

# สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบ INTERACTIVE MULTIMEDIA สำหรับ MENU ภาพยนตร์ DVD

เรื่อง "THE SPIDERWICK CHRONICLES"

INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN FOR DVD MOVIE MENU

"THE SPIDERWICK CHRONICLES"



นางสาวกัณฐิรา ศิริวงศ์โสทร  
Miss PANTIRA SIRIWONGSOTORN

รฟ.  
๖335ก  
๒๕4๙

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 78174  
วัน,เดือน,ปี. 25 ก.พ. 2551

b. 11887๒๑  
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบ INTERACTIVE MULTIMEDIA สำหรับ MENU ภาพยนตร์ DVD

เรื่อง “THE SPIDERWICK CHRONICLES”

INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN FOR DVD MOVIE MENU

“THE SPIDERWICK CHRONICLES”



นางสาวภัณฑิรา สิริวงศ์โสทร

Miss PANTIRA SIRIWONGSOTORN

ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....*สิริพร พงษ์สุวรรณ*.....วันที่.....*30 มีนาคม 2550*.....

(อาจารย์เสาวภา พงษ์สุวรรณ)

หัวหน้าภาควิชา.....*[Signature]*.....วันที่.....*30 มี.ค. 50*.....

(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบ INTERACTIVE MULTIMEDIA สำหรับ MENU ภาพยนตร์ DVD เรื่อง “THE SPIDERWICK CHRONICLES” INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN FOR DVD MOVIE MENU “THE SPIDERWICK CHRONICLES”
ชื่อ	นางสาวกัญทิรา ศิริวงศ์โสทร
รหัสนักศึกษา	46020330
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2549
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร

### บทคัดย่อ

ภาพยนตร์เวอร์ชัน DVD ที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน มักจะมี Menu ที่จัดทำในรูปแบบ Interactive Multimedia เพื่อเกริ่นนำ และใช้ปรับแต่งส่วนต่างๆ ก่อนเข้าชมภาพยนตร์ Menu ปรับแต่งภาพยนตร์ DVD หลายชิ้นถูกออกแบบมาอย่างดี โดยมีทั้งคอนเซ็ปต์ที่ชัดเจน มีความสัมพันธ์กับตัวเนื้อหา และมีการออกแบบ Graphic Elements มาอย่างชาญฉลาด Menu ปรับแต่งภาพยนตร์ DVD ที่ดีจึงเป็นการเพิ่มคุณค่า และสร้างทัศนคติที่ดีก่อนเข้าชมภาพยนตร์

การออกแบบ Interactive Multimedia สำหรับ Menu ภาพยนตร์ DVD เรื่อง The Spiderwick Chronicles นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการเกริ่นนำตัวภาพยนตร์ ประกอบกับการใช้งานปรับแต่งส่วนต่างๆ ก่อนเข้าชมภาพยนตร์ ได้แก่ การปรับแต่งเสียงพากย์ และคำบรรยาย (Set Up), การเลือกฉากที่ต้องการ (Scenes Selection) และเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Special Features) ซึ่ง Menu ภาพยนตร์เรื่องนี้ จะอยู่ในรูปแบบ Interactive Multimedia ที่มีลักษณะเป็น Flash Animation โดยมีแนวคิดในการออกแบบ คือ การนำเสนอบรรยากาศเพื่อให้เห็นแนวทางของเรื่อง และแบ่งโลกของมนุษย์และภูตอย่างชัดเจนด้วยการใช้สี ทั้งนี้จะต้องให้ความรู้สึกลึกกลับ ตื่นเต้น และมีความเป็นแฟนตาซี ในขณะที่เดียวกันก็คำนึงถึงการใช้งานที่เข้าใจได้ง่าย และสะดวกต่อการเข้าถึงข้อมูล

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ไม่อาจสำเร็จลุล่วง หากไม่มีบุคคลต่างๆ ที่ให้คำปรึกษา ให้กำลังใจและความช่วยเหลือ ในการปรับปรุงผลงานจนเป็นที่สำเร็จ

ขอขอบคุณอาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร และอาจารย์พรพรรณศรี ชูอารยะประทีป ผู้ให้คำปรึกษาที่มีคุณค่า และแนวทางในการดำเนินงาน และอาจารย์วรพล ขวงเงิน สำหรับเทคนิคการใช้โปรแกรม Macromedia Flash ที่แสนมีประโยชน์ จนศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณบิดา มารดา ที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้เล่าเรียนในด้านที่ชอบ รวมทั้งความห่วงใย ความช่วยเหลือ ที่มีให้ตลอดมา

ขอบคุณน้ำ สำหรับน้ำใจ และความช่วยเหลือทุกอย่างตลอดระยะเวลา 4 ปี. เอฟ สำหรับคำแนะนำและความช่วยเหลือในด้านเทคนิค และเพื่อนๆ ภาคนิเทศศิลป์ทุกคนสำหรับกำลังใจ

ขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มอบโอกาสทางการศึกษาและประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ข้าพเจ้า ตลอดระยะเวลา 4 ปี

## คำนำ

ในปัจจุบันนี้ วงการภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดได้ประสบกับ ภาวะตึบตันทางความคิดทางด้าน เนื้อเรื่องเป็นอย่างหนัก ภาพยนตร์หลายเรื่องแม้ว่ามีการถ่ายทำด้วยเทคนิคคุณภาพเหนือชั้น แต่ด้วย เนื้อหาที่มีความซ้ำซาก จำเจ และไม่สมบูรณ์เท่าที่ควรจะเป็น ทำให้ฮอลลีวู้ดต้องหาทางออกที่ ปลอดภัยที่สุดโดยการหยิบยืมวรรณกรรม หรือนวนิยายเรื่องแล้วเรื่องเล่า มาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ และล่าสุดคือ วรรณกรรมเยาวชนที่มีทั้งความตื่นเต้น ลึกลับ น่าติดตาม และได้รับความนิยมอย่าง The Spiderwick Chronicles และกำลังถ่ายทำอยู่ในขณะนี้โดย Paramount Picture ซึ่งมีกำหนดการ ฉายในต้นปี 2008

ด้วยเหตุนี้ การออกแบบ Menu ปรับแต่งภาพยนตร์ ในรูปแบบ Interactive Multimedia เรื่อง The Spiderwick Chronicles จึงเกิดขึ้น เนื่องจากความแพร่หลายของภาพยนตร์ในรูปแบบ DVD และมีวัตถุประสงค์ในการจัดทำเพื่อรองรับภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวในรูปแบบ DVD โดย นำเสนอในรูปแบบของสื่อที่ทันสมัย เข้าใจได้ง่ายและเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นเยาวชน อายุ 6-10 ปี ซึ่งผู้ออกแบบได้รวบรวมเรื่องราวที่น่าสนใจของภาพยนตร์ The Spiderwick Chronicles มาใช้ในการออกแบบ Interactive Multimedia สำหรับ Menu ภาพยนตร์เรื่องนี้

หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

ภณทิรา ศิริวงศ์โสทร

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพประกอบ	ช
<b>บทนำ การออกแบบ Interactive Multimedia สำหรับ Menu ภาพยนตร์ DVD เรื่อง</b>	
<b>“The Spiderwick Chronicles”</b>	<b>1</b>
- ความเป็นมาและความสำคัญของ โครงการ	1
- วัตถุประสงค์ของ โครงการ	1
- ขอบเขตของ โครงการ	1
- แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย	2
<b>บทที่ 1 เรื่อง The Spiderwick Chronicles</b>	<b>3</b>
1.1 ความเป็นมาของเรื่อง	3
1.2 เนื้อเรื่องโดยย่อ	3
1.3 ผู้แต่งและผู้วาดภาพประกอบ	3
1.4 บทวิจารณ์	5
<b>บทที่ 2 การออกแบบคาแรคเตอร์</b>	<b>9</b>
2.1 ส่วนประกอบของคาแรคเตอร์	9
2.2 ขั้นตอนการสร้างคาแรคเตอร์	11
<b>บทที่ 3 การออกแบบ Interactive Multimedia</b>	<b>13</b>
3.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย	13
3.2 ความหมายของ Interactive Multimedia	14
3.3 การออกแบบ Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD	
<b>ในปัจจุบันและปัญหาที่มี</b>	<b>14</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
<b>บทที่ 4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น</b>	<b>19</b>
4.1 เนื้อหา	19
4.1.1 เนื้อเรื่อง, ฉาก และ Theme ที่ปรากฏ	19
4.1.2 ตัวละครสำคัญ ฝ่ายมนุษย์และฝ่ายภูติ	25
4.1.3 บทวิเคราะห์ตัวละคร	34
4.2 แนวทางการออกแบบ	34
4.2.1 กลุ่มเป้าหมาย	34
4.2.2 แนวทางการออกแบบภาพประกอบ	35
4.2.3 แนวทางการออกแบบ Graphic Elements	36
4.2.4 Site map	36
<b>บทที่ 5 การออกแบบและการพัฒนาแบบร่าง</b>	<b>37</b>
5.1 ส่วนประกอบของชิ้นงาน	37
5.2 การออกแบบตัวละคร	38
5.3 แนวทางการนำเสนอ	46
5.3.1 แนวทางที่ 1	46
5.3.2 แนวทางที่ 2	51
5.3.3 ผลสรุปของแนวทางการนำเสนอ	55
5.4 รูปแบบของตัวอักษรสำหรับเมนู	57
5.5 รูปแบบของชื่อเรื่อง	58
5.6 การพัฒนาแบบร่างขั้นสุดท้าย	59
<b>บทที่ 6 ผลงานจริง</b>	<b>66</b>
6.1 Opening Title	66
6.2 Main Page	67
6.3 Set Up	68
6.4 Play	69
6.5 Scenes Selection	70
6.6 Special Features	71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	72
บรรณานุกรม	73



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพประกอบ	ช
<b>บทนำ การออกแบบ Interactive Multimedia สำหรับ Menu ภาพยนตร์ DVD เรื่อง</b>	
<b>“The Spiderwick Chronicles”</b>	<b>1</b>
- ความเป็นมาและความสำคัญของ โครงการ	1
- วัตถุประสงค์ของ โครงการ	1
- ขอบเขตของ โครงการ	1
- แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย	2
<b>บทที่ 1 เรื่อง The Spiderwick Chronicles</b>	<b>3</b>
1.1 ความเป็นมาของเรื่อง	3
1.2 เนื้อเรื่องโดยย่อ	3
1.3 ผู้แต่งและผู้วาดภาพประกอบ	3
1.4 บทวิจารณ์	5
<b>บทที่ 2 การออกแบบคาแรคเตอร์</b>	<b>9</b>
2.1 ส่วนประกอบของคาแรคเตอร์	9
2.2 ขั้นตอนการสร้างคาแรคเตอร์	11
<b>บทที่ 3 การออกแบบ Interactive Multimedia</b>	<b>13</b>
3.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย	13
3.2 ความหมายของ Interactive Multimedia	14
3.3 การออกแบบ Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD	
<b>ในปัจจุบันและปัญหาที่มี</b>	<b>14</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
<b>บทที่ 4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น</b>	<b>19</b>
4.1 เนื้อหา	19
4.1.1 เนื้อเรื่อง, ฉาก และ Theme ที่ปรากฏ	19
4.1.2 ตัวละครสำคัญ ฝ่ายมนุษย์และฝ่ายภูติ	25
4.1.3 บทวิเคราะห์ตัวละคร	34
4.2 แนวทางการออกแบบ	34
4.2.1 กลุ่มเป้าหมาย	34
4.2.2 แนวทางการออกแบบภาพประกอบ	35
4.2.3 แนวทางการออกแบบ Graphic Elements	36
4.2.4 Site map	36
<b>บทที่ 5 การออกแบบและการพัฒนาแบบร่าง</b>	<b>37</b>
5.1 ส่วนประกอบของชิ้นงาน	37
5.2 การออกแบบตัวละคร	38
5.3 แนวทางการนำเสนอ	46
5.3.1 แนวทางที่ 1	46
5.3.2 แนวทางที่ 2	51
5.3.3 ผลสรุปของแนวทางการนำเสนอ	55
5.4 รูปแบบของตัวอักษรสำหรับเมนู	57
5.5 รูปแบบของชื่อเรื่อง	58
5.6 การพัฒนาแบบร่างขั้นสุดท้าย	59
<b>บทที่ 6 ผลงานจริง</b>	<b>66</b>
6.1 Opening Title	66
6.2 Main Page	67
6.3 Set Up	68
6.4 Play	69
6.5 Scenes Selection	70
6.6 Special Features	71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	72
บรรณานุกรม	73



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 โทนี คีเตอร์ลิตซ์ซี	4
1.2 ฮอลลี แบล็ค	5
1.3 แผนภาพแสดงพล็อตของ Harry Potter	6
1.4 แผนภาพแสดงพล็อตของ A Series of Unfortunate Events	7
1.5 แผนภาพแสดงพล็อตของ The Chronicles of Namia	7
1.6 แผนภาพแสดงพล็อตของ The Spiderwick Chronicles	7
2.1 แผนภาพสรุปส่วนประกอบของคาแรคเตอร์	11
3.1 แผนภาพแสดงส่วนประกอบของ Multimedia	13
3.2 แผนภาพแสดงส่วนประกอบของ Interactive Multimedia	14
3.3 Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD เรื่อง The Incredibles	15
3.4 Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD เรื่อง A Series of Unfortunate Events	16
3.5 Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD เรื่อง Love Actually	17
3.6 Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD เรื่อง Madagascar	18
4.1 หนังสือชุด “The Spiderwick Chronicles” ทั้ง 5 เล่ม	19
4.2 จาเร็ด เกรซ	25
4.3 ไซม่อน เกรซ	26
4.4 มัลลอรี เกรซ	27
4.5 อาเธอร์ สไปเดอร์วิก	28
4.6 ธิมเบิลแท็ก	29
4.7 ฮีอกสกวีล	30
4.8 มุลการธา	31
4.9 ก็อบบลิน	32
4.10 ทรอลล์	32
4.11 เอลฟ์หญิง	33
4.12 คนแคระ	33
4.13 ตัวอย่างภาพประกอบสำหรับเด็ก	35
4.14 Site Map	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.1 การพัฒนาแบบร่างสำหรับตัวละครเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนครั้งที่ 1	38
5.2 การพัฒนาแบบร่างสำหรับตัวละครเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนครั้งที่ 2	39
5.3 การพัฒนาแบบร่างสำหรับตัวละครเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนครั้งที่ 3	39
5.4 การพัฒนาแบบร่างสำหรับตัวละครเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนครั้งที่ 4	40
5.5 แบบร่างที่พัฒนาจนเป็นที่พอใจ	40
5.6 ลักษณะของจารีตในรูปแบบวรรณกรรม	41
5.7 ผลการออกแบบจารีต	41
5.8 ลักษณะของไฉมฉอนในรูปแบบวรรณกรรม	42
5.9 ผลการออกแบบไฉมฉอน	42
5.10 ลักษณะของมัลลอรืในรูปแบบวรรณกรรม	43
5.11 ผลการออกแบบมัลลอรื	43
5.12 เปรียบเทียบลักษณะของธิมเบิลแท้กในรูปแบบวรรณกรรม และผลการออกแบบ	44
5.13 เปรียบเทียบลักษณะก๊อบบลินในรูปแบบวรรณกรรม และผลการออกแบบ	44
5.14 เปรียบเทียบลักษณะฮ็อกสกริวล์ในรูปแบบวรรณกรรม และผลการออกแบบ	45
5.15 ผลการออกแบบบ็อกการ์ด	45
5.16 แบบร่างฉากสำคัญในเรื่องและ Layout สำหรับแนวทางที่ 1	46
5.17 แบบร่างการเชื่อมโยงหน้าต่างๆ สำหรับแนวทางที่ 1	46
5.18 แบบร่าง Opening Title สำหรับแนวทางที่ 1	47
5.19 แบบร่าง Main Menu สำหรับแนวทางที่ 1	47
5.20 แบบร่าง Set Up สำหรับแนวทางที่ 1	48
5.21 แบบร่าง Scenes Selection สำหรับแนวทางที่ 1	49
5.22 แบบร่าง Special Features สำหรับแนวทางที่ 1	50
5.23 แบบร่าง Opening Title สำหรับแนวทางที่ 2	51
5.24 แบบร่าง Main Menu สำหรับแนวทางที่ 2	52
5.25 แบบร่าง Set Up สำหรับแนวทางที่ 2	52
5.26 แบบร่าง Scenes Selection สำหรับแนวทางที่ 2	53
5.27 แบบร่าง Special Features สำหรับแนวทางที่ 2	54
5.28 แบบร่างสีสำหรับแนวทางที่เลือกใช้	55
5.29 แบบทดลองเทคนิคจริงสำหรับแนวทางที่เลือกใช้	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.30 ลักษณะของชื่อเรื่องที่น่ามาใจ	58
5.31 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Main Menu ครั้งที่ 1	59
5.32 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Set Up ครั้งที่ 1	59
5.33 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Scenes Selection ครั้งที่ 1	60
5.34 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Special Features ครั้งที่ 1	60
5.35 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Main Menu ครั้งที่ 2	61
5.36 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Set Up ครั้งที่ 2	61
5.37 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Special Features ครั้งที่ 2	62
5.38 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Special Features ครั้งที่ 2	62
5.39 ผลการพัฒนาหน้า Main Page	63
5.40 ผลการพัฒนาหน้า Set Up	63
5.41 ผลการพัฒนาหน้า Scenes Selection	64
5.42 ผลการพัฒนาหน้า Special Features	64
6.1 ภาพแสดงเรื่องราวที่เกิดขึ้นใน Opening Title	66
6.2 หน้า Main Page ที่เสร็จสมบูรณ์	67
6.3 หน้า Set Up ที่เสร็จสมบูรณ์	68
6.4 การแสดงหน้า Play	69
6.5 หน้า Scenes Selection ที่เสร็จสมบูรณ์	70
6.6 หน้า Special Features ที่เสร็จสมบูรณ์	71

## บทนำ

### การออกแบบ Interactive Multimedia สำหรับ Menu ภาพยนตร์ DVD เรื่อง “The Spiderwick Chronicles”

#### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันนี้ วงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ประสบกับ ภาวะตึงตันทางความคิดทางด้านเนื้อเรื่องเป็นอย่างมาก ภาพยนตร์หลายเรื่องแม้จะมีการถ่ายทำด้วยเทคนิคคุณภาพเหนือชั้น แต่ด้วยเนื้อหาที่มีความซ้ำซาก จำเจ และไม่สมบูรณ์เท่าที่ควรจะเป็น ทำให้ฮอลลีวูดต้องหาทางออกที่ปลอดภัยที่สุดโดยการหยิบยก เอววรรณกรรม หรือนวนิยาย เรื่องแล้วเรื่องเล่า มาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ และล่าสุด คือ วรรณกรรมเยาวชนที่มีทั้งความตื่นเต้น ลึกลับ น่าติดตาม และได้รับความนิยมอย่าง “The Spiderwick Chronicle” และกำลังถ่ายทำอยู่ในขณะนี้ โดย Paramount Picture และมีการกำหนดการฉายในต้นปี 2008

ภาพยนตร์เวอร์ชัน DVD ที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน จะต้องมีการมี Menu เพื่อเกริ่นนำ และใช้ปรับแต่งส่วนต่างๆ ก่อนเข้าชมภาพยนตร์ Menu หลายชั้นถูกออกแบบมาอย่างดี โดยมีทั้งคอนเซ็ปต์ที่ชัดเจน มีความสัมพันธ์กับตัวเนื้อหา และมีการออกแบบ Graphic Element มาอย่างชาญฉลาด ทำให้ผู้ชมเกิดทัศนคติที่ดีต่อภาพยนตร์ก่อนที่จะเข้าชม

สรุปได้ว่า Menu สำหรับปรับแต่งภาพยนตร์ DVD มีความสำคัญมากและขาดไม่ได้ในปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับภาพยนตร์แก่นักสะสมอีกด้วย

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาการออกแบบและการสร้างงาน Interactive Multimedia
2. ศึกษาการออกแบบภาพประกอบ, Character Design และการกำหนดทิศทางการ

ออกแบบ (Art Direction)

3. ออกแบบ Interactive Multimedia สำหรับ Menu ภาพยนตร์ DVD ให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับตัวเนื้อเรื่อง

#### ขอบเขตของโครงการ

Interactive Multimedia สำหรับ Menu ภาพยนตร์ DVD เรื่อง “The Spiderwick Chronicles” ประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. Character Design ตัวละครหลักในเรื่อง ฝ่ายมนุษย์ ได้แก่ จาเร็ค, ไชมอน และมัลลอรี - เกรซ และฝ่ายภูติ
2. ภาพประกอบสำหรับหน้าหลัก (Main Page) และอีก 3 หน้าย่อย ได้แก่ Set Up, Scenes Selection และ Special Features
3. Graphic Icons สำหรับ Menu ที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง และภาพ
4. Flash Movie สั้นๆ สำหรับ Opning Title

### แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล
  - เนื้อเรื่อง
  - การออกแบบภาพประกอบ และ Character Design
  - การออกแบบและเทคนิคการสร้าง Interactive Multimedia
2. วิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของงาน
  - กำหนดแนวทางการออกแบบโดยใช้ Theme ที่มีความลึกซึ้ง และมีความเป็นแฟนตาซี โดยใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์
  - Character Design และ Graphic Icons
  - ชิ้นงานประกอบไปด้วย Interactive Multimedia ที่มีส่วนประกอบพื้นฐานสำหรับการเลือกและปรับแต่งภาพยนตร์รูปแบบ DVD ได้แก่ Set Up, Scenes Selection และ Special Features
3. ขั้นตอนของการออกแบบ
  - สร้าง Site map และกำหนดเรื่องราวของแต่ละหน้า
  - Sketch แบบร่างของแต่ละหน้า เพื่อวางแผนและดูความเหมาะสมก่อนการสร้างงานจริง
  - ปฏิบัติงานจริง โดยใช้ข้อมูล และ Sketch design ที่ได้เตรียมไว้ มาสร้างงานจริงด้วยโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง เช่น Illustrator, Photoshop, Macromedia Flash และอื่นๆ ตามความเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### เรื่อง The Spiderwick Chronicles

#### 1.1 ความเป็นมาของเรื่อง

เรื่องเริ่มต้นขึ้นเมื่อเด็กๆ สกุกเกรซ อันประกอบด้วย มัลลอรี จาเร็คและไซมีออน ได้เขียนจดหมายไปถึง ฮอลลี แบล็ค และโทนี ดีเคอร์ลิชชี 2 นักเขียนและนักวาดที่ขายดีที่สุดในอเมริกา คู่หนึ่ง และบอกกล่าวถึงการที่พวกเขาเชื่อในเรื่องเทพนิยายว่ามีอยู่จริง และได้แนบสำเนาเอกสารเก่าๆ ที่บอกลักษณะของตัวละครแต่ละตัวในเทพนิยายและวิธีการป้องกันตัวจากสิ่งเหล่านี้ จากการติดต่อของทั้ง 2 ฝ่าย เด็กๆ จึงได้มีโอกาสเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงของพวกเขาให้ฮอลลี และโทนีฟัง รวมทั้งแสดงหลักฐานเป็นหนังสือเล่มดังกล่าว ที่พวกเขาพบในห้องใต้หลังคา ในบ้านของตัวเอง ตั้งแต่นั้น ฮอลลี และโทนี ก็ได้หลุดเข้าไปยังเรื่องราวที่พวกเขาไม่เคยคิดว่ามีอยู่จริง โลกเทพนิยายเป็นโลกรอบๆ ตัวเราเพียงแต่เรามองไม่เห็นเท่านั้น และแล้วเรื่องราวของพี่น้องสกุกเกรซก็ถูกเรียบเรียงใหม่ให้มีความสนุกสนาน เข้มข้นยิ่งขึ้นโดย ฮอลลี แบล็ค และโทนี ดีเคอร์ลิชชี อีกทั้งสร้างสรรค์จินตนาการของผู้อ่านให้กว้างขึ้นด้วยภาพประกอบที่สวยงามของโทนีด้วยนั่นเอง

#### 1.2 เนื้อเรื่องโดยย่อ

สามพี่น้องจาเร็ค ไซมีออน และมัลลอรี เกรซ ล่วงเข้าสู่โลกเทพนิยายเมื่อแม่พามาอยู่ที่บ้านเก่าแก่ “สไปเดอร์วิก” ของคุณยายลูซินดา แล้วเรื่องราวแปลกประหลาดที่หาสาเหตุไม่ได้ก็เกิดขึ้น และยังร้ายแรงขึ้นอีก เมื่อจาเร็คได้พบกับห้องสมุดลับ และหนังสือคู่มือของ “อาเธอร์ สไปเดอร์วิก” ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตในโลกเทพนิยาย สุดท้ายเด็กๆ ก็ได้ค้นพบว่า ในโลกแห่งความจริงนี้ ประกอบไปด้วย สิ่งมีชีวิตจำพวกภูติพราย ที่พวกเขาไม่เคยเชื่อมาก่อนว่ามี และจะต้องระวังภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากพวกมัน แล้วเหตุการณ์วุ่นวายทั้งหมด ก็นำพาให้เด็กๆ ต้องร่วมมือกับภูติฝ่ายดี เพื่อที่จะปราบภูติฝ่ายร้ายในที่สุด

