

อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบแอนิเมชันสองมิติ
เพื่อเสริมสร้างความหวัง เรื่อง ดินกาวัยชรา



บุษบา คงคาลัย

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
17 ก.ธ. 2558
เลขที่หนังสือ 16844/45
เลขที่รับหนังสือ

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**2D ANIMATION DESIGN TO ENCOURAGE PEOPLE'S HOPE
: TEEN-KA-WEY-CHA-RA**



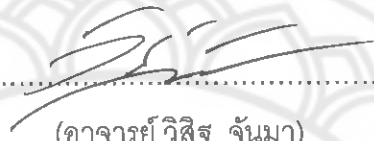
Bhudsaba Kongkalai

**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts
In Innovative Media Design**

May 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษา
ค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง "การออกแบบแอนิเมชั่น 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความหวัง เรื่องตีนกาวิจัยชรา"
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
การออกแบบสื่อนวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์วิสิฐ จันมา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2558



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเล่มนี้ สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยกำลังใจและแรงสนับสนุนในการทำงานจากบิดามารดาและครอบครัว ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวทุกท่าน และด้วยความเมตตากรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ วิสิฐ จันมา อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาเพื่อแก้ไขส่วนที่ผิดพลาด ข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเล่มนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณและผู้สนับสนุนทุกๆ ท่าน

บุษบา คงคาลัย



ชื่อเรื่อง	การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความหวัง เรื่อง ตีนกาวัยชรา
ผู้ศึกษาค้นคว้า	บุษบา คงคล้าย
ที่ปรึกษา	วิสิฐ จันมา
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่อ นวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	ความหวัง (HOPE) ตีนกา (TEEN-KA) วัยชรา (WEY-CHA-RA)

บทคัดย่อ

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความหวัง เรื่อง ตีนกาวัยชรา มีจุดประสงค์ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ส่งเสริมให้ผู้คนมีความหวังในการดำเนินชีวิตต่อไปข้างหน้า เพื่อให้ผู้ชม มองหาสิ่งที่จะเป็นความหวังของแต่ละคน การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองนี้มุ่งเน้นให้เกิดการมองโลก อย่างมีคุณค่าและช่วยให้กำลังใจคนที่กำลังท้อแท้หมดหวัง ลูกขึ้นมาหวังอีกครั้งกับสิ่งใหม่ๆ จาก การศึกษาและสรุปผลการทำงานผู้ออกแบบได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและผู้รับชมผลงานถึง เรื่องของการทำงาน เนื้อหา และแนวความคิดที่ลึกซึ้ง สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ได้ดี แต่ผู้รับชม บางท่านตีความหมายไม่ค่อยได้ ควรปรับเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจมากขึ้น

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
ข้อมูลเกี่ยวกับความหวัง.....	6
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ.....	10
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับนกอีเกา.....	14
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับวัยชรา.....	15
สัญญาะ.....	17
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	22
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	22
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	22
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	22
สรุปแนวทางในการออกแบบ.....	27

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	28
แนวคิดในการออกแบบ.....	28
สตอรี่บอร์ด.....	30
การออกแบบตัวละคร และฉากต่างๆ.....	32
การพัฒนาแบบครั้งที่1.....	32
การพัฒนาแบบครั้งที่2.....	35
การพัฒนาแบบครั้งที่3.....	36
ผลงานชิ้นสุดท้าย.....	48
ขั้นตอนการทำ Post – Production	52
5 บทสรุป.....	56
วัตถุประสงค์.....	56
สรุปผลการวิจัย.....	56
ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน.....	57
ข้อเสนอแนะ.....	57
บรรณานุกรม.....	58
ภาพผนวก.....	60
ประวัติผู้วิจัย.....	63

สารบัญภาพ

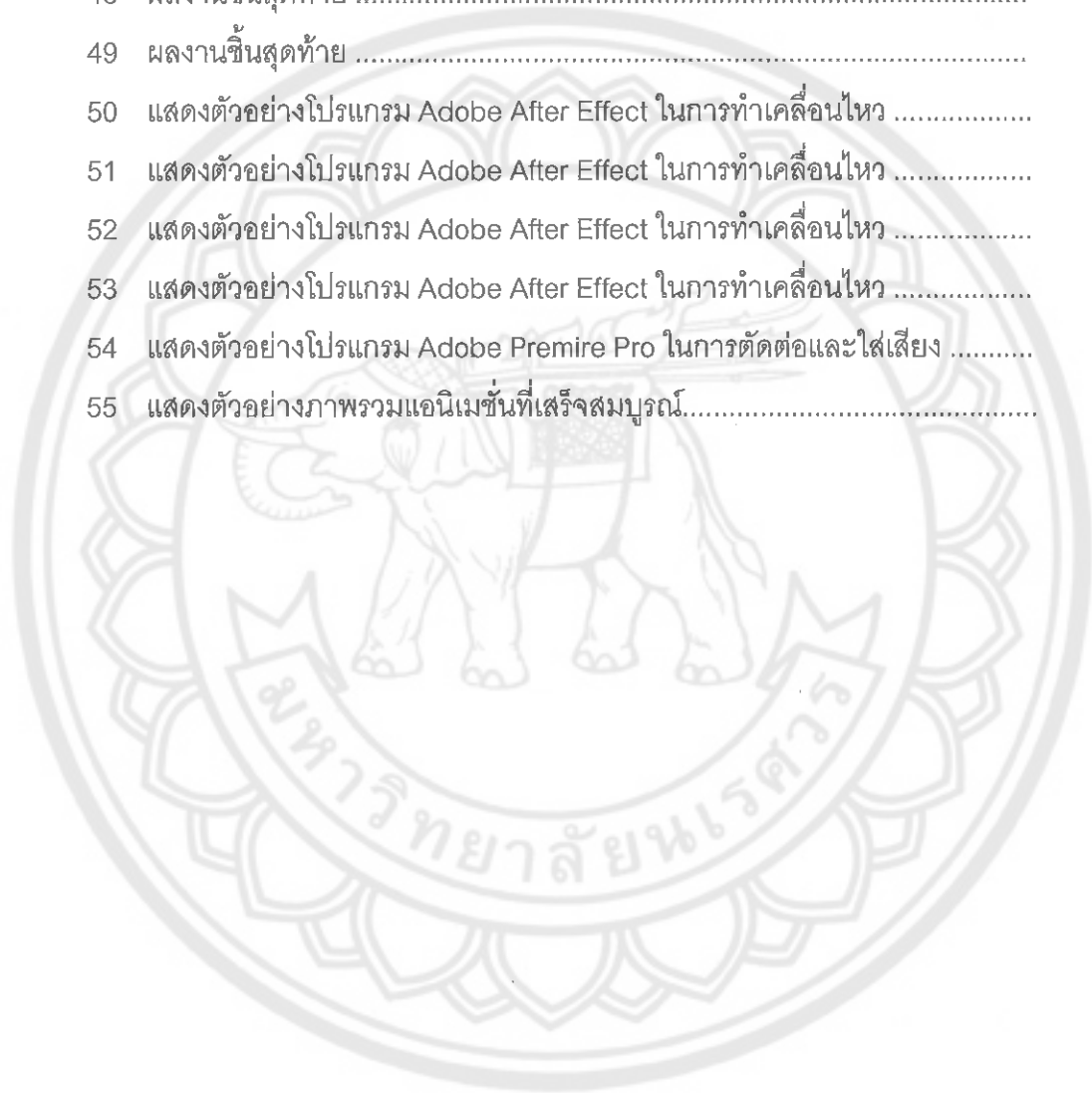
ภาพ	หน้า
1 อีกา	15
2 แอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง Rain Town.....	23
3 แอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง The Song for Rain	25
4 แอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง The Renter	26
5 แสดงตัวอย่างสตอรี่บอร์ดครั้งที่ 1	30
6 แสดงตัวอย่างสตอรี่บอร์ดครั้งที่ 2	31
7 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 1	32
8 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 1	33
9 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 1	34
10 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 2	35
11 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 2	35
12 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 2	36
13 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 3	36
14 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 3	37
15 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	37
16 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	37
17 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	38
18 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	38
19 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	39
20 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	39
21 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	40
22 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	40
23 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	40

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ		หน้า
24	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	41
25	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	42
26	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	42
27	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	43
28	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	43
29	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	44
30	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	44
31	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	45
32	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	45
33	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	46
34	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	46
35	แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก	46
36	แสดงตัวอย่างโลโก้	47
37	ผลงานชิ้นสุดท้าย	48
38	ผลงานชิ้นสุดท้าย	48
39	ผลงานชิ้นสุดท้าย	48
40	ผลงานชิ้นสุดท้าย	49
41	ผลงานชิ้นสุดท้าย	49
42	ผลงานชิ้นสุดท้าย	49
43	ผลงานชิ้นสุดท้าย	50
44	ผลงานชิ้นสุดท้าย	50
45	ผลงานชิ้นสุดท้าย	50
46	ผลงานชิ้นสุดท้าย	51
47	ผลงานชิ้นสุดท้าย	51

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
48 ผลงานชิ้นสุดท้าย	51
49 ผลงานชิ้นสุดท้าย	52
50 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe After Effect ในการทำเคลื่อนไหว	52
51 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe After Effect ในการทำเคลื่อนไหว	53
52 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe After Effect ในการทำเคลื่อนไหว	53
53 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe After Effect ในการทำเคลื่อนไหว	54
54 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe Premire Pro ในการตัดต่อและใส่เสียง	54
55 แสดงตัวอย่างภาพรวมแอนิเมชั่นที่เสร็จสมบูรณ์.....	55



สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

1 ตารางที่ 1 แสดงแผนการทำงาน.....	3
-----------------------------------	---



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหา

สังคมไทยในปัจจุบันนี้ผู้คนดำรงชีวิตอยู่ด้วยความหวังกันทุกคน เพราะความหวังเป็นแรงกระตุ้นแรงผลักดันเพื่อให้ชีวิตดำรงอยู่ ความหวังนั้นเป็นแรงและพลังอย่างดีที่ช่วยให้ผู้คนขับเคลื่อนชีวิตไปข้างหน้าอย่างไม่ย่อท้อ ความหวังยังสร้างความมุ่งมั่น ความพยายาม ความอดทน รอคอย เพื่อต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ แต่สิ่งที่ผู้คนให้ความหวังนั้นต่างกันออกไป เนื่องจากเรื่องราวที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของแต่ละคนนั้นเกิดขึ้นแตกต่างกันออกไป ปัญหาภายในจิตใจของแต่ละคนนั้นก็ต่างกัน ความต้องการในเรื่องที่หวังจึงแตกต่าง ระดับความหวังของแต่ละคนก็แตกต่างกันไปด้วย บางคนหวังมากเพราะต้องการมาก บางคนหวังจนความหวังเริ่มริบหรี่มองไม่เห็นทางที่ความหวังจะเป็นจริงได้เลย มีผู้กล่าวไว้ว่า “อย่าทำลายความหวังของใครเพราะทั้งชีวิตเขาอาจเหลืออยู่แค่นั้นก็ได้” ความหวังอาจจะเป็นการกระตุ้นให้เห็นถึงโอกาสที่คนผู้นั้นจะได้รับการเปลี่ยนแปลงพัฒนาชีวิตไปสู่สภาพที่ดีขึ้นกว่าปัจจุบัน หรือการเตือนสติให้เห็นถึงสิ่งที่ผู้คนอาจจะต้องสูญเสียไปจากความหมดอาลัยตายอยากและไม่คิดที่จะต่อสู้กับชีวิตอีก แต่ไม่ว่าจะหมดหวังเพียงใดถึงอย่างนั้นผู้คนก็ยังต้องอยู่อย่างมีความหวังต่อไป เพราะผู้คนตัดความหวังออกไปจากใจออกไปจากชีวิตไม่ได้

เนื่องจากความหวังเป็นสิ่งที่อยู่ในใจของคนทุกคนตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงคนในวัยชรา ซึ่งระยะเวลาจะเป็นตัวช่วยสร้างสรรค์ความหวังความต้องการในตัวผู้คนขึ้นเอง แต่ผู้คนในช่วงวัยชราผ่านช่วงเวลาผ่านเรื่องราวมากมายและคนในวัยนี้ก็ไม่ได้หวังสิ่งต่างๆมากมายเท่ากับคนในวัยอื่นๆ เรื่องที่หวังอาจเป็นเพียงเรื่องเล็กๆ การคาดหวังในตัวบุคคล การไม่ต้องอยู่อย่างเดียวดาย

การที่จะสื่อสารให้ผู้คนที่รับสารเข้าใจได้ง่าย ถึงความรู้สึกของผู้คนที่มีความหวังนั้นต้องใช้สื่อที่มีความสะดวกในการรับชม เพราะปัจจุบันโลกของเราก้าวกระโดดไปไกลมาก การสื่อสารและเทคโนโลยีต่างๆก็ไปไกลอีกด้วย สื่อแอนิเมชันสองมิติจึงเป็นสิ่งที่เหมาะสมแก่การที่จะสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจได้ง่ายขึ้น เพราะแอนิเมชันสองมิติเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ เนื่องจากคอมพิวเตอร์สามารถเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตหรือโลกโซเชียลได้อย่างกว้างขวาง ก้าวไกลและรวดเร็ว เพราะโลกของเราที่ก้าวไปข้างหน้าอย่างทันสมัย

โดยผู้ทำวิจัยได้เล็งเห็นถึงปัญหานี้จึงมีความคิดที่จะทำแอนิเมชันสองมิติ โดยนำเอาเรื่องการอยู่คนเดียวของหญิงชราที่กำลังหวังว่าคนที่รักจะกลับมาหา หวังว่าจะไม่ต้องอยู่คนเดียวบนโลก

มาถ่ายทอดเป็นเรื่องราวผ่านแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง ตีนกา
 วยชรา เพื่อให้ความหวังแก่ผู้คนที่ผู้คนที่อยู่ต่อไปโดยมีความหวังเป็นเพื่อน ให้ความหวังเป็นเพื่อนที่
 อยู่กับเราถึงแม้จะมีคนอื่นอยู่หรือไม่มีใครอยู่เลยก็ตาม เพราะความหวังเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวที่ทุกคน
 พบเจอและต้องการเพื่อช่วยผู้คนที่กำลังอยู่อย่างมีความหวังคนเดียวให้มีแรงเดินหน้าต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเกี่ยวกับการอยู่อย่างมีความหวังในชีวิต
2. เพื่อออกแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ทำไปสู่การมีความหวังของผู้คน

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

- บุคคลที่ต้องการความหวังในชีวิต
- ผู้ที่สนใจทั่วไป

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง ตีนกาวยชรา
 เพื่อให้ความหวังและการอยู่อย่างมีความหวังของบุคคล

ขอบเขตด้านเทคนิค

แอนิเมชันสองมิติ ความยาวประมาณ 5 นาที

ขอบเขตด้านการออกแบบ

1. ออกแบบตัวละคร
2. ออกแบบฉาก
3. ผลงานภาพเคลื่อนไหวเวลาประมาณ 5 นาที
4. ออกแบบโปสเตอร์
5. จัดบุทนิทรรศการ

ขอบเขตด้านระยะเวลา

	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.
Pre-Production								
หาหัวข้อ 3 หัวข้อ								
ค้นคว้าเอกสารเกี่ยวกับหัวข้อที่ได้								
เรียบเรียงโครงสร้าง								
หาข้อมูลด้านการออกแบบ								
ลงมือออกแบบ								
นำเสนอครั้งที่ 1 กำหนดรูปแบบ - เนื้อเรื่อง + คอนเซ็ป - คาแรกเตอร์ - ฉาก - พร็อพ								
ดำเนินการสร้างผลงาน - บท+สตอรี่บอร์ด - แอนิเมติก - Production - Postตัดต่อเสียง+สี ประชาสัมพันธ์ + บูทนิทรรศการ								
นำเสนอ ปรับปรุง แก้ไข								
จัดพิมพ์รูปเล่ม								

ตารางที่ 1 แสดงแผนการทำงาน

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้ความเข้าใจถึงการที่ผู้คนมีหวังต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด เพื่อเป็นหลักและแรงผลักดันในการดำเนินชีวิต
2. ทำให้ผู้ได้รับชมมีความหวังในการดำเนินชีวิต

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

- ผลงานแอนิเมชันความยาวประมาณ 5 นาที

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

ความหวัง คือ ความเชื่อว่าเป็นไปได้ และจะเกิดขึ้นในอนาคตข้างหน้า เป็นพลังผลักดันให้ชีวิตดำเนินไปขับเคลื่อนชีวิตไปข้างหน้าอย่างไม่ย่อท้อ อดทน ต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ และสามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้

ตินิกา คือ เท้าซึ่งเป็นอวัยวะส่วนหนึ่งของนกกา ,ความหมายแฝง ,สัญลักษณ์
วัยชรา หมายถึง มนุษย์ที่มีอายุอยู่ในช่วงปลายของชีวิต ผู้ที่มีอายุ 60-65 ปีขึ้นไป มีผิวหนังเหี่ยวย่น สีมมเปลี่ยนเป็นสีเทาและสีขาว

แอนิเมชันสองมิติ คือ การนำภาพวาดมาสร้างให้เป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำใหุดวงตาเห็นเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหว

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเพื่อให้ความหวังในการดำเนินชีวิตต่อไป เพื่อที่จะพัฒนาและสร้างสรรค์งานออกแบบได้จึงจำเป็นต้องศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อทำความเข้าใจในด้านต่างๆ ซึ่งประกอบไปด้วย

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับความหวัง

- 2.1.1 ความหมายของความหวัง
- 2.1.2 ทฤษฎีความคาดหวัง
- 2.1.3 ลักษณะความคาดหวัง
- 2.1.4 การกำหนดความคาดหวัง
- 2.1.5 ปัจจัยกำหนดความคาดหวัง
- 2.1.6 ความหวังกับการสิ้นหวัง

2.2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ

- 2.2.1 ประวัติความเป็นมา
- 2.2.2 ความหมายของการ์ตูนแอนิเมชัน
- 2.2.3 ประเภทของการสร้างแอนิเมชัน
- 2.2.4 ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน

2.3 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับบทกวี

- 2.3.1 ประวัติความเป็นมา
- 2.3.2 ลักษณะ
- 2.3.3 การกระจายพันธุ์และถิ่นอาศัย

2.4 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับวัยชรา

- 2.4.1 ประวัติความเป็นมา
- 2.4.2 การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย

2.5 สัญญา

2.5.1 แนวคิด และทฤษฎีด้านสัญญาวิทยา ความหมายโดยย่อเกี่ยวกับสัญญาวิทยา

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับความหวัง

2.1.1 ความหมายของความคาดหวัง

ชิษณุกร พรภาณุวิษณุ (2540:6) อธิบายว่า ความคาดหวังหมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น การรับรู้ การตีความ หรือการคาดการณ์ต่อเหตุการณ์ต่างๆ ที่ยังไม่เกิดขึ้นของบุคคลอื่น ที่คาดหวังในบุคคลที่เกี่ยวข้องกับตน โดยคาดหวังหรือต้องการให้บุคคลนั้นประพฤติปฏิบัติในสิ่ง ที่ตนต้องการ หรือคาดหวังเอาไว้

