในดาวหาง ห้องบังคับการ

18. **ภาพใกล้** สัญญาณเตือนภัยสองแสง มีเสียงดังขึ้น

ผู้บรรยาย

“เฮลละลิ เป็นเรื่องอีกแล้วลิเนี่ย.....”

19. **ภาพปานกลาง** คอสไม่ตกใจหันไปมองพวงมาลัยซึ่งยังหมุนไม่หยุด
20. **ภาพกว้างปานกลาง** แก้อี้อีตกใจ มันพยายามสะบัดคอสไม่ให้ตกจากหลัง คอสไม่เกาะเอาไว้มั่น แก้อี้อีวิ่งไปสะบัดไป ออกเฟรมด้านซ้าย
21. **ภาพปานกลาง** กาลิเลโอไรต์ตัวลงมาตามเสา เห็นเหตุการณ์พอดี ตกใจ เขามีอกุมหัว
22. **ภาพใกล้** พวงมาลัยยังคงหมุนไม่หยุด
23. **ภาพกว้าง** กำลังจะวิ่งไปจับพวงมาลัยไว้ แต่เจ้าแก้อี้อีวิ่งมาจากด้านขวา ชนกาลิเลโอจนเกาะติดขึ้นไปด้วย แก้อี้อีจึงพยายามสะบัดแรงขึ้นอีก

Scene B4 ภายนอกดาวหาง

24. **ภาพกว้าง** ดาวหางโคจรซิกแซกขวาที่ซ้ายที่ มั่วไปหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene B5 ภายในดาวหาง

25. ภาพกว้างปานกลาง แก้วอี๊สะบัด กาลิเลโอที่เกาะอยู่ด้านหน้าหลุดขึ้นมา มันเอาขาหลังเตะซ้ำอีกที่จนกาลิเลโอลอยตัวขึ้นสูงออกไปนอกเฟรมด้านขวา

26. ภาพปานกลาง กาลิเลโอตกลงมาหน้าพวงมาลัยพอดี จึงจับพวงมาลัยเอาไว้ ทุกอย่างค่อยสงบลง

Scene B6 ภายนอกดาวหาง

27. ภาพกว้าง ดาวหางโคจรตรงเหมือนเดิม

Scene B7 ภายในดาวหาง

28. ภาพกว้าง กาลิเลโอเดินไปใกล้ๆ คอสโมที่ยังเกาะแก้วอี๊ (ที่นั่งแล้ว) แน่น หลังตบปีค่อยๆ ลืมตาขึ้น มองซ้ายมองขวา เห็นกาลิเลโอทำหน้าดูใส คอสโมหลบตา ได้แต่ทำหน้าเศร้า

Scene B8 ภายในห้องอ่านหนังสือ

29. ภาพปานกลาง คอสโมกำลังนั่งอ่านหนังสืออยู่คนเดียว ด้านหน้าของเขามีหนังสือเล่มใหญ่เปิดอ่านอยู่ คอสโมทำหน้าเบื่อเต็มที เขาพับหน้าลงกับหนังสือ

ผู้บรรยาย

“แล้วคอสโมก็ถูกลงโทษไม่ให้เล่นอะไรอีก จนกว่าจะอ่านหนังสือจบ โอ้ย... อะไรจะเบื่อกว่านี้ไม่มีอีกแล้ว....”

30. ภาพกว้างปานกลาง เห็นด้านหลังคอสโมพับหน้าบนหนังสือ ด้านนอกหน้าต่างวงกลมข้างหน้าเขา มีเงาดำขนาดใหญ่ มองดูเหมือนยานอวกาศ ค่อยๆ เคลื่อนผ่านจากด้านซ้ายไปขวา คอสโมไม่ทันได้มอง

Sequence C

Scene C1 ภายนอก

31. ภาพกว้าง ดาวหางยังคงโคจรไปเรื่อยๆ ด้านบนของดาวหาง มียานอวกาศลำหนึ่งรูปร่างคล้ายกับเรือสำเภา เคลื่อนที่ใกล้เข้ามาจนอยู่เหนือดาวหางพอดี

ผู้บรรยาย

“ขณะนั้นยานอวกาศของโจรสลัดเนปจูน เคลื่อนที่ใกล้ดาวหางเข้ามาอย่างเงียบเชียบ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

32. **ภาพปานกลาง** โจรสลัดเนปจูนโผล่ออกมาจากยาน มันสวมหมวกใบใหญ่ ใบหน้า มีหนวดเครารุงรัง ทำทางนำกลิ้ง มันมองดูดาวหางที่อยู่ด้านล่างของยาน แล้วหย่อนบันไดลงลงไป

33. **ภาพกว้าง** เนปจูนไต่บันไดลงไปที่ดาวหาง แต่บันไดลงสั้นเกินไป ทำให้มันต้อง กระโดดลงมากระทบกระแทกพื้น มันยืนขึ้นเลื่อนหมวกที่ลงมาปิดหน้าอยู่ ออก แล้วเข้าไปในดาวหาง

Science C2 ภายในห้องบังคับการ

34. **ภาพกว้างปานกลาง** กาลิเลโอกำลังปรับพวงมาลัยให้ดาวหางกลับเข้าวงโคจรที่ถูก ต้อง เขาดูแผนที่ดวงดาว แล้วส่องกล้องโทรทรรศน์

35. **ภาพปานกลาง** แทนสายตากลิเลโอมองผ่านกล้องเห็นโจรสลัดเนปจูนยืนอยู่

36. **ภาพกว้าง** กาลิเลโอตกใจถอยออกจากกล้อง เนปจูนกระโดดขึ้นมาบนโต๊ะวางแผนที่ หน้ากาลิเลโอ หมวกของมันเลื่อนมาปิดหน้าอีก มันเลื่อนออกพร้อมกับชักดาบออกมา จ่อไว้ที่อก ของกาลิเลโอ

ผู้บรรยาย

“ตอนนี้ดาวหางโดนโจรสลัดเนปจูนยึดไว้ซะแล้ว... แต่ว่าจะมีอะไรให้มันปล้นล่ะ....”

37. **ภาพปานกลาง** กาลิเลโอยกมือขึ้น ทำทางตกใจไม่หาย

ผู้บรรยาย

“ก็นอกจากหนังสือแล้ว กาลิเลโอไม่เคยสะสมของมีค่าอย่างอื่นเลยนี่นา...”

Scene C3 ภายในห้องหนังสือ

38. **ภาพปานกลาง** คอสโมสะดุ้ง เงยหน้าขึ้นจากหนังสือเพราะได้ยินเสียง เขาหยิบ หนังสือขึ้นแล้วกระโดดออกจากเฟรมไปด้านซ้าย

Sequence D

Scene D1 ภายในห้องบังคับการ

39. **ภาพกว้าง** กาลิเลโอถูกมัดติดกับเสาที่ใช้โรยตัวลงมา เนปจูนกำลังหมุนพวงมาลัย อยู่ แล้วมันก็เดินไปหากาลิเลโอ

ผู้บรรยาย

“เจ้าโจรสลัดโหดมากที่มันไม่ได้อะไรเลย มันจึงจะทำให้ดาวหางโคจรไปชนดวงจันทร์ซะ เลย แย่แล้ว.....”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

40. ภาพปานกลาง ขณะที่เนปจูนยืนมองกาลิเลโอด้วยความแค้น คอสโมโรยตัวลงมาตามเสา กระโดดลงเหยียบหัวของเนปจูนพอดี หมวกของมันเลื่อนมาปิดหน้าอีก ต้องดึงหลายทีถึงจะหลุด มันโมโหชักตาบออกมา วิ่งไล่คอสโมไป

50. ภาพกว้างปานกลาง คอสโมกระโดดเข้าเฟรมมา เนปจูนถือดาบตามไล่ฟัน คอสโมหนีเต็งไปรอบๆ เนปจูนฟันไม้โดนชักที่ จนคอสโมถอยออกเฟรมด้านซ้ายไป เนปจูนค่อยๆ อย่างสามขุมเข้ามาใกล้

51. ภาพปานกลางใกล้ คอสโมจึงปล่อยละอองรูปดาวออกมาที่หนังสือในมือ หนังสือล้มตาศั้นขยับปกหน้าหลังเป็นปีก บินขึ้นมา

52. ภาพกว้างปานกลาง เนปจูนมองตามด้วยความตกตะลึง หนังสือบินเข้ามาใกล้ เนปจูน แล้วหุบปีก(ปก) พาดลงบนหัวใจเต็มแรงจนมันหายตะลึง เอาดาบไล่ฟันหนังสือที่บินไปบินมาอยู่

53. ภาพปานกลาง คอสโมกระโดดไปหากาลิเลโอ จะช่วยแก้มัดให้

54. ภาพกว้างปานกลาง เนปจูนเห็นเข้าจึงเลิกไล่ฟันหนังสือ วิ่งไปทางคอสโม

55. ภาพปานกลางใกล้ คอสโมจึงปล่อยละอองรูปดาวจากหัวไปที่แผนที่ดวงดาวบนโต๊ะ

56. ภาพกว้าง แผนที่มันวนตัวเป็นทรงกระบอก ลอยขึ้นมา เนปจูนหยุดชะงักเพื่อดูเชิงแผนที่ยิงกระสุนรูปดาวออกจากทรงกระบอกรัวใส่เนปจูนจนเซถอยหลังไป

57. ภาพปานกลางใกล้ คอสโมปล่อยละอองดาวออกมาอีกครั้ง

58. ภาพกว้าง ขณะที่เนปจูนกำลังตั้งหลัก กล้องโทรทรรศน์ก็กระโดดเข้ามาใกล้ ใช้ขาตั้ง 3ขาเดินเหมือนนกกระยาง ส่วนลำกล้องยืดออกมาตรวจดากับเนปจูน ฟันกันไปฟันกันมา เนปจูนฟันด้านบน กล้องก็หดตัวหลบได้ พอฟันด้านล่างก็กระโดดหลบ แล้วยืดลำกล้องไปกระทบหน้าของเนปจูน และแทงไปที่ท้องอีกที โจรสลัดทั้งดาบลงกับพื้นเอามือกุมท้องด้วยความเจ็บ กล้องโทรทรรศน์ ใช้ลำกล้องพาดลงบนหัวของโจรสลัดหลายที่จนมัน เดินหมุนตัวเป็นวงกลม แก้อ้อที่วิ่งได้เหมือนม้าย่องเข้ามาด้านหลังของเนปจูน ใช้งานหลังขึ้นแล้วเตะเข้าที่ก้นของเนปจูนเต็มแรง เนปจูนที่กำลังมีน กระเด็นลอยสูงขึ้นไปจนออกเฟรมไป

Scene D2 ภายนอกดาวหาง

59. ภาพกว้าง โจรสลัดเนปจูนลอยโด่งออกมาจากดาวหางจนออกเฟรม

ผู้บรรยาย

“และแล้วคอสโมก็สามารถจัดการโจรสลัดเนปจูนได้สำเร็จ แต่ว่าเรื่องยังไม่จบแค่นั้นนะ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene D3 ภายใน

60. ภาพปานกลาง คอสโมแลบลิ้นไล่หลังเจ้าโจร กาลิเลโอกำลังจะดีใจ แต่ต้องชะงัก กาลิเลโอขึ้นไปด้านหน้าอย่างตกตะลึง คอสโมไม่มองตาม

61. ภาพกว้าง มองผ่านหน้าต่างออกไป ดวงจันทร์กำลังใกล้เข้ามาเรื่อยๆ ดาวหาง กำลังจะพุ่งชนดวงจันทร์อยู่แล้ว

62. ภาพปานกลาง คอสโมรีบกระโดดไปที่แผงควบคุม กาลิเลโอวิ่งตามไป

63. ภาพปานกลางใกล้ คอสโมหมุนพวงมาลัยให้ดาวหางเลี้ยวเต็มกำลัง

64. ภาพกว้าง นอกหน้าต่าง ดวงจันทร์ยังคงใกล้เข้ามาเรื่อยๆ

65. ภาพปานกลาง ทั้งคอสโมและกาลิเลโอ ยืนดูตาโต ลุ้นว่าจะสามารถเลี้ยวทันหรือ

ไม่

ผู้บรรยาย

“เร็วเข้า เร็วเข้า รีบเลี้ยวออกมาเร็ว.....”

Scene D4 ภายนอก

66. ภาพกว้าง ดาวหางยังคงตรงเข้าหาดวงจันทร์ จนเกือบจะชน แต่ในที่สุดดาวหางก็ เลี้ยวหลบดวงจันทร์ออกไปในวินาทีสุดท้ายพอดี

Scene D5 ภายใน

67. ภาพปานกลาง คอสโมและกาลิเลโอโห่โห่พร้อมกัน กาลิเลโอถอดหมวกที่ปลายเป็น รูปดาวที่เขาสวมอยู่ออก แล้วสวมมันให้คอสโมแทน ทั้งสองยิ้มอย่างมีความสุข

ผู้บรรยาย

“ในที่สุด เรื่องราวทุกอย่างก็ผ่านไปได้ด้วยดี ตอนนี้คอสโมเริ่มรู้แล้วว่า สิ่งพิเศษ ในตัวเค้า ไม่ได้มีเอาไว้เล่นชนอย่างเดียว”

Scene D6 ภายนอก

69. ภาพกว้าง ดาวหางกลับมาเคลื่อนที่ไปเรื่อยๆ ตามปกติ

70. ภาพกว้างมาก จากระยะไกล เห็นดาวหางเล็กลง รอบๆ มีดาวอื่นๆ ส่องแสงกระพริบ อยู่เต็มไปหมด กล้องค่อยๆ ซูมเข้าๆ ออกมาเห็นดาวมากขึ้นๆ ดาวหางก็ค่อยๆ เล็กลง จนกลืนไปกับดาวดวงอื่นๆ กลายเป็นภาพท้องฟ้าสีดำ มีดาวส่องแสงอยู่เหมือนตอนเปิดเรื่อง

ผู้บรรยาย

“ทุกวันนี้ คอสมอยังคงขับดาวหางโคจรไปรอบจักรวาล ถ้าเด็กๆ ตั้งใจท่องฟ้าให้ดีๆละก็ อาจจะเห็นดาวหางของเค้าผ่านมาพอดีก็ได้.....”