### 1.3 ผู้แต่งและผู้วาดภาพประกอบ



#### 1.1 โทนี ดิเตอร์ลิซซี

- โทนี ดิเตอร์ลิซซี (Tony Diterlizzi) เป็นนักเขียนขายดีที่สุดของนิวยอร์กไทม์ เป็นผู้เขียน Ted, Jimmy Zangwov's Out-of-This-World Moon Pie Adventure ซึ่งได้รับรางวัล Zena-Sutherland แล้ววาดภาพประกอบใน Alien and Possum ของ Tony Johnson ซึ่งเป็นชุดหนังสือสำหรับนักอ่านรุ่นจิ๋ว ล่าสุดเขาสร้างเรื่องคลาสสิกชื่อ The Spider and the Fly ของ Mary Howitt เป็นภาพยนตร์ด้วยความสามารถยอดเยี่ยมจนได้รับรางวัล Caldecott Honor นอกจากนี้ ศิลปะของ โทนียังช่วยเพิ่มพูนความสวยงามให้แก่งานของนักเขียนแนวแฟนตาซีผู้มีชื่อเสียง เช่น J.R.R. - Tolkien, Anne McCaffrey, Peter S. Beagle และ Greg Bear รวมทั้ง Magic the Gathering ของ Wizard of the cost

โทนี และภรรยา แองเจลา และสุนัขพันธุ์ปิก ชื่อ ก็อบบลิ้น อยู่ที่แอมเฮิร์สต์ มลรัฐแมสซาชูเซตส์

พบโทนีได้ที่ [www.diterlizzi.com](http://www.diterlizzi.com)



## 1.2 ฮอลลี แบล็ค

- ฮอลลี แบล็ค (Holly Black) เป็นนักสะสมตำราหายากเกี่ยวกับคดีฆาตกรรมอย่างแท้จริง เธอเคยอยู่คฤหาสน์โบราณแบบวิกตอเรียกับมารดา ซึ่งป้อนนิยายผีๆ และหนังสือเกี่ยวกับ เทวดานางฟ้า และภูติพรายต่างๆ ให้เธอเป็นประจำ ด้วยเหตุนี้ หนังสือเรื่องแรกของเธอ คือ Tithes : Modern Faerie Tale จึงเป็นโลกเทพนิยายที่ลึกลับและก่อกวนด้วยวรรณศิลป์สง่างาม พอดีพิมพ์เสร็จ ในฤดูใบไม้ร่วง 2002 สมาคมห้องสมุดอเมริกันก็จัดอันดับให้ 2 ดาว และยกย่องว่าเป็นหนังสือที่ดีที่สุดสำหรับผู้ใหญ่ด้วยกัน

ฮอลลี และสามี ริโอ อยู่ที่เวสต์ ลอว์ก บรานซ์ มลรัฐนิวเจอร์ซีย์ พร้อมด้วยสัตว์เลี้ยงที่เสาะแสวงหามาสะสมไว้หลากหลายชนิด

พบฮอลลีได้ที่ [www.blackholly.com](http://www.blackholly.com)

โทนีและฮอลลียังทำงานหามรุ่งหามค่ำ พยายามหลบหนีนางฟ้า ภูติพราย และก๊อบบลิ้นมากมายที่กำลังโกรธเกรี้ยว เพื่อนำเรื่องของเด็กๆ สกุดเกรซมาเล่าสู่กันฟัง

## 1.4 บทวิจารณ์

วรรณกรรมชุด “The Spiderwick Chronicles” หรือในชื่อภาษาไทยว่า “ตำนานสไปเดอร์วิก” เป็นวรรณกรรมผจญภัยแนวแฟนตาซีที่มีความลึกลับ ตื่นเต้น สนุกสนาน และยังมีปริศนาที่ต้องการคำตอบมากมายที่จะทำให้ผู้อ่านติดตามไปจนจบทั้งเรื่อง แม้ว่าในวงการวรรณกรรมและภาพยนตร์ในปัจจุบัน จะมีเรื่องราวแฟนตาซีมากมายคอยเปรียบเทียบ แต่ “The Spiderwick -

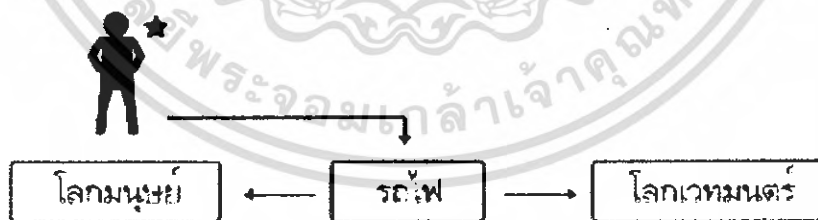
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Chronicles” ได้แสดงความแตกต่างเป็นอันดับแรกด้วยระดับอายุของผู้อ่าน ซึ่งอยู่ระหว่าง 6-10 ปี และเด็กกว่ากลุ่มผู้อ่านเช่น “Harry Potter” และ “A Series of Unfortunate Events” อยู่มาก ด้วยคำนึงถึงความสามารถในการอ่านของเด็กๆ กลุ่มอายุดังกล่าว แม้ว่าความยาวของเรื่องราวจะพอกับซีรีส์ยอคนิยมข้างต้น แต่ผู้เขียนและผู้วาดยังคงเล็งเห็นความสำคัญของความยาวของหนังสือในแต่ละเล่ม และได้ใส่ภาพประกอบมากมายตลอดทั้งเรื่อง ที่จะช่วยให้เด็กสามารถมองเห็นเรื่องราวได้อย่างชัดเจน ในขณะที่เด็กโตและผู้ใหญ่เอง ก็สามารถชื่นชอบเรื่องราวได้เช่นกัน ดังนั้น บางครั้งจึงมีคำวิจารณ์หนังสือว่า เนื้อเรื่องในแต่ละเล่มสั้นเกินไป แม้ว่าความจริงแล้ว กลุ่มผู้อ่านหลักของซีรีส์ชุดนี้จะเป็นเด็กๆ อายุ 6-10 ปีก็ตาม

“The Spiderwick Chronicles” เป็นเรื่องราวที่พูดถึงเด็กธรรมดา 3 คน ซึ่งค้นพบว่า ในโลกแห่งความจริงนี้ ประกอบไปด้วยสิ่งมีชีวิตจำพวกภูติพราย ที่พวกเขาไม่เคยเชื่อมาก่อนว่ามี และจะต้องระวังภัยอันตราย ที่จะเกิดจากพวกมัน ซึ่งเพียงแคในส่วนเนื้อเรื่องหลักดังกล่าว “The Spiderwick Chronicles” ก็มีความแตกต่างไปจาก “Harry Potter” และ “A Series of Unfortunate Events” มากมายแล้ว ซึ่งหากทราบเรื่องราวแค่เพียงผิวเผินก็อาจเข้าใจผิดว่าเหมือนกันได้

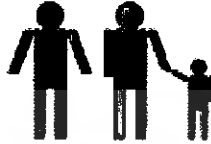
การเปรียบเทียบพล็อตของซีรีส์แฟนตาซีที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน

1. Harry Potter ตัวเอก คือ แฮร์รี่ พอตเตอร์ มีเลือดของพ่อมดจึงสามารถใช้ เวทมนตร์ได้ และได้เข้าเรียนในโลกแห่งเวทมนตร์ โดยมีรถไฟเวทมนตร์เป็นตัวเชื่อมโลกทั้งสอง และเรื่องราวการผจญภัยจะเกิดขึ้นในโลกแห่งเวทมนตร์เท่านั้น



1.3 แผนภาพแสดงพล็อตของ Harry Potter

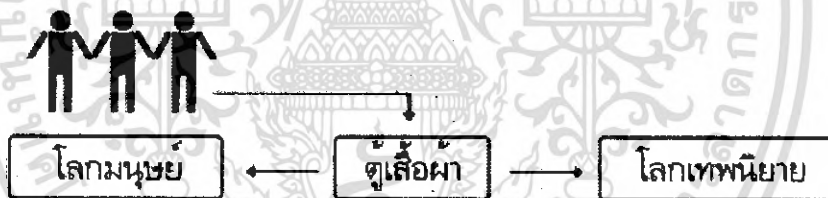
2. **A Series of Unfortunate Events** ตัวเอก คือ พี่น้อง 3 คน ซึ่งมีความสามารถเฉพาะตัวต่างๆ กัน ได้แก่ การประดิษฐ์ของ, ความฉลาด และพลังการกัดแทะ อยู่ในโลกสมมุติตามเนื้อเรื่อง และหลบหนีตัวร้ายของเรื่องในสถานที่ต่างๆ กัน แต่ยังเป็นโลกสมมุติใบเดิม ไม่มีการใช้เวทมนตร์



### โลกมนุษย์ในจินตนาการ

#### 1.4 แผนภาพแสดงพล็อตของ A Series of Unfortunate Events

3. **The Chronicles of Narnia** ตัวเอก คือ พี่น้อง 4 คน ที่ผ่านเข้าไปยังโลกเทพนิยายด้วยตู้เสื้อผ้าโบราณ และได้เข้าร่วมสงครามในโลกเทพนิยายแห่งนั้น ซึ่งเรื่องราวการผจญภัยของพี่น้องจะเกิดขึ้นในโลกเทพนิยายเท่านั้น



#### 1.5 แผนภาพแสดงพล็อตของ The Chronicles of Narnia

4. **The Spiderwick Chronicles** ตัวเอก คือ 3 พี่น้องที่เป็นคนธรรมดา ไม่มีเวทมนตร์ใดๆ ได้ค้นพบวาร์ปๆ ตัวมีภูติพรายอาศัยอยู่ การผจญภัยเกิดขึ้นในโลกแห่งความจริง เพียงแต่คนอื่นมองไม่เห็นเหล่าภูติเท่านั้น เมื่อจบเรื่องภูติก็ยังคงอยู่ คล้ายกับเรื่องลึกลับต่างๆ ที่บางคนเชื่อ และบางคนสามารถมองเห็นหรือติดต่อกับสิ่งเหล่านั้น ในขณะที่คนส่วนใหญ่มองไม่เห็นนั่นเอง



### โลกมนุษย์

#### 1.6 แผนภาพแสดงพล็อตของ The Spiderwick Chronicles

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้น ความสนุกตื่นเต้นของ “The Spiderwick Chronicles” จึงอยู่ที่การรู้จักภูติพรายใหม่ ๆ ผ่านทางหนังสือคู่มือของคุณอาเซอร์ สไปเดอร์วิก และได้พบกับภูติเหล่านั้นจริงๆ ซึ่งมีทั้งภูติที่ดีและภูติที่ร้ายกาจ ซึ่ง ตัวเอกไม่ได้มีความสามารถหรือเวทมนตร์วิเศษไปจากเด็กธรรมดาคนอื่นๆ มีแต่เพียงความฉลาด และไหวพริบเท่านั้น แม้จะมีภูติใจดีที่คอยช่วยเหลือ แต่ภูติเหล่านั้นก็เป็นเพียงภูติที่มีเวทมนตร์เล็กๆ น้อยๆ เช่น การผูกเชือก นอกจากนี้ เรื่องราวยังมีการสอดแทรกปริศนาต่างๆ ให้ขบคิดไปพร้อมๆ กับตัวเอกมากมาย และยังมีเรื่องราวลึกลับที่น่าพิศวง และน่าค้นหาความจริงจนถึงเล่มสุดท้ายของซีรีส์

ความเป็นแฟนตาซีของ “The Spiderwick Chronicles” คือ การจินตนาการถึงเหล่าภูติพรายต่างๆ ที่คนปกติมองไม่เห็น ซึ่งอาศัยและวนเวียนอยู่ในโลกปัจจุบันแห่งความจริง เช่น ผุงก็อบบลิทที่ดึงแคมป์ไฟอยู่ริมถนนทางหลวงของเมือง หรือทอลล์ ยักษ์กินคนที่อาศัยอยู่ในลำธาร เป็นการผสมผสานความเป็นแฟนตาซี เข้ากับโลกแห่งความจริงในปัจจุบัน ได้อย่างกลมกลืนที่สุดเรื่องหนึ่ง จนแทบจะไม่สงสัยว่าเป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นจริงได้เลยทีเดียว

นอกจากนี้ “The Spiderwick Chronicles” ยังแฝงข้อคิดเกี่ยวกับความรักและความสามัคคีในครอบครัว เหนืออื่นใดคือการสอดแทรกการรักษาธรรมชาติให้แก่เด็กๆ ได้อย่างแนบเนียนอีกด้วย

## บทที่ 2

### การออกแบบคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์ คือ การสร้างตัวละคร (ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของ) ขึ้นมาเพื่อนำไปใช้ในที่ต่างๆ กันไป เช่น บทละคร, อนิเมชัน, เกมส์ หรือเป็น Mascot ของร้านและองค์กรต่างๆ ปัจจุบันการออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อนำไปใช้ในสื่อต่างๆ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะคาแรคเตอร์ที่ดีจะช่วยให้สื่ออื่นๆ จดจำได้ง่าย และใกล้ชิดกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้

การออกแบบคาแรคเตอร์ คล้ายกับการสร้างคน ซึ่งการออกแบบคาแรคเตอร์ที่ตื่นอกจากจะมีเอกลักษณ์ภายนอกแล้ว ยังจำเป็นต้องมีลักษณะนิสัย, ประวัติ, จุดเด่น, ภูมิหลังของคาแรคเตอร์ เพื่อสร้างความสมจริงให้กับคาแรคเตอร์นั้นๆ หรือแม้กระทั่งวันเดือนปีเกิด กรุ๊ปเลือด บางครั้งก็มีผลในการออกแบบเช่นกัน

#### 2.1 ส่วนประกอบของคาแรคเตอร์

คาแรคเตอร์ที่สร้างขึ้นมา นั้น จะมีความสมจริงเหมือนมีชีวิตได้เมื่อประกอบด้วยลักษณะภายในและภายนอก โดยลักษณะภายนอกของตัวละคร ได้แก่ รูปร่างหน้าตา จุดเด่น กริยาท่าทาง และการแต่งกาย ส่วนลักษณะภายในของตัวละคร ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความคิด และประวัติความเป็นมา ซึ่งแบ่งออกเป็นส่วนๆ ได้ดังนี้

1. ส่วนที่เนื้อเรื่องกำหนด เป็นส่วนที่มีในการทำการ์ตูน, เกมส์ หรืออนิเมชัน เป็นส่วนที่กำหนดคาแรคเตอร์ที่จะสร้างขึ้นโดยคร่าวๆ ว่าเนื้อเรื่องต้องการคาแรคเตอร์แบบใด และจำนวนเท่าไร โดยแบ่งเป็นหัวข้อย่อยดังนี้

1.1 คาแรคเตอร์ต้นแบบที่ถูกกำหนดมาให้ จะเป็นคาแรคเตอร์ที่ถูกกำหนดมาให้ก่อนตั้งแต่แรก ว่าจำเป็นต้องมีลักษณะแบบนี้ มักพบกับคาแรคเตอร์ที่เป็นตัวละครหลัก แต่คาแรคเตอร์ที่ถูกกำหนดมานี้จะเป็นแบบคร่าวๆ เท่านั้น

1.2 เนื้อเรื่อง มีความสัมพันธ์กับคาแรคเตอร์อย่างลึกซึ้ง เนื้อเรื่องที่ดีจะต้องการคาแรคเตอร์ที่ดี และคาแรคเตอร์ที่ดีก็จะนำเนื้อเรื่องไปสู่จุดหมาย ดังนั้น บ่อยครั้งที่การสร้างคาแรคเตอร์ในหลายๆ ส่วนถูกกำหนดจากเนื้อเรื่อง เช่น ถ้าไม่มีคาแรคเตอร์ตัวนี้ หรือ ถ้าคาแรคเตอร์ตัวนี้ไม่มีนิสัยแบบนี้ เรื่องก็จะไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ เป็นต้น

2. ส่วนที่แสดงออกมาภายนอกของตัวละคร ส่วนนี้จะหมายถึงลักษณะทั้งหมดที่เห็นได้จากภายนอกของคาแรคเตอร์ โดยลักษณะส่วนนี้ส่วนใหญ่จะได้อมาจากลักษณะนิสัยของคาแรคเตอร์ตัวนั้น สามารถแบ่งได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ลักษณะภายนอก หมายถึง รูปร่างหน้าตา ส่วนสูง สัดส่วน และสิ่งต่างๆ ลักษณะหน้าตาจะส่งผลกับหลายๆ สิ่ง เช่น จุดเด่นของตัวละคร หรือความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ กับตัวละครตัวนี้ เป็นต้น ตัวอย่างเช่น คาแรกเตอร์ตัวนี้เป็นผู้หญิงหน้าตาดี จึงทำให้มีคาแรกเตอร์อื่นสนใจมากมาย รวมถึงตัวเอกด้วย และคาแรกเตอร์สองตัวนี้ก็ได้อัปเดตกัน เพราะเหตุนี้ เนื้อเรื่องจึงดำเนินต่อไป เป็นต้น

2.2 จุดเด่นของคาแรกเตอร์ หมายถึง ลักษณะพิเศษที่มีเฉพาะคาแรกเตอร์ตัวนั้นๆ เท่านั้น เป็นสิ่งที่บ่งชี้ความเป็นเฉพาะตัวของคาแรกเตอร์ นอกจากนี้ยังทำให้คาแรกเตอร์ตัวนั้นๆ เป็นที่จดจำได้ง่าย และยังส่งผลกับความสัมพันธ์ต่อตัวละครอื่น และเนื้อเรื่อง จุดเด่นนี้ ยังรวมไปถึงลักษณะการพูดและกริยาท่าทางอีกด้วย

2.3 การแต่งกายของคาแรกเตอร์ ในที่นี้รวมไปถึงทรงผม ลักษณะตรงส่วนนี้จะยึดจากลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นๆ เป็นหลัก แต่สำหรับคาแรกเตอร์บางตัว ที่เครื่องแต่งกายเปลี่ยนไปเรื่อยๆ เช่น คาแรกเตอร์ตัวนี้อาจมีนิสัยที่ชอบตามแฟชั่น เสื้อผ้าจึงเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตามยุคสมัย เป็นต้น

3. ส่วนที่อยู่ภายในคาแรกเตอร์ เป็นส่วนที่คนดูจะรับรู้ได้เมื่อศึกษาจากประวัติของคาแรกเตอร์ หรือได้รู้จักกับคาแรกเตอร์ไปจนถึงจุดๆ หนึ่งแล้ว เป็นส่วนพื้นฐานที่ส่งผลต่อลักษณะภายนอกหลายๆ อย่างของคาแรกเตอร์นั้นๆ สามารถแบ่งได้ดังนี้

3.1 ลักษณะนิสัย หมายถึง ลักษณะนิสัยโดยละเอียดของคาแรกเตอร์ ลักษณะนิสัยเป็นส่วนที่สำคัญมากของคาแรกเตอร์ เป็นสิ่งที่กำหนดหลายสิ่งหลายอย่างของคาแรกเตอร์เพราะลักษณะการแสดงออกส่วนใหญ่ของคนเราล้วนขึ้นอยู่กับนิสัยทั้งสิ้น และลักษณะนิสัยนี้ จะได้ผลกระทบมาจากประวัติส่วนตัว พัฒนาการและความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

3.2 พัฒนาการ หมายถึง สิ่งที่คาแรกเตอร์นั้นๆ ได้พบเจอมาระหว่างการใช้ชีวิต ก่อนที่จะเป็นคาแรกเตอร์ที่สมบูรณ์ พัฒนาการเป็นส่วนหนึ่งของรากฐานที่จะเป็นลักษณะนิสัยของตัวละคร และเป็นจุดเปลี่ยนที่จะทำให้คาแรกเตอร์บางตัวมีลักษณะนิสัยที่ไม่ตรงกับหน้าตา หรือประวัติส่วนตัว เป็นต้น

3.3 ประวัติส่วนตัว หมายถึง สิ่งที่เกิดตัวคาแรกเตอร์ตัวนั้นๆ มาตั้งแต่เกิด ได้แก่ วันเกิด ราศี กรุ๊ปเลือด บิคมารดา และตระกูล เป็นต้น ประวัติส่วนตัวส่งผลกับลักษณะนิสัยและลักษณะภายนอกภายในบางส่วน คล้ายกับการดูโหราศาสตร์ เช่น คนที่เกิดในวันนี้ ราศีนี้ มักจะมีนิสัยแบบนี้ แต่ลักษณะนิสัยตรงส่วนนี้จะถูกเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการและความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นอีก

**3.4 ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น** หมายถึง ลักษณะความสัมพันธ์ของคาแรคเตอร์ตัวหนึ่งกับคาแรคเตอร์ตัวอื่น ซึ่งลักษณะความสัมพันธ์นี้จะส่งผลให้เกิดเนื้อเรื่อง (แต่บางครั้ง เนื้อเรื่องก็บังคับให้เกิดความสัมพันธ์) และลักษณะนิสัยบางอย่างของตัวคาแรคเตอร์ และความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นจะเกิดขึ้นได้ก็มาจากปัจจัยหลายอย่าง เช่น ลักษณะภายนอก จุดเด่น ลักษณะนิสัย เนื้อเรื่อง เป็นต้น

จึงสามารถสรุปได้ว่า การสร้างคาแรคเตอร์ ควรคำนึงถึงหลายสิ่งหลายอย่างพร้อมๆ กัน เพราะแต่ละส่วนของคาแรคเตอร์ที่กล่าวมาข้างต้นนั้นมีความสัมพันธ์กันอยู่อย่างสลับซับซ้อน การกำหนดสิ่งใดสิ่งหนึ่งย่อมส่งผลกระทบต่ออีกสิ่งหนึ่งได้



2.1 แผนภาพสรุปส่วนประกอบของคาแรคเตอร์

## 2.2 ขั้นตอนการสร้างคาแรคเตอร์

1. วิเคราะห์ลักษณะ โดยรวมของคาแรคเตอร์ที่ต้องการ
2. สร้างลักษณะนิสัยส่วนตัวอย่างคร่าวๆ
3. สร้างประวัติส่วนตัว โดยยึดจากลักษณะนิสัยเป็นหลัก ในกรณีนี้อาจหาได้จาก ราศี วัน-เกิด หรือกรุปเลือด ให้ตรงกับนิสัย หรือถ้าไม่ตรง อาจต้องใส่สาเหตุที่นิสัยเปลี่ยนไปในช่วงของพัฒนาการ
4. สร้างลักษณะนิสัยโดยละเอียดและจุดเด่น หลังจากที่ได้ประวัติส่วนตัวมาแล้ว จำเป็นต้องวิเคราะห์ให้ละเอียดอีกครั้งหนึ่ง เพื่อดึงเอานิสัยส่วนอื่นๆ และจุดเด่นออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. สร้างลักษณะภายนอก คือ หน้าตาและรูปร่าง โดยจะยึดจากลักษณะนิสัย เพราะปกติแล้วหน้าตา ท่าทาง และแววตา จะสะท้อนถึงจิตใจของคน ถ้าลักษณะหน้าตาและรูปร่างไม่ตรงกับนิสัย ในจุดนี้อาจใส่สาเหตุเข้าไปในส่วนของพัฒนาการได้

6. ลักษณะการแต่งกายและทรงผม ในส่วนนี้จะยึดจากลักษณะนิสัยเป็นหลัก แต่ก็จะได้รับผลกระทบจากเนื้อเรื่องในด้านของยุคสมัย แต่ถ้าลักษณะนิสัยไม่เหมือนกัน แม้จะแต่งกายชุดเดียวกัน ลักษณะการแต่งกายก็จะออกมาไม่เหมือนกัน

7. สร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในเนื้อเรื่อง ความสัมพันธ์นี้มักยึดจากนิสัยและราศีเป็นส่วนหนึ่ง และอีกส่วนหนึ่งมาจากสถานการณ์และเนื้อเรื่อง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

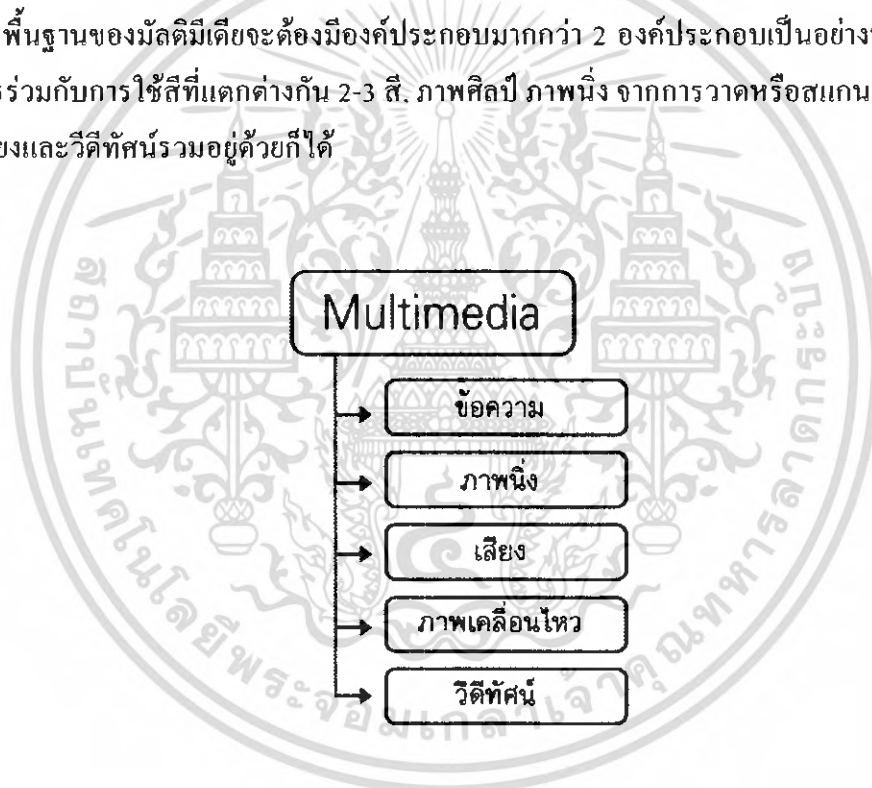
## บทที่ 3

### การออกแบบ Interactive Multimedia

#### 3.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมาย โดยผสมผสานสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน เช่น ข้อความ, กราฟ, ภาพศิลป์. (Graphic art), เสียง, ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และ วิดีทัศน์ เป็นต้น ซึ่งมัลติมีเดียมักจะประกอบไปด้วยตัวอักษร (Text), ภาพนิ่ง (Still Images), เสียง (Sound), ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ (Video)

