

การออกแบบแอนิเมชัน2มิติเกี่ยวกับผีไทยสำหรับประชาชนอายุ18ปีขึ้นไป



ศิลปินพันธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

PROJECT DESIGN 2D ANIMATION ABOUT THAI GHOST FOR ADULT



Thesis Submitted to the Graduate School of Naresuan University
in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design

May 2017

Copyright2017 by Naresuan University

ศิลปนิพนธ์ เรื่อง
“การออกแบบแอนิเมชัน2มิติเกี่ยวกับผีไทยสำหรับประชาชนอายุ18ปีขึ้นไป”
ของ นาย ธีรพล แสงฉวี
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา)

.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา)

.....กรรมการ

(อาจารย์จุมพล เพ็ญแสงสุวรรณ)

.....กรรมการ

(อาจารย์มยุรี สุกังคนาซ)

.....กรรมการ

(อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล)

อนุมัติ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชาติ เกษประสิทธิ์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดามารดาครอบครัวและเพื่อนๆของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจ และคอยสนับสนุนในด้านต่างๆเสมอมา

กราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา ผู้เป็นที่ปรึกษาโครงการที่คอยให้คำแนะนำตลอดมาเป็นอย่างดีจนเป็นผลให้ผลงานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงออกมา ด้วยดี

กราบขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่คอยตรวจสอบและให้คำแนะนำกับผู้วิจัย ขอขอบคุณพนักงานสำนักงานหอสมุดมหาวิทยาลัยรัตนนครที่ให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับงานวิจัย รวมทั้งเพื่อนๆที่คอยเป็นที่ปรึกษาและช่วยคลายเครียดในบางครั้งซึ่งเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ทำให้ผลงานชิ้นนี้สำเร็จลงได้

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีไทยไม่มากนักน้อย



ชื่อเรื่อง	การออกแบบแอนิเมชัน2มิติเกี่ยวกับผีไทย สำหรับประชาชนอายุ18ปีขึ้นไป
ผู้วิจัย ที่ปรึกษา	ณัฐพล แสงฉวี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560
คำสำคัญ	ผีไทย

บทคัดย่อ

"ผี" คือคำไทยที่คนไทยทุกคนรู้จักกันตั้งแต่จำความได้ ไม่สำคัญว่าคุณจะมาจากที่ไหนยากจนหรือร่ำรวย ซึ่งหมายความว่าผีคือคำที่มีความหมายต่อทุกๆคน ซึ่งอาจจะแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ที่ทุกคนเคยได้รับเกี่ยวกับคำนี้

ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้ลองหาข้อมูลจากหลายๆแหล่ง รวมถึงลองพยายามไปรับรู้ถึงประสบการณ์ต่างๆเกี่ยวกับคำนี้ด้วยตนเองแล้ว ค้นพบว่าคนไทยยังตีความคำว่าผีนี้ไปในทิศทางเดียวมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันสังเกตได้จากการที่สื่อส่วนใหญ่มักจะพยายามประโคมข่าวเกี่ยวกับความน่ากลัวความสยดสยองความชั่วร้ายของผีอยู่เสมอ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้คนอยากตีความคำว่าผีเสียใหม่ให้ออกจากกรอบเดิมๆเพื่อสืบสานความเชื่อเกี่ยวกับผีไทยต่อไปโดยมีการคิดต่อยอดแบบใหม่ๆอยู่เสมอ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
ขอบเขตงานวิจัย.....	2
วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	3
ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย.....	3
การตีความคำว่า "ผี".....	3-6
ข้อมูลความเชื่อเกี่ยวกับผีไทย.....	7-8
ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน.....	9-23
พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย.....	24-27
กรณีศึกษา.....	28-30
3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	31
วิเคราะห์ปัญหาทางงานวิจัย.....	31
วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ.....	31
วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย.....	31
สรุปแนวคิดการออกแบบ.....	31
แนวทางการออกแบบ.....	32

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	33
แนวคิดในการออกแบบ.....	33
การเขียนเนื้อเรื่องและสตอรี่บอร์ด.....	33-50
การออกแบบตัวละคร.....	51-53
การกำหนดการเคลื่อนไหว.....	54
การตัดต่อและใส่เสียง.....	55
5 บทสรุป.....	56
สรุปผลการวิจัย.....	56
อภิปรายผลการวิจัย.....	56
ข้อเสนอแนะ.....	56
บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง.....	57-58
ภาคผนวก.....	59-62
ประวัติผู้วิจัย.....	63-64

สารบัญภาพ

บทที่	หน้า
ศาสตราจารย์แมกซ์ มุลเลอร์.....	4
พระองค์เจ้าศรีเสาวภาคย์	5
Draw Animation	9
Stop Motion.....	10
Computer Animation.....	10
ความหมายของสตอรี่บอร์ด.....	11
แบบฟอร์มสตอรี่บอร์ด1-3.....	13-14
12 หลักพื้นฐานของแอนิเมชัน.....	15
การเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame.....	18
การเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween.....	19
การเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween.....	19
เทคนิคชนิด Mask Layer.....	20
เทคนิค Motion Guide.....	21
กรณีศึกษา1-3.....	28-30
ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร1-2.....	37
สตอรี่บอร์ด1-14.....	34-50
ตัวละคร1-3.....	51-53
เทคนิคการแยกระยะภาพด้วยระบบ Layers.....	54
เทคนิคการกำหนดการเคลื่อนไหว.....	54
การตัดต่อและใส่เสียงและการเลือกใช้สี.....	55
Color Correction.....	60
การแสดงผลงาน ณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ม.นเรศวร.....	61
การแสดงผลงาน ณ หอศิลป์และวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร.....	62

บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การออกแบบแอนิเมชัน2มิติเกี่ยวกับผีไทยสำหรับประชาชนอายุ18ปีขึ้นไป

ปัจจุบันด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างๆรวมทั้งการเปลี่ยนแปลงของความคิดของคนรุ่นใหม่ๆ ทำให้ผู้คนเริ่มหลงลืมประเพณีและวัฒนธรรมต่างๆในอดีตไปบ้าง และหนึ่งในวัฒนธรรมที่คนกำลังจะหลงลืมไปคือวัฒนธรรมเรื่องราวเกี่ยวกับ "ผีไทย" ส่วนหนึ่งอาจเพราะถูกมองว่าเป็นเรื่องงมงายหรือเป็นเรื่องราวไร้สาระ แต่หากไม่นับเรื่องความเชื่อที่ฝังงมงายแล้วเรื่องราวของผีไทยก็ยังมีแง่มุมที่น่าสนใจอยู่ไม่น้อย ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดที่แฝงไว้กับวัฒนธรรมผีไทย หรือแนวทางการดำเนินชีวิต ทั้งยังสามารถบ่งบอกถึงประวัติศาสตร์วัฒนธรรมในยุคสมัยนั้นๆรวมไปถึงยังเป็นรากฐานวัฒนธรรมต่างๆของคนไทยตลอดมา

วัฒนธรรมการเสพสื่อสมัยใหม่ทำให้เกิดการตีความผีไทยไปในรูปแบบต่างๆมากมายหลายรูปแบบไม่ว่าจะในแง่ของ ความงมงาย ความน่ากลัว สยดสยอง หรือแม้แต่ในแง่ตรงกันข้ามที่ตลกและสนุกสนาน แต่ก็ถือได้ว่ายังไม่เพียงพอที่จะสามารถนำวัฒนธรรมเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทยกลับมาสู่สังคมไทยได้อย่างกว้างขวางพอ อาจเป็นเพราะวัฒนธรรมเหล่านี้ถูกมองเป็นเรื่องราวไร้สาระและดูไกลตัวสำหรับคนยุคใหม่ การที่จะสร้างผลลัพธ์ที่ดีให้คนรุ่นใหม่หันมาสนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมผีไทยจึงควรออกแบบการสื่อสารด้วยรูปแบบใหม่ๆและอาจต้องตีความวัฒนธรรมเหล่านี้ให้คนรุ่นใหม่รู้สึกใกล้ตัวและเข้าใจและรู้สึกร่วมกับเรื่องราวเหล่านี้ด้วย

ดังนั้นการออกแบบแอนิเมชัน2มิติเพื่ออนุรักษ์ผีไทยสำหรับประชาชนอายุ18ปีขึ้นไปจึงเป็นอีกหนึ่งทางเพื่อช่วยในการสร้างการตีความใหม่ๆเกี่ยวกับผีไทยและยังอาจเป็นช่องทางถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทยให้กับคนรุ่นใหม่ได้อย่างน่าจดจำและเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น

2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ
2. เพื่อศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย
3. เพื่อตีความรูปแบบใหม่ๆเกี่ยวกับเรื่องราวของผีไทย
4. เพื่อศึกษาการสร้างสื่อแอนิเมชันให้ตอบสนองกลุ่มเป้าหมาย

3.ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายมุ่งเน้นช่วงอายุ 18 ปีขึ้นไป

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

- ภาพยนตร์แอนิเมชัน2มิติความยาว 5 นาที
- ไปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ขนาด A2 จำนวน 1 แบบ
- ปก DVD 1 แบบ

4. วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1.หาข้อมูลและศึกษางานที่เกี่ยวข้อง ระยะเวลา15วัน
- 2.เขียนบทและสตอรี่บอร์ด ระยะเวลา60วัน
- 3.ออกแบบตัวละครและงานศิลป์ ระยะเวลา30วัน
- 4.เขียนกำหนดการเคลื่อนไหวหลัก ระยะเวลา60วัน
- 5.เก็บรายละเอียดการเคลื่อนไหว ระยะเวลา60วัน
- 6.ลงสี ระยะเวลา90วัน
- 7.ตกแต่งและจัดองค์ประกอบศิลป์ ระยะเวลา30วัน
- 8.ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ ระยะเวลา15วัน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.หาข้อมูลและศึกษางานที่เกี่ยวข้อง	→											
2.เขียนบทและสตอรี่บอร์ด	→	→										
3.ออกแบบตัวละครและงานศิลป์			→									
4.เขียนกำหนดการเคลื่อนไหวหลัก				→		→						
5.เก็บรายละเอียดการเคลื่อนไหว						→	→					
6.ลงสี								→	→	→		
7.ตกแต่งและจัดองค์ประกอบศิลป์											→	→
8.ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ												→

5.นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การใช้สื่อหรือคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวตามภาพที่วาดหรือสร้างไว้ การทำให้ภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยการแสดงผลภาพชุดหนึ่งที่เร็วมากจนเกิดการมองเห็นเป็นภาพต่อเนื่อง ซึ่งแต่ละภาพจะมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย แอนิเมชันเป็นองค์ประกอบสำคัญในเรื่องระบบงานออกแบบสื่อเช่น เกมคอมพิวเตอร์ โฆษณา รวมไปถึงการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนด้วย

ผี ราชบัณฑิตยสถาน(2542,น.735)ได้อธิบายไว้ว่า ผีคือสิ่งที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับมองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย

6.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ
2. ได้เผยแพร่แนวความคิดที่ดีความอีกรูปแบบหนึ่งเกี่ยวกับผีไทย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเกี่ยวกับผีไทยสำหรับประชาชนอายุ 18 ปีขึ้นไป ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

จากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายผีไว้ว่าดังนี้ “ผี” น. สิ่งที่มีมนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย เช่น ผีปู่ตายาย ผีเรือน ผีห้า เรียกคนที่ตายไปแล้ว

ตามความเชื่อและบันทึกแต่โบราณ ผี (อังกฤษ: ghost) เป็นวิญญาณ (soul) หรือสปิริต (spirit) ของคนหรือสัตว์ที่ตาย ซึ่งสามารถปรากฏให้คนเป็นเห็นได้ ไม่ว่าจะในรูปที่มองเห็นได้หรือสำแดงออกมาในรูปอื่น รายละเอียดการปรากฏตัวของผีมีหลากหลายมากตั้งแต่การแสดงตนแบบมองไม่เห็น ปรากฏเป็นรูปร่างบอบบางที่โปร่งแสงหรือแทบมองไม่เห็น ไปจนถึงการเห็นภาพสมจริงดุจมีชีวิต

ความเชื่อในการแสดงตนของวิญญาณผู้ตายนั้นมีแพร่หลาย ย้อนไปตั้งแต่วิญญาณนิยมหรือการบูชาบรรพบุรุษในวัฒนธรรมก่อนรู้หนังสือ หลักในบางศาสนา เช่น พิธีกรรมงานศพ พิธีไล่ผี หลักเจตนิมิตบางประการและเวทมนตร์ ได้รับการออกแบบมาเพื่อปลอบวิญญาณของผู้ตายให้สงบ โดยเฉพาะ ผีมักได้รับการอธิบายว่า เป็นสิ่งที่อยู่โดดเดี่ยวซึ่งสิงสู่ในสถานที่ วัตถุหรือบุคคลหนึ่ง ๆ ที่ผีผูกพันยามมีชีวิตอยู่

จอห์น เฟอร์เรียร์ แพทย์ชาวสกอต เขียน An essay towards a theory of apparitions (ความเรียงว่าด้วยทฤษฎีการปรากฏตัวของผี) ใน ค.ศ. 1813 ซึ่งเขาแย้งว่า การพบเห็นผีเป็นผลมาจากภาพลวงตา ภายหลัง แพทย์ชาวฝรั่งเศส Alexandre Jacques François Brière de Boismont ตีพิมพ์ On Hallucinations: Or, the Rational History of Apparitions, Dreams, Ecstasy, Magnetism, and Somnambulism (ว่าด้วยประสาทหลอน: หรือประวัติศาสตร์ผี ความฝัน ปิติสานต์ อำนาจแม่เหล็กและอาการละเมอเดินถูกเหตุผล) ใน ค.ศ. 1845 ซึ่งเขาอ้างว่า การพบเห็นผีเป็นผลมาจากประสาทหลอน

Joe Nickell แห่ง Committee for Skeptical Inquiry เขียนว่า ไม่มีหลักฐานวิทยาศาสตร์ที่น่าเชื่อถือว่ามีสถานที่ซึ่งมีวิญญาณของผู้ตายอาศัยอยู่ ความบกพร่องของสัญชาตญาณและคำอธิบายทางกายภาพตามปกติสามารถเป็นเหตุผลของการพบเห็นผีได้ ตัวอย่างเช่น การเปลี่ยนแปลงความดันอากาศในบ้านทำให้ประตูกระแทกปิดเสียงดัง หรือแสงไฟจากรถยนต์ที่ผ่านไปมาสะท้อนผ่านกระจกในยามค่ำคืน พาเรียดอเลีย (Pareidolia) การโน้มน้าวโดยคำเหน็ดที่ขอมรับรูปแบบในสัญชาตญาณ เป็นสิ่งที่ผู้กึ่งเชื่อทำให้คนเชื่อว่าตนเอง "เห็นผี" สำหรับรายงานของผี "โผล่ออกมาจากมูมตา" อาจอธิบายได้ว่า เป็นความว่องไวของการมองภาพด้านข้างของมนุษย์ ตามข้อมูลของ Nickell

การมองภาพด้านข้างสามารถทำให้หลงผิดได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลางดึกเมื่อสมองอ่อนล้าและมีแนวโน้มตีความภาพและเสียงอย่างผิด ๆ

นักวิจัยบางคน อาทิ Michael Persinger แห่งมหาวิทยาลัยลอเรนเทียน ประเทศแคนาดา สังเกตว่า ความเปลี่ยนแปลงของสนามแม่เหล็กโลก (ซึ่งถูกสร้างขึ้นได้จากความเครียดเทคโทนิกส์ในเปลือกโลกหรือกิจกรรมของดวงอาทิตย์ เป็นต้น) สามารถกระตุ้นสมองกลีบขมับ และสร้างประสบการณ์จำนวนมากซึ่งเชื่อมโยงกับสิ่งที่อยู่ในความทรงจำ คาดกันว่า เสียงเป็นอีกสาเหตุหนึ่งของการพบเห็นที่ทักทายเป็นจริง Richard Lord และ Richard Wiseman ได้สรุปว่า อินฟราซาวนด์สามารถทำให้มนุษย์ประสบการณ์รู้สึกแปลก ๆ ในห้องได้ เช่น ความกังวล ความโศกเศร้าอย่างยิ่ง ความรู้สึกที่กำลังถูกมอง หรือกระทั่งอาการหนาวสะท้าน มีคำอธิบายบ้านผีสิงที่เป็นไปได้มาตั้งแต่ ค.ศ. 1921 ว่า การได้รับพิชคาร์บอนมอนนอกไซด์สามารถทำให้การรับรู้ของระบบตาและหูเปลี่ยนไป



นิยาม "ผี" โดย ศาสตราจารย์แมกซ์ มุลเลอร์

ภาพ 1 (ศาสตราจารย์แมกซ์ มุลเลอร์)

ในภาษาทมิฬมีคำว่า "เปย์" แปลว่า ผี คำนี้เห็นจะเป็นการประจบ คงจะไม่ใช่เป็นคำเดียวกับผีในภาษาไทย เพราะเปย์นั้น ศาสตราจารย์แมกซ์ มุลเลอร์ กล่าวว่า เป็นคำสันสกฤตมาจากธาตุคือคำที่เป็นตัวตั้งว่า ปียะ ปียนต แปลว่าเกลียดทำลาย ตรงกับคำว่า "Fiend" ซึ่งแปลว่า ผีร้าย

ในภาษาอังกฤษและในภาษากอธิคซึ่งเป็นภาษาเยอรมันโบราณ พวกหนึ่งว่า Fiyand ดั้งนี้คำว่า เปย์ จึงไม่ใช่คำเดียวกับคำว่าผี เพราะผีของเราในชั้นเดิมมีความหมายเป็นกลางๆ และคงเป็นคำที่ใช้แทนเทวดา ซึ่งเราคงได้รับมาจากภาษาบาลีในตอนที่เรารับพระพุทธศาสนาแล้ว

อ้างอิง : Max Muller ศาสตราจารย์แมกซ์ มุลเลอร์ : ศาสตราจารย์ทางนิรุกติศาสตร์ชาวเยอรมันผู้นำในการศึกษาความรู้ เกี่ยวกับตะวันออก ท่านเป็นคนแรกที่ได้จุดประทีปขึ้น ให้ชาวยุโรปทั้งหลายมองเห็นความดีงาม และความลึกซึ้งของพระพุทธศาสนา ท่านได้แปลคาถาธรรมบทเป็นภาษาอังกฤษ ตีพิมพ์ครั้งแรก "ประมวลศีลธรรมของพระพุทธเจ้า สมบูรณ์มากที่สุดที่โลกเคยรู้จักมา" Max Muller



นิยาม "ผี" โดย พระองค์เจ้าศรีเสาวภาคย์
ภาพ 2 (พระองค์เจ้าศรีเสาวภาคย์)

พระองค์เจ้าศรีเสาวภาคย์ได้ทรงนิพนธ์ไว้ว่า

“นามศัพท์อย่างหนึ่ง คนทั้งปวงเรียกว่าผี ผีนี้เป็นอัศจรรย์นัก แต่ในนี้เราจะแยกคำที่ว่า ผี หรือสิ่งที่เป็นผีนั้นเสียก่อน เรียกผีมี ๒ อย่างคือ ผีมีตัว ผีไม่เห็นตัว ผีมีตัวได้แก่ผีต่างๆ คือ ผีเรือน ผีป่า ผีโคมด ผีอะไรไม่เห็นตัวที่กล่าวกันนั้นแล เจ้าผีที่มีตามศาลซึ่งเรียกว่าเทพารักษ์ หรือเทวดานพเคราะห์อะไรทั้งหมดนี้ ควรนับว่าผีไม่เห็นตัว เพราะไม่มีใครจะมีใครเห็นที่ที่ประชุมชนมากๆนั้น จึงเรียกว่าผีไม่เห็นตัวอีกอย่างหนึ่ง