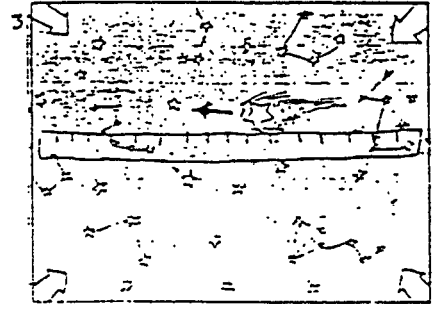
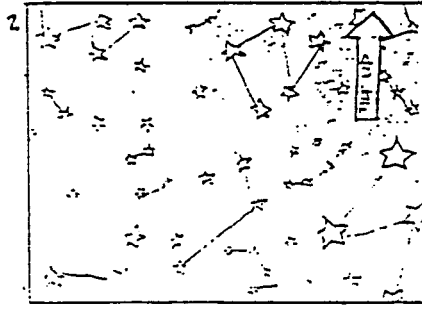
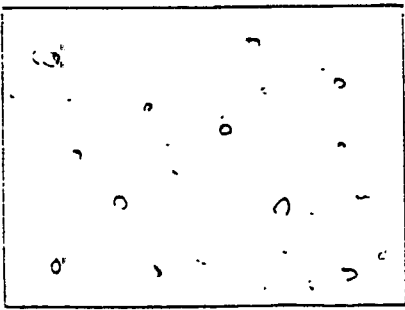
จบ.



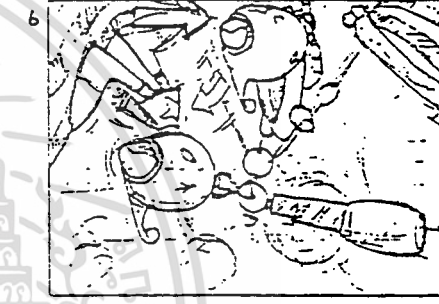
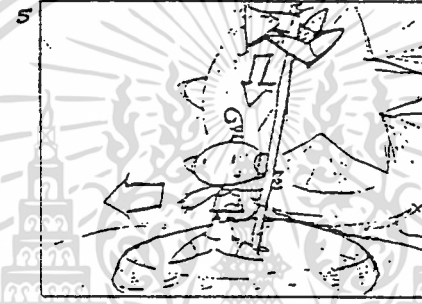
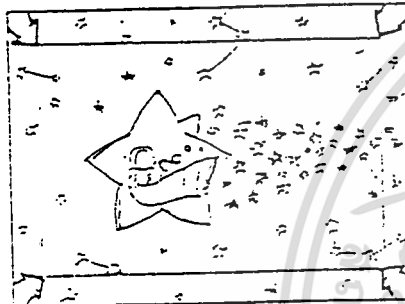
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



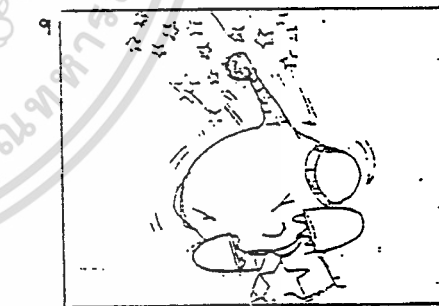
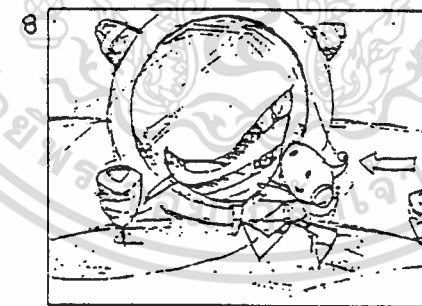
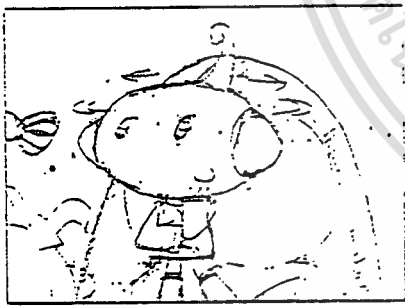
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



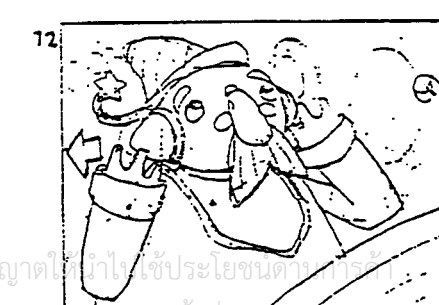
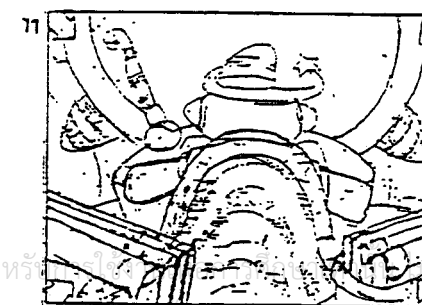
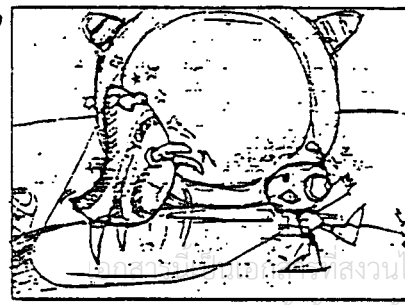
พล็อตทุกคน มีเรื่องสนุกๆ มาเล่าให้ฟังด้วยละ ตามมาทางนี้



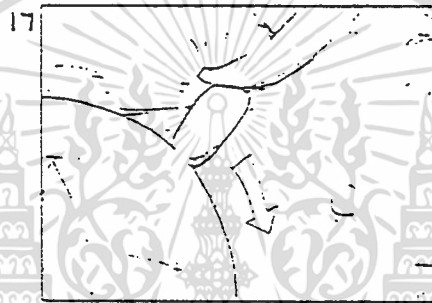
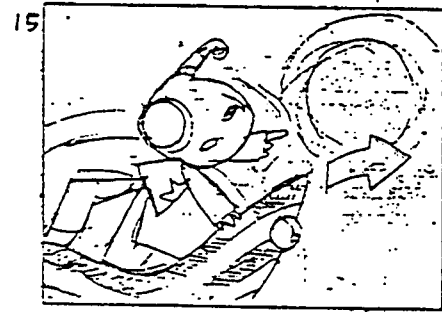
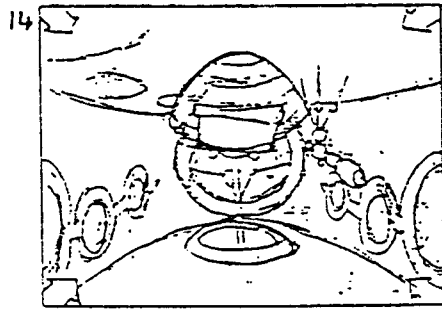
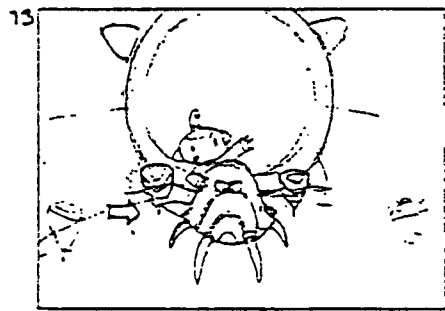
นั่นไง เห็นดาวหางนั่นมัย รู้หรือเปล่าว่าทำไมดาวหางถึงเคลื่อนที่ได้ ก็ข้างในดาวหางมีคนบังคับอยู่ไงละ



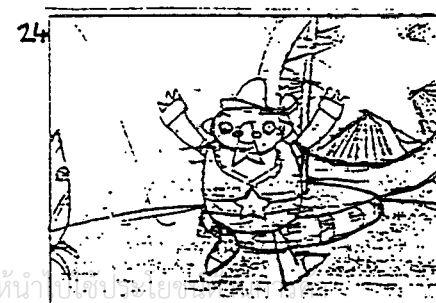
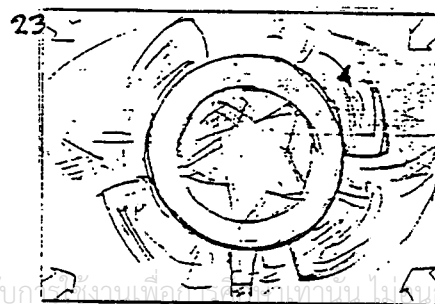
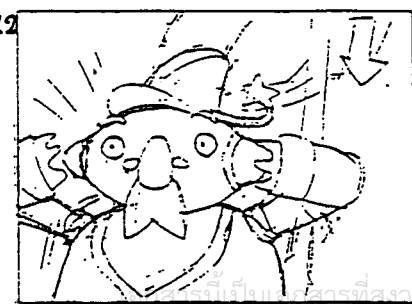
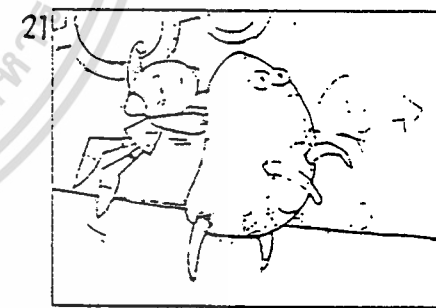
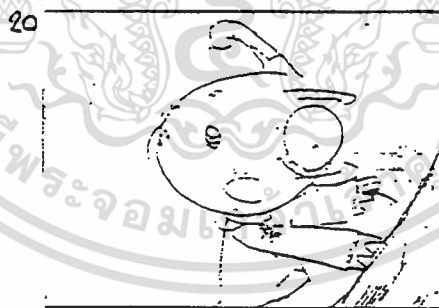
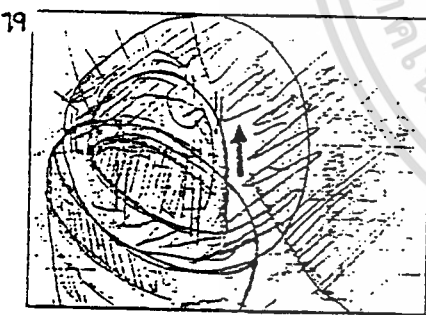
เรื่องของเราเกี่ยวกับดาวหางฝึกหัดคนนึง ชื่อว่า คอสโม ดูเผินๆเค้าอาจเหมือนเด็กธรรมดา แต่คอสโมไม่มีบางอย่าง ที่พิเศษออกไป เพราะเค้าสามารถทำให้สิ่งของมีชีวิตได้ไงละ แต่คอสโมก็ขมเหงื่อเกิน



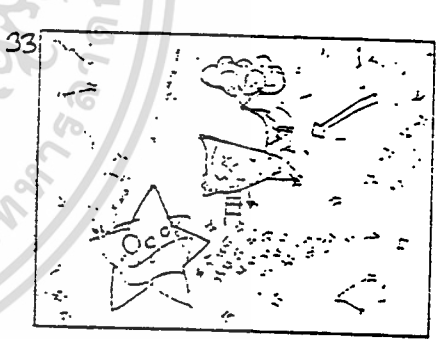
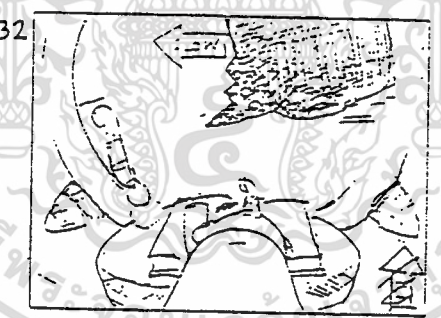
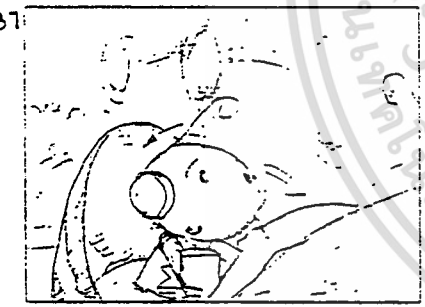
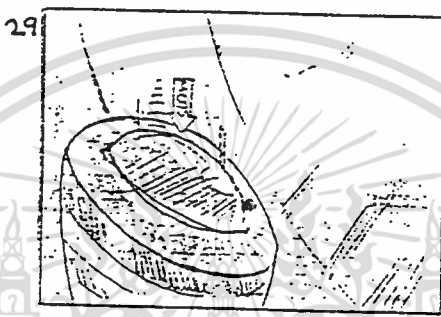
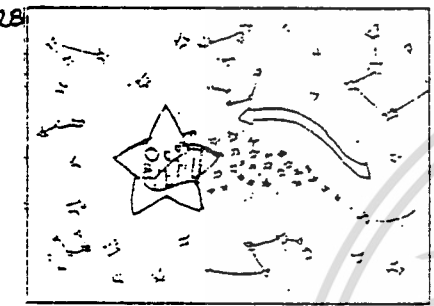
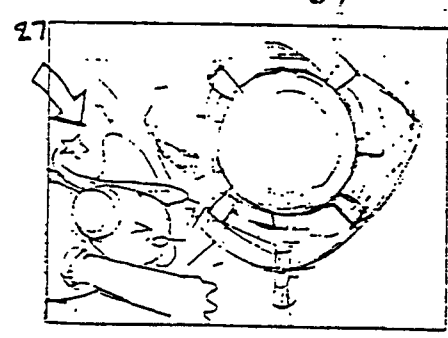
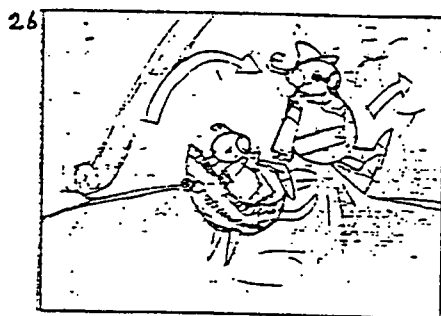
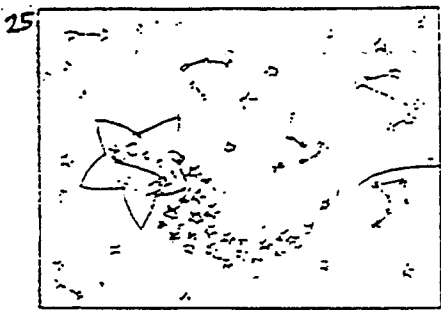
ตอนที่คอสโมกำลังเล่นโครมครามอยู่ กาลิเลโอ ครูฝึกของเค้าก็กำลังอ่านหนังสืออย่างตั้งใจ แต่รู้สึกว้า คอสโมจะเล่นเสียงดังเกินไปซะแล้ว



