

การออกแบบโมชั่นกราฟิกเรื่องการถูกลดทอนอำนาจของแม่มด
MOTION GRAPHIC DESIGN “THE DEGRADATION OF THE WITCH”



นายปราโมทย์ ปิ่นศรี

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบโมชันกราฟิกเรื่องการถูกลดทอนอำนาจของแม่เมด
MOTION GRAPHIC DESIGN “THE DEGRADATION OF THE WITCH”



คณะสภำไต้ยกรรมศำสตร์ สภำงำนเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลำดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศีกษำตำมหลักสูตรศิลปกรรมศำสตร์บัณฑิต
ศำขำวิชำนีเทศศิลป์

อำจำรย์ที่ปริกษำศิลปนิพนธ์ พรหมศรี ชูอารยะประณีต วันที่ 30/6/2563
(อำจำรย์พรหมศรี ชูอารยะประณีต)

เอกสำรนี้เป็นเอกสำรที่สงวนไว้สำหรับกำรใช้งำนเพื่อกำรศีกษำเท่ำนั้น ไม่อนุญำตให้ นำไปใช้ประโยชน์ด้ำนกำรค้ำ
ไม่วำกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ำมมิให้ด้ดแปลงเนื้อหำและต้องอ้ำงอิงถึงเจ้ำของเอกสำรทุกครั้งที่มีกำรนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบโมชันกราฟิกเรื่องการลดทอนอำนาจของแม่มด MOTION GRAPHIC DESIGN “THE DEGRADATION OF THE WITCH”
ชื่อ	นายปราโมทย์ ปิ่นศรี
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประณีต

บทคัดย่อ

ไสยลัทธิ (witchcraft) เวทย์มนตร์ (magic) และแม่มด (witch) นั้นยังมีภาพพจน์ที่ดูไปในทางลบแม้จะเป็นในปัจจุบันก็ตาม ผู้คนก็ยังคงมีภาพจำว่าแม่มดนั้นต้องมีความเกี่ยวข้องกับความชั่วร้าย เห็นได้จากสื่อต่างๆ อย่าง งานเขียน งานวรรณกรรม ภาพยนตร์ แม้จะเพียงน้อยนิดก็ตามเราก็ยังคงเห็นได้ถึงกลิ่นอายของความชั่วร้าย โดยความเข้าใจผิดเหล่านี้มีการพัฒนาอย่างยาวนาน จากการบิดเบือนของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ โครงสร้างทางสังคม การแข่งขันกันในอำนาจทางศาสนาและเชื่อมโยงไปถึงการลดทอนอำนาจของสตรี ศิลปินผู้นี้จึงได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางประวัติศาสตร์และความเป็นมาของแม่มดโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับแม่มดในทางลบ

ศิลปินผู้นี้จึงได้ออกแบบ โมชันกราฟิกเรื่องการลดทอนอำนาจของแม่มด โดยมุ่งเน้นกับบุคคลที่สนใจในประวัติศาสตร์โดยเฉพาะอย่างยิ่งประวัติศาสตร์ชาติตะวันตก คนอายุ 15-50 ปี รวมไปถึงรูปแบบการนำเสนอในส่วนของเนื้อหาและการออกแบบให้สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพกับกลุ่มเป้าหมาย ใช้ภาพประกอบสไตล์คอลลาจ (collage) โดยการออกแบบนี้ยังต้องศึกษาถึง สถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาปัตยกรรม เสื้อผ้าและศิลปะของยุคก่อนประวัติศาสตร์ ชาวกรีกโรมันโบราณ ประวัติศาสตร์ของชาวฮีบรูโบราณไปจนถึงยุคกลาง เพื่อให้เกิดความถูกต้องและแม่นยำในการออกแบบ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณครูแดง คุณครูที่ปรึกษาให้คอยแนะนำเรื่องราวต่างๆตั้งแต่ขั้นต้นของการทำ ศิลปนิพนธ์ แนวทางในการเล่าเรื่องในด้านการออกแบบต่างๆ การแนะนำแนวทางไรการรำเสนอ ในแต่ละครั้ง อนิเมชันอ้างอิง เรื่องราวประวัติศาสตร์ ขอขอบคุณที่ให้โอกาสได้ทำงานนี้และทำให้ผลงานนี้สำเร็จได้ทีี่สุด

ขอขอบคุณครอบครัวที่เป็นกำลังใจในทุกๆเรื่อง สนับสนุนทางการเงินในการทำงาน

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่คอยให้คำแนะนำรับฟังเสนอแนวคิดและให้กำลังใจกันอยู่เสมอๆ

ขอขอบคุณหอสมุดสถาบันเทคโนโลยีเจ้าคุณทหารลาดกระบังที่มีข้อมูลพร้อมไว้ให้ได้ค้นหา ไว้ใช้ในการอ้างอิงในการทำงาน

ขอบคุณดาว ที่ช่วยดูสคริปต์ช่วยแนะนำปรับให้กระชับในตอนแรก อีกทั้งยังช่วยพากย์เสียง ให้ตอนแรกอย่างมากมาใช้ในการไกด์ขณะการทำศิลปนิพนธ์

ขอขอบคุณตัวเอง ที่อดทนและพยายามเรียนรู้สิ่งต่างๆตลอดที่ผ่านมา ขอขอบคุณที่ไม่ท้อแท้และสิ้นหวัง ขอขอบคุณที่ทำงานได้อย่างตั้งใจและรับผิดชอบจนเกิดเป็นผลสำเร็จ ขอขอบคุณที่เลือก ทำหัวข้อนี้และเลือกที่จะทำสื่อเป็นโมชัน ขอขอบคุณที่รับผิดชอบในความต้อองการและความสงสัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 แม่มดและไสยลัทธิ.....	3
2.1 ความหมายของไสยลัทธิและแม่มด.....	3
2.2 แม่มดในสื่อต่างๆ.....	3
2.3 การล่าแม่มดในยุคกลาง.....	6
2.4 ยุโรปเก่า.....	11
3 การออกแบบโมชันกราฟิก.....	12
3.1 ความหมายของโมชันกราฟิก.....	12
3.2 ประเภทของโมชันกราฟิก.....	12
3.3 วิธีการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว.....	14
3.4 กราฟิกที่สร้างจากคอมพิวเตอร์.....	14
3.5 โปรแกรมที่ใช้ทำกราฟิกเคลื่อนไหว.....	15
3.6 เทคนิคการเล่าเรื่อง.....	18
3.7 ขั้นตอนการทำโมชันกราฟิก.....	20
3.8 ภาพประกอบสไตล์คอลลาจ.....	22
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	24
4.1 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุป.....	24
4.2 การวางโครงเรื่อง.....	24
4.3 การเขียนสคริปต์.....	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
5 การออกแบบ.....	29
5.1 การเขียนสตอรี่บอร์ด.....	29
5.2 การออกแบบตัวละคร.....	30
5.3 การออกแบบฉาก.....	32
5.4 การอนิเมทกราฟิกเคลื่อนไหวและการตัดต่อ.....	34
5.5 การใส่เสียง.....	35
5.5 การ Export งาน.....	35
6 ผลงานสำเร็จ.....	36
6.1 ผลงานสำเร็จ.....	36
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	57
7.1 บทสรุป.....	57
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	57
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	57
7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	58
บรรณานุกรม.....	59
ประวัติผู้วิจัย.....	60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	สารบัญภาพประกอบ	หน้า
2.1	The Endorian Sorceress Causes the Shade of Samuel	5
2.2	Witches Sabbath	5
2.3	Wicked Witch of the West	5
2.4	พิธีกรรม May Queen	6
2.5	Visit to the Witch	7
2.6	ค้อนแห่งแม่มด	8
2.7	ไฮน์ริช เครมเมอร์	9
2.8	The History of Witches and Wizards	10
2.9	Torturing and execution of witches in medieval miniature	10
3.1	Traditional Animation เรื่อง Ponyo	12
3.2	Stop Motion เรื่อง Frankenweenie	13
3.3	Computer Animation เรื่อง Wall-E	13
3.4	Title Sequence เรื่อง Anatomy of a Murder	14
3.5	Key Frames	15
3.6	กำหนดการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง	16
3.7	Position	16
3.8	Scale	16
3.9	Rotation	16
3.10	Opacity	17
3.11	โปรแกรม Adobe After Effect	18
3.12	ตัวอย่าง Moodboard	21
3.13	ตัวอย่าง Storyboard	21
3.14	Violin and Pipe	23
3.15	Guitars	23
3.16	Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?	23
4.1	โครงเรื่อง	25
5.1	แบบร่างสตอรี่บอร์ด	29
5.2	แบบร่างสเก็ต 1	30
5.3	แบบร่างสเก็ต 2	30
5.4	แบบร่างสเก็ต 3	30
5.5	หน้าตาของตัวละคร	31
5.6	เสื้อผ้าและผมของตัวละคร	31
5.7	ตัวละครอื่นๆ	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.8 ฉากยุโรปเก่า	32
5.9 ฉากโรมันโบราณ 1	33
5.10 ฉากโรมันโบราณ 2	33
5.11 ฉากฮีบรูโบราณ	33
5.12 ฉาก Mythology	33
5.13 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว	34
5.14 ภาพแสดงขั้นตอนการตัดต่อหลังจากทำแต่ละส่วนเสร็จแล้ว	34
5.15 ภาพแสดงการใส่เสียงประกอบของงาน	35
5.16 ภาพงานเมื่อเล่นผ่านโปรแกรมเล่นวิดีโอ	35
6.1 หญิงชรา หน้าตาอัปลักษณ์	36
6.2 หญิงสาวที่มี อำนาจมนตราวิเศษ	36
6.3 เหาะเหิน ขี้ไม้กวาด	37
6.4 กราบไหว้บูชา ซาดาน	37
6.5 นี่เป็นคำจำกัดความของ	37
6.6 แม่มด	38
6.7 ครั้งหนึ่ง แม่มดนั้น มีทั้งหญิงและชาย	38
6.8 โดยหากชายใดที่ฝึกเวทย์มนตร์	38
6.9 ก่อนที่แม่มดที่เรารู้จัก	39
6.10 ในยุคโบราณ	39
6.11 แม่มดมีบทบาทหน้าที่มากมายในสังคม	39
6.12 เป็นที่ยกย่อง	40
6.13 มีความรู้เกี่ยวกับยาสมุนไพร	40
6.14 ให้คำปรึกษาแก่ผู้คน	40
6.15 อยู่เคียงข้างหัวหน้าเผ่า	41
6.16 ในยุคบรรพกาลนี้	41
6.17 ผู้คนให้ความนับถือเคารพบูชาเทพีแห่งความอุดมสมบูรณ์	41
6.18 แม่มดเรียนรู้และปฏิบัติตามแนวทางของธรรมชาติ	42
6.19 ขณะเดียวกันมนุษย์ในยุคนั่นเอง	42
6.20 แต่แล้ว ด้วยการมา ของชาวอินโดยุโรป	42
6.21 นำเอาวัฒนธรรมที่ชายเป็นใหญ่	43
6.22 นับถือเทพเจ้าชายบนท้องฟ้า	43
6.23 แม้เทพีแห่งความอุดมสมบูรณ์จะเป็นที่บูชาร่วม	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้าที่
6.24 ความเชื่อในพระเจ้าบนฟ้า	44
6.25 ในตอนแรกชาวกรีกโบราณ	44
6.26 แต่วัฒนธรรมสังคมชายเป็นใหญ่	44
6.27 ทำให้ชาวกรีกเริ่มต่อต้าน	45
6.28 ในช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์	45
6.29 ชาวฮีบรูเองก็มีสังคมและวัฒนธรรมที่ชายเป็นใหญ่	45
6.30 ผู้หญิงมีบทบาท	46
6.31 มีความเชื่อในพระเจ้าองค์เดียว	46
6.32 อีกทั้งยังต่อต้านการใช้เวทย์มนตร์	46
6.33 เราสามารถเห็นถึงการลดทอนอำนาจ	47
6.34 ได้จากเรื่องเล่าและตำนาน	47
6.35 ลิลิธ	47
6.36 ภรรยาคนแรกของอดัม	48
6.37 ที่ต้องการความเป็นอิสระ	48
6.38 ทำให้ออดัมออกจากเส้นทางที่ตีงาม	48
6.39 ภายหลังเรื่องราวกลับ	49
6.40 มีเดีย	49
6.41 ภรรยาของเจสัน	49
6.42 ช่วยเหลือเขาโดยการให้ยา	50
6.43 เซอซี	50
6.44 แม่เมดที่เก่งกาจสามารถ	50
6.45 สapultเรือของโอดิสซีย์อุส	51
6.46 ภายหลังพ่ายแพ้แก่โอดิสซีย์อุส	51
6.47 ถูกทำให้กลายเป็นภรรยา	51
6.48 จะเห็นได้ว่าจากกตำนานเหล่านี้	52
6.49 ถูกลดทอน	52
6.50 จากแม่เมดที่เก่งกาจ	52
6.51 จากหญิงสาวที่เป็นอิสระ	53
6.52 ความเกรงกลัวต่อเวทย์มนตร์และแม่เมด	53
6.53 ศาสนาของชาวโรมัน	53
6.54 ศาสนาใหม่	54
6.55 ถูกมองว่าลวงเกินสิ่งศักดิ์	54
6.56 การประหัตประหาร	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
6.57 ไม่ว่าจะเป็ยหญิงยากจน	55
6.58 การประหารด้วยการเผา	55
6.59 จะเห็นได้ว่า เมื่อเวลาผ่านไป	55
6.60 เรื่องราวนั้นยังคงดำเนินต่อไป	56
6.61 เป็นยุคแห่งการพัฒนาอำนาจทางศาสนา	56



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ไสยลัทธิ (witchcraft) เวทย์มนตร์ (magic) และแม่มด (witch) นั้นยังมีภาพพจน์ที่ดูไปในทางลบแม้จะเป็นในปัจจุบันก็ตาม ผู้คนก็ยังคงมีภาพจำว่าแม่มดนั้นต้องมีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จ เห็นได้จากสื่อต่างๆอย่าง งานเขียน งานวรรณกรรม ภาพยนตร์ แม้ตัวเนื้อหาและเรื่องราวจะเปลี่ยนแปลงในทางดี แต่ก็ยังคงเห็นได้ถึงเศษเสี้ยวของความชั่วร้ายอยู่ไม่มากก็น้อย โดยความเข้าใจผิดเหล่านี้มีการพัฒนามาอย่างยาวนาน จากการบิดเบือนของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ โครงสร้างทางสังคม การแข่งขันกันในอำนาจทางศาสนาและเชื่อมโยงไปถึงการลดทอนอำนาจของสตรี

ศิลปินพจน์นี้เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางประวัติศาสตร์และความเป็นมาของแม่มดเพื่อลดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับแม่มดในทางลบ จึงเลือกโมชันกราฟิกมาเป็นสื่อในการเล่าเรื่อง เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ ใช้ภาพประกอบสไตล์คอลลาจและภาพประกอบที่วาดเอง มุ่งเน้นแก่ผู้ที่มีความสนใจในเรื่องประวัติศาสตร์โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ชาติตะวันตก มีการสืบค้นข้อมูลวัฒนธรรมโบราณ ยุคก่อนประวัติศาสตร์ในยุโรป ชาวอินโดยุโรป กรีกและโรมันโบราณ ไปจนถึงประวัติศาสตร์การกวาดล้างแม่มดในยุโรป และยังศึกษาสภาพภูมิศาสตร์ สถาปัตยกรรมและศิลปะของแต่ละยุคที่ศึกษา เพื่อให้เกิดความถูกต้องในการออกแบบ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์และความเป็นมาของแม่มด
2. ศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่องด้วยการทำโมชันกราฟิก
3. ออกแบบโมชันกราฟิกเรื่องการลดทอนอำนาจของแม่มด
4. ศึกษาเทคนิคการทำภาพประกอบสไตล์คอลลาจ
5. เพื่อให้ผู้ที่ได้ชมสื่อได้เข้าใจถึงการลดทอนอำนาจของแม่มด

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเรื่องการลดทอนอำนาจของแม่มด ความยาวไม่เกิน 6 นาที แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ช่วงดังนี้
 - 1.1 กล่าวถึงภาพลักษณ์ในทางลบของแม่มด
 - 1.2 อธิบายถึงความเป็นมาของการลดทอนอำนาจของแม่มดในแต่ละยุค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.2.1 ยุคก่อนประวัติศาสตร์
- 1.2.2 กรีกโบราณ
- 1.2.3 ฮีบรูโบราณ
- 1.2.4 โรมันโบราณ
- 1.3 อธิบายหลักฐานจากตำนานต่างๆ
 - 1.3.1 ตำนานลิลิธ จากไบเบิลของชาวฮีบรู
 - 1.3.2 ตำนานมีเดีย จากยูริพิดีสของชาวกรีก
 - 1.3.3 ตำนานเซอซรี จากโฮเมอร์ของชาวกรีก
- 1.4 สรุปโดยให้เห็นถึงเรื่องราวที่ดำเนินมาสู่ยุคกลาง

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1.1 ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของไสยลัทธิและแม่มดในแต่ละยุค
 - 1.2 ประวัติศาสตร์กวาดล้างแม่มดในยุโรป
 - 1.3 ตำนานของสตรีที่มีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์
 - 1.4 การออกแบบโมชันกราฟิก
 - 1.5 การทำภาพประกอบสไตล์คอลลาจ
2. การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูลเบื้องต้น
 - 2.1 สรุปข้อมูลเพื่อใช้เขียนสคริปต์
 - 2.2 กำหนดแนวทางภาพประกอบของงาน
 - 2.3 แนวทางในการอนิเมท
 - 2.4 กำหนดโทนเสียงของคนพากย์และเสียงประกอบในงาน
3. การออกแบบ และ พัฒนางาน
 - 3.1 เขียนสคริปต์
 - 3.2 ทำสตอรี่บอร์ด
 - 3.3 ออกแบบภาพประกอบ
 - 3.4 ทำการอนิเมท
 - 3.5 ใส่เสียงประกอบ
4. นำเสนอผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

