

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน “เปิดไฟพลิกชีวิต”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLED “(UN)Lucky card”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “เปิดไฟฟลิกชีวิต”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLED “(UN)Lucky card”



นางสาว อติภา สายพิมพ์
Miss ATIPHA SAIPIM

ภาควิชาศิลปะคศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่..... ๑๕.๑.๖๐

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. แชน มังกรวงษ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “เปิดไฟฟลิกชีวิต”
A 2D COMPUTER ANIMATED TITLED “(UN)Lucky card”

ชื่อ นางสาวอติภา สายพิมพ์
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. แชน มังกรวงษ์

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ในช่วงนี้ของข้าพเจ้า จากการที่ข้าพเจ้ามีความสนใจในด้านโหราศาสตร์ ข้าพเจ้าจึงเริ่มศึกษาเกี่ยวกับโหราศาสตร์ด้านต่างๆ จนวันหนึ่งข้าพเจ้าได้มีโอกาส ได้รับการทำนายดวงชะตาจากเพื่อนเก่า และผลการทำนายไม่ค่อยดีนัก ทำให้ข้าพเจ้าวิตกกังวล ประจวบเหมาะๆกับเป็นช่วงเสนอโครงเรื่องศิลปนิพนธ์ข้าพเจ้าจึงนำเรื่องตนเองมาทำ พร้อมทั้งคำถามว่า การทำนายดวงชะตานั้นเชื่อได้จริงหรือไม่? หมอดูเชื่อได้จริงๆหรือไม่ และ เราจะสามารถแก้ไขดวงชะตาเราได้หรือไม่? จึงได้เกิดเป็นผลงานชิ้นนี้

จึงนำแรงบันดาลใจดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ด้วยเทคนิคโรตัสโคป ในมุมมองแทนสายตาตัวละคร หมอดูที่เข้าไปในโลกของไฟฟาร์ ในการทำนายดวงชะตาตนเอง โดยที่สุดท้ายแล้วตัวหมอดูเองก็ไม่ได้มีดวงชะตาที่ดีไปกว่าเราเลย ทุกคนสามารถเปลี่ยนดวงชะตาชีวิตของเราได้เอง เพราะชีวิตเป็นของเรา จะดีหรือเลวร้ายขึ้นอยู่กับตัวเรากระทำ

ข้าพเจ้าจึงอยากให้ทุกคนเชื่อมั่นในความคิดของตนเอง และไม่หลงงมงาย ท่านอาจจะเชื่อได้ แต่สุดท้ายแล้วท่านคือผู้ตัดสินใจและกระทำ ว่าชีวิตท่านจะเลือกไปในทิศทางใด

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของคนหลายฝ่าย ซึ่งขอขอบพระคุณ
ดังต่อไปนี้

ขอบพระคุณแหล่งข้อมูลต่างๆที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เปิดโลกทัศน์

ขอบคุณครอบครัวที่คอยเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้าเสมอมา

ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แซ มังกรวงษ์ ที่คอยให้คำปรึกษาจน
ผลงานสำเร็จลุล่วง ขอขอบคุณที่ให้โอกาสข้าพเจ้าจนวินาทีสุดท้าย

ขอบคุณอาจารย์ปองชาติ ประเสริฐยิ่ง ที่ทำให้ข้าพเจ้ามีความรู้ติดตัว

ขอบคุณมิตรที่ดีและรุ่นน้องที่มีส่วนในผลงานชิ้นนี้ อันได้แก่

นายกิตติภูมิ อธิติเสริมบุญ นางสาว จิตสุภา รังสีมาวงศ์ และครอบครัวที่ให้ยืมสถานที่ถ่ายทำ
และเป็นนักแสดง และยังคอยช่วยเหลือในด้านอื่นๆ

นางสาวบังอร ผวยชำนาญ และ นางสาวสุธิดา พันธุ์ยานุกูล ที่ช่วยข้าพเจ้ามาตลอดไม่ใช่แค่
เฉพาะการทำผลงานชิ้นนี้แต่เป็นตลอดที่เรียนมาสี่ปี

และขอบคุณ ตัวข้าพเจ้าเองที่พยายามจนศิลปินพจน์ชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ในที่สุด

สารบัญ

		หน้า
	บทคัดย่อ.....	ก
	กิตติกรรมประกาศ.....	ข
	สารบัญ.....	ค
	สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่		
1	บทนำ.....	1
	ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
	ขอบเขตของโครงการ.....	2
	ลักษณะของโครงการ.....	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2	การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
	การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติด้วยเทคนิคโรโตสโคป.....	4
	ความเชื่อเรื่องดวงและโชคชะตาของมนุษย์.....	6
	ความหมายบนไฟท่าไรและสัญลักษณ์.....	14
	ภาพยนตร์อ้างอิง.....	23
3	บทภาพยนตร์.....	31
	แนวความคิด (Theme).....	31
	เรื่องย่อ (Plot).....	31
	โครงเรื่อง (Treatment).....	31
	Screenplay.....	32
4	การสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	33
	Pre-Production.....	33
	Production.....	39
	Post Production.....	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	61
	บรรณานุกรม.....	62
	ประวัติผู้วิจัย.....	64



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่
หน้า

1	ภาพที่ 2.1 Tutorial ของ The Art of Aaron Blaise1	5
2	ภาพที่ 2.2 Tutorial ของ The Art of Aaron Blaise2	6
3	ภาพที่ 2.3 ไพ่ 7 of cups	15
4	ภาพที่ 2.4 ไพ่ 9 of swords	8
5	ภาพที่ 2.5 ไพ่ The Lover	9
6	ภาพที่ 2.6 ไพ่ The Tower	10
7	ภาพที่ 2.7 ไพ่ The Death	12
8	ภาพที่ 2.8 ไพ่ 10 of swords	13
9	ภาพที่ 2.9 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The case of hana & alice	14
10	ภาพที่ 2.10 ภาพจากภาพยนตร์ The case of hana & alice	14
11	ภาพที่ 2.11 Hana & Alice คนแสดง	14
12	ภาพที่ 2.12 คนแสดงจริงทั้งหมดจากเรื่อง The case of hana & alice	14
13	ภาพที่ 2.10 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	15
14	ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างภาพภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	16
15	ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างภาพเบื้องหลังภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	17
16	ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่างมิวสิกวิดีโอเพลง False Alarm ของ The Weeknd	18
17	ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร	33
18	ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉาก 7 of cups	34
19	ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉาก 9 of swords	34
20	ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉาก The Tower	35
21	ภาพที่ 4.5 ภาพสตอรี่บอร์ด	36
22	ภาพที่ 4.6 กล้อง Action Camera	37
23	ภาพที่ 4.7 อุปกรณ์เสริมกล้อง Action Camera	38
24	ภาพที่ 4.8 Footage ที่ถ่ายมา	39
25	ภาพที่ 4.9 การตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro	40
26	ภาพที่ 4.10 หน้าตาโปรแกรม TVPaint Animation 10 Pro	41
27	ภาพที่ 4.11 Layer และ Timeline	41
28	ภาพที่ 4.12 การลงไฟล์ในโปรแกรม TVPaint Animation 10 Pro	42
29	ภาพที่ 4.13 การเลือกเครื่องมือในโปรแกรม TVPaint Animation 10 Pro	42
30	ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างการทำ Rotoscope1	43

จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

31	ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างการทำ Rotoscope2	43
32	ภาพที่ 4.16 ตัวละคร3D matte กับฉากหลัง1	44
33	ภาพที่ 4.17 ตัวละคร3D matte กับฉากหลัง2.....	45
34	ภาพที่ 4.18 ตัวละคร3D matte กับฉากหลัง3.....	45
35	ภาพที่ 4.19 วิธีปรับสปีด สโลว์.....	46
36	ภาพที่ 4.20 การ Matte ฉากกับ rotoscope	46
37	ภาพที่ 4.21 การเรนเดอร์ภาพเพื่อไปใช้ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro	47
38	ภาพที่ 4.22 จัดวาง Timeline อย่างคร่าวๆ	48
39	ภาพที่ 4.23 เสียงที่คัดเลือกมาใช้	47
40	ภาพที่ 4.24 ลงเสียงในโปรแกรม Premiere Pro	50
41	ภาพที่ 4.25 Youtube Library.....	50
42	ภาพที่ 4.26 การตัดต่อใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	51
43	ภาพที่ 4.27 การเรนเดอร์เป็นไฟล์วีดีโอใน Adobe Premiere Pro.....	52
44	ภาพที่ 4.28 การตั้งค่าเพื่อเรนเดอร์ใน Adobe Premiere Pro	52
45	ภาพที่ 4.29 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 1.....	53
46	ภาพที่ 4.30 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 2.....	54
47	ภาพที่ 4.31 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 3.....	55
48	ภาพที่ 4.32 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 4.....	56
49	ภาพที่ 4.33 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 5.....	57
50	ภาพที่ 4.34 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 6.....	58
51	ภาพที่ 4.35 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 7.....	59
52	ภาพที่ 4.36 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 8.....	60

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวข้าพเจ้าได้ประสบกับภาวะเหล่านี้อยู่ เมื่อครั้งที่ข้าพเจ้าได้ไปดูดวงไฟทาโร และผลการทำนายออกมาไม่ค่อยดี จึงทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกจิตตก ข้าพเจ้าจึงสนใจที่จะนำเสนอภาวะอารมณ์ของคนที่จิตตกจากการดูดวง เมื่ออนาคตของผู้ถูกทำนายไม่ได้สวยงาม แต่กลับมีแต่ความผิดหวังรออยู่ โดยมุ่งเน้นการตั้งคำถามหรือการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร ว่าสุดท้ายแล้วการทำนายดวงชะดานั้นจะทำให้ชีวิตคนเราตีจริง ๆ หรือ

จากเรื่องราวดังกล่าวข้างต้น ได้นำมานำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน ในมุมมองแบบ POV ผ่านเทคนิค Rotoscope ด้วยคอมพิวเตอร์ โดยในชื่อเรื่อง (UN)Lucky card ไฟแห่งความโชคดี หรือก็คือไฟที่ดีที่สุดคือตัวเราเอง และตัวเราเองเป็นผู้กำหนดอนาคตตัวเราเอง และหากการดูดวงสามารถแก้ไขชีวิตได้จริง ๆ หมอดูทั้งหมดคงมีชีวิตที่ไม่มีความทุกข์เลย ชีวิตคนเรามีทั้งทุกข์และสุขปะปนกันไปเป็นเรื่องธรรมดา

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ด้วยการใช้เทคนิค Rotoscope เรื่องเปิดไฟเปลี่ยนชีวิต (UN)Lucky Card
2. เพื่อศึกษาเรื่องราวความหมายของไฟทาโรและศิลปะการออกแบบกราฟิกของไฟทาโร
3. เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ว่า การกระทำมีผลมากกว่าเรื่องของโชคชะตา เราสามารถกำหนดอนาคตของเราได้ด้วยตัวเราเอง หลังจากที่ได้ชมแอนิเมชันเรื่องนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 1 เรื่อง ความยาวไม่เกิน 2 นาที ทำ Rotoscope ภาพขาวดำ มุมมองแบบ POV ในโปรแกรม TVPaint Animation 10.0.16 และ Adobe Premiere Pro CC ขนาดภาพ 16:9 ความละเอียด 1920 x 1080p

ลักษณะของโครงการ

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับไฟทาร์ โดยเล่าเรื่องราวผ่านกราฟิกและสัญลักษณ์ของไฟ โดยใช้มุมมอง POV ด้วยเทคนิค Rotoscope ภาพขาวดำ และในตอนท้ายของเรื่อง ภาพยนตร์จะสื่อถึงการทำนายดวงชะตาว่ามีประโยชน์อย่างไร

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ค้นหาแรงบันดาลใจ และเลือกประเด็นที่จะศึกษา
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับไฟทาร์ และความเชื่อในเรื่องโชคชะตา
3. เตรียมเขียนบทภาพยนตร์ โดยรวบรวมเนื้อหาข้อมูลที่ศึกษามาลงประเด็นในบทและพัฒนาการเล่าเรื่อง เรียบเรียงไปตามลำดับให้มีความน่าสนใจ สามารถชักจูงอารมณ์ของผู้ชมได้
4. เขียนสตอรี่บอร์ด
5. คัดเลือกนักแสดง โดยเลือกจากบุคคลใกล้เคียงกับตัวละคร และภายนอกที่ใกล้เคียงกันจากนั้นนำนักแสดงมาลองแสดงบทจริงพร้อมบันทึกภาพเคลื่อนไหวเก็บไว้พิจารณาคัดเลือกอีกในภายหลัง
6. วางแผนการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยกำหนดวัน เวลา สถานที่ถ่ายทำ การเดินทาง และวางแผนการทำเทคนิค Rotoscope รวมถึงจัดเตรียมเครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์
7. นำฟุตเทจที่ถ่ายทำตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC และ Export ออกมาเป็นไฟล์ Mp4
8. นำไฟล์คลิปที่ตัดต่อมาวาดเส้นทับ (Rotoscope) ในโปรแกรม TVPaint Animation 10.0.16
9. นำภาพที่ทำการ Rotoscope เสร็จแล้วไปตัดต่อใส่เสียงยังโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเทคนิค Rotoscope
2. ได้ผลงานแอนิเมชันสองมิติที่ทำจากเทคนิค Rotoscope
3. ได้รับความรู้เกี่ยวกับไฟทาร์ความหมายและสัญลักษณ์ ที่ปรากฏผ่านกราฟิกของไฟโดยสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับผลงานได้
4. เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจหลังจากรับชมภาพยนตร์ เราสามารถกำหนดอนาคตตัวเองได้ โดยไม่ต้องเชื่อในโชคชะตาและหมอดู จะดีหรือร้ายขึ้นอยู่กับตัวเราเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าข้อมูล

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ เกิดจากการศึกษาข้อมูล การวิเคราะห์หรือหาข้อมูลอ้างอิง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์เพื่อสื่อสารเข้าใจได้ง่ายและสนับสนุนแนวทางการคิดได้ครบถ้วน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้กำหนดแนวทางก่อนจะถึงขั้นตอนการผลิตดังต่อไปนี้

- 2.1 การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติด้วยเทคนิคโรโตสโคป
- 2.2 ความเชื่อเรื่องดวงและโชคชะตาของมนุษย์
- 2.3 ความหมายบนไฟทาร์โรและสัญลักษณ์
- 2.4 ภาพยนตร์อ้างอิง

2.1 การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเทคนิคโรโตสโคป

2.1.1 เทคนิคโรโตสโคป

โรโตสโคป คือเทคนิคการสร้างภาพแอนิเมชันที่นักสร้างแอนิเมชันวาดตามภาพต้นฉบับฟิล์มต่อเฟรมเพื่อใช้ในฉากสมจริงและภาพยนตร์แอนิเมชัน^{[1][2]} แต่เดิม การบันทึกภาพยนตร์ฉากสมจริงจะฉายขึ้นแผ่นกระจกแข็งและวาดซ้ำโดยนักแอนิเมชัน เครื่องมือสำหรับการฉายภาพนี้ถูกเรียกว่าเครื่องโรโตสโคป อย่างไรก็ตามอุปกรณ์ปัจจุบันถูกแทนที่ด้วยคอมพิวเตอร์

ในอุตสาหกรรมเอฟเฟกต์ภาพ นิยามของการทำโรโตสโคปยังหมายรวมถึงเทคนิคการสร้างภาพซ้อนด้วยมือสำหรับการสร้างองค์ประกอบบนฉากสมจริงและอาจหมายถึงการผสมภาพบนภาพพื้นหลังอื่นได้ด้วย¹

¹วิกิพีเดีย(นามแฝง).โรโตสโคป [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://bcnlp56.weebly.com/index.html><https://th.wikipedia.org/wiki/โรโตสโคป>

2.1.2 ศึกษาวิธีใช้งานโปรแกรม TVPaint Animation

โปรแกรมสำหรับทำแอนิเมชันสองมิติมีหลากหลายโดยส่วนใหญ่นิยมใช้โปรแกรม Toonboom, Adobe Flash Animation, Adobe After Effect

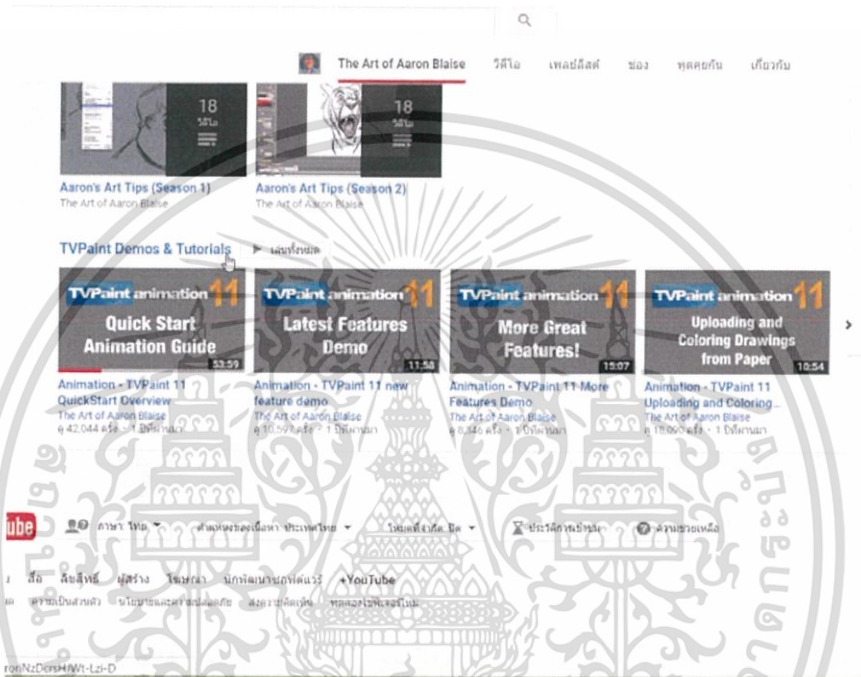
เนื่องจากเราไม่รู้วิธีการบางอย่างจึงต้องไปค้นคว้าเพิ่มเติม โดยวิธีการค้นคว้า มาจากเว็บไซต์ Youtube ซึ่งเป็นแหล่งรวมคลิปวิดีโอมากมาย โดยยูเซอร์เนมที่ชื่อ The Art of Aaron Blaise เป็น Tutorial สอนเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมขั้นพื้นฐานที่เข้าใจง่ายที่สุด



ภาพที่ 2.1 Tutorial ของ The Art of Aaron Blaise¹, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Aaron Blaise จะมีสอนทั้งการวาดภาพ การใช้โปรแกรม ไปจนถึงทริปเล็กน้อยที่เรียนรู้ได้ง่าย และทำงานได้คล่องกว่าเดิม โดยได้ทำ Tutorial สอนแบ่งเป็นหลายพาร์ท



ภาพที่ 2.2 Tutorial ของ The Art of Aaron Blaise2, อติภา สายพิมพ์, 2559

2.2 ความเชื่อเรื่องดวงและโชคชะตาของมนุษย์

ความเชื่อ (Beliefs)

ความเชื่อเป็นธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ และถือว่าเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์อย่างหนึ่ง การดำรงชีวิตของมนุษย์ในสมัยโบราณที่มีความเจริญทางด้านวิชาการน้อย ความเชื่อจึงเกิดจากการเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นการบันดาลให้เกิดขึ้นจากอำนาจของเทวดา พระเจ้า หรือ ภูตผีปีศาจ ดังนั้นเมื่อเกิดปรากฏการณ์ต่างๆ ขึ้น เช่น ฝนตก ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า แผ่นดินไหว ภูเขาไฟระเบิด อุทกภัย และวาทภัย ต่างๆ ขึ้น ล้วนเป็นสิ่งที่มอิทธิพลต่อชีวิตหรือความเป็นอยู่ของมนุษย์ ซึ่งยากที่จะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ป้องกันหรือแก้ไขได้ด้วยตัวเอง บางอย่างเป็นเหตุการณ์ที่อำนาจประโยชน์ แต่บางเหตุการณ์ก็เป็นอันตรายต่อชีวิตและความเป็นอยู่ของมนุษย์ มนุษย์จึงพยายามที่จะคิดหาวิธีการที่จะก่อให้เกิดผลในทางที่ดี และเกิดความสุขให้กับตนเอง เพื่อกระทำต่อสิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้น ทำให้เกิดเป็นแนวทางปฏิบัติที่เป็นพิธีกรรม หรือศาสนาเกิดขึ้น ความหมายของความเชื่อ