เอาละที เป็นเรื่องอีกแล้วทีเนี่ย

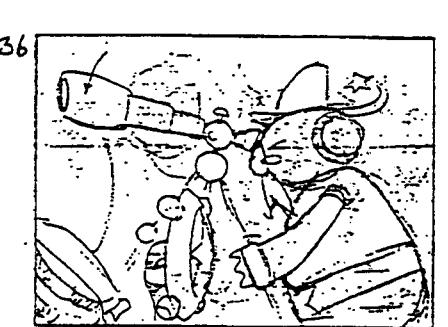
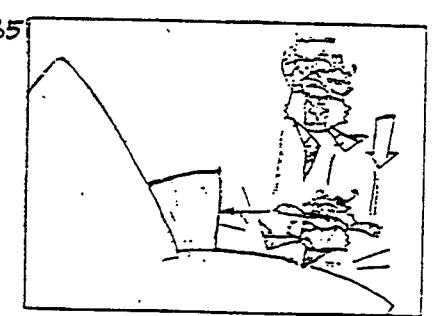
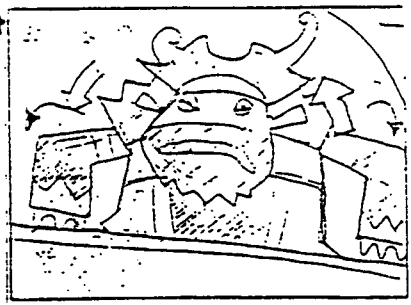


ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

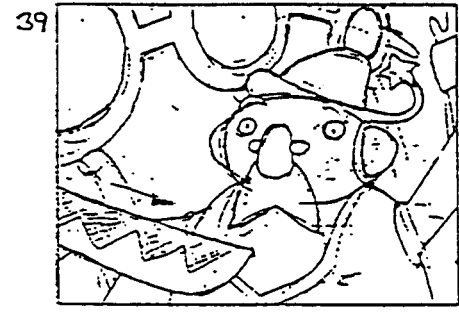
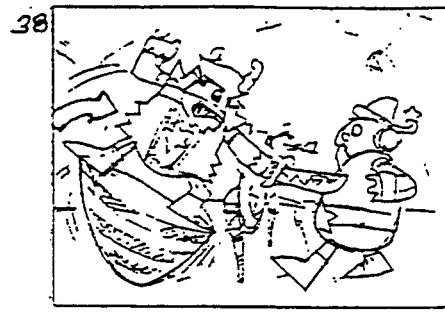
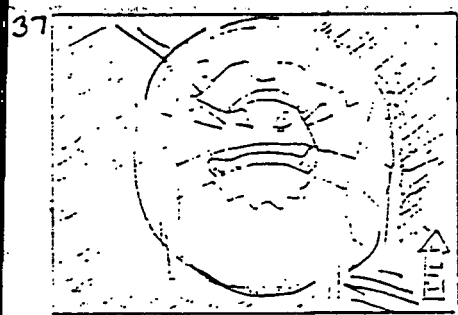


แล้วคอสไมก็โดนทำโทษ ไม่ให้เล่นอะไรอีก โอ้ย...น่าเบื่อ

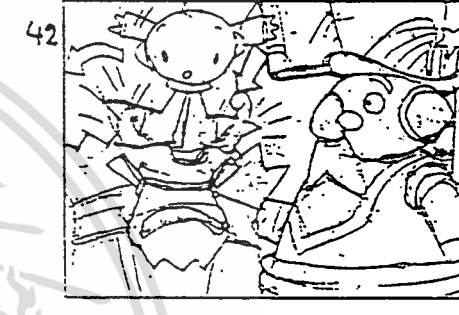
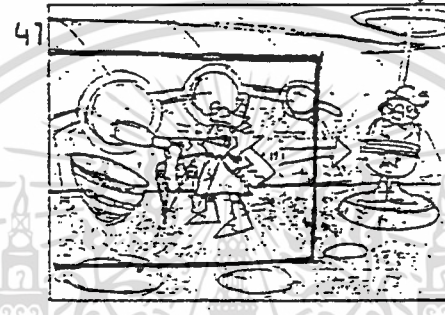
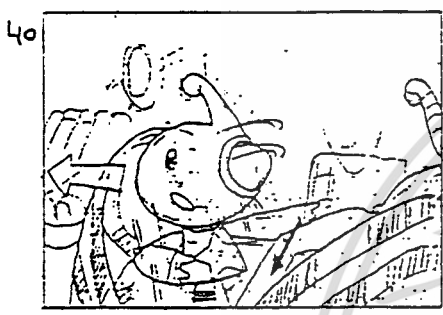
ขณะนั้น ยานอวกาศของโจรสลัดเนปจูนเคลื่อนที่เข้ามาใกล้



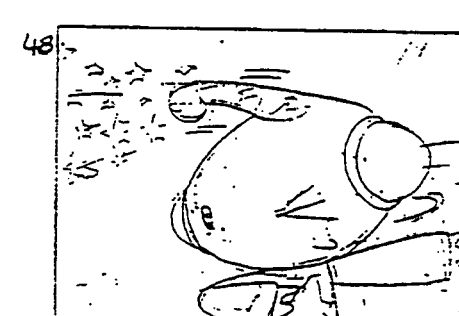
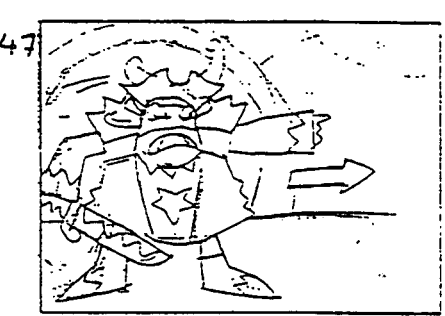
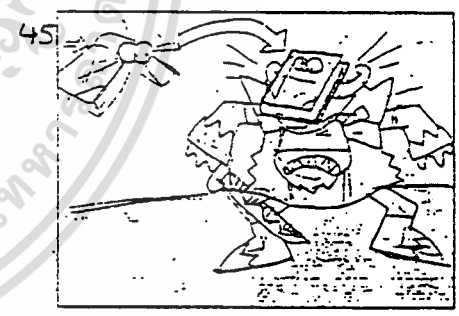
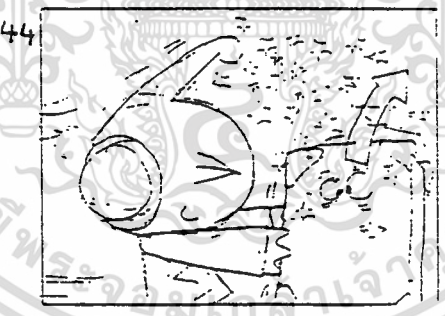
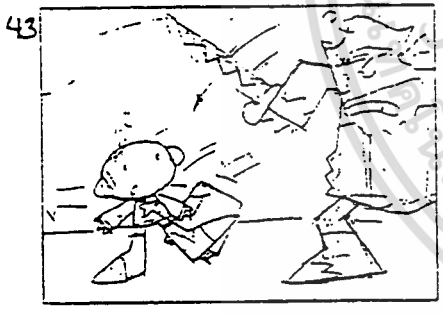
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



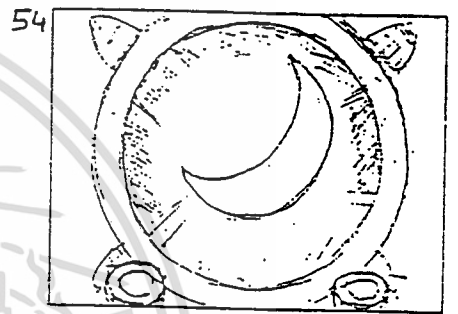
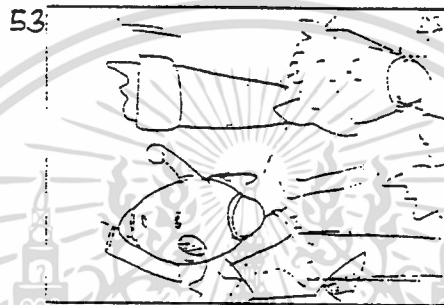
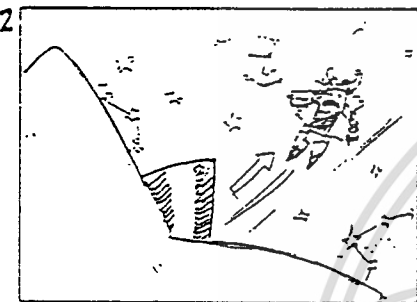
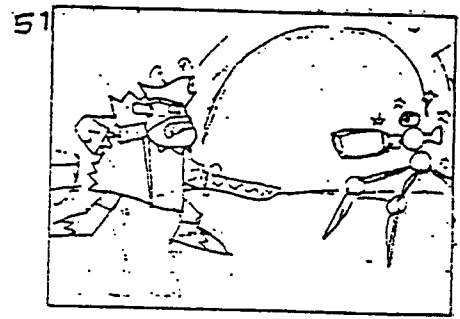
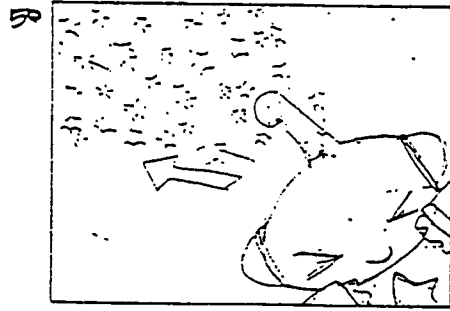
ตอนนี้ดาวหางโดนยึดไว้ซะแล้ว แต่จะมีอะไรให้มันปล้นกันล่ะ



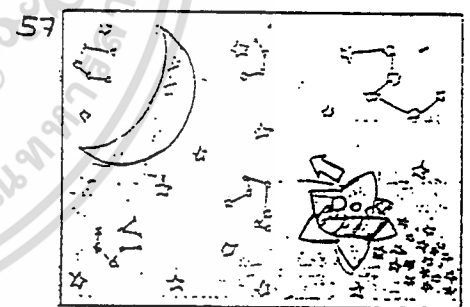
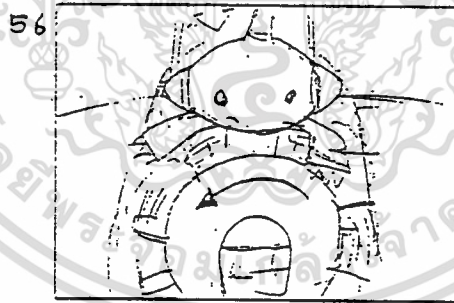
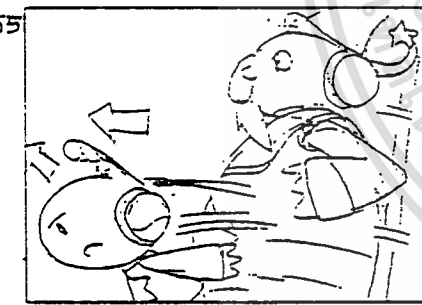
เจ้าโจรโหดมากที่มันไม่ได้อะไรเลย มันจึงจะทำให้ดาวหางไปชนดวงจันทร์



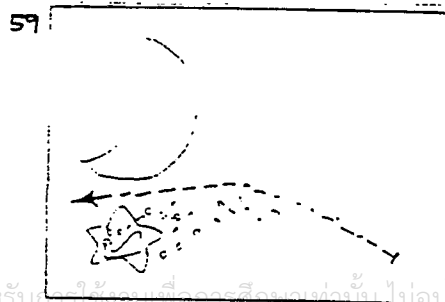
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



และแล้วคอลก็จัดการกับโจรสลัดได้สำเร็จ แต่เรื่องยังไม่จบแค่นั้นนะ



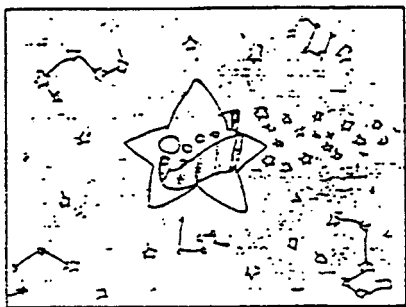
เร็วเข้า เดี่ยวหลบออกมาเร็ว



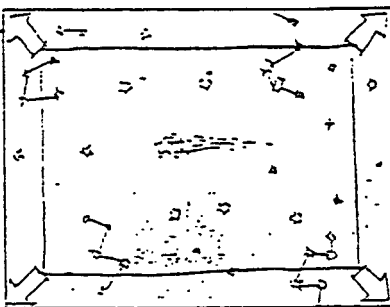
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ... ใช้เฉพาะเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

61



62



ในที่สุดทุกอย่างก็ผ่านไปได้ด้วยดี ตอนนี้คอสมารู้แล้วว่า สิ่งพิเศษของเค้า ไม่ได้มีไว้เล่นคนเดียว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบ

แนวทางการออกแบบ

จากบทภาพยนตร์ซึ่งเป็นแนวแฟนตาซี ทำให้ในขั้นตอนการออกแบบนั้น มีความอิสระเต็มที่ สามารถออกแบบทุกอย่างขึ้นมาใหม่ โดยไม่ต้องคำนึงถึงความสมจริง

สำหรับแนวทางการออกแบบ จะคำนึงถึงการรับรู้ของเด็กเป็นหลัก โดย

1. เน้นการใช้รูปทรงที่ง่าย ๆ เป็นรูปทรงพื้นฐาน เพื่อให้ง่ายต่อเด็ก ในการทำความเข้าใจ แยกแยะ และจดจำตัวละครหรือสิ่งของต่างๆ ในแต่ละข้อด
2. ใช้สีสดใส เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และดึงดูดคนดู (เด็ก) มากขึ้น