แม่มดและไสยลัทธิ

2.1 ความหมายของไสยลัทธิและแม่มด

ไสยลัทธิ (witchcraft) คือการฝึกปฏิบัติทักษะและความสามารถในด้านเวทย์มนตร์คาถา ความหมายของไสยลัทธิที่กว้างขวางและแปรเปลี่ยนไปตามสังคมและวัฒนธรรมนั้นๆ หากต้องจำกัดความให้แม่นยำนั้นอาจทำได้ยาก ในพจนานุกรมไทยแปลว่าการใช้เวทย์มนตร์คาถา การทำเสน่ห์ การทำนายอนาคต ฯลฯ ซึ่งเป็นความหมายที่รับมาจากศาสนาฮินดู โดยเฉพาะพระคัมภีร์อาถรรพเวท ซึ่งไม่ค่อยตรงตามความหมายของภาษาอังกฤษ ในที่นี้ใช้ว่าไสยลัทธิ แปลว่าลัทธิอันเนื่องด้วยเวทย์มนตร์คาถา เช่นเดียวกันนี้ แม่มด (witch) ก็มีความหมายที่กว้างขวาง สามารถสื่อไปได้ในหลายทางและภาพลักษณ์ของแม่มดเองก็ยังขึ้นอยู่กับบริบทและช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ที่จะนำเสนออีกด้วย

2.2 แม่มดในสื่อต่างๆ

เราสามารถแบ่งประเภทของแม่มดที่สามารถพบเห็นได้ในสื่อต่างๆของชาวตะวันตกอย่าง ภาพยนตร์ งานเขียนและศิลปะ ได้ออกมาอย่างคร่าวๆเป็น 4 ประเภท

1. แม่มดจากไบเบิล (Biblical witch) , แม่มดซาตาน (Satanic witch) เป็นประเภทที่เราัมักพบเห็นในสื่ออยู่บ่อยครั้งได้จากภาพยนตร์หรือสื่ออื่นๆแม่มดเหล่านี้ได้รับพลังอำนาจมาจากการมีความสัมพันธ์ทางเพศกับซาตานโดยตรง เช่นภาพยนตร์เรื่อง Rosemary's Baby หรือ Hocus Pocus นี่คือนิยายที่อิงมาจาก แม่มดแห่งซาเล็มซึ่งถูกประหารในชีวิตจริง

2. แม่มดแฟนตาซีระดับสูง (High fantasy witch) เป็นที่คุ้นเคยในคริสต์ทศวรรษ 1980 (1980s) และปรากฏในงานอย่าง The Sword and the Sorcerer, The Lord of The Rings , The Black Cauldron , Fire and Ice และ Deadtime Stories แหล่งที่มาพลังเวทย์นั้นไม่ได้มีการอธิบายที่ชัดเจนและเป็นประเภทแม่มดที่ไม่ได้อิงตามประวัติศาสตร์ อย่างที่พบเห็น อีกทั้งยังมีแม่มดที่เป็นเพศชายมักเรียกว่า wizard, warlock หรือ magi แม่มดประเภทนี้ บางคราวอาจมีลักษณะครึ่งสัตว์ครึ่งคน ส่วนมากมักเปลือยกายและมักมีเครื่องมือวิเศษโบราณอยู่เคียงข้าง เห็นจาก วิดีโอเกม รายการโทรทัศน์และบอร์ดเกมอย่าง Dungeons & Dragons และ Magic: the Gathering

3. แม่มดเพแกน (Pagan witch) แม่มดแบบดั้งเดิมหรือแม่มดธรรมชาติ จากที่เห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง Midsommar, Halloween 3, The Love Witch, The Craft และ The Apostle แม่มดที่วอนนี้ไม่ใช่ผู้ที่อยู่ในลัทธิ Wicca หรือชาว Neo-Pagan แต่อาจคล้ายคลึงกันในหลักความคิด ที่มาร่วมกันกับชาวเพแกนในยุคกลางตอนต้นจากจากภูมิภาคต่างๆของยุโรปในภายหลัง แม่มดเหล่านี้มักได้รับพลังจากธรรมชาติ และทำทุกอย่างที่มีพื้นฐานมาจากธรรมชาติ ไม่มีการสร้างพันธะหรือข้อตกลงกับสิ่งใดอย่างแม่มดจากไบเบิล ยกเว้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นับถือบูชาเทพเจ้ามีเขา (Horn God) พลังอาจมาจากอำนาจของจิตใจ (willpower) คล้ายกับคำสอนในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1900 (1900s) ของ Aleister Crowley หรือการทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกเช่น การมีเพศสัมพันธ์ การใช้ความรุนแรง การร้องไห้ แม่มดเหล่านี้ยังอาจผลิตยาจาก สมุนไพร, โลหิตประจำเดือน, ของเหลวจากส่วนต่างๆของร่างกายหรือแม้แต่เส้นผม เฉลิมฉลองในช่วงอายัน (solstice) อ่านไฟทาโร่หรือไฟยิปซี จุดเทียน ทำพิธีกรรม เต้นรำ ศึกษาดาราศาสตร์ พลังทุกอย่างนั้นมาจากโลก กิจกรรมเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้ได้กลับคืนสู่ธรรมชาติดั้งเดิม อาจบอกได้ว่าแม่มดเหล่านี้ที่ถูกนำเสนอในสื่อ นั้น ไม่ได้มีความชั่วร้าย ในความเป็นจริงถูกนำเสนอให้ดูเป็นกลาง เวทย์มนตร์ไม่ได้ดีหรือเลวคล้ายกับธรรมชาติที่โอบอ้อมอารีและโหดร้ายในเวลาเดียวกัน

แม่มดประเภทเพแกนนี้ อาจเป็นประเภทแม่มดที่มีการจำกัดความได้ยากและกว้างขวางมากที่สุด อาจเป็นเพราะความหลากหลายและแตกต่างของแนวคิดและลัทธิความเชื่อนี้มีการแยกแขนงออกไปในความเชื่อเดียวกันไปไม่ว่าจะเป็น Thelema, Wicca, Pagan, Neo-Pagan, Voodoo, Druid, Stregheria, แม่มดตามชนมประเพณี (folk witches) และไสยลัทธิที่มีพื้นฐานจากธรรมชาติอื่นๆ

4. แม่มดธรรมดาทั่วไป (Plain Generic Witch) ที่เรามักเห็นอยู่บ่อยๆในสื่อสำหรับเด็ก อย่างเรื่อง Snow White, Harry Potter, Wizard of Oz, ภาพยนตร์อนิเมชั่นส่วนใหญ่ของฮายาโอะ มิยาซากิ แม่มดเหล่านี้อาจคล้ายแม่มดจากไบเบิลเพียงแค่อาจไม่มีความเกี่ยวข้องกับซาตานและส่วนมากจะไม่มีอธิบายถึงที่มาของพลังอำนาจเวทย์มนตร์ที่มี การสืบทอดพลังเวทย์มนตร์ตามสายเลือดบรรพบุรุษ มักพบเห็นได้อยู่บ่อยๆในแม่มดประเภท เป็นเพียงแม่มดปกติที่ไม่มีปีศาจมาเป็นบริวาร ไม่มีการอธิบายถึงพลังอำนาจเวทย์มนตร์เพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินไปได้ง่าย หากแม่มดเหล่านี้จะมีความชั่วร้ายแล้วนั้น ความชั่วร้ายนี้จะเป็นสิ่งเกิดขึ้นอย่างทั่วไป ตรงข้ามกับความชั่วร้ายที่มาจากซาตานโดยตรง แต่ภาพลักษณ์ภายนอกก็ยังคงคล้ายคลึงกันกับแม่มดจากไบเบิล และโดยส่วนมาก แม่มดจากเรื่อง Halloweentown, Kiki's Delivery Service นั้นไม่ได้มีความชั่วร้ายเลย

เส้นแบ่งระหว่างไสยลัทธิประเภทนี้สามารถยืดหยุ่นได้ โดยขึ้นอยู่กับผู้แต่งจะหยิบยกลักษณะต่างๆที่ชื่นชอบในแต่ละประเภทได้ตามต้องการ เพื่อที่จะนำมาช่วยสนับสนุนต่อการเล่าเรื่อง ฉะนั้นการจะตอบคำถามที่ว่าแม่มดคืออะไรนั้นค่อนข้างซับซ้อน มันสามารถให้ความหมายว่าเป็นการสร้างพลังอำนาจ (Empowerment) ให้แก่ตนเอง อาจเป็นแนวทางการใช้ชีวิต อาจเป็นคำดูถูกที่ครั้งหนึ่งรุนแรงพอที่จะทำให้คนๆหนึ่งเสียชีวิต

ประวัติศาสตร์อันยาวนานของคำว่า “แม่มด” และความหมายแฝงที่ซ่อนอยู่นั้นอาจทำให้เราเข้าใจหลักความคิดของแต่ละกลุ่มได้ รวมถึงภาพลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามอดีตอีกด้วย หากจะทราบถึงต้นตอของแม่มดเราจะต้องกลับไปในช่วงประวัติศาสตร์การล่าแม่มดในศตวรรษที่ 12 ของยุโรปซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นของยุคกลาง (Early Middle Age)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 “The Endorian Sorceress Causes the Shade of Samuel” (Martynov, Dmitry Nikiforovich, 1857) ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Witch_of_Endor



ภาพที่ 2.2 Witches Sabbath (Goya, 1798)
ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/Witches%27_Sabbath_\(Goya,_1798\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Witches%27_Sabbath_(Goya,_1798))



ภาพที่ 2.3 Wicked Witch of the West

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Wicked_Witch_of_the_West

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การล่าแม่มดในยุคกลาง

ขณะที่โบสถ์คาทอลิกเริ่มที่จะแผ่กระจายอำนาจและความเชื่อในศตวรรษแรกไปทั่วยุโรป การประกอบพิธีกรรมทางศาสนานั้นมีการรวมกันของประเพณีพื้นบ้านที่แตกต่างกันไปตามถิ่นฐานนั้นๆ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ชนบทที่ยังคงเก็บประเพณีดั้งเดิมไว้ ยังมีการจัดเฉลิมฉลองพิธี May Queen แต่เปลี่ยนจากการบูชาเทพเจ้าแห่งธรรมชาติอย่างเทพีฟลอเอเรีย (Floarea) เทพีแห่งดอกไม้มาเป็นพระแม่มารีแทน พิธีกรรมเก่าๆยังจัดขึ้นอยู่และเวทย์ไม่ได้ถูกมองว่าเป็นสิ่งที่นอกรีตเพียงแต่ทุกอย่างกลับต้องเปลี่ยนไป พิธีกรรมเก่าแก่และชนกลุ่มน้อยนี้จะถูกกวาดล้างในช่วงยุคแห่งการไต่สวน (Inquisition) ที่เริ่มต้นคริสตศวรรษ 1250 ที่สร้างขึ้นมาเพื่อกวาดล้างพวกนอกรีต (Heric) ซึ่งคริสตจักรเกรงกลัวว่าจะส่งผลไม่ดีในอนาคต



ภาพที่ 2.4 traditional Maypole Dance, a common ceremony on May Day

ที่มา : <http://playmakersrep.org/definition-of-a-may-queen/>

เรามักจะคิดว่าโบสถ์คาทอลิกและภายหลังโปรเตสแตนต์นั้นหมกมุ่นเกี่ยวกับแม่มดซึ่งนั่นก็เป็นความจริง ในช่วงศตวรรษที่ 13 แม่มดนั้นยังไม่ได้มีความสำคัญในหลักเทววิทยาของคริสตจักร มีการปรากฏอยู่ในไบเบิลเพียง 13 ครั้ง ซึ่งไม่ได้ระบุว่าแม่มดเป็นเพศอะไร 2 ครั้งที่ปรากฏว่าเป็นเพศชาย และ 3 ครั้งที่บอกเป็นหญิง นั้นทำให้เห็นชัดว่าแม่มดเองก็ปรากฏอยู่ส่วนหนึ่งของความเชื่อในศาสนา อับราฮัม (Abrahamic Religion) ในเพียงบางพื้นที่ยาวนานมาถึงในศตวรรษที่ 14

แม่มดในช่วงเริ่มต้นนี้ไม่ได้มีการจำกัดความที่ชัดเจน ในไบเบิลเองก็ไม่ได้มีการระบุเพศไว้ มีเพียงการอ้างอิงที่ไม่ชัดเจนถึงความแตกต่างของแม่มด หมอยา ผู้ฝึกเวทย์มนตร์ในไสยลัทธิอื่นๆ โดยส่วนมากจะทิ้งให้ผู้อ่านได้จินตนาการรายละเอียดเอาเอง บัญญัติสงฆ์ (Canon Episcopi) ในปี ค.ศ. 906 กล่าวไว้ว่า ไสยลัทธิเป็นเพียงประเพณีวัฒนธรรมที่ผู้คนปฏิบัติกันในแถบชนบทของจักรวรรดิโรมันอันศักดิ์สิทธิ์ เป็นประเพณีที่ไม่มีความสำคัญต่อความเชื่อของคริสตศาสนา ไม่ได้ถูกมองว่าบาปหรือนอกศาสนา เห็นเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมอันรุ่งเรืองที่สืบทอดกันมารุ่นสู่รุ่น เป็นผลให้แม่มดถูกทำโทษภายใต้กฎหมายแพ่ง (Civil law) แทนกฎหมายศาสนจักร (Ecclesiastical law) บ่งบอกได้ว่าพวกเขาจะไม่ได้ถูกสอบสวน ในฐานะของคนนอกรีต ซึ่งมีโทษประหารสถานเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในช่วงเวลานั้นไสยลัทธิหรือเวทย์มนตร์นั้นแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือมนตร์ขาวหรือมนตร์ดำ มนตร์ขาวส่วนมากจะใช้ในการเยียวยารักษา (healing) และการทำนาย (divination) ซึ่งไม่ใช่อาชญากรรม ขณะที่มนตร์ดำนั้นใช้ในการก่ออันตรายแก่ผู้คน ซึ่งจะได้รับโทษจำคุกหรือถูกเนรเทศแต่ไม่ใช่การประหาร มนตร์ขาวนั้นถูกมองว่าเป็นประโยชน์และได้รับการปกป้องโดยประชาชนทั่วไป แต่หากผลลัพธ์ของการใช้มนตร์ขาวก่อให้เกิดการเสียชีวิตก็อาจทำให้ถูกมองว่าเป็นมนตร์ดำได้ แต่เวทย์มนตร์สองประเภทนี้กลับต้องหายไปในศตวรรษที่ 14 และถูกมองว่าเป็นสิ่งที่นอกรีตทั่วยุโรป

เหตุการณ์แรกที่นำไปสู่การกวาดล้างแม่มดนั้น มาในรูปแบบของสารสงฆ์ของพระสันตปาปาอเล็กซานเดอร์ที่ 4 ในปี ค.ศ. 1258 อำนาจการไต่สวนคดีความนอกรีตที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวทย์มนตร์นั้นขึ้นอยู่กับอำนาจของชุมชน นอกเสียจากว่ามีหลักฐานที่เกี่ยวกับการนับถือบูชาพระเจ้าอื่นหรือทำพิธีบูชายันต์หรือการรักษากับปีศาจ นี่เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้มีการไต่สวนแม่มดอย่างถูกกฎหมาย

ก่อนที่จะเกิดกาฬโรค (Black Plague) ขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 13 ผู้หญิงในยุโรปนั้นได้รับความเท่าเทียมในสังคมมากกว่าที่เราคิดไว้ เช่นในอังกฤษผู้หญิงมีกฎหมายคุ้มครองมรดกมากกว่าผู้ชาย แต่ขณะที่คริสตจักรเริ่มที่จะห้ามปรามการทำพิธีกรรมดั้งเดิมและพิธีกรรม ที่ไม่ได้มีพื้นฐานตั้งต้นมาจากคริสตศาสนา ที่มีอยู่ซึ่งแท้จริงก็มีพื้นเพมาจากพิธีกรรมพื้นเมือง หญิงสาวพื้นเมืองต่างๆก็เริ่มที่จะมารวมตัวกันอย่างลับๆเพื่อที่จะแลกเปลี่ยนความรู้อันเก่าแก่ให้กันและกัน ก่อนกาฬโรคจะเกิดขึ้น คำว่า แฮ็ก (Hag) ที่แปลว่าหญิงชรา ถือเป็นคำขมเป็นการยกย่องสำหรับผู้หญิงที่มีอายุยืนยาวมาถึงวัยชราและมองว่าหญิงชรานั้นฉลาดและมีภูมิปัญญาด้านยาและเป็นสัญลักษณ์แห่งการอยู่รอดของชุมชน แต่เมื่อเกิดกาฬโรคขึ้น ผู้คนก็เริ่มหาแหล่งที่มาในการกล่าวโทษ เหล่าคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับยาและการแพทย์ คนผู้อาศัยอย่างโดดเดี่ยวในเขตชานเมืองนี้เริ่มถูกตั้งข้อสงสัยว่าเป็นเหตุที่ทำให้ผู้คนล้มป่วยและคำว่า “แม่มด” ก็เริ่มถูกใช้ในการกล่าวหาต้นเหตุของกาฬโรคแก่ผู้ที่มีหน้าที่ทางการแพทย์

การไต่สวนนั้นป่าเถื่อนมากขึ้น แต่สิ่งที่น่าสยดสยอง คือความยาวนานของการไต่สวน มีเพียงบางคดีเท่านั้นที่จะถูกประหาร สารสงฆ์ของโป๊ปอเล็กซานเดอร์ใน ค.ศ. 1268 นั้นยังเคารพสิทธิของผู้หญิงอยู่ตามกฎหมาย การลงโทษมีการทรมานในบางครั้งและปล่อยจะไม่มีมีการประหารชีวิต จนวันหนึ่งในฝรั่งเศสที่ โจนออฟอาร์ค นั้นถูกเผาทั้งเป็นในปี ค.ศ. 1431 นี่เป็นยุคที่รู้โดยชาว neo-pagan ว่าเป็นช่วงเวลาแห่งการเผา (Burning times)



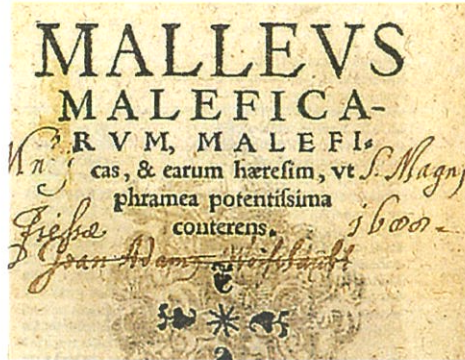
ภาพที่ 2.5 Edward Frederick Burnell - Visit to the Witch, 1882