คำว่า “ความเชื่อ” มีความหมายอยู่หลายความหมาย นักวิชาการและผู้รู้ได้ให้ความหมายของความเชื่อไว้ในแง่มุมต่างๆ ดังนี้

ความเชื่อ คือ การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นความจริงหรือเป็นสิ่งที่เราไว้วางใจ ความจริงหรือความไว้วางใจที่เป็นรูปของความเชื่อนั้น ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นความจริงที่ตรงตามหลักเหตุผลหรือหลักวิทยาศาสตร์ใดๆ คนที่เชื่อในฤกษ์ยามก็จะถือว่า วันเวลาการโคจรของดวงดาวจะก่อให้เกิดผลต่อตัวมนุษย์ คนที่เชื่อเครื่องรางของขลังก็มีความยึดมั่นว่า เครื่องรางของขลังให้คุณให้โทษแก่ตนได้จริง ตัวอย่างของความเชื่อ ได้แก่ โสยศาสตร์ โหราศาสตร์ โชคลาง ของขลัง ผีสาง นางไม้ ความเชื่ออำนาจลึกลับ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ เหล่านี้เป็นต้น

ธวัช ปุณฺณทก ได้กล่าวถึงความเชื่อไว้ว่า ความเชื่อ คือ การยอมรับอันเกิดอยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ต่อพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่เป็นผลดีหรือผลร้ายต่อมนุษย์นั้นๆ หรือสิ่งคมมนุษย์นั้นๆ แม้ว่าพลังอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้น ไม่สามารถที่จะพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง แต่มนุษย์ในสังคมหนึ่งยอมรับและให้ความเคารพเกรงกลัวสิ่งเหล่านี้ เรียกว่าความเชื่อ ฉะนั้นความเชื่อจึงมีขอบเขตกว้างขวางมาก ไม่เพียงแต่จะหมายถึงความเชื่อในดวงวิญญาณทั้งหลาย (belief in spiritual beings) ภูตผี คาถาอาคม โชคลาง โสยเวทต่างๆ ยังรวมถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มนุษย์ยอมรับนับถือ เช่น ต้นไม้ (ต้นโพธิ์ ต้นไทร) ป่าเขา เป็นต้น

ความเชื่อ หมายถึง เห็นตามด้วย มั่นใจ ไว้วางใจ นับถือ และในลักษณะคล้ายกันนี้ มานิต มานิตเจริญ กล่าวถึงความเชื่อหมายถึง เห็นจริงด้วย วางใจ ไว้วางใจ มั่นใจ และนับถือ

อนึ่ง พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ – ไทย ให้ความหมายเกี่ยวกับความเชื่อไว้ 2 นัยด้วยกันคือ

1. การยอมรับข้อเสนอข้อใดข้อหนึ่งได้ว่าเป็นความจริง การยอมรับเช่นนี้โดยสารถะสำคัญแล้วเป็นการรับเชิงพุทธิปัญญา แม้ว่าจะมีอารมณ์สะเทือนใจเข้ามาประกอบร่วมด้วย ความเชื่อจะก่อให้เกิดภาวะทางจิตขึ้นในบุคคลซึ่งอาจจะเป็นพื้นฐาน สำหรับการกระทำโดยสมัครใจของบุคคลนั้น

ความเชื่อ อาจจะมีพื้นฐานจากหลักฐานข้อเท็จจริงที่เชื่อได้หรือมีพื้นฐานจากความเคยชินจากการนี้รู้เอาเอง หรือจากลักษณะที่ทำให้เกิดความเข้าใจไขว่ไขวกก็ได้ เพราะฉะนั้น ความเชื่อจึงมิได้ขึ้นอยู่กับความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จริงเชิงวัตถุวิสัยในเนื้อหาความเชื่อแปลกวิถิดการก็ได้ คนเราอาจจะกระทำการอย่างแข็งขันจริงจัง หรืออย่างบ้าคลั่งด้วยความเชื่อที่ผิดได้เท่าๆ กับที่ทำด้วยความเชื่อที่ถูกต้อง อย่างไรก็ตาม การทำที่ใช้สติปัญญาใดๆ ก็ตาม ย่อมต้องอาศัยความเชื่ออยู่ด้วยเสมอ แต่สติปัญญาเองนั้นอาจใช้มาทดสอบความเชื่อและตรวจสอบความสมบูรณ์ถูกต้องพื้นฐานความเชื่อนั้นได้

2. การยอมรับข้อเสนอลักษณะข้อใดข้อหนึ่งว่า เป็นจริงโดยที่ยังมิได้พิสูจน์ได้โดยวิธีการของวิทยาศาสตร์ จากคำจำกัดความต่างๆ ข้างต้น จึงพอสรุปความหมายของความเชื่อไว้ว่า “ความเชื่อ” หมายถึง การยอมรับต่างๆ ว่าเป็นจริง มีอยู่จริง และมีอำนาจที่จะบันดาลให้เกิดผลดีหรือผลร้ายต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ถึงแม้ว่าสิ่งนั้นจะไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริงด้วยเหตุผล แต่เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มชนหรือสังคม

แนวคิดและความเป็นมาของความเชื่อ

ความเชื่อของมนุษย์ได้มีวิวัฒนาการตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อในธรรมชาติ ความเชื่อระดับต่ำสุดของมนุษย์ คือความเชื่อในธรรมชาติ เพราะธรรมชาติเกิดอยู่ข้างเคียงกับมนุษย์ มนุษย์เกิดมาลิ้มตาในโลก สิ่งแรกที่มนุษย์ได้เห็นได้สัมผัสก่อนสิ่งอื่นคือธรรมชาติ รอบตัวมนุษย์และธรรมชาติต่างๆ เหล่านั้น ได้แก่ ความมืด ความสว่าง ความหนาว ความร้อน ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ดวงดาว แม่น้ำลำธาร ต้นไม้ พืชไร่พืชสวน แผ่นดินไหว ภูเขาไฟระเบิด มนุษย์เชื่อว่าธรรมชาติเหล่านั้นมีตัวตน มีอำนาจพิเศษและสามารถก่อให้เกิดคุณและโทษแก่มนุษย์ได้ มนุษย์จึงเกรงกลัวและกราบไหว้ ดังนั้น การนับถือธรรมชาติจึงนับเป็นขั้นแรกแห่งความเชื่อของมนุษย์

2. ความเชื่อในคติถือผีสาร เทวดา วิวัฒนาการแห่งความคิดของมนุษย์เกิดขึ้นพร้อมกับความเจริญรอบข้างอย่างอื่น มนุษย์มีความสงสัยว่าความมืด ความสว่าง ความร้อน ความหนาว ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ พายุฟ้า ฝนน้ำ แม่น้ำ ภูเขาและต้นไม้ใหญ่ที่สามารถบันดาลให้เกิดความผันแปรไปได้ต่างๆ ในตัวธรรมชาติเหล่านั้น และมีผลบันดาลให้เกิดความสุขและความทุกข์แก่มนุษย์ ด้วยเหตุนี้ มนุษย์จึงสร้างรูปเทวดาบ้าง รูปมนุษย์บ้าง หรือรูปครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์บ้าง เช่น พระกัมมเจ้าที่ แม่นางเรือ และเทพารักษ์ต่างๆ เป็นต้น เพื่อบูชาธรรมชาติเหล่านี้จึงมีอำนาจจะเป็นอย่างหนึ่งสิ่งสถิตอยู่ อำนาจที่สามารถบันดาลให้เป็นได้นั้น เรียกว่า เจตภูตหรือวิญญาณ เจตภูตที่มีอำนาจทำความทุกข์ให้เกิดขึ้น อาจเป็นมารร้ายหรือ ผีสารอย่างใดอย่างหนึ่ง ส่วนที่นำความสุขมาให้ อาจเป็นท้าวประภทไศประภทหนึ่ง และในขั้นนี้ เจตภูตที่ทรงอำนาจสิงอยู่ในธรรมชาตินั้นๆ อาจแบ่งออกได้อีกเป็น 3 ลำดับแห่งวิวัฒนาการทางความคิดของมนุษย์ดังนี้

2.1 เริ่มจากธรรมชาติแต่ละอย่างก่อน แล้วกว้างออกไปถึงธรรมชาติทุกอย่างในโลก โดยเชื่อว่าสรรพสิ่งในโลกมีวิญญาณสิงสถิตอยู่

2.2 เชื่อว่าวิญญาณเหล่านั้นมีอำนาจไปแต่ละอย่าง อาจบันดาลความดี ความชั่ว ความสุข และ

ความทุกข์ให้แก่มนุษย์ได้แต่ละอย่างตามอำนาจและความกรุณาที่มีอยู่ วิญญาณเหล่านั้นต้องมีรูปร่าง แต่ไม่สามารถเห็นได้

2.3 เริ่มสร้างขึ้นด้วยความนึกคิดของตนเอง ภาพที่ตนนับถือเรียกว่าพระเจ้าหรือเทพเจ้าหรือผี สางเทวดาก็ตามเกิดขึ้นมาแต่ครั้งนั้น ความเชื่อเช่นนี้เป็นมูลเหตุอีกประการหนึ่งของศาสนา นักปราชญ์ในสังคมมนุษย์โบราณเรียกความเชื่อนี้ถือว่าวิญญาณหรือเจตภูต

3. ความเชื่อในวิญญาณบรรพบุรุษ ความเชื่อเรื่องวิญญาณบรรพบุรุษ ได้แก่ มารดา บิดา ปู่ย่าและตายาย ที่ตายไปแล้ว วิญญาณของบุคคลเหล่านั้นไม่ได้ไปไหน ยังคงอยู่เพื่อ ปกปักษ์รักษาดูแลบุตรหลานของพวกเขา ทำให้เกิดการบูชาวิญญาณบรรพบุรุษ โดยสังเกตตัวอย่างได้ที่การบังสุกุลให้กับผู้ที่ล่วงลับไปแล้วของคนไทย และการกราบไหว้บูชาบรรพบุรุษของคนจีน

4. ความเชื่อในเทพเจ้าหลายองค์ ความคิดของมนุษย์ได้พัฒนาติดต่อกมาจากความคิดเรื่องสร้างภาพเทพเจ้าตามมโนคติของตน โดยคิดเห็นว่าธรรมชาติอย่างใดควรมีรูปเป็นอย่างไร และธรรมชาติอย่างไหนมีอำนาจสูงต่ำกว่ากันอย่างไร บางพวกเชื่อว่าพระอาทิตย์เป็นเทพเจ้าสูงสุด บางพวกเชื่อว่าพาคฟ้าเป็นเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ บางพวกเชื่อว่าพระจันทร์เป็นเทพเจ้าสูงสุดกว่าเทพเจ้าองค์ใด เทพเจ้าแต่ละองค์มีอำนาจลดหลั่นกัน และมีหน้าที่แตกต่างกัน²

² นางสาวกมลชนก จันทร์แดง. ความเชื่อ (Beliefs) [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://bcnlp56.weebly.com/index.html>

ประเภทของความเชื่อ

ความเชื่อของมนุษย์มีอยู่มากมาย แต่ละภูมิภาคอาจจะมีส่วนที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันไปบ้าง อย่างไรก็ตาม เราสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. ความเชื่อทั่วไป หรือความเชื่อธรรมดา (beliefs)

ซึ่งคนส่วนใหญ่จะมีอยู่ สามารถแบ่งย่อยออกไปได้ดังนี้

1.1 ความเชื่อปรากฏการณ์ธรรมชาติ

ได้จากการที่มนุษย์ในสมัยแรกๆ อาศัยธรรมชาติเป็นอยู่ เมื่อฝนตก ฟ้าร้อง ก็กลัว บางทีเกิดฟ้าผ่าลงมาตาม ได้รับอันตรายก็เข้าใจว่าธรรมชาติลงโทษเพราะพระเจ้าท่านพิโรธ เมื่อน้ำท่วมใหญ่หรือฝนแล้ง ก็ว่าพระเจ้าลงโทษ จึงหาวิธีการบิให้อ้อนวอนมิให้ท่านลงโทษ เป็นต้น

1.2 ความเชื่อเกี่ยวกับภัยกลางบ้าน

ความเชื่อในเรื่องนี้เกิดขึ้นเมื่อมนุษย์เจ็บป่วย ไม่สามารถประกอบอาชีพ ก็หาหูกยาอันเป็นสมุนไพรมารักษาหายบ้างไม่หายบ้างเพราะยาออกฤทธิ์ช้า เช่น คนปากเป็นนกกระจอกก็เอาเปลือกเคามาเคี้ยว เป็นตาแดงให้เคี้ยวกระเทียมเป่าที่ตา เป็นต้น

1.3 ความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ยาม นิमित ผืน การประกอบพิธีต่างๆ

ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญเพื่อเป็นสิริมงคลแก่ตัวเองต่อไปภายหน้า เช่น ขึ้นบ้านใหม่ก็หาฤกษ์ยาม จะเดินทางไกลไปค้าขายก็หาฤกษ์ยาม ออกเดินทางทิศใดจึงจะดี ส่วนความฝันหรือนิมนต์นั้น เชื่อกันว่ามีส่วนของความจริง ทำให้บางคนถือเอามาเป็นภาระในการกระทำต่างๆ ถ้าฝันดีก็หวังว่าจะโชคดีมีสุข หากฝันร้ายก็จะหาวิธีปิดเป่าโดยแก้ฝันตามแม่น้ำบ้าง ทางสี่แพร่งบ้าง เป็นต้น

1.4 ความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะของคนและสัตว์

มนุษย์ได้คลุกคลีอยู่ด้วยกันเป็นเวลานาน ย่อมจะนำเอาลักษณะที่ดีด้วยของกันและกันมาพิจารณา แล้วสรุปเอาว่าน่าจะเป็นอย่างนี้ น่าจะเป็นอย่างนั้น แล้วบอกเล่าสืบต่อกันมา เช่น บอกว่าคนที่หน้ากร้อ คอสั้น ห้ามนคบ หรือหญิงที่เดินกางแขนเหมือนชาย เป็นสตรีโทษ ห้ามแต่งงานด้วย กรณีเกี่ยวกับสัตว์ เช่น ควายที่จะนำมาใช้งานต้องดูขวัญว่าที่ตัวมีกี่ขวัญ ถ้ามีไม่ครบตามลักษณะที่กำหนดถือว่าไม่ดี เป็นต้น

1.5 ความเชื่ออันเนื่องมาจากศาสนา

แต่ละศาสนาสอนให้คนเชื่อด้วยวิธีต่างๆ กัน แต่จุดหมายปลายทางคือความสุขในชีวิตเช่นเดียวกัน เช่น ศาสนาคริสต์ สอนให้รักเพื่อนมนุษย์ ผู้กระทำความผิดมีการสารภาพบาปต่อพระเจ้าจะหมดบาปได้ ศาสนาพุทธ สอนให้เชื่อในการกระทำและผลของการกระทำ เป็นต้น

1.6 ความเชื่อเกี่ยวกับการทำมาหากินและอาชีพ

มนุษย์ต้องประกอบอาชีพเพื่อความอยู่รอด การเพาะปลูกต่างๆ จะได้ผลดีจึงมีทั้งข้อห้ามและข้อปฏิบัติ เช่น ห้ามยืมเวลาปลูกข้าวโพด จะทำให้ฝักข้าวโพดมีเมล็ดห่างๆ เวลาต้นไม่มีดอกข้อห้ามนี้จะทำให้ผลเน่า เป็นต้น

1.7 ความเชื่อเกี่ยวกับประเพณี

แต่ละภูมิภาคมีประเพณีมากมาย เพราะความเชื่อของแต่ละท้องถิ่นมีอย่างนั้น มีการประกอบพิธีตามความเชื่อในประเพณีอยู่ด้วย เช่น ประเพณีชิงเปรตในภาคใต้ ประเพณีทำบุญคุณลานในอีสาน ประเพณีสงกรานต์ เป็นต้น

1.8 ความเชื่อเรื่องเคล็ดและแก้เคล็ด

มนุษย์มีความเชื่อว่าสิ่งที่ไม่ดีจะกลายเป็นดีได้เมื่อได้แก้เคล็ดแล้ว เช่น เชื่อว่าเกิดมามีอายุเท่านั้นเท่านั้นจะถึงชาติ ก็ทำพิธีสับชะตาต่ออายุ หรือตัดกรรม จะทำให้อายุยืนอยู่ไปได้นาน หรือผู้ผลิตแป้งเชื่อสุราเมื่อตากแป้งเชื่อ ก็จะไม่นอนคลุมโปงทำเป็นทิวาเมา จะทำให้แป้งเชื่อมีคุณภาพดี เป็นต้น

1.9 ความเชื่อเกี่ยวกับ นรก สวรรค์ ชาติ ภพ

เป็นความเชื่อของมนุษย์ที่มีมานานแล้วว่าการทำไม่ดีจะตกนรก ถูกยมบาลทรมาน ถ้าทำดีจะมีสุขขึ้นสวรรค์ เชื่อว่าตายแล้วไปเกิดในชาติหน้าต่อไป เป็นความเชื่อที่เนื่องมาจากศาสนาเช่นกัน เป็นความฉลาดของคนโบราณที่ใช้อุบายสอนคนเพื่อให้เป็นคนดี มีความหวังในชีวิต

1.10 ความเชื่อเกี่ยวกับเลขดี เลขร้าย วันดี วันร้าย

ตัวเลขนับว่าเป็นสิ่งที่เชื่อว่าจะให้คุณให้โทษแก่มนุษย์ เช่น ชาวตะวันตก เชื่อว่าเลข 13 เป็นตัวเลขอัปโชค ก็จะหลีกเลี่ยงการกระทำที่เกี่ยวกับเลขนี้ คนไทยเชื่อว่าเลข 9 ดี ทำอะไรก้าวหน้ำก็จะประกอบพิธีในวันที่เป็นเลขเก้า นอกจากนั้นยังเชื่อในวันจรมวันฟู ตามหลักโหราศาสตร์อีกด้วย

2. ความเชื่อที่แฝงไว้ด้วยความกลัว หรือความเชื่อทางไสยศาสตร์ (superstition)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไสยศาสตร์ คือ การเชื่อถือโดยรู้สึกเกรงขามหรือกลัวในสิ่งที่เข้าใจว่าอยู่เหนือธรรมชาติหรือในสิ่งลึกลับ อันไม่สามารถจะทราบด้วยเหตุผลตามหลักวิทยาศาสตร์ และสิ่งนั้นอาจจะให้ดีหรือร้ายแก่ผู้ที่เชื่อถือก็ได้³

ศาสตร์แห่งการดูดวง ทั้ง 9 ศาสตร์

การดูดวง เป็นศาสตร์การพยากรณ์ทำนายดวงชะตาอนาคต ที่แตกแขนงเป็นศาสตร์ต่างๆ อีกมากมาย ซึ่งก็แล้วแต่ความถนัดหรือความสนใจของผู้ที่จะศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ หรือที่เรารู้จักกันในนาม "หมอดู" ผู้ที่มาไขความลับเผยคำทำนายต่างๆ นานาให้เราได้ทราบกัน

อักขระ 8 ตัว เป็นการทำนาย โดยอาศัยการตีความจาก วัน เดือน ปีเกิด และเวลาตกฟาก มีการจับคู่ระหว่างทิศและเวลา เพื่อดวงชะตาทั้งชีวิต อาจใช้วิธีอื่นเข้าช่วย เช่น ดูจากลำดับพี่น้อง เป็นต้น ดาราพยากรณ์ เป็นการทำนายโดย อาศัยความหมายเฉพาะตัวของดวงดาว 12 ดวง จากนั้นจึงเริ่มกระจายตำแหน่งของดาว ทั้งหมดลงเรือนชะตา ที่ได้จากอักขระ 8 ตัว เพื่อทำนายชะตาตลอดอายุขัย

การดูลายมือ รูปหน้า และกระดูกสัมผัส เป็นการสัมผัสกัน ระหว่างแพทย์แผนจีน เรียกรวมๆ ว่า การดูลักษณะทางกายภาพ ทำนายเรื่องสุขภาพ ความฉลาด และนิสัยของเจ้าชะตา

ศาสตร์แห่งการเสียงทาย หากใช้เหรียญทองแดง หรือกระดองเต่า จะเรียกว่า "เหรียญทองแดงเสียงทาย" หรือ "กระดองเต่าเสียงทาย" หากใช้นกกระจอกขาวสีขาว จะเรียกว่า "นกเสียงทาย"

