การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ “ตำนานเปิดฟ้าสร้างโลก”

2D COMPUTER ANIMATION “MYTH OF THE WORLD”

นายภาณุมาศ เมืองพรหม

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ “ ตำนานเปิดฟ้าสร้างโลก ”

2D COMPUTER ANIMATION “MYTH OF THE WORLD ”

นาย ภาณุมาศ เมืองพรหม

Mr. PANUMAS MUANGPHROM

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 20 เมษายน 2552

(อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ "ตำนานเปิดฟ้าสร้างโลก" **2D Computer Animation "MYTH OF THE WORLD"**
ชื่อ	ภาณุมาศ เมืองพรหม
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2551
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่

บทคัดย่อ

โครงการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง ตำนานเปิดฟ้าสร้างโลก นี้ เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอศิลปะตะวันออก ผสมผสานกับงานเทคนิคคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ ผ่านเรื่องราวของตำนานเทพโบราณ ที่ดัดแปลงมาจาก ไคเภ็ก ตำนานกำเนิดโลก อันเป็นตำนานเก่าแก่ของจีน โดยนำเสนอการสร้างโลกของเทพผู้สร้าง การสร้างธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์ไปด้วยสรรพสัตว์ และการกำเนิดของมนุษย์ที่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ส่งผลให้โลกมีการเปลี่ยนสภาพไป ทั้งนี้เพื่อการรณรงค์แนวคิดอนุรักษ์ธรรมชาติ สนับสนุนการร่วมแรงร่วมใจกันระหว่างมนุษย์โดยไม่มีพรมแดนทางเชื้อชาติ อันจะช่วยให้ผู้ชมเกิดทัศนคติที่ดีต่อภาพลักษณ์ของมนุษย์ และเกิดสุนทรียภาพในการใช้ชีวิตอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ครอบครัวเมืองพรหม สำหรับคำแนะนำและการช่วยเหลือทางด้านเงินทุน และปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้การทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ไปด้วยดี

อาจารย์เตือนฤดี รักใหม่ ผู้ให้คำแนะนำในการจัดทำเอกสารศิลปนิพนธ์

เอกภพ จันทาบุตร บงการ ไชยะ และรัฐชัย อติทรัพย์ ผู้ช่วยในการออกแบบงานสร้าง ออกแบบตัวละคร และการวางเค้าโครงเรื่อง

สถาบันภูมิปัญญาตะวันออก OKLS ผู้สอนศิลปะจีนและแนวคิดส่งเสริมชาติตะวันออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ ..... ก

กิตติกรรมประกาศ ..... ข

สารบัญ ..... ค

สารบัญภาพประกอบ ..... จ

สารบัญตาราง ..... ฉ

บทที่

1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ 1

วัตถุประสงค์ของโครงการ 2

ขอบเขตของโครงการ 2

ลักษณะของโครงการ 2

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย 3

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 3

2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล 4

การศึกษาเรื่องราวของนวนิยายไคเม็ก 4

การศึกษาสัญลักษณ์ต่าง ๆ และข้อมูลทางศาสนา 6

การศึกษาการออกแบบงานสร้าง 12

การศึกษางานอนิเมชั่นกราฟิกผสมผสาน 14

สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล 18

3 การออกแบบงานสร้างและบทภาพยนตร์ 19

โครงเรื่อง 19

การออกแบบตัวละคร 20

การออกแบบงานสร้าง 33

บทภาพยนตร์ 41

STORYBOARD 46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้า

4 ขั้นตอนการทำงาน 51
การคัดเลือกดนตรีประกอบ 51
ขั้นตอนการเตรียมงาน 55
ขั้นตอนการทำงานภาพยนตร์อนิเมชั่น 56
ขั้นตอนการตัดต่อ 74

5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ 88

บรรณานุกรม 92

ภาคผนวก พระเจ้าจากอวกาศกับแนวคิดมนุษย์นิยม 93

ประวัติผู้วิจัย 97

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	หน้าปกหนังสือ ไดเก็ก ตำนานกำเนิดโลก	4
2	สัญลักษณ์หยินหยาง	6
3	แผนผังแปดทิศ	7
4	เทพเจ้าผานกู่	8
5	ต้นไม้เก้ายอด	9
6	ภาพมนุษย์ โดย ลีโอนาร์โด ดา วินชี	10
7	การกราบแบบเบญจางคประดิษฐ์	11
8	หน้าปกเกม OKAMI	12
9	ภาพตัวอย่างในเกม OKAMI	12
10	ตัวอย่างภาพเขียนพู่กันจีน	13
11	ภาพหน้าปกซีดีเพลงของ ALAN	14
12	ภาพตัวอย่างอนิเมชั่นเรื่อง 水墨動畫 水墨动画 山水情	15
13	ภาพตัวอย่างอนิเมชั่นเรื่อง JINSHA	16
14	ภาพตัวอย่างอนิเมชั่นเรื่อง LEGEND OF SHANGRI-LA	17
15	เทพเจ้าผานกู่	20
16	เทพเจ้าผานกู่ (ภาพสี)	21
17	พระโพธิสัตว์พุทธศาสนานิกายมหายาน	22
18	งานออกแบบเทพผู้สร้าง ภาพที่ 1	23
19	งานออกแบบเทพผู้สร้าง ภาพที่ 2 (แผนผังแนวทางการออกแบบ)	24
20	งานออกแบบเทพผู้สร้าง ภาพที่ 3 (ภาพเต็มตัว)	24
21	งานออกแบบเทพผู้สร้าง ภาพที่ 4 (ภาพร่าง)	25
22	งานออกแบบเทพผู้สร้าง ภาพที่ 5 (ภาพสีอย่างหยาบ)	25
23	เทพเจ้าอามาเทราสึ จากเกม OKAMI	26
24	งานออกแบบเทพผู้สร้างแบบสมบูรณ์ ภาพที่ 1	26
25	งานออกแบบเทพผู้สร้างแบบสมบูรณ์ ภาพที่ 2 (ภาพร่างดินสอ)	27
26	เทพเจ้ารูปร่างคล้ายมนุษย์จากพิพิธภัณฑ์ซานซิงตุย	27
27	งานออกแบบต้นไม้โลก (ภาพร่าง 1)	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ หน้า

28 งานออกแบบต้นไม้โลก (ภาพร่าง 2) 29
29 งานออกแบบต้นไม้โลก (ภาพร่าง 3) 29
30 ต้นไม้เก้ายอด พิพิธภัณฑ์ซานซิงตุย 30
31 งานออกแบบต้นไม้โลก (ภาพสี) 30
32 มนุษย์ในลายเส้นตัดทอน 32
33 มนุษย์ในภาพเขียนปรัชญาจีน 31
34 งานออกแบบมนุษย์ยุคแรก 1 32
35 งานออกแบบมนุษย์ยุคแรก 2 32
36 งานออกแบบมนุษย์ยุคแรก 3 33
37 งานออกแบบฉากทางเข้าสวรรค์ 33
38 งานออกแบบฉากลำธารสวรรค์ 34
39 งานออกแบบฉากพื้นโลก 34
40 งานออกแบบฉากโลกธรรมชาติขนาดยาว 35
41 ภาพออกแบบสิ่งปลูกสร้างของมนุษย์ในยุคโบราณ 36
42 ภาพมุมกว้างของสิ่งปลูกสร้างยุคปัจจุบันของมนุษย์ 36
43 ภาพออกแบบสถาปัตยกรรมสิ่งปลูกสร้างของมนุษย์ในยุคอนาคต 37
44 ภาพออกแบบของเทพผู้สร้างที่อยู่บนสวรรค์ 38
45 ภาพออกแบบเทพใช้พลังสีหมึกสร้างโลก 38
46 ภาพออกแบบต้นไม้โลกสร้างมนุษย์ 39
47 ภาพออกแบบยุคของมนุษย์ 39
48 ภาพออกแบบการพังทลายของโลก 40
49 ภาพออกแบบการฟื้นฟูโลก (ฉากจบ) 40
50-54 ภาพ STORYBOARD 46-50
55 ภาพปกซีดีอัลบั้ม THE FIRST ELEMENT II 52
56 ภาพหน้าปกภาพยนตร์เรื่อง THE LEGEND OF ZU 52
57 ภาพปกซีดีเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง HERO 53
58 ภาพหน้าปกภาพยนตร์เรื่อง RED CLIFF 54
59 ตัวอย่างภาพการออกแบบท่าทางของเทพผู้สร้าง 55
60 แผ่นสลักหยินหยาง 57

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
61	ชื่อเรื่อง ตำนานเปิดฟ้าสร้างโลก	57
62	ดอกบัวบนลำธารสวรรค์	58
63	ภาพเทพเจ้า ก่อนและหลังการลงสี	58
64	ภาพท้องฟ้าที่ตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	58
65	เทพเจ้าบนดอกบัวใหญ่ และบัวดอกเล็ก	59
66	ภูเขาสีขาวและเมฆ	59
67	มังกรคราม	60
68	หงส์ชาด	60
69	พยัคฆ์ขาว	61
70	เต่าดำ	61
71	ภาพฉากหลังขนาดยาว	61
72	ตัวอย่างภาพเคลื่อนไหวและภาพที่ผ่านการลงสีจากฉาก 3 (ตัวอย่าง 1)	62
73	ตัวอย่างภาพเคลื่อนไหวและภาพที่ผ่านการลงสีจากฉาก 3 (ตัวอย่าง 2)	63
74	ตัวอย่างเส้นพลังของเทพผู้สร้าง	63
75	ภาพเปรียบเทียบระหว่างภาพออกแบบงานสร้างกับภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์	64
76	ฉากการเปลี่ยนแปลงท่อนล่างให้กลายเป็นรากไม้	64
77	ภาพส่วนของลำต้นที่จะปล่อยน้ำออกมาให้แผ่ออกไปทั่วโลก	65
78	ภาพในมุมกว้าง และภาพต้นอ่อนที่เจริญเติบโตขึ้นหลังจากได้รับน้ำ	65
79	การพัฒนาร่างจากต้นอ่อนกลายเป็นต้นไม้ใหญ่	66
80	ภาพฉากโลกธรรมชาติขนาดยาว แบบที่ 1	66
81	ภาพฉากโลกธรรมชาติขนาดยาว แบบที่ 2 และส่วนประกอบต่าง ๆ	67
82	แผ่นสลักหยินหยางในสภาพเก่าทรุดโทรม	68
83	ต้นไม้โลกในภาพขนาดกลาง	68
84	มนุษย์คนแรก กับการแยกส่วนประกอบระหว่างสีหน้าและใบหน้า	69
85	ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของมนุษย์คนที่สอง และคนที่สาม	69
86	มนุษย์ที่พัฒนาร่าง สวมชุดเกราะนักรบยุคโบราณ	70
87	ฉากบางส่วนของป่าไผ่ ที่จะถูกทำลาย และถูกแทนที่ด้วยสิ่งปลูกสร้าง	70
88	มนุษย์คนที่สอง กับการกลายร่างเป็นชาวยุคกลาง	71
89	ฉากเมืองของมนุษย์ขนาดยาว	71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ หน้า

90 แสดงการเปลี่ยนท้องฟ้าฉากหลังที่ถูกมลภาวะดูดกลืน 71
91 มนุษย์ยุคอนาคต พร้อมอาวุธทำลายล้างประสิทธิภาพสูง 72
92 ต้นไม้โลกที่ถูกทำลาย และสิ่งปลูกสร้างเข้ามาแทนที่ 72
93 แสดงการเปลี่ยนแปลงจากมนุษย์หัวกลมไปเป็นมนุษย์เสมือนจริง 73
94 ภาพการทำงานในโปรแกรม ADOBE AFTER EFFECTS CS3 74
95 การใช้คำสั่ง Mask ในฉากที่ 1 75
96 การเคลื่อนที่ก้อนเมฆในฉากที่ 1 75
97 การทำภาพเคลื่อนไหวของดอกบัว 76
98 เสาลำแสง 76
99 การทำงานในฉากที่ 2 77
100 ตัวอย่างมังกรและหงส์ที่นำมาตัดต่อแยก 77
101 การใช้คำสั่ง Mask เส้นพลังของเทพในฉากที่ 3 78
102 การใช้คำสั่ง Mask สายน้ำในฉากที่ 3 78
103 ภาพแสดงการใส่ต้นไม้อ่อนในฉากที่ 3 79
104 การสร้างพุ่มไม้บนต้นไม้ใหญ่ 79
105 การทำงานในฉากโลกธรรมชาติขนาดยาว 80
106 การใช้แสงประกอบฉากที่ 5 80
107 การใช้เทคนิคเอฟเฟค Ripple 81
108 การสร้างควงแสง 81
109 การสร้างเงาสะท้อนบนพื้น 82
110 การสร้างเปลวคลื่นสีดำแดง 82
111 การสร้างนาฬิกาและฟันเฟือง 83
112 การใส่ภาพรถไฟ 83
113 การสร้างฉากทางเดินพันธะหกเหลี่ยม 83
114 การสร้างฉากมลภาวะทำลายโลก 84
115 การทำเทคนิควนลูปในฉากจบ 1 85
116 การทำเทคนิควนลูปในฉากจบ 2 85
117 การทำเทคนิควนลูปในฉากจบ 3 86
118 การสร้างฉากสุดท้าย 86

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ หน้า

119 ภาพเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลัง การปรับแต่งสีภาพยนตร์ 87
120 ภาคผนวก ภาพบันทึกการศึกษา DNA ของมนุษย์ยุคโบราณ 94
121 ภาคผนวก ภาพเทพเจ้าขับเคลื่อนพาหนะลอยฟ้า..... 95
122 ภาคผนวก ภาพวาดยานบินโบราณ..... 95

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

1 ตารางการทำงาน 56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

โลกตะวันออก อันเป็นจุดเริ่มต้นของอารยธรรมโลก ทุกวันนี้ถูกเรียกว่า "โลกเก่า" ในขณะที่ดินแดนยุคหลังทางตะวันตก ถูกเรียกว่า "โลกใหม่" เป็นโลกแห่งแสงสี ที่มีเสน่ห์เย้ายวนมากมาย และเป็นจุดเริ่มต้นของค่านิยมยุคใหม่ให้กับคนทั้งโลก จนบางครั้ง ทำให้ชาวตะวันออกจำนวนไม่น้อย หันไปศรัทธาโลกตะวันตกกันอย่างเลิศลอย จนมองเห็นโลกตะวันออกของตนเองเป็นโลกเก่าไป ในขณะที่ความหมายของโลกเก่านั้น คือโลกแห่งขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมเก่าแก่ที่สวยงามและเปี่ยมไปด้วยคุณค่าแห่งการสืบทอดทั้งสิ้น

เพราะฉะนั้น การแสดงให้เห็นว่า การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและการดำรงไว้ซึ่งความสุนทรียภาพนั้น เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับโลก และไม่ได้ด้อยไปกว่าความเจริญทางเทคโนโลยีหรือความก้าวหน้าทางวิทยาการแต่อย่างใด

อย่างไรก็ตาม การแสดงให้เห็นถึงการยอมรับในศักยภาพของมนุษย์ ที่สร้างความก้าวหน้าแบบก้าวกระโดดในทุก ๆ ด้านนั้น ก็เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการอธิบายถึงภาพรวมของโลกในทุกวันนี้ด้วยเช่นกัน

สำหรับงานสร้างทางด้านอนิเมชั่น มีน้อยนักที่ศิลปะโบราณ กับลายเส้นอนิเมชั่นแบบสากลสามารถอยู่ควบคู่กันได้ลงตัว งานที่มีความเป็นศิลปะสูงนั้น ก็จะเข้าถึงบุคคลทั่วไปได้ยาก ในขณะที่งานที่มีความเป็นสากลสูง ก็จะสื่อความหมายในเชิงลึกได้น้อยลง แนวคิดการผลิตงานสร้างที่สื่อถึงโลกตะวันออกชิ้นนี้ จึงเป็นการเปิดโอกาสที่ดีสำหรับการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นที่ผสมผสานระหว่างศิลปะดั้งเดิมของโลกกับงานสร้างสมัยใหม่ที่น่าสนใจขึ้นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ค้นคว้าและผลิตงานสร้างอนิเมชั่นเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงและผสมผสานกันระหว่างศิลปะภาพเขียนโบราณกับงานกราฟิกคอมพิวเตอร์ที่มีความเป็นสมัยใหม่
2. นำเสนอตำนานสร้างโลกของเทพเจ้ากับการใช้ชีวิตที่เกินขอบเขตความจำเป็นของมนุษย์ อันจะนำไปสู่ความเสียหายต่อโลกในอนาคต
3. รณรงค์การอนุรักษ์ธรรมชาติและการใช้ชีวิตอย่างเพียงพอเพียง

ขอบเขตของโครงการ

เทคนิค	อนิเมชั่นเทคนิคคอมพิวเตอร์
ความยาว	10.30 นาที
ระบบ	สร้างงานด้วยโปรแกรม ADOBE AFTER EFFECTS CS3 บันทึกลงบนแผ่น DVD ระบบ NTSC 640 x 480 pixels
เนื้อหา	ตำนานเทพสร้างโลก ผสมผสานกับหลักมนุษยนิยม อนาคตของโลก และวงจรการฟื้นฟูโลก

ลักษณะของโครงการ

เริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์ถึงการเล่าเรื่องที่จะสรุปความเป็นไปของโลก ผ่านตำนานเทพอภินิหาร นำไปสู่โลกปัจจุบันและอนาคต โดยเชื่อมกับพัฒนาการทางเทคโนโลยีของมนุษย์ด้วยการใช้สัญลักษณ์ หลังจากนั้นจึงศึกษาค้นคว้าข้อมูลสัญลักษณ์ต่าง ๆ สำหรับการสื่อความหมาย และการออกแบบงานสร้างที่มีความเป็นตะวันออก

ศึกษาระบบความคิดของมนุษย์ในปัจจุบัน เพื่อเป็นพื้นฐานการเลือกรูปแบบในการนำเสนอ บทสรุปของเรื่องราว ที่จะมีผลในการโน้มน้าวจิตใจผู้ชมให้เกิดสุนทรียภาพ และความซาบซึ้งในเจตนารมณ์ของการอนุรักษ์โลก โดยนำเสนอผ่านชิ้นงานที่มี การศึกษาค้นคว้า และประยุกต์งานสร้างแบบผสมผสานระหว่างศิลปะโบราณกับงานกราฟิกสมัยใหม่ให้กลมกลืนและลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. กำหนดหัวข้อของงาน โดยวิเคราะห์จากแนวคิดและทัศนคติของคนในปัจจุบัน ที่มีต่อโลกตะวันตกและตะวันออก จากนั้นจึงนำมาเปรียบเทียบให้เกิดความชัดเจน แล้วสังเคราะห์ความเป็นไปได้
2. การรวบรวมข้อมูลเรื่องราวของตำนานเทพ และเทคนิคของงานภาพพู่กัน จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ อาทิเช่น หนังสือ พงศาวดาร อินเตอร์เน็ต และการสอบถามจากผู้รู้แล้วนำ องค์ความรู้ที่ได้รับมารวบรวมเป็นแผนงานสำหรับสร้างอนิเมชั่น
3. ประยุกต์และทดลองเทคนิคอนิเมชั่นภาพพู่กันและภาพเขียนจีน จากการพัฒนางานศิลปะพู่กันจีนที่ได้ทำการศึกษามาก่อนหน้า เพื่อกำหนดเรื่องราวและงานสร้างโดยคร่าว ๆ
4. การออกแบบงานสร้าง โดยเน้นที่บรรยากาศและฉากโดยรวมทั้งหมดถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง คือ เริ่มเล่าเรื่องที่ตัวเทพเจ้าผู้สร้าง สร้างโลกจากความว่างเปล่า นำไปสู่การกำเนิดตัวละครมนุษย์ และโลกปัจจุบัน
5. วางบทจากโครงเรื่อง สร้างสตอรี่บอร์ดเพื่อกำหนดจำนวนช็อตที่ใช้ และความยาวของงานทั้งหมด โดยเน้นที่การนำเสนอการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ จากไม่มีเป็นมี จากมีเปลี่ยนเป็นพัฒนา จากพัฒนากลายเป็นเครื่องจักร แสดงให้เห็นว่า ทั้งหมดนี้มีความต่อเนื่องและสอดคล้องกันอย่างชัดเจน
6. พัฒนางานอย่างสม่ำเสมอ โดยยึดแนวคิดหลักของการนำเสนอไว้อย่างไม่ละเลย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมเกิดความรู้สึกซาบซึ้งในพลังของธรรมชาติ และคุณค่าของการดงอยู่ของมนุษย์นำไปสู่จิตสำนึกที่ดีในการพัฒนาตนเองเพื่อการอนุรักษ์ธรรมชาติ
2. ผู้ชมเกิดทัศนคติต่อมนุษย์ในด้านที่ดีขึ้น
3. ผลงานที่สร้างขึ้น สามารถใช้เป็นแนวทางของการสร้างงานด้วยเทคนิคอนิเมชั่นที่ผสมผสานกับศิลปะตะวันออกได้

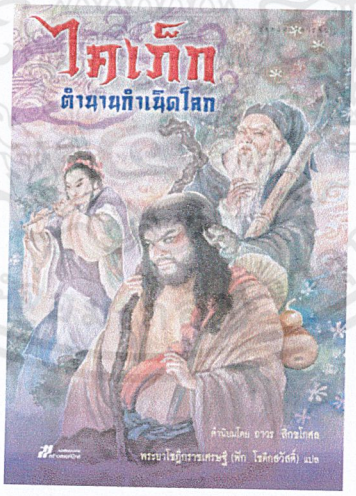
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การริเริ่มโครงการผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นชิ้นนี้ มาจากแนวคิดนำเสนอตำนานตะวันออกแบบผสมผสานผ่านเทคนิคสมัยใหม่ตามที่กล่าวมาแล้วในข้างต้น ซึ่งเนื้อหาและการสื่อความหมายของภาพยนตร์นั้น เป็นส่วนที่มีความสำคัญที่สุด การดำเนินการในขั้นต้น จึงเป็นการคัดเลือกค้นคว้า และศึกษาเรื่องราวของตำนานการสร้างโลกที่จะนำมาใช้ในการเปิดเรื่องภาพยนตร์เรื่องนี้เสียก่อน โดยตำนานที่เหมาะสมที่สุดเพื่อความลงตัวกับเนื้อหาความเป็นตะวันออกของเรื่องนี้ ก็คือ ไคเก็ก ตำนานกำเนิดโลก

การศึกษาเรื่องราวของนวนิยายไคเก็ก



ภาพที่ 1 หน้าปกหนังสือ ไคเก็ก ตำนานกำเนิดโลก

ที่มา : พระยาโชฎึกราชเศรษฐี (ฟัก โชติกสวัสดิ์). ไคเก็ก ตำนานกำเนิดโลก. (กรุงเทพมหานคร :สร้างสรรค์บุ๊คส์, 2549.) , หน้าปก

“ไคเก็ก ตำนานกำเนิดโลก” เป็นหนังสือตำนานเกี่ยวกับการสร้างโลก ไม่ปรากฏผู้แต่ง เนื่องจากเป็นความเชื่อดั้งเดิมของชาวจีน ซึ่งในปฐมบทของเรื่องนั้น กล่าวเกี่ยวกับเทพเจ้าผานกู่ (พนโกสีย์) ผู้เปิดฟ้าสร้างโลก และสร้างมนุษย์คู่แรกของโลกขึ้นมา มีเนื้อหาโดยย่อดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีเรื่องเล่าว่า ก่อนที่มนุษยชาติจะถือกำเนิด ฟ้าดินได้หลอมรวมเข้าด้วยกัน ทั่วสี่ทิศล้วนมืดมิด กลายสภาพเป็นคล้ายไข่ไก่ บรรพบุรุษของมวลมนุษย์ ผานกู่ ได้ถือกำเนิดขึ้นในนี้เอง เมื่อเวลาผ่านไปหลายพันหลายหมื่นปี ผานกู่ผู้รู้แจ้งทุกสรรพสิ่ง ทรงพลังไร้ขีดจำกัดได้ตื่นขึ้น ผานกู่คว้าขวานมาเหวี่ยงไปเบื้องหน้าสุดแรง ส่งผลให้ไข่ไก่ใบใหญ่นั้นแยกออกเป็นสองส่วน ส่วนที่เบาบาง ได้ลอยขึ้นเป็นท้องฟ้า ส่วนที่หนักและแข็ง ได้จับตัวรวมเป็นผืนดิน

ผานกู่เกรงว่าผืนฟ้าและแผ่นดินจะกลับมารวมตัวกันอีกครั้ง จึงยืนหยัดอยู่ตรงกลาง ใช้เท้าเหยียบแผ่นดิน ใช้ศีรษะยันแผ่นฟ้า เวลาที่ผ่านไป ร่างกายของผานกู่ก็เปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงของฟ้าดิน ผานกู่ยันฟ้าเหยียบดินอยู่เช่นนั้นตลอดเวลา จนมาภายหลัง ยามเมื่อองค์ประกอบของฟ้าดินเริ่มคงสภาพ ผานกู่ก็ล้มลงสิ้นชีวิต

ยามใกล้ตาย ผานกู่แปรลมหายใจออกของตนเป็นสายลมและหมู่เมฆ แปรเสียงเป็นฟ้าแลบฟ้าร้อง แปรตาซ้ายเป็นตะวัน ตาขวาเป็นจันทรา เส้นผมและหนวดเคราแปรเป็นดวงดาว แขนขาแปรเป็นเสาสุดเขตแดนทิศทั้งสี่ อวัยวะภายในแปรเป็นขุนเขา โลหิตแปรเป็นแม่น้ำและทะเล เนื้อกลายเป็นดินสำหรับทำนา หยาดเหงื่อบนร่างแปรเป็นต้นไม้ใบหญ้า สร้างความเขียวชอุ่มแก่แผ่นดิน และแล้วมนุษย์คู่แรกก็ถือกำเนิดขึ้นเป็นสิ่งสุดท้าย [1]....

นอกจากนี้ ที่เหลือยังมีรายละเอียดเกี่ยวกับทายาทของมนุษย์ ที่ประกอบไปด้วยราชาสามคน ซึ่งเป็นมนุษย์สามกลุ่มแรกของโลก ได้ถูกแบ่งเป็น พระยาสวรรค์ พระยาปฐพี และพระยามนุษย์ [2] อีกด้วย

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้

เนื้อหาดังกล่าวเป็นเพียงตอนต้นเรื่องของตำนานเรื่องนี้ ถือได้ว่า เป็นฉากเปิดเรื่องที่เหมาะสมและลงตัวต่อบรรยากาศภาพรวมของภาพยนตร์ แต่จำเป็นต้องมีการลดทอนเนื้อหาบางประการ เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เช่น ภาพลักษณ์ของไข่ที่แบ่งออกมาเป็นดิน

---

[1] พระยาโชฎึกราชเศรษฐี (ฟัก โชติกสวัสดิ์). ไคเก็ก ตำนานกำเนิดโลก. (กรุงเทพมหานคร : สร้างสรรค์บุ๊คส์, 2549.) , 6-7

[2] เจ้าพระยาภาณุวงศ์โกษาธิบดี. ไคเก็ก ปฐมเหตุการสร้างโลกและมนุษย์. (นนทบุรี : สำนักพิมพ์ศรีปัญญา, 2550.) , 6-7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และฟ้า ที่ต้องเปลี่ยนไปเป็นภาพของดาวโลกและท้องฟ้าธรรมดา เทพเจ้าที่ล้มลงสิ้นชีวิตแล้วกลายเป็นธรรมชาติ ก็จะมีการปรับเปลี่ยนเสียใหม่ ให้มีความสอดคล้องกับสัญลักษณ์ทางศาสนาอื่น ๆ ที่จะนำมาใช้ในการเล่าเรื่องแทน หรือการออกแบบรูปร่างเทพเจ้า ได้มีการปรับเปลี่ยนใหม่ให้เหมาะสมสำหรับการทำอนิเมชั่น ทั้งนี้ รวมไปถึงท่าทางการเคลื่อนไหว และฉากสถานที่ที่ต้องออกแบบเพิ่มเติมอีกด้วย โดยรายละเอียดดังกล่าว อธิบายไว้ในบทที่ 3

การศึกษาสัญลักษณ์ต่าง ๆ และข้อมูลทางศาสนา

ภาพที่ 2 สัญลักษณ์หยินหยาง

ที่มา : Elizabeth Reninger,. The Yin-Yang Symbol [ออนไลน์]. สืบค้น 8 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://taoism.about.com/od/basicprinciples/ig/Faces-of-Taoism/Yin-Yang-Symbol.htm

สัญลักษณ์หยินหยาง

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้นำสัญลักษณ์ หยินหยางมาใช้ร่วมกับการออกแบบเทพเจ้า เนื่องจากการสื่อความหมายแทนถึงเทพผู้สร้างที่เป็นจุดริเริ่มของธรรมชาติทั้งปวง มีเพียงหยินหยางเท่านั้น ที่สามารถอธิบายตัวตนของความเป็นเทพได้เหมาะสมและชัดเจนที่สุด โดยความหมายของสัญลักษณ์หยินหยางมีดังนี้

1. **หยาง** (Positive Power) คือพลังบวกมีลักษณะสีแดง เป็นพลังเพศชาย พบในทุกสิ่งทุกอย่างที่ให้ความอบอุ่น สว่างไสว มั่นคง สดใส เช่น ดวงอาทิตย์ ไฟ ฯลฯ

2. **หยิน** (Negative power) คือพลังลบ มีลักษณะสีดำ เป็นพลังเพศหญิง พบในทุกสิ่งทุกอย่างที่ให้ความหนาวเย็น ความมืด อ่อนนุ่ม ชื้นแฉะ ลึกลับ และเปลี่ยนแปลง เช่น เงามืด น้ำ ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตามคัมภีร์เต๋ากล่าวว่า โลกสวรรค์จัดเป็นหยางแทบทั้งหมด และโลกเป็นหยินแทบทั้งหมดเช่นกัน จากการปะทะกันของสองสิ่งนี้ ทุกสิ่งทุกอย่างได้อุบัติขึ้นมา ทุกสิ่งทุกอย่างมีพลังทั้งสองนี้ทั้งนั้น บางครั้งหยินอาจมีพลังแข็งแรง แต่บางครั้งหยางก็มีพลังมากกว่า ยกตัวอย่างเช่น ท่อนไม้ ตามปกติเป็นหยิน แต่เมื่อโยนเข้าไปในกองไฟ จะเปลี่ยนรูปเป็นหยางไป ในชีวิตคนหยินและหยางก่อให้เกิดความล้มเหลวและความสำเร็จเป็นต้น เช่นเดียวกัน หยางและหยินไม่ใช่เป็นตัวแทนของความดีและความชั่ว แต่ทั้งสองนี้มีความจำเป็นต่อกฎเกณฑ์และระเบียบของเอกภพ ทั้งสองนี้ไม่ใช่อยู่ในภาวะปะทะกันตลอดเวลา แต่ยามใดมีความสามัคคีกัน ทั้งสองอย่างนี้ก็เป็นสิ่งดีด้วยกัน [1]

ด้วยเหตุนี้ สัญลักษณ์หยินหยาง จึงเปรียบเสมือนภาพแทนของทั้งโลกและสวรรค์ ซึ่งสามารถใช้ในการแทนค่าความสัมพันธ์ระหว่างเทพผู้สร้างที่เดินทางจากสวรรค์มาสร้างโลก และสร้างธรรมชาติได้อย่างเหมาะสม

แผนผังแปดทิศ

ภาพที่ 3 แผนผังแปดทิศ

ที่มา : From www.bodymindharmony.com ,. Ba Gua Zhang [ออนไลน์]. สืบค้น 1 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.engr.unl.edu/~sci/baguazhang.html

หรือที่รู้จักกันว่า ปากัว หรือ โป๊ยก่วย เป็นสัญลักษณ์แห่งเต๋าที่ใช้ควบคู่กับหยินหยาง มีความหมายสื่อถึงธรรมชาติและลมฟ้าอากาศ โดยสัญลักษณ์นี้มีจุดกำเนิดมาจากกษัตริย์องค์แรกของจีนคือ พระเจ้าฝูซี พระองค์ทรงออกแบบขึ้น มาจากลวดลายของกระดองเต่า ต่อมาได้ถูกบันทึกไว้ในศาสตร์ของคัมภีร์อี้จิง จนเป็นที่รู้จักและใช้เป็นสัญลักษณ์มงคลกันมาถึงปัจจุบัน

---

[1] จูกัดอี้. ลัทธิเต๋า (Taoism) [ออนไลน์]. สืบค้น 9 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.thaisamkok.com/forum/index.php?showtopic=517

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับรายละเอียดของสัญลักษณ์นี้ ถือเป็นส่วนขยายของสัญลักษณ์หยินหยาง กล่าวคือ แต่ละด้านของแผนผังแปดทิศนั้น เป็นเส้นขีดทึบและเส้นขีดเว้นช่วง ในด้านคู่ตรงข้ามกัน โดยด้านเส้นทึบ หมายถึงหยาง และเส้นเว้นช่วงก็หมายถึงหยิน ซึ่งแต่ละคู่ด้านตรงข้ามมีความหมายดังนี้

1. คู่ตรงข้าม สวรรค์ และ ปฐพี มีความหมายถึง พ่อและแม่
   มีความหมายรองคือ การสร้างสรรค์และการยอมรับ
2. คู่ตรงข้าม ลม และ สายฟ้า หมายถึงลูกสาวคนโตและลูกชายคนโต
   มีความหมายรองคือ ความอ่อนโยนและความกระตือรือร้น
3. คู่ตรงข้าม ไฟ และ น้ำ หมายถึง ลูกสาวคนกลางและลูกชายคนกลาง
   มีความหมายรองคือ การติดตามและการซ่อนเร้น
4. คู่ตรงข้าม ลำธาร และ ภูผา หมายถึง ลูกสาวคนเล็กและลูกชายคนเล็ก
   มีความหมายรองคือ ความร่าเริงและความสงบ [1]

ด้วยความหมายที่เป็นมงคลและลึกซึ้งของสัญลักษณ์แปดทิศดังกล่าว จึงคู่ควรแก่การนำมาประยุกต์ในงานให้สอดคล้องและควบคู่กับสัญลักษณ์หยินหยางที่นำมาใช้ เพราะสองสิ่งนี้ถือเป็นการต่อยอดซึ่งกันและกัน

เทพเจ้า

ภาพที่ 4 เทพเจ้าผานกู่

ที่มา : N.S. Gill ,. Creation Myths [ออนไลน์]. สืบค้น 1 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://ancienthistory.about.com/od/creationmyths/tp/090808CreationMyths.htm

[1] ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล. 108 สัญลักษณ์จีน. (กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2552.) , 107

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อันที่จริงแล้ว เทพเจ้าผานกู่ หรือพนโกสีย์ ตามเนื้อเรื่องของไคเก็กนั้น เป็นเพียงผู้ที่รับหน้าที่มาอีกทอดหนึ่ง จากเทพที่อยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่า ในตำนานไคเก็กนั้น บรรยายถึง "พระผู้เป็นใหญ่" ซึ่งหมายถึงพระตถาคต คือพระพุทธเจ้า และพนโกสีย์ ก็คือร่างอวตารของพระโพธิสัตว์องค์หนึ่งนั่นเอง

เหตุผลของการส่งเทพพนโกสีย์มาเพื่อสร้างโลกมนุษย์นั้น เป็นเพราะว่า พระผู้เป็นใหญ่ต้องการสร้างทายาทสืบทอดลงบนดินแดนที่สร้างขึ้นมาเพื่อให้มีสิ่งมีชีวิตดำรงอยู่ ซึ่งนำไปสู่ความสมบูรณ์แบบระหว่างสวรรค์กับโลก ตามความหมายของหยินหยาง

ต้นไม้เก้ายอด

ภาพที่ 5 ต้นไม้เก้ายอด

ที่มา : Yan-Bin Jia ,. Sanxingdui Museum [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.cs.iastate.edu/~jia/album/2005/album-sanxingdui-museum1.html

จากอารยธรรมโบราณของจีนทางภาคตะวันตก เลยเขตแคว้นเสฉวนออกไป ได้มีการค้นพบอารยธรรมที่เก่าแก่มากกว่า 4 พันปี ซึ่งอยู่ในมณฑลซานซิงตุย ที่สืบเนื่องกับตำนานยุคแรกของโลก โดยมีรูปหล่อประติมากรรมมากมาย ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ยุคแรก เทพเจ้า และต้นไม้โลก ซึ่งต้นไม้โลกนี้เอง ถูกเรียกว่า ต้นไม้เก้ายอด ที่ยืนต้นสูงจากพื้นโลกจนถึงแดนสวรรค์ [1]

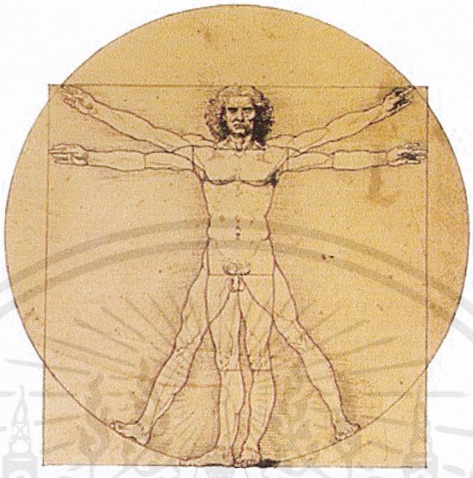
---

[1] สองยิปซี. เที่ยวพิพิธภัณฑ์ต่างแดน จีน. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วงกลม, 2551.) 109-110

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากความต้องการที่จะนำเสนอแนวคิดของการอนุรักษ์และฟื้นฟูธรรมชาติ จึงได้เลือกที่จะนำต้นไม้เก้ายอดนี้เป็นสัญลักษณ์หลักของธรรมชาติของภาพยนตร์เรื่องนี้

มนุษย์



ภาพที่ 6 ภาพมนุษย์ โดย ลีโอนาร์โด ดา วินชี

ที่มา : Chaim Zins ,. 10 Pillars of Knowledge [ออนไลน์]. สืบค้น 9 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.success.co.il/knowledge/Portal/Portal.html

มนุษย์นั้น ตามความเชื่อโบราณไม่ว่าจะของชนชาติใด อารยธรรมใด ต่างมีแนวคิดของการเป็นทายาทหรือผู้สืบทอดของเทพเจ้า ด้วยกันทั้งสิ้น

ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็จะนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เช่นเดียวกัน โดยจะแบ่งมนุษย์ออกเป็น 3 กลุ่ม ตามที่แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มแรกในตำนานไคเภ็ก ได้แก่การแบ่งเผ่าพันธุ์ 3 สีผิวของมนุษย์นั่นเอง คือผิวเหลือง ผิวดำ และผิวขาว นอกจากนี้ยังนำเสนอความหมายในแง่อื่น ๆ อีก ซึ่งจะอธิบายไว้ในบทที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์อื่น ๆ

ภาพที่ 7 การกราบแบบเบญจางคประดิษฐ์

ที่มา : พิธีกรรมงานบวช. การกราบแบบเบญจางคประดิษฐ์ [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.ukasa.net/data%20source/BenJa.php

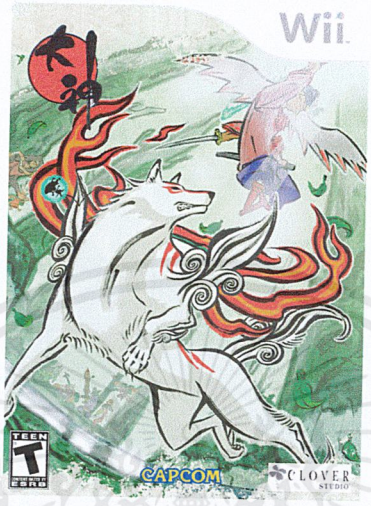
การกราบ 3 ครั้ง คือการกราบแบบ **เบญจางคประดิษฐ์** หมายถึงการกราบเพื่อแสดงความเคารพต่อพระรัตนตรัย มีจุดมุ่งหมายว่า ครั้งที่ 1 เป็นการระลึกถึงคุณของพระพุทธ ครั้งที่ 2 ระลึกถึงคุณของพระธรรม ครั้งที่ 3 ระลึกถึงคุณของพระสงฆ์ [1] ซึ่งสัญลักษณ์ดังกล่าวนี้จะถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย เนื่องด้วยการสื่อความหมายในเชิงพุทธศาสนาที่แฝงความเชื่อเข้าไปกับตำนานเปิดฟ้าสร้างโลก

[1] เว็บไซต์พิธีกรรมงานบวช. การกราบแบบเบญจางคประดิษฐ์ [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.ukasa.net/data%20source/BenJa.php

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาการออกแบบงานสร้าง

เกม OKAMI



ภาพที่ 8 หน้าปกเกม OKAMI

ที่มา : Okami. Gamespot [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.gamespot.com/wii/action/okami/index.html?tag=result;title;0

เกมของบริษัท CAPCOM ที่ว่างจำหน่ายให้กับเครื่องเล่น SONY PLAYSTATON 2 และ NINTENDO Wii โดยตัวเกมมีเอกลักษณ์เด่นที่เป็นภาพเทคนิคพู่กัน และนอกจากที่ตัวเกม มีการใช้ศิลปะการวาดเส้นพู่กันในการเล่นเป็นหลัก เนื้อหาของเกมยังมีความเกี่ยวข้องกับตำนานเทพของญี่ปุ่น ว่าด้วยตำนานของเทพเจ้าอามาเทราสึ และตำนานเทพผู้สร้าง การดูแลปกป้องโลกจากปีศาจร้าย อีกด้วย

ภาพที่ 9 ภาพตัวอย่างในเกม OKAMI

ที่มา : Okami. Gamespot [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.gamespot.com/wii/action/okami/index.html?tag=result;title;0

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชมภาพยนตร์ตัวอย่างของเกมได้ที่

http://www.gametrailers.com/player/12034.html

http://www.gametrailers.com/player/10678.html

http://www.gametrailers.com/player/7651.html

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้

มีน้อยเกมนัก ที่จะเลือกสื่อบรรยากาศของความเป็นตะวันออกมาใช้ ในขณะที่เกมนี้ทำได้ดีและน่าสนใจมากทีเดียว อีกทั้งยังมีการนำเสนอตำนานของเทพเจ้ายุคโบราณ ที่มีความคล้ายคลึงและสอดคล้องต่อความเป็นตำนานเปิดฟ้าสร้างโลกด้วย ถึงแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีโครงการผลิตด้วยเทคนิคภาพ 2 มิติและความเป็นกราฟิกสมัยใหม่มากกว่า แต่แรงบันดาลใจและแบบอย่างชิ้นงานที่สมบูรณ์แบบ ก็มีจุดเริ่มต้นมาจากเกมนี้

ตัวอย่างแรงบันดาลใจอื่น ๆ

ศิลปะการวาดภาพและเขียนพู่กันจีน

ภาพที่ 10 ตัวอย่างภาพเขียนพู่กันจีน

ที่มา : ภาณุมาศ เมืองพรหม , ปลา กับ ไก่ , จิตรกรรมสีน้ำพู่กันจีนบนกระดาษ

จากสถาบันภูมิปัญญาตะวันออก OKLS ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการริเริ่ม เรียนรู้ และสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ จากตัวอย่างภาพจะเห็นว่าบรรยากาศจะเน้นลายเส้นที่เฉียบขาดและเรียบง่าย สื่อถึงตัวภาพได้ชัดเจน โดยที่ไม่เน้นรายละเอียดมากนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลง Ashita e no Sanka และ Natsukashii Mirai

ภาพที่ 11 ภาพหน้าปกซีดีเพลงของ ALAN

ที่มา : Avex Trax, Alan Dawa Dolma [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://alan-web.jp/

สองเพลงนี้เป็นเพลงญี่ปุ่น ที่ขับร้องโดย อาหลัน (ALAN) โดยที่เพลงมีเนื้อหาสื่อเกี่ยวกับจิตใจ ความหวังในอนาคต ความรักในธรรมชาติและความรักในโลก เพลงดังกล่าวมีความไพเราะและมีการใช้ดนตรีที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกได้ดี เป็นส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจที่ทำให้ริเริ่มชิ้นงานตำนานเทพที่สอดแทรกแนวคิดเชิงอนุรักษ์ขึ้นมา

ฟังเพลงและรับชม MV ได้ที่

http://www.youtube.com/watch?v=k7iCRVLtZlM

http://www.youtube.com/watch?v=Vm4SZSIjOd0

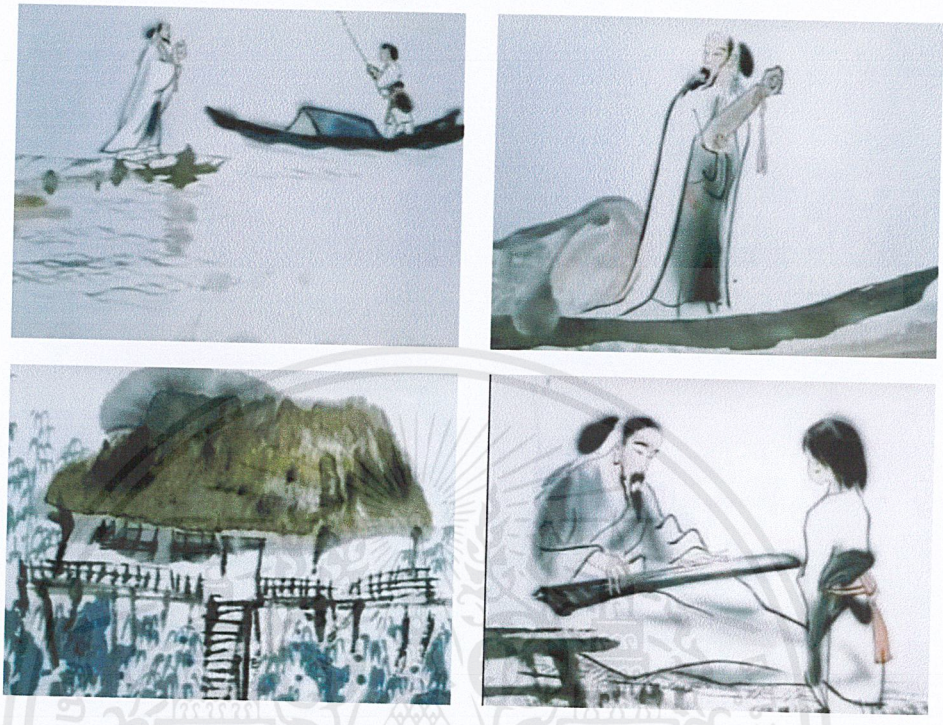
การศึกษางานอนิเมชั่นกราฟิกผสมผสาน

อนึ่ง ภาพยนตร์เรื่องนี้มิได้มีเป้าหมายในการสร้างอนิเมชั่นที่เป็นเหมือนกับหรือแสดงภาพลักษณ์เยี่ยงงานศิลปะภาพเขียนจีนหรืองานศิลปะตะวันออกเสียทั้งหมด เพราะการนำเสนอเนื้อหานั้น ต้องการอธิบายเรื่องราวของโลก ตั้งแต่อดีตจนถึงอนาคต การใช้ภาพลักษณ์ของการผสมผสานความโบราณ กับความเป็นสมัยใหม่เข้าด้วยกันนั้นเป็นทางเลือกที่ดี อีกทั้งยังสามารถสร้างสรรค์รูปแบบของงานใหม่ ๆ ที่ไม่ซ้ำกับงานศิลปะอื่น ๆ ได้อีกด้วย

ในการผลิตชิ้นงานชิ้นนี้ขึ้น จำเป็นต้องมีการศึกษางานภาพยนตร์อนิเมชั่นหลายประเภทเพื่อนำความคิดสรุปรวบยอดให้เกิดการประยุกต์และการออกแบบ สำหรับชิ้นงานตัวอย่างบางส่วนที่นำมาใช้ศึกษามีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนิเมชั่นเรื่อง 水墨動畫 水墨动画 山水情



ภาพที่ 12 ภาพตัวอย่างอนิเมชั่นเรื่อง 水墨動畫 水墨动画 山水情
ที่มา : nuannuan1984, Chinese Animation [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=_8GIi6FSP3Y

เป็นภาพยนตร์อนิเมชั่นขนาดสั้น มีเนื้อหาโดยรวมเกี่ยวข้องกับศิลปะดนตรีของจีนคือกู่เจิ้ง ผ่านตัวละครชายชรากับเด็ก ในกระท่อมกลางหุบเขา สายน้ำ และสภาวะอากาศในฤดูกาลต่าง ๆ ซึ่งงานด้านภาพนั้นมีความสวยงามมาก การใช้ลายเส้นพู่กันจีนและสีน้ำจิตรกรรมจีนทั้งหมด ทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกในแบบของตะวันออกได้อย่างเปี่ยมล้น

จากตัวงานทำให้สามารถมองภาพรวมของความเป็นตะวันออกได้จากโทนสี บรรยากาศ และเสียงที่ใช้ ซึ่งปัจจัยดังกล่าวล้วนเป็นสิ่งที่นำมาเรียนรู้และประยุกต์ใช้ในการทำงานขั้นต่อ ๆ ไปได้

ชมตัวอย่างภาพยนตร์ได้ที่

http://www.youtube.com/watch?v=_8GIi6FSP3Y

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนิเมชั่นเรื่อง JINSHA

ภาพที่ 13 ภาพตัวอย่างอนิเมชั่น JINSHA

ที่มา : theonestudio, Chinese Animation [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=rKNp1tcN94s

เป็นภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่องยาว มีเนื้อหาเน้นหนักที่ธรรมชาติ สงคราม และตำนานลี้ลับโบราณ เรื่องนี้ต่างกับเรื่องที่แล้วอย่างสิ้นเชิง เพราะบรรยากาศงานสร้างของเรื่องนี้มีความคล้ายคลึงการ์ตูนสากล (การ์ตูนญี่ปุ่น) มากกว่า ไม่ว่าจะทั้งลักษณะการวาดฉาก และตัวละคร ซึ่งเป็นชิ้นงานที่มีความสวยงามและมีสเน่ห์เฉพาะตัวที่เกิดจากลายเส้นและสี แม้ว่าการเคลื่อนไหวจะไม่ละเอียดพลิ้วไหวมากนัก แต่ถือเป็นชิ้นงานที่มีความเป็นตะวันออกแบบสมัยใหม่อยู่มาก

จากตัวงานที่มีความแตกต่างกัน ระดับความเข้าใจในการรับชมก็ย่อมแตกต่างกันไปด้วย ส่งผลให้ ในบางครั้งงานที่มีปัจเจกทางศิลปะสูง มักไม่เข้าถึงคนทั่วไป ดังที่เห็นในปัจจุบันว่า งานภาพยนตร์อนิเมชั่นลายเส้นสากล หรือลายเส้นญี่ปุ่นนั้น ได้รับความนิยมสูงที่สุด เนื่องจากปัจจัยดังกล่าวนั่นเอง

ชมตัวอย่างภาพยนตร์ได้ที่

http://www.youtube.com/watch?v=rKNp1tcN94s

http://www.youtube.com/results?search_type=&search_query=Chinese+Animation+%27Jinsha%27&aq=f

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนิเมชั่นเรื่อง THE LEGEND OF SHANGRI-LA

ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างอนิเมชั่น THE LEGEND OF SHANGRI-LA

ที่มา : pearl714, The legend of Shangri-la [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=TMu7ok1WYmQ

เป็นภาพยนตร์อนิเมชั่นขนาดสั้นอีกเรื่องหนึ่ง ที่ใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์มาผสมผสานกับงานศิลปะได้อย่างสมบูรณ์แบบ มีการใช้เทคนิคภาพ 3 มิติ ในการสร้างฉาก และใช้เทคนิค CUT OUT ในการเคลื่อนไหวของตัวละคร ส่งผลให้ภาพที่ผสมผสานกันออกมาแลดูคล้ายภาพเขียนจีนที่สวยงาม เนื้อหาของเรื่อง มีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ โดยกล่าวเปรียบเทียบระหว่างดินแดนที่มีความทุรกันดาร กับดินแดนแชงกรีลา ที่อุดมสมบูรณ์และสดใส

แม้ว่าภาพรวมของงานจะดูมีความเป็นศิลปะมากกว่าอนิเมชั่นสากล แต่กระบวนการสร้างนั้นถือได้ว่า มีความน่าสนใจมาก เพราะว่าเป็นงานในเชิงผสมผสานมากกว่าการเน้นเทคนิคใดเทคนิคหนึ่งโดยเฉพาะอย่างเดียว ซึ่งเป็นตัวอย่างสำคัญที่เหมาะแก่การศึกษาในการผลิตชิ้นงานนี้ด้วย

ชมตัวอย่างภาพยนตร์ได้ที่

http://www.youtube.com/watch?v=TMu7ok1WYmQ

http://www.youtube.com/watch?v=yjC0x9PlCwE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้

อนิเมชั่นเทคนิคคอมพิวเตอร์ดังตัวอย่างเหล่านี้ แม้จะมีจุดต่างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะอยู่บ้าง แต่ต่างมีจุดร่วมที่มีการออกแบบงานสร้างในมุมมองที่มีความเป็นตะวันออก และมีการใช้งานความสามารถของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในระดับที่เหมาะสมกับศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ซึ่งตัวอย่างดังกล่าว ก็จะนำไปประยุกต์ใช้ในด้านแนวคิด การออกแบบ การใช้สี และขั้นตอนการสร้างชิ้นงานในขั้นถัด ๆ ไป

สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาในส่วนของเรื่องราวตำนานไคเก็ก จะนำไปใช้ในการวางเค้าโครงเรื่องของชิ้นงาน รวมทั้งอ้างอิงแนวคิดทางศาสนาที่แฝงอยู่ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้อีกด้วย
2. สัญลักษณ์ทางศาสนา หยิน-หยาง กับ แผนผังแปดทิศ นั้น จะนำไปใช้ในการออกแบบโดยตรง เพื่อการสื่อความหมายและการแสดงภาพลักษณ์ของเรื่องนี้โดยตรงเช่นกัน ส่วนสัญลักษณ์ของต้นไม้ มนุษย์ หรืออื่น ๆ ก็จะแฝงไปกับการออกแบบ และใช้เป็นต้นกำเนิดแนวคิดของเนื้อหา ผสมผสานกันไป
3. การศึกษาการออกแบบงานสร้าง ในเกม OKAMI นั้นถือเป็นแรงบันดาลใจขั้นต้นที่สำคัญที่สุด งานออกแบบในภาพรวมนั้น ก็มักจะต่อยอดความคิดจากงานออกแบบของเกมนี้เป็นหลัก โดยจะประยุกต์มาจากศิลปะพู่กันจีนด้วย ส่วนบทเพลงของอาหลัน (ALAN) ก็เป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญต่อด้านการปรุงแต่งเนื้อหา
4. สำหรับอนิเมชั่นกราฟิกผสมผสานนั้น ก็จะเป็นตัวอย่างงานสร้างที่ชัดเจนและมีความใกล้เคียงกับแก่นของศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้มากขึ้น ตัวอย่างดังกล่าวจึงมีผลโดยตรงต่อการออกแบบ การพัฒนา และการสร้างชิ้นงาน ซึ่งจะอธิบายในบทถัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบงานสร้างและบทภาพยนตร์

ในขั้นต้นของบทที่ 3 นี้ ก็จะนำเอาข้อมูลที่ค้นคว้ารวบรวม และวิเคราะห์ ทั้งในด้านเนื้อหาและงานสร้าง มาริเริ่มการวางโครงเรื่องและการออกแบบต่าง ๆ โดยเนื้อหาที่ประยุกต์มาจากต้นฉบับนั้น มีการวางเค้าโครงที่ประยุกต์จากไคเก็ก และเสริมแนวคิดเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติ และแนวคิดทางด้านมนุษยนิยม ไว้ดังนี้

โครงเรื่อง

เรื่องราวของตำนานวงจรการสร้าง ดับสูญ และการฟื้นฟูของโลก ที่เริ่มต้นจากการกำเนิดของเทพผู้สร้างในรูปลักษณ์ของแผ่นสลักรูปหยินหยางจากธาตุทั้งห้า ล่องลอยผ่านหมู่เมฆมายังดินแดนสวรรค์ สร้างร่างกายขึ้น แล้วร่ายมนตร์ เพื่อรวบรวมพลังสำหรับการสร้างดาวเคราะห์สีดำขนาดใหญ่ เป็นดาวโลกที่ยังว่างเปล่าอยู่

เมื่อเทพเจ้าทะยานขึ้นไปบนโลก กลายร่างเป็นต้นไม้ สร้างธรรมชาติและความอุดมสมบูรณ์ขึ้น บังเกิดเป็นสรรพสัตว์มากมาย จนเวลาผ่านไปอย่างสงบเรียบร้อย จนช่วงสุดท้ายของชีวิตของเทพผู้สร้าง พระองค์จึงสร้างทายาทสืบทอดเพื่อให้ดูแลโลกนี้ต่อไป นั่นคือมนุษย์

มนุษย์กลับสร้างอารยธรรมในแบบของตนเอง นำทรัพยากรของโลกมาใช้จนเกินพอดี ทำให้ธรรมชาติถูกทำลายไปมากมาย เกิดมลภาวะปกคลุมไปทั่วโลก ในที่สุดโลกก็พังทลายกลับคืนสู่สภาพสีดำเหมือนครั้งที่ยังเริ่มต้น แต่เมื่อเวลาผ่านไป ทายาทมนุษย์รุ่นต่อมาก็ออกตามหาธรรมชาติที่ยังหลงเหลืออยู่ พยายามปลูกต้นไม้ เพื่อฟื้นฟูโลกให้กลับมาเป็นเหมือนเดิมอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากโครงเรื่องดังกล่าว จะสรุปได้ถึงตัวละครในเรื่อง ที่จะประกอบไปด้วย เทพเจ้า กับมนุษย์ ส่วนฉาก ก็จะมีตั้งแต่ สวรรค์ ทะเลเมฆ จนมาถึงดาวโลกในสภาวะต่าง ๆ ตั้งแต่สีดำว่างเปล่าไปจนถึงดินแดนแห่งธรรมชาติและป่าไม้ จนสิ้นสุดที่เมืองเทคโนโลยีของมนุษย์

การออกแบบตัวละครและงานสร้าง มีรายละเอียดการพัฒนางานดังนี้

การออกแบบตัวละคร

1. เทพผู้สร้าง (เทพเจ้าผานกู่ – เทพพนโกสีย์)

ภาพที่ 15 เทพเจ้าผานกู่

ที่มา : N.S. Gill ,. Creation Myths [ออนไลน์]. สืบค้น 1 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://ancienthistory.about.com/od/creationmyths/tp/090808CreationMyths.htm

เทพองค์แรกที่เป็นผู้สร้างโลกและธรรมชาติ นำมาซึ่งการเกิดของชีวิตอีกมากมายหลายยุคสมัย ตามความเชื่อของชาวจีน เป็นเทพที่รับบัญชาจากพระโพธิสัตว์มาอีกทอดหนึ่ง ให้สร้างดินแดนสำหรับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ภายในตำนานไคเก็กได้มีการเล่าเรื่องราวของมนุษย์ที่สร้างสันติภาพและความวุ่นวายต่าง ๆ ขึ้นมากมาย สำหรับเอกลักษณ์รูปร่างหน้าตาของเทพผานกู่มีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 16 เทพเจ้าผานกู่ (ภาพสี)

ที่มา : britannica.com ,. creation myth [ออนไลน์]. สืบค้น 1 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.britannica.com/EBchecked/topic/142144/creation-myth/33936/Creation-by-a-supreme-being

อ้างอิงจากภาพ

1. เป็นชายชราร่างป้อมเตี้ย แต่มีความกำยำ ทรงพลังมาก ในตำนานไคเภ็กบรรยายว่าสูงจนถึงท้องฟ้า
2. นุ่งห่มร่างกายด้วยเสื้อผ้าที่ทำจากใบไม้ใบหญ้า
3. บางตำนานกล่าวว่ามีอาวุธเป็นขวาน บางตำนานก็กล่าวว่ามีอาวุธเป็นดวงไฟในฝ่ามือทั้งสองข้าง

การออกแบบเทพผู้สร้าง

ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการนำเสนอในแง่ของอนิเมชั่นเทคนิคสมัยใหม่ ที่มีกลิ่นอายของความเป็นตะวันออก ดังนั้นการออกแบบรูปร่างท่าทางต่าง ๆ ก็ควรมีต้นแบบมาจากเทพเจ้าตะวันออกด้วย ความจำเป็นประการหนึ่งของการออกแบบเทพผู้สร้างเสียใหม่นั้น เนื่องจากรูปร่างดั้งเดิมของผานกู่เป็นเทพเจ้ายุคโบราณมาก คล้ายมนุษย์และดูไม่มีสง่าราศีใด ๆ ซึ่งมีความแตกต่างจากแนวคิดของการออกแบบเทพเจ้าในแบบที่บุคคลส่วนใหญ่คุ้นเคย ด้วยการอ้างอิงจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 17 พระโพธิสัตว์พุทธศาสนานิกายมหายาน

ที่มา : Mark Schumacher ,. Onmark Productions [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.onmarkproductions.com/

การออกแบบพระโพธิสัตว์ทางพุทธศาสนานิกายมหายาน จะเห็นได้ว่า

1. มีความสง่างาม แลดูน่าเคารพนับถือ
2. ประกอบด้วยท่าทางและวัสดุมงคลที่ส่งผลต่อความเชื่อทางศาสนา

เทพผู้สร้าง (เทพเจ้าผานกู่) จึงถูกออกแบบใหม่ภายใต้นิยาม 2 ข้อดังกล่าวนี้เช่นกัน โดยริเริ่มจากการเลือกสัญลักษณ์เด่นที่จะนำมาใช้เสียก่อน ซึ่งจากการวิเคราะห์ความเหมาะสมกับเนื้อหาแล้ว สัญลักษณ์ที่เหมาะสมของเทพผู้สร้างธรรมชาติ จึงควรเป็น **สีเขียวของต้นไม้ใบหญ้า** และสัญลักษณ์ทางศาสนาอย่าง **หยินหยาง**

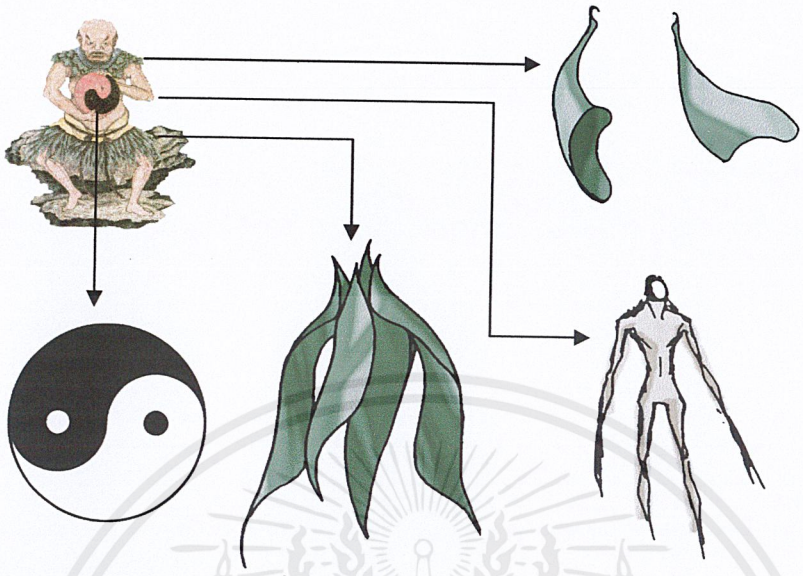
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาการออกแบบ

ภาพที่ 18 งานออกแบบเทพผู้สร้าง ภาพที่ 1

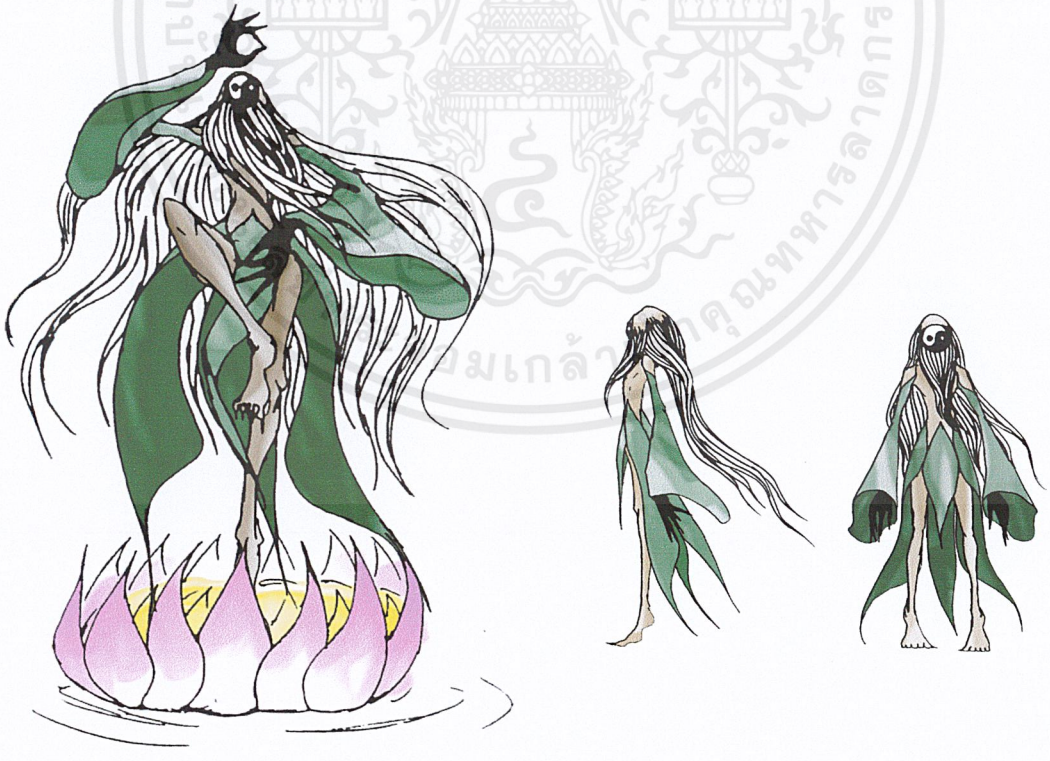
มีจุดเด่นที่รูปร่างของชายแก่ที่ดูบอบบาง แต่มีหนวดเคราและเส้นผมที่พลิ้วไหว ใบหน้าที่สวมใส่หน้ากากสัญลักษณ์หยินหยาง มีมือเป็นหมึกสีดำ ทั่วทั้งร่างเป็นลวดลายสีเขียวก้นหอย ซึ่งต้นแบบนี้เมื่อพิจารณาแล้วถือว่ายังใช้ไม่ได้ เพราะว่าขาดความเหมาะสมในกลิ่นอายของตะวันออก ลวดลายที่ฉูดฉาดเกินไปทำให้แบบร่างนี้ขาดความหมายที่เหมาะสมต่อธรรมชาติไปมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 19 งานออกแบบเทพผู้สร้าง ภาพที่ 2 (แผนผังแนวทางการออกแบบ)

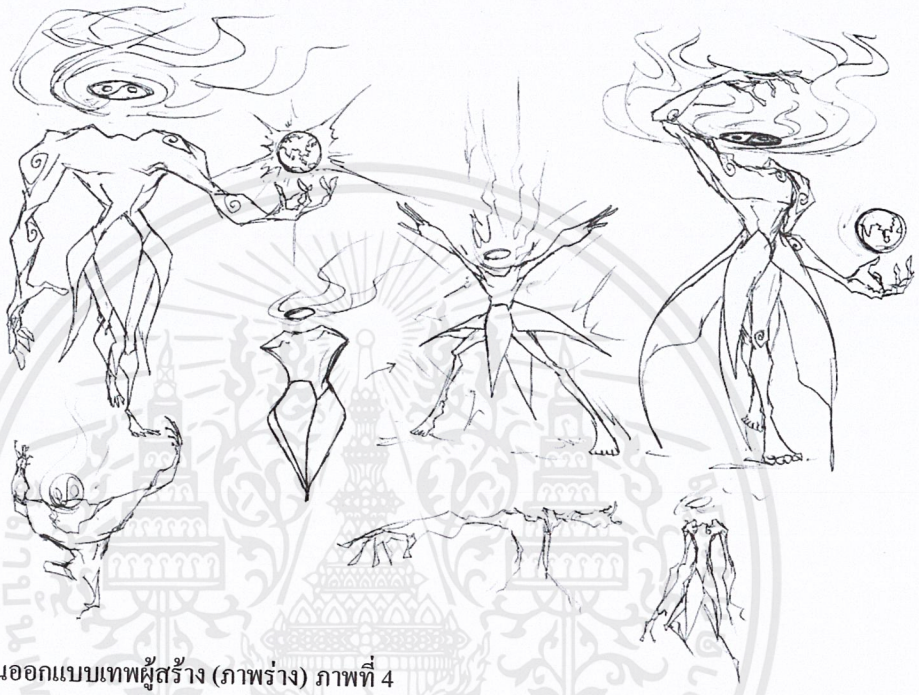
ยังคงยึดการออกแบบในแนวทางเดิมไว้อยู่ แต่ลดทอนรายละเอียดลง และปรับให้มีความใกล้เคียงกับต้นฉบับมากขึ้น



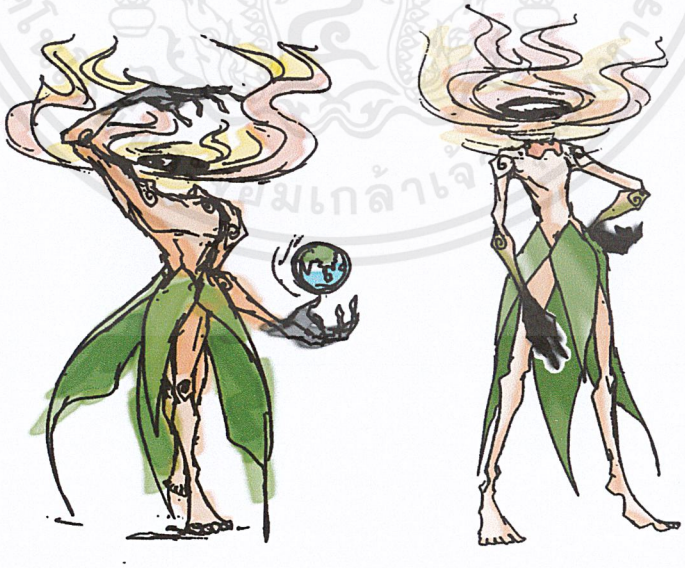
ภาพที่ 20 งานออกแบบเทพผู้สร้าง ภาพที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างนี้ถือว่าเข้าที่เข้าทางมากขึ้น ทั้งการให้สีและความสมดุล เพียงแต่ว่ายังขาดความลงตัวและยังเต็มไปด้วยรายละเอียดที่รุงรังเกินความจำเป็น อีกทั้งยังดูขาดความทรงพลังและอำนาจในความเป็นเทพเจ้าอยู่มากทีเดียว อย่างไรก็ตาม การออกแบบในแนวทางนี้สมควรนำไปต่อยอดเพื่อให้ได้แบบร่างที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังแบบร่างถัดไป



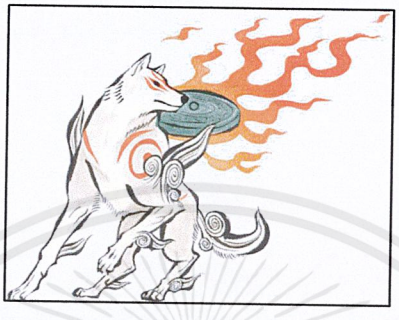
ภาพที่ 21 งานออกแบบเทพผู้สร้าง (ภาพร่าง) ภาพที่ 4



ภาพที่ 22 งานออกแบบเทพผู้สร้าง (ภาพสีอย่างหยาบ) ภาพที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างนี้เป็นการต่อยอดจากแบบร่างภาพที่ 2-3 ซึ่งได้ใส่ความพิสดารเข้าไปที่ส่วนศีรษะ โดยเปลี่ยนจากหน้ากากหยินหยาง ให้เป็นส่วนที่ว่างไร้ศีรษะ แล้วให้เป็นแผ่นสลักหยินหยางหมุนวนลอยอยู่แทนที่ ซึ่งแนวคิดนี้ได้ประยุกต์มาจากการออกแบบตัวละครจากเกม OKAMI ที่เทพอามาเทราสึมีแผ่นกระจกที่หมุนวนลอยอยู่บนแผ่นหลัง



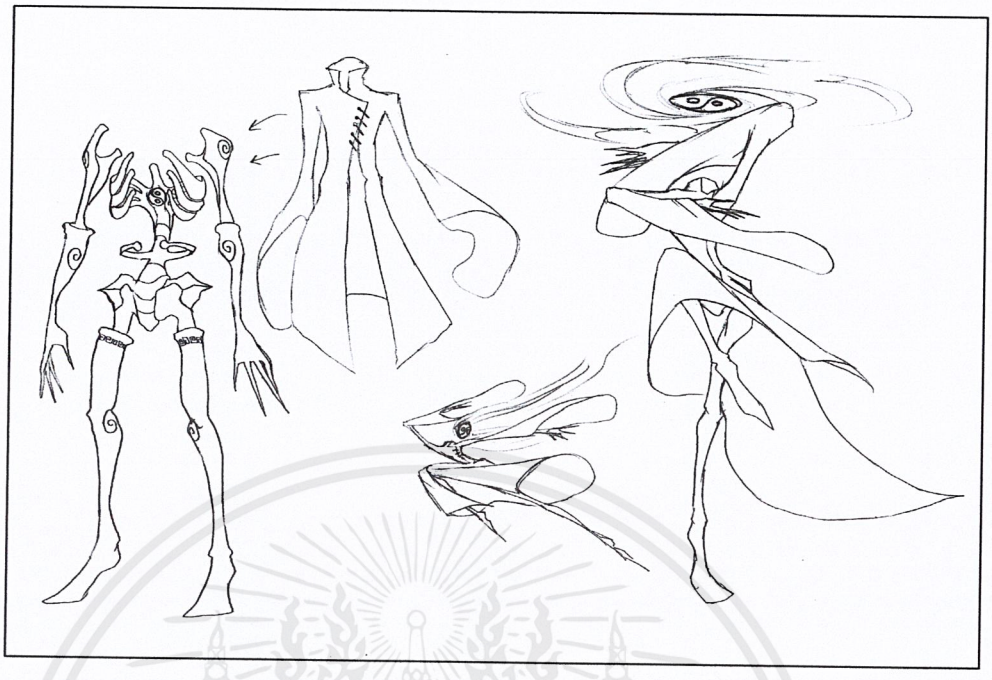
ภาพที่ 23 เทพเจ้าอามาเทราสึ จากเกม OKAMI

ที่มา : Okami. Gamespot [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.gamespot.com/wii/action/okami/index.html?tag=result;title;0

อย่างไรก็ตาม ภาพรวมของการออกแบบนั้น ยังไม่ลงตัวเท่าใดนัก เนื่องด้วยการแต่งกายด้วยใบไม้ที่รุ่มร่ามเกินไป ซึ่งอาจส่งผลต่อความเหมาะสมในการทำงานวาดภาพเคลื่อนไหวในขั้นตอนถัด ๆ ไปได้ ดังนั้น จึงต้องมีการปรับปรุงแบบร่างอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ได้การออกแบบเทพผู้สร้างที่มีเอกลักษณ์ลงตัวที่สุด ดังภาพที่ 24

ภาพที่ 24 งานออกแบบเทพผู้สร้างแบบสมบูรณ์ ภาพที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 งานออกแบบเทพผู้สร้างแบบสมบูรณ์ ภาพที่ 2 (ภาพร่างดินสอ)

ถือเป็นภาพการออกแบบขั้นสุดท้ายที่สามารถนำไปใช้งานจริงได้ โดยแบบร่างชุดนี้ได้เปลี่ยนชุดผ้าใบไม้ ให้กลายเป็นเสื้อคลุมสีเขียว ที่อ้างอิงจากรูปร่างของเทพเจ้าที่อยู่ในตำนานโบราณของแคว้นซานซิงตุย ในแถบเสฉวนของจีน (มีข้อมูลอยู่ในบทที่ 2 ส่วนของ “ต้นไม้เก้ายอด”)

ภาพที่ 26 เทพเจ้ารูปร่างคล้ายมนุษย์จากพิพิธภัณฑ์ซานซิงตุย

ที่มา : Yan-Bin Jia ,. Sanxingdui Museum [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.cs.iastate.edu/~jia/album/2005/album-sanxingdui-museum1.html

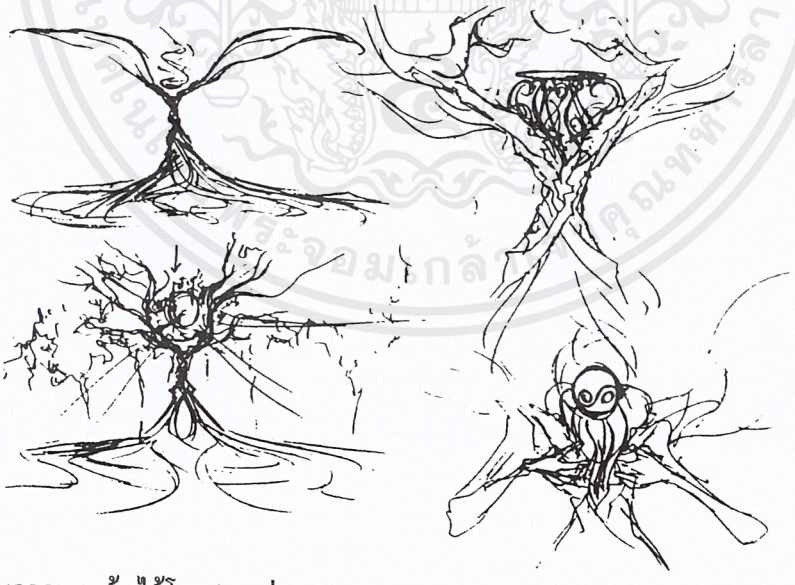
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ ยังได้มีการออกแบบโครงร่างภายใต้เสื้อผ้าอีกด้วย โดยมีรูปลักษณ์คล้ายโครงกระดูกของมนุษย์ ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องต่อความเป็นเทพผู้สร้างมนุษย์ ขณะที่องค์ประกอบอื่น ๆ จากแบบร่างภาพที่ 4-5 เช่น แผ่นสลักหยินหยางที่ลอยหมุนวน ยังถูกนำมาใช้อยู่ ส่วนอวัยวะแขนขานั้นทำให้เป็นสีดำ เพราะต้องการออกแบบการใช้พลังของเทพให้อยู่ในลักษณะของการวาดพู่กันหมึกดำ

2. ต้นไม้เก้ายอด (ต้นไม้โลก)

ดังที่กล่าวมาในบทที่ 2 ว่าประเด็นหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้หมายถึงธรรมชาติ โดยมีต้นไม้สีเขียวเป็นสัญลักษณ์ เพราะฉะนั้นตามบทเค้าโครงเรื่องที่วางไว้ จึงมีต้นไม้โลก เป็นผู้แทนและผู้ริเริ่มของธรรมชาติ เดิมทีได้มีการวางบทให้เทพเจ้า เป็นผู้ปลูกต้นไม้ต้นแรกของโลกขึ้นมา แต่เมื่อผ่านการวิเคราะห์แล้วพบว่า เทพเจ้าควรจะใช้พลังอำนาจในภาพลักษณ์ที่ยิ่งใหญ่กว่านี้ จึงทำให้ตัดสินใจได้ว่า ให้เทพผู้สร้าง กับต้นไม้โลกนั้น มีความเกี่ยวข้องกันโดยให้เทพเจ้านั้น กลายร่างเป็นต้นไม้เสีย การเริ่มต้นออกแบบจึงมีทิศทางดังนี้

การออกแบบต้นไม้โลก



ภาพที่ 27 งานออกแบบต้นไม้โลก (ภาพร่าง 1)

ในขั้นตอนแรกนั้น เป็นการออกแบบของต้นไม้ในวัยของต้นอ่อน จากแบบร่าง คือการที่เทพเจ้าในแขนทั้งสองข้าง กางออกเป็นกิ่งทั้งสองของต้นอ่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 28 งานออกแบบต้นไม้โลก (ภาพร่าง 2)

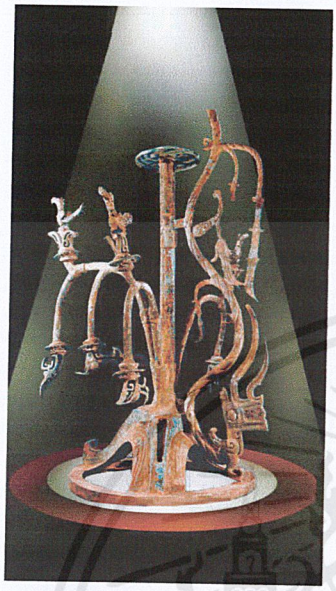
ขั้นตอนถัดมา เป็นการลงรายละเอียดของต้นไม้เทพที่เติบโตสูงใหญ่ขึ้น จากภาพ จะเป็นการออกแบบรากไม้ในเชิงประยุกต์ โดยให้มีการพันไขว้กันของกิ่งก้านสาขาอย่างสวยงาม

ภาพที่ 29 งานออกแบบต้นไม้โลก (ภาพร่าง 3)

ในขั้นตอนสุดท้าย เป็นการนำข้อมูลของ “ต้นไม้เก้ายอด” มาประยุกต์ใช้ ซึ่งจากต้นฉบับนั้น เป็นประติกรรมรูปตัวลอยที่เน้นลวดลายสวยงาม คล้ายกับสิ่งปลูกสร้างชนิดหนึ่ง แต่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ต้องการสื่อนัยยะที่มีธรรมชาติเป็นหลัก จึงได้ออกแบบให้มีความเป็นต้นไม้จริงมากกว่า



ภาพที่ 30 ต้นไม้เก้ายอด พิพิธภัณฑ์ซานซิงตุย

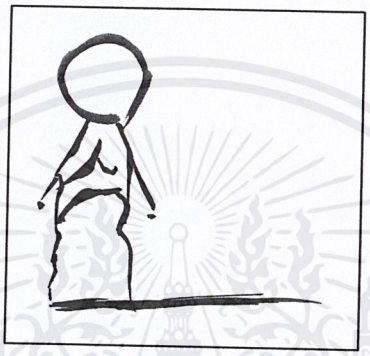
ที่มา : Yan-Bin Jia ,. Sanxingdui Museum [ออนไลน์]. สืบค้น 10 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.cs.iastate.edu/~jia/album/2005/album-sanxingdui-museum1.html

ภาพที่ 31 งานออกแบบต้นไม้โลก (ภาพสี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. มนุษย์ยุคแรก

ตัวละครมนุษย์นั้น ถือเป็นตัวเอกรองของภาพยนตร์เรื่องนี้ จากข้อมูลในตำนานไดเก็กที่ว่าด้วยมนุษย์ 3 เผ่าพันธุ์แรกของโลก ข้อมูลดังกล่าวจึงนำมาใช้ในการออกแบบด้วย อนึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้สัญลักษณ์ค่อนข้างมาก เพราะฉะนั้นมนุษย์ก็ควรจะมีรูปแบบที่ต่างออกไปจากมนุษย์จริงด้วย โดยเลือกที่จะใช้สัญลักษณ์ของมนุษย์ที่ใช้กันเป็นสากล ดังภาพวาด



ภาพที่ 32 มนุษย์ในลายเส้นตัดทอน

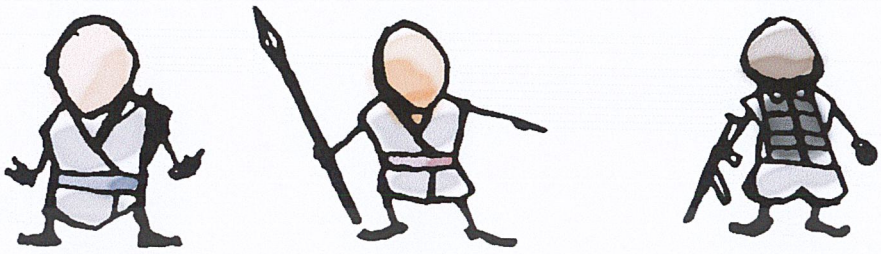
นอกจากนี้ ยังได้นำภาพวาดมนุษย์ที่ผ่านการตัดทอนจากภาพเขียนจีนในการผสมผสานโดยใช้งานเขียนภาพปรัชญาของจีนเป็นต้นแบบ

ภาพที่ 33 มนุษย์ในภาพเขียนปรัชญาจีน

ที่มา : Mr.Teapot ,. Why must be Mr.Teapot ? [ออนไลน์]. สืบค้น 11 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://tum-ma.spaces.live.com/default.aspx?wa=wsignin1.0&sa=181635120

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบมนุษย์ยุคแรก



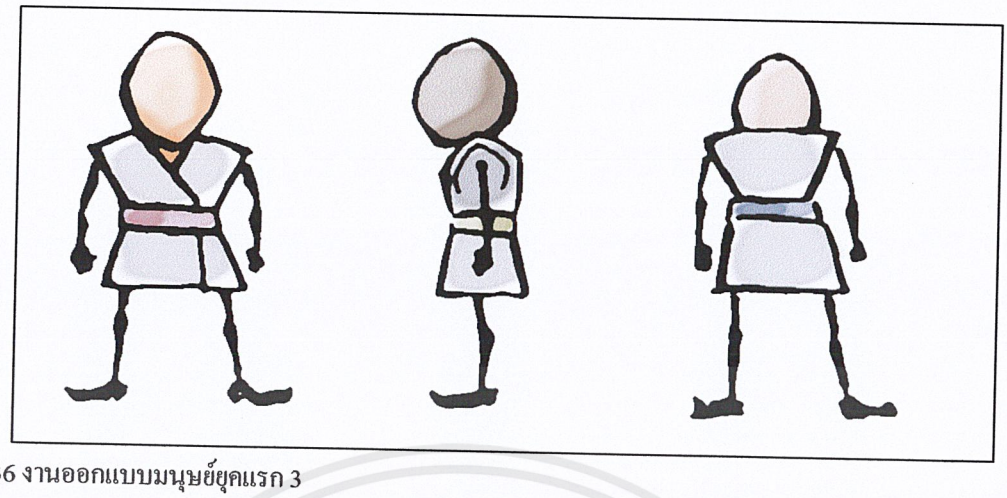
ภาพที่ 34 งานออกแบบมนุษย์ยุคแรก 1

ภาพร่างลงสีนี้เป็นการออกแบบอย่างง่าย รายละเอียดน้อย ซึ่งจะใช้พัฒนาในการออกแบบขั้นถัดไป

ภาพที่ 35 งานออกแบบมนุษย์ยุคแรก 2

การออกแบบในขั้นตอนนี้ได้เพิ่มรายละเอียดเข้าไป รวมถึงการจำแยกตัวละครทั้ง 3 ให้มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 งานออกแบบมนุษย์ยุคแรก 3

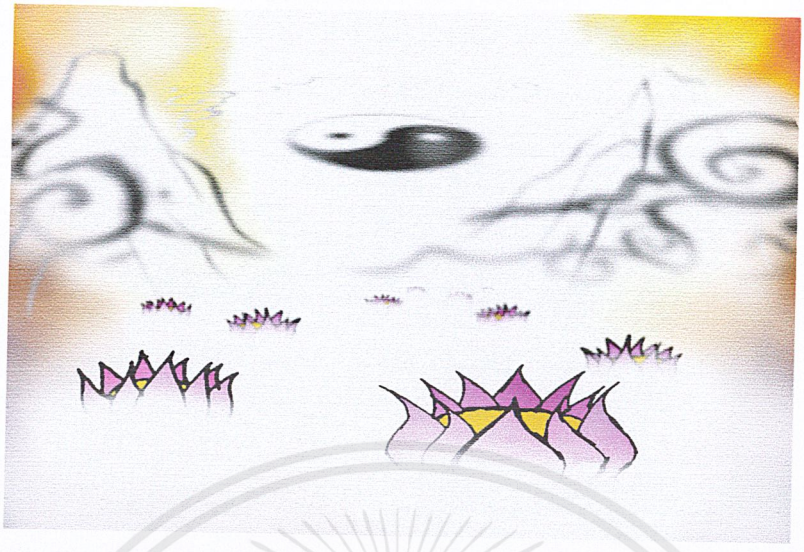
จากซ้าย มนุษย์ตัวแทนชาวตะวันออกผิวเหลือง
มนุษย์ตัวแทนชาวแอฟริกาและยุโรปผิวดำ
มนุษย์ตัวแทนชาวอเมริกาผิวขาว

การออกแบบงานสร้าง

1.ฉากสวรรค์

ภาพที่ 37 งานออกแบบฉากทางเข้าสวรรค์

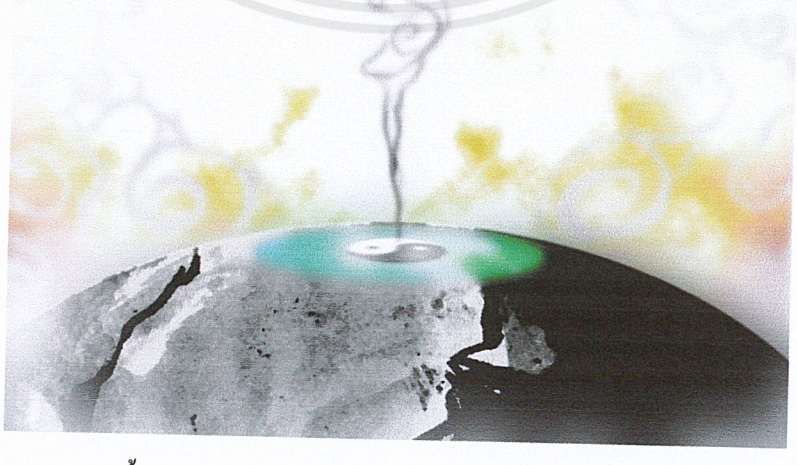
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 38 งานออกแบบฉากลำธารสวรรค์

เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นที่ดินแดนสวรรค์ เล่าถึงการเดินทางของเทพผู้สร้าง ก่อนจะทำการสร้างโลก โดยฉากสวรรค์นี้ ถูกออกแบบผ่านแนวคิดพื้นฐานของสวรรค์ในมุมมองของบุคคลทั่วไป นั่นคือดินแดนบนฟากฟ้า เต็มไปด้วยทิวเมฆและแสงสว่างจากดวงอาทิตย์ ซึ่งการออกแบบฉากสวรรค์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็จะยึดหลักแนวคิดดังกล่าวในการออกแบบเช่นกัน หากแต่ได้เพิ่มเติมดอกบัว ภูเขาสีขาว และลวดลายเมฆ ที่วาดขึ้นจากพู่กันจีนเข้าไปในการออกแบบ เพื่อให้มีกลิ่นอายของสวรรค์โลกตะวันออก

2.ฉากบนพื้นโลก



ภาพที่ 39 งานออกแบบฉากพื้นโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 40 งานออกแบบฉากโลกธรรมชาติขนาดยาว

ภาพออกแบบใช้งานจริงของฉากพื้นโลกที่อุดมสมบูรณ์ แสดงถึงทิวเขา ป่าไม้ ลำธาร และที่ปลายทางก็จะมองเห็นต้นไม้โลกที่เป็นศูนย์กลางของดินแดน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบฉากบนโลกนั้น ก็ใช้ความรู้พื้นฐานที่เข้าใจกันโดยง่ายเกี่ยวกับโลกในยุคที่เต็มไปด้วยธรรมชาติ โดยก่อนที่เทพเจ้าจะเดินทางมาบนโลกนั้น โลกยังเป็นเพียงดาวเคราะห์สีดำที่ไม่มีความสวยงามใด ๆ อยู่ แต่เมื่อผ่านการสร้างสรรค์โดยเทพผู้สร้างแล้ว จะเกิดความอุดมสมบูรณ์ขึ้น ซึ่งฉากทั้งหมดนั้น ถูกวาดด้วยศิลปะแนวภาพเขียนพู่กันจีน แต่ใช้สีและรูปแบบที่ผ่านกระบวนการของคอมพิวเตอร์ ทำให้งานสร้างนั้นมีเอกภาพในลักษณะเฉพาะตัว ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและกระบวนการทำงาน

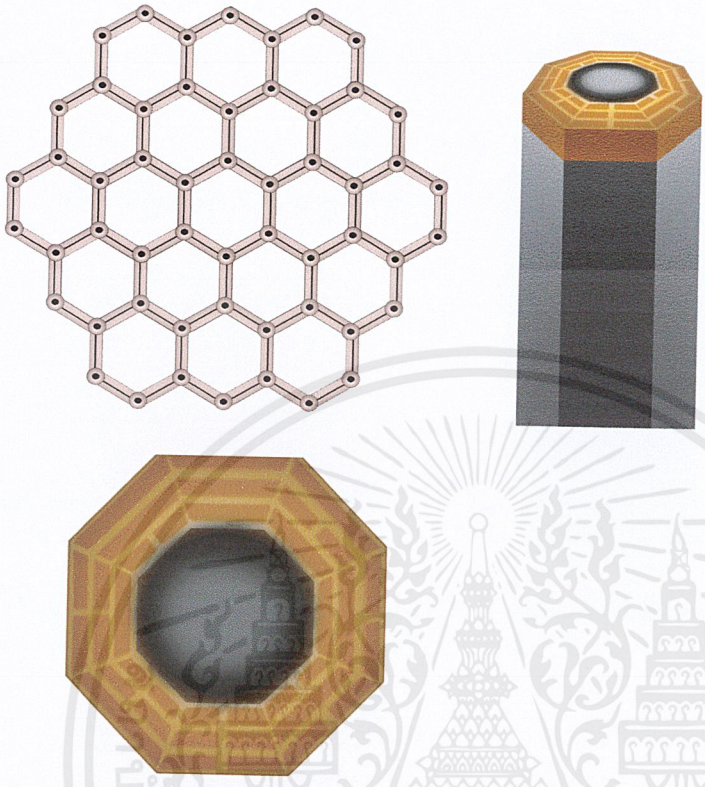
3.ฉากโลกของมนุษย์

เป้าหมายของมนุษย์โลกคือการสร้างอารยธรรมของตนแทนที่ธรรมชาติ เพราะฉะนั้นฉากของมนุษย์จึงเป็นไปตามภาพจริง แต่ลดทอนออกมาในลักษณะภาพอย่างหยาบ เพื่อต้องการสื่ออารมณ์ที่ไม่มั่นคง เคลื่อนไหว ทำลายและสร้างใหม่อยู่ตลอดเวลา

ภาพที่ 41 ภาพออกแบบสิ่งปลูกสร้างของมนุษย์ในยุคโบราณ

ภาพที่ 42 ภาพมุมกว้างของสิ่งปลูกสร้างยุคปัจจุบันของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ภาพออกแบบสถาปัตยกรรมสิ่งปลูกสร้างของมนุษย์ในยุคอนาคต

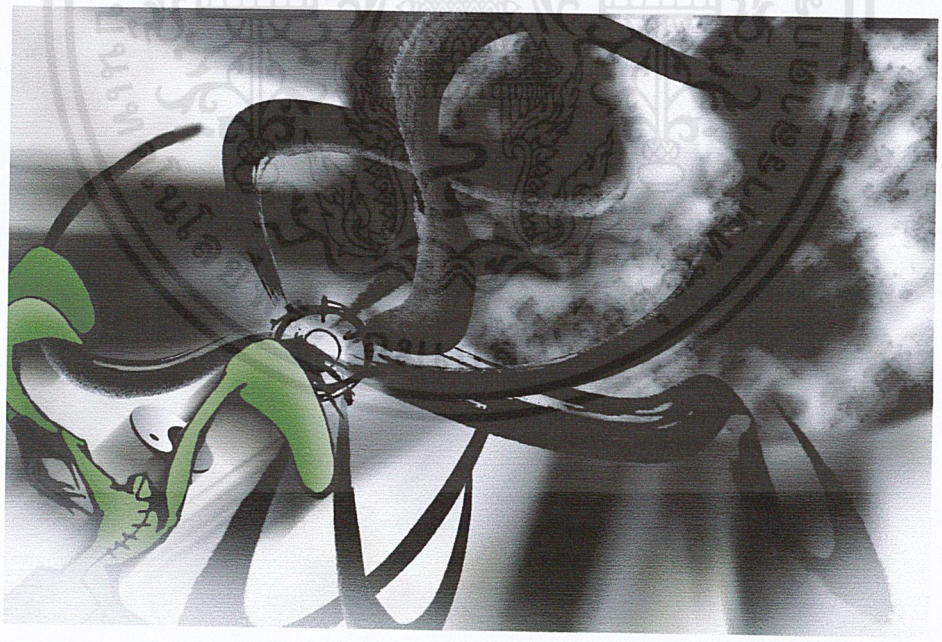
แนวคิดของการออกแบบสิ่งปลูกสร้างของยุคอนาคตนั้น มีลักษณะเป็นทรงรูปเหลี่ยมทั้งหมด โดยตัวอาคารทุกหลังเป็นสีเทาคล้ายยุคปัจจุบัน แต่ทั้งหมดมีทางเชื่อมเป็นทางเดินต่อกันเป็นรูปทรงหกเหลี่ยม เชื่อมต่อกันไปไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งนี้ได้ออกแบบมาจากลักษณะของพันธะทางเคมี เพื่อต้องการสื่อความหมายในทางวิทยาศาสตร์ และแสดงความก้าวหน้าอันไร้ขีดจำกัดอีกด้วย

ส่วนตัวอาคารทรงแปดเหลี่ยม ที่ออกแบบมาจากสัญลักษณ์แปดเหลี่ยมของจีนนั้น สื่อความหมายถึงพัฒนาการของสัญลักษณ์หยินหยางของเทพเจ้า ที่ถูกประยุกต์ขึ้นมาใหม่ในโครงสร้างที่ละเอียดซับซ้อนกว่า แทนค่าความเป็นมนุษย์ในหลากหลายแง่มุม อีกทั้งยังต้องการสื่อถึงพลังที่เหนือกว่าเทพผู้สร้างที่ซ่อนอยู่ในตัวอาคารเหล่านี้ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.งานออกแบบฉากเหตุการณ์

ภาพที่ 44 ภาพออกแบบของเทพผู้สร้างที่อยู่บนสวรรค์



ภาพที่ 45 ภาพออกแบบเทพใช้พลังสีหมึกสร้างโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 46 ภาพออกแบบต้นไม้โลกสร้างมนุษย์

ภาพที่ 47 ภาพออกแบบยุคของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 48 ภาพออกแบบการพังทลายของโลก

ภาพที่ 49 ภาพออกแบบการฟื้นฟูโลก (ฉากจบ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์

Sequence 1 : ยุคแรก เทพผู้สร้างเปิดฟ้าสร้างโลก

Scene 1 : กำเนิดเทพ (Birth of The God)

ณ พื้นที่อันว่างเปล่า ได้บังเกิดพลังแห่งธาตุทั้งห้าขึ้นเพื่อรวมเป็นหนึ่งเดียว ยามแรกนั้นมีเพียงเอกภพสีดำสนิท ก่อนจะสว่างไสวขึ้นด้วยแสงสะท้อน อันหมายถึงสุญญตาธาตุ ยามต่อมาเมื่ออากาศผันแปรก็บังเกิดฝนโปรยปรายลงมา หมายถึงอาโปธาตุ เมื่อหยดน้ำไหลรินสู่เบื้องล่างจึงทำให้เกิดพื้นพิภพ อันหมายถึงปฐวีธาตุ ดินน้ำร่วมประสาน ก่อเกิดอากาศ แล้วก่อให้เกิดสายลมหมุนวนพัดผ่าน อันหมายถึงวาโยธาตุ

เมื่อมีอากาศย่อมก่อให้เกิดอุณหภูมิ อุณหภูมิก่อความร้อน และความร้อนก็กลายเป็นไฟที่ลุกโชนสร้างความอบอุ่น และแล้วพลังคู่ผสานแห่งหยินและหยางก็ถือกำเนิดขึ้น นั่นคือจุดเริ่มต้นของเทพผู้สร้าง และจุดเริ่มต้นของ **ตำนานเปิดฟ้าสร้างโลก**

พลังของเทพเจ้าที่สถิตอยู่บนแผ่นสลักหยินหยางได้ออกเริ่มเดินทาง ล่องลอยจากฟากฟ้าไกล ผ่านหมู่เมฆนานารูปร่าง อาบแสงตะวันสีทอง การเดินทางนั้นยาวไกลชั่วกัปชั่วกัลป์ ในที่สุดเทพเจ้าได้เดินทางมาถึงดินแดนธาราสวรรค์ ที่มีประตูทางเข้าเป็นภูเขาสีขาวคู่แฝดสูงตระหง่าน แผ่นสลักแสดงอาการสำรวมแล้วลอยผ่านเข้าไป

แผ่นสลักลอยผ่านสายน้ำใสที่เต็มไปด้วยดอกบัวสีสด จนถึงปลายทาง ที่นั่นมีดอกบัวดอกใหญ่ ที่มีกลีบแหลมต่างจากดอกบัวอื่น ๆ แลดูคล้ายแท่นพิธี บนดอกบัวใหญ่นั้นมีเสาลำแสงสีขาวส่องสว่างอยู่ แผ่นสลักทราบดีว่านั่นคือที่หมายของพระองค์ ท่านจึงวางตัวลงแนบกับลำแสงนั้น

พลังของธาตุทั้งห้าได้ไหลเวียนเข้าไปในเสาลำแสง ก่อโครงร่างสีดำสูงใหญ่ลอยออกมา ร่างนั้นประนมมือสองข้างประสานไว้ด้วยกันแทนการเคารพแผ่นสลัก เมื่อร่างนั้นสัมผัสพลังของแผ่นสลักแล้วก็บังเกิดชีวิต ขยับแขนขาได้ดั่งใจ ด้วยพลังของเทพเจ้า ทำให้ร่างนั้นมีอาภรณ์สวมใส่ทั่วร่างกายด้วยสีเขียว ภายในร่างนั้นบรรจุพลังของพื้นพิภพไว้อย่างอัดแน่น เสาลำแสงหายไป แผ่นสลักเข้าไปแทนที่ศีรษะและสมองของร่างนั้น รวมเป็นหนึ่งเดียว กลายเป็น เทพผู้สร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 2 : ธาราสวรรค์ (River of Heaven) / บทบรรยาย

เทพผู้สร้าง ผู้ซึ่งประทับบนดอกบัวใหญ่ ได้ลอยไปตามธาราสวรรค์ ผ่านภูเขาสีขาว หมู่มวลดอกบัวและหมู่เมฆ รับการคารวะจากเหล่าสัตว์องครักษ์ที่คุ้มครองแคนสวรรค์ทั้งสี่ อันได้แก่ นาคะสีคราม หงสาสีชาด พยัคฆาสีขาว และอสรพิษสีหมึก

เสียงบรรยาย (Voice Over)

เทพผู้สร้าง ได้รับบัญชาจากพระผู้เป็นหนึ่ง เดินทางมายังแดนสวรรค์
ให้สร้างดินแดนอันอุดมด้วยธรรมชาติและสรรพชีวิน แล้วจงเฝ้าดูแล
ดินแดนนั้น ประดุจเลือดเนื้อเชื้อไขของพระผู้เป็นหนึ่ง ตราบจนสิ้นอายุขัย

บัดนี้ ถึงเวลาอันสมควรแล้ว ท่านจงกระทำการ เปิดฟ้าสร้างโลก
ให้ลุล่วงไปด้วยดี

Scene 3 : ดาวเคราะห์สีดำ (Black Star)

ดอกบัวใหญ่เดินทางมาจนถึงพื้นที่ที่กว้างขวางที่สุดในแดนสวรรค์ อันมีความเหมาะสมแก่การสร้างโลกแห่งสรรพชีวิต บัดนั้น เทพผู้สร้างได้ประนมมือเป็นครั้งที่สอง เพื่อร่ายมนตร์ บังเกิดเป็นคลื่นพลังมากมายรายล้อม แล้วปล่อยเป็นสายพลังสีดำ ขึ้นไปรวมตัวกันบนอากาศ กลายเป็นดาวเคราะห์ดวงใหญ่ที่เต็มไปด้วยหมอกและควัน

เทพผู้สร้างทะยานตัวขึ้นไป ผ่านกลุ่มเมฆหมอกของดาวเคราะห์ จนไปถึงพื้นผิวสีเทาดำที่ประกอบด้วยปฐวีธาตุนานาชนิด แล้วเหยียดตัวขึ้น เริ่มร่ายมนตร์สุดท้าย โดยการปลดปล่อยพลังลำแสงสีเขียวที่อัดแน่นอยู่ในร่างกายให้ปะทุออกมา เกิดเป็นแสงสว่างไปทั่วบริเวณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sequence 2 : ยุคกลาง โลกธรรมชาติและมนุษย์รุ่นแรก

Scene 4 : โลก ดินแดนแห่งธรรมชาติและสรรพสัตว์ (Earth The Place of All Creation)

เทพเจ้าที่อาบด้วยแสงสีเขียวไปทั้งร่างได้ทำการร่ายรำ ท่อนล่างของพระองค์ยืดออกกลายเป็นเส้นสายมากมาย แผ่ออกไปบนพื้นโลก พระองค์ประนมมือครั้งที่สามเป็นครั้งสุดท้าย เพื่อกลายร่างเป็นต้นอ่อนของพืชสีเขียว อันเป็นพลังที่มาจากอาภรณ์ที่สวมใส่และรูปแบบพลังของเทพผู้สร้าง จากนั้นรากของต้นอ่อนได้ปล่อยพลังของอาโปธาตุเป็นสายน้ำหลั่งไหลออกมา แผ่ไปเคียงคู่กับรากไม้ที่มาจากร่างของพระองค์เอง ก่อให้เกิดต้นอ่อนของพืชมากมายผุดขึ้นมานับไม่ถ้วน ท้องฟ้าที่เต็มไปด้วยเมฆหมอกสีเทาได้หายไป กลายเป็นแสงสีทองของดวงตะวัน

เทพผู้สร้างในร่างของต้นอ่อนได้เติบโตกลายเป็นต้นไม้ใหญ่เก้ายอด เป็นต้นไม้ของโลกที่จะเฝ้าดูโลกสีเขียวต่อไปตราบนานเท่านาน

ในสายตาที่พระองค์มองผ่านแผ่นสลักโบราณ ท่านมองเห็นสายน้ำที่มีหมู่ปลาแหวกว่าย ต้นไม้ใบหญ้าที่อุดมสมบูรณ์ เหล่าสัตว์ต่างใช้ชีวิตอย่างสงบสุข กลางวันส่องสว่างอบอุ่น กลางคืนมืดมิดเงียบสงัด ฟากฟ้ามีหมู่นกโบยบินร่อนเหิน ผ่านขุนเขาสูงใหญ่และสายน้ำ กลับมาทำรังบนต้นไม้โลก หรือร่างกายของพระองค์นั่นเอง

Scene 5 : ผู้รับช่วงต่อ (Descendants)

วันเวลาผ่านไป เมื่อเวลาสิ้นสุดอายุขัยของเทพผู้สร้างได้มาถึง พลังของท่านนั้นถูกใช้ในการสร้างโลกเสียเกือบหมดสิ้น แต่ก็ยังหลงเหลือสำหรับส่วนสุดท้ายไว้อยู่ ท่านจึงถ่ายทอดพลังที่เหลือจากร่ายกายมายังแผ่นสลักโบราณ ก่อเกิดเป็นร่างเล็ก ๆ ผุดขึ้นมาสามร่าง พวกเขาคือ มนุษย์ทายาทของเทพเจ้า ที่ท่านได้มอบหมายภาระการสร้างโลกให้พวกเขาดูแลต่อไป และแล้วแผ่นสลักโบราณก็ดับแสงลง กลายเป็นเพียงแผ่นสลักหินเก่าแก่ที่ตั้งอยู่บนต้นไม้

มนุษย์ร่างเล็กทั้งสามตน มีพลังของเทพอยู่เต็มเปี่ยม ทั้งสามตนนั้นแลดูคล้ายคลึงกัน แต่มีสีผิวที่แตกต่างกัน ต่างอายุกันเล็กน้อย แต่ล้วนรักใคร่ปรองดองกัน พวกเขาไม่สนใจว่าพวกเขาจะมาจากที่ใด สืบทอดจากใคร พวกเขาสนใจเพียงแต่ภาระหน้าที่ ๆ ได้รับมาตั้งแต่ถือกำเนิด เมื่อร่างกายพร้อม ทันใดนั้นพวกเขาก็กระทืบเท้าลงบนแผ่นสลักจนแตกร้าว เพื่อทะยานเหินขึ้นไปบนฟากฟ้าราวกับลำแสง กระจายตัวออกไปทั่วโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sequence 3 : ยุคปลาย วงจรการสลายและการฟื้นฟูของโลก

Scene 6 : ทายาทที่เหนือกว่าเทพ (Greater than The God)

มนุษย์ผู้พี่เดินทางมาถึงดินแดนขุนเขาที่เต็มไปด้วยแมกไม้แห่งหนึ่ง เขาเล็งเห็นว่าควรปรับปรุงเสียใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับเผ่าพันธุ์ของเขาที่เหนือว่าสัตว์ เขาจึงร่ายมนตร์ สร้างศาสตราวุธขึ้นมาในมือ แล้วใช้มันทำลายต้นไม้ที่กีดขวางอยู่เสียสิ้น ต้นหญ้าและขุนเขาแหลกสลายเป็นฝุ่นผง จากนั้น เขาได้สร้างเปลวคลื่นสีแดงขึ้นมาปกคลุมพื้นที่สีเขียว เปลวคลื่นนั้นบังเกิดสิ่งปลูกสร้างมากมายขึ้นแทนที่ มนุษย์ผู้นี้มีพลังในการ “สร้าง” สิ่งก่อสร้างเหล่านี้ถูกเรียกว่า ตึกและอาคาร มันมีจำนวนมากมายและพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วจนกลายเป็นสิ่งปลูกสร้างที่สูงใหญ่กว่าภูเขาและปกคลุมไปทั่วบริเวณ

เมื่อมนุษย์ผู้เป็นน้องรองได้เดินทางมาถึงในบริเวณที่มีตึกมากมาย เขาออกวิ่งแหวกผ่านอากาศ เกิดฟันเฟืองและกาลเวลามากมาย ทำให้เวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว มนุษย์ผู้นี้มีพลังในการ “พัฒนา” เป็นหลัก ทุกย่างก้าวของเขาทำให้ตึกและอาคารเกิดการพัฒนา การแต่งกายของเหล่ามนุษย์ก็เปลี่ยนแปลงไป และเขาได้พัฒนาความสามารถในการเดินทางของมนุษย์ ด้วยสิ่งที่เรียกว่าพาหนะ ส่งผลให้เหล่าหมู่นกบนฟากฟ้าก็ไม่เหลือที่ให้โบยบินอีกต่อไป

มนุษย์ผู้เป็นน้องเล็กสุดในผู้นำเผ่าพันธุ์ทั้งสาม กลับเป็นผู้ที่มีพลังอำนาจมากที่สุด เขามีพลังในการ “สร้าง” และ “พัฒนา” ด้วยกันทั้งสองแบบ เขาคือผู้เปลี่ยนอนาคต ตึกและอาคารมีรูปลักษณ์ที่พัฒนาไปจากเดิมหลายเท่านัก และมีจำนวนมากมายมหาศาลเสียจนบดบังแสงตะวันสีทองจนเหลือเพียงแสงสีเทาสลัวปกคลุมไปทั่วโลก เขามองเห็นว่า ดินแดนของมนุษย์นั้นยังก้าวหน้าไม่เพียงพอเพราะมีต้นไม้ขนาดใหญ่ผิดกับต้นอื่น ๆ ขวางทางของเขาไว้อยู่ ซึ่งนั่นก็คือซากร่างของเทพผู้สร้าง ที่ยังคงเป็นต้นไม้เก้ายอดยืนต้นอยู่ มนุษย์ผู้นี้มองเห็นว่าการปล่อยให้ต้นไม้เก้ายอดยืนต้นไว้นั้น ไม่มีความจำเป็น เขาจึงใช้พลังเฉพาะของเขา นั่นคือการ “ทำลาย” โค่นต้นไม้ต้นนี้ลงเสีย แล้วสร้าง “อาคารแห่งอุตสาหกรรม” ขึ้นแทนที่

อาคารแห่งอุตสาหกรรมนั้น มีไว้เพื่อระบายหมอกควันสีดำที่เกิดจากตึกและอาคารที่บดบังแสงอาทิตย์ไว้ ออกไปสู่ท้องฟ้า เพื่อให้เหล่ามนุษย์นั้นใช้ชีวิตได้อย่างปกติ แต่สภาพการณ์เช่นนี้กลับไม่ยืนยาวนัก เมื่อกลุ่มหมอกควันมีจำนวนมหาศาลเกินไป ทำให้ฟากฟ้านั้นไม่เหลือพื้นที่มากพอสำหรับหมอกควันเหล่านี้อีกต่อไป ฟากฟ้าก็กลับกลายเป็นสีเทาดำดุจวันที่โลกถือกำเนิดขึ้นมาอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมอกมลภาวะไม่สามารถบีบอัดอยู่ในกรอบของโลกได้อีกต่อไป ในที่สุดมันก็ระเบิดออก กลายเป็นวงกรอบสีดำที่ปกคลุมโลก ทำให้โลกเต็มไปด้วยกลุ่มควันสีดำแพร่กระจาย เหล่ามวลมนุษย์ไม่สามารถใช้ชีวิตภายใต้มลภาวะเช่นนี้ได้ พลังของพวกเขาจึงถูกทำลาย กลับกลายเหลือแต่ร่างกายสีดำที่ไร้ซึ่งอำนาจอีกต่อไป

โลกแห่งธรรมชาติที่ผ่านกระบวนการสร้างและดูแลมาเป็นเวลานาน ก็ถึงคราวสิ้นสุดลง

Scene 7 : มุมมองแห่งอนาคต (Longing Future)

ยุคแห่งโลกสีดำกำลังดำเนินต่อไป ทายาทของเหล่ามนุษย์ยุคแรกก็ได้เติบโตขึ้นมา แม้จะไร้ซึ่งพลังแล้ว แต่พวกเขาก็ยังดูแลโลกต่อไปเท่าที่ทำได้ พวกเขาออกเดินทางไปทั่วโลก ตามหาความหวังที่ยังหลงเหลืออยู่ ในที่สุดพวกเขาก็ได้พบกับต้นอ่อนของพืช ที่เริ่มเติบโตขึ้นมาใหม่หลังจากเมฆหมอกแห่งมลภาวะเบาบางลงไป

มนุษย์คนหนึ่งเป็นเด็กหนุ่ม แม้จะไร้ซึ่งอำนาจพลังดุจต้นตระกูลของเขา แต่เขาก็ดูแข็งแรง องอาจ และกล้าหาญ เขาออกวิ่งจนพบกับแสงสว่างสีเขียวส่องออกมาจากกองซากปรักหักพังของอาคารเก่า

มนุษย์อีกคู่หนึ่งเป็นชายและหญิง ทั้งสองดูราวกับเป็นคนรักกันที่อยู่ด้วยกันเสมอ พวกเขาได้พบกับต้นอ่อนของพืชสีเขียวที่ส่องแสงอยู่บนเนินสูง

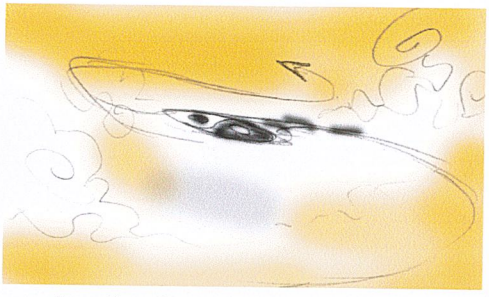
มนุษย์อีกคนหนึ่งเป็นเด็กสาว เธอดูเยาว์วัย แต่มีความสง่างาม เปี่ยมด้วยความอ่อนโยนและเมตตา เธอก็ได้พบกับต้นอ่อนของพืชบนทุ่งร้างแห่งหนึ่งเช่นเดียวกัน

มนุษย์ทั้งสามกลุ่มพาต้นไม้ต้นน้อยทั้งสามต้นกลับมาพบกัน นำไปปลูกบนซากตึกเก่า ๆ ที่ยังหลงเหลือพลังการฟื้นฟูอยู่ นั่นคือพลังแห่งดินและน้ำ เพราะตึกเหล่านั้นเคยถูกใช้เป็นอาคารแห่งอุตสาหกรรม ที่บรรจุพลังงานแร่ธาตุหลากชนิดไว้ เมื่อเวลาผ่านไปมันจึงกลายสภาพให้มีความเหมาะสมต่อธรรมชาติ พวกเขาเหล่านี้ไม่มีพลังอำนาจที่จะทำให้ต้นไม้เหล่านี้โตได้อย่างรวดเร็วเหมือนที่เทพเจ้าเคยทำไว้ แต่ว่าพวกเขาก็พร้อมจะรอต่อไป รอวันที่โลกนี้จะกลับคืนเป็นโลกแห่งธรรมชาติและสรรพชีวิตอันอุดมสมบูรณ์อีกครั้ง

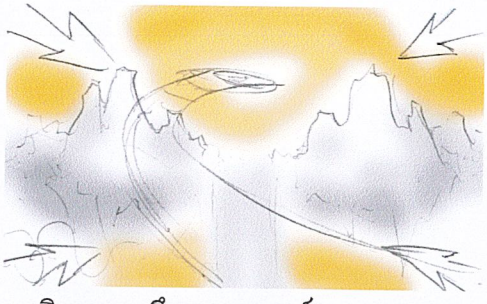
จบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

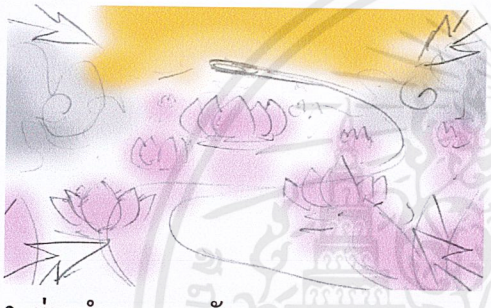
STORYBOARD



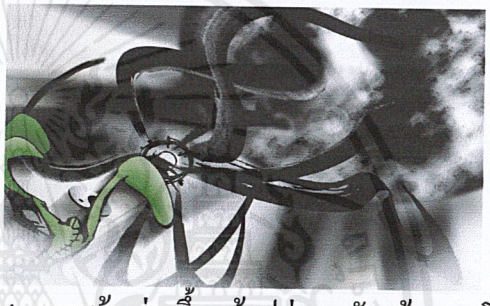
1. แผ่นสลักหยินหยางลอยมาตามทิวเมฆ



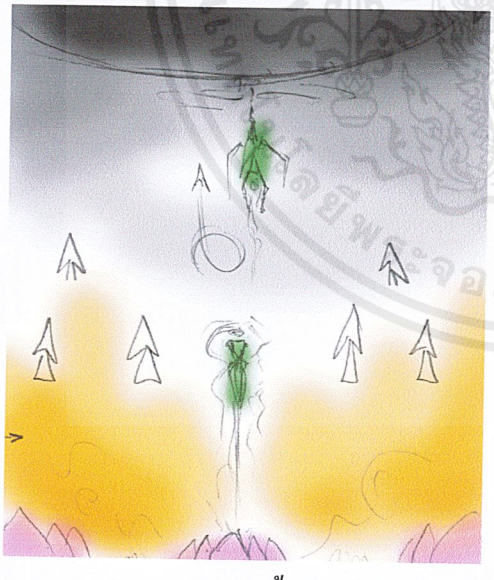
2. เดินทางมาถึงแดนสวรรค์



3. ผ่านลำธารดอกบัว



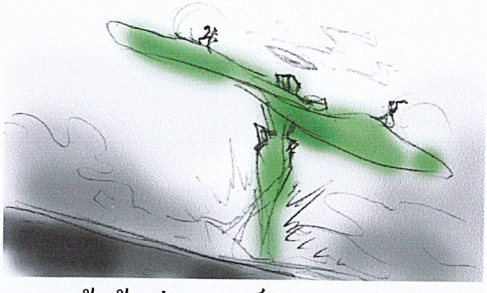
4. เทพสร้างร่างขึ้นแล้วปล่อยพลังสร้างดาวโลก



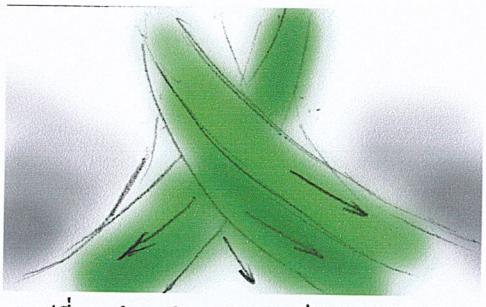
5. เทพผู้สร้างทะยานตัวขึ้นไปบนผิวโลก

ภาพที่ 50 ภาพ STORYBOARD

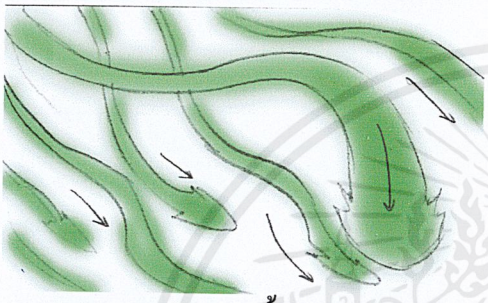
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



