

อภิธาน์นทาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์
เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่

ภัทรกมล อนุตรชัชวาลย์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันลงทะเบียน..... ๒๕ มี.ค. ๒๕๕๗

เลขทะเบียน..... 1. 6734327 e.2

เลขเรียกหนังสือ.....

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**INTERACTIVE GRAPHIC NOVEL BOOK DESIGN
“SELENE GODDESS OF MOON”**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree
in Innovative Media Design**

May 2014

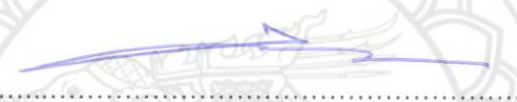
Copyright 2014 by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษา
อิสระ เรื่อง "การออกแบบหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่"
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
การออกแบบสื่อนวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์ ลินดา อินทรลักษณ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2557



| | | |
|-----------------|--|--|
| ชื่อเรื่อง | การออกแบบหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่ | |
| ผู้วิจัย | ภัทรกมล อนุตรชัชวาลย์ | |
| ประธานที่ปรึกษา | ลินดา อินทรลักษณ์ | |
| ประเภทสารนิพนธ์ | การศึกษาศิลปะ | ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต, (สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557 |
| คำสำคัญ | หนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ ดวงจันทร์ เทพีเจ้ากรีก | |

บทคัดย่อ

เนื่องจากปัจจุบันตำนานเทพปกรณัมของกรีก เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย เพราะเรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้าแต่ละองค์นั้นมีเนื้อหาเฉพาะที่น่าสนใจชวนให้ติดตาม และถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เกมส์มากมาย หรือแม้กระทั่งชื่อของเทพเจ้ากรีกมาตั้งเป็นชื่อของตัวละครต่างๆ ที่อาจมีความเกี่ยวข้องกับเทพองค์นั้น แต่ไม่ใช่เทพทุกองค์ที่มีการถูกนำมาตั้งเป็นชื่อของตัวละครต่างๆ หรือแม้แต่นำมาประกอบการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์แล้ว จะเป็นที่รู้จักอย่างแท้จริง เช่น เทพีแห่งดวงจันทร์ ที่ชื่อว่า เซเลเน่ นางเป็นเทพีแห่งดวงจันทร์องค์หนึ่งที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจ ไม่แพ้เทพีอาร์เทมิส(ไดอาน่า)ที่เรารู้จักในทุกวันนี้ และในหลายครั้งได้มีการนำชื่อของเทพีเซเลเน่ ไปเป็นชื่อของตัวละครภาพยนตร์ที่อาจมีความเกี่ยวข้องกับดวงจันทร์ อาทิ นางเอกในภาพยนตร์เรื่อง UNDERWORLD หรือแม้แต่ Character ของการ์ตูนดังอย่าง เซเลอร์มูน เองก็ได้มีการใช้ชื่อและ Character ของเทพีเซเลเน่ไปใช้ด้วย แต่มีน้อยคนที่จะรู้ประวัติของเทพีเซเรเน่ที่แท้จริงว่าเป็นอย่างไร เทพีเซเรเน่ เป็นธิดาของเทพไททันไฮเพอร์เรียนกับเธอา ซึ่งเป็นเทพเจ้ากรีกในยุคแรกๆ เป็นพี่น้องร่วมบิดามารดากับเฮลิออสสุริยเทพ เทพีเซเลเน่มีหน้าที่ในการทำให้ท้องฟ้ามีแสงสว่างในยามค่ำคืน และยังทำหน้าที่ดูแลวิถีโคจรของดวงจันทร์ด้วย ดังนั้นการนำเสนอเรื่องราวของเทพีเซเลเน่ให้เป็นที่รู้จัก ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่าน ก่อให้เกิดความน่าสนใจ และความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านด้วยลูกเล่น ภาพเคลื่อนไหว ยังสามารถอ่านที่ใดก็ได้ไม่ว่าจะเป็นบนอินเทอร์เน็ต หรือนำมาใส่อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจและรู้จักเทพีเซเลเน่มากยิ่งขึ้น และยังไม่เกิดความน่าเบื่ออีกด้วย

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จได้ด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์ของบุคคลหลายท่าน ซึ่งไม่อาจจะนำมา
กล่าวได้ทั้งหมด ซึ่งผู้มีพระคุณท่านแรกที่คุณศึกษาใคร่ขอกราบพระคุณคือ อาจารย์ลินดา อินทรา
ลักษณ์ อาจารย์ผู้สอนที่ได้ให้ความรู้ คำแนะนำตรวจทาน และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความ
เอาใจใส่ทุกขั้นตอน เพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้สมบูรณ์ที่สุด ผู้วิจัยใคร่ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่าง
สูงไว้ ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยใคร่ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ผู้เป็นกำลังใจในการวิจัยตลอดมา
คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาพระคุณบิดา มารดา และอาจารย์
ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนในการช่วยเหลือ และขอน้อมบูชาท่านบูรพาอาจารย์ที่ได้
ประสิทธิ์ประสาทความรู้ด้วยความรัก และเมตตา



ภัทรกมล อนุตรรัชชาลัย

สารบัญ

| บทที่ | หน้า |
|--|------|
| 1 บทนำ..... | 1 |
| ความเป็นมาของปัญหา..... | 1 |
| จุดมุ่งหมายของการศึกษา..... | 1 |
| ขอบเขตของงานวิจัย..... | 2 |
| นิยามศัพท์เฉพาะ..... | 2 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 2 |
| แผนการดำเนินงาน..... | 3 |
| 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 4 |
| การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์..... | 4 |
| ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์..... | 4 |
| รูปแบบของ e-book | 7 |
| E-Book 3 รูปแบบ..... | 7 |
| โครงสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ | 8 |
| โปรแกรมที่ใช้ในการทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์..... | 9 |
| การออกแบบหนังสือนิยายภาพ..... | 12 |
| องค์ประกอบของรูปภาพ..... | 12 |
| ทฤษฎีสี่..... | 20 |
| ภาพประกอบ..... | 22 |
| การเคลื่อนไหว..... | 22 |
| ความลึกของภาพ..... | 24 |
| เสียง..... | 25 |
| Digital Painting | 27 |
| นิยายภาพ..... | 28 |
| ข้อมูลของเทพีเซเลเน่..... | 28 |

สารบัญ (ต่อ)

| บทที่ | หน้า |
|-----------------------------------|-----------|
| ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย..... | 30 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 31 |
| กรณีศึกษา..... | 33 |
| 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... | 35 |
| กลุ่มเป้าหมาย | 35 |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... | 35 |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล..... | 35 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล..... | 35 |
| 4 ผลการวิจัย..... | 38 |
| ข้อมูลด้านเนื้อหา..... | 38 |
| ข้อมูลด้านการออกแบบ..... | 41 |
| Concept และ Mood&Tone | 41 |
| Character Design | 41 |
| Storyline | 45 |
| Interaction Design | 48 |
| ผลงานที่สมบูรณ์..... | 50 |
| 5 บทสรุป..... | 55 |
| สรุปผลการวิจัย..... | 55 |
| ข้อเสนอแนะ..... | 55 |

สารบัญ (ต่อ)

| บทที่ | หน้า |
|----------------------|------|
| บรรณานุกรม..... | 56 |
| ภาคผนวก..... | 57 |
| ประวัติผู้วิจัย..... | 61 |



สารบัญภาพ

| ภาพ | หน้า |
|--|------|
| ภาพที่ 2.1 ACROSS | 33 |
| ภาพที่ 2.2 ฝุ่นกับฝนมรกต..... | 34 |
| ภาพที่ 4.1 สีและ Mood&Tone ที่ใช้ในการออกแบบ..... | 41 |
| ภาพที่ 4.2 สเก็ตตัวละคร เทพีเซเลเน่ (Selene)..... | 41 |
| ภาพที่ 4.2 สเก็ตตัวละคร เอนดิมิเดียน (Endymion)..... | 42 |
| ภาพที่ 4.3 สเก็ตตัวละคร เทพีอีออส (Eos)..... | 43 |
| ภาพที่ 4.5 ตัวละครที่ลงสีแล้ว เทพีเซเลเน่ (Selene)..... | 43 |
| ภาพที่ 4.6 ตัวละครที่ลงสีแล้ว เอนดิมิเดียน (Endymion)..... | 44 |
| ภาพที่ 4.7 ตัวละครที่ลงสีแล้ว เทพีอีออส (Eos)..... | 44 |
| ภาพที่ 4.8 ตัวละครที่ลงสีแล้ว เทพีฮีลิโอส (Helios)..... | 45 |
| ภาพที่ 4.9 Storyline ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์..... | 45 |
| ภาพที่ 4.10 Storyline ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์..... | 46 |
| ภาพที่ 4.11 Storyline ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์..... | 46 |
| ภาพที่ 4.12 Storyline ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์..... | 47 |
| ภาพที่ 4.13 Storyline ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์..... | 47 |
| ภาพที่ 4.14 Interactive ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์..... | 49 |
| ภาพที่ 4.15 Interactive ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์..... | 49 |
| ภาพที่ 4.16 Interactive ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์..... | 49 |
| ภาพที่ 4.17 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 50 |
| ภาพที่ 4.18 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 50 |
| ภาพที่ 4.19 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 51 |
| ภาพที่ 4.20 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 51 |
| ภาพที่ 4.21 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 52 |
| ภาพที่ 4.22 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 52 |
| ภาพที่ 4.23 บุรจัดแสดงผลงานหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 53 |
| ภาพที่ 4.24 บุรจัดแสดงผลงานหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 53 |

สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพ | หน้า |
|---|------|
| ภาพที่ 4.24 บูธจัดแสดงผลงานหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 54 |
| ภาพที่ 4.26 นามบัตรและที่คั่นหนังสือ ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 54 |
| ภาพ ก. ที่คั่นหนังสือของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์..... | 58 |
| ภาพ ข. เครื่องประดับศีรษะที่ใช้ในงานนิทรรศการวันแรก..... | 58 |
| ภาพ ค. ไปสเตอร์หนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 59 |
| ภาพ ค. นามบัตรผู้จัดทำ..... | 59 |
| ภาพ ผ. Logo ที่ใช้ในหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 60 |
| ภาพ ง. สัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้ในหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ | 60 |



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

เนื่องจากปัจจุบันตำนานเทพปกรณัมของกรีก เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย เพราะเรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้าแต่ละองค์นั้นมีเนื้อหาเฉพาะที่น่าสนใจชวนให้ติดตาม และถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เกมส์มากมาย หรือแม้แต่อีชื่อของเทพเจ้ากรีกมาตั้งเป็นชื่อของตัวละครต่างๆ ที่อาจมีความเกี่ยวข้องกับเทพองค์นั้น แต่ไม่ใช่เทพทุกองค์ที่มีการถูกนำชื่อมาตั้งเป็นชื่อของตัวละครต่างๆ หรือแม้แต่นำมาประกอบการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์แล้ว จะเป็นที่รู้จักอย่างแท้จริง เช่น เทพีแห่งดวงจันทร์ ที่ชื่อว่า เซเลเน่ นางเป็นเทพีแห่งดวงจันทร์องค์หนึ่งที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจ ไม่แพ้เทพีอาร์เทมิส(ไดอาน่า)ที่เรารู้จักในทุกวันนี้ และในหลายครั้งได้มีการนำชื่อของเทพีเซเลเน่ ไปเป็นชื่อของตัวเอกภาพยนตร์ที่อาจมีความเกี่ยวข้องกับดวงจันทร์ อาทิ นางเอกในภาพยนตร์เรื่อง UNDERWORLD หรือแม้แต่ Character ของการ์ตูนดังอย่าง เซเลอร์มูน เองก็ได้มีการใช้ชื่อและ Character ของเทพีเซเลเน่ไปใช้ด้วย แต่มีน้อยคนคนที่จะรู้อะไรของเทพีเซเรเน่ที่แท้จริงว่าเป็นอย่างไร เทพีเซเรเน่ เป็นธิดาของเทพไททันไฮเพอร์เรียนกับเธอา ซึ่งเป็นเทพเจ้ากรีกในยุคแรกๆ เป็นพี่น้องร่วมบิดามารดากับเฮลิออสสุริยเทพ เทพีเซเลเน่มีหน้าที่ในการทำให้ท้องฟ้ามีแสงสว่างในยามค่ำคืน และยังทำหน้าที่ดูแลวิถีโคจรของดวงจันทร์ด้วย ดังนั้นการนำเสนอเรื่องราวของเทพีเซเลเน่ให้เป็นที่รู้จัก ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่าน ก่อให้เกิดความน่าสนใจ และความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านด้วยลูกเล่น ภาพเคลื่อนไหว ยังสามารถอ่านที่ใดก็ได้ ไม่ว่าจะบนอินเทอร์เน็ต หรือนำมาใส่อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจ และรู้จักเทพีเซเลเน่มากยิ่งขึ้น และยังไม่เกิดความน่าเบื่ออีกด้วย

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์หนังสือนิยายภาพ
2. เพื่อนำเสนอรูปแบบการเล่าเรื่องเทพปกรณัม เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่ ในรูปแบบหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์
3. เพื่อใช้นิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราวของเทพีเซเลเน่ให้เป็นที่รู้จักกันมากขึ้น

ขอบเขตของงานวิจัย

การออกแบบหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลนน์ สำหรับกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-18 ปีและผู้ที่สนใจและทำให้ รู้ข้อมูลเกี่ยวกับเทพีเซเลนน์มากขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-book) หมายถึง หนังสือที่เก็บอยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์หรือเก็บไว้ในแบบของไฟล์ โปรแกรมส่วนมากที่เข้าใจกันคือ หนังสือที่เก็บในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์โดยไม่ต้องใช้กระดาษ และมีการสร้างจากคอมพิวเตอร์ และสามารถอ่านได้จากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่าง คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก พีดีเอ (Personal Digital Assistant) Palm และ PocketPC หรือกระทั่งอ่านได้จากโทรศัพท์มือถือบางรุ่น

นิยายภาพ (Graphic Novel) คือบทประพันธ์ไม่ว่าจะร้อยแก้วหรือร้อยกรองอันมีภาพประกอบเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง แต่จะไม่เน้นการใช้ภาพในการดำเนินเรื่องเป็นหลักแบบการ์ตูน

หนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์(Interactive Graphic Novel) คือ หนังสือนิยายภาพในรูปแบบหนึ่งทีบอกเล่าเรื่องราวไปพร้อมกับการที่ผู้อ่านสามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องได้ด้วยระบบ Interactive ที่มีอยู่ในหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทั้งความน่าสนใจ และความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่าเรื่องราวอีกด้วย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1 ผู้อ่านมีความรู้เกี่ยวกับ เทพีเซเลนน์มากขึ้น
- 2 ผู้อ่านมีความสนุกสนานกับนิยายภาพ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โดยแบ่งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ เป็นดังนี้

1. การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
2. การออกแบบหนังสือนิยายภาพ
3. ข้อมูลของเทพีเซเลเน่
4. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ผู้ที่อ่านสามารถ อ่านผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ สำหรับหนังสือ หรือ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ จะมีความหมาย รวมถึงเนื้อหา ที่ถูกดัดแปลง อยู่ในรูปแบบที่สามารถแสดงผลออกมาได้ โดยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะการนำเสนอ สอดคล้อง และคล้ายคลึงกับ การอ่านหนังสือทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่จะมีลักษณะพิเศษ คือ สะดวกและรวดเร็ว ในการค้นหา และผู้อ่าน สามารถอ่าน พร้อม ๆ กัน ได้โดยไม่ต้องรอให้อีกฝ่ายส่งคืนห้องสมุด เช่นเดียวกับหนังสือในห้องสมุดทั่วไป

1.1 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบ่งออกเป็น 10 ประเภท ตามลักษณะข้อมูลข่าวสารและรูปแบบการใช้งาน ดังนี้คือ

1.1.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือแบบตำรา (Textbooks) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รูปหนังสือปกติที่พบเห็นทั่วไป หลักหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแปลงหนังสือจากสภาพสิ่งพิมพ์ปกติเป็นสัญญาณดิจิทัล เพิ่มศักยภาพเดิมการนำเสนอ การปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เช่น การเปิดหน้าหนังสือ การสืบค้น การคัดเลือก เป็นต้น

1.1.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบหนังสือเสียงอ่าน มีเสียงคำอ่าน เมื่อเปิดหนังสือจะมีเสียง อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทเหมาะสำหรับหนังสือเด็กเริ่มเรียน หรือหนังสือฝึก

ออกเสียง หรือฝึกพูด (Talking Book1) เป็นต้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้เป็นการเน้นคุณลักษณะด้านการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรและเสียงเป็นคุณลักษณะหลัก นิยมใช้กับกลุ่มผู้อ่านที่มีระดับลักษณะทางภาษาโดยเฉพาะด้านการฟังหรือการอ่านค่อนข้างต่ำ เหมาะสำหรับการเริ่มต้นเรียนภาษาของเด็ก ๆ หรือผู้ที่กำลังฝึกภาษาที่สอง หรือฝึกภาษาใหม่ เป็นต้น

1.1.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพนิ่ง หรืออัลบั้มภาพ (static Picture Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีคุณลักษณะหลักเน้นจัดเก็บข้อมูล และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพนิ่ง (static picture) หรืออัลบั้มภาพเป็นหลัก เสริมด้วยการนำศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การเลือกภาพที่ต้องการ การขยายหรือย่อขนาดของภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การเลือกภาพที่ต้องการ การขยายหรือย่อขนาดของภาพหรือตัวอักษร การสำเนาหรือการถ่ายโอนภาพ การแต่งเติมภาพ การเลือกเฉพาะส่วนของภาพ (cropping) หรือเพิ่มข้อมูล เชื่อมโยงภายใน (Linking information) เช่น เชื่อมข้อมูลอธิบายเพิ่มเติม เชื่อมข้อมูลเสียงประกอบ เป็นต้น

1.1.4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว (Moving Picture Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้น การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพวีดิทัศน์ (Video Clips) หรือภาพยนตร์สั้น ๆ (Films Clips) ผสมกับข้อมูลสนเทศที่อยู่ในรูปตัวหนังสือ (Text Information) ผู้อ่านสามารถเลือกชมศึกษาข้อมูลได้ ส่วนใหญ่นิยมนำเสนอข้อมูลเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ หรือเหตุการณ์สำคัญ เช่น ภาพเหตุการณ์สงครามโลก ภาพการกล่าวสุนทรพจน์ของบุคคลสำคัญ ๆ ของโลกในโอกาสต่าง ๆ ภาพเหตุการณ์ความสำเร็จ หรือสูญเสียของโลก เป็นต้น

1.1.5 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระ ในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ (Visual Media) เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media) ในลักษณะต่าง ๆ ผสมกับศักยภาพของคอมพิวเตอร์อื่นเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว

1.1.6 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อหลากหลาย (Polymedia books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายในคุณลักษณะด้านความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภายในเล่มที่บันทึกในลักษณะต่าง ๆ เช่น ตัวหนังสือภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และอื่น ๆ เป็นต้น

1.1.7 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเชื่อมโยง (Hypermedia Book) เป็นหนังสือที่มีคุณลักษณะสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระภายในเล่ม (Internal Information Linking) ซึ่งผู้อ่านสามารถคลิกเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาสาระที่ออกแบบเชื่อมโยงกันภายใน การเชื่อมโยงเช่นนี้มีคุณลักษณะเช่นเดียวกับบทเรียนโปรแกรมแบบแตกกิ่ง (Branching Programmed Instruction) นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมโยงกับแหล่งเอกสารภายนอก (External or Information Sources) เมื่อเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต

1.1.8 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ (Intelligent Electronic Books) เป็นหนังสือประสม แต่มีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิกริยา หรือ ปฏิสัมพันธ์ กับผู้อ่านเสมือนหนังสือมีสติปัญญา (อัจฉริยะ) ในการไตร่ตรอง หรือคาดคะเนในการโต้ตอบหรือปฏิกริยากับผู้อ่าน

1.1.9 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือทางไกล (Telemedia Electronic Books) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีคุณลักษณะหลักต่าง ๆ คล้ายกับ Hypermedia Electronic Books แต่เน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย (Online Information Sourcess) ทั้งที่เป็นเครือข่ายเปิด และเครือข่ายเฉพาะสมาชิกของเครือข่าย

1.1.10 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือไซเบอร์สเปซ (Cyberspace books) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีลักษณะเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลาย ๆ แบบที่กล่าวมาแล้วผสมกัน สามารถเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลทั้งจากแหล่งภายในและภายนอกสามารถนำเสนอข้อมูลในระบบสื่อที่หลากหลาย สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลาย

(จาก <http://www.kruthong.net/Desktop%20Author/munu4.html>)

1.2 รูปแบบของ e-book

รูปแบบสิ่งพิมพ์ด้านอิเล็กทรอนิกส์และมัลติมีเดีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ที่เป็นแผ่นจานข้อมูลเสียง เช่น ซีดีรอม แผ่นซีดีรอมสามารถจัดข้อมูลได้จำนวนมากในรูปแบบของตัวอักษรทั้งลักษณะภาพดิจิทัล ภาพแอนิเมชัน วีดีโอ ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง คำพูดเสียงดนตรี และเสียงอื่น ๆ รูปแบบหนังสือที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล โดยแสดงให้เห็นบนจอคอมพิวเตอร์ไม่บังคับการพิมพ์และการเข้าเล่ม รูปแบบของหนังสือที่สามารถนำข้อมูลต่าง ๆ ลงไปจัดเก็บลงในเครื่อง palm ทำให้สามารถที่จะพกพาหนังสือหรือเอกสารจำนวนมากไปอ่าน ณ ที่ใดก็ได้ เพียงแต่นำเครื่อง palm ติดตัวไปเพียงเครื่องเดียว

1.3 E-Book มี 3 รูปแบบ

1.3.1. รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแบ่งออกได้เป็นหลายรูปแบบด้วยกันดังนี้

1.) รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบ่งตามลักษณะการเข้าถึงข้อมูลและการอ่าน รูปแบบนี้ จะเป็นการแบ่งประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ชัดเจนมากที่สุดกว่าทุกๆ

2.) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์อ้างอิง (Automated Reference Books) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์อ้างอิงใช้การเข้าถึงข้อมูลในลักษณะการสุ่ม (Random) ผู้อ่านจะค้นหาคำที่ต้องการทราบและอ่านจนจบเนื้อหานั้น จากนั้นจึงค้นหาที่ต้องการทราบต่อไป

3.) หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (Automated Textbook Books) หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะการเข้าถึงข้อมูลส่วนใหญ่แบบแต่ละรุ่นไปตามลำดับ (Sequence) จากนั้นก็จะมีกรอ่านเนื้อหาเหล่านั้นไปเรื่อยๆ จนจบบท และอาจอ่านบทต่อไปตามลำดับหรือเลือกหัวข้อใหม่ตามความสนใจของผู้อ่าน

1.3.2 รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบ่งตามช่องทางการสื่อสาร สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท

1.) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ช่องทางการสื่อสารทางเดียว เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้อ่านสามารถรับสารได้เพียงช่องทางเดียว

2.) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ช่องทางการสื่อสารหลายทาง เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้อ่านสามารถรับข่าวสารได้หลายช่องทาง เช่น ใช้ตา ดู ใช้หู ฟัง ใช้มือ สัมผัส หน้าจอ

1.3.3 รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบ่งตามหน้าที่ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบ คือ

1.) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเก็บเอกสารสำคัญ (Archival) จะมีที่เก็บข้อมูลข่าวสารขนาดใหญ่ในรูปแบบของฐานข้อมูล

2.) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ข่าวสารความรู้ (Information) จะมีลักษณะคาบเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบแรก แต่ข่าวสารจะกินความแคบกว่าแบบแรก และมีลักษณะเฉพาะมากกว่า มีความสัมพันธ์กับหัวข้อเรื่องใดหัวข้อเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ ตัวอย่างเช่น หนังสือเรียนแพทยศาสตร์ออกซฟอร์ดบนซีดีรอม หนังสือรายชื่อเพลงนิมบัส (Nimbus Music Catalogue) เป็นต้น

3.) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการสอน (Instructional) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีประสิทธิภาพ และมีประโยชน์มากในการถ่ายทอดความรู้ความชำนาญเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ตัวอย่างได้แก่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการออกแบบหน้าจอสำหรับคอมพิวเตอร์พื้นฐานการอบรม (Computer – Based Training)

4.) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบตั้งคำถาม (Interrogational) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อการทดสอบ สอบย่อย และประเมินผลกิจกรรม โดยวัดจากความรู้ที่ได้จากการศึกษาหัวข้อที่เกี่ยวข้อง

1.4 โครงสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book Construction)

ลักษณะโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะมีความคล้ายคลึงกับหนังสือทั่วไปที่พิมพ์ด้วยกระดาษ หากจะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ กระบวนการผลิต รูปแบบ และวิธีการอ่านหนังสือ สรุปโครงสร้างทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ไพฑูริย์ ศรีฟ้า. 2551 : ออนไลน์) ประกอบด้วย

1.4.1 หน้าปก (Front Cover) หมายถึง ปกด้านหน้าของหนังสือ ซึ่งจะอยู่ส่วนแรก เป็นตัวบ่งบอกว่าหนังสือเล่มนี้ชื่ออะไร ใครเป็นผู้แต่ง

1.4.2 คำนำ (Introduction) หมายถึง คำบอกกล่าวของผู้เขียนเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลและเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือเล่มนั้น

1.4.3 สารบัญ (Contents) หมายถึง ตัวบ่งบอกหัวข้อเรื่องสำคัญ ที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง อยู่ที่หน้าใดของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้

1.4.4 สารของหนังสือแต่ละหน้า (Pages Contents) หมายถึง ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้า ที่ปรากฏภายในเล่ม ประกอบด้วย

- 1) หน้านั่งสือ (Page Number)
- 2) ข้อความ (Texts)
- 3) ภาพประกอบ (Graphics) .jpg. .gif. .bmp. .png. .tiff
- 4) เสียง (Sounds) .mp3. .wav. .midi
- 5) ภาพเคลื่อนไหว (Video Clips. flash) .mpeg. .wav. .avis
- 6) จุดเชื่อมโยง (Links)

(จาก http://www.trueplookpanya.com/true/blog_diary_detail.php?diary_id=4049)

1.5 โปรแกรมที่ใช้ในการทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1.5.1 Adobe Flash CS5

โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมที่ทำงานในด้านมัลติมีเดียในด้านแอนิเมชันต่างๆ ทั้งเว็บแอนิเมชัน การ์ตูนแอนิเมชัน งานแบนเนอร์ภาพเคลื่อนไหวหรืองานมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟที่โต้ตอบกับผู้ใช้ งาน Flash นั้นแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ งาน Online และงาน Offline ซึ่งมีงานประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

1.) งาน Flash แบบ Online

- Web Banner งานป้ายโฆษณาบนเว็บไซต์พัฒนามาจาก Gif Animation ที่โหลดช้าและคุณภาพต่ำในสมัยก่อนมาเป็น Animation ของ Flash ที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องมีขนาดเล็กและยังมี Graphic ที่สวยงาม

- Web Animation ส่วนประกอบของเว็บไซต์ที่เคยใช้เป็นภาพนิ่ง สามารถสื่อสาร และดึงดูดความสนใจได้มากขึ้นด้วย Flash

- Web Introduction ถ้า 1 ภาพแทนคำพูด 1000 คำ ภาพเคลื่อนไหวยอมพูดได้มากขึ้นอีกหลายเท่าตัว การใช้ภาพเคลื่อนไหวอธิบายบุคลิก ตัวตนของเว็บไซต์เป็นอีกอย่างที่ Flash ทำได้ดีและได้รับความนิยมอย่างสูง

- Flash Website ถ้าไม่ใช้เว็บไซต์จะไม่เพียงแค่ตกแต่งประดับประดาด้วย Flash เท่านั้น มันสามารถใช้ทำเว็บไซต์ทั้งกระบวนการได้ด้วย ไม่จำกัดแค่เพียง Animation และเนื้อหาอย่างเดียว หากยังการเชื่อมโยงกับ

ฐานข้อมูล และการสร้าง Application ที่มีรูปแบบเฉพาะตัวอีกด้วย

2.) งาน Flash แบบ Offline

- Product Introduction งานเปิดตัวสินค้า งาน Event งานคอนเสิร์ต งานแต่งงาน ที่จะต้องมีการนำเสนอความน่าสนใจของสินค้า หรือกิจกรรมต่างๆ การทำ Animation อธิบายวิธีการใช้ หรือแนะนำกิจกรรมลูกค้าด้วยโปรแกรม Flash ก็เป็นทางเลือกใหม่ที่กำลังมาแรง ด้วยวิธีการที่สะดวก และประหยัดค่าใช้จ่ายกว่างานด้าน VDO

- Presentation, CD Interactive เมื่องาน Flash สามารถตอบโต้กับผู้ใช้งานได้ การสร้างงานแบบ Presentation ก็ไม่เป็นปัญหาสำหรับ flash อีกทั้งยังมีประโยชน์ในเรื่องความยืดหยุ่นของการเขียนโปรแกรม จึงเปิดโอกาสให้สร้างงาน Interactive แบบจินตนาการกว้างไกล โดยไม่ยึดติดอยู่ในโครงร่างตายตัวเหมือนกับ PowerPoint อีกต่อไป

- ในขั้นสูง การเขียนโปรแกรมช่วยให้สามารถสร้าง Application เฉพาะทางขึ้นเอง เอาไว้ใช้ส่วนตัว หรือใช้กันเองในบริษัท

3.) งาน Flash ทั้ง Online และ Offline

- Full Animation, Cartoon, E-Card, Music Video ไม่ว่าจะเป็นการสร้าง Cartoon บนเว็บไซต์หรือการทำ Music Video รวมถึง Animation ที่ส่งไปตามอีเมล ในลักษณะ Electronic-Cards งานประเภทเหล่านี้จะใช้โปรแกรม Flash เป็นตัวเลือกแรกๆ ด้วยเหตุที่กล่าวข้างต้น

- Games การพัฒนาในส่วนของการเขียนโปรแกรมในช่วงหลังๆ ทำให้ Flash สามารถสร้างเกมที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นเรื่อยๆ ถึงแม้ว่าอาจจะยังไม่ใช้เกมที่ขายได้อย่างจริงจัง แต่มันสามารถได้ซึ่ง flash ทำให้การสร้างเกมไม่ใช่เรื่องยากจนเกินไป

4.) Flash ใช้ทำอะไรได้บ้าง

โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมยอดนิยมสำหรับการสร้างผลงานได้หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน, เกม, สื่อโฆษณาบนเว็บไซต์ หรืออินเตอร์เฟซแผ่นซีดีที่มีการตอบโต้กับผู้ใช้ โดยในหัวข้อนี้เราจะมาทำความรู้จักกับความสามารถของโปรแกรม Flash ไว้เป็นแนวทางเพื่อนำไปพัฒนาชิ้นงานต่อไป

- ความสามารถในการสร้างชิ้นงาน Interactive คือ ชิ้นงานที่มีการตอบสนองกับผู้ใช้ เช่น ผู้ใช้สามารถคลิกเลือกเมนูต่างๆ ได้ ซึ่งส่วนใหญ่งานประเภท

Interactive ที่สร้างด้วยโปรแกรม Flash นั้นจะนำไปใช้เป็นสื่อการสอน (E-Learning) หรือหน้าจอบทความการทำงานของแผ่น CD เป็นต้น

- ความสามารถในการสร้างชิ้นงาน Animation หรือภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวนั้น ถือเป็นหัวใจหลักของการทำงานในโปรแกรม Flash เนื่องจากมีเครื่องมืออำนวยความสะดวกมากมาย จึงทำให้โปรแกรม Flash สร้างผลงาน Animation ได้ง่ายกว่าโปรแกรมอื่น ซึ่งเราสามารถพบเห็นงานแอนิเมชันได้ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นสื่อโฆษณา (Banner) บนเว็บไซต์ หรือการ์ตูนแอนิเมชันต่างๆ
- ความสามารถในการสร้างเว็บไซต์ (Website) งานประเภทเว็บไซต์ ก็เป็นการสร้างชิ้นงานอีกรูปแบบหนึ่งที่ใช้โปรแกรม Flash สร้างผลงานได้ เนื่องจากโปรแกรม Flash สามารถสร้างเว็บไซต์ได้สวยงาม และสร้างลูกเล่นต่างๆ ได้ง่ายกว่าการใช้โปรแกรมอื่น แต่มีข้อเสียคือ เว็บไซต์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Flash แก้ไขข้อมูลได้ยาก และขนาดของไฟล์เว็บไซต์จะมีขนาดค่อนข้างใหญ่ ดังนั้นหากต้องการสร้างเว็บไซต์ควรพิจารณาถึงรูปแบบของเว็บไซต์ก่อนว่าเหมาะสมที่จะสร้างด้วยโปรแกรม Flash หรือไม่
- ความสามารถในการสร้างเกม (Game) ปัจจุบันได้มีเกมที่สร้างจากโปรแกรม Flash ออกมาอย่างแพร่หลายตามเว็บไซต์ต่างๆ เนื่องจากโปรแกรม Flash มีเครื่องมือช่วยสร้างองค์ประกอบต่างๆ ของเกมให้สวยงาม, มีเครื่องมือสำหรับใส่คำสั่งควบคุมการเล่นเกม อีกทั้งไฟล์เกมที่สร้างออกมามีขนาดเล็ก ทำให้อัพโหลดขึ้นสู่เว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็ว

(จาก teacherking.wordpress.com/2013/05/14/มารู้จักกับ-adobe-flash-cs5)

2. การออกแบบหนังสือนิยายภาพ

2.1 องค์ประกอบของรูปภาพ

2.1.1 เส้น ของทุกสิ่งทุกอย่างที่เราเห็นอยู่รอบตัวทุกๆ ไปจะประกอบด้วยเส้นต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นแนวตั้ง เส้นแนวนอน หรือเส้นหยักในรูปแบบและทิศทางต่างๆ กัน นอกจากนั้นรูปร่างของสิ่งต่างๆ ยังเกิดขึ้นจากเส้นที่ต่อเนื่องล้อมรอบติดกันอีกด้วย

เส้นเป็นองค์ประกอบศิลปะที่สำคัญที่ใช้ในการประกอบภาพในภาพยนตร์ เส้นแต่ละประเภทจะให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกันออกไป เราสามารถนำเอาเส้นในลักษณะต่างๆ มาใช้ในการประกอบภาพเพื่อให้ภาพนั้นสื่ออารมณ์และความหมายตามที่ต้องการได้ ด้วยการพิจารณาถึงความรู้สึกที่เส้นเหล่านั้นสร้างให้แก่คนดู

โดยธรรมชาติคนดูจะเกิดความรู้สึกต่อเส้นที่มีรูปทรงต่างๆ ดังนี้

- เส้นตรงจะให้ความรู้สึกแข็งแรงและความเป็นชาย
- เส้นโค้งที่นุ่มนวลจะให้ความรู้สึกละเอียดอ่อนและความเป็นหญิง
- เส้นคดโค้งที่คมชัดจะให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวและความรื่นเริง
- เส้นคดโค้งเข้าหากันในทางตั้งและปลายสอบให้ความรู้สึกของความสว่าง ภูมิฐาน และในขณะเดียวกันก็อาจให้ความรู้สึกห่อเหี่ยวด้วย
- เส้นตรงที่ทอดยาวตามแนวนอนให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย และเส้นประเภทนี้ยังสามารถให้ความรู้สึกรวดเร็วได้ด้วย
- เส้นตรงในแนวตั้งจะให้ความรู้สึกแข็งแรงและสง่างาม
- เส้นขนาน เส้นทแยงแสดงการเคลื่อนไหว พลังและความรุนแรง
- เส้นทแยงที่มีทิศทางตรงกันข้ามกันจะให้ความรู้สึกขัดแย้งและความบีบคั้น
- เส้นที่คมหนักจะให้ความรู้สึกสดใส ชื่นบานและตื่นเต้น
- เส้นที่นุ่มนวลให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็นและเป็นการเป็นงาน
- เส้นที่มีรูปทรงแปลกๆ จะดึงความสนใจคนดูได้ดีกว่าเส้นสายธรรมดาๆ

ถ้านำเส้นต่างๆ มาผสมผสานกัน เส้นเหล่านั้นจะมีอิทธิพลต่อกันและอาจทำให้เกิดความหมายและให้ความรู้สึกใหม่ขึ้นมา เช่น เส้นตรงทางแนวตั้งที่ลากตั้งแต่ด้านล่างถึงด้านบนของกรอบภาพ จะให้ความรู้สึกเหมือนเส้นตรงนี้ยาวทะลุออกนอกกรอบภาพ แต่ถ้าเพิ่มเส้นในแนวนอนเพียงเส้นสั้นๆ เช่น เส้นแนวนอนของฟ้าเพดานหรือหลังคาเข้าไป ก็จะทำให้เส้นตั้งนั้นหดตัวอยู่ในกรอบภาพทันที

ตามปกติถ้าหากในภาพมีเพียงเส้นประเภทใดประเภทหนึ่งเพียงประเภทเดียว ภาพนั้นจะดูไม่น่าสนใจเท่าที่ควร เช่น ภาพที่มีเส้นตั้งอยู่ในภาพหลายๆ เส้นจะทำให้ภาพดูจืดชืด น่าเบื่อ หากเพิ่มเส้นในแนวนอนเข้าไปบ้างก็จะทำให้ดูน่าสนใจขึ้น ส่วนภาพที่มีเส้นแนวนอนที่ยาวจรดกรอบภาพทั้งสองด้านจะดูราบเรียบไม่น่าสนใจเท่าที่ควร หากมีเส้นตั้งแม้เพียงเส้นสั้นๆ เพิ่มขึ้นก็จะทำให้ภาพดูดีขึ้น และเส้นตั้งที่เพิ่มขึ้นนี้ยังอาจใช้เพื่อทำให้เส้นแนวนอนนั้นดูสั้นลงได้อีกด้วย

ส่วนเส้นโค้งก็จะดูเด่นขึ้นหากมีเส้นตรงมาเปรียบเทียบกับเห็นความแตกต่าง ในภาพที่ประกอบด้วยเส้นสายที่อ่อนพริ้วหรือคดโค้งทั้งหมดจะดูไม่มีพลัง ถ้าหากเพิ่มเส้นตรงในแนวนอนหรือแนวตั้งเข้าไปบ้างก็จะทำให้ภาพมีชีวิตขึ้นได้อย่างประหลาด

ส่วนเส้นโค้งหรือเส้นทแยงจำนวนมากจะให้ความรู้สึกสับสน การประกอบภาพจึงไม่ควรใช้เส้นสายเหล่านี้มากนัก ยกเว้นเมื่อต้องการให้คนดูรู้สึกตื่นเต้น ตกใจหรือต้องการแสดงถึงความสับสนอลหม่านที่ควบคุมไม่ได้ เส้นประเภทนี้จะช่วยบอกอารมณ์เช่นที่ว่านี้ได้

สำหรับเส้นทแยง ไม่ว่าจะเส้นทแยงในทางตั้งหรือทางนอนอาจจะให้ความรู้สึกเคลื่อนที่เข้าหาหรือเคลื่อนที่ห่างจากคนดู เช่น ภาพตึกปลายขอบเพราะตั้งกล้องเอียงขึ้นจะให้ความรู้สึกเหมือนตึกนั้นหายไปด้านหลัง ส่วนการตั้งกล้องทำมุมกับถนนจะทำให้เห็นถนนเป็นเส้นทแยง ซึ่งทำให้ความรู้สึกว่าถนนนั้นทอดไกลออกไปจนลับตา

เส้นที่ค่อยๆ ลีบเล็กลงไปไม่ว่าจะเป็นเส้นโค้งหรือเส้นตรงจะนำสายตาคนดูไปที่จุดปลายที่เล็กที่สุด เป็นการเพิ่มความลึกให้แก่ภาพได้เป็นอย่างดี

นอกจากนั้น เส้นทแยงคู่ที่ค่อยๆ เล็กลง เช่น ถนนสายยาว รางรถไฟ เส้นเหล่านี้ นอกจากจะเป็นเส้นนำสายตาได้กล่าวแล้ว ยังให้ความรู้สึกถึงความหวังและอนาคตที่รออยู่เบื้องหน้า

ประสบการณ์จากธรรมชาติของคนเราก็มีส่วนในการแปลความหมายของเส้นต่างๆ ด้วย เช่น เส้นทแยงให้ความรู้สึกของการเคลื่อนที่และให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เพราะโดยธรรมชาติของที่เอียงอยู่มักจะถูกดึงดูดของโลกดึงให้ล้มลง เช่น ต้นไม้ที่ตั้งตรงจะค่อยๆ เอียงเป็นเส้นทแยงก่อนแล้วจึงล้มลง