พจนานุกรมออกซ์ฟอร์ด (Oxford Advanced Learner's Dictionary:2000) ได้ให้ความหมายของ ความคาดหวัง เป็นความเชื่อ เป็นความรู้สึกนึกคิด ของบุคคลที่คาดการณ์ล่วงหน้า ต่อบางสิ่ง บางอย่างว่า ควรจะเป็น หรือควรจะเป็นขึ้น มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2540:18) ได้กล่าวถึง ความคาดหวังของผู้รับบริการว่า เมื่อผู้รับบริการมาติดต่อกับองค์กรหรือธุรกิจบริการใดๆ ก็มักจะ คาดหวังว่า จะได้รับการบริการอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ให้บริการจำเป็นต้องรับรู้ และเรียนรู้ เกี่ยวกับ ความคาดหวังพื้นฐาน และรู้จักสำรวจ ความคาดหวังเฉพาะของผู้รับบริการ เพื่อสนอง บริการที่ตรงกับ ความคาดหวัง ซึ่งจะทำให้ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจ หรืออาจเกิดความ ประทับใจขึ้นได้หากการบริการนั้นเกินความ

สิริวรรณ อัครกุล (2528:1) อธิบายว่า ความคาดหวัง หมายถึง ความคาดหวังของมนุษย์เป็นการ คิดล่วงหน้าไว้ก่อน ซึ่งอาจจะไม่เป็นไปตามที่คิดไว้ แต่มีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคล เคลย์ (Clay. 1988:252) ได้กล่าวถึง ความคาดหวังต่อการกระทำหรือสถานการณ์ว่าเป็นการ คาดการณ์ล่วงหน้าถึงอนาคตที่ดี เป็นความมุ่งหวังที่ดีงาม เป็นระดับหรือค่าความน่าจะเป็นของสิ่ง ใดสิ่งหนึ่งที่หวังไว้

ความหวัง คือ ความเชื่อว่าเป็นไปได้ และจะเกิดขึ้นในอนาคตข้างหน้า เป็นพลังผลักดันให้ชีวิต ดำเนินไป ทำให้เรามีแรงบันดาลใจ มีความมุ่งมั่น พยายาม อดทน ต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ ได้ ต่าง คนต่างมีความหวังที่แตกต่างกัน แต่ทุกคนล้วนทำทุกอย่าง เพื่อให้ความหวังนั้นประสบผลสำเร็จ แต่ถึงอย่างไร เมื่อมีความหวังก็ย่อมมีความผิดหวังบ้างเป็นของคู่กัน เมื่อตั้งความหวังกับสิ่งใดจึง ควรพิจารณาถึงความเป็นไปได้จริงด้วย เพื่อจะได้ไม่ต้องพบกับความผิดหวังบ่อยนัก และควร

เตรียมใจให้พร้อมยอมรับกับความผิดหวังนั้นด้วย ฟังระลึกไว้ว่าสิ่งต่างๆในโลกนี้ล้วนเกิดขึ้นได้ ไม่มีสิ่งใดที่จะเป็นไปตามที่ตั้งใจไว้ได้ทุกอย่าง ความหวัง ทำให้ชีวิตดำเนินไปได้ แต่ความผิดหวังก็ทำให้ท้อแท้ หดหู่ ไม่อยากมีชีวิตอยู่ต่อไปได้เช่นกัน บางคนอาจจะเคยได้ยินได้ฟังมาบ้าง กับคนที่กล่าวอย่างน้อยใจว่า

"อย่าไปหวังอะไรเลย ชาตินี้ หวังไปก็เท่านั้น มีแต่จะทำให้ผิดหวัง
เปล่า ๆ หวังมาก ก็ผิดหวังมาก ถ้าไม่หวังเสียดีกว่า จะได้ไม่
ผิดหวัง"

ความหวัง คือความคาดหวังจะได้ ปองไว้หรือหมายไว้ และก่อนที่จะตอบว่า คนเราควรจะมี ความหวังหรือไม่ อย่างไรนั้น ขอให้ลองอ่านข้อความต่อไปนี้ก่อน แล้วคุณจะได้คำตอบ

2.1.2 ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory)

ของวิกเตอร์รูม(Vroom)มีองค์ประกอบของทฤษฎีที่สำคัญคือ
(อัญชลี อานรพหวนิช. 2539:53)

Valence หมายถึง ความพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อผลลัพธ์
Instrumentality หมายถึง เครื่องมือ อุปกรณ์ วิธีทางที่จะไปสู่ความพึงพอใจ
Expectancy หมายถึง ความคาดหวังในตัวบุคคลนั้นๆบุคคลมีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่าง ดังนั้น จึงพยายามดิ้นรนแสวงหาหรือ กระทำด้วย วิธีใดวิธีหนึ่ง เพื่อตอบสนองของความ ต้องการหรือ สิ่งที่คาดหวังไว้ ซึ่งเมื่อได้รับการตอบสนองแล้วก็ตามความคาดหวังของบุคคล จะได้รับความพึงพอใจ ขณะเดียวกันก็คาดหวังในสิ่งที่สูงขึ้นเรื่อยๆ
พาราสุมาน, ไชธมอล และ แบร์รี่ (Parasuraman , Zeithmal and Berry. 1990) ได้ระบุถึงปัจจัยหลักที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้บริการแบ่งออกเป็น 5 ประการ ได้แก่

1. การได้รับการบอกเล่า คำแนะนำจากบุคคลอื่น
2. ความต้องการของแต่ละบุคคล
3. ประสบการณ์ในอดีต
4. ข่าวสารจากสื่อ และ จากผู้ให้บริการ
5. ราคา

สรุปได้ว่า ความคาดหวัง คือความรู้สึกความต้องการที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบันไปจนถึงอนาคตข้างหน้า เป็นการคาดคะเนถึงสิ่งที่จะมากกระทบต่อ การรับรู้ของคนเรา โดยใช้ประสบการณ์ การเรียนรู้เป็นตัวบ่งบอก

2.1.3 ลักษณะความคาดหวัง

ความคาดหวังเป็นตัวบ่งชี้แห่งความสำเร็จซึ่งจะช่วยในการตัดสินใจของแต่ละคนในการเลือกการกระทำไว้ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะ และความแตกต่าง ของแต่ละบุคคล และสภาพแวดล้อมซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญ ที่จะทำให้ความคาดหวังนั้นเป็นจริงขึ้นมาได้ เกทเซนและคณะ (Getzels; et al 1974 : 132) ได้กล่าวไว้ว่า "ความคาดหวังของบุคคลย่อมแตกต่างกันเพราะคนเราต่างก็มีความคิดและความต้องการแตกต่างกัน"

วูม (Vroom 1964 : 103) ได้มีมติฐานความเชื่อว่าพฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากการตัดสินใจเลือกระหว่างทางเลือกต่างๆ โดยพฤติกรรมเหล่านั้นมีระบบ มีความสัมพันธ์กับ กระบวนการทางจิตใจได้แก่ การรับรู้ ความเชื่อ เจตคติ โดยเกิดจากแรงจูงใจ

ศรีนิตย์ (2521 : 10) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมทางสังคมของบุคคลจึงแตกต่างกัน ตามที่บุคคลได้กำหนดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่ง ความรู้สึกนึกคิดหรือคาดการณ์นั้นๆ ประเมินโดยมาตรฐานของ ตนเอง เป็นเครื่องวัดความคาดการณ์ของแต่ละบุคคล

2.1.4 การกำหนดความคาดหวัง

นวลจันทร์ เพิ่มพูนรัตนกุล (2540:11) กล่าวถึงการกำหนดความคาดหวังตามความคิดของเดอเช็คโค ว่าการกำหนดความคาดหวังของบุคคล นอกจาก ขึ้นอยู่กับ ระดับความยากง่ายของงานแล้ว ยังขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ผ่านมาในครั้งนั้นๆด้วยดังที่ เดอเช็คโค ได้กล่าวไว้ว่า การที่บุคคลเคย ประสบความสำเร็จในการทำงานนั้นๆมาก่อน ก็จะกำหนดความคาดหวังในการทำงาน ในคราวต่อไปสูงขึ้น และใกล้เคียงกับ ความสามารถจริงมากขึ้น แต่ในทางตรงกันข้ามระดับความคาดหวังต่ำลงมา เพื่อป้องกันมิให้ตนเกิดความรู้สึกล้มเหลว จากการที่วางระดับความคาดหวังไว้สูงกว่าความสามารถจริง

สมลักษณ์ เพชรช่วย (2540 : 12) ได้สรุปความคาดหวังไว้ว่า การที่บุคคลจะกำหนดความคาดหวังของคนนั้นจะต้องประเมินความเป็นไปได้ด้วย ทั้งนี้เพราะความคาดหวังเป็นความรู้สึกนึกคิด และคาดการณ์ของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยสิ่งนั้นๆ อาจจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม ก็ได้ ความรู้สึกนึกคิด หรือคาดการณ์นั้นๆ จะมีลักษณะเป็นการประเมินค่าโดยมาตรฐานของตนเองเป็นเครื่องวัดการคาดการณ์ของแต่ละบุคคล แม้จะเป็นการให้ต่อสิ่งที่เป็นรูปธรรม หรือนามธรรมชนิดเดียวกัน ก็อาจจะแตกต่างออกไปได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภูมิหลัง ประสบการณ์ ความสนใจ และการเห็นคุณค่าความสำเร็จของสิ่งนั้นๆ

การที่บุคคลจะทุ่มเทความพยายามในการทำงานมากน้อยแค่ไหน จึงขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 อย่าง คือ ระดับความเข้มข้นของความต้องการรางวัลนั้น และความคาดหวังของบุคคลนั้นเองที่จะมองว่ามีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใดในการได้รับการตอบสนองของความต้องการในสิ่งนั้น ถ้าเห็นว่ารางวัลที่จะได้จาก ความพยายามนั้นมีคุณค่ากับตนมาก และเป็นไปได้สูง บุคคลก็จะทุ่มเทความสามารถให้มากขึ้น แต่ถ้าคิดว่าความเป็นไปได้มีน้อย หรือรางวัลที่ได้น้อย ก็จะไม่พยายามเพราะคิดว่าเป็นการลงทุนที่ไม่คุ้มค่า

2.1.5 ปัจจัยกำหนดความคาดหวัง

พัชรีย์ มหาลาก(2538 : 14) ปัจจัยที่กำหนดความคาดหวังมี 3 ประการ ได้แก่

1. กับลักษณะความแตกต่างของแต่ละบุคคล และสภาพแวดล้อม ความคาดหวังและการแสดงออกจึงแตกต่างกัน เพราะความคิดความต้องการของแต่ละ บุคคลนั้นแตกต่างกัน
2. ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของงาน และประสบการณ์ที่ผ่านมาในครั้งนั้นๆ กล่าวได้ว่าถ้าบุคคลเคยประสบความสำเร็จในการทำงานนั้นมาก่อน ก็จะทำให้มีการกำหนดระดับความคาดหวังในการทำงานในคราวต่อไปสูงขึ้น และใกล้เคียงสภาพความเป็นจริงมากขึ้น แต่ในทางตรงกันข้ามจะกำหนดความคาดหวังลงมา ก็เพื่อป้องกันมิให้เกิดความรู้สึกล้มเหลวจากระดับความคาดหวังที่ตั้งไว้สูงกว่าความสามารถจริง
3. ขึ้นอยู่กับการประเมินความเป็นไปได้ เพราะความคาดหวังเป็นความรู้สึกนึกคิดและการคาดการณ์ของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยสิ่งนั้นๆอาจเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้จะเป็นการประเมินค่า โดยมีมาตรฐานของตนเองเป็นเครื่องวัดของแต่ละบุคคล ซึ่ง การประเมินค่าของแต่ละคน ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งชนิดเดียวกัน ก็อาจแตกต่างกันได้ ด้วยขึ้นอยู่กับภูมิหลัง ประสบการณ์ ความสนใจการให้คุณค่าแก่สิ่งนั้นๆ ของแต่ละบุคคล จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าความคาดหวังของมนุษย์คาดหวังเกิดจากสภาพแวดล้อมที่บุคคลได้รับกับความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป ตามความรู้ ประสบการณ์และความต้องการ แล้วบุคคลจะตัดสินใจ

2.1.6 ความหวังกับการสิ้นหวัง

ดร.เอลิซาเบธ คูบเลอร์รอซส์ ได้กล่าวว่า "ผู้ที่ป่วยหนักยังจะมีกำลังใจมากกว่าผู้ที่รู้สึกว่าตนเองหมดสิ้นความหวังแล้วในชีวิตนี้ เสียอีก" ดร.แฟลนเดอร์ ดันบาร์ จิตแพทย์ผู้มีชื่อเสียง ได้กล่าวถึงผู้ป่วย 2 คนที่มีอาการป่วยหนักเหมือนกันคนหนึ่งกล่าวกับเขาว่า "ผมสิ้นความหวังแล้ว สุดแต่หมอจะรักษาก็แล้วกัน" ส่วนอีกคนกล่าวว่า "ผมจะต้องพยายามอย่างเต็มที่ เพื่อให้สุขภาพ

ของมดที่ขึ้น" ปรากฏว่า คนแรกนั้นถึงแก่ความตาย ในเวลาไม่นาน ส่วนคนที่สองสุขภาพกลับฟื้นอย่างรวดเร็ว

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน

2.2.2 ประวัติความเป็นมา

แอนิเมชันนั้นมีต้นกำเนิดมานานแล้ว จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้มีการค้นพบภาพเขียนบนผนังถ้ำเป็นรูปสัตว์ชนิดหนึ่ง ซึ่งในภาพวาดมีการวาดการเคลื่อนไหวของขาทั้งสี่ข้าง ในยุคต่อมา 1600 ปีก่อนคริสต์ศักราช ในช่วงยุคของฟาโรห์รามาสเสสที่สองได้มีการก่อสร้างวิหารเพื่อบูชาเทพีไอซิสโดยมีการวาดรูปการเคลื่อนไหวของเทพีไอซิสต่อเนื่องกันถึง 110 รูป จนกระทั่งถึงยุคกรีกโรมัน เมื่อดูจากภาพที่ปรากฏบนคนโทแล้ว จะเห็นว่าเป็นภาพต่อเนื่องของการวิ่ง

2.2.1 ความหมายแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจาก กันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปร่าง หรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทาง คอมพิวเตอร์ การจับเก็บภาพแบบอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลช

2.2.3 ประเภทของการสร้างแอนิเมชัน

เราจะสามารถแบ่งออกได้เป็น3ประเภทด้วยคือ

1.Traditional Animation

เป็นงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิมซึ่งมักจะสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้การวาดด้วยมือ

2. Stop-motion

การสร้างภาพเคลื่อนไหวประเภทนี้นักแอนิเมเตอร์(Animator)จะต้องเข้าไปจัดการกับโมเดลโดยตรง ซึ่งจะต้องค่อยๆขยับโมเดลและถ่ายภาพเอาไว้ทีละเฟรม

3. Computer Animation เกิดจากการผสมผสานด้วยระบบดิจิทัล 2 มิติ รวมกับตัวโปรแกรมของคอมพิวเตอร์

2.2.4 ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน

การสร้างแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นประเภทใดสามารถแบ่งขั้นตอนการทำงานได้ ๓ ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการผลิต
2. ขั้นตอนการผลิต
3. ขั้นตอนหลังการผลิต

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการผลิต (Preproduction)

เป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นๆ ความสนุก ตื่นเต้น และอารมณ์ของตัวละครทั้งหลาย จะถูกกำหนดในขั้นตอนนี้ทั้งหมด ดังนั้นในส่วนนี้จึงมีหลายขั้นตอนและค่อนข้างซับซ้อน หลายคนจึงมักกล่าวว่า หากเสร็จงานในขั้นตอนนี้แล้ว ก็เสมือนทำงานเสร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว ในขั้นตอนนี้จะแบ่งเป็น ๔ ขั้นตอนย่อยด้วยกัน โดยเรียงตามลำดับดังนี้ คือ การเตรียมการ เพื่อผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มีขั้นตอนหลายขั้นตอน และค่อนข้างซับซ้อน

การเตรียมการ เพื่อผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มีขั้นตอนหลายขั้นตอน และค่อนข้างซับซ้อน

- เขียนเรื่องหรือบท (story)

เป็นสิ่งแรกเริ่มที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ทุกเรื่อง แอนิเมชันจะสนุกหรือไม่ ล้วนขึ้นอยู่กับเรื่องหรือบท

- ออกแบบภาพ (visual design) หลังจากได้เรื่องหรือบทมาแล้ว ก็จะคิดเกี่ยวกับตัวละครว่าควรมีลักษณะหน้าตาอย่างไร สูงเท่าใด จากควรจะมีลักษณะอย่างไร สีอะไร ในขั้นตอนนี้ อาจทำก่อน หรือทำควบคู่ไปกับบทภาพ (storyboard) ก็ได้

- ทำบทภาพ (storyboard) คือ การนำบทที่เขียนขึ้นนั้นมาทำการจำแนกมุมภาพต่างๆ โดยการร่างภาพลายเส้น ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าวๆ ซึ่งผู้บุกเบิกอย่างจริงจังในการใช้บทภาพ คือ บริษัทเดอะวอลต์ ดิสนีย์ ได้ริเริ่มขึ้นราว พ.ศ. ๒๔๗๓ และได้นำมาใช้กันอย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน ซึ่งแม้แต่ภาพยนตร์ก็ต้องใช้วิธีการวาดบทภาพ ก่อนถ่ายทำด้วยเช่นกัน

- ร่างช่วงภาพ (animatic) คือ การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด(นี่คือข้อแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ทั่วไปเพราะภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องตัดต่อก่อนที่จะผลิตเพื่อจะได้รู้เวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ (shot) อย่างแม่นยำ ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงนั้น จะตัดต่อภายหลังการถ่ายทำ)

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่างๆ มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น จะสวยงามมากหรือน้อยเพียงใด ประกอบด้วย

การวาดและลงสีการ์ตูนแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์

การวาดและลงสีการ์ตูนแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์

- วางผัง (layout) คือ การกำหนดมุมภาพ และตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด รวมทั้งวางแผนว่า ในแต่ละช็อตภาพนั้น ตัวละครจะต้องเคลื่อนไหว หรือแสดงสีหน้าอารมณ์อย่างไร ซึ่งหากทำภาพยนตร์แอนิเมชันกันเป็นทีม ก็จะต้องประชุมร่วมกันว่า แต่ละฉาก จะมีอะไรบ้าง เพื่อให้แบ่งงานกันได้อย่างถูกต้อง ซึ่งหลังจากเสร็จขั้นตอนนี้แล้ว จึงสามารถแบ่งงานให้แก่ทีมผู้ทำแอนิเมชัน และทีมฉาก แยกงานไปทำได้

