

# สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”

DRAW ON PAPER ANIMATION “MOON”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2547

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

เลขที่.....  
เลขทะเบียน.....61043.....

วันเดือนปี..... 12 ก.ค. 2549

b.....
i.....

## ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”  
DRAW ON PAPER ANIMATION “MOON”



ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *นุชนารถ* ..... วันที่ *๒ พ.ค. ๕๕*  
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

หัวหน้าภาควิชา..... *นุชนารถ* ..... วันที่ *๒ พ.ค. ๕๕*  
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์      การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ  
เรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”  
DRAW ON PAPER ANIMATION “MOON”

ชื่อ                              นางสาว นุชนารถ ถาวร โชติวงศ์

สาขาวิชา                    ภาพยนตร์และวีดีโอ

คณะ                            สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา                 2547

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วีรศักดิ์ รักใหม่

บทคัดย่อ

“ดวงจันทร์ที่รัก”เป็นภาพยนตร์อนิเมชันสอนใจมุ่งเนื้อหาไปในเรื่องผลเสียของความเห็นแก่ตัว ดัดแปลงเรื่องมาจากหนังสือภาพประกอบ เรื่อง “ชายผู้หลงรักดวงจันทร์” สร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคการเขียนบนกระดาษ ซึ่งมีอิสระในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ใช้มุมมองได้หลากหลายและสามารถเขียนการเคลื่อนไหวได้อย่างละเอียดสวยงาม โดยใช้วิธีการเขียนสีพาสเทลบนกระดาษดำเพื่อส่งเสริมบรรยากาศของเรื่องให้ดูน่าติดตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบุคคลสำคัญต่างๆที่มีส่วนช่วยทำให้ศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ประสบความสำเร็จด้วยดี

ขอขอบคุณ

อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่

คณะกรรมการศิลปะนิพนธ์ทุกท่าน

ครอบครัวถาวร โชติวงศ์

คุณครูทวี ตั้งมงคลวิช และเพื่อนทุกคน ที่คอยช่วยเหลือ คอยเป็นกำลังใจจนศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วง



นุชนารถ ถาวรโชติวงศ์

มีนาคม 2548

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค – ง
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญของเรื่อง	1
1.2 ลักษณะของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.4 เป้าหมายของโครงการ	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.7 แหล่งข้อมูล	2-3
บทที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลและเทคนิคการนำเสนอ	
2.1 Animation	4
2.2 ลักษณะทั่วไปของภาพยนตร์อนิเมชัน	4
2.3 ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ (Draw on paper)	5
2.4 ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค Draw on paper ที่เขียนลงบนกระดาษดำ	6-7
บทที่ 3 การเขียนบทภาพยนตร์อนิเมชัน	
3.1 แนวคิดและความเป็นมา	8
3.2 การนำเสนอแนวความคิด	9-10
3.3 โครงเรื่องและการพัฒนาบท	11
3.4 บทภาพยนตร์ (Screenplay)	12-13
3.5 บทถ่ายทำ (Shooting Script)	14-15
3.6 Storyboard ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค “Draw on paper”	16-22
บทที่ 4 การเตรียมการผลิต	
4.1 การออกแบบตัวละคร	23-30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	4.2 การคีย์แอคชั่น (Key action) และการชอยภาพ (In between)	31-33
	4.3 การออกแบบฉาก	33-35
	4.4 อุปกรณ์การเขียนบนกระดาษ	36-38
	4.5 Bar Sheet	39-45
บทที่ 5	อุปกรณ์และขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ	
	5.1 อุปกรณ์ที่ใช้	46
	5.2 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน	46-48
บทที่ 6	ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ	
	6.1 การตัดต่อภาพ	49
	6.2 การตัดต่อเสียง	49-51
บทที่ 7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
	7.1 บทสรุป	52-53
	7.2 ข้อเสนอแนะ	53
	บรรณานุกรม	54
	สรุปงบประมาณการทำงาน	55
	ประวัติผู้เขียน	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1. ตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ	5
ภาพที่ 2. ภาพแสดงตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่องที่1และเรื่องที่ 2 ซึ่งเป็นภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษคำ	7
ภาพที่ 3. ภาพแสดงการร่างภาพแบบAและB	24
ภาพที่ 4. ภาพแสดงตัวอย่างตัวละครในเรื่อง	25-28
ภาพที่ 5. ภาพตัวอย่างการวาดการเดินทางจากหนังสือ Laybourne, Kit. THE ANIMATION BOOK	29
ภาพที่ 6. ตัวอย่างการวาดการเดินทางของเด็กชายในเรื่อง“ดวงจันทร์ที่รัก”	29
ภาพที่ 7. ภาพตัวอย่างการวาดการเดินทางให้รู้สึกเคลื่อนไหวไปข้างหน้า	30
ภาพที่ 8. ภาพแสดงการเดินทางจากด้านหลังตัวอย่างภาพเดินทางด้านหลัง	30
ภาพที่ 9. ภาพแสดงการคีย์แอคชั่น	31
ภาพที่ 10. ภาพแสดงขั้นตอนการวาด In Between 1, 2, 3 และ4	32-33
ภาพที่ 11. ภาพตัวอย่างเมืองที่มีพระจันทร์บนฟ้า(Aเป็นภาพตอนต้น, Bเป็นภาพตอนจบ)	33
ภาพที่ 12. ภาพตัวอย่างเมืองที่ไม่มีพระจันทร์บนฟ้า	34
ภาพที่ 13. ตัวอย่างฉากในห้อง (Aห้องในตอนแรกและBห้องเมื่อดวงจันทร์ตกมาในห้อง)	34
ภาพที่ 14. ภาพตัวอย่างฉากภายนอกตึก	35
ภาพที่ 15. ภาพตัวอย่างฉากบันไดวน	35
ภาพที่ 16. ภาพแสดงผลของภาพที่ได้จากเครื่องแสกนเนอร์ทั้งสอง	47

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความสำคัญของเรื่อง

“ดวงจันทร์ที่รัก” เป็นการนำเสนอเรื่องราวของเด็กคนหนึ่งซึ่งไม่รู้ว่าการกระทำของตนจะทำให้คนอื่นเดือดร้อนมากมาย โดยนำโครงเรื่องมาจากหนังสือภาพประกอบเรื่อง “ชายผู้หลงรักดวงจันทร์” โดย Jimmy Iiao

และในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน“ดวงจันทร์ที่รัก” ได้ใช้เทคนิค Draw on paper เพราะสามารถสร้างการเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระและกำหนดการเคลื่อนไหวได้อย่างละเอียด มีความนุ่มนวลและดูอ่อนโยนในการเคลื่อนไหวภาพ รวมถึงสามารถสร้างมุมมองภาพที่หลากหลาย โดยใช้การเขียนลงบนกระดาษคำที่ง่ายในการควบคุมสีสันของเรื่องซึ่งเป็นช่วงเวลากลางคืนทั้งหมด ซึ่งเทคนิคดังกล่าวเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราวที่นำเสนอเป็นที่สุด

### ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการศึกษาการใช้เทคนิค Draw on paper ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันที่ไม่มีบทสนทนา โดยนำเค้าโครงเรื่องมาจากหนังสือภาพประกอบเรื่อง“ชายผู้หลงรักดวงจันทร์” และได้เน้นเนื้อเรื่องไปยังประเด็นผลของการกระทำที่เห็นแก่ตัว

### ขอบเขตของโครงการ

1. ภาพยนตร์อนิเมชันขนาด 1.30 นาที
2. ผลิตโดยเทคนิค “Draw on paper”
3. สร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชันด้วยการ SCAN ภาพและจัดเรียงเป็นภาพยนตร์อนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ระบบ PC.
4. ตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์ระบบ PC และได้ผลสำเร็จออกมาเป็นภาพยนตร์อนิเมชันในสกุล file ระบบ AVI

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เป้าหมายของโครงการ

1. เพื่อผลิตภาพยนตร์อนิเมชันซึ่งมีเนื้อหาสอนใจในเรื่องผลของการกระทำที่เห็นแก่ตัว
2. ศึกษาและวิเคราะห์เพื่อพัฒนาบทให้เข้าใจง่าย ชัดเจน และกระชับ
3. เพื่อเป็นตัวอย่างสะท้อนถึงการกระทำด้วยความเห็นแก่ตัวในบางครั้ง ได้สร้างความเดือดร้อนกับผู้อื่นเป็นอันมาก

## แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษา วิเคราะห์และทำความเข้าใจหนังสือภาพประกอบที่นำเค้าเรื่องมาใช้เพื่อสามารถนำมาพัฒนาบทเป็นภาพยนตร์อนิเมชันได้อย่างถูกต้องตามความหมายที่ต้องการสื่อ
2. ปรับปรุงบทภาพยนตร์ให้กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่ายและตรงตามความหมายที่ต้องการสื่อ
3. รวบรวมข้อมูลจากภาพยนตร์อนิเมชันที่นำมาเป็นตัวอย่าง และหนังสือที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพเพื่อใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สื่อความหมายและอารมณ์ได้ตรงตามบทภาพยนตร์อนิเมชัน
4. ศึกษาและฝึกหัดการวาดการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยนำตัวอย่างการเคลื่อนไหวของคนจริงมาเป็นแบบ หนังสือสอนการวาดการเคลื่อนไหว และภาพยนตร์อนิเมชัน
5. ศึกษาข้อมูลและขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในการลำดับเรื่องและทำดนตรีประกอบของภาพยนตร์อนิเมชัน.

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ภาพยนตร์อนิเมชันขนาดสั้น ความยาว 1.30 นาที โดยมีเนื้อหาสอนใจให้เห็นถึงผลของการกระทำอย่างเห็นแก่ตัว

## แหล่งข้อมูล

1. หนังสือภาพประกอบเรื่อง “ชายผู้หลงรักดวงจันทร์” โดย Jimmy liao แปลและเรียบเรียงโดย ปราย พันแสง
2. หนังสือ เทคนิคการสร้างสรรค์การ์ตูน โดย Jack Hamm แปลและเรียบเรียง โดย เมธาวิ รื่นเริง และ ศาครินทร์ เกรืออ่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง”Between Two Sisters” Caroline Leaf, The films of Caroline Leaf Out On A Limb
4. ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “Conan The boy of future ”Hayao Miyazaki
5. หนังสือThe Animation Book โดย Kit Laybourne
6. นางสาว ศศิวรรณ ฤทธิราชคัมพร “คืนวันของช้างเร่ร่อน” ปรินญาศิลป์กรรมศาสตร์บัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
7. นาย ขรรขง คุรุอังกูร “จากเด็กชายถึงนายอำนาจ” ปรินญาศิลป์กรรมศาสตร์บัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
8. [www.matichon.com](http://www.matichon.com)
9. [www.thespacereview.com/article/69/1](http://www.thespacereview.com/article/69/1)
10. [www.reikiflow.com/relative\\_magnetic\\_fields.html](http://www.reikiflow.com/relative_magnetic_fields.html)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การวิเคราะห์ข้อมูลและเทคนิคการนำเสนอ

#### Animation

Animation มิใช่เพียงศิลปะในการเคลื่อนไหวเท่านั้น แต่ Animation คือศิลปะของการเคลื่อนไหว โดยกลไกที่ทำให้งานอนิเมชันเคลื่อนไหวและมีชีวิตได้คือ การนำภาพหลายๆภาพ อาจเป็นร้อยหรือพันภาพมาเรียงร้อยต่อกันด้วยวิธีการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน และเนื่องจากความสำคัญของอนิเมชันอยู่ที่การเคลื่อนไหว ดังนั้น คุณค่าของอนิเมชันจึงไม่ได้อยู่ที่ความงามของภาพแต่ละภาพที่นำมาร้อยเรียงต่อกันแต่อยู่ที่การทำให้เกิดความเคลื่อนไหวและความเคลื่อนไหวนี้เองที่ให้อารมณ์และเป็นการสื่อความหมายต่อตัวละครหรือเรื่องราวของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนั้นๆ

ในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันที่สมบูรณ์แบบนี้ มีองค์ประกอบควบคู่กันไปหลายอย่างพร้อมๆกัน โดยมีการเคลื่อนไหวทำหน้าที่ขับเคลื่อนองค์ประกอบเหล่านั้นทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น เรื่องราว Character และ Theme ซึ่งทำให้เกิดความน่าสนใจและติดตามเรื่องราวจนถึงตอนจบและการเคลื่อนไหวนี้จะสร้างให้เกิดช่วงของการเริ่มจนจบแอกชั่นๆหนึ่ง โดยสัมพันธ์สอดคล้องกับดนตรี บทพูดและองค์ประกอบของเสียงที่จำเป็นต่อภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนั้นๆ<sup>1</sup>

#### ลักษณะทั่วไปของภาพยนตร์อนิเมชัน

ภาพยนตร์อนิเมชันมีคุณลักษณะเฉพาะในตัวเองในทางกำหนดแบบของธรรมชาติในทางทำให้เรื่องยากกระจางชัดเข้าใจง่ายขึ้น และในทางแยกแยะเหตุการณ์ที่ซับซ้อนให้ออกมาเป็นสัดส่วน และลำดับก่อนหลังให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น อย่างเช่นใช้ภาพเพื่อแสดงการทำงาน ภายในของเครื่องจักรหรือการเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติ เป็นต้น

<sup>1</sup> Laybourne, Kit. THE ANIMATION BOOK. (New York: CROWN PUBLISHING, INC, 1979.) P. 7

จะว่าไปแล้วภาพยนตร์อนิเมชันมีลักษณะเฉพาะในทางด้านการสื่อสาร ที่ค่อนข้างจะเป็นสากลมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ กล่าวคือเข้าใจง่ายในการนำเสนอทางด้านท่าทางและอารมณ์ที่ออก มาชัดเจน เคยมีคนกล่าวเอาไว้ว่า“ถ้ามนุษย์เราทำท่าทางเกินจริงเรียกว่าบ้าแต่ถ้าตัวการ์ตูนทำท่าทางเกินจริงเรียกว่าธรรมชาติ” จากคำกล่าวนี้จึงทำให้ภาพยนตร์อนิเมชันสื่อสารกับผู้ช้ได้ค่อนข้างตรงไปตรงมา ไม่อ้อมค้อมให้เสียเวลาหรือทำให้ผู้ชมคิดมาก ไม่ตรงประเด็น คนทั่วโลกจึงเข้าใจได้ตรงกันและง่ายกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นนี่คือเสน่ห์ของภาพยนตร์อนิเมชัน

**ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ(Draw on paper)**

เทคนิคการเขียนบนกระดาษนี้ เป็นการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันแบบ 2 มิติ โดยสร้างด้วยการเขียนลงบนกระดาษ และทำการผลิตด้วยวิธีการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษนี้มีคุณสมบัติที่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องได้อย่างนุ่มนวลและมีความพลิ้วไหว โดยการวาดภาพต่อเนื่องให้เกิดการขยับหรือเคลื่อนไหวจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ภาพที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงตามลำดับและเมื่อผลิตออกมาเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง

และที่สำคัญคือทุกอย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นเส้นสายที่เคลื่อนไหว สีเส้น หรือลักษณะพื้นผิวของกระดาษ ที่ปรากฏในเรื่องต่างสามารถสื่อความหมายได้ ดังนั้นจึงควรเลือกใช้สิ่งเหล่านั้นให้เหมาะสมกับเรื่องราวที่จะบอกเล่า