ในการใช้เส้นต่างๆ บอกความหมายแก่คนดูนั้น บางครั้งเราก็สามารถใช้เส้นที่เลียนแบบธรรมชาติได้ เช่น เลียนแบบสายฟ้าเป็นหยักตามแนวทแยงให้ความรู้สึกเคลื่อนที่และรุนแรง เส้นตรงเหมือนสายฝนหรือหิมะที่ร่วงเป็นเส้นตามแนวตั้งที่นุ่มนวล ให้ความรู้สึกสงบและ

มันคง ส่วนเส้นคดโค้งเหมือนแม่น้ำหรือลำธารที่ไหลวกวนเป็นเส้นคดโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว และอ่อนโยน

ยิ่งกว่านั้น เรายังสามารถใช้เส้นเพื่อแสดงความเร็วได้ด้วย เส้นหยักให้ความรู้สึก รวดเร็วมีพลังและกระปรี้กระเปร่า เส้นโค้งที่นุ่มนวลให้ความรู้สึกเชิงซ้ำ สบายๆ นอกจากนั้น คนดูจะใช้เวลาการดูกับเส้นแต่ละชนิดไม่เท่ากัน เช่น เส้นคดโค้งจะทำให้คนดูใช้เวลาดูได้นาน และคนดูจะใช้เวลาดูเส้นตรงที่ต่อเนื่องเป็นเส้นเดียวกันสั้นกว่าเส้นที่ขาดๆ

เมื่อทราบว่เส้นชนิดไหน ลักษณะอย่างไรให้ความรู้สึกเช่นใดแก่คนดู ก็ทำให้เราสามารถนำเส้นสายต่างๆ นี้มาใช้ประกอบภาพเพื่อเสริมอารมณ์คนดูตามที่เรต้องการได้อย่างไม่ ยากนัก

ตามหลักของการประกอบภาพทั่วๆ ไปจะต้องพยายามไม่ให้มีเส้นแบ่งภาพออกเป็น สองส่วนเท่าๆ กัน ดังนั้น เส้นใดๆ ก็ตาม ทั้งในแนวตั้งและแนวนอนไม่ควรอยู่กลางภาพพอดี ยกตัวอย่างเช่น 'ไม่ควรประกอบให้มีเสาไฟอยู่กลางภาพ เพราะเสาไฟแยกภาพออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กัน หรือไม่ควรวางเส้นขอบฟ้าไว้กลางภาพ เพราะเส้นของฟ้าจะแบ่งภาพออกเป็น สองส่วนตามแนวนอนหรือไม่ควรวางภูเขาให้เส้นสันเขาแบ่งภาพออกตามแนวเฉียง

เส้นต่างๆ ที่ได้อธิบายมาทั้งหมดนี้ เป็นเส้นที่คนดูมองเห็นได้ด้วยตา เราจึงเรียกเส้น เหล่านี้ว่าเส้นจริง และนอกจากเส้นที่ปรากฏเป็นรูปทรงจริงๆ นี้แล้ว ในขณะที่ผู้ดูกวาดสายตาไป บนจอหรือมองติดตามการเคลื่อนที่ของตัวแสดงบนจอ นั้นสายตาของผู้ดูจะสร้างเส้นจินตนาการ ขึ้น เส้นจินตนาการนี้จะเป็เส้นที่นำสายตาผู้ดู เคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง และเส้นนี้ อาจมีอิทธิพลต่อผู้ดูยิ่งกว่าเส้นที่ปรากฏจริงบนจอเสียอีก

เมื่อผู้ดูกวาดสายตาเป็นเส้นตรงในแนวทแยงตามทิศทางการเคลื่อนที่ของเครื่องบินที่ พุ่งทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้า เส้นตรงในแนวทแยงนี้คือเส้นจินตนาการที่บังคับให้ผู้ดูมองตามภาพใน ทิศทางดังกล่าวทั้งที่ไม่มีเส้นอยู่จริง หรือถ้าตัวแสดงซึ่งมือไปที่ตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งในภาพ เมื่อภาพนี้ปรากฏบนจอผู้ดูจะมองที่ใบหน้าตัวแสดง เพราะเป็นจุดเด่นที่สุด ต่อจากนั้นสายตา ของผู้ดูก็จะมองไปตามมือของตัวแสดง เส้นสายตาที่กวาดจากใบหน้าตัวแสดงไปยังจุดที่ตัวแสดง ชี้นี้คือเส้นจินตนาการ

เส้นจินตนาการจะเป็นประโยชน์เมื่อภาพนั้นมีจุดสนใจมากกว่าหนึ่งตำแหน่ง เพราะ เส้นจินตนาการจะทำหน้าที่เชื่อมจุดสนใจทุกตำแหน่งเข้าด้วยกัน ทำให้ภาพมีความเป็นอันหนึ่ง อันเดียวกัน ดังนั้น ในกรณีที่มีจุดสนใจมากกว่าหนึ่งตำแหน่ง เราจะต้องประกอบภาพให้สายตา ผู้ดูพุ่งไปที่จุดสนใจแรก แล้วมีเส้นจินตนาการดึงสายตาผู้ดูจากจุดสนใจแรกไปยังจุดสนใจต่อๆ ไป อย่างราบรื่น

กล่าวได้ว่า การประกอบภาพในภาพยนตร์นั้น จะต้องคำนึงถึงเส้นจริง ซึ่งเป็นเส้นที่ปรากฏเป็นรูปธรรมให้เห็นจริงๆ บนจอภาพยนตร์ และเส้นจินตนาการที่เป็นเส้นนามธรรม ซึ่งผู้ประกอบภาพจะต้องสร้างขึ้นในจินตนาการของผู้ดู

และเนื่องจากภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เส้นต่างๆ ในภาพจึงมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เช่น ภาพตัวแสดงสามตัวที่นั่งเรียงกันเป็นเส้นตรงในจินตนาการของผู้ดู หากตัวแสดงที่อยู่กลางผุดขึ้นขึ้น เส้นจินตนาการจะกลายเป็นรูปสามเหลี่ยมทันที

2.1.2 รูปทรง เป็นองค์ประกอบทางศิลปะที่มีความสำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่ง การประกอบภาพในภาพยนตร์จะต้องพิจารณาทั้งรูปทรงจริง ที่มองเห็นเป็นตัวตนจริงๆ ซึ่งหมายถึงรูปทรงภายนอกของสิ่งต่างๆ ที่เรามองเห็นด้วยตา และรูปทรงจินตนาการ ซึ่งหมายถึงรูปทรงที่เกิดขึ้นในจินตนาการของผู้ดูด้วย

รูปทรงที่ปรากฏให้เห็นเป็นตัวตนจริงๆ เกิดจากเส้นจริงซึ่งเป็นขอบนอกของรูปทรงจริงนั้น ส่วนรูปทรงในจินตนาการก็คือรูปทรงที่เกิดจากเส้นจินตนาการซึ่งนำสายตาของผู้ดูเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ทำให้เกิดรูปทรงในจินตนาการของผู้ดูขึ้น รูปทรงในจินตนาการนี้จึงมองเห็นได้ยากกว่ารูปทรงที่เป็นจริง แต่จะกระทบความรู้สึกของผู้ดูไม่น้อยกว่ารูปทรงจริง

รูปทรงที่ไม่มีตัวตนเกิดจากการจัดวางสิ่งต่างๆ ในภาพ เมื่อผู้ดูดูภาพบนจอ สายตาที่กวาดจากตัวแสดงด้านหนึ่งไปยังตัวแสดงตัวอื่นๆ อาจจะทำให้เกิดรูปทรงต่างๆ ขึ้น เช่น ในฉากๆ หนึ่งมีตัวแสดงอยู่ 3 ตัว ตัวแสดงแต่ละตัวจะมีรูปทรงของตนเอง เช่น คนหนึ่งอาจจะสูงหรืออีกคนอาจจะเตี้ย อีกคนอาจจะเป็เด็กตัวเล็ก ซึ่งรูปทรงที่กล่าวนี้เป็นรูปทรงจริงของสิ่งที่ปรากฏอยู่ในฉากที่เราสามารถมองเห็นได้ทันที ในการประกอบภาพนี้ หากเราให้ตัวแสดงคนสูงยืนอยู่ตรงกลางแล้วให้ตัวแสดงคนเตี้ยและเด็กยืนอยู่ด้านข้างทั้งสองด้าน เมื่อผู้ดูกวาดสายตามองตัวแสดงทั้งสามตัวนี้ จะทำให้เกิดรูปทรงสามเหลี่ยมขึ้น รูปทรงสามเหลี่ยมนี้เองที่เป็นรูปทรงในจินตนาการ

ในการประกอบภาพทุกครั้งจะต้องพิจารณาถึงรูปทรงจินตนาการเสมอ เพราะการจัดวางตัวแสดง สิ่งประกอบฉาก และการกำหนดการเคลื่อนไหว จะต้องให้ภาพมีความกลมกลืนและเกิดเส้นจินตนาการที่นำสายตาผู้ดูไปยังจุดต่างๆ ในภาพ เพื่อให้เกิดรูปทรงที่ได้อารมณ์และเกิดความสุนทรีย์แก่ภาพนั้น

การพิจารณาว่ารูปทรงใดให้ความรู้สึกอย่างไรแก่ผู้ดูนั้น จึงต้องพิจารณาทั้งรูปทรงที่แท้จริงและรูปทรงที่ไม่มีตัวตน ซึ่งเกิดจากเส้นจินตนาการด้วยเสมอ

รูปทรงสามเหลี่ยมที่ฐานอยู่ด้านล่างจะให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง และยังเป็นรูปทรงที่ควบคุมสายตาให้อยู่ภายในรูปทรงนี้ด้วย รูปทรงสามเหลี่ยมที่ตีบแคบในแนวตั้งจะให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคงน้อยกว่ารูปทรงสามเหลี่ยมที่เตี้ยและมีฐานกว้างซึ่งมีลักษณะคล้ายขุนเขาที่แข็งแรง

ส่วนรูปทรงสามเหลี่ยมที่กลับหัวเอาปลายแหลมลงด้านล่างนั้น สามารถนำมาใช้ในการประกอบภาพได้เช่นกัน แม้ว่าจะดูว่าขาดความรู้สึกมั่นคงไปก็ตาม เช่น การประกอบภาพให้เด็กอยู่ตรงกลาง และผู้ใหญ่สองคนอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าทั้งสองข้าง ซึ่งความรู้สึกที่ขาดความมั่นคงนี้สอดคล้องกับอารมณ์ของภาพยนตร์ หากฉากนั้นเป็นฉากที่เด็กตัวเล็กๆ กำลังถูกอาชญากรข่มขู่อยู่

รูปทรงกลมหรือรูปไข่จะผูกเอาสิ่งที่อยู่ในภาพไว้ด้วยกัน และจะดึงความสนใจของคนดูไม่ให้ออกนอกกรอบของรูปทรงดังกล่าว เช่น ฉากรับประทานอาหารของครอบครัวที่นั่งล้อมโต๊ะอาหารรูปทรงกลม

เนื่องจากรูปทรงไม่มีฐานกว้างเหมือนรูปสามเหลี่ยมพีระมิด จึงดูขาดความแข็งแรงมั่นคง แต่เราอาจเพิ่มฐานที่กว้างออกให้แก่รูปทรงนี้ได้โดยการใส่เงา หรือสิ่งประกอบฉากอื่นๆ เพิ่มเข้าไปในส่วนฐานได้

รูปทรงกากบาทก็สามารถนำมาใช้ประกอบภาพเพื่อดึงสายตาของคนดูมาที่จุดตัด เช่น พระเอกของเรื่องถูกทหารสี่คนใช้ปืนจี้จากสี่ด้าน นอกจากนั้นรูปกากบาทอาจให้ความรู้สึกของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และบ่งบอกถึงความมีพลังอำนาจอันน่าเกรงขาม และยังอาจใช้เป็นสัญลักษณ์ของความยิ่งใหญ่ได้อีกด้วย เช่น การจัดกองไฟบูชายันต์ไว้กลาง และให้ขบวนแห่หรือแถวของบริวารเคลื่อนที่เป็นรูปทรงของกากบาทพุ่งตรงมาที่กองไฟตรงกลาง

รูปทรงรัศมี มีลักษณะคล้ายๆ รูปทรงกากบาทแต่มีแขนมากกว่าสี่ รูปทรงรัศมีมีอยู่ในธรรมชาติมากมาย เช่น ดอกไม้ กิ่งไม้ ดวงอาทิตย์ รูปทรงนี้ให้ความรู้สึกขยายกว้างออกและดึงดูดความสนใจมาที่จุดกึ่งกลาง ถ้ารัศมีนั้นหมุนรอบจุดกึ่งกลางก็จะให้ความรู้สึกของความมีชีวิตให้บรรยากาศของความว่าเริงสนุกสนานไปทั่ว เช่น การจับระบำรำฟ้อน ภาพรัศมีนี้ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ใกล้จุดศูนย์กลางของรัศมี

รูปทรงตัวแอลจะให้ความรู้สึกผ่อนคลายตามสบาย ไม่เป็นการเป็นงานและการประกอบภาพในรูปทรงนี้ค่อนข้างง่ายและดัดแปลงได้ไม่ยาก รูปตัวแอลมีประโยชน์มากในการประกอบภาพทิวทัศน์และภาพกว้างๆ ทั่วๆ ไป เช่น ตัวแสดงและเงาที่ทาบบนพื้นประกอบกันเป็นรูปทรงแอล หรือภาพตึกที่ตั้งอยู่บนมุมหนึ่งของถนน ภาพต้นไม้กับลานดิน ภาพเหล่านี้มีการประกอบภาพเป็นรูปตัวแอลทั้งสิ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าฐานของรูปทรงแอลให้ความรู้สึกพักผ่อน สบายตา ส่วนตั้งของตัวแอลให้ความรู้สึกสง่างาม

การประกอบภาพรูปตัวแอลนี้ หากวางตัวแสดงหรือข้อเจ็คอื่นไว้ที่ปลายอีกด้านหนึ่งของฐานตัวแอลก็จะทำให้กลายเป็นการประกอบภาพที่เน้นความสมดุลย์ได้

ส่วนการประกอบภาพในตัวแอลที่ให้ความรู้สึกแรงที่สุด คือการประกอบภาพในตัวแอลมีฐานทั้งสองข้างเท่ากัน เหมือนตัวแอลสองตัวหันหลังชนกัน การประกอบภาพเช่นนี้จะทำให้กรอบภาพถูกแบ่งออกเป็นสามส่วน ซึ่งในบางครั้งเราอาจต้องการประกอบภาพในลักษณะนี้ เช่น ตัวแสดงเอกถูกตรึงอยู่บนไม้กางเขนสูงตระหง่านกลางภาพและมีขบวนผู้มุงดูอยู่เบื้องล่างเป็นฐานตัวแอลทั้งสองข้าง

2.1.3 มวล ก่อนที่จะศึกษาเกี่ยวกับมวล ซึ่งเป็นองค์ประกอบภาพที่สำคัญในการประกอบภาพในภาพยนตร์ เราควรทำความเข้าใจความหมายของคำว่ามวลเสียก่อน มักจะมีผู้เข้าใจความหมายของคำว่ามวลสับสน เพราะมีคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันอีกสองคำคือ รูปร่างและรูปทรง

คำว่ารูปร่างนั้น หมายถึงรูปร่างภายนอกของสิ่งใดก็ตาม มีรูปร่างที่เป็นจริงและจับต้องได้ เช่น ลูกบอลมีรูปร่างกลม ลูกเต๋ามีรูปร่างสี่เหลี่ยม ส่วนรูปทรงนั้นอาจหมายถึงสิ่งที่มีตัวตนเหมือนรูปร่างหรืออาจหมายถึงรูปทรงในจินตนาการที่ไม่มีตัวตนอยู่จริงดังที่ได้อธิบายมาแล้วก็ได้

ส่วนคำว่ามวลนั้น อาจหมายถึงตัวแสดงหรือวัตถุสิ่งของจำนวนเดียว เช่น รถยนต์คันหนึ่ง ภูเขาลูกหนึ่ง ตู้ใบหนึ่ง คนคนหนึ่ง หนังสือเล่มหนึ่งหรืออาจหมายถึงตัวแสดงหรือของจำนวนมากว่าหนึ่งที่รวมกันเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือเป็นหน่วยเดียวกันในการประกอบภาพ เช่น กลุ่มคน หมู่บ้าน กองเครื่องมือก่อสร้าง ฝูงวัวควาย มวลจึงมีความหมายในทางน้ำหนักของสิ่งที่ปรากฏในภาพ ซึ่งเรียกกันว่าน้ำหนักภาพ และมวลจะสามารถจับอารมณ์และความสนใจของผู้ดูได้ด้วยน้ำหนักที่ปรากฏอยู่ในภาพนั้นๆ

เส้นและรูปทรงสามารถแสดงความเด่นของตัวเองให้ปรากฏในภาพได้ด้วยความงามหรือคุณค่าทางด้านอารมณ์ความรู้สึกที่เส้นหรือรูปทรงนั้นให้แก่ผู้ดู ซึ่งหมายความว่า ผู้ดูอาจจะเกิดความประทับใจเพราะความงดงามของเส้นสายหรือรูปทรงนั่นเอง หรืออาจจะประทับใจเพราะอารมณ์ที่ได้จากการดูภาพที่ประกอบด้วยเส้นสายหรือรูปทรงเหล่านั้น แต่ความงดงามหรือความเด่นของมวลจะต้องพิจารณาหลายๆ ด้าน ดังต่อไปนี้

- ความโดดเด่นที่แยกห่างออกจากส่วนอื่นๆ ของภาพจะทำให้มวลเด่นและมีน้ำหนักขึ้น
- สีที่ตัดกันจะทำให้มวลที่มีสีแตกต่างจากส่วนอื่นๆ เด่นขึ้น
- ขนาดที่ใหญ่จะเสริมให้มวลมีน้ำหนักและเด่น
- ความมั่นคงไม่สั่นไหวหรือคลอนแคลนก็มีส่วนเพิ่มความเด่นและน้ำหนักของมวล
- การรวมตัวกันของมวล ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกแยกกระจัดกระจายทำให้มวลมีน้ำหนักมากขึ้น
- แสงที่สว่างชัดเจนทำให้มวลเด่น
- สีที่สดใสช่วยให้มวลดูเด่นและมีน้ำหนัก

จากข้อพิจารณาด้านต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้มวลที่แยกออกจากส่วนอื่นๆ ของภาพจะดูแข็งแรง มั่นคง และการแยกมวลจากส่วนอื่นของภาพอาจทำได้โดยให้แสงและสีของมวลนั้นแตกต่างจากสิ่งแวดล้อมและฉากหลัง ซึ่งมีผลให้มวลนั้นโดดเด่นจากฉากหลังที่สับสนวุ่นวายได้

การรวมตัวกันของสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในภาพให้เกิดเป็นมวลที่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จะทำให้มวลมีความสำคัญขึ้น กลุ่มคนที่ยืนเกาะกลุ่มกันจึงมีน้ำหนักมากกว่าคนที่ยืนกระจัดกระจาย ดังนั้น จึงไม่ควรประกอบภาพโดยปล่อยให้สิ่งต่างๆ กระจัดกระจายทั่วไปในภาพ เพราะทำให้ภาพดูรุงรัง ขาดจุดสนใจ

มวลที่สีเข้มจะเด่นเมื่ออยู่หน้าฉากหลังสีอ่อน และในทางตรงกันข้ามมวลสีอ่อนก็จะดูเด่นขึ้นเมื่ออยู่ฉากหลังสีเข้ม การกำหนดให้สีตัดกันระหว่างมวลและฉากหลังแตกต่างกันเช่นนี้เป็นวิธีเน้นหรือดึงเอาตัวแสดงหรือข้อเท็จจริงให้เด่นออกมาจากฉากหลังที่ง่ายที่สุด

มวลที่มีขนาดใหญ่จะเด่นกว่ามวลที่มีขนาดเล็กกว่าอย่างแน่นอน และหากมวลนั้นมีลักษณะอื่นๆ เหมือนกันเราสามารถให้เทคนิคเพิ่มขนาดของมวลได้โดยการวางมวลให้ถูกที่ เลือกมุมกล้องและเลือกใช้เลนส์ที่เหมาะสม เช่น ถ้าต้องการให้ข้อเท็จจริงใดมีขนาดใหญ่ก็ควรให้ข้อเท็จจริง

นั้นอยู่ใกล้กล้อง และการใช้เลนส์มุมกว้างจะทำให้สิ่งที่อยู่ใกล้เลนส์มีขนาดใหญ่กว่าสิ่งที่อยู่ห่างเลนส์ออกไปมาก

