

ออกแบบโมชั่นกราฟิกเรื่อง “สงครามพิวนิก 2”
MOTION GRAPHIC FOR “PUNIC WAR 2”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์
ออกแบบโมชั่นกราฟิกเรื่อง “สงครามพิวนิก 2”
MOTION GRAPHIC FOR “PUNIC WAR 2”



นางสาวรินรดา กลั่นศิริ
Miss RINRADA KLUNSIRI

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *[Signature]* วันที่ 4 มิ.ย. 2562

(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ออกแบบโมชั่นกราฟิกเรื่อง “สงครามพิวนิก 2” MOTION GRAPHIC FOR “PUNIC WAR 2”
ชื่อ	นางสาวรินรดา กลั่นศิริ
รหัสประจำตัว	58020327
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

สงครามพิวนิก 2 เป็นสงครามที่ชี้ชะตาว่าระหว่างโรมัน และ คาร์เธจ ว่าใครจะเป็นใหญ่อย่างแท้จริงในเมอร์ดเตอร์เรเนียน ชาวโรมันยกให้สงครามพิวนิกเป็นดั่งฝันร้ายที่ยาวนานถึง 15 ปี ก่อนที่สคิปิโอจะสามารถ

เอาชนะฮันนิบาล บาร์กา ผู้นำกองทัพแห่งคาร์เธจลงได้

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของ สงครามพิวนิก ผ่านการทำโมชั่นกราฟิก โดยที่ข้าพเจ้าได้จัดทำการสรุปเนื้อความ ออกแบบรายละเอียดต่าง ๆ ด้วยตนเองทั้งหมดโดยที่ยังคงเนื้อเรื่องหลักตามประวัติศาสตร์เอาไว้ เพื่อให้สามารถเข้าใจในเรื่องราว จดจำตัวละครที่สำคัญได้ง่าย และไม่น่าเบื่อ

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้จะสามารถดำเนินการไปด้วยดีไม่ได้ หากขาดความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นคำแนะนำ การเอื้อเฟื้อข้อมูลที่จำเป็นต่อการทำงาน การอนุมัติ การสละเวลา แรงกาย และแรงใจทั้งหมด เพื่องานที่ใหญ่ที่สุดในชีวิตการศึกษาชิ้นนี้ จึงขอขอบพระคุณความช่วยเหลือตลอดกระบวนการการทำงานที่ใช้เวลายาวนาน ตั้งแต่การเลือกหัวข้อการทำงานจนถึงวันที่งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีโดยข้าพเจ้าขอกล่าวขอบพระคุณบุคคลดังต่อไปนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชานิเทศศิลป์ทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำรวมถึงช่วยผลักดัน หัวข้อที่ข้าพเจ้าเลือกทำ และให้ความช่วยเหลือเมื่อข้าพเจ้าประสบปัญหาต่าง ๆ ในการทำศิลปนิพนธ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งขอขอบพระคุณอาจารย์วรพล ยวงเงิน ที่ให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทางที่ถูกต้องคอยติดตามการทำงานควบคุมทิศทางของงานให้เป็นไปตามที่วางแผนไว้โดยไม่ขาดตกบกพร่อง และตรวจทานโดยใส่ใจทุกรายละเอียดของงาน

ขอขอบพระคุณผู้ที่สำคัญอย่างยิ่งในชีวิตของข้าพเจ้าคือคุณพ่อ คุณแม่ ทั้งทางด้าน ทุนทรัพย์ และให้โอกาสข้าพเจ้าในการเผชิญกับสิ่งที่ข้าพเจ้าเลือก อีกทั้งยังให้ความสนใจอย่างมากในเรื่องที่ข้าพเจ้าเลือกทำซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสบายใจและมีความสุขกับการทำงานเป็นอย่างมาก ขอขอบพระคุณ คุณลลัก็ บลู สมธิ นายแบบผู้เป็นทั้งตัวอย่าง(refferent) และเป็นเหมือนกำลังใจในการทำงาน

ขอขอบพระคุณ นางสาวชนากานต์ นวลมุสิก นายกิตติภูมิ อธิธิเสริมบุญ และ นายอัครเดช ยอดสุวรรณ เพื่อนสนิทที่อยู่เคียงข้างทั้งยามยาก และยามเสียกำลังใจในการทำงาน รวมถึงเพื่อนพี่น้องชาวนิเทศศิลป์ทุกท่านที่คอยติดตามผลงานว่าจะออกไปในทิศทางไหน ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งสำหรับมิตรภาพที่มีให้กันตลอดมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 แนวคิด	1
1.4 ขอบเขตโครงการ	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 สงครามพินิก	
2.1 อาณาจักรคาร์เธจ	3
2.2 ฮันนิบาล บาร์กา	4
2.3 ฮัสตุรบาล บาร์กา	4
2.4 มาร์โก บาร์กา	5
2.5 ความบาดหมางระหว่างคาร์เธจ และโรม	6
2.6 สงครามพินิก	7
2.7 สคิปิโอ	10
2.8 เฟเบียส	11
บทที่ 3 ข้อมูลการออกแบบ	
3.1 Motion Graphic	13
3.2 Animation	13
3.3 Digital Painting	14
3.4 Character Design	14

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5 Storyboard	14
บทที่ 4 การวิเคราะห์ และสรุปเนื้อหาเบื้องต้น	
4.1 วิเคราะห์ และสรุปแนวทางเนื้อเรื่อง	16
4.2 Script	16
4.3 แนวทางการออกแบบ	19
บทที่ 5 การออกแบบและการพัฒนาแบบร่าง	
5.1 การออกแบบตัวละคร	22
5.2 การออกแบบแผนที่	24
5.3 การออกแบบแทนสัญลักษณ์ตัวละครสำหรับกำกับเป้าหมายและทิศทางในแผนที่	25
5.4 การเสกซ์ Storyboard	28
5.5 การวาดภาพประกอบ	34
บทที่ 6 ผลงานจริง	41
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	48
บรรณานุกรม	49
ประวัติผู้วิจัย	50

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้าที่
2.1 ภาพเมืองคาร์เธจบนแผนที่โลก	3
2.2 ภาพฮันนิบาล บาร์กา	4
2.3 รูปสลักฮันดรูบาล	5
2.4 เมืองคาร์ทีจีน่า หรือ คาร์เธจใหม่	6
2.5 ภาพการเดินทางของฮันนิบาล จากคาร์ธาจีน่า จนถึง ชาร์มา	10
2.6 รูปสลักสติปิโอ	11
2.7 รูปสลักเฟเบียส	12
4.1 แนวทางการออกแบบที่ 1	19
4.2 ภาพดิจิทัลเพ้นท์แนวตะวันตก	19
4.3 ภาพดิจิทัลเพ้นท์แนวตะวันตก	20
4.4 ภาพประกอบแนวสมจริง	20
4.5 ภาพประกอบแนวสมจริง	21
5.1 ภาพเสกซ์ตีซ์ตัวละคร	22
5.2 ภาพเสกซ์ตีซ์ตัวละคร	23
5.3 ภาพเสกซ์ตีซ์ฮันนิบาล	23
5.4 การออกแบบแผนที่	24
5.5 แก์ไขการออกแบบแผนที่	24
5.6 แท่นสลักรูปฮันนิบาล	25
5.7 แท่นสลักฮัสตรูบาล	25
5.8 แท่นสลักมาร์โก้	26
5.9 แท่นสลักรูปฮันนิบาล 2	26
5.10 แท่นสลักฮัสตรูบาล 2	27
5.11 แท่นสลักมาร์โก้ 2	27
5.12 ภาพเสกซ์ตีซ์ Storyboard ฉาก 1-6	28
5.13 ภาพเสกซ์ตีซ์ Storyboard ฉาก 7-9	28
5.14 ภาพเสกซ์ตีซ์ Storyboard ฉาก 8-12	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้าที่
5.15 ภาพเสกิตซ์ Storyboard ฉาก 13-18	29
5.16 ภาพเสกิตซ์ Storyboard ฉาก 19-22	30
5.17 ภาพเสกิตซ์ Storyboard ครั้งที่ 2 ฉาก 1-4	30
5.18 ภาพเสกิตซ์ Storyboard ครั้งที่ 2 ฉาก 5-7	31
5.19 ภาพเสกิตซ์ Storyboard ครั้งที่ 2 ฉาก 8-12	31
5.20 ภาพเสกิตซ์ Storyboard ครั้งที่ 2 ฉาก 13-18	32
5.21 ภาพเสกิตซ์ Storyboard ครั้งที่ 2 ฉาก 19-23	32
5.22 ภาพเสกิตซ์ Storyboard ครั้งที่ 2 ฉาก 24-29	33
5.23 ภาพเสกิตซ์ Storyboard ครั้งที่ 2 ฉาก 30-34	33
5.24 ภาพฉากที่ 1	34
5.25 ภาพฉากที่ 2	34
5.26 ภาพฉากที่ 3	35
5.27 ภาพทรานส์ซิชั่นฉากที่ 4	35
5.28 ภาพฉากที่ 4	36
5.29 ภาพฉากที่ 5	36
5.30 ภาพฉากที่ 6	36
5.31 ภาพฉากที่ 7	36
5.32 ภาพฉากที่ 8	37
5.33 ภาพฉากที่ 9	37
5.34 ภาพฉากที่ 10	37
5.35 ภาพฉากที่ 11	38
5.36 ภาพฉากที่ 12	38
5.37 ภาพฉากที่ 13	38
5.38 ภาพฉากที่ 14	39
5.39 แก๊ไขภาพฉากที่ 1	39
5.40 แก๊ไขภาพฉากที่ 4	40

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้าที่
5.41 แก๊ซภาพฉากที่ 6	40
5.42 เพิ่มภาพเรือกัลลี เพื่อประกอบแผนที่	40
6.1 ฉากที่ 1 ฉากเปิด และ ชื่อเรื่อง	41
6.2 ฉากที่ 2 คำปฏิญาณของฮันนิบาล	41
6.3 ฉากที่ 3 ฮันนิบาล บาร์กา รัฐบุรุษ และแม่ทัพแห่งคาร์เธจ	42
6.4 ฉากที่ 4 ฮันนิบาลมอบศุนย์กลางอำนาจที่คาร์ธาจีน่าให้มาร์โก้ และ สเปนให้ฮัสตรูบาล และ ยึดเมืองซากุนตุมเพื่อสร้างชนวนสงคราม	42
6.5 ฉากที่ 5 สคิปิโอเพิกเฉยต่อชนวนสงคราม แต่เฟเบียสไม่เห็นด้วย	43
6.6 ฉากที่ 6 ฮันนิบาลข้ามเทือกเขาแอลป์ ในขณะที่โรมยังนั่งนอนใจ	43
6.7 ฉากที่ 7 สคิปิโอทั้งผู้พ่อและลูกต้องรับมาตั้งรับกองทัพของคาร์เธจ แต่ก็พ่ายแพ้ไป	43
6.8 ฉากที่ 8 ฮันนิบาลได้ชาวเคลต์เข้ามาร่วมกองทัพ	44
6.9 ฉากที่ 9 ฮันนิบาลชนะสงครามอีกครั้งที่แม่น้ำทราซิมีม	44
6.10 ฉากที่ 10 ฮันนิบาลชนะสงครามอีกครั้งที่สมรภูมิแคนไนล์	44
6.11 ฉากที่ 11 ฮัสตรูบาลเสียชีวิต และ วิกฤติโรมจะสิ้นชาติ	45
6.12 ฉากที่ 12 สคิปิโอผู้ลูก ใช้เวลาตลอดการพ่ายแพ้ศึกษาพิชัยสงครามคาร์เธจ	45
6.13 ฉากที่ 13 สคิปิโอเปิดฉากสงครามกับฮันนิบาลที่เมืองซาร์มา	45
6.14 ฉากที่ 14 สคิปิโอชนะสงคราม ในขณะที่เฟเบียสส่งทัพเรือไปคาร์ธาจีน่า	46
6.15 ฉากที่ 15 ทัพเรือของโรมบุกเมืองคาร์ธาจีน่า	46
6.16 ฉากที่ 16 มาร์โก้ถูกสังหารที่คาร์ธาจีน่า	46
6.17 ฉากที่ 17 บอกระยะเวลาสิ้นสุดสงครามพิวนิก	47
6.18 ฉากที่ 18 ฉากจบ และกล่าวยกย่องฮันนิบาล	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เกิดจากที่ตัวข้าพเจ้าสนใจเรื่องของประวัติศาสตร์มาตั้งแต่สมัยเด็ก ๆ เนื่องจากชอบอ่านหนังสือ และภาพยนตร์แนวย้อนยุคเป็นอย่างมาก นอกจากจะสนใจเนื้อเรื่อง และ ตัวละครแล้ว ยังสนใจศิลปะ รวมไปถึง เสื้อผ้า และการออกแบบตัวละครจากตัวหนังสือให้มาโลกลั่นเป็นภาพขยับเพื่อเล่า และสื่อเรื่องราวเหล่านี้คือจุดเริ่มต้นที่ทำให้ข้าพเจ้าสนใจอยากศึกษาค้นคว้าและจัดทำเพื่อนำเสนอ เรื่องราวในประวัติศาสตร์ที่ตนเองสนใจ และ ชื่นชอบ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของ สงครามพิวนิก ผ่านการทำโมชันกราฟิก โดยที่ข้าพเจ้าได้จัดทำกรสรุปเนื้อหาทั้งหมด รวมถึงออกแบบลายละเอียดต่าง ๆ ด้วยตนเองทั้งโดยที่ยังคงเนื้อเรื่องหลักตามประวัติศาสตร์เอาไว้ เนื่องจากเป็นสื่อการเรียนรู้ ทำให้ข้าพเจ้านั้นได้ย่อยข้อมูลต่าง ๆ ให้เป็นการเล่าเรื่องประกอบรูปภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้กลุ่มเป้าหมาย และ ผู้คนที่สนใจในประวัติศาสตร์ในช่วงหนึ่งของกรีกโรมสามารถเข้าใจ และ เข้าถึงได้ง่ายมากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษาการทำ Motion Graphic

1.2.2 เพื่อศึกษาวัฒนธรรม และศิลปะของ โรม และ คาร์เธจ

1.2.3 ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ “สงครามพิวนิก 2” ให้สามารถเข้าใจได้ง่าย และ ไม่น่าเบื่อ

1.3 แนวคิด

เพื่อเล่าเรื่อง และ ถ่ายทอด เรื่องราวประวัติศาสตร์ เรื่องสงครามพิวนิก 2 ให้สามารถเข้าใจ และ จดจำตัวละครในเรื่องราวได้ง่าย

1.4 ขอบเขตโครงการ

1.4.1 Motion Graphic 3-5 นาที

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.5.1 ศึกษาการใช้โปรแกรม After Effect ในการทำ Motion Graphic

1.5.2 ศึกษาประวัติศาสตร์ในช่วง “สงครามพิวนิก”

1.5.3 ทำ script ออกมาเป็นเนื้อเรื่อง และ อัดเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.5.4 วิเคราะห์เนื้อเรื่อง และ เหตุการณ์ เพื่อถ่ายทอดออกมา เป็น Story board
- 1.5.5 สัเคราะห์ข้อมูล และ กำหนดแนวทางการออกแบบ
- 1.5.6 ทดลองทำ Animatic เพื่อแก้ไขจุดบกพร่อง
- 1.5.7 ทำ Visual art, Composite, Icon, Map และ Motion Graphic
- 1.5.8 นำเสนอผลงาน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 ได้ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ “สงครามพิวนิก 2” ให้สามารถเข้าใจได้ง่าย และ ไม่น่าเบื่อ
- 1.6.2 สามารถสร้าง Motion Graphic ได้
- 1.6.3 เพื่อศึกษาวัฒนธรรม และ ศิลปะของโรม และคาร์เธจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2 สงครามพิวนิก

