สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบตาแรคเตอร์ตัวละคร
จากวรรณกรรมเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ"
PERFORMERS CHARACTER DESIGN
FROM A LITERARY WORK "NORTHERN LIGHTS"

นายธีรศักดิ์ นะทะศิริ

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....71510.....
วัน,เดือน,ปี.....- 9 พ.ค. 2550.....

b.....ว๗ง ค 230.....
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2548

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละครจากวรรณกรรมเรื่อง “มหันตภัยขั้วโลกเหนือ”

PERFORMERS CHARACTER DESIGN FROM A LITERARY WORK

“NORTHEN LIGHTS”

นายธีรศักดิ์ นะทะศิริ

Mr.THEERASAK NATHASIRI

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 29/4/49.....

(อาจารย์ไพบูลย์ ตระกูลใจดี)

หัวหน้าภาควิชา.....วันที่ 24 ม.ค. 49.....

(อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร จากวรรณกรรมเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ" PERFORMERS CHARACTER DESIGN FROM A LITERARY WORK "NORTHERN LIGHTS"
ชื่อ	นายธีรศักดิ์ นะทะศิริ
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2548
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ไพบูลย์ ตระกูลใจดี

บทคัดย่อ

การออกแบบคาแรคเตอร์ คือ การสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นคน, สัตว์ หรือสิ่งของ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่างๆได้หลายอย่าง เช่น เป็นอนิเมชั่น, หนังสือการ์ตูน, เกมส์ หรือเป็นตัวนำโชค(Mascot) เพื่อใช้ในสื่อต่างๆ ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เพราะคาแรคเตอร์ที่ดีจะช่วยทำให้สื่อนั้นๆจดจำได้ง่าย เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

ศิลปนิพนธ์นี้เลือกเรื่อง "มหัตภัยขั้วโลกเหนือ" ซึ่งเป็นเรื่องราวการผจญภัยของเด็กผู้หญิงคนหนึ่ง ไปสู่ดินแดนขั้วโลกเหนือซึ่งจะได้เจอทั้งสัตว์ประหลาด แม่มด และหมีสวมเกราะพูดได้ ซึ่งในเรื่องนี้มีตัวละครหลากหลายดีทำให้น่าสนใจที่จะนำมาออกแบบคาแรคเตอร์

ผลงานชิ้นนี้เป็นการออกแบบคาแรคเตอร์ และบรรยากาศ โดยการนำเสนอในรูปแบบของ Interactive ขอบเขตของงานประกอบด้วยซีดี 1 แผ่น มีคาแรคเตอร์หลักทั้งหมด 8 ตัว กับบรรยากาศในเรื่อง 6 ภาพ โดยนำอลิธีอามิเตอร์ ซึ่งเป็นอุปกรณ์สำคัญในเรื่องมาใช้ในการนำเสนอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้ประสบความสำเร็จด้วยดี ต้องขอขอบคุณอาจารย์และคณะกรรมการทุกท่านที่ให้คำปรึกษาและแนะนำในการปรับปรุงตรวจสอบงานจนสำเร็จลงด้วยดี

- ขอบคุณฟีลิป พลูแมน ผู้ประพันธ์วรรณกรรมเยาวชนที่สนุกสนาน ให้ข้าพเจ้าได้นำมาทำการออกแบบคาแรคเตอร์
- ขอบคุณศิลปนิพนธ์ของรุ่นพี่ทั้งนายณัฐพงษ์ ศรีไยกิจ, นายธีรชัย เหลืองอารีพร และนายวิทยา พิลหาเสส
- ขอบคุณอาจารย์ไพบูลย์ ตระกูลใจดี ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำแนะนำในการทำศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้
- ขอบคุณคณะกรรมาการตรวจและตัดสินศิลปนิพนธ์ ที่ได้ให้โอกาส ข้อเสนอแนะ และแนวทางในการแก้ไขต่างๆ
- ขอบคุณเพื่อนๆทุกคนในนิเทศศิลป์ที่ช่วยเป็นกำลังใจ และวิจารณ์งาน
- ขอบคุณเพื่อนๆในเว็ปบอร์ดไอเท็มที่ช่วยติชมงาน

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณคุณพ่อคุณแม่ คุณปู่คุณย่า คุณตาคุณยาย ที่ทำให้ผมได้เกิดขึ้นมาที่ให้ความรักความห่วงใย และกำลังใจในการทำงาน

ด้วยความขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ธีรศักดิ์ นะทะศิริ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ช
บทที่	
1. บทนำ	1
1.1 ที่มาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 กลุ่มเป้าหมาย	1
1.4 ขอบเขตของโครงการ	1
1.4.1 ออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร ในเรื่อง แนวทางบรรลุเป้าหมาย	1
1.4.2 ออกแบบและวางโครงสร้าง Interactive	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
1.5.1 รวบรวมข้อมูล	2
1.5.2 วิเคราะห์และสรุปเนื้อหา	2
1.5.3 ออกแบบและทำ Interactive	2
2. เรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ	3
2.1 ประวัติผู้แต่ง	3
2.2 เนื้อเรื่องโดยย่อ	5
2.2.1 ภาคหนึ่ง: ออกซ์ฟอร์ด	5
2.2.2 ภาคสอง: โบลแวงการ์	9
2.2.3 ภาคสาม: สวาลบาร์ด	11
2.3 ตัวละครหลัก	14
2.3.1 ไลรา	14
2.3.2 ลอร์ดแอสเรียล	15
2.3.3 มิสซิสโคลเตอร์ มาริสา	16
2.3.4 ลี สกอร์บี้	16
2.3.5 เซราฟีน่า	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.3.6 ปีศาจหน้าผา	17
2.3.7 ยอริก เบรินนิสัน	17
2.3.8 ยูเฟอร์ รักนิสัน	18
3. การออกแบบคาแรคเตอร์	19
3.1 ส่วนประกอบของคาแรคเตอร์	20
3.1.1 เนื้อเรื่อง	20
3.1.2 ประวัติส่วนตัว	20
3.1.3 ลักษณะภายนอก	20
3.1.4 จุดเด่น	20
3.1.5 การแต่งกาย	21
3.1.6 ลักษณะนิสัย	21
3.1.7 พัฒนาการ	21
3.1.8 ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น	22
3.2 สรุปขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์	22
4. Interactive Multimedia	23
4.1 ประวัติของ Interactive Multimedia	23
4.2 ความหมายของ Multimedia	23
4.3 คำจำกัดความของ Interactive Multimedia	24
4.4 องค์ประกอบของ Interactive Multimedia	24
4.4.1 ตัวอักษร (Text)	24
4.4.2 ภาพนิ่ง (Still Images)	25
4.4.3 ภาพเคลื่อนไหว (animation)	25
4.4.4 ภาพวีดิโอ (Video)	26
4.4.5 เสียง (sound)	26
4.5 ขั้นตอนในการสร้าง Multimedia	26
4.5.1 จัดเตรียมข้อมูล (Data Analysis)	26
4.5.2 จัดทำ Storyboard	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.5.3 Graphic และเสียงบรรยาย	27
4.5.4 เขียนโปรแกรม (Programming)	27
5. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูลเบื้องต้น	28
5.1 วัตถุประสงค์หลัก	28
5.2 วิเคราะห์เกี่ยวกับเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ"	28
5.2.1 เนื้อเรื่อง	28
5.2.2 ตัวละคร	28
5.2.2.1 ไลรา	29
5.2.2.2 ลอร์ดแอสเรียล	30
5.2.2.3 มิสซิสโคลเตอร์ มาริสา	31
5.2.2.4 ลี สกอร์บี้	32
5.2.2.5 เซราฟีน่า	32
5.2.2.6 ปีศาจหน้าผา	33
5.2.2.7 ยอริก เบรินนิสัน	33
5.2.2.8 ยูเฟอร์ รักนิสัน	34
5.3 วิเคราะห์เกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย	34
5.3.1 กลุ่มผู้อ่าน	34
5.3.2 กลุ่มผู้สนใจด้านการออกแบบคาแรคเตอร์	35
5.3.3 กลุ่มผู้สนใจใน Interactive	35
5.4 แนวทางการออกแบบ	35
6. ขั้นตอนการออกแบบ	36
6.1 ขั้นตอนและวิธีการออกแบบ	36
6.2 แบบร่างคาแรคเตอร์	37
6.2.1 ไลรา	37
6.2.2 ลอร์ดแอสเรียล	38
6.2.3 มิสซิสโคลเตอร์	39
6.2.4 ลี สกอร์บี้	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
6.2.5 เซราฟีน่า	41
6.2.6 ปีศาจหน้าผา	42
6.2.7 ยูเฟอร์ รักนิสัน	43
6.2.8 ยอริก เบรินนิสัน	44
6.3 ผลงานที่เสร็จแล้ว	45
6.3.1 คาแรคเตอร์หลักของเรื่อง	45
6.3.1.1 ไลรา	45
6.3.1.2 ลอร์ดแอสเรียล	46
6.3.1.3 มิสซิสโคลเตอร์	47
6.3.1.4 ลี สกอร์บี้	48
6.3.1.5 เซราฟีน่า	49
6.3.1.6. ปีศาจหน้าผา	50
6.3.1.7 ยูเฟอร์ รักนิสัน	51
6.3.1.8 ยอริก เบรินนิสัน	52
6.3.2 บรรยากาศในเรื่อง	53
6.3.3 ภาพตัวอย่างชิ้นงาน Interactive	56
7. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	59
7.1 สรุปผลการทำงาน	59
7.2 ปัญหาที่เกิดขึ้น	59
7.3 ผลที่ได้รับจากการทำงาน	59
บรรณานุกรม	60
ประวัติผู้เขียน	61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. Site map	35
2. ภาพร่างไลรา	37
3. ภาพร่างลอร์ดแอสเรียล	38
4. ภาพร่างมิสซิสโคลเตอร์	39
5. ภาพร่างลี สกอร์บี้	40
6. ภาพร่างเซราฟีน่า	41
7. ภาพร่างปีศาจหน้าผา	42
8. ภาพร่างยูเฟอร์ รักนิสัน	43
9. ภาพร่างยอริก เบรินนิสัน	44
10. ภาพไลราที่เสร็จแล้ว	45
11. ภาพลอร์ดแอสเรียลที่เสร็จแล้ว	46
12. ภาพมิสซิสโคลเตอร์ที่เสร็จแล้ว	47
13. ภาพลี สกอร์บี้ที่เสร็จแล้ว	48
14. ภาพเซราฟีน่าที่เสร็จแล้ว	49
15. ภาพปีศาจหน้าผาที่เสร็จแล้ว	50
16. ภาพยูเฟอร์ รักนิสันที่เสร็จแล้ว	51
17. ภาพยอริก เบรินนิสันที่เสร็จแล้ว	52
18. ภาพขั้วโลกเหนือ	53
19. ภาพเกาะสุดขั้วโลก	53
20. ภาพแสงออโรร่า	54
21. ภาพดวงจันทร์	54
22. ภาพหน้าผาน้ำแข็ง	55
23. ภาพวังหมี	55
24. ภาพตัวอย่างงาน Interactive ชุดที่หนึ่ง	56
25. ภาพตัวอย่างงาน Interactive ชุดที่สอง	57
26. ภาพตัวอย่างงาน Interactive ชุดที่สาม	58

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาของโครงการ

"มหันตภัยขั้วโลกเหนือ" เป็นเรื่องราวการผจญภัยที่ลึกลับ เป็นการผสมผสานตัวละครอันยอดเยี่ยมเข้ากับโครงเรื่องที่ไร้ขีดจำกัดแห่งจินตนาการ สร้างฉากแต่ละฉากให้ตื่นเต้นน่าติดตามไม่รู้จบ โดยเชื่อมโยงโลกในจินตนาการเข้ากับโลกที่เรารู้จักได้อย่างแนบเนียน เป็นวรรณกรรมที่จะทำให้ผู้อ่านทุกเพศทุกวัยกระหายที่จะอ่านต่อ และได้รับความนิยมเหล่านักวิจารณ์ และตัวข้าพเจ้าเอง เมื่อได้อ่านแล้วก็ได้เกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครขึ้นมา เพราะคาแรคเตอร์แต่ละตัวนั้นน่าสนใจแสดงนิสัยของตัวเองออกมา แม้บางตัวจะมีหลายหน้า ปกปิดความชั่วร้ายของตน เปรียบได้กับชีวิตจริงที่มีคนหลากหลายมากมายแตกต่างกันออกไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษาการออกแบบตัวละคร

1.2.2 เพื่อศึกษาการออกแบบบรรยากาศในเรื่อง

1.2.3 เพื่อศึกษาการออกแบบงานในรูปแบบ Interactive

1.2.4 เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละครและนำเสนอออกมาเป็น Interactive

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มคนที่มีความสนใจในวรรณกรรมเรื่องนี้ โดยไม่จำกัดทั้งเพศและวัย เพราะวรรณกรรมเรื่องนี้เป็นเรื่องที่อ่านได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ รวมไปถึงผู้ที่สนใจในการออกแบบคาแรคเตอร์ และการออกแบบ Interactive

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 ออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละครในเรื่อง ประกอบด้วย

- ตัวละครหลัก 8 ตัว
- บรรยากาศ 6 แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.2 ออกแบบและวางโครงสร้าง Interactive ประกอบด้วย

- ภาพนำเรื่อง
- หน้าหลัก
- เนื้อเรื่องย่อ
- ตัวละครทั้ง 8 ตัว
- บรรยากาศทั้ง 6 แบบ

1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1.5.1 รวบรวมข้อมูล

- ศึกษาเนื้อหาในเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ"
- ศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์
- ศึกษาการออกแบบ Interactive

1.5.2 วิเคราะห์และสรุปเนื้อหา

- สรุปเนื้อเรื่อง
- วิเคราะห์เรื่องราว
- สรุปลักษณะอุปนิสัยของตัวละคร

1.5.3 ออกแบบและทำ Interactive

- ทำ Site Map
- ออกแบบคาแรคเตอร์
- ออกแบบบรรยากาศ
- ออกแบบอลีธีอามิเตอร์ซึ่งเป็นอุปกรณ์สำคัญในเรื่องมาใช้ในการนำเสนอ
- ออกแบบการเคลื่อนไหวของอลีธีอามิเตอร์ในรูปแบบ 3 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
เรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ"

2.1 ประวัติผู้แต่ง

ฟิลิป พูลแมน(Philip Pullman) เกิดเมื่อวันที่ 19 ตุลาคม ค.ศ. 1964 ที่เมืองนอริช ในประเทศอังกฤษ ช่วงวัยเด็ก พูลแมนเดินทางไปทั่วโลกเพราะพ่อของเขาทำงานในกองทัพอากาศ เขาย้ายกลับอังกฤษเมื่ออายุ 11 ปี

หลังจากเรียนจบมัธยม ฟิลิป พูลแมนไปเรียนต่อด้านภาษาอังกฤษที่วิทยาลัยเอ็กซีเตอร์ในมหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ด จากนั้นก็เป็นครูสอนหนังสือในโรงเรียนประถมอยู่ 12 ปี แล้วจึงย้ายไปเป็นอาจารย์สอนพิเศษที่วิทยาลัยเวสต์มินสเตอร์ในมหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ด สอนวิชาวรรณคดีสมัยวิกตอเรีย นิทานพื้นบ้าน และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จนในที่สุดเมื่อปี ค.ศ. 1986 พูลแมนก็ลาออกจากงานสอนมาทำงานเขียนเต็มเวลา

พูลแมนเริ่มเขียนหนังสือมาตั้งแต่ปี 1977 เขาเขียนเรื่องได้หลากหลายแนว และมีแฟนๆติดตามมากมายหลายวัย เพราะเขาเขียนตั้งแต่นวนิยายสำหรับผู้ใหญ่ วรรณกรรมเยาวชน นิทานภาพ บทละคร สารคดี นวนิยายแฟนตาซี นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ และนวนิยายร่วมสมัย ผลงานที่ดีที่สุดของเขานอกจากเรื่องนี้ก็มีวรรณกรรมชุด Sally Lockhart Trilogy ซึ่งถูกจัดไว้ในรายชื่อหนังสือที่ดีที่สุด สำหรับเด็กวัยรุ่นของสมาคมห้องสมุดอเมริกัน (The American Library Association Best Books for Young Adults List) และยังมี Count Karlstein, How to be cool, Spring-Heeled Jack: A Story of Bravery and Evil

ฟิลิป พูลแมนมีชื่อเสียงอย่างมากจากหนังสือชุด "ธุลีปริศนา" ที่เล่มแรกคือ "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ" (Northern Lights) ตีพิมพ์เมื่อปี ค.ศ. 1995 และได้รับรางวัลต่างๆอย่าง Carnegie Medal, The Guardian Award และ British Book Award: Children's Book of the Year และกลายเป็นหนังสือที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากผู้อ่านทุกวัยทั่วโลก และเล่มที่สองคือ "มีดนิรมิต" (The Subtle Knife) ตีพิมพ์เมื่อปี ค.ศ. 1997 ก็ได้รับรางวัล United Kingdom Reading Award ถัดจากนั้นอีกสามปี ท่ามกลางความกระวนกระวายของผู้อ่านทั่วโลก "สู่เส้นทางมรณะ" (The Amber Spyglass) ซึ่งเป็นเล่มสุดท้ายของชุดนี้ก็ได้รับการตีพิมพ์ออกมา และยอดขายยอดจองของมันก็ทำให้สำนักพิมพ์ต่างๆต้องตกตะลึง หนังสือเล่มจบนี้ไม่ทำให้ผู้อ่านที่รอคอยมานานผิดหวัง รับประกันได้ด้วยรางวัลมากมายอย่าง British Book Award: Children's Book of the Year, Whitbread Children's Book Award

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Winner และได้รับคัดเลือกให้เป็นหนังสือแห่งปีของ Whitbread ซึ่งนับเป็นหนังสือเด็กเล่มแรกที่ได้รับรางวัลนี้ นับตั้งแต่มีการก่อตั้งรางวัลมา 30 ปี หนังสือไตรภาคชุดนี้ยังทำให้พูลแมนกลายเป็นนักเขียนหนังสือเด็กที่ได้รับความนิยมสูงสุดอันดับ 4 ในอังกฤษเมื่อปี ค.ศ. 2000 และปี ค.ศ. 2002 พูลแมนก็ได้รับรางวัลนักเขียนแห่งปีของ Booksellers Association (BA Author of the Year Award)

ฟิลิป พูลแมนกล่าวว่าการได้รับรางวัลเป็นเครื่องยืนยันแนวคิดของเขาที่ว่า "การเล่าเรื่อง" เป็นส่วนสำคัญที่สุดของหนังสือ ทั้งหนังสือสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ ผลงานของพูลแมนเองแม้จะถูกจัดเป็นวรรณกรรมเยาวชน แต่ก็มีผู้อ่านกลุ่มผู้ใหญ่อย่างกว้างขวาง พิสูจน์ให้เห็นว่าการแบ่งแยกนั้นไม่มีความหมายอะไรเลย หากว่าการเล่าเรื่องนั้นทรงพลัง คนทุกคนพร้อมที่จะอ่านหนังสือทุกเล่ม ถ้าหนังสือเรื่องนั้นมีเนื้อเรื่องที่สนุก

ล่าสุดเขาได้รับรางวัล Astrid Lingren Memorial Award ของรัฐบาลสวีเดน ซึ่งถือว่าเป็นรางวัลระดับโลกจากเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ" ซึ่งสำนักพิมพ์นานมี บุ๊คส์ได้นำมาแปล โดยรางวัลดังกล่าวถือว่าเป็นรางวัลด้านวรรณกรรม สำหรับเด็กและเยาวชนที่ ยิ่งใหญ่ที่สุดของโลกรางวัลหนึ่ง และมีเงินรางวัลสูงที่สุดในโลก 385,000 ปอนด์หรือราว 27 ล้านบาท รางวัลที่พูลแมนได้ครั้งนี้มีการเสนอชื่อนักเขียนทั่วโลก 118 ประเทศเข้าชิงรางวัล แต่พูลแมนก็คว้ารางวัลนี้มาได้ และถือว่าเขาเป็นนักเขียนคนแรกที่ได้รางวัลนี้