การประกอบภาพโดยวางมวลงไว้บนฐานที่ให้ความรู้สึกแข็งแรงไม่สั่นไหวจะก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง

มวลงที่รวมตัวกันโดยไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดยื่นออกส่วนขอบไม่ขรุขระหรือโป่งออกจะมีความเด่น เพราะมวลงมีความเป็นกลุ่มเป็นก้อน

มวลงที่ทอประกายแสงจะเด่นกว่าส่วนอื่นๆ ของภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้ามวลงที่ทอแสงนั้นอยู่หน้าฉากหลังที่มีสีเข้ม เพราะจะยิ่งทำให้เห็นมวลงนั้นชัดเจนเด่นขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ไฟป่าที่ลุกโชติช่วง ลำแสงสะท้อนของดวงอาทิตย์จากปลายยอดโบสถ์ พลุ ประกายแดดที่ตกกระทบน้ำ

มวลงที่มีสีสดใสจะเด่นกว่าส่วนอื่นของภาพที่มีสีหม่นหมองกว่า ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นวิธีการให้ความสำคัญแก่มวลง จะเห็นได้ว่า เรามีวิธีสร้างความเด่นให้แก่ข้อเท็จจริงที่สำคัญมากมายหลายวิธี ผู้ประกอบภาพที่พิถีพิถันจึงสามารถควบคุมความงดงาม ตลอดจนความหมายและอารมณ์ของภาพได้โดยควบคุมข้อเท็จจริงหรือมวลงให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ

2.1.4 ความสมดุลย์ เป็นภาวะที่ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างอยู่ในสภาพคงที่พอดี ให้ความรู้สึกมั่นคงและสวยงาม ภาพที่มีความสมดุลนั้น เมื่อดูแล้วจะมีความน่าสนใจเพราะไม่มีอะไรเหลือมล้ำหรือโดดเด่นออกมาจนดูเป็นส่วนเกินของภาพ องค์ประกอบทุกอย่างในภาพจะมีลักษณะลงตัว มีน้ำหนักถ่วงกันพอดี ภาพที่จัดองค์ประกอบอย่างสมดุลจะทำให้ผู้ดูยอมรับโดยไม่รู้สึกขัดใจ เพราะทุกอย่างในภาพผสมผสานกันอย่างกลมกลืน 'ไม่มีอะไรขาด ไม่มีอะไรเกิน'

ส่วนภาพที่ไม่มีความสมดุลจะทำให้ผู้ดูรำคาญเพราะความไม่สมดุลจะรบกวนความรู้สึกผู้ดู ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่สงบและไม่ยอมรับในสมอง เช่น ภาพที่มีข้อเท็จจริงน้ำหนักอยู่ด้านใดด้านหนึ่งด้านเดียว โดยที่ปล่อยให้อีกด้านหนึ่งของภาพว่างเปล่า ภาพเช่นนี้จะก่อให้เกิดความอึดอัดให้แก่ผู้ดูอย่างแน่นอน

การประกอบภาพให้เกิดความสมดุลในภาพยนตร์ค่อนข้างจะซับซ้อน เพราะมีความเคลื่อนไหวเข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งการเคลื่อนไหวของตัวแสดงหรือสิ่งที่อยู่ในภาพเอง และการเคลื่อนไหวของกล้อง เราจะต้องรักษาความสมดุลให้มืออยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าภาพนั้นจะมีกาเคลื่อนไหวของอะไรเกิดขึ้นก็ตาม

2.1.5 ขนาด ชับเจ็คที่มีขนาดใหญ่ย่อมมีความเด่นสะดุดตามากกว่าชับเจ็คที่มีขนาดเล็ก เพราะครอบครองเนื้อที่ในกรอบภาพมากกว่า ชับเจ็คขนาดใหญ่จึงมีน้ำหนักภาพมากกว่า ชับเจ็คขนาดเล็ก

2.1.6 รูปร่างชับเจ็คที่มีรูปร่างปกติจะดูมีน้ำหนักมากกว่าชับเจ็คที่มีรูปร่างผิดปกติไป เช่น คนที่มีร่างกายแข็งแรง สมส่วน จะมีน้ำหนักภาพมากกว่าคนที่มีรูปร่างพิการ หรือต้นไม้ที่มีรูปทรงสมบูรณ์จะมีน้ำหนักภาพมากกว่าต้นไม้ที่คดงอ แต่ชับเจ็คที่มีรูปร่างแปลกและชับซ้อนจะมีน้ำหนักมากกว่าชับเจ็ครูปร่างธรรมดา เพราะชับเจ็คที่มีรูปร่างแปลกหรือประณีตซับซ้อนมีรายละเอียดที่จะเรียกร้องความสนใจได้ดีกว่า

นอกจากนั้น ชับเจ็คที่รวมตัวกันหนาแน่นจะมีน้ำหนักมากกว่าชับเจ็คที่รวมตัวกันอย่างหลวมๆ ต้นไม้ที่มีใบหนาแน่นจึงมีน้ำหนักภาพมากกว่าต้นไม้ที่มีใบหรือหม่แหริ่ม ส่วนชับเจ็คที่ทรงบ้านฐานกว้างจะมีน้ำหนักมากกว่าชับเจ็คทรงสูง เพราะดูมีความมั่นคงกว่า

2.3 ทฤษฎีสี

สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสสามารถมองเห็น ในทางศิลปะ สีคือ ทศณาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น

- ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
- ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
- ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้สีต่าง ๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่าง ๆ
- ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
- ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศ สมจริงและน่าสนใจ
- เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์

2.3.1 แม่สี

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม

แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

- แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสี ในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น (ดูเรื่อง แสงสี)

- แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการ

ทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ

แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.) วงจรสี (Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะ

ทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สี ส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และ สีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้ดังนี้

- มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
- ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
- ผสมสีตรงข้ามลงไปทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญคือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล สีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีค หมด ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา
(จาก <http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>)

2.4 ภาพประกอบ คือ ภาพที่วาดขึ้นหรือนำมาแสดงเพื่อประกอบเรื่องจุดมุ่งหมาย เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและความเข้าใจที่ถูกต้องเป็นหลัก

2.5 การเคลื่อนไหว

การประกอบภาพโดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวนั้น ถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญที่สุด สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์สามารถสื่อให้ผู้ดูรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและในขณะที่เดียวกันยังสามารถแสดงการเคลื่อนไหวให้ประจักษ์ต่อสายตาผู้ดูไปพร้อมกัน

การเคลื่อนไหวมีความงามในตัวของมันเองและยังก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในด้านต่างๆ แก่ผู้ดูด้วย การเคลื่อนไหวอาจเกิดจากการที่ประกอบภาพให้สายตาผู้ดูเคลื่อนที่จากจุดหนึ่ง

ไปยังอีกจุดหนึ่งหรือเกิดจากการที่ผู้ติดตามองจับเจ็คเคลื่อนที่จริงๆ การกวาดสายตาจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งก็ดี การมองตามจับเจ็คที่เคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งก็ดี จะก่อให้เกิดเส้นจินตนาการเหมือนการประกอบภาพด้วยเส้นสายต่างๆ ที่ได้กล่าวมาแล้ว การเคลื่อนไหวหรือการเคลื่อนที่ที่เกิดขึ้นบนจอภาพยนตร์นี้ อาจเปลี่ยนไปภายในชอตเดียวกันหรือเปลี่ยนระหว่างชอตหลายๆ ชอตก็ได้ ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ จังหวะ และลักษณะของการแสดงส่วนความหมายของการเคลื่อนไหวชนิดต่างๆ สามารถอธิบายได้ดังนี้

2.5.1 การเคลื่อนไหวในแนวนอน จะบ่งบอกถึงการเดินทางและพลังของการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ เราควรรู้ว่าการเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาจะง่ายแก่การติดตามดู เพราะเป็นการเคลื่อนที่ที่ดูเป็นธรรมชาติและราบรื่นกว่าการเคลื่อนที่จากขวาไปซ้าย ที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้ดูส่วนใหญ่เคยชินกับการอ่านหนังสือจากซ้ายไปขวา การมองตามการเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาจึงไม่ต้องใช้ความพยายามฝืนธรรมชาติ แต่เนื่องจากการเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายนั้นขัดธรรมชาติจึงทำให้การเคลื่อนที่ในทิศทางนี้ดูมีพลังมากกว่า

ด้วยเหตุที่การเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาราบรื่นกว่าจึงควรใช้ในกรณีที่ติดตามการแสดงที่สบายๆ เช่น การแพนให้เห็นทิวทัศน์ในภาพยนตร์ท่องเที่ยวควรแพนจากซ้ายไปขวา ส่วนการเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายนั้นควรเลือกใช้เมื่อต้องการแสดงให้เห็นความขัดแย้งหรือต้องการเน้นการเคลื่อนที่นั้น เช่น พระเอกจู่โจมเข้าหาผู้ร้าย

2.5.2 การเคลื่อนที่สูงขึ้นในแนวตั้ง แสดงความทะเยอทะยาน การยกยอ ความปิติยินดี ความเจริญเติบโต และการถูกปลดปล่อย และเนื่องจากการเคลื่อนที่ในแนวตั้งขึ้นให้ความรู้สึกสูงส่งอาจใช้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับทางศาสนา นอกจากนี้ ความรู้สึกสบาย อิศระ ความสุข ความร่าเริงก็สามารถแสดงด้วยการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ เช่น ตัวแสดงกระโดดตัวลอยแสดงอาการลิงโลดดีใจ

ในทางตรงกันข้ามการเคลื่อนไหวลงในแนวตั้ง แสดงน้ำหนัก อันตราย พลังของการชน กระแทกหรือบีบคั้น เช่น การไหลลงของน้ำตก ดังนั้น การบันทึกภาพเรือที่ล่องไปตามแก่งที่อันตราย ควรประกอบภาพให้มีการเคลื่อนไหวไปในแนวตั้งเหมือนเรือพุ่งมาจากด้านบนจะให้ความรู้สึกที่หวาดเสียวได้ดี นอกจากนี้การเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ยังให้ความรู้สึกเศร้า ใกล้เคียงอันตรายความตายและความหายนะได้ด้วย

2.5.3 การเคลื่อนไหวในแนวเฉียง มีพลังมากที่สุด จะแสดงถึงการต่อต้านความแข็งแกร่ง ความตึงเครียด อำนาจและการข่มขู่เอาชนะด้วยพลังอำนาจ เช่น การเคลื่อนไหวพลเข้าหากันในฉากรบ การเคลื่อนไหวในแนวเฉียงนี้สามารถใช้ในภาพที่ไม่มีการเคลื่อนที่จริง แต่ใช้มุม

กล้องที่เอียงเพื่อสร้างเส้นแนวเฉียงจากรูปทรงของซัพเจ็คเอง เช่น ตึกเอียง รูปปั้นตั้งเอียง ตัวแสดงยื่นเอียง ทั้งนี้เพื่อสร้างอารมณ์บางอย่างให้รุนแรงขึ้น

นอกจากนั้น เส้นเฉียงที่พุ่งขึ้นทางขวาแสดงถึงการเคลื่อนที่สูงขึ้น เช่น การปีนเขา ควรให้ทิศทางการปีนเฉียงขึ้นทางขวา ส่วนเส้นเฉียงที่พุ่งลงทางขวาแสดงถึงการเคลื่อนที่ต่ำลง เช่น ของกิ้งตกลงข้างล่าง

สำหรับเส้นเฉียงที่หักเหมือเส้นสายฟ้าจะให้ความรู้สึกรวดเร็วและน่ากลัว เส้นเฉียงที่ตัดกันแสดงความต่อต้าน พลังตรงข้ามกัน ยกตัวอย่างเช่น ดาบที่ฟาดฟันกันในสนามรบ

สำหรับการเคลื่อนไหวเป็นเส้นคดโค้ง ให้ความรู้สึกของความน่ากลัวหรือนำไปสู่อันตราย เช่น งูที่เลื้อยคดเคี้ยวไปมา แต่การเคลื่อนที่เป็นวงกลมหรือหมุนไปรอบๆ จะให้ความรู้สึกที่ช้านาน เช่น การเดินระบำ นอกจากนี้ การเคลื่อนที่เป็นวงกลมอาจจะแสดงถึงพลังเครื่องจักรกล เช่น วงล้อของเครื่องจักรในโรงงานที่กำลังทำงาน ล้อรถยนต์ที่กำลังแล่นบนถนน

2.5.4 การเคลื่อนไหวกลับไปกลับมา แสดงความซ้ำซาก ความบึกบึน ทรหด เช่น ในฉากคุก ถ้าให้คนคุกเดินกลับไปกลับมาจะให้ความรู้สึกอึดอัดน่าเบื่อว่านั่งอยู่เฉยๆ

ส่วนการเคลื่อนที่เป็นขั้นๆ ลงมาทำให้เกิดความรู้สึกสดชื่น สนุกสนาน และให้ความรู้สึกบางเบาและกระดอนเหมือนลูกบอลที่โยนลงมา เช่น เด็กน้อยที่รำเริงกระโดดก้าวโหยงเป็นจังหวะ

2.5.5 การเคลื่อนไหวที่กระจายออกจากจุดศูนย์กลาง เช่น ละลอกน้ำที่เกิดจากการโยนก้อนหินลงในบ่ออาจจะแสดงถึงพลัง หรืออาจแสดงถึงการเติบโตจากตรงกลางออกรอบด้าน นอกจากนี้ การเคลื่อนที่จากจุดศูนย์กลางอาจแสดงถึงความตื่นตระหนก เช่น การจลาจลของฝูงชนที่แตกฮือจากศูนย์กลางภาพ

ข้อสังเกตอีกประการ คือ การเคลื่อนที่หยุดๆ ไม่ต่อเนื่อง หรือการเคลื่อนที่ที่เปลี่ยนทิศทาง จะสามารถดึงความสนใจของผู้ดูได้ดีกว่าการเคลื่อนที่ที่สม่ำเสมอและไปในทิศทางเดียวกันตลอดเวลา

ส่วนการเคลื่อนที่เข้าหาผู้ดูจะทำให้ซัพเจ็คมีขนาดใหญ่ขึ้นและจะน่าสนใจกว่าการเคลื่อนที่ออกห่างจากผู้ดูที่ซัพเจ็คจะมีขนาดเล็กลง

2.6 ความลึกของภาพ

ภาพที่เราเห็นด้วยตาในโลกที่เป็นจริงมี 3 มิติ คือ ความสูง ความกว้างและความลึก แต่ภาพที่เห็นในภาพยนตร์ที่มีเพียง 2 มิติ คือ ความสูงและความกว้าง ดังนั้น ในการ



ประกอบภาพเพื่อให้ได้อารมณ์และความสวยงามจึงจำเป็นที่จะต้องพิจารณาหาทางเพิ่มความลึกให้แก่ภาพของภาพยนตร์ด้วย และการเพิ่มความลึกให้แก่ภาพในภาพยนตร์นี้ เราจะต้องรู้จักและเข้าใจความหมายของเปอร์สเปคตีฟหรือทัศนียภาพเสียก่อน เพราะเปอร์สเปคตีฟจะช่วยสร้างความรู้สึกในทางลึกให้แก่ภาพได้

2.6.1 ประเภทของเปอร์สเปคตีฟ

เปอร์สเปคตีฟ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างขั้วเจ็คกับสิ่งแวดล้อม โดยพิจารณาว่าขั้วเจ็คนั้นตั้งอยู่ที่ใดและอยู่ใกล้หรือไกลแค่ไหน เปอร์สเปคตีฟที่ใช้สร้างความรู้สึกในทางลึกให้แก่ภาพมีอยู่ 2 ประเภท คือ

1.) เปอร์สเปคตีฟที่แสดงด้วยเส้น(Linear Perspective)

จะปรากฏในภาพเป็นเส้นคู่ขนานที่ปลายค่อยๆ เล็กลงและเส้นที่ว่านี้จะต้องวางทำมุมกับผู้ดู ยกตัวอย่าง เส้นคู่ขนานของทางรถไฟที่พุ่งตรงไปยังเส้นขอบฟ้า ปลายของทางรถไฟจะค่อยๆ สอบแคบลง เส้นเหล่านี้จะสร้างภาพลวงตาที่แสดงความลึก ซึ่งจะช่วยให้ผู้ดูสามารถคาดคะเนหรือประมาณระยะทางและขนาดของขั้วเจ็คได้ และความลึกและรูปทรงของสิ่งต่างๆ ในภาพจะเป็นเช่นไรนั้นจะขึ้นอยู่กับเส้นที่แสดงเปอร์สเปคตีฟเป็นส่วนใหญ่ ถ้าเส้นตีบแคบลงมากอย่างรวดเร็ว ก็จะทำให้ดูเหมือนภาพมีความลึกและรูปทรงขั้วเจ็คมีขนาดใหญ่

2.) เปอร์สเปคตีฟที่แสดงด้วยชั้นบรรยากาศ(Aerial Perspective)

จะปรากฏในภาพให้เห็นสิ่งที่อยู่ไกลออกไปจะค่อยๆ มีสีส้มนุ่มนวลและสว่างขึ้นตามลำดับ ที่เป็นเช่นนี้เพราะมีชั้นบรรยากาศเพิ่มขึ้นเมื่อระยะทางไกลออกไป ในวันที่อากาศไม่แจ่มใสมีหมอกปกคลุมจะทำให้ภาพจะดูมีความลึกเพิ่มขึ้น เพราะหมอกจะทำให้ด้านหลังของภาพดูนุ่มนวลและสว่างกว่าปกติ เหมือนมีชั้นบรรยากาศอยู่หนาเนื่องจากด้านหลังนั้นอยู่ไกลออกไปมาก

2.7 เสียง (Sound)

เสียง เป็นคลื่นกลที่เกิดจากการสั่นสะเทือนของวัตถุ เมื่อวัตถุสั่นสะเทือน ก็จะทำให้เกิดการอัดตัวและขยายตัวของคลื่นเสียง และถูกส่งผ่านตัวกลาง เช่น อากาศ ไปยังหู แต่เสียงสามารถเดินทางผ่านสสารในสถานะก๊าซ ของเหลว และของแข็งก็ได้ แต่ไม่สามารถเดินทางผ่านสุญญากาศได้เมื่อ

การสั่นสะเทือนนั้นมาถึงหู มันจะถูกแปลงเป็นพัลส์ประสาท ซึ่งจะถูกส่งไปยังสมอง ทำให้เรารับรู้ และจำแนกเสียงต่างๆ ได้

ในที่นี้จะกล่าวถึงดนตรี เสียงประกอบ และความเงียบ

2.7.1 ดนตรี (Music) เป็นศาสตร์ชนิดหนึ่งที่คนทั่วโลกสามารถเรียนรู้กันได้ และเกือบเป็นสื่อสากลเพราะไม่ว่าจะเป็นชนชาติใด ภาษาใด เมื่อฟังเพลงแล้วมักเกิดความรู้สึก รู้ถึงความนึกคิดและจินตนาการไปถึงเครื่องแต่งการประจำชาติได้

จะเห็นได้ว่า ดนตรี เป็นอวัจนภาษาที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของผู้ฟังทั้งภาพยนตร์ซึ่งสามารถสื่อทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกันจึงใช้ดนตรีเพิ่มความหมายแก่ภาพและเสียงพูดหรืออวัจนภาษาอื่น ๆ ได้แก่

- ใช้ดนตรีให้สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องหรือรายการ
- ใช้ดนตรีให้ความรู้สึกเกี่ยวกับสถานการณ์ของเรื่อง
- ใช้ดนตรีสร้างหรือเสริมจังหวะและการเคลื่อนไหวของภาพ
- ใช้ดนตรีบ่งบอกคุณลักษณะของผู้แสดงแต่ละคน
- ใช้ดนตรีทำนายให้ผู้ชมทราบล่วงหน้าว่าอะไรกำลังจะเกิดขึ้น
- ใช้ดนตรีส่งเสริมศิลปะการแสดง
- ใช้ดนตรีสร้างอารมณ์ ตริงอารมณ์และเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมขณะชม

2.7.2 เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงที่ไม่ใช่ถ้อยคำนำเอามาประกอบภาพ เพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดและความสมจริงสมจังของเรื่องราวแก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตาม และเชื่อถือภาพที่ได้เห็น