2.1 อาณาจักรคาร์เธจ

เมื่อ 814 ก่อนคริสตกาล ชาวฟินิเซียนหนีการรุกรานของกรีกและโรมโดยการนำของเจ้าหญิง ไดโด (Dido) หรือ เอลิสซา (Alyssa) แห่งเมืองไทร์ (Tyre : เลบานอนในปัจจุบัน) จนมาถึงริมทะเลเมดิเตอร์เรเนียนหรือประเทศตูนิเซียในปัจจุบัน ตามตำนานพระนางขอซื้อที่ดินจากทางเมืองเดิม โดยตกลงกันว่าขอพื้นที่แค่ผืนหนึ่งโดยขลิบผืนหนึ่งออกเป็นเส้นแล้วยี่ดวงเพื่อทำให้ได้ที่ดินมากพอจะสร้างเป็นเมืองท่าได้จนเป็นเมืองคาร์เธจ

ด้วยที่ตั้งและชัยภูมิที่เหมาะสม จึงทำให้คาร์เธจเจริญรุ่งเรืองอย่างรวดเร็ว พวกเขามีความชำนาญด้านการค้า มีสินค้าส่งออกหลายอย่างเช่น แร่เงิน ดีบุก และทองแดงจน ในกลางศตวรรษที่ 5 ก่อนคริสตกาลการค้าขายของคาร์เธจเจริญรุ่งเรืองสุดขีด พวกเขาชำนาญการเดินเรือเป็นอย่างมาก ทำให้มีโอกาสได้ทำการค้าขายกับโรม นอกจากนี้พวกเขายังค้าขายไปถึงเกาะอังกฤษ ตอนใต้ของทวีปแอฟริกา และเมืองไทร์ ส่วนด้านการทหารพวกเขาขยายขอบเขตดินแดนทั้งในฝั่งตะวันตกของเกาะซิซิลี (Sicily) เกาะซาร์ดิเนีย (Sardinia) หมู่เกาะแบลีแอริก (Balearic : แคว้นกาตาลุญญาในสเปน และทางตอนใต้ของสเปน

ระบบการปกครองเป็นระบบกษัตริย์ตั้งแต่ก่อตั้งเมือง จนถึงปี 480 ก่อนคริสตกาล หลังการตายของ ฮามิลคาร์ที่หนึ่ง (Hamilca I) ทำให้ระบบกษัตริย์อ่อนแอเรื่อยมา จนในปี 308 ก่อนคริสตกาล หลังสิ้นสมัยกษัตริย์ โบมิลกา (Bomilca) จึงเปลี่ยนรูปแบบการปกครองเป็นแบบสาธารณรัฐ



ภาพที่ 2.1 ภาพเมืองคาร์เธจบนแผนที่โลก
ที่มา : <https://etc.usf.edu/> (2019)

2.2 ฮันนิบาล บาร์กา

ฮันนิบาล บาร์กา (Hannibal Barca) (248 ปีก่อนคริสตกาล ถึง 184 ปีก่อนคริสตกาล) เป็นรัฐบุรุษแห่งคาร์เธจ และแม่ทัพผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดคนหนึ่งในยุคโบราณ เขาบุกโจมตีกรุงโรมและทำ

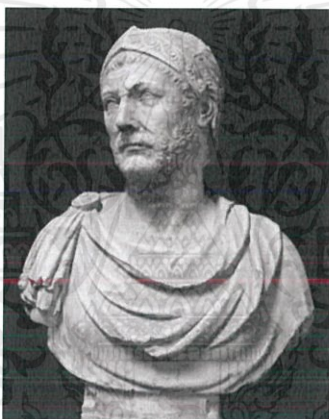
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สงครามได้รับชัยชนะในทุกศึกเป็นเวลานานกว่า 15 ปี ด้วยกลยุทธ์และยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ในการรบ ที่สำคัญคือ ตลอดเวลานั้น เขาไม่ได้รับการสนับสนุนใด ๆ จากแผ่นดินแม่เลยแม้แต่ครั้งเดียว

ฮันนิบาลเกิดที่สเปน เมื่อปีที่ 248 ก่อน คริสตกาล บิดาของเขาเป็นแม่ทัพใหญ่แห่งคาร์เธจ ชื่อ

ฮามิลคาร์ บาร์กา (Hamilcar Barca) ซึ่งเคยนำทัพคาร์เธจทำสงครามกับชาวโรมในสงครามพิวนิกครั้งที่หนึ่ง ซึ่งสุดท้ายคาร์เธจตกเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ และความพราชัยในครั้งนั้นกับความแค้นที่มีต่อชาวโรมได้ฝังแน่นในใจของฮามิลคาร์ซึ่งแม่ทัพใหญ่ของคาร์เธจ ได้ส่งต่อความแค้นเป็นมรดกตกทอดมาถึงฮันนิบาล บาร์กา ผู้เป็นบุตรชายคนโต ฮามิลคาร์ได้ให้บุตรของเขาสาบานต่อหน้าเปลวไฟว่าจะทำลายล้างชาวโรมให้ถึงที่สุด

ฮันนิบาลมีน้องชายอีกสองคนชื่อว่า ฮัสตุรบาล และ มาร์โก ทั้งสามคนถูกเลี้ยงให้เติบโตมาอย่างนักรบ โดยเฉพาะฮันนิบาลที่คนโต ที่ถูกบิดาเคี่ยวกรำอย่างหนัก เพื่อเตรียมพร้อมต่อการรับภาระสำคัญในวันหน้า (Phoenician, 2019)



ภาพที่ 2.2 ภาพฮันนิบาล บาร์กา

ที่มา : <http://www.phoenician.org> (2019)

2.3 ฮัสตุรบาล บาร์กา

ฮัสตุรบาล บาร์กา น้องชายคนรองของฮันนิบาล ปกครองคาธาโกโนวา หรือ สเปนในช่วงที่ฮันนิบาลเริ่มขยายอำนาจในแถบไอบีเรีย และ เริ่มชองสูมกำลังทัพ

ในการทำสงครามมายาวนาน ทำให้กองทัพคาร์เธจอ่อนกำลังลง อีกทั้งยังต้องแบ่งกำลังพลเพื่อคอยดูแลนครที่ยึดได้ นอกจากนี้ศัตรูทางการเมืองของฮันนิบาลได้ขึ้นมากุมอำนาจในคาร์เธจและไม่สนับสนุนกองทัพอันของเขาในการทำสงครามอีก ขณะที่โรมได้สะสมกำลังพลและเริ่มการตอบโต้ โดยการเข้ายึดนครที่เป็นพันธมิตรกับคาร์เธจกลับคืนทีละเมือง

ฮันนิบาลได้เรียกกำลังเสริมจากคาธาโกโนวาในสเปน โดยให้ฮัสตุรบาลน้องชายของเขานำทัพมาสมทบ ทว่ากองทัพของฮัสตุรบาลถูกทัพโรมที่นำโดย สคิปิโอ ผู้เป็นบุตรชายของกงสุลสคิปิโอ ที่เคย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พ่ายแพ้ต่อคาร์เธจที่อิซิซุส ดักซุ่มโจมตี จนแตกพ่าย ไพร่พลล้มตายจนหมดสิ้นรวมทั้งฮัสดรูบาลด้วย จากนั้นไม่นาน มาร์โก น้องชายคนสุดท้ายของเขาก็เดินทางไประดมทัพพหุนเพื่อนำมาสมทบ ทว่าทัพพหุนก็ถูกพวกโรมดักทำลายล้างจนพินาศ พร้อมทั้งสังหารมาร์โกอีกด้วย ส่วนทางด้านมาซิโดเนีย นั้น ก็พ่ายแพ้ต่อพวกโรมในสงครามและยกเลิกการเป็นพันธมิตรกับคาร์เธจ (ancient.eu, 2019)



ภาพที่ 2.3 รูปสลักฮัสดรูบาล ที่สเปน
ที่มา : https://www.ancient.eu/Hasdrubal_Barca/ (2019)

2.4 มาร์โก บาร์กา

มาร์โก ผู้มีบทบาทสำคัญในสงครามพิวนิกครั้งที่ 2 กองกำลังชั้นนำของคาร์เธจต่อสาธารณรัฐโรมในไอบีเรีย ภาคเหนือและภาคกลางของอิตาลี มาร์โก เป็นบุตรชายคนที่สามของ ฮาร์มิกา บาร์กา เป็นน้องชายของ ฮันนิบาล และ ฮัสดรูบาล

2.5 ความบาดหมางระหว่างคาร์เธจและโรม

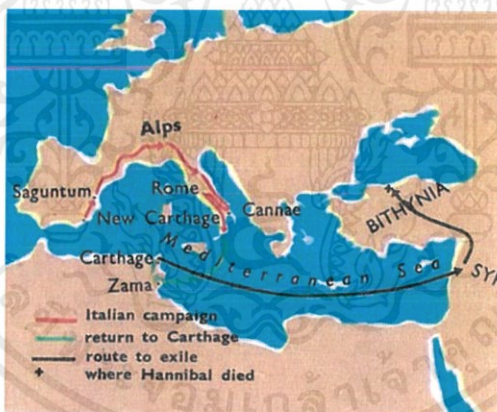
คาร์เธจมีความขัดแย้งกับโรม พวกเขาทำสงครามกับโรมหลายครั้ง ครั้งที่สำคัญคือ สงครามพิวนิกครั้งที่ 1 ฮามิลคาร์ได้นำกองทัพคาร์เธจขยายอำนาจรุกเข้าไปในคาบสมุทรไอบีเรีย โดยตั้งเมืองคาร์ธาจีน่า เป็นศูนย์กลางอำนาจใหม่แทนคาร์เธจเก่า โดยใช้ทั้งยุทธวิธีทางการทหาร และ วิธีการทางการทูต จนกระทั่งในเวลาต่อมา ฮามิลคาร์ก็ได้เสียชีวิตในการรบเพื่อกำราบชนพื้นเมืองในคาบสมุทรไอบีเรีย ฮัสดรูบาล (Hasdrubal the Fair ซึ่งเป็นคนละคนกับฮัสดรูบาลผู้เป็นบุตรชายของฮามิลคาร์) บุตรเขยของเขาจึงรับหน้าที่เป็นแม่ทัพต่อมา โดยฮัสดรูบาลสามารถสร้างกองทัพคาร์เธจใหม่ได้สำเร็จ แต่ทว่าไม่นาน เขาก็สิ้นชีวิตลงเนื่องจากถูกชนพื้นเมืองชาวเคลต์ลอบสังหาร และก่อนที่คำสั่งแต่งตั้งแม่ทัพคนใหม่จะมาถึง เหล่าทหารก็ยกให้ฮันนิบาลขึ้นเป็นแม่ทัพใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แห่งคาร์ธาจينا หลังจากรับตำแหน่ง ฮันนิบาลยังไม่วางแผนโจมตีโรมในทันที เนื่องจากต้องการสร้างพันธมิตรที่เข้มแข็งกับบรรดาเมืองและชนเผ่าต่าง ๆ ในคาบสมุทรไอบีเรียเสียก่อน โดยในกรณีนี้ ฮันนิบาล ได้สมรสกับ อิมิเช่ เจ้าหญิงของนครใหญ่แห่งหนึ่งในสเปนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับชนพื้นเมือง อย่างไรก็ตาม ในบรรดาเมืองที่ฮันนิบาลขอทำข้อตกลงด้วยนั้น ยังมีนครซากุนต์ัม ซึ่งมีเหมืองเงินที่อุดมสมบูรณ์ได้หันไปขอเป็นพันธมิตรกับโรมและปฏิเสธข้อเสนอของฮันนิบาล นอกจากนี้ ยังวางแผนที่จะดึงพันธมิตรต่าง ๆ ในไอบีเรียไปจากคาร์เธจอีกด้วย

ฮันนิบาลจึงตัดสินใจเข้าโจมตีซากุนต์ัมในปีที่ 219 ก่อน คริสตกาล แม้จะรู่ว่านั้นหมายถึงสงครามกับโรมก็ตาม ซึ่งหลังจากล้อมเมืองอยู่เจ็ดเดือน ทหารคาร์เธจก็พิชิตซากุนต์ัมได้สำเร็จ

เรื่องที่เกิดขึ้นทำให้สาธารณรัฐโรมไม่พอใจเป็นอย่างมากแต่เนื่องจากยังไม่ต้องการทำสงคราม ดังนั้น ทางสภาแห่งโรมจึงสั่งให้คาร์เธจส่งตัวฮันนิบาลไปยังโรม ทางคาร์เธจปฏิเสธและระดมกองทัพ โดยให้ฮันนิบาลเป็นผู้บัญชาการ และในปีที่ 218 ก่อน คริสตกาล สงครามพิวนิกครั้งที่ 2 ก็เริ่มขึ้น ฮันนิบาลแม่ทัพหนุ่มวัย 29 ปี ยกกองทัพอันประกอบด้วยทหารราบชาวคาร์เธจและสเปนจำนวน 70,000 นาย ทหารม้าชาวนูมิเดียน 12,000 นาย และช้างศึกออฟริกันหุ้มเกราะ 40 เชือก ออกจากคาร์ธาโกโนวา (คาร์เธจใหม่ ซึ่งหมายถึงดินแดนสเปน) ทางโรมเชื่อว่าฮันนิบาลจะเข้ายึดโรมโดยทางเรือ จึงเตรียมการป้องกันตลอดแนวชายฝั่ง ทว่าฮันนิบาลกลับทำสิ่งที่ไม่มีใครคาดคิด คือการวางแผนรุกข้ามเทือกเขาพีเรนีสและเทือกเขาแอลป์เข้าไปทางตอนเหนือของคาบสมุทรอิตาลีเพื่อโจมตีกรุงโรม



ภาพที่ 2.4 เมืองคาร์ธาจينا หรือ คาร์เธจใหม่

ที่มา : <http://www.daviddarling.info/encyclopedia> (2019)

2.6 สงครามพิวนิก

การเดินทางข้ามเทือกเขาแอลป์เป็นไปด้วยความยากลำบากอย่างยิ่ง โดยมีครั้งหนึ่งที่กองทัพคาร์เธจเจอกับโขดหินใหญ่ขวางทางเดินจนไปต่อไม่ได้ ฮันนิบาลจึงให้เอาไฟสุ่มหินนั้นจนร้อนและราดน้ำส้มสายชู (บางตำราว่า เป็นไวน์) ลงไปบนหินนั้นจนทำให้มันแตกออกเป็นเสี่ยง ๆ เพื่อเปิดช่องทางให้กองทัพของเขา

นอกจากสภาพอากาศและภูมิประเทศอันโหดร้ายแล้ว กองทัพคาร์เธจยังถูกโจมตีจากพวกชาวเขาที่เป็นพันธมิตรกับโรม จนทำให้เสียไพร่พลไปเป็นจำนวนมาก โดยเมื่อข้ามพ้นเทือกเขาแอลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในสองสัปดาห์ต่อมา ฮันนิบาลเหลือทหารราบเพียง 20,000 นายและทหารม้าอีก 6,000 นายกับช้างศึกอีก 40 เชือกเท่านั้น

เมื่อทราบข่าวทัพคาร์เธจบุกข้ามเทือกเขาแอลป์ได้สำเร็จ กงสุลโรมนาม สคิปิโอ ได้นำทหารโรมสองกองพล (รวม 12,000 นาย) ยกมารับศึก ซึ่งแม้ว่า กองทัพคาร์เธจจะมีจำนวนมากกว่า ทว่าทหารส่วนใหญ่ล้วนอ่อนล้าหมดแรงจากการเดินทาง ผิดกับกองทัพโรมที่ยังแข็งแกร่งสดชื่น ฮันนิบาลจึงใช้ยุทธวิธีถ่วงเวลา โดยนำกองทหารม้ามุმიเดียนที่ยังเข้มแข็งจำนวนหกพันนาย ชุมน้อมยึดกองทัพโรมที่ธีซีนุสและสามารถยึดกองทัพโรมแตกพ่ายยับเยิน กงสุลสคิปิโอได้รับบาดเจ็บสาหัสแต่โชคดีที่บุตรชายของเขาที่ชื่อ สคิปิโอ(สคิปิโอที่ 2) ได้ช่วยคุ้มกันพาหนีออกจากสนามรบไปยังค่ายใหญ่ที่พลาเซนเทีย