พูลแมน เป็นนักเล่าเรื่องที่เก่งมาก ซึ่งอาจมาจากประสบการณ์การเป็นครูกว่าสิบปีของเขา พูลแมนบอกว่า "เรื่อง" เป็นสิ่งสำคัญที่สุด โดยเฉพาะสำหรับในหนังสือเด็ก เพราะผู้อ่านวัยเด็กไม่ได้สนใจการเล่นคำอันวิจิตรพิสดารของนักเขียน พวกเขาเพียงอยากรู้ว่าเรื่องจะดำเนินต่อไปอย่างไร แต่ไม่ใช่แต่เด็กเท่านั้นที่อยากอ่านเรื่องสนุกๆ ผู้ใหญ่เองก็กระหายที่จะอ่านเช่นกัน และทุกคนพร้อมที่จะอ่านหนังสือทุกเล่ม ถ้าหนังสือนั้นมันเนื้อเรื่องสนุก แต่ปัจจุบันผู้เขียนนวนิยายส่วนใหญ่จะเน้นให้ความสำคัญกับเทคนิคและสไตล์การ เขียนมากกว่าโครงเรื่อง จึงทำให้เรื่องไม่สนุก โดยเฉพาะเรื่องสำหรับผู้ใหญ่ ไม่ได้มีแต่เพียงวรรณกรรมเด็กเท่านั้น พูลแมนยังเขียนเรื่องได้หลายหลายแนว ทำให้เขามีแฟนหลากหลายวัย งานเขียนของเขามีตั้งแต่นวนิยายผู้ใหญ่ วรรณกรรมเยาวชน นิทานภาพ บทละคร สารคดี นวนิยายแฟนตาซี นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ และนวนิยายร่วมสมัย เขายังบอกว่าเขาอ่านหนังสือพวก "ขยะ" ที่ไม่ได้เรื่องจำนวนมาก และเห็นว่าทุกคนควรอ่านหนังสือขยะ เพราะแนวทางนั้นช่วยให้เราพัฒนารสนิยมของตัวเองได้โดยไม่ต้องพึ่งพาคนอื่น

"ผมเป็นแฟนตัวยงละครโทรทัศน์ออสเตรเลียชุด neighbours เป็นเรื่องเดียวที่ผมดู ทั้งที่เป็นละครแสนธรรมดา แสดงชีวิตคนทั่วไป และแตกต่างจากงานเขียนของผมอย่างสุดขั้ว แต่ในละครธรรมดานี่เอง คุณจะได้ค้นพบเห็นพล็อตเรื่องต่างๆ ผุดขึ้นมามากมาย ทั้งเรื่องโบราณ เทพนิยาย ดูละครเรื่องนี้แล้วทำให้ผมคิดอะไรออกมากๆ" พูลแมนเล่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พลูแมน บอกว่ามีข้อคิดที่ดีของประโยชน์จากการอ่าน "สิ่งที่ทุกคนได้รับจากการใส่ใจอ่าน "เรื่อง" ในหนังสือ เราจะไม่ค่อยได้จากการดูทีวี หรือชมภาพยนตร์บนแผ่นจอ ภาพต่างๆจินตนาการแทนเรา แต่เมื่อเราได้อ่านเราต้องใส่ใจคิดมากขึ้น และเมื่อเราใส่ใจคิดมากขึ้น เราก็ได้ความคิดออกมา ดังนั้นการอ่านหนังสือจึงช่วยให้ความคิดของเราคล่องแคล่วกระตือรือร้นมาก ขึ้น"

นอกจากนี้ พูลแมนยังเห็นว่าเด็กๆ ไม่จำเป็นต้องอ่านแต่หนังสือเด็กเท่านั้น การให้เด็กอ่านหนังสือผู้ใหญ่ก็เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ดี และไม่ใช่เพียงนวนิยาย เด็กๆ สามารถอ่านหนังสือได้หลากหลายแนว ตราบใดที่เนื้อเรื่องเหล่านั้นทำให้พวกเขาสนใจและติดตรึงอยู่กับมัน

"พลูแมน" ยังมีคำแนะนำสำหรับเหล่าผู้ปกครองที่ยังคงต่อสู้เพื่อเอาชนะเด็กที่ไม่ชอบอ่านหนังสือแบบหัวดื้อสุดขั้วว่า "พ่อแม่จะต้องบอก "ห้าม" ไม่ให้ลูกอ่านหนังสือเล่มนี้นะ มันไม่ใช่หนังสือสำหรับลูก ห้ามแตะต้องมันเชียว พ่อกำลังจะเก็บมันไว้ชั้นบน และจะออกไปธุระข้างนอกสักสองชั่วโมง"

ถึงแม้นวนิยายของพลูแมน โดยเฉพาะนวนิยายเยาวชนจะเป็นแนวแฟนตาซี แต่พลูแมนก็ยืนยันว่านวนิยายของเขามีรากฐานอยู่บนโลกแห่งความเป็นจริง แม้ว่าในชีวิตจริงๆ แล้วจะไม่มีหมีที่พูดได้ แต่เขาพยายามให้เรื่องที่เกี่ยวกับมนุษย์เป็นจริงมากที่สุด มนุษย์ทุกคนเป็นจริงที่สุดเท่าที่เขาจะสร้างได้ มีความซับซ้อนและคาดเดาไม่ได้ ซึ่งการเขียนเรื่องเหล่านี้ก็ขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้เขียน สำหรับตัว "พลูแมน" เองเขาไม่เก่งในการเขียนเรื่องปัจจุบัน จินตนาการของเขาบรรเจิดก็ต่อเมื่อมีหมีพูดได้ ดังนั้นเขาจึงต้องถ่ายทอดความเป็น Realism ออกมาทางงานเขียนแนวแฟนตาซีตามที่ถนัด แนวคิดและผลงานของนักเขียนคนนี้จึงไม่ธรรมดา

2.2 เนื้อเรื่องโดยย่อ

2.2.1 ภาคหนึ่ง: ออกซ์ฟอร์ด

เรื่องเริ่มต้นที่ ไลรา เด็กผู้หญิงอายุ 11 ปี และดีมอร์มีน ภูตประจำตัวของเธอ ซึ่งมีชื่อว่าแพนทาไลมอน ไลราอาศัยอยู่ที่วิทยาลัยจอร์แดนกับอธิการบดี วันหนึ่งเธอแอบเข้าไปในห้องของอธิการบดี เธอเดินดูไปได้สักพักแล้วก็มีเสียงคนเดินมาเธอจึงได้หลบไปซ่อนอยู่ในตู้ และแอบดูจึงได้เห็นว่าอธิการบดีได้วางยาพิษใส่ขวดไวน์ขวดหนึ่งไว้รอให้มีผู้เข้ามาดื่ม ซึ่งเป็นถุงของเธอนั้นเองที่เข้ามา และคิดจะจัดประชุมในห้องอธิการบดี อธิการบดีจึงได้ออกไปตามคนมา ส่วนถุงของเธอหรือคือลอร์ดแอสเรียล ก็กำลังจะจิบไวน์ในขวดที่เตรียมไว้ แต่เธอได้รีบออกมาผลักมือของลอร์ดแอสเรียลจนแก้วไวน์ตกแตก เขาจับเธอไว้แน่น และว่าเธอมาเล่นอะไรในนี้ เธอจึงบอกว่าในขวดไวน์นั้นมียาพิษ เมื่อลอร์ดแอสเรียลรู้ดังนั้นจึงแกล้งปัดขวดไวน์ตกแตกลงพื้น และสั่งให้ไลราไปแอบดูเหตุการณ์อยู่ในตู้เหมือนเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พอทุกคนเข้ามาลอร์ดแอสเรียลก็ได้ปิดไฟ และฉายสไลด์รายงานถึงเรื่องการสำรวจของเขาในดินแดนขั้นโลกเหนือ โดยอธิการบดีซึ่งนั่งอยู่ข้างตู้ที่ไลราซ่อนตัวอยู่ ได้แอบบ่นว่าทำไมเขาถึงไม่ดื่มไวน์ขวดนั้น ซ้ำยังทำตกแตก แสดงว่าเขาต้องรู้ว่ามียาพิษ

ลอร์ดแอสเรียลได้บรรยายถึงภาพที่เขาได้ถ่ายมาจากการสำรวจผจญภัย โดยมีภาพเด่นๆคือ ภาพแสงออโรร่าซึ่งเมื่อมองเข้าไปในแสงแล้วสามารถมองเห็นเมืองอีกเมืองหนึ่ง ซึ่งเขากล่าวว่าเป็นโลกคู่ขนานกับโลกที่เราอาศัยอยู่ และเขาต้องการที่จะไปยังโลกนั้น จึงได้กลับมาที่วิทยาลัยจอร์แดนเพื่อขอทุนในการสำรวจต่อไป ซึ่งแม้อธิการบดีไม่อยากให้แต่เขาก็พูดหว่านล้อมแกมบังคับจนทุกคนในที่ประชุมต้องยอมเชื่อฟังตามคำสั่งเท้าแต่โดยดี

เมื่อทุกคนได้ออกไปแล้ว ลอร์ดแอสเรียลจึงเรียกให้ไลราออกมาจากตู้ และถามถึงเรื่องราวความเคลื่อนไหวของวิทยาลัยจอร์แดน และถามว่าไลรานั้นไปเล่นซนยังไงบ้าง ไลราบอกว่าเธอทำตัวดีเรียบร้อย แต่ลอร์ดแอสเรียลบอกว่าเห็นไลราปีนอยู่บนหลังคาเมื่อเช้า เธอจึงยอมสารภาพว่าเธอไปเล่นที่ไหนมาบ้าง แต่ยังเหลืออีกที่ ที่เธอไม่เคยไปนั่นก็คือห้องใต้ดินของวิทยาลัยจอร์แดน ซึ่งลอร์ดแอสเรียลแปลกใจที่ว่าไลราไม่รู้จักที่นั้น

หลังจากลอร์ดแอสเรียลได้กลับไปแล้วไลราจึงได้ออกสำรวจหาห้องลับใต้ดินของวิทยาลัยจอร์แดน โดยชวนเพื่อนของเธอซึ่งเป็นลูกของคนในครัวของวิทยาลัยไปด้วย ซึ่งเด็กคนนั้นมีชื่อว่าโรเจอร์ ไลราและโรเจอร์จึงได้ลงไปห้องใต้ดินกันซึ่งโรเจอร์ไม่ได้อยากลงไปเท่าไหร่ แต่ไลราบังคับให้เขาไปด้วย พอลงไปในนั้นทั้งสองก็ได้พบกับโลงศพมากมายซึ่งเก็บศพของเหล่าอธิการบดีรุ่นก่อนๆอยู่ นั้นหมายความว่าห้องใต้ดินนั้นก็เป็นที่เก็บศพนั่นเอง

พอตกกลางคืนมาไลรานอนอยู่แต่ก็ถูกปลุกโดยแพนทาไลมอน ภูตประจำตัวของเธอ เมื่อเธอตื่นขึ้นมาจึงได้พบกับวิญญาณประหลาด เธอนึกได้ทันทีว่าเป็นเพราะเธอไปที่ห้องเก็บศพของเหล่าอธิการโดยไม่ได้รับอนุญาต เธอจึงรีบขอโทษเป็นการใหญ่ จนในที่สุดวิญญาณนั้นก็ได้หายไป

เข้าสู่วันใหม่ไลราออกไปเล่นกับพวกเด็กๆในเมือง โดยเล่นต่อสู้กันแถบแม่น้ำที่มักมีพวกยิปซีล่องเรือมาจอดไว้ โดยไลราเองเคยขึ้นไปถล่มเรือยิปซี โดยสั่งให้เด็กช่วยกันหาจุกก๊อกเพราะเธอเชื่อว่าบนเรือจะมีจุกก๊อกไว้อุดรอยรั่วอยู่ หากหาเจอและดึงออกได้เรือก็จะจมทันที แต่เธอก็ไม่เคยหาเจอและถูกพวกยิปซีจับตัวลงมาก่อนทุกที

จนกระทั่งอยู่มาวันหนึ่ง พวกเด็กๆในเมือง รวมไปถึงลูกๆของเหล่ายิปซีไปเริ่มหายตัวไปอย่างลึกลับ แม้กระทั่งโรเจอร์เพื่อนสนิทของไลราก็หายตัวไปเช่นกัน ไลราจึงออกตามหาไปทั่ว แต่น่าแปลกที่ไม่มีใครคิดว่าเด็กๆหายไปไหน เพียงคิดว่าเด็กออกไปเล่นกันเท่านั้น หรือแม้แต่บางคนก็ไม่ได้สนว่าลูกของตนจะหายไปไหน ไลราตามหาพวกเพื่อนๆของเธออยู่นานก็ไม่เจอ พอกลับมาก็ได้พบกับหญิงสาวแสนสวยผู้มาเยือนวิทยาลัยจอร์แดน เธอคนนั้นชื่อว่ามิสซิส โคลเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มิสซิสโคลเตอร์คุยอยู่กับอธิการบดี โดยตามไลรามาคุยด้วย และคุยถูกคอกันอย่างมาก เมื่อมิสซิสโคลเตอร์กลับไป อธิการบดีจึงได้บอกว่าจะให้ไลราไปอยู่ที่อื่นไกลจากวิทยาลัยจอร์แดน แต่ไลราไม่อยากไปไหน จนเมื่ออธิการบดีได้บอกว่าผู้ที่ไลราจะไปอยู่ด้วยนั้นคือมิสซิสโคลเตอร์ ไลราจึงยินดีที่จะไป แต่สีหน้าอธิการบดีกลับดูแย่

เช้ามืดก่อนที่มิสซิสโคลเตอร์จะมารับตัวไลราไป อธิการบดีได้เรียกให้ไลราไปพบและมอบของสำคัญสิ่งหนึ่งไว้ให้ไลราเก็บรักษาไว้ โดยจะต้องไม่ให้ใครรู้เห็นเป็นอันขาด โดยเฉพาะกับมิสซิสโคลเตอร์ ซึ่งเมื่อมิสซิสโคลเตอร์มารับไลราไปอยู่ด้วยแล้ว ไลราก็ได้ถูกจับแต่งตัวเสียใหม่กลายเป็นเด็กสาวน่ารักเรียบร้อย อยู่ในบ้านของมิสซิสโคลเตอร์โดยไม่ได้ออกไปไหน จนเธอรู้สึกได้ว่าเหมือนเธอถูกขังดั่งนกน้อยในกรงทอง เธอจึงคิดที่จะหนีออกมา

วันหนึ่งมีการจัดงานที่บ้านของมิสซิสโคลเตอร์โดยชวนผู้คนมามากมาย ไลราบังเอิญไปได้ยินคนคุยกันว่าลอร์ดแอสเรียลถูกพวกหมีจับตัวไปขังไว้ในดินแดนขั้วโลกเหนือ และมิสซิสโคลเตอร์เป็นผู้อยู่เบื้องหลังในเรื่องเด็กๆที่หายตัวไป และมิสซิสโคลเตอร์กำลังค้นห้องไลราอยู่ ซึ่งดูเหมือนเธอจะต้องการของที่อธิการบดีให้กับไลราไว้ ไลราจึงรีบหนีออกมาจากงาน และจากบ้านของมิสซิสโคลเตอร์โดยคิดหนีไปให้ไกลที่สุด

ไลราหนีออกมาจนถึงริมแม่น้ำแห่งหนึ่ง แต่ถูกพวกแถวแม่น้ำจับตัวไว้ และกำลังจะพาเธอไปที่ไหนซักแห่ง แต่พอดีมีพวกยิปซีที่เธอรู้จักโผล่มาช่วยไว้ได้ทัน เนื่องจากพวกยิปซีล่องเรือมาแถวนั้นพอดี ไลราจึงได้ไปกับพวกยิปซี

พวกยิปซีไปล่องเรือไปรวมพลกันที่เมืองแห่งหนึ่ง ซึ่งที่นั้นได้จัดการประชุมใหญ่ของเหล่ายิปซีขึ้น โดยพูดถึงเรื่องเด็กๆที่หายตัวไป ซึ่งพวกยิปซีรู้ข่าวอยู่แล้วว่าพวกเด็กๆถูกจับตัวไปไว้ไหน ไลราจึงอยากไปด้วยแต่ก็ไม่มีใครอยากจะพาเด็กอย่างไลราไป แต่เมื่อมีพวกยิปซีได้แนะนำตัวไลรากับลอร์ดฟา ผู้นำของยิปซี และฟาเดอร์โครัมผู้ปราดเปรื่อง

ไลราจึงได้รู้ว่าแท้จริงแล้วตนคือลูกของลอร์ดแอสเรียลกับมิสซิสโคลเตอร์ โดยลอร์ดแอสเรียลได้เจอกับมิซิสโคลเตอร์ตอนที่แต่งงานกับมิสเตอร์โคลเตอร์แล้ว แต่ทั้งสองก็รักกันตั้งแต่แรกพบ และแอบเป็นชู้กันจนมีไลราเกิดขึ้นมา จึงนำ ตัวไลราไปฝากไว้ให้พวกยิปซีดูแล แต่ในที่สุดแล้วมิสเตอร์โคลเตอร์ก็ตามมาเจอ และคิดฆ่าไลราและยิปซีที่เลี้ยงดูไลราในวัยเด็ก แต่ลอร์ดแอสเรียลมาพอดีจึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น มิสเตอร์โคลเตอร์มีปืน แต่ในขณะที่ลอร์ดแอสเรียลเพียงมือเปล่า ก็แย่งปืนมาและเอาชนะได้โดยการยิงมิสเตอร์โคลเตอร์ตาย

หลังจากที่ลอร์ดแอสเรียลสังหารมิสเตอร์โคลเตอร์แล้วจึงถูกนำตัวไปดำเนินคดีที่ศาล ซึ่งถูกศาลตัดสินให้ริบทรัพย์ทั้งหมดที่ลอร์ดแอสเรียลมี ซึ่งเป็นทรัพย์สมบัติที่เก็บสะสมได้มาจากการเดินทางผจญภัยไปยังที่ต่างๆจนร่ำรวยมหาศาลยิ่งกว่ากษัตริย์เสียอีก แต่เมื่อถูกริบทรัพย์แล้วลอร์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอสเรียลจึงไม่เหลืออะไร แต่ก็ไม่ได้เป็นปัญหาสำหรับเขา เพราะเขาไม่ได้ยึดติดกับทรัพย์สินเงินทอง แต่เขารักการผจญภัยออกสำรวจยิ่งกว่าชีวิต เขาจึงได้ออกเดินทางต่อ โดยนำไลราไปฝากไว้กับอธิการบดีของมหาวิทยาลัยจอร์แดน โดยสั่งห้ามมิให้มิสซิสโคลเตอร์มาเข้าใกล้ไลราเป็นอันขาด ซึ่งทางฝ่ายมิสซิสโคลเตอร์เมื่อมิสเตอร์โคลเตอร์ตายไปแล้วเธอจึงแสวงหาอำนาจใหม่โดยการจัดตั้งคณะกรรมการว่าด้วยพิธีพลีกรรมทางศาสนาเพื่อจับเด็กมาทดลองลึกลับ ซึ่งทำให้มีคนต้องคอยทำตามคำสั่งเธออยู่มากมาย เธอจึงได้ไปก่อสร้างสถานที่ทดลองไว้ในแถบขั้วโลกเหนือโดยจ้างทหารรับจ้างไว้คุมไม่ให้บุคคลภายนอกเข้าไปใกล้ได้ และเธอยังสามารถบงการราชาหมีได้อีกด้วย จึงทำให้พวกหมีช่วยกันจับตัวลอร์ดแอสเรียลไปขังไว้ในดินแดนหมี เธอจึงกล้าพาตัวไลรามาอยู่ด้วย แต่ตอนนี้ไลราก็ได้หนีมาอยู่กับพวกยิปซีแล้ว

หลังจากที่ไลราได้รู้เรื่องราวความเป็นมาของตนแล้วเธอทั้งดีใจและเสียใจที่มีพ่อแม่อย่างลอร์ดแอสเรียลและมิสซิสโคลเตอร์ แต่พวกยิปซีก็ให้ความเคารพนับถือต่อลอร์ดแอสเรียลเป็นอย่างยิ่ง เพราะลอร์ดแอสเรียลเคยช่วยเหลือพวกยิปซีไว้มากมาย พวกยิปซีจึงต้องปกป้องไลราจากมิสซิสโคลเตอร์ซึ่งกำลังส่งคนตามหาตัวไลราอยู่