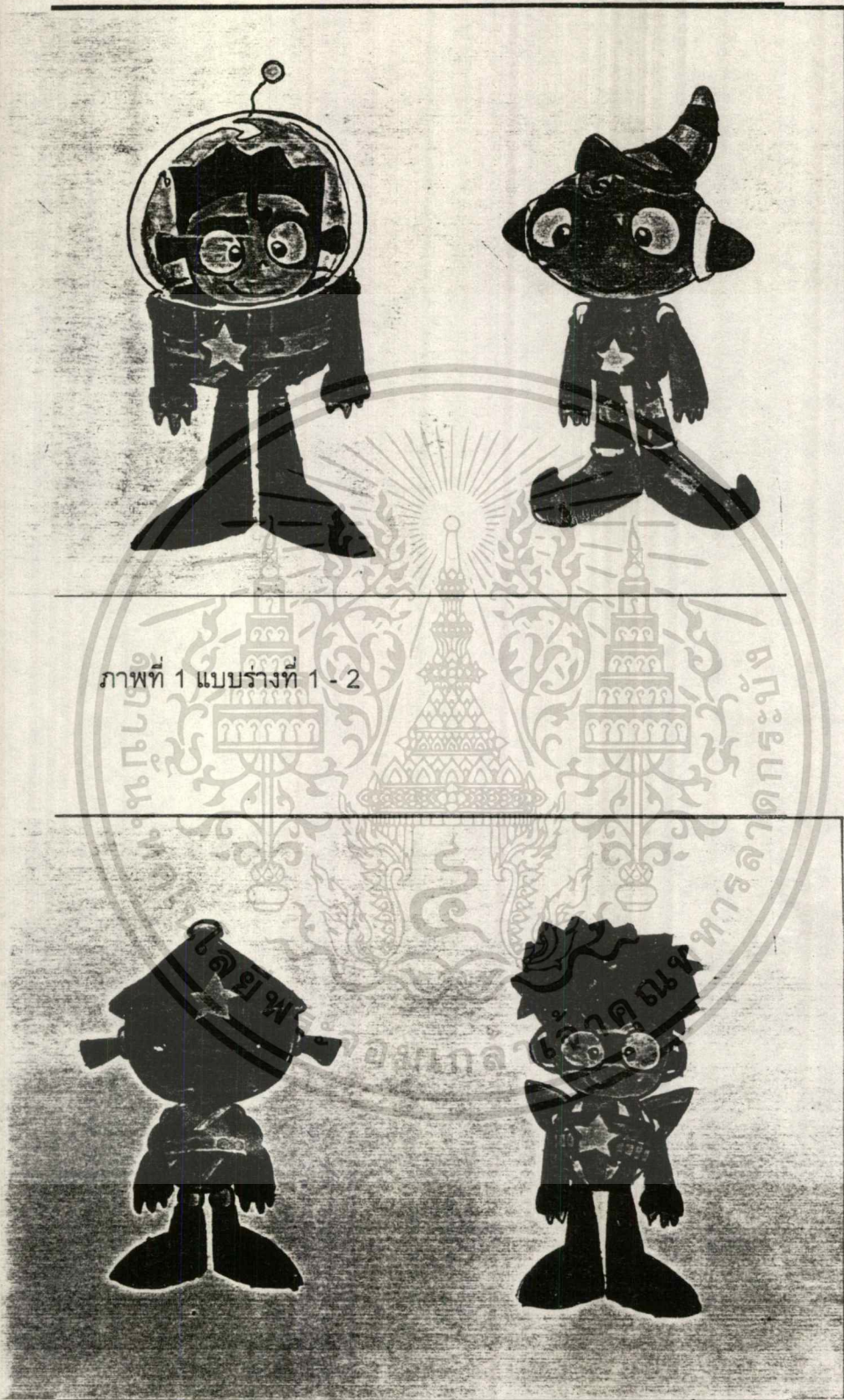
การออกแบบตัวละคร

ตัวละครหลักในเรื่องมีทั้งหมด 3 ตัว คือ คนขับดาวหางฝึกหัด คอสโม ผู้ฝึกสอนการขับดาวหาง กาลิเลโอ และโจรสลัดอวกาศ เนปจูน ซึ่งตัวละครทั้ง 3 จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายคนขับดาวหาง (เป็นฝ่ายความดี) ได้แก่ คอสโม และกาลิเลโอ ส่วนฝ่ายตรงข้าม คือ โจรสลัดเนปจูน (เป็นฝ่ายความชั่ว) ทั้ง 2 ฝ่ายมีความขัดแย้งกันอย่างชัดเจน เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ

การออกแบบ จึงต้องการสร้างความแตกต่างให้ชัดเจนระหว่าง 2 ฝ่าย เพื่อเสริมความขัดแย้งดังกล่าว โดย ฝ่ายคนขับดาวหาง จะใช้รูปวงกลม วงรี และเส้นโค้ง นำมาสร้างเป็นตัวละคร ส่วนฝ่ายโจรสลัดเนปจูน จะใช้เส้นหยัก และเหลี่ยมมุม ที่ดูแหลมคม มาประกอบกัน

คอสโม ลักษณะเป็นเด็กอายุไม่เกิน 8 ขวบ มีนิสัยซุกซน อยู่หนึ่งๆ นานไม่ได้ ออกแบบให้รูปร่างเล็ก ดูบอบบาง ไม่มีพิษไม่มีภัย ตาโต เพื่อช่วยในการแสดงสีหน้าแบบต่างๆ และดูเป็นเด็กซน อยากรู้อยากเห็น หูที่ยื่นออกมา สามารถกระดิกได้ ช่วยในการแสดงอารมณ์ได้ดีขึ้นด้วย

การพัฒนาแบบร่างตัวละคร “คอสมโม่”

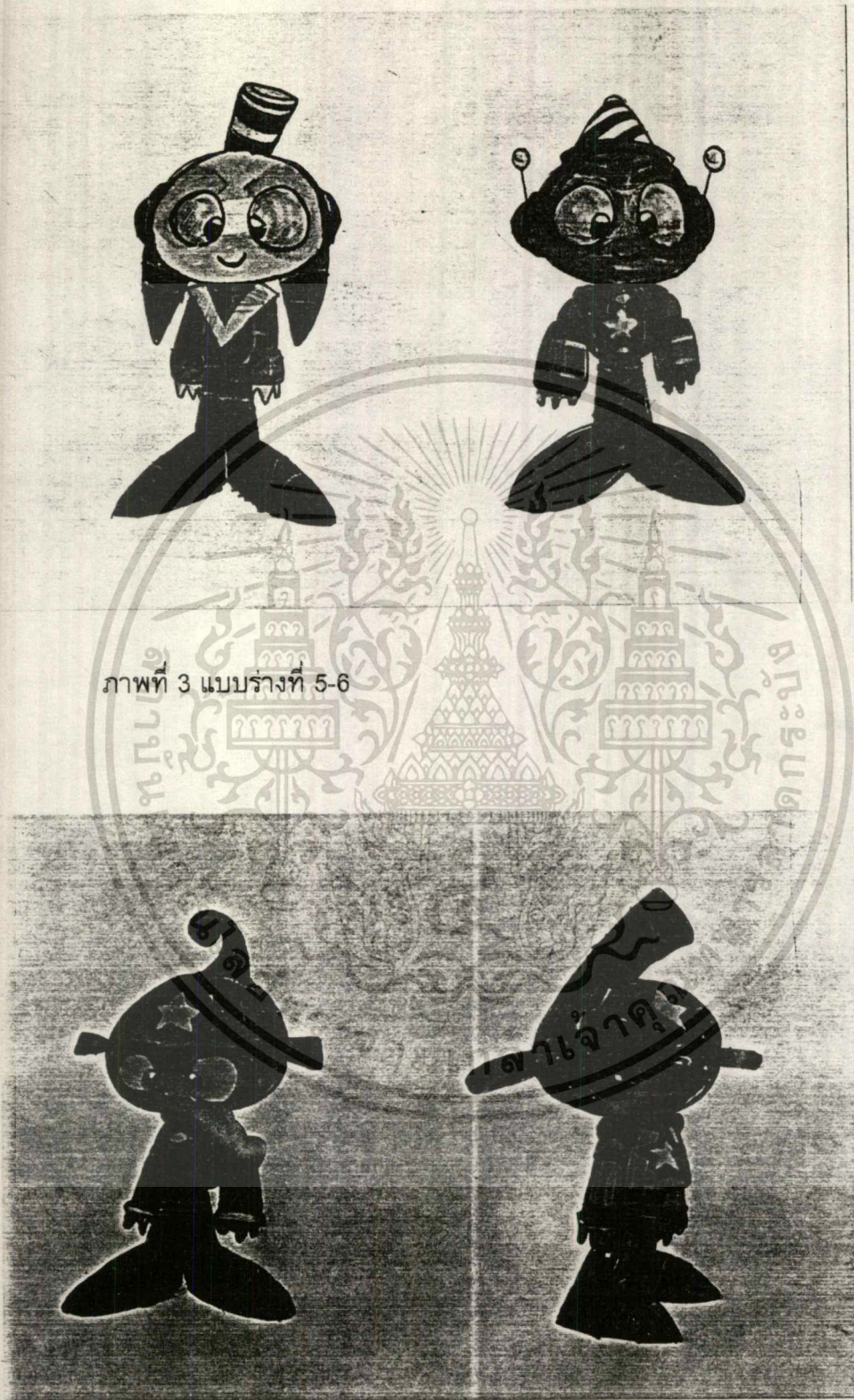


ภาพที่ 1 แบบร่างที่ 1 - 2

ภาพที่ 2 แบบร่างที่ 3 - 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างตัวละคร “คอสโม”

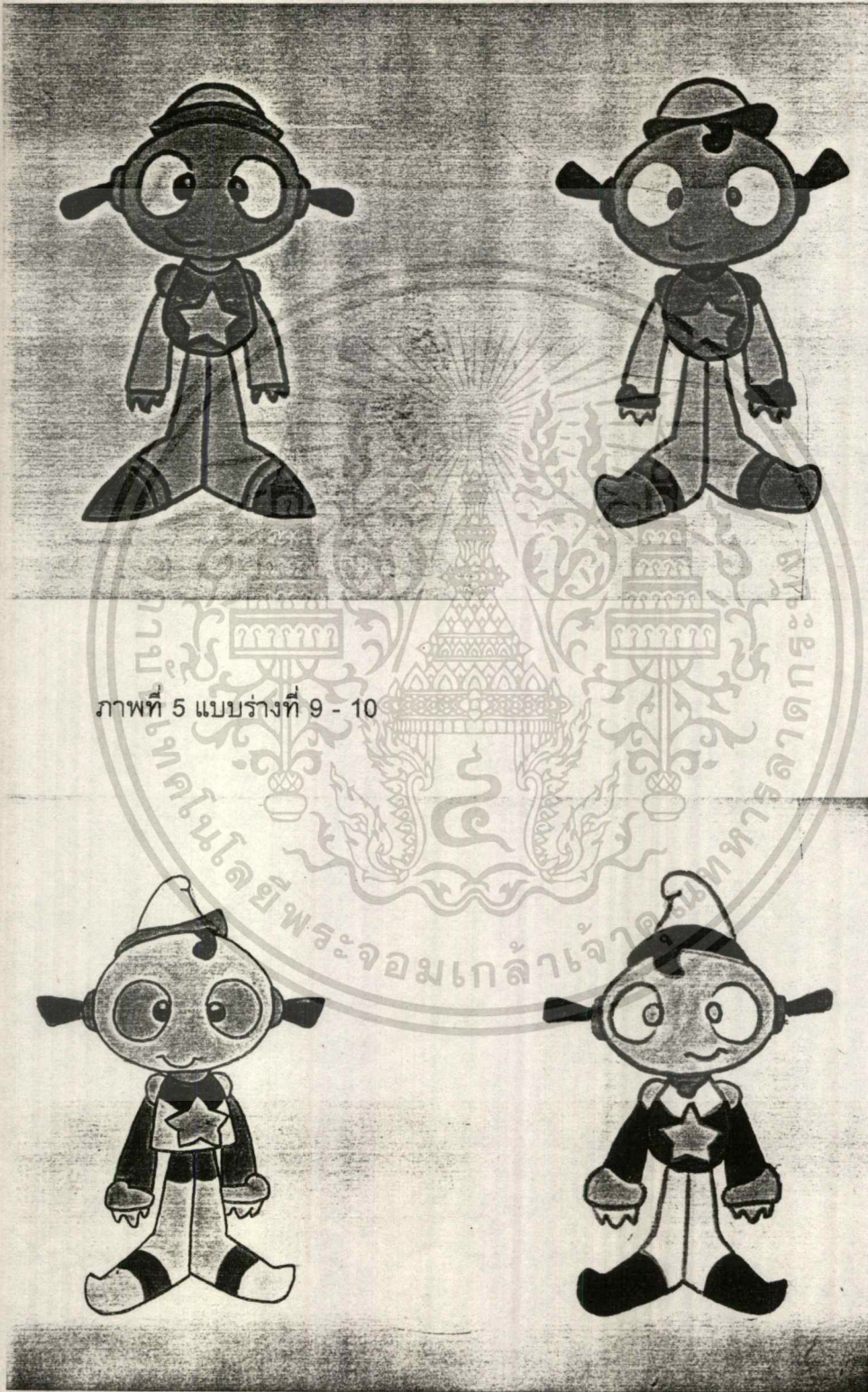


ภาพที่ 3 แบบร่างที่ 5-6

ภาพที่ 4 แบบร่างที่ 7 - 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแบบร่างที่ 1 - 8 ตัวละครค่อนข้างมีรายละเอียดมาก เมื่อนำมาเคลื่อนไหวในหนัง อาจทำให้ลวดลายต่างๆ กระจุกได้ และสีที่ใช้ยังไม่สดใสพอ จึงลดรายละเอียดตัวละครให้น้อยลง และเลือกสีจากของเล่นเด็กมาใช้แทน



