

การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษ
สำหรับบุคคลที่อายุ 5-12 ปี



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**ANIMATION DESIGN TO DEVELOP ENGLISH SKILLS FOR CHILDREN
AGED 5-12**



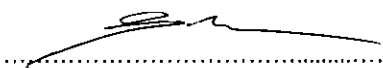
**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design**

May 2016

Copyright 2016 by Naresuan University

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษสำหรับบุคคลที่อายุ 5-12 ปี” ของนางสาวศศิรินทร์ ชาติฤกษ์
 ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชัน

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
 (อาจารย์ลลิตา อินทรลักษณ์)


ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
 (อาจารย์ชวลิต ดวงอกา)

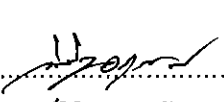

กรรมการ
 (ดร.คณัฏ เรียบสกุล)

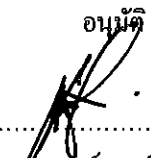

กรรมการ
 (อาจารย์วิสิฐ จันมา)

.....กรรมการ
 (อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญาพันธ์)


กรรมการ
 (อาจารย์จุมพล เข้มแสงสุวรรณ)

.....กรรมการ
 (อาจารย์ขัมยวีร์ สุภังคณาช)


กรรมการ
 (อาจารย์วิสิฐ อรุณรัตน์นันท)



 (รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุกสังข์)
 หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

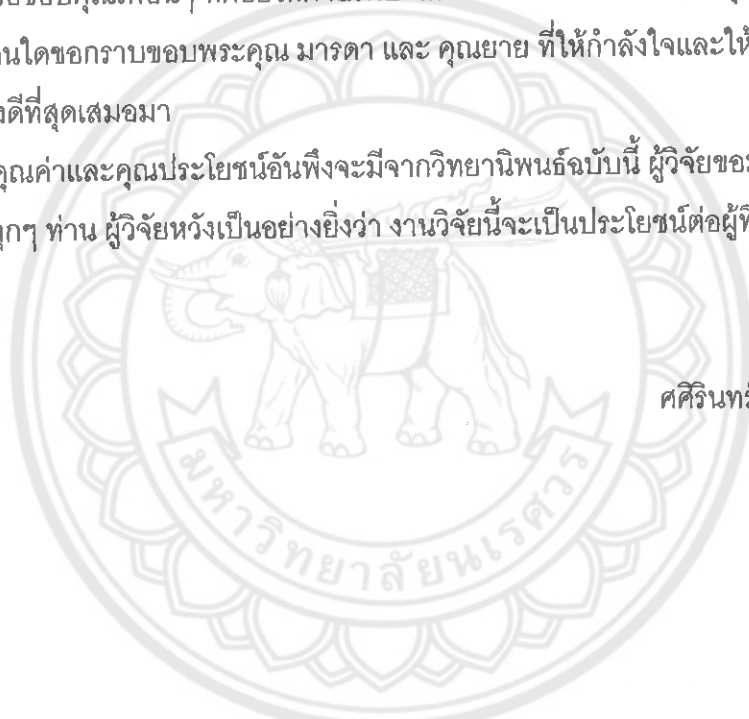
ประกาศคุณูปการ

ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ ชวลิต ดวงอุทา ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ ที่ได้อุทิศส่วเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลา
ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้
กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่คอยให้คำปรึกษาและคอยให้ความช่วยเหลือทุกด้านอย่างเสมอ
เหมือนสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ มารดา และ คุณยาย ที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ
ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบและอุทิศแต่ผู้มี
พระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจบ้างไม่มากก็
น้อย

ศศิรินทร์ ขัติฤกษ์



ชื่อเรื่อง Pumpkin เพื่อนรักจากต่างดาว
ผู้วิจัย ศศิรินทร์ ชติฤกษ์
ที่ปรึกษา อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา
ประเภทสารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ แอนิเมชัน

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทย และคนทั่วโลกไปแล้ว มนุษยชาติทุกวันนี้สื่อสารกันด้วยภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารกันโดยตรง การใช้อินเตอร์เน็ต การดูทีวี การดูภาพยนตร์ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์หนังสือคู่มือทางด้านวิชาการต่างๆ ฯลฯ บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาออกมาในปัจจุบัน ถ้ามีความรู้ภาษาอังกฤษทั้งพูดและเขียนเสริมเข้าไปด้วยอีก โอกาสที่จะหางานก็จะไม่จำกัดแค่ในประเทศไทย

ตอนนี้ประเทศไทยกำลังเดินหน้าเข้าสู่การเป็นประชาคมอาเซียน รัฐบาลจึงให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ส่งเสริมและสนับสนุนให้คนในประเทศมีความรู้ในภาษาอังกฤษ ซึ่งทำให้มีการสอบวัดระดับภาษาอังกฤษขึ้นมา ทางสถานศึกษาแต่ละแห่งก็ได้มีการเพิ่มความรู้ในภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน เช่นเรียนวิชาทั่วไปก็ได้มีการปรับให้ใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนเป็นต้น

แม้ว่าภาษาอังกฤษจะเป็นเรื่องยากสำหรับคนไทย แต่การใช้ภาษาอังกฤษได้ยังทำให้เราสามารถสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้ การท่องเที่ยว การทำงาน การติดต่อค้าขายหรือบริการยังทำได้ง่ายและสะดวกขึ้นอีกด้วย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
3.ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย.....	2
3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์.....	2
4. วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
5. ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
6. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
7. โยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
1. ข้อมูลข้อมูลของงานวิจัย.....	4
1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย.....	4
1.1.1 วิธีการเรียนการสอน.....	4
1.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ใช้.....	5
1.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับประโยคที่ใช้.....	6
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ.....	7
2.1 ทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชัน.....	7
2.1.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ในการทำงานแอนิเมชัน.....	7
2.1.2 การออกแบบโครงเรื่อง.....	7
2.1.3 การออกแบบตัวละคร.....	8
2.1.4 เขียน storyboard.....	12
2.1.5 ทำแอนิเมติก.....	16
2.1.6 การทำภาพเคลื่อนไหว.....	16

2.1.7 การใช้เทคนิคพิเศษ.....	17
2.1.8 การใส่เสียงประกอบแอนิเมชัน.....	19
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 5- 12 ปี.....	21
3.1 ลักษณะทางกายภาพ.....	21
3.1.1 พัฒนาการการเจริญเติบโตของร่างกาย.....	21
3.1.2 พฤติกรรมที่แสดงออก.....	21
3.1.3 พฤติกรรมการสื่อสาร.....	21
3.1.4 พฤติกรรมการอ่าน.....	21
3.2 ลักษณะจิตภาพ.....	21
3.2.1 อารมณ์.....	21
3.2.2 ความคิด.....	21
3.2.3 ความสนใจ.....	22
3.2.4 ความต้องการ.....	22
3.2.5 สังคม.....	22
4. กรณีศึกษา.....	24
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	28
1. วิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัย.....	28
2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ.....	28
3. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย.....	28
4. วิเคราะห์กรณีศึกษา	30
5. การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ	30

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	31
4.1 สรุปคอนเซ็ป.....	31
4.2 เรื่องย่อ.....	31
4.3 คาแรคเตอร์ตัวละคร.....	32
4.4 ที่มาของตัวละคร.....	34
4.5 ฉาก.....	36
4.6 บท.....	37
4.7 สตอรี่บอร์ด.....	42
5 บทสรุป.....	45
สรุปผลการวิจัย.....	45
อภิปรายผลการวิจัย.....	45
ข้อเสนอแนะ.....	46
บรรณานุกรม.....	47
ภาคผนวก.....	49
ประวัติผู้วิจัย.....	52

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ภาพที่ 1 การเรียนการสอน.....	6
2 ภาพที่ 2 ภาพจากภาพยนตร์เรื่องยักษ์.....	8
3 ภาพที่ 3 storyboard	13
4 ภาพที่ 4 ตัวอย่าง storyboard	15
5 ภาพที่ 5 ภาพประกอบจากเรื่อง Barakamon.....	24
6 ภาพที่ 6 ภาพประกอบจากเรื่อง PLAYGROUND.....	25
7 ภาพที่ 7 ภาพประกอบจากเรื่อง SOCKET.....	26
8 ภาพที่ 8 ภาพประกอบเรื่อง พี่สุมาร์ท โลมมาเจ้าปัญญา.....	27
9 ภาพที่ 9 ภาพสเกตตัวละคร ครั้งที่1.....	32
10 ภาพที่ 10 ภาพสเกตตัวละคร ครั้งที่ 2.....	33
11 ภาพที่ 11 ที่มาของตัวละคร	34
12 ภาพที่ 12 ภาพฉาก.....	36
13 ภาพที่ 13 แบบสเก็ตสตอรี่บอร์ด.....	42
14 ภาพที่ 14 สตอรี่บอร์ด.....	43
15 ภาพที่ 15 รูปถ่ายบุรุษ.....	44

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันแอนิเมชันถือเป็นหนึ่งในสื่อที่ผู้คนส่วนมากให้ความสนใจ การบอกเล่าเรื่องราวผ่านทางภาพวาดตัวละครสมมติช่วยนำเสนอเรื่องราวต่างๆอย่างชัดเจน การบอกเล่าเรื่องราวผ่านทางแอนิเมชันทำให้ผู้ชมสนใจในเรื่องราวมากขึ้นกว่าการอ่านหนังสือช่วยให้ผู้ชมสามารถจินตนาการเรื่องราวได้อย่างชัดเจนคล้อยตามและเข้าใจเนื้อหาได้โดยง่าย ทำให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลินไปกับเรื่องราวที่นำเสนอ

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทย และคนทั่วโลกไปแล้ว มนุษยชาติทุกวันนี้สื่อสารกันด้วยภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารกันโดยตรง การใช้อินเทอร์เน็ต การดูวีดิโอ การดูภาพยนตร์ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์หนังสือคู่มือทางด้านวิชาการต่างๆ ฯลฯ บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาออกมาในปัจจุบัน ถ้ามีความรู้ภาษาอังกฤษทั้งพูดและเขียนเสริมเข้าไปด้วยอีก โอกาสที่จะหางานก็จะไม่จำกัดแค่ในประเทศไทย และตอนนี้ประเทศไทยกำลังเดินทางเข้าสู่การเป็นประชาคมอาเซียน รัฐบาลจึงให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ส่งเสริมและสนับสนุนให้คนในประเทศมีความรู้ในภาษาอังกฤษ ซึ่งทำให้มีการสอบวัดระดับภาษาอังกฤษขึ้นมา ทางสถานศึกษาแต่ละแห่งก็ได้มีการเพิ่มความรู้อันภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน เช่นเรียนวิชาทั่วไปก็ได้มีการปรับให้ใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนเป็นต้น โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษสำหรับบุคคลที่อายุ 5-12 ปี ขึ้นนี้จึงมีขึ้นเพื่อให้ผู้คนหันมาให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษมากและคิดว่าภาษาอังกฤษไม่ใช่สิ่งที่ไกลตัวอีกต่อไป และการใช้ภาษาอังกฤษได้ยังทำให้เราสามารถสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้อีกด้วยโดยเริ่มจากจุดเล็กๆคือเด็กๆ แอนิเมชันเรื่องนี้จะเกี่ยวข้องกับชีวิตของเด็กนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษา เรื่องทั้งหมดเริ่มขึ้นจาก หุ่นยนต์อันวยความสะอาดที่โดนคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าแปลกๆทำให้มาโผล่แถวโรงเรียนประถม ในสภาพเครื่องดับเพราะเกิดอาการรวนเลยปิดเครื่องเพื่อรักษาสภาพชั่วคราว หล่นจากบนฟ้าตกใส่หัวเด็กผู้หญิงที่กำลังเดินกลับบ้านทำให้น้ำคะมำลงพื้น เด็กหญิงนึกว่าของเล่นรูปร่างแปลกๆน่าสนใจดีเลยเก็บกลับบ้าน พอเอาไปโชว์ให้แม่ดูโดนโดนดูว่าให้เอาไปคืนเจ้าของ แต่เด็กหญิงไม่รู้เลยอธิบายให้แม่ฟังว่าเก็บมาอย่างไรแม่เลยบอกลองเอาไปที่โรงเรียนดูแล้วกัน เด็กหญิงทำหน้ามู่ แต่ก็ยอมทำตาม ตื่นมาอีกทีก็เห็นของเล่นเมื่อวานบินไปมารอบห้องแถมทำเสียงแปลกๆเหมือนปูฝรั่งบ้านข้างๆอีก ตกใจตื่นแถมยังตกเตียง เจ้าหุ่นเห็นเข้าเลยบินมาดูแถมยังสื่อสารกันไม่เข้าใจเจ้าหุ่นเลยต้องแปลงร่างสื่อสารเป็นอันนุ่นอันนี้พร้อมออกเสียงประกอบเด็กหญิงถึงได้เข้าใจ เรื่องต่อก็ประมาณว่า เด็กพยายามปิดเรื่องเจ้าหุ่นพูดได้บินได้นี้ไม่ให้แม่รู้ แล้วแอบไปเล่นกัน เจ้าหุ่นก็สารพัดประโยชน์ตามชื่อ แอวมเล่นกันไปมาๆยังได้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น จนคุณแม่แปลกใจว่าลูกเก่งภาษาอังกฤษขึ้นเยอะเลย

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษนี้ทำขึ้นเพื่อให้เด็ก ๆ สนใจการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น ภาษาอังกฤษไม่ใช่เรื่องยากหรือน่าเบื่อ การใช้ภาษาอังกฤษได้ทำให้เราสามารถสื่อสารกับคนทั่วโลกได้ ทำให้การใช้ชีวิตง่ายขึ้นอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันให้เข้าใจง่ายสนุกและน่าสนใจ
2. เพื่อศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาและออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันให้เหมาะกับกลุ่มบุคคลอายุ 5-12 ปี
4. เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษและการสนทนาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

3. ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

บุคคลที่อายุ 5-12 ปี

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

- ภาพยนตร์แอนิเมชันความยาว 5 นาที
- ออกแบบปกบรรจุภัณฑ์ DVD จำนวน 1 แผ่น
- ออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ จำนวน 1 แผ่น

4. วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับภาษาอังกฤษและการสนทนาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ศึกษาขั้นตอนการทำแอนิเมชัน การเขียนบท การทำstoryboard การทำแอนิเมติก การออกแบบตัวละคร การออกแบบคีย์วิช่วล การวาด การลงสี การทำแอนิเมชัน การจัดแสง อุปกรณ์ที่ใช้ และศึกษาหาข้อมูลของกลุ่มเป้าหมายเพื่อนำมาประกอบการทำงาน

5. ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	ส.ค				ก.ย				ต.ค				พ.ย			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.หาข้อมูลรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง			←→													
2.วิเคราะห์ข้อมูล			↔													
3.สร้างแนวคิดในการออกแบบเรื่องราว			←→													
4.ออกแบบตัวละคร/ฉาก			←→													
5.เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา			←→													
6.พัฒนาการออกแบบ/ตัวละครเพิ่ม/ฉากหลัก ๆ							←→									
7.ทำwalk cycle										←→						
8.เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา							←→									
9.เขียนstoryboard												←→				
10.ทำแอนิเมติก												←→				
11.เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา												←→				

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชัน (animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพ ต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง

การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ในการคำนวณสร้างภาพ จะเรียกการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ หากใช้เทคนิคการถ่ายภาพ หรือวาดรูป หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลอง ที่ค่อย ๆ ขยับ จะเรียกว่า ภาพเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนที่หยุดหรือสตอปโมชัน(stop motion)โดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพ หรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรม ต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับบุคคลอายุ 5-12 ปี
2. ทำให้ทราบถึงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันให้เข้าใจง่ายสนุกและน่าสนใจ
3. ทำให้บุคคลอายุ 5-12 ปี เห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษ

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง โครงการการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถภาษาอังกฤษสำหรับบุคคลที่อายุ 5-12 ปี ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 5- 12 ปี
4. กรณีศึกษา

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

ปัญหาของเด็กกับภาษาอังกฤษเด็กไทยเกือบร้อยละ 80% เรียนภาษาอังกฤษผิดธรรมชาติหลัก โดยทั่วไปการเรียนภาษาใดๆในโลกใบนี้ หลักเริ่มต้นก็คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน แต่คนไทยเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่อนุบาลจนถึงปริญญาโทหรือปริญญาเอกอาศัยหลักการย้อนศรก็คือ เขียน อ่าน พูด และฟังจึงไม่ต้องแปลกใจว่าทำไมคนไทยจึงเรียนภาษาอังกฤษใช้ระยะเวลาานเพราะหัวใจหลักของการพูดภาษาอังกฤษให้ได้ผลเราเอาไปไว้ท้ายสุดนั่นก็คือการฝึกการฟังการพูดระยะเวลาการเรียนภาษาอังกฤษของคนไทยว่ามันใช้เวลานานมากๆไม่ใช่ว่าคนไทยเรียนไม่เก่งแต่เพราะสาเหตุหลักๆก็คือเด็กไทยส่วนมากไม่ค่อยได้มีโอกาสฝึกทักษะการเรียนภาษาอังกฤษแบบธรรมชาตินั่นก็คือฝึกการฟังและการพูดนี่ต่างหากที่เป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กไทยเรียนภาษาอังกฤษกันตั้งแต่เด็กจนกระทั่งแก่แต่ภาษาอังกฤษก็ยังใช้การไม่ได้สังเกตง่ายๆทำไมเด็กที่เรียนมหาวิทยาลัยอินเตอร์ถึงเก่งภาษาอังกฤษก็เพราะเขาได้ฝึกพูดทุกวันได้ฟังทุกวัน

(English Day Thailand - EDT,2013)