- ทำให้เคลื่อนไหว (animate) คือ การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉากนั้นๆ ในขั้นตอนนี้สำคัญอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนการกำกับนักแสดงว่า จะเล่นได้ดีหรือไม่ ซึ่งหากทำขั้นตอนนี้ได้ไม่ดีพอ ก็อาจทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกร่วมไปกับตัวละครด้วย ส่วนแอนิเมชันแบบภาพแสดงมิติมีวิธีการทำ โดยวาดภาพลงบนแผ่นพลาสติกโปร่งใสในแต่ละฉากของเรื่อง และเมื่อแบ่งย่อยลงไปอาจประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ เช่น ตัวละคร ต้นไม้ แม่น้ำ ภูเขา ดวงอาทิตย์ ตัวละครแต่ละตัว หรือสิ่งของแต่ละชิ้นจะถูกนำไปวาดลงบนแผ่นใสแต่ละแผ่น เมื่อนำแผ่นใสแต่ละแผ่นมาวางซ้อนกันแล้วถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายภาพที่ได้รับการออกแบบมาเป็นพิเศษ ก็จะได้ภาพการ์ตูน 1 ภาพ ที่ประกอบไปด้วยตัวละครและฉาก ในการสร้างภาพการ์ตูนให้เคลื่อนไหว ผู้ทำแอนิเมชัน (animator) จะต้องกำหนดลงไปว่า ในแต่ละวินาที ตัวละครหรือสิ่งของในฉากหนึ่งๆ จะเปลี่ยนตำแหน่งหรืออิริยาบถไปอย่างไร ทั้งนี้ ผู้ทำแอนิเมชันจะต้องวาด หรือกำหนดอิริยาบถหลัก หรือคีย์ภาพ (key) ของแต่ละวินาที หลังจากนั้นผู้ทำแอนิเมชันคนอื่นๆ ก็จะวาดลำดับการเปลี่ยนแปลงอีกจำนวนหนึ่ง (ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้ ๒๔ ภาพ) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวจากคีย์ภาพหนึ่ง ไปสู่อีกคีย์ภาพหนึ่ง ภาพวาดจำนวนมหาศาลระหว่างแต่ละคีย์ภาพเรียกว่า ภาพช่วงกลาง (in-betweens) ในการวาดภาพการ์ตูน ผู้วาดภาพที่วาดคีย์ภาพต่างๆ เรียกว่า ผู้วาดภาพหลัก (key animator) ซึ่งต้องเป็นนักวาดภาพที่มีฝีมือ ส่วนผู้วาดภาพอีกจำนวนหนึ่งที่ทำหน้าที่วาดภาพระหว่างภาพหลักเรียกว่า ผู้วาดภาพช่วงกลาง (in-between) นอกจากผู้วาดภาพแล้ว ก็มีผู้ลงสี (painter) ซึ่งมีหน้าที่ลงสี หรือระบายสีภาพให้สวยงาม

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมีการใช้สีและแสงที่ให้อารมณ์ต่างกัน และมีฉากที่ช่วยเสริมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมมากยิ่งขึ้น

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมีการใช้สีและแสงที่ให้อารมณ์ต่างกัน และมีฉากที่ช่วยเสริมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมมากยิ่งขึ้น

- ฉากหลัง (background) ฝ่ายฉากเป็นฝ่ายที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าฝ่ายอื่นๆ เพราะฉากช่วยสื่ออารมณ์ได้เช่นเดียวกับตัวละคร เนื่องจากสีและแสงที่ต่างกันย่อมให้อารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน และฉากยังช่วยเสริมอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น

3. ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction)

เป็นขั้นตอนปิดท้าย ได้แก่

- การประกอบภาพรวม (compositing) คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติ ต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้ มีการปรับแสงและสีของภาพ ให้มีความกลมกลืนกัน ไม่ให้สีแตกต่างกัน การนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน เป็นกระบวนการที่จำเป็น สำหรับการทำแอนิเมชันแบบสองมิติ และแบบสามมิติ

- ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) หมายถึง การเลือกเสียงดนตรีประกอบ ให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง และฉากต่างๆ ของการ์ตูน รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย ซึ่งวิศวกรเสียงสามารถสร้างเสียงประกอบ ให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องได้ โดยดูจากเค้าโครงเรื่อง ดังนั้นเค้าโครงเรื่องถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ในอดีต การสร้างเสียงประกอบสามารถทำได้โดยการบันทึกเสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงจริงที่ให้เสียงได้ใกล้เคียง เช่น เสียงเคาะกะลาอาจใช้แทนเสียงม้าวิ่ง เสียงเคาะช้อนและส้อมอาจใช้แทนเสียงการฟันดาบ ในปัจจุบัน ได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสังเคราะห์เสียงให้ได้เหมือนจริง หรือเกินกว่าความเป็นจริง เช่น เสียงคลื่น เสียงพายุ เสียงระเบิด ซึ่งวิศวกรเสียงได้เข้ามามีบทบาทอย่างมาก ทั้งนี้ การ์ตูนภาพเดียวกัน แต่เสียงประกอบต่างกัน เสียงประกอบที่ดีกว่า และเหมาะสมกว่า จะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก ในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น

2.3 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับนกอีกา

2.3.1 ความเป็นมา

นกกาหรืออีกา(Crow)จัดอยู่ในไฟลัมสัตว์มีแกนสันหลัง ชั้นสัตว์ปีก เป็นนกชนิดหนึ่ง อยู่ในสกุล *Corvus* ในวงศ์นกกา (Corvidae) พบกระจายพันธุ์ทั่วโลก ยกเว้นในทวีปอเมริกาใต้ มีลักษณะเฉพาะตัวคือมีสีขนสีดำสนิทเป็นเงามันล้อมอยู่รวมกันเป็นกลุ่มและออกหากินเวลากลางวันโดยเฉพาะอย่างยิ่งวันที่แดดแรง นกกาจะหาอาหารโดยการซ่อนตัวในเงาของต้นไม้ สำหรับการจู่โจมเหยื่อ นกกา มีลักษณะเหมือนนกอีกประเภทหนึ่งชื่อ นกเรเวน ซึ่งเป็นนกที่มีสีดำเหมือนกัน นอกจากนี้แล้วนกกายังถือว่าเป็นนกที่มีอายุขัยเฉลี่ยสูงถึง 90 ปี ซึ่งนับว่าสูงกว่าสัตว์ใหญ่อย่างช้าง อีกาเป็นนกกาที่มีการกระจายพันธุ์เป็นวงกว้างในเอเชีย ปรับตัวเก่ง กินอาหารได้หลากหลาย ทำให้ขยายไปยังพื้นที่ใหม่ได้ง่าย บางครั้งมันถูกมองว่าเป็นนกที่ก่อความรำคาญ อีกา มี 3 ชนิดย่อย

Corvus leuillanti - อีกาตะวันออก

Corvus culminatus - อีกาอินเดีย

Corvus japonensis - อีกาปากใหญ่

2.3.2 ลักษณะ

ขนาดโดยทั่วไปยาวประมาณ 46-59 เซนติเมตร ซึ่งแตกต่างกันในแต่ละภูมิภาค ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของญี่ปุ่น เกาะคูริล และคาบสมุทรซาฮาลิน จะมีขนาดค่อนข้างใหญ่กว่า นกกากินซาก ในขณะที่ชนิดย่อยจากอินเดียในทางตะวันตกเฉียงใต้ มีขนาดเล็กกว่านกกากินซาก แต่ทุกชนิดย่อยมีปากค่อนข้างยาว หนาและปากบนโค้งลง ให้ดูเหมือนนกเรเวนขนาดใหญ่ มีขนสีเทาเข้ม จากด้านหลังของศีรษะ คอ ไหล่ และ ส่วนล่าง ปีก หาง หน้าและลำคอเป็นดำเงา ชนิดย่อยในอินเดียจะมีสีดำที่สุด



ภาพที่ 1 อีกา (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี)

2.3.3 การกระจายพันธุ์และถิ่นอาศัย

มีการกระจายพันธุ์จากชายฝั่งเอเชียตะวันออกเฉียงเหนือที่อัฟกานิสถานและทางตะวันออกเฉียงของอิหร่านในทิศตะวันตกทิศใต้ถึงอินเดียและลงไปยังคาบสมุทรมมาเลเซียในทิศตะวันออกเฉียงใต้

2.4 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับวัยชรา

2.4.1 ความเป็นมา

วัยสูงอายุ หรือ วัยชรา หมายถึง มนุษย์ที่มีอายุอยู่ในช่วงปลายของชีวิต นิยามของผู้สูงอายุอาจแตกต่างกันไปเมื่อพิจารณาจากแง่มุมต่าง ๆ อาทิ ทางชีววิทยา ประชากรศาสตร์ การจ้างงาน และทางสังคมวิทยา ในทางสถิติมักถือว่าผู้ที่อยู่ในวัยสูงอายุคือบุคคลที่มีอายุ 60-65 ปีขึ้นไป สำหรับประเทศไทยกำหนดไว้ว่าผู้สูงอายุคือบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ประเทศพัฒนาแล้วส่วนใหญ่จะมีสัดส่วนผู้สูงอายุต่อประชากรทั้งประเทศสูงกว่าประเทศกำลังพัฒนา สำหรับประเทศไทยมีสัดส่วนของผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ

2.4.2 การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย

การสูญเสียฟัน ผิวหนังเหี่ยวงั้นเพิ่มขึ้น การรับรู้ทางเสียงลดลง สัมผัสเปลี่ยนเป็นสีเทา หรือสีขาว ความสามารถในการมองเห็นลดลง ร่างกายเคลื่อนไหวได้น้อยลง และใช้เวลามากขึ้น การใช้ความจำน้อยลง ความต้องการทางเพศลดลง หรือหมดไป

เราสามารถสังเกตเห็นความชราจากด้านต่างๆ ดังนี้

- 1) ความสูง จะค่อยๆ เตี้ยลง หลังงอ ขาโก่ง ความสูงอาจลดลงประมาณ 3-4 ซม.
- 2) น้ำหนัก บางคนน้ำหนักลด เพราะกล้ามเนื้อค่อยๆ หดตัว ยืนพรวดทำให้มอม บางคนทานมาก เคลื่อนไหวน้อย ไขมันไปรวมตัวกันที่หน้าท้อง ต้นขา และน้ำหนักตัวเพิ่มขึ้น
- 3) ผิวหนัง เนื่องจากน้ำน้อย ไขมันใต้ผิวน้อย ทำให้ผิวแห้งขาดความยืดหยุ่น มีรอยเหี่ยวย่นปรากฏขึ้นชัดเจน โดยเฉพาะที่คอ หนึ่งตาตก ฝ้า กระ เกิดขึ้นชัดเจน
- 4) ผมและขนเริ่มเปลี่ยนเป็นสีขาวและบางลง บางคนศีรษะเริ่มล้าน
- 5) สายตา ค่อยๆ พร่ามัว เป็นต้อกระจก จากการมองเห็นเหมือนเงาๆ คล้ายหมอก คว้นหรือเหมือนมีขี้ตาติดอยู่ตลอด การมองเห็นค่อยๆ เลือนรางมากยิ่งขึ้น เหตุมาจากซี่ของตบเริ่มอ่อนแอ ไปหล่อ-เลี้ยงตาไม่พอ ผู้เขียนมีผู้ป่วยที่เป็นต้อหินอย่างเฉียบพลัน ปวดหัวและปวดมากจนหัวแทบระเบิด ความดันตาสูง หลังจากหยอดยา ทานยา และยิงเลเซอร์ที่โรงพยาบาลแล้วอาการดีขึ้น แต่ยังปวดขณะเดียวกันสายตาลดลงอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะขอบเขตสายตาแคบลง ในตำราแพทย์จีนกล่าวว่า โรคเกิดมาจากยินของตบพรวด จึงใช้ตำรับที่บำรุงยินของตบให้ทาน ดัมทานไป 3 ห่อ อาการสลายตาและขอบเขตสายตาจะกว้างขึ้นอย่างเห็นได้ชัด จึงทำเป็นเม็ดให้ทานประจำเป็นปี อาการดีขึ้นเป็นลำดับ สายตาก็ดีขึ้นกว่าเดิม
- 6) การฟังลดลง ที่เรียกกันว่าคนแก่หูตึง โดยเฉพาะเสียงแหลมจะไม่ค่อยได้ยิน บางครั้งจะมีเสียงหึ่งในหู เหตุมาจากไตอ่อนแอ แผนจีนจะใช้การบำรุงไตมาดูแลเรื่องการฟังและเสียงหึ่งในหู
- 7) ฟันเริ่มโยกคลอน ไม่แน่น ลึกร่อน ตัวฟันสั้นลง เหงือกกร่น ทำให้คอฟันโผล่หรือไม่ก็ฟันร่วงจนแก้มตบ เรื่องฟันก็ต้องบำรุงที่ไตอีกนั่นแหละ
- 8) กล้ามเนื้ออ่อนแรง เร็วแรงน้อย เพื่อย่างาย เนื่องจากปอดและหลอดลมเริ่มอ่อนแอ การทำงานจะทนไม่ได้นาน เพราะปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ ถ้าซี่ปอดพรวดมาก ก็ยิ่งเป็นตัวเร่งความชราให้รวดเร็วยิ่งขึ้น

2.5 สัญญา

2.5.1 แนวคิด และทฤษฎีด้านสัญวิทยา ความหมายโดยย่อเกี่ยวกับสัญวิทยา

สัญวิทยาหรือ สัญญาศาสตร์นั้นเป็นวิธีการศึกษาเพื่อให้ได้มาถึงความรู้วิธีการหนึ่ง สัญวิทยา จึงเป็นศาสตร์ที่ศึกษา เกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่ถูกรอบตัวของเรา สัญลักษณ์อาจจะ ได้แก่ ภาษา รหัส สัญญาณ เครื่องหมาย ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบท และในบริบท หนึ่งๆ การนำทฤษฎีสัญวิทยามาใช้ในการศึกษาคำ สือสารของมนุษย์ ถือเป็นการศึกษาในแนวใหม่จากแนวความคิด ที่มีมาแต่เดิม เป็นจุดเน้นที่ต่างไปจากการศึกษาดั้งเดิมที่มุ่งศึกษา การสื่อสารแบบเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องอยู่กับสาร ช่องทาง เครื่องส่ง ผู้รับ เสี่ยงรบกวน และการย้อนกลับ ซึ่งถือเป็นพื้นฐาน ของการสื่อสาร วิธีการหาความรู้แบบสัญวิทยา ได้อิทธิพลมาจากการศึกษาของเฟร์ดีนันด์ เดอโซซูร์ (Ferdinand de Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ เป็นผู้ก่อตั้งภาษาศาสตร์เชิง โครงสร้างสมัยใหม่) ซึ่งเป็นการศึกษาในรูปแบบของภาษาศาสตร์ ในแนวทางมานุษยวิทยาเชิงโครงสร้าง ซึ่ง Roland Barthes ได้ นำแนวคิดของ เดอ โซซูร์ มาใช้พัฒนาการศึกษาในแนวทางที่ เรียกว่า สัญญาศาสตร์ หรือสัญวิทยา สิ่งที่โซซูร์ให้ความสำคัญมากที่สุดคือการแยกภาษาออกจากการใช้ภาษา และวิธีการหาความรู้ แบบโครงสร้างนิยมก็เป็นการศึกษาระบบความสัมพันธ์ที่ร้อยรัด เชื่อมโยงสรรพสิ่งให้เป็นอย่างที่เป็นซึ่งวิธีการศึกษาของโครงสร้าง นิยมจะเริ่มโดยการสลายความเป็นองค์ประฐานของมนุษย์ สุนใจ ความหมายในระดับจิตไร้สำนึก แบ่งผ่า สิ่งต่างๆที่ศึกษาเป็นส่วนย่อยๆ เพื่อนำกลับมาศึกษาดูความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยย่อย กับหน่วยใหญ่โดยให้ความสำคัญกับตัวเชื่อมที่ร้อยรัดเชื่อมโยง สิ่งที่เป็นคู่ตรงข้ามออกจากกันซึ่งสิ่งที่เรียกว่าตัวเชื่อมนั้นก็คือตัว โครงสร้างอีกทั้งวิธีการศึกษาของโครงสร้างนิยมนั้นจะมองสิ่งที่ ต้องการศึกษากลับไปในรูปของสัญญาที่ตัดกันหารหัสที่กำหนด ความหมายของโครงสร้างออกมาโดยไม่ได้สนใจในเรื่องความ แตกต่างของเวลาและสถานที่ทั้งนี้ โรลันด์บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้ใช้รูปแบบ ของการศึกษาที่พัฒนามาจากแนวคิดของ เดอ โซซูร์และวิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยม โดยที่บาร์ตส์ ศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างรูปสัญญา (Signifier) ความหมายสัญญา (Signified) และสัญญา (Sign) ในระบบของสัญวิทยาความหมายจะเกิดขึ้นมาได้ก็ต้องอาศัยสามสิ่งที่ได้กล่าวไปข้างต้นเพียงแต่ประสบ การการรับรู้ของเราจะพบเห็นและเข้าใจจนเป็นความเคยชินไป ส่วนมากเราจึงจะมองเห็นเพียงรูปสัญญาและความหมายสัญญานเท่านั้น เช่น การมอบช่อดอกกุหลาบให้แก่คนคนหนึ่ง ช่อดอก กุหลาบคือตัวรูปสัญญา ส่วนใน

ความหมายสัญลักษณ์ก็คือความ หลงใหล แต่ในส่วนของสัญลักษณ์มักเป็นสิ่งที่ถูกมองข้าม นั่นก็คือ ดอกกุหลาบที่สื่อถึงความหลงใหล จะเห็นได้ว่าการบอกรักของผู้ชายด้วยดอกกุหลาบก็ จะหมายความว่าความถึงว่าดอกกุหลาบเป็นการแสดงถึงความหลงใหล แต่ในปัจจุบันกลายเป็นสิ่งที่สากลเสียแล้วว่า การจะบอกรักใคร จะต้องมิช่อดอกไม้มอบให้ด้วยโดยเฉพาะเป็นช่อดอกกุหลาบ ด้วย โดยผู้มอบจะเข้าใจว่าการมอบช่อดอกไม้เป็นส่วนหนึ่งของการบอกรักแต่จะไม่ได้คิดถึงว่าดอกกุหลาบจะแทนความรู้สึก หลงใหลเลย ในชั้นการวิเคราะห์บาร์ตส์ บอกว่านักสัญวิทยา ต้องแยกให้ออกระหว่างดอกกุหลาบในฐานะรูปสัญลักษณ์และดอก กุหลาบในฐานะที่เป็นตัวสัญลักษณ์ ซึ่งรูปสัญลักษณ์จะไม่มี ความหมาย มาเกี่ยวเป็นเพียงสิ่งนั้นๆ แต่ตัวสัญลักษณ์จะมีความหมายมาเกี่ยว ด้วยเสมอ ถ้าเรามองว่าดอกกุหลาบก็คือดอกกุหลาบก็หมายถึงเรา มองดูดอกกุหลาบในฐานะเป็นรูปสัญลักษณ์เท่านั้นแต่ถ้าสมมุติว่า เราบอกว่าดอกกุหลาบสีแดงแสดงถึงความหลงใหล ดอกกุหลาบ

