

การออกแบบนิเมทอีบุ๊กและภาพประกอบเรื่องตำนานผีไทย  
ANIMATED E-BOOK DESIGN FOR THAIGHOSTS



นาย กิตติพันธ์ ตีจินดา

ศิลปินพจน์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบนิเมทอ์บุ๊กและภาพประกอบเรื่องตำนานผีไทย  
ANIMATED E-BOOK AND ILLUSTRATION DESIGN FOR THAIGHOSTS



นายกิตติพันธ์ ตรีจินดา  
Mister KITTIPHAN TEEJINDA

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 30 พค. 2561

(อาจารย์พิรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบอนิเมทอีบุ๊กและภาพประกอบเรื่องตำนานผีไทย ANIMATED E-BOOK AND ILLUSTRATION DESIGN FOR THAIGHOSTS
ชื่อ	นาย กิตติพันธ์ ตีจินดา
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

### บทคัดย่อ

เรื่องเล่าของผีไทยมีมาอย่างยาวนาน โดยเกิดจากพื้นฐานความเชื่อของคนไทย ตำนานของผีแต่ละตัวเกิดจากความเชื่อรวมถึงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ของคนไทยในสมัยก่อน วัฒนธรรม หรือเรื่องบุญบาป ที่ส่งผลต่อรูปลักษณ์ และพฤติกรรมของผี ซึ่งแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยส่วนมากผีที่คนรู้จักจะมีลักษณะและเรื่องราวของตัวเองที่เด่นชัด ซึ่งผ่านการเติมแต่งมามากพอสมควรจากเรื่องเล่า กลายมาเป็นภาพประกอบและภาพยนต์หลายต่อหลายครั้ง ทำให้คนจดจำตัวละครนั้น โดยที่ต้นฉบับ และต้นตอที่แท้จริงของผีเหล่านั้นกำลังถูกลืมไป

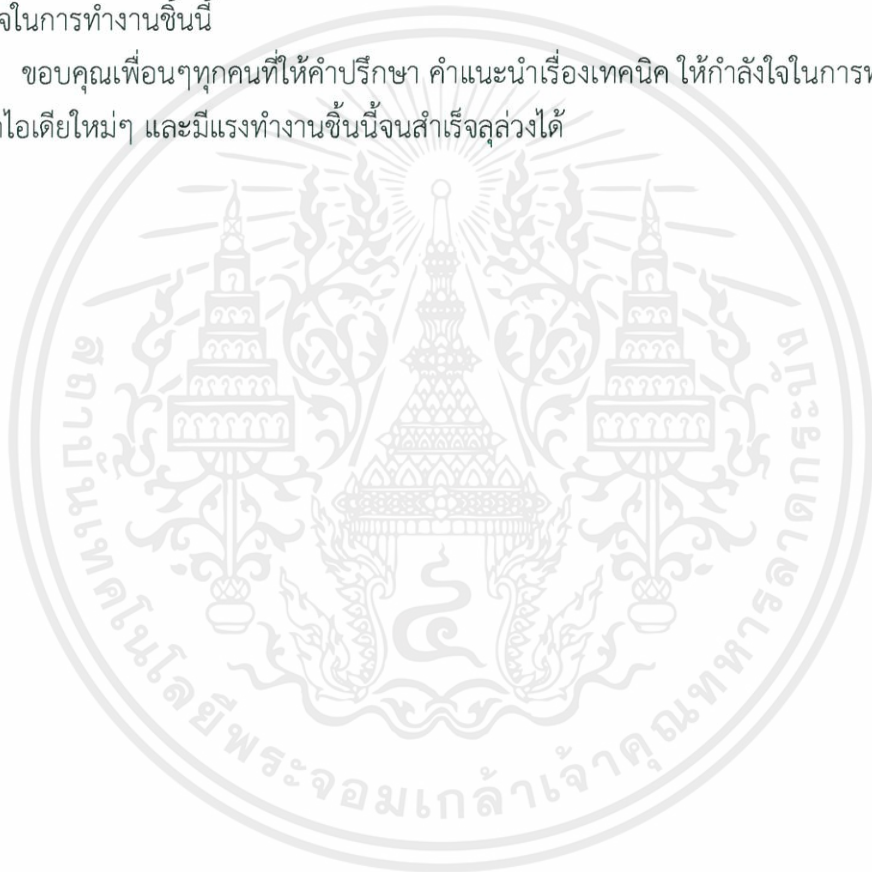
จึงออกแบบแก้ปัญหาด้วยการออกแบบภาพประกอบของผีไทย 13 ตัว คือ กระสือ, กระหัง, ปอบ, ผีโพง, ผีพราย(พรายน้ำ, ตานี, ตะเคียน), ผีไพร(เสือสมิง, จะกละ, กองกอย), แม่นาค, เปเรต, ผีตาโขน โดยใช้สไตล์ภาพที่เข้าถึงวัยรุ่นและเพิ่มเทคนิคภาพเคลื่อนไหวหรือ aftereffect เพื่อให้ภาพดูมีชีวิตและเข้าถึงคาแรคเตอร์ของผีแต่ละตัวมากขึ้นรวมถึงบอกเล่าเรื่องราวในหลายๆด้าน เพื่อให้คนรุ่นนี้ได้รู้จัก ตำนานจริงๆของผีไทยมากขึ้น

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบิดาและมารดาผู้สนับสนุนงบประมาณในทุกๆด้าน รวมถึงครอบครัวที่ได้ให้ความเข้าใจ ให้กำลังใจในการทำงาน เพื่อให้ผ่านไปได้ด้วยดี

ขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำว่าควรตัดและเพิ่มเติมส่วนใดของงานโดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษา ครูหนึ่ง ที่แนะนำสิ่งที่ควรเน้นและปรับแก้ไขอย่างเหมาะสม ให้อิสระในการทำงาน และเข้าใจในการทำงานชิ้นนี้

ขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำเรื่องเทคนิค ให้กำลังใจในการทำงาน ทำให้เกิดไอเดียใหม่ๆ และมีแรงทำงานชิ้นนี้จนสำเร็จลุล่วงได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	1
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2 ข้อมูลเรื่องผี.....	3
2.1 ผีในด้านความเชื่อและประเพณี.....	3
2.2 ผีในด้านทฤษฎีและวิทยาศาสตร์.....	5
2.3 ประวัติผีไทย.....	7
3 ข้อมูลทางการออกแบบ.....	20
3.1 ประเภทของภาพประกอบ Digital Painting.....	20
3.2 Horror Volumetric Lighting.....	21
3.3 After Effect.....	22
3.4 Character&Logo Design.....	23
3.5 E-book.....	25
4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
4.1 วิเคราะห์และสรุปแนวทางการเล่าเรื่อง.....	26
4.2 แนวทางการออกแบบ.....	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
5	การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง..... 29
6.1	การออกแบบโลโก้..... 29
6.2	การออกแบบภาพประกอบ..... 31
6.3	การออกแบบสัญลักษณ์character..... 34
6.4	E-book Template..... 35
6	ผลงานจริง..... 36
6.1	Animated E-book..... 36
6.2	Poster&Teaser..... 66
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... 68
บรรณานุกรม	..... 69
ประวัติผู้วิจัย	..... 70

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า	
2.1	ฝึกระสือ	7
2.2	ฝึกระหัง	8
2.3	ฝึปอบ	9
2.4	ฝึโพง	10
2.5	ฝึพรายน้	11
2.6	นางตานี	12
2.7	นางตะเคียน	13
2.8	เสื่อสมิง	14
2.9	จะกละ	15
2.10	ฝีกองกอย	16
2.11	แม่นากพระโขนง	17
2.12	เปรตวัดสุทัศน์	18
2.13	ผีตาโขน	19
3.1	ภาพการ์ตูนแบบเรียบง่าย	20
3.2	ภาพแบบกึ่งสมจริง	20
3.3	ภาพแบบเหมือนจริง	21
3.4	ตัวอย่างภาพแนวสยองขวัญ	21
3.5	ตัวอย่างภาพจากเกมLOL	22
3.6	CHARACTER DESIGN INFO	23
3.7	ตัวอย่างโลโก้	24
3.8	ตัวอย่างE-book	25
4.1	ตัวอย่างแนวภาพที่ต้องการ	26
4.2	ตัวอย่างภาพจากเกมLOL	27
4.3	ตัวอย่างโลโก้แบบไทยและโลโก้เกม	28
5.1	ภาพ Sketch Logo 1	29
5.2	ภาพ Sketch Logo 2	29
5.3	Logo เสร็จสมบูรณ์ ชาว-ดำ	30
5.4	ภาพ Sketch ภาพประกอบ 1	31
5.5	ภาพ Sketch ภาพประกอบ 2	32
5.6	ภาพประกอบ เสร็จสมบูรณ์ 13 ภาพ	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.7	34
5.8	34
5.9	35
5.10	35
6.1	36
6.2	37
6.3	38
6.4	39
6.5	40
6.6	41
6.7	42
6.8	43
6.9	44
6.10	45
6.11	46
6.12	47
6.13	48
6.14	49
6.15	50
6.16	51
6.17	52
6.18	53
6.19	54
6.20	55
6.21	56
6.22	57
6.23	58
6.24	59
6.25	60
6.26	61
6.27	62
6.28	63

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า	
6.29	ผีตาโชน-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2	64
6.30	ผีตาโชน-เนื้อหาในหน้า ภาพที่3	65
6.31	ภาพFont ที่เลือกใช้	66
6.32	Poster	66
6.33	Teaser Video	67



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

เรื่องเล่าของผีไทยมีมาอย่างยาวนาน โดยเกิดจากพื้นฐานความเชื่อของคนไทย ตำนานของผีแต่ละตัวเกิดจากความเชื่อรวมถึงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ของคนไทยในสมัยก่อน วัฒนธรรม หรือเรื่องบุญบาป ที่ส่งผลต่อรูปลักษณ์ และพฤติกรรมของผี ซึ่งแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยส่วนมากผีที่คนรู้จักจะมีลักษณะและเรื่องราวของตัวเองที่เด่นชัด ซึ่งผ่านการเติมแต่งมาากพอสมควรจากเรื่องเล่า กลายมาเป็นภาพประกอบและภาพยนตร์หลายต่อหลายครั้ง ทำให้คนจดจำตัวละครนั้น โดยที่ต้นฉบับ และต้นตอที่แท้จริงของผีเหล่านั้นกำลังถูกลืมไป จึงออกแบบแก้ปัญหาด้วยการออกแบบภาพประกอบของผีไทยโดยใช้สไตล์ภาพที่เข้าถึงวัยรุ่นและเพิ่มเทคนิคภาพเคลื่อนไหวหรือ aftereffect เพื่อให้ภาพดูมีชีวิตและเข้าถึงคาแรคเตอร์ของผีแต่ละตัวมากขึ้น

#### 1.2 กลุ่มเป้าหมาย

1.2.1 กลุ่มวัยรุ่นนม.ต้น-ม.ปลาย 13-19ปี

1.2.2 กลุ่มผู้ที่ชอบสื่อแนวคอมมิคและเกม

#### 1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.3.1 ศึกษารูปแบบของผีไทย 13 ตัว เพื่อพัฒนาภาพประกอบเพื่อนำมาเป็นสื่อใหม่

1.3.2 ศึกษาการออกแบบพัฒนา E-book

1.3.3 เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับตำนาน ความเป็นมาของผีไทย พร้อมกับวัฒนธรรมและเรื่องเล่าที่ค่อยๆหายไปตามยุคสมัย

#### 1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 โลโก้E-book 1 ภาพ โลโก้ผี 13 ภาพ

1.4.2 ภาพประกอบที่ใช้เทคนิค After Effect รวม13ภาพ

1.4.3 ภาพประกอบเนื้อหารวม 31 ภาพ

1.4.4 Animated Ebook และเนื้อหารวม 15 หน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.5.1 ศึกษาข้อมูลด้วยตนเองจากหนังสือและเว็บไซต์
- 1.5.2 ศึกษาข้อมูลทางด้านการใช้โปรแกรมAfterEffectกับภาพประกอบ
- 1.5.4 ศึกษาข้อมูลทางเรื่องผีและข้อเท็จจริงในหลายๆด้าน
- 1.5.5 วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล
- 1.5.6 สรุปแนวทางการออกแบบ
- 1.5.7 สเก็ตซ์รูปแบบ E-book และวาง position ในแต่ละหน้า
- 1.5.8 สรุป
- 1.5.9 เริ่มลงมือปฏิบัติ

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 เพื่อศึกษาและออกแบบสื่อดิจิทัล
- 1.6.2 เพื่อศึกษาการ Animate ภาพประกอบ
- 1.6.3 เพื่อศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องตำนานผีไทย และให้ข้อมูลกับกลุ่มวัยรุ่นผ่านรูปแบบสื่อที่ได้รับความนิยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ข้อมูลเรื่องผี

#### 2.1 ผีด้านความเชื่อและประเพณี

ในการศึกษาทางวัฒนธรรมต่างก็เชื่อกันว่าวัฒนธรรมการนับถือผีเป็นระบบความเชื่อแรกเริ่มในแต่ละวัฒนธรรมทั้งสิ้น ซึ่งกล่าวได้ว่าแบบแผนความเชื่อเรื่องผียังปรากฏอยู่ในแทบทุกวัฒนธรรมแม้ว่าสังคมจะเจริญไปมากแค่ไหนก็ตาม โดยมากการอธิบายถึงความตายจะไปเกี่ยวข้องกับผีในฐานะที่ผีคือสถานะคู่ตรงข้าม (binary opposition) กับการมีชีวิตอยู่ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งผีคือสถานะของมนุษย์หลังจากตายไปแล้วนั่นเอง ดังนั้นการดำรงอยู่ของผีคือโลกทัศน์ที่มนุษย์สร้างให้กับโลกหลังความตายนั่นเองในสังคมไทยโลกทัศน์หรือความเชื่อเกี่ยวกับความตายอันหมายถึงการไปสู่สถานะของผีหรือ“ตายเป็นผี” นั้น เป็นความเชื่อที่ดำรงอยู่มาก่อนการรับเอาวัฒนธรรมทางศาสนาและความเชื่ออย่างอื่นเข้ามาในดินแดนแถบนี้แล้ว และความเชื่อและแนวทางปฏิบัติในชีวิตประจำวันของผู้คนก็ไม่ได้แยกอย่างชัดเจนว่าอันไหนเป็นผี พราหมณ์หรือพุทธแต่เป็นเพียงการปฏิบัติเพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่อย่างปกติสุขไปได้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นความเชื่อเกี่ยวกับผีจึงสามารถดำรงอยู่และปรับตัวเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับพัฒนาการทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างเป็น

ในงานของเสถียรโกเศศกล่าวไว้อย่างชัดเจนที่ว่า “ตายคือตายแต่ร่างกาย แต่เราซึ่งเป็นลมๆ มองไม่เห็นตัวนั้นถือกันว่าไม่ตาย สิ่งที่เป็นลม ๆ นี้เดิมเราเรียกว่า ขวัญ แต่เดี๋ยวนี้เราเรียกว่าวิญญาณ และวิญญาณนี้แหละ ถ้ายังไม่มาเกิดเป็นคนอีก ก็ไปเกิดเป็นผี” ซึ่งหมายความว่า ขวัญคือสิ่งที่ออกจากร่างกายของคนในคติความเชื่อเรื่องผีเดิมของคนไทยนั้นเมื่อรับเอาความเชื่อแบบพราหมณ์-พุทธเข้ามาจึงมาอธิบายว่าเป็นเรื่องของวิญญาณความเชื่อเกี่ยวกับผีหรือชีวิตหลังความตายของบุคคลจะมีความใกล้ชิดกับการมีชีวิตอยู่มากกล่าวคือในโลกทัศน์ของคนไทยได้แบ่งผีดีกับผีร้ายเอาไว้ ซึ่งโดยมากผีดีมักจะเกิดจากคนที่เมื่อตอนมีชีวิตอยู่มากเป็นคนดีและเป็นทีเคารพนับถือของคนอื่นเมื่อตายไปจึงไปเป็นผีดี ผีประเภทนี้มักได้แก่ ผีบรรพบุรุษ ผีปู่ย่า ผีปู่ตา ผีเจ้านาย เสือเมือง (คือผีเชื้อเมือง) เป็นต้น ส่วนคนที่ตายไม่ดีหรือมีสถานะทางสังคมที่ไม่ดีเมื่อตายไปก็มักจะกลายเป็นผีไม่ตัวอย่างเช่น ผีปอบหรือภาคเหนือเรียก ผีกะ เกิดจากการไปผิดข้อห้ามทางสังคม ผีตายโหงที่เกิดจากการตายไม่ดี เป็นต้น

มีตำราโบราณได้กล่าวไว้ว่า เนื่องจากสังคมไทยดั้งเดิมนั้นเป็นสังคมเกษตรกรรม วิถีชีวิตของผู้คนต้องพึ่งพิงธรรมชาติอย่างแนบชิดและแน่นแฟ้นดังนั้นคนไทยจึงมีความเชื่อในสิ่งต่างๆ เช่น ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ โชคลาภ ไสยศาสตร์ คาถาอาคม สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตลอดไปถึงความเชื่อเกี่ยวกับภูติ ผี ปีศาจ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ความเชื่อที่กล่าวมาข้างต้น เป็นความเชื่อที่เกี่ยวกับจิตวิญญาณเป็นสิ่งสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครูเสถียรโกเศศ ได้กล่าวตอกย้ำให้เห็นว่า ความเชื่อเรื่องผีसांगเทวดานั้น มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งความคิดความอ่านและจิตใจยังคงผูกพันกับเรื่องผีसांगเทวดาอยู่มาก เพราะว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นจะส่งผลดีหรือร้ายให้กับตัวเองและครอบครัวอย่างไร บางครั้งถึงกับต้องมีการทำบุญ แก้อาถรรพ์ บูชา บวงสรวง เพื่อให้เทวดาที่ตนนับถือ คຸ້ມครองตนและบริวาร ความเชื่อในเรื่องเหล่านี้ทำให้เกิดมีพิธีกรรมต่างๆ เกิดขึ้นอีกมากมาย ขึ้นกับสถานที่และความเชื่อ

เรื่องที่คนทั่วโลกสงสัยและพยายามพิสูจน์ตลอดมา การเจอผีหรือถูกผีเข้าสิง มีเรื่องเล่าทั้งในประเทศและจากนิตยสารต่างชาติมากมาย ในยุโรปและอเมริกามีการศึกษาเรื่องพลังจิตและโลกต่างมิติอย่างจริงจัง แต่ก็ยังฟันธงไม่ได้ชัด ยกเว้นกรณี ศ.นพ.เอียน สตีเวนสัน ที่พิสูจน์การกลับชาติมาเกิดจากทั่วโลกจนยอมรับว่ามีจริง ชาวหน้าหนึ่งหลายครั้งที่ผีมาเข้าฝันบอกที่ซ่อนวัตถุโบราณหรือศพแล้ว ก็พบจริง ใครไม่เจอกับตัวเองก็คงไม่เชื่อ บางคนไม่เชื่อแต่ดันกลัวผีเสียอย่างนั้น

พระพุทธองค์ทรงรู้แจ้งการเวียนว่ายตายเกิดทุกภพภูมิจึงประกาศตรัสรู้้อนุตรสัมมาสัมโพธิญาณ หากไม่มีภพภูมิ จะบำเพ็ญบารมีไปทำไม จะมุ่งนิพพานเพื่อตัดภพชาติทำไม?? นรก สวรรค์ ผี เทวดา ไม่ใช่สิ่งสมมุติมาหลอกให้ทำดี แต่เป็นความจริงของธรรมชาติ ผู้ไม่เชื่อว่ามีจริงถือเป็นมิจฉาทิฐิ

