

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคปั้นดินน้ำมัน “ความรักของทาก”

CLAY ANIMATION “ SLUG’S LOVE ”



T120909

นางสาวเอมหทัย มัยกุล

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน.....120909  
วัน,เดือน,ปี.....27 ส.ค. 2555

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคปั้นดินน้ำมัน “ ความรักของทาก ”

CLAY ANIMATION “ SLUG’S LOVE ”



นางสาวเอมหทัย มัยกุล

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคปั้นดินน้ำมัน “ความรักของทาก”  
CLAY ANIMATION “SLUG’S LOVE”



นางสาวเอมหทัย มัยกุล

Miss. AIMHATHAI MAIYAGOOL

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 10 มี.ย. 54.....

(อาจารย์เตือนฤดี รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## กิตติกรรมประกาศ

ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จะลุล่วงไม่ได้หากไม่มีผู้ที่คอยสนับสนุน และให้การช่วยเหลือ ทั้งกำลังใจ คำชี้แนะ และคำติชมต่าง ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาในงานชิ้นนี้

ขอขอบคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ญาติพี่น้องที่ช่วยให้กำลังใจ และออกความคิดเห็น ให้คำชี้แนะ รวมทั้งการช่วยเหลือต่างๆ ในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

ขอขอบคุณทีมงานที่มีส่วนร่วมในการถ่ายทำ ไม่ว่าจะเป็นการจัดหุ่่น จัดฉาก จัดแสง การถ่ายทำและตัดต่อ นายมนัสวีร์ กิจพิสุทธ์ นายมีศิษย์ กาญจนสันติศักดิ์ นายสรายุทธ เข้มทอง นายธันวา เทียมเมฆ นางสาวเบญจมาศ กุลปรียวัฒน์

และขอขอบคุณบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในด้านต่างๆ อีกทั้งยังช่วยเหลือให้มีกำลังใจในการอดทนทำงานเรื่องนี้จนประสบความสำเร็จ

เอมหทัย มัยกุล

30 พฤษภาคม พ.ศ. 2554

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของ โครงการ .....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	1
ขอบเขตของโครงการ .....	2
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
ความหมายของอนิเมชัน.....	4
หลักการพื้นฐานของภาพยนตร์อนิเมชัน .....	4
เทคนิคของอนิเมชัน.....	5
วิธีการสร้างการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมชัน .....	6
เทคนิคดินน้ำมัน (Clay Animation).....	6
ข้อมูลเกี่ยวกับทากและหอยทาก .....	7
ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครทากและหอยทาก.....	8
ข้อมูลการเคลื่อนไหวของทากและหอยทาก .....	10
ข้อมูลเกี่ยวกับการทำหุ่นปั้น .....	10
ข้อมูลตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง Wallace&Gromit.....	11
ข้อมูลตัวอย่างมุกตลกและการถ่ายทำ .....	12
สรุปข้อมูลต่างๆ.....	12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3	บทภาพยนตร์.....	13
	แนวทางของบทภาพยนตร์และแรงบันดาลใจ .....	13
	แนวความคิดของบทภาพยนตร์ THEM .....	13
	ประเด็นเรื่อง .....	13
	จุดมุ่งหมายตัวละคร .....	14
	แรงกระตุ้นสู่จุดหมาย .....	14
	เรื่องย่อ (SYNOPSIS) .....	14
	โครงเรื่องขยาย (TREATMENT).....	14
	บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY) .....	16
	VISUAL DESIGN .....	24
	STORYBOARD .....	25
4	ขั้นตอนการสร้าง .....	43
	การออกแบบและสร้างตัวละคร.....	43
	การทำหุ่นตัวละคร.....	45
	การออกแบบและการสร้างฉาก .....	47
	มุกกล้อง.....	49
	อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ .....	49
	ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	49
	ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ.....	50
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	51
	ปัญหาที่พบเจอในการทำศิลปนิพนธ์.....	51
	บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	52
	บรรณานุกรม .....	53
	ประวัติผู้วิจัย.....	54

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	หน้าปกหนังสือหอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน.....	7
2	ภาพทากสายพันธุ์ตัวกล้วยตากสยาม .....	8
3	ภาพหอยนักล่าเปลือกกระดุม.....	9
4	ภาพหน้าคลิป Newt & Banana slug in action.....	10
5	ภาพหน้าคลิปวิธีการทำหุ่นปั้นดินน้ำมัน.....	10
6	ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Wallace&Gromit.....	11
7	ภาพหน้าคลิปตัวอย่างมุกกล้องและการถ่ายทำ .....	12
8	รูปภาพตัวอย่าง VISUAL DESIGN .....	24
9	รูปภาพตัวอย่างทากชาย.....	43
10	รูปภาพตัวอย่างหอยทากหญิง .....	44
11	รูปภาพลวดที่ตัดเป็นตัวละครในเรื่อง .....	45
12	รูปภาพการนำดินน้ำมันมาหุ้มลวด.....	46
13	รูปภาพตัวละครที่ปั้นเสร็จแล้ว .....	46
14	รูปภาพโคมที่นำมาเกล่าเป็นฉาก .....	47
15	รูปภาพฉากที่ลงสีเสร็จแล้ว.....	48
16	รูปภาพท้องฟ้าที่ใช้เป็นฉากหลัง .....	48

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

แรงบันดาลใจในการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้เกิดจาก การที่นั่งมองทากเดินผ่านไปผ่านมา แล้วเกิดความสงสัยเกี่ยวกับบรอยเมือก ที่ทากตัวนั้นทิ้งไว้ เพราะรอยนั้นเวลาแสงแดดส่องลงมาจะเป็นประกายแพรวพราว มองแล้วรู้สึกแปลกใจว่าทำไมทากซึ่งเป็นสัตว์ตัวเล็กๆ ถึงสามารถสร้าง ความสวยงามได้ถึงขนาดนี้ จึงทำให้เกิดความสนใจที่อยากจะศึกษาเกี่ยวกับการดำรงและดำเนิน ชีวิตของทากและหอยทาก เกี่ยวกับบรอยเมือกที่ทิ้งไว้ ว่าเพราะอะไรถึงเป็นเช่นนั้น และต้องการที่จะ ศึกษารูปร่างหน้าตา ลักษณะทางกายภาพ เพราะทากและหอยทากมีหลายชนิด ไม่เหมือนกัน จึงเลือก ที่จะถ่ายทอดวิถีชีวิตความรักของทากและหอยทากออกมาเป็นเรื่องราวผ่านภาพยนตร์อนิเมชัน

โดยภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “Slug’s love” ความรักของทาก จะใช้เทคนิคการปั้นดิน น้ำมันแทนตัวละครทากและหอยทาก สาเหตุที่เลือกใช้ดินน้ำมันนั้น เพราะดินน้ำมันมีความยืดหยุ่น ได้ดี สามารถคลี่คลายหรือเปลี่ยนรูปร่างรูปทรงได้ง่าย ซึ่งเหมาะกับการนำทากและหอยทากมาปั้น มากที่สุด เพราะมีการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมสำหรับการใช้ดินน้ำมัน

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษากระบวนการวิธีการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคปั้นดินน้ำมัน
2. เพื่อศึกษากระบวนการถ่ายทำด้วย เทคนิค STOP MOTION
3. เพื่อศึกษาลักษณะการดำรงชีวิตของทากและหอยทาก

## ขอบเขตของโครงการ

เทคนิค	การปั้นดินน้ำมัน
ความยาว	09:00 นาที
ระบบ	ถ่ายทำด้วยกล้อง NIKON D80
	บันทึกลงบนแผ่น DVD ระบบ PAL DV 720 x 576 pixel

## ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคปั้นดินน้ำมัน มีรูปแบบการนำเสนอคือใช้ดินน้ำมันแทนตัวละครนั้นๆ โดยจะเน้นการเคลื่อนไหวของดินน้ำมันที่จำลองมาจากทากและหอยทาก เพราะทากและหอยทากมีการเคลื่อนไหวที่ง่ายต่อการนำดินน้ำมันมาใช้ และเปลี่ยนแปลงรูปร่างได้อย่างน่าสนใจ และมีการใช้บทสนทนาเพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกเพื่อเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

## แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษากระบวนการปั้นดินน้ำมันในแบบต่างๆ รูปทรงต่างๆจากภาพยนตร์เรื่อง Wallace&Gromit ของ Aardman studio และศึกษาตัวอย่างงานอนิเมชันของ Jan Svankmajer อนิเมเตอร์ชาวเชค เพื่อใช้เป็นแนวทาง

2. ศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูลทางกายภาพของทากและหอยทากเพิ่มเติมจากสารคดีสัตว์โลก เพื่อศึกษาลักษณะการเคลื่อนไหวในแบบต่างๆ รวมทั้งศึกษาลักษณะการดำรงชีวิตของทากและหอยทาก เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดลักษณะและเลียนแบบพฤติกรรม

3. สร้างโครงเรื่องและพัฒนาบทภาพยนตร์

4. กระบวนการ

- 4.1 ทำ Story board & Animatic
- 4.2 บันทึกเสียงพากย์
- 4.3 คำนวณเสียงออกมาเป็นจำนวนเฟรม
- 4.4 ออกแบบตัวหุ่น ตัวแสดง
- 4.5 ลงมือสร้างหุ่นและสร้างฉาก
- 4.6 นำหุ่นตัวแสดงมาทดสอบกับฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.ลงมือถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัล NIKON D 80

5.1 ตรวจสอบภาพที่ถ่ายไว้

5.2 ตัดต่อภาพและเสียง

5.3 บันทึกเสียงเพิ่มเติม

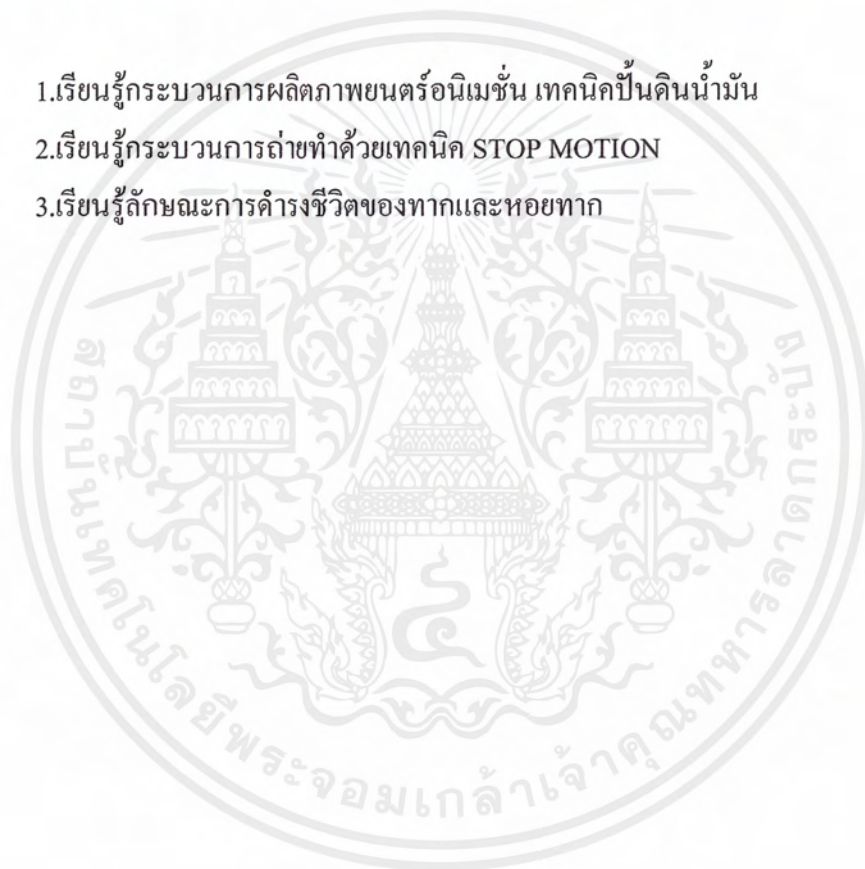
## 6.ตรวจสอบความถูกต้อง Render ใ้ื่องานทั้งหมด

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.เรียนรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เทคนิคปั้นดินน้ำมัน