การใช้เสียงประกอบเพื่อสร้างความสมจริงนั้นมีหลายลักษณะ เช่น

- ใช้ระบุหรือเสริมความสมจริงของฉากหรือสถานที่ เช่น ฉากทะเลกำลังมีพายุเสียงประกอบที่ได้ยิน ก็ควรเป็นเสียงลมพัดอื้ออึงและเสียงพายุคลื่นในท้องทะเล
- ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เช่น เสียงสตาร์ทเครื่องยนต์ รถแล่น รถจอด แม้ผู้ชมไม่เห็นภาพทั้งหมดก็จะสามารถเข้าใจได้ทันทีว่า ผู้แสดงกำลังขับรถไปยังที่ใดที่หนึ่ง
- ใช้บอกเวลา เช่น เสียงไก่งวง นาฬิกาตีบอกเวลา สุนัขหอน

- ใช้เสริมอารมณ์ตามบท เป็นการใช้เสียงกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตามภาพที่เห็น เช่น ภาพผู้แสดงกำลังวิ่งหนีผู้ร้าย ก็จะได้ยินเสียงหอบ ภาพตำรวจกำลังหาวัตถุระเบิด ก็จะได้ยินเสียงเข็มนาฬิกา จะช่วยทำให้ตื่นเต้นขึ้น

2.7.3 ให้ประกอบฉาก ในกรณีที่ไม่มีประสงคืใช้เสียงประกอบเน้นความสมจริงของฉากหรือสถานที่ดำเนินเรื่อง บอกเวลา หรือเสริมอารมณ์ตามบท ก็สามารถให้เสียงประกอบเพื่อต้องการประกอบฉากเท่านั้น เช่น เสียง โทรศัพท์ เสียงฝีเท้าคนเดิน เสียงไขกุญแจประตู เป็นต้น

เสียงประกอบก็จะได้ยินทั้งเสียงในฉากและนอกฉาก เสียงประกอบในฉากหมายถึง เสียงประกอบซึ่งแหล่งเสียงปรากฏให้เห็นในภาพ เช่น ภาพคนพิมพ์ดีด ก็จะได้ยินเสียงการพิมพ์ปรากฏในฉากด้วย เสียงประกอบนอกฉาก หมายถึง เสียงประกอบซึ่งแหล่งเสียงมิได้ปรากฏให้เห็นในภาพ เช่น ภาพโบสถ์ระยະไกล เสียงประกอบก็จะเป็นเสียงระฆังตี เสียงสวดมนต์ หมุ่งสวดมนต์ที่มีได้ปรากฏบนภาพ

เมื่อเทียบดนตรี เสียงประกอบก็ไม่ต่างกันในด้านสื่อความสมจริง แต่เสียงประกอบจะเป็นเสียงธรรมชาติมากกว่า เพราะดนตรีเป็นเพียงเสียงเลียนเสียงธรรมชาติเท่านั้น ถึงแม้ว่าเสียงประกอบจะเป็นเสียงธรรมชาติแต่ก็ถือว่าเป็นเสียงธรรมชาติทุกเสียง เนื่องจากมนุษย์มีวิวัฒนาการสามารถคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้สร้างไม่จำเป็นต้องบันทึกเสียงจริงจากเหตุการณ์แต่อาจใช้เสียงประกอบซึ่งบันทึกไว้ล่วงหน้าในรูปแบบแผ่นเสียง เทป คลาสเซ็ท หรือทำเสียงประกอบขึ้นเฉพาะฉากนั้น เสียงประกอบจึงเป็นภาษาที่มนุษย์คิดสัญลักษณ์ไว้สื่อความหมายเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

2.7.4 ความเงียบ (Silence) การนำความเงียบมาใช้นั้นส่วนมากใช้เฉพาะเมื่อต้องการสะกดอารมณ์ หรือปลุกเร้าใจผู้ชมให้จดจ่ออยู่กับภาพที่ปรากฏบนจอ และมักใช้เฉพาะกับภาพที่ให้อารมณ์ตึงเครียด น่าประหวั่นพรั่นพรึง และตกอยู่ในภยันตราย เช่น ภาพผู้ก่อการร้ายนำตาจุดัน ความเงียบจะช่วยสะกดอารมณ์ผู้ชมให้หยุดอยู่ชั่วขณะ และรอดูว่าเหตุการณ์จะเป็นอย่างไร เมื่อผู้ก่อการร้ายวางอาวุธความตึงเครียดก็หายไปและเสียงอื่นจะช่วยเปลี่ยนบรรยากาศต่อไป

(สุรพงษ์ พิณจักษ์, เอกสารประกอบการเรียนวิชา การถ่ายภาพยนตร์ เพื่องานภาพยนตร์)

2.8 Digital Painting

Digital Painting คือ การวาดภาพรูปแบบใหม่ซึ่งต่างจากการวาดภาพในแบบที่ใช้ สี น้ำ สีน้ำมัน ฯลฯ วาดลงกระดาษ ในปัจจุบันเราจะพบเห็นงานจิตรกรรมที่ทำด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ค่อนข้างบ่อย เช่นสื่อโฆษณาตัวเกมที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเพนต์(ลงสี)รูป

โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่าง คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต (เมาท์ปากกา) และ ซอฟต์แวร์ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบนคอมพิวเตอร์ซึ่งทุกโปรแกรมจะพยายามเลียนแบบการวาด ภาพให้เหมือนจริงผ่านหัวแปรงต่างๆและผลสี หัวแปรงแต่ละชนิดที่อยู่ในโปรแกรมต่างๆ จะเป็นตัวแทนของอุปกรณ์นั้นๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน ถ่าน ปากกา พู่กัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังให้ผลบางอย่างไม่ซ้ำกันอีกด้วย ซึ่งในโลกเรายุคสมัยปัจจุบัน การลงสีคอมพิวเตอร์ยังใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูน หรือ เกมส์ต่างๆ รวมทั้งโฆษณา และอีกมากมาย

(จาก <http://jelejelly.blogspot.com/>)

2.9 นิยายภาพ

นิยายภาพ คือ บทประพันธ์ไม่ว่าจะร้อยแก้วหรือร้อยกรองอันมีภาพประกอบเหตุการณ์ในเรื่อง แต่จะไม่เน้นการใช้ภาพในการดำเนินเรื่องเป็นหลักแบบการ์ตูน

(จาก <http://th.wikipedia.org>)

3. ข้อมูลของเทพีเซเลเน่

ย้อนกลับไปไปในสมัยที่โลก มีเพียงผืนดิน ท้องฟ้า และเทพเจ้าเพียงไม่กี่องค์ แม้จะมีท้องฟ้า แต่ก็ไร้ซึ่งแสงสว่าง โลกมีเพียงความมืดมิดปกคลุมอยู่ทุกหนแห่ง ณ เวลานั้น บนยอดเขาโอลิมปัส เทพีธีอาร์พระชายาเทพไฮเพอร์เรียน ได้ให้กำเนิด ไอรอส 1 องค์ และ ธิดา 2 องค์ นั่นคือ ฮิลีโอส ที่มีผิวกายสีเปรี้ยวดังเปลวไฟที่ลุกโชนอยู่ตลอด หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ เทพแห่งพระอาทิตย์ เทพีอีออส ผู้ครองแสงสีเงินและแสงสีทอง หรืออีกชื่อหนึ่งคือ เทพีแห่งรุ่งอรุณ และสุดท้ายคือ เทพีเซเลเน่ผู้มีผิวขาวนวล และมีรูปโฉมที่งดงาม ผู้ครองลูกแก้วสีเงินยวง เป็นเทพีแห่งดวงจันทร์ แต่ทั้งสามพระองค์มีนิสัยที่แตกต่างกันมาก เทพฮิลีโอส เทพแห่งพระอาทิตย์ มีนิสัยที่กล้าหาญ คึกคองและปราดเปรี้ยว ส่วนเทพีอีออส มีนิสัย โอบอ้อมอารี จิตใจดี ซึ่งต่างจากเทพีเซเลเน่ ที่มีนิสัยสุขุม แต่เยือกเย็น จนเกือบจะไร้ซึ่งอารมณ์ใดๆ เป็นเรื่องยากนักที่จะได้เห็นรอยยิ้มบนใบหน้าของเทพีเซเลเน่ ด้วยเหตุนี้ เมื่อเทพทั้งสามองค์ได้ถือกำเนิดมา บนโลกที่เคยมีเพียงความมืดมิดก็หายไป เกิดเป็นกลางวันและกลางคืน โดยเทพทั้งสามองค์ได้ช่วยกันทำหน้าที่ให้แสงสว่างแก่โลก โดยในเวลากลางวัน จะเป็นนั้นจะเป็นหน้าที่ของเทพฮิลีโอส โดยเทพฮิลีโอสจะควมม้าไฟไปตามเส้นโค้งของสวรรค์ โดยมีเทพีอีออสผู้เป็นเทพีแห่งรุ่งอรุณคอยปิดทางให้ เดินทางจากทิศตะวันออก สูทิศตะวันตก เมื่อรถของเทพฮิลีโอสถึงฝั่งตะวันตกแล้ว ก็จะเป็นหน้าที่ของเทพีเซเลเน่ในการนำลูกแก้วสีเงินยวง และราชรถพร้อมม้าขาวสีน่านมจากปากฟ้าฝั่งตะวันออก ไปยังฝั่งตะวันตก ซึ่งก็คือเวลากลางคืน ด้วยเหตุนี้ในช่วงกลางคืนแม้จะมีความมืด แต่ก็ไม่ได้มืดมิดไร้ซึ่งแสงสว่างเหมือนเมื่อกาลก่อนแล้ว หากแต่ยังมีแสงจันทร์ของเทพีเซเลเน่ที่คอยสอดส่องลงมายังพื้นโลกในยามที่มนุษย์นั้น

หลับไหล หากแต่แสงของเทพีเซเลเน่ ผู้เยือกเย็น และไร้ความรู้สึกใดๆนั้นเปลี่ยนแปลงมาเป็นแสงจันทร์ที่นุ่มนวล แทนที่จะดูเยือกเย็นดังเช่นแต่ก่อน เพียงเพราะเทพีเซเลเน่เริ่มรู้จักกับความรัก.....

มีอยู่หลายคราที่เทพีเซเลเน่ทรงเห็นผู้เป็นเซซุสภักินี เทพีอ้ออส ทรงมองลงไปบนพื้นโลกด้วยใบหน้าที่ดูมีความสุข และยิ้มน้อยยิ้มใหญ่ พลังเงินอายุบางอยู่หลายครั้งพระนางทำได้แค่เพียงเฝ้ามองและสงสัยในอกปฏิกิริยาต่างๆของเซซุสภักินี เทพีอ้ออส แต่ก็ทำได้เพียงเก็บงำความสงสัยนั้นไว้ภายใน จนกระทั่งครั้งหนึ่งในยามที่เทพีเซเลเน่กลับขึ้นมาจากการท่องเที่ยวในป่าบนพื้นโลก นางได้พบกับเซซุสภักินี เทพีอ้ออส กำลังทรงกรรแสง คร่ำครว อย่างหนัก ด้วยความหวังโยในเซซุสภักินีนางจึงตรัสถามถึงสาเหตุที่เทพีอ้ออส ทรงกรรแสง เทพีอ้ออสทรงมองที่ใบที่แสดงออกถึงความ เป็นห่วงของเซซุสภักินี ก่อนจะทรงโพล่กอดเทพีเซเลเน่ และเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้ฟังว่า เทพีอ้ออส นั้นมีความรัก พระนางทรงตกหลุมรักมนุษย์ซึ่งเป็นเจ้าชายหนุ่มผู้สง่างาม นามว่า ทิโทนัส พระนางได้ทรงเข้าเฝ้ามหาเทพซีอุสเพื่อให้ประทานความเป็นอมตะให้แก่เจ้าชายหนุ่ม เมื่อมหาเทพทรงประทานพรให้ พระนางและเจ้าชายก็ได้ครองรักกัน เพียงแต่สิ่งหนึ่งที่พระนางลืมคือ การขอให้มหาเทพประทานพรให้คงความหนุ่มเอาไว้ตลอดกาล เมื่อเวลาผ่านไปรูปร่างกายของเจ้าชายก็เริ่มหดเล็กลง เสียงแหบเหมือนคนชรา และในที่สุด...พระนางหยุดเล่าและทรงแบอุ้งมือให้เทพีเซเลเน่เห็นถึงสิ่งที่อยู่ภายใน บนมือของเทพีอ้ออส มีดักแด้กอดอยู่ตัวหนึ่ง และนั่นคือเจ้าชาย ทิโทนัส นั่นเอง ในเวลานั้นเทพีเซเลเน่ ทำได้แค่เพียงปลอบเซซุสภักินีเทพีอ้ออส ที่สูญเสียเจ้าชายอันเป็นที่รัก แต่หาเข้าใจในสิ่งที่ เรียกว่า ความรักไม่ เทพีเซเลเน่รับรู้แต่เพียงว่าเป็นสิ่งที่ทำให้มีทั้งความสุข และความทุกข์ได้ในคร่าเดียวกัน แม้จะพยายามตรัสถามถึงสิ่งที่เรียกว่าความรักจากเซซุสภักินีเทพีอ้ออสเพียงใด ก็จะได้คำตอบออกมาเพียงว่า เป็นสิ่งที่ต้องประสบพบเจอกับตนเองเท่านั้นจึงจะเข้าใจว่าความรักนั้นเป็นเช่นไร เทพีเซเลเน่แม้จะดูเยือกเย็นจนเกือบจะไร้ซึ่งอารมณ์ใดๆ แต่ก็ยังเป็นเทพีที่มีรูปโฉมงดงาม เป็นที่ต้องตาต้องใจแก่ทวยเทพทั้งบนยอดเขาโอลิมปัส และเทพที่อยู่บนโลก ทำให้มีเหล่าบรรดาทวยเทพทั้งหลายวนเวียนมาขอความรักจากเทพีเซเลเน่มากมาย เพื่อหวังที่จะทำลายหัวใจที่แสนเย็นชาและไร้ความรู้สึกใดๆและได้ดวงใจของเทพีเซเลเน่มาครอบครอง ไม่เว้นแม้แต่เทพแพน ปศุเทพบนพื้นโลกที่หลงรักเทพีเซเลเน่และพยายามตามตี้อขอความรักจากพระนางทุกครั้งที่เทพีเซเลเน่เสด็จลงมาเที่ยวป่าบนพื้นโลก ทั้งยังมอบขนแกะทองคำ มอบถ้ำบนเนินเขาแลตมัสไว้ใช้ในยามที่เทพีเซเลเน่ลงมาเที่ยวในป่าเพื่อเป็นที่ประทับส่วนพระองค์ จึงทำให้สถานที่นั้นเป็นที่รู้จักกันดีว่าเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์สำหรับเทพีเซเลเน่เท่านั้นห้ามผู้ใดอย่างกรายเข้าไป โดยเฉพาะมนุษย์ ถึงกระนั้นเทพีเซเลเน่ก็ยังไม่ยอมโอนอ่อน และมอบหัวใจให้กับปศุเทพแพนหรือรู้สึกยินดี หรืออึดใจในสิ่งที่ปศุเทพได้มอบให้นาง เทพีเซเลเน่ก็ยังรู้สึกว่างเปล่าและเฉยชาอยู่เช่นเดิม จนกระทั่งวันหนึ่งขณะที่เทพีเซเลเน่ทรงปฏิบัติหน้าที่ควบราซรด พร้อมม้าสีนํ้ามทะเลยานสู้อัซซอส เพื่อสาด

ส่องแสงจันทร์สีนวลลงไปสู่พื้นโลกเบื้องล่าง ที่ที่ทุกสิ่งมีชีวิตบนโลกกำลังหลับใหลอย่างเงียบสงบ เหมือนอย่างเคย เทพีเซเลเน่ก็ได้พบกับคนเลี้ยงแกะหนุ่มรูปงาม นามว่า เอนดิมิเดียน ที่กำลังหลับอย่างมีความสุขภายใต้แสงจันทร์ที่กระทบบนหน้าของหนุ่มน้อย เทพีเซเลเน่ทรงหยาดราชรถของพระนางแล้วลงมายังที่ที่ เอนดิมิเดียน นอนหลับอยู่ พลังค่อยๆ ไน้มตัวก้มลงมองชายหนุ่มที่นอนหลับอยู่ตรงหน้าด้วยเสน่ห์ของหนุ่มเลี้ยงแกะรูปงาม ทำให้เทพีเซเลเน่ไม่สามารถหักห้ามใจและความรู้สึกได้ พระนางก้มหน้าจูบที่ริมฝีปากของหนุ่มอย่างแผ่วเบา ความรู้สึกหลงใหล เชนอาย หลากหลายความรู้สึกที่เทพีเซเลเน่ไม่เคยเป็นมาก่อน เกิดขึ้นในหัวใจที่เต้นรัวของเทพีเซเลเน่ ก่อนที่พระนางจะเสด็จจากไปเพื่อปฏิบัติหน้าที่ของพระนางตามเดิม โดยที่พระนางไม่ล่วงรู้เลยว่า เอนดิมิเดียนนั้นอยู่ในสภาวะที่กึ่งหลับกึ่งตื่น และพอรู้สึกตัวอยู่บ้างว่าตนถูกใครบางคนจูบที่ริมฝีปาก เอนดิมิเดียนจึงพยายามที่จะลืมตามองแต่ด้วยแสงจันทร์ที่สว่างมากทำให้เอนดิมิเดียนมองเห็นใบหน้าของผู้ที่ก้มลงมาจูบได้ไม่ชัด เพียงแต่จดจำได้ว่าเป็นหญิงสาวที่สวยงามที่สุดเท่าที่เขาเคยพบเจอมา จนทำให้เอนดิมิเดียน ถึงกับเก็บเอาหญิงสาวคนนั้นไปฝันถึง ครั้นหลังจากที่เอนดิมิเดียนตื่นจากความฝันเขาเที่ยวตามหาหญิงสาวในฝันไปตามที่ต่างๆ เหล่าเทพเมื่อทราบว่าเป็นหญิงสาวที่เอนดิมิเดียนกำลังตามหา คือ เทพีเซเลเน่ ต่างก็กลัวว่าจะเกิดเรื่องอื้อฉาวขึ้น เมื่อเป็นเช่นนั้น มหาเทพ ซีอุสจึงมีบัญชาให้เอนดิมิเดียน เลือกระหว่างการตาย หรือยอมหลับใหลไปตลอดกาล เมื่อเอนดิมิเดียนได้ฟังบัญชาของมหาเทพซีอุสก็รู้ว่า เป็นสิ่งที่ไม่อาจขัดขืนได้ เอนดิมิเดียนจึงเลือกที่จะหลับใหลไปตลอดกาล เพื่อที่จะได้พบกับหญิงสาวในฝันของเขาไปชั่ววันจันทร์ ภายหลังจากตัดสินใจของเอนดิมิเดียน ณ ตำแหน่งหนึ่งบนเขาแลตมัส เทพีเซเลเน่มาร่างของหนุ่มน้อยมาไว้ที่นี้ และคอยแวะเวียนมาเยือนที่ถ้ำแห่งนั้นทุกค่ำคืนเพื่อคอยเฝ้าดูเอนดิมิเดียนและฝูงแกะที่เขาทิ้งไว้ เพื่อออกติดตามหานางในฝันของเขาต่อไป เอนดิมิเดียนที่หลับใหลด้วยใบหน้าที่ยิ้มไปด้วยรอยยิ้ม นั้นฝันว่าได้หญิงสาวคนนั้นมาเป็นคู่ครอง แต่แท้จริงแล้วมิใช่เพียงเพราะความฝันเพราะทั้งสองมี ธิดาร์ร่วมกันถึงห้าสิบคนทุกคนมีผิวสีนวลและงดงามเหมือนมารดา ทว่าวงง่วงหวนอนเหมือนพระบิดานั่นเอง

4. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเยาวชนหรือวัยรุ่น เป็นเด็กที่มีอายุระหว่าง 13 – 20 ปี หรือระหว่าง 15- 24 ปี ในวัยนี้เป็นวัยที่สำคัญอย่างมาก เพราะเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจะพบกับความเปลี่ยนแปลงหลายด้านไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ รวมถึงเป็นกลุ่มที่อยู่ในภาวะเสี่ยงอย่างยิ่งทั้งในเรื่องของอุบัติเหตุ การใช้สารเสพติด ปัญหาการใช้เวลาว่างไม่เหมาะสม ปัญหาการคบเพื่อน การทำร้ายตนเอง การตั้งครรภัก่อนสมรส

หรือการติดโรคจากการมีเพศสัมพันธ์ ความไม่เข้าใจกันระหว่างวัยรุ่นและผู้ปกครอง (สมใจ ทุนกุล ,2545)

การที่เด็กกลุ่มนี้อยู่ในวัยของการศึกษาเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะชีวิตของเด็ก ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อความรู้ ทักษะคิด เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพตนเองของเด็ก รวมถึงจะมีผลต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพ นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ปกครองจะมีผลต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพของเด็กนักเรียนด้วย (จาก <http://www.elearning.msu.ac.th/opencourse>)