ชีวิตแต่ละภพเหมือนคลื่นความถี่ต่างระดับกัน สมมุติจิตมีอยู่ในคลื่น 107.5 แต่จิตคนอยู่คลื่น 99.0 จะเจอกันได้ ต้องจูนคลื่นให้มาตรงกันด้วย คนชั่วตายไปอยู่ภพกัณดารเหมือนติดคุก คนดีตายเป็นเทวดาเหมือนได้โบนัสไปเที่ยวต่างประเทศ สองกลุ่มนี้ยากที่จะย้อนกลับมาหามนุษย์เพราะจิตจมอยู่ในความสุขหรือทรมานมาก จนไม่สนใจเรื่องอื่น มีแค่ไม่กี่จำพวกที่ยังวนเวียนอยู่กับมนุษย์ แต่การปรากฏร่างที่ต้องใช้พลังงานสูงและคนที่เห็นต้องมีตัวเป็นสื่อหรือมี สมาธิระดับหนึ่ง ดังนั้นส่วนใหญ่จึงเจอกันยาก ถ้าทำได้ก็แค่พอสัมผัส ได้กลิ่น ปรากฏให้เห็นแวบๆ ในบางเวลาหรือในฝันเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 ฝึในด้านทฤษฎีและวิทยาศาสตร์

แนวคิดและความเป็นมาของความเชื่อตามหลักจิตวิทยา ศึกษาออกมาว่า ความเชื่อของมนุษย์ ได้มีวิวัฒนาการตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อในธรรมชาติ ความเชื่อระดับต่ำสุดของมนุษย์ คือความเชื่อในธรรมชาติ เพราะธรรมชาติเกิดอยู่ข้างเคียงกับมนุษย์ มนุษย์เกิดมาลิ้มตาในโลก สิ่งแรกที่มนุษย์ได้เห็นได้สัมผัสก่อนสิ่งอื่นคือธรรมชาติรอบตัวมนุษย์และธรรมชาติต่างๆ เหล่านั้น ได้แก่ ความมืด ความสว่าง ความหนาว ความร้อน ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ดวงดาว แม่น้ำลำธาร ต้นไม้ ฟาร์มไร่ฟาร์ม ผืนดินไหว ภูเขาไฟระเบิด มนุษย์เชื่อว่าธรรมชาติเหล่านั้นมีตัวตน มีอำนาจพิเศษและสามารถก่อให้เกิดคุณและโทษแก่มนุษย์ได้ มนุษย์จึงเกรงกลัวและกราบไหว้ ดังนั้น การนับถือธรรมชาติจึงนับเป็นขั้นแรกแห่งความเชื่อของมนุษย์

2. ความเชื่อในคติถือผีสาร เทวดา วิวัฒนาการแห่งความคิดของมนุษย์เกิดขึ้นพร้อมกับความเจริญรอบข้างอย่างอื่น มนุษย์มีความสงสัยว่าความมืด ความสว่าง ความร้อน ความหนาว ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ พากฟ้า แม่น้ำ แม้ภูเขาและต้นไม้ใหญ่ที่สามารถบันดาลให้เกิดความผันแปรไปได้ต่างๆ ในตัวธรรมชาติเหล่านั้น และมีผลบันดาลให้เกิดความสุขและความทุกข์แก่มนุษย์ ด้วยเหตุนี้ มนุษย์จึงสร้างรูปเทวดาบ้าง รูปมนุษย์บ้าง หรือรูปครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์บ้าง เช่น พระกัมมิจำที่ แม่ย่านางเรือ และเทพารักษ์ต่างๆ เป็นต้น เพื่อบูชาธรรมชาติเหล่านั้นคงมีอำนาจอะไรอย่างหนึ่งสิ่งสถิตอยู่ อำนาจที่สามารถบันดาลให้เป็นไปได้นั้น เรียกว่า เจตภูตหรือวิญญาณ เจตภูตที่มีอำนาจทำความทุกข์ให้เกิดขึ้น อาจเป็นมารร้ายหรือ ผีสารอย่างใดอย่างหนึ่ง ส่วนที่นำความสุขมาให้ อาจเป็นเทวะประเภทใดประเภทหนึ่ง และในขั้นนี้ เจตภูตที่ทรงอำนาจสิ่งอยู่ในธรรมชาติอื่นๆ อาจแบ่งออกได้อีกเป็น 3 ลำดับแห่งวิวัฒนาการทางความคิดของมนุษย์ดังนี้

2.1 เริ่มจากธรรมชาติแต่ละอย่างก่อน แล้วกว้างออกไปถึงธรรมชาติทุกอย่างในโลก โดยเชื่อว่าสรรพสิ่งในโลกมีวิญญาณสิ่งสถิตอยู่

2.2 เชื่อว่าวิญญาณเหล่านั้นมีอำนาจไปแต่ละอย่าง อาจบันดาลความดี ความชั่ว ความสุข และความทุกข์ให้แก่มนุษย์ได้แต่ละอย่างตามอำนาจและความกรุณาที่มีอยู่ วิญญาณเหล่านั้นต้องมีรูปร่างแต่ไม่สามารถเห็นได้

2.3 เริ่มสร้างขึ้นด้วยความนึกคิดของตนเอง ภาพที่ตนนับถือเรียกว่าพระเจ้าหรือเทพเจ้าหรือผีสารเทวดาก็ตามเกิดขึ้นมาแต่ครั้งนั้น ความเชื่อเช่นนี้เป็นมูลเหตุอีกประการหนึ่งของศาสนา นักปราชญ์ในสังคมมนุษย์โบราณเรียกความเชื่อนี้ถือว่าวิญญาณหรือเจตภูต

เนื่องจากนักวิทยาศาสตร์เชื่อว่า ฟี เป็นพลังงานรูปแบบหนึ่งซึ่งเมื่อต้องการปรากฏตัวให้ผู้อื่นเห็นจะต้องใช้ พลังงาน ซึ่งฟีจะต้องดึงพลังงานจากสิ่งแวดล้อมบริเวณนั้นมาช่วยในการทำกิจกรรม อากาศบริเวณนั้นจึงมีอุณหภูมิต่ำลงจนร่างกายตอบสนองได้

เนื่องจากต้องการแค่จะสื่อสารกับมนุษย์ดังนั้นการปรากฏร่างเต็มพื้นที่ใช้ สอยจึงเปลือง พลังงานโดยใช้เหตุ ฟีที่ฉลาด จึงปรากฏกายเพียงบางส่วน เพื่อสงวนพลังงานไว้เพื่อระยะเวลาสนทนา จะได้ยาวนานขึ้น ถึงแม้ว่าเมื่อเริ่มบทสนทนามนุษย์คู่สนทนาจะวิ่งห่างจุกตุตไปแล้วก็ตาม

3.เนื่องจาก พลังงานเป็นสิ่งจำเป็นดังนั้นในการปลดปล่อยพลังงานแต่ละครั้งจึงต้องค่อยๆ ผ่อน ออกมาเมื่อเพื่อไม่ให้เสียพลังงานโดยไม่จำเป็น และสงวนพลังงานเอาไว้

ทฤษฎีข้างต้นอธิบายได้อย่างมีเหตุผลแต่ขัดหลักธรรมชาติอย่างหนึ่งคือ การ ที่จะดึงพลังงาน จากสิ่งแวดล้อมเข้ามาเป็นพลังงานของตนนั้นเป็นไปได้เลยทางฟิสิกส์ไม่มีเครื่องกลใดที่สามารถเก็บ พลังงาน หรือ ความร้อน โดยไม่มีการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 ประวัติผีไทย

### 2.3.1 ผีกระสือ



ภาพที่ 2.1 ผีกระสือ

เชื่อกันว่าผีกระสือเป็นผู้หญิงที่สามารถถอดส่วนหัวกับส่วนลำตัวออกจากกันได้ยามใดก็ตามที่ผีกระสือถอดหัวออกมาแล้วจะสามารถบินได้(เฉพาะส่วนหัวกับลำไส้) เชื่อกันว่าผีกระสือนั้นเวลาบินไปไหนมาไหนจะมีไฟกระพริบอยู่ที่บริเวณไส้ ผีกระสือกินทุกอย่าง(โดยเฉพาะของสกปรก)และยังเชื่อกันอีกด้วยว่าผีกระสือชอบใช้ผ้าถุงสีดำของผู้หญิงมาใช้เช็ดปากยามที่มันกินอาหารเสร็จแล้ว ส่วนอาหารที่เป็นที่โปรดปรานของผีกระสือตามความเชื่อของชาวไทยภาคเหนือนั้นล้วนเชื่อกันว่ามันชอบกินอาหารจำพวก กบ เขียด สัตว์เล็กๆตามท้องทุ่งนา และที่สำคัญก็คือ “รก” ของเด็กที่เพิ่งเกิดใหม่มันจะชอบมาก เลยมีบางบ้านนำเอาใบหนาดมาวางเอาไว้รอบบ้านที่มีเด็กเพิ่งเกิดใหม่เพื่อป้องกันผีกระสือ เป็นต้น

เวลาที่กระสือไปกินของโสภณบ้านไหนมา ตามเนื้อตัวของกระสือ และที่ปากจะต้องเลอะไปด้วยของสกปรกนั้นๆ และมันจะต้องหา “ผ้าเช็ดปาก” ซึ่งหากว่าบ้านใครตากผ้าไว้ ไม่ยอมเก็บ ก็เสร็จมันล่ะ มันจะเช็ดซะ ถ้าใครอยากรู้ว่ากระสือตัวไหนที่มาเช็ด ก็เอาผ้าชิ้นนั้นไปต้มน้ำให้เดือดจัดๆ แล้วกระสือตานั้นจะทนความร้อนไม่ได้ จะต้องออกมาเผยตัวให้หยุดต้มน้ำ เพราะมันจะร้อนทรมาณมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.2 ผีกระหัง



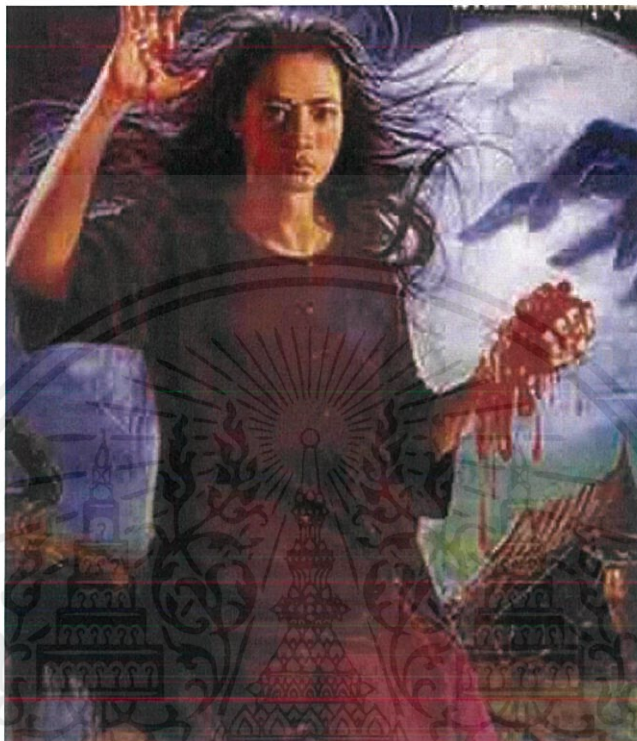
ภาพที่ 2.2 ผีกระหัง

ตามความเชื่อพื้นบ้านมีลักษณะเป็นผีผู้ชาย ที่มีอุปนิสัยคล้ายกับกระสือ สามารถบินได้ โดยใช้กระดิ่งฝัดข้าวลักษณะคล้ายปีกไผ่บิน และนั่งบนสากตำข้าวควบคู่กัน จริงๆ แล้วตามความเชื่อการที่จะเป็นกระหังได้นั้นไม่ยาก การเป็นกระหังเกิดจากการผิดครู คือ ผิดคำที่สัญญากับครู(อาจารย์ทางเวทมนต์)เช่น ต้องห้ามกินอาหารที่เป็นบวบ ห้ามเดินลอดสะพาน การผิดครูจะทำให้เกิดเป็นกระหังประเภทหนึ่งนั่นเอง

เรื่องของผีกระหังนั้นไม่ค่อยมีคนรู้เรื่องมากนัก เห็นจะเป็นเพราะไม่มีคนเห็นมันบ่อยนั่นเอง รู้แต่ว่ารูปร่างของมันก็เป็นอย่าง คนเรานี้เอง แต่มีหางอยู่ที่ก้น เป็นผีที่หวงก้นมาก ไม่ยอมให้ใครมาลูบก้นเล่น เพราะกลัวว่าจะไปคลำลูกทางของมันเข้า ก็จะมีรูว่ามันเป็นกระหัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.3 ผีปอบ



ภาพที่ 2.3 ผีปอบ

มีต้นกำเนิดมาจากผู้ที่มีวิชาไสยศาสตร์ มนต์ดำจนแก่กล้า สามารถใช้อำนาจอันเข้ม หลังจากเวทมนตร์คาถาไปกระทำร้ายหรือทำลาย ชีวิตผู้อื่นได้ เช่น ทำ เสน่ห์ยาแฝด ผีรูปผึ้ง รอยเสกหนังควาย เสกตะปูเข้าห้อง หรือใช้มนตราบังคับวิญญาณ ภูตผีไปเข้าสิง วิชาไสย ศาสตร์เหล่านี้มีข้อห้ามข้อปฏิบัติกำกับอยู่ด้วย ผู้ที่มีวิชาอาคมทางไสยศาสตร์ซึ่งพระ พุทธเจ้า ทรงระบุว่า เป็นเดียรฉาน วิชาจะต้องระวังไม่ให้ละเมิด ข้อห้าม ข้อปฏิบัติโดยเด็ดขาด หากกระ ทำผิด ข้อห้าม ซึ่งชาวอีสานเรียกว่า “คะลำ” ก็จะทำให้เกิดโทษหนักในข้อ “ผิดครู” วิญญาณบรมครู จะลงโทษ ให้กลายเป็น ปอบ หรืออีกประการหนึ่งของผู้ที่ กลายเป็นปอบก็คือ เล่น คาถาอาคม อย่างคลั่งไคล้ และใช้ความขลังแห่งวิชามนต์ดำไปทำลาย ทำร้ายผู้อื่นอย่างไม่กลัว บาปกลัว กรรมกระทำชั่วเป็นอาชญากรรม กระทั่งถูกอาถรรพณ์ของไสยเวทย์ย้อนกลับมาเข้าตัวเองกลายเป็น ปอบไปในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.4 ผีโพง



ภาพที่ 2.4 ผีโพง

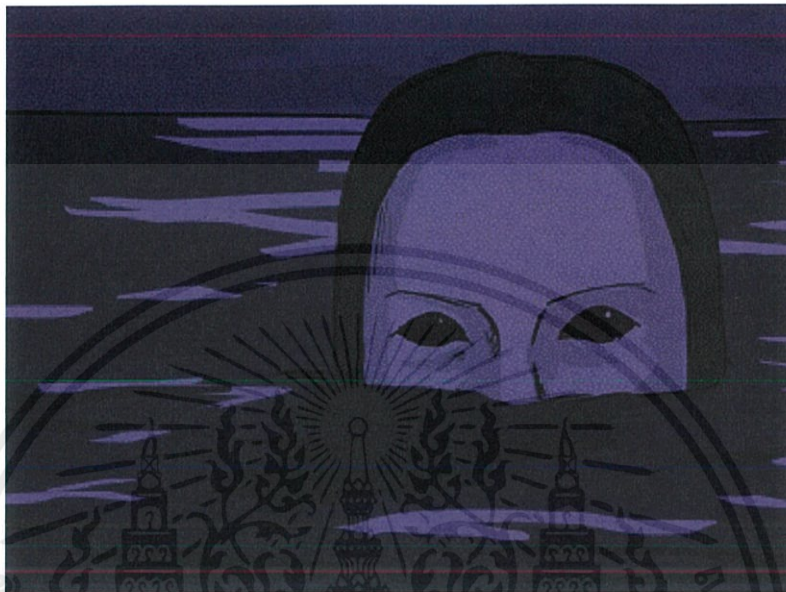
ผู้ที่ เป็นผีโพง ในเวลากลางวันจะเป็นเหมือนผู้คนธรรมดา ๆ ทั่วไป แต่ตกกลางคืนจะกลายร่าง เป็นผีโพง มีจุดเด่นคือ มีแสงสว่างหรือดวงไฟที่รูจมูก ออกหาของกิน ได้แก่ ของสกปรกคาว เช่น กบ, เขียด, ศพ หรือรกเด็กเกิดใหม่ เช่นเดียวกับผีกระสือ, ผีกระหัง หรือผีปอบ

โดยปกติแล้ว ผีโพงจะไม่ทำร้ายมนุษย์ แต่ถ้าหากถูกคุกคามก็จะจู่โจมทำร้ายได้เช่นกัน หากมีผู้ใดไปทำ อะไรให้ผีโพงไม่พอใจ ผีโพงจะใช้ก้านกล้วยที่ตัดใบออกหมดแล้วพุ่งข้ามหลังคาบ้านผู้นั้น ซึ่งครอบครัว ของผู้ที่โดนขว้างจะพบกับภัยพิบัติต่าง ๆ นานา

ถ้าหากว่าคนไปเจอกับผีโพงเข้า แล้วเห็นว่าผีโพงนั้นเป็นใคร ผีโพงมักจะบอกว่า “มันเป็นวิบาก กรรมของมัน ที่ต้องมาชดใช้กรรมแบบนี้” และอ่อนวอนอย่าให้บอกใคร ผีโพงก็จะเสก ไปไม้ ก้อน หิน ก้อนอิฐ หรือถ่านมี (ถ่านมี คือถ่านสีดำ ที่ใช้ก่อกองไฟในครัว) ให้กลายเป็นทองคำ แล้วเอาจ้าง คนที่พบเห็น เพื่อที่จะไม่ให้บอกใคร ถ้าไม่รับปาก หรือไม่รับทองคำนั้นมา ผีโพงก็จะทำร้าย หรือ ทำให้เรากลายเป็นผีโพงเหมือนมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.5 ผีพรายน้ำ



ภาพที่ 2.5 ผีพรายน้ำ

ส่วนใหญ่มักมีถิ่นที่อยู่อยู่ในน้ำมากกว่าบนบก เชื่อกันว่าเป็นจิตวิญญาณชนิดหนึ่งที่มีขนาดเล็กสุดตามลำดับของดวงจิตวิญญาณที่สามารถปรากฏให้รับรู้ได้ คือ พราย ภูติ ผี ปีศาจ ส่วนใหญ่มักมีที่มาจากอาการหมักหมมของซากพืชหรือสิ่งมีชีวิตขนาดเล็ก ๆ ดวงจิตวิญญาณนี้มักแสดงตนมีลักษณะเป็นผู้หญิงใส่เสื้อสีขาว เป็นดวงไฟเรืองแสง มักปรากฏตัวตอนเวลาหกโมงเช้า เที่ยงวัน หกโมงเย็น และเที่ยงคืน มักอยู่ในคลองหรือแม่น้ำที่มีผู้เสียชีวิตมากที่สุด เมื่อจับเหยื่อได้จะเอาร่างเหยื่อที่ไร้วิญญาณเป็นร่างของตน ผีพรายส่วนมากจึงมักปรากฏร่างเป็นผู้หญิง นางไม้ บางทีก็จัดเข้าพวกผีพรายได้เช่นกัน เช่น พรายตะเคียน พรายตานี เป็นต้น หรือแม้แต่ผีทะเลหรือผีนํ้าก็จัดเป็นพรายด้วยเช่นกัน เช่น พรายทะเล พรายน้ำ แต่ว่าพรายน้ำที่เป็นฟองผุด ๆ ขึ้นจากน้ำนั้น เป็นคนละอย่างกัน