ชัยชนะที่ ธีซีนุส สร้างขวัญกำลังใจให้กองทัพคาร์เธจเป็นอันมาก และที่สำคัญ ยังทำให้ฮันนิบาลสามารถสร้างพันธมิตรกับพวกชนเผ่าเซลติกที่อยู่ทางเหนือของคาบสมุทรอิตาลีได้อีกด้วย โดยได้นักรบชาวเซลต์ หรือ ชาวเคลต์ มาร่วมกับกองทัพคาร์เธจ

เมื่อสภาแห่งโรมทราบข่าวความพ่ายแพ้ที่ธีซีนุส จึงมีคำสั่งให้กงสุลอีกคนของโรม (กรุงโรมในตอนนั้นเป็นสาธารณรัฐ จะมีการเลือกกงสุลสองคนขึ้นมาครองอำนาจร่วมกัน) นามว่า แคมโปรนิอุส ลองกิอุส นำทัพจากซิซิลี ไปสมทบกับกองทัพของสคิปิโอที่พลาเซนเทีย

ในเดือนธันวาคม ปีที่ 218 ก่อน คริสตกาล ฮันนิบาลได้นำกองทัพคาร์เธจซึ่งประกอบด้วยทหารราบ 20,000 นายและทหารม้ามุมิเดียนกับเชลติกรวม 10,000 คน ยกไปสกัดทัพของ ลองกิอุสที่มีกำลังพลกว่า 42,000 นายที่แม่น้ำเทรเบีย และได้รับชัยชนะ

หลังทำลายล้างข้าศึกที่ทะเลสาปทราซิมีม ฮันนิบาลได้นำทัพคาร์เธจรวมกับพันธมิตรทั้งสิ้นกว่า 50,000 นายบุกเข้ายังที่ราบภาคกลางของอิตาลี แต่เขาก็ไม่ได้บุกไปยังกรุงโรม เพราะรู้ว่ากองทัพของเขายังไม่มีอุปกรณ์อาวุธหนักมากพอที่จะเข้าโจมตีป้อมปราการขนาดมหึมาอย่างโรม เขาจึงยกทัพลงใต้ เพื่อบีบให้นครที่เคยเป็นพันธมิตรกับโรม หันมาเข้ากับฝ่ายคาร์เธจแทน

ในยามนั้น สถานการณ์ในกรุงโรมกำลังคับขัน สภาโรมได้ตั้ง เฟเบียส แมกซิมุส เป็นกงสุลคนใหม่ เพื่อรับศึก เฟเบียสใช้กลยุทธ์ที่โหดเหี้ยม โดยปล่อยให้ฮันนิบาลเข้าปิดล้อมโจมตีนครที่เป็นพันธมิตรของโรมไปเรื่อย ๆ เพื่อให้ฝ่ายคาร์เธจต้องสูญเสียกำลังพล และอ่อนแอลงอย่างไรก็ตาม แมกกลยุทธ์ของเฟเบียสจะตัดทอนกำลังข้าศึกได้ก็จริง ทว่าสภาแห่งโรมกลับมองว่าเป็นเสียเกียรติภูมิอย่างยิ่งที่ปล่อยให้ทัพข้าศึกเข้าย่ำเมืองต่างๆในอิตาลีตามใจชอบ อีกทั้งพวกเขายังเกรงว่า หากปล่อยให้ฮันนิบาลอยู่ในคาบสมุทรอิตาลีนานเกินไป สุดท้าย โรมอาจต้องเสียพันธมิตรและเมืองขึ้นทั้งหมดไปในที่สุด ดังนั้น โรมจึงปลดเฟเบียสและตั้งกงสุลใหม่ขึ้นรับตำแหน่ง คือ ไกอัส เทเรนติอุส วาโร และ ลูเชียส เอมิลิอุส เปาลุส พร้อมทั้งระดมไพร่พลตั้งกองทัพที่ใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์โรมด้วยไพร่พลถึง 100,000 นาย เพื่อหมายรบดขยี้ทัพคาร์เธจให้ย่อยยับ ซึ่งด้วยกองทัพอันมหึมานี้ ทำให้สภาแห่งโรมมั่นใจในชัยชนะมากจนถึงกับมีสมาชิกสภาจำนวนนับร้อยเดินทางไปกับกองทัพเพื่อร่วมชมชัยชนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้างฝ่ายอันนิบาล ในตอนนั้นเขามีทรัพย์สิน 50,000 นาย ประกอบด้วยทหารม้า 10,000 นาย และทหารราบ 40,000 นาย โดยเขาได้วางแผนเข้าปะทะกับข้าศึกในที่ราบ ด้วยการแบ่งกำลังทัพเป็นสามส่วน โดยล่อให้กองทัพโรมทั้งหมด เข้ายึดกำลังส่วนกลางซึ่งเป็นทหารราบล้วนๆ จากนั้นปีกทั้งสองข้างที่มีทหารม้าเป็นกำลังหลักและทหารราบเป็นกองหนุนจะยึดโอบเข้ามา และกระหนาบพวกโรมไว้ตรงกลาง

กองทัพสองฝ่ายปะทะกันที่ แคนไนในวันที่ 2 สิงหาคม ปีที่ 216 ก่อน คริสตกาล กองทัพโรมตกเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ยับเยิน กงสุลเอมิเลียสตายในสนามรบ พร้อมสมาชิกสภาอีกแปดสิบคน ทหารโรมถูกสังหารเจ็ดหมื่นห้าพันนาย ถูกจับเป็นเชลยกว่าหนึ่งหมื่นนาย ขณะที่ฝ่ายคาร์เธจสูญเสียกำลังพลไปเพียง 5,700 นาย

ชัยชนะครั้งยิ่งใหญ่ที่แคนไน ทำให้เส้นทางสู่โรมเปิดกว้าง ทว่าอันนิบาลก็ยังไม่ยอมเข้าโจมตีกรุงโรม แต่เลือกจะยื่นข้อเสนอให้อีกฝ่ายยอมจำนน หากแต่ทางโรมกลับบอกปิด ซึ่งการที่อันนิบาลไม่ยอมเข้าทำลายกรุงโรมอาจเนื่องมาจาก เขายังได้รับการสนับสนุนจากแผ่นดินแม่และพันธมิตรไม่มากพอ รวมทั้งยังขาดอาวุธหนักในการโจมตีเมือง อย่างไรก็ตาม การละทิ้งโอกาสอย่างน่าเสียดายนี้ ทำให้มาซาร์บาลนายทหารของเขาวิจารณ์ว่า “อันนิบาล ท่านรู้วิธีเอาชนะข้าศึกได้ แต่ไม่รู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากชัยชนะที่ได้มา อย่างไร”

ความพ่ายแพ้ยับเยินที่แคนไน ทำให้โรมหันไม่กล้าจะเผชิญหน้ากับทัพคาร์เธจโดยตรง ทำให้นครพันธมิตรหลายแห่งของโรมแปรพักตร์ไปเข้ากับคาร์เธจ ทั้งยังทำให้อาณาจักรมาซิโดเนียเข้าร่วมเป็นพันธมิตรกับคาร์เธจและถือเป็นโอกาสทำสงครามกับโรมด้วย ขณะเดียวกับโรมได้เลือกใช้กลยุทธ์ของฟาบีอุสอีกครั้ง โดยปล่อยให้ทัพคาร์เธจรุกเข้าไปในแผ่นดินโรม และโจมตีเมืองต่าง ๆ ไปเรื่อย ๆ เพื่อหวังให้ข้าศึกอ่อนกำลังลง

อย่างไรก็ตาม คาร์เธจก็ยังมีโอกาสได้ทำศึกใหญ่กับกองทัพโรมอีกสองครั้งในปีที่ 212 ก่อน คริสตกาลและได้ชัยชนะทั้งสองครั้ง จากนั้น ทัพคาร์เธจก็เอาชนะกองทัพโรมได้อีกครั้งในปีที่ 208 ก่อน คริสตกาลและสังหารกงสุลได้อีกสองคน

ทว่าการทำสงครามมายาวนาน ทำให้กองทัพคาร์เธจอ่อนกำลังลง อีกทั้งยังต้องแบ่งกำลังพลเพื่อคอยดูแลนครที่ยึดได้ นอกจากนี้ศัตรูทางการเมืองของอันนิบาลได้ขึ้นมากุมอำนาจในคาร์เธจและไม่สนับสนุนกองทัพของเขาในการทำสงครามอีก ขณะที่โรมได้สะสมกำลังพลและเริ่มการตอบโต้ โดยการเข้ายึดนครที่เป็นพันธมิตรกับคาร์เธจกลับคืน ทีละเมือง

อันนิบาลได้เรียกกำลังเสริมจากคาธาโกโนวาในสเปน โดยให้ฮัสตรูบาลน้องชายของเขานำทัพมาสมทบ ทว่ากองทัพของฮัสตรูบาลถูกทัพโรมที่นำโดย สคิปิโอ ผู้เป็นบุตรชายของกงสุลสคิปิโอ ที่เคยพ่ายแพ้ต่อคาร์เธจที่ซีซึส ดักข่มโจมตี จนแตกพ่าย ไพร่พลล้มตายจนหมดสิ้นรวมทั้งฮัสตรูบาลด้วย จากนั้นไม่นาน มาร์โก น้องชายคนสุดท้ายของเขาก็เดินทางไประดมทัพหนุนเพื่อนำมาสมทบ ทว่ากองหนุนก็ถูกพวกโรมดักทำลายล้างจนพินาศ พร้อมทั้งสังหารมาร์โกอีกด้วย ส่วนทางด้านมาซิโดเนีย นั้น ก็พ่ายแพ้ต่อพวกโรมในสงครามและยกเลิกการเป็นพันธมิตรกับคาร์เธจ

ความพ่ายแพ้และความตายของน้องชายทั้งสอง รวมกับการสูญเสียพันธมิตร ได้ดับความหวังที่จะทำ สงครามในอิตาลีต่อไป ของฮันนิบาล กองทัพของเขาในยามนี้ เหลือไพร่พลไม่กี่พันนาย ทั้งยังขาด เสบียงอาหารและอาวุธ

และในปีที่ 203 ก่อน คริสตศักราช หลังทำสงครามในอิตาลีมายาวนานถึงสิบห้าปี ฮันนิบาลก็ถูกเรียกตัว กลับคาร์เธจ เพื่อปกป้องมาตุภูมิจากการรุกรานของกองทัพโรม ที่นำโดย สคิปิโอ

สคิปิโอเคยมีชัยเหนือกองทัพคาร์เธจที่นำโดยน้องชายของฮันนิบาลมาแล้ว ตลอดหลายปีที่ผ่านมา เขา ได้ศึกษากลยุทธ์ของจอมทัพออฟริกาเหนือผู้นี้ จนเข้าใจทะลุปรุโปร่ง อีกทั้งยังลอบติดต่อกับชาวนูมิ เดียนและซื้อตัวพวกนั้นมาเป็นทหารม้าของโรม เพื่อตัดกำลังฝ่ายคาร์เธจ ทำให้กองทัพของคาร์เธจ ต้องเสียกองทหารม้าชั้นยอดไป อีกทั้งทหารที่มีในคราวนี้ ส่วนใหญ่เป็นทหารที่เพิ่งถูกเกณฑ์มา ยัง ขาดประสบการณ์ในการรบ ผิดกับฝ่ายโรม ที่ล้วนเป็นทหารชำนาญศึก

หลังระดมทัพแล้ว ฮันนิบาลได้นำทหารราบ 36,000 นาย ทหารม้า 4,000 นาย ช้างศึก 80 เชือก ยก ไปเผชิญหน้ากับกองทัพโรมของสคิปิโอ ที่ประกอบด้วย ทหารราบ 30,000 นาย และทหารม้า 6,000 นาย โดยกองทัพสองฝ่าย เข้าปะทะกันที่ทุ่งราบซามา ในออฟริกาเหนือ เมื่อวันที่ 12 ตุลาคม ปีที่ 202 ก่อน คริสตศักราช ซึ่งผลของสงครามจบลงด้วยความพ่ายแพ้อย่างยับเยินเป็นครั้งแรกของฮันนิบาล และ ฝ่ายคาร์เธจ โดยทัพคาร์เธจเสียไพร่พลไปกว่า 30,000 นาย ขณะที่ โรมเสียทหารไปเพียง 2,500 นาย เท่านั้น ความพ่ายแพ้เป็นอันจบสิ้นสงครามพิวนิกอันยาวนานระหว่าง โรม และ คาร์เธจ



ภาพที่ 2.5 ภาพการเดินทางของฮันนิบาล จากคาร์ธาจีน่า จนถึง ซาร์มา

ที่มา : <http://www.daviddarling.info> (2019)

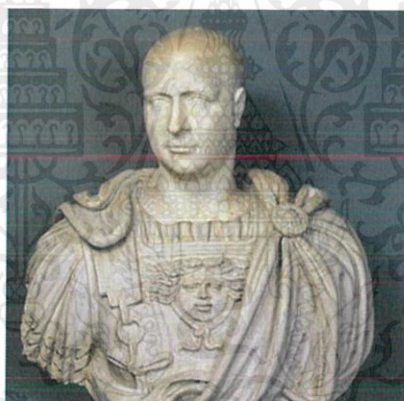
2.7 สคิปิโอ

นามเดิมของเขา คือ พิวเบเลียส คอร์เนเลียส สคิปิโอ (Publius Cornelius Scipio) และได้รับการขนานนามว่า สคิปิโอ แอฟริกันัส (Scipio Africanus) จากชัยชนะของเขาในแอฟริกาเหนือด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยุทธการ ทหารม้าโรมฝั่งแม่น้ำอีซีนิส ในปีที่ ๒๑๘ ก่อน คริสตกาล การปะทะครั้งแรกของเขาเกิดขึ้นในแผ่นดินใหญ่อิตาลีโดยสู้รบกับ ฮันนิบาล (Hannibal) แม่ทัพคาร์เธจ ผู้เกรียงไกร ซึ่งต่อมา กลายเป็นคู่แข่ง คนสำคัญของเขา

ตอนนั้นสคิปิโอมีอายุ เพียง 17 ปี และเหตุการณ์หนึ่งในศึก ครั้งนั้นมีอิทธิพลต่อการเป็นผู้นำทหาร ในสงครามของเขาไปตลอดชีวิต บิดาของสคิปิโอ ซึ่งเป็นแม่ทัพ โรม ได้มอบหมายให้บุตรชายของเขาบังคับบัญชาหน่วยทหารม้าขึ้นหวักะทิ เพื่อให้แน่ใจในความปลอดภัยของลูกชายของตนเอง แต่เมื่อสคิปิโอหนุ่ม เห็นว่าพ่อของเขาได้รับบาดเจ็บ และกองทัพโรมถูกตัดขาดโดยทหารคาร์เธจ เขาก็กระตุ้นกองทหารม้า ของเขาให้เข้าช่วยชีวิตแม่ทัพ ทหารม้าเหล่านั้นปฏิเสธเนื่องจากจำนวนทหารของข้าศึกเหนือกว่าอย่างเทียบกันไม่ได้ สคิปิโอจึงควมม้าเข้าหาข้าศึกตามลำพัง ด้วยความละอายต่อความกล้าหาญของเด็กหนุ่ม ทหารม้าของเขาจึงตามไป และสคิปิโอผู้พ่อก็ได้รับการช่วยชีวิตไว้ได้อย่างไรก็ตาม หลังจากได้แสดง ความห้าวหาญในครั้งนั้นแล้วสคิปิโอก็ไม่เคยเปิดตัวเองออกสู่อันตรายใน การยุทธ์อย่างบ้าบิ่นแบบนั้นอีกเลย