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและกรณีศึกษา

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นัยนา ครุฑเมือง (2547:บทคัดย่อ) วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สภาพการเมืองและสังคมล้านนาที่ปรากฏในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ล้านนาสมัยพระเจ้ากาวิโลรสสุริยวงศ์จนถึงสมัยพลตรีเจ้าแก้วขวัญรัฐ โดยศึกษาจากนวนิยายเรื่อง เจ้าจันทร์ ผมหมอม นิราศพระธาตุนิทรเขวนของมาลา คำจันทร์ รากนครา ของปิยะพร ศักดิ์เกษม ทัพทัน1902 ของพ. วิจารณ์ เวียงแ่วนฟ้าและ หนึ่งฟ้าดินเดียวของกฤษณา อโศกสิน จากการศึกษาพบว่าในด้านการเมืองผู้ประพันธ์ได้นำเสนอภาพความสัมพันธ์เชิงอำนาจภายในอาณาจักรล้านนากับสยาม พม่า และมหาอำนาจตะวันตก ตั้งแต่ยุคที่ล้านนาเป็นประเทศราชของสยามจนถึงช่วงเวลาที่ย้ายเป็นระบอบการปกครองแบบมณฑลเทศาภิบาล ซึ่งได้สะท้อนให้เห็นภาพการรวมอาณาจักรล้านนาเข้ากับสยาม ผู้ประพันธ์มีทัศนะต่อการรวมดินแดนล้านนาแตกต่างกัน ผู้ประพันธ์ที่เป็นคนนอกวัฒนธรรมล้านนา เช่น กฤษณา อโศกสิน และปิยะพร ศักดิ์เกษม มีมุมมองที่เห็นด้วยกับการรวมดินแดนล้านนาเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสยาม ส่วนผู้ประพันธ์ที่มีถิ่นกำเนิดในล้านนา เช่น มาลา คำจันทร์ และ พ.วิจารณ์ มีมุมมองที่แตกต่างออกไป ในมุมมองของมาลา คำจันทร์ สยามเป็นผู้รุกรานดินแดนล้านนาและเข้ายึดอำนาจจากผู้ปกครองถิ่น ส่วน พ.วิจารณ์ ได้ชี้ให้เห็นปฏิบัติการต่อต้านอำนาจรัฐบาลสยามของชาวล้านนา ในด้านสังคม ผู้ประพันธ์ชี้ให้เห็นภาพความสัมพันธ์ภายในสังคมของชาวล้านนาในมิติของชนชั้นและสถานภาพทางเพศ โดยมีโครงสร้างทางสังคม คติความเชื่อ ค่านิยม และขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นปัจจัยกำหนดบทบาทและหน้าที่ของคนในสังคม นอกจากนี้ภาพลักษณ์ของสตรีล้านนาที่เป็นผู้หญิงเก่งและแกร่งส่วนหนึ่งมาจากสภาพสังคมที่เอื้อให้สตรีมีบทบาทสำคัญทั้งใน

ครอบครัวและสังคม และอีกส่วนหนึ่งมาจากทัศนคติของผู้ประพันธ์ที่เป็นสตรีในยุคปัจจุบัน ตัวละครสตรีล้านนาจึงปรากฏลักษณะของผู้หญิงยุคปัจจุบันอยู่ด้วย

ปฏิมากร วิฑูรศศิริมล (2553:บทคัดย่อ) ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงประวัติความเป็นมาของประเพณีแห่มังกรจังหวัดนครสวรรค์ และนอกจากนี้ยังศึกษาไปถึงรูปแบบต่างๆภาพในขบวนการแสดงอื่นๆที่มีอยู่ในงานประเพณี อาหารที่ใช้ไหว้เจ้าและคำศัพท์ที่ควรรู้เกี่ยวกับงานประเพณีแห่มังกรจังหวัดนครสวรรค์ซึ่งข้อมูลที่ได้มาประกอบในงานวิจัยนี้ได้มาโดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเอกสาร โดยการลงไปเก็บข้อมูลจากผู้รู้ต่างๆและยังลงไปศึกษาด้วยตัวเอง เพื่อนำข้อมูลและรูปแบบต่างๆของงานประเพณีมาปรับใช้ในตำนานไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการออกแบบและเนื้อหาภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-book) เรื่องประวัติความเป็นมาของประเพณีแห่มังกรจังหวัดนครสวรรค์



5.2 กรณีศึกษา

5.2.1 หนังสือนิยายภาพ ACROSS



ภาพที่ 2.1 ACROSS จาก www.kjn.ac.th

สำนักพิมพ์ ฟูลสต็อป

ผู้แต่ง ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ , เปรมา จาคุกัญญาประทีป, วิภาดา จักรวาลพิทักษ์ , เพียงพิชญ์ ศาสตร์ศรี

เป็นหนังสือนิยายภาพที่นักเขียนหลายๆคนมาเขียนร่วมกันทำให้มีงานที่รูปแบบและสไตล์ที่หลากหลาย ภายใต้คอนเซ็ปต์เดียวกัน คือ จากอีกฟากฝั่งของจินตนาการ บนพื้นฐานความปรารถนาที่จะข้ามฝั่งไปมาระหว่างสายงานและสไตล์ บวกกับจินตนาการของการก้าวข้ามหรือเปลี่ยนผ่านจากอีกสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็ความจริงความฝัน จินตนาการหรือการมีชีวิต

5.2.2 หนังสือนิยายภาพ ฝุ่นกับฝนมรกต



ภาพที่ 2.2 ฝุ่นกับฝนมรกต จาก thaispecial.com

สำนักพิมพ์ พูลสตอรี่

ผู้แต่ง ทรงศีล ทิวสมบุญ

เป็นหนังสือนิยายภาพที่เล่าถึงเรื่องราวประหลาดที่เกิดขึ้นกับ เด็กหญิง ฝุ่น ที่
 ทำให้ชีวิตประจำวันของเธอนั้นเปลี่ยนแปลงไป เป็นผลงานของ ทรงศีล ทิวสมบุญ ที่มี
 ลักษณะเป็นเส้นวาดดินสอที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว งานมีลักษณะสองสีคือขาวดำ ให้
 ความรู้สึกที่นุ่มๆ และชวนฝัน

บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลนน์ เพื่อเผยแพร่เรื่องราวประวัติความเป็นมาของเทพีเซเลนน์ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินงานตามขั้นตอนดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเยาวชนหรือวัยรุ่น เป็นเด็กที่มีอายุระหว่าง 15 – 18 ปี ในวัยนี้ถือเป็นช่วงที่มีการพัฒนาหลายด้าน รวมไปถึงด้านความรัก จากการที่มีวัยรุ่นมีพัฒนาการทางด้านสังคมมากขึ้นทำให้วัยรุ่นจะเริ่มมีความสนใจในเพศตรงข้ามมากขึ้นด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

นำเสนอผลงานการออกแบบหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลนน์ให้อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการตรวจสอบ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือภาษาต่างประเทศ Gods and Goddesses of Greece & Rome ของ Marshall Cavendish แล้วทำการแปลและเรียบเรียงขึ้นมาใหม่โดยใช้หนังสือตำนานเทพเจ้าและวีรบุรุษกรีก-โรมัน ของ ธนาภิต ในส่วนของข้อมูลสนับสนุนในรูปแบบภาษาไทย เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การเลือกเนื้อเรื่องที่ได้จากการแปลและเรียบเรียงขึ้นมานำไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยพิจารณารายละเอียดดังนี้

- 1.1 การเลือกเนื้อเรื่อง ได้เลือกเนื้อเรื่องของเทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลนน์
- 1.2 การแบ่งเนื้อเรื่อง โดยแบ่งเนื้อเรื่องนั้น ออกเป็น 43 หน้า
 1. ภาพความมืดบนพื้นโลก
 2. ภาพบนยอดเขาโอลิมปัส
 3. ภาพเทพีธอร์พระชายาเทพไฮเพอร์เรียนทรงมีพระประสูติกาล

4. ภาพเทพีอ้ออสและเทพเฮไลดิสถือกำเนิด
5. ภาพเทพีเซเลเนถือกำเนิด
6. ภาพเทพทั้งสามองค์อยู่รวมกัน
7. ภาพเทพทั้งสามองค์ทำหน้าที่ให้แสงสว่างบนพื้นโลก
8. ภาพเทพีเซเลเนนำลูกแก้วสีเงินขึ้นสู่ท้องฟ้าให้แสงสว่างยามกลางคืน
9. ภาพโลกมนุษย์ที่หลังไหลอย่างสงบเพราะแสงจันทร์ของเทพีเซเลเน
10. ภาพเทพีเซเลเนแอบเห็นเทพีอ้ออสมองมายังโลกมนุษย์
11. ภาพเทพีเซเลเนเห็นเทพีอ้ออสร้องไห้
12. ภาพเทพีเซเลเนปลอบเทพีอ้ออสพร้อมถามเรื่องราว
13. ภาพเทพีอ้ออสเล่าเรื่องตนเองตกหลุมรักเจ้าชาย
14. ภาพเทพีอ้ออสเข้าเฝ้ามหาเทพ
15. ภาพเทพีอ้ออสครองรักกับเจ้าชาย
16. ภาพเทพีอ้ออสพบร่างเจ้าชายเหี่ยวและหดเล็กลง
17. ภาพเทพีอ้ออสแบบอุ้งมือที่มีตุ๊กแตน
18. ภาพเทพีเซเลเนกอดปลอบเทพีอ้ออส
19. ภาพเทพีเซเลเนถามเรื่องความรักกับเทพีอ้ออส
20. ภาพเทพทั้งหลายมาปกป้องเทพีเซเลเน
21. ภาพเหล่าบรรดาเทพทั้งหลายมาขอความรักจากเทพีเซเลเน
22. ภาพเทพีเซเลเนลงมาท่องเที่ยวในป่า
23. ภาพเทพแพนตามดื้อเซเลเน
24. ภาพเทพแพนมอบขนแกะทองคำให้เทพีเซเลเน
25. ภาพเทพแพนมอบกำปั้นเขาแลตมัสให้เทพีเซเลเน
26. ภาพเทพีเซเลเนรู้สึกว่างเปล่าจากสิ่งที่เทพแพนมอบให้
27. ภาพเทพีเซเลเนสนใจเด็กหนุ่มที่นอนอยู่ท่ามกลางฝูงแกะ
28. ภาพเทพีเซเลเนหยุดรถแล้วลงมายังที่ที่เด็กหนุ่มนอนหลับ
29. ภาพเทพีเซเลเนค่อยๆ โน้มตัวจะจูบเอนดิมิเดียน
30. ภาพเซเลเนรู้สึกความรู้สึกที่เปลี่ยนไป
31. ภาพเอนดิมิเดียนรู้สึกตัวว่าถูกจูบ
32. ภาพดวงตาของเอนดิมิเดียนที่พยายามปรือตามอง

33. ภาพเอนคิมิเดียนยืนหม่อเลี้ยงแกะ
34. ภาพเอนคิมิเดียนเฝ้าตามหาเทพีเซเลเน่
35. ภาพเหล่าเทพรู้เรื่องเอนคิมิเดียนตามหาเทพีเซเลเน่
36. ภาพเหล่าเทพนำความทูลมหาเทพ
37. ภาพมหาเทพให้เอนคิมิเดียนเข้าเฝ้า
38. ภาพเอนคิมิเดียนตัดสินใจเลือกข้อเสนอมหาเทพ
39. ภาพเอนคิมิเดียนหลับไหลตลอดกาล
40. ภาพเทพีเซเลเน่เสียใจแล้ววาดร่างของเอนคิมิเดียนที่หลับไหล
41. ภาพเทพีเซเลเน่ตัดสินใจพาเอนคิมิเดียนไปไว้ที่ถ้ำ
42. ภาพความฝันของเอนคิมิเดียน
43. ภาพเทพีเซเน่ที่แวะมาเยี่ยมเอนคิมิเดียน



บทที่ 4 ผลการวิจัย

ในการศึกษาเพื่อพัฒนาหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่ ในครั้งนี้ได้ดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ผลการศึกษาได้ดังนี้

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา
2. ข้อมูลด้านการออกแบบ

4.1 ข้อมูลด้านเนื้อหา

ย้อนกลับไป ในสมัยที่โลก มีเพียงผืนดิน ท้องฟ้า และเทพเจ้าเพียงไม่กี่องค์ แม้จะมีท้องฟ้า แต่ก็ไร้ซึ่งแสงสว่าง โลกมีเพียงความมืดมิดปกคลุมอยู่ทุกหนแห่ง ณ เวลานั้น บนยอดเขาโอลิมปัส เทพีธีอาร์พระชายาเทพไฮเพอร์เรียน ได้ให้กำเนิด โอรส 1 องค์ และ ธิดา 2 องค์ นั่นคือ ฮีลิโอส ที่มีผิวกายสีเปรียบดังเปลวไฟที่ลุกโชนอยู่ตลอด หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ เทพแห่งพระอาทิตย์ เทพีอีออสผู้ครองแสงสีเงินและแสงสีทอง หรืออีกชื่อหนึ่งคือ เทพีแห่งรุ่งอรุณ และสุดท้ายคือ เทพีเซเลเน่ผู้มีผิวขาวนวล และมีรูปโฉมที่งดงาม ผู้ครองลูกแก้วสีเงินยวง เป็นเทพีแห่งดวงจันทร์ แต่ทั้งสามพระองค์มีนิสัยที่แตกต่างกันมาก เทพฮีลิโอส เทพแห่งพระอาทิตย์ มีนิสัยที่กล้าหาญ คึกคอง และปราดเปรี้ยว ส่วนเทพีอีออส มีนิสัย โอบอ้อมอารี จิตใจดี ซึ่งต่างจากเทพีเซเลเน่ ที่มีนิสัยสุขุมแต่เยือกเย็น จนเกือบจะไร้ซึ่งอารมณ์ใดๆ เป็นเรื่องยากนักที่จะได้เห็นรอยยิ้มบนใบหน้าของเทพีเซเลเน่ ด้วยเหตุนี้ เมื่อเทพทั้งสามองค์ได้ถือกำเนิดมา บนโลกที่เคยมีเพียงความมืดมิดก็หายไป เกิดเป็นกลางวันและกลางคืน โดยเทพทั้งสามองค์ได้ช่วยกันทำหน้าที่ให้แสงสว่างแก่โลก โดยในเวลากลางวัน จะเป็นหน้าที่ของเทพฮีลิโอส โดยเทพฮีลิโอสจะควมม้าไฟไปตามเส้นโค้งของสวรรค์ โดยมีเทพีอีออสผู้เป็นเทพีแห่งรุ่งอรุณคอยปิดทางให้ เดินทางจากทิศตะวันออก สูทิศตะวันตก เมื่อรถของเทพฮีลิโอสถึงฝั่งตะวันตกแล้ว ก็จะเป็นหน้าที่ของเทพีเซเลเน่ในการนำลูกแก้วสีเงินยวง และราชรถพร้อมม้าขาวสีน่านมาจากฝากฟ้าฝั่งตะวันออก ไปยังฝั่งตะวันตก ซึ่งก็คือเวลากลางคืน ด้วยเหตุนี้ในช่วงกลางคืนแม้จะมีความมืด แต่ก็ไม่ได้มืดมิดไร้ซึ่งแสงสว่างเหมือนเมื่อกาลก่อนแล้ว หากแต่ยังมีแสงจันทร์ของเทพีเซเลเน่ที่คอยสอดส่องลงมายังพื้นโลกในยามที่มนุษย์นั้นหลับใหล หากแต่แสงของเทพีเซเลเน่ ผู้เยือกเย็น และไร้ความรู้สึกใดๆนั้นแปลเปลี่ยนมาเป็นแสงจันทร์ที่นุ่มนวล แทนที่จะดูเยือกเย็นดังเช่นแต่ก่อน เพียงเพราะเทพีเซเลเน่เริ่มรู้จักกับความรัก.....

มีอยู่หลายคราที่เทพีเซเลเน่ทรงเห็นผู้เป็นเซซุสภักดี เทพีอ้ออส ทรงมองลงไปบนพื้นโลกด้วย
 ใบหน้าที่ดูมีความสุข และยิ้มน้อยยิ้มใหญ่ พลังเงินอายบางอยู่หลายครั้งพระนางทำได้แค่เพียง
 ฝ้ามองและสงสัยในอกปฏิกิริยาต่างๆของเซซุสภักดี เทพีอ้ออส แต่ก็ทำได้เพียงเก็บงอมความสงสัยนั้น
 ไว้ภายใน จนกระทั่งครั้งหนึ่งในยามที่เทพีเซเลเน่กลับขึ้นมาจากการท่องเที่ยวในป่าบนพื้นโลก นาง
 ได้พบกับเซซุสภักดี เทพีอ้ออส กำลังทรงกรรแสง คร่ำครวร อย่างหนัก ด้วยความหวังโยในเซซุส
 ภักดีนางจึงตรัสถามถึงสาเหตุที่เทพีอ้ออส ทรงกรรแสง เทพีอ้ออสทรงมองที่ใบที่แสดงออกถึงความ
 เป็นห่วงของเซซุสภักดี ก่อนจะทรงโพล่กอดเทพีเซเลเน่ และเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้ฟังว่า เทพีอ้อ
 ออส นั้นมีความรัก พระนางทรงตกหลุมรักมนุษย์ซึ่งเป็นเจ้าชายหนุ่มผู้สง่างาม นามว่า ทิโชนัส
 พระนางได้ทรงเข้าเฝ้ามหาเทพซีอุสเพื่อให้ประทานความเป็นอมตะให้แก่เจ้าชายหนุ่ม เมื่อมหาเทพ
 ทรงประทานพรให้ พระนางและเจ้าชายก็ได้ครองรักกัน เพียงแต่สิ่งหนึ่งที่พระนางลืมคือ การขอให้
 มหาเทพประทานพรให้คงความหนุ่มเอาไว้ตลอดกาล เมื่อเวลาผ่านไปร่างกายของเจ้าชายก็เริ่มหด
 เล็กลง เสียงแหบเหมือนคนชรา และในที่สุด...พระนางหยุดเล่าและทรงแบ่อุ้งมือให้เทพีเซเลเน่เห็น
 ถึงสิ่งที่อยู่ภายใน บนมือของเทพีอ้ออส มีตุ๊กตาคอยตัวหนึ่ง และนั่นคือเจ้าชาย ทิโชนัส นั่นเอง ใน
 เวลานั้นเทพีเซเลเน่ ทำได้แค่เพียงปลอบเซซุสภักดีเทพีอ้ออส ที่สูญเสียเจ้าชายอันเป็นที่รัก แต่หา
 เข้าใจในสิ่งที่ เรียกว่า ความรักไม่ เทพีเซเลเน่รับรู้แต่เพียงว่าเป็นสิ่งที่ทำให้มีทั้งความสุข และความ
 ทุกข์ได้ในคร่าเดียวกัน แม้จะพยายามตรัสถามถึงสิ่งที่เรียกว่าความรักจากเซซุสภักดีเทพีอ้ออสเพียง
 ใด ก็จะได้คำตอบออกมาเพียงว่า เป็นสิ่งที่ต้องประสบพบเจอกับตนเองเท่านั้นจึงจะเข้าใจว่า
 ความรักนั้นเป็นเช่นไร เทพีเซเลเน่แม้จะดูเยือกเย็นจนเกือบจะไร้ซึ่งอารมณ์ใดๆ แต่ก็เป็นที่ที่มีรูป
 โฉมงดงาม เป็นที่ต้องตาต้องใจแก่ทวยเทพทั้งบนยอดเขาโอลิมปัส และเทพที่อยู่บนโลก ทำให้มี
 เหล่าบรรดาทวยเทพทั้งหลายวนเวียนมาขอความรักจากเทพีเซเลเน่มากมาย เพื่อหวังที่จะทำลาย
 หัวใจที่แสนเย็นชาและไร้ความรู้สึกใดๆและได้ดวงใจของเทพีเซเลเน่มาครอบครอง ไม่เว้นแม้แต่เทพ
 แพน ปศุเทพบนพื้นโลกที่หลงรักเทพีเซเลเน่และพยายามตามต่อขอความรักจากพระนางทุกครั้งที่เทพี
 เซเลเน่เสด็จลงมาเที่ยวป่าบนพื้นโลก ทั้งยังมอบขนแกะทองคำ มอบถ้ำบนเนินเขาแลตมัสไว้ใช้ใน
 ยามที่เทพีเซเลเน่ลงมาเที่ยวในป่าเพื่อเป็นที่ประทับส่วนพระองค์ จึงทำให้สถานทีนั้นเป็นที่รู้จักกันดี
 ว่าเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์สำหรับเทพีเซเลเน่เท่านั้นห้ามผู้ใดย่างกรายเข้าไป โดยเฉพาะมนุษย์ ถึง
 กระนั้นเทพีเซเลเน่ก็ยังไม่ยอมโอนอ่อน และมอบหัวใจให้กับปศุเทพเทพแพนหรืออู๊สกีนิดี หรืออิม
 เอ็บใจในสิ่งที่ปศุเทพได้มอบให้นาง เทพีเซเลเน่ก็ยิ่งรู้สึกว่างเปล่าและเฉยชาอยู่เช่นเดิม จนกระทั่ง
 วันหนึ่งขณะที่เทพีเซเลเน่ทรงปฏิบัติหน้าที่ควบราซรด พร้อมม้าสีนํ้านมทะเลยานสู้อัซทองฟ้า เพื่อสาด
 ส่องแสงจันทร์สีนวลลงไปสู่พื้นโลกเบื้องล่าง ที่ที่ทุกสิ่งมีชีวิตบนโลกกำลังหลับไหลอย่างเงียบสงบ
 เหมือนอย่างเคย เทพีเซเลเน่ก็ได้พบกับคนเลี้ยงแกะหนุ่มรูปงาม นามว่า เอนดิมิเดียน ที่กำลังหลับ