ศาสตร์แห่งชื่อสกุล ศาสตร์นี้มีมากมายหลายแขนง ซึ่งให้ความสำคัญในรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะตั้งชื่อด้วยวิธีใดก็ตาม ชื่อที่ได้ ต้องฟังรื่นหู และเจ้าตัวต้องชื่นชอบชื่อนั้นๆ ด้วย

ศาสตร์ว่าด้วยบ้านเรือน เป็นการผสมกันระหว่างศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม ภายนอกกับศาสตร์ที่ศึกษาตำแหน่งภายในอาคารบ้านเรือน เพื่อปรับสมดุลให้ผู้อยู่อาศัยมีความเป็นอยู่ที่ราบรื่น

ศาสตร์ว่าด้วยฤกษ์ยาม เดิมศาสตร์นี้มีไว้เพื่อทำกลยุทธ์ทางพิชัยสงคราม ดูฤกษ์ยามและทิศทางการสู้รบ ปัจจุบันนำมาใช้ดูฤกษ์ในการทำงาน การสอบ การเจรจาธุรกิจ และทำนายเหตุการณ์ในอนาคต

³ นางสาวมลชนก จันท์แดง. ประเภทของความเชื่อ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก : <http://bcnlp56.weebly.com/index.html>

ศาสตร์แห่งดวงดาว นอกจากราศีเกิดแล้ว ยังอิงดาว 10 ดวง ในระบบสุริยจักรวาลคือ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ดาวพุธ ดาวศุกร์ ดาวอังคาร ดาวพฤหัสบดี ดาวเสาร์ ดาวยูเรนัส ดาวเนปจูน และดาวพลูโต เพื่อทำนายพื้นฐานดวงชะตาตั้งแต่เกิด

ศาสตร์แห่งไฟทาโรต์ "ไฟทาโรต์" คือ ไฟกระดาศที่ใช้ทำนาย โชคชะตา โดยเจ้าชะตา ต้องเป็นผู้เลือกไฟ ด้วยตัวเอง อยากรู้เรื่องใด ก็ตั้งใจเลือกไฟ เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องนั้นๆ⁴

ตำนานไฟทาโรต์

ไฟยิปซีหรือไฟทาโรต์มีกำเนิดกลางศตวรรษที่ 15 ราวๆ พ.ศ.1943-1993 ที่เมืองมิลาน เมืองเฟอร์ราราและเมืองโบโลญญา ทางตอนเหนือของอิตาลี ไฟทาโรต์นิยมเล่นกันมากในยุโรป ในอิตาลีมีชื่อเกมว่า อิตาเลียน ทาร์็อกซิณี ส่วนในฝรั่งเศส เรียกว่า เฟรนช์ ทาโรต์

ไฟทาโรต์ที่เก่าแก่ที่สุดทำขึ้นในกลางศตวรรษที่ 15 สำหรับครอบครัว วิสกอนติ-สฟอร์ซา ผู้ปกครองเมืองมิลาน

แต่เดิมนั้น ไฟทาโรต์นิยมกันในวงแคบ เฉพาะผู้ที่มีเวทมนตร์และสมาคมลับเท่านั้น ต่อมา พ.ศ. 2324 นายองตวน กูร์ต เดอ เกเบแลง สาธุคุณชาวสวิส พิมพ์หนังสือชื่อ เลอ มงด์ ปริมิติฟ ซึ่งเป็นศาสตร์การเสี่ยงโชคและการทำนาย รวมทั้งสัญลักษณ์ทางศาสนา ทำให้ไฟทาโรต์ไม่กระจุกตัวในวงแคบอีกต่อไป

สาธุคุณเกเบแลงอ้างว่า ชื่อ "ทาโรต์" มาจากคำในภาษาอียิปต์ ว่า "ทาร์" หมายถึง "เจ้าหรือราชวงศ์" ส่วน "โร" หมายถึง "ถนน" รวมแล้วหมายถึง ถนนของราชวงศ์ และอธิบายว่าไฟซินินี้สืบทอดมาจากชาวอียิปต์โบราณโดยชาวโรมันหรือยิปซีนำเข้ามาเผยแพร่ในยุโรป

บางตำนานเชื่อว่า ไฟทาโรต์อาจถือกำเนิดจากกลุ่มยิปซีหรือชาวอินเดียที่เร่ร่อนทางตอนเหนือของอินเดีย ซึ่งนับถือศาสนาฮินดูและต่อมาก็เดินทางเร่ร่อนไปทั่วโลก รวมทั้ง เปอร์เซีย อียิปต์ และยุโรปตอนกลาง

ผู้ชายชาวยิปซีจะมีอาชีพปศุสัตว์ช่างซ่อมหรือนักแสดงละครสัตว์ ส่วนผู้หญิงชาวยิปซีมักจะมีความถนัดทางขายอาหารและเป็นหมอดูโดยทำนายด้วยลูกแก้วหรือไฟและลายมือ ในระหว่างการเดินทาง หญิงยิปซีใช้ไฟในการทำนายทายทักในเรื่องต่างๆ ในระหว่างการเดินทางหรือการดำเนินชีวิต

⁴ sanook[นามแฝง].ศาสตร์แห่งการดูดวง ทั้ง 9 ศาสตร์ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://horoscope.sanook.com/67717/>

นักพยากรณ์ไพ่ยิปซีหญิงที่มีชื่อเสียงมาก คือ มารีย์ อาน อาเคอเลต เลอนอร์มิงด์ เกิดในฝรั่งเศส ปี พ.ศ. 2265 มีความสามารถพิเศษในการทำนายไพ่ทาโรต์ได้อย่างแม่นยำ กระทั่งได้เป็นที่ปรึกษาของจักรพรรดินี โยเซฟินของนโปเลียน โบนาปาร์ต จักรพรรดิแห่งฝรั่งเศส

เลอนอร์มิงด์ทำนายเกี่ยวกับการเสียชีวิตของตนเองว่าจะเกี่ยวข้องกับอีกา ปรากฏว่าเป็นจริงตามนั้น ในปี 2386 เธอหัวใจวายเพราะตกใจที่เห็นนกพิราบบินเข้ามาในห้องและคิดว่าเป็นอีกา

ไพ่ทาโรต์ที่เป็นที่นิยม คือ ชุด Raider-Waite มีไพ่ทั้งหมด 78 ใบ แบ่งออกเป็น ชุดใหญ่ หรือเมเจอร์อาคาน่า 22 ใบ และชุดย่อย หรือไมเนอร์อาคาน่า 56 ใบ ไพ่แต่ละใบมีความหมายมากกว่า 1 ความหมาย ซึ่งผู้ทำนายจะต้องตีความและใช้ญาณสัมผัส เช่น The Sun เป็นสัญลักษณ์แห่งความสำเร็จ ความสนุกสนาน และความหวัง ผู้ที่ได้ไพ่ใบนี้แสดงว่าดวงของผู้นั้นกำลังพุ่งสูงขึ้น ทำให้ช่วงนี้ทำอะไรก็เจริญรุ่งเรือง หากตั้งครภไฟใบนี้จะให้ลูกชาย ในพื้นดวงจะโชคดีประสบความสำเร็จมีชื่อเสียง มีผู้หลักผู้ใหญ่ให้การอุปถัมภ์ คำชู⁵

2.3 ความหมายบนไพ่ทาโรและสัญลักษณ์

ไพ่ 7 of cups

ความหมายโดยรวม : ช่วงนี้มีอะไรหลายอย่างเข้ามาให้เราได้เลือก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความรัก การงาน ต้องใช้ความคิด การตัดสินใจให้รอบครอบ อย่าใจร้อน ถ้าเลือกถูกทางก็จะเป็นเรื่องดีต่อตัวเราเอง ทำให้ได้เงินได้ทองหรือประสบความสำเร็จสมหวังแต่ถ้าเลือกทางผิดก็จะทุกข์ใจ หรือเสียเงินเสียทอง ถูกหลอกหรือโดนหักหลังได้

ความหมายของไพ่ต่าง ๆ นั้นล้วนออกมาจากประสบการณ์ในการดูไพ่ส่วนตัว อาจจะไม่ตรงกับตำราบางเล่ม แต่ก็ไม่คลาดเคลื่อนออกไปจากหลักการโดยรวม เพราะอาจารย์เองเวลาดูดวงจะอาศัยองค์ประกอบในหลายๆด้านโดยเฉพาะสิ่งที่เรียกกันว่า “สัมผัสที่หก” มาประกอบการดู อีกประการข้อความต่างๆในเว็บนี้

⁵ บรามี[นามแฝง]. ตำนานไพ่ทาโรต์ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก

<http://www.thamnaai.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=538779806&Ntype=1>

ทั้งหมดสามารถแชร์ copy ไปใช้ได้โดยไม่จำเป็นต้องให้เครดิตอะไรก็ได้ อาจารย์เชื่อมั่นในพลังของการให้โดยไม่หวังผล การให้สามารถเปลี่ยนแปลงโลกไปสู่สิ่งดีๆ ได้เสมอ⁶



ภาพที่ 2.3 ไพ่ 7 of cups

ที่มา : Kontaclub [นามแฝง]. ความหมายของไพ่ยิปซี [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.
เข้าถึงได้จาก <http://yibsee.com/tarot/wp-content/uploads/2014/06/seven-of-cups.jpeg>

ไพ่ 9 of Swords

ความหมายโดยรวม : มีเรื่องให้เครียด ให้คิดมากมาย เป็นกังวล เกิดอาการเครียดปวดศีรษะเป็นไมเกรน นอนไม่หลับ ควรปล่อยวางบ้างในบางเรื่อง ค่อยๆทยอยๆแก้ปัญหาไปที่ละจุด อย่ารวบแก้ปัญหาทีเดียวมันจะเกินกำลัง บางอย่างให้ปล่อยไปก่อน

ความหมายของไพ่ต่างๆนี้ก็ล้วนออกมาจากประสบการณ์ในการดูไพ่ส่วนตัว อาจจะไม่ตรงกับตำราบางเล่ม แต่ก็ไม่เคยคลาดเคลื่อนออกไปจากหลักการโดยรวม เพราะอาจารย์เองเวลาดูดวงจะอาศัยองค์ประกอบในหลายๆด้านโดยเฉพาะสิ่งที่เรียกกันว่า “สัมผัสที่หก” มาประกอบการดู อีกประการข้อความต่างๆในเว็บไซต์

⁶ อ.หญิง [นามแฝง]. ไพ่ชุดเล็ก 7 ถ้วย [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.yipseedd.com/%E0%B9%84%E0%B8%9E%E0%B9%88-7-%E0%B8%96%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2/>

ทั้งหมดสามารถแชร์ copy ไปใช้ได้โดยไม่จำเป็นต้องให้เครดิตอะไรก็ได้ค่ะ อาจารย์เชื่อมั่นในพลังของการให้โดยไม่หวังผล การให้สามารถเปลี่ยนแปลงโลกไปสู่สิ่งดีๆ ได้เสมอ⁷



ภาพที่ 2.4 ไพ่ 9 of swords

ที่มา : Trendytarot [นามแฝง]. ไพ่ชุดดาบ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <https://www.trendytarot.com/644840/suit-of-swords>

ไพ่ The Lover

ไพ่นี้เรียกว่า ไพ่คู่รัก อาจารย์บางท่านเรียกที่เล่นที่จริงว่า "ไพ่คู่รัก" เพราะเวลาได้ไพ่ใบนี้มักจะมีเรื่องมือที่สามที่สี่เข้ามาเกี่ยวข้อง ในตอนแรกไพ่ใบนี้ใช้ชื่อว่า "Choice" หรือ "ทางเลือก" ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักหรือไม่ก็ตาม แต่ส่วนใหญ่ก็ไม่พ้นเรื่องความรัก

จากรูปจะเห็นได้ว่าเป็นรูปเทพดากำลังให้พรชายหญิงสองคนนี้ (อดัมกับอีฟ) ในไพ่ชุดเก่าๆ จะเทพดาองค์นี้เป็นคิวบิตกำลังยิงศร พอมานี้ไพ่ใบนี้กลายเป็นการอวยพรแทน ซึ่งอาจสื่อถึงนัยที่สำคัญอันหนึ่งว่าคู่รักนี้ได้แต่งงานกันก็ไม่ต้องมีพิธี เรียกว่าอยู่กินกันเฉยๆก็ได้

ถ้าสังเกตไพ่ชุดนี้ดีๆ จะพบว่ามีไพ่อีกใบหนึ่งที่วาดออกมาล้อเลียนไพ่ใบนี้ the DEVIL คือมีเทพดา (ซาตาน) ยืนตรงกลางระหว่างชายหญิงที่ยืนอยู่สองข้าง ดังนั้นไพ่ทั้งสองใบนี้จึงมีลักษณะที่คล้ายกันคือ the Lovers เป็นความรัก ความสัมพันธ์ในแง่บวก เป็นมิตรที่ดี เป็นแฟนที่ดี เป็นความรักที่มีความสุข สด

⁷ อ.หญิง [นามแฝง]. ไพ่ชุดเล็ก 9 ดาบ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก

<http://www.yipseedd.com/%E0%B9%84%E0%B8%9E%E0%B9%88-7->

[%E0%B8%96%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2/](http://www.yipseedd.com/%E0%B8%96%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2/)

ขึ้น ในขณะที่ the Devil จะเป็นรักที่ชื่นชม ความสัมพันธ์ที่แฝงด้วยผลประโยชน์ เป็นด้านมืดของความรักนั่นเอง

โดยหลักๆแล้วไพ่ใบนี้นอกจากจะหมายถึง "ทางเลือก" แล้วยังหมายถึงเสน่ห์ ดึงดูดตาดึงดูดใจ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเกี่ยวกับเพศอย่างเดียว อาจเป็นสิ่งของที่เรารอบ เป็นงานที่เราใฝ่ฝัน เป็นเพื่อนรักที่ถูกละเลยก็ได้ทั้งนั้น และยังหมายถึง การรวมกัน รวมกลุ่ม กลับมาเจอกัน การพบปะกัน ฯลฯ หรือใช้คำว่า "union" คำเดียวก็ได้ อย่าตีความแคบๆเพียงแต่เรื่องความรักแต่เพียงอย่างเดียว เราต้องเข้าใจว่าไฟมันบอก "สภาวะ" หรือ "อารมณ์" ไม่ได้บอกเรื่องราว เรื่องราวเรื่องความรัก เรื่องเพื่อน เรื่องอะไรก็ตามนั้นเรารู้สึกหรือเดาๆเอาเอง หรือจากที่เจ้าชะตากำหนดหรือตั้งคำถามมาเป็นกรอบให้เราทาย ไฟไม่ได้บอกว่าเป็นเรื่องความรัก ได้ใบนี้จะหมายถึงมีความรัก หรือมีรักสามเส้า...อย่างนี้ใจแคบเกินไป ทายแบบเสี่ยงเซียมซีซัดๆ มันง่ายเกินไป ไฟยิปซีมันมีศักยภาพมากกว่านั้น⁸



ภาพที่ 2.5 ไฟ The Lover

ที่มา : Thai Tarot [นามแฝง]. ความหมายของไพ่ The Lover [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=Bb5G8RYgg2Y>

⁸ Pop Pocky [นามแฝง]. The Lover [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก http://thai-tarot.blogspot.com/2013/02/the-lovers_12.html

ไฟ The Tower



ภาพที่ 2.6 ไฟ The Tower

ที่มา : Thai Tarot [นามแฝง]. ความหมายของไฟ The Tower [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=GLRftxL9scl>

ไฟใบนี้คือไฟฟ้าผ่า แล้วตึกถล่ม เอาแค่นี้ก่อน ความหมายแค่นี้มันบอกถึงการเปลี่ยนแปลง มีอะไรบางอย่างที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก หรือเปลี่ยนแปลงแบบพลิกฝ่ามือไปเลยก็ได้ เช่นหลุดออกจากสถานการณ์ที่เป็นปัญหาก็ได้

ตึกก็เหมือนอะไรก็ตามที่ถูกสร้างแล้วทับถมกันมากขึ้น สูงขึ้น เช่นความเครียด ความกดดัน แล้ววันหนึ่งความกดดันเหล่านั้นถูกทำลายลงไป อย่างนี้ดีหรือไม่ดีล่ะ?

เวลาเราตีความหมายจากไฟ ให้เราตีความหมายในตำราไปก่อน เพราะความหมายในตำรามันเป็นเพียงตัวอย่างการใช้ และประสบการณ์ของหมอดูที่เคยทำนายมาแล้วบังเอิญตรง ก็เลยเอามาเขียนไว้ ไม่ใช่กฎตายตัว เรามองภาพ ดูว่ามันสื่อสารอะไรบ้าง แล้วทวนคำถาม จับภาพมาเชื่อมโยงกับคำถามอย่างเป็นกลาง ไม่มีดี ไม่มีร้าย

บางคนบอกว่าตึกนี้คือ "บาเบล" ที่มนุษย์สร้างขึ้นในสมัยที่มนุษย์ยังคงพูดภาษาเดียวกันอยู่ เมื่อเข้าใจกันดีก็เลยรวมหัวกันสร้างหอคอยนี้ให้สูงเทียมสวรรค์เพื่อท้าทายอำนาจของพระเจ้า แล้วต่อมาพระเจ้าจึงลงโทษโดยใช้ฟ้าผ่าทำลายตึกแล้วมนุษย์ก็กระจัดกระจายออกไป พูดกันคนละภาษาเพื่อที่จะสื่อสารกันไม่รู้เรื่อง จึงไม่สามารถร่วมกันสร้างหอคอยที่สูงเทียมฟ้าได้อีกต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปลวไฟทางด้านซ้ายมี 12 ดวงหมายถึงจักรราศี ทางด้านซ้ายมี 10 ดวงหมายถึงนิ้วมือทั้งสิบ รวมกันเป็น 22 ดวงเป็นจำนวนไฟ Major พอดี

ในด้านความหมายไฟ มันไม่ได้หมายความว่าเพียงแค่การทำลายล้าง แต่ยังหมายถึงการปลดปล่อยอีกด้วย คนทั้งสองที่ตกลงพื้นเอาหัวที่ตกลงก็เหมือนเด็กทารกที่คลอดออกมาโดยเอาหัวออกมาก่อน การเปลี่ยนแปลงย่อมมีสิ่งดีๆเกิดขึ้นเสมอ แม้จังหวะที่กำลังเปลี่ยนแปลงเราอาจจะยังไม่ชอบมันก็ตามที่

โดยสรุปใบนี้คือความเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเราชอบหรือไม่ก็ตาม ความเปลี่ยนแปลงย่อมมีขึ้นเป็นแน่นอน โดยมันจะเป็นการเปลี่ยนแปลงกะทันหัน รุนแรง รวดเร็ว ตามลักษณะของฟ้าผ่า แม้เราจะควบคุมฟ้าผ่าไม่ได้ แต่เราสร้างหอคอยใหม่ได้ ทำไมเราไม่สร้างหอคอยให้สูงกว่าเก่าและแข็งแรงกว่าเก่า หรือเราอาจสร้างหอคอยเดี่ยวๆตัดดินไปเลยให้มันรอด⁹

ไฟ The Death

ไฟใบนี้เราอาจคุ้นเคยที่สุด เห็นบ่อยที่สุด โดยเฉพาะในหนังสือของขวัญ หากมีไฟใบนี้ขึ้นมาจะต้องเกี่ยวข้องกับความตายทุกที แต่หนึ่งมันก็เป็นแค่หนึ่ง แต่ความจริงมันก็อีกแบบ

มันยังมีสิ่งอื่นอีกหลายอย่างที่ควรระมัดระวัง เช่น นิสัยเก่าที่แย่ๆ, ชีวิตประจำวันที่สุรุ่ยสุร่าย, ชีวิตคู่ที่ไปกันไม่รอดอยู่กันไปก็เหมือนตายซาก, งานที่ไม่มีโอกาสก้าวหน้า, การสิ้นสุดของความเชื่อถือศรัทธา เป็นต้น ซึ่งการจบสิ้นต่างๆเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องเป็นแง่ลบ หรือเป็นเรื่องแย่อเสมอไป อาจเป็นการได้โอกาสเริ่มต้นใหม่ได้หลุดพ้นเข้าสู่สภาวะบางอย่าง