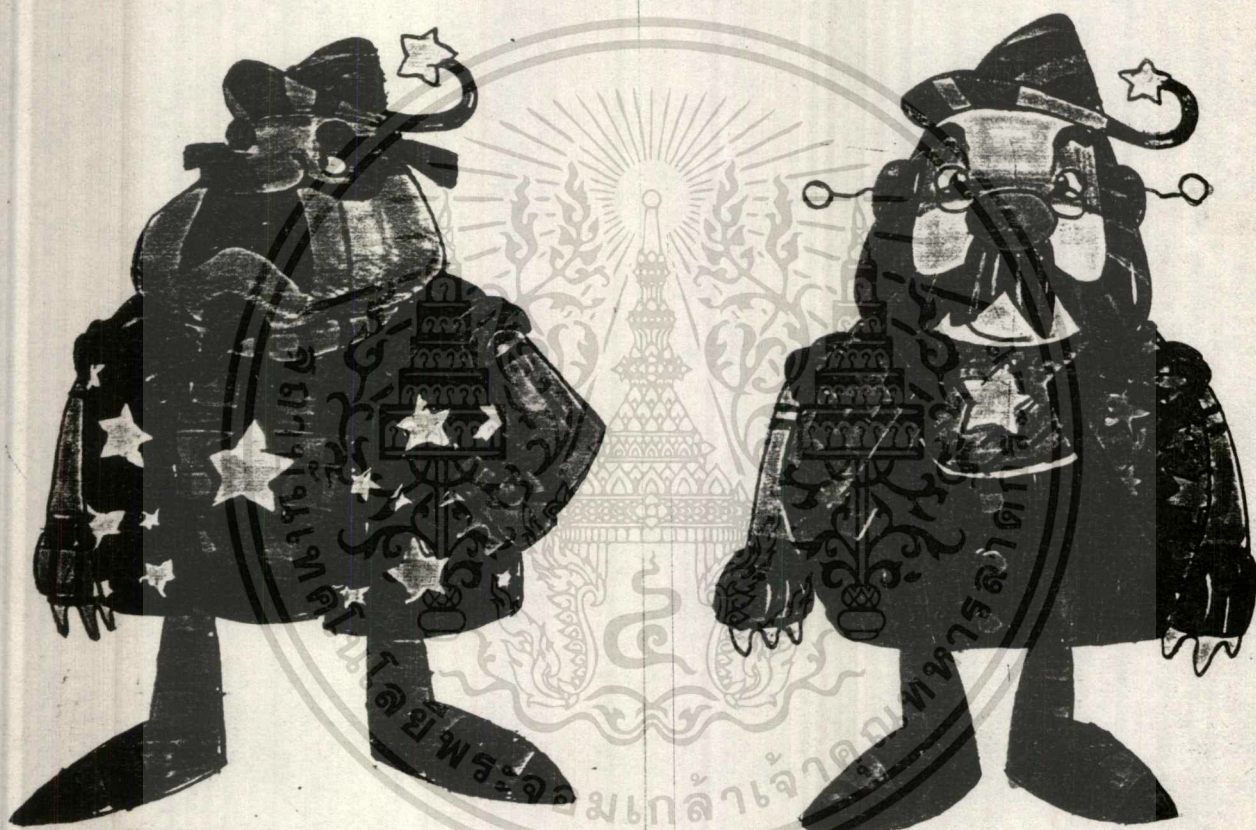
ภาพที่ 5 แบบร่างที่ 9 - 10

ภาพที่ 6 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กาลิเลโอ ลักษณะเป็นผู้ใหญ่วัยกลางคน ดุมีความรู้ ออกแบบให้รูปร่างอ้วน ท้วม ดูภูมิฐาน
หน้าตาเรียบร้อย เป็นผู้ดี ใช้คิ้วช่วยในการแสดงสีหน้า และมีหูกระตักได้เหมือนคอสโม

การพัฒนาแบบร่างตัวละคร "กาลิเลโอ"



ภาพที่ 7 แบบร่างที่ 1

ภาพที่ 8 แบบร่างที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างตัวละคร”กาลิเลโอ”

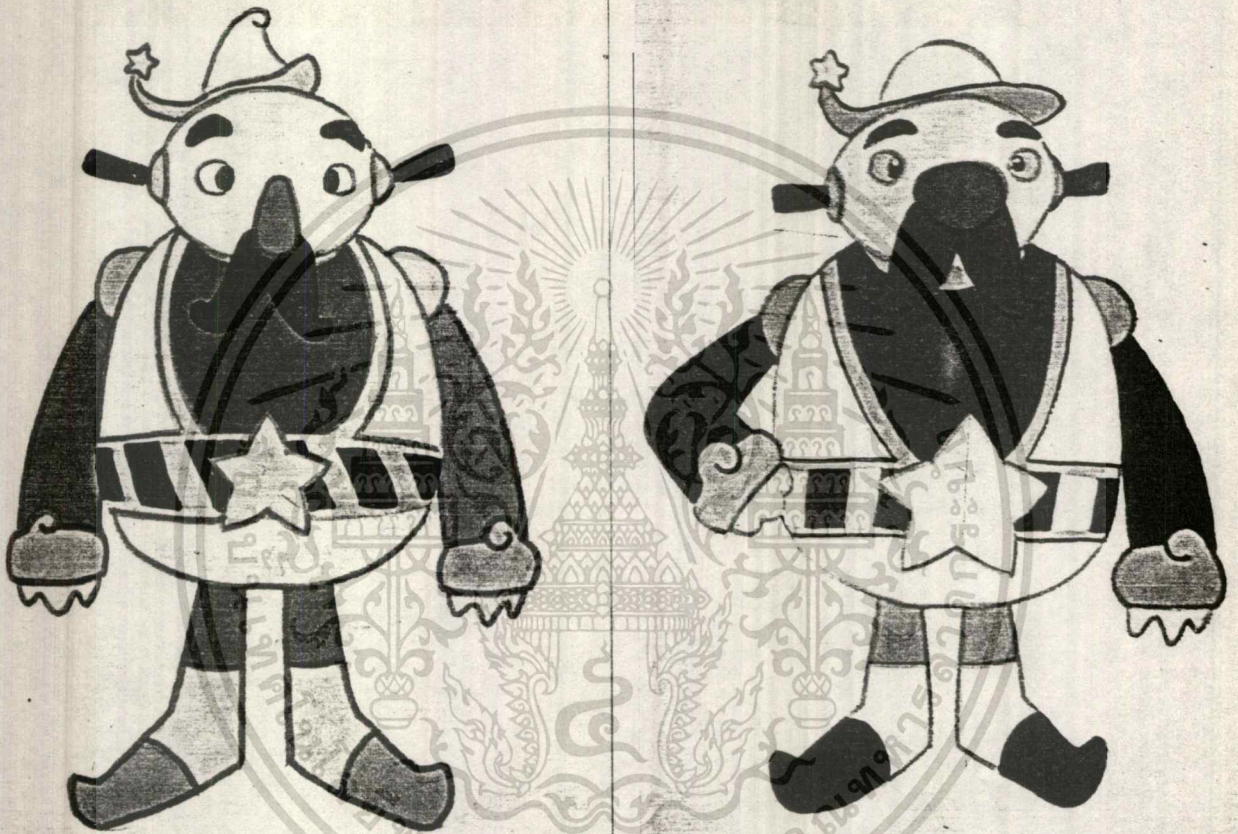


ภาพที่ 9 แบบร่างที่ 3

ภาพที่ 10 แบบร่างที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างตัวละคร"กาลิเลโอ"



ภาพที่ 11 แบบร่างที่ 5

ภาพที่ 12 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โจรสลัดเนปจูน ลักษณะดูน่ากลัว ทุรร้าย ออกแบบโดยใช้เส้นหยัก และเหลี่ยมมุมต่างๆ เพื่อให้รู้สึกอันตราย ไม่ควรเข้าใกล้ หน้าบึ้งตลอดเวลา หางตาชี้ขึ้น ช่วยทำให้ดูน่ากลัวขึ้น

การพัฒนาแบบร่างตัวละคร”เนปจูน”



ภาพที่ 13 แบบร่างที่ 1

ภาพที่ 14 แบบร่างที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างตัวละคร”เนปจูน”



ภาพที่ 15 แบบร่างที่ 3

ภาพที่ 16 แบบร่างที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างตัวละคร”เนปจูน”



ภาพที่ 17 แบบร่างที่ 5

ภาพที่ 18 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ

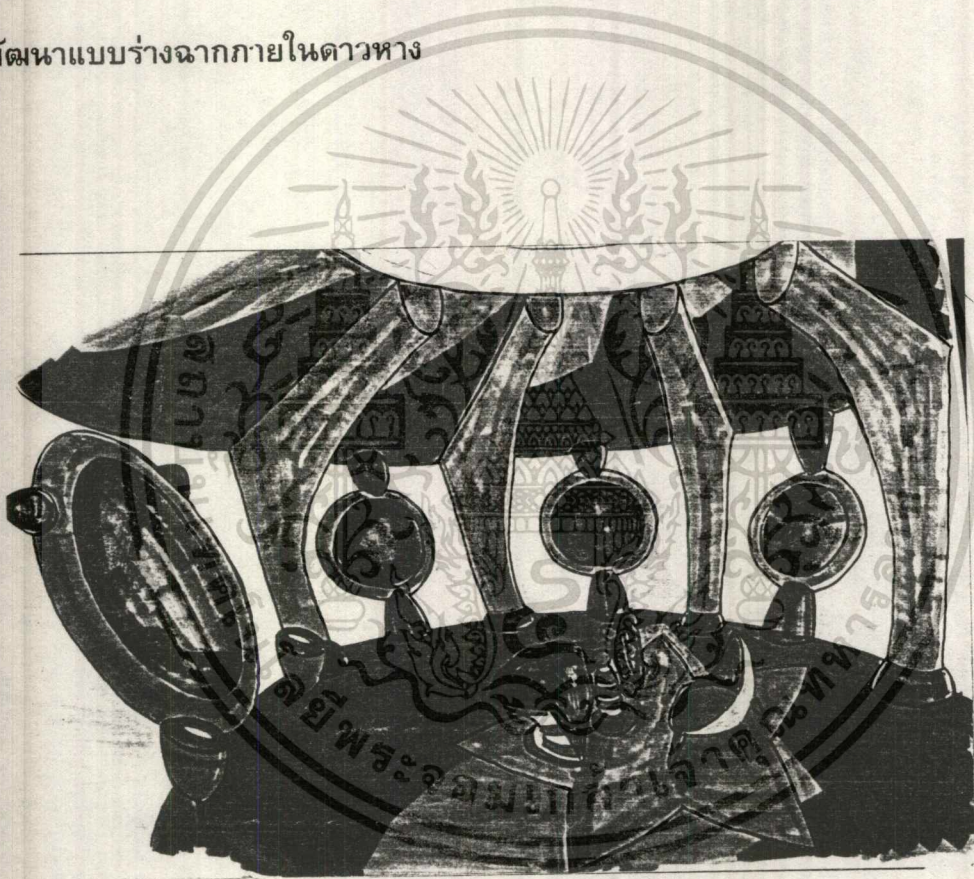
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบฉาก

เหตุการณ์ต่างๆในบทภาพยนตร์ ส่วนใหญ่แล้วจะเกิดขึ้นในฉากภายในของดาวหาง ในการออกแบบฉากดาวหาง จะเน้นเรื่องความกลมกลืนกับตัวละครที่ต้องอยู่ในฉาก คือ คอสโม และกาลิเลโอ โดยจะใช้วงกลมและเส้นโค้งมารวมกันเป็นส่วนต่างๆของห้อง คล้ายกับการออกแบบตัวละคร ทำให้ตัวละครดูเข้ากันได้กับฉาก

ส่วนตัวละครที่เป็นฝ่ายตรงกันข้ามคือ โจรสลัดเนปจูน ซึ่งมีเส้นหยักและเหลี่ยมมุม ประกอบอยู่มาก เมื่อเข้ามาในฉากจะเกิดความแตกต่างอย่างชัดเจนขึ้นมาทันที

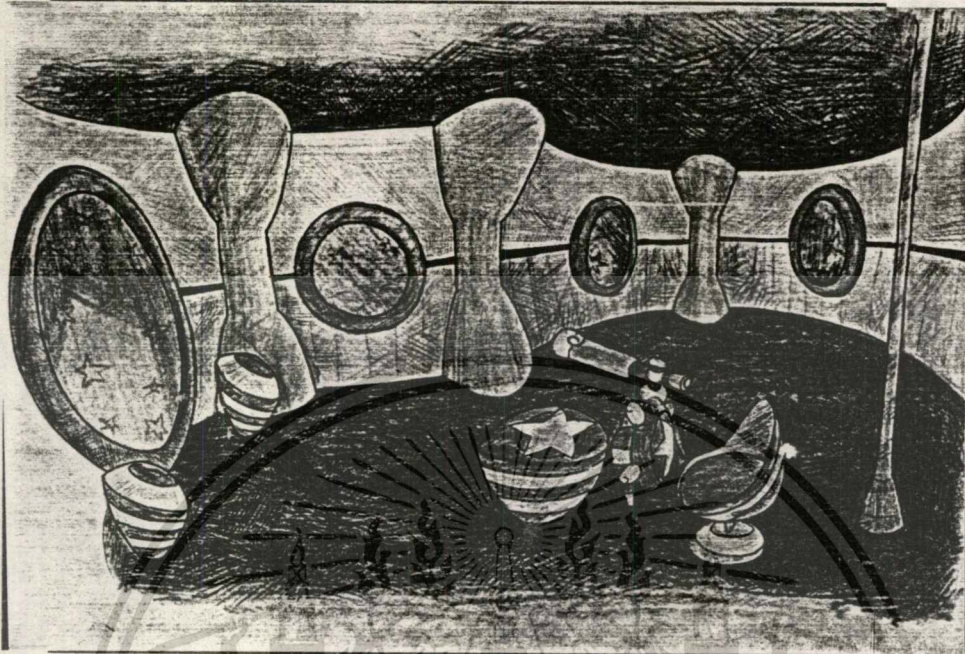
การพัฒนาแบบร่างฉากภายในดาวหาง



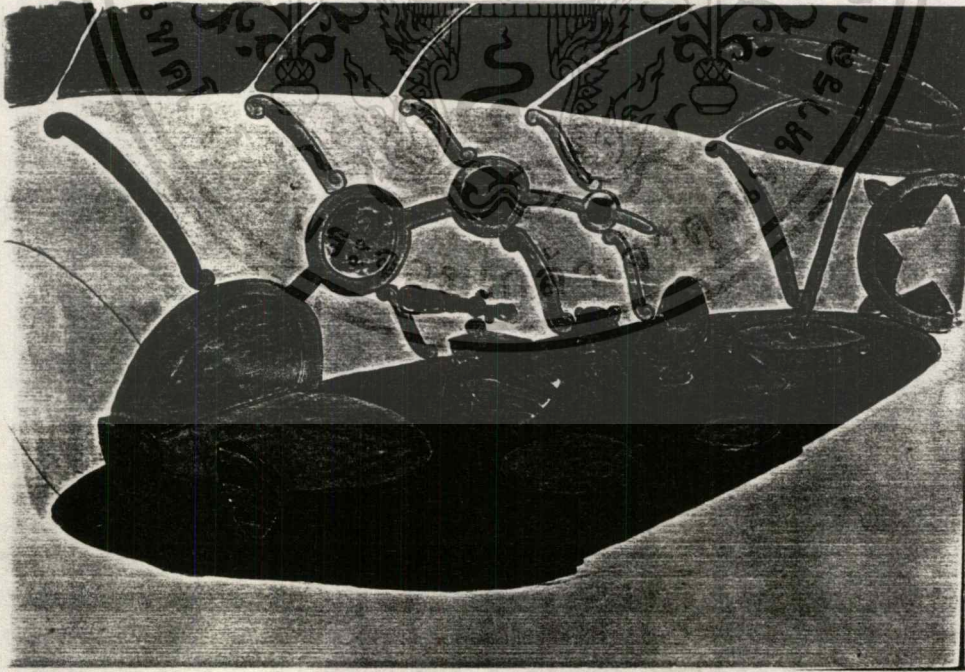
ภาพที่ 19 แบบร่างที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างจากภายในดาวหาง