สีม่วงแสดงถึงเพศที่สาม ดอกกุหลาบสีเหลืองแสดงถึงคนป่วย ดอกกุหลาบสีขาวหมายถึงความบริสุทธิ์เมื่อใดแล้วละก็แสดงว่า เรากำลังมองดอกกุหลาบในฐานะเป็นสัญลักษณ์ สัญลักษณ์จึงเป็นทฤษฎีที่นำมาอธิบายการสื่อสารของ มนุษย์ว่า การสื่อสารคือจุดกำเนิดของความหมาย ซึ่งการศึกษา แนวนี้จะไม่สนใจความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้อง กับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิง สังคมหรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้และผู้รับ สาร ตลอดจนความหลากหลายของความหมายภายในระบบ ภาษา วัฒนธรรม และความ เป็นจริงที่ไม่สามารถแสดงผลเป็น เส้นตรงของกระแสการไหลของข่าวสาร แต่เป็นการศึกษาเชิงโครงสร้าง โดยมุ่งความสนใจไปที่การวิเคราะห์โครงสร้างที่กลุ่ม ความสัมพันธ์ที่ทำให้สาร หมายถึง บางสิ่งที่มันสร้างเครื่องหมาย บนกระดาษ หรือเสียง ไปยังสารที่จะถูกส่งออกไปในการสื่อสาร แต่ละครั้ง ดังนั้นการศึกษาแนวสัญวิทยานี้ถือว่าตัวกำหนดของ การสื่อสารขึ้นอยู่กับสังคม และสิ่งรอบตัวบนโลกของมนุษย์ ไม่ใช่ ขึ้นอยู่กับกระบวนการของการสื่อสาร แต่ระบบสัญลักษณ์ทำการ ควบคุมการสร้างความหมายของตัวบทให้เป็นไปอย่างมีความ สลับซับซ้อนอย่างแผ่เงา และต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละ วัฒนธรรม ในความคิดของบาร์ตส์รูปสัญลักษณ์จะมีลักษณะเชิงวัตถุ (materiality) เช่นเสียง วัตถุต่างๆ รูปภาพ ส่วนความหมายสัญลักษณ์เป็น ตัวแทนทางความคิดของ สิ่งของต่างๆ (a mental representation of the 'thing')ซึ่งทั้งรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์จะ รวมตัวกันเรียกว่าสัญลักษณ์ บาร์ตส์ได้จัดแยกหมวดหมู่ของสัญลักษณ์ โดยใช้วิธีการ สามแบบ ดังนี้วิธีการแรก จัดหมวดหมู่ตามวิธีการ ทำให้ความหมายสัญลักษณ์นั้นเป็นจริง วิธีการที่สอง สนใจการขยาย ตัวที่อาจซ้อนทับกันของความหมายของสัญลักษณ์ที่ต่างๆ และวิธีที่ สาม สนใจความหมายการ ตอบสนองของความหมายสัญลักษณ์ต่อ รูปสัญลักษณ์ในกรณีนี้ผู้เสพระบบมีความรู้ในวัฒนธรรมใน

ระดับที่ แตกต่างกัน อันจะทำให้การถอดรหัสต่างกันออกไปแม้จะใช้ ภาษาเดียวกัน ซึ่งในกระบวนการสื่อความหมายก็จะสามารถมีความหมายอื่นทับซ้อนได้ ซึ่งการทับซ้อนนี้หมายความว่ามีความหมาย สองรูปแบบนั่นก็คือความหมายตรง (denotation) และอีกความหมายคือความหมายแฝง (connotation) ซึ่งความหมายแฝงนี้ จะอยู่ในระดับที่สูงกว่าความหมายตรง มายาคติ เป็นระบบเชิงสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นมาจาก ระบบของสัญลักษณ์ที่มีอยู่ก่อนแล้วซึ่งนั่นก็หมายความว่าระบบ ของมายาคติเป็นการต่อยอดของระบบภาษาหรือที่บาร์ตส์เรียก ว่าระบบความหมายชุดที่สอง 4 หรือระบบสัญลักษณ์ระดับที่สอง (second order semiological system) กล่าวคือเป็นการนำสัญลักษณ์ในระดับภาษามาเป็นรูปสัญลักษณ์ในระดับมายาคติ ดังนั้น ไม่ว่าสัญลักษณ์ใดก็ตามในระบบรหัสภาษาก็จะกลายมาเป็นเพียงแค่ รูปสัญลักษณ์ในระบบรหัสวัฒนธรรมหรือระดับมายาคติ ในมุมมองของบาร์ตส์มายาคติเป็นข้อความหรือระบบของการ สื่อสาร ทุกอย่างสามารถเป็นมายาคติได้ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น งาน เขียนภาพถ่าย โฆษณา กีฬา โศก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านั้นจะมี ลักษณะที่เราจะรู้สึกคุ้นเคยรู้จักกันดี ตัวอย่างเช่นการใส่เสื้อกันฝน รูปสัญลักษณ์ก็คือคนใส่เสื้อกันฝน ความหมายสัญลักษณ์คือ ใส่เสื้อ กันฝนเพื่อป้องกันฝน แต่ความหมายที่มักมองข้ามไปก็คือ ตอนนี้ ฝนตกซึ่งการใส่เสื้อกันฝนนี้ก็จะเป็นการบ่งบอกถึงสภาพอากาศ ด้วย สมมุติว่า ขณะที่เราอยู่ฝนไม่ตก แต่มีคนใส่เสื้อกันฝนซึ่รด ผ่านมา เราก็จะรู้ได้ทันทีเลยว่า ช่างหน้าฝนตก ความคุ้นเคย เคยชินทำให้เรามองข้ามความหมายในระดับนี้ไปหรือที่เรียกว่า ความหมายระดับที่สอง การมองข้ามหรือมองไม่เห็นความหมาย ของสิ่งของต่างๆที่มีฐานะเป็นสัญลักษณ์มองเห็นแต่ฐานะการเป็น วัตถุใช้สอยทั่วไปเหล่านั้น บาร์ตส์เรียกกระบวนการเปลี่ยนแปลง ลดทอนบิดเบือนฐานะของสัญลักษณ์ของสรรพสิ่งในสังคมให้กลายเป็นเรื่องธรรมชาติ ว่า กระบวนการสร้างมายาคติและเรียกสิ่งที่เป็นผลลัพธ์ของผลผลิตนี้ว่า มายาคติ ความเชื่อความคิดของตน ส่วนใหญ่ในสังคมที่ยอมรับโดยไม่ตั้งคำถาม เป็นความคิดที่สอด รับกับระบบที่ดำรงอยู่ในสังคมขณะนั้น กระบวนการสร้างมายาคติ จึงเป็นสิ่งที่นักสัญลักษณ์ต้องถือเป็นเป้าหมายในการปะทะ ด้วย การพยายามสลาย หรือสั่นคลอนมายาคติของบาร์ตส์ เป็นความพยายามที่จะกลับหัวกลับหางสลัดที่สลัดทางการ จัดลำดับความสำคัญของสัญลักษณ์ต่างๆในสังคมเช่นที่บาร์ตส์ได้ กล่าวถึงมายาคติของสิ่งที่เรียกว่างานเขียน ว่า "งานเขียนมิใช่ งานที่สมบูรณ์เป็นเอกภาพ อันเป็นผลมาจาก อัจฉริยภาพของ ผู้ประพันธ์ แต่งงานเขียนทุกชิ้นต้องผ่านกระบวนการผลิตสร้าง เพียงแต่มายาคติของสิ่งที่เรียกว่างานเขียนบิดเบือนไปไม่ให้เราเห็นถึงกระบวนการของการผลิตสร้าง งานเขียนในมุมมองบาร์ตส์ จึงเป็นเพียงภาคปฏิบัติของการอุดมการณ์แบบหนึ่งเท่านั้น ในส่วนของผู้อ่านบาร์ตส์ก็เห็นว่าไม่มีผู้อ่านที่บริสุทธิ์ ผู้อ่านจะ มีฐานะคติเป็นของตัวเองเสมอซึ่งก็จะนำฐานคตินั้นมาใส่เสมอใน การตีความ จึงไม่มีการอ่านใดที่ไร้สาระ

ผิดพลาดใช้ไม่ได้อย่างที่ ศาสตร์แห่งการตีความเชื่อ การอ่านทุกครั้งเป็นการเพิ่มความหมายให้แก่ตัวบทนั้นไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

คุณูปการที่สำคัญของนักสัญวิทยาจึงอยู่ที่การทำให้ สิ่งที่ดีเหมือนไม่มีความหมายในเชิงภาษา ให้กลายเป็นสิ่งที่มีความหมายขึ้นมาเพื่อดูกระบวนการสื่อความหมายของสิ่ง เหล่านี้ในสังคมในความหมายที่สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของ ระบบวัฒนธรรมที่ทำหน้าที่เป็นรหัสกำหนดความหมาย นั้น ก็หมายความว่า สิ่งเหล่านี้ไม่ได้มีความหมายในตัวเองแต่ ผู้เสพมีส่วนในการกำหนดความหมายให้แก่มัน และตัวสร้าง หรือตัวกำหนดความหมายที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในสังคมนั้นก็คือเป็น วัฒนธรรม, อุดมการณ์ ที่เป็นกรอบความคิดของคนในสังคมใน การทำความเข้าใจชีวิตประจำวันของคนในสังคม นักสัญวิทยาจะพยายามชี้ให้เห็นว่าเหตุการณ์ การกระทำ หรือวัตถุหนึ่งๆนั้น จะมีความหมายก็เพราะมีตำแหน่ง บทบาทหน้าที่ภายใต้ระบบใหญ่ ซึ่งโดยปกติทั่วไปจะถูกมองข้าม เพราะเป็นเรื่องในระดับจิตไร้สำนึก นั่นคือไม่มีความหมาย ใดที่อยู่ได้ด้วยตัวมันเองโดยไม่พึ่งรหัส แต่สัญยะส่วนใหญ่จะ เป็นที่รับรู้ในสังคมอยู่แล้วจึงไม่จำเป็นต้องอาศัยรหัสอีก(ทั้งๆ ก็อาศัยอยู่) สัญยะเหล่านั้นจะเปลี่ยนไปเป็นสัญลักษณ์รหัสไม่ได้หายไปไหนแต่เพียงถูกลดทอนความสำคัญลง รหัสเป็นสิ่งที่ สำคัญต่อการจะศึกษาในรูปแบบสัญวิทยา การอ่านสัญยะต่างๆ ในระบบของ สัญวิทยาจึงเพื่อหารหัสกฎเกณฑ์ที่เป็นตัวกำหนด สร้างความหมายซึ่งก็ต้องขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ศึกษาด้วย สัญยะในระบบความหมายชุดที่หนึ่ง(รหัสภาษา) สามารถถูก สลายความหมายลงและกลายเป็นเพียงรูปสัญยะที่ว่างเปล่า ปราศจากซึ่งความหมาย จึงต้องรวมตัวกับความหมายใหม่กลายเป็นสิ่งที่บาร์ตส์เรียกว่า "ระบบการสร้างความหมายชุดที่สอง" (a second-order system of signification) กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ระบบมายาคติมีการสื่อความหมายสองระดับระดับแรกคือความหมายตรงหรือความหมายของภาษาส่วนระดับที่สองคือความหมายแฝงหรือความหมายมายาคติ มายาคติจึงเป็นระบบที่อยู่ เนื้อภาษา มายาคติจะลดทอนสรรพสิ่งมาเป็นองค์ประกอบหรือ วัตถุติบในการสื่อความหมายไม่ว่าจะเป็นภาษา ภาพถ่าย งาน เขียน หรือปรากฏการณ์ในสังคมใดๆก็ตาม ซึ่งตัวมายาคติจะเป็น ตัวที่ทำให้ความหมายเดิมที่ดำรงอยู่ เลือนลางจากความหมายลง หรือเป็นการผลัดชุดความหมายเดิมออกไปจากความคิดแล้วใส่ ความหมายใหม่ที่เป็นมายาคติเข้าไป ในที่นี้สัญยะในระบบความหมายที่หนึ่ง(สัญยะ=รูปสัญยะ+ความหมายสัญยะ) ถูกสลายลง ให้กลายเป็นรูปสัญยะที่ไม่มี ความหมายหรือว่างเปล่า (รูปสัญยะ ในระบบความหมายที่สอง=ตัวสัญยะในระบบความหมายที่ หนึ่ง) ซึ่งจะนำความหมายชุดที่สอง(มายาคติ)มาใส่ไว้เพื่อสื่อความหมายการนำสัญยะในรูปในระบบภาษามาเป็นรูปสัญยะ ในระบบมายาคตทำให้รูปสัญยะในระบบนี้ประกอบด้วยสอง ด้าน ด้านแรก จะเป็นสัญยะของภาษาที่เรียกว่า meaning

ส่วน อีกด้านจะเป็นรูปสัญลักษณ์ในระดับของมายาคติที่เรียกว่า form ความหมายสัญลักษณ์ทั้งสองระดับไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆจึงเรียก ว่า concept ส่วนสัญลักษณ์ในระบบมายาคติเพื่อไม่ให้สับสนจะขอ เรียกว่า Signification จะเห็นได้ว่ารูปสัญลักษณ์ของมายาคตินั้นจะ เป็นทั้ง meaning (full)แต่ไม่ปรากฏอยู่ และ Form ซึ่งว่างเปล่า (empty) แต่ปรากฏอยู่ โดย Concept จะบิดเบือนเป็น Meaning ให้เป็น form โดยการบิดเบือนความหมาย ทำให้ความหมาย เดิมอยู่ไกลจนเรามองข้ามไปเห็นแต่สิ่งที่ มายาคติต้องการให้เห็น เท่านั้น จึงเปรียบเป็นการเล่นซ่อนหาของ meaning และ form ซึ่งทั้งสองความหมายจะไม่ถูกทำลายไปแต่จะถูกทำให้ไม่เห็น เท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น สิ่งที่ บาร์ตส์ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ ในเรื่องหนึ่งไว้นั้นก็คือ บาร์ตส์ได้ทำการวิเคราะห์หน้าปกของ นิตยสาร Paris Match ที่เป็นรูปของทหารหนุ่มผิวดำในเครื่อง แบบทหารฝรั่งเศส กำลังทำท่าคำ ความเคารพและทำตาเบิก กว้างจ้องมองไปยังเบื้องสูง(ซึ่งทำให้คิดกันว่ามองธงชาติอยู่) หากเรา มองเด็กหนุ่มผิวดำทำความเคารพเป็นรูปสัญลักษณ์ ความ หมายสัญลักษณ์ก็น่าจะหมายถึงการยอมรับ และภูมิใจที่ได้ทำหน้าที่ เป็นทหารและในความหมายที่สองนั้นก็คือภาพนี้สื่อถึงความ ยิ่งใหญ่ของ จักรวรรดิฝรั่งเศสซึ่งคนในจักรวรรดิไม่ว่าชาติใดก็ มีความภูมิใจในความเป็นส่วนหนึ่งของชาติ ต่าง รับใช้ฝรั่งเศส ภายใต้ธงเดียว ภาพนี้ได้บิดเบือนความโหดร้าย การกดขี่ การ แย่งชิงผลประโยชน์ จากประเทศอาณานิคมของฝรั่งเศสไปด้วย การใช้เด็กชายผิวดำแต่งชุดทหารฝรั่งเศสแสดงความ ภักดีต่อเจ้า อาณานิคม และเมื่อเราวิเคราะห์ภาพเพื่อให้เข้าใจถึงอุดมการณ์ ในระดับมายาคติเราก็ ต้องวิเคราะห์ในบริบทที่ใหญ่กว่าด้วย นั้น ก็คือตัววารสารซึ่งเป็นวารสารของกลุ่มอนุรักษ์นิยม การ จะเข้าใจ ในความหมายที่สองอย่างง่ายตายก็ต้องเป็นคนฝรั่งเศสที่รู้เรื่อง ถึงประวัติศาสตร์ของตน พอสมควร การใช้คนผิวดำแต่งชุดทหาร ทำความเคารพทำให้เกิดความคิดว่าคนในอาณานิคม จงรักภักดีต่อ ฝรั่งเศสทำให้คนที่มองเห็นภาพนี้(คนฝรั่งเศส)รับรู้และเกิดความ คิดที่ว่าชาวอาณานิคมที่ซื่อสัตย์ต่อฝรั่งเศสก็ไม่ต้องปล่อยให้เป็น เอกราชก็ได้ ในเรื่องของความหมายแฝงหรือมายาคติ นี้รูปสัญลักษณ์ ในระดับมายาคติจะมองเห็นได้ไม่ชัดเจนเป็นได้ทั้งความหมายและ รูปแบบไปพร้อมๆ กัน มีรูปธรรมให้เห็นหรือเข้าใจเช่นรูปหนุ่มนิโกร ในชุดทหารฝรั่งเศส เพียงแต่มายาคติทำให้ ความหมายเหล่านั้น ว่างเปล่าแล้วเติมความหมายชุดใหม่ที่มายาคติต้องการสื่อเข้าไป แทนซึ่ง มายาคติมิได้กดทับหรือทำลายความหมายเดิมแต่เป็นการ ทำให้ความหมายเดิมอ่อนลงยากแก่ การมองเห็นเท่านั้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ตีนกาวยชรา ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ โดยมีเนื้อหาและขั้นตอนดังนี้

- 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือประชาชนทั่วไปและผู้ที่ต้องการความหวังเพื่อจะดำเนินชีวิตต่อไป เพราะทุกคนมีความหวังด้วยกันทั้งนั้น

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 3.2.1 วางแผนโดยการเริ่มต้นกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายหลักที่ต้องการจะทำการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ ให้ผู้รับสารเข้าใจ
- 3.2.2 การศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เว็บไซต์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดูตัวอย่างผลงานต่างๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.3.1. วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ

การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ

- กำหนดกลุ่มเป้าหมาย
- เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และเข้าใจง่าย สื่อความหมายในเรื่องราวให้ชัดเจน
- ออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติให้เข้าใจง่าย มีความน่าสนใจ

ด้านหลักการออกแบบ

- สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะและเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์ มีความเกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น ทำให้จำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน และเพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน

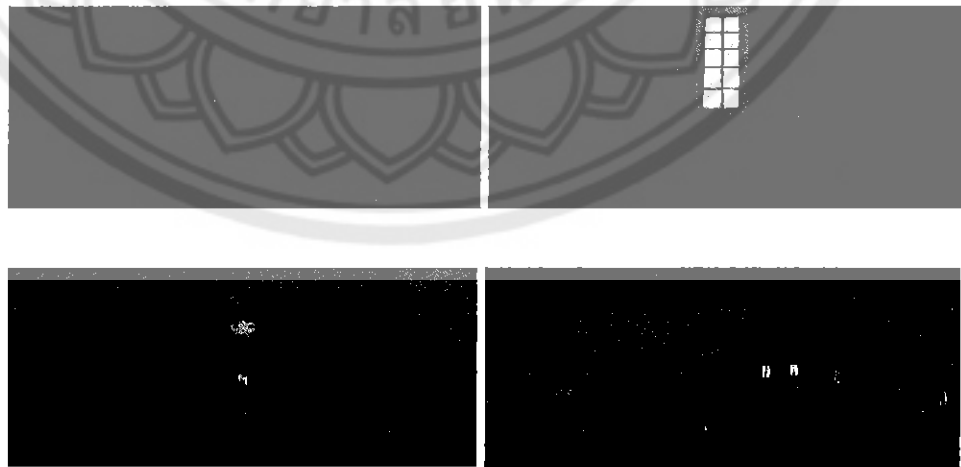
- รูปร่าง (Shape) คือ รูปแบน ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาวไม่มีความหนา เกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล ซึ่งจะช่วยให้สามารถมองเห็นภาพ และเข้าใจได้ง่าย

- รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมีความลึก หรือความหนา นูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรง หลายรูปรวมกัน

- สัดส่วนเป็นความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึง ความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดีที่จะทำให้ผลงานดูน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

3.3.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

จากกรณีศึกษาเรื่อง rain town ได้ข้อสรุปดังนี้



ภาพที่ 2 แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Rain Town (สิโรยาสุ อิชิดะ, 2010)