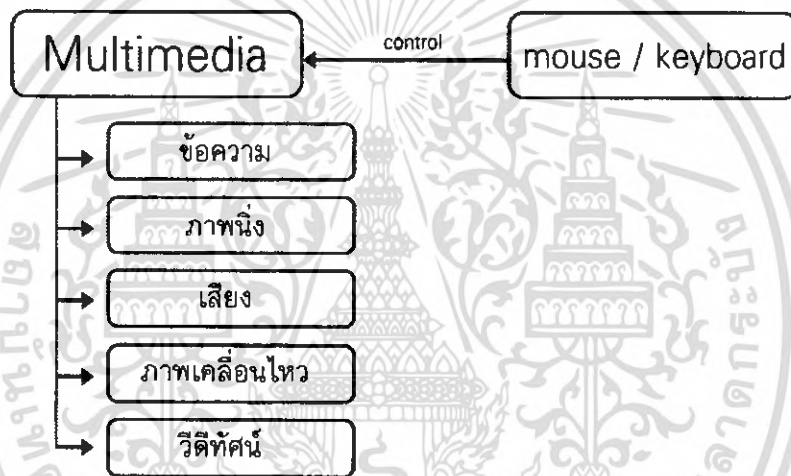
พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่น ใช้ตัวอักษรร่วมกับการใช้สีที่แตกต่างกัน 2-3 สี, ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือสแกน นอกจากนี้ อาจมีเสียงและวิดีโอรวมอยู่ด้วยก็ได้



3.1 แผนภาพแสดงส่วนประกอบของ Multimedia

### 3.2 ความหมายของ Interactive Multimedia

การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้ จะเรียกว่ามัลติมีเดีย-ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถกระทำได้โดยผ่านทาง คีย์บอร์ด, เมาส์ หรือตัวชี้ (pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะนี้ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถ เรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่างๆ ด้วยตนเองได้ สื่อต่างๆ ที่นำมารวมได้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ, เสียง หรือ วิดีทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์ อันเป็นเทคโนโลยี แนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและเร้าความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการ เรียนรู้มากยิ่งขึ้น



3.2 แผนภาพแสดงส่วนประกอบของ Interactive Multimedia

### 3.3 การออกแบบ Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD ในปัจจุบัน และปัญหา ที่มี

จากการวิเคราะห์ Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD ในหลายๆ เรื่อง และหลายๆ แนว สามารถแยกองค์ประกอบได้ดังนี้

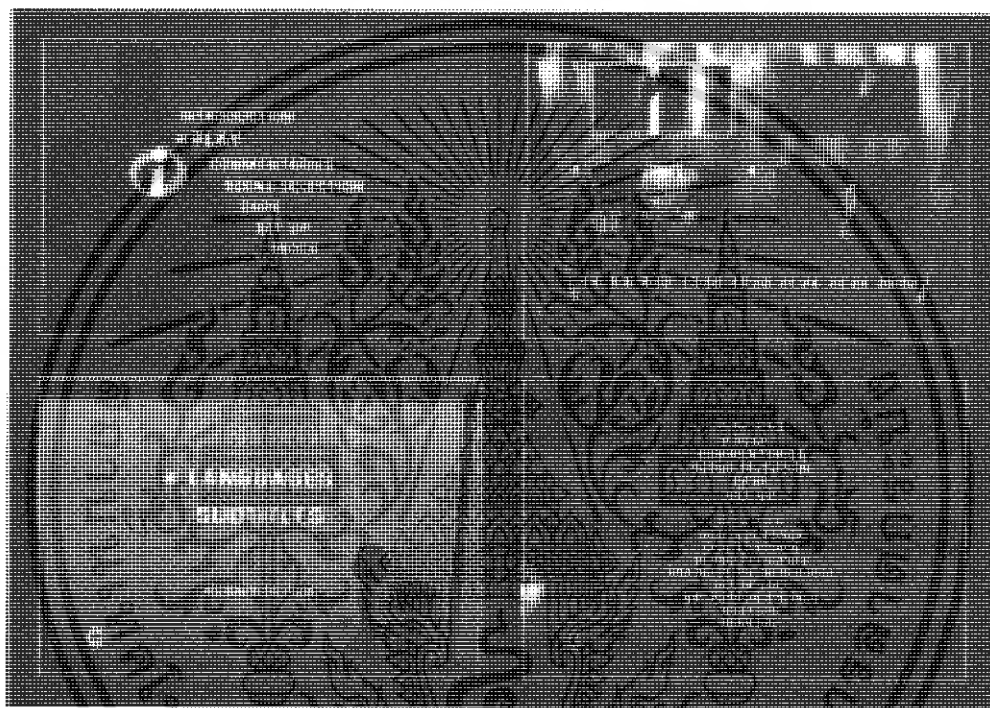
1. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
2. ภาพประกอบซึ่งเป็นภาพนิ่ง (Illustration)
3. Graphic elements เช่น Icon ซึ่งแสดงการ Active, ลวดลายประกอบต่างๆ และ ตัวอักษร
4. เพลงประกอบ (BGM) ในที่นี้มักจะเป็น Sound loop หรือทำนองเพลงที่เล่นวนซ้ำ

ไปมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์หลายเรื่องได้นำ Theme และ Key ของเรื่องมาใช้ในการออกแบบ Interactive Multimedia Menu ดังจะขอยกตัวอย่างที่น่าสนใจต่อไปนี้

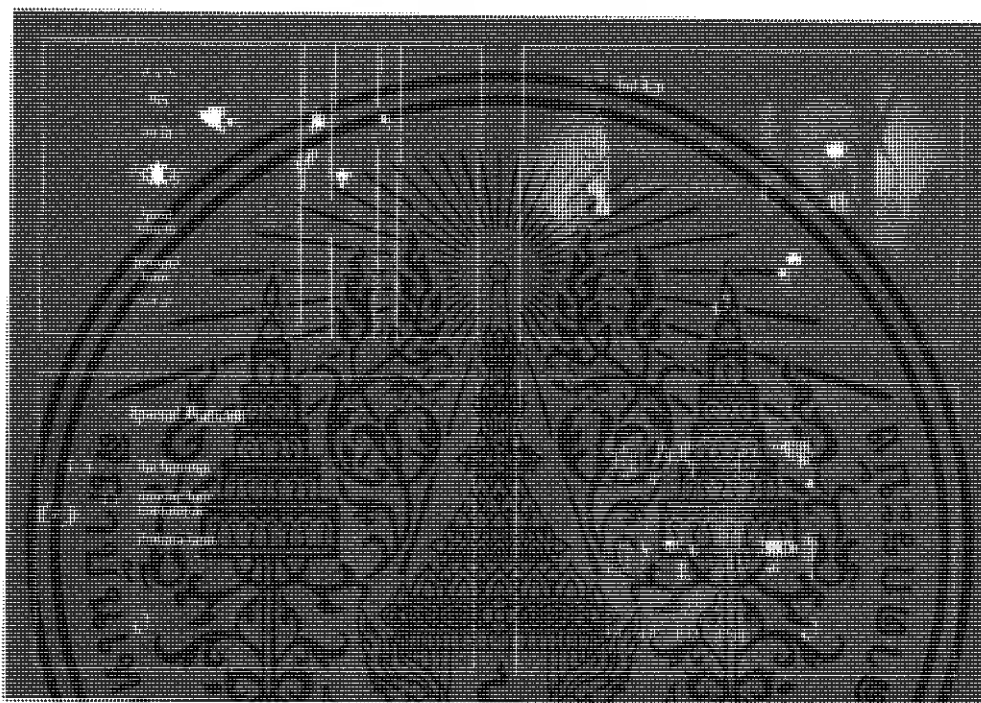
**1. The incredibles** เป็นภาพยนตร์ 3D animation แนว Action ที่นำเหตุการณ์ วัตถุและฉากต่างๆ ภายในเรื่องมาประกอบกันเป็นกราฟิกที่สดใส มีพลัง และเน้นความตื่นเต้นทั้งภาพและเสียง เนื่องจากต้องการแสดงความเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น ภาพและเพลงประกอบ จะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตามแต่หัวข้อที่ผู้ชมได้เลือกเข้าไป



3.3 Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD เรื่อง The Incredibles

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. **A Series of Unfortunate Events** เป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซีระทึกขวัญ ที่ใช้ Theme เป็นการหนี และการถูกจับตามอง โทนสีและกราฟิกที่ใช้มีความอึมครึม ให้ความรู้สึกอึดอัด กดดัน และเศร้า ซึ่งสื่อถึงแนวเรื่องได้เป็นอย่างดี รวมทั้งมีการใช้ลูกเล่นเช่นเดียวกับฉบับวรรณกรรม คือ การห้ามและคำเตือน ผู้สร้างได้ใส่ใจที่จะทำอนิเมชันก่อนเข้าสู่หัวข้อย่อยๆ โดยตลอด ทำให้ผู้ชม รู้สึกตื่นตาตื่นใจตลอดเวลา

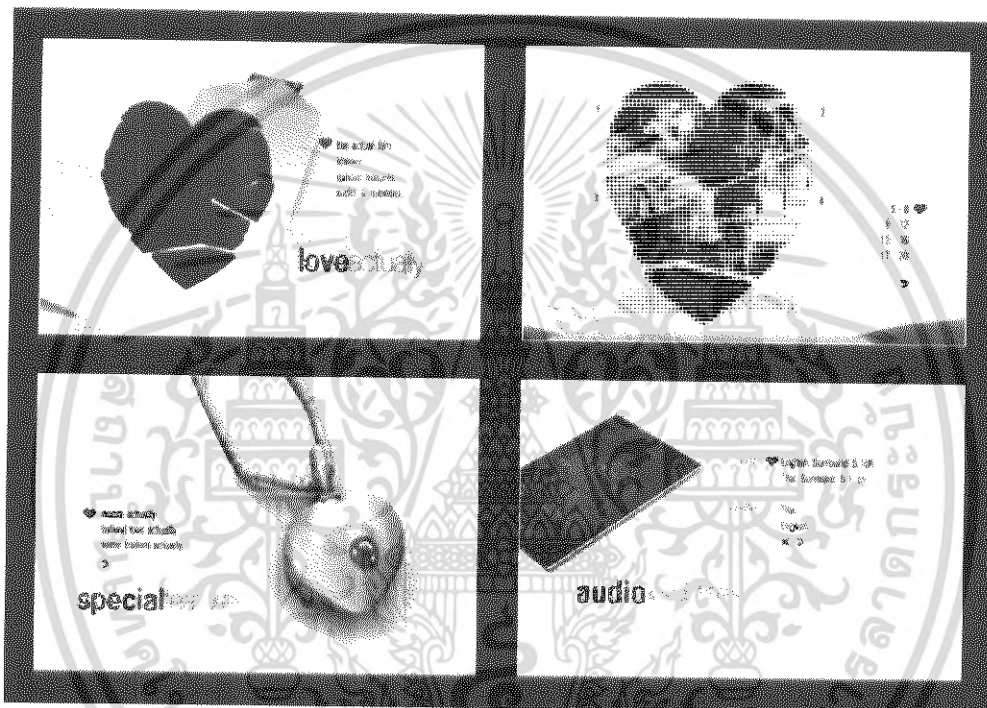


### 3.4 Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD

เรื่อง A Series of Unfortunate Events

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Love Actually ภาพยนตร์แนว Romantic ที่รวบรวมความรักหลายๆ รูปแบบที่รวม Climax ไว้ในวันคริสต์มาส มีการนำวัตถุซึ่งมีความสำคัญในเนื้อเรื่อง มาใช้อย่างเรียบง่ายและเหมาะสม ในหน้า Main Page จะเป็นกล่องของขวัญ ซึ่งหมายถึงการรวบรวมสิ่งต่างๆ เอาไว้ด้วยกัน และเมื่อกดหัวข้อย่อยออกไปจะแสดงภาพเป็นของใช้อื่นๆ ซึ่งแสดงถึงการเรียบเรียงแนวคิดมาเป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยังมีการใช้ชื่อหัวข้อล้อเลียนชื่อภาพยนตร์ และเพลงประกอบยังให้ความรู้สึกอบอุ่น เข้ากันกับเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นอย่างดีอีกด้วย

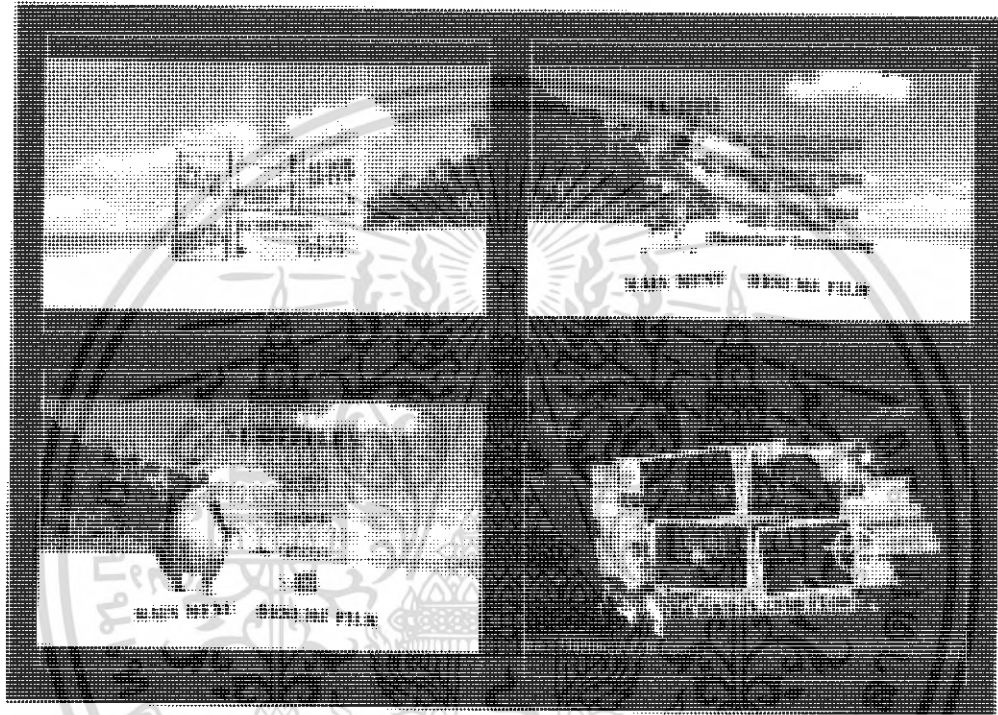


3.5 Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD เรื่อง Love Actually

78174

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Madagascar ภาพยนตร์ 3D Animation แนว Comedy ที่มี Theme เป็นการติดเกาะของสัตว์ป่าของสวนสัตว์ในเมือง และนำส่วนนั้นมาใช้เป็นแนวคิดหลักของ Interactive Multimedia Menu ในหน้าหลักจะแสดงกล่องไม้ซึ่งตัวละครทั้งหมดติดอยู่ข้างใน และพุดคุยกันด้วยบทสนทนาตลกๆ ตลอดเวลา เมื่อกดเลือกหัวข้อย่อย ตัวละครนั้นๆ ก็จะออกมาจากกล่อง และตัดไปยังหน้าของหัวข้อนั้นๆ



3.6 Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD เรื่อง Madagascar

จะเห็นได้ว่า การออกแบบ Interactive Multimedia Menu สำหรับภาพยนตร์ DVD จะต้องเห็นความสำคัญของ Theme ในเรื่อง และก่ด้นเป็นแนวคิดและการออกแบบเพื่อนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้สีสันและเสียงเพลงจะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ชมทราบถึงแนวของเรื่อง และมีความรู้สึกร่วมไปกับเมนูชิ้นนั้นๆ และเหนือกว่าอื่นใดคือ ผู้ชมเข้าใจทิศทางของภาพยนตร์ได้ถูกต้องและมีความรู้สึกในแง่บวกก่อนเข้าชมภาพยนตร์อีกด้วย

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

#### 4.1 เนื้อหา

หนังสือชุด “The Spiderwick Chronicles” หรือในชื่อภาษาไทยว่า “ตำนานสไปเดอร์วิก” ประกอบไปด้วย 5 เล่มจบ โดยในแต่ละเล่มจะมีเนื้อเรื่องที่ต่อเนื่องกัน แม้ว่าจากหลังๆ จะถูกเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละเล่มก็ตาม ซึ่งเนื้อหาทั้งหมด สามารถสรุปได้ตามลำดับเล่ม ดังต่อไปนี้



4.1 หนังสือชุด “The Spiderwick Chronicles” ทั้ง 5 เล่ม

#### 4.1.1 เนื้อเรื่อง, ฉาก และ Theme ที่ปรากฏ

##### 1. ภูมิอากาศสนาม

- เนื้อเรื่องย่อ สามพี่น้อง จาเร็ด ไชรมีอน และมัลลอรี่ เกรซ ล่วงเข้าสู่โลกเทพนิยายเมื่อแม่พามาอยู่ที่บ้านเก่าแก่ สไปเดอร์วิก ของคุณยายลูซินดา แล้วเรื่องราวแปลกประหลาดที่หาเหตุผลไม่ได้ก็เกิดขึ้น และยังร้ายแรงขึ้นอีก เมื่อจาเร็ดได้พบกับห้องสมุดลับ และหนังสือคู่มือของ “อาเธอร์ สไปเดอร์วิก” ซึ่งบอกเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตในโลกเทพนิยายอย่างละเอียด สุดท้าย ดันเหตุของความวุ่นวายในบ้านก็ปรากฏตัวเป็น “บราวนี่” ภูตน้อยประจำบ้านจอมอาละวาดชื่อ “ริมเบลเท็ก” ซึ่งได้เตือนเหล่าเด็กๆ ถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับพวกเขาหากยังเก็บหนังสือคู่มือเล่มดังกล่าวเอาไว้กับตัว

##### - ฉากเด่นๆ ที่ปรากฏในตอน

- บ้านของภูตประจำบ้านในผนังห้องครัว ภายในประกอบไปด้วยเศษผ้าขาดๆ ซึ่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้สวดเห็นว่าใบเซปรีเยชันที่ในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อัดแน่นอยู่ในระหว่างแผ่นไม้ ทั้งเศษผ้าผืน เศษผ้าไหม และผ้าลูกไม้ชิ้นเล็กชิ้นน้อย มีเข็มหมุดปักบนคานไม้ทั้งสองข้าง ดูคล้ายเส้นแปลกๆ วกวนขึ้นไป หัวตุ๊กตาหัวหนึ่งกลิ้งอยู่บนหนึ่ง ซากแมลงสาบร้อยไว้เป็นสายเหมือนพวงมาลัย ตุ๊กตาทหารตะกั่วซึ่งมือและเท้าละลายไปแล้วกระจายอยู่บนแผ่นกระดานเหมือนทหารแพ้สงครามตายเรียบ และยังมีเศษกระจกแตกบิ่นส่งประกายมาจากที่ซึ่งติดไว้ด้วยกาวโบราณ

- ห้องสมุดลับของอาเธอร์ สไปเดอร์วิก เป็นห้องเล็กๆ เพดานต่ำที่ไม่มีประตู หน้ามีแค่ชั้นวางหนังสือที่เกี่ยวกับภูติพรายและโลกเทพนิยาย มีโต๊ะตัวใหญ่อยู่ตรงกลาง บนโต๊ะมีหนังสือวางเปิดอยู่กับแว่นตารูปทรงโบราณ และบนหนังสือที่เปิดอยู่ นั้น มีกระดาษโน้ตที่เก่าจนเป็นสีเหลืองและมีฝุ่นจับบางๆ เช่นเดียวกับหนังสือ เขียนด้วยคำประพันธ์สั้นๆ ซึ่งเป็นปริศนา บนผนังมีภาพเขียนสีน้ำมันขนาดใหญ่เป็นภาพชายร่างผอมใส่แว่นตา นั่งแข็งทื่ออยู่บนเก้าอี้สีเขียว มีประตูลับอยู่ในลิ้นชักซึ่งเชื่อมต่อไปกับประตูของตู้เก็บผ้าของอีกห้องหนึ่ง

- ห้องครัวที่ถูกภูติทำลายเสียหาย บนพื้นมีเศษขามกระเบื้องแตก ผงของทุกด้าน เปื้อนคราบน้ำตาลช็อกโกแลตและน้ำส้ม ไข่ดิบไหลเยิ้มลงไปตามกรอบหน้าต่าง บนพื้นครัวใกล้กองซีเรียลและเศษเปลือกส้ม มีรอยเท้าเล็กๆขนาดเท่านิ้วก้อยอยู่บนเบาะที่จารีคทำเป็นกับดักเอาไว้ ในช่องแช่แข็งของตู้เย็น ลูกอ๊อดของไซม่อนถูกแช่แข็งอยู่ในถาดน้ำแข็งก้อนละตัว ใกล้ๆ กันมีโน้ตเขียนด้วยหมึกบนเศษกล่องซีเรียลว่า “ถ้าเอาหนูไปแช่ คงจะแช่เน่าๆ เลยนอะ”

### - เหตุการณ์เด่นๆ ในตอน

- จารีคพบห้องสมุดลับโดยอาศัยเพียงแสงเทียน ที่อยู่ในขวดโหล ซึ่งเขาถือมาด้วย มี Theme คือ การค้นหาความจริงของสิ่งประหลาดในบ้านหลังใหม่ และมีบรรยากาศที่ลึกลับ ตื่นเต้น

### 2. หินตาทิพย์

- เนื้อเรื่องย่อ เนื่องจาก จารีค ยืนยันว่าจะเก็บหนังสือคู่มือเอาไว้ ไซม่อน จึงถูกเหล่าก๊อบบลิ้นจับตัวไป เพราะคิดว่าเขามีหนังสือ จารีคและมัลลอริจึงร่วมมือกันออกตามหาไซม่อน โดยริมเบิลแท็กได้แนะนำให้ใช้หินตาทิพย์ ซึ่งจะช่วยให้มองเห็นเหล่าภูติได้ เนื่องจาก หากภูติเหล่านั้นไม่ต้องการให้มนุษย์เห็นตัว พวกเขา ก็จะไม่มีทางมองเห็น ด้วยความใจร้อน จารีคจึงแย่งหินตาทิพย์มาจากริมเบิลแท็กด้วยการใช้กำลัง แต่สุดท้ายพวกเขาก็ตามหาไซม่อนจนเจอ และใช้ไหวพริบกำจัดก๊อบบลิ้นทั้งฝูงนั้นได้จนหมด และได้เพื่อนใหม่เป็นฮ็อบก๊อบบลิ้นชื่อฮ็อกสกีวิล และไซม่อนยังเก็บกริฟฟินซึ่งได้รับบาดเจ็บมาเลี้ยงและตั้งชื่อให้ว่า ไบรอนอีกด้วย

### - ฉากเด่นๆ ที่ปรากฏในตอน

- แม่้ำของทรอลล์ บรรยากาศยามเย็นโพล้เพล้ในป่า แสงแดดที่ส่องลอดต้นไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นหย่อมๆ เริ่มจะเปลี่ยนเป็นสีส้ม เบื้องหน้ามีลำธารสีเขียวเข้มผายกว้างขึ้นในช่วงที่ไหลลดซาก สะพานหิน ระยะทางข้ามฝั่งเกือบยี่สิบฟุต และตรงกลางน้ำก็ดูดำมืด บ่งบอกว่าลึกมาก ซึ่งในลำธาร นี้ก็เป็นที่อยู่อาศัยของทรอลล์นั่นเอง

- แคมป์ของก๊อบบลิน มีต้นไม้บางตา เนื่องจาก เป็นทางออกไปสู่ทางหลวง มีเศษ - แก้วและเศษกระดูกที่ขบแทะแล้วเกลื่อนพื้น กรงมากมายสานด้วยกิ่งไม้หนาม ถูพลาสติกและวัสดุ ที่ทิ้งแล้วแขวนอยู่บนต้นไม้สูงๆ กระจ่างโศคาบูบี้ผูกร้อยไว้ตามกิ่งไม้กระทบกัน โกรกเกรกเหมือน เสียงระฆังปีศาจล้อลม มีก๊อบบลิน 10 คนนั่งล้อมกองไฟ รุ่งที่ใหม่ดำของสัตว์ชนิดหนึ่งคล้ายแมว มากเสียบเหล็กย่างอยู่เหนือไฟ รถหลายคันแล่นผ่านไปโดยไม่รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น