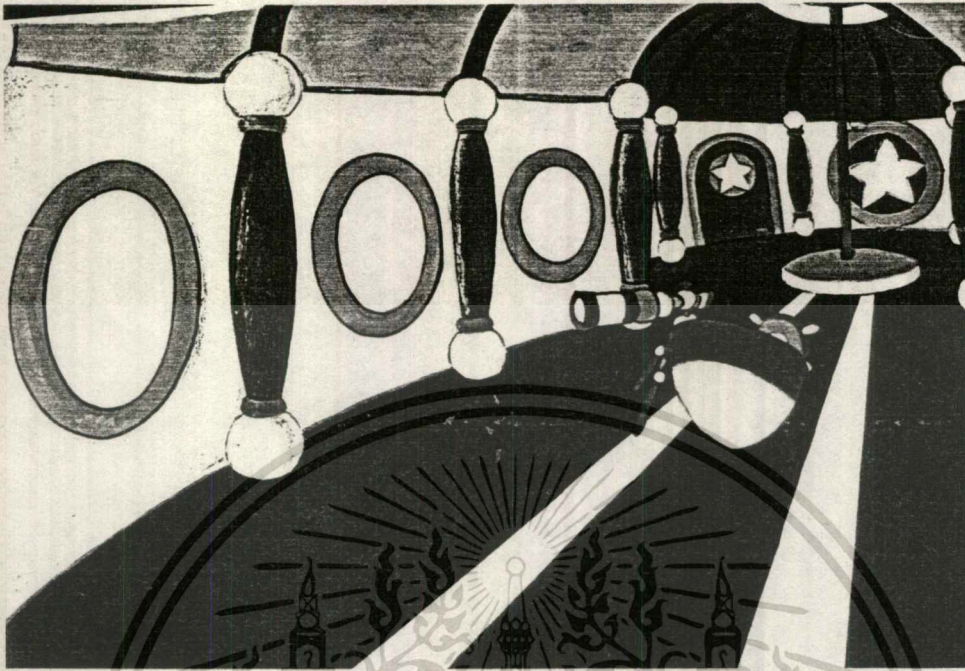
ภาพที่ 20 แบบร่างที่ 2



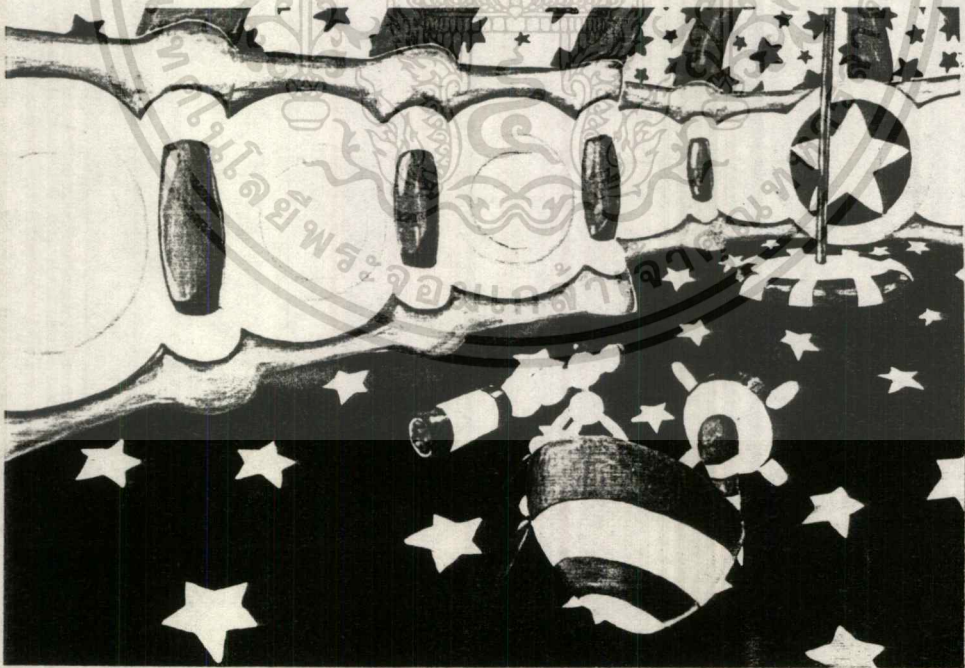
ภาพที่ 21 แบบร่างที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างจากภายในดาวหาง



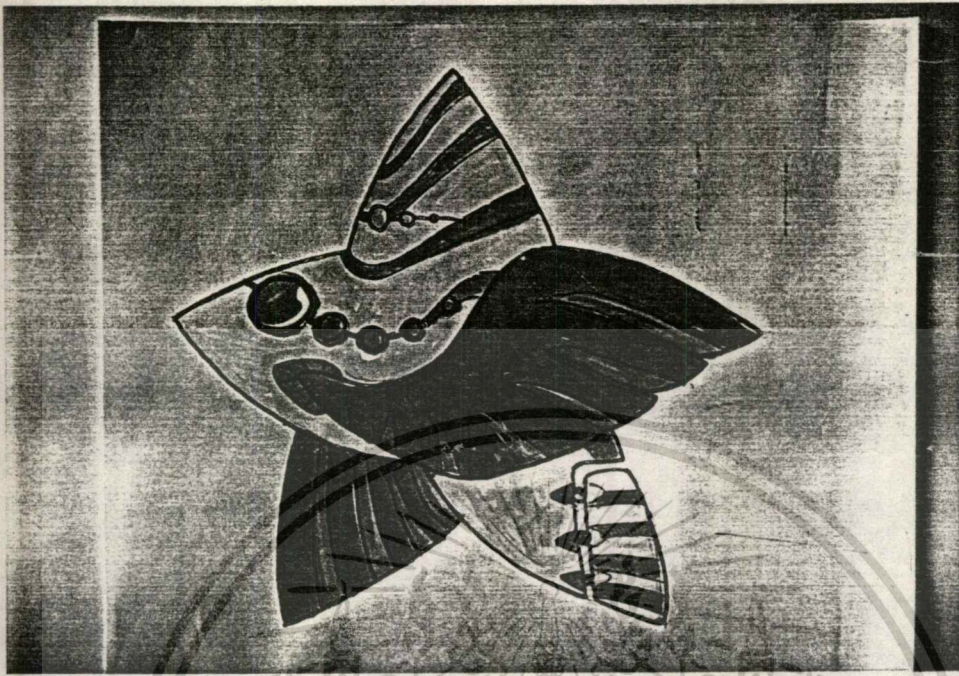
ภาพที่ 22 แบบร่างที่ 4



ภาพที่ 23 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างดาวหาง



ภาพที่ 24 แบบร่างที่ 1



ภาพที่ 25 แบบร่างที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

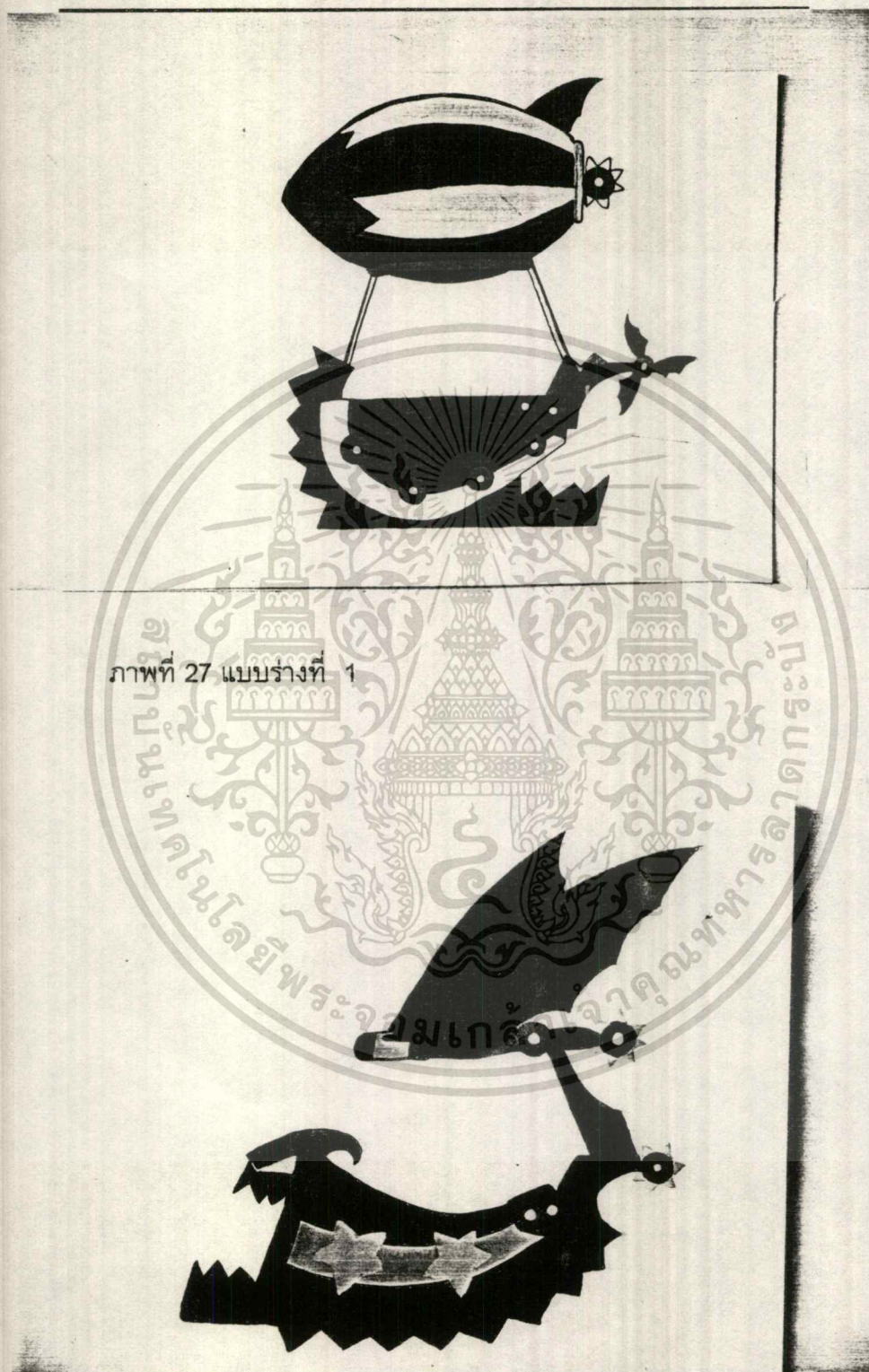
การพัฒนาแบบร่างดาวหาง



ภาพที่ 26 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างยานโจรสลัด



ภาพที่ 27 แบบร่างที่ 1

ภาพที่ 28 แบบร่างที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างยานโจรสลัด



ภาพที่ 29 แบบร่างที่ใช้จริงในการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การเตรียมการก่อนการถ่ายทำ

การทำกลไกการเคลื่อนไหวของตัวละคร

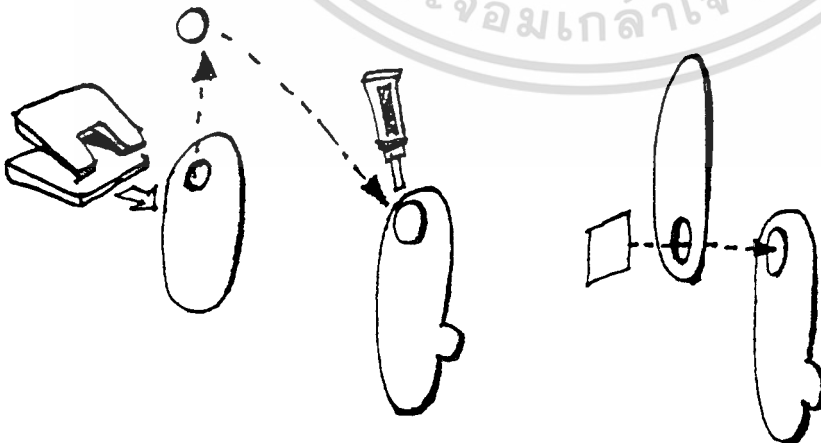
ในการทำอนิเมชันภาพตัด (Cut-out Animation) ตัวละครที่จะเคลื่อนไหว จะต้องมีส่วนต่อในส่วนต่างๆ เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนท่าทางได้ตามต้องการในขณะที่กำลังถ่ายทำ การทำข้อต่อมีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง หากข้อต่อของภาพตัดมีปัญหา เช่น ผิด การขยับเปลี่ยนท่าทางก็จะทำอย่างยากลำบาก เป็นผลให้การเคลื่อนไหวที่ได้ดูกระตุก มีหลายวิธีที่จะทำกลไกของข้อต่อ คือ