**ภาพที่ 1 ตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค Draw on paper ที่เขียนลงบนกระดาษดำ

สีในงานอนิเมชันนั้นก็มีความสำคัญเช่นกัน เพราะสีเองก็สามารถสื่อความหมายได้ ไม่แพ้องค์ประกอบอื่นๆอย่าง การจัดภาพ ลักษณะเส้นสาย หรือการเคลื่อนไหวที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง ดังนั้นในการใช้สีของภาพยนตร์อนิเมชันนั้นจึงควรใช้สีในลักษณะ Color Psychology คือการใช้สีโดยคำนึงถึงหลักจิตวิทยาเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยต้องให้สอดคล้องกับมาตรฐานและวัฒนธรรมการรับรู้ของผู้ชม<sup>2</sup>

การใช้สีดำเป็นพื้นในงานอนิเมชัน นั้นแสดงว่าต้องการสื่อความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญจากเนื้องานเป็นอันมาก เพราะเราจะเห็นพื้นหลังของเนื้องานไปจนตลอดเรื่อง ตัวอย่างเช่น

### 1. ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง "Between Two Sisters" Caroline Leaf

เรื่องนี้ ได้กล่าวถึงพี่น้องสองคนที่อยู่ในบ้านที่ปิดทึบบนเกาะห่างไกลเพราะพี่สาวนักเขียนชื่อดังแต่พิการก้มที่จะให้บุคคลภายนอกเห็นรูปร่างที่แท้จริง แต่เมื่อวันหนึ่งที่น้องสาวไม่อยู่ และมีผู้บุกรุกเข้ามาในบ้านพี่สาวจึงหนีออกไปภายนอกและผู้บุกรุกก็ตามมาทัน แต่ผู้บุกรุกนั้นแท้จริงเป็นเพียงแฟนที่ชื่นชอบหนังสือของเธอเท่านั้นและไม่ได้รังเกียจความพิการของเธอ เธอจึงได้เข้าใจว่ารูปปลักษณ์ภายนอกไม่ได้มีความสำคัญใดๆ และเมื่อน้องสาวของเธอกลับมาและพบว่าประตูบ้านเปิดอยู่จึงจะปิดแต่เธอก็บอกให้เปิดทิ้งไว้เพราะภายนอกสดใสและสวยงามกว่าบ้านมืดๆ

เกือบตลอดทั้งเรื่องนี้ใช้สีดำเป็นพื้นและเขียนการเคลื่อนไหวสีด้วยสีเหลืองอ่อน โดยบอกถึงบรรยากาศบ้านที่มืดมิด และมีเพื่อบอกลักษณะของตัวละครที่สาวนักเขียนที่แอบซ่อนตนเองไม่ให้ใครเห็น จนในตอนสุดท้ายที่ออกไปนอกบ้านจึงจะใช้กระดาษสีเหลืองเขียวด้วยสีเขียวเพื่อบอกถึงความแตกต่างของภายนอกที่สดใสและในบ้านที่มืดมิด

### 2. ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง "คืนวันของช่างเร่ร่อน"นางสาว ศศิวิรรณ ฤทธิราชคัมพร

ปรัชญาศิลปะกรรมศาสตร์บัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เรื่องของลูกช่างที่ถูกควานช่างพาออกจากป่า มาเร่ร่อนหาเงินในเมืองหลวงที่ไม่คุ้นเคย และช่างเกิดอาการตกมันอาละวาดไล่เหยียบรถและผู้คนจนสุดท้ายก็โดนรถบรรทุกชนตายตลอดทั้งเรื่องนี้ให้สีดำเป็นพื้นหลัง โดยใช้สีเขียนในการเขียนภาพ โดยสีดำในเรื่องแทนความหมายถึงการเป็นโสกนาฏกรรมของเรื่องราวที่เกิดขึ้น และใช้แทนช่วงเวลาที่ควานช่างพาช่างออกมาหาเงิน

<sup>2</sup> Laybourne, Kit. THE ANIMATION BOOK. (New York: CROWN PUBLISHING, INC, 1979.) P. 6

ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิค (Draw on paper) ที่เขียนลงบนกระดาษดำ



### 1. "Between Two Sisters" Caroline Leaf



### 2. "คืนวันของช่างเร่ร่อน" นางสาว ศศิวรรณ ฤทธิราชคัมพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### การเขียนบทภาพยนตร์

#### ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”

##### แนวความคิดและความเป็นมา

“ชายผู้หลงรักดวงจันทร์” โดย Jimmy liao เป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นเพื่อนำเสนอความงดงามของมิตรภาพและความผูกพันระหว่างเพื่อน แม้ในตอนสุดท้ายจะไม่สามารถอยู่ร่วมกัน ได้ก็ตาม มีเนื้อเรื่องย่อๆคือ

ชายคนหนึ่งฝันว่าตนเองได้กลับเป็นเด็ก และได้เป็นเพื่อนกับพระจันทร์ที่พลัดตกลงมาแต่ผู้เดียว แต่เมื่อโลกขาดพระจันทร์โลกก็วุ่นวาย สุดท้ายเมื่อเด็กคิดได้จึงปล่อยพระจันทร์กลับไปแต่เด็กชายก็ยังคงเฝ้าชมพระจันทร์อยู่เสมอ

ในเรื่องนี้นำเอาเรื่อง โลกและพระจันทร์ที่ทั้งสองต้องอยู่คู่กัน หากขาดพระจันทร์ไปโลกก็จะเกิดความวุ่นวายในแง่ของการมีผลกระทบต่อจิตใจคน มาแต่งเป็นเรื่องราวเปรียบเทียบ เด็กชายเป็นตัวแทนหนึ่งของโลก และได้เพื่อนเป็นพระจันทร์ แต่พระจันทร์เองก็มีความสำคัญมากต่อคนอื่นๆ เช่นกันเพราะแต่ละคนต่างก็ให้ความสำคัญต่างกันไป เช่น ชาวจีนไหว้พระจันทร์เพื่อระลึกถึงเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ ญี่ปุ่นเชื่อว่าพระจันทร์มีความหมาย ถึงผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว หรือชาวยุโรปที่เชื่อว่าพระจันทร์ เป็นเทพเจ้า โดยสรุปคือพระจันทร์เป็นเหมือนตัวแทนของสิ่งที่สำคัญต่อคนอย่างหนึ่ง การจะเก็บไว้คนเดียวมันจะทำให้คนอื่นๆเดือดร้อน โดยสุดท้ายก็ต้องปล่อยให้พระจันทร์กลับไป แต่ก็ยังเป็นเพื่อนกันอยู่เสมอ โดยเด็กชายยังคงเฝ้าชมดวงจันทร์ทุกค่ำคืน

และในการนำโครงเรื่องเดิมมาสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” นี้ได้หยิบยกเอาแง่มุมที่ว่าพระจันทร์ต่างก็มีความสำคัญกับคนอื่นๆเช่นกัน ไม่สามารถเห็นแก่ตัวเก็บมาเป็นของตน ได้ เป็นประเด็นหลักและสร้างเป็นบทภาพยนตร์อนิเมชันขึ้น โดยยังคงความหมายของส่วนอื่นๆของเรื่อง มาใช้ด้วย

## การนำเสนอแนวความคิด

ในการนำเสนอแนวความคิดนั้น ได้มีการสร้างเป็นบทภาพยนตร์อนิเมชันและตีความออกมาเป็นภาพที่สื่อความหมายดังนี้

การตีความตัวละคร

เรื่อง"ดวงจันทร์ที่รัก"ได้นำเอาเรื่องความเห็นแก่ตัวมาเป็นประเด็น โดยมีตัวละครหลัก2ตัว คือ เด็กชาย เป็นตัวแทนของคนที่มีความเห็นแก่ตัว พระจันทร์ เป็นตัวแทนของสิ่งที่มีความสำคัญกับคนมากมาย และมีตัวละครอีก2 ตัวคือชายชราและหญิงชรา ซึ่งเป็นตัวแทนของคนที่ได้รับผลจากความเห็นแก่ตัว

การอธิบายเนื้อเรื่อง

เปิดเรื่องเมื่อดวงจันทร์เต็มดวงและส่องสว่างมายังเมืองและผู้คนต่างเฝ้าชมดวงจันทร์เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของดวงจันทร์ในแง่ของจิตใจ โดยได้ให้มีตัวอย่าง เช่น คู่รักสูงอายุที่ยังคงออกมาชมความงามของดวงจันทร์ จิตรกรที่ประทับใจในดวงจันทร์จึงออกมาวาดรูป หรือคนที่เพิ่งเลิกงานยามดึกซึ่งออกมาดูดวงจันทร์เพื่อผ่อนคลาย แต่เมื่อพระจันทร์ตกลงจากฟ้า ผู้คนก็ออกวิ่งติดตามอย่างสับสนอลหม่านจนทำให้คู่รักต้องพลัดพราก ก็เหมือนว่าพระจันทร์นั้นก็เหมือนศูนย์รวมของจิตใจอย่างหนึ่งเมื่อหายไปก็เกิดความสับสนวุ่นวาย และแล้วพระจันทร์ก็ตกลงมาในห้องของเด็กชายที่ซึมเศร้า เด็กชายได้เข้าไปช่วยพระจันทร์ออกจากตะกร้า พระจันทร์จึงบินวนหอยก้อไปรอบๆเด็กชายเพื่อขอบคุณและทำให้เด็กชายยิ้มขึ้นมาได้บ้าง แต่ตอนนั้นเองที่ผู้คนพากันเข้ามาในห้องของเด็กชาย ไม่ว่าจะปีนเข้ามาทางระเบียงหรือโรยตัวมาจากชั้นบน ผู้คนเหล่านั้นทำให้พระจันทร์ตื่นกลัวจนหลบไปอยู่หลังเด็กชายที่บังพระจันทร์ไว้ คนเหล่านั้นกรูเข้ามาแย่งซื้อพระจันทร์ไป แต่แล้วเด็กชายก็แย่งพระจันทร์กลับและพาพระจันทร์หนี สำหรับเด็กชายแล้วเด็กชายไม่เข้าใจว่าพระจันทร์นั้นมีความสำคัญกับผู้คนอย่างไร แต่เด็กชายรู้ว่า พระจันทร์มีความสำคัญกับตนในฐานะเป็นเพื่อนของตน จึงเข้าไปแย่งพระจันทร์และพาหนีออกนอกหน้าต่างไป แต่ภายนอกตึกนั้นทั้งสูงและแทบจะอินไม่ได้ เด็กชายยังฝืนเดินแต่ก็ตกลงไป แต่พระจันทร์บินเข้าไปช่วยไว้ได้ทัน พระจันทร์พาเด็กกลับไปในตึกเมื่อทั้งสองเจอบันไดจึงขึ้นไปลิ้นลงบันไดไปชั้นล่างอย่างรวดเร็วด้วยความสนุกสนาน เด็กชายนั้นช่วยเหลือพระจันทร์โดยไม่ได้คิดถึงว่าสิ่งเหล่านั้นจะทำให้เรื่องราวแย่งลงไปเรื่อยๆ อย่างตอนเด็กชายต้องตกจากตึกแต่เด็กชายก็ยังไม่รู้ตัว การเข้ามาในตึกและทั้งสองยังคงเล่นต่อไปโดยเล่นบันไดลงอย่างสนุกสนานต้องการสื่อความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมายความว่าเด็กชายยังคงไม่รับรู้ถึงความเดือดร้อนของผู้อื่น การที่เด็กชายยังเข้ามาในศึกเดิมหมายถึงคงมีความคิดเห็นเหมือนเดิมคือไม่เข้าใจว่าเกิดอะไรขึ้นและยังคิดว่าที่ตนทำนั้นถูกต้องแล้วทั้งการเล่นลั่นลงจากราวบันไดอย่างสนุกสนาน เพื่อต้องการสื่อว่า ทั้งเด็กและพระจันทร์ยังคงเล่นกันอย่างมีความสุขทั้งที่ผู้อื่นเดือดร้อนและการลงตกลงไปเพื่อบอกว่าเรื่องราวแย่งเรื่องๆ กระทั่งเด็กและพระจันทร์ตกลงไปยังพุ่มไม้ พระจันทร์ก็ลืงออกไปจากพุ่มไม้ก่อน แต่เมื่อพระจันทร์ชนเข้ากับหญิงชราและเมื่อหญิงชรานั้นมาทักว่าพระจันทร์ พระจันทร์จึงโคดหนีไปหาเด็กชาย ทั้งเด็กชายและพระจันทร์มองหญิงชราอย่างหวาดหวั่น แต่เมื่อมองคู่มือทั้งสองก็พบว่าหญิงชรานั้นเสร้างสร้อยและร้องไห้อยู่ ทั้งสองได้พบกับความจริงเมื่อออกมาจากคอกนั้น โดยการนำของพระจันทร์เมื่อพิจารณาสิ่งที่ตนเห็นอย่างถ้วนถี่ และเด็กชายจึงพาพระจันทร์เข้าไปปลอบโยนหญิงชรา และพระจันทร์ที่ส่องสว่างก็พาให้ชายชราคนรักของหญิงชรา มาพบกัน รวมทั้งคนอื่นๆ ที่พากันเข้ามาเพียงชื่นชมพระจันทร์ด้วยดีหน้ายินดี และเด็กชายจึงได้เข้าใจความสำคัญของเพื่อนพระจันทร์ดวงนี้ แล้วเมื่อได้เห็นเช่นนั้น ถึงเวลาที่ตนต้องจากกัน ดวงจันทร์ก็กลับไปอยู่บนท้องฟ้า หมายความว่าความวุ่นวายได้คลี่คลายแล้วและผู้คนที่ต่างชมพระจันทร์อย่างเปี่ยมสุขแต่เด็กชายยังคงเสร้างสร้อยอยู่และตอนนั้นเองที่เด็กชายกลับยิ้มออกมาได้ โดยที่ผู้คนต่างพากันทำหน้าฉงน เพราะพระจันทร์นั้นกลับส่งยิ้มมาให้ เพื่อแสดงว่าทั้งเด็กชายและพระจันทร์ยังคงเป็นเพื่อนกัน และพระจันทร์ก็ส่องสว่างอย่างสวยงามสู่ผู้คนและเมืองทั้งเมืองแสดงถึงว่าพระจันทร์ไม่ได้เป็นเพื่อนของคนเพียงคนเดียวแต่รวมถึงคนอื่นๆ ด้วย

อย่างไรก็ดีในการสร้างเป็นบทภาพยนตร์และบทภาพนั้นยังคงยึดบางส่วนจากเรื่อต้นแบบไว้ อย่างพระจันทร์และเด็กและโครงเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมุ่งเน้นไปยังเรื่องราวของความเห็นแก่ตัวที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนและมีการคิดเนื้อเรื่องและภาพให้สื่อความหมายและกระชับมากยิ่งขึ้น

## ประเด็น

ความเห็นแก่ตัวของคนเพียงคนเดียวทำให้ผู้คนมากมายเดือดร้อน

## Plot

คนทั้งเมืองวุ่นวายเพราะเด็กชายเพียงคนเดียวที่นำพระจันทร์หนีไปกับคนด้วย กระจกทั้งเด็กชายคิดได้จึงปล่อยพระจันทร์กลับไป เมืองจึงกลับมาสงบสุข