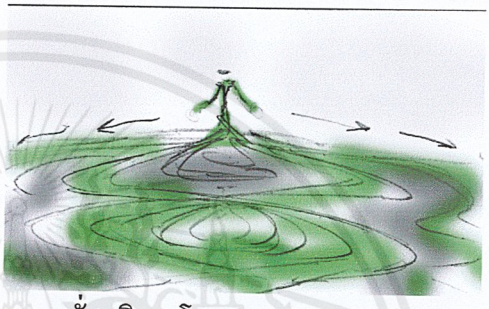
6. เทพผู้สร้างร่ายมนตร์



7. เปลี่ยนท่อนล่างของตนเป็นรากไม้



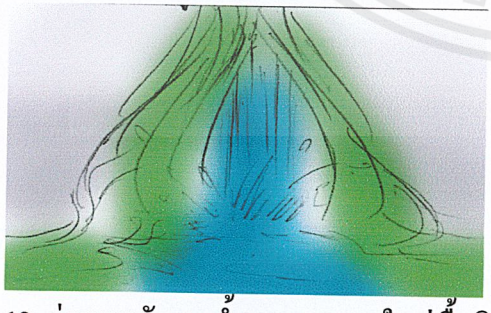
8. แผ่สยายออกไปตามพื้นโลก



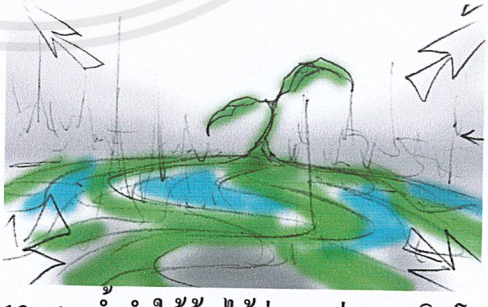
9. จนทั่วบริเวณโลก

10. เทพหมุนตัวท่อนบน

11. บิดพลิ้วแล้วกางออกเป็นกิ่งใบไม้



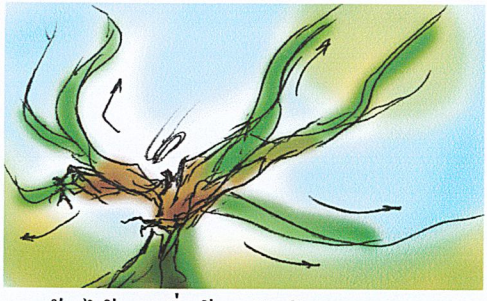
12. ถ่ายเทพลังธาตุน้ำออกจากภายในสู่พื้นดิน



13. สายน้ำทำให้ต้นไม้ต่าง ๆ ค่อย ๆ เติบโต

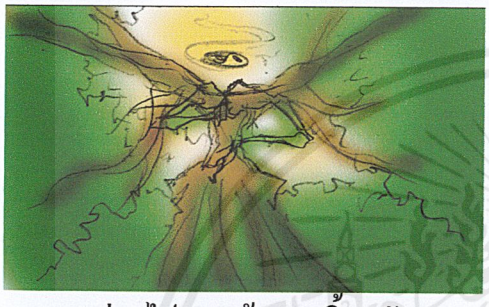
ภาพที่ 51 ภาพ STORYBOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

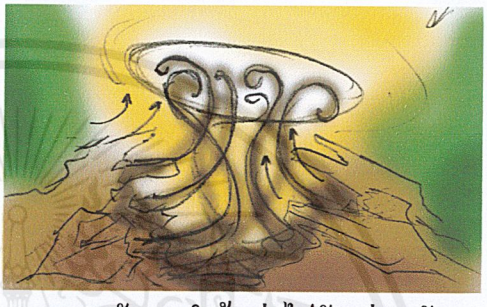


14. ต้นไม้แตกกิ่งก้านเติบโต

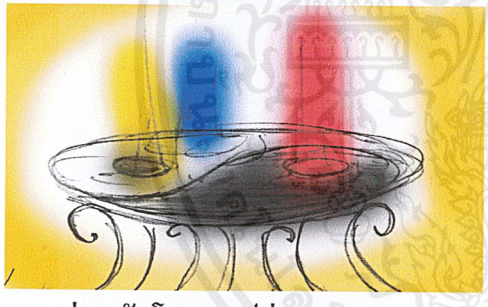
15. ไปพร้อม ๆ กับธรรมชาติทั้งหมดบนโลก



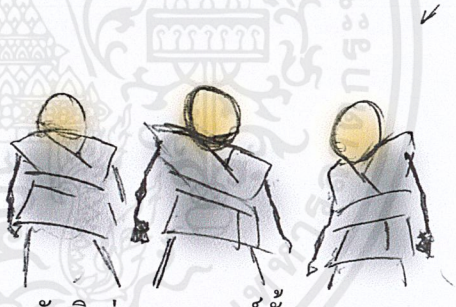
16. เวลาผ่านไป เทพเจ้าหมดสิ้นพลัง



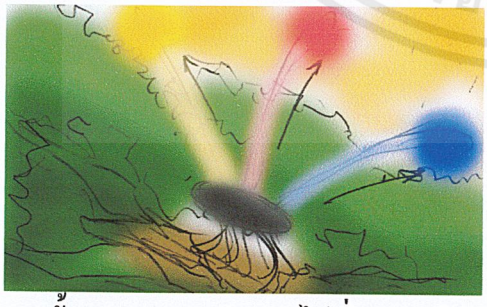
17. สายพลังจากลำต้นส่งไปยังแผ่นสลัก



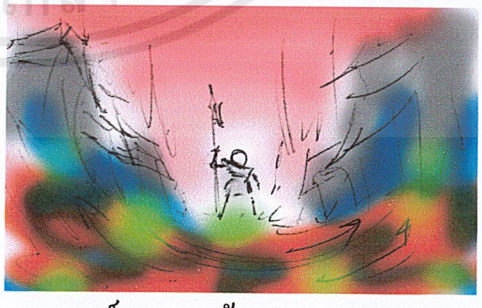
18. แผ่นสลักโบราณเปล่งแสง



19. บังเกิดร่างของมนุษย์ทั้งสาม



20. ทั้งสามกระจายตัวออกไปทั่วทุกมุมโลก



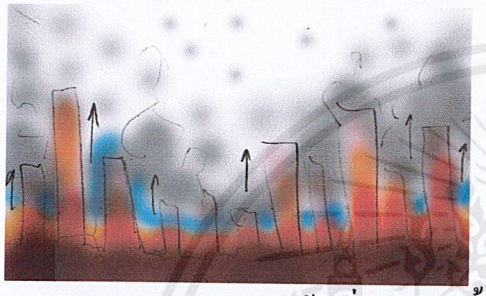
21. มนุษย์คนแรกสร้างอาคารอารยธรรม

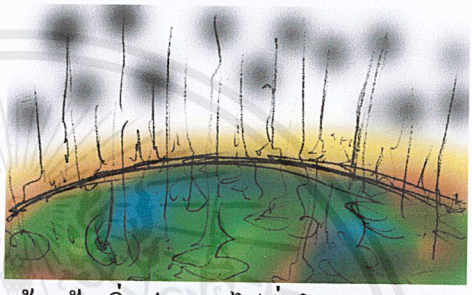
ภาพที่ 52 ภาพ STORYBOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

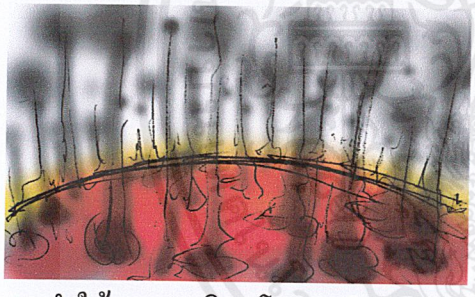
22. มนุษย์คนที่สองสร้างยานพาหนะ

23. มนุษย์คนที่สามครอบครองอนาคต

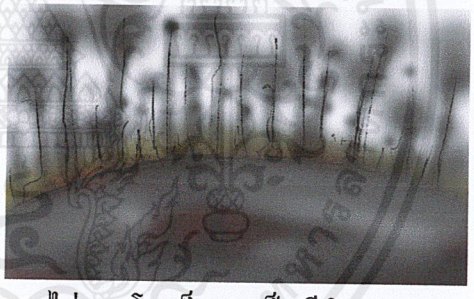




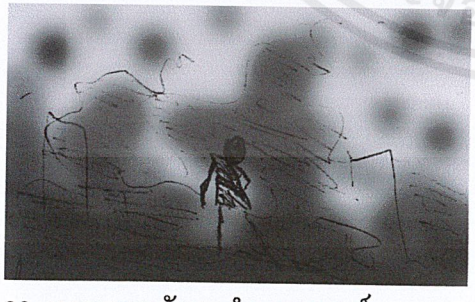
24.- 25. มลภาวะจากการสร้างสิ่งต่างลอยขึ้นเต็มท้องฟ้า เริ่มปกคลุมไปทั่วโลก



26. ทำให้ธรรมชาติบนโลกถูกทำลาย



27. ไม่นานโลกก็กลายเป็นสีดำ

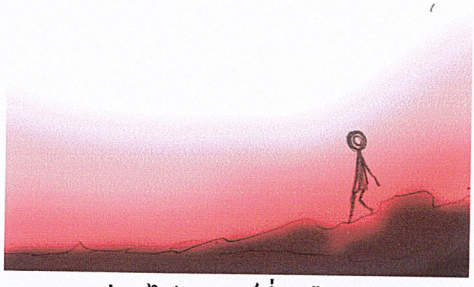


28. มลภาวะกลับมาทำลายมนุษย์

29. และทำลายโลก

ภาพที่ 53 ภาพ STORYBOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



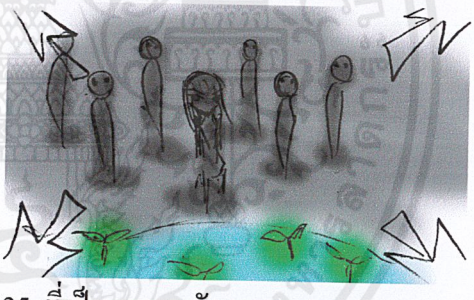
30. เวลาผ่านไป มนุษย์ที่เหลืออยู่

31. เริ่มพบธรรมชาติก็กำลังก่อตัวขึ้นใหม่

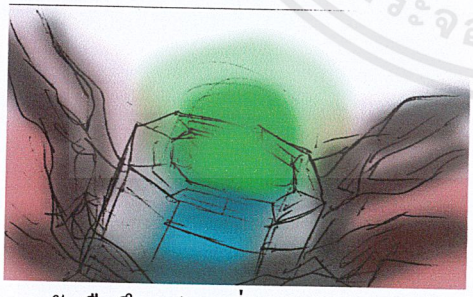
32. เธอรู้ว่าควรทำอย่างไร

33. มนุษย์เหล่านี้นำต้นอ่อนพวกนี้ไป

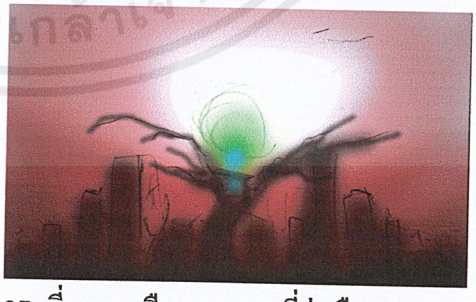
34. ปลูกร่วมกันในสถานที่แห่งหนึ่ง



35. ที่เป็นความหวังของพวกเขา



36. มันคือตึกแปดเหลี่ยมอันทรงพลัง



37. ที่หลงเหลือมาจากยุคที่รุ่งเรืองของมนุษย์นั่นเอง

ภาพที่ 54 ภาพ STORYBOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

การคัดเลือกดนตรีประกอบ

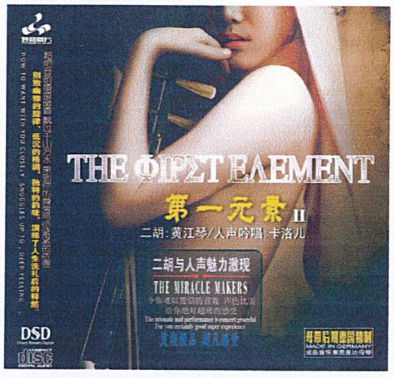
หลังจากภาพของสตอรี่บอร์ด และงานออกแบบต่าง ๆ ลงตัวเรียบร้อยแล้ว ในขั้นต้นเป็นการกำหนดความยาวของภาพยนตร์ ซึ่งในกระบวนการของอนิเมชั่นนั้น จะวัดจากดนตรีที่ใช้หรือเสียงประกอบเป็นหลัก โดยนำมาเรียงประกอบกับ STORYBOARD แทนความยาวในแต่ละฉากหรือช็อตนั้น ๆ ขั้นตอนนี้เรียกว่า ANIMATICS

สำหรับดนตรีประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเน้นเสียงดนตรีที่ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศ "จินตนาการ" และ "อภินิหาร" โดยแฝงไว้ด้วยกลิ่นอายของตะวันออกเป็นหลัก

เพลงชุดที่ 1 ฉากกำเนิดหยินหยาง

ในฉากนี้ได้เลือกเอาเพลงจากอัลบั้ม THE FIRST ELEMENT II มาใช้ ซึ่งเป็นอัลบั้มเพลงบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีเอ้อหู (ซอจีน) ของนักดนตรีที่ชื่อ Huang Jiang- Qin โดยเลือกเพลงลำดับที่ 6 ชื่อเพลง The Waves มาใช้ เนื่องจากเป็นเพลงที่บรรเลงอย่างช้า ๆ และแผ่วเบา ซึ่งเหมาะสมกับอารมณ์ของการ "ค่อย ๆ เกิดขึ้น" ของแผ่นสลักหยินหยาง ที่นำเสนอด้วยกราฟิกของธาตุทั้งห้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55 ภาพปกซีดีอัลบั้ม THE FIRST ELEMENT II

ที่มา : Huang Jiang Qin ,. THE FIRST ELEMENT. (CHINA , DSD), หน้าปก

เพลงชุดที่ 2 ฉากการเดินทางบนสวรรค์ และการสร้างร่างของเทพผู้สร้าง

ในฉากนี้ได้เลือกเอาเพลงจากภาพยนตร์เรื่อง THE LEGEND OF ZU (ซูซัน ศึกเทพยุทธ์ถล่มฟ้า) ภาพยนตร์จีนที่ฉายในปี 2001 มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามของเหล่าเทวดาบนสวรรค์ โดยดนตรีที่ใช้ในฉากเปิดของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้บรรเลงออกมาในบรรยากาศของโลกจินตนาการ ที่มีความยิ่งใหญ่ เป็นเพลงเร็วที่ไพเราะและสร้างความรู้สึกของ “สวรรค์” ได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 56 ภาพหน้าปกภาพยนตร์เรื่อง THE LEGEND OF ZU

ที่มา : Tsui Hark ,. THE LEGEND OF ZU. (China Star Entertainment Group), หน้าปก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลงชุดที่ 3 ฉากบรรยายภารกิจของเทพผู้สร้าง ฉากเปิดฟ้าสร้างโลก และฉากธรรมชาติ

ดนตรีสำหรับ 3 ฉากนี้ มาจากฝีมือการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบภาพยนตร์โดย ถานตุ้น (TAN DUN) นักทำดนตรีชาวจีนที่มีชื่อเสียง จากภาพยนตร์เรื่อง HERO , CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON และ CURSE OF THE GOLDEN FLOWER ซึ่งดนตรีที่นำมาใช้นั้น จะมีทั้งเพลงช้าและเพลงเร็ว โดยเพลงส่วนใหญ่จะเน้นเสียงของเครื่องดนตรีจีนที่โหยหวน (หากเป็นเสียงขลุ่ย หรือซอ) หรือดุดันในแบบเรียบง่าย (หากเป็นเสียงกลอง) ซึ่งบรรยากาศของเพลงเช่นนี้ จะช่วยขับเน้นภาพลักษณ์ของเทพเจ้าให้ดูเหมาะสมยิ่งขึ้น

ภาพที่ 57 ภาพปกซีดีเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง HERO
ที่มา : Zhang Yimou ,. HERO. (Beijing New Picture Film), หน้าปก

เพลงชุดที่ 4 ฉากของมนุษย์

ดนตรีในฉากของมนุษย์ซึ่งถือเป็นฉากไคลแมกซ์ของภาพยนตร์เรื่องนี้นั้น ย่อมหมายถึงฉากที่มีความดุดัน และอันตรายจากความเป็นมนุษย์ผู้ผลักดันอารยธรรม และทำลายธรรมชาติ ดังนั้นดนตรีที่ใช้ย่อมต้องสื่ออารมณ์ดังกล่าวได้ จึงได้เลือกใช้ดนตรีจากภาพยนตร์สงครามตะวันออก คือ สามก๊ก โจโฉแตกทัพเรือ (RED CLIFF) มาใช้ในฉากการสร้าง อารยธรรมของมนุษย์ เพราะจะช่วยยกระดับความรุนแรงจากอำนาจของมนุษย์ให้มากขึ้นไปอีกขั้นหนึ่งอย่างลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 58 ภาพหน้าปกภาพยนตร์เรื่อง RED CLIFF
ที่มา : John Woo ,. RED CLIFF. (Beijing Film Studio), หน้าปก

อย่างไรก็ตาม ในครึ่งหลังของฉากมนุษย์นั้น ได้ใช้ดนตรีประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง 300 มาใช้ด้วย เนื่องจากภาพลักษณ์ของมนุษย์ที่มีความก้าวหน้านั้น เหมาะสมกับโลกตะวันตกมากกว่า ดนตรีที่มีทำนองรุนแรงจากภาพยนตร์เรื่องนี้จึงลงตัวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

เพลงชุดที่ 5 ฉากจบ

จากเพลงของ ALAN (มีข้อมูลในบทที่ 2) ที่เป็นหนึ่งในต้นกำเนิดแรงบันดาลใจให้ผลิตชิ้นงานนี้ขึ้นมาแล้วนั้น เพลง ASHITA E NO SANKA ยังเป็นเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโลก และอนาคตของโลกโดยตรงอีกด้วย อีกทั้งท่วงทำนองก็สร้างอารมณ์ความรู้สึกของความสูญเสีย และความหวัง ที่เหมาะสมต่อฉากจบของภาพยนตร์เรื่องนี้ ดนตรีบรรเลงของเพลงนี้จึงถูกนำมาใช้เพื่อปิดท้ายภาพยนตร์เรื่องนี้ลงอย่างสวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการเตรียมงาน

หลังจากทำงานในขั้นตอน ANIMATICS เสร็จสิ้นไปแล้วนั้น จะสามารถทราบถึงความยาวและปริมาณงานโดยรวมอย่างคร่าว ๆ ได้ ทำให้สามารถกำหนดขอบเขตของงานในส่วนของการวาด และในส่วนของการทำงานในขั้นตอนตัดต่อได้ ซึ่งภาพยนตร์ อนิเมชั่นเทคนิคคอมพิวเตอร์นี้ ถือว่าขั้นตอนตัดต่อจะเป็นขั้นตอนที่มีความยาวและปริมาณงานมากกว่าขั้นตอนการวาด

สำหรับขั้นตอนในการวาด หากเปรียบกับงานภาพยนตร์ปกติแล้ว ถือว่าเป็นขั้นตอน PRODUCTION แต่การวาดสำหรับขั้นตอน PRE-PRODUCTION นั้นก็คือการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครเสียก่อน โดยอ้างอิงจากงานออกแบบที่เตรียมไว้ก่อนหน้า ซึ่งการออกแบบท่าทางต่าง ๆ นั้น มีตัวอย่างภาพดังนี้

ภาพที่ 59 ตัวอย่างภาพการออกแบบท่าทางของเทพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนการดำเนินงาน

เพื่อความสม่ำเสมอในการทำงาน จึงได้มีการจัดทำตารางเวลาการทำงานทั้งหมด เพื่อเป็นเครื่องมือในการวัดระดับความสมบูรณ์ของงาน ภายในระยะเวลาที่จำกัด สำหรับการผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้ได้จัดทำ "ตารางการทำงาน" ไว้ดังนี้

เดือน / ปี	การทำงาน
กรกฎาคม 2008	พัฒนาหัวข้อโครงการวิจัย / เก็บข้อมูล
สิงหาคม 2008	พัฒนาและออกแบบงานศิลปะที่ใช้ / เก็บข้อมูล
กันยายน 2008	ออกแบบงานสร้าง ตัวละคร และองค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ
ตุลาคม 2008	เขียนบท / ออกแบบ Concept และ Action ต่าง ๆ
พฤศจิกายน 2008	นำเสนองานสร้าง / พัฒนาบทและงานออกแบบ / Storyboard / Animatics
ธันวาคม 2008	พัฒนางานสร้างขั้นสุดท้าย (1-20%)
มกราคม 2009	ดำเนินงานและพัฒนางาน (21-50%)
กุมภาพันธ์ 2009	ดำเนินงานและพัฒนางาน (51-90%)
มีนาคม 2009	ดำเนินงานและพัฒนางานขั้นสุดท้าย (91-100%) / จัดทำเอกสาร / นำเสนอผลงาน

ขั้นตอนการทำงานภาพยนตร์อนิเมชั่น

ในขั้นตอนนี้ ส่วนหลักสำคัญจะเป็นการวาดทั้งหมด ได้แก่การวาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ซึ่งในงานอนิเมชั่นชิ้นนี้ได้ใช้อัตราส่วน 1:2 (คือประมาณ 12 ภาพต่อ 1 วินาที) ก็จะเพียงพอต่อการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวที่ลงตัว ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป

แม้ว่า การทำงานภาพยนตร์นั้น ไม่จำเป็นที่จะต้องทำงานเรียงตามลำดับเหตุการณ์ที่ระบุไว้ในบทภาพยนตร์เสมอไป เพราะสามารถนำมาตัดต่อเรียบเรียงใหม่ภายหลังได้ แต่สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้จะทำงานเรียงตามลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่เริ่มจนจบทั้งหมด เนื่องด้วยจุดประสงค์ของการลำดับเนื้อเรื่องที่หากทำเช่นนี้แล้ว จะสามารถปูเรื่องในลักษณะของ "ขั้นบันได" ที่สมบูรณ์แบบได้ ทำให้เรื่องราวมีพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ เป็นลำดับไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับเนื้อหาในส่วนนี้จะอธิบายการทำงานในแต่ละฉาก (SCENE) ตามบทภาพยนตร์

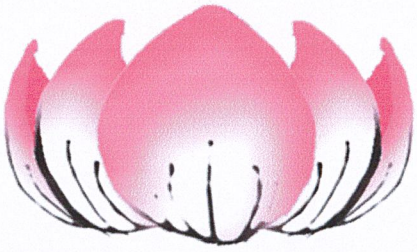
SCENE 1

ในฉากแรกนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นการทำภาพกราฟิกฉากเปิดเรื่อง เกือบทั้งหมดนั้นผ่านกระบวนการคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ขึ้นมา โดยภาพวัตถุดิบที่ใช้สำหรับการสร้างเป็นส่วนใหญ่ได้แก่

ภาพที่ 60 แผ่นสลักหยินหยางผู้สร้าง

ภาพที่ 61 ชื่อเรื่อง ตำนานเปิดฟ้าสร้างโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 62 ดอกบัวบนลำธารสวรรค์

ภาพที่ 63 ภาพเทพเจ้า ก่อนและหลังการลงสี

ภาพที่ 64 ภาพท้องฟ้าที่ตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

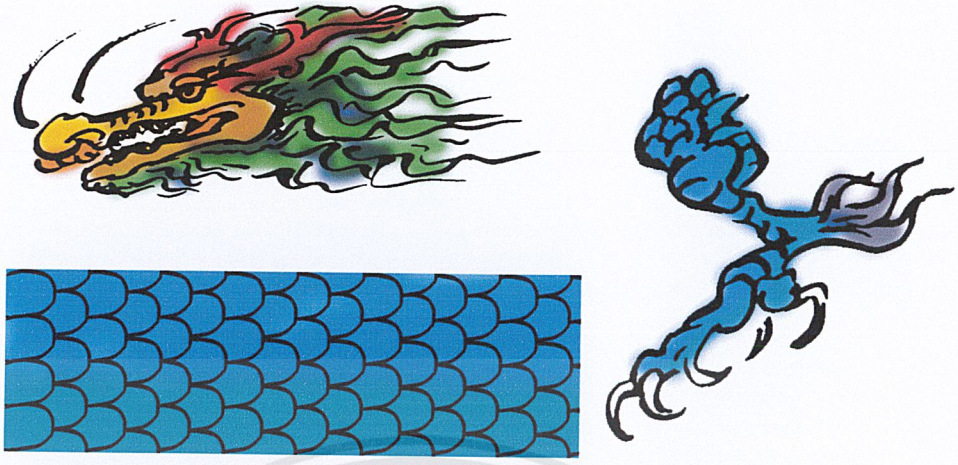
SCENE 2

ในฉากที่สอง จะเป็นฉากบรรยายเปิดเรื่อง ที่มาที่ไปของเทพผู้สร้าง และอธิบายเนื้อเรื่องทั้งหมดโดยย่อ ซึ่งฉากนี้จะมีการใช้ภาพที่แตกต่างไปจากเดิม คือเน้นบรรยากาศของภาพเขียนโบราณมากขึ้น และวาดด้วยพู่กันจีนทั้งหมด เพื่อให้สอดคล้องกับบทบรรยาย

ภาพที่ 65 เทพเจ้าบนดอกบัวใหญ่ และบัวดอกเล็ก

ภาพที่ 66 ภูเขาสีขาวและเมฆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 67 1 ใน 4 สัตว์วิเศษ ผู้พิทักษ์สวรรค์ – มังกรคราม แยกส่วนประกอบระหว่างศีรษะ อุ้งเล็บ ลำตัว และหาง แล้วจึงนำมาประกอบกันในขั้นตอนทำภาพเคลื่อนไหว

ภาพที่ 68 หงส์ชาด – แยกส่วนประกอบระหว่างลำตัวกับปีก เช่นเดียวกับมังกรคราม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 69 พยัคฆ์ขาว - แยกส่วนประกอบของศีรษะและกรามล่าง

ภาพที่ 70 เต่าดำ - เป็นภาพนิ่งเดี่ยว

ภาพที่ 71 ภาพฉากหลังขนาดยาว

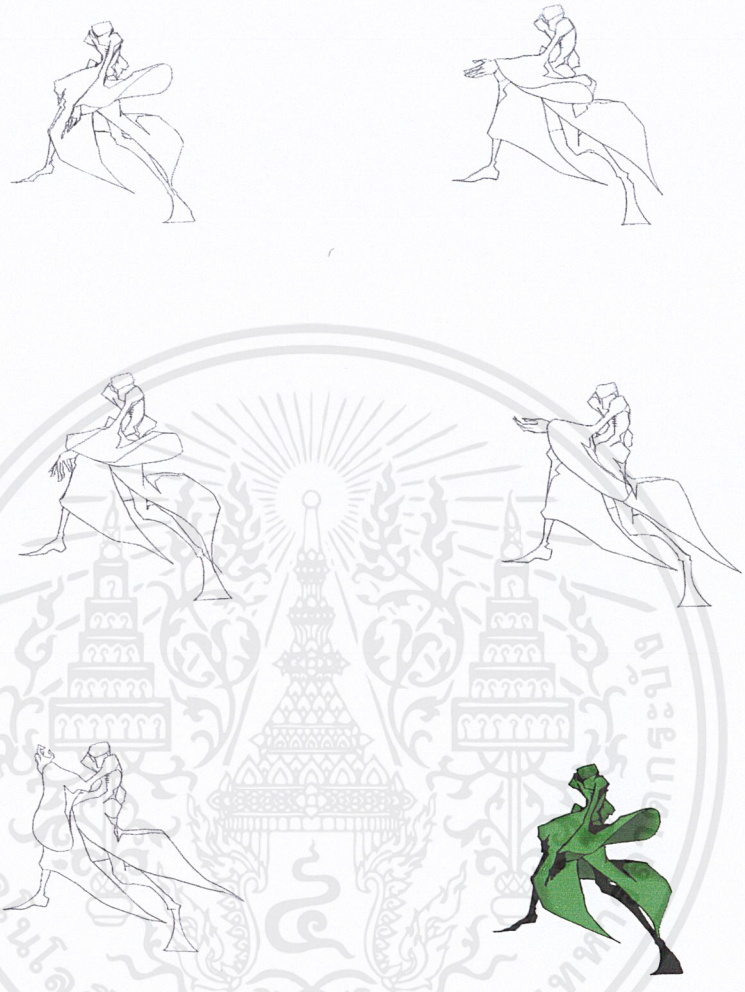
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 3

ในฉากที่สามนี้ จะเน้นการวาดเป็นหลักมากขึ้น เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่เทพเจ้าจะต้องแสดงอิทธิฤทธิ์ในการสร้างโลกขึ้น โดยการวาดภาพเคลื่อนไหวนั้น จะเน้นรายละเอียดที่ท่าทางและเทคนิคพิเศษที่ถูกเพิ่มเติมด้วยลายเส้นพู่กันจีน

ภาพที่ 72 ตัวอย่างภาพเคลื่อนไหวและภาพที่ผ่านการลงสีจากฉาก 3 (ตัวอย่าง 1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 73 ตัวอย่างภาพเคลื่อนไหวและภาพที่ผ่านการลงสีจากฉาก 3 (ตัวอย่าง 2)

ภาพที่ 74 ตัวอย่างเส้นพลังของเทพผู้สร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 75 ภาพเปรียบเทียบระหว่างภาพออกแบบงานสร้างกับภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์

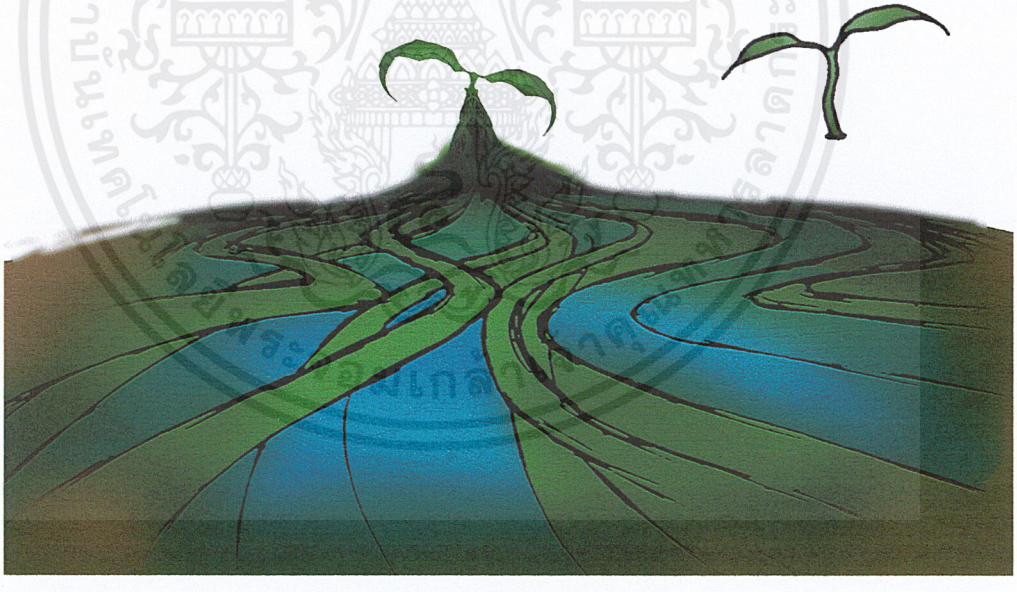
SCENE 4

ในฉากที่สี่ แบ่งออกเป็นสองส่วนด้วยกัน คือฉากที่เทพเจ้ากลายร่างเป็นต้นไม้ กับฉากแสดงโลกแห่งธรรมชาติ ในส่วนของการกลายร่างเป็นต้นไม้นั้น คล้ายคลึงกับฉากที่แล้ว คือยังเน้นการวาดเป็นหลักอยู่ แต่มีทิศทางการเคลื่อนที่น้อยลง เนื่องจากเป็นไปในลักษณะของการเปลี่ยนรูปร่างเสียมากกว่าการเคลื่อนไหว โดยในส่วนของฉากกลายร่างเป็นต้นไม้นั้น มีตัวอย่างภาพการทำงานดังนี้