การตายทั้งหมดทั้งหมดนี้ อาจไม่ได้ทำให้เราต้องทนทุกข์ทรมานกลายเป็นซากศพพรอวันสูญสลาย คุณลองดูไฟใบต่อไปที่ถัดจาก the Death สิ เห็นมั้ยว่าเป็นไฟเทวดามีปีก (the Temperance) เราหลุดออกมาเหมือนดักแด้ที่ยอมทิ้งเปลือกเก่าๆเพื่อที่ตนจะได้มีปีกที่สวยงามกลายเป็นผีเสื้อโบยบินไปตามความฝัน

ไฟใบนี้เป็นเลข 13 ทำไมต้องเลขสิบสาม? ทางฝรั่งเขาถือกันมากโดยเฉพาะวันศุกร์ เนื่องจาก

- พระเยซูถูกตรึงกางเขนในวันศุกร์สิบสาม โดยยูดาซึ่งเป็นสาวกคนที่สิบสามเป็นผู้ทรยศ
- กรุงโรมเลือกวันประหารนักโทษในวันศุกร์

⁹ Pop Pocky [นามแฝง]. The Tower [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://thai-tarot.blogspot.com/2013/11/the-tower.html>

- ราศีมีทั้งหมดสิบสองราศี หากเกินกว่านั้นหรืออยู่นอกจักรราศีก็ไม่มีชีวิตอยู่คือความตายเทพเจ้าบนเขาโอลิมปัสมีสิบสององค์ เลขสิบสามจึงเป็นเลขที่เกินขอบเขตของเทพเจ้า เกินขอบเขตของโลก ก็คือความตายนั่นเอง

โดยสรุป ไพ่ใบนี้หมายถึง การจบลงของบางสิ่ง, ถึงเวลาที่ต้องยอมสละบางอย่างโดยปราศจากความกลัวหรือความเสียใจ เนื่องจากมันจะนำมาซึ่งโอกาสใหม่ๆ, หากมีความตายทางร่างกายเข้ามาเกี่ยวข้องจริงๆ ก็ขอให้ยอมรับมัน¹⁰



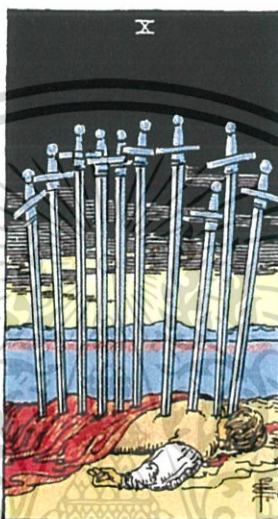
ภาพที่ 2.7 ไพ่ The Death

ที่มา : Kontaclub [นามแฝง]. ความหมายของไพ่ The Death [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=jxFoVWA2nYk>

¹⁰ Pop Pocky [นามแฝง]. The Death [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://thai-tarot.blogspot.com/2013/08/the-death.html>

ไพ่ 10 ดาบ

ไพ่ใบนี้โดยทั่วไปนั้นจะเกี่ยวข้องกับอุปสรรค ขวากหนาม ที่เจ้าตัวประสบพบเจอนั้นมันหนักจนยากจะเหยียวยานแล้วละค่ะ ตัวอย่างเช่น ถ้ามีปัญหาในเรื่องของการงานก็อาจถึงคราวปิดตัวลง เจ๊ง ตกงาน ธุรกิจขาดทุน ถ้าเรื่องรักก็ถึงคราวต้องทำใจ หรือในเรื่องของสุขภาพก็น่าเป็นห่วง คือนั้นยากจะเหยียวยานนะค่ะ ทำได้อย่างดีก็คือทรงๆทรุดๆ¹¹



ภาพที่ 2.8 ไพ่ 10 of swords

ที่มา : Trendytarot [นามแฝง]. ไพ่ชุดดาบ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.
เข้าถึงได้จาก <https://www.trendytarot.com/644840/suit-of-swords>

¹¹ Varin [นามแฝง]. ไพ่10ดาบ [ออนไลน์], สืบค้น 11 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://varinhaggren.blogspot.com/2011/08/10-10-10-10.html>

ความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ

ชุดเกราะ = กานเตรียมพร้อม และ การปกป้อง

ก้อนเมฆ = ก้อนเมฆสีขาวหมายถึง ความคิดที่กระจ่างใส ส่วนสีเทาจะหมายถึง ความสับสนทางอารมณ์ และความคิด

ถ้วย = ภาชนะซึ่งรับไว้ พันธ์เกี่ยวกับธาตุน้ำ ผู้หญิง และอารมณ์

ธง = การประกาศของการมาถึง

มือ = การกระจายเสียง การให้ การรับ การยึดถือ

ม้า = การพุ่งตรง การเปลี่ยนแปลง พลละกำลัง ความแข็งแกร่ง

อัญมณี = ความสำเร็จ ความหรูหรา

มงกุฎดอกไม้ = ชัยชนะ

ภูเขา = ความท้าทายที่จะก่อให้เกิดการเติบโต

การเปลือยกาย = การเปิดรับสารจากจิตวิญญาณ ในบางครั้งหมายถึงเกี่ยวกับเรื่องเพศ

งู = ปีศาจ เรื่องเกี่ยวกับเพศ อำนาจของเพศหญิง ความเจ้าเล่ห์ ฉลาดแกมโกง ปัญญา ความรอบคอบ ระมัดระวัง การปฏิรูป การรักษา

ดวงอาทิตย์ = การเติบโต ความสุข แจ่มใส กระจ่างแจ้ง อีโก้ ตัวตนของเพศชาย ความสร้างสรรค์

ดาบ = การสื่อสาร ธาตุลม เกี่ยวกับความคิด ความมีเหตุผล ศีลธรรม ความดี เกียรติยศ

กำแพง = ความปลอดภัย ความไร้เดียงสา การปฏิเสธ ความซื่อตรง

ตึก = การติดต่อกับจิตใต้สำนึก ความแข็งแรง ของแข็ง

ปราสาท = วัตถุนิยม การปกป้อง ความเจริญ สังคม

มังกร = การปกครอง พลัง อำนาจ¹²

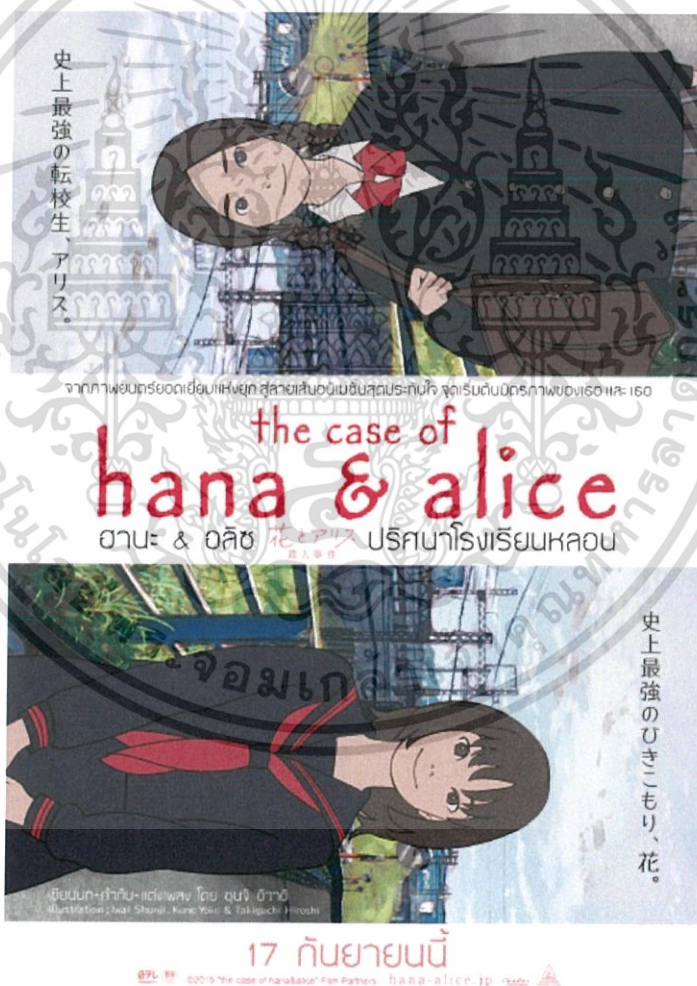
¹² แปลจาก Galaxy Tarot [นามแฝง].Symbol [แอฟลิเคชัน], สืบค้น 11 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก Galaxy Tarot Application on Android

2.3 ภาพยนตร์อ้างอิง

THE CASE OF HANA & ALICE สมจริงด้วยเทคนิค “โรโตสโคป”

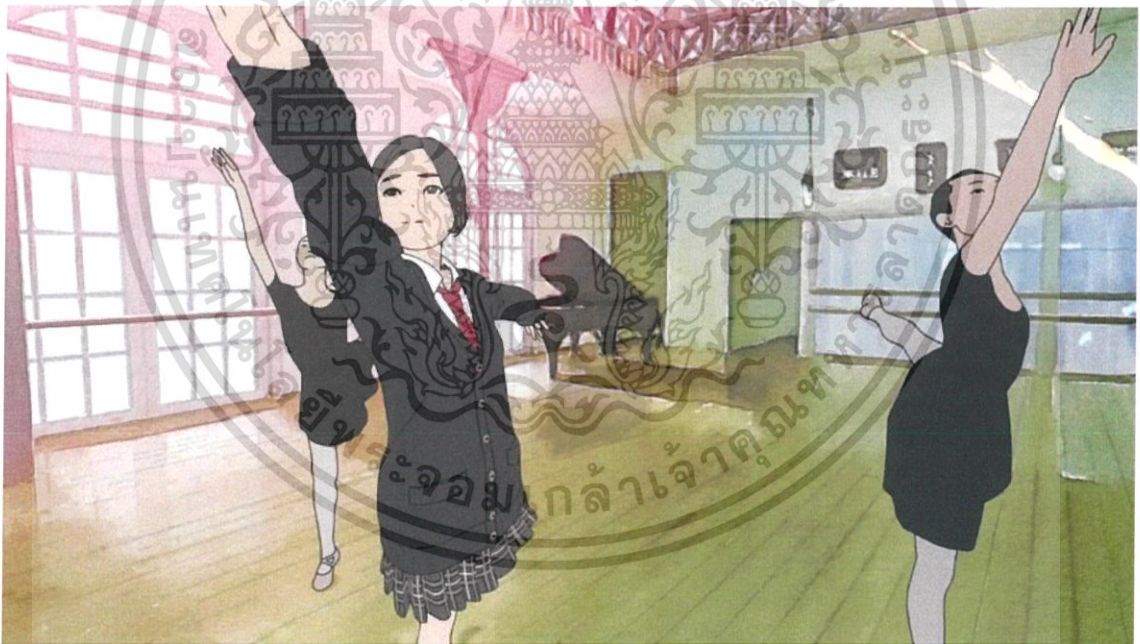
หลังจากใช้เวลาพัฒนางานยาวนานถึง 10 ปี "ฮานะ & อลิซ ปริศนาโรงเรียนหลอน" ถือว่าเป็นการกลับมาสร้างสรรค์และสมศักดิ์ศรีของ “ซุนจิ อิวาอิ” ผู้กำกับระดับแถวหน้าของญี่ปุ่น ผลงานเรื่องนี้ซุนจิทั้งเขียนบท กำกับ แต่งดนตรีประกอบ และสเก็ชภาพด้วยตัวเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.9 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The case of hana & alice จาก Sahamongkol Film International

ความท้าทายยังไม่หมด เพราะนี่คือหนังแนวแอนิเมชันเรื่องแรกในเครดิตการกำกับของเขา และซุนจิกก็ได้เชิญ แอน ซีสีกิและ ยู อาโออิเจ้าของบทบาทยานะ และ อลิซ ในภาพยนตร์ต้นฉบับมาร่วมแสดงในกองถ่ายทำจริง ๆ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในขั้นตอนการวาดภาพแอนิเมชันแบบสมจริงแบบสุด ๆ กับการถ่ายทำด้วยเทคนิค Rotoscope แบบเดียวกับหนังดังฮอลลีวูดอย่าง Guardians of the Galaxy ที่การเคลื่อนไหวของตัวละครจะถูกทำด้วยมือที่ละเฟรมโดยนักแอนิเมเตอร์ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวที่อิงตามฟุตเตจที่ถ่ายทำมาด้วยคนแสดง ตัวละครจึงเคลื่อนไหวได้สมจริงตามแบบของคนแสดงจริง ทำทางและสีหน้ามีชีวิตชีวา โดยงานนี้ซุนจิกได้ ซาโตโกะ โมริคาวา แอนิเมเตอร์ผู้โด่งดังจากการออกแบบคาแรกเตอร์ The Cat Returns แอนิเมชันเรื่องดังจากสตูดิโอจิบลิมารับหน้าที่พัฒนาคาแรกเตอร์



ภาพที่ 2.10 ภาพจากภาพยนตร์ The case of hana & alice จาก Sahamongkol Film International

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“พูดง่าย ๆ ว่ามันคือการทำแอนิเมชันให้เคลื่อนไหวสมจริงเหมือนอย่างดูหนัง ผมคิดว่าคุณภาพทางแอนิเมชันที่ผมทำไม่ได้แพ้ผลงานแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ เลย ในหนังสือนี้บ้างฉากที่มีการเคลื่อนไหวมาก ๆ พวกเขาใช้วิธีโรตัสโคปแบบนี้แหละ ...สำหรับความแตกต่างกันระหว่างหนังคนแสดงกับแอนิเมชันคือมันเป็นเรื่องง่ายตายที่จะใส่ความเป็นมนุษย์ลงไปในแอนิเมชัน แต่ยากที่จะดึงความเป็นมนุษย์ออกมาให้คนดูรู้สึกว่ามันไม่ใช่แค่เรื่องราวในการ์ตูนเท่านั้น”- ชุนจิ อิวาอิ กล่าวถึงวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน¹³



ภาพที่ 2.11 Hana & Alice คนแสดง จาก Sahamongkol Film International

¹³ Plookpanya [นามแฝง]. THE CASE OF HANA & ALICE สมจริงด้วยเทคนิค “โรตัสโคป” [ออนไลน์], สืบค้น 11 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.trueplookpanya.com/teamtrueblog/blog/23288/2016-06-14%2003:52:03/TP_Oh_Plookpanya



ภาพที่ 2.12 คนแสดงจริงทั้งหมดจากเรื่อง The case of hana & alice

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มุมมองแบบ Point of View เป็นการมองโดยแทนสายตาของตัวละคร ทั้งนี้ได้สืบค้นภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคดังกล่าว และดูเบื้องหลังการถ่ายทำจากภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry และ มิวสิควีดีโอเพลง False Alarm ของ The Weeknd เมื่อศึกษาแล้วพบว่าได้มีการนำกล้อง Action Camera มาใช้ในการถ่ายทำทั้งเรื่อง



ภาพที่ 2.13 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry
ที่มา : filmaffinity [นามแฝง]. Hardcore Henry [ออนไลน์], สืบค้น 11 กันยายน 2559.
เข้าถึงได้จาก <https://www.filmaffinity.com/en/film434653.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างภาพภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพเบื้องหลังภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

ที่มา : Camerator [นามแฝง]. Hardcore Henry [ออนไลน์],
สืบค้น 11 กันยายน 2559 เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=4cQwd0ryZ6k>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างมิวสิกวิดีโอเพลง False Alarm ของ The Weeknd
ที่มา : The WeekekedVEVO [นามแฝง]. The Weeknd False Alarm [ออนไลน์],
สืบค้น 11 กันยายน 2559 เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=CW5oGRx9CLM>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์

3.1.1 แนวความคิด (THEME)

การกระทำมีผลมากกว่าเรื่องของโชคชะตา เราสามารถกำหนดอนาคตของเราได้ด้วยตัวเราเอง

3.1.2 เรื่องย่อ (PLOT)

หมอดูทำนายดวงตัวเองแล้วหลุดเข้าไปในไฟ

3.1.3 โครงเรื่อง (Treatment)

ณ ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งย่านชานเมืองกรุงเทพ บริเวณชั้นสองของห้างหน้าโซนพระเครื่อง ในมุมเล็กๆ ซุ้มหมอดูต่างๆ ทอฝันเป็นหนึ่งในหมอดู ศาสตร์ที่เธอใช้คือไฟทาไร วันนั้นเป็นวันพุธผู้คนจึงมีไม่มากนัก เพราะเป็นวันกึ่งกลางของสัปดาห์ เมื่อไม่มีลูกค้าเธอจึงไม่มีอะไรทำ

ทอฝันหยิบไฟสำหรับ Rider Waite ที่คุ้นเคยออกมาสับ ตัดไฟ และคลี่มันลงเป็นวงโค้งกว้างบนโต๊ะ จากนั้นเธอหยิบไฟออกมาที่ละใบด้วยมือซ้าย จัดวางแบบ Celtic Cross หรือรูปไม้กางเขน เธอเริ่มแปลความหมายที่อยู่บนหน้าไฟด้วยจิตใจอันสงบ สมาธิ

ในมิติไฟเธอเข้ามาอยู่ในห้องๆ หนึ่งข้างหน้าเธอมีถ้วยอยู่ 7 ใบ เธอเลือกหยิบใบที่อยู่หน้าสุด ข้างในถ้วยเต็มไปด้วยเพชรพลอย หลังจากเธอโกยมันมาหมดแล้ว ทอฝันเดินตามทางเดินไปอย่างเร่งรีบเธอเห็นคนนอนอยู่บนเตียงนอน บนกำแพงมีตาบ 9 เล่ม เธอค่อยๆ ย่องผ่านเตียงนอน เพื่อที่จะไปสู่ทางออกอีกด้านหนึ่ง เสียงผู้หญิงคนนั้นร้องไห้ เธอชะงักหันไป ที่แท้หลอนแค่ละเมอ ทอฝันรีบวิ่งไปที่ประตูหลังจากหลอนล้มตัวลงนอน เธอก้มลงดูที่นั่นเป็นหอคอยสูงจนไม่เห็นด้านล่าง มีแต่ก้อนเมฆ ทันใดนั้นสายฟ้าฟาดลงมาทำให้ไฟไหม้หอคอย ทอฝันจึงตัดสินใจกระโดดลงไป

ทอฝันรู้สึกตัวอีกที่เธอนอนอยู่บนพื้นร่างผู้ชายเกือบเปลือยเป็นสิ่งที่เธอเห็นเป็นสิ่งแรก เธอลุกขึ้น เขาดึงเธอเข้ามากอด ทั้งสองตกอยู่ในภวังค์แห่งรัก แต่มันก็สิ้นสุดลงเมื่อมีตาบปักลงกลางหลังของเธอ ทอฝันค่อยๆ ทรุดลง ตาของเธอเห็นว่าชายคนรักของเธอได้กลายเป็นปีศาจ ก่อนที่ทุกอย่างจะดำมืดลง

ทอฝันเห็นตัวเองนอนจมกองเลือดมีตาบ 10 เล่มปักที่หลังเธอ ตัวแห่งความตายขี่ม้ามารับเธอ

3.2 Screenplay

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 1 ภายใน/มิติไฟ

ในมิติไฟเธอเข้ามาอยู่ในห้องๆ หนึ่งข้างหน้าเธอมีถ้วยอยู่ 7 ใบ เธอเลือกหยิบใบที่อยู่หน้าสุด ข้างในถ้วยเต็มไปด้วยเพชรพลอย หลังจากเธอโกยมันมาหมดแล้ว ทอฝันเดินตามทางเดิน

Scene 2 ภายใน/มิติไฟ

เธอเห็นคนนอนอยู่บนเตียงนอน บนกำแพงมีดาบ 9 เล่ม เธอค่อยๆ ย่องผ่านเตียงนอน เพื่อที่จะไปสู่ทางออกอีกด้านหนึ่ง เสียงผู้หญิงคนนั้นร้องให้ เธอชะงักหันไป ที่แท้หล่อนแค่ละเมอ

Scene 3 ภายใน/มิติไฟ

ทอฝันรีบวิ่งไปที่ประตูหลังจากหล่อนล้มตัวลงนอน เธอก้มลงดูที่นี้เป็นหอคอยสูงจนไม่เห็นด้านล่าง มีแต่ก้อนเมฆ ทันใดนั้นสายฟ้าฟาดลงมาทำให้ไฟไหม้หอคอย ทอฝันจึงตัดสินใจกระโดดลงไป