## โครงเรื่องและการพัฒนาภาพยนตร์

ในคืนที่จันทร์เต็มดวงผู้คนต่างพากันออกมาชมดวงจันทร์ ไม่ว่าจะเป็ญคู่รัก จิตรกรที่ชื่นชอบดวงจันทร์ หรือคนที่เพิ่งเลิกงานในตอนดึก แต่ตอนนั้นเองที่ดวงจันทร์กลับตกลงจากฟ้า ผู้คนที่เฝ้ามองดวงจันทร์สับสนอลหม่านวิ่งตามหาพระจันทร์ที่ตกลงมาจนทำให้คู่รักต้องพลัดพราก

แต่ดวงจันทร์กลับตกเข้าไปอยู่ในห้องของเด็กชายที่นั่งเสิร์ฟอยู่เพียงลำพัง เด็กชายเห็นดังนั้นจึงเดินเข้าไปใกล้ๆ และช่วยดวงจันทร์นั้นออกจากตะกร้า ดวงจันทร์ดวงเล็กส่องแสงสีเหลืองสว่างลอยขึ้นวนไปรอบๆ หยอกล้อเด็กชายเพื่อเป็นการขอบคุณจนเด็กชายยิ้มได้ ตอนนั้นเองที่ผู้คนปีนเข้ามาตามหาดวงจันทร์ ดวงจันทร์ที่หวาดกลัวหลบไปอยู่หลังเด็กชาย ผู้คนต่างเข้ามาแย่งดวงจันทร์ไป เด็กชายที่เห็นดวงจันทร์ที่หวาดกลัวจึงเข้ามาแย่งดวงจันทร์และพาหนีไปออกนอกหน้าต่าง แต่เด็กชายก็พลัดตกลงจากตึก ดวงจันทร์จึงบินตามลงไปช่วยเด็กชายให้เข้ามาในตัวตึกทั้งสองชั้นลงบันไดไปชั้นล่างและออกไปจากตึก

ทั้งเด็กชายและดวงจันทร์หนีออกไปยังสวนสาธารณะ เด็กชายและดวงจันทร์ออกจากพุ่มไม้อย่างโล่งอก ดวงจันทร์ก็ลี้ภัยออกจากพุ่มไม้แต่ก็ต้องตกใจเมื่อพบหญิงสูงอายุที่ยืนมีมือมาคว้าดวงจันทร์ ดวงจันทร์โคดหนีไปหาเด็กชาย ทั้งเด็กชายและดวงจันทร์มองหญิงชราอย่างหวาดหวั่นแต่เมื่อมองคู่มือทั้งสองก็พบว่าหญิงชรานั้นเสิร์ฟอร่อยเพียงใด เด็กชายจึงพาพระจันทร์จึงเข้ามาปลอบโยนทำให้หญิงชรารื่นเร่ขึ้น แสงจันทร์ส่องสว่างพาผู้คนที่ตามหาดวงจันทร์ที่มารวมกันทุกคนได้ชมดวงจันทร์ด้วยสีหน้ายิ้มแย้ม เด็กชายและดวงจันทร์ได้เข้าใจแล้วว่าตัวดวงจันทร์เองมีความสำคัญมากเพียงไร ถึงเวลาที่ตนต้องจากกัน ดวงจันทร์กลับไปอยู่บนท้องฟ้าท่ามกลางความปรีดีของผู้คนแต่เด็กน้อยกลับเสิร์ฟอร่อย และตอนนั้นเองที่เด็กชายกลับมามียิ้มได้โดยที่ผู้คนที่ตามหาพากันทำหน้าที่จน เพราะพระจันทร์นั้นกลับส่งยิ้มมาให้ และส่องสว่างอย่างสวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบทละครคาช เรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”

### Sequence A ดวงจันทร์ที่สวยงาม

#### Scene 1 พระจันทร์ตก

บทท้องฟ้าอันมืดมิด ดวงจันทร์ค่อยๆสว่างจากเงี้ยวจนเต็มดวงส่องแสงสู่เมืองและผู้คนที่พากันออกมาชมดวงจันทร์ ไม่ว่าจะเป็นคูรัก จิตรกรที่ชื่นชอบดวงจันทร์ หรือคนที่เพิ่งเลิกงานในตอนดึก แต่ตอนนั้นเองที่ดวงจันทร์ก็ดับตกลงจากฟ้า ผู้คนที่เฝ้ามองดวงจันทร์สับสนอลหม่านวิ่งตามหาพระจันทร์ที่ตกลงมาจนทำให้คูรักต้องพลัดไปคนละทาง ในขณะที่ดวงจันทร์ตกลงไปท่ามกลางความมืดมิดที่ไม่รู้ว่าดวงจันทร์อยู่ที่ไหน

### Sequence B ดวงจันทร์ของเด็กชาย

#### Scene 2 ดวงจันทร์เพื่อนใหม่

ดวงจันทร์ก็กลับตกเข้าไปอยู่ในห้องของเด็กชายที่นั่งเศร้าอยู่เพียงลำพัง เด็กชายเห็นดังนั้นจึงเดินเข้าไปใกล้ๆและช่วยดวงจันทร์นั้นออกจากตะกร้า ดวงจันทร์ดวงเล็กส่องแสงสีเหลืองสว่างลอยขึ้นวนไปรอบๆหยอกล้อเด็กชายเพื่อเป็นการขอบคุณจนเด็กชายยิ้มได้ แต่จู่ๆกลุ่มคนก็เข้ามาจากทางระเบียง ผู้คนปีนเข้ามาตามหาดวงจันทร์ ดวงจันทร์ที่หวาดกลัวหลบไปอยู่หลังเด็กชาย ผู้คนวิ่งเข้ามาล้อมเด็กชายที่ถอยหลังไปจนติดมุมห้องและเข้ามาแย่งดวงจันทร์ไป แต่แล้วเด็กชายที่เห็นดวงจันทร์ที่หวาดกลัวจึงเข้ามาแย่งดวงจันทร์และพาหนีไปออกนอกหน้าต่าง ถึงแม้เด็กชายหนีออกมาพร้อมดวงจันทร์ไปนอกตึกได้แต่บนตึกที่มีบันไดให้เหยียบเพียงเล็กน้อย ทำให้เด็กชายสั่นกลัวและพลัดตกลงจากตึกจนได้ ดวงจันทร์จึงบินตามลงไปช่วยเด็กชายให้เข้ามาในตัวตึกในชั้นที่ต่ำลงไปและได้เจอบันได ทั้งสองจึงถล่มลงบันไดไปชั้นล่างด้วยความรวดเร็ว และออกไปหลบซ่อนในพุ่มไม้

### Sequence C ดวงจันทร์ของทุกคน

#### Scene 3 เด็กชายเริ่มเข้าใจ

เด็กชายและดวงจันทร์ออกจากพุ่มไม้ ดวงจันทร์ก็ลี้ภัยออกไปก่อน แต่ก็ต้องหยุดเมื่อชนเข้ากับหญิงสูงอายุ และเมื่อหญิงสูงอายุยื่นมือมาคว้าดวงจันทร์ ดวงจันทร์จึงโคดหนีไปหาเด็กชาย ทั้งเด็กชายและดวงจันทร์มองหญิงชราอย่างหวาดหวั่น แต่เมื่อมองดูดีๆทั้งสองก็พบว่าหญิงชรานั้น

เสร้าน์ร้อยและร้อยให้อยู่ เด็กชายจึงพาดวงจันทร์จึงเข้ามาหา ดวงจันทร์ส่องสว่างและบินวนรอบๆ  
หญิงชราทำให้หญิงชรายิ้มออกมาได้บ้าง

#### Scene 4 ดวงจันทร์ของทุกคน

และหลังจากปดอบโยนหญิงชราดวงจันทร์จึงบินวนเล่นไปรอบๆ แสงจันทร์ส่องสว่างพา  
ผู้คนที่ตามหาดวงจันทร์จากนอกสวนสาธารณะเข้ามาหาดวงจันทร์ และนำไปให้ชายคนรักของหญิง  
ชรามาเจอกันทุกคนที่มุ่งมาหาดวงจันทร์เพียงชื่นชมความงามของดวงจันทร์ด้วยสีหน้ายินดีเด็กชาย  
และดวงจันทร์มองผู้คน และจึงหันมาหากัน เด็กชายก้มหน้าลงไม่มองดวงจันทร์ด้วยความเสร้าน์  
สร้อย ถึงเวลาที่คนต้องจากกันแล้ว ดวงจันทร์เองจึงเข้ามาชุกเด็กชายไว้ก่อนที่จะบินออกไปด้วย  
ใบหน้าที่เสร้าน์สร้อยและร้อยให้ดวงจันทร์กลับไปอยู่บนท้องฟ้า ผู้คนคอยเฝ้ามองด้วยสีหน้า  
เปี่ยมสุขขกเว้นเพียงเด็กชายที่มีใบหน้าที่เศร้าแต่จู่ๆเด็กชายก็กลับมายิ้มได้ แต่ทุกคนกลับทำหน้าที่  
ประหลาดใจเพราะดวงจันทร์ที่กลับขึ้นไปอยู่บนท้องฟ้า หันมายิ้มให้และส่องแสงสว่างไปทั่วทั้ง  
เมือง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคเขียนบนกระดาษเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”

Sequence A ดวงจันทร์ที่สวยงาม

Scene1 พระจันทร์ตก

1. L.S.บทท้องฟ้าอันมืดมิด ดวงจันทร์ค่อยๆสว่างจากเสี้ยว
2. M.S.พระจันทร์ส่องสว่างไปทั่ว
3. M.S.พระจันทร์ส่องสว่างทั้งเมืองและผู้คน
4. L.S.ผู้คนวิ่งตามพระจันทร์ที่ตกลงมากันอย่างสับสน

Sequence B ดวงจันทร์ของเด็กชาย

Scene 2 ดวงจันทร์เพื่อนใหม่

5. L.S.พระจันทร์กลับตกเข้าไปอยู่ในห้องของเด็กชายที่นั่งเก้าอี้อยู่
6. L.S. เด็กชายช่วยพระจันทร์นั้นออกจากตะกร้าแล้วพระจันทร์ดวงเล็กส่องแสงสีเหลืองสว่างลอยขึ้นวนไปรอบๆ
7. L.S. ผู้คนป็นเข้ามาตามหาพระจันทร์
8. L.S.ผู้คนแย่งพระจันทร์ไป
9. BIRD EYE VIEWผู้คนตามเด็กที่แย่งพระจันทร์กลับไป
10. L.S.เด็กชายหนีออกมาพร้อมพระจันทร์ไปนอกตึก
11. L.S.เด็กชายพลัดลงจากตึก โดยพระจันทร์ตามมาช่วย
12. L.S.พระจันทร์พาเด็กเข้าไปในตึก
13. L.S. พระจันทร์และเด็กชายลึนบันไดมาถึงชั้นล่าง
14. L.S.พระจันทร์และเด็กออกจากตึกไปหลบที่พุ่มไม้

Sequence C ดวงจันทร์ของทุกคน

Scene 3 เด็กชายเริ่มเข้าใจ

15. M.S.เด็กชายและพระจันทร์ออกจากพุ่มไม้
16. M.S.พระจันทร์หยุดเมื่อชนเข้ากับหญิงสูงอายุ
17. C.U.พระจันทร์โคดหนีหาเด็กชายซึ่งมองหญิงชราอย่างหวาดหวั่น

18. L.S.เด็กชายจึงพาพระจันทร์จึงเข้ามาปอบโยนหญิงชรา

Scene 4 ดวงจันทร์ของทุกคน

19. E.C.U.พระจันทร์ส่องสว่างไปถึงภายนอก

20. M.S.คนอื่นๆที่เห็นก็ตามมหาพระจันทร์

21. M.S.ผู้คนที่ได้พบดวงจันทร์

22. C.U.เด็กชายและพระจันทร์จึงได้เห็นผู้คนที่มุ่งมาหาพระจันทร์เพียงเพื่อชมความงาม

23. C.U.พระจันทร์จากเด็กชายด้วยความเศร้า

24. M.S.เด็กชายก็กลับมายิ้มได้ แต่ทุกคนกลับมีสีหน้าประหลาดใจ

25. L.S. พระจันทร์ที่กลับขึ้นไปอยู่บนท้องฟ้าหันมายิ้มให้และส่องแสงสว่างไปทั่วทั้งเมือง



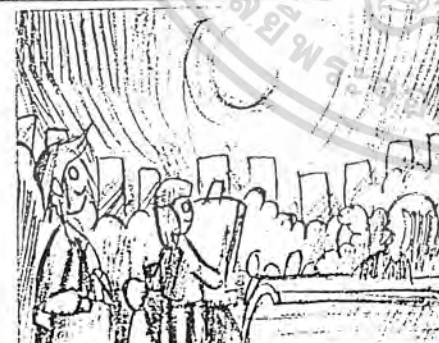


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

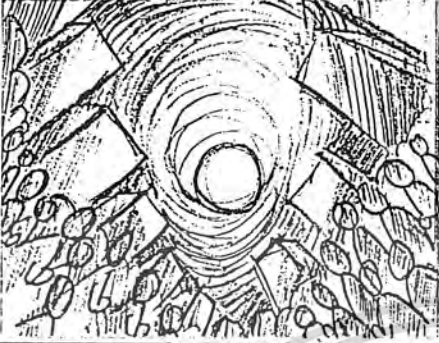
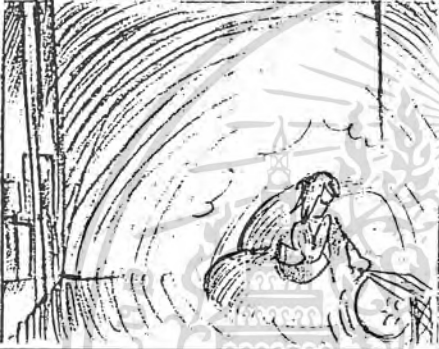


## STORY BOARD

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”

สำหรับภาพยนตร์อนิเมชันแล้ว STORY BOARD มีความสำคัญมากเพราะถือเป็นบททางภาพอย่างละเอียด ช่วยให้เห็นถึงภาพรวมของทั้งเรื่อง ดังนั้นหากทำ STORY BOARD อย่างละเอียด จะทำให้การทำงานง่ายขึ้น




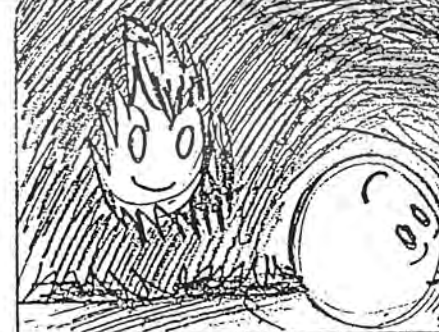
	<p>1. L.S.บทท้องฟ้าอันมืดมิด พระจันทร์ค่อยๆ สว่างจากเสี้ยว</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>2. M.S.พระจันทร์ส่องสว่างไปทั่ว</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>3. M.S.พระจันทร์ส่องสว่างทั้งเมืองและผู้คน</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>4. L.S. ผู้คนวิ่งตามพระจันทร์ที่ตกลงมา อย่างลับสน</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>5. L.S. พระจันทร์กลับตกเข้าไปอยู่ในห้องของ เด็กชายที่นั่งเสว้าอยู่</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>6. L.S. เด็กชายช่วยพระจันทร์นั้นออกจาก ตะกร้าแล้วพระจันทร์ดวงเล็กส่องแสงสีเหลือง สว่างลอยขึ้นวนไปรอบๆ</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>7. L.S. ผู้คนป็นเข้ามาตามหาพระจันทร์</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>