ผีทั้งสองอย่างนี้ มักใช้ถ้อยคำของคนทุกภาษา ทุกศาสนาเป็นที่นับถือบ้าง กลัวบ้าง มีอาการต่างๆประเภตต่างๆ ดังจะได้กล่าวต่อไปข้างหน้า แต่ชาติใดจะนับถือเชื่อฟังในเรื่องผีนี้ยิ่งกว่าชาติจีนต่างๆ แลพวกลาวพุงขาว พุงดำซึ่งเป็นชาติที่ตั้งอยู่ในทิศตะวันออก แลทิศเหนือของเรานั้นเป็นไม่มี แต่ถึงอย่างไรก็ดี คงมีคนมีไม่เชื่อถือผี ไม่กลัวผีนั้นเป็นอยู่แทบทุกชาติเหมือนกัน แต่คนที่ไม่เชื่อผีนั้น เป็นคนที่ได้เล่าเรียนทางพระพุทธศาสนา ได้พิจารณาการอนิจจัง ทุกขัง อนัตตา แบ่งขันธ แบ่งธาตุบ้างเป็นคนที่ได้เล่าเรียนตามนักปราชญ์เบื้องอักษฎกต ได้เห็นการใดก็พิจารณาละเอียดแล้ว จึงเชื่อนั้นบ้างรวมความลงแล้ว คนพวกใดที่ไม่มีปัญญาตรงละเอียดในการทุกอย่างแลมีสติวิจารณ์ให้เห็นแท้แล้ว ก็ไม่มีใครจะเชื่อถือเรื่องผีนั้นนัก ยกไว้แต่คนที่เชื่อแต่คำเล่าลือต่างๆ คำบุราณๆ แล้วไม่ตรงด้วยปัญญาตน ไม่พิจารณาให้ละเอียดแล้ว มักจะเชื่อเรื่องผีนี้โดยมาก”

อ้างอิง : หนังสือว่าด้วยอำนาจผีแลผีหลอก ตีพิมพ์เมื่อ พ.ศ. ๒๔๖๔ โดยพระเจ้าบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าศรีเสาวภาคย์ พระราชโอรสพระองค์ที่ ๖๐ ในพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

จากการค้นคว้าหาคำนิยามของ "ผี" จะพบว่ามีความหมายแตกต่างกันไปแล้วแต่การตีความของแต่ละคน ราชบัณฑิตยสถาน(2542, น.735)ได้ให้ความหมายของ"ผี"ไว้ว่า ผีคือสิ่งที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย เช่นผีปู่ตายาย ผีบ้านผีเรือน ผีห้า หรือเรียกคนที่ตายไปแล้วว่าผี แต่ยังไม่ค่อยชัดเจนเท่าใด นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการของแต่ละสาขาได้ให้คำนิยามของผีแตกต่างกันไปดังนี้

ในทางสังคมศาสตร์ มีนักวิชาการด้านศาสนวิทยา เช่น สุลักษณ์ ศิวรักษ์ หรือนักวิชาการด้านมนุษยวิทยา เช่น ศรีศักดิ์ วัลลิโภดม ต่างลงความเห็นเหมือนกันว่าระบบความเชื่อในสังคมไทย ประกอบไปด้วย 3 ระบบใหญ่คือ ผี พราหมณ์ พุทธ ที่ต่างผสมผสานอยู่ร่วมกันจนค่อนข้างแยกแยะได้ลำบาก (กาญจนา แก้วเทพ, 2542, น. 16) โดยที่ระบบความเชื่อเริ่มแรกในสังคมไทย (เช่นเดียวกับในยุคแรกเริ่มของมนุษยชาติ) ได้มีความเชื่อเรื่องผี ที่มีความหมายครอบคลุมอย่างกว้างขวางเริ่มตั้งแต่ความเชื่อในวิญญาณของผู้ที่ตายไปแล้วที่มีอิทธิฤทธิ์มาให้คุณให้โทษแก่ผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่หากเป็นผู้ที่เคยมีอำนาจในสังคมครั้งเมื่อยังมีชีวิตอยู่ เมื่ออายุขณมีไปแล้วก็อาจได้รับการยกระดับให้เป็นบรรดาเจ้าผีหรือเจ้าพ่อเจ้าแม่ต่างๆ นอกจากนั้นผี ยังอาจหมายถึงอำนาจสูงสุดที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ถ้า ต้นไม้ ที่มาปรากฏในรูปแบบบุคลิขฐานตัวอย่างเช่น พระขพุ่งผี เสือบ้าน ศาลปู่ตา เป็นต้น และความหมายที่มีความหลากหลายถูกเพิ่มเติมอีก โดยสรุปแล้วนักสังคมศาสตร์อาจอธิบายว่าผีเป็นรูปแบบความเชื่อของมนุษย์ที่สั่งสมเป็นมรดกทางวัฒนธรรมมาตั้งแต่ครั้งอดีต

ในขณะที่นักวิทยาศาสตร์อาจสรุปว่าผี คือ ความมมงายที่ไม่อาจพิสูจน์ได้โดยเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์ กล่าวคือ วิทยาศาสตร์โดยทั่วไปไม่มีความเชื่อว่า "ผีไม่มีในโลก" หรือเชื่อว่าผีเป็นพลังงานชนิดหนึ่งเท่านั้น (นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์, 2550, น. 2) ส่วนนักจิตวิเคราะห์อาจกล่าวว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของ ID ที่ดำรงอยู่ในจิตไร้สำนึก (unconscious) มาเป็นระบบความเชื่อมนุษย์ (กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2548, น. 43)

แม้ในการรับรู้ของมนุษย์ทั่วไปจะเชื่อว่าผีอาจมีบางอย่างคล้ายกับคน แต่ที่แน่ๆผีไม่ใช่คน บางมิติของผีอาจเชื่อมรอยสัมพันธ์กับมนุษย์ได้ก็จริงแต่ก็ยังมีลักษณะที่แตกต่างจากมนุษย์ โลกแห่งผีมิใช่โลกเดียวกับมนุษย์ ความเชื่อเรื่องผีนั้นตั้งอยู่บนฐานแห่ง "ความศรัทธา" ด้วยเหตุที่คนจำนวนมากมักเห็นพ้องกันว่า สำหรับเรื่องผีแล้ว "ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่" ถึงเราจะพิสูจน์ไม่ได้ด้วยสัมผัสทั้ง 5 แต่เราก็พร้อมที่จะเชื่อ "ศรัทธา" ต่อการดำรงอยู่ของผีและโลกสัมปรายภพ ในขณะเดียวกัน หากผีตั้งอยู่บนความ "ศรัทธา" ด้วยแล้ว ศรัทธาดังกล่าวก็จะมีที่มาจาก "ความกลัว" และ "ความไม่รู้" ด้วยเช่นกัน (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 5, น. 47) และเมื่อเกิดความกลัวและความไม่รู้ มนุษย์ก็พยายามเสาะหาคำอธิบายให้แก่ความไม่รู้ เพื่อปลดปล่อยตัวให้หลุดพ้นจากความกลัว ดังนั้นคติความเชื่อและพิธีกรรมแห่งผีจึงเกิดขึ้นมา อาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งโดยว่า ความกลัวเป็นพื้นฐานธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะกลัวความตายและญาติที่ตายแต่อย่างไรก็ตามภาพความคิดเกี่ยวกับวิญญาณหรือผีนั้น ไม่น่าจะตรงกันในทุกสังคม เนื่องจากระบบความคิด ความเชื่อ และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความตายแตกต่างกัน ย่อมจะปลูกฝังและผลิตภาพที่จะตอกย้ำต่อกันเป็นรุ่นๆแตกต่างกันไปด้วย

จากทรรศนะของนักวิชาการที่ได้กล่าวมาข้างต้นจึงพอที่จะสรุปได้ว่า ผี หมายถึง สิ่งที่มนุษย์เชื่อกันว่าเป็นสิ่งลึกลับ ผีที่ให้คุณคนเราก็คือยกย่อง ส่วนผีที่ให้โทษคนเราก็คือจัดแจงเช่นสรวงมิให้ทำอันตราย เป็นต้น เชื่อกันว่า "ผี" มีอยู่ในความเชื่อของคนในทุกชาติทุกภาษา แต่ในที่นี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษาผีของไทย เพราะต้องการจะนำอัตลักษณ์ของผีไทยมาใช้ในการตีความความเชื่อเรื่องผีรูปแบบใหม่ๆ ซึ่งได้มีการรวบรวมข้อมูล ลักษณะ รูปร่าง บุคลิก การดำรงอยู่ต่างๆมาจาก เจือ สตะเวทิน (ไม่ระบุปีที่พิมพ์, น. 8-9) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. นางตะเคียน หรือ พรายตะเคียน เชื่อกันว่าเป็นผีผู้หญิงอยู่ประจำต้นตะเคียนใหญ่ คนไทยส่วนใหญ่ไม่นิยมนำต้นตะเคียนมาสร้างบ้านเพราะเชื่อกันว่ามีผีประจำอยู่ในต้นไม้ คนไทยหลายคนเชื่อว่าผีนางตะเคียนนั้นดุร้ายขนาดกินคนได้เลย

2. ผีกระหัง คนไทยหลายคนเชื่อกันว่าผีกระหังเป็นผีที่มีปีกบินไปไหนมาไหนได้ บ้างก็เชื่อกันว่าบางครั้งสามารถปรากฏอยู่ในรูปของสุนัขดำขนาดใหญ่ มีดวงตาสีแดงคล้ายดวงไฟ ผีกระหังมักชอบทำอันตรายคนที่เดินทางไปไหนมาไหนยามค่ำคืนโดยเฉพาะพวกที่ขี้ขลาดขี้กลัว

3. ผีนางนาคพระโขนง เชื่อกันว่าเป็นผีผู้หญิงตายทั้งกลม คนไทยเชื่อกันว่าผีชนิดนี้มีเวทมนตร์และน่ากลัวมากๆ ผีนางนาคถูกนำมาสร้างเป็นสื่อชนิดต่างๆมากมาย

4. เปรต เชื่อกันว่าเป็นผีของคนที่ยังมีชีวิตแต่ทำเวรทำกรรมไว้กับบิดามารดาของตนเอง บ้างก็เชื่อว่าไปตาบิดามารดา พอตายไปก็มาเกิดเป็นเปรต ว่ากันว่าเปรตมีลักษณะตัวสูง ผอม สวมเสื้อผ้าขาด มีปากเล็กเท่ารูเข็ม

5. ผีพราย เชื่อกันว่าผีพรายเป็นผีที่มีตัวตนอยู่ในน้ำ เช่น แม่น้ำ คลอง สายต่างๆในประเทศไทย โดยมากเชื่อกันว่ามีทั้งหญิงและชาย ผีพรายชอบลุดติงขาคนที่ไปเล่นน้ำให้เป็นตะคริวและจมน้ำตายในที่สุด เชื่อกันว่าผีพรายทำเช่นนี้เนื่องจากผีพรายต้องการเพื่อนไปอยู่ด้วย

6. ผีตาโขน เชื่อกันว่าเป็นผีในความเชื่อของชาวไทยภาคอีสาน ส่วนสาเหตุที่ได้ชื่อว่าผีตาโขนนั้นก็สืบเนื่องมาจากสมัยก่อนมีความเชื่อว่ามีผีกลุ่มหนึ่งพยายามเดินตามพระเพื่อขอส่วนบุญ ชาวบ้านเห็นจึงเรียกว่าผีตามคนจนเพี้ยนเป็นผีตาโขนในปัจจุบัน

7. กุมารทอง เชื่อกันว่ากุมารทองเป็นผีเด็กที่ตายทั้งกลม คนมีอาคมแกร่งกล้านำเอาศพทารกออกมาแล้วนำไปผ่านพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ เพื่อให้ผีเด็กอยู่ในความปกครองของตน

8. ผีปอบ เชื่อกันว่าเป็นผีที่ชอบกินตับไตไส้พุงของคน โดยการกินของผีปอบก็ด้วยวิธีการเข้าสิงสังเกตว่าคนที่โดนผีปอบสิงหรือกินนั้นจะมีลักษณะร่างกายซูบผอม ตาขวาง ไม่กล้าสู้สายตากัน เชื่อกันว่าผีปอบกลัวใบหนาดมาก

9. ผีกระสือ เชื่อกันว่าเป็นผีผู้หญิงที่สามารถถอดส่วนหัวกับลำตัวออกจากกันได้ ยามใดที่ผีกระสือถอดหัวแล้วจะสามารถบินได้ และเชื่อกันว่าผีกระสือมีไฟกระพริบอยู่ที่บริเวณลำไส้ ผีกระสือกินทุกอย่างโดยเฉพาะของสกปรก

10. ปู่เจ้าสมิงพราย เชื่อกันว่าเป็นเจ้าผีอายุมาก เชื่อกันว่าเป็นพญาเสือที่ชอบกินคนมาก่อนเมื่อกินคนไปมากๆ เสือตัวนั้นเลยกลายเป็นคนในกาลต่อมา หนึ่งพอเสือตายไปไม่นานก็กลายเป็นสมิงพรายหรือผีเสือ

11. ผีตายโหง เชื่อกันว่าเป็นผีของคนที่ยังมีชีวิตแต่ตายแบบไม่ปกติ คือตายด้วยอุบัติเหตุ ถูกฆาตกรรม บ้างหลายคนเชื่อว่าผีตายโหงชอบทำให้เกิดอุบัติเหตุในที่ต่างๆเพื่อนำวิญญาณคนที่ตายมาเป็นตัวตายตัวแทน

12. ควายธนู เป็นเครื่องรางตามความเชื่อทางไสยศาสตร์ สะท้อนให้เห็นระบบความเชื่อทางไสยศาสตร์ของสังคมเกษตรกรรม อันมีความผูกพันกับวัฒนธรรมข้าว ซึ่งเลี้ยงวัวควายไว้ใช้งานในการเกษตร วิชาเหล่านี้เป็นการทำหุ่นพยนต์รูปแบบหนึ่ง หุ่นพยนต์สามารถทำได้ทั้งรูปคนและสัตว์ ที่นิยมมีทั้งวัวธนูและควายธนู สามารถสร้างได้หลายวิธี เช่น สานจากไม้ไผ่ ปั้นด้วยดินผสมมวลสาร ปั้นจากขี้ผึ้ง ไปจนถึงหล่อขึ้นด้วยโลหะอาถรรพ์ เช่น ตะปูโลหะเจ็ดป่าช้า ,เหล็กขี้เหล็กยัด

เจดีย์ เป็นต้น เอามาหลอมรวมกันหล่อเป็นรูปควาย บางสำนักใช้โครงเป็นไม้ไฟแล้วพอกด้วยครั้งที่ได้จากต้นพุทธรักษา เมื่อทำสำเร็จแล้วต้องปลุกเสกตามพิธีกรรม แล้วเลี้ยงไว้ให้ดี ต้องหาหญ้าและน้ำเลี้ยงเสมอ เชื่อว่าสามารถใช้ให้เฝ้าบ้านหรือเฝ้าไร่ ใช้งานได้ตามความประสงค์ ทั้งป้องกันภูตผีและโจรผู้ร้าย และสามารถส่งให้ไปสังหารคู่อริได้อีกด้วย

2. ข้อมูลเกี่ยวข้องกับทฤษฎีการออกแบบ

2.1 ความหมายแอนิเมชัน (Animation)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจากกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกถ่ายภาพรูปรูปร่าง หรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทาง คอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลชรวมทั้งคำว่า animate และ animator มากจากรากศัพท์ละติน "animare" ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคลายเส้นและรูปรูปร่างที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้(Paul Wells , 1998 : 10)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินาระักษาภาพนั้นไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียว

กับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม

งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ : 2552:222)

ปิยกุล เลาวัฒนศิริ (2532 : 931-932) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้ดังนี้

- สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
- สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
- ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
- ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

2.1.1 ชนิดของแอนิเมชันสามารถแบ่งออกได้เป็นสามชนิดคือ

1) Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายๆพื้นภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่นาที

ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์

จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย



ภาพ 3 Drawn Animation

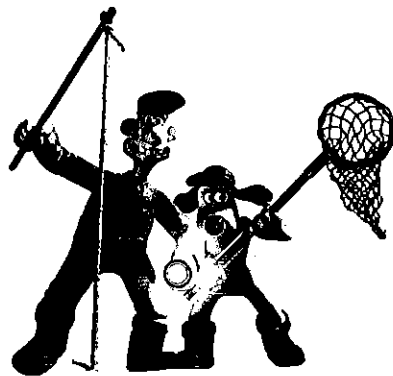
2) Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆขยับ อาจจะเป็นของเล่น

หรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมันโดยโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง

และยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop Motmotion นั้น

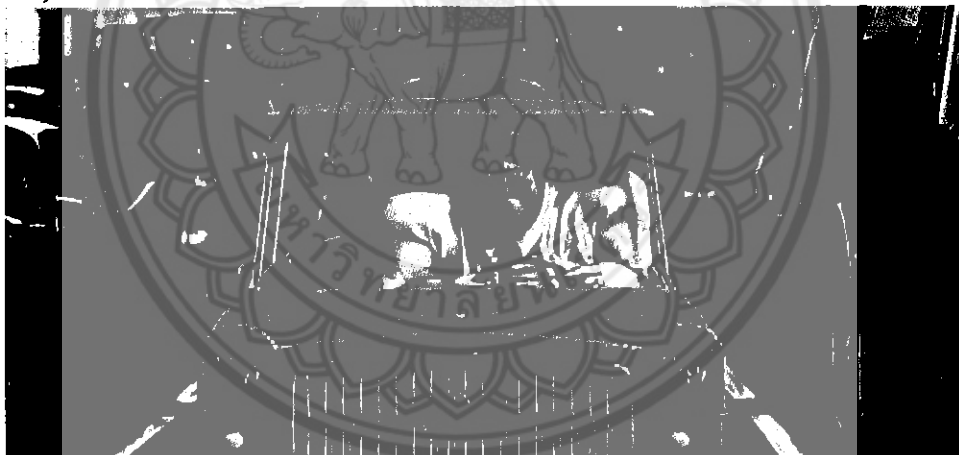
ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก เช่น การผลิตภาพยนตร์เรื่อง James and the Giant Peach สามารถผลิตได้ 10 วินาที

ต่อวันเท่านั้น วิธีนี้เป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก



ภาพ 4 Stop motion

3) Computer Animation ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น



ภาพ 5 Computer Animation

2.2 ความหมายของสตอรี่บอร์ด (Story Board)

สตอรี่บอร์ด (Story Board) คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือ หนังสั้นมาจริงๆ

- Storyboard คือ การสร้างภาพให้เห็นลำดับขั้นตอนตามเนื้อเรื่องที่ต้องการ โดยเฉพาะ ภาพเคลื่อนไหว

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



ภาพ 6 ความหมายของสตอรี่บอร์ด

2.2.1 หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด

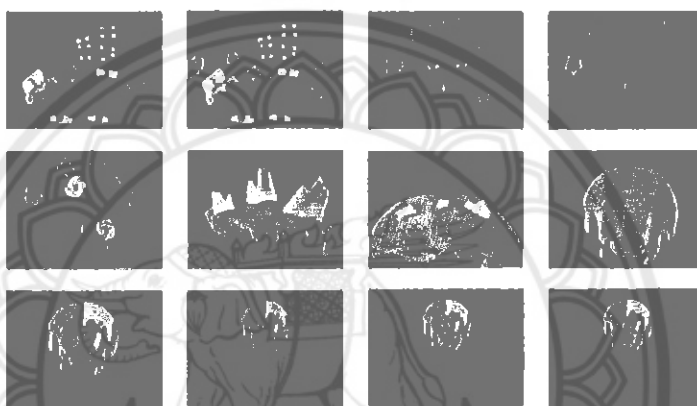
รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่างๆ

สิ่งสำคัญที่อยู่ภายในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วย

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

ข้อดีของการทำ Story Board

- 1) ช่วยให้เนื้อเรื่องสั้นไหล เพราะได้อ่านทวนตั้งแต่ต้นจนจบก่อนจะลงมือวาดจริง
- 2) ช่วยให้เนื้อเรื่องไม่ออกทะเล เพราะมีแผนการวาดกำกับไว้หมดแล้ว
- 3) ช่วยกะปริมาณบทพูดให้พอดีและเหมาะสมกับหน้ากระดาษและบอลูนนั้น ๆ
- 4) ช่วยให้สามารถวาดจบได้ในจำนวนหน้าที่กำหนด (สำคัญสุด!)