ที่มา : <http://preraphaelitepaintings.blogspot.com/2011/05/edward-frederick-burnell-visit-to.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.1 ค้อนของแม่มด



ภาพที่ 2.6 ค้อนแห่งแม่มด

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Malleus_Maleficarum

ส่วนใหญ่แล้วข้อมูลความรู้ต่างๆไปเกี่ยวกับแม่มดนั้นมาจากหนังสือ Malleus Maleficarum หรือเป็นที่รู้จักกันคือ ค้อนของแม่มด (Hammer of Witches) หรือไบเบิลของนักล้าแม่มด

เป็นหนึ่งในหนังสือที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ เป็นตัวการสำคัญที่ก่อกระแสให้เกิดการล่าแม่มด ไปทั่วยุโรป ตีพิมพ์เมื่อปี ค.ศ. 1486 โดย ไฮน์ริช เครมเมอร์ (Heinrich Kramer) นักบวชชาวเยอรมันและหนึ่งในผู้ไต่สวน (Inquisitor) จัดเป็นหนังสือขายดีรองจากไบเบิลอยู่สองศตวรรษของยุโรปยุคนั้น โดยหนังสือเล่มนี้มีความตั้งใจที่จะเป็นข้อมูลอย่างเป็นทางการแก่คริสตจักร เกี่ยวกับแม่มดและไสยลัทธิ ซึ่งเครมเมอร์ได้จำกัดความไว้ว่าแม่มดคืออะไร วิธีการกำจัดและวิธีการดำเนินทางกฎหมายเมื่อจับกุมแม่มดได้ การสอบสวนและการประหารซึ่งชุมชนควรปฏิบัติตาม หนังสือเล่มนี้แสดงให้เห็นถึงความเกลียดชังในผู้หญิงอย่างรุนแรง ในบทหนึ่งกล่าวไว้ว่า “ผู้หญิงจะเป็นอะไรไปนอกเสียจากศัตรูต่อมิตรภาพ เป็นการลงโทษที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ คือความชั่วร้ายที่ไม่มีทางเลี่ยง สิ่งล่อลวงโดยธรรมชาติ ความฉิบหายที่น่าพิงปรารถนา ภัยอันตรายในครอบครัว ความอันตรายที่น่าสสารใจ ความชั่วร้ายโดยธรรมชาติที่ป้ายอยู่บนความไม่ประสีประสาของเธอ” แม้ว่าในช่วงต้นของยุคกลางแม่มดและผู้ฝึกเวทย์มนตร์ จะเป็นได้ทั้งหญิงและชาย แต่ด้วยการตีพิมพ์และเผยแพร่ของหนังสือเล่มนี้ ทำให้ต่อมาคนที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นแม่มดส่วนใหญ่นั้นเป็นผู้หญิง ใจความหลักของหนังสือเล่มนี้มีความตั้งใจที่จะสนับสนุนการกวาดล้างของแม่มดทั้งหมด และในที่นี่เครมเมอร์ก็หมายถึงผู้หญิง ไม่มีข้อโต้แย้งใดว่าเขาพยายามจะบดบังข้อความที่กำลังจะสื่อ มันชัดเจนอย่างมากเมื่อเราอ่านว่าเขามีเจตนาเช่นไร เมื่อเราอ่าน

ในช่วงแรกๆเครมเมอร์ทำงานมีหน้าที่ในการตามหาพวกนอกรีตและศัตรูของโบสถ์ ตามพื้นที่อย่าง ทิโรล (Tyrol), โบฮีเมีย (Bohemia), ซาลซ์บูร์ก (Salzburg) และเป็นที่ยกย่องในการทำงานของเขา เป็นที่รู้จักกันว่าเป็นบุคคลที่ใช้คำพูดได้สละสลวยและมีการศึกษาที่ดีทั้งในด้านประวัติศาสตร์และเทววิทยา เป็นที่โปรดปรานของโบสถ์และไปป์แห่งซาลซ์บูร์ก ได้รับแต่งตั้งให้เป็นผู้สอบสวนแม่มด โดยมีบอกลงในสารสงฆ์ (Papal bull) ที่ใส่ไว้ในหน้าแรกของค้อนของแม่มด เหตุนี้เองที่ทำให้หนังสือเล่มนี้เป็นที่นิยมในหมู่ นักบวช นักวิชาการและชนชั้นสูง ในประเทศต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ไฮน์ริช เครมเมอร์

ที่มา : <http://lostproofes.blogspot.com/2015/10/witch-hunters-heinrich-kramer-and-jacob.html>

หลังจากการตีพิมพ์ของหนังสือเล่มนี้กว่าร้อยปี ผู้คนกว่า 50,000 คนต้องเสียชีวิตจากการถูกเผา ทั้งเป็น คำพูดที่เครมเมอร์ใช้ในการไต่สวนสตรีในศาลแต่ละครั้งนั้นน่าสะพรึงกลัว การโต้แย้งของเขาเองก็มีระเบียบหลักการแต่ในทางเดียวกันก็เกิดขึ้นมาจากหลักการที่ไม่สมเหตุสมผล เครมเมอร์ใช้การศึกษาของเขาออกแบบวิธีทางที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดในการกวาดล้างผู้คนให้มากที่สุดเท่าที่เขาทำได้ จากการสนับสนุนของโป๊ปและการศึกษาที่ดีของเครมเมอร์ ทำให้ผู้คนที่มีการศึกษาเกรงกลัวในการโต้แย้งกับหลักการของเครมเมอร์ ภาษาที่เครมเมอร์ใช้นั้นตั้งในที่จะก่อให้เกิดความสับสน ด้วยความเก่งกาจในด้านการสื่อสาร เต็มไปด้วยหลักกฎหมายที่ซับซ้อนและหลักเทววิทยาอันเก่าแก่แม้จะเป็นในยุคนั้นก็ตามช่วยทำให้ดูน่าเชื่อถือมีการใช้ชื่อของนักวิชาการที่มีชื่อเสียงและด้วยการที่มีโป๊ปคอยหนุนหลังทำให้เขาถูกต้องไปในทุกสิ่งที่เขาพูด

ในหนังสือกล่าวถึงพลังอำนาจเวทย์มนตร์ว่ามาจากซาตาน เช่น การหายตัว, เปลี่ยนรูปร่างของผู้ชาย ให้กลายเป็นสัตว์ป่า, ทำให้เกิดโรคภัยไข้เจ็บ, ปลอมกายเป็นหมอดำแย ซ่าและนำเด็กแรกเกิดมาใช้เป็นยา, สร้างพายุฝนและพายุหลายบ้านเรือน, ซ่าสัตว์และผู้ชายด้วยฟ้าผ่า สิ่งเหล่านี้ที่เครมเมอร์กล่าวมานั้นออกมาเพื่อลวงโทษสตรีให้ได้มากที่สุดซึ่งสตรีเหล่านี้ส่วนใหญ่มักเป็นหมอยาและบุคคลากรทางการแพทย์ของยุคกลาง บางครั้งการลงโทษก็ตกไปที่สาวบริสุทธิ์ หญิงที่ยังไม่แต่งงานนั้นถูกเพ่งเล็งโดยเฉพาะ เพราะโบสถ์ใช้การสมรสเป็นเครื่องมือในการควบคุมสตรีภายใต้กฎของค้อนของแม่มด

มันเป็นหลักฐานอย่างชัดเจนว่าเครมเมอร์เกลียดผู้หญิงอย่างรุนแรง รุนแรงเสียเกินกว่าปกติในช่วงเวลานั้น ซึ่งเป็นช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ที่มีการเหยียดเป็นอย่างมาก เห็นได้อย่างชัดเจนจากสองบทในหนังสือค้อนของแม่มด ซึ่งหัวข้อบทคือ ทำให้ผู้หญิงส่วนใหญ่ถึงหมกมุ่นกับไสยศาสตร์อันชั่วร้าย และ ทำให้ไสยศาสตร์นั้นมักพบได้ในสตรี เป็นสองบทที่สร้างผลกระทบอันรุนแรงอันยาวนานในประวัติศาสตร์มนุษย์ สิ่งที่ถูกเถียงในหนังสือเป็นหลักนั้นคือ การมีเพศสัมพันธ์กับปีศาจนั้นจำเป็นหากจะต้องเป็นแม่มด ดังนั้นผู้หญิงมักจะสมยอมต่อความรู้สึกลงโทษที่เมื่อปีศาจมากกว่าผู้ชาย เครมเมอร์ยังสร้างกฎหมายในการลงโทษคนรักร่วมเพศ เช่นเดียวกับสตรีในช่วงกวาดล้างแม่มด

เขากล่าวหาหมอดำแย (midwives) ว่าเป็นกลุ่มคนที่โอบเอียงต่อปีศาจได้ง่าย เครมเมอร์พยายามจะเพ่งเล็งไปที่สตรีซึ่งส่วนใหญ่มีหน้าที่ทางการแพทย์และหญิงชราที่มีความรอบรู้ของชุมชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชนและพยายามที่จะทำให้คริสตจักรมีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของชุมชนให้มากยิ่งขึ้น เพื่อ
 กอบโกยอำนาจให้มากยิ่งขึ้นกว่าที่มีอยู่แล้ว ในแต่ละบทแสดงให้เห็นถึงการลดอิสระและจุดยืนทาง
 สังคมของสตรี จนถึงจุดที่ยอมรับกันได้ในการสังหารหมู่ เคมเมอร์พยายามสร้างกลอุบายที่ทำให้เห็น
 ว่าผู้หญิงนั้นอ่อนแอกว่าผู้ชาย แต่ในขณะที่เดียวกันก็กล่าวว่าสตรีมีความสามารถที่ดีกว่าและหลาย
 ด้านกว่าบุรุษ และนี่เป็นเหตุที่เขาอ้างว่าต้องควบคุมพวกเธอเพื่อให้ไม่เป็นภัยต่อเผ่าพันธุ์มนุษย์ จาก
 บทหนึ่งกล่าวไว้ว่า “หากสตรีได้รับการปกครองโดยสิ่งดีงามจะส่งผลให้พวกเธออยู่ในคุณธรรมความดี
 อย่างถึงที่สุด แต่หากเธอถูกปกครองโดยสิ่งชั่วร้ายจะเกิดความเลวร้ายอย่างถึงที่สุด” และอีกบทหนึ่ง
 กล่าวไว้อีกว่า “กามอารมณ์ที่เกิดขึ้นในบุรุษจะนำพาเขาไปสู่บาปเดียวแต่กามอารมณ์ที่เกิดขึ้นในสตรี
 นั้นจะนำพาเธอไปสู่บาปทั้งหมด” และเหตุนี้เองที่ทำให้เขาทำการประทุษร้ายสตรีได้โดยไม่ขัดกับหลัก
 ของคริสตจักร โดยการให้แม่มดมาอยู่ในหลักเทววิทยาของคริสตจักรเดียวกันกับพระแม่มาเรียที่เป็นตัว
 แทนและสัญลักษณ์แห่งความดีงามตรงกันข้ามกับความชั่วร้ายของแม่มด

ยังกล่าวในสองบทที่ข้างต้นอีกว่า “การที่แม่มดต้องถูกกวาดล้างนั้นเป็นเพราะธรรมชาติของ
 ผู้หญิง จะทำให้แม่มดมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นหากไม่จัดการอะไร” และ “พวกเธอนั้นอดไม่ได้ที่จะต้อง
 สนทนากันในเรื่องไสยศาสตร์ที่นางทราบมาและด้วยความอ่อนแอของพวกเธอ มันง่ายมากที่จะ
 ทำให้พวกเธอสนทนาในไสยลัทธิกันอย่างลับๆ



ภาพที่ 2.8 The History of Witches and Wizards, 1720
 ที่มา : <https://wellcomecollection.org/works/e4697pz6>



ภาพที่ 2.9 Torturing and execution of witches in medieval miniature
 ที่มา : <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=14533045>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ยุโรปเก่า

ยุโรปเก่า (Old Europe) คือคำที่นักโบราณคดี มาริสา กิมบูตาส (Marija Gimbutas) ได้กำหนดขึ้นมาเพื่อใช้อธิบายถึงมุมมองของเธอต่อบรรพบุรุษยุคก่อนชาวอินโดยุโรป (Pre-Indo-European) ของวัฒนธรรมยุคหินใหม่ (Neolithic) ในทางตะวันออกเฉียงใต้ของยุโรป มีที่ตั้งอยู่ในแถบแม่น้ำดานูบ (Danube River) หรือเป็นที่รู้จักกันอีกชื่อคือวัฒนธรรมดานูบ (Danube Culture)

งานชิ้นสำคัญของเธอหนังสือ The Goddesses and Gods of Old Europe: Myths and Cult Images (1974) กล่าวไว้ว่า วัฒนธรรมยุคหินใหม่เหล่านี้คือยุโรปเก่า (Neolithic Europe และ Pre-Indo-European เป็นคำไวพจน์) นักโบราณคดีและนักชาติพันธุ์วิทยาที่กำลังศึกษาของกิมบูตาส เชื่อว่าเป็นหลักฐานที่ชี้ให้เห็นถึงการอพยพและการรุกรายของกลุ่มชนที่ใช้ภาษาอินโดยุโรป เป็นจุดเริ่มต้นของยุคสัมฤทธิ์ (Bronze Age) จากสมมุติฐานของเคอร์แกน (Kurgan Hypothesis)

ยุโรปเก่าหรือยุคยุโรปหินใหม่ อ้างอิงถึงช่วงระยะเวลาระหว่างยุคหินกลาง (Mesolithic) และยุคสัมฤทธิ์ของยุโรปประมาณ 7000 BCE (ประมาณช่วงเริ่มแรกของการเกษตรกรรมในกรีซ) ถึง 1700 BCE (เริ่มต้นยุคสัมฤทธิ์ในสแกนดิเนเวีย) ระยะเวลาของยุคหินใหม่นั้นแตกต่างกันไปตามพื้นที่ในยุโรปตะวันออกเฉียงใต้ ประมาณ 4000 ปี (7000-3000 BCE) ในบางส่วนของยุโรปตะวันตกเฉียงเหนือนั้นต่ำกว่า 3000 ปีเท่านั้น (4500-1700 BCE)

ไม่ว่าจะเป็นระยะเวลาใดๆ ชนกลุ่มยุคหินใหม่นั้นส่วนใหญ่มีลักษณะพฤติกรรมที่คล้ายๆกัน เช่นขนาดของชุมชนที่เล็ก มีความเสมอภาคกัน (egalitarian) มากการปกครองแบบนครรัฐ (city-state) และการปกครองแบบมีอำนาจเพียงผู้เดียว (chiefdom) ของยุคสัมฤทธิ์ ดำรงชีวิตด้วยการเกษตรและการทำให้สัตว์เชื่อง เสริมด้วยการเก็บผลไม้ป่า ล่าสัตว์และการทำเครื่องปั้นดินเผาโดยปราศจากการใช้เครื่องปั้น (potter's wheel) ทั้งนี้มีความแตกต่างกันมากของชุมชนยุคหินใหม่ มีเพียงบางพื้นที่ในยุโรปตะวันออกเฉียงใต้ที่มีการสร้างป้อมปราการที่แน่นหนาและมีประชากรประมาณ 3,000-4,000 คน อย่างที่ Sesklo ในกรีซ ต่างกับชาวยุคหินใหม่ในพื้นที่บริเวณสหราชอาณาจักรซึ่งมีขนาดของชุมชนที่เล็กมีประชากรประมาณ 50-100 คน มาริสา กิมบูตาส ทำการศึกษาสืบค้นช่วงยุคหินใหม่เพื่อที่จะเข้าใจการพัฒนาของวัฒนธรรม โดยการตั้งถิ่นฐานในหมู่บ้านทางใต้ในแถบคาบสมุทรบอลข่าน ซึ่งเธอให้ลักษณะไว้ว่า เป็นชนกลุ่มที่รักสงบ ปกครองโดยสตรี มีการนับถือเทพเจ้าที่เป็นเพศหญิง ตรงกันข้ามกันนี้เธอให้ลักษณะของชาวอินโดยุโรปที่ส่งอิทธิพลให้กับพื้นที่แถบนี้ภายหลังว่าชอบก่อการสงครามเร่ร่อนและมีการปกครองโดยชายเป็นใหญ่ โดยเธอใช้หลักฐานทางโบราณคดีเครื่องปั้นดินเผา ประติมากรรมที่ค้นพบ เทียบเคียงกับหลักฐานเทวดานาน (mythology) ภาษาศาสตร์ (linguistics) และนิทานพื้นบ้าน (folkloristics) ซึ่งเป็นที่ถกเถียงกันมาก ภาษาของ Pre-Indo-European นั้นไม่เป็นที่ทราบกันว่ามีมากนักเพียงไหน อีกทั้งยังไม่ทราบกันอีกว่าชาวโบราณที่เป็นที่รู้จักกันนั้น เป็นบรรพบุรุษดั้งเดิมของถิ่นฐานนั้นหรือไม่ แล้วยังมีการใช้ภาษาเดิมที่ใช้กันอยู่หรือเปล่า กิมบูตาสได้สังเกตถึงเอกลักษณ์ที่คล้ายกันของสัญลักษณ์โดยเฉพาะบนหม้อ และยังรวมไปถึงวัตถุอื่นๆ บ่งบอกได้ว่าการใช้ภาษาเดียวในชนกลุ่มยุโรปเก่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบโมชั่นกราฟิก

3.1 ความหมายของโมชั่นกราฟิก

โมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) มาจาก Motion รวมกับ Graphic มีความหมายตรงตัวคือการนำภาพกราฟิกมาทำให้เคลื่อนไหว ด้วยวิธีการนำภาพมาเรียงต่อกันเพื่อให้เกิดความน่าสนใจไม่ว่าจะเป็นรูปวาด รูปถ่าย หรือภาพกราฟิก โดยการนำภาพกราฟิกที่สร้างขึ้นในรูปแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ มาสร้างและกำหนดการเคลื่อนไหวแบบต่างๆโดยนำทฤษฎี “ภาพติดตา” ที่นำภาพมาแสดงต่อกันไปทีละภาพด้วยความเร็วหลายๆภาพต่อวินาที จนสายตาของเรารับรู้และมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว

3.2 ประเภทของโมชั่นกราฟิก

รูปแบบของโมชั่นกราฟิก แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

3.2.1 Traditional Animation

Traditional Animation คือภาพเคลื่อนไหว ที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพหลายๆพันภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องโดยใช้เวลาไม่กี่วินาที เช่น 1 วินาที ใช้รูป 24 เฟรม เป็นภาพเคลื่อนไหวสมัยแรกเริ่มที่มักจะใช้การวาดด้วยมือ งานประเภทนี้พบเห็นได้ทั่วไปในการทำภาพเคลื่อนไหวยุคแรกๆ ซึ่งใช้เทคนิคการวาดด้วยมือทีละแผ่น ข้อดีของการทำภาพเคลื่อนไหวชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะสวยงาม แต่ข้อเสียคือต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) จำนวนมาก และต้นทุนการผลิตสูง



ภาพที่ 3.1 Traditional Animation เรื่อง Ponyo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 Stop Motion

Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation ภาพเคลื่อนไหวประเภทนี้ ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวต้องเข้าไปทำการเคลื่อนไหวตรงกับแบบจำลอง (Model) และทำการถ่ายภาพเอาไว้ทีละเฟรม แบบจำลองนี้อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างจากดินน้ำมันหรือจะเป็นวัตถุอะไรก็ได้ที่เหมาะสมกับการทำ Stop Motion ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก



ภาพที่ 3.2 Stop Motion เรื่อง Frankenweenie

3.2.3 Computer Animation

Computer Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวที่พบเห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน เนื่องจากการใช้โปรแกรมสามารถทำได้สะดวกกว่าวิธีอื่นๆ และมีการนำหลักการทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรม ซึ่งทำได้ง่าย สะดวกในการแก้ไขและในเรื่องของการแสดงผล ปัจจุบันได้มีซอฟต์แวร์ต่างๆที่สามารถช่วยในการทำภาพเคลื่อนไหวอยู่มากมาย ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรม 3DSMax, Maya, Adobe Flash เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาและลดต้นทุนในการผลิตเป็นอย่างมาก จึงเป็นประเภทของโมชันที่นิยมใช้อย่างมากในปัจจุบัน



ภาพที่ 3.3 Computer Animation เรื่อง Wall-E

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 วิธีการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว

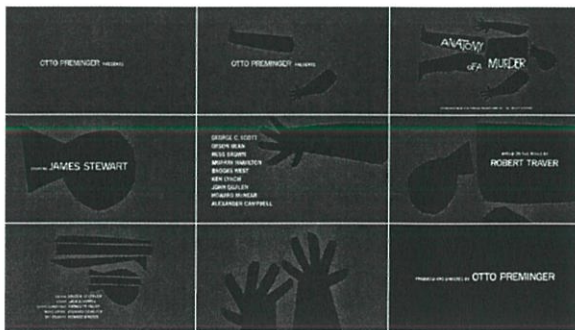
วิธีในการสร้างกราฟิกเคลื่อนไหวอย่างที่ใช้การอย่างแพร่หลายในอดีต คือ การทำภาพกราฟิกทีละรูป (Frame-By-Frame) โดยการใช้โปรแกรมในการคำนวณและการซูมการเปลี่ยนแปลงในภาพการสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่กราฟิกเคลื่อนไหวยังไม่ถูก บัญญัติความหมายและยังไม่ได้รับการยอมรับในระดับสากล จุดเริ่มต้นอย่างเป็นทางการของรูปแบบศิลปะนี้ถูกโต้แย้ง มีการเสนอให้บัญญัติกราฟิกเคลื่อนไหวเป็นช่วงต้นปี ค.ศ. 1800 และครั้งแรกที่มีคนกล่าวถึงความหมายของคำว่า “กราฟิกเคลื่อนไหว” คือ จอห์น วิทนี (John Whitney) อนิเมเตอร์ผู้ก่อตั้งบริษัท Motion Graphic Inc. ในปี ค.ศ. 1960

ซอล บาส (Saul Bass) น่าจะเป็นผู้บุกเบิกที่สำคัญที่สุดคนหนึ่งในวงการนักร้องออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวและงานของเขานับเป็นจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของสิ่งที่ตอนนี้เรียกทั่วไปว่ากราฟิกเคลื่อนไหว มีผลงาน เช่น The Man with the Golden Arm (1955), Vertigo (1958), Anatomy of a Murder (1959), North by Northwest (1959), Psycho (1960), Advise & Consent (1962) การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวของ Saul Bass นั้นเน้นไปที่ความเรียบง่ายแต่มีประสิทธิภาพการสื่ออารมณ์ของหนังได้อย่างดี

3.4 กราฟิกที่สร้างจากคอมพิวเตอร์

ในช่วงเริ่มแรกของกราฟิกเคลื่อนไหว ถูกใช้โดยกระบวนการตัดต่อภาพยนตร์ ซึ่งเป็นช่วงที่คอมพิวเตอร์ยังไม่ได้มีอยู่ทั่วไปและยังไม่ถูกใช้อย่างกว้างขวาง ในสมัยนั้นกราฟิกเคลื่อนไหวมีค่าใช้จ่ายที่สูงกว่าและใช้เวลานานถ้าเทียบกับงบประมาณที่จะต้องใช้ในการทำภาพยนตร์และงานดำเนินการผลิตทั้งหมด

ในช่วงปี ค.ศ. 1980 จนถึง 1990 ระบบกราฟิกที่เป็นกรรมสิทธิ์จาก Quantel จากอังกฤษถูกใช้ในสถานีโทรทัศน์จำนวนมาก มีการออกอากาศโดยกราฟิกที่มีมาตรฐานดีขึ้นด้วยต้นทุนที่ลดลงเพราะสามารถผลิตกราฟิกเคลื่อนไหวบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้เองด้วยโปรแกรมต่างๆ เช่น Adobe After Effect, Combustion Discreet, Apple Motion กราฟิกเคลื่อนไหวจึงสามารถถูกเข้าถึงได้มากขึ้นกว่าในอดีต คำว่า “กราฟิกเคลื่อนไหว” เป็นที่นิยมโดยหนังสือ Trish and Chris Meyer’s เกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Adobe After Effect หัวข้อ “การสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว” นี้คือจุดเริ่มต้นของการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่เชี่ยวชาญในการผลิตวิดีโอ แต่ไม่ใช้การตัดต่อกับการสร้าง 3D กราฟิกเคลื่อนไหวยังถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องในรูปแบบของศิลปะที่มีการรวมกันของเส้นทาง กล้องและองค์ประกอบ 3 มิติ



ภาพที่ 3.4 Title Sequence เรื่อง Anatomy of a Murder

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 โปรแกรมที่ใช้ทำกราฟิกเคลื่อนไหว

3.5.1 Adobe After Effect

Adobe After Effect เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท Adobe Sytem Corporation เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทผสมองค์ประกอบต่างๆเข้าด้วยกัน (Composite) ให้ออกมาเป็นตัวงานประเภทภาพเคลื่อนไหว สำหรับนำไปใช้ในสื่อประเภทต่างๆ เช่น ภาพยนตร์วิดีโออนิเมชัน เว็บไซต์ และกำลังเป็นที่นิยมใช้มากที่สุด เนื่องจากการใช้งานสามารถทำให้เรียนรู้ง่าย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีโปรแกรมเสริมมากมาย (Plug-in) แล้วยังสามารถทำงานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆได้อย่างกลมกลืนโดยการโยนไฟล์กลับไปมาระหว่างโปรแกรมได้ (CS Creative Suite) มีความยืดหยุ่นสูงรองรับไฟล์ได้หลายประเภทและชนิด

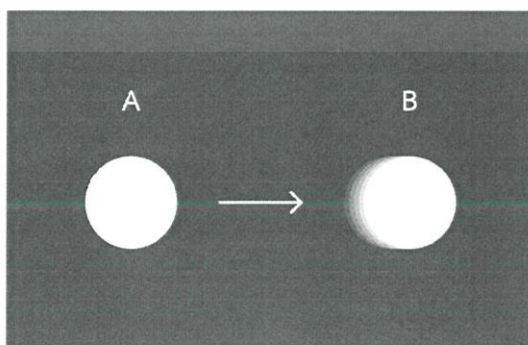
3.5.2 หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวใน Adobe After Effect

หากต้องเสียเวลาทำภาพต่อเนื่องทีละภาพ ทีละเฟรมเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวคงจะต้องเสียเวลานานพอควรว่าจะทำงานเสร็จ ซึ่งตรงนี้ Affter Effect จะใช้ระบบ Key Frames เข้ามาช่วยในขั้นตอนต่างๆให้สะดวกรวดเร็วกว่าเดิม

Key Frames เป็นการสั่งให้โปรแกรมจำค่าตำแหน่งและคุณลักษณะ “ตำแหน่งเริ่มต้น” และ “ตำแหน่งสุดท้าย” ของชิ้นงานในช่วงเวลาต่างๆ จากนั้นโปรแกรมจะคำนวณค่า “ตำแหน่งเริ่มต้น” และ “ตำแหน่งสุดท้าย” เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวให้โดยอัตโนมัติ Motion Graphic Video เป็นหนึ่งในตัวอย่างของการสร้าง Viral Video แคมเปญออนไลน์กับการใช้ความคิดและความครีเอทีฟในการนำเสนอเรื่องราวผ่านกราฟิก ซึ่งโดยมากจะใช้เป็นภาพที่สร้างขึ้นจากแนวความคิดของการเล่าเรื่อง โดยนำแต่ส่วนของภาพมาต่อกันเป็นชิ้น และเป็นเรื่องราวที่น่าติดตาม

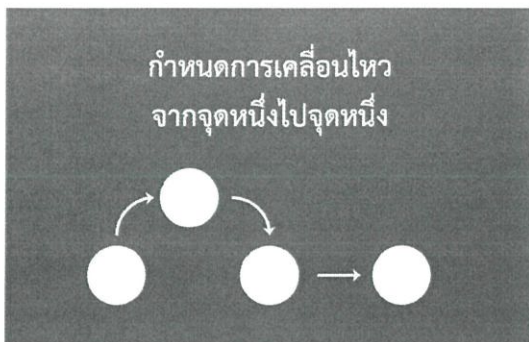
3.5.3 การเคลื่อนไหวพื้นฐาน

ในการทำให้อัตถุเคลื่อนไหวนั้นเราไม่จำเป็นต้องให้เกิดการเคลื่อนไหวเพียงแค่แบบเดียว เรายังสามารถให้อัตถุขยับไปพร้อมกับการเปลี่ยนขนาด หรือหมุนไปได้พร้อมๆกันด้วย

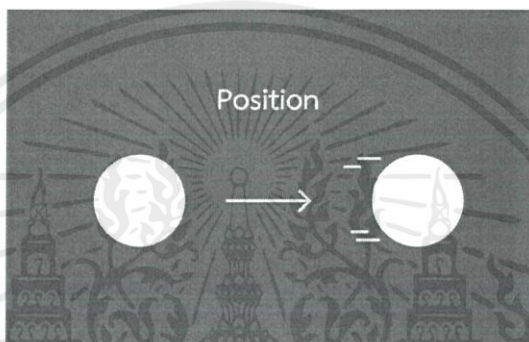


ภาพที่ 3.5 Key Frames จำค่าตำแหน่งและคุณลักษณะ

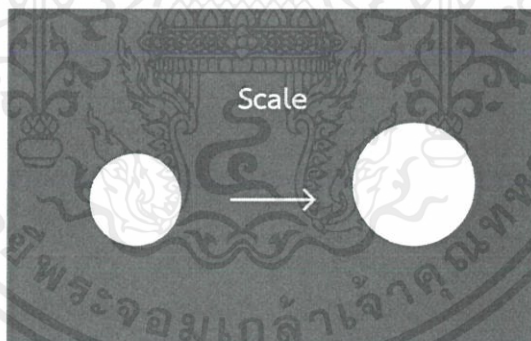
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



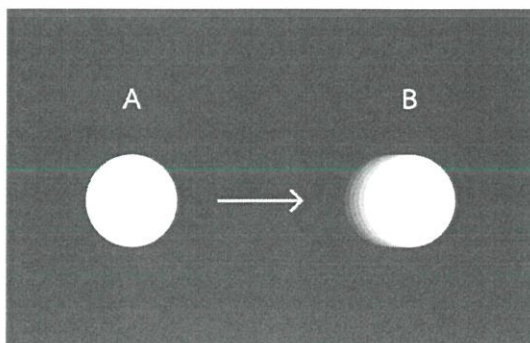
ภาพที่ 3.6 กำหนดการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง



ภาพที่ 3.7 Position คือการเคลื่อนไหวในการเปลี่ยนตำแหน่ง จากทิศใดไปยังทิศใดก็ตาม

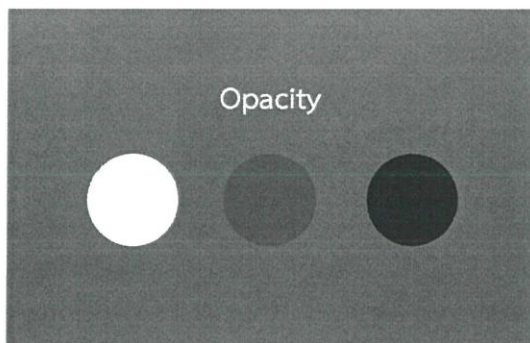


ภาพที่ 3.8 Scale คือการเปลี่ยนขนาดของวัตถุ



ภาพที่ 3.9 Rotation คือการหมุนของวัตถุ ไม่ว่าจะตามเข็มนาฬิกาหรือทวนเข็มนาฬิกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 Opacity คือค่าความโปร่งแสงของวัตถุ

3.5.4 ข้อดีของโปรแกรม Adobe After Effect

เนื่องด้วยการทำงานในแบบ Layer จึงง่ายต่อการเรียนรู้ลักษณะการทำงานคล้ายคลึงกับการใช้โปรแกรมอย่าง Adobe Photoshop หากเราเข้าใจการทำงานหลักๆ ของโปรแกรมแล้วลองคิดว่าใน Photoshop มี Filter ใน After Effect ก็คือ Effect เพียงเพิ่มในส่วนของ Frames, Time line, Keyframe, Timecode เข้าไปด้วย ในตัวโปรแกรมก็มีเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture) มากมาย ส่วนที่เป็นที่นิยมมากคือการนำไปใช้สร้างงาน Motion Graphic ซึ่งทำงานแบบ Layer เป็นขั้นๆ มีประโยชน์อย่างมากในการทำงาน อีกฟังก์ชันที่ค่อนข้างสะดวกในการทำงานก็คือในส่วน Visual Effect ที่ใช้สร้างภาพ ตกแต่งภาพ แก้ไขสีในงานภาพเคลื่อนไหว การทำงานจะรองรับระบบไฟล์ภาพแบบ Pixel หรือ Bitmap ได้และยังสามารถนำไฟล์ Vector เข้ามาใช้งานได้เหมือนกัน

3.5.5 การเตรียมไฟล์ที่จะนำมาใช้งาน

เนื่องจาก Adobe After Effect จะต้องมีการนำไฟล์จากโปรแกรมอื่นมาใช้ร่วมด้วยอยู่เสมอ จึงต้องมีการเตรียมไฟล์งานไว้ให้เรียบร้อยก่อน แล้วจึงนำไฟล์งานที่เตรียมไว้แล้วมาทำเป็นฟุตเทจในการทำงาน ในโปรแกรม Adobe After Effect ต่อไป

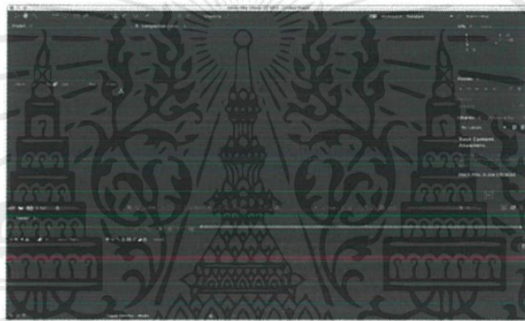
3.5.6 ระบบดิจิตอลวิดีโอ

สำหรับระบบ NTSC Digital Video ในมาตรฐานของ CCIR-601 ที่นิยมใช้กันอยู่ทั่วไป คือ NTSC D1 จะมีอัตราส่วนเท่ากับ 720*486 Pixels และเช่นเดียวกันสำหรับ PAL D1 จะมีอัตราส่วนเท่ากับ 720*576 โดยอัตราส่วน 720*486 ของระบบ NTSC D1 จะไม่ได้เป็น 4:3 เหมือนกับหน้าจอในระบบอื่นๆ และเนื่องจากว่า Pixels ของระบบ D1 ไม่ได้มีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเหมือน Pixels ที่ใช้ในระบบอื่นๆ แต่จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ด้านกว้างมีขนาดแค่ 90% ของด้านสูงจึงทำให้ Pixels ของระบบ D1 จะมีลักษณะผอมสูงและผลจากความแตกต่างของรูปร่าง Pixels ส่งผลให้งานบางชนิดเกิดการบิดพลาดได้ เมื่อมีการย้ายจากระบบหนึ่งเมื่อนำงานจากระบบ NTSC D1 ไปแสดงงานบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ก็จะได้ภาพที่มีลักษณะแคบลงเมื่อนำไปใช้งานที่หน้าจอระบบ NTSC D1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนในระบบ PAL D1 ก็จะมี Pixels ในทางกลับกันกับระบบ NTSC D1 คือ Pixels ระบบ PAL D1 จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่กว้างเตี้ย ดังนั้นในการแสดงงานที่หน้าจอจะเป็นในทางกลับกันด้วยเช่นกัน เมื่อเป็นเช่นนี้จึงทำให้สิ่งสำคัญที่ควรระวังในการทำงานที่ต้องเกี่ยวข้องกับระบบ D1 คืออย่ามองข้ามอัตราส่วนต่างๆของ Pixels เหล่านี้