Scene 4 ภายใน/มิติไฟ

ทอฝันรู้สึกตัวอีกที่เธอนอนอยู่บนพื้นร่างผู้ชายเกือบเปลี่ยนเป็นสิ่งที่เธอเห็นเป็นสิ่งแรก เธอลุกขึ้น เขาตั้งเธอเข้ามาถอด ทั้งสองตกอยู่ในภวังค์แห่งรัก แต่มันก็สิ้นสุดลงเมื่อมีดาบปักลงกลางหลังของเธอ ทอฝันค่อยๆ ทรุดลง ตาของเธอเห็นว่าชายคนรักของเธอได้กลายเป็นปีศาจ ก่อนที่ทุกอย่างจะดำมืดลง

Scene 5 ภายใน/กลางวัน/ห้างสรรพสินค้า

ทอฝันนั่งเท้าคางหน้าเครื่องเคียดเพราะผลทำนายที่ไม่ดี

บทที่ 4

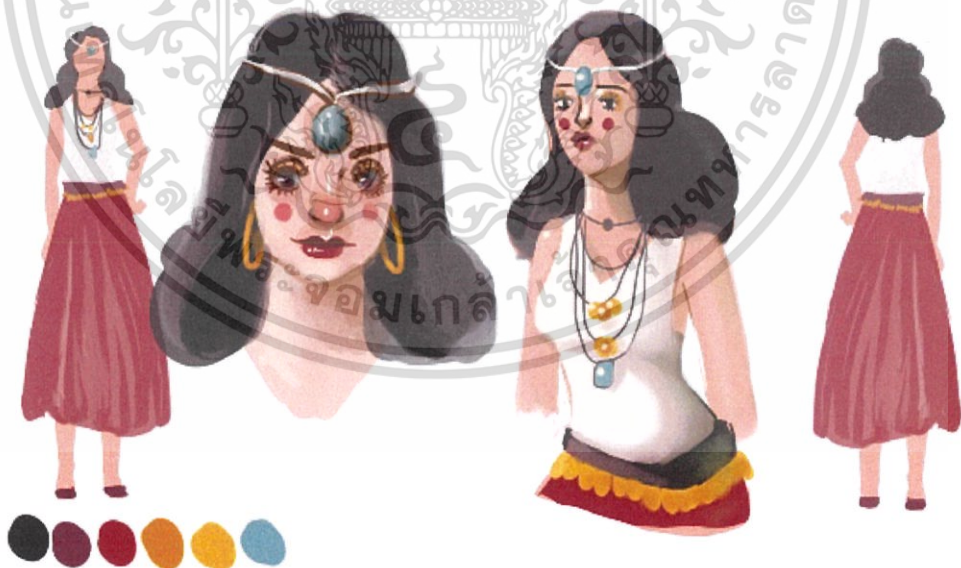
การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

4.1 ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน (Pre-Production)

ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นขั้นตอนของการนำข้อมูลที่วิเคราะห์ มาสร้างงานตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1.1 การออกแบบตัวละคร

ออกแบบตัวละครให้มีบุคลิกตามเนื้อเรื่อง โดยหาวิธีแต่งกายแบบชาวยิปซี โดยตัวละครที่ได้ ออกแบบมา จะเป็นเพศหญิง มีลักษณะท่าทางดูมีอิทธิพล มีพลังแฝงอยู่ภายใน ไว้ผมยาว สวมเสื้อผ้าเรียบง่าย มีการแต่งหน้าที่แปลก สวมใส่ห้อยสร้อยคอจำนวนมาก



ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 การออกแบบฉาก

ออกแบบฉากโดยอิงตามไพ่ทาโร่ โดยแบ่งออกไปตามฉากในไพ่ที่ได้กำหนดเข้ามาในเรื่อง รายละเอียดของในแต่ละฉากจะบ่งบอกถึงตัวไฟโบนั้ๆ ที่กำลังทำนายอยู่



ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉาก 7 of cups, อติภา สายพิมพ์, 2559
ที่มา : lpeaw. ความหมายของไพ่ทาโร่ [ออนไลน์], สืบค้น 12 มีนาคม 2560.
เข้าถึงได้จาก: <https://www.itmoamun.com/>

ฉาก 9 ดาบ เป็นฉากที่จะเห็นคนกำลังร้องไห้อยู่บนเตียง ก็จะจำเป็นต้องวาดห้องนอนให้คล้ายคลึงกับภาพที่อยู่นบนไพ่ทาโร่ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉาก 9 of swords, อติภา สายพิมพ์, 2559
ที่มา : lpeaw. ความหมายของไพ่ทาโร่ [ออนไลน์], สืบค้น 12 มีนาคม 2560.
เข้าถึงได้จาก: <https://www.itmoamun.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ต้องกระโดดลงจากหอคอย ใช้ไฟ The tower จะเห็นเพียงก้อนเมฆ และเท้าของคนที่กำลังจะก้าวออกไปจากกำแพงสูง



ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉาก The Tower, อติภา สายพิมพ์, 2559

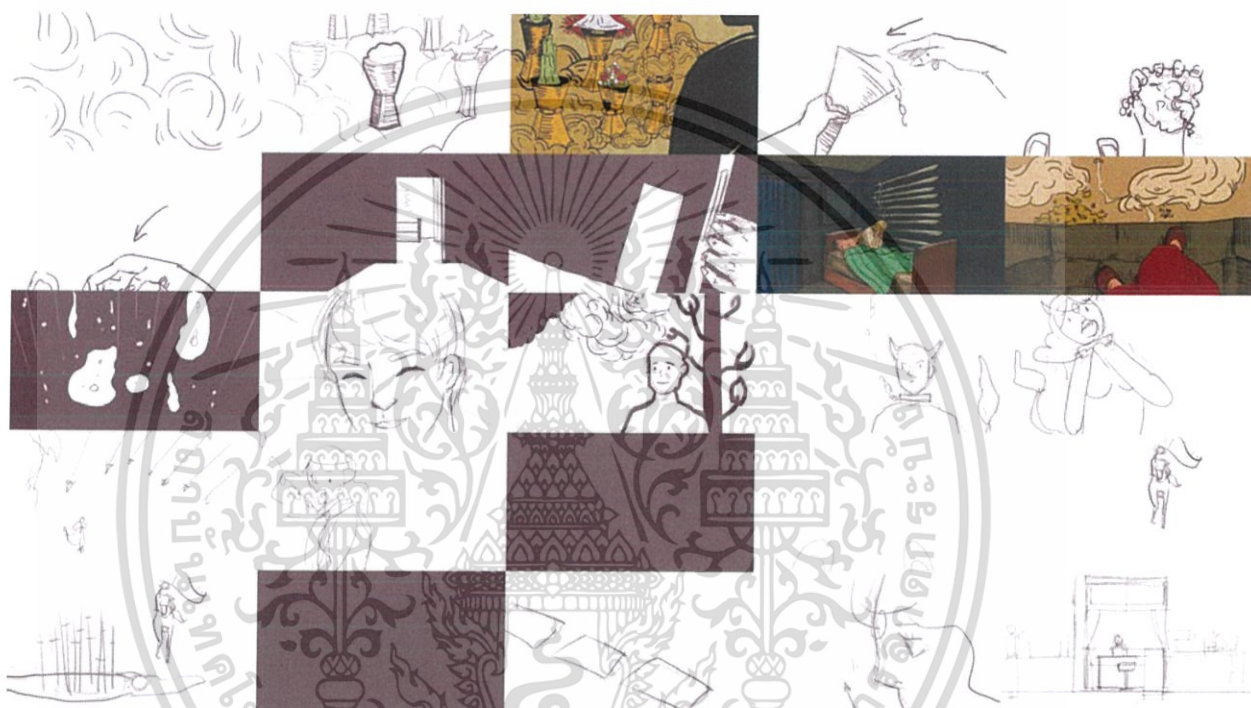
ที่มา : Ipeaw. ความหมายของไฟทาวเอร์ [ออนไลน์], สืบค้น 12 มีนาคม 2560.

เข้าถึงได้จาก: <https://www.itmoamun.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 การทำ story board

การทำ story board เป็นขั้นตอนสำคัญของการทำงาน เพราะต้องวาดภาพอย่างคร่าวๆ เพื่อให้เห็นภาพงานโดยรวม ต้องมีการออกแบบ คิดเรื่องราวมาก่อนแล้ว หลังจากนั้นเป็นการออกแบบมุกกล้องเอง โดยพยายามไม่ให้มุกกล้องข้ามไลน์ หมั่นตรวจเช็คให้ดีก่อนทุกครั้ง

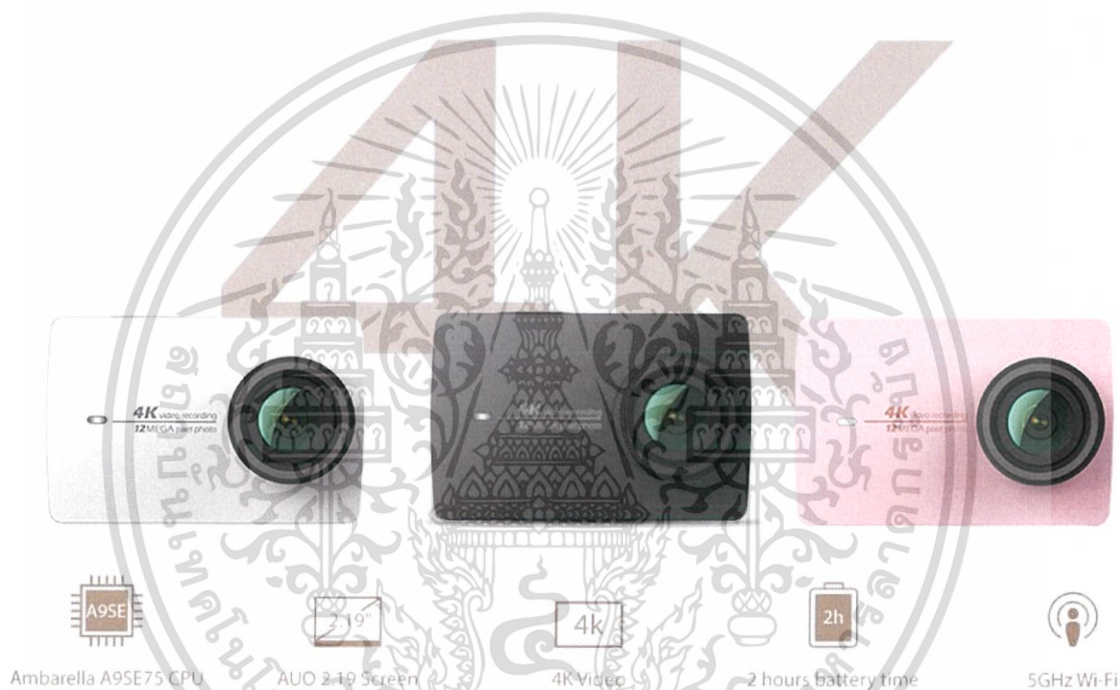


ภาพที่ 4.5 ภาพสตอรี่บอร์ด, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

เราได้ใช้กล้อง Action Camera Xaiomi Yi 4k เป็นกล้องแอคชั่นขนาดเล็ก พกพาได้สะดวก เนื่องจากต้องถ่ายมุมมองแทนสายตาดัวละครจึงต้องใช้กล้องที่เบาและเล็ก เพื่อความสะดวกในการถ่ายทำ และกล้องก็มีขนาดภาพรายละเอียดระดับ 4K เป็นรายละเอียดที่สูงมาก เหมาะกับตอนการกราฟที่ต้องการให้เห็นเส้นที่คมชัด



ภาพที่ 4.6 กล้อง Action Camera

ที่มา : Yi 4K Action Camera (Black) [ออนไลน์], สืบค้น 12 มีนาคม 2560.

เข้าถึงได้จาก: <https://www.digital2home.com/wp-content/uploads/2016/08/YI-Action-Camera-2-14.jpg>

อุปกรณ์เสริมกล้อง Action Camera เป็นอุปกรณ์สายรัดหัวที่ครอบไว้เพื่อให้อุปกรณ์เหมือนอยู่กับเราตลอดเวลา คาดไว้บนหัวเพื่อให้เห็นเป็นมุมมองบุคคลที่1 หมายถึง เปรียบเสมือนตัวเราเองได้เข้าไปอยู่ในโลกนั้น และเป็นตัวละครนั้นจริง เปิดเผยให้เห็นถึงการกระทำของตัวละครว่าได้พบเจอกับอะไร เป็นการจำลองมุมมองคล้ายคลึงกับรูปแบบเกม



ภาพที่ 4.7 อุปกรณ์เสริมกล้อง Action Camera

ที่มา : Head Mount สายรัดหัว สายรัดศีรษะติดกล้อง [ออนไลน์], สืบค้น 12 มีนาคม 2560.
เข้าถึงได้จาก: http://fb1-cz.lnwfile.com/_/cz/_raw/x2/ok/h0.jpg

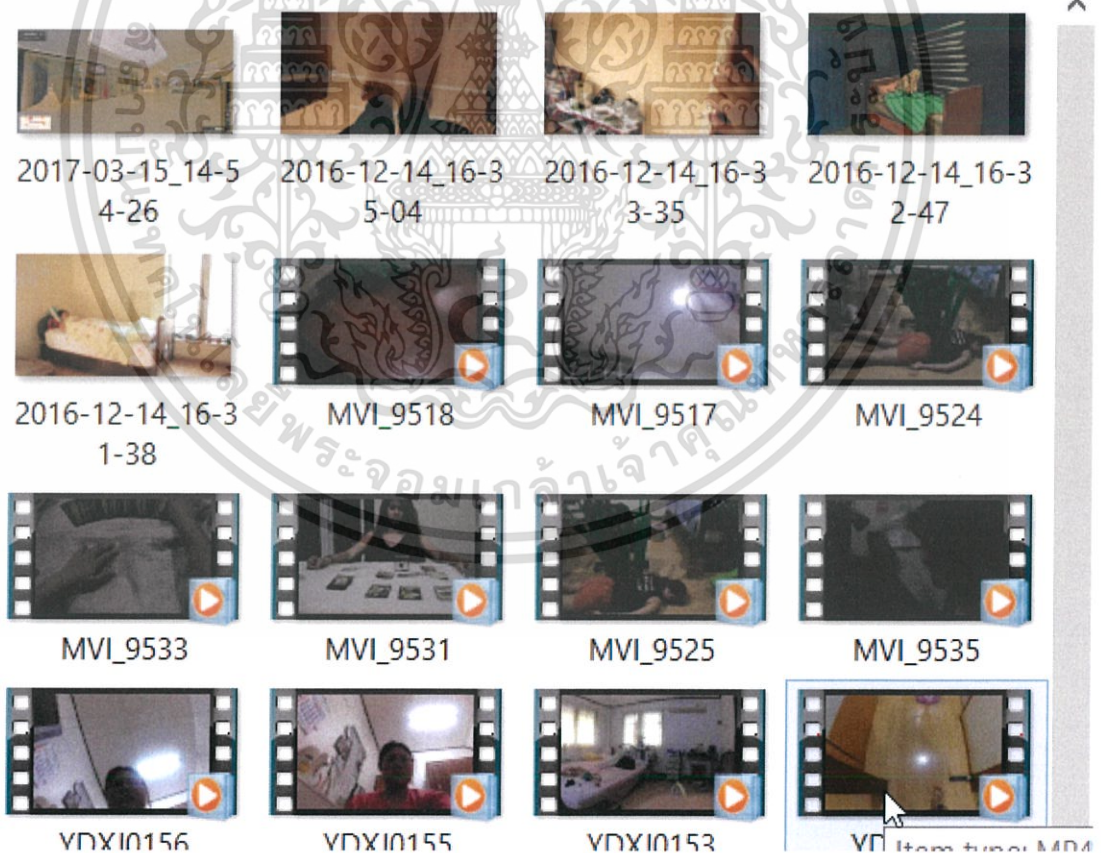
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Production)

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ เราจะเริ่มกันตั้งแต่การถ่ายทำวิดีโอ โดยจะกำหนดซื้อตามจาก Animatic หรือ Storyboard ที่วางแผนไว้ตั้งแต่ในช่วง pre-production ใช้กล้อง Action Camera ติดสายรัดหัว จากนั้นก็นำภาพทั้งหมดเข้าสู่โปรแกรม TV Paint Animation Pro เพื่อทำการวาดเส้นทับกับคลิปวิดีโอที่เราถ่ายมา

4.2.1 การถ่ายทำวิดีโอ

เป็นการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหว โดยใช้คนจริงๆแสดง ซึ่งตัวละครคนจริงๆ ไม่จำเป็นจะต้องแต่งตัวให้เหมือนกับตัวละครที่ออกแบบไว้ก็ได้ และการถ่ายทำนั้น ไม่จำเป็นจะต้องจัดแสง หรือจัดฉากเลยเช่นกัน เพราะจะต้องนำคลิปวิดีโอไปตราฟและแต่งเสริมเองอีกที จึงไม่มีความยุ่งยากเรื่องการทำ แต่อาจจะมีปัญหาเล็กน้อยที่ต้องจัดการนักแสดงให้ทำตามบทได้อย่างถูกต้อง

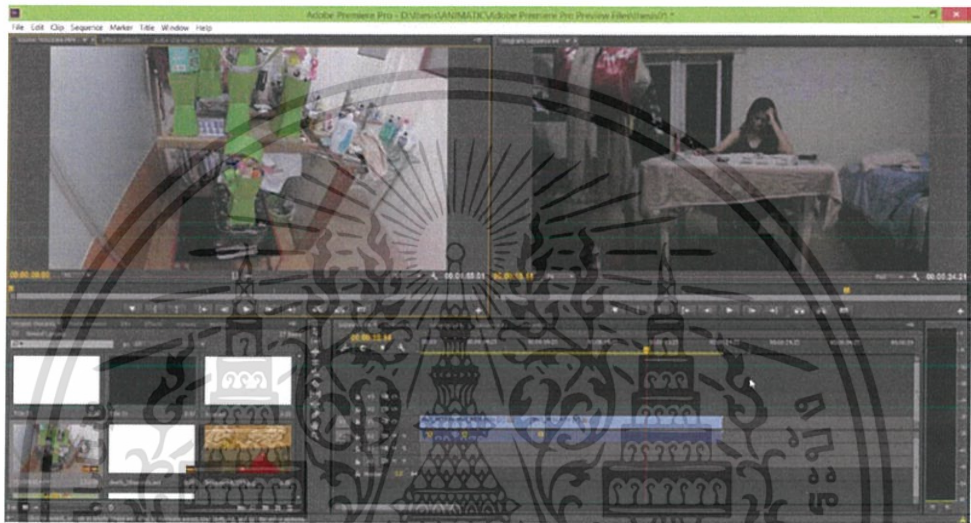


ภาพที่ 4.8 Footage ที่ถ่ายมา, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1 การทำภาพเคลื่อนไหว (Animating)

นำ Footage ภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายไว้มาตัดต่อลงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC เป็นการเรียงเรียงไฟล์เบื้องต้น เปรียบเสมือนการตัดต่อคร่าวๆ โดยที่ยังไม่ได้ใส่เสียงประกอบใดๆ จากนั้นให้เซฟไฟล์วีดิโอนั้น เรนเดอร์รวมออกมาให้เป็นซีด ๑ จนครบทุกไฟล์



ภาพที่ 4.9 การตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, อติภา สายพิมพ์, 2559

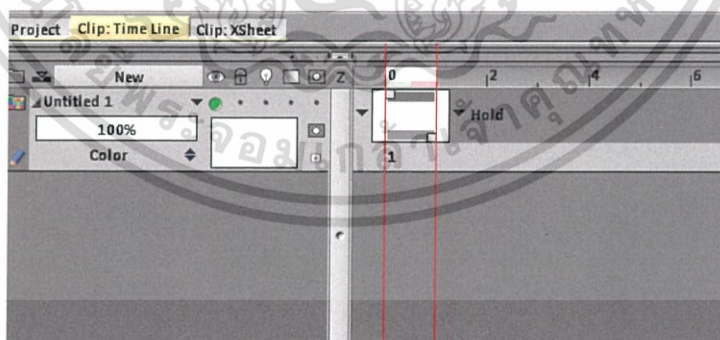
หลังจากมีไฟล์ซีดเสร็จแล้ว ให้เราเปิดโปรแกรม TVPaint Animation 10 Pro ขึ้นมา โดยในที่นี้เราจะใช้เวอร์ชัน 10.0.16 โปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมจัดการงานแอนิเมชันได้สะดวกมาก มีเครื่องมือที่ทำให้เข้าใจง่าย จึงเลือกใช้โปรแกรมนี้มากกว่าจะเลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop หรืออื่นๆ เนื่องจากโปรแกรมนี้สามารถวาดภาพได้ต่อเนื่องกว่า มีการแยกเลเยอร์แบ่งได้อย่างสะดวกกว่า และยังสามารถรวมไฟล์ภาพนั้นเป็นคลิปได้ด้วยเช่นกัน โดยรวมแล้วถือเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่แนะนำให้ไปใช้เป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 หน้าตาโปรแกรม TVPaint Animation 10 Pro, อติภา สายพิมพ์, 2559