ภาพที่ 7 ข้อดีของการทำ story board

2.2.2 ขั้นตอนการทำ Story Board

- 1.) วางโครงเรื่องหลัก ไม่ว่าจะ เป็น Theme, ตัวละครหลัก, ฉาก ฯลฯ
 - แนวเรื่อง
 - ฉาก
 - เนื้อเรื่องย่อ
 - Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการจะสื่อ)

- **ตัวละคร** สิ่งสำคัญคือกำหนดรูปลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวให้โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป ควรออกแบบรูปลักษณ์ของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกัน 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

แบบฟอร์มการเขียนสตอรี่บอร์ดแบบต่างๆ

กระดานสตอรี่บอร์ด	
เรื่อง.....	ตอน.....ฉาก.....
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	เสียงบทบรรยาย.....
	เสียงตัวละครบทสนทนา.....
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	เพลง.....


ภาพ 8 แบบฟอร์มแบบที่ 1

Storyboard การสร้างการ์ตูน Animation

	Scene :
	เวลา :
	คำอธิบาย :
	Sound Effect :

ภาพที่ 9

ภาพ 9 แบบฟอร์มแบบที่ 2

	
	Interaction Type/Link : Sound : Story/Dialog
	Interaction Type/Link : Sound : Story/Dialog
	Interaction Type/Link : Sound : Story/Dialog
	Interaction Type/Link : Sound : Story/Dialog
	Interaction Type/Link : Sound : Story/Dialog

ภาพที่ 10

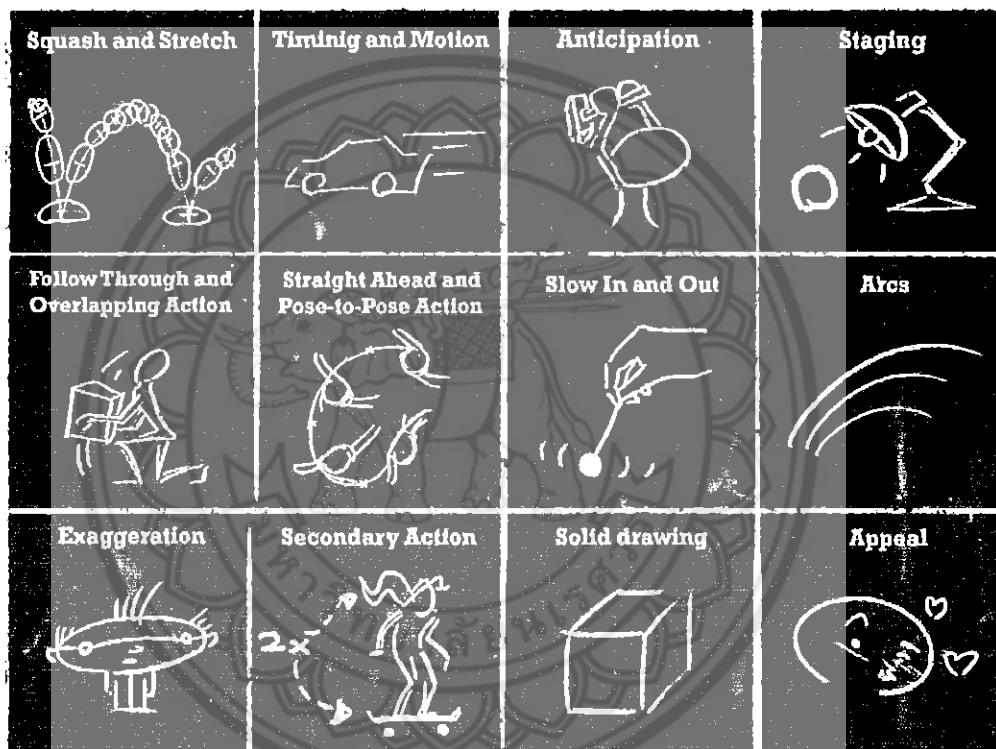
ภาพ 10 แบบฟอร์มแบบที่ 3

(ที่มา วาริน ถาวรวัฒน์เจริญ

<http://www.krui3.com/content/865>)

2.3 หลักพื้นฐานสำหรับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

หลักการพื้นฐานสำหรับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเกิดขึ้นในระหว่างค.ศ. 1920-1930 ซึ่งเป็นช่วงที่วงการแอนิเมชันกำลังเฟื่องฟูขึ้นมาจากวอลต์ดิสนีย์สตูดิโอ (Walt Disney Studio) โดยเป็นหลักการที่คิดค้นขึ้นมาเพื่อใช้กับแอนิเมชัน 2 มิติเป็นหลักประกอบด้วยการหดและการยืด, การกระทำท่าทางหรือพฤติกรรม, การแสดงออกทางอารมณ์และท่าทาง, การกำหนดท่าทางหลัก การกำหนดท่าทางแบบต่อเนื่องและท่าทางรองเป็นต้นต่อมาเมื่อเข้าสู่ยุคคอมพิวเตอร์ 3 มิติเริ่มเป็นที่นิยมและมีบทบาทมากขึ้นหลักพื้นฐานดังกล่าวจึงได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับแอนิเมชัน 3 มิติด้วยเช่นกัน



2.3.1 การหดและการยืด (Squash and Stretch) หลักของการหดและการยืดมักจะเกิดขึ้นเมื่อวัตถุมีการเคลื่อนตัวโดยลักษณะของการหดจะเหมือนกับวัตถุที่ถูกกดให้แบนหรือหดลง ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จากแรงกดจากภายนอกหรือเกิดจากแรงของวัตถุเองตัวอย่างเช่นลูกบอลที่ตกลงกับพื้นส่วนที่กระทบกับพื้นทีภาพวงกลมของลูกบอลจะต้องมีลักษณะแบนเป็นวงรีเหมือนถูกกดลงส่วนลักษณะของการยืดนั้นเป็นหลักลักษณะของการยืดภาพให้ดูสูงขึ้นหรือยืดออกไปด้านบนและล่างเพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าวัตถุหรือตัวการ์ตูนกำลังพุ่งให้ความรู้สึกแรงและเร็ว โดยทั้งการหดและการยืดจะต้องมีปริมาณของภาพเท่าเดิมตลอดการเคลื่อนตัวจะเปลี่ยนแปลงก็เฉพาะรูปทรงภายนอกเท่านั้นนอกจากหลักของการหดและการยืดจะแสดงถึงการเปลี่ยนแปลง

2.3.1 การกระทำท่าทางหรือพฤติกรรมหลักของการกระทำท่าทางหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นแล่งเป็นลักษณะท่าทางออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันส่วนแรกที่เกิดขึ้นเรียกว่าท่าทางที่เกิดขึ้นล่วงหน้าเพื่อเป็นการเตรียมตัวหรือเตรียมพร้อมที่จะกระทำเช่นการเอนตัวโกด้ายหลังเพื่อจะเสิร์ฟลูกเทนนิสส่วนที่สองคือท่าทางที่จะต้องกระทำจริงแล้ว (Action) และส่วนที่สามคือปฏิกิริยา

(Reaction) หรือท่าทางที่เกิดขึ้นต่อเนื่องภาพหลังจากที่กระทำจริงแล้วและเป็นท่าทางที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและเป็นท่าทางที่ส่งผลมากจากการกระทำจริงเช่นเมื่อปล่อยหมัดต่อยคู่ต่อสู้ ออกไปแล้วมือและแขนด้านที่ต่อยจะต้องเหวี่ยงลงต่อเนื่องกับการปล่อยหมัดและหลังจะต้องก้มลงรับแรงที่ใช้ในทิศทางเดียวกันส่วนที่สองคือท่าทางที่จะต้องกระทำจริง (Action) และส่วนที่สามคือ ปฏิกริยา (Reaction) หรือท่าทางที่เกิดขึ้นต่อเนื่องภายหลังจากที่กระทำจริงแล้วและเป็นท่าทางที่ส่งผลมาจากการกระทำจริง

2.3.3 การแสดงออกทางอารมณ์และท่าทาง (Staging) หลักการแสดงอารมณ์และอาการ ของตัวละครที่ส่งผลต่อคนดูเป็นวิธีการนำเสนอแนวความคิดผ่านลักษณะท่าทางและอารมณ์ของ ตัวละครเพราะรวมถึงการจัดฉากให้เข้ากับอารมณ์ของเนื้อเรื่องในขณะนั้นซึ่งเป็นส่วนที่สามารถ ถ่ายทอดเข้าถึงอารมณ์กลุ่มผู้ชมอย่างเข้าใจโดยไม่ต้องอธิบายเป็นคำพูดและสามารถชักจูงผู้ชม ให้เข้าถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการสื่อได้อย่างตรงเป้าหมายไม่มีผิดวัตถุประสงค์

2.3.4 การกำหนดท่าทางหลัก (Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose Action) การกำหนดท่าทางแบบต่อเนื่องหลักการนี้แบ่งออกเป็น 2 เทคนิคย่อยโดยที่ทั้งสองเทคนิคนี้มีความแตกต่างคือเทคนิคแบบกำหนดท่าทางแบบต่อเนื่องเป็นการวาดภาพท่าทางการเคลื่อนไหว อย่างคร่าวๆของตัวการ์ตูนไปเรื่อยๆตามจินตนาการของผู้สร้างโดยการวาดจะวาดเรียงลำดับ จากภาพเริ่มต้นตามโดยภาพที่สองและสามเรื่อยๆไปจนจบซึ่งผู้ที่วาดจะเป็นผู้ที่ทราบว่าภาพ หรือท่าทางที่เกิดขึ้นจะต้องเป็นภาพลักษณะท่าทางเป็นอย่างไรช่วงไหนจะต้องใช้ภาพเท่าไร จนกระทั่งจบเรื่องมักนิยมใช้เทคนิคนี้กับท่าทางที่ต้องการแสดงให้เห็นความดุร้ายหรือมีการ เคลื่อนไหวท่าทางอย่างเร่งรีบส่วนเทคนิคแบบการกำหนดท่าทางหลักเป็นการวาดภาพที่ผู้วาด จะต้องวางแผนการวาดทั้งหมดจากท่าทางหนึ่งไปอีกท่าทางหนึ่งโดยวิธีการวาดภาพเบื้องต้นและ ภาพสุดท้ายของท่าทางก่อนแล้วจึงตามด้วยการวาดภาพแทรก (In-Between) ระหว่างภาพทั้งสอง มักนิยมใช้เทคนิคนี้เมื่อต้องการเน้นท่าทางที่สมบูร์นงดงามและเป็นเทคนิคที่ให้ความสำคัญกับ เรื่องตำแหน่งของเวลา

2.3.5 ท่าทางรอง (Secondary Action) หลักของท่าทางรองที่เกิดขึ้นเพื่อเสริมกับท่าทาง หลักโดยจะต้องเป็นท่าทางที่ไม่เด่นกว่าหรือแย่งความสำคัญจากท่าทางหลักตัวอย่างเช่นการ กระโดดของตัวการ์ตูนท่าทางหลักของตัวการ์ตูนคือการกระโดดซึ่งให้ความสำคัญกับลักษณะของ ขาและเท้าเป็นหลักส่วนผลหรือท่าทางที่ตามคือมีการแกว่งตามของแขนซึ่งเป็นท่าทางรองเรียก การแกว่งตามของแขนในลักษณะนี้ว่าท่าทางรอง

2.3.6 ท่าทางต่อเนื่อง (Follow Through) และการเคลื่อนไหวทับซ้อน (Overlapping Action) ลักษณะของท่าทางต่อเนื่องจะประกอบไปด้วยท่าทางที่เรียกว่าปฏิกริยาและมีท่าทาง ต่อเนื่องที่เพิ่มเติมปฏิกริยาออกไปอีกเพื่อเป็นบอกให้ผู้ชมรู้ว่าตัวการ์ตูนมีความรู้สึกอย่างไรกับ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งเหตุการณ์นั้นจะต้องเป็นเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากการแสดงท่าทาง ที่ผ่านไปแล้ว

ส่วนในลักษณะของการเคลื่อนไหวทับซ้อนซึ่งมีความคล้ายคลึงกับท่าทางรองอยู่ พอสมควรดังที่กล่าวไปแล้วว่าท่าทางรองจะเป็นท่าทางที่ไม่เด่นกว่าท่าทางหลักและเป็นท่าทางที่

เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติซึ่งเพียงเป็นไปตามลักษณะนิสัยที่วางไว้ให้กับตัวการ์ตูนแต่ในส่วนของ การเคลื่อนไหวซับซ้อนจะเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของส่วนประกอบในตัวการ์ตูนเช่นเสื้อผ้า เส้นผมเครื่องประดับ ฯลฯ ซึ่งจะเกิดการเคลื่อนไหวหลังจากการเริ่มต้นการเคลื่อนไหวเพียง เล็กน้อยและหยุดการเคลื่อนไหวอย่างช้าๆหลังจากตัวการ์ตูนหยุดการเคลื่อนไหวซับซ้อน เช่นการเคลื่อนไหวของเส้นผมขณะส่ายหน้าหรือการเคลื่อนไหวของเสื้อผ้าขณะวิ่งหรือกระโดด ซึ่งการเคลื่อนไหวเหล่านี้มักผนวกกับทฤษฎีแรงโน้มถ่วงหรือกฎการเคลื่อนที่ของนิวตันด้วย

2.3.7 การเร่งความเร็วและการลดความเร็ว (Slow-In and Slow-Out)หลักของการเร่งและ ลดความเร็วในการเคลื่อนที่ของวัตถุโดยปกติหากลองสังเกตการเคลื่อนที่ของวัตถุจะพบว่าวัตถุนั้น จะเริ่มต้นด้วยการเคลื่อนที่จากช้าและเร็วขึ้นตามลำดับจนกระทั่งหยุดสนิทจะไม่เริ่มต้นโดยใช้ ความเร็วอย่างเต็มที่หรือใช้ความเร็วที่เท่ากันตลอดการเคลื่อนที่ทั้งนี้เป็นเรื่องของความเร่ง และความเฉื่อยที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติยกตัวอย่างเช่นการเคลื่อนที่ของรถหรือการดึงของลูกบอล ซึ่งจะมีความเร่งและเร็วในการตกช่วงแรกและช้าลงเรื่อยๆลดหลั่นกันไปตามช่วงของความช้า ความเร็วจะขึ้นอยู่กับจำนวนภาพแทรกที่นำมาใช้ (ภาพเยอะเคลื่อนที่ช้าภาพน้อยเคลื่อนที่เร็ว)

2.3.8 องศาการเคลื่อนไหว (Arcs)หลักการขององศาการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ เช่นการหันหน้าของมนุษย์ลักษณะการหมุนของบานประตูโดยหน้าที่ขององศาการเคลื่อนไหว จะเป็นเส้นร่างที่ใช้กำหนดการเคลื่อนไหวจากตำแหน่งหนึ่งและทำให้เกิดเป็นความต่อเนื่องและ

2.3.9 ช่วงเวลา (Timing)หลักสำคัญที่จะช่วยความกระชับของท่าทางในเรื่องของน้ำหนัก และขนาดเช่นวัตถุหรือตัวการ์ตูนที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ก็จะมีท่าทางการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า กว่าตัวที่มีขนาดเล็กกว่าซึ่งจะเป็นตัวกำหนดของภาพที่นำมาใช้ในช่องของท่าทางนั้นๆนอกจากนี้ ยังสามารถใช้ช่วงเวลาช่วยในการเน้นอารมณ์หรือสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจในบทบาทของ ตัวการ์ตูนในขณะนั้นได้มากขึ้นเช่นการเคลื่อนไหวช้าๆ (ภาพแทรกหรือคีย์เฟรมมาก) อาจหมายถึง ตัวการ์ตูนกำลังง่วงซึมหรือผ่อนคลายการเคลื่อนไหว (ภาพแทรกหรือคีย์เฟรมน้อย) ก็หมายถึงกำลังตื่นเต้นหรือตกใจกลัวอยู่

2.3.10 ความเกินจริง (Exaggeration)หลักของความเกินจริงเป็นหลักที่นำเอาแก่นอารมณ์ หรือลักษณะท่าทางหลักของตัวการ์ตูนที่ได้วางไว้มาให้ดูมากเกินไปจนเกินความเป็นจริงตัวอย่างเช่น ตัวการ์ตูนที่มีบุคลิกเศร้าอยู่ตลอดเวลาลักษณะของตัวการ์ตูนโดยรอบก็อยู่ในอารมณ์นั้นด้วยหรือ ลักษณะของตัวการ์ตูนที่แสดงอาการตกใจจนตัวลอยเป็นต้น

2.3.11 การร่างภาพหรือการใช้หุ่นจำลอง (Solid Drawing หรือ Solid Modxling and Rigging)เป็นการร่างขึ้นอย่างหยาบๆหรือสร้างหุ่นจำลองเพื่อช่วยในการออกแบบท่าทาง การเคลื่อนไหวที่ถูกต้องให้กับตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้นอีกทั้งยังมีส่วนช่วยในเรื่องของการสมดุลในเรื่อง ความลึกของมิติและน้ำหนักในท่าทางของตัวการ์ตูนด้วยข้อควรระวังในการใช้หลักการนี้คือ เมื่อมีการวาดภาพแทรกภาพที่เกิดขึ้นควรมีน้ำหนักเป็น 3 มิติในมุมมองที่เป็นจริงตามธรรมชาติ

2.3.12 ลักษณะเด่น (Appall)ในตำราบางเล่มอาจเรียกขานนี้ว่าบุคลิกของตัวละคร เป็นความแตกต่างของสัดส่วนรูปร่างบุคลิกท่าทางของตัวการ์ตูนแต่ละตัวซึ่งลักษณะส่วนตัวที่

สร้างขึ้นจะเป็นจุดดึงดูดผู้ชมให้จดจำไว้ว่าเป็นตัวการ์ตูนใดแม้จะเห็นเป็นเพียงเงามืดก็ตาม ข้อควรระวังของลักษณะเด่นคือบุคลิกที่ประกอบด้วยลักษณะเป็นคู่เช่นแขนขาไม่ควรอยู่ในทิศทางเดียวกันจะทำให้ภาพที่เกิดขึ้นดูแข็งไม่สมจริงและเกิดเงาที่บดบังซึ่งกันและกัน โดยหลักพื้นฐานทั้ง 12 ข้อสำหรับการสร้างแอนิเมชันเป็นหลักสำคัญที่จะทำให้แอนิเมชันมีความน่าสนใจต่อผู้ที่ได้ชมซึ่งทางผู้จัดทำได้ศึกษาเพื่อนำมาฝึกฝนและประยุกต์ใช้สำหรับการสร้างการเคลื่อนไหวซึ่งเปรียบได้กับการสร้างชีวิตให้กับโมเดลตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติของโครงการต่อไป

2.4 การเคลื่อนไหวแบบต่างๆในโปรแกรม Flash

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Flash ได้รับความนิยมนอย่างรวดเร็วความสามารถหนึ่งที่โดดเด่นเรียกได้ว่าเหนือกว่าโปรแกรมอื่นๆที่มีอยู่ในกลุ่มเดียวกันคือความสามารถในการสร้างการเคลื่อนไหว (Animation) ได้ง่ายและสวยงามสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame, ภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween และเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว

2.4.1 ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame คือการกำหนดการเปลี่ยนแปลงของ อ็อบเจกต์ (Object) ที่แตกต่างกันในทุกๆเฟรมเหมาะสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีความซับซ้อนมากๆแต่ข้อเสียของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรมคือ ไฟล์ภาพจะมีขนาดใหญ่กว่าแบบ Tween การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame จะต้องมีการกำหนดการเคลื่อนไหวให้แต่ละเฟรมซึ่งวิธีนี้ไม่เป็นที่นิยมเพราะต้องใช้เวลาในการสร้างการเคลื่อนไหวนานและไฟล์ก็จะมีขนาดใหญ่ด้วยแต่ในบางกรณีก็จำเป็นต้องใช้วิธีนี้ เช่นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีรายละเอียดมากๆ



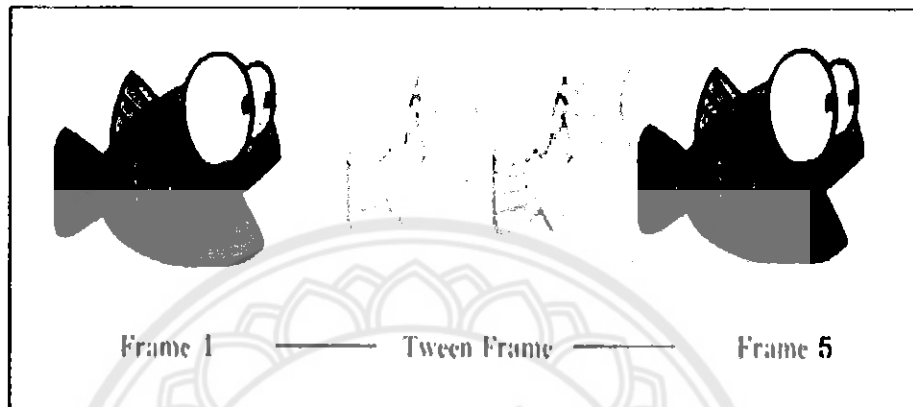
ภาพ 11 เคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame

(แหล่งที่มา: <http://www.natanimation.ob.tc/5flash.htm.html>)

2.4.2 ภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากเฟรมเริ่มต้นและเฟรมสุดท้ายซึ่งโปรแกรมจะสร้างการเปลี่ยนแปลงระหว่างเฟรมให้โดยอัตโนมัติ นั่นคือการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween จะมีการสร้างเฟรมเพียง 2 เฟรมคือเฟรมเริ่มต้นและเฟรมสุดท้าย ซึ่งคุณสมบัตินี้เองที่ทำให้การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween มีขนาดไฟล์ที่เล็กกว่าการสร้าง

ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame การสร้างภาพแบบ Tween มี 2 ชนิดคือ

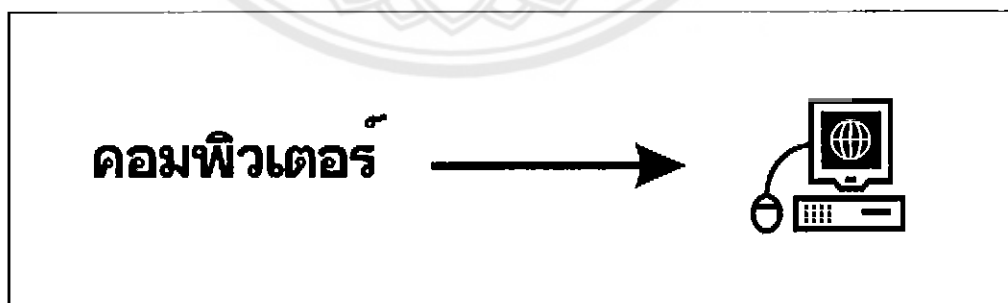
1) Motion Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการกำหนดการเคลื่อนที่ หมุนย่อหรือขยายให้อ็อบเจ็กต์เป็นรูปแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ใช้มากที่สุดและโปรแกรม



ภาพ 12 เคลื่อนไหวแบบ Motion Tween

(แหล่งที่มา: <http://www.natanimation.ob.tc/5flash.htm.html>)

2) Shape Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของอ็อบเจ็กต์จากรูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่งโดยสามารถกำหนดทิศทางตำแหน่งขนาดและสีของการเปลี่ยนแปลงได้ตามต้องการอ็อบเจ็กต์ที่สามารถนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween ได้ต้องเป็นรูปทรงธรรมดาเช่นรูปทรงที่ผู้ใช้วาดขึ้นมาเองแต่ถ้าผู้ใช้ต้องการนำอ็อบเจ็กต์ดังกล่าวมาใช้สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween จะต้องเปลี่ยนให้กลายเป็นรูปทรงธรรมดาก่อนโดยใช้คำสั่ง Break Apart



ภาพ 13 เคลื่อนไหวแบบ Shape Tween

(แหล่งที่มา: <http://www.natanimation.ob.tc/5flash.htm.html>)

2.4.3 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการประยุกต์การใช้งานสร้างภาพเคลื่อนไหว

เช่นการนำภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion และ Shape Hite การใช้เทคนิค Mask Layer และ Motion

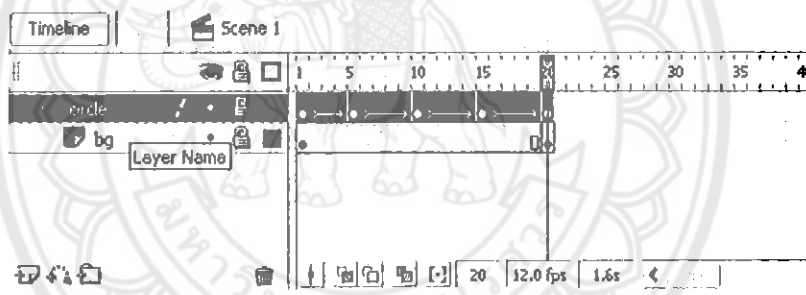
1) การนำภาพเคลื่อนไหวชนิด Motion และ Shape Tween มารวมกัน



ภาพ 14 เทคนิคชนิด Motion และ Shape Tween

(แหล่งที่มา: <http://www.bv.ac.th/lessonflash>)

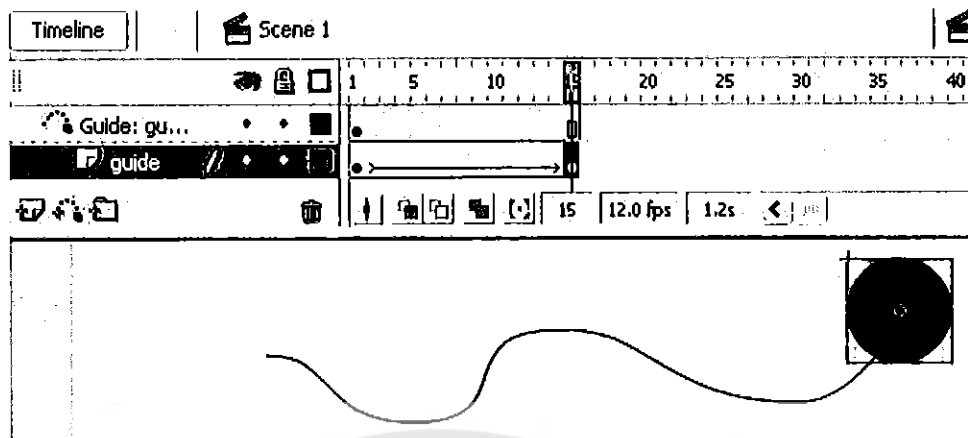
2) การใช้เทคนิค Mask Layer การสร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพเคลื่อนไหวหรือภาพนิ่งที่เรียกว่า "Mask" หรือการทำหน้ากาก็จะเหมือนกับมีหน้ากาคือเป็นตัวบังอ็อบเจกต์ที่อยู่ในเลเยอร์ด้านหลังโดยมีช่องบนหน้ากาคือเป็นตัวแสดงเนื้อหาเฉพาะส่วนของอ็อบเจกต์หรือมีลักษณะคล้ายกับการส่องไฟฉายไปยังบริเวณที่มีดซึ่งจะปรากฏภาพเฉพาะส่วนที่ไฟส่องสว่างเท่านั้น เลเยอร์ที่อยู่ต่ำกว่าจะถูกบังโดยเลเยอร์ที่อยู่สูงกว่า



ภาพ 15 เทคนิคชนิด Mask Layer

(แหล่งที่มา: <http://www.bv.ac.th/lessonflash/mask.html>)

3) การใช้เทคนิค Motion Guide เข้ามาช่วยกำหนดเส้นทางการเคลื่อนที่ของอ็อบเจกต์ด้วยตัวเองโดยสร้างเส้นไกด์หรือเส้นนำทางไว้ที่ Guide Layer ซึ่งจะอยู่ด้านบนของเลเยอร์อ็อบเจกต์ที่ต้องการให้เคลื่อนที่ไปตามเส้นไกด์นั้นๆ



ภาพ 16 เทคนิคชนิด Motion Guide
(แหล่งที่มา: <http://www.bv.ac.th/lessonflash/guide.html>)

4).เทคนิคการใช้สีกับภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดลักษณะของการเคลื่อนไหวในแบบต่างๆได้เช่นทำให้ภาพค่อยๆเลือนหายไปเปลี่ยนสีของภาพโดยการกำหนดความแตกต่างของสีที่จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการเคลื่อนไหว

2.5 ขั้นตอนและวิธีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจำเป็นต้องมีความละเอียดประณีตโดยในแง่ที่ออกแบบด้านโฆษณาและผู้ผลิตงานด้านภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้เสนอความคิดเห็นโดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานโดยสรุปได้ดังนี้ (จรรยาพรปักษ์บรรลย์, 2548: 29; วินัยเชาวน์ดี, 2521: 15; Seol, 2002: 22; Galore and Kelsey, 2003: 15; Kirkpatrick and Peaty, 2002: 212)

2.5.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Preproduction)

- 1) ไอเดีย (Idea) เป็นสิ่งแรกผู้ผลิตจะต้องสร้างสรรค์จินตนาการความคิดว่าผู้ชมควรเป็นใครอะไรที่ต้องการให้ผู้ชมทราบภายหลังจากที่ชมไปแล้วควรให้เรื่องที่สร้างออกมาเป็นรูปแบบใดซึ่งอาจจะมาจากประสบการณ์สิ่งรอบๆตัวสิ่งที่ได้อ่านได้พบเห็น
- 2) เนื้อเรื่อง (Story) นักเขียนจะนำความคิดของเรื่องที่ตนสร้างขึ้นไปปรึกษากับผู้ผลิต (Producer) เมื่อตกลงกันเรียบร้อยแล้วก็นำไปเขียนเป็นบทภาพยนตร์จากนั้นผู้กำกับ (Director) จึงนำบทภาพยนตร์ไปทำเป็นภาพวาดสำหรับการลำดับเรื่องในการถ่ายทำอย่างคร่าวๆ หรือที่นิยมเรียกกันเป็นภาษาอังกฤษว่า Story Board
- 3) สคริปต์ (Script) เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่ละฉากพร้อมทั้งกำหนดมุมกล้องเทคนิคพิเศษรวมถึงระยะเวลาของการเคลื่อนไหว โดยให้รายละเอียดต่างๆในการวางแผนงานเพื่อเตรียมบุคลากรในด้านต่างๆเช่นผู้จัดทำเสียงดนตรี (Musicians), เสียงประกอบ (Sound Effects), จิตรกรในการวาดและนักออกแบบตัวละคร (Artists), แอนิเมเตอร์ (Animators) เป็นต้น

4) สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เป็นการถ่ายภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ สีหน้าท่าทางลักษณะต่างๆ ของตัวละคร ภาพวาดทั้งหมดจะเรียงต่อเนื่องกันไปตามลำดับของเรื่องจากต้นจนจบโดยภาพแต่ละภาพจะมีความต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลกันเมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

2.5.2 ขั้นตอนการผลิต (Production) ขั้นตอนนี้เป็นการดำเนินงานตาม Script และ Storyboard และตารางบอกรายละเอียดโดยการวาดภาพแต่ละตอนซึ่งจะทำให้ตัวละครแต่ละตัวมีชีวิตชีวาอย่างแนบเนียน

1) สร้างภาพให้กับตัวละคร (Creating Art) ในขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบและกำหนดลักษณะนิสัยบุคลิกบทบาทต่างๆ และท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครโดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบได้แก่ขนาด (Size), รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion)

2) การบันทึกเสียง (Sound Recording) หลังจากที่ได้ออกแบบตัวละครเรียบร้อยแล้วจะเป็นขั้นตอนของการอัดเสียงการอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วได้ดังนี้

- เสียงบรรยาย (Narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจเป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไรและยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย
- บทสนทนา (Dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละครเป็นการสื่อความหมายให้ตรงตามเนื้อเรื่องสั้นกระชับและสัมพันธ์กับภาพ
- เสียงประกอบ (Sound Effects) เป็นเสียงที่นอกเหนือจากเพลงเสียงบรรยายเสียงสนทนาทำให้เกิดความรู้สึกสมจริงสมจังมีจินตนาการราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

- ดนตรีประกอบ (Music) ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหาและปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมของฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วย

3) การตรวจความเรียบร้อยของแอนิเมชัน (Animation Checking) หรือ Animatic Animatic คือการนำภาพที่วาดโดยช่างศิลป์ตามแนวความคิดสร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราวพร้อมเสียงประกอบของการทำ Animatic คือเวลานำเสนองานแอนิเมชันเบื้องต้นจะไม่หยาบเกินไปสามารถสื่อแนวความคิดหลักใหญ่ๆ ช่วยให้นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิดก่อนที่จะทำการผลิตเป็นภาพยนตร์ทบทวนกรอบเวลาการดำเนินเรื่องราว เหตุผลที่สามารถอธิบายได้อย่างต่อเนื่องสามารถปรับแต่งเพิ่มเติมภาพหรือตัดเข้าฉากอื่นได้ทันทีเพื่อให้ได้งานที่มีอารมณ์จังหวะและองค์ประกอบที่ใกล้เคียงก่อนการทำแอนิเมชันจริง

4) แผ่นแสดงการถ่าย (Dope Sheets, Exposure Sheets or X-Sheets) เป็นขั้นที่ต้องวางแผนช่วยสื่อสารการลำดับภาพและกำหนดความยาวของเฟรมในแต่ละภาพ เขียนกำหนดเวลาบทบาทของตัวละครบนตารางบอกรายละเอียดและวางแผนทิศทางคติของบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวสำหรับการทำงานในโปรแกรม Macromedia Flash แล้วแอนิเมเตอร์หลายคนอาจจะไม่จำเป็นในการใช้แผ่นแสดงการถ่ายเพราะค่อนข้างมีความยืดหยุ่นมากในเรื่องการกำหนดระยะเวลาซึ่งในโปรแกรมนี้อาจจะสามารถใช้เมาส์ลากคีย์เฟรม (Keyframe)

ไปมาได้ อย่างไรก็ตามก็การเข้าใจในการใช้แผ่นแสดงการถ่ายจะช่วยให้การทำงานกับโปรแกรมสร้างแอนิเมชันอื่นๆได้ดีขึ้นเช่นโปรแกรมToon Boom Studio เป็นต้น

5) ปรับแต่งชิ้นงาน (Refining the Animation) หลังจากที่ได้ทำ Animatic แล้วจะต้องนำไปปรับปรุงตกแต่งแก้ไขสตอรี่บอร์ด, แผ่นแสดงการถ่ายและในขั้นตอนอื่นๆโดยละเอียดเช่นลักษณะงานศิลป์ (Character Art), ฉากหลัง (Backgrounds), เสียง (Sounds), เวลา (Timing) และส่วนประกอบอื่นๆซึ่งในอดีตการปรับเปลี่ยนแผนงานการทำภาพยนตร์การ์ตูนจะต้องค่าใช้จ่ายสูงแต่ในปัจจุบันนี้ได้นำระบบดิจิทัลเข้ามาช่วยในการสร้างงานแอนิเมชันทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายลง

6) ตกแต่งรายละเอียด (Finishing) หลังจากที่ได้ทำการตุ้ยนแอนิเมชันจนเสร็จสมบูรณ์แล้วไฟล์ภาพการ์ตูนแอนิเมชันจะถูกส่งไปยังผู้ออกแบบเสียงในการใส่เสียงประกอบ (Sound Effects)

2.5.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) หลังจากได้ชิ้นงานจากโปรแกรมในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันแล้วชิ้นงานอาจจะไม่สามารถนำไปใช้ได้ทันทีต้องนำมาแปลงในรูปแบบอื่นๆเพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งานเช่นการแปลงให้อยู่ในรูปวิดีโอ (Video) ซึ่งสามารถนำไปปรับแต่งใส่เทคนิคพิเศษ (Special Effects) ซึ่งสามารถทำได้ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects หรืออื่นๆและโปรแกรมที่ช่วยในการตัดต่อภาพยนตร์เช่น Final Cut Pro, Premiere, Avid, Vegas Video และโปรแกรมอื่นๆที่เกี่ยวกับการตัดต่อภาพแบบ Non-Linear สำหรับการปรับแต่งงานแอนิเมชันที่นำไปใช้บนเว็บไซต์ในรูปแบบของ Flash ไฟล์ ภาพเคลื่อนไหวของค่าย Macromedia (swf file) สามารถลดขนาดไฟล์ได้โดยการเขียน Action Script ช่วยโหลดไฟล์หรือการ Streaming ของเสียงหรือการโหลดไฟล์ .swfเป็นตอนๆ ต่อเนื่องกันก็สามารถทำให้ผู้ชมสามารถดูภาพการ์ตูนได้อย่างต่อเนื่องไปจนจบได้เช่นกัน สำหรับไฟล์ที่เป็นวิดีโอบนอินเทอร์เน็ตจะเห็นได้ว่าการเปิดนั้นเป็นเรื่องที่ยากมากเพราะกว่าจะดาวน์โหลดเอาไฟล์ที่เป็นวิดีโอทั้งหมดมาลงเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วเปิดชมการ์ตูนในแต่ละเรื่องได้เมื่อพิจารณาความเป็นไปได้ในการเผยแพร่วิดีโอผ่านอินเทอร์เน็ตแล้วแทบจะเป็นไปไม่ได้เลยสาเหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะข้อจำกัดของระบบการติดต่อสื่อสารเช่นการเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตผ่านสายโทรศัพท์ที่สามารถส่งข้อมูลได้ที่ประมาณ 28.8 kbsขณะที่มาตรฐานของวีซีดีมีอัตราการส่งข้อมูลที่ 1150 กิโลไบต์ต่อวินาทีดังนั้นวิธีการที่จะทำได้คือจะต้องส่งวิดีโอที่ความเร็วต่ำกว่านี้ซึ่งปัจจุบันได้สามารถที่จะทำได้ด้วยเทคโนโลยีที่เรียกว่า Streaming ดังนั้นปัจจุบันเราก็สามารถดูทีวีผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้หรือฟังวิทยุผ่านอินเทอร์เน็ตได้

3. พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

3.1 วัยผู้ใหญ่ตอนต้นหรือวัยรุ่นหนุ่มสาว (young adult)