ภาพที่ 76 ฉากการเปลี่ยนแปลงท่อนล่างให้กลายเป็นรากไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 77 ภาพส่วนของลำต้นที่จะปล่อยน้ำออกมาให้แผ่ออกไปทั่วโลก



ภาพที่ 78 ภาพในมุมกว้าง และภาพต้นอ่อนที่เจริญเติบโตขึ้นหลังจากได้รับน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

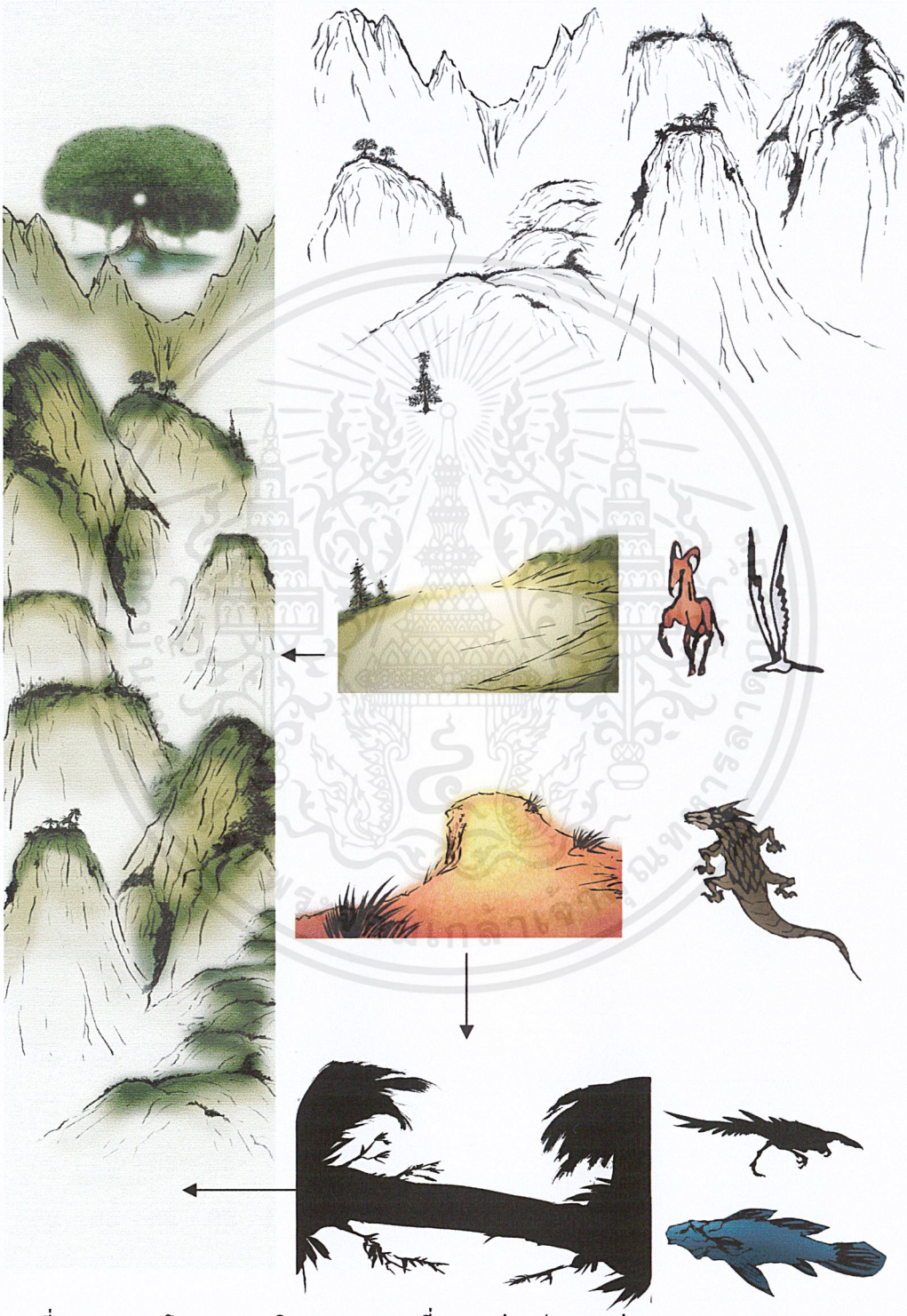
ภาพที่ 79 การพัฒนาร่างจากต้นอ่อนกลายเป็นต้นไม้ใหญ่

ภาพที่ 80 ภาพฉากโลกธรรมชาติขนาดยาว แบบที่ 1

ภาพฉากขนาดยาวคล้ายกับฉากที่ 2 แบบร่างชุดแรก ซึ่งไม่ได้ใช้จริงในตัวงานภาพยนตร์ เนื่องจากมีความไม่เหมาะสมหลายประการ เช่น มุมมองที่อยู่ในวงแคบไป ทำให้ไม่สามารถบรรยายถึงภาพรวมของทั้งโลกได้มากพอ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากบนโลกขนาดยาวภาพนี้ ได้อธิบายถึงความเป็นมาในการออกแบบไว้ในบทที่ 3 อย่างละเอียดแล้ว สำหรับในบทนี้จะอธิบายถึงการนำมาใช้งาน ดังนี้



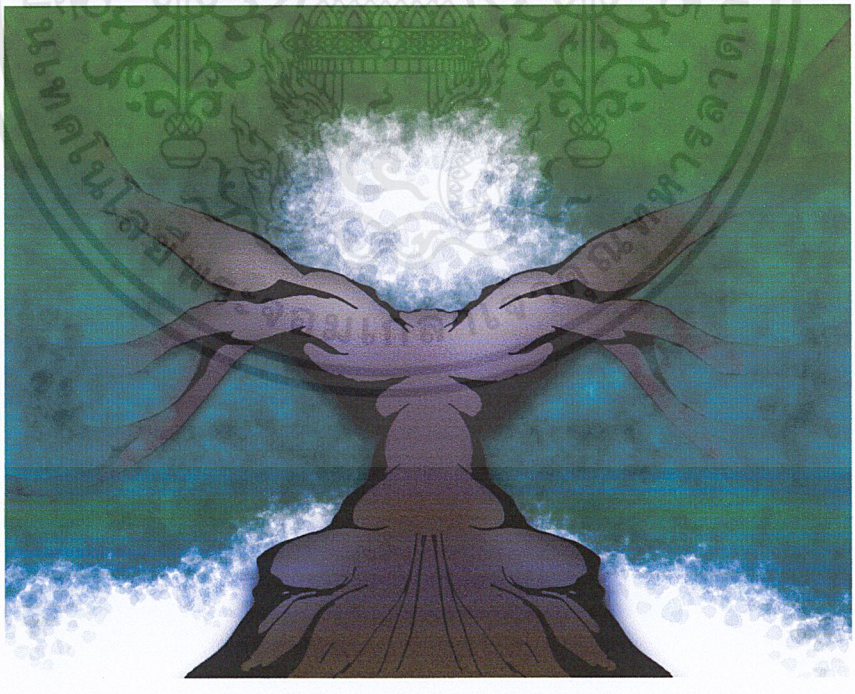
ภาพที่ 81 ภาพฉากโลกธรรมชาติขนาดยาว แบบที่ 2 และส่วนประกอบต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 5

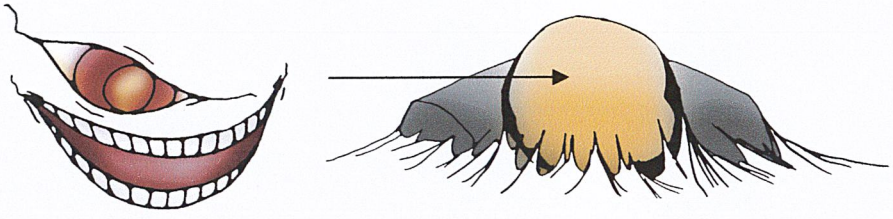
ในฉากที่ห้านี้ จะเป็นจุดเริ่มต้นของยุคมนุษย์ โดยช่วงต้นของฉาก จะเป็นเหตุการณ์สุดท้ายของบทต้นไม้โลก และแผ่นสลักหยินหยาง ส่วนที่เหลือ คือการเปิดตัวมนุษย์ทั้งสาม ซึ่งยังผ่านการใช้สีและมุมมองเช่นเดิมอยู่

ภาพที่ 82 แผ่นสลักหยินหยางในสภาพเก่าทรุดโทรม



ภาพที่ 83 ต้นไม้โลกในภาพขนาดกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 84 มนุษย์คนแรก กับการแยกส่วนประกอบระหว่างสีหน้าและใบหน้า

ภาพที่ 85 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของมนุษย์คนที่สอง และคนที่สาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 6

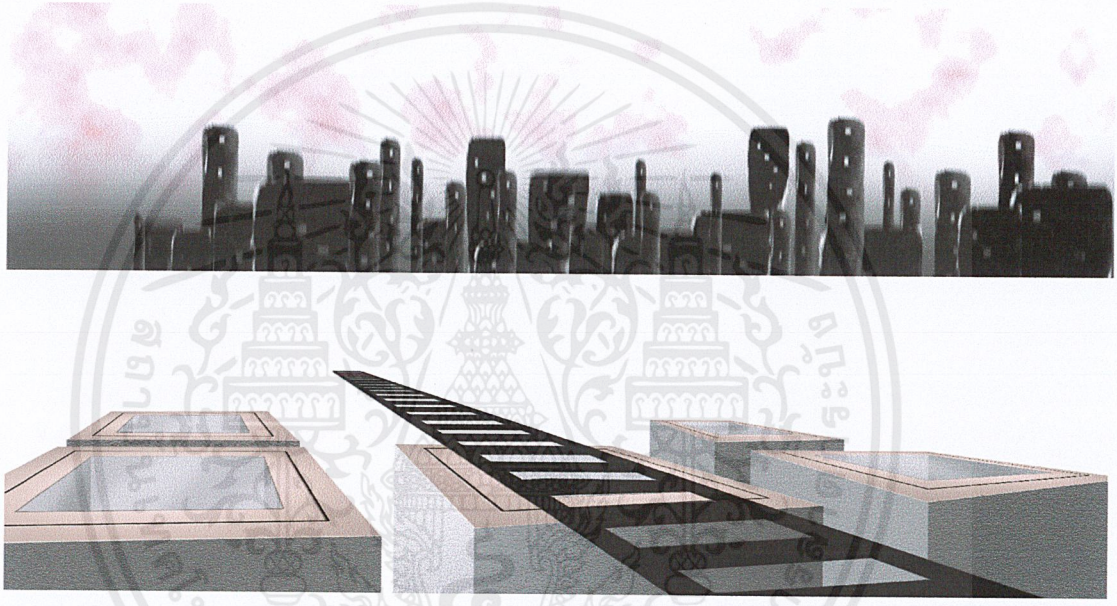
ถือเป็นฉากไคลแมกซ์ (Climax) ของภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งมีความยาวและปริมาณงานสูงมากฉากหนึ่ง เป็นฉากการทำลายโลกด้วยอารยธรรมของมนุษย์ และการล่มสลายของธรรมชาติ ที่ส่งผลกระทบย้อนกลับมาสู่มนุษย์ด้วยกันเอง โดยในแต่ละฉากนั้นมีการทำงานดังต่อไปนี้

ภาพที่ 86 มนุษย์ที่พัฒนาร่าง สวมชุดเกราะนักรบยุคโบราณ

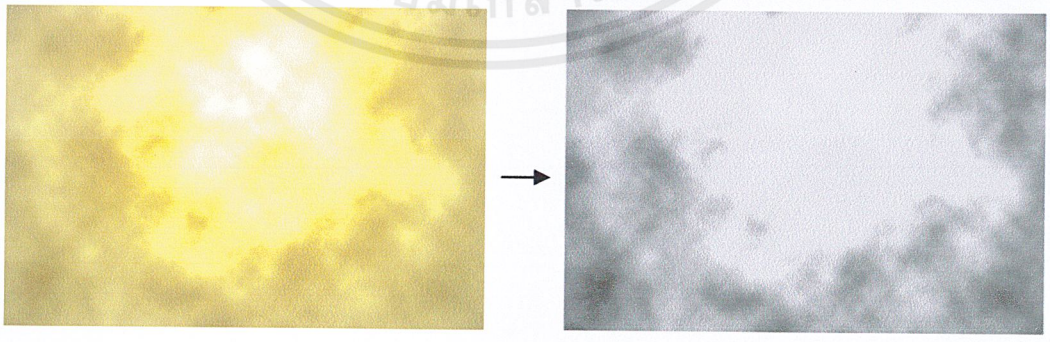
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 87 ฉากบางส่วนของป่าไผ่ ที่จะถูกทำลาย และถูกแทนที่ด้วยสิ่งปลูกสร้าง

ภาพที่ 88 มนุษย์คนที่สอง กับการกลายร่างเป็นชาวยุคกลาง

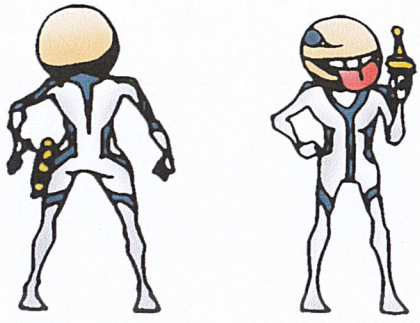


ภาพที่ 89 ฉากเมืองของมนุษย์ขนาดยาว

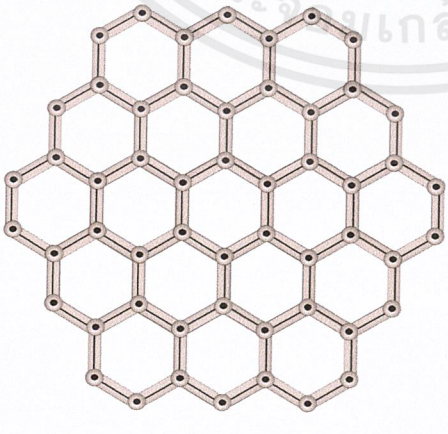


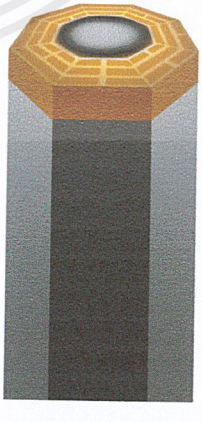
ภาพที่ 90 แสดงการเปลี่ยนท้องฟ้าฉากหลังที่ถูกมลภาวะดูดกลืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 91 มนุษย์ยุคอนาคต พร้อมอาวุธทำลายล้างประสิทธิภาพสูง



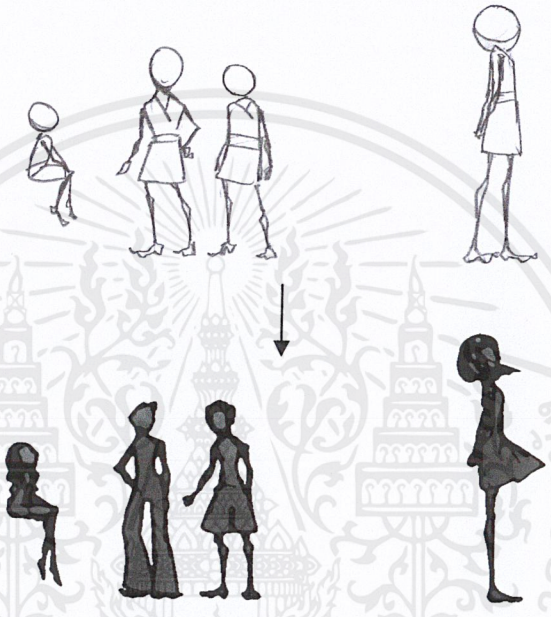


ภาพที่ 92 ต้นไม้โลกที่ถูกทำลาย และสิ่งปลูกสร้างเข้ามาแทนที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 7

ฉากจบของเรื่อง ว่าด้วยยุคสมัยของลูกหลานมนุษย์ที่ไร้ซึ่งพลังอำนาจ แต่ได้ค้นพบต้นไม้ที่กำเนิดขึ้นมาใหม่ด้วยวงจรของธรรมชาติ พวกเขาจึงร่วมมือกันเพื่อฟื้นฟูทุกอย่างขึ้นมาใหม่อีกครั้ง



ภาพที่ 93 แสดงการเปลี่ยนแปลงจากมนุษย์หัวกลมไปเป็นมนุษย์เสมือนจริง

ทั้งนี้ จำเป็นต้องมีการออกแบบตัวละครมนุษย์ขึ้นมาใหม่ จากลายเส้นการตัดทอนแบบเดิม ให้ใกล้เคียงความจริงมากขึ้น เพื่อใช้ในการสื่อความหมายให้ ถึงความใกล้เคียงกับโลกแห่งความเป็นจริง และความใกล้ชิดกับผู้ชม

โดยในฉากนี้ยังคงเน้นที่การวาดเป็นส่วนหลักเช่นเคย โดยใช้ตัวละครมนุษย์ทั้ง 4 คน ในการสื่อความหมายที่แตกต่างกัน ดังนี้ เด็กสาวหมายถึง ความเมตตา กรุณา เด็กหนุ่ม หมายถึง ความกล้าหาญ ความกระตือรือร้น และคู่ชายหญิงหมายถึงความรักและครอบครัว

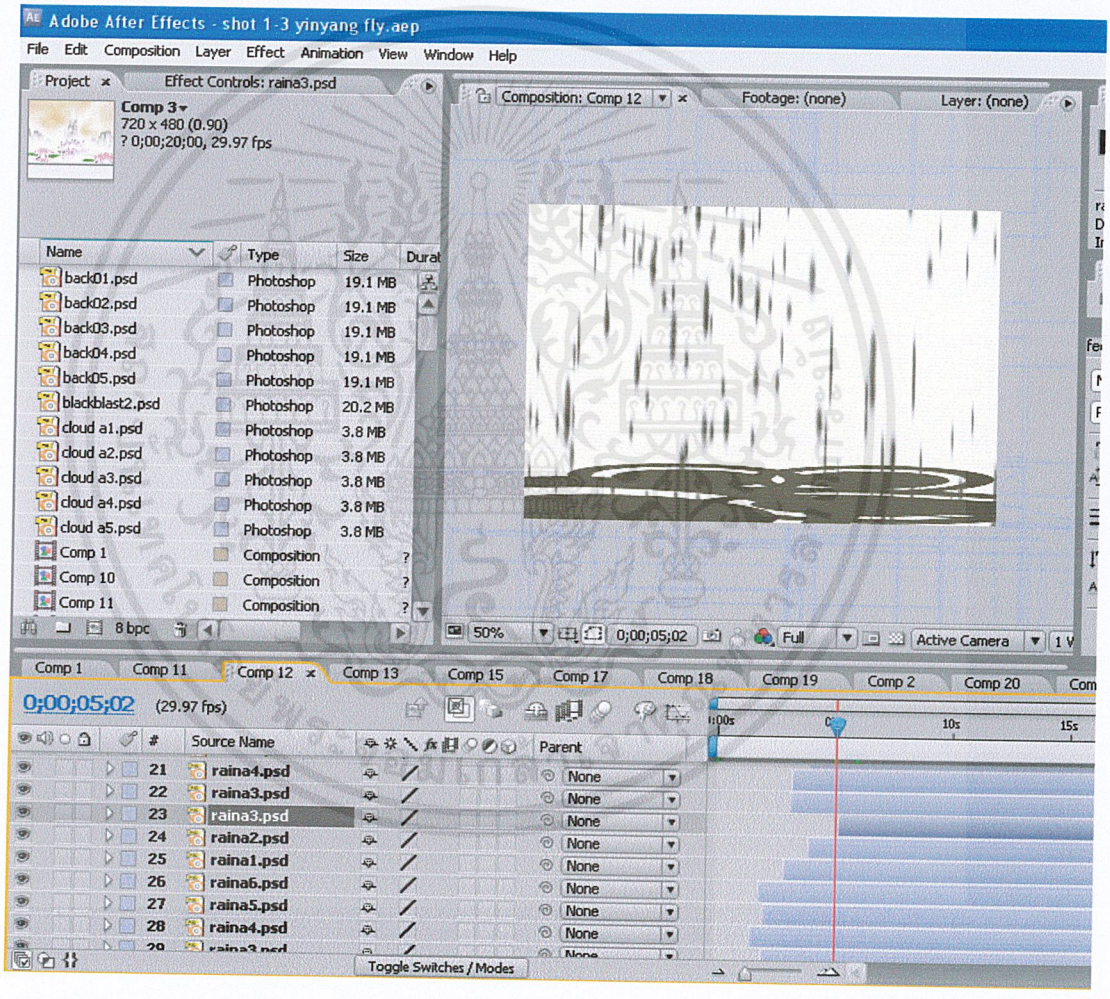
สำหรับในฉากจบนี้ ก็จะเป็นช็อตแยกของการพบต้นอ่อนของต้นไม้ด้วยหนทางของตัวละครแต่ละกลุ่ม และทั้งหมดก็จะมาปลูกต้นไม้เหล่านั้นไว้ในที่เดียวกันอีกครั้ง ถือเป็นบทสรุปสุดท้ายของภาพยนตร์เรื่องนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการตัดต่อ

ขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนที่ทำควบคู่ไปกับกระบวนการวาด ในส่วนนี้ จะอธิบายด้วยภาพการทำงานเป็นหลัก เนื่องจากรายละเอียดส่วนใหญ่ได้อธิบายไว้ในส่วนที่ **ขั้นตอนการทำงานภาพยนตร์อนิเมชั่น** แล้ว

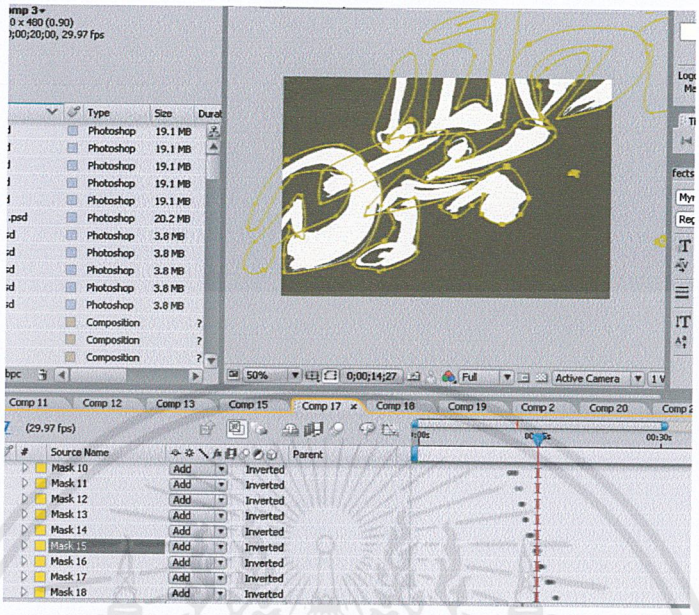
การตัดต่อด้านภาพ จะใช้โปรแกรม ADOBE AFTER EFFECTS CS3 เป็นหลัก ดังภาพ



ภาพที่ 94 ภาพการทำงานในโปรแกรม ADOBE AFTER EFFECTS CS3

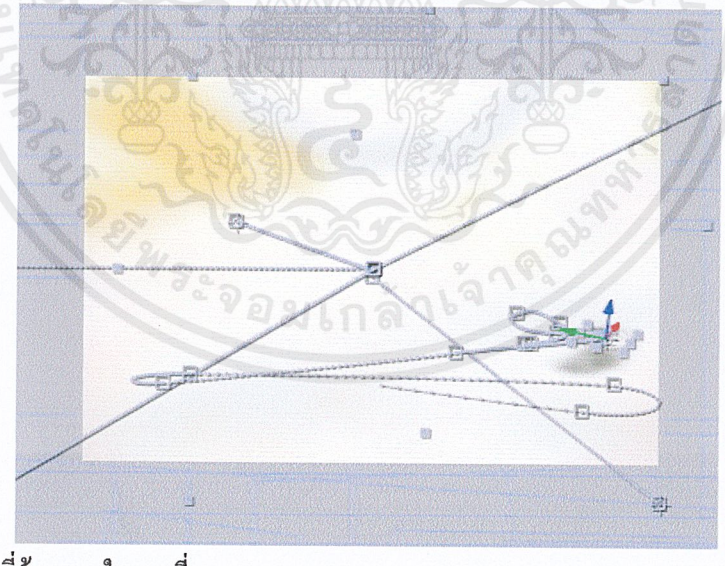
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 1



ภาพที่ 95 การใช้คำสั่ง Mask ในฉากที่ 1

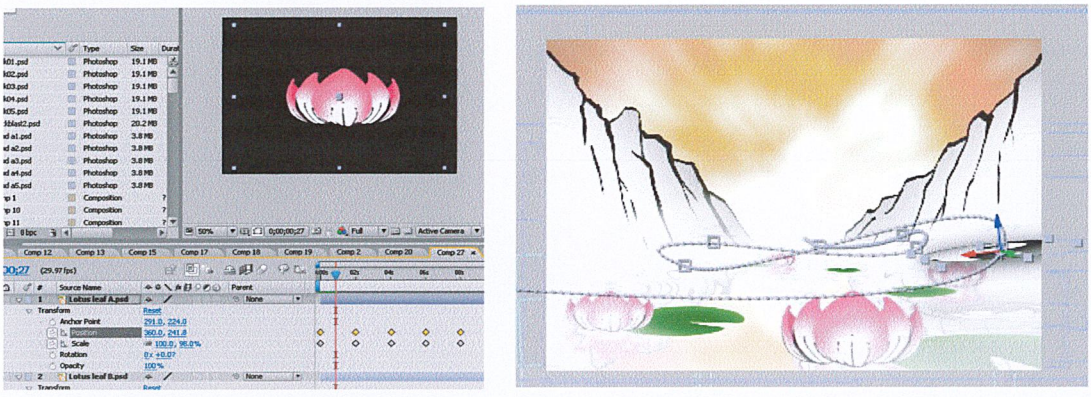
ในฉากแรกนั้น จุดเด่นของการใช้ความสามารถของโปรแกรมนี้คือคำสั่ง mask ที่ใช้ในช็อตแสดงชื่อเรื่อง ทำให้ภาพออกมาคล้ายการลากเส้นเขียนตัวอักษร



ภาพที่ 96 การเคลื่อนที่ก้อนเมฆในฉากที่ 1

ส่วนฉากการเดินทางบนสวรรค์ จะใช้การเคลื่อนที่ก้อนเมฆที่สร้างขึ้น และแผ่นสลักด้วยวิธีการพื้นฐานของโปรแกรม (สังเกตที่เส้นทิศทาง) โดยแผ่นสลักหยินหยางนั้น ได้ใส่ 3D LAYER เข้าไปเพื่อให้มีมุมลาดเอียงไปตามขนาดภาพและการเคลื่อนที่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 97 การทำภาพเคลื่อนไหวของดอกบัว

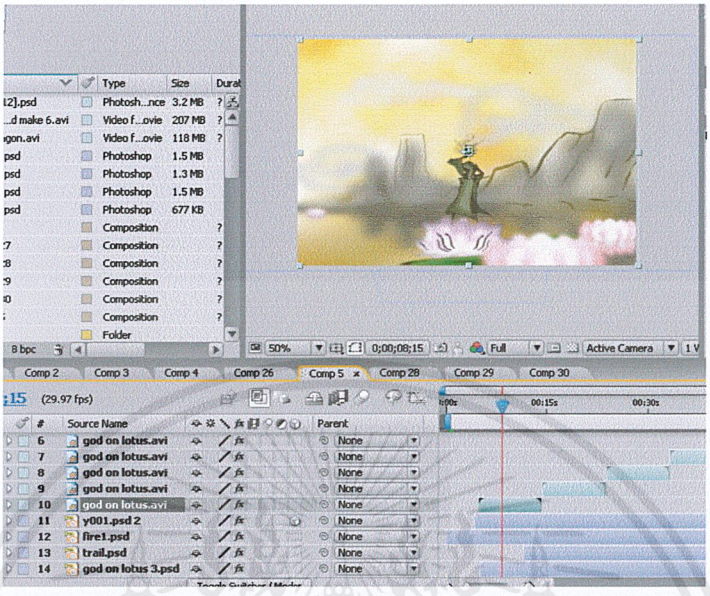
ดอกบัวบนลำธารสวรรค์จะจัดทำการเคลื่อนไหวแยกส่วนต่างหาก จากนั้น เมื่อผ่านกระบวนการ RENDER แล้วนำมาใช้ประกอบกับงานตัดต่อรวมทั้งช็อต ดังภาพขวา

ภาพที่ 98 เสาลำแสง

อีกจุดหนึ่งที่น่าสนใจคือการใช้เทคนิคพิเศษจากโปรแกรม PARTICLE ILLUSSION (ต่อไปนี้จะเรียกว่า PI) ในการสร้างเสาลำแสงสีขาวขึ้นมา โดยนำมาผ่านกระบวนการตกแต่งด้วยคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรมให้มีรูปลักษณ์ที่ต้องการ เพื่อให้สามารถใช้งานอย่างสมบูรณ์แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 2



ภาพที่ 99 การทำงานในฉากที่ 2

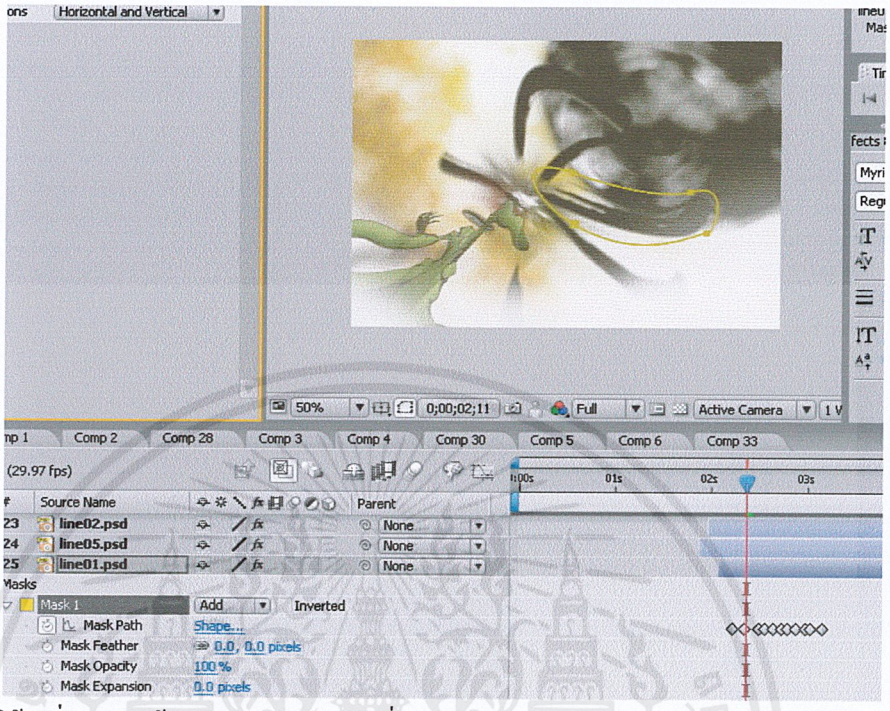
ส่วนฉากบรรยายภาพนั้น จะวางฉากหลังด้วยภาพยาว ที่ประกอบด้วยดอกบัว ภูเขาและเมฆ ส่วนตัวเทพผู้สร้างกับดอกบัวใหญ่นั้น จะเป็นการเคลื่อนไหวแบบวนซ้ำ (วนลูป – Loop) ซึ่งเทคนิคการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ จะมีการใช้หลายฉากในเรื่อง

