

การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง stolen time
เพื่อสะท้อนปัญหาการผิดวันประกันพรั้ง



การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2561
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การศึกษาอิสระ เรื่อง "การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง stolen time เพื่อสะท้อนปัญหาการ
ผิดวันประกันพ่วง"

ของนางสาวรุ่งนภา ชำนาญดี

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชัน

คณะกรรมการสอบศึกษาอิสระ

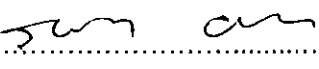

.....ประธานกรรมการสอบการศึกษา
อิสระ (อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์)


.....ที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.วิสิฐ จันมา)

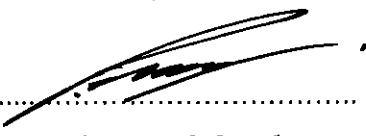

.....กรรมการ
(อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล)


.....กรรมการ
(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)


.....กรรมการ
(อาจารย์นฤพนธ์ คมสัน)


.....กรรมการ
(อาจารย์รัชต อภัยมิม)

อนุมัติ


.....
(อาจารย์พัชรวัฒน์ สุริยงค์)
หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็น อย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำ ตลอดระยะเวลาที่ทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ที่ได้ กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความใส่ใจ จนทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและสนับสนุนใน ทุกๆ ด้านอย่างเสมอมา คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบ และอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ ผู้สนใจบ้างไม่มากก็น้อย



รุ่งนภา ชำนาญดี

ชื่อเรื่อง	การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง stolen time เพื่อสะท้อน ปัญหาการผัดวันประกันพรุ่ง สำหรับบุคคลอายุ 18 - 25 ปี
ผู้วิจัย	รุ่งนภา ชำนาญดี
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาศิลปะ ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2561
คำสำคัญ	แอนิเมชัน 3 มิติ , การผัดวันประกันพรุ่ง

บทคัดย่อ

คำว่าผัดวันประกันพรุ่งมีความหมายว่าผลัดกิจกรรมหรือสิ่งที่จะทำไปเรื่อยๆ
อย่างไม่มีกำหนด เป็นนิสัยของมนุษย์ที่น่ารังเกียจอย่างหนึ่ง และยังเป็นตัวการทำลายความสำเร็จ
ในอนาคตอีกด้วย หลายคนมักมองข้ามไปคิดว่าเป็นแค่เรื่องเล็กๆที่หลាកคิดจะทำก็ทำได้ แต่
สุดท้ายก็ผลัดไปอยู่ดี นั่นอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ความสำเร็จที่ควรจะได้ประสบผลสำเร็จไม่เกิดขึ้นเสีย
ที การปล่อยให้เวลาผ่านไปโดยเปล่าประโยชน์ไม่สามารถเรียบเรียงความสำคัญของเวลาได้ ทำให้
ชีวิตรวนและอาจจะพังได้เลยทีเดียว

ผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสามมิติเรื่อง stolen time การศึกษาค้นคว้า
ของผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นไปที่นิสัยและสาเหตุของการเกิดนิสัยผัดวันประกันพรุ่ง โดยการนำเอา
พฤติกรรมในชีวิตประจำวันมาสะท้อนปัญหานี้ให้ชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึง
ความสำคัญในการใช้เวลาให้เกิดประโยชน์สูงสุดและไม่มองข้ามสิ่งเล็กๆที่อาจก่อให้เกิดปัญหา
ตามมาในอนาคตได้

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย.....	3
1.1 ความหมายของการผัดวันประกันพรุ่ง.....	3
1.2 ประวัติและความเป็นมาของการผัดวันประกันพรุ่ง.....	5
1.3 โรคทางจิตวิทยาที่ทำให้เกิดพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่ง.....	7
1.4 บุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่ง.....	8
1.5 ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่งและลักษณะ อื่นๆ ของบุคคล	9
1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการณ์ผัดวันประกันพรุ่งในเรื่องของ การบริหารเวลา	13
1.6.1 การบริหารเวลา.....	14
1.6.2 ความสำคัญของการบริหารเวลา.....	14
1.6.3 หัวใจสำคัญของการบริหารเวลา.....	15
1.6.4 หลักการเบื้องต้นในการบริหารเวลา.....	15

สารบัญ(ต่อ)

1.6.5 เทคนิคการบริหารเวลา.....	16
1.6.6 การบริหารเวลาให้เกิดประสิทธิภาพ.....	19
1.6.7 อุปสรรคในการบริหารเวลา.....	20
2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน.....	21
2.1 ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	21
2.2 ทฤษฎีการสร้างตัวละคร.....	23
2.3 การวาดฉาก.....	29
2.4 การเขียนสตอรี่บอร์ด(Story Board).....	30
2.5 หลักพื้นฐาน 12 ข้อของแอนิเมชัน.....	33
2.6 การใส่เสียงดนตรีและเสียงประกอบ.....	38
2.7 โปรแกรมตัดต่อ.....	39
3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย บุคคลอายุ 18-25 ปี.....	43
3.1 Generation Y (Why Generation).....	43
3.2 วัยผู้ใหญ่ตอนต้นหรือวัยรุ่นหนุ่มสาว (young adult).....	44
4 กรณีศึกษา.....	45
4.1 ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง เวลา (Times).....	45
4.2 ผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง SELFLESS.....	44
4.3 แอนิเมชันเรื่อง Contre Temps.....	47
3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	48
1. วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	48
2. วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ.....	48
3. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	49
4. สรุปแนวความคิดในการออกแบบ.....	49
4.1 แนวทางการออกแบบ.....	49

สารบัญ(ต่อ)

4.2 แนวทางการออกแบบตัวละคร.....	50
4.3 ฉากและสี Mood & tone	51
4 การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	53
4.1 Pre-Production.....	53
4.1.1 การออกแบบคาแรคเตอร์.....	53
4.1.2 Sketch Character Sheet.....	56
4.1.3 Storyboard.....	58
4.2 Production.....	62
4.2.1 การปั้นโมเดลตัวละคร 3มิติ.....	62
4.2.2 การปั้นโมเดลฉาก 3มิติ.....	65
4.3 Post Production.....	74
4.3.1 การออกแบบโปสเตอร์.....	76
4.3.2 การออกแบบlogo.....	77
5 บทสรุป.....	78
สรุปผลการวิจัย.....	78
อภิปรายผล.....	78
ข้อเสนอแนะ.....	78
บรรณานุกรม.....	79
ภาคผนวก.....	81
ประวัติผู้วิจัย.....	85

บทที่ 1

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เวลาเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ แต่ทุกคนรู้ว่าเวลาเป็นสิ่งสำคัญ แต่ในบางครั้งเวลาของคนเราก็หายไปได้ ด้วยพฤติกรรมที่สามารถเรียกได้ว่าขโมยเวลาชีวิตเราไป อย่างพฤติกรรมการผัดวันประกันพรุ่ง ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 "ผัดวันประกันพรุ่ง" หมายความว่า (สำ) ก. "ขอเลื่อนเวลาออกไปครั้งแล้วครั้งเล่า" เปรียบเสมือนการขโมยเวลาในอนาคตมาใช้ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่แย่มากของมนุษย์อาจจะส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตและหน้าที่การงานในอนาคต ที่สำคัญที่สุดคือเวลาที่เสียไปอย่างเปล่าประโยชน์ พฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่งเกิดจากหลายสาเหตุและเหตุผลที่ต่างกันไปของมนุษย์เรา เช่น ไม่มีวินัยในการทำงาน กลัวทำไม่สำเร็จ ต้องทำงานที่ไม่ชอบ เป็นต้น

เวลาถือว่าเป็นทรัพยากรที่มีค่าที่สุดจึงควรใช้เวลาที่มีอยู่ให้มีคุณค่ามากที่สุด อาจกล่าวได้ว่าชีวิตคือเวลาที่เรามีอยู่สำหรับการทำางานต่างๆในโลกใบนี้ งานที่สำคัญที่สุดคือการใช้เวลาที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด เวลาเป็นสิ่งที่มีความยิ่ง เพราะเวลามีจำกัด ไม่มีใครซื้อเวลาได้ถึงแม้จะร่ำรวยเพียงใด เราไม่สามารถเก็บเวลาไว้แล้วนำกลับมาใช้ใหม่ได้ เป็นไปไม่ได้ที่จะทำให้เวลาเพิ่มขึ้น เมื่อเวลาผ่านไปแล้วไม่มีวันหวนกลับ จึงมีความกล่าวไว้ว่า เวลาคือชีวิต ถ้าหากว่าเราใช้เวลาเป็น เราจึงจะมีชีวิตเป็นของตัวเอง

แอนิเมชันสามมิติเรื่อง stolen time จะสะท้อนถึงปัญหาของการชอบผัดวันประกันพรุ่งที่เป็นตัวทำให้เวลาที่มีค่านั้นเปล่าประโยชน์ เพื่อมุ่งเน้นการตระหนักถึงคุณค่าของเวลาและให้ความสำคัญแก่เวลามากขึ้น สะท้อนถึงปัญหาของการชอบผัดวันประกันพรุ่งที่เป็นตัวทำให้เวลาที่มีค่านั้นเปล่าประโยชน์(เหมือนการขโมยเวลาของชีวิต) เพื่อมุ่งเน้นการตระหนักถึงคุณค่าของเวลา และให้ความสำคัญแก่เวลามากขึ้น และนำเสนอแนวทางการแก้ไขพฤติกรรมที่ชอบผัดวันประกันพรุ่ง

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. สะท้อนถึงผลกระทบที่เกิดจากการผัดวันประกันพรุ่งเพื่อให้ตระหนักถึงคุณค่าของการใช้เวลา ให้คุ้มค่า
2. สื่อให้เห็นถึงผลเสียของการผัดวันประกันพรุ่ง

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

-สำหรับบุคคล อายุ 18-25 ปี

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

-ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ความยาว 5-7 นาที

-Poster ขนาด A3 จำนวน 1 แบบ

4. แผนการดำเนินงาน

ระยะเวลาการทำงาน	สิงหาคม	กันยายน	ตุลาคม	พฤศจิกายน	ธันวาคม
หาหัวข้อที่น่าสนใจ	←→				
Case study		←→			
Concept		←→			
Mood & tone			←→		
Story			←→	←→	
Character			←→	←→	
Story board / Animatic			←→	←→	←→

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. Animation หมายความว่า ภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหวได้
2. 3D ย่อมาจาก Three Dimension ซึ่งหมายถึงสามมิติ
3. การผัดวันประกันพรุ่ง หมายความว่า (สำ) ก. "ขอเลื่อนเวลาออกไปครั้งแล้วครั้งเล่า"

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ที่พบเห็นมีความเข้าใจที่มา แนวคิดของการทำการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง stolen time
2. ผู้ชมจะารู้ผลเสียของการผัดวันประกันพรุ่ง
3. ผู้ชมจะรู้สาเหตุของการผัดวันประกันพรุ่งที่อาจมองข้ามไป
4. ผู้ชมจะได้ตระหนักถึงพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่ง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง stolen time เพื่อสะท้อนปัญหา การผัดวันประกันพรุ่ง สำหรับบุคคลอายุ 18 - 25 ปี ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย
4. กรณีศึกษา

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

1.1 ความหมายของการผัดวันประกันพรุ่ง

ผัดวันประกันพรุ่ง คือ การเลื่อนภาระหรืองานที่ต้องทำในเวลานั้นออกไปก่อน เช่น นักศึกษาเลื่อนเวลาทำการบ้านหรือแบบฝึกหัดจากเวลาที่ได้รับออกไปก่อน จนกระทั่งใกล้เวลาส่งผลงานจึงจะเริ่มทำ อาจารย์เลื่อนเวลาตรวจการบ้าน หรือนักวิจัยเลื่อนเวลาเขียนบทความ เป็นต้น ผัดวันประกันพรุ่งเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่เกือบทุกคนต่างมีประสบการณ์ด้วยกันทั้งนั้น ไม่ใช่จะเกิดเฉพาะในแวดวงการศึกษาหรือวิชาการดังตัวอย่างข้างต้น ตัวอย่างอื่น ได้แก่ เลื่อนตอบจดหมาย เลื่อนออกกำลังกาย หรือเลื่อนทำสิ่งที่สัญญาไว้เมื่อวันขึ้นปีใหม่ว่าจะทำ เป็นต้น แต่ที่ยกเป็นตัวอย่างในแวดวงการศึกษา เพราะเป็นภาระงานที่มีกำหนดเวลาส่งผลงานแน่นอน ทำให้เห็นได้ชัดเจนถึงผลเสียของการผัดวันประกันพรุ่งว่า ทำให้ผลงานที่ได้รับไม่ดีเท่าที่ควร เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ที่ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง

จากผลการวิจัยในสหรัฐอเมริกาพบว่า นักศึกษาราวร้อยละ 90 เคยผัดวันประกันพรุ่ง โดยกว่าครึ่ง ผัดวันประกันพรุ่งเป็นประจำ ส่วนในประชากรทั่วไป มีถึงร้อยละ 20 ที่ผัดวันประกันพรุ่งจนเป็นนิสัย สาเหตุของการผัดวันประกันพรุ่ง ได้แก่

- งานที่ต้องทำไม่น่าสนใจ ไม่สำคัญ น่าเบื่อ ใช้เวลานาน หรือยาก
- มีความวิตกกังวลในงานที่ต้องทำ

- มีภาระงานอื่นที่ต้องทำมาก
- กลัวว่าจะทำได้ไม่ดีเท่าที่ควร
- มีสมาธิสั้น
- ไม่รู้จักการบริหารเวลา
- ไม่รู้จักวิธีจัดลำดับความสำคัญของงานว่า งานใด ควรทำก่อนหรือหลัง

เนื่องจากการผัดวันประกันพรุ่งเป็นนิสัยที่ไม่ดี ทำให้มีหนังสือหรือบทความเกี่ยวกับวิธีแก้ไขไม่ให้
เป็นคนผัดวันประกันพรุ่งพิมพ์เผยแพร่มากมาย

ก่อนอื่นต้องเข้าใจให้ถูกต้องเสียก่อนว่า การผัดวันประกันพรุ่งไม่ได้หมายความว่า ไม่ทำอะไรเลย
เพราะคนผัดวันประกันพรุ่งไม่ใช่คนที่ชอบอยู่เฉยๆ แต่เป็นคนที่ชอบทำงานที่พอจะมีประโยชน์อยู่
บ้าง เช่น อ่านหนังสือพิมพ์ ทำสวนครัว หรือเหลาดินสอ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นข้ออ้างในการเลี่ยง
งานที่สำคัญกว่า

แต่ถ้าคนผัดวันประกันพรุ่งมีงานที่ต้องทำเพียงอย่างเดียวคือ เหลาดินสอแล้ว เขาจะไม่ยอมทำงาน
นี้แน่นอน ดังนั้นความคิดที่จะให้คนผัดวันประกันพรุ่ง ลดงานที่ต้องทำให้เหลือน้อยที่สุด (เพียง 2-3
ชิ้น) โดยเชื่อว่า จะทำให้เขาเลิกผัดวันประกันพรุ่ง และเริ่มทำงานที่มีอยู่ให้เสร็จทั้งหมด ย่อมเป็นไปได้
ไม่ได้ ทั้งนี้เพราะงานที่มีอยู่เพียงไม่กี่ชิ้น จะกลายเป็นงานที่สำคัญที่สุดไป มีผลให้เขาต้องเลี่ยงงาน
ที่สำคัญนี้ด้วยการไม่ทำอะไรเลย และจะทำให้คนผัดวันประกันพรุ่งกลายเป็นคนเกียจคร้านในที่สุด
แต่เราสามารถทำให้คนผัดวันประกันพรุ่งสนใจทำงานสำคัญ ที่ยากและต้องใช้เวลาได้ ถ้าทำให้เขา
คิดว่า งานที่กำลังทำอยู่นั้น เป็นการเลี่ยงงานที่มีความสำคัญมากกว่า

ขั้นแรกของการผัดวันประกันพรุ่งอย่างเป็นระบบคือ จัดลำดับความสำคัญของงานที่ต้องทำ เรียง
ตามลำดับจากมากไปหาน้อย โดยจัดให้งานที่สำคัญมากที่สุดอยู่ต้นแถว การจัดลำดับงานเช่นนี้
เป็นการเปิดโอกาสให้คนผัดวันประกันพรุ่ง ได้เลือกทำงานสำคัญที่รองๆ ลงมา ทั้งนี้เพื่อจะได้เลี่ยง
งานที่สำคัญกว่าในลำดับต้นๆ

ที่สำคัญคือ การเลือกงานที่อยู่ต้นแถว ซึ่งจะต้องเป็นงานที่มีกำหนดเวลาส่งแน่นอน (แต่
จริงแล้วอาจไม่มี) และเป็นงานที่มีความสำคัญ (แต่จริงแล้ว อาจไม่สำคัญ) เพื่อเป็นเป้าล่อให้คน
ผัดวันประกันพรุ่งหลีกเลี่ยงไม่ทำงานที่สำคัญที่สุดชิ้นนี้ ซึ่งจะมีผลให้เขาทำงานในลำดับรองๆ ลง
มาจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สรุปแล้ว คนผัดวันประกันพรุ่งก็สามารถทำงานสำคัญ ที่ต้องใช้เวลาและยากได้ ตราบใดที่เขาเชื่อ
ว่างานที่กำลังทำอยู่นั้น เป็นการเลี่ยงงานที่สำคัญมากกว่า สำหรับคนไทย เรามีวิธีแก้ไขการ

ผัดวันประกันพรุ่งอย่างได้ผลชะงัดอยู่แล้ว คือ "ความไม่ประมาท" ซึ่งเป็นหลักธรรมในพุทธศาสนานั่นเอง

1.2 ประวัติและความเป็นมาของการผัดวันประกันพรุ่ง

การผัดวันประกันพรุ่ง Procrastination มาจากภาษาละติน Pro หมายความว่า ล่างไป ข้างหน้า Crastinus หมายความว่า พรุ่งนี้ อนาคต) เป็นการเลื่อนเวลาการกระทำออกไปให้ช้าลงในเวลาถัดไป

Choi & Moran ได้กล่าวว่าผู้ที่ผัดวันประกันพรุ่งที่ทำงานล่าช้าและวันที่กำหนดส่งงานจะกดดันช่วยให้ทำงานได้มากขึ้นและมีประสิทธิภาพของงานยิ่งขึ้น เป็นการผัดวันประกันพรุ่งเชิงบวก ที่มีลักษณะกระตือรือร้นมีการเคลื่อนไหว (Active Procrastination) สามารถตัดสินใจในเชิงบวก และ เลื่อนเวลาในการเริ่มต้นลงมือกระทำงานมีความตั้งใจในการทำงานสามารถเผชิญกับวันกำหนดส่งงานได้และมีผลงาน ที่น่าพึงพอใจ Tavasoli & Javdan กล่าวว่าผู้ที่ผัดวัน ประกันพรุ่งทางวิชาการจะสามารถส่งผลต่อการเพิ่มรูปแบบ ของความคิดที่หลากหลายรวมกันและเกิดเป็นความคิด สร้างสรรค์ทำให้สร้างผลผลิตและนวัตกรรมต่างๆและส่งผลทำให้บุคคลมีสุขภาพระดับต่างๆ ดีขึ้น

การค้นพบข้อความของการผัดวันประกันพรุ่งครั้งแรกสมัยกรีก-โรมัน ในปี ค.ศ .1749 Philip Stanhope ขุนนางในอังกฤษในเมือง Chesterfield กล่าวว่า "ไม่เกียจคร้าน ไม่เลื่อนงานไป ทำพรุ่งนี้ อะไรที่ทำได้ให้ทำวันนี้" Saranya และ Steel ได้ศึกษาเรื่องธรรมชาติของการ ผัดวันประกันพรุ่ง และได้กล่าวถึงความเป็นมาของการผัดวันประกันพรุ่งว่าในปี ค.ศ. 1971 Ringenbach แต่งหนังสือเรื่องประวัติศาสตร์การผัดวันประกันพรุ่ง ต่อมาในปี ค.ศ. 2001 Kachal et al. เริ่มมีการทบทวนผู้ที่มีรายงานพฤติกรรมของตนเอง และ บอกกับตนเองว่าไม่เกียจคร้านไม่ อยู่เฉยๆ ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง และต่อมาในปี 2004 Schouwenburg ได้สรุปว่ามีการศึกษาที่ หลากหลายและพบว่าการผัดวันประกันพรุ่งเป็นลักษณะนิสัย (Trait) ของบุคคลอีกลักษณะหนึ่งที่จะมีผลในการควบคุมตนเอง ความสำเร็จ ความระมัดระวัง คุณธรรม ระบบงาน และความ น่าเชื่อถือ นอกจากนี้ Roberts et al. ได้ศึกษาเกี่ยวกับจิตสำนึก (Conscientiousness) พบว่า จิตสำนึกประกอบด้วย ความขยัน การมีเหตุผล สรุปว่าการผัดประกันพรุ่งเป็นมุมมองของหนึ่งที่มี จุดศูนย์กลางเป็นจิตสำนึก

ทุกคนล้วนแต่เคยผัดวันประกันพรุ่ง คงมีคนจำนวนน้อยมากที่ไม่เคยผัดวันที่จะทำอะไร เพียงแต่ใครจะเลื่อนมากเลื่อนน้อยเท่านั้น ใครที่มีวินัยในตนเอง และสามารถที่จะบังคับตนเองให้ทำงาน หรือทำอะไรในสิ่งที่เป็ประโยชน์ต่อตัวเรา ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งที่เราไม่ค่อยชอบทำ คนๆ นั้นก็จะมีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จมากกว่าคนที่มีความวินัยในตนเองน้อยกว่า มีหลายๆ สำนักเคยศึกษาในเรื่องนี้ว่า ทำไมคนเราถึงชอบผัดวันประกันพรุ่งกันจัง ลองมาดูสาเหตุกัน

กลัวความล้มเหลว สาเหตุหลักของคนเราที่ชอบเลื่อนมันไปเรื่อยๆ ก็คือ กลัวว่าเริ่มต้นทำ แล้วมันจะไม่สำเร็จ ทำไปเดี๋ยวมันก็ล้มเหลว ดังนั้นก็เลยผัดวันออกไปเรื่อยๆ ยังไม่ยอมเริ่มต้นทำ เพราะคนเรากลัวความล้มเหลว ก็จะส่งผลให้เราไม่ยอมที่จะลงมือทำอะไร สุดท้ายก็เลยเลื่อนมันออกไปเรื่อยๆ

ความเชื่อว่าการทำงานแบบไฟลันกัน จะทำให้งานออกมาดี นี่ก็เป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่มีหลายๆ คนมักจะให้อ้างกัน โดยเฉพาะกลุ่มคนที่ทำงานในแบบศิลปินหน่อยๆ ต้องแบบว่าอารมณ์มา งานถึงเดิน หรือบางคนก็เชื่อฝังใจว่า ถ้ายังไม่ถึงกำหนดที่จะต้องส่งงาน จะไม่สามารถที่จะคิดอะไรได้เลย ความคิดจะแล่นก็ต่อเมื่องานต้องส่งแล้วเท่านั้น พอเชื่อแบบนี้ ก็เลยผัดวันประกันพรุ่งไปเรื่อยๆ ไม่มีการลงมือทำก่อน คนแบบนี้จะเห็นว่า เขาจะเหนื่อยอยู่ตลอดเวลา และมักจะเป็นคนที่ชอบใช้คำว่า "ไม่มีเวลา"

เป็นคนแบบ Perfectionist สาเหตุอีกประการที่ทำให้คนบางคนผัดวันประกันพรุ่งก็คือ การทำงานที่ต้องได้ผลงานแบบสมบูรณ์แบบที่สุด ถ้าไม่ได้ก็จะไม่ทำ จะต้องรอเวลา และถ้าทำ ก็ต้องทำอย่างดีที่สุด โดยไม่สนใจว่า เวลาจะมีมากหรือน้อยก็ตาม ดังนั้นคนที่เชื่อแบบนี้ จะทำงานแบบค่อยๆ เป็นค่อยๆ ไป ผิดก็ต้องแก้ไข และต้องทำให้ดี บางครั้งรู้สึกว่ วันนี้ตนเองยังไม่พร้อมที่จะทำ ก็จะไม่ทำ เพราะกลัวว่างานที่ทำจะออกมาไม่สมบูรณ์แบบนั่นเอง

ไม่มีระเบียบในตนเอง สาเหตุอีกประการหนึ่งก็มาจาก การที่เราไม่มีระเบียบวินัยในตนเอง ไม่สามารถบริหารจัดการชีวิตของตนเองได้ในแต่ละวัน ปล่อยให้ความสบายเข้ามาครอบงำตัวเรา ทำให้พฤติกรรมของเราเปลี่ยนไปจากคนที่เคยขยัน ก็กลายเป็นคนที่รักความสบาย นอกจากนั้นบางคนเป็นพวกที่ไม่ค่อยนิ่ง ไม่ค่อยจดจ่อกับงานที่ทำมากนัก เวลาที่มีอะไรรอบข้างมาดึงความสนใจไป ก็หันไปสนใจเรื่องอื่นแทนที่จะทำงานที่ตนเองกำลังทำอยู่ ปัจจุบันคนเราเป็นแบบนี้กันเยอะมากขึ้น ก็เนื่องจากเทคโนโลยีต่างๆ เรื่องของ Social Network ที่เข้ามาในชีวิตประจำวันของเรา มากขึ้นเรื่อยๆ ผมเคยเห็นพนักงานบางคน นั่งทำงานได้แค่ 5 นาที จากนั้นก็ไปเล่น facebook สักเกือบชั่วโมง แล้วค่อยกลับมาทำงานอีกสักพัก แล้วก็บอกกับตัวเองว่า คิดไม่ออกเลย ไม่มีสมาธิ

เลย ไม่มีอารมณ์ทำเลย ฯลฯ จากนั้นก็หันกลับเล่น facebook ใหม่อีก 2 ชั่วโมง สรุปลงแล้วในหนึ่งวัน เราก็เลยเลื่อน และผัดงานที่เราต้องทำให้สำเร็จออกไปเรื่อยๆ

ความรู้สึกหมดหวัง ไม่มีกำลังใจ เหนื่อยล้า สาเหตุสุดท้ายที่ทำให้เราผัดวันประกันพรุ่งก็คือ การที่เรา รู้สึกหมดหวัง หมดแรง หมดกำลังใจ และเหนื่อยล้ามากๆ ซึ่งก็เป็นสาเหตุที่ทำให้เราหยุดทำทุกสิ่งทุกอย่างได้ทั้งหมด เพราะใจเราไม่มีแรงที่จะทำ พอใจไม่มีแรง ก็ส่งผลต่อร่างกาย ไม่อยากขยับตัวทำอะไรเลย

สาเหตุทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นสาเหตุใดก็ตาม ล้วนแต่ทำให้เราไม่ลงมือทำในสิ่งที่ควรจะทำ บางคนรู้ ณะครบว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี รู้ตัวตลอดเวลา แต่ก็ไม่สามารถที่จะดึงตัวเองกลับมาได้ เราลองมาดูวิธีการแก้ไขปัญหาเรื่องของการผัดวันประกันพรุ่งดูกันสักนิด เมื่อจะสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้

1.3 โรคทางจิตวิทยาที่ทำให้เกิดพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่ง

1. โรคสมาธิสั้น [ADHD] เป็นโรคที่ทำให้คนเป็นโรคชอบผัดวันประกันพรุ่งมากที่สุด เพราะการเป็นคนสมาธิสั้นจะส่งผลทำให้บุคคลนั้นไม่สามารถตัดสินใจหรือทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดได้ เนื่องจากในหัวมักมีกิจกรรมนั้นๆนี้เข้ามาสอดแทรกอยู่ตลอดเวลา จนทำให้ต้องเลื่อนหรือล้มเลิกภาระหน้าที่ที่จะต้องรับผิดชอบอยู่เสมอ