	<p>8. L.S.ผู้คนแย่งพระจันทร์ไป</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>9. BIRD EYE VIEWผู้คนตามเด็กที่แย่ง พระจันทร์กลับไป</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>10. L.S.เด็กชายหนีออกมาพร้อมพระจันทร์ไป นอกคอก</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>11. L.S.เด็กชายพลัดลงจากคอก โดยพระจันทร์ ตามมาช่วย</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>12. L.S.พระจันทร์พาเด็กเข้าไปในคึก</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>
	<p>13. L.S. พระจันทร์และเด็กชายลึนบันไดมาถึงชั้นล่าง</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>
	<p>14. L.S.พระจันทร์และเด็กออกจากคึกไปหลบที่พุ่มไม้</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>
	<p>15. M.S.เด็กชายและพระจันทร์ออกจากพุ่มไม้</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>16. M.S.พระจันทร์หยดเมื่อชนเข้ากับหญิง สูงอายุ</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>
	<p>17. C.U.พระจันทร์โคดหนีหาเด็กชายซึ่งมอง หญิงชราอย่างหวาดหวั่น</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>
	<p>18. L.S.เด็กชายจึงพาพระจันทร์จึงเข้ามา ปลอบโยนหญิงชราที่เศร้าสร้อย</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>
	<p>19. E.C.U.พระจันทร์ส่องสว่างไปถึงภายนอก</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>20. M.S.คนอื่นๆที่เห็นก็ตามมหาพระจันทร์</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>21. M.S.ผู้คนได้พบดวงจันทร์</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>22. C.U.เด็กชายและพระจันทร์จึงได้เห็นผู้คนที่ มุ่งมาหาพระจันทร์เพียงเพื่อชมความงาม</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>
	<p>23. C.U.พระจันทร์จากเด็กชายด้วยความเศร้า</p> <p>เสียง เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT โดย YAYOI</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>24. M.S.เด็กชายก็กลับมายิ้มได้ แต่ทุกคนกลับ มีสีหน้าประหลาดใจ</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>
	<p>25. L.S พระจันทร์ที่กลับขึ้นไปอยู่บนท้องฟ้า หันมายิ้มให้และส่องแสงสว่างไปทั่วทั้งเมือง</p> <p>เสียง</p> <p>เพลง track06 อัลบั้ม WITMINUIT</p> <p>โดย YAYOI</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การเตรียมการผลิต

#### การออกแบบตัวละคร

การ์ตูนคือการก้าวออกไปจากชีวิตจริง ในบางกรณีอาจไม่ใช่แค่การหลีกเลี่ยงแต่เป็นการไปให้ไกลจนแทบไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งมีชีวิตหรือสิ่งที่ตายแล้วใดๆเลย การ์ตูนส่วนใหญ่จึงสร้างจากการเขียนให้เกินจริงหรือการตัดทอนให้น้อยกว่าความเป็นจริง<sup>3</sup>

การออกแบบตัวละครภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” ได้พัฒนาตัวละครมาจากตัวละครจากเรื่องต้นแบบอย่างคือ “ชายผู้หลงรักดวงจันทร์” โดยได้นำมาใส่ Character ตามที่ได้ศึกษามาเพิ่มเติมจากเดิมเพื่อสามารถเขียนการเคลื่อนไหวตัวละครได้มากขึ้น

#### การวาดตัวละคร

เนื่องจากตัวละครในเรื่องนั้นเป็นคนเสียส่วนใหญ่ ดังนั้นการที่จะสามารถเขียนการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติและอิสระ ต้องเริ่มตั้งแต่การทำความเข้าใจโครงสร้างของตัวละคร โดยหากสามารถเขียนตัวละครที่ขึ้นจากโครงสร้างได้จะทำให้เข้าใจลักษณะการเคลื่อนไหวของข้อต่อของร่างกายตัวละครและสามารถสร้างการเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ

การเขียนตัวละครจากโครงสร้างรูปไข่

ในการขึ้นโครงสร้างของตัวละครนั้นสามารถขึ้นได้หลายแบบ ไม่ว่าจะขึ้นจากโครงสร้างรูปไข่ โครงสร้างรูปสามเหลี่ยม โครงสร้างที่เป็นเส้นตะเกียบ ฯลฯ โดยไม่ว่าจะเลือกแบบใดก็ขึ้นอยู่กับความถนัดของแต่ละคน โดย ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” ได้ใช้การขึ้นโครงสร้างแบบรูปไข่ โดยมีวิธีการดังนี้

<sup>3</sup>Jack Hamm. เทคนิคการสร้างสรรค์การ์ตูน. แปลโดย เมธาวิ รื่นริง-สาทรินทร์เกรืออ่อน. (กรุงเทพฯ : บริษัท ซีเอ็ดยูชั่น จำกัด(มหาชน), 2540)

A



วาดส่วนหัวเป็นรูปไข่(ไม่จำเป็นต้องเป็นรูปไข่ที่สมบูรณ์แบบ)

แล้ววาดรูปไข่ที่ยาวกว่าเป็นลำตัว(ให้อื่นออกมาด้านหน้า)

เติมแขนเป็นรูปไข่แบบรียาวๆ(วาดก่อนไปด้านหลัง)

ข้างล่างวาดเป็นรูปไข่ยาวๆ สำหรับเป็นขา (ให้อื่นไปด้านหลัง)

ขั้นสุดท้าย วาดรูปไข่สำหรับเป็นเท้า(วาดในแนวราบกับพื้น)

B



หลังจากการวาดรูปไข่ 5 อันเป็นเส้นเบาๆ อย่าง  
ในแบบ A ก็เริ่มวาดเป็นตัวการ์ตูน คราวนี้ลบเส้น  
ที่ไม่ต้องการออกและเหลือเส้นอื่นๆเอาไว้ เติม  
จมูก ตา หู และเติมผม สังเกตด้านบนสุดของรูป  
ไข่ส่วนที่เป็นลำตัวและแขนยังอยู่ เติมนิ้วลงไปที  
ปลายล่างสุดของไข่ที่เป็นแขน วาดโครงร่างเสื้อ  
ก้นกวม และกางเกง รูปไข่ที่เป็นลำตัวและขาจะ  
ถูกรวมเข้าด้วยกันกับเส้นขาเดิม และอีกเส้นหนึ่งที่  
เท้า

ภาพที่ 3 .ภาพแสดงการร่างภาพตัวละครที่เป็นคน โดยกเอาตัวละคร เด็กชายเป็นตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การวาดตัวละครในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”

เมื่อเรียนรู้วิธีการเขียน โครงสร้างของตัวละครที่เป็นคนแล้ว ก็สามารถนำวิธีการนั้นมาใช้เพื่อ วาดตัวละครที่เป็นคนได้ทุกตัว

#### 1. เด็กชาย อายุ 8 ปี

ลักษณะของตัวละคร กล้าคิดกล้าทำและซุกซนแต่แอบเก็บความเหงาไว้ข้างใน

ตัวละครตัวนี้ได้นำมาจากเรื่อง “ชายผู้หลงรักดวงจันทร์” โดยได้เพิ่มลักษณะให้เป็นคนซุกซน เพื่อสามารถเขียนการเคลื่อนไหวได้มากขึ้น



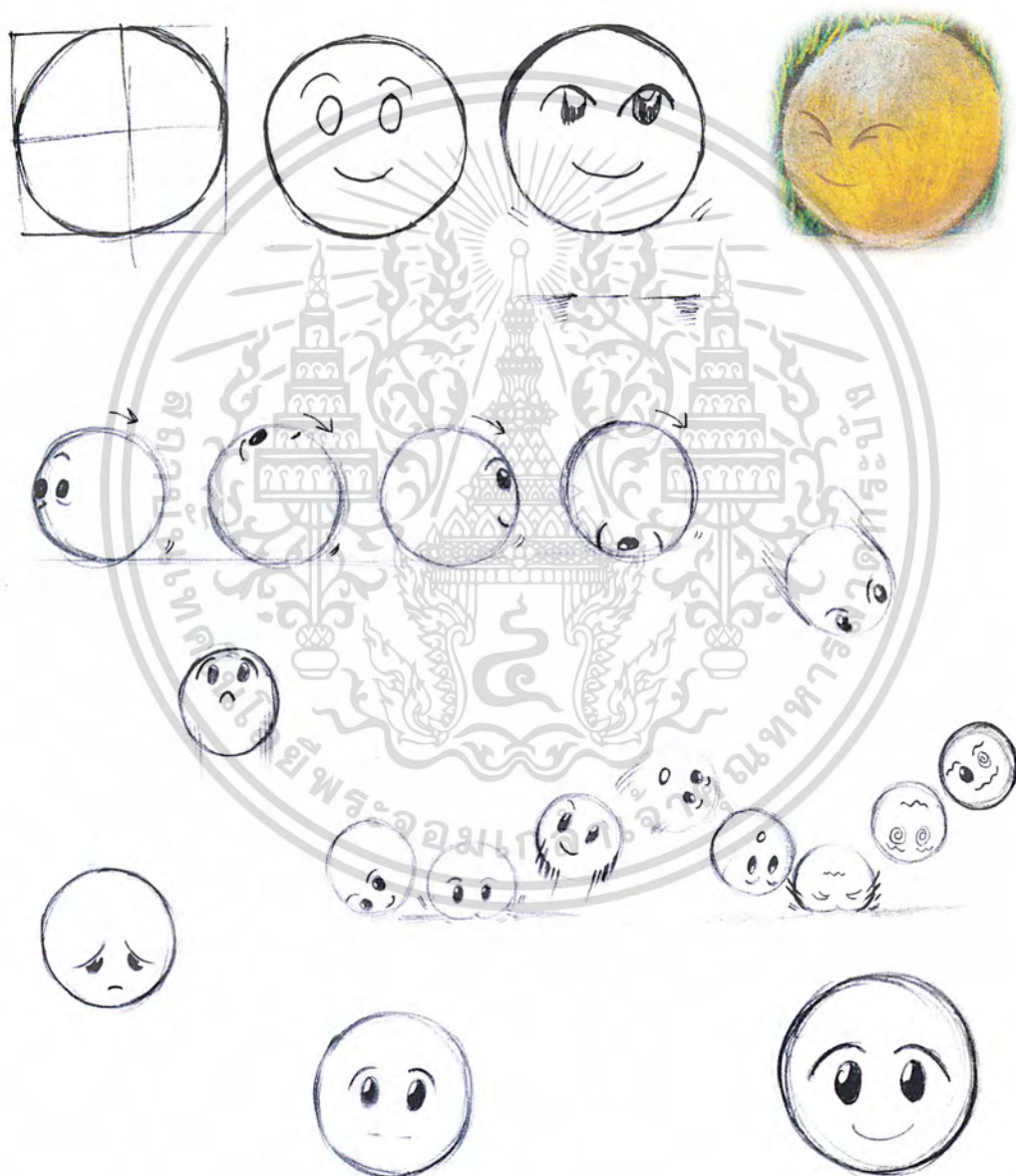
#### ตัวอย่างภาพตัวเด็กชาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ดวงจันทร์

ลักษณะของตัวละคร ดิคเพื่อน(เด็กชาย) ชี้ก๊ว

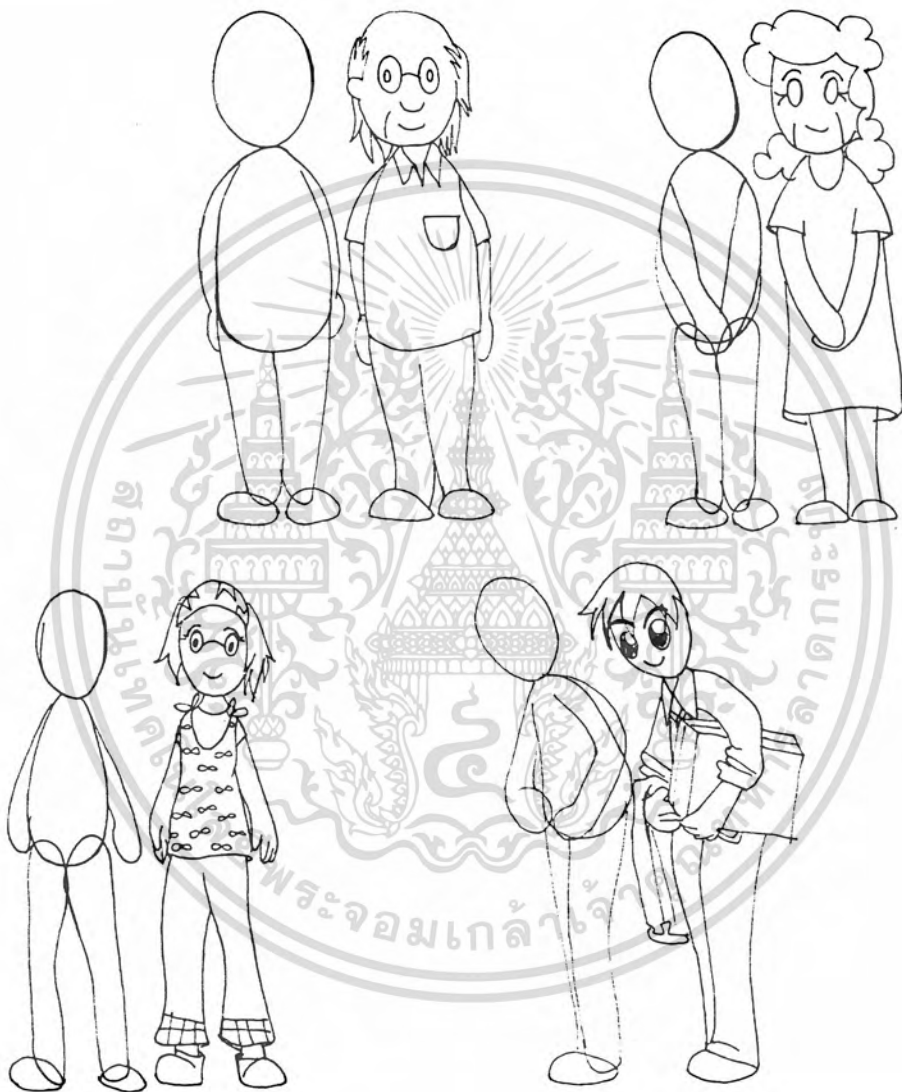
ตัวละครนี้ นำมาจากเรื่อง“ชายผู้หลงรักดวงจันทร์” เช่นกัน สามารถลอยได้และได้เพิ่มลักษณะของลูกบอลเข้าไปด้วยคือ การดึงและการกลิ้ง



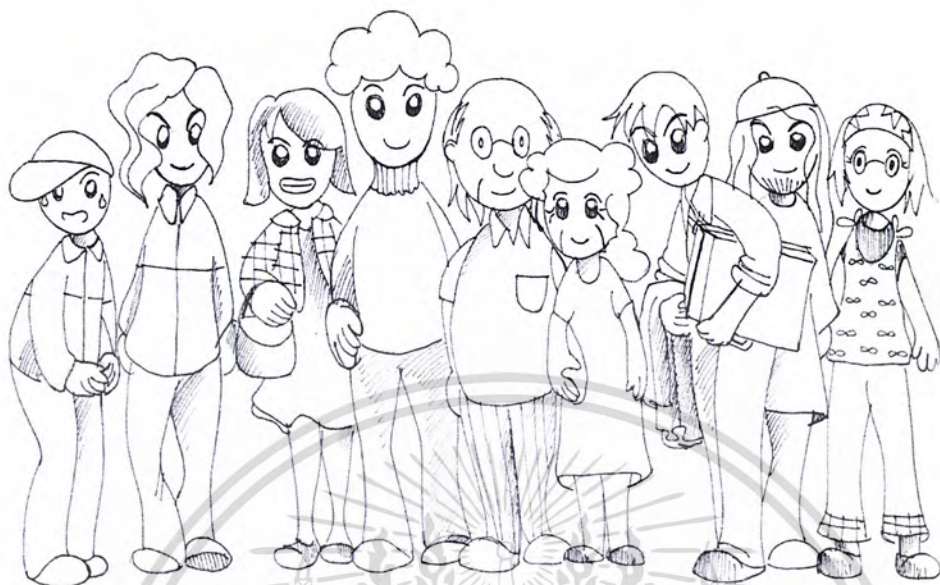
### ตัวอย่างภาพตัวละครดวงจันทร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. ตัวละครชาวเมือง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