<https://www.facebook.com/EnglishDayThailand/posts/387564888036450>

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับภาษาอังกฤษชั้นประถม

ภาษาอังกฤษชั้นประถม จะเน้นเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์เป็นเบื้องต้น ทั้งการฟัง การอ่าน การเขียน เน้นการท่องจำคำศัพท์เพราะโดยธรรมชาติของภาษาจะเริ่มจากคำศัพท์เป็นคำๆ แล้วค่อยเป็นประโยคทีหลัง

1.1.1 วิธีการเรียนการสอน

ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร ใช้ท่าทางประกอบการเคลื่อนไหวยอมให้พูดภาษาไทยได้เพื่อใช้ในการสื่อสาร เมื่อเริ่มต้น ตอบคำถามเด็กเป็นภาษาอังกฤษให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ใช้ภาษาไทยสำหรับแนะนำสิ่งใหม่ๆหรือเมื่อเด็กไม่เข้าใจ เด็กยังได้ฟังภาษาอังกฤษมากเท่าใดยิ่งเกิดการเรียนรู้ ตอนแรกอาจยังพูดไม่ถูกต้องค่อยเป็นค่อยไปและกระตุ้นด้วยการให้กำลังใจ

กิจกรรมช่วยจำคือการร้องเพลง เล่นเกมส์ ตอบคำถาม ท้าทายประกอบ ใช้ภาพวาดหรือภาพถ่ายประกอบ หรือ สิ่งของ เส้าเรื่องโดยมีภาพประกอบ การทำท่าไม้ โดยจะสร้างบรรยากาศเป็นมิตรให้เด็กไม่รู้สึกลายที่ จะพูดภาษาอังกฤษและให้ภาษาอังกฤษเป็นหลักในการสื่อสารและยอมให้พูดไทยได้ในตอนเริ่มต้นหรือ แนะนำสิ่งใหม่ๆหรือเรื่องที่เด็กไม่เข้าใจ ตอบคำถามเป็นภาษาอังกฤษให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น เวลาเรียน คำศัพท์ให้พูดซ้ำ คำที่พูดไปแล้วรักษาความสนใจของเด็กตอบสนองเชิงบวก ถึงเด็กจะออกเสียงไม่สมบูรณ์ เพิ่มเติมหรือปรับปรุงเสียงที่เด็กพูด

การสอนภาษาอังกฤษที่สอดคล้องไปกับกิจกรรม ดีที่สุด เช่นกิจกรรมศิลปะ หรือเพลง หรือเล่น ละคร เพราะจุดประสงค์ของการเรียนภาษาคือเพื่อใช้สื่อสาร การให้ท่องศัพท์ไม่ได้ช่วยให้สื่อสาร รู้แต่คำ จะใช้ไม่เป็น เช่นเดียวกับไวยากรณ์ เพราะมันไม่มีความหมายอะไร เป็นแค่เนื้อหาที่น่าเบื่อ โดยเฉพาะกับ เด็ก ป 5 และคุณพ่อคุณแม่ต้องหาวิธีให้ลูกอยากสื่อสาร หรือเรียนทั้งศัพท์ และไวยากรณ์ ในสภาพการณ์ที่ มีความหมาย เพลงภาษาอังกฤษ เป็นจุดเริ่มต้นที่ดี เพราะจะได้ศัพท์โดยไม่ต้องท่องจำ ได้รูป วลีหรือ ประโยคไปด้วยโดยไม่รู้ตัว ที่สำคัญคือสนุก ใช้เพลงเด็ก มีเทปมากมาย ถัดไปก็เป็นนิทานภาษาอังกฤษ สำหรับเด็ก คุณพ่อคุณแม่อ่านให้ลูกฟังก่อน ให้เขาอ่านตาม ก่อนจะแปลทีละประโยค จะได้ศัพท์ และเห็น รูปประโยค เด็กได้ออกเสียงอย่างถูกต้อง โดยไม่ต้องนั่งแจกแจ่งว่า a เท่ากับ อ เพราะลูกจะเริ่มจับได้เอง สังเกตได้เอง ซึ่งจะจำแนกกว่าการท่องจำ แบบนกแก้ว ไม่มีความหมาย อ่านแล้ว คุณพ่อคุณแม่อาจถาม คำถามให้เขาตอบเป็นคำๆ ถ้าถามเป็นภาษาอังกฤษได้ยิ่งดี ถ้าคิดว่าลูกพร้อม อาจให้เขาเล่าเรื่องย่อให้ฟัง เป็นภาษาอังกฤษ โดยคอยช่วย หรือให้วาดรูปจากนิทาน แล้วเขียนบรรยายสั้นๆ แล้วแต่เราจะคิด กิจกรรมให้ลูกสื่อสาร ข้อสำคัญ คุณพ่อคุณแม่ต้องมีเวลาอยู่กับเขา เรียนรู้ไปด้วยกัน ไม่คาดหวังว่าลูกจะ ทำได้ถูกหมด และไม่คาดหวังว่าลูกจะสอบได้เกรดดีขึ้นทันตาเห็น เพราะที่สอนไม่ใช่เพื่อสอบ แบบที่ นักเรียนไทย บ่นว่าเรียนมาสิบกว่าปี พูดไม่ได้ เขียนไม่เป็น เพราะไม่ได้เรียนเพื่อสื่อสาร แต่เรียนเพื่อสอบ แต่เมื่อลูกสื่อสารได้ ไม่นานเกรดก็จะดีขึ้นเอง

(จะเริ่มสอนภาษาอังกฤษเด็กอย่างไรดี,2557) <http://pantip.com/topic/31624961>

(ครูไทยไร้เทียมทาน ,2011) <http://www.kroobannok.com/blog/55388>

(จรัสศรี คิวสุวรรณ,ม.ป.ป.)http://www.myfirstbrain.com/teacher_view.aspx?ID=67640

1.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ใช้

ช้อน spoon ช้อน fork ซอส sauce โต๊ะ table อาหาร food ดาว star พระอาทิตย์ sun พระจันทร์ moon ฟักทอง pumpkin กลุ่มดาวหมีใหญ่ (Ursa major) กลุ่มดาวสิงโต (leo) กลุ่มดาวกระต่ายป่า (Lepus) กลุ่มดาวปู (Cancer) กลุ่มดาวสุนัขใหญ่ (Canis major) กลุ่มดาวเพอร์ซิอัส (perseus) สวัสดี ตอนเช้า Good morning สวัสดีตอนเที่ยง Good afternoon สวัสดีตอนเย็น Good evening สวัสดีตอน กลางคืน Good night

(กรรณล ศรีบุญเรือง,2015) <http://www.narit.or.th/index.php/astro-corner>

(myfirstbrain,ม.ป.ป) http://www.myfirstbrain.com/student_view.aspx?id=94685

(googletranslate,ม.ป.ป) <https://translate.google.co.th/?hl=th>

1.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับประโยคที่ใช้

I am robot ฉันเป็นหุ่นยนต์ Who are you คุณเป็นใคร Do you speak English? คุณพูดอังกฤษได้ไหม รอแป๊บหนึ่งนะ Wait a minute. Again please.ขออีกรอบซิ My name is mali.ฉันชื่อมะลิ what your name.คุณชื่ออะไร Thank you. ขอขอบคุณ What's this. นี่คืออะไร I like star. ฉันชอบดาว I was like a star. ฉันก็ชอบดาวเหมือนกัน look that. ดูนั่น Oh, I see it now.ฉันเห็นแล้ว Where are you from? แล้วนายมาจากไหนล่ะ It's over there. มันอยู่ทางโน้น I have to go now. ฉันคงต้องไปแล้วล่ะ don't forget me อย่าลืมฉันนะ My best friend เพื่อนรัก I love you my Best friend. ฉันรักเธอนะเพื่อนรัก I will not forget you.ฉันจะไม่ลืมเธอเลย Take care of yourself .ดูแลตัวเองดีๆนะ

(englishspeak,ม.ป.ป) <http://www.englishspeak.com/th/english-lessons.cfm>

(English enjoy บทสนทนาภาษาอังกฤษ,ม.ป.ป) <http://engenjoy.blogspot.com/2013/03/farewell.html>



ภาพที่ 1 การเรียนการสอน

ที่มา : http://www.sbs.ac.th/en/uploads/kinder_subjects_resized.jpg

2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ

2.1 ทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (อังกฤษ: animation) หมายถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการคำนวณสร้างภาพจะเรียกการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์หรือคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หากใช้เทคนิคการถ่ายภาพหรือวาดรูป หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ จะเรียกว่า ภาพเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนที่หยุดหรือสตอปโมชัน (stop motion) โดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพ หรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตาในทางคอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบแอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ตมีหลายรูปแบบไฟล์เช่น GIF APNG MNG SVG แฟลช และไฟล์สำหรับเก็บวีดิทัศน์ประเภทอื่น ๆ

(Wikipedia,2015) <https://th.wikipedia.org/wiki/แอนิเมชัน>

2.1.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ในการทำงานแอนิเมชัน

อุปกรณ์ในการนำมาสร้างแอนิเมชันนั้นถ้าไม่นับคอมพิวเตอร์ก็จัดว่าค่อนข้างมีราคาสูงและหายากเลยทีเดียว ซึ่งแตกต่างกับความสามารถซึ่งนับว่าจำเป็นสำหรับการทำงานเป็นอย่างมาก ถึงแม้ในปัจจุบันจะมีแท็บเล็ตที่ผู้ทำแอนิเมชันในไทยทุกคนรู้จักกันเป็นอย่างดี แต่สำหรับต้นฉบับหรือโน้ตต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นสหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส เยอรมนี ผู้ทำแอนิเมชันเหล่านั้นยังคงพูดกันว่า อุปกรณ์หลัก ๆ ในการทำงานก็ยังคงเป็นกระดาษ ดินสอ และโต๊ะไฟ เพียงแต่มีแท็บเล็ตหรือเมาส์ปากกาเป็นอุปกรณ์ที่เพิ่มเข้ามาช่วยในการทำงานขั้นตอนสุดท้ายก่อนการตัดต่อได้เร็วขึ้น

(Wikipedia,2015) <https://th.wikipedia.org/wiki/แอนิเมชัน>

2.1.2 การออกแบบโครงเรื่อง

-พล็อต (Plot) หรือโครงเรื่อง หมายถึงเนื้อหาสาระสำคัญเปรียบดังฐานที่มีความมั่นคงแข็งแรง เห็นเด่นชัด ไม่เปลี่ยนแปลง สมมติว่าเราไปดูหนังซักเรื่องแล้วประทับใจมากอยากเล่าให้เพื่อนฟัง พอเพื่อนถามว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร แล้วเราตอบว่า [เป็นเรื่องเกี่ยวกับเจ้าหญิงที่โดนคำสาปให้หลับไหลไปตลอดกาล แต่จะฟื้นขึ้นมาด้วยจูมพิตจากรักแท้] นั่นแหละคือ [พล็อต] ของเรื่องพล็อตคือใจความสำคัญที่ครอบคลุมเนื้อเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ อาจมี [พล็อตย่อย] เสริมก็ได้เพื่อความซับซ้อนและการผูกเรื่องให้น่าสนใจ เช่น พล็อตเจ้าหญิงด้านบนอาจมีพล็อตย่อยเป็นการผจญภัยตามหาเจ้าชายจากเมืองต่างๆ เป็นต้น การเขียนพล็อตควรมีความยาวประมาณ 5-6 บรรทัด เพราะหากพล็อตยาวและใส่รายละเอียดมากเกินไป อาจจะถูกกลายเป็น [เรื่องย่อ] แทน

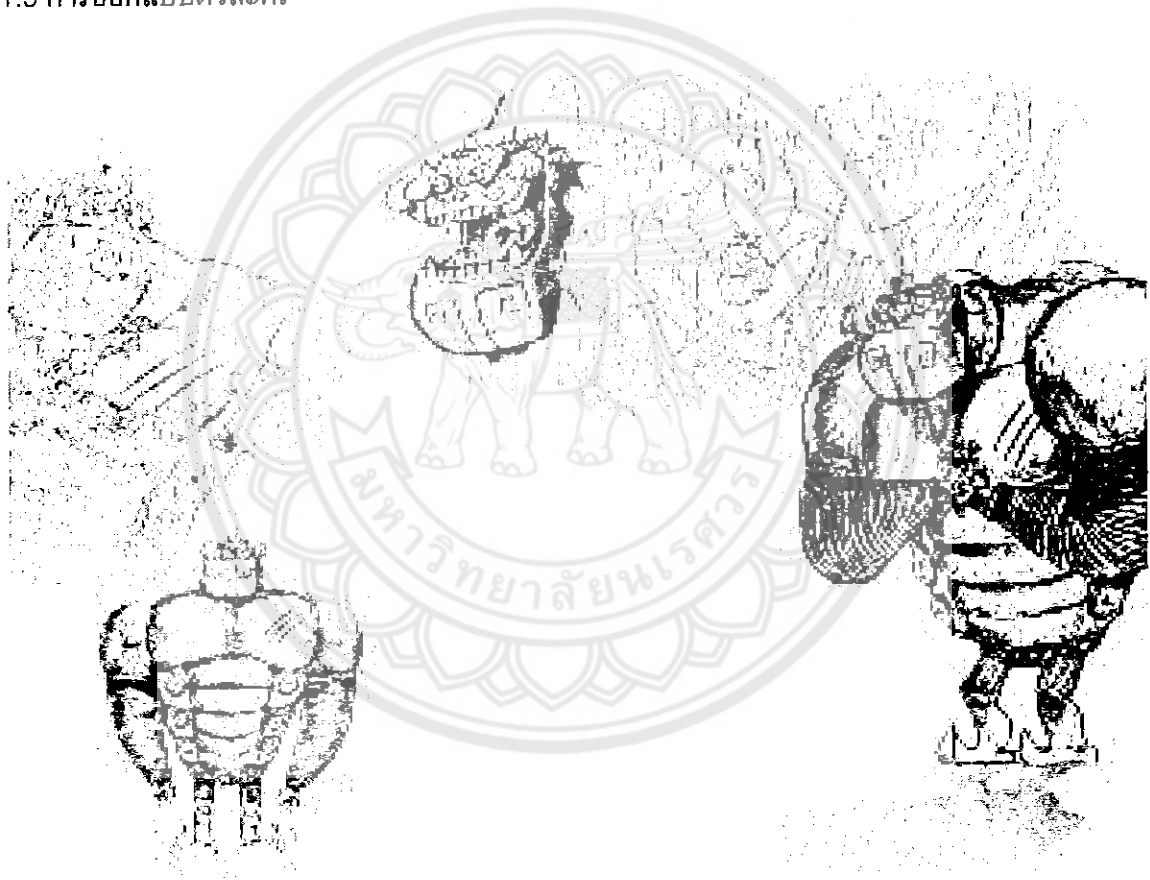
-เรื่องย่อ คือการเล่าเรื่องเพื่อขยายความพล็อตเรื่อง ด้วยหลักโครงสร้างพื้นฐานได้แก่ ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร แล้วอยากเล่าอะไรก็ใส่มาให้หมด แต่ยังไม่ถึงขั้นคำพูดและบทสนทนา อย่าลืมว่าเรา

กำลังเขียนเรื่องย่อกันอยู่ ยังไม่ใช่ตัวเรื่องทั้งหมดจริงๆ และควรที่จะใช้ภาษาที่เรียบง่ายอ่านแล้วเข้าใจทันที การบรรยายไม่ต้องเลืลหรือล้งการ เน้นความเข้าใจเป็นหลักการเขียนเรื่องย่อเน้นเพื่อให้รู้เหตุการณ์ทั้งหมดของเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่ใช่หยอดคำโปรยไว้แล้วให้ไปดูในเรื่องที่ทำเสร็จแล้ว

-ธีม [Theme] หรือ แก่นเรื่อง ธีมคือแนวคิดของเรื่อง หรือคติสอนใจที่ได้จากเรื่องนี้ พุดง่ายๆก็คือ นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า... นั่นเอง โดยเราอาจจะแอบสอดแทรกไว้ในเรื่องก็ได้ โดยส่วนมากจะมีใจความเพียงประโยคเดียว

(tunwalai,2014) <http://www.tunwalai.com/blog/14/writers-tip-trick-01พล็อต-เรื่องย่อ-ธีม-คืออะไร>

2.1.3 การออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 2 ภาพจากภาพยนตร์เรื่องยักษ์
ที่มา : <http://www.facebook.com/YakMovie>

-Character design คือ การออกแบบหรือการสร้าง ตัวละคร (ตัวการ์ตูน หรือไม่ใช่การ์ตูนก็ได้) จะเป็น นักแสดงที่เป็นคนก็ได้ ให้มี บุคลิกลักษณะนิสัย จุดเด่น-จุดด้อย และเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์ที่ถูกกำหนด ขึ้นไปตามเรื่องราว ดังนั้น ตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้นก็มักจะมาจากเรื่องราว หรือ จากพื้นจิตตนาการที่เรากำหนดขึ้น หาก มีตัวคาแรกเตอร์มาโดดๆ โดยไม่มีองค์ประกอบอื่น เช่น ฉากหลัง (background) คนก็อาจจะไม่สามารถนึกถึงหรือจินตนาการไปได้ว่า ตัวการ์ตูนที่เห็นอยู่ เป็นอะไร อย่างไร ทำหน้าที่อะไร มีลักษณะนิสัยอย่างไร แต่ถ้ามีภาพพื้นหลังสถานการณ์หนึ่งและจับให้ Character ไปอยู่บนฉากนั้น แล้วเราก็ตัด ฉากนั้นที่มี Character อยู่ ก็จะได้ออกมาเป็น ภาพๆ หนึ่งที่บอกเล่าเรื่องราวของเหตุการณ์ และเล่าถึงตัว Character นั้นได้