2. โรคกลัว โรคนี้มีผลต่อสมองทำให้มีอารมณ์ที่แปรปรวนและมีความคิดในทางลบต่อทุกเรื่องราว ซึ่งจะส่งผลทำให้มีความวิตกกังวลกลัวลนลานไปหมดไม่ว่าจะเป็นเรื่องครอบครัว เรื่อง การงาน เรื่องการเรียน เรื่องสุขภาพ เรื่องการเงิน ทำให้เป็นคนจับจดไม่กล้าลงมือทำอะไรจนติดนิสัยเป็นคนชอบผัดวันประกันพรุ่งไม่สามารถทำงานแต่ละอย่างให้สำเร็จได้ตามเป้าหมาย

3. โรคนอนไม่หลับ หากเรามีอาการนอนไม่หลับโดยนอนน้อยกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน จะทำให้สมองเบลอไม่สามารถจดจ่อกับงานที่ทำซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้ไม่สามารถทำงานนั้นให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ต้องเลื่อนภาระหน้าที่ต่างๆ ออกไป เช่น เลื่อนการส่งงาน เลื่อนการนัดหมาย

4. มีความเครียดสูง การเป็นคนที่มีความเครียดมากเกินไปจะทำให้สารเคมีในสมองทำงานผิดปกติจนทำให้กลายเป็นคนที่ไม่สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จได้ตามวันเวลาที่

กำหนด มักชอบผัดวันประกันพรุ่ง อาการของคนที่มีความเครียดมากๆ ที่สังเกตได้ง่าย คือ มักจะมีอาการซึมเศร้าเหม่อลอยและชอบเก็บตัวอยู่เสมอ อีกทั้งมีความผิดปกติในเรื่องของการกินผัดไปจากเดิม เช่น กินอาหารไม่ลงจนน้ำหนักลด หรือกินอาหารมากเกินไปจนน้ำหนักเพิ่มขึ้น บางคนมีเรื่องของการทำร้ายตัวเองหรือมีความคิดในเรื่องการฆ่าตัวตายร่วมด้วย

5. โรคย้ำคิดย้ำทำ ถ้าหากเรามีอาการของคนย้ำคิดย้ำทำมักจะเป็นคนที่ชอบคิดอะไร สับสนวุ่นวาย และมีความวิตกกังวลร่วมด้วย คนที่เป็นโรคย้ำคิดย้ำทำเวลาพูดก็จะชอบพูดเรื่อง เดิมวนเวียน ซ้ำไปซ้ำมา เวลาจะทำงานอะไรก็มักจะเปลี่ยนไปเปลี่ยนมา หากความแน่นอนไม่ได้ ซึ่งส่งผลทำให้เป็นคนชอบผัดวันประกันพรุ่งอยู่เสมอ

1.4 บุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่ง

บุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่ง หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่บุคคลประวิงเวลาในการเริ่มต้นหรือสานต่อกรกระทำใดๆ ให้บรรลุเป้าหมาย และจะลงมือกระทำก็ต่อเมื่อจนจะถึงกำหนดเวลาหรือในนาทีสุดท้าย ทั้งๆ ที่ตระหนักถึงผลเสียที่อาจตามมา แต่ก็ยังไม่คิดว่าพฤติกรรมดังกล่าวจะสร้างปัญหา บางเรื่องอาจเป็นพฤติกรรมทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น การชำระค่าไฟฟ้า เลยกำหนด ไปจนถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการทำงานและการเรียน

การผัดวันประกันพรุ่งเฉพาะงานใดงานหนึ่งแบบชั่วคราวชั่วคราว เรียกว่า การผัดวันประกันพรุ่งแบบเฉพาะเจาะจง หรือการผัดวันประกันพรุ่งตามอารมณ์ หรือการผัดวันประกันพรุ่งตามสถานการณ์ เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับงานเฉพาะอย่าง ซึ่งบุคคลมีแรงจูงใจจากความไม่ชอบงานนั้นเป็นหลัก แต่หากบุคคลผัดวันประกันพรุ่งบ่อยครั้งในแทบทุกเรื่อง แม้ในเรื่องที่สามารถกระทำได้ง่ายดาย และในบางครั้งก็ส่งผลกระทบต่อตนเองหรือผู้อื่น การผัดวันประกันพรุ่งลักษณะนี้จัดเป็น บุคลิกลักษณะที่มีความคงทน ซึ่งไม่มีสาเหตุมาจากความต้องการเลี่ยงทางการทำงานเท่านั้น แต่เป็นพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนมากกว่านั้น เช่น บางคนใช้การผัดวันประกันพรุ่งเป็นกลยุทธ์ในการจูงใจตนเอง ซึ่งหลายๆ ครั้งเมื่อถูกกดดันจากเวลา คนเหล่านั้นก็สามารถทำงานได้ดีขึ้น

Ferrari และคณะ (1995) เสนอแนวความคิดการแบ่งประเภทของบุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่ง ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การผัดวันประกันพรุ่งแบบเร้า - พฤติกรรมที่บุคคลเลื่อนการกระทำออกไปเรื่อยๆ จนเกิดความรู้สึกตื่นเต้นหรือเกิดความกระตือรือร้นเพราะถูกกดดันจากกำหนดเวลา จึงจะเริ่มทำสิ่งต่างๆ

2. การผัดวันประกันพรุ่งแบบเสียง - พฤติกรรมที่บุคคลเลื่อนการกระทำโดยมีแรงจูงใจมาจากความกลัวและความไม่ชอบงาน ซึ่งอาจเพราะขาดความรู้หรือความถนัดในสิ่งที่ต้องกระทำ ดังนั้นเมื่อรู้ตัวว่าการกระทำของตนกำลังถูกประเมิน คนเหล่านี้มีแนวโน้มผัดผ่อนการกระทำนั้นออกไป และใช้การผัดผ่อนนั้นเป็นข้ออ้างให้กับผลของการกระทำที่ออกมาไม่ดีเท่าที่ควร ส่วนใหญ่จะกล่าวโทษว่าตนมีเวลาในการทำงานน้อย มิใช่เป็นเพราะตนไร้ความสามารถ ซึ่งเป็นการกระทำปกป้องตนเอง หรือบางครั้งก็เพื่อรักษาและชดเชยความภาคภูมิใจในตนเอง และโดยส่วนใหญ่แล้วคนเหล่านี้มักจะยินดีด้วยซ้ำที่สามารถกระทำการสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จได้ในเวลาที่สุดท้าย

3. การผัดวันประกันพรุ่งในการตัดสินใจ - พฤติกรรมที่บุคคลประวิงเวลาในการตัดสินใจ จนกว่าจะถึงเวลาที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้อีก เพราะเกิดความลังเลในการตัดสินใจกระทำหรือเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ผู้ที่มีบุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่งแบบนี้ มักไม่ชอบกระทำหรือเลือกสิ่งใดๆ ที่มีทางเลือกหลายทาง แม้จะเป็นเรื่องไม่ซับซ้อนก็ตาม เพราะจะเกิดความลังเลในการตัดสินใจกระทำหรือเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

1.5 ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่งและลักษณะอื่นๆ ของบุคคล

งานวิจัยพบว่า ผู้ที่มีบุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่งแบบเร่าต้องอาศัยความรู้สึกตื่นเต้นเป็นเครื่องมือกระตุ้นตนเองในการทำสิ่งต่างๆ คนเหล่านี้จึงมีแนวโน้มชอบแสวงหาความตื่นเต้น (excitement-seeking) ซึ่งเป็นด้านหนึ่งของบุคลิกภาพแบบ extravert

เป็นลักษณะของบุคคลที่ชอบเข้าสังคม ชอบการพบปะพูดคุยกับผู้อื่น ชอบอยู่ในกลุ่มคน มีลักษณะเป็นคนเปิดเผยตนเอง มีอารมณ์ทางบวกเกินขึ้นได้บ่อย มีแนวโน้มที่จะเป็นคนมีนิสัยร่าเริง มองโลกในแง่ดี กระตือรือร้น ชอบตุ๊กตารวมที่ตื่นเต้นเร่าใจ และเรียกทรัพย์สินของตนเอง

บุคคลที่มีลักษณะตรงกันข้ามเรียกว่า Introvert มักเป็นคนที่ค่อนข้างเงิบ ไม่ชอบเข้าสังคม ชอบอยู่คนเดียว แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า เป็นคนที่ขาดทักษะทางสังคมหรือขี้อาย หากแต่เป็นบุคคลที่ต้องการอยู่คนเดียว ไม่ชอบการกระตุ้นจากสังคม จึงดูเหมือนเป็นคนที่ไม่เป็นมิตรหรือไม่สนใจผู้อื่น ส่วนผู้ที่มีบุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่งแบบเสียง มักมีลักษณะกลัวความล้มเหลวร่วมด้วย เพราะผู้ที่กลัวความล้มเหลวมักมีแนวโน้มรับรู้ความสามารถของตนเองต่ำ และมีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ คนเหล่านี้มักมีความเชื่อโดยไร้เหตุผลว่าตนไม่มีความสามารถที่จะกระทำการสิ่งต่างๆ ได้ดีพอ นอกจากนี้ ผู้ที่นิยมความสมบูรณ์แบบ (ดู perfectionism ความนิยมความสมบูรณ์แบบ - Perfectionist...

ความนิยมความสมบูรณ์แบบ เป็นลักษณะนิสัยที่ต้องการหรือปรารถนาความสมบูรณ์เพียบพร้อมจากตนเองหรือผู้อื่น พยายามไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดหรือความบกพร่องใดๆ มีแนวโน้มที่จะประเมินพฤติกรรมหรือผลการทำงานที่ได้ต่ำกว่าที่ควรจำเป็น และวิพากษ์วิจารณ์มากเกินไปจนเกินความจริง

Hewitt และ Flett (1991) ได้แบ่งมิติของความนิยมความสมบูรณ์แบบออกเป็น 3 มิติ คือ

1. ความนิยมความสมบูรณ์แบบในตนเอง

เป็นลักษณะที่ชอบตั้งมาตรฐานกับตนเอง มักจะประเมินตนเองอย่างเข้มงวด ต่ำหนิตนเองอย่างรุนแรงเมื่อไม่สามารถทำตามมาตรฐานที่ตนเองตั้งไว้ได้ การวิจัยพบว่า ความนิยมความสมบูรณ์แบบในตนเองสัมพันธ์กับพฤติกรรมชอบบังคับ และการโทษตนเอง ทั้งยังพบว่าสัมพันธ์กับการปรับตัวที่ผิดปกติหลายประเภท เช่น ความวิตกกังวล ความซึมเศร้า โรคอะนอเร็กเซีย เป็นต้น

2. ความนิยมความสมบูรณ์แบบตามความคาดหวังของสังคม

เป็นลักษณะการรับรู้ที่ผู้อื่นหรือสังคมคาดหวังให้ตนเองกระทำได้ตามมาตรฐานที่สังคมวางไว้ โดยเชื่อและรับรู้ที่ผู้อื่นคาดหวังมาตรฐานจากตนเองโดยผิดจากความเป็นจริง คิดว่าผู้อื่นประเมินตนอย่างเข้มงวด และสังคมพยายามกดดันให้ตนเองต้องสมบูรณ์แบบ และด้วยการรับรู้เช่นนี้ ทำให้ประสบการณ์รู้สึกล้มเหลวบ่อยครั้ง ความนิยมความสมบูรณ์แบบตามความคาดหวังของสังคมก่อให้เกิดอารมณ์ทางลบหลายอย่าง เช่น ความโกรธ ความวิตกกังวล ความหดหู่

3. ความนิยมความสมบูรณ์แบบจากผู้อื่น

เป็นลักษณะที่เชื่อว่าผู้อื่นควรปฏิบัติตามมาตรฐานที่สูงกว่าความเป็นจริง ให้ความสำคัญแก่ความสมบูรณ์แบบของคนรอบข้าง ประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้อื่นอย่างเข้มงวด

นอกจากนี้ Slaney และคณะ ได้แบ่งลักษณะความนิยมความสมบูรณ์แบบออกเป็น 3 มิติ ซึ่งมีลักษณะทางบวกและทางลบ ดังนี้

1. การตั้งมาตรฐานสูง

เป็นการคาดหวังต่อตนเอง ตั้งเป้าหมายด้วยมาตรฐานที่สูงและต้องการจะทำงานให้ได้ตามมาตรฐานที่ตั้งไว้อย่างสมบูรณ์แบบ ในด้านบวก นับเป็นแรงจูงใจในการทำงานต่างๆ ให้บรรลุตาม

เป้าหมาย แต่ทางด้านลบ ก็ทำให้เกิดความเครียดและอารมณ์ทางลบต่างๆ ได้

2. การเป็นระเบียบเรียบร้อย

เป็นมิติในด้านบวก คือมีความสามารถที่จะจัดการสิ่งต่างๆ ได้ตามลำดับอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย

3. ความไม่สอดคล้องระหว่างมาตรฐานที่ตั้งไว้กับความเป็นจริง

เป็นมิติด้านลบเนื่องจากการรับรู้ความไม่สอดคล้องของมาตรฐานที่ตนเองตั้งไว้ในระดับสูงกับผลงานที่ตนเองทำได้ ทำให้รู้สึกว่าคุณเองล้มเหลว และเกิดอารมณ์ทางลบต่างๆ

การมุ่งเน้นความสมบูรณ์แบบนั้นมีส่วนทำให้สูญเสียพลังงานทางจิต ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ อาทิ ทำให้เกิดอาการอ่อนเพลีย และเชื่อมโยงกับอาการป่วยต่างๆ ได้ เช่น โรคพิษสุราเรื้อรัง การหย่อนสมรรถภาพทางเพศ โรคสำไส้แปรปรวน ปวดท้อง ซึมเศร้า โรคกลัวอ้วน โรคย้ำคิดย้ำทำ เป็นต้น

ในการทำงาน ผู้ที่นิยมความสมบูรณ์แบบมีแนวโน้มที่จะมีความเหนื่อยหน่ายในการทำงานสูง ประเมินในด้านลบและให้ความสำคัญกับงานสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากเกินไป และยังทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานที่ใช้ทักษะการเขียนลดลง นอกจากนี้ ในด้านสัมพันธภาพ การมุ่งเน้นความสมบูรณ์แบบยังทำให้บุคคลมีระดับความสามารถในการควบคุมตนเองต่ำลง ส่งผลให้ความสัมพันธ์ที่ไม่ราบรื่น และทำให้บุคคลเห็นคุณค่าในตนเองต่ำลง

วิธีทางจิตบำบัดในการลดความนิยมความสมบูรณ์แบบสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การบำบัดทางปัญญา-พฤติกรรม คือ การพยายามปรับความคิดให้มีความสมเหตุสมผลและสร้างทางเลือกอื่นๆ ให้กับวิธีคิดวิธีแก้ปัญหา, การบำบัดแบบจิตวิเคราะห์ คือ การพยายามวิเคราะห์ถึงมูลเหตุแรงจูงใจที่ซ่อนอยู่, การบำบัดเป็นกลุ่ม คือ การบำบัดพร้อมกันหลายคนเกี่ยวกับประเด็นที่เฉพาะเจาะจง วิธีนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมการบำบัดรู้สึกว่าคุณไม่ใช่คนเดียวที่ประสบปัญหาที่เผชิญอยู่, การบำบัดแบบมนุษยนิยม คือ การให้บุคคลได้ทบทวนตนเอง โดยเน้นมุมมองด้านบวก และการบำบัดตนเอง คือการสำรวจและบันทึกอย่างซื่อสัตย์ถึงอาการและการกำกับตนเองของตน

ทั้งนี้ วิธีที่ได้รับความนิยมว่าประสบความสำเร็จ คือการบำบัดทางปัญญา-พฤติกรรม ที่ช่วยให้บุคคลที่นิยมความสมบูรณ์แบบลดความวิตกกังวลทางสังคม และความคิดที่ไม่สมเหตุสมผลหรือความคาดหวังที่ไม่สอดคล้องกับความจริงลงได้ ช่วยให้บุคคลรู้จักคิดหาทางเลือกอื่นๆ รวมทั้ง

ตระหนักว่าความผิดพลาดต่างๆ ไม่ใช่เรื่องเลวร้าย แต่เป็นโอกาสที่เราจะได้เรียนรู้มากกว่า ก็มีแนวโน้มผัดวันประกันพรุ่งแบบเดียวกัน เพราะคนเหล่านี้ไม่ต้องการเผชิญกับผลตอบกลับจากการกระทำใดๆ ในทางลบจากผู้อื่น และด้วยเงื่อนไขว่า หากลงมือทำอะไรแล้วก็ต้องทำให้สำเร็จ และสมบูรณ์ตามมาตรฐาน หรือสูงกว่ามาตรฐานของคนทั่วไป ดังนั้นเมื่อคนเหล่านี้ประเมินความสามารถของตนเองในการเริ่มกระทำสิ่งใดๆ ในขณะนั้นว่าอาจไม่ได้ผลงานที่สมบูรณ์อย่างที่ควรจะเป็น ก็มักเลื่อนการเริ่มกระทำสิ่งนั้นออกไป

ส่วนบุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่งในการตัดสินใจนั้น ผู้ที่กลัวความล้มเหลวและผู้ที่นิยมความสมบูรณ์แบบก็มีแนวโน้มจะเกิดพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่งในการตัดสินใจได้ นอกจากนี้ ผู้ที่มีบุคลิกลักษณะ neuroticism ความไม่มั่นคงทางอารมณ์ เป็นแนวโน้มในการเกิดประสบการณ์อารมณ์ทางลบของบุคคล เป็นความบกพร่องในการปรับตัวทางอารมณ์ของบุคคล ซึ่งเป็นแนวโน้มที่จะเกิดภาวะความเครียดทางจิตใจ เช่น ความรู้สึกวิตกกังวล ไม่มั่นคง ประหม่า ก้าวร้าว ซึมเศร้า โกรธ นอกจากนี้ยังรวมไปถึงภาวะอารมณ์ที่สับสนที่แทรกซ้อนต่อการปรับตัวด้วย

บุคคลที่มีบุคลิกลักษณะด้านนี้สูง มีแนวโน้มที่จะมีความคิดที่ขาดเหตุผล มีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของตนเองน้อย และเผชิญต่อความเครียดได้ไม่มีเท่าคนอื่น และอาจเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางจิตบางชนิดได้

บุคคลที่มีบุคลิกลักษณะด้านนี้ต่ำ จะเป็นบุคคลที่ไม่ค่อยซึมเศร้าง่าย ไม่ค่อยมีอาการทางลบ ค่อนข้างเป็นคนที่สงบ มีความมั่นคงทางอารมณ์ และมีอารมณ์ลบคงอยู่ได้ไม่นาน แต่ก็ได้หมายความว่า จะเป็นบุคคลที่มีอารมณ์ทางบวกสูงเสมอไป ก็มีแนวโน้มเกิดความลังเลในการตัดสินใจเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องที่ซับซ้อนและส่งผลกระทบในวงกว้าง เพราะการตัดสินใจต้องใช้เวลาคิดนานและต้องการข้อมูลประกอบจำนวนมาก ดังนั้น ในเวลาที่คนเหล่านี้เกิดอารมณ์ทางลบ เช่น เครียด วิตกกังวล และหดหู่ ก็มักจะเลื่อนการตัดสินใจออกไปก่อน และเนื่องจากผู้ที่มีบุคลิกลักษณะ neuroticism มีแนวโน้มเกิดอารมณ์ทางลบบ่อยครั้งและแต่ละครั้งก็กินระยะเวลาในการผัดวันประกันพรุ่งในการตัดสินใจก็บ่อยครั้งตามไปด้วย

นอกจากนี้ ผู้ที่มีแนวโน้มชอบทำอะไรแบบหุนหันพลันแล่น (เป็นองค์ประกอบหนึ่งของ neuroticism) ก็มีแนวโน้มผัดวันประกันพรุ่งเช่นกัน เพราะคนเหล่านี้มักตัดสินใจเรื่องต่างๆ อย่างไม่ยั้งคิดให้รอบคอบ และขาดการวางแผนล่วงหน้า ดังนั้นเมื่อถูกจูงใจจากสิ่งอื่นนอกเหนือจากงานที่ตนกำลังทำอยู่ โดยเฉพาะงานนั้นเป็นงานที่ไม่ชอบด้วยแล้ว ก็มีแนวโน้มหันไปทำสิ่งอื่น โดยผัดผ่อนงานในหน้าที่ออกไปก่อน

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการณ์ัดวันประกันพรุ่งในเรื่องของการบริหารเวลา การเสียเวลา เวลาเป็นของมีค่ายิ่งกว่าเงินหรือทอง ดังที่กล่าวว่า "เวลาเป็นเงินเป็นทอง" งานทุกอย่าง จึงต้องใช้เวลา การสูญเสียวเวลาจึงอาจทำให้ขาดประโยชน์และเสียอนาคต เพราะเวลาไหลผ่านไป เหมือนกระแสน้ำ คนมีโอกาสทำสิ่งต่างๆ หลายอย่าง แต่ไม่มีเวลาพอที่จะ ทำให้เสร็จได้ทุกอย่าง บางครั้งอยากใช้เวลาหยุดนิ่ง แต่เวลาจะไม่หยุดนิ่งรอใครเลย เวลา เคลื่อนไหวตลอดเวลาและเคลื่อน ไปทิศทางเดียวเท่านั้น คือ จากอดีตเป็นปัจจุบัน และอนาคต อรรถพล ศรีเผือก (ม.ป.ป.) เวลาเป็นปริมาณสเกลล่า (ฟีสิกส์) หมายถึง ปริมาณที่ไม่ต้องบอก ทิศทางว่า มาจากทางไหน หรือ วิ่งไปทางไหน ทุกคนทั่วโลกก็จะเข้าใจเหมือนๆ กัน 1 วินาทีมี ความหมายเท่ากับ เวลาที่ใช้ในการแผ่รังสีของ ซีเซียมอะตอม-133 ได้ครบ 9,192,631,770 รอบ ของ การเคลื่อนที่ไปกลับในนาฬิกาอะตอม (Atomic Clock) ซึ่งจากนาฬิกานี้ เราจะสามารถรู้เวลาที่ ละเอียดถึงระดับ 1 ในพันล้านส่วนวินาที (ทศนิยมตำแหน่งที่ 9) ความสำคัญของเวลาไม่ได้ ขึ้นอยู่กับ ว่า มันมาจากอะไรเท่ากับว่ามันเป็นตัวกำหนดและมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของ คนเราบ้าง ซึ่ง มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้กรอบของเวลามาโดยตลอด เวลาเป็นเงื่อนไขของชีวิตเรา หลายๆ อย่าง โชคชัย แซ่เอ็ง, (2544:1) เราสามารถสัมผัสได้ถึงการผ่านพ้นไปของเวลาได้ด้วย ประสบการณ์ และการสังเกตสิ่งที่อยู่รอบข้าง เรารู้สึก คิด และอยู่ภายใต้การเคลื่อนที่ของเวลา อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ นักวิทยาศาสตร์ผู้ยิ่งใหญ่ กล่าวไว้ว่า "มิติ และเวลา สามารถรับรู้ด้วยความคิด ไม่ใช่เพราะเราเป็นอยู่" ดังนั้น การที่เรารู้จักค่าของเวลา ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของนาฬิกา หรือปฏิทิน ถือเป็นสิ่งที่มนุษย์ค้นพบ การวัดค่าของเวลา เป็นศาสตร์มาตั้งแต่อารยธรรมโบราณ ต่อเนื่องมา จนกระทั่งปัจจุบัน มนุษย์โครมันยอง รู้จักสังเกตและบันทึกการเปลี่ยนแปลงดีถีของดวงจันทร์ตั้งแต ่ราว ๓๐,๐๐๐ ปีที่ ผ่านมา ในขณะที่หน่วยของเวลาเพิ่งเริ่มต้นนับได้อย่างแม่นยำราว ๔๐๐ ปีที่ ผ่านมา และนาฬิกา อะตอมซึ่งให้ความแม่นยำในระดับ ๑ ใน ล้านของวินาทีเพิ่งจะมีไม่ถึง ๕๐ ปี เท่านั้น การกำหนดเทียบ เวลานั้นเป็นทั้งเลนส์ที่ส่องถึงปรากฏการณ์ที่มนุษย์สังเกตเห็นบนฟ้าผ่า และยังเป็นทั้งกระจกที่ สะท้อนถึงความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และอารยธรรมของมวล มนุษยชาติเป็นเวลากว่า พันปีแล้วที่ มนุษย์พยายามที่จะหาหน่วยสำหรับการวัดและสอบเทียบ เวลา จะเห็นได้ว่าสิ่งนั้นไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ อะไรก็แล้วแต่ ล้วนมีความหมายที่จะพยายามเทียบ เกณฑ์ดังกล่าวเข้ากับสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่มีการ เคลื่อนที่เป็นรอบหรือจักรทั้งสิ้น สิ่งแวดล้อมนั้น อาจเป็นได้ทั้งโลก ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ หรือดาวฤกษ์ ขึ้นกับว่าอารยธรรมหรือยุคสมัยนั้นให้ ความสำคัญกับสิ่งใดมากกว่ากัน

1.6.1 การบริหารเวลา

ความหมายของการบริหารเวลา การบริหารเวลา หมายถึง การกำหนดและการควบคุม การปฏิบัติงานให้บรรลุผลตาม เวลาและวัตถุประสงค์ที่กำหนด เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพใน งานหน้าที่ที่รับผิดชอบ (วิทยากร ท่อ แก้ว, 2549) จุฬารัตน์ ไชตะ, (ม.ป.ป.) "เวลามีค่ายิ่งกว่าทอง ทองใช้ว่าจะซื้อเวลาได้" เวลาเป็นทรัพยากร ที่มีค่าของทุกคน ยิ่งคนที่รู้คุณค่าของเวลามากเท่าใด ย่อมสามารถเก็บเกี่ยวคุณประโยชน์จากการใช้ เวลาให้มีคุณค่าได้มากเพียงนั้น เทคนิคการบริหาร เวลาจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับผู้ต้องการ เรียนรู้การใช้เวลาให้เกิดประโยชน์อย่างสูง ทำให้สามารถดำเนินภารกิจต่างๆได้อย่างราบรื่น ง่าย และมีเวลาเพียงพอที่จะบริหารจัดการสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และยังมีเวลาส่วนตัวเพื่อพักผ่อน หย่อนใจได้ตามอัธยาศัย ดันกล้า นัยนา, (2545 :44) กล่าวว่า การบริหารเวลาให้เป็นศาสตร์และศิลป์อย่างหนึ่ง ส่วน ใหญ่แล้ว คนเราจะจัดการกับเวลาของตัวเองตามความชอบส่วนตัว ตามความถนัดส่วนบุคคล โดยลืม ไปได้ว่า ที่จริงแล้วเราควรแยกแยะว่าอะไรควรทำก่อน อะไรควรทำหลัง หากเราทำได้เราก็จะประสบ ผลสำเร็จง่ายขึ้น เร็วขึ้นและมีระบบมากยิ่งขึ้น วารี ปานเจริญ, (2548 :96) กล่าวว่า ในหนังสือ First Things First ผู้เขียน คือ Roger และ Rebecca Merrill ได้แนะนำว่า การใช้เวลาของเราจะเป็นอย่างไรนั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มที่ 1 : เร่งด่วนและสำคัญ กลุ่มที่ 2 : สำคัญแต่ไม่เร่งด่วน กลุ่มที่ 3 : เร่งด่วนแต่ไม่สำคัญ กลุ่มที่ 4 : ไม่เร่งด่วนและไม่สำคัญ ภาวะของ ความ "เร่งด่วน" โดยทั่วไปแล้วจะถูกกำหนดโดยอิทธิพลจากภายนอก อย่าง เช่น เส้นตายที่ เจ้านายของคุณตั้งมาให้ ในขณะที่ความ "สำคัญ" จะกำหนดโดยการประเมินของตัว เองเองว่า เรื่องใดมีความหมายสำหรับเรา และสิ่งที่เราอยากทำให้สัมฤทธิ์ผลทั้งในทำงานและในบ้าน ความสำคัญนี้อาจครอบคลุมถึงเป้าหมายในการท ำโครงการให้สำเร็จตรงเวลาอย่างมีคุณภาพ การจ้าง ผู้ช่วยคนใหม่ การหางานใหม่ การใช้เวลากับครอบครัวมากขึ้น และการดูแลสุขภาพ ร่างกายให้ดีขึ้น เป็นต้น การบริหารเวลา เป็นการจัดการสิ่งต่างๆ ในเวลาที่มีอยู่ ให้สำเร็จลุล่วงไป ได้ด้วยดี แต่ใช้เวลา น้อยที่สุดและมีประสิทธิภาพมากที่สุด (จุฬารัตน์ ไชตะ และอมรรัตน์ ภูภาค ขาว, 2543.)