เป็นวัยของช่วงอายุ 18-35 ปี โดยทั่วไปคนจะมองว่าวัยรุ่นและวัยรุ่นหนุ่มสาวนั้น เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดช่วงหนึ่งของชีวิต วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความรับผิดชอบในขอบเขตจำกัด ชีวิตมีแต่ความสนุกสนานรื่นรมย์ ส่วนวัยรุ่นหนุ่มสาวนั้น แม้จะเริ่มมีภาระความรับผิดชอบ แต่ก็ยังไม่มากเท่ากับภาระของคนวัยกลางคน ที่สำคัญคือ ช่วงเวลานี้เป็นเวลาที่คนเรามีความใฝ่ฝันทะเยอทะยาน และมุ่งมั่นในการสร้างจุดมุ่งหมายให้กับชีวิตของตนเอง ถ้าพิจารณาวัยนี้ โดยใช้กฎเกณฑ์อายุ 18 ปี เป็นจุดเริ่มต้นในช่วง 5 ปีแรก คืออายุ 18-23 ปี ถือเป็นระยะเริ่มแรกที่คนเริ่มมองหาอาชีพการงานของตนในอนาคต แสวงหารูปแบบของตนเองในแง่มุมต่างๆ เช่น เรื่องของค่านิยม (value) หน้าที่ ภาพพจน์ของตนเอง ช่วงระยะ 10 ปีถัดมาคืออายุ 24-34 ปี เป็นการเริ่มต้นงานอาชีพอย่างแท้จริง เริ่มต้นชีวิตแต่งงาน และเริ่มต้นการเป็นพ่อแม่ สร้างฐานะครอบครัวต่อไป ช่วงอายุ 18-23 ปี เป็นระยะที่เริ่มแยกออกจากครอบครัว อาจจะโดยการศึกษานานาชาติ หรือการเริ่มต้นออกทำงาน เริ่มต้นมีรายได้สำหรับตนเอง พึ่งพาอาศัยพ่อแม่ ครอบครัวน้อยลง เริ่มที่จะเลือกรูปแบบของชีวิตที่ตนพึงพอใจ เพื่อนหรือภาวะแวดล้อม ทางสังคม หน้าที่การงานจะมีบทบาทมากขึ้นแทนที่ครอบครัว คนในวัยนี้จะเริ่มสร้างมิตรภาพกับผู้อื่นในระดับของความเป็นเพื่อน เป็นผู้ใหญ่ต่อผู้ใหญ่ เริ่มมีหน้าที่ความรับผิดชอบแบบผู้ใหญ่ ต้องเปลี่ยนแปลงหรือเอาชนะความรู้สึกต่างๆ ที่เคยมีในวัยรุ่นซึ่งยึดมั่นในอุดมการณ์ความสมบูรณ์แบบบางอย่าง จนกลายมาเป็นเหตุของความขัดแย้ง ความคับข้องใจได้ ถ้ายังยึดมั่นแบบนั้นอยู่ต่อไปเมื่อเข้าสู่ภาวะของความเป็นผู้ใหญ่ ช่วงอายุ 24-34 ปี เป็นระยะที่เริ่มปักหลักเรื่องหน้าที่การงาน และมีครอบครัว รับภาระความรับผิดชอบต่างๆ มีความมุ่งมั่นกระตือรือร้นที่จะสร้างความสำเร็จในหน้าที่การงาน อันมีความหมายถึงการประสบความสำเร็จและความภาคภูมิใจในตนเอง ส่วนความเป็นพ่อแม่ก็นับว่าเป็นภาระหน้าที่ใหม่ที่นำตื่นเต้น น่าสนใจ และท้าทายในช่วงปลายของวัยรุ่นหนุ่มสาวนี้ คนเราจะหยุดคิดพิจารณาตัวเองว่า เราได้มากถูกทางหรือยัง ยืนอยู่ในจุดที่เราต้องการหรือไม่ พอใจหรือไม่ ถ้าจะมีการเปลี่ยนแปลงในชีวิตครอบครัวหรือหน้าที่การงาน ก็มักจะเกิดขึ้นในช่วงระยะนี้ ก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่วัยกลางคน สังคมเองก็เริ่มมองว่าผู้ที่อายุ 30 ปีขึ้นไปนั้น เป็นผู้ใหญ่มากเต็มทีและพร้อมจะรับภาระต่างๆ ได้ต่อไป

3.2 วัยของการสร้างความสำเร็จ

โดยทั่วไป คนเราจะมองความสำเร็จในชีวิตว่า นอกจากการมีสุขภาพที่ดีแล้วก็น่าจะมีความสำเร็จในการทำงาน สัมพันธภาพระหว่างตนเองกับผู้อื่น และความสำเร็จในชีวิตครอบครัว ทั้งหมดนี้ย่อมได้มาด้วยความมุ่งมั่นที่จะเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ความมานะพยายาม ความอดทนที่จะต่อสู้แก้ไขปัญหาต่างๆ ให้ได้ มนุษย์มีแรงจูงใจ (motivation) ที่จะกระทำสิ่งเหล่านี้ พฤติกรรมต่างๆ ย่อมเกิดขึ้นจากแรงจูงใจและการเรียนรู้8 แรงจูงใจนี้อาจจะเป็นสัญชาตญาณจากภาวะทางสรีรวิทยาภายในร่างกาย หรือเกิดจากภาวะทางสังคม คือ สัมพันธภาพกับผู้อื่น แรงจูงใจยังมีที่มาอีกประการหนึ่ง คือ เกิดจากการรู้จักคิดรู้จักใช้ปัญญา ทำให้คิดอย่างมีเหตุผลซึ่งนับว่าเป็นแรงจูงใจที่เราสามารถควบคุมได้9 เมื่อเรามีเหตุผล รู้จักผิดชอบชั่วดี มีจุดมุ่งหมาย ก็เกิดความมานะพากเพียรไม่ทอดถอย แต่ความคิดเหตุผลนี้ จะเกิดขึ้นต่อเมื่อได้มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาและอารมณ์อย่างเหมาะสมถึงขั้นความคิดแบบใช้เหตุใช้ผล จึงจะสร้างแรงจูงใจแบบนี้ได้สำเร็จ ซึ่งควรจะเกิดขึ้นในวัยผู้ใหญ่ทุกคน แต่ก็มิได้เป็นเช่นนั้นทุกรายไป ผู้ใหญ่บางคนก็ยังมีความคิดแบบเด็กๆ อยู่ ทำให้เกิดปัญหาในการปรับตัวตามมา

3.3 แรงจูงใจ (Motivation)

ความต้องการของมนุษย์ อาจจะพิจารณาแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. ความต้องการพื้นฐาน (innate หรือ primary needs) เช่น อาหาร เครื่องนุ่งห่ม น้ำ การนอนหลับ พักผ่อน เป็นต้น ส่วนมากเป็นพื้นฐานความจำเป็นทางด้านสรีรวิทยาการตอบสนองความต้องการพื้นฐานเหล่านี้ เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งยวดที่ทำให้มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ได้

2. ความต้องการที่เกิดจากพัฒนาการและการเรียนรู้ (acquired หรือ secondary needs) ขึ้นอยู่กับประสบการณ์การเรียนรู้ของแต่ละคนและมีความแตกต่างกันออกไป เช่น เด็กที่ต้องการแต่งกายให้เรียบร้อย ก็เป็นเพราะเด็กต้องการให้ตนเป็นที่รักและยอมรับของพ่อแม่ แรงจูงใจในการต้องการให้คนอื่นรัก หรือเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มนี้ ก็พบได้ในผู้ใหญ่เช่นกัน A.H. Maslow นักจิตวิทยา ได้เสนอทฤษฎีเรื่องแรงจูงใจของมนุษย์ และได้กำหนดความสำคัญของแรงจูงใจประเภทต่างๆไว้ตามลำดับขั้นตอน 8 Maslow ได้แบ่งความต้องการนี้ออกเป็น 5 กลุ่ม เรียงตามลำดับก่อนหลังจากความต้องการพื้นฐานไปสู่ความต้องการอันสูงสุดของมนุษย์ดังนี้

ความต้องการพื้นฐานทางสรีรวิทยา (Physiological needs)

ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Security, Safety, Stability)

ความต้องการมีส่วนร่วมและความรัก (Belongingness and Love)

ความต้องการศักดิ์ศรี ความภาคภูมิใจในตนเอง และผู้อื่น (self - esteem and the esteem of others)

ความต้องการที่จะได้ทำเต็มความสามารถและเป็นตัวของตัวเอง (Self-actualization, Self-realization)

เมื่อความต้องการในขั้นต้นได้รับการตอบสนองแล้ว มนุษย์ก็จะแสวงหา เพื่อตอบสนองความต้องการในขั้นต่อไป โดยมีความแตกต่างกันในรายละเอียดของแต่ละคนตามประสบการณ์ และแม้แต่ในคนคนเดียวก็ยังมี ความแตกต่างกันไปแล้วแต่กาลเวลาความรู้สึกพึงพอใจเต็มที่ของการได้รับ acquired needs นี้ อาจเกิดขึ้นน้อยหรือนานๆ จึงจะเกิดขึ้น ทำให้บางคนต้องมีพฤติกรรมเพื่อจะตอบสนองความต้องการประเภทนี้อยู่ตลอดเวลา จนทำให้ต้องเผชิญกับความกดดัน และเป็นเหตุให้จำเป็นต้องมีการปรับตัว (adjustment) ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ที่มีการพัฒนาการของบุคลิกภาพเหมาะสม มีความเป็นผู้ใหญ่ บรรลุวุฒิภาวะทางอารมณ์ (emotionally mature) ก็จะสามารถปรับตัวได้ดี บุคคลเหล่านี้จะมีจุดหมายในชีวิต มีความยืดหยุ่นและมีพฤติกรรมการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ถ้ามีอุปสรรคเกิดขึ้นก็อาจจะยอมให้มีการเปลี่ยนแปลงจุดหมายได้บ้าง แต่คนที่มีปัญหาทางอารมณ์ หรือ มีการปรับตัวที่ไม่เหมาะสม ก็จะทำให้มีพฤติกรรมของความหงุดหงิด ความคับข้องใจ (frustration) ตามมา

3.4 ความหวาดกังวล

ในชีวิตสมัยใหม่ที่มีภาวะเศรษฐกิจและสังคมเช่นปัจจุบัน ทำให้คนต้องดิ้นรนขวนขวาย ทั้งในด้านการทำมาหากิน การหาความสุขสงบปลอดภัยให้กับตนเอง และครอบครัว บ่อยครั้งต้องเผชิญกับการหวาดกลัว ความวิตกกังวล (anxiety) ความอึดอัดคับข้องใจ (frustration) ความขัดแย้งต่างๆ (conflict) รวมทั้งความรู้สึกอ้างว้างเคียดแค้น (hostility) นับครั้งไม่ถ้วน ความวิตกกังวลในเรื่องการทำมาหากินนั้นมีมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ แต่ในสภาพปัจจุบัน ทั้งที่มนุษย์มีความสะดวกสบายใน

ทางด้านวัตถุแต่สุขภาพจิตทั่วไปกลับแย่งลง สาเหตุของความหวาดกังวลส่วนใหญ่ คือ เรื่องของความอ้างว้าง ความทอดอาลัย เห็นว่าชีวิตไร้ความหมาย ความกลัวเรื่องเพศ และความเคียดแค้นทั้งในตนเองและผู้อื่น ความอ้างว้างนั้นเกิดขึ้นได้แม้อยู่ในกลุ่มคนมากๆ เช่น ลักษณะที่ Erick Fromm เรียกว่า “Lonely Crowd” ซึ่งต่างจากผู้ที่อยู่โดดเดี่ยว เพราะแสวงหาความวิเวก⁹ และมีความรู้สึกสบายใจที่ได้อยู่ตามลำพัง มีตนเป็นเพื่อน ส่วนผู้ที่อ้างว้างแม้จะห้อมล้อมด้วยผู้คน เป็นเพราะปราศจากเพื่อน แม้แต่ตนก็เป็นเพื่อนของตนไม่ได้ ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่ไว้วางใจว่าจะมีคนหวังดีปรารถนาดีต่อตน ความไว้วางใจ (trust) หรือไม่ไว้วางใจ (mistrust) นี้เกิดขึ้นตั้งแต่สมัยเป็นทารก ถ้าเราคิดว่าตนมีค่า เป็นที่รักของคนอื่น เราจะไว้วางใจว่าคนอื่นจะมีความรักและหวังดี มีความโยยดีต่อเรา ถ้าขาดความรู้สึกเช่นนี้มาตั้งแต่วัยเด็ก เมื่อมาถึงวัยหนุ่มสาวก็ถึงเวลาแล้วที่เราจะสร้างความนับถือตนเองขึ้นมา ฝึกฝนตนเอง สร้างเจตคติที่จะมองผู้อื่นในแง่ดี มีความไว้วางใจคนอื่นขึ้นมาบ้าง วิธีสร้างความนับถือตนเองนั้น อาจทำได้ดังนี้

1. ตระหนักในความจริงที่ว่า ไม่มีใครจะเพียบพร้อมสมบูรณ์ทุกประการ ดังนั้นเราก็ควรจะหยุดมองหาความสมบูรณ์ในตัวเองเสีย คนดีชนิดที่หาที่ติไม่ได้นั้นอาจมีอยู่ในหนังสือ แต่หาไม่ได้ในชีวิต
2. ยุติการเปรียบเทียบตัวเรากับผู้อื่น เพราะไม่ว่าจะมองด้านใดก็มักจะพบความดีกว่าเราในด้านนั้นเสมอ การมองหาว่าเราเองมีอะไรที่ดีบ้าง แล้วมุ่งผลุงความดีนั้นให้ยิ่งๆขึ้นเป็นพอ
3. อย่าถือเอาคำตัดสินหรือความคิดเห็นของคนอื่นเป็นเครื่องชี้ขาดสูงสุดเกี่ยวกับตัวเอง ถ้าฟังแต่คนอื่นตลอดเวลา ก็ขาดความเป็นตัวของตัวเอง และความคิดเห็นนั้นเป็นธรรมดาที่ต้องมีทั้งด้านบวกและด้านลบ จึงควรรับฟังเพื่อเป็นข้อสังเกตตัวเอง และดำเนินชีวิตไปสู่จุดหมายปลายทางที่ตั้งเอาไว้ด้วยตัวของตัวเอง
4. กล้าลองกล้าเสี่ยง เมื่อได้คิดใคร่ครวญดูแล้วว่าจะดำเนินการอย่างไรแม้จะต้องเสี่ยงบ้างก็ควรลอง เพราะการลองเป็นการรับความผิดชอบอย่างหนึ่ง ถ้าประสบความสำเร็จก็ได้รับความภูมิใจ ถ้าล้มเหลวก็ได้บทเรียน ทั้งนี้จะเกิดความมั่นใจและนับถือตนเองได้
5. พิจารณาตนเองเรื่อยๆไป อย่าด่วนสรุปว่าเราเป็นคนฉลาด หรือซื่อสัตย์ หรือคนดี หรือคนไม่เอาไหน ควรดูว่าเรามีลักษณะเฉพาะตนอย่างไร และจะใช้ให้เป็นประโยชน์ได้อย่างไร

3.5 วยสร้างมิตรภาพและการบรรลุวุฒิภาวะทางอารมณ์

เมื่อเราเห็นตนเองมีค่า ก็แสวงหาความต้องการขั้นต่อไปตามธรรมดาของมนุษย์ คือ ความต้องการมีเพื่อน แต่การมีเพื่อนนั้นทำอย่างไรจึงจะมีเพื่อนได้โดยตัวเอง ไม่ต้องสูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง หรืออิสรภาพของตนไป⁹ เช่น บางคนแสวงหาเพื่อนด้วยการวางอำนาจ ก็ต้องแสวงหาอำนาจไว้เรื่อยเพื่อรักษาบริวารไว้ บางคนแสวงหาเพื่อนด้วยการยอมอ่อนให้ เช่นนี้ ก็ต้องอึดอัดระวังตัวกลัวเขาจะโกรธ ทำให้ขาดความรู้สึกที่เป็นอิสระแก่ตัว Erick Fromm กล่าวว่า⁹ ผู้ที่รักตนเอง เห็นตนเองมีค่าจึงสามารถบำเพ็ญประโยชน์ให้ผู้อื่นได้ การได้เพื่อนโดยไม่ต้องเสียอิสรภาพนั้น คือ การมีความรัก ซึ่งเป็นความรักแบบผู้ที่มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ ทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นใจ มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักความดีงามของชีวิต และมีส่วนหนึ่งของผู้อื่นมาในชีวิตอยู่ในตัวเรา ให้โอกาสซึ่งกันและกันที่จะเจริญเติบโต และเป็นตัวของตัวเองอย่างเต็มที่ มิตรภาพเช่นนี้มีได้ทั้งระหว่างพ่อแม่ ลูกหนุ่มสาว บุคคลต่างวัย ต่างอาชีพ มิตรภาพนั้นเริ่มต้นในบ้าน ในครอบครัว ถ้ามีความรัก การช่วยเหลือเกื้อกูลกันในครอบครัว ส่งเสริมให้สมาชิกในครอบครัวเป็นตัวของตัวเอง เป็นอิสระ พึ่งตนเอง กล้าออกไปเผชิญโลกภายนอก

และส่งเสริมให้เกิดการสร้างมิตรภาพกับผู้อื่นต่อไป ผู้ที่จะสร้างมิตรภาพกับผู้อื่นได้ และมิตรภาพนั้นมีความเจริญงอกงามต่อไปจำเป็นต้องมีคุณสมบัติของการบรรลุวุฒิภาวะทางอารมณ์ (emotionally mature) เป็นคุณสมบัติสำคัญหนุนหลังอยู่ด้วย ไม่ว่าบุคคลจะอายุมากหรือน้อยก็ตาม ถ้ามีคุณสมบัติต่อไปนี้ก็แสดงถึงการบรรลุวุฒิภาวะทางอารมณ์

1. มีความอดทน พร้อมทั้งจะรอวาระอันควร ดังสุภาษิตว่า “อดเปรี้ยวไว้กินหวาน” มีความคิดรอบคอบไม่เห็นแต่ความสุขชั่วแล่น
2. สามารถควบคุมความโกรธ รู้ตัวว่าโกรธตกลงกันได้ในเรื่องความขัดแย้งแตกต่างกันด้วยความใจเย็นมากกว่าที่จะวู่วาม
3. มีความมานะพยายาม สามารถตรากตรำทำงาน สามารถฟันฝ่าสถานการณ์ ทั้งๆที่เกิดความผิดหวังล้มแล้วก็ลุกขึ้นมาสู้ต่อไปไม่ย่อท้อ
4. สามารถเผชิญภาวะความคับข้องใจ ความไม่สบายกายต่างๆ ความพ่ายแพ้ โดยไม่ทอดท้อล้าใจ
5. มีความอ่อนน้อมถ่อมตน และยอมรับผิดโดยซื่อตรงและเมื่อตนเป็นฝ่ายถูกก็ไม่สาปแช่งถากถางฝ่ายตรงข้ามกับตน
6. มีความสามารถตัดสินใจเอง แล้วยืนหยัดอยู่กับการตัดสินใจนั้น แม้ผิดก็รับเป็นบทเรียน ไม่กลัวเสียหน้า
7. มีการรักษาคำพูด เชื่อถือได้ ฟังพาได้ ฟันฝ่าวิกฤตการณ์โดยไม่โทษใครมีระเบียบไม่วุ่นวายสับสน มีความตั้งใจดี ทำจริงดังที่พูดไว้

8. มีศิลปะในการอยู่อย่างสงบกับสิ่งที่สวดวิสัยไม่สามารถจะเปลี่ยนแปลงได้

การบรรลุวุฒิภาวะทางอารมณ์เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ไม่ใช่เกิดเองตามธรรมชาติ ส่วนมากเป็นการเรียนรู้จากในครอบครัว พ่อแม่พี่น้อง จากโรงเรียน เมื่อเป็นผู้ใหญ่มีความรับผิดชอบต่อตัวเองแล้ว ก็เรียนรู้ที่จะมีคุณสมบัติเหล่านี้ได้ด้วยตัวเอง Erikson ได้กล่าวถึงชีวิตในวัยหนุ่มสาวไว้ว่า การพัฒนาในวัยนี้เป็นระยะของพัฒนาการทางจิตใจใน stage VI ซึ่งเป็นระยะที่ Erikson 9 กล่าวไว้ว่า หลังจากที่ผ่านมาพ้นระยะวัยรุ่นจะมีความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง (sense of identity) แล้ว คนๆนั้นจึงจะสามารถพัฒนาไปถึงการมีสัมพันธ์ภาพที่สนิทชิดเชื้อ (intimacy) กับผู้อื่นได้ หรือกับเพศตรงข้ามได้ เป็นวัยที่มีการสร้างสัมพันธ์ภาพที่มั่นคงเมื่อเทียบกับสัมพันธ์ภาพในวัยรุ่นที่เปลี่ยนแปลงได้ง่ายกว่า ความสามารถที่จะรักผู้อื่นได้นี้ เป็นวุฒิภาวะของการเป็นผู้ใหญ่อย่างหนึ่ง