การออกแบบตัวละคร เรื่องราวทั้งหมดของการ์ตูนแอนิเมชันจะถ่ายทอดโดยนักแสดงหรือตัวละครเป็นหลัก โดยการพูด การกระทำที่แสดงออก รวมทั้งความสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่นๆ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือบุคลิกแบบจำลองและ บุคลิกลักษณะเฉพาะตัว บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่วไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่นๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนั้นจะมีนิสัย อาชีพ ฯลฯ อย่างไร นั่นคือ การประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอกเช่นคนที่ใส่แว่นหนาจะเป็นพวกหนอนหนังสือเป็นต้นบุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัว ของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม เช่น ตัวละครคนแคระทั้งเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถใส่บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วยบุคลิกลักษณะต่างๆ ของตัวแสดงสามารถถ่ายทอดได้ด้วยการออกแบบตัวละคร สิ่งแรกในการออกแบบ คือ การพิจารณาบทบาทต่างๆ ในเนื้อเรื่องแล้วลงมือศึกษาและกำหนดรายละเอียดให้กับตัวละครเช่นหากเราทำเรื่อง"กระต่ายกับเต่า" เราควรศึกษาดูว่าการแต่งกาย ลักษณะท่าทาง และกำหนดพฤติกรรม บุคลิกเฉพาะตัวของการ์ตูนว่ามีการแสดงออก ท่าทาง นิสัยเป็นอย่างไร ชอบทำอะไร เป็นต้น ในการออกแบบตัวละคร ควรออกแบบตัวละครหลายๆ มุม และจัดวางในทิศทางต่างๆ กัน ทดลองวาดที่ละท่าทาง และไม่ควรออกแบบตัวละครให้มีความซ้ำซ้อน หรือยากเกินไปต่อการนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่นภาพตัวละครที่คล้ายกับสัตว์ประหลาดมีการเดินทางที่ไม่เร็วนัก และดูน่ากลัว เราลองจินตนาการเดินของมัน จะเห็นได้ว่าขาที่มากเกินไป จะดูเป็นเรื่องยุ่งยากและซ้ำซ้อนจนเกินไปในการสร้างการเคลื่อนไหวไม่ควรให้รายละเอียดมากจนเกินไป และควรพิจารณาถึงการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนด้วยการออกแบบภาพที่เรียบง่ายเกินไปก็ทำให้เรายากต่อการแสดงออกของบุคลิก ลักษณะท่าทาง ทำให้การ์ตูนดูไม่น่าสนใจ

- 7 archetypes ชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่องโดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิด Hero : หรือพระเอก หรือจะเรียกว่าตัวละครหลักของเรื่อง จะมีเป้าหมายในชีวิตว่าจะต้องไปทำอะไร

สักอย่างให้สำเร็จ อาจจะเก่งหรือไม่เก่งก็ได้ว่ากันไปตามเนื้อเรื่อง ถ้าจะให้ดี ต้องมีปมด้อยอะไรสักอย่าง เอาไว้เป็นจุดอ่อนหน่อยก็จะดูน่าสนใจขึ้นมา

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

Herald : เพื่อนที่มาพระเอก คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่างๆ ให้พระเอก เป็นที่ปรึกษา คอยช่วยเหลือ พระเอก ให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่างๆ จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้

Threshold guardian : หยิ่งๆ ดุๆ ไม่เอาใคร ไม่ฝึกฝฝ่ายใด มักจะเป็นพวกที่เฝ้าอาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาดอะไรทำนองนี้ มีหน้าที่หลักๆ คือ คอยพิสูจน์ฝีมือ และความตั้งใจจริงของ Hero

Shape shifter : ไม่ค่อยจริงใจเป็นหน้าที่หลักของ Shape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุม ไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง หรือ จะว่ากันง่าย ๆ ก็คือเป็นตัวอิจจากก็ยังได้

Trickster : ตัวป่วน ตัวใจึก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ ให้เรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็กๆ น่ารักๆ เบ๊อะบ๊ะ ชุ่มชาม มีได้ทั้งฝั่ง Hero และ Shadow อาจจะเป็นตัวหลักหรือเป็นฝูงๆ หรืออาจจะ โผล่มาเป็นช่วงๆ ช่วงละตัวก็ได้ ตัว Trickster นี้ถ้าไม่มีในเนื้อเรื่องคงขาดความสนุก ไปเลยทีเดียว

Shadow : ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่เก่งอย่างเดียว นอนรอให้ พระเอกไปปราบ

-หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบ Character การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สอง เรื่อง คือ Style และ Profile Profile Data : เป็นสิ่งที่สำคัญมากๆ สำหรับงานออกแบบ Character คือ เวลาออกแบบตัวละคร ก่อนอื่นควรจะได้ Profile พวกนี้ก่อน โดย Profile หลักๆ จะมีอยู่ 7 หัวข้อ คือ ID : อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลาหรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น Characteristic : เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือขี้มเกรี้ยวเก็บตัว มีความเป็นผู้นำ หรืออื่นๆ ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้

Role : บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าที่ทำอะไรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบทต้องการไปตามหาอาวุธใน ตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้ท่านพ่อ

Origin : เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากไหน จากหมู่บ้านอะไร หรือจากดาวดวงไหนในกาแล็กซี่

Background : บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่ในเรื่องนี้ เช่น เคยเป็น เด็กชานา ตอนเด็กๆ ได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวมาพอสมควร และด้วยความที่หลงตา สอนมาให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน

Power : มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร

Associate : มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่ว่าเป็น ช่วยทำอะไรบ้าง

Style : เป็นการเลือกสไตล์ของตัวการ์ตูนว่าจะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือแนวคึกขุมน่ารัก ใช้ลายเส้นแบบไหน สีเส้นสไตลหรือดูอิมคริม สำหรับเรื่อง Style แนะนำให้หากการ์ตูนเยอะๆ ก็จะหาทางที่เหมาะสมๆ ได้เอง ไม่ว่าจะแบบเหมือนจริง แบบการ์ตูนลายเส้น 3 มิติ หรือแบบการ์ตูนเล็กๆ แนว SDหลังจากกรอกรายละเอียดพวกนี้ครบหมดแล้ว คราวนี้เวลาออกแบบก็จะพอมีเหตุผลว่าทำไมต้องมีสิ่งต่าง ๆ ปรากฏอยู่ในตัวละครของเรา การออกแบบ Character ที่ดีไม่ว่าจะต้องสวยอย่างเดียว ถ้าสวยแล้วตอบไม่ได้ว่าเป็นอะไร อายุเท่าไร ถือดาบเพราะอะไร ทำไมต้องคาบนูหรือ ทำไมต้องใส่หมวก จะไปไหน ไปทำอะไร และอื่นๆ อีกมากมาย หลายคำถาม ก็เหมือนมันเป็นแค่ภาพที่มีวิญญาณ ไม่มีเรื่องราว หรือหนักๆ เข้าก็คือเหมือนแค่ไปลอกงานสวยๆ มาเท่านั้นเอง แบบนี้ไม่เวิร์ค ทำงานต่อลำบากมากๆ ไม่จำเป็นต้องนึกถึง Character ที่กล่าวถึงเป็นแค่คนได้เท่านั้น Character สามารถเป็นได้ตั้งแต่ซากกะเบือยันนางฟ้าจริงๆ

-ขั้นตอนการออกแบบ Character สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การนำไปใช้งาน ว่างานสเกลใหญ่หรือเล็ก หรือนำไปใช้ในสื่ออะไร แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบ Character ทั่วไปก็จะหนีไม่พ้นขั้นตอนต่อไปนี้ เริ่มจากโจทย์สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character วาดเตรียมตัวละครสร้าง Character Model Sheet บางครั้งในงานออกแบบตัวละครสำหรับเกมส์หรือหนังที่ฟอร์มใหญ่ๆ หน่อย โจทย์ที่จะเริ่มทำงานควรจะละเอียดขนาดที่ว่า เริ่มจากโจทย์ เรื่องนี้ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ ต้องมีโจทย์ก่อนถึงจะเริ่มทำงานได้ ไม่เช่นนั้นเขาจะไม่เรียกกันว่าการออกแบบตัวละคร แต่จะเรียกว่าการวาดการ์ตูนเล่นๆ มากกว่า โจทย์ที่ว่าก็มาจากเนื้อเรื่องนั่นเอง ก่อนอื่นต้องเข้าใจกันก่อนว่าถึงเนื้อเรื่องจะดีแค่ไหน ก็ใช่ว่างานจะออกมา ดีได้ตลอด เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ดีแล้ว ในการนำเสนอออกไป ควรจะมีความน่าสนใจด้วย ทางเลือกแรกๆ สำหรับการสร้างความสนใจให้เนื้อเรื่องก็คือ มี Character ที่ "โดน" ดังนั้น ในขั้นตอนแรก เราควรดูเนื้อเรื่องแล้วสรุปโจทย์ออกมาให้ได้เสียก่อนว่าเราจะทำอะไร เช่น "ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกมส์ โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเผ่าผสมระหว่างขอมกับมังกรและมีอารมณ์ที่ซวนซิดอัด" ที่นี้คนออกแบบ Character ก็ควรจะทำงานออกมาตอบโจทย์ที่กำหนดมาให้ได้ถูกต้องที่สุด แบบนี้งานจะตรงกับความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง แล้วทำงานต่อได้อย่างราบรื่น

สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ Character ขึ้นมาก่อนตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้อตัวละครของเรามีชีวิตจริงๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่างๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงๆ มากที่สุด Character Designer บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้ละเอียดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่างๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้เยอะที่สุด ตัว ละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุด

วาดขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สนุกสะใจที่สุดสำหรับงานออกแบบ Character ซึ่งมีมากมายหลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้องสนใจ เขียนมันเข้าไปหลายๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือจะเขียนมันรูปเดียวแล้วค่อยๆ แก่ ค่อยๆ ตกแต่งไปเรื่อยๆ จนได้ตรงตามความต้องการเคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ Character คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้เข้าใจง่ายๆ ก็เหมือนกับการใส่ความโดดเด่นด้านต่างๆ หรือถ้าเป็น Character Designer ที่มีอาชีพหน่อยก็จะถึงขั้นที่สามารถใส่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุกๆ ตัว ละครได้เลย ไม่ว่าจะเห็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา

เตรียมตัวละคร (The Cast)หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องขัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่างๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรงเพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างภาพโครงสร้างของเต่าต่อไปนี้ก็เกิดจากการวาดด้วยรูปวงรี โดยที่ขนาดของส่วนหัวจะดูใหญ่พอๆ กับขนาดของตัว ส่วนขาจะใหญ่กว่าส่วนแขนเพียงเล็กน้อย เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่างๆ กันได้อย่างแม่นยำขึ้น

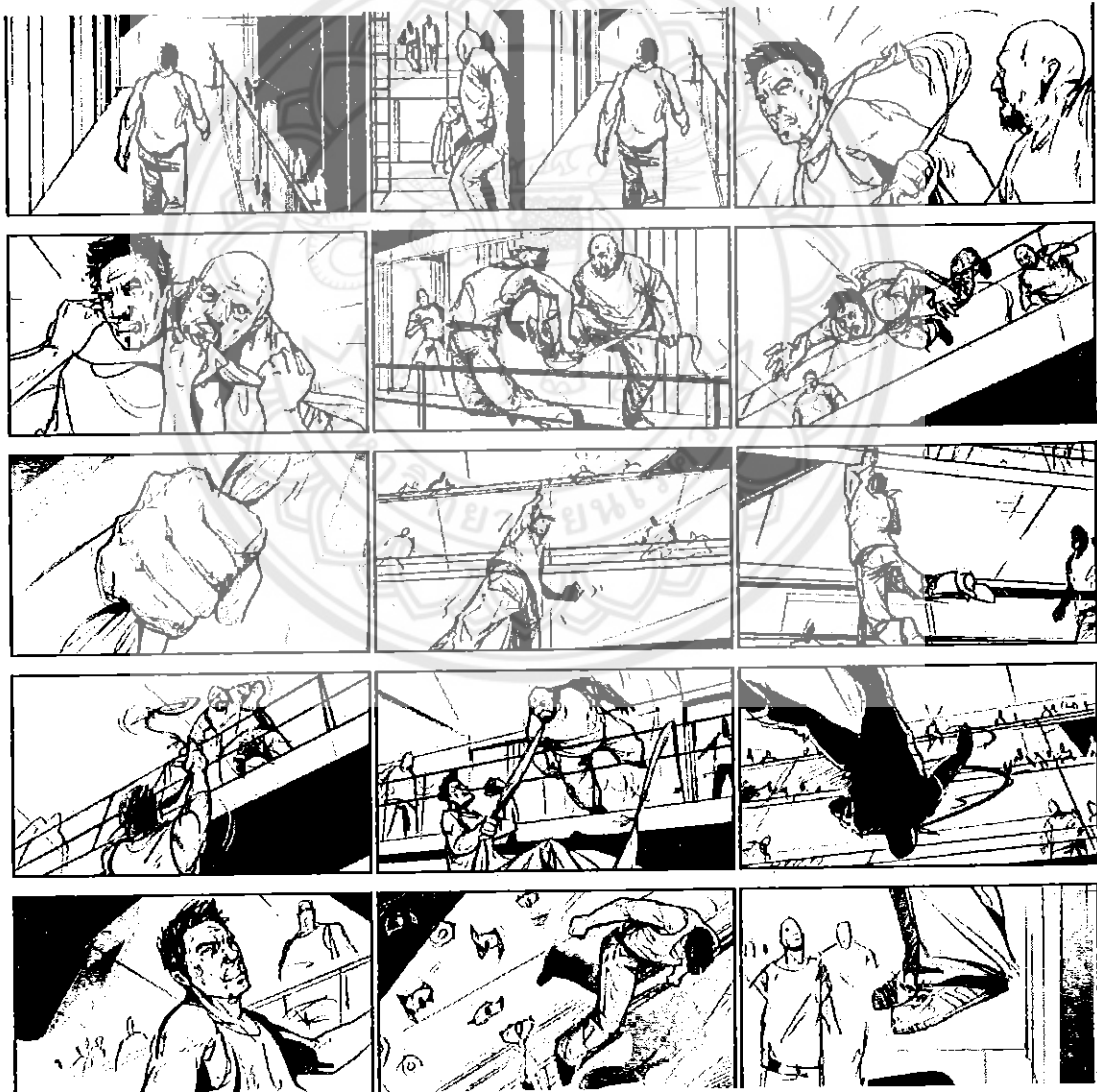
สร้าง Character Model Sheet หลังจากที่เราได้ตัวละครมาแล้ว คราวนี้ก็เป็นกรวาดด้านอื่นๆ ของตัวละคร เพื่อให้คนที่เอางานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุดโดยทำออกมาเป็น Character Model Sheet Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวแสดงต่างๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่างๆ ของร่างกาย เป็น ต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลายลักษณะท่าทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่ง แต่ละคนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิงเพื่อให้ภาพที่ได้รับการออกแบบมานั้น มีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet เรามักจะเรียกกันว่า "On-model" ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าละมุ่มมองที่แตกต่างกัน เนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลายๆ จาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อนลงมือสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Flash เพราะช่วยสร้าง มาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น (วรรณยารัตน์ เรื่องฟู, 2011) <http://wanyarat-arti3901.blogspot.com/>

2.1.4 เขียน storyboard

-ความหมายของสตอรี่บอร์ด (Story Board) คือการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลง

มือสร้างแอนิเมชันหรือ หนังสือมาจริง ๆ Storyboard คือ การสร้างภาพให้เห็นลำดับขั้นตอนตามเนื้อเรื่องที่
ต้องการ โดยเฉพาะภาพเคลื่อนไหวรายละเอียดที่ควรมีใน Storyboard ได้แก่ คำอธิบายแต่ละสื่อที่ใช้
(ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง วีดิโอ)

-หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วน
เสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะทำภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือ
บทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียง
ประกอบต่างๆ สิ่งสำคัญที่อยู่ภายในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วย ตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์
สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญ คือ พวกเขา กำลังเคลื่อนไหวอย่างไร มุมกล้อง ทั้งในเรื่องของ
ขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนไหวกล้อง เสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรี
อย่างไร



ภาพที่ 3 storyboard

ที่มา : <http://www.blazporenta.com/wp-content/gallery/miscellaneous/storyboard-prison-break.jpg>

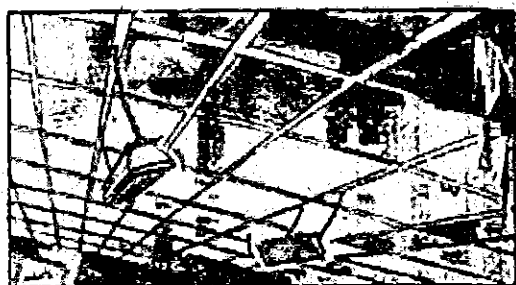
-ข้อดีของการทำ Story Board ช่วยให้เนื้อเรื่องสั้นไหล เพราะได้อ่านทวนตั้งแต่ต้นจนจบก่อนจะลงมือวาดจริง ช่วยให้เนื้อเรื่องไม่ออกทะเล เพราะมีแผนการวาดกำกับไว้หมดแล้ว ช่วยกะปริมาณบทพูดให้พอดีและเหมาะสมกับหน้ากระดาษและบอลูนนั้น ๆ ช่วยให้สามารถวาดจบได้ในจำนวนหน้าที่กำหนด

-ขั้นตอนการทำ Story Board วางโครงเรื่องหลัก ไม่ว่าจะเป็น Theme, ตัวละครหลัก, จาก ฯลฯ เริ่มจาก แนวเรื่อง จาก เนื้อเรื่องย่อ Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการจะสื่อ) ตัวละคร สิ่งสำคัญคือ กำหนดรูปลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวให้โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป ควรออกแบบรูปลักษณ์ของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกัน และมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที

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

แต่งบท เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือวาดสตอรี่บอร์ด ควรเขียนบทพูดและบทความคิดที่จะให้เขียนลงในหน้าออกมาโดยละเอียดเพื่อที่จะได้กำหนดขนาดของบอลูนและจัดวางลงบนหน้ากระดาษได้อย่างเหมาะสมและสุดท้ายลงมือเขียน Story Board

(tarnwarin,2013) <http://www.krui3.com/content/865>



The Glass Shatters - The Lobby Becomes Chaos...



