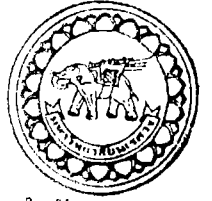
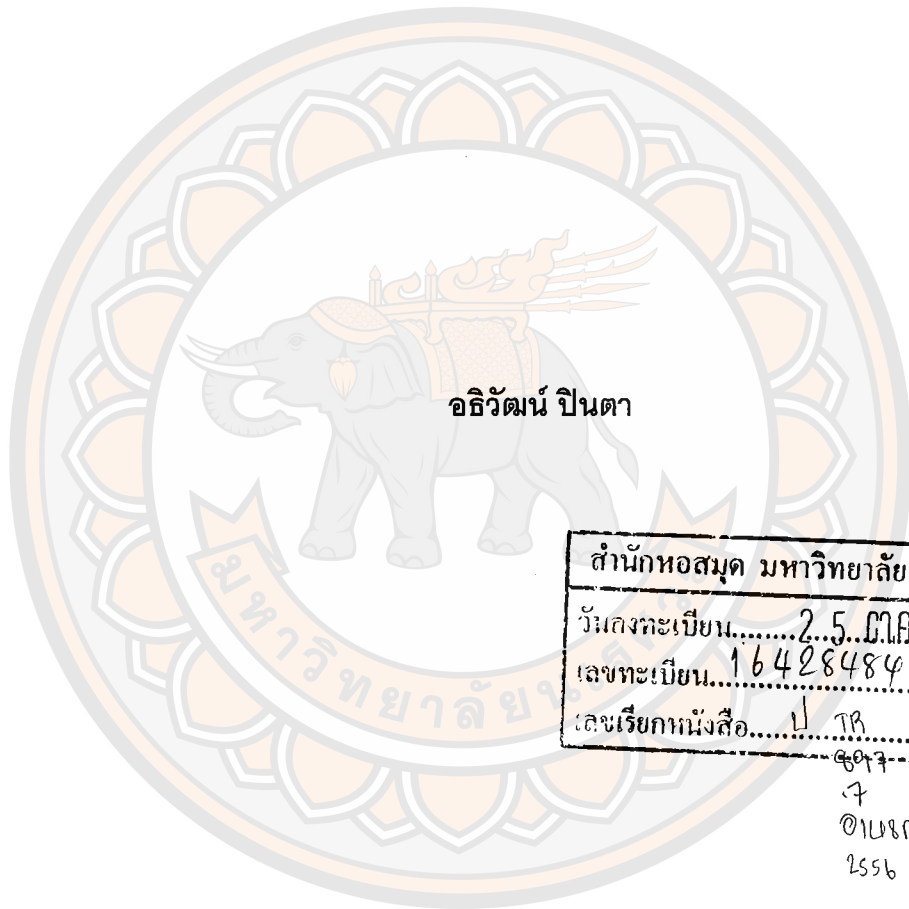


# อภิธาน์นทาการ



การออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life

สำนักหอสมุด



อริวัฒน์ ปินตา

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน.....2.5.ค.ค. 2555
เลขทะเบียน.....16428484
เลขเรียกหนังสือ.....ป 78

๒๐๖  
๗  
๐๑๖๓  
๒๕๕๖

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

มีนาคม 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

ANIMATION MIXED MEDIA DESIGN : SLOW LIFE



ATIWAT PINTA

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts  
in Innovative Media Design

March 2013

Copyright by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาอิสระ เรื่อง "การออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรมมหาวิทยาลัย นเรศวร



(อาจารย์วิสิฐ จันมา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2556

ชื่อเรื่อง : การออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life  
ผู้ศึกษาค้นคว้า : นายอิวัฒน์ ปินตา รหัสนิสิต 52710976  
สาขาการออกแบบสื่อนวัตกรรม  
ที่ปรึกษา : อาจารย์วิสิฐ จันมา  
ประเภทภาคนิพนธ์ : การศึกษาอิสระ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

### บทคัดย่อ

ปัจจุบันเทคโนโลยี เศรษฐกิจและสังคมมีการเจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดด สร้างการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตแบบเดิม ทำให้ผู้คนต่างใช้ชีวิตอย่างเร่งรีบตามไปด้วย แม้ความรวดเร็วจะเป็นการพัฒนาที่มีประโยชน์ แต่ในทางกลับกัน ก็ทำให้สุขภาพกายย่ำแย่และยังก่อให้เกิดมลพิษทางจิตใจ จึงได้นำตัวอย่างของปัญหาที่เกิดขึ้นมาเชื่อมโยงเข้ากับ หลักการใช้ชีวิตแบบ Slow Life หรือชีวิตที่พอเพียง ซึ่งเป็นรูปแบบการใช้ชีวิตอย่างช้าๆที่ทำให้พบความสุข

จากการศึกษาค้นคว้าและทำการวิจัย การออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life เป็นการนำเสนอเรื่องราว ของตัวละครที่มีลักษณะการดำเนินชีวิตเหมือนผู้คนในสังคม ดำเนินเรื่องราว โดย บอกที่มา ปัญหา และวิธีการเปลี่ยนแปลงชีวิต ผ่านแอนิเมชันสื่อผสมเทคนิคหลากหลาย ที่ให้ความสนุกสนาน สะท้อนภาพปัญหาให้ชัดเจน และให้แง่คิดในการเปลี่ยนแปลงชีวิต

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาอิสระครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงและผ่านไปได้ด้วยดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านผู้มีพระคุณทั้งหลาย ข้าพเจ้ามีความซาบซึ้งในความกรุณาของท่านผู้มีพระคุณที่ร่วมเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การศึกษาอิสระของข้าพเจ้าผ่านไปได้อย่างดี ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ อาจารย์ยิวสิฐ จันมา ที่คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษา คำแนะนำในการทำงาน คอยตรวจงาน ให้ข้อเสนอแนะเพื่อไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนา ทำให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพและเป็นผลงานที่สร้างความภูมิใจให้กับข้าพเจ้า

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการที่ร่วมตรวจการศึกษาอิสระของข้าพเจ้าตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงการตรวจงานครั้งสุดท้าย อาจารย์दनัย อาจารย์ชวลิต อาจารย์ยิวสิฐ อาจารย์ลินดา อาจารย์มยุรี อาจารย์จุมพล และอาจารย์รุ่งโรจน์ ที่คอยแนะนำและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปพัฒนาผลงาน

ขอขอบคุณเพื่อนๆ สาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรมรุ่นที่ 5 ทุกคน (IMD 05) ที่คอยช่วยเหลือเป็นที่ปรึกษา ให้ความสนุกสนาน และให้กำลังใจกันมาตลอด 4 ปี ขอให้ทุกคนประสบความสำเร็จในชีวิต และหน้าที่การงาน

และสุดท้าย ขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ พี่ชาย ที่คอยเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้า เป็นที่ปรึกษา ที่พักกายและใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าเดินมาถึงในจุดนี้ เป็นความภาคภูมิใจในชีวิตของการศึกษา

ขอขอบพระคุณทุกท่านด้วยใจจริง

อิริวัฒน์ ปินตา

## สารบัญ

บทที่	หน้า
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	2
สมมติฐานของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	3
ข้อจำกัดของการวิจัย	3
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
ตอนที่ 1 เรื่องการออกแบบ	6
1.1 ความหมายของการออกแบบ	6
1.2 ความสำคัญของการออกแบบ	7
1.3 ประเภทของการออกแบบ	9
1.4 หลักการออกแบบ	10
1.5 หลักการจัดองค์ประกอบภาพ	14
ตอนที่ 2 ความหมายของสื่อผสม (Mixed Media)	16
ตอนที่ 3 ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)	17
ตอนที่ 4 ประวัติแอนิเมชัน	18
4.1 ประวัติแอนิเมชันฝั่งตะวันตก	18
4.2 ประวัติแอนิเมชันฝั่งตะวันออก	20
ตอนที่ 5 ประเภทของแอนิเมชัน	21
5.1 แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional animation)	21
5.2 แอนิเมชันแบบสต็อปโมชัน (Stop motion)	22

## สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
5.3 แอนิเมชันที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer animation)	26
5.4 แอนิเมชันที่ใช้เทคนิคอื่นๆ	28
ตอนที่ 6 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน	31
6.1 โครงเรื่อง (Story)	31
6.2 สคริปต์ (Script)	31
6.3 บันทึกเสียง (Sound Recording)	32
6.4 ปรับแต่งชิ้นงาน (Refining the Animation)	33
ตอนที่ 7 ความหมายของ Slow Life	33
ตอนที่ 8 ที่มาของ Slow Life	34
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	35
ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย	36
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	36
การเก็บรวบรวมข้อมูล	37
การศึกษาข้อมูล	38
การพัฒนาและการสร้างสรรค์	38
การวิเคราะห์ข้อมูล	39

## สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
<b>บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล</b>	
ตอนที่ 1 Pre-Production	41
1.1 การสืบค้นข้อมูล	41
1.2 แนวทางในการออกแบบ	41
1.3 การกำหนดเค้าโครงเรื่อง	43
1.4 การหาข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร	43
1.5 การออกแบบตัวละคร	46
1.6 Storyboard	49
ตอนที่ 2 Production	51
2.1 การออกแบบตัวละคร	51
2.2 การทำภาพเคลื่อนไหว (Animatic)	52
2.3 การออกแบบฉาก	54
2.4 การตัดต่อ (Editing)	57
ตอนที่ 3 Post-Production	58
3.1 การนำเสนอผลงาน	58
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	
สรุปผลการวิจัย	60
ปัญหาในระหว่างการทำวิจัย	61
ข้อเสนอแนะ	61
<b>บรรณานุกรม</b>	62
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	63

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1 เครื่องมือ "โทรมาโทรป" (Traumatrope)	18
ภาพที่ 2 แอนิเมชันขนาดสั้น เรื่อง Humorous Phases of Funny Faces (1906)	19
ภาพที่ 3 ตัวอย่างแอนิเมชันดั้งเดิม เรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs (1937)	21
ภาพที่ 4 ตัวอย่างแอนิเมชันดินเหนียว เรื่อง Walrus and Gromit	22
ภาพที่ 5 ตัวอย่างคัตเอาต์แอนิเมชันเรื่อง South Park	23
ภาพที่ 6 ตัวอย่างกราฟิกแอนิเมชันเรื่อง Frank Film (1973)	23
ภาพที่ 7 ตัวอย่างโมเดลแอนิเมชันเรื่อง Team America (2004)	24
ภาพที่ 8 ตัวอย่างแอนิเมชันเล่นกับวัตถุ เรื่อง Nightmare before Christmas (1994)	25
ภาพที่ 9 ตัวอย่างพิกซิลเลชันเรื่อง Neighbors (1952)	25
ภาพที่ 10 ตัวอย่างแฟลชแอนิเมชันเรื่อง Happy Tree Friends	26
ภาพที่ 11 ตัวอย่างพาวเวอร์พอยต์แอนิเมชัน	27
ภาพที่ 12 ตัวอย่างแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ยักษ์ (2012)	27
ภาพที่ 13 ตัวอย่างแอนิเมชันที่วาดลงบนฟิล์มเรื่อง Blinkity Blank (1955)	28
ภาพที่ 14 ตัวอย่างแอนิเมชันที่วาดลงบนกระจก เรื่อง The Old Man and the Sea (1999)	29
ภาพที่ 15 ตัวอย่างแอนิเมชันเซ็มเรื่อง Le Paysagiste (1976)	29
ภาพที่ 16 ตัวอย่างแอนิเมชันทราย เรื่อง The Owl Who Married a Goose (1974)	30
ภาพที่ 17 ตัวอย่างแอนิเมชัน Multi-sketch	31
ภาพที่ 18 ตึก เจษฎาภรณ์ ผลดี	44
ภาพที่ 19 เด็กในชนบท	44
ภาพที่ 20 จีนโนอุจิ ซากาเอะ จากเรื่อง Summer War	45
ภาพที่ 21 แม่ค้าร้านขายของชำ	45
ภาพที่ 22 การออกแบบตัวละคร เจ็ท (ครั้งที่ 1)	46
ภาพที่ 23 การออกแบบตัวละคร เจ็ท (ครั้งที่ 2)	46
ภาพที่ 24 การออกแบบตัวละคร เจ็ท (ครั้งที่ 3)	47
ภาพที่ 25 การออกแบบตัวละคร เจ็ท (ตัวละครกระดาษ)	47
ภาพที่ 26 การออกแบบตัวละคร เจ็ท (ตอนเด็ก)	48

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 27 การออกแบบตัวละคร ยายและป่าพร	48
ภาพที่ 28 Storyboard หน้าที่ 1 และ 6	49
ภาพที่ 29 Storyboard หน้าที่ 7 และ 8	49
ภาพที่ 30 Storyboard หน้าที่ 10 และ 12	50
ภาพที่ 31 Storyboard หน้าที่ 13 และ 14	50
ภาพที่ 32 ภาพตัวละครทั้งหมดในเรื่อง	51
ภาพที่ 33 ภาพตัวละคร เจ็ด (ตัวละครกระดาด) ที่พัฒนาแล้ว	51
ภาพที่ 34 ดัชนีแบบทั้ง 4 วิธีในการทำภาพเคลื่อนไหว	52
ภาพที่ 35 วาดและลงสีภาพตามแบบร่างที่ทำไว้ในโปรแกรม	52
ภาพที่ 36 วาดตามแบบร่างที่ทำไว้เสร็จสมบูรณ์	53
ภาพที่ 37 นำภาพวาดทุกเฟรมมาจัดเรียงในโปรแกรม	53
ภาพที่ 38 ภาพฉากในเมือง	54
ภาพที่ 39 ภาพฉากนึกคิด	55
ภาพที่ 40 ภาพฉากชนบท	56
ภาพที่ 41 จัดวางและตัดต่อวิดีโอในโปรแกรม	57
ภาพที่ 42 ใส่เสียง	57
ภาพที่ 43 Noah's ARK นิทรรศการศิลปนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11	58
ภาพที่ 44 Noah's ARK นิทรรศการศิลปนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11	58
ภาพที่ 45 มูรนำเสนองาน	59
ภาพที่ 46 มูรนำเสนองาน	59

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ท่ามกลางความเจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยี เศรษฐกิจและสังคม ทำให้การขับเคลื่อนของวิถีชีวิตต้องเปลี่ยนแปลงตามมนุษย์กลายเป็นเพียงกลไกขับเคลื่อนสังคม เกิดการวิ่งวนอย่างรีบเร่ง ไม่ว่าจะเป็นความเร่งรีบในที่ทำงานความเร่งรีบบนโต๊ะอาหารความเร่งรีบที่จะล้มตัวลงนอนให้มีแรงตื่นมาพบกับความเร่งรีบอีกครั้งในเช้าวันใหม่

ความเจริญเติบโตทางสังคมนั้นเปลี่ยนวิถีชีวิตแบบเดิมให้เต็มไปด้วยความเร่งรีบการทานอาหารเช้าเปลี่ยนเป็นอาหารจานด่วน (Fast Food) การพูดคุยถามไถ่กันเปลี่ยนเป็นบทสนทนาที่รีบเร่งการฟังข่าวทางวิทยุ รับชมข่าวสารทางโทรทัศน์ อ่านข่าวตามหนังสือพิมพ์ ก็เปลี่ยนเป็น SMS ย่อยข่าวให้เหลือไม่กี่บรรทัด ฯลฯ แม้ความเร็วจะเป็นสิ่งที่มีประโยชน์อยู่ไม่น้อยแต่หากมากเกินไปก็มีผลกระทบต่อวิถีชีวิต ทำให้สุขภาพกายย่ำแย่และยังก่อให้เกิดมลพิษทางจิตใจ

ผลวิจัยทางการแพทย์ระบุว่า ความเร่งรีบก่อให้เกิดโรค Hurry Sickness Syndrome ทำให้คนที่ใช้ชีวิตเร่งรีบเกินไป รู้สึกหายใจไม่ทันหรือหายใจหอบ หัวใจเต้นเร็วส่งผลให้แขนขาหมดแรง ใจหวิวเกิดโรคหัวใจ ความดันโลหิต โรคซึมเศร้าและทำให้เกิดโรคต่างๆตามมาที่ร้ายแรงกว่านั้นความเร่งรีบยังเป็นตัวการที่ก่อให้เกิดมลพิษแก่สิ่งแวดล้อมเพราะความเร่งรีบทำให้ต้องใช้สารเคมีมากมายเพื่อกระตุ้นผลผลิตทางการเกษตรและเพิ่มศักยภาพทางการผลิตในภาคอุตสาหกรรมซึ่งก็ถูกแปรรูปเป็นอาหารที่เรารับประทานกันอยู่ในทุกวัน

ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของสังคม นอกจากจะส่งผลต่อสุขภาพกายและใจแล้ว ยังเปลี่ยนความคิดให้ผู้คนต่างวิ่งหาความสุข ให้คุณค่าต่อวัตถุนิยม ทั้งจากความต้องการของตนเอง หรือถูกสังคมชักนำให้เกิดความต้องการ ด้วยความคิดที่ว่าถ้าการได้สิ่งเหล่านั้นจะทำให้ชีวิตมีความสุขขึ้น

จากผลที่เกิดขึ้นทั้งหมด เป็นตัวแปรให้ผู้นำประเทศต่างๆมาคิดทบทวน ว่าการเติบโตของเทคโนโลยี เศรษฐกิจและสังคมที่รวดเร็วนี้ ถึงจะสร้างประโยชน์แก่ประเทศแต่กลับทำให้ประชาชนมีความสุขน้อยลง กระแสเรียกร้องวิถีชีวิตที่เรียบง่ายมีมากขึ้น คำว่า "Slow Life" จึงเกิดขึ้น และมีการแพร่หลายหลักการใช้ชีวิตแบบ "Slow Life" ไปในหลายประเทศ

