

ออกแบบแอนิเมชันเรื่องสั้น 2 มิติ เพื่อลดการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยง เรื่อง “พลูโต”
สำหรับผู้มีอายุตั้งแต่ 20 - 45 ปี



วิทยานิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชัน
พฤษภาคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**DESIGN AND ANIMATION REDUCE ABANDONED PETS “PLUTO”
FOR 20 – 45 YEAR**



**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 “ออกแบบแอนิเมชันเรื่องสั้น 2 มิติ เพื่อลดการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยง เรื่อง “พลูโต”
สำหรับผู้มีอายุตั้งแต่ 20 - 45 ปี”

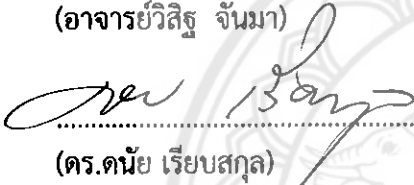
ของนางสาว ปัญจพร อินคต

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชัน


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

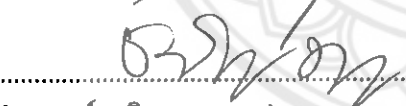

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์)

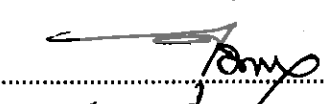

.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์วิสิฐ จันมา)

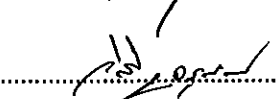

.....กรรมการ
(ดร.ต๋นัย เรียบสกุล)

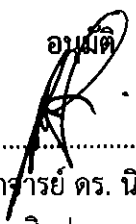
.....กรรมการ
(อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญานนท์)


.....กรรมการ
(อาจารย์มยุรี สุกังคณาช)


.....กรรมการ
(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)


.....กรรมการ
(อาจารย์จุมพล เนียมแสงสุวรรณ)


.....กรรมการ
(อาจารย์วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์)


.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุตสังข์)
หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์วิสิฐ จันมา อาจารย์ที่ปรึกษา ศิลปนิพนธ์ ที่ได้อุทิศส่วสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปนิพนธ์อันประกอบไปด้วย อาจารย์จากทางภาควิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม ของคณะสถาปัตยกรรม รวมทั้งอาจารย์พิเศษที่ได้ สละเวลามารับชมและให้คำแนะนำในส่วนของการออกแบบสื่อแอนิเมชัน เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบ ขอบพระคุณ บิดา มารดา คุณครูทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนๆของผู้วิจัยที่ให้อำลั่งใจและให้การ สนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มี พระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อเยาวชน

ปัญญาพร อินคต



ชื่อเรื่อง	ออกแบบแอนิเมชันเรื่องสั้น 2 มิติ เพื่อลดการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยง เรื่อง "พลูโต" สำหรับผู้มีอายุตั้งแต่ 20 - 45 ปี
ผู้วิจัย	ปัญญาพร อินคต
ที่ปรึกษา	วิสิฐ จันมา
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ	แอนิเมชัน พลูโต Frame by Frame

บทคัดย่อ

การออกแบบสื่อแอนิเมชันเรื่องสั้น 2 มิติ เรื่อง "พลูโต" เป็นการนำเทคนิคการวาดรูปผสมผสานกับอุปกรณ์ในการช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวได้ประหนึ่งมีชีวิต โดยใช้เทคนิคพื้นฐานในสาขาแอนิเมชันด้วยการวาดแบบ Frame by Frame จะทำให้การเคลื่อนไหวของภาพดูพลิ้วไหว รวมถึงการใช้โทนสีในการควบคุมอารมณ์ของเรื่องราว

เป็นเรื่องราวของสุนัขที่ถูกทอดทิ้งจากเจ้าของไม่ว่าจะเพราะสาเหตุอะไรก็ตาม สุนัขที่มีชีวิตมากมายตามข้างทาง วัด และสถานที่รกร้างต่างๆ เป็นสุนัขที่เคยมีเจ้าของ หรือไม่ก็เป็นสุนัขจรจัดตั้งแต่กำเนิด มนุษย์หลากหลายประเภทคิดหาทางจำกัดจำนวนสุนัขจรจัดด้วยการสร้างสถานรับเลี้ยงสุนัข แต่ด้วยจำนวนสุนัขจรจัดที่เพิ่มขึ้นจากการผสมพันธุ์ และการทอดทิ้งของมนุษย์ผู้เห็นแก่ตัว

จึงทำให้เกิดเป็นสื่อแอนิเมชันเรื่องสั้นที่สะท้อนถึงเรื่องราวของสุนัขตัวหนึ่งที่ถูกเจ้าของที่รักทอดทิ้ง บทสรุปของเรื่องราวทั้งหมดจะจบสวยงามดังเช่นนิยายหรือจะเป็นหนังที่เศร้าก็ตาม ชีวิตหนึ่งชีวิตย่อมมีค่าเสมอ เพื่อต้องการสื่อสารปลอบประโลมปรับทัศนคติผู้คิดจะทอดทิ้งสุนัขที่เลี้ยง

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
1.4 วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย.....	5
ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัยเกี่ยวกับสุนัขจรจัด.....	5
ปัญหาสุนัขจรจัด สาเหตุและแนวทางการแก้ปัญหา	6
ผลกระทบต่อคน สัตว์ และสิ่งแวดล้อม.....	7
แนวทางและมาตรการแก้ไขปัญหามานุษยวิทยา.....	8
สุนัข 5 สายพันธุ์ที่ถูกทอดทิ้งมากที่สุด.....	9
ใบอนุญาตและการประกันสุขภาพ.....	11
ไทยหลังอาน (Thai Ridgeback).....	13
ข้อควรพิจารณาก่อนซื้อสุนัขพันธุ์ต่างประเทศ.....	16
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชัน.....	17
ความหมายของแอนิเมชัน.....	17
จุดกำเนิดและประเภทของแอนิเมชัน.....	17
พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน.....	23
ทฤษฎีสี่.....	27
สีน้ำ.....	34

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	สารบัญ (ต่อ)	หน้า
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	
	ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง.....	44
	ตอนที่ 3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย.....	55
	จิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence).....	55
	พัฒนาการทางความคิดสติปัญญา.....	55
	พัฒนาการด้านเหตุผลเรื่องศีลธรรมจรรยา (Moral reasoning)	56
	ปัญหาด้านความคิดสติปัญญา.....	56
	พัฒนาการทางด้านร่างกาย.....	57
	การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นมีผลมาจากการทำงานของระบบต่อมไร้ท่อซึ่ง ผลิตฮอร์โมนหลายชนิดที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายในวัยรุ่น	
	ปัญหาความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย.....	58
	พัฒนาการทางสังคม.....	59
	ปัญหาทางด้านสังคมของวัยรุ่น.....	59
	คำแนะนำในการส่งเสริมพัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น.....	61
	พัฒนาการทางอารมณ์.....	63
	ปัญหาทางอารมณ์	63
	จิตวิทยาพัฒนาการวัยผู้ใหญ่ตอนต้น (Early adulthood).....	65
	การปรับตัวกับบทบาทใหม่.....	66
	ปัญหาที่พบในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น.....	67
	จิตวิทยาพัฒนาการวัยกลางคน.....	68
	การปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลง.....	69
	ตอนที่ 4 กรณีศึกษา.....	71
3	การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	74
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	74

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	74
การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ	77
4 การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	78
เรื่องย่อ.....	78
คาแรคเตอร์ตัวละคร.....	79
Storyboards.....	89
วิดีโอ.....	90
5 บทสรุป.....	91
สรุปผลการวิจัย.....	91
อภิปรายผลการวิจัย.....	91
ข้อเสนอแนะ.....	92
บรรณานุกรม.....	93
ภาคผนวก.....	95
ประวัติผู้วิจัย.....	104

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	สุนัขปีเกิด.....	11
2	สุนัขไทยหลังอาน.....	14
3	สุนัขไทยหลังอาน.....	15
4	รูปภาพจากการ์ตูนเรื่อง มิกกี้เมาส์.....	21
5	รูปภาพจากการ์ตูนเรื่อง Ribbon no Kishi.....	22
6	รูปภาพจากการ์ตูนเรื่องบ๊องปอนด์ ดี แอนิเมชัน.....	23
7	หน้าต่าง timeline	24
8	หน้าต่าง Scene	24
9	หน้าต่าง Scene3.....	25
10	หน้าต่าง Scene3.....	25
11	หน้าต่าง timeline	25
12	Frame By Frame Animation	26
13	Tweened Animation	27
14	Shape Tween	27
15	แสดงภาพสีขั้นที่ 2.....	29
16	แสดงภาพสีขั้นที่ 3.....	30
17	ระบายสีน้ำขั้นต้น.....	36
18	เริ่มที่อุปกรณ์การวาดก่อนเลย.....	36
19	- ภาตสีแบบพับได้จะเลืคมาก ไมแพงมากชื้อมาเลยใช้กันจนหงอมแน - พู่กันแนะนำยี่ห้อ ST หัวขาว ขนนุ่ม เก็บน้ำดีมากด้วย recommend คะ แต่ถ้าหาไม่ได้ก็เขาเป็น master art ก็ได้คะ ราคายอมเขา (เพราะ เราไม่แนใจว่า ST ยังผลิตอยู่รึเปล่า) - สีไม่จำเป็นต้องกว้านชื้อทุกสีนะคะ เก็บแค่ที่จำเป็นพอ ผสมเองได้ตั้ง ใจกว่า สีที่แนะนำก็	37
20	เวลาผสมสีคะ ความเข้มสีจะขึ้นอยู่กัสัดส่วนปริมาณน้ำกับสี.....	38
21	การไล่น้ำหนักสี ปกติจะมี 7 ระดับ.....	38

สารบัญญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
22 ลงเรียบสี่เดียว.....	38
23 ลงเรียบสองสี่.....	39
24 ลงสี่แบบเป็ยกทับเป็ยก.....	40
25 เป็ยกทับแห้ง.....	40
26 เปรียบเทียบการลงเป็ยกทับแห้งทั้งสองแบบ.....	41
27 การชุดสี - แบบเป็ยก.....	41
28 การชุดสี - แบบแห้ง.....	42
29 การต่อสี.....	42
30 การลดความคมของเงา (เบลอเงา)	43
31 เปรียบเทียบก่อนหลัง.....	44
32 ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด.....	45
33 ภาพระยะไกลสุด.....	46
34 ภาพระยะไกลปานกลาง.....	46
35 ภาพระยะปานกลาง.....	46
36 ภาพระยะใกล้ปานกลาง.....	47
37 ภาพระยะใกล้.....	47
38 ภาพระยะใกล้มาก.....	48
39 ฉากตอนเจอกับผู้ชายในช่วงวัยรุ่น.....	71
40 ฉากที่เดินมาเรื่อยๆแล้วเจอร้านขนมปัง.....	72
41 ฉากที่ผู้หญิงต้องจากไป.....	73
42 ข้อมูลสุนัขที่ถูกทิ้งมากที่สุด 5 อันดับ.....	74
43 สรุป Concept ของงาน.....	77
44 ออกแบบคาแร็คเตอร์สุนัขภายในเรื่อง ยังไม่ได้เลือกสายพันธ์.....	79
45 สเกตคาแร็คเตอร์.....	80
46 สเกตคาแร็คเตอร์.....	80

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
47 สเกตคาแร็คเตอร์พลุโต.....	81
48 สเกตคาแร็คเตอร์พลุโต.....	81
49 สเกตคาแร็คเตอร์หลังอาน.....	82
50 สเกตคาแร็คเตอร์แมวจอน.....	82
51 สเกตคาแร็คเตอร์บีและโม.....	83
52 Character ตัวหลัก ศูนย์พันธปีเกิด.....	84
53 ท่าทางของตัวละคร.....	84
54 หลังอาน.....	85
55 แมวจร.....	85
56 บีและโม คู่รัก.....	86
57 ฉากที่ 1.....	86
58 ฉากที่ 2.....	87
59 ฉากที่ 3.....	87
60 ฉากที่ 4.....	88
61 ฉากที่ 5.....	88
62 ฉากที่ 6.....	89
63 Story boards ทั้งหมดในงาน.....	89
64 ภาพในวีดีโอจริง.....	90

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงขั้นตอนการทำงาน.....	3
2 แสดงผลกระทบต่อคน สัตว์ และสิ่งแวดล้อม.....	7
3 แสดงมาตรฐานสายพันธุ์สุนัขหลังอาน.....	15



บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โครงการออกแบบแอนิเมชัน เรื่อง "พลูโต" เป็นการใช้เทคนิคการวาดรูป ผสมผสานกับอุปกรณ์ในการช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวได้ประหนึ่งมีชีวิต โดยใช้โปรแกรมพื้นฐานในสาขาแอนิเมชันด้วยการวาดแบบ Frame by Frame จะทำให้การเคลื่อนไหวของภาพดูพลิ้วไหว รวมถึงการใช้โทนสีในการควบคุมอารมณ์ของเรื่องราว ด้วยเทคนิคการทำแอนิเมชัน 2 มิติ

พลูโตคือดาวเคราะห์ที่ถูกตัดออกจากระบบวงโคจร เป็นดาวเคราะห์ที่ถูกลืม ถึงแม้จะอยู่ที่เดิมก็ตาม แต่เนื้อหาของเรื่องไม่ได้เกี่ยวข้องกับดาวพลูโตเลย พลูโตเป็นชื่อของสุนัขพันธุ์บีเกิ้ลตัวหนึ่ง ที่ถูกชื่อมาเสียง ต้องการบ้าน ต้องการความรักความอบอุ่นเช่นสิ่งมีชีวิตทั่วไป เพราะฉะนั้นแอนิเมชันเรื่องนี้จะกล่าวถึงบ้าน บ้านที่มีความหมายว่าสถานที่รวบรวมคนหลากหลายรูปแบบให้มาอยู่ร่วมกันทำให้เกิดความสำคัญในรูปแบบครอบครัวความหมายของบ้านจะเกิดขึ้นก็เมื่อผู้อาศัยอยู่รู้สึกสบายใจและรู้สึกปลอดภัยทั้งนี้เราจะหมายถึงสมาชิกในครอบครัวที่มีสี่ขาด้วย สุนัขสี่ขาสี่ขาลีงที่แสนน่ารักของใครหลายคน เป็นที่นิยมเลี้ยงในปัจจุบัน สุนัขมีหลายสายพันธุ์ แล้วแต่ความชอบของแต่ละคนที่ชอบ ตามธรรมชาติแล้วลูกสุนัขเมื่อแรกเกิดจะน่ารักมาก มีขนปุกปุยฟูรอบตัว หน้าตาน่ารัก น่าเอ็นดู ทำให้น่ารักและน่าอดสู ี่ประจบ ชอบเล่นซุกซน และทำให้คนอยากมีสุนัขไว้เป็นเพื่อน มีการเพาะพันธุ์สุนัขขายทั่วไปและเกิดจากการผสมพันธุ์กันเองของสุนัข จนมีมาเกินความต้องการ ทำให้เกิดการทอดทิ้งสุนัขบ้าง หรือการจับไปทำเมนูพิสดาร สุนัขมากมายที่ถูกทอดทิ้งให้เป็นสุนัขจรจัดพวกเขาเคยมีบ้าน เคยมีครอบครัวที่อบอุ่น เคยมีอาหารกิน อิ่มหน้าสำราญ สูดหายใจแล้วการกำจัดพวกมันไปให้พ้นทางด้วยการทิ้งขว้างไร้ความรับผิดชอบดูแล หรือการนำไปขายให้กับพวกค้าสุนัขก็ตาม เป็นเรื่องที่รับไม่ได้และสังคมในปัจจุบันได้จัดมูลนิธิเพื่อสัตว์ รวมทั้งการออกกฎหมายสำหรับคุ้มครองสัตว์ที่ถูกทารุณทั้งทางร่างกายและจิตใจ ทั้งนี้เพราะเจ้าของสุนัขที่นำสุนัขมาปล่อยไม่มีความคิด ไม่มีความกรุณาสงสารและไม่มีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่เกิดขึ้น สุนัขมักจะถูกรถยนต์ หรือรถจักรยานยนต์วิ่งทับ วิ่งชนอยู่เป็นประจำ อุบัติเหตุเกิดขึ้นขณะที่วิ่งข้ามถนน นอนหลับอยู่ข้างรถ ได้รถหรือแม้กระทั่งนอนหลับอยู่บนขอบข้างถนนก็ไม่เว้นถูกรถชน ถูกรถทับ สุนัขจรจัดและสุนัขที่ถูกทอดทิ้งเหล่านั้น ต้องเผชิญกับความเจ็บป่วย บาดเจ็บ หรือเมื่อเริ่มแก่ตัวลง จากชีวิตที่ต่อสู้เพื่อความอยู่รอด มีร่องรอยบาดแผล ไม่มีขนปุกปุย หน้าตา

ไม่น่ารัก ไม่น่ากอดเหมือนเมื่อตอนยังเป็นลูกสุนัข สุนัขเหล่านี้ไม่มีสภาพอยู่ในเกณฑ์ที่จะประกาศหาผู้อุปการะเลี้ยงได้

ดังนั้น โครงการออกแบบแอนิเมชันเรื่องสั้นนี้จะเป็นสื่อที่สะท้อนปัญหา และลดปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ช่วยให้คนหันมาเอ็นดูและรักสัตว์เลี้ยงของตนให้มากขึ้น ลดสุนัขจรจัดข้างถนน หลากหลายสายพันธุ์ที่ต้องเผชิญโลกเพียงลำพัง ขอให้แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นเสียงเล็กๆของสิ่งมีชีวิตที่ร้องให้ได้และเจ็บเป็น สุนัขทั้งหลาย

2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับสุนัขจรจัด
2. เพื่อศึกษาและออกแบบสื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
3. เพื่อลดปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยง
4. เพื่อศึกษาการออกแบบภาพยนตร์เรื่องสั้น 2 มิติ

3.ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ บุคคลผู้มีอายุตั้งแต่ 20 -45 ปี

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

-เทคนิค คือ 2D animation ความยาว อย่างต่ำ 5 นาที

-ตัวละครหลัก 1 ตัว ดำเนินเรื่อง ตัวประกอบอีก 4 ตัวโดยประมาณ

-animatic ความยาวเท่า แอนิเมชันเต็มเรื่อง

-ไม่มีเสียงพากย์ ใช้เสียงเพลงบรรเลงตามอารมณ์ของตัวละครหลัก

-ปกซีดี และสกรีนแผ่นซีดี

-Poster ขนาด A3 1 แผ่น

4.วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1.สืบค้นข้อมูล และรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง
- 2.วิเคราะห์ข้อมูล และสังเคราะห์ข้อมูล
- 3.สร้างแนวคิดในการออกแบบ
- 4.สร้างแบบร่าง ออกแบบ Character เนื้อเรื่อง

5. พัฒนาและสรุบบรรยากาศ Character story และ story board
6. ผลิตผลงานจริง
7. แก้ไขปัญหา และสรุป
8. แสดงงาน เขียนสรุปงานวิจัย 1 เล่ม

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1. สืบค้นข้อมูล/รวบรวมเอกสาร	←→												
2. วิเคราะห์ข้อมูล/สังเคราะห์ข้อมูล	←→												
3. สร้างแนวคิด	←→												
4. สร้างแบบร่าง	←→												
5. พัฒนาและสรุบบรรยากาศ			←→										
6. ดำเนินการผลิตผลงานจริง			←→										
7. แก้ไขปัญหา/สรุป				←→									
8. เขียนโครงการวิจัยรวบรวมเป็นเล่ม						←→							
9. แสดงผลงาน							←→						

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง

[อ้างอิง <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>]

ดาวพลูโต (อังกฤษ: Pluto; ดัชนีดาวเคราะห์น้อย: 134340 พลูโต) เป็นดาวเคราะห์แคระที่มีใหญ่ที่สุดรองจากฮิรอส ดาวพลูโตถูกค้นพบในปี พ.ศ. 2473 โดยไคลด์ ทอมบอ และถูกจัดให้เป็นดาวเคราะห์ดวงที่ 9 ที่โคจรรอบดวงอาทิตย์ สถานการณ์เป็นดาวเคราะห์ของมันเริ่มเป็นที่สงสัยเมื่อมีการค้นพบ 1992 QB1 วัตถุแถบไคเปอร์ชิ้นแรกที่ถูกยืนยัน และมีวัตถุประเภทเดียวกันจำนวนมาก ซึ่งถูกค้นพบในภายหลัง[9] ความรู้ที่ว่าดาวพลูโตเป็นดาวเคราะห์หินขนาดใหญ่ที่เป็นน้ำแข็งเริ่มถูกคัดค้านจากนักดาราศาสตร์หลายคนที่ยืนยันให้มีการจัดสถานะของดาวพลูโตใหม่ ในปี พ.ศ. 2548 มีการค้นพบฮิรอส วัตถุในแถบหินกระจาย ซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าดาวพลูโต 27% ซึ่งทำให้สหพันธ์ดาราศาสตร์สากล (IAU) จัดการประชุมซึ่งเกี่ยวกับการตั้ง "นิยาม" ของดาวเคราะห์ขึ้นมาครั้งแรก

ในปีเดียวกัน หลังสิ้นสุดการประชุม ดาวพลูโตถูกลดสถานะให้เป็นกลุ่ม "ดาวเคราะห์แคระ"[10] แต่ยังมีนักดาราศาสตร์บางคนที่ยังคงจัดให้ดาวพลูโตเป็นดาวเคราะห์

[อ้างอิง <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%94%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B8%B9%E0%B9%82%E0%B8%95>]

บีเกิล (Beagle) จัดอยู่ในกลุ่ม "สุนัขไล่หมาจิ้งจอกขนาดเล็ก" ขนสั้นเรียบลำตัวมีความยาวของลำตัวมากกว่าด้านสูงเล็กน้อย หูชิดกับหัว ปกติสีของบีเกิลมี 3 สี ขาว ดำและเทา แต่สีที่เด่นและเป็นที่ยอมรับ คือสีผสมกันทุกสีจะเป็นที่ยอมรับ สุนัขบีเกิลเป็นสุนัขที่อยู่ในกลุ่มต้นๆ ของสุนัขล่าสัตว์ ผลเป็นส่วนใหญ่มักเกิดจากการล่าสัตว์ รอยตัด รอยแหงที่หู ที่อาจเกิดจากหญ้า หนาม ใบไม้เป็นพิษ เป็นต้น

[อ้างอิง <http://www.dogillike.com/breeds/20/>]

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยแก้ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงลดลง และส่งเสริมการหาบ้านให้กับสุนัขและแมวจรจัด
2. ทำให้ทราบถึงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติสำหรับทุกคน
3. ทำให้ทราบถึงรูปแบบการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชันในช่วงเวลา 10 ปี
4. ทำให้ทราบถึงขั้นตอนและวิธีการทำแอนิเมชัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง โครงการออกแบบแอนิเมชันเรื่องสั้น 2 มิติ เพื่อลดการทอดทิ้งสัตว์ เลี้ยง เรื่อง "พลูโต" สำหรับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัยเกี่ยวกับสุนัขจรจัด

สุนัขจรจัด ปัญหาสังคมที่ถูกมองข้ามสุนัขสัตว์เลี้ยงที่แสนน่ารักของใครหลายคน เป็นที่นิยมเลี้ยงในปัจจุบัน สุนัขมีหลายสายพันธุ์ แล้วแต่ความชอบของแต่ละคนที่ชอบ ตามธรรมดาแล้ว ลูกสุนัขเมื่อแรกเกิดจะน่ารักมาก มีขนปุกปุยฟูรอบตัว หน้าตาน่ารัก น่าเอ็นดู ทำให้น่ารักและน่ารักอด ที่ประทับใจ ชอบเล่นซุกซน และทำให้คนอยากมีสุนัขไว้เป็นเพื่อน มีการเพาะพันธุ์สุนัขขายทั่วไป และเกิดจากการผสมพันธุ์กันเองของสุนัข จนมีมาเกินความต้องการ การเป็นปัญหาสังคม สุนัขหลายตัวถูกทอดทิ้ง สุนัขที่เราเห็นเดินเกาะหาอาหารอยู่แถวถนนส่วนมากเป็นลูกสุนัขที่เกิดจากสุนัขจรจัด แต่บางตัวก็เป็นลูกสุนัขบ้านที่เกิดจากสุนัขที่มีบ้านอยู่ สุนัขที่มี เจ้าของ สุนัขจรจัดเหล่านี้ส่วนมากแล้วไม่เคยได้รับการทำหมัน ลูกสุนัขที่เกิดขึ้นในบ้านและที่เจ้าของไม่ต้องการเลี้ยงก็ถูกนำเอามาปล่อยทิ้ง ส่วนมากแล้วลูกสุนัขเหล่านี้จะถูกนำมาปล่อยแถวที่ ถนน ตลาดหรือวัด แทนที่จะรับผิดชอบหาที่อยู่ให้กับลูกสุนัข ถ้าไปตลาด ศูนย์การค้า บริเวณที่จอดรถ อาจจะได้พบสุนัขที่น่าสงสารเหล่านี้ พบกับดวงตาที่อ่อนแอแสดงความเป็นมิตร เดินเกาะหา รอคอยอาหารเหลือทิ้งจากร้านค้า จากรถเข็นขายอาหาร เดินหาอาหารตามที่ทิ้งขยะ กินแทบทุกอย่างที่ขวางหน้าเพื่อประทังความหิวและเพื่อความอยู่รอด มันเป็นชีวิตที่ "หมดหวัง" ความหวังหมดไปตั้งแต่แรกเริ่มถูกเอามาปล่อยทิ้ง แรกเริ่มที่มองหาเจ้าของไม่พบ ปล่อยให้อยู่แบบยถากรรม

วัดแห่งหนึ่งที่จังหวัดลำปางที่วัด สุนัขที่น่าสงสาร ที่ถูกนำมาปล่อยเหล่านี้ต้องต่อสู้เดือดมากชิ้นอีกหลายเท่านั้น เพราะวัดเองก็ไม่สามารถจะหาอาหารมาเลี้ยงสุนัขเหล่านี้ได้ทั้งหมด สุนัขต้องต่อสู้หาอาหารเอง ต้องปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มพวกสุนัขเจ้าถิ่นที่อยู่ในวัดมาก่อนให้ได้เพื่อความอยู่รอด เพราะถ้าเข้ากับพวกสุนัขที่อยู่ก่อนไม่ได้ก็หมายถึงตาย จะถูกรุมกัดและบาดเจ็บจนตาย การหาอาหารกินในวัดและตามแถวหมู่บ้านแสนจะลำบากยากเย็น เพราะส่วนมากชาวบ้านเขาก็มักจะเลี้ยง "หมาเฝ้าบ้าน" ไว้ป้องกันบ้านของเขาถิ่นอยู่แล้ว ไม่มีเศษอาหารหลงเหลือมาถึงพวก "หมด

หวัง" นำสงสารเหล่านี้ บางวัดมีสุนัขที่เจ้าของนำมาปล่อยทิ้งที่วัดร่วมร้อยกว่าตัว เป็นจำนวนที่น่าตกใจ ไม่ใช่เพราะท่านเจ้าอาวาสท่านต้องการจะเลี้ยงสุนัขมากมายอย่างนี้ แต่ท่านก็ไม่สามารถจะหลีกเลี่ยงได้ และบางวัดก็ยังมีเจตนาร้ายที่ต้องการกำจัดสุนัขออกจากวัดอีกด้วย ทั้งนี้เพราะเจ้าของสุนัขที่นำสุนัขมาปล่อยไม่มีความคิด ไม่มีความกรุณาสงสารและไม่มีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่เกิดขึ้น สุนัขมักจะถูกรถยนต์ หรือรถจักรยานยนต์วิ่งทับ วิ่งชนอยู่เป็นประจำ อุบัติเหตุเกิดขึ้นขณะที่วิ่งข้ามถนน นอนหลับอยู่ข้างรถ ได้รถหรือแม้กระทั่งนอนหลับอยู่บนขอบข้างถนนก็ไม่เว้นถูกรถชน ถูกรถทับ สุนัขจรจัดและสุนัขที่ถูกทอดทิ้งเหล่านั้น ต้องเผชิญกับความเจ็บป่วย บาดเจ็บหรือเมื่อเริ่มแก่ตัวลง จากชีวิตที่ต่อสู้เพื่อความอยู่รอด มีร่องรอยบาดแผล ไม่มีขนปกคลุม หน้าตาไม่น่ารัก ไม่น่ากอดเหมือนเมื่อตอนยังเป็นลูกสุนัข สุนัขเหล่านี้ไม่มีสภาพอยู่ในเกณฑ์ที่จะประกาศหาผู้อุปการะเลี้ยงได้

สภาพปัญหาในปัจจุบันปัจจุบันสุนัขการเป็นอาหารที่คนนิยมบริโภค หลายประเทศในโลกนี้มีการกินเนื้อหมาอย่างกว้างขวาง เช่น จีน อินโดนีเซีย เม็กซิโก ฟิลิปปินส์ ไต้หวัน เกาหลี สวิตเซอร์แลนด์ เวียดนาม โพลินีเซีย และพื้นที่บริเวณทั่วโลก (ไซบีเรีย-อัลสการ์) ไม่เว้นแม้แต่ในประเทศไทย จนเกิดการเป็นการค้าเนื้อสุนัข วิธีการหาสุนัขมาขาย คือจะขับรถกระบะไปตามหมู่บ้าน เพื่อขอแลกสุนัขกับถังน้ำและกะละมัง ขับรถหาสุนัขจนได้เยอะแล้วจึงนำไปส่งขายที่จังหวัดสกลนคร บ้านท่าแร่ แต่หากมีเยอะมากสุนัขจะถูกส่งไปขายที่ประเทศเวียดนามและประเทศลาว

ปัญหาสุนัขจรจัด สาเหตุและแนวทางการแก้ปัญหา

จากการสัมมนาความร่วมมือระหว่างสมาคมคุ้มครองสวัสดิภาพสัตว์แห่งโลก (THE WORLD SOCIETY FOR THE PROTECTION OF ANIMALS หรือ WSPA) กับกรุงเทพมหานครที่ผ่านมา เพื่อหากลยุทธ์การควบคุมสุนัขจรจัดให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งมีประเด็นที่น่าสนใจ โดยเฉพาะการจำแนกแยกแยะสาเหตุที่มาปัญหาสุนัข/แมวจรจัด ปัญหาสุนัขจรจัดเกิดจากการที่มีการเพิ่มของจำนวนประชากรสุนัขมากเกินไป (OVERPOPULATION) ซึ่งสาเหตุใหญ่ ๆ มาจาก :

- การขาดความรับผิดชอบของเจ้าของสัตว์
- การขาดความรับผิดชอบของผู้เพาะพันธุ์สัตว์
- การขาดความรับผิดชอบของผู้เพาะพันธุ์และสมาคมที่เกี่ยวข้องกับพันธุ์สัตว์
- การขาดความรับผิดชอบของสัตวแพทย์
- การขาดความรับผิดชอบของหน่วยงานของรัฐ

2.ผลกระทบต่อคน สัตว์ และสิ่งแวดล้อม

ผลกระทบต่อคน	ผลกระทบต่อสุนัขและแมว
<ul style="list-style-type: none"> • เป็นพาหะสำคัญนำโรคพิษสุนัขบ้า และโรคสัตว์ติดคนอื่น ๆ • รบกวนและสร้างความเสียหายต่อปศุสัตว์ • มลพิษจากอุจจาระ • มลภาวะจากเสียง • สาเหตุที่ทำให้เกิดอุบัติเหตุทางการจราจร 	<ul style="list-style-type: none"> • เสียชีวิตหรือได้รับบาดเจ็บบนถนน • เสียชีวิตหรือได้รับบาดเจ็บโดยเจ้าของ ฟาร์ม,ปศุสัตว์ • โรค • ภาวะขาดอาหาร (ทุพโภชนา) • คุร้าย • ถูกทำลาย โดยผู้มีอำนาจหน้าที่

อย่างไรก็ตาม มีปัจจัยที่เอื้ออำนวยให้สุนัขจรจัดมีการดำรงชีวิตอยู่ได้ วิธีที่จะควบคุมจำนวนสุนัขให้ได้ผลที่ควรพิจารณา คือ

- เข้มงวดในการเคลื่อนย้ายสัตว์
- ควบคุมการผสมพันธุ์
- ควบคุมแหล่งที่อาศัย

โดยมี 3 องค์กรสำคัญที่มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา คือ