เรื่องย่อ Rain Town

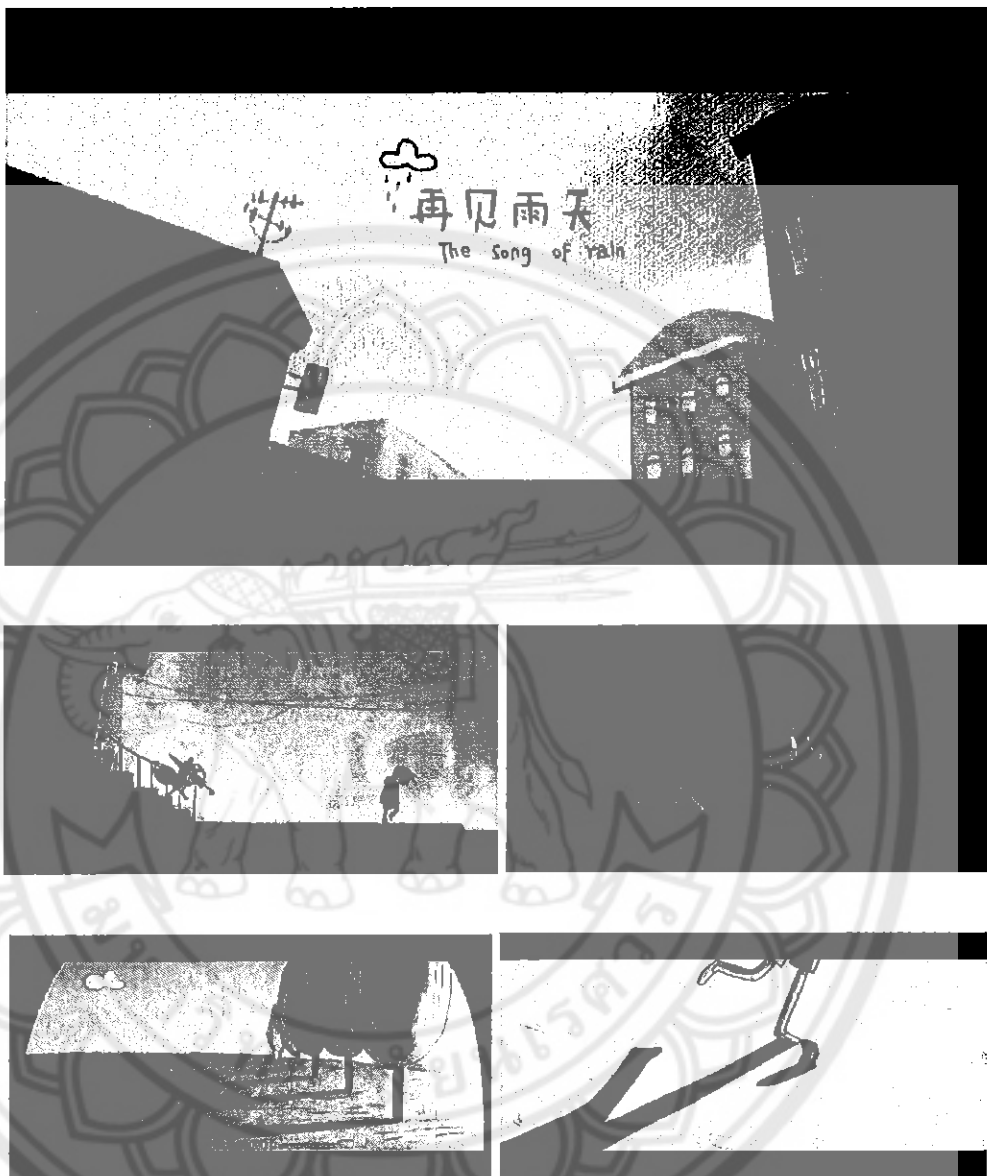
หญิงชราคนหนึ่งกำลังนั่งอยู่ในห้อง รอบข้างเธอมีสิ่งของเก่า ๆ และต้นไม้มากมาย เธอเหมือนมองไปที่กระถางอันหนึ่ง แล้วกระถางนั้นมันก็ลืมหืมตาขึ้นมา และต่อมาเด็กผู้หญิงในชุดกันฝนสีเหลืองกำลังลาแม่เพื่อเดินทางไปหาคุณยายอีกบ้านหนึ่ง ซึ่งต้องผ่านเมืองที่ฝนพรำนี้และเด็กหญิงได้พบกับหุ่นยนต์ตัวหนึ่งได้ทำความรู้จักกันแบบแปลกๆ แต่หลังจากนั้นก็ต้องลาจากกัน และเด็กหญิงก็ไปหาคุณยาย ประโยคที่อธิบายเรื่องนี้คือ

"In this town, since who knows when, rain has never stopped.
Residents moved out to suburbs and high ground around "rain town."
People's memories are now deeply submerged.
But into this forgotten rainy town sometimes, someone wanders."

"ไม่มีใครรู้ว่ามันเริ่มขึ้นเมื่อไหร่ แต่ในเมืองนี้ฝนไม่เคยหยุดตก
ผู้อาศัยในเมืองนี้ได้ย้ายออกไปอยู่แถวชานเมืองและบริเวณที่อยู่สูงกว่ารอบเมืองแห่ง
ฝน (rain town) ความทรงจำของผู้คนได้ดำดิ่งลึกไปในน้ำ
แต่ในเมืองที่ฝนตกที่ถูกลืมนี่ บางครั้งก็ยังมีบางคนร่อนเร่อยู่ในนั้น"
เวลาประมาณ 9.55 นาที
ผลงานโดยฮิโรยาสึ อิชิตะ

- เสียงดนตรีประกอบทำให้แอนิเมชันน่าสนใจและได้รับความรู้สึกตามเรื่องราวของความเสียบเหงาเพราะผู้คนได้ย้ายออกไปจากเมือง
- ใช้โทนสีฟ้าผสมเทาภาพจึงบ่งบอกถึงบรรยากาศที่ฝนกำลังตกอากาศก็มืดครึ้ม
- การเคลื่อนไหวต่าง ๆ นุ่มนวล สวยงามและเต็มไปด้วยรายละเอียด
- ผลงานมีความลึกซึ้ง

จากกรณีศึกษาเรื่อง The Song for Rain ได้ข้อสรุปดังนี้ 17 ก.ย. 2558



ภาพที่ 3 แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Song for Rain (Zheng Yawen, 2011)

เรื่องย่อ The Song for Rain

เรื่องราวของเด็กชายที่ถือร่มสีแดงในวันที่ฝนตกเดินไปเจอสุนัขตัวหนึ่งที่กำลังถือถุง
ลงน้ำฝนอยู่ ทั้งสองไปหาซื้อถุงแต่เงินไม่พอจึงใช้ร่มลงน้ำฝนแทนถุงที่ขาด เมื่อใช้ร่ม
ลงน้ำฝนได้ก็ลาจากกัน สุนัขนำน้ำในร่มไปรดดอกไม้ แล้วต่อมาเด็กชายก็มาตามหาสุนัข
ตัวนั้นแต่เจอแค่ร่มกับดอกไม้ที่วางไว้

เวลาประมาณ 8.12 นาที

ผลงานโดย Zheng Yawen

- จังหวะของดนตรีประกอบมีความกลมกลืนภาพทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน
- สีของภาพสดใสเหมาะสมสำหรับเด็ก

จากกรณีศึกษาเรื่อง The Renter ได้ข้อสรุปดังนี้



ภาพที่ 4 แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง The Renter (Jason Carpenter, 2010)

เรื่องย่อ The Renter

เด็กชายคนหนึ่งไปที่บ้านของหญิงชรา ซึ่งบ้านนี้เช่าไป ได้เห็นการเช่าไป ได้เห็นความโหดร้าย จนท้ายสุดก็มีคนมารับเขา
 เวลาประมาณ 9.52 นาที
 ผลงานโดย Jason Carpenter

- มุมกล้องมีความแปลกใหม่น่าสนใจ
- สีของ Monochrome ทำให้เกิดความน่ากลัว
- ดนตรีและเสียงประกอบเข้ากับเนื้อเรื่องและภาพทำให้เกิดความน่ากลัวและโหดร้ายในบางครั้ง

3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

สรุปผลแนวทางในการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ เรื่องตีนกาวิชัยชรา

1. วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลเกี่ยวกับความหวัง ข้อมูลวิชัยชรา ข้อมูลนกอีกา ข้อมูลการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ
2. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์ตัวละคร จาก ให้มีความน่าสนใจ
3. กำหนดภาพรวมของการออกแบบตามแนวคิด โดยมี concept ความหวังในชีวิต และสร้างสรรค์ผลงาน



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความหวัง สามารถนำมาวิเคราะห์และทำแอนิเมชันให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

4.2 สตอรี่บอร์ด

4.3 การออกแบบตัวละคร และฉากต่างๆ

4.3.1 การพัฒนาแบบครั้งที่1

4.3.2 การพัฒนาแบบครั้งที่2

4.3.3 การพัฒนาแบบครั้งที่3

4.3.4 ผลงานชิ้นสุดท้าย

4.4 ขั้นตอนการทำ Post – Production

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

ผู้คนอยู่ด้วยความหวังกันทุกคนเพราะความหวังเป็นแรงกระตุ้นแรงผลักดัน เพื่อให้ชีวิตดำรงอยู่ ความหวังนั้นเป็นแรงและพลังอย่างดีที่ช่วยให้ผู้คนขับเคลื่อนชีวิตไปข้างหน้าอย่างไม่ย่อท้อ ความหวังยังสร้างความมุ่งมั่น ความพยายาม ความอดทน รอคอย เพื่อต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ แต่สิ่งที่ผู้คนให้ความหวังนั้นต่างกันออกไป เนื่องจากเรื่องราวที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของแต่ละคนนั้นเกิดขึ้นแตกต่างกันออกไป ปัญหาภายในจิตใจของแต่ละคนนั้นก็ต่างกัน ความต้องการในเรื่องที่หวังจึงแตกต่างกัน ระดับความหวังของแต่ละคนก็แตกต่างกันไปด้วย บางคนหวังมากเพราะต้องการมาก บางคนหวังจนความหวังเริ่มริบหรี่มองไม่เห็นทางที่ความหวังจะเป็นจริงได้เลย มีผู้กล่าวไว้ว่า “อย่าทำลายความหวังของใครเพราะทั้งชีวิตเขาอาจเหลืออยู่แค่นั้นก็ได้” ความหวังอาจจะเป็นการกระตุ้นให้เห็นถึงโอกาสที่คนผู้นั้นจะได้รับการเปลี่ยนแปลงพัฒนาชีวิตไปสู่สภาพที่ดีขึ้นกว่าปัจจุบัน หรือการเตือนสติให้เห็นถึงสิ่งที่ผู้คนอาจจะต้องสูญเสียไปจากความหมกมุ่นตายออยากและไม่คิดที่จะต่อสู้กับชีวิตอีก แต่ไม่ว่าจะหมกมุ่นเพียงใดถึงอย่างนั้นผู้คนก็ยังต้องอยู่อย่างมีความหวังต่อไป เพราะผู้คนตัดความหวังออกไปจากใจออกไปจากชีวิตไม่ได้ เนื่องจากความหวังเป็นสิ่งที่มิได้อยู่ในใจของคนทุกคนตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงคนในวัยชรา ซึ่งระยะเวลาจะเป็นตัวช่วยสร้างสรรค์ความหวังความต้องการในตัวผู้คนขึ้นเอง แต่ผู้คนในช่วงวัยชราผ่าน

ช่วงเวลาผ่านเรื่องราวมากมายและคนในวัยนี้ก็ได้หวังสิ่งต่างๆมากมายเท่ากับคนในวัยอื่นๆ เรื่องที่หวังอาจเป็นเพียงเรื่องเล็กๆ การคาดหวังในตัวบุคคล การไม่ต้องอยู่อย่างเดียวดาย

จึงมีความคิดที่จะทำแอนิเมชันสองมิติ โดยนำเอาเรื่องการอยู่คนเดียวของหญิงชราที่กำลังหวังว่าคนรักจะกลับมาหา หวังว่าจะไม่ต้องอยู่คนเดียวบนโลก มาถ่ายทอดเป็นเรื่องราวผ่านแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง ตีนกาวยชรา เพื่อให้ความหวังแก่ผู้คนให้ผู้คนอยู่ต่อไปโดยมีความหวังเป็นเพื่อน ให้ความหวังเป็นเพื่อนที่อยู่กับเราถึงแม้จะมีคนอื่นอยู่หรือไม่มีใครอยู่เลยก็ตาม เพราะความหวังเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวที่ทุกคนพบเจอและต้องการเพื่อช่วยผู้คนที่กำลังอยู่อย่างมีความหวังคนเดียวให้มีแรงเดินหน้าต่อไป

- แอนิเมชันเชิงสัญลักษณ์ แนวสัญลักษณ์วิทยา
- ใช้ภาพสื่อเรื่องราวโดยไม่มีบทพูด
- เทคนิคในการสร้างเกมใช้โปรแกรม Adobe Photoshop , Adobe Premiere Pro และ Adobe After Effect

ชื่อเรื่อง : ตีนกาวยชรา

แนวคิด : ความหวัง

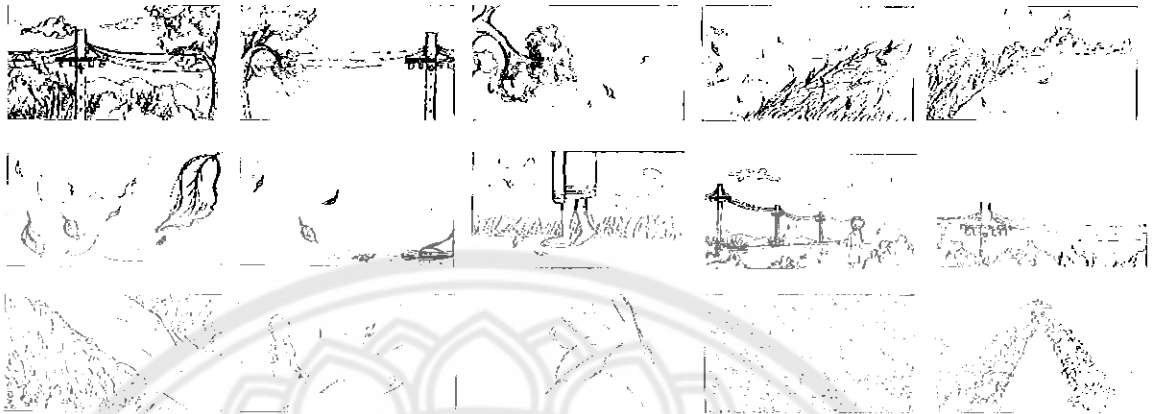
เนื้อเรื่อง : เรื่องราวของหญิงชราที่ต้องการความหวัง เธอมีความหวังอยู่กับใบไม้ที่แห้งเหี่ยว และสายลมที่พัดปลิวใบไม้ไปมา แต่วันหนึ่งมีอีกาบินบินเข้ามาอยู่กับเธอเป็นเพื่อนเธอทำให้เธอมีความหวังอีกครั้ง แม้อีกาจะเป็นนกที่ไม่มีใครต้องการ ไม่มีใครชอบแต่หญิงชราผู้นี้หวังในตัวอีกาแล้ววันหนึ่งอีกาบินจากเธอไปทำให้ความหวังของเธอริบหรืออีกครั้ง แต่ก็ใช้ว่าจะแย้ไปซะหมดเพราะมีความหวังใหม่เข้ามาหาหญิงชราผู้นี้และปรากฏชายผู้หนึ่งเดินมาตรงหน้าเธอ

แนวแอนิเมชัน : สัญลักษณ์วิทยา

4.2 สตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างสตอรี่บอร์ดครั้งที่ 1



ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างสตอรีบอร์ดครั้งที่ 2

4.3 การออกแบบตัวละคร และฉากต่างๆ

4.3.1 การพัฒนาแบบครั้งที่ 1



ภาพที่ 7 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 1



ภาพที่ 8 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 1



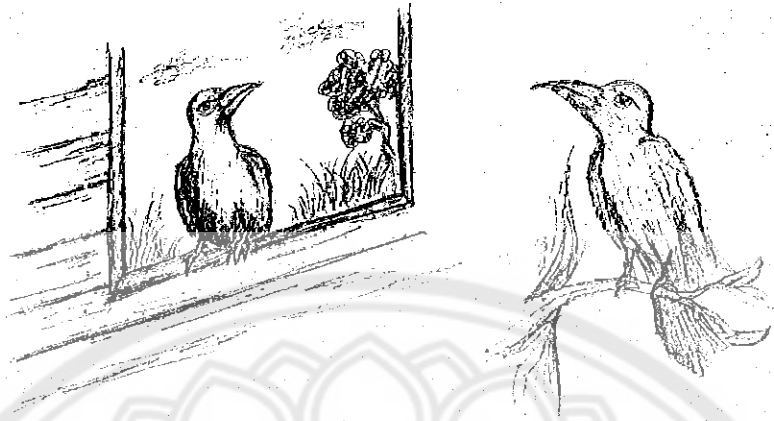
ภาพที่ 9 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 1



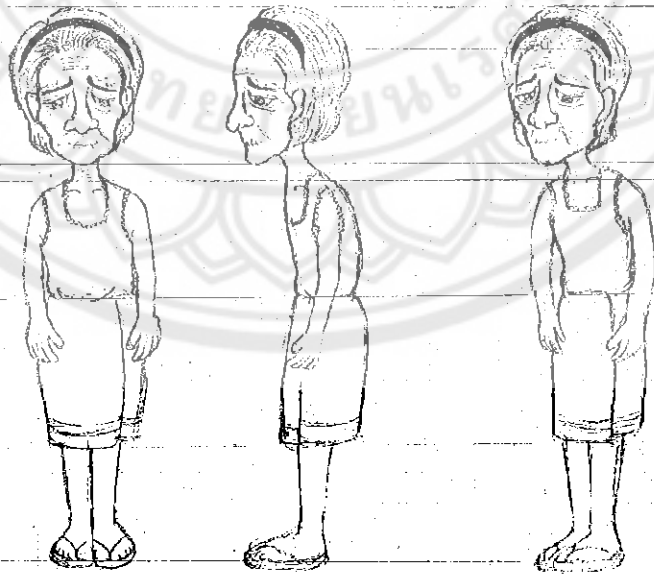
ภาพที่ 10 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 2



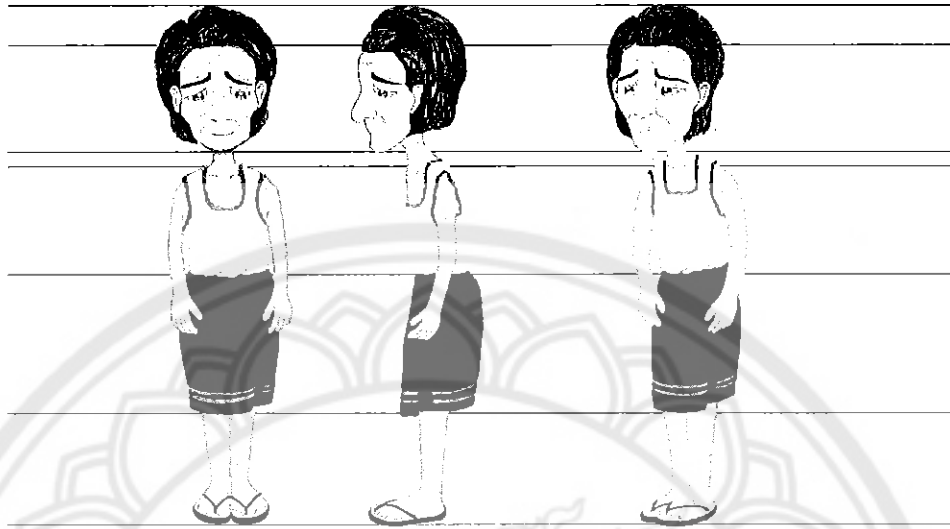
ภาพที่ 11 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 2



ภาพที่ 12 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 2



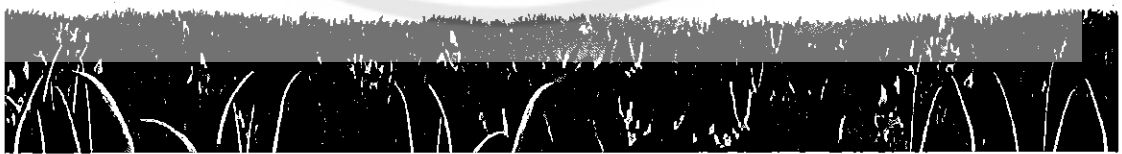
ภาพที่ 13 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 3