#### ตัวอย่างภาพตัวละคร ชาวเมือง

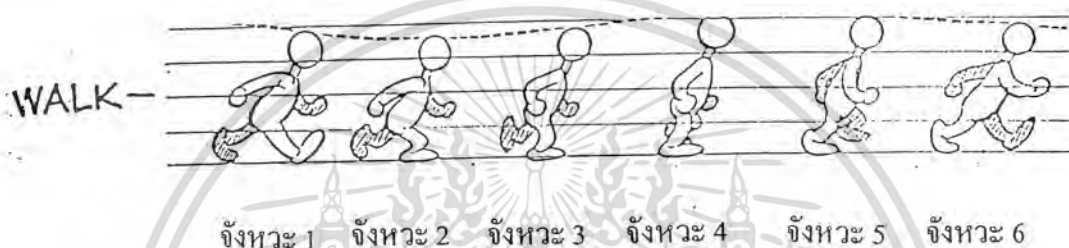
**ภาพที่ 4. ภาพแสดงตัวอย่างของตัวละครในเรื่อง**  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การวาดการเคลื่อนไหวของตัวละคร

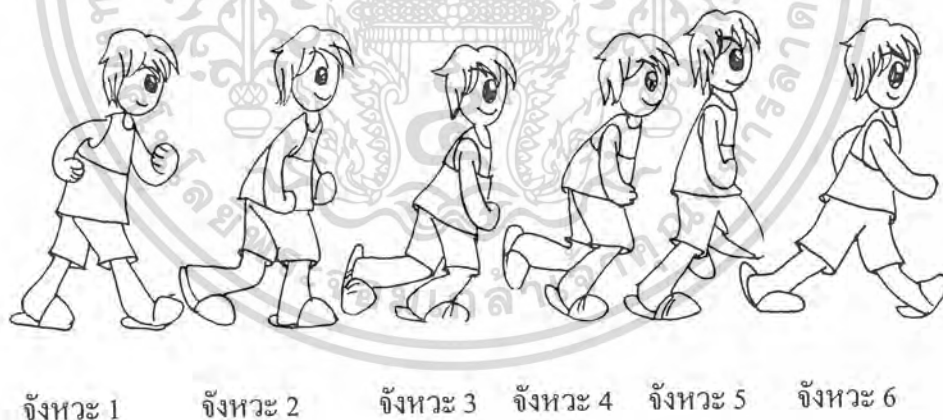
การเขียนการเดินทางของตัวละคร

การเดินทางเป็นพื้นฐานของการสร้างการเคลื่อนไหวอื่นๆของตัวละคร ถ้าสามารถเขียนการเดินทางได้แล้วก็จะสามารถดัดแปลงไปใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหวอื่นๆอย่างเช่น การวิ่ง การกระโดด การกระโจน การปีน ฯลฯ

ในเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” นี้ ได้นำตัวอย่างจังหวะการเดินทางของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมชั่น มาจากชาร์ตการเคลื่อนไหวจากหนังสือ Laybourne, Kit. THE ANIMATION BOOK



ภาพที่ 5. ภาพตัวอย่างการวาดจังหวะการเดินทางในก้าว  
จากหนังสือ Laybourne, Kit. THE ANIMATION BOOK

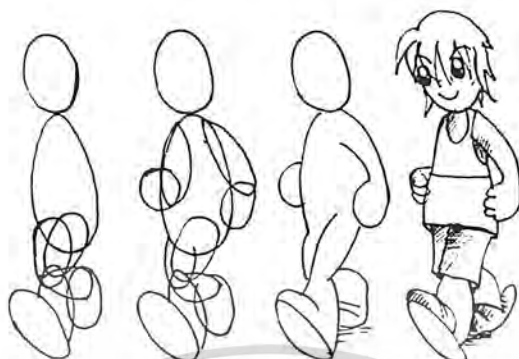


ภาพที่ 6. ตัวอย่างการวาดจังหวะการเดินทางของเด็กชายในเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”

เมื่อสามารถวาดจังหวะการเดินทางในหนึ่งก้าวได้แล้ว เราสามารถดัดแปลงสร้างการก้าวเดินให้ช้าลงหรือเร็วขึ้นได้ตามแต่ความเหมาะสม และยังสามารถใช้เพื่อประยุกต์เพื่อเขียนการเคลื่อนไหวแบบอื่น เช่น การวิ่ง การกระโดด เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิธีสร้างสรรค์การเคลื่อนที่ไปข้างหน้า



ภาพที่ 7. ภาพตัวอย่างการวาดการเดินทางให้รู้สึกเคลื่อนไปข้างหน้า

ภาพทำการเดินของเด็กชายด้านบนเป็นตัวอย่างประกอบหลักการเดินที่ว่าอวัยวะส่วนหนึ่งอยู่หน้าอีกส่วนหนึ่ง ซึ่งนี่คือการทับซ้อนของเท้าทั้งสอง โดยจะเห็นว่าเท้าหนึ่งอยู่หน้าอีกเท้าอยู่หลังเพื่อช่วยให้เกิดความรู้สึกของการเคลื่อนไปข้างหน้า โดยธรรมชาติของการเดินแล้วขาช่วงล่างเป็นส่วนที่มีบทบาทที่สุดใน ขณะก้าวเดิน และแขนขาเป็นส่วนช่วยในการเดิน

การวาดการเดินทางจากด้านหลัง

ในการวาดการเดินทางจากด้านหลังนั้นก็ไม่ได้แตกต่างกับการวาดการเดินทางแบบหน้าตรงคือวาดเท้าให้เกิดการทับซ้อนเพื่อให้เห็นว่าตัวละครเคลื่อนไหวออกไปนั่นเอง



ภาพที่ 8. ภาพแสดงการเดินทางจากด้านหลังตัวอย่างภาพเดินด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การคีย์แอคชั่น(Key action) และ การชอยภาพ(In between)

### การคีย์แอคชั่น(Key action)

หลังจากการกำหนดบทบาทของเรื่องทั้งหมดแล้ว ขั้นต่อไปคือการเขียนภาพการเคลื่อนไหว ของตัวละคร โดยในการเขียนการเคลื่อนไหวของตัวละครนั้น จำเป็นต้องเริ่มจากภาพแรก และภาพสุดท้ายของแอคชั่นนั้น เพื่อกำหนดทิศทางของการเคลื่อนไหวของตัวละคร และนั่นคือการคีย์แอคชั่น(Key action)

หัวใจสำคัญของการสร้างการคีย์แอคชั่นของตัวละครคือการ กำหนดกำหนดการเคลื่อนไหวโดยคำนึงถึง ระยะทาง และเวลา โดยที่

ระยะทาง (SPACE) ใช้กำหนดทิศทางและเนื้อที่ ที่จะสร้างความเคลื่อนไหวตั้งแต่ต้นจนจบการเคลื่อนไหวหนึ่ง

เวลา (TIME) ใช้กำหนดระยะเวลาที่เกิดการเคลื่อนไหวนั้น โดยเริ่มนับตั้งแต่จุดเริ่มของแอคชั่นและจบที่จุดจบของแอคชั่นนั้น และสามารถบอกจำนวนภาพที่ใช้ในการวาดได้ด้วย

ตัวอย่าง การคีย์แอคชั่น เมื่อกำหนดให้ตัวละครเดินจากซ้ายไปขวาใน 1 วินาที (1/12)



ภาพที่ 9. ภาพแสดงการคีย์แอคชั่น

### การชอยภาพ(In between)

เมื่อได้การคีย์แอคชั่นแล้ว ก็สามารถนำมาวาดภาพที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวระหว่างคีย์แอคชั่นนั้น และนั่นคือการชอยภาพ(In between) ในการวาดนั้นเราจะชอยแอคชั่นแบบเลือกวาดภาพระหว่างกลางไปเรื่อยๆคงจะเห็นได้จากการวาดตัวอย่างการเดิน สามารถใช้วิธีนี้กับการวาดข้อต่อการเคลื่อนไหวทุกอย่าง และวิธีนี้จะทำให้ได้ภาพที่นุ่มนวล ไม่กระตุก ตัวอย่างขั้นตอนการวาดการเดินใน 1 วินาที

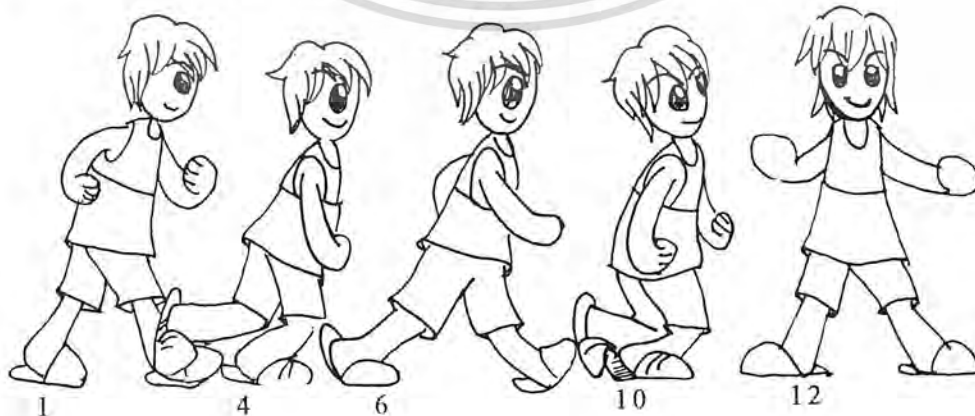
1. จะเห็นว่าแอคชั่นทั้งหมดมี 12 ภาพ โดยจะเลือกวาดภาพแรกและภาพสุดท้ายก่อนเพื่อกำหนดคีย์แอคชั่น



2. ต่อมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างกลาง ภาพที่ 6

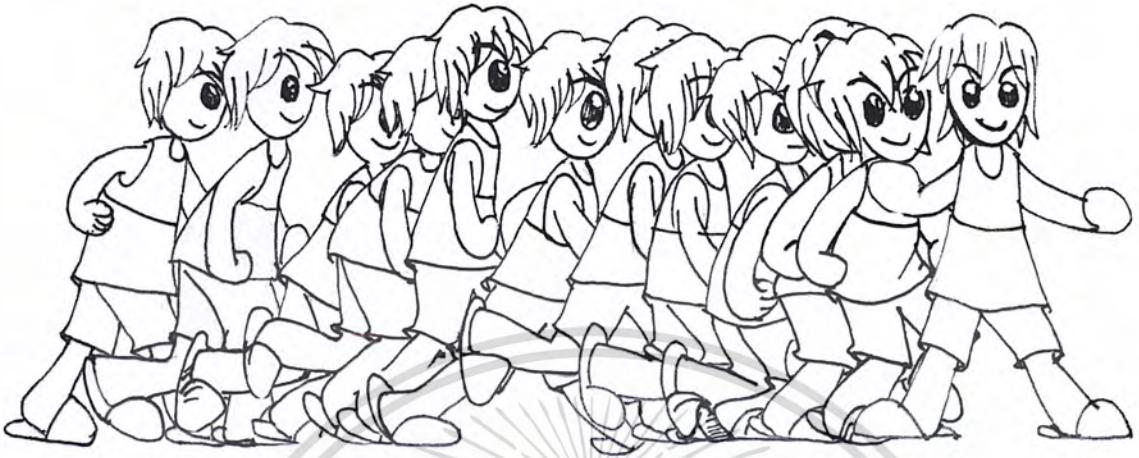


3. วาดภาพกลางระหว่างภาพแรกและภาพที่ 6 คือภาพที่ 4 และวาดภาพระหว่างภาพที่ 6 และภาพสุดท้ายคือภาพที่ 10 และจากนั้นจึงค่อยวาดภาพที่ยังขาดอยู่จนเต็ม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. เสร็จสมบูรณ์เป็นการเดินใน 1 วินาที



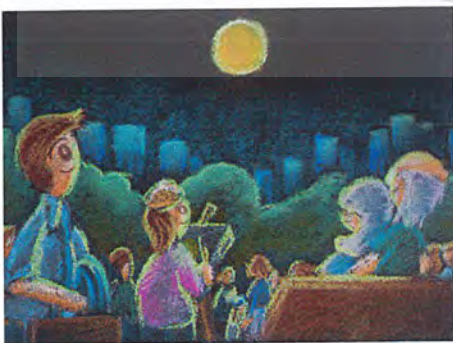
ภาพที่ 10. ภาพแสดงขั้นตอนการวาด In Between 1, 2, 3 และ 4

#### การออกแบบฉาก

ฉากที่ใช้ในเรื่องนั้น คือ เมือง โดยแบ่งเป็น 2 สถานที่ใหญ่ๆคือ ในสวนสาธารณะและในอาคาร และในการกำหนดแนวทางการออกแบบนั้นจะยึดตามท้องเรื่องคือ

1. เมื่อพระจันทร์อยู่บนท้องฟ้า มีการออกแบบให้ภาพดูสดใส เห็นสีสว่างชัดเจนและมีสีเหลืองเต็มแทนแสงจันทร์ที่สาดส่องลงมา
2. เมื่อพระจันทร์ตกจากฟ้า มีการออกแบบให้เมืองดูหม่นหมอง และไม่มีสีเหลืองที่เต็มเพื่อแทนแสงจันทร์

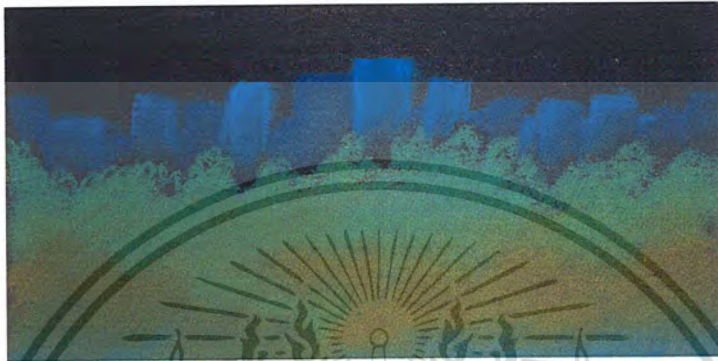
ภาพตัวอย่างฉากที่ปรากฏในเรื่อง



ภาพที่ 11.ภาพตัวอย่างเมืองที่มีพระจันทร์บนฟ้า(Aเป็นภาพตอนต้น, Bเป็นภาพตอนจบ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเห็นจากตัวอย่างภาพว่า มีการใช้สีสันทันที่คู่สดใสและสว่างโดย ใช้สีน้ำเงินเป็นสีของตึกมีการแบ่งระยะของภาพด้วยการใช้สีที่อ่อนและเข้มที่ต่างกัน โดยส่วนที่ใกล้ใช้สีอ่อนและส่วนที่ไกลใช้สีที่มีคกว่าและแต้มสีเหลืองแทนแสงจันทร์ที่สาดส่องไปทั่ว