### 2.3.6 นางตานี



ภาพที่ 2.6 นางตานี

นางตานี เป็นผีผู้หญิง เช่นเดียวกับนางตะเคียน นางตานีจะสิงสถิตย์อยู่ในต้นกล้วยตานี อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่ต้นกล้วยตานีทุกต้นจะมีพรายตานีสิงสถิตย์อยู่ ลักษณะของพรายตานีโดยทั่วไปจะเป็นหญิงงาม นุ่งห่มตามแบบสตรีไทยโบราณ สไบสีทองอ่อน ฝ้านุ่งโจงสีทองแก่ กลิ่นกายหอมดอกกล้วย เรื่องการเรียกพรายตานีนี้มีหลายตำนาน บ้างก็ว่าให้ชายที่ต้องการเรียกพรายนาตีมาปัสสาวะรดโคนต้นกล้วยที่กำลังออกปลีใหม่ ๆ บ้างก็ว่าให้เอาของลับถูกับโคนต้นกล้วยต้นกล้วยตานี เป็นที่สิงสถิตของพรายนางตานี เป็นที่รู้จักกันดีในหมู่คนรุ่นเก่า พรายนางตานีนี้ว่ากันว่า มีหน้าตาสวย มีกลิ่นตัวหอม ไร้ผมยาว ฝ่ามือฝ่าเท้าแดงอ่อนดุจตีนนกพิราบ ริมฝีปากมีสีเหมือนตำลึงสุก ถ้ากล้วยตานีมีลำต้นอวบพรายนางตานีก็มีรูปทรงท้วม ถ้ามีลำต้นโปร่งเปล่า พรายนางตานีก็มีรูปทรงผอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.7 นางตะเคียน



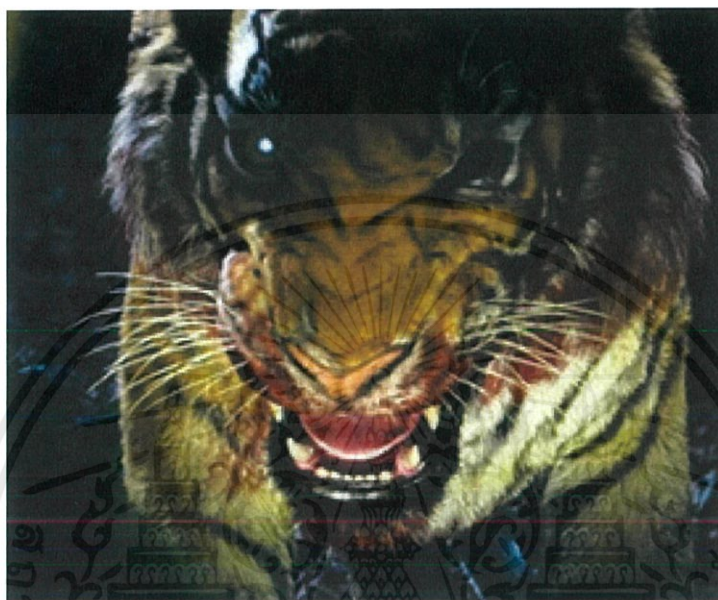
ภาพที่ 2.7 นางตะเคียน

นางตะเคียน เป็นผี ตามตำนานพื้นบ้านของไทย เป็นผีผู้หญิง สิงสถิตอยู่ในต้นตะเคียนบริเวณ ผืนป่าที่ผืนนางตะเคียนสิงสู่อยู่จะสะอาดสะอ้านเหมือนมีคนมาปิดกวาดอยู่เสมอๆ ก็คงเหมือนกับคนอยู่ บ้านต้องออกมาปิดกวาดหน้าบ้านตัวเองให้สะอาดอยู่ตลอดเวลานั่นเอง

นางตะเคียนมักมีรูปร่างหน้าตาสะสวย หมดจงดงดาม ผมยาว ห่มสไบ ใส่ผ้าถุง บางทีก็ว่าแต่งตัว เหมือนสาวบ้านป่าทั่ว ๆ ไป ผืนนางตะเคียนมักจะเป็นจำพวกหวงที่อยู่ และจะดุร้ายมากหากใครคิดจะ รุกรานที่อยู่ของตน ผู้คนที่มีความเชื่อเรื่องนี้ มักเชื่อว่าต้นตะเคียนมักมีผืนนางตะเคียนสิงอยู่ การจะนำ เอาต้นตะเคียนมาขุดเป็นเรือ (เรือสมัยก่อนใช้วิธีขุดขึ้นจากต้นไม้ทั้งต้น) หรือนำไม้ตะเคียนมาสร้าง บ้าน จำเป็นจะต้องทำพิธีบวงสรวงขออนุญาตจากนางตะเคียนก่อน ทั้งนี้ เมื่อต้นตะเคียนที่ถูกนำมา แปรสภาพเป็นยานพาหนะ หรือสิ่งปลูกสร้างแล้ว นางตะเคียนที่สิงสถิตอยู่ในต้นตะเคียนนั้นก็ จะเปลี่ยนแปลงสถานะตามไปด้วย เช่น ถ้าเป็นเรือ นางตะเคียนก็จะกลายเป็นแม่ย่านางเรือ หรือ ถ้าเป็นบ้าน นางตะเคียนก็จะ เป็น เจ้าที่ หรือ ผีบ้านผีเรือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.8 เสือสมิง



ภาพที่ 2.8 เสือสมิง

เสือสมิง เป็นเสือที่กินคนเข้าไปมากมาย จนมีวิญญาณผีตายโหงสิงสืออยู่ วันดีคืนดีจะแปลงร่าง มาหลอกลวงคนที่เดินทางในป่าเพื่อจับกินเป็นอาหาร มักจะมาในรูปแบบของคนบาดเจ็บ สาวชาวป่า หรือเป็นคนรู้จักมาตามให้กลับบ้าน วิธีแก้คือ โยนไม้ขีดไฟให้ลองจุดดู ถ้าไม่สามารถจุดไม้ขีดได้ แปลว่าเป็นเสือสมิง เพราะเสือสมิงไม่มีนิ้วแบบมนุษย์ มีแต่อุ้งเท้า และเสือสมิงมักจะซ่อนทางได้ไม่มิด อีกนัยหนึ่งคือผู้ที่มิวิชาอคมแก่กล้า แต่ไม่สามารถควบคุมได้ ทำให้ของเข้าตัว กลายเป็นเสือสมิงไป เสือสมิงพวกนี้จะเรียกว่า สมิงอคม

สมิง ก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องเล่าแห่งป่าที่หลายๆ คนคงเคยได้ยินได้ฟังผ่านหูกันบ้าง โดยเชื่อว่า เสือสมิงนั้น เป็นผีไพร หรือผีที่สิงสถิตอยู่ตามป่าเขา นับเป็นตำนานผีไทยพื้นบ้านชนิดหนึ่งที่มีเรื่องเล่าสืบทอดกันมา เพียงแต่ว่ามีความแตกต่างที่ปรากฏมาในร่างของสัตว์เจ้าป่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.9 จะกละ



ภาพที่ 2.9 จะกละ

เหมือนแมวบ้านทุกประการ แต่จะมีขนสีดำสนิทกระด้างไม่มีเงา และขนจะทวนไปด้านหน้า ฟุฟอง ดวงตาสีแดงเลือด มักจะออกหากินกลางคืน กลัวคนเมื่อเห็นคนหรือคนเห็นมันมันจะวิ่งหนีลงรู ซึ่งมันจะขุดรูเป็นที่อยู่ มักจะออกหากินตอน กลางคืน มีฤทธิ์เดชเหมือนมนุษย์เพียงแค่เห็นหรือสัมผัสมัน ก็สามารถตายได้เป็น โอปาทิกะ หรือเกิดขึ้นด้วยอาคมของคนเล่นของจากผู้มีคาถาอาคมปล่อย แล้วก็กลายเป็นผี หรือเกิดจากแมวที่ชอบกินสัตว์อื่นเป็นอาหารและชอบกินเลือดสดๆ จนเป็นสีน้ำตาลของผู้มีอาคมปล่อยมาแผ่ร่างเพื่อกินของควาสต หรือถูกภูตพรายเข้าสิงร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.10 ผีกองกอย

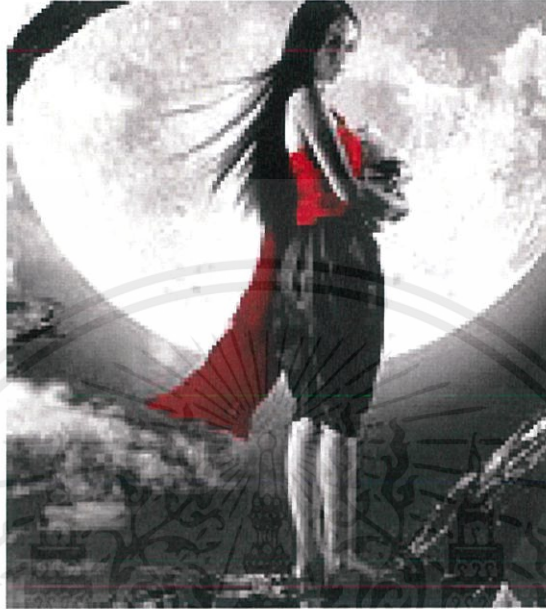


ภาพที่ 2.10 ผีกองกอย

กองกอย เป็นผีป่าชนิดหนึ่ง มีลักษณะรูปร่างไม่เป็นที่ปรากฏชัด แต่โดยมากจะอธิบายว่าเป็นผีที่มีขาข้างเดียว เคลื่อนที่โดยการกระโดดไปด้วยขาเดียว และส่งเสียงร้องว่า “กองกอย ๆ” อันเป็นที่มาของชื่อ แต่บ้างก็ว่ามีปากเป็นท่อเหมือนแมลงวัน หรือเชื่อว่ามีหน้าตาคล้ายลิงหรือค่าง บ้างเรียก ผีโป่ง หรือ ผีโป่งค่าง สันนิษฐานว่า ความเชื่อเรื่องผีโป่งหรือผีกองกอยคือ ค่างแก่หน้าตาน่าเกลียดที่ไม่สามารถขึ้นต้นไม้ได้ มีความเชื่อของคนบางกลุ่มว่า ถ้าได้ดื่มเลือดค่างจะทำให้ร่างกายคงกระพันเป็นอมตะ หรือแม้แต่สัตว์ป่าชนิดอื่นที่มีลักษณะผิดแปลกไปจากปกติ ก็ถูกเชื่อว่าเป็นผีกองกอย ผีลักษณะแบบเดียวกับผีกองกอย มีความเชื่อกระจายทั่วไป ยังมีในประเทศมาเลเซีย ซึ่งเชื่อว่า มีคนป่าเผ่าหนึ่งมีขาข้างเดียว ไม่มีสะบ้าหัวเข่า ที่จีนก็มีความเชื่อว่ามีปีศาจชนิดหนึ่งอาศัยอยู่ตามภูเขา มีขาเดียว ตัวเล็ก แต่ผมยาว ตาโต หูแหลม มักขโมยอาหารหรือสิ่งของของคนเดินทาง เมื่อถึงวันตรุษก็มักเข้ามาอาละวาดในหมู่บ้าน เชื่อว่านำมาซึ่งความอัปมงคล และใครจับต้องตัวมันจะเผชิญกับโชคร้ายหรือเจ็บไข้ได้ป่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.11 แม่นากพระโขนง



ภาพที่ 2.11 แม่นากพระโขนง

บรรดาผีทั้งหมดในเมืองไทยนั้น แม่นากก็ถูกนำมาสร้างเป็นสื่อบันเทิงกันมากที่สุด เอาเฉพาะภาพยนตร์ก็ปาเข้าไป 23- 25 ครั้ง (สร้างครั้งแรก 2479) อันนั้นนับรวมกับหนังที่ฉายในยุค 80 อย่างหม้อแม่นากแล้วแถมกลายเป็นละครโทรทัศน์ไม่ต่ำกว่า 6 ครั้ง เป็นละครวิทยุอีกมากมาย ไม่นับละครเวที “อินากพระโขนง” ซึ่งเป็นละครร้องของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าวรวรรณากร กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ จัดแสดงเมื่อปี พ.ศ. 2455 ที่โรงละครปริตาลัย กล่าวโดยสรุปนางนาคพระโขนงกลายเป็นความบันเทิงมาได้ 100 ปีแล้วว่า เรื่องราวผีแม่นากน่าจะเกิดในปลายรัชสมัยรัชกาลที่ 2 เรื่องที่บันทึกไว้มีอยู่ว่า อำแดงนากนั้นตายทั้งกลม คือตายจากการคลอดลูก แต่นางนากนั้นไม่ได้เพิ่งจะมีลูกเป็นคนแรกนะครับ เธอมีมาแล้วหลายคน เหตุเพราะนายชุ่มนั้นเล่นโขนเป็นตัวทศกัณฐ์ที่ดังพอควรจึงมีผู้หญิงมาติดมากมาย ลูก ๆ ของอำแดงนากก็เกรงว่าบิดาของตน (สามีแม่นาก) จะไปแต่งงานมีภรรยาใหม่ และต้องถูกแบ่งทรัพย์สิน ก็เลยรวมตัวกันสร้างทำเป็นผีหลอกผู้คนที่ผ่านไปมาด้วยการขว้างหินใส่เรือผู้ที่สัญจรไปมาในเวลากลางคืนบ้างหรือทำวิธีต่าง ๆ นานา เพื่อให้คนเชื่อว่าผีของมารดาตนเองเอียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.12 เปรตวัดสุทัศน์



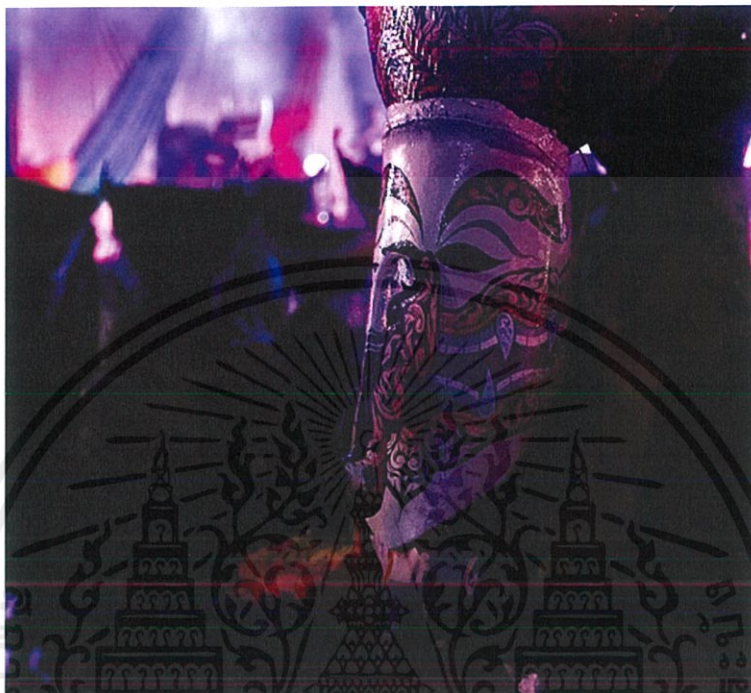
ภาพที่ 2.12 เปรตวัดสุทัศน์

เปรตเป็นมนุษย์ที่ทำบาปกรรมแบบขั้นสุด เมื่อตายไปเกิดเป็นเปรตเพื่อชดใช้กรรมที่ทำไว้เมื่อยังเป็นมนุษย์ปากเท่ารูเข็ม มือใหญ่เท่าไบลาน มักปรากฏตัวตอนกลางคืน ลักษณะเหล่านี้ตามที่คนไทยจดจำ มีที่มาสืบก่อนบรรยากาศแถววัดสุทัศน์จะน่ากลัวมากๆ มักมีคนเล่าว่าพบเห็นผีเปรตอยู่เสมอ แต่บ้างก็บอกว่า นั่นคือเงาจากเสาชิงช้า ความเชื่อแต่ครั้งต้นกรุงรัตนโกสินทร์เกี่ยวกับเรื่องราวของเปรตแห่ง วัดสุทัศน์เทพวรารามราชวรมหาวิหาร ที่เล่ากันว่าที่วัดแห่งนี้มักมีเปรตปรากฏกายในเวลากลางคืนเป็นที่น่ากลัวอย่างยิ่ง ประกอบกับอหิวาตกโรคที่ระบาดจนมีผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมากในรัชสมัยรัชกาลที่ 2

ณ วัดสระเกศ จนมีคำกล่าวคล้องจองกันว่า “แรงวัดสระเกศ เปรตวัดสุทัศน์” ผู้คนที่อาศัยอยู่บริเวณวัดแห่งนี้มายาวนานบอกว่าแท้ที่จริงแล้วเป็นเงาของเสาชิงช้าที่อยู่หน้าวัด ในสายหมอกยามเช้า ซึ่งความจริงนั้นเปรตมีรูปร่างหลากหลายและมีหลายชนิดและยังมีบางประเทศที่มีความเชื่อคล้ายกันอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.13 ผีตาโขน



ภาพที่ 2.13 ผีตาโขน

ผีตามคน ชื่อเรียกดั้งเดิมของผีตาโขน เป็นเทศกาลที่ได้รับอิทธิพลมาจากมหาเวสสันดรชาดก ชาดกในทางพระพุทธศาสนาที่ว่าถึงพระเวสสันดร และพระนางมัทรี จะเดินทางออกจากปากลับสู่เมืองหลวง บรรดาสัตว์ป่ารวมถึงภูติผีที่อาศัยอยู่ในป่านั้น ได้ออกมาส่งเสด็จด้วยอาลัย แต่ก็มีบางกลุ่มที่เล้าว่่าที่มาของผีตาโขน เดิม เรียก ม้าตาโขน เพราะขบวนที่ตามเสด็จส่งพระเวสสันดร จะขี่ม้าซึ่งตกแต่งลวดลายบนใบหน้า คล้ายการเขียนรูป หน้ากากในปัจจุบัน บรรดาผู้เข้าร่วมจะสวมหน้ากาก ทำจากหวดหนึ่งข้างและทางมะพร้าวตัดเป็นรูปหน้าและประกอบงมูกยื่นยาว ตัด รูปตาและเขียนลวดลายตามความถนัดของช่างแต่ละคน เพื่อสวมบนศีรษะ และ ผู้ที่สวมหน้ากากจะสวมชุดที่ยาว รุ่มร่าม ขาดรุ่งริ่ง คล้ายผี เพื่อให้เกิดความน่ากลัวแต่ปัจจุบันรูปแบบได้เปลี่ยนแปลงไปบ้างโดยเน้นที่ลวดลายความสวยงามสามารถนำไปเก็บหรือประดับตกแต่งได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### ข้อมูลทางการออกแบบ