1.6.2 ความสำคัญของการบริหารเวลา

1. มีเวลาเหลือมากขึ้น สำหรับทำกิจกรรมที่น่าพอใจหรือเพื่อหย่อนใจ
2. ทำให้พบความสำเร็จที่ต้องการได้มากขึ้นในทุกๆ ด้าน
3. ลดความเครียดและวิตกกังวล
4. รู้สึกผิดน้อยลง

1.6.3 หัวใจสำคัญของการบริหารเวลา

1. เรียนรู้ที่จะจัดลำดับความสำคัญ โดยการเอางานทั้งหลาย มาจัดลำดับความสำคัญแล้วลงมือทำงานที่สำคัญที่สุด
2. เรียนรู้ที่จะมอบหมายงาน โดยพิจารณาบุคคลที่เหมาะสมทำงานแทนในกิจกรรมต่างๆ และให้ความไว้วางใจกับงานที่เขาทำได้

1.6.4 หลักการเบื้องต้นในการบริหารเวลา (บุญชัย ปัญจกรัตนากร ,2540)

การบริหารเวลาที่ดี นอกจากสามารถทำงานของตนเองให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีแล้ว ยังสามารถทำงานเพื่อผู้อื่นได้ด้วยและยังได้รับความสุขจากการมีเวลารว่างของตน

1. การเริ่มต้นที่ดีมีความสำเร็จเกินกว่าครึ่ง ถ้าการเริ่มต้นของวันใหม่มีความสดชื่นแจ่มใสจึง ควรค้นหาสิ่งที่คุณเองชื่นชอบสักอย่าง
2. พิจารณาให้แน่นอนว่าจะอะไรสำคัญที่สุด เพื่อป้องกันไม่ให้คนอื่นปล้นเวลา หรือปล้นสิ่ง สำคัญๆ ในชีวิตไป และจงกล้าที่จะตอบปฏิเสธ เพียงกล่าวว่า "ไม่" สั้นๆ และง่าย ๆ
3. ตั้งเป้าหมาย การมีเป้าหมายอาจมีได้หลายเป้าหมาย ทั้งเรื่องส่วนตัวและเรื่องงาน การ เขียนเป้าหมายเหล่านั้นออกมาจะช่วยให้คุณประสงค์ของมันชัดเจนขึ้น และช่วยกำหนดทิศทางการใช้เวลาในแต่ละสัปดาห์ เดือน ปี ทศวรรษ และชีวิตชีวิตได้
4. กำหนดเกณฑ์ในการใช้เวลาในการท ากิจกรรมแต่ละอย่างเช่น การโทรศัพท์ การคุยกับ แยก การรับประทานอาหาร ตลอดจนเรื่องใช้จ่ายต่างๆ ควรกำหนดไว้ล่วงหน้าว่าจะใช้เวลาเท่าไร
5. วางแผนประจำวัน ควรเขียนกิจกรรมต่างๆออกมาอย่างชัดเจน แล้ววางแผนการจัดทำ เพื่อให้บรรลุผล โดยจัดลำดับความสำคัญ
6. ใช้ชีวิตอย่างสมดุล ทั้งในการพักผ่อนนอนหลับให้เพียงพอ มีเวลาหย่อนใจพอควร เวลา ให้กับตนเอง และ การพัฒนาจิตวิญญาณ ตลอดจนเรื่องที่สนใจ

7. จัดลำดับความสำคัญของงานให้ชัดเจน โดยพิจารณาว่างานใดเร่งด่วน ที่ต้องดำเนินการ โดยด่วน งานใดที่สามารถทำภายหลังได้ ไม่ต้องใช้สมองและเวลามากนัก ก็ทำภายหลังได้

8. ลงมือทำงานที่ยากที่สุด เมื่อทำงานที่ยากสำเร็จจะช่วยให้เกิดความโล่งใจ และช่วยให้เกิดความสำเร็จในการทำงาน

9. มอบหมายงาน โดยพิจารณาว่าใครที่พอจะช่วยให้ช่วยได้ เพื่อช่วยให้มีเวลาเพิ่มขึ้น

10. ทำงานให้สำเร็จเป็นชิ้นเป็นอัน อย่าทำงานด้วยความยึดติด

11. ออกกำลังกาย เพื่อให้ร่างกายกระฉับกระเฉง กระปรี้กระเปร่า การเดินเป็นการออกกำลังกายที่ประหยัดที่สุดและง่ายที่สุด

12. ตรวจสอบสิ่งที่ทำว่ามีความสำคัญหรือจำเป็นเพียงใดหรือเป็นเพียงความเคยชินสำรวจดูว่าถ้าตัดออกจะช่วยให้มีเวลามากยิ่งขึ้นหรือไม่

13. วางแผนฉลองความสำเร็จ เช่น ถ้างานชิ้นนี้เสร็จแล้วควรจะให้อะไรเป็นรางวัลให้สำหรับตัวเอง ซึ่งอาจเป็นสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ก็ได้เพื่อให้เป็นขวัญและกำลังใจตัวเอง

14. ใช้ความจำช่วยประหยัดเวลาในการท างานสูง จงควรฝึกการจดจำสิ่งต่างๆ

1.6.5 เทคนิคการบริหารเวลา (บุญชัย ปัญจกรัตนากร ,2540 และม.อึ้งอรุณ, 2537)

1. ไปถึงที่ทำงานแต่เช้า การไปถึงที่ทำงานก่อนเวลาทำงานปกติ จะได้เวลาซึ่งปราศจากการขัดจังหวะ จากสิ่งใดๆ สามารถใช้เวลานั้นเพื่อใช้เวลาคิดในการวางแผน หรือทำงานที่ต้องใช้สมาธิได้

2. จัดชั่วโมงศักดิ์สิทธิ์ หาชั่วโมงศักดิ์สิทธิ์ที่ปราศจากการรบกวน โดยงดรับโทรศัพท์ ปิดห้อง ทำงานเพื่อได้ทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

3. เขียนสิ่งที่ต้องทำในบันทึก พร้อมจัดสรรเวลาและจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรมไปได้ ด้วย พร้อมกับระบุวันเวลา ในลงบันทึก เพื่อจัดการงานแต่ละชิ้นออกไป
4. จัดโต๊ะทำงานให้เป็นระเบียบ จัดโต๊ะให้เป็นระเบียบทุกเย็น ถ้าโต๊ะสะอาดจะช่วยให้การทำงานในตอนเช้าง่ายขึ้น
5. ลดจำนวนครั้งและเวลาในการประชุม ต้องคำนึงถึงเสมอถึงผลที่ได้จากการประชุมอย่างถี่ถ้วน คำนึงค่ากับเวลา โดยมีการกำหนดวาระประชุม รักษาเวลาการประชุม และวาระการประชุมอย่างเคร่งครัด
6. แบ่งงานออกเป็นส่วนๆ โดยแปรรูปงานหรือโครงการที่สำคัญให้เป็นกิจกรรมย่อยๆ ที่สามารถจัดการได้สะดวก และใช้เวลาไม่นานนักในแต่ละกิจกรรม จะทำงานให้สำเร็จไปได้ในแต่ละช่วง เพราะเป็นการยากมากที่จะหาเวลาติดต่อกันในช่วงยาวๆ
7. เริ่มลงมือทำทันที อย่ามัวรีรอในการท ากิจกรรมต่างๆ อย่างงว่าจะเริ่มต้นตรงไหนก่อนการ รีบตัดสินใจทำทันที แล้วค่อยเพิ่มเติมทีหลัง จะให้งานเสร็จเร็วขึ้น
8. พิจารณาใช้เทคโนโลยีช่วย การเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมทำให้งานเสร็จเร็วขึ้นเป็น หลายเท่า เช่นโทรศัพท์ โทรสาร คอมพิวเตอร์ บัตรเครดิต
9. เตรียมอุปกรณ์ จำเป็นใกล้มือ เช่นโทรศัพท์ คลิปหนีบกระดาษ สมุดโน้ต กรรไกร ปากกา ยางลบ เทปใส ตะกร้าขยะ ของจดหมาย ฯลฯ
10. ใช้หูแทนตาเพื่อประหยัดเวลา เช่นฟังวิทยุแทนดูโทรทัศน์
11. ใช้เวลารอคอยให้เกิดประโยชน์ ถ้าต้องรอคอยอะไรสักอย่างหนึ่ง ต้องหากิจกรรมสำรอง ที่ง่ายๆ ไปด้วย จะได้ไม่มีความกระวนกระวายใจ ในการรอคอย และยังได้งานเพิ่มขึ้นอีก

12. ประหยัดเวลาในการจับจ่าย โดยการซื้อของเป็นจำนวนมาก ไม่ต้องไปซื้อบ่อย ซื้อของ เวลาที่คนไม่มาก วานคนอื่นให้คนทำงานแทน ตัดสินใจโดยไม่ลังเลและผนวกการจ่ายตลาดกับธุระประจำเข้าด้วยกันเพื่อประหยัดเวลา
13. การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ช่วยให้ประหยัดเวลาได้ ทั้งในด้านการช่วยเหลือเกื้อกูล และการสื่อสารโดยตรงไปตรงมาด้วยมิตรภาพที่ดี การสื่อสารที่ชัดเจน นุ่มนวล และช่วยให้ได้รับความร่วมมือ ช่วยเหลือด้วยดี และประหยัดเวลาทำงาน
14. ใช้เวลาปลีกย่อยให้เป็นประโยชน์ ใช้เวลา 10 นาที หรือ 15 นาที ให้เกิดประโยชน์ โดยเฉพาะเวลาที่ต้องคอยอะไรสักอย่างใช้ให้คุ้มค่า อย่างทิ้งไป
15. ใช้เวลาของแต่ละวันให้เต็มที่ สมเหตุสมผล มีประโยชน์ เช่น ฟังข่าววิทยุ หรือฝึกฟังภาษาอังกฤษขณะขับรถไปทำงาน วางแผนการใช้เวลาแต่ละช่วงให้เหมาะสม หรือทำงานเพิ่ม นอกเหนือจากที่จัดระเบียบไว้ในแต่ละวันแล้วจะได้งานอื่นๆเพิ่มอีกด้วย
16. ทำงานด้วยความสบายใจ ความสุขและความสนุกสนานเป็นการเสริมสร้างพลังจิตใจให้ ท างานอย่างมีประสิทธิภาพ จิตใจที่สบายเป็นทุนของประสิทธิภาพการทำงาน ควรเพาะเลี้ยงให้มี ความสนุกสนานกับการท างานและเอาใจใส่
17. ในการทำงาน ควรกำหนดเวลาในการพักผ่อนไปด้วย หรือเปลี่ยนงานซึ่งมีลักษณะไม่เหมือนกัน จะช่วยให้ทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น
18. ทำงานสองสิ่งในเวลาเดียวกัน ถึงแม้โบราณจะสอนว่า ท างานสิ่งใด ก็ให้ตั้งใจทำงานในสิ่ง นั้น มิเช่นนั้นจะทำให้การท างานมีประสิทธิภาพต่ำลง แต่การตั้งใจทำงานนับเป็นสิ่งที่ดี แต่เราสามารถตั้งใจทำงานควบคู่กันได้
19. การเพิ่มพูนความรู้และข้อมูลข่าวสารต่างๆอ่านหนังสือให้ได้ผลโดยเพิ่มเวลาอ่านหนังสือ ให้มากขึ้น อ่านทุกวันและสม่ำเสมอ เลือกหนังสือที่จะอ่านด้วยความระมัดระวัง มีประโยชน์ และมีคุณค่า ตลอดจน เพิ่มความเร็วของการอ่าน

1.6.6 การบริหารเวลาให้เกิดประสิทธิภาพ (อนันท์ งามสะอาด, 2549)

1. การวางแผน (Planning)

1.1 การวางแผน เป็นหลักสำคัญของการทำงาน จึงต้องกำหนดจุดหมายใช้เวลา ที่ประหยัด และก่อให้เกิดงานที่มีประสิทธิภาพ

1.2 ควรกำหนดแบบงานแต่ละปี เดือน สัปดาห์ และวัน

1.3 ฝึกใช้ปฏิทินในการวางแผนจนเป็นนิสัย

1.4 แม้ว่า การวางแผนจะต้องสิ้นเปลืองเวลาในตอนเริ่มแรก แต่ในขั้นสุดท้าย การวางแผนจะ ช่วยรักษาเวลาและให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า

2. การจัดเวลาให้เหมาะสมงาน

2.1 กำหนดและจัดลำดับความสำคัญของงานไว้ในแผนการทำงาน

2.2 งานใดที่ไม่สำคัญหรือกิจกรรมใดที่ไม่เกิดประโยชน์ควรตัดทิ้งไป

2.3 ให้เวลาสำหรับงานที่สำคัญ ๆ เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพของงานมากที่สุด

2.4 แยกประเภทของงานไว้ให้ชัดเจน แล้วจัดทำพร้อมกัน เพื่อประหยัดเวลา

2.5 ทำให้เสร็จเป็นอย่าง ๆ ไปอย่างมีระบบเสมอ

3. การจัดเวลาให้เหมาะสมกับคน

3.1 ควรตัดเวลาที่เกี่ยวกับงานสังคม หรือการประชุมที่ไม่จำเป็น

3.2 ควรปฏิเสธบุคคลที่ขอติดต่อพบปะบ้าง ทำให้การท างานไม่ต่อเนื่อง

3.3 ให้บุคคลอื่นมีส่วนแบ่งภาระความรับผิดชอบงานตามสมควร

3.4 มอบหมายงานกระจายงานให้บุคคลอื่น ควรทำอย่างมีประสิทธิภาพ กำหนด วัตถุประสงค์ ในการท างานที่ชัดเจน

3.5 ควรสร้างบรรยากาศการท างานให้เกิดขึ้นเสมอ หาแนวทางให้รบกวนสมาธิ การท างานให้น้อย

4. การสั่งการ/เตือนตนเสมอ

4.1 สร้างวิธีที่ฉลาดขึ้น แต่ไม่ใช่คำสั่งการจัดระบบจนเกินไป

4.2 ทำอะไรให้ลุล่วงไปเป็นขั้นตอน แต่ไม่ใช่ใส่ใจแต่การจัดระบบแต่ไม่ทำ อะไร

4.3 ทำอะไรมากเกินไป จนไม่เคยประเมินคุณค่าที่แท้จริงของผลงาน

4.4 จงทำงานวันนี้ให้ดีกว่าเมื่อวานนี้ และทำวันพรุ่งนี้ให้ดีกว่าวันนี้

4.5 การทำอะไรอย่างสมบูรณ์ ชนิดไม่มีดินนั้นเปลืองเวลาโดยใช่เหตุ

- 4.6 ฝึกฝนการตัดสินใจเพื่อทำงานตามที่เราเห็นว่าเหมาะสมให้ทันเวลา
5. การควบคุมการท างานเพื่อการมีเวลาที่ดีกว่า
- 5.1 การรู้จักใช้เวลาคือการรู้จักวิธีการท างานที่ฉลาด นั้นแสดงว่าจะมีเวลาสำหรับ ตัวเอง สำหรับครอบครัว และสำหรับสังคมมากขึ้น
- 5.2 อย่าทำตนเป็นบุคคลที่แยกตนออกจากงานไม่ได้ในบางครั้งหยุดพักผ่อนตาม สมควร พอเหมาะ การท างานติดต่อกันเป็นเวลายาวนาน อาจเกิดผลเสียได้
- 5.3 ฝึกมีวินัยในการทำงาน ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง เพื่อการมีเวลาที่ดีกว่า
- 5.4 การพบปะ/สังสรรค์/ร่วมกิจกรรมสังคม จะต้องเป็นเรื่องที่สร้างสรรค์ ไม่ เสียเวลากับเรื่องไร้สาระ ณา ไปสู่ปัญหาไม่มีที่สิ้นสุด สิ้นเปลืองเวลาโดยใช่เหตุ
- 5.5 คนที่รู้จักใช้เวลา "เป็น" เท่านั้นจึงจะมีเสรีภาพให้กับ "ชีวิต" ที่แท้จริง
- 1.6.7 อุปสรรคในการบริหารเวลา (ชัยชาญ วงศ์สามัญ, 2549) สิ่งที่เป็นอุปสรรคสำคัญในการบริหารเวลามีหลายประการ ซึ่งจะทำให้การทำงาน ไม่ประสบความสำเร็จตามที่วางแผนไว้ อุปสรรคดังกล่าว มีดังนี้
1. การผัดวันประกันพรุ่ง ทำให้ไม่มีการดำเนินงานตามที่ควรจะเป็น นอกจากงานจะไม่ เสร็จแล้ว ยังจะเกิดความเสียหายแก่งานและองค์กรได้
 2. การท างานหลาย ๆ อย่างในเวลาเดียวกัน ซึ่งมักจะทำให้ผู้ปฏิบัติงานเกิดความสับสน วุ่นวาย และสมาธิในการท างานลดลง นอกจากนั้น ยังจะมีผลต่อการจัดลำดับความสำคัญของงาน และเกิดปัญหาในการประสานงานกับบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องด้วย
 3. การกลัวความล้มเหลว ทำให้ไม่กล้าตัดสินใจที่จะลงมือปฏิบัติงาน ทั้งนี้เพราะไม่ ต้องการที่จะต้องรับผิดชอบต่อผลที่จะเกิดขึ้นจากการท างาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อไม่มีความมั่นใจ ว่างานที่ทำไปจะเกิดผลดีหรือผลเสียอย่างไร ทำให้ไม่กล้าลงมือปฏิบัติ เป็นผลให้งานไม่เสร็จ
 4. การคาดหวังความสมบูรณ์แบบ การเป็นคนละเอียดลออและคิดว่าทุกอย่างที่ทำลงไป ต้องประสบความสำเร็จอย่างสมบูรณ์แบบเท่านั้น โดยมุ่งที่จะป้องกันความผิดพลาดมากจนเกินไป ซึ่งจะทำให้ทั้งตนเองและผู้เกี่ยวข้องจะเกิดความอึดอัดใจ เป็นผลให้ไม่ยอมลงมือท างาน งานจึงไม่เสร็จ จึงมักเกิดความล่าช้าและเสียหายต่องาน
 5. ความไม่พึงพอใจในงานที่ทำ การไม่พึงพอใจหรือไม่มี "ฉันทะ" ในงานที่ทำจะทำให้ไม่ มีความสุขในการทำงาน มองไม่ค่อยเห็นประโยชน์และคุณค่าของงานตนเอง เป็นผลให้งานไม่ เสร็จหรือได้รับผลงานที่ไม่ดี

6. การขาดความอดทน งานแทบทุกอย่างมักต้องใช้ความอดทนในการดำเนินการงานนั้น จึงจะสำเร็จลงได้ หากผู้ปฏิบัติงานขาดความอดทนแล้วก็เป็นกรยากที่จะทำงานให้เสร็จ

7. การขาดขวัญและกำลังใจ ขวัญและกำลังใจของผู้ปฏิบัติงานมักเกิดขึ้นจากหลายปัจจัย เช่น เกิดจากความมุ่งมั่นของตนเอง การสนับสนุนจากครอบครัว การชมเชยจากผู้บังคับบัญชา การยอมรับจากเพื่อนร่วมงาน และความสำเร็จจากการทำงานที่ผ่านมา ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้ผู้ปฏิบัติงานมีพลังใจที่จะทำงานให้สำเร็จ ในทางตรงกันข้าม หากขาดขวัญและกำลังใจที่ดีแล้วโอกาสที่จะทำงานให้สำเร็จก็น้อยลง

8. การเสียเวลาคิดและพูดมากเกินไป การคิดและพูดเป็นสิ่งสำคัญ แต่หากใช้เวลากับส่วนนี้มากจนเกินไปจะทำให้มีเวลาน้อยลงสำหรับการลงมือปฏิบัติงานจริงๆ และงานส่วนมากจะสำเร็จลงได้ ก็โดยการลงมือปฏิบัติ ไม่ใช่เพียงแค่คิดหรือพูดเท่านั้น

9. การไม่กล้าบอก "ปฏิเสธ" การปฏิบัติงานต่างๆ ในองค์กรใดองค์กรหนึ่งมักจะเกี่ยวข้องกับบุคคลหลายฝ่าย มีทั้งผู้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงานและผู้ใต้บังคับบัญชา มีทั้งคนที่ขยันและคนที่เกียจคร้าน คนที่มีความรับผิดชอบสูงกับคนที่ไม่ค่อยรับผิดชอบ และคนที่มีลักษณะนิสัยอื่นๆ การมอบหมายงาน และการขอร้องให้ช่วยงานจากบุคคลอื่นย่อมมีขึ้นเสมอ ซึ่งผู้ปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพควรรู้จัก "รับ" และรู้จัก "ปฏิเสธ" ให้เหมาะสม ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงงานในภารกิจของตนเอง เวลาที่ตนเองมี และความจำเป็นของงานที่มอบหมายหรือขอร้องให้ช่วย แต่หากรับงานทุกอย่างที่คนอื่นขอให้ทำ โดยไม่กล้าที่จะ "ปฏิเสธ" ก็เป็นการยากที่จะทำงานในภารกิจหลักของตน และงานที่รับมาเพิ่มเติมให้สำเร็จลงได้ การบริหารเวลาถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จอย่างหนึ่งของชีวิต ดังนั้นเราจึงควรเริ่ม ต้นบริหารเวลาตั้งแต่วันนี้ โดยใช้หลักการบริหารเวลา ได้แก่ การรู้จักวางแผนการทำงาน การจัด เวลาให้เหมาะสมกับงาน เหมาะสมกับคน หมั่นเตือนตนเองอยู่เสมอ และควบคุมการทำงานเพื่อการมี เวลาที่ดีกว่า เพื่อความสำเร็จในการทำงานและชีวิต

2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.1 ขั้นตอนการเขียนบทขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชัน

1. การค้นคว้าหาข้อมูล (research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากเราพบประเด็นของเรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้อง จริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับที่การค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม

2. การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (premise) หมายถึงความคิดหรือแนวความคิดที่ง่าย ๆ ธรรมดา ส่วนใหญ่มักใช้ตั้งคำถามว่า “เกิดอะไรขึ้นถ้า...” (what if) ตัวอย่างของ premise ตามรูปแบบหนังสือลึกลับ เช่น เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ & จูเลียตเกิดขึ้นในนิวยอร์ก คือ เรื่อง West Side Story, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ดาวอังคารบุกโลก คือเรื่อง The Invasion of Mars, เกิดอะไรขึ้นถ้าก๊อตซิลล่าบุกนิวยอร์ก คือเรื่อง Godzilla, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ต่างดาวบุกโลก คือเรื่อง The Independence Day, เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ & จูเลียตเกิดขึ้นบนเรือไททานิค คือเรื่อง Titanic เป็นต้น

3. การเขียนเรื่องย่อ (synopsis) คือเรื่องย่อขนาดสั้น ที่สามารถจบลงได้ 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก่อนเขียนเป็นโครงเรื่องขยาย (treatment)

4. การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) ในรูปแบบของเรื่องสั้น โครงเรื่องขยายอาจใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ บางครั้งอาจใช้สำหรับยื่นขอประมาณได้ด้วย และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมีประโยคหลักสำคัญ (premise) ที่ง่าย ๆ น่าสนใจ

5. บทภาพยนตร์ (screenplay) สำหรับภาพยนตร์บันเทิง หมายถึง บท (script) ซีควนส์หลัก (master scene/sequence) หรือ ซีนา리오 (scenario) คือ บทภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่อง บทพูด แต่มีความสมบูรณ์น้อยกว่าบทถ่ายทำ (shooting script) เป็นการเล่าเรื่องที่ได้พัฒนามาแล้วอย่างมีขั้นตอน ประกอบ ด้วยตัวละครหลักบทพูด ฉาก แอ็คชั่น ซีควนส์ มีรูปแบบการเขียนที่ถูกต้อง เช่น บทสนทนาอยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษฉาก เวลา สถานที่ อยู่ชิดขอบหน้าซ้ายกระดาษ ไม่มีตัวเลขกำกับช็อต และโดยหลักทั่วไปบทภาพยนตร์หนึ่งหน้ามีความยาวหนึ่งนาที

6. บทภาพ (storyboard) คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อธิบายด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้ความต่อเนื่องของช็อตตลอดทั้งซีควนส์หรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบ เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้ว หนังสจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพ เหตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขที่ลำดับช็อตกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์ มุมกล้อง และอาจมีเสียงประกอบด้วย

7. บทถ่ายทำ (shooting script) คือบทภาพยนตร์ที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียน บทถ่ายทำจะบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ (screenplay) ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การเชื่อมต่อ เช่น คัท (cut) การเลือนภาพ (fade) การละลายภาพ หรือการจางซ้อนภาพ (dissolve) การกวาดภาพ (wipe) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (effect) อื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับช็อตกำกับเรียงตามลำดับตั้งแต่ช็อตแรกจนกระทั่งจบเรื่อง

2.2 ทฤษฎีการสร้างตัวละคร (Character design)

เรื่องราวทั้งหมดของการ์ตูนแอนิเมชันจะถ่ายทอดโดยนักแสดงหรือตัวละครเป็นหลัก โดยการพูด การกระทำที่แสดงออก รวมทั้งความสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่นๆ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ บุคลิกแบบจำลอง และ บุคลิกลักษณะเฉพาะตัว

บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่วไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่นๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนั้นจะมีนิสัย อาทิฯลฯ อย่างไร นั่นคือ การประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภายนอก เช่น คนที่ใส่แว่นหนาๆ จะเป็นพวกหนอนหนังสือ เป็นต้น บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัว ของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม เช่น ตัวละครคนแคะทั้งเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถให้บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย

บุคลิกลักษณะต่างๆ ของตัวแสดงสามารถถ่ายทอดได้ด้วยการออกแบบตัวละคร สิ่งแรกในการออกแบบ คือ การพิจารณาบทบาทต่างๆ ในเนื้อเรื่อง แล้วลงมือศึกษาและกำหนดรายละเอียดให้กับตัวละคร เช่น หากเราทำเรื่อง "กระต่ายกับเต่า" เราควรศึกษาดูว่าการแต่งกาย ลักษณะท่าทาง และกำหนดพฤติกรรม บุคลิกเฉพาะตัวของการ์ตูนว่ามีการแสดงออก ท่าทาง นิสัยเป็นอย่างไร ชอบทำอะไร เป็นต้น

ในการออกแบบตัวละคร ควรออกแบบตัวละครหลายๆ มุม และจัดวางในทิศทางต่างๆ กัน ทดลองวาดที่ละท่าทาง และไม่ควรออกแบบตัวละครให้มีความซับซ้อน หรือยากเกินไปต่อการนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพตัวละครที่คล้ายกับสัตว์ประหลาด มีการเดินทางที่ไม่เรื้อรัง และดูน่ากลัว เราลองจินตนาการเดินของมัน จะเห็นได้ว่าขาที่มากเกินไป จะดูเป็นเรื่องยุ่งยากและซับซ้อนจนเกินไปในการสร้างการเคลื่อนไหว