ภาพที่ 2.6 รูปสลักสคิปิโอ

ที่มา : <http://www.badassoftheweek.com> (2019)

2.8 เฟเบียส

ควินตัส เฟเบียส แม็กซิมัส เอรูโคซุส (Quintus Fabius Maximus Verrucosus) มีชีวิตอยู่ระหว่างปี 280-203 ก่อน คริสตกาล เป็นนักการเมือง และ แม่ทัพในโรม และ ดำรงตำแหน่งเป็นกอลตุลในสภาของโรมถึง 5 ครั้ง ได้แก่ปี 233, 228, 215, 214, และ 209 ก่อน ค.ศ เขาเป็นคนที่มีความสามารถทั้งทางทหาร และ ทางการเมืองควบคู่กันไปในช่วงที่ โรมถูก คาร์เธจรุกราน โดยผู้นำกองทัพ ในตอนนั้นคือ ฮันนิบาล (Hannibal) ในช่วงที่วิกฤตของโรม เฟเบียส ได้รับการแต่งตั้งจากสภา ให้เป็นผู้สำเร็จราชการ ซึ่งตำแหน่งของเขายังคงไม่ยิ่งไปกว่าสงครามพิวนิกที่ยาวนานจะจบลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ในประวัติศาสตร์ กลยุทธ์ของเฟเบียส ซึ่งใช้ชื่อจาก ควินตัส เฟเบียส แม็กซิมัส เเผด็จการชาวโรม ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่เอาชนะ ฮันนิบาล (Hannibal) ในปีพ. ศ. 217 หลังจากพ่ายแพ้ในศึกสงครามเทรเบียและทะเลสาบทรากซิมีม กองกำลังของเฟียสมุ่งหน้าเข้าโจมตีกองเสบียงของฮันนิบาล โดยที่ตัวเฟเบียนั้นหลีกเลี่ยงการเผชิญกับหน้าที่สำคัญ เพราะเขารู้ว่าหากฮันนิบาลถูกตัดขาดจากกองเสบียงของเขา ก็จะชะลอเวลาไม่ให้กองทัพของคาร์เธจบุกไปถึงโรม ทั้งนี้ เขาจะเป็นผู้คิดค้นการต่อสู้แบบกองโจรด้วยการตัดกองเสบียงของฮันนิบาล โดยเขาใช้ทหารเพียงหยิบมือ เพื่อให้เสียกำลังไปโดยใช่เหตุโดยที่โรมกำลังอยู่ในสภาพวิกฤต



ภาพที่ 2.7 รูปสลักเฟเบียส.

ที่มา : <https://quintusfulviusflaccus.wordpress.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ข้อมูลการออกแบบ

3.1 Motion Graphic (โมชันกราฟิก)

ความหมายอย่างเป็นทางการคือ งานกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้โดยการนำเอามาจัดเรียงต่อกันอธิบายให้เข้าใจอย่างง่ายคือการทำให้ภาพวาด 2 มิติของเราเคลื่อนไหวได้ เหมือนการทำการ์ตูนแอนิเมชันนั่นเอง ปัจจุบันได้มีการใช้ Motion graphic เป็นสื่อในโลกออนไลน์กันมากขึ้นเนื่องจากสามารถอธิบายและทำความเข้าใจได้ง่ายเมื่อถูกสื่อสารออกไป แต่อย่างไรก็ตาม Motion graphic ก็ไม่ได้ง่ายเหมือนอย่างที่คิดแต่ก็ไม่ยากเกินความสามารถ เพราะผู้ที่จะออกแบบและสร้างสรรค์ตัว Motion graphic จะต้องมีความรู้ในการใช้โปรแกรมและพื้นฐานในด้านการออกแบบ ตัวโปรแกรมที่ใช้ออกแบบ Motion graphic ได้แก่ Adobe Photoshop , Adobe ImageReady และ After Effect ซึ่งตัว After Effect นี้เองที่จะทำให้ ตัวละครที่เราวาดขึ้นนั้นสามารถขยับได้

3.2 Animation (แอนิเมชัน)

Animation (แอนิเมชัน) หรือภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นโดยการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว โดยปกติความเร็วของภาพเคลื่อนไหวจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกันขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล (output) โดยถ้าฉายเป็นภาพยนตร์จะฉายด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ถ้าถ่ายทอดในระบบ PAL จะฉายด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาที แต่ในระบบ NTSC จะฉายด้วยความเร็ว 29.97 หรือ 30 เฟรมต่อวินาที

ประเภทของแอนิเมชัน

3.2.1 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นได้ทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควรและการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก เช่น ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏตามเว็บต่างๆ รวมทั้ง Gif Animation

3.2.2 3D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มองเห็นได้ทั้งความสูง ความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากถึงมากที่สุด เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง NEMO เป็นต้น

3.3 Digital Painting (การวาดรูปดิจิทัล)

คือ การวาดภาพรูปแบบใหม่ซึ่งต่างจากการวาดภาพในแบบที่ใช้ สีน้ำ สีน้ำมัน ฯลฯ วาดลงกระดาษ ในปัจจุบันเราจะพบเห็นงานจิตรกรรมที่ทำด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ค่อนข้างบ่อย เช่น

สื่อโฆษณาตัวเกมที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเพนต์(ลงสี)รูป โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่าง คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต (เม้าท์ปากกา) และ ซอฟต์แวร์ ในการสรสร้างงานศิลปะบนคอมพิวเตอร์ซึ่งทุก โปรแกรมจะพยายามเลียนแบบการวาด ภาพให้เหมือนจริงผ่านหัวแปรงต่างๆและผลสี หัวแปรงแต่ละ ชนิดที่อยู่ในโปรแกรมต่างๆ จะเป็นตัวแทนของอุปกรณ์นั้นๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน ถ่าน ปากกา พู่กัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังให้ผลบางอย่างไม่ซ้ำกันอีกด้วย ซึ่งในโลกเรายุคสมัยปัจจุบัน การลงสี คอมพิวเตอร์ยังใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูน หรือ เกมส์ต่างๆ รวมทั้งโฆษณา และอีกมากมาย

3.4 Character design (การออกแบบตัวละคร)

การสร้างแนวคิด สไตล์ และงานศิลปะทั้งหมดของตัวละครตั้งแต่เริ่มต้น ซึ่งมักจะรวมถึง ลักษณะที่ลึกเข้าไปในบุคลิกภาพของตัวละครเพื่อพัฒนาความคิดภาพของคุณสมบัติทางกายภาพของ ตัวละคร การสร้างตัวละครทั้งหมด ตั้งแต่เริ่มต้น (โดยรวมไปถึง มนุษย์ หรือ สิ่งอื่น ๆ) ใช้พลังงาน สร้างสรรค์จำนวนมาก นั่นเป็นเหตุผลที่กระบวนการออกแบบตัวละครมีความซับซ้อนมาก และ มักจะ เป็นหนึ่งในอาชีพที่เป็นที่ต้องการมากที่สุดสำหรับศิลปินด้านความบันเทิงที่ต้องการศิลปินทุกคนมี กระบวนการสร้างสรรค์ของตนเองดังนั้นจึงไม่มี "วิธีที่ถูกต้อง" ในการสร้างตัวละคร แต่โดยทั่วไป กระบวนการออกแบบตัวละครเริ่มต้นด้วยการบรรยายสรุปลักษณะท่าทาง และ นิสัยต้นแบบของตัว ละคร ซึ่งตัวละครอาจเป็นเตาคล้ายพันธุ์ที่มีความสามารถเหมือนนินจาหรือเพียงแค่บางคนที่ใช้ชีวิต แบบเรียบง่ายในชีวิตประจำวัน ด้วยการบรรยายสรุปนี้มักจะมีชุดของลักษณะที่แนะนำไม่ว่าจะเป็น ลักษณะทางกายภาพหรือทางอารมณ์และผู้ออกแบบตัวละครใช้บันทึกย่อเหล่านั้นเพื่อเริ่มคิดรูปขนาด ย่อ ภาพขนาดย่อที่หยาบจะช่วยระบุทิศทางที่นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ง่ายขึ้น

3.5 Storyboard

สตอรี่บอร์ด คือ การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดแนวทางในการถ่ายทำ หรือ ผลิต ภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคดี เป็นต้น เพื่อกำหนดการเล่า เรื่อง ลำดับเรื่อง จัดมุกกล้อ่ง กำหนดเวลา ซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แคบอ กองค์ประกอบสำคัญๆ ได้ มีการระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ กรอบแสดงภาพและมุกกล้อ่ง แสงเงา เป็นการสเกตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่างๆ จากบท เปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมแต่ละช่อง

3.5.1 ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด (Story Board)

สตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วยชุดของภาพ Sketches ของ shot ต่างๆ พร้อมคำ บรรยายหรือบทสนทนาในเรื่อง ซึ่งอาจจะทำการเขียนเรื่องย่อและบทก่อน หรือ Sketches ภาพก่อน ก็ได้ แล้วจึงค่อยใส่คำบรรยายลงไป อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทนาการก็ได้ และสำหรับการกำหนด

เสียงในแต่ละภาพต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเสียงดนตรี เสียงธรรมชาติหรือเสียงอื่นๆ

3.5.2 แนวทางในการเขียนสตอรี่บอร์ด

ควรศึกษาหลักการเขียนเนื้อเรื่อง บทบรรยาย การกำหนดมุมกล้อง ศิลปะในการเล่าเรื่อง ซึ่งไม่ว่าจะเป็นนิทาน นิยาย ละครหรือภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีลักษณะการเล่าเรื่องคล้ายๆ กัน นั่นคือการเล่าเรื่องราวของธรรมชาติ มนุษย์หรือสัตว์ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่งเสมอ ดังนั้น องค์ประกอบที่สำคัญที่จะขาดไปเสียไม่ได้ก็คือ ตัวละคร สถานที่ และเวลา สิ่งสำคัญในการเขียนบทก็คือ การเริ่มค้นหาวัตถุติบหรือแรงบันดาลใจ ให้ได้ว่า เราอยากจะทำอะไร จะนำเสนออะไร ตัวเราเองมีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ อย่างไร ซึ่งแรงบันดาลใจเหล่านั้นจะถูกนำไปใช้ในการกำหนด สถานการณ์ ตัวละคร สถานที่และเวลา ของเรื่องราว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ และ สรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 วิเคราะห์ และสรุปแนวทางเนื้อเรื่อง

เลือกใช้การเล่าเรื่องเป็น Script ที่สั้น และ เข้าใจง่าย เพื่อไม่ทำให้ Motion graphic ยืดเยื้อ และน่าเบื่อเกินไป รวมถึงการทำภาพประกอบสามารถแบ่ง และ ตัดต่อเป็นฉากได้ง่าย ไม่ซับซ้อน มากนัก เน้นการดำเนินเรื่องโดยอันนิบาล และ กล่าวถึงบทบาท และ หน้าที่ของตัวละครต่าง ๆ ใน สงครามพิวนิก

4.2 Script

Script แบบที่ 1

สงครามพิวนิกครั้งที่ 2 หรือบ้างเรียกว่า สงครามอันนิบาล หรือ สงครามต่อต้านอันนิบาล (สำหรับชาวโรม) กินเวลาดั้งแต่ปีที่ 218 ก่อนคริสตกาลจนถึงปีที่ 202 ก่อนคริสตกาล ประกอบด้วย การรบย่อยๆ จำนวนมากทั้งทางฟากตะวันตก และ ตะวันออกของทะเลเมดิเตอร์เรเนียน สงครามนี้ จัดว่าเป็นสงครามใหญ่ครั้งที่ 2 ระหว่างคาร์เธจกับสาธารณรัฐโรม โดยมีชาวเคลต์เข้าร่วมด้วยในฝั่งของคาร์เธจ โดยรัฐทั้งสองนี้มีสงครามใหญ่กันทั้งสิ้น 3 ครั้งตลอดช่วงเวลาที่ยัง 2 รัฐดำรงอยู่ มี เรียกชื่อว่า "สงครามพิวนิก" เนื่องจากชื่อของอาณาจักรโรมในภาษาคาร์เธจนั้นเรียกว่า "พิวนิซี" ตาม ภาษาฟินิเซียนของบรรพบุรุษ

สงครามนั้นนับว่าเริ่มต้นขึ้นเมื่ออันนิบาลเดินทางข้ามเทือกเขาแอลป์ไปบุกโจมตีโรมโดยไม่ทันตั้งตัว ตามด้วยทัพพันธมิตรของชาวกอล และ ชาวเคลต์ ที่ร่วมเข้ายึดกองทัพโรมในยุทธการทรีเบีย และการซุ่มโจมตีครั้งใหญ่ในยุทธการที่แม่น้ำทราทราซิมีม ฝ่ายโรมพ่ายแพ้ครั้งใหญ่ในยุทธการแคนไนล์ หลังจากที่ยันนิบาล ได้แพ้สงครามที่เมืองซาร์มา พันมิตรของโรมหลายเมืองยกทัพไปโจมตีคาร์เธจ และ ทำให้การรบในอิตาลียืดเยื้ออยู่นับทศวรรษ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่กองทัพโรมถูกทำลายไปเป็นจำนวนมาก อย่างไรก็ตาม กองทัพโรมสามารถเข้ายึดเมืองใหญ่หลายเมืองที่เข้ากับฝ่ายศัตรู และ ทำลายทัพคาร์เธจที่จะยกไปช่วยอันนิบาลลงได้ใน

ยุทธการเมเทาร์ส สคิปิโอ อัฟริกันัส แม่ทัพโรมสามารถเข้ายึดอาณาจักรคาร์เธจใหม่บนแผ่นดินสเปน ได้ และเข้าครอบครองไอบีเรียในยุทธการอิลิปา สงครามสิ้นสุดลงในยุทธการซามา เมื่อสคิปิโอ ประจันหน้ากับ อันนิบาลในแอฟริกา และฝ่ายคาร์เธจพ่ายแพ้ยับเยิน ทำให้คาร์เธจยอมจำนนและ ตกเป็นรัฐอารักขาของโรม