- เหตุการณ์เด่นๆ ในตอน

- ทรอลล์ปรากฏตัวขึ้นจากในลำธารในขณะที่จารีตกำลังช่วยดึงมัลลอรีที่ตกลงไป
  - จารีตเห็นฝูงก๊อบบลินนั่งล้อมวงอย่างแมว พลากร้องเพลงที่ฟังแล้วสยดสยอง และ
- ด้านบนแคมป์เป็นกรงหนามมากมายห้อยอยู่บนต้นไม้
- ซึ่ง Theme ในเล่ม 2 นี้ คือ การถูกลักพาตัวของไซม่อน โดยนำเสนอการผจญภัยที่ ตื่นเต้น ชวนติดตาม

### 3. ความลับของลูซินดา

- เนื้อเรื่องย่อ เด็กๆ ต้องการรู้ความจริงว่าเหตุใดเหล่าภูตร้ายจึงต้องการช่วงชิงหนังสือไป จากพวกเขา จึงพากันไปเยี่ยมคุณยายลูซินดาเจ้าของบ้าน ซึ่งรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลคนสติไม่- สมประกอบ แล้วเด็กๆ ก็ได้ทราบถึงสาเหตุที่คุณยายต้องเข้าโรงพยาบาล และการหายตัวไปของคุณ ทวดอาเธอร์ แม้แต่คุณยายก็บอกให้เด็กๆ ทิ้งหนังสือไปเสีย แต่เมื่อรู้ตัวอีกที จารีตก็พบว่าหนังสือ ของเขาถูกธิมเบิลเท็กซ์โมยไปเสียแล้ว ในขณะที่กำลังค้นหาหนังสือที่ธิมเบิลเท็กซ์ซ่อนเอาไว้ใน ห้องสมุดลับ เด็กๆ ก็ได้พบกับแผนที่ซึ่งบอกเงื่อนไขบางอย่างเกี่ยวกับการหายตัวไปของคุณทวด พวกเขาจึงตัดสินใจเดินทางไปยังป่าริมเชิงเขา ที่นั่น พวกเขาได้พบกับเอลฟ์ 3 คน และจับจารีตเป็น ตัวประกัน เพื่อให้มัลลอรีและไซม่อนกลับไปเอาหนังสือคู่มือมาให้ แต่ด้วยไหวพริบของจารีต เขาก็หนีออกมาจากป่าเอลฟ์ได้ และได้เงื่อนไขเกี่ยวกับทวดของเขา ซึ่งอาจจะเคยหลอกเหล่าเอลฟ์ว่า ทำลายหนังสือไปแล้วและถูกรู้ทันว่าโกหก จึงถูกจับขังเอาไว้ในป่าตลอดกาล

- ฉากเด่นๆ ที่ปรากฏในตอน

- ป่าเอลฟ์ ลานหญ้าที่มีต้นไม้ล้อม กลางลานมีไม้หนามต้นสูงโคดเคียว ล้อมรอบ ด้วยเห็ดมีพิษมีแดงขาวอวบอ้วน ต้นไม้ที่ล้อมลานนั้นอยู่โค้งเข้าหากัน สานซัดกึ่งกันจนกลายเป็นรั้ว ต้นไม้ใบคดคลุมลงมาถึงพื้นดินรอบลาน โลงนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### - เหตุการณ์เด่นๆ ในตอน

- ที่ห้องพักในโรงพยาบาลของคุณชายลูซินดา ในขณะที่เด็กๆ ฟังเรื่องราวที่คุณชายเล่าอยู่นั้น สไปรท์คนหนึ่งบินเข้ามาใกล้แล้วทิ้งผลไม้พิชชูลูกหนึ่งลงบนฝ่ามือใกล้ๆ ไซม่อน พลังว่า “ให้ท่าน”

- ก่อนถึงป่าเอลฟี ฟูกาที่นั่งอยู่บนต้นไม้ บอกใบ้ให้พวกเด็กๆ ด้วยคำพูดที่ฟังไม่รู้เรื่อง

- ในป่าเอลฟีนั้น เอลฟี 3 คนได้ปรากฏตัวขึ้น หลังรั้วต้นไม้ ตรงข้าม พวกเด็กๆ เอลฟีหญิงที่ดูเหมือนจะเป็นผู้นำมีท่าทางเซียดหยิ่ง ทั้งสองฝ่ายต่อรองกันเรื่องจะนำหนังสือคู่มือมามอบให้แก่พวกเขา

- ในป่าเอลฟี ยูนิคอร์นขนาดเท่ากวางสีขาว ก้าวออกมาจากรั้วต้นไม้ มัลลอรี่ก้าวเข้าไปลูบสีข้างยูนิคอร์น แล้วสอดมือเข้าไปเสยหางของมัน ขณะนั้น เขาของยูนิคอร์นก็ตะแคงอยู่ที่หน้าผากของเธอ มัลลอรี่หลับตาลงสนิท แล้วร่างก็เริ่มสั่น

Theme ในเล่ม 2 คือ นำเสนอสาเหตุการป่วย ของคุณชายและตัวตนของ อาเธอร์-สไปเดอร์วิก ที่ให้ความรู้สึก ตื่นเต้นขึ้นทีละน้อย จากการค้นหาความจริง

#### 4. โลกพฤกษ์

- เนื้อเรื่องย่อ ในการแข่งขันฟันดาบที่โรงเรียนของมัลลอรี่ จาเร็ดถูกปีศาจที่สามารถแปลงร่างได้ทำให้เขาต้องตกที่นั่งลำบากและถูกไล่ออกจากโรงเรียน ขณะเดียวกัน มัลลอรี่ก็หายตัวไป และเหลือเพียงเหรียญเงินและสัญลักษณ์ที่บอกถึงการแลกเปลี่ยน จาเร็ดและไซม่อน จึงออกตามหามัลลอรี่ไปยังเหมืองหินใกล้ๆ โรงเรียน และลงไปได้เหมืองหินซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของคนแคระ และถูกคนแคระจับตัวไว้ นอกจากจาเร็ดจะนำหนังสือคู่มือปลอมไปแลกกับตัวพี่สาวของเขาได้สำเร็จแล้ว ด้วยไหวพริบของเด็กๆ พวกเขาก็สามารถหลบหนีพวกคนแคระออกมาได้ และได้ล่วงรู้เกี่ยวกับยักษ์ปีศาจที่ชื่อ “มุลการาร” ที่ต้องการจะยึดโลกมาจากพวกมนุษย์ และต้องการหนังสือคู่มือไปเพื่อใช้เป็นเครื่องมือศึกษาจุดอ่อนจุดแข็งของภูตชนิดอื่นๆ เพื่อให้ตนครอบครองโลกได้โดยง่าย สุดท้ายพวกคนแคระก็ถูกมุลการารฆ่าตายทั้งหมด และยังมีผู้ใหญ่อีกคนหนึ่ง ถูกเหล่าก๊อบบลินผู้เป็นสาวกของมุลการารจับตัวเอาไว้

#### - ฉากเด่นๆ ที่ปรากฏในตอน

- ห้องโลกพฤกษ์ ถ้าได้ดินขนาดมพิมา ที่มีต้นไม้โลหะขนาดยักษ์ขึ้นอยู่ ลำต้นนั้นหนาใหญ่เติบโต สูงลิ่วจนยอดลับหายไปในความมืด กิ่งก้านสาขาแผ่ประสาน พันแน่นทับบรรยากาศอึดอัดด้วยเสียงนก โลหะร้องเพลงด้วยสำเนียงแปลกๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ห้องเก็บสมบัติ ถ้ำใต้ดิน ซึ่งมีตะเกียงดวงเดียว และทองคำกองพะเนินที่ส่องแสงสะท้อนแสงไฟเป็นประกาย ทั้งห้องจึงไม่มีคดสลัวอย่างที่ควรจะเป็น นกยูงสีเงินมีแพนหางประดับด้วยปะการังสีฟ้ากำลังจิกหนุทองแดง จาเร็ดและไซม่อน ถูกขังอยู่ในกรงเงินที่เคลื่อนที่ได้ด้วยการถูกเข็น ส่วนมัลลอริถูกบรรจุอยู่ในโลงแก้วซึ่งวางพิงผนังอยู่ใกล้ๆ กัน

#### - เหตุการณ์เด่นๆ ในตอน

- ที่ด้านนอกโรงขมิในโรงเรียน จาเร็ดตัวปลอมหันมาเผชิญหน้ากับจาเร็ด แวดคา - คู่ นั้นทำให้จาเร็ดหนาวยะเยือกไปทั้งร่าง จาเร็ดตัวปลอมนั้น ไม่เหมือนทั้งไซม่อน ที่ดูเป็นเด็กดี เรียบร้อย และไม่เหมือนจาเร็ดเองด้วยผมที่ยุ่งกว่า ดวงตาที่เข้มกว่าและต่างแวว

- ในพงหญ้าข้างสนามเบสบอลของโรงเรียน จาเร็ดและไซม่อน พบเหรียญพันดาบของมัลลอริรายล้อมไปด้วยก้อนหินที่คุลคล้ายมาจากเหมืองหิน บนหินก้อนใหญ่สุดถูกสลักเป็นรอยลึกว่า “แลกเปลี่ยน”

- ที่ด้านนอกเหมือง คนแคะทั้งหมด ถูกก๊อบบลิ้นฆ่าตายจนหมด ด้วยคำสั่งของมุลการาร โดยเด็กๆ ที่แอบดูอยู่ไม่สามารถช่วยอะไรได้เลย

Theme ในเล่ม 4 คือ การที่มัลลอริถูกลักพาตัว และแผนการของคนแคะใต้ดินที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้น

#### 5. มุลการารพิโรธ

- เนื้อเรื่องย่อ เมื่อกลับมาถึงบ้านอย่างปลอดภัย เด็กๆ ก็พบว่าบ้านถูกรื้อค้นและถูกทำลายจนแทบไม่มีชิ้นดี และแม่ของพวกเขาถูกมุลการารจับตัวไปพร้อมๆ กับหนังสือคู่มือ จาเร็ดจึงต้องกลับไปยังป่าเอลฟ์อีกครั้ง เพื่อขอข้อมูลของมุลการารจากคุณทวดอาเธอร์ ด้วยไหวพริบและความฉลาดของพวกเขา เด็กๆ พวกเขาก็สามารถกำจัดมังกรและก๊อบบลิ้นที่เฝ้าวังขยะของมุลการารได้สำเร็จ เมื่อเข้าไปในวัง เด็กๆ ได้พบกับแม่อนสลบอยู่ และพ่อของเขาถูกแขวนเอาไว้ใกล้ๆ กัน แต่จาเร็ดไม่เชื่อว่าพ่อของเขาจะทิ้งงานแล้วกลับมาหาครอบครัว มุลการารที่แปลงร่างเป็นพ่อของเด็กๆ จึงปรากฏกายที่แท้จริงออกมา ด้วยข้อมูลจุดอ่อนของเจ้าปีศาจที่จาเร็ดทราบมาจากคุณทวด และความช่วยเหลือของริมเบลแท็กกับฮ็อกสกีล เด็กๆ ก็ปราบมุลการารได้สำเร็จ เรื่องจบลงที่แม่ของพวกเขายอมรับเรื่องในโลกเทพนิยายมีอยู่จริง และรับคุณยายลูซินดามาอยู่ด้วยกันที่บ้าน แล้วทุกคนก็ได้พบกับคุณทวดอาเธอร์อีกครั้ง ก่อนที่เขาจะต้องหายไปกับกาลเวลา

#### - ฉากเด่นๆ ที่ปรากฏในตอน

- หน้าวังขยะของมุลการาร ลานทิ้งขยะซึ่งมีประตุนิมเฮอร์อะเปิดอยู่ บนทางเดินมี

ห่ออมวิษพีชดาเยแห่งเกาะอยู่เต็มไปหมด ป้าย “ห้ามผ่าน” ปีกเองกระทู่เรืออยู่บนดิน รถยนต์และยางเก่าๆ รวมทั้งขยะอื่นๆ ก่ายซ้อนส่งเศษเป็นกองๆ เหมือนส้นทรายตามชายหาด เบื้องหน้าเห็นตัววังอย่างชัดเจน ยอดปราสาทที่ทำด้วยแก้วและหินถูกเปล่งประกายต้องแสงแดดเจิดจ้า

- ห้องบัลลังก์ของมุลการาร เป็นห้องใหญ่มีบัลลังก์ตั้งอยู่ตรงกลาง รอบๆ บัลลังก์มีเศษพรมสารพัดลายปูเหลื่อมๆ กัน ทุกผืนล้วนเก่าขาดและผุเพราะมอดกิน บัลลังก์ทำด้วยโลหะหลอมผนึกติดกัน และบางส่วนก็เว้าๆ แหว่งๆ แหลมคม สุดปลายห้องมีบันไดเวียนขนาดยักษ์ที่คนธรรมดาแทบจะปีนขึ้นไปไม่ได้ แต่ละขั้นเป็นแผ่นกระดาน ยึดหัวท้ายด้วยสายโซ่ ดูเหมือนใยแมงมุมแกว่งโยกเขกเมื่อต้องสายลม

- ห้องโถงในวังของมุลการาร ห้องใหญ่ ซึ่งมีระเบียบก่อด้วยหิน และโซ่สารพัดรูปแบบ หน้าต่างโบสถ์ขนาดมหึมาหลายบานซึ่งแต่งลายด้วยโมเสกใสทำด้วยเศษแก้ว ติดเรียงเต็มผนังด้านหนึ่ง ด้านนอกระเบียงเป็นหลุมเปลวขนาดใหญ่ซึ่งเต็มไปด้วยเศษแก้วและเศษเหล็ก

- เหตุการณ์เด่นๆ ในตอน

- จาร์เร็ดเข้าไปในป่าเอลฟ์ เพื่อต่อรองขอพบกับคุณทวดอาเธอร์ เอลฟ์อนุญาตโดยจำกัดเวลาเพียงแค่วันไม้เวทมนตร์ของเธอจะร่วงช้าๆ จากต้นไม้ลงมาสู่พื้น คุณทวดเดินออกมาจากแนวต้นไม้ ใบไม้ปลิวลงมาล้อมตัวเขา และหล่นลงเป็นพรมรองเท้า เพื่อที่เขาจะได้ไม่ต้องเหยียบพื้นดิน

- บนท้องฟ้าเหนือลานขยะ เป็นการต่อสู้ของมังกร และไบรอน ซึ่งมีไซม่อนนั่งอยู่บนหลัง

- ในห้องของวังมุลการาร เด็กๆ พบว่า นอกจากที่มุมห้องจะมีแม่ของพวกเขานอนหมดสติอยู่นั้น อีกมุมหนึ่งก็มีร่างชายคนหนึ่งถูกโซ่มัดห้อยไว้อยู่ ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้ว เขาก็คือพ่อของเด็กๆ นั่นเอง

Theme ในเล่ม 5 คือ การออกผจญภัยของเด็กๆ โดยมีแม่เป็นเดิมพัน ให้ความรู้สึกสลับ ตื่นเต้น และเป็นการคลี่คลายปริศนา

#### 4.1.2 ตัวละครสำคัญฝ่ายมนุษย์และฝ่ายภูติ

##### 1. ตัวละครฝ่ายมนุษย์

- จาเร็ด เด็กชายอายุ 9 ขวบ ผู้ซึ่งรู้สึกไม่มีความสุขและขุ่นเคือง ตั้งแต่พ่อของเขาแยกตัวออกจากครอบครัวไป และจาเร็ดได้แสดงความไม่พอใจของเขาออกมาด้วยการวิวาทกับเด็กคนอื่นในชั้นเรียน ส่วนใหญ่ของเนื้อเรื่อง จาเร็ดเป็นเด็กดีที่เพียงแต่ขี้สงสัย และอยากรู้อยากเห็น แม้ว่าจะมีปากเสียงกับพี่สาวอยู่เสมอ แต่ความจริงแล้วเขารักทั้งพี่สาวและน้องชายฝาแฝดของเขา



4.2 จาเร็ด เกรซ

##### ส่วนที่วิเคราะห์จากการอ่านวรรณกรรม

- ลักษณะภายนอก เด็กชายอายุ 9 ขวบ ค่อนข้างผอม แต่งตัวไม่เรียบร้อย
- จุดเด่น ชอบสะพายเป้ เพราะจะพกหนังสือคู่มือเล่มยักษ์ติดตัวตลอดเวลา ใส่เสื้อกลับตะเข็บสีแดง
- การแต่งกาย มักจะสวมแจ็กเก็ตและกางเกงยีนส์ สวมรองเท้าผ้าใบแบบผูกเชือก ไม่ใส่ใจเรื่องทรงผม
- นิสัยที่ดี กล้า อยากรู้อยากเห็น มีไหวพริบ มีน้ำใจ รักษาสัญญา รับผิดชอบคนรัก ครอบครัวมาก
- นิสัยที่ไม่ดี ใจร้อน เจ้าเล่ห์ คือ อารมณ์ร้าย ขี้หงุดหงิด เกรเล็กน้อย มองโลกในแง่ร้าย
- อื่นๆ ชอบวาดรูปแต่วาดไม่เก่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ไซม่อน แผลเหมือนพี่น้องของจาเร็ด เป็นคนรักสัตว์มาก เขาทั้งซื้อและจับสัตว์แทบทุกชนิดมาเลี้ยง และมีความสุขกับการดูแลเอาใจใส่เพื่อนที่ไม่ใช่มนุษย์เหล่านี้มากทีเดียว



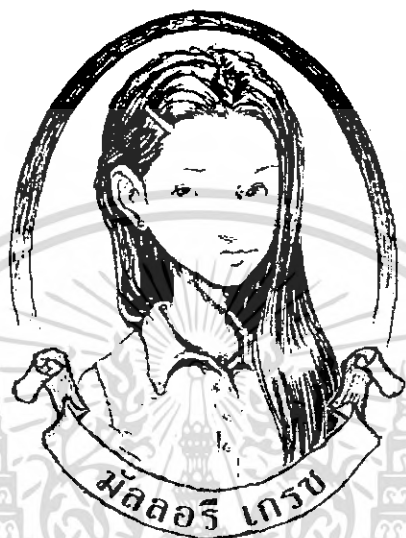
#### 4.3 ไซม่อน เกรซ

##### ส่วนที่วิเคราะห์จากการอ่านวรรณกรรม

- ลักษณะภายนอก เด็กชายอายุ 9 ขวบ ค่อนข้างผอม แต่งตัวเรียบร้อย
- จุดเด่น มักจะถือสวิงจับสัตว์คิดตัวเสมอ ทำทางสุภาพเรียบร้อยมาก
- การแต่งกาย แต่งกายสุภาพ เรียบร้อย หวีผมเรียบแปล้
- นิสัยที่ดี รักสัตว์ ใจดี เชื่อฟังผู้ใหญ่ อ่อนโยน สุภาพ ใจเย็น เรียบร้อย ไม่ชอบพูดปด รักษากฎเกณฑ์ ฉลาด มองโลกในแง่ดี ไม่คิดมาก ขี้สงสาร
- นิสัยที่ไม่ดี ขี้งอน ขี้น้อยใจ
- อื่นๆ เป็นคนที่เข้าใจจาเร็ดมากที่สุด และเป็นคนเรียนหนังสือเก่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- มัลลอรี่ พี่สาวอายุ 13 ปี ของจาเร็ดและไซม่อน กิจกรรมโปรดของเธอ คือ การฟีนดาบ และฝึกฝนมันด้วยดาบของเธอเองแทบทุกเวลา มัลลอรี่ออกจะก้าวร้าวกว่าน้องชาย และเกลียดที่จะถูกคนอื่นก่อกวน และนั่นเองที่เธอจะไม่รังเกียจเลขที่จะใช้กำป็นชุดปัญหาถ้าจำเป็น



4.4 มัลลอรี่ เกรช

ส่วนที่วิเคราะห์จากการอ่านวรรณกรรม

- ลักษณะภายนอก เด็กหญิงอายุ 13 ปี ค่อนข้างผอมและสูง
- จุดเด่น มักจะพกดาบติดตัว ทำทางกระฉับกระเฉงและปราดเปรียว
- การแต่งกาย ไม่สวมกระโปรงถ้าไม่ใช่ชุดนักเรียน ชอบชุดที่ใส่แล้วเคลื่อนไหวได้สะดวก ไว้ผมยาว และบางครั้งจะผูกเป็นหางม้า
- นิสัยที่ดี กล้าหาญ เชื้อมั่นในตนเอง ช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น มีไหวพริบ ลึกๆ แล้วเป็นคนอ่อนโยน รักน้องชาย มีความเด็ดขาด
- นิสัยที่ไม่ดี ใจร้อน ชอบใช้กำลัง ขี้รำคาญ ขี้หงุดหงิด ขี้โมโห ไว้พอร์มกับน้อง เพราะถือว่าคนเป็นที่ ไม่ยอมรับความอ่อนแอหรือความพ่ายแพ้ บางครั้งจะพูดจาไม่เข้าหูคน กล้าแบบน้ำบั้น
- อื่นๆ มีความสามารถในการฟีนดาบมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- อาเธอร์ สไปเตอร์วิก คุณทวดของเด็กๆ สกอลเกรซ จาเร็ด ได้พบคุณทวดอาเธอร์เป็นครั้งแรกในเล่มมุลการารชพิโรธ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คุณทวดจะสามารถให้ข้อมูลสำคัญ ซึ่งจะช่วยให้จาเร็ดและพี่น้องของเขาช่วยแม่จากมุลการารชและกองทัพก็อบบลิ้นได้



4.5 อาเธอร์ สไปเตอร์วิก

#### ส่วนที่วิเคราะห์จากการอ่านวรรณกรรม

- ลักษณะภายนอก ชายมีอายุ ดูไม่แก่นัก ปากบางและซิด ศีรษะล้านมีหย่อมผมขาว สองข้างขมับ สวมแว่นสายดา
- จุดเด่น ท่าทางเอการเองานและคร่ำครึดูไม่น่าเชื่อว่าเป็นคนที่เชื่อเรื่องเทพนิยาย
- การแต่งกาย สวมเสื้อคลุมผ้าขนสัตว์เนื้อหยาบ
- นิสัยที่ดี จริงจัง เอการเองาน ฉลาด ใจดี อ่อนโยน รักครอบครัวมากโดยเฉพาะลูซินดา มีความขากู้ออกเห็น ช่างสังเกต ช่างค้ำคว้า มีอารมณ์ขัน สุภาพ
- นิสัยที่ไม่ดี มั่นใจในตนเองมากเกินไป
- อื่นๆ มีความสามารถในการวาดรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ตัวละครฝ่ายภูติ

- **ธิมเบิลแท็ก** ภูติน้อยบราวนี่ประจำบ้านผู้เดือนเหล่าเด็กๆ เกี่ยวกับเหล่าภูติพรายที่จะสร้างความอันตรายให้แก่พวกเขา



### 4.6 ธิมเบิลแท็ก

บราวนี่ (brownie) เป็นภูติใจดีประจำบ้าน ตัวขนาดเท่าดินสอ ผิวสีน้ำตาล อาจไม่ใส่เสื้อผ้าหรือแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าปะขาวสีน้ำตาลเหมือนเปลือกลูกนัท ปกป้องคนในบ้าน ชอบช่วยทำงานโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน แต่จะพอใจมากถ้าวางนมหรือครีมไว้ให้สักถ้วยหนึ่ง ถ้าให้สิ่งตอบแทน เช่น เสื้อผ้าไหม ถือว่าถูกรบกวนแล้วหนีไป และนำเอาโชคดีของบ้านไปด้วย

บ็อกการ์ด เป็นภูติประจำบ้าน ในเรื่องถือว่าเป็นลักษณะหนึ่งของบราวนี่ (แต่ในบางตำราว่าเป็นคนละคนกัน) ปกติบราวนี่เป็นภูติใจดีชอบช่วยเหลือ แต่เวลาโกรธจะกลายเป็นบ็อกการ์ดและอาละวาดอย่างรุนแรง

### ส่วนที่วิเคราะห์จากการอ่านวรรณกรรม

- **ลักษณะภายนอก** เป็นชายร่างเล็กมาก ขนาดเท่าดินสอ ผิวสีน้ำตาลลูกนัท ดวงตาเหมือนแมลงปีกแข็ง มีงูมใหญ่และแดง

- **จุดเด่น** ร่างเล็กมากและมักจะไปไหนมาไหนด้วยการ โหนตัวด้วยเข็มเงินและด้าย มักจะพูดเป็นปริศนาและเป็นคำคล้องจองคล้ายบทประพันธ์

- **การแต่งกาย** สวมชุดกางเกงทำงานมีสายสะพาย เสื้อมีขนาดเท่าตุ๊กตา และกางเกงทำจากถุงเท้า สวมหมวกปีกกว้าง

- **นิสัยที่ดี** จงรักภักดี และปรารถนาดีต่อเจ้าของบ้าน **รู้บุญคุณคน**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- นิสัยที่ไม่ดี ขี้ระแวง โมโหง่าย และชอบคลุ้มคลั่งอาละวาดทำลายข้าวของ
- อื่นๆ มีความสามารถในการใช้เวทมนตร์คาถาเล็กๆ น้อยๆ เช่น เวทมนตร์ผูกหรือขยับเชือก การหายตัว หรือแปลงร่างเป็นสัตว์เล็กๆ เช่น หนู ปลาไหล ฯลฯ

- **ฮ็อกสกริว** ฮ็อกก็อบบลิ้นหลงตัวเองที่มักจะพุดจาเขี่ยหยันพวกเด็กๆ เขาถูกจับขังอยู่ในกรงของเหล่าก็อบบลิ้น เพราะได้ปล่อยแมว ซึ่งพวกก็อบบลิ้นที่เขาติดตามมา ได้จับเอาไว้เพื่อเป็นอาหาร