เช่นเดียวกับรูปกระต่ายตัวนี้ ที่ไม่ควรให้รายละเอียดมากเกินไป อาจจะเป็นการเพิ่มงานให้ เรา โดยไม่จำเป็น และควรพิจารณาถึงการเคลื่อนที่ของตัวการ์ตูนด้วย การออกแบบภาพที่เรียบง่ายเกินไปก็ทำให้เรายากต่อการแสดงออกของบุคลิก ลักษณะท่าทาง ทำให้การ์ตูนดูไม่น่าสนใจ

7-Archetypes

คือ ชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่อง โดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิด คือ

Hero : หรือพระเอก หรือจะเรียกว่าตัวละครหลักของเรื่อง จะมีเป้าหมายในชีวิตว่าจะต้องไปทำอะไรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะเก่งหรือไม่เก่งก็ได้ว่ากันไปตามเนื้อเรื่อง ถ้าจะให้ดีต้องมีปมด้อยอะไรสักอย่างเอาไว้เป็นจุดอ่อนหน่อยก็จะดูน่าสนใจขึ้นมา

Mentor : อาจารย์หรือผู้แนะนำของ Hero เช่น แกนดาล์ฟใน Lord of the ring หรือ ท่านฤๅษีในชุดสาคร บุคลิกของ Mentor จะออกแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา

Herald : เพื่อนที่มาพระเอก คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่างๆ ให้พระเอก เป็นที่ปรึกษา คอยช่วยเหลือพระเอก ให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่างๆ จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้

Threshold guardian : หยิ่งๆ ดุๆ ไม่เอาใคร ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด มักจะเป็นพวกที่เฝ้าอาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาดอะไรทำนองนี้ มีหน้าที่หลักๆ คือ คอยพิสูจน์ฝีมือและความตั้งใจจริงของ Hero

Shape shifter : ไม่ค่อยจริงจังเป็นหน้าที่หลักของ Shape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุมมอง ไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง หรือจะว่ากันง่ายๆ ก็คือเป็นตัวอิจฉาก็ยังได้

Trickster : ตัวป่วน ตัวโจ๊ก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ ให้เรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็กๆ น่ารักๆ เบ๊อะบ๊ะ ซุ่มซ่าม มีได้ทั้งฝั่ง Hero และ Shadow อาจจะเป็นตัวหลักหรือเป็นฝูงๆ หรืออาจจะโผล่มาเป็นช่วงๆ ช่วงละตัวก็ได้ ตัว Trickster นี้ถ้าไม่มีในเนื้อเรื่องคงขาดความสนุกไปเลยทีเดียว

Shadow : ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่แค้นอย่างเดียว นอนรอให้พระเอกไปปราบ

2.2.1 หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบตัวละคร (Character)

การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สองเรื่อง คือ Style และ Profile

Profile Data : เป็นสิ่งที่สำคัญมากๆ สำหรับงานออกแบบ Character คือ เวลาออกแบบตัวละคร ก่อนอื่นควรจะได้ Profile พวกนี้ก่อน โดย Profile หลักๆ จะมีอยู่ 7 หัวข้อ คือ

ID : อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลา หรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น

Characteristic : เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือขี้มดร้าเก็บตัว มีความเป็นผู้นำ หรืออื่นๆ ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้

Role : บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าที่ทำอะไรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบทต้องการไปตามหาอาวูธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้ท่านพ่อ

Origin : เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากไหน จากหมู่บ้านอะไร หรือจากดาวดวงไหนในกาแล็กซี

Background : บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่ในเรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชวานา ตอนเด็กๆ ได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวมาพอสมควร และด้วยความที่หลงใหลมาช่วยให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน

Power : มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร

Associate : มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่ว่านี้ช่วยทำอะไรบ้าง

Style : เป็นการเลือกสไตล์ของตัวการ์ตูนว่าจะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือแนวคึกขุ น่ารัก ใช้ลายเส้นแบบไหน สีเส้นสดใสหรือดูมืดครึ้ม สำหรับเรื่อง Style แนะนำให้หากการ์ตูนเยอะๆ ก็จะหาทางที่เหมาะสมๆ ได้เอง ไม่ว่าจะเป็นแบบเหมือนจริง แบบการ์ตูนลายเส้น 3 มิติ หรือแบบการ์ตูนเล็กๆ แนว SD

หลังจากกรอกรายละเอียดพวกนี้ครบหมดแล้ว คราวนี้เวลาออกแบบก็จะพอมีเหตุผลว่าทำไมต้องมีสิ่งต่างๆ ปรากฏอยู่ในตัวละครของเรา

การออกแบบ Character ที่ดีไม่ใช่ที่จะต้องสวยอย่างเดียว ถ้าสวยแล้วตอบไม่ได้ว่าเป็นอะไร อายุเท่าไร ถูดาบเพราะอะไร ทำไมต้องคาบนูหรือ ทำไมต้องใส่หมวก จะไปไหน ไปทำอะไร และอื่นๆ อีกมากมาย หลายคำถาม ก็เหมือนมันเป็นแค่ภาพที่มีวิญญาณ ไม่มีเรื่องราว หรือหนักๆ เข้าก็คือ เหมือนแค่ไปลอกงานสวยๆ มาเท่านั้นเอง แบบนี้ไม่เวิร์คครับ ทำงานต่อลำบากมากๆ

2.2.2 ขั้นตอนการออกแบบ ตัวละคร (Character)

สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การนำไปใช้งาน ว่างานสเกลใหญ่หรือเล็ก หรือนำไปใช้ในสื่ออะไร แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบ Character ทั่วไปก็จะหนีไม่พ้นขั้นตอนต่อไปนี้ เริ่มจากโจทย์ สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character วาด เตรียมตัวละครสร้าง Character Model Sheet

บางครั้งในงานออกแบบตัวละครสำหรับเกมส์หรือหนังที่ฟอร์มใหญ่ๆ หน่อย โจทย์ที่จะเริ่มทำงาน ควรจะละเอียดขนาดที่ว่า

1. โจทย์

เรื่องนี้ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ ต้องมีโจทย์ก่อนถึงจะเริ่มทำงานได้ ไม่เช่นนั้นเขาจะไม่เรียกกันว่าการออกแบบตัวละคร แต่จะเรียกว่าการวาดการ์ตูนเล่นๆ มากกว่า โจทย์ที่ว่าก็มาจากเนื้อเรื่องนั่นเอง ก่อนอื่นต้องเข้าใจกันก่อนว่าถึงเนื้อเรื่องจะดีแค่ไหน ก็ใช้ว่างานจะออกมาดีได้ตลอด เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ดีแล้ว ในการนำเสนอออกไป ควรจะมีความน่าสนใจด้วย ทางเลือกแรกๆ สำหรับการสร้างความสนใจให้เนื้อเรื่องก็คือ มี Character ที่ "โดน"

ดังนั้น ในขั้นตอนแรก เราควรดูเนื้อเรื่องแล้วสรุปโจทย์ออกมาให้ได้เสียก่อนว่าเราจะทำอะไร เช่น "ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกมส์ โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเผ่าผสมระหว่างขอมกับมังกร และมีอารมณ์ที่ชวนอึดอัด"

ที่นี้คนออกแบบ Character ก็ควรจะทำงานออกมาตอบโจทย์ที่กำหนดมาให้ได้ถูกต้องที่สุด แบบนี้งานจะตรงกับความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง แล้วทำงานต่อได้อย่างราบรื่น

2. สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character

หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ Character ขึ้นมาก่อนตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้เห็นว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริงๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่างๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงๆ มากที่สุด Character Designer

บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้จะละเอียดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมามาส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่างๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้เยอะที่สุด ตัวละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุด

3. วาด

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สนุกสะใจที่สุดสำหรับงานออกแบบ Character ซึ่งมีมากมายหลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้องสนใจ เขียนมันเข้าไปหลายๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือจะเขียนมันรูปเดียวแล้วค่อยๆ แกะ ค่อยๆ ตกแต่งไปเรื่อยๆ จนได้ตรงตามความต้องการ

ตรงนี้มีข้อแนะนำข้อเดียวสำหรับการทำงาน คือ ทำใจให้สบายแล้วเขียนไปเรื่อยๆ ไม่ต้องไปใส่ใจว่าจะสวยหรือไม่สวย แล้วมาดูว่าตัวไหนตรงใจมากที่สุดก็ค่อยจับมาพัฒนาต่อ โดยนึกถึงข้อมูลและโจทย์ที่เตรียมไว้

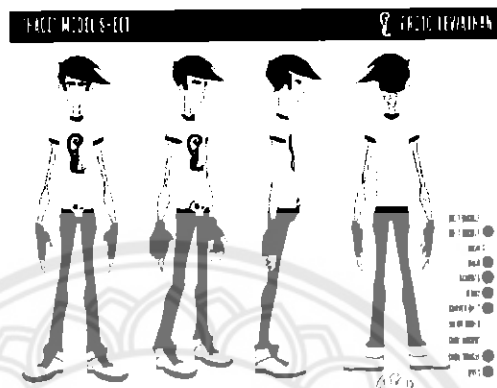
เคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ Character คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้เข้าใจง่าย ๆ ก็จะเป็นเหมือนกับการใส่ความโดดเด่นด้านต่างๆ หรือถ้าเป็น Character Designer ที่มีอาชีพหน่อยก็จะถึงขั้นที่สามารถใส่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุกๆ ตัวละครได้เลย ไม่ว่าจะเห็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา

4. เตรียมตัวละคร (The Cast)

หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องขัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วย รูปทรงพื้นฐานต่างๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างภาพโครงสร้างของแต่่าต่อไปนี้ก็เกิดจากการวาดด้วยรูปวงรี โดยที่ขนาดของส่วนหัวจะดูใหญ่พอๆ กับขนาดของตัว ส่วนขาจะใหญ่กว่าส่วนแขนเพียงเล็กน้อย เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่างๆ กันได้อย่างแม่นยำขึ้น

5. สร้าง Character Model Sheet

หลังจากที่เราได้ตัวละครมาแล้ว คราวนี้ก็เป็นการวาดด้านอื่นๆ ของตัวละคร เพื่อให้คนที่เอางานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด โดยทำออกมาเป็น Character Model Sheet



ภาพที่ 1 ตัวอย่าง Character Model

ที่มา : [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/b2/8f/41/b28f416ffdb782cffc01c227cef8ba06.jpg)

[ak0.pinimg.com/originals/b2/8f/41/b28f416ffdb782cffc01c227cef8ba06.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/b2/8f/41/b28f416ffdb782cffc01c227cef8ba06.jpg)

Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวแสดงต่างๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่างๆ ของร่างกาย เป็นต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลายลักษณะท่าทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิงเพื่อให้ภาพที่ได้รับการออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet เรามักจะเรียกกันว่า "On-model" ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าละมุ่มมองที่แตกต่างกัน

เนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลายๆ ฉาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อนลงมือสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Flash เพราะช่วยสร้างมาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น

ตัวอย่างตัวละครเรื่อง "กระต่ายกับเต่า 2010"

ตัวละครหลักในเรื่อง "กระต่ายกับเต่า 2010" ได้แก่ เต่าและกระต่าย ดังนั้น เราต้องเตรียมภาพการ์ตูนตัวละครสองตัวนี้ในมุมมองต่างๆ กัน ซึ่งใน Model Sheet จะแสดงภาพของตัวละครที่มีมุมมอง

หมุนไปรอบๆ เราสามารถมองเห็นได้ในหลายทิศทาง และจะช่วยให้เรามีอิสระในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในมุมที่หลากหลายมากขึ้น จนทำให้เรารู้สึกได้ว่ามันไม่ยาก

รถยนต์ (cars)

องค์ประกอบที่สำคัญของเรื่อง "กระต่ายกับเต่า 2010" จะใช้รถยนต์และมอเตอร์ไซค์เป็นพาหนะในการแข่งขัน ดังนั้น เราจึงต้องออกแบบพาหนะต่างๆ นี้ในมุมมองที่ไม่น้อยไปกว่าตัวละครเลยทีเดียว

Perspective

เมื่อเรามองไปตามถนน จะเห็นเส้นขอบถนน ยาวไปเป็นทางจนสุดสายตา จุดสิ้นสุดของสายตานิ้เราเรียกว่า จุดรวมสายตา จุดรวมสายตาเกิดจากที่เรามองไปตามเส้นระนาบของถนนถึงจุดสิ้นสุดที่ไม่เคลื่อนที่ จากหลักการนี้เราสามารถนำมาช่วยในการวาดการ์ตูนประกอบภาพที่ให้ความลึก และมีบรรยากาศใกล้ - ไกล ที่เรียกกันว่าภาพแบบ Perspective หรือการเขียนภาพแบบทัศนียภาพ ที่ให้ภาพที่มองดูแล้วมีทิศทางและมีมิติของภาพ เหมาะสำหรับการวาดภาพทิวทัศน์ ติกสิ่งของต่างๆ เป็นต้น

ขนาดของตัวแสดง (Character Size)

นอกจากการออกแบบตัวละครแต่ละตัวแล้วการตรวจขนาดของตัวแสดงมีส่วนสำคัญมากกับนักวาดภาพและแอนิเมเตอร์ในการเปรียบเทียบขนาดที่แท้จริงเมื่อนำมาจัดวางในแต่ละฉาก ขนาดของตัวตัวละครจะบ่งบอกถึงภาพที่ออกมาเมื่อเทียบกับฉากและตัวละครแต่ละตัวว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ก่อนนำไปใช้งาน และสามารถดูสไตล์ของตัวละครว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่

2.3 การวาดฉาก (Stage)

ฉาก หมายถึง ช่วงเวลาของเหตุการณ์ สภาพแวดล้อม หรือสถานที่ที่เรื่องๆ นั้นเกิดขึ้น การออกแบบฉากหลังของภาพยนตร์การ์ตูน สามารถออกแบบได้หลายลักษณะ บางครั้งอาจเป็นภาพโครงร่างหรือลวดลายง่ายๆ หรือบางครั้งอาจเป็นฉากที่วาดจำลองเหมือนจริง ขึ้นอยู่กับบทบาทยนตร์ วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ทั้งนี้สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงในการออกแบบฉาก คือ ทัศนมิติ (Perspective) ที่ให้ภาพมีความลึกเกิดความสมจริง สวยงาม และกระตุ้นความสนใจของผู้ชม ซึ่งเราสามารถสร้างทัศนมิติให้กับภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติได้ด้วยวิธีการ ดังนี้ คือ

การใช้สีอ่อนและสีแก่บนฉาก ซึ่งสิ่งที่เรากำหนดให้อยู่ไกลออกไปจะมีสีอ่อนกว่าสิ่งที่อยู่ใกล้ ซึ่งจะ
มีสีเข้มและชัดเจนกว่า



ภาพที่ 2 ตัวอย่างฉากจากแอนิเมชันเรื่อง Zootopia

ที่มา : <http://www.majorcineplex.com/uploads/content/images/gallery-1456175545-zootopia-frozen-wide.jpg>

การกำหนดให้ขนาดของวัตถุที่อยู่ไกลมีขนาดเล็กกว่าวัตถุที่อยู่ใกล้
การกำหนดให้ฉากหน้า (Foreground) ฉากกลาง (Medium ground) และฉากหลัง
(Background) เพื่อให้เกิดภาพที่มีความลึก
แยกส่วนประกอบต่างๆ ของตัวละคร

หลังจากที่วาดเส้นและลงสีที่ต้องการให้กับตัวการ์ตูนแล้ว ก็ต้องนำภาพที่ได้มาแยกเป็นชิ้นส่วน
ต่างๆ เพื่อเตรียมการทำแอนิเมชันต่อไป เช่น ส่วนหัว, แขน, ขา, ตา, และปาก เป็นต้น ซึ่งการแยก
ส่วนประกอบต่างๆ นั้นจะขึ้นอยู่กับการนำไปใช้ ดังนั้น เมื่อเราวาดตัวแสดงจึงควรพิจารณาว่าส่วน
ใดบ้างที่ต้องการให้เคลื่อนไหว ก็ควรแยกส่วนเหล่านั้นออกมา และถ้าส่วนใดที่ไม่ต้องการให้
เคลื่อนไหว ก็สามารถวาดรวมกันเป็นชิ้นเดียวกันก็ได้

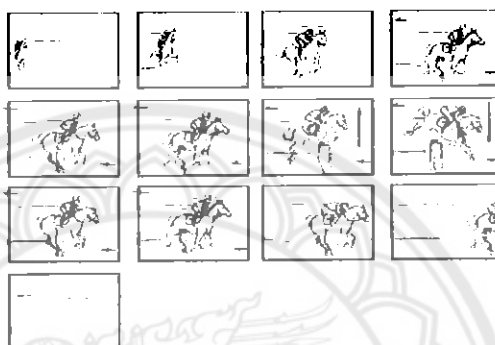
2.4 การเขียนสตอรี่บอร์ด

ความหมายของสตอรี่บอร์ด (Story Board)

สตอรี่บอร์ด (Story Board) คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละ
เรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ
ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏว่าจะอะไรจะปรากฏขึ้น
ก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือ

สร้างแอนิเมชันหรือ หนังสั้นมาจริงๆ

- Storyboard คือ การสร้างภาพให้เห็นลำดับขั้นตอนตามเนื้อเรื่องที่ต้องการ โดยเฉพาะภาพเคลื่อนไหว
- รายละเอียดที่ควรมีใน Storyboard ได้แก่ คำอธิบายแต่ละสื่อที่ใช้ (ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ)



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการเขียนสตอรี่บอร์ด

ที่มา : <https://sites.google.com/site/pathumwilairoom1/kar-khelyn-s-tx-ri-bxrd-storyboard>

หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด

รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะทำภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่างๆ

สิ่งสำคัญที่อยู่ภายในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วย

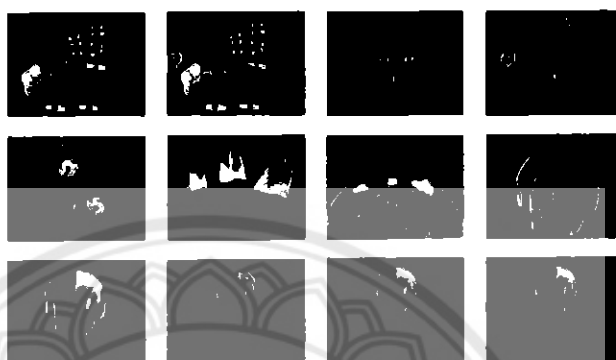
- ตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญ คือ พวกเขา กำลังเคลื่อนไหวอย่างไร
- มุมกล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง
- เสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร

2.4.1 ข้อดีของการทำ Story Board

1. ช่วยให้เนื้อเรื่องสั้นไหล เพราะได้อ่านทวนตั้งแต่ต้นจนจบก่อนจะลงมือวาดจริง
2. ช่วยให้เนื้อเรื่องไม่ออกทะเล เพราะมีแผนการวาดกำกับไว้หมดแล้ว
3. ช่วยกะปริมาณบทพูดให้พอดีและเหมาะสมกับหน้ากระดาษและบอลลูกุนั้น ๆ
4. ช่วยให้สามารถวาดจบได้ในจำนวนหน้าที่กำหนด (สำคัญสุด!)

2.4.2 ขั้นตอนการทำ Story Board

1. วางโครงเรื่องหลัก ไม่ว่าจะเป็น Theme, ตัวละครหลัก, ฉาก ฯลฯ



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเขียนสตอรี่บอร์ด

ที่มา : <https://sites.google.com/site/pathumwilairoom1/kar-kheiy-n-s-tx-ri-bxrd-storyboard>

1.1 แนวเรื่อง

1.2 ฉาก

1.3 เนื้อเรื่องย่อ

1.4 Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการจะสื่อ)

1.5 ตัวละคร สิ่งสำคัญคือกำหนดบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวให้โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป ควรออกแบบบุคลิกของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกัน และมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที

2. ลำดับเหตุการณ์คร่าว ๆ

จุดสำคัญคือ ทุกเหตุการณ์จะเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เหตุการณ์ก่อนหน้าจะทำให้เหตุการณ์ต่อมามีน้ำหนักมากขึ้น และต้องหา จุด Climax ของเรื่องให้ได้ จุดนี้จะเป็นจุดที่น่าตื่นเต้นที่สุดก่อนที่จะเฉลยปมทุกอย่างในเรื่อง การสร้างปมให้ผู้อ่านสงสัยก็เป็นจุดสำคัญในการสร้างเรื่อง ปมจะทำให้ผู้อ่านเกิดคำถามในใจและคาดเดาเนื้อเรื่องรวมถึงตอนจบไปต่าง ๆ นานา

3. กำหนดหน้า

4. แต่งบท เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือวาดสตอรี่บอร์ด ควรเขียนบทพูดและบทความคิดที่จะใช้เขียนลงในหนังสือออกมาโดยละเอียดเพื่อที่จะได้กำหนดขนาดของบอลูนและจัดวางลงบนหน้ากระดาษได้อย่างเหมาะสม

5. ลงมือเขียน Story Board

2.5 หลักพื้นฐาน 12 ข้อของแอนิเมชัน (12 basic principles of animation)

1. Timing and Spacing



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการวาด Timing and Spacing

ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

แอนิเมชันหมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงโดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพ หรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา โดยภาพแต่ละภาพนั้นมีหลักการพื้นฐานอย่างน้อยสองส่วนคือ

1.1 ระยะห่างระหว่างภาพต่อภาพคือ Spacing

1.2 ระยะเวลา Timing

2. Squash and Stretch



6. Arcs



ภาพที่ 10 ตัวอย่างการวาด Arcs

ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

Arcs คือเส้นทางของ action จากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งว่าไปอย่างไร มีทิศทางอย่างไร ถือว่าเป็นเส้นทางของการเคลื่อนไหวโดยเราจะให้ความสำคัญกับช่วงกลางระหว่างจุดสองจุดของ action นั้น โดยสร้าง Arcs หรือวิถีโค้งให้กับเส้นทางการเคลื่อนไหว ซึ่งจะทำให้นิเมชันของเราดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

7. Exaggeration



ภาพที่ 11 ตัวอย่างการวาด Exaggeration

ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

Exaggeration หลาย ๆ คนอาจจะคิดว่าคือการแสดงที่ over action แต่จริง ๆ แล้ว คือการเน้นให้อนิเมชันของเราเห็นชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นท่า pose , อากัปกริยา, หรืออารมณ์ของตัวละคร

8. Slow in and Slow out



ภาพที่ 12 ตัวอย่างการวาด Slow in and Slow out

ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

ในแอนิเมชันเราจะหลีกเลี่ยงความเท่ากันทั้งเรื่องของ Timing & Space ไม่เช่นนั้นแอนิเมชันที่เราสร้างขึ้นจะดูเฉื่อยเฉื่อยไม่น่าสนใจ การใส่ Slow in และ Slow out จะต้องอ้างอิงถึงความเป็นจริงด้วย อย่างเช่นวัตถุที่มีมวลมากเช่นรถบรรทุกจะใช้เวลาในการออกตัวและหยุดนานกว่ารถเก๋งที่มีมวลน้อยกว่า ดังรูปตัวอย่างทางด้านซ้ายแอนิเมเตอร์จะต้องใช้หลักการ Slow out เพื่ออนิเมทการเคลื่อนที่ของลูกโบว์ลิ่งให้รู้สึกว่ามีแรงน้อยในเฟรมแรกและมีความเร็วเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ในเฟรมที่แปดก่อนที่จะชนพินให้ล้มได้ ส่วนภาพด้านซ้ายคือหลักการ Slow in ซึ่งลูกโบว์ลิ่งเคลื่อนที่ด้วยความเร็วมากในเฟรมแรกและค่อย ๆ อ่อนแรงลงในเฟรมที่แปดซึ่งจะดูไม่น่าเชื่อถือเท่ากับภาพด้านซ้าย แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองหลักการนี้ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับในแต่ละเหตุการณ์

9. Secondary Action



ภาพที่ 13 ตัวอย่างการวาด Secondary Action

ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

คือ ส่วนที่แสดงเข้าไปเสริมการแสดงหลัก เพื่อให้งานดูมีชีวิตแต่การเล่าเรื่องต้องไม่เปลี่ยนไป
 อย่างเช่นนักแสดงกำลังอ่านหนังสือพิมพ์แต่ก็ดื่มกาแฟไปด้วย การอ่านหนังสือพิมพ์คือ primary
 action ส่วนการดื่มกาแฟคือการแสดงรองหรือ secondary action นั่นเอง

10. Solid Drawing

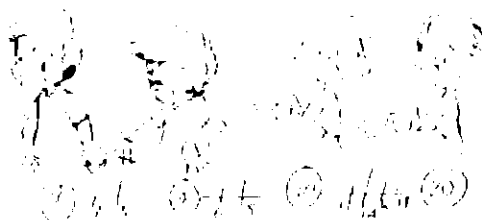


ภาพที่ 14 ตัวอย่างการวาด Solid Drawing

ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

หลักการในข้อนี้มีพื้นฐานมาจาก traditional 2D animation โดยก่อนที่ศิลปินจะลงสีให้กับ
 ภาพแต่ละภาพจะต้องมีการตัดเส้นก่อนเพื่อให้ได้เส้น outline ที่สวยงามชัดเจน ในขั้นตอนนี้
 จำเป็นต้องอาศัยทักษะหรือฝีมือของศิลปินเป็นอย่างมาก แต่ที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นก็คือไม่ว่าจะใช้
 ศิลปินกี่คนก็ตาม ก็ต้องพยายามสร้างงานที่มีสายเส้นที่ต่อเนื่องและคงคุณภาพให้เหมือนกันตลอดทั้ง
 เรื่องเสมือนเป็นภาพวาดจากคน ๆ เดียว สำหรับอนิเมชันสมัยใหม่ในรูปแบบ 3D computer เราไม่
 จำเป็นต้องวาดทุก ๆ ภาพเหมือน traditional 2D animation แต่งานในส่วนนี้จะเกี่ยวข้องกับการ
 Rigging หรือการ setup ตัวละครนั่นเอง ซึ่งหากเรา setup ตัวละครให้อนิเมเตอร์ pose ได้ง่ายและ
 เห็น outline ได้ชัดเจนเท่าไรก็จะทำให้ชิ้นงานนั้นมีความสมบูรณ์สวยงามเสร็จสรรพในตัวเอง ไม่
 ต้องเสียเวลาในการตัดเส้นเหมือน 2D animation

11. Straight Ahead and Pose to Pose



ภาพที่ 15 ตัวอย่างการวาด Straight Ahead and Pose to Pose
ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

ในการวาดภาพแต่ละภาพ เฟรมแต่ละเฟรม เพื่อนำมาเรียงต่อกันแล้วให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้น จะมีวิธีการทำงานอยู่สองวิธีคือ Straight Ahead กับ Pose to Pose ซึ่งมีการทำงานที่แตกต่างกัน ดังนี้

Straight Ahead จะเป็นการวาดภาพจาก เฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่งโดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบ แต่ในขณะที่ Pose to Pose จะเป็นการวาดเฉพาะคีย์ Pose หลักเป็นช่วง ๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อน จากนั้นจึงค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างคีย์ Pose หลักที่หลังหรือที่เรียกกันว่า in between นั้นเอง การทำงานแบบ Pose to Pose นิยมนำมาใช้กับ computer animation เพราะทำให้ง่ายต่อการแก้ไข และช่วยลดเวลาในการทำงานในบางส่วนเนื่องจากคอมพิวเตอร์จะช่วยคำนวณ ภาพ in between โดยอัตโนมัติ

12. Appeal



ภาพที่ 16 ตัวอย่างการวาด Appeal
ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