ภาพที่ 12. ภาพตัวอย่างเมืองที่ไม่มีพระจันทร์บนฟ้า

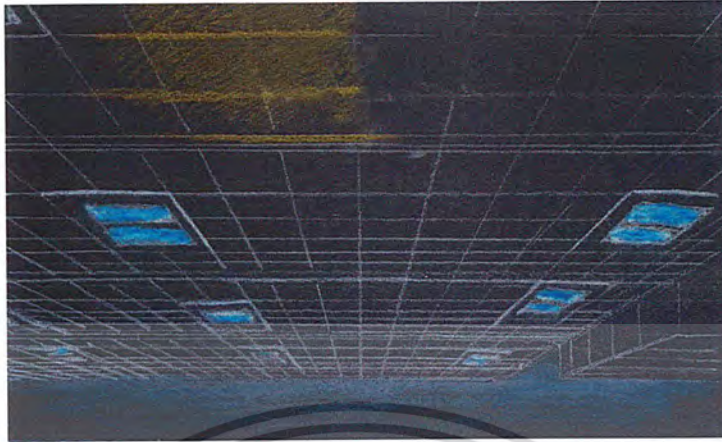
จะเห็นได้จากภาพที่ 12 ว่ามีการให้สีของเมืองที่หม่นลง โดยยังใช้การบอกระยะด้วยความอ่อนและความเข้มของสี อย่างต้นไม้หรือพุ่มหญ้าที่ใช้สีเขียวซึ่งมีค่าความสว่างมากกว่าสีน้ำเงินที่เป็นอาคารเพื่อบอกระยะได้ดี



ภาพที่ 13. ตัวอย่างฉากในห้อง (Aห้องในตอนแรก และBห้องเมื่อดวงจันทร์ตกมาในห้อง)

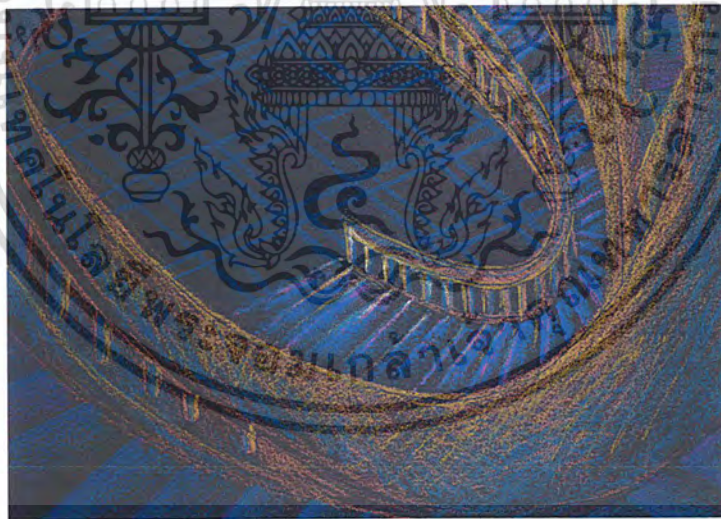
ฉากในห้องของภาพ A ซึ่งไม่เห็นรายละเอียดของห้องเลยเพื่อบอกสถานะของตัวละครว่าอยู่ในความเศร้าสร้อย ส่วนภาพ B ซึ่งเห็นรายละเอียดของห้องบ้าง เพื่อบอกถึงความสดใสสว่าง ที่เกิดขึ้นเมื่อดวงจันทร์เข้ามาในห้องแล้ว แต่ยังคงใช้สีโทนน้ำเงินอยู่เพื่อไม่ให้สดใสจนเกินไปและคงแนวทางที่ว่า ฉากนี้เป็นฉากหลังจากที่พระจันทร์ตกลงมาจากฟ้าแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14. ภาพตัวอย่างจากภายนอกตึก

ในการออกแบบตึกนั้นก็ต้องคำนึงว่าช่วงที่ใช้จากนี้เป็นช่วงที่เด็กชายพาดวงจันทร์หนี และกำลังตกจากตึกจึงต้องทำให้ดูมีมิติ และดูน่ากลัวโดยใช้มุมกล้องช่วย และในการวาดจากนี้ได้ใช้เพียงสีขาว วาดตึกและใช้สีน้ำเงินเติมในบางจุดเพื่อเป็นบรรยากาศให้ภาพดูมีระยะขึ้น



ภาพที่ 15. ภาพตัวอย่างจากบันไดวน

การออกแบบบันไดวนนั้นคำนึงถึงว่า เด็กพาดวงจันทร์หลบหนีไปได้หลังจากรอดจากการตกตึก จึงใส่ความสนุกสนานเข้าไปด้วยการให้เด็กชายและดวงจันทร์ลื่นลงบันไดลงไปแทนที่จะร่วงลงธรรมดา ในจากนี้มีการใช้สีอื่นนอกจาก น้ำเงิน ดำ และขาว เพื่อให้ดูสดใสขึ้นตามแนวทางการให้เห็นถึงการหนีของเด็กชายและดวงจันทร์อย่างสนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อุปกรณ์การเขียนบนกระดาษ

ในการเลือกใช้อุปกรณ์เพื่อทำงานอนิเมชันนั้นจำเป็นต้องเลือกใช้อุปกรณ์ที่สะดวกและเหมาะสมกับการทำงานที่ใช้ในการจัดสร้างภาพเป็นร้อยเป็นพันภาพ

### 1. กระดาษดำ

ในความหมายของสีดำก็มีความหมายถึงในด้านลบ เช่น กลางคืน ความมืดมิดหรือความโศกเศร้า และอนิเมชันเรื่อง“ดวงจันทร์ที่รัก” ได้ใช้สีดำเป็นสีพื้นเพื่อ แสดงถึงช่วงเวลากลางคืน อันมืดมิดซึ่งมีแสงจันทร์ส่องสว่าง เปรียบว่าในช่วงที่มีมืดมิดที่สุดของวันก็ยังมีแสงสว่างที่เป็นเหมือนโคมิไฟคอยส่องทางให้ได้

### คุณสมบัติของสีดำ

1. ทึบแสง
2. ดูดแสง ไม่ยอมให้สีใดผ่านออกมาได้

ดังนั้นในการทำงานลงบนกระดาษสีดำนั้นจึงจำเป็นต้องเลือกประเภทสีที่ใช้เลือกและสีเส้นที่ใช้เป็นอย่างดีไม่เช่นนั้น สีดำจะลดทอนความสดใสของสีลงเป็นอันมากเช่นกัน โดยในการเลือกประเภทสีควรใช้สีที่ลอยตัวกับกระดาษสีดำ อย่างเช่นสีประเภทสีเทียน สีพาสเทล สีอะคริลิกสีเป็นต้นเพราะสีเหล่านี้เป็นสีที่ไม่ซึมลงบนกระดาษ มีเนื้อสีเข้มข้นและเป็นสีที่สดใส ยกเว้นสีประเภท สีไม้เพราะสีไม้ที่ถึงแม้จะเป็นสีลอยตัวเช่นกันแต่ไม่ค่อยสดใสนักหากใช้บนกระดาษสีดำจะโดนลดทอนความสดใสลง

### ข้อควรจำการเลือกใช้กระดาษดำ

- กระดาษสีดำสร้างความยากลำบากในการทำงานอนิเมชันที่ต้องวาดภาพการเคลื่อนไหวให้ต่อเนื่องกันมากพอสมควร เพราะสมบัติอย่างหนึ่งของกระดาษสีดำคือทึบแสงจึงไม่สามารถวาดซ้อนทับกันบนโต๊ะไฟได้ จำเป็นต้องใช้วิธีร่างภาพเคลื่อนไหวทั้งหมดบนกระดาษขาวก่อนที่จะนำไปลอกลงบนกระดาษดำอีกทีซึ่งค่อนข้างเสียเวลาพอสมควร ดังนั้นจึงต้องเผื่อเวลาการทำงานไว้ด้วยเช่นกัน เช่น หากว่าภายใน 1 เดือนสามารถร่างภาพลงบนกระดาษขาวได้ 500 แผ่น แต่เพราะต้องเผื่อเวลาลอกลงกระดาษดำอีก ดังนั้นเดือนหนึ่งอาจสามารถเขียนลงบนกระดาษดำได้เพียง 250 -300 แผ่นเท่านั้น

แม้ว่าการเขียนภาพบนกระดาษสีดำมีความยุ่งยากมาก และสามารถใช่วิธีลัดอื่นในการทำงาน อย่างไรก็ตามการใช้การเขียนบนกระดาษสีขาวและกลับค่าสีเอาซึ่งวิธีนี้สะดวกและง่ายดายในการทำงาน แต่ใช้ได้เฉพาะกับงานที่ใช้สีเส้นน้อย อย่างเช่น ทำเป็นภาพเส้นขาวบนพื้นดำหรือกับภาพที่

ใช้สีสันเพียงไม่กี่สีเพราะสามารถควบคุมสีสันเพื่อกระบวนการกลับค่าสีได้ง่าย แต่หากเป็นงานที่ใช้สีสันมากก็สร้างความยุ่งยากเช่นกันเพราะต้องควบคุมการกลับค่าสีให้ได้สีสันตามต้องการอย่างไม่ผิดเพี้ยน ดังนั้นในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” จึงใช้กระดาษสีดำในการทำงานแม้ว่าจะยุ่งยากในการวาดแต่ก็ทำให้ได้ผลงานตามที่ต้องการ

## 2. สีพาสเทล(Pastel)

สีพาสเทลมีลักษณะเนื้อสีคล้ายสีฝุ่นแต่ละเฉดก็แตกต่างกัน สีพาสเทลจะอัดเป็นแท่งเป็นสีลอยตัว สามารถใช้กับสีต่างๆ ได้ เพราะสีไม่จืดและมีความสดใสมาก สมบัติอย่างหนึ่งของสีพาสเทลคือสามารถปาดให้สีที่ลงอ่อนได้ผสมสีและลงให้ทึบได้ แต่เพราะมีเนื้อเป็นผงจึงมีปัญหาว่าเมื่อลงสีเสร็จแล้วใส่แฟ้มไว้ สีจะลอกหลุดบางส่วน และบางที่ฝุ่นของสีจะหลุดเป็นพื้นที่ส่วนอื่น ฉะนั้นก่อนการถ่ายทำจำเป็นต้องตรวจสอบความสะอาดก่อน โดยสามารถใช้ยางลบทำความสะอาดได้ แต่หากไม่ต้องการเสียเวลาทำความสะอาด ก็สามารถใช้ Fixative ชนิดที่ใช้กับสีพาสเทลเพื่อเคลือบได้โดยไม่ทำลายภาพและขจัดปัญหาเรื่องฝุ่นผงจากสีและปัญหาเรื่องสีลอกหลุด

## 3. ดินสอ

เลือกใช้ดินสอสดและใช้ไส้ดินสอความเข้ม HB เพื่อใช้ร่างภาพลงบนกระดาษขาวเท่านั้น และที่สำคัญห้ามใช้ดินสอวาดลงบนกระดาษดำในส่วนที่ต้องการลงสีเด็ดขาด เพราะสีจะไม่ติด ช่วงที่ใช้ดินสอซึ่งจะขึ้นเป็นลายเส้น และงานจะดูสกปรกเลอะเทอะ

## 4. กระดาษคาร์บอน

ใช้เพื่อลอกถ่ายจากกระดาษขาวลงบนกระดาษดำและควรเป็นไส้สีน้ำเงินเพราะหากใช้สีดำของเส้นจะกลืนกับกระดาษขาวในการมอง แต่ควรระวังในการลอกภาพว่าไม่ควรกดกระดาษคาร์บอนจนเข้มเกินไป เพราะจะยากแก่การลงสีทึบและอาจขึ้นเป็นรอยเส้นสีน้ำเงิน ภาพจะดูสกปรกได้แต่หากลงเข้มไปแล้วอาจใช้ยางลบลบออกให้สีของกระดาษคาร์บอนจางลงได้

## 5. โตะไฟ

ใช้ในการร่างการเคลื่อนไหวของตัวละครทั้งหมดลงบนกระดาษขาวก่อนที่จะนำไปลอกลงบนกระดาษดำ

## 6. เป็๊กบาร์

มีลักษณะคล้ายไม้บรรทัดพลาสติกขนาดยาวประมาณ 1 ฟุต หรือใช้แผ่นอะคริลิกใส เจาะรูแล้วใช้หนีบไม่มีกรวย 2 ตัวทากาย ยึดกับแผ่นอะคริลิกใสแน่น

ใช้ทั้งบนกระดาษขาวและดำเพื่อเวลาวางกระดาษเขียนจะได้เท่ากัน และใช้ติดไว้ที่เครื่องสแกนเนอร์เพื่อจะได้ภาพที่อยู่ในตำแหน่งเดียวกันทั้งหมด

### ขั้นตอนการเขียนภาพลงบนกระดาษดำ

1. เขียนคีย์แอกชั่น และ ภาพร่างทั้งหมดลงบนกระดาษขาว
2. ลอกลงบนกระดาษดำโดยการ ใช้กระดาษคาร์บอน ระวังไม่ให้กดดินสอมากเกินไปไม่เช่นนั้นจะลงสีทับเส้นไม่ติด งานจะดูสกปรก
3. ลงสีภาพด้วยสีพาสเทลตามต้องการ โดยระวังเรื่องฝุ่นของสีและความสะอาดของภาพ
4. ควรเก็บภาพโดยอาจมีกระดาษกันภาพต่อภาพหรือใส่ถุงพลาสติกเป็นภาพต่อภาพไป จะช่วยลดการหลุดลอกของสีได้ หรือ ฟัน Fixative ชนิดเคลือบสีพาสเทล แต่ Fixative นั้นมีราคาสูงและต้องเสียเวลาดูแลจนแห้งจึงจะนำไปเก็บได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bar sheet

JOB ดวงจันทร์ที่รัก

Sheet 1

BEAT



Action	←		จันทร์วางดอกไม้	→	←			
Dialogue								
Camera	←							
Sound								
Music								

Action	จัน Logo	N.TH. present	→	←				
Dialogue								
Camera				STATIC.				
Sound								
Music								

JOB \_\_\_\_\_

Sheet \_\_\_\_\_

BEAT



Action	เริ่มไตลิ่งของกาปิ่นชื่อเรื่อง					→	←	
Dialogue	"ดวงจันทร์ที่รัก"							
Camera							→	←
Sound								
Music								

Action	พร. จันทร์เรืองจาก	←	แสงจันทร์ส่องสว่าง	←	พจนอดภาวจันทร์	←		
Dialogue	เสี่ยวเป็นเตมกว		หัวเมือง 11ค: ๒๒๓					
Camera	Mediam shot	→	← Close up	→	← Longshot	→	←	
Sound								
Music	←							

เพลง track 6 . อดัม WITMINUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับคลังงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bar sheet

JOB ตม.จันทร์ที่รัก

Sheet 2.