1. การใช้ด้ายร้อยและขมวดเป็นปม คือการนำชิ้นส่วน 2 ชิ้น ที่ต้องการต่อกันมา ใช้เข็มเจาะรูตรงส่วนที่ต้องการให้เป็นข้อต่อ แล้วใช้ด้ายร้อยชิ้นส่วนทั้ง 2 ชิ้นเข้าด้วยกัน และขมวดปมไว้ตรงปลาย เพื่อยึดชิ้นส่วนนั้นไม่ให้หลุดออกจากกัน



ภาพที่ 30 การใช้เส้นด้ายเย็บเชื่อมข้อต่อของตัวละคร

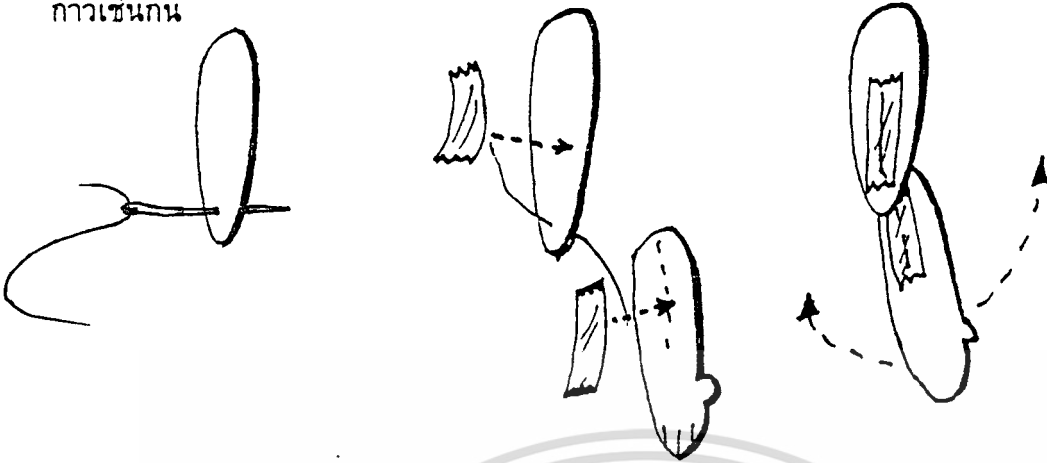
2. การใช้ที่เจาะรูกระดาษ นำชิ้นส่วนหนึ่งมาเจาะรูด้วยเครื่องเจาะกระดาษ ซึ่งจะได้อินกระดาษรูวงกลมชิ้นเล็กออกมา นำมาติดกับชิ้นส่วนอีกชิ้นด้วยกาว หรือเทปกาว 2 หน้า แล้วประกอบเข้าไปในรูของชิ้นส่วนอันแรกที่เจาะรูไว้ นำกระดาษอีกชิ้นที่มีขนาดใหญ่กว่ารูเล็กน้อยมาติดประกบไว้ด้านตรงข้ามเพื่อเป็นตัวล็อกอีกทีหนึ่ง



ภาพที่ 31 การเจาะกระดาษเพื่อเชื่อมข้อต่อของตัวละคร

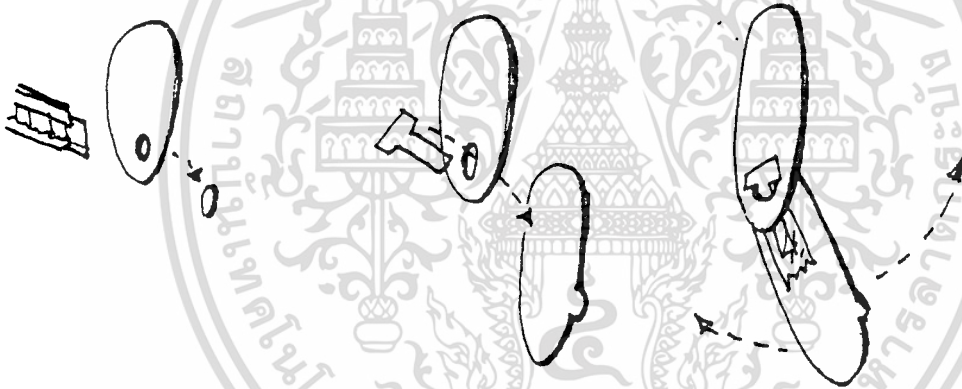
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การใช้เส้นด้ายเป็นตัวเชื่อม โดยเจาะรูชั้นส่วนขึ้นแรกด้วยเข็ม ร้อยด้ายผ่านเข้าไปในรู ดึงเทปกาวไว้ที่ปลาย ส่วนปลายอีกด้านหนึ่งของด้าย นำไปติดกับชั้นส่วนอีกชั้น ด้วยเทปกาวเช่นกัน



ภาพที่ 32 การใช้เส้นด้ายร้อยเชื่อมต่อของตัวละคร

4. การใช้กระดาษเป็นตัวเชื่อม เจาะรูชั้นส่วนขึ้นแรกเป็นวงกลมเล็กๆ ตัดกระดาษอีกชั้นเป็นรูปตัว “T” ชั้นเล็ก สอดปลายเข้าไปในรูที่เจาะไว้ ส่วนหัวของตัว “T” จะติดค้างอยู่ด้านหลังรู ทำหน้าที่เป็นตัวล็อค นำปลายตัว “T” ไปติดกับชั้นส่วนอีกชั้นด้วยเทปกาว



ภาพที่ 33 การใช้กระดาษรูปตัว T เป็นตัวเชื่อมต่อตัวละคร

การเขียนภาพฉากหลัง

1. ขนาดของภาพ ขนาดของฉากและตัวละคร ต้องได้สัดส่วนกันและกัน หากเขียนฉากให้มีขนาดใหญ่มากขึ้นเท่าใด ตัวละครก็จะมีขนาดใหญ่ตามไปด้วย ซึ่งยิ่งขนาดใหญ่มาก ก็จะทำให้การถ่ายทำได้ง่ายมากขึ้นด้วย

ในการทำงานครั้งนี้ เขียนฉากส่วนใหญ่ขนาด A3 และมีฉากย่อยๆ สำหรับถ่ายภาพแคบ จะเขียนขนาด A4

2. สี และน้ำหนักของภาพ ใช้สีและน้ำหนักให้อ่อนกว่าสีของตัวละคร เพื่อที่จะทำให้ตัวละครเด่นขึ้นมา ไม่ถูกกลืนไปกับฉาก

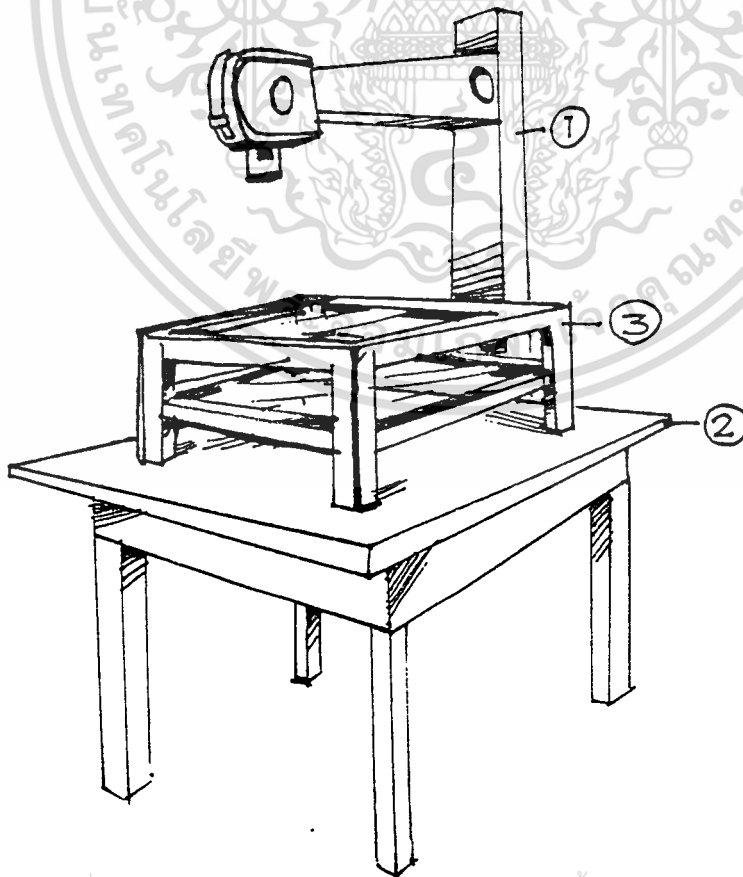
3. จำนวนภาพที่จะต้องเขียน ให้คำนวณดูจากมุมกล้องตาม Story Board ซึ่งมีฉากที่จะต้องเขียน คือ

- ฉากภายในดาวหาง ห้องควบคุม จำนวน 4 ภาพ
- ฉากภายในดาวหาง ห้องอ่านหนังสือ จำนวน 2 ภาพ
- ฉากภายในดาวหางสำหรับภาพใกล้ จำนวน 1 ภาพ
- ฉากท้องฟ้าที่มีดวงดาว สำหรับแพน จำนวน 1 ภาพ (ยาว 24 นิ้ว)

แท่นถ่ายทำอนิเมชัน

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันในแนวราบ จำเป็นต้องอาศัยแท่นสำหรับการถ่ายทำ ในการทำโครงการนี้ก็เช่นกัน ซึ่งแท่นสำหรับทำมีส่วนประกอบหลัก ดังต่อไปนี้

1. แกนติดตั้งกล้องภาพยนตร์ขนาด 16 ม.ม. เป็นแกนสูงตรง ตั้งฉากกับพื้น เมื่อติดตั้งกล้องแล้ว กล้องจะอยู่ในลักษณะขนานกับพื้น หันเลนส์ลงมาด้านล่าง โดยขณะถ่ายสามารถเลื่อนกล้องขึ้นลง ตามแกนได้
2. แท่นเลื่อน เป็นแท่นสำหรับวางภาพฉากหลัง จะขนานกับพื้นและสามารถเลื่อนไปในแนวราบได้ 4 ทิศทาง
3. แท่นวางตัวละคร เป็นแท่นกระจก 2 ชั้น สำหรับวางตัวละครที่ชั้นบน และวางฉากชั้นล่าง ทั้ง 2 ชั้น ห่างกันประมาณ 15 เซนติเมตร เพื่อให้สามารถจัดแสงให้เข้าถึงทั้ง 2 ชั้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 34 แท่นถ่ายอนิเมชัน
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การถ่ายทำ

การกำหนดการเคลื่อนไหว

ในเทคนิคอนิเมชันภาพตัด (Cut-our Animation) การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร ต้องทำขณะถ่ายทำหน้ากล้อง จึงจำเป็นจะต้องกำหนดการเคลื่อนไหวอย่างละเอียดเอาไว้ล่วงหน้า เพื่อให้ทิศทางของการเคลื่อนที่เป็นไปตามที่ต้องการ

แต่แม้ว่าจะกำหนดการเคลื่อนไหวเอาไว้แล้ว ในขณะที่ถ่ายทำ เราไม่สามารถจะรู้ได้ว่าตัวละคร ได้เคลื่อนที่จากตำแหน่งเดิมไปมากน้อยเท่าใด และเคลื่อนไปยังตำแหน่งที่ถูกต้องการหรือไม่ ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องทำเครื่องหมาย เพื่อกำหนดตำแหน่ง และจำนวนครั้งที่จะต้องขยับ ลงในกระดาษแผ่นเล็กๆ ไว้ล่วงหน้า โดยขีดเส้นเล็กๆ แบ่งเป็นช่วงตามจำนวนครั้งที่ได้ต้องขยับ แล้วนำกระดาษแผ่นนั้นมาติดปลายด้านหนึ่งไว้บนแท่นกระจกวางตัวละคร นอกกรอบภาพที่ต้องการถ่าย ส่วนปลายอีกด้านปล่อยไว้ ให้สามารถพลิกไปมาได้ โดยกระดาษไม่เคลื่อนที่ เมื่อจะทำการถ่ายทำ ก็ปิดแผ่นกระดาษลงมาบนแท่นกระจก ส่วนปลายที่ทำเครื่องหมายไว้ วางตามแนวการเคลื่อนที่ของตัวละคร ขยับตัวละครตามที่ได้ขีดเส้นแบ่งเอาไว้ แล้วพลิกเอากระดาษออก แล้วจึงถ่ายทำ

วิธีการกำหนดแบบนี้ จะต้องเปลี่ยนกระดาษทำเครื่องหมายขีดแบ่งใหม่ เมื่อเปลี่ยนทิศทางของการเคลื่อนที่ ซึ่งค่อนข้างจะยุ่งยาก และเสียเวลา แต่ก็ทำให้ได้การเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์



ภาพที่ 35 การใช้กระดาษแผ่นเล็กๆ กำหนดการเคลื่อนไหวระหว่างถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 การใช้กระดาษแผ่นเล็กๆกำหนดการเคลื่อนไหวระหว่างถ่ายทำ