- 1.ภาครัฐ
- 2.สัตวแพทย์
- 3.ประชาชน

และควรแก้ปัญหาที่รากเหง้าของสาเหตุ คือ การเพิ่มของจำนวนประชากรมากเกินไป (OVER POPULATION)การขาดความรับผิดชอบของเจ้าของโดยมีมาตรการสำคัญ 4 ประการ (THE KEY PRINCIPLE OF STRAY CONTROL) คือการออกกฎหมายในระดับประเทศหรือท้องถิ่นการจดทะเบียนสุนัขเพื่อควบคุมสุนัขมีเจ้าของ การฉีดวัคซีน การทำหมัน การให้ความรู้เพื่อให้เจ้าของ สัตว์เกิดความรับผิดชอบต่อ และให้ประชาชนช่วยกันดูแลสิ่งแวดล้อม รวมทั้งเห็นถึงประโยชน์ของการทำหมัน

แนวทางและมาตรการแก้ไขปัญหาสุนัขจรจัด

เท่าที่เห็น วิธีการและมาตรการต่างๆ ที่หลายๆหน่วยงาน ได้ช่วยกันออกมาพยายามแก้ไข ปัญหาสุนัขจรจัด กันอย่างเต็มที่ แต่ก็ยังไม่เป็นผลสำเร็จเท่าที่ควร เพราะมาตรการต่างๆที่นำมาใช้นั้น ส่วนใหญ่จะเป็นการแก้ไขปัญหากันที่ปลายเหตุซะมากกว่า ผมจึงอยากเสนอแนวความคิดและ มาตรการ ในการแก้ไขปัญหาสุนัขจรจัดทั้งระบบ ให้เป็นแนวทางสำหรับหน่วยงานต่างๆ ที่มีส่วน เกี่ยวข้องและรับผิดชอบ เพื่อให้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาสุนัขจรจัด ให้เป็นระบบและเป็นขั้น เป็นตอนต่อไป

มาตรการที่ 1. การกรรงสุนัขจรจัด ที่ไม่มีเจ้าของออกจาก สุนัขที่มีเจ้าของให้ชัดเจน โดยการออก กฎหมาย ควบคุมรวมถึงบทลงโทษ กับเจ้าของสุนัขที่กระทำผิด เช่น การออกกฎหมาย ห้ามมิให้ผู้ เลี้ยงสุนัข ปล่อยสุนัขของตน ออกนอกเคหะสถาน หรือที่สาธารณะโดยเด็ดขาด ถ้าสุนัขก่อความ เสียหายแก่ทรัพย์สิน หรือบุคคลหนึ่งบุคคลใดก็ตาม ให้เจ้าของสุนัข ต้องเป็นผู้รับผิดชอบ ในความ เสียหายทั้งหมดที่เกิดขึ้น ถ้าเจ้าของสุนัขที่มีความจำเป็น ที่จะต้องนำสุนัข ออกนอกเคหะสถาน หรือ ที่สาธารณะ สุนัขทุกตัวจะต้องอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด จากเจ้าของสุนัข หรือผู้ดูแล สุนัขตลอดเวลา เป็นต้น

ผลพลอยได้ที่ได้จากมาตรการนี้มีหลายเรื่องคือ 1.ช่วยลดอุบัติเหตุ ในกรณีที่สุนัขวิ่งตัดหน้ารถ หรือ ไล่กัดผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์ จนอาจทำให้เสียหลักจนเกิดอุบัติเหตุได้ 2.ช่วยลดการแพร่ระบาดของ โรคพิษสุนัขบ้า 3.ช่วยแก้ไขปัญหามูลสุนัขอุจจาระ และปัสสาวะ ในที่ๆไม่เหมาะสม ซึ่งอาจก่อความ เดือดร้อนกับผู้อื่นได้ 4.ป้องกันสุนัขกัดหรือทำร้ายคน 5.ลดปัญหาการแพร่ขยายพันธุ์ของสุนัข ซึ่ง เป็นต้นเหตุสำคัญของปัญหา

มาตรการที่ 2. ให้เจ้าของสุนัข นำสุนัขทุกตัวที่ต้องการจะเลี้ยง ไปทำการสักรเบอ์รหู พร้อมกับขึ้น ทะเบียนตัวและทำประวัติให้เรียบร้อย ซึ่งการขึ้นทะเบียนตัวประวัติสุนัข ยังเป็นการตรวจนับ ประชากรสุนัขไปในตัวด้วย จะได้ทราบถึง จำนวนสุนัขที่แท้จริงว่ามีอยู่เท่าไร และยังสามารถ ควบคุม โรคพิษสุนัขบ้า และโรคติดต่ออื่นๆ ได้ง่ายตายยิ่งขึ้นอีกด้วย โดยการให้ผู้ที่มีหน้าที่ รับผิดชอบ คอยตรวจเช็คจากฐานข้อมูลประวัติของสุนัข ว่าสุนัขตัวใดบ้างที่ยังไม่ได้รับการฉีดวัคซีน ป้องกัน โรคพิษสุนัขบ้า เจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบ จะได้ทำการแจ้งเตือน ให้เจ้าของสุนัขนำสุนัขของตน ไปรับการฉีดวัคซีนให้เรียบร้อยต่อไป

การลักเบอรฺหู จะมีค่าใช้จ่ายที่น้อยกว่ามาก ซึ่งต่างกับการฝังไมโครชิพ ซึ่งมีค่าใช้จ่ายที่สูงมากๆ ถ้าใช้วิธีการลักเบอรฺหู แทนการฝังไมโครชิพ จะช่วยประหยัด งบประมาณได้มหาศาลเลยทีเดียว การเลือกใช้การลักเบอรฺหูสุนัข พร้อมกับ การขึ้นทะเบียนตัวและประวัติสุนัข ก็น่าจะเพียงพอแล้ว เพราะจุดประสงค์ ที่แท้จริงก็เพื่อ ให้ทราบว่าสุนัขบ้านอยู่ที่ไหน และใครเป็นเจ้าของสุนัขเท่านั้น

มาตรการที่ 3. เมื่อกรองสุนัขจรจัด ออกจากสุนัขที่มีเจ้าของได้แล้ว ก็จะเหลือแต่สุนัขที่เป็นสุนัขจรจัดจริงๆเท่านั้น ขั้นตอนนี้ให้หน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบ ออกจับสุนัขจรจัดที่ไม่มีเจ้าของทั้งหมด ไปไว้ยังสถานที่รับเลี้ยงสุนัขจรจัด และให้แยกเลี้ยงสุนัขเพศผู้และสุนัขเพศเมียออกจากกัน เพื่อป้องกันการผสมพันธุ์กันเองของสุนัข โดยวิธีนี้ จึงไม่จำเป็นที่จะต้องทำหมันสุนัขแต่อย่างใด และให้เลี้ยงสุนัขจรจัดทั้งหมด จนกว่าจะสิ้นอายุขัย

มาตรการที่ 4. จัดให้มีสถานที่และเจ้าหน้าที่ ในการทำโครงการ หาบ้านใหม่ให้สุนัข ซึ่งทุกวันนี้ก็มีโครงการดีๆแบบนี้อยู่บ้างแล้ว เพียงแต่ส่งเสริมให้ดูชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยการคัดเลือกสุนัขที่มีความเหมาะสม ในด้านนิสัยและพฤติกรรมที่ดี ให้กับผู้ที่มีความพร้อม ในการที่จะขอรับสุนัขไปอุปการะ ควรทำหมันสุนัขทุกตัวที่เข้าร่วมโครงการนี้ ซึ่งโครงการนี้ จะเป็นการ ช่วยลดจำนวนสุนัขจรจัด ที่สถานรับเลี้ยงสุนัขจรจัด ต้องรับผิดชอบได้ดื่อกทางหนึ่งด้วย

มาตรการที่ 5. รณรงค์และขอความร่วมมือ กับเจ้าของสุนัข ให้ทำหมันสุนัขที่ไม่ต้องการจะมีลูก เพื่อป้องกันการแพร่ขยายพันธุ์ ของสุนัขโดยไม่ตั้งใจ ส่วนสุนัขที่อยู่ในเคหะสถาน โอกาสที่สุนัขจะออกมาผสมพันธุ์กันเอง ก็เป็นไปได้ยาก จึงเป็นการแก้ไขปัญหาค้นเหตุจริงๆ เมื่อไม่มีการขยายพันธุ์เพิ่มของสุนัขจรจัด สุดท้ายสุนัขจรจัดที่เหลืออยู่ ก็จะค่อยๆ ลดจำนวนลง และหมดไปในที่สุด

ที่มา : <https://sites.google.com/site/kaijaehum/kaijae/kar-kaekhi-payha-sunakh-crcad>

โดย นาย กระสินธุ์ พันธุ์ ค้นหาวันที่ 28-11-2558

แผนสุนัข 5 สายพันธุ์ที่ถูกทอดทิ้งมากที่สุด

1.พิทบูล

เหตุผลที่ถูกทิ้ง : ดู ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของสุนัขได้

ความจริงแล้ว : พิทบูลเป็นสุนัขพิเศษที่มีพลังงานสูง ผู้เลี้ยงต้องมีความเป็นผู้นำเด็ดขาด และเข้าใจธรรมชาติของสุนัข

2. บีเกิ้ล

เหตุผลที่ถูกทิ้ง : ขน มักทำลายข้าวของภายในบ้าน

ความจริงแล้ว : บีเกิ้ลเป็นสุนัขที่ฉลาด การฝึกให้เขารู้จักกฎของบ้านจะช่วยควบคุมพฤติกรรมของเขาได้

3. โกลเด้น รีทรีฟเวอร์

เหตุผลที่ถูกทิ้ง : ป่วยง่าย มักมีปัญหาเกี่ยวกับข้อสะโพกและข้อศอกเสื่อม

ความจริงแล้ว : โกลเด้น รีทรีฟเวอร์หากได้รับการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ก็ช่วยลดความเสี่ยงในการเกิดโรคได้

4. ไชบีเรียน ฮัสกี้

เหตุผลที่ถูกทิ้ง : ค่าใช้จ่ายสูง มุกถูกทิ้งจากการป่วยเป็นโรคผิวหนัง

ความจริงแล้ว : ไชบีเรียน ฮัสกี้เป็นสุนัขรักอิสระมักชอบหนีออกจากบ้าน ควรดูแลเรื่องผิวหนังเป็นพิเศษเพราะเป็นโรคประจำสายพันธุ์

5. พันธุ์ทาง

เหตุผลที่ถูกทิ้ง : ไม่มีราคา ไม่มีคุณค่า ไม่น่ารักเหมือนสุนัขสายพันธุ์จากต่างประเทศ

ความจริงแล้ว : สุนัขพันธุ์ทางเลี้ยงง่าย แข็งแรง และที่สำคัญรักและซื่อสัตย์กับเจ้าของสุดชีวิต

ที่มา : <http://www.dogilike.com/content/dogcloseup/3668/>

ผู้เขียน : แพนด้าOK วันที่ 29-11-2558

บีเกิ้ล (Beagle)

ได้แก่ พันธุ์ธรรมดา และ พันธุ์ลิวาเบธ บีเกิ้ล (Elisabeth beagle)

ความสูง/น้ำหนัก บีเกิ้ลธรรมดามีความสูงตั้งแต่ 13 ถึง 15 นิ้ว จะมีน้ำหนัก 18 ปอนด์ ขนาดที่สูงกว่า 13 นิ้วจะมีน้ำหนักถึง 20 ปอนด์ ส่วนพันธุ์ลิวาเบธ จะสูงไม่เกิน 12 นิ้วและน้ำหนักไม่ถึง 20 ปอนด์

สี จะมีสีดำ สีขาว สีแทน สีส้ม หรือ 2 สีในตัวเดียว จากสีเหล่านี้ บางทีก็มี 3 สี เช่น สีดำปนขาวและสีแดงอมน้ำตาล หรืออาจจะเป็นสีดำปนขาวกับสีส้ม หรือบางทีจะเป็นสีดำปนขาวกับสีทราาย

เหมาะสำหรับ คนที่สติโล่งใจ จะมีเด็กหรือไม่ก็แล้วแต่ แม้จะอยู่ในบ้านหรืออพาร์ทเมนต์เล็กๆก็ตาม ไม่ค่อยเหมาะสำหรับ คนที่อยากได้สุนัขไว้ป้องกันหรือคุ้มกันภัยจากโจรผู้ร้าย หรือคนที่ไม่ต้องการที่จะให้คนอื่นมาชื่นชมหยอกล้อสุนัขของตน

สีจำเป็น เดินเป็นระยะทางยาวๆเป็นประจำทุกวัน เพราะปีเกิดสีบสายพันธุ์มาจากสุนัขชดมกลีน มันจะอยู่ที่ไหนก็ได้ทั้งนั้น ไม่ว่าจะที่บ้านเล็กบ้านใหญ่ และมักชอบอยู่ร่วมกับสุนัขอื่นๆ เพราะมันเป็นสุนัขชอบเข้าสังคม โดยสายเลือดและสายพันธุ์

ข้อดี ปีเกิดเป็นสุนัขสังคม ชอบเล่นกับเด็กๆ จงรักภักดี รักเจ้าของ ชอบคราเป็นอยู่แบบง่ายๆ รักสะอาด และมีเสียงที่น่าฟัง ซึ่งใช้เสียงไม่พรั่าเพรื่อ

ข้อเสีย เป็นสุนัขเฝ้าบ้านไม่ดีเท่าไร หากไม่ได้รับการออกกำลัง โดยการพาไปเดินอย่างเพียงพอแล้วละก็ จะเป็นสุนัขที่หงุดหงิดชอบวิ่งวนอยู่ในบ้าน เพื่อลดพลังงานที่คั่งค้างอยู่ในร่างกาย ไม่ชอบที่จะผูกพันรักใคร่ใครคนใดคนหนึ่งโดยเฉพาะ แต่จะตอบสนองแสดงความรักกับทุกคนที่เอาใจใส่และให้อาหาร

ช่วงชีวิตของสุนัข ประมาณ 12 ปี



รูปที่ 1 สุนัขปีเกิด

ที่มา : <https://www.facebook.com/groups/562732010416923/?ref=browser>

ใบอนุญาตและการประกันสุขภาพ

ในหลายประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งในอเมริกาเหนือและยุโรป สุนัขเลี้ยงต้องมีใบอนุญาต และต้องได้รับการประกันสุขภาพ ไม่ว่าจะยุติธรรมหรือไม่ก็ตาม สุนัขเป็นเพียงสัตว์เลี้ยงชนิดเดียวเท่านั้นที่ต้องมีใบอนุญาตในประเทศดังกล่าว สุนัขต้องมีใบอนุญาตเมื่อลูกสุนัขอายุได้ 6 เดือน แต่ก็ มีหลายประเทศเช่นกัน(รวมทั้งไทยด้วย)ที่ยกเว้นไม่คิดค่าใบอนุญาต สำหรับสุนัขที่นำไปใช้งานที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณชน เมื่อได้ขึ้นทะเบียนแล้ว เช่น สุนัขลากเลื่อน สุนัขนำทางสุนัขช่วยชีวิต คนในทิมะ หรือสุนัขตรวจค้นอาวุธหรือยาเสพติดของทางกรมตำรวจ เป็นต้น ถ้าพึ่งสหรัฐอเมริกา ระเบียบการ ค่าทะเบียน และเงื่อนไขของใบอนุญาตของแต่ละรัฐนั้นแตกต่างกันอยู่มาก แต่ในประเทศไทยไม่มีข้อบังคับอะไรมากมายถึงปานนั้น

ดังนั้นผู้เลี้ยงสุนัขในประเทศดังกล่าวจะต้องจ่ายค่าใบอนุญาตเลี้ยงสุนัขไม่ว่าจะเห็นด้วยหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้เพื่อให้เจ้าของรับผิดชอบในสุนัขที่ตนเลี้ยง และทำให้สุนัขทุกตัวมีเจ้าของ ส่วนสุนัขจรจัดหรือสุนัขที่ไร้ที่อยู่อาศัยนั้น ทางกรมจะจับไปเลี้ยงรวมกันในสถานที่เลี้ยงสุนัขโดยเฉพาะ สุนัขมีเจ้าของทุกตัวในสหรัฐจะต้องมีแผ่นป้ายโลหะระบุชื่อและที่อยู่เจ้าของทุกครั้งที่พาสุนัขออกนอกบ้านหรือนอกอาณาเขต หากสุนัขตัวใดไม่มีป้ายแสดงจะถูกจับไปไว้สถานเลี้ยงสุนัขของทางกรมทันที ถือว่าเป็นสุนัขไม่มีเจ้าของ หากเราพบเห็นสุนัขที่ไม่มีป้ายคอแสดงเจ้าของ เราควรแจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจทราบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสุนัขที่เข้าลักษณะสุนัขบ้า ซึ่งอันตรายแก่สาธารณชนอย่างยิ่ง สุนัขบ้าจะมีอาการให้เห็นคือ ท่าทางดูก้าวร้าว ตาขวาง แข็งทื่อ หางตก มีน้ำลายไหลยืดเป็นทาง เดินคอคอเอียงๆและที่นำสังเกตอีกอย่างก็คือสุนัขจะไม่ยอมกินน้ำ ดังนั้น เมื่อเราพบเห็นสุนัขที่มีลักษณะดังกล่าวให้รีบแจ้งเจ้าหน้าที่ทางการทราบโดยด่วน

สุนัขเลี้ยงนั้นทุกตัวควรได้รับการประกันประเภทประกันทรัพย์สิน ทั้งนี้เพราะใบอนุญาตเจ้าของสุนัข เราต้องรับผิดชอบต่อทุกอย่างที่พึงเกิดขึ้นอันเนื่องมาจากสุนัขที่เราเลี้ยง ไม่ว่าจะจงใจหรือบังเอิญ กฎหมายได้ระบุไว้ว่า หากสัตว์ไปทำร้ายบุคคลไม่ว่าทางกาย หรือทางสมองหรือส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่ทรัพย์สิน เจ้าของสุนัขนั้นก็ต้องชดใช้ให้แก่ผู้เสียหาย ด้วยเหตุนี้สุนัขแทบทุกตัวในสหรัฐและในแถบยุโรปจะได้รับการประกันทรัพย์สินและประกันสุขภาพ

ในปัจจุบันมีการรับประกันสุขภาพแล้วเฉพาะในสหรัฐและยุโรป ปัจจุบันบริษัทประกันในประเทศอุตสาหกรรมก้าวหน้านั้น ทำการรับประกันแทบทุกอย่างที่ขวางหน้า สำหรับสัตว์เลี้ยงที่ประกันสุขภาพได้ก็มี สุนัข แมว นก ปลา ละสัตว์ต่างๆค่าประกัน ค่าใช้จ่าย ค่าเบี่ยงประกันนั้นก็สูงเลยเมื่อเทียบกับค่าดูแลรักษาที่บริษัทประกันภัยจะจ่ายให้กับสัตว์แพทย์ยามที่สัตว์เลี้ยงเจ็บไข้ได้ป่วย

นอกจากนั้นผู้เลี้ยงสุนัขในสหรัฐฯและยุโรปสามารถซื้อกรมธรรม์ประกันชีวิตให้แก่สุนัขเลี้ยงได้ แต่ค่อนข้างจะหาซื้อยากและเบี้ยประกันและค่าใช้จ่ายก็ค่อนข้างสูงเอามากๆด้วย ดังนั้นสุนัขในประเทศดังกล่าวประสงค์จะประกันชีวิตสุนัขหรือสัตว์เลี้ยงของตนต้องติดต่อกับบริษัทประกันเสียก่อนในรายละเอียดของการประกันสำหรับผู้เลี้ยงสุนัขและสัตว์เลี้ยงราคาแพง ในประเทศไทยนั้นไม่ทราบว่าบริษัทประกันบริษัทไหนบ้างจะยอมรับประกัน

ที่มา : "สุนัขพันธุ์ต่างประเทศ (Dogs World)", โดย สันต์ นาคะสุวรรณ, หน้า 15-16, หน้า 113-114 หน้า 124-125

ไทยหลังอาน (Thai Ridgeback)

มีความเป็นนักล่าสูง แข็งแรง และซื่อสัตย์
ลักษณะทั่วไป

ไทยหลังอานเป็นสุนัขขนาดกลาง ขนสั้น หูตั้งเป็นรูปสามเหลี่ยม ปลายจมูกสีดำ และมีขนย้อนกลับที่กลางหลังเป็นรูปต่างๆกัน ยาวไปตามแผ่นหลัง ซึ่งถือเป็นลักษณะเด่น สุนัขไทยหลังอานมีความแข็งแรงมาก อดทนต่อสภาพภูมิอากาศได้โดยทั่วไป ทั้งร้อนและหนาว และยังเป็นสุนัขที่มีสัญชาตญาณของความเป็นนักล่าสูง และมีความจงรักภักดีต่อผู้เลี้ยงอีกด้วย

ความเป็นมา

สุนัขพันธุ์ไทยหลังอานมีแหล่งกำเนิดในประเทศไทยนี้เอง มีการสันนิษฐานว่าไทยหลังอานมาจากสุนัขในกลุ่มพอกหมาป่า และเป็นสุนัขพื้นเมืองในโซนเขตร้อน แต่ไทยหลังอานมีลักษณะพิเศษเฉพาะคือมีขนเป็นเส้นย้อนกลับที่เส้นกลางหลัง ในขณะที่สุนัขสายพันธุ์อื่นๆในกลุ่มเดียวกันไม่มี



รูปที่ 2 สุนัขไทยหลังอาน

ที่มา : <http://www.dogilike.com/breeds/17/%7Bcontent-url%7D>

ลักษณะนิสัย

ไทยหลังอานมีนิสัยของการเป็นนักล่าชัดเจน เป็นนักล่าที่ดี มีความระแวดระวังสิ่งแปลกปลอมเป็นอย่างดี มีความสามารถในการกระโดดดีเยี่ยม ฉลาด มีความมั่นคง กล้าหาญเด็ดเดี่ยว รักอิสระ มีท่วงท่าที่สง่า และเป็นสุนัขที่ซื่อสัตย์ รักเจ้าของ ซึ่งไทยหลังอานมีความขึ้นชื่อในเรื่องของความจงรักภักดี

การดูแล

สุนัขพันธุ์ไทยหลังอานควรมีกรงนอนให้ด้วย ซึ่งถือเป็นการฝึกวินัยไปในตัว การให้อาหารสุนัขไทยหลังอานนั้นผู้เลี้ยงสามารถให้อาหารได้ตามปกติ แต่ควรสลับมาให้อาหารเม็ดด้วย และไม่ควรลืมน้ำที่ให้น้ำดื่ม ส่วนน้ำที่จะให้สุนัขดื่มนั้นจะต้องเปลี่ยนทุกวัน ด้านการดูแลทำความสะอาด สุนัขไทยหลังอานอาบน้ำเดือนละ 2 ครั้งก็ถือว่าเพียงพอแล้ว ไม่ควรอาบน้ำบ่อยเกินไป เพราะจะทำให้ผิวหนังแห้ง และในเรื่องของสุขภาพควรให้ความระมัดระวังเรื่องโรคผิวหนัง เพราะสุนัขไทยหลังอานมีขนสั้น ยุงหรือเห็บหมัดอาจเป็นพาหะนำโรคมานสู่สุนัขพันธุ์นี้ได้

ผู้เลี้ยงที่เหมาะสม

ผู้ที่อยากจะทำเลี้ยงไทยหลังอานต้องเป็นผู้ที่ให้ความรักและความเอาใจใส่ได้ดีควรเป็นผู้ที่มีเวลาในการดูแลสุนัข เนื่องจากไทยหลังอานต้องการการออกกำลังกาย ผู้เลี้ยงควรพาออกไปวิ่งเล่นภายในบริเวณบ้านหรือสวนสาธารณะบ่อยๆ (ทุกครั้งที่พาออกไปวิ่งควรใส่สายจูงด้วย) และที่สำคัญผู้เลี้ยงควรหมั่นตรวจสุขภาพของสุนัขโดยเฉพาะเรื่องสุขภาพผิวหนัง

ข้อควรจำ

เวลาที่สุนัขไทยหลังอานขัดขึ้น ให้รีบห้ามทันทีด้วยคำว่า "ไม่" เพราะหากปล่อยไปหลังจากนั้น เขาจะไม่เข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้น



รูปที่ 3 สุนัขไทยหลังอาน

ที่มา : <http://www.dogilike.com/breeds/17/%7Bcontent-url%7D>

มาตรฐานสายพันธุ์

ขนาด	เพศผู้สูง 24 - 26 นิ้ว เพศเมียสูง 22 - 24 นิ้ว
ศรึษะ	บริเวณกะโหลกด้านบนของศรึษะ มีลักษณะแบนและลาดลงเล็กน้อยสู่ดั้งจมูก เห็นตั้งชัดเจน ไม่หักมุมมากเกินไป
พิน	ขาแข็งแรง สบแบบกรรไกร
ปาก	กระบอกปากยาวกำลังดี ริมฝีปากดำ หรือน้ำตาลเข้ม กระชับ ไม่หย่อนคล้อย ถ้ามีปานดำที่ลิ้นจะถือว่ามึลักษณะที่ดีมาก
ตา	ขนาดกลาง เป็นรูปผลอัลมอนด์ สีน้ำตาลเข้ม
หู	ติดอยู่ด้านข้างกะโหลก ขนาดกลาง รูปสามเหลี่ยมตั้งและโน้มไปข้างหน้า
จมูก	ดำ ในสุนัขสีสวาดจะมีสีกลมกลืนกับสีขน
คอ	ยานปานกลาง แข็งแรงกล้ามเนื้อสมบูรณ์ คอ้งเล็กน้อยและเชิดตั้งขึ้นสูง

อก	ลึกถึงระดับอก ซีโครงขยายได้ดี ไม่ใหญ่เพอะเพะ
ลำตัว	มีหลังที่แข็งแรง เอวแข็งแรงและกว้าง บั้นท้ายมนปานกลาง
เอว	-
ขาหน้า	ขาหน้าตรง
ขาหลัง	ขาหลังมีโคนขาใหญ่ เข่างอมีมุมเล็กน้อย
หาง	โคนหางใหญ่และค่อยๆเรียวจนสุดปลายหาง ยาวจรดก้นหลัง ตั้งขึ้นและโค้งงอเหมือนรูปดาบ
ขน	ขนสั้น
สีขน	แดง ดำ สวาท กลีบบัว

ข้อมูลจาก : <http://www.dogilike.com/breeds/17/%7Bcontent-url%7D>

ข้อควรพิจารณาก่อนซื้อสุนัขพันธุ์ต่างประเทศ

เอาเป็นว่าเราคิดไว้แล้วว่าเราจะเลือกสุนัขพันธุ์อะไรมาเลี้ยงหรืออาจจะเลือกพันธุ์ที่อยากเลี้ยงให้เหลือไว้สักสองถึงสามสายพันธุ์ ขั้นตอนต่อไปคือ ไปหาซื้อตามร้านที่มีชื่อเสียงทางด้านการขายสุนัขพันธุ์ดี หรือไม่ก็ไปตามคอกผสมสุนัขที่เชี่ยวชาญทางด้านผสมพันธุ์สุนัขที่เราอยากได้ไว้เลี้ยงสักตัว โปรดอย่าเที่ยวไปหาซื้อสุนัขจาก"โรงงานผลิตสุนัข" ที่ตั้งหน้าตั้งตามผสมพันธุ์สุนัขขายเพียงอย่างเดียวให้ได้ปริมาณมาก ๆ มีหลายหลากพันธุ์ผสมเพื่อผลทางการค้าโดยไม่คำนึงถึงสถานพันธ์แท้จริง จงอย่าปล่อยให้โรงงานสุนัขมาชักชวนยั่วยวนเราให้น้ำลายหกด้วย "ราคาพิเศษ" และเหนือสิ่งอื่นใด อย่าซื้อหากจากบริษัทที่ขายสุนัขทางไปรษณีย์เด็ดขาด เพราะบริษัทพวกนี้ค้าขายหวังกำไรไม่คำนึงถึงประโยชน์ของลูกค้า หากเราติดต่อกับผู้ค้าสุนัขเหล่านี้ เราอาจจะได้รับสุนัขที่ทำให้เราหงุดหงิด เพราะในช่วงแรกๆที่เราซื้อหรือครั้งแรกที่เราได้พบสุนัขเหล่านั้น เราอาจจะมองไม่เห็นข้อบกพร่องของมันเลย แต่พออยู่ไปเราจะค่อยๆพบว่าสุนัขที่ซื้อมาจากร้านเหล่านั้นมันไม่ฉลาดเท่าที่ควร ซื้อมาเสียดาเงินเปล่าๆอย่างที่อยู่มากสุนัขนั้นก็กลายเป็นพันธ์ทางได้ แต่ก็มีหลายร้านเหมือนกันที่รักษาชื่อเสียงของตนเป็นอย่างดี เพื่อนผลทางการภายในภาคหน้า

ช่วงเวลาที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด ในการเลือกซื้อลูกสุนัข ก็คือ ช่วงที่ลูกสุนัขอายุได้ราวๆ 8 – 10 สัปดาห์ ในช่วงนี้ลูกสุนัขที่นำรักรจะสามารถเรียนรู้การกินอาหารแห้งจากชามข้าวได้แล้ว จะไม่เป็นภาระแก่เจ้าของคนใหม่เมื่อได้ย้ายไปอยู่บ้านใหม่ ลูกสุนัขที่ยังเล็กอยู่ยังคงต้องอาศัยนมแม่ของมัน แต่ถ้าลูกสุนัขอายุเกิน 10 สัปดาห์ แล้วยังถูกขังอยู่แต่ในกรง มันอาจจะมีปัญหาในเรื่องของความคุ้นเคยกับคนใหม่ ทั้งนี้เพราะมันคุ้นเคยอยู่กับแม่ของมันในกรงมากกว่าคน

ที่มา : สุนัขพันธุ์ต่างประเทศ(Dog World), โดย สันต์ นาคะสุวรรณ, หน้า 113-114

2. แอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจาก กันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปวาด หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทางคอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบแอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลช คำว่า แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator มาจากรากศัพท์ละติน "Animare" ซึ่งมีความหมายว่า การทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรค ลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินารักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้น ๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดิโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกม งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น

(<http://www.student4x4.com/smf/index.php?topic=649.0;wap2>)

2.1 จุดกำเนิดและประเภทของแอนิเมชัน

- แอนิเมชันถือกำเนิดขึ้นมาจากหลักการเรื่องภาพติดตา โดยเมื่อเราเห็นภาพนิ่งภาพหนึ่งก็จะเกิดการจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้นๆคืออะไรแล้วเมื่อลองนำเอาภาพนิ่งหลายๆภาพมาเล่นติดต่อกันด้วยความเร็วอย่างเช่น 25 ภาพต่อ 1 วินาที เราก็จะรู้สึกได้ว่าเรากำลังเห็น

ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชันก็ถือกำเนิดมาจากจุดนี้นั่นเอง โดยผู้ที่ทำการทดลองเพื่อพิสูจน์ให้เห็นกัน ก็คือ พอล โรเจต์ (Paul Rogel) ชาวฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 1828 โดยเขาได้ทำสิ่งประดิษฐ์ต่างๆเป็นแผ่น วงกลมแบนๆเหมือนกระดาษ ด้านหนึ่งวาดรูปนก อีกด้านวาดรูปกรงนกเปล่าๆ แล้วติดกับแกนไม้ หรือเชือก เมื่อหมุนด้วยความเร็วก็จะเกิดเป็นภาพนกอยู่ในกรง และแอนิเมชันก็ถือกำเนิดอย่างจริงจังขึ้นเมื่อโธมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายได้ หลังจากนั้นการสร้างแอนิเมชันก็ได้มีวิวัฒนาการมาโดยตลอด โดยแบ่งตามวิธีการสร้าง ผลงานเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แบบดั้งเดิม(Traditional Animation) ซึ่งได้แก่ แอนิเมชัน 2 มิติ ที่วาดด้วยมือ คัท-เอาท์ แอนิเมชัน(cut-out animation) ที่เป็นการตัดกระดาษให้เป็นรูปร่างต่างๆ และ Clay Animation หรือ Stop Motion ที่สร้างจากดินน้ำมันหรือวัสดุที่ใกล้เคียงกัน และ แอนิเมชันอีกประเภทคือ Digital Computer Animationที่เกิดจากการสร้างด้วยระบบดิจิทัลทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ (ธรรมศักดิ์ เชื้อรักสกุล , 2547 : 1-7).(http://gobgabkub.wordpress.com/category)

- ประวัติแอนิเมชัน

เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักสร้างภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นเริ่มทดลองใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งกำลังถูกพัฒนาขึ้นในสหรัฐอเมริกาเพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของตนเอง ในทศวรรษที่ 1970 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาลักษณะเฉพาะตัวขึ้นจนสามารถแบ่งแยกออกจากภาพยนตร์การ์ตูนของสหรัฐอเมริกาได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นยนต์ยักษ์ซึ่งไม่สามารถหาได้ในสหรัฐอเมริกาเลย ในทศวรรษที่ 1980 แอนิเมะได้รับความนิยมกว้างขวางในญี่ปุ่น ทำให้ธุรกิจการสร้างแอนิเมะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว และในทศวรรษที่ 1990 และ 2000 ชื่อเสียงของแอนิเมะได้แพร่ขยายไปยังนอกประเทศญี่ปุ่น พร้อมๆ กับการขยายตัวของตลาดแอนิเมะนอกประเทศ