2.เรียนรู้กระบวนการถ่ายทำด้วยเทคนิค STOP MOTION

3.เรียนรู้ลักษณะการดำรงชีวิตของทากและหอยทาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ศิลปินเรื่องนี้ ได้นำเสนอภาพยนตร์อนิเมชัน โดยใช้เทคนิคปั้นดินน้ำมัน รูปแบบของอนิเมชันเรื่องนี้ จะเน้นที่การปั้นดินน้ำมันแบบสามมิติโดยทำการตัดทอนรายละเอียดของทากและหอยทากมาไว้ในดินน้ำมัน โดยใช้การเคลื่อนไหว และการเปลี่ยนรูปของดินน้ำมันเป็นแนวทางในการเล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและดูง่ายขึ้น โดยศิลปินนี้จะเล่าเกี่ยวกับความรักของทากที่ไม่พอใจในสิ่งที่ตนมี จึงต้องออกมาจากฝู่งเพื่อตามหาคู่ของตน จนผลสุดท้าย เขาก็ไม่สามารถฝ่าฝืนกฎของธรรมชาติไปได้ โดยศิลปินเรื่องนี้จะสะท้อนถึงแง่คิดของการไม่พอใจในสิ่งที่ตนมี พยายามไขว่คว้าในสิ่งที่ไม่ใช่ผลสุดท้ายก็ต้องกลับมายอมรับความเป็นจริง ผู้ทำจึงหวังว่าภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จะมีประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการทำศิลปะนิพนธ์นี้ จึงได้ค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทากและหอยทาก รวบรวมมาไว้ในศิลปินเรื่องนี้เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบ และสนับสนุนเพื่อนำข้อมูลนั้นๆ มาวิเคราะห์และพัฒนามาเป็นบทภาพยนตร์ต่อไป

#### ความหมายของอนิเมชัน

อนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว หรือที่จะกล่าวให้เข้าใจได้ง่ายคือ การทำให้สิ่งไม่มีชีวิตมีชีวิตขึ้นมา โดยการนำภาพนิ่งหลายๆภาพที่มีความต่อเนื่องกันมาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม จนทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวนั้น

#### หลักการพื้นฐานของภาพยนตร์อนิเมชัน

ภาพยนตร์อนิเมชัน เกิดจากการถ่ายทำภาพนิ่งและวัตถุนิ่งหลายๆภาพมาต่อกันให้มองเห็นเคลื่อนไหวได้ การที่เรามองเห็นเคลื่อนไหวได้นั้น เป็นเพราะมนุษย์เรามีการจดจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) การจำชนิดนี้ เป็นระบบการเก็บข้อมูลโดยตรงไปตรงมาตามที่ประสาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัมผัสรับรู้จากสิ่งเร้า และจะเลื่อนหายไปอย่างรวดเร็ว เช่น การดูภาพยนตร์ซึ่งภาพแต่ละภาพจะคงติดตาอยู่เพียง 1 ต่อ 10 วินาทีเท่านั้น ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า การจำภาพติดตา (Persistence of Vision) ทำให้เราเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันไปต่างๆ ที่ภาพเหล่านั้นเป็นภาพนิ่ง ในความเป็นจริงของการฉายภาพยนตร์นั้น เครื่องฉายจะกันแสงสว่างโดยซัดเตอร์ของแต่ละกรอบภาพ เพื่อไม่ให้เรามองเห็นกรอบสีดำของภาพ ความคงอยู่ของภาพในการจำการรู้สึกสัมผัสนี้ ช่วยให้เห็นภาพต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ จนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้

โดยปกติความเร็วของอนิเมชันจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล (Output) โดยถ้าเป็นภาพยนตร์จะฉายด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ถ้าเป็นการถ่ายทอดในระบบ PAL จะวิ่งด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาที และถ้าเป็นระบบ NTSC ที่ใช้ในอเมริกา และ ญี่ปุ่น จะวิ่งด้วยความเร็ว 29.97 เฟรมต่อวินาที หรือประมาณ 30 เฟรมต่อวินาที

### เทคนิคของอนิเมชัน

1.อนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) มักได้ขึ้นในชื่อของ Cel Animation คือ การวาดด้วยมือลงบนแผ่นเซลใสทีละแผ่น แล้วนำไปวางซ้อนบนภาพฉากหลัง จากนั้นจึงใช้กล้อง ถ่ายภาพไปที่ละภาพก่อนจะนำไปฉายให้ดูเหมือนเคลื่อนไหว อนิเมชันดั้งเดิมยังสามารถแบ่งได้ลึกลงไปอีกคือ อนิเมชันชนิดเต็มรูปแบบ (Full Animation) หมายถึง การวาดที่ใช้งบประมาณน้อย เน้นความสมจริงน้อยกว่า

2.อนิเมชันเทคนิคสตอปโมชัน (Stop Motion) เป็นอนิเมชันที่ต้องสร้างส่งนประกอบต่างๆของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่นนอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษหรือแผ่นเซล แล้วจึงขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด จากนั้นใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมจนกลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีเทคนิคที่ทำให้หลากหลาย เช่น เทคนิคเคลย์อนิเมชัน (Clay Animation) เทคนิคคัตเอาต์อนิเมชัน (Cutout Animation) เทคนิคกราฟิกอนิเมชัน(Graphic Animation) เทคนิคโมเดลอนิเมชัน(Model Animation) เทคนิคขยับวัตถุต่างๆ(Object Animation) เทคนิคพิกเซลเลชัน(Pixelation)

3.อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์(Computer Animation) แบ่งออกเป็น 2 แบบคืออนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) และอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) การทำอนิเมชันเทคนิค

<sup>1</sup>ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, Intro To Animation ,(กรุงเทพมหานคร : ฐานบุคส์, 2550),18

คอมพิวเตอร์นี้ต้องใช้บุคลากรที่มีความรู้และทักษะด้านซอฟต์แวร์มากเป็นพิเศษ ข้อดีของอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์คือ ช่วยประหยัดเวลาในการผลิตและประหยัดต้นทุนได้ในระดับหนึ่ง

### วิธีการสร้างการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมชัน

ตั้งแต่อดีต การสร้างการเคลื่อนไหวในอนิเมชันนั้นได้มีการกำหนดไว้ 2 วิธีคือ

1. Straight Ahead คือ การวาดทีละภาพ หรือถ่ายภาพทีละภาพเรียงกันไปเรื่อยๆ จนถึงภาพสุดท้าย วิธีนี้จะคล้ายกับการวาดสมุดภาพแบบพลิก (Flip Book) ข้อดีของวิธีนี้คือ มีโอกาสที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ ไม่มีการกำหนดตายตัว แต่ข้อเสียของวิธีนี้คือ การกะระยะในการขยับระหว่างภาพต่อภาพ และยังเสี่ยงต่อการใช้เวลาในกาผลิตที่นานเกินไป

2. Pose to Pose คือ การวาดที่มีการกำหนดหัวและท้ายของการเคลื่อนไหวนั้นๆ ไว้แล้วค่อยมาวาดตรงกลางระหว่างการเคลื่อนไหวนั้นๆ ง่ายต่อการควบคุมตำแหน่ง วิธีนี้แม้จะเป็นที่นิยม แต่มีข้อเสียคือ การกำหนดอะไรที่ตายตัวเอาไว้ก่อน ทำให้ไม่ค่อยได้ผลลัพธ์ที่แปลกใหม่<sup>2</sup>

### เทคนิคดินน้ำมัน (Clay Animation)

เป็นเทคนิคสามมิติที่วัตถุมีความยืดหยุ่นในการคัด ตกแต่ง และสามารถคลี่คลายรูปทรงได้อย่างอิสระ นอกจากนี้ยังมีสีสันที่สดใส สิ่งสำคัญของเทคนิคนี้นอกจากเรื่องของดินน้ำมันแล้วก็จะมีเรื่องของ โครงสร้างที่จะต้องแข็งแรง เพราะเมื่อพอกดินน้ำมันลงบน โครงสร้างของหุ่นแล้ว จะทำให้หุ่นมีน้ำหนักเพิ่มมากขึ้น ถ้าหากหุ่นมีโครงสร้างที่ไม่แข็งแรงก็จะทำให้โครงสร้างเสียหาย เพราะในบางส่วนต้องมีการขยับหรือเคลื่อนไหวตลอดเวลา ทำให้ต้องใช้วัสดุที่จะต้องมีความเหนียวและต้องมีความทนทาน วัสดุที่นิยมใช้ในการทำโครงสร้างภายในของหุ่น ได้แก่ ลวดอลูมิเนียม แต่ลวดที่ทำจากดีบุกจะมีความเหนียวกว่าและข้อต่อที่ทำจากลูกปัด เป็นต้น ซึ่งถ้าหุ่นมีโครงสร้างที่ใช้ลูกปัดเป็นข้อต่อก็มีความทนทานสูง แต่มีข้อเสียคือมีราคาค่อนข้างแพง<sup>3</sup>

<sup>2</sup> รัชพงศ์ ตั้งสัจจะพนธ์, ฟิว (FUSE), ฉบับที่ 9, (กรุงเทพมหานคร : เครื่องข่ายสื่อใหม่สร้างสรรค์, 2550 ), 12-16

<sup>3</sup> Susannah Shaw, Stop Motion Craft skills For model animation, London, 2004

## ข้อมูลเกี่ยวกับทากและหอยทาก (หนังสือหอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน)



ภาพที่ 1 หน้าปกหนังสือหอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน

ที่มา : จิรศักดิ์ สุจริต ดร. และสมศักดิ์ ปัญญา ศ.ดร. หนังสือในชุดโครงการ BRT หอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน. กรุงเทพมหานคร: โครงการ BRT, 2551. (หน้าปก)

เป็นหนังสือที่รวมข้อมูลเกี่ยวกับทากและหอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน ได้รวบรวมทากและหอยทากไว้หลากหลายสายพันธุ์ ซึ่งจะเน้นอธิบายถึงลักษณะการดำรงชีวิต ลักษณะการดำรงเผ่าพันธุ์ของทากและหอยทากเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นชีวิตความเป็นอยู่ ลักษณะนิสัยต่างๆ ถูกรวบรวมเอาไว้ในหนังสือเล่มนี้แล้ว ดังเช่นตัวอย่างในหนังสือ ดังนี้

“ทาก จัดว่าเป็นสัตว์ที่ไม่มีกระดูกสันหลัง แบ่งออกได้เป็นสองชนิด คือ ทาก และ หอยทาก(ทากที่มีเปลือกหอยที่หลัง) ทากนั้นจะไม่มีกระดองหอยบนลำตัว ส่วนหอยทากนั้นจะมีกระดองหอยบนลำตัว ทั้งสองชนิดนี้จะมีลักษณะและพฤติกรรมการดำรงชีวิตที่คล้ายๆกัน คือ ตัวของทากและหอยทากจะมีขนาด 2 คู่ ตา 1 คู่ มักจะซ่อนตัวอยู่ในป่าดิบชื้นทุกพื้นที่ ออกหากินในเวลาากลางคืน จะเคลื่อนไหวโดยใช้กล้ามเนื้อหน้าท้องไต่ลำตัว ส่วนทากที่มีหอยบนหลัง จะใช้หอยเป็นที่พักอาศัยโดยการหดตัวเข้าไปอยู่ในเปลือกหอย เพื่อเอาไว้ป้องกันภัยอันตราย อีกทั้งยังสามารถพรางตัวจากศัตรูโดยรอบได้ ทากและหอยทากจะจับคู่ทากภายในฝูงเพื่อทำการผสมพันธุ์กันเอง โดยทากและหอยทากจะไม่ผสมพันธุ์ข้ามสายพันธุ์ระหว่างมีกระดองหอย และ ไม่มีกระดองหอย”<sup>4</sup>

<sup>4</sup>จิรศักดิ์ สุจริต ดร. และสมศักดิ์ ปัญญา ศ.ดร. หนังสือในชุดโครงการ BRT หอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน, (กรุงเทพมหานคร:โครงการBRT, 2551). 13-35.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครทากและหอยทาก

### ทากสายพันธุ์ตัวกล้วยตากสยาม



ภาพที่ 2 ภาพทากสายพันธุ์ตัวกล้วยตากสยาม

ที่มา: จิรศักดิ์ สุจริต ดร. และสมศักดิ์ ปัญหา ศ.ดร. หนังสือในชุดโครงการ BRT หอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน, กรุงเทพมหานคร: โครงการ BRT, 2551

#### ข้อมูล

“ชื่อวงศ์ Veronicellidae ชื่อวิทยาศาสตร์ *Semperula siamensis* (Martens, 1867) ลักษณะเด่นคือมีลำตัวแผ่แบน ไม่มีเปลือก เรียกว่าทากเปลือย ลำตัวรูปวงรียาวเรียวหัวท้ายโค้งมน ผิวหนังเรียบอาจมีสีเทา สีน้ำตาลอ่อนจนถึงเข้ม อาจมีจุดสีน้ำตาลประปราย ด้านหัวมีหนวด 2 คู่ ทากเป็นสัตว์ที่ไม่มีเปลือกหุ้มเหมือนหอยทากทั่วไป ที่ลำตัวจึงมีเมือกเหนียวๆ เอาไว้ปกป้อง และรักษาความชื้นบนร่างกาย ฉะนั้นเวลาเดินไปไหนจะมีรอย ที่สังเกตได้เป็นทางยาว

หอยในวงศ์นี้เป็นพวกที่กินพืช หรือเศษซากพืชเป็นอาหาร พบอาศัยได้ทั่วไปตามได้ ขอนไม้หรือใต้ใบไม้เน่าเปื่อย บริเวณที่มีความชุ่มชื้นมากในป่าไม้ทั่วไป”<sup>5</sup>

<sup>5</sup> จิรศักดิ์ สุจริต ดร. และสมศักดิ์ ปัญหา ศ.ดร. หนังสือในชุดโครงการ BRT หอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน, (กรุงเทพมหานคร: โครงการ BRT, 2551). 53.