"Slow Life" ชีวิตที่พอเพียงหรือ วิถีชีวิตที่เรียบง่ายคือการทำให้ชีวิตช้าลง ไม่เร่งรีบตาม กระแสสังคมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วแต่หันกลับมาสู่วิถีของการมีชีวิตที่เรียบง่ายเหมือนในอดีต ได้รับความสุขที่เกิดขึ้นจากสิ่งรอบตัวไม่ยึดติดกับวัตถุนิยม ใส่ใจความอร่อยของอาหารพูดคุยกัน ขณะรับประทานอาหารกับครอบครัว การดูแลเอาใจใส่คนรอบข้าง การมีเวลาอยู่กับคนรักฯ

เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจต่อ กลุ่มเป้าหมาย อายุ 19-25 ปี จึงเลือกใช้สื่อแอนิเมชันเป็นตัวบอกเล่าเรื่องราวให้สนุกสนาน สะท้อน ภาพของสังคมและให้แง่คิดการใช้ชีวิตแก่ผู้รับชม และเพิ่มเทคนิคผสมที่หลากหลายเพื่ออธิบาย เรื่องราวต่างๆให้ชัดเจนได้ง่ายขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเป็นการออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life
2. เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสภาพวิถีชีวิตของสังคมเมืองในยุคปัจจุบัน

### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. การออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life
  - 1.1 ความน่าสนใจของสื่อแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life
    - การเขียน Story board
    - การออกแบบตัวละครหลัก
    - การออกแบบฉากและองค์ประกอบต่างๆ
    - เพลงบรรเลงและเสียงประกอบ
  - 1.2 ความพึงพอใจกับสื่อแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life
    - การดำเนินเรื่อง
    - โทนสีและอารมณ์ของงานโดยรวม
    - เพลงบรรเลงและเสียงพากย์

### สมมติฐานของการวิจัย

1. เพื่อให้ผู้รับชมสื่อได้ตระหนักถึงปัญหาการใช้ชีวิตอย่างเร่งรีบ
2. สามารถทำให้ผู้รับชมได้แง่คิดในการใช้ชีวิตจากการรับชมแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง

Slow Life

## ขอบเขตการวิจัย

### 1. ด้านข้อมูล

- 1.1 ศึกษาหลักการใช้ชีวิตแบบ Slow Life
- 1.2 ศึกษาหลักการทำแอนิเมชัน
- 1.3 ศึกษาข้อคิดเห็นในการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย คือกลุ่มวัยรุ่นอายุ 19-25 ปี

### 2. ด้านการออกแบบ

- 2.1 ออกแบบแอนิเมชันสื่อผสม ความยาว 5 นาที
- 2.2 ออกแบบตัวละคร
- 2.4 ออกแบบบุรุษนำเสนอผลงาน

## ข้อจำกัดของการวิจัย

### 1. ด้านเนื้อหา

เนื่องจากหลักการใช้ชีวิตแบบ Slow Life มีขอบข่ายข้อมูลที่กว้าง การนำมาปรับใช้ในงานแอนิเมชันเพื่อให้ดำเนินเนื้อเรื่องได้สนุกสนาน จึงไม่สามารถครอบคลุมเนื้อหาได้ทุกส่วน

### 2. ด้านงานออกแบบ

- 2.1 อุปกรณ์ในการผลิต
- 2.2 การเก็บข้อมูล
- 2.3 แรงงานในการผลิตงาน

## คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**การออกแบบ** หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความงามอันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ การออกแบบศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์

**แอนิเมชัน** หรือ ภาพเคลื่อนไหว เป็นชุดของภาพนิ่งที่เรียงต่อกันหลาย ๆ ภาพ โดยแต่ละภาพจะมีความแตกต่างจากภาพก่อนหน้านั้นเพียงเล็กน้อย โดยใช้เวลาควคุมทำให้ภาพดูเหมือนเคลื่อนไหวได้ โดยการนำภาพนั้นขึ้นมาแสดงบนจอทีละภาพและใช้ความเร็วสูงในการฉายภาพแต่ละภาพต่อเนื่องกันให้ดูเหมือนว่าเคลื่อนไหวจริง ซึ่งเป็นการลวงตาผู้ชม เหมือนกับการฉาย

ภาพยนตร์ (ประมาณ 30 ภาพต่อวินาที) ซึ่งมีทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ อาจเป็นภาพวาดหรือภาพถ่ายก็ได้ หรือภาพคน สัตว์ สิ่งของก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเฉพาะเจาะจงแต่ภาพการ์ตูนเท่านั้น

**สื่อผสม (Mixed Media)** คือการผสมผสานสื่อทางศิลปะที่มีลักษณะแตกต่างกัน ของสื่อต่างๆ โดยจะต้องมีการผสมสื่อที่แตกต่างกันอย่างน้อย 2 สื่อขึ้นไป เพื่อสร้างเนื้อหาสาระใหม่ สำหรับการสื่อสาร

**Slow Life** หรือ การใช้ชีวิตอย่างเนิบช้า เป็นทางเลือกที่จะใช้ชีวิตอย่างมีเป้าหมายในการเสริมสร้างตนเอง ชุมชนและสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้นการใช้ชีวิตอย่างช้าๆ อยู่ในการสำนึกถึงการดำเนินชีวิตการอยู่อย่างช้าลงทำให้มีเวลาสัมผัสกับประสบการณ์ต่างๆ และได้ปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับคนรอบข้างกระบวนการคือ การลดความซับซ้อนและสิ่งรบกวนต่างๆ เพื่อให้มีเวลาและพลังกาย ใจ ใช้ในสิ่งที่ความหมายในชีวิตเราอย่างแท้จริง โดยเลือกทำสิ่งที่ไม่ทำให้เสียเวลาในชีวิต ผู้เขียน Beth Meredith และ Eric Storm สรุป Slow Life ไว้ดังนี้

“ Slow Life หมายถึง ชีวิตที่วางโครงสร้างของชีวิตให้บรรลุความหมายของชีวิต, มันเหมือนกับการใช้ชีวิตที่เรียบง่ายด้วยความสมัครใจ โดยการทำน้อยแต่ได้ผลมาก(Less is more) โดยเน้นที่คุณภาพชีวิตของเรา การใช้ชีวิตอย่างเนิบช้าขึ้นอยู่กับความปรารถนาที่จะนำชีวิตไปสู่ความสมดุลมากขึ้น มากกว่าการไล่ตามสิ่งต่างๆ”

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. สะท้อนให้ผู้รับชมได้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เร่งรีบของสังคมเมือง
2. สามารถนำแนวคิดที่ได้จากตัวผลงาน มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าการออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life มีเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการค้นคว้า แบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. การออกแบบ
2. ความหมายของสื่อผสม (Mixed Media)
3. ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)
4. ประวัติของแอนิเมชัน
  - 4.1. ประวัติแอนิเมชันฝั่งตะวันตก
  - 4.2. ประวัติแอนิเมชันฝั่งตะวันออก
5. ประเภทของแอนิเมชัน
  - 5.1. แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional animation)
  - 5.2. แอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop motion)
  - 5.3. แอนิเมชันที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer animation)
  - 5.4. แอนิเมชันที่ใช้เทคนิคอื่นๆ
6. ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน
  - 6.1. โครงเรื่อง (Story)
  - 6.2. สคริปต์ (Script)
  - 6.3. บันทึกเสียง (Sound Recording)
  - 6.4. ปรับแต่งชิ้นงาน (Refining the Animation)
7. ความหมายของ Slow Life
8. ที่มาของ Slow Life

## 1. การออกแบบ

การศึกษาเรื่องการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำการศึกษาศิลปะ ของการออกแบบงานออกมาให้มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นผู้จัดทำจึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบมาใช้ในการทำงาน

### 1.1 ความหมายของการออกแบบ

ความหมายของการออกแบบ ซึ่งความหมายคำว่า "ออกแบบ" นั้นถูกนิยาม หรือจำกัด ความเป็นไปหลายรูปแบบมากมาย ตามความเข้าใจ การตีความหมาย และการสื่อสารออกมาด้วยตัวอักษรของแต่ละคน ตัวอย่างความหมายของการออกแบบ เช่น

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น การจะทำโต๊ะขึ้นมาซักหนึ่งตัว เราจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอน โดยต้องเริ่มต้นจากการเลือกวัสดุที่จะใช้ในการทำโต๊ะนั้นว่าจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม ในการยึดต่อระหว่างจุดต่างๆนั้นควรใช้ กาว ตะปู สกรู หรือใช้ข้อต่อแบบใด รู้ถึงวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ความแข็งแรงและการรองรับน้ำหนักของโต๊ะสามารถรองรับได้มากน้อยเพียงใด สีสนัควรรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม

การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม และดูมีความแปลกใหม่ขึ้น เช่น โต๊ะที่เราทำขึ้นมาใช้ เมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง หรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติและ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักการ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบเป็นศิลปะของมนุษย์ เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงามและสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์ด้วย

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

การออกแบบ (Design) คือศาสตร์แห่งความคิดและต้องใช้ศิลป์ร่วมด้วย เป็นการสร้างสรรค์และการแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพอใจ ความน่าพอใจนั้น แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลักๆ ได้ดังนี้

1. **ความสวยงาม** เป็นสิ่งที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่องความสวยงามกับความพอใจในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมากและไม่มีเกณฑ์ในการตัดสินใดๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมนั้นก็มองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. **มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี** เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น ถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ เช่น แก้ว ไซฟา นั้นจะต้องออกแบบมาให้นั่งสบาย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟิก เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย ถึงได้ชื่อว่าเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

3. **มีแนวคิดในการออกแบบที่ดี** เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนอง ต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนให้ความสำคัญมากหรือน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวคิดที่ดี อาจจะทำให้ผลงานหรือสิ่งๆที่ออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้ ดังนั้นนักออกแบบ คือ ผู้ที่พยายามค้นหา และสร้างสรรค์สิ่งใหม่หาวิธีแก้ไข หรือหาคำตอบใหม่ๆ สำหรับปัญหาต่างๆ

### 1.2 ความสำคัญของการออกแบบ

ถ้าการออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาของเราได้ การออกแบบจึงมีความสำคัญและคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของเรา ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และทัศนคติมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานที่ดี

2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้ที่เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน

3. สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภท อาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบ จะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่าผลงานออกแบบ คือตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบกับผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4. แบบจะมีความสำคัญมาก ถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง มีคุณค่าต่อวิถีชีวิตของเรา คือ

#### 1. คุณค่าทางกาย

คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางด้านร่างกาย คือ คุณค่าที่มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง เช่น โถมีไว้สำหรับไถนา แก้วมีไว้สำหรับใส่น้ำ ยานพาหนะมีไว้สำหรับเดินทาง บ้านมีไว้สำหรับอยู่อาศัย เป็นต้น

#### 2. คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึก

คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ ฟังพอใจ สุขสบายใจ หรือความรู้สึกนึกคิดด้านอื่นๆ ไม่มีผลทางประโยชน์ใช้สอยโดยตรง เช่น งานออกแบบทัศนศิลป์ การออกแบบตกแต่ง โบราณคุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกนี้ อาจจะเป็นการออกแบบเคลือบแฝงในงานออกแบบ ที่มีประโยชน์ทางกายก็ได้ เช่น การออกแบบตกแต่งบ้าน

#### 3. คุณค่าทางทัศนคติ

คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางทัศนคติ เน้นการสร้างทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่งต่อผู้พบเห็น เช่น อนุสาวรีย์ สร้างทัศนคติให้รักชาติ กล้าหาญหรือทำความดี

### 1.3 ประเภทของการออกแบบ

1. การออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Architecture Design) เป็นการออกแบบเพื่อการก่อสร้าง สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ นักออกแบบสาขานี้ เรียกว่า สถาปนิก (Architect) ซึ่ง โดยทั่วไปจะต้องทำงานร่วมกับ วิศวกรและมัณฑนากร โดยสถาปนิก รับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความงามของสิ่งก่อสร้าง

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ ชนิดต่างๆ งานออกแบบสาขานี้ มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุด และแบ่งออกได้มากมาย หลายๆลักษณะ นักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์

3. การออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ชนิดต่างๆ เช่นเดียวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน ต้องใช้ความรู้ ความสามารถและเทคโนโลยีในการผลิตสูง ผู้ออกแบบคือ วิศวกร ซึ่งจะรับผิดชอบในเรื่องของ ประโยชน์ใช้สอย ความปลอดภัยและกรรมวิธีในการผลิต บางอย่างต้องทำงานร่วมกันกับนักออกแบบ สาขาต่าง ๆ ด้วย

4. การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการตกแต่งสิ่งต่างๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น นักออกแบบเรียนว่า มัณฑนากรซึ่งมักทำงานร่วมกับสถาปนิก

5. การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Graphic Design) เป็นการออกแบบเพื่อทางผลิตงานสิ่งพิมพ์ ชนิดต่างๆ ได้แก่หนังสือ หนังสือพิมพ์ ไปสเตอร์ นามบัตร บัตรต่างๆ งานพิมพ์ลวดลายผ้า งานพิมพ์ภาพลงบนสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ งานออกแบบรูปสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้าฯลฯ

#### 1.4 หลักการออกแบบ

**หลักการจัดภาพ (Composition)** โดยมีหลักสำคัญอยู่ที่ว่าการนำเอาส่วนประกอบมูลฐานต่างๆ เช่น เส้นรูปร่างรูปทรงลักษณะผิวบริเวณว่างแสงเงาและสีมาจัดเข้าด้วยกันได้อย่างเหมาะสมกับศิลปกรรมแขนงต่างๆ ตามต้องการโครงสร้างของงานศิลปะได้แก่ความสมดุล หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืนความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่งหรืองานศิลปะชิ้นหนึ่งการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาตินั้นทุกสิ่งสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้นในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่ามีบางส่วนหนักไปแน่นไปหรือเบาบางไป ก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียงและเกิดความรู้สึกไม่สมดุลเป็นการบกร่องทางความงามดุลยภาพในงานศิลปะมี 2 ลักษณะ คือ

ก. **ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance)** หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกันคือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุลเป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อยส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางแบบหรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ

ข. **ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance)** หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันมักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกันอาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบหรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบสมมาตรอาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่าหรือเลือกรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกนจะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

**ความกลมกลืน (Harmony)** ความกลมกลืนเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้รูปแบบมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันตลอดจนเนื้อหาสาระมีเพียงหนึ่งเดียวการออกแบบให้เกิดความกลมกลืนให้เหมาะสมจะทำให้การออกแบบนั้นออกมาสวยงามความกลมกลืนในการออกแบบ มีดังนี้

**ก. ความกลมกลืนของเส้นและรูปร่าง** ความกลมกลืนของเส้นเส้นมีลักษณะแตกต่างกันแต่มีทิศทางเดียวกันความกลมกลืนของรูปร่างรูปร่างที่มีลักษณะและขนาดคล้ายกัน

**ข. ความกลมกลืนของขนาดและทิศทางขนาด** ใหญ่จะให้ความรู้สึกกว้างไกลขนาดเล็กลงจะให้ความรู้สึกที่ใกล้ชิดออกไปขนาดใกล้เคียงกันให้ความรู้สึกกลมกลืนกันการออกแบบโดยคำนึงถึงทิศทางจะช่วยให้รู้สึกเคลื่อนไหวได้ด้วย

**ค. ความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่างสี** และบริเวณว่างมีความเกี่ยวข้องกับงานออกแบบมากทั้งนี้สียังให้ความรู้สึกระยะใกล้ไกลอีกด้วยถ้าสีเข้มจะให้ความรู้สึกใกล้สีอ่อนจะให้ความรู้สึกไกลบริเวณว่างในงานออกแบบจะให้ความรู้สึกสบายแต่บริเวณแคบจะให้ความรู้สึกอึดอัดไม่สบายใจดังนั้นความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่างจึงมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบ

**ง. ความกลมกลืนกันของความคิดและจุดมุ่งหมาย** แนวความคิดและความมุ่งหมายของผู้ออกแบบที่ต้องการจะแสดงหรือสื่อความหมายก็เป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างความกลมกลืนในการออกแบบความกลมกลืนกันของความคิดและจุดมุ่งหมายของการออกแบบเช่นกองทัพมดกำลังขนอาหารไปในทิศทางเดียวกันภาพของกองเชียร์ที่กำลังเชียร์กีฬาอยู่ข้างสนามเป็นต้นการสร้างความกลมกลืนจะแสดงความสามัคคีและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

**จ. ความกลมกลืนกันของลักษณะผิวและจังหวะ** ลักษณะผิวหยาบจะให้ความรู้สึกมันคงแข็งแรมมีน้ำหนักส่วนลักษณะผิวละเอียดจะให้ความรู้สึกอ่อนนุ่มและเบาสำหรับจังหวะนั้นในการออกแบบเป็นการสร้างสรรค์งานในรูปของการเคลื่อนไหวการซ้ำทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นไม่น่าเบื่อการออกแบบให้ลื่นไหลและการออกแบบต่อเนื่องแบบเพิ่มขึ้นหรือลดลงเรื่อยๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าลักษณะผิวและจังหวะมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบให้กลมกลืน

**ความตลกต่าง (Contrast)** การจัดองค์ประกอบต่างๆให้ความแตกต่างหรือมีความขัดแย้งไม่ประสานกันจะช่วยแก้ปัญหาจัดชิดจำเจน่าเบื่อหน่ายได้เป็นอย่างดีในการสร้างสรรค์ศิลปะหากจัดองค์ประกอบให้เกิดการขัดแย้งตามความเหมาะสม จะช่วยให้งานศิลปะดูแปลกใหม่แปลกตาน่าสนใจมากยิ่งขึ้นการขัดแย้งทางศิลปะอาจทำได้ ดังนี้

- ขัดแย้งกันด้วยเส้น (Line Contrast)
- ขัดแย้งด้วยรูปร่าง, รูปทรง (Shape, Form Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยสี (Color Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยลักษณะผิว (Texture Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยขนาด (Size Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยทิศทาง (Direction Contrast)

**สัดส่วน (Proportion)** สัดส่วนของรูปร่างคือความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างกับความยาวสัดส่วนของรูปทรงคือความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างความยาวและความหนาหรือความลึกขนาดและสัดส่วนนับว่ามีความสัมพันธ์กับความงามและประโยชน์ใช้สอยลักษณะของสัดส่วนที่ดีและมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของตัวเองดีและมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของสิ่งแวดล้อมอื่นๆด้วย เช่น แก้วอีกหักออกแบบให้มีสัดส่วนที่ดีและมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของมนุษย์ที่นั่งก็จะรู้สึกสะดวกสบายไม่ทำให้เสียบุคลิกภาพและสุขภาพแต่ในเรื่องของสัดส่วนเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกำหนดกฎเกณฑ์ให้เป็นตัวเลขที่แน่นอนลงไปได้จึงเป็นหน้าที่ของผู้ออกแบบต้องพิจารณาว่าขนาดและสัดส่วนเท่าใดจึงจะดูสวยงามและเหมาะสมด้วยประโยชน์ใช้สอยในตัวของมันเอง และมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมได้อย่างประสานกลมกลืนทำให้เกิดสุนทรียภาพส่วนรวมอีกด้วย

**จังหวะและเคลื่อนไหว(Rhythm & Movement)** จังหวะลีลาหมายถึงการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบจากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้นซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะโดยเกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้นสีรูปทรงหรือน้ำหนักตามปกติเราจะพบเห็นจังหวะกันอยู่แล้วเช่นการเดินรำการเดินการบินของนกส่วนลักษณะที่ไม่เคลื่อนไหวแต่เป็นการซ้ำกันเป็นการซ้ำในรูปทรงและรูปร่างเช่นสวนผลไม้ที่ปลูกอย่างเป็นระเบียบ, หนังสือที่ก่อกองหรือจัดอย่างเป็นระเบียบ, ร้านค้าบ้านเรือนที่อยู่ริมถนนที่ก่อสร้างอย่างเป็นระเบียบงานออกแบบที่แสดงจังหวะเป็นผลมาจากการออกแบบซ้ำๆ กันออกแบบสลับไปมาออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และการออกแบบลื่นไหล

**การเน้น(Emphasis)** การเน้น หมายถึงการกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดาในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่นๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่นๆ และมีลักษณะเหมือนกัน ก็อาจถูกกลืน หรือถูกส่วนอื่นๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบังหรือแย่งความสำคัญความน่าสนใจไปเสียงานที่ไม่มีจุดสนใจหรือประธานจะทำให้ดูน่าเบื่อเหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมายหรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้นส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงามสมบูรณ์ลงตัวและน่าสนใจมากขึ้นการเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี

#### ก. การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน(Emphasis by Contrast)

สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงานจะเป็นจุดสนใจ ดังนั้นการใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่นก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่าก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้งแตกต่างกันในบางส่วน

### ข. การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว(Emphasis by Isolation)

เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมันสิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจเพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมาซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะแต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้รูปลักษณะนั้นไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไปกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา

### ค. การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง(Emphasis by Placement)

เมื่อองค์ประกอบอื่นๆ ชื่อนำมายังจุดใดจุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสมก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน พึงเข้าใจว่า การเน้นไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้องระลึกถึงอยู่เสมอ คือ เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้วจะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมา ดึงความสนใจออกไปจนทำให้เกิดความสับสน การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองค์ ประกอบต่างๆของศิลปะไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสง-เงา รูปว่าง รูปทรง หรือ พื้นผิวทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอของศิลปินผู้สร้างสรรค์

## 1.5 หลักการจัดองค์ประกอบภาพ

การจัดองค์ประกอบภาพคือการจัดองค์ประกอบภาพที่มีวัตถุประสงค์ของครบถ้วนสมบูรณ์สื่อความหมายถึงผู้รับได้ถูกต้องตรงกับเจตนาของผู้สื่อ การจัดองค์ประกอบภาพในที่นี้จะกล่าวถึงการจัดองค์ประกอบภาพอยู่ 10 ลักษณะคือ

1. เนื้อเรื่อง (Content) ในภาพจะต้องแสดงรายละเอียดที่เป็นเนื้อเรื่องเพียงประเด็นเดียวที่จะบอกหรือการสื่อความหมายออกมาสู่ผู้ดู-ผู้รับให้เข้าใจได้ตามวัตถุประสงค์ของการเสนอ
2. รูปทรง (Form) คือมีการจัดวางโครงสร้างให้ได้รูปทรงที่สวยงามสิ่งนั้นประกอบด้วยคนวัตถุสิ่งของโดยจัดวางให้เกิดเป็นรูปทรงต่างๆเช่นรูปทรงสามเหลี่ยม ทรงกลมรูปทรงตัวที(T) หรือตัวเอส (S) ให้ความรู้สึกสง่างามมั่นคงเหมาะสำหรับการถ่ายภาพทางสถาปัตยกรรมการถ่ายภาพ

วัตถุหรือถ่ายภาพสิ่งต่างๆเน้นให้เห็นความกว้างความสูงความลึกโดยให้เห็นทั้งด้านหน้าและด้านข้าง และความลึกหรือที่เรียกว่าให้เห็น Perspective หรือภาพ 3 มิติ

1. มิติรูปร่างลักษณะมีการจัดองค์ประกอบภาพตรงข้ามกับรูปทรงคือเน้นให้เห็นเป็นภาพ 2 มิติคือความกว้างกับความยาวไม่ให้เห็นรายละเอียดของภาพหรือที่เรียกว่าภาพเงาต่ำ ภาพลักษณะนี้เป็นภาพที่ดูแปลกตาน่าสนใจลึกลับให้อารมณ์และสร้างจินตนาการในการในการดูภาพ ได้ดีนิยมถ่ายภาพในลักษณะย้อนแสง ข้อควรระวังในการถ่ายภาพลักษณะนี้คือวัตถุที่ถ่ายต้องมีความเรียบเงาเด่นชัดสื่อความหมายได้ชัดเจนฉากหลังต้องไม่มารบกวนทำให้ภาพนั้นหมดความงามไป
2. ความสมดุลที่เท่ากันเป็นการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อให้ภาพดูนิ่งสง่างาม น่าศรัทธาเน้นการให้น้ำหนักรูปทรงซ้ำๆซ้ำๆเท่ากันแต่จะแสดงออกถึงความสมดุลนิ่งปลอดภัยภาพ ลักษณะนี้อาจจะดูธรรมดาไม่สะดุดตาเท่าใดนักแต่ก็มีเสน่ห์และความงามในตัว
3. ความสมดุลที่ไม่เท่ากันการจัดภาพแบบนี้จะให้ความรู้สึกที่สมดุลเช่นเดียวกับแบบที่แล้วแต่จะต่างกันอยู่ที่วัตถุทั้งสองข้างมีขนาดและรูปร่างที่แตกต่างกันแต่สมดุลด้วยปัจจัยต่างๆกันเช่นสีรูปทรงท่าทางฉากหน้าฉากหลังฯลฯภาพดูน่าสนใจกว่าแบบสมดุลที่เท่ากันแต่ความรู้สึกที่มั่นคงจะน้อยกว่า
4. ฉากหน้าส่วนใหญ่จะใช้ในการถ่ายภาพวิวทัศน์หรือภาพอื่นๆจากหน้าเรา มักใช้ฉากหน้าเป็นตัวช่วยให้เกิดระยะใกล้ไกลหรือมีมิติขึ้นทำให้ภาพดูน่าสนใจบางครั้งอาจใช้กิ่งไม้ วัตถุหรือสิ่งต่างๆที่อยู่ใกล้กับกล้องมาบังเพื่อช่วยเน้นจุดสนใจดูเด่นชัดและไม่ให้ภาพมีช่องว่างเกินไป ข้อควรระวังอย่าให้ฉากหน้าเด่นจนแย่งความสนใจจากสิ่งที่ต้องการเน้นจะทำให้ภาพลดความงามลง
5. ฉากหลังพื้นหลังของภาพ ก็มีความสำคัญหากเลือกที่น่าสนใจกลมกลืนหรือช่วยให้สิ่งที่ต้องการเน้นเด่นขึ้นมาควรเลือกฉากหลังที่กลมกลืนไม่ทำให้จุดเด่นของภาพด้อยลงหรือมารบกวนทำให้ภาพนั้นขาดความงามไป
6. กฎสามส่วนเป็นการจัดภาพที่นิยมมากที่สุดภาพดูมีชีวิตชีวาไม่จืดชืดการจัดภาพโดยใช้เส้นตรง 4 เส้นตัดกันในแนวตั้งและแนวนอนจะเกิดจุดตัด 4 จุดหรือแบ่งเป็น 3 ส่วนทั้งแนวตั้งและแนวนอนการวางจุดสนใจของภาพจะเลือกวางใกล้ๆหรือตรงจุด 4 จุดนี้จุดใดจุดหนึ่งโดยหัน

หน้าของวัตถุไปในทิศทางที่มีพื้นที่ว่างมากกว่าทำให้ภาพดูเด่นไม่อึดอัดไม่แน่นหรือหลวมจนเกินไปนัก  
ถ่ายภาพทั้งมืออาชีพและมือสมัครเล่นนิยมจัดภาพแบบนี้มาก

7. เส้นนำสายตาเป็นการจัดภาพที่ใช้เส้นที่เกิดจากวัตถุหรือสิ่งอื่น ๆ ที่มีรูปร่าง  
ลักษณะใกล้เคียงกันเรียงตัวกันเป็นทิศทางไปสู่จุดสนใจช่วยให้วัตถุที่ต้องการเน้นมีความเด่นชัดและ  
น่าสนใจยิ่งขึ้น

8. เน้นด้วยกรอบภาพแม้ว่าภาพถ่ายจะสามารถนำมาประดับตกแต่งด้วยกรอบ  
ภาพอยู่แล้วแต่การจัดให้ฉากหน้าหรือส่วนประกอบอื่นล้อมกรอบจุดเด่นเพื่อลดพื้นที่ว่างหรือทำให้  
สายตาพุ่งสู่จุดสนใจนั้นทำให้ภาพกระชับน่าสนใจ

9. เน้นรูปแบบซ้ำซ้อนหรือแบบ Pattern เป็นการจัดภาพที่มีรูปร่างคล้ายๆ กัน

## 2. ความหมายของสื่อผสม (Mixed Media)

"สื่อผสม" (หรือในกรณีของการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติจะใช้คำว่า "สื่อประสม") ไม่ใช่ลัทธิ  
หรือแนวคิดปรัชญาทางศิลปะใดๆ คำนี้เป็นเพียงการระบุถึง ศิลปะที่มีการผสมผสานสื่อทางศิลปะที่มี  
ลักษณะแตกต่างกัน เช่น การผสมกันระหว่างงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพเคลื่อนไหว  
อย่างเช่นภาพจากโทรทัศน์ วิดีโอ เสียง กลิ่น หรือการสัมผัสทางกายภาพ

ศิลปะที่เข้าข่าย "สื่อผสม" จะต้องมีการผสมสื่อที่แตกต่างกันเหล่านั้นอย่างน้อย 2 สื่อขึ้นไป แต่  
ถ้าเป็นการผสมกันระหว่างเทคนิคในสื่อเดียวกัน เช่น จิตรกรรมที่มีการใช้เทคนิคสีน้ำผสมกับการเขียน  
ภาพในบางส่วนด้วยสีน้ำมันและสีฝุ่น ควรจะถือว่าเป็น "เทคนิคผสม" มากกว่า "สื่อผสม"

โดยพื้นฐานของ "สื่อผสม" นั้น การผสมผสานสื่อที่แตกต่างกันไม่ใช่สิ่งประดิษฐ์ที่คิดค้นขึ้นใหม่  
แต่อย่างไร เพราะผลงานศิลปะในวัฒนธรรมต่างๆทั่วโลกที่ทำสืบทอดกันมาหลายศตวรรษ ต่างก็มี  
ลักษณะผสมสื่อที่ต่างกันอยู่ค่อนข้างมาก

### 3. ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)

Animation หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการนำภาพนิ่งหลายๆภาพที่มีความต่อเนื่อง มาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวที่เราเห็น ภาพเคลื่อนไหวนั้น เป็นเพราะว่า มนุษย์เรามีการจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) การจำชนิดนี้ เป็นการเก็บข้อมูลอย่างตรงไปตรงมาตามที่ประสาทสัมผัสรับรู้จากสิ่งเร้าและจะเลื่อนหายไปอย่างรวดเร็ว เช่น การดูภาพยนตร์ซึ่งภาพแต่ละภาพจะยังคงติดตาอยู่เพียง 1 ต่อ 10 วินาทีเท่านั้น ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า Persistence of Vision หรือเรียกว่า การจำภาพติดตา (Iconic Memory)

โดยปกติความเร็วของแอนิเมชันจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกันขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล (output) โดยถ้าฉายเป็นภาพยนตร์จะฉายด้วยความเร็ว 24เฟรมต่อวินาที ถ้าถ่ายทอดในระบบ PAL จะวิ่งด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาที แต่ในระบบ NTSC ในอเมริกาและญี่ปุ่นจะวิ่งด้วยความเร็ว 29.97 หรือ 30 เฟรมต่อวินาที

Animation หมายถึง การแสดงภาพอย่างรวดเร็ว ของชุดภาพนิ่งแบบสองมิติ(2D) หรือ เกิดจากการเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ ที่เราอยากให้อันหนึ่ง โดยใช้หลักภาพลวงตา ให้ดูเหมือนว่าภาพนิ่งเหล่านั้น มีการเคลื่อนไหว จากหลักการมองเห็นภาพติดตาของคนเรานั้นเองครับ โดย Animation เกิดจากหลายองค์ประกอบรวมตัวกัน โดยหนึ่งในหัวใจของ Animation นั้น คือการ animate แปลตรงตัว ก็คือการเคลื่อนไหว ให้ชีวิต กับสิ่งต่างๆ ที่ยังไม่มีการเคลื่อนไหว หรือที่เรามักเรียกติดปากกันว่า ภาพ Still

Animation หมายถึง ภาพเคลื่อนไหว หรือภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนไหวของอะตอมในโมเลกุล หรือการเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหากเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่านั่นเอง

## 4. ประวัติของแอนิเมชัน

### 4.1 ประวัติแอนิเมชันฝั่งตะวันตก

ประเทศตะวันตกได้มีการศึกษาและสร้างผลงานด้านแอนิเมชันมานานตั้งแต่ประมาณ 2000 ปีก่อนคริสตกาล เช่น ภาพเคลื่อนไหวตามจิตกรรมฝาผนังของอียิปต์โบราณ จนกระทั่งได้มีการเสนอทฤษฎี ภาพติดตา ซึ่งอธิบายว่า การที่มนุษย์มองเห็นวัตถุต่างๆ เพราะดวงตาของมนุษย์เห็นภาพค้างอยู่ในดวงตาเป็นช่วงเวลาหนึ่งหลังจากภาพนั้นหายไปแล้ว

ใน ค.ศ. 1825 ชาวฝรั่งเศส ชื่อ จอห์น เอ ปารีส (John A. Paris) ได้ประดิษฐ์เครื่องมือชื่อ ไทรมาโทรป (Traumatrope) มีลักษณะเป็นแผ่นกลมๆ คล้ายเหรียญขนาดใหญ่ด้านหนึ่งวาดภาพนก อีกด้านหนึ่งวาดภาพกรงใส่ปีก ใช้เชือกผูกห้อยไว้ แล้วหมุนแผ่นวงกลมกลับหน้ากลับหลังอย่างรวดเร็วจะทำให้มองเห็นว่านกอยู่ในกรง



ภาพที่1 เครื่องมือ “ไทรมาโทรป” (Traumatrope)

ที่มา:<http://brightbytes.com/collection/thaum>

จากทฤษฎีดังกล่าว พิสูจน์ให้เห็นว่าภาพติดตามีจริง ดังนั้นหากสามารถทำให้ภาพเคลื่อนที่ติดต่อกันด้วยความเร็วที่เหมาะสมคนเราก็จะเห็นภาพเสมือนมีการเคลื่อนไหวได้ใน ค.ศ. 1906 Stuart Black ton ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นมาเป็นเรื่องแรกที่ใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ เป็นภาพยนตร์ขนาดสั้น เรื่อง Humorous Phases of Funny Faces มีเทคนิคการถ่ายทำคือ วาดภาพการ์ตูนบนกระดานดำแล้วถ่ายภาพไว้ลบภาพเดิมออกแล้ววาดใหม่ให้มีอารมณ์ต่างไปจากเดิม ทำเช่นนี้จนจบ

เรื่อง ภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ได้รับความนิยมมากนักเนื่องจากมีภาพยนตร์อื่นๆที่ทำได้ดีกว่าและสนุกกว่า



ภาพที่ 2 แอนิเมชันขนาดสั้น เรื่อง Humorous Phases of Funny Faces (1906)

ที่มา: <http://www.oysterbayhistorical.org/2011-exhibitions-and-events>

ต่อมา วอลเตอร์ อีเลียส ดีสนีย์ (Walter Elias Disney) หรือ วอลท์ ดีสนีย์ (Walt Disney) ได้สร้างการ์ตูนแอนิเมชันเช่น มิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse) สโนว์ไวท์ (Snow White) เป็นต้น ผลงานของวอลท์ ดีสนีย์ประสบความสำเร็จอย่างสูงและได้รับความนิยมไปทั่วโลกและได้รับความนิยมไปทั่วโลก ปัจจุบันเราจะเห็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลท์ ดีสนีย์ ออกฉายเป็นประจำปีละหลายเรื่อง นับเป็นสตูดิโอแอนิเมชันที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของโลก

## 4.2 ประวัติแอนิเมชันฝั่งตะวันออก

เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักสร้างภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นเริ่มทดลองใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งกำลังถูกพัฒนาขึ้นในสหรัฐอเมริกาเพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของตนเอง ในทศวรรษที่ 1970 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาลักษณะเฉพาะตัวขึ้นจนสามารถแบ่งแยกออกจากภาพยนตร์การ์ตูนของสหรัฐอเมริกาได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นยนต์ยักษ์ซึ่งไม่สามารถหาได้ในสหรัฐอเมริกาเลย ในทศวรรษที่ 1980 อะนิเมะได้รับความนิยมกว้างขวางในญี่ปุ่น ทำให้ธุรกิจการสร้างอะนิเมะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว และในทศวรรษที่ 1990 และ 2000 ชื่อเสียงของอะนิเมะได้แพร่ขยายไปยังนอกประเทศญี่ปุ่น พร้อมๆ กับการขยายตัวของตลาดอะนิเมะนอกประเทศ

### 4.2.1 คำศัพท์

"อะนิเมะ" (アニメ) เป็นคำย่อของ アニメーション ซึ่งเป็นคำที่ยืมมาจากภาษาอังกฤษ (สังเกตได้ว่าเขียนเป็นคะตะคะนะ) "แอนิเมชัน" (animation) ซึ่งหมายความถึงภาพยนตร์การ์ตูน คำทั้งสองคำนี้สามารถใช้แทนกันได้ภาษาญี่ปุ่น อย่างไรก็ตามก็ดูรูปย่อเป็นที่นิยมใช้มากกว่า คำว่า "อะนิเมะ" มีขอบเขตกว้างครอบคลุมภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด ไม่จำกัดอยู่ที่แนวหรือรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนใดๆ

"เจแปนิเมชัน" (Japanimation) ซึ่งเกิดจากการผสมคำว่า "เจแปน" (Japan) กับ "แอนิเมชัน" เป็นคำอีกคำที่มีความหมายเหมือน "อะนิเมะ" คำนี้นิยมใช้กันมากในทศวรรษที่ 1970 และ 1980 แต่มีคนใช้น้อยลงตั้งแต่ปี 1990 และหมดความนิยมลงก่อนกลางทศวรรษที่ 1990 ในปัจจุบันคำนี้ถูกใช้อยู่แค่ในประเทศญี่ปุ่นเพื่อแบ่งแยกระหว่างภาพยนตร์การ์ตูนต่างๆ ไป (ซึ่งคนญี่ปุ่นเรียกรวมๆ ว่า "อะนิเมะ") และภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตภายในประเทศภาษาไทยในสมัยก่อนใช้คำว่า "ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น" แทนอะนิเมะ คำทับศัพท์ "อะนิเมะ" นั้นไม่ค่อยเป็นที่นิยมใช้ แต่ปัจจุบันคำว่า "อะนิเมะ" นั้นกลับเป็นคำที่นิยมในหมู่เด็กวัยรุ่นไทยที่ชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่น ใช้เรียกแทนคำว่า "ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น" ของสมัยอดีต

### 4.2.2 ลักษณะเฉพาะตัว

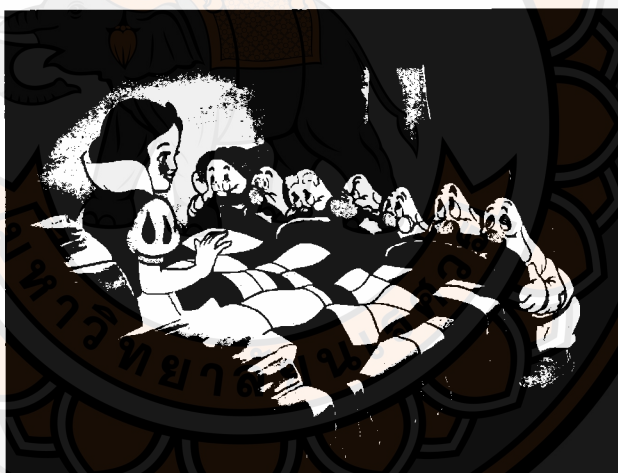
ถึงแม้อะนิเมะแต่ละเรื่องจะมีลักษณะทางศิลปะเฉพาะตัวซึ่งขึ้นอยู่กับศิลปินแต่ละคน โดยรวมแล้วเราอาจกล่าวได้ว่าลักษณะเฉพาะตัวของอะนิเมะคือการใช้เส้นที่คม และสีที่สดใส มาประกอบเป็นตัวละครที่มีรายละเอียดสูง ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของอะนิเมะคือความหลากหลายของแนวเรื่องและกลุ่มเป้าหมายตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ ผิดกับภาพยนตร์การ์ตูนของฝั่งตะวันตกที่เกือบทั้งหมดมีเยาวชนเป็นกลุ่มเป้าหมายอะนิเมะมีอยู่หลายแนวเช่นเดียวกับภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น

แอคชั่น, ผจญภัย, เรื่องสำหรับเด็ก, ตลก, ไศกนาฏกรรม, อีโรติก, แฟนตาซี, สยองขวัญ, ฮาเร็ม, โรแมนติก, และนิยายวิทยาศาสตร์

อะนิเมะส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาจากแนวอะนิเมะมากกว่าหนึ่งแนว และอาจมีสารัตถะมากกว่าหนึ่งสารัตถะ ทำให้การจัดแบ่งอะนิเมะเป็นไปได้ยาก เป็นเรื่องปกติที่อะนิเมะแนวแอคชั่นส่วนใหญ่จะสอดแทรกด้วยเนื้อหาแนวตลก รักโรแมนติก และอาจมีการวิพากษ์วิจารณ์สังคมปนอยู่ด้วย ในทำนองเดียวกันอะนิเมะแนวรักโรแมนติกหลายเรื่องก็มีฉากต่อสู้ที่ดุเดือดไม่แพ้อะนิเมะแนวแอคชั่นเลย

## 5. ประเภทของแอนิเมชัน

### 5.1. แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional animation)



ภาพที่ 3 ตัวอย่างแอนิเมชันดั้งเดิม เรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs (1937)

ที่มา: <http://www.usatoday.com/story/life/movies/2012/10/31/wreckitralph-disney-movie-animation/1667373>

แอนิเมชันดั้งเดิมหรือที่เรียกว่า Cel animation หมายถึงการวาดภาพด้วยมือลงบนแผ่นเซลใสที่ละแผ่น แล้วนำไปวางซ้อนบนภาพแบ็คกราวด์แล้วใช้กล้องถ่ายที่ละเฟรมก่อนนำไปฉายให้ดูเคลื่อนไหว ปัจจุบันไม่มีการผลิตแอนิเมชันด้วยวิธีนี้แล้ว เพราะผู้ผลิตแอนิเมชันสามารถวาดลงบนวัสดุ

อื่นและสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ หรือวาดในคอมพิวเตอร์ได้โดยตรง ซึ่งสามารถป้อนออกมาเป็นฟิล์มฉายได้ทันที

## 5.2. แอนิเมชันแบบสต๊อปโมชัน (Stop motion)

คือแอนิเมชันที่ต้องสร้างส่วนประกอบต่างๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่นนอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษหรือแผ่นเซล สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด แล้วใช้กล้องถ่ายทีละเฟรม สต๊อปโมชันมีเทคนิคที่หลากหลาย เช่น

### 5.2.1 เคลย์แอนิเมชัน (Clay animation)



ภาพที่4 ตัวอย่างแอนิเมชันดินเหนียว เรื่อง Walrus and Gromit

ที่มา:<http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/what-might-have-beens-0j-simpson-1139224>

คือแอนิเมชันที่ใช้หุ่นที่ทำจากดินเหนียว ขี้ผึ้ง หรือวัสดุใกล้เคียง โดยใส่โครงลวดไว้ข้างใน เพื่อให้ดัดท่าทางได้

### 5.2.2 คัดเอาต์แอนิเมชัน (Cutout animation)



ภาพที่ 5 ตัวอย่างคัดเอาต์แอนิเมชันเรื่อง South Park

ที่มา: <http://www.tvovermind.com/south-park-comedy-central/what-the-bleep-south-park-gets-censored>

แอนิเมชันชนิดนี้จะใช้วัสดุ 2 มิติ เช่น กระดาษผ้า ตัดเป็นรูปต่างๆ เพื่อให้ตัดทำทางได้และนำมาขยับเพื่อถ่ายทีละเฟรม แต่ในปัจจุบันใช้วิธีวาดหรือสแกนภาพลงในคอมพิวเตอร์แล้วทำการขยับทำทางภายหลัง

### 5.2.3 กราฟิกแอนิเมชัน (Graphic animation)



ภาพที่ 6 ตัวอย่างกราฟิกแอนิเมชันเรื่อง Frank Film (1973)

ที่มา: <http://encirculos.blogspot.com/2011/05/100as-liv-frank-film-1973-frank-mouris>

คือแอนิเมชันที่นำภาพนิ่งต่างๆ (ภาพถ่าย, นิตยสาร, หนังสือพิมพ์ ฯลฯ) ที่ละภาพทีละเฟรม มาตัดต่อเข้าด้วยกันคล้ายเทคนิคคอลลาจ (collage – ปะติด) โดยอาจใช้เทคนิคแอนิเมชันแบบอื่นๆมาประกอบด้วยก็ได้ ผลที่ได้จะเหมือนชุดภาพนิ่งที่ถูกฉายต่อกันไปเรื่อยๆ

#### 5.2.4 โมเดลแอนิเมชัน (Model animation)



ภาพที่ 7 ตัวอย่างโมเดลแอนิเมชันเรื่อง Team America (2004)

ที่มา: <http://www.learners.in.th/blogs/posts/110841>

คือการทำตัวละครโมเดลที่สามารถขยับได้ แล้วซ้อนภาพเข้ากับฉากที่มีคนแสดงจริงหรือแบ็คกราวด์เหมือนจริง

ป  
TR  
897  
4  
01490  
2556

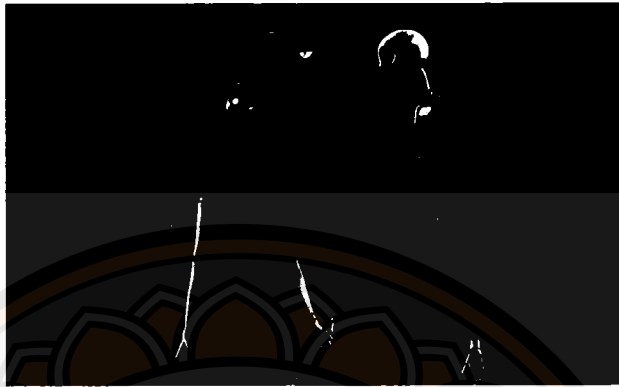
16428484



สำนักหอสมุด

25 ต.ค. 2556

### 5.2.5 แอนิเมชันที่เล่นกับวัตถุอื่นๆ (Object animation)



ภาพที่8 ตัวอย่างแอนิเมชันเล่นกับวัตถุ เรื่อง Nightmare before Christmas (1994)

ที่มา: <http://www.fanpop.com/clubs/nightmare-before-christmas>

แอนิเมชันที่ใช้ของเล่น หุ่น ตุ๊กตา ตัวต่อเลโก้ ฯลฯ หรือวัสดุที่ไม่สามารถตัดแปลงรูปร่างหน้าตา  
ได้แบบดินเหนียว

### 5.2.6 พิกซิลเลชัน (Pixilation)



ภาพที่9 ตัวอย่างพิกซิลเลชันเรื่อง Neighbors (1952)

ที่มา: <http://btjfpaco.wordpress.com/2011/09/20/cine-experimental-2>

เป็นแอนิเมชันสต็อปโมชัน ที่ใช้คนแสดงแทนตุ๊กตาดินเหนียวหรือหุ่น โดยการให้ผู้แสดงขยับ  
ท่าทางทีละเล็กละน้อยและถ่ายรูปทีละเฟรมจะได้แอนิเมชันที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวกระตุก

### 5.3. แอนิเมชันที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer animation)

#### 5.3.1 แอนิเมชัน 2 มิติ (2D animation)

คือแอนิเมชันที่สร้างส่วนประกอบต่างๆ ของภาพและตัดต่อบนคอมพิวเตอร์ มีวิธีการที่หลากหลายเช่น

- ทำด้วยโปรแกรมแฟลช (Flash animation)

ใช้โปรแกรม Adobe Flash ซึ่งช่วยให้ทำแอนิเมชันได้ง่าย และได้ไฟล์งานที่มีขนาดเล็ก จึงนิยมเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต



ภาพที่10 ตัวอย่างแฟลชแอนิเมชันเรื่อง Happy Tree Friends

ที่มา: <http://www.fanpop.com/clubs/happy-tree-friends>

- ทำด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์ (PowerPoint animation)

โดยการวาดรูปลงไปบนสไลด์ทีละแผ่น คล้ายๆ วิธีทำCel animation แต่สามารถเพิ่มความน่าสนใจด้วยการใส่เอฟเฟ็คต์และเสียงลงไปดูผลโดยการสั่ง Slide Show ให้โปรแกรมฉายสไลด์ทั้งหมดต่อเนื่องกันโดยอัตโนมัติ



ภาพที่11 ตัวอย่างพาวเวอร์พอยต์แอนิเมชัน

ที่มา: <http://www.learners.in.th/blogs/posts/270821>

### 5.3.2 แอนิเมชัน 3 มิติ (3D animation)

หมายถึงแอนิเมชันที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมที่ทำให้ภาพมีมิติสมจริง ซึ่งต้องใช้ความรู้และทักษะด้านซอฟต์แวร์เป็นพิเศษ



ภาพที่12 ตัวอย่างแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ยักษ์ (2012)

ที่มา: <http://kurenaimovie.blogspot.com/2012/10/blog-post>

## 5.4. แอนิเมชันที่ใช้เทคนิคอื่นๆ

### 5.4.1. วาดลงบนฟิล์มโดยตรง (Drawn on film animation)

ทำได้ 2 วิธี คือ

- วาด, ระบายสี, ปั้นรอย, ตัดวัสดุต่างๆ ฯลฯ ลงบนแผ่นฟิล์มเปล่า (ฟิล์มที่ยังไม่ได้ใช้)
- ขูดขีด, แกะ, เจาะ, รอยเม็ดทราย ฯลฯ ลงบนแผ่นฟิล์มสีดำ (ฟิล์มที่ถ่ายและล้างแล้ว)

โดยทำลงบนฟิล์มที่ละเฟรม (ฟิล์มขนาด 8 มม., 16 มม. หรือ 35 มม. และทำได้ทั้งด้านหน้าและหลังของแผ่นฟิล์ม) จากนั้นก็นำไปฉายได้เลย

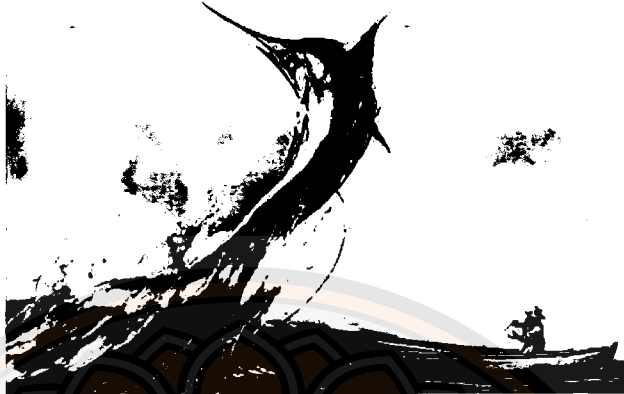


ภาพที่ 13 ตัวอย่างแอนิเมชันที่วาดลงบนฟิล์มเรื่อง Blinkity Blank (1955)

ที่มา: <https://sites.google.com/site/parti3322/withi-srangsrrkh-ngananimation>

### 5.4.2 วาดบนกระจก (Paint-on-glass animation)

ทำโดยวาดภาพสีน้ำมันลงไปบนแผ่นกระจก (ใช้สีน้ำมันเพราะแห้งช้า) จากนั้นก็จะแก้ไขเปลี่ยนแปลงภาพนั้นไปเรื่อยๆ แล้วใช้กล้องบันทึกไว้ที่ละเฟรม เมื่อนำมาฉายจะเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ โดยสีน้ำมันค่อยๆ หลอมเหลวเข้าหากันและเปลี่ยนเป็นภาพอื่นๆ ไปอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่14 ตัวอย่างแอนิเมชันที่วาดลงบนกระจก เรื่อง The Old Man and the Sea (1999)

ที่มา: <https://sites.google.com/site/parti3322/withi-srangsrrkh-ngananimation>

#### 5.4.3 แอนิเมชันเข็ม (Pin screen animation)

เริ่มจากการนำเข็มมาปักบนกรอบสีขาวให้เต็ม แล้วกดที่ละเล่มให้เลื่อนสูง-ต่ำตามลักษณะของภาพที่ต้องการ จากนั้นก็จัดแสงให้สอดเข้าทางด้านข้างเพื่อให้เกิดเงาจากแท่งเข็ม และใช้กล้องถ่ายเก็บไว้ที่ละเฟรม เมื่อนำไปฉายก็จะได้ภาพแสงเงาเคลื่อนไหวที่มีเอฟเฟ็คต์พื้นผิวแปลกตา



ภาพที่15 ตัวอย่างแอนิเมชันเข็มเรื่อง Le Paysagiste (1976)

ที่มา: <https://sites.google.com/site/parti3322/withi-srangsrrkh-ngananimation>

#### 5.4.4 แอนิเมชันทราย (Sand animation)

เทคนิคที่ต้องอาศัยความอดทนสูง เพราะต้องโรยทรายให้เต็มแผ่นกระจกที่จัดแสงเข้าทางด้านหน้าหรือหลัง จากนั้นใช้มือหรืออุปกรณ์ต่างๆ วาดลวดลายลงบนพื้นทรายตามต้องการแล้วใช้กล้องถ่ายที่ละเฟรม



ภาพที่16 ตัวอย่างแอนิเมชันทราย เรื่อง The Owl Who Married a Goose (1974)  
ที่มา: <https://sites.google.com/site/parti3322/withi-srangsrrkh-ngananimation>

#### 5.4.5 Multi-sketch (ย่อมาจาก Multimedia Sketch)

คือการวาดภาพด้วยมือแบบดั้งเดิมมาผสมเทคนิคดิจิทัล ด้วยวิธีการ การสเก็ตซ์ภาพลงไปบนแท็บเล็ตพีซี (Tablet PC – คอมพิวเตอร์แบบพกพาที่สามารถป้อนข้อมูลเข้าไปได้โดยใช้ปากกา) พร้อมกับอัดเสียงบรรยายไปด้วยและใช้โปรแกรมแคปเจอร์ภาพหน้าจอจัดการแปลงภาพที่วาดนั้นออกมาเป็นไฟล์วิดีโอฟอร์แมตต่างๆ งานที่ได้จะไม่ประณีตแต่มีชีวิตชีวา



## ภาพที่17 ตัวอย่างแอนิเมชัน Multi-sketch

ที่มา: <https://sites.google.com/site/parti3322/withi-srangsrkh-ngananimation>

### 6. ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

ขั้นตอนการผลิตงานสำหรับการทำการ์ตูนแอนิเมชันโดยทั่วไปแล้วมีพื้นฐานคือไอเดีย ( Idea ) หรือ อาจใช้คำว่า แรงบันดาลใจ ( Inspiration ) ซึ่งเป็น สิ่งแรกที่เรารังสรรค์จินตนาการและ ความคิดของเราว่าผู้ชมของเราควรเป็นใคร อะไรที่เราต้องการ ให้ผู้ชมทราบภายหลัง จากที่ชมไปแล้ว ควรให้ เรื่องที่เราสร้าง ออกมา เป็นสไลด์ไหน ซึ่งอาจจะมาจาก ประสบการณ์ ที่เราได้อ่านได้พบเห็น และสิ่ง ต่างๆ รอบตัวเป็นต้น

#### 6.1 โครงเรื่อง(Story)

โครงเรื่องจะประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึงเนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างในภาพยนตร์ทั้งตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ ฉาก แนวคิด และที่สำคัญควรพิจารณาว่าการเล่าเรื่องควรมีการหักมุมมากน้อยเพียงไร สามารถ สร้างความ บันเทิงได้หรือไม่ และความน่าสนใจนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจ จนสามารถระลึกในความทรงจำ และทำให้คนพูดถึง ตราบานานเท่าานหรือไม่

#### 6.2 สคริปต์(Script)

เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่ละฉาก พร้อมทั้งกำหนดมุข กล้อง เทคนิคพิเศษ รวมถึงระยะเวลาของการเคลื่อนไหว โดยให้รายละเอียดต่างๆเช่น ผู้จัดทำเสียงดนตรี ( Musicians ) เสียงประกอบ ( Sound Effects ) จิตรกรในการวาดหรือนักออกแบบตัวละคร ( Artists ) และแอนิเมเตอร์ ( Animators ) สร้างภาพให้กับตัวละคร( Characters Design ) ขั้นตอนนี้เป็น การออกแบบและกำหนดลักษณะนิสัย บุคลิกบทบาทต่างๆ และท่าทางการเคลื่อนไหว ให้กับตัว

ละคร โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ได้แก่ ขนาด ( Size ) รูปทรง ( Shape ) และสัดส่วน ( Proportion ) บอร์ดภาพนิ่ง หรือที่รู้จักกันทั่วไปว่า สตอรี่บอร์ด ( Storyboards ) เป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ สีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆ ของตัวละครบอกถึงสถานที่ และมุมมองของภาพ ซึ่งภาพวาดทั้งหมด จะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุผลกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

### 6.3 บันทึกเสียง(Sound Recording)

หลังจากที่เราได้ออกแบบตัวละครและสร้างสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว เราก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการอัดเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้อย่างยิ่ง บางสตูดิโออาจจะเริ่มต้นด้วยการอัดเสียง Soundtrack ก่อน ซึ่งการอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วจะมีดังนี้คือ

- เสียงบรรยาย (Narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจ เป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไร และยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย

- บทสนทนา (Dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรง ตามเนื้อเรื่องที่สั้น กระชับ และสัมพันธ์กับภาพ

- เสียงประกอบ (Sound Effects) เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยาย เสียงสนทนา เสียงประกอบจะทำให้เกิดรู้สึก สมจริงสมจัง มีจินตนาการเช่น เสียงระเบิด เสียงฟ้าร้อง เป็นต้น ราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

- ดนตรีประกอบ (Music) ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหาและปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมต่อของฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วย

ตรวจความเรียบร้อยของแอนิเมชัน ( Animatic Checking ) Animatic คือการนำภาพที่วาดโดยช่างศิลป์ตามแนวคิด สร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราวพร้อมเสียง ประโยชน์ของการทำ Animatic คือเวลานำเสนองานงานแอนิเมชันเบื้องต้น จะไม่หยาบเกินไปสามารถสื่อแนวคิดหลักใหญ่ๆ ช่วยให้นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิดก่อนที่จะผลิตเป็น ภาพยนตร์ทบทวนกรอบเวลา การดำเนินเรื่องราวเหตุผลที่สามารถอธิบายได้อย่างต่อเนื่อง สามารถปรับแต่งเพิ่มเติมภาพหรือ ตัดเข้าสู่ฉากอื่นได้ทันที เพื่อให้ได้งานที่มีอารมณ์จังหวะ และองค์ประกอบที่ใกล้เคียงก่อนการทำแอนิเมชัน

#### 6.4 ปรับแต่งชิ้นงาน (Refining the Animation)

หลังจากที่เราได้ทำ Animatic แล้วจะต้องนำไปปรับปรุงและ ตกแต่งแก้ไขสตอรี่บอร์ด และ ขั้นตอนอื่นๆ โดยละเอียด เช่น ลักษณะงานศิลป์ (Character Art) ฉากหลัง (Background) เสียง (Sound) เวลา (Timing) และส่วนประกอบอื่นๆจนกระทั่งเข้าสู่การผลิตงานแอนิเมชันต่อไป โดยการวาดเส้นด้วยคอมพิวเตอร์ การลงสีฉากและตัวละคร ภาพประกอบและเสียงต่อไป (Composting) ซึ่งในอดีตการปรับเปลี่ยนแผนงานการทำ ภาพยนตร์การ์ตูน มีค่าใช้จ่ายสูง แต่ในปัจจุบันนี้ได้นำระบบดิจิทัลคือคอมพิวเตอร์นั่นเองเข้ามาช่วยในการสร้างงานแอนิเมชันทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากขึ้น

#### 7. ความหมายของ Slow Life

"Slow Life" "ชีวิตที่เนิบช้า" "ชีวิตที่พอเพียง" หรือ "วิถีชีวิตที่เรียบง่าย" คือการทำให้ชีวิตช้าลง ไม่เร่งรีบตามกระแสสังคมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วแต่หันกลับมาสู่วิถีของการมีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายเหมือนในอดีต ตัวอย่างเช่น เมืองคาเกะกาว่า อยู่ในจังหวัด ชิซุโอกะ ประเทศญี่ปุ่น ประกาศตัวเองว่าเป็น "Slow Life City" โดยมีข้อปฏิบัติสำหรับประชาชน 8 ประการคือ

1. Slow Place สร้างจังหวะให้ชีวิตช้าลงโดยมีการรณรงค์ให้ประชาชนหันมาเดินแทนการใช้รถยนต์ ดีต่อสุขภาพและช่วยลดอุบัติเหตุการจราจร
2. Slow Wear รณรงค์ให้ประชาชนสวมใส่ผ้าชุดพื้นเมืองเพื่อสร้างคุณค่าความเป็นญี่ปุ่น
3. Slow Food ทุกคนรับประทานอาหารญี่ปุ่น ปฏิเสธอาหารจานด่วนที่เป็นผลเสียต่อสุขภาพ
4. Slow House อยู่บ้านแบบญี่ปุ่นที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติและไม่ก่อให้เกิดมลภาวะ
5. Slow Industry จัดการรณรงค์ให้ประชาชนดูแลเรื่องทรัพยากรธรรมชาติ การทำฟาร์มไร่นา หรืออุตสาหกรรมที่ต้องไม่ส่งผลเสียต่อสิ่งแวดล้อมของเมือง
6. Slow Education คือการให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลป์ วิถีแห่งชีวิตและวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในสังคมมากกว่าความเป็นเลิศทางการศึกษา
7. Slow Aging มุ่งไปสู่การมีชีวิตที่ยืนยาว มีคุณค่าสง่างาม
8. Slow Life ทุกคนจะดำเนินชีวิตอยู่ภายใต้สิ่งที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด เพื่อวิถีชีวิตที่ดีขึ้นของสังคม

## 8. ที่มาของ Slow Life

ในยุคปัจจุบัน มีการแข่งขันสูง คนทำงานต้องแข่งขันกันทำผลงาน เพราะค่าตอบแทนในการทำงานคือรายได้หลักเพื่อยังชีพ จึงต้องทำงานไม่เว้นแม้วันหยุด เมื่อความเร่งรีบ เข้ามามีบทบาทในชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทำให้คนเรามีภาวะความเครียดก่อเกิดขึ้นในจิตใจอย่างไม่รู้ตัว และแสดงออกด้วยวิธีการที่ต่างกันไป

หลายคนมองว่า ความรีบเร่งทำให้ประเทศเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว แต่ในอีกมุมหนึ่งพบว่า ประเทศเหล่านี้จะต้องแลกกับการที่ ประชาชนเกิดความเครียดเพิ่มมากขึ้น เกิดโรคที่มาด้วยความเครียดมากขึ้น เช่น โรคหัวใจ ความดันโลหิต โรคซึมเศร้า สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติถูกทำลายมากขึ้น มลภาวะต่างๆ มากขึ้น วิถีชีวิตของประชาชนเปลี่ยนไป ก่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมา ทั้งปัญหาด้านเด็กและเยาวชน ปัญหาครอบครัว การหย่าร้าง ปัญหาอาชญากรรม กลับทำให้ประชาชนในประเทศ รู้สึกว่า วิถีชีวิตเช่นนี้ทำลายความเป็นมนุษย์ ทำให้มนุษย์กลายเป็นเพียงเครื่องจักรในการผลิตสินค้าและบริการ

แนวคิดเรื่องการใช้ชีวิตให้ช้าลงนี้ เริ่มต้นจากการประท้วงการเปิดตัวของแมคโดนัลด์ในบริเวณ บันไดสเปน (Piazza di Spagna) ในกรุงโรม ประเทศอิตาลี ซึ่งผู้ประท้วงได้เริ่มก่อตั้งองค์กร Slow Food ขึ้น เช่นเดียวกันในหลายๆ พื้นที่ที่เริ่มมีการรณรงค์ให้มีการใช้ชีวิตอย่างช้าๆ ไม่ว่าจะเป็น Slow Travel, Slow Shopping เป็นต้น งานวิจัยของศาสตราจารย์GuttormFlistadเรื่อง Challenges studies in the philosophy of slowness ระบุถึงหัวใจของการใช้ชีวิตอย่างเชื่องช้าว่า สิ่งเดียวที่จริงแท้แน่นอนก็คือ ทุกสิ่งในโลกนี้ย่อมเปลี่ยนไป และความเปลี่ยนแปลงนั้นก็เพิ่มมากขึ้นทุกๆ วัน หากเราต้องการที่จะตามความเปลี่ยนแปลงนั้นให้ทัน เราก็ต้องทำทุกอย่างในชีวิตให้เร็วขึ้น ซึ่งนี่คือ สิ่งที่คนส่วนใหญ่เชื่อและกระทำอยู่ แต่อย่างไรก็ตามก็น่าจะดีไม่น้อยหากเราจะเตือนตัวเองบ่อยๆ ว่า ความต้องการขั้นพื้นฐานของคนเราไม่เคยเปลี่ยน ไม่ว่าจะเป็นความต้องการที่จะได้รับการยอมรับ ต้องการความเข้าใจ ความเอาใจใส่ และความรัก ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะได้มากก็จากการใช้เวลาจนก่อให้เกิดเป็น ความผูกพันระหว่างมนุษย์เท่านั้น และการที่เราจะสามารถควบคุมความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รอบๆ ตัวเราได้ ก็น่าจะมาจากการค้นพบวิธีการให้เวลากับชีวิตให้มากขึ้นนั่นเอง

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานการศึกษาอิสระครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อการออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life เป็นการศึกษาวิจัยที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้รับชมสื่อได้รับความสนุกสนานในการรับชม และได้แง่คิดในการดำเนินชีวิตที่สามารถนำไปปรับใช้ผ่านการสะท้อนสภาพสังคมที่เสนอเรื่องราวของตัวละครหลักและสถานที่ในเรื่อง โดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

#### 1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา มีดังนี้

##### 1.1 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทเอกสาร

- หนังสือคู่มือการจัดทำสารนิพนธ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ฉบับ พ.ศ. 2550
- การศึกษาอิสระ และศิลปนิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
- Slow Book :วิถีชีวิตแบบชิลธรรมชาติ
- Let's do your dream with item workshop and on one animation school.

##### 1.2 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทเว็บไซต์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่

###### 1.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับ Slow Life

- [http://en.wikipedia.org/wiki/Slow\\_living](http://en.wikipedia.org/wiki/Slow_living)
- <http://www.palamike.com/2012/06/slow-life>
- <http://ascannotdo.wordpress.com/2011/12/05/สุขตามสูตร Slow life>
- <http://www.mothersdigest.in.th/detail/view/385>
- <http://guru.google.co.th/guru/thread?tid=2d26d4a994d3d114>

###### 1.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการดำเนินงานการศึกษาอิสระ

- <http://theanimators.deviantart.com>
- <http://animationtidbits.tumblr.com>
- <http://www.mayang.com/textures/index>

### 1.3 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทสื่อมัลติมีเดีย

ภาพยนตร์และแอนิเมชัน (Movie and Animation)

- ภาพยนตร์เรื่อง Amelie
- ภาพยนตร์เรื่อง In Time
- ภาพยนตร์เรื่อง Usagi Drop (Live Action)
- ภาพยนตร์เรื่อง หมาานคร
- แอนิเมชันเรื่อง Colourful

### 2. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

2.1 กลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงอายุ 19-25 ปี

2.2 บุคคลที่มีความสนใจในสื่อรูปแบบแอนิเมชัน

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 อุปกรณ์ (Tools)

- Personal Computer (PC)
- Tablet Wacom bamboo fun pen and touch
- Scanner HP Deskjet 2050 J510 series
- Nikon D5000
- ขาดังกล่าว

3.2 ซอฟต์แวร์ (Software)

- Adobe After Effects CS6
- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Premiere Pro CS6

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ แล้ว จะต้องมีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความสำคัญต่อผลงานวิจัย ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

##### 4.1 ข้อมูล ความสำคัญ วิธี Slow Life

สามารถแบ่งหัวข้อในการเก็บรวบรวม ข้อมูลดังต่อไปนี้

- การดำเนินชีวิตของผู้ใช้ชีวิตแบบ Slow Life
- ความคิดเห็นก่อนและหลัง
- ประโยชน์ของการใช้ชีวิตแบบ Slow Life

##### 4.2 ข้อมูลด้านเทคนิคการทำงาน ประกอบไปด้วย

- สัดส่วนของมนุษย์
- สัดส่วนของตัวการ์ตูน
- ทำทางการเคลื่อนไหว (Animation)
- การตัดต่อ (Editing)

##### 4.3 ข้อมูลด้านแนวความคิดในการดำเนินเนื้อหา

- แนวคิดเรื่องเวลาจากภาพยนตร์ In Time
- แนวคิดการดำเนินเรื่องจากภาพยนตร์ Amelie และ ฆมานคร

##### 4.4 ข้อมูลอ้างอิง (Reference)

###### 4.4.1 ข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร

เป็นการรวบรวมรูปถ่ายบุคคลที่สามารถนำลักษณะ บุคลิกและการแต่งกายไปใช้ในการออกแบบตัวละคร ให้ตัวละครมีลักษณะเด่นที่แตกต่างกันออกไป มีดังต่อไปนี้

- ตึก เจษฎาภรณ์ ผลดี (ดารา-นักแสดง)
- เผือก พงศธร จงวิลาส (ดารา-นักแสดง)
- Ryuugamine Mikado (จากการ์ตูนเรื่อง Durarara)
- Jinnouchi Sakae (จากการ์ตูนเรื่อง Summer War)

###### 4.4.2 ข้อมูลเรื่องฉาก

เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ภาพถ่ายจากสถานที่จริงและจากอินเทอร์เน็ตนำมาดัดแปลงในโปรแกรมตกแต่งภาพเพื่อให้เข้ากับเนื้อเรื่อง และแต่ละฉากที่แทนความรู้สึกของตัวละคร

#### 4.4.3 ข้อมูลเรื่องการเคลื่อนไหวของตัวละคร

เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ภาพจากไฟล์วิดีโอที่ถ่ายขึ้นเอง ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (.GIF) และไฟล์วิดีโอจากอินเทอร์เน็ตนำมาวาดให้เป็นตัวละครและมุมมองภาพที่ต้องการ

### 5. การศึกษาข้อมูล

จากการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างละเอียดแล้ว จึงนำข้อมูลมาทำการออกแบบผลงานวิจัยในขั้นต่อไป ซึ่งข้อมูลทั้งหมดจะถูกนำมาวิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์แอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life เพื่อให้เป็นข้อคิดในการปฏิบัติตนและดำเนินชีวิต โดยแบ่งขั้นตอนการศึกษาข้อมูลดังนี้

5.1 สร้างและออกแบบตัวละครให้มีความใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยดึงเอาลักษณะและบุคลิกมาจากข้อมูลอ้างอิงที่ได้รวบรวมมา (Reference)

5.2 ศึกษาเนื้อหาจากเอกสารและสื่อมัลติมีเดียที่ได้สืบค้น เพื่อเรียบเรียงเนื้อเรื่องให้มีความน่าสนใจ และสามารถสะท้อนสังคมได้

5.3 สรุปเนื้อหาให้เข้าใจง่าย และให้แนวคิดแก่ผู้รับชม

### 6. การพัฒนาและการสร้างสรรค์

การออกแบบแอนิเมชันสื่อผสม เรื่อง Slow Life จากผลสรุปข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า นอกจากจะต้องออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนางานวิจัย ต้องมีการนำเสนอเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษามาตัดแปลง และพัฒนาต่อไป เพื่อความสมบูรณ์ของงานวิจัยและงานออกแบบ ซึ่งในส่วนของงานออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนา แบ่งได้ดังนี้

6.1 การออกแบบพัฒนาและการสร้างสรรค์

-แอนิเมชันสื่อผสม เรื่อง Slow Life

6.2 การพัฒนาผลงาน

- การเคลื่อนไหวของตัวละคร
- การใช้ภาพถ่ายกับภาพทำขึ้นเองที่ในการดำเนินเรื่อง
- การดำเนินเรื่องที่น่าสนใจ

## 7. การวิเคราะห์ข้อมูล

### 7.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเรื่อง Slow Life เพื่อการออกแบบเนื้อหา

ข้อมูลของการดำเนินชีวิตแบบ Slow Life เป็นเรื่องที่ยังไม่นิยมอย่างแพร่หลายในประเทศไทย จึงจะต้องมีการค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทางเว็บไซต์ และหนังสือที่เกี่ยวข้อง ซึ่งส่วนมากเป็นการหาข้อมูลในรูปแบบของออนไลน์จากหลายๆ เว็บไซต์มารวมกัน และวิเคราะห์หาส่วนที่เหมือน และใกล้เคียงกันเพื่อนำมาเรียบเรียงให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง โดยเลือกนำมาใช้เพียงบางส่วนหนังสือและเว็บไซต์ที่เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ

- Slow Book : ต้องการ
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Slow\\_living](http://en.wikipedia.org/wiki/Slow_living)
- <http://guru.google.co.th/guru/thread?tid=2d26d4a994d3d114>

### 7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเรื่อง วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนเมืองและชนบท เพื่อรูปแบบการดำเนินเรื่อง

ส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดรูปแบบการดำเนินเรื่อง ข้าพเจ้าได้ศึกษาในส่วนของความคิดเห็นต่างๆจากผู้คนที่เข้ามาตอบคำถามในกระทู้ทางอินเทอร์เน็ต ความเห็นของผู้คนแตกต่างกันไป จึงรวบรวมความคิดเห็นที่มีแนวความคิด การดำเนินวิถีชีวิตใกล้เคียงกัน มาปรับใช้กับเนื้อเรื่อง เพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความใกล้เคียงกับการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด เว็บไซต์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ

- <http://topicstock.pantip.com/silom/topicstock//2011/09/B11125791>
- <http://guru.google.co.th/guru/thread?tid=067a32f17b284606>

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life ได้แบ่งขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 Pre-Production

ตอนที่ 2 Production

ตอนที่ 3 Post-Production

#### 1. Pre-Production

- 1.1 การสืบค้นข้อมูล
- 1.2 แนวทางในการออกแบบ
- 1.3 การกำหนดเค้าโครงเรื่อง
- 1.4 การหาข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร
- 1.5 การออกแบบตัวละคร
- 1.6 Storyboard

#### 2. Production

- 2.1 การออกแบบตัวละคร
- 2.2 การทำภาพเคลื่อนไหว (Animatic)
- 2.3 การออกแบบฉาก
- 2.4 การตัดต่อ (Editing)

#### 3. Post-Production

- 3.1 การนำเสนอผลงาน

## ตอนที่ 1 Pre-Production

Pre-Production เป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการออกแบบ เป็นขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนลงมือปฏิบัติงานจริง ในส่วนของขั้นตอนนี้ได้แบ่งเป็น 6 หัวข้อหลักดังนี้

### 1.1 การสืบค้นข้อมูล

ส่วนของข้อมูลการออกแบบแอนิเมชันเรื่อง Slow Life ได้มีการรวบรวมข้อมูลมาจากประสบการณ์ หนังสือและเว็บไซต์ในการออกแบบเนื้อเรื่องและตัวละคร เพื่อให้เนื้อหาตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

### 1.2 แนวทางในการออกแบบ

เรื่อง การออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life

#### ความเป็นมาและความสำคัญ

ท่ามกลางความเจริญเติบโตที่รวดเร็วและก้าวกระโดดของเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม ส่งผลให้ชีวิตที่ซับซ้อนต้องเปลี่ยนแปลงไปกับกระแสสังคม ต้องปรับตัวเร่งรีบตามไปด้วย หลายคนมองว่าการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วนี้ส่งผลที่ดีต่อประเทศ แต่ในทางกลับกันผลร้ายที่ได้ตามมานั้นไม่ส่งผลดีกับชีวิตที่เร่งรีบตาม สิ่งก็ตามมาคือปัญหาสุขภาพกายและจิตใจ จึงได้นำตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้นนี้มาเชื่อมโยงกับการใช้ชีวิตแบบ Slow Life ที่เป็นวิถีชีวิตที่ตรงข้ามกัน เพื่อเป็นการสะท้อนสังคมและให้เกิดแง่คิดในการใช้ชีวิต

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life
2. เพื่อให้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการใช้ชีวิตที่เร่งรีบ
3. เพื่อให้เกิดแง่คิดในการใช้ชีวิต

รูปแบบสื่อที่นำเสนอ แอนิเมชัน

ประเภทของสื่อ Drama Fantasy Nostalgia

กลุ่มเป้าหมาย 19 ปีขึ้นไป และผู้ที่สนใจ

### 1.2.1 แนวทางในการออกแบบเนื้อเรื่อง

เนื่องด้วยวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นในเมืองกับหลักการใช้ชีวิตในแบบ Slow Life เป็นวิถีที่แตกต่างกันการจะเชื่อมโยงเรื่องให้เป็นไปในรูปแบบแอนิเมชันนั้นต้องใช้สัญลักษณ์ในการจะเล่าเรื่องให้เชื่อมโยงเข้าหากันและสามารถสะท้อนเรื่องราวต่างๆในสังคมได้

#### 1.2.1.1 นาฬิกา

การใช้นาฬิกาเป็นสัญลักษณ์ที่บอกถึงการใช้ชีวิตของตัวละคร จึงแทนเวลาที่หมุนไปอย่างรวดเร็วกับชีวิตของตัวละครที่เร่งรีบกับการใช้ชีวิตในแต่ละวัน ยิ่งเวลาหมุนไปเร็วมากเท่าไรยิ่งไม่ส่งผลดีกับชีวิต

#### 1.2.1.2 ลายเส้น

การแบ่งลักษณะลายเส้นของภาพวาดให้ต่างกัน ตัวอย่างเช่น ลายเส้นที่เรียบนิ่งแทนชีวิตในเมือง ลายเส้นที่ดูไม่เรียบร้อยแทนชีวิตในชนบท ช่วยให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจวิถีชีวิตและช่วงเวลาที่แตกต่างกันของแต่ละฉากได้อย่างชัดเจน

### 1.2.2 แนวทางในการออกแบบตัวละคร

แนวทางการออกแบบตัวละคร ได้นำเอาลักษณะนิสัย การแต่งกายจากตัวละครในภาพยนตร์และคนรอบข้างเป็นต้นแบบ โดยคำนึงถึงหลักความเป็นจริงชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละพื้นที่เพื่อให้ผู้รับชมเข้าถึงและคิดตามไปกับเนื้อหาที่ถ่ายทอดในแอนิเมชัน

### 1.2.3 รูปแบบการนำเสนอ

การจะเล่าเรื่องราวที่เป็นเรื่องปกติประจำวันของสังคมให้เกิดความน่าสนใจ ได้แก่งคิดและสนุกสนานนั้น การใช้แอนิเมชันเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่สามารถเล่าเรื่องราวได้อย่างกระชับ เมื่อนำมารวมกับสื่อผสมจะทำให้ดำเนินเรื่องได้หลากหลายรูปแบบ น่าสนใจขึ้น

### 1.3 การกำหนดเค้าโครงเรื่อง

#### 1.3.1 เรื่องย่อโดยสังเขป

**เจ้ท** เป็นพนักงานใหม่ที่เพิ่งเข้ามาทำงานในบริษัท ชีวิตของเขาในแต่ละวันวนเวียนอยู่กับการทำงาน เพื่อเป้าหมายในชีวิตเหมือนกับคนทั่วไป ที่อยากเลื่อนตำแหน่ง มีเงินเพิ่ม มีโทรศัพท์รุ่นใหม่ มีบ้าน มีรถ ด้วยความไม่สนใจสิ่งต่างๆ นาฬิกาข้อมือของเขาเดินเร็วขึ้นทุกวันๆ

2 ปีต่อมาความทุ่มเทของเขาทั้งหมดก็เป็นผล เขาได้เลื่อนตำแหน่ง มีโทรศัพท์ใหม่ มีรถขับ แต่สิ่งที่ได้มานั้นก็ต้องแลกกับการต้องทำงานเพิ่มมากขึ้น และต้องเลิกงานดึกขึ้นด้วย ขณะขับรถกลับบ้าน การจราจรในเมืองใหญ่บวกกับเหตุการณ์ปิดถนนประท้วง ทำให้การจราจรติดขัดนานเป็นชั่วโมง ความเหนื่อยล้า ความหิว ความง่วงเกิดขึ้น ขณะเสียงโทรศัพท์ที่ดัง หัวหน้าโทรสั่งให้เขาต้องกลับไปทำงานที่บริษัท อารมณ์ทั้งหมดขึ้นประทุในหัวของเขา นาฬิกาที่เขาไม่เคยสังเกตเห็นเดินเร็วจนทำให้หน้าปัดรัวและแตก

มันทำให้เขาเข้าไปในห้วงเวลาเมื่อยังเป็นเด็ก ได้พบกับยายอีกครั้งหนึ่ง และได้เปลี่ยนความคิดในการใช้ชีวิตของเขา

### 1.4 การหาข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครตัวหนึ่ง จำเป็นต้องมีการหาข้อมูลที่ใช้สำหรับการอ้างอิงในกระบวนการการออกแบบ ซึ่งจากการสืบค้นข้อมูลอ้างอิงให้กับตัวละคร ได้มีการหาข้อมูลที่อ้างอิงทางด้านบุคลิก การแต่งกาย อุปนิสัยเพื่อให้ตรงตามหลักความเป็นจริงและเข้าถึงความเป็นตัวละครได้ข้อมูลอ้างอิงตัวละคร มีดังต่อไปนี้

#### 1.4.1 ตัวละคร เจ้ท

เจ้ทเป็นตัวละครหลักที่สื่อให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตที่ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย มีนิสัยจริงจังกับสิ่งที่ทำ มีเป้าหมายในชีวิต แต่ละทิ้งทุกสิ่งรอบข้าง ทำแต่งงานจนหลงลืมคนที่หวังใย และช่วงเวลาหนึ่งในชีวิต การแต่งกายจึงอยู่ในรูปแบบของพนักงานบริษัท ซึ่งทั้งหมดตรงกับบุคลิกของ "บัน" ในเรื่อง "ยอดมนุษย์เงินเดือน" ที่รับบทโดย "ต๊าก เจษฎาภรณ์ ผลดี"

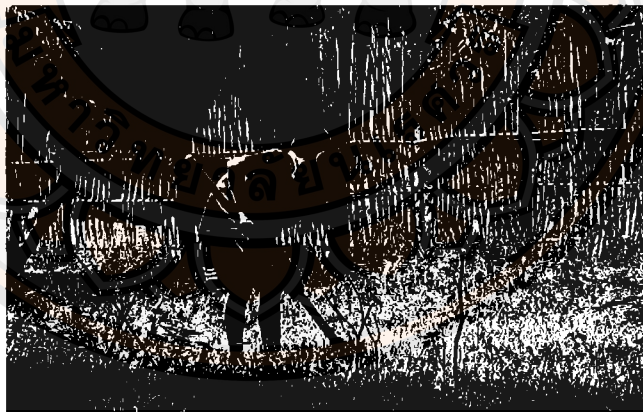


ภาพที่18 ตึก เจษฎาภรณ์ ผลดี

ที่มา: <http://movie.kapook.com/view49561>

#### 1.4.2 ตัวละคร เจ็ท (ตอนเด็ก)

เป็นตัวละครที่ทำให้เจ็ทนึกถึงเรื่องในอดีตอีกครั้ง มีนิสัยร่าเริง สนุกสนาน ให้ความรักกับคนรอบข้าง การแต่งกายจึงเป็นในแบบของเด็กชนบท



ภาพที่19 เด็กในชนบท

ที่มา: [http://sps.lpru.ac.th/script/show\\_article.pl?mag\\_id=11&group\\_id=51&article\\_id=905](http://sps.lpru.ac.th/script/show_article.pl?mag_id=11&group_id=51&article_id=905)

### 1.4.3 ยาย

เป็นตัวละครที่อุปนิสัย อ่อนโยน ห่วงใยลูกหลาน ท่าทางและการแต่งกายจึงเป็นในแบบผู้สูงอายุในชนบท มีลักษณะใกล้เคียงกับ "จินโนอุจิ ซากาเอะ" คุณย่าทวดในเรื่อง "Summer War" จึงนำหน้าตาของตัวละครมาปรับใช้



ภาพที่20 จินโนอุจิ ซากาเอะ จากเรื่อง Summer War  
ที่มา:<http://www.thesisterme.com/content--4-431-8903-1>

### 1.4.4 ป้าพร

แม่ค้าประจำหมู่บ้าน รู้จักคนในหมู่บ้านเป็นอย่างดี ช่างพูด ใจดี ลักษณะการแต่งกายแบบแม่ค้าร้านขายของชำวัยกลางคน



ภาพที่21 แม่ค้าร้านขายของชำ  
ที่มา:[http://www.worldvision.or.th/tx\\_activities\\_lumyuan](http://www.worldvision.or.th/tx_activities_lumyuan)

### 1.5 การออกแบบตัวละคร

หลังจากได้มีการรวบรวมข้อมูลสำหรับการออกแบบตัวละคร ขั้นตอนต่อไปคือ การร่างแบบตัวละคร ซึ่งได้มีการออกแบบ นำเสนอแบบและก็ได้มีการพัฒนาตัวละครจนได้แบบเป็นที่น่าพอใจ

#### 1.5.1 นำเสนอแบบตัวละครครั้งที่ 1



ภาพที่ 22 การออกแบบตัวละคร เจ็ท (ครั้งที่ 1)

#### 1.5.2 นำเสนอแบบตัวละครครั้งที่ 2

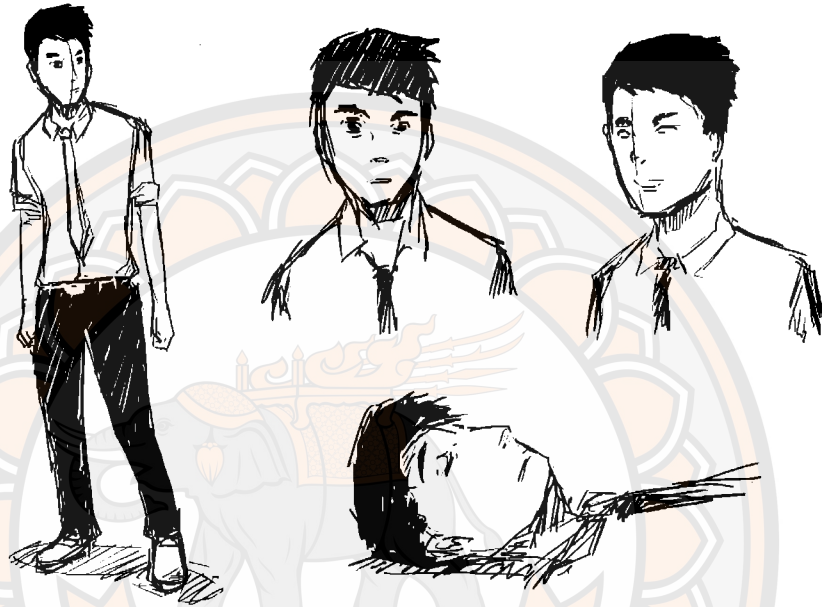
การนำเสนอแบบตัวละครครั้งที่ 2 ได้มีการพัฒนาตามบทที่ปรับเปลี่ยน ให้นักศึกษานำเสนอ



ภาพที่ 23 การออกแบบตัวละคร เจ็ท (ครั้งที่ 2)

### 1.5.3 นำเสนอแบบตัวละครครั้งที่ 3

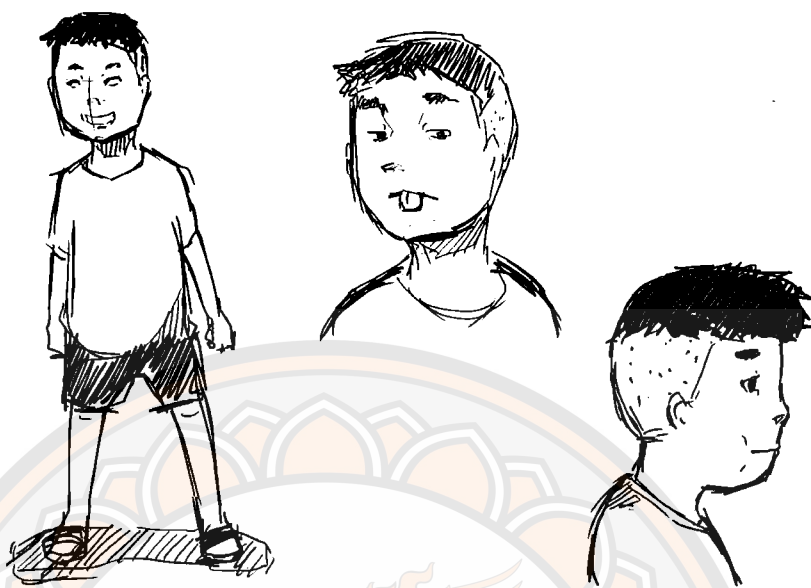
การนำเสนอแบบตัวละครครั้งที่ 3 ได้มีการพัฒนาตามบทที่ปรับเปลี่ยนอีกครั้ง ให้นักคิดดู เป็นคนที่จริงจังขึ้นและเพิ่มตัวละครตามการดำเนินเรื่องที่ปรับเปลี่ยน



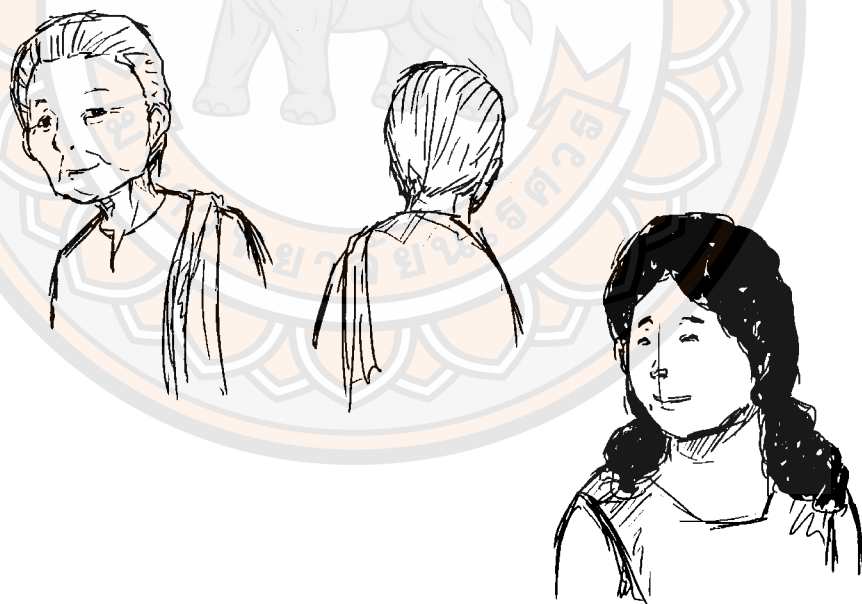
ภาพที่ 24 การออกแบบตัวละคร เจ็ด (ครั้งที่ 3)



ภาพที่ 25 การออกแบบตัวละคร เจ็ด (ตัวละครกระดาศ)



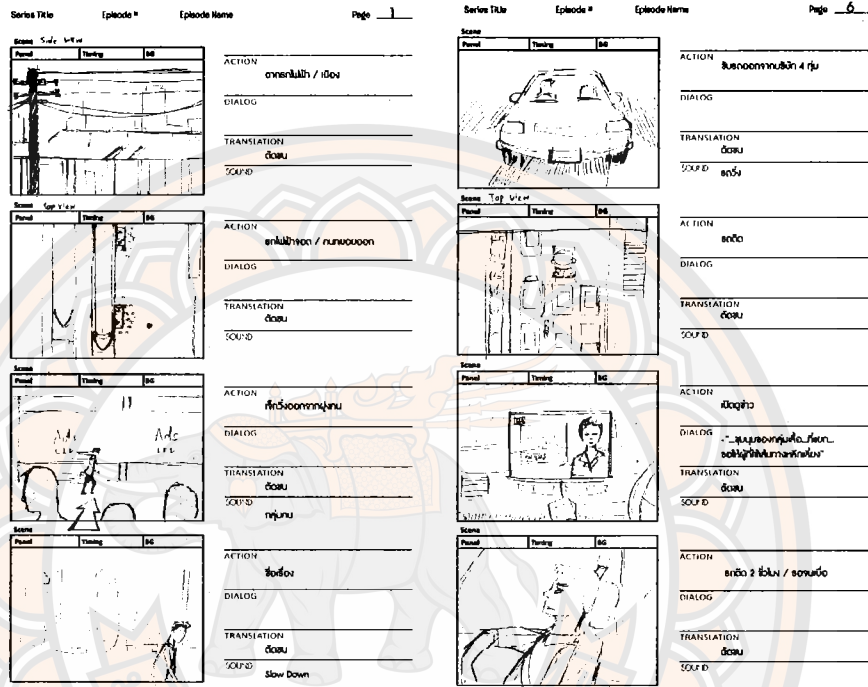
ภาพที่ 26 การออกแบบตัวละคร เจ็ท (ตอนเด็ก)



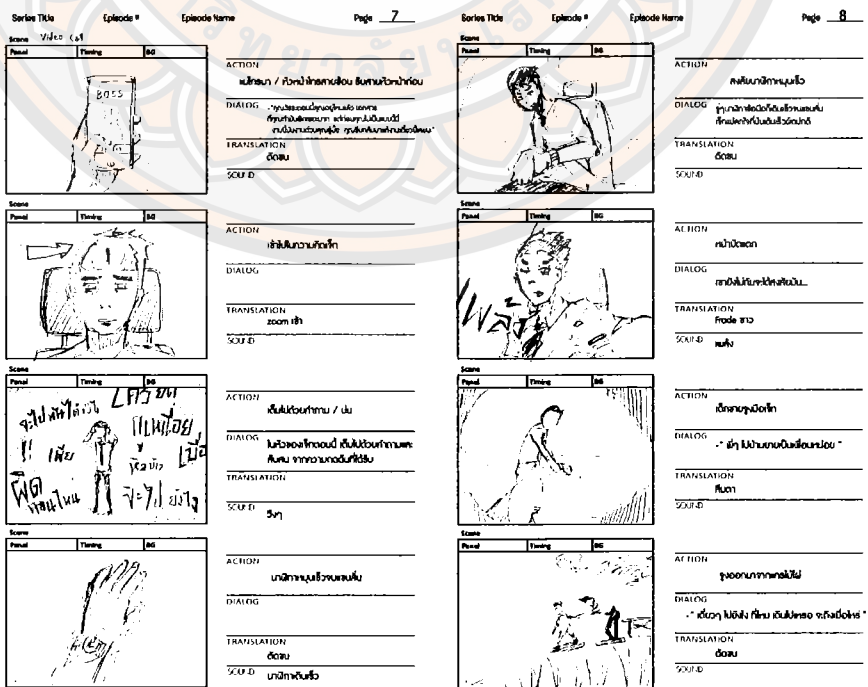
ภาพที่ 27 การออกแบบตัวละคร ยายและป้าพร

### 1.6 Storyboard

ส่วนสำคัญของการดำเนินงานทั้งหมดคือ Storyboard ในส่วนนี้จะเป็นตัวกำหนดเรื่องราวทั้งหมด กำหนดการเปลี่ยนภาพ (Transition) การวางบทพูดและใส่เสียงต่างๆ ซึ่งมีประโยชน์ต่อขั้นตอนในการทำงาน



ภาพที่ 28 Storyboard หน้าที่ 1 และ 6



ภาพที่ 29 Storyboard หน้าที่ 7 และ 8

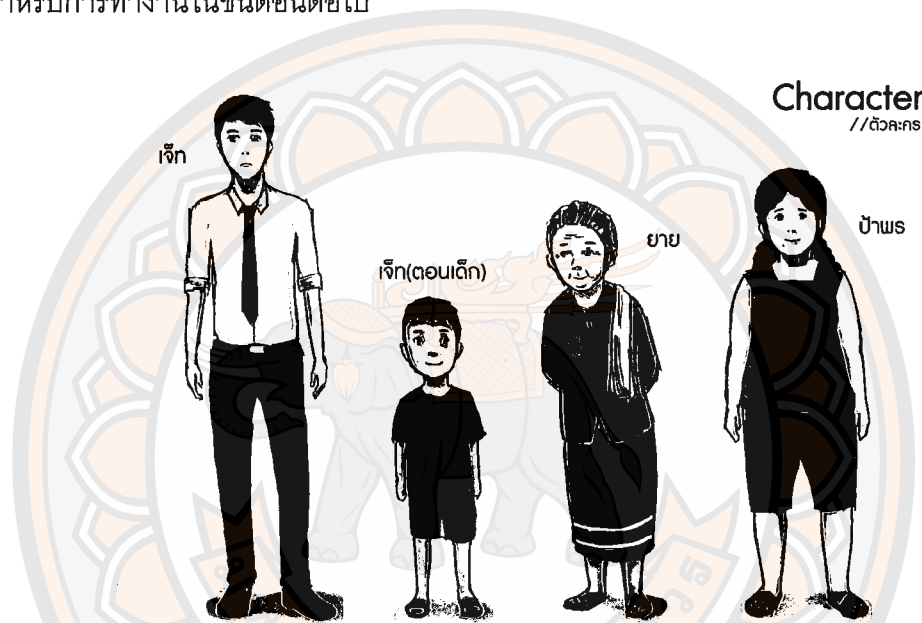


## ตอนที่ 2 Production

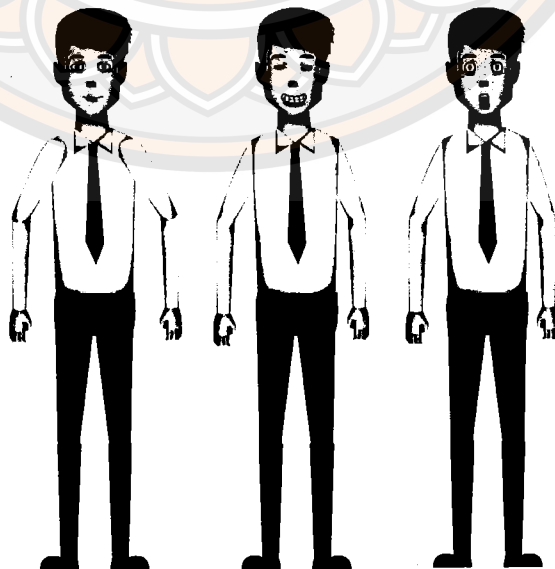
Production เป็นขั้นตอนการทำงานให้มีความสมบูรณ์ที่สุด ในส่วนของขั้นตอน Production มีการแบ่งขั้นตอนดังต่อไปนี้

### 2.1 การออกแบบตัวละคร

ขั้นตอนนี้ ตัวละครหลักทั้งหมดได้ผ่านการตรวจและพัฒนาเป็นที่เรียบร้อย พร้อมทั้งจะใช้สำหรับการทำงานในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 32 ภาพตัวละครทั้งหมดในเรื่อง



ภาพที่ 33 ภาพตัวละคร เจ๊ก (ตัวละครกระดาศ) ที่พัฒนาแล้ว

## 2.2 การทำภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ขั้นตอนนี้คือการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้ มีขั้นตอนมีดังนี้

### 2.2.1 ทำภาพต้นแบบภาพเคลื่อนไหว

โดยใช้ภาพจากไฟล์วิดีโอ รูปภาพต้นแบบ ภาพร่างแบบวาดที่ละเฟรมหรือไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (.GIF)

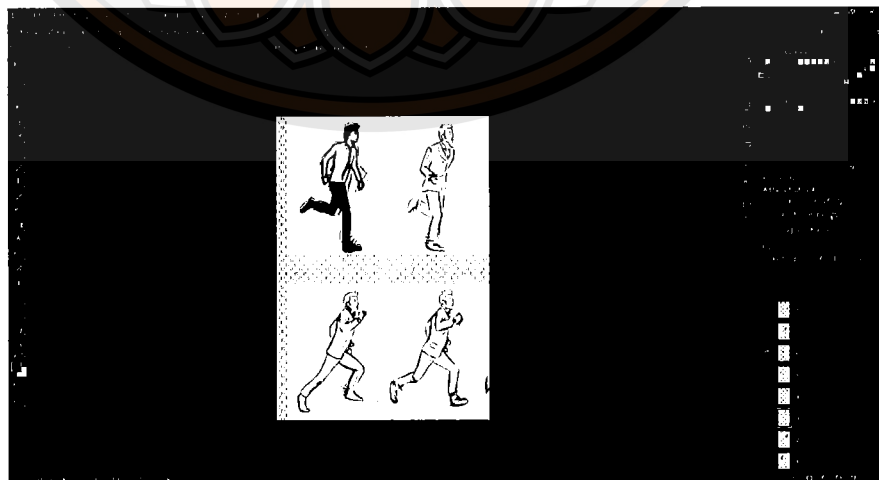


ภาพที่ 34 ต้นแบบทั้ง 4 วิธีในการทำภาพเคลื่อนไหว

### 2.2.2 วาดตามแบบร่าง

วาดภาพตัวละครขึ้นมาใหม่ที่ละเฟรมตามแบบร่างที่ทำไว้ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop

CS6



ภาพที่ 35 วาดและลงสีภาพตามแบบร่างที่ทำไว้ในโปรแกรม



ภาพที่ 36 วาดตามแบบร่างที่ทำไว้เสร็จสมบูรณ์

### 2.2.3 ทำภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม

นำภาพที่วาดไว้ มาจัดเรียงในโปรแกรม Adobe After Effects CS6



ภาพที่ 37 นำภาพวาดทุกเฟรมมาจัดเรียงในโปรแกรม

## 2.3 การออกแบบฉาก

ฉากที่ใช้ภายในเรื่องมีความแตกต่างทางเทคนิค เพื่อการบอกเล่าเรื่องราวความต่างให้ชัดเจนถึงแต่ละสถานที่และเวลา จึงแยกเป็นฉากที่มีเทคนิคต่างๆดังนี้

### 2.3.1 ฉากในเมือง

จะใช้เทคนิค เส้นเวกเตอร์ (Vector) และภาพถ่ายจริง เพื่อให้ภาพออกมาในอารมณ์ที่เรียบนิ่ง แข็งกระด้าง และน่าเบื่อ



ภาพที่ 38 ภาพฉากในเมือง

### 2.3.2 ฉากนึกคิด

เป็นฉากที่ต้องการบอกเล่าความคิดของตัวละครจึงอยากให้ฉากเหมือนอยู่ในโลกจินตนาการ (Fantasy) จึงใช้เทคนิคในการบอกเล่าที่หลากหลาย เช่น เส้นเวคเตอร์ (Vector) ที่ทำให้อยู่เหนียง และเทคนิค Cutout Animation



ภาพที่ 39 ภาพฉากนึกคิด

### 2.3.3 ฉากชนบท

จะใช้เทคนิค Line Animation ลงสีแบบไม่เรียบร้อยผสมกับ ฉากสีไม้ ทำให้ได้อารมณ์ที่  
ผ่อนคลาย ไร้ระเบียบ สนุกสนาน และเพื่อน



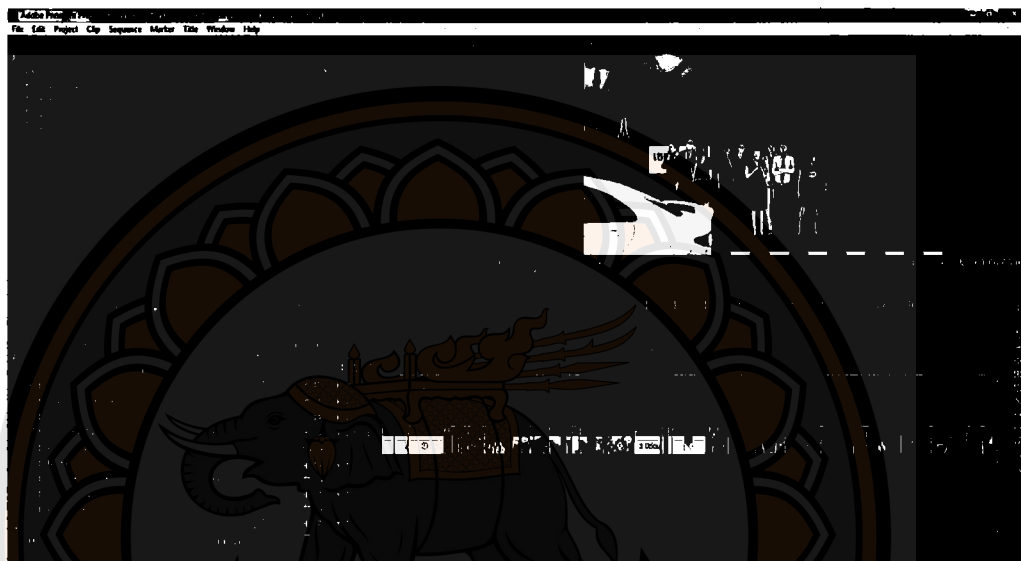
ภาพที่ 40 ภาพฉากชนบท

## 2.4 การตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อคือขั้นตอนสุดท้ายในการทำแอนิเมชัน มีขั้นตอนดังนี้

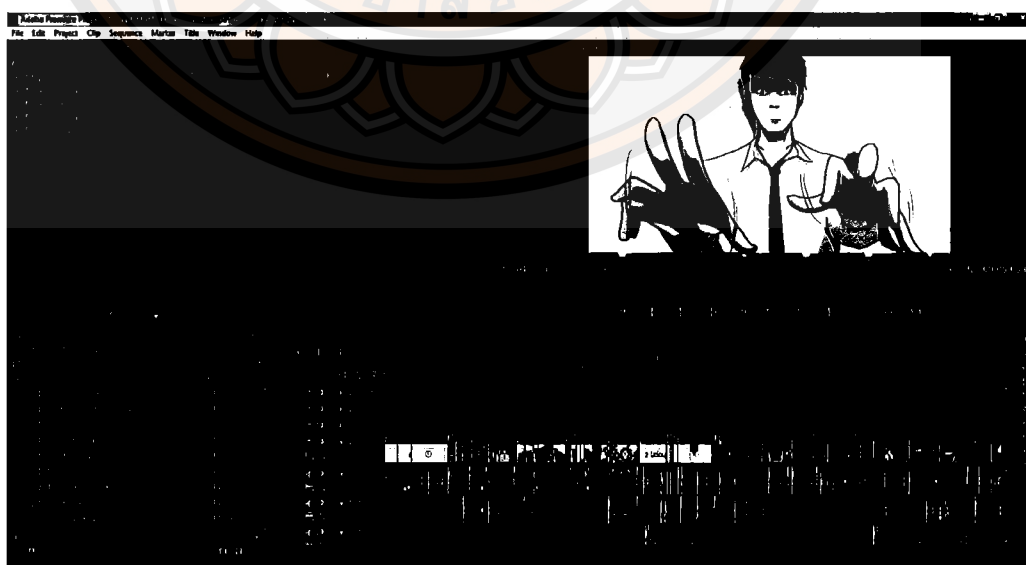
### 2.4.1 จัดวางฉากต่างๆตามที่กำหนด

จัดวางแต่ละฉากตามที่ได้กำหนดไว้ใน Storyboard และใส่การเปลี่ยนฉาก (transition) ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6



ภาพที่ 41 จัดวางและตัดต่อวิดีโอในโปรแกรม

### 2.4.2 ใส่เสียง



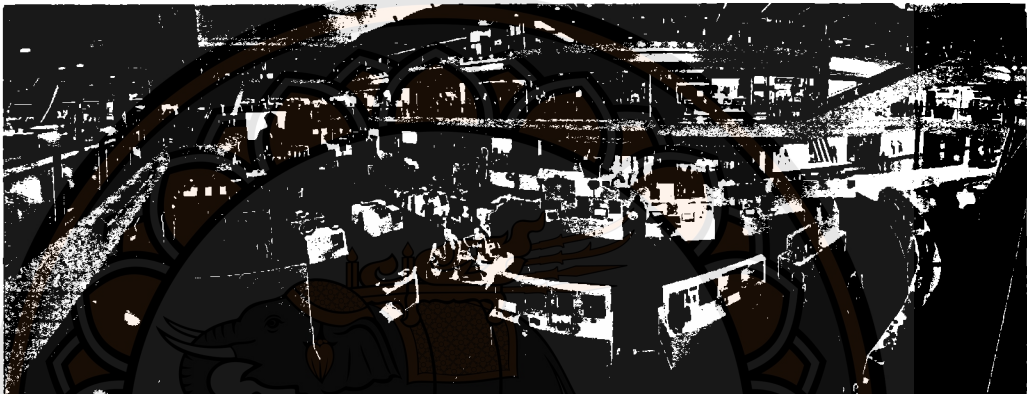
ภาพที่ 42 ใส่เสียง

### ตอนที่ 3 Post-Production

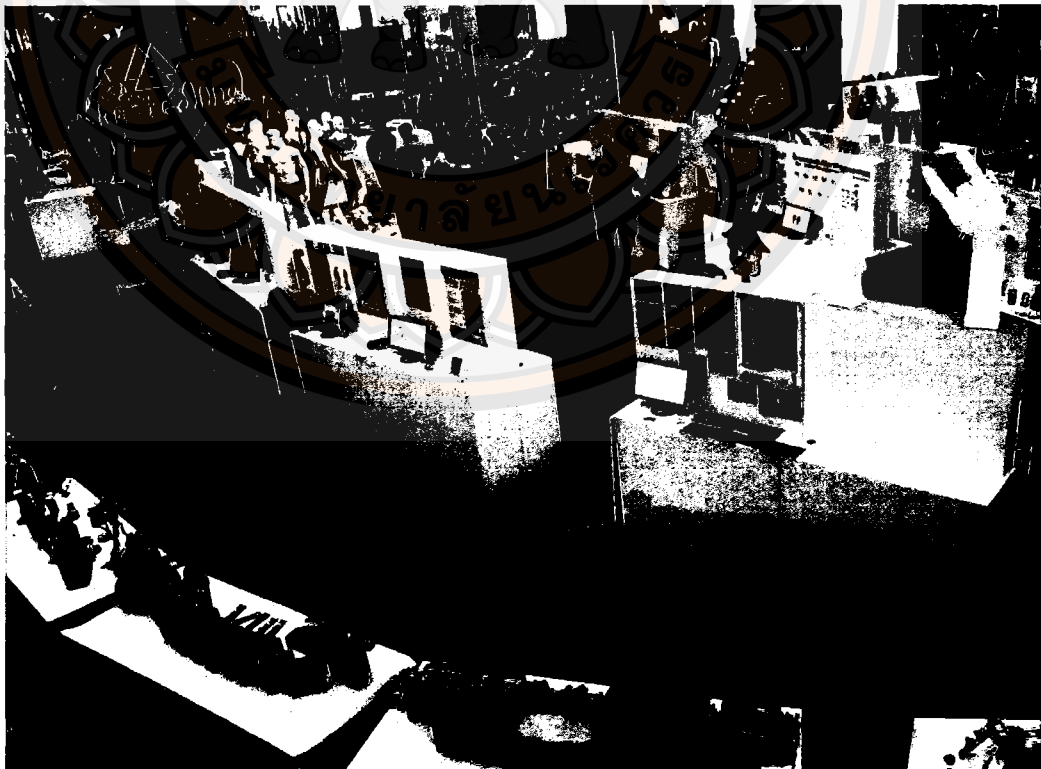
#### 3.1 การนำเสนอผลงาน

ในการนำเสนอผลงาน ได้มีการนำเอาผลงานไปจัดแสดงภายในงานนิทรรศการศิลปนิพนธ์ และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11 ของภาควิชาศิลปะและการออกแบบคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ วันที่ 22-26 กุมภาพันธ์ 2556

ชั้น 1 ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิษณุโลก



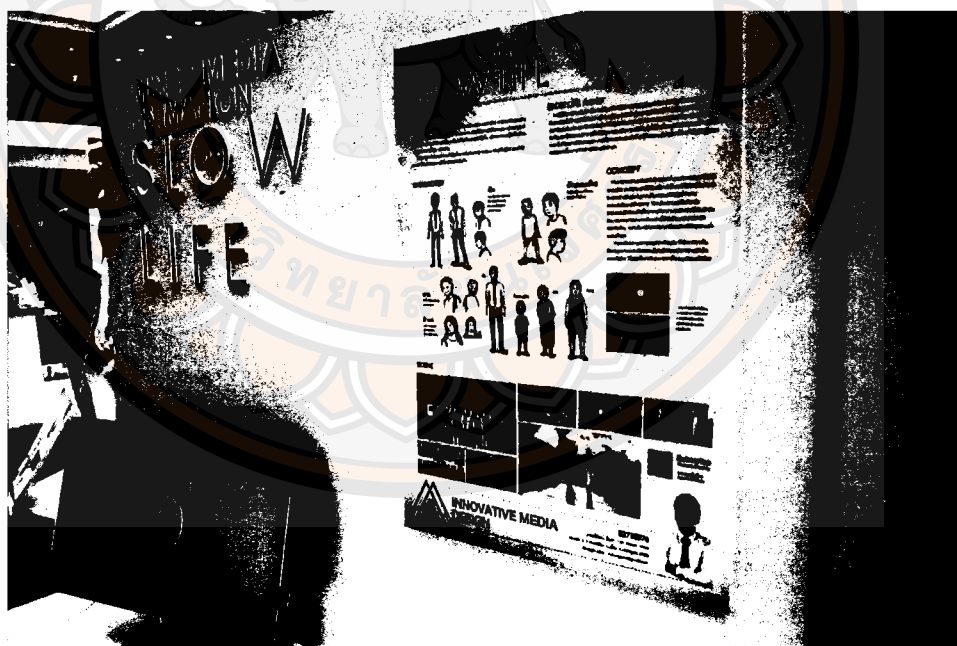
ภาพที่ 43 Noah's ARK นิทรรศการศิลปนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11



ภาพที่ 44 Noah's ARK นิทรรศการศิลปนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11



ภาพที่ 45 บูรณาเสนอผลงาน



ภาพที่ 46 บูรณาเสนอผลงาน

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life เป็นการออกแบบสื่อเพื่อให้ผู้รับชมเกิดแง่คิดในการใช้ชีวิตและสามารถนำไปปรับใช้กับชีวิตประจำวันได้แล้ว ยังให้ความสนุกสนานไปกับเนื้อเรื่อง และเทคนิคต่างๆ

การศึกษาอิสระเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชันเรื่อง Slow Life ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับตัวผลงานออกแบบ ดังต่อไปนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

#### 5.2 ปัญหาที่พบในการทำวิจัย

#### 5.3 ข้อเสนอแนะ

### สรุปผลการวิจัย

การออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life นั้น ได้มีการวางเค้าโครงเรื่องไว้ตั้งแต่ช่วงฝึกงานเดือนมีนาคม 2555 เหตุผลที่เลือกทำแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life เพราะได้ประสบการณ์จากช่วงเวลาที่เป็นฝึกงานในกรุงเทพฯ รวมกับความรู้ที่ได้จากหนังสือ "Slow Book" ของนักเขียนนามปากกาว่า "ต้องการ" ที่เขาได้เล่าถึงช่วงเวลาในชีวิตที่ได้รับผลกระทบจากการใช้ชีวิตที่เร่งรีบ และเริ่มค้นหาทางออกให้กับชีวิตของตนเอง จนได้เจอหลักการใช้ชีวิตแบบ "Slow Life"

จุดประสงค์ในการทำงานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อต้องบอกเล่าการแง่คิดในการใช้ชีวิต ผ่านงานผลงานแอนิเมชันสื่อผสม ที่สะท้อนให้เห็นภาพชีวิตที่รีบเร่งในสังคมเมือง และวิถีชีวิตที่เรียบง่ายในชนบทโดยมีกลุ่มเป้าหมายที่อายุ 19-25 ปี คือช่วงวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยและช่วงวัยทำงาน

ขั้นตอนในการกำหนดเรื่องราว มีการนำเรื่องที่พบเจอจากประสบการณ์ตรง เรื่องราวจากกระทู้ในเว็บไซต์ "Pantip" ที่มีผู้คนมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรื่องราวจากหนังสือ "Slow Book" มารวบรวม แล้วแต่งเติมให้เรื่องราวมีจินตนาการเข้าไปผสม

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ได้อ้างอิงจากลักษณะและบุคลิกของกลุ่มเป้าหมาย นั่นคือกลุ่มช่วงวัยทำงาน พนักงานบริษัท ส่วนตัวละครอื่นๆ ได้นำลักษณะนิสัย และท่าทางของตัวละครจากคนใกล้ตัวกับภาพถ่ายตามอินเทอร์เน็ต

ขั้นตอนการออกแบบฉาก ได้อ้างอิงจากสถานที่จริง ทั้งนำภาพถ่ายมาใช้และลดทอนให้เข้ากับงาน โดยแบ่งออกเป็นหลากหลายเทคนิค เพื่อให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่างกันไป

ขั้นตอนและเทคนิคในการสร้างผลงาน ได้ศึกษาด้วยตนเอง จากเพื่อน พี่ๆ และอาจารย์ ในภาควิชาศิลปะและการออกแบบซึ่งการทำงานวิจัยการออกแบบแอนิเมชันสื่อผสมเรื่อง Slow Life ทำให้ได้เรียนรู้เรื่องราวที่ไม่เคยลงมือทำมาก่อน

### ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

1. ปัญหาในการวาดตัวละคร การเปลี่ยนมุมมองของภาพทำให้รูปร่างและหน้าตาของตัวละครเปลี่ยนไป
2. ปัญหาการกำหนดเนื้อเรื่อง การทำให้ดำเนินเนื้อเรื่องไปได้ ต้องเลือกหยิบส่วนหนึ่งจากหลักการใช้ชีวิตแบบ Slow Life ทำให้ไม่สามารถครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดได้
3. ปัญหาการดำเนินเรื่อง บทดำเนินเหตุการณ์ยาวเกินไป จึงเป็นเรื่องยากที่จะกำหนดให้จบใน 5 นาทีได้
4. ด้านการออกแบบฉาก ไม่เป็นตามที่กำหนดใน Story board นี้กจากขาดอุปกรณ์ในการเก็บข้อมูล และทุนทรัพย์ในการเดินทางไปเก็บข้อมูล
5. ปัญหาในการทำภาพเคลื่อนไหว ยังเคลื่อนไหวได้ไม่ต่อเนื่อง ต้องศึกษาข้อมูลการทำเพิ่มเติม
6. ด้านการพากย์เสียง ได้เสียงพากย์ไม่ตรงตามที่ต้องการ

### ข้อเสนอแนะ

1. ด้านการวาดตัวละคร ควรวาดให้มีความสม่ำเสมอทุกฉาก
2. ด้านการออกแบบฉาก ควรทำฉากให้ประเด็นขึ้นและเป็นแนวทางเดียวกัน
3. ด้านภาพเคลื่อนไหว ควรทำให้เคลื่อนไหวไหล ไม่เคลื่อนไหวตะกุกตะกัก
4. ด้านมุมมองกล้อง ควรใช้มุมมองกล้องให้สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้
5. ด้านเนื้อเรื่อง ควรทำให้เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมแก่การทำเป็นแอนิเมชันขนาด 5 นาที
6. ด้านเสียงพากย์ ยังได้เสียงพากย์ที่ไม่เข้ากับตัวละคร

## บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

- ต้องการ.(2553).Slow Book (พิมพ์ครั้งที่2).บริษัท โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์.กรุงเทพฯ: A Book.
- ณัฐพงศ์ วณิชชัยกิจ.(2554).ตัดต่อวิดีโอและสร้างเอฟเฟ็กต์ระดับมืออาชีพ Premiere Pro After Effect.กรุงเทพฯ: บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.
- ปิยะกุล นุ่มกัลยา.บทที่9 การสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว.สืบค้นเมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม 2555 จาก <http://sayan209.blogspot.com/>
- นวกัทธ(ปี).Slow Life ... ใช้ชีวิตพอเพียงตามแนวพระราชดำริของในหลวง.สืบค้นเมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม 2555,จาก <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=navapat&month=25-05-2010&group=12&gblog=4>
- บทความจากนิตยสารซีเคร็ต.ดีทีออกซ์ชีวิตด้วย"Slow Living".สืบค้นเมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม2555 จาก <http://www.kanlayanatam.com/sara/sara124.html>
- จินดา ตาทิพย์.การออกแบบ สืบค้นเมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม 2555,จาก <http://jinda.fkw.ac.th/knowledge4.html>
- ฉันทนาไฉ่วัสสะและเอมิกา ศรีสุท.ความหมายแอนิเมชัน.สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2555, จาก <http://www.student4x4.com/smf/index.php?topic=649.0;wap2>
- ปัทวิทย์ฉาไฉสง.วิธีสร้างสรรค์งานAnimation. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2555, จาก <https://sites.google.com/site/parti3322/withi-srangsrrkh-ngananimationurakin>.
- "SLOW LIFE" ช้าสักนิดเพื่อสุขที่ยั่งยืน. สืบค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2555, จาก <http://myblockuk16.blogspot.com/2011/06/slow-life.html>
- มิตแซฟไฟร์[นามแฝง]. (21 มีนาคม 2554). สุขจริงสุขจัง!! ใช้ชีวิตแบบช้าๆได้พำเฒ่มงาม.ไทยรัฐ. สืบค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2555, จาก <http://www.thairath.co.th/column/oversea/around/275698>
- สุข' ตามสูตร'Slow Life'. (19 ตุลาคม 2552). เดลินิวส์. สืบค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2555, จาก <http://www.dailynews.co.th/article/822/48685>