โดยปกติแล้ว ฮ็อกก็อบบลิ้นเป็นภูติน้อยที่น่าเกลียด แต่ชอบช่วยเหลือและมีความรู้สึกดีต่อบุคคลเหมือนบราวน์ ปกติใจดีแต่ถ้าไม่พอใจก็อาจดูร้ายเหมือนก็อบบลิ้นทั่วๆ ไปและทำเล่ห์กลเหมือนเด็กๆ เก่ง



4.7 ฮ็อกสกริว

#### ส่วนที่วิเคราะห์จากการอ่านวรรณกรรม

- **ลักษณะภายนอก** เป็นก็อบบลิ้นหน้าเหมือนกบ ตาสีเขียวเหมือนดาเมว ใส่เสื้อผ้ามีพื้นเป็นพื้นน้ำมันของเด็กทารก ตัวเล็กขนาดประมาณสุนัข

- **จุดเด่น** หยาบคาย ทำทางอวดดีและหลงตัวเอง

- **การแต่งกาย** สวมชุดกางเกงมีสายสะพาย ซึ่งคลุมด้วยเสื้อโค้ทเก่าๆ อีกชั้นหนึ่ง พันผ้าพันคอ และสวมรองเท้าหนังเก่าๆ ขาดๆ

- **นิสัยที่ดี** มีน้ำใจ จริงใจ ตรงไปตรงมา

- **นิสัยที่ไม่ดี** พุดจาไม่สุภาพ หยาบคาย ชอบส่งเสียงดังเอะอะ ชอบออกคำสั่ง ทั้งยัง  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจ้าเล่ห์ ขี้ฉลาด และพุดจาโถ้วอดอีกด้วย

- อื่นๆ ชอบแมวเพราะตนเองมีตาเหมือนแมว

- มุลกการารช ยักษ์ที่สามารถเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตนได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ซึ่งท้ายที่สุดก็ได้ครอบครองคู่มือภาคสนามและวางแผนที่จะสร้างโลกใหม่ที่ตนเองเป็นผู้ปกครอง และเป็นโลกที่มีแต่เลือดเนื้อกับกระดูก



4.8 มุลกการารช

ส่วนที่วิเคราะห์จากการอ่านวรรณกรรม

- ลักษณะภายนอก ออร์ค (Orc) ตัวใหญ่ยักษ์ ที่มีกิ่งของต้นไม้เต็มศีรษะแทนผม มีมีลักษณะเป็นกรงเล็บ มีเขาโง้งๆ สองข้างงอกออกจากหน้าผาก ดวงตาสีเหลืองซีด
- จุดเด่น เป็นปีศาจกินคน ทำทางน่าเกรงขาม และน่ากลัว มีสายตาเข้มขมึงดูร้าย เป็นนักแปลงร่างระดับจ่าฝูง
- การแต่งกาย สวมเสื้อผ้าหุหุราโบราณเก่าๆ ประสีกล้ำๆ ขาดรุ่งริ่ง
- นิสัยที่ไม่ดี ฉลาดแกมโกง ปลิ้นปล้อน คุร้าย โหดร้าย ทะนงตน อวดดี ชอบขูขู่โวยโวยอวด ไม่มี ความปราชัย แข็งแรง มีอำนาจกล้าแข็ง และชอบใช้กำลังแก้ปัญหา หลงใหลในอำนาจ
- อื่นๆ เป็นอมตะและมีเวทมนตร์คาถา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. ญาติพรายอื่นๆ ที่ปรากฏในเรื่อง

- ก๊อบบลิ้น หน้าเหมือนกบ ตาขาวด้านๆ ไม่มีแก้วตา มีหูยื่นออกมาจากหัวเหมือนหนูแมวแต่ไม่มีขน ฟันเป็นแก้วแตกๆกับหินเหลี่ยมแหลมก้อนเล็กๆ ร่างพองอืด เคลื่อนไหวรวดเร็ว ใช้อาวุธได้ เช่น คาน ไม้ มักส่งเสียงเห่า และรวมกลุ่มกันท่องไปตามที่ต่างๆ หาทางทำเรื่องเดือดร้อน การที่สุนัขหรือแมวหายไปเป็นสัญญาณว่ามีก๊อบบลิ้นอยู่บริเวณ นั้น ก๊อบบลิ้นเกิดมาไม่มีฟัน จึงต้องหาอย่างอื่นมาใช้แทน เช่น เขี้ยวสัตว์ ฟันแหลมคม และเศษแก้ว



4.9 ก๊อบบลิ้น

- ทรอลล์ ยักษ์ตัวใหญ่และแข็งแรงกว่ามนุษย์ นำเกลียด ใจร้าย และผูกพยาบาท เป็นศัตรูกับมนุษย์ ชอบกินเนื้อคน ชอบอยู่ในถ้ำ ภูเขา และได้สะพาน จะออกมาล่าเหยื่อหลังพระอาทิตย์ตกแล้ว เพราะถ้าถูกแสงอาทิตย์จะกลายเป็นหิน ในเรื่องบรรยายไว้ว่า “คล้ายเนินเขาผุดขึ้นจากน้ำเหมือนหินแข็งปกคลุมด้วยมอส ส่วนหัวเขี้ยวคล้ายเหมือนหนูแม่ที่น่าๆ มีตาสีดำเล็กๆ จมูกบิดเบี้ยวเหมือนกิ่งไม้ และปากมีแต่ฟันหลอๆ เกๆ นิ้วยาวเหมือนรากไม้ เล็บดำเพราะน้ำสีดำ”



4.10 ทรอลล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เอลฟ์ 3 คน สูงเท่ามัลลอรี่ ผิดตกกระเป็นตีน้ำตาลเพราะแสงอาทิตย์ ร่างแรกเป็นหญิง ดาสีเขียวเหมือนแอปเปิล มีผืนผ้าสีเขียวสว่างคลุมปิดหน้าผากลงมาถึงไหล่ ผมขุ่นเป็นกระเซิงมีใบไม้สอดแซม ทำทางเซ็ดหยิ่ง เค็ดขาด และดูถูกมนุษย์ แต่รักชาติสัญญา

ร่างที่สองเป็นชาย มีปมคล้ายเขาเล็กๆ งอกตามแนวคิ้ว แต่มองไม่ชัดเพราะผมสีเขียวเข้มบังไว้ ผิวนอกสีเขียวเข้มมากกว่าของผู้หญิง สองมือถือไม้เท้าอหังก

ร่างที่สามมีผมหดสีแดงถักเปียสามหางยาวเพ็ช มีเถาไม้เบรียสีแดงสอดสานอยู่ และมีเขารูปคล้ายฝักเมล็ดดอกไม้นั้นจากสองข้างศีรษะ ผิวน้ำตาล ที่คอเป็นจุดๆ สีแดง มีชื่อว่า "ลอเรนกอร์ม"



4.11 เอลฟ์หญิง

- คนแคระ ชายร่างเล็กผิวสีเทาเหมือนหิน สวมเสื้อผ้าสีมอๆ ดัดเย็บจากผ้าเนื้อหยาบ อาศัยอยู่ในเหมืองใต้ดิน มีความสามารถทางด้านงานช่างฝีมือ และการขุดแร่



4.12 คนแคระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.1.3 บทวิเคราะห์ตัวละคร

ตัวละครหลักในเรื่องราวที่มีความเป็นแฟนตาซี ส่วนมากมักจะมีอำนาจเวทมนตร์ หรือความสามารถในการสู้รบซึ่งเป็นจุดแข็งในการปราบเหล่าร้าย แต่เรื่องราวของ “The Spiderwick Chronicles” ไม่ได้เป็นเช่นนั้น เมื่อตัวเอกทั้ง 3 คนเป็นเพียงเด็กๆ อายุ 9 และ 13 ปี ที่แสนธรรมดา มีเพียงไหวพริบและความอยากรู้อยากเห็นเท่านั้นที่ทำให้เรื่องราวทั้งหมดดำเนินและคลี่คลายจนจบ

ทั้งนี้ คาแรคเตอร์ทุกตัว ต่างมีความสมจริง ที่ทำให้ดูน่าเชื่อถือ เช่น พี่สาวในวัยดังกล่าว มักจะชอบข่มขู่น้องชาย และน้องชายก็จะไม่นับถือพี่สาวที่ชอบวางก้ามมากสักเท่าไรหรอก อีกทั้งการถูกผู้ปกครองกล่าวโทษทั้งที่ตนเองบริสุทธิ์ หรือเรื่องราววิวาทเล็กๆ ในโรงเรียน ทั้งนี้ การกระทำของตัวละครต่างมีเหตุผลรองรับทั้งสิ้น เช่น จาเร็ตรู้สึกผิดที่ทำให้ริมเบิลแท็กโกรธ และอาละวาด เพราะเมื่อเขาคิดอย่างถี่ถ้วนแล้วเขาก็เข้าใจว่า เมื่อคนเราถูกทำให้โกรธจะเป็นเช่นไร ดังที่เขาได้เคยก่อเรื่องวิวาทไว้ที่โรงเรียน หรือการที่ไซมอน คนรักสัตว์ได้กระตือรือร้นมั่งงอนแบบติดร่องเท้าก็เพื่อล่อมั่งงอนตัวแม่ให้หยุดทำร้ายพี่น้องและกริฟฟินของเขานั่นเอง

นอกจากนี้ ลักษณะคาแรคเตอร์ยังมีความหลากหลาย และมีความเป็นตัวของตัวเอง เช่น ริมเบิลแท็ก ญาติประจำบ้านที่มักพูดเป็นคำคล้องจอง หรือ ฮ็อกสกีวิล ที่พูดจาหยาบคายนตลอดเวลา เป็นต้น

#### พัฒนาการของตัวละคร

ตัวละครที่เป็นมนุษย์ จะมีพัฒนาการไปในทางที่ดีขึ้น เมื่อเรื่องราวดำเนินไปเรื่อยๆ ดังจะเห็นได้ว่า จาเร็ต มีความสุขุมรอบคอบ และใคร่ครองมากขึ้น ไซมอน มีความกล้าหาญ และมัลลอรี มีความอ่อนโยน และเด็กๆ ต่างมีความรักและสามัคคีต่อกัน มากกว่าที่ปรากฏในช่วงแรกๆ มาก ส่วนตัวละครที่เป็นอมนุษย์ที่เป็นอมตะ แทบจะไม่มีเปลี่ยนแปลง ดังที่ลูซินดากล่าวกับพวกเด็กๆ ถึงริมเบิลแท็กในเล่ม “ความลับของลูซินดา” ว่า “เขาเป็นยังไงบ้างละเหมือนเดิมละซี ขยายว่าพวกนี้ไม่รู้จักเปลี่ยน ไซม์?”

## 4.2 แนวทางการออกแบบ

### 4.2.1 กลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ เด็กอายุ 6-10 ปี (กลุ่มเดียวกับผู้อ่านวรรณกรรม) ซึ่งชอบภาพประกอบที่น่ารักสวยงาม และอ่านหนังสือได้ไม่มากนัก เป็นกลุ่มอายุที่ตื่นเต้นกับโลกแห่งจินตนาการ และสนุกกับการค้นพบเรื่องราวใหม่ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน บางคนจะมีความเอ็นดูในสัตว์หรือสิ่งของเล็กๆ ครอบครัวยุคใหม่ทั้งสัตว์เลี้ยงเป็นสิ่งที่เป็นเป้าหมายหลักคุ้นเคยมากกว่าเพื่อนฝูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **กลุ่มเป้าหมายรอง** ได้แก่ กลุ่มเด็กวัยรุ่นตอนต้น จนถึงวัยผู้ใหญ่ ที่ยังคงชื่นชอบเรื่องราวแฟนตาซี กลุ่มเป้าหมายกลุ่มนี้จะยังคงตื่นตัวไปกับโลกแห่งจินตนาการที่แปลกใหม่ และ จะมีความสนใจในประเด็นของการค้นหาความจริงของเรื่อง และ การแก้ไขปริศนามากกว่ากลุ่มแรก เนื่องจากเห็นว่าเป็นการทำทนายและจะทำให้ผู้อ่านดังกล่าวเข้าถึงเรื่องราวได้มากขึ้น คนกลุ่มนี้ มักจะอ่านหนังสือหรือดูภาพยนตร์แฟนตาซีเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากโลกแห่งความเป็นจริง

#### 4.2.2 แนวทางการออกแบบภาพประกอบ

เนื่องจาก กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเด็กอายุ 6-10 ปี จึงนำแนวทางการออกแบบภาพประกอบสำหรับเด็ก ที่มีเทคนิคและสไตล์การวาดที่หลากหลาย โดยส่วนใหญ่ภาพประกอบสำหรับเด็กจะมีสีสันที่สดใสสวยงาม แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงกลุ่มอายุของเป้าหมาย ในด้านเนื้อหาของภาพประกอบสำหรับเด็ก มักจะเป็นเรื่องราวแฟนตาซี เทพนิยาย หรือเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ และ เรื่องในจินตนาการ ทั้งนี้เพื่อรองรับการพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กๆ นั้นเอง



4.13 ตัวอย่างภาพประกอบสำหรับเด็ก

เทคนิคที่ใช้บางส่วนจะเป็นกราฟิกคอมพิวเตอร์ที่ดูเก่าแก่ และให้ความรู้สึกถึงการเป็นตำนาน เพื่อคงอารมณ์ความรู้สึกเช่นเดียวกับเมื่อได้อ่านจากในหนังสือนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.2.3 แนวทางการออกแบบกราฟิก

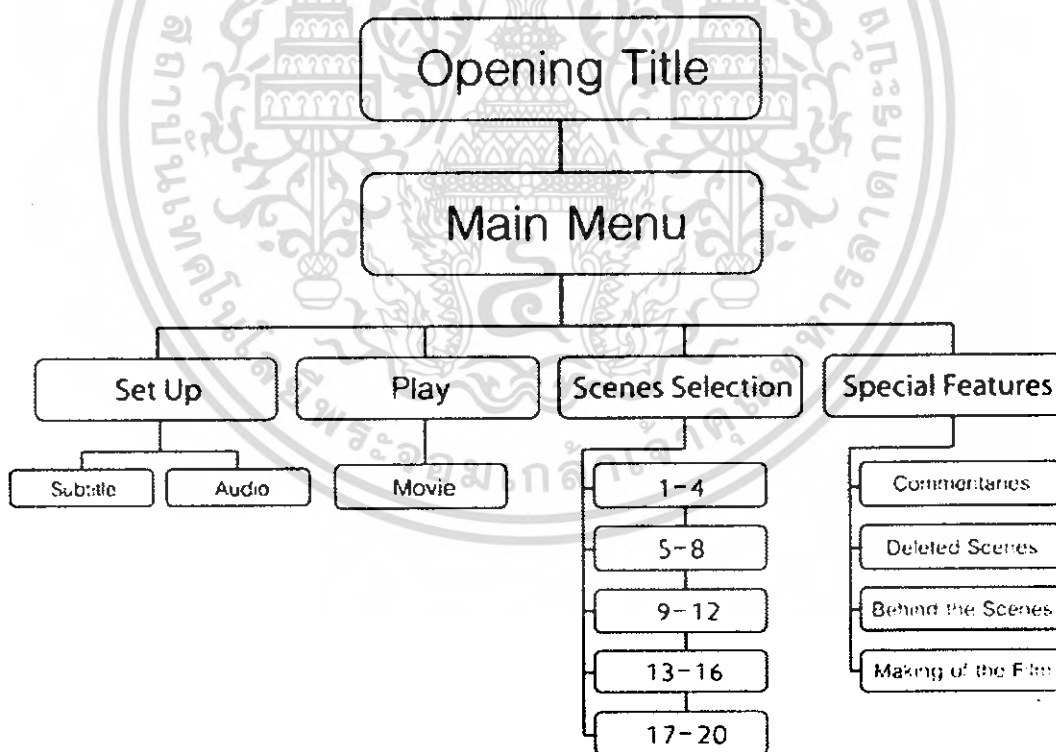
Graphic Elements ใน Interactive Multimedia สำหรับ Menu ภาพยนตร์ DVD ชุดนี้จะประกอบไปด้วย

- Icon ต่างๆ เช่น ปุ่มย้อนกลับ, เมนูคำสั่งต่างๆ

- Fonts ที่มีความเป็นแฟนตาซี หรือมีความคลาสสิก เหมาะกับเนื้อเรื่อง และภาพรวมของ Menu ภาพยนตร์ DVD ทั้งนี้ กราฟิกดังกล่าวจะต้องคงความรู้สึกของการได้อ่านจากหนังสือด้วย

นอกจากนี้ รูปแบบของกราฟิกจะต้องมีความเป็นแฟนตาซี ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง เช่น การหยิบความลึกลับของภูติมาประกอบการออกแบบ การเล่าเรื่องง่ายๆ หรือนำ key ต่างๆ ในเรื่องมาใช้

### 4.2.4 Site Map



4.14 Site Map

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การออกแบบและการพัฒนาแบบร่าง

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง เป็นการนำข้อมูลทั้งหมด ที่รวบรวมเอาไว้ มาพัฒนาแนวคิดและแปลงเป็นรูปภาพตามลำดับ ซึ่งขั้นตอนนี้จะมีความหลากหลายของแนวความคิดเพื่อคัดเลือกแนวทางที่เหมาะสมกับชิ้นงานจริงและกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

#### 5.1 ส่วนประกอบของชิ้นงาน

เนื้อหาของชิ้นงานจะถูกแบ่งออกเป็นส่วนๆ เพื่อความสะดวกในการนำไปใช้ ดังต่อไปนี้

**1. Opening Title** เป็นส่วนแนะนำแนวทาง ของภาพยนตร์สั้นๆ ก่อนที่จะเข้าสู่หน้าหลักของเมนูปรับแต่งภาพยนตร์ ประกอบไปด้วยชื่อเรื่อง ภาพเคลื่อนไหวสั้นๆ และเพลงประกอบ

**2. Main Menu** เป็นหน้าหลัก ที่เชื่อมต่อกับ Opening Title และเป็นหน้าที่จะเชื่อมโยงไปยังหัวข้อย่อยอื่นๆ ได้แก่ Set Up, Play, Scenes Selection และ Special Features เมื่อเข้าสู่หน้าหลักแล้ว ไม่สามารถย้อนกลับไปยัง Opening Title ได้

**3. Set Up** เป็นหน้าสำหรับการปรับแต่งภาษาและคำบรรยายในภาพยนตร์ เมื่อเข้าสู่หน้านี้แล้ว สามารถย้อนกลับไปยังหน้าหลักเพื่อปรับแต่งส่วนอื่นต่อไปได้

**4. Play** ภาพเคลื่อนไหวสั้นๆ ที่จะนำเข้าสู่ตัวภาพยนตร์ และไม่สามารถกลับเข้าสู่หน้าหลักได้เมื่อเข้าสู่ตัวภาพยนตร์แล้ว

**5. Scenes Selection** เป็นหน้าสำหรับเลือก Scenes ต่างๆ ของภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 5 ส่วนใหญ่ ตามจำนวนเล่มของเนื้อเรื่องในรูปแบบวรรณกรรม และแต่ละส่วนจะแบ่งอีกเป็น 4 Scenes ย่อย เมื่อเข้าสู่หน้านี้แล้วสามารถกลับไปยังหน้าหลักเพื่อปรับแต่งส่วนอื่นต่อไปได้

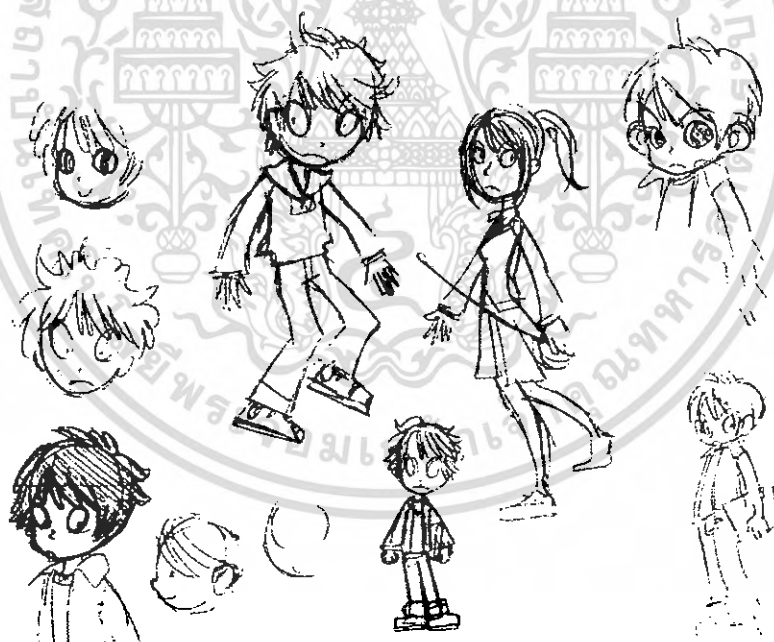
**6. Special Features** เป็นหน้าโบนัส สำหรับผู้ชมภาพยนตร์ ในรูปแบบ DVD ประกอบไปด้วย 4 หัวข้อย่อย คือ Commentaries (บทสัมภาษณ์ทีมผู้สร้างภาพยนตร์), Deleted Scenes (ฉากที่ไม่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์จริง), Behind the Scenes (เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์) และ Making of the Film (ขั้นตอนการทำภาพยนตร์ เช่น การทำ CG และเทคนิคต่างๆ) เมื่อเข้าสู่หน้านี้แล้ว สามารถกลับไปยังหน้าหลักเพื่อปรับแต่งส่วนอื่นต่อไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 การออกแบบตัวละคร

ตัวละครในวรรณกรรมเรื่อง The Spiderwick Chronicles ประกอบไปด้วย 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายมนุษย์ และฝ่ายภูติพรายต่างๆ ซึ่งในการออกแบบได้คำนึงถึงปริศนา และความลับของภูติพรายที่ยังไม่ถูกเปิดเผยในตอนต้น การออกแบบตัวละครฝ่ายภูติ จึงต่างออกไปจากตัวละครฝ่ายมนุษย์ ที่สามารถเปิดเผยรูปร่างหน้าตาทั้งหมดได้ ตัวละครฝ่ายภูติที่จะปรากฏใน Menu ปรับแต่งภาพยนตร์ ชีวประวัติ จึงถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบเงาสีดำ ที่ทำให้รู้สึกลึกลับและเป็นปริศนา อีกทั้งไม่เป็นการเฉลยเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นการแบ่งแยกโลกของฝ่ายมนุษย์และฝ่ายภูติ ที่คนปกติจะมองไม่เห็นได้อย่างชัดเจน

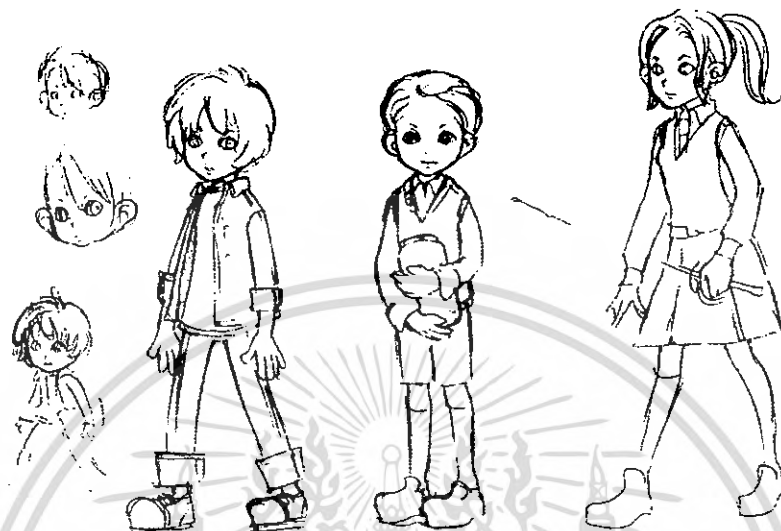
การออกแบบตัวละครฝ่ายมนุษย์ เริ่มต้นด้วยการพัฒนาแบบร่างหลายๆ รูปแบบ เพื่อหาแนวทางของภาพประกอบที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน โดยที่จะต้องคงอารมณ์ของเนื้อเรื่องเอาไว้ คือ ลึกลับ งุนงง ไม่น่ารักและไม่เป็นผู้ใหญ่จนเกินไป อย่างไรก็ตาม จะต้องต่างไปจากลักษณะของภาพประกอบที่ปรากฏในวรรณกรรมโดยสิ้นเชิง



5.1 การพัฒนาแบบร่างสำหรับตัวละครเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในครั้งแรกได้นำลายเส้นที่มีลักษณะเป็นการจัดที่มีคาโต แขนขายาวแก้งก้างมาใช้ แต่ยังคงไม่เป็นเอกลักษณ์ และไม่เป็นที่จดจำเท่าที่ควรจะเป็น