## หอยนักล่าเปลือกกระดุม



ภาพที่ 3 ภาพหอยนักล่าเปลือกกระดุม

ที่มา: จิรศักดิ์ สุจริต ดร. และสมศักดิ์ ปัญญา ศ.ดร. หนังสือในชุดโครงการ BRT หอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน, กรุงเทพมหานคร: โครงการ BRT, 2551

### ข้อมูล

“วงศ์ Streptaxidae ชื่อไทย หอยนักล่าเปลือกกระดุม มีเปลือกหนาและมีขนาดเล็ก ผิวเปลือกด้านบนมีลายเป็นริ้วๆ เปลือกใสทำให้เห็นส่วนของเนื้อสีเหลืองหรือสีส้มได้ชัดเจน เปลือกหอยจะทำหน้าที่สำคัญหลายอย่าง ทั้งใช้เป็นที่พักอาศัย เครื่องป้องกันอันตรายหรือพรางตัวจากศัตรู และเป็นเกราะป้องกันการสูญเสียน้ำให้กับตัวหอย

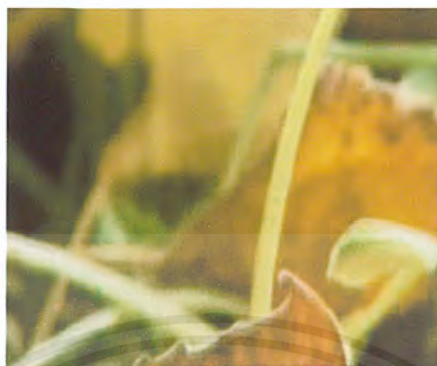
มักพบอาศัยตามเขาหินปูน โดยจะหลบซ่อนอยู่ใต้ซากใบไม้ผุพัง มักจะออกหากินหลังฝนตกและตอนที่มีอากาศชื้น”<sup>6</sup>

---

“จิรศักดิ์ สุจริต ดร. และสมศักดิ์ ปัญญา ศ.ดร. หนังสือในชุดโครงการ BRT หอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน, (กรุงเทพมหานคร: โครงการ BRT, 2551). 65 .

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข้อมูลการเคลื่อนไหวของทากและหอยทาก



ภาพที่ 4 ภาพหน้าคลิป Newt & Banana Slug in Action

ที่มา: Sergeyberezin. Newt & Banana Slug in Action[ออนไลน์],สืบค้น 10 กันยายน 2553. เข้าถึงได้จาก [http://www.youtube.com/watch?v=AH\\_HGzv4YIW4&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=AH_HGzv4YIW4&feature=related).

เป็นคลิปวิดีโอที่นำเสนอเกี่ยวกับทากและหอยทาก ไม่ว่าจะเป็นการดำรงและดำเนินชีวิต เป็นการถ่ายทอดสิ่งต่างๆที่ ทากและหอยทากได้ทำในแต่ละวัน ถ่ายทอดลักษณะการเคลื่อนไหวของทากและหอยทากในแต่ละตัว รวมทั้งยังมีการถ่ายทอดลักษณะการดำรงเผ่าพันธุ์

## ข้อมูลเกี่ยวกับการทำหุ่นปั้น



ภาพที่ 5 ภาพหน้าคลิป วิธีการทำหุ่นปั้นดินน้ำมัน

ที่มา: Stopmotionmagazine. Stop Motion Puppet Making Video1: Casting a Puppet in Foam Latex [ออนไลน์],สืบค้น10 กันยายน 2553. เข้าถึงได้จาก<http://www.youtube.com/watch?v=22X04a6bw6A> ดันฉบับคลิป<http://www.stopmotionmagazine.com>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นคลิปลิวิดีโอที่อธิบายสาธิตเกี่ยวกับการทำหุ่นปั้นดินน้ำมัน โดยในตอนแรกเราต้อง ออกแบบหุ่นและนำมาลวดมาตัดทำเป็นโครงของหุ่น เพราะในหุ่นดินน้ำมันทุกตัว ถ้าเราต้องการที่จะทำให้มันขยับและสมจริง เสมือนว่ามันเคลื่อนไหวได้และยังคงตัว รูปร่างไม่เปลี่ยนแปลง เราจะต้องใช้แกนลวดเป็นโครงยึดตัวดินน้ำมัน เพื่อให้ดินน้ำมันเปลี่ยนรูปและยังสามารถคงตัวไว้ให้เป็นรูปร่างอื่นๆอีกทั้งยังสามารถตัดดินน้ำมันพร้อมกับตัดลวดให้เป็นท่าทางต่างๆได้

### ข้อมูลตัวอย่างภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง Wallace & Gromit



ภาพที่ 6 ภาพจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Wallace & Gromit

ที่มา: Aardman. Wallace & Gromit: Cracking Contraptions-The Soccamatic [ออนไลน์], สืบค้น 10 กันยายน 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=6cxAuU5nReU> & feature=fvsr.

ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง Wallace & Gromit ถือได้ว่าเป็นอนิเมชันเรื่องแรกๆที่สร้างด้วยเทคนิค Clay animation และ Puppet animation และยังได้รับรางวัลออสการ์ เรื่องนี้ถูกผลิตโดย Aardman Studio ซึ่งภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ถือเป็นแรงบันดาลใจและแบบอย่างในการทำศิลปะนิพนธ์ เรื่อง ความรักของทาก เป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข้อมูลตัวอย่างมุกกล้องและการถ่ายทำ



ภาพที่ 7 ภาพหน้าคลิป ตัวอย่างมุกกล้องและการถ่ายทำ

ที่มา:Leevi Lehtinen.Making of Puppet Animation[ออนไลน์],สืบค้น10กันยายน2553.เข้าถึงได้จาก

<http://www.youtube.com/watch?v=aMFyDJkvG0w>.เว็บต้นฉบับ [www.puppet.tk](http://www.puppet.tk) .

เป็นคลิปวิดีโอ ที่สาธิตวิธีการถ่ายทำของการทำ CLAY ANIMATION โดยได้แสดงภาพว่าเข้าไปจัดการอย่างไรเกี่ยวกับหุ่น จัดการองค์ประกอบ จัดการกับกล้องอย่างไร

## สรุปข้อมูลต่างๆ

จากการค้นคว้าและทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลจากหนังสือ ข้อมูลจากตัวอย่างคลิปวิดีโอสารคดีทากและหอยทาก ข้อมูลตัวอย่างการทำหุ่นปั้นดินน้ำมัน และตัวอย่างการถ่ายทำและข้อมูลจากภาพยนตร์ตัวอย่าง ล้วนแล้วแต่เป็นองค์ประกอบที่เราจะต้องศึกษา และค้นคว้าทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลเหล่านี้ และนำข้อมูลเหล่านี้มาพัฒนาศิลปะนิพนธ์ของเราต่อไป ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาบท พัฒนาตัวละคร เพื่อให้เรื่องราวของเราเข้าใจได้มากขึ้น มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น และใช้ข้อมูลที่ทำมานี้เป็นรากฐานต่อไป เพราะจะทำให้เรารู้เกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนา และทำให้ไม่สับสน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### บทภาพยนตร์

##### แนวทางของบทภาพยนตร์และแรงบันดาลใจ

จากข้อมูลที่คิดว่าในบทที่ 2 ทำให้มีความรู้เกี่ยวกับทากและหอยทากมากขึ้น จึงทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของทากและหอยทาก ว่าถึงแม้ทากและหอยทากจะมีขนาดเล็กๆ เป็นสัตว์ตัวเล็กๆที่มนุษย์มองข้าม แต่การดำรงชีวิตของทากและหอยทากก็ไม่แตกต่างไปจากมนุษย์เลย ไม่ว่าจะเป็นการเอาตัวรอดให้ได้ในสังคม การดำเนินชีวิตที่ต้องอยู่เป็นฝูง หรือแม้กระทั่งการดำรงเผ่าพันธุ์ ดังนั้นจากข้อมูลต่างๆจึงทำให้จับประเด็นเกี่ยวกับการดำรงเผ่าพันธุ์ของทากและหอยทากขึ้นมาทำให้เกิดเรื่องราว “ความรัก” สาเหตุที่หยิบยกมา เพราะเรื่องนี้เป็นสิ่งที่ใกล้ตัวเรามากแล้ว ไม่ว่าจะเป็นหอยทาก หรือมนุษย์ก็ล้วนแล้วแต่มีความรักด้วยกันทั้งสิ้น

##### แนวความคิดของบทภาพยนตร์ (THEM)

การไม่พอใจในสิ่งที่ตัวเองมี

##### ประเด็นเรื่อง

การไม่พอใจในสิ่งที่ตนมี ขวนขวายในสิ่งที่ไม่ใช่ ผลสุดท้ายก็ด้อยอมรับว่าไม่สามารถฝ่าฝืนกฎธรรมชาติได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## จุดมุ่งหมายตัวละคร

தாகชายต้องการให้หอยทากหญิงหันมารักและสนใจยอมรับในตัวเขาซึ่งเป็นทากไม่มีกระดองบนหลัง

## แรงกระตุ้นสู่จุดหมาย

เมื่อราชินีประกาศว่าการสมรสของเหล่าทากจะหมดลงก็ต่อเมื่อโบไม้โบสุคท้ายของฤดูเก็บเกี่ยวร่วงหล่นลงมา จึงทำให้ทาก ต้องรีบหาคู่เพื่อมาสมรส

## เรื่องย่อ (SYNOPSIS)

เมื่อราชินีประกาศให้ฤดูสมรสของเหล่าทากจะหมดลงเมื่อตอนที่โบไม้โบสุคท้ายของฤดูเก็บเกี่ยวร่วงหล่นลงมา จึงทำให้ทากชายต้องรีบที่จะหาคู่เพื่อมาสมรส แต่เขาไม่รู้สึกรักที่จะอยากสมรสกับทากตัวไหนในฝูงเลย เขาจึงได้ออกเดินทางเพื่อตามหาสาวที่สวยงามที่สุดเพื่อที่จะพากลับมาสมรสให้ทันก่อนที่โบไม้จะหล่นจนหมดต้นไม้ เขาเดินทางไปในต่างแดน ผันฝ่าความยากลำบากมากมาย และในที่สุดเขาก็ได้พบกับหอยทากสาวสวยผู้อยู่เดียวดายในป่าทึบ แต่สิ่งที่เขาหวังไว้ก็ต้องพังทลายเมื่อหอยทากสาว ไม่แม้แต่ที่จะมองเขา จึงทำให้เขาต้องหาวิธีทำทุกอย่างเพื่อที่จะทำให้หอยทากสาวหันมาสนใจ ผลสุดท้ายเขาจึงได้รู้ว่าเขาไม่สามารถที่จะฝืนกฎของธรรมชาติได้ เขาจึงต้องกลับไปในฝูง และยอมรับความเป็นทาก และเขาก็ได้พบกับทากสาว ตัวที่เขาเคยมองข้ามและไม่เคยสนใจ

## โครงเรื่องขยาย (TREATMENT)

ได้ต้นไม้อายุ ในระหว่างที่ฝูงทากกำลังเดินเรียงรายเพื่อทำงานในฤดูเก็บเกี่ยว ทุกตัวต่างแปลกใจที่ได้ยินเสียงเป่าเรียกประชุม เหล่าทากจึงเดินเรียงรายเข้ามาได้ต้นไม้อายุเพื่อรวมพลราชินีขึ้นประกาศเกี่ยวกับประเพณีการสมรส ที่จะหมดลงเมื่อโบไม้โบสุคท้ายของฤดูเก็บเกี่ยวร่วงหล่นลงมา ทำให้เหล่าทากต่างตกใจที่ได้ยิน

หลังจากประชุม เพื่อนทากเดินเข้ามาพูดคุยเกี่ยวกับการประชุม ทำให้ทากพระเอกเกิดความกังวลเกี่ยวกับตนเองที่จะต้องเลือกคู่มาสมรส เมื่อเขาเดินไปทางไหนก็เห็นทากกำลังสมรสกันอยู่ และในตอนนั้นอยู่ๆโบไม้ก็หล่นลงข้างหน้าเขาทำให้สายตาของเขาไปเจอกับทากหญิงตัวหนึ่งที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำลังส่งสายตามาที่เขา เขาตกใจและไม่ชอบทากด้วยตัวเอง เขาจึงตัดสินใจออกเดินทางเพื่อตามหาสาวที่สวยงามที่สุดเพื่อที่จะพากลับมาสมสู่ให้ทันก่อนที่ใบไม้ใบสุดท้ายจะหล่นลงมา

เขาได้ออกเดินทาง พบเจอสาวสวยหลายต่อหลายตัว ไม่ว่าจะเป็นแมงมุม มด กบ และ หนอน แต่เขาก็ยังไม่สนใจสาวสวยพวกนั้น เขายังคงออกเดินทางต่อตามคำบอกเล่าเกี่ยวกับหอยทากสาวผู้เลอโฉมของเพื่อนมด