George Smashes His Foot On The Tower's Curved Arch...



On Ice, Randall Throws Camera Suddenly...



Trapped His Foot and The Rest of The Barrow's Hand...



The Creature, Crawls Thru The Glass Arch...



Daniel Tries Hard to Catch The Creature's Foot...



With The Hand, Can Would Not and Not...



This To Ever Come...



ภาพที่ 4 ตัวอย่าง storyboard

ที่มา : http://screencrush.com/442/files/2013/01/movie_storyboards_jurassic_park.jpg

2.1.5 ทำแอนิเมติก

- Animatic คือ การวาดภาพตามแนวความคิดสร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราว สามารถสื่อแนวความคิดหลักใหญ่ๆ ให้นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิด กรอบเวลา และการดำเนินเรื่องราวอย่างมีเหตุผลและต่อเนื่อง ก่อนที่จะผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน การทำแอนิเมติกมักใช้ฉากที่สำคัญ ยกต่อความเข้าใจหรือมีรายละเอียดที่สลับซับซ้อน ไม่จำกัดว่าต้องเป็นงาน 2D หรือ 3D เท่านั้นแต่ยังหมายถึงทุกเทคนิค ทุกวิธีการที่สามารถนำภาพนิ่งจากStoryboardมาแสดงให้เป็นภาพเคลื่อนไหวจุดมุ่งหมายในการทำAnimatic ไม่ได้เพียงเพื่อตรวจสอบหรือวิเคราะห์เทคนิคของการดำเนินเรื่องเท่านั้น แต่ยังช่วยในการตรวจสอบไอเดียหลักว่ามีความเข้าใจอย่างไร ตรวจสอบจังหวะและเวลาจากภาพที่เคลื่อนไหวว่าควรเพิ่มหรือตัดออกหรือไม่ เพื่อมีความต่อเนื่องและสื่ออารมณ์ได้อย่างเหมาะสม มากที่สุด ทำให้ได้ความแม่นยำ ถูกต้อง สะดวกรวดเร็วตรงความต้องการ เป็นการลดความผิดพลาดให้น้อยลง ช่วยประหยัดเวลา และงบประมาณในการผลิตมากขึ้น

- อัตราความเร็วของภาพ (Frame Rate) ตาของมนุษย์จะถูกหลอกให้เห็นว่ามีการเคลื่อนไหวที่อัตราแสดงภาพอย่างต่อเนื่อง 12 ภาพใน 1 วินาที ซึ่งอัตรานี้คือค่ามาตรฐาน มักใช้สำหรับงานการ์ตูนแอนิเมชันบนอินเทอร์เนต สำหรับค่า 8 fps จัดเป็นค่าที่ต่ำ และมีค่า 24 fps จะถือว่าสมจริงที่สุด เป็นอัตราความเร็วทั่วไปที่ใช้ในภาพยนตร์แบบที่ใช้คนแสดงและภาพยนตร์แอนิเมชันเช่นกัน และการนำไปใช้ในรูปแบวีดีโอจะใช้อัตราส่วนที่ 25 fps ซึ่งให้ภาพการเคลื่อนไหวอย่างที่เราต้องการ แต่ในโปรแกรม Flash มักจะพบปัญหาบ่อยๆ คือ เมื่อเราใส่เสียงเข้าไป อาจจะทำให้ภาพและเสียงมาไม่พร้อมกัน นอกจากนำไฟล์วีดีโอไปปรับแต่งด้วยโปรแกรม ตัดต่ออื่นๆ เช่น Adobe Premiere , Final Cut Pro เป็นต้น

(sutassa narod,2014) <http://kruaomanimation.blogspot.com/p/4.html>

2.1.6 การทำภาพเคลื่อนไหว

After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียงยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effectจะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้นโดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects อย่างสมบูรณ์

-การทำงานของโปรแกรม After Effectsในการทำงานของโปรแกรม After Effects นั้น เปรียบเทียบกับการทำงานภาพยนตร์คือการตัดต่อ เนื่องจากการทำงานของโปรแกรมจะทำงานในลักษณะที่เป็น การนำไฟล์ที่ทำเอาไว้เรียบร้อยแล้วจากที่อื่นเข้ามาใช้ โดยไฟล์ที่จะนำมาใช้งานโปรแกรม After Effects สามารถเป็น ไฟล์ใด ๆ ก็ได้แทบทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และไฟล์เสียง โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects

-การเตรียมไฟล์ที่จะนำมาใช้งานเนื่องจากในการทำงานกับโปรแกรม After Effects จำเป็นจะต้องมีการนำไฟล์อื่นเข้ามาใช้ร่วมด้วยอยู่เสมอจึงต้องมีการเตรียมไฟล์ที่จะใช้งานไว้ให้เรียบร้อยก่อน และจึงนำไฟล์ที่ได้เตรียมไว้แล้วมาใช้เป็นจุดเทจในการทำงานของโปรแกรม After Effects ระบบดิจิทัลวิดีโอสำหรับระบบ NTSC digital video ในมาตรฐานของ CCIR – 601 ที่นิยมใช้กันอยู่ทั่วไปคือ NTSC D1 จะมีอัตราส่วนเท่ากับ 720 x 486 pixels และเช่นเดียวกันสำหรับ PAL D จะมีอัตราส่วนเท่ากับ 720 x 576 โดยอัตราส่วน 720 x 86 ของระบบ NTSC D1 จะไม่ได้เป็น 4:3 เท่ากับหน้าจอในระบบอื่น ๆ และเนื่องจากว่า pixels ของระบบ D1 ไม่ได้มีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเหมือน pixels ที่ใช้ในระบบอื่น ๆ แต่จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ด้านกว้างมีขนาดแค่ 90 % ของด้านสูง จึงทำให้ pixels ของระบบ D1 จะมีลักษณะผอมสูง และผลจากความแตกต่างของรูปร่าง pixels ส่งผลให้งานบางชนิดเกิดการผิดพลาดได้เมื่อมีการย้ายจากระบบหนึ่งไปอีกระบบหนึ่งเมื่อนำงานจากระบบ NTSC D1 ไปแสดงงานบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ก็จะมีภาพที่มีลักษณะแฉก เมื่อนำไปใช้งานที่หน้าจอระบบ NTSC D1 ส่วนในระบบ PAL D1 ก็จะมี pixels ในทางกลับกันกับระบบ NTSC D1 คือ pixels ระบบ PAL D1 จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่กว้างเตี้ย ดังนั้นในการแสดงงานที่หน้าจอจะเป็นในทางกลับกันด้วยเช่นกัน เมื่อเป็นเช่นนี้จึงทำให้สิ่งสำคัญที่ควรระวังในการทำงานที่ต้องเกี่ยวข้องกับระบบ D1 คือ อย่านองข้ามอัตราส่วนต่างๆของ pixels เหล่านี้ โปรแกรม After Effects สามารถเลือกที่จะกำหนดการแสดงผลในอัตราส่วนของ pixels ระบบต่าง ๆ ของได้ด้วยการกำหนดค่าที่หน้าต่าง Composition Settings ในการกำหนดค่าเพื่อสร้างหน้าต่าง Composition ขึ้นมาและในปัจจุบันก็ได้มี PC ดิจิทัลวิดีโอรุ่นใหม่ ๆ บางรุ่น ที่สามารถใช้ได้กับพื้นที่การแสดงผลที่มีขนาด 720 x 480 pixels โดยระบบนี้ชื่อว่า ระบบ DV (digital video) ซึ่ง pixel จะมีอัตราส่วนที่เท่ากับอัตราส่วนของระบบ D1

Adobe After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง motion graphic งาน Composite ซึ่งรูปแบบการใช้งานค่อนข้างง่าย เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้น และมีคอนเซ็ปท์ของโปรแกรมที่ทำงานในแบบเลย์เออร์

(returnwind,2011) <http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>

2.1.7 การใช้เทคนิคพิเศษ

การตัดต่อ คือ การเชื่อมระหว่างช็อต 2 ช็อต โดยใช้ 1 ใน 3 รูปแบบการตัดขนภาพ The Cut คือ การตัดภาพขนกันจากช็อตหนึ่งต่อตรงเข้ากับอีกช็อตหนึ่ง วิธีนี้คนดูจะไม่ทันสังเกตเห็นการผสมภาพ The Mix หรือ The Dissolve เป็นการค่อย ๆ เปลี่ยนภาพจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่ง โดยภาพจะเหลื่อมกัน และคนดูสามารถมองเห็นได้ การเลื่อนภาพ เป็นการเชื่อมภาพที่คนดูสามารถเห็นได้ มี 2 แบบ คือ การเลื่อนภาพเข้า fade in คือการเริ่มภาพจากดำแล้วค่อย ๆ ปรากฏภาพขึ้นสว่างขึ้น มักใช้สำหรับการเปิดเรื่อง การเลื่อนภาพออก fade out คือการที่ภาพในท้ายช็อตค่อย ๆ มีดำสนิท มักใช้สำหรับการปิดเรื่องตอนจบ ในการตัดต่อ ควรคำนึงถึงความรู้เบื้องต้น 6 ประการดังนี้

-แรงจูงใจ ในการตัดต่อ ไม่ว่าจะการ cut, mix หรือ fade ควรจะมีเหตุผลที่ดีหรือมีแรงจูงใจเสมอ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเป็นภาพ เสียง หรือทั้งสองอย่างผสมกันก็ได้ ในส่วนของภาพอาจเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แม้ นักแสดงจะแสดงเพียงเล็กน้อย เช่น การขยับร่างกายหรือขยับส่วนของหน้าตา สำหรับเสียงอาจเป็นเสียงใด เสียงหนึ่งเช่นเสียงเคาะประตูหรือเสียงโทรศัพท์ดังหรืออาจเป็นเสียงที่ไม่ปรากฏภาพในฉาก

-ข้อมูล ข้อมูลในที่นี้คือข้อมูลที่เป็นภาพ ข้อคิดใหม่ หมายถึงข้อมูลใหม่ คือถ้าไม่มีข้อมูลอะไรใหม่ ในช็อตนั้น ๆ ก็ไม่จำเป็นต้องนำมาตัดต่อ ไม่ว่าจะภาพจะมีความงดงามเพียงไร ก็ควรที่จะเป็นข้อมูลภาพที่แตกต่างจากช็อตที่แล้ว ยังมีข้อมูลภาพที่คนดูเห็นและเข้าใจมากขึ้น ผู้ชมก็ยังได้รับข้อมูลและมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น เป็นหน้าที่ของคนตัดที่จะนำข้อมูลภาพมาร้อยให้มากที่สุดโดยไม่เป็นการยัดเยียดให้คนดู

-องค์ประกอบภาพในช็อต ผู้ตัดไม่สามารถกำหนดองค์ประกอบภาพในช็อตได้ แต่งานของผู้ตัดคือ ควรให้ม้องค์ประกอบภาพในช็อตที่สมเหตุสมผลและเป็นที่ยอมรับปรากฏอยู่ องค์ประกอบภาพในช็อตที่ไม่ดีมาจากการถ่ายทำที่แย่ ซึ่งทำให้การตัดต่อทำได้ลำบากมากขึ้น

-เสียง คือส่วนสำคัญในการตัดต่ออีกประการหนึ่ง เสียงรวดเร็วและลึกล้ำกว่าภาพ เสียงสามารถใส่ มาก่อนภาพหรือมาทีหลังภาพเพื่อสร้างบรรยากาศ สร้างความกดดันอันรุนแรง และอีกหลากหลายอารมณ์ เสียงเป็นการเตรียมให้ผู้ชมเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนฉากสถานที่หรือแม้แต่ประวัติศาสตร์ความคลาดเคลื่อนของเสียงที่เหมาะสมเป็นการลดคุณค่าของการตัดต่อ เช่น เสียงของสำนักงาน ได้ยินเสียงจากพวก เครื่องพิมพ์ดีด ตัดไปที่ช็อตภาพใกล้ของพนักงานพิมพ์ดีด เสียงไม่เหมือนกับที่เพิ่งได้ยินในช็อตปูพื้น คือ เครื่องอื่น ๆ หยุดพิมพ์ทันทีเมื่อตัดมาเป็นช็อตใกล้ ความสนใจของผู้ชมสามารถทำให้เกิดขึ้นได้ด้วยเสียง ที่มาล่วงหน้า (lapping) ตัวอย่างเช่น การตัดเสียง 4 เฟรมล่วงหน้าก่อนภาพ เมื่อตัดจากภาพในอาคารมา ยังภาพจากนอกอาคาร

-มุมกล้อง เมื่อผู้กำกับฯ ถ่ายทำจาก จะทำโดยเริ่มจากตำแหน่งต่าง ๆ (มุมกล้อง) และจากตำแหน่งต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้กำกับฯ จะให้ถ่ายช็อตหลาย ๆ ช็อตคำว่า "มุม" ถูกใช้เพื่ออธิบายตำแหน่งของกล้องเหล่านี้ ซึ่งสัมพันธ์กับวัตถุหรือบุคคล

-ความต่อเนื่อง ทุกครั้งที่ถ่ายทำในมุมกล้องใหม่ (ในซีควนส์เดียวกัน) นักแสดงหรือคนนำเสนอง จะต้องแสดงการเคลื่อนไหวหรือท่าท่าเหมือนเดิมทุกประการกับช็อตที่แล้ววิธีการนี้ยังปรับใช้กับtakeที่ แผลงออกไปด้วย ควรมีความต่อเนื่องของเนื้อหา เช่น นักแสดงยกหูโทรศัพท์ด้วยมือขวาในช็อตแรก ดังนั้น ก็คาดเดาได้ว่าหูโทรศัพท์ยังคงอยู่ในมือขวาในช็อตต่อมา งานของคนตัดคือ ทำให้แน่ใจว่าความต่อเนื่อง ยังคงมีอยู่ทุกครั้งที่ทำ การตัดต่อในซีควนส์ของช็อต ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว ความต่อเนื่องยัง เกี่ยวข้องกับทิศทางการเคลื่อนไหว หากนักแสดงหรือบุคคลเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายในช็อตแรก ช็อตต่อมา ก็คาดเดาว่านักแสดงหรือบุคคลจะเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน เว้นแต่ในช็อตจะให้เห็นการเปลี่ยน ทิศทางจริง ๆ ความต่อเนื่องของตำแหน่ง ความต่อเนื่องยังคงความสำคัญในเรื่องของตำแหน่งนักแสดง หรือ บุคคลในฉาก หากนักแสดงอยู่ทางขวามือของฉากในช็อตแรก ดังนั้นเขาจะต้องอยู่ขวามือในช็อตต่อมาด้วย

เว้นแต่มีการเคลื่อนไหวไปมาให้เห็นในฉากถึงจะมีการเปลี่ยนไป ความต่อเนื่องของเสียง ความต่อเนื่องของเสียงและสัดส่วนของเสียงเป็นส่วนที่สำคัญมาก ถ้าการกระทำกำลังเกิดขึ้นในที่เดียวกันและเวลาเดียวกัน เสียงจะต้องต่อเนื่องจากข้อหนึ่งไปยังข้อต่อไป เช่น ในข้อแรกถ้ามีเครื่องบินในห้องฟ้าแล้วได้ยินเสียงดังนั้นใน ข้อต่อไปก็ต้องได้ยินจนกว่าเครื่องบินนั้นจะเคลื่อนห่างออกไป แม้ว่าบางครั้งอาจไม่มีภาพเครื่องบินให้เห็นในข้อที่สอง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่จำเป็นต้องมีเสียงต่อเนื่องในข้อต่อไป นอกจากนี้ ข้อที่อยู่ในฉากเดียวกันและเวลาเดียวกัน จะมีเสียงปูพื้น (background sound) ที่เหมือนกัน เรียกว่า background ambience, atmosphere หรือเรียกย่อ ๆ ว่า atmos ซึ่งต้องมีความต่อเนื่องการตัด เป็นวิธีการเชื่อมต่อภาพที่ธรรมดาที่สุดที่ใช้กัน [เป็นการเปลี่ยนในพริบตาเดียวจากข้อหนึ่งไปอีกข้อหนึ่ง] (รัฐพล แสงรักษ์, 2007) <https://www.l3nr.org/posts/127716>

2.1.8 การใส่เสียงประกอบแอนิเมชัน

- การทำเสียงประกอบไม่จำเป็นต้องใช้เสียงที่เหมือนจริงที่สุด แต่เป็นการใช้เสียงที่คล้ายคลึงและเสริมอารมณ์ให้กับภาพมากที่สุด

- ลองศึกษาพื้นผิวของวัตถุแต่ละอย่างแล้วจับลักษณะเสียงที่เกิดจากวัตถุนั้น เพราะเสียงที่เกิดจากวัตถุคล้ายกันมักใช้ทดแทนกันได้ เช่น เสียงเคาะโต๊ะอาจใช้แทนการ เคาะประตู เป็นต้น

- ต้องคำนึงว่าเสียงประกอบจะใช้ในฉากไหนของหนัง เพราะเสียงที่เกิดขึ้นในบ้าน ป่า ใต้น้ำ หรือห้องถนนจะมีผลต่อลักษณะเสียง เช่น ระดับความกังวาน ระยะเวลา เดินทางของเสียง เป็นต้น ถ้าอยากได้เสียงประกอบมาใช้กับหนังแบบไม่ซ้ำใคร ตัวอย่างเสียงที่ตัวเองง่ายๆ 8 เสียง