ในข้อสุดท้ายนี้หมายถึง รสนิยม , เสน่ห์ หรือความหลงใหลสักอย่างที่เราดูแล้ว ทำให้เชื่อ believable นั่นเอง ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร, นิสัย, ลักษณะท่าทาง, บุคลิก ที่สื่อออกมาให้เราได้รู้สึกคล้อยตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง ดังตัวละครทั้งสี่ตัวในภาพตัวอย่าง ที่ทำให้เรารู้สึกว่าตัวละครทั้งสี่มีบุคลิกเฉพาะตัวและมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน

2.6 ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects)

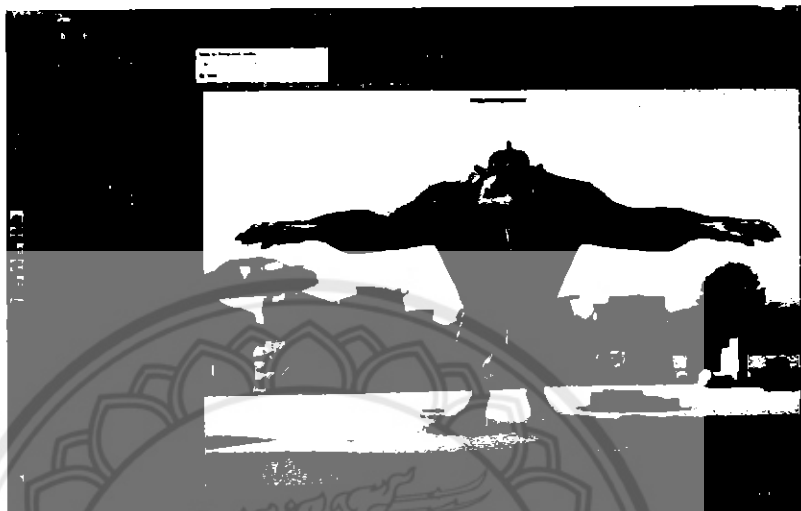
หมายถึง การเลือกเสียงดนตรีประกอบ ให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง และฉากต่างๆ ของการ์ตูน รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย ซึ่งวิศวกรเสียงสามารถสร้างเสียงประกอบ ให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องได้ โดยดูจากเค้าโครงเรื่อง ดังนั้นเค้าโครงเรื่องถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ในอดีต การสร้างเสียงประกอบสามารถทำได้ โดยการบันทึกเสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงจริงที่ให้เสียงได้ใกล้เคียง เช่น เสียงเคาะกะลาอาจใช้แทนเสียงฆ้อง เสียงเคาะช้อนและล้อมอาจใช้แทนเสียงการฟันดาบ ในปัจจุบัน ได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสังเคราะห์เสียงให้ได้เหมือนจริง หรือเกินกว่าความเป็นจริง เช่น เสียงคลื่น เสียงพายุ เสียงระเบิด ซึ่งวิศวกรเสียงได้เข้ามามีบทบาทอย่างมาก ทั้งนี้ การ์ตูนภาพเดียวกันแต่เสียงประกอบต่างกัน เสียงประกอบที่ดีกว่า และเหมาะสมกว่า จะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก ในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น

บันทึกเสียง (Sound Recording) หลังจากที่เราได้ออกแบบตัวละครและสร้างสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว เราก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการอัดเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้อย่างยิ่ง บางสตูดิโออาจจะเริ่มต้นด้วยการอัดเสียง Soundtrack ก่อน ซึ่งการอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วจะมีดังนี้คือ

- เสียงบรรยาย (Narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจ เป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไร และยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย
- บทสนทนา (Dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรง ตามเนื้อเรื่องที่สั้น กระชับ และสัมพันธ์กับภาพ
- เสียงประกอบ (Sound Effects) เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยาย เสียงสนทนา เสียงประกอบจะทำให้เกิดรู้สึก สมจริงสมจัง มีจินตนาการเช่น เสียงระเบิด เสียงฟ้าร้อง เป็นต้น ราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย
- ดนตรีประกอบ (Music) ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหาและปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมต่อของฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วย

2.7 โปรแกรมตัดต่อ

2.7.1 โปรแกรม Maya



ภาพที่ 17 ตัวอย่างคาแรคเตอร์ในโปรแกรม MAYA2014

ที่มา : <http://jomthongprint.blogspot.com/2008/07/maya.html>

Maya (โปรแกรมทำอนิเมชัน สร้างการ์ตูน Animation) : โปรแกรม Autodesk Maya เป็น โปรแกรมทำอนิเมชัน 3 มิติ (3D) ขั้นสูง ที่หนึ่งอนิเมชัน ต่างๆ นิยมใช้สร้างกัน นิยมนำไปใช้สร้างการ์ตูน Animation 3 มิติ เรียกได้ว่าใครเป็นนี่ถือว่าเป็นเทพเลยทีเดียว โปรแกรม Autodesk Maya ใช้เทคโนโลยีในการแสดงผลสมจริง โดดเด่นกว่า โปรแกรมทำอนิเมชัน 3 มิติในตลาดซอฟต์แวร์ตอนนี้ โดยโปรแกรมทำอนิเมชันนี้เป็นโปรแกรมรูปแบบ Open Architecture คือ งานทั้งหมดที่คุณได้สร้างสรรค์นั้นสามารถแปลงเป็น Script ต่างๆ ได้ รวมถึงยังมี API ที่รองรับทั้ง Maya Embedded Language (MEL), Python และภาษาอื่นๆ ได้นั่นเอง

การใช้งานโปรแกรมทำอนิเมชัน สร้างการ์ตูน Animation นี้รองรับมาตรฐานต่างๆ ด้านงานกราฟิก 3 มิติทุกประเภท เช่น 3D Visual Effects, Computer Graphics และเครื่องมือในการ สร้างการ์ตูน Animation รวบรวมว่ามีทีมงานสร้างอนิเมชัน 3 มิติอยู่ใกล้ๆ ตัวเลยครับ ด้วยโปรแกรม Autodesk Maya คุณสามารถจะสร้างผลงานทีวี, พัฒนาเกม และงานออกแบบต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว กลุ่มเป้าหมายของการใช้งานโปรแกรม Autodesk Maya นี้ คือ ผู้ใช้งานทุกประเภทตั้งแต่ผู้เริ่มต้น จนถึงระดับ Professional เลยทีเดียว ภายในโปรแกรมมีวีดิสอนการใช้งานโปรแกรมอย่างครบถ้วนทุกฟีเจอร์ เช่น การใช้ Keyframe, เลือกองค์ประกอบเฉพาะส่วน และพิธีวิวการ Rendering เป็นต้น

Program Features (คุณสมบัติและความสามารถของโปรแกรมทำอนิเมชัน Maya)

มีเครื่องมือสร้างสรรค์อนิเมชันครบครัน ไม่ว่าจะเป็น Keyframe, Procedural และ Scripted Animation

สร้างตัวละครได้อย่างละเอียด และสมจริง เช่น ผิวหนัง, จมูก, ตา เป็นต้น

ออกแบบองค์ประกอบของอนิเมชันได้อย่างสมบูรณ์ไม่ว่าจะเป็นพื้นผิว, แสงเงา, เวกเตอร์ และส่วนอื่นๆ อีกมากมาย

รวมเครื่องมือในการ Render งาน ซึ่งคุณสามารถนำเข้าเครื่องมือภายนอกมาใช้งานได้

แปลงรูปแบบต่างๆ ที่จะช่วยให้คุณได้สร้างสรรค์ผลงานได้ง่ายขึ้น

แลฟี่เจอร์อื่นๆ อีกเยอะแยะมากมาย รับรองว่า Maya โปรแกรมทำอนิเมชัน นี้จะช่วยให้คุณได้ สร้างการ์ตูน Animation ได้ง่ายดาย และมีประสิทธิภาพกว่าโปรแกรมอื่นๆ อย่างแน่นอน

2.7.2 โปรแกรม After Effect

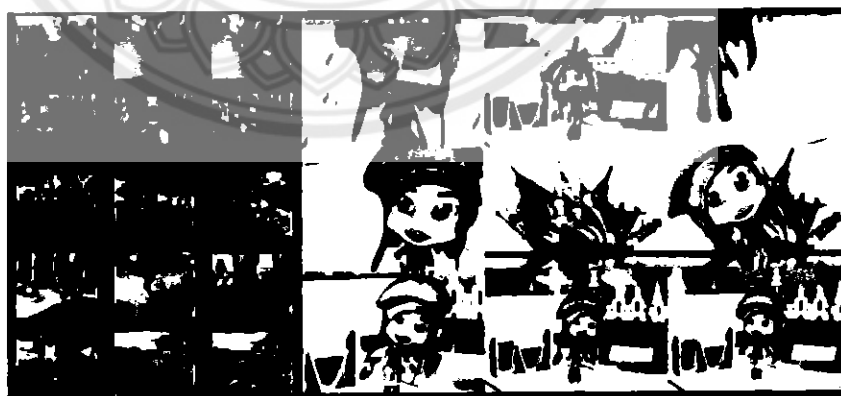
เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซอนภาพวิดีโอ รวมถึงงานทางด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect ก็คือ โปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ที่มีพื้นฐานทางด้านการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารถใช้งานโปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การใช้ Transition , Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การบันทึกเสียง , การทำเสียงพากย์ , การใส่ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การทำตัวอักษรให้เคลื่อนไหว , การซอนภาพร่วมกับโปรแกรมยอดนิยมต่างๆ และการทำ Mastering , การบันทึกผลงานลงเทป DV , VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD , DVD



ภาพที่ 18 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม After Effect

ที่มา : <http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>

After Effect เป็นโปรแกรมที่ได้ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects การทำภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม After Effects

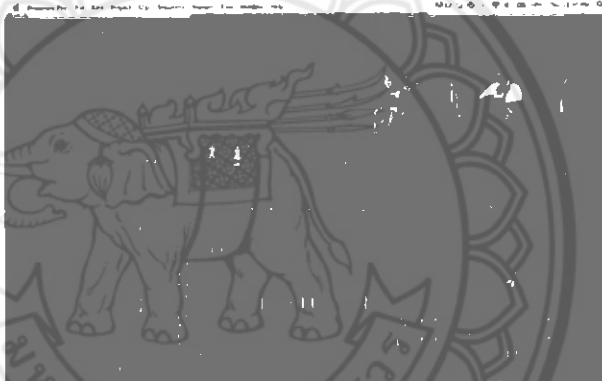


ภาพที่ 19 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม After Effect

ที่มา : <http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>

โปรแกรม After Effects เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการทำงานด้าน Motion graphic และ Visual - Effect ที่เหมาะสำหรับนำมาใช้ในงาน Presentation , Multimedia , งานโฆษณา และรวมไปถึง การทำ Special - Effect ต่าง ๆ ให้กับงานภาพยนตร์ โดยเครื่องมือที่ใช้และลักษณะการใช้งาน โดยทั่วไปในโปรแกรมนั้น ก็จะคล้ายกับโปรแกรมอื่น ๆ ในตระกูล Adobe ดังนั้นในการเริ่มต้นใช้งาน After Effects ก็จะไม่ยากเกินไป ถ้าผู้ใช้เคยได้ใช้โปรแกรมของ Adobe เช่น Photoshop , Illustrator หรือ Premiere มาก่อน

2.7.3 โปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 20 ตัวอย่างการตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ที่มา : <http://premierepro6.blogspot.com/2014/10/2-adobe-premiere-pro.html>

Adobe Premiere Pro (โหลดโปรแกรม Premiere ตัดต่อวิดีโอ) : โปรแกรมนี้มีชื่อว่า โปรแกรม Adobe Premiere Pro หลายคนอาจจะรู้จักกันดี เพราะเป็นโปรแกรมชื่อดังจากค่ายพัฒนาโปรแกรมชั้นนำอย่าง Adobe ที่เป็นผู้นำในการสร้าง และพัฒนาโปรแกรมด้านกราฟฟิก และสื่อต่างๆ ที่ตอนนี้ได้เริ่มทะยอยนำโปรแกรมทำกราฟฟิกดีๆ ออกมาให้ดาวน์โหลดกันแล้ว สำหรับโปรแกรมนี้มีนามว่า โปรแกรม Adobe Premiere Pro มันเป็น โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ ชั้นเทพ ที่มีอาชีพต้องใช้งาน เพราะด้านการทำงานนั้นบอกได้คำเดียวว่าสุดยอดมากๆ ถึงขั้นสามารถนำไปออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ (Broadcasting System) ได้เลยทันที และ ยิ่งในปัจจุบันได้มีการออกอากาศโทรทัศน์แบบดิจิตอลทีวี (Digital TV) ก็ได้นำไปใช้งานกันอย่างแพร่หลาย นอกจากการออกอากาศเราก็ใช้ตัดต่อวิดีโอของลูกค้า ของบริษัท หรือแม้แต่วิดีโอที่เราถ่ายทำจากกล้องโทรศัพท์มือถือได้อีกด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้แล้ว โปรแกรม Adobe Premiere Pro ถูกออกแบบมาให้นำไปใช้งานได้ทั้งภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหวเพียงคุณนำไฟล์รูปที่ต้องการวางลงในโปรแกรม ใส่เอฟเฟคการเปลี่ยนรูป เท่านั้นคุณก็สามารถสร้างวิดีโอที่เคลื่อนไหวผ่านรูปถ่ายของคุณได้เลย นอกจากการนำรูปถ่ายมาทำเป็น ภาพเคลื่อนไหว คุณยังสามารถใส่ข้อความลงในขณะที่วิดีโอของคุณกำลังเล่น เรียกได้ว่าเอฟเฟค นี้เป็นสิ่งที่หนัง หรือภาพยนตร์หลายๆ เรื่องก็นำไปใช้กันอย่างมากมาย ด้วยระบบที่ถูกออกแบบมา อย่างดีโปรแกรม Adobe Premiere Pro นี้จึงเซฟงานของคุณไว้บน Adobe Creative Cloud อัตโนมัติ จึง ไม่ต้องกลัวหากขณะที่คุณกำลังสร้างสรรค์ผลงาน และเกิดไฟดับ เครื่องค้าง ไวรัลกินฮาร์ดดิส ไม่ว่าจะ มีเหตุการณ์ไม่คาดฝันอะไรงานของคุณก็ยังอยู่ปกติเหมือนเดิม

โปรแกรมนี้สามารถทำงานร่วมกับไฟล์ต่างๆ บนกล้องถ่ายรูป หรือกล้องถ่ายวิดีโอ ของคุณได้ทันที เพราะโปรแกรม Premiere Pro ไม่จำเป็นต้องแปลงรหัสคลิป หรือไฟล์วิดีโอใดๆ เพื่อให้สามารถนำมาแก้ไขได้ ด้วยระบบการทำงานที่ถูกพัฒนาออกมาเพื่อให้สามารถใช้งานได้ทันที เมื่อคุณต้องการ ไม่ว่าจะวิดีโอของคุณจะถูกถ่ายมาจากกล้องใด ก็นำมาตัดต่อได้ทันทีด้วยการ สนับสนุนรูปแบบของไฟล์เสียง และไฟล์วิดีโอทุกรูปแบบ อาทิเช่นภาพถ่ายแบบนิ่ง และเคลื่อนไหว จากกล้อง Canon EOS C300 และ EOS-1D C หรือ LongG บนกล้อง Panasonic และกล้อง Sony F55 เป็นต้นนอกจากการทำงานที่สามารถรองรับกล้องได้มากมายแล้ว โปรแกรมนี้ยังรองรับการ นำเข้าไฟล์ที่มีคุณภาพสูงถึงระดับ 4K 5K และ 6K ที่มีระดับความคมชัดของแสง สี ที่สมบูรณ์แบบ

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย บุคคลอายุ 18-25 ปี

3.1 Generation Y (Why Generation) คือ กลุ่มคนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2523 – 2533 อายุ 21 – 31 ปี เป็นกลุ่มคนที่โตมาพร้อมกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี เป็นวัยที่เพิ่งเริ่มเข้าสู่ วิทยาลัย มีลักษณะนิสัยชอบแสดงออก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ชอบอยู่ในกรอบและไม่ชอบ เงื่อนไข คนกลุ่มนี้ต้องการความชัดเจนในการทำงานว่าสิ่งที่ทำมีผลต่อตนเองและต่อหน่วย งาน อย่างไร อีกทั้งยังมีความสามารถในการทำงานที่เกี่ยวกับการติดต่อสื่อสาร และยังสามารถทำงาน หลาย ๆ อย่างได้ในเวลาเดียวกัน Gen-Y เป็นผู้บริโภคนิยมที่ใจร้อน ต้องการเห็นผลสำเร็จทุกอย่างอย่างรวดเร็วเนื่องจากเชื่อในศักยภาพของตนเอง กลุ่มคน Gen-Y เชื่อว่าการประสบความสำเร็จในชีวิตจะ เกิดขึ้นต้องทำงานหนัก ทำให้มีการแต่งงานช้าลง ไม่ถึง 30 ไม่แต่ง ถ้ามีแฟนแล้วแฟนมีอุปสรรคกับ งาน ก็จะเลิกกับแฟนเลือกงาน คนกลุ่มนี้มีมักเปลี่ยนงานบ่อย มีเครดิตการ์ดมากกว่า 1 ใบ และมักใช้ บริการ Personal Credit มากขึ้น

3.2 วัยผู้ใหญ่ตอนต้นหรือวัยหนุ่มสาว (young adult)

เป็นวัยของช่วงอายุ 18-35 ปี โดยทั่วไปคนจะมองว่าวัยรุ่นและวัยหนุ่มสาวนั้น เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดช่วงหนึ่งของชีวิต วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความรับผิดชอบในขอบเขตจำกัด ชีวิตมีแต่ความสนุกสนานรื่นรมย์ ส่วนวัยหนุ่มสาวนั้น แม้จะเริ่มมีภาระความรับผิดชอบ แต่ก็ยังไม่มากเท่ากับภาระของคนวัยกลางคนที่สำคัญคือ ช่วงเวลาที่เป็นเวลาที่คนเรามีความไฝ่ฝันทะเยอทะยาน และมุ่งมั่นในการสร้างจุดมุ่งหมายให้กับชีวิตของตนเอง ถ้าพิจารณาวัยนี้ โดยใช้กฎเกณฑ์อายุ 18 ปี เป็นจุดเริ่มต้นในช่วง 5 ปีแรก คือ อายุ 18-23 ปี ถือเป็นระยะเริ่มแรกที่คนเริ่มมองหาอาชีพการงานของตนในอนาคต แสวงหารูปแบบของตนเองในแง่มุมต่างๆ เช่น เรื่องของค่านิยม (value) หน้าที่ ภาพพจน์ของตนเอง การวิจัยนักศึกษามหาวิทยาลัย ยังแสดงผลว่า 53% ของนักศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้วิธีการจัดการตนเอง (Self-management) สามารถสอบเลื่อนชั้นขึ้นไปปีที่ 2 (Sophomore) ได้สำเร็จ เปรียบเทียบกับเพียง 7% ของนักศึกษาที่มีได้ใช้วิธีการดังกล่าว งานวิจัยนี้ ยังพบว่า นักศึกษาที่มีความกังวลในการสอบ (Test anxiety) มักจะผัดวันประกันพรุ่ง (Procrastination) นักวิจัยประมาณการว่า 20% ของผู้ใหญ่ เป็นนักผัดวันประกันพรุ่งที่เรื้อรัง (Chronic) และจาก 30 ถึง 70% ของนักศึกษาเป็นนักผัดวันประกันพรุ่ง หรือตั้งใจ (Deliberate) ชะลอการทำงานให้สำเร็จ หรือชะลอการศึกษาเพื่อสอบเหตุผลที่เห็นเด่นชัด (Obvious) ได้แก่ ความเกียจคร้าน และ ขาดวินัย (Undisciplined) ปราศจากแรงจูงใจ หรือไม่รู้วิธีจัดระเบียบในเรื่องเวลา อย่างไรก็ตาม วิธีการของนักจิตวิเคราะห์ (Psycho-analytic approach) จะมองลึกซึ้งกว่าเหตุผลดังกล่าว และพยายามแยกแยะปัญหาบุคลิกภาพที่อยู่ใต้จิตสำนึก (Unconscious personality) ซึ่งอาจจะยากที่จะค้นพบ

จากการทดสอบบุคลิกภาพ นักวิจัยสรุปว่า นักศึกษาที่ผัดวันประกันพรุ่งเป็นประจำ อาจประเมินคุณค่าในตนเองต่ำ ฟังพาดูผู้อื่นมากเกินไป หรือมีความกลัวมากที่จะล้มเหลวในชีวิต จนมิได้เริ่มทำงานเสียที นักวิจัยยังศึกษาประสบการณ์ในวัยเด็ก ที่นำไปสู่การผัดวันประกันพรุ่ง ตัวอย่างเช่น นักผัดวันประกันพรุ่ง มักได้รับการเลี้ยงดูโดยพ่อแม่ ที่เน้นย้ำความสำเร็จสูง (Over-achievement) การตั้งเป้าหมายสำหรับเด็กที่สูงอย่างไม่เป็นจริง (Unrealistic goal) หรือเน้นย้ำเชื่อมความสำเร็จทางการศึกษากับความรักและความเห็นชอบ (Approval) จากพ่อแม่ เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูดังกล่าว มักรู้สึกกังวล เมื่อล้มเหลวในการทำงาน และมีแนวโน้ม (Tempted) ที่จะเลื่อนงานดังกล่าวไปในอนาคต นักจิตวิทยา รู้ดีว่า ลักษณะพิเศษ (Characteristics) ของบุคลิกภาพที่ฝังลงรากลึก (Ingrained) ในตัวบุคคล อาทิ การผัดวันประกันพรุ่ง ยังคงดำรงอยู่อย่างมีเสถียรภาพตลอดเวลา เว้นแต่บุคคลนั้นตั้งใจเปลี่ยนแปลง

4. กรณีศึกษา

4.1 ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง เวลา (Times)



ภาพที่ 21 ตัวอย่างจากเรื่อง Time

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=517fS1WC6hU>

1. ชั้นระบุข้อมูล

เรื่อง : ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง เวลา (Times)

รูปแบบสื่อ : การ์ตูน animation

ประเด็นเนื้อหา : มอบเวลาทั้งหมดให้กับการทำงาน จนลืมนึกถึงคนที่ห่วงใยที่อยู่ข้างหลัง

ผลิตโดย : จุฬนิพนธ์โดย ปิฎก หมุ่มมื่นศรี สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ (แอนิเมชัน)

2. ชั้นพรรณนา

เป็นแอนิเมชันที่ต้องการสื่อถึงการทุ่มเทให้ความสำคัญแก่บางสิ่ง จนลืมนึกถึงความห่วงใยของผู้ที่อยู่ด้านหลัง

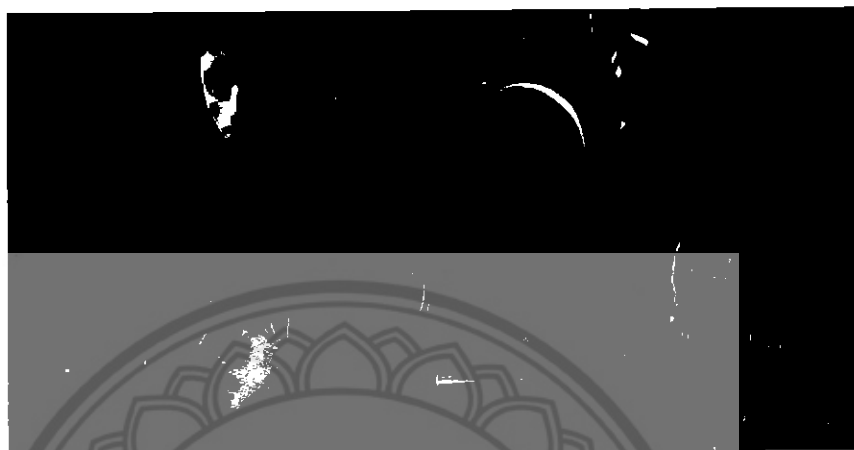
3. ชั้นวิเคราะห์

คาแรคเตอร์ตัวละครมีความน่าสนใจ แสดงสีหน้าท่าทางออกมาอย่างชัดเจน ทำให้เข้าใจความหมายที่ต้องการจะสื่อออกมาให้ผู้ชมได้รับง่ายขึ้น

4. ชั้นตีความ

แอนิเมชันมีความต้องการแสดงให้เห็นถึงการที่บางครั้งหน้าที่การงานก็ต้องมาก่อน จนทำให้ละเลยต่อความรู้สึกความห่วงใยของผู้คนได้

4.2 ผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง SELFLESS



ภาพที่ 22 ตัวอย่างจากเรื่อง SELFLESS

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=O5tW5UmwBB0&t=103s>

1. ชั้นระบุข้อมูล

เรื่อง : ผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง SELFLESS

รูปแบบสื่อ : การ์ตูน animation

ประเด็นเนื้อหา : การเสียสละเพื่อส่วนรวม

ผลิตโดย : นายวัชรเทพ ดอกไม้ คณะดิจิทัลมีเดีย ม.ศรีปทุม

2. ชั้นพรรณนา

การเสียสละเพื่อส่วนรวมที่ต้องแลกมาด้วยชีวิตของตนเองที่ทำให้สามารถช่วยชีวิตผู้อื่นได้อีกมากมาย

3. ชั้นวิเคราะห์

การใช้สีและแสงเป็นตัวช่วยดึงอารมณ์ของตัวงานได้ดี สื่อให้เห็นความต้องการให้หนังเป็นแนว sci-fi ได้อย่างชัดเจน คาแรคเตอร์มีความน่าสนใจสวยงามเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง

4. ชั้นตีความ

แอนิเมชั่นต้องการสื่อในเชิงเปรียบเทียบ เหมือนการทำงานเพื่อส่วนรวมที่มีความรับผิดชอบที่ต้องเสียสละเพื่อผู้อื่น

4.3 แอนิเมชันเรื่อง Contre Temps



ภาพที่ 23 ตัวอย่างจากเรื่อง Contre Temps

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=JVJxlWMy7kc&t=413s>

1. ชั้นระบุข้อมูล

เรื่อง : แอนิเมชันสั้นเรื่อง Contre Temps

รูปแบบสื่อ : การตูน animation

ประเด็นเนื้อหา : ชายผู้หลงใหลในเวลาที่อยู่ภายในจิตใจที่เขาต้องการ ผลิตโดย : the Contre Temps Team

2. ชั้นพรรณนา

ภายใต้ห้วงน้ำมหาสมุทรที่มีเมืองอยู่ข้างล่างที่เต็มไปด้วยนาฬิกา มีชายผู้หนึ่งที่หลงใหลในเวลาค่อยเก็บไปสะสม

3. ชั้นวิเคราะห์

การเรนเดอร์ที่ให้ภาพออกมาสวยงาม และเข้ากับฉากที่เป็นผสมระหว่างสองมิติ และสามมิติ แต่เนื้อเรื่องตีความยาก ด้านคาแรกเตอร์ มีความชัดเจนในการสื่อบุคลิกต้องสื่อออกมา

4. ชั้นตีความ

สิ่งที่แอนิเมชันเรื่องนี้ต้องการจะสื่อถึง คือภายใต้จิตใจที่เหมือนเมืองที่อยู่ใต้มหาสมุทร นาฬิกาเหมือนเวลาที่อยู่สภาพเก่า ตัวละครพยายามเก็บและดูแลใส่ใจกับเวลาที่เก่า เหมือนติดอยู่กับเรื่องในอดีต