เขาได้เดินทางผ่านทะเลทราย ผ่านป่า จนในที่สุดก็มาพบเจอกับหอยทากสาวสวยผู้เลอโฉมตามคำล่ำลือ และตั้งแต่วินาทีแรกที่เขาได้เห็นหอยทากสาวก็ทำให้เขาปักใจเชื่อเลยว่า หอยทากสาวตัวนี้แหละที่เหมาะสมจะเป็นคู่สมสู่ของเขา เขาจึงรีบตรงเข้าไปหาหอยทากสาว แต่ไม่ทันที่เขาจะได้พูดอะไรมากไปกว่าคำว่าสวัสดี หอยทากสาวก็แสดงท่าทีรังเกียจและต่อว่าเขามา ทำให้เขาต้องเสียใจและเดินออกมา แต่ในระหว่างที่เขากำลังเดินอย่างหมดอาลัยตายอยาก เขาก็พบเจอกับก้อนหิน เขาจึงนำก้อนหินมาไว้บนหลังและเดินกลับไปไขว้ก้อนหินบนหลังแก่หอยทากสาว แต่ไม่ทันที่เขาจะได้พูดอะไรต่อ ผลก็เป็นอย่างเดิม เขายังถูกหอยทากสาวไล่ออกมา คราวนี้เขาเดินคดกไปอย่างไม่มีจุดหมาย และเขาก็ต้องตาลุกวาว เมื่อเขาไปเจอเพชรเม็ดใหญ่สีเลือด เขาคิดในทันทีว่า เพชรเม็ดสีเลือดนี้แหละที่จะทำให้เขาควมามีค่าคู่ควรกับหอยทากสาวได้ เขาจึงนำเพชรสีเลือดมาไว้บนหลังและไปหาหอยทากสาว และเมื่อหอยทากสาวได้เห็นว่าทากหนุ่มได้ทำอะไรมาอีก ก็เกิดอาการฉุนเฉียวทันทีที่ทากหนุ่มเริ่มตัดพ้อ หอยทากสาวจึงต่อว่าเขา และพูดสอนถึงการกระทำที่เขากำลังทำอยู่ หอยทากสาวพูดให้ทากหนุ่มได้คิดและเดินจากไปทิ้งทากหนุ่มไว้ยืนเหม่อลอย

จากเหตุการณ์ที่ทากหนุ่มไปเจอ ทำให้เขาต้องกลับไปฝูงของเขาตัวเดียว เขาไม่สามารถพาคู่มาสมสู่ได้ แต่แล้วเขาก็ได้เจอกับทากสาวคนเดิมที่เคยส่งสายตาให้เขา ทำให้เขาได้รู้ว่าไม่ว่าเขาจะพยายามฝืนตัวเองสักแค่ไหนทากก็ต้องสมสู่กับทาก เขาควรพอใจในสิ่งที่มีตั้งแต่แรก สุดท้ายเขาก็ไม่สามารถฝืนกฎของธรรมชาติได้

## บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY)

### Scene 1 : ราชนิเรียกรวมพลเหล่าทาก

ภายนอก/ใต้ต้นไม้ใหญ่/กลางวัน

ในระหว่างที่เหล่าทากกำลังทำงานเก็บเกี่ยวหาอาหาร พวกทากก็ต้องตกใจเมื่อได้ยินเสียงแตรเป่าเรียกประชุม ทำให้เหล่าทากต้องวางมือจากการทำงานและค่อย ๆ รวมตัวเดินเข้ามาฟังการประชุมซึ่งหนึ่งในนั้นที่กำลังเดินเข้ามา คือทากเขียว ราชนิทากขึ้น ไปบนก้อนหินใหญ่ใต้ต้นไม้ และเริ่มประกาศว่า

ราชนิ

“สวัสดิ์เหล่าทากทั้งหลาย ข้ารู้ว่าพวกเจ้ามีงานทำกันจนล้นมือ ที่เรียกมาประชุมกันในครั้งนี้ เพราะข้า ไม่อยากทะเลาะประเพณีที่สืบทอดกันมานาน นั่นคือ ประเพณีสมสู่เหล่าทาก ซึ่งจะเริ่มขึ้นตอนที่ตะวันตกดินในวันนี้ เอาหล่ะเสียบๆ หน่อยข้าขอเตือนไว้อย่างหนึ่งว่า ประเพณีนี้จะมีไปจนถึงวันสุดท้ายของฤดูเก็บเกี่ยวเท่านั้น”

เหล่าทากเมื่อ ได้ฟังก็เกิดความตกใจกับคำพูดของราชนิที่มาประกาศอย่างกะทันหัน และที่สำคัญ ยังไม่มีทากตัวไหนที่คิดเรื่องนี้ไว้ก่อนเลย

ราชนิ

“ขอให้พวกเจ้าจำเอาไว้ หากหมดหน้าฤดูเก็บเกี่ยวแล้ว ทากตัวใดที่ไร้คู่จะต้องถูกลงโทษและเป็นแรงงานทาสไปจนตาย”

### Scene 2 : เพื่อนทากเข้ามาพูดคุยเรื่องประกาศของราชนิ

ภายนอก/ใต้ต้นไม้ใหญ่/กลางวัน

หลังจากที่ได้ฟังประกาศของราชนิ เพื่อนทากเดินเข้ามาหาทากเขียวและพูดขึ้นว่า

เพื่อนทาก

“นายคิดว่ายัง ที่ราชนิพูดเมื่อกี้”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทากเขียว

“ก็ไม่เห็นมีอะไรหนิ”

เพื่อนทาก

“จะไม่มีอะไรได้จ้ะ แก่ไม่รู้หรือฤดูเก็บเกี่ยวจะหมดลง  
เมื่อใบไม้ใบสุดท้ายหล่นลงมา แล้วนี่ก็ใกล้แล้วนะ”

ทากเขียว

“ทำไมมันเร็วอย่างนั้นล่ะ ฉันยังไม่ได้มองใครไ้เลย  
ที่สำคัญ มีแต่ทากสาวบ้านๆเหมือนกันไปหมดเลย  
ฉันนะฝันว่าสักวันจะได้สาวที่สวยมากู้กับฉัน”

เพื่อนทาก

“จะชอบหรือไม่ชอบ นายก็ต้องรีบแล้วล่ะ  
ถ้าช้าจะโดนตัวอื่นแย่งไปหมดนะโว้ย”

**Scence 3 :** ทากเขียวเห็นเหล่าทากกำลังจับคู่ผสมสุกัน

ภายนอก/ใต้ต้นไม้ใหญ่/กลางวัน

หลังจากที่ได้คุยกับเพื่อนทาก ทากเขียวจึงเดินออกมาเดินเล่น แต่สิ่งที่เขาได้เห็นคือเหล่าทากต่างจับคู่ผสมสุกันเอง และทันใดนั้นใบไม้ก็ร่วงหล่นมาตรงหน้าเขา ทำให้เขาหันไปเห็นทากหญิงตัวหนึ่งที่กำลังส่งสายตารักมาให้เขา เขาตกใจรีบเดินหนีออกไป

**Scence 4 :** ทากเขียวตัดสินใจออกเดินทาง

ภายนอก/ใต้ต้นไม้ใหญ่/กลางวัน

ทากเขียวตกใจที่เห็นทากสาวส่งสายตามาเขาเกิดความร้อนรน จึงตัดสินใจเก็บของเพื่อออกเดินทาง ในระหว่างนั้นเพื่อนทากเดินเข้ามาพอดี

เพื่อนทาก

“นั่นนายจะไปไหน”

**தாகเขี้ยว**

“ฉันจะออกไปค้นหาสาวในฝันของฉัน”

**เพื่อนதாக**

“ทำไมล่ะ สาวในฝันของเราที่มีตั้งเยอะ จะออกไปทำไมให้ยุ่งยาก”

**தாகเขี้ยว**

“เยอะ แต่ฉัน ไม่ชอบ ไม่มีதாகสาวตัวไหนที่ดูแล้วจะคู่ควรกับฉัน  
เลย ดูยังงัยก็เป็นแค่தாகสาวธรรมดาๆ คอยดูแลห่อะ ฉันจะพากลับมาให้  
นายคุณห่อะ คอยดูแลห่อะ ฉันจะต้องพาสาวที่สวยที่สุดกลับมาให้ได้”

**Scence 5 : ทากเขี้ยวออกเดินทางมาเจอแมงมุม**

ภายนอก/ป่าทึบ/กลางวัน

தாகเขี้ยวเดินทางผ่านป่าสูงมาจนถึง ถิ่นของแมงมุม เขารู้สึกเหนื่อย จึงหยุดพักและ  
พูดคุยกับแมงมุม

**แมงมุม**

“อ้าว นั่นเจ้าจะไปไหนหรือ ทำไมถึงได้มาตัวเดียว”

**தாகเขี้ยว**

“ฉันออกมาตามหาสาวที่สวยที่สุด เพื่อที่จะเป็นคู่ของฉัน”

**แมงมุม**

“อืมๆ เข้านี้หวังสูงนะ ทำไมไม่ลองเข้าไปในเมืองดูล่ะ สาวๆ สวยๆ เยียบ”

**Scence 6 : ทากเขี้ยวเดินเข้ามาในเมืองตามคำบอกของแมงมุม**

ภายใน/เมืองของเหล่าสัตว์/ตอนเย็น

தாகเขี้ยวเดินเข้ามาในเมืองที่เหล่าสัตว์นานาชาติมาหลบอาศัยอยู่ เขาเดินเข้ามา มีสัตว์  
นานาชาติมองมาที่เขา เขาจึงเดินเข้าไปหามดที่ดูเป็นมิตรที่สุด

มด

“ข้าไม่เคยเห็นเจ้ามาก่อน เจ้ามาจากไหนล่ะ”

ทากเขียว

“ข้ามาจากเนินเขาโน้นแหละ”

มด

“โห ไกลนะ เจ้าเดินทางมาทำอะไรหรือ”

ทากเขียว

“เรื่องก็เป็นอย่างที่ข้าเล่านี้แหละ”

มด

“ถ้าอย่างนั้นเจ้ามาถูกที่แล้ว ที่นี่มีแต่สาวงามมากมาย เจ้าลองดูทางโน้นสิ”

ทากเขียว

“อืม ก็สวยดีนะ แต่ข้าไม่ชอบ”

มด

“จ้ะแล้วทากสาวตัวนั้นล่ะ สวยที่สุดเลยนะ เจ้านี่เรื่องมากเหมือนกันนะ แต่ระดับข้าแล้วมีรีจะทำให้เจ้าผิดหวัง เอาหมาลึซ่าเคยได้ยินเรื่องที่เค้าล่ำลือกันว่า มีหอยทากสาวสวยผู้เลอโฉมอาศัยอยู่ในป่าลึกอยู่บางหนึ่ง แต่ระหว่างทางไปนั้น มันแห้งแล้งมาก แต่แม้ว่าจะไปถึงที่ที่ทากสาวอยู่แล้ว ก็ไม่สามารถบอกได้ว่านางจะสนใจเจ้ารีเปล่า อยู่ที่เจ้าแล้วล่ะว่าจะทำอะไรให้นางสนใจเจ้าได้”

### Science 7 : ทากเขียวเดินทางผ่านทะเล

ภายนอก/ทะเลทราย/กลางวัน

ทากเขียวออกเดินทางอีกครั้งตามคำพูดของมด เขาเดินทางข้ามทะเลทรายอันร้อนระอุ แสงแดดแผดเผาผิวทากของเขาจนไหม้เกรียม แต่เขาก็ไม่ลดละ และพยายามเดินทางข้ามทะเลทรายให้ทันก่อนที่ตะวันจะตกดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Science 8 : ทากเขียวหยุดพักค้างแรมใต้ต้นเห็ด**

ภายนอก/โคนต้นเห็ด/กลางคืน

ทากเขียวเดินทางจนผ่านทะเลทรายออกมาได้ เขาเหนื่อยจากการเดินทางเพราะเสียเหงื่อไปมาก เขาจึงหยุดพักใต้ โคนต้นเห็ด

**Science 9 : ทากเขียวเดินทางมาเจอหอยทากสาวสวย**

ภายนอก/ป่าที่บ/กลางวัน

ในระหว่างที่ทากเขียวกำลังเดินออกมาจาก โคนเห็ดเขา ได้ยินเสียงอะไรบางอย่าง เขาจึงเดินเข้าไปในพงหญ้า และแหวกออก ทันใดนั้นสายตาของเขาก็จับนึ่งไปที่ หอยทากสาวสวยผู้เลอโฉมที่กำลังเคี้ยวใบไม้อยู่ เขาตัดสินใจในทันทีที่จะเข้าไปทำความรู้จักและเผยจุดประสงค์ของเขา

ทากเขียว

“สวัสดี”

หอยทาก

“เสียใจหะะ ฉันไม่สนใจพวกทากธรรมดาอย่างนาย  
ชนชั้นต่ำไม่มีกระดองที่หลัง ยังสะเออะมาเสนอหน้าอีก”