4.2.2 Script 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ฮันนิบาล บาร์กา บุตรแห่งฮาร์มิกา รัฐบูรุช และ แม่ทัพ แห่งคาร์เธจ
2. ผู้เป็นหอกยกกลางอกจักรวรรดิโรมมานานนับ 15 ปี
3. ฮันนิบาลแค้นฝังใจกับโรมเนื่องจากเหตุการณ์เสียดินแดนที่คาร์เธจเก่า (แฝงความโกรธเอาไว้)
4. ฮันนิบาลมอบศุนย์กลางอำนาจที่คาร์ธาจีน่าให้มาร์กัสน้องชายคนสุดท้อง และ มอบสเปนที่เขายึดได้ให้แก่ฮัสตรูบาลน้องชายคนรอง (เท่าๆ ยิ่งใหญ่)
5. ทำให้ตลอดเวลาหลังจากการพ่ายแพ้ฮันนิบาลได้ช่องสมกำลังทัพและขยายอำนาจเพื่อรอวันจะกลับมาทางคืนซึ่งแผ่นดินเดิม แล้วจะประกาศให้โรมได้รู้ว่า ใครกันแน่จะเป็นใหญ่ในแถบเมอร์ดิเตอร์เรเนียน
6. ฮันนิบาลจงใจยึดเมืองซากุนตูมอันเป็นเมืองท่าของโรมเพื่อสร้างชนวนสงคราม
7. แต่ถึงจะเสียเมืองไป กงศุกลสิปิโอ และจักรวรรดิโรมยังไม่ตระหนักถึงความอันตรายของขุนศึกแห่งคาร์เธจผู้นี้
8. มีแต่เฟเบียสเท่านั้นที่สนใจรอยร้าวเล็ก ๆ ที่เกิดขึ้น ทำให้หลายคนในสภาสปรมาทเขาว่าเป็นคนซี้ซาลาด
9. ความนิ่งนอนใจของโรม ทำให้ฮันนิบาลได้เคลื่อนกองทัพบนหมื่น และ ช่างศึกข้ามเทือกเขาแอลป์มาได้
10. ทำให้กงศุกลสิปิโอและลูกชายร้อนรนจนต้องรีบนำทัพโรมมาตั้งรับ แต่ก็พ่ายแพ้ไปในที่สุด ในสมรภูมิตีริซีนุส ช້รายตัวกงศุกลสิปิโอเองได้เสียชีวิตไปในสงคราม
11. ชัยชนะครั้งนี้ทำให้ชาวเคลต์ตัดสินใจเข้าร่วมกับกองทัพของฮันนิบาลเพื่อเข้าสู่ศึกกับโรม
12. เมื่อมีครั้งแรก ก็ยอมมีครั้งต่อไปสำหรับชัยชนะ ฮันนิบาลพิชิตกองทัพโรมได้อีกครั้งที่แม่น้ำทราซิมิม และได้สร้างความความพ่ายแพ้ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดให้แก่โรม ที่สมรภูมิแคนไนล์
13. ถึงแม้ว่าฮันนิบาลและทัพพันธมิตรของเขาจะได้ชัยชนะ แต่ก็ต้องเสียฮัสตรูบาลผู้น้องไป
14. เหตุการณ์ในครั้งนี้ ทำให้โรมเกือบสิ้นชาติ
15. ถึงจะสูญเสียไปมาก แต่โชคก็ยังเข้าข้างจักรวรรดิโรมอยู่ดี
16. สปิซิโอที่ 2 ผู้เป็นลูกชายของกงศุกลสิปิโอ ได้ใช้เวลาตลอดการพ่ายแพ้ของโรมเพื่อศึกษาพิชัยสงครามของคาร์เธจ
17. เพื่อพลิกเกมส์สงคราม ว่าใครจะเป็นใหญ่อย่างแท้จริงในแถบเมอร์ดิเตอร์เรเนียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

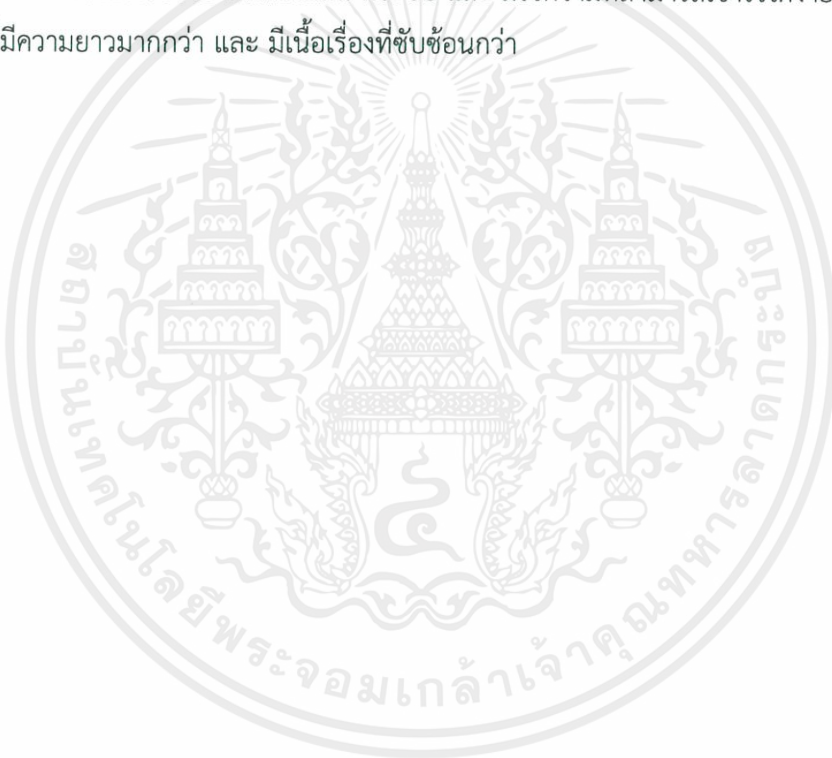
18. ในศึกสุดท้าย สปีคิโอเอาชนะฮันนิบาลได้ที่เมืองซาร์มา

19. ในขณะที่สมาชิกสภาไกอัส ได้ฉวยโอกาสยกทัพเรือกลับไปยึดเมืองคาร์ธาจีน่า และสังหารมาริโอ้

20. ครั้นนี้โรมได้พลิกชะตาเอาชนะฮันนิบาลได้ในที่สุด

21. เมื่อโรมสามารถจบสงครามพิวนิกที่ยาวนานมาหลาย 10 ปีลงได้ ประวัติศาสตร์จึงได้จารึกนามแห่งความเกรียงไกร เช่น ฮันนิบาล บาร์กา แห่งคาร์เธจ สุดยอดขุนศึกที่สู้รบได้สมน้ำสมเนื้อที่สุดตลอดกาลของโรม

สรุป ในขั้นสุดท้ายของการพัฒนา และ ปรับปรุง ทางผู้สร้างและคณะครูอาจารย์ได้ ตัดสินใจเลือก Script 2 เนื่องจากบทการบรรยายมีความสั้น กระชับ และมีใจความที่สามารถเข้าใจได้ง่ายมากกว่า Script 1 ที่มีความยาวมากกว่า และมีเนื้อเรื่องที่ซับซ้อนกว่า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 แนวทางการออกแบบภาพ

แนวทางที่ 1 ภาพประกอบเกมสื่ในโทรศัพท์

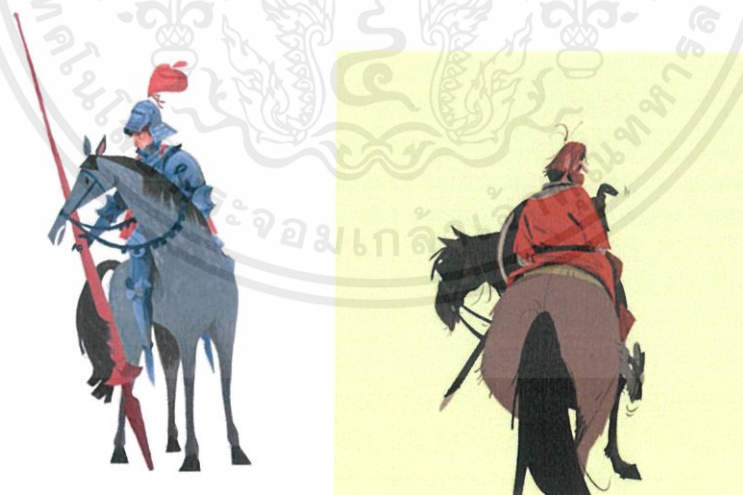
ออกแบบภาพเรียบง่าย รายละเอียดไม่เยอะมาก สีสดใส เต็มไปด้วยความแฟนตาซี



ภาพที่ 4.1 แนวทางการออกแบบที่ 1

แนวทางที่ 2 ภาพประกอบแนวตะวันตก

ออกแบบภาพเรียบง่าย รายละเอียดไม่เยอะมาก สีสดใส เต็มไปด้วยความแฟนตาซี มีการตัดทอนรายละเอียดน้อยกว่าแนวทางที่ 1



ภาพที่ 4.2 ภาพดิจิทัลแฟนแนวตะวันตก

ที่มา : <https://juliaon.tumblr.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ภาพดิจิทัลแฟนทแนวตะวันตก
ที่มา : <https://galaxyspeaking.tumblr.com/>

แนวทางที่ 3 ภาพประกอบแนวกึ่งสมจริง

ออกแบบภาพเริ่มสมจริง โดยมีการใส่แสงเงา และ ฉากเข้ามา ตัวละครเริ่มแสดงท่าทางชัดเจนมากขึ้น สีหน้าอารมณ์ชัดเจน มีความเป็นสากล และ โดยคุมโทนไปทางด้านหนึ่งให้เหมาะสมกับคาร์แรคเตอร์ของตัวละครที่ได้ออกแบบ



ภาพที่ 4.4 ภาพประกอบแนวกึ่งสมจริง
ที่มา : <http://www.lol-wallpapers.com/official-artwork/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 ภาพประกอบแนวกึ่งสมจริง

ที่มา : <http://www.lol-wallpapers.com/official-artwork/>

สรุป ในขั้นสุดท้ายของการพัฒนา และ ปรับปรุง ทางผู้สร้างและคณะครูอาจารย์ได้ ตัดสินใจเลือก ภาพประกอบแนวตะวันตก และ ภาพประกอบแนวกึ่งสมจริง มาปรับใช้ร่วมกัน

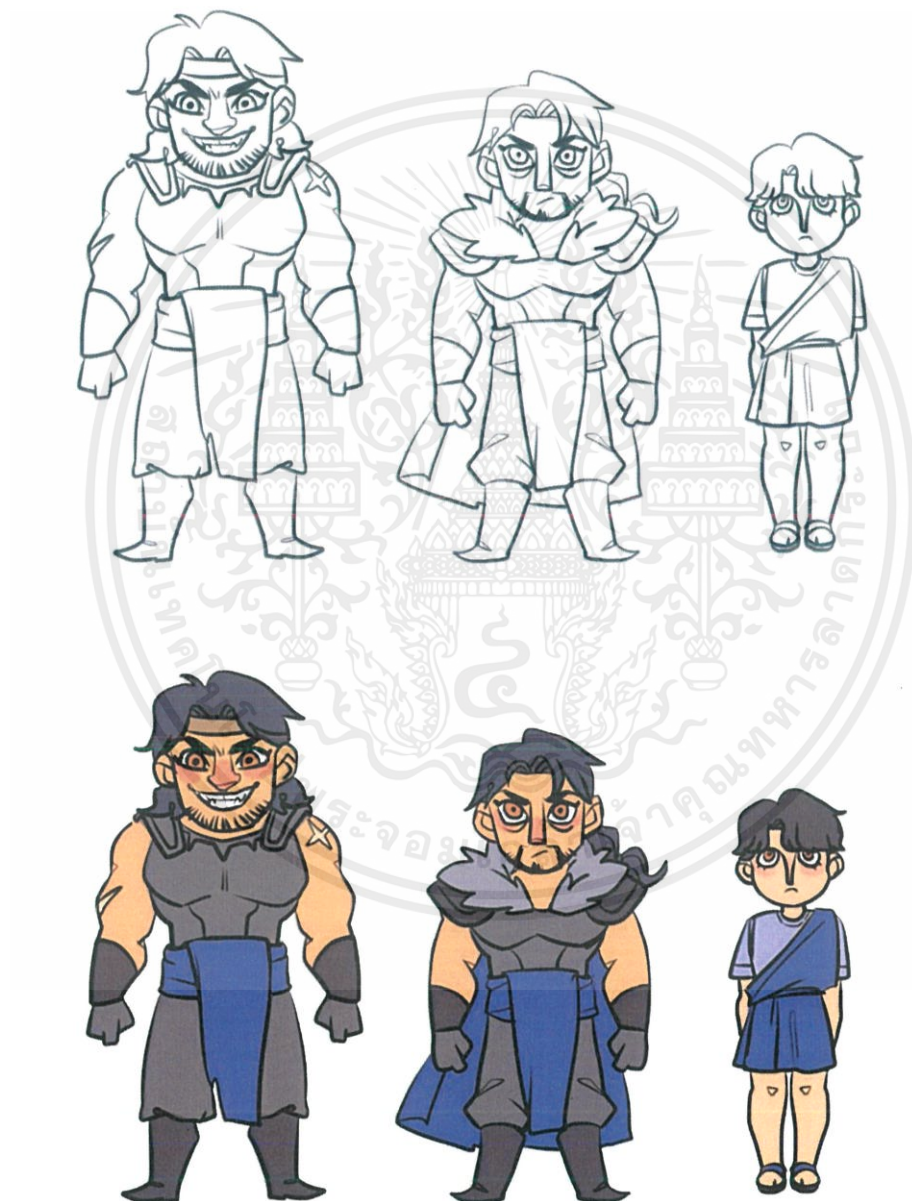
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบและการพัฒนาแบบร่าง

5.1 การออกแบบตัวละคร

5.1.1 สเก็ชตัวละครครั้งที่ 1

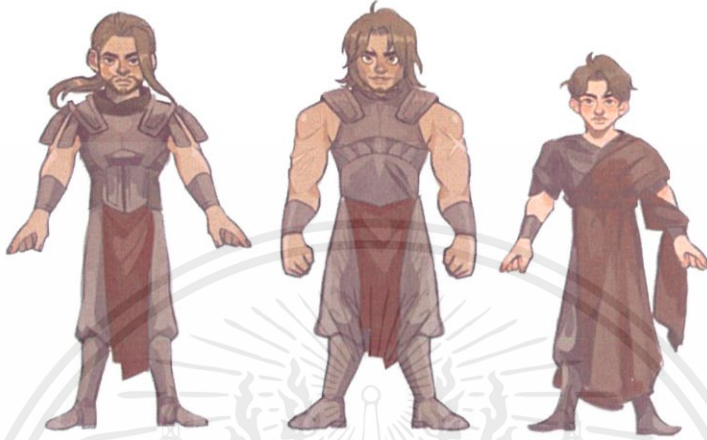


ภาพที่ 5.1 ภาพสเก็ชตัวละครครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2 สเก็ทตัวละครครั้งที่ 2

เนื่องจากสเก็ทที่ 1 ตัวละครดูเด็กเกินไป รวมถึงมีรายละเอียดที่น้อย และไม่เข้ากับแนวทางการออกแบบที่ได้จัดมานำเสนอ จึงได้ทำการสเก็ทตัวละครครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.2 ภาพสเก็ทตัวละครครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.3 ภาพสเก็ทแบบสีของฮันนิบาล

สรุป เนื่องจากการออกแบบตัวละครครั้งที่ 2 มีความสมบูรณ์มากกว่า จึงได้เลือกเป็นแนวสุดท้ายในการจัดทำภาพประกอบในโมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบแผนที่

5.2.1 การเสกซ์แผนที่



ภาพที่ 5.4 ภาพเสกซ์แผนที่รอบ ๆ ทะเลเมอร์ดเตอร์เรเนียน แบบสี

5.2.2 การเสกซ์แผนที่ ครั้งที่ 2

ทำการแก้ไขตัวอักษร และ ตำแหน่งไอคอนสัญลักษณ์ในแผนที่ให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม และ ทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 5.5 ภาพเสกซ์แผนที่รอบ ๆ ทะเลเมอร์ดเตอร์เรเนียน แบบสี ที่แก้ไขแล้ว

สรุป ภาพเสกซ์แผนที่ที่ได้รับการปรับปรุงได้ มีความสมบูรณ์กว่า และสามารถจัดวางไอคอนและองค์ประกอบอื่น ๆ ได้ง่าย และชัดเจนกว่า จึงได้ถูกเลือกนำไปประกอบในโมชัน

5.3 การออกแบบแท่นสลักตัวละครสำหรับกำกับเป้าหมายและทิศทางในแผนที่ ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 แทนสลักรูปอานนibal



ภาพที่ 5.7 แทนสลักรูปฮัสตรูบาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 แท่นสลักรูปมารโก

5.2.3 การออกแบบแท่นสลักตัวละครสำหรับกำกับเป้าหมายและทิศทางในแผนที่ ครั้งที่ 2

เนื่องจากภาพเสกซ์แท่นสลักแบบสีในชุดแรก โทนสี และ ลายเส้นนั้น ไม่ปรากฏแสงเงาที่ชัดเจน และ ลายละเอียดที่เรียบร้อย จึงได้ทำการแก้ไขอีกครั้ง