พวกยิปซีระดมพลและเสบียงเตรียมการที่จะไปขั้วโลกเหนือเพื่อตามหา และช่วยพวกเด็กๆกลับมา โดยแบ่งกลุ่มออกเป็น 8 กลุ่ม ให้เตรียมชายฉกรรจ์ที่พร้อมรบมาให้ได้มากที่สุด โดยให้ฝ่ายหญิงเตรียมจัดหาเสบียงอาหารมาให้พร้อม และให้ทุกครอบครัวระดมทรัพย์สินเข้ามาไว้เป็นทุนสำหรับการเดินทางไกลในครั้งนี้

มีผู้หญิงยิปซีพูดขึ้นมาว่าอยากไปด้วย อย่างน้อยก็เพื่อที่จะได้ดูแลเมื่อพาตัวเด็กๆกลับมาได้ หากมีแต่ผู้ชายอาจดูแลไม่ดี แต่ก็ถูกหัวหน้ายิปซีห้ามไว้ เพราะครั้งนี้เป็นงานที่อันตรายยิ่ง แน่นอนว่าไลรานั้นก็อยากไปด้วยแต่ไม่มีใครยอมให้ไป จนเมื่อไลรานำอุปกรณ์ที่อธิกาบดีมอบให้ไว้ออกมา ฟาเดอร์ไครัมผู้ปราดเปรื่องรู้ทันที่ว่าสิ่งนั้นคือ “อลีธีอามิเตอร์” ซึ่งเป็นเครื่องมือที่นักปราชญ์ในตำนานได้สร้างไว้ โดยมีอยู่เพียง 3 อันในโลกเท่านั้น และที่สำคัญกว่านั้นคือ ไม่มีใครสามารถควบคุมใช้งานอลีธีอามิเตอร์ได้ หาขาดสมุดบันทึกลึกลับที่เป็นกุญแจสำคัญในการใช้งาน แต่ก็ยากที่จะหาสมุดนั้นมา แต่ไลรากลับใช้อลีธีอามิเตอร์เองได้

อลีธีอามิเตอร์ที่ไม่มีผู้ใดครอบครองได้ แต่เด็กน้อยอย่างไลรากลับใช้งานมันได้ราวกับว่าเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย โดยอลีธีอามิเตอร์นี้สามารถใช้ถามอะไรทุกสิ่งในจักรวาลนี้ได้โดยที่จะได้คำตอบเหมือนเป็นคำไบ้มา แต่ไลราก็สามารถรับรู้ได้อย่างแจ่มชัด พวกยิปซีจึงตัดสินใจพาตัวไลราไปด้วย เพราะจำเป็นต้องพึ่งอลีธีอามิเตอร์เพื่อการเดินทางที่ปลอดภัย และสามารถตามหาเด็กๆเจอได้โดยการถามทุกสิ่งที่อยากรู้จากอลีธีอามิเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 ภาคสอง: โบดแวงการ์

พวกยิปซีเดินทางมาทางเรือเป็นระยะเวลายาวนาน จนไปถึงเมืองแห่งหนึ่งซึ่งเป็นเมืองที่สามารถติดต่อกับแม่มดได้ หัวหน้ายิปซีจึงลงไปเจรจาพร้อมทั้งพาไลราไปด้วย เมื่อไปถึงสถานกงสุลแม่มดซึ่งมีชายผู้อยู่ ก็ได้มีการพูดคุยติดต่อขอความช่วยเหลือจากแม่มดผ่านชายผู้นี้ ซึ่งเขาบอกว่าเป็นการยากที่แม่มดจะมายุ่งเรื่องทางโลก แต่ราชินีแม่มดเคยติดหนี้ชีวิตจากพวกยิปซีที่เคยช่วยเหลือเธอไว้สมัยที่ยังสาวไม่ได้เป็นราชินี จึงมีโอกาสที่พวกแม่มดจะมาช่วยเหลือโดยต้องการกิ่งสนเมฆของราชินีแม่มดเป็นเครื่องติดต่อ ซึ่งชายที่กงสุลนั้นเก็บกิ่งสนเมฆอยู่หลายอันแต่ไม่บอกว่าเป็นอันไหน เพราะต้องการทดสอบอลีธีอามิเตอร์ของไลราว่าสามารถใช้งานได้จริงหรือเปล่า โดยผลปรากฏว่าไลราสามารถหยิบกิ่งสนเมฆของราชินีแม่มดมาได้อย่างถูกต้อง ชายแห่งสถานกงสุลจึงหักกิ่งสนเมฆให้ส่วนหนึ่งเพื่อนำไปติดต่อกับแม่มด

ก่อนจะจากเมืองแห่งนั้นไลราได้เจอกับหมีพูดได้ตัวใหญ่ทำงานให้มนุษย์อยู่ในเมือง หมีตัวนี้ชื่อว่าเยอริก เบรินนิสัน เป็นหมีที่ถูกเนรเทศออกจากดินแดนหมี พวกยิปซีเลยจ้างให้เดินทางไปด้วย เมื่อกลับมาที่พักชั่วคราว ไลราก็ได้พบกับ ลี สกอร์บี้ นักผจญภัยที่พวกยิปซีอีกพวกได้จ้างไว้ให้ร่วมเดินทางไปด้วย ซึ่งทั้งเยอริกและลี เคยรู้จักกันมาก่อน การเดินทางเลยยิ่งง่ายขึ้น

พวกไลราจึงได้เดินทางต่อไป แต่ถูกโจมตีระหว่างทางจากพวกลึกลับ จึงเกิดการต่อสู้กันขึ้นระหว่างพวกยิปซีกับพวกลึกลับนั้น และแล้วไลราก็ถูกจับตัวไป จึงได้รู้ว่าพวกลึกลับนั่นคือพวกรับจ้างจับเด็กไปยังสถานทดลองที่ได้รวมรวบจับเด็กจากทุกสารทิศไว้

ซึ่งเมื่อไลราถูกพาตัวไปถึงยังสถานทดลองก้ถูกจับเปลี่ยนเสื้อผ้าและให้ไปอยู่ร่วมกับเด็กๆ ซึ่งไลราพบว่าที่นั่นมีลักษณะเหมือนโรงเรียนประจำ เพื่อลดความน่ากลัวของสถานทดลอง และเพื่อไม่ให้เด็กเครียด แต่กลับยอมอยู่แต่โดยดีโดยมีทั้งของเล่นและอาหารให้พร้อม เด็กๆจึงอยู่รวมกันได้อย่างสนุกสนาน แต่ก็มีเด็กบางพวกที่ไม่สนุกด้วย เพราะได้รู้ว่าพวกผู้ใหญ่จะจับเด็กไปผ่าตัดทำการทดลองทุกอาทิตย์ และเด็กก็จะหายตัวไปทุกอาทิตย์ โดยไม่เคยมีใครได้รอดกลับมาเลย

ที่นั้นเองที่ไลราได้พบกับเพื่อนๆที่ตนออกตามหา รวมทั้งเด็กลูกๆของพวกยิปซีก็ถูกจับมาที่นี่ด้วย ไลราจึงสืบหาความลับของที่นี่จากเด็กที่พอจะรู้ว่าเกิดอะไรขึ้น ซึ่งก็ได้ความมาว่าในทุกๆอาทิตย์เด็กที่เริ่มโตกว่าเพื่อนแล้วจะถูกนำไปผ่าตัดทดลอง โดยส่วนใหญ่จะต้องตายไปแม้จะไม่เห็นศพ แต่เด็กๆก็คิดว่าพวกที่ถูกจับไปทดลองนั้นตายแน่ๆ ระหว่างที่คุยกันอยู่นั้นก็มีบุคคลที่ไลารู้จักดีปรากฏตัวผ่านมายิ้มให้พวกเด็กๆแม้จะไม่เห็นไลรา แต่ไลราจำได้ดีว่าเธอผู้นั้นคือมิสซิสโคลเตอร์

พอตกกลางคืนไลราจึงคิดที่จะแอบไปสืบดูความลับของสถานที่แห่งนี้ จึงได้ปีนเข้าไปในช่องบนเพดาน และมุดไปตามซอกของอ่องนั้นจนได้ยินเสียงคุยกันเมื่องมองผ่านรูดูจึงได้รู้ว่าพวกผู้ใหญ่ รวมทั้งมิสซิสโคลเตอร์กำลังประชุมกันอยู่ โดยที่ผู้ใหญ่บางคนก็คิดที่จะหยุดแผนการทดลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของมิสซิสโคลเตอร์ไว้ เพราะเป็นการทรมานและทำให้เด็กตายอยู่ทุกอาทิตย์ แต่มิสซิสโคลเตอร์ไม่ยอม และต้องการทดลองต่อไป เพื่อให้ได้พลังลึกลับที่อาจควบคุมโลกนี้ได้ซึ่งมีแอบแฝงอยู่ในตัวเด็กๆ แต่เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่แล้วพลังนั้นจะเริ่มเลือนลางจางไป เป็นเหตุให้ต้องจับเด็กมาทดลองเพื่อค้นหาพลังนั้น ไลราจึงได้รู้สาเหตุที่จับเด็กมา และเธอก็ได้มุดเพื่อไปแอบดูห้องอื่นต่อ

แต่ไลราไม่โชคดีอีกแล้ว เมื่อมีคนได้ยินเสียงเธอที่อยู่บนเพดานจึงเปิดเพดานขึ้นมาดู และเจอเธอ จึงได้พากันจับตัวไลราลงมา และคิดว่าจะปล่อยให้ไลราอยู่ต่อไปไม่ได้แล้วไม่งั้นความลับอาจถูกเปิดเผย จึงคิดเปิดการผ่าตัดเฉพาะกิจขึ้นอย่างด่วน เพื่อทดลอง และกำจัดไลราเสีย

ไลราถูกจับไปยังห้องผ่าตัดโดยชายสองคน และถูกขังไว้ในกรง เตรียมพร้อมที่จะทำการผ่าตัดที่พิสดาร โดยชายคนหนึ่งได้ไปเตรียมมีดขนาดใหญ่ไว้และกำลังนำมาจะผ่าตัดไลรา เธอกลัวจนแทบจะเป็นบ้า เธอคิดว่าเธอคงจะต้องตายอยู่ในนี้แล้ว แต่ทันใดนั้นเองมิสซิสโคลเตอร์ก็มาเจอพอดี และพบว่าเป็นไลรา มิสซิสโคลเตอร์จึงรีบเข้ามาปล่อยตัวไลราและสั่งให้พวกชายที่จับไลรามาออกไป หลังจากนั้นจึงพาตัวไลรากลับห้องของตน

ที่ห้องของมิสซิสโคลเตอร์ ไลรายังร้องไห้ไม่หยุด ซึ่งเกิดจากความกลัวรวมทั้งยังเสแสร้งร้องต่อไปเมื่อเจอมิสซิสโคลเตอร์ เพราะกลัวที่จะถูกถาม เลยบอกมิสซิสโคลเตอร์ไปว่าตนนั้นถูกจับมาจากงานเลี้ยงที่บ้านที่มิสซิสโคลเตอร์จัดขึ้นมา โดยที่ตนไม่ได้คิดจะหนีมาเลย มิสซิสโคลเตอร์ยิ้ม แต่เป็นยิ้มที่ทำให้ไลราขนลุกด้วยความกลัว แล้วมิสซิสโคลเตอร์ก็ถามหาอลีธีอามิเตอร์ โดยที่ไม่ปกปิดอีกต่อไป แต่ไลราจึงเอากระเป๋าให้กลับมิสซิสโคลเตอร์ มิสซิสโคลเตอร์ตื่นเต้นมากที่ในที่สุดจะได้ครอบครองอลีธีอามิเตอร์ จึงมัวแต่ค่อยจ้องมอง และลูบคลำกระเป๋าอย่างลุ่มหลง จนเป็นโอกาสให้ไลราได้วิ่งหนีออกมา มิสซิสโคลเตอร์จึงได้รู้สึกตัวว่าในกระเป๋าไม่มีอลีธีอามิเตอร์ และรีบวิ่งตามไลราออกมา

ไลราที่วิ่งหนีออกมากดสัญญาณเตือนภัยให้พวกเด็กๆรู้ตัวและวิ่งหนีกันอย่างชุลมุน ทำให้ยากแก่การควบคุมของเหล่าผู้ใหญ่ที่จับตัวเด็กมา แต่พวกเด็กๆ ก็ไม่อาจออกไปได้ไกลเพราะข้างนอกอากาศหนาวมากเนื่องมาจากเป็นดินแดนขั้วโลกเหนือ แต่พอดีกับที่พวกยิปซีและแม่มดมาถึงจึงได้ช่วยเด็กๆไว้ได้ทันท่วงที รวมทั้งยังจุดไฟเผาสถานทดลอง

แต่มิสซิสโคลเตอร์และพวกทหารรับจ้างก็ตามมาถึง พวกเขาจับตัวไลราไว้ได้ และกำลังจะนำกลับไป แต่หมียอริก เบรินนิสันปารกฏตัวขึ้นมาช่วยไว้ทัน จนในที่สุดเด็กๆทั้งหมดก็กลับไปหาพวกยิปซีได้อย่างปลอดภัย แต่พวกไลราและหมีกลับพลัดหลงกับพวกยิปซีแต่ได้เจอกับพวกแม่มดและลี สกอร์บี้นักผจญภัยอีกคนที่พวกยิปซีจ้างมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 ภาคสาม: สวาลบาร์ด

ลี สกอร์บี้พาทั้งหมีและไลราขึ้นบอลลูนของตนซึ่งมีแม่มดช่วยลากดึงขึ้นสู่ท้องฟ้า และพวกแม่มดยังช่วยพาลากไปยังทางเหนือสุดขอบโลก ซึ่งเป็นที่ต่อไปที่ไลราจะไป นั้นก็คือดินแดนหมีเพื่อไปช่วยลอร์ดแอสเรียลพ่อของตนให้กลับคืนมา

เมื่อบอลลูนขึ้นสู่ท้องฟ้าอย่างปลอดภัยด้วยการลากของเหล่าแม่มดแล้ว จึงมีแม่มดตนหนึ่งเข้ามาใกล้ เธอมีหน้าตาเย็นชาไร้อารมณ์ความรู้สึก และเข้ามาถามว่า นั้นไลราใช่มั้ย

ไลราสงสัยว่าทำไมแม่มดตนนั้นจึงรู้จักตน แม่มดจึงแนะนำตัวก่อนว่าเธอชื่อเซราฟีน่า เป็นราชินีของเหล่าแม่มด เมื่อก่อนเคยได้รับการช่วยเหลือจากพวกยิปซี จึงได้มาช่วยเด็กๆในครั้งนี้ เพื่อเป็นการตอบแทนยิปซี และที่รู้จักไลราก็เพราะลอร์ดแอสเรียลนั้นโด่งดัง และลูกของลอร์ดแอสเรียลซึ่งก็คือไลราได้ถูกทำนายไว้ตั้งแต่เกิดแล้วว่า ไลราจะเป็นเด็กพิเศษสามารถนำพาโลกไปในทิศทางใดก็ได้ ทั้งด้านความสงบสุข และความหายนะ เพราะไลราได้รับพลังพิเศษมาตั้งแต่เกิด ด้วยเหตุนี้เองไลราจึงสามารถควบคุมใช้งานอลีธีอามิเตอร์ได้เพียงผู้เดียวในโลก อีกทั้งยังมีพลังอื่นๆแอบแฝงอยู่ในตัวของไลราอีก

แม่มดนำพาบอลลูนมาจนถึงดินแดนหมีสุดขอบขั้วโลกได้ไม่นาน ก็ถูกโจมตีจากพวกปีศาจหน้าผาที่มีหน้าตาเหมือนกบแต่สามารถบินได้ ขนาดเทียบเท่าครึ่งหนึ่งของมนุษย์ อยู่รวมกันเป็นฝูง จึงมีนิสัยร่วมกันโจมตีเป็นฝูง จนพวกแม่มดมิอาจต้านทานไว้ได้ ทำให้หลุดมือจากบอลลูน และแล้วบอลลูนก็ได้ตกลงไปยังดินแดนสีขาวเบื้องล่าง

ไลราตกออกจากบอลลูนออกไปอยู่คนเดียวโดยไม่รู้ว่าที่ไหน ขณะที่มองไปรอบๆก็ได้พบหมีชนิดเดียวกับยอริก แต่ไม่ได้มาเพียงตัวเดียว ซึ่งพวกมันคือทหารของดินแดนหมีนั่นเอง และพวกมันก็ได้จับตัวไลราไปขังไว้ในวังหมี ที่นั่นไลราถูกขังรวมกับนักโทษอื่นอีกหนึ่งคนจึงได้รู้ข่าวมาว่าลอร์ดแอสเรียลที่ถูกจับมายังดินแดนหมีเหมือนกัน กลับได้อยู่อย่างราชาเหนือกว่าราชาหมีเสียอีก เนื่องมาจากราชาหมีนั้นกลัวเกรงในพลังอำนาจของลอร์ดแอสเรียล

ไลราจึงคิดที่จะหลอกราชาหมีให้สยบต่อตนบ้าง โดยเริ่มจากการไปหลอกหมีผู้คุมจนได้เข้าพบกับราชา และหลอกราชาหมียูเฟอร์ รักนิสัน ว่าตนเกลียดยอริกมาก และรู้ข่าวมาว่ายอริกกำลังจะบุกมายังวังนี้ ราชาจึงคิดว่าจะยิงปืนใหญ่สังหารยอริกตั้งแต่ประตูวัง แต่ไลราห้ามไว้ว่าจะต้องฆ่ายอริกด้วยมือของราชาเองเท่านั้นซึ่งราชาถามว่าทำไมถึงจำเป็นต้องทำเช่นนั้น ไลราจึงตอบว่าตนรอบรู้ทุกอย่าง หากฆ่ายอริกด้วยมือของราชายูเฟอร์เองได้แล้วละก็ ยูเฟอร์จะกลายเป็นราชาเหนือราชาในใต้หล้า และเหล่าหมีก็จะเคารพราชามากขึ้น แต่ราชาหมียูเฟอร์ไม่เชื่อที่ไลราพูด จึงคิดให้พิสูจน์ว่าหากรอบรู้ทุกอย่างจริงจะต้องรู้ว่าอะไรคือสัตว์ตัวแรกที่ราชายูเฟอร์ฆ่า ซึ่งไลราจึงได้ถามกับอลีธีอามิเตอร์ จนได้คำตอบมาว่ายูเฟอร์นั้นฆ่าพ่อของตนเป็นอันดับแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อมาบอกกับราชายูเฟอร์ในเรื่องความลับนี้ ยูเฟอร์จึงเริ่มเชื่อและถามไลราต่ออีก ซึ่งไลราก็ตอบได้ทุกคำถาม ราชาหมีจึงยอมที่จะสู้กับยอริกตัวต่อตัวโดยสั่งให้จัดเตรียมลานประลองขึ้นมา และเมื่อยอริกมาถึงยูเฟอร์ก็ใส่เกราะพร้อมต่อสู้เต็มที่ โดยหมีเหล่าหมีคอยเชียร์อยู่ข้างๆ ก่อนสู้ยอริกประกาศว่า หากสังหารยูเฟอร์ได้ ตนจะขึ้นเป็นราชาแทน แต่ไลรานั้นไม่เห็นหนทางที่ยอริกจะชนะ เพราะว่าตัวยูเฟอร์นั้นใหญ่กว่ายอริกมากมายยิ่งนัก

การต่อสู้ได้เริ่มขึ้นอย่างดุเดือด ผลัดกันตะปบด้วยกงเล็บอันแหลมคมจนสามารถฉีกเนื้อทะลุไปถึงเครื่องในได้ ทั้งสองสู้กันอยู่นานจนดูเหมือนว่าฝ่ายยอริกเริ่มจะเสียเปรียบจากการที่ไม่*อาจขยับมือข้างซ้ายซึ่งเป็นข้างถนัด และอันตรายที่สุดของเหล่าหมีได้ จึงเป็นโอกาสที่ยูเฟอร์จะรุก*หนัก เข้าจู่โจมยอริกอย่างไม่ลดละ โดยไม่ป้องกันระวังตัวมากเท่าตอนแรก เพราะเห็นว่าแขนซ้ายของยอริกนั้นไม่อาจขยับได้แล้ว ฝ่ายยอริกจึงได้แต่ป้องกันและถอยหนีไปอย่างเดียว เหมือนหมีไม่มีทางสู้ยูเฟอร์ผู้อยู่เหนือกว่าและกำลังจะได้ชัยชนะ