ทากเขียวได้ฟังคำที่หอยทากต่อว่า เขาได้ผิดหวังและรู้สึกต่ำต้อยตามคำที่หอยทากพูด เขาจึงเดินจากไปอย่างหมดอาลัยตายอยาก

**Science 10 : ทากเขียวเจอก้อนหิน**

ภายนอก/ป่าที่บ/กลางวัน

ทากเขียวเดินคอตลอดอย่างไร้จุดหมาย เส่ร้างร้อยตามคำพูดของหอยทากสาว แต่ทันใดนั้นเขาก็มองเห็นก้อนหินก้อนหนึ่งที่อยู่หน้าเขา ทำให้เขาเกิดความคิด

**Science 11 : ทากเขียวนำก้อนหินไปอวดหอยทากสาว**

ภายนอก/ป่าที่บ/กลางวัน

ทากเขียวเดินไปหาหอยทากสาวด้วยหัวใจที่เต็มเปี่ยม เขานำก้อนหินมาใส่ไว้บนหลัง เพราะคำพูดของหอยทากสาวทำให้เขาคิดได้ เขาจะมีกระดองเหมือนเธอแล้ว เขาเดินไปอวดก้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หินบนหลังต่อหน้าหอยทากสาว และหวังจะเธอยอมรับก้อนหินและตัวของเขาให้ได้ แต่สิ่งที่เขาคิดก็ไม่ได้เป็นอย่างที่หวังไว้ เมื่อหอยทากสาวพูดขึ้นว่า

### หอยทาก

“นี่คิดหรือว่าก้อนหินไร้ค่าอันนี้จะทำให้นายคูมีค่าขึ้น 5555”

### Science 12 : ทากเขียวเจอเพชร

ภายนอก/ป่าทึบ/กลางวัน

หลังจากที่ถูกหอยทากสาวพูดจาเยาะเย้ยในสิ่งที่เขาทำ เขายังหมดกำลังใจอยากไปมากกว่าเขา ถึงขั้นเดินสะเปะสะปะ จนเดินไปพบเพชรสีเลือด สีที่ส่องแสงออกมาทำให้เขาเกิดความคิดใหม่ เพื่อที่จะลบล้างคำพูดของหอยทากสาว

### Science 13 : ทากเขียวนำเพชรไปให้หอยทากสาวดู

ภายนอก/ป่าทึบ/กลางวัน

ทากเขียวนำเพชรติดหลังและนำมาอวดหอยทากสาวด้วยความภาคภูมิใจ เพราะเขาคิดว่าเพชรสีเลือดนี้แหละที่คูมีค่าที่สุด เมื่อนำมาไว้บนหลังเขาแล้วก็จะทำให้เขาดูคู่ควรกับหอยทากสาวได้ เขาจึงเดินเข้าไปอวดหอยทากสาวทันที

### ทากเขียว

“เป็นงัยหะละ ผมคูมีค่าขึ้นรึยัง”

หอยทากสาวมองดูเพชรและร่างของทากเขียว พร้อมกับเหยียดริมฝีปากในการกระทำของเขา เธอจึงเมินหน้าหนีทันที

### ทากเขียว

“ทำไม ผมอุตส่าห์ทำตัวให้เหมือนคุณทุกอย่างแล้ว บนหลังผมก็คูมีค่าแหววาว คุณยังไม่ชอบอีกหรือ ทำไมคุณยังไม่สนใจผมอีก”

### หอยทากสาว

“นี่นายคิดแล้วหรือว่าแค่หาอะไรมาใส่หลังก็จะดูเป็นพวกฉันได้ เสียใจหะ ฉันไม่ใช่พวกนอกคอก หอยทากอย่างฉัน ไม่มีทางสนใจทากธรรมดาๆ อย่าง นายหрокและอีกอย่าง ไม่ว่านายจะเปลี่ยนตัวเองสักแค่ไหนสุดท้ายทากอย่าง นายก็ยังคงเป็นแค่ทากธรรมดาๆ อยู่วันยังค่ำนั่นแหละ เสียอารมณ์จริงๆ เลย”

### Science 14 : ทากเที่ยวเดินทางกลับบ้าน

ภายนอก/ใต้ต้นไม้ใหญ่/กลางวัน

ทากเที่ยวเดินทางกลับมาบ้านของเขา ตอนนี้ใต้ต้นไม้ใหญ่มีแต่ใบไม้ที่ร่วงลงมาทับถม กันเต็มไปหมด เหลือใบไม้ที่ยังไม่ร่วงจากต้นอยู่แค่สองสามใบ เขาเดินเข้ามาหาเพื่อนทากอย่างเสรี สร้อย ได้แต่มองเพื่อนทากที่กำลังอยู่กับคู่อย่างมีความสุข เพื่อนทากเห็นเขากลับมาจึงทักว่า

เพื่อนทาก

“อ้าวมาแล้วหรือ ไหนคู่ของนายหะ”

ทากเที่ยว

“ตอนนี้ฉันรู้แล้วหะ ไม่ว่านายจะคืนรนยังงัย ทากอย่างฉัน ก็ยังคงเป็นทากอยู่ดี ฉันไม่สามารถฝืนหรือเปลี่ยนกฎของธรรมชาติได้”

เพื่อนทาก

“อย่าคิดมากไปเลย ช่างมันเถอะ”

ทากเที่ยว

“ช่างมันได้งัย ลูสิ ทุกคนต่างมีคู่ของตัวเอง  
ทั้งนั้น เหลือแต่ฉัน ฉันตัวเดียวเท่านั้น”

เพื่อนทาก

“ยังหрокเพื่อน นายไม่ได้อยู่ตัวเดียวหрокมันขึ้นอยู่กับนาย  
ว่าจะยอมรับรักทากสาวที่ดูธรรมดาๆ คนนั้นมั๊ย”

เพื่อนทากชี้ทากสาวตัวเดิมที่เคยส่งสายตาให้เขาเมื่อนานมาแล้ว ทากสาวตัวนั้นยังคงมองมาที่เขา รอเขากลับมา พร้อมกับส่งสายตารักมาให้เขา

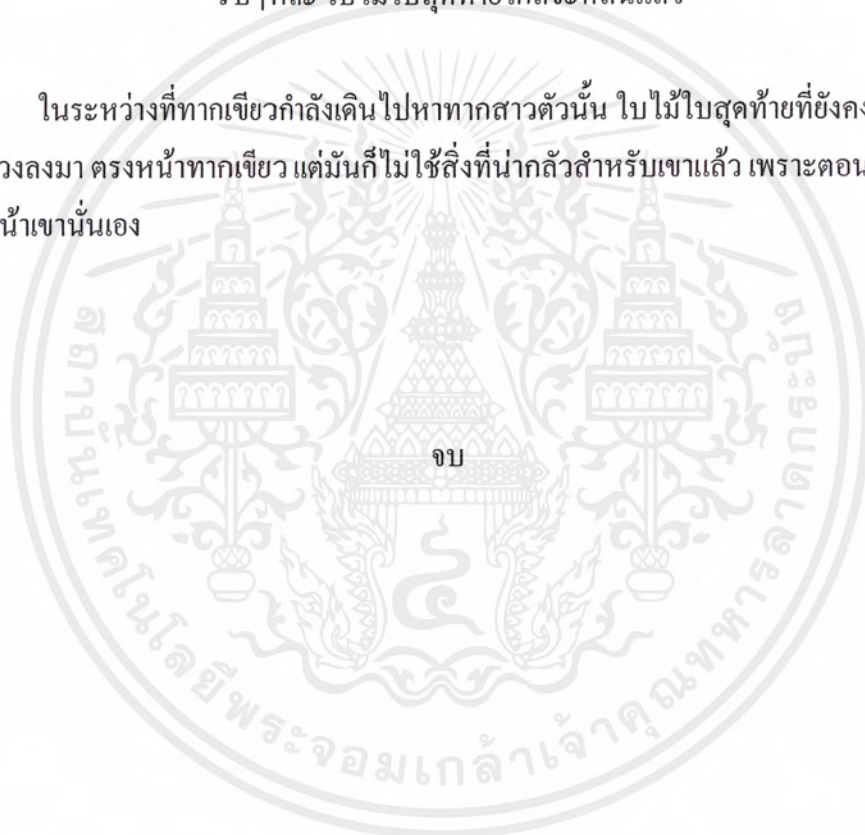
ทากเขียว

“ขอบใจนายมากนะ”

เพื่อนทาก

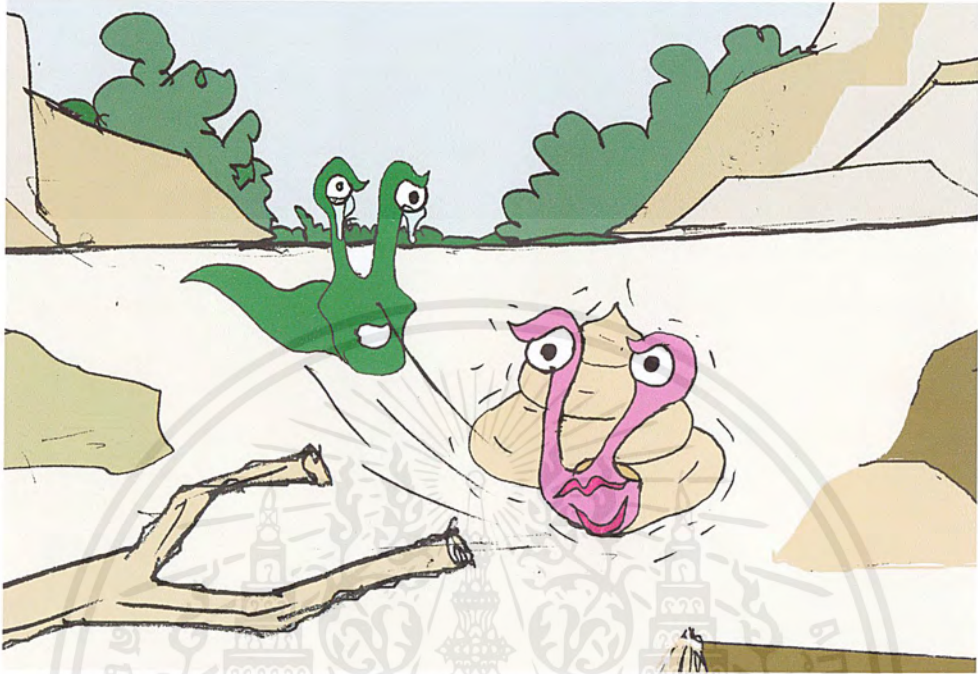
“รีบๆหละ ไบไม้ไบสุดท้ายใกล้จะหล่นแล้ว”

ในระหว่างที่ทากเขียวกำลังเดินไปหาทากสาวตัวนั้น ไบไม้ไบสุดท้ายที่ยังคงอยู่ที่ต้นไม้ใหญ่ ก็ร่วงลงมา ตรงหน้าทากเขียว แต่มันก็ไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัวสำหรับเขาแล้ว เพราะตอนนี้คู่ของเขาอยู่ตรงหน้าเขานั่นเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## VISAUL DESIGN



ภาพที่ 8 รูปภาพตัวอย่าง VISAUL DESIGN

เป็นภาพที่หอยทากหญิงคิดว่าหอยทากชายที่พยายามเสนอดัวเข้ามาจับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

**SCENE 1** ราชีนีเรียกรวมพลเหล่าทาก

**SHOT 1**

**SHOT 2**

**SHOT 3**

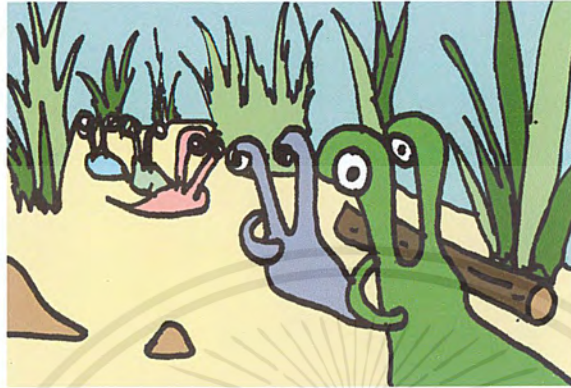

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

SHOT

4



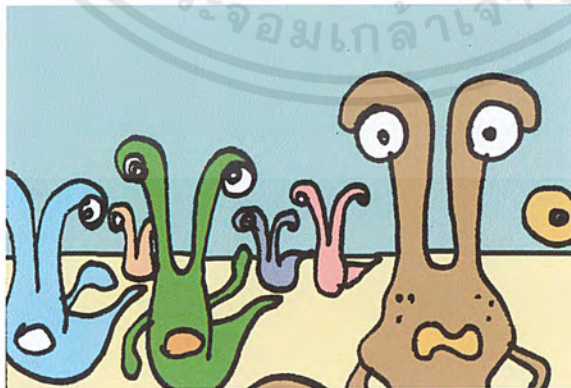
SHOT

5



SHOT

6



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

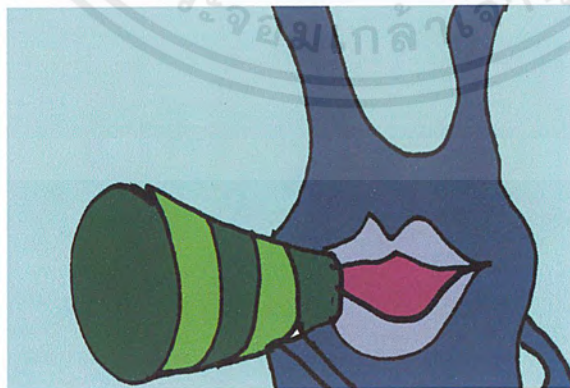
SHOT 7



SHOT 8



SHOT 9



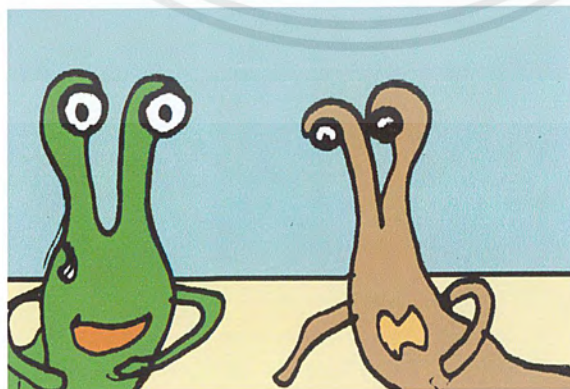
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