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง stolen time เพื่อสะท้อนปัญหาการผัดวันประกันพรุ่ง สำหรับบุคคลอายุ 18 - 25 ปี มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ปัญหาของงานวิจัย
 - 1.1 ความหมายของการผัดวันประกันพรุ่ง
 - 1.2 ประวัติและความเป็นมาของการผัดวันประกันพรุ่ง
 - 1.3 โรคทางจิตวิทยาที่ทำให้เกิดพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่ง
 - 1.4 บุคลิกลักษณะผัดวันประกันพรุ่ง
 - 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่งในเรื่องของการบริหารเวลา
 - 1.6.1 การบริหารเวลา
 - 1.6.2 ความสำคัญของการบริหารเวลา
 - 1.6.3 หัวใจสำคัญของการบริหารเวลา
 - 1.6.4 หลักการเบื้องต้นในการบริหารเวลา
 - 1.6.5 เทคนิคการบริหารเวลา
 - 1.6.6 การบริหารเวลาให้เกิดประสิทธิภาพ
 - 1.6.7 อุปสรรคในการบริหารเวลา
2. วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ
 - 2.1 การออกแบบใช้สื่อแอนิเมชัน 3D มิติ เป็นรูปแบบในการนำเสนอ
 - 2.1.1 ข้อดี
 - รับชมได้ทุกวัย
 - ในข้อคิดสอดแทรกเข้าไปในเนื้อหา
 - เนื้อหาภาพไม่รุนแรง

2.1.2 ข้อเสีย

- อาจจะไม่เป็นที่สนใจของผู้ที่ไม่นิยมดูการ์ตูนแอนิเมชัน

3. วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 บุคคลอายุ 18 - 25 ปี

กลุ่มเป้าหมายคือ บุคคลอายุ 18 - 25 ปี เป็นวัยที่สนใจในการเสพสื่อจากการใช้เครื่องเทคโนโลยี ที่สามารถเข้าถึงสื่อโซเชียลมีเดียได้อย่างง่ายดาย และสื่อแอนิเมชันก็ง่ายต่อการเผยแพร่ในโซเชียลมีเดีย

4. การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

ผลสรุปแนวทางในการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง stolen time เพื่อสะท้อนปัญหาการผัดวันประกันพรุ่ง สำหรับบุคคลอายุ 18 - 25 ปี คือ "keep your time, keep your life" ผู้ที่ได้รับชมแอนิเมชันเรื่องนี้จะตระหนักได้ว่า อย่าเป็นตัวการที่ขโมยเวลาชีวิตของตัวเอง เพราะสิ่งที่มีค่าที่สุดในชีวิตนั่นก็คือเวลา

4.1 แนวทางการออกแบบ

เนื้อเรื่องย่อ

เด็กหนุ่มที่มีนิสัยชอบผัดวันประกันพรุ่ง ที่เขาแต่ผัดการทำงานไปเรื่อยๆ ไม่ยอมทำอะไรเป็นชิ้นเป็นอันสักที จนเขาได้เข้าไปอยู่ในโลกแห่งความฝันที่ได้มอบบทเรียนที่ทำให้เขารู้ว่า เวลาคือสิ่งที่มีค่าที่สุดในชีวิตเขา

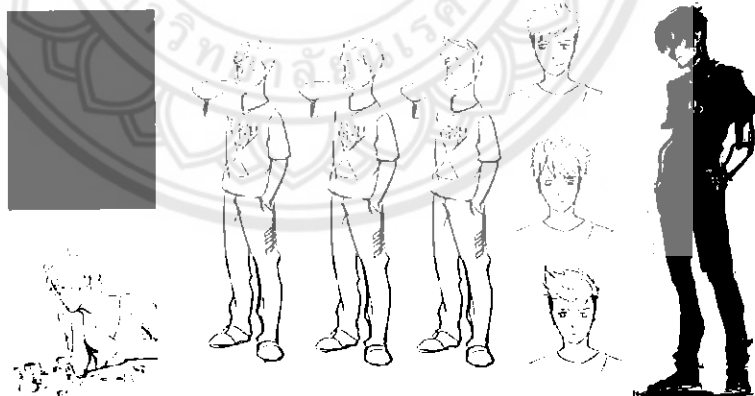


ภาพที่ 24 ตัวอย่างการดำเนินเรื่อง จากแอนิเมชันเรื่อง Time

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=517fS1WC6hU>

4.2 แนวทางการออกแบบตัวละคร

ลักษณะcharacter ตัวเอกของเรื่อง เป็นเด็กผู้ชายที่มีความมั่นใจในตัวเองสูง แต่ไม่มีความกระตือรือร้นในตนเอง และเรียบเรียงความสำคัญของตัวเองไม่เป็น



ภาพที่ 25 character ลักษณะของเด็กผู้ชายที่มีความมั่นใจในตัวเองสูง

แต่ไม่มีความกระตือรือร้นในตนเอง

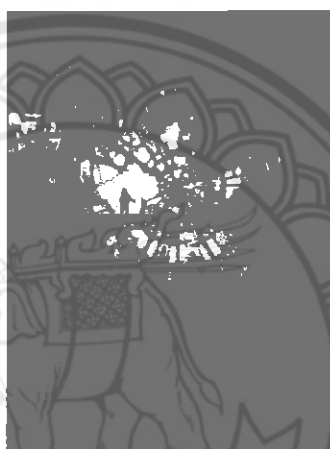
ที่มา : <http://viria.tumblr.com/tagged/my+art/page/10>

4.3 ฉากและสี Mood & tone

ใช้ฉากเป็น ห้องนอน และโลกแห่งนาฬิกา บ่งบอกถึงสถานที่ที่ใช้ชีวิตประจำวัน และโลกแห่งแฟนตาซีในความฝันของตัวละคร

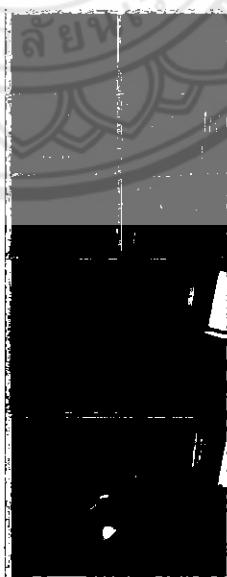
การใช้สี Mood & Tone เน้นใช้โทนสีแมสได้แก่สีแดง น้ำเงิน เหลือง ที่มีความสดใสภายในสี และใช้แสงค้อยข้างหม่น ให้สถานที่ดูน่าค้นหาและดูมีความลับมากมายซ่อนอยู่

เทคนิคการเรนเดอร์ของภาพจะใช้เป็นแบบ toon shader จะให้อารมณ์ของภาพ มีความสองมิติเข้าร่วมด้วย



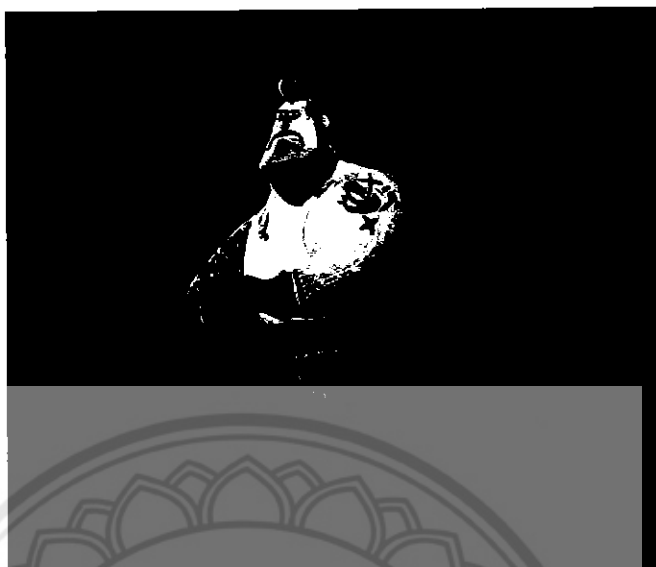
ภาพที่ 26 ภายในหอนาฬิกา

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/571605377681928394/>



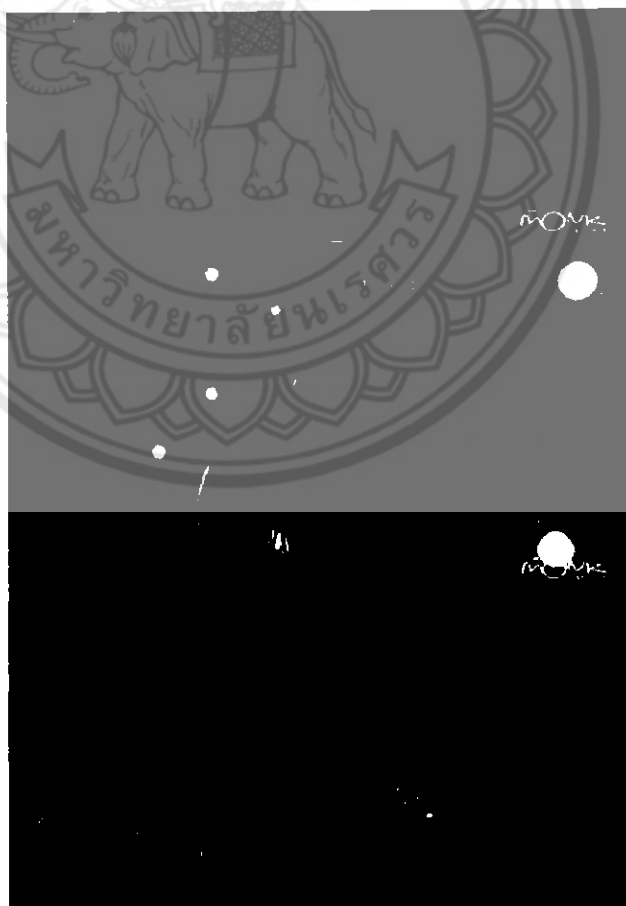
ภาพที่ 27 ห้องนอนของตัวละคร

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/312226186657995574/>



ภาพที่ 28 toon shader

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/330522060136885471/>



ภาพที่ 29 โทนสีจากเรื่อง nine

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=VcNtIi-nsqc>

บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีกระบวนการในการผลิต 3 ขั้นตอนหลักๆ นั่นก็คือ Pre-Production, Production, Post Production แบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

4.1 Pre-Production

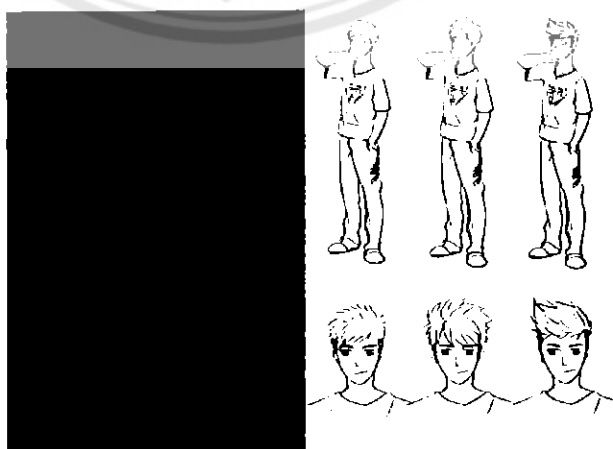
เป็นกระบวนการแรกของการผลิตสื่อแอนิเมชัน ซึ่งจะประกอบไปด้วย การคิดเนื้อเรื่อง การค้นหาข้อมูลแนวคิดของเรื่อง รูปแบบตัวละคร และฉากประกอบเรื่องด้วยการสเก็ตผลงานออกมาก่อนที่จะไปสู่ขั้นตอนต่อไป

เนื้อเรื่องย่อ

เป็นเรื่องราวของเด็กผู้ชายที่มีนิสัยชอบผัดวันประกันพรุ่ง โดยเมื่อเขาได้รับภารกิจหรือกิจกรรมที่ต้องทำ เขามักจะจดบันทึกปฏิทินไว้เสมอ แต่เขาไม่เคยทำมันสำเร็จเลยตามกำหนดเลยสักครั้ง จนเขากลายเป็นคนที่เรียงลำดับความสำคัญของเวลาไม่เป็นและทำให้สูญเสียเวลาไปอย่างเปล่าประโยชน์ แล้วบทเรียนครั้งใหญ่ก็ได้เกิดขึ้นกับเขา เมื่อเขาตื่นมาในโลกที่เต็มไปด้วยนาฬิกาและเวลาชีวิตของเขาที่ทำให้เห็นข้อดีและข้อเสียของพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่ง

4.1.1 การออกแบบคาแรคเตอร์

ลักษณะ character ตัวเอกของเรื่อง เป็นเด็กผู้ชายที่มีความมั่นใจในการกระทำสิ่งต่างๆ แต่สนใจสิ่งรอบตัวมากเกินไป และลำดับความสำคัญของเวลาไม่เป็น



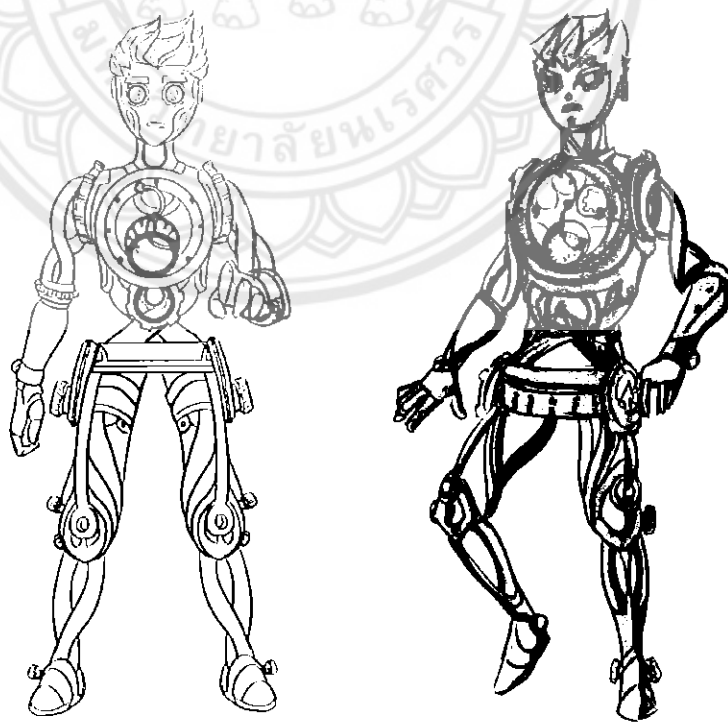
ภาพที่ 30 ภาพสเกตตัวละครหลัก

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



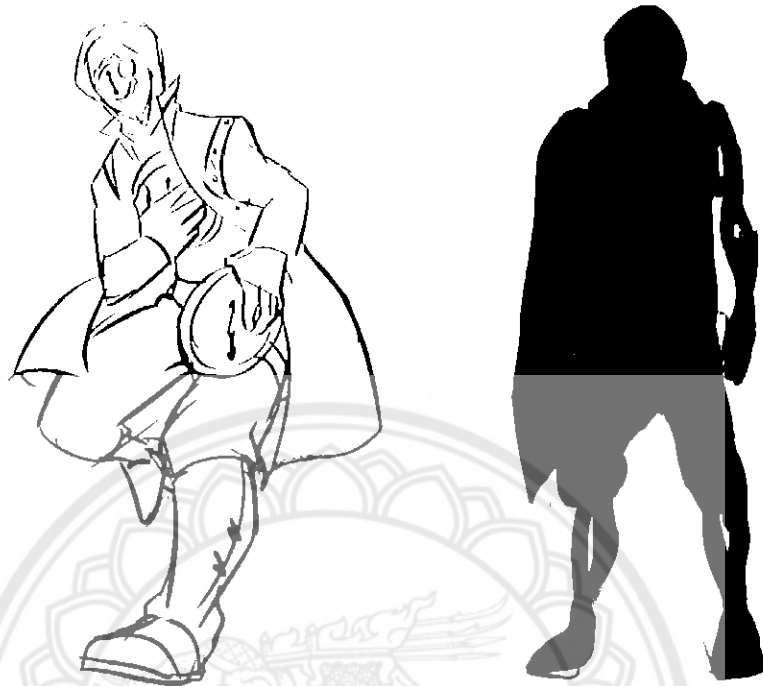
ภาพที่ ภาพสเกตตัวละครหลัก

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



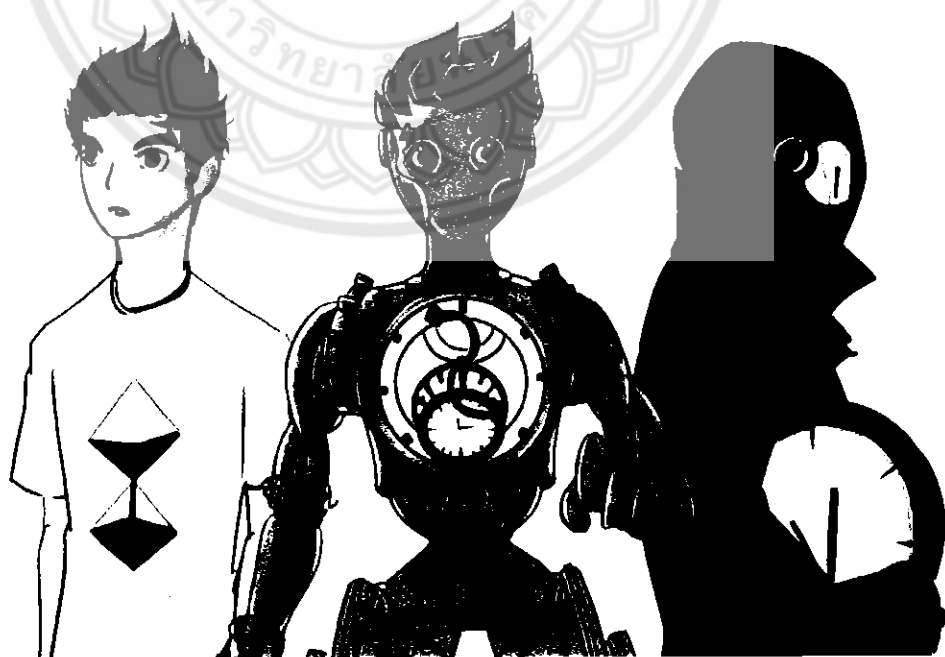
ภาพที่ 31 ภาพสเกตตัวละครหลัก

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 32 ภาพสเกตตัวละครหลัก

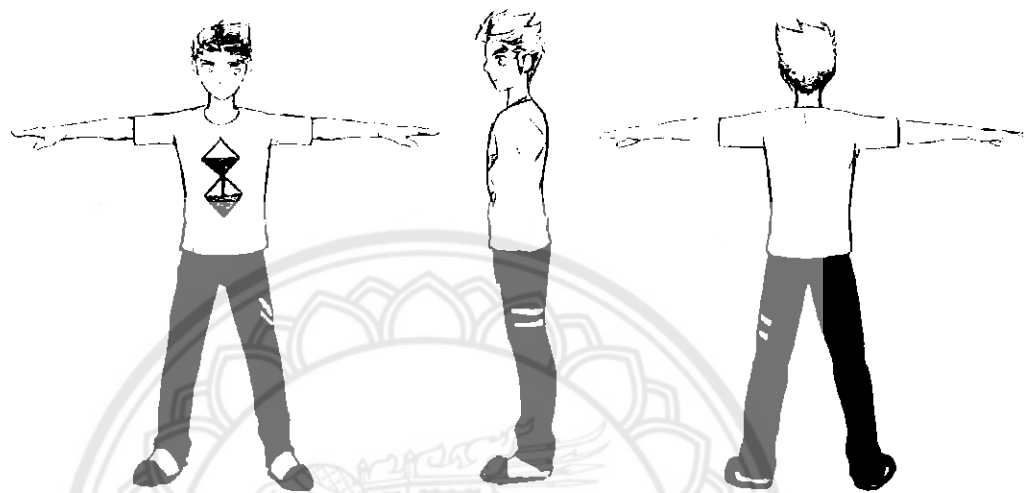
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 33 ภาพสเกตตัวละครหลัก

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

4.1.2 Sketch Character Sheet



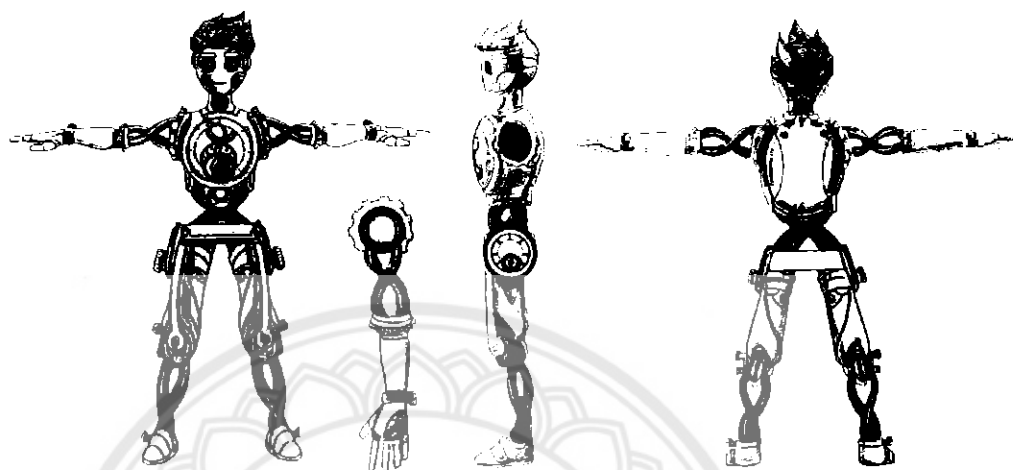
ภาพที่ 34 Sketch Character Sheet

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



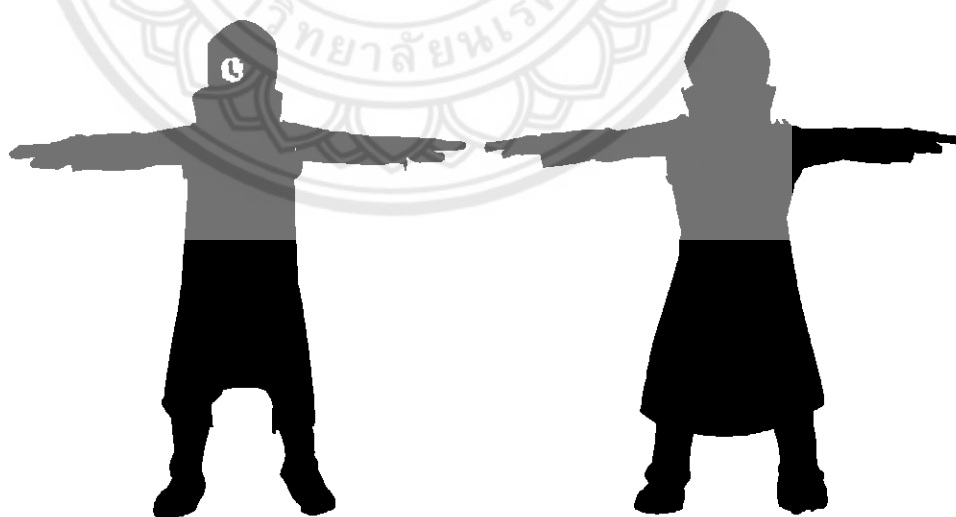
ภาพที่ 35 Sketch Character Sheet อารมณ์สีหน้าตัวละคร

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 36 Sketch Character Sheet

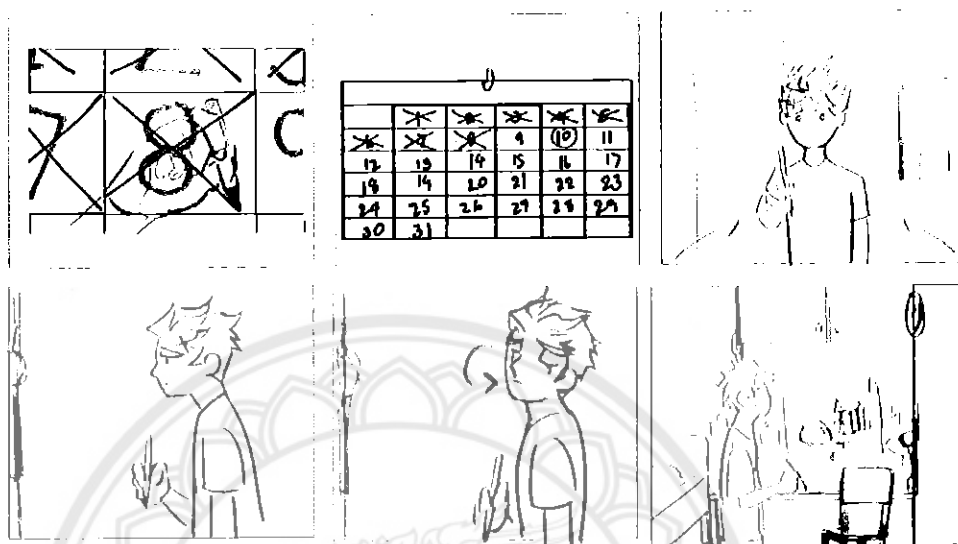
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 37 Sketch Character Sheet

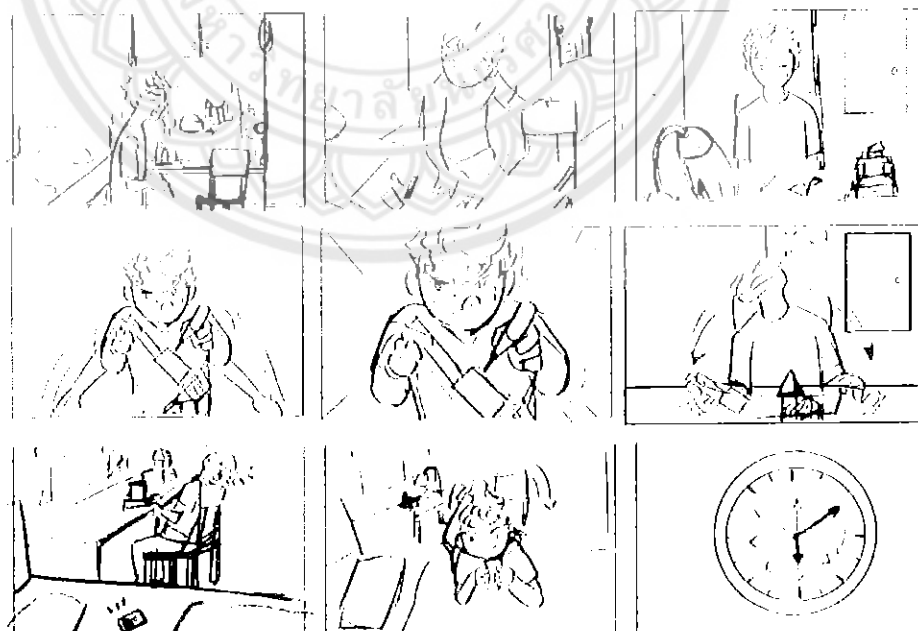
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