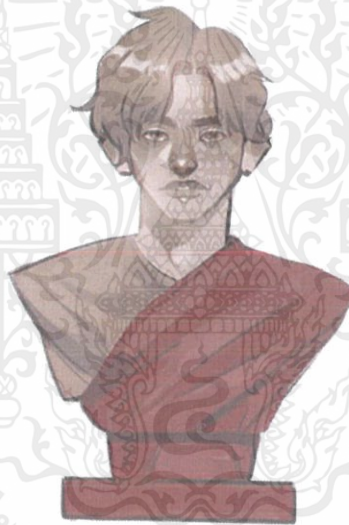


ภาพที่ 5.9 แท่นสลักอันนิบาล 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.10 แทนสลักรูปฮัสดรูบาล 2



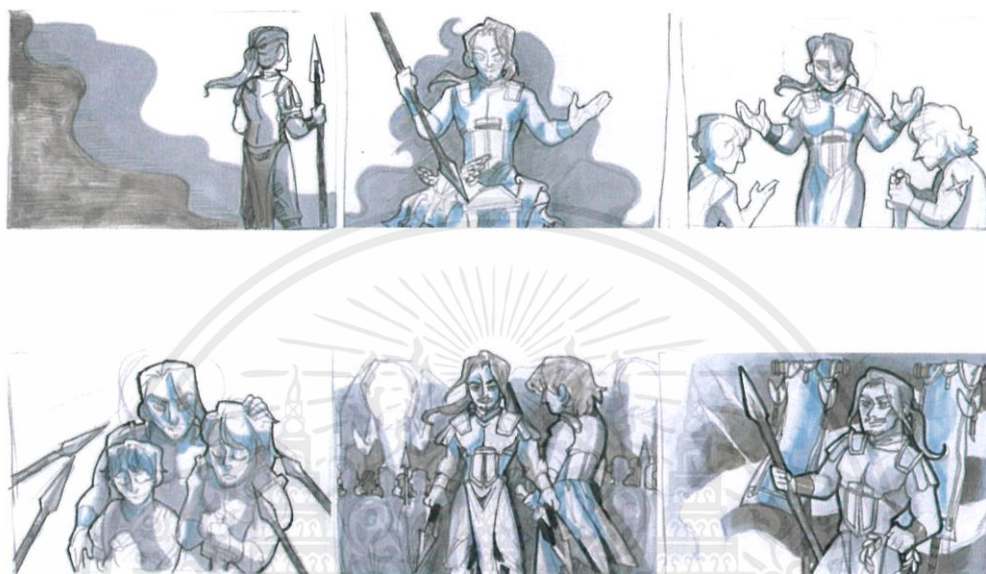
ภาพที่ 5.11 แทนสลักมารโก๊ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 การเสกซ์ Story Board

5.4.1 การเสกซ์ Story Board ครั้งที่ 1

เริ่มร่างจากการใช้ดินสอ และ สีโกฟิคในกระดาษก่อน เพื่อให้ง่ายต่อการแก้ไข

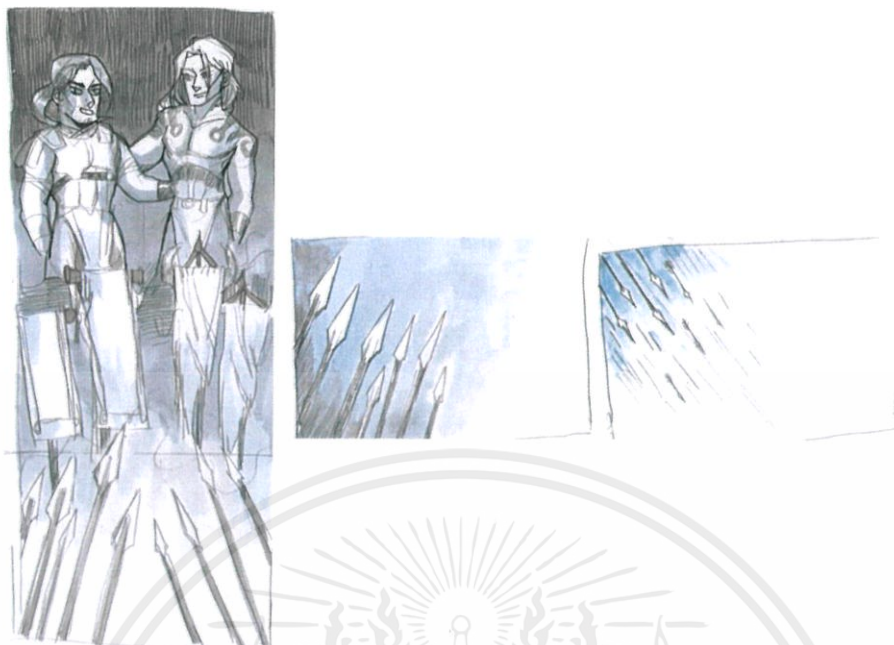


ภาพที่ 5.12 ภาพเสกซ์ Story Board ฉาก 1-6



ภาพที่ 5.13 ภาพเสกซ์ Story Board ฉาก 7-9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

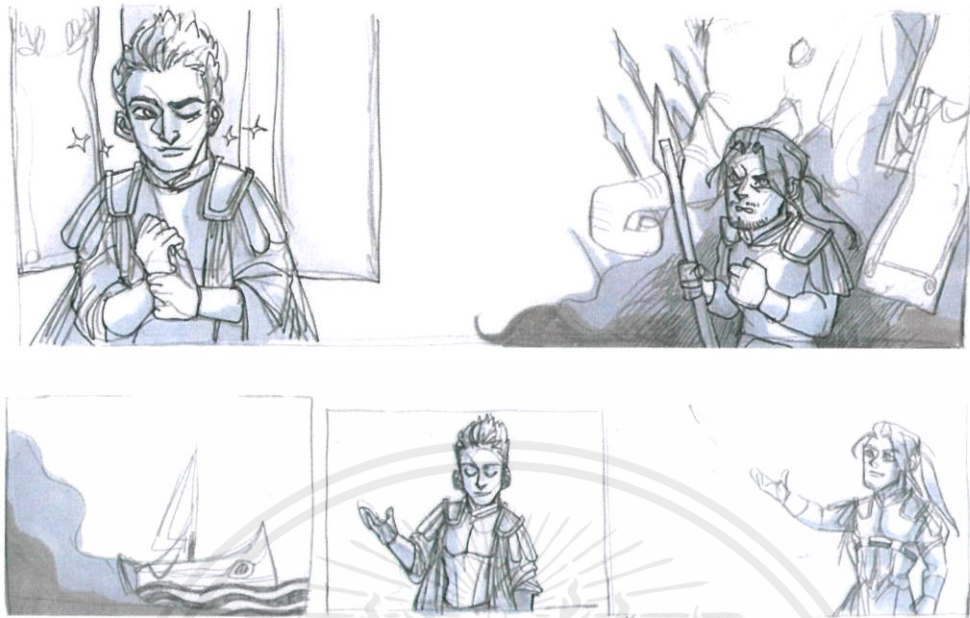


ภาพที่ 5.14 ภาพเสกิตซ์ Story Board ฉาก 10-12



ภาพที่ 5.15 ภาพเสกิตซ์ Story Board ฉาก 13-18

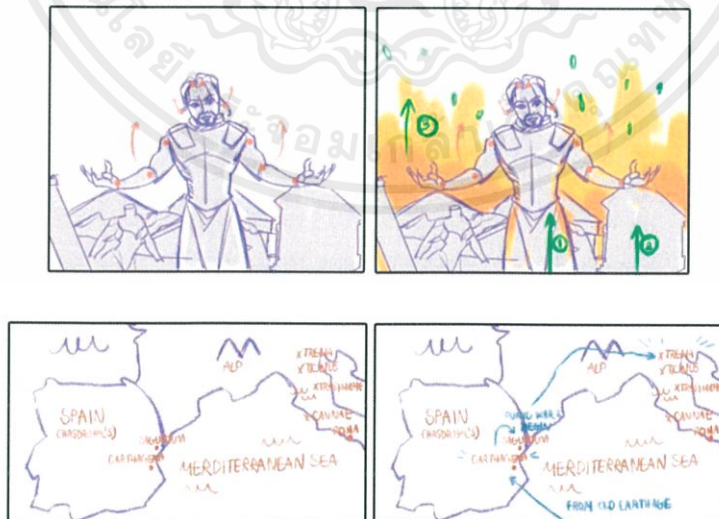
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 ภาพเสกิตซ์ Story Board ฉาก 19-22

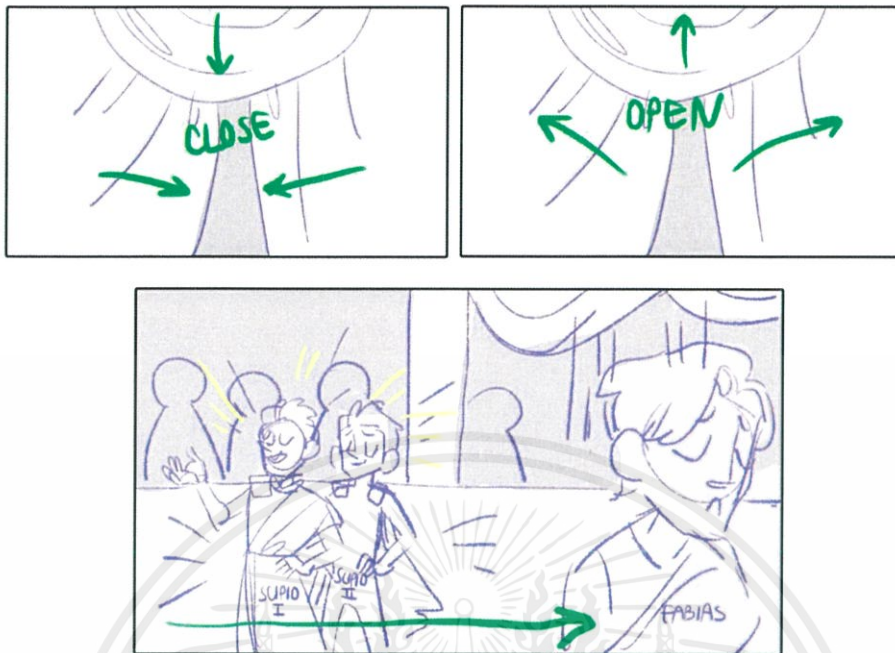
5.4.1 การเสกิตซ์ Story Board ครั้งที่ 2

เพื่อเพิ่ม Transition ระหว่างแต่ละฉาก และ แผนที่เพื่อ แสดงตำแหน่งการเดินทาง และสมรภูมิต่าง ๆ ของทั้งฮันนิบาล และ สคิปิโอ



ภาพที่ 5.17 ภาพเสกิตซ์ Story Board ครั้งที่ 2 ฉาก 1-4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

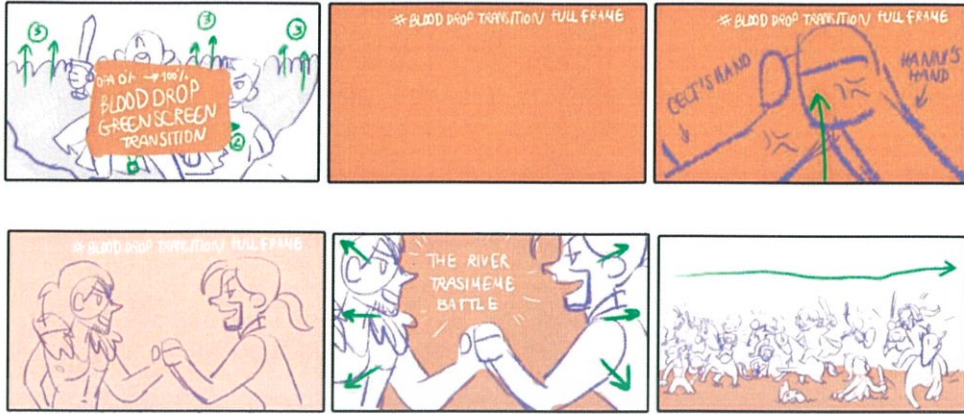


ภาพที่ 5.18 ภาพเสกซ์ Story Bpard ครั้งที่ 2 ฉาก 5-7

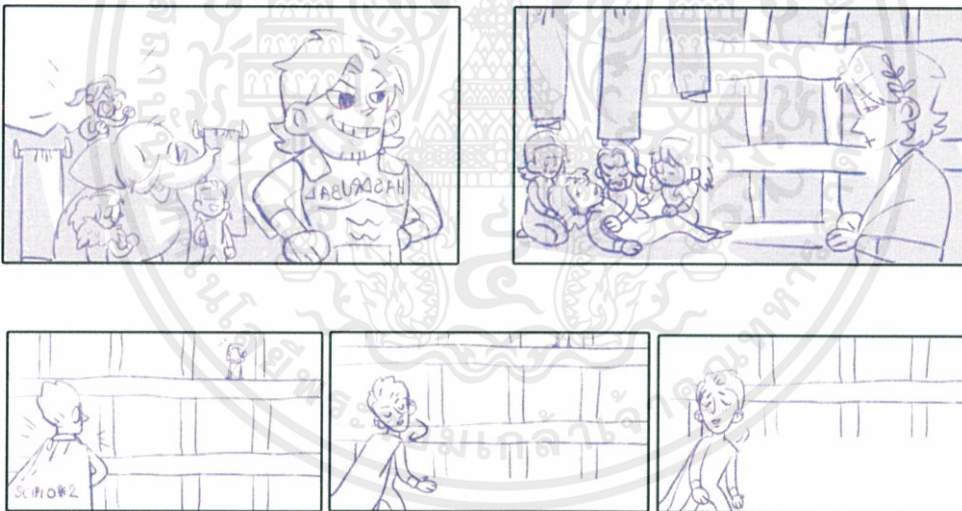


ภาพที่ 5.19 ภาพเสกซ์ Story Bpard ครั้งที่ 2 ฉาก 8-12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.20 ภาพเสกิตซ์ Story Bpard ครั้งที่ 2 ฉาก 13-18

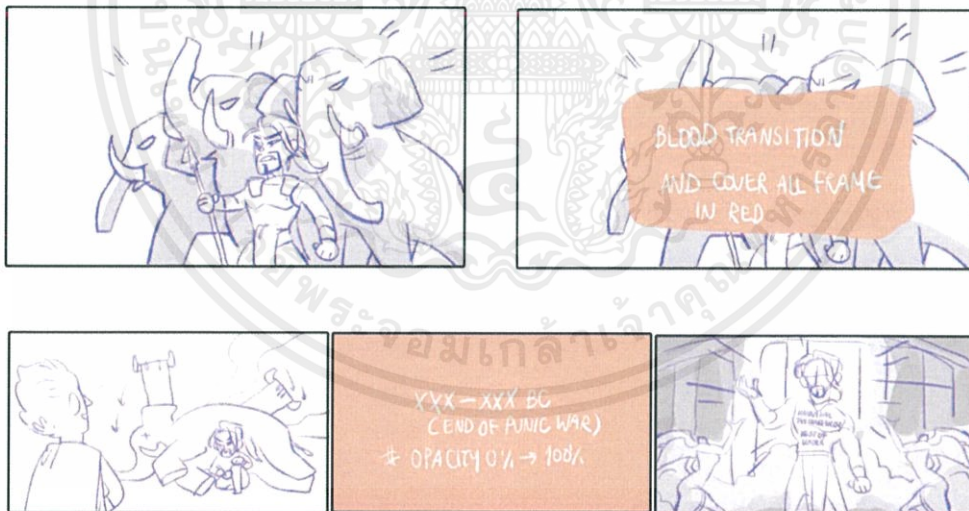


ภาพที่ 5.21 ภาพเสกิตซ์ Story Bpard ครั้งที่ 2 ฉาก 19-23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.22 ภาพเสกซ์ Story Bpard ครั้งที่ 2 ฉาก 24-29