เสียงฟ้าร้อง อุปกรณ์สำคัญ: แผ่นสแตนเลส ระยะห่างของไมค์: จ่อตรงข้ามกับด้านที่ทุบ วิธีทำ: ยึดแผ่นสแตนเลสไว้ให้มั่นในแนวตั้ง เมื่อทุบลงไปเราก็คจะได้เสียงทุ้มกังวานราวฟ้า ค้ำราม ยิ่งวัสดุมีขนาดใหญ่ เสียงจะทุ้มยิ่งขึ้น อาทิ เคาะประตูที่ทำจากแผ่นโลหะก็ได้

เสียงปลอกกระสุน อุปกรณ์สำคัญ: ปากกาโลหะชนิดกด ระดับห่างของไมค์: จ่อใกล้กับหัวกดปากกา วิธีทำ: ด้วยเสียงกดและการดีดตัวของสปริงที่เสียดสีกับด้ามโลหะทำให้ได้เสียงคล้ายกลไกปืน อาทิ เสียงเหยี่ยวไถขึ้นลำกลิ้ง หรือบรจกระสุน ได้

เสียงหักกระดูก อุปกรณ์สำคัญ: ผักคะน้าสด ระยะห่างของไมค์: จ่อใกล้จุดการหัก วิธีทำ: ด้วยผักคะน้ามีมวลความกรอบแน่นตรงแกนกลาง และมีเปลือกที่เหนียวยืดหยุ่นคล้ายเนื้อมนุษย์ เมื่อหักก้านจึงได้เสียงราวกับการแตกหักของแคลเซียมในร่างกาย

เสียงแก้วแตก อุปกรณ์สำคัญ: แก้ว, ถุงพลาสติก, เหรียญบาท ระยะห่างของไมค์: ถือไว้ เหนือปากแก้ว วิธีทำ: เมื่อชิงพลาสติกไว้บนปากแก้วให้ตึง นำเหรียญด้านแบนวางไว้บนพลาสติกแล้วใช้นิ้วกดลงบนเหรียญจนพลาสติกขาดเราจะได้เสียงที่ดังเหมือนแก้วแตก และเหรียญที่กระแทกกันแก้วจะทำหน้าที่เสียงเศษแก้วที่กระจัดกระจาย

เสียงชก อุบัติการณ์สำคัญ: เบาะหนัง ระยะห่างของไมค์: จ่อใกล้จุดที่เกิดแรงกระทบ วิธีทำ: ใช้หมอนหรือเบาะรถยนต์ที่หุ้มด้วยหนัง เมื่อเราออกแรงทุบจะได้อารมณ์เสียงการกระทบกันของเนื้อกับเนื้อ ยิ่งถ้าอัดเสียงในรถยนต์ด้วยแล้วจะได้คุณภาพที่ชัดยิ่งขึ้น

เสียงเดินลุยโคลน อุบัติการณ์สำคัญ: กะละมัง, ผ้า ระยะห่างของไมค์: ถือไว้เหนือกะละมัง วิธีทำ: เทน้ำใส่กะละมังแล้วใส่ผ้าลงไป เมื่อลองใช้มือบิด กด ขยี้ หรือขยำผ้าในน้ำเราจะได้เสียงเดินย่ำในที่แฉะแฉะ ทั้งนี้ปริมาณน้ำและผ้าจะเป็นตัวกำหนดลักษณะเสียงที่ต่างกันด้วย

เสียงเดินบนพื้นหญ้า อุบัติการณ์สำคัญ: กระดาษหนังสือพิมพ์ ระยะห่างของไมค์: ถือใกล้ๆ หรือสอดใต้กองหนังสือพิมพ์ วิธีทำ: นำหนังสือพิมพ์เก่าๆ 1/2 - 1 ฉบับมาฉีกให้เป็นเส้นเล็กๆ จากนั้นสูมให้เป็นกอง เมื่อใช้มือกดตามจังหวะการเดินก็จะได้อารมณ์การเดินบนหญ้างอก

เสียงไฟไหม้ใบไม้แห้ง อุบัติการณ์สำคัญ: กระดาษฟอยด์ ระยะห่างของไมค์: จ่อไว้ใกล้ๆ วิธีทำ: หากไม่อยากเสียเงินซื้อกระดาษฟอยด์ใหม่ แนะนำให้ใช้ฟอยด์ห่ออาหารจากซูเปอร์มาร์เก็ต เมื่อเราสวาปามอาหารจนเกลี้ยงก็นำมาล้างให้สะอาด และลองทำการขยำจะได้เสียงคล้ายไฟกำลังลุกไหม้ใบไม้แห้ง

(fatmanfilms,2010) <http://www.thaidfilm.com/simple/?t1463.html> 2010-08-21



3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 5- 12 ปี

3.1 ลักษณะทางกายภาพ

3.1.1 พัฒนาการการเจริญเติบโตของร่างกาย เป็นช่วงต่อของวัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่น จึงขอก้าวโดยละเอียด ในวัยนี้เด็กได้สำรวจสิ่งแวดล้อม เมื่อกระทำมากเข้า เขาจะได้ประสบการณ์มากขึ้น เนื่องจากเป็นวัยที่สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้มาก เหมือนอย่างผู้ใหญ่ทำ แต่ทำได้ไม่ดีเท่าเด็กวัยนี้ชอบแข่งขันแต่ไม่ได้แข่งขันเพื่อให้ตนเองชนะเสมอ แต่จะแข่งเพื่อตั้งใจ วัดความสามารถของตนเอง เป็นวัยที่เด็กกลัวว่าจะด้อยกว่าคนอื่น เขาจะพยายามลบความกลัวนี้ โดยพยายามเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในสังคมด้วยการกระทำหรือทดลองทำซึ่งสิ่งผลให้เด็กมีความสามารถมากขึ้น

3.1.2 พฤติกรรมที่แสดงออก ไม่กลัวคนแปลกหน้า ให้ความร่วมมือในการเรียนตีกระตือรือร้นในการเรียน ไม่เข้าใจตรงไหนก็ถามทันที อาจจะชนและบางที่ไม่ค่อยจะฟังแต่ก็มีความตั้งใจ เหมือนจะอยู่กันนิ่งๆไม่ค่อยได้ มีความมั่นใจในตัวเอง โต้ตอบซักถามได้เรื่อยๆไม่นิ่งเงียบ ใช้เหตุผลได้ มีความอยากรู้อยากเห็น แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ สามารถอยู่ร่วมกับชาวต่างชาติได้ไม่มีปัญหาเด็กในวัยนี้จะเริ่มเรียนรู้โลกกว้างมากขึ้น ชอบความตื่นเต้น ฟังพอใจในสิ่งแปลกใหม่จะหันเหไปสู่การเรียนรู้สิ่งต่างๆจากสิ่งแวดล้อมนอกบ้าน ดังนั้น พ่อแม่ควรช่วยให้เด็กได้เกิดความรู้สึกว่าเขามีดี มีความสามารถ โดยการสนับสนุนให้เด็กได้ทำในสิ่งที่เขาชอบอย่างสุดความสามารถหาจุดดี-จุดเด่นของตัวเองเพื่อชมเชยเป็นการบ่มเพาะความรู้สึกรับรู้ความภูมิใจให้เกิดขึ้น เพราะความสามารถจริงของเด็กที่ปฏิบัติได้นั้น ยังต้องได้รับการส่งเสริมและช่วยเหลือจากผู้ใหญ่และสังคมในการช่วยให้เด็กมีศักยภาพสูงสุดที่เป็นไปได้ แต่ถ้าไม่ได้รับการส่งเสริมหรือได้รับการส่งเสริมที่มากเกินไปเกินความสามารถของเด็ก เด็กจะรู้สึกว่าตัวเองด้อยค่า ไม่มีความสามารถ

3.1.3 พฤติกรรมการสื่อสาร ใช้ภาษาที่ซับซ้อนขึ้นได้ คุยกันเป็นกลุ่มแยกชายหญิงชัดเจน มีกลุ่มของตัวเอง

3.1.4 พฤติกรรมการอ่าน สามารถอ่านหนังสือเป็นเล่มๆได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีภาพประกอบก็เข้าใจ แต่จะยังสนใจหนังสือที่มีภาพประกอบมากกว่าตัวหนังสือล้วน

3.2 ลักษณะจิตภาพ

3.2.1 อารมณ์ มีความกระตือรือร้นและสนใจของแปลกๆใหม่ๆ เมื่อสนใจสิ่งใดแล้วจะพยายามทำให้สำเร็จ ต้องการความเป็นส่วนตัวมากขึ้น มีของสะสมส่วนตัว

3.2.2 ความคิด เข้าใจเรื่องเหตุและผล มีความอยากรู้อยากเห็นสามารถจดจำเรื่องต่างๆได้สามารถใช้เหตุผลด้วยได้ มีการแก้ปัญหาที่ดี สามารถหาคำตอบเองได้จากการสังเกต ถ่ายทอดความรู้สึกได้ พ่อแม่ควรทำความเข้าใจว่าเด็กในวัยนี้มีความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆรอบตัวมากขึ้น สามารถคิดหาเหตุผล

แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และสามารถเข้าใจกฎเกณฑ์ต่างๆ ได้ก็จริง แต่ก็มีข้อจำกัดว่าความรู้ความเข้าใจเหล่านี้ก็ต้องอยู่ในรูปธรรม เช่น การสอนให้เด็กทำความดี (นามธรรม)

3.2.3 ความสนใจ สนใจเรื่องกีฬา ดนตรี เดิน เล่น ชอบอ่านหนังสือ เริ่มมีความสนใจต่อเพศตรงข้ามมีการแบ่งเพศกันเล่น หรือการจับกลุ่มทำงาน

3.2.4 ความต้องการ อยากรู้ อยากเห็น นิดหน่อยสนใจสิ่งต่างๆ เลียนแบบการกระทำของเด็กที่โตกว่า ต้องการความเป็นส่วนตัว ชอบถามคำถามในสิ่งต่างๆ มีความสนใจและพยายามทำให้ สำเร็จ หวังว่าจะได้คะแนนดีกว่าเดิม

3.2.5 สังคม ทักษะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้จะเป็นลักษณะการใช้กล้ามเนื้อเล็กคือการประสานกันระหว่างมือกับสายตา เช่นการต่อบล็อกการเขียนหนังสือจะเห็นว่าเด็กวัยนี้เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมจากบ้านสู่โรงเรียน ดังนั้น ทักษะการเข้าสังคมในกลุ่มเพื่อน และทักษะทางภาษาเป็นเรื่องที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง กระบวนการพัฒนาต่างๆจะเป็นในลักษณะของกระบวนการทางสังคมเข้ามาหล่อหลอมในตัวเด็กเพราะวัยเด็กตอนปลายไม่ต้องการเล่นตามลำพังที่บ้านหรือทำสิ่งต่างๆร่วมกับสมาชิกของครอบครัวอีกต่อไป เพื่อนจึงเป็นบุคคลอันดับแรกๆที่เด็กจะเลือกปฏิบัติตาม ทั้งด้านการแต่งกาย ความคิด และพฤติกรรม เมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นระหว่างพ่อแม่กับเพื่อนเด็กมักจะทำตามและให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมากกว่า ซึ่งทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะการเข้าสังคมหลายอย่างที่เป็ประโยชน์ จะสามารถเห็นได้ว่า ช่วงอายุของเด็กในวัยเรียน 6-12 ปีนั้น ถือเป็นช่วงสำคัญของเด็กในการเรียนรู้ทักษะชีวิต และพัฒนาการต่างๆทางด้าน เป็นช่วงที่การทำงานของสมองมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและเต็มที่ ดังนั้น ธรรมชาติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในช่วงวัยเรียนจึงมีการเปลี่ยนแปลงและแสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตที่ค่อนข้างเด่นชัดในแต่ละขวบปี ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

อายุ 5 ปี การทรงตัวและการเคลื่อนไหวร่างกายกระโดดสลับเท้าได้ กระโดดข้ามสิ่งกีดขวางเตี้ย ๆ ได้ เดินต่อเท้าเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ล้ม การใช้ตาและมือ จับดินสอได้ถูกต้อง วาดสามเหลี่ยมได้ตามแบบวาดคนได้ 6 ส่วน ต่อบันได 6 ขึ้นได้ การสื่อความหมายและภาษา พูดยังเข้าใจได้ ตามเกี่ยวกับความหมายและเหตุผล จำตัวอักษรได้ นับสิ่งของได้ 5 ขึ้น นับเลขได้ถึง 20 สังคม เล่นอย่างมีกติกา แต่งตัวเอง เล่นสมมุติโดยใช้จินตนาการ ไม่ปัสสาวะรดที่นอนเวลากลางคืน

อายุ 6 ปี เด็กวัยนี้สามารถมองเห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งของได้ เช่น ความแตกต่างของลวดลายต่าง ๆ เข้าใจความหมายของหน้า-หลังและบน-ล่างของตัวเด็ก แต่ไม่เข้าใจ ระยะใกล้หรือไกลของสถานที่ เด็กวัยนี้ยังคิดถึงแต่เรื่องปัจจุบัน คิดถึงแต่เรื่องที่ตนเองพัวพันอยู่ด้วย มีสมาธิจดจ่อกับกิจกรรมค่อนข้างสั้น สนใจการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ แต่จะไม่สนใจความสำเร็จของกิจกรรมนั้น ๆ เด็กจะกระตือรือร้นทำงานที่ตนเองสนใจ แต่เมื่อหมดความสนใจจะเลิกทำทันที โดยไม่สนใจว่างานนั้นจะสำเร็จหรือไม่

อายุ 7 ปี เด็กวัยนี้จะมีความอยากรู้อยากเห็น สามารถจำเหตุการณ์ที่ผ่านมาได้ มีความสนใจที่จะทำสิ่งต่าง ๆ และจะพยายามทำให้สำเร็จ รู้จักชอบหรือไม่ชอบสิ่งนั้นสิ่งนี้ มีสมาธิจดจ่อกับกิจกรรมยังค่อนข้างสั้น จะ

สนใจสิ่งต่างๆที่ละเอียดงาย ดังนั้น ถ้ามีงานหลายอย่างให้เด็กทำ ควรจะแบ่งหรือกำหนดให้เป็นส่วน ๆ ไม่ควรให้พร้อมกันทีเดียว เพราะจะทำให้เด็กเบื่อ

อายุ 8 ปี เด็กวัยนี้จะมีความอยากรู้อยากเห็น สนใจซักถามมากขึ้น ชอบทำสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนไม่เคยทำมาก่อน มีสมาธิจดจ่อกับกิจกรรมนานขึ้น มีความสนใจที่จะทำงานให้สำเร็จสามารถเข้าใจคำชี้แจงง่าย ๆ มีความสนใจในการเล่นต่างๆ สามารถแสดงละครง่าย ๆ ได้สนใจการวาดภาพดูภาพยนตร์โทรทัศน์การ์ตูนฟังวิทยุ และชอบนิทาน

อายุ 9 ปี เด็กวัยนี้เป็นวัยที่รู้จักใช้เหตุผลสามารถตอบคำถามอย่างมีเหตุผลมีความรู้ในด้านภาษาและความรู้รอบตัวกว้างขึ้น ชอบอ่านหนังสือที่กล่าวถึงข้อเท็จจริง สามารถแก้ปัญหาและรู้จักหาเหตุผลโดยอาศัยการสังเกตในวัยนี้ต้องการอิสรภาพเพิ่มขึ้นสนใจที่จะสะสมสิ่งของและจะเลียนแบบการกระทำของคนอื่น

อายุ 10 ปี วัยนี้เป็นวัยที่สมองกำลังพัฒนาเต็มที่ การเรียน การหาเหตุผล ความคิดและการแก้ปัญหาดีขึ้น สามารถตัดสินใจด้วยตนเอง และมีการไตร่ตรองก่อนตัดสินใจ ไม่ทำอย่างหุนหันพลันแล่น มีความคิดริเริ่ม เด็กชายชอบเรียนดาราศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เด็กหญิงจะสนใจเกี่ยวกับการสร้างมโนภาพเกี่ยวกับเวลาแม่นยำและกว้างขวางขึ้นทำให้สามารถศึกษาประวัติศาสตร์สำคัญวันเดือนปีได้สามารถเข้าใจสิ่งต่างๆได้ดี

อายุ 11-12 ปี เด็กวัยนี้จะมีเพื่อนวัยเดียวกัน มีการเล่นเป็นกลุ่ม บางคนจะเริ่มแสดงความสนใจในเพศตรงข้าม สนใจกีฬาที่เล่นเป็นทีม กิจกรรมกลางแจ้งสัตว์เลี้ยงงานอดิเรกหนังสือการ์ตูนจะมีลักษณะเป็นคนที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ๆ อาจกลายเป็นคนเจ้าอารมณ์ และชอบการวิพากษ์วิจารณ์ จะเห็นว่าความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมากกว่าความคิดเห็นของผู้ใหญ่ และจะมีความกังวล เริ่มเอาใจใส่การเปลี่ยนแปลงของร่างกาย ต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจและยอมรับในการเปลี่ยนแปลงของตนด้วย

(พญ. เปรมฤดี จันทรฉาย,2002) <http://www.bangkokhealth.com/index.php/health/health-year/children/176-พัฒนาการเด็ก-5-ขวบถึงวัยรุ่น.html>

(benjarat nuchana,2009) <https://www.gotoknow.org/posts/305008>

4.กรณีศึกษา

4.1.แอนิเมชันเรื่อง Barakamon (ศึกษาลักษณะตัวละคร การแสดงสีหน้าท่าทางของตัวละคร)