ไลราทนมองไม่ได้ มัวโทษตนเองว่าหลอกให้ยอริกมาตายแท้ๆ แต่แล้วเมื่อยูเฟอร์เผลอเปิดช่องว่าง ยอริกก็รีบตะปบด้วยมือข้างซ้ายที่เหมือนจะใช้การไม่ได้ แต่จริงแล้วเป็นการเสแสร้งหลอกให้ยูเฟอร์เผลอเปิดโอกาส แล้วจึงได้ตะปบสุดแรงเกิดที่สะสมไว้นานตั้งแต่เริ่มไม่ขยับแขนข้างนั้น จนทำให้กรามของยูเฟอร์ฉีกกระเด็นออกมา ทำให้เห็นลิ้นห้อยย่อยอยู่อย่างน่าสยดสยอง

ยอริกไม่รอช้าเข้าไปซ้ำจนยูเฟอร์กะโหลกแตก และควักหัวใจของยูเฟอร์ออกมากินเพื่อเป็นสัญลักษณ์แห่งชัยชนะของการต่อสู้ของหมี ไลราดีใจรีบเข้าไปกอดยอริกที่ทั้งตัวก็ได้รับบาดเจ็บเนื้อตัวเลือด และยอริกก็ยังสั่งให้รื้อวังหมีทิ้ง เพราะหมีแต่ก่อนแล้วอาศัยอยู่ในถ้ำตลอดมา เมื่อยูเฟอร์ขึ้นครองราชย์ก็ได้เปลี่ยนแปลงระบบหมีหมด โดยเลียนแบบมนุษย์ เป็นเหตุให้พวกหมีทำตัวไม่ถูกไม่รู้ว่าตนเป็นหมีหรือเป็นคนกันแน่ แต่ในที่สุด หมีทุกตัวก็กลับสู่ความเป็นหมีที่แท้จริงดังเดิม

เมื่อได้พักรักษาตัวและกินอาหารเรียบร้อยแล้ว ไลราจึงอยากรีบไปหาลอร์ดแอสเรียล พ่อของตนซึ่งอยู่เหนือสุดของดินแดนหมี ยอริกจึงได้พาตัวไปพร้อมทั้งโรเจอร์ที่ตามมากับลีก็ได้ไปด้วย ซึ่งพวกเขาทั้งหมดก็ได้เดินทางไปยังที่พักของลอร์ดแอสเรียล ซึ่งดูไม่เป็นที่คุมขังเลย กลับดูหรูหรายิ่งกว่าวังหมีเสียอีก โดยเป็นบ้านหลังใหญ่โต มีกระจกรอบด้าน ทั้งที่อยู่ในดินแดนขั้วโลก *กลับมีสิ่งก่อสร้างแบบนี้ขึ้นทำให้ดูรู้สึกถึงอำนาจที่ยิ่งใหญ่ของเจ้าของบ้าน*

ไลรากับลอร์ดแอสเรียลจึงได้พบกัน แต่ไลราก็ยังไม่กล้าเรียกเขาว่าพ่อ และลอร์ดแอสเรียลก็สั่งให้คนรับใช้ส่วนตัวพาเด็กทั้งสองไปอาบน้ำ ส่วนหมีรออยู่ข้างนอก และลีก็ได้กลับไปแล้ว จนเมื่อไลราอาบน้ำเสร็จ ลอร์ดแอสเรียลจึงเรียกไปคุยด้วย ส่วนไลราก็โกรธที่ไม่ยอมบอกตนว่าเป็นพ่อจึงทิ้งอลีซีอามิเดอร์ไว้ และจะเดินหนีไป แต่ลอร์ดแอสเรียลบอกว่าไม่ต้องการและสั่งให้ไลราเอากลับไป และหลังจากนั้นเด็กทั้งสองก็ได้เข้านอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนเช้ามืด คนรับใช้ส่วนตัวของลอร์ดแอสเรียลได้เข้ามาปลุกไลราซึ่งกำลังนอนสบายอยู่ แล้วบอกว่าลอร์ดแอสเรียลเสียสติไปแล้ว เขาหัวเราะและจับตัวโรเจอร์ไปด้วย ไลราได้ยินดังนั้นจึงรีบลุกขึ้นตามไป โดยขอขี่หลังยอริกวิ่งตาม โดยนึกได้ว่าแท้จริงแล้วลอรดแอสเรียลไม่ได้ต้องการอลีธีอามิเตอร์ แต่ต้องการเด็กเหมือนกับมิสซิสโคลเตอร์ และเมื่อนึกถึงมิซิลโคลเตอร์เธอก็ได้เห็นเรือเหาะขนาดใหญ่ที่มีหน้ามิสซิสโคลเตอร์มองผ่านหน้าต่างตามมา พร้อมทั้งเหล่าแม่มด แต่ไม่ใช่พวกของเซราฟีน่า กลับเป็นแม่มดของฝ่ายมิสซิสโคลเตอร์ที่มาตามเอาตัวไลราคืน แต่ยอริกซึ่งเป็นราชาหมีแล้วสั่งให้พวกทหารหมีต่อสู้กับพวกแม่มด และสามารถยิงให้เรือเหาะร่วงลงมาได้

ยอริกพาไลราตามลอร์ดแอสเรียลมาโดยแกะรอยเลื่อนที่ลอร์ดแอสเรียลใช้ขี่พาตัวโรเจอร์มาจนถึงบนหุบเขาซึ่งมีน้ำแข็งที่ร้าวแทบแหลกสลายแล้วเป็นทางเชื่อม ซึ่งดูแล้วไม่มีทางรับน้ำหนักของตัวหมีได้แน่ ไลราจึงจำต้องจากยอริกไป และรู้สึกเหมือนกับว่าจะไม่ได้พบกันอีกแล้ว

ไลราคิดว่าจะค่อยๆเดินข้ามดี หรือรีบวิ่งไปจะดีกว่ากัน และเธอก็ต้องได้รีบวิ่งเมื่อทางน้ำแข็งข้างหลังเธอเริ่มพังทลายอย่างรวดเร็วตามหลังเธอมา ไลรารีบวิ่งอย่างสุดแรงเกิดจนเหมือนน้ำแข็งแตกมาจนจะถึงเท้าเธออยู่แล้วเธอจึงรีบกระโดดไปเกาะอีกฝั่งหนึ่งได้อย่างหวุดหวิดโดยที่น้ำแข็งทั้งหมดได้ตกลงไปในหุบเหว เหลือไว้เพียงความมืดมิดใต้หุบเหวเท่านั้น

ไลรามองกลับไปยังยอริก ซึ่งหันหลังกลับไปช่วยลูกน้องหมีที่ยังคงต่อสู้อยู่กับพวกแม่มดและพวกที่ตกลงมาจากเรือเหาะ แล้วเธอก็หันกลับมา เดินหน้าไปต่อยังจุดสูงสุดของภูเขา ซึ่งมีแสงออโรร่าส่องประกายอย่างงดงาม เมื่อมองเข้าไปจะเห็นมีเมืองที่กลับหัวอยู่ซึ่งนั้นก็คือโลกคู่ขนานนั้นเอง ซึ่งเธอเคยเห็นลอร์ดแอสเรียลนำภาพนี้มาแสดงให้ดูเมื่อตอนอยู่ในวิทยาลัยจอร์แดน ตอนที่เธอแอบอยู่ในตู้

พอมองดูไปที่โรเจอร์ก็สายไปเสียแล้ว ลอร์ดแอสเรียลสามารถดึงพลังจากตัวเด็กมาใช้ได้และใช้ในการเปิดทางไปสู่โลกอื่นได้สำเร็จ จนเกิดเป็นลำแสงที่หนาแน่นจนเหมือนสามารถเดินบนนั้นได้ขึ้นมา เชื่อมต่อระหว่างยอดเขาแห่งนี้ กับเมืองในลำแสงออโรร่านั้น

ทันใดนั้นก็ปรากฏร่างของมิสซิสโคลเตอร์ตามมาอีกฝั่งของภูเขา ซึ่งห้ามลอร์แอสเรียลว่าอย่าไปเลย เพราะอาจเป็นการนำภัยพิบัติมาสู่โลกนี้ แต่ไม่มีสิ่งใดมาห้ามลอร์ดแอสเรียลได้อยู่แล้ว เขาจึงเรียกชื่อของมิสซิสโคลเตอร์ ซึ่งก็คือ มาริสา และชวนเธอไปด้วยกันเริ่มต้นชีวิตใหม่ที่นั้นกับคน พร้อมทั้งไลรา แต่มิสซิสโคลเตอร์ปฏิเสธ ซึ่งลอร์ดแอสเรียลบอกว่าจะไม่มีโอกาสนี้อีกเป็นครั้งที่สอง เขาจึงได้หันไป มุ่งเดินตามแสงขึ้นไปยังเมืองแห่งโลกคู่ขนาน ทิ้งไว้เพียงมิสซิสโคลเตอร์ที่ทรุดลงร้องไห้ และไลราที่จ้องมองแสงนั้น

ไลราตัดสินใจอยู่ครู่หนึ่งในขณะที่มิสซิสโคลเตอร์ยังไม่ทันได้สติ เธอจึงได้ตัดสินใจก้าวเข้าไปสู่แสงซึ่งเป็นสะพานไปสู่โลกใหม่ ไม่ว่าจะมีอะไรรอเธออยู่ก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ตัวละครหลัก

2.3.1 ไลรา เด็กผู้หญิง ซึ่งเป็นลูกของลอร์ดแอสเรียลกับมิสซิสโคลเตอร์ที่แอบเป็นชู้กันจนเกิดเป็นไลราขึ้นมา โดยลอร์ดแอสเรียลได้เจอกับมิซิสโคลเตอร์ตอนที่แต่งงานกับมิสเตอร์โคลเตอร์แล้ว แต่ทั้งสองก็รักกันตั้งแต่แรกพบ เมื่อไลราเกิดขึ้นมาแล้ว ลอร์ดแอสเรียลจึงนำ ตัวไลราไปฝากไว้ให้พวกยิปซีดูแล แต่ในที่สุดแล้วมิสเตอร์โคลเตอร์ก็ตามมาเจอ และคิดฆ่าไลราและยิปซีที่เลี้ยงดูไลราในวัยเด็ก แต่ลอร์ดแอสเรียลมาพอดีจึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น มิสเตอร์โคลเตอร์มีปืน แต่ในขณะที่ลอร์ดแอสเรียลเพียงมือเปล่า ก็สามารถแย่งปืนมา และจัดการเอาชนะได้โดยการยิงปืนสังหารมิสเตอร์โคลเตอร์ตาย

แต่ภายหลังจากลอร์ดแอสเรียลสังหารมิสเตอร์โคลเตอร์ แล้วจึงนำเอาตัวไลรามาฝากไว้กับอธิการบดีที่วิทยาลัยจอร์แดน โดยมีเพื่อนเป็นลูกของคนครัวของวิทยาลัย และชอบออกไปเล่นกับพวกเด็กๆในเมือง โดยเล่นต่อสู้กันแถบแม่น้ำที่มักมีพวกยิปซีล่องเรือมาจอดไว้ ซึ่งไลราเองเคยขึ้นไปถล่มเรือยิปซี โดยสั่งให้เด็กช่วยกันหาจุกก๊อกเพราะเธอเชื่อว่าบนเรือจะมีจุกก๊อกไว้อุดรอยรั่วอยู่ หากหาเจอและดึงออกได้เรือก็จะจมทันที แต่เธอไม่เคยหาเจอและถูกพวกยิปซีจับตัวลงมาก่อนทุกที

จนกระทั่งอยู่มาวันหนึ่ง พวกเด็กๆในเมืองรวมไปถึงลูกๆของเหล่ายิปซีไปเริ่มหายตัวไปอย่างลึกลับ แม้กระทั่งโรเจอร์เพื่อนสนิทของไลราก็หายตัวไปเช่นกัน ไลราจึงออกตามหาไปทั่ว แต่น่าแปลกที่ไม่มีใครคิดว่าเด็กๆหายไปไหน เพียงคิดว่าเด็กออกไปเล่นกันเท่านั้น หรือแม้แต่บางคนก็ไม่ได้สนว่าลูกของตนจะหายไปไหน ไลราตามหาพวกเพื่อนๆของเธออยู่นานก็ไม่เจอ พอกลับมาก็ได้พบกับมิสซิสโคลเตอร์เป็นครั้งแรก ซึ่งก่อนนี้มิสซิสโคลเตอร์ไม่กล้ามาพบกับไลราเพราะว่าถูกลอร์ดแอสเรียลห้ามไม่ให้พบ

ซึ่งเมื่อมิสซิสโคลเตอร์มารับไลราไปอยู่ด้วยแล้ว ไลราก็ได้ถูกจับแต่งตัวเสียใหม่กลายเป็นเด็กสาวน่ารักเรียบร้อย อยู่ในบ้านของมิสซิสโคลเตอร์โดยไม่ได้ออกไปไหน จนเธอรู้สึกได้ว่าเหมือนเธอถูกขังดั่งนกน้อยในกรงทอง เธอจึงคิดที่จะหนีออกมา

พอดีกับในวันหนึ่งมีการจัดงานที่บ้านของมิสซิสโคลเตอร์โดยชวนผู้คนมามากมาย ไลราบังเอิญไปได้ยินคนคุยกันว่าลอร์ดแอสเรียลถูกพวกหมีจับตัวไปขังไว้ในดินแดนขั้วโลกเหนือ และมิสซิสโคลเตอร์เป็นผู้อยู่เบื้องหลังในเรื่องเด็กๆที่หายตัวไป และมิสซิสโคลเตอร์กำลังค้นห้องไลราอยู่ ซึ่งดูเหมือนเธอจะต้องการของที่อธิการบดีให้กับไลราไว้ ไลราจึงรีบหนีออกมาจากงาน และจากบ้านของมิสซิสโคลเตอร์โดยคิดหนีไปให้ไกลที่สุด

ไลราหนีออกมาจนถึงริมแม่น้ำแห่งหนึ่ง แต่ถูกพวกแถวแม่น้ำจับตัวไว้ และกำลังจะพาเธอไปที่ไหนซักแห่ง แต่พอดีมีพวกยิปซีที่เธอรู้จักโผล่มาช่วยไว้ได้ทัน เนื่องจากพวกยิปซีล่องเรือมาแถวนั้นพอดี ไลราจึงได้ไปกับพวกยิปซี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งพวกยิปซีนั้นกำลังจะไปตามหาตัวเด็กคืนมาซึ่งเธอก็ได้ไปด้วยโดยอาศัยอลีซีอามิเตอร์ที่ ไม่มีผู้ใดคอบคุมได้ แต่เด็กน้อยอย่างไลราก็กลับใช้งานมันได้ราวกับว่าเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย ซึ่งอลีซีอามิเตอร์นี้สามารถใช้ถามอะไรทุกสิ่งในจักรวาลนี้ได้โดยที่จะได้คำตอบเหมือนเป็นคำใบ้มา แต่ไลราก็สามารถรับรู้ได้อย่างแจ่มชัด พวกยิปซีจึงตัดสินใจพาตัวไลราไปด้วย เพราะจำเป็นต้องพึ่งอลีซีอามิเตอร์เพื่อการเดินทางที่ปลอดภัย และสามารถตามหาเด็กๆเจอได้โดยการถามทุกสิ่งที่อยากรู้จากอลีซีอามิเตอร์

ไลราใช้อลีซีอามิเตอร์จนสามารถผ่านอุปสรรค์ต่างๆในการเดินทางจนช่วยเด็กๆกลับมาได้ และช่วยให้หมียอริก ได้กลายเป็นราชาหมี และสุดท้ายก็ได้ตามพ่อของตนไปยังโลกคู่ขนานโดยการเดินทางผ่าน*สะพานแสงออโรร่าที่ลอร์ดแอสเรียลสร้างขึ้น*

2.3.2 ลอร์ดแอสเรียล เป็นพ่อของไลราแต่กลับไม่เปิดเผยตัว บอกเพียงว่าเป็นลุง โดยเจอกับมิซิสโคลเตอร์ตอนที่เธอแต่งงานกับมิสเตอร์โคลเตอร์แล้ว แต่ก็รักกันตั้งแต่แรกพบ และแอบเป็นชู้กันจนมีไลราเกิดขึ้นมา จึงนำ ตัวไลราไปฝากไว้ให้พวกยิปซีดูแล แต่ในที่สุดแล้วมิสเตอร์โคลเตอร์ก็ตามมาเจอ และคิดฆ่าไลราและยิปซีที่เลี้ยงดูไลราในวัยเด็ก แต่ลอร์ดแอสเรียลมาพอดีจึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น มิสเตอร์โคลเตอร์มีปืน แต่ในขณะที่ลอร์ดแอสเรียลเพียงมือเปล่า ก็แย่งปืนมาและเอาชนะได้โดยการยิงมิสเตอร์โคลเตอร์ตาย

หลังจากที่ลอร์ดแอสเรียลสังหารมิสเตอร์โคลเตอร์แล้วจึงถูกนำตัวไปดำเนินคดีที่ศาล ซึ่งถูกศาลตัดสินให้ริบทรัพย์ทั้งหมดที่ลอร์ดแอสเรียลมี ซึ่งเป็นทรัพย์สมบัติที่เก็บสะสมได้มาจากการเดินทางผจญภัยไปยังที่ต่างๆจนร่ำรวยมหาศาลยิ่งกว่ากษัตริย์เสียอีก แต่เมื่อถูกริบทรัพย์แล้วลอร์ดแอสเรียลจึงไม่เหลืออะไร แต่ก็ไม่ได้เป็นปัญหาสำหรับเขา เพราะเขาไม่ได้ยึดติดกับทรัพย์สินเงินทอง แต่เขารักการผจญภัยออกสำรวจยิ่งกว่าชีวิต เขาจึงได้ออกเดินทางต่อ โดยนำไลราไปฝากไว้กับอธิการบดีของมหาวิทยาลัยจอร์แดน โดยสั่งห้ามมิให้มิสซิสโคลเตอร์มาเข้าใกล้ไลราเป็นอันขาด

เขาเดินทางต่อไปจนได้พบความลับแห่งแสงออโรร่า เขามองเห็นเมืองในนั้นซึ่งเป็นเมืองคู่ขนานกับโลกที่อยู่ปัจจุบัน เขาจึงคิดสร้างทางเชื่อมไปยังโลกอื่น พอดีกับเขาถูกราชาหมียูเฟอร์ จับตัวขังไว้ในดินแดนมาส่วนเหนือสุด ซึ่งเป็นที่ๆเหมาะสมกับการทดลองของเขาพอดี

จากนั้นเขาจึงได้ทำการทดลองต่ออย่างไม่เกรงกลัวเหล่าหมี ทั้งที่อยู่ในดินแดนหมีเอง และยังสามารถทำให้ราชาหมีอย่างยูเฟอร์รักนิสันเกรงกลัวและเชื่อฟัง จนต้องยอมสยบ และยังจัดสร้างที่อยู่ให้เขาตามต้องการ โดยเป็นบ้านซึ่งเต็มไปด้วยวัสดุของมนุษย์ซึ่งไม่มีอยู่ในดินแดนหมี แต่ก็ยังให้ยูเฟอร์ราชาหมีหามาให้ และสร้างจนเสร็จออกมางดงามกว่าวังหมีเสียอีก นอกจากนี้ยังให้ยูเฟอร์จัดหาอุปกรณ์การทดลองมาให้อย่างครบครันจนสามารถอยู่ได้อย่างสะดวกสบาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 มิสซิสโคลเตอร์ มาริสา เป็นแม่ของไลรา โดยเจอกับลอร์ดแอสเรียลหลังจากที่ตนแต่งงานไปกับมิสเตอร์โคลเตอร์แล้ว แต่ก็รักกันตั้งแต่แรกพบ และแอบเป็นชู้กันจนมีไลรานิดขึ้นมา โดยหลังจากที่ลอร์ดแอสเรียลได้สังหารมิสเตอร์โคลเตอร์ตายแล้ว เขาได้นำตัวไลราไปฝากไว้กับอธิการบดีวิทยาลัยจอร์แดน และยังสั่งห้ามไม่ให้มิสซิสโคลเตอร์เข้าใกล้ไลรา