#### 3.1 ประเภทของภาพประกอบ Digital Painting

##### 3.1.1 casual, cartoon



ภาพที่ 3.1 ภาพการ์ตูนแบบเรียบง่าย

##### 3.1.2 semireal



ภาพที่ 3.2 ภาพแบบกึ่งสมจริง

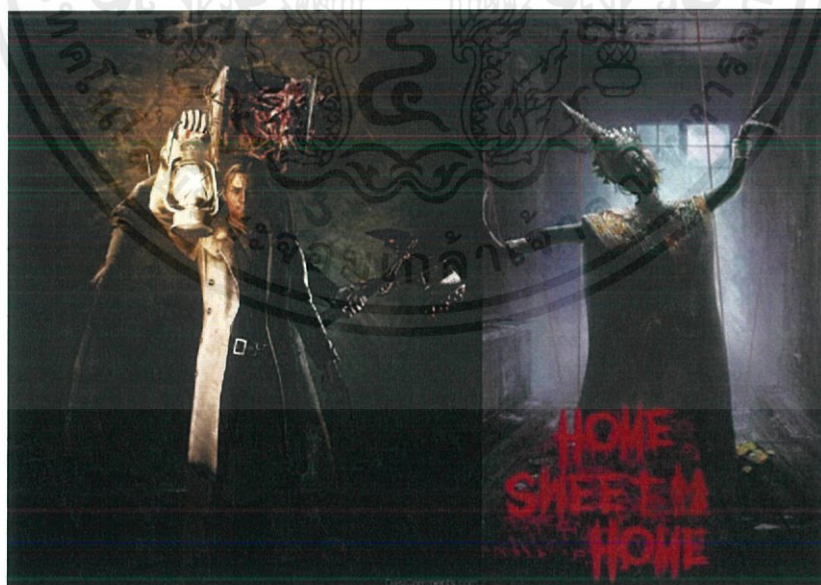
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.3 realistic



ภาพที่ 3.3 ภาพแบบเหมือนจริง

### 3.2 Horror Volumetric Lighting



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างภาพแนวสยองขวัญ

การวางองค์ประกอบของแสงแบบหนึ่งสี ที่เน้นแสงฉากหลังหรือ แสงที่สว่างแค่จุดใดจุดหนึ่งของภาพเพื่อโฟกัสให้แคบลง และเพิ่มความน่ากลัวของบรรยากาศ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 AfterEffect

โปรแกรมAEมีการใช้งานได้หลากหลายเช่น motion graphic และanimation หรือแม้แต่ทำเอฟเฟคประกอบภาพยนตร์ เทคนิคที่ทำมาใช้จะศึกษาจากเกมแนวmobaที่นิยมการนำภาพประกอบมาแยกlayer เพื่อทำloop animation

กรณีตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจากวิดีโอ

Pyke, the Bloodharbor Ripper Login Screen - League of Legends



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างภาพจากเกมLOL

หลักๆแล้วภาพจะมีการเคลื่อนไหวทุกส่วนแบบเล็กน้อย ตัวละครนี้เป็นคาแรคเตอร์ที่จมอยู่ในน้ำ เอฟเฟคที่ใช้เพิ่มบรรยากาศคือ แสงจากด้านบนบนผิวน้ำที่ส่องมากระทบตัวละครและโตะด้านบน

ฟองอากาศจากบริเวณใบหน้าตัวละครและ ปลาที่ว่ายอยู่ด้านหลังประกอบฉากนอกตัวเรือ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 Character&Logo Design

#### 3.4.1 การออกแบบคาแรคเตอร์

##### 1 หาเป้าหมาย

เน้นจิตใจผู้ชม : หาจุดร่วมของตัวละครกับกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจง่าย มีอารมณ์ร่วม

เน้นภาพลักษณ์ : เป็นมิตร น่ารัก ไม่เป็นทางการ

เน้นผลิตสินค้า : หลากตัวละครได้ง่าย มีภาพ มีिम การใช้สีชัดเจน

##### 2 คิดถึงรูปทรงโดยภาพรวม

เพราะเส้นและรูปทรงเป็นสิ่งที่สื่อความบางอย่างได้ ลองจับคู่ภาพรวมที่ต้องการกับรูปทรงพื้นฐานดูก่อน อย่าเอาฝีมือการวาดของเราเป็นที่ตั้ง

##### 3 รวบรวม idea

ลองรวบรวมความคิดออกมา แล้ววาดออกมาเรื่อยๆ เพื่อเลือกตัวละครที่เหมาะสมที่สุด ลองใส่เอกลักษณ์บางอย่างให้ตัวละคร หรือการเอาลักษณะเด่นๆ ของคนจริงๆ มาใส่รวมกันก็เป็นเทคนิคที่ดี



ภาพที่ 3.6 CHARACTER DESIGN INFO

พื้นฐานของคาแรคเตอร์ที่นำมาใช้คือแบบจิตใจผู้ชม ที่เน้นจุดร่วมของกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจง่ายและทำให้มีอารมณ์ร่วม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4.2 การออกแบบโลโก้

การออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อใช้แสดงออกทางอัตลักษณ์ให้แก่บริษัท กลุ่ม องค์กร หรือ บุคคล ให้เป็นที่รับรู้โดยสาธารณะ ผ่านการออกแบบทางกราฟิก

#### 1 ชิมโบลหรือไอคอน

เป็นโลโก้ที่มีเพียงตราสัญลักษณ์ขององค์กรหรือบุคคล เพียงอย่าง เดียวโดยไม่มีตัวอักษรเข้ามาเกี่ยวข้อง มักออกแบบให้ดูเรียบง่ายไม่ซับซ้อนเพื่อให้จดจำง่าย

#### 2 เวิร์ดมาร์ค

เป็นโลโก้ที่เป็นตัวอักษรที่เขียนเป็นชื่อขององค์กรหรือบุคคล ซึ่งบ่อยครั้งมักถูก ออกแบบให้เป็นตัวอักษรพิเศษ เป็นเอกลักษณ์ขององค์กรหรือบุคคลนั้นๆ

#### 3 เล็ทเทอร์มาร์ค

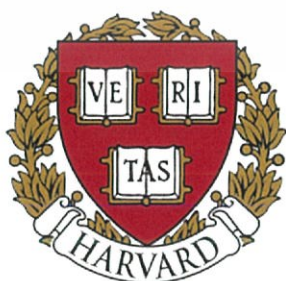
เป็นโลโก้ที่ใช้การออกแบบตัวอักษรพิเศษ โดยการใช้ตัวอักษรย่อขององค์กร หรือบุคคลประกอบกับการตกแต่งเล็กน้อย เพื่อให้คนจดจำได้ง่ายขึ้นกว่าการใช้ชื่อเต็มขององค์กรหรือบุคคล นั้นๆ

#### 4 มาร์คผสม

เป็นโลโก้ที่มีการผสมระหว่างการใช้ ชิมโบล ไอคอน เวิร์ดมาร์ค เลทเทอร์ มาร์ค มากกว่าหนึ่งอย่าง อาจจะทำทั้งหมดหรือเพียงไม่กี่อย่างก็ได้

#### 5 ตรา

เป็นโลโก้ที่มีการนำชื่อขององค์กรหรือบุคคลมาผนวกเข้ากับตราซึ่งมีรูปร่างเดิมอยู่แล้ว



ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5 E-book

E-Book ย่อมาจากคำว่า Electronic Book หมายถึงหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์ คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ นอกจากนั้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป

#### ประเภทของ E-book

ผู้ผลิตสามารถเลือกสร้าง E-Books ได้ 4 รูปแบบ คือ

##### 1 Hyper Text Markup Language (HTML)

รูปแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุด HTML เป็นภาษามาร์กอัปออกแบบมาเพื่อใช้ในการสร้างเว็บเพจ หรือข้อมูลอื่นที่เรียกดูผ่านทางเว็บ Browser

##### 2 Portable Document Format (PDF)

ไฟล์ประเภท PDF หรือ Portable Document Format เพื่อจัดเอกสารให้อยู่ในรูปแบบที่เหมือนเอกสารพร้อมพิมพ์ ไฟล์ประเภทนี้สามารถใช้งานได้ในระบบปฏิบัติการจำนวนมากและรวมถึงอุปกรณ์ E-Book Reader ของ Adobe ด้วยเช่นกัน

##### 3 Peanut Markup Language (PML)

พัฒนาโดย Peanut Press เพื่อใช้สำหรับสร้าง E-Books โดยเฉพาะ อุปกรณ์พกพาต่างๆ ที่สนับสนุนไฟล์ประเภท PML นี้จะสนับสนุนไฟล์นามสกุล .pdb ด้วย

##### 4 Extensive Markup Language (XML)

สำหรับการใช้งานทั่วไป พัฒนาโดย W3C โดยมีจุดประสงค์เพื่อเป็น สิ่งที่เขาไว้ติดต่อกันในระบบที่มีความแตกต่างกัน



ภาพที่ 3.8 ตัวอย่าง E-book

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.1 วิเคราะห์และสรุปแนวทางการเล่าเรื่อง

จากการวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องผีไทยในหลายด้านนั้นมีความเป็นไปได้ในหลายๆแง่คิดวิธีการดำเนินเรื่องใช้คอนเซ็ปต์”ORIGIN” จะเริ่มจากท้ายเรื่องหรือเรื่องราวที่ใหม่สุดและเล่าย้อนกลับไปถึงจุดกำเนิดและเนื้อหาที่เป็นต้นฉบับโดยมีข้อจำกัดในการเล่าเรื่อง 3 แบบ คือ

แนวทางที่ 1 เล่าในมุมมองของคนที่เชื่อเรื่องผี

แนวทางที่ 2 เล่าในมุมมองของคนที่ไม่เชื่อเรื่องผี

แนวทางที่ 3 เล่าแบบตรงไปตรงมาโดยใช้เหตุผลและหลักความเป็นไปได้

สรุปแนวทางเนื่องจากเรื่องผีๆนั้นเป็นเรื่องที่ไม่อาจบังคับให้ใครเชื่อหรือไม่เชื่อได้จึงเลือกใช้แบบที่3ที่ใช้ความสมเหตุสมผลในการเล่ามากที่สุด แต่เน้นความเข้าใจของผู้ชมเป็นสำคัญ

#### 4.2 แนวทางการออกแบบ

4.2.1แนวทางการออกแบบcharacterที่ใช้ในภาพประกอบและอาร์มณภาพ

ก่อนนำมาanimate

ภาพประกอบที่ออกมาจะเน้นความdrakโดยส่วนที่เป็นแสงจะเพิ่มเข้ามา  
หลังทำloop animation

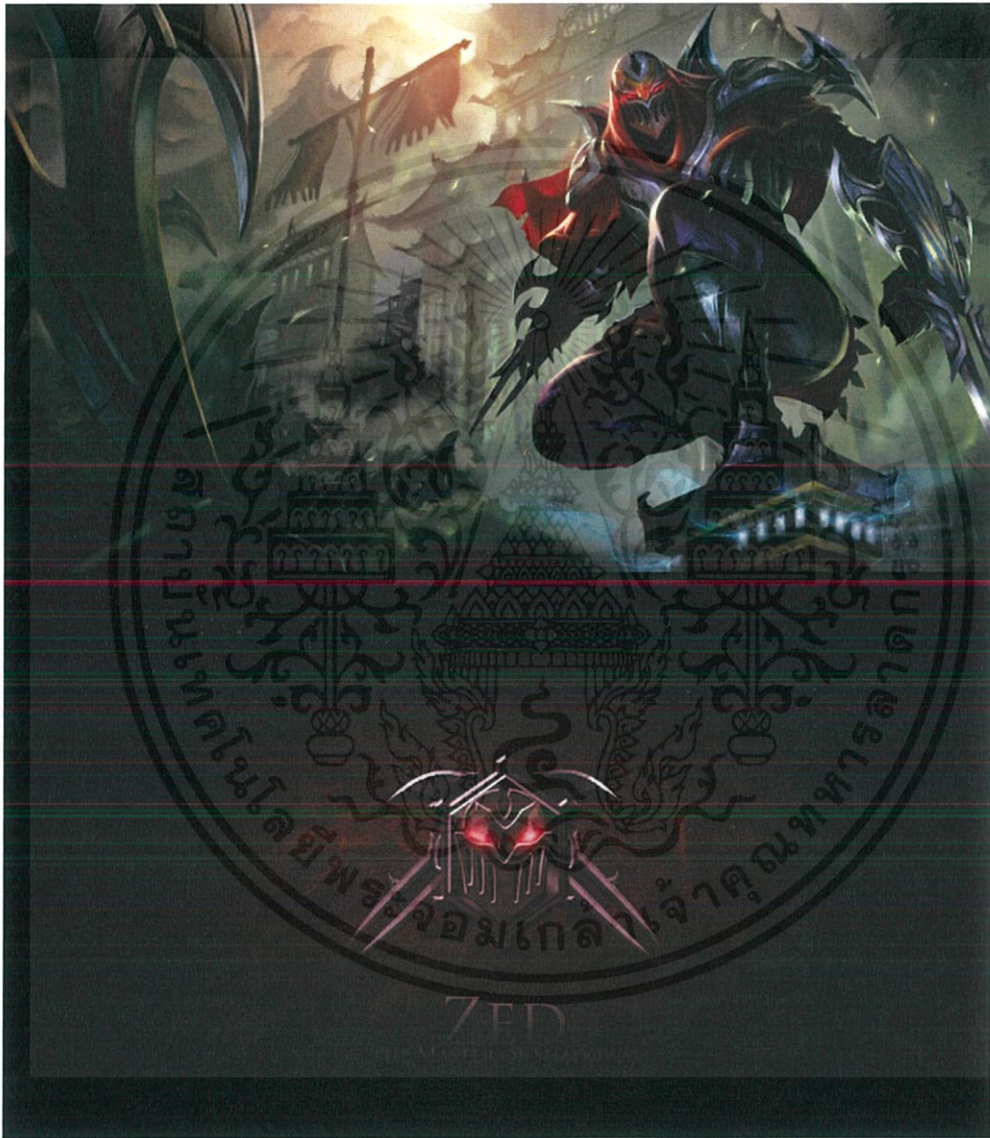


ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างแนวภาพที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1แนวทางการออกแบบcharacter emblem หรือโลโก้ของตัวละคร  
ใช้จุดสำคัญและสีของcharacter เป็นที่ตั้ง และตัดทอนรายละเอียดให้เหมาะสม

แนวทางการตัดทอนตัวละครเป็นโลโก้จากเกม lol



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างภาพจากเกมLOL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.2 แนวทางการออกแบบโลโก้ E-book

โลโก้เลือกใช้ชื่อ “THAIGHOSTS ORIGIN” ซึ่งมีความหมายตรงตัวกับเนื้อหาที่ต้องการจะเล่าและจะใช้รูปแบบที่มีความสอดคล้องกับดีไซน์และtemplateในเล่ม และให้มีความเป็นไทยและมีความร่วมสมัยรวมถึงได้อารมณ์โลโก้เกมด้วย

ตัวอย่างแนวทางการออกแบบโลโก้



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างโลโก้แบบไทยและโลโก้เกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

#### 5.1 การออกแบบโลโก้

##### 5.1.1 แบบร่างโลโก้ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.1 ภาพ Sketch Logo 1

##### 5.1.2 แบบร่างโลโก้ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.2 ภาพ Sketch Logo 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.3 โลโก้แบบสมบูรณ์

ต้นทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นเพื่อให้เหมาะกับE-book ที่ส่วนมากมีพื้นหลังที่เป็นสีเข้มและปรับรูปแบบเพื่อไม่ให้ดูนึ่งจนเกินไป



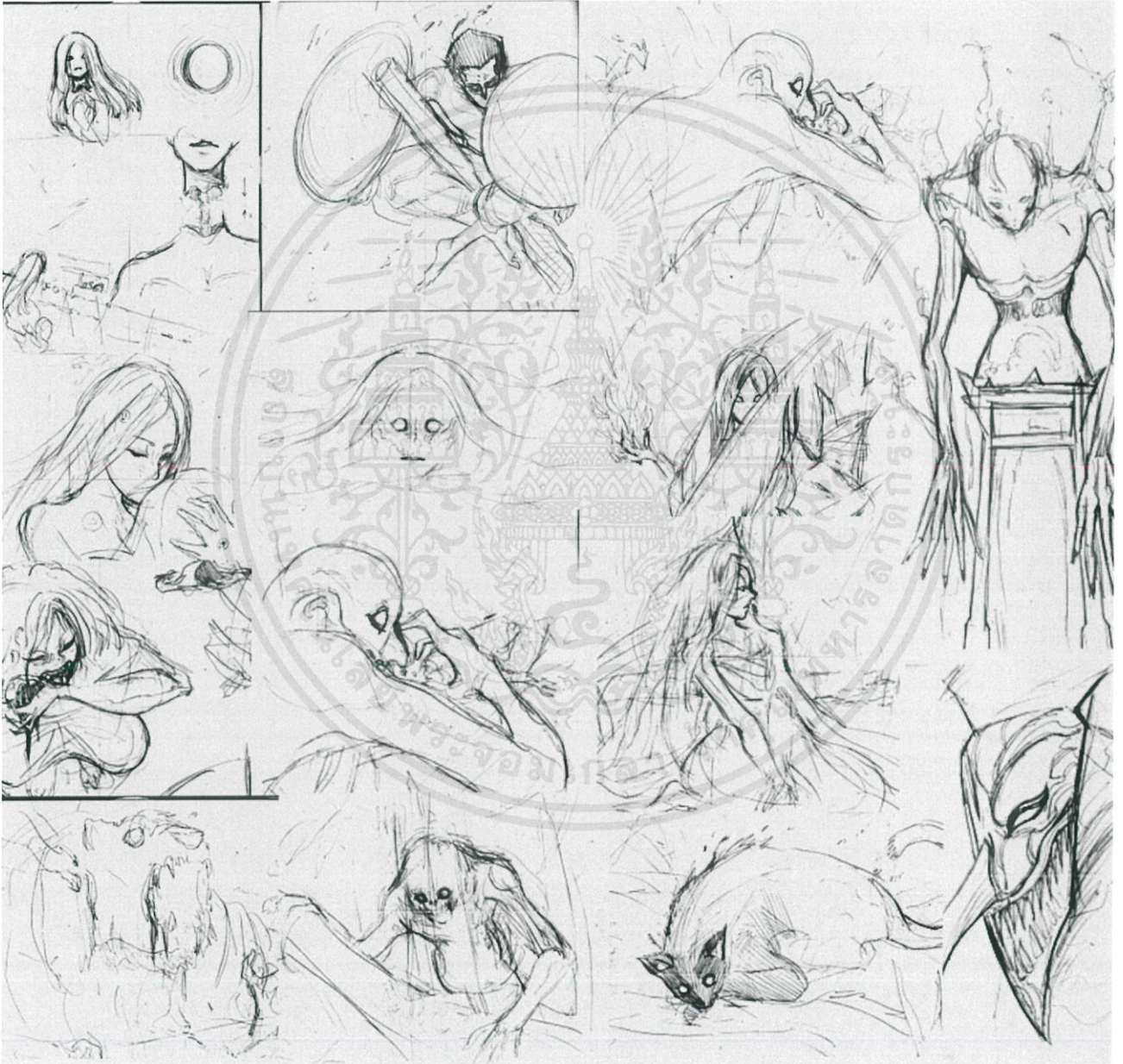
ภาพที่ 5.3 Logo เสร็จสมบูรณ์ ขาว-ดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 ออกแบบภาพประกอบที่ใช้ทำanimate

### 5.2.1 แบบร่างครั้งที่ 1

แบบร่างดินสอแบบรวมๆเพื่อหาสไตล์ที่เหมาะสม

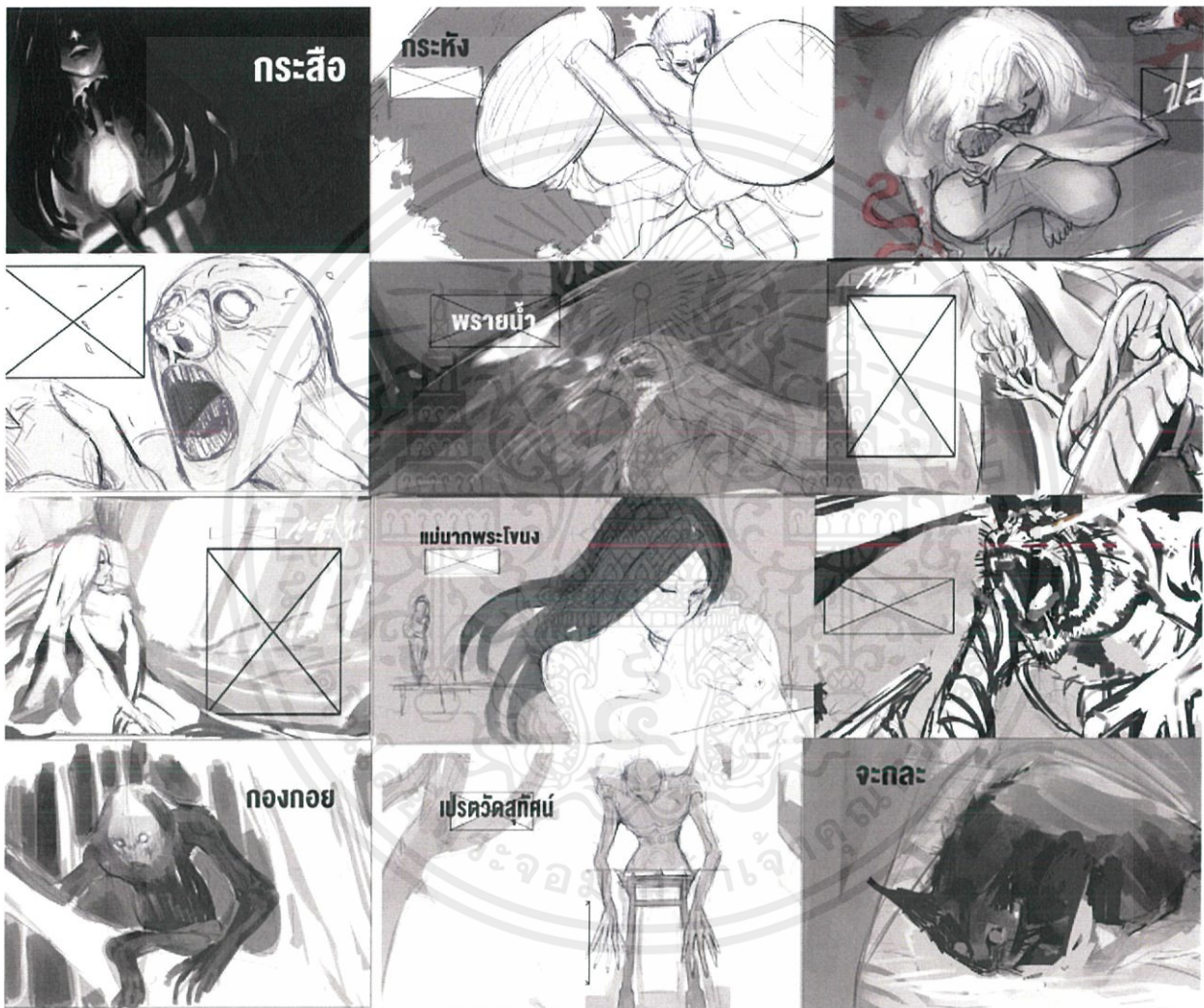


5.4 ภาพ Sketch ภาพประกอบ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2.2 แบบร่างครั้งที่ 2

sketchหน้าหนักภาพและกำหนดขนาดภาพเพื่อพื้นที่วางชื่อและสัญลักษณ์ตัวละคร



ภาพที่ 5.5 ภาพ Sketch ภาพประกอบ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.2.3 ภาพเสร็จสมบูรณ์

ภาพสำเร็จแต่ละภาพใช้ขนาด 1920x1080

แยกเลเยอร์ภาพละ6-7ชั้นเพื่อทำการanimate ขึ้นต่อไป



ภาพที่ 5.6 ภาพประกอบ เสร็จสมบูรณ์ 13 ภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 5.3.3 โลโก้สีแบบสมบูรณ์

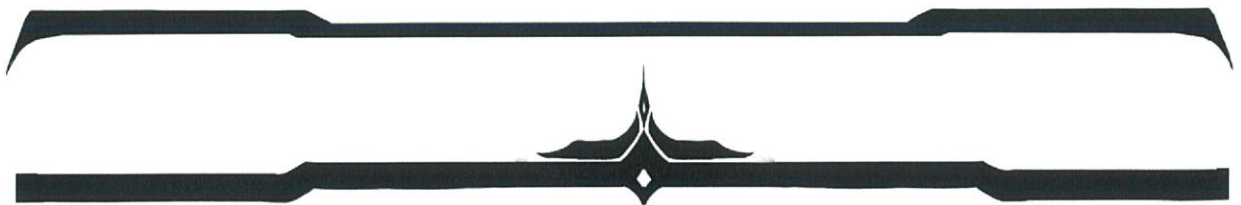
โลโก้สัญลักษณ์ของแต่ละตัวโดยใช้เอกลักษณ์และสีเฉพาะตัว



ภาพที่ 5.9 สัญลักษณ์character เสร็จสมบูรณ์ 13

### 5.4 E-book Template

ส่วนชั้นหน้าที่ใช้ปิดหัวท้ายในส่วนของเนื้อหา โดยเอาส่วนประกอบของโลโก้ E-bookมาใช้



ภาพที่ 5.10 คั่นหน้าE-book

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ผลงานจริง

#### 6.1 Animated E-book

รูปแบบของE-book แตกต่างจากทั่วไปโดยเน้นดูในแพลตฟอร์มPC โดยใช้ WIX WEBSITE EDITER ในการทำเป็นแบบเลื่อนลงเพื่ออ่านแบบ WEB COMIC และมีลูกเล่นเวลาเลื่อนอ่านได้มากกว่าE-bookแบบปกติที่เป็นแบบอ่านทีละหน้า

\*รวมภาพprintscreenจากเว็บจริง [www.thaighostsorigin.com](http://www.thaighostsorigin.com)

หน้าแรกประกอบด้วยโลโก้ที่เป็นLinkเพื่อไปยังหน้าโฮมโดยภาพพื้นหลังจะเป็นวิดีโอที่เล่นโชว์ภาพโมชั่นของผีแต่ละตัวโดยเห็นแค่บางส่วนเท่านั้น



ภาพที่ 6.1 งานจริงหน้า TITLE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

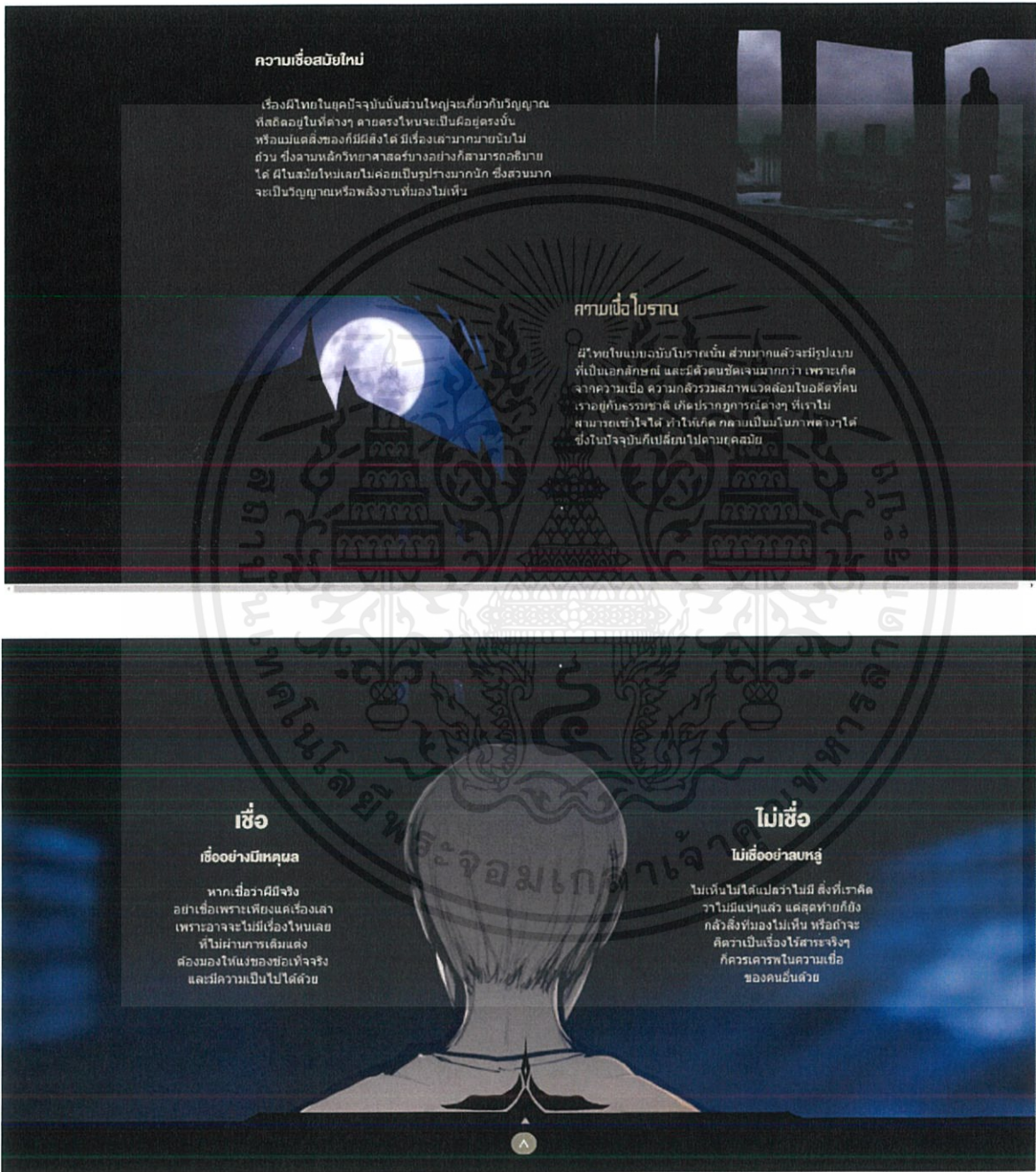
โฮมเพจหรือหน้าแผนที่แทนหน้าสารบัญที่มีลิงค์เพื่อเข้าแต่ละหน้าโดย  
หน้านี้เป็นภาพโมชันเช่นกัน และตัวแผนที่จะบอกถึงที่อยู่ของผีแต่ละตัวด้วย



ภาพที่ 6.2 หน้า HOME/INTRO 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าโฮมส่วนล่าง พื้นหลังมีการเคลื่อนไหวเป็นบรรยากาศภาพเล็กน้อย



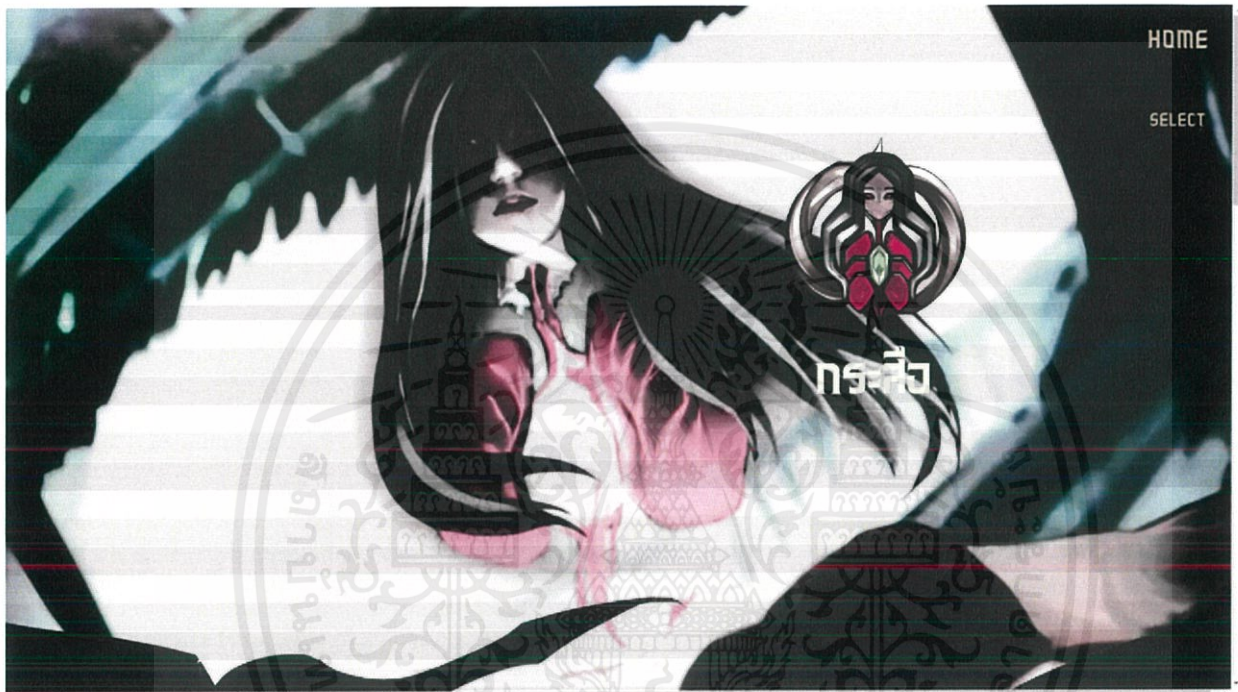
ภาพที่ 6.3 หน้า HOME/INTRO 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

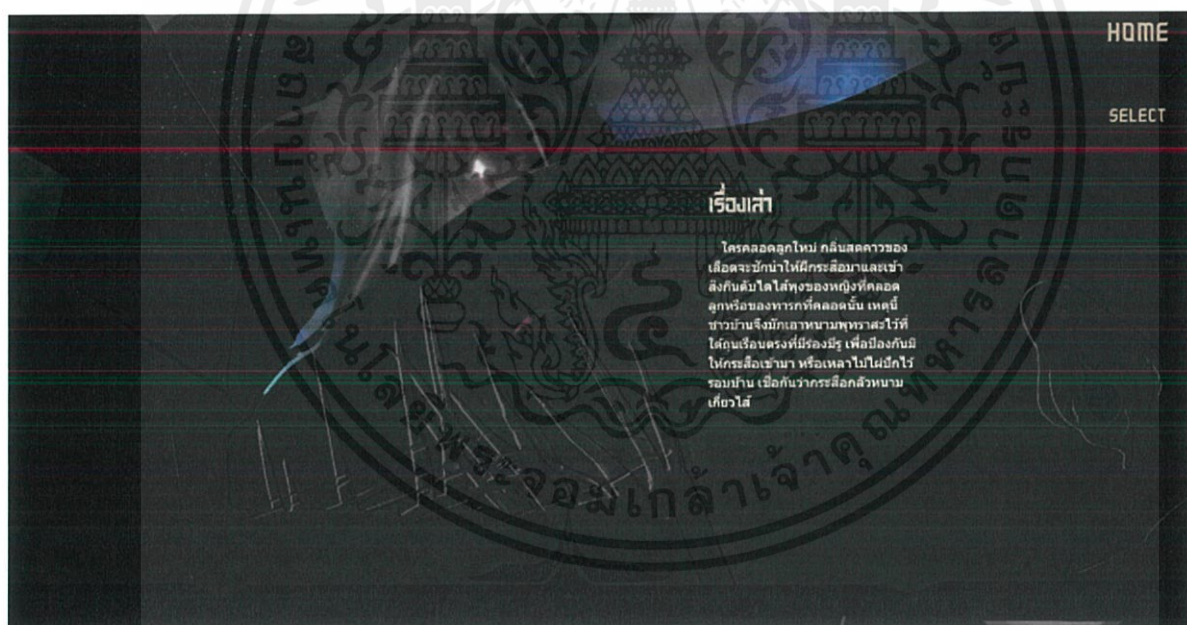
หน้าเนื้อหาหลักทั้ง 13 หน้า

\*ทุกหน้าจะมีไอคอนเมนูด้านข้างเพื่อเลือกผิตัวอื่น และหน้าโฮม  
ด้านบนสุดจะเป็นภาพประกอบที่เป็นLoop Animation ใช้การเลื่อนลงเพื่อดูเนื้อหาในหน้า

### กระสือ

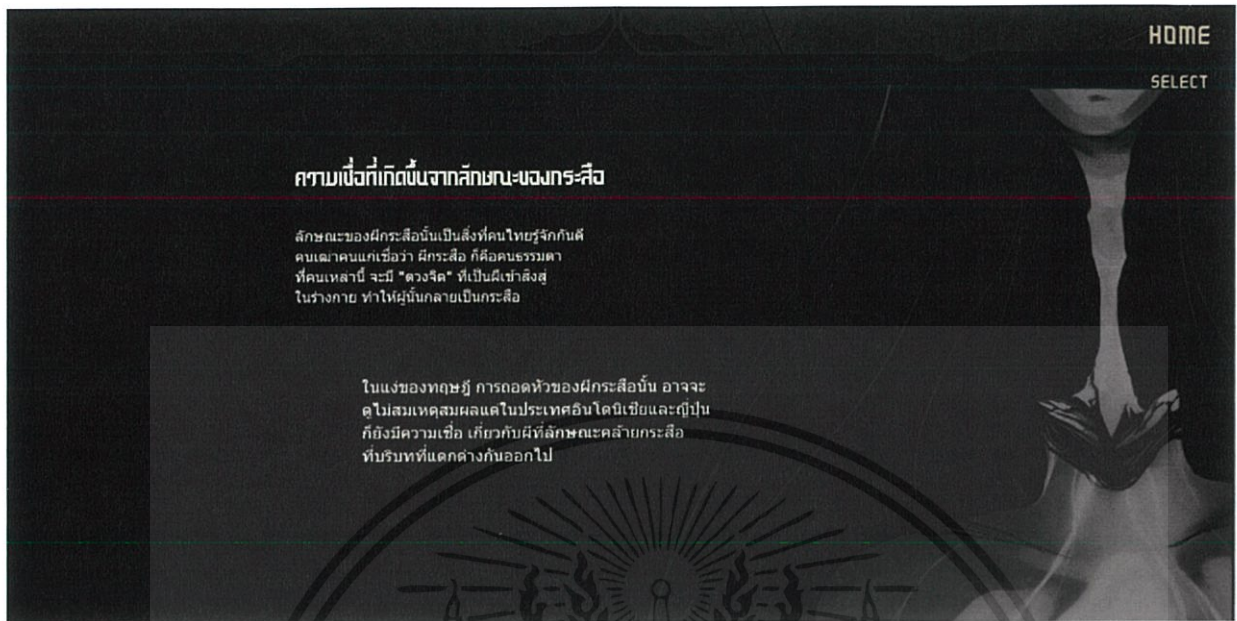


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ภาพที่ 6.4 ใกระสือเนื้อหาในหน้า ภาพที่ 1อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 กระสือ-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2