ก่อนที่จะกราฟต้องทำความเข้าใจกับโปรแกรมเสียก่อน ซึ่งตัวโปรแกรมนั้นก็ไม่ได้ยุ่งยากอะไรนัก มีแถบเครื่องมือให้เลือกเยอะหน่อย แต่ส่วนที่ได้ใช้ก็มีไม่มากเท่าไร โดยในส่วนของทามไลน์นั้น มีตัวเลขแสดงแถบเวลาที่ใช้ เหมือนในโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ ในแถบกล่องเครื่องมือด้านซ้ายล่าง จะมีตัวเลือก New เพื่อสร้างเลเยอร์ใหม่ขึ้นมา ก็เหมือนกับโปรแกรม Photoshop เราจะซ้อนเลเยอร์ แอนิเมท และตัดต่อรวมภาพไปพร้อมๆกันโดยไม่ต้อง composite ทีหลัง

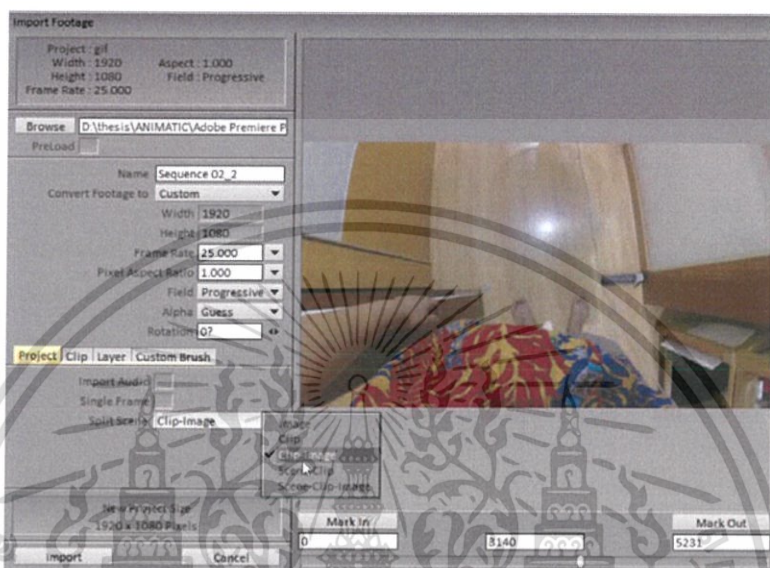


ภาพที่ 4.11 Layer และ Timeline, อติภา สายพิมพ์, 2559

จากนั้นเริ่มนำ Footage ที่ได้เอามาลงในโปรแกรม TVPaint Animation 10 Pro เมื่อนำไฟล์มาโยนใส่โปรแกรม จะมีหน้าต่างขึ้น Import Footage ขึ้นมาให้เราตั้งค่าตามในรูป จากนั้น กด Import

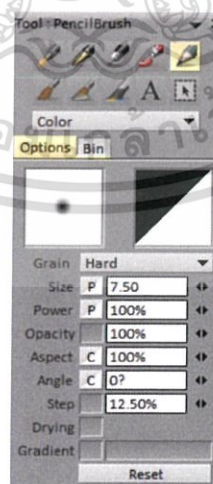
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการนำไฟล์เข้ามากลายเป็นเลเยอร์ ที่มีทามไลน์เป็นรูปภาพ เมื่อกดเล่นก็จะเคลื่อนไหวเหมือนคลิปวิดีโอทั่วไปปกติ



ภาพที่ 4.12 การลงไฟล์ในโปรแกรม TVPaint Animation 10 Pro, อติภา สายพิมพ์, 2559

ในแถบด้านซ้ายจะมีกล่องเครื่องมือให้ใช้มากมาย ให้เราเลือกกล่อง Tool: Pencil Brush หลังจากนั้นให้เลือกใช้เครื่องมือรูปดินสอ ปรับขนาดและลายละเอียดตามภาพ



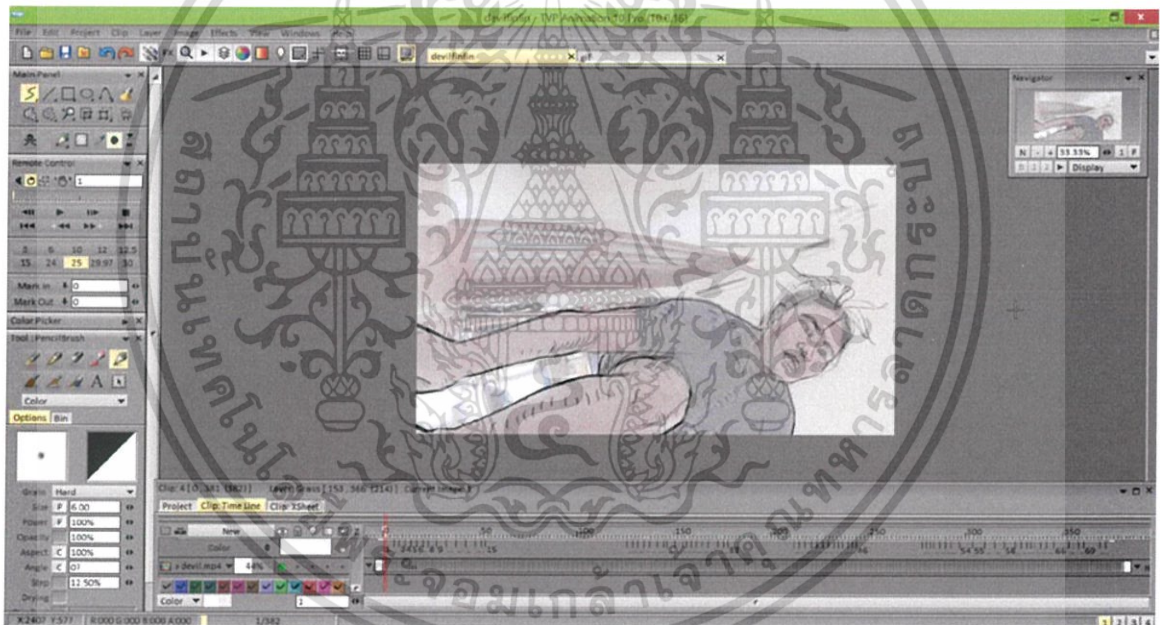
ภาพที่ 4.13 การเลือกเครื่องมือในโปรแกรม TVPaint Animation 10 Pro, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นจึงกราฟตามคลิปวิดีโอที่เราได้ถ่ายมา ค่อยๆทำทีละภาพจนกว่าจะเสร็จ ไม่จำเป็นต้องทำเฟรมบายเฟรม ควรจะกำหนดระยะเวลาให้ดี เพื่อการทำงานจะได้รวดเร็ว



ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างการทำ Rotoscope1, อติภา สายพิมพ์, 2559



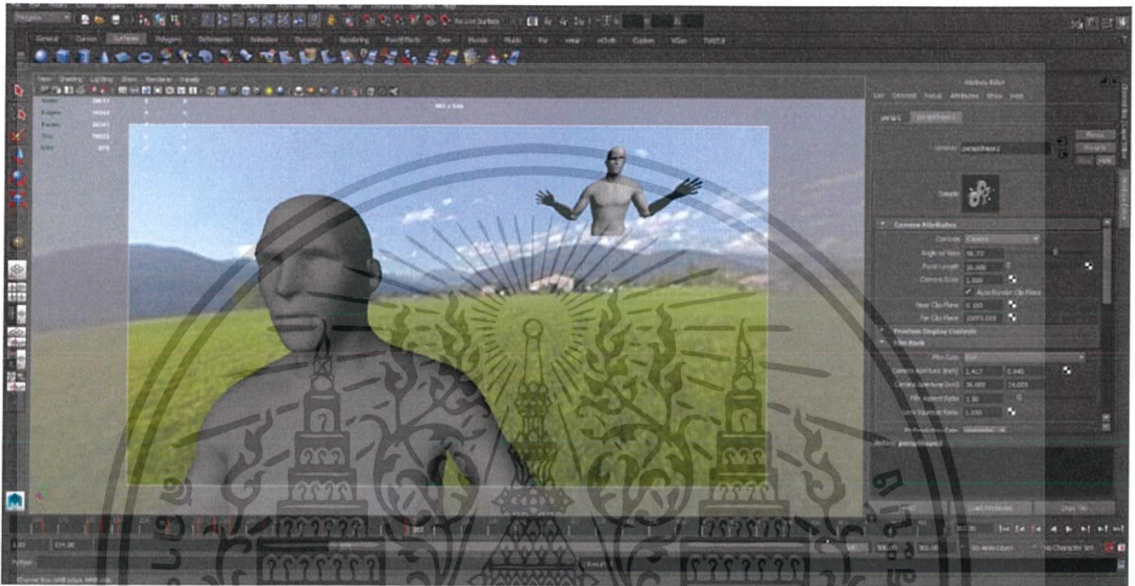
ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างการทำ Rotoscope2, อติภา สายพิมพ์, 2559

4.2.2 ขั้นตอนการแมทฉากพื้นหลัง

เนื่องจากต้องขยับอยู่ตลอดเวลาตัวละครทำให้ต้องมีการแมทฉากพื้นหลังเพื่อมาวาดทับในโปรแกรม TVPaint Animation 10 Pro โดยการนำโมเดลที่โหลดมาจากเว็บ ที่มีลักษณะรูปร่างคล้ายคนที่สมจริง ดัดแปลงท่าทางหาไฟล์ภาพที่เป็น HDR1 ใส่ลูกโลกเปิดคลิปที่ตราฟคนไว้แล้ว จัดวางมุมกล้องตาม แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

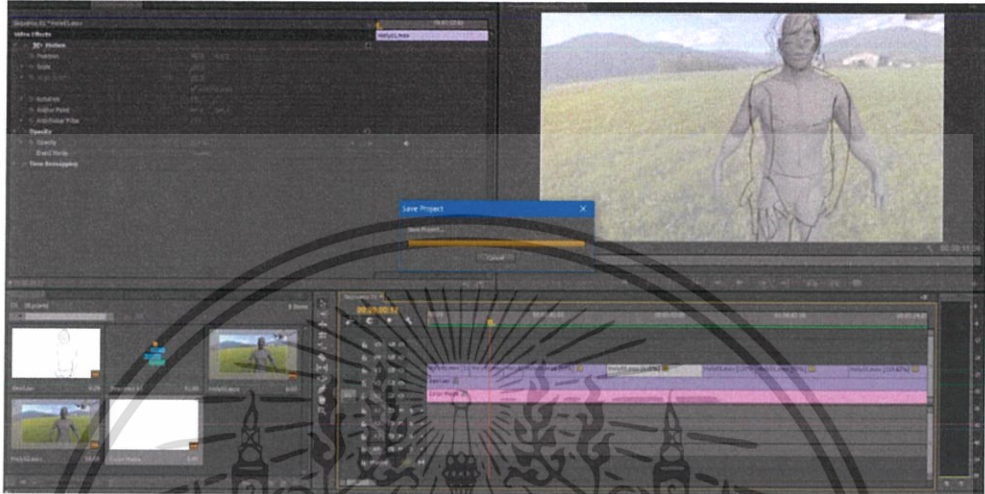
ค้อย อนิเมทล้อง ที่ละช่วงให้เหมาะสมเมื่อคิดว่าพอใช้ได้แล้ว ให้เรนเดอร์ออกมาเป็น playblast เปิด premiere pro ขึ้นมา นำไฟล์ playblast และไฟล์คลิปต้นฉบับมาวางบนและล่างของทามไลน์ ทำคลิป playblast ให้ opacity ลงเหลือ 50% ให้เห็นเป็นภาพซ้อน ปรับ speed and slow จนกว่าจะถูกต้อง



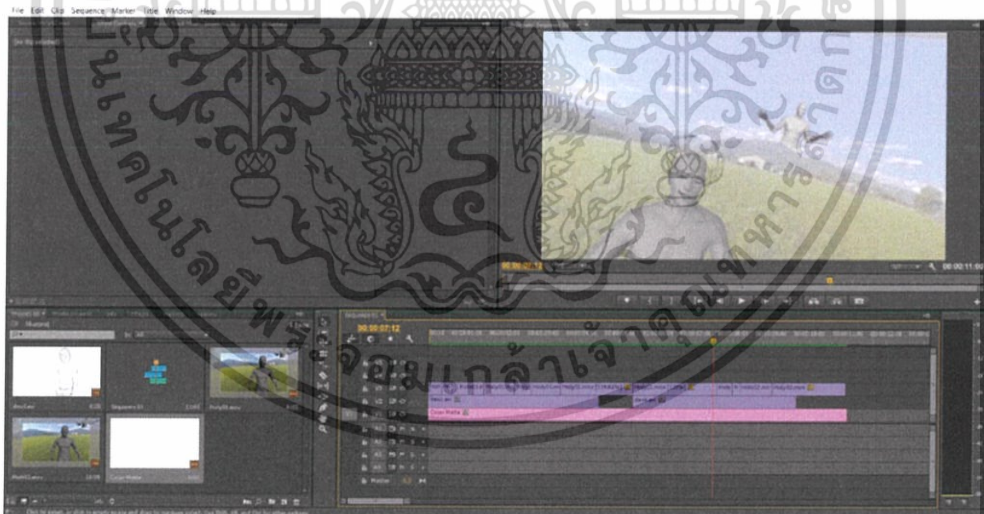
ภาพที่ 4.16 ตัวละคร3D matte1 กับฉากพื้นหลัง, อดิภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซ้อนคลิปทั้งสองเข้าด้วยกัน โดยการแยกเลเยอร์ ปรับ speed slow ให้เหมาะสม บางช่วงอาจจะต้องเร็วกว่า บางช่วงอาจจะต้องช้ากว่า ตรงนี้ค่อนข้างที่จะปรับยากจนกว่าจะตรง เพราะรูปที่วาดจะไม่ได้สมูทเหมือนในคลิปวิดีโอ

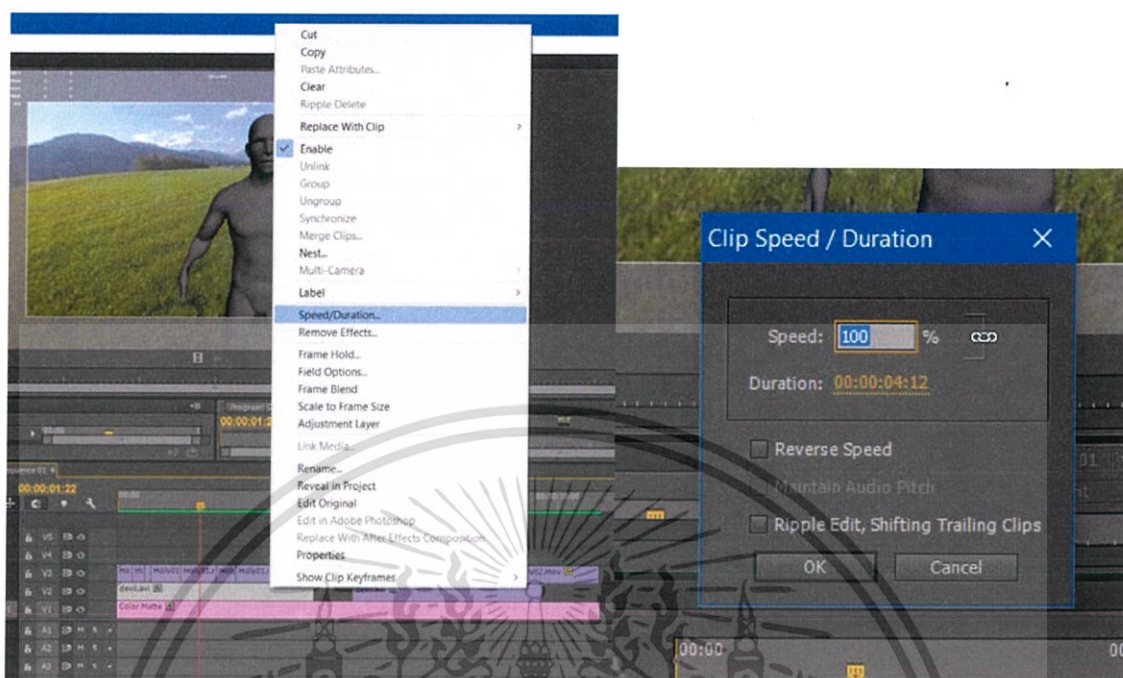


ภาพที่ 4.17 ตัวละคร3D matte2 กับฉากพื้นหลัง, อติภา สายพิมพ์, 2559



ภาพที่ 4.18 ตัวละคร3D matte กับฉากพื้นหลัง3, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 วิธีปรับสปีด สโลว์, อติภา สายพิมพ์, 2559



ภาพที่ 4.20 การ Matte ฉากพื้นหลังกับ rotoscope, อติภา สายพิมพ์, 2559

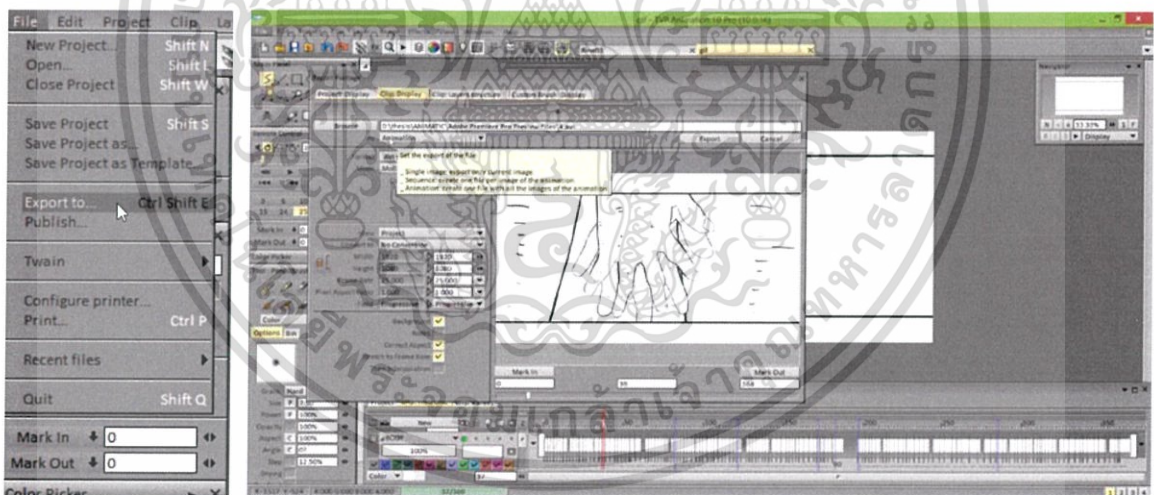
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Post-Production)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายหลังจากทำการผลิตภาพยนตร์เสร็จ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบ หรือการถ่าย การวาด เปรียบเสมือนเป็นการรวมไฟล์งานทั้งหมดของเรา นำมาซึ่งการตัดต่อภาพวิดีโอ และใส่ เสียงดนตรีประกอบ รวมไปถึงงานเรนเดอร์ผลงานชิ้นนั้นออกมาให้สมบูรณ์

4.3.1 การแปลงภาพเป็นวิดีโอ

แปลงภาพให้เป็นวิดีโอก่อน เนื่องจากโปรแกรม TV Paint Animation Pro นั้นสามารถรวมไฟล์ ภาพนิ่งหลายๆภาพที่เราได้วาดเอาไว้ มารวมกันเป็นไฟล์วิดีโอได้ทันที ซึ่งถือว่าเป็นโปรแกรมที่ สะดวกสบายต่อการใช้งานเป็นอย่างมาก ให้เราแปลงไฟล์ภาพออกมาให้ครบทุกข้อเพื่อให้ได้ฟุตเทจ ทั้งหมด ขั้นตอนต่อไปคือวิธีการแปลงไฟล์วิดีโอ โดยเริ่มแรก ให้เราเปิดไฟล์ช็อตนั้นออกมา ให้เลือก ตัวเลือกหัวมุมด้านซ้ายบน File>Export to ก็จะมีหน้าต่าง Export Footage ขึ้นมา ให้เราหาคำว่า As จะมีตัวเลือกให้เปลี่ยน จากนั้นกดเปลี่ยนเป็น Animation ส่วนถัดมาจะเป็นแถบของ Format ให้เรากด เปลี่ยนเป็น AVI ตามภาพ