คำศัพท์“อะนิเมะ” (アニメ) เป็นคำย่อของ アニメーション ซึ่งเป็นคำที่ยืมมาจากภาษาอังกฤษ (สังเกตได้ว่าเขียนเป็นคะตะคะนะ) “แอนิเมชัน” (animation) ซึ่งหมายความถึงภาพยนตร์การ์ตูน คำทั้งสองคำนี้สามารถใช้แทนกันได้ในภาษาญี่ปุ่น อย่างไรก็ตามคำนี้ถูกใช้บ่อยกว่า คำว่า “อะนิเมะ” มีขอบเขตกว้างครอบคลุมภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด ไม่จำกัดอยู่ที่แนวหรือรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนใดๆ “เจแปนิเมชัน” (Japanimation) ซึ่งเกิดจากการผสมคำว่า “เจแปน” (Japan) กับ “แอนิเมชัน” เป็นคำอีกคำที่มีความหมายเหมือน “อะนิเมะ” คำนี้นิยมใช้กันมากในทศวรรษที่ 1970 และ 1980 แต่มีคนใช้น้อยลงตั้งแตปี 1990 และหมดความนิยมลงก่อนกลางทศวรรษที่ 1990 ในปัจจุบันคำนี้ถูกใช้แค่ในประเทศญี่ปุ่นเพื่อแบ่งแยกระหว่างภาพยนตร์การ์ตูนต่างๆ ไป (ซึ่งคนญี่ปุ่นเรียกรวมๆ ว่า “อะนิเมะ”) และภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิต

ภายในประเทศ ภาษาไทยในสมัยก่อนใช้คำว่า "ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น" แทนอะนิเมะ คำทับศัพท์ "อะนิเมะ" นั้นไม่ค่อยเป็นที่นิยมใช้ แต่ปัจจุบันคำว่า "อะนิเมะ" หรือ "อะนิเมะ" นั้นกลับเป็นคำที่นิยมในหมู่เด็กวัยรุ่นไทยที่ชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่น ให้เรียกแทนคำว่า "ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น" ของสมัยอดีต ลักษณะเฉพาะตัว ตัวอย่างตัวละครอะนิเมะ "วิกิพีดิง" ถึงแม้อะนิเมะแต่ละเรื่องจะมีลักษณะทางศิลปะเฉพาะตัวซึ่งขึ้นอยู่กับศิลปินแต่ละคน โดยรวมแล้วเราอาจกล่าวได้ว่าลักษณะเฉพาะตัวของอะนิเมะคือการใช้ลายเส้นที่คม และสีเส้นที่สดใส มาประกอบเป็นตัวละครที่มีรายละเอียดสูง ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของอะนิเมะคือความหลากหลายของแนวเรื่องและกลุ่มเป้าหมายตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ ผิดกับภาพยนตร์การ์ตูนของฝั่งตะวันตกที่เกือบทั้งหมดมีเยาวชนเป็นกลุ่มเป้าหมาย อะนิเมะมีอยู่หลายแนวเช่นเดียวกับภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น แอคชั่น , ผจญภัย, เรื่องสำหรับเด็ก, ตลก, โศกนาฏกรรม, อีโรติก (ดูเพิ่ม: เอ็นไต) , แฟนตาซี, สยองขวัญ , ฮาเร็ม , โรแมนติก, และนิยายวิทยาศาสตร์ อะนิเมะส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาจากแนวอะนิเมะมากกว่าหนึ่งแนว และอาจมีสารัตถะมากกว่าหนึ่งสารัตถะ ทำให้การจัดแบ่งอะนิเมะเป็นไปได้ยาก เป็นเรื่องปกติที่อะนิเมะแนวแอคชั่นส่วนใหญ่จะสอดแทรกด้วยเนื้อหาแนวตลก รักโรแมนติก และอาจมีการวิพากษ์วิจารณ์สังคมปนอยู่ด้วย ในทำนองเดียวกันอะนิเมะแนวรักโรแมนติกหลายเรื่องก็มีฉากต่อสู้ที่ดูเด็ดไม่แพ้อะนิเมะแนวแอคชั่นเลย แนวที่สามารถพบได้แค่ในอะนิเมะและมังงะได้แก่ (สำหรับแนวอื่นๆ ดูรายชื่อแนวภาพยนตร์)

- บีโซโจะ: (ภาษาญี่ปุ่นหมายความว่า "เด็กสาวหน้าตาดี") อะนิเมะที่มีตัวละครหลักเป็นเด็กสาวหน้าตาสวยงาม เช่น เมจิกไนท์เรย์เอิร์ท
- บีโซเน็น: (ภาษาญี่ปุ่นหมายความว่า "เด็กหนุ่มหน้าตาดี") อะนิเมะที่มีตัวละครหลักเป็นเด็กหนุ่มหน้าตาสวยหล่อและท่าทางสง่างาม เช่น ฟุซึกิยูกิ
- เอดชิ: มีรากมาจากตัวอักษร "H" ในภาษาญี่ปุ่นหมายความว่า "ทะเล่" อะนิเมะในแนวนี้จะมีมุขตลกทะเล่แบบผู้ใหญ่ และมีภาพวาบหวามแต่ไม่เข้าข่ายอนาจารเป็นจุดขาย ตัวอย่างเช่น คาโนค่อน จิ้งจอกสาวสุดจี๊ด
- เอ็นไต: (ภาษาญี่ปุ่นหมายความว่า "ไม่ปกติ ในแง่จิตใจ" หรือ "วิตถาร") เป็นคำที่ใช้บอกประเทศญี่ปุ่นสำหรับเรียกอะนิเมะที่จัดได้ว่าเป็นสื่อลามกอนาจาร ในประเทศญี่ปุ่นเรียกอะนิเมะประเภทนี้ว่า 18禁アニメ (อ่านว่า "จูฮาจิคินอะนิเมะ"; อะนิเมะสำหรับผู้ใหญ่อายุมากกว่า 18 ปี) หรือ エロアニメ (อ่านว่า "เอโรอะนิเมะ"; มาจาก "erotic anime" แปลว่า "อะนิเมะที่กระตุ้นความรู้สึกทางเพศ) ตัวอย่างเช่น ลาบลูเกิร์ล)
- เมะกะ: อะนิเมะที่มีหุ่นยนต์ยักษ์ เช่น โมบิลสูทกันดั้ม

- อะนิเมะสำหรับเด็ก: มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กปฐมวัย ตัวอย่างเช่น โดราเอมอน
- โซเน็น: อะนิเมะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กผู้ชาย เช่น ดราก้อนบอล
- โชโจะ: อะนิเมะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กผู้หญิง เช่น เซเลอร์มูน
- เซเน็น: อะนิเมะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นชายตอนปลายถึงผู้ชายอายุประมาณ 20 ปี เช่น

ไอ้! มายก็อตเดส

• โจเซซ: (ภาษาญี่ปุ่นหมายถึง "ผู้หญิงอายุน้อย") อะนิเมะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้หญิงอายุประมาณ 20 ปี ตัวอย่างเช่น นานะ

• มะโฮโซโจ: แนวย่อยหนึ่งของอะนิเมะแนวโชโจ มีตัวละครหลักเป็นเด็กผู้หญิงที่มีพลังวิเศษอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การ์ดแคปเตอร่าก๊วระ

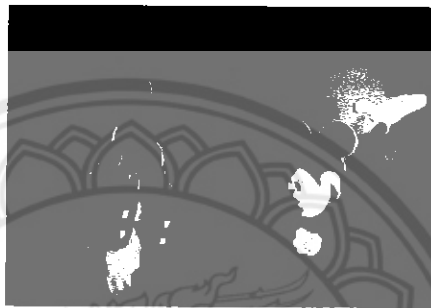
- มะโฮโซเน็น: เหมือนแนวสาวน้อยเวทมนตร์ แต่ตัวเอกเป็นผู้ชาย เช่น ดี.เอ็น.แองเจิล
- โชโจะไอ/ยูริ: อะนิเมะเน้นความรักร่วมเพศระหว่างผู้หญิง เช่น สตรอบเบอร์พานิก
- โซเน็นไอ/ยะโอะอิ: อะนิเมะเน้นความรักร่วมเพศระหว่างผู้ชาย เช่น กราวิทเทชั่น

(<http://gobgabkub.wordpress.com/category>)

- ประวัติแอนิเมชันฝรั่ง

แอนิเมชันแต่ละเรื่องในยุคแรกๆนั้นจะดัดแปลงจากภาพยนตร์เงียบ ที่ยุโรป ในปี 1908 แอนิเมชันก็ได้ถือกำเนิดขึ้นในโลก นั่นก็คือเรื่อง Fantasmagorie ของ Emile Courtet ผู้กำกับชาวฝรั่งเศส ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของโลก นั่นก็คือ Satire du Pt Irigoyen ของอาร์เจนติน่า ในปี 1917 และตามด้วย The Adventure of Prince Achmed ในขณะเดียวกัน ที่สหรัฐฯ ก็มีการเริ่มต้นพัฒนาด้านแอนิเมชันซึ่งหนังในช่วงแรกๆก็มี Koko the Clown และ Felix the Cat ในปี 1923 วอลท์ ดิสนีย์ ก็ถือกำเนิดขึ้นด้วย หลังจากที่วอลท์ ดิสนีย์ได้กำเนิดขึ้น ก็ทำให้เกิดยุคทองของหนังแอนิเมชันของดิสนีย์ในช่วงระยะเวลาถึง 20 ปีเลยทีเดียว ในปี 1928 มิกกี้ เมาส์ก็ถือกำเนิดขึ้น ตามด้วย พลูโต ภูฟี่ โดนัลด์ ดั๊ก เป็นต้น และในปี 1937 สโนว์ไวท์และคนแคระทั้ง 7 ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของ ดิสนีย์ และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี และทยอยมีแอนิเมชันเรื่องอื่นๆตามมา เช่น Pinocchio, Fantasia, Dumbo, Bambi, Alice in Wonderland, Peter Pan จากนั้นก็มีการตั้งสตูดิโอของ Warner Brother, MGM และ UPA ในช่วงปี 1960 หลังจากที่ภาพยนตร์แอนิเมชันประสบความสำเร็จ ก็ก่อให้เกิดธุรกิจแอนิเมชันบนจอโทรทัศน์ขึ้นมา ซึ่งมีทั้งการ์ตูนของดิสนีย์ และการ์ตูนพวกฮีโร่ทั้งหลายแหล่อย่าง ซูเปอร์แมน แบทแมน ฯลฯ และในขณะเดียวกัน ก็มีการศึกษาการทำแอนิเมชัน 3 มิติอีกด้วย เวลาที่ได้ล่วงมาถึง ช่วงปี 1980 ภาพยนตร์ของดิสนีย์ก็ถึงคราวซบเซา แต่ทว่าในปี 1986 The Great Mouse Detective ก็เป็น

แอนิเมชันเรื่องแรกของโลก ที่นำเอา 3D แอนิเมชันมาใช้ด้วย ซึ่งก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้แอนิเมชันของดิสนีย์ก็กลับมา ได้รับความนิยมนใหม่อีกครั้งหนึ่ง ทั้ง Beauty and the Beast, Aladdin, Lion King ในปี 1995 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่องแรกของโลก อย่าง Toy Story ก็ถือกำเนิดขึ้น และทำให้มีการสร้างสรรค์งานอนิเมชัน 3 มิติอีกหลายงานต่อมาจนถึงปัจจุบัน รวมไปถึง มีการทำแอนิเมชันเพื่อจับกลุ่มคนดูที่เป็นผู้ใหญ่ด้วย อย่างเช่น The Simpsons, South Park และมีการยอมรับแอนิเมชันจากประเทศอื่นๆมากขึ้นอีกด้วย



รูปที่ 4 รูปภาพจากการ์ตูนเรื่อง มิกกี้เมาส์
(<http://gobgabkub.wordpress.com/category>)

- ประวัติแอนิเมชันญี่ปุ่น

ส่วนที่ญี่ปุ่นนั้น การพัฒนาแอนิเมชันนั้น ก็มีประวัติศาสตร์มายาวนาน สันนิษฐานว่า น่าจะเริ่มต้นประมาณปี 1900 บนฟิล์มขนาด 35 มม. เป็นแอนิเมชันสั้นๆ เกี่ยวกับทหารเรือหนุ่มกำลังแสดงความเคารพ และให้ทั้งหมด 50 เฟรมเลย ส่วน เจ้าหญิงหิมะขาว ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของทางญี่ปุ่น ก็สร้างในปี 1917 จนมาถึงปี 1958 แอนิเมชันเรื่อง นางพญาขาว (Hakujaden) ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่เข้าฉายในโรง และจากจุดนั้นเอง แอนิเมชันญี่ปุ่นก็มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจาก

- ปี 1962 Manga Calender เป็นแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกของญี่ปุ่น
- ปี 1963 เจ้าหนูปรมาณู (Astro Boy) ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่ดัดแปลงมาจากมังงะ (หนังสือการ์ตูน) โดยตรง แดมเป็นแอนิเมชันสีเรื่องแรก และเป็นเรื่องแรกที่ออกไปฉายในอเมริกา
- ปี 1966 แม่มดน้อยแซลลี่ (Mahoutsukai Sally) ก็เป็นการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็กผู้หญิงเรื่องแรกด้วย
- ปี 1967 Ribon no Kishi ก็เป็นแอนิเมชัน เรื่องแรกที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนผู้หญิง (แกมตันฉบับก็เป็นหนังสือการ์ตูนเด็กผู้หญิงเรื่องแรกของญี่ปุ่นด้วย)

- ปี1972 Mazinga ก็เป็นจุดกำเนิดของการ์ตูนแนวSuper Robot
- ปี1975 Uchuu Senkan Yamato ก็เปิดศักราชหนังการ์ตูนยุคอวกาศ จนมาถึง Mobile Suit Gundam ในปีเดียวกัน
- ปี1981 ถือกำเนิด ไอ้ด้อลครั้งแรกในวงการการ์ตูน นั่นก็คือ ลามู จาก Urusei Yatsura
- อากิระ ในปี 1988 สร้างปรากฏการณ์ให้กับวงการแอนิเมชันทั่วโลกจนในปี 1995 ญี่ปุ่นกับอเมริกา ก็ร่วมมือกันสร้าง Ghost in the Shellขึ้น และมีอิทธิพลต่อการสร้างหนัง The Matrix ด้วย
- ในปี1997 ฮายาโอะ มิยาซากิ ก็นำ Princess Mononoke ก้าวไปสู่ระดับอินเตอร์ จนปี2003 ก็คว้ารางวัลออสการ์ครั้งที่75 สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยม จากเรื่อง Spirited Away รวมไปถึง Dragonball ของ อากิระ โทริยามะ ก็สร้างความนิยมไปทั่วโลกอีกด้วย



รูปที่ 5 รูปภาพจากการ์ตูนเรื่อง Ribbon no Kishi
(<http://gobgabkub.wordpress.com/category>)

- ประวัติแอนิเมชันไทย

พูดถึงแอนิเมชันตะวันตกและญี่ปุ่นกันไปแล้ว ขอดูถึงพัฒนาการของแอนิเมชันในเมืองไทยด้วยก็แล้วกัน โดยแอนิเมชันในบ้านเรานั้น ก็เริ่มต้นเมื่อ 60 ปีที่แล้ว ตัวการ์ตูนแอนิเมชันจะพบได้ในโฆษณาทีวี เช่น หนูหล่อของยาหม่องบริบูรณ์ปาล์ม ของ อ.สรรพสิริ วิริยศิริ ซึ่งเป็นผู้สร้างแอนิเมชันคนแรกของไทย และยังมีหมิ่นน้อย จากนมตราหมี แม่ผัดกับสโนว์ไวท์ของแป้ง น้ำควินน้ำอีกด้วย อ.เสน่ห์ คล้ายเคลือบ ก็มีแนวคิดที่จะสร้างแอนิเมชันเรื่องแรกในไทย แต่ก็ต้องล้มไปเพราะกฎหมายควบคุมสื่อในสมัยนั้น และ10ปีต่อมา ปี พ.ศ. 2498 อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็ทำสำเร็จจนได้จากเรื่อง เหตุมหัศจรรย์ที่ใช้ประกอบภาพยนตร์ ทูรบุรุษหุย ของ ส.อาสนจินดา หลังจากนั้นก็มีโครงการแอนิเมชัน หนูมาน การ์ตูนต่อต้านคอมมิวนิสต์ ที่ได้รับการสนับสนุนจากอเมริกาแต่ก็ล้มเหลว เพราะเหมือนจะไปเสียดสี จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัถน์ ผู้นำในสมัยนั้นซึ่งเกิดปีวอก ปี พ.ศ. 2522 สุดสาครของ อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของบ้านเรา และก็ประสบความสำเร็จมากพอสมควรในยุคนั้น ปีพ.ศ.2526 ก็มีแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกที่เป็นฝีมือคนไทยนั่นก็คือ ฝีเสื้อแสนรัก ต่อจากนั้นก็ มี เด็กชายคำแพง หนูน้อยเนรมิต เทพธิดาตะวัน จำกับใจ เนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นต้องใช้ต้นทุนค่อนข้างสูง ก็เลยทำให้แอนิเมชันในเมืองไทยนั้นต้องปิด

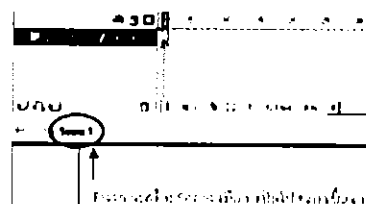
ตัวลงประมาณปี2542 แอนิเมชันของคนไทยที่ทำท่าว่าจะตายไปแล้ว ก็กลับมาฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง จากความพยายามของบ.บรอดคาสต์ไทย เทเลวิชั่น ก็ได้้นำการ์ตูนที่ดัดแปลงจากวรรณคดีฝีมือคนไทย ทั้ง ปลาบู่ทอง สังข์ทอง เงาะป่า และโลกนิทาน และได้รับการตอบรับอย่างดี จนในปี พ.ศ. 2545 นำจะเรียกว่าเป็นปีทองของแอนิเมชัน 3 มิติของคนไทยเลย โดยเฉพาะ บั้งปอนด์ ดิแอนิเมชัน และ สุดสาคร ซึ่งทั้ง2เรื่องก็สร้างปรากฏการณ์ในแง่ของการขายคาเร็คเตอร์ใช้ประกอบสินค้า และ เพลงประกอบ จำมะจ๊ะ ทิงจา ก็ฮิตติดหูด้วย รวมไปถึง การที่มีบริษัทรับจ้างทำแอนิเมชันของญี่ปุ่นและอเมริกาหลายเรื่องอีกด้วย และเราก็กำลังจะมี ก้านกล้วย แอนิเมชันของบ.ก้านตนาที่กำลังจะเข้าฉายไปทั่วโลก ซึ่งเราก็หวังว่า แอนิเมชันฝีมือคนไทย คงที่จะมีหลายเรื่อง หลากหลายแนวมากขึ้น ไม่แพ้แอนิเมชันของฝั่งญี่ปุ่นและตะวันตกเลยทีเดียว



รูปที่ 6 รูปภาพจากการ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดิ แอนิเมชัน
(<http://gobgabkub.wordpress.com/category>)

2.2. พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน

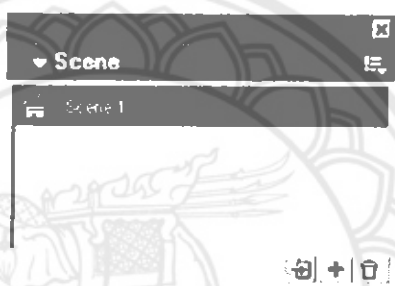
2.2.1. การทำงานใน Scene & Edit Symbol การสร้างภาพเคลื่อนไหวใน Flash ก็เหมือนกับเรากำลังละครเรื่องหนึ่ง ซึ่งคงจะต้องแบ่งออกเป็นแต่ละฉาก เพื่อให้ง่ายต่อการควบคุมดูแล ซึ่ง Scene เองก็เปรียบเสมือนกับฉากหนึ่งฉากที่เราสามารถนำมาประกอบเป็น Flash Movie ได้ ปกติแล้ว Scene จะถูกเรียกขึ้นมาพร้อมกับการเปิด Flash ซึ่งเราสามารถสังเกตได้จากมุมล่างซ้ายของหน้าต่าง Timeline เขียนว่า Scene 1



รูปที่ 7 หน้าต่าง timeline

(http://file.portal.in.th/seri1324/02%20TOON_COLOR/flash/unit61.htm)

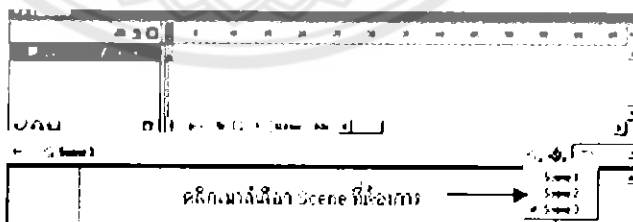
2.2.2. หน้าต่าง Scene ในแต่ละ Stage จะมีมากกว่า 1 Scene ก็ได้ เพราะในการสร้าง Flash Movie ที่ยาว ๆ หากเราเรียงลำดับไม่ดีอาจทำให้เราสับสน จึงต้องแบ่งเป็นแต่ละฉาก เหมือนกับเราสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาเรื่องหนึ่ง เราสามารถที่จะจัดการกับฉากเหล่านี้ได้ โดยเรียก Panel Scene ขึ้นมา โดยเลือก Windows > Scene



รูปที่ 8 หน้าต่าง Scene

(http://file.portal.in.th/seri1324/02%20TOON_COLOR/flash/unit61.htm)

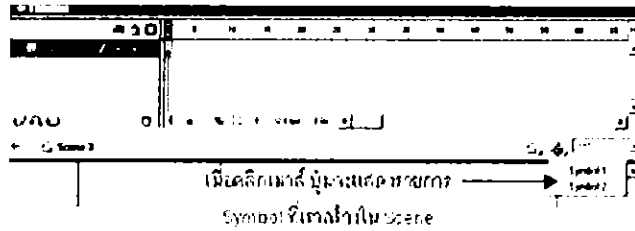
2.2.3. การแก้ไขซีน (Edit Scene) ปุ่ม Edit Scene ปุ่มนี้มีหน้าที่ในการเปลี่ยน Scene หรือเปลี่ยนฉากใน Stage เพื่อให้เราทำการแก้ไขค่าหรือเปลี่ยนแปลงวัตถุต่าง ๆ ใน Stage โดยให้เราคลิกเมาส์ที่ปุ่ม Edit Scene แล้วเลือก Scene ที่เราต้องการ



รูปที่ 9 หน้าต่าง Scene3

(http://file.portal.in.th/seri1324/02%20TOON_COLOR/flash/unit61.htm)

2.2.4. การแก้ไขวัตถุที่อยู่ใน Scene (Edit Symbol) สามารถแก้ไขวัตถุที่อยู่ใน Scene ได้ โดยการคลิกเมาส์ที่ปุ่ม Edit Symbol จะแสดงรายการของ Symbol ที่เราได้สร้างไว้ ซึ่งสามารถนำไปแก้ไขได้ โดยเลือก Symbol ที่ต้องการ



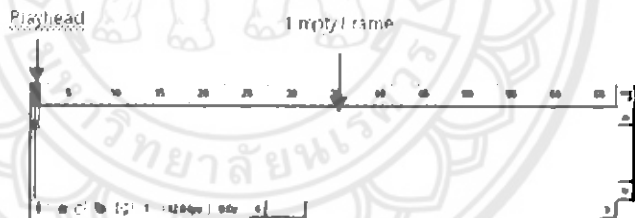
รูปที่ 10 หน้าต่าง Scene3

(http://file.portal.in.th/seri1324/02%20TOON_COLOR/flash/unit61.htm)

2.2.5. เส้นเวลา Timeline เป็นเครื่องมือหนึ่งของ Flash ที่ช่วยในการกำกับเวลาในการแสดงภาพเคลื่อนไหว โดยมี Playhead เป็นตัววิ่งผ่านแต่ละ Frame ที่วางอยู่ โดยไม่มีการกระทำอะไรภายใน Frame เราจะเรียกว่า Empty Frame

2.2.6. การแสดงสถานะเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหวบน Timeline การแสดงภาพ Animation จะมีการใช้ความสัมพันธ์ของเวลาเข้ามาช่วยในการแสดงวัตถุในแต่ละ Frame ด้วย เช่น แสดง Animation ด้วยความเร็ว 12 Frame ต่อวินาที เป็นต้น ซึ่งเราสามารถรู้ข้อมูลเหล่านี้ได้จาก StatusBar ด้านล่างของ Timeline ซึ่งจะแสดงสถานะของภาพเคลื่อนไหว

(http://file.portal.in.th/seri1324/02%20TOON_COLOR/flash/unit61.htm)



รูปที่ 11 หน้าต่าง timeline

(http://file.portal.in.th/seri1324/02%20TOON_COLOR/flash/unit61.htm)

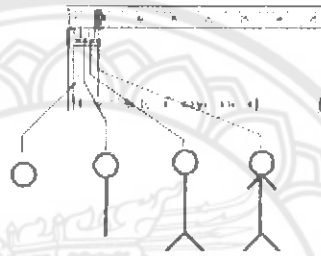
- หลักการพื้นฐานในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

เครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการทำ Animation และเข้าสู่เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยเราจะเริ่มเข้าใจเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหวชนิดต่างๆ ก่อนภาพเคลื่อนไหว หรือเราเรียกกันว่า Animation คือ การเปลี่ยนแปลงของวัตถุ โดยมีความสัมพันธ์กับเวลา เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหว การเดิน การวิ่ง เป็นต้น สำหรับ Flash นั้นจะมีการเคลื่อนไหวที่อยู่ 2 ลักษณะคือ

1. การเคลื่อนไหวแบบย้ายสถานที่ (Motion) เช่น วัตถุเคลื่อนที่จากจุด A ไปยังจุด B
2. การเคลื่อนไหวที่โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะ (Transform)

การเคลื่อนไหวชนิดภาพต่อภาพ (Frame By Frame Animation) เป็นการเคลื่อนไหวชนิด ภาพที่ 1 ไปภาพที่ 2 ไปภาพที่ 3ไปจนถึงภาพสุดท้าย หรือเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของการ์ตูนนั้นเองการเปลี่ยนแปลงของภาพแต่ละภาพที่เรียงอย่างต่อเนื่องกันลักษณะนี้ เหมาะกับการทำ Animation ที่ซับซ้อน เช่น Animation ที่มีลักษณะเคลื่อนไหวลักษณะท่าทางมาก เป็นต้น ซึ่งจะใช้ภาพจำนวนมาก โดยแต่ละ Frame จะใส่ภาพในลักษณะต่างๆ 1 ภาพ ทำให้เสียเวลา แต่จะทำให้ภาพที่มีการเคลื่อนไหวที่เหมือนกับความเป็นจริง

(<http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning47/section2/bt456/CH06-T61-P01.htm>)



รูปที่ 12 Frame By Frame Animation

(<http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning47/section2/bt456/CH06-T61-P01.htm>)

การเคลื่อนไหวชนิดกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด (Tweened Animation) การเคลื่อนไหวของ Animation ลักษณะนี้จะมีการกำหนดจุดเริ่มต้นในการแสดงภาพเคลื่อนไหวและใช้วิธีการคำนวณของ Flash ในการแสดงภาพต่างๆ โดยที่เราไม่ต้องไปหาภาพมาเรียงต่อกัน เราสามารถแบ่งการเคลื่อนไหวลักษณะนี้เป็ฯ 2 ลักษณะการคือ

1. เปลี่ยนแปลงสถานที่ (Motion Tween) เป็นการเคลื่อนไหวที่แบบมีการย้ายสถานที่ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของวัตถุ แต่สามารถเปลี่ยนสีหรือขนาดได้ คือการเปลี่ยนแปลงจากจุด A ไปยังจุด B โดยที่ระหว่างการเคลื่อนที่จาก A ไป B สามารถมีการเปลี่ยนแปลง ขนาด เปลี่ยนสี หรือค้อยๆ จางหายไป แต่ไม่สามารถเปลี่ยนจากรูปหนึ่งไปยังอีกรูปหนึ่งได้ เป็นต้น

การทำ Animation ลักษณะนี้ Flash Movie จะมีขนาดเล็กกว่า การเคลื่อนไหวชนิดภาพต่อภาพ (Frame By Frame Animation) เพราะใช้การคำนวณการเคลื่อนไหวแทนการใช้ภาพจริงหลายๆ ภาพมาแสดงต่อๆ กัน

|A

|B

รูปที่ 13 Tweened Animation

(<http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning47/section2/bt456/CH06-T61-P01.htm>)

2. เปลี่ยนแปลงลักษณะเดิม (Shape Tween) เป็นการเคลื่อนไหวโดยมีการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง หรือเปลี่ยนจากวัตถุหนึ่งไปเป็นอีกวัตถุหนึ่ง เช่น การเปลี่ยนรูปของวงกลมเป็นรูปดาว เป็นต้น



รูปที่ 14 Shape Tween

(<http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning47/section2/bt456/CH06-T61-P01.htm>)

2.3. ทฤษฎีสี

สีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างหนึ่งในการดำรงชีวิต ซึ่งมนุษย์รู้จักสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ ในอดีตกาลมนุษย์ได้ค้นพบสีจากแหล่งต่าง ๆ จากพืช สัตว์ ดิน และแร่ธาตุนานาชนิด จากการค้นพบสีต่าง ๆ เหล่านั้น มนุษย์ได้นำเอาสีต่าง ๆ มาใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวาง โดยนำมาระบายลงไปบนสิ่งของ ภาชนะเครื่องใช้ หรือระบายลงไปบนรูปปั้น รูปแกะสลักเพื่อให้รูปดูเด่นชัดขึ้น มีความเหมือนจริงมากขึ้นรวมถึงการใช้สีวาดลงไปบนผนังถ้ำ หน้าผา ก้อนหิน เพื่อใช้ถ่ายทอดเรื่องราวและทำให้เกิดความรู้สึกถึงพลังอำนาจที่มีอยู่เหนือสิ่งต่าง ๆ การใช้สีทาตามร่างกายเพื่อกระตุ้นให้เกิดความอึกเขิม เกิดพลังอำนาจหรือใช้สีเป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

ที่มา : (<http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>)

2.3.1. ความสำคัญของสี

ความสำคัญของสีที่มีต่อวิถีชีวิตของเราเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของเราอย่างมาก นับแต่สมัยดึกดำบรรพ์จนถึงปัจจุบัน เราได้นำสีมาใช้ให้เกิดประโยชน์โดยใช้เป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง สีจึงเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อใช้ประโยชน์กับวิถีชีวิตของเราเพราะสรรพสิ่งทั้งหลายที่แวดล้อมตัวเราประกอบไปด้วยสีทั้งสิ้นในงานศิลปะเป็นองค์ประกอบ สำคัญอย่างหนึ่งและในวิถีชีวิตของเราสีเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น

1) ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน

2) ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม

กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน

3) ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้สีต่าง ๆ เช่น คณะสี

เครื่องแบบต่าง ๆ

4) ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว

5) ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้าง

บรรยากาศ สมจริงและน่าสนใจ

6) เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของ มนุษย์

(<http://nilawan.wordpress.com/tag>)

2.3.2. แม่สี

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม

แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1) แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม ซึ่งจะมียูด้วยกันทั้งหมด 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2) แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ

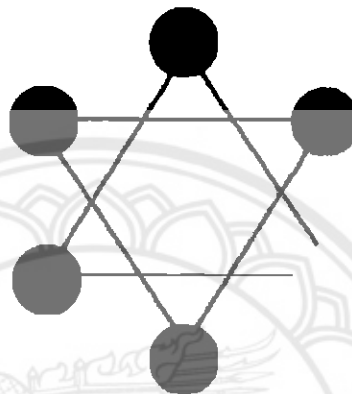
แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์จะทำให้เกิดวงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสีจะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้
สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีชั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีชั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิด สีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว



รูปที่ 15 แสดงภาพสีชั้นที่ 2

(<http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>)

สีชั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีชั้นที่ 1 ผสมกับสีชั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากันจะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดง

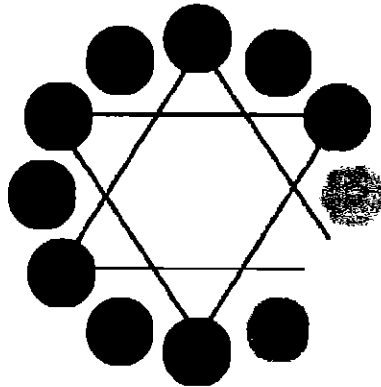
สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง



รูปที่ 16 แสดงภาพสีขั้นที่ 3

(<http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>)

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน - เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่สัมพันธ์กับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

2.3.3. ความหมายของสี

- สีแดงความหมาย: ความเข้มแข็ง มีพลังกำลัง, ความโกรธ, กิเลส, ความหมกมุ่นทางเพศ, แจ่มใส, กล้าหาญ, ไฟ, ร้อนแรง, การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว, ความปรารถนา, เลือด, มีชีวิตชีวา, แรงขับเคลื่อน, ความเสี่ยง, ความรัก, การอยู่รอด, สงคราม, อันตราย, การปฏิวัติ, แข็งกร้าว, พลังอำนาจ, เด็ดเดี่ยว, รสชาติดี, เป็นผู้นำ, ตื่นเต้น, ความเร็ว, ความร้อน, ความอบอุ่น, รุนแรง, การดึงดูดความสนใจ, โรแมนติก

สีแดงสด ความสนุกสนาน, เรื่องทางเพศ, กิเลส, ความเจ็บแสบ, ความรัก, ความลึกลับ

สีแดงเข้ม ความมุ่งมั่น, ความคลั่งไคล้, ความโกรธ, ความดั่งเครียด, ความเป็นผู้นำ, ความโหยหา, การปองร้าย

สี Maroon (แดงเลือดนก) ความลึกลับ

จิตวิทยา: สีแดงจะช่วยกระตุ้นการเผาผลาญในร่างกาย, เพิ่มอัตราการหายใจ, เพิ่มการขับเหงื่อ, ช่วยเจริญอาหารและเพิ่มความดันโลหิตได้

-..สีชมพู ความหมาย: อบอุ่น, มีพลัง, ความสมดุล, กระตือรือร้น, มีชีวิตชีวา, พลังกำลัง, ขยับขยาย, หรรษา, ตื่นเต้น, เป้าหมายธุรกิจ, การซื้อขายอสังหาริมทรัพย์, ทะเยอทะยาน, ความสำเร็จ, เกี่ยวกับกฎหมาย, การขาย, การแสดง, ดวงอาทิตย์, เป็นมิตร, สนุกสนาน, เข้มแข็ง, อดทน, รอบรู้, การกุศล, นำหลงไหล, ความสุข, เป็นมิตร, การเริ่มต้น, ความคิดสร้างสรรค์, กำลังใจ, อบอุ่น, น่าสนใจ, อิสระ, งบประมาณน้อย, นุ่มสาว

สีชมพูอ่อน ้วยแรกอุ่น, บอบบาง

สีชมพูสด ้วยร้อน, กำลั้ง, มีเจตนาดี

- สีส้ม ความหมาย: โรแมนติก, ความรัก, มิตรภาพ, ผู้หญิง, ความจริง, นิ่งเฉย, หวังดี, เยียวยาความรู้สึก, ความสงบ, ความห่วงใย, เอาใจใส่, รสหวาน, กลิ่นหอม, บอบบาง, ละเอียดอ่อน

สีส้มอ่อน เช่น ลูกแอปเปิ้ลคอก, ปะการัง, ลูกพีชและแคนตาลูป หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญ

สีส้มเข้ม หมายถึง หลอกหลวง, ไม่ไว้วางใจ

สีส้มแดง หมายถึง ความปรารถนา, เรื่องทางเพศ, ความแข็งแกร่ง, การครอบครอง

สีส้มสด เช่น ส้ม หมายถึง เกี่ยวกับสุขภาพ

จิตวิทยา: ในร้านอาหาร สีส้มถือว่าเป็นสีที่ช่วยกระตุ้นการเจริญอาหาร ส่วนการตกแต่งด้วยสีส้มก็ช่วยเรื่องการค้าขาย นอกจากนี้สีส้มยังช่วยเพิ่มออกซิเจนที่ส่งไปเลี้ยงสมอง และช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง

- สีน้ำตาล ความหมาย: มิตรภาพ, เทศกาลพิเศษ, พื้นดิน, วัตถุประสงค์, ความจริง, สะดวกสบาย, ทนทาน, มั่นคง, เรียบง่าย, อายุยืน, สนิทสนม, เงียบสงบ, ราคะ, เข้มแข็ง, การผลิต, นิ่งเฉย, ทำงานหนัก, น้ำใจ, สิ่งสกปรก, การปฏิบัติกร ถ้าใช้สีน้ำตาลสีเดียวนั้น มันก็จะดูไม่ค่อยโดดเด่นเท่าไร ออกจะดูทึมๆ ทีอๆ ด้วยซ้ำ นานั้วรณะแนะนำว่าให้ใช้คู่กับสีอื่นหรือแต่งโดยใช้เทคนิค texture เข้าช่วยคะ เช่นพื้นไม้ เป็นต้น

สีน้ำตาลแดง ฤดูเก็บเกี่ยว, ฤดูใบไม้ร่วง

สีเนื้อ หยาง, เชี่ยวชาญ, ความเรียบร้อย

สีน้ำตาลทองแดง เป้าหมายทางการเงิน, หลงไหล, ผลทางธุรกิจ, ความก้าวหน้าในอาชีพ

สีน้ำตาลกาแฟ เชี่ยวชาญ, เข้มข้น, ทนทาน

- สีทอง ความหมาย: ร่ำรวย, พระเจ้า, ชัยชนะ, ปลอดภัย, อำนาจของผู้ชาย, ความสุข, ซี้เล่น, เคารพ, เงียบแหลม, น่าเกรงขาม, ปรารถนาอำนาจ, อำนาจลึกลับ, วิทยาศาสตร์, ความมุ่งมั่น

- สีเหลือง ความหมาย: พระอาทิตย์, ฉลาด, เบบ, ความทรงจำ, จินตนาการ, ความร่วมมือ, องค์กร หมู่คณะ, แสงอาทิตย์, ความสุข, พลังงาน, มองโลกในแง่ดี, บริสุทธิ, กระตือรือร้น, อบอุ่น, มีเกียรติ, ักดี, ความชัดเจน, แนวคิด, ความเข้าใจ, เจียบแหลม, ทฤษฎี, ไม่ใช่, ชี้แจง, อ่อนแอ, ระมัดระวัง, ผู้ตาม, มั่นใจ, อารมณ์ขัน, เพื่อน, ความคิดสร้างสรรค์, เป็นต้นแบบ, ความหวัง, ฤดูร้อน, ไม่แน่นอน, มีชื่อเสียง

สีเหลืองหม่น ระมัดระวัง, ผุพัง, ป่วย

สีเหลืองอ่อน สดชื่น, สนุกสนาน, รอบรู้

สีครีม ความเจียบ, ่าจริง, สงบ, บริสุทธิ, นุ่มนวล, อบอุ่นมากกว่าสีขาว

จิตวิทยา: สีเหลืองจะช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง ช่วยให้กล้ามเนื้อมีกำลังและช่วยดึงดูดความสนใจ

- สีเขียว ความหมาย: แผ่นดินแม่, การแพทย์, อุดมสมบูรณ์, การเกษตร, การเติบโต, อาหาร, ความหวัง, ต่ออายุ, นุ่มนวล, มั่นคง, ทนทาน, สดชื่น, ธรรมชาติ, สิ่งแวดล้อม, เจียบสงบ, อมตะ, สุขภาพ, การรักษา, โชคดี, หิงหวง, สามัคคี, ใจกว้าง, ปลอดภัย, อัจฉรา, โชคร้าย, การทูต, สนุกสนาน, สมดุล, ไม่มีประสบการณ์, แบ่งปัน, มิตรภาพ

จิตวิทยา: สีเขียวสามารถลดความดันเลือดได้ ช่วยลดอาการตื่นเต้น และช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สีเขียวนี้ทำให้สบายตาและช่วยให้คนนิสัยดีขึ้น รูปที่มีพื้นหลังเป็นสีเขียวจะทำให้รูปนั้นดูไกลขึ้น

สีเขียวเข้ม การเงิน, ทะเยอทะยาน, โลก, หิงหวง, ช่วยให้เกิดความมุ่งมั่น สีเขียวเหลืองมะนาว เจ็บไข้ได้ป่วย, หิงหวง, คลื่นไส้, ชี้อฉลาด ไม่แนะนำให้

ใช้สีนี้ในผลิตภัณฑ์อาหาร

สีเขียวมะกอก สงบสุข

สีเขียวอมน้ำเงิน เป็นสีที่นิยมใช้กันทั่วไปค่ะ

- สีน้ำเงิน/สีฟ้า ความหมาย: โชคดี, การติดต่อสื่อสาร, ฉลาดเจียบแหลม, การป้องกัน, แรงแบบดาลใจ, สงบ, นุ่มนวล, น้ำ, ทะเล, ความคิดสร้างสรรค์, ลึกลับ, ท้องฟ้า, ท้องเขียว, อุทิศตัว, ความก้าวหน้า, อิศระ, ความรัก, ความเชื่อใจ, เห็นอกเห็นใจ, ความเศร้า, ความกุ่มใจ, ความมั่นคง, เป็นปึกแผ่น, ความเข้าใจ, ความมั่นใจ, การยอมรับ, การอนุรักษ์, ความปลอดภัย, คำสั่ง, สะดวกสบาย, หนาวเย็น, เทคโนโลยี, ปัญญา, ความคิด, การแบ่งปัน, ความร่วมมือกัน, ความจริงใจ, ผ่อนคลาย, มิตรภาพ, อดทน

จิตวิทยา: บางคนเชื่อว่าสีน้ำเงินหรือสีฟ้านี้ทำให้การเผาผลาญในร่างกายหรือเมตาโบลิซึมช้าลง และหยุดยั้งการเจริญอาหาร

สีน้ำเงิน ความร่ำรวย หนาวเย็น

สีน้ำเงินเข้ม ความลึก, เชี่ยวชาญ, มั่นคง, น่าเชื่อถือ, รอบรู้, เฉลียวฉลาด, เป็นสีของธุรกิจส่วนใหญ่, อบอุ่น, อ่อนาง, ความจริงจัง, สุขภาพ, ความรู้, กฎหมาย, ตระกะ, ปลอดภัย, ไปรุ่ง

- สีม่วง ความหมาย: อิทธิพล, ดวงตาที่สาม, ทรงเจ้า, พลังพิเศษ, เกียรติยศ, แรงบันดาลใจ, ราชวงศ์, อำนาจลึกลับ, การเปลี่ยนแปลง, ฉลาด, เชี่ยวชาญ, โหดร้าย, หยิ่งยโส, เพ้อฝัน, จินตนาการ, ร่ำรวย, พุ่มเฟิอย, อิศระ, ไสยศาสตร์, ความคิดสร้างสรรค์, พลังงาน, ความมั่นใจในตัวเอง, ถือตัว, ทะเยอทะยาน, นรุกรา, กำไร, ความต้องการทางเพศ, เพศที่สาม, เกย์, เลสเบี้ยน

จิตวิทยา: เด็กฝรั่งรุ่นซึกประมาณประมดมปลายถึงมัธยมต้นกว่า 75% เลือกสีนี้เป็นสีที่ชอบที่สุดคะ ไม่แนใจว่าเด็กไทยจะด้วยรีเปล่า พวกบริษัทผลิตของเล่นหรือผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับเด็กนิยมใช้สีม่วงสดเพื่อดึงดูดความสนใจคะ ส่วนสีม่วงอ่อนหวานๆ ก็เหมาะดีสำหรับงานออกแบบแบบผู้หญิงๆ แต่ถ้าใช้สีม่วงมากเกินไป ก็ทำให้รู้สึกอึดอัดหรือคลื่นไส้ถ้าต้องอยู่ในห้องที่มีแต่สีม่วงได้

สีม่วงลาเวนเดอร์ หยาง, สืบสวนทางเพศ, โรแมนติก, ผู้หญิง, การเปลี่ยนแปลง, อาลัยอาวรณ์

สีม่วงเข้ม ความมืด, เศร้า, ผิดหวัง, ร่ำรวย

สีม่วงอ่อน หยาง

สีม่วงไวโอเล็ต สมาธิ, ความคิดสร้างสรรค์, ความมุ่งมั่น, ความเงียบ, ความสวยงาม, แรงบันดาลใจ, ศิลปะ, ดนตรี, กามารมณ์, เสียสละ

สีม่วงอมน้ำเงิน ลึกลับ

- สีขาว ความหมาย: เทวดา, สันติภาพ, บริสุทธิ, สาวบริสุทธิ์, เคารพนับถือ, เลื่อมใสศรัทธา, ความเรียบง่าย, ความสะอาด, ไร้เดียงสา, นุ่มสาว, การเกิด, หน้าหนาว, หิมะ, ความดี, ปลอดภัย, หนาวเย็น, ชัดเจน, สมบูรณ์แบบ, ยุติธรรม, ความปลอดภัย, คิดบวก, บุญกุศล, ความสำเร็จ, สิ่งประดิษฐ์, เป็นเอกภาพ, เสียสละเพื่อส่วนรวม, พระเจ้า, ผู้หญิง

จิตวิทยา: ห้องสีขาวอาจทำให้อึดอัดได้ถ้าปล่อยให้โล่งๆ ไม่มีอะไรเลยคะ สีขาวใช้ได้ดีเมื่อใช้เป็นพื้นหลังเพราะทำให้สิ่งที่เราต้องการจะนำเสนอเด่นขึ้นคะ

- สีเงิน ความหมาย: เสน่ห์, ไฮเทค, สง่างาม, ไทวจิต, ญาณทิพย์, เพ้อฝัน, พลังหญิง, การสื่อสาร, เทพธิดา, ร่ำรวยหรูหรา, สมัยใหม่

จิตวิทยา: ใช้สีเงินร่วมกับสีอื่นจะช่วยให้เป็นที่สะดุดตาค่ะ

- สีเทา ความหมาย: ปลอดภัย, เชื้อถือได้, ฉลาด, มีเกียรติ, เงียบขรึม, ถ่อมตัว, อนุรักษ์นิยม, สำหรับคนแก่, เศร้าเสียใจ, น่าเบื่อ, มีอาชีพ, เชี่ยวชาญ, ทนทาน, มีคุณภาพ, เงียบขรึม, หม่นหมอง

- สีดำ ความหมาย: การปกป้อง, รังเกียจ, อำนาจ, เกี่ยวกับเพศ, เชี่ยวชาญ, เป็นทางการ, นรุษ, ร่ำรวย, ลึกลับ, ความกลัว, ปิศาจ, ความทุกข์, ความเศร้า, ความโกรธ, สำนึกผิด, โชคร้าย, ความลับ, ความสกปรก, ความว่างเปล่า, เข้มแข็ง, เชื้อถือ, จริงจัง

จิตวิทยา: ถ้าใช้สีดำกับพื้นที่กว้างเกินไป ก็อาจทำให้รู้สึกอึดอัด หดหู่ได้ค่ะ แม้ว่าสีดำจะทำให้ดูมีมิติขึ้นก็ตาม

ที่มา : (<http://www.oknation.net/blog/webmasterbangkok/2010/12/12/entry-1>)

2.4. สีน้ำ

สีน้ำเป็นผลผลิตใหม่สำหรับสังคมที่ส่งเสริมให้การพิมพ์และวาดเขียนมีคุณค่าสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสมบูรณ์ทางด้านบรรยากาศและบริเวณว่าง

สีน้ำมีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ เนื้อที่บดแล้วอย่างละเอียด (Pigment) ผสมกับกาวอารบิก ซึ่งสกัดมาจากต้นอะคาเซีย (Acacia tree) กาวชนิดนี้มีคุณสมบัติพิเศษ คือ ละลายน้ำง่ายและเกาะติดกระดาษแน่น ทั้งยังมีลักษณะโปร่งใสอีกด้วย

คุณสมบัติทั่วไปของสีน้ำ

1. ลักษณะโปร่งใส (Transparent Quality)

เนื่องจากสีน้ำมีส่วนผสมของกาว และสีที่บดอย่างละเอียด ดังนั้นเมื่อระบายน้ำบนกระดาษสีขาวจึงมีเนื้อที่ไม่หนาที่บังจนเกิดไป ทำให้เกิดลักษณะโปร่งใส และการระบายสีน้ำจะต้องระบายไปที่เดียว ไม่ระบายซ้ำกัน เพราะจะทำให้สีซ้ำหรือหม่นได้ และควรระบายจากสีอ่อนไปหาสีแก่ ในบางกรณีอาจจะระบายจากสีแก่ไปหาอ่อนก็ได้ ทั้งนี้ต้องคอยระวังอย่าให้น้ำที่ใช้ผสมสีชุ่มหรือคล้ำ เพราะจะทำให้สีหม่นหรือทึบได้

2. ลักษณะเปียกชุ่ม (Soft Quality)

เนื่องจากในการระบายสี จะต้องผสมผสมผสานกับน้ำและระบายให้ซึมเข้าหากันเมื่อต้องการให้กลมกลืนกัน ดังนั้น เมื่อระบายไปแล้วลักษณะของสีที่แห้งบนกระดาษ

จะคงความเปียกชุ่มของสี ปรากฏให้เห็นอยู่เสมอ และในบางกรณีที่ใช้สีน้ำระบายมากเกินไป แล้วปล่อยให้สีแห้งไปเอง ก็เกิดคราบของสี (Sfumato) ปรากฏให้เห็น ซึ่งถือเป็นลักษณะพิเศษที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ยิ่งศิลปินสีน้ำท่านใดสามารถสร้างสรรค์ให้คราบน้ำนั้นน่าดูและมีความหมายขึ้น ถือว่าเป็นลักษณะพิเศษของสีน้ำที่มีค่าควรชื่นชมเป็นอย่างยิ่ง

เทคนิคสีน้ำพื้นฐาน

1.การระบายแบบเปียกบนเปียก (Wet ON Wet)

คือสีเปียก (สีผสมน้ำแล้ว) ระบายบนกระดาษเปียก (กระดาษที่ระบายน้ำหรือน้ำสีไว้แล้ว) วิธีการคือ ใช้พู่กันจุ่มสี (ค่อนข้างชื้น) แตะแต้มบนกระดาษที่เปียกอยู่แล้วตามด้วยสีอื่น สีจะไหลซึม รุกรานเข้าหากันอย่างกลมกลืนและมีส่วนที่เกิดเป็นสีใหม่เพิ่มขึ้นมา

-ถ้าทำบนกระดาษเปียกชุ่ม สีจะรุกรานกันรวดเร็วและนุ่มนวล เทคนิคนี้นำไปใช้ระบายท้องฟ้าหรือน้ำทะเล ได้

-ถ้าทำบนกระดาษเปียก สีจะรุกรานไม่มากแต่ยังคงผสมผสานกลมกลืนกันดี เทคนิคนี้นำไปใช้ระบายเป็นพวกวัตถุรูปทรงทั่วไปได้

-ถ้าทำบนกระดาษหมาด สีจะผสมผสานกลมกลืนกันน้อย เห็นการแยกสัดส่วนชัดเจนกว่า เทคนิคนี้นำไปใช้ สร้างพื้นผิวแสดงความแตกต่าง ไม่เรียบ

2.การระบายแบบเปียกบนแห้ง (Wet ON Dry)

เป็นลักษณะการระบายเรียบโดยใช้สี (ผสมน้ำแล้ว) ระบายบนกระดาษแห้งมี 3 รูปแบบดังนี้ ระบายเรียบสีเดียว (Flat wash) โดยใช้พู่กันจุ่มสีระบายไปตามแนวอนบนกระดาษที่เอียงเล็กน้อยให้น้ำสีไหลลง ไปกองข้างล่างแล้วระบายต่อเนื่องกันลงไปจนจบ การระบายครั้งต่อไปให้ต่อที่ได้คราบน้ำที่ยังเปียกอยู่ ผลที่ได้คือสีจะใส เรียบสม่ำเสมอ ระวัง อย่านำพู่กันไปจุ่มน้ำ หรือเติมน้ำลงในสี ระหว่างทำงานเพราะจะทำให้สีที่ได้ไม่เรียบเกิดเป็นชั้นได้

3. การระบายแบบแห้งบนแห้ง (DRY ON DRY)

เป็นการระบายสีชั้นๆบนกระดาษแห้งในลักษณะต่างๆเช่น แตะ แต้ม ชีด เขียน ลากเส้นอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการใช้สีส่วนต่างๆของพู่กันคือปลายบ้าง โคนบ้างเพื่อให้เกิดเป็นลักษณะต่างๆ เทคนิคนี้นำไปใช้เน้นเพื่อเพิ่มรายละเอียดของภาพ เช่น เมื่อเราทำภาพตัวบ้าน

เสร็จแล้วเราก็มาใส่ประตู หน้าต่าง ด้วยการใช้สีชั้นๆ และ แด้ม ลงไปเราก็จะได้รายละเอียดของภาพแบบ DRY ON DRY

4. การระบายแบบแห้งบนเปียก (DRY ON WET)

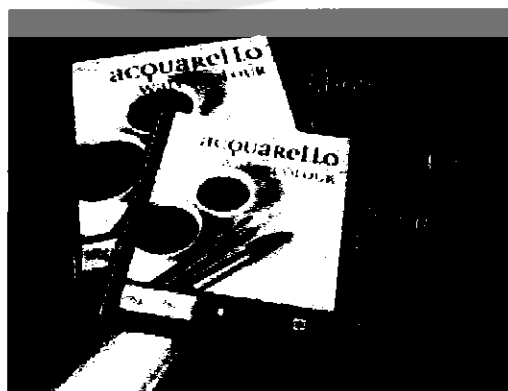
เป็นการระบายสีชั้นๆลงบนกระดาษที่เปียกชุ่มด้วยลักษณะต่างๆ เช่นการแตะ ปาด ชีดเขียนด้วยความเร็ว สีจะฟุ้งไปที่ๆภาพแต่ไม่มากเท่าเปียกบนเปียก ความเข้มของสีจะมากกว่าเช่นกัน เหมาะกับการลงสีพื้นหลังที่เป็นจิตรกรรมชาติ เช่น ภูเขา ต้นไม้
ที่มา: จิตรกรรมสีน้ำ ,นิตยสาร ศิลปะ ,ใจประสาท, (พิมพ์ครั้งที่ 1 ,2543) ,หน้า 19-25



รูปที่ 17 ระบายสีน้ำชั้นต้น

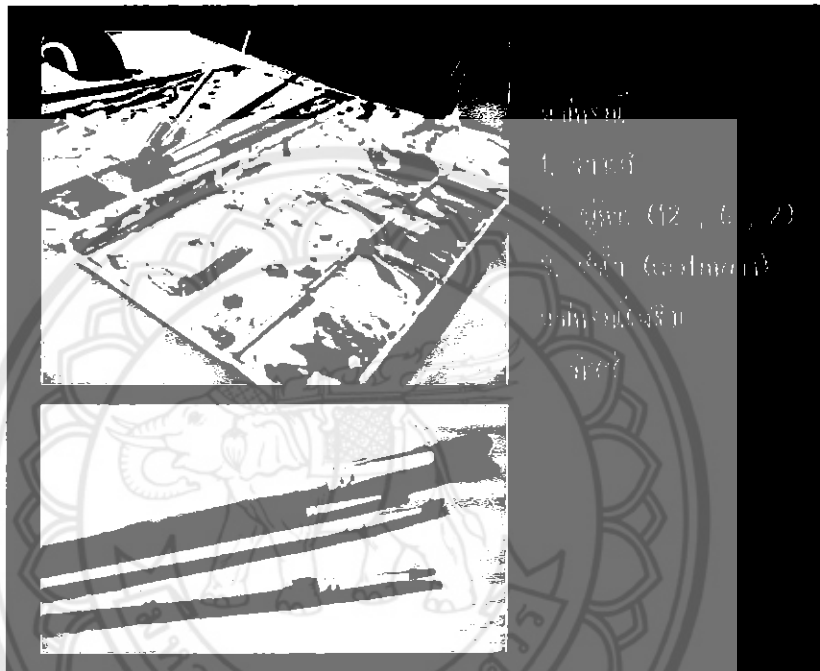
ที่มา ; <http://csatorn.com/watercolour.html>

2.4.2. ขั้นตอนการระบายสีน้ำ



รูปที่ 18 เริ่มที่อุปกรณ์การวาดก่อนเลย

สมุดวาดสีน้ำที่เราใช้ตอนนี้คือยี่ห้อ Fabriano ค่ะ ราคาแพงนิดนึงแต่ไม่มากเท่าไร
 สำหรับคนเริ่มต้นหาซื้อที่ราคาขอพท์ลงมาก็ได้ค่ะ ที่แนะนำก็มี canson กับ เรอเนสซองหรือจะยี่ห้ออื่นก็ได้ ขอแค่แกรมกระดาษสูงๆหน่อย ชัก 200 อัพจะดีมาก ไม่แนะนำกระดาษเรียบนะค่ะ



รูปที่ 19

- ถาดสีแบบพับได้จะเลืคมาก ไม่แพงมากซื้อมาเลยใช้กันจนหอมแน่
- พู่กันแนะนำยี่ห้อ ST หัวขาว ขนนุ่ม เก็บน้ำดีมากด้วย recommend ค่ะ

แต่ถ้าหาไม่ได้ก็เอาเป็น master art ก็ได้ค่ะ ราคาขอมเยา (เพราะเราไม่แน่ใจว่า ST ยังผลิตอยู่รึเปล่า)

- สีไม่จำเป็นต้องกว้านซื้อทุกสีนะค่ะ เก็บแค่ที่จำเป็นพอ ผสมเองได้ตั้งใจว่า สีที่แนะนำก็

Lemon Yellow Hue

Cadium Red Hue

Ultramarine

Viridian



Perm. Blue Violet (เฉพาะสีนี้จับ. ใช้ของ Vangoh ค่ะ)

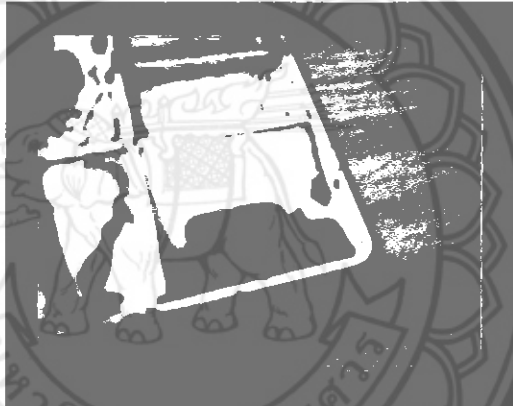
Cerulean Blue Hue

Permanent Rose

Burnt Sienna

- ทิชชู ถูติดมือให้ตลอดเลยค่ะ ชับน้ำเร็วกว่าผ้าเยอะ = w = b

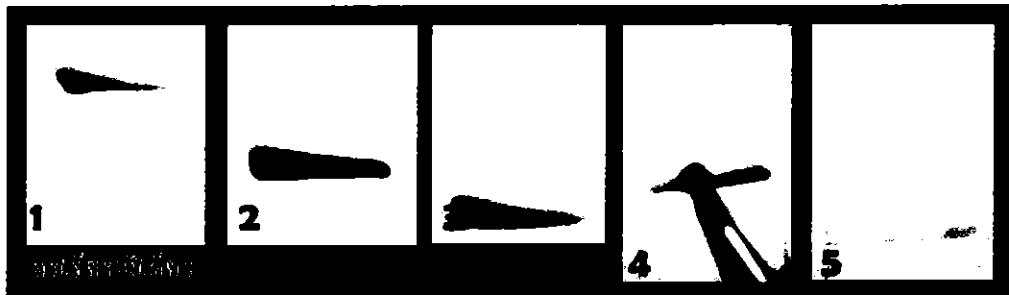
2.4.3. How to Basic



รูปที่ 20 เวลาผสมสีค่ะ ความเข้มข้นจะขึ้นอยู่กับสัดส่วนปริมาณน้ำกับสี

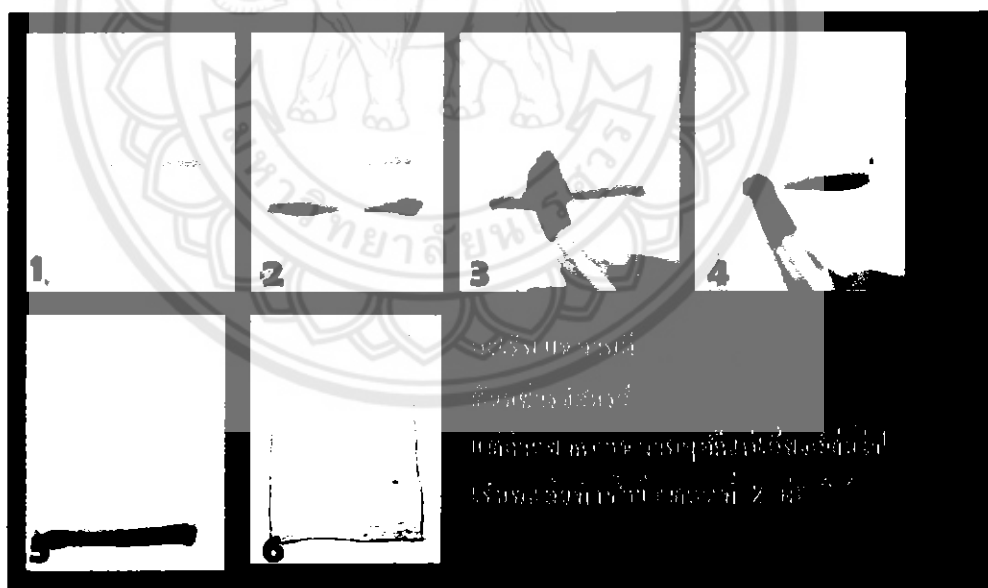


รูปที่ 21 การไล่น้ำหนักสี ปกติจะมี 7 ระดับ ยกเว้นบางสีที่อ่อนมากจะไม่ครบนะคะ น้ำหนักสีเป็นอะไรที่อธิบายยากค่ะ เขาเป็นว่าต้องลองทำดูค่ะ หัดมองภาพแล้วแยกความเข้มสีให้เป็นพอนานๆเข้ามื่อมันจะผสมสีได้น้ำหนักตามต้องการเองค่ะ



รูปที่ 22 ลงเรียงสีเดียว

1. กำหนดขอบเขตที่จะลงสีแล้วปาดสีลงมาให้มีน้ำสีทิ้งไว้
2. ลงสีต่อมาเรื่อยๆก็อย่าให้น้ำสีแห้งนะคะ สำคัญมาก
3. ลงสีแบบเฉียงนำมาเรื่อยๆจนเต็มพื้นที่ที่ต้องการจะเห็นว่ามีน้ำสีกองอยู่
4. ใช้พู่กัน แห้ง ปาดน้ำสีที่กองอยู่ออก ตะเบาๆก็พอคะ เอาออกให้หมดนะไม่จั้นจะเหลือคราบน้ำทิ้งไว้
5. เรียบร้อย



รูปที่23.ลงเรียงสองสี

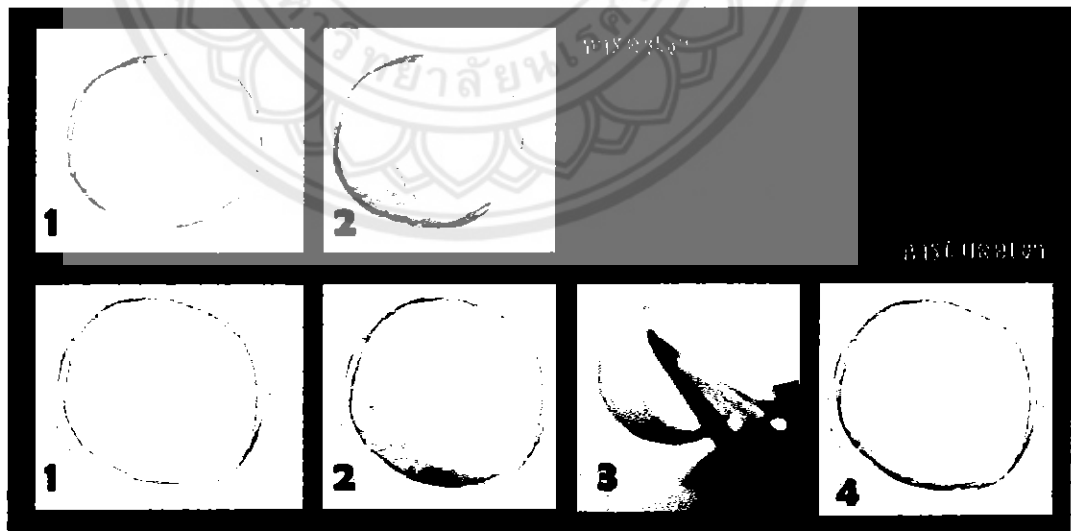
1. เริ่มมาก็ลงแบบลงเรียงสีเดียวก่อนแล้วก็หยุดตรงที่ต้องการให้เริ่มมีการไล่สี อย่าลืมเฉียงน้ำตลอดเวลานะคะ
2. ปาดสีที่สองให้ห่างจากสีแรกนิดหน่อย
3. ปาดสีที่สองขึ้นไปหาสีแรก

4. ปาดสีที่ผสมกันเองแล้วลงมาอีกนิดหน่อย แล้วทิ้งไว้ก่อน
5. ลงสีที่สองต่อน้ำสีผสมที่ทิ้งไว้ได้เลยค่ะอย่าปล่อยให้สีแห้งนะคะ
6. ลงสีเรียบร้อยก็ปาดเก็บน้ำสีที่เหลือเหมือนลงเรียบสีเดียวค่ะ เป็นอันเสร็จเรียบร้อย



รูปที่ 24 ลงสีแบบเปียกทับเปียก

1. ลงสีเรียบธรรมดาไว้ก่อน ลงให้ชุ่มน้ำพอกควรระมัดระวัง
2. อย่าปล่อยให้สีแห้ง แต่สีที่สองทับลงไปบนสีแรกเลยนะคะ จะทำรูปทรงไหนก็ตามสบายเลย สีมันจะไหลไปตามธรรมชาติเองค่ะ ยิ่งสีที่สองชั้นเท่าไรมันจะไหลยากเท่านั้น เพราะมันถ้าอยากให้สีฟุ้งมาก ๆ ก็เจือจางน้ำเยอะนิดหนึ่งนะคะ แต่อย่าเยอะมากเกินไปละเดี๋ยวสีที่สองจะไม่ออกมา
3. ปาดสีเก็บให้เรียบร้อย ปล่อยให้แห้ง



รูปที่ 25.เปียกทับแห้ง

การลงเงา

1. ลงสีเรียบธรรมดาแล้วปล่อยให้สีแห้ง

2. ลงสีที่สองทับลงไปแล้วปล่อยให้แห้งไปเอง

การเบลอเงา

1. ลงสีเรียบธรรมดา ปล่อยให้แห้ง

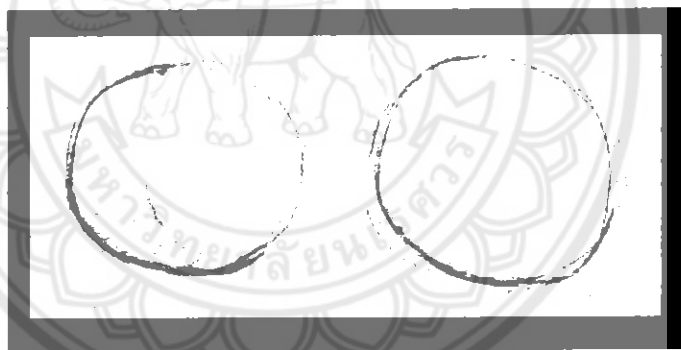
2. ลงสีที่สองทับ

3. ช่วงที่สียังไม่แห้งใช้ฟู่กันหมาดๆ ปาดขอบสีแล้วใช้ฟู่กันจุ่มน้ำเกลี่ยน้ำต่อจากที่ปาดอีกที

อีกที

4. ใช้ฟู่กันถูขอบเบาๆ ให้กลืนกับน้ำแล้วปล่อยให้แห้ง

*อย่าปล่อยให้สีที่สองแห้ง ไม่งั้นจะปาดไม่ได้



รูปที่ 26. เปรียบเทียบการลงเปียกทับแห้งทั้งสองแบบนะคะ



รูปที่ 27. การชุดสี - แบบเปียก

1. ลงสีเรียบธรรมดา

2. ช่วงที่สีเริ่มหมดใช้ฟูกันแห้งปาดลงบริเวณที่ต้องการ อยาให้สีออกเยอะก็ปาดซ้ำซักสองสามที นะคะ



รูปที่ 28. การทาสี - แบบแห้ง

1. ลงสีเรียบธรรมดาแล้วปล่อยแห้ง
2. ใช้ฟูกันจุ่มน้ำปาดลงไปบริเวณที่ต้องการทาสีออก
3. แถบสีแดงคือจุดที่เราปาดน้ำลงไปคะ แล้วให้ฟูกันหมาดดูซ้ำที่ลงน้ำไปซักสองสามทีพอ

ให้สีเริ่มจาง

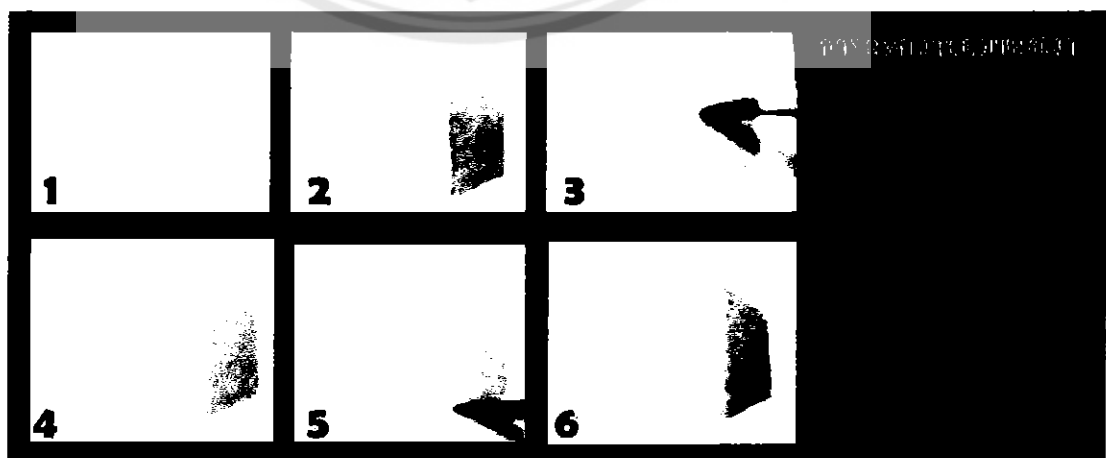
4. พอสีเริ่มจาง (อย่าให้น้ำที่ปาดแห้งนะคะ) ใช้ทิชชูซับทันทีแรงๆ
5. สีก็จะหลุดออกไปเรียบร้อยคะ ไว้ใช้แก้งานที่ลงพลาดได้นะคะ ^^



รูปที่ 29. การต่อสี

วิธีไว้ใช้เวลาลงสีพื้นที่มหญแล้วลงสีไม่ทันคะ (ซึ่งจขบๆ.เป็นประจำเลยคะ XD)

1. เวลาลงสีแล้วเห็นว่าลงไม่ทันแม่ สีหมดหรือเกิดแอคซิเดนที่อะไรขึ้นให้ต้องหยุดกลางคัน ให้เรารีบปาดน้ำตรงจุดที่ต้องหยุดคะ (เหมือนการไล่สีด้วยน้ำเปล่าแหละคะ)
2. พอสีที่ลงไปแห้งแล้วก็ใช้ฟูกั้นสะอาดลงน้ำทับเหนือจุดที่เราหยุดไว้นิดหน่อยคะ
3. ลงน้ำเสร็จก็ใช้สีเดิมหรือสีที่ต้องการลงต่อได้เลยคะ โดยให้สีที่ลงใหม่เข้าไปชนกับน้ำเปล่าที่ปาดทิ้งไว้แล้ว
4. เก็บขอบสีให้เรียบร้อยคะ
5. พอสีแห้งก็จะออกมาตามภาพคะ ^^



รูปที่ 30. การลดความคมของเงา (เบลอเงา)

วิธีนี้ไว้ใช้แก้เวลาลงเงาค่ะ บางทีเราเบลอลงภาพลาดสีไม่กลืนดีก็ต้องมาแก้แบบนี้แหละ

1. ลงสีเรียบธรรมดา
2. ลงสีเงาแบบธรรมดา จะเห็นว่าเงาตัดชัดเจนมาก
3. ใช้พู่กันขนาดดูบริเวณที่ต้องการลดความคมลง
4. อย่าดูมากนักคะ เดี่ยวสีจะหลุดเยอะหลายเป็นการชูดสีแทน ดูเบาๆให้สีเบลอกก็พอคะ
5. ใช้พู่กันจุ่มน้ำหมาดๆปาดซ้ำให้สีที่เราดูออกมากลืนกับสีเดิมอีกที
6. ปล่อยให้แห้ง เรียบร้อยคะ



รูปที่ 31. เปรียบเทียบก่อนหลัง

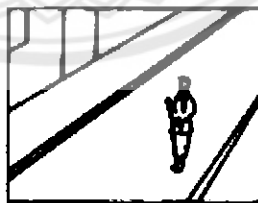
ที่มา : <http://lanatosl.exteen.com/20100523/how-to>

2.5. ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง

การกำหนดภาพของแต่ละช็อตในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น มีลักษณะสำคัญเพราะเป็นการใช้กล้องโน้มน้าวชักจูงใจ ความสนใจของคนดูและเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู ซึ่งต้องพิจารณาใช้องค์ประกอบหลายอย่างในการกำหนดภาพ เช่น ความยาวของช็อต แอ็คชั่นของผู้แสดง ระยะความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับผู้แสดง หรือ subject มุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้องและผู้แสดง ตลอดจนบอกหน้าที่ของช็อตว่าทำหน้าที่อะไร เช่น แทนสายตาใคร เป็นต้น ขนาดภาพ หากเปรียบเทียบภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์กับละครนั้นแตกต่างกันมากมาย ในละครนั้นขึ้นอยู่กับว่าคนดูนั่งอยู่ที่ส่วนไหนของโรง เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง หรือด้านบน ซึ่งจะให้ภาพและมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ขณะที่การชมภาพยนตร์ กล้องเป็น

ตัวกำหนดขนาดภาพได้หลากหลาย เช่น ภาพระยะไกล (Long Shot) ระยะปานกลาง (Medium Shot) และระยะใกล้ (Close Up) เป็นต้น การกำหนดขนาดภาพในแต่ละช็อตเหล่านี้ไม่ใช่เป็นเรื่องง่าย ซึ่งต้องสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการ สื่อ แต่อย่างไรก็ตาม ความหมายของภาพระยะใกล้และระยะไกลของผู้กำกับคนหนึ่ง อาจมีความแตกต่างจากอีกคนหนึ่ง นอกจากนี้ การใช้ภาพต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันได้เป็นอย่างดี แม้แต่ภาพยนตร์กับโทรทัศน์ยังมีความแตกต่างกันอีกด้วย โดยทั่วไปการกำหนดขนาดภาพนั้นไม่มีกฎแน่นอนที่ตายตัว ในหลักปฏิบัติแล้วมักใช้ 3 ขนาด คือ ขนาดภาพระยะไกล ระยะปานกลาง และระยะใกล้ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วเป็นขนาดเรียกกว้าง ๆ ที่เขียนไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่ง ใช้อารมณ์ของคนเป็นตัวกำหนดขนาดของภาพ แต่อย่างไรก็ตาม เราสามารถแบ่งย่อยขนาดของภาพได้อีกและมีชื่อเรียกชัดเจนขึ้นดังนี้

2.5.1. ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS) ได้แก่ ภาพที่ถ่ายภายนอกสถานที่โล่งแจ้ง มักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ไพศาล เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก ภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ อาจเรียกว่า Establishing Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่แสดงความยิ่งใหญ่ของฉากหลัง หรือแสดงสถานภาพของตัวละครในหนึ่งประเภทสงครามหรือหนึ่งประวัติศาสตร์ ส่วนช็อตที่ใช้ตามหลังมักเป็นภาพระยะไกล (LS) แต่ในภาพยนตร์หลายเรื่องใช้ภาพระยะใกล้ (CU) เปิดฉากก่อนเพื่อเป็นการเน้นเรียก จุดสนใจหรือบีบอารมณ์คนดูให้สูงขึ้นอย่างทันทีทันใด



รูปที่ 32 ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด

ที่มา :

(http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=
39)

2.5.2. ภาพระยะไกล (Long Shot /LS) ภาพระยะไกล เป็นภาพที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจกินความตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างแต่สามารถเห็น

รายละเอียดของฉากหลังและผู้แสดงมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมาก หรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า ภาพระยะไกล (LS) บางครั้งนำไปใช้เปรียบเทียบเหมือนกับขนาดภาพระหว่างหนึ่งกับละครที่คนดูมองเป็นเท่ากัน คือ สามารถเห็นแอ็คชั่นหรืออากัปกริยาของผู้แสดงเต็มตัวและชัดเจนพอ ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าหนังของชาร์ลี แชปลิน (Charlie Chaplin) มักใช้ขนาดภาพนี้กับภาพปานกลาง (MS) ถ่ายทอดอารมณ์ตลกประสบความสำเร็จในหนังเงียบของเขา



รูปที่ 33 ภาพระยะไกลสุด

ที่มา :

http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=

39

2.5.3. ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า ซึ่งบางครั้งก็เรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นตัวผู้แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเห็นเฟอร์นิเจอร์ในฉากนั้น



รูปที่ 34 ภาพระยะไกลปานกลาง

ที่มา

[:http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=](http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=)

39

2.5.4. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot /MS) ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดที่มีความหลากหลายและมีชื่อเรียกได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน แต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณ

ตั้งแต่หนึ่งนิ้วถึงสามนิ้วของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือWaist Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่ใช้มากที่สุดอันหนึ่งภาพยนตร์ ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนาและเห็นแอ็คชั่นของผู้แสดง นิยมใช้เชื่อมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะไกล (LS) กับภาพระยะใกล้ (CU)



รูปที่ 35 ภาพระยะปานกลาง

ที่มา :

(http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=39)

2.5.5. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU) เป็นภาพแคบ คลอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม บางครั้งเรียกว่า Bust Shot มีขนาดเท่ารูปปั้นครึ่งตัว

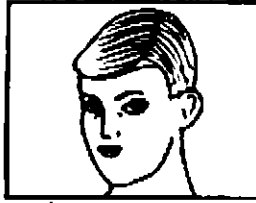


รูปที่ 36 ภาพระยะใกล้ปานกลาง

ที่มา :

(http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=39)

2.5.6. ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แววตา เป็นช็อตที่นิ่งเงียบมากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด



รูปที่ 37 ภาพระยะใกล้

ที่มา:

(http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=39)

2.5.7. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่จนจอเห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น เช่น ในชื่อตของหญิงสาวเดินทางกลับบ้านคนเดียวในยามวิกาลบนถนน เราอาจใช้ภาพ ECU ด้านหลังที่หูของเธอเพื่อเป็นการบอกว่าเธอได้ยินเสียงฝีเท้าแผ่ว ๆ ที่กำลังติดตามเธอ จากนั้นอาจใช้ภาพระยะนี้ที่ตาของเธอเพื่อแสดงความหวาดกลัว เป็นชื่อตที่เราคุ้นเคยกัน แต่อย่างไรก็ตาม เราสามารถใช้ได้ในความหมายอื่น ๆ โดยอาศัยแสงและมุมมองเพื่อหารูปแบบการใช้ให้หลากหลายออกไป

ที่มา:<http://www.showded.com/rss/display.php?user=kitamura&jnlid=12381&juclid=8765>



รูปที่ 38 ภาพระยะใกล้มาก

ที่มา:

(http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=39)

นอกจากนี้มีชื่ออื่น ๆ ที่เรียกโดยใช้จำนวนของผู้แสดงเป็นหลัก เช่น Two Shot คือ มีผู้แสดง 2 คน อยู่ในเฟรมเดียวกัน ในยุโรปบางแห่งเรียก American Shot เพราะสมัยก่อนนิยมใช้กันมากในฮอลลีวูด Three Shot คือ มีผู้แสดง 3 คน อยู่ในเฟรมเดียวกัน และถ้าหากผู้แสดงมีมากกว่าจำนวนนี้ขึ้น เรียกว่า Group Shot ขนาดที่ใช้มักเป็นภาพปานกลาง ในชื่อตที่เรียก

โดยหน้าที่ของมันที่ใช้ขนาดภาพปานกลาง เช่น Re-establishing Shot เป็นช็อตที่ใช้เตือนคนดูว่า ยังไม่ได้เปลี่ยนพื้นที่ (Space) หรือสถานที่ของฉากนั้น ยังคงอยู่ในฉากเดียวกัน มักเป็นภาพที่ใช้ตามหลังภาพระยะใกล้ก่อนหน้าช็อตนี้ ส่วนภาพผ่านไหล่ หรือ Over-the-Shoulder เป็นภาพที่บอกรายละเอียดของฉากในตัวเองแล้ว คือใช้ถ่ายผ่านไหล่ผู้แสดงคนหนึ่งเป็นพื้นหน้าไปรับผู้แสดงอีกคนหนึ่งเป็นพื้นหลัง ใช้ตัดสลับไปมา เมื่อผู้แสดงทั้งสองมีบทสนทนาพร้อมกันในฉากเดียวกัน

- มุมกล้อง (Camera Angles) ในภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไปการตั้งกล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไร ก็ยิ่งสะกดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องด้วยเหตุผลของการเปลี่ยนมุมกล้องให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์หรืออื่น ๆ อีกมากมายที่ ต้องการสื่อความหมายบางอย่างของแอ็คชั่นที่เกิดขึ้นในฉากนั้นของผู้กำกับ มุมกล้องเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุ ทำให้มองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน จึงแบ่งมุมกล้องได้ 5 ระดับ คือ

1. มุมสายตานก (Bird's-eye view) มุมชนิดนี้มักเรียกทับศัพท์ทำให้เข้าใจมากกว่า เป็นมุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวตั้ง 90 องศากับผู้แสดง เป็นมุมมองที่เราไม่ค่อยเคยในชีวิตประจำวัน จึงเป็นมุมที่แปลก แทนสายตานกที่อยู่บนท้องฟ้าหรือผู้กำกับบางคน เช่น Alfred Hitchcock ใช้แทนความหมายเป็นมุมของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจมองลงมาหาตัวละครที่ห้อยอยู่บนสะพาน ตึก หน้าผา เพิ่มความน่าหวาดเสียวมากขึ้น มุมกล้องที่คล้ายกับมุม Bird's-eye view คือ aerial shot ซึ่งถ่ายมาจากเฮลิคอปเตอร์หรือเครื่องบินบ้างก็เรียกว่า helicopter shot หรือ airplane shot เป็นช็อตเคลื่อนไหวถ่ายมาจากด้านบนทั้งสิ้น

2. มุมสูง (High-angle shot) คือมุมสูงกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไว้บนเครน (crane) ถ่ายกตมาที่ผู้แสดง แต่ไม่ตั้งฉากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ไร้ความสำคัญ หรือเพื่อเผยให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะไกล (LS)

3. มุมระดับสายตา (Eye-level shot) เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียกคือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปในกล้องในระหว่างการถ่ายทำ มุมระดับสายตานี้ถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อย เพราะโดยปกติมักใช้กล้อง

สูงระดับหน้าอก ซึ่งเรียกว่า a chest high camera angle หรือเป็นมุมปกติ (normal camera angle) ไม่ใช่มุมระดับสายตา ซึ่งเป็นมุมที่คนดูคุ้นเคยกับการดูหนังบนจอใหญ่ที่ถ่ายดารานักแสดงให้ดูใหญ่เกินกว่าชีวิตจริง larger-than-life ในความหมายอื่นของมุมระดับสายตาในหนังคาวบอย (Western) หมายถึง เป็นมุมของลูกผู้ชาย (standing male adults) จึงวางตำแหน่งของผู้แสดงที่ดูสง่างาม แต่ผู้กำกับหญิงชาวฝรั่งเศสชื่อ Chantal Akerman เป็นคนรูปร่างค่อนข้างเตี้ย ใช้มุมกล้องระดับสายตาเดียวกับเธอแทนความเป็น "ผู้หญิง" ในมุมมองของกล้องถ่ายทำหนังส่วนใหญ่ของเธอ ในขณะที่ Yasujiro Ozu ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ปฏิเสธที่จะใช้กล้องทำมุมกับผู้แสดง แต่ใช้กล้องระดับสายตาที่มีความสูงประมาณ 3-4 ฟุต สูงจากพื้นเป็นระดับเดียวกับรูปแบบการนั่งแบบญี่ปุ่นในบ้านของตัวละคร Ozu ให้เหตุผลว่า "เขาต้องการให้ตัวละครนั้นมีความเท่าเทียมกัน เป็นแค่คนธรรมดาคนหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นคนดีหรือเลว โดยจะให้ตัวละครเปิดเผยตัวเอง ไม่ใช่มุมกล้องอธิบายให้รู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเป็นตัวกลาง ไม่มีอคติ เท่ากับเป็นการให้คนดูได้ตัดสินใจเอาเองว่าตัวละครนั้นเป็นคนอย่างไรในหนัง"

4. มุมต่ำ (Low-angle shot) คือมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้ววางกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของซบเจ็คหรือตัวละคร มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ เช่น ซ็อดซงคิงคอง ยักษ์ ตึกอาคารสิ่งก่อสร้าง สัตว์ประหลาด พระเอก เป็นต้น ในภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941) ที่ต้องการเน้นความร่ำรวยของ Kane จึงใช้กล้องมุมต่ำเพื่อให้เห็นพื้นหลังที่เป็นเพดาน บอกถึงความโอ้อ่า มั่งคั่งของเจ้าของคฤหาสน์ การถ่ายทำต้องร้อยพื้นเอาบางส่วนของฉากออกเพื่อสามารถวางกล้องได้มุมต่ำตามที่ต้องการ

5. มุมสายตานอน (Worm's-eye view) คือมุมที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก (Bird's-eye view) กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศากับตัวละครหรือซบเจ็ค บอกตำแหน่งของคนดูอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า เห็นตัวละครมีลักษณะเด่น เป็นมุมที่แปลกนอกเหนือจากชีวิตประจำวันอีกมุมหนึ่ง ลักษณะของมุมนี้ เมื่อใช้กับซบเจ็คที่ตกลงมาจากที่สูงสู่พื้นดิน เคลื่อนบังเฟรม อาจนำไปใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก (transition) คล้ายการเฟดมืด (Fade out)

6. มุมเอียง (Oblique angle shot) เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุล เอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Vertical line) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลลาดเอียงของพื้นที่ บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพ

ไม่ดี เช่น ในฉากชุดมุนโกลาหล แผ่นดินไหว ถ้าใช้แทนสายตาตัวละคร หมายถึงคนที่เมาเหล้า หกล้ม สับสน ให้ความรู้สึกที่ตึงเครียด

มุมเอียงเป็นมุมที่ไม่ค่อยใช้บ่อยนัก ส่วนใหญ่ใช้ตามความหมายที่อธิบายในภาพยนตร์และมีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น Dutch angle, Tilted shot หรือ Canted shot เป็นต้น

- นอกจากนี้ยังมีมุมกล้องอื่นที่สำคัญควรทราบดังนี้

1. มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) คือ มุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร แอ็คชั่นและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในหนัง เป็นมุมเดียวกับกล้องแต่มองไม่เห็นคนดู ซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยผ่านสายตาของตาก้อง หรือบางทีเป็นการถ่ายโดยคนแสดงไม่รู้ตัว เรียกว่า การแอบถ่าย (candid camera)

2. มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle) เป็นมุมมองส่วนตัว หรือเรียกว่า มุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพด้วย เช่น ผู้แสดงมองมาที่กล้อง ซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนมองไปที่คนดูหรือพูดกับกล้อง เช่น การอ่านข่าว การรายงานข่าวในทีวี เป็นต้น ลักษณะของมุมกล้องชนิดนี้ เป็นความสัมพันธ์กันระหว่างสายตาต่อสายตา (eye-to-eye relationship) มุมแทนสายตา แบ่งเป็น

2.1 แทนสายตาคนดู เป็นการกำหนดตำแหน่งคนดูให้เป็นส่วนหนึ่งของ ฉากนั้น เช่น คนดูถูกพาให้เข้าชมโบราณสถาน พาเที่ยว คนดูจะได้เห็นเหตุการณ์ของแต่ละฉาก หรือกล้องอาจถูกทิ้งมาจากที่สูง แทนสายตามาจากที่สูง แทนคนดูตกลงมาจากที่สูง ภาพแทนสายตาของนักบิน รถแข่ง พายเรือ ดำน้ำ สกี รถไฟเหาะตีลังกา

2.2 กล้องแทนสายตาตัวละคร เป็นการเปลี่ยนสายตาของคนดูจากการเฝ้ามองมาเป็นแทนสายตาในทันที ซึ่งคนดูก็ได้เห็นร่วมกันดับตัวละครหรือผู้แสดง เช่น ตัวละครมองออกไปนอกกรอบภาพ จากนั้นภาพตัดไปเป็นมุมแทนสายตาของตัวละคร การแพนช็อต หรือ traveling shot ในภาพยนตร์สารคดีส่วนใหญ่ กล้องมักทำหน้าที่แทนสายตาของคนดู

3. มุมมองใกล้ชิด (Point-of-view Camera Angles) มุมมองใกล้ชิดนี้มักเรียกว่า ง่าย ๆ ว่า มุมพีโอวี (POV) เป็นมุมกึ่งระหว่าง มุม objective และมุม subjective แต่อย่างไรก็ตามเราก็ถือว่าเป็นมุม objective หรือมุมแอบมอง และส่วนใหญ่ขนาดภาพที่ใช้มักเป็นภาพระยะใกล้กับระยะปานกลาง เพื่อให้สามารถมองเห็นภาพแสดงออกของใบหน้าตัวละคร เห็นรายละเอียดชัดเจน การใช้มุมพีโอวีนี้ อาจใช้สำหรับกรณีที่ต้องการให้คนดูเข้าไปมีส่วนในเหตุการณ์ด้วย นอกจากนี้การใช้มุมพีโอวี ยังมักตามหลังช็อตผ่านไหล่ หรือ over-the-shoulder (OS) คือเมื่อผู้

แสดงคนหนึ่งจะเห็นด้านหลังเป็นพื้นหน้า และใบหน้าของผู้แสดงอีกคนหนึ่งอยู่พื้นหลังหรืออาจใช้
ก่อนมุมแทนสายตาของนัก แสดง เป็นต้น

การใช้มุมกล้องต้องคำนึงถึงพื้นที่ (space) และมุมมอง (viewpoint) ซึ่งตำแหน่งของกล้องเป็นตัว
กำหนดพื้นที่ที่จะมีขอบเขตเพียงใดจากที่ซึ่งคนดูมองเห็นเหตุการณ์ ซึ่งต้องสัมพันธ์กันทั้งหมด ทั้ง
ขนาดภาพ มุมมอง และความสูงของกล้อง

ที่มา:<http://www.showded.com/rss/display.php?user=kitamura&jnid=12381&jucid=8765>

- การเคลื่อนไหวกล้อง ในระหว่างการถ่ายทำจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและแสดง
เรื่องราวความหมายได้ตื้นอกเหนือจากตัววัตถุเคลื่อนไหวหรืออาจเคลื่อนไหวทั้ง 2 อย่าง พร้อมๆกัน
การเคลื่อนไหวของกล้องมีหลายแบบ ดังนี้

1) การแพนกล้อง (Panning) หมายถึง การเคลื่อนที่ของกล้องตามแนวนอนไป
ทางซ้าย (Pan left) หรือไปทางขวา (Pan right) เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวกว้าง หรือเมื่อต้องการนำ
ผู้ชมไปยังจุดน่าสนใจ หรือที่ต้องการ

- เพื่อให้เห็นภาพที่อยู่นอกจอภาพในขณะนั้น
- เพื่อต้องการติดตามการเคลื่อนไหววัตถุ
- เพื่อให้เห็นปฏิกิริยาตอบโต้กัน
- เพื่อต้องการการเปลี่ยนฉาก

2) การทิลท์ (Tilting) หมายถึง การเคลื่อนกล้องตามแนวตั้ง จากล่างขึ้นบน
(Tilt Up) และจากบนลงล่าง (Tilt Down) เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวตั้งเช่น ภาพอาคารสูง หรือนำ
ผู้ชมไปยังจุดที่ต้องการ

- เพื่อให้เห็นตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่างๆ โดยสัมพันธ์กัน
- เพื่อให้เห็นวัตถุที่ยาวหรือสูงเกินรัศมีกล้อง
- เพื่อต้องการปรับองค์ประกอบภาพ

3) การซูม (Zooming) หมายถึง การเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ ในขณะที่
ถ่ายภาพโดยใช้เลนส์ซูม (Zoom lens) ทำให้มุมภาพ (Angle of view) เปลี่ยนไป ถ้าเปลี่ยน
ความยาวโฟกัสสั้นลง (โดยหดกระบอกเลนส์ให้สั้นเข้า) มุมจะกว้าง แต่ถ้าปรับความยาวโฟกัสให้
ยาวขึ้น (โดยดึงกระบอกเลนส์ให้ยาวออกไป) มุมภาพจะแคบลง ดังนั้นการซูมจะช่วยเปลี่ยนขนาด
ของวัตถุให้ใหญ่ขึ้น (Zoom In) หรือเปลี่ยนขนาดของวัตถุให้เล็กลง (Zoom Out) ได้โดยตั้งขาตั้ง
กล้องไม่ต้องขยับเปลี่ยนตำแหน่งกล้องไป

- เพื่อต้องการเปลี่ยนขนาดของวัตถุอย่างช้าๆ
- เมื่อต้องการให้ผู้ชมสนใจวัตถุนั้น
- เมื่อต้องการให้เห็นวัตถุอย่างชัดเจน
- เพื่อให้บังเกิดผลที่น่าตื่นใจ

ข้อควรระวังในการใช้การซูม

- อย่าใช้การซูมพร่ำเพรื่อ ใช้ดอลลี หรือแทรคกิ้งบ้างในโอกาสที่สมควร
- ตั้งโฟกัสไว้ปลายสุดของเลนส์ แล้วจึงค่อยเปลี่ยนไปสู่ขนาดภาพที่

ต้องการถ่ายทำ

- ซูมด้วยอัตราความเร็วที่พิจารณาแล้วว่าเหมาะสมกับความต้องการใน

การแสดงออก

4) การดอลลี (Dolling) หมายถึง การเคลื่อนกล้องติดตาม ความเคลื่อนไหวของสิ่งที่ถ่าย หรือจากที่มีระยะทางยาวในทิศทางตรง หรือทางอ้อมไปรอบๆสิ่งที่ถ่าย โดยตั้งกล้องถ่ายบนล้อเลื่อนเข็น มักจะเคลื่อนกล้องไปในทิศทางตรงมักจะใช้ราง ซึ่งมักมีปัญหาในการเคลื่อนย้ายและติดตั้ง จึงได้มีการหันมาใช้เป็นขาตั้งกล้องชนิดตั้งบนล้อเลื่อนเป็นส่วนใหญ่ โดยการเคลื่อนไหวกล้องเข้าหาวัตถุ เรียกว่า Dolly in และการเคลื่อนไหวกล้องออกจากวัตถุ เรียกว่า Dolly out ผลของการดอลลี (Dolly) จะคล้ายซูม (Zoom) คือขนาดของวัตถุจะเปลี่ยนแปลงไปตามระยะของการดอลลี แต่จะแตกต่างกันตรง ส่วนประกอบต่างๆในภาพเกี่ยวกับระยะทางระหว่างวัตถุกับฉากหน้าและฉากหลัง จะเปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหวของกล้อง คนดูจะสามารถรู้ถึงมิติของความรู้สึกมากกว่าภาพที่เกิดจากการซูม

- เพื่อสร้างความตื่นเต้น
- เมื่อต้องการติดตามการเคลื่อนไหว
- เพื่อให้มีมุมมองภาพที่หลากหลายแบบ
- เมื่อต้องการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบภาพ

5) การทรัค (Trucking /Tracking) หมายถึง การเคลื่อนไหวกล้องไปด้านซ้ายให้ขนานกับวัตถุไปทางซ้าย เรียกว่า หรือไปทางขวา เรียกว่า ซึ่งผลจะคล้ายกับการแพน แต่การทรัคจะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติเรื่องความรู้สึกของ ภาพได้ดีกว่า คล้ายๆกับความรู้สึกของเราที่มองออกไปนอกหน้าต่างรถขณะที่เคลื่อนที่ไป

6) การอาร์ค (Arking) หมายถึง การเคลื่อนไหวกล้องในแนวเฉียงเป็นรูปครึ่งวงกลม ไปทางซ้าย (Ark left) หรือ ไปทางขวา (Ark right) เพื่อเปลี่ยนมุมมองไปทางด้านข้างของวัตถุ

7) การบูม หรือเครน (Booming / Craning) หมายถึง การถ่ายภาพพร้อมกับขาตั้งกล้องในแนวตั้ง เรียกว่า 'บูม' ถ้าเคลื่อนขึ้น เรียกว่า Boom Up ส่วนเคลื่อนลง เรียกว่า Boom Down และถ้าเคลื่อนกล้องขึ้นลงโดยใช้เครน เรียกว่า Crane Up และ Crane Down เมื่อต้องการเคลื่อนกล้องลงด้วยเครน วัตถุประสงค์เพื่อต้องการคงมุมมองที่ต้องการจากมุมสูงและต่ำอย่างต่อเนื่อง

8. สติลชีอต (Still Shot) หมายถึง การถ่ายภาพโดยไม่เคลื่อนกล้อง ใช้มากในการถ่ายทำรายการทั่วไป โดยปกติกล้องจะโฟกัสอยู่บนวัตถุหรือบุคคลที่ต้องการออกอากาศมากที่สุด ในการถ่ายแบบนี้จำเป็นต้องจัดองค์ประกอบภาพให้ดี

- การเชื่อมต่อภาพ (Transition) เป็นวิธีการลำดับเวลาและเหตุการณ์ โดยการใช้เทคนิคพิเศษ ดังนี้

1. การตัดภาพ (Cut) หมายถึง การเปลี่ยนภาพอย่างแบบฉับ โดยเปลี่ยนจากภาพหนึ่งมาอีกภาพหนึ่ง โดยไม่มี อะไรมาคั่น ใช้ชื่อที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การตัดต่อตาปกติ มักใช้การตัดภาพแบบนี้

2. ภาพจาง (Fade) หมายถึง การต่อเชื่อมภาพเริ่มจากภาพมือสนิทไม่มีภาพแล้วค่อยๆปรากฏเป็นภาพเลือนกลางจนเป็นภาพที่มองเห็นชัดเจน เรียกว่า Fade In มักใช้ในตอนเริ่มเรื่อง หรือเริ่มต้นใหม่ เหมือนการเปิดฉาก ส่วนภาพ Fade Out เป็นการเริ่มต้นจากภาพที่ปรากฏชัดเจนอยู่แล้ว ค่อยๆเลือนกลางและหายไปกลายเป็นภาพมือสนิท มักใช้ตอนจบเรื่อง การใช้การจางภาพสามารถใช้คั่นเชื่อมโยงระหว่างฉากแรกกับฉากหลัง ซึ่งเป็นเวลาที่ล่วงมานาน หรือสถานที่นั้นอยู่ห่างกันไกลมาก

3. ภาพจางซ้อน (Dissolve) หมายถึง การเชื่อมต่อภาพ โดยการใช้ชื่อแรกค่อยๆจางออกไป ในขณะที่เดียวกับฉากหลังจะ ค่อยๆจางซ้อนเข้ามา จนกระทั่งชื่อแรกจางหายไปเหลือแต่ชื่อทหลังเท่านั้น ใช้สำหรับคั่นเชื่อมโยงระหว่างฉากแรกกับฉากหลัง หรือระหว่างหลายฉาก ซึ่งเป็นเวลาที่ล่วงเลยมาไม่นานนัก และในภาพของฉากแรกกับฉากหลังไม่มีอะไรให้สังเกตเห็นได้ว่ามีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน

4. ภาพซ้อน (Superimpose) หมายถึง การซ้อนฉาก 2 ฉากเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อแสดงถึงเหตุการณ์ต่างสถานที่ในเวลา เดียวกัน แสดงภาพการคิดคำนึงของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

โดยการถ่ายภาพใบหน้าและภาพเหตุการณ์ไป พร้อมๆกัน นอกจากนี้ยังใช้ในการสร้างภาพพิเศษ เช่นภาพผี

5. ภาพกวาด (Wipe) หมายถึง การใช้ภาพต่อเนื่องโดยให้ภาพใหม่เข้ามา กวาดภาพเก่าออกจากจอที่ละน้อยจนภาพเก่าหมดจากจอ หรือภาพใหม่เข้ามาแทนที่ เช่น กวาด จากซ้ายไปขวา หรือบนจอลงล่างจอ เป็นต้น

6. Morphink การเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่งอย่างต่อเนื่อง ด้วยการ ละลายเข้าหากันจนเป็นภาพใหม่ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่องคนเหล็ก และเรื่อง โรโบคอป

ที่มา : (<https://sites.google.com/site/yadawan1/lith/karkheluxnhiwklxngcameramovement>)

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

จิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence)

พัฒนาการทางความคิดสติปัญญา

เด็กวัยรุ่นมีการเจริญเติบโตของสมองอย่างเต็มที่ พัฒนาการทางด้านความคิด สติปัญญาเป็นไปอย่างรวดเร็วสามารถเข้าใจเรื่องที่เป็นนามธรรมได้ มีความคิดกว้างไกล พยายาม แสวงหาความรู้ใหม่ๆ มีจินตนาการมาก มีความเชื่อมั่นในความคิดของตนอย่างมาก

พัฒนาการทางความคิดตามแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget, 1958 cited in Lefrancois, 1996) เด็กวัยรุ่นพัฒนาความคิดจากความคิดแบบรูปธรรม (concrete) มาจากวัยเด็ก มาสู่กระบวนการพัฒนาความคิดแบบเป็นเหตุผล เป็นรูปแบบชัดเจน (Cognitive thought phase หรือ Formal operation period) ซึ่งมีลักษณะเด่นคือ สามารถคิดอย่างมีเหตุผลโดยไม่ใช้วัตถุเป็น สื่อ มีการคิดแบบใช้ตรรกะจากเงื่อนไขที่กำหนด การคิดแบบใช้เหตุผลเชิงสัดส่วน การคิดแบบ แยกตัวแปรเพื่อสรุปผล การคิดแบบใช้เหตุผลสรุปเป็นองค์รวม คาดการณ์อนาคตได้โดยมองย้อน ออดีต (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538 ; ทิพย์ภา เชมรุ้ชาวลิต, 2541)

ความคิดแบบตัวเองเป็นศูนย์กลางในวัยรุ่น (Adolescent egocentrism) คือจะ คิดว่าพฤติกรรมของตนถูกเฝ้ามองจากบุคคลอื่น ให้ความใส่ใจอย่างมากต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ของ บุคคลอื่น (The Imagination Audience) โดยเฉพาะในเรื่องการแต่งกาย ทรงผม และรูปร่างของตน

วัยรุ่นมักคาดหวังว่าสิ่งที่ตนแสดงออกว่าสนใจ ชอบ บุคคลอื่นจะต้องรู้สึกเช่นนั้นด้วย และวัยรุ่นมีความคิดฝัน มีจินตนาการว่าตนเป็นคนเก่ง (hero) และมีโลกส่วนตัว (The Personal Fable)

พัฒนาการด้านเหตุผลเรื่องศีลธรรมจรรยา (Moral reasoning)

ทฤษฎีพัฒนาการด้านศีลธรรมจรรยาของโคลเบอร์ก (Kohlberg's Level of Morality) (Kohlberg 1969 ; 1980 cited in Lefrancois, 1996 ; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538) ระดับพัฒนาการด้านศีลธรรมจรรยามี 3 ระดับ แต่ละระดับแบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

- ระดับที่ 1 ก่อนมีศีลธรรมจรรยา (Preconventional)
ขั้นตอนที่ 1 เชื้อพึง ทำสิ่งที่ดี ทำตามกฎเกณฑ์เพราะกลัวถูกลงโทษ
ขั้นตอนที่ 2 ทำสิ่งที่ดี ทำตามกฎเกณฑ์เพื่อหวังได้รับรางวัลและการชื่นชม
- ระดับที่ 2 มีศีลธรรมจรรยา (Conventional)
ขั้นตอนที่ 3 เป็นเด็กดี ได้รับการยอมรับจากบิดามารดา ครู กลุ่มเพื่อน และสังคม
ขั้นตอนที่ 4 ทำตามกฎเกณฑ์ของสังคม
- ระดับที่ 3 หลังมีศีลธรรมจรรยา (Postconventional)
ขั้นตอนที่ 5 ตระหนักถึงสิทธิของบุคคล กฎระเบียบ หรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในสังคม
ขั้นตอนที่ 6 ปฏิบัติตามหลักศีลธรรม

วัยรุ่นถูกจัดอยู่ในพัฒนาการระดับที่ 2 ขั้นตอนที่ 3 ถึงขั้นตอนที่ 4 คือมีศีลธรรมจรรยาซึ่งพัฒนามาจากในวัยเด็ก โดยเด็กวัยรุ่นจะเป็นเด็กดี "Good – boy , nice –girl" เพื่อได้รับการยอมรับจากบิดามารดา ครู กลุ่มเพื่อนและสังคม จะพัฒนาศีลธรรมเข้าสู่วัยรุ่นใหญ่ต่อไป เด็กวัยรุ่นบางคนอาจมีพัฒนาการด้านศีลธรรมจรรยาก้าวหน้าไปอีกในขั้นตอนที่ 5 ก็ได้ ทั้งเด็กและผู้ใหญ่มีพัฒนาการทางศีลธรรมจรรยาในระดับที่แตกต่างกัน บางคนแม้เป็นผู้ใหญ่ก็อาจพัฒนาได้เพียงระดับต้นเท่านั้น

ปัญหาด้านความคิดสติปัญญา

ในวัยรุ่นช่วงอายุประมาณ 12 – 13 ปี เด็กอาจต้องมีการเปลี่ยนย้ายห้องเรียน หรือเปลี่ยนโรงเรียนจากระดับประถมศึกษาเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่าในวัยรุ่นหญิงมีปัญหาเรื่องการปรับตัวมากกว่าในวัยรุ่นชายเนื่องจากเด็กหญิงเข้าสู่การเป็นวัยรุ่นเร็วกว่าเด็กชาย ทำให้มีการติดกับกลุ่มเพื่อนเดิมมากกว่า ส่งผลให้วัยรุ่นหญิงมีความเครียด มีความเปราะบางเกี่ยวกับการสัมพันธ์ภาพระหว่างเพื่อนมากกว่าวัยรุ่นชาย ทำให้มีผลกระทบต่อการเรียนได้ (Papalia and Olds, 1995) วัยรุ่นช่วงอายุประมาณ 17 – 19 ปี เป็นช่วงปรับเปลี่ยนการเรียนในระดับมัธยมศึกษา

ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา วัยรุ่นทั้งหญิงและชายมักมีปัญหาเรื่องการปรับตัวเรื่องการเรียน เรื่องเพื่อนเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศ และการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย ทำให้มีความเครียดส่งผลให้การเรียนตกต่ำลงได้ และในวัยรุ่นบางกลุ่มมีพฤติกรรมชอบฝ่าฝืนกฎระเบียบ ไม่ทำตามกฎเกณฑ์ของสังคม ไม่ชอบเข้าเรียน ชอบก่อความวุ่นวาย อาจเนื่องจากเด็กอาจมีปัญหาเรื่องสัมพันธภาพในครอบครัวหรืออิทธิพลกลุ่มเพื่อน ส่งผลให้การเรียนตกต่ำลงได้เช่นกันและอาจทำให้เกิดการสูญเสียความภาคภูมิใจในตนเอง มีปัญหาทางอารมณ์ตามมาเช่น อับอายเพื่อนฝูง ครู อาจารย์ และถูกแรงกดดันจากพ่อแม่อีกด้วย (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538)

ที่มา : http://www.baanjommyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_3.html

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

Secondary Sex Characteristic (ลักษณะทางเพศหรือลักษณะทุติยภูมิทางเพศ) คือลักษณะที่แบ่งแยกความเป็นชายหนุ่ม ความเป็นหญิงสาวที่เพิ่งเริ่มเจริญเติบโตเต็มที่ในวัยรุ่น การเจริญเติบโตของลักษณะทางเพศมีพัฒนาการ 3 ขั้นตอน ได้แก่ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538)

1. Pre-pubescence เป็นระยะลักษณะทางเพศส่วนต่าง ๆ เริ่มพัฒนา เช่น สะโพกเริ่มขยาย ด้านนมของเด็กหญิงเริ่มเจริญ เสียงของเด็กชายเริ่มแตกพรั่ว แต่อวัยวะสืบพันธุ์ (Productive organs) ยังไม่เริ่มทำหน้าที่
2. Pubescence เป็นระยะที่ลักษณะทางเพศส่วนต่าง ๆ ยังคงมีการเจริญต่อไป อวัยวะสืบพันธุ์เริ่มทำหน้าที่แต่ยังไม่สมบูรณ์ เด็กหญิงเริ่มมีประจำเดือน เด็กชายเริ่มสามารถผลิตเซลล์สืบพันธุ์ได้
3. Post-pubescence หรือ Puberty เป็นระยะที่ลักษณะทางเพศทุกส่วนเจริญเติบโตเต็มที่ อวัยวะสืบพันธุ์ทำหน้าที่ได้ มีวุฒิภาวะทางเพศสามารถมีบุตรได้ จึงถือเป็นระยะที่เด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่นที่แท้จริงการเริ่มเข้าสู่ระยะต่าง ๆ ข้างต้น อายุของเด็กแต่ละคนจะไม่เท่ากัน ในบางคนอาจเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นในระยะ Puberty ค่อนข้างเร็ว ในบางคนมีพัฒนาการค่อนข้างช้าได้

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นมีผลมาจากการทำงานของระบบต่อมไร้ท่อซึ่งผลิตฮอร์โมนหลายชนิดที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายในวัยรุ่นคือ

1. Growth hormone หรือ Somatotrophic hormone มีหน้าที่ควบคุมการเจริญเติบโตของร่างกาย
2. Gonadotrophic hormone ประกอบด้วยฮอร์โมนสำคัญ 2 ชนิด Follicular stimulating hormone หน้าที่
 - ในเพศหญิง กระตุ้นการเติบโตของ Follicular ในรังไข่ เมื่อ Follicular เจริญเติบโตมากก็จะสร้าง Estrogen และกระตุ้นให้เกิดการตกไข่
 - ในเพศชาย กระตุ้นการสร้างตัวอสุจิ และกระตุ้นการเจริญเติบโตของหลอดอสุจิ (Seminiferous tube)
- Lutinizing hormone หน้าที่
 - ในเพศหญิง กระตุ้นให้เกิดการตกไข่และสร้าง Corpus luteum ในรังไข่ และกระตุ้นให้ Corpus luteum สร้างและหลั่ง Estrogen และ Progesterone
 - ในเพศชาย กระตุ้นให้ตัวอสุจิเติบโตเต็มที่และกระตุ้น interstitial cells ในอัณฑะให้สร้างและหลั่ง Testosterone
3. Testosterone ทำหน้าที่ควบคุมลักษณะเพศชาย
4. Estrogen ทำหน้าที่ควบคุมลักษณะเพศหญิง
5. Progesterone ทำหน้าที่ร่วมกับ Estrogen เพื่อช่วยสร้างเนื้อเยื่อชั้นในของมดลูกให้หนาขึ้นสำหรับเตรียมรับไข่ที่ถูกผสมมาฝังตัวรวมทั้งกระตุ้นให้ต่อมน้ำนมขยายตัว ถ้าไข่ไม่ผสม Corpus luteum จะสลายตัวพร้อมกับหยุดสร้าง Progesterone ทำให้มีประจำเดือน

ปัญหาความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย

ปัญหาการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของวัยรุ่น มี 2 ประการดังนี้

1. การเติบโตทางกายไม่สมวัย เช่น ตัวเล็กกว่าปกติ ตัวสูงใหญ่กว่าปกติ หรืออ้วนเกินไป
2. ความผิดปกติทางพัฒนาการระบบสืบพันธุ์ ได้แก่ วัยรุ่นที่มีพัฒนาการทางเพศช้า (delayed puberty) หรือมีพัฒนาการทางเพศเร็วก่อนวัย (precocious puberty) เช่น ภาวะ premature thelarche หรือ ภาวะ premature pubasche เป็นต้น

สรุปได้ว่าปัญหาความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายที่สำคัญคือรูปร่างที่มีลักษณะไม่พึงประสงค์ เช่น รูปร่างอ้วนเกินไป ผอมเกินไป มีพัฒนาการทางเพศไม่เป็นไปตามวัย หรือที่วัยรุ่นคิดว่าตัวเองไม่เหมือนเพื่อน เด็กวัยรุ่นที่มีความคิดวิตกกังวลในเรื่องรูปร่างลักษณะ

อย่างมากนี้อาจนำไปสู่โรค Anorexia Nervosa หรือ โรค Bulimia Nervosa ได้ ปัญหาความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายนี้เป็นปัญหาที่ละเอียดอ่อนมากเป็นพิเศษสำหรับเด็กวัยรุ่น เนื่องจากเป็นระยะเวลาที่เด็กกำลังแสวงหาความภาคภูมิใจในตนเอง ความชื่นชอบจากเพื่อน จากสังคม จากเพศตรงข้าม ปัญหาในเรื่องนี้จึงเป็นเรื่องที่ก่อให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์และจิตใจของวัยรุ่นอย่างมาก

การช่วยเหลือวัยรุ่นที่มีปัญหาในเรื่องการเปลี่ยนแปลงของร่างกายนี้ ผู้ปกครอง ครู- อาจารย์ ควรให้ความเข้าใจ ให้ความอบอุ่นทางด้านจิตใจ ช่วยส่งเสริมให้เด็กในวัยนี้มีความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย แนะนำการดูแลสุขภาพอนามัยของร่างกาย ส่งเสริมให้เด็กมีกิจกรรมที่ตนถนัด เช่น เล่นกีฬาเพื่อเบี่ยงเบนความวิตกกังวลเรื่องรูปร่างหน้าตา ไม้วิพากษ์วิจารณ์ลักษณะตัวของเด็กต่อหน้าบุคคลอื่น เป็นต้น

ที่มา : http://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_1.html

พัฒนาการทางสังคม

ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริคสัน วัยรุ่นอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 5 คือ ความมีเอกลักษณ์ประจำตัวหรือความสับสนในบทบาทของตนเอง (identity vs. identity diffusion) เป็นวัยที่พัฒนาเอกลักษณ์ของตนเอง มีจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง สังคมของเด็กคือกลุ่มเพื่อน จะยึดแบบจากกลุ่มเพื่อนและบุคคลที่ตรงกับอุดมคติ อาจเกิดความขัดแย้งด้านสัมพันธภาพกับผู้ใหญ่ และเกิดความสับสนทางจิตใจ หากไม่สามารถแก้ไขความสับสนนี้ได้ เด็กจะเป็นคนที่มีบุคลิกภาพสับสน ไม่มั่นคง

ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน วัยรุ่นมีความต้องการในการที่จะเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและสังคมนอก ๆ ตัว มีการรวมกลุ่มเพื่อนรุ่นเดียวกัน ซึ่งส่วนใหญ่มีความคิดหรือทำอะไรคล้าย ๆ กัน ช่วยเหลือกัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันเมื่ออยู่ในกลุ่ม กลุ่มเพื่อนนี้จะมีอิทธิพลมากต่อทัศนคติ ความสนใจ และพฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่น วัยรุ่นมักมีความคิดว่าความคิดเห็นของคนอื่น ๆ ไม่มีความสำคัญเท่ากับความเห็นของกลุ่ม และมีความต้องการให้ผู้ใหญ่ยอมรับกลุ่มเพื่อนของตนด้วย

ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่างเพศ เมื่อเด็กอายุประมาณ 13-14 ปี เด็กหญิงเริ่มสนใจเด็กชายและพยายามที่จะเรียกร้องความสนใจจากเด็กชาย แต่เด็กชายยังไม่มีความรู้สึกนี้ เมื่อเด็กชายอายุประมาณ 14-16 ปี จะเริ่มสนใจเพศตรงข้ามและบางคนเริ่มแยกตัวไปสนิทสนมกับเพศตรงข้าม วัยรุ่นหญิงจะพิถีพิถันเรื่องการแต่งกายอย่างมาก เอาใจใส่เรื่องรูปร่างความสวยงามของหน้าตาเช่นเดียวกันวัยรุ่นชายก็มีพฤติกรรมที่มุ่งให้วัยรุ่นหญิงสนใจตนเอง เช่น แหวหรือหยอกล้อวัยรุ่นหญิง ในวัยรุ่นที่มีรูปร่างหน้าตาสวย เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อนมักจะไม่มีปัญหา แต่ในวัยรุ่นที่มีความคิดว่าตนเองแตกต่างจากเพื่อน มีปมด้อยเรื่องรูปร่างหน้าตา มักจะต้องแสดงพฤติกรรมอื่นให้เป็นที่น่าสนใจของเพศตรงข้ามเมื่อวัยรุ่นชายและหญิงมีความสนใจซึ่งกันและกัน ทั้งสองฝ่ายเริ่มให้ความสำคัญต่อการแสดงออกของบทบาททางเพศ ความสนใจและความสนิทสนมกับเพื่อนต่างเพศนี้อาจยั่งยืนไปจนกระทั่งมีการแต่งงานเกิดขึ้นในวัยผู้ใหญ่ต่อไป

ปัญหาทางด้านสังคมของวัยรุ่น

ปัญหาการขัดแย้งในครอบครัว วัยรุ่นคิดว่าผู้ใหญ่มีความคิดเห็นแตกต่างจากตนเองโดยเป็นความคิดเห็นที่ไม่เข้ากับบุคลลัษณ์ของตน วัยรุ่นยอมรับไม่ได้ที่ผู้ใหญ่ดำเนินสิ่งที่ตนและกลุ่มเพื่อนคิดว่าถูกต้อง และจากการที่วัยรุ่นมักมีอารมณ์รุนแรง มีพฤติกรรมก้าวร้าว ทำให้เกิดความขัดแย้งกับบุคคลในครอบครัวอย่างมาก วัยรุ่นจึงมักอยู่กับกลุ่มเพื่อนซึ่งวัยรุ่นคิดว่ามีความเข้าใจซึ่งกันและกันอย่างมาก มีความสุขเมื่อได้อยู่ด้วยกัน ไม่ชอบอยู่บ้านเนื่องจากบุคคลในครอบครัวไม่เข้าใจ

ปัญหาการตั้งครวัณในวัยรุ่น จากความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่างเพศวัยรุ่นที่มีความสนใจซึ่งกันและกันอาจมีประสบการณ์การมีเพศสัมพันธ์โดยไม่มีการป้องกันทำให้เกิดปัญหาการตั้งครวัณในวัยรุ่นซึ่งยังไม่มีความพร้อมในการเลี้ยงดูบุตรที่จะเกิดมาเนื่องจากยังอยู่ในวัยเรียน จึงทำให้เกิดปัญหาการทำแท้งผิดกฎหมายเกิดขึ้น และส่งผลให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพของหญิงวัยรุ่นได้ ถึงแม้ไม่มีการทำแท้งเกิดขึ้น วัยรุ่นหญิงก็ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจอย่างสูงเนื่องจากการกระทำที่สังคมไม่ยอมรับและทำให้วัยรุ่นหญิงไม่สามารถศึกษาอย่างต่อเนื่องต่อไปได้

ปัญหาโรคทางเพศสัมพันธ์ เช่นเดียวกับกับปัญหาการตั้งครวัณในวัยรุ่น การมีประสบการณ์การมีเพศสัมพันธ์โดยไม่มีความรู้ในการป้องกันตนเองจากการตั้งครวัณหรือการป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ทำให้วัยรุ่นชายและหญิงมีโอกาสเป็นโรคได้ เช่น โรคหนองในแท้ หนองในเทียม โรคซิฟิลิส หรือการติดเชื้อ H.I.V เป็นต้น

ปัญหาโสภณิเด็กวัยรุ่น วัยรุ่นบางคนหรือบางกลุ่มมีความต้องการทางด้านวัตถุหรือเงิน อาจด้วยความต้องการที่จะต้องเหมือนเพื่อนถึงแม้ฐานะทางเศรษฐกิจทางครอบครัวไม่เอื้ออำนวย มีความต้องการสารเสพติด การเป็นวัยรุ่นชาดรัก การประชดชีวิต ทำให้ต้องกลายเป็นหญิงหรือชาย อาชีพพิเศษได้

ปัญหาการใช้สารเสพติด จากการใช้วัยรุ่นมีความขัดแย้งกับบุคคลในครอบครัว อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน ความอยากลอง อยากเทห์ หรืออยากที่จะปฏิบัติตามผู้ใหญ่ที่ตนนิยมชมชอบ ฯลฯ ส่งผลให้วัยรุ่นมีการใช้สารเสพติด เช่น บุหรี่ สุรา จนกระทั่งกลายเป็นการใช้สารเสพติดที่มีอันตรายต่อตนเองอย่างมากและผิดกฎหมายอย่างเฮโรอีนได้ ในโลกของวัยรุ่นปัจจุบันนิยมการจัดการสังสรรค์ในกลุ่มเพื่อนและมีการใช้สารเสพติด เช่น ยาอี ทำให้ขาดการควบคุมตนเอง เกิดปัญหาการมีเพศสัมพันธ์โดยไม่มีการคาดคิดมาก่อนหรือไม่มีการป้องกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดปัญหาการตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ การติดโรคทางเพศสัมพันธ์ การเป็นหญิงชายอาชีพพิเศษ หรือปัญหาอาชญากรรมตามมาได้

คำแนะนำในการส่งเสริมพัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น

การส่งเสริมพัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น ผู้ที่เป็นวัยรุ่นเอง บิดา มารดา อาจารย์ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดควรร่วมมือเพื่อช่วยเหลือกันให้วัยรุ่นไทยสามารถมีพัฒนาการและการปรับตัวที่ดี สามารถใช้ชีวิตในวัยรุ่นได้อย่างดีและพร้อมที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีต่อไป

(พรพิมล เจียมนาครินทร์, 2538 ; Lefrançois, 1996 ; Santrock, 1996)

1. สถาบันครอบครัว

สถาบันครอบครัวมีบทบาทในการประคับประคอง สนับสนุนให้มีการเจริญเติบโตทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ปัจจัยของสถาบันครอบครัวที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการวัยรุ่นคือ ให้การดูแลพัฒนาการทางด้านร่างกาย ให้วัยรุ่นได้รับอาหารที่เป็นประโยชน์ มีการพักผ่อนนอนหลับตามความต้องการของร่างกาย มีการออกกำลังกายที่เหมาะสม และได้ประกอบกิจกรรมต่างๆ ที่เด็กสนใจ ด้านจิตใจ สภาพแวดล้อมในครอบครัวมีผลโดยตรงต่อการพัฒนาการด้านต่างๆ ของวัยรุ่น บิดา มารดา และผู้ปกครองที่มีบุคลิกภาพซึ่งกำลังมีการเจริญเติบโตเข้าสู่วัยรุ่น ควรให้ความสนใจ เข้าใจการเปลี่ยนแปลง และแบ่งเวลาให้กับเด็กมากขึ้น สัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวจะเป็นพื้นฐาน

ที่ดีในการส่งเสริมให้วัยรุ่นสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. สถานศึกษา

โรงเรียนหรือสถานศึกษา ครูอาจารย์มีบทบาทสำคัญในการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดีและเหมาะสมในการมีสังคมร่วมกันของวัยรุ่น การส่งเสริมความรักในหมู่คณะ การเลือกคบเพื่อนที่ดี การเคารพในกฎเกณฑ์ของสังคม รู้จักการให้อภัย การควบคุมอารมณ์รุนแรงด้วยวิธีที่เหมาะสม รวมทั้งการให้ความรู้เรื่องเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่น ทำให้เด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองอย่างถูกต้อง

3. สถาบันในชุมชน

ชุมชนมีบทบาทในการเป็นแหล่งประโยชน์ที่ดีของวัยรุ่น เช่น สถาบันศาสนาสามารถลดอารมณ์ที่รุนแรงและแปรปรวนง่ายของวัยรุ่น โดยครอบครัว โรงเรียน และวัดควรจัดให้มีกิจกรรมร่วมกันเพื่อช่วยเหลือและส่งเสริมให้วัยรุ่นได้มีกิจกรรมต่างๆ เช่น การอุปสมบทหมู่ การเรียนพุทธศาสนาในวัดสำหรับศาสนาพุทธ หรือการเรียนพระคัมภีร์ในศาสนาคริสต์และอิสลาม เป็นต้น ในโรงพยาบาล การจัดกิจกรรมโดยการให้นักเรียนได้เข้าไปสังเกตการทำงานในลักษณะการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ การได้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ จะส่งเสริมให้วัยรุ่นได้รู้จักการช่วยเหลือบุคคลอื่นที่มีความเดือดร้อนได้ รวมทั้งอาจทำให้วัยรุ่นชายได้ตระหนักเห็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการขับขีรถที่ไม่ปลอดภัยและการแก้ปัญหาโดยใช้ความรุนแรง เป็นต้น

4. สื่อสารมวลชน

บทบาทของสื่อมวลชนในโลกปัจจุบันมีมากมาย การเลือกสื่อที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่น ควรได้มีการพิจารณาอย่างดี การสร้างภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง ภาพยนตร์ที่มีการใช้สิ่งเสียดสีของบุคคลที่อยู่ในความสนใจของวัยรุ่น ภาพยนตร์หรือเพลงที่มีการยั่วยุทางกามารมณ์ ท่าเต้นต่าง ๆ ที่มีลักษณะล่อแหลม ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ผู้ผลิตสื่อควรให้ความสำคัญและตระหนักถึงวัยรุ่นที่ดูสื่อเหล่านี้ว่าจะเป็นการส่งเสริมพฤติกรรมในทางที่ไม่เหมาะสมด้วย

สื่อสารมวลชนยังสามารถจัดกิจกรรมที่ผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น มีการจัดกิจกรรมที่สนุกสนานส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของสมาชิกในครอบครัว การทำกิจกรรมเหล่านี้จะส่งเสริมให้เกิดความรัก ความเอาใจใส่ดูแลกันในครอบครัว เป็นการส่งเสริมสัมพันธ์ภาพอันดีในครอบครัวต่อไป

สรุป

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านการเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างรวดเร็ว มีการเจริญเติบโตของสมองอย่างเต็มที่ มีวุฒิภาวะทางเพศ มีพลังในตัวเองมาก มีอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รักกลุ่มเพื่อน สิ่งต่างๆ เหล่านี้ บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้ความเข้าใจ และช่วยกันส่งเสริมให้วัยรุ่นได้มีพัฒนาการสมวัยและให้ความช่วยเหลือในการปรับตัวกับปัญหาและอุปสรรคต่างๆ อย่างเต็มที่ เพื่อให้วัยรุ่นสามารถเจริญเติบโตต่อไปอย่างมีคุณภาพชีวิตที่ดี และเป็นกำลังของสังคมต่อไปในอนาคต

ที่มา : http://www.baanjomut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_4.html

พัฒนาการทางอารมณ์

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ วัยรุ่นอยู่ในขั้นพอใจในการรักเพศตรงข้าม (genital stage) ความพึงพอใจและความสุขต่างๆ เป็นแรงขับมาจากวุฒิภาวะทางเพศ เริ่มสนใจเพศตรงข้าม มีแรงจูงใจที่จะรักผู้อื่น ต้องการอิสระจากพ่อแม่มากขึ้น เด็กชายจะเลียนแบบพ่อ เด็กหญิงจะเลียนแบบแม่ (ทิพย์ภา เศรษฐ์ชาวลิต, 2541)

อารมณ์ของวัยรุ่นเป็นอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่าย อ่อนไหวง่าย เจ้าอารมณ์ มีอารมณ์รุนแรง การควบคุมอารมณ์ยังไม่สู้ดี บางครั้งเก็บกด บางคราวมั่นใจสูง บางครั้งพลุ่งพล่าน ลักษณะอารมณ์เหล่านี้เรียกกันว่า พายุบุแคม (Storm and stress) (สุชา จันทน์เอม, 2536 ; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538) เพราะลักษณะอารมณ์แบบนี้จึงมีความคิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้ง่าย ทำให้วัยรุ่นจึงคิดว่าผู้ที่เข้าใจตนเองดีที่สุดในวัยเดียวกัน เนื่องจากมีความคิดเห็นที่เป็นไปทางเดียวกัน ยอมรับกันและกัน การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นนี้มีผลมาจากหลายปัจจัยประกอบกัน เช่น การปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย การปรับพฤติกรรม การแสดงออกจากการเป็นเด็ก เข้าสู่การเรียนรู้บทบาทของการเป็นผู้ใหญ่ สังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เป็นต้น

ปัญหาทางอารมณ์

การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายมีผลกระทบต่ออารมณ์ของเด็กวัยรุ่นอย่างมาก เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วประกอบกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและภาวะ

เศรษฐกิจในปัจจุบันทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองมีภาระกิจอื่นๆค่อนข้างมากจนลืมไปว่าบุตรหลานกำลังเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ทำให้ไม่มีการเตรียมตัวมาก่อนล่วงหน้า เด็กบางคนมีพัฒนาการทางเพศเร็วก่อนวัย หรือบางคนอาจช้ากว่าวัย ความคิดของเด็กเองที่คิดว่าตัวเองมีความแตกต่างจากเพื่อน มีปมด้อย เรื่องรูปร่างหน้าตา ทำให้เด็กยอมรับตัวเองไม่ได้ ส่งผลเกิดปัญหาทางด้านอารมณ์ มีภาวะเครียด เกิดพฤติกรรมซึมเศร้า และอาจก่อให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาได้เช่น ปัญหาการฆ่าตัวตายในวัยรุ่น เป็นต้น

การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ ทำได้โดยที่ผู้ปกครองต้องให้เวลาและมีความอดทนเพื่อที่จะทำความเข้าใจวัยรุ่น เป็นตัวอย่างของผู้ที่มีอารมณ์มั่นคง แนะนำและส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้การควบคุมอารมณ์ และแนะนำวิธีระบายความเครียดที่เหมาะสม

ที่มา : http://www.baanjommyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_2.html

จิตวิทยาพัฒนาการวัยผู้ใหญ่ตอนต้น (Early adulthood)

เมื่อผ่านระยะพัฒนาการของวัยรุ่น บุคคลจะเข้าสู่ระยะวัยผู้ใหญ่ (Adulthood) คือ ช่วงอายุอายุ 21 ถึง 60 ปี ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ยาวมาก นักจิตวิทยาจึงมักแบ่งช่วงระยะพัฒนาการวัยผู้ใหญ่ตามอายุปฏิทินออกเป็น วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (Early adulthood) ตั้งแต่อายุ 20 ถึง 40 ปี วัยกลางคน (Middle age หรือ Middle adulthood) คือช่วงอายุ 40 – 60 ปี (สุชา จันทน์เอม, 2536) นอกจากการแบ่งวัยตามอายุปฏิทิน นักจิตวิทยาบางท่านได้แบ่งตามข้อบ่งชี้ที่กว้างๆ ที่ระบุว่าบุคคลเข้าสู่วัยผู้ใหญ่คือการเปลี่ยนแปลงบทบาท (role transition) เนื่องจากในวัยนี้มีหน้าที่และความรับผิดชอบมากขึ้น และนักสังคมวิทยาให้ข้อสังเกตที่แสดงถึงการเริ่มต้นการปรับเปลี่ยนจากวัยรุ่นสู่วัยผู้ใหญ่ คือ การสำเร็จการศึกษา มีอาชีพประจำ การแต่งงาน และการเป็นบิดามารดา (Hogan and Astone, 1986 cited in Kall and Cavanaugh, 1996)

พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

พัฒนาการทางร่างกาย

บุคคลในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นมีการพัฒนาทางร่างกายอย่างเต็มที่ทั้งเพศหญิงและเพศชาย ร่างกายสมบูรณ์ มีการพัฒนาความสูงมาจากวัยรุ่นและจะมีความสูงที่สุดในวัยผู้ใหญ่ ตอนต้นนี้ รวมทั้งกล้ามเนื้อและเนื้อเยื่อไขมัน มีการพัฒนาอย่างเต็มที่เช่นกัน เมื่อเพศชายอายุประมาณ 20 ปี ไหล่จะกว้าง มีการเพิ่มขนาดของต้นแขนและมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมากขึ้น ในเพศหญิงเต้านมและสะโพกมีการเจริญเต็มที่ ในวัยนี้ร่างกายจะมีพลัง คล่องแคล่วว่องไว การรับรู้ต่าง ๆ จะมีความสมบูรณ์เต็มที่ เช่น สายตา การได้ยิน ความสามารถในการดมกลิ่น การลิ้มรส จนกระทั่งเข้าสู่วัยกลางคนความสามารถต่าง ๆ เหล่านี้จะลดลง

พัฒนาการด้านอารมณ์

วัยผู้ใหญ่จะมีการควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น มีความมั่นคงทางจิตใจดีกว่าวัยรุ่น คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น รู้สึกยอมรับผู้อื่นได้ดีขึ้น มีพัฒนาการด้านอารมณ์รัก (Love) ได้ในหลายรูปแบบ เช่น รักแรกพบ (Infatuation) หรือรักแบบโรแมนติก (Romantic love) ในวัยผู้ใหญ่ ตอนต้นนี้จะมีความรู้สึกแตกต่างจากในวัยรุ่น โดยจะมีความรู้สึกที่จะปรารถนาใช้ชีวิตคู่ด้วยกัน (Sternberg, 1985 cited in Papalia and Olds, 1995) มีการใช้กลไกทางจิตชนิดฝันกลางวัน (Fantasy) การเก็บกด (Impulsiveness) น้อยลง แต่จะให้การตอบสนองด้วยเหตุผลทั้งกับตนเอง และผู้อื่นมากขึ้น (ทิพย์ภา เศรษฐ์เขาวลิต, 2541)

พัฒนาการด้านสังคม

ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริคสัน วัยผู้ใหญ่ตอนต้นอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 6 คือความใกล้ชิดสนิทสนมหรือการแยกตัว (intimacy and solidarity vs. isolation) สังคมของบุคคลวัยนี้คือ เพื่อนรัก คู่ครอง บุคคลจะพัฒนาความรัก ความผูกพัน แสวงหามิตรภาพที่สนิทสนม หากสามารถสร้างมิตรภาพได้มั่นคง จะเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างไว้นิ่งเชื่อใจและนับถือซึ่งกันและกัน ตรงข้ามกับผู้ใหญ่ที่ไม่สามารถสร้างความสนิทสนมจริงจังกับผู้อื่นได้จะมีความรู้สึกอ้างว้างเดียวดาย (isolation) หรือเป็นคนที่หลงรักเฉพาะตนเอง (narcissism)

วัยนี้จะให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยลดลง จำนวนสมาชิกในกลุ่มเพื่อนจะลดลง แต่สัมพันธ์ภาพในเพื่อนที่ใกล้ชิดหรือเพื่อนรักยังคงอยู่และจะมีความผูกพันกันมากกว่าความผูกพันในลักษณะของคู่รักและพบว่ามักเป็นในเพื่อนเพศเดียวกัน (Papalia and Olds, 1995) การ

สัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวจะเพิ่มขึ้น เนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มใช้ชีวิตครอบครัวกับคู่ของตนเอง และเกิดการปรับตัวกับบทบาทใหม่

พัฒนาการทางสติปัญญา

พัฒนาการทางความคิดตามแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget' s theory) (Papalia and Olds, 1995) กล่าวว่าวัยผู้ใหญ่มีพัฒนาการทางความคิดสติปัญญาอยู่ในระดับ Formal operations ซึ่งเป็นขั้นสูงที่สุดของพัฒนาการ มีความสามารถทางสติปัญญาสมบูรณ์ที่สุดคือ คุณภาพของความคิดจะเป็นระบบ มีความสัมพันธ์กันและมีความคิดรูปแบบนามธรรม (Abstract logic) ผู้ใหญ่จะมีความคิดเปิดกว้าง ยืดหยุ่นมากขึ้น และรู้จักจดจำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้ดี และได้มีผู้สำรวจศึกษาหลายคนเห็นว่าความคิดของผู้ใหญ่ นอกจากจะเป็นความคิดในการแก้ไขปัญหาที่ตั้งที่เพียเจท์กล่าวไว้แล้ว ยังมีลักษณะของความคิดสร้างสรรค์และค้นหาปัญหาด้วย (พรหมทิพย์ ศิริวรรณบุญ, 2530 อ้างถึงในทิพย์ภา เศรษฐ์ชาวลิต, 2541) จึงมีผู้วิจารณ์อย่างมากว่าอาจจะอยู่ในระดับ postformal thought มากกว่า ทำให้มีผู้เชื่อว่าแนวคิดของเพียเจท์ไม่น่าจะเป็นที่ยอมรับอีกต่อไป (ศิริเรือน แก้วกังวาล, 2538)

การปรับตัวกับบทบาทใหม่

ชีวิตการทำงาน เมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ตอนต้นบุคคลส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงของการศึกษาระดับอุดมศึกษา หรือใกล้ที่จะสำเร็จการศึกษา จะมีการวางแผนในการเลือกอาชีพ ประกอบอาชีพที่ตนมีความรัก ความพึงพอใจในงาน และการได้พิจารณาแล้วว่ามีเหมาะสมกับตนเอง ย่อมทำให้ชีวิตการทำงานมีความสุข มีความพร้อมที่จะปรับตัวกับเพื่อนร่วมงาน และพร้อมที่จะเผชิญปัญหาและการแก้ไขปัญหาคต่อไป

ชีวิตคู่ ในวัยรุ่นอาจเริ่มต้นการมีสัมพันธภาพกับเพื่อนต่างเพศจนพัฒนามาเป็นความรักในวัยผู้ใหญ่ หรือบางคนเริ่มต้นมีความสนใจเรื่องความรักอย่างจริงจัง สร้างสัมพันธภาพกับคนต่างเพศรูปแบบถาวรในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยมีลักษณะคิดที่อยากจะใช้ชีวิตร่วมกัน อยากรที่จะสร้างครอบครัวใหม่ เมื่อบุคคลสองคนตกลงใจใช้ชีวิตร่วมกันจึงต้องมีการปรับตัวกับบทบาทใหม่ที่เกิดขึ้น ได้แก่ บทบาทของการเป็นสามีหรือภรรยา มีความรับผิดชอบในบทบาทใหม่ที่ได้รับ โดยการเป็นสามีที่ดี ภรรยาที่ดี มีความรักความเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน มีความอดทน ร่วมกัน ปรึกษาประคองชีวิตคู่ รวมทั้งให้การดูแลครอบครัวเดิมของแต่ละคน ในระยะแรกของการใช้ชีวิตคู่ อาจต้องมีการปรับตัวอย่างมากจนกระทั่งปรับตัวได้ดี ชีวิตคู่ก็จะมีสุขและจะส่งเสริมให้ชีวิต

ในด้านอื่นมีความสุขด้วย

บทบาทการเป็นบิดามารดา ผู้ใหญ่ตอนต้นมีความปรารถนาที่จะเป็นผู้มีความสามารถในการปกป้อง ดูแลผู้ที่อ่อนแอกว่า เมื่อมีชีวิตคู่จึงมีความต้องการที่จะมีบุตรเพื่อทำหน้าที่ดังกล่าวประกอบความต้องการที่จะมีทายาท เมื่อมีบุตรชีวิตครอบครัวจะต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาทอีกครั้งโดยการเพิ่มเติมบทบาทของการเป็นบิดามารดาโดยเฉพาะในผู้หญิงที่เมื่อแต่งงานแล้วแยกครอบครัวออกจากครอบครัวเดิมของตน หรือการเป็นครอบครัวเดี่ยวภายหลังการแต่งงาน การทำงานนอกบ้านกับการเพิ่มหน้าที่ของการเป็นมารดาอาจทำให้ประสบกับความยากลำบากในการปรับตัวในระยะแรก สามีจึงจำเป็นต้องมีบทบาทในการเป็นผู้ช่วยมารดาในการเลี้ยงดูบุตร การมีบุตรนี้ทำให้ทั้งสามีและภรรยาได้มีการเรียนรู้ถึงความรักอีกชนิดหนึ่งคือความรักที่มีแต่การให้โดยไม่หวังสิ่งใดตอบแทน

ชีวิตโสด ในสังคมปัจจุบันพบว่ามีคนจำนวนไม่น้อยมีความสุขกับชีวิตโสดซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากการอุทิศเวลาให้กับงาน มีความภาคภูมิใจในตนเองอย่างมาก ไม่ต้องการที่จะมีชีวิตคู่ หรือมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการมีชีวิตคู่ คนโสดต้องมีการปรับตัวเช่นกันเนื่องจากกลุ่มเพื่อนสนิท ตั้งแต่ในวัยรุ่น เพื่อนร่วมงานมักมีครอบครัว คนโสดจึงต้องหาเพื่อนใหม่ที่เป็นโสดเช่นเดียวกัน ต้องมีการปรับตัวกับเพื่อนใหม่ หรือเลี้ยงสัตว์เลี้ยงเพื่อเป็นเพื่อนและตอบสนองความต้องการที่จะปกป้อง ดูแลผู้ที่อ่อนแอกว่านั่นเอง

ปัญหาที่พบในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

ปัญหาที่พบในวัยนี้คือปัญหาสุขภาพ เนื่องมาจากลักษณะการดำรงชีวิต (The Lifestyle) เช่น การสูบบุหรี่ การดื่มเหล้า การรับประทานอาหารไขมันสูง ไม่มีกากใยอาหาร วิธีการจัดการกับความเครียดที่ไม่เหมาะสมและการตัดสินใจปัญหาด้วยการใช้อาวุธ สิ่งเหล่านี้บั่นทอนสุขภาพเป็นอย่างมาก และนำไปสู่โรคที่เกิดจากพฤติกรรมสุขภาพ เช่น โรคถุงลมโป่งพอง โรคกล้ามเนื้อหัวใจขาดเลือด โรคมะเร็ง รวมทั้งการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุ การใช้อาวุธปืน เป็นต้น (Papalia and Olds, 1995) ประกอบกับในวัยนี้มีการปรับบทบาทใหม่อย่างมาก ปัญหาที่เกิดขึ้นจึงเป็นปัญหาที่เกิดจากการไม่สามารถปรับเข้าสู่บทบาทใหม่ เช่น มีปัญหาในการทำงาน มีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนร่วมงาน - การเปลี่ยนงาน การผิดหวังในความรัก การสิ้นสุดการหมั้น - การสมรส ความผิดหวังจากการแท้งบุตร ความผิดหวังเกี่ยวกับเพศของบุตร เป็นต้น

ที่มา : http://www.baanjomjut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_5.html

จิตวิทยาพัฒนาการวัยกลางคน

วัยกลางคน (Middle age หรือ Middle adulthood) คือช่วงอายุ 40 – 60 ปี เป็นช่วงระยะเวลาที่ยาวนาน ในการกำหนดบุคคลเข้าสู่วัยกลางคนนั้น มักจะพิจารณาสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงอายุเหล่านี้มากกว่าจะพิจารณาจากอายุปกติจริง ๆ (ทิพย์ภา เศรษฐ์ชาวลิต, 2541)

พัฒนาการทางร่างกาย

ในวัยกลางคนนี้ ทั้งเพศชายและเพศหญิงร่างกายจะเริ่มมีความเสื่อมถอยในเกือบทุกระบบของร่างกาย ผิวหนังจะเริ่มเหี่ยวยุบ หยาบ ไม่เต่งตึง ผมเริ่มร่วงและมีสีขาว น้ำหนักตัวเพิ่มขึ้นจากการสะสมไขมันได้ผิวหนังมากขึ้น ระบบสัมผัส ได้แก่ ความสามารถในการมองเห็นเปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่สายตาจะยาวขึ้น บางคนจะมีอาการหูตึงเนื่องจากความเสื่อมของเซลล์ การลิ้มรสและการได้กลิ่นเปลี่ยนแปลงไป อวัยวะภายในร่างกาย เช่น ผนังเส้นเลือด หัวใจ ปอด ไต และสมอง มีความเสื่อมลงเช่นกัน (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538 ; ทิพย์ภา เศรษฐ์ชาวลิต, 2541)

พัฒนาการทางอารมณ์

ในบุคคลที่ประสบความสำเร็จในชีวิตการทำงานจะมีอารมณ์มั่นคง รู้จักการให้อภัย ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน มีความพึงพอใจในชีวิตที่ผ่านมา ลักษณะบุคลิกภาพค่อนข้างคงที่ บางคนจะมีอารมณ์เศร้าจากการที่บุตรเริ่มมีครอบครัวใหม่ การสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก เช่น บิดา มารดา หรือคู่สมรส หรือผิดหวังจากบุตร เป็นต้น

พัฒนาการทางสังคม

ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริคสัน วัยกลางคนอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 7 คือการบำรุงส่งเสริมผู้อื่นหรือการพะวงเฉพาะตน (generativity vs. self absorption) บุคคลที่มีพัฒนาการอย่างสมบูรณ์ในวัยนี้ จะแบ่งปัน เผื่อแผ่ เชื้ออาหารต่อบุคคลอื่นๆ โดยเฉพาะกับบุคคลที่เยาว์วัยกว่า สร้างสรรค์ผลงานใหม่ ก่อให้เกิดความปลาบปลื้มใจ เห็นคุณค่าของตนเอง ตรงข้ามกับวัยกลางคนที่พะวงแต่ตน จะเห็นแก่ตัว ไม่แบ่งปัน เผื่อแผ่ต่อบุคคลอื่น ชอบแสดงอำนาจ หรือเป็นคนเฉื่อยชาขาดความกระตือรือร้นในงาน

สังคมของบุคคลในวัยกลางคนส่วนใหญ่คือที่ทำงานและบ้าน กลุ่มเพื่อนที่สำคัญ ได้แก่ เพื่อนร่วมงาน หรือเพื่อนบ้านใกล้เคียง ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นในลักษณะเฝ้าดูความสำเร็จในการศึกษา และความก้าวหน้าในหน้าที่การงานของบุตร ในบุคคลที่เป็นโสดกลุ่มเพื่อนที่สำคัญคือเพื่อนสนิทที่ผูกพันตั้งแต่ในวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

ระยะปลายของวัยนี้ ส่วนใหญ่เข้าสู่วัยใกล้เกษียณอายุการทำงาน บางคนสามารถปรับตัวได้ดี บางคนไม่สามารถปรับตัวได้ รู้สึกท้อแท้ รู้สึกตัวเองด้อยคุณค่า อาจมีอาการซึมเศร้า (Lefrangois, 1996)

พัฒนาการทางสติปัญญา

ในระยะวัยกลางคนนี้จะมีพัฒนาการทางสติปัญญาใกล้เคียงกับในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นมีความคิดเป็นเหตุผล รู้จักคิดแบบประสานข้อขัดแย้งและความแตกต่าง จะสามารถรับรู้สิ่งที่เป็นข้อขัดแย้งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว มีความอดทนและมีความสามารถในการจัดการกับข้อขัดแย้งนั้น ๆ ดังนั้นจึงมีความเข้าใจเรื่องการเมือง เล่นการเมือง รู้จักจัดการกับระบบระเบียบของสังคมและรู้จักจัดการกับเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างมีวุฒิภาวะ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538)

การปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลง

วิกฤตชีวิตครอบครัว

ปัญหาการหย่าร้าง เมื่อเกิดวิกฤตชีวิตครอบครัวและไม่สามารถแก้ปัญหาได้มักจะมีการหย่าร้างตามมา การหย่าร้างเป็นภาวะเครียดระดับสูงมาก และเป็นเรื่องของความสูญเสียอย่างรุนแรงถึงขั้นเป็นภาวะวิกฤตทางอารมณ์ (จวีวรรณ สัตยธรรม, 2532) ในครอบครัวที่ไม่มีบุตร ปัญหาจากการหย่าร้างอาจไม่เกิดขึ้นเลย หรือเกิดขึ้นน้อยมากอาจเป็นปัญหาเกี่ยวกับการเงิน การหย่าร้างของครอบครัวที่มีบุตรมักจะพบปัญหาผู้ที่จะดูแลบุตรต่อไป บุตรอาจเป็นที่ต้องการของทั้งบิดามารดา กรณีนี้จะมีการตกลงกันไม่ได้เนื่องจากความต้องการที่จะเลี้ยงดูบุตรของทั้งบิดามารดา บุตรที่บิดาและมารดาไม่ต้องการจะมีปัญหาตกลงกันไม่ได้เช่นกัน สำหรับบุตรที่เป็นที่ต้องการของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะสามารถตกลงกันได้ อย่างไรก็ตามปัญหาที่เกิดขึ้นคือความรู้สึกของเด็กที่บิดา

มารดาแยกจากกัน การมีครอบครัวใหม่ที่ขาดบิดาหรือมารดา และอาจเป็นครอบครัวใหม่ที่มีบุคคลอื่นทำหน้าที่บทบาทแทนบิดาหรือมารดาของตน จะส่งผลกระทบต่อจิตใจของเด็กอย่างมาก

วัยหมดประจำเดือน (Menopause)

ผู้หญิงในวัยหมดประจำเดือนจะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของระดับของฮอร์โมนในร่างกาย อาการที่พบได้บ่อยคือผิวน้ำบริเวณลำตัวและใบหน้าแดง ปวดศีรษะ เนื่องมาจากเส้นเลือดที่ผิวน้ำขยายตัว อ่อนเพลีย เจ็บตามข้อต่าง ๆ หัวใจเต้นแรง เป็นต้น และอาจมีสาเหตุจากความวิตกกังวลเรื่องกลัวสามีจะทอดทิ้ง ไม่มีความสุขทางเพศ จึงพบว่าการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ร่วมด้วย ที่พบได้บ่อยคือโรคเศร้าในวัยต่อ (involutional melancholia) (ทิพย์ภา เศรษฐ์เขาวลิต, 2541) มีอาการเจ้าอารมณ์ อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิด ตื่นเต้น ตกใจง่าย

วัยเปลี่ยนชีวิตในเพศชาย (Male menopause)

เพศชาย เมื่ออายุประมาณ 45 - 50 ปี จะมีอาการเช่นเดียวกับผู้หญิง เช่น รู้สึกหงุดหงิด โกรธง่าย อ่อนเฉียว คิดเล็กคิดน้อย เนื่องจากฮอร์โมนเทสโทสเตอโรนลดจำนวนลง ทำให้สมรรถภาพทางเพศของชายค่อย ๆ ลดลงด้วย ส่งผลให้มีความกลัวว่าตนเองกำลังจะหมดสมรรถภาพทางเพศ กลัวความสามารถทางเพศจะลดลง เกิดเป็นความกังวลเกี่ยวกับตนเอง เช่น อ้วน หน้าท้องใหญ่ ผมหงอกบางลง เหนื่อยง่าย หมดแรงเร็ว ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ เป็นต้น (สุชา จันทน์เอม, 2536) บางรายจะสามารถปรับตัวและยอมรับกับการเปลี่ยนแปลงได้ ในบางรายจะแสวงหาวิธีต่าง ๆ เช่น ไวอะกร้า เพื่อให้เพิ่มความมั่นใจให้กับตนเอง

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_6.html

4. กรณีศึกษา

4.1 ชื่องาน: Un tour de manège(อันตัวดีมานเอส)

-โดย โรงเรียนสอนanimation GOBELINS (กลูเบียล)

-เทคนิค Animation 2D

-เผยแพร่: 20 ก.ค. 2009

-ประเทศ: ฝรั่งเศส

-รูปแบบ เรื่องสั้นความยาว 3.40 นาที

-พรรณนาผลงาน เรื่องราวของเด็กน้อยที่พลัดกับแม่ลอยออก

ไปในมหาสมุทรด้วยเวทมนต์ พบเจอผู้คนและเรื่องราวมากมาย จนแก่ชรา และในที่สุดเธอก็กลับมาหาแม่ของเธอ

-ตีความ: เป็นการใช้ม้าหมุนเป็นตัวสื่อความสนุกสนาน อายุและเพศ
เปรียบมหาสมุทรเป็นโลกใบใหญ่ เป็นผลงานที่มีลูกเล่นน่าสนใจ



รูปที่ 39 จากตอนเจอกับผู้ชายในช่วงวัยรุ่น

4.2. ชื่อผลงาน :: Out of Sight

ผู้อำนวยการผลิต : Yuya Ting

ที่ตั้ง : ไต้หวัน

เทคนิค : Animation 2D

วันที่ฉาย : 2010-07-31

ระยะเวลา : 5 นาที 27 วินาที

พรรณนามผลงาน : ในเช้าวันที่อากาศสดใสเด็กหญิงสวมกระโปรงและสวมหมวกสีขาว เธอเดินเล่นไปบนทางเท้าโดยที่ไม่รู้ถึงอันตราย เธอโดนใจกระซอกกระเป่าจากด้านหลัง สุนัขของเธอจึงวิ่งตามไปจนสายจูงหลุดมือ เธอพยายามเดินเกาะกำแพงไปจนเข้าไปในหลุมดำ ในความมืดเธอพบกับไม้วิเศษ เธอโบกมันแล้วชุดที่เธอสวมใส่ก็เปลี่ยนไป เธอใช้ไม้วิเศษนำทาง เธอไปตลอดทางแล้วทุกอย่างก็ปรากฏในความมืด โลกทั้งใบก็เปลี่ยนไป เธอเดินไปเรื่อยๆจนพบกับสุนัขของเธอแล้วทุกอย่างก็กลับมาเป็นปกติ

ตีความ :: เทคนิคของการทำ 2D ด้วยวิธีการทำจากกว้างๆ และตัวละครใช้ Frame by frameเล่าเรื่องราวภาพที่คนตาดีอย่างเราไม่มีวันได้พบเจอ สร้างจินตนาการอย่างสวยงาม

Out of Sight



Film Team Gallery Making of Link

รูปที่ 40 จากที่เดินมาเรื่อยๆแล้วเจอร้านขนมปัง

4.3. ชื่อผลงาน :: Thought of You

ผู้อำนวยการผลิต : Ryan J. Woodward

ที่ตั้ง : California

ประเภท : Animation - Romance / Musical

เทคนิค : Animation 2D

วันที่ฉาย : 11 ก.ย. 2011

ระยะเวลา : 3 นาที 05 วินาที

พรรณนามผลงาน

: เรื่องราวของชายหนุ่มที่เกิดตกหลุมรักผู้หญิง เธอปรากฏตัวมาพร้อมกับแสงสว่าง ทั้งคู่แสดงความรู้สึกต่อกันด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการเต้น ท่าและอารมณ์ต่างๆจะสื่อตามจังหวะของเพลง

ตีความ :: เทคนิคของการทำ 2D ด้วยวิธีการทำจากกว้างๆ และตัวละครใช้ Frame by frameเล่าเรื่องราวของคนสองคนที่เกิดความรักและได้ใช้การเต้นเพื่อสื่ออารมณ์ เป็นงานที่มีการเคลื่อนไหวที่สวยงามมาก สร้างจินตนาการอย่างสวยงาม



รูปที่ 41 ฉากที่ผู้หญิงต้องจากไป

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเบื้องต้นในสวนของสุนัขจรจัด ที่ถูกทอดทิ้งมากที่สุด



จากข้อมูล พบว่า มีสุนัขในเมืองไทยมากกว่า 8.5 ล้านตัว ในจำนวนนี้เป็นสุนัขจรจัดถึง 700,000 ตัว แบ่งเป็นเพศผู้ 370,000 ตัว เพศเมีย 340,000 คาดการณ์กันว่า สุนัขเพศเมีย 1 ตัวมี โอกาสคลอดลูกได้มากถึง 10 ตัวต่อปี ฉะนั้นหากไม่มีการทำหมันแต่ละปีมีแนวโน้มว่าจะมีสุนัขจร จัดเพิ่มขึ้นมากถึง 3,400,000 ตัว สายพันธุ์ที่ถูกจัดอันดับว่าถูกทอดทิ้งมากที่สุด คือ พิทบูล บีเกิล โกรเด้น ไชบีเลีย และพันธุ์ทาง ภาระทั้งหมดถูกปัดให้เป็นของรัฐบาล แต่มีประชาชนส่วนบางส่วน ที่เสียสละที่รับเลี้ยงสุนัขแต่จำนวนของสุนัขจรจัดเพิ่มขึ้นทำให้มีภาระค่าใช้จ่ายมากจนไม่สามารถ รับไหว

สุนัขเร่ร่อนอาจพบกับปัญหาด้านสวัสดิภาพต่างๆ อาทิ

- ภาวะขาดสารอาหาร
- โรค
- การบาดเจ็บเนื่องจากอุบัติเหตุทางการจราจร
- การบาดเจ็บเนื่องจากการต่อสู้
- การถูกทารุณกรรม

ความพยายามที่จะควบคุมประชากรสุนัขยังมีความสำคัญต่อปัญหาด้านสวัสดิภาพของสัตว์ อาทิ

- วิธีการกำจัดที่ขาดมนุษยธรรม เช่น การใช้สตริกนิน การใช้ไฟฟ้า และการกดน้ำ
- วิธีการจับที่โหดร้าย
- สถานที่พักที่ขาดแคลนอุปกรณ์และการ

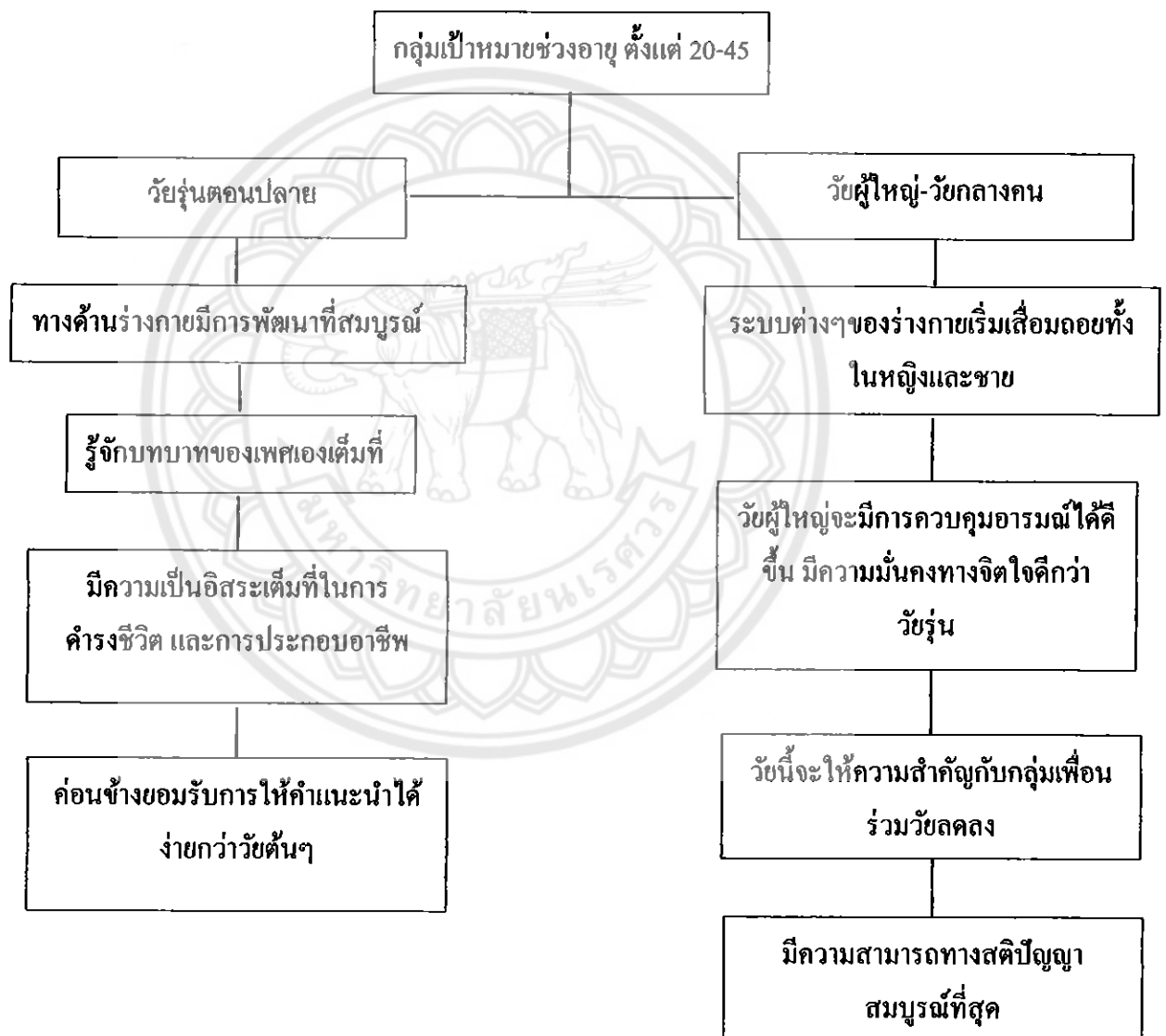
บริหารจัดการประชากรสุนัขอาจแบ่งตามประเภทของเจ้าของได้ ดังนี้

- ประชากรสุนัขที่มีเจ้าของแต่ถูกจำกัดการออกนอกเคหสถาน
- ประชากรสุนัขที่มีเจ้าของแต่ได้รับอนุญาตให้ออกมาเร่ร่อน
- ประชากรสุนัขที่ไม่มีเจ้าของ

ปัญหาด้านสาธารณสุขและความปลอดภัยเกี่ยวกับประชากรสุนัขเร่ร่อน อาทิ

- การแพร่โรคสู่มนุษย์ (โรคสัตว์สู่คน) และสัตว์อื่น
- การบาดเจ็บและความหวาดกลัวเนื่องจากพฤติกรรมที่ก้าวร้าว
- การสร้างความรบกวนเนื่องจากเสียงและความสกปรก
- การออกล่าสัตว์ป่าสัตว์
- สาเหตุของอุบัติเหตุทางจราจร

ในที่นี้การศึกษาวิจัยเพื่อการออกแบบครั้งนี้ได้เลือกสุ่มขั้นปฐมภูมิขึ้นมาศึกษาเพิ่มเติมใน
การทำโครงการนี้ข้อมูลในส่วนของของกลุ่มเป้าหมาย



การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

การออกแบบแอนิเมชัน เรื่อง พลุโต จะได้แนวคิดมาจาก ดาวพลุโตที่ถูกหลงลืม ผนวกเข้ากับบ้าน ที่มีความหมายว่าความสุข ความรัก ความอบอุ่น จะได้แนวคิด คือ "พาพลุโตกลับบ้าน"

Concept

"พาพลุโตกลับบ้าน"



เทคนิคที่จะใช้เป็นเทคนิคสีน้ำ "เปียกบนแห้ง"

สาเหตุที่ใช้สีน้ำ

- เป็นเทคนิคที่มีเอกลักษณ์
- เน้นการทำมือ เพื่อความรวดเร็วในการทำงาน
- ผู้ทำวิจัยมีความสนใจในเทคนิคนี้

บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อได้หัวข้อที่ต้องการ มีการวางโครงเรื่องไว้มากมาย เนื้อหาโดยหลักจะดำเนินไปว่าสุนัขต้องการจะกลับบ้าน โดยพิมพ์เนื้อเรื่องโดยย่อเพื่อเสนออาจารย์ที่ปรึกษา

เนื้อเรื่องที่ 1 "หนูอยากกลับบ้าน"

เรื่องราวของสุนัขตัวน้อยที่ถูกนำไปเลี้ยง ทุกอย่างดูมีความสุขจนกระทั่งวันหนึ่ง ทุกอย่างก็เปลี่ยนไป เมื่อเจ้าของได้นำมันใส่กล่อง และบอกว่าจะพามันไปเที่ยว แต่แล้วพวกเขาก็พามันไปปล่อยอยู่ที่มุมอับของถนน ไม่ค่อยมีผู้คนสัญจร เมื่อเขาออกรถไป เจ้าสุนัขตัวน้อยที่เผลอหลับไหลอยู่ในกล่องนั้น ก็รู้สึกตัว มันอยู่ในที่ที่แปลกตา และเจ้าของของมันก็หายไป มันร้องเรียกหาเจ้าของจนเหนื่อยหอบ อากาศเริ่มเย็นมันขดตัวอยู่ในกล่อง และเมื่อมันคิดถึงบ้าน มันจึงคิดจะกลับบ้าน มันพยายามปีนออกมาจากกล่อง อย่างยากลำบาก เมื่อมันออกมาเห็นโลกภายนอกเต็มตามันก็ไม่ว่าจะไปทางไหนดี มันเดินวนรอบกล่องอยู่อย่างนั้นสักพักแล้วจึงตัดสินใจเดินไปสักทาง ในคืนที่ลมพัดอ่อนๆ แต่หนาวจับใจนั้น เส้นทางมีเพียงแสงไฟจากเสาไฟข้างทาง ทุกอย่างมืดมิด มีเงามืด อยู่รอบกาย มันนำกลิ่นไปสำหรับมันสัตว์ตัวน้อย ระหว่างทางที่มันเดินไปข้างหน้ามันมีกลุ่มสุนัขจรจัดเจ้าถิ่นกำลังยืนอยู่ 3 ตัว ด้วยความไม่รู้ มันจึงเดินไปเรื่อยๆ และสุดท้ายมันก็โดนพวกเจ้าถิ่นรุมกัด มันมีบาดแผลที่ขา จะมีอะไรแย่ไปกว่านี้อีก มันหมดแรง และทรุดตัวลง นอนขดตัวอยู่ตรงนั้น มันทำได้แค่เลียบาดแผลที่พึ่งได้มา คืนนี้ผ่านไปด้วยอาการทรมาณทั้งหนาวทั้งเจ็บ มันนอนตัวสั่นเทาทั้งคืน เมื่อรุ่งเช้า ฟ้าก็ไม่เป็นใจ ฝนตกลงมา มันต้องไปหาที่แอบตามสังกะสีข้างที่ถูกวางพาดอยู่ข้างๆกำแพง บาดแผลที่โดนเมื่อคืนไม่หายดี อากาศบวกความชื้นทำให้ตัวมันสั่น มันได้แต่เฝ้ามองสายฝนที่โปรยปราย ฝนค่อยๆซาลง มันจึงตัดสินใจเดินทางอีกครั้ง เป้าหมายคือกลับไปหาบ้านที่มันเคยจากมา มันเดินมาถึงทางแยกที่ต้องข้ามถนน มันมองซ้ายมอขวาถึงเลว่าจะไปทางไหนดี มันจึงตัดสินใจข้ามถนน แต่เพราะขาที่เจ็บของมันทำให้มันเดินกระเพก และช้า โดยที่มันไม่รู้ตัวรถยนต์ที่วิ่งอยู่บนถนนไม่ทันได้เห็นมัน ก็ชนมันเข้าให้จังๆ และแล้วสุนัขตัวน้อยก็ได้กลับบ้านสมใจ มันหมดลมหายใจทันที

(ฉายภาพตอนมันยังมีความสุขที่ได้อยู่กับเจ้าของ ได้วิ่งเล่นกันสนุกสนาน แม้มันจะไม่มีวันไปถึงก็ตาม) จบบริบูรณ์

เนื้อเรื่องแก้ไข

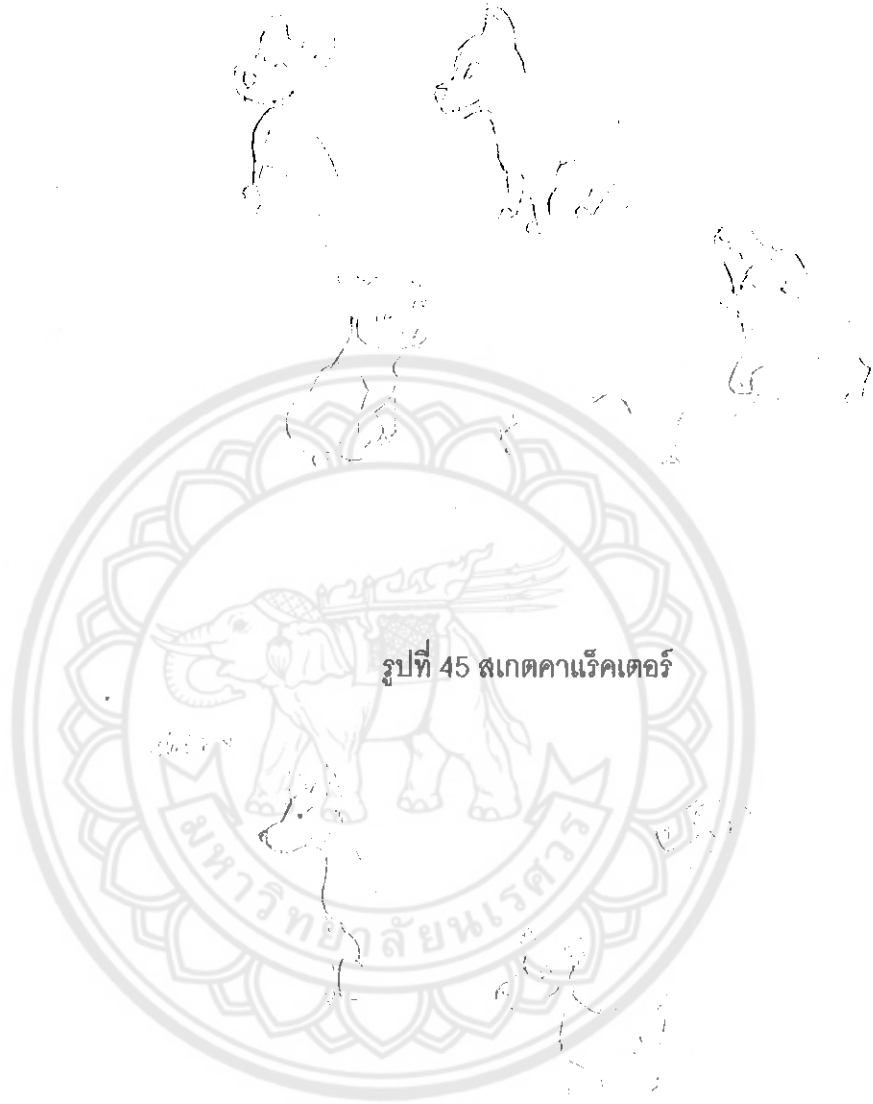
เนื้อเรื่อง ลำดับ "พลูโต"

เรื่องของลูกสุนัขที่ถูกเจ้าของนำมาทิ้ง แต่พยายามหาทางกลับบ้าน ระหว่างทางพบเจอเรื่องราวมากมาย ทั้งหิวโหยและโดดเดี่ยวลำพัง ถูกกลิ่นแก๊ส ดึงรั้งหนีการจับสุนัขของเทศบาลอย่างลำบาก ในขณะเดียวกัน เธอผู้คนที่ทอดทิ้งมัน ก็เกิดรู้สึกใจหาย และคิดถึงมันขึ้นมา หยิบรูปถ่ายที่มีเธอ และเขา ร่วมอยู่ในภาพที่มีแต่รอยยิ้ม สามชีวิตในภาพตอนนี้กระจัดกระจายไปหมดแล้ว แต่แล้วเมื่อเธอคิดได้ว่าไม่ควรจะทิ้งชีวิตน้อยๆ ไว้ลำพังเธอจึงตัดสินใจกลับไปไปที่เธอได้ทอดทิ้งมันไว้อีกครั้ง แต่แล้ว เธอพบเพียงกล่องว่างเปล่า กับตุ๊กตาตัวโปรดที่เธอใส่ไว้ให้เจ้าตัวน้อย เธอได้แต่ยืนกอดตุ๊กตาร้องไห้ ภาพตัดมาที่สุนัขตัวน้อยที่มีสภาพสะบักสะบอม มันต้องเจอเรื่องราวร้ายๆ มากมาย แต่ก็ไม่ย่อท้อ และเมื่อมันได้พบเธอ เจ้านายของมัน เรื่องราวที่ผ่านมาก็วิ่งผ่านดวงตาทั้งสองที่ประสานกัน เมื่อทั้งสองเจอกัน ทุกอย่างก็สดใส เจ้าตัวน้อยพร้อมจะกระโจนใส่เจ้านาย แต่ไม่ทันที่จะถึงที่ รถยนต์ก็วิ่งเข้ามาชน ทำให้ร่างนั้นกระเด็นออกไป เลือดและน้ำตากระเด็นพร้อมกัน เธอได้แต่ยืนช็อคอยู่ตรงนั้น ไม่มีแล้ว ไม่เหลือแล้ว สิ่งมีชีวิตที่รักฉันมากมายดังโลกทั้งใบ

Sketch

รูปที่ 44 ออกแบบคาแร็คเตอร์สุนัขภายในเรื่อง ยังไม่ได้เลือกสายพันธุ์

รูปที่ 45



รูปที่ 46 สเกตคาแร็คเตอร์



รูปที่ 47 สเกตคาแรคเตอร์พุดโต

รูปที่ 48 สเกตคาแรคเตอร์พุดโต



รูปที่ 49 สเกตคาเร็คเตอร์หลังาน



รูปที่ 50 สเกตคาเร็คเตอร์แมวจน



คาแรคเตอร์ตัวละคร



รูปที่ 52 Character ตัวหลัก สุนัขพันธุ์บีเกิ้ล

รูปที่ 53 ท่าทางของตัวละคร



Thai-Ridgeback (Chanda-shakt)

ชื่อ : ชานดา
 หน้าที่ : ไล่ล่า
 อายุ : 1 ปี
 สูง : 2 ฟุต
 สีขน : ดำ
 ลักษณะ : แข็งแรง มีหางยาว

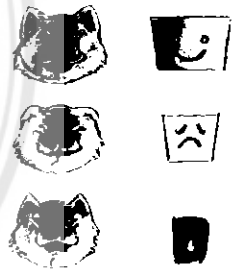


Action

รูปที่ 54 หลังอ่าน

Tomk (Chanda-shakt)

ชื่อ : ทอมก
 หน้าที่ : ไล่ล่า
 อายุ : 3 ปี
 สูง : 35 ซม. น้ำหนัก : 50 กก.
 ลักษณะ : แข็งแรง ใจดี



E-18a

Action



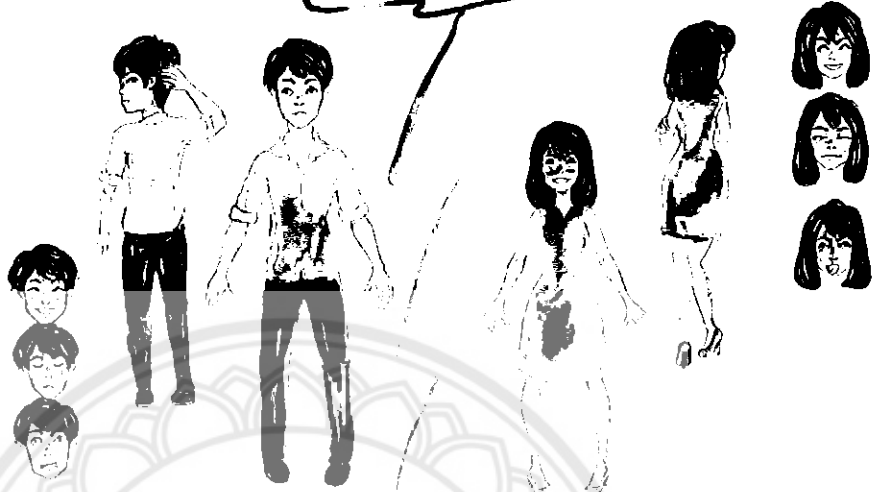
จ.

รูปที่ 55 แมวจร

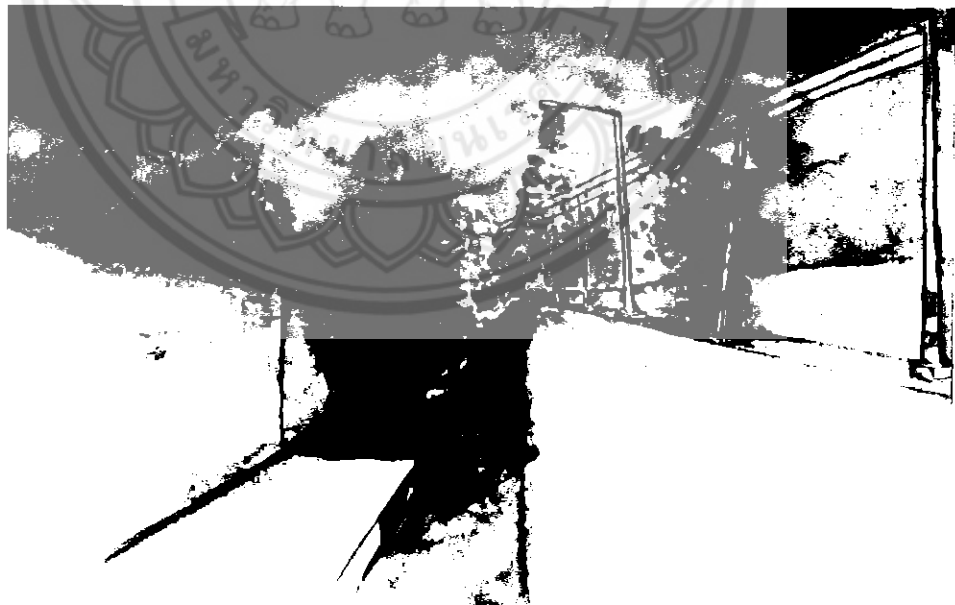
ชื่อ : ธี
เพศ : ชาย
อายุ : 19 ปี
สูง/น้ำหนัก : 170cm/45 kg.

Bee & No
Character Sheet

ชื่อ : ธี
เพศ : ชาย
อายุ : 19 ปี
สูง/น้ำหนัก : 170cm/45 kg.



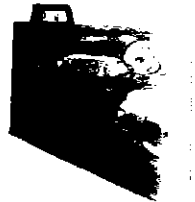
รูปที่ 56 บีและโม คู่รัก



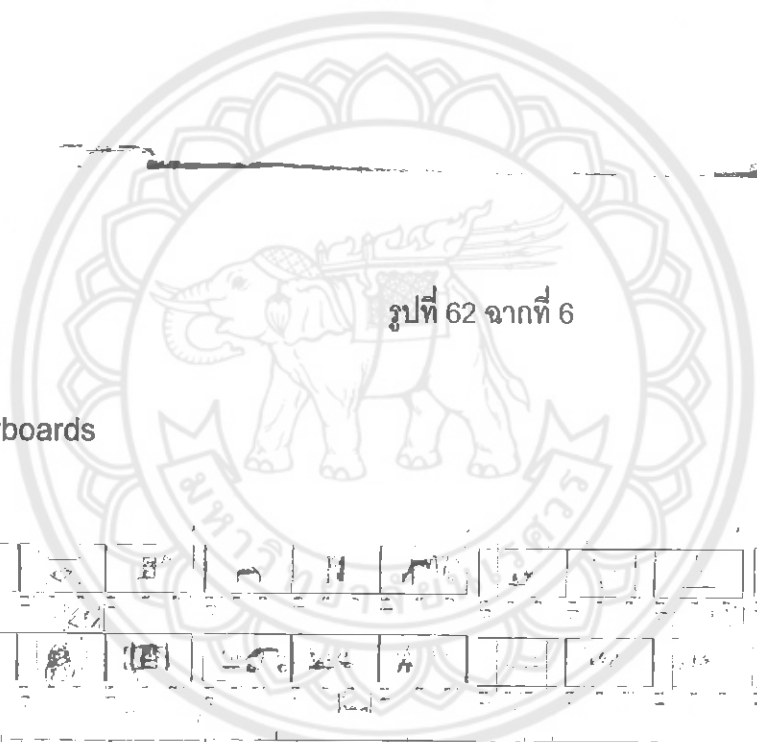
รูปที่ 57 ฉากที่ 1



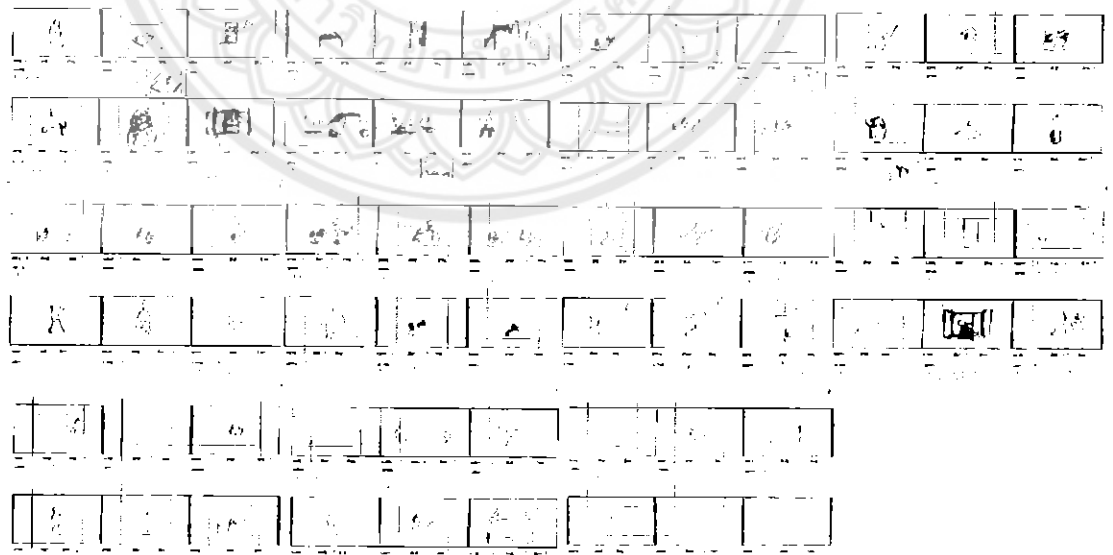
รูปที่ 59 จากที่ 3



รูปที่ 61 จากที่ 5

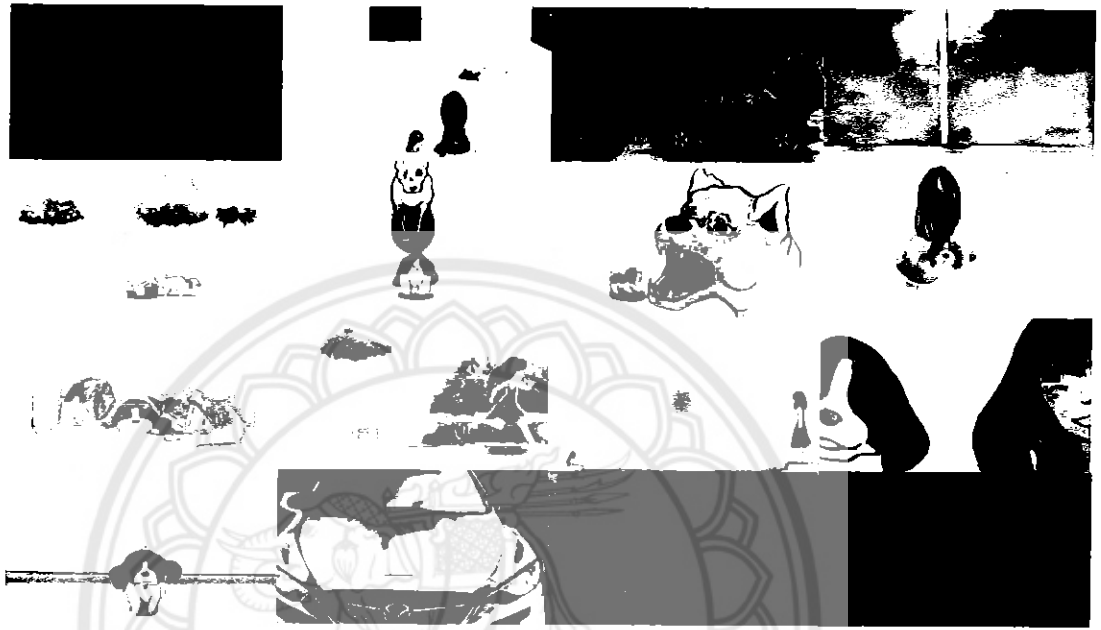


Storyboards



รูปที่ 63 Story boards ทั้งหมดในงาน

วิดีโอ



รูปที่ 64 ภาพในวิดีโอจริง

บทที่ 5

บทสรุป

ชีวิตที่ถูกซื้อมาเสียด ได้ได้รับความรัก และการเอาใจใส่ แต่แล้ววันหนึ่งทุกอย่างที่เคยมีเคยได้กลับหายไป ถ้าเป็นมนุษย์เองก็คงเสียใจ แต่สำหรับสุนัขเขาคงจะต้องสงสัยว่าทำไม ปัจจุบันมีจำนวนสุนัขจรจัดเพิ่มขึ้น ทั้งจำนวนที่เกิดใหม่ และจำนวนที่ถูกทิ้ง ปัญหามากมายตามมาทั้งโรคระบาดในสุนัข สถานที่สาธารณะไม่อาจจะปลอดภัยจากสุนัขจรจัดที่อาจจะมาเห่าขู่สุนัขบ้า จำนวนอาหารในสถานที่รับเลี้ยงไม่เพียงพอ เราสามารถช่วยกันแก้ปัญหาพวกนี้ได้ด้วยการไม่เริ่มเอาชีวิตของพวกเขาไปเพราะขายตั้งแต่ต้น ในท้องถนนไม่ได้มีเพียงสุนัขพันธุ์ทางแต่ยังมีทั้งสุนัขพันธุ์ไทยและนอกที่ต้องมาเป็นสุนัขจรจัดโดยไม่เต็มใจมากมาย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้รับความรู้สึกของการสูญเสีย และได้เรียนรู้การใช้เทคนิคสีน้ำ

สรุปผลการวิจัย

เมื่อเราได้จัดทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "พลูโต" เสร็จสิ้น โดยเนื้อหาเรื่องราวสามารถสร้างการตอบสนองต่อผู้ที่รักสุนัขได้มากพอสมควร คาดการณ์ว่าสื่อชิ้นนี้สามารถลดการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงได้ไม่น้อย สามารถสร้างความตระหนักและนึกคิดในจิตใต้สำนึกของผู้รับชมได้ในระดับหนึ่ง

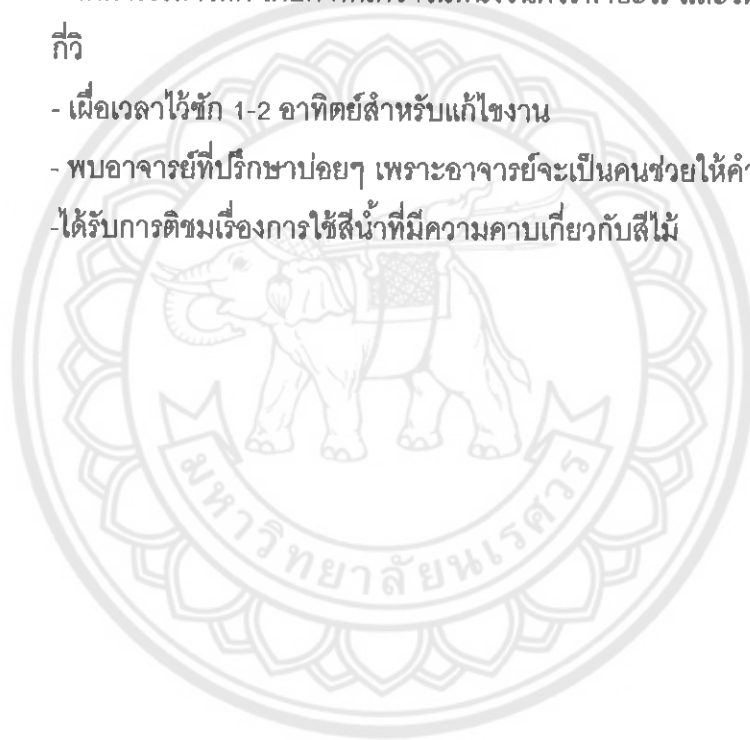
อภิปรายผล

การทำสื่อแอนิเมชันเรื่องสั้น 2 มิติ ด้วยการใช้นวัตกรรม Cut out โดยใช้สีน้ำในการควบคุมงานให้ไปในทางเดียวกัน ในกำหนดเวลาราวประมาณ 6 นาที เราได้ทำการเรียนรู้ลักษณะท่าทางของสุนัข และเรียนรู้การเคลื่อนไหวของตัวละครทุกตัว นำมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราวที่ดูจะคาดเดาได้ง่าย ไม่ซับซ้อน มีตอนจบที่เข้าใจว่าสุดท้ายแล้วทุกชีวิตไม่ได้

สวยงามเสมอไป ในเรื่องของโปรแกรมที่ต้องมีการศึกษาเพิ่ม เพื่อให้ทำงานออกมา
สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น จนเกิดเป็นแอนิเมชัน เรื่อง "พลูโต" ตามที่ท่านได้รับชมกัน

ข้อเสนอแนะ

- ศึกษาโปรแกรมและการใช้งานของโปรแกรมแต่ละอย่าง
- หากเกิดปัญหาควรเรียนรู้และแก้ไขมันอย่างมีสติ
- จัดการเวลาให้ดี โดยกำหนดว่าในหนึ่งวันควรทำอะไร และในหนึ่งอาทิตย์งานต้องเสร็จ
กี่ตัว
- เผื่อเวลาไว้ซัก 1-2 อาทิตย์สำหรับแก้ไขงาน
- พบอาจารย์ที่ปรึกษาบ่อยๆ เพราะอาจารย์จะเป็นคนช่วยให้คำแนะนำต่างๆ
- ได้รับการติชมเรื่องการใช้สีน้ำที่มีความคาบเกี่ยวกับสีไม้





บรรณานุกรม

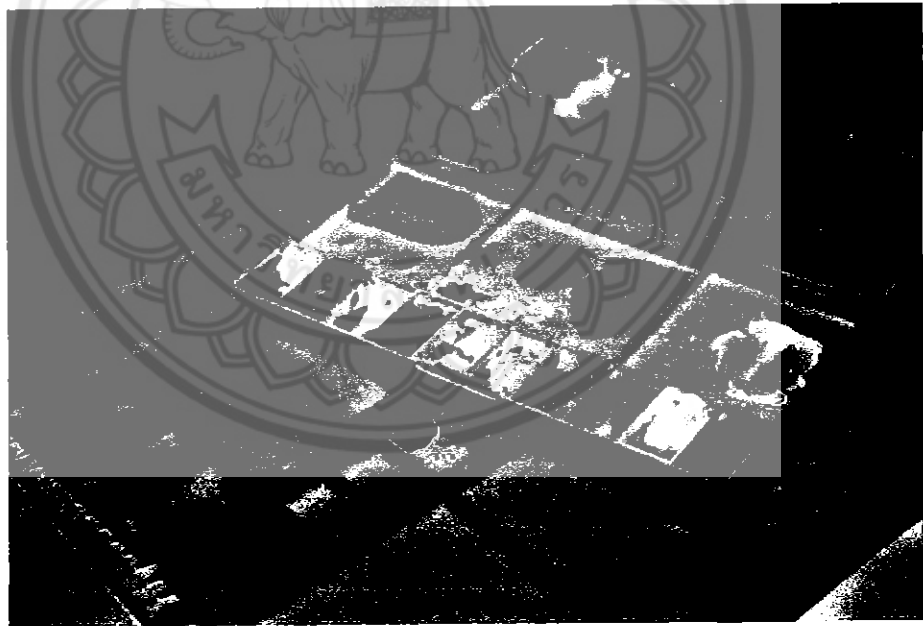
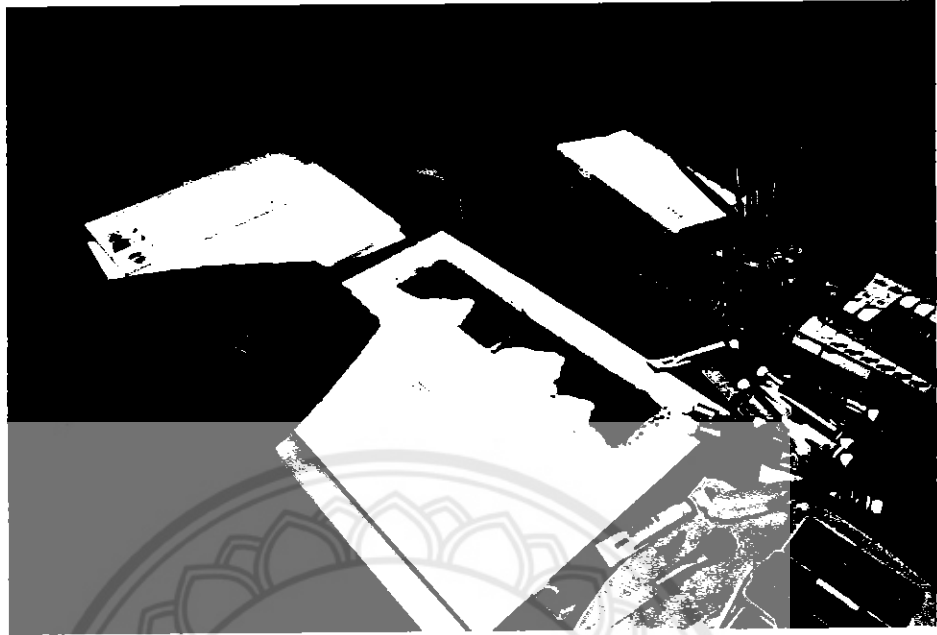
- นิติพงศ์ ใจประสาท. (2543). จิตรกรรมสีน้ำ. (1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- สันต์ นาคะสุวรรณ. . ปีเกิด. สุนัขพันธ์ต่างประเทศ, (หน้า 15-16หน้า 113-114 หน้า 124-125). นนทบุรี: สำนักพิมพ์ฐานเกษตรกรรม.
- อารยะ. (2543). หลั่งอาน. ใน สุรียา บุญยศิริชัย (บรรณาธิการ), หมาไทย(1), (หน้า 34-43). กรุงเทพฯ: วันชนะ.
- นาย กระสินธุ์ พันธุ์ . (27 กรกฎาคม 2557). แก้ไขปัญหาสุนัขจรจัด. สืบค้นเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://sites.google.com/site/kaijaehum/kaijae/kar-kaekhi-payha-sunakh-crcad>.
- แพนด้าOK . (15 กันยายน 2557).เผย 5 สายพันธุ์สุนัขที่ถูกทิ้งมากที่สุด . สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.dogilike.com/content/dogcloseup/3668/>
- Gobgabkub. (16 กุมภาพันธ์ 2555). แอนิเมชัน (animation) สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://gobgabkub.wordpress.com/2012/02/16/%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-animation/>.
- Kittipun Udomseth. (2 กุมภาพันธ์ 2555). ทฤษฎีสี สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>.
- (28 มิถุนายน 2556). มุมกล้องและขนาดภาพสืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=39
- ไฮดอะตอม. (สิงหาคม 2543). จิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence) สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2558, จาก http://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/index.html.



ภาคผนวก

บรรยากาศของการทำงาน







แรงบันดาลใจในการวาดฉาก



บรรยากาศในการจัดแสดงบูธที่เซนท์ลพลาซ่า พิษณุโลก