BEAT



Action				ผู้คนไล่ตามพระจันทร์			
Dialogue							
Camera				Long shot			
Sound							
Music							

Action							
Dialogue							
Camera							
Sound							
Music							

พระจันทร์ตกเข้ามาในท้องของเด็กชาย

Long shot

JOB \_\_\_\_\_

Sheet \_\_\_\_\_

BEAT



Action							
Dialogue							
Camera							
Sound							
Music							

เด็กชายร้อง  
พระจันทร์เด้งจากตึกฟ้า

Long shot

Action	พระจันทร์ขึ้นขอบฟ้า						
Dialogue	เด็กชาย						
Camera	Long-shot						
Sound							
Music							

ผู้คนขึ้นเข้ามาในท้องเด็กชายเมื่อขึ้นแข่งพระจันทร์

Longshot

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bar sheet

JOB สงครามรักที่รัก

Sheet 3

BEAT



Action				เด็กแปลงพร: จันทรีคิม	เด็กมาพร: จันทรีคิม ออกนอกหน้าต่าง		
Dialogue							
Camera				Long shot	bird eye view		
Sound							
Music							

Action				เด็กเดินบนขอบตึกกับพร: จันทรีคิม	เด็กมาพร: จันทรีคิม		
Dialogue							
Camera				bird eye view			
Sound							
Music							

JOB

Sheet

BEAT



Action				เด็กพลัดตก ลิต	พร: จันทรีคิมช่วยเด็กทันและพาเด็กไปรักษาตัว		
Dialogue							
Camera				bird eye view	Long shot		
Sound							
Music							

Action				เด็กไล่พร: จันทรีคิมไปหน้าวัด	เด็กไล่พร: จันทรีคิม ขึ้นราวบันได		
Dialogue							
Camera				Long shot	Long shot		
Sound							
Music							

Bar sheet

JOB \_\_\_\_\_

Sheet 4.

BEAT

Action	><			ตัดและ พระจันทร์คืนลวราชันนิล		
Dialogue						
Camera	><			Long shot		
Sound						
Music						

Action	><		เด็กไล่ พระจันทร์ไป	><		
Dialogue			ซ่อนที่ฝาผนัง			
Camera	><		long shot	><		
Sound						
Music						

JOB \_\_\_\_\_

Sheet \_\_\_\_\_

BEAT

Action		พระจันทร์กำลังออกจากฝาผนังของห้องซัง	><	พระจันทร์โผล่จากผนังห้อง มาที่เด็ก		
Dialogue						
Camera		Medium shot	><	Medium shot		
Sound						
Music						

Action	<	เด็กขยับ ตัวไป	ไล่พระจันทร์หนีจากห้องซัง	><		
Dialogue						
Camera	<	close up จาก medium shot	><			
Sound						
Music						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Bar sheet

JOB ตมจันทรทัต

Sheet 6.

BEAT

Action				คนอื่นตามมาก เพื่อชม ตมจันทรทัตชมอินทรี.			
Dialogue							
Camera				Medium long shot			
Sound							
Music							

Action				ได้ข่าวจึงเข้าไปหาพระจันทรทัต ตัวจากกันแล้ว			
Dialogue							
Camera				Close up.			
Sound							
Music							

JOB \_\_\_\_\_

Sheet \_\_\_\_\_

BEAT

Action							
Dialogue							
Camera							
Sound							
Music							

Action				พระจันทรทัตส่งขี้มามา ขี้มามา			
Dialogue							
Camera				long shot			
Sound							
Music							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bar sheet

JOB ดวงจันทร์ที่รัก

Sheet 7

BEAT

Action	← 11 เสียงจันทร์ส่องสว่างปัดเสียง 11 และหยุดน →							
Dialogue								
Camera	กล้อง WIDE ON เป็น establish shot →				← Establish shot →			
Sound								
Music								→

Action								
Dialogue								
Camera								
Sound								
Music								

JOB

Sheet

BEAT

Action								
Dialogue								
Camera								
Sound								
Music								

Action								
Dialogue								
Camera								
Sound								
Music								

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### อุปกรณ์และขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคการเขียนบนกระดาษ

ในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รักนั้น” ไม่ได้ใช้การถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์อนิเมชัน แต่ใช้การ Scan ภาพลงในเครื่อง PC และใช้โปรแกรม Gif Animator ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการจัดเรียงภาพให้เป็น Animation clip ในสกุลFile GIF และแปลงFileให้เป็น Fileสกุล AVI ก่อนและจึงนำไปตัดต่อในโปรแกรม Adeb Premiere V.6.5

#### อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชัน

##### 1. สแกนเนอร์

ใช้เหมือนเป็นกล้องถ่ายทำอนิเมชัน แต่มีรูปแบบการใช้ต่างกัน โดยเครื่องสแกนเนอร์สามารถตั้งค่าความละเอียดของภาพและลักษณะของสีได้

##### 2. เครื่องคอมพิวเตอร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นเหมือนตัวกลางที่ใช้ในการออกคำสั่งต่างๆกับสแกนเนอร์อย่างเช่นการตั้งค่าต่างๆ การสั่งให้สแกนเนอร์รับภาพและใช้เป็นเครื่องเก็บข้อมูลของภาพที่ได้มาในคราวเดียวกัน

3. เป็กบาร์ เพื่อใช้ในการวางภาพให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกัน โดยตลอด โดยจะนำติดไว้ที่เครื่องสแกนเนอร์

#### ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก”

1. ระบุหมายเลขที่มุมขวาของภาพที่วาดเสร็จทั้งหมด 1,080 รูป และเรียงตามลำดับอย่างถูกต้อง(หากเรียงเลขผิดจะทำให้ภาพกระตุก) และนำภาพที่เรียงแล้วมายังเครื่องสแกนเนอร์

2. ทำความสะอาดกระจกบนสแกนเนอร์ให้สะอาด เนื่องจากหากมีฝุ่นผงลงไปในงานขณะสแกนภาพก็จะติดเข้าไปในภาพทำให้ต้องสแกนใหม่ และจากนั้นจึงใส่ภาพไปยังเป็กบาร์ที่ติดอยู่ที่สแกนเนอร์อยู่แล้ว โดยต้องวางภาพให้ราบกับสแกนเนอร์และอยู่กับที่ มิเช่นนั้นภาพที่ได้จะไม่ชัดและกรอบภาพจะไม่ตรงกับที่ตั้งค่าไว้ในคอมพิวเตอร์

3. การสแกนภาพเข้าไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยเราจะตั้งค่าความละเอียดของเครื่องสแกนเนอร์และตั้งสแกนภาพโดยคอมพิวเตอร์

4. หลังจากสแกนภาพลงในเครื่องคอมพิวเตอร์เรียบร้อยแล้ว ก็ SAVE FILE ตามชื่อที่ต้องการ โดย ต้องเรียงลำดับถูกต้องด้วย โดยในการสแกนภาพแต่ละครั้งไม่จำเป็นต้อง SAVE FILE ไปภาพต่อภาพ แต่ควรให้มีภาพที่สแกนเข้ามาพอสมควรก่อน เพราะไม่เช่นนั้นจะเสียเวลา และการทิ้งภาพไว้โดยไม่ SAVE FILE นั้นไม่เป็นไรเพราะภาพจะไม่หายไปถ้าไม่ปิดภาพนั้น

5. เมื่อได้ภาพทั้งหมดมาแล้วก็นำมาจัดเรียงในโปรแกรม Gif Animator ซึ่งโปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปในการเรียงภาพนิ่งให้เป็นภาพอนิเมชันได้ทันที โดยก่อนอื่นต้องตั้งค่า Frames/sec ไว้ให้ถูกต้องตามต้องการ อย่างในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” ได้ตั้งค่าว่า 12 Frames/sec และจึงอิมพอร์ตไฟล์ภาพทั้งหมดมาจัดเรียง เหมือนการถ่ายทำอนิเมชันโดยใช้ฟิล์ม จากนั้นก็ SAVE FILE ก่อนที่จะ EXPORT เป็น FILE ภาพเคลื่อนไหว สกุล AVI

ในการ Scan ภาพในการจัดทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” ใช้เครื่องสแกนเนอร์ HP5500 และ CANON D660U ซึ่งค่าความละเอียดและสีที่ได้แทบจะไม่ต่างกันนัก และสาเหตุที่ต้องใช้ถึงสองเครื่องเพราะเครื่องที่ใช้ยู่เกิดเสียและตั้งค่าความละเอียดของภาพไว้ 100 DPI



ภาพที่ 16. ภาพแสดงผลของภาพที่ได้จากเครื่องสแกนเนอร์ทั้งสอง

### การตั้งค่าความละเอียดของเครื่องสแกนเนอร์

เครื่องสแกนเนอร์ให้ความละเอียดของภาพได้เพียงระดับหนึ่งเท่านั้น ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องใส่ใจในการตั้งค่าของสแกนเนอร์ โดยก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจพื้นฐานในการรับข้อมูลของเครื่องสแกนเนอร์เสียก่อน

สแกนเนอร์รับข้อมูลภาพเข้ามาในเครื่องเป็นระบบความละเอียดแบบ DPI ดังนั้นการรับภาพเข้ามาในเครื่องเมื่อขยายภาพให้ใหญ่ที่สุดแล้วจะเห็นเป็น Pixel สีเหลี่ยม และยิ่งความละเอียดมากเท่าไร Pixel ก็จะเล็กลงเท่านั้น โดยค่าความละเอียดสูงสุดของภาพที่ได้นั้นก็ขึ้นอยู่กับความสามารถของเครื่องสแกน แต่การสแกนโดยใช้ความละเอียดมากขึ้นนั้นเสียเวลาต่อรูปนานมาก และความละเอียดยิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มากก็ใช้ว่าจะดีต่อการทำเป็นภาพยนตร์อนิเมชันเสมอไป เพราะถ้าหากค่าความละเอียดของภาพไม่มีความละเอียดสูงเท่ากับกล้องดิจิทัลแล้ว ภาพที่ได้หลังการประมวลผลเป็น AVI ก็จะแตกออกมาเป็น Pixel สี่เหลี่ยมอย่างเห็นได้ชัดเพราะไม่มีค่าความละเอียดพอ ดังนั้นวิธีการง่ายๆคือ ควรตั้งค่า DPIไม่ให้สูงเกินไปนัก เพราะหากตั้งค่าต่ำ Pixel ของภาพก็จะน้อยแม้ภาพที่ได้ไม่สามารถขยายภาพได้มากกว่าเท่าที่แสกนไว้ แต่เมื่อเปลี่ยนเป็นระบบ AVI ภาพก็จะไม่แตกหรือเห็นเป็น Pixel เพราะเนื้อที่ของแต่ละ Pixel กว้างเพียงพอขนาดของกับขนาดของ File ภาพ ระบบ AVI(800\*600)

### ข้อควรระวังในการใช้สแกนเนอร์

1. ในการสแกนงานควรใช้สแกนเนอร์เพียงเครื่องเดียว มิเช่นนั้นหากค่าที่ได้จากเครื่องสแกนเนอร์อีกเครื่องหนึ่งเพี้ยนไปจากเดิมจะเป็นปัญหาทำให้ต้องทิ้งงานจากที่เคยสแกนไว้จากอีกเครื่องหนึ่งทั้งหมด
2. การครีโปลาภาพ หากเครื่องสแกนไม่สามารถตั้งการครีโปลาภาพให้อยู่ได้ตลอด หรือต้อง ครีโปลาภาพใหม่ทุกครั้งที่เปลี่ยนภาพ ก็ควรปล่อยให้เครื่องสแกนภาพทั้งหมดรวมถึงส่วนที่ไม่ใช่ และให้ไปครีโปลาด้วยเครื่องมือแต่งภาพจากโปรแกรมอื่นเอาเอง
3. การติดเบ็กบาร์ การติดเบ็กบาร์ทำให้ภาพอยู่ในตำแหน่งเดียวกันตลอดและง่ายต่อการทำงานก็จริงแต่ เมื่อติดเบ็กบาร์แล้วก็จะไม่สามารถปิดฝาของสแกนเนอร์ได้ และจะทำให้แสงภายนอกเข้าไปในเครื่องสแกนและจะได้ภาพที่มีความสว่างไม่เท่ากัน ดังนั้นเราอาจจะโรยแป้งแสงหรือใช้กระดาษสีดำมาปิดเครื่องสแกนเนอร์ไว้แทนการปิดฝาเครื่องสแกนเนอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

#### การตัดต่อภาพ

เนื่องจากภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษต้องมีกำหนดความยาวและลำดับเรื่องไว้อยู่แล้วตั้งแต่ขั้นตอนการเขียนดังนั้นเรื่องตัดต่อเรื่องจึงไม่เป็นปัญหา จะมีการทำเพิ่มเติมก็แต่เรื่องการเชื่อมข้อด้วยเทคนิค Dissolve หรือ Fade เพื่อให้เรื่องกลมกลืนในบางข้อเท่านั้น และในการตัดต่อภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง "ดวงจันทร์ที่รัก" ได้ทำการตัดต่อทั้งภาพและเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere v.6.5 โดย import งานซึ่งทำให้เป็นอนิเมชัน ในสกุล AVI file จากโปรแกรม GIF Animation

#### การตัดต่อเสียง

เสียงมีส่วนสำคัญในการเพิ่มสีสันให้ภาพยนตร์อนิเมชันให้มีความน่าสนใจมากขึ้น เสียงจึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยในการทำอนิเมชัน โดยเฉพาะอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสนทนาจะต้องมีเสียงดนตรีประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศให้มีความรื่นรมย์ร่วมกับภาพที่ชมด้วย

#### คุณสมบัติของเสียง

เสียงต่างๆสามารถแยกแยะตามคุณสมบัติบางประการ ได้แก่ ความดัง-ค่อย ระดับเสียง และสีสันของเสียง

1. ความดัง-ความค่อยของเสียง ซึ่งความดังและความค่อยของเสียงเป็นผลมาจากการสั่นสะเทือนในอากาศ ช่วงกว้างของคลื่นของการสั่นสะเทือน สร้างสัมผัสแห่งปริมาณของเสียงในภาพยนตร์ ทำให้เราทราบว่าความดัง-ความค่อยของเสียงจะให้ผลทางความรู้สึกที่ใกล้เคียงกว่าเสียงที่เบา และเสียงที่ดังกว่าจะทำให้เราจินตนาการถึงภาพที่มีปริมาตร ขนาดพื้นที่ที่ใหญ่กว่าเสียงที่เบา ซึ่งสอดคล้องกับหลักการออกแบบในเรื่องของพื้นที่ รูปร่าง และน้ำหนักแสงเงา

การสร้างภาพให้สัมพันธ์กับเสียงที่มีความดังและความค่อยแตกต่างกันนั้นก็อาศัยหลักการทางศิลปะดังกล่าว เช่น เสียงว้าว่อมต้องมีความดังมากกว่าเสียงของมคนนอกจากรูปร่างและรูปทรงพื้นที่ น้ำหนักแสงเงา ซึ่งจะทำให้เราแยกแยะระยะใกล้ไกลของภาพทำให้เกิดมิติที่ใกล้ไกล

สอดคล้องกับเสียงที่มีความดังและความค่อยที่แตกต่างกัน

2. ระดับเสียง เสียงที่สูงและเสียงที่ต่ำในหลายๆระดับ เมื่อเปรียบเทียบกับโน้ตบนบรรทัด 5 เส้นที่มีความเคลื่อนไหวขึ้นลงเป็นเส้นกราฟ จะทำให้เห็นภาพได้ชัดเจนว่าระดับเสียงสอดคล้องกับการเคลื่อนไหว และระดับความสูงต่ำ นอกจากนี้ยังแยกแยะบุคลิกและลักษณะนิสัยของตัวละครด้วยเสียงที่แตกต่างกัน ซึ่งในการออกแบบภาพก็อาศัยหลักการทัศนธาตุ เส้น สี จุด ระบาย ฯลฯ สร้างให้เกิดภาพที่ให้ผลทางความรู้สึกในการเคลื่อนไหว หรือบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครให้สัมพันธ์กับระดับเสียง เช่น เสียงแหลมเล็ก อาจกำหนดตัวละคร ซึ่งเป็นผู้หญิง รูปร่างผอมบาง การใช้เส้นที่บางเบา กับสีที่ผสมขาว นอกจากนี้ตำแหน่งและการจัดองค์ประกอบภาพ ก็จะมีส่วนช่วยให้ภาพและระดับเสียงคนตรีมีความสัมพันธ์กัน