*เมื่อมิสเตอร์โคลเตอร์ตายไปแล้วเธอจึงแสวงหาอำนาจใหม่โดยการจัดตั้งคณะกรรมการว่า*ด้วยพิธีพลีกรรมทางศาสนาเพื่อจับเด็กมาทดลองลึกลับ ซึ่งทำให้มีคนต้องคอยทำตามคำสั่งเธออยู่มากมาย เธอจึงได้ไปก่อสร้างสถานที่ทดลองไว้ในแถบขั้วโลกเหนือโดยจ้างทหารรับจ้างไว้คุมไม่ให้บุคคลภายนอกเข้าไปใกล้ได้ และเธอยังสามารถบงการราชาหมีได้อีกด้วย จึงทำให้พวกหมีช่วยกันจับตัวลอร์ดแอสเรียลไปขังไว้ในดินแดนหมี เธอจึงได้มีโอกาสมาพบกับไลรา และนำไลราไปอยู่ด้วย แต่ยังไม่เปิดเผยตนเองว่าเป็นแม่ของไลรา

เมื่อไลราหนีไปก็ได้ออกตามหาไปทั่วจนกระทั่งได้เจอกับไลราอีกครั้งที่สถานทดลองเด็กของตัวเองโดยเกือบได้ทดลองกับลูกของตน แต่พอดีไปเจอจึงได้ช่วยไลราไว้ทัน แต่ไลราก็ยังหนีไป และเธอก็ยังตามไลราไปเรื่อยๆจนกระทั่งไลราไปยังโลกอื่นเธอจึงได้หยุดตาม

2.3.4 ลี สกอร์บี้ นักผจญภัยชาวเดนมาร์ก ชอบเดินทางไปเรื่อย โดยเคยเดินทางไปทั้งทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาโปรดปรานที่สุดนั่นก็คือการขึ้นบอลลูน เพื่อท่องไปบนท้องฟ้าอันกว้างไกล เขามักเดินทางไปไหนมาไหนด้วยบอลลูนเสมอ จนบางคนเรียกเขาว่าเป็นนักบอลลูน โดยมีร่างกายที่ผอมแต่สูงมาก นิสัยท่าทางกวนโมโห ชอบคาบซิการ์ไว้เคี้ยว เล่นแต่ไม่มีวันที่เขาจะจุดมันเป็นอันขาด เพราะเขาชอบที่จะอยู่บนบอลลูน ซึ่งหากจุดไฟขึ้นมาแล้วย่อมจะทำให้บอลลูนติดไประเบิดขึ้นมาได้ แม้ลงมาสู่พื้นดินเขาก็คงยังติดนิสัยชอบเคี้ยวซิการ์อยู่เช่นเคย

ลีสกอร์บี้รู้จักกับยอริก เบอร์นิสันมาก่อนตั้งแต่ตอนที่ยอริกนั้นถูกหลอก โดยแผนการของมิสซิสโคลเตอร์บงการให้ยูเฟอร์ รักนิสันวางยาหมีตัวหนึ่งแล้วให้ไปต่อสู้กับยอริก จนทำให้ยอริกต้องต่อสู้กับหมีตัวนั้น จนชนะแต่หมีที่ถูกวางยายังไม่ยอมแพ้ จนกระทั่งยอริกต้องฆ่าหมีตัวนั้นไปจนเป็นเหตุทำให้ยอริกถูกปลดจากตำแหน่งเจ้าชายหมี และโดนขับไล่ออกนอกดินแดนหมีโดนถูกพวกหมีตัวอื่นตามรุมทำร้าย แต่พอดีลี สกอร์บี้ไปเจอ จึงช่วยเหลือโดยนำตัวยอริกขึ้นบอลลูนแล้วหนีรอดมาได้ หลังจากนั้นทั้งสองก็เคยได้ร่วมรบกันหลายต่อหลายครั้งจนยอริกไปอยู่โบลแวงการ์เมืองที่ติดต่อแม่มดได้ และลีสกอร์บี้ก็ได้ออกเดินทางผจญภัยต่อไป

จนกระทั่งวันหนึ่งลี สกอร์บี้กลับมายังโบลแวงการ์ จึงได้มาเจอกับพวกยิปซีที่มาเมืองนี้เพื่อหาวิธีติดต่อกับพวกแม่มด เพื่อที่จะขอความช่วยเหลือจากแม่มด และเดินทางต่อไปช่วยเด็กๆ จึงต้องการพวกเพิ่ม เลยได้จ้างลี สกอร์บี้ไว้ให้ร่วมเดินทางไปด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

2.3.5 เซราฟีน่า เป็นราชินีของเหล่าแม่มด แต่ก่อนที่ยังเป็นเจ้าหญิงของเผล่าแม่มดนั้น ได้ออกเดินทางฝึกวิชาไปทั่ว โดยการขี่กิ่งสนเมฆ ท่องไปทั่วนภา จนกระทั่งวันหนึ่งได้ถูกปิศาจนกยักษ์ไล่ตาม เซราฟีน่าได้ต่อสู้แต่สู้ไม่ไหว เธอจึงต้องหนีไปเรื่อยๆ จนมาถึงที่ๆ มียิปซีคนหนึ่งอยู่

เซราฟีน่าถูกนกยักษ์ผลักตกลงน้ำต่อหน้ายิปซีผู้นั้นพอดี ชายยิปซีเห็น ทีแรกนึกแปลกใจว่าทำไมมีผู้หญิงตกลงมาจากบนท้องฟ้า แต่ก็ได้นำตัวเซราฟีน่าไปรักษาจนหาย จึงได้มาทราบภายหลังว่าเธอเป็นแม่มด แต่ทั้งสองก็ได้ตกหลุมรักกันแล้ว

เซราฟีน่ากับชายชาวยิปซีจึงได้อยู่กินด้วยกันบนเรือของยิปซี จนได้มีลูกชายเกิดขึ้นมาคนหนึ่ง ซึ่งลูกของแม่มดนั้นถ้าเป็นผู้หญิงจะเป็นแม่มด แต่ถ้าเป็นผู้ชาย จะกลายเป็นเพียงคนธรรมดา ลูกของเซราฟีน่าจึงเป็นเพียงคนธรรมดา แต่ก็มีชีวิตอยู่ได้เพียงไม่นานก็ได้ป่วยตายไป ยิ่งมองในมุมของเซราฟีน่าเองยิ่งดูเหมือนชั่วพริบตา เพราะแม่มดนั้นมีอายุมากกว่าพันปี

หลังจากที่ลูกชายตาย แม่ของเซราฟีน่าซึ่งเป็นราชินีแม่มดก็ได้ตายไปอีกคน จึงเป็นเหตุให้เซราฟีน่าต้องกลับเมืองแม่มดไปรับตำแหน่งราชินีต่อ จึงทำให้ต้องจากชายชาวยิปซีผู้นั้นมา และหลังจากนั้นก็ไม่มีใครได้เห็นรอยยิ้มของเธออีกเลย

2.3.6 ปิศาจหน้าผา เป็นปิศาจที่อาศัยอยู่ที่ดินแดนหมีขั้วโลกเหนือ โดยนิสัยชอบอยู่รวมกันเป็นฝูงขนาดใหญ่กว่าร้อยตัว ร่วมกันโจมตีเหยื่อที่เข้ามาใกล้โดยใช้เล็บและหางที่เป็นตะขอ มีความแหลมคม สามารถฉีกเนื้อได้ไม่ยาก ปิศาจหน้าผามีร่างกายที่เหนียว สามารถยืดหยุ่นได้มาก โดยอ้าปากได้กว้างมากจนอมเหยื่อขนาดเท่าตัวเองได้ อยู่ได้ทั้งบนบก กลางอากาศ ในน้ำ และทุกสภาพอากาศ แต่นิยมเกาะอยู่ตามหน้าผา จึงถูกเรียกว่าปิศาจหน้าผา

เข้ามาโจมตีพวกไลราที่ขี่บอลลูนผ่าน โดยร่วมกันโจมตีเป็นฝูง จนทำให้บอลลูนตกลงสู่พื้นหิมะเบื้องล่าง และทำให้ไลรากระเด็นพลัดหลงจากคนอื่นบนบอลลูน แต่ปิศาจหน้าผาก็ไม่ได้ตามมา และยังไม่สามารถจับพวกไลรากินได้จึงกลับไปอยู่หน้าผาตามเดิม

2.3.7 ยอริก เบรินนิสัน เป็นหมีขาวที่พูดได้ ซึ่งอาศัยอยู่ ณ ดินแดนหมี แถบขั้วโลกเหนือ ซึ่งเป็นดินแดนสุดขอบโลกทางเหนือ มีหมีขาวสวมเกราะซึ่งติดตัวมาตั้งแต่เกิด และยังสามารถพูดภาษามนุษย์ได้อีกด้วย

แต่ก่อนเป็นถึงเจ้าชายของพวกหมีขาวสวมเกราะ แต่เพราะได้ไปฆ่าหมีโดยแผนการของมิสซิสโคลเตอร์บงการให้ยูเฟอร์ รักนิสันวางยาหมีตัวหนึ่งแล้วให้ไปต่อสู้กับยอริก จนทำให้ยอริกต้องต่อสู้กับหมีตัวนั้น จนชนะแต่หมีที่ถูกวางยายังไม่ยอมแพ้ จนกระทั่งยอริกต้องฆ่าหมีตัวนั้นไป จนเป็นเหตุทำให้ยอริกถูกปลดจากตำแหน่งเจ้าชายหมี และถูกยึดเกราะ อีกทั้งยังโดนขับไล่ให้ออก

71510

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกดินแดนหมีโดนถูกพวกหมีตัวอื่นตามรุมทำร้าย แต่พอดีลี สกอร์บี้ไปเจอ จึงช่วยเหลือโดยนำตัวยอริกขึ้นบอลลูนแล้วหนีรอดมาได้ หลังจากนั้นทั้งสองก็เดยได้ร่วมรบกันหลายต่อหลายครั้งจนยอริกไปอยู่ไบลแวงการ์ เมืองที่ติดต่อแม่มดได้ และทำงานที่นั้นจนได้เจอกับไลรา

ยอริกจึงได้ร่วมรบกับไลรา และพวกยิปซี อีกทั้งยังได้พบกับเพื่อนเก่าอย่างลี สกอร์บี้ ซึ่งทั้งหมดได้ร่วมมือกันช่วยเด็กที่ถูกจับไปออกมาจากสถานที่ทดลองเด็กได้ แต่หลังจากนั้นก็พลัดหลงกับพวกยิปซี โดยได้ขึ้นบอลลูนไปกับลี สกอร์บี้ และไลราไปยังดินแดนหมี

ณ ดินแดนหมี ยอริกจึงได้มีโอกาสต่อสู้กับยูเฟอร์เพื่อทวงคืนตำแหน่งราชาหมี ซึ่งควรจะเป็นของยอริกมากกว่า ด้วยการช่วยเหลือของไลรา ยอริกจึงได้ควลตัวต่อตัวกับยูเฟอร์ จนสามารถเอาชนะยูเฟอร์ได้ และยังได้ตำแหน่งราชาหมีมาครอบครองในที่สุด

2.3.8 ยูเฟอร์ รักนิสัน ตอนแรกเป็นเพียงเจ้าชายหมีตัวหนึ่งซึ่งไม่มีสิทธิที่จะได้เป็นราชาหมี แต่ด้วยความช่วยเหลือจากมิสซิสโคลเตอร์ให้ยูเฟอร์ รักนิสันวางยาหมีตัวหนึ่ง แล้วให้ไปหมีตัวนั้นต่อสู้กับยอริก แต่ยอริกก็ต่อสู้กับหมีตัวนั้นจนชนะ แต่หมีที่ถูกวางยายังไม่ยอมแพ้ จนกระทั้งยอริกต้องฆ่าหมีตัวนั้นไป จนเป็นเหตุทำให้ยอริกถูกปลดจากตำแหน่งเจ้าชายหมี และโดนขับไล่ออกนอกดินแดนหมี ยูเฟอร์จึงขึ้นมาเป็นราชาหมีแทนยอริกที่กำลังจะได้เป็น

หลังจากนั้นจึงถูกมิสซิสโคลเตอร์ใช้ให้จับลอร์ดแอสเรียลขังไว้ ณ ดินแดนหมี จึงยอมทำตาม แต่ก็ไม่กล้าทำอะไรลอร์ดแอสเรียล นอกจากทำตามและให้ที่อยู่ เครื่องมือเครื่องใช้ทุกสิ่งทุกอย่างเท่าที่ลอร์ดแอสเรียลต้องการใช้ใน กลายเป็นต้องตกอยู่ใต้อำนาจทั้งมิสซิสโคลเตอร์ และลอร์ดแอสเรียล หลังจากนั้นยังต้องมาถูกไลราลูกของมิสซิสโคลเตอร์กับลอร์ดแอสเรียลหลอกต่ออีก

จนต้องมาสู้ตัวต่อตัวกับยอริก เบรินนิสัน โดยมีเงื่อนไขว่า ถ้าตนแพ้จะต้องเสียตำแหน่งราชา พร้อมทั้งชีวิตให้กับยอริก ซึ่งผลการต่อสู้ออกมาก็แพ้ไปจึงถูกสังหารควักหัวใจออกมากิน เหลือเพียงซากศพเหมือนซากหมีธรรมดาตัวหนึ่งถูกทิ้งไว้โดยไม่มีการจัดพิธีศพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
การออกแบบคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์ คือ การสร้างตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นคน, สัตว์ หรือสิ่งของ เพื่อนำไปใช้ในที่ต่างๆ เช่น ภาพยนตร์อนิเมชั่น, หนังสือการ์ตูน, เกมส์ หรือเป็นตัวนำโชค(Mascot) เพื่อใช้ในสื่อต่างๆ ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เพราะคาแรคเตอร์ที่ดีจะช่วยทำให้สื่อนั้นๆจดจำได้ง่าย เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้

การออกแบบคาแรคเตอร์เปรียบเสมือนการสร้างสิ่งมีชีวิตขึ้นมาตัวหนึ่ง ไม่ใช่แต่เพียงการวาดภาพออกมาให้ดูหล่อ ดูสวย แต่ต้องเป็นการออกแบบคาแรคเตอร์ออกมาให้เหมือนเป็นตัวละครนั้นๆออกมาจากหนังสือเอง ซึ่งใช่ว่าพระเอกนางเอกจะต้องหล่อเสมอไป แต่มีบุคลิกที่เหมาะสมที่จะรับบทเป็นตัวเอก และมีลักษณะเด่นที่น่าสนใจ ซึ่งหากเราคิดแต่จะวาดออกมาให้ดูหล่อ ดูสวย โดยไม่คำนึงถึงส่วนประกอบทางด้านต่างๆที่จำเป็นต้องนำมาใช้ในการคิดออกแบบคาแรคเตอร์แล้ว ตัวละครที่เราได้ออกแบบมาก็จะกลายไม่ตรงกับเรื่อง เหมือนเป็นตัวจากเรื่องอื่นไป หรืออาจกลายเป็นตัวที่ไร้ชีวิต แค่ดูว่าวาดสวยดีแต่ก็ไม่มีอะไรมากกว่านั้น

ดังนั้นเพื่อความสมจริงเหมือนกับว่าตัวละครนั้นมีตัวตน เราจึงจำเป็นต้องอาศัยข้อมูลต่างๆ คือ เนื้อเรื่อง ความเป็นมา นิสัย จุดเด่นจุดด้อย ซึ่งก็เหมือนคนเราที่มีความเป็นมาต่างๆกัน ต่างคนต่างสภาพแวดล้อม ต่างการอบรมเลี้ยงดู จึงเติบโตมาแล้วมีคาแรคเตอร์ที่ต่างกันไปในแต่ละคร ซึ่งไม่มีใครที่ดีทั้งหมด หรือชั่วสุดๆ เพราะหากเป็นอย่างนั้นแล้วย่อมเป็นคาแรคเตอร์ที่ไม่สมบูรณ์ ดูแบน มีเพียงด้านเดียว ไม่มีอะไรน่าสนใจ น่าค้นหา โดยคาแรคเตอร์ที่ดีนั้น อาจดูเป็นคนดีแต่แท้จริงแล้วเป็นผู้ร้ายสุดๆ หรือผู้ร้ายก็อาจทำไปด้วยความจำเป็นบางอย่างไม่ได้เลวมาแต่กำเนิด หรืออาจโดนหลอกใช้มา ซึ่งบางทีตัวที่ดูว่าเลวร้ายก็อาจเป็นพระเอกได้ เช่น โจรที่ปล้นคนรวย่วยคนจน

ลักษณะการคิดคาแรคเตอร์แบบนี้จะทำให้คาแรคเตอร์แต่ละตัวมีความสมจริง และมีจุดเด่นเป็นของตัวเองมากยิ่งขึ้น ทำให้ง่ายแก่การจดจำมากกว่าตัวละครที่ดูสวยแต่เพียงไม่นานก็น่าเบื่อ จึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาลักษณะของคนในแง่ต่างๆ เช่น ลักษณะรูปร่างหน้าตาที่สอดคล้องกับนิสัย ลักษณะนิสัยพิเศษเฉพาะตัวต่างๆ ของคนแต่ละประเภท หรือแม้กระทั่งวันเดือนปีเกิด ราศี น้ำหนักส่วนสูง กรุ๊ปเลือด ก็มีผลในการออกแบบคาแรคเตอร์เช่นกัน ดังที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าการออกแบบคาแรคเตอร์ไม่ใช่การวาดรูปให้สวยงาม แต่จำเป็นต้องนำข้อมูลดังต่อไปนี้ นำมาพิจารณาในการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละครใดๆขึ้นมาสักตัวหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 ส่วนประกอบของคาแรคเตอร์

3.1.1 เนื้อเรื่อง

ส่วนนี้เป็นส่วนสำคัญอันดับแรกที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละครอะไรขึ้นมาสักตัวหนึ่ง โดยต้องดูว่าเนื้อเรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร ต้องการตัวละครแบบไหนสำหรับไปดำเนินเรื่อง เพราะเนื้อเรื่องที่ดี ไม่ใช่ให้เรื่องพาไป แต่ต้องใช้ตัวละครในการดำเนินเรื่อง ซึ่งถ้ามีคาแรคเตอร์ตัวละครที่ดีก็จะสามารถนำเรื่องดำเนินไปสู่จุดหมายไปได้ด้วยดี ถ้าไม่มีคาแรคเตอร์ตัวนี้ หรือคาแรคเตอร์ตัวนี้นิสัยไม่เป็นแบบนี้ เรื่องก็จะไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ เช่น หากไม่มีผู้ร้ายที่ออกมาทำชั่วย่อมไม่จำเป็นต้องมีพระเอก หรือหากพระเอกขี้เกียจไม่ออกมาปราบผู้ร้าย เรื่องราวก็จะไม่มีอะไรน่าสนใจ และดำเนินต่อไปไม่ได้

3.1.2 ประวัติส่วนตัว

เป็นส่วนสำคัญเพราะว่าประวัติส่วนตัวนั้นเป็นตัวที่ส่งผลให้กับนิสัยตัวละครส่วนหนึ่ง คือเคยเป็นใครทำอะไรมาก่อน อาจเคยเป็นราชามาก่อนจึงคิดอยากทวงอำนาจคืน หรือตอนเป็นเด็กเก็บกด หรือมีนิสัยที่ติดตัวมาจากเหตุการณ์ในวัยเด็ก เช่น ตอนเป็นเด็กเห็นพ่อของตนซึ่งเป็นโจรปล้นฆ่าคนหน้าตาเฉย เมื่อโตขึ้นมาก็เป็นคนเย็นชาฆ่าคนไม่กระพริบตา หรือเคยทำอะไรมาก่อน พอมาอยู่ในเหตุการณ์ปัจจุบันจึงมีความสามารถในการทำสิ่งนั้นๆได้ดีกว่าคนอื่น

3.1.3 ลักษณะภายนอก

หมายถึงรูปร่างหน้าตา ส่วนสูง น้ำหนัก สัดส่วน จะส่งผลกับหลายๆสิ่ง เช่น จุดเด่นของตัวละคร หรือความสัมพันธ์ของตัวละครอื่นๆ กับตัวละครนี้ ตัวอย่างคือ ตัวละครหญิงเป็นสาวสวยจึงถูกใจคนร้าย โดยจับตัวไป พระเอกที่แอบชื่นชมในความสวยอยู่จึงได้โอกาสไปช่วยมา พอช่วยมาได้ นางเอกจึงตกหลุมรักพระเอกที่อาจหน้าตาไม่ดีเท่าแฟนเก่าที่ไม่กล้าไปช่วย เนื้อเรื่องจึงสามารถดำเนินต่อไปได้ แต่หากนางเอกไม่สวย คนร้ายไม่สน พระเอกก็อาจไม่สนใจเหมือนกัน

3.1.4 จุดเด่น

เป็นลักษณะพิเศษเฉพาะตัวซึ่งมีแต่ในตัวละครตัวนั้นๆเท่านั้น เป็นสิ่งที่บ่งชี้ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของคาแรคเตอร์ อันจะส่งผลทำให้จดจำคาแรคเตอร์ตัวนั้นๆได้ง่ายๆจากจุดเด่นที่ไม่เหมือนใคร เห็นไกลๆก็รู้เลยว่าเป็นใคร และยังส่งผลต่อความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น และต่อเนื้อเรื่องอีกด้วย จุดเด่นนี้ยังรวมไปถึงลักษณะการพูดและกริยาท่าทางอีกด้วย เช่น เป็นคาแรคเตอร์ที่ชอบพูดเสียงดังได้ยินมาแต่ไกล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.5 การแต่งกาย

การแต่งกายนั้นรวมไปถึงทรงผมด้วย โดยลักษณะตรงส่วนนี้จะยึดจากลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นๆเป็นหลัก ซึ่งในบางเรื่อง ส่วนใหญ่เป็นพวกแนวแฟนตาซี ตัวละครตัวเดิมจะใส่ชุดเดียวทั้งเรื่อง ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเลยจนจบ แต่ในสมัยนี้เริ่มมีการสนใจในแฟชั่นการแต่งตัวของตัวละครมากขึ้น ตัวละครหลักอาจมีการเปลี่ยนแปลงเสื้อผ้าทรงผมได้บ่อย เช่น อาจเป็นตัวละครที่มีนิสัยชอบตามแฟชั่น หรือเป็นเรื่องในยุคปัจจุบัน ที่มีการเปลี่ยนเสื้อผ้าทุกวัน แต่ถึงอย่างนั้นเสื้อผ้าแต่ละชุดก็จะต้องเป็นสไตล์เดิมของตัวละครนั้นๆเอง เช่น บางตัวชอบใส่เสื้อเชิ้ต บางตัวชอบใส่เสื้อยืดกางเกงยีน หรือบางตัวชอบใส่เสื้อผ้าตัวใหญ่ๆเกินตัว แต่ในบางตัวอาจใส่แต่เสื้อผ้ารัดๆกระชับรูปทรง เป็นต้น ซึ่งมีผลมาจากนิสัยที่แตกต่างกันในแต่ละตัวละคร เช่น บางตัวเรียบร้อยก็จะใส่แว่น บางตัวละครเป็นคนเปิดเผยอารมณ์ร้อนก็อาจทำผมตั้ง แต่ในบางตัวที่ดูลึกลับก็อาจทำผมปิดหน้าปิดตาไม่ให้เห็นหน้าชัดเจน

3.1.6 ลักษณะนิสัย

คือ ลักษณะนิสัยโดยละเอียดของคาแรคเตอร์ ว่าเป็นคาแรคเตอร์ตัวละครที่มีนิสัยเป็นเช่นไร ซึ่งลักษณะนิสัยนั้นเป็นส่วนสำคัญมากของคาแรคเตอร์ เป็นสิ่งที่กำหนดหลายสิ่งหลายอย่างของคาแรคเตอร์ เพราะลักษณะการแสดงออกของคนเราล้วนขึ้นอยู่กับนิสัยทั้งสิ้น ซึ่งในแต่ละคนย่อมมีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน จึงจะทำให้เกิดความสัมพันธ์กันของตัวละครในรูปแบบต่างๆ เป็นต้นว่าพระเอกมีนิสัยนักสู้ไม่ยอมแพ้ แม้อาจจะไม่เก่ง แต่นางเอกเห็นในความพยายามอันแรงกล้าจึงได้รัก หากเรื่องใดมีตัวละครนิสัยคล้ายกันไปหมดย่อมไม่น่าสนใจ และลักษณะนิสัยนี้จะได้รับผลกระทบมาจากประวัติส่วนตัว พัฒนาการและความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอีกทีหนึ่ง

3.1.7 พัฒนาการ

เป็นสิ่งที่คาแรคเตอร์นั้นๆได้พบเจอมาระหว่างการใช้ชีวิต ก่อนที่จะเป็นคาแรคเตอร์ที่ในตอนปัจจุบัน พัฒนาการเป็นส่วนหนึ่งของรากฐานที่จะเป็นลักษณะนิสัยของตัวละคร และเป็นจุดเปลี่ยนที่จะทำให้คาแรคเตอร์บางตัวมีลักษณะนิสัยไม่ตรงกับหน้าตา หรือประวัติส่วนตัว เป็นต้น ซึ่งหากตัวละครมีพัฒนาการ ย่อมทำให้ผู้อ่าน หรือผู้ชม นั้นอยากจะติดตามดูพัฒนาการของตัวละครนั้นๆว่าจะเป็นไปต่อในทิศทางใด เช่น ตัวละครเอกอาจอ่อนแอมาก่อน แต่ก็ฝึกฝนตนเองจนเก่งกาจขึ้นมาได้ ซึ่งน่าสนใจกว่าตัวละครที่เก่งมาแต่เกิด หรือตัวละครที่ไร้พัฒนาการ ซึ่งพัฒนาการของตัวละครนี้ก็เหมือนเป็นประสบการณ์ของตัวละครอีกด้วย ซึ่งพัฒนาการนั้นมีทั้งการพัฒนาไปในด้านที่ดี หรือแม้แต่คนดีที่พัฒนาไปในด้านมืดกลายเป็นคนชั่วร้ายได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.8 ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น

หมายถึง ความสัมพันธ์ของคาแรคเตอร์ตัวหนึ่ง กับอีกตัวหนึ่ง ซึ่งลักษณะความสัมพันธ์นี้จะส่งผลให้เกิดเนื้อเรื่อง หรือเนื้อเรื่องก็สามารถก่อให้เกิดความสัมพันธ์จากเหตุการณ์ที่เกิดร่วมกัน ลักษณะนิสัยบางอย่างของตัวคาแรคเตอร์ และความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นจะเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัยด้วยกัน เช่น ลักษณะภายนอก จุดเด่น นิสัย เนื้อเรื่อง เป็นต้น ซึ่งมีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของคาแรคเตอร์ได้ เช่น เมื่อได้เจอนางเอก จากนักฆ่าเลือดเย็นก็ได้พบกับคำว่ารัก และรู้จักอ่อนโยนกลายเป็นคนดี

3.2 สรุปขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์ที่ดีนั้นจึงควรที่จะมีการพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้น เพราะในแต่ละส่วนล้วนมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้อง และส่งผลต่อกัน คือ การกำหนดสิ่งใดสิ่งหนึ่งย่อมส่งกระทบต่ออีกสิ่งหนึ่งได้ โดยเราสามารถสรุปขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์ได้ดังนี้

- วิเคราะห์ลักษณะโดยรวมของคาแรคเตอร์ที่ต้องการ
- สร้างประวัติส่วนตัว ประสบการณ์ในอดีตของคาแรคเตอร์
- กำหนดนิสัยส่วนตัวซึ่งอิงมาจากเนื้อเรื่องและเสริมให้เด่นชัด
- สร้างจุดเด่นเฉพาะตัวของคาแรคเตอร์
- สร้างลักษณะภายนอก รูปร่างหน้าตา
- ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับคาแรคเตอร์
- สร้างความสัมพันธ์กันกับคาแรคเตอร์ตัวอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

Interactive Multimedia

4.1 ประวัติของ Interactive Multimedia

Interactive Multimedia เริ่มต้นเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2534 พร้อมๆกับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดว์ 3.0 เป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC: Personal Computer) คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูซเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อๆว่า GUI ซึ่งสำหรับ GUI นั้นเป็นอินเทอร์เฟซ ที่สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งาน ต่อมาในราวๆต้นปี พ.ศ. 2535 บริษัทไมโครซอฟท์ได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชั่น 1.0 ที่ใช้ร่วมกันกับระบบปฏิบัติการวินโดว์ 3.0 ซึ่งทำให้ระบบปฏิบัติการวินโดว์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในด้านของภาพและเสียง เป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็มพีซี (MPC: Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะเป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบปฏิบัติการวินโดว์

การเริ่มนำเอาวินโดว์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดว์ 3.0 เมื่อประมาณต้นเดือนมีนาคม พ.ศ. 2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มิดิ (Midi) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (CD-ROM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

4.2 ความหมายของ Multimedia

คำว่า มัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียงและ วีดีทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยมากผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดีทัศน์ เป็นต้น (vaughan. 1993)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 คำจำกัดความของ Interactive Multimedia

Interactive Multimedia ความหมายของคำๆนี้ไม่ใช่เพียงแค่ Game Computer หรือสื่อการสอนใน CD-ROM อย่างที่คนทั่วๆไปเข้าใจกัน ความหมายที่แท้จริงของ Interactive Multimedia คือ สื่อที่บรรจุไว้ด้วยกลุ่มข้อมูลของข้อความ (Text), รูปภาพ (Picture), ภาพเคลื่อนไหว (Animation), เสียง (Sound), ดนตรี (Music) ซึ่งถูกจัดเตรียมไว้เป็นลำดับขั้น สำหรับโต้ตอบต่อการตัดสินใจ หรือตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้เสมือนเป็นการสร้างกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ชัดเจน และได้รับความบันเทิงเพลิดเพลินมากกว่าการรับสารจากสื่อ (Media) ที่เป็นผู้ถ่ายทอดเพียงฝ่ายเดียวโดยไม่มีการตอบสนอง หรือโต้ตอบใดๆกับผู้รับสาร (One way communication)

หากลองมาพิจารณาถึงสื่อต่างๆ ที่ประยุกต์ตัวเองเข้าสู่ระบบจัดเก็บข้อมูลหรือจัดส่งข้อมูลแบบอิเล็กโทนิค (ซึ่งเป็นการสื่อสารระบบใกล้เคียงกันมากกับ Two way communication) อันเป็นไปตามกระบวนการ ของกระแสเทคโนโลยีข่าวสารสาระสนเทศ ซึ่งได้เป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตประจำวันของเราทุกคนอยู่ทุกวันนี้ จะพบว่าวัฒนธรรมการสื่อสารทางอิเล็กโทนิคที่เกิดขึ้นใหม่เหล่านี้ ไม่ได้เกิดขึ้นจากความเจริญก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ทุกสิ่งทุกอย่างที่จำเป็น เครื่องตอบรับโทรศัพท์, Video-Game, Interactive cable TV, INTERNET ตลอดจน Software ต่างๆอาศัยแนวความคิดในทำนองเดียวกันกับ Interactive เป็นรากฐานในการพัฒนาด้วยกันทั้งสิ้น

4.4 องค์ประกอบของ Interaction Multimedia

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อบมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบหลายอย่างทั้งตัวอักษรภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดีทัศน์ โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบ ดังนี้

4.4.1 ตัวอักษร (Text)

ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลายๆ แบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ ตอบกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิ๊กไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิกหรือเล่นวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจาก นี้ตัวอักษรยังสามารถนำมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จัดเป็นลักษณะของเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิ๊กไปที่บริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

4.4.2 ภาพนิ่ง (Still Images)

ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ ซึ่งล้วนแต่มีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังกล่าวที่ว่า "ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่ามากกว่าคำพันคำ" ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็นแบบ GUI (Graphic User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาดภาพ (Drawing) การสแกนภาพ (scanning) เป็นต้น ซึ่งภาพนิ่งสำหรับโปรแกรมมัลติมีเดียมีอยู่ 2 ประเภทคือ

4.4.2.1 ภาพ Bitmap คือไฟล์ภาพที่ประกอบจากการนำจุดที่มีสีต่างๆที่เกิดจากการผสมของสีสามสีเข้าด้วยกันได้แก่ สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน (RGB) ภาพที่ใช้นั้นบางภาพอาจจะมีเพียง 256 สี(8bit) หรือ 65,256 (16bit) หรืออาจจะมีถึง6ล้านสี (24bit, 32bit)ก็ได้ แต่เมื่อย่อ หรือขยายจะทำให้คุณภาพของภาพนั้นๆลดลง

4.4.2.2 ภาพ Vector คือไฟล์ภาพที่เกิดจากการวาดโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยข้อมูลของการวาดนั้นจะถูกจัดเก็บไว้ในไฟล์และเมื่อทำการเรียกไฟล์นั้นขึ้นมาแสดง คอมพิวเตอร์จะทำการวาดภาพนั้นๆทุกครั้งที่มีการเรียกขึ้นมา ดังนั้นภาพ Vector แม้จะมีขนาดที่เล็กกว่าภาพ Bitmap กลับแสดงผลได้ช้ากว่า แต่สามารถย่อขนาดได้ดีเยี่ยมโดยไม่เสียคุณภาพ

4.4.3 ภาพเคลื่อนไหว (animation)

ภาพเคลื่อนไหวคือการแสดงภาพตามลำดับที่กำหนด ซึ่งภาพที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้นอาจจะเป็นได้ทั้งภาพแบบ Bitmap หรือภาพแบบVector ก็ได้ การแสดงภาพเคลื่อนไหวชนิดนี้สามารถแบ่งได้ 2 ชนิดคือ Cast-Based และ Frame - Based

4.4.3.1 Cast-Based หรือโดยมากจะรู้จักในนาม Object Aimation คือการกำหนดการเคลื่อนไหวของ Object ต่างๆ โดย Object ต่างๆจะมีลักษณะของตัวเอง เช่น ขนาด สี รูปทรง และความเร็ว การทำให้ Object นั้นๆเคลื่อนไหวได้สามารถทำโดยการเขียน Script หรือกำหนด Path ให้กับ Object

4.4.3.2 Frame-Based คือการแสดงภาพนิ่งต่อกันอย่างรวดเร็ว ทำให้เราเห็นภาพนิ่งเหล่านั้นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame-Based นี้จะมีการทำงานคล้ายกับ Video

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างที่เห็นชัดที่สุดคือ ภาพการ์ตูนอนิเมชั่น ซึ่งเกิดจากการวาดภาพทีละภาพโดยให้ภาพแต่ละภาพมีความต่อเนื่องกัน จากนั้นนำภาพมาแสดงให้ต่อเนื่องด้วยความเร็วสูง (โดยมากจะเป็น 15 ภาพต่อวินาที) ทำให้เราเห็นตัวการ์ตูนนั้นๆเคลื่อนไหวได้

4.4.4 ภาพวีดิโอ (Video)

เกิดจากการนำภาพวีดิโอที่ถ่ายด้วยกล้องถ่ายวีดิโอ หรือถ่ายด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ และนำภาพวีดิโอเหล่านั้นมาบันทึกให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์ในคอมพิวเตอร์ โดยใช้ Hardware พิเศษที่เรียกว่า Video Capture Board ในการจับภาพวีดีโอมาเป็นไฟล์

ปัจจุบันไฟล์ภาพวีดีโอมีอยู่หลายชนิดไม่ว่าจะเป็น AVI, Mov, Mpeg หรือจะเป็นภาพวีดิโอที่ใช้งานบน Intemet เช่น Real Video หรือไฟล์จากกล้องโทรศัพท์มือถือเช่น 3gp เป็นต้น ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายๆกันต่างกันที่คุณภาพของภาพ ความต่อเนื่องของภาพ และขนาดของไฟล์ภาพซึ่งจะมีขนาดที่ใหญ่เล็กต่างกันไป

4.4.5 เสียง (sound)

เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปแบบของข้อมูลดิจิตอล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียหัวใจต้น เป็น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษร หรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิตอลจากไมโครโฟน แผ่นซีดี (CD-ROM Audio Disc) เทปเสียง วิทยุ เป็นต้น

4.5 ขั้นตอนในการสร้าง Multimedia

4.5.1 จัดเตรียมข้อมูล (Data Analysis)

สิ่งที่สำคัญที่สุดของการสร้าง Multimedia ก็คือ ส่วนของเนื้อหา ไม่ว่าโปรมแกรมสามารถสร้างภาพลักษณ์ของชิ้นงานได้สวยแค่ไหน มีเทคนิคที่ซับซ้อน ก็ไม่สามารถผลิตงาน Multimedia ที่ดีออกมาได้ ถ้าเนื้อหาไม่ดีดังนั้นในขั้นตอนนี้ถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งการจัดเตรียมข้อมูลก็มีดังนี้

4.5.1.1 วิเคราะห์หัวข้อที่จะทำ ตีความหมายให้ถูกต้อง เลือกเฉพาะสิ่งที่น่าสนใจ

4.5.1.2 แหล่งที่มาของข้อมูลต้องเป็นแหล่งที่เชื่อถือได้ และเป็นข้อมูลที่ค่อนข้างใหม่

4.5.1.3 การหาข้อมูล พยายามหาข้อมูลให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.1.4 วิเคราะห์ และปรับแต่งข้อมูล เมื่อหาข้อมูลมาได้แล้วก็ถึงขั้นตอนที่ยากที่สุดนั่นก็คือ การวิเคราะห์ข้อมูลที่หามาได้ ต้องจับประเด็นให้ถูก จากนั้นเขียนเป็นเรียงความและแยกหัวข้อไว้เพื่อทำ Storyboard

4.5.2 จัดทำ Storyboard

เป็นแบบร่างของโครงการทั้งหมดที่จะประมวลออกมาเพื่อที่จะดูความต่อเนื่องของเนื้อหาและภาพ รวมทั้งทิศทางของศิลปะ (Art Direction) และเพื่อเตรียมงานในขั้นต่อไปด้วย

4.5.3 Graphic และเสียงบรรยาย

เมื่อ Storyboard เสร็จแล้วก็จัดการเตรียมสภาพมา ทั้งถ่ายภาพนิ่ง ถ่ายวีดิโอ หรือหาจากหนังสือต่างๆ เมื่อได้ภาพเหล่านั้นแล้วก็จัดการกับภาพให้เรียบร้อย ซึ่งอาจตกแต่งโดยใช้โปรแกรมตกแต่งภาพเช่น Photoshop ในการตกแต่งภาพนิ่ง ใช้ Premiere ในการตัดต่อภาพวีดิโอ เป็นต้น หรือเราอาจจะสร้างภาพเหล่านั้นขึ้นมาเอง ซึ่งก็มีอยู่หลายวิธี ไม่ว่าจะวาดขึ้นมาแล้วนำภาพนั้นไป Scan เข้าคอมพิวเตอร์ หรือจะใช้โปรแกรมที่ใช้สำหรับวาดภาพโดยเฉพาะ เช่น Painter, Illustrator ในการวาด หรือจะใช้โปรแกรมที่ใช้สร้างภาพ 3 มิติต่างๆไม่ว่าจะเป็น 3ds Studio Max หรือ Maya ก็ตามแต่ถนัด ในส่วนของเสียงบรรยาย(ถ้ามี) นั้นก็ใช้ Sound Recorder ที่แถมมากับ Window หรือจะใช้โปรแกรมอัดและตกแต่งเสียงเช่น sound Forge ก็ได้

4.5.4 เขียนโปรแกรม (Programming)

เมื่อจัดเตรียมภาพและส่วนประกอบต่างๆเสร็จแล้ว ก็เอาส่วนต่างๆเหล่านั้นมาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นชิ้นงานเดียวกัน โดยใช้โปรแกรม เช่น Macromedia FIash, Director, Authorware เป็นต้น ซึ่งก็แล้วแต่ความถนัดของผู้ผลิตงาน ตามความเหมาะงามของงาน และเวลาที่จะใช้ในการทำงาน แต่โปรแกรมก็ได้รับความนิยมในการสร้างสื่อ Interactive Multimedia ก็คือโปรแกรม Macromedia FIash เพราะว่าเป็นโปรแกรมที่ใช้ง่ายมีลูกเล่นต่างๆที่น่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูลเบื้องต้น

5.1 วัตถุประสงค์หลัก

ออกแบบตัวละครขึ้นมาจากเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ" โดยนำเสนอในรูปแบบของ Interactive Multimedia เพื่อความน่าสนใจมากกว่าที่จะเป็นหนังสือ และเพื่อให้ผู้ชมงานเห็นแล้วมีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสือเล่มนี้ ทำให้อยากซื้อมาอ่าน

5.2 วิเคราะห์เกี่ยวกับเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ"

5.2.1 เนื้อเรื่อง

จากการที่ได้อ่านเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ" แล้ว แรกๆเหมือนจะธรรมดาไม่มีอะไร แต่เมื่อเข้าสู่กลางเรื่องแล้วจะแทบไม่อาจวางมือจากหนังสือได้ เนื่องมาจากการเล่าเรื่องที่เป็นจุดเด่นของ ฟิลิป พูแมนผู้เขียนเรื่อง ซึ่งเล่าได้น่าติดตาม มีเหตุการณ์ที่ทั้งตื่นเต้นทั้งทำให้ลุ้นไปตามเรื่องเกิดขึ้นอยู่เป็นช่วงๆ โดยมีจังหวะที่ลงตัวไม่ทิ้งช่วงนานให้เบื่อ แต่จะทิ้งช่วงไว้ให้พักตื่นเต้นบ้าง

ในเรื่องเป็นโลกที่ดูแทบจะปกติธรรมดาปนแฟนตาซี โดยไม่ถึงกับเป็นแฟนตาซีสุดขั้ว แต่เป็นการผสมผสานโลกปกติเข้าด้วยกันกับสิ่งมีชีวิตที่ไม่น่ามีในโลกนี้ และมีปรากฏการณ์ธรรมชาติอย่างแสงออโรร่า หรือแสงเหนือ ที่มีอยู่จริง แต่ใส่จินตนาการเข้าไปได้อย่างมีเหตุผล อย่างเช่น การมองแสงออโรร่า บางคนไม่เคยเห็นก็จะเกิดความฉุ่มหลง ในบางคนจะมองเห็นเมืองที่ซ่อนอยู่ภายในแสงออโรร่า หรือบางคนที่เห็นอยู่เป็นประจำก็จะไม่ได้สนใจอะไรมากมาย เหมือนกับชีวิตคนเราที่อะไรใกล้ตัวมักมองข้าม ซึ่งเป็นการผสานกับโลกปกติได้อย่างกลมกลืน สมเหตุสมผล เสมือนว่าตัวละครเหล่านั้นมีอยู่จริงได้โดยไม่ผิดปกติอะไร ทำให้เมื่อได้อ่านแล้วเหมือนจะสัมผัสได้ถึงตัวตนของตัวละครแต่ละตัว

5.2.2 ตัวละคร

ตัวละครแต่ละตัวของเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ" นั้นมีหลายพวกหลากเผ่าพันธุ์ ทั้ง มนุษย์, ภูต, ปีศาจ, แม่มด, หมีพูดได้ ซึ่งก็ไม่แปลกไปจากโลกปกติทั่วไปมากนัก เพราะคนเรามีบางพวกที่เห็นภูตผี ปีศาจ หรือเรื่องราวเกี่ยวกับแม่มด หรือสัตว์ที่พูดได้ก็มีมานานแล้ว จึงทำให้ตัวละครในเรื่องนี้ไม่แปลกหากจะมีจริงขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในตัวละครแต่ละตัวจะมีลักษณะนิสัยแตกต่างกันออกไปแต่ก็ไม่ได้มีเพียงด้านเดียว บางด้านก็ยังคล้ายกัน มีการสืบทอดลักษณะนิสัยมาจากกรรมพันธุ์ อย่างไลราตัวเอกของเรื่องก็มีท่าทางดุดันกล้าหาญมาจากพ่อ และมีความเจ้าเล่ห์เหมือนแม่ ซึ่งหากนำมาวิเคราะห์แต่ละตัวจะได้ดังนี้

5.2.2.1 ไลรา เด็กผู้หญิงอายุ 11 ปี ชาวอังกฤษ สูง 135 ซม. หนัก 29 กก. นิสัยท่าทางเป็นเด็กดื้อ ก้าวร้าว ป่าเถื่อน ซึ่งได้มาจากการที่เป็นลูกของลอร์ดแอสเรียลกับมิสซิสโคลเตอร์ที่แอบเป็นชู้กันจนเกิดเป็นไลราขึ้นมา โดยลอร์ดแอสเรียลได้เจอกับมิซิสโคลเตอร์ตอนที่แต่งงานกับมิสเตอร์โคลเตอร์แล้ว แต่ทั้งสองก็รักกันตั้งแต่แรกพบ เมื่อไลราเกิดขึ้นมาแล้ว ลอร์ดแอสเรียลจึงนำ ตัวไลราไปฝากไว้ให้พวกยิปซีดูแล แต่ในที่สุดแล้วมิสเตอร์โคลเตอร์ก็ตามมาเจอ และคิดฆ่าไลราและยิปซีที่เลี้ยงดูไลราในวัยเด็ก แต่ลอร์ดแอสเรียลมาพอดีจึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น มิสเตอร์โคลเตอร์มีปืนแต่ในขณะที่ลอร์ดแอสเรียลเพียงมือเปล่า ก็สามารถแย่งปืนมา และจัดการเอาชนะได้โดยการยิงปืนสังหารมิสเตอร์โคลเตอร์ตาย

แต่ภายหลังจากลอร์ดแอสเรียลสังหารมิสเตอร์โคลเตอร์ แล้วจึงนำเอาตัวไลรามาฝากไว้กับอธิการบดีที่วิทยาลัยจอร์แดน โดยมีเพื่อนเป็นลูกของคนครัวของวิทยาลัย และชอบออกไปเล่นกับพวกเด็กๆในเมือง โดยเล่นต่อสู้กันแถบแม่น้ำที่มักมีพวกยิปซีล่องเรือมาจอดไว้ ซึ่งไลราเองเคยขึ้นไปถล่มเรือยิปซี โดยสั่งให้เด็กช่วยกันหาจุกก๊อกเพราะเธอเชื่อว่าบนเรือจะมีจุกก๊อกไว้อุดรอยรั่วอยู่หากหาเจอและดึงออกได้เรือก็จะจมทันที แต่เธอไม่เคยหาเจอและถูกพวกยิปซีจับตัวลงมาก่อนทุกที จนกระทั่งอยู่มาวันหนึ่ง พวกเด็กๆในเมืองรวมไปถึงลูกๆของเหล่ายิปซีไปเริ่มหายตัวไปอย่างลึกลับ แม้กระทั่งโรเจอร์เพื่อนสนิทของไลราก็หายตัวไปเช่นกัน ไลราจึงออกตามหาไปทั่ว แต่น่าแปลกที่ไม่มีใครคิดว่าเด็กๆหายไปไหน เพียงคิดว่าเด็กออกไปเล่นกันเท่านั้น หรือแม้แต่บางคนก็ไม่ได้สนว่าลูกของตนจะหายไปไหน ไลราตามหาพวกเพื่อนๆของเธออยู่นานก็ไม่เจอ พอกลับมาก็ได้พบกับมิสซิสโคลเตอร์เป็นครั้งแรก ซึ่งก่อนนี้มิสซิสโคลเตอร์ไม่กล้ามาพบกับไลราเพราะว่าถูก ลอร์ดแอสเรียลห้ามไม่ให้พบ

ซึ่งเมื่อมิสซิสโคลเตอร์มารับไลราไปอยู่ด้วยแล้ว ไลราก็ได้ถูกจับแต่งตัวเสียใหม่กลายเป็นเด็กสาวน่ารักเรียบร้อย อยู่ในบ้านของมิสซิสโคลเตอร์โดยไม่ได้ออกไปไหน จนเธอรู้สึกได้ว่าเหมือนเธอถูกขังดั่งนกน้อยในกรงทอง เธอจึงคิดที่จะหนีออกมา

พอดีกับในวันหนึ่งมีการจัดงานที่บ้านของมิสซิสโคลเตอร์โดยชวนผู้คนมามากมาย ไลราบังเอิญไปได้ยินคนคุยกันว่าลอร์ดแอสเรียลถูกพวกหมีจับตัวไปขังไว้ในดินแดนขั้วโลกเหนือ และ มิสซิสโคลเตอร์เป็นผู้อยู่เบื้องหลังในเรื่องเด็กๆที่หายตัวไป และมิสซิสโคลเตอร์กำลังค้นห้องไลราอยู่ ซึ่งดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหมือนเธอจะต้องการของที่อธิการบดีให้กับไลราไว้ ไลราจึงรีบหนีออกมาจากงาน และจากบ้านของมิสซิสโคลเตอร์โดยคิดหนีไปให้ไกลที่สุด

ไลราหนีออกมาจนถึงริมแม่น้ำแห่งหนึ่ง แต่ถูกพวกแถวแม่น้ำจับตัวไว้ และกำลังจะพาเธอไปที่ไหนซักแห่ง แต่พอดีมีพวกยิปซีที่เธอรู้จักโผล่มาช่วยไว้ได้ทัน เนื่องจากพวกยิปซีล่องเรือมาแถวนั้นพอดี ไลราจึงได้ไปกับพวกยิปซี

ซึ่งพวกยิปซีนั้นกำลังจะไปตามหาตัวเด็กคืนมาซึ่งเธอก็ได้ไปด้วยโดยอาศัยอลีธีอามิเตอร์ที่ไม่มีผู้ใดคอบคุมได้ แต่เด็กน้อยอย่างไลรากลับใช้งานมันได้ราวกับว่าเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย ซึ่งอลีธีอามิเตอร์นี้สามารถใช้ถามอะไรทุกสิ่งในจักรวาลนี้ได้โดยที่จะได้คำตอบเหมือนเป็นคำใบ้มา แต่ไลราก็สามารถรับรู้ได้อย่างแจ่มชัด พวกยิปซีจึงตัดสินใจพาตัวไลราไปด้วย เพราะจำเป็นต้องพึ่งอลีธีอามิเตอร์เพื่อการเดินทางที่ปลอดภัย และสามารถตามหาเด็กๆเจอได้โดยการถามทุกสิ่งที่อยากรู้จากอลีธีอามิเตอร์

ไลราใช้อลีธีอามิเตอร์จนสามารถผ่านอุปสรรค์ต่างๆในการเดินทางจนช่วยเด็กๆกลับมาได้ และช่วยให้หมียอริก ได้กลายเป็นราชาหมี และสุดท้ายก็ได้ตามพ่อของตนไปยังโลกคู่ขนานโดยการเดินทางผ่านสะพานแสงออโรร่าที่ลอร์ดแอสเรียลสร้างขึ้น

5.2.2.2 ลอร์ดแอสเรียล นักสำรวจผจญภัย อายุ 45 ปี ชาวอังกฤษ สูง 199 ซม. หนัก 100 กก. นิสัยท่าทางก้าวร้าว โกรธง่าย มั่นใจในตนเองสูง ควงดาดุร้าย เป็นพ่อของไลราแต่กลับไม่เปิดเผยตัวบอกเพียงว่าเป็นลุง โดยเจอกับมิซิสโคลเตอร์ตอนที่เธอแต่งงานกับมิสเตอร์โคลเตอร์แล้ว แต่ก็รักกันตั้งแต่แรกพบ และแอบเป็นชู้กันจนมีไลราเกิดขึ้นมา จึงนำ ตัวไลราไปฝากไว้ให้พวกยิปซีดูแล แต่ในที่สุดแล้วมิสเตอร์โคลเตอร์ก็ตามมาเจอ และคิดฆ่าไลราและยิปซีที่เลี้ยงดูไลราในวัยเด็ก แต่ลอร์ดแอสเรียลมาพอดีจึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น มิสเตอร์โคลเตอร์มีปืน แต่ในขณะที่ลอร์ดแอสเรียลเพียงมือเปล่า ก็แย่งปืนมาและเอาชนะได้โดยการยิงมิสเตอร์โคลเตอร์ตาย

หลังจากที่ลอร์ดแอสเรียลสังหารมิสเตอร์โคลเตอร์แล้วจึงถูกนำตัวไปดำเนินคดีที่ศาล ซึ่งถูกศาลตัดสินให้ริบทรัพย์ทั้งหมดที่ลอร์ดแอสเรียลมี ซึ่งเป็นทรัพย์สมบัติที่เก็บสะสมได้มาจากการเดินทางผจญภัยไปยังที่ต่างๆจนร่ำรวยมหาศาลยิ่งกว่ากษัตริย์เสียอีก แต่เมื่อถูกริบทรัพย์แล้วลอร์ดแอสเรียลจึงไม่เหลืออะไร แต่ก็ไม่ได้เป็นปัญหาสำหรับเขา เพราะเขาไม่ได้ยึดติดกับทรัพย์สินเงินทอง แต่เขารักการผจญภัยออกสำรวจยิ่งกว่าชีวิต เขาจึงได้ออกเดินทางต่อ โดยนำไลราไปฝากไว้กับอธิการบดีของมหาวิทยาลัยจอร์แดน โดยสั่งห้ามมิให้มิสซิสโคลเตอร์มาเข้าใกล้ไลราเป็นอันขาดเขาเดินทางต่อไปจนได้พบความลับแห่งแสงออโรร่า เขามองเห็นเมืองในนั้นซึ่งเป็นเมืองคู่ขนานกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โลกที่อยู่ปัจจุบัน เขาจึงคิดสร้างทางเชื่อมไปยังโลกอื่น พอดีกับเขาถูกราชาหมียูเฟอร์ จับตัวขังไว้ในดินแดนมาส่วนเหนือสุด ซึ่งเป็นที่ๆเหมาะสมกับการทดลองของเขาพอดี

จากนั้นเขาจึงได้ทำการทดลองต่ออย่างไม่เกรงกลัวเหล่าหมี ทั้งที่อยู่ในดินแดนหมีเอง และยังสามารถทำให้ราชาหมีอย่างยูเฟอร์รักนิสันเกรงกลัวและเชื่อฟัง จนต้องยอมสยบ และยังจัดสร้างที่อยู่ให้เขาตามต้องการ โดยเป็นบ้านซึ่งเต็มไปด้วยวัสดุของมนุษย์ซึ่งไม่มีอยู่ในดินแดนหมี แต่ก็ยังให้ยูเฟอร์ราชาหมีหามาให้ และสร้างจนเสร็จออกมางดงามกว่าวังหมีเสียอีก นอกจากนี้ยังให้ยูเฟอร์จัดหาอุปกรณ์การทดลองมาให้อย่างครบครันจนสามารถอยู่ได้อย่างสะดวกสบาย

แสดงให้เห็นว่าเขาเป็นคนที่มีพลังอำนาจแฝงอยู่ในตัว ผู้คนเห็นจึงเกรงกลัว ไม่เว้นแม้แต่ราชาหมียังต้องยอมสยบต่อเขา

5.2.2.3 มิสซิสโคลเตอร์ มาริสา ผู้นำการทดลองลึกลับ อายุ 32 ปี ชาวอังกฤษ สูง 173 ซม. หนัก 70 กก. นิสัยเจ้าอารมณ์ หยิ่งยโส หัวสูง เสแสร้งเป็นคนดี แต่ตัวจริงเจ้าเล่ห์ กระหายอำนาจ ถูกเรียก ว่ามิสซิสโคลเตอร์เพราะเป็นภรรยาของมิสเตอร์โคลเตอร์ แต่ไปมีลูกกับลอร์ดแอสเรียล โดยเจอกับลอร์ดแอสเรียลหลังจากที่ตนแต่งงานไปกับมิสเตอร์โคลเตอร์แล้ว แต่ก็รักกันตั้งแต่แรกพบและได้แอบเป็นชู้กันจนมีไลราเกิดขึ้นมา โดยหลังจากที่ลอร์ดแอสเรียลได้สังหารมิสเตอร์โคลเตอร์ตายแล้ว เขาได้นำตัวไลราไปฝากไว้กับอธิการบดีวิทยาลัยจอร์แดน และสั่งห้ามมิสซิสโคลเตอร์เข้าใกล้ไลรา

หลังจากนั้นเธอจึงแสวงหาอำนาจใหม่โดยการจัดตั้งคณะกรรมการว่าด้วยพิธีพลีกรรมทางศาสนาเพื่อจับเด็กมาทดลองลึกลับ ซึ่งทำให้มีคนต้องคอยทำตามคำสั่งเธออยู่มากมาย เธอจึงได้ไปก่อสร้างสถานที่ทดลองไว้ในแถบขั้วโลกเหนือโดยจ้างทหารรับจ้างไว้คุมไม่ให้บุคคลภายนอกเข้าไปใกล้ได้ และเธอยังสามารถบงการราชาหมีได้อีกด้วย จึงทำให้พวกหมีช่วยกันจับตัวลอร์ดแอสเรียลไปขังไว้ในดินแดนหมี เธอจึงได้มีโอกาสมาพบกับไลรา และนำไลราไปอยู่ด้วย แต่ยังไม่เปิดเผยตนเองว่าเป็นแม่ของไลรา

เมื่อไลราหนีไปก็ได้ออกตามหาไปทั่วจนกระทั่งได้เจอกับไลราอีกครั้งที่สถานทดลองเด็กของตัวเองโดยเกือบได้ทดลองกับลูกของตน แต่พอดีไปเจอจึงได้ช่วยไลราไว้ทัน แต่ไลราก็ยังหนีไป และเธอก็ยังตามไลราไปเรื่อยๆจนกระทั่งไลราไปยังโลกอื่นเธอจึงได้หยุดตาม

แสดงให้เห็นถึงความรักที่มีต่อไลรา แม้ว่ามิสซิสโคลเตอร์จะเป็นคนไม่ดีอย่างไร แต่ก็ยังไม่ลืมลูก แม้ว่าเป็นลูกที่เธอไม่มีโอกาสได้พบเลยหลังจากเกิด แต่นั้นยิ่งทำให้เธอยิ่งต้องการอยากจะพบ อยากจะเจอ อยากจะอยู่ดูแลลูกของเธอให้ดีที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2.4 ลี สกอร์บี้ นักผจญภัย อายุ 43 ปี ชาวเดนมาร์ก สูง 210 ซม. หนัก 30 กก. ไว้หนวดเล็กๆสีดำชอบผจญภัยไปเรื่อยๆ อีกทั้งบางทียังเป็นทหารรับจ้างอีกด้วย โดยเคยเดินทางไปทั้งทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาโปรดปรานที่สุดนั่นก็คือการขึ้นบอลลูน เพื่อท่องไปบนท้องฟ้าอันกว้างไกล เขามักเดินทางไปไหนมาไหนด้วยบอลลูนเสมอ จนบางคนเรียกเขาว่าเป็นนักบอลลูนคนหนึ่ง

มีร่างกายที่ผอมแต่สูงมาก นิสัยท่าทางกวนโมโห ชอบคาบซิการ์ไว้เคี้ยวเล่นแต่ไม่มีวันที่เขาจะจุดมันเป็นอันขาด เพราะเขาชอบที่จะอยู่บนบอลลูน ซึ่งหากจุดไฟขึ้นมาแล้วย่อมจะทำให้บอลลูนติดไประเบิดขึ้นมาได้ แม้ลงมาสู่พื้นดินเขาก็คงยังติดนิสัยชอบเคี้ยวซิการ์อยู่เช่นเคย

ลีสกอร์บี้รู้จักกับยอริก เบอร์นิสันมาก่อนตั้งแต่ตอนที่ยอริกนั้นถูกหลอก โดยแผนการของมิสซิสโคลเตอร์บงการให้ยูเฟอร์ รักนิสันวางยาหมีตัวหนึ่งแล้วให้ไปต่อสู้กับยอริก จนทำให้ยอริกต้องต่อสู้กับหมีตัวนั้น จนชนะแต่หมีที่ถูกวางยายังไม่ยอมแพ้ จนกระทั่งยอริกต้องฆ่าหมีตัวนั้นไป จนเป็นเหตุทำให้ยอริกถูกปลดจากตำแหน่งเจ้าชายหมี และโดนขับไล่ออกนอกดินแดนหมีโดนถูกพวกหมีตัวอื่นตามรุมทำร้าย แต่พอดีลี สกอร์บี้ไปเจอ จึงช่วยเหลือโดยนำตัวยอริกขึ้นบอลลูนแล้วหนีรอดมาได้ หลังจากนั้นทั้งสองก็เคยได้ร่วมรบกันหลายต่อหลายครั้งจนยอริกไปอยู่ไบลแวงการ์ เมืองที่ติดต่อแม่มดได้ และลีสกอร์บี้ก็ได้ออกเดินทางผจญภัยต่อไป