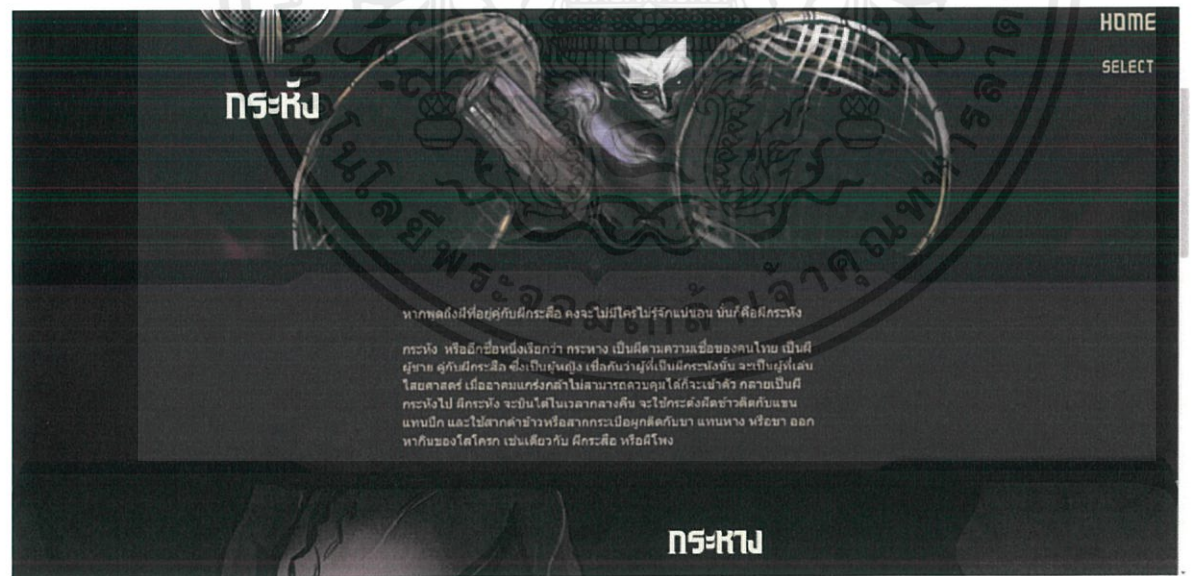
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.6 กระสือ-เนื้อหาในหน้า ภาพที่3

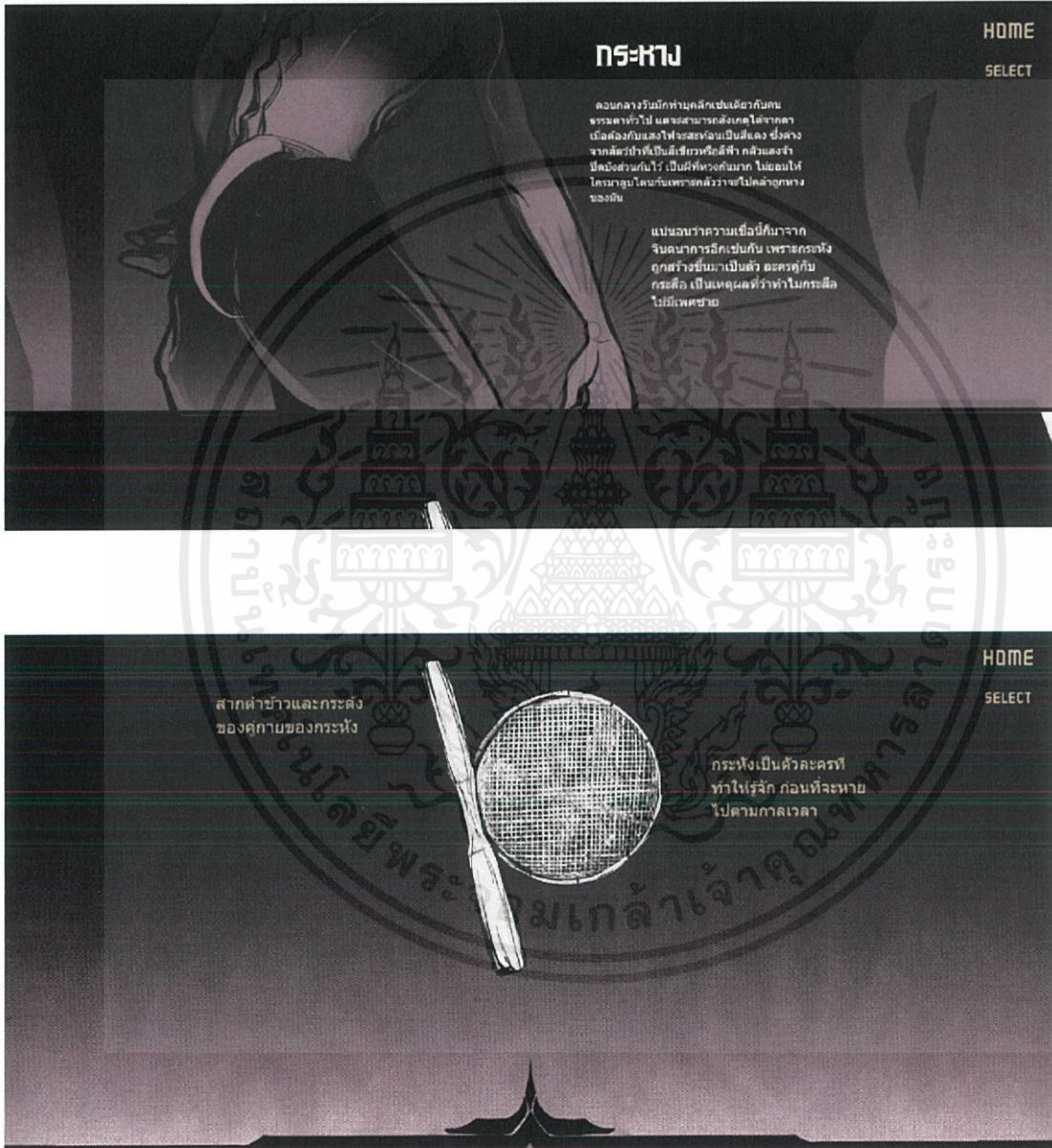
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### กระหัง



ภาพที่ 6.7 กระหัง-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

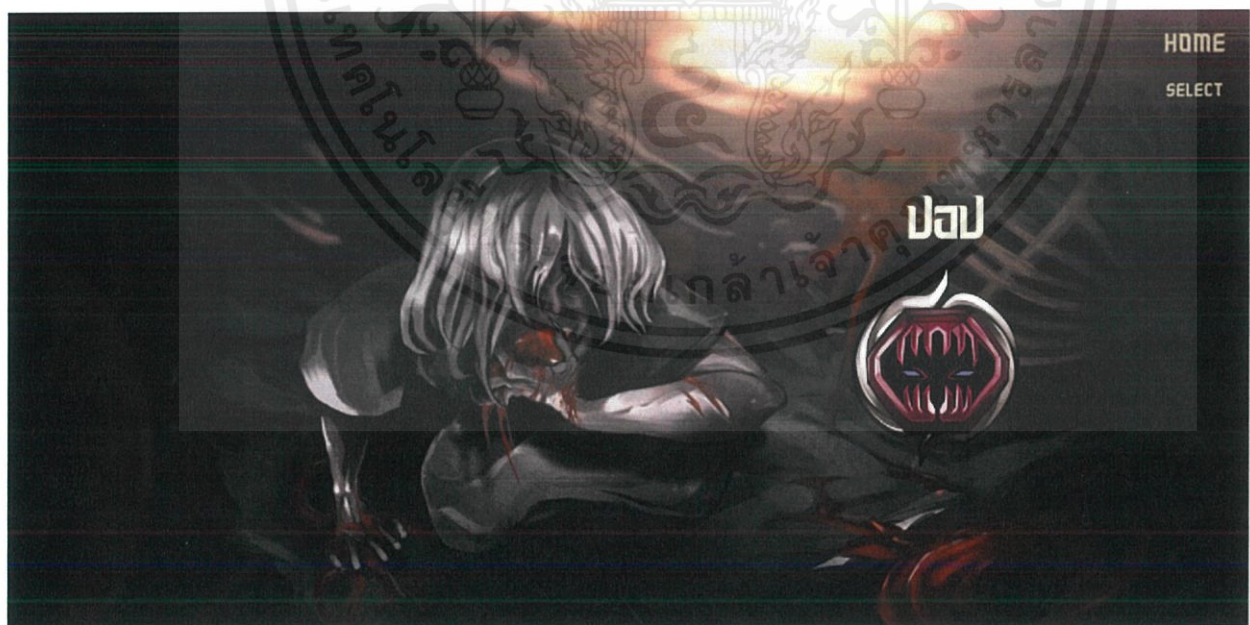
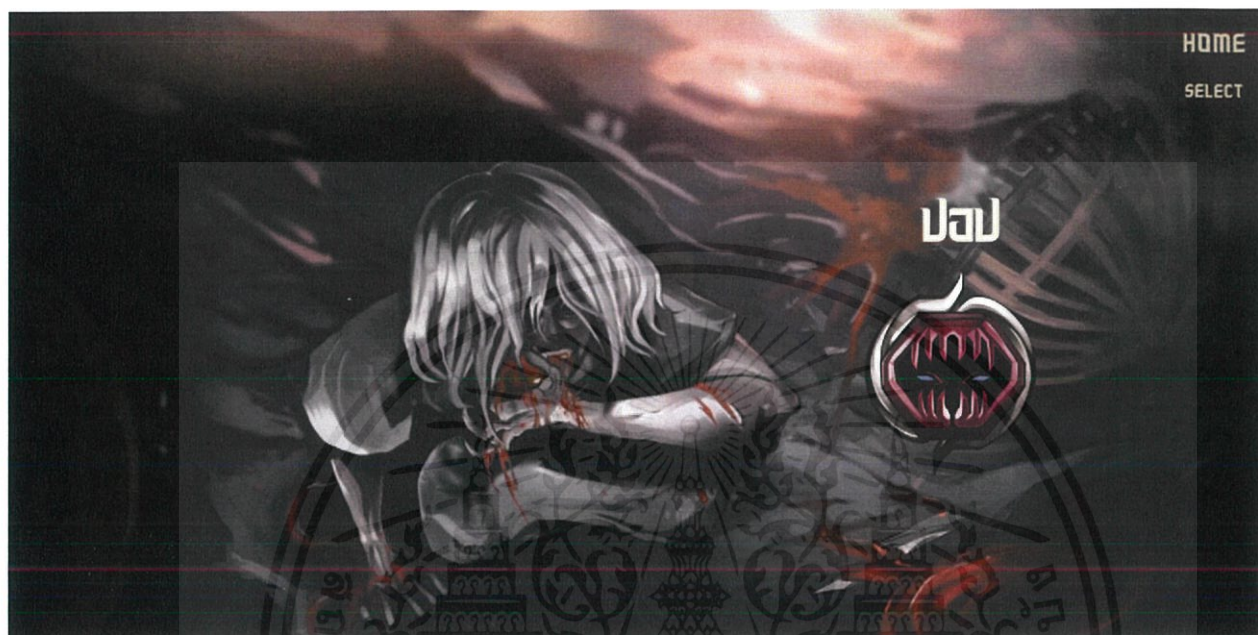
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.8 กระทง-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2

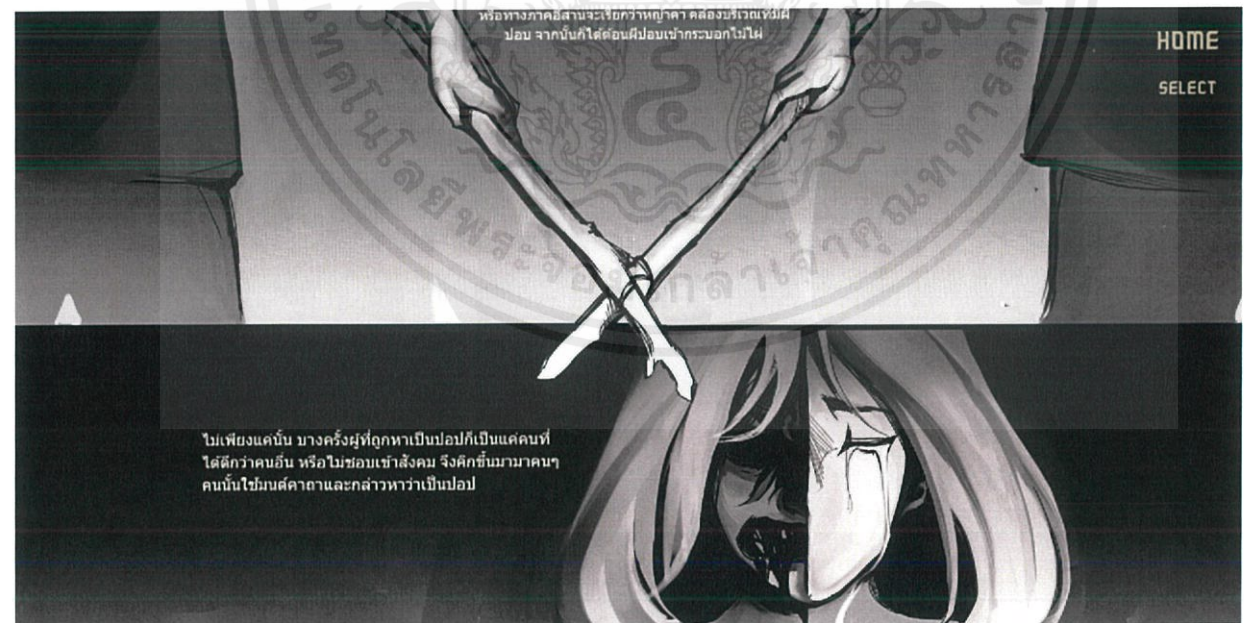
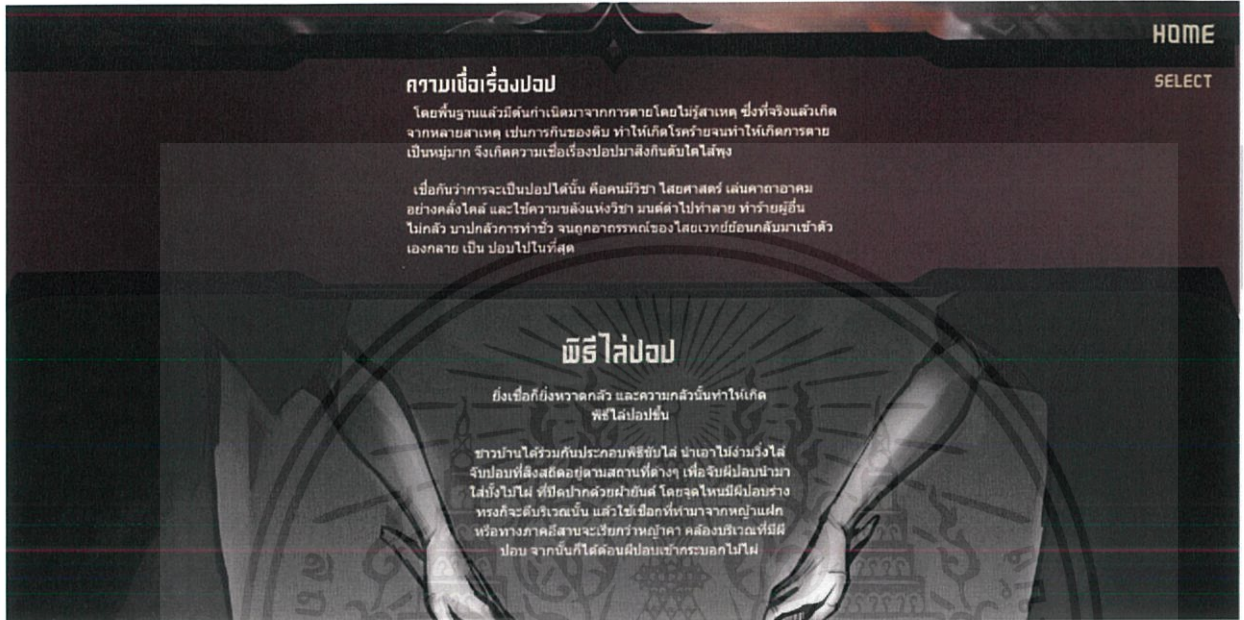
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปอบ



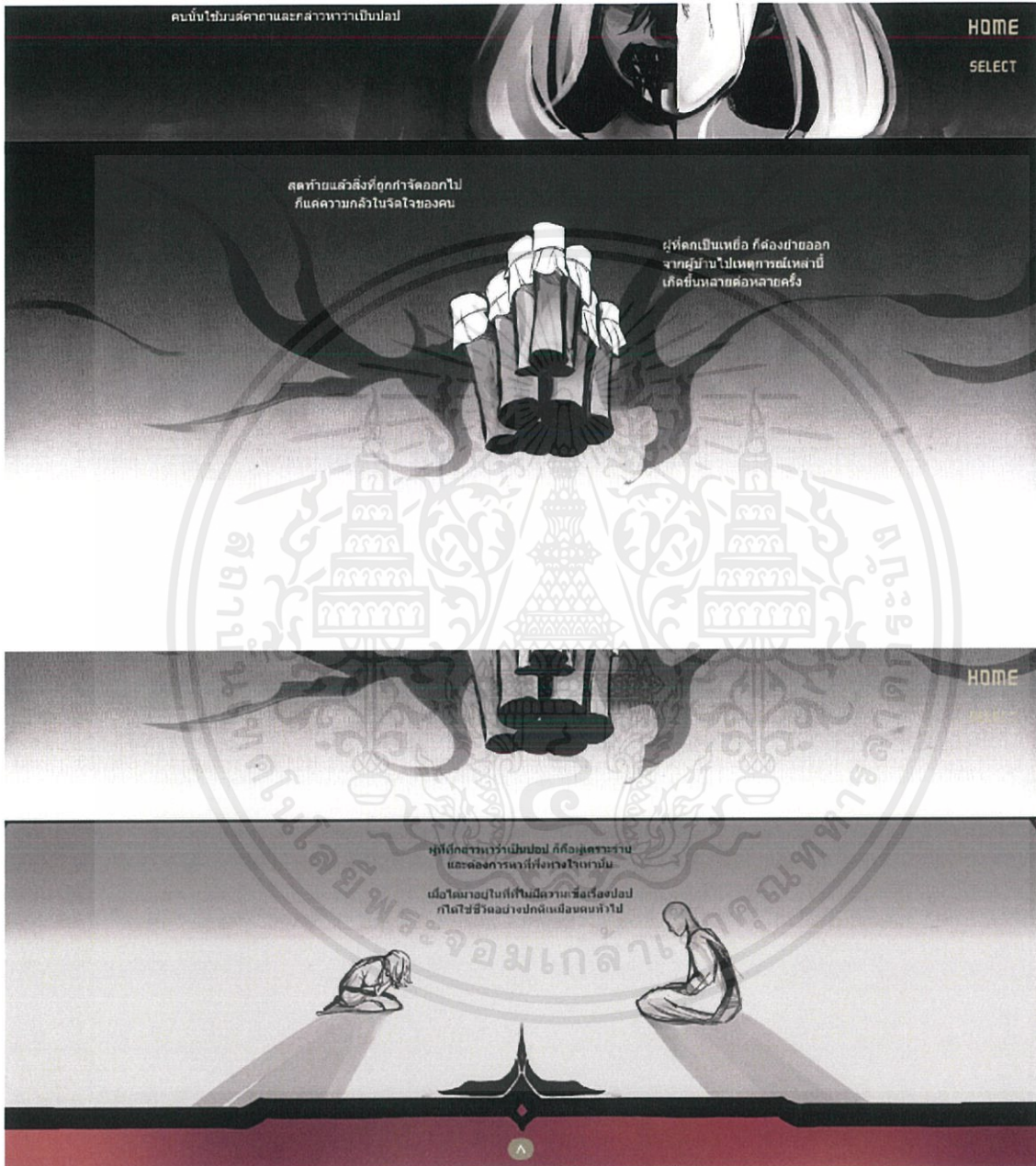
ภาพที่ 6.9 ปอบ-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.10 ปอบ-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.11 ปอบ-เนื้อหาในหน้า ภาพที่3