4.1.3 Storyboard



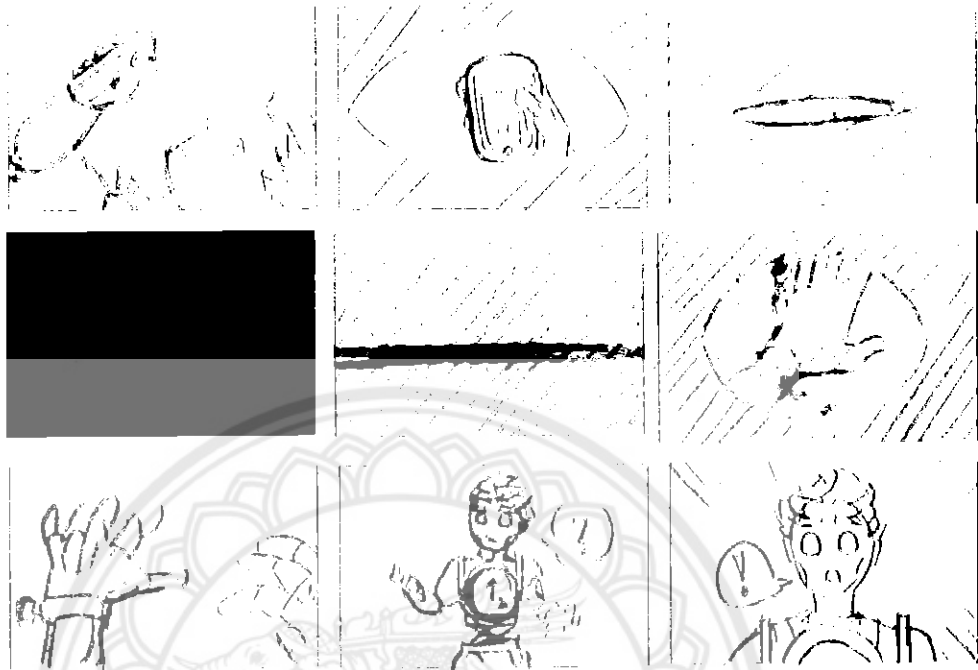
ภาพที่ 38 ภาพสเกตสตอรี่บอร์ด

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



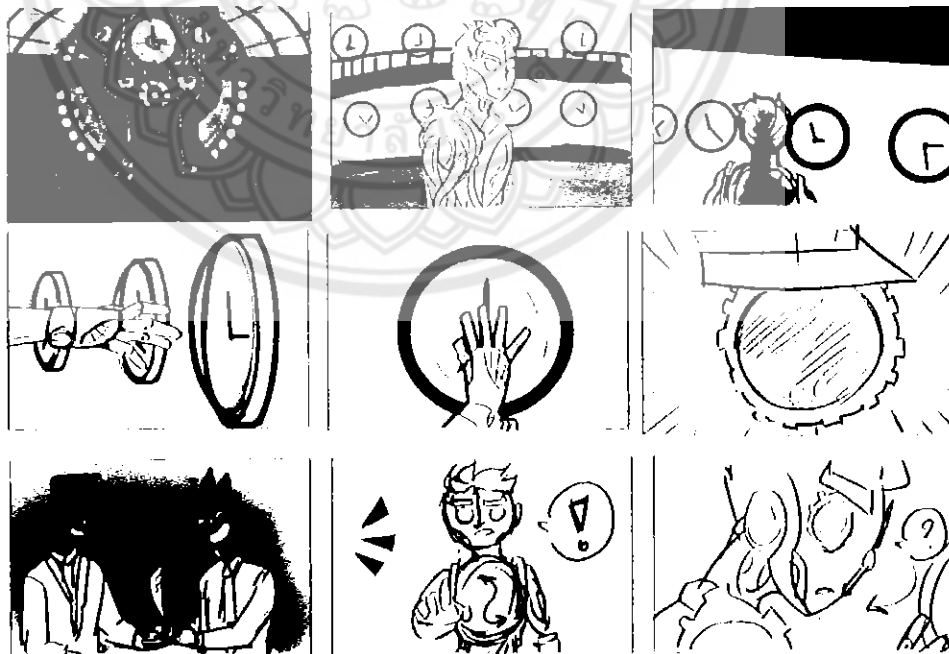
ภาพที่ 39 ภาพสเกตสตอรี่บอร์ด

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



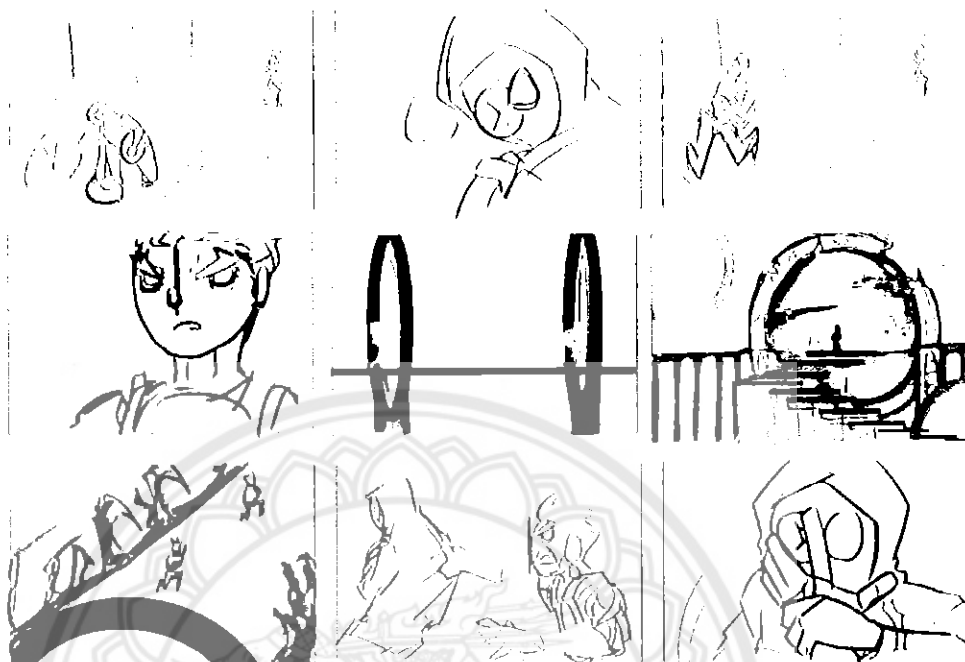
ภาพที่ 40 ภาพสเกตสตอรี่บอร์ด

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



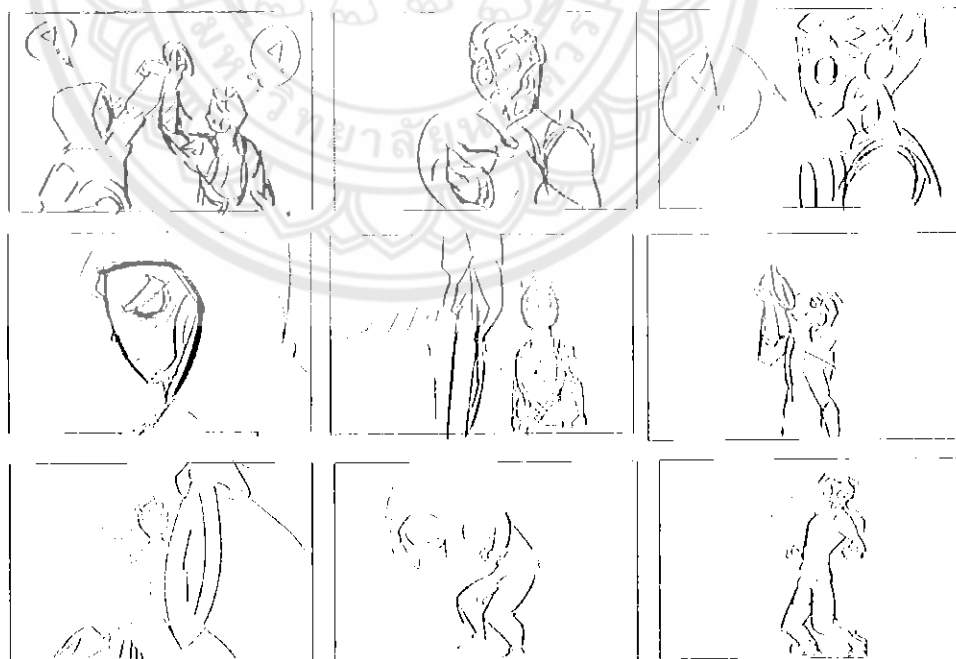
ภาพที่ 41 ภาพสเกตสตอรี่บอร์ด

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



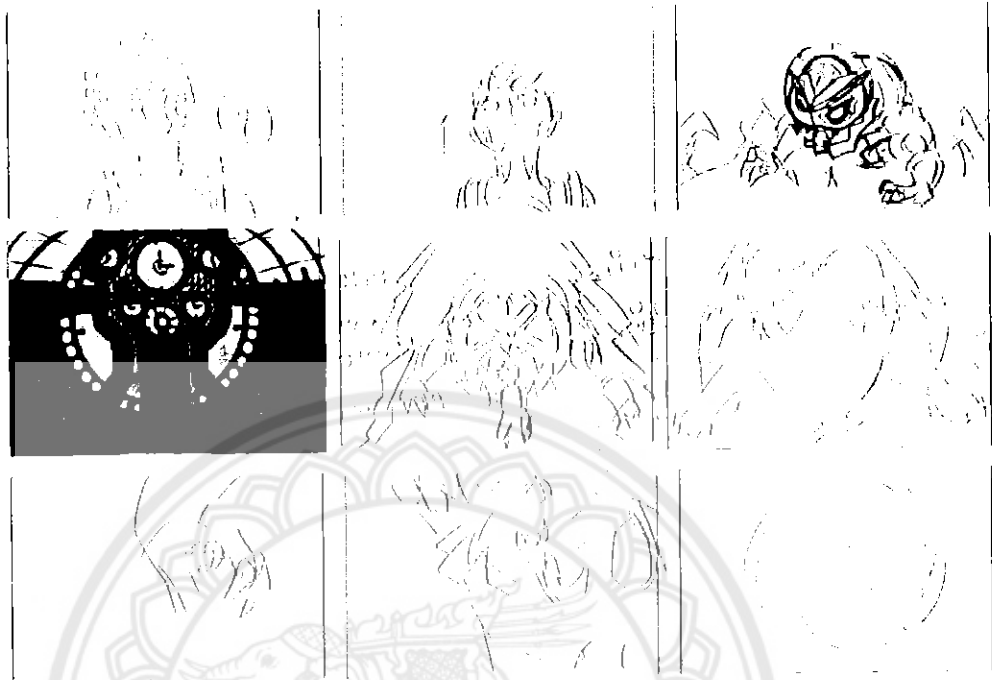
ภาพที่ 42 ภาพสเกตสตอรี่บอร์ด

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

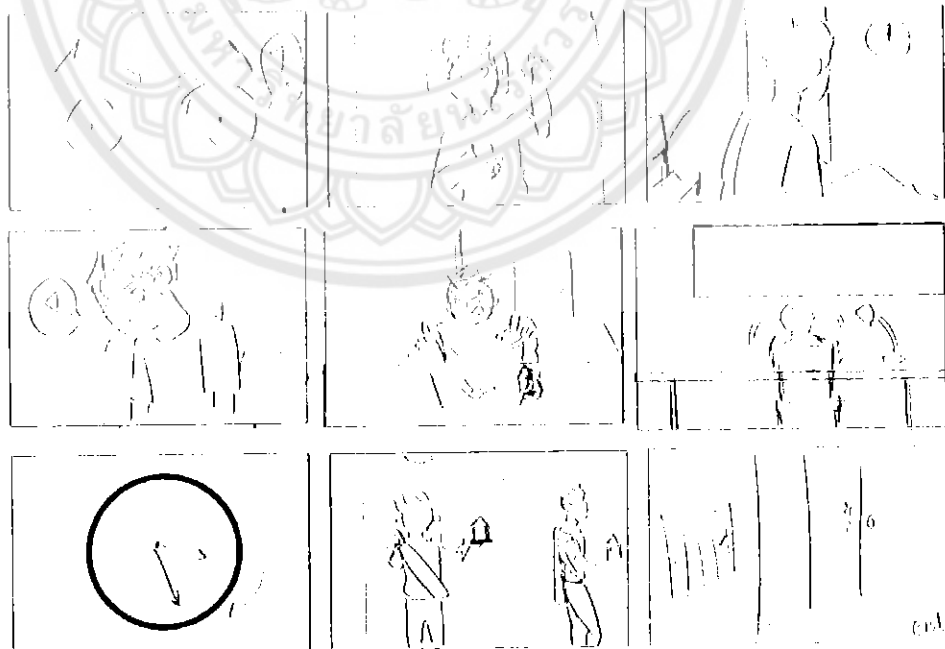


ภาพที่ 43 ภาพสเกตสตอรี่บอร์ด

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 44 ภาพสเกตสตอรี่บอร์ด
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

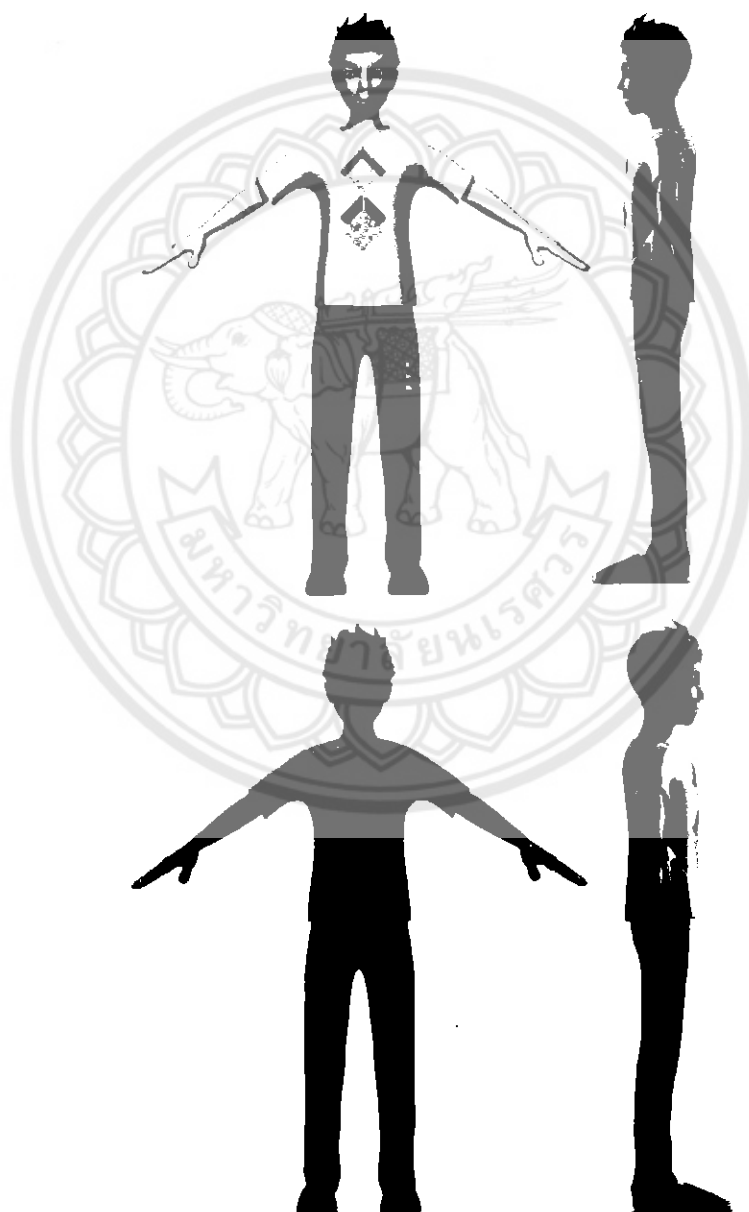


ภาพที่ 45 ภาพสเกตสตอรี่บอร์ด
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

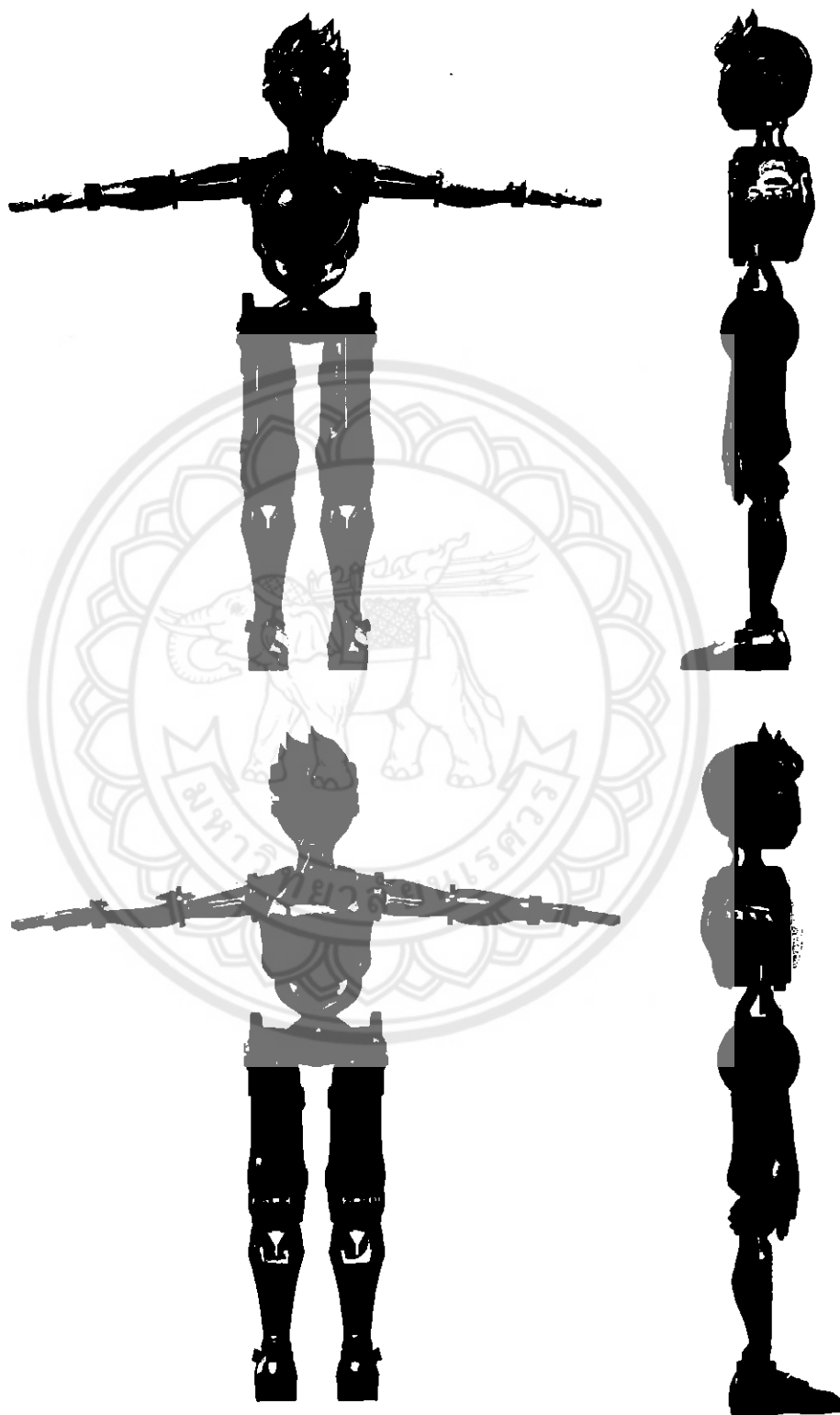
4.2 Production

เป็นกระบวนการดำเนินการทำแอนิเมชันเต็มรูปแบบ ที่ต่อยอดจากสเกตที่ได้ผ่านการกลั่นกรองมาแล้ว และพร้อมที่จะเป็นรูปแบบงานจริง ประกอบไปด้วย การปั้นตัวละคร การใส่สี Texture และการRigging

4.2.1 การปั้นโมเดลตัวละคร 3มิติ

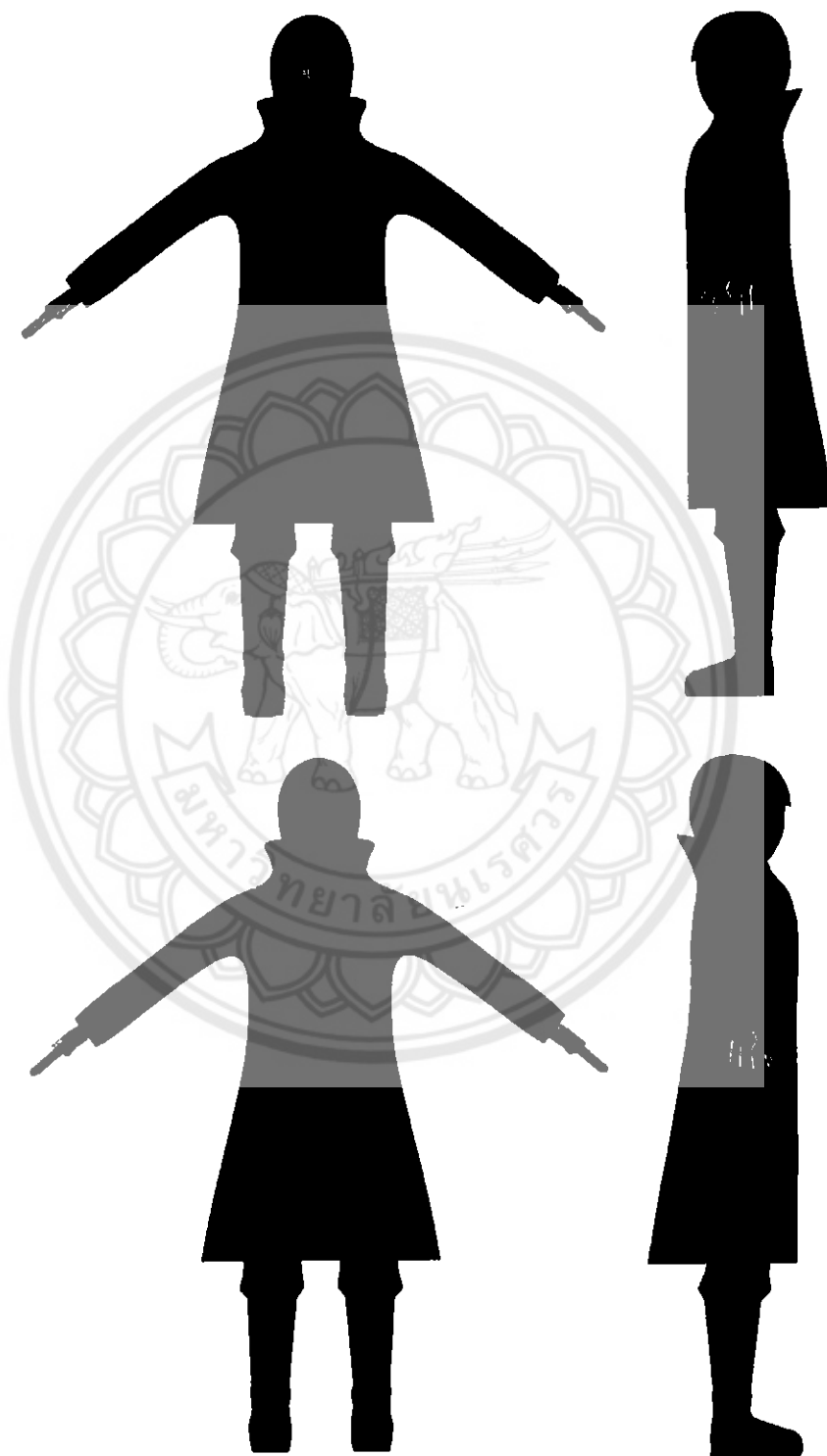


ภาพที่ 46 การปั้นตัวละครขึ้นรูปร่างด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 47 การปั้นตัวละครในรูปแบบร่างด้วยโปรแกรม 3D

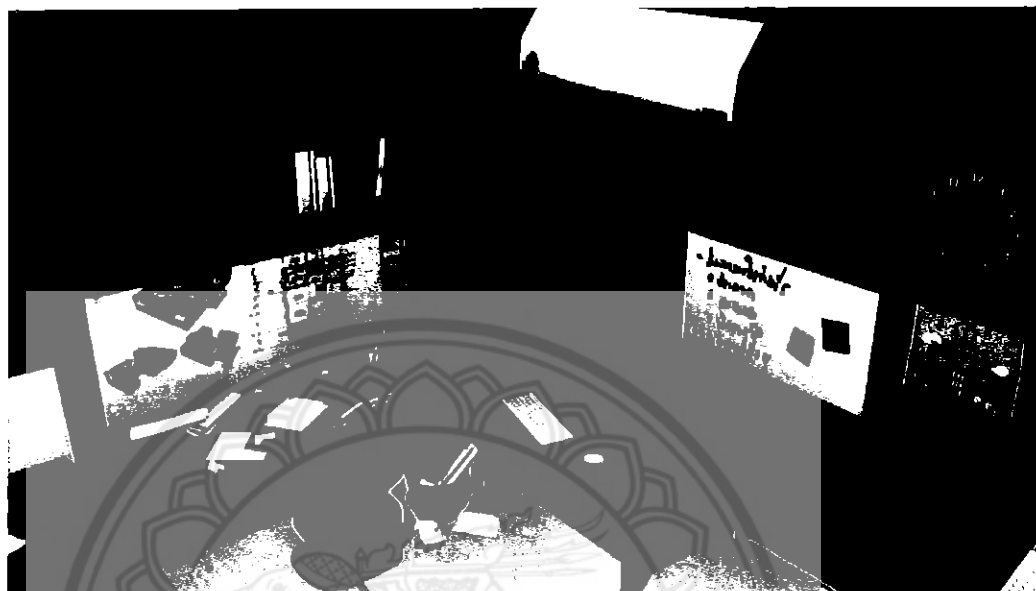
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 48 การปั้นตัวละครในรูปแบบด้วยโปรแกรม 3D

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

4.2.2 การปั้นโมเดลจาก 3มิติ



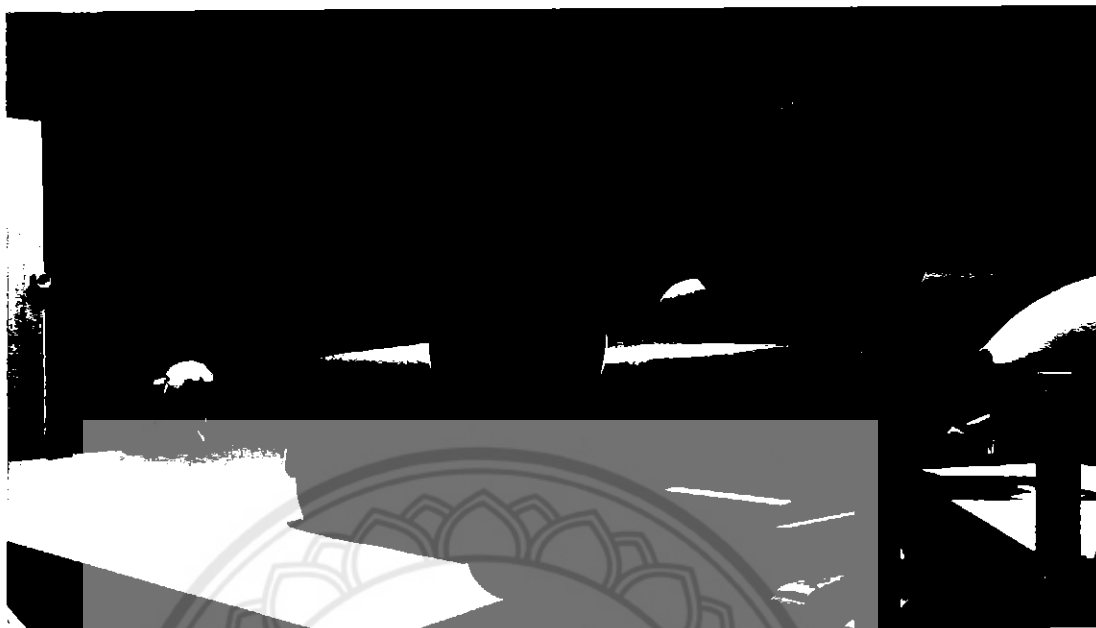
ภาพที่ 49 การทำจากด้วยโปรแกรม 3D

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 50 การทำจากด้วยโปรแกรม 3D

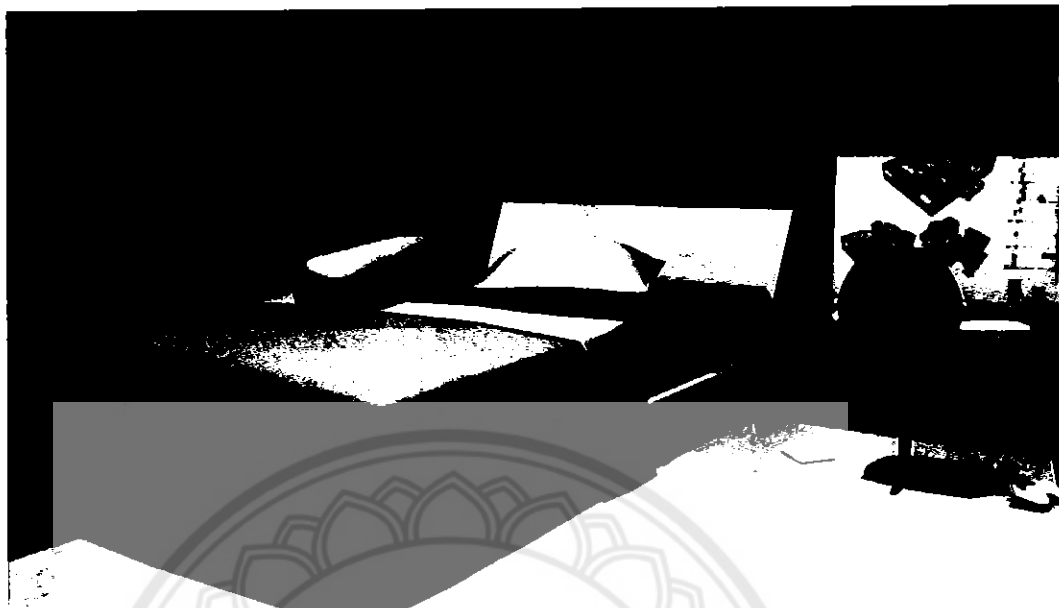
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 51 การทำจากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 52 การทำจากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 53 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



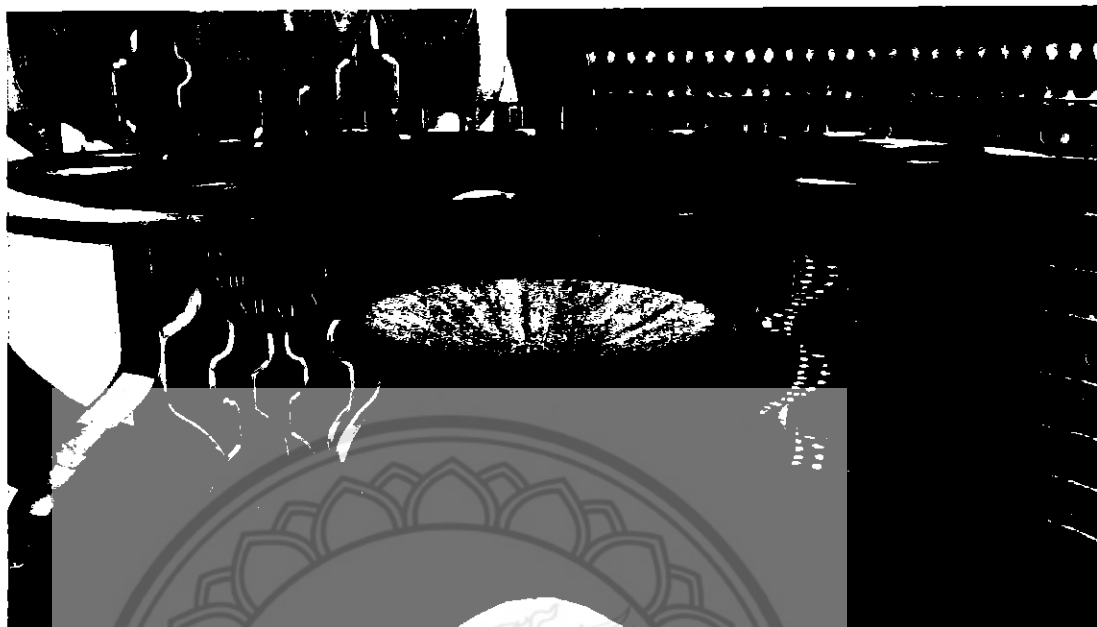
ภาพที่ 54 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 55 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 56 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 57 การทำจากด้วยโปรแกรม 3D

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 58 การทำจากด้วยโปรแกรม 3D

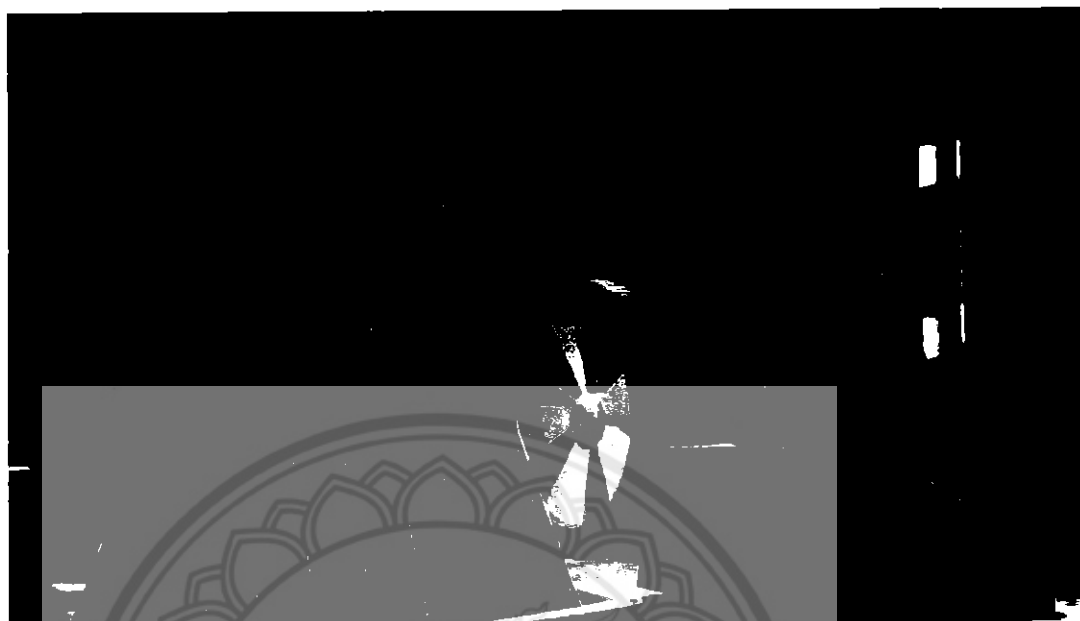
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 59 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



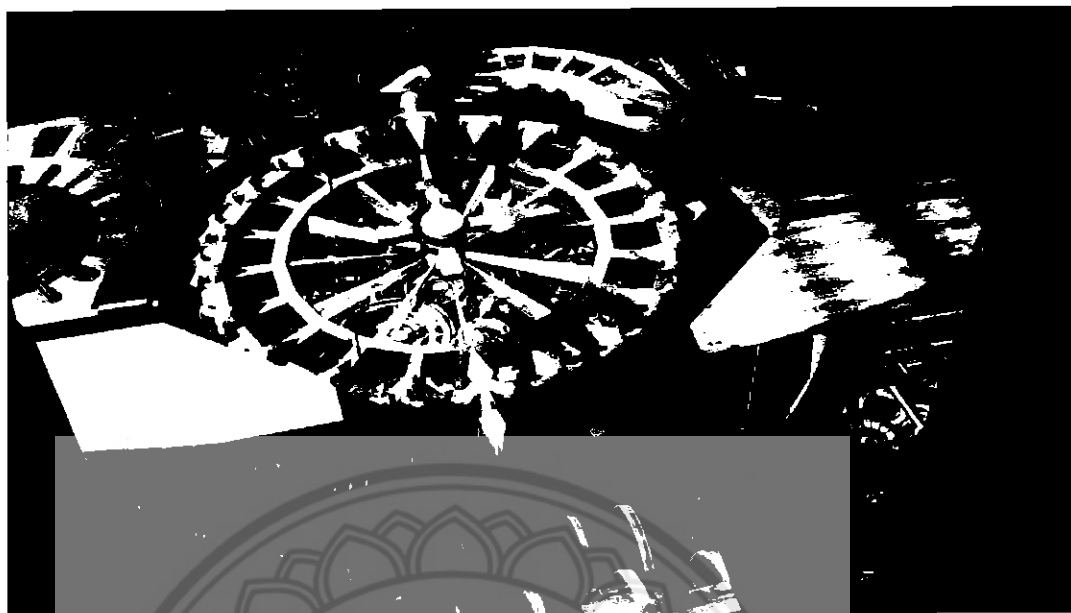
ภาพที่ 60 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 61 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 62 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



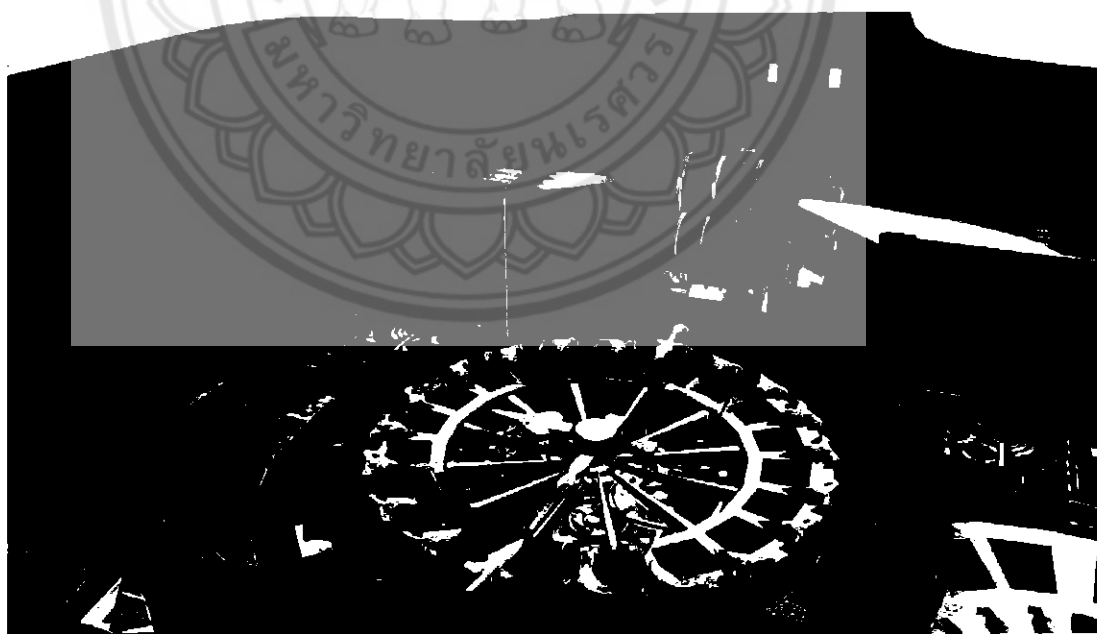
ภาพที่ 63 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 64 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



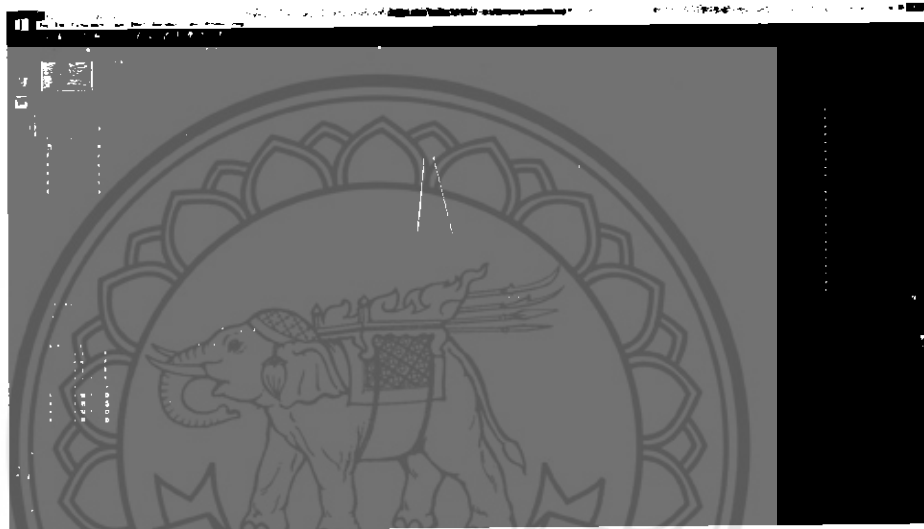
ภาพที่ 65 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 66 การทำฉากด้วยโปรแกรม 3D
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

4.3 Post Production

เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการทำงาน นั่นก็คือการนำไฟล์งานทั้งหมดมาตัดต่อปรับสี ใส่ Visual effect sound ประกอบ และแก้ไขงานให้เรียบร้อยและพร้อมที่จะเผยแพร่งานสู่สาธารณะ โดยใช้โปรแกรมในการตัดต่อเข้ามาช่วย ได้แก่โปรแกรม Adobe Premiere Pro และโปรแกรม After Effects



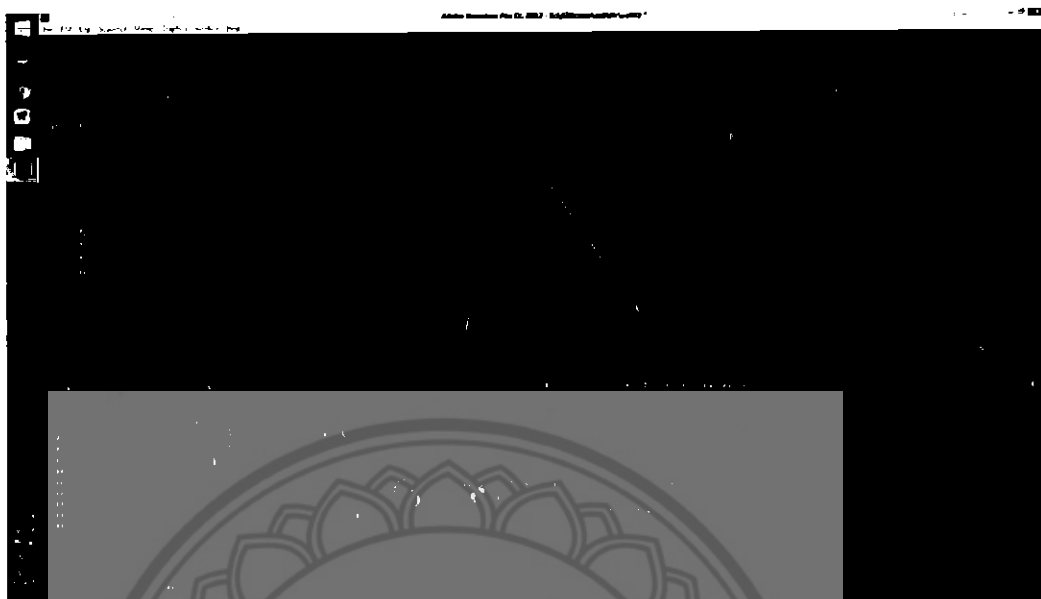
ภาพที่ 67 การปรับแต่งสีในโปรแกรม After Effects

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

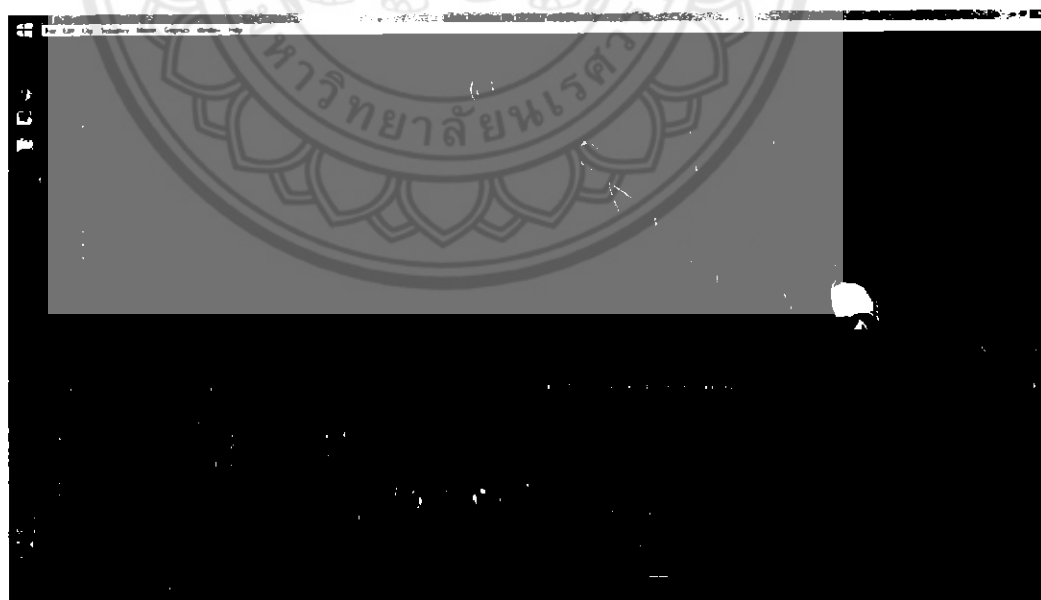


ภาพที่ 68 การใส่เอฟเฟคในโปรแกรม After Effects

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

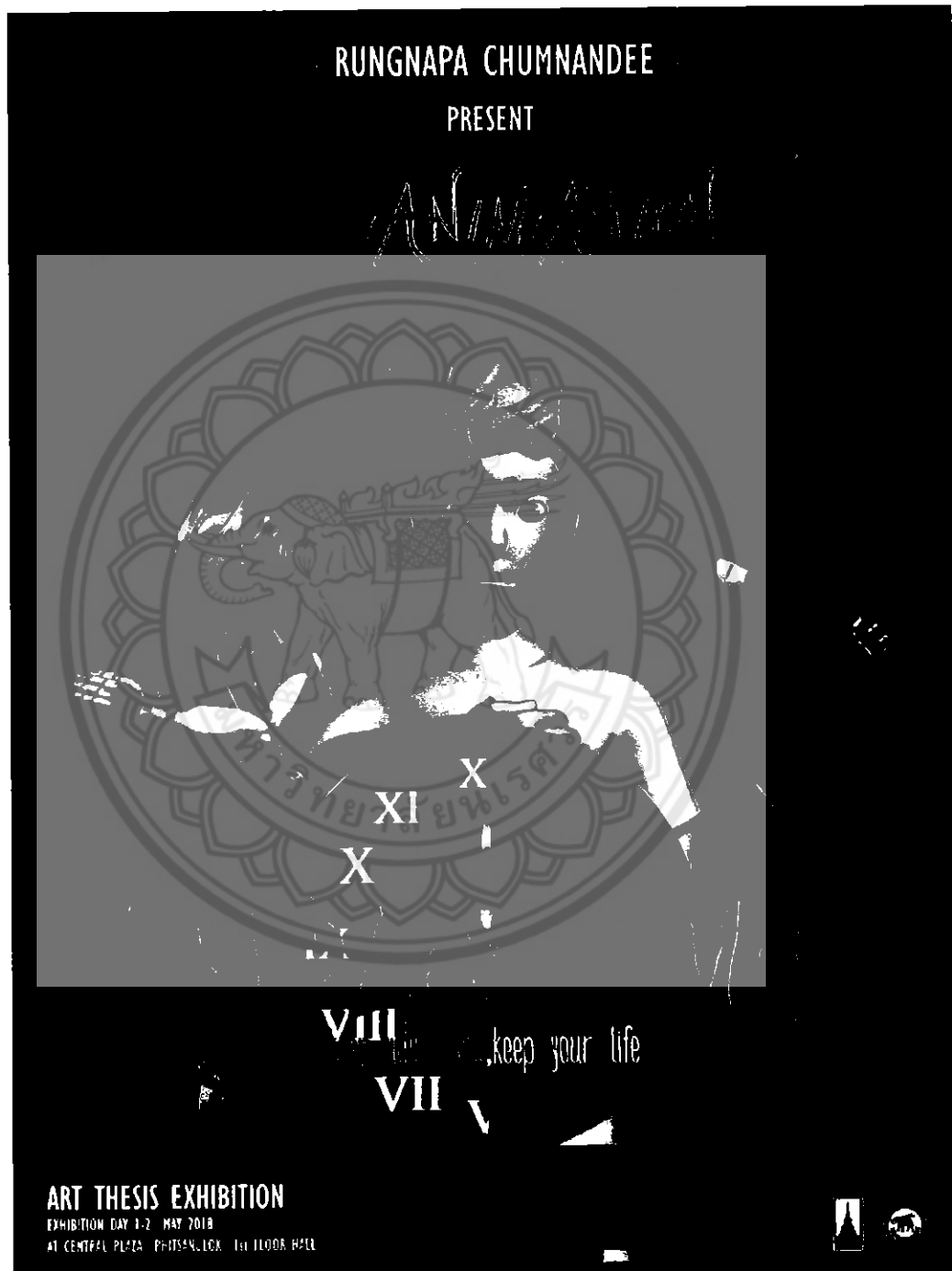


ภาพที่ 69 การตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 70 การตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

4.3.1 การออกแบบ Poster (โปสเตอร์)



ภาพที่ 71 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

4.3.2 การออกแบบlogo



ภาพที่ 72 logo แอนิเมชันเรื่อง stolen time
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสามมิติเรื่อง stolen time ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสามมิติเรื่อง stolen time ผู้จัดทำได้ทำการวางแผนและหาข้อมูลต่างๆ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาของการชอบผัดวันประกันพรุ่งที่เป็นตัวทำให้เวลาที่มีค่านั้นเปล่าประโยชน์ เพื่อมุ่งเน้นการตระหนักถึงคุณค่าของเวลาและให้ความสำคัญแก่เวลามากขึ้น สะท้อนถึงปัญหาของการชอบผัดวันประกันพรุ่งที่เป็นตัวทำให้เวลาที่มีค่านั้นเปล่าประโยชน์(เหมือนการขโมยเวลาของชีวิต) เพื่อมุ่งเน้นการตระหนักให้ผู้รับสื่อถึงคุณค่าของเวลาและให้ความสำคัญแก่เวลามากขึ้น

อภิปรายผล

ขั้นตอนดำเนินการงานวิจัย มีอุปสรรคมากมาย เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่ต้องใช้ความละเอียดในการทำงานและขั้นตอนที่ซับซ้อนมากมาย ซึ่งต้องวางแผนอย่างรอบคอบจึงมีข้อผิดพลาดในการทำงาน ดังต่อไปนี้

1. ปริมาณงานที่คาดการณ์ไว้เมื่อนำมาผลิตแล้วใช้เวลานานกว่าที่ต้องนำเสนอ
2. ปัญหาการสื่อถึงนัยยะสำคัญของเนื้อเรื่องยังคลุมเครือ
3. ปัญหาของการคุมโทนสีในงาน และความต่อเนื่องของฉาก

ข้อเสนอแนะ

1. การเก็บรายละเอียดของงาน เช่น ภาพที่นำมาใช้ประกอบฉากมีความคมชัดที่ต่ำเกินไปจนเห็นได้ชัด
2. ควรเพิ่มเสียงประกอบฉากที่น่าสนใจมากขึ้น
3. การเคลื่อนไหวตัวละครบางส่วนยังไม่เป็นธรรมชาติ
4. การประมวลสีและแสงของภาพยังสามารถเพิ่มได้อีก



ศรัณยา รพีอาภากุล.(2557) ผลการศึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมต่อพฤติกรรมผัดวันประกะนพุ้งของนิสิตปริญญาตรี.วิทยานิพนธ์ วท.บ. (จิตวิทยา),มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/53910229.pdf

พิมพ์ โหล่คำ.(2550) ความสามารถในการบริหารเวลาของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร . สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จากhttp://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Hi_Ed/Pim_L.pdf

ประกายรุ่ง. (ตุลาคม 2552). บทความพิเศษ : 5 วิธี บอกลานิสัยผัดวันประกันพุ้ง. หนังสือธรรมลีลา สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก <http://www.manager.co.th/Dhamma/ViewNews.aspx?NewsID=9520000116243>

มะอูน (นามปากกา) (16 ธันวาคม 2552). เหตุผลที่คนเราชอบ ผัดวันประกันพุ้ง. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก<https://www.dek-d.com/board/view/1537216/>

วรรณ วรชัตต.วิธีแก้ไข นิสัยผัดวันประกันพุ้ง . Eat that Frog กินกบตัวนั้นซะ. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก <http://www.pattanakit.net/index.php?lay=show&ac=article&id=524292&Ntype=121>

ประดัลภ์ บัณฑพลังกูร (2 กันยายน 2554)7 เหตุผลที่คนเราผัดวันประกันพุ้ง. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก<https://prakal.wordpress.com/2011/09/02/7เหตุผลที่คนเราผัดวันประกันพุ้ง>

nationejobs. (26 มกราคม 2555). เหตุผลที่คนเราผัดวันประกันพุ้ง. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/nationejobs/2012/01/26/entry-1>

DOMINIC KURT (26 พฤษภาคม 2557). วิธีหยุดนิสัยชอบผัดวันประกันพุ้ง. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก<http://stronglife.in.th/วิธีหยุดนิสัยเสียๆ>

Melanie Feltham (17 กุมภาพันธ์ 2559) Killing Procrastination: How to Stop Putting Things Off Once and For All. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก <https://www.upwork.com/blog/2016/02/how-to-kill-procrastination-freelancers/>





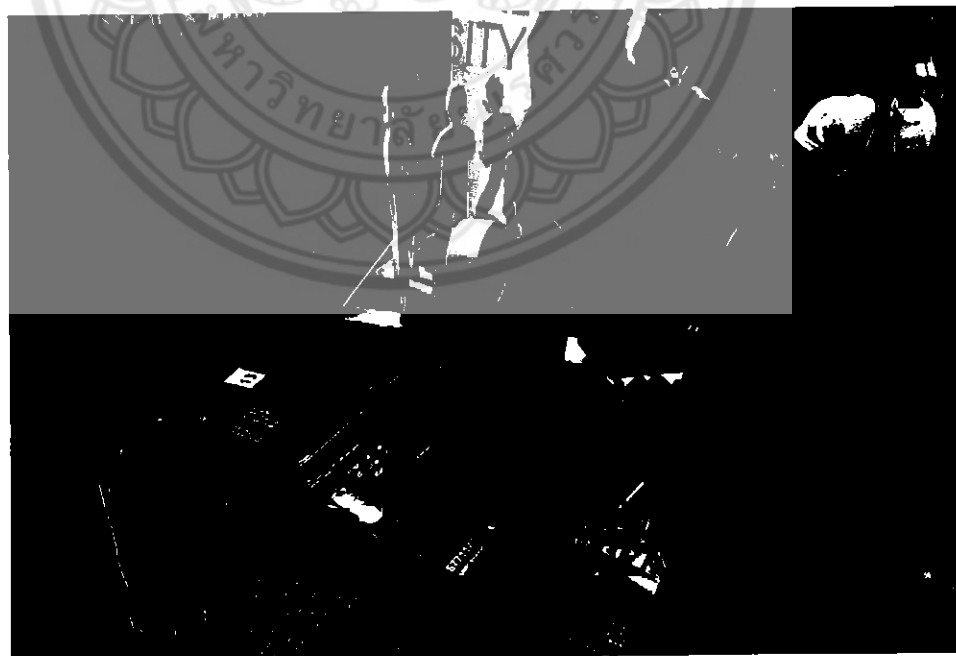
ภาพที่ 73 บรรยากาศงานนิทรรศการโชว์ผลงานนิสิต ภายใต้แนวคิดเนื้อเนื้อ
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 74 บรรยากาศงานนิทรรศการโชว์ผลงานนิสิต ภายใต้แนวคิดเนื้อเนื้อ
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 75 บรรยากาศงานนิทรรศการโชว์ผลงานนิสิต ภายใต้แนวคิดเนื้อเนื้อ
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 76 บรรยากาศงานนิทรรศการโชว์ผลงานนิสิต ภายใต้แนวคิดเนื้อเนื้อ
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 77 บรรยากาศงานนิทรรศการโชว์ผลงานนิสิต ภายใต้แนวคิดเนื้อเนื้อ
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 78 บรรยากาศงานนิทรรศการโชว์ผลงานนิสิต ภายใต้แนวคิดเนื้อเนื้อ
ที่มา : ผู้จัดทำวิจัย