**SCENE 2 เพื่อนทากเดินเข้ามาพูดคุยเรื่องประกาศของราชินี**
**SHOT 10**

**SHOT 11**

**SHOT 12**


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**

**SCENE 3 ทากเขียวเห็นเหล่าทากกำลังจับคู่สมสู่กัน**

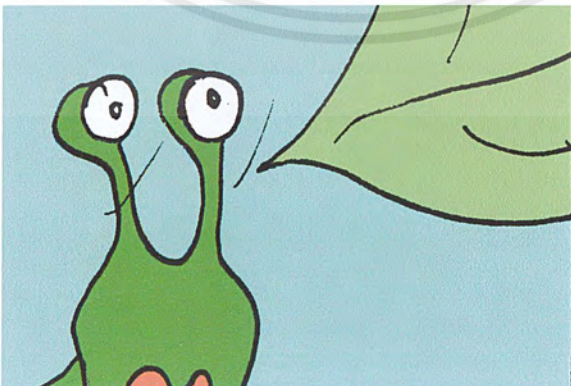
**SHOT 13**



**SHOT 14**



**SHOT 15**



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

SHOT 16

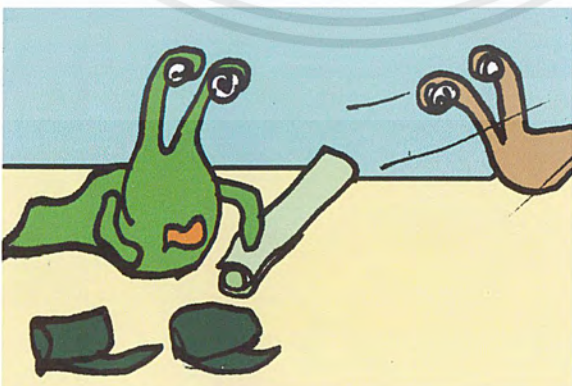


SHOT 17



SCENE 4 ทากเขียวตัดสินใจออกเดินทาง

SHOT 18



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**

**SCENE 5 ทากเขียวออกเดินทางมาเจอแมงมุม**

**SHOT 19**



**SHOT 20**



**SHOT 21**



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

**SCENE 6 ทากเขียวเดินเข้ามาในเมืองตามคำบอกของแมงมุม**
**SHOT 22**

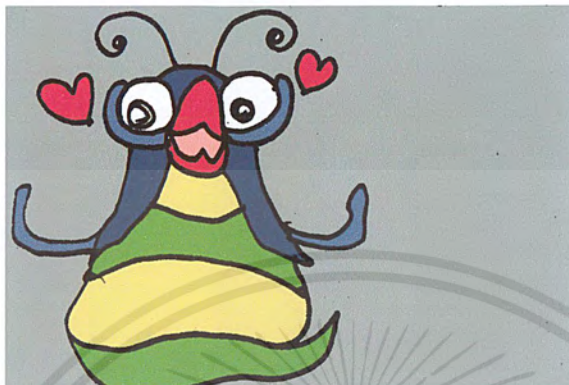
**SHOT 23**

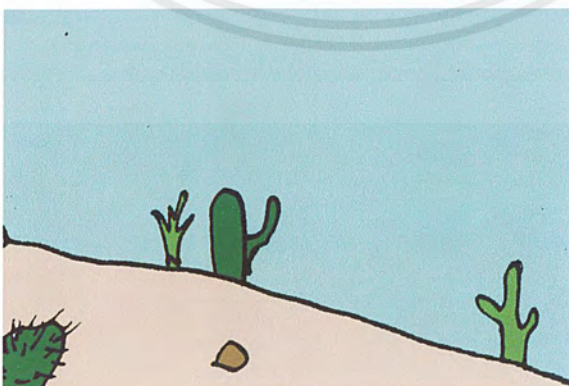
**SHOT 24**


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

**SHOT 25**

**SHOT 26**

**SCENE 7 ทากเขี้ยวเดินทางผ่านทะเล**
**SHOT 27**


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

SHOT 28



SCENE 8 ทากเขียวหยุดพักค้างแรมใต้ต้นเห็ด

SHOT 29



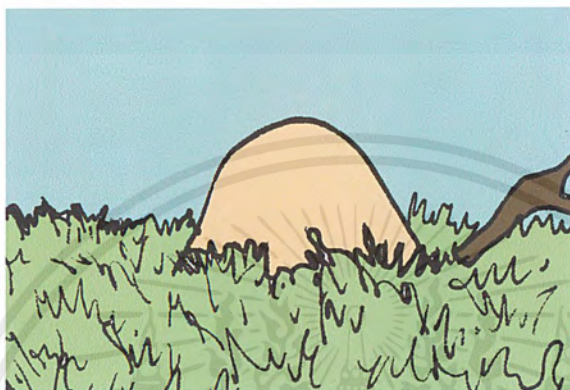
SHOT 30

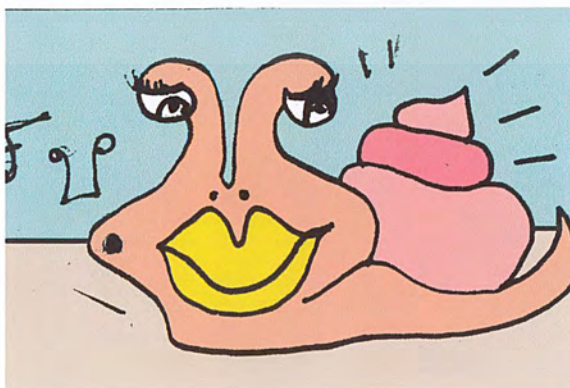


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

**SCENE 9 ทากเขียวเดินทางมาเจอหอยทากสาวสวย**
**SHOT 31**

**SHOT 32**

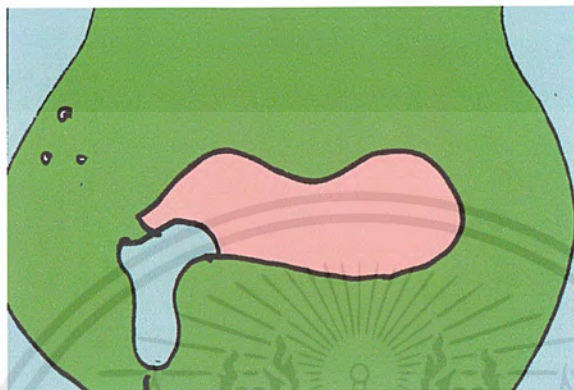
**SHOT 33**


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

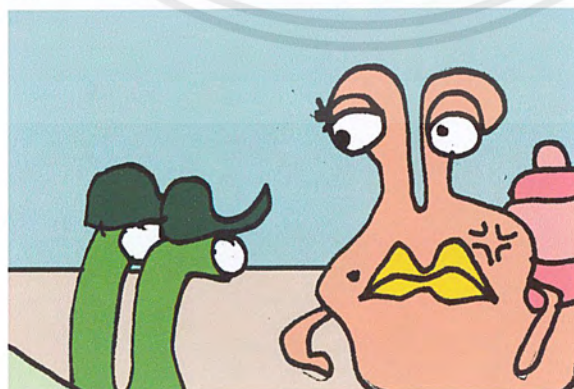
SHOT 34



SHOT 35



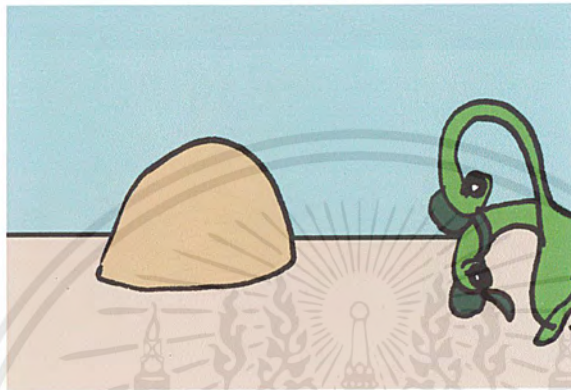
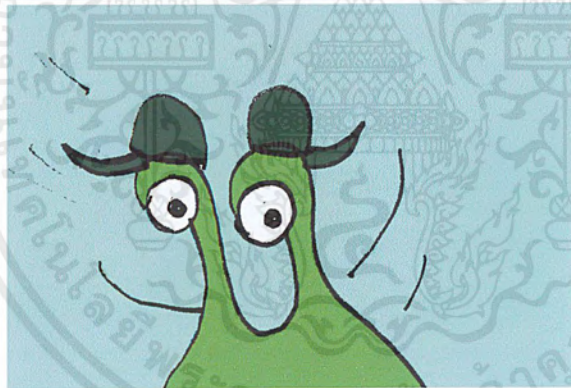
SHOT 36