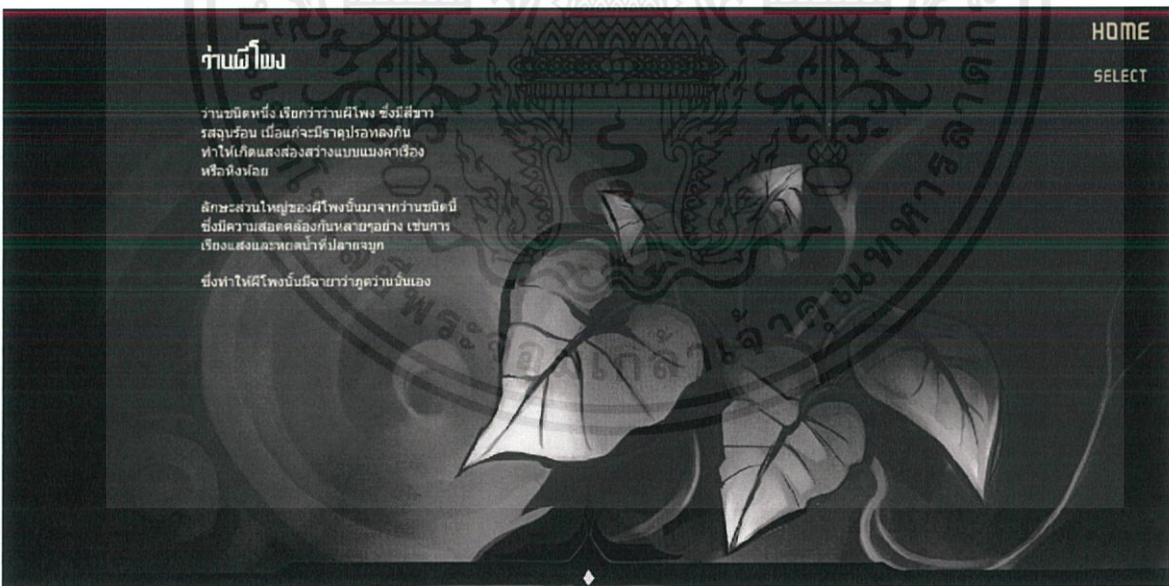
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผีโพง



ภาพที่ 6.12 ผีโพง-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.13 ผีโพง-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2

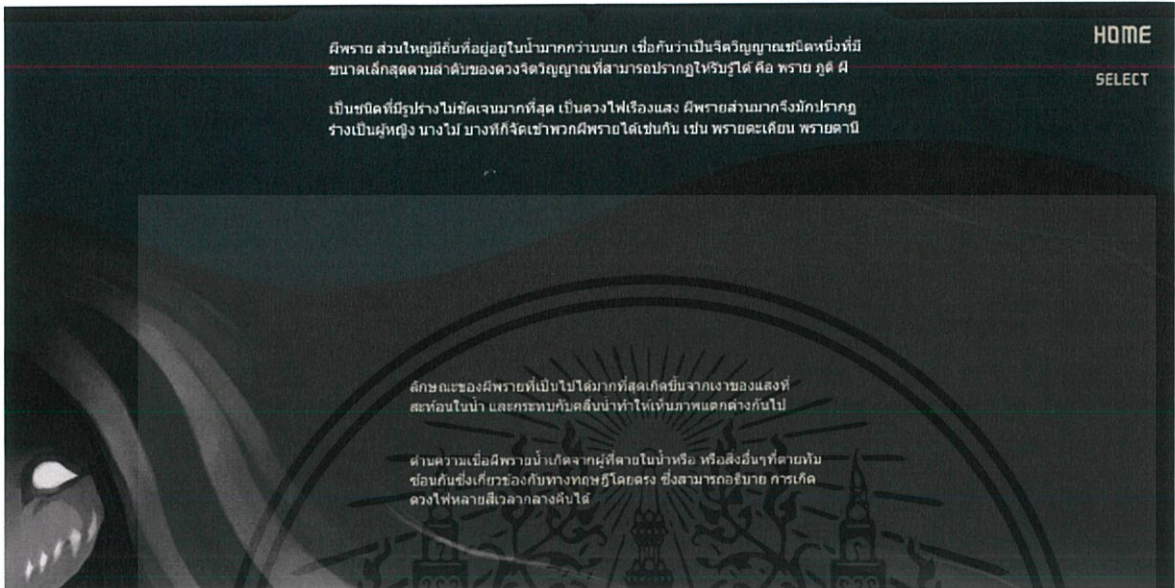
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## พรายน้ำ



ภาพที่ 6.14 พรายน้ำ-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.15 พรายน้ำ-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## นางตานี



ภาพที่ 6.16 ตานี-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

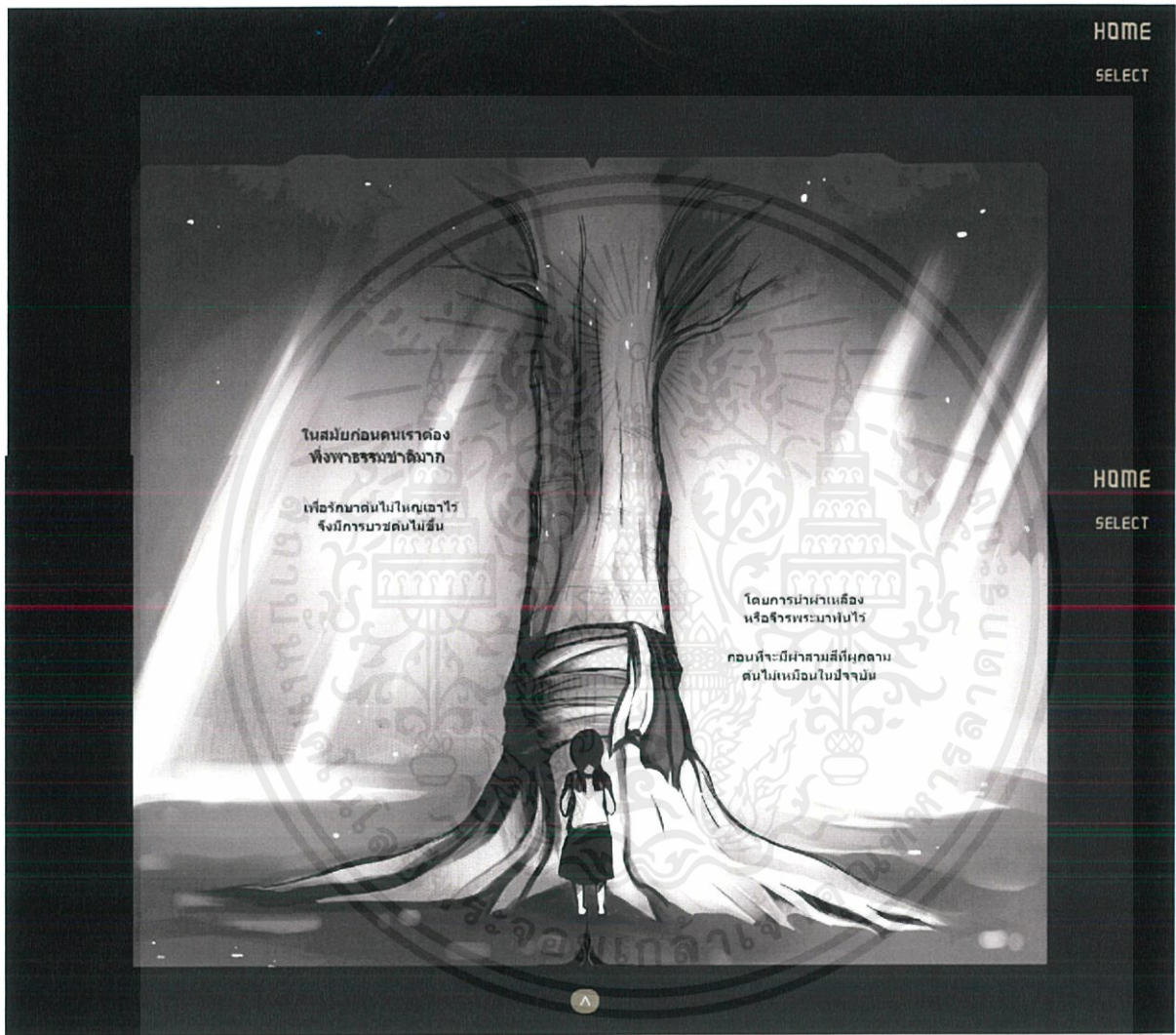
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## นางตะเคียน



ภาพที่ 6.17 ตะเคียน-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.18 ตะเคียน-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2

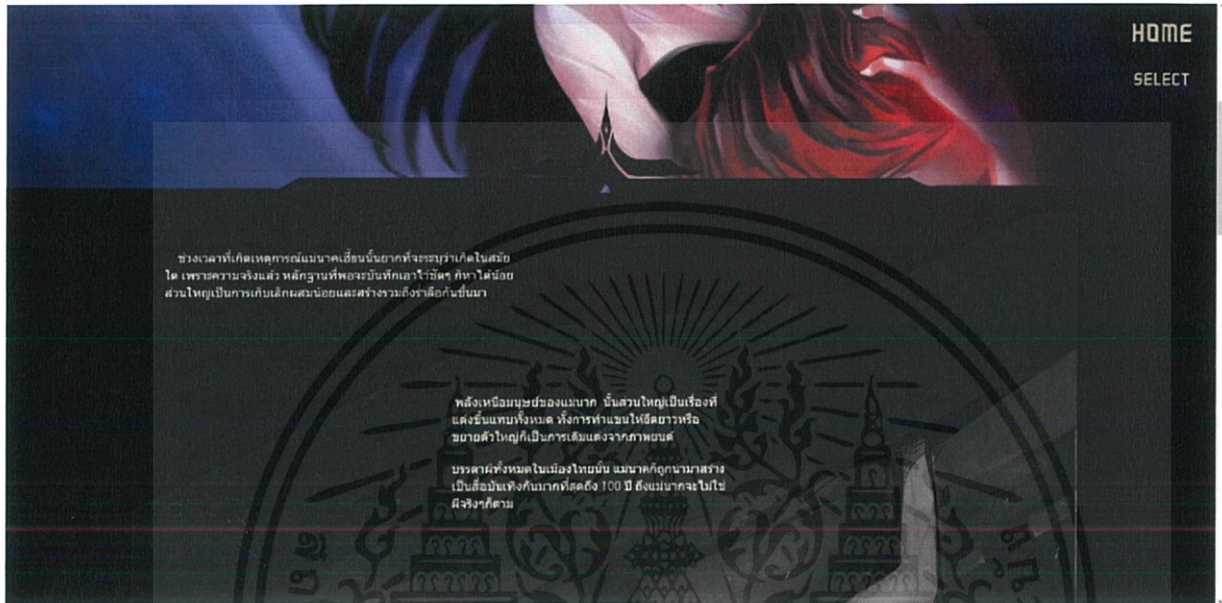
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แม่นากพระโขนง



ภาพที่ 6.19 แม่นาก-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.20 แมนากะเนียน้ำหาในหน้า ภาพที่2

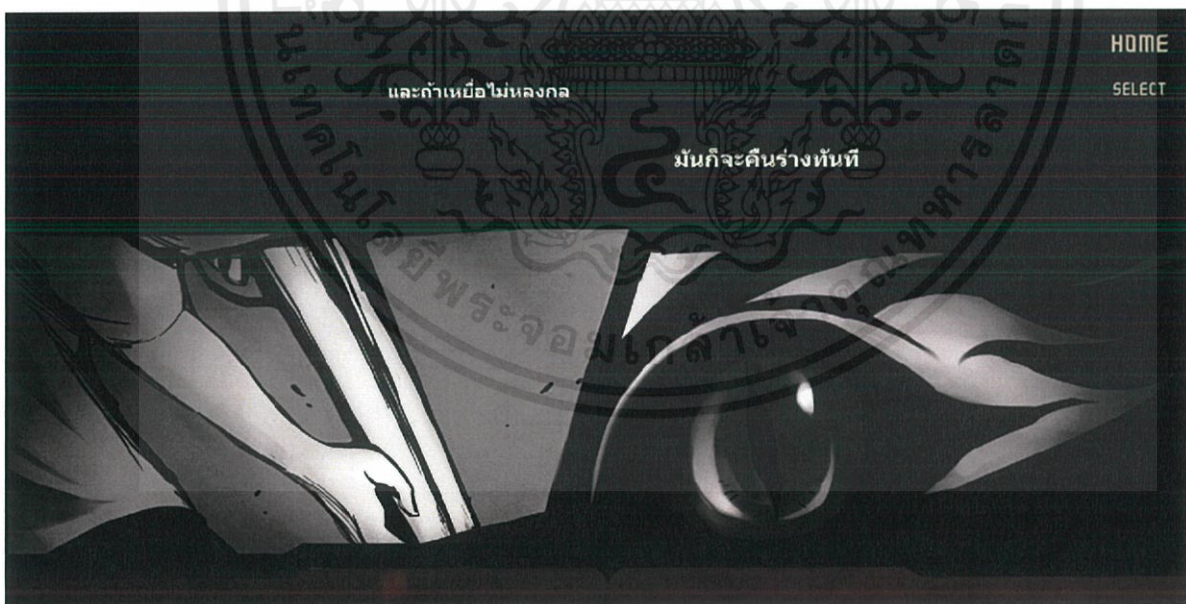
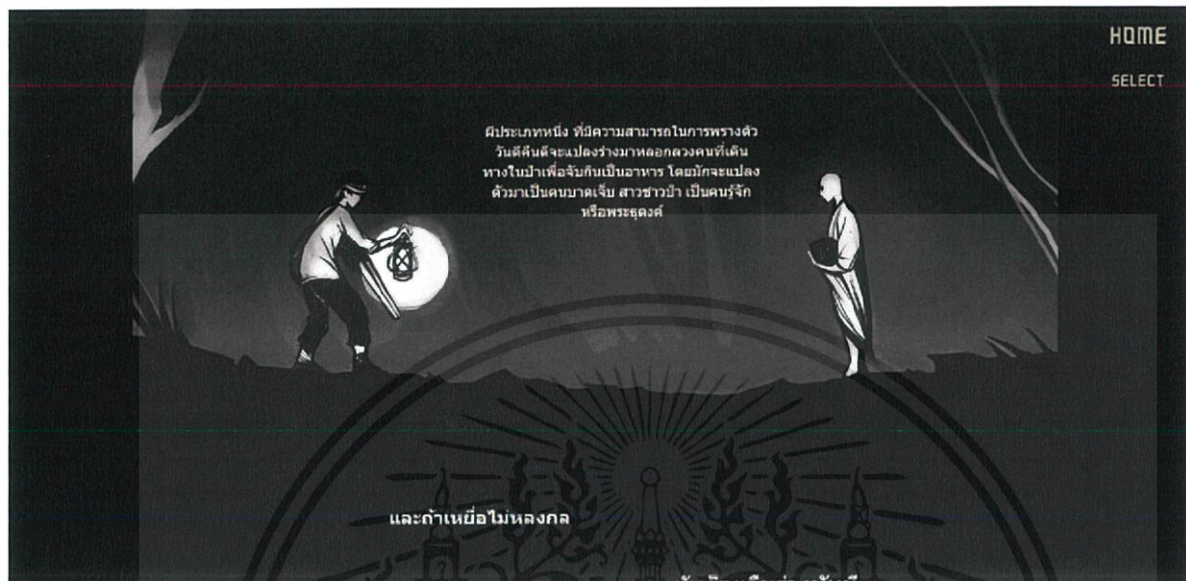
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.21 แม่นาก-เนื้อหาในหน้า ภาพที่3

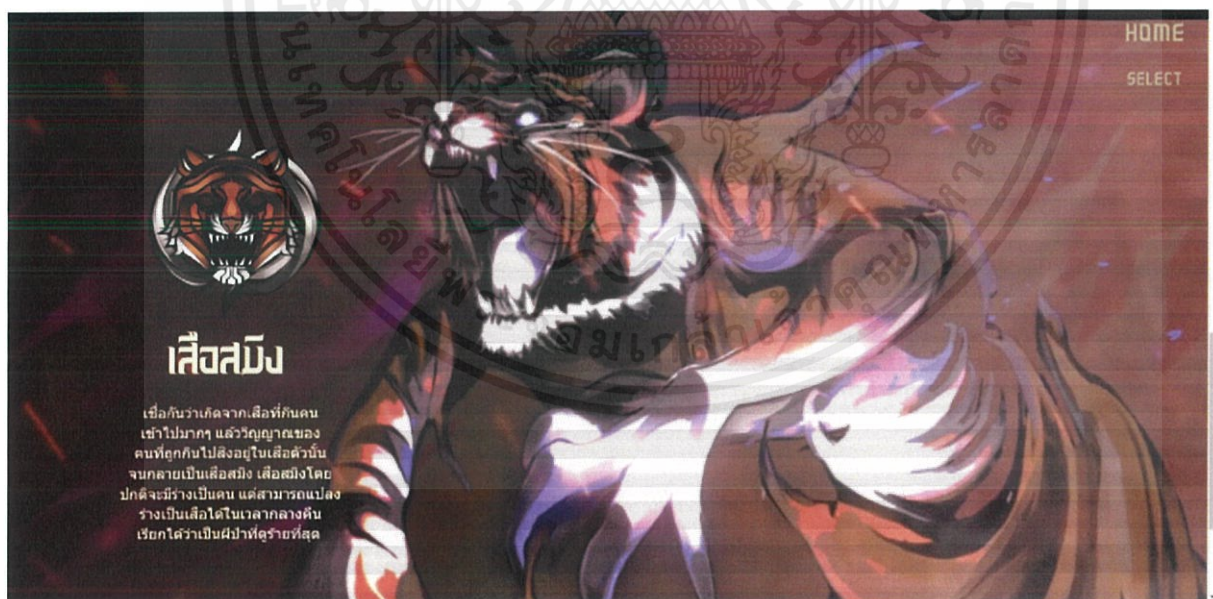
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เสื่อสุมิง



ภาพที่ 6.22 เสื่อสุมิง-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.23 เสือส้ม-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2