สำหรับตัวละครสัตว์วิเศษทั้ง 4 นั้น จะทำการแยกตัดต่อแต่ละตัวต่างหาก จากนั้นจึงนำมาใส่รวมในงานตัดต่อหลัก ดังภาพ

ภาพที่ 100 ตัวอย่างมังกรและหงส์ที่นำมาตัดต่อแยก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

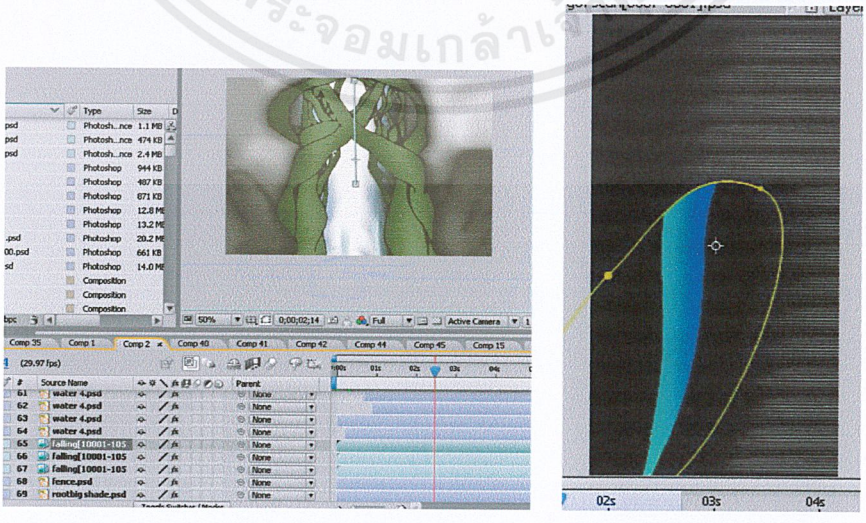
SCENE 3



ภาพที่ 101 การใช้คำสั่ง Mask เส้นพลังของเทพในฉากที่ 3

สำหรับในฉากนี้ จุดเด่นยังคงอยู่ที่การใช้คำสั่ง Mask ในการลากเส้นสายพลังสีดำในลักษณะเดียวกับชื่อเรื่องในตอนแรกเช่นเดิม แต่สร้างบรรยากาศที่แตกต่างกัน และมีความยิ่งใหญ่ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

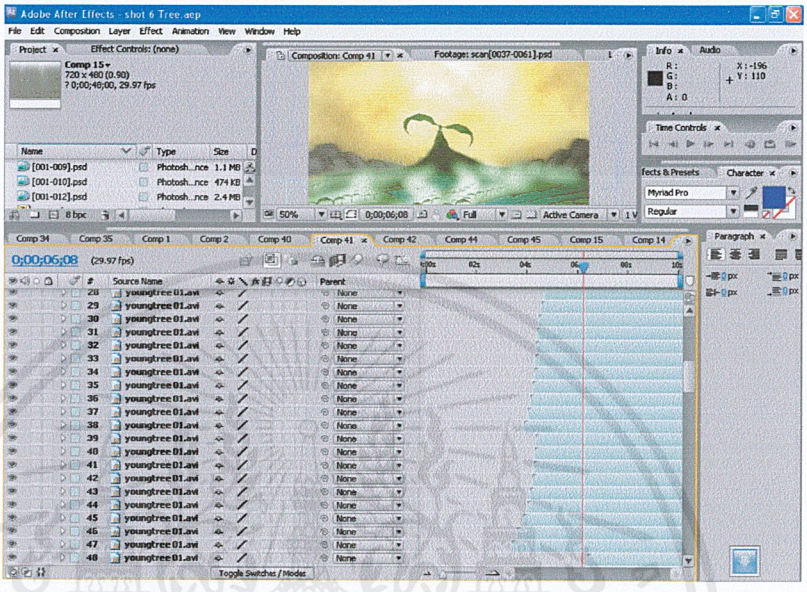
SCENE 4



ภาพที่ 102 การใช้คำสั่ง Mask สายน้ำในฉากที่ 3

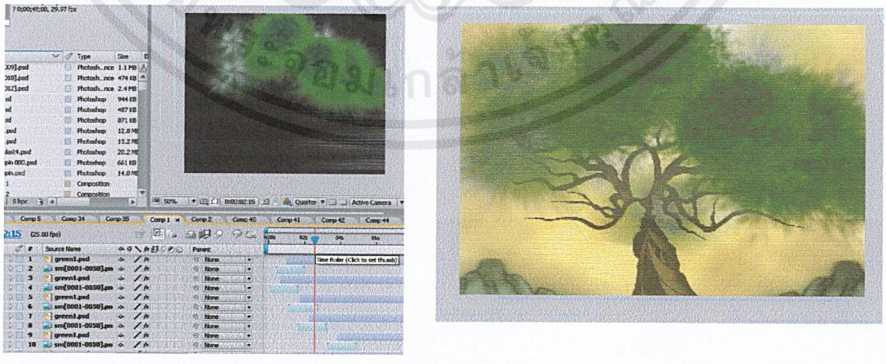
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในฉากต้นไม้ปล่อยน้ำลงสู่พื้นโลกนั้น ได้มีการนำเทคนิคจากโปรแกรม PI มาใช้อีกครั้ง นอกจากนี้ยังได้เพิ่มเติมเทคนิคของการใช้ Mask สำหรับสร้างสายน้ำเสริมเข้าไปอีกชั้นหนึ่งด้วย ดังภาพขวา



ภาพที่ 103 ภาพแสดงการใส่ต้นไม้อ่อนในฉากที่ 3

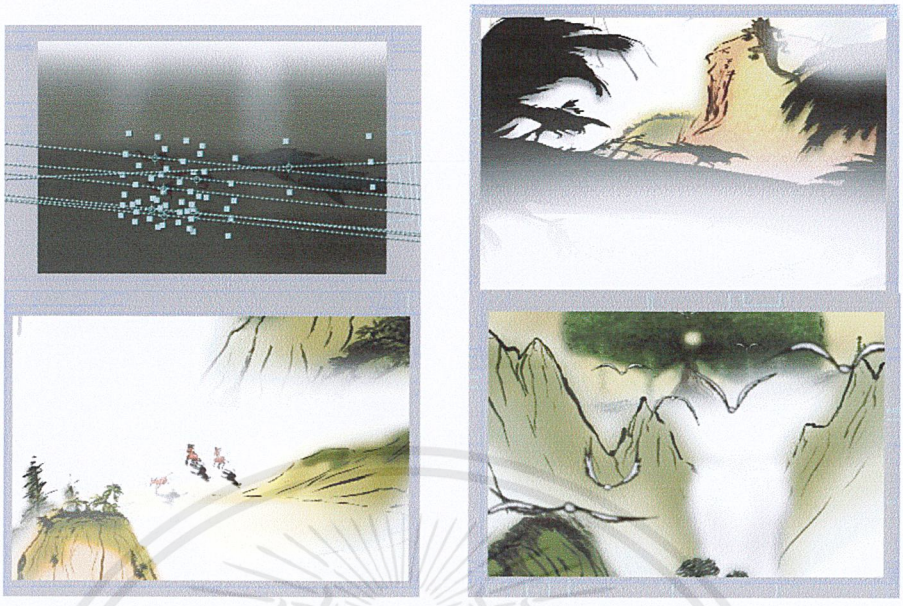
ฉากที่มีต้นไม้ต้นอ่อนเติบโตขึ้นมามากมาย ถือเป็นฉากหนึ่งที่เต็มไปด้วย Layer จำนวนมาก จากการสร้างภาพเคลื่อนไหวฉากต้นอ่อนของต้นไม้ผุดขึ้นจากคนตรี แล้วคัดลอกเพิ่มจำนวนให้มากพอต่อทั้งฉาก ซึ่งวิธีการนี้ ภาพยนตร์อนิเมชั่นส่วนใหญ่ในปัจจุบันได้นำมาใช้เพื่อเพิ่มปริมาณของวัตถุหรือตัวละครประกอบฉาก



ภาพที่ 104 การสร้างพุ่มไม้บนต้นไม้ใหญ่

สำหรับการปรากฏของใบไม้บนต้นไม้ใหญ่ ได้จัดทำแยกส่วน แล้วใส่ในงานตัดต่อหลักภายหลัง (ในลักษณะเดียวกับการทำดอกบัว)

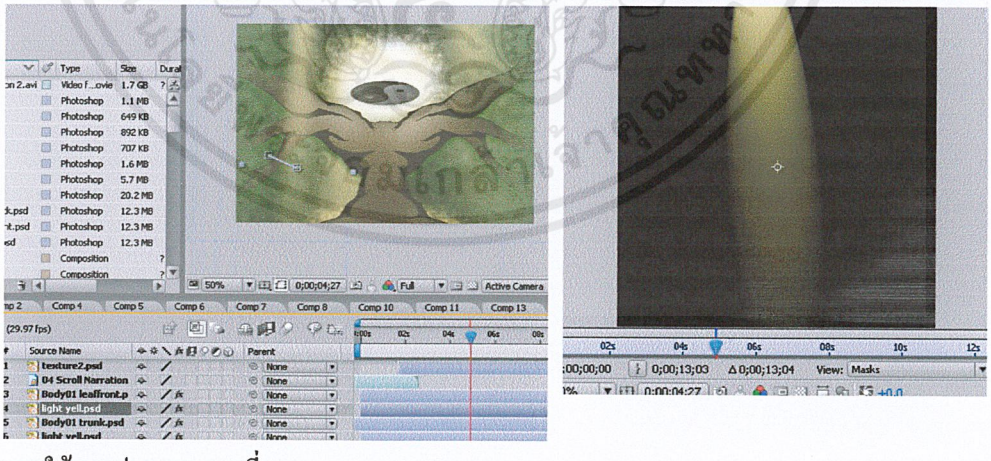
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 105 การทำงานในฉากโลกธรรมชาติขนาดยาว

ฉากภาพยาวแสดงถึงธรรมชาติบนโลกนั้น เป็นไปตามขั้นตอนที่ได้ระบุไว้ในส่วนของขั้นตอนการทำงาน คือการเพิ่มพื้นที่เพิ่มเติม และสัตว์ต่าง ๆ เข้าไป และยังเพิ่มสายน้ำสีขาว เมฆหมอก และน้ำตกเข้าไปเพื่อยกระดับความสมจริงขึ้นไปอีกขั้นหนึ่ง

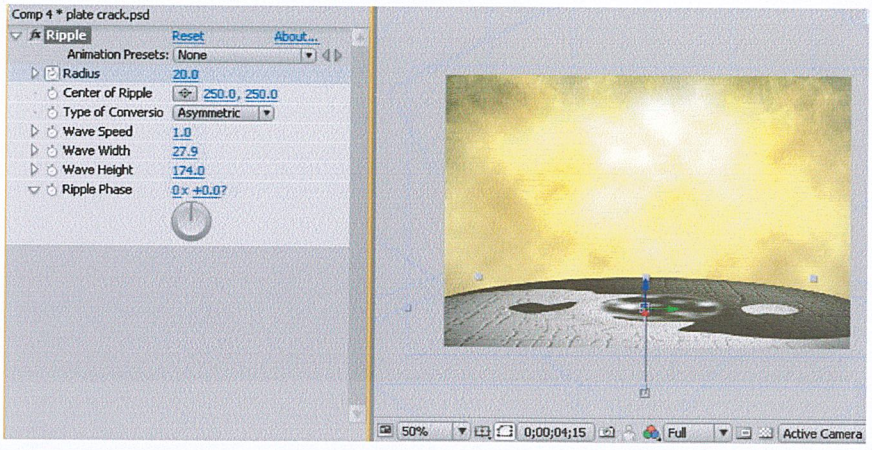
SCENE 5



ภาพที่ 106 การใช้แสงประกอบฉากที่ 5

เป็นฉากแรกที่มีการใช้แสงสีเหลืองทองเข้ามาประกอบ โดยการใช้งานอยู่ในลักษณะเช่นเดียวกับวัตถุอื่น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 107 การใช้เทคนิคเอฟเฟค Ripple

จุดที่สำคัญอีกจุดหนึ่งก็คือ การใช้เอฟเฟค Ripple ในการบิดพลิ้วภาพที่ต้องการให้มีลักษณะกระเพื่อมหรือหดเบี้ยวคล้ายภาพสะท้อนบนผิวน้ำไม่นิ่ง ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้เทคนิคนี้หลายจุดตั้งแต่เริ่มเรื่อง เพื่อให้องค์ประกอบเล็ก ๆ น้อย ๆ บางส่วนมีความกลมกลืนอย่างสมบูรณ์แบบมากขึ้น

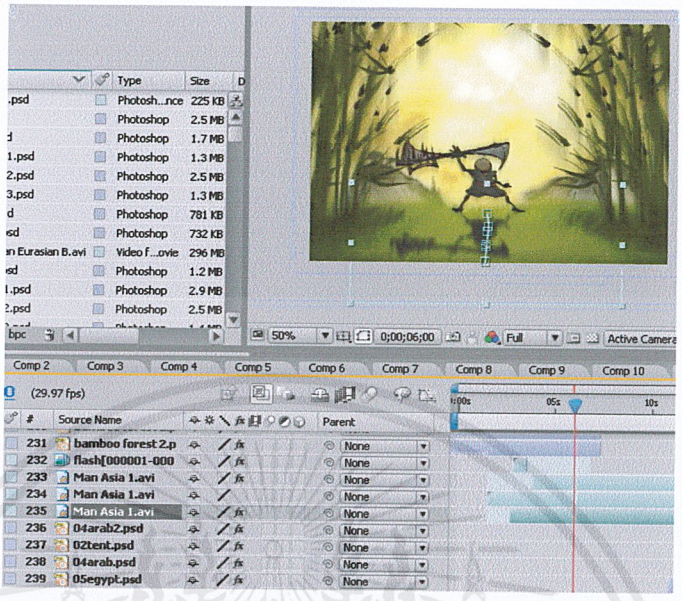
ภาพที่ 108 การสร้างดวงแสง

ในฉากการกระจายตัวของมนุษย์นั้น ได้สร้างเทคนิคจากโปรแกรม PI มาใช้อีกครั้ง โดยการใช้ดวงแสงที่มีละอองเป็นทางยาวมาประกอบ โดยผ่านกระบวนการตกแต่งสีและขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อให้มีความเฉพาะตัวและเหมาะสมกับเหตุการณ์

ส่วนในช็อตต่อมาที่เป็นภาพกว้างของโลกทั้งใบ ก็มีการใช้ดวงแสงดังกล่าวเช่นเดียวกัน และยังรวมไปถึงในตอนต้นฉากที่ 6 อีกด้วย

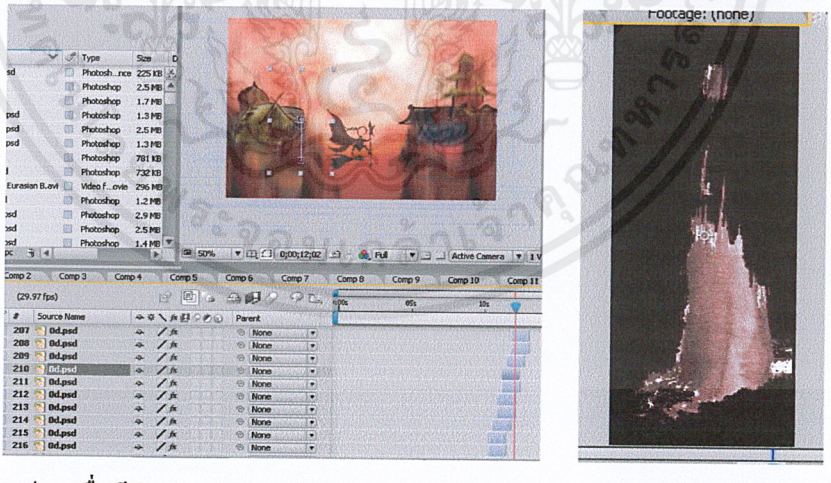
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 6



ภาพที่ 109 การสร้างเงาสะท้อนบนพื้น

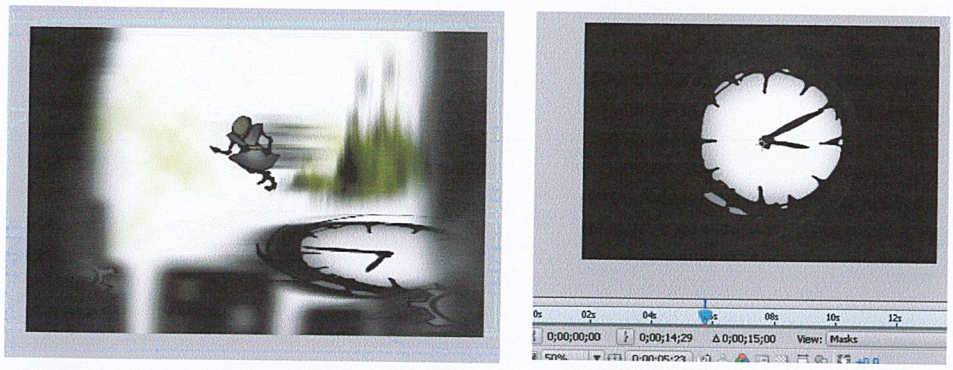
มีการสร้างเงาสะท้อนสีดำขึ้นอย่างชัดเจนเป็นครั้งแรก โดยสร้างขึ้นจากคัดลอกจำนวนตัวละครขึ้นอีกตัวหนึ่ง แล้วใส่เทคนิคพิเศษจากโปรแกรมเข้าไปเพื่อให้มีลักษณะเป็นเงาที่ทอดออกมาบนพื้นดังที่เห็นในภาพ



ภาพที่ 110 การสร้างเปลวคลื่นสีดำแดง

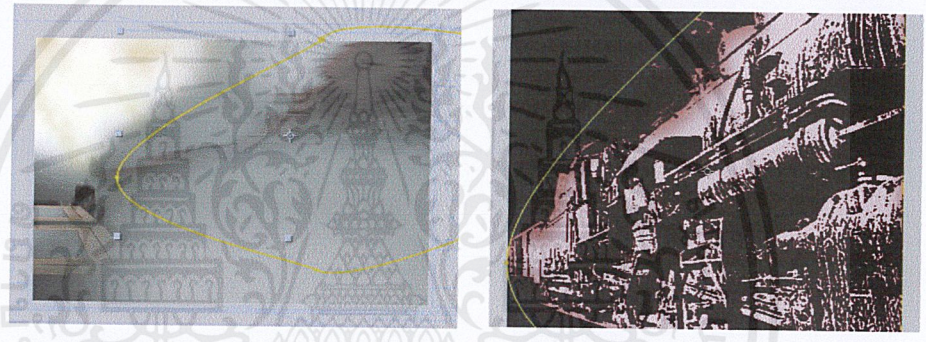
ในฉากต่อมา จะเห็นการใช้เปลวคลื่นสีดำแดง ซึ่งเป็นการใช้เทคนิคที่คล้ายคลึงกับการเพิ่มจำนวนของต้นอ่อนในฉากที่ 4 แต่เปลวคลื่นดังกล่าวนั้นวาดขึ้นจากหมึกพู่กันจีน จึงให้พลังที่ต่างกัน ดังภาพขวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



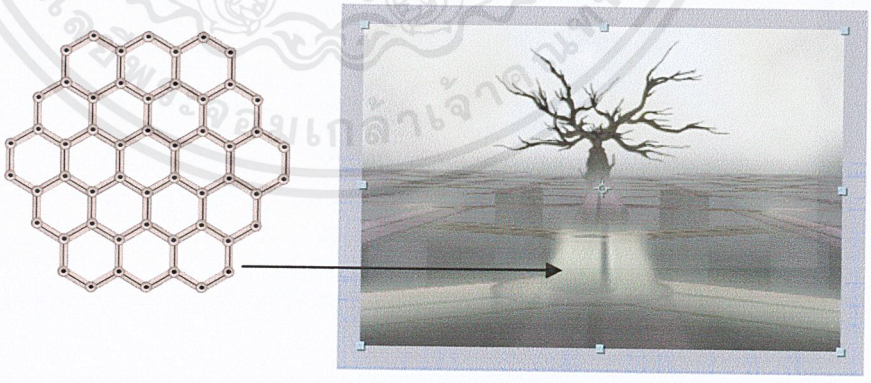
ภาพที่ 111 การสร้างนาฬิกาและฟันเฟือง

นาฬิกาและฟันเฟือง ใช้เทคนิคทำแยกส่วนต่างหาก เช่นเดียวกับดอกบัว



ภาพที่ 112 การใส่ภาพรถไฟ

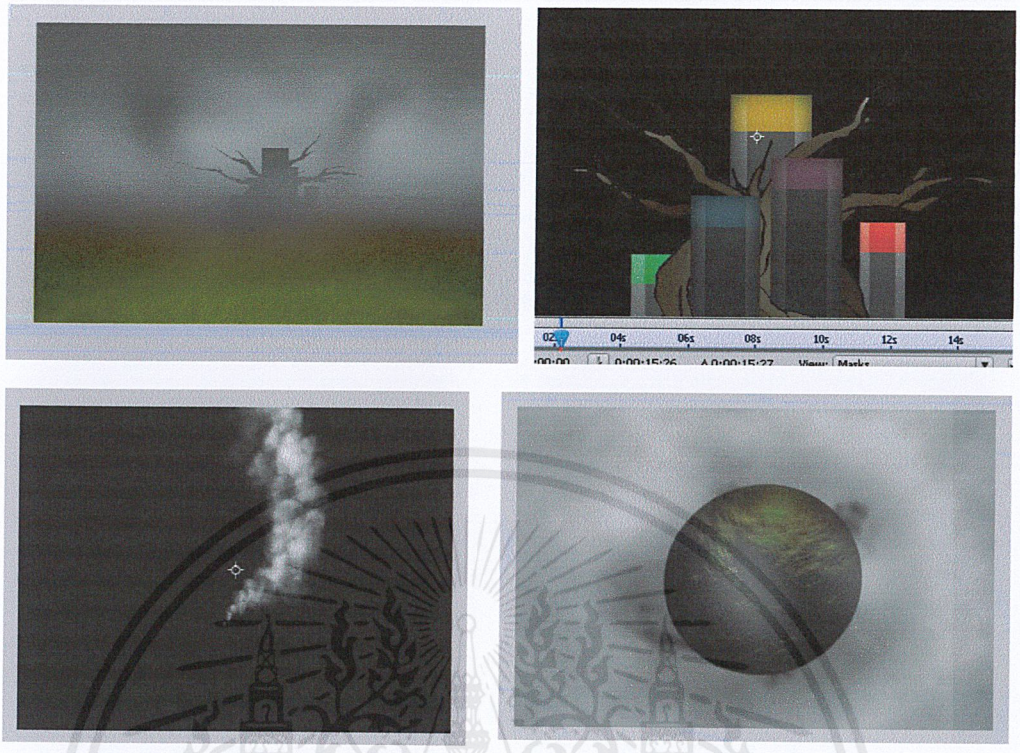
สำหรับรถไฟนั้น ใช้เทคนิค Mask และเพิ่มควันมลภาวะเข้าไป



ภาพที่ 113 การสร้างฉากทางเดินพันธะหกเหลี่ยม

สำหรับทางเดินพันธะหกเหลี่ยมนั้น ได้นำมาใส่ 3D LAYER แล้วเพิ่มเติมแสงสีเข้าไป เพื่อให้ได้มุมกล้องตามภาพขวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

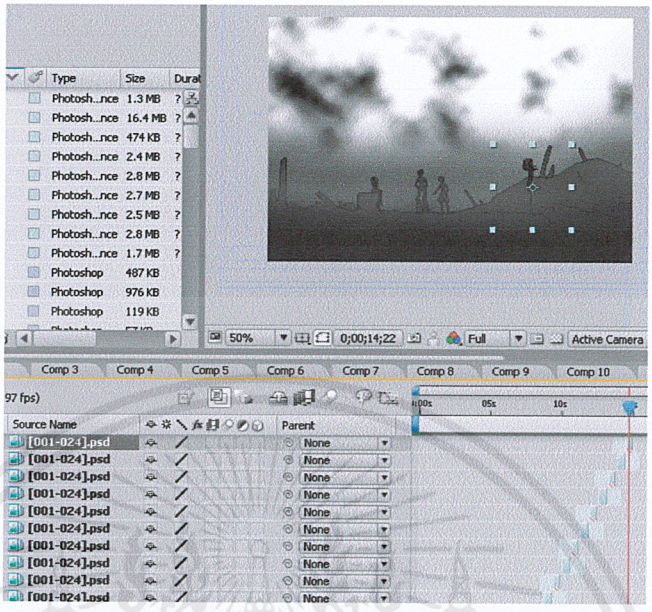


ภาพที่ 114 การสร้างฉากมลภาวะทำลายโลก

ในฉากที่แสดงความเสียหายของโลกนั้น ต้นไม้โลกที่ถูกทำลายและสิ่งปลูกสร้างที่ถูกสร้างแทรกขึ้นมานั้น เป็นส่วนประกอบสำคัญที่จะถูกใช้ในฉากจบด้วย สำหรับควันดำที่แสดงถึงมลภาวะถูกสร้างด้วยเทคนิคจากโปรแกรม PI เช่นเดียวกัน โดยใช้ประกอบที่ฉากหลัง และถูกใช้อีกครั้งในฉากที่แสดงภาพกว้างของโลกทั้งใบ

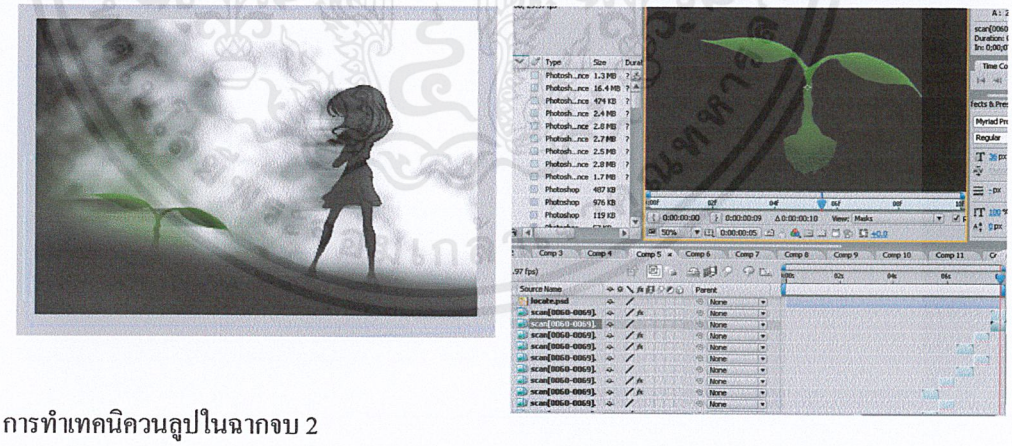
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 7



ภาพที่ 115 การทำเทคนิควนลูปในฉากจบ 1

ฉากจบนี้เริ่มต้นด้วยการ Transform จากแบบมนุษย์หัวกลม เป็นมนุษย์ที่มีรูปร่างใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น โดยฉากการเคลื่อนไหวต่าง ๆ นั้น จะเน้นที่เทคนิควนลูปเป็นส่วนใหญ่ เพื่อแสดงความมีชีวิตชีวาตลอดเวลาแม้ว่าตัวละครจะยืนอยู่เฉย ๆ



ภาพที่ 116 การทำเทคนิควนลูปในฉากจบ 2

ต้นอ่อนที่มนุษย์แต่ละคนค้นพบก็ใช้เทคนิควนลูปเช่นเดียวกัน โดยวาดเป็นต้นไม้ลอยตัว เพื่อให้มนุษย์นั้นสามารถถือในลักษณะที่ลอยอยู่เหนือฝ่ามือของผู้ที่ถือ ทั้งนี้เพื่อแสดงความปลอดภัยในการเคลื่อนย้ายต้นไม้ และสื่อถึงพลังวิเศษในตัวมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