โปรแกรม After Effect สามารถเลือกที่จะกำหนดการแสดงผลในอัตราส่วนของ Pixels ระบบต่างๆได้ด้วยการกำหนดค่าที่หน้าต่าง Composition Setting ในการกำหนดการตั้งค่าเพื่อสร้างหน้าต่าง Composition ขึ้นมาและในปัจจุบันก็ได้มี PC ดิจิตอลวิดีโอรุ่นใหม่ๆ ที่สามารถใช้ได้กับพื้นที่การแสดงผลที่มีขนาด 720*480 Pixels โดยระบบนี้ชื่อว่า ระบบ DV (Digital Video) ซึ่ง Pixels จะมีอัตราส่วนของระบบ D1 Adobe After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง Motion Graphic งาน Composite ซึ่งรูปแบบการใช้งานค่อนข้างง่ายและเหมาะสมสำหรับผู้เริ่มต้นใช้งาน



ภาพที่ 3.11 โปรแกรม Adobe After Effect

3.6 เทคนิคการเล่าเรื่อง

3.6.1 วิธีการนำเสนอเรื่องราวผ่านมุมมอง (Point of view)

3.6.1.1 การเล่าเรื่องสรรพนามบุรุษที่ 1

คือการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครเพียงตัวเดียว และมักเป็นตัวละครหลักของเรื่อง หรือเป็นการเล่าโดยใช้คำสรรพนามเช่น ฉัน ดิฉัน ผม ข้า หนู เป็นต้น จุดเด่นของการบรรยายประเภทนี้คือเน้นเหตุการณ์ที่ตัวละครตัวนี้ไปพบเจอมา แล้วเล่าให้เราฟัง เช่น นตื่นนอนขึ้นมาและพบว่าข้างนอกยังเป็นเวลากลางคืนอยู่ แต่นาฬิกาบอกเวลาแปดโมงเช้าแล้ว “พ่อคะ แม่คะ” ฉันตะโกนเรียกแต่ไม่มีเสียงตอบ แม้แต่น้องชายจอมแสบก็หาตัวไม่เจอ ทุกคนหายไปไหนกันหมดนะ เมื่อสำรวจรอบบ้านแล้วไม่พบใคร ฉันจึงเดินออกจากบ้านท่ามกลางความมืด นาฬิกาเรือนอื่นๆ บอกเวลาแปดโมงเช้าเหมือนกันหมด ต้องไม่ใช่เรื่องปกติแน่ ข้อดีคือ เล่าเรื่องง่าย เล่าผ่านตัวละครเดียว และอธิบายความคิดเห็นของตัวละครได้ชัดเจน มีความต่อเนื่องเพราะต้องมีตัวละครนี้อยู่ทุกฉากทุกตอนตลอดเรื่อง ส่วนข้อด้อย เพราะเล่าผ่านมุมมองของคนคนเดียว จึงไม่อาจบรรยายความคิดของตัวละครอื่น หรือการกระทำและฉากอื่นๆ ที่ไม่มีตัวละครนี้ร่วมอยู่ด้วยได้ เช่น จะตัดไปยังฉากนอกโลกที่มีมนุษย์ต่างดาวคุยกันโดยไม่มีเราไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.1.2 การเล่าเรื่องสรรพนามบุรุษที่ 2

คือการเล่าเรื่องถึงตัวละคร a ในมุมมองของตัวละคร b เช่น แม่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับพ่อว่าก่อนแต่งงานเขาตามจีบตามง้อแม่อย่างไรบ้าง เป็นต้น หรืออีกวิธีหนึ่งคือการสมมติว่าให้ผู้อ่านเป็นผู้เดินเรื่อง โดยใช้สรรพนามว่า คุณ เช่น คุณตื่นนอนขึ้นมาและพบว่าข้างนอกยังเป็นเวลากลางคืนอยู่ แต่นาฬิกาบอกเวลาแปดโมงเช้าแล้ว “พ่อคะ แม่คะ” คุณตะโกนเรียกแต่ไม่มีเสียงตอบ แม่นั่งมองชายจอมแสบของคุณเองก็หาตัวไม่เจอ ทุกคนหายไปไหนกันหมดนะ เมื่อสำรวจรอบบ้านแล้วไม่พบใคร คุณจึงเดินออกจากบ้านท่ามกลางความมืด นาฬิกาเรือนอื่นๆ บอกเวลาแปดโมงเช้าเหมือนกันหมด ต้องไม่ใช่เรื่องปกติแน่ จ้อดีคือ ทำให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วม เสมือนตัวเองเข้าไปอยู่ในหนังสือ และต้องตัดสินใจเมื่อถึงเวลาคับขัน ข้อดีคือ วิธีนี้ไม่เป็นที่นิยมเพราะบรรยายยาก และอาจไม่ทำให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมได้เท่าที่ควร หากจะบรรยายโดยวิธีนี้จะต้องมีความสามารถในการบรรยายระดับหนึ่ง

3.6.1.3 การเล่าเรื่องสรรพนามบุรุษที่ 3

คือการบรรยายในมุมมองของผู้เขียนทั้งหมด อารมณ์ประมาณว่า ผู้เขียนคือพระเจ้า อยากเล่าอะไรก็เล่า จะเขียนฉากไหน ใครพูดกับใคร อย่างไรก็ได้อย่างอิสระ เป็นวิธีที่นิยมเขียนมากที่สุด เพราะเล่าเรื่องได้กว้างและเห็นภาพชัดเจน เช่น มีนาตื่นนอนขึ้นมาและพบว่าข้างนอกยังเป็นเวลากลางคืนอยู่ แต่นาฬิกาบอกเวลาแปดโมงเช้าแล้ว “พ่อคะ แม่คะ” เด็กสาวตะโกนเรียกแต่ไม่มีเสียงตอบ แม่นั่งมองชายจอมแสบของเธอเองก็หาตัวไม่เจอ ทุกคนหายไปไหนกันหมดนะ เมื่อสำรวจรอบบ้านแล้วไม่พบใคร มีนาจึงเดินออกจากบ้านท่ามกลางความมืด นาฬิกาเรือนอื่นๆ บอกเวลาแปดโมงเช้าเหมือนกันหมด ต้องไม่ใช่เรื่องปกติแน่ ข้อดี มีอิสระในการเล่าเรื่องเพราะไม่จำกัดมุมมอง จะสลับไปยังฉากที่ไม่มีพระเอกนางเอกก็ได้ ข้อดี หากตัดสลับฉากเยอะเกินอาจทำให้ผู้อ่านสับสน และต้องคุมการบรรยายให้ดีและมีเหตุผลว่าทำไมถึงเปลี่ยนมาเดินเรื่องด้วยตัวละครนี้

3.6.2 เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสร้างงานสื่อที่ดี

3.6.2.1 Humor การสร้างอารมณ์ขันหรือการใช้มุขตลกช่วยวิธีนี้เป็นเทคนิคที่นิยมทั่วโลก

3.6.2.2 Fantasy การสร้างภาพที่เหนือจริง หรือใช้สิ่งที่ไม่เป็นจริงไม่มีตัวตนให้ตัวตนขึ้นมา เพื่อให้ชิ้นงานโฆษณาดูแตกต่างเกิดเป็นภาพใหม่ที่จะหยุดสายตาคงได้

3.6.2.3 Slice of Life การนำความจริงของชีวิต บางเสี้ยวของชีวิตมาเป็นการนำเสนอเรื่อง ต้องการความรู้สึกร่วมจากผู้บริโภคมากๆ

3.6.2.4 Presenter เป็นการเล่าเรื่องโดย ผ่านบุคคลที่เชื่อว่าจะเป็นที่ถูกอกถูกใจ ถิ่นน่าเชื่อถือมากที่สุด แล้วจะคล้อยตามเห็นด้วยหรือเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

3.6.2.5 Testimonial คล้าย ๆ กับการใช้ Presenter แต่ต่างกันตรงที่เป็นการใช้บุคคลใดก็ได้ที่ได้พิสูจน์แล้ว.. เห็นจริง วิธีนี้ จึงเป็นลักษณะของคำยืนยันหรือความเห็นชอบกับประสิทธิภาพของสินค้าของเรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.2.6 Demonstration เทคนิคการเล่าเรื่องโดยการสาธิตให้เห็น หรือทดลองให้ดูให้ผู้บริโภคผู้แจ้งเห็นจริงถึงประสิทธิภาพของสินค้า

3.6.2.7 Spoof วิธีการเล่าเรื่องโดยใช้การล้อเลียน อาจเป็นการล้อเลียนหนังบางเรื่องหรือการนำ Character ของบุคคลที่เป็นที่รู้จักกันดีมาเลียนแบบเพื่อให้เกิดการจดจำ

3.6.2.8 Comparison การเล่าเรื่องโดยลักษณะการเปรียบเทียบให้เห็นซึ่งส่วนใหญ่ การเปรียบเทียบก็เพื่อเหตุผล 2 ประการ ด้วยกันคือ 8.1. เปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่าง 8.2. เปรียบเทียบให้เห็นความคล้าย

3.6.2.8 Simile การเล่า เรื่องโดยวิธีอุปมาอุปมัย หรือเป็นลักษณะเปรียบเทียบ ส่วนใหญ่จะเป็นการเอาประสิทธิภาพไปเปรียบเทียบกับสิ่งต่าง ๆ การที่เราจะตัดสินใจเลือกวิธีใดวิธีหนึ่ง ต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก ว่าเป็นใคร มีทัศนคติอย่างไร เพื่อพิจารณาว่าเขาจะรับมูเราด้วยวิธีเล่าเรื่องแบบไหน ได้เข้าใจง่ายที่สุดในขณะเดียวกันวิธีนั้น ๆ ต้องสะท้อนประสิทธิภาพของสินค้าได้ดีที่สุดด้วยเช่นกัน ดังนั้นการทำงานครีเอทีฟ จึงจำเป็นต้องรู้วิธีทำงานอย่างมีระบบแบบแผนและขบวนการคิดตามวัตถุประสงค์นั้นๆ อย่างน่าสนใจและแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร และการทำงานที่ต้องควบคู่ไปกับ Copywriter ทุกชิ้นงานเพราะทั้ง 2 สิ่งนี้ ต้องควบคู่กันไปในแต่ละชิ้นเสมอ

3.7 ขั้นตอนการทำโมชันกราฟิก

3.7.1 Direction Concept

คิดหาโครงสร้างทิศทางของเนื้อเรื่องที่จะเล่าโดยกำหนดสิ่งที่ต้องการจะสื่อ กำหนดคอนเซ็ปต์ของงาน โดย Direction concept ควรจะให้เลือกมากกว่า 1 ชุดเพื่อที่จะได้เขียนสคริปต์เล่าได้ต่างกันอย่างนั้นเอง เพื่อเป็นแนวทางให้เลือกได้หลากหลาย

3.7.2 Mood board

มีไว้เพื่อกำหนดอารมณ์ของงาน เห็นภาพไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่ง mood board จะช่วยให้เข้าใจภาพได้มากขึ้น การกำหนด mood board ส่วนมากจะเป็น การใช้สี สไตล์ของคาแรกเตอร์ แม้กระทั่ง ใช้ฟอนท์อะไร โดยมีมากกว่า 2 แบบ เพื่อให้เห็นภาพมากขึ้นก็จะส่งพร้อม reference video ควบคู่กันไปด้วย

3.7.3 Script

เมื่อกำหนด Direction Concept ได้เรียบร้อย เขียนบท Script เพื่อใช้ในโมชันกราฟิก ควรมีความกระชับและเข้าใจง่ายโดยปรับความยาวให้เหมาะสมกับสื่อและเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร แบ่งการเล่าเรื่องออกมาเป็น 3 ส่วน

3.7.3.1 Introduction เป็นส่วนเริ่มแรก ซึ่งต้องเล่าให้น่าสนใจ และสร้างความน่าติดตาม เช่น พูดถึงปัญหา หรือ อินไซด์ที่ตรงกับคนดู เกินขึ้นมาบ้างก่อน เพื่อเชื่อมโยงต่อไปที่ main idea

3.7.3.2 Main Idea ใจความหลักของเนื้อเรื่องหรือสิ่งที่ต้องการสื่อสาร

3.7.3.3 Ending สรุปเรื่องราวทั้งหมดว่าต้องการบอกอะไรกับผู้รับสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7.4 Storyboard

การร่างภาพแบบง่ายๆควบคู่กับ Script เพื่อเล่าเรื่องราวให้เห็นภาพมากขึ้นเป็นฉากๆโดยมีเขียนประกอบด้วยว่าภาพนี้เล่าว่าอะไรมีการเคลื่อนไหวแบบไหนเพื่อช่วยต่อการแก้ไขเข้าใจได้อย่างรวดเร็วแล้วจึงนำไปร่างเป็นภาพต่อในโปรแกรมอื่นๆตามสมควร

3.7.5 Animate

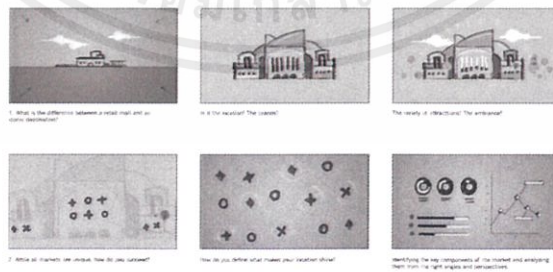
นำฉากที่สร้างใน Adobe illustrator มาแยก layer และ ทำให้เคลื่อนไหวใน Adobe after effect โดยก่อน animate ควรอัดเสียงไกด์ตาม script ก่อน เพื่อจะได้ animate ภาพได้ตามเสียงโดยไม่ผิดเพี้ยนตาม timeline พร้อมทั้งใส่ sound effect

3.7.6 Mix Sound

เมื่อ Animate เสร็จเรียบร้อยจึงเข้าสู่ขั้นตอนการอัดเสียงโฆษกจริงที่บรรยาย Motion Graphic โดยอัดที่ห้องอัดเสียงเพื่อทำให้ได้เสียงออกมามีคุณภาพมากที่สุด



ภาพที่ 3.12 ตัวอย่าง Moodboard



ภาพที่ 3.13 ตัวอย่าง Storyboard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

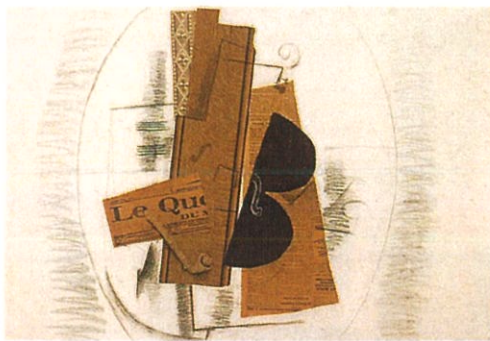
3.8 ภาพประกอบสไลด์คอลลาจ

ภาพปะติด หรือ คอลลาจ (collage) เป็นคำในภาษาฝรั่งเศส (coller) หมายถึงการใช้กาวในการทำงานศิลปะด้วยเทคนิคต่างๆ โดยการเรียงภาพเก่าที่มีอยู่เข้ากับการใช้วัสดุใหม่ๆ ประกอบกันเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ หรือสอดทอนความหมายเดิมที่มีอยู่ คอลลาจเป็นศิลปะของการตัดแปะโดยเทคนิคการใช้การตัดแปะซึ่งก็จะใช้ ส่วนของหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือเศษผ้า กระดาษ รูปภาพ สารพัดสิ่งที่สามารถได้ ตัดทั้งหมดลงไปบนกระดาษหรือผ้าใบและยังอาจผสมได้กับเทคนิคอื่นๆของการเขียนภาพเช่น sketch หรือ painting ลักษณะงานคอลลาจมีต้นกำเนิดมาตั้งแต่ก่อน ค.ศ. 200 ปี แต่เพิ่งมาเป็นที่ยอมรับในศตวรรษที่ 19 โดยรู้จักกันในรูปแบบของศิลปะสมัยใหม่(Modern Art) เทคนิคคอลลาจนี้มีหลักฐานและที่มาย้อนไปตั้งแต่เริ่มมีการใช้กระดาษที่ประเทศจีนและญี่ปุ่น มีการใช้การตัดกระดาษและแปะลงไปในชิ้นงานด้วยกาวแล้วเขียนบทกวีลงไป ส่วนในยุโรปก็มีการใช้เทคนิคนี้ในการตกแต่งโบสถ์โกธิค โดยใช้โลหะที่มีค่าแปะลงไปในชิ้นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับศาสนา

มีการตั้งข้อสงสัยว่า งานคอลลาจนั้น มีความเป็นศิลปะน้อยกว่างานวาดและงานปั้น แต่อย่างไรก็ดีวิธีการทางศิลปะนี้ก็มิมีบทบาทในฐานะวิธีการใหม่ของวงการศิลปะในศตวรรษที่ 20 จุดเริ่มต้นของงานคอลลาจ คือการที่ พาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso) และ จอร์จ บราคว (Georges Braque) ได้เปลี่ยนรากฐานโลกของภาพวาดอย่างสิ้นเชิงด้วยการทำภาพแบบคิวบิสม์ (Cubism) โดยเริ่มมีการใช้วัสดุอื่นนอกจากสีมาใช้ในชิ้นงาน อาทิ กระดาษปรีฟ ภาพพิมพ์ ตัวหนังสือ แสตมป์ เศษผ้า หรือแม้แต่กระดาษที่ถูกทาสีลงไปแล้วปะติดลงบนชิ้นงานอีกที และงานคอลลาจนี้เองที่ให้เกิดมุมมองแบบสามมิติ จากความแบนราบสองมิติเดิมของผ้าใบ และได้เปลี่ยนแปลงการวาดภาพแบบเดิมๆ ที่มีมาหลายร้อยปีของตะวันตก

ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง งานคอลลาจได้สร้างชื่อให้กับ ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) ผู้บุกเบิกศิลปะแนวพ็อพอาร์ต (Pop Art) ผลงานชิ้นเอกของเขาที่ชื่อว่า ‘Just what is it that makes today’s homes so different, so appealing?’ ที่ได้รวบรวมเอาภาพจากสื่อโฆษณาต่างๆ มาปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน เทคนิคนี้เรียกอีกอย่างว่า Photomontage ไม่ใช่แค่ฝั่งยุโรปที่กระบวนการทางศิลปะที่จริงจังและยึดถือกันมานานต้องเสียกระบวนการ ในฝั่งอเมริกา โรเบิร์ต ราuschenberg (Robert Rauschenberg) ได้ใช้เทคนิคคอลลาจเข้ากับวัสดุแปลกประหลาดต่างๆ เข้าด้วยกันในชิ้นงาน ‘Canyon’ โดยรวบรวมเอาวัสดุที่คาดไม่ถึงถึงอย่าง ผ้าใบ กระดุม กระจก หมอน หลอดสี หรือแม้กระทั่งนกอินทรียีสต์ที่มารวมกันไว้ในชิ้นงาน

คอลลาจกลายเป็นเครื่องมือหลักของศิลปินหัวก้าวหน้ามาโดยตลอด ในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ศิลปินเริ่มเลือกประเด็นพุดผ่านงานคอลลาจที่ใหญ่ขึ้น เช่น เชื้อชาติ ชนชั้น และการเมือง อีกทั้งแนวคิดของคอลลาตก็ถูกนำมาเป็นต้นทางของศิลปะดาดา (Dada) ในแง่ของการเอาวัสดุในชีวิตประจำวันมาจัดวางหรือตัดแปะเพื่อให้เกิดบริบทและความหมายใหม่ขึ้นมา



ภาพที่ 3.14 Violin and Pipe (1913) โดย George Braque



ภาพที่ 3.15 Guitars (1913) โดย Pablo Picasso



ภาพที่ 3.16 Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?