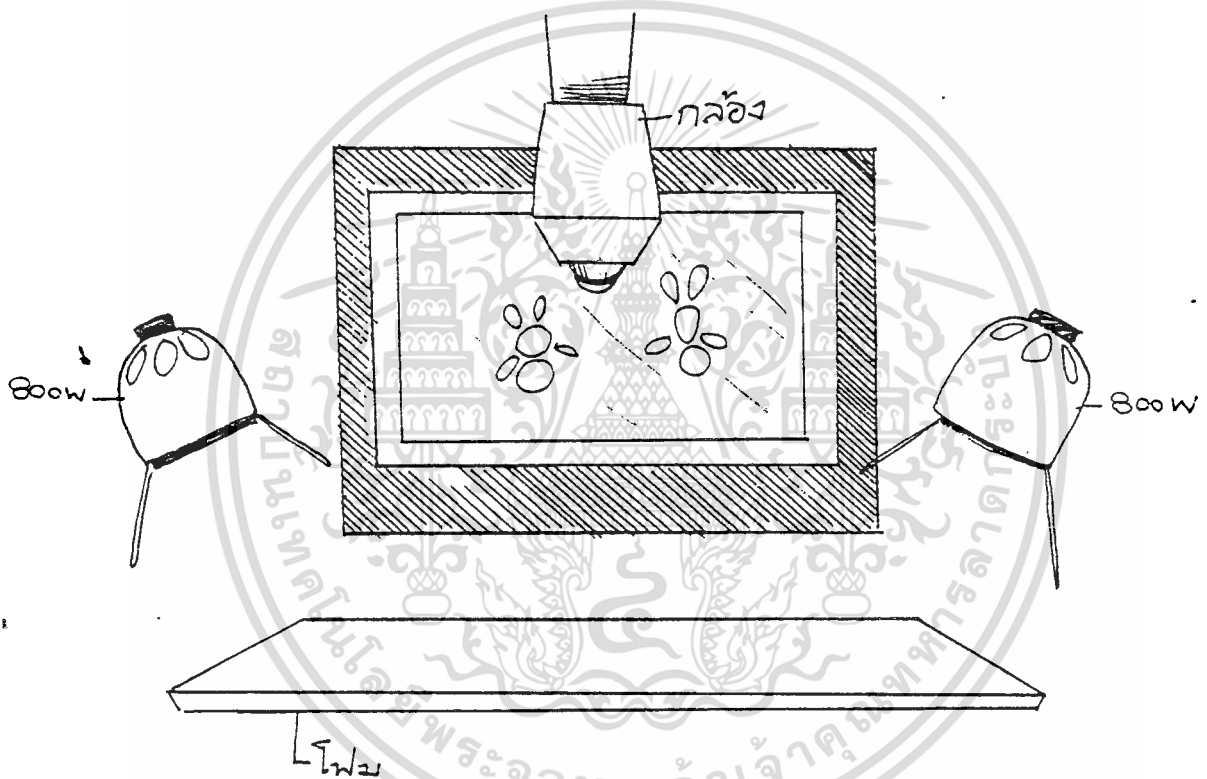
ภาพที่ 37 การใช้กระดาษแผ่นเล็กๆกำหนดการเคลื่อนไหวระหว่างถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง

ในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน ประเภท 2 มิติ มักจัดแสงเฉลี่ยให้เท่ากันหมดทั้งกรอบภาพ โดยการวางไฟไว้ด้านหลังและด้านขวาของแท่นถ่ายทำ แล้วฉายแสงมุมกลงมา 45 องศา

แต่ปัญหาที่สำคัญของเทคนิคอนิเมชันภาพตัด (Cut-out Animation) ซึ่งตัวละครจะไม่แนบอยู่ติดกับฉาก ก็คือ การเกิดเงาของตัวละครตกลงบนฉากหลัง จึงได้ทดลองจัดไฟโดยให้มีโฟมขาวแผ่นใหญ่มาอยู่ด้านหลังของแท่นถ่ายทำ แล้วจัดไฟจากด้านหลังซ้ายและด้านหลังขวาของแท่น ให้แสงสะท้อนจากโฟมลงมายบนแท่นวางตัวละคร ซึ่งแสงที่ได้จะนุ่มทำให้เงาตกกระทบฉากลง และจะถูกตัวละครบังเงาของตัวเองไว้จนเกือบหมด



ภาพที่ 38 การจัดแสงขณะถ่ายทำ

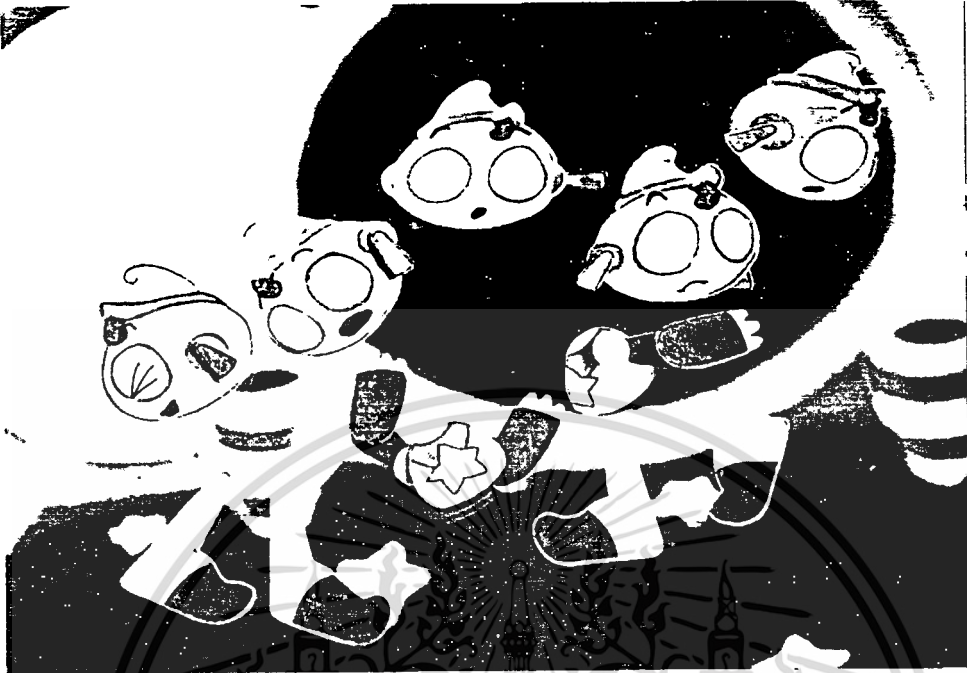
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ ใช้อัตราส่วนระหว่างการเคลื่อนไหวกับจำนวนเฟรม เป็น 2 เฟรม ต่อ 1 การเคลื่อนไหว คือ ใน 1 วินาที ต้องขยับตัวละคร 12 ครั้ง ยกเว้นบางช็อตที่มีการเคลื่อนไหวกลับ เช่น ชูมหรือทิลขึ้นลง จะต้องถ่าย 1 เฟรมต่อ 1 การเคลื่อนไหว จะทำให้ภาพไม่เกิดการกระตุก

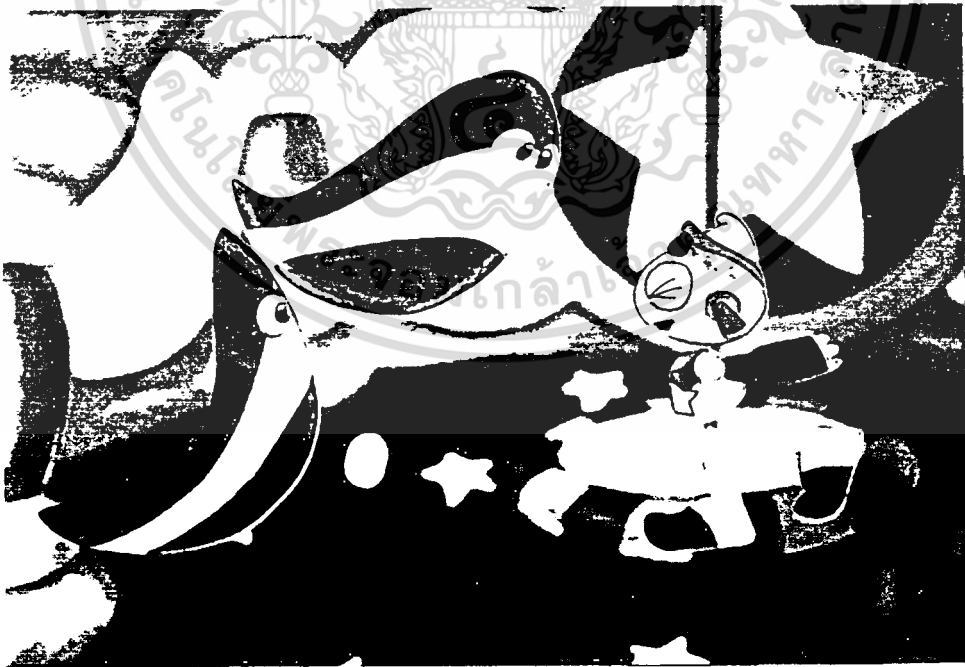
ในบางช็อตที่เห็นฉากหลังทะลุหน้าต่างออกไปเป็นอวกาศและดวงดาวกำลังเคลื่อนที่ ก็จะต้องเคลื่อนที่ฉากอวกาศโดยใช้อัตราส่วน 1 ต่อ 1 ด้วยเช่นกัน แต่ตัวละครอื่นๆที่อยู่ในช็อตเดียวกัน ยังคงสามารถใช้อัตราส่วน 2 ต่อ 1 ได้ตามปกติ โดยที่จะไม่รู้สึกรัดแฉ่งกับการเคลื่อนที่ของฉากหลัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ชั้นส่วนตัวละคร "คอสมอส"



ภาพที่ 40 ตัวละครและฉาก บนแท่นถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

หลังจากถ่ายทำจนครบตาม STORY BOARD แล้ว ใช้ฟิล์ม 16 มม.ทั้งหมด 400 ฟุต จึงนำฟิล์มไปล้างและเทเลซินฟิล์มทั้งหมดเป็นวิดีโอระบบเบต้าแคม ได้ฟุตเทจประมาณ 10 นาที

การตัดต่อ

สำหรับภาพยนตร์อนิเมชันการตัดต่อก็เพียงแค่เล่าเรื่องตามSTORY BOARD และเลือกจังหวะที่เหมาะสมเท่านั้น เนื่องจากในแต่ละช็อต การเคลื่อนไหว ความยาวช็อต และท่าทางต่างๆ จะเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในตอนก่อนถ่ายทำอย่างพอเหมาะพอดี

ในการตัดต่อภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง "สิ่งพิเศษของคอสโม" ซึ่งเป็นเรื่องผจญภัย แนวสนุกสนาน ส่วนมากจะใช้การตัดต่อแบบตัดก่อนแอ็คชั่น (CUT BEFORE ACTION) เพื่อให้จังหวะของเรื่องมีความกระชับรวดเร็ว ไม่น่าเบื่อ เมื่อตัดต่อเสร็จแล้วได้ความยาวประมาณ 3 นาที 40 วินาที

การทำเสียงพากย์และดนตรีประกอบ

เรื่อง"สิ่งพิเศษของคอสโม" ใช้วิธีการเล่าเรื่อง โดยจะมีผู้บรรยายคอยเล่าเหตุการณ์ต่างๆ เหมือนเล่านิทานให้เด็กฟัง ดังนั้นเสียงพากย์มีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ในการทำให้คนดูเข้าใจเรื่องราว

การคัดเลือกเสียงพากย์ต้องการให้เสียงมีความเล็ก แหลม แบบเสียงของเด็ก เพื่อสร้างความรู้สึกให้คนดู(เด็ก ๆ) รู้สึกใกล้ชิดคุ้นเคยกับผู้บรรยายมากขึ้น แตกต่างกับการฟังผู้ใหญ่เล่านิทาน

หลังจากให้ผู้บรรยายอ่านบทภาพยนตร์จนขึ้นใจ ก็จะใช้วิธีพากย์ที่เดียวจนจบเรื่อง เพื่อรักษาอารมณ์ในน้ำเสียงให้ต่อเนื่องกัน ให้ผู้บรรยายใช้ลักษณะการพูดของตัวเอง และสามารถต่อเติมคำพูดมากกว่าในบทได้ เพื่อให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด บันทึกเสียงพากย์ลงในเทปคาสเซ็ท เพื่อจะนำไปลงในวิดีโอต่อไป

ส่วนการทำดนตรีประกอบก็ใช้วิธีเดียวกัน โดยให้นักประพันธ์แต่งเพลงหนึ่งเพลงคลุมนำไปทั้งเรื่อง เสียงเครื่องดนตรีและจังหวะจะเปลี่ยนไปตามอารมณ์ของเรื่องเพื่อสร้างความรู้สึกต่างๆ โดยตัวละครแต่ละตัวก็จะมีจังหวะของดนตรีประจำตัว เช่น คอสโม จะใช้จังหวะแบบสนุกสนานซุกซน เป็นต้น เมื่อแต่งเพลงเสร็จก็บันทึกเสียงลงในเทปคาสเซ็ทเช่นเดียวกัน

สรุปปัญหาและข้อเสนอแนะ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน มีอยู่น้อยมาก โดยเฉพาะเทคนิคอนิเมชันภาพตัด (CUT-OUT ANIMATION) วิธีการทำที่ได้มาไม่ค่อยละเอียดมากนักทำให้ต้องทดลองถ่ายทำเอง ซึ่งบางอย่างก็ไม่ได้ผลตามอย่างที่คิดไว้
2. การเขียนบทภาพยนตร์สำหรับอนิเมชันในแนวแฟนตาซี มีปัญหามากในการอธิบายภาพในแต่ละฉากให้เข้าใจชัดเจน เนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่างในเรื่อง ต้องออกแบบขึ้นมาใหม่หมด ในระหว่างเขียนบทอาจต้องทำแบบร่างของฉากและตัวละครขึ้นมาประกอบ ทำให้เห็นภาพชัดเจนขึ้น
3. การออกแบบฉากและตัวละคร รวมถึงมุขก๊อล ต้องคำนึงถึงมิติของภาพให้มาก เนื่องจากเป็นการถ่ายภาพเขียนบนกระดาษอาจทำให้หนังดูแบน ไม่สมจริง
4. การถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเป็นงานที่ละเอียดและต้องการความปราณีต จึงต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ เพื่อลดความผิดพลาดต่างๆ และได้ผลงานที่สมบูรณ์
5. การทำเสียงและดนตรีประกอบเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ควรจะกำหนดไว้ตั้งแต่ก่อนถ่ายทำ เพื่อให้เข้ากับภาพยนตร์ที่จะออกมามากที่สุด

บรรณานุกรม

สนั่น ปัทมะทิน. เวิร์กช็อปภาพยนตร์และวิดีโอการ์ตูน.

Singapore : Asian Mass Communication Research and Information Center , 1980

WHITE TONY. THE ANIMATOR'S WORK BOOK.

New York : Watson - Gutill Publication , 1996



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้