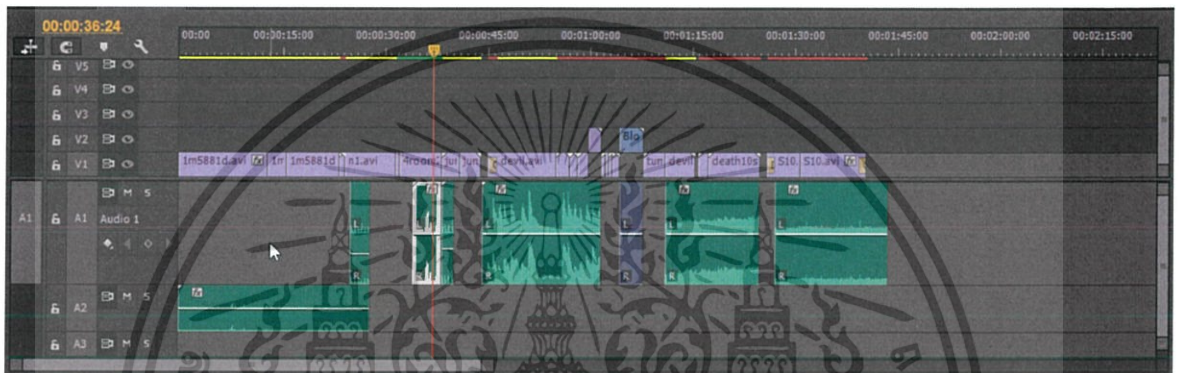


ภาพที่ 4.21 การเรนเดอร์ภาพเพื่อไปใช้ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 การตัดต่อ Rough Cut

เป็นการตัดต่อภาพรวมอย่างคร่าวๆ โดยที่ยังไม่สมบูรณ์ นำ footage ที่เป็นไฟล์วิดีโอ ที่ถ่ายมาจากกล้อง มาตัดต่อใส่รวมด้วยโปรแกรม premiere pro และวาดภาพอย่างคร่าวๆ ใส่ซ้อนทับเข้าไป การตัดต่อ rough cut ก็คล้ายคลึงกับ แอนิเมติก แต่เป็นแบบที่ถึงจะสมบูรณ์ มีการจัดทามไลน์เวลา กำหนดระยะเวลาของหนัง ไม่ให้ยืดยาวจนเกินไป ใส่เสียงเอฟเฟคลงไปอย่างคร่าวๆ



ภาพที่ 4.22 จัดวาง Timeline อย่างคร่าวๆ, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 เสียงเอฟเฟคและเสียงดนตรี

เสียง เป็นส่วนหนึ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างเรื่องราวให้สมบูรณ์ เพราะเสียงนั้นจะทำให้เราเกิดอารมณ์ และอินไปกับมันได้ง่าย ถ้าเราขาดเสียงไป จะทำให้ความรู้สึกต่องานลดลง

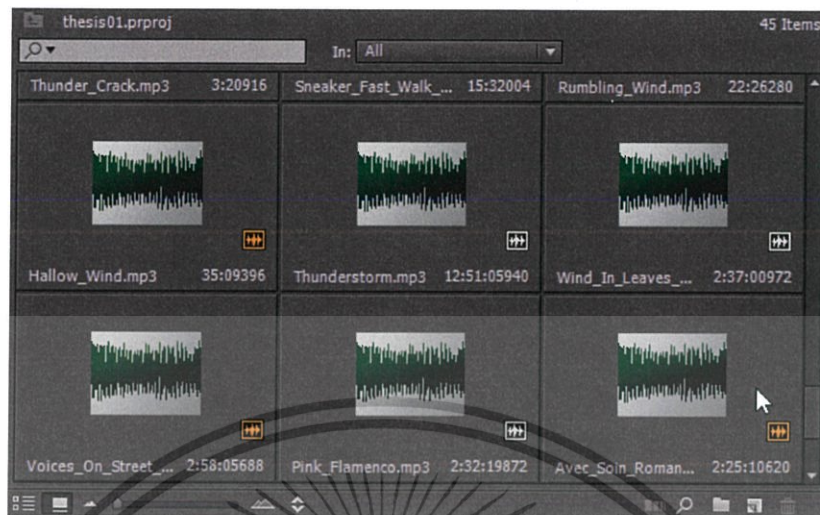


ภาพที่ 4.23 เสียงที่คัดเลือกมาใช้, อติภา สายพิมพ์, 2559

เสียงของหนังในเรื่อง โดยปกติแล้วจะมีอยู่ด้วยกันสองลักษณะเสียง คือ เสียงเอฟเฟค (Effects) เป็นเสียงของการกระทำบางอย่าง เช่นเสียงการเดิน เท้ากระทบกับพื้น เสียงกระโดด เสียงลม และอื่นๆ เสียงเอฟเฟคจำเป็นต่อการดำเนินเรื่องราวมากและสำคัญ เพราะจะทำให้เรารับรู้ถึงการกระทำนั้นได้ง่าย

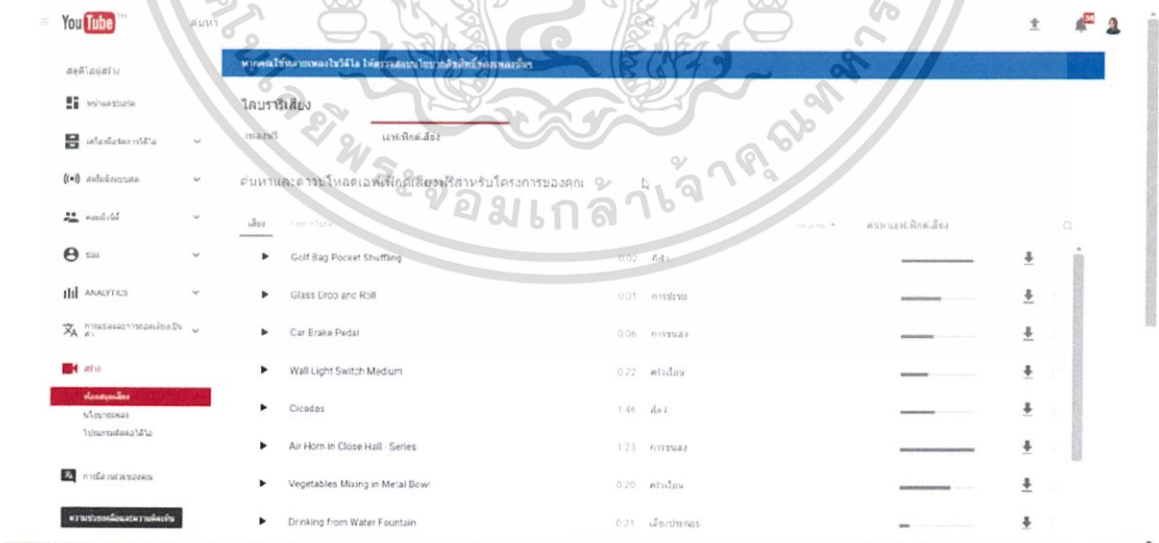
อีกเสียงหนึ่งคือ เสียงดนตรีประกอบฉาก เป็นเสียงคลอเบาๆ หรือหนักของเรื่อง ช่วยสร้างบรรยากาศและดึงดูดผู้ชมให้เข้ารับรู้ความรู้สึกของมันได้ เป็นอีกเสียงหนึ่งที่มีความจำเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.24 ลงเสียงในโปรแกรม Premiere Pro, อติภา สายพิมพ์, 2559

วิธีการหาเสียง เราหาจากเว็บไซต์ Youtube ซึ่งจะมีตัวเลือกใหม่ ให้ทุกคนสามารถเข้าไปดาวน์โหลดเสียงฟรี ไม่มีลิขสิทธิ์มาใช้ได้ฟรีๆ โดยใช้ชื่อว่า Youtube Library หรือ ห้องสมุดเสียง ทำให้เราทำงานที่ไม่ติดลิขสิทธิ์ แถมยังมีเสียงให้เลือกมากมายจนนับไม่ถ้วน แบ่งแยกหมวดไฟล์ ทำให้ง่ายต่อการหาเสียงด้วยเช่นกัน นอกจากนี้มีเสียงประกอบฟรียังมีเสียงเอฟเฟคให้ใช้กันฟรีอีกด้วย

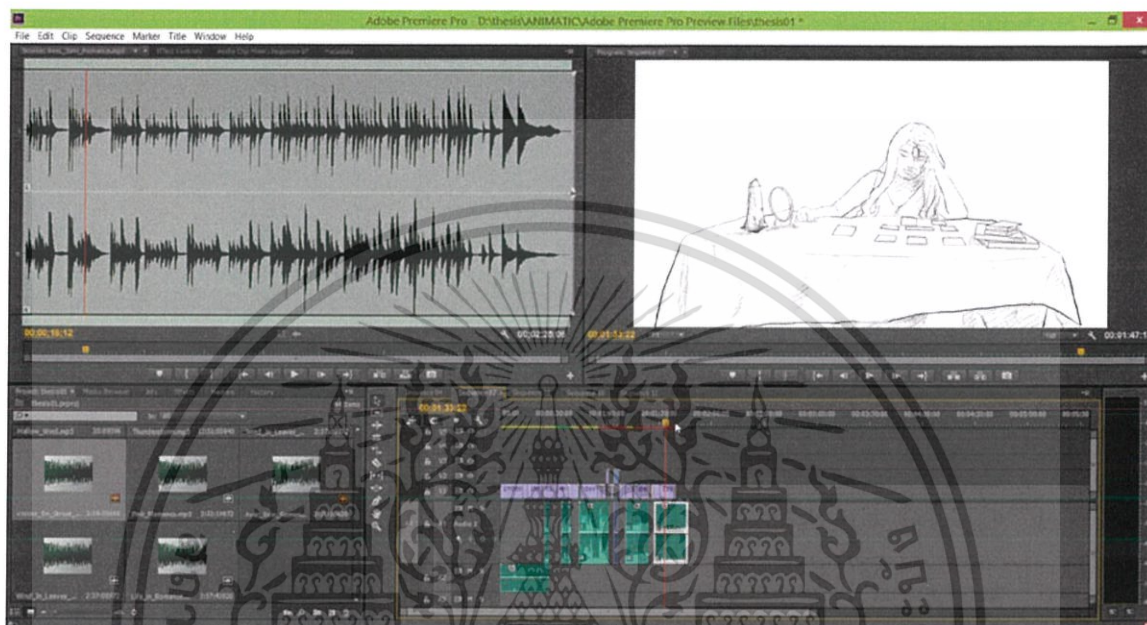


ภาพที่ 4.25 Youtube Library, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 การตัดต่อ Final Cut

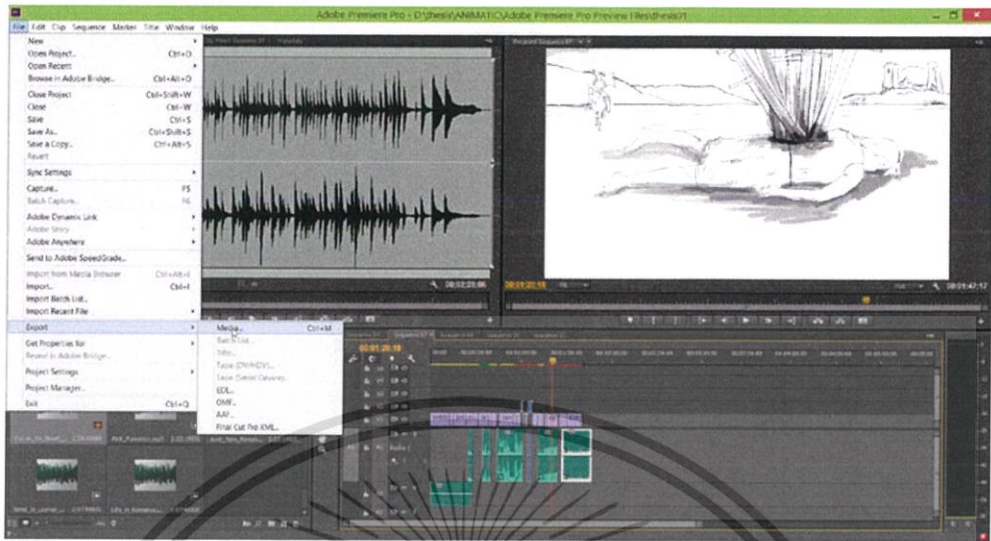
เป็นการตัดต่อรวมทั้งมอดอย่างสมบูรณ์ มีทั้งภาพและเสียง กำหนดทุกอย่างไว้อย่างตายตัว จะทำได้ต่อจากการตัดต่อ Rough Cut แล้ว เพราะจะทำให้เราตัดต่องานออกมาได้ง่ายและรวดเร็ว



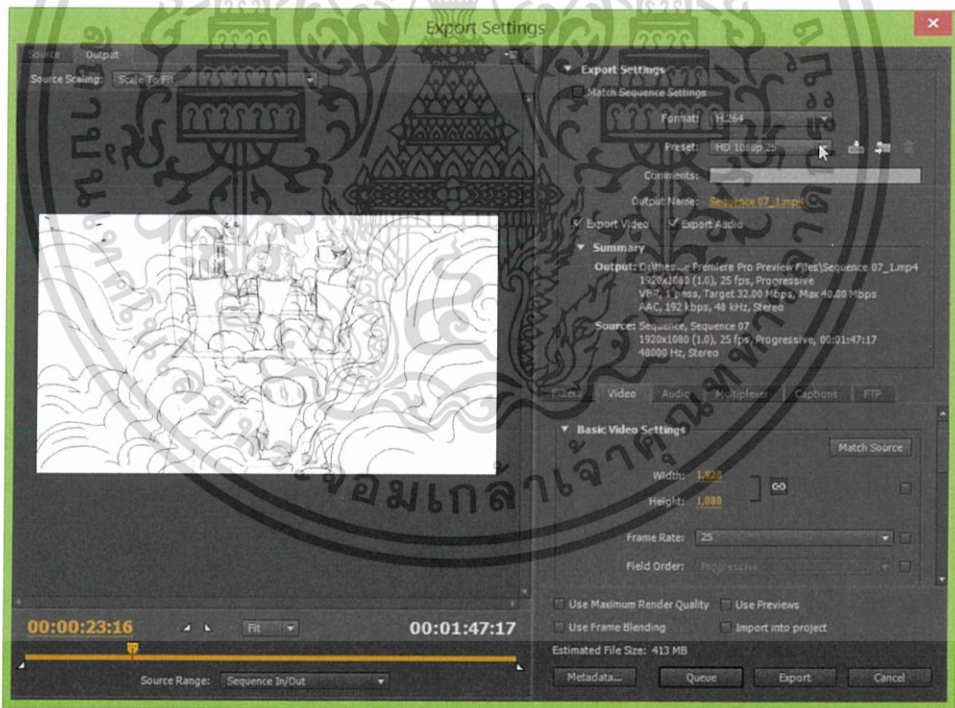
ภาพที่ 4.26 การตัดต่อใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, อติภา สายพิมพ์, 2559

4.3.5 การเรนเดอร์ไฟล์วิดีโอ

เรนเดอร์เป็นการนำไฟล์วิดีโอออกมาจากโปรแกรมตัดต่อ โดยจะต้องเสร็จทุกอย่างแล้วเท่านั้น ดังนั้นควรหมั่นตรวจเช็คให้เรียบร้อยทั้งเรื่องการลำดับภาพและเสียง รวมถึงการปรับแต่ง Format ตั้งค่ารายละเอียด ขนาดของไฟล์ และนามสกุลของไฟล์ให้ชัดเจน โดยในที่นี้เราจะใช้ Format H.264 ขนาดภาพ 1920*1080 ไฟล์วิดีโอเป็น .mp4 เพื่อให้ได้ภาพที่คมชัดและข้างเคียงกับภาพของจริง



ภาพที่ 4.27 การเรนเดอร์เป็นไฟล์วิดีโอใน Adobe Premiere Pro, อดิภา สายพิมพ์, 2559



ภาพที่ 4.28 การตั้งค่าเพื่อเรนเดอร์ใน Adobe Premiere Pro, อดิภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.6 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง (UN)Lucky Card



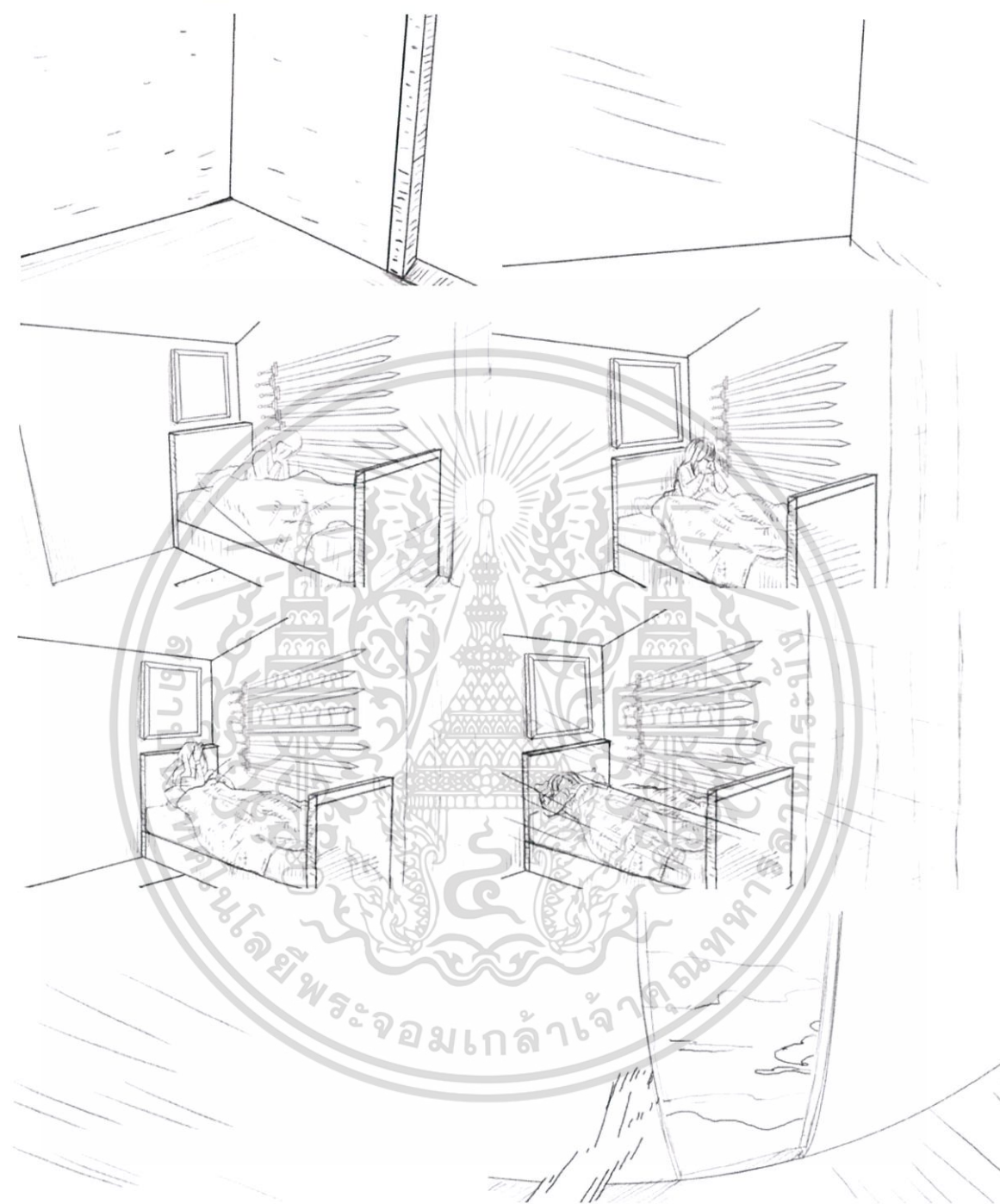
ภาพที่ 4.29 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 1, อติกา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.30 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 2, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



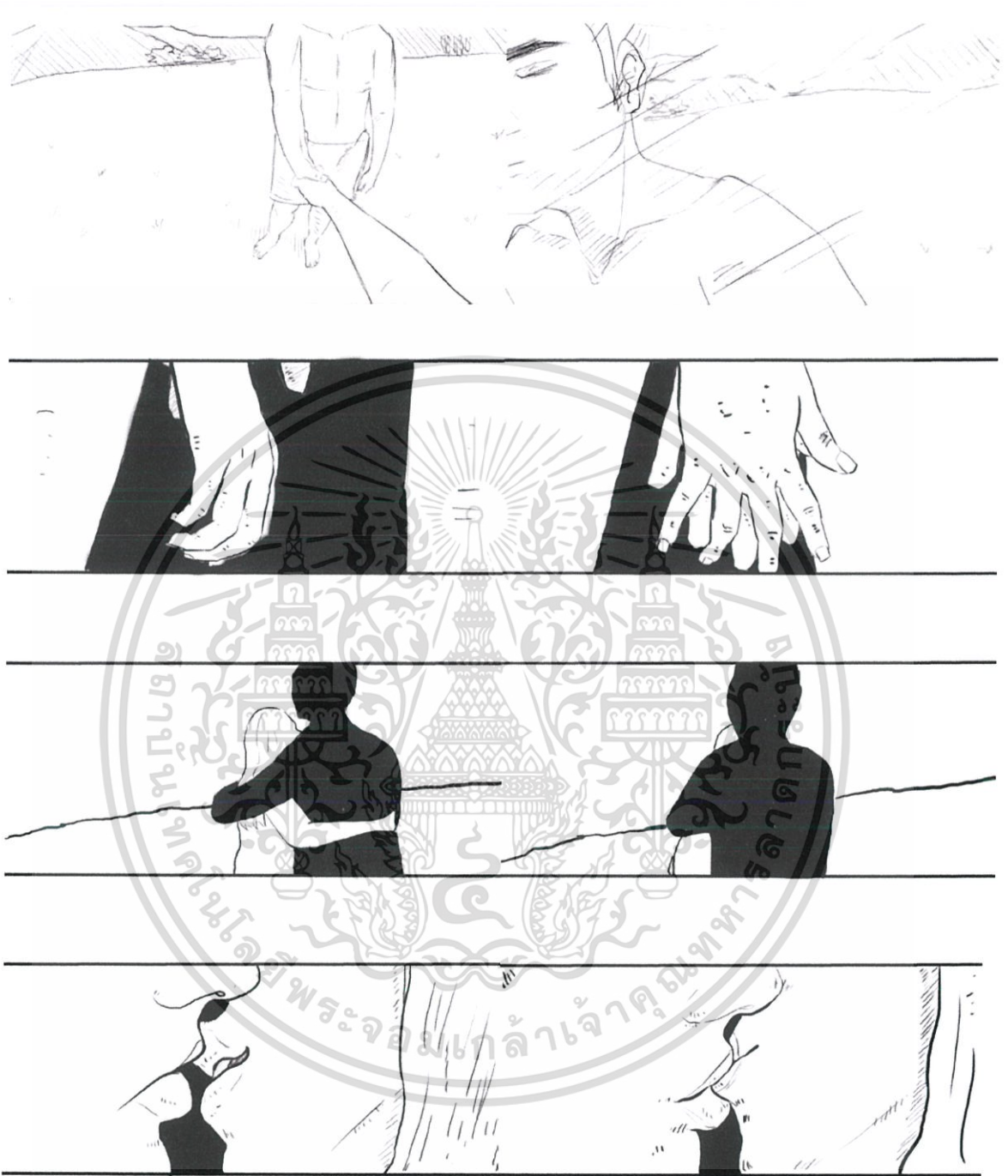
ภาพที่ 4.31 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 3, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



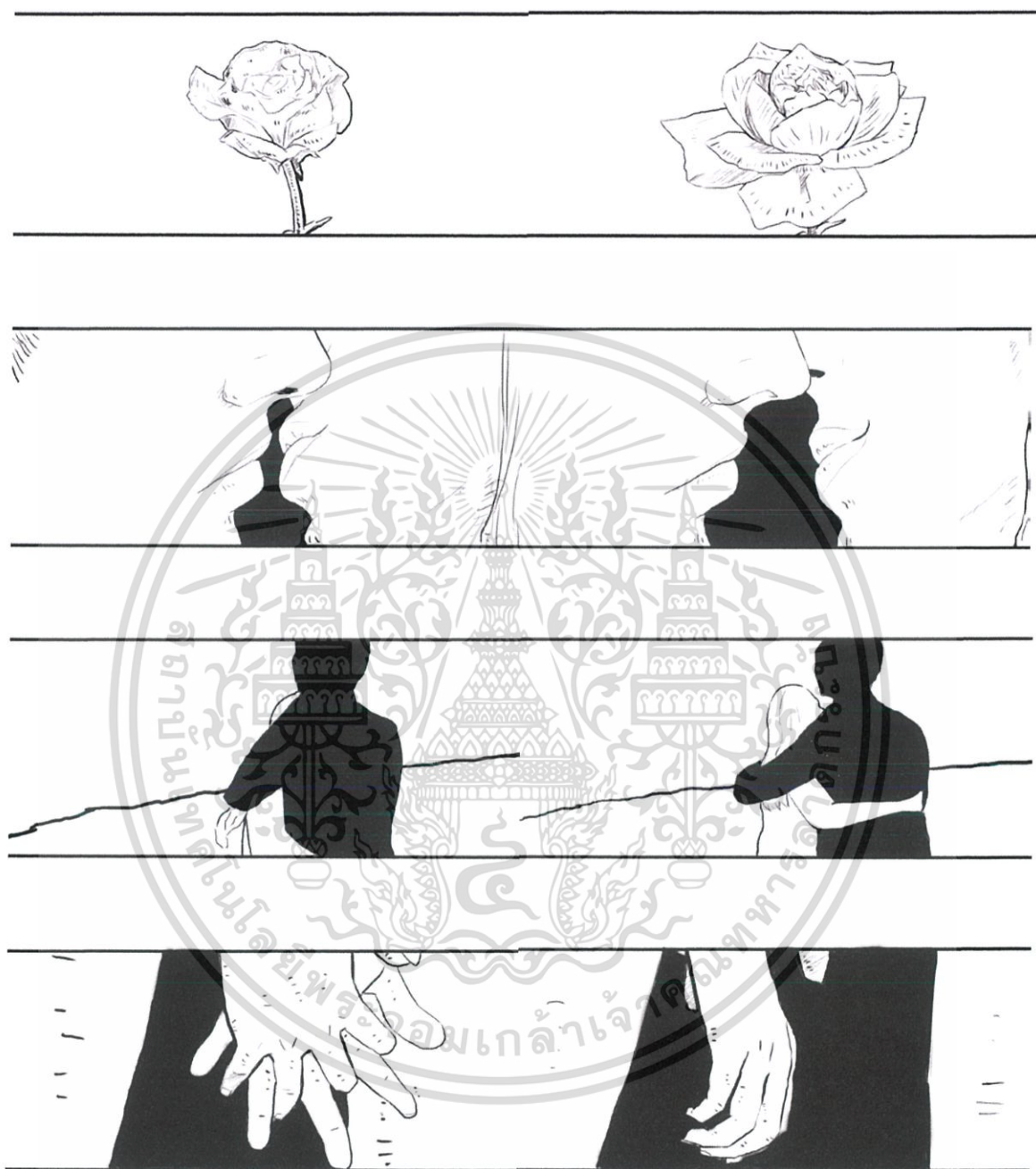
ภาพที่ 4.32 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 4, อติกา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



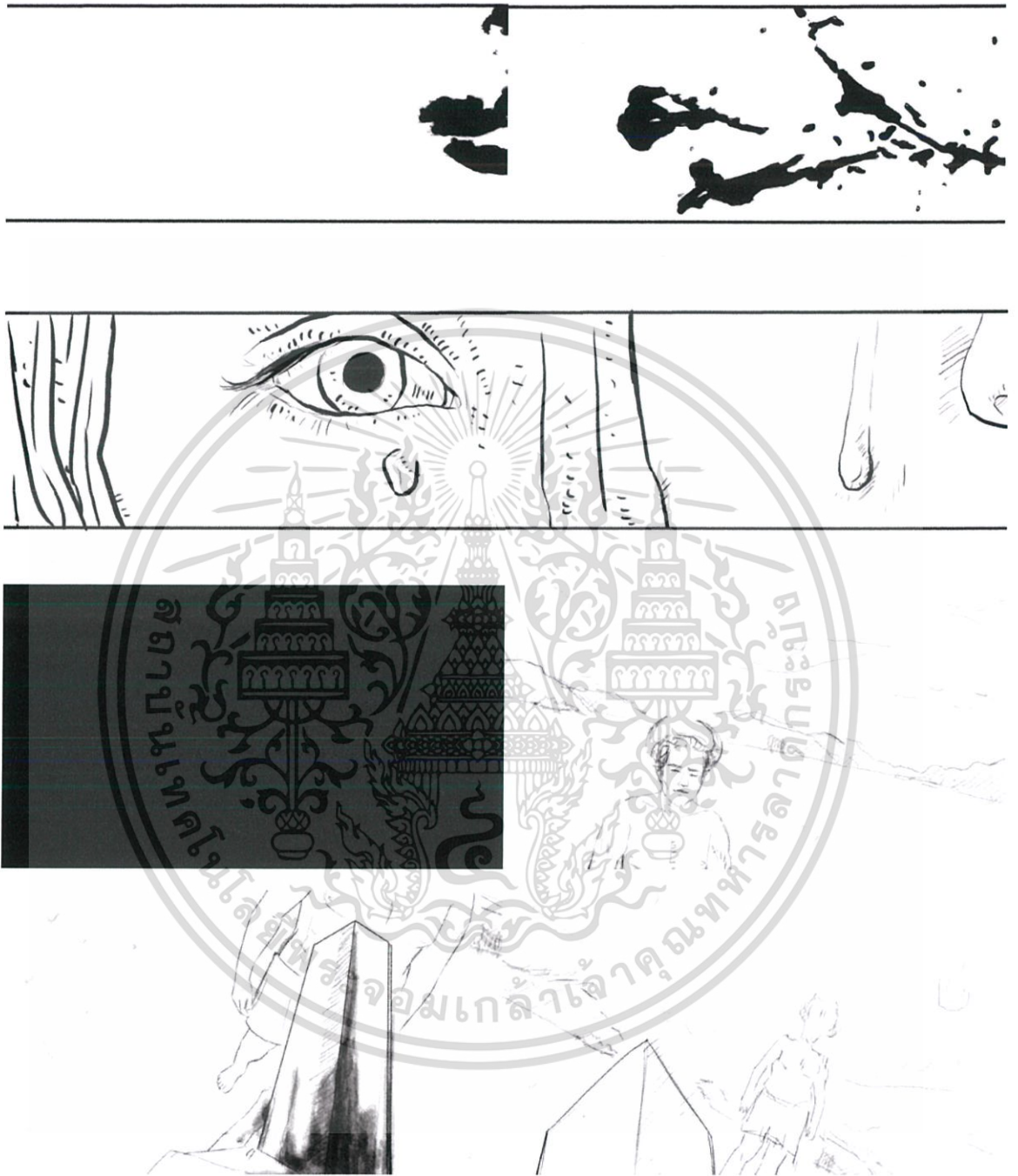
ภาพที่ 4.33 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 5, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



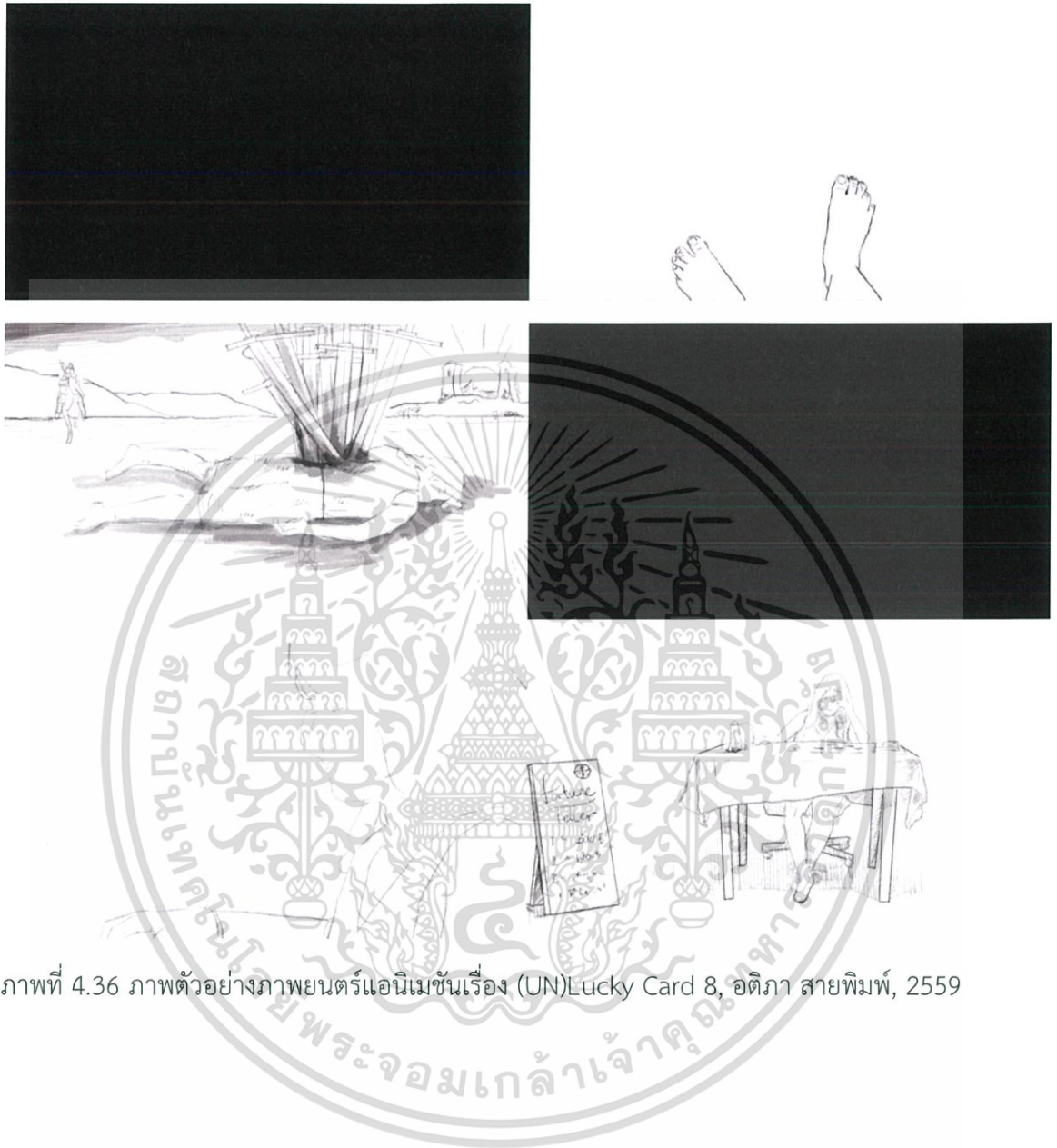
ภาพที่ 4.34 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 6, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.35 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 7, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.36 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง (UN)Lucky Card 8, อติภา สายพิมพ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปของการทำงาน

- ได้ศึกษาเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ด้วยการใช้เทคนิค Rotoscope เรื่อง เปิดไฟพลิกชีวิต (UN)Lucky Card
- ได้ศึกษาเรื่องราวความหมายของไฟทาร์โรและศิลปะการออกแบบกราฟิกของไฟทาร์โร
- ผู้ชมได้รับรู้ว่า การกระทำมีผลมากกว่าเรื่องของโชคชะตา เราสามารถกำหนดอนาคตของเราได้ด้วยตัวเราเอง หลังจากที่ได้ชมแอนิเมชันเรื่องนี้

5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน

5.2.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน

- มีความยากในการที่จะทำให้ภาพกราฟิกสองมิติบนหน้าไฟให้กลายเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ การตีความสัญลักษณ์ในไฟทาร์โรให้เป็นเรื่องราว ด้วยมุมมองแทนสายตาดตัวละคร

5.2.2 ขั้นตอนการผลิต

- จำเป็นต้องทำของประกอบฉากให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และต้องมีลักษณะเหมือนหรือใกล้เคียงให้มากที่สุดเพื่อที่จะได้สะดวกในการถ่ายและช่วยล่นระยะเวลาในการทำงานอีกด้วย
- มีปัญหาในการวาดฉากพื้นหลัง ไม่สามารถวาดขึ้นมาเองได้เนื่องจากฉากหลังมีการเคลื่อนไหวพร้อมกับตัวละครตลอดเวลา จึงทำให้ต้องใช้โปรแกรม Maya มาช่วยแมทฉากหลังอีกด้วย
- มีปัญหาเกี่ยวกับกล้องที่ใช้ถ่ายทำไม่เหมาะสมกับงานจึงทำให้ต้องเปลี่ยนไปเลือกใช้กล้อง Action camera Yi4k
- มีบางฉากที่ไม่สามารถถ่ายเองได้ จึงจำเป็นต้องใช้ฟุตเทจจากอินเทอร์เน็ตมาดราฟแทน เช่น ฉากขี่ม้า เป็นต้น

5.2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต

- มีปัญหาเรื่องการหาเสียง เสียงที่ได้ไม่ตรงกับที่ต้องการ และบางเสียงค่อนข้างเบาไปจึงต้องแก้โดยการซ้อนเสียงเดิมทับอีกเลเยอร์หนึ่ง

5.2.4 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

- ควรทำฉากและของประกอบฉากให้เหมือนมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ รวมทั้งเครื่องแต่งกายของนักแสดงด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

นางสาวกมลชนก จันทร์แดง. ความเชื่อ (Beliefs) [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://bcnlp56.weebly.com/index.html>

นางสาวกมลชนก จันทร์แดง. ประเภทของความเชื่อ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก : <http://bcnlp56.weebly.com/index.html>

sanook[นามแฝง].ศาสตร์แห่งการดูดวง ทั้ง 9 ศาสตร์ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://horoscope.sanook.com/67717/>

บรมมี[นามแฝง]. ตำนานไฟทาร์โรต์ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก

[\http://www.thamnaai.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=538779806&Ntype=1](http://www.thamnaai.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=538779806&Ntype=1)

แปลจาก Galaxy Tarot [นามแฝง].Symbol [แอปพลิเคชัน], สืบค้น 11 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก Galaxy Tarot Application on Android

อ.หญิง [นามแฝง]. ไฟชุดเล็ก 7 ถ้วย [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://www.yipseedd.com/%E0%B9%84%E0%B8%9E%E0%B9%88-7-%E0%B8%96%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2/>

อ.หญิง [นามแฝง]. ไฟชุดเล็ก 9 ตาบ [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://www.yipseedd.com/%E0%B9%84%E0%B8%9E%E0%B9%88-7-%E0%B8%96%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2/>

Pop Pocky [นามแฝง]. The Lover [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก http://thai-tarot.blogspot.com/2013/02/the-lovers_12.html

Pop Pocky [นามแฝง]. The Tower [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://thai-tarot.blogspot.com/2013/11/the-tower.html>

Pop Pocky [นามแฝง]. The Death [ออนไลน์], สืบค้น 8 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://thai-tarot.blogspot.com/2013/08/the-death.html>

Varin [นามแฝง]. ไฟ10ตาบ [ออนไลน์], สืบค้น 11 กันยายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://varinhaggren.blogspot.com/2011/08/10-10-10-10.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Plookpanya [นามแฝง]. THE CASE OF HANA & ALICE สมจริงด้วยเทคนิค “โรโตสโคป”
[ออนไลน์], สืบค้น 11 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก
http://www.trueplookpanya.com/teamtrueblog/blog/23288/2016-06-14%2003:52:03/TP_Oh_Plookpanya



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติ

ชื่อ-สกุล นางสาว อติภา สายพิมพ์
 ที่อยู่ 214 ม.ราณี7 ถนนสวนสยาม เขตคันนายาว
 แขวงคันนายาว กรุงเทพฯ 10230
 E-mail: atipha.saipim@gmail.com

ประวัติการศึกษา

- พ.ศ. 2549 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนทรงวิทย์ศึกษา
 พ.ศ. 2552 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)
 พ.ศ. 2555 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายวิทยาศาสตร์-สถาปัตยกรรมศาสตร์
 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)
 พ.ศ. 2559 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

- พ.ศ. 2558 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ2 ประเภทบุคคลภายนอก
 งาน Asean Thailand Video Contest

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้