โดย Richard Hamilton

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

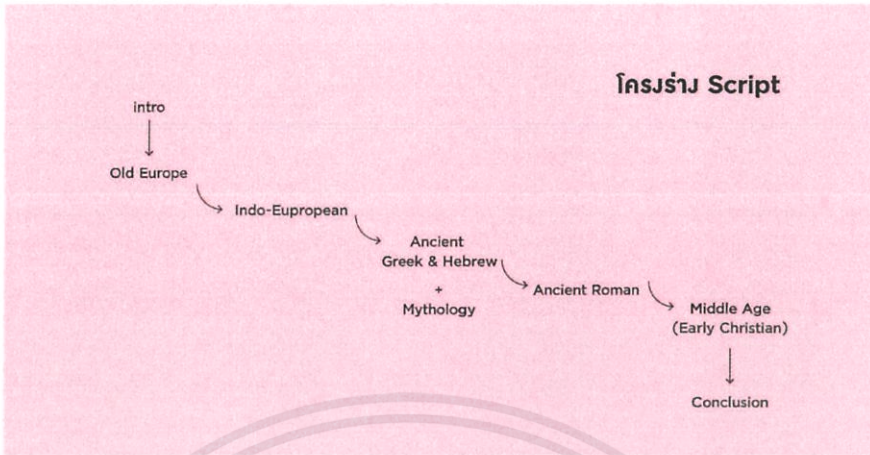
4.1 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุป

จากการค้นคว้าถึงข้อมูลหลักที่ใช้เป็นตัวตั้งต้นในการค้นคว้าแล้วนั้น เพื่อให้ทราบว่าเรามีข้อมูลต้นตอเป็นอย่างไรเลยสืบหาหลักฐานเพิ่ม ทำให้ได้ทราบว่าประวัติศาสตร์ของแม่เมตนั้นไม่ได้กำเนิดจากในยุคกลางต้องสืบสาวและทำให้ทราบว่าแม่เมตมีความเป็นมาอันยาวนานและยังมีหลักฐานที่ไม่แน่ชัดอีกด้วย แต่ก็เพียงพอต่อการทำศิลปนิพนธ์นี้ สรุปประเด็นข้อมูลตามเวลาทางประวัติศาสตร์ที่บอกถึงสังคม ศาสนาและความเชื่อเรื่องเวทย์มนตร์ ที่บุคคลต่อเวทย์มนตร์และแม่เมต และบทบาทของแม่เมตในแต่ละช่วงเวลาออกมาได้ดังนี้

- 1) ยุโรปเก่า
 - ปกครองโดยผู้หญิงเป็นใหญ่
 - นับถือบูชาเทพแห่งความอุดมสมบูรณ์
 - อยู่ร่วมกับธรรมชาติ
 - แม่เมตมีบทบาทหลายอย่างในสังคม
- 2) อิทธิของการบุกรุกของชาวอินโดยุโรปในเวลาต่อมา
- 3) สภาพสังคมและบทบาทของแม่เมตในยุคกรีกโบราณ
- 4) บทบาทของผู้หญิงในยุคฮีบรูโบราณ
- 5) ตำนานที่ทำให้เห็นถึงการลดทอนอำนาจแม่เมต
- 6) ความเกรงกลัวต่อแม่เมตในยุคโรมันโบราณ

4.2 การวางโครงเรื่อง

หลังจากวิเคราะห์และสรุปขอบเขตของงานได้แล้ว จึงวางโครงเรื่องสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างงานคร่าวๆ โดยแบ่งเนื้อหาตามหัวข้อเรื่องได้เป็นลำดับฉากตามการเปลี่ยนแปลงของฮอริโมนในรอบ 1 เดือน โดยไหม้ไลน์การเล่าเรื่องแบ่งเป็น เกริ่นนำถึงความเข้าผิดของแม่เมต เล่าตามลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์ ตำนานที่เกี่ยวข้องกับแม่เมต สรุปถึงการฆ่าล้างแม่เมตในยุคกลาง



ภาพที่ 4.1 โครงเรื่อง

4.3 การเขียนสคริปต์

1. Intro

หญิงชรา หน้าตาอัปลักษณ์ อาศัยอยู่ในกระท่อมเล็กๆ

หญิงสาวที่มี อำนาจมนตราวิเศษ

เหาะเหิน ชีไม้กวาด

กราบไหว้บูชา ซาดาน

นี่เป็นคำจำกัดความของ

... แม่มด

ครั้งหนึ่ง แม่มดนั้น มีทั้งหญิงและชาย แต่กลับเป็นคำที่ใช้กับหญิงในภายหลัง

โดยหากชายใดที่ฝึกเวทย์มนตร์ นั้นจะถูกมองว่า ไม่สมกับเป็นชายที่แข็งแกร่ง

ก่อนที่แม่มดที่เรารู้จัก จะมีความเกี่ยวโยงกับความชั่วร้ายนั้น

แม่มดมีความเป็นมา ตั้งแต่แรกเริ่ม

2. ยุโรปเก่า

ในยุคโบราณ เวทมนตร์มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวัน ของมนุษย์เป็น

อย่างมาก แม่มดมีบทบาทหน้าที่ มากมายในสังคม และเป็นที่ยกย่อง

มีความรู้เกี่ยวกับยาสมุนไพร ทำหน้าที่เป็นผู้บรรเทาความเจ็บปวด เป็นหมอ

ตำแย นักทำนาย ให้คำปรึกษาแก่ผู้คน อยู่เคียงข้างหัวหน้าเผ่า

และเป็นผู้นำทางจิตวิญญาณของหมู่บ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในยุคบรรพกาลนี้เป็นยุคที่สังคมปกครองโดยผู้หญิง
 ผู้คนให้ความนับถือเคารพบูชา เทพีแห่งความอุดมสมบูรณ์
 แม่มดเรียนรู้และปฏิบัติตามแนวทางของธรรมชาติ
 ขณะเดียวกันมนุษย์ในยุคนี้เองก็เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับธรรมชาติ
 ใช้ชีวิตอย่างสมดุลและอ่อนโยน

3. อินโดยุโรป

แต่แล้ว...ด้วยการมา ของชาวอินโดยุโรป จากทางตะวันออก
 นำเอาวัฒนธรรมที่ชายเป็นใหญ่ มาสู่ยุโรปเก่า
 นับถือเทพเจ้าชายบนท้องฟ้า
 แม้เทพีแห่งความอุดมสมบูรณ์จะเป็นที่บูชาร่วม ความนับถือในเพศหญิง
 ลักษณะอ่อนโยนและความอ่อนไหว ก็ถูกลดบทบาทในที่สุด

4. กรีกโบราณ

ความเชื่อในพระเจ้าบนฟ้าและวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่นี้
 ส่งอิทธิพลต่อวัฒนธรรมของชาวกรีกโบราณเป็นอย่างมาก
 ในตอนแรกชาวกรีกโบราณไม่ได้ต่อต้านเวทย์มนตร์แต่อย่างไร
 อีกทั้งยังมีพิธีกรรมการใช้เวทย์มนตร์ในสังคมอีกด้วย
 แต่วัฒนธรรมสังคมชายเป็นใหญ่และการที่ผู้หญิงถูกลดบทบาทหน้าที่ลง
 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการทำพิธีกรรมเวทย์มนตร์
 ทำให้ชาวกรีกเริ่มต่อต้าน ผู้หญิงที่ใช้เวทย์มนตร์ อย่างไม่ถูกที่ถูกทาง

5. ฮีบรูโบราณ

ในช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ที่ใกล้เคียงกันนี้
 ชาวฮีบรูเองก็มีสังคมและวัฒนธรรมที่ชายเป็นใหญ่ ผู้หญิงมีบทบาท
 เพียงน้อยนิดในสังคม มีความเชื่อในพระเจ้าองค์เดียว
 อีกทั้งยังต่อต้านการใช้เวทย์มนตร์
 และมองว่าเวทย์มนตร์เป็นเรื่องมกายและ ผิดหลักศาสนา

6. Mythology

เราสามารถเห็นถึงการลดทอนอำนาจของสตรีเหล่านี้
 ได้จากเรื่องเล่าและตำนานของทั้งกรีกและฮีบรู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1 ลิลิธ

ลิลิธ ดำเนินงานจากไบเบิลของชาวฮีบรู

ภรรยาคนแรกของอดัม

ที่ต้องการความเป็นอิสระไม่ยอมจำนนและไม่เชื่อฟังเขา

ทำให้ออดัมออกจากเส้นทางที่ดั่งงามและบริสุทธิ์

ภายหลังเรื่องราวกลับยิ่งถูกบิดเบือน

ทำให้เธอกลายเป็นปีศาจที่ลักพาตัวเด็กไปกินในยามค่ำคืน

6.2 มีเดีย

มีเดีย ดำเนินงานจากยูริพีดีสของชาวกรีก

ภรรยาของเจสัน

ช่วยเหลือเขาโดยการให้ยา เวทย์มนตร์และคาถาแก่เขา

เพื่อใช้ในการทำให้ภารกิจของเจสันลุล่วงได้

6.3 เซอซี

เซอซี ดำเนินงานจากโฮมเมอร์ของชาวกรีก

แม่เมดที่เก่งกาจสามารถ สาบลูกเรือของโอดิสซีย์ให้กลายเป็นหมู

ภายหลังพ่ายแพ้แก่โอดิสซีย์ที่ได้รับการช่วยเหลือจากเทพเจ้าชาย

ถูกทำให้กลายเป็นภรรยาและทาสรับใช้ของโอดิสซีย์ และถูกบังคับว่า

ตนจะไม่ใช้เวทย์มนตร์กับโอดิสซีย์อีก

จะเห็นได้ว่าจากตำนานเหล่านี้

อำนาจของสตรีที่มีความเกี่ยวข้องกับเวทย์มนตร์นั้น

ถูกลดทอน ถูกกดทับและถึงขั้นถูกทำให้ดูชั่วร้ายและน่ากลัว

จากแม่เมดที่เก่งกาจสู่แม่บ้านและภรรยา

จากหญิงสาวที่เป็นอิสระสู่ปีศาจชั่วร้าย

7. โรมันโบราณ

ความเกรงกลัวต่อเวทย์มนตร์และแม่เมดนั้นยิ่งทวีคูณมากขึ้นเมื่อก้าวเข้าสู่

จักรวรรดิโรมันศาสนาของชาวโรมันนั้นควบคุมโดยชนชั้นสูงและเชื่อมโยงกับ

กฎหมายของโรมันโดยตรง ศาสนาใหม่หรือลัทธิที่มีการแสดงพิธีกรรมทาง

เวทย์มนตร์ ถูกมองว่าลวงเกินสิ่งศักดิ์และเป็นภัยต่อความสมดุล

และอำนาจรัฐของจักรวรรดิโรมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประทัดประหารตกมาอยู่ที่ผู้หญิง
ไม่ว่าจะเป็นหญิงยากจน หญิงที่อยู่ในอาณานิคม หรือ หญิงต่างแดน
การประหารด้วยการเผาเกิดขึ้นครั้งแรกในจักรวรรดิโรมัน
ก่อนที่จะเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในยุคกลาง

8. สรุป

จะเห็นได้ว่า เมื่อเวลาผ่านไป ความชั่วร้ายดั่งที่ทุกคนขนานนามว่าแม่เมดนั้น
คือผลแห่งการลדתอนอำนาจของสตรี
ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นผู้ที่สังคมให้ความนับถือนั่นเอง
เรื่องราวนี้ยังคงดำเนินต่อไปในยุคสมัยต่อมาอันเป็นยุคมืด
เป็นยุคแห่งการพัฒนาอำนาจทางศาสนาที่สู้กับอำนาจสตรีอย่างแท้จริง



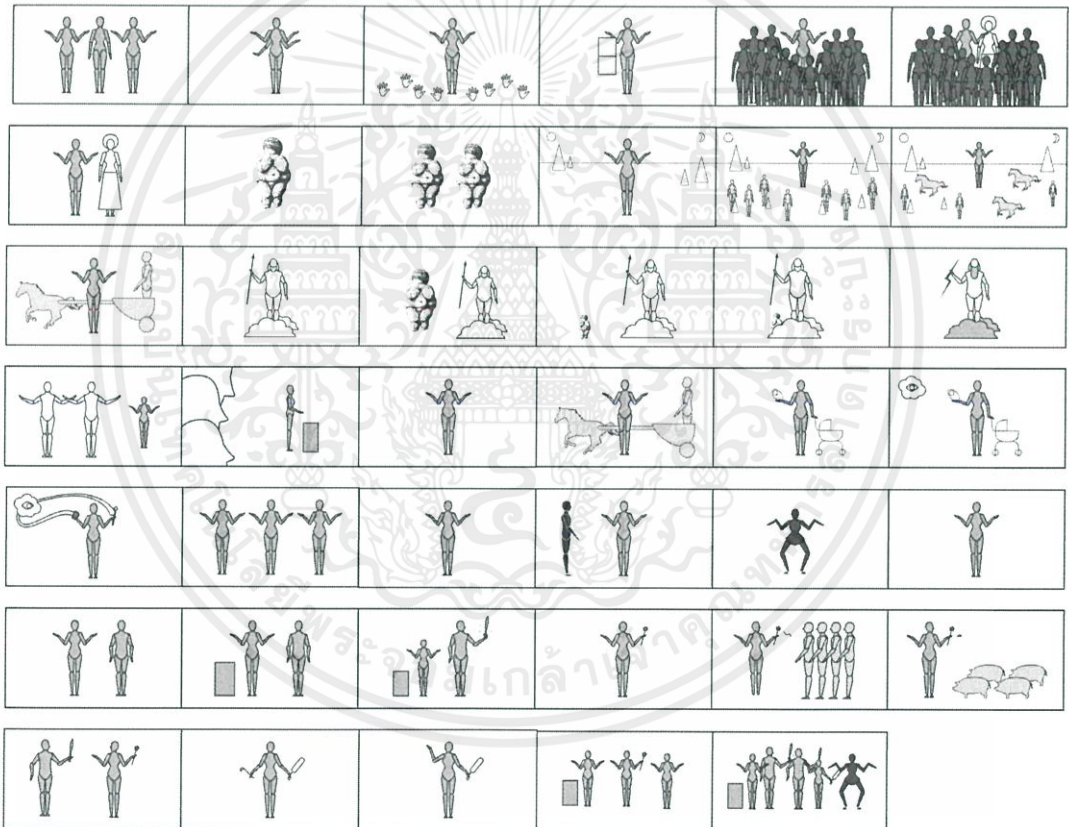
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบ

5.1 การเขียนสตอรี่บอร์ด

หลังจากได้วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเรียบร้อยแล้ว จึงเริ่มต้นวาดสตอรี่บอร์ด สำหรับก่อนเตรียมการทำภาพประกอบและการอนิเมทจริง

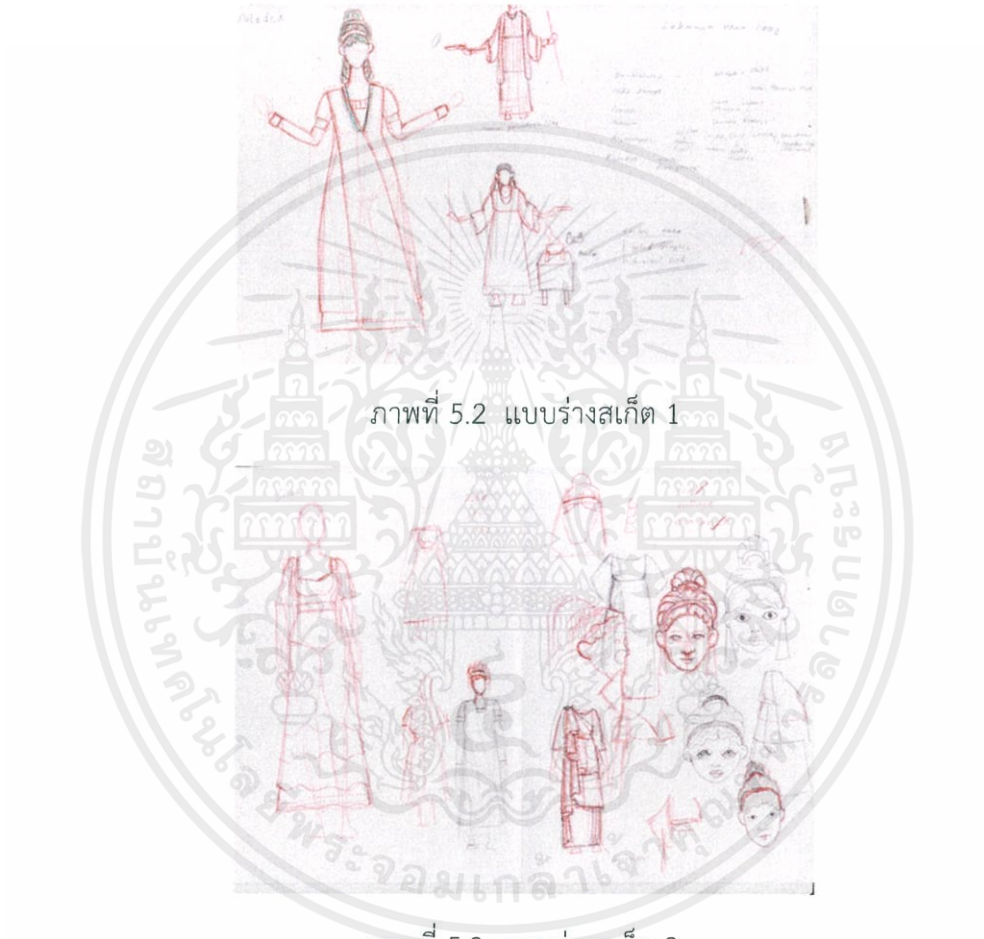


ภาพที่ 5.1 แบบร่างสตอรี่บอร์ด

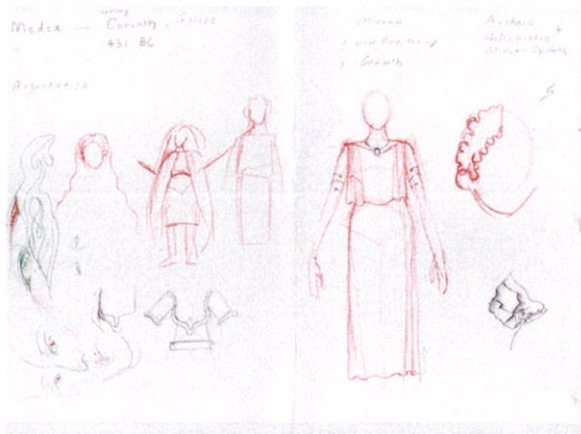
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบตัวละคร

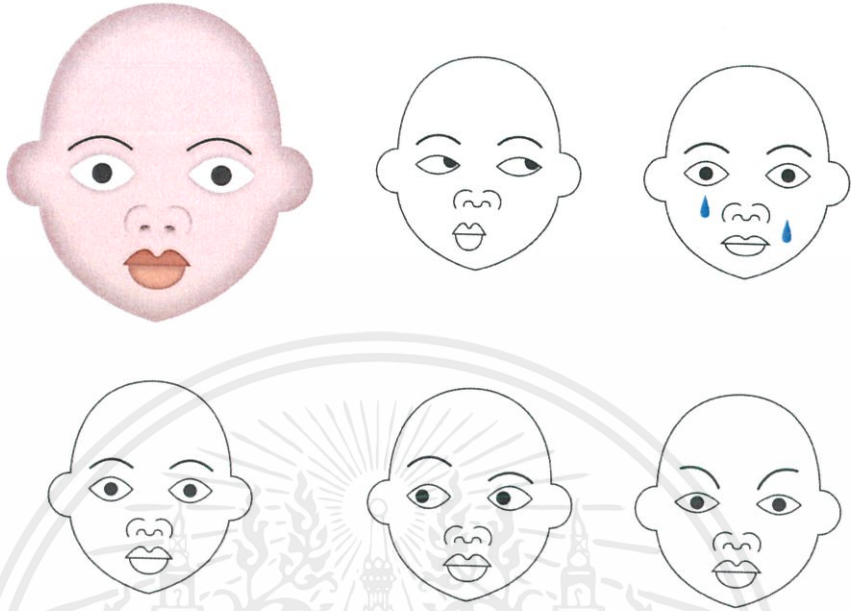
หลังจากได้วาดสตอรี่บอร์ดก็เข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร โดยเริ่มจากการสเก็ตภาพออกมาก่อน เพื่อกำหนดทิศทางของตัวละครทั้งหมด ที่ต้องใช้ในโมชันแล้วจึงนำไปพัฒนาเป็นภาพประกอบแบบสมบูนด์สำหรับใช้เป็นส่วนประกอบของโมชันต่อไป โดยตัวละครที่ออกแบบมานั้นเปลี่ยนเสื้อผ้าและผมไปตามยุคสมัยที่กำหนดไหว แต่จะคงหน้าไว้เช่นเดิม



ภาพที่ 5.3 แบบร่างสเก็ต 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 หน้าตาของตัวละคร



ภาพที่ 5.6 เสื้อผ้าและผมของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



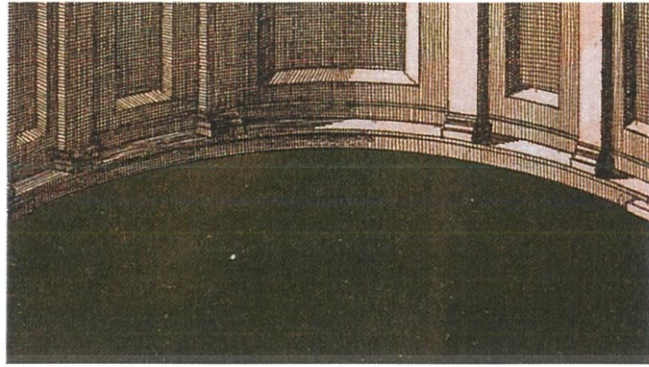
ภาพที่ 5.7 ตัวละครอื่นๆ

5.3 การออกแบบฉาก



ภาพที่ 5.8 ฉากยุโรปเก่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.9 ฉากโรมันโบราณ 1



ภาพที่ 5.10 ฉากโรมันโบราณ 2



ภาพที่ 5.11 ฉากฮีบรูโบราณ

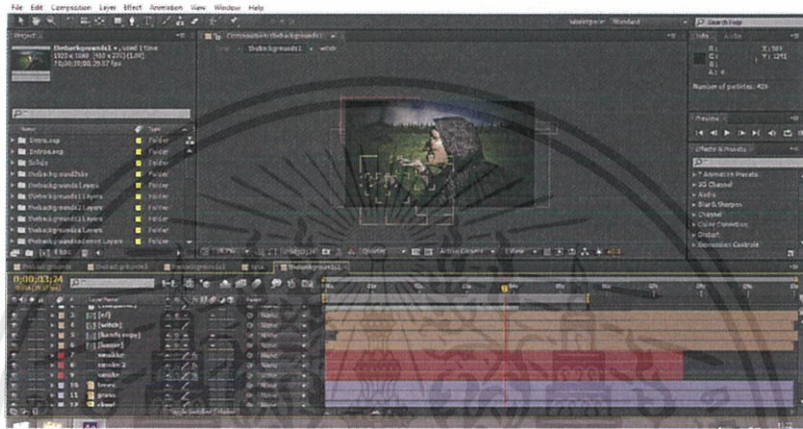


ภาพที่ 5.12 ฉาก Mythology

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 การอนิเมทกราฟิกเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

ในส่วนของขั้นตอนนี้ จะต้องสร้างภาพเคลื่อนไหวจากตัวละครต่างๆ ที่ได้เตรียมไว้แล้วโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ในการทำภาพเคลื่อนไหว โดยจะแยกส่วนการทำงานเป็นไฟล์ของแต่ละส่วนไว้แล้วเรนเดอร์แต่ละส่วนแล้วนำมาตัดต่อในตอนท้ายอีกที เพื่อลดให้ขนาดไฟล์ไม่หนักมากเกินไปในขณะทำ และกำหนดให้ภาพเคลื่อนไหวไปตามเสียงบรรยายที่ได้จัดเอาไว้แล้วข้างต้น



ภาพที่ 5.13 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว

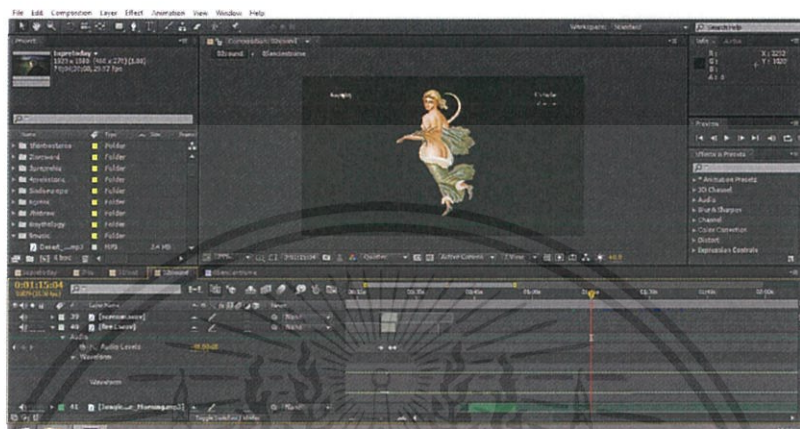


ภาพที่ 5.14 ภาพแสดงขั้นตอนการตัดต่อหลังจากทำแต่ละส่วนเสร็จแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 การใส่เสียง

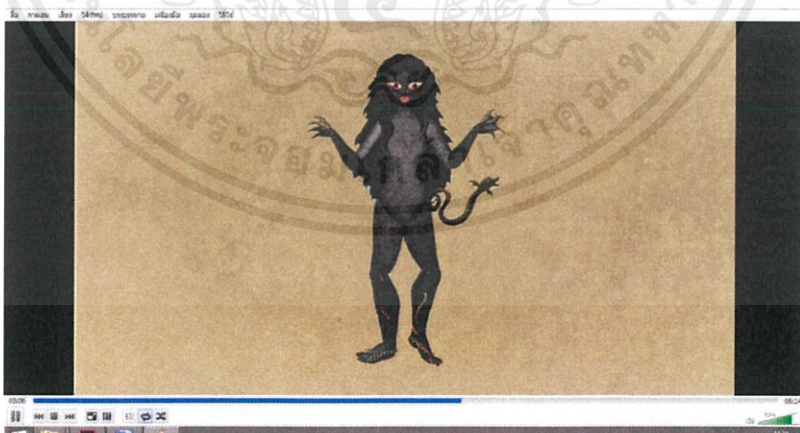
นอกจากเสียงคนพากย์แล้ว จึงใส่เสียงเพลงประกอบ (Background) และเสียงเอฟเฟค (Sound Effects) ไปในบางส่วนเพื่อให้งานภาพเคลื่อนไหวดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น แต่ก็ไม่ได้มีทุกส่วนเพื่อไม่ให้เป็นการรบกวนเสียงพากย์ของเนื้อหา ซึ่งขั้นตอนนี้ก็ใช้ Adobe After Effect



ภาพที่ 5.15 ภาพแสดงการใส่เสียงประกอบของงาน

5.6 การ Export งาน

ขั้นตอนสุดท้ายที่ต้องอาศัยความละเอียดรอบคอบ ในการตรวจทานขนาด คุณภาพ ความละเอียดของไฟล์ ว่าตรงกับที่ตั้งไว้ตอนแรกหรือไม่ เพราะงานสื่อภาพเคลื่อนไหว เป็นงานที่ต้องผ่านหลายโปรแกรม



ภาพที่ 5.16 ภาพงานเมื่อเล่นผ่านโปรแกรมเล่นวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 ผลงานสำเร็จ

โมชั่นกราฟิกเรื่องการลדתอนอำนาจของแม่มดระยะเวลา 5.27 นาที
พร้อมคำบรรยายประกอบ



ภาพที่ 6.1 หญิงชรา หน้าตาอัปลักษณ์ อาศัยอยู่ในกระท่อมเล็กๆ



ภาพที่ 6.2 หญิงสาวที่มี อำนาจมนตราวิเศษ

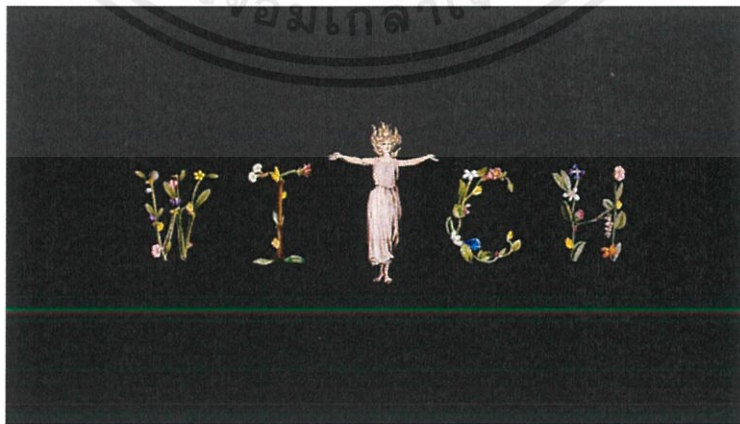
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 เทาะเหิน ซีไม้กวาด

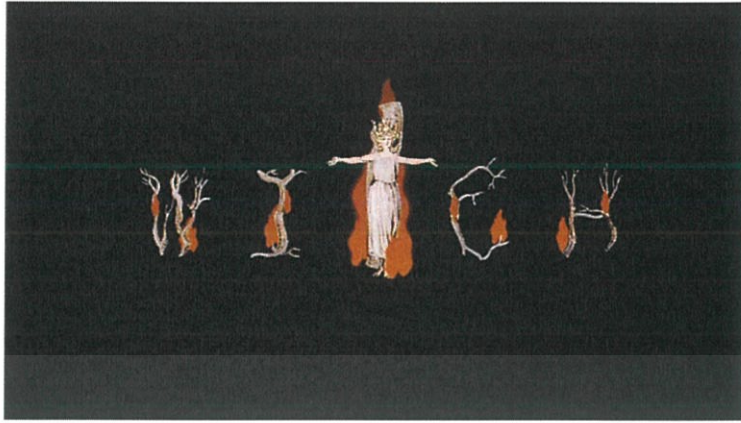


ภาพที่ 6.4 กราบไหว้บูชา ซาตาน



ภาพที่ 6.5 นี้เป็นคำจำกัดความของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.6 แม่มด



ภาพที่ 6.7 ครั้งหนึ่ง แม่มดนั้น มีทั้งหญิงและชาย แต่กลับเป็นคำที่ใช้กับหญิงในภายหลัง



ภาพที่ 6.8 โดยหากชายใดที่ฝึกเวทย์มนตร์ นั้นจะถูกมองว่า ไม่สมกับเป็นชายที่แข็งแกร่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 ก่อนที่แม่ตที่เรารู้จัก จะมีความเกี่ยวข้องกับความชั่วร้ายนั้น
แม่ตมีความเป็นมา ตั้งแต่แรกเริ่ม



ภาพที่ 6.10 ในยุคโบราณ เวทมนตร์มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวัน ของมนุษย์เป็นอย่างมาก



ภาพที่ 6.11 แม่ตมีบทบาทหน้าที่ มากมายในสังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.12 และเป็นที่ยกย่อง



ภาพที่ 6.13 มีความรู้เกี่ยวกับยาสมุนไพร ทำหน้าที่เป็นผู้บรรเทาความเจ็บปวด เป็นหมอต้าแยะ นักทำนายน



ภาพที่ 6.14 ให้คำปรึกษาแก่ผู้คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.15 อยู่เคียงข้างหัวหน้าเผ่า และเป็นผู้นำทางจิตวิญญาณของหมู่บ้าน



ภาพที่ 6.16 ในยุคบรรพกาลนี้เป็นยุคที่สังคมปกครองโดยผู้หญิง

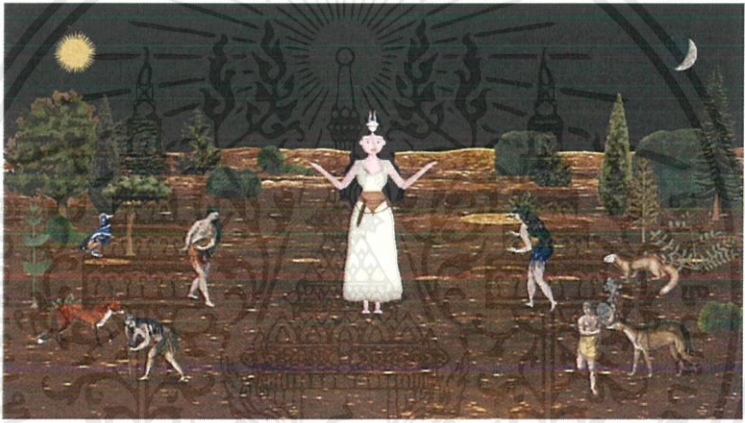


ภาพที่ 6.17 ผู้คนให้ความนับถือเคารพบูชา เทพีแห่งความอุดมสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.18 แม่มดเรียนรู้และปฏิบัติตามแนวทางของธรรมชาติ



ภาพที่ 6.19 ขณะเดียวกันมนุษย์ในยุคนั้นก็เป็อันหนึ่งอันเดียวกับธรรมชาติ
ใช้ชีวิตอย่างสมดุลและอ่อนโยน



ภาพที่ 6.20 แต่แล้ว ด้วยการมา ของชาวอินโดยุโรป จากทางตะวันออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.21 นำเอาวัฒนธรรมที่ชายเป็นใหญ่ มาสู่ยุโรปเก่า



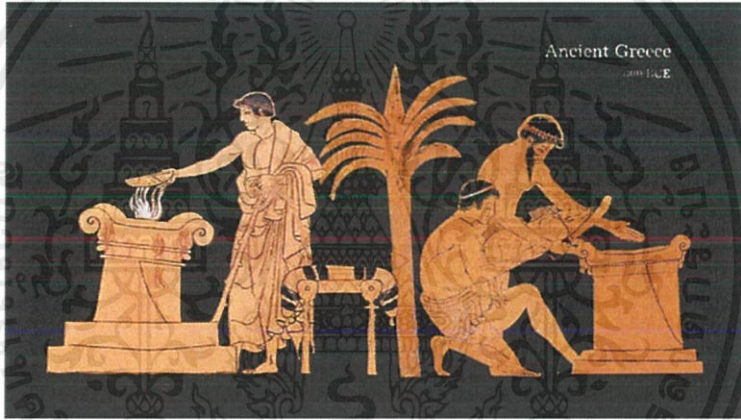
ภาพที่ 6.22 นับถือเทพเจ้าชายบนท้องฟ้า



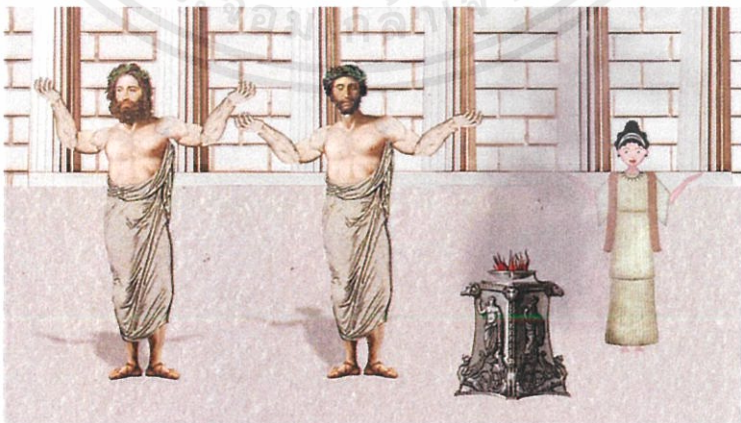
ภาพที่ 6.23 แม่เทพีแห่งความอุดมสมบูรณ์จะเป็นที่บูชาร่วม
ความนับถือในเพศหญิง ลักษณะอ่อนโยนและความอ่อนไหว ก็ถูกลดบทบาทในที่สุด
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.24 ความเชื่อในพระเจ้าบนฟ้าและวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่นี้ ส่งอิทธิพลต่อวัฒนธรรมของชาวกรีกโบราณเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 6.25 ในตอนแรกชาวกรีกโบราณไม่ได้ต่อต้านเวทย์มนตร์แต่อย่างใด อีกทั้งยังมีพิธีกรรมการใช้เวทย์มนตร์ในสังคมอีกด้วย