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

**SCENE 10 ทากเขียวเจอก้อนหิน**
**SHOT 37**

**SHOT 38**

**SCENE 11 ทากเขียวนำก้อนหินไปอวดหอยทากสาว**
**SHOT 39**


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

SHOT 40

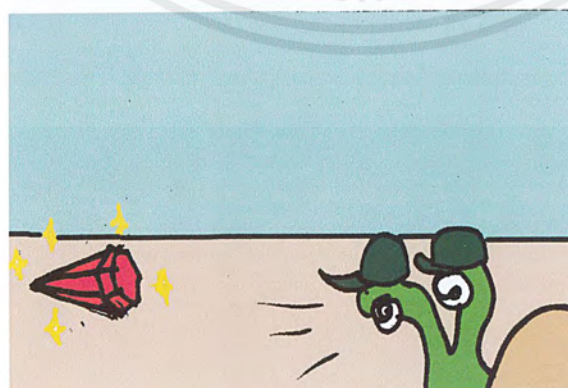


SCENE 12 ทากเขียวเจอเพชร

SHOT 41



SHOT 42

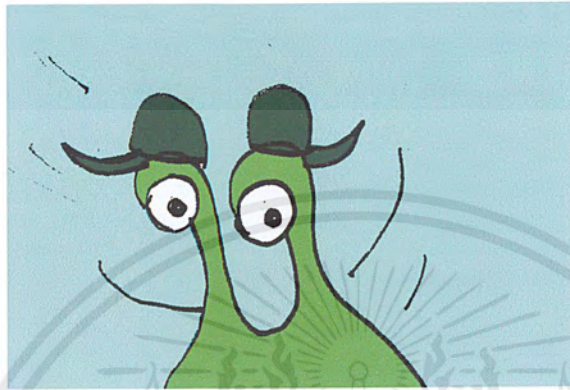


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**

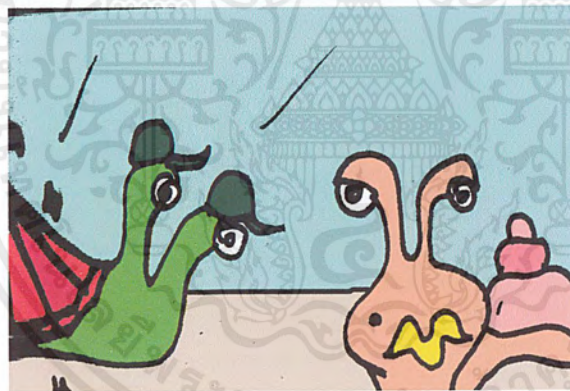

---

SHOT 43

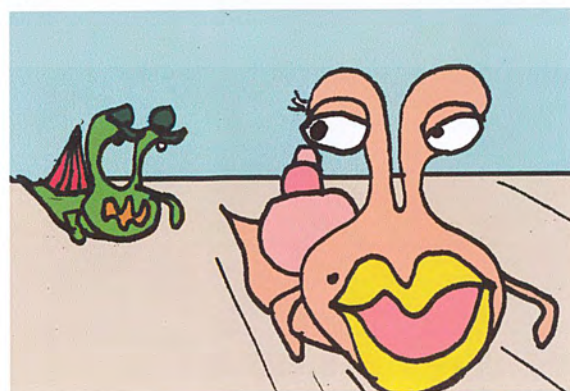


SCENE 13 ทากเขียวนำเพชรไปให้หอยทากสาวดู

SHOT 44



SHOT 45



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

**SCENE 14 พระเอกเดินทางกลับบ้าน**
**SHOT 46**

**SHOT 47**

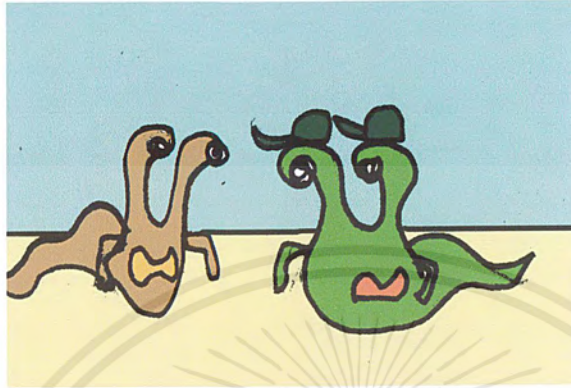
**SHOT 48**


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**


---

SHOT 49



SHOT 50



SHOT 51

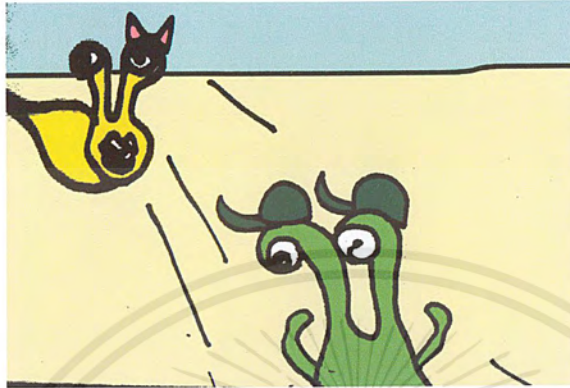


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**STORY BOARD TITLE : Slug's Love ความรักของทาก**

---

SHOT 52



SHOT 53



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการสร้าง

#### การออกแบบและสร้างตัวละคร

จากการศึกษาข้อมูลจากทางหนังสือ และข้อมูลจากคลิปวิดีโอสารคดีสัตว์โลกของทาก และ หอยทาก ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิต การดำรงชีวิต การเคลื่อนไหวต่างๆจึงทำให้สามารถกำหนดแนวทาง ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพและออกแบบตัวละครออกมาเป็น ได้ดังนี้

#### ออกแบบทากชาย



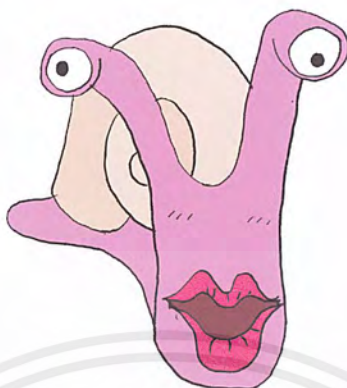
#### ภาพที่ 9 รูปภาพทากชาย

**ลักษณะทางกายภาพ** ทากชายสายพันธุ์ตัวกล้วยตากสยาม เป็นสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง มีลำตัวแบน ไม่มีหอยอยู่บนลำตัว ลำตัวโค้งงอเล็กน้อยไม่เป็นสัน ผิวหนังเรียบ มีหนวด 2 คู่ ส่วนปลายของหนวดเป็นดวงตา ยึดหดได้ การเคลื่อนไหวจะคลานช้าๆ ขณะเคลื่อนไหว หัวและส่วนหัวจะขยับเมื่อออกมาหล่อลื่นเพื่อช่วยในการเคลื่อนที่ ทั้งเป็นคราบเอาไว้

**ลักษณะทางจิตวิทยา** ทากชายนี้มีลักษณะนิสัยชอบความกล้าทำทาก ไม่พอใจในสิ่งที่ตนเองเป็น ต้องการตามหาสิ่งใหม่ๆ เมื่อคิดจะทำสิ่งใดก็มีความพยายามให้ถึงที่สุด ต้องการรักกับหอยทากหญิง เพราะเมื่อไหร่ที่ต้องรักกับทากในสายพันธุ์ ซ้ำซาก จำเจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ออกแบบหอยทากหญิง



### ภาพที่ 10 รูปภาพทากหญิง

**ลักษณะทางกายภาพ** หอยทากหญิงเป็นทากสายพันธุ์นักล่าเปลือกกระดุม เป็นสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง มีเปลือกขนาดเล็กอยู่บนหลัง มีลักษณะหนา ผิวเปลือกมีลายเป็นริ้วๆ ด้านล่างเปลือกผิวเรียบ มีขนาด 2 กู๋ ส่วนปลายของหวนดเป็นดวงตา มีหน้าที่ไว้รับแสง มีเท้าอยู่ใต้ลำมเนื้อท้อง ยึดหดได้ การเคลื่อนไหวจะคลานช้าๆ ขณะเคลื่อนไหว เท้าและส่วนหัวจะจับเมื่อออกมาหล่อลื่นเพื่อช่วยในการเคลื่อนที่ ทั้งเป็นคราบเอาไว้

**ลักษณะทางจิตวิทยา** หอยทากหญิง เป็นหอยทากที่มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงรักในเผ่าพันธุ์ตัวเอง มองเห็นคนอื่นค้อยกว่าตนเอง มีความเย่อหยิ่ง เพราะลึกลับมีความภูมิใจในเผ่าพันธุ์หอยของเธอเอง

**ลักษณะสถานภาพทางสังคมอาศัย** ในอุทยานแห่งชาติเขานัน จ.นครศรีธรรมราช ดำรงชีวิตบนบกชอบอยู่ในป่าที่มีความชื้นสูง กินพืชและเศษซากพืชต่างๆ ออกหากินหลังฝนตก

## การทำหุ่นตัวละคร

จากการออกแบบข้างต้น จะได้ลักษณะของตัวละคร ดังนั้นก็สามารถที่จะลงมือปั้นหุ่นได้ แต่การทำหุ่นตัวละครในเรื่องนี้ จะเน้นการใช้ลวดเป็นหลัก เพื่อนำมาเป็นโครงภายในของตัวละคร เพื่อที่จะให้เกิดความแข็งแรง สามารถรับน้ำหนักของดินน้ำมันได้ อีกทั้งยังมีความคงทน เพราะตอนถ่ายทำจะต้องมีการบิดคดหุ่นเพื่อให้ตัวละครเกิดท่าทางและสามารถสื่ออารมณ์ออกมาได้ แต่ถ้าหากปั้นตัวละครโดยใช้ดินน้ำมันอย่างเดียวก็จะทำให้หุ่นตัวละครเสียรูป และไม่คงทนขึ้นตอนการทำหุ่นตัวละครดังนี้

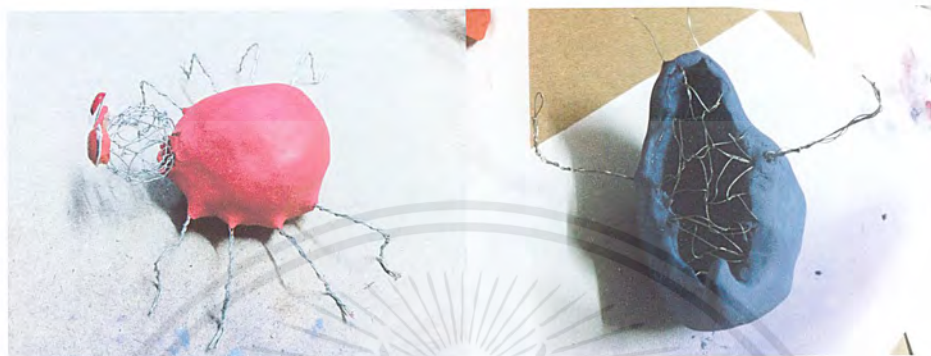
ขั้นตอนที่ 1 นำลวดมาดัดเป็นโครงให้เป็นรูปของตัวละครที่ต้องการจะปั้น



ภาพที่ 11 รูปภาพลวดที่ดัดเป็นตัวละครแต่ละตัวในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 2 เมื่อเราได้โครงสร้างของตัวละครแล้ว ก็เลือกสีของดินน้ำมันที่ต้องการจะให้เป็นตัวนั้นๆ จากนั้น นำดินน้ำมันมาปั้นให้เป็นเส้นเหมือนงู และนำมาพันหุ้มโครงลวดที่เราได้สร้างไว้



ภาพที่ 12 รูปภาพการนำดินน้ำมันมาหุ้มลวด

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อพันหุ้มโครงลวดด้วยดินน้ำมันจนเสร็จแล้ว ก็ทาสีดินน้ำมันให้เนียนเข้ากันจนเป็นเนื้อเดียว จากนั้นก็นำปาก นำรายละเอียดต่างๆมาเติมแต่งให้ตัวละครมีความสมจริงมากขึ้น



ภาพที่ 13 รูปภาพตัวละครที่ปั้นเสร็จแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การออกแบบและการสร้างฉาก

ฉากเป็นส่วนที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้อนิเมชันเรื่องนี้ดูมีอารมณ์และชีวิตชีวา มากขึ้น เพราะถึงแม้ว่าจะมีตัวละครแล้ว แต่ถ้าไม่มีฉาก ก็ไม่สามารถทำให้อนิเมชันเรื่องนี้สมบูรณ์ ได้ ดังนั้นเราจึงให้ความสำคัญกับฉากเท่ากับความสำคัญของตัวละคร ซึ่งฉากในอนิเมชันเรื่องนี้ จะเน้นการใช้โฟมเป็นส่วนประกอบหลัก จะใช้โฟมขึ้นรูปเป็นส่วนต่างๆของป่า ไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน พื้นดิน โดยที่โฟมที่ทำออกมาจะมีลักษณะคล้ายกับพื้นผิวของดินน้ำมัน

ในการทำให้โฟมมีลักษณะคล้ายกับพื้นผิวของดินน้ำมัน จะทำได้คือ เมื่อเราเกลากโฟมขึ้น รูปเสร็จแล้ว ก็จะนำสีโป๊พผนังบ้านมาเคลือบให้ทั่ว จากนั้นก็ลงสีโดยใช้สีอะคริลิก เมื่อแห้งแล้วโฟม ที่เราทาไว้นั้นก็จะมีพื้นผิวที่คล้ายกับดินน้ำมัน เพราะสีอะคริลิกมีความมันแวในตัวของตัวเอง จึง ทำให้สีที่ออกมาดูลักษณะคล้ายว่าทุกอย่างปั้นจากดินน้ำมัน ส่วนเรื่องของใบไม้ จะใช้ใบไม้ปลอม ชนิดต่างๆ มาช่วยทำให้ดูสมจริงและง่ายต่อการตกแต่ง อีกทั้งยังสะดวกและสามารถเก็บไว้ใช้ได้อีก

อารมณ์ของฉากจะเป็นอารมณ์ของความชุ่มชื้น เหมือนอยู่ในป่าดิบชื้น จะเน้นสีเขียวสด ซึ่ง หมายถึงความที่มีความอุดมสมบูรณ์ จะเป็น Mood&Tone หลังจากฝนตก และกำลังมีแดดออก อ่อนๆ ภาพที่ออกมาจึงเป็นสีสด แต่มีความสบายตาเนื่องด้วยมีธรรมชาติ ขั้นตอนการทำฉากมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำโฟมมาเกลากขึ้นรูปต่างๆ ตามแบบที่เตรียมไว้ และนำสีโป๊พผนังมา เคลือบผิวโฟมให้ทั่ว จากนั้นขัดด้วยกระดาษทรายเพื่อให้ผิวเรียบ



ภาพที่ 14 รูปภาพโฟมที่นำมาเกลากทำเป็นฉาก

ขั้นตอนที่ 2 ทาสีอะคริลิกลงไปที่โฟม โดยเลือกสีที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติเพื่อให้ดูสมจริง จากนั้นเมื่อทาสีครบทุกอย่างแล้ว นำมาประกอบเข้าเป็นฉาก ฉ่องค์ประกอบของฉากให้พอเหมาะ นำใบไม้ปลอมมาติดตกแต่งฉาก ให้เหมือนกับป่า เพื่อให้เกิดความอุดมสมบูรณ์ และให้ดูมีชีวิตชีวา และสมจริง พื้นฉากจะใช้ไม้กระดานใหญ่เป็นฐาน โดยนำมาทาสีและตกแต่งให้เหมือนพื้นดิน



ภาพที่ 15 รูปภาพฉากที่ลงสีเสร็จแล้ว

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อเราได้ฉากแล้ว สิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ ท้องฟ้า นำสี น้ำเงิน ขาว มาผสมกันให้เกิดสีฟ้าอ่อน และนำมาพันที่ผนังให้เป็นรูปท้องฟ้า ขนาดต้องใหญ่กว่าฉากป่า เพราะต้องเป็นตัวรองรับเวลาถ่ายแล้วจะไม่ตกเฟรม



ภาพที่ 16 รูปภาพท้องฟ้าที่ใช้เป็นฉากหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## มุกกล้อง

จากตัวอย่างวิธีการถ่ายทำ จะทำให้เราเห็นว่าเราจะต้องนำตัวเองเข้าไปจัดการกับฉาก และ หุ่นปั้นตลอดเวลา ต่อภาพต่อการเคลื่อนไหว ซึ่งวิธีการนี้ถือว่าเป็นอุปสรรคในการถ่ายทำเป็นอย่างมาก ดังนั้นในการถ่ายทำจะใช้มุกกล้องที่มีความมั่นคง เพื่อที่จะทำให้ภาพที่ออกมานั้นมีความสมจริงและไม่คลาดเคลื่อน มุกกล้องที่จะต้องใช้อยู่คือ มุกกล้องที่แทนระดับสายตาและกล้องจะต้องตั้งอยู่กับที่ไม่มีมีการเคลื่อนกล้องดังนั้นจึงต้องมีการใช้ขาตั้งกล้อง

ภาพที่ออกมาจึงไม่ค่อยมีการเปลี่ยนมุกกล้องมากนัก เพื่อที่จะให้สอดคล้องกับการถ่ายทำและการที่ผู้ทำสามารถเข้าไปจัดการกับหุ่นปั้นได้ง่าย แต่ก็อาจจะมีมุกกล้องบางมุมที่ต่างจากระดับสายตาไปบ้าง เพื่อที่จะสื่อให้เหมาะกับอารมณ์ของตัวละครนั้นๆ

## อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

- 1.ถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัล Nikon D80
- 2.คอมพิวเตอร์ Mac
- 3.ไฟคิโนจำนวน 2 ตัว ไฟ 800 วัตต์ จำนวน 2 ตัว พร้อมขาตั้ง
- 4.ขาตั้งกล้อง

## ขั้นตอนการถ่ายทำ

1.เรียบเรียงข้อมูล Story board ว่าฉากไหนที่เหมาะสมควรถ่ายทำก่อนหลัง จากนั้นนำฉากและตัวละครมาติดตั้งไว้พร้อมถ่าย

2.จัดไฟตามข้อมูล ว่าฉากนั้นเป็นเวลาอะไร เช้า กลางวัน เย็น หรือ กลางคืน และ ทดลองถ่ายภาพ โดยกล้องจะต่อตรงไปที่คอมพิวเตอร์ ภาพที่ถ่ายก็จะขึ้นโชว์จอภาพใหญ่ของหน้าจอคอม ทำการตรวจสอบภาพที่ถ่ายออกมา ดูแสง ดูองค์ประกอบ

3.เมื่อแสงพร้อม องค์ประกอบทุกอย่างพร้อม ทดลองขยับหุ่นพร้อมถ่าย ดูการเคลื่อนไหวของตัวละคร จากนั้นลงมือถ่ายจริง โดยกำหนดถ่ายภาพที่ละเฟรมต่อการเคลื่อนไหว

4.นำปากที่แทนบทพูดของตัวละครมาถ่าย พร้อมทั้งทำการบันทึกว่าภาพนี้ที่เป็นบทพูดตรงกับคำพูดไหนในเรื่อง

5.เมื่อถ่ายจบเหตุการณ์หนึ่งแล้ว ทำการเช็คคุณภาพ และนำมาเรียงดูการเคลื่อนไหวเพื่อทำการจัดเก็บข้อมูลและเริ่มถ่ายทำเหตุการณ์ใหม่

6.เมื่อถ่ายจนครบทุกเหตุการณ์แล้ว ตรวจสอบ Story board ว่าเหตุการณ์ไหนบ้างที่ยังหลงเหลือและตกหล่นไป ทำการถ่ายซ่อม จากนั้นทำการจัดเก็บข้อมูลให้เรียบร้อย และทำการสำรองข้อมูลเอาไว้ เพื่อเกิดการผิดพลาดในการเก็บ และนำข้อมูลมาเรียงลำดับภาพเพื่อตรวจสอบอย่างคร่าวๆ

### ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

1.นำภาพในแต่ละเหตุการณ์มาเรียงต่อกันให้เป็นกลุ่มๆในโปรแกรม Adobe Premier Pro แล้ว Render ออกมาทีละเหตุการณ์ ซึ่งไฟล์ที่นำออกมาจะเป็นไฟล์ที่มีการเคลื่อนไหวแล้ว จากนั้นค่อยนำไฟล์เหล่านั้นเข้ามาตัดต่อใหม่ให้เกิดเรื่องราว ในโปรแกรม Adobe Premier Pro ใหม่ (สาเหตุที่ทำแบบนี้เพราะ ในตอนแรกไฟล์ของเราเป็นไฟล์ภาพหลายๆภาพมาเรียงต่อกัน ถ้าเรานำทั้งหมดมาเรียงต่อเนื่องจนจบเรื่อง จะทำให้ภาพการเคลื่อนไหวของเรามีการกระตุก ดังนั้นจึงต้องแยก Render ออกมาก่อนทีละเหตุการณ์ แล้วค่อยนำมาตัดต่อรวมกัน)

2.นำไฟล์เสียงบทพูดที่เราบันทึกไว้ตั้งแต่แรก มาใส่ใน โปรแกรม Adobe Premier Pro ทำการจัดลำดับ ตัดต่อให้ภาพปากของตัวละครซบตรงกับบทพูดที่เราวางไว้

3.ปรับแต่งภาพ ทำการปรับความสว่าง ปรับสีของภาพให้มีความสวยงาม

4.ใส่เสียงประกอบ ไม่ว่าจะเป็นเสียง ลม เสียงใบไม้ เสียงนกร้อง เสียงเพลงประกอบ เพื่อให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกสมจริง

5.ใส่ส่วนประกอบของภาพยนตร์อันิเมชัน เช่น ชื่อเรื่อง หน้าเริ่มเรื่อง และ ใส่เครดิตท้ายเรื่องให้เรียบร้อย

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### ปัญหาที่พบเจอในการทำศิลปนิพนธ์

1. ระยะเวลาในการทำจากของอนิเมชันเรื่องนี้ใช้ระยะเวลาในการทำที่นานจนเกินไป สาเหตุมาจากการลองผิดลองถูกในการนำวัสดุมาทดลองขึ้นโครง ในตอนแรกใช้ดินน้ำมันล้วนในการทำฉาก แต่ฉากมีขนาดใหญ่ ถ้าจะใช้ดินน้ำมันก็จะต้องใช้ในปริมาณที่มาก ซึ่งมีต้นทุนสูง จึงทำให้ทดลองนำลวดเป็นโครงสร้างแล้วค่อยนำดินน้ำมันมาหุ้ม ซึ่งผลที่ออกมาก็ต้องใช้ดินน้ำมันหุ้มในปริมาณที่มากเหมือนกัน จึงคิดหาทางออกในการทำฉากโดยการใช้โฟมขึ้นรูป และใช้สีโป๊พิ้งมาเคลือบและทาสีอะคริลิกเพื่อเลียนแบบให้ผิวของโฟมมีความคล้ายคลึงกับผิวของดินน้ำมันซึ่งผลที่ออกมา สามารถใช้แทนกันได้ ซึ่งข้อดีก็คือ ประหยัดเวลาในการทำและประหยัดต้นทุนในการซื้อดินน้ำมัน

2. ในระหว่างที่กำลังถ่ายทำอยู่ ทีมงานเกิดไปสะดุดกล้องและทำให้กล้องเคลื่อนที่ไปจนทำให้ภาพที่ถ่ายหลังจากนั้น ไม่เหมือนเดิม ซึ่งในการวางแผนของเหตุการณ์นั้น ตัวละครจะต้องเดินไปจนหลุดกล้อง แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ กล้องเคลื่อนระหว่างที่ตัวละครเพิ่งเดินมาแค่กลางเหตุการณ์ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ เพราะถ้ากล้องเคลื่อนก็ต้องเริ่มถ่ายเหตุการณ์นั้นใหม่ตั้งแต่แรก และถ้าเกิดปัญหาแบบนี้ทุกเหตุการณ์ก็จะทำให้การทำงานล่าช้า และเกิดความเบื่อหน่ายที่จะต้องทำซ้ำอีก ทีมงานจึงคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าคือ ยึดถือภาพสุดท้ายก่อนที่กล้องจะเคลื่อนและทำการเปลี่ยนมุมกล้องและจัดทำตัวละครใหม่ และเริ่มถ่ายจากกลางเหตุการณ์ไปจนจบ ซึ่งถือว่าปัญหานี้ไม่มีผลอะไรมาก และในอีกกรณีหนึ่งคือ กล้องไม่ได้เคลื่อน แต่ตัวละครเคลื่อนหรือหลุดการเคลื่อนไหวที่บังคับไป ก็ให้ทำการเปลี่ยนมุมกล้องไปเลย ก็จะสามารถแก้ปัญหาได้เหมือนกัน (ส่วนการแก้ปัญหาที่จะไม่ทำให้กล้องเคลื่อน ควรนำถุงทรายหรืออะไรที่สามารถถ่วงน้ำหนักได้ไปวางถ่วงไว้ตรงขาตั้งกล้อง และเขียนจุดรอบขาตั้งกล้อง เพื่อไม่ให้กล้องเคลื่อนและถ้าเคลื่อนก็ยังสามารถนำมาวางไว้ตรงจุดที่เราทำเครื่องหมายไว้)

3. ในระหว่างที่ถ่ายทำ หุ่นตัวละครที่ทำไว้ไม่พอต่อการถ่ายทำ เพราะหุ่นตัวละครมีความเสียหาย เลอะฝุ่นจากฉาก เพราะต้องมีการตัดหุ่นจับขยับไปมาจนทำให้หุ่นเกิดความเสียหาย จนบางครั้งต้องหยุดถ่ายเพื่อซ่อมแซมหุ่นแบบกะทันหัน ซึ่งทางออกที่ดีของปัญหานี้คือ จะต้องทำตัวหุ่นในแบบเดียวกันสำรองไว้หลายๆตัว เมื่อเกิดปัญหาจะได้เปลี่ยนเอาหุ่นใหม่มาใช้ได้เลย ทำให้การทำงานสะดวกและรวดเร็ว

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคดินน้ำมันเป็นงานที่ต้องใช้ความอดทนสูง จะต้องมี ความละเอียด รอบคอบ ใส่ใจและรักในงานที่ทำ ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ จะต้องมีการวางแผนการทำงานที่เป็นระบบ จะควบคู่ไปกับเวลา ถ้าเรามีการวางแผนดี เราก็จะใช้เวลาในการทำที่พอดี แต่ถ้าเราวางแผนไม่ดี ไม่ใส่ใจ ก็จะทำให้การทำงานของเราล่าช้าลงกว่าที่วางไว้ จนทำให้เกิดปัญหาต่างๆตามมา ดังนั้นไม่ว่าจะทำงานอะไรก็ตาม เราจึงควรเป็นคนที่มีการระบบ ระเบียบ และอดทน จึงจะสามารถทำงานและเป็นคนที่ประสบความสำเร็จได้

### บรรณานุกรม

จิรศักดิ์ สุจริต ดร. และสมศักดิ์ ปัญหา ศ.ดร. หนังสือในชุดโครงการ BRT หอยทากบกในอุทยานแห่งชาติเขานัน. กรุงเทพมหานคร: โครงการ BRT, 2551.

Susannah Shaw. Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. Oxford: Focal Press, 2004.

Harold Whitaker and John Halas & Tom Sito. Timing for Animation. England: Elsevier Ltd, 2002

Sergey berezin. Newt & Banana Slug in Action [ออนไลน์]. สืบค้น 10 กันยายน 2553. เข้าถึงได้จาก [http://www.youtube.com/watch?v=AH\\_HGzv4Y1W4&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=AH_HGzv4Y1W4&feature=related)

Stopmotionmagazine. Stop Motion Puppet Making Video1: Casting a Puppet in Foam Latex [ออนไลน์]. สืบค้น 10 กันยายน 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=22X04a6bw6A> ต้นฉบับคลิก <http://www.stopmotionmagazine.com>

Leevi Lehtinen. Making of Puppet Animation [ออนไลน์]. สืบค้น 10 กันยายน 2553. เข้าถึงได้จาก [http://www.youtube.com/watch?v=aM\\_FyDJkv\\_G0w](http://www.youtube.com/watch?v=aM_FyDJkv_G0w). เว็บไซต์ต้นฉบับ [www.puppet.tk](http://www.puppet.tk)

Aardman. Wallace & Gromit: Cracking Contraptions - The Soccumatic [ออนไลน์]. สืบค้น 10 กันยายน 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=6cxAuU5nReU> & feature=fvsr