### 5.2 การพัฒนาแบบร่างสำหรับตัวละครเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนครั้งที่ 2

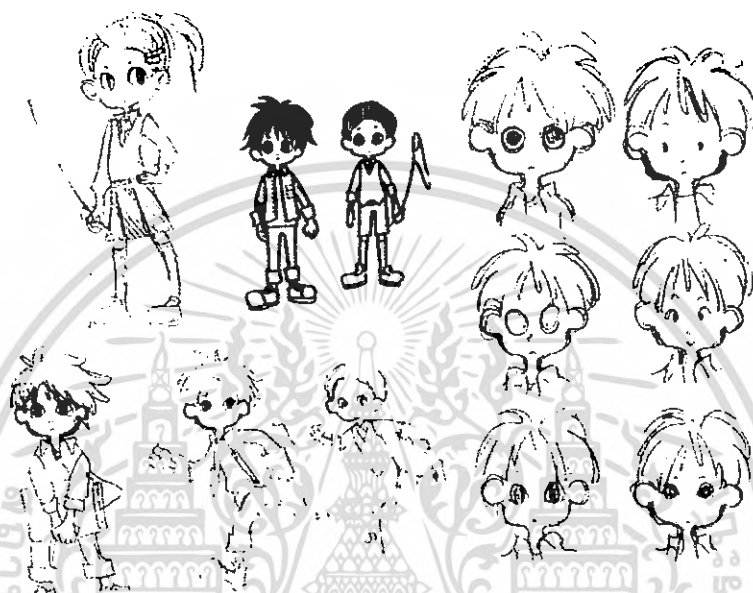
ต่อมาจึงเปลี่ยนรูปแบบมาเป็นลายเส้นกึ่งการ์ตูนกึ่งสมจริง แต่ให้ความรู้สึกที่เป็นผู้ใหญ่จนเกินไป และยากต่อการ Animate ด้วยโปรแกรม Macromedia Flash และยังไม่เป็นเอกลักษณ์และเป็นที่จดจำเช่นกัน



### 5.3 การพัฒนาแบบร่างสำหรับตัวละครเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนครั้งที่ 3

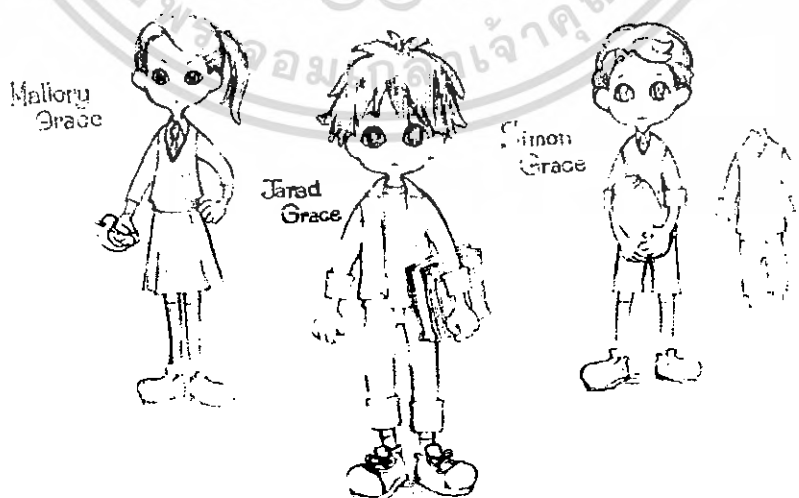
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรก็ตาม ได้นำลายเส้นครั้งนี้มาพัฒนาต่อด้วยการย่อขยายบางส่วนของตัวละคร เช่น ตาและศีรษะ และได้ผลออกมาเป็นที่น่าพอใจ และได้ทดลองเปลี่ยนลักษณะการวาดตาหลายๆ แบบ เพื่อหาลักษณะที่เหมาะสมที่สุด แต่พบว่าลักษณะที่ออกแบบไว้ครั้งแรกสามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องได้มากที่สุด



5.4 การพัฒนาแบบร่างสำหรับตัวละครเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนครั้งที่ 4

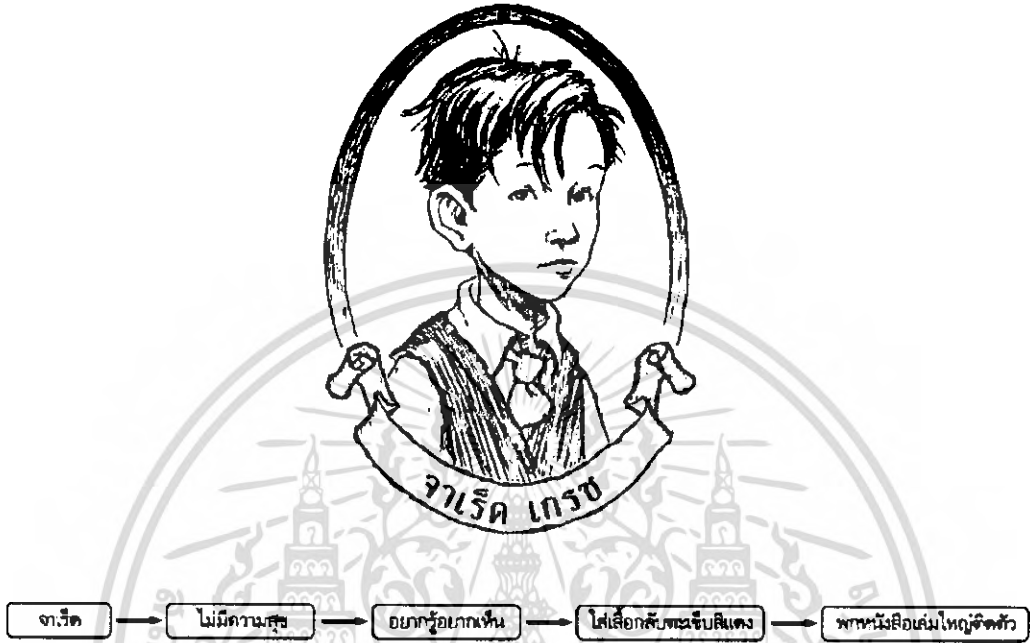
สุดท้าย เมื่อได้ลายเส้นที่พอใจแล้ว จึงเข้าสู่การออกแบบเสื้อผ้าและทรงผมของตัวละครหลักทั้ง 3 คน โดยคำนึงถึงลักษณะเด่นที่ปรากฏในวรรณกรรมเป็นสำคัญ



5.5 แบบร่างที่พัฒนาจนเป็นที่พอใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จาเร็ด เด็กชาย อายุ 9 ขวบ ดูเป็นเด็กมีปัญหา ผอมกระเซอะกระเซิง พกหนังสือคู่มือเกี่ยวกับ  
อุบัติเหตุเล่มใหญ่ติดตัว และสวมเสื้อกั๊กตะเข็บสีแดง



5.6 ลักษณะของจาเร็ดในรูปแบบวรรณกรรม



• Jared Grace •

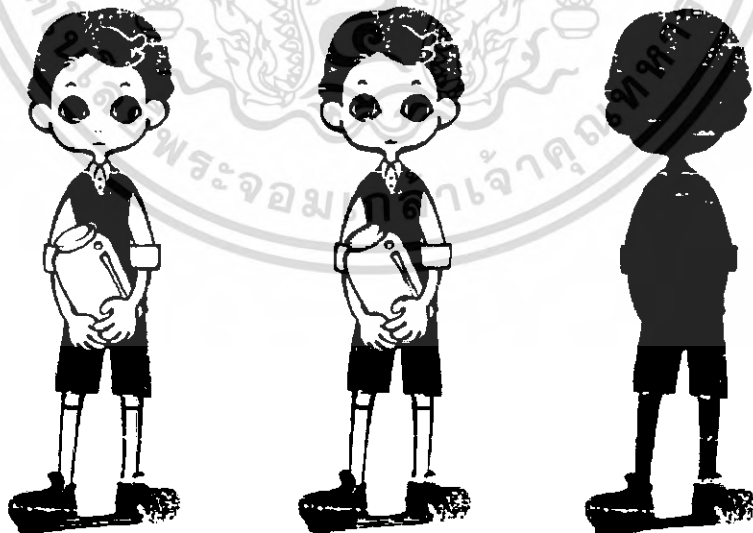
5.7 ผลการออกแบบจาเร็ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไซมอน แผลเหมือนพี่น้องของจาเร็ด สุภาพ เรียบร้อย รักกฎเกณฑ์และความสะอาด คั่ง-  
ไต่การเลี้ยงสัตว์ ได้มีการออกแบบให้ใส่ชุดนักเรียน เนื่องจากสามารถแสดงลักษณะนิสัยของตัว  
ละครได้มากที่สุด



5.8 ลักษณะของไซมอนในรูปแบบวรรณกรรม

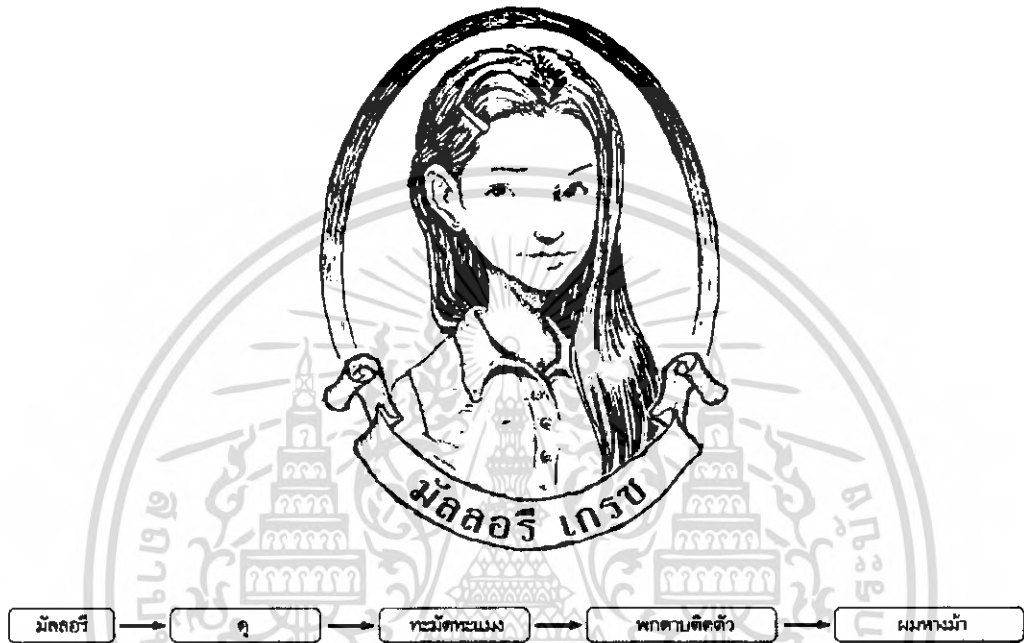


## • Simon Grace •

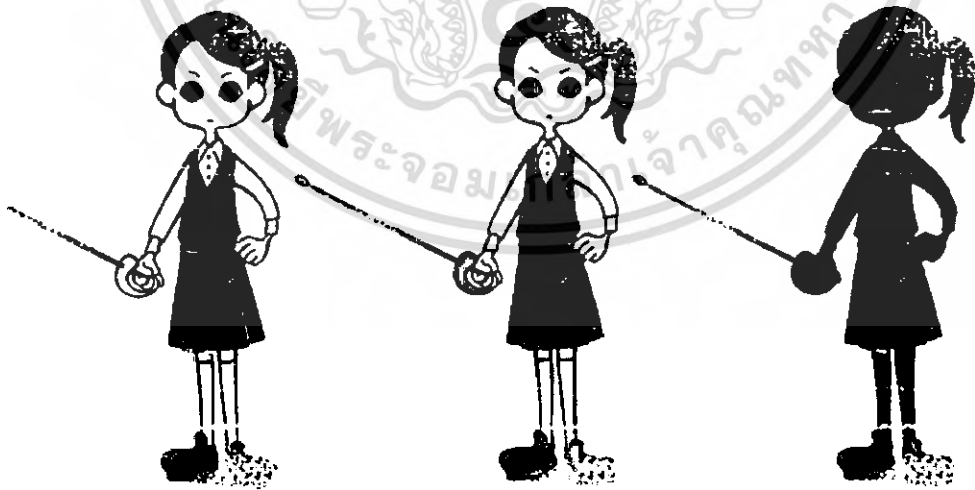
### 5.9 ผลการออกแบบไซมอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มัลลอรี่ พี่สาว อายุ 13 ปี ของคู่แฝด นิสัยดี วางอำนาจกับน้อง เป็นนักกีฬาฟันดาบ ได้มีการ ออกแบบให้ผูกผมหางม้าเพื่อรองรับคาแรคเตอร์ที่ทะมัดทะแมง ปกติจะสวมกางเกง แต่ด้วย คาแรคเตอร์ที่แม้จะกระฉับกระเฉง แต่ไม่ปรากฏลักษณะของทอมบอย การแต่งชุดนักเรียนที่มี กระโปรง จึงเหมาะสมกับตัวละครมากที่สุด



### 5.10 ลักษณะของมัลลอรี่ในรูปแบบวรรณกรรม



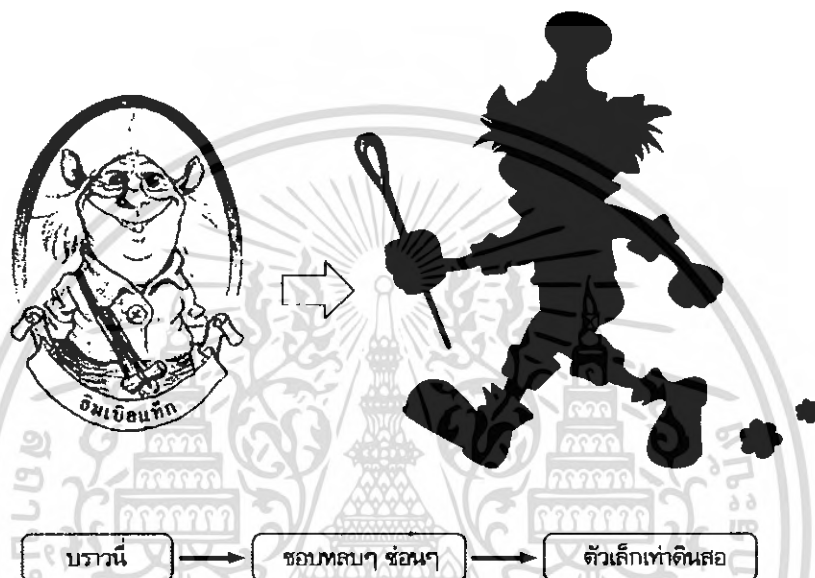
## • Mallory Grace •

### 5.11 ผลการออกแบบมัลลอรี่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

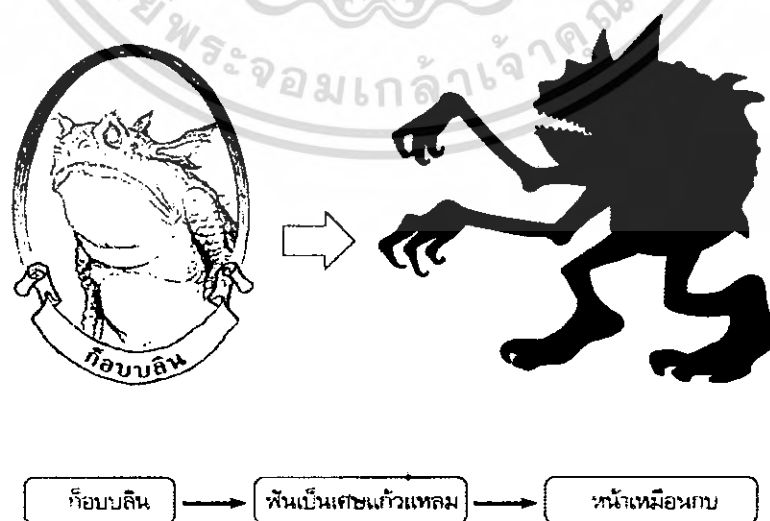
ส่วนการออกแบบตัวละครฝ่ายภูตินั้น ได้คำนึงถึงลักษณะการบรรยายที่มีอยู่ในวรรณกรรม เป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นลักษณะที่ดูเจาะจงโดยเฉพาะ ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงอีกได้ โดยตัวละคร ฝ่ายภูติ ได้หยิบเอาตัวละครสำคัญมาใช้ในขั้นตอนนี้ ดังต่อไปนี้

### ชิมเบิลแท็ก (บราวน์)



5.12 เปรียบเทียบลักษณะของชิมเบิลแท็กในรูปแบบวรรณกรรม และผลการออกแบบ

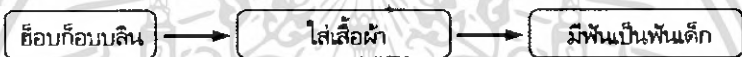
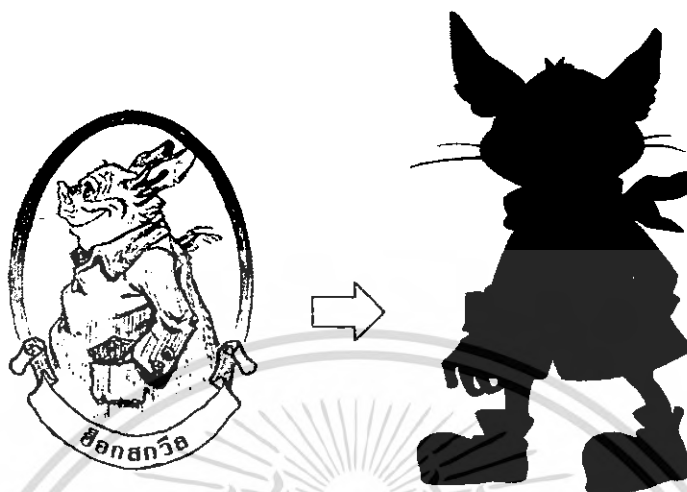
### ก๊อบบลิน



5.13 เปรียบเทียบลักษณะก๊อบบลินในรูปแบบวรรณกรรม และผลการออกแบบ

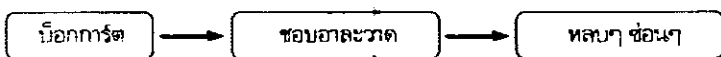
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฮ็อกสกีล (ฮ็อบก๊อบบลิน)



5.14 เปรียบเทียบลักษณะฮ็อกสกีลในรูปแบบวรรณกรรม และผลการออกแบบ

บ็อกการ์ด



5.15 ผลการออกแบบบ็อกการ์ด

โดยลักษณะของตัวละครฝ่ายภูติที่ปรากฏในชิ้นงาน จะมีลักษณะเป็นเงาสีดำ ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น เนื่องจากต้องการคงความลับที่เป็นปริศนาสำคัญในเรื่องเอาไว้

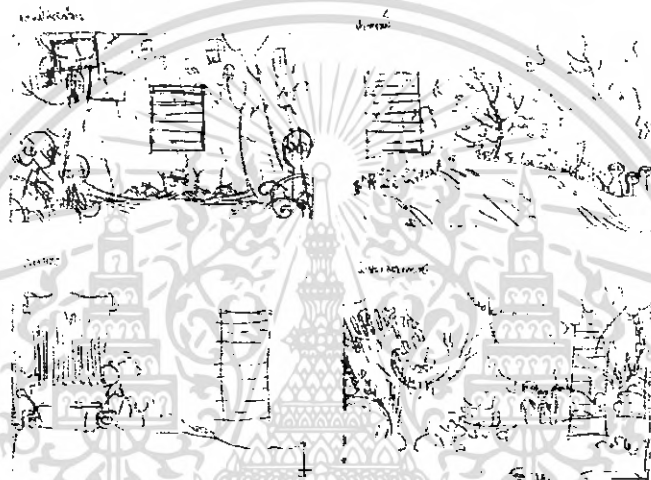
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3 แนวทางการนำเสนอ

สามารถแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง ดังต่อไปนี้

#### 5.3.1 แนวทางที่ 1

นำเสนอด้วยการหยิบเอาบางส่วนของโคดเด่นของเนื้อเรื่อง มาประกอบกับตัวละครที่มีการเคลื่อนไหว และแบ่งโลกของมนุษย์และภูติอย่างชัดเจนด้วยการใช้สี โดยเริ่มจากการทำแบบร่างของฉากสำคัญในเรื่อง และเลือกใช้ฉากที่เหมาะสมที่สุด และจะต้องไม่เป็นการเฉลยเนื้อเรื่อง รวมทั้งออกแบบการจัดวางองค์ประกอบของภาพและตัวเมนูคำสั่งสำหรับปรับแต่งคร่าวๆ



5.16 แบบร่างฉากสำคัญในเรื่องและ Layout สำหรับแนวทางที่ 1

จากนั้นจึงหาทางเชื่อมโยงแต่ละหน้าให้มีความต่อเนื่องกัน โดยยึดหน้าหลักเป็นศูนย์กลางของการเชื่อมโยง และมีเรื่องราวประกอบเล็กน้อย



5.17 แบบร่างการเชื่อมโยงหน้าต่างๆ สำหรับแนวทางที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อได้รูปแบบที่ต้องการแล้ว จึงทำแบบร่างอย่างละเอียดตามส่วนประกอบของชิ้นงานที่ได้กำหนดเอาไว้ ดังนี้

### Opening Title



5.18 แบบร่าง Opening Title สำหรับแนวทางที่ 1

เป็นการแสดงชื่อเรื่องที่ปรากฏขึ้นหลังจากมีเงาของภูติประจำบ้านวิงค่าน และเชื่อมต่อไปยังหน้าหลัก ด้วยการเคลื่อนพระจันทร์เข้าสู่ด้านหลังของบ้านที่อยู่ในหน้าหลัก

### Main Menu



5.19 แบบร่าง Main Menu สำหรับแนวทางที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครฝ่ายมนุษย์ทั้ง 3 คน วิ่งเข้าสู่ฉากหน้าบ้านที่มีพระจันทร์ทาบบอยู่ด้านหลัง โดยฉากนี้จะเป็นเหตุการณ์หนึ่งในเรื่องที่ว่าตัวละครกลับจากการผจญภัยกับภูติร้าย และมองขึ้นไปเห็นบ้านหลังเก่าๆ ของคนบนเนิน เป็นเงาทาบอยู่บนพระจันทร์เต็มดวง และนำฉากนี้มาใช้กับหน้าหลัก เนื่องจากบ้านเก่าหลังนี้ เป็นจุดรวมของเรื่องราวลึกลับทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเรื่อง ที่จะนำพาไปสู่เหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นต่อไป ส่วนตัวเมื่อนั้น มีการใช้เถาวัลย์และพุ่มไม้ประกอบ เนื่องจากเป็นลักษณะที่ร้ายล้อมอยู่บริเวณบ้าน ตามที่ปรากฏในวรรณกรรมนั่นเอง

### Set Up



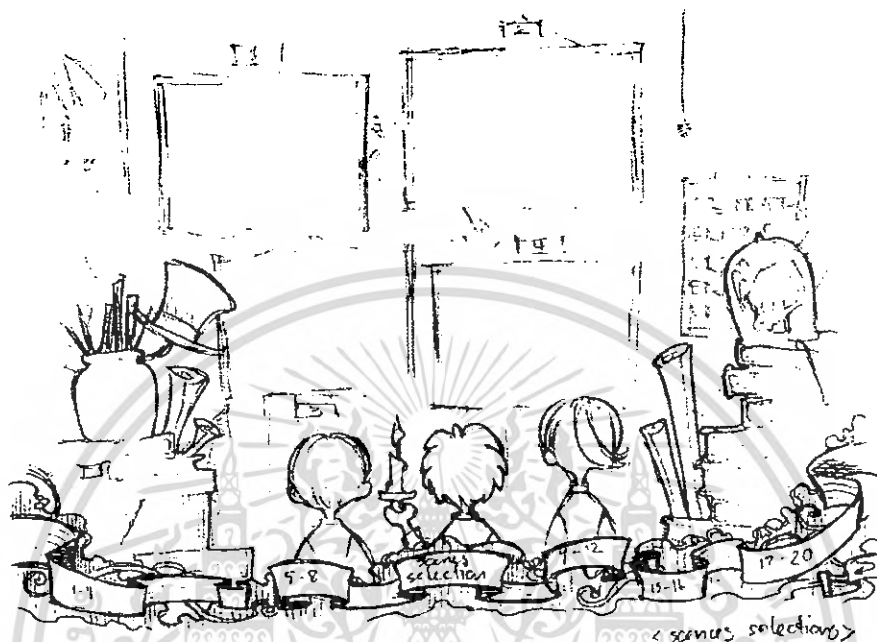
5.20 แบบร่าง Set Up สำหรับแนวทางที่ 1

จากหน้าหลัก สามารถเข้าสู่หน้า Set Up ด้วยการที่ตัวละครคนหนึ่งจะถูกมือเล็กๆ ของภูติร้าย ดึงลงมาด้านล่าง และฉากจะเคลื่อนลงมายังฉากของหน้า Set Up นี้อย่างรวดเร็ว ตัวละครที่ถูกดึงลงมาจะขึ้นรอให้ตัวละครที่เหลือวิ่งเข้ามาารวมกันอีกครั้งหนึ่ง

ฉากที่ใช้เป็นแคมป์ไฟของภูติร้ายที่คุลึกลับและน่ากลัว เมนูด้านล่างเป็นรากไม้และกิ่งหนาม ที่ตัวละครจะต้องฝ่าเข้าไปช่วยน้องชายที่ถูกภูติร้ายจับตัวไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Scenes Selection



5.21 แบบร่าง Scenes Selection สำหรับแนวทางที่ 1

หน้าเลือกฉากของภาพยนตร์จะถูกเชื่อมต่อจากหน้าหลักด้วยการ Zoom in เข้าไปในหน้าต่างของบ้านที่อยู่ด้านหลังตัวละคร และเปลี่ยนเป็นฉากห้องสมุดลับที่เต็มไปด้วยของสะสมแปลกๆ, อุปกรณ์วาดภาพ, หนังสือ และเอกสารเก่าๆ และแสดงภาพตัวละครหันหลังมองภาพที่แขวนอยู่บนผนังห้อง ซึ่งภาพบนผนังจะเป็นกรอบเล็กๆ ที่แสดงตัวอย่างของฉากต่างๆ ในภาพยนตร์