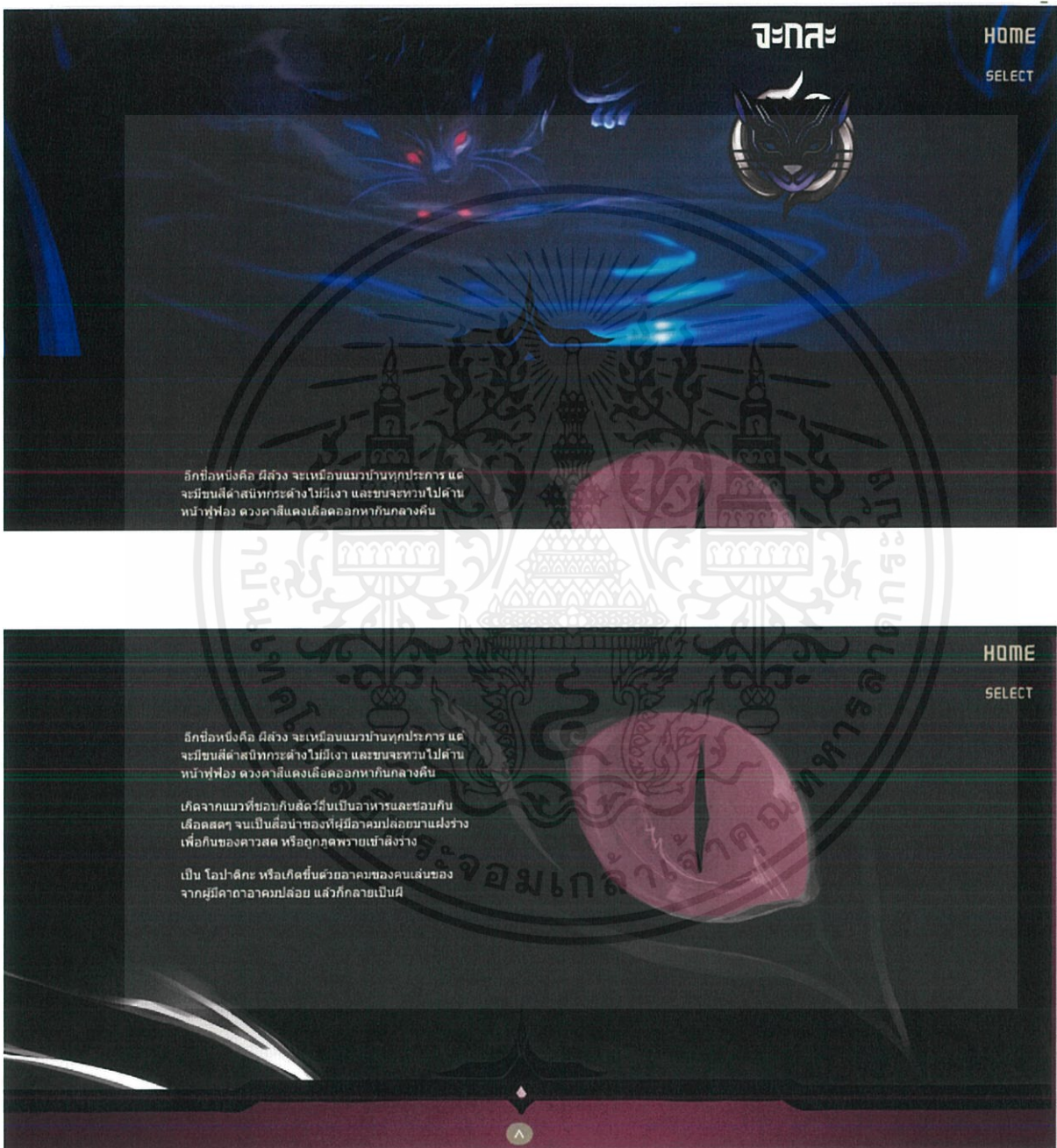
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## จะกละ



ภาพที่ 6.24 จะกละ-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.25 จะกละ-เนื้อหาในหน้า ภาพที่ 2

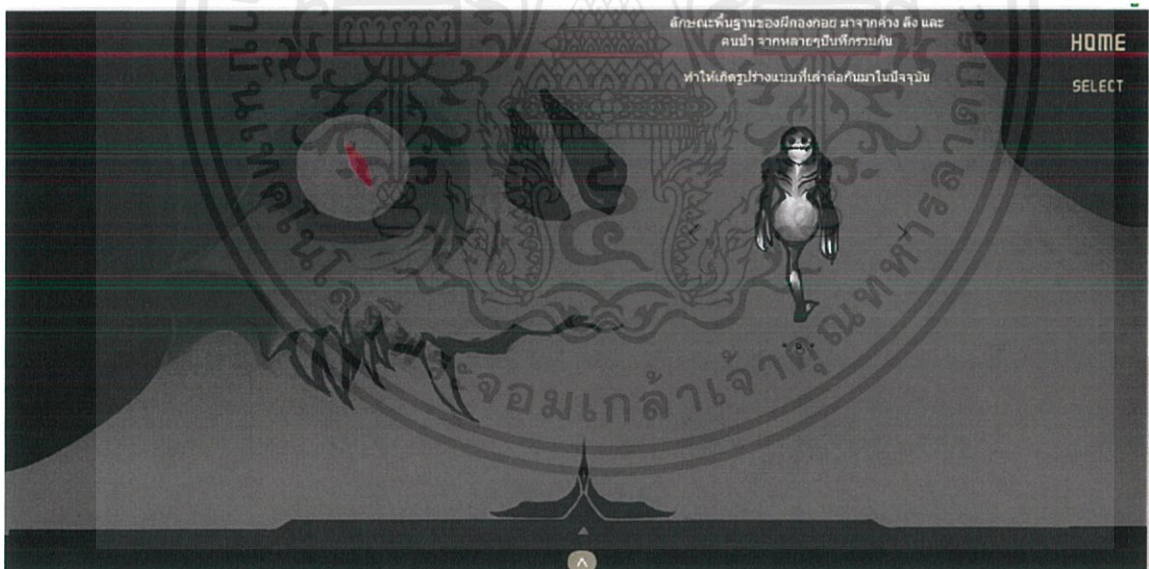
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กongsob



ภาพที่ 6.26 กongsob-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.27 กองกอย-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2

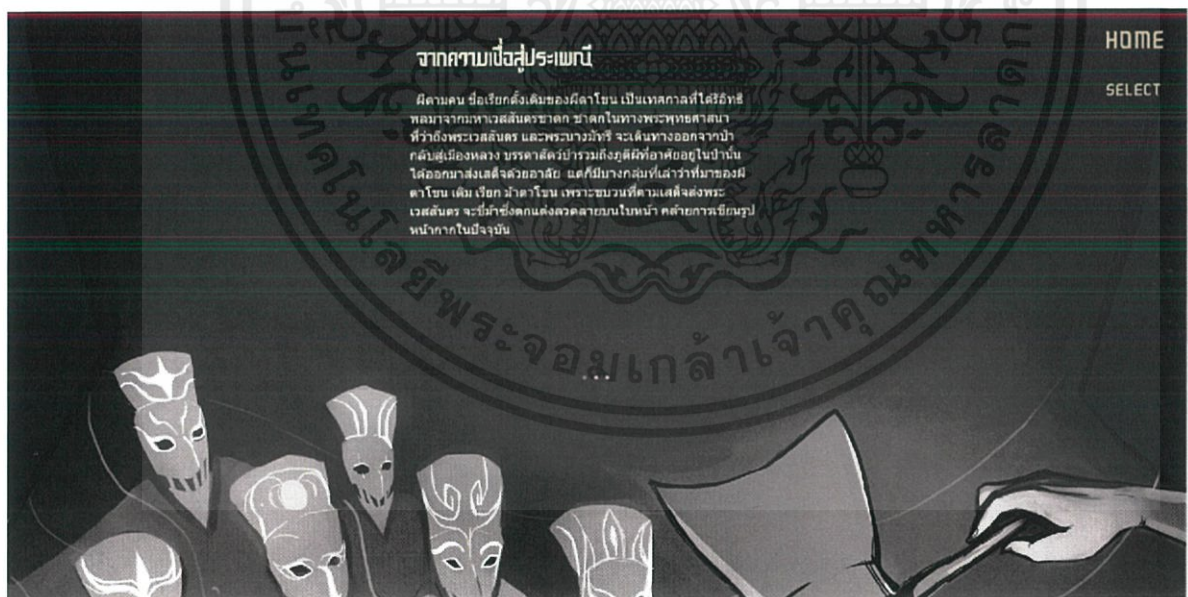
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผีตาโขน



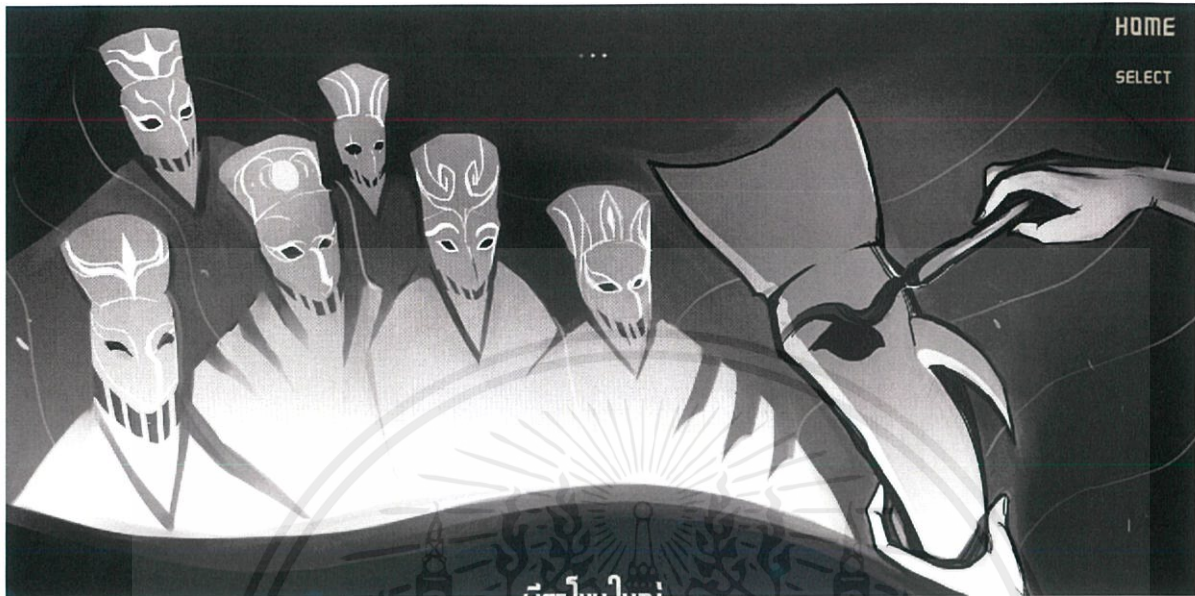
ภาพที่ 6.28 ผีตาโขน-เนื้อหาในหน้า ภาพที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.29 ผีตาโขน-เนื้อหาในหน้า ภาพที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.30 ผีตาโขน-เนื้อหาในหน้า ภาพที่3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Font ZoodPuTorn

ฟอนที่ใช้สำหรับเป็นHEADER และหัวข้อของเนื้อหา

ZoodPutorn Font

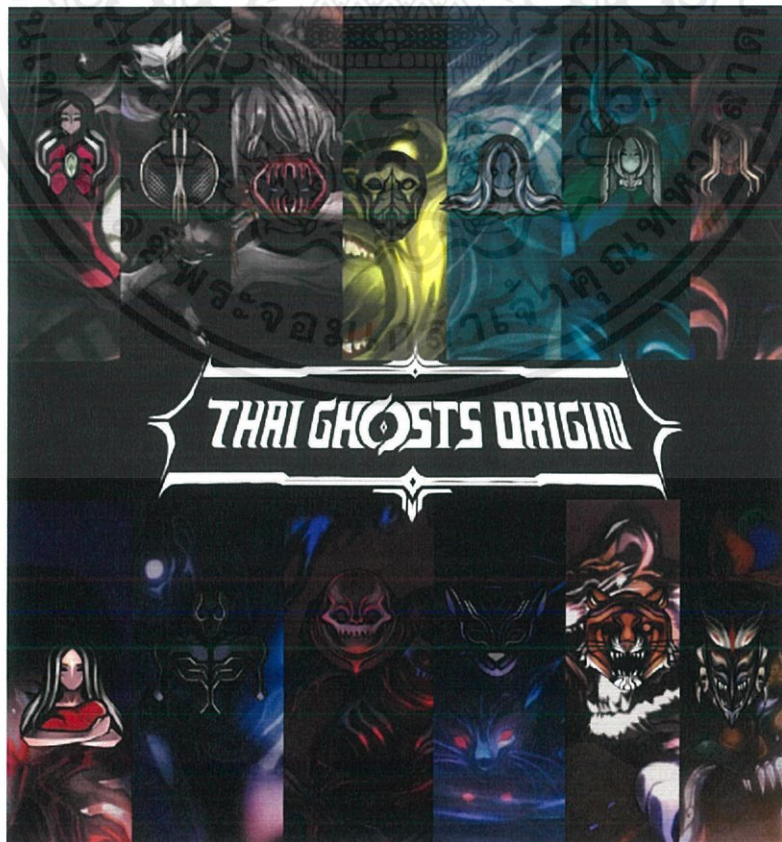
**AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQq**  
**RrSsTtUuVvWwXxYyZz....0123456789**  
**กขฃคฅฉงจฉฎฒฒนญฎฐทฌฎดตถทกรณบปผ**  
**ฝพฟภมยรลศษสฬฮอ.....๑๒๓๔๕๖๗๘๙๐**

ภาพที่ 6.31 Font ที่เลือกใช้

7.2 Poster&Teaser Video

7.2.1 Poster

ภาพโปสเตอร์รวมภาพผีและโลโก้ทั้ง 13 ตัว



ภาพที่ 6.32 Poster

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 7.2.2 Teaser Video

วิดีโอโปรโมท crop บางส่วนของภาพประกอบมาใส่และเพิ่มเอฟเฟคเล็กน้อย



ภาพที่ 6.33 Teaser Video

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการออกแบบอนิเมทอ์บุ๊กเรื่องตำนานผีไทยมีบทสรุปข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาระหว่างการทำงานดังนี้

สรุปตัวงานที่ออกมาเสร็จสมบูรณ์แล้วถือว่าออกมาได้ตรงกลุ่มเป้าหมายงานมีส่วนที่ทำได้แย่กว่าและดีกว่าที่คิดในหลายๆด้านเรื่องการให้ข้อมูลยังไม่ดีเท่าที่ควรแต่ได้รับความสนใจในเรื่องตัวARTที่ค่อนข้างถูกใจกลุ่มเป้าหมาย สิ่งที่ต้องแก้ไขคือเพิ่มความชัดเจนของเนื้อหาที่ไม่มากจนเกินไปและเพิ่มจุดเชื่อมโยงของการเล่าเรื่องเพื่อให้ ผู้ชมอ่านได้อย่างต่อเนื่องและไม่น่าเบื่อ

การหาข้อมูลช่วงแรกเป็นสิ่งสำคัญถ้าได้ข้อมูลที่แน่นอนแล้ว จะทำให้งานไปในที่ที่ต้องการได้ง่าย แต่ด้วยเรื่องปริมาณงานและเวลาทำให้เกิดปัญหาหลายอย่างในการทำงานโดย ปัญหาหลักของผู้จัดทำคือต้องทำความเข้าใจตัวซอฟต์แวร์ที่ไม่เคยใช้และการคำนวณปริมาณงานกับขนาดไฟล์ให้เหมาะสม

ส่วนของวิดีโอที่ใช้ประกอบกับตัวE-Bookมีขนาด1920x1080ซึ่งเป็นขนาดของจอขนาดHDทั่วไปและตัวLoopVideoจะมีความยาวไม่เกิน15วิหากเรนเดอร์จากโปรแกรม AfterEffect แบบ .H264 เป็น mp4 จะมีขนาดไฟล์เหมาะสมซึ่งเฉลี่ยแล้วไฟล์ไม่เกิน 12 MB

ส่วนการประกอบเข้าเว็บจะสามารถทำได้หลายแบบโดย ในกรณีที่ไม่ได้จ้างโปรแกรมเมอร์เขียนเว็บให้ จะมีเว็บไซต์สำเร็จรูปที่ปรับแต่งได้ค่อนข้างอิสระคือwordpress และ wix ซึ่งมีรูปแบบคล้ายกันแต่ผู้จัดทำเลือกใช้wixเพราะค่อนข้างซัพพอร์ตมีเดียที่เป็นวิดีโอ แก้ไขง่าย และมีลูกเล่นเยอะพอสมควร ทั้งนี้ตัวเว็บก็ยังมีปัญหาเรื่องขนาดภาพที่ต้องระวังหากรูปใหญ่เกินไปจะมีส่วนที่โดยตัดออกเยอะ

และที่สำคัญควรสำรองไฟล์ไว้ขณะทำงานให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อป้องกันการสูญหายหรือปัญหาที่ไม่คาดคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

เมืองสวรรค์และผีสาวเทวดา(2503) เขียนโดย เสฐียรโกเศศ-นาคะประทีป  
[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.openbase.in.th/satienbookall>

ประวัติผีไทย

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://khunk2me.wordpress.com/categoryประวัติผีไทย/>

“32 ผี” กับพื้นฐานทางความเชื่อของคนไทย

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://oknation.nationtv.tv/blog/samara17/2007/04/27/entry-11>

นิยาย ตำนานผีไทย

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://my.dek-d.com/playboyza007/writer/view.php?id=384702>

ผี ความจริงและความเชื่อ

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=swadde&group=1>

ผี... มีจริงหรือไม่

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://ghostcheeze.blogspot.com/>

หนังสือตำนานผีไทย(2543) เขียนโดย ส.พลายน้อย สำนักพิมพ์น้ำฝน

## ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ - สกุล

กิตติพันธ์ ตีจินดา

ที่อยู่

266 ซอยรัชชมงคลประสานน์10 ถนนเทอดไท แขวงปากคลอง  
เขตภาษีเจริญ จังหวัดกรุงเทพฯ 10160

การติดต่อ

E - mail : location58@hotmail.com

Tel. : 099-219-4218

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2550

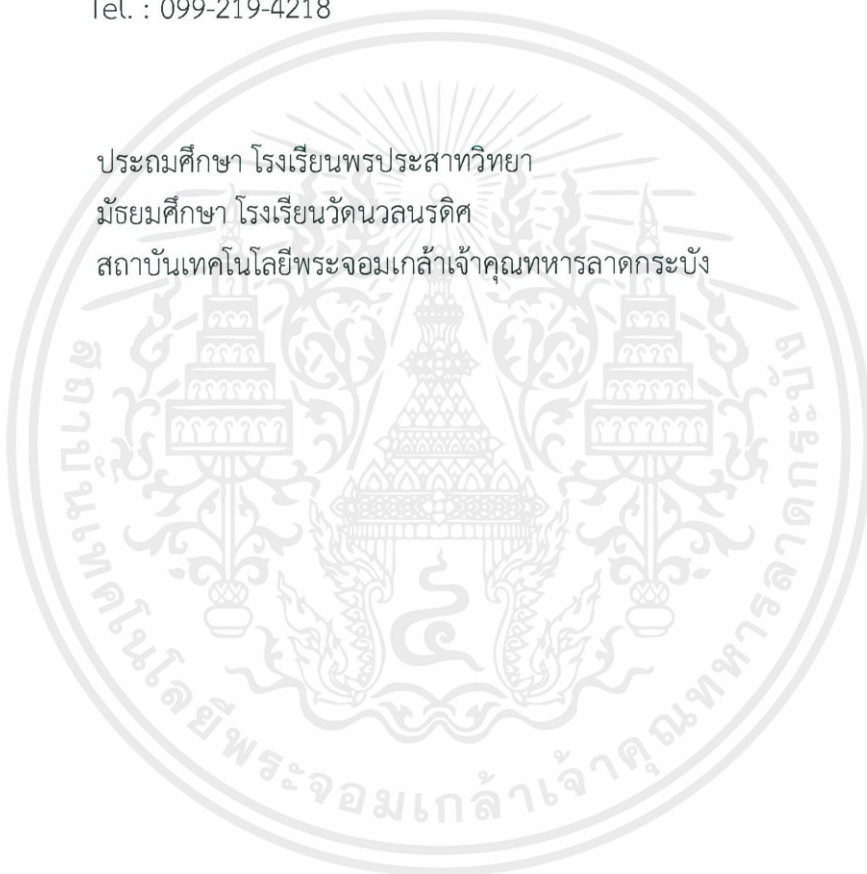
ประถมศึกษา โรงเรียนพรประสาทวิทยา

พ.ศ.2556

มัธยมศึกษา โรงเรียนวัดนวลนรดิศ

พ.ศ.2560

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้