คนบางคนจะเกิดความกลัวการผูกมัดตนเอง ถ้ามี intimacy เกิดขึ้น ความกลัวนี้จะนำไปสู่การแยกตัว (isolation) อยู่กับตัวของตัวเอง ในวัยหนุ่มสาวนี้การรักษาสมดุลระหว่างเรื่องของความรัก การให้ผู้อื่นและการทำงานเป็นสิ่งสำคัญ ถ้ามุ่งมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากเกินไประหว่างความรักและการทำงาน ก็ย่อมจะทำให้เกิดปัญหาขึ้นได้ การหาจุดที่พอดีทำให้เกิดความสมดุลทั้ง2ด้าน บางครั้งก็ทำได้ยาก สำหรับวัยหนุ่มสาวแล้วภาวะทางจิตใจที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การสร้างหรือมีความสัมพันธ์ที่สนิทชิดเชื้อ แต่ในเวลาเดียวกันก็ไม่สูญเสียความเป็นตัวของตัวเองไป ซึ่งความรู้สึกนี้รวมไปถึงโอกาสในการเลือกอาชีพ การงานและวิถีชีวิตของตน วัยนี้พัฒนาการที่สำคัญจึงเป็นเรื่องของ intimacy และ isolation

(บทความโดย: แพทย์หญิงศรีประภา ชัยสินธพ)

4.กรณีศึกษา

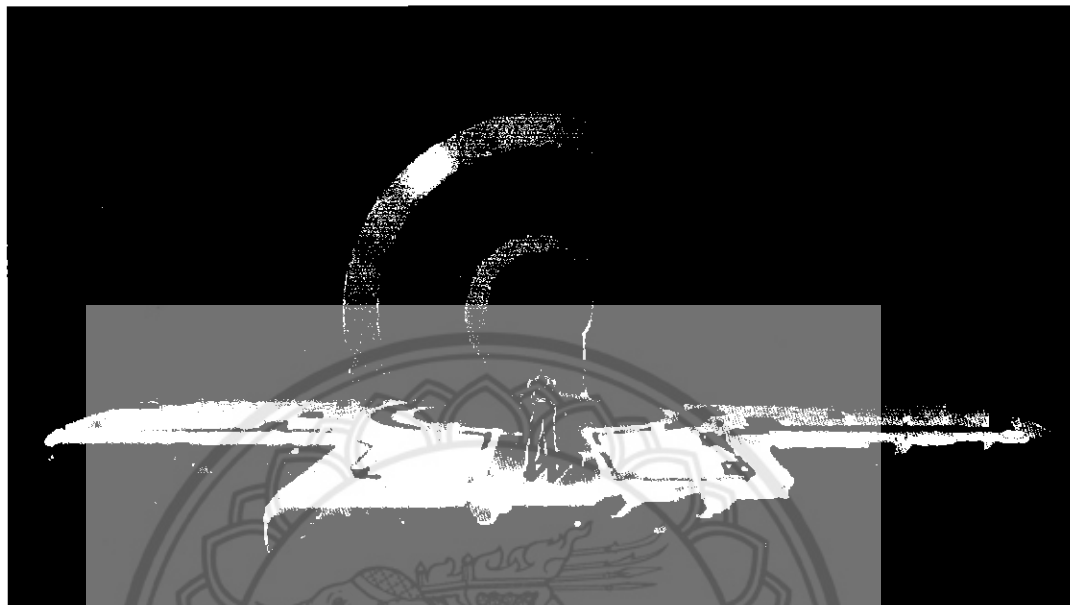
4.1



ภาพ 17 กรณีศึกษา 1

- 1.ขั้นระบุข้อมูลผลงาน : ภาพยนตร์แอนิเมชัน3มิติเรื่อง "นาค" ฉายเมื่อปี 2008
- 2.ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน : ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่กล่าวถึงผีไทยด้วยรูปแบบของแอนิเมชัน ตัวละครออกแบบให้ดูไม่น่ากลัวและจดจำง่าย สีสันในเรื่องทำออกมาเหมาะสำหรับเด็กที่อยู่ในวัยกำลังจดจำ เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายและสื่อออกมาได้เข้าถึงได้ง่าย
- 3.ขั้นวิเคราะห์ : เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันตั้งใจนำเสนอกลุ่มเป้าหมายวัยเด็กสังเกตได้จากวิธีการออกแบบตัวละครและการเลือกใช้สี
- 4.ขั้นตีความ : แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นอีกรูปแบบการตีความใหม่ของ"ผีไทย"

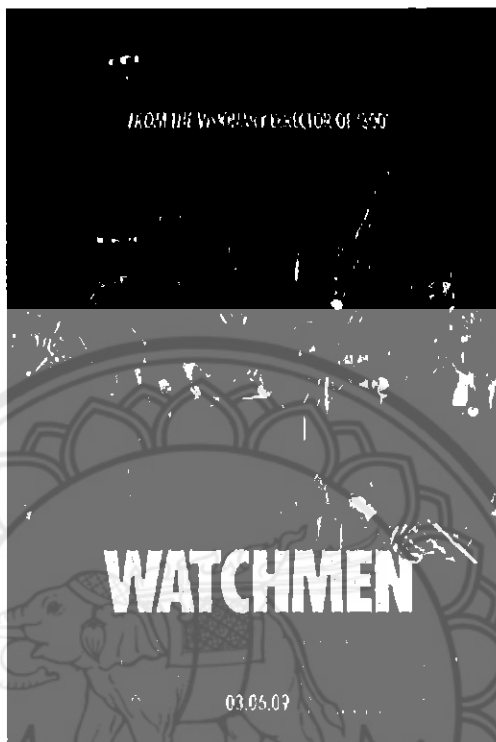
4.2



ภาพ 18 กรณีศึกษา 2

- 1.ขั้นระบุข้อมูลผลงาน : x-story Vitaliy Shushko
- 2.ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน : เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นที่เล่าเรื่องได้โดยไม่ต้องให้ตัวละครพูด เรื่องราวของชายหนุ่มผู้มีแขนหุ่นยนต์ออกเดินทางในโลกไซ-ไฟ แฟนตาซี ต่อสู้กับหุ่นยนต์พิฆาต
- 3.ขั้นวิเคราะห์ : ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตที่ละเอียดและสวยงาม มีการเล่าเรื่องราวได้อย่างแยบยล ออกแบบเพื่อกลุ่มผู้ชม18+สังเกตได้จากเนื้อหาที่มีความรุนแรง และมีการใช้เทคนิคหลายอย่างในการเล่าเรื่อง
- 4.ขั้นตีความ : คิดว่าเป็นผลงานที่ตั้งใจทำออกมาเพื่อนำเสนอเรื่องของคอนเซ็ปต์อาร์ตเป็นหลัก รวมถึงแสดงเทคนิคการทำแอนิเมชันแบบผสมผสาน

4.3



ภาพ 19 กรณีศึกษา 3

1. ชั้นระบุข้อมูลผลงาน : WATCHMEN กำกับโดย Zack Snyder
2. ชั้นตอนการพรรณนาผลงาน : เรื่องราวเกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโร่ที่เกิดขึ้นในโลกอันโหดร้ายคล้ายชีวิตจริงของเรา แสดงออกถึงความเดือนทารุณของโลกได้ชัดเจน
3. ชั้นวิเคราะห์ : เป็นภาพยนตร์ที่มีต่างจากแนวภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ทั่วไป มีการผูกปมเรื่องราวและการวางตัวละครที่สมจริง
4. ชั้นตีความ : ถือเป็นอีกรูปแบบของการตีความซูเปอร์ฮีโร่ที่เต็มไปด้วยความสมจริง ความกดดัน ความรุนแรง และน่าติดตามค้นหา นอกจากนี้ยังมีการแฝงแนวคิดที่ลึกลับเกี่ยวกับแก่นแท้ของมนุษย์อีกด้วย

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ปัญหาของงานวิจัย

จากข้อมูลเรื่องนิยามของคำว่า "ผี" จะสังเกตได้ว่ามนุษย์นิยามผีออกไปหลากหลายรูปแบบ และในสังคมไทยเองก็มีการนิยามคำว่าผีอยู่หลายรูปแบบเช่นกัน ซึ่งการจะบรรลุจุดประสงค์อาจต้องมีการกำหนดนิยามหรือการตีความ "ผี" ในแบบของตนเองเพื่อสร้างความน่าสนใจและสร้างการจดจำ และด้วยการออกแบบตัวละคร การกำหนดเรื่องราวหรือการเล่าเรื่อง วิธีการดำเนินเรื่อง การออกแบบฉากภายในเรื่อง และองค์ประกอบต่างๆ น่าจะช่วยให้บรรลุจุดประสงค์ของโครงการ

2. วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ

2.1 ข้อดีของแอนิเมชัน 2 มิติ

2.1.1 ต้นทุนในการสร้างต่ำ

2.1.2 สามารถเล่าเรื่องราวได้อย่างครบถ้วนและเข้าถึงอารมณ์ได้ดี

2.1.3 โอกาสการเกิดความเสียหายของผลงานต่ำ

2.1.4 สามารถกระจายและส่งต่อผลงานได้กว้างขวางและรวดเร็ว

2.2 ข้อเสียของแอนิเมชัน 2 มิติ

2.2.1 จำเป็นต้องใช้เวลาและแรงงานในการสร้างผลงาน

2.2.2 เทคนิคนี้ไม่ใช่สิ่งใหม่ซึ่งอาจส่งผลให้ไม่สามารถตอบสนองกับกลุ่มเป้าหมายได้ทุกกลุ่มทุกเพศทุกวัย

3. วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงและกำลังค้นหาความรู้ใหม่ๆ

3.2 สามารถเรียนรู้สิ่งซับซ้อนได้ดี

3.3 มีความหลากหลายด้านความชอบความสนใจ

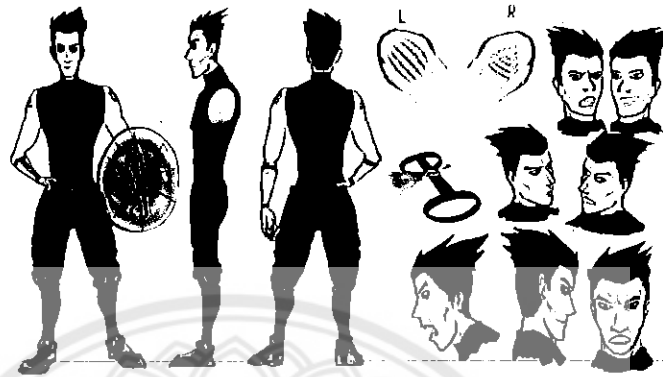
3.4 วัยที่มีเทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวัน

การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

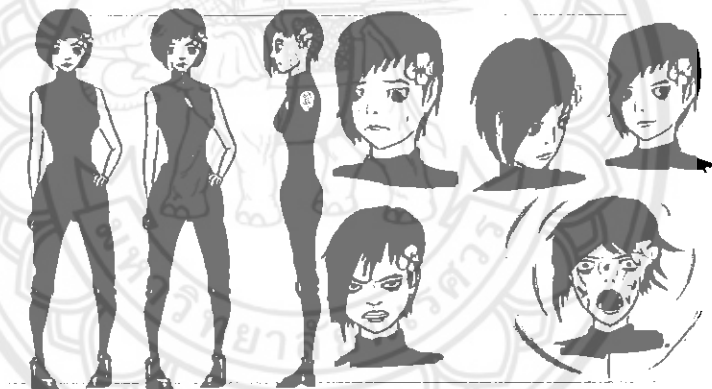
Night Watcher (อัศวินราตรี) คือแนวคิดการตีความตำนานความเชื่อเรื่องผีไทยในอีกรูปแบบหนึ่ง ในโลกที่คนและผีต้องอาศัยอยู่ร่วมกันโดยมีองค์กรชื่อ Night Watcher เป็นผู้ควบคุมกฎเกณฑ์และความเป็นไปของโลกนี้ซึ่งควรจะเป็นกลุ่มคนที่มีความเป็นธรรมให้กับทั้งเผ่าพันธุ์ผีและมนุษย์กลับไม่มียุติธรรมและพยายามสร้างความบาดหมางระหว่างเผ่าพันธุ์ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์การล่าแม่มดในยุคกลางหรือการล่าผีปอบในไทยซึ่งเป็นการพยายามโจมตีผู้ที่ทำตัวแปลกแยกของผู้มีอำนาจในการโน้มน้าวผู้คน โดยไม่มีหลักฐานหรือข้อมูลที่ถูกต้องสมเหตุสมผล

แนวทางการออกแบบ

Character Design : ตัวละครออกแบบด้วยสัดส่วนแบบกึ่งสมจริง 1:7



ภาพ 20 ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร



ภาพ 21 ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร

Location Design : การออกแบบฉากกำหนดให้เป็นเมืองผสมผสานวัฒนธรรมของพุทธด้วยการผสมผสานรูปแบบของวัดวาอารามเข้าไปในเมือง

Sound : เสียงที่ใช้ประกอบจะใช้เสียงแนวภาพยนตร์หรือเกม Action เช่น Infamous 2 SoundTrack

Technique : เทคนิคการสร้างผลงานมี 2 ชนิดด้วยกัน

1. การวาดแบบ Frame by Frame
2. Pin tool

บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ใช้โซเชียลมีเดียและได้วิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่ขาดวิจารณญาณในการใช้โซเชียลมีเดีย ทำให้สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

Night Watcher(อัศวินราตรี) คือแนวคิดการตีความตำนานความเชื่อเรื่องผีไทยในอีกรูปแบบหนึ่ง ในโลกที่คนและผีต้องอาศัยอยู่ร่วมกันโดยมีองค์กรชื่อ Night Watcher เป็นผู้ควบคุมกฎเกณฑ์และความเป็นไปของโลกนี้ซึ่งควรจะเป็นกลุ่มคนที่มีความเป็นธรรมให้กับทั้งเผ่าพันธุ์ผีและมนุษย์กลับไม่มียุติธรรมและพยายามสร้างความบาดหมางระหว่างเผ่าพันธุ์ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์การล่าแม่มดในยุคกลางหรือการล่าผีปอบในไทยซึ่งเป็นการพยายามโจมตีผู้ที่ทำตัวแปลกแยกของผู้มีอำนาจในการโน้มน้าวผู้คน โดยไม่มีหลักฐานหรือข้อมูลที่ถูกต้องสมเหตุสมผล

4.2 การเขียนเนื้อเรื่องและสตอรี่บอร์ด

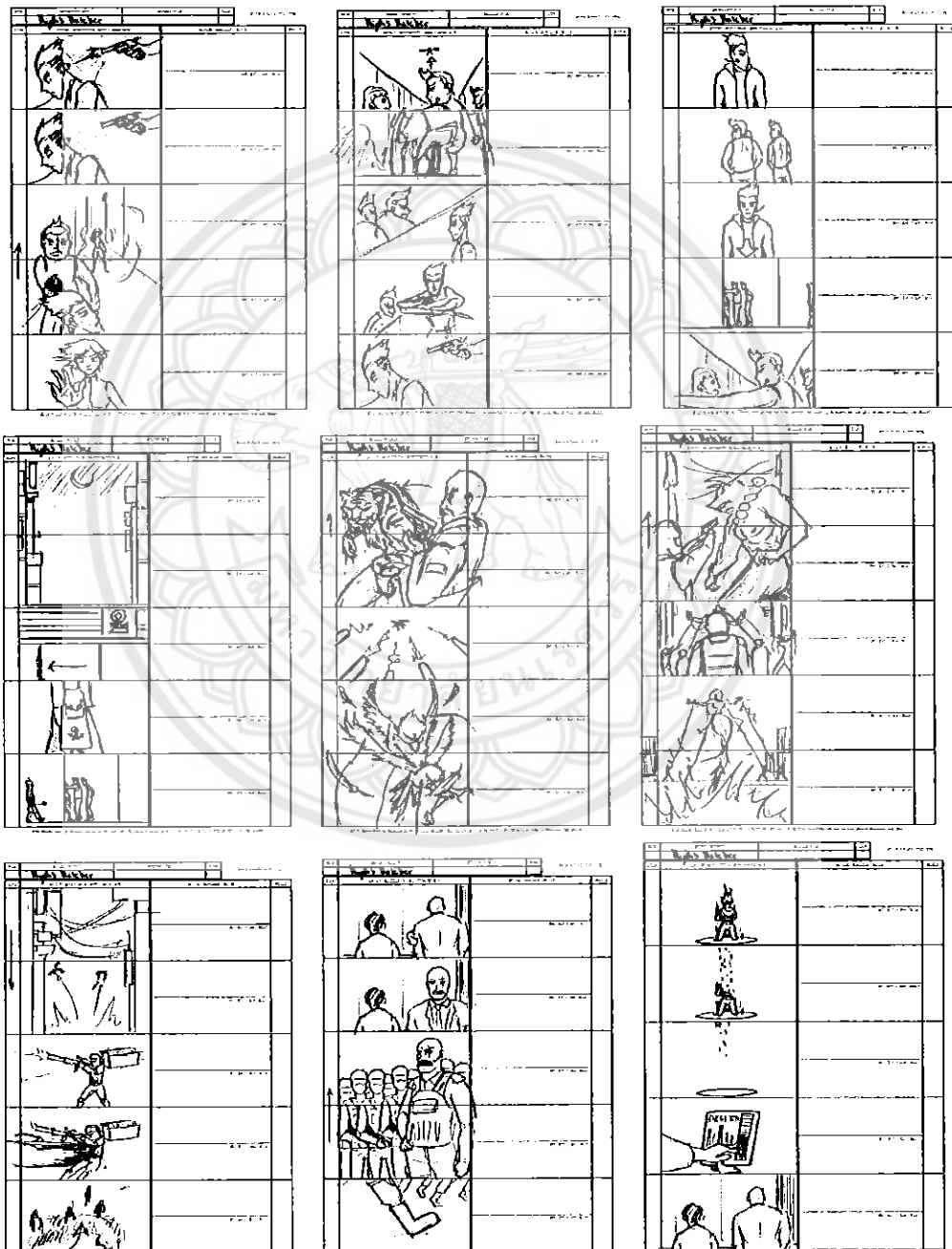
เนื้อเรื่อง : "อวีจี"เมืองที่2เผ่าพันธุ์คือ"คน"และ"ผี"สามารถอาศัยอยู่ร่วมกันได้ ซึ่งเมืองนี้พยายามสร้างบรรทัดฐานร่วมกันด้วยการก่อตั้งองค์กรชื่อNight Watcher เพื่อเป็นผู้ดูแลให้ทั้ง2เผ่าพันธุ์สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุขวันหนึ่ง "ขุนพล" หัวหน้าองค์กรได้รับแจ้งคดีฆาตกรรมที่มีความเป็นไปได้ว่าฆาตกรอาจเป็นเผ่าพันธุ์ผีจึงออกคำสั่งให้ "หางเสือ" เจ้าหน้าที่ได้บังคับบัญชาซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ที่สามารถใช้พลังภูติเสื่อสมิงได้เป็นผู้สืบสวนทำคดี