เมนูด้านใช้งานมีการออกแบบให้เป็นม้วนกระดาษเก่าๆ เพื่อให้เหมาะสมกับฉากห้องสมุดที่เต็มไปด้วยเอกสารและหนังสือเก่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Special Features



5.22 แบบร่าง Special Features สำหรับแนวทางที่ 1

หน้า Special Features เชื่อมกับหน้าหลักด้วยการที่ตัวละครทั้ง 3 จะถูกมือยักษ์ของปีศาจ จับขึ้นมาทิ้งไว้ในฉากลานขยะ ซึ่งเป็นที่ตั้งของวังยักษ์ปีศาจดังกล่าวนั่นเอง ภายในฉากลานขยะ ประกอบด้วย ล้อรถยนต์ เศษเหล็ก เศษแก้ว และมีหัวเดียวกับโซ่มากมายประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งแทนลักษณะเฉพาะของวังยักษ์ปีศาจ และมีเงาของยักษ์ที่มีเขาค้ายกไม้บนศีรษะ คอยจ้องมองตัวละครทั้ง 3 ตลอดเวลา

เมนูใช้งานมีลักษณะเป็นรั้วและลวดหนามปลายแหลม ที่ให้ความรู้สึกอันตราย และเข้ากับตัวฉากที่กำหนดเอาไว้

### Play

เป็นการเข้าสู่ตัวภาพยนตร์ เมื่อคนปุ้ม Play ในหน้าหลัก จะมีใบเมเปิ้ลสีแดงปลิวผ่านหน้าจอ อันหมายถึงการติดต่อ หรือการส่งสาส์นของภูติมายังมนุษย์ ซึ่งสามารถใช้ในการเชื้อเชิญผู้ชมเข้าสู่เรื่องราวของเหล่าภูติในภาพยนตร์ได้นั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลสรุปของแนวทางที่ 1

### ข้อดี

- ดึงดูดความสนใจ เนื่องจากเป็นภาพเคลื่อนไหว และเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นเยาวชนอายุ 6-10 ปี เนื่องจากเข้าใจได้ง่าย ไม่มีสัญลักษณ์ที่ยากซับซ้อน
- แสดงเรื่องราวหลักๆ ที่น่าสนใจได้โดยไม่เฉลยเนื้อเรื่อง และคงอารมณ์ความรู้สึกของตัวเรื่องเอาไว้ได้
- ใช้งานง่ายทั้งกับคอมพิวเตอร์ และเครื่องเล่น DVD

### ข้อเสีย

- องค์ประกอบในแต่ละหน้ามีความคล้ายคลึงกันมาก อาจทำให้รู้สึกจำเจ
- ตรงไปตรงมาจนเกินไปเนื่องจากไม่มีการใช้สัญลักษณ์และปริศนา

### 5.3.2 แนวทางที่ 2

นำเสนอด้วยการใช้สัญลักษณ์การเขียน ที่แทนถึงภูติแต่ละชนิด แต่ละหน้าไม่มีการเคลื่อนไหวมาก และไม่มีการใช้คาแรคเตอร์ฝ่ายมนุษย์ ยังคงใช้หน้าหลักเป็นศูนย์กลางในการเชื่อมโยง และมีรายละเอียดของส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

#### Opening Title

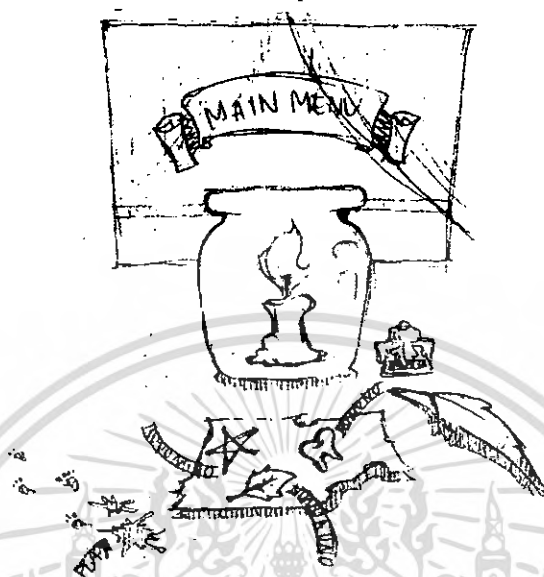


### 5.23 แบบร่าง Opening Title สำหรับแนวทางที่ 2

#### เป็นการแสดงชื่อเรื่อง และเข้าสู่หน้าหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

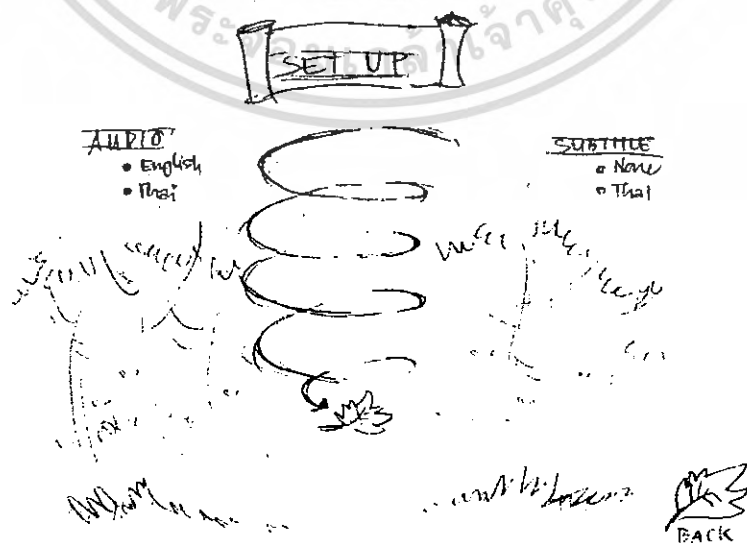
## Main Menu



5.24 แบบร่าง Main Menu สำหรับแนวทางที่ 2

ฉากห้องสมุดลับที่มีแสงเทียนสลัวๆ และสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ถูกปากกาขนนกเขียนขึ้นบนกระดาษเก่าๆ ซึ่งเป็นลักษณะการเขียนหนังสือของญาติ ที่ปรากฏในวรรณกรรม สัญลักษณ์แต่ละตัวจะเชื่อมโยงไปยังหน้าอื่นๆ และเมื่อ Active ค้างไว้ ชื่อของแต่ละหน้าจะปรากฏออกมา และหายไปเมื่อยกเลิกการ Active ไม่สามารถกลับไปยัง Opening Title ได้

## Set Up



5.25 แบบร่าง Set Up สำหรับแนวทางที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชื่อมจากหน้าหลักด้วยสัญลักษณ์รูปใบไม้ ซึ่งแทนเอลฟ์ ภูติหน้าตาสวยงาม ลักษณะคล้ายมนุษย์ที่ประดับร่างกายด้วยใบไม้ และใบไม้ที่เป็นรูปวาด จะกลายเป็นใบเมเปิ้ล ค่อยๆ ปลิวลงสู่พื้นดินเป็นวง และเมนูจะปรากฏขึ้นที่ด้านข้างทั้ง 2 ด้าน ผู้ใช้สามารถกลับไปยังหน้าหลักได้ด้วยการคลิกปุ่มรูปใบไม้ที่อยู่มุมขวาด้านล่างของจอ

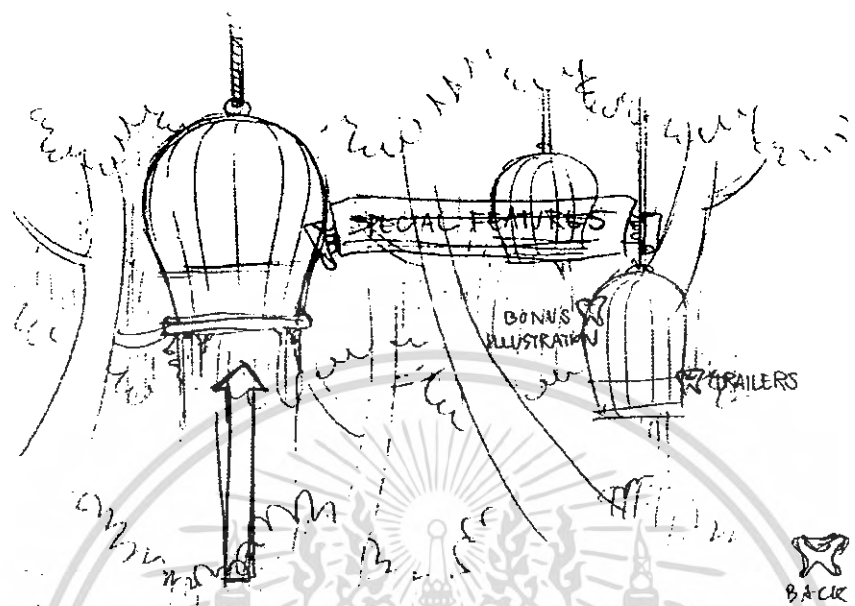
### Scenes Selection



5.26 แบบร่าง Scenes Selection สำหรับแนวทางที่ 2

หน้าเลือกฉากของภาพยนตร์เชื่อมต่อกจากหน้าหลักที่สัญลักษณ์รูปดาว ที่ใช้แทนตัวภูติประจำบ้าน ซึ่งโปรดปรานหมุดของเล่น 6 แฉก ที่บรรจุอยู่ในถุงผ้าลายดาว เนื้อเรื่องของภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็น 5 ส่วนใหญ่ ตามจำนวนเล่มของวรรณกรรม และแสดงเมนูตัวเลขของฉากที่หมุด 6 แฉกที่ถูกโปรยอยู่บนพื้น เมื่อกดที่หมุดหัวข้อใด รูปย่อยๆ ของส่วนนั้นจะปรากฏขึ้นในลวดลายรูปดาวซึ่งอยู่บนถุงผ้า โดยแต่ละหัวข้อใหญ่ จะถูกแบ่งออกเป็น 4 ฉากย่อยเช่นกัน ผู้ใช้สามารถกลับไปยังหน้าหลักได้ด้วยการคลิกปุ่มรูปดาวที่อยู่มุมขวาด้านล่างของจอ

## Special Features



5.27 แบบร่าง Special Features สำหรับแนวทางที่ 2

หน้า Special Features เชื่อมกับหน้าหลักด้วยสัญลักษณ์รูปพื้น แทนภูตผีที่มีพื้นเป็นพื้นของเด็กทารก ซึ่งถูกภูตผีร้ายจับขังไว้ในกรงและแขวนไว้บนต้นไม้ ฉากของหน้านี้จึงเป็นกรงเปล่าถูกดึงขึ้นไปด้านบนเรื่อยๆ ส่วนเมนูใช้งานจะอยู่ด้านขวาของกรง ผู้ใช้สามารถกลับไปยังหน้าหลักได้ด้วยการกดปุ่มรูปพื้นที่อยู่มุมขวาด้านล่างของจอ

### Play

การเข้าชมภาพยนตร์สามารถคลิกได้ที่หยดหมึกที่หกอยู่ด้านข้างของกระดาษ ซึ่งเมื่อทำการ Active จะปรากฏรอยเท้าเล็กๆ ของภูตผีที่เป็นรอยหยดหมึกวิ่งออกมาและจางหายไป พร้อมกับปรากฏคำว่า Play ใกลึๆ กัน

### ผลสรุปของแนวทางที่ 2

#### ข้อดี

- องค์ประกอบของแต่ละหน้ามีความแตกต่างกันชัดเจน
- ไม่เฉลยเนื้อเรื่อง

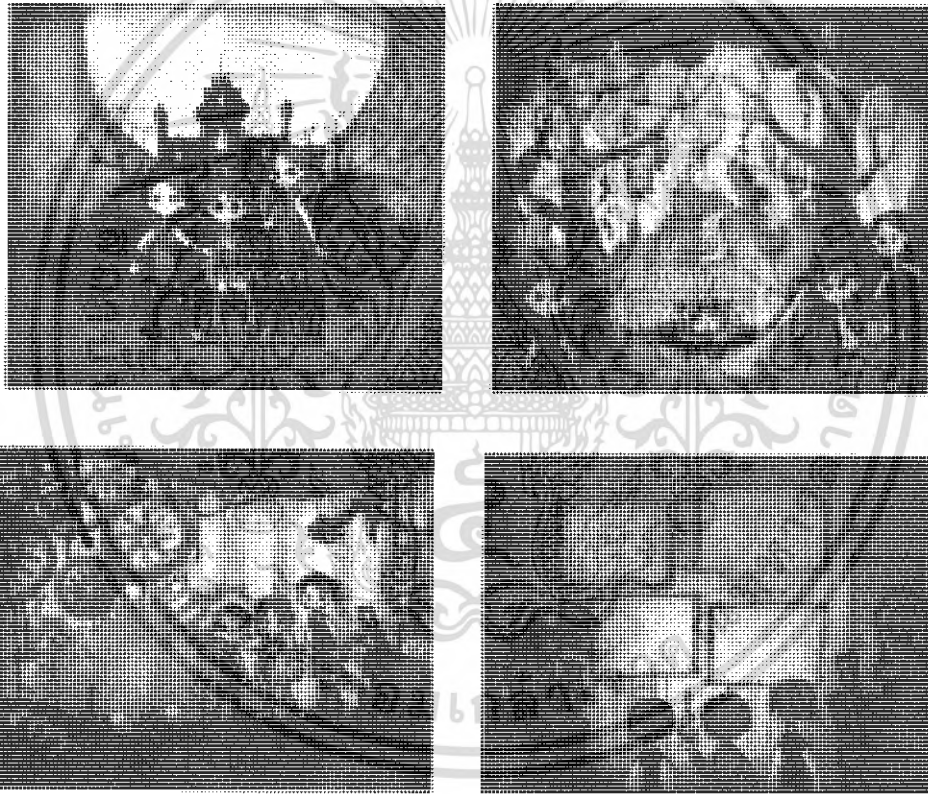
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ข้อเสีย

- ฟังก์ชันก่อนข้างยากสำหรับเครื่องเล่น DVD อาจดูข้ามทิ้งเนื่องจากไม่สะดวกต่อการใช้งาน
- ดูการเล่นของการเคลื่อนไหวน้อย ไม่เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายเท่าที่ควร

### 5.3.3 ผลสรุปของแนวทางการนำเสนอ

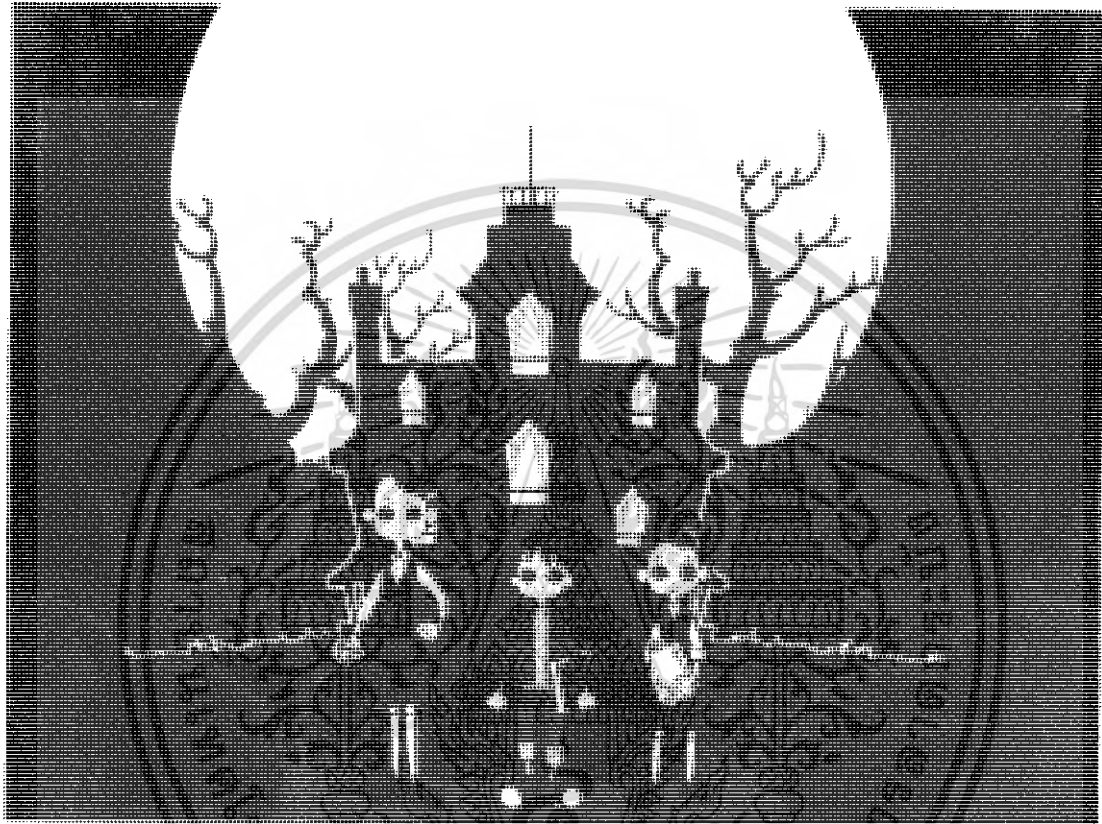
จากการทดลองได้เลือกใช้แนวทางที่ 1 เนื่องจากน่าสนใจและเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายมากกว่า จึงเข้าสู่ขั้นตอนของการทดลองสีและเทคนิค โดยทำแบบร่างสีคร่าวๆ ซึ่งจะต้องคงอารมณ์ ความลึกซึ้งเก่าแก่เช่นเดียวกับในวรรณกรรม



5.28 แบบร่างสีสำหรับแนวทางที่เลือกใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อได้แนวทางที่ต้องการจึงเข้าสู่การใช้เทคนิคจริง คือ กราฟิกทางคอมพิวเตอร์ โดยทดลองใช้ฉากประกอบด้วยตัวละคร โดยใช้ฉากที่มี Texture ของกระดาษเพื่อให้ดูเก่า ส่วนตัวละครนั้น ไม่สามารถใส่เทคนิคเดียวกันกับฉากได้เนื่องจากจะทำให้กลืนกันไปทั้งภาพ



5.29 แบบทดลองเทคนิคจริงสำหรับแนวทางที่เลือกใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 5.4 รูปแบบของตัวอักษรสำหรับเมนู

ได้พิจารณารูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง คือ ดูดีกลับ และมีความเป็นแฟนตาซีของเทพนิยาย จึงสามารถคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมได้ดังนี้

DSDusitas

**a b c d e f g h i j k l m n  
o p q r s t u v w x y z**

**A B C D E F G H I J K L M N  
O P Q R S T U V W X Y Z**

เป็นตัวอักษรที่มีความเป็นทางการ อ่านง่าย ดูโบราณแต่ไม่ล้าสมัย เหมาะแก่การใช้บรรยายข้อความที่มีความยาวเป็นอักษรดั้ง

Gartentka

**a b c d e f g h i j k l m n  
o p q r s t u v w x y z**

เป็นตัวอักษรที่มีความสวยงาม มีความเป็นแฟนตาซีสูง และดูดีกลับเก่าแก่ แต่มีความสนุกสนานในขณะเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Criminal Security

A B C D E F G H I J K L M N  
O P Q R S T U V W X Y Z

ตัวอักษรลายมือเขียนที่มีความเป็นแฟนตาซี สามารถใช้แทนลายมือของภูติหรือเด็กๆ ได้

## Narcoleptic Dance

A B C D E F G H I J K L M N  
O P Q R S T U V W X Y Z

ตัวอักษรที่มีความอิสระ และมีความอึกอักอยู่ในตัวเล็กน้อย

## 5.5 รูปแบบของชื่อเรื่อง

THE  
SPIDERWICK  
CHRONICLES

## 5.30 ลักษณะของชื่อเรื่องที่น่ามาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับชื่อเรื่องในรูปแบบภาพยนตร์นั้น ควรจะเป็นแบบเดียวกับในรูปแบบวรรณกรรม เนื่องจากเป็นลักษณะเฉพาะที่มีมาก่อน การเปลี่ยนแปลงอาจทำให้เกิดความสับสน เพราะเป็นที่จดจำมาแล้ว ซึ่งรูปแบบของชื่อเรื่องมีลักษณะดังภาพที่ 5.30

### 5.6 การพัฒนาแบบร่างขั้นสุดท้าย

จากบทสรุปของแบบร่าง ได้มีการพัฒนารูปแบบของภาพประกอบจนครบทุกหน้า และได้ปรับปรุงแก้ไของค์ประกอบในแต่ละฉาก และกลุ่มสีที่ใช้ตามความเหมาะสมกับเหตุการณ์ ที่จะเกิดขึ้นในฉากนั้นๆ และได้ผลดังต่อไปนี้

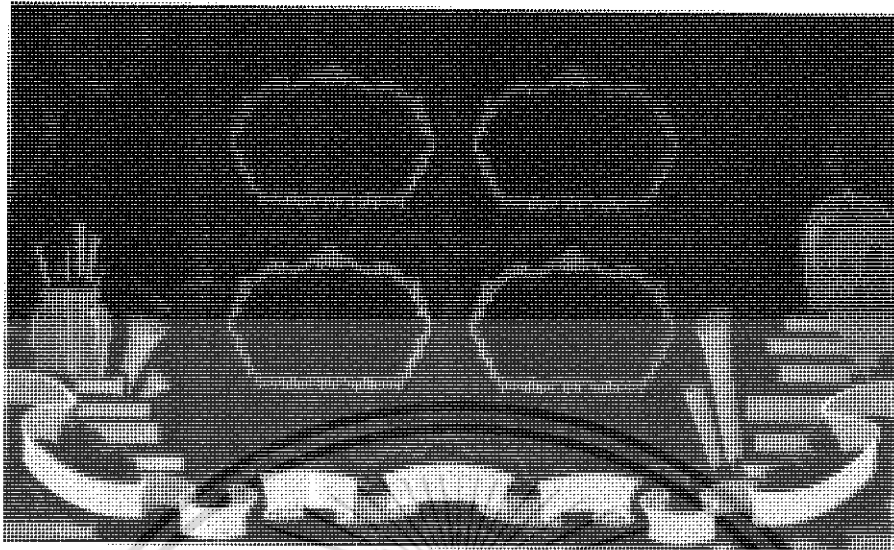


5.31 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Main Menu ครั้งที่ 1



5.32 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Set Up ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.33 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Scenes Selection ครั้งที่ 1



5.34 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Special Features ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากผลงานจำเป็นต้องมีทิศทางของสีที่เป็นไปในทางเดียวกัน จึงได้ปรับเปลี่ยนสีที่ใช้ เพื่อให้เกิดความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และได้ผลสรุปดังนี้

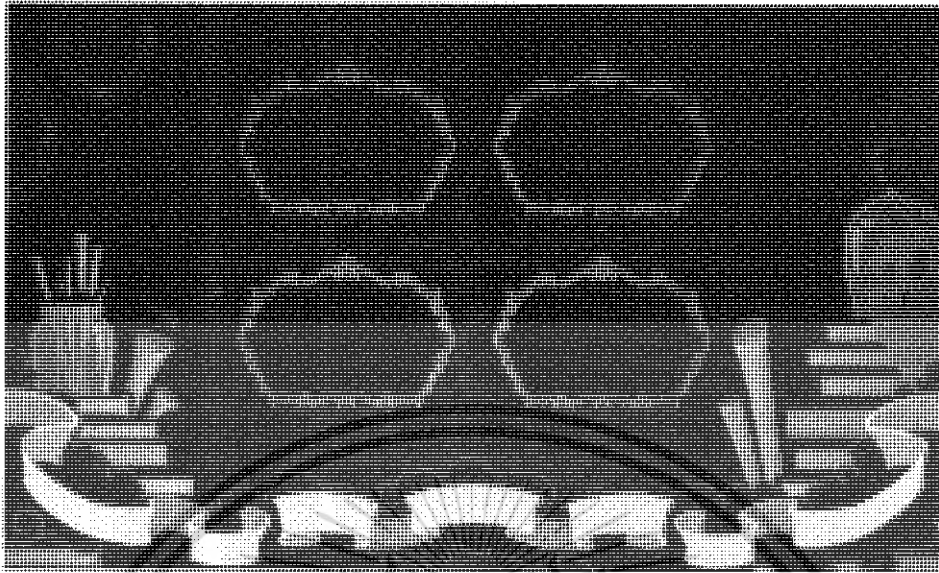


5.35 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Main Menu ครั้งที่ 2



5.36 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Set Up ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.37 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Special Features ครั้งที่ 2



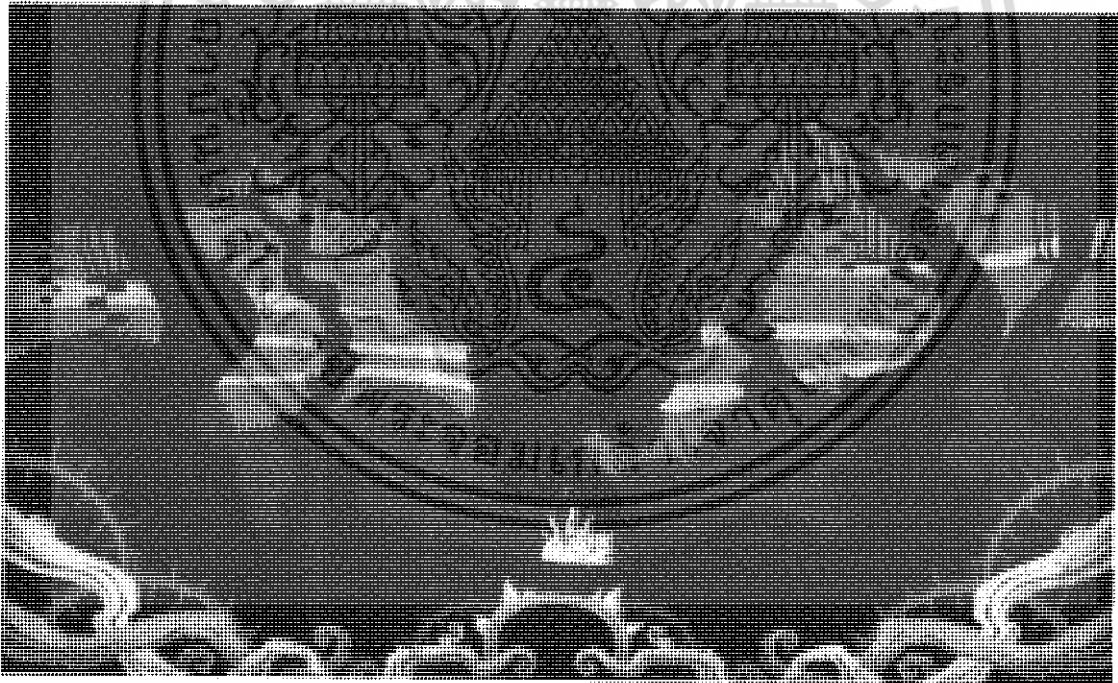
5.38 การพัฒนาสีของผลงานจริงในหน้า Special Features ครั้งที่ 2

อย่างไรก็ตาม การใช้ภาพกราฟิกในลักษณะ Vector ส่วนนั้น ไม่สามารถทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่ลึกซึ้ง และเก่าได้เท่าที่ควรจะเป็น จึงใช้วิธีแก้ปัญหาด้วยการเพิ่ม Filter ของกระดาษเก่าลงไปในงาน และปรับเปลี่ยนหน้า Scenes Selection ให้คงอารมณ์ความเก่าและลึกซึ้ง เหมือนกับแบบร่างมากขึ้น และได้ส่วนประกอบหลักที่พร้อมจะใช้ในผลงานจริง ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

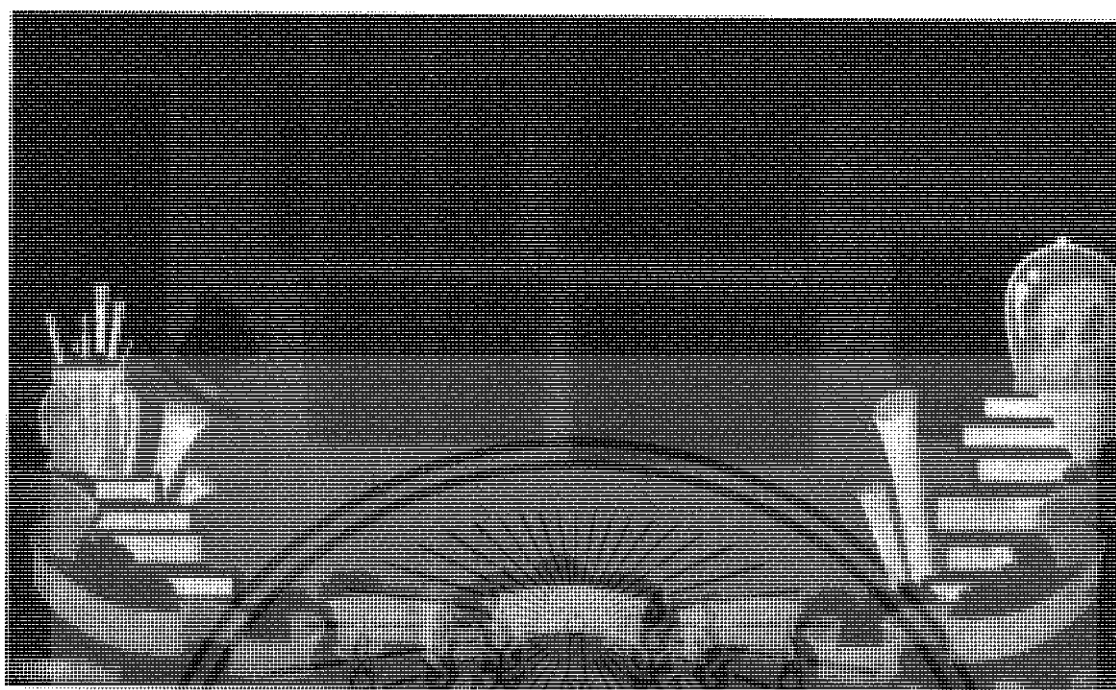


5.39 ผลการพัฒนาหน้า Main Page



5.40 ผลการพัฒนาหน้า Set Up

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.41 ผลการพัฒนาหน้า Scenes Selection



5.42 ผลการพัฒนาหน้า Special Features

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในส่วนของ Opening Title ได้มีการเพิ่มเติมเรื่องราวลงไป เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ โดยสร้างกราฟิกตามสตอรี่บอร์ดที่ได้วางเอาไว้ โดยมีแนวความคิดเป็นการนำผู้ชมเข้าสู่โลกของภาพยนตร์เรื่อง The Spiderwick Chronicles ด้วยการเปิดรังของภูติประจำบ้าน และเชื่อมต่อไปยังหน้าหลัก เนื่องจาก ตามเนื้อเรื่องนั้น ตัวละครฝ่ายมนุษย์ได้เริ่มเข้าสู่โลกแห่งภูติพรายทีละน้อยจากการค้นพบรังของภูติภายในช่องฝาผนังเก่าๆ ของบ้านตัวเองนั่นเอง



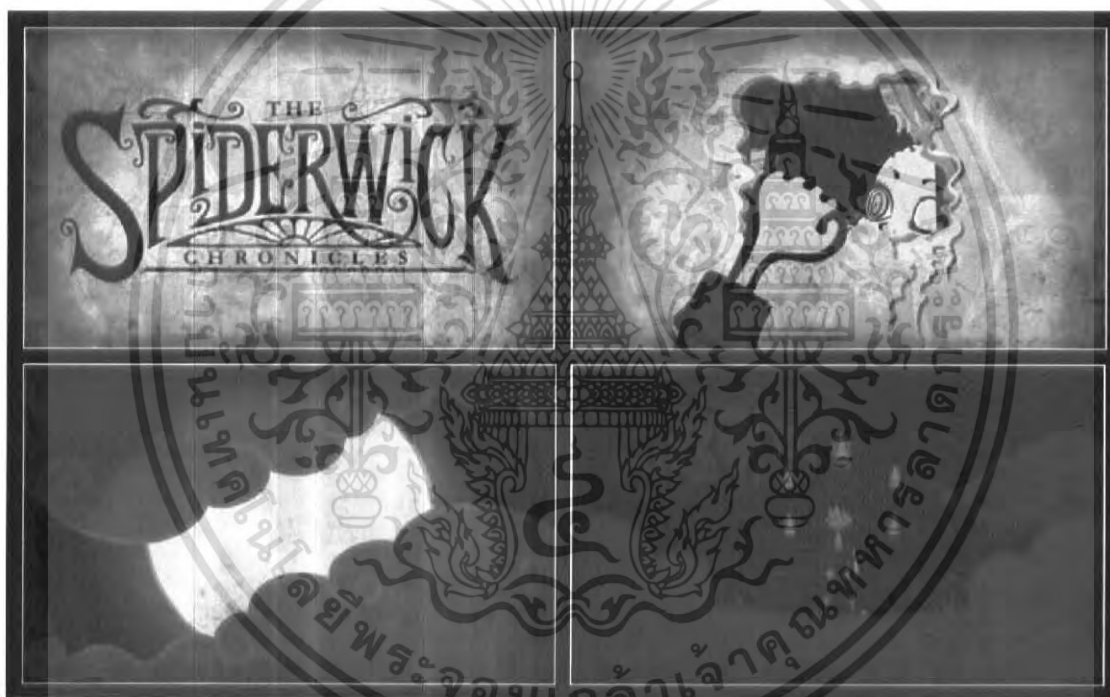
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ผลงานจริง

จากผลของการออกแบบและพัฒนาแบบร่าง ทำให้ได้ส่วนประกอบหลักต่างๆ จนเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่งแล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว และระบบ Interactive โดยมีการนำเสนอ ดังนี้

#### 6.1 Opening Title



6.1 ภาพแสดงเรื่องราวที่เกิดขึ้นใน Opening Title

การบอกชื่อเรื่องและเกริ่นนำก่อนเข้าสู่ตัว Menu ภาพยนตร์ มีลักษณะเป็น Graphic Animation สั้นๆ ที่เริ่มขึ้นด้วยชื่อเรื่องที่ค่อยๆ ปรากฏขึ้นบนผนังห้องเก่าๆ ที่มีลวดลายสมัย Victoria งามๆ เมื่อชื่อเรื่องจางหายไป มือของตัวละครจะฉีกฝาผนังออกมา และพบว่าเป็นรังของภูติประจำบ้านที่มีรสนิยมการเก็บสะสมที่ประหลาด และดูน่ากลัวในเวลาเดียวกัน จากนั้นจึง Zoom เข้าไปในช่องของฝาผนัง และเปลี่ยนฉากเป็นเวลากลางคืนที่มีพระจันทร์เต็มดวงบนท้องฟ้า และกล้องจะเคลื่อนลงสู่ด้านล่างอย่างรวดเร็วเป็นการเข้าสู่หน้าหลักของ Menu ภาพยนตร์

เพลงประกอบที่ใช้เป็นเพลงที่ดูลึกซึ้ง น่าสงสัย และให้ความรู้สึกถึงเวทมนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2 Main Page



6.2 หน้า Main Page ที่เสร็จสมบูรณ์

หน้าหลัก หรือ Main Page เป็นหน้าที่ต่อจาก Opening Title ซึ่งประกอบด้วยปุ่มคำสั่งหลักต่างๆ 4 ปุ่มเรียงตามลำดับความสำคัญและความสะดวกในการใช้งาน ได้แก่ Set Up สำหรับปรับแต่งภาษาและคำบรรยายในภาพยนตร์, Play สำหรับเริ่มเล่นภาพยนตร์, Scenes Selection สำหรับเลือกชมภาพยนตร์เพียงตอนใดตอนหนึ่ง และ Special Features สำหรับเข้าชม Bonus ต่างๆ ที่แถมมากับภาพยนตร์ในรูปแบบ DVD

หน้าหลักเป็นหน้าที่แสดงฉากของบ้านที่เป็นศูนย์รวมของเรื่องแปลกประหลาดทั้งหมดที่ตัวละครจะได้พบ ตัวเมนูที่เป็นปุ่มไม้จะปรากฏขึ้นจากด้านล่างของจออย่างรวดเร็ว ตามด้วยแถบลิ้นที่ค่อยๆ งอกออกมาและแผ่ใบออกมาเป็นปุ่มคำสั่ง ซึ่งปุ่มคำสั่งเหล่านี้ จะแสดงการ Active ด้วยการขยับ กระทบและเรื่องแสงค้างเอาไว้จนกว่าผู้ใช้จะเลื่อน Pointer ออกไป ส่วนตัวละครนั้น จะวิ่งเข้ามารวมกันที่ตรงกลางของภาพ โดยมีหิ้งห้อย พุ่มไม้และใบหญ้าเคลื่อนไหวเพราะถูกลมพัดตลอดเวลา

เพลงประกอบที่ใช้เป็นเพลงเดียวกันกับ Opening Title ที่ดูดีกลับ น่าสงสัย และให้ความรู้สึกถึงเวทมนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.3 Set Up



6.3 หน้า Set Up ที่เสร็จสมบูรณ์

Set Up หรือหน้าปรับแต่งภาษา เป็นหน้าที่เชื่อมต่อกับหน้าหลักด้วยการที่ตัวละครคนหนึ่ง จะถูกมือของภูติร้าย ดึงลงมาซึ่งจาก Set Up ที่อยู่ด้านล่าง ตัวละครเมื่อถูกดึงลงมายังฉากของหน้า Set Up ซึ่งเป็นแคมป์ไฟของภูติร้ายจะเริ่มวิ่งหนีภูติร้ายที่วิ่งไล่ตามมา โดยตัวละครที่เหลืออีก 2 คน วิ่งไล่ตามอีกครั้งหนึ่ง แสดงถึงการตามหาพี่น้องชายที่ถูกภูติร้ายจับตัวไปตามเนื้อเรื่อง

หน้า Set Up ประกอบไปด้วยคำสั่ง Audios และ Subtitles ซึ่งจัดวางอยู่บนเมนูตำแหน่ง เดียวกันกับหน้าหลัก และตัวเมนูนี้ จะปรากฏขึ้นด้วยการงอกของรากไม้และกิ่งนามคล้ายกับ ลักษณะการแสดงผลของเมนูคำสั่งในหน้าหลัก การแสดงผลการ Active ของปุ่มจะเป็นการขยับ กระพริบ และเรืองแสงเช่นเดียวกับในหน้าหลัก เมื่อกดปุ่มคำสั่งจะปรากฏหัวข้อย่อออกมาจากปุ่มหลัก และ จะหายไปเมื่อกดเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งแล้ว

ผู้ใช้สามารถกลับไปปรับแต่งส่วนอื่นจากหน้าหลักได้ด้วยการกดปุ่ม Return ซึ่งมีลักษณะ เป็นใบไม้รูปลูกศรย้อนกลับ ซึ่งจะเคลื่อนไหวให้เป็นที่สังเกตตลอดเวลาอยู่บริเวณด้านมุมขวาล่าง ของจอภาพ

ส่วนเพลงประกอบของหน้า Set Up เป็นเพลงที่มีลักษณะคล้ายเพลงในหน้าหลัก เพียงแต่มี จังหวะที่เร็วกว่า เพื่อทำให้เกิดความตื่นเต้นและเข้ากับการวิ่งไปมาของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.4 Play



6.4 การแสดงหน้า Play

เป็นการเข้าสู่ตัวภาพยนตร์ เมื่อกดปุ่มคำสั่ง Play จะปรากฏไบเมเบิลสีแดงปัดผ่านหน้าจออย่างรวดเร็วและเข้าสู่ตัวภาพยนตร์ทันที ซึ่งไบเมเบิลนี้เป็นการแสดงถึงการเชื่อเชียว ติดต่อ หรือ สาส์นเชียวของภูติพราย ตามที่ปรากฏในเรื่อง แสดงถึงการเชื่อเชียวผู้ชมเข้าสู่โลกของ The Spiderwick Chronicles ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับภูติพรายในเทพนิยายนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.5 Scenes Selection



6.5 หน้า Scenes Selection ที่เสร็จสมบูรณ์

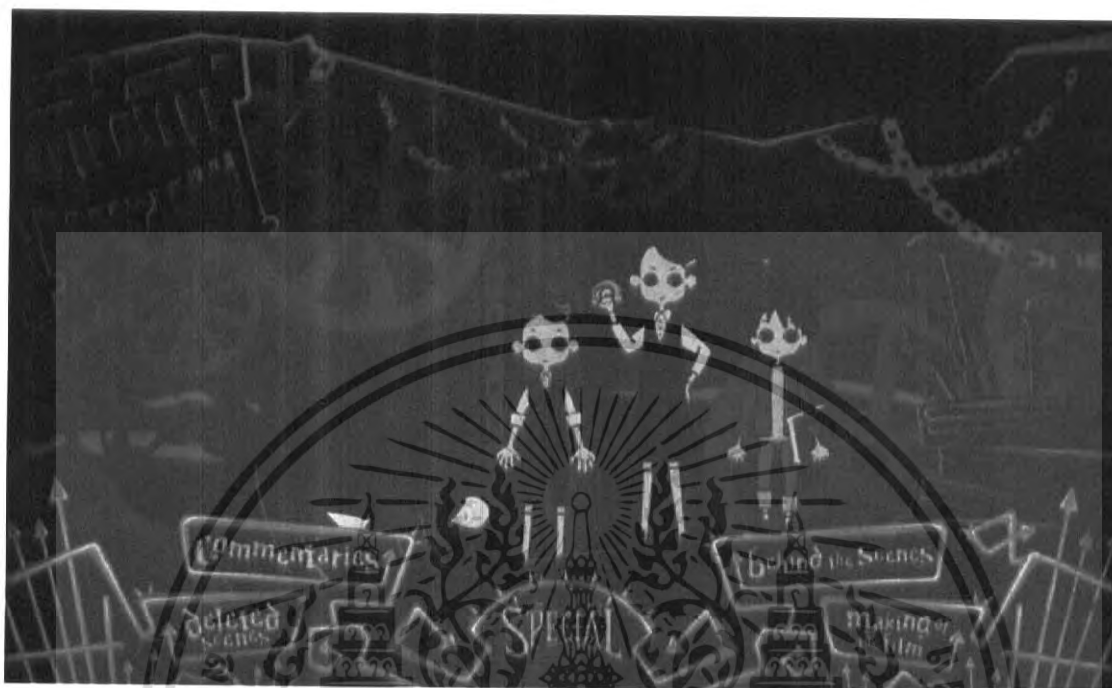
หน้าเลือกฉากในภาพยนตร์เชื่อมกับหน้าหลักด้วยการ Zoom เข้าไปในหน้าต่างของบ้านที่เป็นฉากในหน้าหลัก จากนั้นจึงเปลี่ยนเป็นฉากของห้องสมุดลับ ตัวละครจะหันหน้ามองฉากย่อยต่างๆ บนกรอบรูป ซึ่งถูกแขวนอยู่บนผนังห้อง และหันหลังให้ผู้ชม

เมนูใช้งานจะอยู่ตำแหน่งเดียวกับหน้าอื่นๆ โดยตัวมันจะเคลื่อนจากด้านล่างของจอและขยับอย่างช้าๆ ในขณะที่เดียวกันมีวนกระดาดจะถูกเคลื่อนออก และปรากฏหมายเลขของฉากต่างๆ 5 กลุ่มใหญ่ๆ เมื่อกดเลือกจากกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ฉากผนังห้องจะเลื่อนและปรากฏฉากที่ได้เลือกเอาไว้ เมนูคำสั่งจะแสดงการ Active ด้วยการกระพริบและเรืองแสงเช่นเดียวกับหน้าอื่นๆ ส่วนฉากย่อยต่างๆ จะแสดงผลการ Active ด้วยการขยับกรอบรูปเล็กน้อย และมีการเรืองแสง และปุ่ม Return จะอยู่บริเวณด้านขวาล่างของจอภาพ

เพลงประกอบเป็นเพลงที่มีความลึกลับและให้ความรู้สึกสับสนเป็นพิเศษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.6 Special Features



6.6 หน้า Special Features ที่เสร็จสมบูรณ์

หน้า Special Features เชื่อมกับหน้าหลักด้วยการที่ตัวละครทั้ง 3 คน จะถูกมือยักษ์ของปีศาจจับไปทิ้งไว้ในฉากลานขยะของหน้า Special Features ตัวละครที่ถูกทิ้งจะค่อยๆ ลุกขึ้นมาขึ้นด้วยกันทั้ง 3 คน และถูกเงามืดของยักษ์ปีศาจจ้องมองอยู่ตลอดเวลา

ส่วนเมนูที่เป็นร้วเหล็กและลวดหนามจะค่อยๆ โผล่และเดินเส้นร้วไปจนกลายเป็นเมนูใช้งานที่สมบูรณ์ ปุ่มคำสั่งต่างๆ จะแสดงการ Active ด้วยการขยับ กระทบ และเรืองแสงเช่นเดียวกับหน้าอื่นๆ ผู้ใช้สามารถกลับไปยังหน้าหลัก ได้ด้วยการกดปุ่ม Return ซึ่งมีลักษณะเป็นร้วเหล็กถูกบิดจนงอเป็นรูปลูกศรย้อนกลับ และจะมีการเคลื่อนไหวเพื่อให้เป็นที่สังเกตได้โดยง่ายตลอดเวลา

เพลงประกอบของหน้า Special Features เป็นเพลงที่ให้ความรู้สึกลึกลับน่ากลัวเป็นพิเศษ

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

กราฟิกประเภท Interactive Multimedia สำหรับข้าพเจ้า ถือเป็นเรื่องแปลกใหม่ ที่ใช้เวลาเรียนรู้มาก่อนที่จะสร้างผลงานชิ้นนี้น้อยมาก และการสร้างผลงานทางกราฟิกนี้ จำเป็นต้องใช้ในเวลาก่อสร้างสรรคผลงานนาน เพื่อให้งานเสร็จสมบูรณ์จนเป็นที่น่าพอใจ การวางแผนงานจึงมีความสำคัญต่อการทำงานภายในระยะเวลาที่จำกัดเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากผู้สร้างผลงานจำเป็นต้องคิดแก้ไขปัญหาและสถานการณ์ใหม่ๆ ตลอดเวลา ซึ่งนับว่าเป็นความแตกต่างไปจากงานกราฟิกทั่วไป แต่การคิดแก้ปัญหา และคิดหาวิธีการที่จะทำให้ตัว Interactive Multimedia เกิดผลตามที่ได้จินตนาการเอาไว้ นับเป็นเรื่องสนุกและท้าทายที่จะสร้างสรรค์ผลงานประเภทนี้ต่อไปอีกในอนาคต

อย่างไรก็ตาม การเลือกหัวข้อศิลปนิพนธ์นั้น ควรจะเลือกในสิ่งที่ชอบจริงๆ เพราะนักศึกษาจะต้องอยู่กับงานชิ้นนั้นเป็นเวลานาน อีกทั้งการสร้างผลงานทางศิลปะ ไม่ว่าจะในด้านใดก็ตาม การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผลงานสำเร็จลุล่วง

### บรรณานุกรม

- Diterlizzi, Tony and Black, Holly. **ตำนานสไปเดอร์วิก ตอนคู่มืออากาศยาน**. แปลโดย ประภาศรี จุลภูมิพิณีจ, กรุงเทพฯ : เนชั่นบุ๊คส์, 2547
- Diterlizzi, Tony and Black, Holly. **ตำนานสไปเดอร์วิก ตอนหินตาทิพย์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. แปลโดย ประภาศรี จุลภูมิพิณีจ, กรุงเทพฯ : เนชั่นบุ๊คส์, 2547
- Diterlizzi, Tony and Black, Holly. **ตำนานสไปเดอร์วิก ตอนความลับของลูซิินตา**. แปลโดย ประภาศรี จุลภูมิพิณีจ, กรุงเทพฯ : เนชั่นบุ๊คส์, 2548
- Diterlizzi, Tony and Black, Holly. **ตำนานสไปเดอร์วิก ตอนโลหฤกษ์**. แปลโดย ประภาศรี จุลภูมิพิณีจ, กรุงเทพฯ : เนชั่นบุ๊คส์, 2548
- Diterlizzi, Tony and Black, Holly. **ตำนานสไปเดอร์วิก ตอนมุลการารพิโรธ**. แปลโดย ประภาศรี จุลภูมิพิณีจ, กรุงเทพฯ : เนชั่นบุ๊คส์, 2548
- Furukawa, Hideo. **INTRODUCTION TO CHILDREN'S BOOK ILLUSTRATION**. Japan : Graphic-sha Publishing Co., Ltd., 1991
- Slade, Catharine. **THE ENCYCLOPYDIA OF ILLUSTRATION TECHNIQUES**. England : Quarto Publishing Plc, 1997
- Burger, T. "Good Start." **Amazon.com**. (25 พฤศจิกายน 2549). Available URL: <http://www.amazon.com/Field-Guide-Spiderwick-Chronicles-Book/dp/0689859368>
- Donadio, Tom. "THE SPIDERWICK CHRONICLES by Tony DiTerlizzi and Holly Black." **Kidsreads.com**. (25 พฤศจิกายน 2549). Available URL: <http://www.kidsreads.com/series/series-spiderwick.asp>
- Miller, Lawrence D. P. "The Spiderwick Chronicles, Parts I and II By Holly Black and Tony DiTerlizzi." **Fables**. (25 พฤศจิกายน 2549). Available URL: <http://www.fables.org/spring03/spiderwick.html>
- MovieWeb. "Paramount Pictures to Start Shooting The Spiderwick Chronicles in September." **MovieWeb**. (25 พฤศจิกายน 2549). Available URL: <http://www.movieweb.com/news/26/13726.php>
- Parker, Alison A. "Fascinating read & challenging riddles." **Amazon.com**. (25 พฤศจิกายน 2549). Available URL: <http://www.amazon.com/Field-Guide-Spiderwick-Chronicles-Book/dp/0689859368>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Tony Diterlizzi's IMAGINOPOLIS.** (25 พฤศจิกายน 2549). Available URL:

<http://diterlizzi.com>

**The Spiderwick Chronicles.** (25 พฤศจิกายน 2549). Available URL:

<http://www.spiderwick.com>

**Wisconsin Dad. "Great Read." Amazon.com.** (25 พฤศจิกายน 2549). Available URL:

<http://www.amazon.com/Field-Guide-Spiderwick-Chronicles-Book/dp/0689859368>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้