จนกระทั่งวันหนึ่งลี สกอร์บี้กลับมายังไบลแวงการ์ จึงได้มาเจอกับพวกยิปซีที่มาเมืองนี้เพื่อหาวิธีติดต่อกับพวกแม่มด เพื่อที่จะขอความช่วยเหลือจากแม่มดและเดินทางต่อไปช่วยเด็กๆ จึงต้องการพวกเพิ่ม เลยได้จ้างลี สกอร์บี้ไว้ให้ร่วมเดินทางไปด้วย

แสดงให้เห็นว่ารักการผจญภัย แต่ก็ไม่ไปฟรีๆ เพราะต้องการเก็บเงินไว้ในบั้นปลายชีวิต หวังไว้ว่าจะไปซื้อที่ปลูกผัก ทำสวน ใช้ชีวิตอยู่อย่างสงบสุขสักวันหนึ่ง

5.2.2.5 เซราฟีน่า แม่มดอายุกว่า 300 ปี สูง 170 ซม. หนัก 50 กก. อาศัยอยู่ดินแดนแม่มดที่ขั้วโลกเหนือ เป็นราชินีของพวกแม่มด แต่ก่อนที่ยังเป็นเจ้าหญิงของเผ่าแม่มดนั้น ได้ออกเดินทางฝึกวิชาไปทั่ว โดยการขี่กิ่งสนเมฆ ท่องไปทั่วนภา จนกระทั่งวันหนึ่งได้ถูกปีศาจนกยักษ์ไล่ตาม เซราฟีน่าได้ต่อสู้แต่สู้ไม่ไหว เธอจึงต้องหนีไปเรื่อยๆ จนมาถึงที่ๆ มียิปซีคนหนึ่งอยู่ เธอถูกนกยักษ์ผลักตกลงน้ำต่อหน้ายิปซีผู้นั้นพอดี ชายยิปซีเห็น ทีแรกนึกแปลกใจว่าทำไมมีผู้หญิงตกลงมาจากบนท้องฟ้า แต่ก็ได้นำตัวเซราฟีน่าไปรักษาจนหาย จึงได้มาทราบภายหลังว่าเธอเป็นแม่มด แต่ทั้งสองก็ได้ตกหลุมรักกันแล้ว

เซราฟีน่ากับชายชาวยิปซีจึงได้อยู่กินด้วยกันบนเรือของยิปซี จนได้มีลูกชายเกิดขึ้นมาคนหนึ่ง ซึ่งลูกของแม่มดนั้นถ้าเป็นผู้หญิงจะเป็นแม่มด แต่ถ้าเป็นผู้ชาย จะกลายเป็นเพียงคนธรรมดา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลูกของเซราฟีน่าจึงเป็นเพียงคนธรรมดา แต่ก็มีชีวิตอยู่ได้เพียงไม่นานก็ได้ป่วยตายไป ยิ่งมองในมุม ของเซราฟีน่าเองยิ่งดูเหมือนชั่วพริบตา เพราะแม่มดนั้นมีอายุมากกว่าพันปี

หลังจากที่ลูกชายตาย แม่ของเซราฟีน่าซึ่งเป็นราชินีแม่มดก็ได้ตายไปอีกคน จึงเป็นเหตุให้เซราฟีน่าต้องกลับเมืองแม่มดไปรับตำแหน่งราชินีต่อ จึงทำให้ต้องจากชายชาวยิปซีผู้นั้นมา และหลังจากนั้นก็ไม่มีใครได้เห็นรอยยิ้มของเธออีกเลยจึงมีนิสัยท่าทางเย็นชาเฉยเมย ไม่รู้ร้อนรู้หนาว ไม่แสดงออกซึ่งอารมณ์ต่างๆ อาจเนื่องมาจากที่อยู่ดูโลกมาแล้วกว่า 300 ปี มีดวงตาสีเขียว ผมดำมีดสนิท หูแหลมเล็กเรียวยาวได้ยินแม้เสียงกระซิบของสายลม

5.2.2.6 ปีศาจหน้าผา สูง 70 ซม. หนัก 5 กก. เป็นปีศาจที่อาศัยอยู่ที่ดินแดนหมีขั้วโลกเหนือ โดยนิสัยชอบอยู่รวมกันเป็นฝูงขนาดใหญ่กว่าร้อยตัว ร่วมกันโจมตีเหยื่อที่เข้ามาใกล้โดยใช้เล็บและหางที่เป็นตะขอ มีความแหลมคม สามารถฉีกเนื้อได้ไม่ยาก ปีศาจหน้าผามีร่างกายที่เหนียว สามารถยืดหยุ่นได้มาก โดยอ้าปากได้กว้างมากจนอมเหยื่อขนาดเท่าตัวเองได้ อยู่ได้ทั้งบนบก กลางอากาศ ในน้ำ และทุกสภาพอากาศ แต่นิยมเกาะอยู่ตามหน้าผา จึงถูกเรียกว่าปีศาจหน้าผา

เข้ามาโจมตีพวกไลราที่ขี่บอลลูนผ่าน โดยร่วมกันโจมตีเป็นฝูง จนทำให้บอลลูนตกลงสู่พื้นหิมะเบื้องล่าง และทำให้ไลราตกระเด็นพลัดหลงจากคนอื่นบนบอลลูน แต่ปีศาจหน้าผาก็ไม่ได้ตามมา และยังไม่สามารถจับพวกไลรากินได้จึงกลับไปอยู่หน้าผาตามเดิม แสดงให้เห็นว่าเป็นปีศาจ *ที่ค่อนข้างขี้เกียจ และขี้ตัว จากการที่ไม่กล้าออกหาเหยื่อตามลำพัง*

5.2.2.7 ยอริก เบรินนิสัน หมีขาว สูง 350 ซม. หนัก 1500 กก. อาศัยอยู่ดินแดนหมีที่ขั้วโลกเหนือเต็มไปด้วยพลังสัตว์ป่า แต่มีสติปัญญาแบบมนุษย์ มีฟันและเล็บที่แหลมคม พูดภาษามนุษย์ได้ เคยเป็นเจ้าชายของเหล่าหมีสวมเกราะ แต่ถูกขับเกราะไล่ออกนอกดินแดนหมี

แต่ก่อนเป็นถึงเจ้าชายของพวกหมีขาวสวมเกราะ แต่เพราะได้ไปฆ่าหมีโดยแผนการของมิสซิสโคลเตอร์บงการให้ยูเฟอร์ รักนิสันวางยาหมีตัวหนึ่งแล้วให้ไปต่อสู้กับยอริก จนทำให้ยอริกต้องต่อสู้กับหมีตัวนั้น จนชนะแต่หมีที่ถูกวางยายังไม่ยอมแพ้ จนกระทั่งยอริกต้องฆ่าหมีตัวนั้นไป *จนเป็นเหตุทำให้ยอริกถูกปลดจากตำแหน่งเจ้าชายหมี และถูกขับเกราะ อีกทั้งยังโดนขับไล่ให้ออกนอกดินแดนหมีโดนถูกพวกหมีตัวอื่นตามรุมทำร้าย*

แต่พอดีลี สกอร์บี้ไปเจอ จึงช่วยเหลือโดยนำตัวยอริกขึ้นบอลลูน แล้วจึงหนีรอดมาได้ หลังจากนั้นทั้งสองก็เคยได้ร่วมรบกันหลายต่อหลายครั้งจนยอริกไปอยู่โบลแวงการ์ เมืองที่ติดต่อแม่มดได้ และทำงานที่นั่นจนได้เจอกับไลรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยอริกจึงได้ร่วมรบกับไลรา และพวกยิปซี อีกทั้งยังได้พบกับเพื่อนเก่าอย่างลี สกอร์บี้ ซึ่งทั้งหมดได้ร่วมมือกันช่วยเด็กที่ถูกจับไปออกมาจากสถานที่ทดลองเด็กได้ แต่ในหลังจากนั้นก็พลัดหลงกับพวกยิปซี โดยได้ขึ้นบอลลูนไปกับลี สกอร์บี้ และไลราไปยังดินแดนหมี

ณ ดินแดนหมี ยอริกจึงได้มีโอกาสต่อสู้กับยูเฟอร์เพื่อทวงคืนตำแหน่งราชาหมี ซึ่งควรจะเป็นของยอริกมากกว่า ด้วยการช่วยเหลือของไลรา ยอริกจึงได้ดวลตัวต่อตัวกับยูเฟอร์ จนสามารถเอาชนะยูเฟอร์ได้ และยังได้ตำแหน่งราชาหมีมาครอบครองในที่สุด

5.2.2.8 ยูเฟอร์ รักนิสัน ราชาหมี สูง 400 ซม. หนัก 1700 กก. นิสัยเหมือนมนุษย์ มีการแสดงออกทางสีหน้ามากกว่าหมีทั่วไป แต่โง่ ถูกหลอกง่าย อยากเป็นมนุษย์ มีร่างกายใหญ่โตที่สุดในหมู่หมี ตอนแรกเป็นเพียงเจ้าชายหมีตัวหนึ่ง ซึ่งไม่มีสิทธิที่จะได้เป็นราชาหมี แต่ได้รับความช่วยเหลือจากมิสซิส โคลเตอร์ให้ยูเฟอร์ รักนิสันวางยาหมีตัวหนึ่ง แล้วให้ไปหมีตัวนั้นต่อสู้กับยอริก แต่ยอริกก็ต่อสู้กับหมีตัวนั้นจนชนะ แต่หมีที่ถูกวางยายังไม่ยอมแพ้ จนกระทั่งยอริกต้องฆ่าหมีตัวนั้นไป จนเป็นเหตุทำให้ยอริกถูกปลดจากตำแหน่งเจ้าชายหมี และโดนขับไล่ออกนอกดินแดนหมี ยูเฟอร์จึงขึ้นมาเป็นราชาหมีแทนยอริกที่กำลังจะได้เป็น

หลังจากนั้นจึงถูกมิสซิส โคลเตอร์ใช้ให้จับลอร์ดแอสเรียลขังไว้ ณ ดินแดนหมี จึงยอมทำตาม แต่ก็ไม่กล้าทำอะไรลอร์ดแอสเรียล นอกจากทำตามและให้ที่อยู่ เครื่องมือเครื่องใช้ทุกสิ่งทุกอย่างเท่าที่ลอร์ดแอสเรียลต้องการใช้ใน กลายเป็นต้องคอยอยู่ใต้อำนาจทั้งมิสซิส โคลเตอร์ และลอร์ดแอสเรียล หลังจากนั้นยังต้องมาถูกไลราลูกของมิสซิส โคลเตอร์กับลอร์ดแอสเรียลหลอกต่ออีก

จนต้องมาสู้ตัวต่อตัวกับยอริก เบรินนิสัน โดยมีเงื่อนไขว่า ถ้าตนแพ้จะต้องเสียตำแหน่งราชา พร้อมทั้งชีวิตให้กับยอริก ซึ่งผลการต่อสู้ออกมาก็แพ้ไปจึงถูกสังหารควักหัวใจออกมากิน เหลือเพียงซากศพเหมือนซากหมีธรรมดาตัวหนึ่งถูกทิ้งไว้โดยไม่มีการจัดพิธีศพ

5.3 วิเคราะห์เกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย

เนื่องมาจากวรรณกรรมเรื่องนี้เป็นเรื่องที่อ่านได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ กลุ่มเป้าหมายจึงเปิดกว้างให้สำหรับผู้ที่สนใจในวรรณกรรมเรื่อง "มหันตภัยขั้วโลกเหนือ" นี้ และผู้ที่สนใจในการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร รวมไปถึงผู้ที่สนใจการทำ Interactive Multimedia อีกด้วย จึงแยกกลุ่มเป้าหมายหลักๆได้ 3 แบบ คือ

5.3.1 กลุ่มผู้อ่าน กลุ่มนี้จะเน้นดูความสวยงามของงานโดยไม่จำเป็นต้องรู้ถึงความหมายด้านการออกแบบตัวละคร หรือเทคนิคทางด้าน Interactive

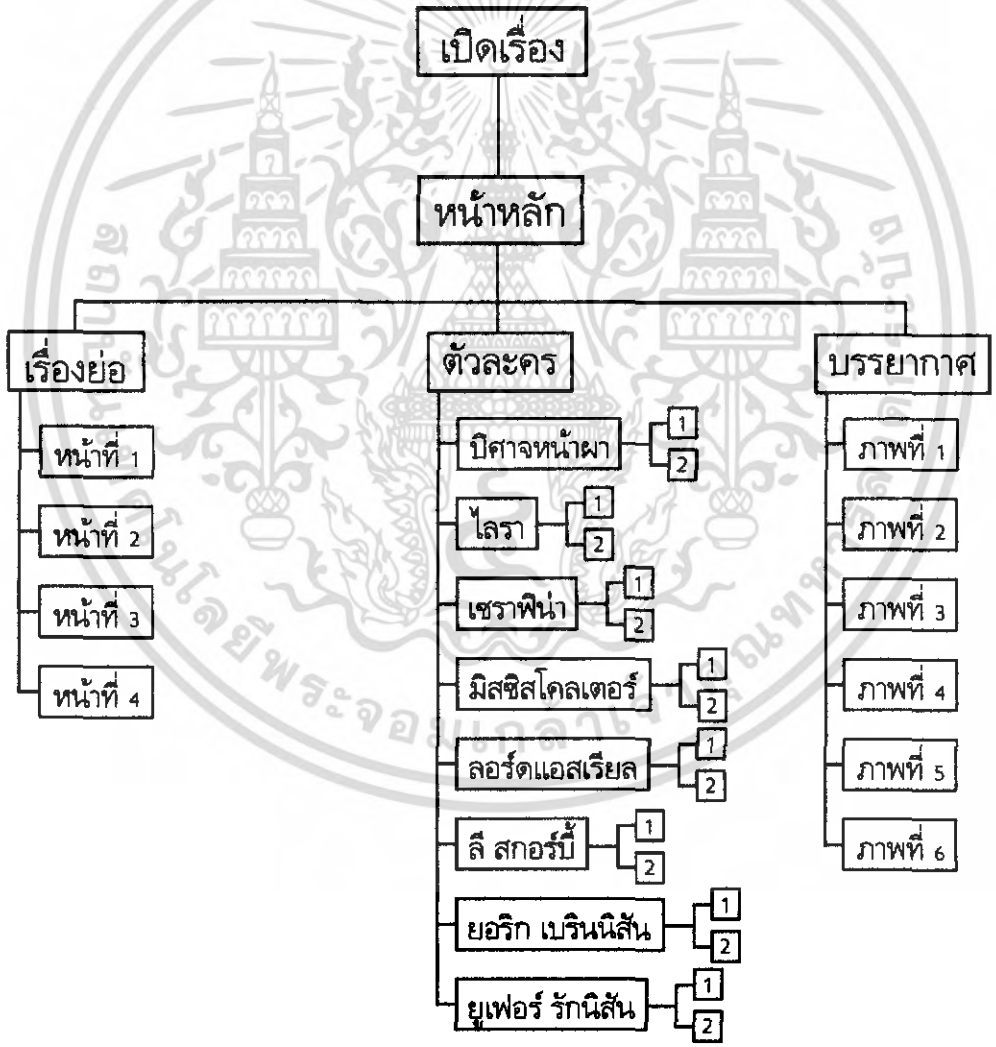
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 กลุ่มผู้สนใจด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ นอกจากความสวยงามแล้วจึงจำเป็นต้องออกแบบให้มีเหตุมีผล เหมาะสมกับที่ตัวละครในเรื่องเป็น

5.3.3 กลุ่มผู้สนใจใน Interactive เมื่อเป็น Interactive แล้วย่อมมีผู้สนใจลองชมได้ง่ายกว่าการเป็นหนังสือ เพราะจะสามรถโต้ตอบได้ โดยเราจะต้องทำ Interactive ออกมาให้ครบทั้งภาพ เสียง และการตอบโต้ต่อผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์

5.4 แนวทางการออกแบบ

จากการที่กลุ่มเป้าหมายต้องการทั้งความสวยงาม เหตุผลในการออกแบบ และการโต้ตอบของ Interactive Multimedia ที่สมบูรณ์โดยที่คลิกแล้วไปต่อได้อย่างไม่ผิดพลาด จึงต้องมีการวางรูปแบบของ Site Map ไว้ก่อน ดังนี้



ภาพที่ 1 Site map

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7
บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการทำงานทั้งหมดสรุปผลออกมาได้ดังนี้

7.1 สรุปผลการทำงาน

7.1.1 การใช้เส้น, สี ลวดลายต่างๆ มีผลต่อการออกแบบ ทั้งสามารถสื่อออกมาให้ดูดี หรืออาจกลายเป็นดูแย่ได้

7.1.2 *การออกแบบคาแรคเตอร์ไม่ใช่การวาดรูปให้ออกมาสวยงาม แต่ต้องสะท้อนความ*เป็นตัวตนของคาแรคเตอร์ตัวละครนั้นๆออกมาให้ได้

7.1.3 การใช้ Interactive ต้องทำให้ครบสมบูรณ์ทั้งภาพและเสียง ไม่ว่ามีแต่ภาพและคลิกไปต่อได้อย่างเดียว แต่เสียงมีส่วนช่วยเสริมให้งานดูดีขึ้นอีกมาก

7.1.4 ควรเลือกเสียงให้เข้ากับงาน ไม่ใช่เสียงที่ไพเราะอย่างเดียว หรือเอาเพลงอะไรก็มาใส่

7.1.5 การวางแผนการทำงานไว้ก่อนจะช่วยให้ทำงานได้ราบลื่นขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ของ Interactive

7.1.6 การใช้สื่อ Interactive Multimedia ทำให้งานดูน่าสนใจมีการตอบโต้ต่อผู้ชมงานได้ ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน

7.1.7 การทำงานควรวางแผนให้เหมาะสมกับเวลา และทำให้เสร็จตรงเวลาจะดีที่สุด

7.2 ปัญหาที่เกิดขึ้น

7.2.1 ใช้ระยะเวลาในการวาดยาวนานเกินไปโดยไม่ได้ออกแบบโดยรวมมาก่อน แต่กลับออกแบบไปทีละตัวจนเสร็จ ทำให้ตัวละครบางตัวดูเหมือนคนละเรื่องกัน

7.2.2 ควบคุมสีได้ไม่ดีทำให้งานดูมีสีที่ไม่กลมกลืนสัมพันธ์กันทั้งงาน

7.2.3 การทำ Interactive Multimedia หากใช้โปรแกรม Flash จะไม่รองรับไฟล์ภาพขนาดใหญ่มากจะทำให้งานกระตุกได้

7.2.4 เสียงที่ใช้ก่อนนำมาใส่ในชิ้นงานฟังดูดี แต่เมื่อนำมาใส่แล้วฟังซ้ำๆกลับดูน่ารำคาญ

7.3 ผลที่ได้รับจากการทำงาน

7.3.1 ได้ศึกษาเรียนรู้วิธีการออกแบบคาแรคเตอร์มากกว่าที่เคยวาดเพียงเพื่อความสวยงาม

7.3.2 ได้รู้จักวางแผนการทำงานและลำดับการทำงานที่เป็นระบบ

7.3.3 ได้เรียนรู้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ เช่น Painter, Photoshop และ Flash

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ ธีรศักดิ์ นะทะศิริ เกิด 29 มีนาคม พ.ศ. 2527 อายุ 22 ปี จบการศึกษาระดับประถมจากโรงเรียนอนุบาลยโสธร จบการศึกษาระดับมัธยมที่โรงเรียนยโสธรพิทยาคม ศึกษาระดับปริญญาตรีที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ความถนัดวาดรูปทั้งด้วยมือ และด้วยคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ฟิลิป พูลแมน. มหันตภัยขั้วโลกเหนือ. วันเพ็ญ บงกชสถิตย์, กรุงเทพฯ. นานมีบุ๊ค, 2548

His Dark Materials. http://www.bridgetothestars.net/

His Dark Materials [an unofficial fan site]. http://www.darkmaterials.com/

Photogram. http://gallery.sraf.org/

Philip Pullman. http://www.philip-pullman.com/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้