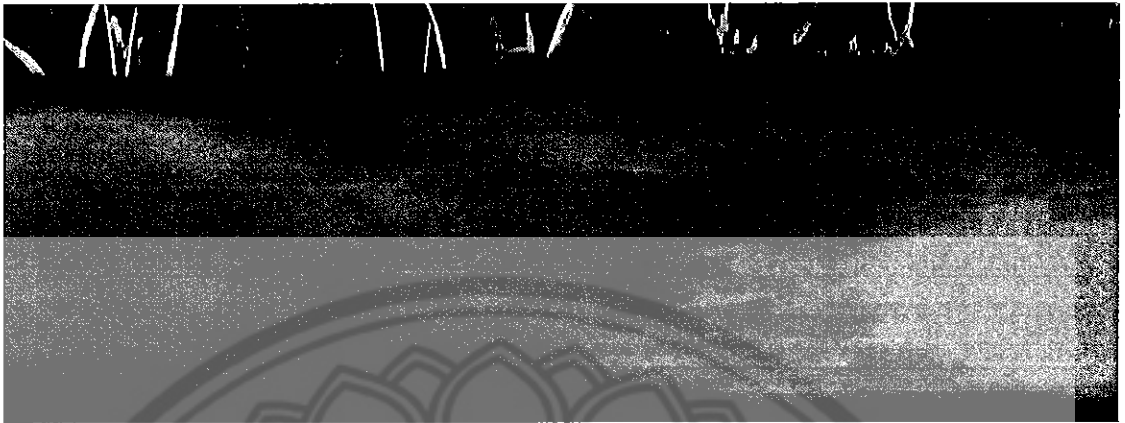
ภาพที่ 14 แสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครครั้งที่ 3



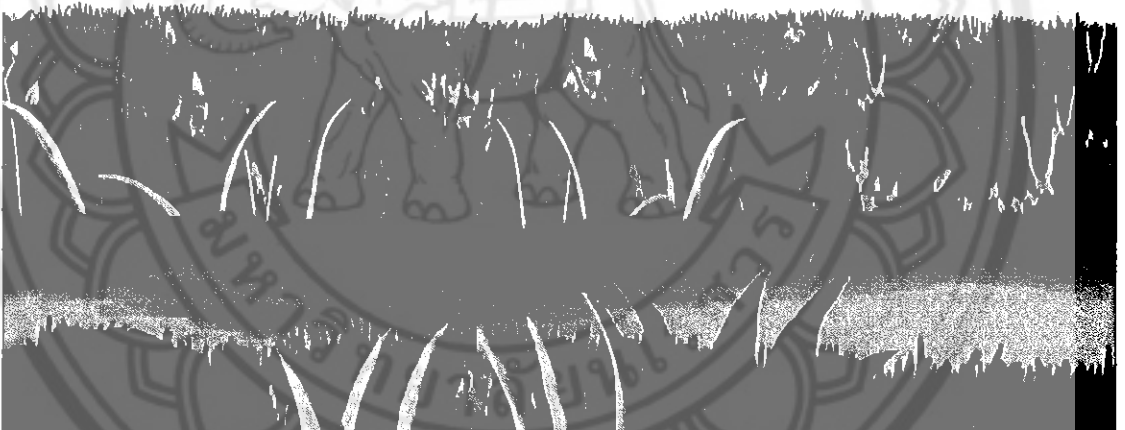
ภาพที่ 15 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



ภาพที่ 16 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



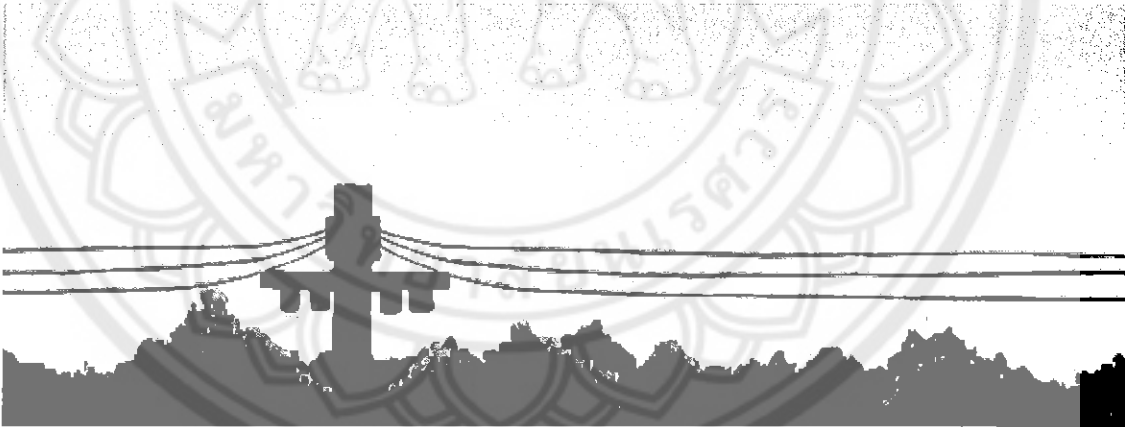
ภาพที่ 17 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



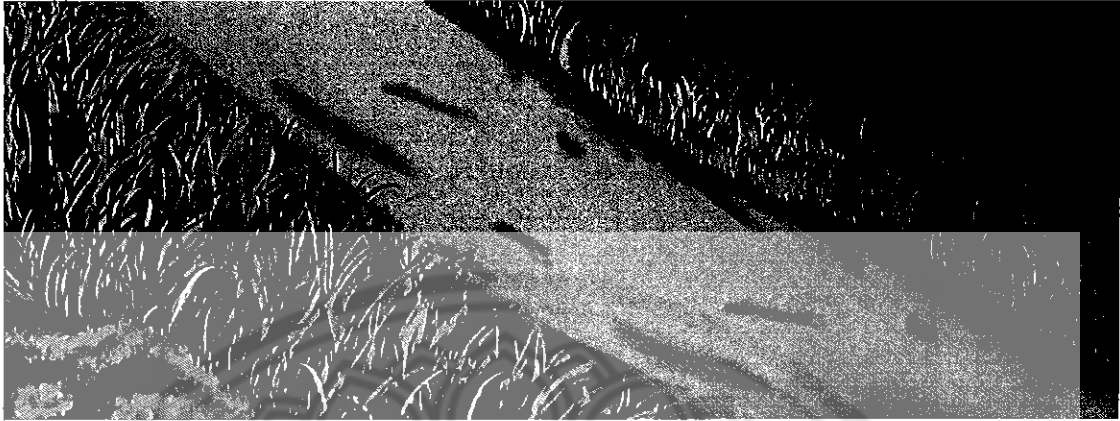
ภาพที่ 18 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



ภาพที่ 19 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



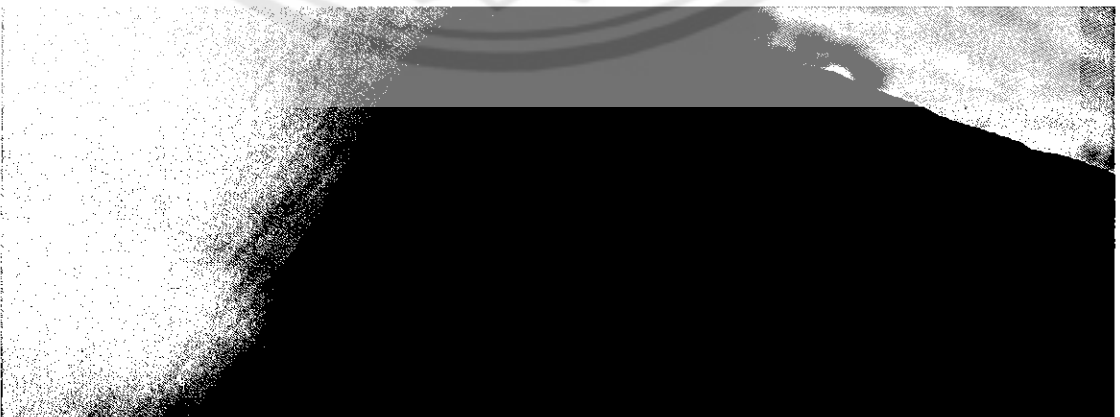
ภาพที่ 20 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



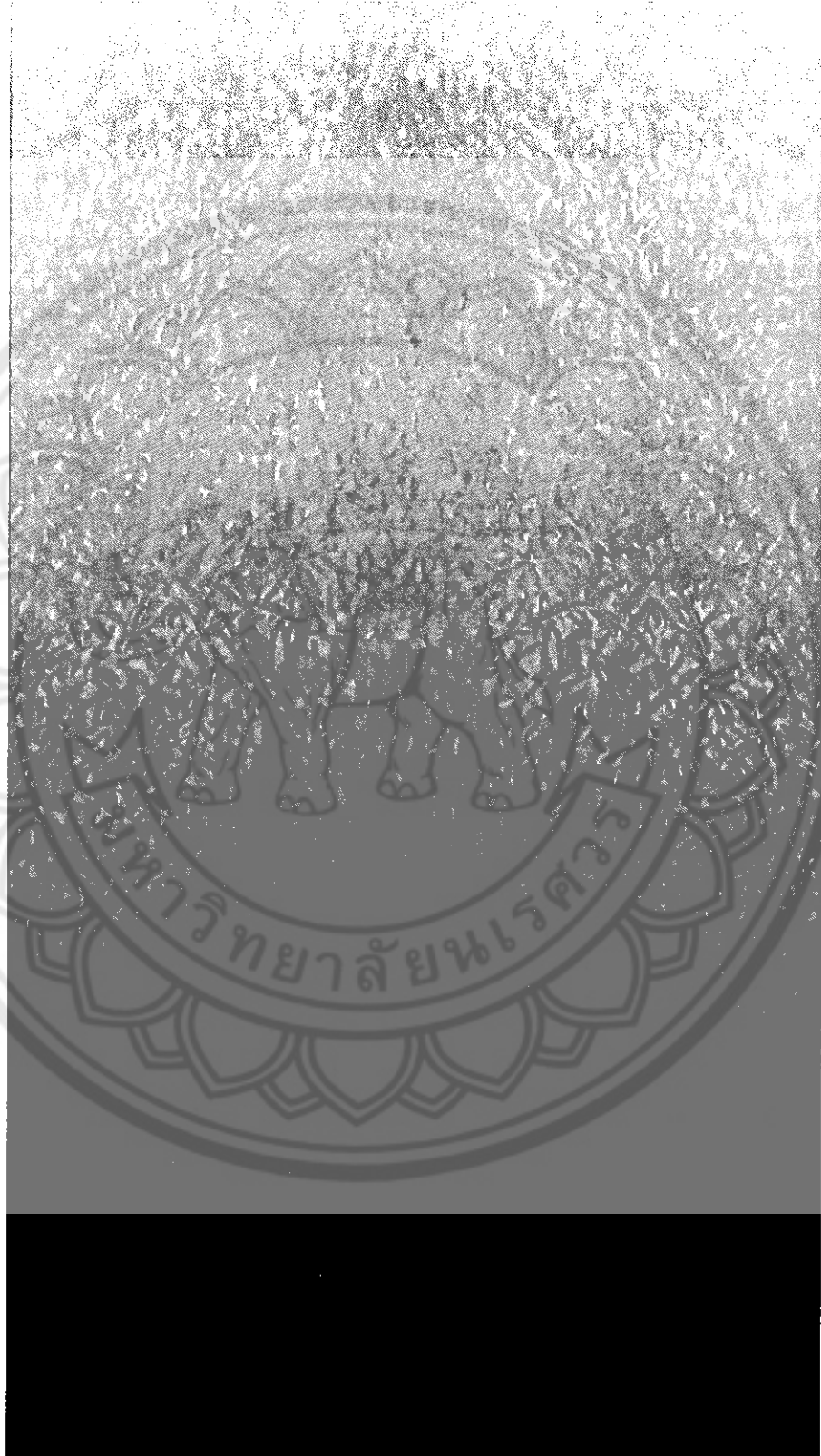
ภาพที่ 21 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



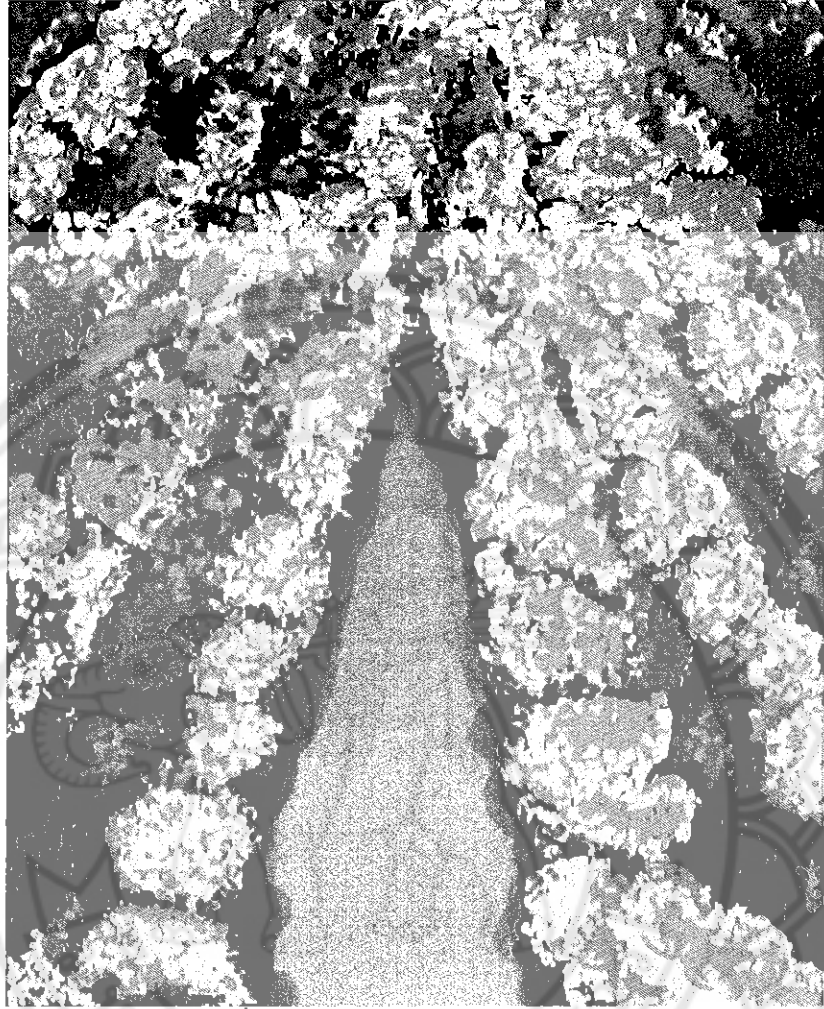
ภาพที่ 22 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



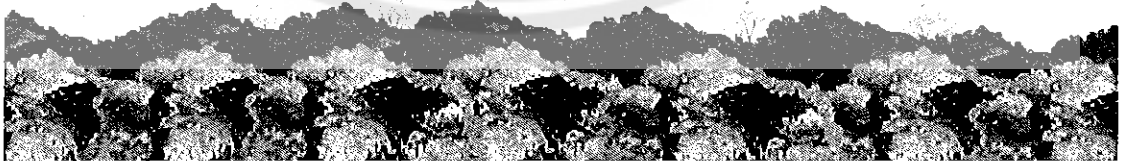
ภาพที่ 23 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



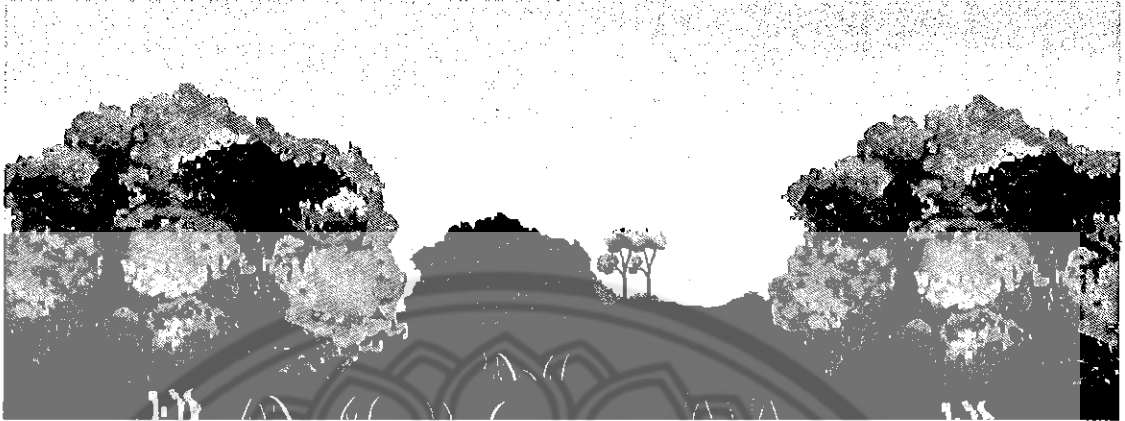
ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



ภาพที่ 25 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



ภาพที่ 26 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



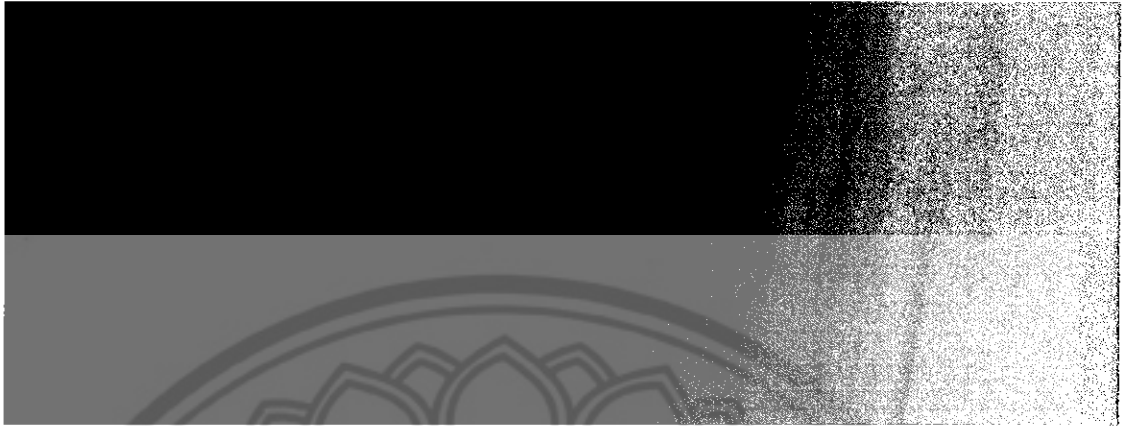
ภาพที่ 27 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