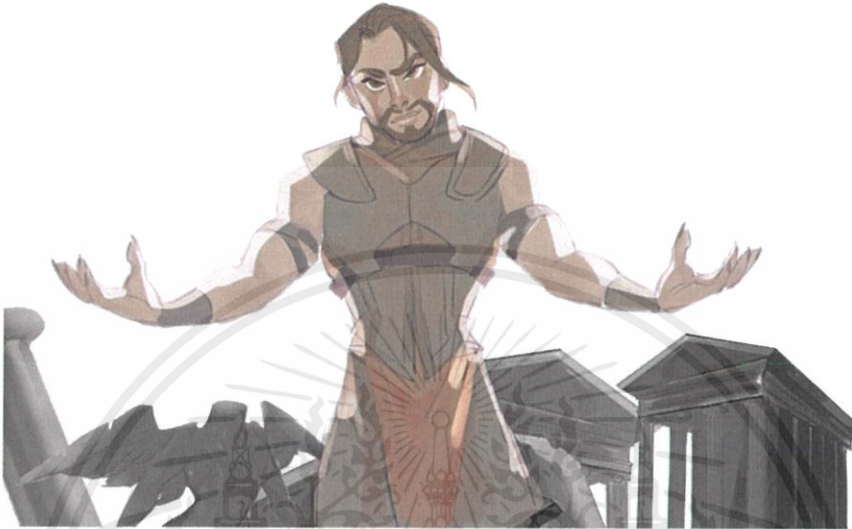


ภาพที่ 5.23 ภาพเสกซ์ Story Bpard ครั้งที่ 2 ฉาก 30-34 (ฉากจบ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 การวาดภาพประกอบโมชั่น

5.5.1 การวาดภาพประกอบโมชั่น



ภาพที่ 5.24 ภาพฉากที่ 1



ภาพที่ 5.25 ภาพฉากที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.26 ภาพฉากที่ 3



ภาพที่ 5.27 ภาพทรานส์ซีชั่นฉากที่ 4



ภาพที่ 5.28 ภาพฉากที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.29 ภาพฉากที่ 5



ภาพที่ 5.30 ภาพฉากที่ 6



ภาพที่ 5.31 ภาพฉากที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.32 ภาพฉากที่ 8

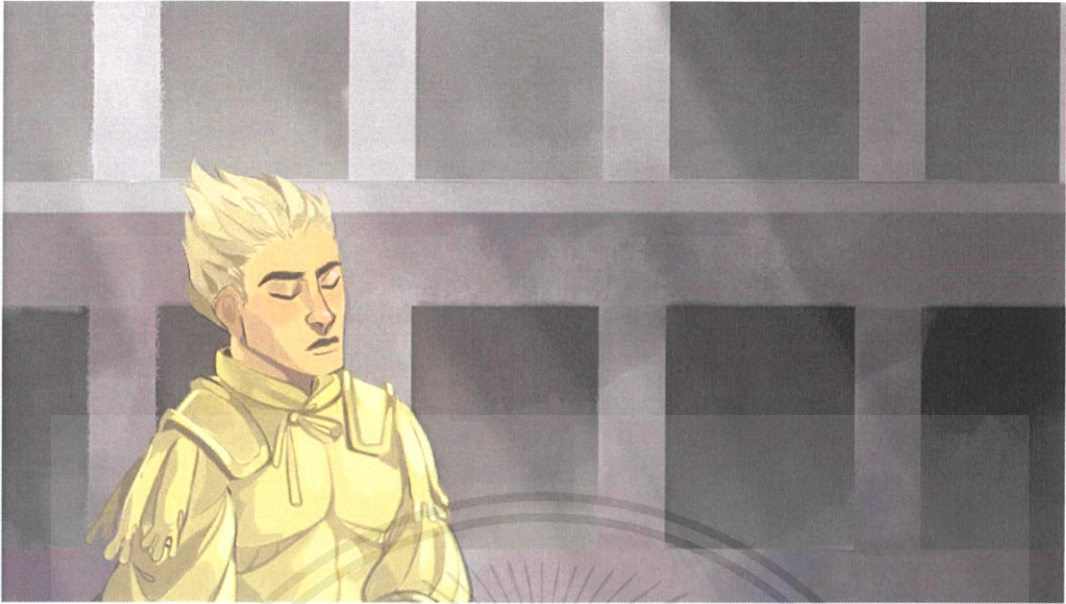


ภาพที่ 5.33 ภาพฉากที่ 9



ภาพที่ 5.34 ภาพฉากที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.35 ภาพฉากที่ 11

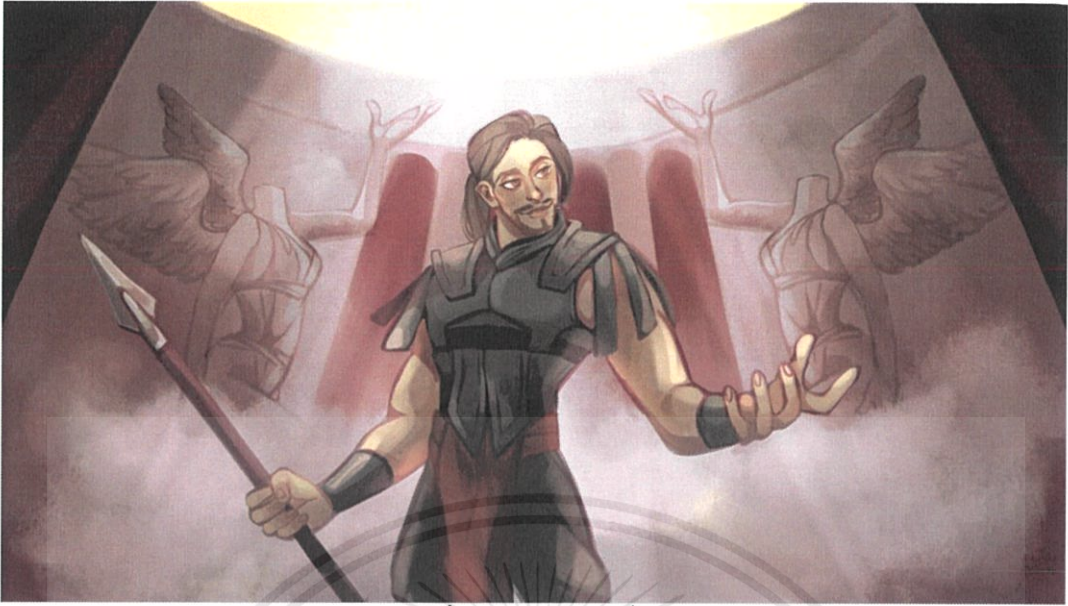


ภาพที่ 5.36 ภาพฉากที่ 12



ภาพที่ 5.37 ภาพฉากที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.38 ภาพฉากที่ 14

5.5.2 การแก้ไขภาพประกอบโมชัน

เพื่อเพิ่มรายละเอียด และ ปรับแก้องค์ประกอบของรูปภาพให้สมบูรณ์ขึ้น

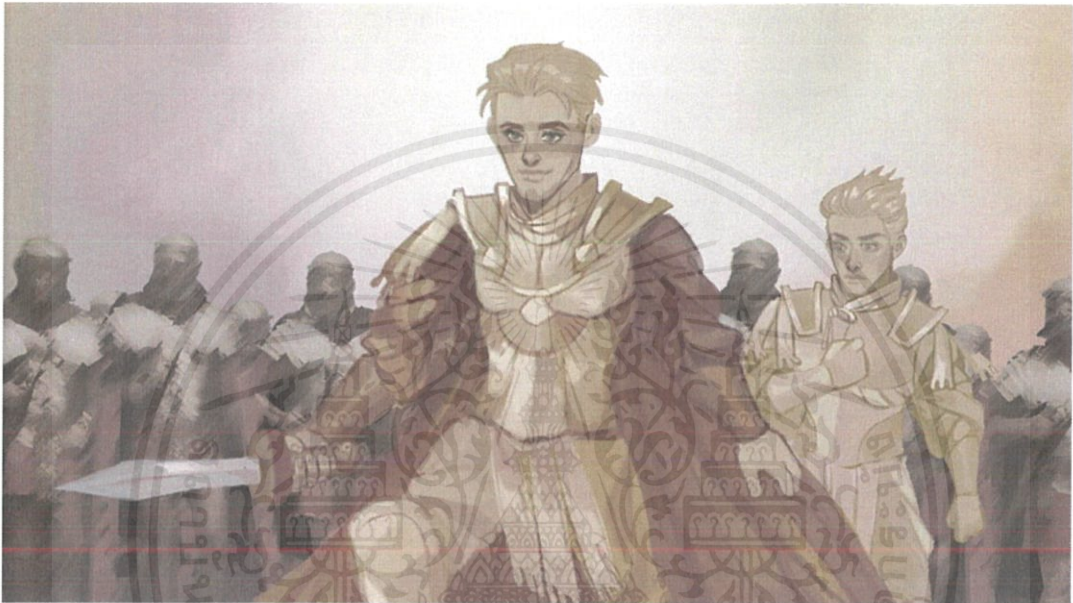


ภาพที่ 5.39 แก้ไขภาพ ฉากที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.40 แก๊ซภาพ ฉากที่ 4



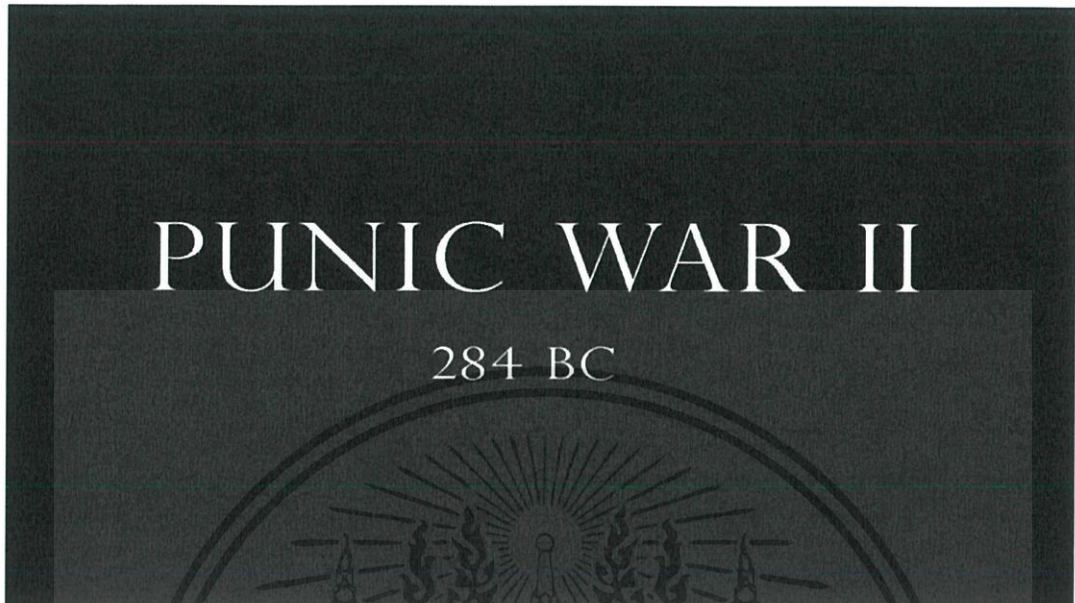
ภาพที่ 5.41 แก๊ซภาพ ฉากที่ 6



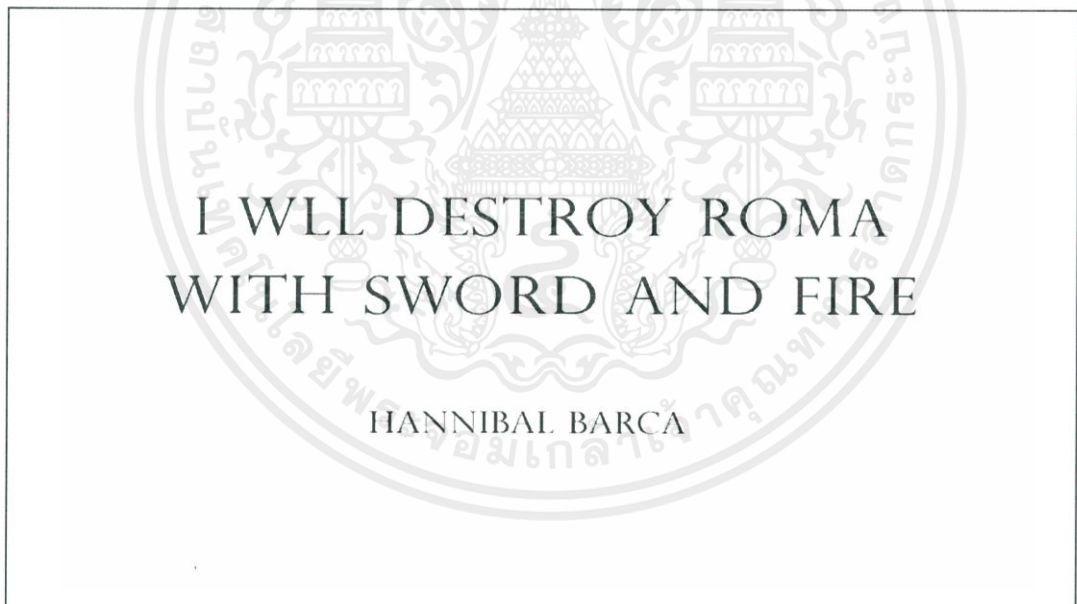
ภาพที่ 5.42 เพิ่มภาพเรือกัลลี เพื่อประกอบแผนที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6
ผลงานจริง



ภาพที่ 6.1 ฉากที่ 1 ฉากเปิด และ ชื่อเรื่อง



ภาพที่ 6.2 ฉากที่ 2 คำปฏิญาณของฮันนิบาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 ฉากที่ 3 ฮันนิบาล บาร์กา รัฐบุรุษ และแม่ทัพแห่งคาร์เธจ

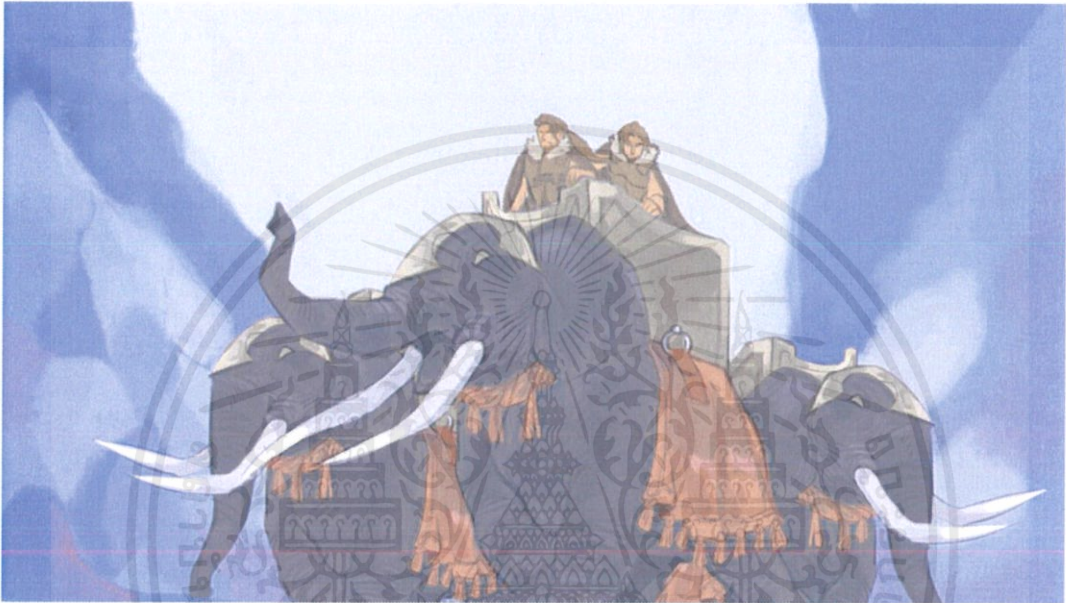


ภาพที่ 6.4 ฉากที่ 4 ฮันนิบาลมอบศุนย์กลางอำนาจที่คาร์ธาจีน่าให้มาร์โก และ สเปนให้ฮัสตรูบาล และ ยึดเมืองซากุนตุมเพื่อสร้างชนวนสงคราม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5- ฉากที่ 5 สคิปิโอเทิกเฉยต่อชนวนสงคราม แต่เพเบียสไม่เห็นด้วย