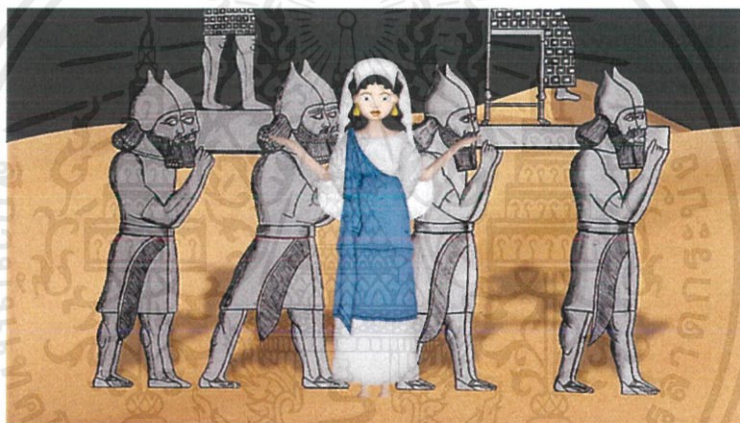


ภาพที่ 6.26 แต่วัฒนธรรมสังคมชายเป็นใหญ่และการที่ผู้หญิงถูกลดบทบาทหน้าทีลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการทำพิธีกรรมเวทย์มนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.27 ทำให้ชาวกรีกเริ่มต่อต้าน ผู้หญิงที่ใช้เวทย์มนตร์ อย่างไม่ถูกที่ถูกทาง



ภาพที่ 6.28 ในช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ที่ใกล้เคียงนี้



ภาพที่ 6.29 ชาวฮีบรูเองก็มีสังคมและวัฒนธรรมที่ชายเป็นใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.30 ผู้หญิงมีบทบาท เพียงน้อยนิดในสังคม



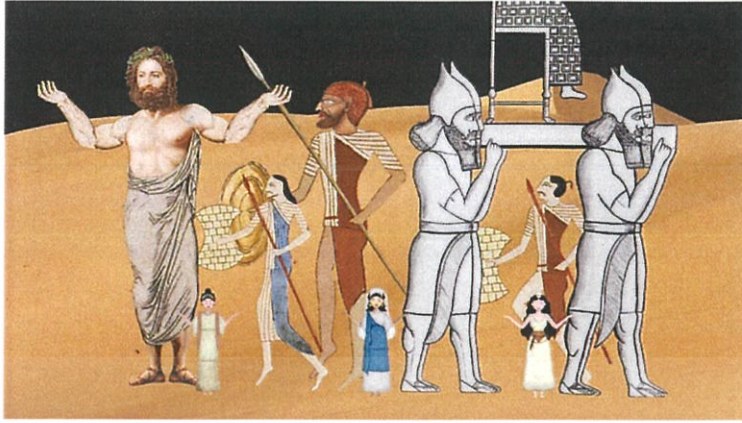
ภาพที่ 6.31 มีความเชื่อในพระเจ้าองค์เดียว



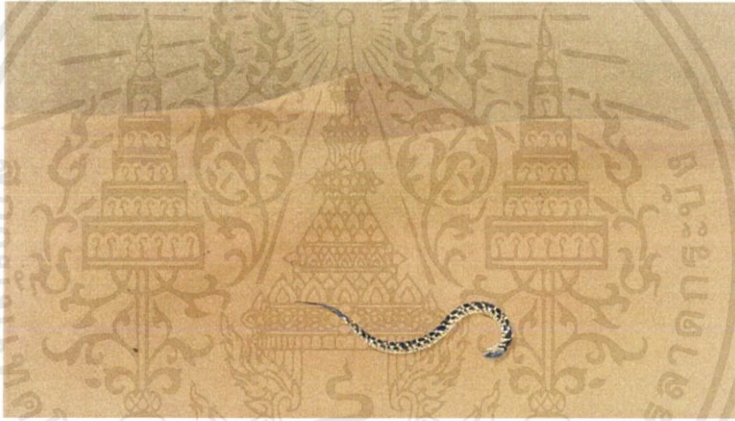
ภาพที่ 6.32 อีกทั้งยังต่อต้านการใช้เวทย์มนตร์

และมองว่าเวทย์มนตร์เป็นเรื่องงมงายและผิดหลักศาสนา

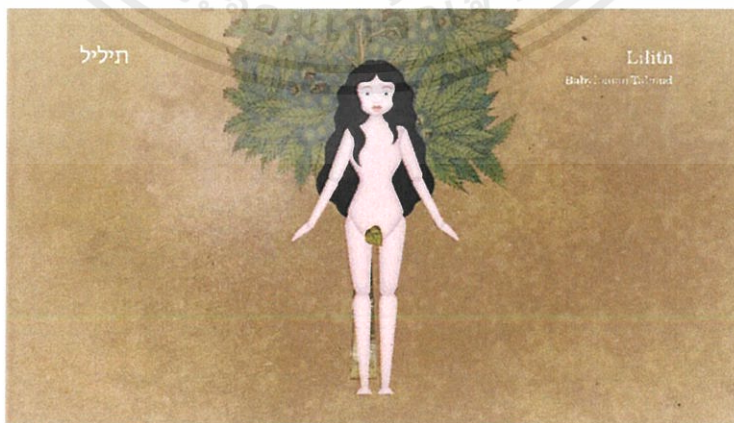
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.33 เราสามารถเห็นถึงการลดทอนอำนาจของสตรีเหล่านี้

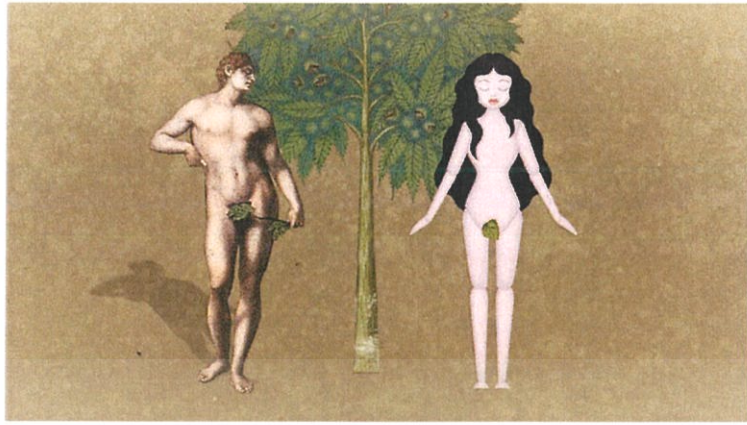


ภาพที่ 6.34 ได้จากเรื่องเล่าและตำนานของทั้งกรีกและฮีบรู



ภาพที่ 6.35 ลิลิธ ตำนานจากไบเบิลของชาวฮีบรู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.36 ภรรยาคนแรกของอดัม



ภาพที่ 6.37 ที่ต้องการความเป็นอิสระไม่ยอมจำนนและไม่เชื่อฟังเขา



ภาพที่ 6.38 ทำให้อดัมออกจากเส้นทางที่ตีงามและบริสุทธิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.39 ภายหลังเรื่องราวกลับยิ่งถูกบิดเบือน
ทำให้เธอกลายเป็นปีศาจที่ลักพาตัวเด็กไปกิน ในยามค่ำคืน



ภาพที่ 6.40 มีเดีย ตำนานจากยูริพีตีสของชาวกรีก



ภาพที่ 6.41 ภรรยาของเจสัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.42 ช่วยเหลือเขาโดยการให้ยา เวทย์มนตร์และคาถาแก่เขา
เพื่อใช้ในการทำให้ภารกิจของเจสันลุล่วงได้



ภาพที่ 6.43 เซอซี ตำนานจากโฮมเมอร์ของชาวกรีก



ภาพที่ 6.44 แม่เมดที่เก่งกาจสามารถ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.45 สาบลูกเรือของโอดิสซียุส ให้กลายเป็นหมู



ภาพที่ 6.46 ภายหลังพ่ายแพ้แก่โอดิสซียุสที่ได้รับการช่วยเหลือจากเทพเจ้าชาย



ภาพที่ 6.47 ถูกทำให้กลายเป็นภรรยาและทาสรับใช้ของโอดิสซียุส
และถูกบังคับว่า ตนจะไม่ใช้เวทย์มนตร์กับโอดิสซียุสอีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.48 จะเห็นได้ว่าจากกตำนานเหล่านี้
อำนาจของสตรีที่มีความเกี่ยวข้องกับเวทย์มนตร์นั้น



ภาพที่ 6.49 ถูกลดทอน ถูกกดทับและถึงขั้นถูกทำให้ดูชั่วร้ายและน่ากลัว

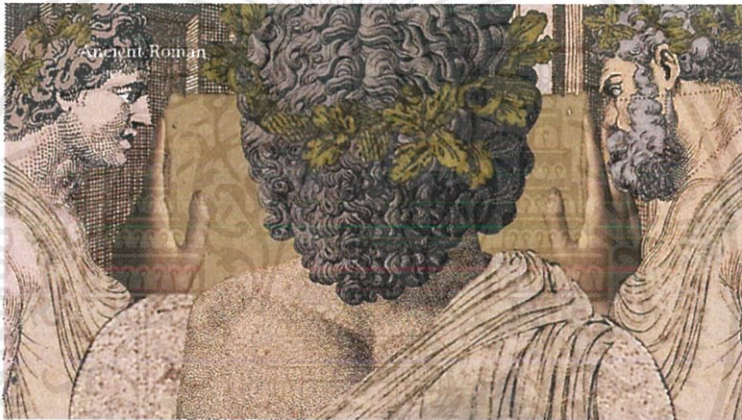


ภาพที่ 6.50 จากแม่เมตที่เก่งกาจสู่แม่บ้านและภรรยา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.51 จากหญิงสาวที่เป็นอิสระสู่ปีศาจชั่วร้าย



ภาพที่ 6.52 ความเกรงกลัวต่อเวทย์มนตร์และแม่มดนั้น
ยิ่งทวีคูณมากขึ้นเมื่อก้าวเข้าสู่ จักรวรรดิโรมัน



ภาพที่ 6.53 ศาสนาของชาวโรมันนั้นควบคุมโดยชนชั้นสูง
และเชื่อมโยงกับกฎหมายของโรมันโดยตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.54 ศาสนาใหม่หรือลัทธิที่มีการแสดงพิธีกรรมทางเวทมนตร์



ภาพที่ 6.55 ถูกมองว่าลวงเกินสิ่งศักดิ์และเป็นภัยต่อ
ความสมดุลและอำนาจรัฐของจักรวรรดิโรมัน



ภาพที่ 6.56 การประหัตประหารตกมาอยู่ที่ผู้หญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.57 ไม่ว่าจะจะเป็นหญิงยากจน หญิงที่อยู่ในอาณานิคม หรือ หญิงต่างแดน



ภาพที่ 6.58 การประหารด้วยการเผาเกิดขึ้นครั้งแรกในจักรวรรดิโรมัน ก่อนที่จะเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในยุคกลาง



ภาพที่ 6.59 จะเห็นได้ว่า เมื่อเวลาผ่านไป ความชั่วร้ายดั่งที่ทุกคนขนานนามว่าแม่มนั้น คือผลแห่งการลดทอนอำนาจของสตรี ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นผู้ที่สังคมให้ความสำคัญนับถือนั่นเอง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.60 เรื่องราวนั้นยังคงดำเนินต่อไปในยุคสมัยต่อมาอันเป็นยุคมืด



ภาพที่ 6.61 เป็นยุคแห่งการพัฒนาอำนาจทางศาสนาที่สู้กับอำนาจสตรีอย่างแท้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบโมชันกราฟิกเรื่องการลดทอนอำนาจของแม่มด สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้ ในการศึกษาประวัติศาสตร์ของแม่มดและเล่าเรื่องผ่านโมชันกราฟิก ในด้านการใช้ภาพประกอบสไตลคอลลาจมาออกแบบโมชันกราฟิก บางส่วนของงานอาจมีความบกพร่อง

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการออกแบบโมชันกราฟิกเกิดปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

1. ข้อจำกัดในการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแม่มด ประวัติศาสตร์และความเป็นมาของแม่มดนั้น จากการศึกษาข้อมูลจากหลายแหล่งต่างบอกว่าแม่มดนั้นมีหลักฐานการมีตัวตนอยู่ที่ไม่แน่ชัด ข้อมูลที่ศึกษามาเป็นทฤษฎีของนักวิชาการต่างๆที่มาจากโบราณคดีล้วนเป็นสิ่งที่วิเคราะห์ขึ้นมา ข้อมูลบางเรื่องอาจไม่เป็นความจริงเสียด้วยซ้ำ
2. ปัญหาในการเรียบเรียงข้อมูลและเขียนสคริปต์ เนื่องจากเลือกที่จะนำเสนอแม่มดของฝั่งตะวันตกจึงต้องหาข้อมูลที่เป็นภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ มีคำศัพท์เฉพาะมากมายที่ต้องเปลี่ยนแปลงให้เข้าใจเป็นภาษาไทย จึงอาจมีการเปลี่ยนความหมายของเนื้อหาไปบ้างเล็กน้อย ในด้านการเรียบเรียงข้อมูลยังคงไม่ค่อยกระชับ
3. ปัญหาในการใส่เสียงประกอบในงาน ผู้ออกแบบมีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมในเบื้องต้น
4. ปัญหาในด้านการออกแบบ ในด้านการหาภาพมาใช้ในการคอลลาจนั้นค่อนข้างใช้เวลานาน เนื่องจากจะต้องใช้ภาพที่ถูกลิขสิทธิ์ การออกแบบโมชันนั้นยังขาดความน่าสนใจ จากความซ้ำของการซ้ำและใช้รูปแบบของการซ้ำเดิมๆ

7.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรเข้าใจข้อมูลอย่างละเอียด เพื่อใช้เป็นเหตุผลในการนำเสนอแบบร่าง
2. ควรให้สคริปต์มีเนื้อหาที่กระชับน่าสนใจ จะทำให้ออกแบบโมชันดูน่าสนใจมากขึ้น
3. ควรศึกษาโปรแกรมที่นำมาใช้ให้ละเอียด เพื่อให้ลดเวลาในการออกแบบและใช้โปรแกรมให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด
4. การนำเสนองานให้น่าสนใจ ควรให้เวลากับการเตรียมการนำเสนอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ศึกษาประวัติศาสตร์และความเป็นมาของแม่มด เห็นถึงความเป็นมาของภาพลักษณ์ในทางลบของแม่มดที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ เห็นถึงความเกี่ยวข้องในสิ่งต่างๆว่าการสืบค้นข้อมูลทางประวัติศาสตร์นั้นมีมากมายและยังสามารถสืบค้นถึงประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องกับแม่มดได้อีก
2. การศึกษาเทคนิคการทำภาพประกอบสไตล์คอลลาจ ค้นพบแหล่งรูปภาพที่ถูกลิขสิทธิ์ในการนำมาใช้ในการทำงาน ทราบถึงการคอลลาจรูปอย่างถูกลิขสิทธิ์
3. ได้ทดลองทำในสิ่งที่แปลกใหม่ไม่เคยทำมาก่อน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- อัคนี มูลเมฆ. 2562. แม่มด : ประวัติศาสตร์แห่งไสยเวท Witchcraft History พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ยิปซี กรุ๊ป.
- David S. Noss. Blake R. Grangaard. 2009. A History of the World's Religions (12th Edition). Pennsylvania State University
- David Douglas. 2009. The Atlas of Lost Cults and Mystery Religions: Rediscover Extraordinary Traditions from the Dawn of Time . Octopus Books
- How local wise-women who carried on ancient traditions were exterminated by Christianity. Barbara G. Walker. 2008
[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://churhandstate.org.uk/2016/09/how-local-wise-women-who-carried-on-ancient-traditions-were-exterminated-by-christianity/>
- Magic in the Greco-Roman world. [ออนไลน์]. 2563.
เข้าถึงได้จาก: https://en.wikipedia.org/wiki/Magic_in_the_Greco-Roman_world
- Magic (supernatural). [ออนไลน์]. 2563.
เข้าถึงได้จาก: [https://en.wikipedia.org/wiki/Magic_\(supernatural\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Magic_(supernatural))
- Old Europe (archaeology). [ออนไลน์]. 2004.
เข้าถึงได้จาก: [https://en.wikipedia.org/wiki/Old_Europe_\(archaeology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Old_Europe_(archaeology))
- Signs Out of Time: The Story of Archaeologist Marija Gimbutas [ออนไลน์]. 2003. เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=T8IZ6t40Lf0>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล
ที่อยู่

ปราโมทย์ ปิ่นศรี
48/279 หมู่บ้านไทยสมบูรณ์ 3
หมู่ 4 ถนนเลียบบคลองสาม ตำบลคลองสาม
อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120

การติดต่อ

E-mail: ben10esplaner@live.com
โทรศัพท์: 085-2549-180

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2557

ประถมศึกษา-มัธยมต้น โรงเรียนเซนต์ยอแซฟยานนาวา

พ.ศ. 2560

มัธยมปลาย โรงเรียนวัดราชบพิธ

พ.ศ. 2563

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้