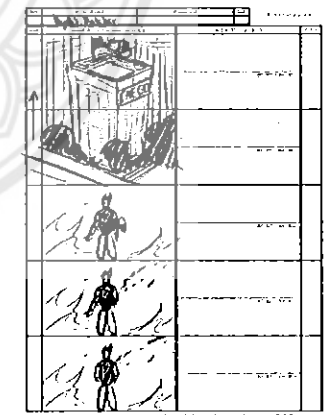
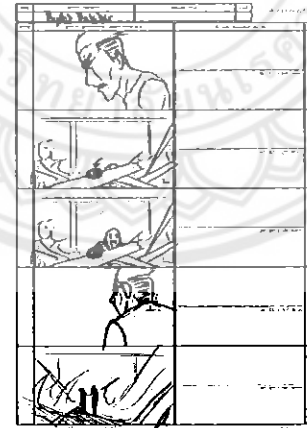
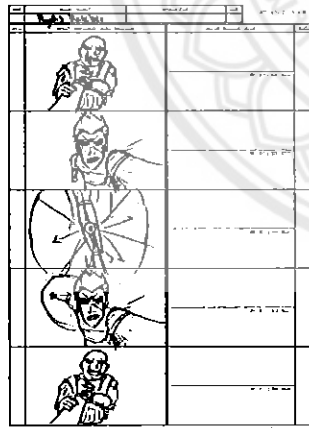
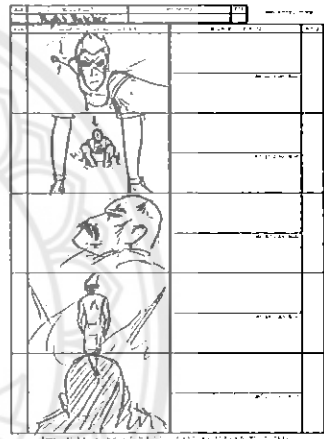
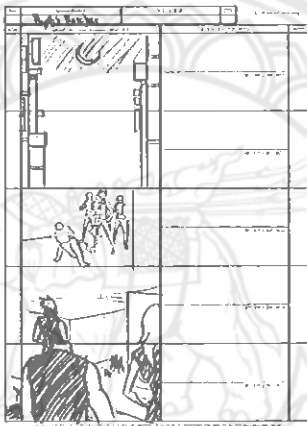
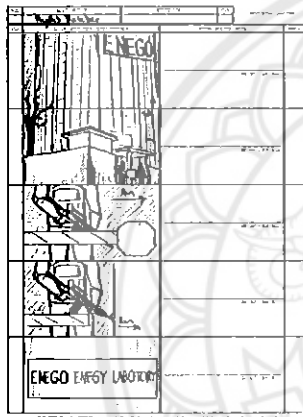
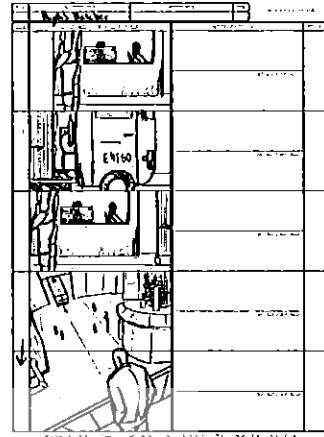
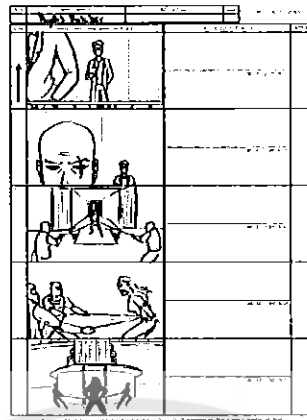
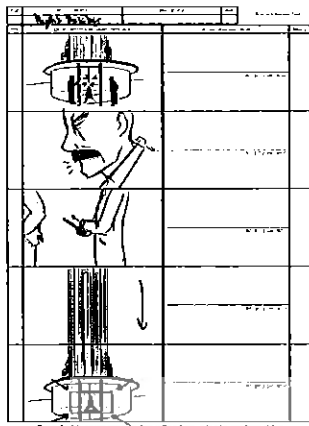
หางเสือเริ่มต้นจากสอบถามพยานผู้เห็นเหตุการณ์ได้ความว่าคนร้ายมีลักษณะจำเพาะคือแววตาเรืองแสงสีม่วงในที่มืดซึ่งเป็นลักษณะร่วมกันของเผ่าพันธุ์ผีและยังมีเขา1คู่บนหัว จากนั้นเริ่มลงตรวจสอบพื้นที่เกิดเหตุและสอบถามคนในพื้นที่จนตามจับผู้ต้องสงสัยซึ่งเป็นผีที่อยู่ใกล้พื้นที่เกิดเหตุในเวลาเกิดเหตุถึง3รายด้วยกัน จากนั้นนำตัวมาให้พยานชี้ตัว ระหว่างนั้นเอง ขุนพล ได้เข้ามายังห้องชี้ตัวพอดีทำให้พบเข้ากับพยาน พยานทำท่าตกใจและชี้ตัวผู้ต้องสงสัยหมายเลข3อย่างรีบพล เมื่อการชี้ตัวจบลง ขุนพล ตั้งใจปิดคดีทันทีโดยไม่สนคำทักท้วงของ หางเสือ จากนั้นจัดแถลงข่าวและประกาศิตตราว่าผู้ต้องสงสัยหมายเลข3เป็นฆาตกรในทันทีจนทำให้ภรรยาและลูกของผู้ต้องสงสัยต้องถูกรุมประนามไปด้วย

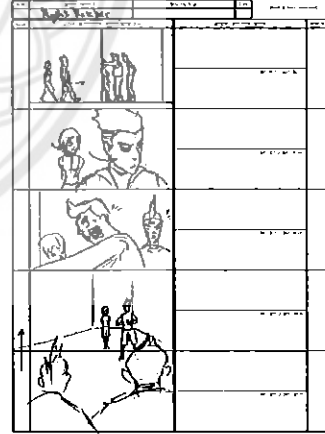
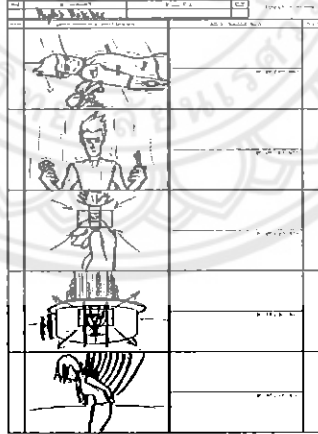
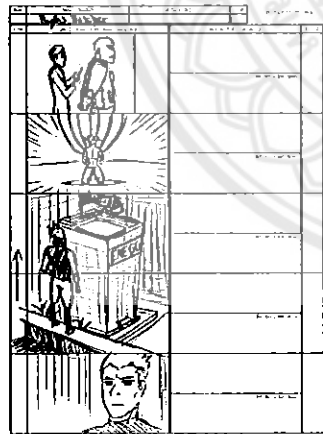
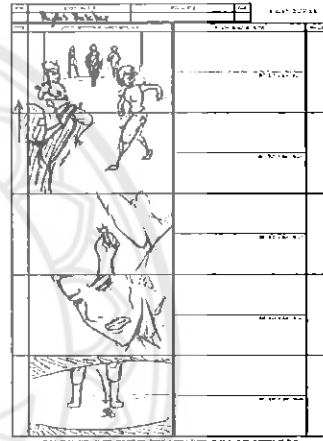
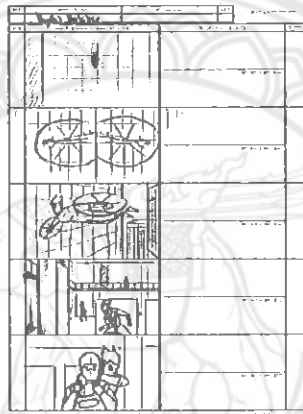
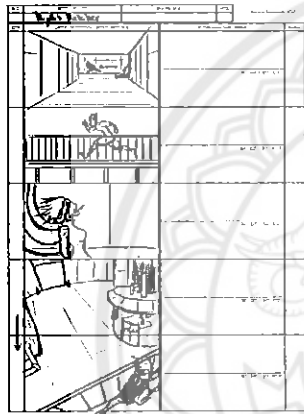
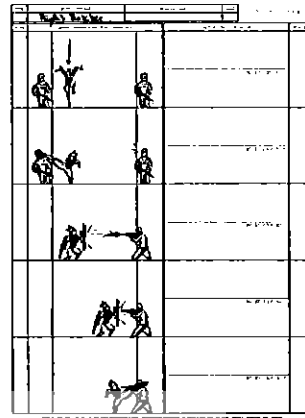
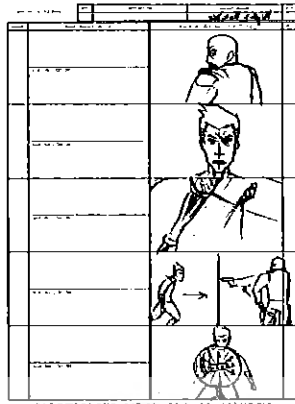
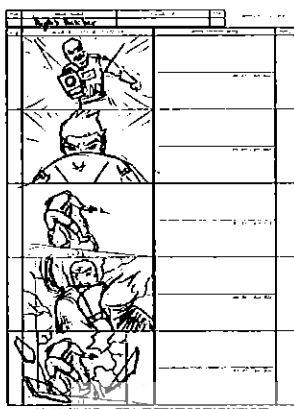
หลังจากนั้นระหว่างพยานกำลังเดินทางกลับก็เจอเข้ากับฆาตกรตัวจริงอีกครั้งและถูกหวังหมายเอาชีวิตแต่หางเสือโผล่เข้ามาช่วยไว้ได้ทันทำให้ความจริงเปิดเผยว่าคนร้ายตัวจริงคือขุนพล หัวหน้าองค์กรNight Watcherนั่นเองแต่เหตุผลที่เขามีพลังความสามารถเหนือมนุษย์แถมยังไปมีลักษณะร่วมกับผีคือแววตาเรืองแสงและยังมีเขานั้นก็คือการที่ขุนพลตัดสินใจใช้คุณไสยมนต์ดำและรับพลังของอสูรควายธนูเข้ามาอยู่ในร่างกาย หลังจากนี้หางเสือพยายามคุยด้วยเหตุผลไม่เป็นผลจึงเกิดการปะทะกันขึ้น และขุนพลเริ่มเผยถึงเหตุผลที่ทำแบบนี้เพราะความเกลียดที่มีต่อเผ่าพันธุ์ผีเนื่องจาก

เพื่อนร่วมรบของเขาที่ต้องตายจากไปมากมายเมื่อสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์ผู้มีและมนุษย์นั่นเองจนในท้ายที่สุดทางเสื่อจึงตัดสินใจใช้พลังของภูติเสื้อสมิงเข้าจัดการหัวหน้าของเขาได้ในที่สุดและปิดคดีลงได้ จากนั้นเขาจัดงานฉลองข่าวขึ้นเพื่อแก้ความเข้าใจผิดที่มีต่อผู้ถูกกล่าวหาแต่กลับไม่มีใครให้ความสนใจ





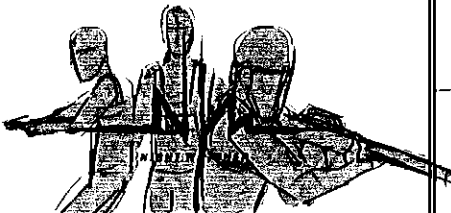
Storyboard Sketch Design



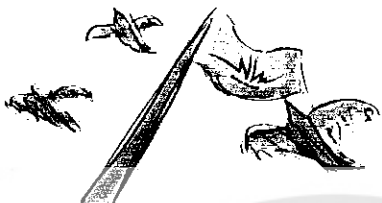
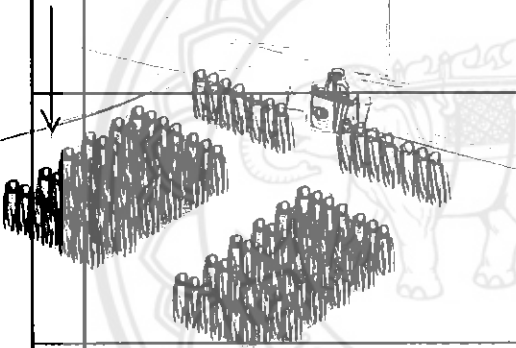
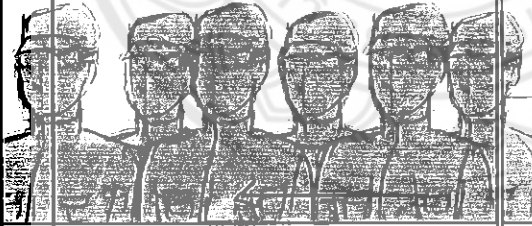





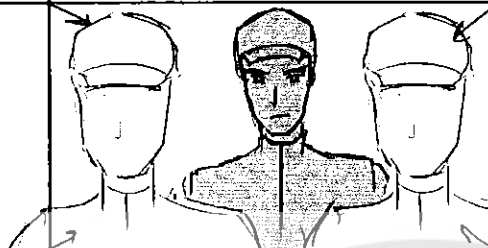
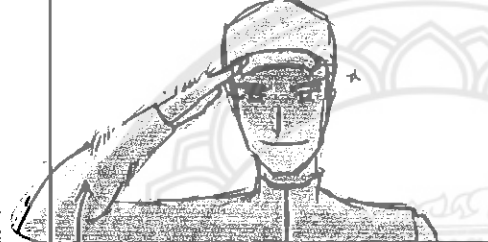

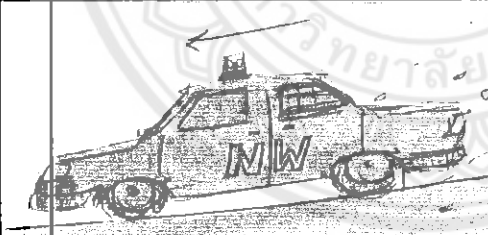

Final Storyboard

NAME	SERIES / PROJECT	EPISODE TITLE	PAGE	FRAME & CUE INFORMATION
SCENE	CARROT - WILDSUCKER - ANTELOPE RATIONS			
				INT. EXT. DAY. NIGHT
				INT. EXT. DAY. NIGHT
				INT. EXT. DAY. NIGHT
				INT. EXT. DAY. NIGHT
				INT. EXT. DAY. NIGHT

ภาพ 22 สตอรี่บอร์ด 1

SCENE	SETTING / SUBJECT / ASPECT RATIO 16:9	ACTION / DIALOGUE / NOTES	TASKS
			
			
			
			

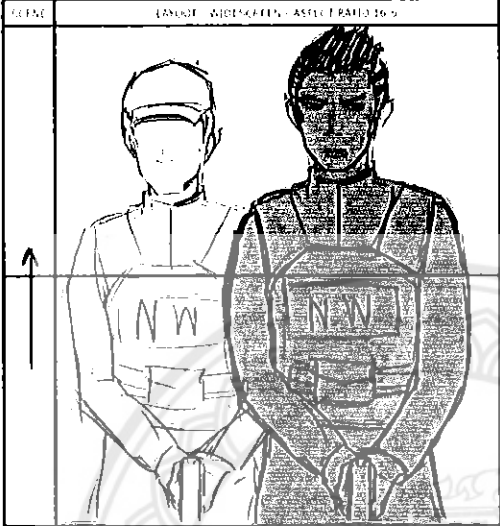
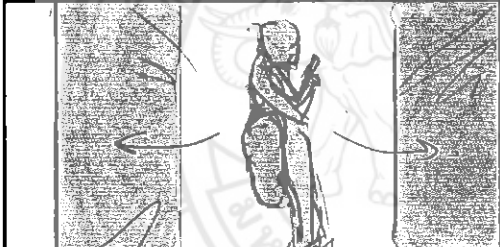

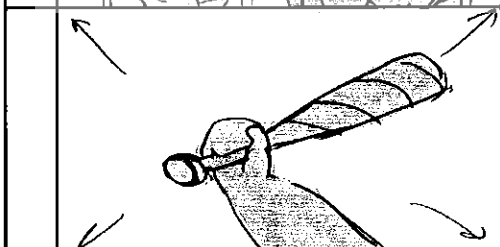
ภาพ 23 สตอรี่บอร์ด 2

PAGE	SCENE / EPISODE	SUBJECT	DATE	TITLE (THAI)
SCENE	LORD - MIPSECT, ASPECT 1015 9	ACTION - COMBAT - 0015	TAMU	
				DATE / TIME / NO.
				DATE / TIME / NO.
				DATE / TIME / NO.
				DATE / TIME / NO.
				DATE / TIME / NO.






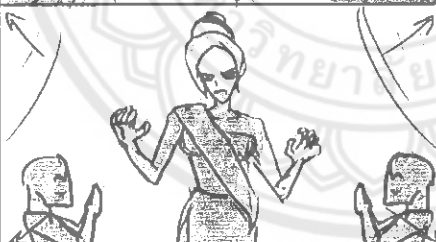


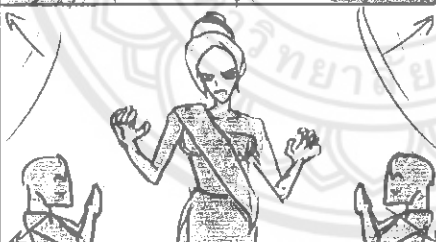

ภาพ 24 สตอรี่บอร์ด 3

Page	Scene / Shot	Storyboard	Camera	Time / Duration
	SCENE 1	LAYOUT - WIDE SHOT - ASPECT RATIO 16:9	#1 (CAM) - DPOV (CAM) - PAN	

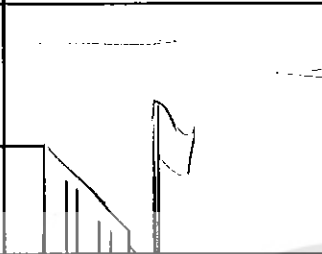
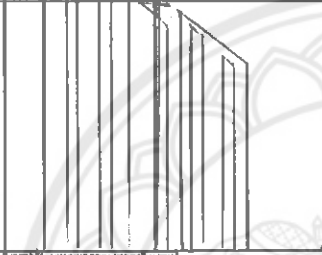
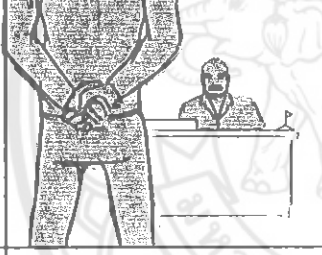
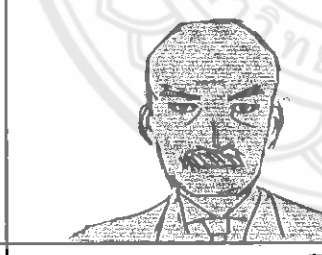
ภาพ 25 สตอรี่บอร์ด 4

SCENE	CHARACTER / OBJECT	ACTION / TIME	TEXT
	N.W. AGENTS	STANDING	DATE: / / TIME: :
			DATE: / / TIME: :
	N.W. AGENT	EXITING	DATE: / / TIME: :
			DATE: / / TIME: :
	N.W. AGENTS	FILMING	DATE: / / TIME: :
			DATE: / / TIME: :
	DOCUMENT	PRESENTED	DATE: / / TIME: :
			DATE: / / TIME: :

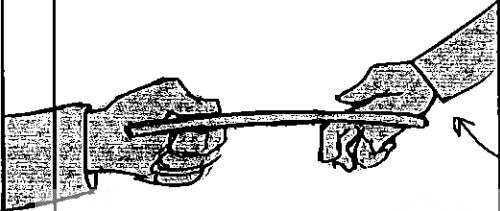
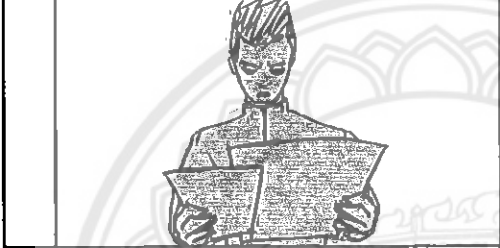



ภาพ 26 สตอรี่บอร์ด 5

PAGE	SERIES / ISSUE	PAGE COUNT	TOTAL PAGE COUNT
12/25			
			
			
			
			

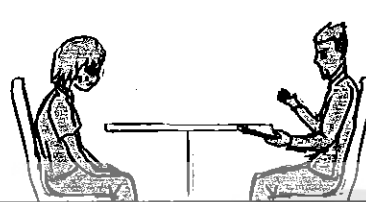
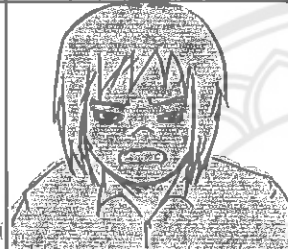





ภาพ 27 สตอรี่บอร์ด 6

DATE	SERIES / PROJECT	EPOCH / TIME	CASE NAME / DESCRIPTION
S/CM	LABOR - WRECKING - ASST. (16/9)		ACTION / PROCESS / NOTES
			<p>DATE / TIME / DAY / MONTH</p>
			<p>DATE / TIME / DAY / MONTH</p>
			<p>DATE / TIME / DAY / MONTH</p>
			<p>DATE / TIME / DAY / MONTH</p>

ภาพ 28 สตอรี่บอร์ด 7





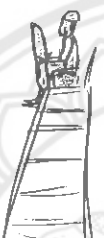
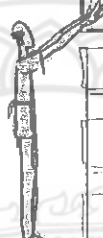
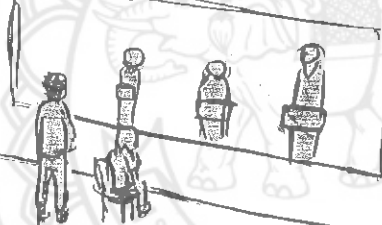


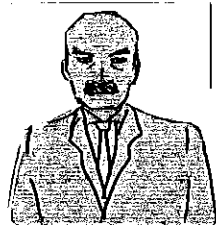
PAGE	SCENE/SHOT	DURATION	TIME
SCENE	LOCATION, SUBJECTS, ASPECT RATIO	ACTION, DIALOGUE, NOTES	TAKE(S)
			1
			1
			1
			1
			1

ภาพ 29 สตอรี่บอร์ด 8


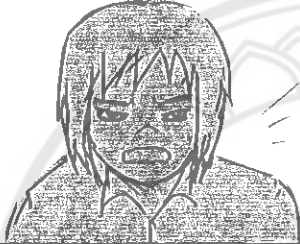

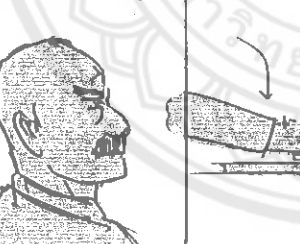
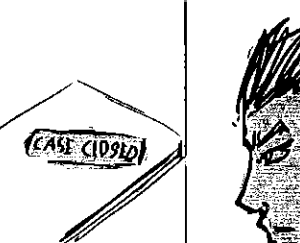
SCENE	LANGUAGE / VISUAL ASPECT RATIO	ACTION / PROPOSE ACTIONS	TAKES
			INT. EXT. DAY NIGHT
		 	INT. EXT. DAY NIGHT
			INT. EXT. DAY NIGHT
			INT. EXT. DAY NIGHT
			INT. EXT. DAY NIGHT

Copyright © 2014 by the author(s). All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of the author(s).




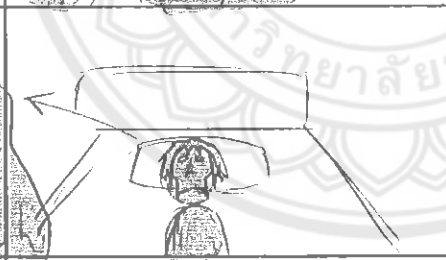

ภาพ 30 สตอรี่บอร์ด 9

NAME	SERIES / PROJECT	PROJECT TITLE	GRADE	DATE RECEIVED
SCENE	LANGUAGE, VISUALS, ASPECT RATIO, etc.		ACTION, DIALOGUE, NOTES	TABLES
				
				
				
				
				

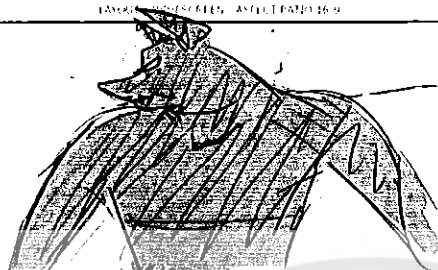
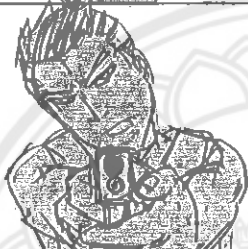
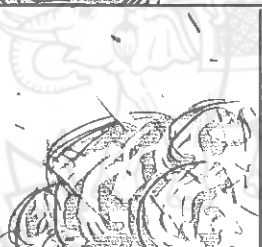
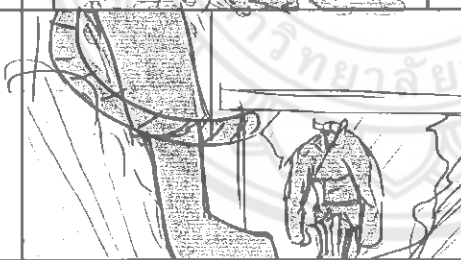


ภาพ 31 สตอรี่บอร์ด 10

DATE	SCENES / PROJECT	EPISODE / PART	USER	THANE KAMAT / STORY BOARD
	SCENE	LAYOUT / VIEW / SET / ANIMATION / 16:9		ACTION / IMAGE / NOTES
				DATE / TIME / DAY / MONTH
				DATE / TIME / DAY / MONTH
				DATE / TIME / DAY / MONTH
				DATE / TIME / DAY / MONTH
				DATE / TIME / DAY / MONTH

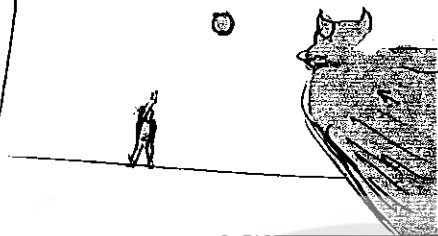


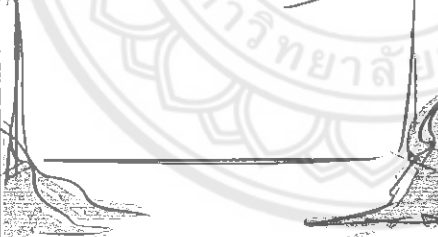
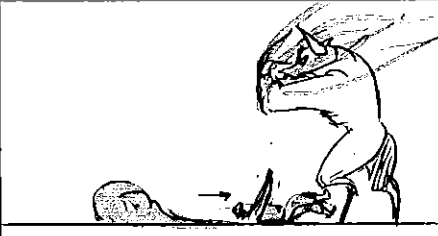
ภาพ 32 สตอรี่บอร์ด 11

DATE	SCENES / EPISODE	ESTIMATED TIME	SCENE	FOCUS / SUBJECT / OBJECT
SCENE	LAYOUT / WIDESCREEN / ASPECT RATIO 16:9	SUBJECT / OBJECT / NOTES	TASKS	
				DAY / DAY / DAY / NIGHT
				DAY / DAY / DAY / NIGHT
				DAY / DAY / DAY / NIGHT
				DAY / DAY / DAY / NIGHT
				DAY / DAY / DAY / NIGHT

ภาพ 33 สตอรี่บอร์ด 12

SCENE	CHARACTER / OBJECT / ACTION	ACTION / DIALOGUE / NOTES	STATUS
			
			
			
			
	 		

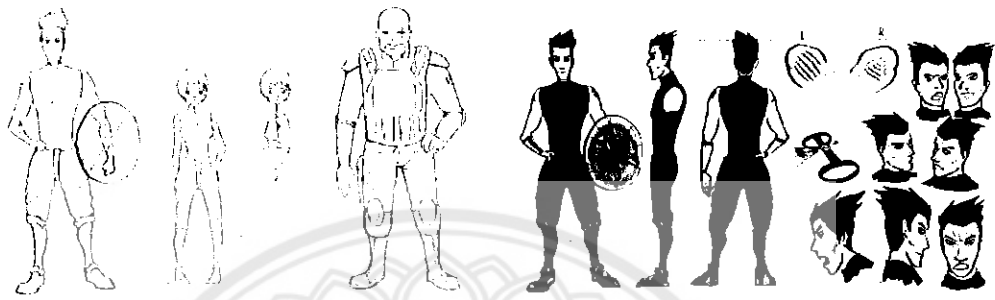
ภาพ 34 สตอรี่บอร์ด 13

SCENE	CHARACTER	PROPOSED ACTION	FAKES
			
			
			
			
			

ภาพ 35 สตอรี่บอร์ด 14

4.3 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครครั้งนี้คือการนำแนวคิด ตำนาน ความเชื่อ เกี่ยวกับผีไทยมาร่วมกับการออกแบบ
Character Sketch Design



Final Character



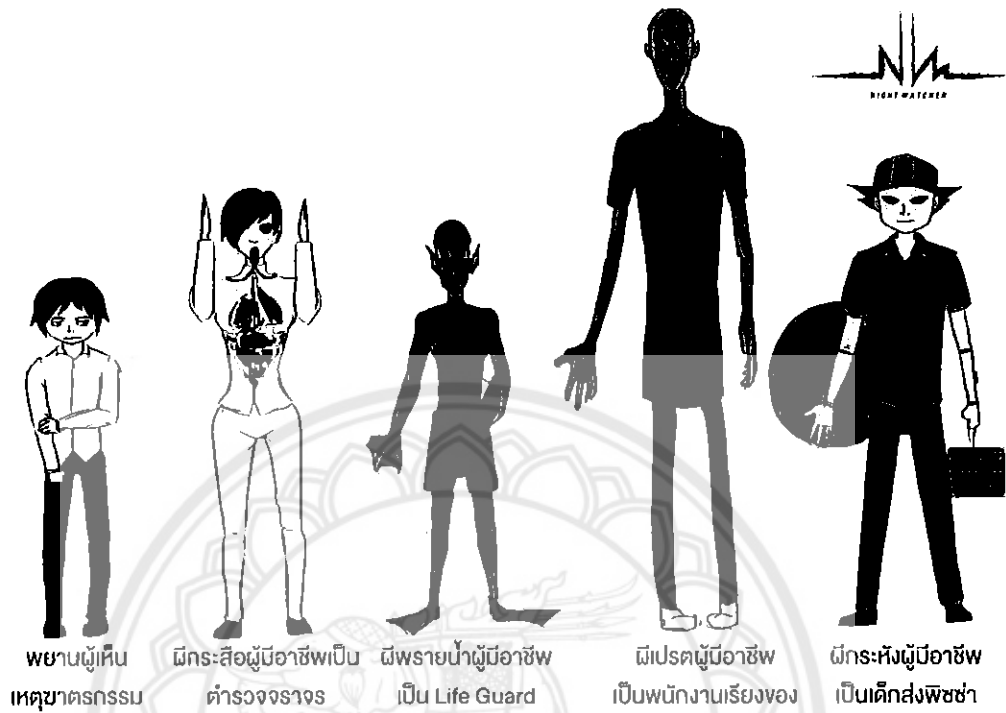
ร้อยตรี "หางเสือ" เจ้าหน้าที่ใหม่ไฟแรง
 หน่วยงาน Night Watcher
 ผู้เป็นภูตเสื้อส้ม

ภาพ 35 ตัวละคร1



พินเอก "ขุนพล" หัวหน้าหน่วย
 Night Watcher
 ผู้ใช้มนต์ดำสร้าง
 และควบคุมควายธนู

ภาพ 36 ตัวละคร2



พยานผู้เห็น
เหตุฆาตกรรม

ผู้กระสือผู้มีอาชีพเป็น
ตำรวจจราจร

ผู้พรายน้ำผู้มีอาชีพ
เป็น Life Guard

ผู้ปรตผู้มีอาชีพ
เป็นพนักงานเรียงของ

ผู้กระหังผู้มีอาชีพ
เป็นเด็กส่งพิชซ่า

ภาพ 37 ตัวละคร3



4.4 การกำหนดการเคลื่อนไหวตัวละคร



ภาพ 38 เทคนิคการแยกระยะภาพด้วยระบบ Layers

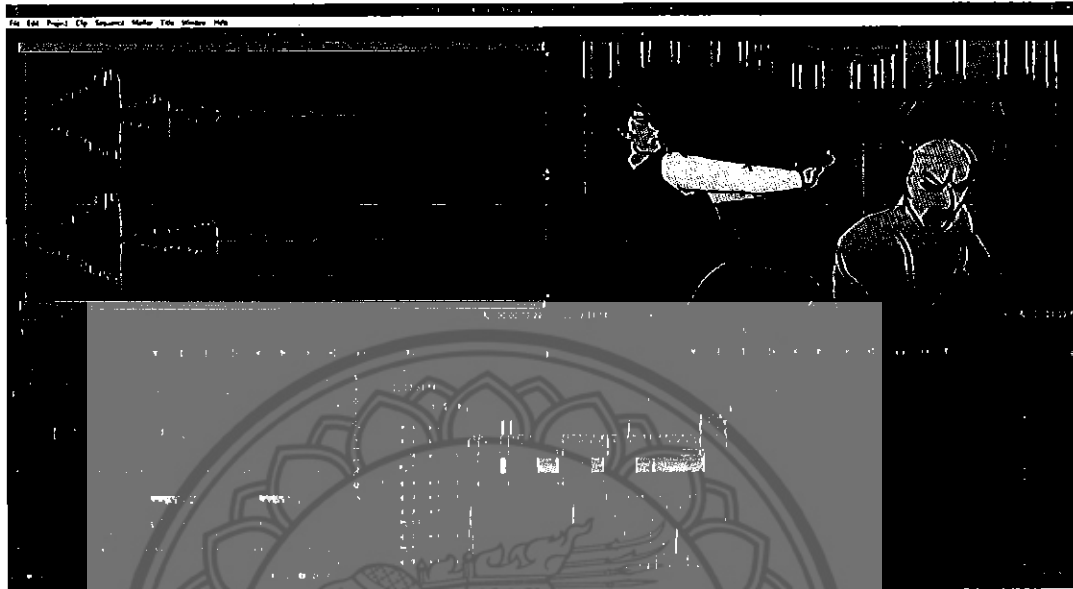
4.4.1 ในขั้นตอนแรกหลังจากวาดภาพและลงสีตามสตอรี่บอร์ดแล้วจะใช้เทคนิคการแยกระยะภาพด้วยระบบ Layers เพื่อทำการเคลื่อนไหวในขั้นตอนถัดไป



ภาพ 39 เทคนิคการกำหนดการเคลื่อนไหว,แยกระยะภาพและจัดแสง

4.4.2 ในขั้นตอนนี้จะนำภาพจากขั้นตอนก่อนหน้ามาเข้าโปรแกรม Adobe After Effect เพื่อแยกระยะภาพด้วยระบบ 3D Layers จากนั้นกำหนดการเคลื่อนไหวด้วยระบบ Transform และเครื่องมือ Puppet Pin tools จากนั้นใช้หมวกกลิ้งและการจัดแสงเพื่อให้ได้ภาพที่ต้องการ

4.5 การตัดต่อและใส่เสียงประกอบ



ภาพ 40 การตัดต่อและใส่เสียง

ขั้นตอนนี้ถือเป็นขั้นตอนสุดท้ายของงานแอนิเมชันคือการรวบรวมภาพทั้งหมดมาตัดต่อรวมกันให้เป็นเรื่องเดียวกัน จากนั้นการใส่เสียงประกอบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

การออกแบบใช้สิ่งของแอนิเมชันเรื่อง NIGHTWATCHER



เริ่มเป็นต้นฉบับของบทหนัง Nightwatcher

ออกแบบสิ่งของที่ใช้ในหนัง Nightwatcher

ออกแบบสิ่งของที่ใช้ในหนัง Nightwatcher

ออกแบบสิ่งของที่ใช้ในหนัง Nightwatcher

ออกแบบสิ่งของที่ใช้ในหนัง Nightwatcher

บทที่ 5

บทสรุป

สรุปผลการวิจัย

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเกี่ยวกับผีไทยสำหรับประชาชนอายุ 18 ปีขึ้นไป ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจนครบถ้วนแล้วนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบตัวละครฉากและเนื้อเรื่อง โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา ที่ปรึกษาด้านแอนิเมชัน และคณะกรรมการสอบ เป็นผู้ตรวจสอบความเหมาะสมของงานตั้งแต่ภาพร่าง ตลอดจนผลงานเสร็จสมบูรณ์ ตัดต่อเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ศึกษาได้ทราบถึงปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการดำเนินงาน และในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้ เทคนิค และประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า จนงานสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี และได้ผลเป็นที่พอใจสำหรับตัวผู้ศึกษาเอง

อภิปรายผล

หลังจากการได้ศึกษาหาข้อมูลและลงมือสร้างผลงานด้วยตนเองก็ทำให้ได้รับความรู้และมุมมองความคิดใหม่ๆหลายประการอาทิเช่น

- เข้าใจเรื่องการสร้างแอนิเมชันแบบ 2 มิติอย่างลึกซึ้งมากขึ้น
- ได้รับความรู้เกี่ยวกับผีไทยบนพื้นฐานความเชื่อของคนไทยมากขึ้น
- ได้ลองตีความแบบใหม่ๆเกี่ยวกับผีไทยมากขึ้น
- ได้ทดลองสร้างผลงานขึ้นจริงโดยการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายแล้วนำมาประยุกต์ใช้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการ

คณะกรรมการได้รับชมผลงานและให้ข้อเสนอแนะว่าการเล่าเรื่องแนวนี้เป็นเรื่องยากดังนั้นต้องอาศัยการคิดเนื้อเรื่องที่ผู้ชมชมแล้วเข้าใจได้ง่ายและพยายามใช้ภาพสื่อความหมายให้มากกว่าการใช้เสียง

ข้อเสนอแนะจากผู้วิจัย

สำหรับผู้ที่สนใจเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทยผู้วิจัยแนะนำให้ผู้สนใจหาข้อมูลเกี่ยวกับรอบนี้ตัวอย่างรอบด้านและพยายามเปิดใจรับข้อมูลทุกอย่างแล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยวิจรรย์ญาณเนื่องจากข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนี้คนส่วนใหญ่มักคิดว่าเป็นเรื่องลึกลับ เรื่องเกินเอื้อม หรือแม้แต่เรื่องที่ไม่ควรศึกษา เพราะถือเป็นการลบหลู่ แต่หากลองวางความคิดเหล่านั้นลงจะพบว่าเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทยเหล่านี้แท้จริงแล้วมีความน่าสนใจและบอกอะไรได้หลายอย่างไม่่ว่าจะในด้านประวัติศาสตร์ ด้านวัฒนธรรม ด้านค่านิยม และอื่นๆอีกมากมาย

และสำหรับผู้สนใจศึกษาเรื่องการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติผู้วิจัยแนะนำให้ศึกษาและหาข้อมูลจากตัวอย่างผลงานจากทั้งในและต่างประเทศให้มาก เพราะการที่เราศึกษางานมากจะทำให้มุมมองความคิดในการออกแบบผลงานกว้างขึ้น



บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

บรรณานุกรมประเภทหนังสือ

แหล่งข้อมูลหนังสือทั่วไป

Origin of Thai Modern Fiction: On Relation of Intellectual Context to Form of Fiction(2558)

Samiddhi Thanomsasana

M.A. (History), Ph.D. Candidate,

Department of History, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

กระทรวงศึกษาธิการ(2544) ละครสร้างสรรค์ ช่วงชั้นที่4 กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว

จรรยาพร ปรกษประลัย(2548) สวีสต์แอนิเมชัน กรุงเทพฯ: กันตนาพับลิชชิ่ง

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล(2547) การสร้างภาพยนตร์ 2D Animation กรุงเทพฯ: มีเดียอิน เทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี

दनัย มวงแกว(2549) Digital Flash8 Workshop กรุงเทพฯ: ไอทีซีดีสทริบิวเตอร์

พรรัตน์ ดำรุ่ง (2547) การละครสำหรับเด็กและวัยรุ่น กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ(2538) งานกำกับการแสดง กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรม

ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

สดใส พันธุมโกมล(2524) ข้อคิดสำหรับผู้กำกับการแสดง. กรุงเทพฯ: : สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย

สนั่น ปัทมะทิน(2525) ภาพยนตร์การตูน:กรรมวิธีง่ายๆ กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์ และ

สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในนามของคณะกรรมการฝ่ายสื่อสารมวลชน แห่งชาติของ

คณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยยูเนสโก ประเทศไทย

ศิริพร เสรีกิตติกุล (2547) บทความเชิงวิเคราะห์ "ภาพยนตร์การตูนไทย" การดิ้นรนไต่หน้ จากกระแส

ครอบงำ,วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 (มิถุนายน-ธันวาคม 2547)

อนงก นาวิกมล(2545) นักวาดชั้นครู กรุงเทพฯ: เนชั่นบุคส์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล

แหล่งขอมูลสารสนเทศ

แอนิเมชัน(2007) (ออนไลน์) แหล่งที่มา:

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%8A%E0%B8%B1%E0%B8%99> สืบค้นเมื่อ 9:09, กุมภาพันธ์ 21, 2017.

บทความ"ฝึกกับพื้นฐานความเชื่อของคนไทย" (2550)โดย คุณภาพร กิตติพร

บนเว็บไซต์ <http://oknation.nationtv.tv/blog/samara17/2007/04/27/entry-11>



Color Correction



การแสดงผลงาน ณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์



การแสดงผลงาน ณ หอศิลปะและวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