พรรณนาผลงานของ ชัตสึกิ โยะชิโนะ เนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างนักเขียนผู้กันซึ่งเติบโตมาในเมืองหลวงกับชาวเกาะบนหมู่เกาะโทะโค จังหวัดนางาซากิเป็นอนิเมะซีรีย์ 12 ตอน ความยาว 22.55 นาที

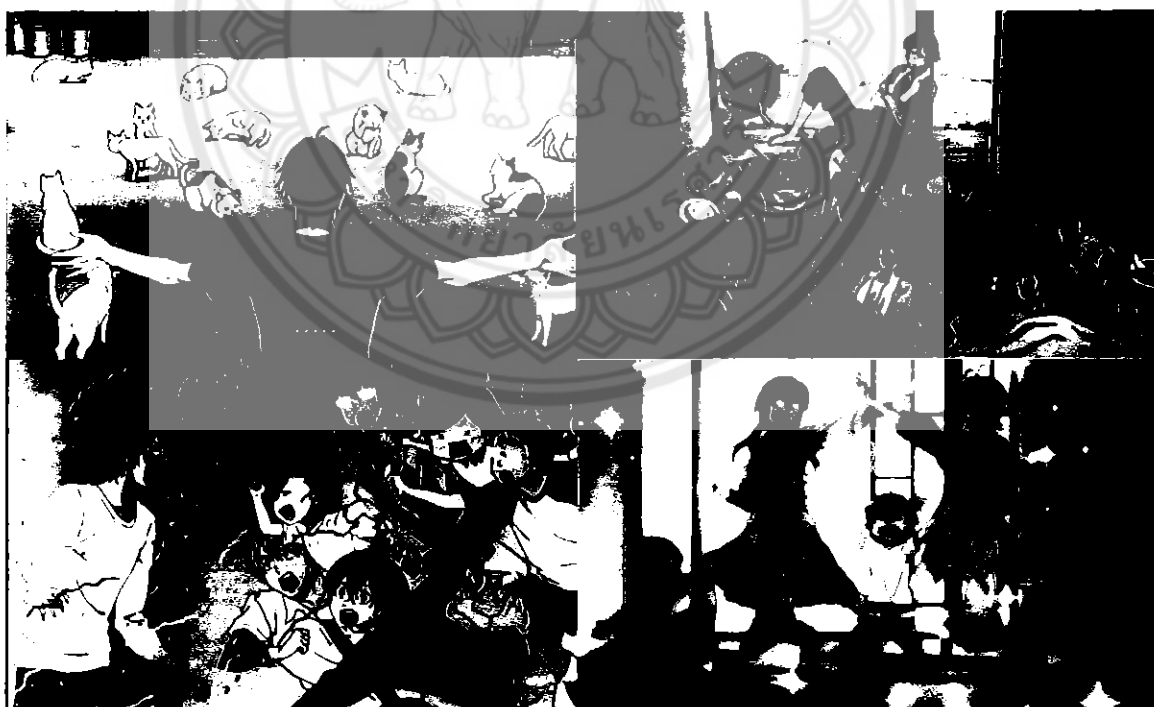
วิเคราะห์

ข้อดี ภาพสวยนำเสนอเรื่องราวได้ดี มีมุขตลกที่ไม่แปก ตัวละครมีเสน่ห์น่าสนใจ สื่ออารมณ์ได้ดี ดูมีความเป็นอยู่แบบชนบทกับในเมืองที่เห็นได้ชัดเจน ตอนที่หนุ่มนักเขียนผู้กันจากเมืองหลวงไปหาโทรศัพท์สาธารณะก็ยังเป็นเครื่องแบบเก่าที่ต้องใช้มือหมุนตัวเลขอยู่เลย

ข้อเสีย ไม่มีแบบพากย์ไทยฉาย และบางฉากดูเหมือนจะรีบทำเลยดูเบี้ยวๆไปเยอะเลย โดยเฉพาะตัวละครเด็กดูจะเป็นเยอะเพราะสัดส่วนเพี้ยนอย่างเห็นได้ชัด

อ้างอิง Barakamon ผลงานของ ชัตสึกิ โยะชิโนะ

<https://www.youtube.com/watch?v=z5mz-gedFZo>



ภาพที่ 5 ภาพประกอบจากเรื่อง Barakamon

4.2. PLAYGROUND(ศึกษามุมกล้องและองค์ประกอบของภาพ)

พรรณนา ผลงานของ Ryosuke Osihiro แอนิเมชันสองมิติ ความยาว 5.08 นาที เป็นเรื่องราวของเด็กชายที่เริ่มวาดรูปบนกำแพงระหว่างทางไปบ้านและโรงเรียน และมีเด็กชายอีกคนมาวาดใกล้ๆความสัมพันธ์ประมาณแ่งกันแล้วก็เริ่มจะทะเลาะกัน

วิเคราะห์

ข้อดี เรื่องราวเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ถึงแม้ไม่มีเสียงพากย์ก็สามารถเข้าใจเรื่องราวและอารมณ์ของเรื่องที่คุณต้องการจะสื่อได้เกือบครบถ้วน น่าสนใจน่าติดตามจนจบ มุมมองของภาพสื่ออารมณ์ได้ดีมาก ภาพสวย

ข้อเสีย ตัวเอกดูไม่ออกว่าหญิงหรือชาย แต่ในเรื่องไม่มีผู้หญิงเลยคิดว่าน่าจะเป็นเด็กชายมากกว่า

อ้างอิง PLAYGROUND ผลงานของ Ryosuke Osihiro

<http://vimeo.com/112483572>



ภาพที่ 6 ภาพประกอบจากเรื่อง PLAYGROUND

4.3. SOCKET (ศึกษาการเคลื่อนไหวของตัวละคร เทคนิคการสร้างเรื่องราวให้น่าสนใจ)

พรรณนา ผลงานของ ชิโอรุ อาเบะ แอนิเมชันสองมิติ ความยาว 3.05 นาที เป็นเรื่องราวของเด็กสาวที่หิวโหยเนื่องจากอาการขาดแคลนพลังงานเงินก็ไม่มีจะซื้อจึงออกตามหาพลังงานตามรายทาง

วิเคราะห์

ข้อดี การออกแบบและนำเสนอเรื่องราวแอนิเมชันทำได้ดี เข้าใจง่ายไม่ต้องมีอะไรเยอะแยะมีแค่ตัวละครและของที่จำเป็นจากก็เป็นแบบเดิมตลอดเรื่อง และแต่ละอย่างดูเหมือนจะมีความหมายแฝงของมันในตัว

ข้อเสีย จบแบบค้างคาให้คิดต่อเองว่าเด็กสาวจะรอดชีวิตหรือไม่ เพราะสุดท้ายก่อนตัดจบเหมือนจะยังไม่ได้พลังงานเลย และเพราะจากเป็นแบบเดียวตลอดเรื่อง ทำให้ดูไม่เป็นธรรมชาติ

อ้างอิง SOCKET ผลงานของ ชิโอรุ อาเบะ

<https://www.youtube.com/watch?v=ikuA6WfgTO8>



ภาพที่ 7 ภาพประกอบจากเรื่อง SOCKET

4.4. ฟีสมาร์ท โลมาเจ้าปัญญา (ศึกษาแอนิเมชันการสอนภาษาอังกฤษ)

พรรณนา ผลงานของ Ovaltine Smart [Official] แอนิเมชันสองมิติ ความยาว 13.02 นาที เป็นแอนิเมชันสอนภาษาอังกฤษและความรู้ทั่วไปสำหรับเด็กมีกรณีศึกษา เช่นมีปัญหาเกิดขึ้นแล้วก็มีฟีสมาร์ทที่เป็นโลมา มาช่วยพวกเขาในการแก้ปัญหา พร้อมเพลงภาษาอังกฤษสอนคำศัพท์ที่มีการสรุปเรื่องราวและให้ข้อคิด ตอนจบจะมีการสอนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในเพลงวิเคราะห์

ข้อดี เรื่องราวเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนเด็กๆชอบ มีเพลงให้หัดร้องมีเรื่องราวดีๆและข้อคิดสำหรับเด็กมีการใช้เพลงมาช่วยให้เด็กจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้นและมีการปฏิบัติให้เด็กๆดูเป็นตัวอย่างทั้งทางด้านที่ดีและไม่ดี ถ้าไม่ดีก็จะมีการตักเตือนและแจกแจงว่ามันไม่ใช่อะไรความปรับปรุงอย่างไร

ข้อเสีย ไฟลิวดีโอเล็กไปหน่อยภาพเลยไม่ชัด

อ้างอิง ฟีสมาร์ท โลมาเจ้าปัญญา ผลงานของ Ovaltine Smart [Official]

https://www.youtube.com/watch?v=JET_5oKTQY8



ภาพที่ 8 ภาพประกอบเรื่อง ฟีสมาร์ท โลมาเจ้าปัญญา

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

3.1. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

ปัญหาของเด็กกับภาษาอังกฤษเด็กไทยเกือบร้อยละ 80% เรียนภาษาอังกฤษ ผิดธรรมชาติ หลักโดยทั่วไปการเรียนภาษาใดในโลกใบนี้ หลักเริ่มต้นก็คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน แต่คนไทยเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่อนุบาล อาศัยหลักการย้อนศรก็คือ เขียน อ่าน พูด และฟัง แต่หัวใจหลักของการพูดภาษาอังกฤษให้ได้ผล นั่นก็คือ การฝึกการฟัง การพูด ไม่ใช่ว่าคนไทยเรียนไม่เก่ง แต่เพราะสาเหตุหลักๆก็คือ เด็กไทยส่วนมาก ไม่ค่อยได้มีโอกาสฝึกทักษะการเรียนภาษาอังกฤษแบบธรรมชาติ นั่นก็คือ ฝึกการฟังและการพูด เป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กไทยเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่อนุบาลยันปริญญาเอก แต่ภาษาอังกฤษก็ยังใช้การไม่ได้

3.2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีและการออกแบบ

Per Production	Production	Post Production
Script	Animation	Composit
Design		Effect
Storyboard		Edit
Animetic		Output

3.3. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย กลุ่มเป้าหมาย 5-12 ปี

อายุ	การทรงตัวและการเคลื่อนไหวร่างกาย	การใช้ตาและมือ	การสื่อความหมายและภาษา	สังคม
5 ปี	<ul style="list-style-type: none"> กระโดดสลับเท้าได้ กระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง เตี้ย ๆ ได้ เดินต่อเท้าเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ล้ม 	<ul style="list-style-type: none"> จับดินสอได้ถูกต้อง วาดสามเหลี่ยมได้ตามแบบ วาดคนได้ 6 ส่วน ต่อบันได 6 ชั้นได้ 	<ul style="list-style-type: none"> พูดฟังเข้าใจได้ ถามเกี่ยวกับความหมายและเหตุผล จำตัวอักษรได้ นับสิ่งของได้ 5 ชิ้น 	<ul style="list-style-type: none"> เล่นอย่างมีกติกา แต่งตัวเอง เล่นสมมุติโดยใช้จินตนาการ ไม่ปัสสาวะรดที่นอน นับเลขได้ถึง 20

6 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - เดินบนเส้นเท้าเดินต่อเท้า - ถอยหลังได้ - ให้ออกมือรับลูกบอลที่โยนมา - ยืนกระโดดไกล - ประมาณ 120 เซนติเมตร 	<ul style="list-style-type: none"> - วาดรูปสี่เหลี่ยม - ขนบเปียกปูนได้ และสี่เหลี่ยมที่มีเส้นทแยงมุมได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - รู้ซ้ายขวา - นับเลขได้ถึง 30 - อธิบายความหมายของคำได้ - บอกความแตกต่างของ 2 สิ่งได้ - เข้าใจเกี่ยวกับขนาด น้ำหนัก รูปร่าง ระยะ 	<ul style="list-style-type: none"> - ช่วยงานบ้าน - เล่นอย่างมีกติกา - ผูกเชือกทรงเท้าได้
7 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - กระโดดขาเดียวได้หลายครั้งต่อกัน - เดินถือของหลายชิ้นได้ - เริ่มขี่จักรยาน 2 ล้อได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - วาดรูปตามแบบ - วาดรูปคน 12 ส่วน - ต่อรูปบันได 10 ชั้น - เขียนตัวหนังสือได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - บอกวันในสัปดาห์ - เปรียบเทียบขนาดใหญ่เล็ก เท่ากัน - แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ เช่น มีคขาด - ทำอย่างไร - บอกเลขง่าย ๆ - บอกวันที่ก่อนหลังได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - รับผิดชอบงานบ้านที่ทำเป็นประจำ - เล่นกับเพื่อนเพศเดียวกันเป็นกลุ่ม - ปฏิบัติตามคำสั่งเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ
8 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - ทรงตัวได้ดี และลด associate movement - ขี่จักรยาน 2 ล้อได้ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - วาดรูปตามแบบ - เขียนตัวหนังสือถูกต้อง - วาดภาพซ้อนตามแบบ 	<ul style="list-style-type: none"> - บอกเดือนของปีได้ - สะกดคำง่าย ๆ ได้ - ฟังเรื่องแล้วเข้าใจเนื้อหาเด่น ๆ และขั้นตอนได้ - เปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกันได้ - เข้าใจปริมาตร 	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มมีเพื่อนสนิท - ยอมรับกฎเกณฑ์ - ปฏิบัติตามคำสั่งผู้ใหญ่เพื่อให้ได้รับคำชมเชย และหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ
9 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - ยืนขาเดียวปิดตา 15 วินาที 	<ul style="list-style-type: none"> - วาดรูปทรงกระบอกและภาพซ้อนตามแบบ - เขียนตัวหนังสือตัวบรรจงได้ถูกต้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - บอกเดือนถอยหลังได้ - เขียนเป็นประโยค - เริ่มอ่านในใจ - เริ่มคิดเลขในใจ บวก ลบหลายชั้น - คุณชั้นเดียว - เริ่มตั้งสมมุติฐาน 	<ul style="list-style-type: none"> - รู้ว่าจะไรควรหรือไม่ควรในสถานการณ์ต่างกัน - ทำดีเพื่อรางวัลและการชมเชย - ช่วยทำงานบ้านง่าย ๆ ได้
10-12 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - รับลูกบอลมือเดียว - ยืนกระโดดไกล 150-165 เซนติเมตร 	<ul style="list-style-type: none"> - วาดรูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ตามแบบ - เขียนและวาดได้คล่อง - สามารถใช้เครื่องมือในการทำงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - คูณหารได้ - บอกตัวเลขตามได้ 6 ตัว ถอยหลังได้ 4-5 ตัว 50 ลบ 7 ได้ถูกต้อง - รู้จักเศษส่วน - เขียนเล่าเรื่องสั้น ๆ ได้ - แก้ปัญหาได้เป็นขั้นตอน - แก้โจทย์สองชั้นได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ประพฤติตนตามผู้อื่นที่เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม - เริ่มยอมรับความคิดเห็นที่ต่างจากของตนเอง - รู้จักปฏิบัติตนเหมาะสมกับกาลเทศะ

3.4.วิเคราะห์กรณีศึกษา

Barakamon	ศึกษาลักษณะตัวละคร การแสดงสีหน้าท่าทางของตัวละคร	ภาพสวยงามนำเสนอเรื่องราวได้ดี มีมุขตลกที่ไม่แป้ก ตัวละครมีเสน่ห์น่าสนใจ สื่ออารมณ์ได้ดี ความเป็นอยู่แบบชนบทกับในเมืองที่เห็นได้ชัดเจน ตอนที่หนุ่มนักเขียนพู่กันจากเมืองหลวงไปหาโทรศัพท์สาธารณะใช้ยังเป็นเครื่องแบบเก่าที่ต้องใช้มือหมุนตัวเลขอยู่เลย
PLAYGROUND	ศึกษามุมกล้องและองค์ประกอบของภาพ	เรื่องราวเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ถึงแม้ไม่มีเสียงพากย์ก็สามารถเข้าใจเรื่องราวและอารมณ์ของ เรื่องที่คนต้องการจะสื่อได้เกือบครบถ้วน น่าสนใจน่าติดตามจนจบ มุมมองของภาพสื่ออารมณ์ ได้ดีมาก ภาพสวย
SOCKET	ศึกษาการเคลื่อนไหวของตัวละคร เทคนิคการสร้างเรื่องราวให้น่าสนใจ	การออกแบบและนำเสนอเรื่องราวแอนิเมชันทำได้ดี เข้าใจง่ายไม่ต้องมีอะไรเยอะเยอะมีแค่ ตัวละครและของที่จำเป็นฉากก็เป็นแบบเดิมตลอดเรื่อง และแต่ละอย่างดูเหมือนจะมีความหมายแฝงของมันในตัว

3.5. แนวคิดในการออกแบบ

concept

ภาษาอังกฤษ มิตรภาพไร้พรมแดน [Friendship beyond frontier]

การสนับสนุนและส่งเสริม ความสามารถทางภาษาอังกฤษ ที่เด็กจะอยู่ร่วมกับชาวต่างชาติได้อย่างมีความสุข ต่างเรียนรู้และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของแต่ละชาติช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภาษาซึ่งกันซึ่งเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดมิตรภาพที่จะไม่มีอุปสรรคใดๆมาขวางกั้น

บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการวิเคราะห์ในด้านต่างๆทั้งด้านภาษาอังกฤษและด้านพฤติกรรมของเด็กช่วงอายุ 5-12 ปี จึงได้มาเป็นคอนเซ็ป Friendship beyond frontier ภาษาอังกฤษ มิตรภาพไร้พรมแดน

4.1 สรุปคอนเซ็ป

การสนับสนุนและส่งเสริม ความสามารถทางภาษาอังกฤษ ที่เด็กจะอยู่ร่วมกับชาวต่างชาติได้อย่างมีความสุข ต่างเรียนรู้และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของแต่ละชาติช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภาษากันซึ่งเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดมิตรภาพ

4.2 เรื่องย่อ

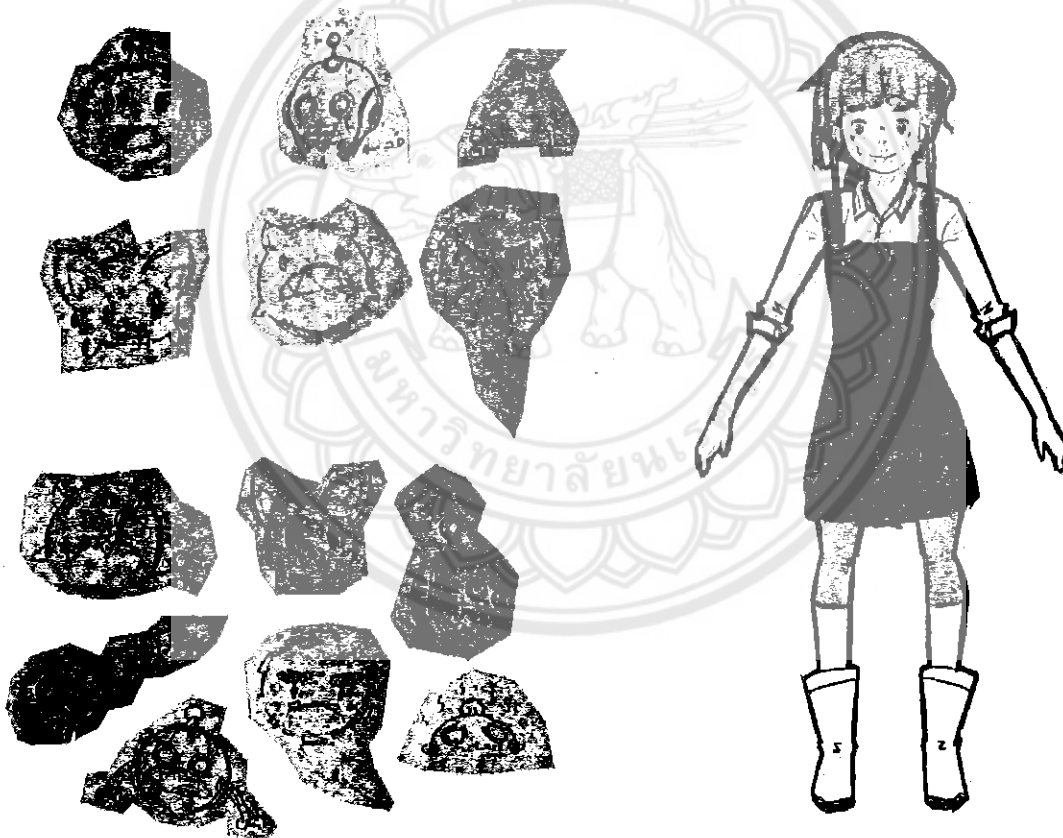
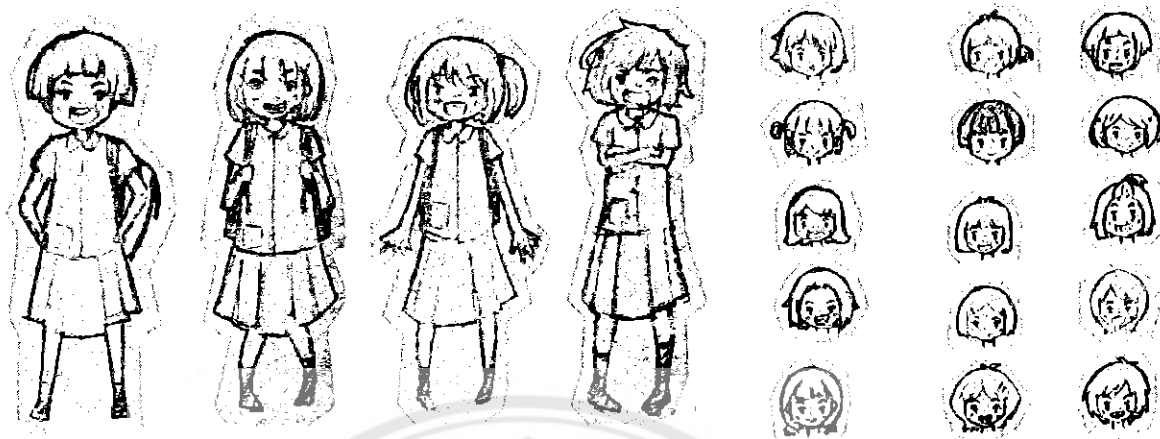
เรื่องย่อครั้งที่ 1

เรื่องทั้งหมดเริ่มขึ้นจาก หุ่นยนต์อำนาจความสะอาดที่โดนคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าแปลกๆทำให้มาโผล่แถวโรงเรียนประถม ในสภาพเครื่องดับเพราะเกิดอาการรวนเลยปิดเครื่องเพื่อรักษาสภาพชั่วคราว หล่นจากบนฟ้าตกใส่หัวเด็กผู้หญิงที่กำลังเดินกลับบ้านทำให้หน้าคะมำลงพื้น เด็กหญิงนึกว่าของเล่นรูปร่างแปลกๆน่าสนใจดีเลยเก็บกลับบ้าน ตื่นมาอีกทีก็เห็นของเล่นเมื่อวานบินไปมารอบห้องแถมพูดภาษาอังกฤษ อีกด้วย

ครั้งสุดท้าย

เรื่องทั้งหมดเริ่มขึ้นจาก มีวัตถุประหลาดจากนอกโลกหล่นลงมาจากฟ้าลงบนแปลงผักของแม่จำปา แล้วลักษณะของมันดันเหมือนฟักทอง มะลิลูกสาวคนเดียวของแม่จำปาก็ไปเจอเข้าเป็นคนแรกเลยยกมันขึ้นมาให้แม่จำปาดู แต่เจ้าฟักทองในมือดันไม่ใช่แค่ฟักทองธรรมดา เลยทำให้ทั้งคู่ตกใจกลัว เจ้าฟักทองลอยอยู่ในอากาศแล้วเริ่มพูดแนะนำตัวเองเป็นภาษาอังกฤษ แม่พยายามทำใจเย็นๆลองเจรจาดูทั้งที่พูดอังกฤษไม่ค่อยได้ แต่มะลิตันกแล้วจนสลบไปแล้ว หลังจากนั้นครอบครัวก็มีสมาชิกใหม่จากต่างดาวมาอยู่ด้วยชั่วคราว

4.3 คาแรคเตอร์ตัวละคร



ภาพที่ 9 ภาพสเกตตัวละคร ครั้งที่1



ภาพที่ 10 ภาพสเกตตัวละคร ครั้งที่ 2

4.4 ที่มาของตัวละคร



Reference

เด็กหญิง ชื่อ Mali อายุ 7 ปี 2 เดือน
 สูง 115 CM น้ำหนัก 20 KG
 มีไข้ 37.2 องศาเซลเซียส
 ลมหายใจปกติ ไม่มีเสียง wheezing

เด็กหญิง ชื่อ Mali อายุ 7 ปี 2 เดือน
 สูง 115 CM น้ำหนัก 20 KG
 มีไข้ 37.2 องศาเซลเซียส
 ลมหายใจปกติ ไม่มีเสียง wheezing

Mali



ประวัติ
 ชื่อ Mali นามสกุล อ่อนดีไป๋ได้ เข้าใจ บอกได้
 บ้านพักอยู่ที่บ้านเลขที่ 25 หมู่ 13 ตำบลบ้านใหม่
 อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่



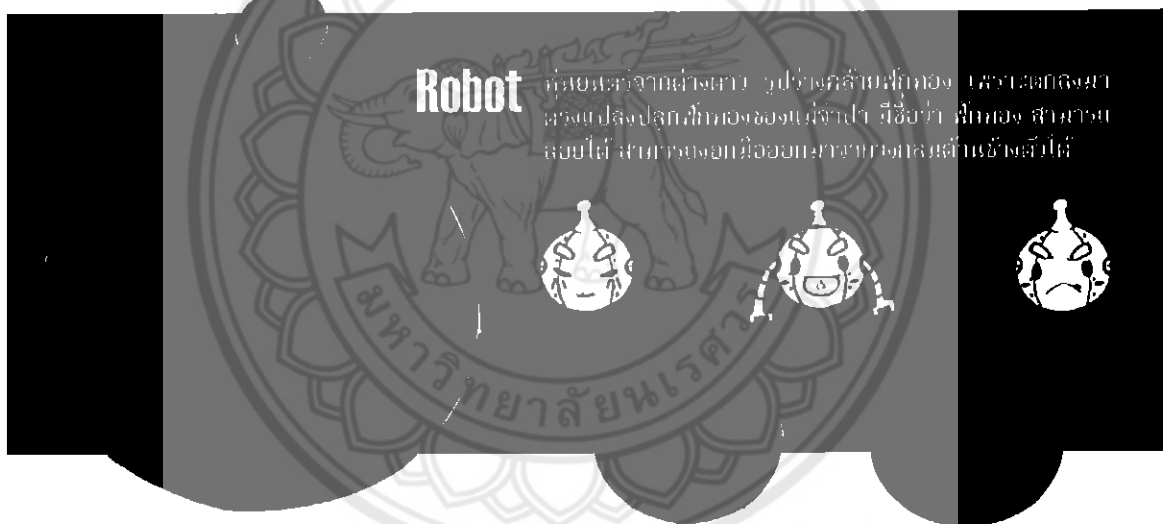
Reference

มารดา อายุ 45 ปี
 สูง 155 CM น้ำหนัก 25 KG
 อายุ 40 ปี



Mother

คุณแม่ จำปา อายุ 32 ปี สูง 1.73 CM
 หนัก 50 KG ชอบทำสวนเป็นชีวิต
 วิถีชีวิตอยู่ดีในสวนทั้งกลางวัน
 ทำอาหารได้ แต่สละสลวย ชอบทำขนม
 แต่รสชาติดีถึงกับต้องลอง ชอบกินนม
 ปลาข้างลิลิตานอน



Robot

หุ่นยนต์จากต่างดาว รูปร่างคล้ายลูกบอล เวลาพูดเสียง
 หวานปลั่งปลุกฟังของของแม่จำปา มีชื่อว่า ลูกบอล สามารถ
 แล้วยได้ สามารถงอนมือออกมาจากทรวงอกแล้วจับได้

ภาพที่ 11 ที่มาของตัวละคร

4.5 จาก



ภาพที่ 12 ภาพจาก

4.6 บท

บทครั้งที่ 1

- เด็กหญิง : ร้องตกใจ แล้ววิ่งไปบนพื้น "ว๊ากกกกกกก" ลูกขึ้น "ฮีบ"
- แม่ : "เกิดอะไรขึ้น" "เป็นอะไรไร่เปล่า"
- เด็กหญิง : "แม่ คุณนี่เหมือนฟักทองเลย"
- เด็กหญิง : "มะ มันสั้นด้วยอะ ว๊ากกกกก" ยาวๆ
- หุ่นยนต์ : " I am robot. Who are you. Do you speak English?"
- แม่ : "Stop!!" แบบตกใจโครต
"อะ เอ้ออ Wait a minute "
" Again please "
- เด็กหญิง : ตัวสั้น " มะ มะ ผีฟักทองงงงง กรืดดดด"
- แม่ : ตกใจ ร้อง " วิายยย ลูกฉัน"
- พระอาทิตย์ : " Good evening" แบบงงๆ
สะกด " S-U-N ชัน พระอาทิตย์"
- พระอาทิตย์ : กำลังหนาวเหมือนเพิ่งตื่น "Good morning"
- เด็กหญิง : "แม่บอกเจ้าฟักทองจะมาอยู่กับเราซักพัก"
- เด็กหญิง : ถอนหายใจ "เฮ้อออ"
"My name is mali"
" what my name " << จงใจพูดผิด
- หุ่นยนต์ : " no no what your name "
- เด็กหญิง : " w..what your name "
- หุ่นยนต์ : " my name is Pumpkin "
- เด็กหญิง : "ฟักทองลอยได้เท่ากับฟักทองกินได้ เอ๊ๆๆ!! Pumpkin แปลว่าฟักทองนั่นก็คือฟักทอง"
- หุ่นยนต์ : "P-u-m-p-k-i-n Pumpkin "
- เด็กหญิง : " What is this"
- หุ่นยนต์ : " fork" สะกด "F-o-r-k fork ส้อม"
" spoon S-p-oo-n spoon ช้อน"
" sauce S-a-u-c-e sauce ซอส"
" Food F-oo-d Food อาหาร"
"Table T-a-b-l-e Table โต๊ะ"

- แม่ : "อะแถม" "ทำอะไรกันอยู่รีบๆกินข้าวได้แล้ว"เสียงแบบเอือมๆ
- เด็กหญิงกะหุ่นยมนตรีหัวเราะ " ฮะๆๆๆ"
- หุ่นยมนตรี : เสียงแบบสดชื่นๆ "Good afternoon"
- พระจันทร์ : "Good night"
- สะกด " M-oo-n มูน พระจันทร์"
- เด็กหญิง : "ว้าว ดาวเพียบเลย I like star."
- หุ่นยมนตรี : "I was like a star."
- เด็กหญิง : " look that." "นั่นเหมือนคุณหมี่เลย"
- หุ่นยมนตรี : " Oh , I see it now " It is a Ursa Major"
- เด็กหญิง : "อะนั่นๆ เหมือนพีสิงโต"
- หุ่นยมนตรี : "It is a Leo"
- เด็กหญิง : "ไอ้ะ อันนั้นเหมือนคนถือดาบเลยละ"
- หุ่นยมนตรี : "It is a Perseus "
- เด็กหญิง : "อันนั้นจำได้ ใช้ดาวบุรุษี่ป่าว"
- หุ่นยมนตรี : "It is a Cancer"
- เด็กหญิง : "นั่นดาวเจ้าใจแค้น หมาเล็ฟของแม่"
- หุ่นยมนตรี : "It is a Canis Major"
- เด็กหญิง : "โหว กลุ่มดาวที่ไม่รู้จักเต็มไปหมดเลย" "นั่นๆ เหมือนน้องต่ายเลย"
- หุ่นยมนตรี : "It is a Lepus"
- เด็กหญิง : " Where are you from?"
- หุ่นยมนตรี : "It's over there"
- เด็กหญิง : สะดุ้งลุกขึ้นจากพื้น "เอ๊ะ! มันใหญ่ขึ้นอะ!!"
- หุ่นยมนตรี : "I have to go now"
- เด็กหญิง : ทำหน้ากลั้วสะอื้นน้ำตาคลอ <<< เสียงสะอื้น "ฮึๆๆๆ"
- เด็กหญิง : ไม้เข้ากอดหุ่นยมนตรี " don't forget me "
- ตอนย้อนความ
- เด็กหญิง : " My best friend"
- หุ่นยมนตรี : " I love you my Best friend. I will not forget you. Take care of yourself"
- เด็กหญิง : "ฮึๆๆ ไอ่ I love you too . Great seeing you." ส่งยิ้มให้
- หุ่นยมนตรี : " I must leave now .good bye Mali."
- เด็กหญิง : โบกมือลาด้วยรอยยิ้ม " Thanks. Goodbye Pumpkin "

บทครั้งสุดท้าย

ระเบิดลง

เด็กหญิง : ร้องตกใจ แล้ววิ่งไปบนพื้น "ว๊ากกกกกกก" ลูกขึ้น "ฮีบ"

แม่ : วิ่งมา "เกิดอะไรขึ้น" "เป็นอะไรไปเล่า"

เด็กหญิง : "แม่ คุณนี่ซีเหมือนฟักทองเลย"

เด็กหญิง : "มะ มันสั้นด้วยอะ ว๊ากกกกก" ว๊ากยาวๆ

"เอ้อก!" เสียงกลืนน้ำลายทั้งแม่ทั้งลูก

หุ่นยนต์ : " I am robot. Who are you. Do you speak English?"

แม่ : "Stop!!" แบบตกใจ

"อะ เอ้ออ Wait a minute " " Again please "

เด็กหญิง : ตัวสั้น " ฉะ ฉะ ผีฟักทองงงงง กรืดดดด"

แม่ : ตกใจ ร้อง " วิ้ายย ลูกฉัน"

พระอาทิตย์ : " Good evening" แบบง่วงๆ

สะกด " S-U-N sun "

เด็กหญิง : " S-U-N sun พระอาทิตย์"

พระอาทิตย์ : กำลังหาวเหมือนเพิ่งตื่น "Good morning"

เด็กหญิง : "แม่บอกเจ้าฟักทองจะมาอยู่กับเราซักพัก" ถอนหายใจ "เอ้อออ"

"My name is mali" " what my name " << จงใจพูดผิด

หุ่นยนต์ : " no no what your name "

เด็กหญิง : " w..what your name "

หุ่นยนต์ : " my name is Pumpkin "

เด็กหญิง : "เอ้ " <<< ลากเสียงแบบงงๆ

"อะเราเรียนมา Pumpkin แปลว่าฟักทอง"

หุ่นยนต์ : "P-u-m-p-k-i-n Pumpkin "

เด็กหญิง : " What is this"

หุ่นยนต์ : " fork" สะกด "F-o-r-k fork "

เด็กหญิง : "F-o-r-k fork ส้อม"

หุ่นยนต์ : " spoon S-p-oo-n spoon "

เด็กหญิง : "S-p-oo-n spoon ช้อน"

หุ่นยนต์ : " sauce S-a-u-c-e sauce"

เด็กหญิง : "S-a-u-c-e sauce ซอส"

หุ่นยนต์ : " Food F-oo-d Food "

เด็กหญิง : " F-oo-d Food อาหาร "

หุ่นยนต์ : "Table T-a-b-l-e Table "

เด็กหญิง : "T-a-b-l-e Table โต๊ะ "

แม่ : " อะแฮ่ม "

"ทำอะไรกันอยู่รีบๆกินข้าวได้แล้ว"เสียงแบบเอือมๆ

เด็กหญิงกะหุ่นยนต์หัวเราะ " ฮะๆๆ "

พระอาทิตย์ :เสียงแบบสดชื่นๆ "Good afternoon"

หุ่นยนต์ : "Ah" อุทานเป็นเสียง

พระจันทร์ : "Good night"

สะกด " M-oo-n Moon"

เด็กหญิง : " M-oo-n Moon พระจันทร์ "

เด็กหญิง : "ว้าว ดาวเพียบเลย I like star."

หุ่นยนต์ : "I was like a star."

เด็กหญิง : " look that." "นั่นเหมือนคุณหมีเลย"

หุ่นยนต์ : " Oh , I see it now" " It is a Ursa Major"

เด็กหญิง : Ursa Major <<< ประมาณว่าพูดตามหุ่นยนต์

เด็กหญิง : " อะนั่นๆ เหมือนพี่สิงโต"

หุ่นยนต์ : "It is a Leo"

เด็กหญิง : Leo

เด็กหญิง : "โอ๊ะ อันนั้นเหมือนคนถือดาบเลยละ"

หุ่นยนต์ : "It is a Perseus "

เด็กหญิง : Perseus

เด็กหญิง : "อันนั้นจำได้ ใช้ดาวปูรีปาว"

หุ่นยนต์ : "It is a Cancer"

เด็กหญิง : Cancer

เด็กหญิง : "นั่นดาวเจ้าใจแค้น หมาเล็ฟของแม่นิ"

หุ่นยนต์ : "It is a Canis Major"

เด็กหญิง : Canis Major

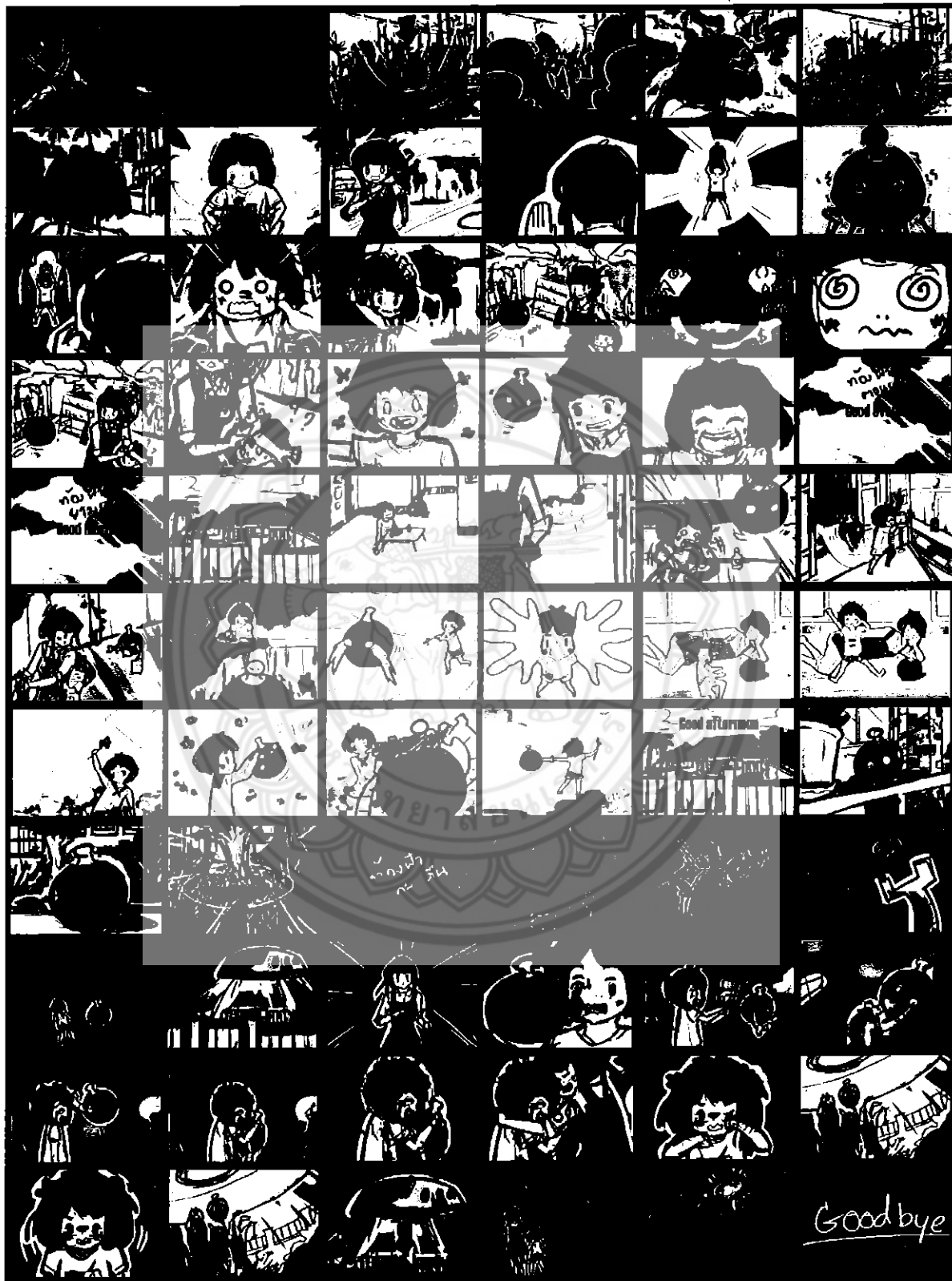
เด็กหญิง : "โหว กลุ่มดาวที่ไม่รู้จักเต็มไปหมดเลย" "นั่นๆ เหมือนน้องต่ายเลย"

หุ่นยนต์ : "It is a Lepus"

- เด็กหญิง : Lepus
- เด็กหญิง : " Where are you from?"
- หุ่นยนต์ : "It's over there"
- เด็กหญิง : สะดุ้งลุกขึ้นจากพื้น "เอ๊ะ! มันใหญ่ขึ้นอะ!!"
- หุ่นยนต์ : "I have to go now"
- เด็กหญิง : ทำหน้ากลั้วสะอื้นน้ำตาคลอ <<< เสียงสะอื้น "ฮึกๆๆ"
- เด็กหญิง : โผล่เข้ากอดหุ่นยนต์ " don't forget me "
- ตอนย้อนความ
- เด็กหญิง : " My best friend"
- หุ่นยนต์ : " I love you my Best friend. I will not forget you. Take care of yourself"
- จบย้อนความ
- แม่ : เข้ามาจับมือแล้วพยักหน้าให้น้อยๆ
- เด็กหญิง : "ฮึกๆๆ ไอ่ I love you too . " ส่งยิ้มให้
- หุ่นยนต์ : " I must leave now .good bye Mali."
- เด็กหญิง : โบกมือลาด้วยรอยยิ้ม " Goodbye Pumpkin "

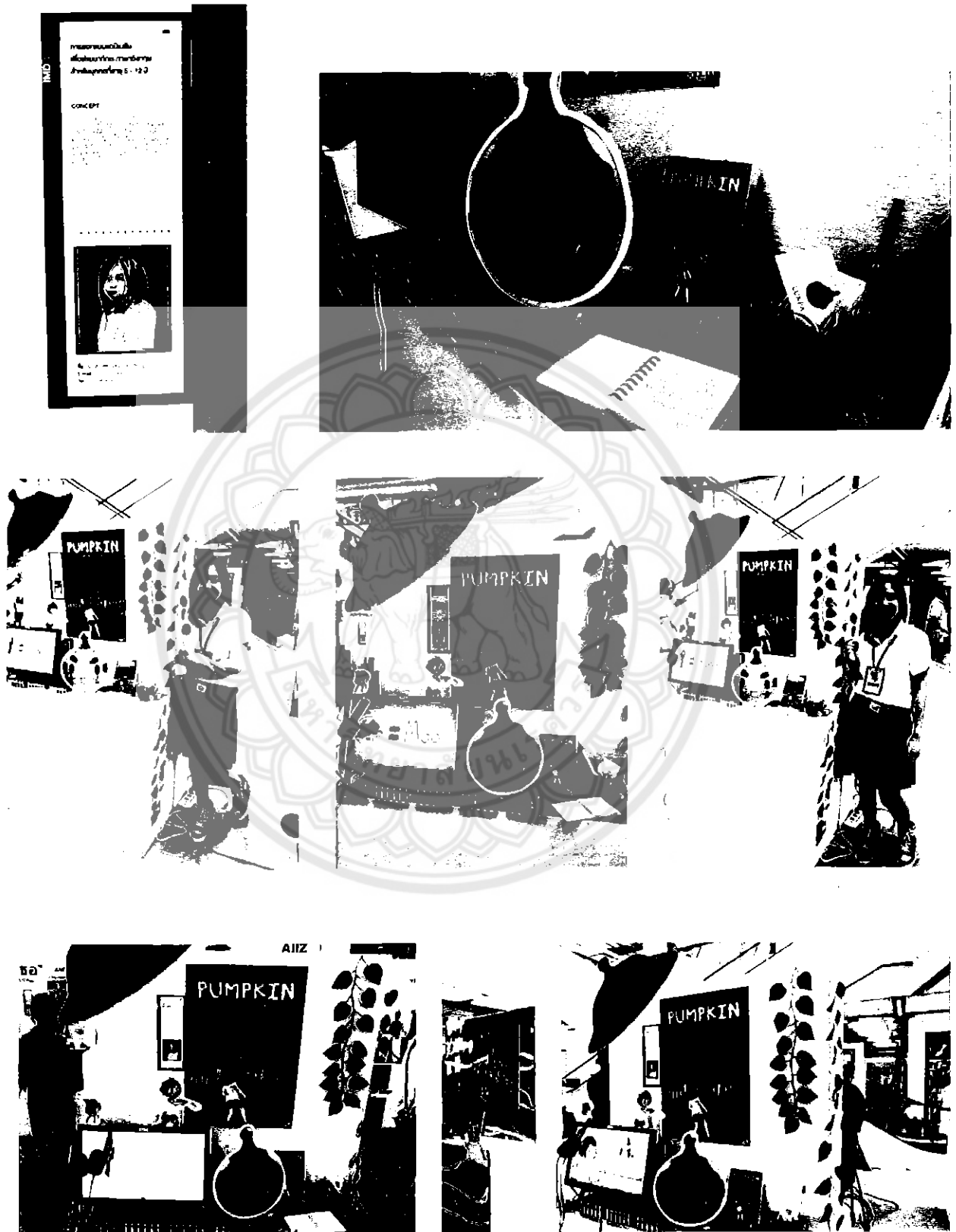


4.7 สตอริบอร์ด



ภาพที่ 13 แบบสเก็ตสตอริบอร์ด

จัดแสดงงานที่เซ็นทรัลพลาซ่าโลก



ภาพที่ 15 รูปถ่ายบูธ

บทที่ 5 บทสรุป

อิทธิพลของสื่อออนไลน์ได้เข้ามาแทรกซึมในการใช้ชีวิตประจำวันของในเด็กอายุ 12-18 ปี อย่างมาก สื่อออนไลน์ถือได้ว่ามีอิทธิพลทั้งต่อสังคมและวัฒนธรรม เพราะอินเทอร์เน็ตได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการสืบค้นข้อมูลต่างๆ การศึกษาถึงข้อดีของสื่อออนไลน์จึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง เพื่อให้เด็กวัยนี้ได้เรียนรู้และเข้าใจสื่อมากขึ้น

5.1 สรุปผลการวิจัย

สื่อออนไลน์ได้มีการเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะ สมาร์ทโฟน ที่เข้ามามีบทบาทมากในเด็กวัย 12-18 ปี ดังนั้นนั้นการเรียนรู้ข้อดีจากสื่อเหล่านี้และนำจุดเด่นแต่ละข้อมาทำให้เกิดประโยชน์มากที่สุดในเรื่องของการศึกษาในปัจจุบัน ซึ่งจะส่งผลดีต่อการใช้สื่อของเด็กในวัยนี้ จากการศึกษาในเรื่องของข้อดีของสื่อออนไลน์ ทำให้เห็นว่าสื่อออนไลน์ในแต่ละประเภทมีประโยชน์ต่อการนำไปใช้อย่างมาก การใช้สื่อ infomation graphic design ถือได้ว่าเป็นตัวช่วยในปลูกฝังให้เด็กในวัย 12-18 ปี มีความเข้าใจและเรียนรู้ในเรื่องของสื่อออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้นซึ่งสามารถแยกลักษณะการใช้งานของสื่อออนไลน์ในแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับวัยผ่านตัวละคนในบทบาทสมมุติ

5.2 อภิปรายผล

ในการทำสื่อประเภท infomation graphic design เรื่องข้อดีของสื่อออนไลน์ของเด็กอายุ 12-18 ปี ในเวลา 6 นาทีทั้งหมด 64 ชิ้น ซึ่งทำให้ได้เรียนรู้กระบวนการในการทำงานต่างๆ ทั้งการศึกษากลุ่มเป้าหมาย สรุปข้อมูลให้ไม่ยาว กระชับ ทัศนศิลป์ เขียนบทให้ไม่ซับซ้อนมากเกินไป ใช้ภาษาแบบเด็กๆ ซึ่งทำให้เด็กสามารถเข้าถึงเนื้อหาต่างๆ ได้ง่าย การเขียนสตอรี่บอร์ดให้ทำงานได้ง่ายขึ้น การหาเสียงพากย์ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้พากย์จะออกเสียง ร ล และคำควบ อย่างชัดเจน และการใช้โปรแกรมต่างๆ เช่น ai ใช้ในการเขียนภาพทั้งหมด โปรแกรม ae ใช้ทำในภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ส่วนโปรแกรม pr ใช้เพื่อตัดต่อวิดีโอ และเสียงซึ่งการทำสื่อประเภทนี้ต้องอาศัยองค์ประกอบหลายๆ อย่างควบคู่กันซึ่งในแต่ละช่วงของวิดีโอจะมีความยากง่ายต่างกัน บางช่วงใช้เวลาในการทำค่อนข้างนาน แต่ก็ทำให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพิ่มขึ้นจากการลองผิดลองถูกหรือการทำซ้ำๆ หลายๆ ครั้ง

5.3 ข้อเสนอแนะ

- ศึกษาโปรแกรมและการใช้งานของโปรแกรมแต่ละอย่าง
- หากเกิดปัญหาควรเรียนรู้และแก้ไขมันอย่างมีสติ
- จัดการเวลาให้ดี โดยกำหนดว่าในหนึ่งวันควรทำอะไร
- เผื่อเวลาไว้ซัก 1-2 อาทิตย์สำหรับแก้ไขงาน
- พบอาจารย์ที่ปรึกษาบ่อยๆ เพราะอาจารย์จะเป็นคนช่วยให้คำแนะนำต่างๆ





บรรณานุกรม

- กรกมล ศรีบุญเรือง. (30 ตุลาคม 2015). มุมนักดูดาว. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.narit.or.th/index.php/astro-corner>
- ครูไทยไว้เทียมทาน. (31 ธันวาคม 2011). ครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับชั้นประถม ควรจะสอนอะไรก่อนหลัง เพื่อให้ประสบผลสำเร็จ อ่านและคลิกดูVDO. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.kroobannok.com/blog/55388>
- จรัสศรี คิวสุวรรณ. (ม.ป.ป). Tips & Tricks. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก http://www.myfirstbrain.com/teacher_view.aspx?ID=67640
- พญ. เปรมฤดี จันทร์ฉาย. (22 พฤษภาคม 2002). พัฒนาการเด็ก 5 ขวบถึงวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.bangkokhealth.com/index.php/health/health-year/children/176-พัฒนาการเด็ก-5-ขวบถึงวัยรุ่น.html>
- รัฐพล แสนรักษ์. (2007). การตัดต่อภาพยนตร์. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.l3nr.org/posts/127716>
- เร่งเครื่อง.(2557). จะเริ่มสอนภาษาอังกฤษเด็กอย่างไรดี .สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://pantip.com/topic/31624961>
- วรรณยารัตน์ เรืองฟู. (6 สิงหาคม พ.ศ. 2011). Character design. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://wanyarat-arti3901.blogspot.com/>
- English Day Thailand - EDT. (18 กันยายน 2013). สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.facebook.com/EnglishDayThailand/posts/387564888036450>
- englishspeak. (ม.ป.ป). สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.englishspeak.com/th/english-lessons.cfm>
- fatmanfilms. (21 สิงหาคม 2010). เคล็ดลับกับการคิดค้นและสร้างเสียงประกอบได้ด้วยตนเอง. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.thaidfilm.com/simple/?t1463.html> 2010-08-21
- googletranslate. (ม.ป.ป). สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://translate.google.co.th/?hl=th>
- myfirstbrain. (ม.ป.ป). ท้องดาราศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก http://www.myfirstbrain.com/student_view.aspx?id=94685
- returnwind. (13 กรกฎาคม 2011). มารู้จักกับโปรแกรม After Effects. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>
- sutassa narod. (2014). แอนิเมติก (Animatic). สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://kruaomanimation.blogspot.com/p/4.html>

- tarnwarin. (20 มิถุนายน 2013). บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard). สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.krui3.com/content/865>
- tunwalai. (2014). พล็อต เรื่องย่อ ธีม คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.tunwalai.com/blog/14/writers-tip-trick-01พล็อต-เรื่องย่อ-ธีม-คืออะไร>
- Wikipedia. (7 มีนาคม 2015). แอนิเมชัน. สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/แอนิเมชัน>