3. สีต้นของเสียง คุณสมบัติด้านน้ำเสียงที่นักดนตรีเรียกว่า Timbre ซึ่งช่วยให้เสียงต่างๆในภาพยนตร์ถูกแยกแยะออกจากกันอย่างชัดเจน หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นลักษณะเฉพาะของเสียงในเครื่องดนตรีแต่ละเสียง ซึ่งจะทำให้สีต้นที่แตกต่างกันหลายเจดสี ลักษณะพื้นผิว เช่น เสียงที่มีโทนนุ่มนวลทุ้ม ปราศจากสวดลยที่แข็งกระด้างก็เลือกใช้โทนสีเย็นเป็นต้น

**รูปแบบของเสียงในภาพยนตร์**

1. จังหวะ เสียงในภาพยนตร์มีทั้งช้าและเร็ว สม่่าเสมอ และไม่สม่ำเสมอ ซึ่งจังหวะจะสอดคล้องกับการเคลื่อนไหวที่ช้าและเร็ว เช่นเดียวกับดนตรีที่นำมาใช้ และนอกจากนี้จังหวะก็มีอยู่ในการเคลื่อนไหวของภาพ ดังนั้นการตัดต่อเพื่อสร้างภาพให้สอดคล้องกับจังหวะของเสียงนั้น ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของภาพและของเสียงที่นำมาใช้

2. ความชัดเจนของเสียง คือ ความชัดเจนตามแหล่งกำเนิดของเสียงจริง ซึ่งอยู่กับการวางแผนกำหนดแหล่งกำเนิดเสียง โดยเราสามารถออกแบบเสียงให้เกิดความหลากหลายจากการตีความหมาย ของเรื่อง แต่ภาพและเสียงจะต้องไม่แตกต่างกันมากจนเกิดความขัดแย้งอย่างเห็นได้ชัด เช่น เสียงเปียโนเล่นอย่างรวดเร็ว อาจใช้ภาพของดาวที่เป็นประกายระยิบระยับหรือ เสียงกลองแทนเสียงสายฟ้าฟาด เสียงฟ้าผ่าในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงของการใช้เพลงประกอบนั้น นอกจากการใช้เพลงที่มีลักษณะของอารมณ์สอดคล้องกับเรื่องแล้ว ประเภทของเพลงก็ต้องเลือกให้สอดคล้องกับเทคนิควิธีหรือเรื่องราวที่นำเสนอเช่นกัน เพราะเพลงแต่ละประเภทก็บอกเล่าลักษณะของเรื่องราวได้ เช่น ภาพยนตร์ความรักใสๆของวัยรุ่นเลือกใช้เพลงป๊อปฟังง่าย หรือภาพยนตร์เกี่ยวกับมาเฟียอิตาลีเลือกใช้เพลงโอเปร่าในเสียงโซปราโนของผู้ชายเป็นต้น

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” ได้เลือกใช้เพลงในแนวคลาสสิกเพราะใช้เทคนิควาดด้วยสีพาสเทลที่ให้อารมณ์นุ่มนวลและสวยงาม แต่เพลงที่เลือกมานี้ทำโดยอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด เพื่อให้เหมาะสมกับเรื่องราวและเพลงที่ใช้คือ

เพลง track06

อัลบั้ม WITMINUIT

โดย YAYOI

ความยาว 13 นาที

ประเภท คลาสสิก

โดยเพลงแนวคลาสสิกนี้มีจังหวะอารมณ์ในตอนเพลงแต่ละตอนที่แตกต่างกันไป สามารถเลือกใช้ตอนเพลงให้เข้ากับเรื่องราวได้ และจะเห็นได้ว่าการเลือกตอนเพลงเพื่อนำมาใช้กับตอนต่างๆในเรื่องนั้นได้แบ่งออกเป็น 2 อย่างใหญ่ๆคือ

1. ตอนที่แสดงถึงความรู้สึกในทางบวก อย่างเช่นสนุกสนาน หรือตอนที่สถานการณ์คลี่คลายจะใช้ตอนที่เป็นเดี่ยวเปียโนช้าๆ หรือตอนที่มิเปียโนประกอบ เช่น ในตอนเปิดเรื่องที่ดวงจันทร์ค่อยๆเรืองแสงจากเลี้ยวจนเต็มดวงที่ใช้ตอนที่เป็นการเดี่ยวเปียโนไล่ระดับเสียง
2. ตอนที่แสดงอารมณ์ในทางลบ เช่นหวาดกลัว ตกใจ หรือเกิดสถานการณ์เลวร้าย ก็จะใช้ตอนที่เป็นเครื่องสายที่ให้ความรู้สึกโหยหวน หรือกระทกกระทั้นตามแต่ลักษณะของเรื่อง เช่นในตอนที่เด็กและพระจันทร์ลอยหนีผู้คนที่เข้ามาแย่งยึดพระจันทร์ ก็เลือกใช้ตอนที่เป็นเครื่องสายที่โหยหวนและน่ากลัว

และในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” นี้ ไม่ได้มีการใช้เสียง Sound effect อื่นๆ เพราะเพลงประกอบที่นำมาใช้สามารถส่งเสริมเรื่องราวได้สมบูรณ์

เมื่อทำการตัดต่อเสร็จเรียบร้อยหลังจากการ RENDER งานก็นำไปบันทึกลง DVD เป็นอันเสร็จสมบูรณ์

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### การเตรียมการถ่ายทำ

-ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ดวงจันทร์ที่รัก” ดัดแปลงมาจากเรื่อง “ผู้ชายที่หลงรักดวงจันทร์” ของ Jimmy liao มาปรับเปลี่ยนและดัดแปลงเป็นภาพยนตร์อนิเมชัน โดยนำโครงเรื่องเดิมมาใช้ แต่เมื่อลงมือทำจริงเพราะเนื้อหาของเรื่องที่ยากเกินไปจึงต้องนำเพียงแง่มุมหนึ่งของเรื่องมาใช้เป็นแก่นเรื่องและพัฒนาออกมาเป็นบทภาพยนตร์ แต่เมื่อทำออกมาแล้วก็ไม่สามารถสื่อตรงตามเป้าหมายที่วางไว้ได้ทั้งหมด เนื่องจากจำเป็นต้องสร้างให้กระชับและเข้าใจง่าย ทำให้ต้องตัดบางอย่างทิ้งไปอย่างน่าเสียดาย

-ในการสร้างเป็นบทภาพยนตร์อนิเมชันที่ใช้ได้จริงนั้นต้องใช้ระยะเวลาทำความเข้าใจกับเรื่องนานมากเพราะความคืบหน้าช้าและไม่มีความเข้าใจการทำงานที่เป็นขั้นตอนพัฒนาจากบทภาพยนตร์อนิเมชันเป็นภาพที่ใช้ในเรื่องจริง ใช้วิธีคิดภาพจากความหมายที่ต้องการจะสื่อในเรื่อง แต่หลายต่อหลายครั้งที่คิดภาพที่เหมาะสมไม่ได้ก็มองหาข้อที่ต้องการจากหนังสือภาพประกอบหรือตามภาพยนตร์อนิเมชันโดยเมื่อได้ภาพแล้วก็นำมาดัดแปลงให้เข้ากับเรื่อง

-การเขียนภาพทั้งหมดใช้เวลาอย่างมากเพราะมีขั้นตอนมาก คือต้องร่างบนกระดาษขาวทั้งหมดก่อนและจึงนำมาลอกลงบนกระดาษดำอีกทีหนึ่ง จนทำให้ต้องตัดบางฉากที่คิดไว้ไปเพราะไม่สามารถทำได้ทันเวลา และในการเขียนนั้นก็เกิดปัญหาเพราะไม่เข้าใจในการ KEY ACTION ในช่วงแรกของการทำงาน ว่าควรตัดต่อเพลงประกอบหลังจากที่ตีความออกมาเป็นภาพแล้วเพื่อความง่ายในการเขียน IN BETWEEN และการตัดต่อเพลงประกอบก่อนนั้นจะทำให้ได้จังหวะภาพที่ตรงกับเพลง ทำให้ง่ายในขั้นตอนการตัดต่ออีกด้วย

#### ขั้นตอนการถ่ายทำ

-การใช้เครื่องสแกนเนอร์ถ่ายทำมีปัญหาที่เห็นได้อย่างชัดเจนอย่างหนึ่ง คือปริมาณแสงในภาพไม่เท่ากันทุกภาพ หากเป็นกระดาษขาวคงไม่มีปัญหาอะไร แต่เมื่อเป็นกระดาษดำที่เห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจนจึงเป็นปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งที่เดียว เพราะเมื่อนำภาพมาเรียงร้อยเป็นภาพยนตร์อนิเมชันนั้นจะทำให้ภาพแฉกตลอดเวลา และทำให้คุณภาพของงานต่ำลง อย่างหนึ่งอาจ

มาจากสาเหตุที่ไม่สามารถปิดฝาเครื่องสแกนเนอร์ได้เพราะติดเป็กบาร์เพื่อให้ตำแหน่งของภาพอยู่ที่เดิมตลอด

-เครื่องสแกนเนอร์เสียระหว่างทำงานทำให้ต้องยุ่งยากหาเครื่องใหม่ที่มีสีสัน ใกล้เคียงที่สุด  
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

-ในการร้อยเรียงภาพและตัดต่อเป็นภาพยนตร์อนิเมชันนั้น ได้ผลเป็นที่ไม่ค่อยพอใจเท่าไร เพราะมีจังหวะเท่ากันตลอดทั้งเรื่อง และจังหวะเพลงที่ไม่ตรงกับภาพเพราะไม่ได้ตัดต่อเพลงไว้ก่อนตั้งแต่ตอนเตรียมการถ่ายทำ

-สิ่งที่ยุ่งยากที่สุดในการตัดต่อคือการลงเสียง เพราะมีแค่บางช่วงเท่านั้นที่ตัดต่อเพลงไว้ก่อนอยู่แล้วแต่บางช่วงที่ไม่ได้ทำไว้ก็ต้องหาท่อนเพลงมาลงจังหวะให้ได้บางทีหาไม่ได้ ต้องปล่อยให้เงียบไป แต่ก็ไม่ได้ทำลายเนื้องานที่มีและที่สำคัญคือเพลงในบางท่อนก็มีความเร็วช้าไม่เท่ากับภาพที่ทำไว้ก่อน

#### ข้อเสนอแนะ

ในการทำงานทุกครั้งนอกจากจะต้องคำนึงถึงขั้นตอนแล้ว เรายังคงต้องคำนึง ถึงเวลาในการทำงานเป็นอันดับต้นๆเช่นกัน และคงต้องมีสติเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลาก็ด้วย รวมถึงเรื่องความรอบคอบก็เป็นสิ่งที่จำเป็นมาก

#### ขั้นเตรียมการถ่ายทำ

- การทำงานเป็นขั้นตอนและกระบวนการจะทำให้ทำงานง่ายขึ้น
- หากจำเป็นต้องตัดภาพบางตอนทิ้งไปก็ต้องทำเพื่อให้ได้งานที่กระชับและเข้าใจได้ง่าย
- ในการวิเคราะห์และพัฒนานั้นควรทำความเข้าใจบทย่างถ่องแท้ หยิบเอาประเด็นที่ต้องการพูดถึงออกมาบอกเล่าอย่างชัดเจนและสร้างบทภาพยนตร์อนิเมชันขึ้นตามแนวทางที่กำหนด
- หลังจากได้บทภาพของเรื่องแล้วควรทำการตัดต่อเสียง เพื่อสามารถเขียน IN BETWEEN และทำการตัดต่อในภายหลังอย่างง่ายดาย

-สามารถหาแบบการเขียนเคลื่อนไหวพื้นฐานของตัวละครได้จาก Laybourne, Kit THE ANIMATION BOOK

#### ขั้นตอนการถ่ายทำ

-ตรวจทานดูความเรียบร้อยและความสะอาดของเนื้องานและอุปกรณ์ให้ดีก่อนถ่ายทำ เพราะงานที่สกปรก งานที่ด้อยคุณภาพเป็นงานที่ใช้ไม่ได้ต้องทำใหม่เท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บรรณานุกรม

- Laybourne, Kit. **THE ANIMATION BOOK**. New York: CROWN PUBLISHING, INC, 1979.
- Hamm, Jack. เทคนิคการสร้างสรรค์การ์ตูน. แปลโดย เมธาวิ รื่นเริง - สาครินทร์ เครืออ่อน.  
กรุงเทพฯ : บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด(มหาชน), 2540.
- Jimmy, liao. ผู้ชายที่หลงรักดวงจันทร์. แปลโดย ปราย พันแสง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ระหว่าง  
บรรทัด, 2545.
- ขรรยง คุรุอังกูร. การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง จากเด็กชายถึงนาย  
อานาจ ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร  
ลาดกระบัง, 2544.
- ศศิวรรณ ฤทธิราชคัมพร. การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการเขียนบนกระดาษ เรื่อง คินวัน  
ของช้างเร่ร่อน ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง, 2543.
- Bonnie Wells. The moon in Esoteric Astrology. <[http://www.universityofzafarana.free-serve.com/Directorio/Marraquex/bibliografia/brit\\_emo.html](http://www.universityofzafarana.free-serve.com/Directorio/Marraquex/bibliografia/brit_emo.html)>
- Gravity, Relative Magnetic Fields and Chi. < [http://www.reikiflow.com/relative\\_magnetic\\_fields.html](http://www.reikiflow.com/relative_magnetic_fields.html)>. 22 August 2004
- Taylor Dinerman. How important is the Moon? < <http://www.thespacereview.com/article/69/1>>. 8 December 2
- ปราย พันแสง. Sound of Colors By Jimmy liao สาระจาก “พระอาทิตย์” ถึง “ดวงจันทร์” เรื่องคิน  
วันในโลกเปลี่ยว <<http://www.matichon.com>>. 17 มกราคม 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปงบประมาณในการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง "ดวงจันทร์ที่รัก"

รายการ	ราคา	จำนวน	ราคา
<b>การเตรียมการถ่ายทำ</b>			
กระดาษ โปสเตอร์สีดำชนิดอ่อน	6/1 แผ่น	140 แผ่น	880 บาท
สีพาสเทล ตรา RAMBRANT	800/1 กล่อง	2 กล่อง	1,600 บาท
สีพาสเทล ตรา RAMBRANT			
ชนิดแยกแท่ง	50/1 แท่ง	8 แท่ง	400 บาท
กระดาษคาร์บอน บรรจุ10แผ่น	20/1 แพ็ค	3 แพ็ค	60 บาท
<b>ขั้นตอนการถ่ายทำ</b>			
CD-R ชนิดแพ็ค10 แผ่น	80/1 แพ็ค	2 แพ็ค	160 บาท
<b>ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ</b>			
DVD-R	40/1 แผ่น	10 แผ่น	400 บาท
<b>รวมทั้งสิ้น</b>			<b>3,500 บาท</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

นางสาวนุชนารถ ฉาวรโชติวงศ์ เกิดเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ.2525 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนกุหลาบวัฒนาศึกษาต่อ และจบมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัยในสายวิชาศิลป์-ภาษาฝรั่งเศส และศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาจากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้