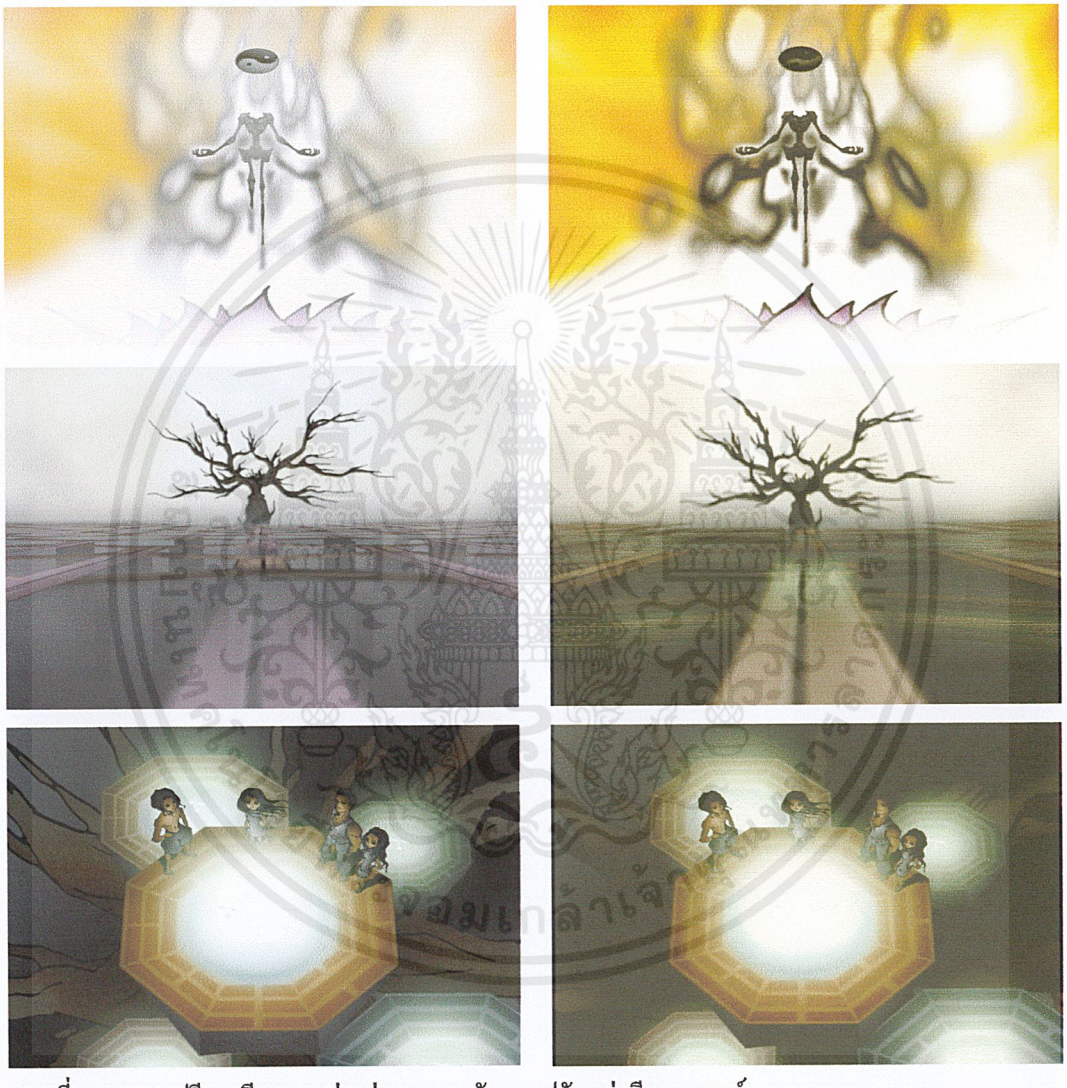
ภาพที่ 117 การทำเทคนิควนลูปในฉากจบ 3

ภาพที่ 118 การสร้างฉากสุดท้าย

ในภาพสุดท้ายของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้นำซากต้นไม้ที่ถูกแทรกด้วยตึกทรงแปดเหลี่ยมจากฉากที่ 6 มาใช้อีกครั้ง เพื่อแสดงถึงภาพที่อยู่ในสถานที่เดียวกัน เมื่อเสร็จสิ้นฉากนี้ ถือว่าการตัดต่อด้านภาพเป็นอันสิ้นสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในขั้นตอนถัดมาจะเป็นการตัดต่อใส่เสียงและตกแต่งภาพทั้งหมด โดยการทำงานนั้นจะใช้โปรแกรม SONY VEGAS 7.0 ที่มีคุณภาพสูงเทียบเท่า ADOBE PREMIERE แต่กระบวนการทำงานนั้นง่ายกว่า ซึ่งในขั้นตอนตกแต่งภาพนั้น จะเน้นความคมชัดที่มากขึ้น เร่งสีให้มีความเข้มข้นเพื่อขับเน้นจุดเด่นของภาพขึ้นมา ซึ่งมีตัวอย่างภาพดังนี้



ภาพที่ 119 ภาพเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลัง การปรับแต่งสีภาพยนตร์

นอกจากขั้นตอนการใส่ดนตรีประกอบที่ได้คัดเลือกไว้ในขั้นต้นแล้ว ก็เป็นการ Render ชิ้นงานตามกระบวนการทั่วไป และการนำเสนอในขั้นตอนต่อไป ซึ่งถือว่าขั้นตอนการทำงานผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่องนี้ได้สิ้นสุดลงแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุปของการทำงาน

จากการทำงานผลิตภาพยนตร์อนิเมชั่นชิ้นนี้ ถือเป็นชิ้นงานที่แสดงประสิทธิภาพการทำงานของโปรแกรม ADOBE AFTER EFFECT CS3 ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นตัวอย่างที่ดีชิ้นหนึ่งสำหรับการสร้างงานด้วยโปรแกรมดังกล่าวสำหรับนักศึกษาหรือผู้ที่สนใจ จึงเป็นประโยชน์ในเชิงการจัดการด้านเทคนิคเป็นหลัก สำหรับคุณค่าในด้านอื่น ๆ นั้น จะสามารถจำแนกส่วนได้ดังนี้

1. สุนทรียภาพในด้านเนื้อหาแง่คิด

ภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่องนี้นำเสนอแนวคิดที่เริ่มต้นด้วยตำนานเทพเจ้า และอิทธิฤทธิ์เปิดฟ้าสร้างโลกที่แลดูเป็นเรื่องเพ้อฝัน ไกลตัว และแทบไม่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ยุคปัจจุบันทั่วไปเท่าใดนัก แต่การนำเสนอจะค่อย ๆ นำเรื่องราวเข้าสู่จุดที่ใกล้กับมนุษย์มากขึ้นเรื่อย ๆ เช่น ธรรมชาติในโลกแห่งความเป็นจริง ภาพแทนที่แสดงถึงความก้าวหน้าของมนุษย์ในแง่มุมหนึ่งที่มีสัญลักษณ์เด่นชัด ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและความคิดที่เชื่อมโยงกัน โดยจะสะท้อนแนวคิดต่าง ๆ ออกมาตามสิ่งที่ผู้ชมแต่ละคนเห็นและตีความ ซึ่งอาจจะแตกต่างกันไป

สำหรับแง่คิดหลักที่ผู้ชมจะได้รับโดยพื้นฐานแล้ว ก็คือสาสน์ที่บ่งบอกถึงการรณรงค์เพื่ออนุรักษ์ธรรมชาติ การลดความสุดโต่งของมนุษย์ เพื่อดำรงรักษาโลกที่มนุษย์สามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขและยั่งยืน ที่มีความหวังและการร่วมแรงร่วมใจกันระหว่างเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง

นอกจากนี้ยังมีข้อคิดในเชิงลึก ที่อาจมีเพียงผู้ชมบางส่วนเท่านั้นที่จะสัมผัสหรือเข้าใจได้ เนื่องจากเป็นการตีความสัญลักษณ์บางประการที่สอดแทรกอยู่ในหลายส่วนของภาพยนตร์ (สามารถศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้จากบทที่ 2 , 3 และ 4) ซึ่งแนวคิดแฝงในเรื่องนี้นั้นเป็นแง่มุมทางศาสนาแทบทั้งหมด กล่าวคือ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สนับสนุนความเชื่อทางพุทธศาสนาเป็นหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังที่สัมผัสได้จากท่วงท่าการไหว้ของเทพเจ้า เรื่องจำนวนต่าง ๆ ที่ใช้ ล้วนมีเลข 3 เกี่ยวข้อง (เช่น การไหว้ 3 ครั้ง มนุษย์ 3 ตน หรือมนุษย์ 3 กลุ่ม เรื่องราวที่แบ่งเป็น 3 ยุคสมัย เป็นต้น) แต่ก็เป็นเพียงสัญลักษณ์บ่งบอกเท่านั้น เป้าหมายโดยตรงคือการเชื่อมโยงศาสนาพุทธกับแนวคิดมนุษยนิยมเข้าด้วยกัน เพราะภาพลักษณ์ของมนุษย์ในเรื่องนี้นั้น แม้จะถูกลงโทษจากธรรมชาติ แต่มิได้ด้อยไปกว่าเทพเจ้านัก มนุษย์ที่ทรงอำนาจสามารถทำลายสิ่งที่เทพเจ้าสร้างแล้วสร้างอารยธรรมของตนแทนที่ได้ หรือแม้แต่มนุษย์ยุคหลังที่ไร้ซึ่งพลัง ก็ยังมีพลังทางจิตใจที่ทดแทนได้ยิ่งกว่า ผู้ชมที่สัมผัสสาสน์เชิงลึกดังกล่าวได้ ย่อมจะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจหรือมุมมองที่ดีต่อมนุษย์มากขึ้นไม่น้อย

แต่ยังคงมีสาสน์นำเสนอแง่มุมที่ลึกกว่านั้น ในส่วนนี้จะไม่เป็นข้อสำคัญต่อการศึกษาภาพยนตร์เรื่องนี้โดยตรงแต่อย่างใด แต่จะถ่ายทอดมุมมองของผู้สร้างที่มีต่อโลกและมนุษย์ให้กับผู้ชมได้ แง่มุมดังกล่าวมี 2 ประการหลัก ประการแรกคือเรื่องของเวลา จากภาพยนตร์จะเห็นว่า ยุคของเทพเจ้านั้น ยาวนานจนดูเหมือนยืดเยื้อและเลื่อนลอยจนเข้าใจได้ยาก ในขณะที่ยุคของมนุษย์หรือยุคริเริ่มต้นใหม่ของมนุษย์นั้น มีความกระชับสั้น สื่ออย่างตรงไปตรงมาและเข้าใจได้ง่ายกว่า จากมุมมองนี้จึงเป็นการตีความของผู้สร้างว่า ระยะเวลาก่อนที่มนุษย์จะถือกำเนิดนั้นยาวนาน และไม่อาจเข้าใจได้โดยง่าย ในขณะที่ยุคมนุษย์นั้นสั้น รวดเร็ว สิ่งที่เกิดขึ้นมาอย่างยากลำบากนั้นถูกทำลายและสร้างใหม่ได้อย่างง่ายดาย ทั้งหมดนี้จึงเป็นการแทนค่าโลกแห่งความเป็นจริงในมุมมองหนึ่ง ส่วนอีกประการหนึ่งคือแนวคิดเรื่องของเชื้อชาติ จะเห็นได้ว่า มนุษย์คนสุดท้ายที่ทำลายต้นไม้เทพนั้น แต่งกายด้วยชุดที่ดูทันสมัยแบบของตะวันตกในเชิงล้อเลียน เนื่องจากผู้สร้างเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สร้างผลกระทบต่อโลกปัจจุบันคือชาวตะวันตกเป็นส่วนมาก ในขณะที่ฉากจบนั้น ไม่มีการจำแนกเชื้อชาติของมนุษย์อีกต่อไป เพราะต้องการนำเสนอความเป็นอันหนึ่งอันเดียวที่มีส่วนสำคัญต่อการฟื้นฟูโลกมากกว่า

2. สุนทรียภาพในด้านศิลปะ

ในแง่ของสุนทรียภาพในด้านศิลปะนั้น ก็คือแนวคิดของการใช้สี ภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ความหมายของสีไว้อย่างมากมาย เพื่อการแทนค่าความหมายต่าง ๆ เช่น สีเขียวของร่างกายเทพเจ้ากับสีเขียวของต้นไม้ใบหญ้า ที่สื่อความหมายตรงกัน หมายถึงเป็นเทพเจ้าที่ควบคู่กับธรรมชาติ ต่างกับมนุษย์ที่ใช้สีโทนเทาและดำเป็นส่วนใหญ่ แต่พลังของเทพเจ้าก็เป็นสีดำด้วย เนื่องจากสีดำเป็นสีที่ปรากฏบนสัญลักษณ์หยินหยางแทนค่าทุกสิ่งทุกอย่างที่ถูกสร้างขึ้น ในเรื่องนี้ จึงมีการใช้สีขาว เทา และดำบ่อยครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากสีเขียว ขาว เทา และดำ ยังมีสีที่ถูกใช้แทนค่าอื่น ๆ ในเรื่องอีก เช่น สีเหลืองทอง แทนฉากท้องฟ้าแทบทั้งเรื่อง เพราะสีทองหรือธาตุทองนั้น เป็นธาตุกลางที่ไม่ขึ้นตรงต่อความสัมพันธ์ในธาตุทั้ง 5 แม้แต่อย่างใด ท้องฟ้าในเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นท้องฟ้าของสวรรค์หรือท้องฟ้าของโลก ต่างก็ใช้สีเดียวกัน เพราะฟากฟ้าที่ว่างเปล่าคือความเป็นกลางนั่นเอง ส่วนในยุคของมนุษย์ที่ท้องฟ้าสลับเปลี่ยนสีหลากหลาย จนสุดท้ายกลับกลายเป็นสีขาวดำ เพราะเป็นการให้ความหมายของการใช้สีโดยทั่ว ๆ ไป อันเป็นที่ทราบกันว่า สีทุกสีนั้น เริ่มต้นจากสีขาว และหากสีทุกสีผสมผสานกัน ก็จะกลายเป็นสีดำ ด้วยการกระทำของมนุษย์เหล่านี้นั่นเอง

ส่วนในด้านการออกแบบตัวละครและฉากในเรื่องนั้น ถือเป็นการสร้างสรรค์ในมุมมองหนึ่ง ที่ประยุกต์มาจากต้นแบบในเชิงผสมผสาน จึงเป็นตัวอย่างสำหรับผู้ที่สนใจทางการออกแบบได้ไม่น้อยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

1. การใช้เทคนิคจากโปรแกรมต่าง ๆ

แม้ว่าภาพยนตร์อนิเมชั่นชิ้นนี้จะเน้นการทำงานผ่านเทคนิคทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นหลัก แต่การใช้เทคนิคที่สำเร็จรูปเกินไป หรือการสร้างเทคนิคภาพจากโปรแกรม Particle Illusion นั้น ในบางครั้งอาจสร้างความไม่ลงตัวบางประการให้เกิดขึ้นในงานภาพยนตร์ได้ ส่งผลให้คุณภาพของงานลดลงไป ซึ่งในบางจุดสามารถหลีกเลี่ยงได้ ด้วยการแทนที่การใช้เทคนิคสำหรับเร็จรูปด้วยการวาด หรือเพิ่มเติมด้วยเทคนิคที่มีความหลากหลายมาผสมผสานกัน ทำให้ผลงานมีเอกลักษณ์หรือภาพรวมตามต้องการได้ โดยที่คุณภาพของงานมีความเสียหายเพียงเล็กน้อย หรือไม่เสียหายเลย

อย่างไรก็ตาม การพึ่งพาเทคนิคจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดนั้นไม่ใช่วิธีการที่ดีนัก เพราะผู้สร้างจะต้องมีความเข้าใจในขอบเขตของโปรแกรมและขอบเขตของงานที่มาก จึงจะสามารถสร้างผลงานที่ผ่านเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมได้ แต่จะดีกว่าถ้าหากหลีกเลี่ยงไปใช้วิธีการวาดที่ละเอียดมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การสร้างภาพยนตร์อนิเมชั่นที่มีการใช้สัญลักษณ์

ในภาพยนตร์นี้มีเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่สื่อตรงต่อศาสนา ความเชื่อ และประเด็นต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความเข้าใจของผู้ชมอยู่มาก แม้ว่าผู้สร้างจะทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เน้นเฉพาะส่วนที่ง่ายต่อการเข้าถึง แต่ในชิ้นงานที่สร้างขึ้นมานั้น ไม่อาจทำให้ผู้ชมทุกคนสัมผัสถึงรายละเอียดทั้งหมดที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอได้ ทั้งนี้แม้ว่าจะมีปัจจัยหลายประการที่อาจจะมาจากตัวผู้ชมเองก็ตาม แต่สำหรับงานภาพยนตร์อนิเมชั่นนั้น มีหลักสำคัญคือการสื่อสารด้วยภาพ เพราะฉะนั้นการเลือกใช้สัญลักษณ์แต่ละอย่าง จะต้องผ่านการกรั่นกรองที่ดี และมีความสามารถในการนำเสนอออกมาในรูปแบบที่เข้าถึงผู้ชมส่วนใหญ่ได้

แต่ปัญหาดังกล่าวก็เป็นปัญหาที่พบได้จากการผลิตภาพยนตร์ทั่วไป ที่ในบางครั้ง เนื้อหาของภาพยนตร์ก็ไม่อาจเข้าถึงผู้ชมได้ทุกกลุ่ม แต่ในกลุ่มที่เข้าถึงเนื้อแท้ของงานนั้น ๆ ก็ย่อมต้องมีอยู่ หากผู้สร้างต้องการนำเสนอให้ผู้ชมในเฉพาะกลุ่มเท่านั้นที่เข้าถึง จึงไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยปัญหาเหล่านี้ แต่สำหรับผู้ที่ต้องการผลิตผลงานที่เข้าถึงกลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่มากกว่า ก็ควรระมัดระวังในการเลือกใช้สัญลักษณ์แทนการเล่าเรื่องมากเป็นพิเศษ และให้คำนึงถึงผู้ชมเป็นหลัก

3. การจัดการและการวางแผนงาน

ในการสร้างชิ้นงานศิลปะนิพนธ์ ปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งมักจะเป็นการทำงานที่ไม่สอดคล้องกับระยะเวลา อันเกิดจากตัวผู้สร้างเองด้วยกันทั้งสิ้น แต่ในทางปฏิบัตินั้น สามารถหลีกเลี่ยงปัญหาเหล่านี้ได้ง่ายมาก นั่นคือการวาง **ตารางแผนงาน** นั่นเอง

ตารางแผนงานของโครงการนี้สามารถศึกษาได้ในบทที่ 4 ซึ่งตารางวางแผนงานดังกล่าวนี้ เป็นเพียงการระบุรายละเอียดคร่าว ๆ ของการทำงาน ในระยะเวลาในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ (สำหรับโครงการนี้กำหนดไว้เป็นรายเดือน) โดยคำนวณปริมาณงานเป็นค่า % (เปอร์เซ็นต์) เช่น กำหนดในทำงานเสร็จสิ้นที่ 40% ภายในเดือนมกราคม เป็นต้น หากผู้ทำศิลปนิพนธ์สามารถวางแผนงานที่ดีให้เสร็จสิ้นครบ 100% ในระยะเวลาที่กำหนดไว้ ก็จะสามารถหลีกเลี่ยงปัญหาดังกล่าวได้

อย่างไรก็ตาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ทำศิลปนิพนธ์ด้วย มิฉะนั้น ไม่ว่าจะมีการทำตารางแผนงานที่สมบูรณ์แบบใด ก็จะไม่สามารถปฏิบัติงานให้เสร็จตามระยะเวลาที่กำหนดได้ หากผู้ทำศิลปนิพนธ์ขาดความรับผิดชอบหรือวินัยที่ดีพอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

กำจร สุนพงษ์ศรี. ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

เจ้าพระยาภาณุวงศ์โกษาธิบดี. ไคเก็ก ปฐมเหตุการสร้างโลกและมนุษย์. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ศรีปัญญา, 2550.

บุญมี แท่นแก้ว. ประวัติศาสนาต่าง ๆ และปรัชญาธรรม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2546.

ประทุม ชุ่มเพ็งพันธุ์. สัตว์มงคลจีน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ชมรมเด็ก, 2544.

ปัญญา เทพสิงห์. ศิลปะเอเชีย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล. 108 สัญลักษณ์จีน. กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2552.

พรหมา พิทักษ์. นัยแห่งสัญลักษณ์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ต้นธรรม, 2551.

พระมหาสมจินต์ สมมาปญโญ. อารยธรรมพุทธศาสนาในธิเบต. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สุขภาพใจ, 2547.

พระยาโชฎึกราชเศรษฐี (ฟัก โชติกสวัสดิ์). ไคเก็ก ตำนานกำเนิดโลก. กรุงเทพมหานคร : สร้างสรรค์บุ๊คส์, 2549.

สองยิปซี. เที่ยวพิพิธภัณฑ์ต่างแดน จีน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วงกลม, 2551.

สุมาลี มหณรงค์ชัย. พระชินพุทธะห้าพระองค์ พระพุทธเจ้าในรูปกายทิพย์ตามคติของมหายานและวัชรยาน. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ไทยธิเบต, 2547.

Montage Culture. ประวัติศาสตร์จีน ยุคก่อนประวัติศาสตร์ถึงราชวงศ์ชิง. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สุขภาพใจ, 2551.

神谷 英樹. 大神絵草子 絆 -大神設定画集. CAPCOM, 2006.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

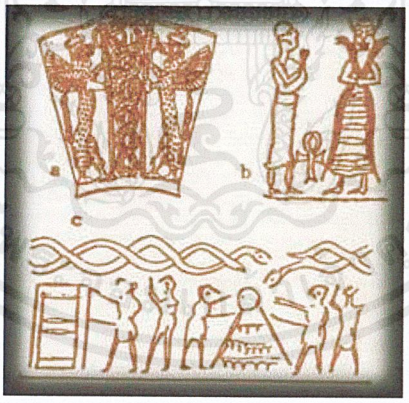
ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระเจ้าจากอวกาศ (ข้อมูลบางส่วนจาก http://www.mythland.org/html/)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ นำเสนอภาพลักษณ์เทพผู้สร้าง ในลักษณะของผู้ที่เดินทางมาจากดินแดนอันไกลโพ้น หมายถึงจักรวาลที่ไกลออกไป แนวคิดนี้ไม่เพียงแต่เป็นจินตนาการของผู้สร้างเพียงอย่างเดียว แต่แนวคิดพระเจ้าจากอวกาศนั้น มีการวิเคราะห์มาเป็นเวลานานแล้ว โดยผู้ที่ริเริ่มทฤษฎีแนวคิดดังกล่าวมีชื่อว่า Erich Von Daniken ผู้เขียนหนังสือ Chariots of The Gods ที่โด่งดัง หนังสือดังกล่าวอธิบายว่า โลกใบนี้ ได้รับการเยี่ยมเยือนจากชาวต่างพิภพอยู่เสมอ และผู้มาเยือนเหล่านั้นเอง ก็ได้สอนวิทยาการต่าง ๆ ให้แก่มนุษย์ยุคแรก ๆ ตั้งแต่ 4-5 หมื่นปีที่แล้ว จนสามารถสร้างอารยธรรมที่รุ่งเรืองมาจนถึงปัจจุบันได้

แม้ว่าแนวคิดนี้ค่อนข้างเหมือนเป็นเรื่องเพ้อฝัน แต่สิ่งตกทอดทางอารยธรรมหลายอย่างของมนุษย์เราเอง ก็ยังไม่สามารถหาข้อสรุปทางประวัติศาสตร์ หรืออธิบายในเชิงวิทยาศาสตร์ได้อย่างชัดเจนนัก เช่น อารยธรรมปีระมิดในอียิปต์ สโตนเฮนจ์ที่ยุโรป ลายเส้นนาซกาในเปรู รูปปั้นโมอาย หรือเทวรูปโบราณในประเทศจีนและญี่ปุ่น ที่มีที่มาที่ไปลึกลับ เนื่องจากการวัดระดับอายุของสิ่งปลูกสร้างหรือประติมากรรมเหล่านี้ ถูกสร้างขึ้นในยุคที่เทคโนโลยีของมนุษย์ไม่สามารถกระทำถึงขั้นนี้ได้



ภาพที่ 120 บันทึกการศึกษา DNA ของมนุษย์ยุคโบราณ

ที่มา : MYTHLAND, พระเจ้าจากอวกาศ [ออนไลน์]. สืบค้น 14 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.mythland.org/html/

ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบปีระมิด ที่ต้องใช้โครงสร้างการคำนวนทางคณิตศาสตร์ชั้นสูง รวมทั้งลายเส้นนาซกา ที่มีรูปร่างประหลาด ไม่สามารถมองเห็นภาพทั้งหมดได้ไม่ว่าจะยืนในตำแหน่งใด แต่กลับมองเห็นได้อย่างชัดเจนจากมุมภาพทางอากาศ ชาวอินเดียในยุคหลายพันปี

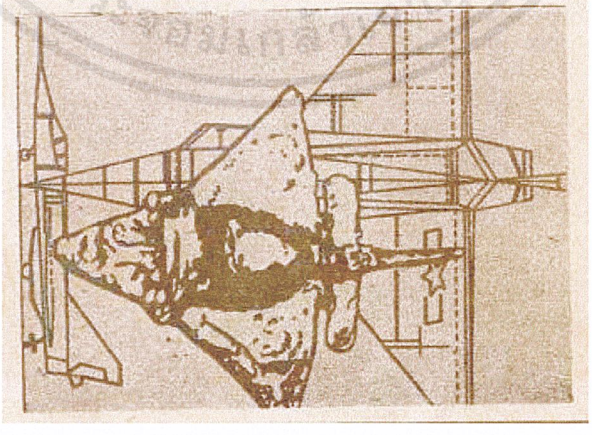
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อน ก็มีบันทึกและภาพวาด ที่แสดงถึงการศึกษาเรื่องโครงสร้างอะตอม และนิวเคลียส ชาวสุเมเรียนและชาวซากอนที่สามารถวาดภาพวงโคจรของระบบสุริยะ และกลุ่มดาวที่ห่างไกลได้ ในยุคที่ไม่มีอุปกรณ์ทางดาราศาสตร์ เป็นต้น

นอกจากนี้ในตำนานเก่าแก่ของอารยธรรมส่วนใหญ่ของโลกนั้น ล้วนมีการใช้พาหนะบินบนฟ้าของเหล่าเทพเจ้า เช่น ในตำนานรามายณะ (รามเกียรติ์) และมหาภารตะ ทศกัณฐ์และเทพเจ้าหลายองค์ เดินทางด้วยยานรบที่เดินทางบนฟ้าได้ เรียกว่า "วิมานะ" ในตำนานสงครามมหาภารตะนั้นได้อธิบายว่าเป็นพาหนะที่สร้างจากแร่โลหะขนาดเบา ขับเคลื่อนด้วยพลังความร้อน (รุทร) ซึ่งภาพวาดต่าง ๆ ของพาหนะดังกล่าวก็คล้ายกับเครื่องบินในยุคปัจจุบัน คือมีการใช้อุปกรณ์ควบคุม คล้ายปุ่มกดและคันโยกบังคับ ซึ่งเป็นที่น่าประหลาดใจยิ่งนักว่าในยุคสมัยนั้นมีแนวคิดการออกแบบเครื่องยนต์กลไกที่ซับซ้อนขนาดนั้นอยู่ได้

ภาพที่ 121 ภาพเทพเจ้าขับเคลื่อนพาหนะลอยฟ้า

ที่มา : MYTHLAND, พระเจ้าจากอวกาศ [ออนไลน์]. สืบค้น 14 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.mythland.org/html/



ภาพที่ 122 ภาพวาดยานบินโบราณ

ที่มา : MYTHLAND, พระเจ้าจากอวกาศ [ออนไลน์]. สืบค้น 14 มีนาคม 2552. เข้าถึงได้จาก http://www.mythland.org/html/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพราะฉะนั้นข้อสันนิษฐานถึงการมาเยือนจากต่างดาวจึงเป็นเรื่องที่ลึกลับน่าค้นหา มีสื่อบันเทิงมากมายที่นำแนวคิดนี้ไปต่อยอดและสร้างเรื่องราวที่สนุกสนานขึ้น

แนวคิดมนุษยนิยม

ตำราทางประวัติศาสตร์กล่าวว่า มนุษย์ใช้เวลาในการเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรมหินประมาณ 2 ล้านปี ซึ่งเป็นช่วงเวลานานที่มนุษย์เรียนรู้การนำเอาเครื่องหินมาทำอาวุธ และสิ่งปลูกสร้างที่อยู่อาศัย หากวิเคราะห์ตามตรรกศาสตร์แล้ว มนุษย์ควรจะใช้เวลาอีกอย่างน้อย 2-3 ล้านปีถึงจะมีอารยธรรมเท่าเทียมกับยุคปัจจุบัน แต่ในความเป็นจริงแล้ว หลังจากยุคหินเพียง 5 หมื่นปีเท่านั้น มนุษย์ก็พัฒนาเข้าสู่ยุคโลหะ และยุคที่มนุษย์เดินทางออกนอกโลกได้ในปัจจุบันอย่างรวดเร็ว

ในกรณีนี้เราสามารถมองได้ 2 ลักษณะ ประการแรก หากเชื่อตามแนวคิดพระเจ้าจากอวกาศ ก็จะสามารถอธิบายการพัฒนาแบบก้าวกระโดดดังกล่าวได้อย่างลงตัว แต่อีกประการหนึ่งจะเป็นไปได้ไหมว่า ตัวมนุษย์นั้นเอง ที่มีความสามารถมากเกินกว่าที่เราจะคาดการณ์ด้วยฐานของความเป็นไปได้ใด ๆ ได้ เพราะมีหลักฐานมากมายค้นพบว่า มนุษย์ยุคโบราณ ในอารยธรรมเริ่มแรกอย่างเอเชียกลางอย่างจีน หรือเอเชียตะวันตกอย่างชาวสุเมเรียนนั้น สามารถคิดค้นวิธีการสมัยใหม่ที่สืบทอดมาถึงปัจจุบันได้อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น การนับเวลาด้วยชั่วโมงและนาที การคิดค้นอิฐเผาสำหรับก่อสร้าง อุตสาหกรรมเครื่องทอผ้า การเกษตรที่มีคุณภาพ การประดิษฐ์เข็มทิศ การเดินเรือข้ามประเทศหรือแม้แต่สูตรการปรุงอาหารเพื่อรับประทานในครัวเรือน ที่มีมาไม่ต่ำกว่า 5 พันปีที่แล้ว ราวกับว่าอารยธรรมเหล่านั้น ผุดขึ้นมาแทนที่ยุคหินอย่างเฉียบพลันก็ว่าได้

หากเรายึดฐานความเชื่อในตัวของมนุษย์ ที่ไม่ว่าจะถูกสร้างขึ้นโดยพระเจ้าจากอวกาศหรือถือกำเนิดขึ้นโดยพัฒนาจากลิงก็ตาม ว่าตัวมนุษย์เอง ก็มีความสามารถที่สูงพอจะดลบันดาลสิ่งต่าง ๆ รอบตัวให้อุบัติขึ้นและเป็นไปตามความต้องการของตนได้อย่างไม่ยากนัก ก็จะทำให้เรามีความภาคภูมิใจในความเป็นมนุษย์มากขึ้น ซึ่งก็เป็นประเด็นสำคัญหนึ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการนำเสนอ ตามหลักแนวคิดของ **มนุษยนิยม** นั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ –สกุล ภาณุมาศ เมืองพรหม
ที่อยู่ 86/40 หมู่บ้านสยามนคร ซอยองครักษ์ 13
ถนนสามเสน 28 แขวงถนนนครไชยศรี
เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
E-mail : crimson_mandala@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2542	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนโยธินบูรณะ โครงการสู่ความเป็นเลิศทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
พ.ศ. 2545	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนโยธินบูรณะ สายการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์
พ.ศ. 2548	ระดับปริญญาตรี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

พ.ศ. 2543	ประกาศนียบัตรผลการเรียนดีเด่น ปีการศึกษา 2543
พ.ศ. 2545	ประกาศนียบัตรผลการเรียนดีเด่น ปีการศึกษา 2545
พ.ศ. 2547	ประกาศนียบัตรผู้ผ่านกิจกรรมปฏิบัติสมาธิ ภาวนา เพื่อการพัฒนาจิต ประจำปีการศึกษา 2547
พ.ศ. 2549	ทุนการศึกษาเรียนดี จำนวน 4,000 บาท
พ.ศ. 2550	เกียรติบัตรนักศึกษาดีเด่นสาขาคุณธรรม จริยธรรม ประจำปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้