ภาพที่ 6.6 ฉากที่ 6 ฮันนิบาลข้ามเทือกเขาแอลป์ ในขณะที่โรมยังนิ่งนอนใจ



ภาพที่ 6.7 ฉากที่ 7 สคิปิโอทั้งผู้พ่อและลูกต้องรับมาตั้งรับกองทัพของคาร์เธจ แต่ก็พ่ายแพ้ไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.8 ฉากที่ 8 ฮันนิบาลได้ชาวเคลต์เข้ามาร่วมกองทัพ



ภาพที่ 6.9 ฉากที่ 9 ฮันนิบาลชนะสงครามอีกครั้งที่แม่น้ำทราซิมี

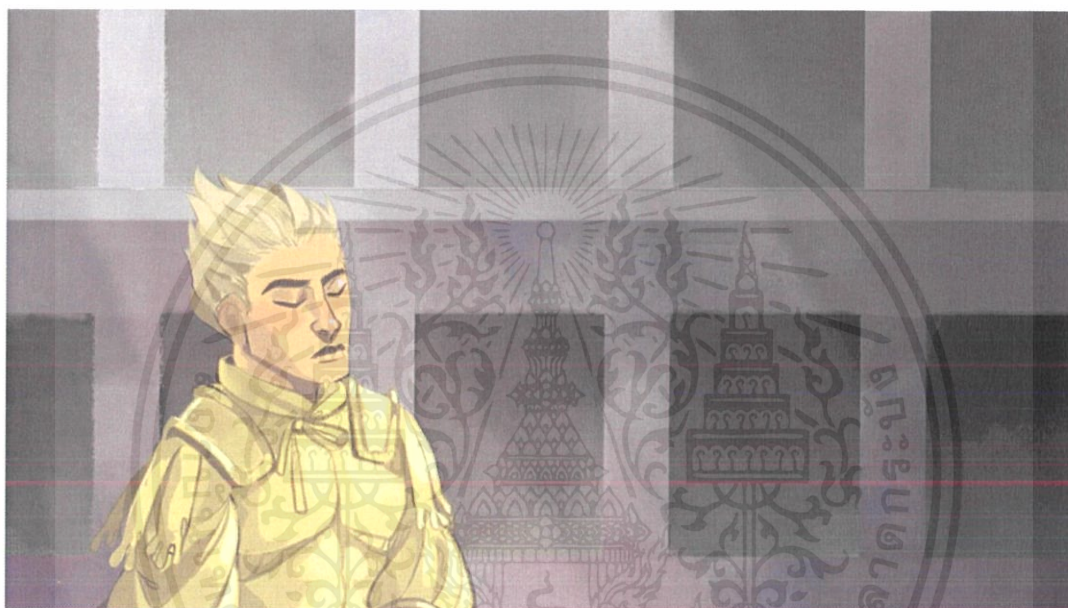


ภาพที่ 6.10 ฉากที่ 10 ฮันนิบาลชนะสงครามอีกครั้งที่สมรภูมิกานไนล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.11 ฉากที่ 11 ฮัสตรูบาลเสียชีวิต และ วิกฤติโรมจะสิ้นชาติ



ภาพที่ 6.12 ฉากที่ 12 สคิปิโอผู้ลูก ใช้เวลาตลอดการพ่ายแพ้ศึกษาพิชัยสงครามคาร์เธจ

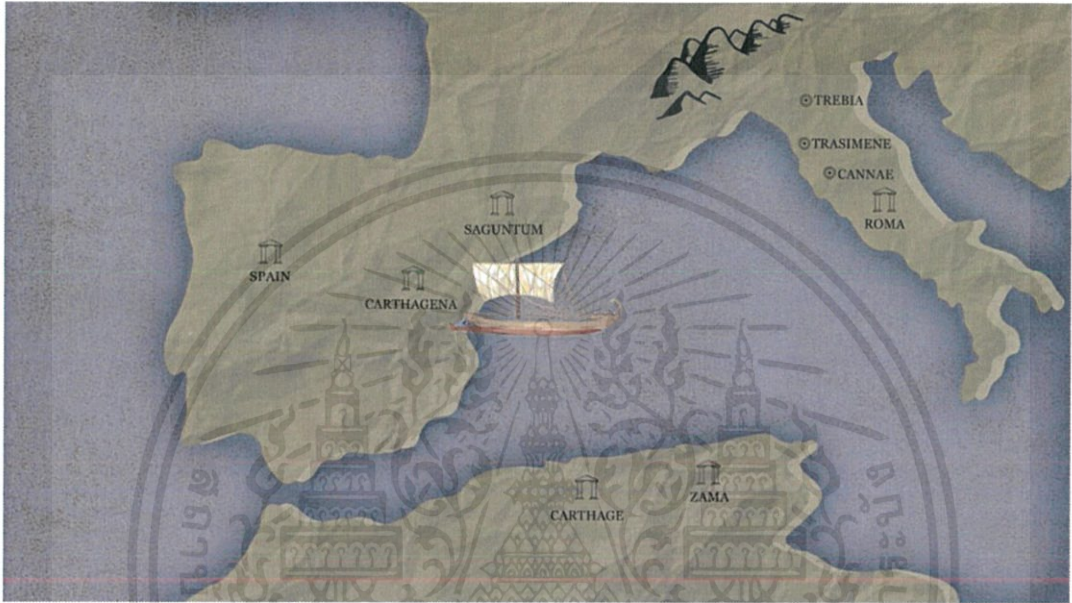


ภาพที่ 6.13 ฉากที่ 13 สคิปิโอเปิดฉากสงครามกับฮันนิบาลที่เมืองซาร์มา

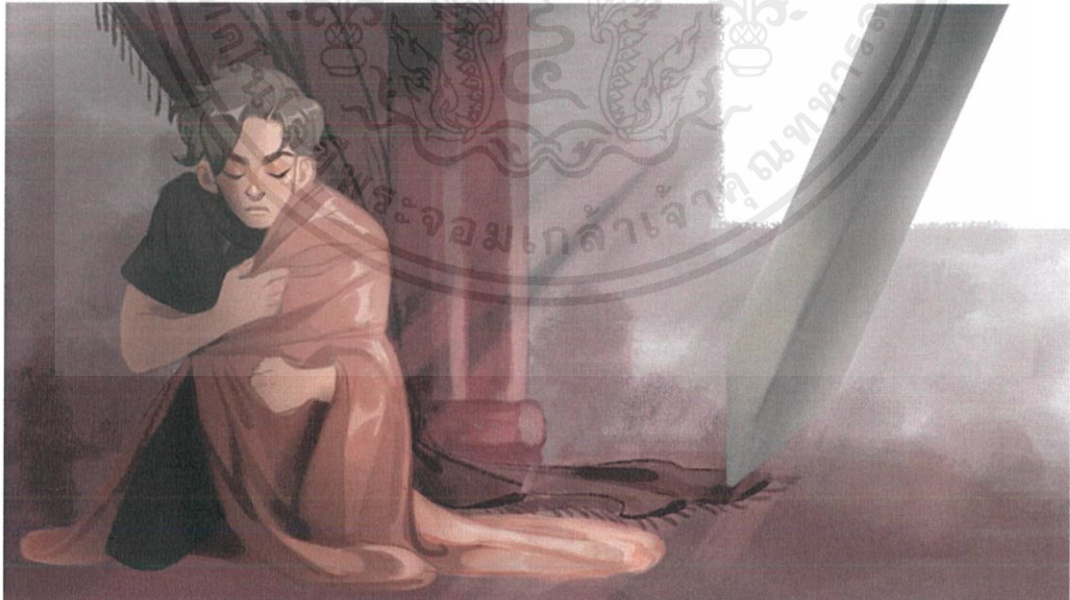
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.14 ฉากที่ 14 สคิปิโอะชนะสงคราม ในขณะที่เฟเปียสส่งทัพเรือไปคาร์ธาจีน่า



ภาพที่ 6.15 ฉากที่ 15 ทัพเรือของโรมบุกเมืองคาร์ธาจีน่า

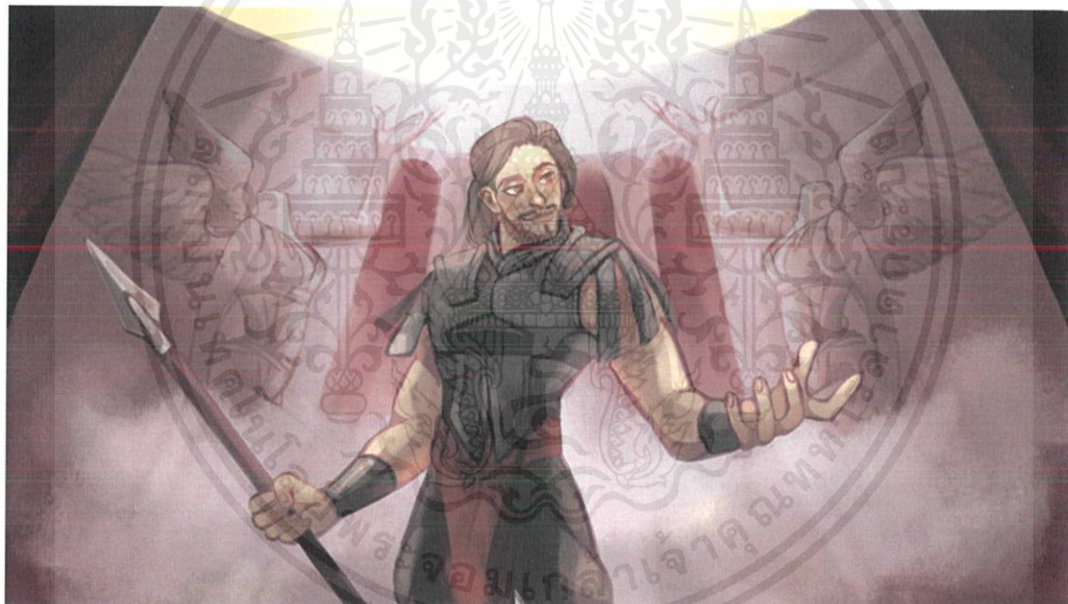


ภาพที่ 6.16 ฉากที่ 16 มาร์โก้ถูกสังหารที่คาร์ธาจีน่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

164 BC

ภาพที่ 6.17 ฉากที่ 17 บอกระยะเวลาสิ้นสุดสงครามพิวนิก



ภาพที่ 6.18 ฉากที่ 18 ฉากจบ และกล่าวยกย่องอันนิบาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการออกแบบโมชันกราฟิกเรื่อง “สงครามพิวนิก 2” มีข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับปัญหาระหว่างการทำงานดังนี้

ช่วงแรกควรคิด และวางเนื้อเรื่องให้สามารถเข้าใจได้ง่าย และไม่ยืดเยื้อจนเกินไป โดยนำไปให้เพื่อนหรือบุคคลอื่น ๆ ได้ลองอ่าน และ ฟังสคริปการพากษ์เสียงดูก่อน เพื่อจะได้นำมาปรับปรุงแก้ไข และเมื่อสามารถสรุปเนื้อเรื่องได้แล้วอย่างมีประสิทธิภาพ ก่อนที่จะวาดภาพประกอบต่อในแต่ละฉาก

หากเป็นไปได้ในการต่อยอดโครงการนี้ต่อไปในอนาคต จะทำการเก็บรายละเอียด ภาพประกอบในแต่ละฉาก เพิ่มบทการพากษ์ และยืดเวลาในแต่ละฉากให้นานขึ้น ได้มองเห็นรายละเอียดและสามารถเข้าใจในเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ฮันนิบาล บาร์กา. [ออนไลน์]

เข้าถึงได้จาก : <http://www.komkid.com/hannibal> (วันที่ค้นข้อมูล 2 พฤษภาคม 2561)

ดิจิทัลเพนท์. [ออนไลน์]

เข้าถึงได้จาก : <http://pantahz.blogspot.com/2016/06/blog-post.html> (วันที่ค้นข้อมูล 3 เมษายน 2561)

โมชันกราฟิก. [ออนไลน์]

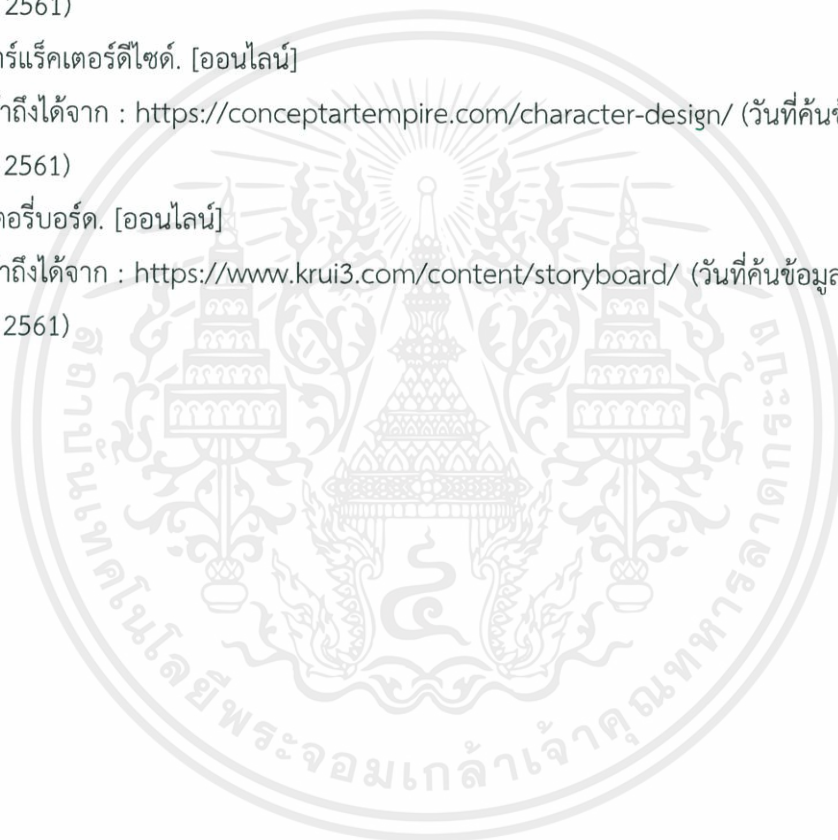
เข้าถึงได้จาก : <https://www.phranakornsoft.com/motion-graphic> (วันที่ค้นข้อมูล 3 เมษายน 2561)

คาร์แรคเตอร์ดีไซน์. [ออนไลน์]

เข้าถึงได้จาก : <https://conceptartempire.com/character-design/> (วันที่ค้นข้อมูล 3 เมษายน 2561)

สตอรี่บอร์ด. [ออนไลน์]

เข้าถึงได้จาก : <https://www.krui3.com/content/storyboard/> (วันที่ค้นข้อมูล 3 เมษายน 2561)





ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล รินรดกา กลั่นศิริ
 ที่อยู่ปัจจุบัน 109/74 หมู่บ้านชวนชื่นโมดัส ถ.เลี้ยวเมืองปากเกร็ด ต.บางพูด
 อำเภอปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120
 การติดต่อ E-mail : evilqueen_1st@hotmail.com
 Tel : 082-334-0644

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2548 (ปีการศึกษา 2547) ประถมศึกษา โรงเรียนพิชญศึกษา
 พ.ศ. 2554 (ปีการศึกษา 2553) มัธยมศึกษา โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี
 พ.ศ. 2558 (ปีการศึกษา 2557) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้