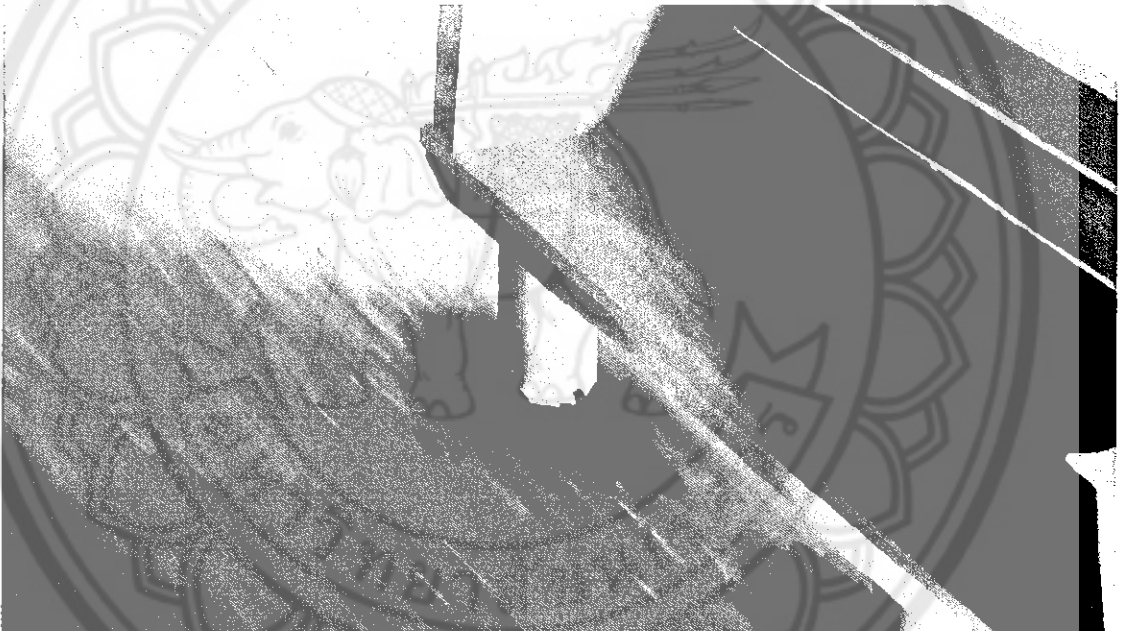
ภาพที่ 28 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



ภาพที่ 30 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



ภาพที่ 31 แสดงตัวอย่างการออกแบบจาก

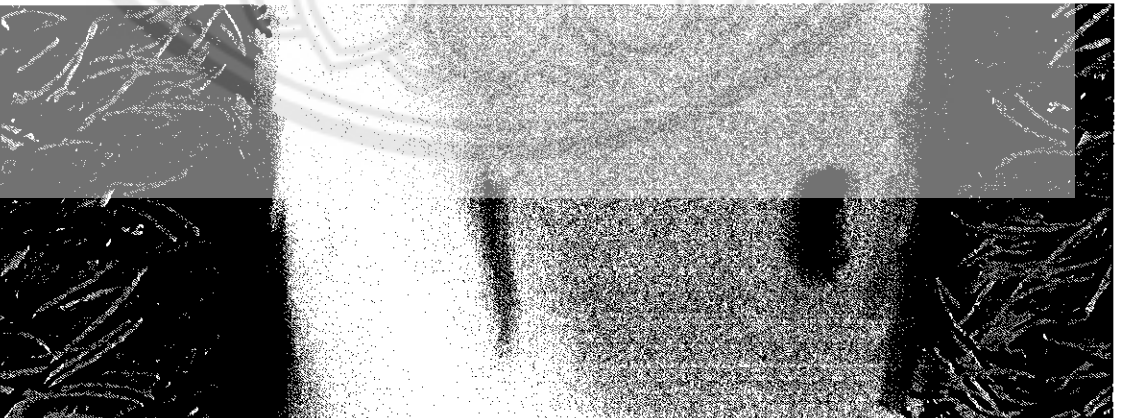


ภาพที่ 32 แสดงตัวอย่างการออกแบบจาก

ภาพที่ 33 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



ภาพที่ 34 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



ภาพที่ 35 แสดงตัวอย่างการออกแบบฉาก



ภาพที่ 36 แสดงตัวอย่างโลโก้

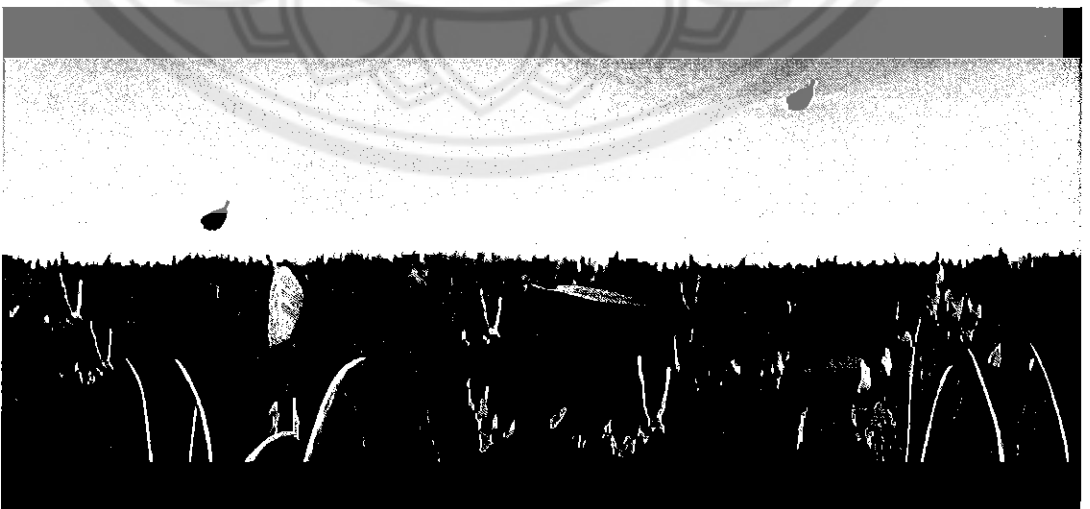
4.2.4 ผลงานชิ้นสุดท้าย



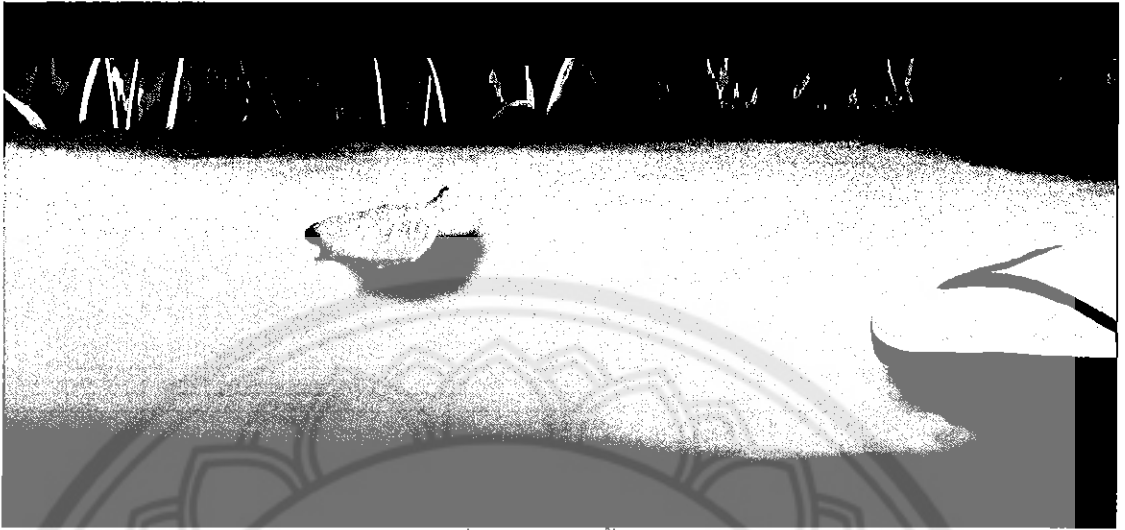
ภาพที่ 37 ผลงานชิ้นสุดท้าย



ภาพที่ 38 ผลงานชิ้นสุดท้าย



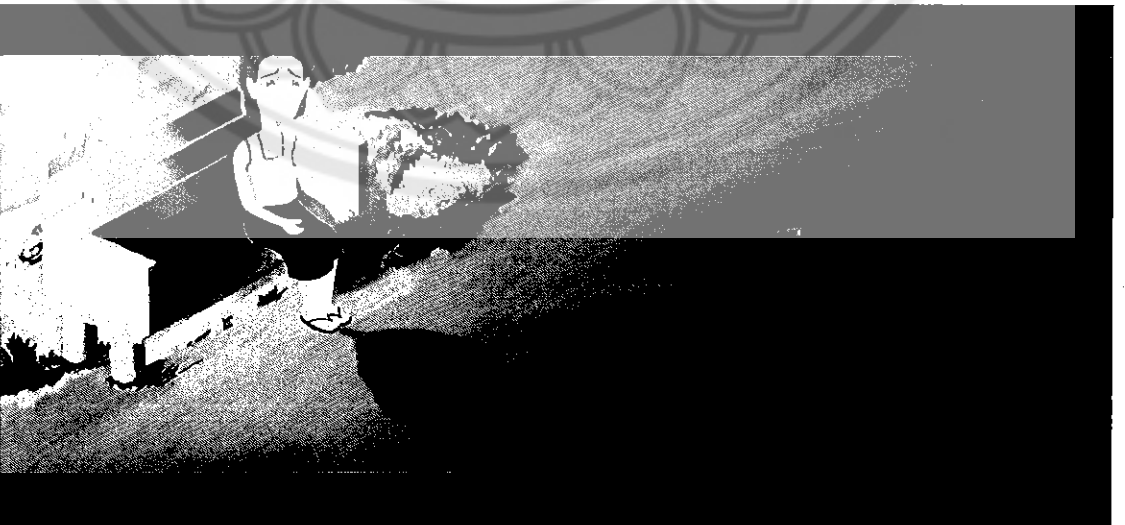
ภาพที่ 39 ผลงานชิ้นสุดท้าย



ภาพที่ 40 ผลงานชิ้นสุดท้าย



ภาพที่ 41 ผลงานชิ้นสุดท้าย



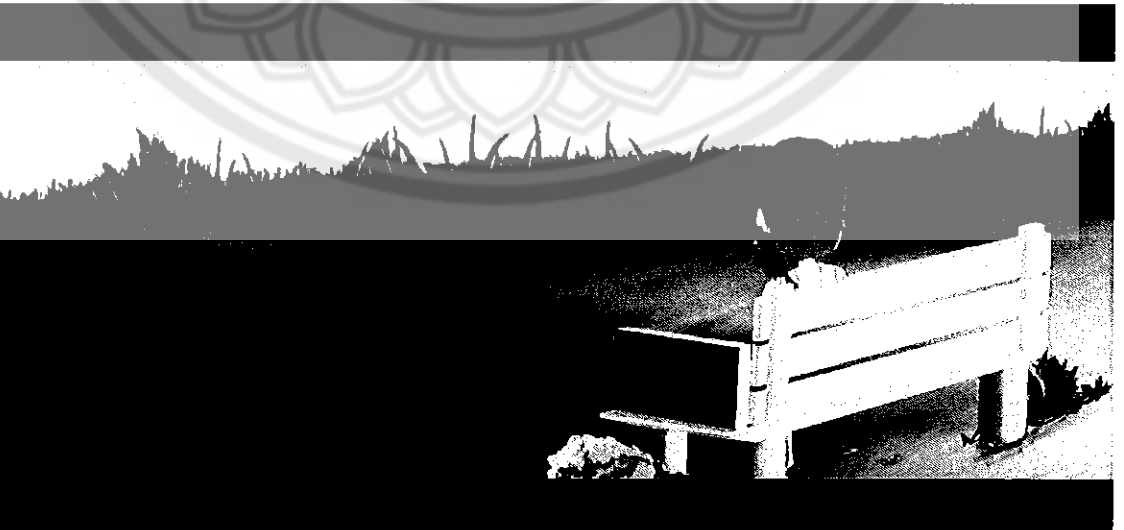
ภาพที่ 42 ผลงานชิ้นสุดท้าย



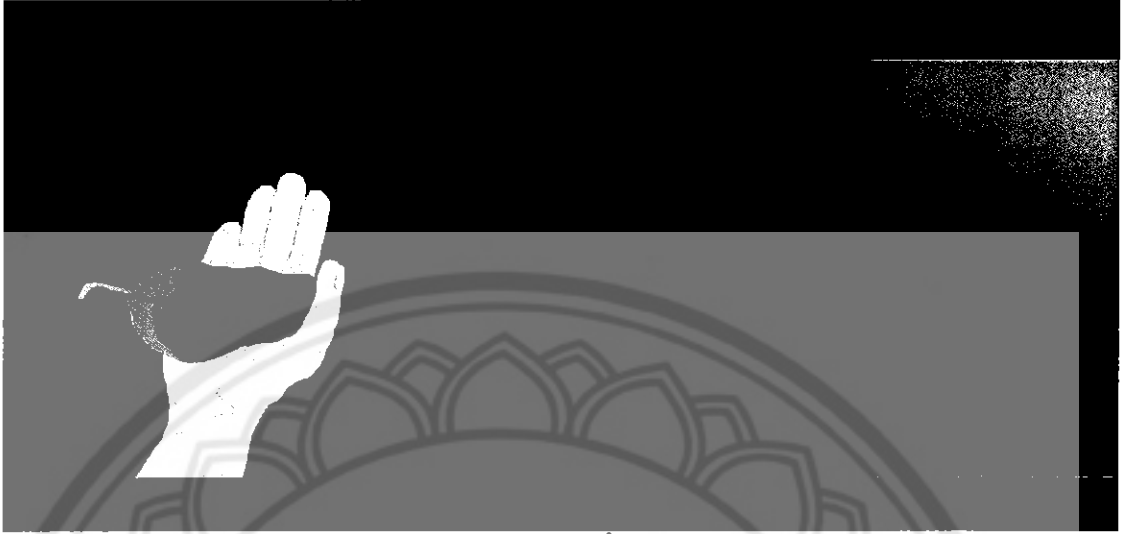
ภาพที่ 43 ผลงานชิ้นสุดท้าย



ภาพที่ 44 ผลงานชิ้นสุดท้าย



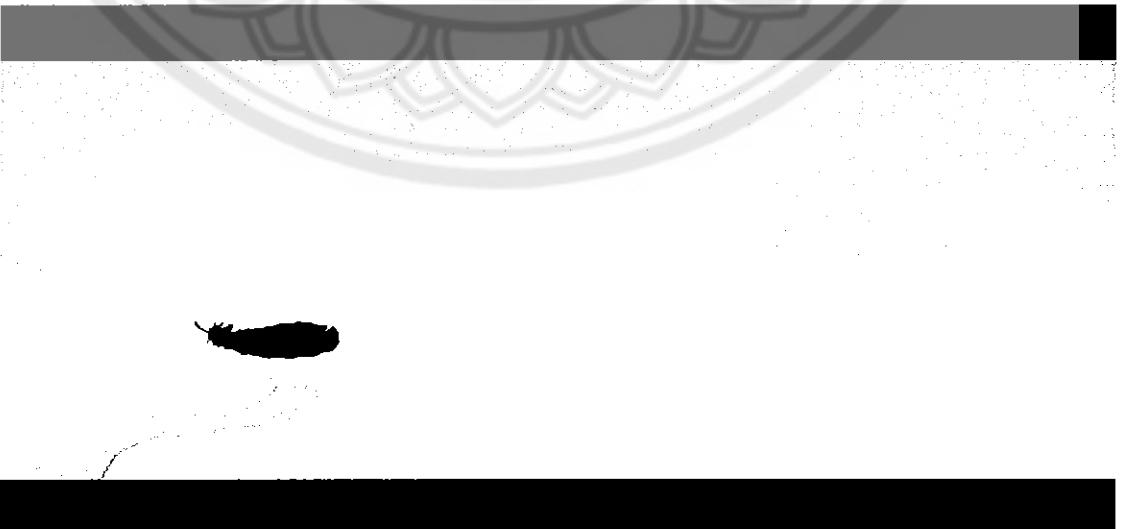
ภาพที่ 45 ผลงานชิ้นสุดท้าย



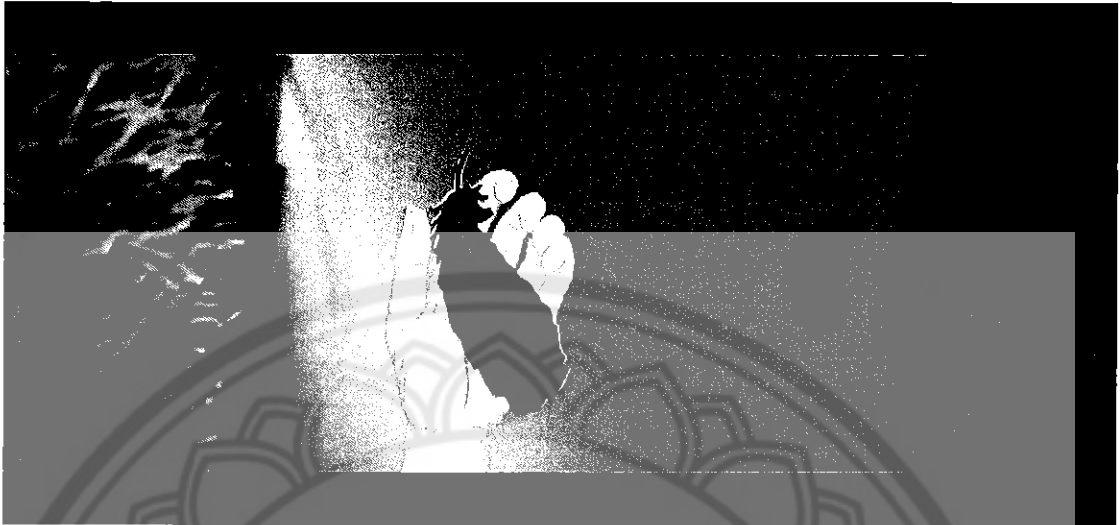
ภาพที่ 46 ผลงานชิ้นสุดท้าย



ภาพที่ 47 ผลงานชิ้นสุดท้าย



ภาพที่ 48 ผลงานชิ้นสุดท้าย



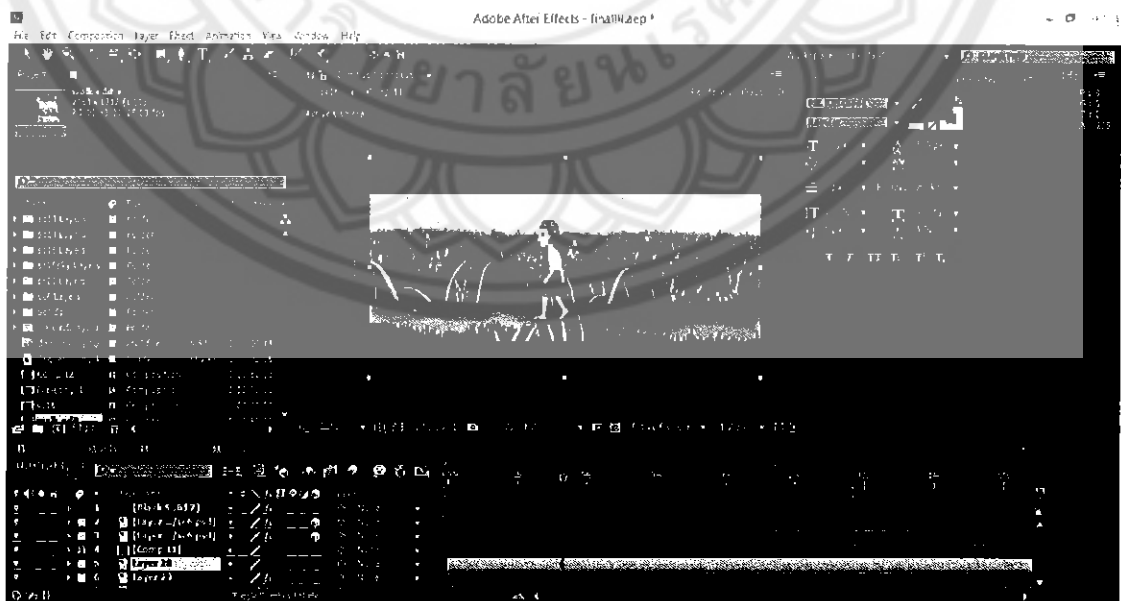
ภาพที่ 49 ผลงานชิ้นสุดท้าย

4.4 ขั้นตอนการทำ Post – Production

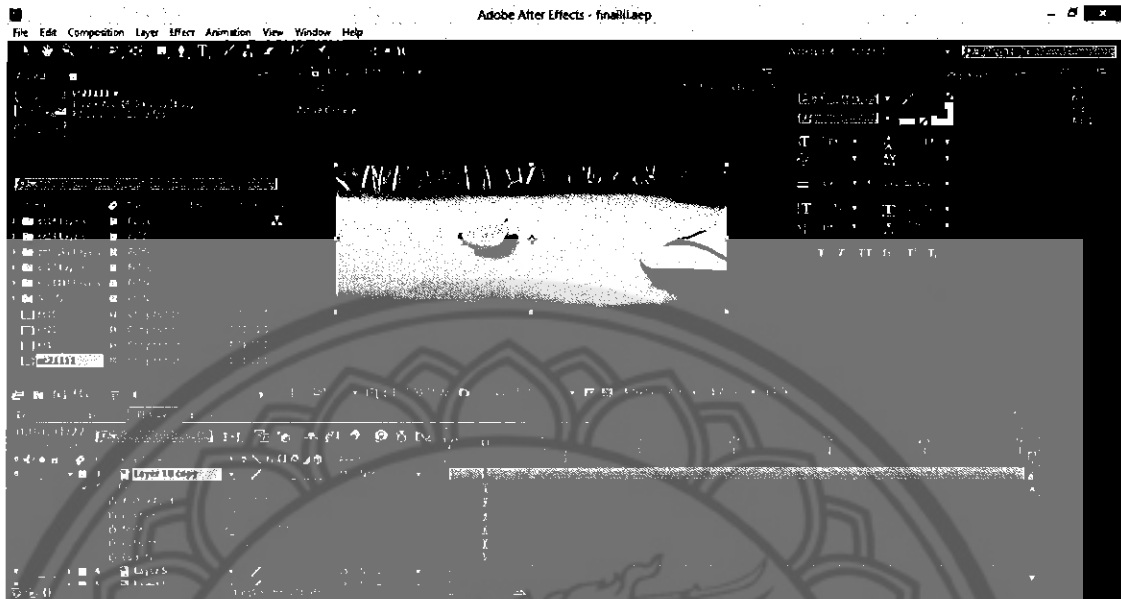
คือขั้นตอนการรวบรวมงานที่ได้ออกแบบทั้งหมดมาจัดวางตามแผนผังการดำเนินเรื่องราว โดยใช้โปรแกรม Adobe AfterEffect และ Adobe Premire Pro