อย่างมีความสุขภายใต้แสงจันทร์ที่กระทบบนหน้าของหนุ่มน้อย เทพีเซเลเน่ทรงหยุดคราครวของ พระนางแล้วลงมายังที่ เอนดิมิเดียน นอนหลับอยู่ พลังค่อยๆ ไน้มตัวก้มลงมองชายหนุ่มที่นอน หลับอยู่ตรงหน้าด้วยเสน่ห์ของหนุ่มเลี้ยงแกะรูปงาม ทำให้เทพีเซเลเน่ไม่สามารถหักห้ามใจและ ความรู้สึกได้ พระนางก้มหน้าจูบที่ริมฝีปากของหนุ่มอย่างแผ่วเบา ความรู้สึกหลงไหล เชนอายุ หลากหลายความรู้สึกที่เทพีเซเลเน่ไม่เคยเป็นมาก่อน เกิดขึ้นในหัวใจที่เต็มไปด้วยเทพีเซเลเน่ ก่อนที่พระนางจะเสด็จจากไปเพื่อปฏิบัติหน้าที่ของพระนางตามเดิม โดยที่พระนางไม่ล่วงรู้เลยว่า เอนดิมิเดียนนั้นอยู่ในสภาวะที่กึ่งหลับกึ่งตื่น และพอรู้สึกตัวอยู่บ้างว่าตนถูกใครบางคนจูบที่ริม ฝีปาก เอนดิมิเดียนจึงพยายามที่จะลืมตามองแต่ด้วยแสงจันทร์ที่สว่างมากทำให้เอนดิมิเดียนมอง เห็นใบหน้าของผู้ที่ก้มลงมาจูบได้ไม่ชัด เพียงแต่จดจำได้ว่าเป็นหญิงสาวที่สวยที่สุดเท่าที่เขาเคย พบเจอมา จนทำให้เอนดิมิเดียน ถึงกับเก็บเอาหญิงสาวคนนั้นไปฝันถึง ครั้นหลังจากที่เอนดิมิ เดียนตื่นจากความฝันเขาเที่ยวตามหาหญิงสาวในฝันไปตามที่ต่างๆ เหล่าเทพเมื่อทราบว่าเป็นหญิง สาวที่เอนดิมิเดียนกำลังตามหา คือ เทพีเซเลเน่ ต่างก็กลัวว่าจะเกิดเรื่องอื้อฉาวขึ้น เมื่อเป็นเช่นนั้น มหาเทพ ซีอุสจึงมีบัญชาให้เอนดิมิเดียน เลือกระหว่างการตาย หรือยอมหลับใหลไปตลอดกาล เมื่อเอนดิมิเดียนได้ฟังบัญชาของมหาเทพซีอุสก็รู้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่อาจขัดขืนได้ เอนดิมิเดียนจึงเลือกที่ จะหลับใหลไปตลอดกาล เพื่อที่จะได้พบกับหญิงสาวในฝันของเขาไปชั่ววันรันดร์ ภายหลังการ ตัดสินใจของเอนดิมิเดียน ณ ถ้ำแห่งหนึ่งบนเขาแลตมัส เทพีเซเลเน่นำร่างของหนุ่มน้อยมาไว้ที่นี่ และคอยแวะเวียนมาเยือนที่ถ้ำแห่งนั้นทุกค่ำคืนเพื่อคอยเฝ้าดูเอนดิมิเดียนและฝูงแกะที่เขาทิ้งไว้ เพื่อออกติดตามหานางในฝันของเขาต่อไป เอนดิมิเดียนที่หลับใหลด้วยใบหน้าที่เต็มไปด้วยรอยยิ้ม นั้นฝันว่าได้หญิงสาวคนนั้นมาเป็นคู่ครอง แต่แท้จริงแล้วมิใช่เพียงเพราะความฝันเพราะทั้งสองมี ชีวิตาร่วมกันถึงห้าสิบคนทุกคนมีผิวสีนวลและงดงามเหมือนมารดา ทว่าวงงว้าวหวานอนเหมือน พระบิดานั่นเอง

4.2 ข้อมูลด้านการออกแบบ

4.2.1 Concept และ Mood&Tone



ภาพที่4.1 สีและ Mood&Tone ที่ใช้ในการออกแบบ

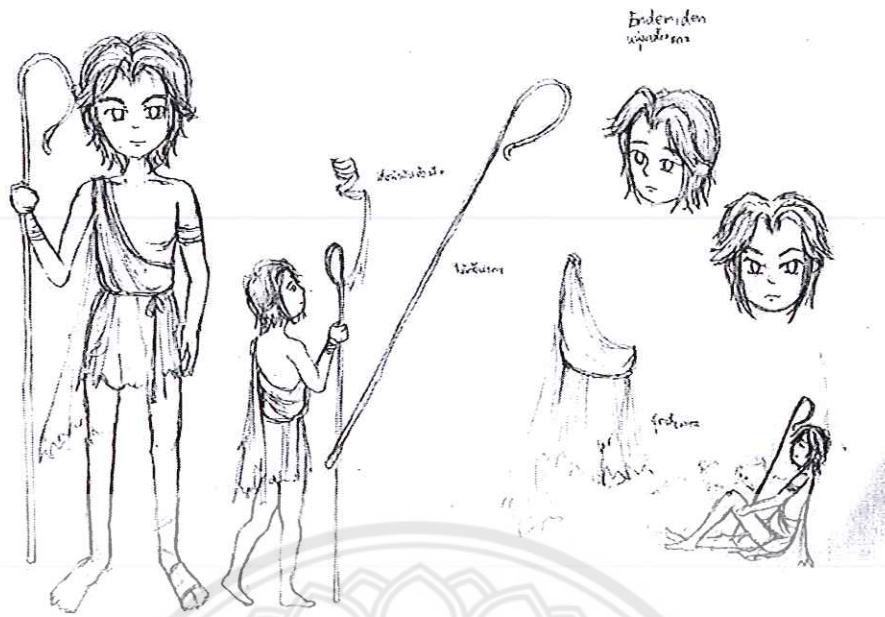
หลังจากได้มีการวิเคราะห์เนื้อเรื่องแล้วจึงสรุปได้เป็น Concept ที่มีชื่อว่า Dreamy Night บรรยากาศคำคืนที่เรียบง่าย เต็มไปด้วยสายหมอก ดูนุ่มนวลและชวนฝัน ผ่องไปด้วยกลิ่นไอของความโรแมนติก ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นในเทพนิยายกรีกเรื่องนี้ ซึ่งช่วงเวลาในเนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นเวลากลางคืน

4.2.2 Character Design

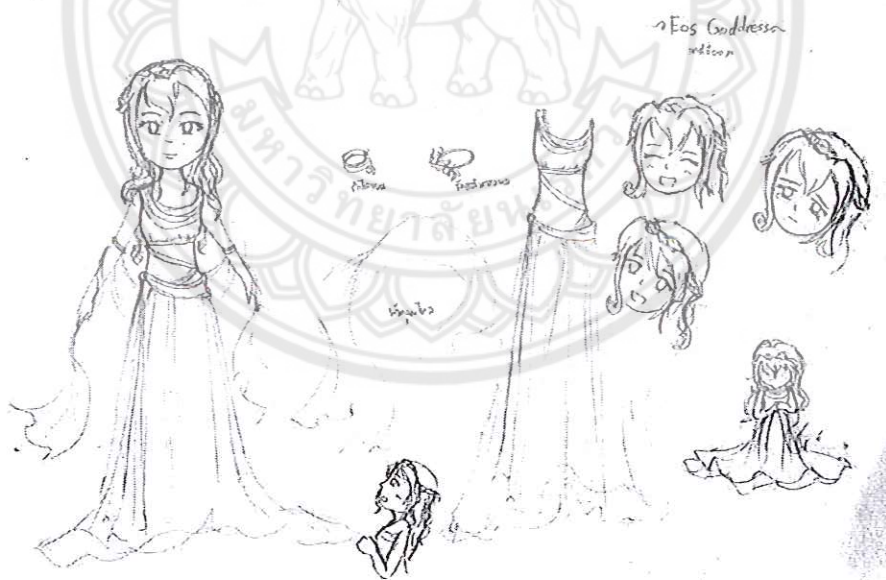
หลังจากได้มีการวิเคราะห์ข้อมูล และได้ Concept ที่ต้องการนำไปใช้แล้วจึงได้มีการออกแบบ Character ตัวละครหลักที่ต้องใช้ในเรื่อง



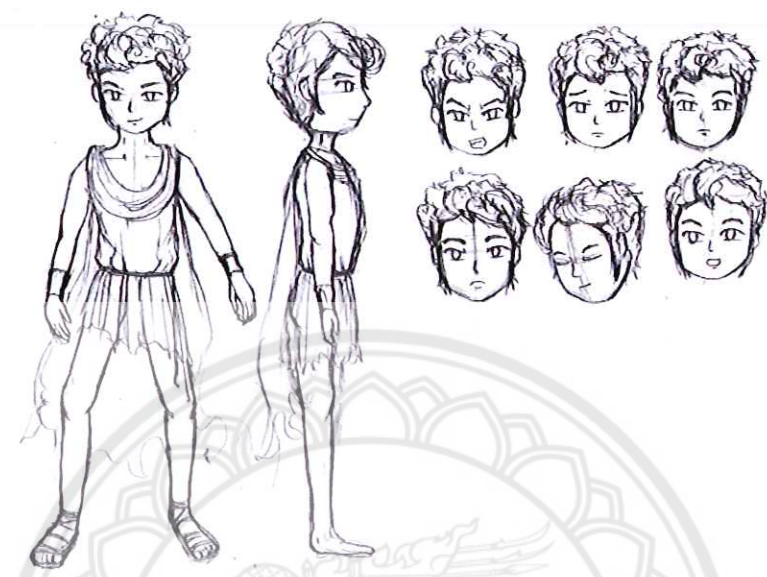
ภาพที่4.2 สเก็ตตัวละคร เทพีเซเลเน่ (Selene)



ภาพที่ 4.2 สเก็ตตัวละคร เอนดิมิเดียน (Endymion)



ภาพที่ 4.3 สเก็ตตัวละคร เทพีอีออส (Eos)



ภาพที่4.4 สเก็ทตัวละคร เทพฮีลิโอส (Helios)

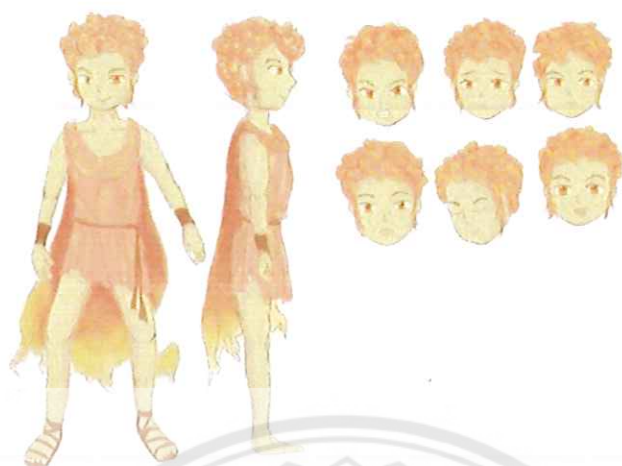


ภาพที่4.5 ตัวละครที่ลงสีแล้ว เทพีเซเลเน่ (Selene)



ภาพที่4.6 ตัวละครที่ลงสีแล้ว เอนดิมิเดียน (Endymion)

ภาพที่4.7 ตัวละครที่ลงสีแล้ว เทพีอีออส (Eos)



ภาพที่4.8 ตัวละครที่ลงสีแล้ว เทพฮีลิโอส (Helios)

4.2.3 Storyline

ต่อจากนั้นได้มีการนำข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลได้ มาทำการออกแบบฉากและสถานที่ เพื่อนำมาใช้ในการสเก็ตลำดับเนื้อเรื่อง และเนื้อหาที่จะปรากฏในหน้านั้น รวมถึงการโต้ตอบกับผู้อ่าน (Interactive) ด้วย

ในฉากมาตามักมีเสียงของน้ำเดิน และเสียงฟ้า
ฟ้าใสๆสวยงาม



No1 อมูร์ซิด (เจ้า)

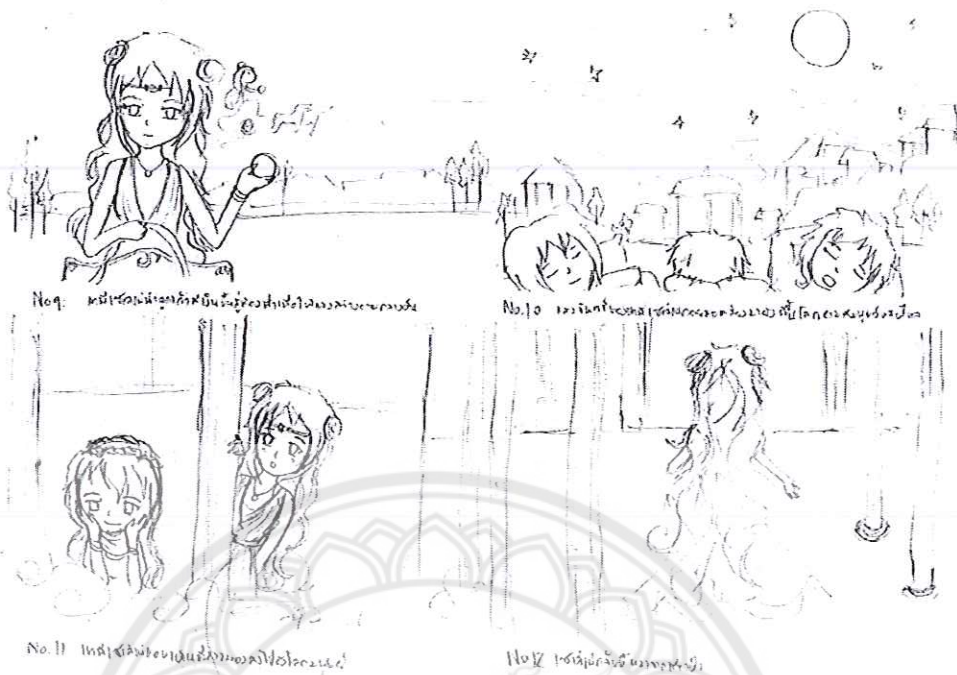
No2 Olympus



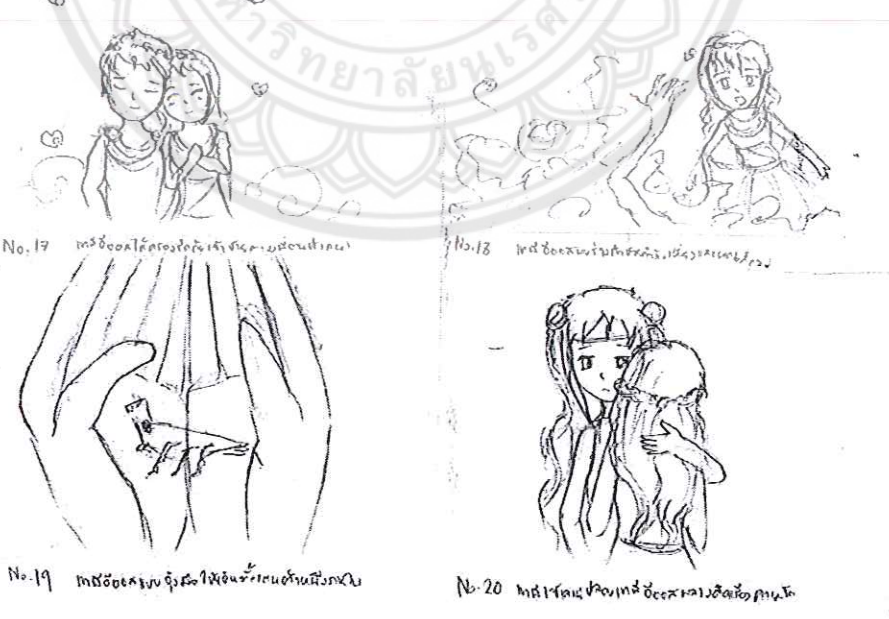
No3

No4 หนังสือนิทานสำหรับเด็ก เรื่อง เทพแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่

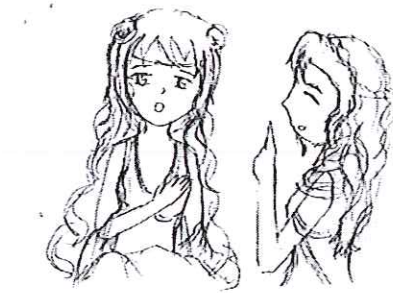
ภาพที่4.9 Storyline ของหนังสือนิยายภาพสำหรับเด็ก เรื่อง เทพแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพที่4.10 Storyline ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพที่4.11 Storyline ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



No. 21 ไร้ออกหน้าแต่กลับตาย. วิถีชีวิตที่เปลี่ยน



No. 22 ความเป็นจริงที่เห็นกับความเป็นจริงที่ซ่อนอยู่



No. 23 ในรัชกาลที่หนึ่งกับรัชกาลที่สาม วิถีชีวิตที่เปลี่ยน

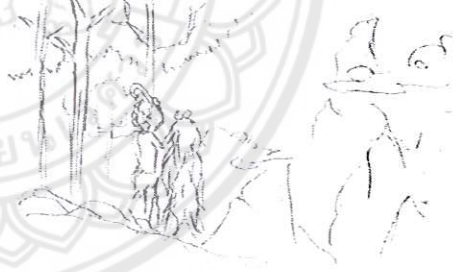


No. 24 ความเป็นจริงที่เห็นกับความเป็นจริงที่ซ่อนอยู่

ภาพที่ 4.12 Storyline ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



25 ความเป็นจริงที่เห็นกับความเป็นจริงที่ซ่อนอยู่



26 ความเป็นจริงที่เห็นกับความเป็นจริงที่ซ่อนอยู่



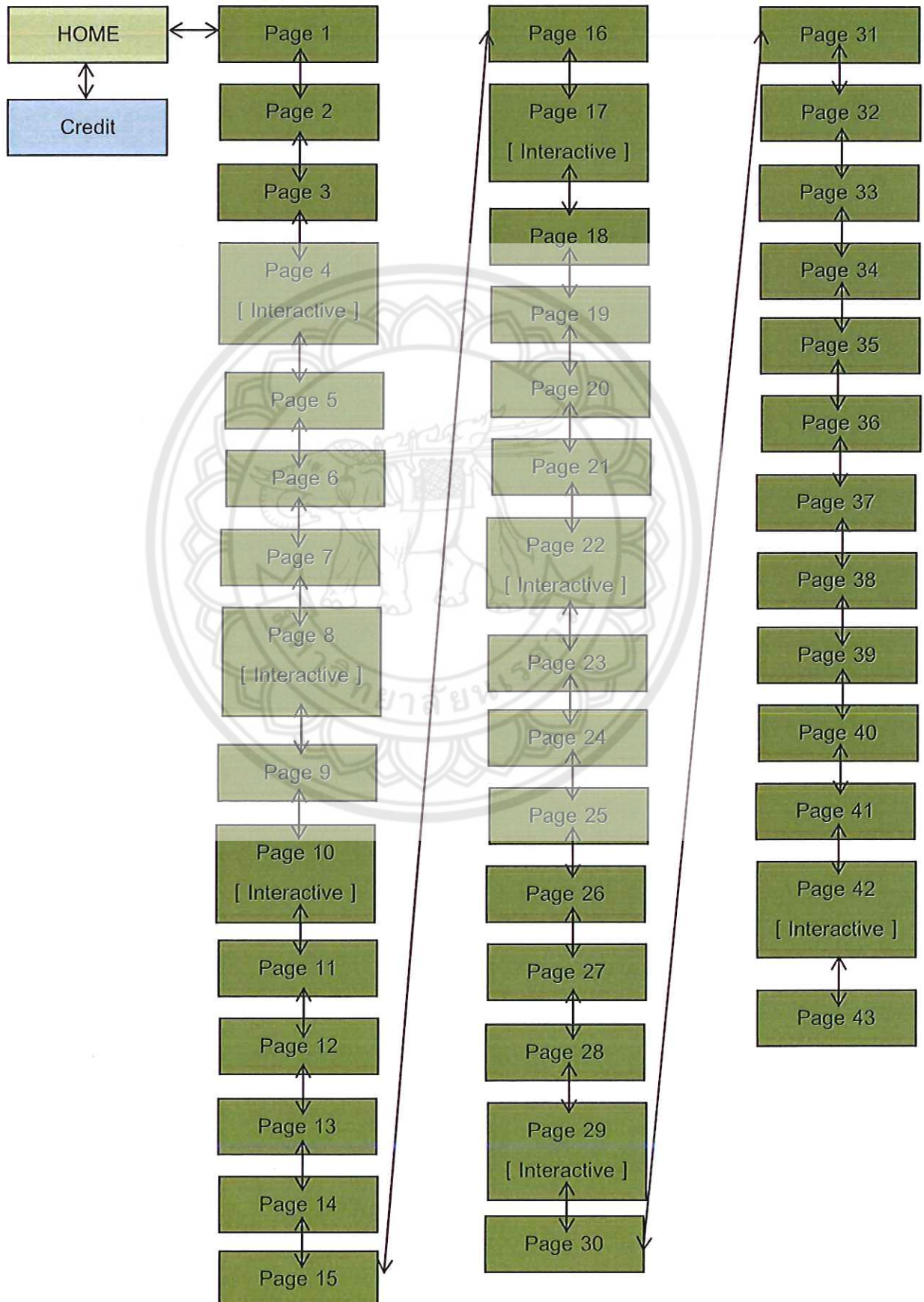
27 ความเป็นจริงที่เห็นกับความเป็นจริงที่ซ่อนอยู่

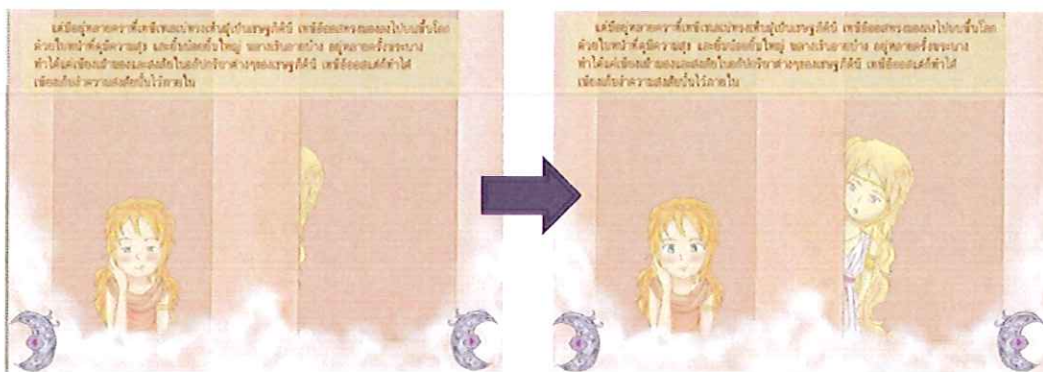


28 ความเป็นจริงที่เห็นกับความเป็นจริงที่ซ่อนอยู่

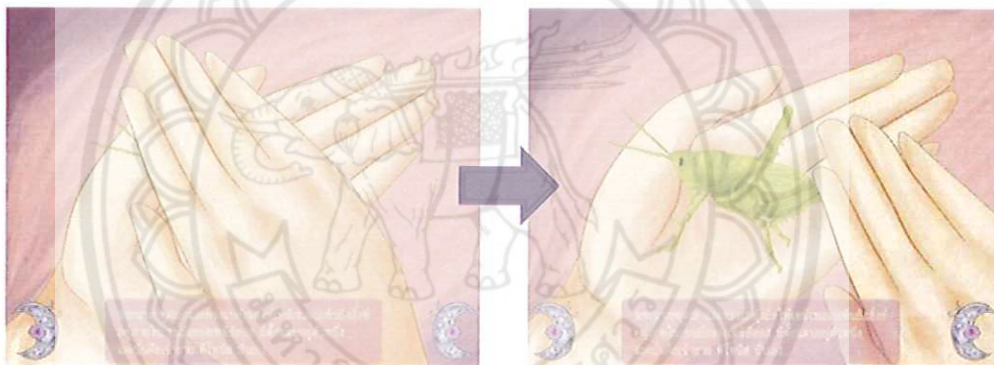
ภาพที่ 4.13 Storyline ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่

4.2.4 Interaction Design (Sitemap)

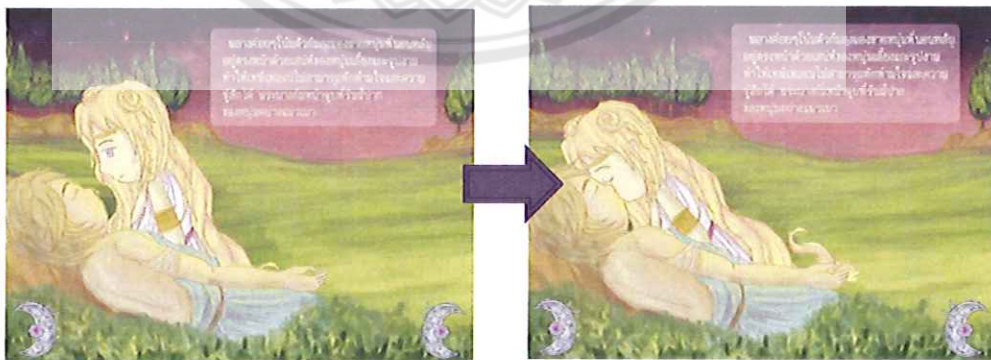




ภาพที่4.14 Interactive ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่

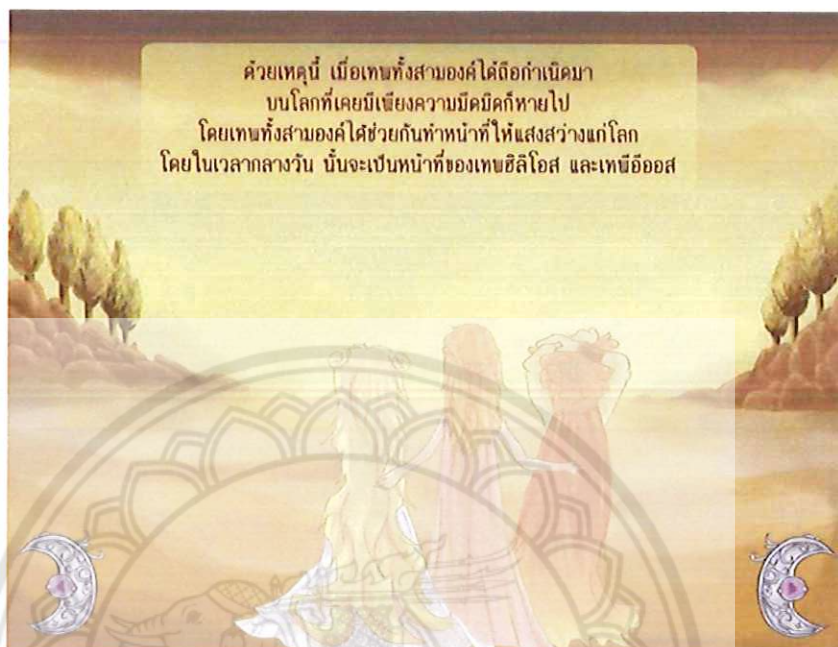


ภาพที่4.15 Interactive ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่

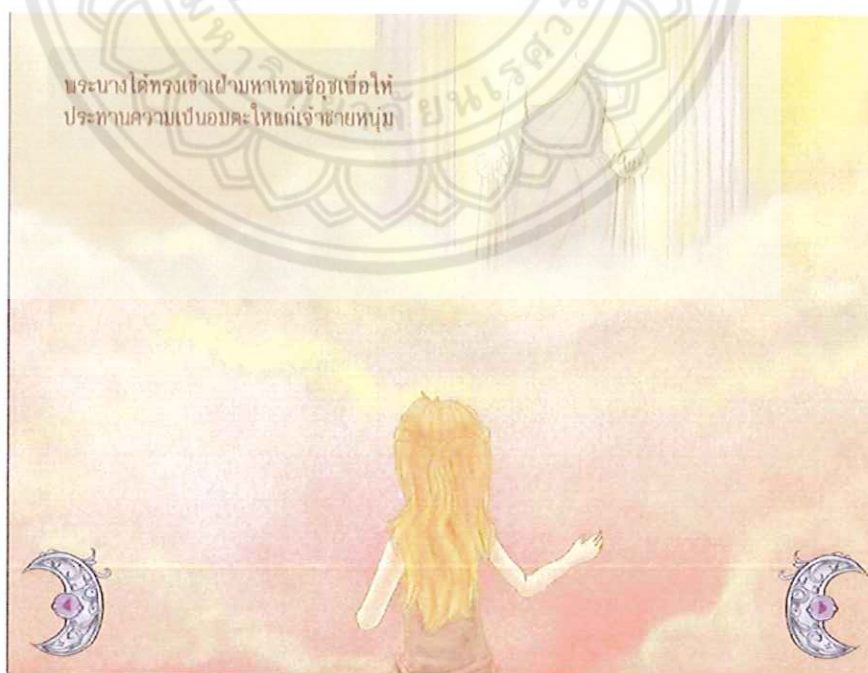


ภาพที่4.16 Interactive ของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่

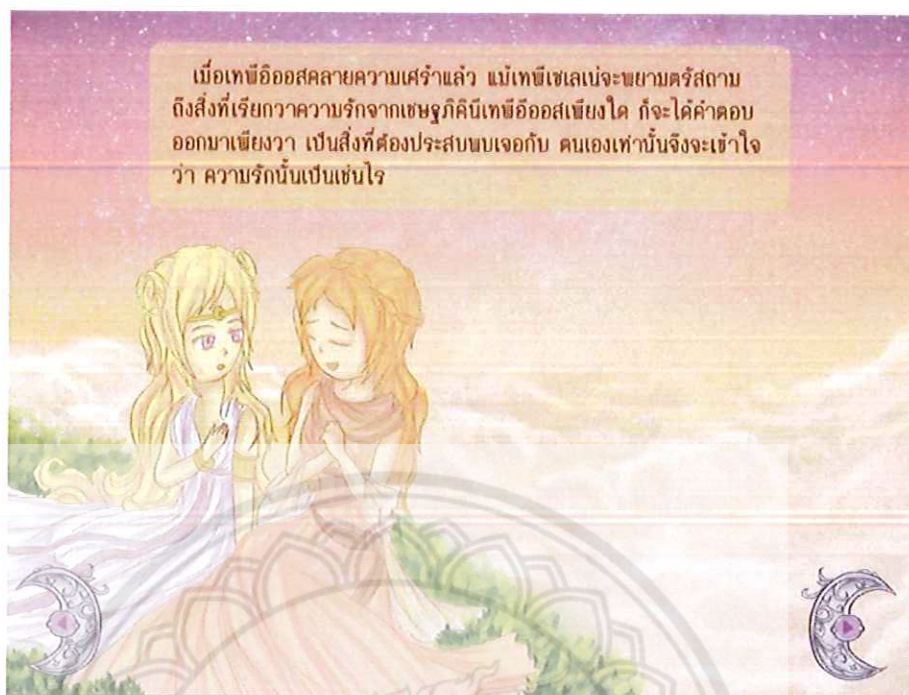
4.2.4 ผลงานที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.17 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอเล็กทราวอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



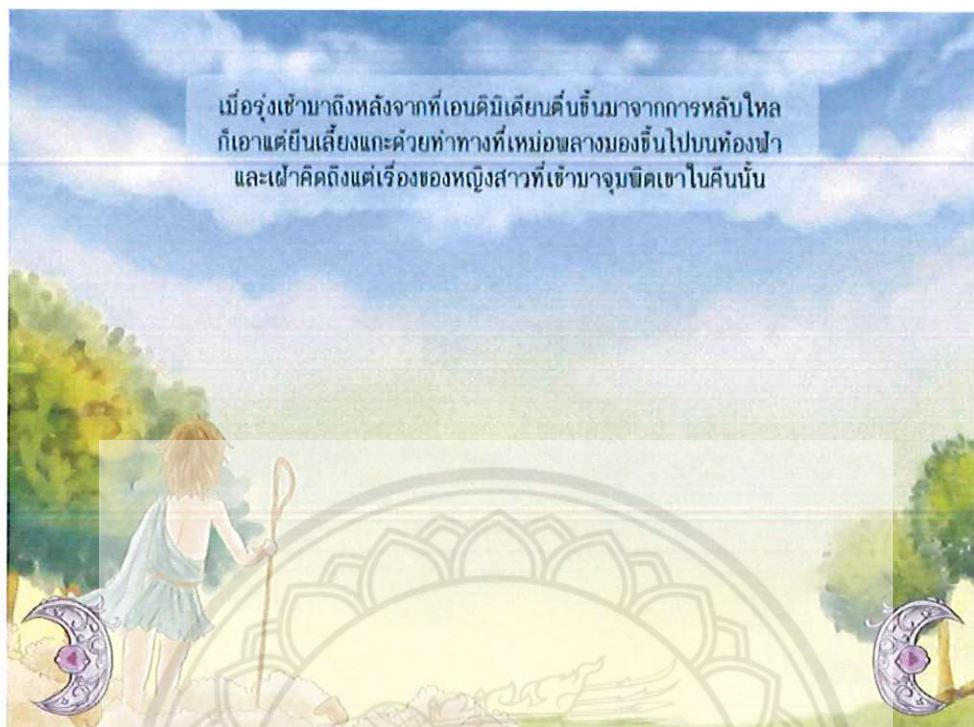
ภาพที่ 4.18 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอเล็กทราวอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพที่ 4.19 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซลเบ่



ภาพที่ 4.20 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซลเบ่

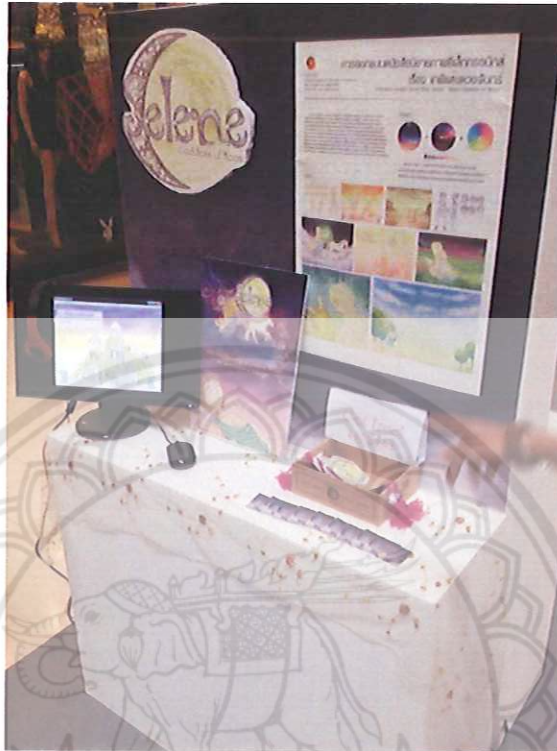


ภาพที่4.21 ส่วนเนื้อเรื่องหนังสือนิยายภาพอเล็กทρονิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพที่4.22 หน้าแรกของหนังสือนิยายภาพอเล็กทρονิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่

4.2.5 งานนิทรรศการ



ภาพที่ 4.23 บูธจัดแสดงผลงานหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพที่ 4.24 บูธจัดแสดงผลงานหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพที่ 4.25 บรรยากาศ บูธจัดแสดงผลงานหนังสือนิยายภาพสำหรับเด็กทรอนิกส์
เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพที่ 4.26 นามบัตรและที่คั่นหนังสือ ของหนังสือนิยายภาพสำหรับเด็กทรอนิกส์
เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่

บทที่ 5

บทสรุป

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่ เพื่อให้ผู้อ่าน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-18 ปี ซึ่งเป็นวัยที่นิยมในเรื่องวรรณกรรม นิยายการ์ตูน และมีความสนใจในเรื่องความรักและผู้ที่สนใจ ได้รู้จักกับประวัติและที่มาของ เทพีเซเลเน่ โดยสามารถสรุปได้ว่า เมื่อผู้อ่านได้อ่านหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่แล้วได้ทราบถึงเรื่องราวและที่มาของเทพีเซเลเน่มากขึ้น จากทั้งผู้ที่รู้มาก่อน และผู้ที่ไม่รู้เลย รูปภาพและเนื้อเรื่องมีความน่าสนใจดี

ข้อเสนอแนะ

การทำหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ควรมีการใส่เสียงประกอบที่มากกว่านี้ รวมถึงเอฟเฟคต่างๆเพื่อให้เรื่องราวดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น รวมทั้งควรมีสัญลักษณ์ที่บอกว่า ส่วนไหนของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์สามารถInteractiveกับผู้อ่านได้บ้าง และควรเผื่อเวลาในเรื่องของAction Scrip ที่สามารถเกิดปัญหาได้ทุกเมื่อที่ทำงานด้วย เพื่อกระบวนการแก้ไขที่ทันตามกำหนดเวลา เพื่อชิ้นงานที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรมประเภทหนังสือ

ธนาภิต. (2546). ตำนานเทพเจ้าและวีรบุรุษกรีก-โรมัน.(พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์ป๊รามิด.

สมชาย พรหมสุวรรณ. (2548). หลักการทัศนศิลป์.(พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Marshall Cavendish.(2012). Gods and Goddesses of Greece & Rome. New York:

Paul Bernabeo.

บรรณานุกรมสื่อออนไลน์

อ.สมศักดิ์ แซ่หลี่. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับมัดติมิเดีย. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2555, จาก [http :](http://ced.kmitnb.ac.th)

[//ced.kmitnb.ac.th](http://ced.kmitnb.ac.th).

ทฤษฎีสี. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2556,จาก<http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>

เสียง. สืบค้นเมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2556,จาก <http://www.slideshare.net/kanokratpam>

นิยามภาพ. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 พฤศจิกายน,จาก <http://th.wikipedia.org>

ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2556,จาก <http://www.kruthong.net>

โครงสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book Construction) . สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2556,จาก http://www.trueplookpanya.com/true/blog_diary_detail.

ในกลุ่มวัยเรียน และเยาวชน . สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2557,จาก

[http://www.elearning.msu.ac.th /opencourse](http://www.elearning.msu.ac.th/opencourse)



ภาคผนวก



ภาพ ก. ที่คั่นหนังสือของหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพ ข. เครื่องประดับศีรษะที่ใช้ในงานนิทรรศการวันแรก



ภาพ ค.โปสเตอร์หนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพ ค.นามบัตรผู้จัดทำ



ภาพ ข. Logo ที่ใช้ในหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ภาพ ง. สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในหนังสือนิยายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เทพีแห่งดวงจันทร์ เซเลเน่



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล ภัทรกมล อนุตรชัชวาลย์
 วัน เดือน ปี เกิด 7 มิถุนายน 2535
 ที่อยู่ปัจจุบัน 203/7 ถ.สามัคคีชัย อ.เมือง จ.เพชรบูรณ์ 67000
 ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน นิสิตปริญญาตรี
 E-mail woman_chaddy@hotmail.com
 Facebook www.facebook.com/Panlyrose

ประวัติการฝึกงาน

พ.ศ. 2556 ตำแหน่งกราฟิกดีไซน์เนอร์
 (พ.ค-ก.ค) บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน)

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550 มัธยมศึกษาตอนต้น – โรงเรียนวิทยานุกูลนารี
 พ.ศ. 2553 มัธยมศึกษาตอนปลาย – โรงเรียนวิทยานุกูลนารี
 พ.ศ. 2557 ปริญญาตรี – ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม)
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร