

การออกแบบแอนิเมชันสองมิติเรื่อง "Cosmode" เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมคอสเพลย์สำหรับ  
เยาวชนอายุ 15-25 ปี



วิทยานิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม  
พฤษภาคม 2559  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**2D ANIMATION DESIGN OF COSMODE TO INTRODUCE COSPLAY SUB  
CULTURE FOR YOUTH AGED 15-25**



**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design**

**May 2016**

**Copyright 2016 by Naresuan University**

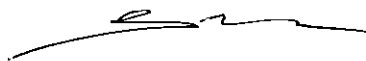
วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การออกแบบแอนิเมชันสองมิติเรื่องCosmodelเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมคอสมเพลย์  
สำหรับเยาวชนอายุ 15-25 ปี"

ของนางสาวฉัตรไพลิน หาญลือ

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์  
(อาจารย์ลินดา อินทราลักษณ์)

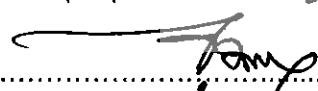
  
.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)

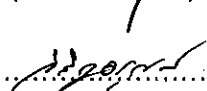
  
.....กรรมการ  
(ดร.दनัย เรียบสกุล)


  
.....กรรมการ  
(อาจารย์วิสิฐ จันมา)

.....กรรมการ  
(อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญานนท์)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์มยุรี สุภัทคนช)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์)

  
.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์)  
หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

## ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของอาจารย์ชวลิต ดวงอุทา ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นทั้งที่ปรึกษาพร้อมทั้งให้คำแนะนำต่างๆตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้รู้สึกดีใจมากจริงๆที่ได้อาจารย์เป็นที่ปรึกษา และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณที่คอยชี้แนะและอธิบายการทำแบบร่างวิจัยรวมถึงขั้นตอนการทำแบบร่างวิจัยฉบับนี้ ขอคุณนายพันวิทย์ หาญลือ พี่ชายของผู้วิจัยที่คอยแนะนำการทำวิทยานิพนธ์ ขอคุณนางสาวหทัยชนก เตสยานนท์ พี่สาวที่อยู่วงการคอสเพลย์ ที่คอยให้ข้อมูลต่างๆและคอยช่วยเหลือในการทำวิจัย ขอคุณคอสเพลย์เกอร์ทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์เพื่อให้ข้อมูลในเรื่องของมุมมองต่างๆของวงการคอสเพลย์ ขอขอบคุณคอมพิวเตอร์ของผู้วิจัยที่ถึงแม้สเปคเครื่องจะต่ำแต่ก็สามารถพาให้ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จผ่านไปได้อย่างลุล่วง ถึงแม้บางครั้งจะมีติด ๆ ดับ ๆ บ้างก็ตาม ขอคุณอริษาเบธน้องสาวแห่งวงการนักพากย์ที่อาสาพากย์ตัวละครให้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจอย่างมากและให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้องบ้างไม่มากก็น้อย

ฉัตรไพลิน หาญลือ

ชื่อเรื่อง	การออกแบบแอนิเมชันสองมิติเรื่อง"Cosmode" เพื่อเผยแพร่ วัฒนธรรมคอสเพลย์ สำหรับเยาวชนอายุ 15-25 ปี
ผู้วิจัย	ฉัตรไพฑิณ หาญลือ
ที่ปรึกษา	อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ	แอนิเมชันสองมิติ วัฒนธรรมคอสเพลย์

#### บทคัดย่อ

วัฒนธรรมคอสเพลย์เป็นวัฒนธรรมย่อยจากประเทศญี่ปุ่น เริ่มมีบทบาทมากขึ้นในสังคมไทย และจะเห็นได้ชัดในกรุงเทพมหานคร เป็นที่รู้จักในบางกลุ่มที่ชื่นชอบิเมะญี่ปุ่น(แอนิเมชันสองมิติ) และมีผลต่อเด็กวัยมัธยมเป็นอย่างมาก รวมถึงวัยทำงานตอนต้น เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายนี้จะมีพฤติกรรมเสฟสื่อต่างๆค่อนข้างสูงทำให้รับวัฒนธรรมต่างๆเข้ามาได้ง่าย โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ทางออนไลน์

แอนิเมชันสองมิติ (Animation 2D) เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน นอกจากจะสามารถใช้ในด้านของการประชาสัมพันธ์ โฆษณาต่างๆได้แล้ว ยังสามารถใช้เป็นสื่อกลางเพื่อสื่อความหมายไปอีกกลุ่มเป้าหมายหนึ่งได้ ด้วยสีสันที่หลากหลายและไม่ดูสมจริงเกินไปจึงทำให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายขึ้น

ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์เพื่อให้ผู้ใหญ่หรือบุคคลที่ยังไม่รู้จักถึงวัฒนธรรมนี้ได้เข้าใจมากขึ้นว่ามีที่มาจากไหน เริ่มขึ้นตั้งแต่เมื่อไหร่ เอกลักษณะที่สำคัญของวัฒนธรรมนี้เป็นอย่างไร จึงอยากนำเสนอข้อมูลวัฒนธรรมนี้ในรูปแบบของแอนิเมชันสองมิติ รวมถึงศึกษาขั้นตอนการทำแอนิเมชันสองมิติซึ่งถือว่าเป็นสื่อที่ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะเยาวชนอายุ15-25ปี

## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	2
1.4 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์.....	5
2.2 วัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์ในสังคมไทย.....	8
2.3 ความแตกต่างหรือจุดเด่นของคอสเพลย์และข้อดีของการคอสเพลย์.....	10
2.4 หลักพื้นฐาน 12 ข้อ ของแอนิเมชัน.....	12
2.4.1 Timing and Spacing .....	12
2.4.2 Squash and Stretch .....	12
2.4.3 Anticipation .....	13
2.4.4 Staging .....	13
2.4.5 Follow Through and Overlapping Action .....	14
2.4.6 Arcs .....	15
2.4.7 Exaggeration.....	15
2.4.8 Slow in and Slow out .....	16
2.4.9 Secondary Action .....	16
2.4.10 Solid Drawing .....	17
2.4.11 Straight Ahead and Pose to Pose .....	17
2.4.12 Appeal .....	18

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.5 ทฤษฎีการเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร.....	18
2.5.1 องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์.....	19
2.5.2 โครงสร้างการเขียนบท.....	20
2.5.3 ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท.....	20
2.5.4 บทภาพยนตร์.....	20
2.6 การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว.....	21
2.7 การออกแบบฉาก.....	24
2.8 การเขียนสตอรี่บอร์ด.....	25
2.9 สตอรี่บอร์ดอนิเมติก.....	26
2.10 ขนาดภาพและมุมกล้อง.....	26
2.10.1 ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS).....	26
2.10.2 ภาพไกล (Long Shot หรือ LS).....	27
2.10.3 ภาพปานกลาง (Medium Shot หรือ MS).....	28
2.10.4 ภาพใกล้ (Close-Up หรือ CU, Close Shot หรือ CS).....	28
2.10.5 ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot หรือ ECU).....	29
2.10.6 มุมกล้อง (Camera Angle).....	30
2.11 ขั้นตอนการผลิต.....	32
2.11.1 ขั้นตอนหลังการผลิต(Post – Production).....	34
2.12 พฤติกรรมของกลุ่มเยาวชนอายุ 15-25 ปี.....	34
2.12.1 พฤติกรรมการใช้สื่อ.....	34
2.13 ทักษะคติของกลุ่มเยาวชนอายุ 15-25 ปี.....	35
2.13.1 ทักษะคติของแต่ละบุคคลในเรื่องคอสมเพลย์.....	35
2.14 กรณีศึกษา.....	36

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวคิดในการออกแบบ.....	42
3.1 วิเคราะห์ข้อมูลวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์.....	42
3.2 วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเยาวชนอายุ 15-25 ปี.....	44
3.3 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ.....	45
3.4 การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ.....	46
4 การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	47
4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิตจริง (Pre-Production).....	47
4.1.1 แนวคิดในการออกแบบ.....	47
4.1.2 การออกแบบตัวละคร (Character Design).....	47
4.1.3 ออกแบบฉาก (Background).....	53
4.1.4 การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard).....	57
4.2 ขั้นตอนการผลิตจริง (Production).....	67
4.2.1 กำหนดคีย์เฟรมของการเคลื่อนไหว (Key Frames).....	67
4.2.2 ตัดเส้นภาพร่างและลงสี.....	68
4.2.3 Compositing.....	70
4.3 ขั้นตอนหลังผลิต (Post-Production).....	71
5 บทสรุป.....	73
สรุปผลการวิจัย.....	73
อภิปรายผลการวิจัย.....	73
ข้อเสนอแนะ.....	74
บรรณานุกรม.....	75
ภาคผนวก.....	77



## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ประวัติผู้วิจัย.....	84



## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 รูปงานมหกรรมของ9การ์ตูนส่งท้ายปี2525 ต้อนรับปี 2526 โดย PatStudio.....	7
2 รูปงานACHO Meeting ครั้งที่3 พ.ศ.2541 โดย Shunacho.....	8
3 Timing and Spacing .....	12
4 Squash and Stretch .....	12
5 Anticipation .....	13
6 Staging .....	13
7 Follow Through and Overlapping Action .....	14
8 Arcs .....	15
9 Exaggeration .....	15
10 Slow in and Slow out .....	16
11 Secondary Action.....	16
12 Solid Drawing .....	17
13 Straight Ahead and Pose to Pose .....	17
14 Appeal .....	18
15 Saitama Character – One Punch Man .....	21
16 Totoro Character.....	22
17 Yakumo Kagura Character - Naruto .....	23
18 Background Design .....	24
19 storyboard Design .....	25
20 ภาพไกลมาก - Rapunzel's Castle .....	27
21 ภาพไกล - Yogi Bear .....	27
22 ภาพปานกลาง- Cloudy With A Chance Of Meatballs 2.....	28
23 ภาพไกลล์- floobynooby .....	29
24 ภาพไกลล์มาก- floobynooby .....	29
25 มุมกล้องระดับสายตานก- floobynooby .....	30
26 มุมกล้องระดับสูง- poos and boots .....	31

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
27	มุกกล้อองระดับสายตา- The Croods .....	31
28	มุกกล้อองระดับต่ำ- floobynooby .....	32
29	การผลิตแอนิเมชัน.....	33
30	การพากย์เสียง.....	33
31	กรณีศึกษา1 - The Garden of Word .....	37
32	กรณีศึกษา2- วิ่ง ลู๊ แพ้บ.....	39
33	กรณีศึกษา3- One Punch Man.....	41
34	แบบร่างตัวละครหลัก1.....	48
35	แบบร่างตัวละครหลัก2.....	48
36	แบบสรุปตัวละครหลักที่จะใช้จริง.....	49
37	ออกแบบท่าทางและสีหน้าของตัวละครหลัก1.....	49
38	ออกแบบท่าทางและสีหน้าของตัวละครหลัก2.....	50
39	ออกแบบท่าทางและสีหน้าของตัวละครหลัก3.....	50
40	แบบร่างตัวละครB ตัวละครจากอนิเมะสาวน้อยคอกซองที่ตัวหลักคอสเพลย์.....	51
41	ตัวละครB ที่จะใช้จริง.....	51
42	แบบร่างตัวละครC เพื่อนตัวละครหลัก.....	52
43	ตัวละครC เพื่อนตัวละครหลักที่จะใช้จริง.....	52
44	ตัวละครD คู่ปรับของสาวน้อยคอกซอง.....	53
45	ภาพถ่ายจากA ที่จะใช้ในแอนิเมชัน ตึกARC คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์.....	53
46	ภาพถ่ายจากBที่จะใช้ในแอนิเมชัน ตึกARC คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์.....	54
47	จากA ที่ใช้ในงานจริง.....	54
48	จากBที่ใช้ในงานจริง.....	55
49	จากCที่ใช้ในงานจริง.....	55
50	แบบร่างจากD ที่จะใช้ในงานจริง.....	56
51	จากD ที่ใช้ในงานจริง.....	56
52	Storyboard ส่วนที่1.....	57

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
53	Storyboard ส่วนที่2.....	58
54	Storyboard ส่วนที่3.....	59
55	Storyboard ส่วนที่4.....	60
56	Storyboard ส่วนที่5.....	61
57	Storyboard ส่วนที่6.....	62
58	Storyboard ส่วนที่7.....	63
59	Storyboard ส่วนที่8.....	64
60	Storyboard ส่วนที่9.....	65
61	Storyboard ส่วนที่10.....	66
62	Storyboard ส่วนที่11.....	67
63	กำหนดคีย์เฟรมการเคลื่อนไหวภาพแรก-ภาพสุดท้าย.....	67
64	วาดแทรกกลางระหว่างภาพแรก-ภาพสุดท้าย.....	68
65	ตัดเส้นและลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop1.....	68
66	ตัดเส้นและลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop2.....	69
67	ตัดเส้นและลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop3.....	69
68	เรียงSequenceแต่ละภาพ1.....	70
69	เรียงSequenceแต่ละภาพ2.....	70
70	ใส่เสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์1.....	71
71	ใส่เสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์2.....	71
72	ใส่เสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์3.....	72
73	ภาพคลิปวิดีโอเสร็จสมบูรณ์.....	72
74	สัมภาษณ์คอสเพลเยอร์ในงานMaruya ครั้งที่14 1.....	78
75	สัมภาษณ์คอสเพลเยอร์ในงานMaruya ครั้งที่14 2.....	78
76	บรรยากาศภายในงาน Maruya ครั้งที่14.....	79
77	ผู้วิจัยกับคอสเพลเยอร์ WhizPalm .....	79
78	ผู้วิจัยกับคอสเพลเยอร์ Sho และ Hiro Taiki Yamada .....	80

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
79 คอสเพลย์จากเกม Touken Ranbu .....	80
80 บุษบงแสดงงาน.....	81
81 ถ่ายคู่กับบุษบงตัวเอง.....	82
82 ผู้วิจัยตอนคอสถ่ายกับอาจารย์ที่ปรึกษา.....	82
83 บรรยากาศภายในงานเทศกาล Art Thesis Exhibition1.....	83
84 บรรยากาศภายในงานเทศกาล Art Thesis Exhibition2.....	83



## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวนงานคอสเพลย์ในแกลลอรี่ของเว็บไซต์ Pop & Ops ในแต่ละปี.....	9
2 แสดงความแตกต่างของคอสเพลย์ แฟชั่น แฟนซี.....	10
3 แสดงการสำรวจคิดว่าสื่อใดมีผลให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบมากที่สุด.....	35
4 แสดงแผนผังวิเคราะห์ข้อมูลวัฒนธรรมคอสเพลย์.....	42
5 แสดงแผนผังวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย.....	44
6 แสดงแผนผังขั้นตอนการผลิตแอนิเมชันสองมิติ.....	45
7 แสดงแผนผังสรุปแนวความคิด.....	46



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วัฒนธรรมสามารถเข้าถึงได้ทุกชนกลุ่มภาษาโดยเฉพาะทางสื่อต่างๆในปัจจุบันสามารถแลกเปลี่ยนกันตลอดไม่หยุดนิ่ง กับเยาวชนรุ่นใหม่ทีนอกจากจะใช้เวลากับการเรียนแล้วยังใช้เวลาไปกับสื่อใหม่ทั้งอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์ หรือแชท จึงทำให้เยาวชนยุคใหม่รับวัฒนธรรมเข้ามาได้ง่ายขึ้น จะเห็นได้ชัดว่าวัฒนธรรมสามารถเห็นได้ทุกที่ทั้งจากสื่อวิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่อโทรทัศน์ ไม่ว่าจะเป็นหนังภาพยนตร์หรือภาพยนตร์แอนิเมชันก็ตาม ปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางซึ่งเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นด้วยตัวละครและสีสันที่ดูออกแบบมาหลากหลายแนวหลากหลายรูปแบบและเนื้อหาที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายทำให้ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี

ในสังคมปัจจุบันเราจะเห็นวัฒนธรรมที่หลากหลายมากขึ้นรวมถึงวัฒนธรรมย่อยต่างๆที่เริ่มมีการแสดงตัวตนอย่างกว้างขวางมากกว่าเมื่อก่อน อย่างคอสเพลย์ซึ่งเป็นวัฒนธรรมย่อยของประเทศญี่ปุ่นที่ตอนนี้กำลังมีการเติบโตอย่างเห็นได้ชัดในสังคมของเด็กวัยรุ่นไทยและยังถือเป็นแรงขับเคลื่อนส่วนหนึ่งของธุรกิจ ในสังคมสมัยนี้อีกด้วย คอสเพลย์เป็นคำที่ผสมผสานกันระหว่างคำว่า Costume ที่แปลว่าเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และ Roleplay ที่แปลว่า สวมบทบาท จึงได้คำนิยามชัดเจนที่สุดคือ "การแต่งกายสวมบทบาท" ซึ่งเป็นการแต่งกายสวมบทบาทตัวละครทั้งจากภาพยนตร์แอนิเมชัน หนังภาพยนตร์ เกมออนไลน์ต่างๆ หรือแม้กระทั่งไอคอนนักร้องที่เราชื่นชอบ เป็นการรวมตัวของกลุ่มบุคคลที่ชื่นชอบตัวละครในโลกจินตนาการแล้วสร้างขึ้นในโลกของความเป็นจริงถือว่าเป็นงานอดิเรกอย่างหนึ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ใหม่ๆทั้งเรื่องของการตัดเย็บเสื้อผ้า การแต่งหน้า หรือแม้กระทั่งการทำพรอบอุปกรณ์ต่างๆ กลุ่มคนคอสเพลย์ถือว่าเป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมและการเสพสื่อที่ค่อนข้างสูง เพราะคอสเพลย์เป็นการสร้างตัวตนของตัวเองขึ้นมาอีกคนในโลกของจินตนาการบนโลกของความเป็นจริงโดยผ่านสื่อต่างๆอย่างอินเทอร์เน็ต (นนทิพัฒน์ ไทยโสตา. (2555). คอสเพลย์และการสร้างอัตลักษณ์ภาพตัวตนมาายาคติผ่านสื่อศิลปะในสังคมร่วมสมัย. การค้นคว้าอิสระ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.) วัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์เริ่มเป็นที่น่าสนใจในวัยรุ่นไทยและในสังคมธุรกิจ ทำให้ในปัจจุบันมีการจัดงานประกวดคอสเพลย์เพื่อชิงทุนการศึกษาหรือแม้กระทั่งเป็นตัวแทนประเทศเพื่อไปแข่งที่ญี่ปุ่นและยังสามารถนำมาต่อยอดสู่

อาชีพอีกอาชีพหนึ่งของแต่ละบุคคลได้ แต่ทว่ายังคงมีผู้ใหญ่หรือคนบางกลุ่มที่ยังคงมองคอสมเพลย์ว่าเป็นสิ่งที่ไร้สาระ ใช้จ่ายโดยสิ้นเปลือง จึงทำให้เกิดทัศนคติด้านลบต่อพฤติกรรมของเยาวชนซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆในภายหลังได้ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านพฤติกรรม หรือปัญหาด้านสังคมของเยาวชนก็ตาม ทุกสิ่งย่อมมีด้านที่ดีและไม่ดีเปรียบเสมือนดาบสองคม แต่หากสิ่งที่ได้รับนั้นมีคุณมากกว่าโทษย่อมควรแก่การรักษาไว้เพราะเยาวชนถือว่าเป็นกำลังของชาติในภายภาคหน้ากว่าจะถึงจุดนั้นทุกคนต้องได้รับการขัดเกลาฝึกทักษะต่างๆให้พร้อมก่อนออกสู่สังคมที่ใหญ่มากขึ้น การคอสมเพลย์จึงถือเป็นงานอดิเรกอย่างหนึ่งที่ไม่ได้เลวร้ายอย่างที่คิดหากได้ลองรู้จัก ทุกอย่างล้วนขึ้นอยู่กับตัวบุคคลว่าเลือกที่จะทำอย่างไร เงินสามารถซื้อสิ่งของที่ตัวเรานั้นอยากได้หากสามารถแลกเปลี่ยนสิ่งที่ทำให้คนบางกลุ่มรู้สึกที่ตนเองนั้นมีคุณค่ามากขึ้นในการดำเนินชีวิตก็ถือว่าคุ้มค่า เป็นกำลังใจที่ดีในชีวิตประจำวันทั้งทางด้านอารมณ์และความรู้สึก เพื่อทำความเข้าใจกับโลกของสื่อในสังคมยุคร่วมสมัยได้มากยิ่งขึ้น สื่อที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายจึงใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่วัฒนธรรมย่อยคอสมเพลย์

ดังนั้นการจัดทำโครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน2มิติเรื่อง"Cosmode" เป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมย่อยคอสมเพลย์ ให้บุคคลที่สนใจได้รู้จักถึงความหมายและปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ดีต่อคอสมเพลย์ และทำความเข้าใจกับโลกของสื่อในสังคมยุคร่วมสมัยได้มากขึ้น

## 2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันในรูปแบบสองมิติ
2. เพื่อศึกษาเทคนิคและวิธีการทำแอนิเมชันสองมิติ
3. เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจถึงวัฒนธรรมย่อยคอสมเพลย์

## 3.ขอบเขตของงานวิจัย

### 3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก- เยาวชนที่มีอายุ 15-25 ปี  
 กลุ่มเป้าหมายรอง - บุคคลทั่วไปที่สนใจ

### 3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

- 3.2.1 แอนิเมชันสองมิติ ความยาว 5 นาที / เทคนิคFrame by Frame
- 3.2.2 ออกแบบปกบรรจุภัณฑ์ CD จำนวน 2 แผ่น (ปกหน้า/หลัง)
- 3.2.3 ออกแบบโปสเตอร์ประกอบแอนิเมชัน จำนวน 1 แผ่น





## 5. นิยามศัพท์เฉพาะ

วัฒนธรรมย่อย (Sub Culture) ให้เรียกลักษณะของกลุ่มสังคม ที่มีการยึดถือ บรรทัดฐาน และการกำหนดคุณค่าของสิ่งรูปธรรม และสิ่งนามธรรม แตกต่างกัน การพูดคุยในวัฒนธรรมย่อยเดียวกัน จะพูดคุยเรื่องเดียวกันหรือที่เรียกว่า ภาษาเดียวกัน วัฒนธรรมย่อยแบ่งออกมาจากวัฒนธรรม โดยแต่ละสังคมจะแตกต่างกันอยู่กับอายุ ชนชาติ ศาสนา เพศ ความรู้ พื้นฐานทางสังคม และมุมมองต่างๆ อย่างไรก็ตามคำว่าวัฒนธรรมย่อยมีการกำหนดแตกต่างกันไปตามนักทฤษฎีต่างๆ

คอสเพลย์ (Cosplay) โดยทั่วไปหมายถึงการแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากสื่อของวัยรุ่น เช่น การ์ตูน เกมส์ วงดนตรี นวนิยาย วงศิลป์ ภาพยนตร์ ฯลฯ โดยอาจมีการแสดง ท่าทาง หรือบุคลิกตามตัวละครนั้นๆ

แอนิเมชัน 2 มิติ (Animation 2D) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยนำภาพ 2 มิติที่สามารถมองเห็นทั้งความยาวและความกว้างหลายๆภาพที่ต่อเนื่องมาเรียงกัน และนำมาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว

## 6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงการออกแบบภาพแอนิเมชัน 2 มิติ
2. ทำให้ทราบถึงขั้นตอนและวิธีการทำแอนิเมชัน 2 มิติ
3. ทำให้เยาวชนหรือบุคคลทั่วไปและผู้ที่มีสนใจเข้าใจในวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชั่นสองมิติเรื่อง "Cosmode" เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมคอสเพลย์สำหรับเยาวชนอายุ 15-25 ปี ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

#### ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

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

#### 1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

##### 1.1 ประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์

คอสเพลย์เป็นวัฒนธรรมย่อยอย่างหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่มีการแผ่ขยายไปทั่วประเทศ เป็นการแต่งกายเลียนแบบตัวละครอนิเมะ (Anime) วงดนตรี J-Rock หรือไอดอลที่ชื่นชอบ รวมถึงการเลียนแบบท่าทางและลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นๆ คอสเพลย์ (Cosplay) เป็นการผสมผสานคำภาษาอังกฤษระหว่างคำว่า Costume ซึ่งแปลว่า เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และ RolePlay ที่แปลว่า สวมบทบาท Costume + RolePlay จึงแปลตรงตัวว่า การแต่งกายสวมบทบาท แต่นิยามที่ให้คำจำกัดความชัดเจนที่สุดคือการแต่งกายเลียนแบบ

ในปี พ.ศ.2526 มีการใช้คำว่าคอสเพลย์ (Cosplay) อย่างชัดเจนที่สุดเกิดขึ้นเมื่อ โนบุยุกิ ทากาฮาชิ (Nobuyuki Takahashi) (ซึ่งมาจากสตูดิโอ Studio Hard ของญี่ปุ่น) ได้บัญญัติศัพท์คำว่า "Cosplay" ขึ้นมาเพื่อเป็นการย่อคำจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า Costume Play เมื่อตอนที่แสดงงาน ณ งาน Los Angeles Science Fiction (Worldcon) ซึ่งได้บอกว่าเป็นชุดที่มีในหนังสือนวนิยายวิทยาศาสตร์ของญี่ปุ่น แม้ว่า Cosplay จะมีความเกี่ยวข้องกับความเป็นญี่ปุ่นค่อนข้างมาก แต่การคอสเพลย์ไม่ได้จำกัดเฉพาะแต่เรื่องของญี่ปุ่นแต่อย่างใด จริงๆแล้ว การคอสเพลย์ไม่ได้จำกัดเรื่องของเชื้อชาติต้นเลย การแต่งกายเลียนแบบ Superhero หรือตัวละครจากฝั่งตะวันตก เช่น Superman, Batman หรือการแต่งกายเลียนแบบศิลปิน เช่น Elvis ก็จัดได้ว่าเป็น

การคอสเพลย์ในรูปแบบหนึ่งเช่นกัน อีกทั้งในยุกิ ทากาฮาชิ ได้เขียนคำนี้ลงในนิตยสาร My Anime ที่ประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย. มีการสำรวจโดยนิตยสารการ์ตูนฉบับหนึ่งในญี่ปุ่นพบว่า สมาชิกนิตยสารคอสเพลย์จากราว 200 คน เมื่อปี พ.ศ.2534 เพิ่มขึ้นเป็น 8000 คนในปี พ.ศ.2540 ในช่วงเวลาเพียง 5-6 ปี สังคมคอสเพลย์ที่ญี่ปุ่นมีสมาชิกเพิ่มขึ้นถึง 40เท่า ซึ่งจะเห็นได้ว่าสังคมคอสเพลย์เริ่มเป็นที่สนใจของบุคคลทั่วไปที่ชื่นชอบหรือคลั่งไคล้ตัวการ์ตูนต่างๆ สำหรับคอสเพลย์ผู้ที่แต่งคอสเพลย์จะถูกเรียกว่า คอสเพลเยอร์ (Cosplayer) ในประเทศไทยส่วนใหญ่จะเป็นผู้หญิงที่อยู่ในระดับตั้งแต่มัธยมต้นไปจนถึงมหาวิทยาลัยหรือแม้กระทั่งในวัยทำงาน

ในการที่จะเรียกว่าเป็นคอสเพลย์ได้นั้น จะมีองค์ประกอบต่างๆกันทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ทั้งนี้ไม่จำเป็นที่จะต้องครบก็ได้ เพียงแต่ว่าหากขาดบางอย่างมากไป การคอสเพลย์ตามนิยามที่แท้จริงนั้นก็อาจจะหายไป

1.ชุดคอสเพลย์ เป็นองค์ประกอบรูปธรรม นั่นคือ เครื่องแต่งกายที่จะแสดงให้เห็นถึงการแต่งกายเลียนแบบ คำว่าชุดคอสเพลย์นั้น ไม่ได้หมายถึง ชุดที่แปลกตา อลังการ แต่หมายถึงชุดที่เหมือนกับต้นแบบ เพราะต้นแบบนั้นไม่ได้มีชุดที่อลังการเสมอไป และยังรวมไปถึงส่วนอื่นๆไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ อุปกรณ์เสริมคอสเพลย์

2.ความรักและความชอบ เป็นองค์ประกอบนามธรรม เพราะคอสเพลย์ตั้งแต่ต้นคือการแสดงออกถึงความรักความชอบต่อตัวนั้นๆ จึงได้แต่งกายเลียนแบบกล่าวคือหากมีคนที่ไม่ได้ชอบในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ได้ชุดคอสเพลย์มาใส่ เมื่อพบก็จะเห็นได้ว่าเป็นคอสเพลย์แต่ก็ไม่สามารถสวมบทบาท แสดงออกสื่อถึงถึงตัวละครนั้นๆได้ เช่น การโพสท่า การแสดงกิริยาของตัวละครนั้นๆ)

3.ความเหมือน การเลียนแบบ เป็นนิยามที่เป็นเอกลักษณ์ของคอสเพลย์ นั่นคือการแต่งกายเลียนแบบหากไม่มีสิ่งนี้คอสเพลย์อาจจะไม่ต่างกับการแต่งชุดแฟนซีทั่วไปได้ ทั้งยังรวมไปถึงการเลียนแบบ บุคลิก ท่าทาง ของตัวละครอีกด้วย

จุดเริ่มต้นของการแต่งคอสเพลย์มาจากความชื่นชอบในการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นมาก่อน มีการพูดคุยและเกิดการรวมกลุ่มของเพื่อนๆ ประกอบกับการมีเนื้อหาเกี่ยวกับคอสเพลย์ ตามสื่อต่างๆจึงทำให้เกิดความสนใจ มีการชักชวนและรวมกลุ่มเพื่อเลือกเรื่องที่จะแต่งตามใจชอบ หรือปัจจุบันจะเรียกสั้นๆว่าโปรคอส(Project Cosplay) มีการหาข้อมูลของชุดตัวละครเพื่อมาวิเคราะห์และเลือกซื้ออุปกรณ์ต่างๆ มาตัดเย็บเสื้อผ้า ทำหรือประกอบ และสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับการแต่งคอสเพลย์คือการสวมจิตวิญญาณให้ได้เหมือนกับลักษณะนิสัยบุคคลหรือตัวละครนั้นๆ คอสเพลย์ในประเทศไทยมี 2 รูปแบบคือ Private Cosplay คือการจัดรวมกลุ่มจัดการแต่งคอสเพลย์กันเอง

โดยกลุ่มคนอาจจะเป็นเพื่อน หรือสมาชิกเว็บบอร์ดหรือในกลุ่มเดียวกัน ส่วนแบบที่2 คือ Public Cosplay คือการจัดงานโดยที่มีกลุ่มธุรกิจ บริษัทสื่อสาร สิ่งพิมพ์ หรือบันเทิงมาเกี่ยวข้อง(นนทิพัฒน์ ไทยโสตา. (2555). คอสเพลย์และการสร้างอัตลักษณ์ภาพตัวแทนมายาคติผ่านสื่อศิลปะในสังคมร่วมสมัย. การค้นคว้าอิสระ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.)

กิจกรรมที่สอดคล้องกับคำว่าคอสเพลย์ครั้งแรกในประเทศไทยนั้นคืองานมหกรรม ชอง 9 การ์ตูนส่งท้ายปี 2525 ต้อนรับปีใหม่ปี 2526 ณ บริเวณลานจอดรถของสถานีโทรทัศน์สีช่อง 9 ในยุคที่นำต๋อยเซมเบ้-นรินทร์ บุญยรัตพันธุ์ ยังเป็นนักพากย์ ซึ่งมีการจัดการประกวดแต่งกาย เลียนแบบตัวการ์ตูน โดยมีเด็กๆได้เข้าประกวดเป็นจำนวนมาก แต่ด้วยสมัยนั้นในประเทศไทยยัง ไม่ได้มีการนำคำว่า "คอสเพลย์" มาใช้ โดยใช้เพียงคำว่า "ประกวดการแต่งกาย"

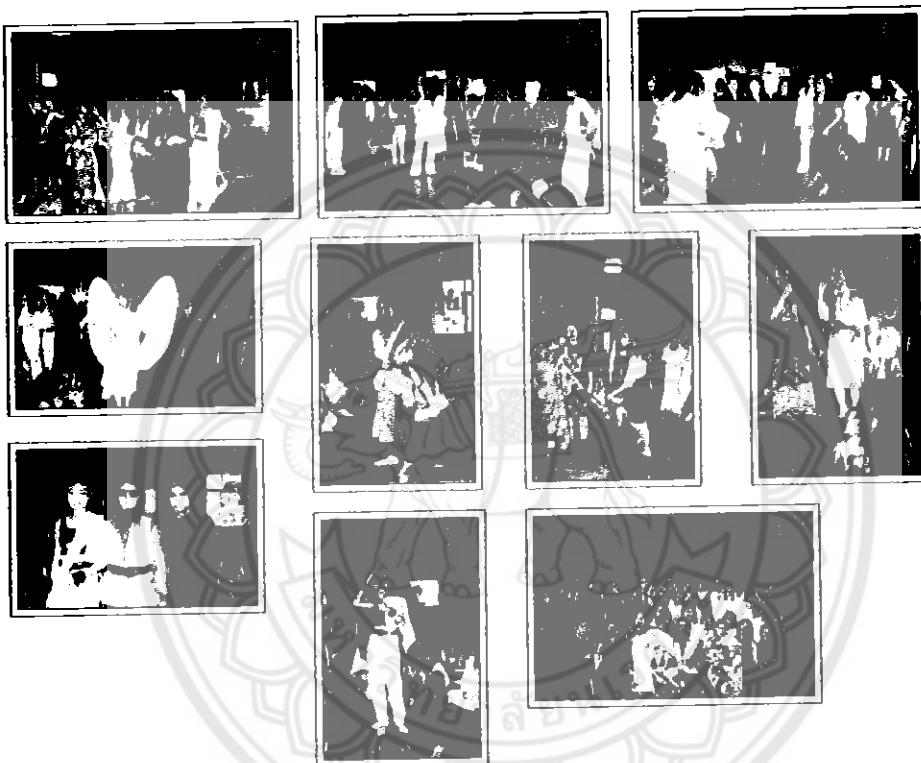


ภาพที่1 รูปงานมหกรรมชอง9การ์ตูนส่งท้ายปี2525 ต้อนรับปี 2526 (โดย PatStudio)

สำหรับช่วงเริ่มต้นใช้คำว่าคอสเพลย์นั้น ได้แบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆคือ "คอสเพลย์การ์ตูน" และ "คอสเพลย์ J-Rock" งานแรกของคอสเพลย์การ์ตูนนั้นคืองาน ACHO Meeting ครั้งที่ 3 วันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2541 โดยกลุ่ม ACHO เป็นกลุ่มการ์ตูนกลุ่มแรกของสังคมการ์ตูน(มาจาก ตัวอักษรตัวแรกของนักเขียนญี่ปุ่น4คน Amagi Sayuri,Clamp,Hatsuki Shinobu,Ozaki Minami)

ส่วนคอสเพลย์ J-Rock มาจากทางดนตรี J-Rock เช่นวง X-Japan, Luna Sea, Diren grey ฯลฯ  
 ดังนั้นคอสเพลย์ J-Rock จึงเริ่มมาจากการพบปะผู้ที่ชื่นชอบใน J-Rock เหมือนกัน หรืองานที่มี  
 ลักษณะการแสดงวง Cover Band เพลง J-Rock ซึ่งคล้ายๆกับ Cover แนว K-pop ที่เห็นได้  
 หลากหลายในปัจจุบัน

(Cosplay.(ออนไลน์) แหล่งที่มา: <http://propsops.com/cosplaywiki/cosplay/>)



ภาพที่ 2 รูปงาน ACHO Meeting ครั้งที่ 3 พ.ศ. 2541 (โดย Shunacho)

## 1.2 วัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์ในสังคมไทย

คอสเพลย์ในสังคมไทยยังถือว่าแปลกสำหรับคนทั่วไปที่ไม่รู้จัก เพียงแต่ว่าเด็กใน  
 ยุคใหม่ที่ชอบการคอสเพลย์จะไม่สนใจต่อสายตาเหล่านั้น แต่ทุกครั้งจะพบเพื่อนใหม่ๆ ได้ในงาน  
 เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องราวต่างๆ ทั้งเรื่องเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า การแต่งหน้า พรอพออุปกรณ์  
 รวมถึงเรื่องการดูที่เลเยอร์คอสมา หากมองภาพโดยรวมของสังคมคอสเพลย์ในประเทศไทยแล้ว  
 เป็นเพียงสังคมเล็กๆ ที่ไม่ได้การยอมรับนับถือเท่าที่ควรจากคนทั่วไป มีกระแสวิพากษ์วิจารณ์ว่า  
 เป็นกิจกรรมที่ไร้สาระ ไม่มีประโยชน์ ใช้เงินฟุ่มเฟือย และค่าใช้จ่ายสูงพอสมควร แต่ก็ยังเป็นสังคมที่  
 โดดเด่นและเติบโตขึ้นในสังคมอย่างรวดเร็ว ในยุคก่อนๆ จะมีงานการ์ตูนเกิดขึ้นเพียงไม่กี่งานเท่านั้น

จำนวนคนที่แต่งคอสเพลย์ค่อนข้างน้อยและเงียบเหงา แต่ในปัจจุบันกลับเป็นที่รู้จักแก่สายตาของคนทั่วไปจะเห็นได้จากการจัดงานที่เริ่มมีมากขึ้นกว่าเมื่อก่อน ถึงแม้ว่าจะไม่มีการบันทึกอย่างเป็นทางการ แต่จากเว็บไซต์Pop & Ops ได้มีการบันทึกแกลลอรี่งานขึ้นในแต่ละปี

ตาราง1 แสดงจำนวนงานคอสเพลย์ในแกลลอรี่ของเว็บไซต์ Pop & Ops ในแต่ละปี

ปีพ.ศ.	จำนวนงานที่ปรากฏในแกลลอรี่
2541	1
2542	1
2543	0
2544	6
2545	7
2546	12
2547	24
2548	38
2549	43
2550	72
2551	57
2552	54
2553	53
2554	69
2555	79
2556	98
2557	77
2558	74
<b>รวม</b>	<b>765</b>

ในปีพ.ศ.2547-2548 ถือเป็นช่วงปีที่คอสเพลย์เริ่มต้นขยายตัวออกไปในทางวงกว้างอย่างรวดเร็ว เริ่มมีผู้จัดหลากหลายมากยิ่งขึ้นรวมไปถึงงานที่คนคอสเพลย์ หรือคนในสังคม

จัดกันเองที่เริ่มกลับมาอีกครั้ง ต่อมาต้นปี พ.ศ. 2549 ได้มีงาน Manga Mania ซึ่งจัดโดยทางบริษัท ค่ายเพลง RS Promotion แสดงให้เห็นว่างานคอสเพลย์ก็เริ่มขยายตัวด้วยความรวดเร็วและกว้างขวาง ทั้งยังเป็นปีแรกที่มีการจัดการประกวด World Cosplay Summit เพื่อคัดเลือกคอสเพลย์ไทยไปแข่งขันระดับนานาชาติที่ประเทศญี่ปุ่นซึ่งก็คือปีพ.ศ.2555 ตัวแทนคอสเพลเยอร์ไทยก็สามารถชนะเลิศการประกวดกลับมา

แต่ผลงานจะมีการจัดประกวดคอสเพลย์ขึ้นเพื่อชิงเงินรางวัลต่าง ๆ รวมถึงเป็นตัวแทนของประเทศเพื่อไปแข่งขันที่ประเทศญี่ปุ่น หากมองในแง่ดีถือว่าเป็นเรื่องดีที่มีการสนับสนุนงานอดิเรกนี้เพื่อเพิ่มกำลังใจให้แก่คนคอสเพลย์ที่สละทั้งเงินและเวลามานั่งทำหรือพหรือทำชุดตัวละคร แต่หากมองในอีกแง่หนึ่งจะเกิดการแข่งขันการมากขึ้นและบางครั้งอาจจะทำให้ความสนุกที่มีมาลดหายไป (บทความหนังสือพิมพ์ริงสิต, (ออนไลน์). แหล่งที่มา: <http://www.jr-rsu.net/article/1397>) (Cosplay.(ออนไลน์) แหล่งที่มา: <http://propsops.com/gallery/cosplayall.php>)

### 1.3 ความแตกต่างหรือจุดเด่นของคอสเพลย์และข้อดีของการคอสเพลย์

คำว่าแฟนซีและแฟนชั่นในสายตาของคนทั่วไปมองว่าคอสเพลย์ถือเป็นชุดแฟนซีหรือแฟนชั่นทั่วไปเหมือนกับมาสคอต คม กุญชร ณ ออยุธยาผู้ก่อตั้ง เว็บไซต์ [www.propsops.com](http://www.propsops.com) สังคมคอสเพลย์ออนไลน์อธิบายว่าชุดแฟนชั่นนั้นเน้นความสวยงามและความคิดสร้างสรรค์เช่นเดียวกับชุดแฟนซีที่เน้นความแปลกตา ชุดมาสคอตสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ทางการค้า แต่เมื่อพูดถึงคอสเพลย์นิยามคือแต่งกายเลียนแบบตัวละคร โดยปกติแล้วคนทั่วไปมักจะคุ้นเคยกับคำว่า ชุดแฟนซี มากกว่า ซึ่งเมื่อเทียบกับคอสเพลย์แล้ว ก็ต้องถือว่ามีส่วนที่คล้ายกันอยู่บ้าง แต่ในคอสเพลย์เองนั้นมีจุดเด่นที่ทำให้แยกออกมาจากแฟนซีอย่างชัดเจนเปรียบเทียบตามตารางดังนี้

ตาราง2 แสดงความแตกต่างของคอสเพลย์ แฟนชั่น แฟนซี

	ความสวยงาม	ความคิดสร้างสรรค์	ความแปลกตา	การเลียนแบบต้นแบบ
แฟนชั่น	มี	มี	มีหรือไม่มีก็ได้	ไม่จำเป็น
แฟนซี	มี	มี	มี	ไม่จำเป็น
คอสเพลย์	มี	มี	มี	มี



จะเห็นได้ว่า การแต่งกายเลียนแบบ ถือเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญมากในการแยกคอสเพลย์ออกจากการแต่งชุดแฟนซีและแฟชั่น แต่อย่างไรก็ดี เนื่องจากไม่มีการบัญญัตินิยามคำว่า คอสเพลย์อย่างชัดเจน จึงยังมีการถกเถียงอยู่ในหลายๆประเด็น

ข้อดีของการคอสเพลย์ ในแต่ละอย่างย่อมมีทั้งข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันไป บางคนอาจมองว่าคอสเพลย์นั้นไร้สาระแต่ทว่าหากลองเปิดใจแล้วลองคิดให้ลึกกว่านี้ จะพบว่าในความไร้สาระนั้นไม่ไร้สาระเลยแม้แต่น้อยจากการสัมภาษณ์คอสเพลเยอร์ 30 คนในงาน Maruya#14 ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต รวมถึงช่างกล้องและผู้ร่วมงานที่ไม่ได้คอสเพลย์ ได้ข้อสรุปออกมาประมาณลิสข้อดังนี้

1. ทำแล้วมีความสุข สนุกไปกับจินตนาการบนโลกของความเป็นจริง
2. ได้ความรู้เรื่องผ้าและการตัดชุดรวมถึงการวาดแพทเทิร์นเสื้อผ้าที่ไม่เคยทำมาก่อน
3. รู้จักขอออมและบริหารเงิน เนื่องจากคอสเพลย์ต้องใช้จ่ายเยอะทั้งเรื่องของวิกผม เครื่องแต่งกาย เพื่อที่จะไม่รบกวนผู้ปกครองการออมเงินจึงเป็นทางเลือกที่ดี
4. กล้าแสดงออก สวมจิตวิญญาณเป็นตัวละครนั้นๆ แสดงออกถึงความชอบได้ไม่มีที่สิ้นสุด
5. รู้จักดูแลตัวเอง ศึกษาเทคนิคการแต่งหน้า ทำผม ทำให้ดูแลตัวเองมากขึ้น หากดูดีแล้วสามารถต่อยอดไปยังอาชีพอื่นๆได้อีกด้วยความประทับใจแรกพบคือสิ่งสำคัญ
6. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ด้วยการนั่งทำพรอพหรืออุปกรณ์ต่างๆทำให้ฝึกทักษะการประดิษฐ์ไปในตัว หากสกิลสูงแล้วยังสามารถรับจ้างเป็นช่างทำพรอพหรือรับรายได้เสริมอีกช่องทางหนึ่ง
7. ได้ทักษะการทำพรอพ เย็บปักถักร้อย การมีทักษะติดตัวย่อมเป็นเรื่องที่ดีแถมยังสามารถนำไปใช้ในเรื่องต่างๆได้อีกด้วย
8. รู้สึกเหมือนคนดัง หรือเซเลบญี่ปุ่น วงการคอสเพลย์ย่อมต้องมีตากล้องเป็นของตัวเองกันเสมอ เพื่อให้เกียรติแก่ตัวละครที่เราคอส จะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆ เพื่อเติมเต็มความฝันให้แก่ผู้ที่มาถ่ายรูปเรา เหมือนเป็นการยกระดับจิตใจให้รู้สึกว่าคุณค่ามากขึ้น
9. ได้พบเพื่อนและสังคมใหม่ๆ ทุกสังคมย่อมมีคนแปลกหน้าเสมอ มິงานอดิเรกเดียวกันและถ้าชอบการ์ตูนเรื่องเดียวกันจะสามารถเข้ากันได้ง่ายมากขึ้นทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ รวมถึงConnect ที่มีมากขึ้น

10. ทำในสิ่งที่รัก ได้แต่งตัวตามการ์ตูนที่ชอบ หากได้ทำในสิ่งที่รักย่อมมีความสุข เป็นเรื่องธรรมดา และถ้าหากมีความสุขก็จะทำให้รู้สึกมีกำลังใจในการทำเรื่องต่อไป

## 2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบในเรื่องที่ทำการวิจัย

### 2.1 หลักพื้นฐาน 12 ข้อ ของแอนิเมชัน

#### 2.1.1 Timing and Spacing



ภาพที่3 Timing and Spacing

(<http://animationsakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>)

โดยภาพแต่ละภาพนั้นมีหลักการพื้นฐานอย่างน้อยสองส่วนคือ

1.1 ระยะห่างระหว่างภาพต่อภาพคือ Spacing

1.2 ระยะเวลา Timing

#### 2.1.2 Squash and Stretch



ภาพที่4 Squash and Stretch

(<http://animationsakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>)

Squash and Stretch คือการเปลี่ยนแปลงมวลของ object ซึ่งในแอนิเมชันนั้นไม่ได้หมายความว่า จะเปลี่ยนกับของแข็งไม่ได้ เราสามารถใช้หลักการ Squash และ Stretch กับของแข็งได้โดยการเปลี่ยน Pose และ Acting ก็ได้ แต่ใจความสำคัญของการใส่ Squash และ Stretch ให้กับแอนิเมชันนั้นคือให้ "ความรู้สึกแต่อย่าให้เห็น" เพื่อผลต่องานที่ต้องการให้นั้น Action หรือการเคลื่อนไหวในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

### 2.1.3 Anticipation

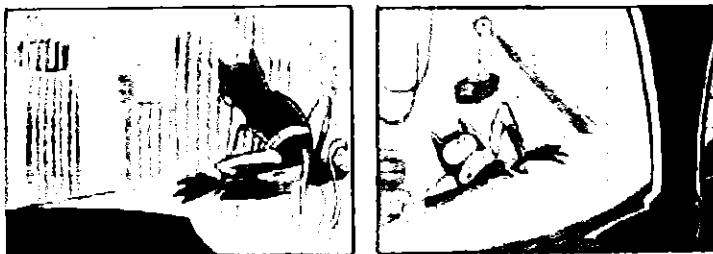


ภาพที่5 Anticipation

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

Anticipation เรียกกันอย่างเข้าใจกันเองในภาษาไทยว่า "ท่าเตรียม" เป็นส่วนที่สร้างความสัมพันธ์ให้คนดูตาม action หรือ pose ที่เราต้องการจะเล่าให้ทัน โดยเราต้องใส่ anticipation ไปก่อน pose action ซึ่ง anticipation อาจจะเป็นท่าทางที่ชัดเจนอย่างการเงี้ยวไม้กอล์ฟก่อนสวิง หรือสิ่งเล็กๆ น้อยๆ อย่างการกระพริบตาค่อนหันหน้าก็ได้

### 2.14 Staging



ภาพที่6 Staging

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

Staging คือ การกำกับภาพอย่างไรให้เข้าใจ idea ของภาพว่าอยู่ที่ไหน ภายใต้กรอบสี่เหลี่ยม pose ของตัวละครจะต้องชัดเจนให้คนดูรับรู้ Idea ในการเล่าเรื่องในภาพนั้นให้ได้ สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการทำงานในส่วนนี้จะมีหลักการจัดองค์ประกอบของภาพ (composition) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

### 2.1.5 Follow Through and Overlapping Action

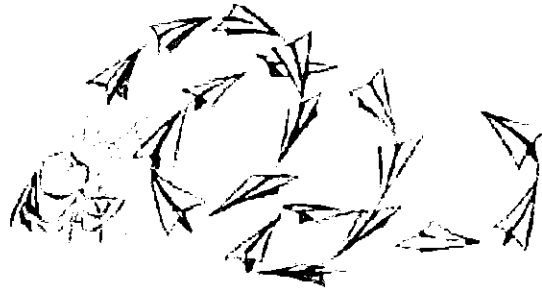


ภาพที่7 Follow Through and Overlapping Action

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

Follow Through และ Overlapping Action นั้นเราใส่ไปเพื่อให้แอนิเมชันในคัทนั้น ๆ เกิดความน่าเชื่อถือโดยวัตถุบางอย่างจะมีแรงเฉื่อย + แรงโน้มถ่วงเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงลำดับในการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เริ่มและจบไม่พร้อมกัน Follow Through คือ การเคลื่อนไหวในส่วนที่เราไม่ตั้งใจให้ขยับเช่น ผ้าคลุม, ผม, หาง, กระเป๋า ถ้าในทาง 3D computer animation ส่วนนี้สามารถใช้ความสามารถของ Software เพื่อสร้างความพลิ้วไหวโดยอัตโนมัติได้ Overlapping คือ Action หลักแต่ว่าแต่ละส่วนของร่างกายเริ่ม + จบไม่พร้อมกันซึ่งเป็นส่วนที่เราตั้งใจ และเป็นหน้าที่ของอนิเมเตอร์ต้องใส่เข้าไปด้วยตัวเอง

### 2.1.6. Arcs



ภาพที่8 Arcs

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

Arcs คือเส้นทางของ action จากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งว่าไปอย่างไร มีทิศทางอย่างไร ถือว่าเป็น เส้นทางของการเคลื่อนไหวโดยเราจะให้ความสำคัญกับช่วงกลางระหว่างจุดสองจุดของ action นั้น โดยสร้าง Arcs หรือวิถีโค้งให้กับเส้นทางการเคลื่อนไหว ซึ่งจะทำให้อนิเมชันของเราดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

### 2.1.7. Exaggeration



ภาพที่9 Exaggeration

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

Exaggeration หลาย ๆ คนอาจจะคิดว่าเป็นการแสดงที่ over action แต่จริง ๆ แล้ว คือการเน้นให้ออนิเมชันของเราเห็นชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นท่า pose , อากัปกริยา, หรืออารมณ์ของตัวละคร

### 2.1.8. Slow in and Slow out



ภาพที่10 Slow in and Slow out

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

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

### 2.1.9 Secondary Action

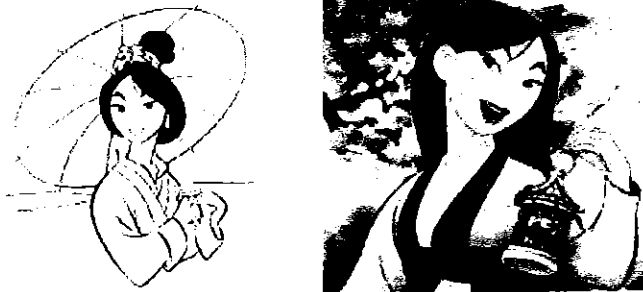


ภาพที่11 Secondary Action

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

คือ ส่วนที่แสดงเข้าไปเสริมการแสดงหลัก เพื่อให้งานดูมีชีวิตแต่การเล่าเรื่องต้องไม่เปลี่ยนไป อย่างเช่นนักแสดงกำลังอ่านหนังสือพิมพ์แต่ก็ดื่มกาแฟไปด้วย การอ่านหนังสือพิมพ์คือ primary action ส่วนการดื่มกาแฟคือการแสดงรองหรือ secondary action นั้นเอง

### 2.1.10 Solid Drawing

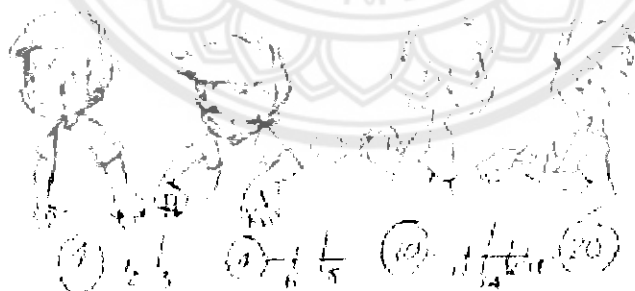


ภาพที่ 12 Solid Drawing

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

หลักการในข้อนี้มีพื้นฐานมาจาก traditional 2D animation โดยก่อนที่ศิลปินจะลงสีให้กับภาพแต่ละภาพจะต้องมีการตัดเส้นก่อนเพื่อให้ได้เส้น outline ที่สวยงามชัดเจน ในขั้นตอนนี้อาจจำเป็นต้องอาศัยทักษะหรือฝีมือของศิลปินเป็นอย่างมาก แต่ที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นก็คือ ไม่ว่าจะใช้ศิลปินกี่คนก็ตาม ก็ต้องพยายามสร้างงานที่มีลายเส้นที่ต่อเนื่องและคงคุณภาพให้เหมือนกันตลอดทั้งเรื่องเสมือนเป็นภาพวาดจากคน ๆ เดียว

### 2.1.11 Straight Ahead and Pose to Pose



ภาพที่ 13 Straight Ahead and Pose to Pose

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

ในการวาดภาพแต่ละภาพ เฟรมแต่ละเฟรม เพื่อนำมาเรียงต่อกันแล้วให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้นจะมีวิธีการทำงานอยู่สองวิธีคือ Straight Ahead กับ Pose to Pose ซึ่ง

มีการทำงานที่แตกต่างกันดังนี้ Straight Ahead จะเป็นการวาดภาพจาก เฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่ง โดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบแต่ในขณะที่ Pose to Pose จะเป็นการวาดเฉพาะคีย์ Pose หลัก เป็นช่วง ๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อนจากนั้นจึงค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างคีย์ Pose หลักที่หลังหรือที่ เรียกกันว่า in between นั่นเอง การทำงานแบบ Pose to Pose นิยมนำมาใช้กับ computer animation เพราะทำให้ง่ายต่อการแก้ไขและช่วยลดเวลาในการทำงานในบางส่วนเนื่องจาก คอมพิวเตอร์จะช่วยคำนวณ ภาพ in between โดยอัตโนมัติ

### 2.1.12 Appeal



ภาพที่14 Appeal

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

ในข้อสุดท้ายนี้หมายถึง รสนิยม , เส้นที่ หรือความลงอะไรสักอย่างที่เมื่อ เราดูแล้ว ทำให้เชื่อ believable นั่นเอง ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร, นิสัย, ลักษณะ ท่าทาง, บุคลิก ที่สื่อออกมาให้เราได้รู้สึกคล้ายตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง ดังตัวละครทั้งสี่ ตัวในภาพตัวอย่าง ที่ทำให้เรารู้สึกว่าตัวละครทั้งสี่มีบุคลิกเฉพาะตัวและมีความแตกต่างกันอย่าง ชัดเจน (สกลรัฐ บุญเจดีย์ว. 2013. หลักพื้นฐาน12ข้อของอนิเมชัน.)

### 2.2 ทฤษฎีการเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร

บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY) เปรียบเสมือนแบบร่าง(Sketch design)ของการ สร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีความคล้ายคลึงกับวรรณกรรมตรงที่การบอกเล่าเรื่องราวว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แต่จะแตกต่างที่บทภาพยนตร์นั้นต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เพื่อโน้มน้าวจินตนาการของผู้ชม



### 2.2.1 องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์

1. เรื่อง (Story) หมายถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (Infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือปมความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว

2. แนวความคิด (Concept) เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิดอะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้

3. แก่นเรื่อง (Theme) คือประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก (Main theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรองๆ (Sub theme) อื่นๆ ก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก

4. เรื่องย่อ (Plot) เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้นกับเรื่องที่เกิดขึ้นมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้

5. โครงเรื่อง (Treatment) เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (Main plot) และเหตุการณ์รอง (Sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไปต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

6. ตัวละคร (Character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวละครนำ และตัวละครสมทบหรือตัวละครประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

7. บทสนทนา (Dialogue) เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัดถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมาหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่งขึ้นก็ได้

### 2.2.2. โครงสร้างการเขียนบท

1. จุดเริ่มต้น (Beginning) ช่วงของการเปิดเรื่องแนะนำเรื่องราวปูเนื้อเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอ
2. การพัฒนาเรื่อง (Developing) การดำเนินเรื่อง ผ่านเหตุการณ์เดียวหรือหลายเหตุการณ์ เนื้อเรื่องจะมีความซับซ้อนมากขึ้น
3. จุดสิ้นสุด (Ending) จุดจบของเรื่อง แบ่งออกเป็นแบบสมหวัง (Happy ending) ทำให้รู้สึกอิ่มเอมใจ และแบบผิดหวัง (Sad ending) ทำให้รู้สึกสะเทือนใจ

### 2.2.3. ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท

1. แนะนำ (Introduction) คือการแนะนำเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ ตัวละครสิ่งแวดล้อม และเวลา
2. สร้างเงื่อนงำ (Suspense) คือการกระตุ้นให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับมีเงื่อนงำ มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์
3. สร้างวิกฤตการณ์ (Crisis) คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไข หาทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหามากจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนักและเบื่อขึ้นได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย
4. จุดวิกฤตสูงสุด (Climax) เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบกดดันสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด
5. ผลสรุป (Conclusion) คือทางออก ข้อสรุป ทำให้เกิดความกระจ่าง ภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีบทสรุป ก็เพื่อให้ผู้ชมกลับไปคิดเอง

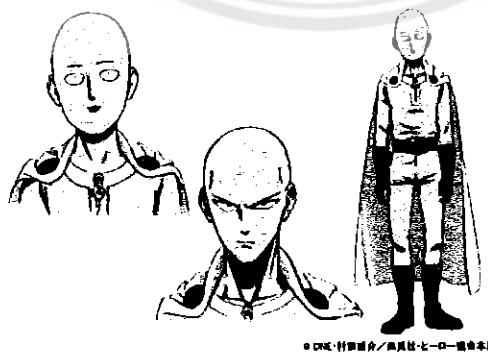
2.2.4. บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY) จะเป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉากๆ ลงรายละเอียดย่อยๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา การกระทำ บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้อง ขนาดภาพ แนนอนชัดเจนเลยก็เป็นได้ บทภาพยนตร์จึงเขียนเพื่อเป็นการเตรียมงานผลิต (Pre-production) และบทภาพ (Story board) ต่อไป (แหล่งที่มา: land\_scape\_man. 2550. การเขียนบท.)

### 2.3 การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว

การออกแบบตัวละครเป็นขั้นตอนสำคัญมาก เพราะตัวละครถือเป็นหน้าตาของงาน มีส่วนทำให้แอนิเมชันเรื่องนั้นมีความน่าสนใจ ตัวละคร คือ หน้า ตาของเรื่อง หากออกแบบตัวละครออกแบบแล้วไม่ถูกใจผู้ชม แทบจะเรียกได้ว่าความสำเร็จหายครึ่งหนึ่งแล้ว เพราะทำให้ผู้ชมไม่ยอมติดตามชมผลงานต่อไป แต่ถ้าสามารถออกแบบมาได้ดี มีความน่าสนใจ จะเป็นตัวดึงดูดผู้ชมได้เป็นอย่างดี

งานออกแบบตัวละคร หรือการ์ตูน สิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงคือ ต้องคิดก่อนว่าจะเขียนเกี่ยวกับอะไร หากมีบทภาพยนตร์อยู่แล้ว นั่นคือ โจทย์ที่เป็นตัวบอกและตัวกำหนดรายละเอียดมาให้ เช่น หากต้องการเขียนเกี่ยวกับชีวิตของเด็กวัยรุ่นยุคใหม่ต้องไปศึกษาว่าพวกเขาแต่งตัวกันอย่างไร มีความคิด พฤติกรรมและมีการดำเนินชีวิตเป็นอย่างไรเมื่อไปศึกษาหาข้อมูลมาได้แล้วจึงเริ่มทำการออกแบบ การหาข้อมูลอาจทำได้หลายวิธี เช่น ถ่ายภาพ การสัมภาษณ์ หรือการศึกษาจากนิตยสารที่เกี่ยวกับวัยรุ่น ฯลฯ

ตัวละครที่ประสบความสำเร็จนั้น แม้ไม่มีสูตรตายตัวที่เป็นข้อกำหนด แต่มีตัวชี้วัดคือ ความนิยมของผู้บริโภค ผู้ชมจะประทับใจในตัวละครที่นอกเหนือจากความพิเศษความสวยงามแล้ว นั่นคือ จะรู้สึกเหมือนว่า ตัวละครที่พวกเขานิยมชมชอบนั้นเสมือนหนึ่งว่า มีชีวิตหรือมีตัวตนจริงๆ จากการสัมภาษณ์เด็กส่วนใหญ่จะรู้สึกว่า ตัวละครที่พวกเขาชื่นชอบนั้น มีอยู่จริงหรืออยากให้มืออยู่จริงๆ บนโลกใบนี้ เช่น โดราเอมอน มิกกี้เมาส์ ไปแกม่อน ฯลฯ ซึ่งจะเห็นได้จากพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็ก ที่มีนิสัยเลียนแบบโดยคิดว่าตัวเองเป็นตัวการ์ตูน อาจแสดงออกมาโดยการแสดงท่าทาง นิสัย หรือ คำพูด ที่เป็นจุดเด่นของตัวการ์ตูนนั้นๆ



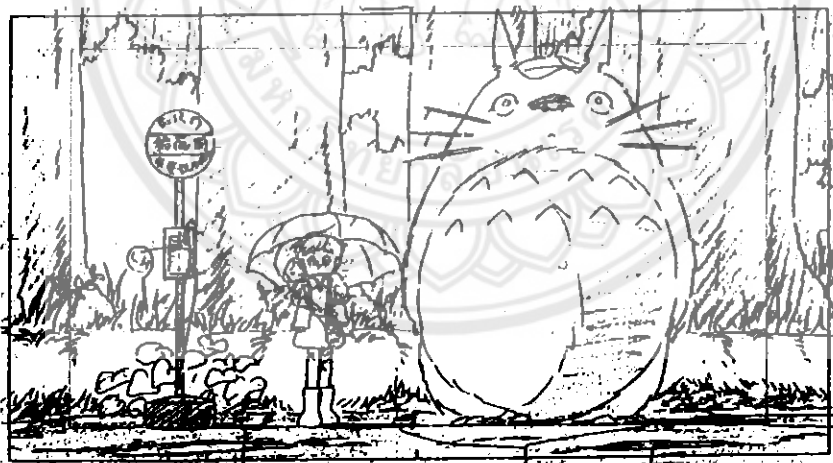
ภาพที่ 15 Saitama character – One Punch Man

(<http://www.animeherald.com/2015/03/23/official-pv-character-designs-for-one-punch-man-anime-surface/>)

ความเป็นเอกลักษณ์ ในวงการการ์ตูนไทยนั้น งานมักถูกนำไปเปรียบเทียบกับ การ์ตูนญี่ปุ่น เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลเผยแพร่ไปทั่วโลก และการ์ตูนญี่ปุ่นได้ครอบครอง เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคมากที่สุดในโลก จะเห็นได้ว่า การ์ตูนฝีมือคนไทยจำนวนไม่น้อยที่เขียนออกมาแล้วจะดูเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น ในความเป็นจริงสำหรับงานศิลปะการได้รับอิทธิพล นั้นถือเป็น เรื่องธรรมดา แต่การที่จะสามารถพัฒนาต่อแล้วสร้างใหม่ให้ได้จนเป็นเอกลักษณ์ของตนเองนั้น ย่อมต้องใช้เวลา เช่นเดียวกับในอดีตที่ครั้งหนึ่งญี่ปุ่นเองก็เป็นประเทศผู้นิยมการพัฒนาให้เข้ากับ วัฒนธรรมของตนเองได้อย่างกลมกลืน

ถึงแม้การลอกเลียนแบบหรือการเขียนมามากมายเท่าไร สุดท้ายทุกคนก็ต้องสร้าง ความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองให้ได้ เพราะการลอกเขามาทั้งหมดถือเป็นข้อกล่าวหาที่ร้ายแรง ที่สุดสำหรับผู้ที่ทำงานด้าน Character Design ความเป็นเอกลักษณ์ในการออกแบบอย่างแรกที่ นิยมทำคือ การออกแบบตัวละครโดยดูจากรูปร่างภายนอกหรือเรียกว่าแบบย้อนแสง ซิลลูเอท

ตัวละครนั้นต้องมีจุดเด่น และเอกลักษณ์ในด้านของรูปร่างอย่างมาก เช่น เมื่อ นำไปแรงงาให้เป็นสีดำทั้งภาพแล้วผู้ชมยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวละครใด ซึ่งตัวการ์ตูนส่วนใหญ่ถูก ใช้วิธีการทดสอบแบบนี้ทั้งสิ้น

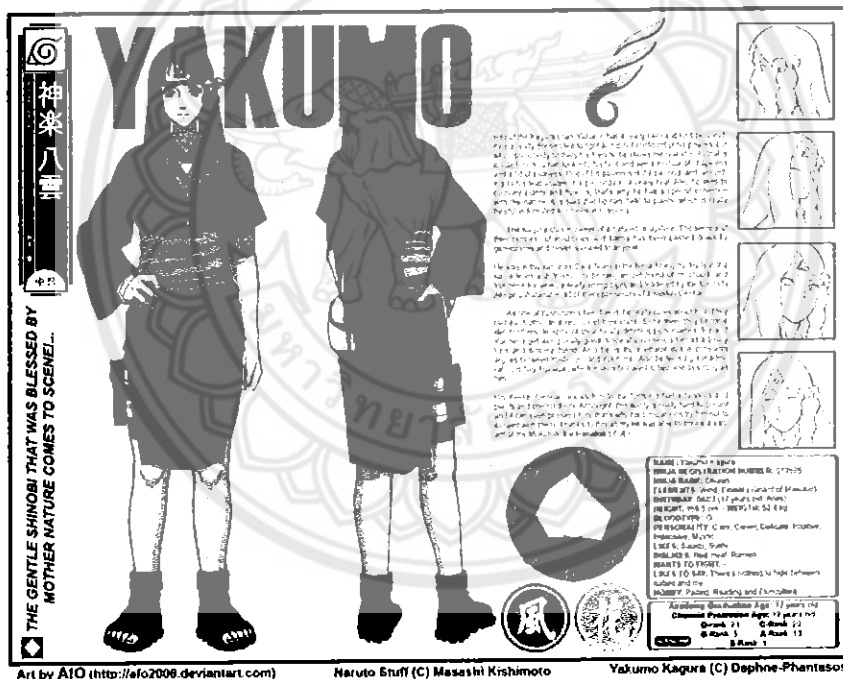


ภาพที่16 Totoro

([http://3.bp.blogspot.com/l\\_vLtbJl74A/Thjlfwj8nI/AAAAAAAAS\\_4/tQwGa\\_HUUmw/s640/arret-de-bus.gif](http://3.bp.blogspot.com/l_vLtbJl74A/Thjlfwj8nI/AAAAAAAAS_4/tQwGa_HUUmw/s640/arret-de-bus.gif))

การออกแบบตัวละครควรทำให้จดจำได้ง่าย โดยใช้ลายเส้น รายละเอียดที่มีความเรียบง่าย ตัวละครที่มีลักษณะนี้จะสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้กว้างที่สุด เช่น โดโตโร่ ออกแบบมาจากตัวทากุ กิ สัตว์สี่เท้าชนิดหนึ่งในประเทศญี่ปุ่น จะเห็นได้ว่าแม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะถูกสร้างขึ้นมานานแล้ว แต่สินค้าตัวละครนี้ ยังถูกผลิตมาจำหน่ายอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นผลจากความนิยมในความน่ารัก ของตัวละคร ข้อดีของการออกแบบตัวละครที่มีลักษณะเรียบง่าย ทำให้ผู้ฝึกหัดวาดได้ง่ายโดยไม่ ต้องใช้ความแม่นยำเรื่องโครงสร้างมากเหมือนการ์ตูนแนวอื่นๆ

การกำหนดสถานะให้ตัวละคร(Status-Profile) การออกแบบตัวละครควรลง รายละเอียดให้มากที่สุด จะทำให้ตัวละครสามารถถ่ายทอดบทบาทได้อย่างมีชีวิตชีวาที่สุด โดยทั่วไปการเขียนสถานะของตัวการ์ตูนไทย ยังเขียนบอกเล่าข้อมูลได้ไม่ละเอียดพอ จึงทำให้ บทบาทการแสดงของตัวละครไม่สามารถถ่ายทอดได้อย่างลึกซึ้งอย่างการ์ตูนของต่างประเทศ



ภาพที่ 17 Naruto- Yakumo Kagura

(<http://th04.deviantart.net/fs71/PRE//2012/197/d/2>)

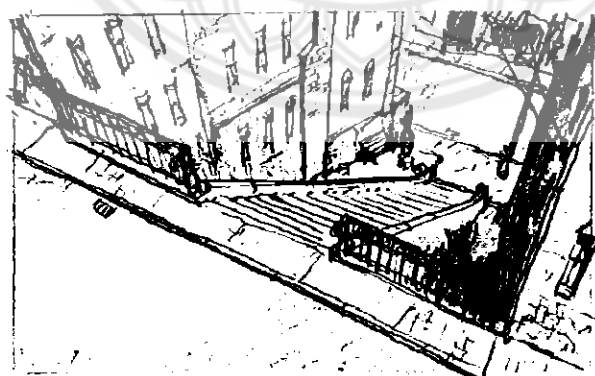
อย่างน้อยในการออกแบบประวัติตัวละครควรประกอบด้วย เพศของตัวละครเป็น ชายหรือหญิง ส่วนสูง น้ำหนัก เป็นคน สัตว์ หรือหุ่นยนต์ อายุ เกิดปีอะไร ราศีอะไร มีอาชีพอะไร ความกำหนดให้ชัดเจน และสอดคล้องให้สมกับสถานที่ได้เลือกไว้แต่แรกด้วย

เมื่อออกแบบตัวละครได้ทั้งเรื่อง ควรนำมาจัดวางเปรียบเทียบความสูง ขนาด และ สัดส่วนด้วย หลักการออกแบบตัวละครที่ดีในงานการ์ตูนแอนิเมชัน ควรให้ตัวละครแต่ละตัวมีขนาด ที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ถ้าตัวละครมีความคล้ายกันมากเกินไป เช่น มีขนาดและส่วนสูงที่ เท่าๆ กัน เมื่อนำมาอยู่รวมกัน จะทำให้แย่งกันเด่น และขาดความน่าสนใจการออกแบบตัวละครมี หลายแนวทาง ควรพัฒนาฝึกทดลองในหลายรูปแบบ ไม่ควรยึดติดในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง จนเกินไป การออกแบบคือการทดลองค้นคว้าสร้างสรรค์ไปเรื่อยๆ อย่างไม่มีวันสิ้นสุด

#### 2.4 การออกแบบฉาก (Background Design, Environment Design)

การออกแบบฉากมีความสำคัญลดลงมาจากตัวละคร เนื่องจากแอนิเมชันบาง เรื่อง อาจมีแต่การบอกเล่า การแสดงท่าทางของตัวละคร โดยไม่ใช้ฉากประกอบแต่อย่างใด เช่น ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นของต่างประเทศ เช่น พิกซาร์

สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ต้องใช้ฉากประกอบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และ ความสมจริงให้กับเรื่อง งานออกแบบฉากจึงมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่างานของการออกแบบตัว ละคร โดยปกติงานออกแบบฉากต้องอาศัยทักษะการวาดภาพระบายสีแนวทิวทัศน์ (Landscape) และมีความเข้าใจในเรื่อง (Perspective) เพราะต้องเขียนอย่างถูกต้องและสัมพันธ์ กับตัวละคร นอกจากนี้การออกแบบฉาก ผู้ออกแบบต้องเป็นคนช่างสังเกตสถานที่ ดึงจุดเด่น เอกลักษณะเกี่ยวกับสถานที่นั้นๆ ออกมาได้อย่างสมจริงที่สุด แม้ว่าจะเป็นสถานที่ ที่ตัดแปลงขึ้น หรือ จินตนาการขึ้นเอง (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2555)



ภาพที่ 18 Background Design

([http://livlily.blogspot.com/2011/02/les-triplettes-de-belleville-triplets\\_01.html](http://livlily.blogspot.com/2011/02/les-triplettes-de-belleville-triplets_01.html))

## 2.5 การเขียน StoryBoard

บทภาพ (storyboard) คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อธิบายด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้ความต่อเนื่องของข้อตตลอดทั้งซีควีนส์หรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบ เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่าเมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้ว หนังสืจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพ เหตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขที่ลำดับข้อตกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์ มุมกล้องและอาจมีเสียงประกอบด้วย



ภาพที่ 19 storyboard Design

([http://www.claytowne.com/ct\\_gallery\\_ill\\_storyboard\\_05.html](http://www.claytowne.com/ct_gallery_ill_storyboard_05.html))

บทถ่ายทำ (shooting script) คือบทภาพยนตร์ที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียนบทถ่ายทำจะบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ (screenplay) ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การเชื่อมข้อต เช่น คัท (cut) การเลือนภาพ (fade) การละลายภาพ หรือการจางซ้อนภาพ (dissolve) การกวาดภาพ (wipe) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (effect) อื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับข้อตกำกับเรียงตามลำดับตั้งแต่ข้อตแรกจนกระทั่งจบเรื่อง (www.sketchblog.exteen.com, 2553)

## 2.6 สตอรี่บอร์ดแอนิเมติก (Storyboard Animatic)

การสร้างสตอรี่บอร์ดแอนิเมติกนับเป็นขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการทำงานฟรีโปรดัคชั่น สำหรับภาพยนตร์ แอนิเมชัน โดยส่วนใหญ่ใช้วิธีการนำภาพนิ่งจากงานเขียนสตอรี่บอร์ดมาพัฒนาต่อยอดให้เป็นภาพเคลื่อนไหว โดยจับเวลาจริง (Timing) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องความสัมพันธ์ของภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ (Sound Effect) ในช็อตต่างๆ (Shot) สตอรี่บอร์ดแอนิเมติกมีทั้งแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งอาจจะลงสีหรือเป็นภาพขาว-ดำ การสร้างสตอรี่บอร์ดที่มีการเคลื่อนไหวให้ละเอียดใกล้เคียงกับแอนิเมทจริง หรือลงสีจนเห็นเป็นภาพที่ชัดเจน จะช่วยให้ทีมงานสามารถเข้าใจการทำงานไปไหนแนวทางเดียวกัน (ธรรมศักดิ์ เชื้อรักสกุล, 2555: หน้า 101)

## 2.7 ขนาดภาพและมุมกล้อง

ขนาดภาพจัดว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมากอย่างหนึ่งในการถ่ายภาพยนตร์ เพราะสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของนักแสดง บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ให้กับผู้ชมได้เข้าใจถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ ขนาดภาพจึงเป็นตัวกำหนดสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ว่าต้องการให้ผู้ชมเห็นหรือไม่เห็นสิ่งใดในฉากองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้เกิดขึ้นจากผู้สร้างภาพยนตร์ ที่จะเลือกตั้งกล้องในมุมใด ระยะห่างจากสิ่งที่ถ่ายเท่าใด และใช้ภาพขนาดใดเป็นตัวบอกเล่าเรื่อง ขนาดภาพจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นมากที่จะต้องเรียนรู้พอกๆ กับเรื่องอื่น ในการสร้างภาพยนตร์

### 2.7.1 ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS)

ขนาดภาพลักษณะนี้กล้องจะตั้งอยู่ไกลจากสิ่งที่ถ่ายมาก ซึ่งภาพที่ได้จะเป็นภาพมุมกว้าง ผู้ชมสามารถมองเห็นองค์ประกอบของฉากได้ทั้งหมด สามารถมองเห็นสิ่งที่ถ่ายได้เต็มสัดส่วน แม้สิ่งที่ถ่ายนั้นจะมีขนาดเล็กก็ตาม ซึ่งภาพลักษณะนี้ จะใช้เป็นภาพแนะนำสถานที่ เหมาะสำหรับการปูเรื่อง เริ่มเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์ในต่างประเทศนิยมใส่ไตเติ้ลส่วนหัวไว้ในฉากประเภทนี้ตอนที่ภาพยนตร์เริ่มเข้าเนื้อเรื่องภาพขนาดไกลนี้จะสร้างความรู้สึกโอ้อ่า อลังการ แสดงออกถึงความใหญ่โตของสถานที่ ความน่าเกรงขาม ความยิ่งใหญ่ และยังสร้างแรงบันดาลใจรวมถึงสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมได้อีกด้วย เช่น กลุ่มเรือโจรสลัดกำลังแล่นเรือออกสู่ทะเลกว้าง โดยมีเรือของหัวหน้าโจรสลัดแล่นออกเป็นลำหน้า ตามด้วยกลุ่มเรือลูกน้องอีกนับ 10 ลำ โดยให้ภาพขนาดไกลมาก ตั้งกล้องในมุมสูงทำให้ผู้ชมเห็นถึงความยิ่งใหญ่และน่าเกรงขามของโจรสลัดกลุ่มนี้ เป็นต้น





ภาพที่ 20 Rapunzel's Castle

( <http://filmprincesses.filminspector.com/2013/05/top-dozen-princess-castles.html>)

### 2.7.2 ภาพไกล (Long Shot หรือ LS)

ขนาดภาพแบบนี้ไม่สามารถกำหนดระยะห่างระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถ่ายได้ แต่จะกำหนดโดยประมาณว่าสิ่งที่ถ่ายจะอยู่ในกรอบภาพ (Frame) พอดี ถ้าเป็นคน ศีรษะจะพอดีกับกรอบภาพด้านบน ส่วนกรอบภาพด้านล่างก็จะพอดีกับเท้า ซึ่งสามารถเห็นบุคลิก อากัปกริยาการแสดง การเคลื่อนไหว ตำแหน่งที่อยู่ในการแสดงหรือในฉาก ด้วยเหตุนี้จึงสามารถใช้เป็นภาพแนะนำตัวละคร หรือเริ่มฉากใหม่ได้ บางครั้งอาจใช้เป็นภาพในฉากเริ่มเรื่องได้ เช่นเดียวกับกับภาพขนาดไกลมาก และบางครั้งภาพขนาดไกลยังมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เอสตาบลิชซิง ช็อต (Establishing Shot) ส่วนองค์ประกอบรอบข้างผู้ชมจะได้เห็นรายละเอียดชัดเจนมากขึ้น

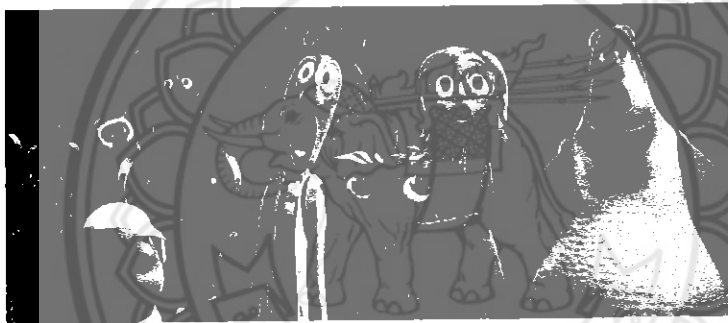


ภาพที่ 21 Yogi Bear

(<http://yowpyowp.blogspot.com/2012/08/yogi-bear-home-sweet-jellystone.html>)

### 2.7.3 ภาพปานกลาง (Medium Shot หรือ MS)

ขนาดภาพลักษณะนี้ถ้าเป็นภาพบุคคล ผู้ชมจะได้เห็นตั้งแต่เอวของนักแสดงขึ้นไปจนถึงศีรษะ ขนาดภาพแบบนี้ผู้ชมสามารถเห็นการเคลื่อนไหวของนักแสดง และรายละเอียดของฉากหลังพอสมควร ซึ่งพอที่จะเข้าใจเรื่องราวต่างๆได้ จึงถือได้ว่าเป็นภาพที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ในเรื่องได้ดีขนาดภาพปานกลาง เป็นขนาดภาพที่นิยมใช้มากที่สุด เพราะใช้เป็นภาพเชื่อมต่อ กล่าวคือ การเปลี่ยนขนาดภาพจากภาพไกลมาเป็นภาพใกล้หรือจากภาพใกล้มาเป็นภาพไกลก็ตาม จะต้องเปลี่ยนมาเป็นภาพขนาดปานกลางเสียก่อน ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ขัดต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เนื่องจากภาพจะกระโดดนอกจากนี้ภาพขนาดปานกลางยังนิยมใช้ถ่ายภาพบุคคล 2 คนในฉากเดียวกัน หรือที่เรียกกันว่าภาพ Two Shot ซึ่งนิยมใช้กันมาก ในภาพยนตร์บันเทิง



ภาพที่ 22 Cloudy With A Chance Of Meatballs 2

(<http://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2013/09/24/animated-film-in-america-is-still-a-genre-not-yet-a-medium/>)

### 2.7.4 ภาพใกล้ (Close-Up หรือ CU, Close Shot หรือ CS)

ภาพใกล้ ผู้ชมจะมองเห็นนักแสดงตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป เป็นขนาดภาพที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ของนักแสดงได้มากที่สุด เพราะการใช้ภาพขนาดใกล้ถ่ายบริเวณใบหน้าของนักแสดง จะสามารถถ่ายทอดรายละเอียด เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ภายในของนักแสดงได้อย่างชัดเจนมาก นอกจากนี้ยังจะทำให้ผู้ชมได้รู้สึกใกล้ชิดกับสิ่งที่ถ่ายอีกด้วยทั้งนี้เพื่อทำให้เข้าใจถึงรายละเอียดของวัตถุต่างๆ ตามเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ และภาพขนาดใกล้นี้ยังสามารถบังคับให้ผู้ชมสนใจในวัตถุที่กำลังถ่ายหรือสิ่งที่กำลังนำเสนอ

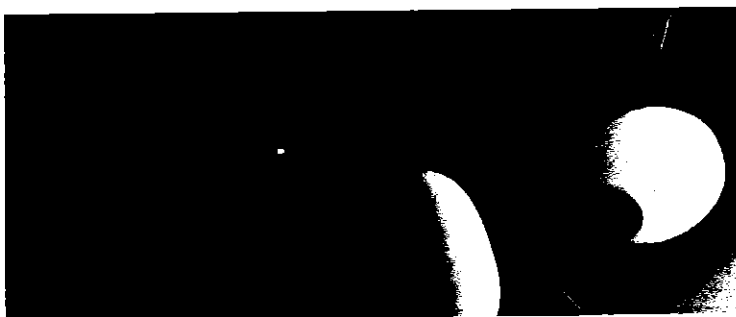


ภาพที่23 floobynooby

(<http://floobynooby.blogspot.com/2013/12/the-cinematography-of-incrediblespart-1.html>)

### 2.7.5 ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot หรือ ECU)

เป็นภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มากๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเน้นสิ่งที่ถ่าย เพื่อให้ผู้ชมเห็นรายละเอียดของวัตถุ หรือเพื่อเพิ่มความเข้าใจในกรณีที่วัตถุมีขนาดเล็กมากๆ เช่น การถ่ายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้นหรือถ้าถ่ายใบหน้านักแสดง ก็เพื่อเป็นการเน้นอารมณ์ของนักแสดงเช่น จับภาพที่ดวงตาของนักแสดง ทำให้เห็นน้ำตาที่กำลังไหลออกจากดวงตา เป็นต้น และทั้งหมดนี้ก็เป็นขนาดภาพที่นิยมนำมาถ่ายทอดเรื่องราวของภาพยนตร์ ซึ่งตามความเป็นจริงแล้ว เราสามารถที่จะประยุกต์หรือดัดแปลงขนาดภาพไปเป็นอย่างอื่นก็ได้มิผิดอะไร เพียงแต่ทั้งหมดนี้เป็นขนาดภาพสากลที่ทำให้เรา(ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์) เข้าใจตรงกันว่าต้องการให้ภาพออกมาในลักษณะใดเท่านั้น นอกจากนี้อารมณ์และความรู้สึกที่ผู้ชมจะได้รับชมภาพยนตร์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับขนาดภาพเพียงอย่างเดียวแต่ต้องอาศัยองค์ประกอบของภาพยนตร์อื่นเข้ามาเป็นตัวช่วยเสริมความน่าเชื่อถือ และความเป็นภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น



ภาพที่24 floobynooby

<http://floobynooby.blogspot.com/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-1.html>

## 2.7.6 มุมกล้อง (Camera Angle)

มุมกล้องจัดว่าเป็นสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการจัดองค์ประกอบเพื่อการถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งจะสัมพันธ์กับขนาดภาพด้วย หากสังเกตจากบทภาพยนตร์โดยทั่วไปนั้น จะเห็นว่ารายละเอียดเรื่องของขนาดภาพและมุมกล้องต้องถูกเขียนมาควบคู่กัน ซึ่งบางครั้งอาจจะรวมถึงลักษณะการเคลื่อนที่ของกล้องอีกด้วยมุมกล้องเกิดจากความสัมพันธ์กันระหว่างระดับการตั้งกล้องภาพยนตร์กับวัตถุที่ถ่าย การเลือกใช้มุมกล้องในระดับต่างๆจะทำให้เกิดผลด้านภาพที่แตกต่างกันไป รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมที่จะแตกต่างกันออกไปด้วยหากจะแบ่งมุมกล้องในระดับต่างๆโดยเริ่มจากระดับสูงก่อนสามารถแบ่งได้ดังนี้

### 2.7.6.1 มุมกล้องระดับสายตานก (Bird's eye view)

เป็นการตั้งกล้องในระดับเหนือศีรษะหรือเหนือวัตถุที่ถ่าย ภาพที่ถูกบันทึกจะเหมือนกับภาพที่นกมองลงมาด้านล่าง เมื่อผู้ชมเห็น ภาพแบบนี้จะทำให้ดูเหมือนกำลังเฝ้ามองเหตุการณ์จากด้านบน มุมกล้องในลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตกอยู่ในสถานการณ์ที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ เจ็บปวด ไร้อำนาจ ตกอยู่ในภาวะคับขัน ไม่มีทางรอด เพราะตามหลักความเป็นจริงแล้วมนุษย์เราจะเคยชินกับการยืน นั่ง นอน เดิน หรือใช้ชีวิตส่วนใหญ่บนพื้นโลกมากกว่าที่จะเดินยืนอยู่บนที่สูง และด้วยความที่มุมภาพในระดับนี้ไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดในฉากได้ครบเพราะเป็นภาพที่มองตรงลงมา จึงทำให้ภาพรู้สึกลึกลับ น่ากลัว เหมาะกับเรื่องราวที่ยังไม่ยอมเปิดเผยตัวละครหรือเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ

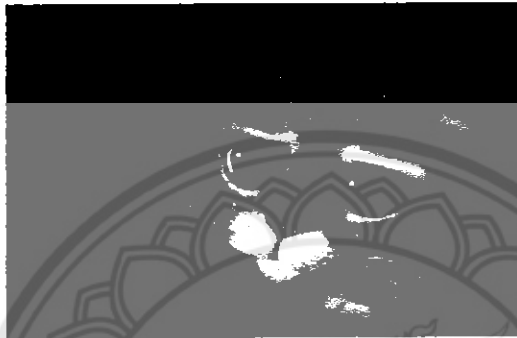


ภาพที่ 25 floobynooby

(<http://floobynooby.blogspot.com/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-1.html>)

### 2.7.6.2 มุมกล้องระดับสูง (Height Angle)

ตำแหน่งของกล้องมุมนี้จะอยู่สูงกว่าสิ่งที่ถ่าย การบันทึกภาพในลักษณะนี้จะทำให้เห็นรายละเอียดของเหตุการณ์ทั้งด้านหน้าและด้านหลังเท่ากันโดยตลอด จึงทำให้ภาพในระดับนี้มีความสวยงามทางด้านศิลปะมากกว่าภาพในระดับอื่น นอกจากนี้สิ่งที่ถูกถ่ายด้วยกล้องระดับนี้มักจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่สิ่งที่ถ่ายมีความต่ำต้อย ไร้ค่า ไร้ความหมาย สิ้นหวัง ความพ่ายแพ้



ภาพที่ 26 poos and boots

(<http://jhawcutt93.blogspot.com/2011/12/camera-angles-workshop.html>)

### 2.7.6.3 มุมกล้องระดับสายตา (Eye Level)

มุมกล้องในระดับนี้เป็นมุมกล้องในระดับสายตาคน ซึ่งเป็น การเลียนแบบมาจากการมองเห็นของคน ซึ่งโดยส่วนใหญ่คนเราจะมองออกมาในระดับสายตาตัวเอง ทำให้ภาพที่ผู้ชมเห็นรู้สึกมีความเป็นกันเอง เสมอภาค และเหมือนตัวเองได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วยแต่รายละเอียดของภาพในระดับนี้จะสามารถมองเห็นได้แต่ด้านหน้าเท่านั้น



ภาพที่ 27 The Croods

(<http://www.hollywoodreporter.com/news/croods-prepped-franchise-421840>)

#### 2.7.6.4 มุมกล้องระดับต่ำ (Low Angle)

เป็นการตั้งกล้องในระดับที่ต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย เวลาบันทึกภาพต้องเงยกล้องขึ้น ภาพมุมต่ำนี้ก็มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้ชมได้เช่นเดียวกัน ซึ่งจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่สิ่งที่ถ่ายนั้นมีอำนาจ มีค่า น่าเกรงขาม มีความยิ่งใหญ่ซึ่งจะตรงข้ามกับภาพมุมสูง นิยมถ่ายภาพโบราณสถาน สถาปัตยกรรม แสดงถึงความสง่างาม ชัยชนะ และใช้เป็น การเน้นจุดสนใจของภาพได้ด้วย (www.oknation.net,2550)



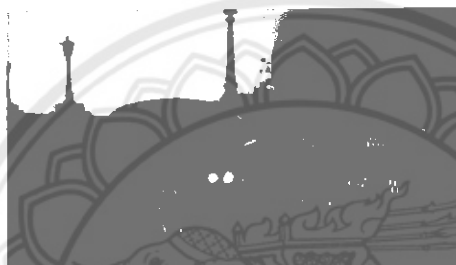
ภาพที่28 floobynooby

(<http://floobynooby.blogspot.com/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-1.html>)

#### 2.8 ขั้นตอนการผลิต (Production)

เมื่อเตรียมสิ่งต่างๆ เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปจะเป็นขั้นตอนการพัฒนางาน ซึ่งเป็นหน้าที่หลักของแอนิเมเตอร์ (หรือผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว) โดยจะนำโมเดลของตัวละครมาสร้างภาพเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับ Story Reel จากนั้นจะเก็บรายละเอียดต่างๆ เช่น กำหนดการขยับปากให้สัมพันธ์กับเสียง หรือกำหนดระยะเวลาในการเคลื่อนที่ที่เหมาะสม เป็นต้น จากนั้นจะนำงานที่ได้มาปรับแต่งแสงเงา ซึ่งสามารถใช้สื่อถึงอารมณ์ไปยังผู้ชมได้ด้วยการใช้โทนสีและระดับความสว่างของแสงนอกจากนี้แสงเงายังช่วยให้งานแอนิเมชันดูมีมิติมากขึ้น และสามารถให้โทนสีของแสงเพื่อบอกเวลาได้ เช่น ใช้โทนสีดำเพื่อบอกเวลากลางคืนหรือใช้โทนสีแดงเพื่อบอกเวลาที่พระอาทิตย์กำลังตกดิน เป็นต้น

เมื่อตกแต่งฉากเสร็จแล้วขั้นตอนต่อไปของการพัฒนางานแอนิเมชัน คือ การ Rendering ซึ่งจะใช้ซอฟต์แวร์เพื่อนำค่าต่างๆ ของงานแอนิเมชันแต่ละส่วนที่ปรับแต่งไว้มาคำนวณเป็นจุดสีของแต่ละพิกเซล เพื่อแสดงผลลัพธ์ทางจอภาพ โดยอาจ Render ส่วนประกอบของงานแอนิเมชันแยกจากกัน เช่น ฉากกับตัวละครจะถูก Render แยกกัน แล้วนำมาประกอบกันในภายหลัง เพื่อความสะดวกในการปรับปรุงและแก้ไขงานแต่ละส่วน การ Render จะต้องกำหนดค่าต่างๆ ที่ส่งผลต่อคุณภาพของงานแอนิเมชันเช่น รูปแบบการบีบอัดไฟล์ ความละเอียด และคุณภาพของภาพ เป็นต้น ภาพแต่ละส่วนที่ Render แล้ว จะถูกนำมาตัดต่อโดยแยกเป็นเลเยอร์ (Layer) เพื่อความสะดวกในการรวมและปรับแต่งในภายหลัง



ภาพที่29 การผลิตแอนิเมชัน (<http://baloom.co/3d-animation/>)



ภาพที่30 การพากย์เสียง

(<http://news.moviefone.com/2010/07/09/interview-steve-carell/>)

## 2.8.1 ขั้นตอนหลังการผลิต(Post – Production)

เมื่อปรับแต่ง Render และนำส่งวนประกอบต่างๆ มาตัดต่อรวมกันแล้ว ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการเก็บงานแอนิเมชันให้มีความสมบูรณ์ที่สุดก่อนจะนำไปเผยแพร่ เช่น การปรับแต่งเสียงดนตรี และเสียงประกอบ รวมทั้งเพิ่มเติมเนื้อหาต่างๆ ที่จำเป็นเข้าไปในงานแอนิเมชัน เช่น ไตเติลก่อนเข้าเรื่อง และรายชื่อทีมงานทำเรื่อง เป็นต้น เมื่อเก็บงานเสร็จแล้วจะต้องจัดทำสื่อเพื่อนำไปใช้กับการประชาสัมพันธ์และการตลาด เช่น จำทำโปสเตอร์หรือตัดต่อแอนิเมชันบางส่วนเพื่อนำไปแสดงเป็นหนังตัวอย่าง เป็นต้น (ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552)

## 3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของโครงการ

### 3.1 พฤติกรรมของกลุ่มเยาวชนอายุ 15-25 ปี

วัยรุ่นเป็นระยะที่มีการพัฒนาทางจิตใจจากเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ความอยากรู้อยากเห็นอยากลอง และยังอยู่ในช่วงการสังเกตปฏิกริยาของคนรอบข้าง ช่วงของวัยรุ่นแบ่งออกเป็น 3 ระยะโดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ตัดสินคือ ช่วงอายุประมาณ 12-15 ปี เป็นช่วงวัยแรกเริ่ม ซึ่งยังมีพฤติกรรมค่อนข้างเด็กอยู่มาก ช่วงอายุประมาณ 16-17 ปี เป็นช่วงระยะรุ่นตอนกลางจะมีพฤติกรรมก้าวกระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ ช่วงอายุประมาณ 18-25 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลายกระบวนการพฤติกรรมค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ (ธนวรรณ ชุมดวงวาปี: <https://www.gotoknow.org/posts/109896>)

หากสรุปรวมแล้วเยาวชนที่มีอายุ 15-25 ปี มีภาวะทางอารมณ์ที่แปรปรวนได้ง่าย โดยเฉพาะในช่วงอายุ 16-18 ปี เยาวชนในช่วงอายุนี้อาจจะเริ่มมีงานอดิเรกที่ชัดเจนมากขึ้นหรือก็คือเริ่มค้นหา และเริ่มมีอัตลักษณ์เป็นของตัวเอง เช่น เล่นฟุตบอล , วาดรูป , ร้องเพลง , ทำอาหาร เป็นต้น คอสเพลย์เองก็เป็นอีกหนึ่งงานอดิเรกหนึ่งที่วัยรุ่นไทยบางส่วนเลือกที่จะทำให้เป็นอัตลักษณ์ของตัวเอง ด้วยการแต่งกายเลียนแบบบุคคลหรือตัวละครที่ชอบ แต่ทว่าสิ่งที่เชื่อมโยงเข้ากับวัยรุ่นไทยในยุคหลังสมัยใหม่ก็คือสื่อ โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ อย่างอินเทอร์เน็ต

#### 3.1.1 พฤติกรรมการใช้สื่อ

การสำรวจของ intage-thailand.com พบว่า กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพชั้นในอายุ 15-25 ปี มีความคุ้นเคยกับสื่อออนไลน์ 94% ใช้มันเป็นช่องทางในการเข้าถึงสื่อบันเทิง 87% ใช้เป็นแหล่งข้อมูลข่าวสาร 95% ใช้เป็นแหล่งติดต่อสื่อสารกับเพื่อนฝูงผ่าน Social Network และ 61% ใช้เป็นแหล่งซื้อขายสินค้า (ที่มา: intage-thailand.com) จะเห็นได้ชัดว่าเยาวชนอายุ 15-25 ปี มีพฤติกรรมเสพติดสื่อที่ค่อนข้างสูงทำให้สามารถรับข้อมูลข่าวสารต่างๆ เข้า



มาโดยง่าย สามารถทำให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบขึ้น จากการสำรวจของศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เมื่อปี 2546 ในหัวข้อสื่อใดที่คิดว่ามีผลให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบมากที่สุดพบว่าสื่อโทรทัศน์มีอิทธิพลมากที่สุดรองลงมาคือภาพยนตร์/แอนิเมชั่น ต่อมาคืออินเทอร์เน็ต

ตาราง 3 แสดงการสำรวจคิดว่าสื่อใดมีผลให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบมากที่สุด

สื่อ	จำนวน	ร้อยละ
โทรทัศน์	512	59.5
ภาพยนตร์ / แอนิเมชั่น	179	20.8
อินเทอร์เน็ต	118	13.7
นิตยสาร	31	3.6
หนังสือพิมพ์	6	0.7
วิทยุ	4	0.5
อื่นๆ	11	1.3
รวม	861	

### 3.2 ทักษะคิดของกลุ่มเยาวชนอายุ 15-25 ปี

#### 3.2.1 ทักษะคิดของแต่ละบุคคลในเรื่องคอสมเพลย์

วัยรุ่นอายุ 15-25 ปี จะเริ่มมีความคิดและทัศนคติที่มีต่อสิ่งๆหนึ่งไม่เหมือนกันบางคนมองอีกมุมหนึ่ง แต่บางคนมองอีกมุมหนึ่งจึงทำให้เกิดปัญหาการขัดแย้งขึ้นได้ง่าย โดยเฉพาะกับเยาวชนที่มีภาวะทางอารมณ์ที่แสดงออกรุนแรง แต่ทว่าหากถามถึงทัศนคติที่มีต่อคอสมเพลย์ของวัยรุ่นไทยแล้วสำหรับบางคนที่ไม่อ่านหรือดูการ์ตูนและไม่รู้จักคอสมเพลย์จะมองว่าคอสมเพลย์นั้นแปลกประหลาด ในขณะที่บางกลุ่มที่อ่านและดูการ์ตูนแต่ไม่รู้จักคอสมเพลย์จะตั้งคำถามประมาณว่ามีแบบนี้ด้วยหรือ แล้วจึงให้ความสนใจในเรื่องที่ตนชอบ ส่วนกลุ่มที่คอสมเพลย์อยู่แล้วจะรู้สึกสนุกกับสิ่งที่ตนทำ ถึงแม้ว่าสังคมภายนอกจะมองว่าแปลกยังไงก็ตาม ส่วนมากโดยรวมแล้วเป็นความคิดเห็นแบบทางเดียว คือนักคอสมเพลย์จะไม่ไปอะไรมากกับสังคม แต่ข่าวต่างๆเป็นตัวของตัวเองที่มาเจอมาเห็น แล้วเขาไปตีความในแง่ต่างๆทั้งดีบ้างและไม่ดีบ้าง นักคอสมเพลย์จะไม่ก้าวร้าวสังคม แต่จะกังวลเสมอว่าสิ่งที่ทำจะทำให้คนนอกมองพวกเขาไม่ดี

หรือไม่ สรุปความคิดเกี่ยวกับคอสเพลย์ สังคมจะมองว่าไรสาระ สั้นเปลือง บ้ากระแสนอก ส่วนนักคอสเพลย์ จะมองว่าเป็นกิจกรรมรวมตัวของคนที่มีความชอบแบบเดียวกัน

(อ้างอิงจาก.Sakza:<http://www.ccath.com/phpBB/topic13594.html>)

พร้อมกับยุคสมัยปัจจุบันที่สื่อมีบทบาทมากที่สุดด้วยแล้วยิ่งทำให้พฤติกรรมด้านการแสดงออกชัดเจนมากขึ้นโดยเฉพาะในโลกของออนไลน์อย่างไร้ขีดจำกัดต่างๆ

#### 4.กรณีศึกษา

ในการนี้ศึกษาสำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยต้องการให้ผลงานออกแบบแอนิเมชันญี่ปุ่น ทั้งเรื่องของคาแรคเตอร์ สี และการ์ตูนเคลื่อนไหว จึงได้เลือกเทคนิคFrame by Frame เข้ามาช่วย รวมถึงReferenceของมุกกล้องต่างๆที่นำมาใช้ในกรณีศึกษาของตัวผลงาน นำมาใช้และปรับให้เข้ากับแบบที่เราต้องการ ซึ่งก็ได้นำมาทั้งหมดอยู่สามกรณีศึกษาด้วยกัน

มีทั้งหมด 3 กรณีศึกษา ดังนี้

4.1 The Garden of Word

4.2 วิ่ง ลู่ แพ้บ

4.3 One Punch Man

##### 4.1 กรณีศึกษาที่ 1 The Garden of Word



ชื่อผลงาน: The Garden of Word

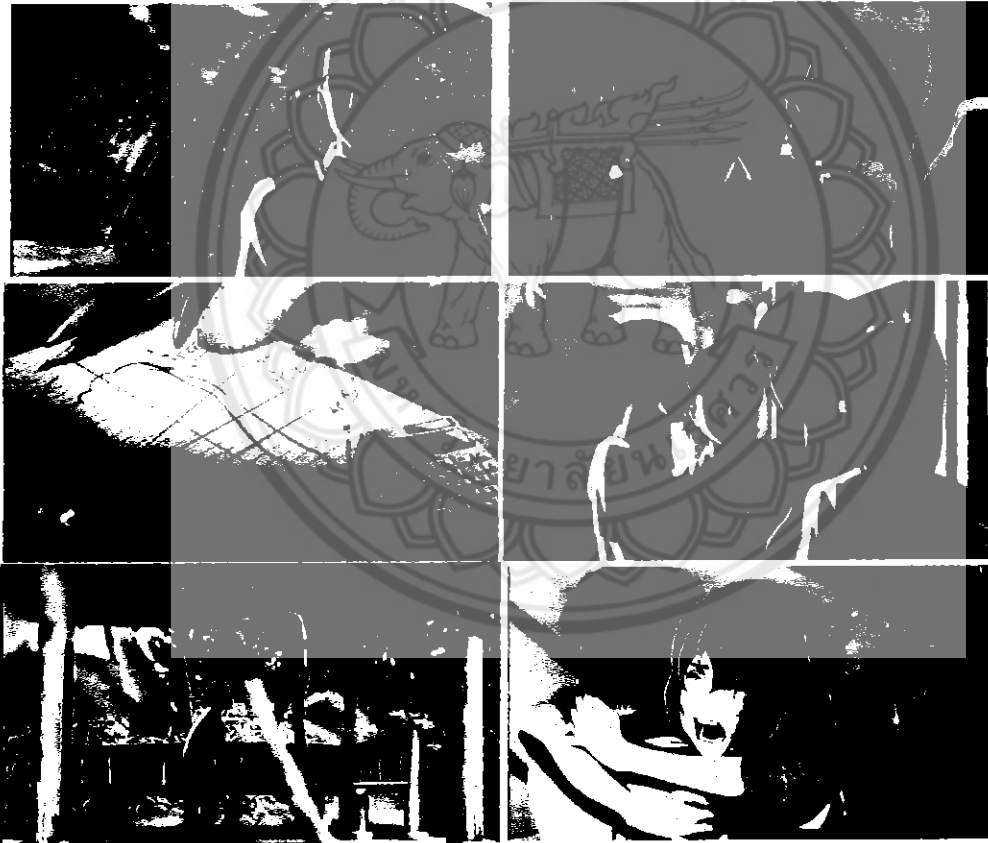
จัดทำโดย: อ.ชินไค มาโกโตะ

ปี พ.ศ.2556 ประเทศญี่ปุ่น

เป็นแอนิเมชันญี่ปุ่น 2 มิติ ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเด็กชายอายุ 15 ปีที่ไฝฝืนอยากเป็นช่างทำรองเท้าและหญิงสาวอายุ 27 ปีที่สูญเสียการเดินทางตามหาความฝันไป เป็นเรื่องราวความรักโรแมนติก-ดราม่าที่มีสายฝนเป็นตัวนำทางให้ทั้งสองมาพบกัน

The Garden of Word เป็นแอนิเมชันที่สื่อถึงการเดินทางตามความฝันและความคิด ความรู้สึกของคนสองคนที่มีช่วงอายุที่ห่างกันมาก รวมถึงมุมมองในการมีชีวิตเพื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเรื่องนี้ใช้เทคนิค Frame by Frame ที่แอบผสมผสานกับเทคนิค 3D เล็กน้อย ทั้งจาก แสง เงาตกกระทบ สายฝนที่กำลังตก ทำให้ผลงานดูโดดเด่นทั้งเรื่องฉากและตัวละคร

สิ่งที่จะนำไปใช้ในผลงานคือเรื่องของเทคนิคมุกกล้องต่างๆ เรื่องของแสงและเงา รายละเอียดการวาดฉาก รวมถึงเรื่องการลงสีที่คลุมโหม่น



ภาพที่ 31 จากเรื่อง The Garden of Word

จะสังเกตได้ว่าในแต่ละฉากนั้น มีการใช้หลักสามชั้นมีภาพหน้า ภาพกลางและภาพหลัง เป็นการซ้อนเลเยอร์เพื่อเน้นชั้นใดชั้นหนึ่งเพื่อให้มุกกล้องดูน่าสนใจมากขึ้น ถือว่าเป็น

ฉากที่ตีความรวมเข้ากับแสงและเงาตกกระทบทำให้ภาพดูมีชีวิต การคลุมโทนแต่ละฉากที่เปลี่ยนไปตามอารมณ์ของภาพ สามารถทำให้คนดูคล้อยตามอารมณ์ของแอนิเมชันได้ง่ายขึ้น

#### 4.2 กรณีศึกษาที่ 2 วิ่ง สู้ แพ้บ



ชื่อผลงาน: วิ่ง สู้ แพ้บ

จัดทำโดย: นางสาวอินทิรา พิพิธภณท์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปี พ.ศ.2554 ประเทศไทย

เป็นแอนิเมชัน 2 มิติที่นำเสนอเรื่องราวของสาวใช้คนหนึ่งซึ่งมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ค่อนข้างสูง เธอฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ เพื่อที่จะไปซื้อแพ็บมาซักผ้าให้ทันเวลาก่อนที่คุณนายจะกลับบ้าน ถ่ายทอดเรื่องราวด้วยเทคนิค Frame by Frame

จากที่ได้รับชมและวิเคราะห์ออกมานั้น วิ่ง สู้ แพ้บ เป็นแอนิเมชันที่สื่อความหมายถึงความรับผิดชอบต่อน้ำที่ เป็นการส่งเสริมให้ทุกคนมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเองไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อยเพียงใดก็ตาม เพราะความรับผิดชอบคือสิ่งสำคัญที่สุดในพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งเรื่องนี้จะเน้นแนวแอคชั่น-คอมเมดี้น่ารักแฝงไปด้วยความฮาของตัวละคร ลายเส้นออกแบบมังงะ (การ์ตูนญี่ปุ่น)

สิ่งที่จะนำไปใช้ในตัวผลงานคือเทคนิควาด Frame by Frame และวิธีการเปลี่ยนมุมมองกล้องของแต่ละฉาก รวมถึงโทนสีของฉากต่อสู้อัจฉริยะของเสียงและภาพ



ภาพที่32 จากเรื่อง วิ่ง ตู้ แพ้บ

แอนิเมชันนี้ในแต่ละฉากจะออกสไตล์อนิเมะญี่ปุ่นทั้งเรื่องของลายเส้น สี และ การใช้ฟอนต์ช่วยสื่อถึงอารมณ์ตัวละครหรืออารมณ์ของภาพ โทนสีของฉากจะแตกต่างกันไปตามช็อตนั้นๆ ถือว่าดูง่ายและสนุกไปกับเนื้อเรื่อง เป็นตัวเลือกที่ดีอย่างหนึ่งหากต้องการที่จะเน้นอารมณ์ของตัวละครและเนื้อเรื่องให้เป็นจังหวะพร้อมกัน

### 4.3 กรณีศึกษาที่ 3 One Punch Man



ชื่อผลงาน: One Punch Man

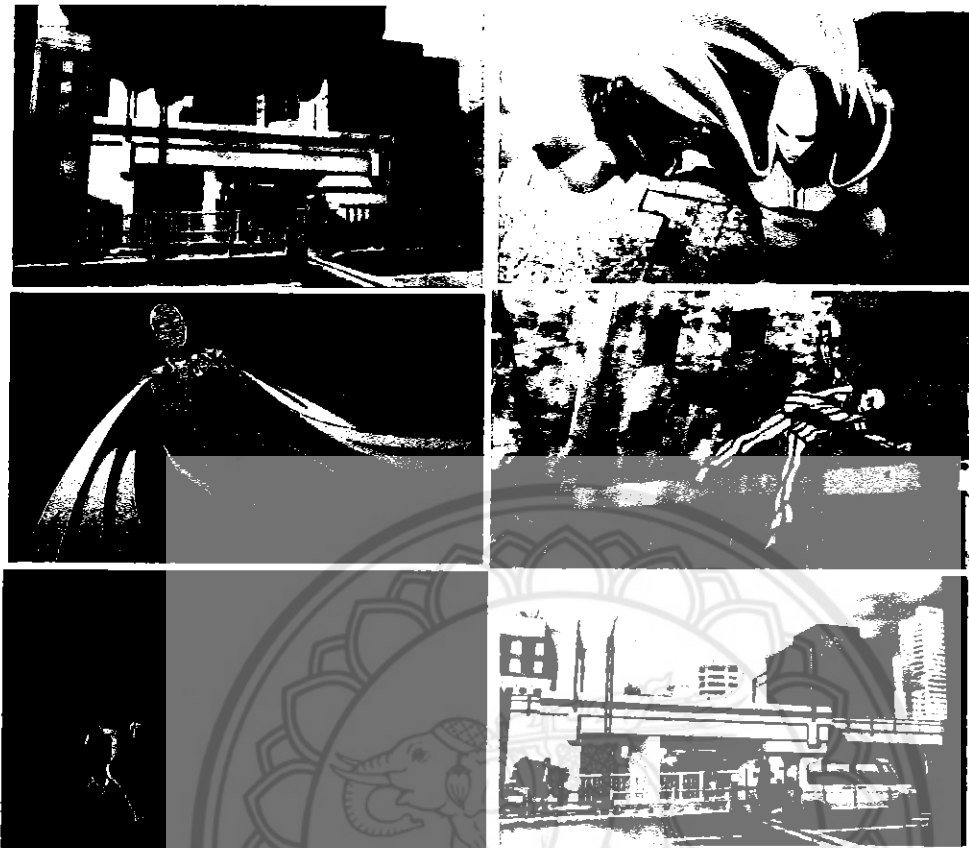
ผู้แต่ง: One

ผลิตโดย: Animation Studio Madhouse

ปี พ.ศ. 2558 ประเทศญี่ปุ่น

เป็นอนิเมะซีรีส์ทีวีของประเทศญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโร่นามว่าไซตามะ เขามีพลังกำลังมหาศาลที่สามารถโค่นสัตว์ประหลาดต่างๆได้ครั้งนับไม่ถ้วน

แต่ทว่าเขาช่วยโลกไว้ได้หลายครั้งแต่โลกกลับไม่มีใครรับรู้ถึงตัวตนของเขาเลยสักนิด ผู้วิจัยจึงคิดว่าเนื้อเรื่องน่าจะเกี่ยวกับการทำความดีที่ไม่ได้รับผลตอบแทนแต่ถึงอย่างนั้นก็อยากให้ทำความดีต่อไปเรื่อยๆเช่นเดียวกับไซตามะ ส่วนเรื่องของเทคนิคเป็นแบบFrame by Frame มีมุมนกฉ่องและการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ จากแอคชั่นที่น่าติดตามและอลังการ แสดงมีการตกกระทบทำให้มีมิติ รวมถึงตัวละครที่มีการเก็บรายละเอียดและมีคาแรคเตอร์ที่จำได้ง่าย ในเรื่องของกรณีศึกษาจะนำเอาเรื่องของการเคลื่อนไหวตัวละคร มุมนกฉ่องในฉากต่อสู้มาใช้ในกรณีศึกษาของงานวิจัย



ภาพที่33 จากเรื่อง One Punch Man

ทั้งเรื่องจะมีมุมมองที่ดูแบนน้อย ส่วนใหญ่จะเป็นมุมมองแบบ Perspective จึงทำให้ภาพดูมีมิติและน่าสนใจ จากแอดชั่นมีจังหวะในการต่อสู้ทำให้น่าติดตามและเข้าถึงอารมณ์ในฉากนั้นๆได้ดี ใช้สีเป็นตัวเปลี่ยนอารมณ์เนื้อเรื่อง





### 1.1 เพศ

จากการสำรวจสังคมคอสเพลย์ส่วนใหญ่ คอสเพลเยอร์จะเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย เนื่องจากคอสเพลย์เป็นการเล่นกับเครื่องแต่งกายจึงทำให้ดึงดูดเพศหญิงที่ชอบการแต่งตัวมากกว่า

### 1.2 อายุ

เนื่องจากสังคมคอสเพลย์เปิดกว้างทั้งเรื่องเพศ เชื้อชาติ ศาสนา และอายุ จึงทำให้มีบุคคลหลากหลายประเภทจึง และมีตั้งแต่วัยมัธยมไปจนถึงวัยทำงาน แต่ที่เห็นได้ชัดเจนมากที่สุดก็คือช่วงอายุตั้งแต่ 15-25 ปี ซึ่งถือว่าเป็นวัยที่กำลังอยู่ในช่วงค้นหาตัวเองและอยากรู้ อยากลองสิ่งใหม่ๆ

### 1.3 สังคมภายใน

คอสเพลย์เป็นวัฒนธรรมย่อยที่ไม่มีที่อยู่ตายตัวจึงสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมเดียวกันได้จากสื่อออนไลน์ต่างๆ ทั้งเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวมคอสเพลเยอร์โดยเฉพาะ หรือ Facebook ที่เป็นโซเชียลมีเดียที่สะดวกในการติดต่อสื่อสาร ทั้งเพื่อนใกล้ตัว เพื่อนคอสเพลย์รู้จักกันตามงานต่างๆก็สามารถติดต่อสื่อสารกันผ่านช่องทางเหล่านี้ และเพราะชื่นชอบในเรื่องเดียวกันจึงทำให้คอสเพลเยอร์แต่ละคนสนิทกันได้อย่างรวดเร็ว

### 1.4 พฤติกรรมของคนในสังคมคอสเพลย์

เพราะเป็นการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ชื่นชอบจึงทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบขึ้นแต่ไม่ใช่เป็นการเลียนแบบจนเป็นนิสัย แต่เป็นการเลียนแบบเพื่อสวมบทบาทตัวละครให้ดูสมจริงทำให้เกิดมายาคติขึ้นมา คล้ายกับพฤติกรรมของดิงเกาหลี่(หรือก็คือผู้ที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมเกาหลี่) คลั่งไคล้สิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือศัพท์ในประเทศญี่ปุ่นเรียกว่าโอตาคุ (Otaku) สังคมคอสเพลย์เป็นสังคมที่ติดต่อสื่อสารผ่านสื่ออย่างอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่จึงทำให้ผู้ที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมนี้เสพติดสื่อค่อนข้างสูง เพราะต้องคอยหาข้อมูลต่างๆทั้งข้อมูลของตัวละคร ข้อมูลการวาดแพทเทิร์น หรือกระทั่งการหาเทคนิคการแต่งหน้าของคอสเพลเยอร์คนอื่นๆ

### 1.5 มุมมอง

เมื่อเปรียบเทียบมุมมองระหว่างคอสเพลเยอร์และบุคคลทั่วไปที่ไม่ใช่คอสเพลเยอร์จะพบว่าในมุมมองของคอสเพลเยอร์จะมองว่าสังคมคอสเพลย์เป็นสังคมที่ทำให้พบเพื่อนใหม่ที่มิจานอดิเรกเดียวกัน สนุกกับสิ่งที่ตนเองชอบและเป็นการทำเวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ในขณะที่มุมมองของคนทั่วไปหรือคนนอกจะมองว่าแปลกตา และจะมองชุดที่คอสเพลเยอร์สวมว่าเป็นชุดแฟนซีซึ่งจุดนี้สามารถทำให้เกิดทัศนคติทั้งด้านบวกและด้านลบได้

### 1.6 จุดเด่น

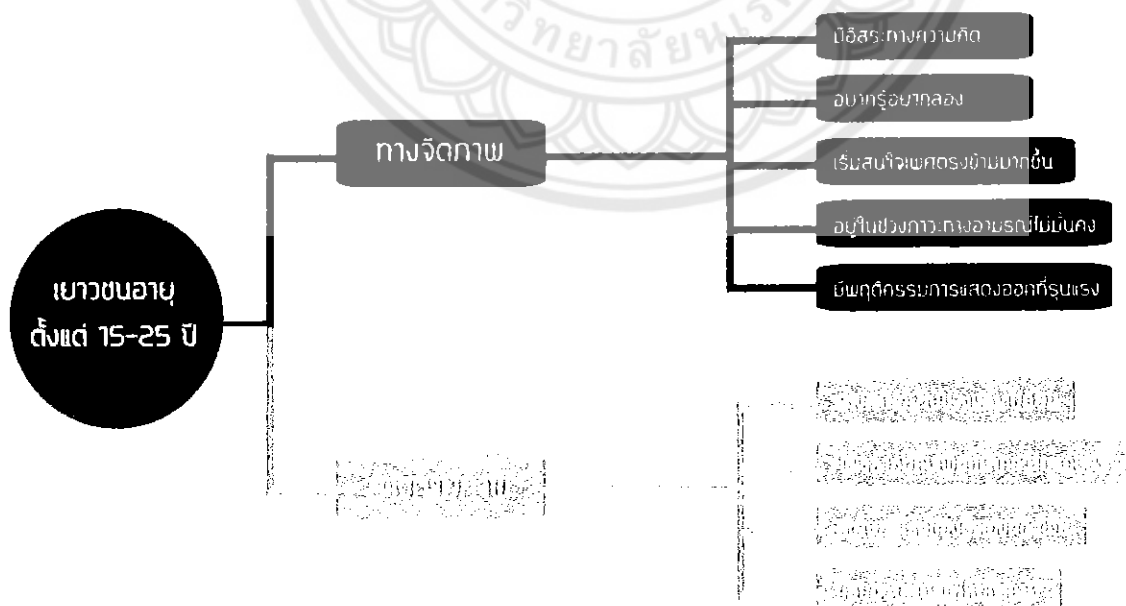
จุดเด่นของสังคมนี้ก็คือการเลียนแบบทั้งเรื่องของเครื่องแต่งกาย ท่าทาง และลักษณะนิสัยของตัวละครที่แต่ละคนชื่นชอบทั้งจากในอนิเมะ(Anime) ภาพยนตร์ (Movie) หรือศิลปินไอดอล(Artist / Idol) ต่างๆทุกประเทศ

### 1.7 ปัญหา

แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ส่วนรวมและส่วนบุคคล ในเรื่องของส่วนรวมจะเป็นปัญหาในเรื่องของสถานที่จัดงานคือการรักษาความสะอาด เพราะเป็นสถานที่จัดงานที่เป็นจุดนัดรวมตัวของวัฒนธรรมนี้จึงทำให้มีผู้คนต่าง ๆ มากมายทั้งเลเยอร์ ช่างภาพ และบุคคลที่มาร่วมงาน เพราะมีจำนวนคนมากจึงทำให้การรักษาความสะอาดไม่ทั่วถึงในจุดนี้จึงต้องให้แต่ละคนช่วยกันดูแล ในส่วนของตัวบุคคลส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาในเรื่องของการสั่งซื้อของออนไลน์และการแข่งขันในเรื่องของผู้ติดตามซึ่งในจุดนี้ถือเป็นทัศนวิสัยของส่วนบุคคล

## 2. วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเยาวชนอายุ 15-25 ปี

เยาวชนอายุ 15-25ปี ถือเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงในหลายอย่างทั้งเรื่องรูปร่างกายและจิตใจ สภาพแวดล้อมเป็นสิ่งที่สามารถกำหนดลักษณะนิสัย พฤติกรรมต่างๆได้ เป็นช่วงที่กำลังค้นหาในสิ่งที่ตนเองถนัดและหาความมั่นคงที่ยึดเหนี่ยวจิตใจซึ่งสามารถสรุปเป็นข้อมูลพื้นฐานได้สองข้อใหญ่ๆตามแผนภาพดังนี้



แผนผังที่2 แสดงวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

3. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ

การผลิตแอนิเมชันสองมิติสามารถแบ่งเป็นสามส่วนใหญ่ๆ

3.1 Pre production คือขั้นตอนที่ต้องทำการก่อนการผลิตจริง

3.1.1 Script การวางไหม้ไลน์ของเสียง บทพูด เหตุการณ์ต่างๆตามลำดับ

3.1.2 Design ออกแบบคาแรคเตอร์ จาก เนื้อเรื่องที่เรากำลังการผลิต

3.1.3 StoryBoard กำหนดมุมกล้อง การเคลื่อนไหวของแต่ละฉากทำให้เกิดภาพที่ชัดเจน อาจรวมถึงเรื่องเสียง(Sound)

3.2 Production คือขั้นตอนการผลิตจริงโดยที่ทำตามขั้นตอนก่อนหน้านี้ให้สมบูรณ์ขึ้น ทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวจนจบเรื่อง

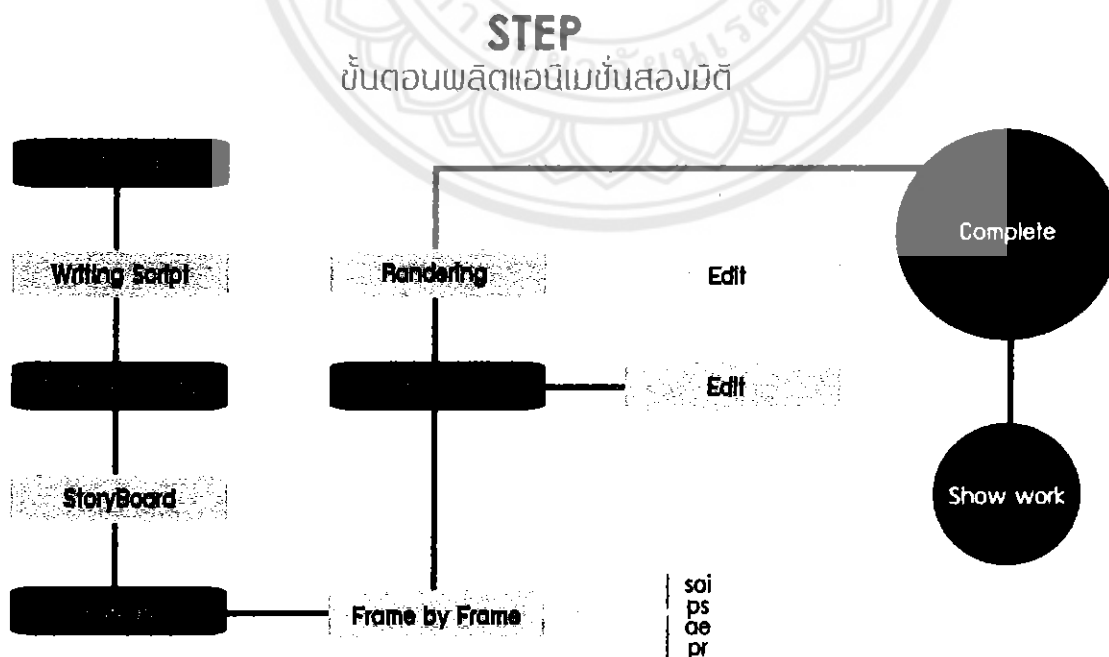
3.3 Post Production คือขั้นตอนหลังการผลิตจะเข้าสู่ในช่วงของการแก้ไขงาน

3.3.1 Composite คือการนำองค์ประกอบหลายๆอย่างมารวมกันให้เกิดงานใหม่ขึ้นมา ซึ่งขั้นนี้ขึ้นอยู่กับเทคนิคของแต่ละบุคคล สำหรับ2Dแล้วจะทำหรือไม่ทำก็ได้

3.3.2 Effect คือการเพิ่มเอฟเฟกต์ต่างๆเข้าไปในงานเพื่อให้งานดูสวยงามตามเนื้อเรื่องที่เรากำหนดไว้ เช่น ควัน

3.3.3 Edit คือขั้นตอนการแก้ไขงานจะเพิ่มหรือจะลดก็ขึ้นอยู่กับผู้ทำ

3.3.4 Output หลังจากแก้ไขทุกอย่างเสร็จแล้วก็คือขั้นตอนการRenderงานให้ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ



แผนผังที่3 แสดงขั้นตอนการผลิตแอนิเมชันสองมิติ

## การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

หัวใจสำคัญของการคอนสเพลต์คือการที่สวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆ แม้ว่าตัวละครนั้นจะมีอยู่บนโลกของความจริงหรือไม่ก็ตาม สร้างจินตนาการให้อยู่บนโลกของความเป็นจริง แล้วสนุกไปกับมันพร้อมกับเพื่อนๆ และตัวละครที่เราเป็น จากการสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดจึงแยกเป็นคีย์เวิร์ดดังนี้

Friendship = มิตรภาพ สังคมคอนสเพลต์เพื่อนคือสิ่งแรกที่จะได้จากสังคมนี้ เพราะต้องพบเจอผู้คนใหม่ๆ ทั้งที่รู้จักและไม่รู้จักเสมอ จึงก่อให้เกิดมิตรภาพในวัฒนธรรมขึ้น

Saving = ประหยัด การที่จะคอนสเพลต์ให้สนุกได้นั้นไม่จำเป็นจะต้องใช้เงินเยอะเสมอไป หากรู้จักอดออมและบริหารเงินให้ดีก็สามารถทำชุดคอนสเพลต์ในราคาประหยัดได้

Enjoy = สนุกสนาน สนุกสนานไปกับโลกแห่งจินตนาการที่เราสามารถสร้างมันขึ้นมาได้ในโลกของความเป็นจริง

Friendship + Saving + Enjoy = ไม่ว่าจะงบน้อยหรืองบน้อยก็สามารถสนุกไปกับเพื่อนได้ทั้งในโลกแห่งจินตนาการและบนโลกแห่งความเป็นจริง

Friendship

Enjoy

Saving

CONCEPT

**Saving can be fun!**

(มีทั้งคอนสเพลต์จริงและปลอม)  
เพื่อนของคอนสเพลต์เป็นโลกแห่งจินตนาการ  
บนโลกแห่งความจริง

แผนผังที่ 4 สรุปแนวความคิด

## บทที่ 4

### การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานที่ผู้วิจัยได้ทำนั้นเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง Cosmode เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมคอสเพลย์ สำหรับเยาวชนอายุ 15-25 ปีขึ้นไป ซึ่งเนื้อหาจะเกี่ยวกับวัฒนธรรมคอสเพลย์ว่าคืออะไรและเป็นยังไงในรูปแบบของแอนิเมชัน

ก่อนที่จะเริ่มขบวนการผลิตแอนิเมชันนั้นจะต้องศึกษาขั้นตอนและวิธีการผลิต ซึ่งการผลิตแอนิเมชันนั้นมีอยู่ตามขั้นตอนหลักๆใหญ่ๆคือ

1. ก่อนการผลิตจริง (Pre-Production)
2. ผลิตงานจริง (Production)
3. หลังการผลิต (Post-Production)

#### 4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิตจริง (Pre-Production)

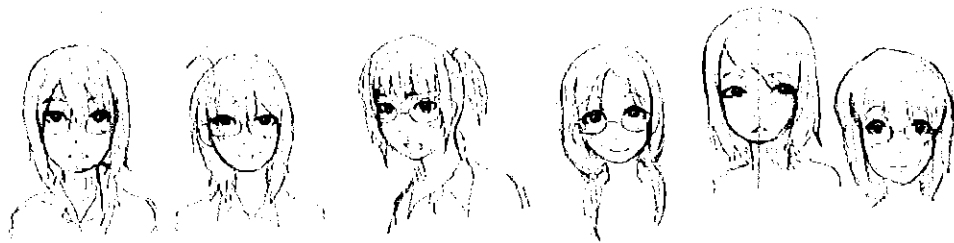
Pre-Production คือขั้นตอนก่อนการผลิตงานจริง มีการวางแผนการทำงานต่างๆรวมถึงการศึกษาหาข้อมูลของเรื่องที่จะทำเป็นแอนิเมชัน มีออกแบบเนื้อเรื่อง คาแรคเตอร์ รวมถึงฉากที่จะใช้ในขั้นตอนการผลิตจริง

##### 4.1.1 แนวคิดในการออกแบบ

อย่างแรกที่จะต้องทำก่อนการออกแบบทุกสิ่งทุกอย่างเลยก็คือแนวคิดหรือคอนเซ็ปต์งาน เพื่อที่จะให้ไปในแนวทางเดียวกันและง่ายต่อการออกแบบมากขึ้น ในส่วนของผู้ทำวิจัยซึ่งทำเรื่องเกี่ยวกับคอสเพลย์จากที่หาข้อมูลต่างๆและนำมาสรุปวิเคราะห์แล้วจึงได้เป็นคอนเซ็ปต์งาน Saving can be fun! ที่ได้กล่าวไปยังบทที่แล้วในหัวข้อสรุปแนวคิดในการออกแบบ

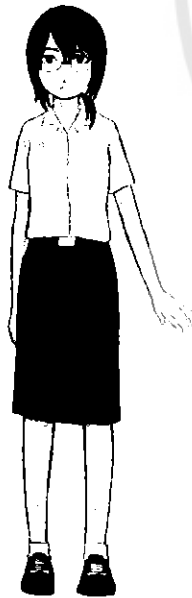
##### 4.1.2 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

หาReferanceและร่างแบบตัวละครที่ต้องการตามที่ชอบ สามารถออกแบบลักษณะนิสัยเพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบตัวละคร เมื่อมีภาพในหัวแล้วสามารถใช้โปรแกรมวาดรูปต่างๆตามที่ถนัด เช่น Adobe Photoshop หรือ Pen Tool Sai ช่วยในการร่างแบบได้ หรือจะร่างใส่กระดาษก็ได้

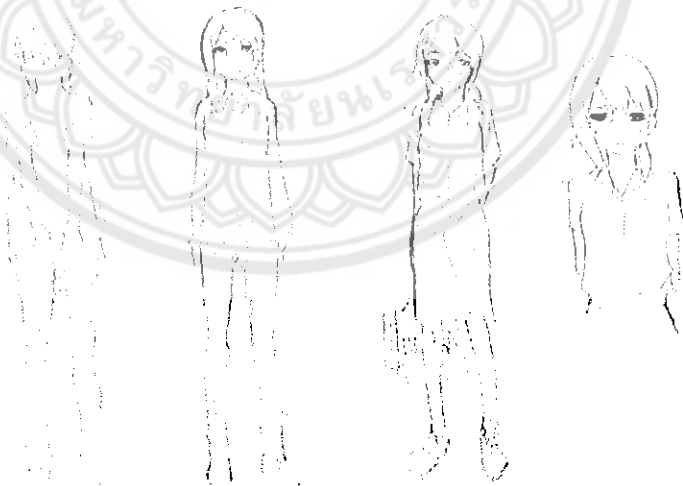


SKETCH

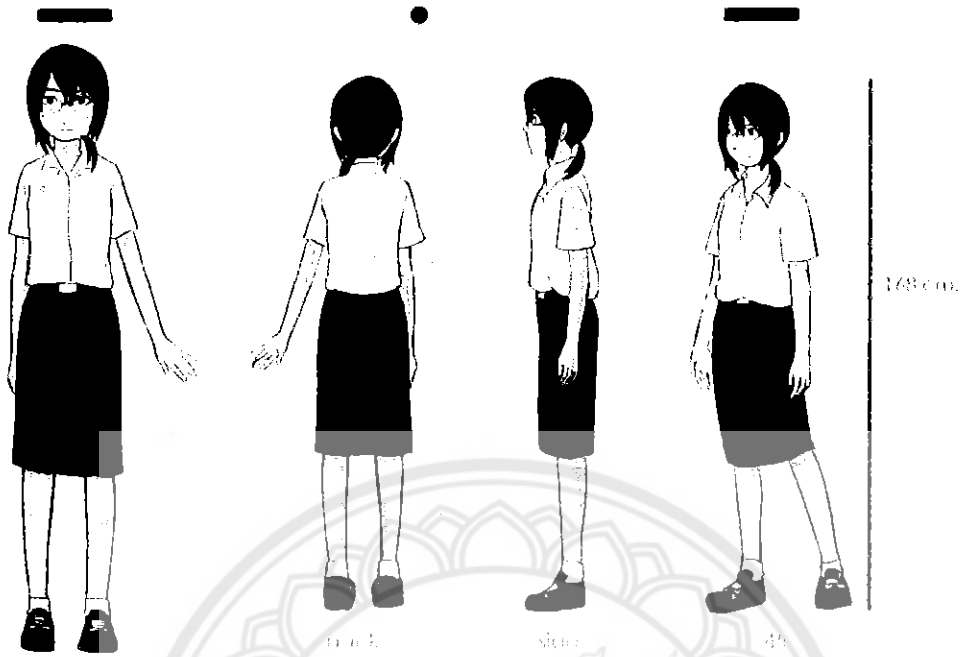
ภาพที่34 แบบร่างตัวละครหลัก1



CHARACTER

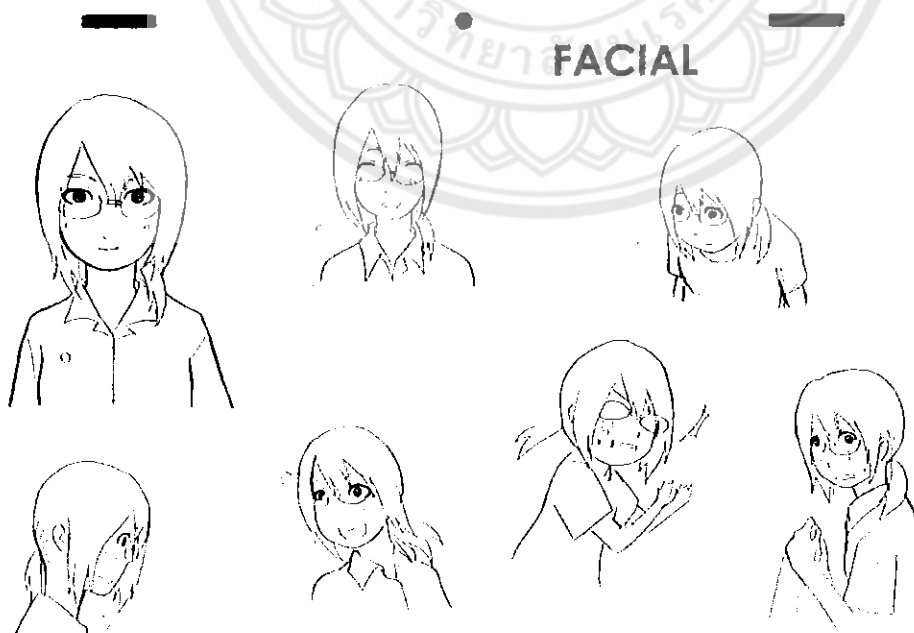


ภาพที่35 แบบร่างตัวละครหลัก2

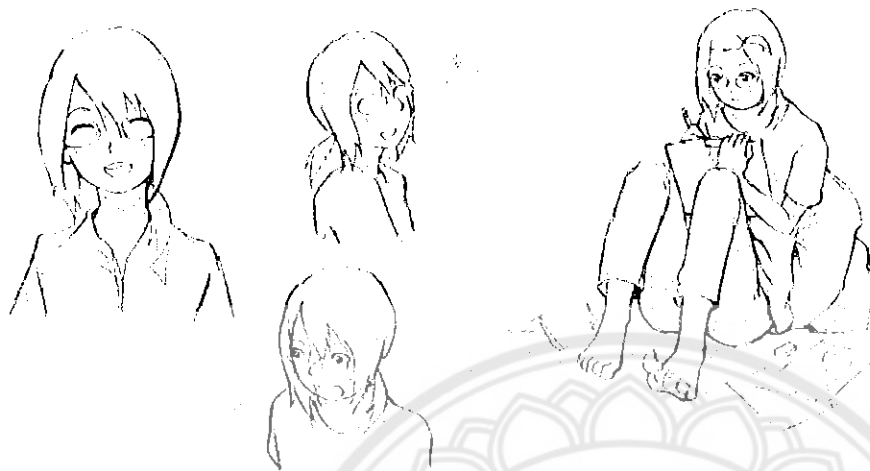


ภาพที่36 แบบสรุปตัวละครหลักที่จะใช้จริง

เพื่อง่ายต่อการดำเนินเรื่อง จึงออกแบบให้ตัวละครหลักเป็นนักศึกษาปีที่1ที่มีงานอดิเรกคือคอสเพลย์ ผู้ทำวิจัยออกแบบให้ตัวละครหลักดูเรื่อยๆไม่โดดเด่น สวมแว่นตา

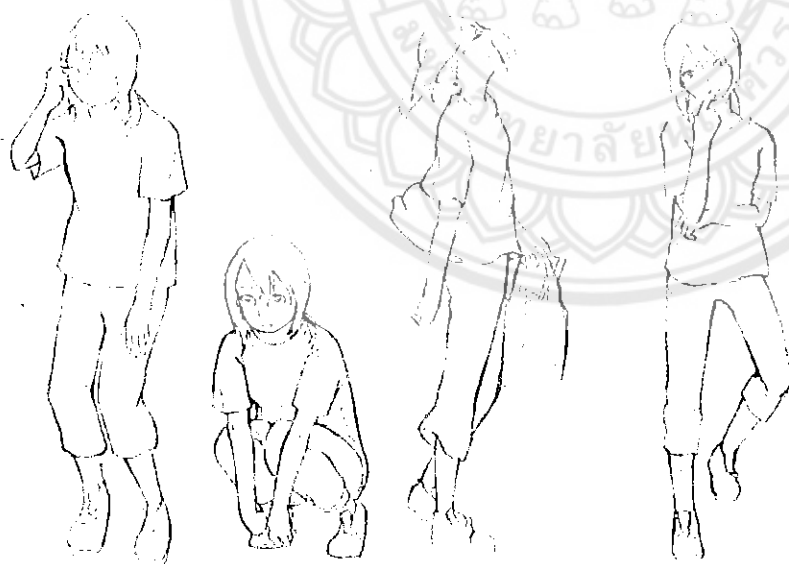


ภาพที่37 ออกแบบท่าทางและสีหน้าของตัวละครหลัก1



**ACTION+**  
**FACIAL**

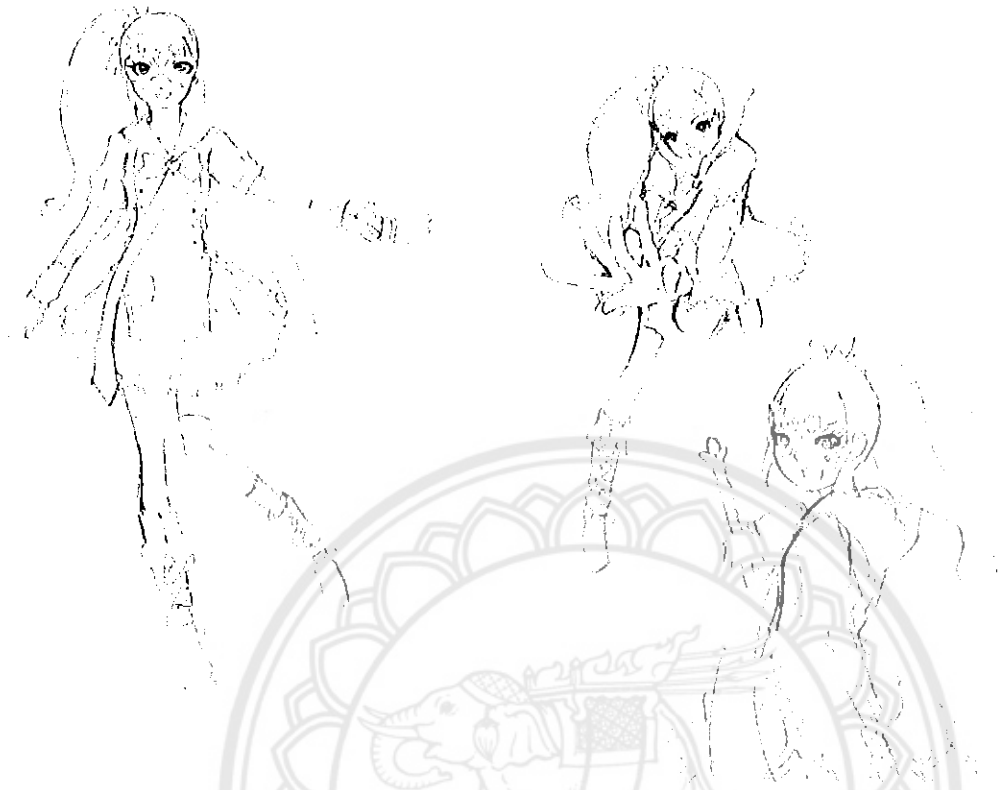
ภาพที่38 ออกแบบท่าทางและสีหน้าของตัวละครหลัก2



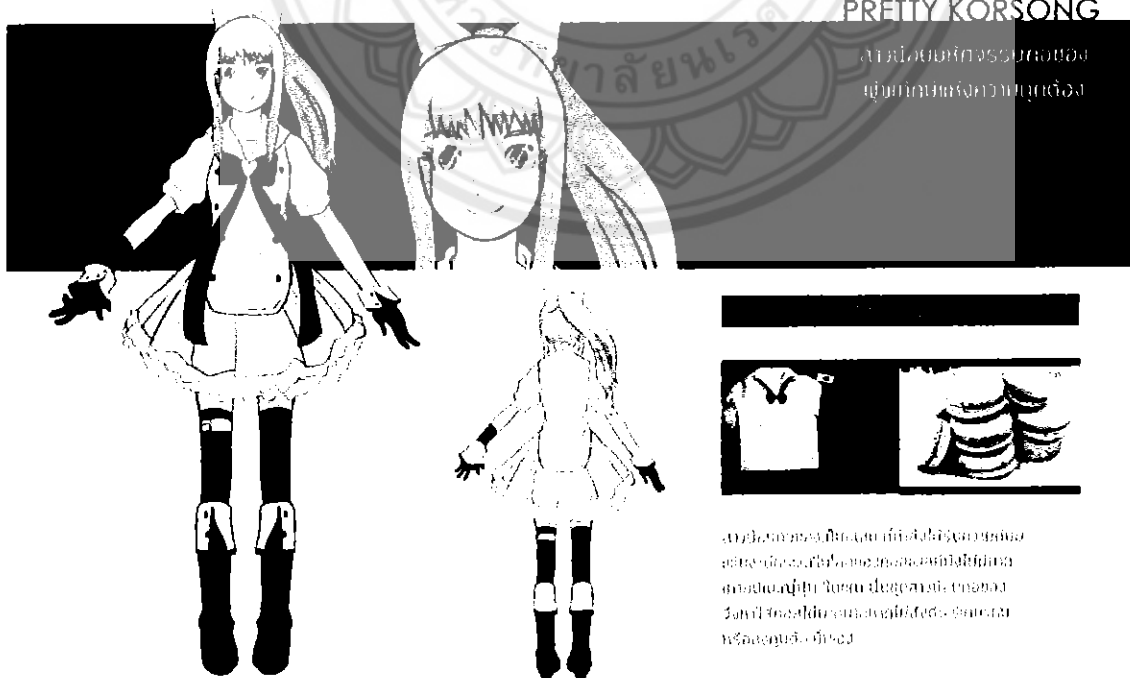
**ACTION**

ภาพที่39 ออกแบบท่าทางและสีหน้าของตัวละครหลัก3





ภาพที่40 แบบร่างตัวละครB ตัวละครจากอนิเมะสาวน้อยคอกของที่ตัวหลักคอสเพลย์



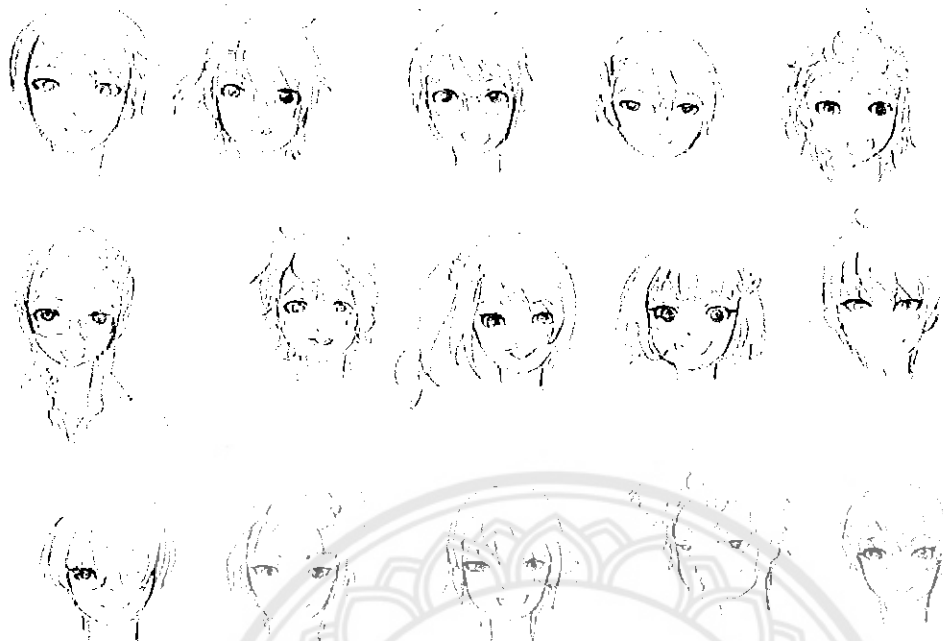
PRETTY KORSONG

สาวน้อยคอกของของ  
ผู้เข้าแข่งขันประกวดนางงามเด็ก



สาวน้อยคอกของเป็นชุดที่แต่งให้ตัวละครคอกของ  
และจะแต่งให้ตัวละครคอกของที่ไม่ได้แต่ง  
คอกของใส่ที่ กางเกง สีของคอกของ คอกของ  
ส่วนนี้ จะแต่งให้ตัวละครคอกของ ใส่คอกของ  
หรือคอกของอื่น ๆ ก็จะได้

ภาพที่41 ตัวละครB ที่จะใช้จริง



ภาพที่42 แบบร่างตัวละครC เพื่อนตัวละครหลัก

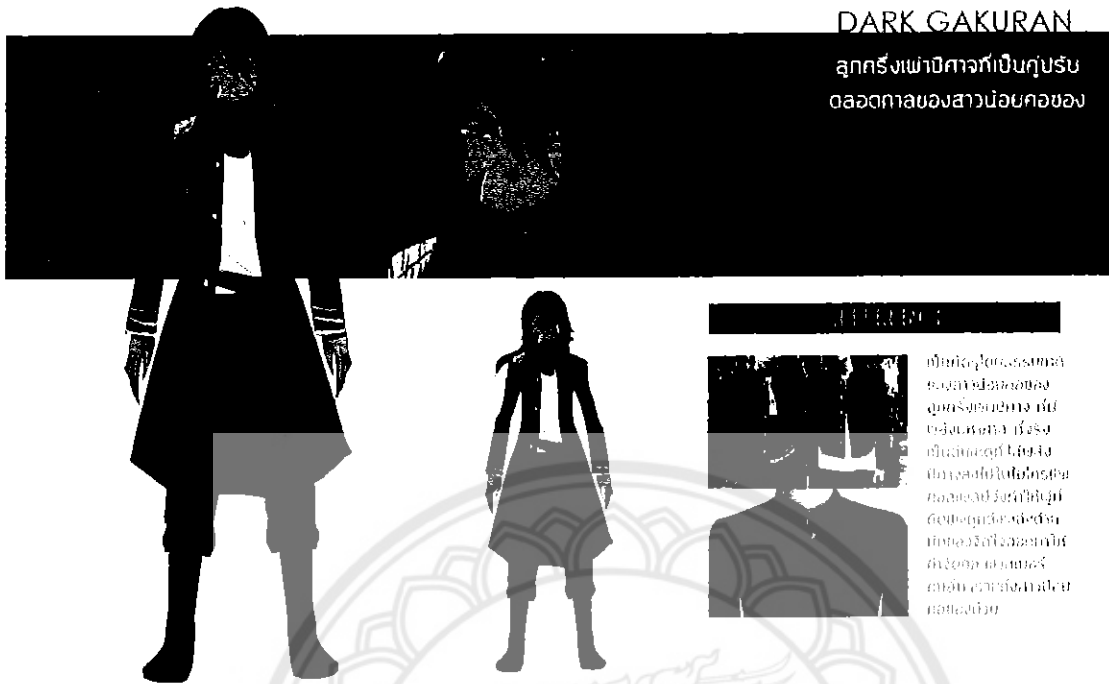


ชื่อ : ...  
 ...  
 ...

REFERENCE



ภาพที่43 ตัวละครC เพื่อนตัวละครหลักที่จะใช้จริง



**DARK GAKURAN**  
 ลูกครึ่งเพ้าปีศาจที่เป็นคู่ปรับ  
 ตลอดกาลของสาวน้อยคอกของ

ภาพที่44 ตัวละครD คู่ปรับของสาวน้อยคอกของ

4.1.3 ออกแบบฉาก (Background)

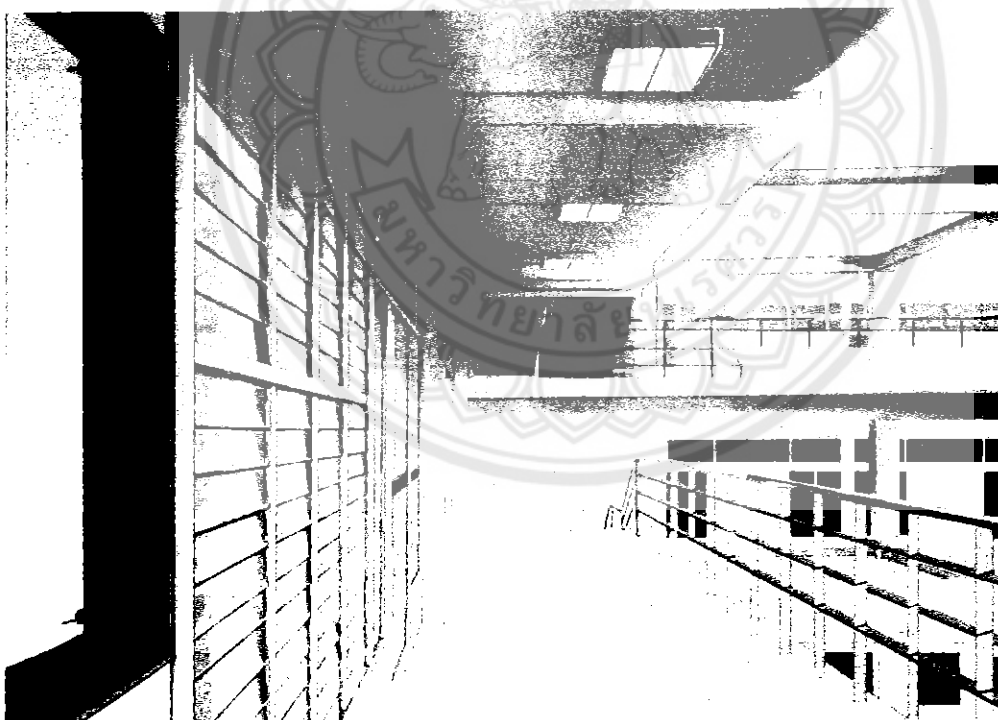
เพื่อถ่ายต่อการอนิเมะเรื่องจึงวาดฉากใหญ่ๆโดยรวม แล้วค่อยมาใส่ตัวละครเข้าไปอีกที โดยฉากนี้สามารถใช้ได้หลายชิ้นเพื่อประหยัดเวลาในการวาดฉากเยอะๆ



ภาพที่45 ภาพถ่ายจากA ตึกARC คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์



ภาพที่46 ภาพถ่ายจากBที่จะใช้ในแอนิเมชั่น ตึกARC คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์



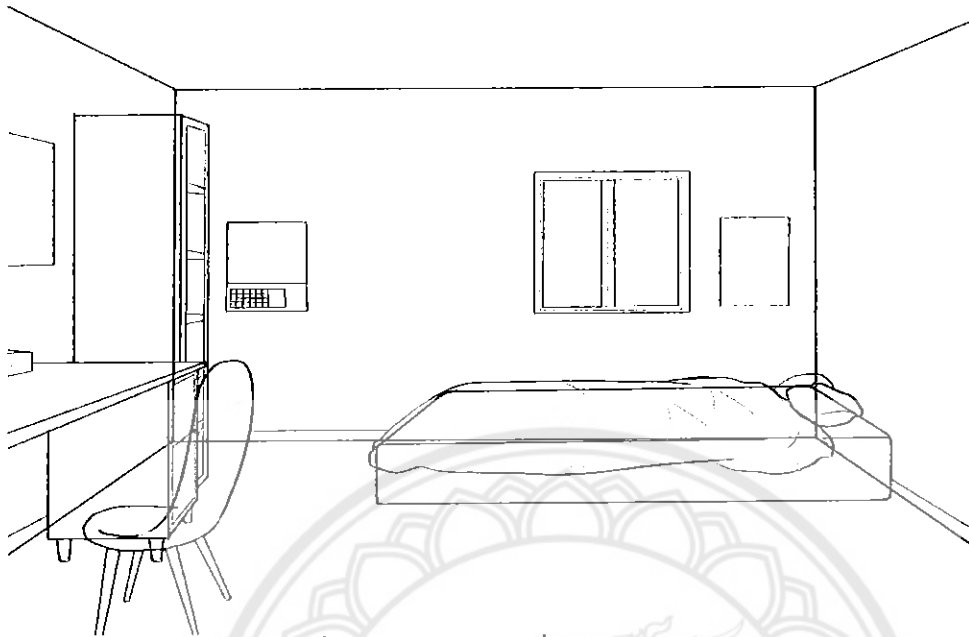
ภาพที่47 จากA ที่ใช้ในงานจริง



ภาพที่48 จากBที่ใช้ในงานจริง



ภาพที่49 จากCที่ใช้ในงานจริง



ภาพที่50 แบบร่างฉากDที่จะใช้ในงานจริง



ภาพที่51 ฉากDที่ใช้ในงานจริง

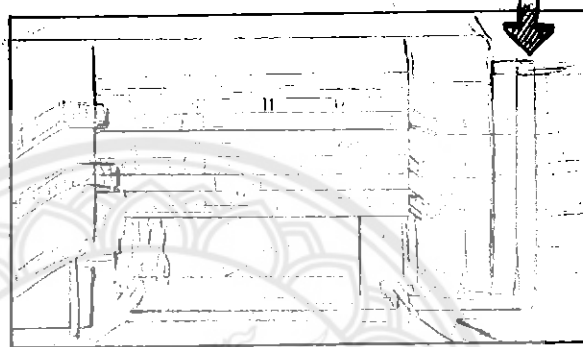
#### 4.1.4 การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

การทำสตอรี่บอร์ดคือการกำหนดภาพลำดับเรื่องราวของเนื้อเรื่องของแอนิเมชันที่ผู้วิจัยทำ ทั้งมุมกล้อง ท่าทางของตัวละคร หรือจากในแต่ละซีนเพื่อให้ง่ายและรวดเร็วในขั้นตอนการผลิตงานจริง

TITLE: COSMODE PAGE: 20

Pan กล้องขวา

Ln. 7 (จบฉาก)



จบฉาก in



ภาพที่52 Storyboard ส่วนที่1

Pan โหม่งหน้า  
เจ้าชายน้อยกับเจ้าหญิง



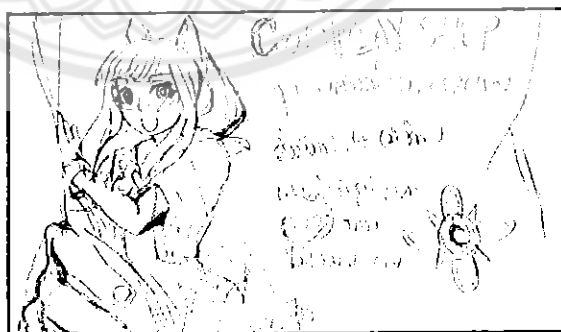
Zoea In  
เริ่มทำกระดาษด้วยตัวเองด้วยวิธีง่ายๆ



Min / ปรินซ์  
เพื่อนของเธอเริ่มทำกระดาษ



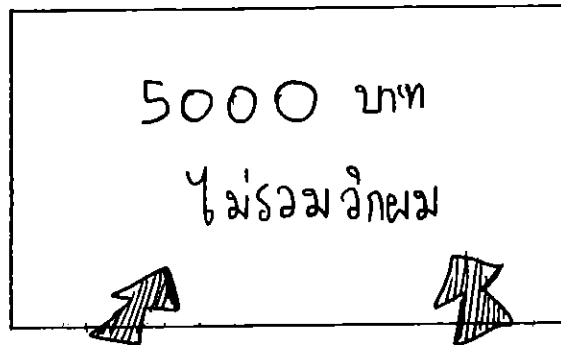
Car โหม่งกับกระดาษที่เธอทำ



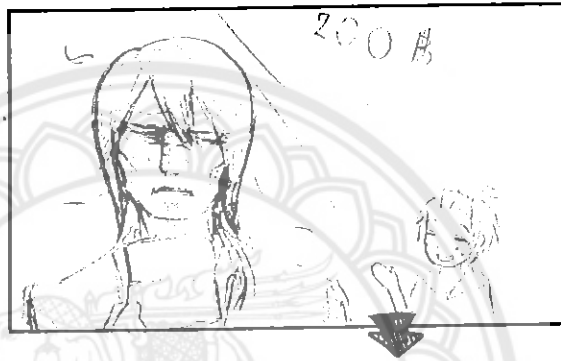
ภาพที่ 53 Storyboard ส่วนที่ 2



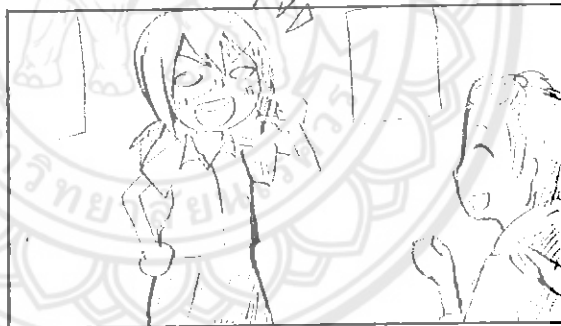
ฉากใน 5000 บาท  
ฉากจบ (จบเรื่อง)



MS / zoom out ตึก  
คนสองคนพูด



MS  
คนสองคนคุยกัน  
ฉากจบ (จบเรื่อง)

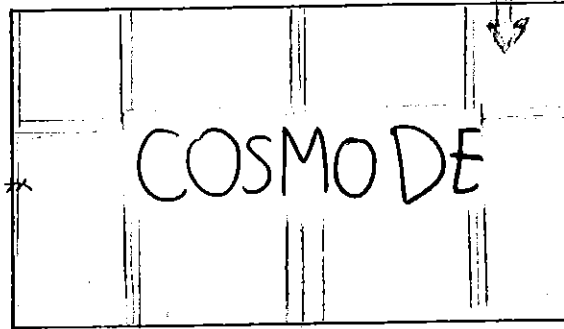


ฉากใน 5000 บาท  
ฉากจบ (จบเรื่อง)

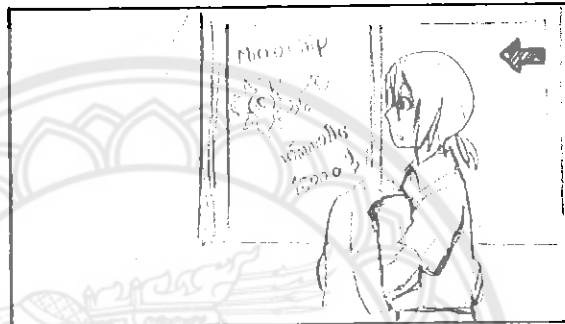


ภาพที่ 54 Storyboard ส่วนที่ 3

มีเสียงดนตรีที่ไพเราะและสนุกสนาน  
ที่ช่วยดึงดูดความสนใจ



นาง / นางสาว มีท่าทางที่สวยและ  
น่ารัก น่าชื่นชมและดูน่าประทับใจ



มี 200 คน



นาง  
นางสาว มีท่าทางที่สวยและ  
น่ารัก น่าชื่นชมและดูน่าประทับใจ

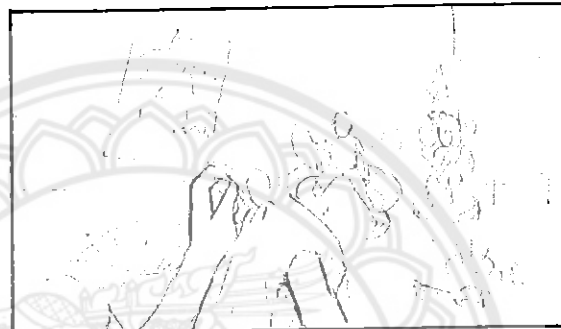


ภาพที่ 55 Storyboard ส่วนที่ 4

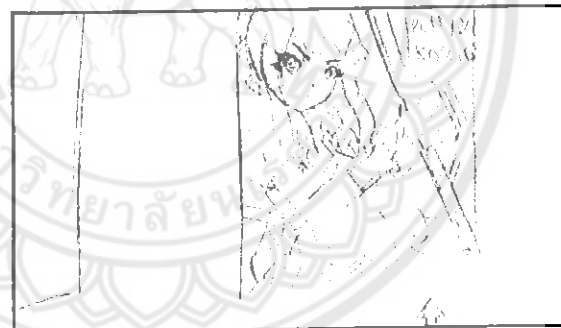
เด็ก ๆ สนุกสนานไปด้วย



เด็ก ๆ เริ่มได้งานทำ เด็ก ๆ ได้ทำขนม  
แล้ว



เด็ก ๆ สนุกสนานไปด้วย  
แล้ว



เด็ก ๆ สนุกสนาน  
ไปด้วยแล้ว  
แล้ว

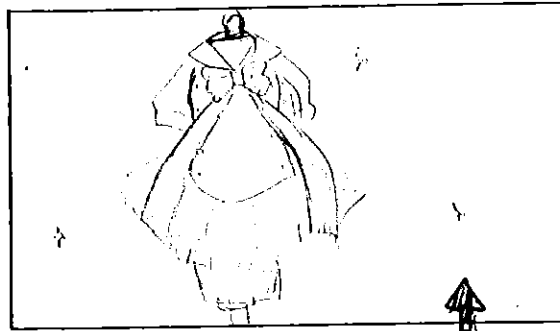


ภาพที่ 56 Storyboard ส่วนที่ 5

1. โคม่า/ตื่นขึ้น

2. ฝัน / ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

3. โคม่า/ตื่นขึ้น



4. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

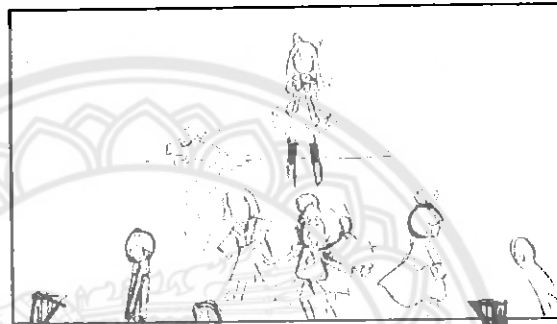
5. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

6. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

7. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

8. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

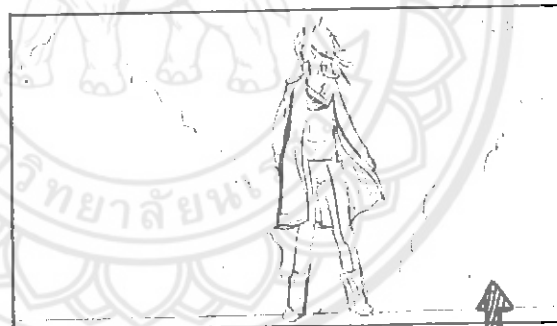
9. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต



10. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

11. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

12. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต



13. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

14. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต

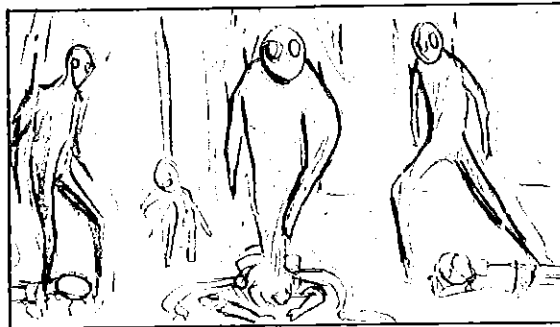
15. ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต



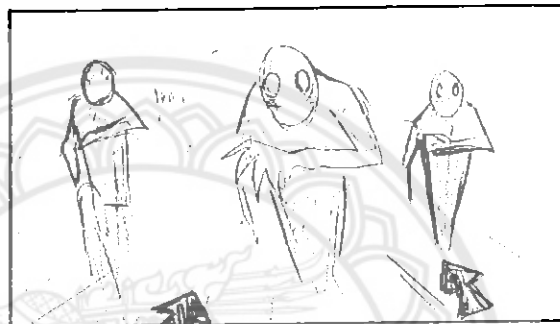
ภาพที่ 57 Storyboard ส่วนที่ 6

15

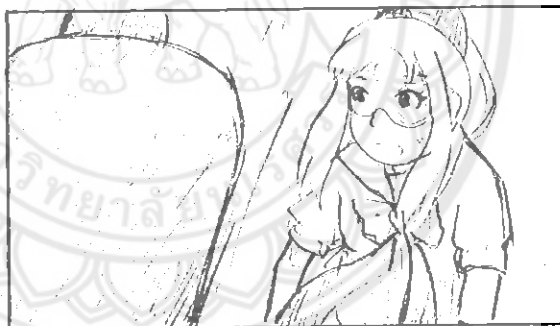
นักบวชที่มองดูพระศพในวิหารที่มืดมิด



ผู้ช่วยนักบวช



นักบวชผู้ช่วยนักบวชที่มองดูพระศพ

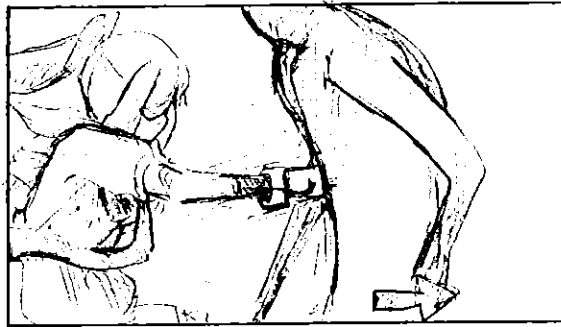


((๓))

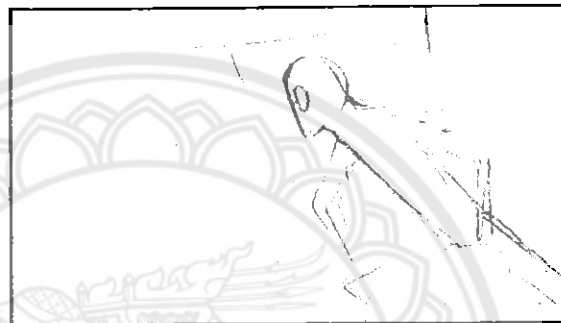


ภาพที่ 58 Storyboard ส่วนที่ 7

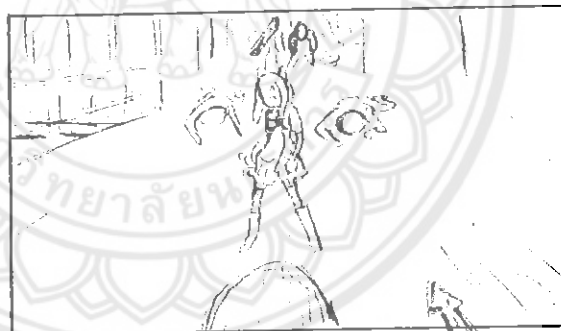
Don หนีตัวหนีจากขลุ่ยประสาธน์



ตัวหนีรอด



ผู้หนีรอด / มวลชนหนีไปซ่อน



คนหนี / มวลชนหนีไปซ่อน  
คนไล่ตามจับกุมคนหนี

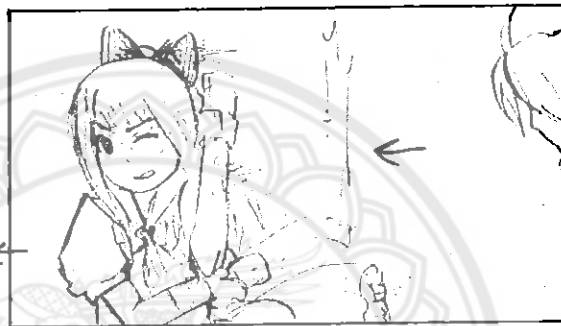


ภาพที่ 59 Storyboard ส่วนที่ 8

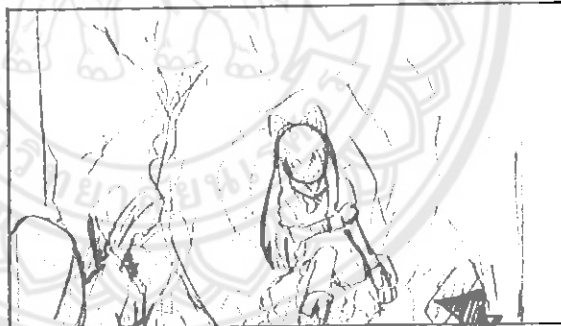
Pan ฝั่งขวาหันหน้าไป  
ด้านซ้ายเพื่อให้เห็นหน้าคน



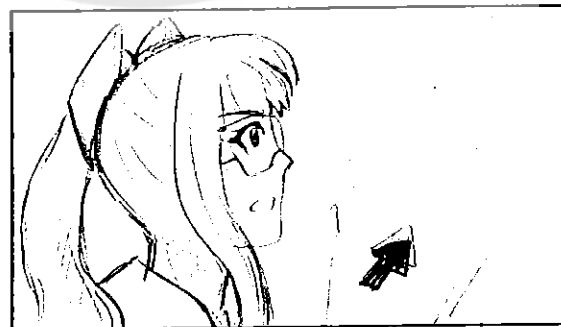
Pan ขยับตัวเล็กน้อยเพื่อให้เห็น



pan cut

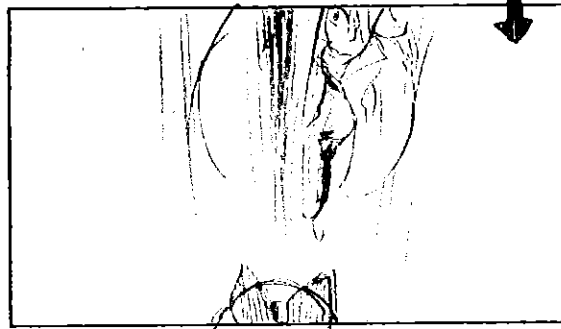


Pan กล้องขยับ

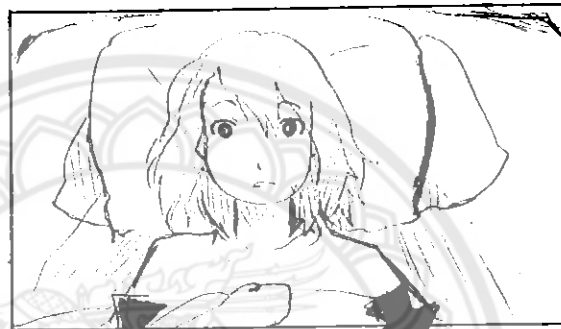


ภาพที่60 Storyboard ส่วนที่9

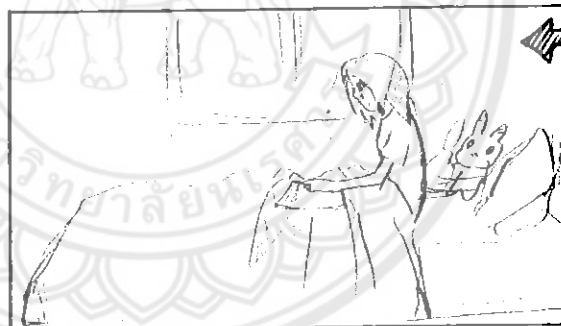
ตัว Cosplay เริ่มจะขยับตัวไป



สติง  
zoom out  
เสียงนาฬิกาปลุก



Pan ซ้ายขวา



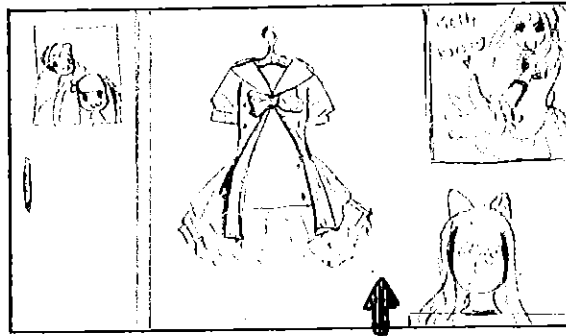
มองที่ขั้นตอนการ Cosplay แล้วจึง  
ค่อยๆ Pan ขึ้นไป



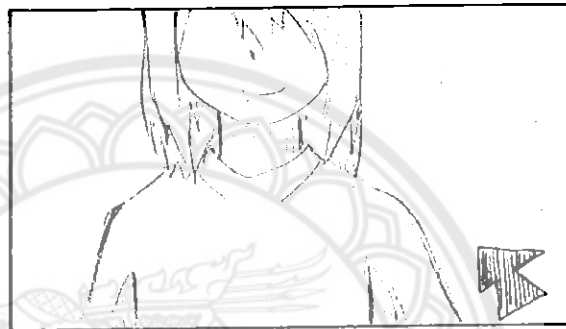
ภาพที่ 61 Storyboard ส่วนที่ 10



Pan 60 องศา



zoom in ในทิศในหน้าตัวประกอบ



ภาพที่62 Storyboard ส่วนที่11

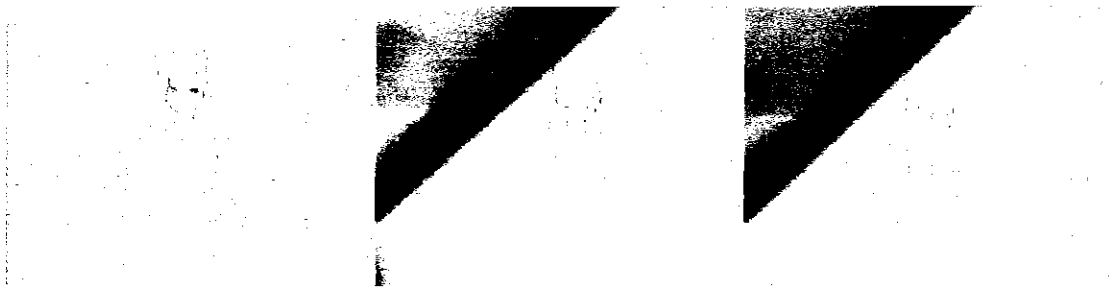
## 4.2 ขั้นตอนการผลิตจริง (Production)

เมื่อได้แบบร่างต่างๆที่แน่นอนแล้วก็นำมาสู่ขั้นตอนการผลิตผลงานจริงโดยใช้แบบที่ได้เลือกไว้ เนื่องจากเป็นแอนิเมชัน2D และใช้เทคนิคFrame by Frame (วาดทีละภาพแล้วนำมาเรียงกัน) จึงมีขั้นตอนไม่มากและไม่ยุ่งยากแบบ3D เพราะ2Dจะใช้ทักษะการวาดมือทั้งหมด

### 4.2.1 กำหนดคีย์เฟรมของการเคลื่อนไหว (Key Frames)

เริ่มจากกำหนดคีย์เฟรมของท่าเคลื่อนไหว หรือก็คือวาดภาพแรกและภาพสุดท้ายของการเคลื่อนไหวนั้นๆด้วยดินสอ แล้วจึงค่อยวาดภาพแทรกระหว่างกลางของภาพ

ภาพที่63 กำหนดคีย์เฟรมการเคลื่อนไหวภาพแรก-ภาพสุดท้าย1



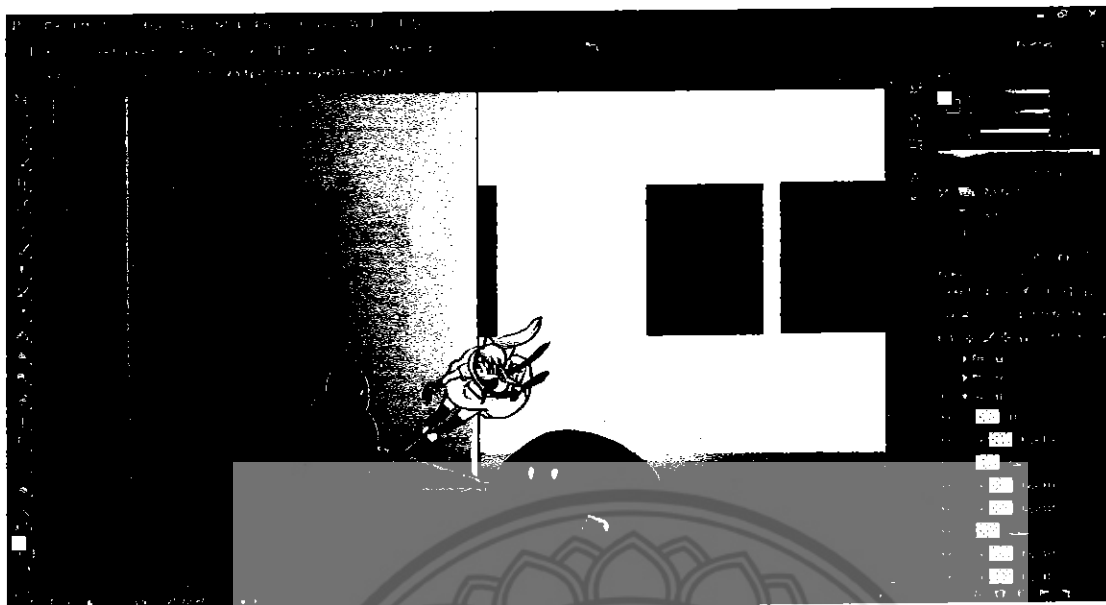
ภาพที่64 วาดแทรกกลางระหว่างภาพแรก-ภาพสุดท้าย2

#### 4.2.2 ตัดเส้นภาพร่างและลงสี

เมื่อวาดคีย์เฟรมครบแล้วก็นำมาตัดเส้น ตัดเส้นในที่นี้ผู้วิจัยนำภาพที่วาด  
สแกนลงคอมพิวเตอร์แล้วตัดเส้นในคอมพิวเตอร์แทนการตัดเส้นด้วยปากกาด้วยกระดาษบนกระดาษและลงสีในคอมพิวเตอร์  
ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop ขึ้นอยู่กับความถนัดของแต่ละคน



ภาพที่65 ตัดเส้นและลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop1



ภาพที่66 ตัดเส้นและลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop2

ได้นำภาพที่วาดเตรียมไว้ก่อนหน้านี้มาใส่เป็นพื้นหลังขณะลงสี และจัดตำแหน่ง การเคลื่อนไหวของตัวละครโดยแยกเป็นทีละเลเยอร์ไว้ เพื่อความสะดวกในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่67 ตัดเส้นและลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop3

จากภาพที่67 กรอบสีแดงคือกรอบขนาดภาพตามขนาดของไฟล์วิดีโอที่เราจะ ให้มันแสดงออกมา ส่วนอื่นๆที่อยู่นอกกรอบจะไม่ถูกถ่ายออกมา

### 4.2.3 Compositing

นำไฟล์ภาพที่ตัดเส้นลงสีเสร็จแล้วของแต่ละSequence เข้าสู่บวณการตัดต่อ ใส่เทคนิคพิเศษ และ Out put ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe After Effect



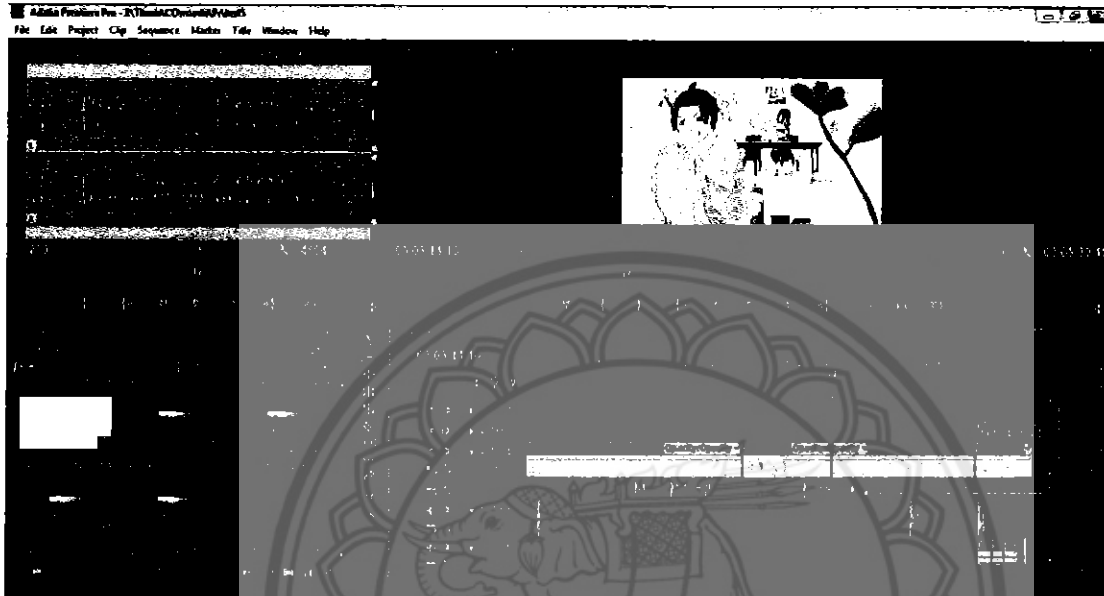
ภาพที่68 เรียงSequenceแต่ละภาพ1



ภาพที่69 เรียงSequenceแต่ละภาพ2

### 4.3 ขั้นตอนหลังผลิต (Post-Production)

นำไฟล์วิดีโอที่ได้ Render มาใส่เสียงพากย์ เพลงพื้นหลัง และเอฟเฟกต์ต่างๆ เพื่อให้งานสมบูรณ์ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 70 ใส่เสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์ 1



ภาพที่ 71 ใส่เสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์ 2



ภาพที่72 ใส่เสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์3



ภาพที่73 ภาพคลิปวิดีโอเสร็จสมบูรณ์

## บทที่ 5

### บทสรุป

จากการทำวิจัยการออกแบบแอนิเมชันสองมิติเรื่องCosmode เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมคอสเพลย์ สำหรับเยาวชนอายุ15-25ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1.เพื่อศึกษาการออกแบบแอนิเมชันในรูปแบบสองมิติ
- 2.เพื่อศึกษาเทคนิคและวิธีการทำแอนิเมชันสองมิติ
- 3.เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจถึงวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์

ซึ่งผู้ทำวิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลต่างๆทั้งข้อมูลของขั้นตอนการผลิตแอนิเมชันสองมิติ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมคอสเพลย์ และได้ผลสรุปตามลำดับดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

การทำแอนิเมชันสองมิติจะพบว่าทำให้ภาพเคลื่อนไหวได้นั้นมีหลายขบวนการในการผลิตและหลากหลายเทคนิคเช่น การวาดแบบFrame by frame, การวาดแยกแต่ละส่วน และใช้Plug in อย่างDuik ช่วยในการทำภาพเคลื่อนไหว และเทคนิคCut out แต่ทุกเทคนิคนั้นจะเป็นการวาดด้วยมือเกือบทั้งหมด ส่วนที่ไม่ได้วาดมือนั้นจะเป็นในเรื่องของการใส่เสียงหรือเอฟเฟกต์ต่างๆเช่น คิวบ์ แสง เป็นต้น ในส่วนของข้อมูลวัฒนธรรมคอสเพลย์ที่ได้ไปศึกษาและทำความเข้าใจมานั้นพบว่าส่วนมากจะเป็นบุคคลที่ชื่นชอบอนิเมะ (Anime) ของญี่ปุ่นมาก จะอยู่ในช่วงวัยมัธยมไปจนถึงวัยทำงานและมีการเสฟสื่อที่ค่อนข้างสูงมาก เมื่อนำข้อมูลทั้งสองอย่างมารวมเข้าด้วยกันจะเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากที่สุดทั้งเรื่องของการนำเสนอข้อมูลเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมคอสเพลย์ และในเรื่องของความเข้าใจง่าย

#### อภิปรายผล

แอนิเมชันสองมิติและสามมิติจะแตกต่างกันในเรื่องของเทคนิคที่ใช้ แอนิเมชันสองมิติจะเน้นวาดมือ ส่วนแอนิเมชันสามมิติจะเน้นที่ใช้โปรแกรมช่วยในการทำงานเช่นโปรแกรม Maya เป็นต้น เนื่องจากโปรแกรม3Dจะเป็นโปรแกรมที่มีคำสั่งสำเร็จรูปสามารถสร้างได้ตั้งแต่คาแรคเตอร์ไปจนถึงการอนิเมทและมุกกล้องต่างๆในโปรแกรม

เดียว ซึ่งจะต่างจากสองมิติที่เน้นการวาดมือแล้วค่อยใส่เอฟเฟกต์ไปที่หลัง แต่สามารถนำมารวมกับสามมิติได้ สำหรับกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้การที่แอนิเมชันสองมิติเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายมากกว่าสามมิติเพราะส่วนใหญ่จะเป็นเยาวชนที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมญี่ปุ่นซึ่งรวมถึงการ์ตูนญี่ปุ่นหรือที่เรียกกันว่าอนิเมะ(Anime) ในประเทศไทยสามารถหาดูอนิเมะที่มาจากญี่ปุ่นได้ในอินเทอร์เน็ตหรือตามเว็บออนไลน์ต่างๆ จึงทำให้บุคคลกลุ่มนี้เสียสละไปโดยปริยาย นอกจากนี้หากพูดถึงอนิเมะญี่ปุ่นก็ต้องนึกถึงตัวละครต่างๆในแต่ละเรื่องที่คุณภาพหลายๆก็จะกลายเป็นคลังใจดี เหมือนกับดารานักแสดงในชีวิตจริงเพียงแต่สิ่งที่คุณกลุ่มนี้ชื่นชอบคือตัวละครสองมิติที่มีชีวิตแค่ในจอเท่านั้น จากความคลังใจดีในโลกของจินตนาการนำมาสู่โลกของความเป็นจริงด้วยการแต่งตัวเหมือนตัวละครนั้นๆและเลียนแบบท่าทาง ลักษณะนิสัยต่างๆให้เหมือนต้นแบบและนำภาพที่ได้ถ่ายเลียนแบบตัวละครเหล่านั้น สร้างเป็นสตอรี่ในโลกไซเบอร์ จึงทำให้เกิดสิ่งๆที่เรียกว่าคอสเพลย์ขึ้นมา กลายเป็นว่าอนิเมะและคอสเพลย์จึงเป็นของที่ควบคู่กันมาอย่างเลี่ยงไม่ได้ และหากต้องการถ่ายทอดหรือสื่อสารข้อมูลให้เข้าถึงเป้าหมายกลุ่มนี้ได้ง่ายที่สุดก็คือ สื่อแอนิเมชันสองมิติในรูปแบบสไลด์ญี่ปุ่นจะดึงดูดได้ง่ายกว่า

### ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำการออกแบบแอนิเมชันสองมิติเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมคอสเพลย์นั้น จะต้องคำนึงถึง

1. ความขยัน เนื่องจากเป็นแอนิเมชันสองมิติ เทคนิคFrame by frame วาดมือทีละภาพ จะต้องใช้เวลาและความอดทนที่ค่อนข้างสูง
2. วางแผนการทำงาน เพื่อให้งานทำได้อย่างต่อเนื่องควรวางแผนการทำงานและทำตามแผนไปที่ละขั้น ไม่ควรข้ามขั้นตอนไป เพราะอาจทำให้สับสนทำบางอย่างหรือขาดบางอย่างได้
3. คีย์เฟรม เป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวละคร จะต้องคำนวณเฟรมและท่าทางของตัวละครให้ดูสมูทอยู่เสมอ ไม่ควรให้ดูแล้วกระตุกนอกจากรว่าจใจหรือตั้งใจทำให้มันกระตุกอยู่แล้ว (เหมือนเทคนิค Cut out Animation)



## บรรณานุกรม

### บรรณานุกรมประเภทหนังสือ

- เชมทัต พิพิธนาบรรพ์. (2551). การแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มวัยรุ่นไทย กับการสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรมย่อยและบทบาทของสื่อ. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ขวัญชาย คำวงขวัญ. (2554). "คอสเพลย์ เลียนแบบตัวละคร สะท้อนตัวตน" ในบางสิ่งมีชีวิต ต้องการ. กรุงเทพฯ: สารคดี.
- ฐิติพันธ์ พัฒนมงคล. (2555). โลกเร้นลับของนักเลียนแบบตัวละคร. สารคดี. 28(329), 101-111.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล.(2555). การสร้างAnimation2D. (พิมพ์ครั้งที่1). ปทุมธานี: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี
- นนทิพัฒน์ ไชยโสดา. (2555). คอสเพลย์และการสร้างอัตลักษณ์ภาพตัวแทนมาายาคติผ่านสื่อศิลปะในสังคมร่วมสมัย. การค้นคว้าอิสระ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์. (2531). เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยรุ่น Adolescent behavior. (พิมพ์ครั้งที่1). นนทบุรี :มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักที่ปรึกษากรมอนามัย. (ม.ป.ป.) กลุ่มเยาวชนอายุ15-24ปี.
- Richard Williams. (2001). Animator.

### บรรณานุกรมประเภทสื่อออนไลน์

- กระทู้phpbb, สังคมคอสเพลย์ (2556). สืบค้นเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2558. จาก:  
<http://www.ccath.com/phpBB/topic13594.html>
- คอสเพลย์. (2554). สืบค้นเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2558. จาก:<http://propsops.com/gallery/cosplayall.php>
- ธนวรรณ ชุมแวงวาปี. (2550). สืบค้นเมื่อ 30 พฤศจิกายน 2558. จาก: <https://www.gotoknow.org/posts/109896>
- นิพนธ์. (2557.) เทคนิคการกำกับภาพและถ่ายมุมมองกล้อง. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2558. จาก:

<http://mis.kkw.ac.th/index.php/short-film/31-2014-05-16-07-25-21>

บทความหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558. จาก: <http://www.thairath.co.th/content/234901>

บทความหนังสือพิมพ์รังสิต. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558. จาก: <http://www.jr-rsu.net/article/1397>

วาริน ถาวรวัฒนเจริญ. (2013.) บทเรียนออนไลน์เรื่องการเขียนสตอรี่บอร์ด. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2558. จาก: <http://www.krui3.com/content/865>

สกลรัฐ บุญเจลียว. (12 กุมภาพันธ์ 2556). หลักพื้นฐาน 12 ข้อของแอนิเมชัน. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2556. จาก <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>.

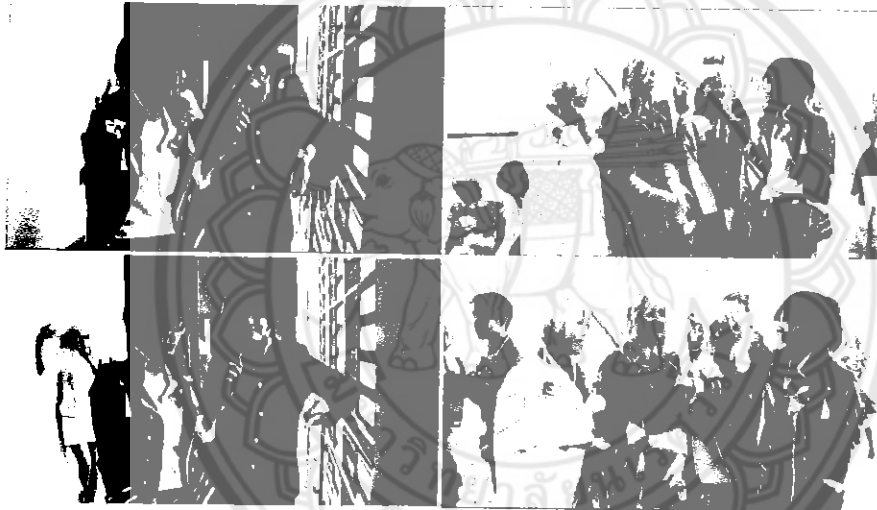
สำนักที่ปรึกษากรมอนามัย. (ม.ป.ป.). กลุ่มเยาวชนอายุ 15-24 ปี. สืบค้นเมื่อ 24 มีนาคม 2558. จาก: <http://advisor.anamai.moph.go.th/main.php?filename=env104>





ภาคผนวก ก สัมภาษณ์คอสเพลเยอร์เกี่ยวกับมุมมองเรื่องคอสเพลย์ในงานMaruya ครั้งที่14 ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร

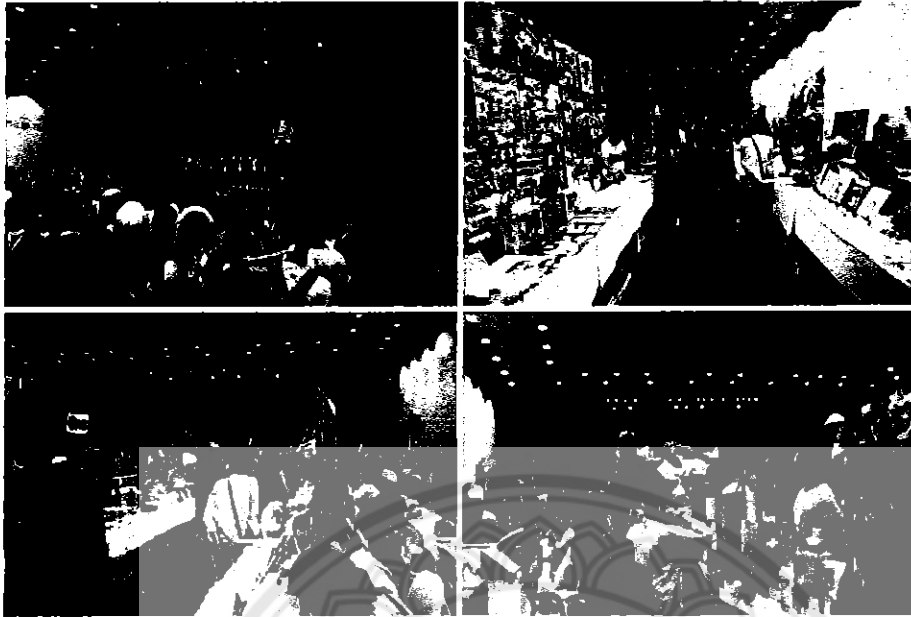
งานMaruyaเป็นงานรวมตัวของคนรักอนิเมะ จะเห็นได้ว่าคอสเพลย์เริ่มเป็นที่สนใจของบุคคลทั่วไปและธุรกิจต่างๆมากขึ้น ในด้านของธุรกิจถือเป็นส่วนที่เป็นสีสันของงานไม่ให้งานกร่อย และเป็นส่วนดึงดูดลูกค้าให้มาร่วมงาน ในด้านของสังคมเป็นจุดพบปะเพื่อนออนไลน์ที่มีความชอบเหมือนกันเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องต่างๆ กลุ่มคนคอสเพลย์ไม่จำเป็นต้องเป็นเด็กหรือวัยรุ่นเสมอไป คนวัยทำงานก็คอสได้ ในมุมมองของกลุ่มที่ไปสัมภาษณ์มาทั้ง3กลุ่มคิดเห็นไปทางเดียวกันคือ คอสเพลย์เป็นงานอดิเรกอย่างหนึ่งที่สร้างสรรค์สำหรับทุกคนที่ชอบ



ภาพที่74 สัมภาษณ์คอสเพลเยอร์ในงานMaruya ครั้งที่14 1



ภาพที่75 สัมภาษณ์คอสเพลเยอร์ในงานMaruya ครั้งที่14 2



ภาพที่76 บรรยายภาคภายในงาน Maruya ครั้งที่14



ภาพที่77 ผู้วิจัยกับคอสเพลเยอร์ WhizPalm



ภาพที่78 ผู้วิจัยกับคอสเพลเยอร์ Sho และ Hiro Taiki Yamada



ภาพที่79 คอสเพลย์จากเกม Touken Ranbu

ภาคผนวก ข Art Thesis Exhibition 2016 ที่เซนทรัลพลาซ่า จังหวัดพิษณุโลก

Art Thesis Exhibition 2016 ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวรจัดขึ้น วันที่ 12-15 พฤษภาคม พ.ศ.2559 ณ เซนทรัลพลาซ่า จังหวัดพิษณุโลกนั้น ถูกจัดขึ้นภายใต้คอนเซ็ปต์เทศกาล หรือก็คือเทศกาลความรู้ที่มีทั้งหมดที่มี เเทกทุกอย่างลงไป เพื่อสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา เป็นการจัดขึ้นของสองสาขา สาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรมและสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ชั้นปีที่ 4



ภาพที่ 80 บูธแสดงผลงาน



ภาพที่81 ถ่ายคู่กับบุรุษตัวเอง

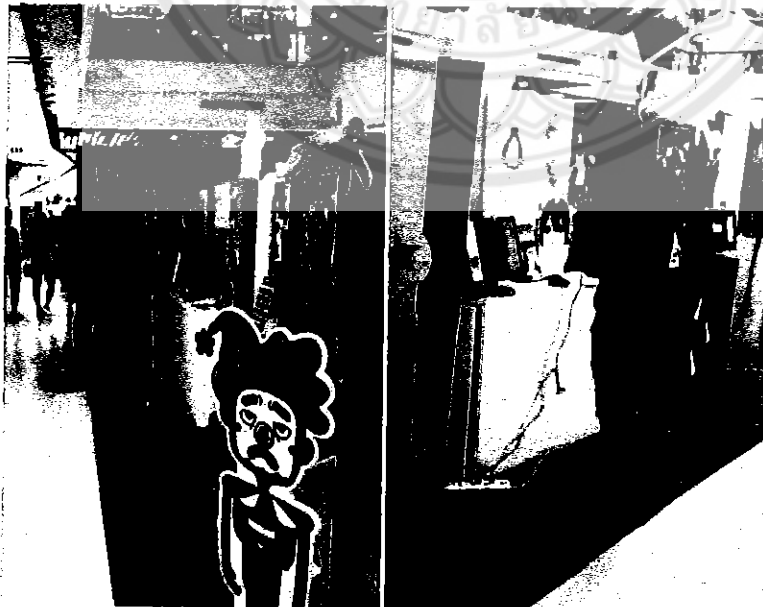


ภาพที่82 ผู้วิจัยตอนคอสดถ่ายกับอาจารย์ที่ปรึกษา





ภาพที่83 บรรยายภาพในงานเทศกาลศิลปะ Art Thesis Exhibition1



ภาพที่84 บรรยายภาพในงานเทศกาลศิลปะ Art Thesis Exhibition2