4.3.1 การจัดวางตามแผนผังการดำเนินเรื่อง

โดยใช้โปรแกรม Adobe AfterEffect และ Adobe Premire Pro เพื่อให้แอนิเมชันออกมาตามสตอรี่บอร์ดที่วางไว้



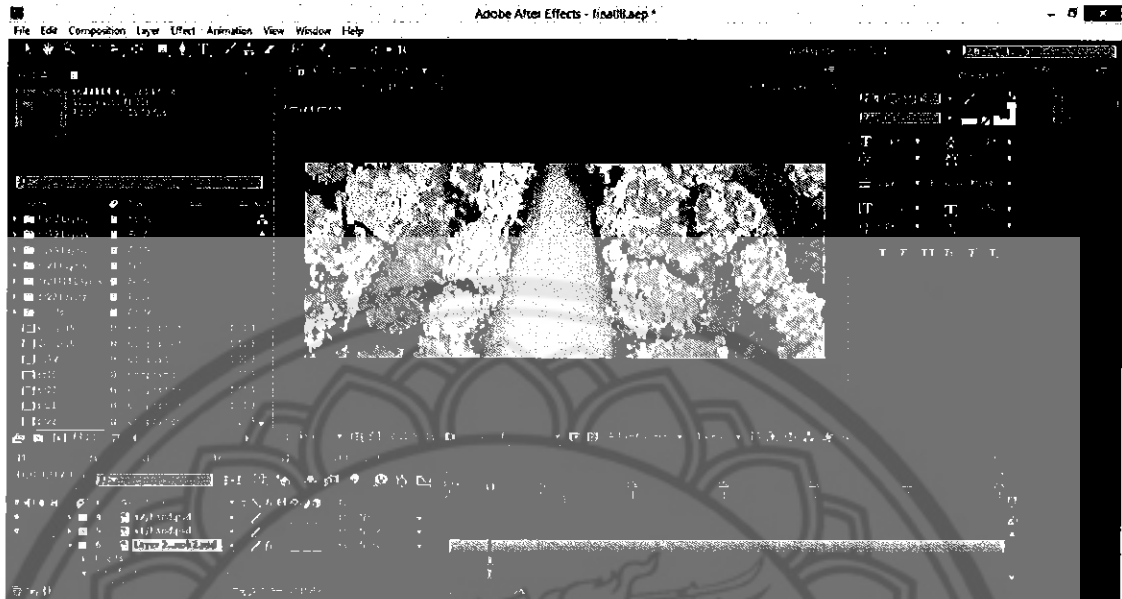
ภาพที่ 50 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe After Effect ในการทำเคลื่อนไหว



ภาพที่ 51 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe After Effect ในการทำเคลื่อนไหว



ภาพที่ 52 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe After Effect ในการทำเคลื่อนไหว



ภาพที่ 53 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe After Effect ในการทำเคลื่อนไหว

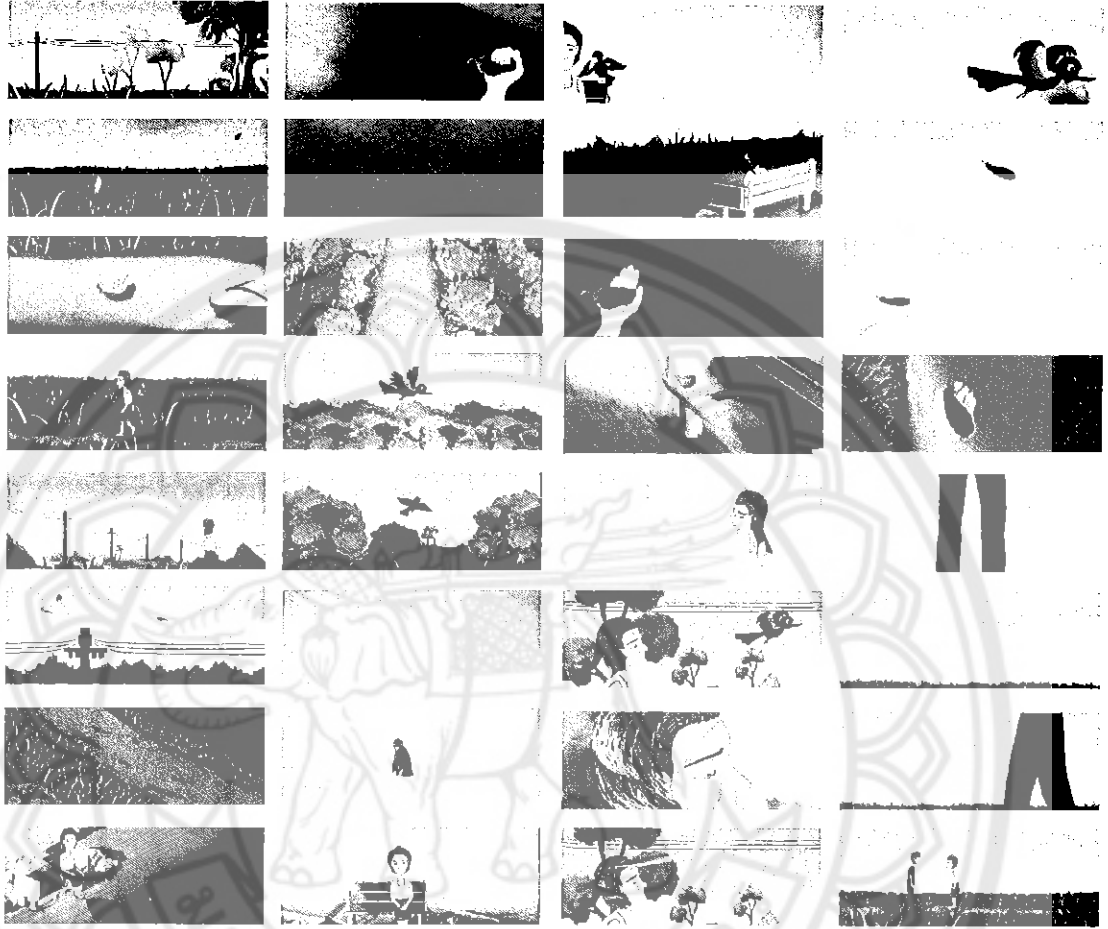
4.3.2 การจัดทำเสียงและการตัดต่อ

เพื่อที่จะทำให้แอนิเมชันมีความน่าสนใจมากขึ้น จึงได้เพิ่มการตัดต่อใส่เสียงดนตรีประกอบ ทำให้แอนิเมชันสามารถสื่อความหมายได้มากขึ้น



ภาพที่ 54 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe Premire Pro ในการตัดต่อและใส่เสียง

FINAL



ภาพที่ 55 แสดงตัวอย่างภาพรวมแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์

วิทยาลัยหอการค้าไทย

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความหวัง เรื่องตีนกาวิจัยชา
ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบได้ดังนี้

- 5.1 วัตถุประสงค์
- 5.2 สรุปผลการวิจัย
- 5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน
- 5.4 แนวทางการแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเกี่ยวกับการอยู่อย่างมีความหวัง
ในชีวิต
2. เพื่อออกแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ทำไปสู่การมีความหวังของคน

5.2 สรุปผลการวิจัย

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความหวัง เรื่องตีนกาวิจัยชา มีการ
วางแผนการทำงานที่ค่อนข้างละเอียดและใช้เวลามากในเรื่องของเนื้อเรื่องที่เป็นแนวสัญญาวิทยา
โดยได้เริ่มการคิดหัวข้อวิจัยและออกแบบตัวละครตั้งแต่เปิดภาคเรียนการศึกษา เหตุผลที่เลือกทำ
การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ที่เกี่ยวกับความหวังเพราะความหวังเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับผู้คน ซึ่งผู้คนไม่
สามารถตัดความหวังออกไปได้ และความหวังก็ยังทำให้คนเราดำเนินชีวิตต่อไปข้างหน้าได้ จึงได้
แนวคิดความหวังเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในช่วงท้อแท้หมดหวังมีความหวังขึ้นมาอีกครั้งและผู้คน
ที่สนใจในเรื่องนี้ได้รับความเข้าใจถึงความมีหวังต่อไป

ด้านเนื้อหาของเรื่องได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องของบุคคลในครอบครัวการ
สูญเสียคุณตาและการรอคอยอย่างมีความหวังก่อนที่คุณตาจะจากไป และการอยู่อย่างเดียวดาย
ของยาย การมีความหวังในทุกๆวัน ความหวังที่ริบหรี่ และการสูญเสียความหวังนั้นไป จึงนำมา
ดัดแปลงเรื่องราวให้เป็นไปในเชิงสัญญาวิทยา

ด้านการออกแบบทั้งหมดขั้นตอนการออกแบบตัวละครได้รับแรงบันดาลใจมาจากหญิงชราที่อยู่คนเดียวมีความหวังอยู่กับสิ่งที่ไร้ค่าเพื่อให้ผู้คนสามารถเข้าถึงความหวังได้ง่ายเพียงแคความหวังอยู่ใกล้ๆ ตัวและอาจเป็นสิ่งที่ไร้ค่าสำหรับคนอื่น และมองหาสิ่งที่จะหวังต่อไปได้ง่ายขึ้น ตัวละครได้มีการพัฒนาหลายแบบจากคำเสนอแนะว่าควรแสดงถึงเอกลักษณ์ของตัวละครทั้งสองคือ หญิงชราและอีกา จากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องราว ขั้นตอนการออกแบบจากได้อ้างอิงมาจากเนื้อเรื่องที่หญิงชราที่มีความหวังอยู่กับใบไม้สายลม และอีกา สถานที่ของฉากจึงออกไปในทางต้นไม้ใบหญ้าไม่วุ่นวายและสงบ ขั้นตอนและเทคนิคในการสร้างผลงาน ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และได้ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านการออกแบบจนได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย มีปัญหาในการขยับของตัวละคร เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่มีขั้นตอนในการทำงานที่ใช้ความละเอียดอย่างมาก ซึ่งต้องมีการขยับที่ค่อยข้างช้า จึงมีข้อผิดพลาดดังนี้

5.3.1 ปัญหาเกี่ยวกับ โปรแกรม Adobe After Effect ในการทำเคลื่อนไหวที่ไม่พริ้วไหว

5.3.2 การขยับของตัวละครที่ค่อนข้างยาก

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญและผู้รับชม

- สีฉากสวย ลายเส้นเป็นของตัวเอง
- เนื้อหาเศร้าไป



บรรณานุกรม

ศิษณุกร พรภาณวิษณุ. (2540). ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความคาดหวัง. สืบค้น ธันวาคม 2557
[,http://www.stat.rmutt.ac.th](http://www.stat.rmutt.ac.th)

สิริวรรณค์ ชัศวกุล.(2528). ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความคาดหวัง. สืบค้น ธันวาคม 2557,
<http://www.stat.rmutt.ac.th>

เคลย์.(1988). ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความคาดหวัง. สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2557,
<http://www.stat.rmutt.ac.th>

อัญชลี ช่านวรุฬหาวณิช.(2539). ทฤษฎีความคาดหวัง. สืบค้น ธันวาคม 2557,
<http://www.stat.rmutt.ac.th>

Getzels; et al.(1974). ลักษณะความคาดหวัง. สืบค้น ธันวาคม 2557, <http://www.stat.rmutt.ac.th>

Vroom. (1964). ลักษณะความคาดหวัง . สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2557, <http://www.stat.rmutt.ac.th>

ศรีนิตย์. (2521) .ลักษณะความคาดหวัง . สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2557, <http://www.stat.rmutt.ac.th>

นวลจันทร์ เพิ่มพูนรัตนกุล. (2540). การกำหนดความคาดหวัง. สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2557,
<http://www.stat.rmutt.ac.th>

สมลักษณ์ เพ็ชรช่วย. (2540). การกำหนดความคาดหวัง . สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2557,
<http://www.stat.rmutt.ac.th>

พัชรี มหาลาภ(2538 :14). ปัจจัยกำหนดความคาดหวัง. สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2557,
<http://www.stat.rmutt.ac.th>

วิษุวัต .(2541). พลังแห่งความหวัง.สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2557, <http://www.oknation.net>

ดร.สนอง วรอุไร.(2548).ทำชีวิตให้ได้ดีและมีสุข.สืบค้น ธันวาคม 2557,<http://www.oknation.net>

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ. ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน .สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2558,
<http://kanchanapisek.or.th>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี .(2558). ประวัติความเป็นมาแอนิเมชัน .สืบค้นเมื่อ มกราคม 2558,
<http://th.wikipedia.org/wiki>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.(2514) .อีกา .สืบค้นเมื่อ มกราคม 2558,<http://th.wikipedia.org/wiki>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.(2556).นกกา .สืบค้นเมื่อ มกราคม 2558, <http://th.wikipedia.org/wiki>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.(2543).วัยสูงอายุ. สืบค้นเมื่อ มกราคม 2558
,<http://th.wikipedia.org/wiki>

สมเกียรติ ตั้งนะโม. 2549. มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม. มหาสารคาม.



ภาคผนวก



บุพนิทรรศการ โปสเตอร์,บอร์ดพรีเซนท์,วิดีโองาน

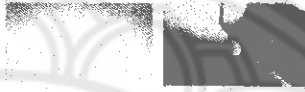
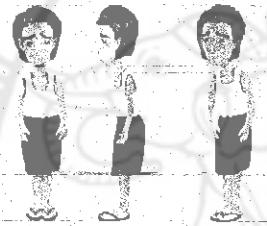


นามบัตร

การออกแบบแอนิเมชันสองมิติ
เพื่อเสริมสร้างความหวัง เรื่อง ตีนกาวยัชชรา
2D Animation Design for Language Portfolio Project: Teen For My Future

การออกแบบแอนิเมชันสองมิติ เพื่อเสริมสร้างความหวัง เรื่อง ตีนกาวยัชชรา

2D Animation Design for Language Portfolio Project: Teen For My Future

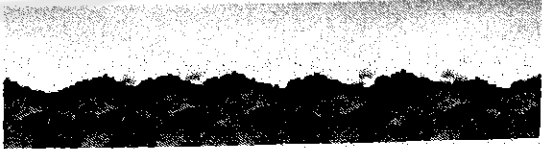
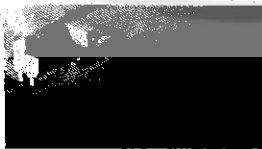
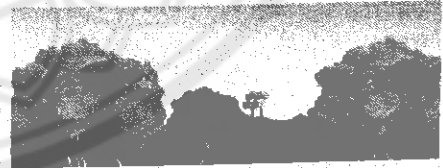
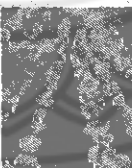
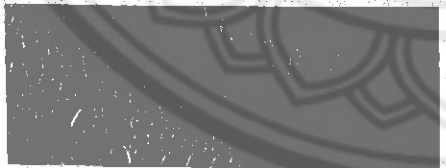


ตีนกาวยัชชรา แนวคิด ความหวัง

ผู้ชมในสาขาเรดตักความหวังได้ ความหวังเป็นเหมือนเงาตามตัว
คอยติดตามไปทุกที่ สิ่งที่ดีก็เหมือนเงาที่รอคอย
ตั้งแต่มองไม่เห็นหรือมองไม่เห็นที่ผู้คนซ่อนใจในธรรมชาติ
เพราะเป็นสัญลักษณ์แห่งความโชคร้าย ผู้คนอาจยังหวังกับสิ่งพวกนี้
แม้ความหวังจะเจ็บหรือตีความหวังอย่างไหนเสมอ
และจะเพิ่มปริมาณให้ความหวังยิ่งก็ดูมากขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบแอนิเมชันที่นำไปสู่ความหวังของผู้ชม
และการอยู่อย่างมีความหวัง



บอร์ดฟรีเซนต์



ผู้คนที่มาชมผลงานและสอบถามข้อมูลผลงาน



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล (ภาษาไทย) : นางสาวบุษบา คงคาลัย
 (ภาษาอังกฤษ) : Miss Bhudsaba Kongkalai

วัน เดือน ปีเกิด : 28 กรกฎาคม 2535

สถานที่เกิด : อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

ที่อยู่ปัจจุบัน : 116/1 หมู่ 7 ตำบลนาบ่อคำ อำเภอเมือง
 จังหวัดกำแพงเพชร 62000

หน่วยงานที่รับผิดชอบ : ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยนเรศวร

E-mail: bhudsaba41@hotmail.com

ประวัติการศึกษา :
 พ.ศ. 2554 มัธยมศึกษาปีที่ 6
 จากโรงเรียนนาบ่อคำวิทยาคม
 อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

พ.ศ. 2558 ศป.บ.(ออกแบบสื่อนวัตกรรม)
 มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก