

บทที่ 2

ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 สตอรี่บอร์ด คือ การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดในการถ่ายทำหรือผลิตภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคดี เป็นต้น เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง จัดมุมกล้อง กำหนดเวลาซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แคบออกองค์ประกอบสำคัญๆได้ มีการระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ กรอบแสดงภาพและมุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเก็ตซ์ภาพของเฟรม ข้อตต่างๆจากบท เปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมแต่ละช่องของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วยชุดภาพสเก็ตซ์ ของข้อตต่างๆพร้อมคำบรรยายหรือบทสนทนาในเรื่อง ซึ่งอาจจะทำการเขียนเรื่องย่อและบทก่อนหรือสเก็ตซ์ภาพก่อนก็ได้ แล้วจึงค่อยใส่คำบรรยายลงไป อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทนาการก็ได้ และสำหรับการกำหนดเสียงในแต่ละภาพต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นเสียงในแต่ละภาพต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นเสียงดนตรี เสียงธรรมชาติหรือเสียงอื่นๆ (อุทิศ แจ็งถิ่นป่า, 2556)

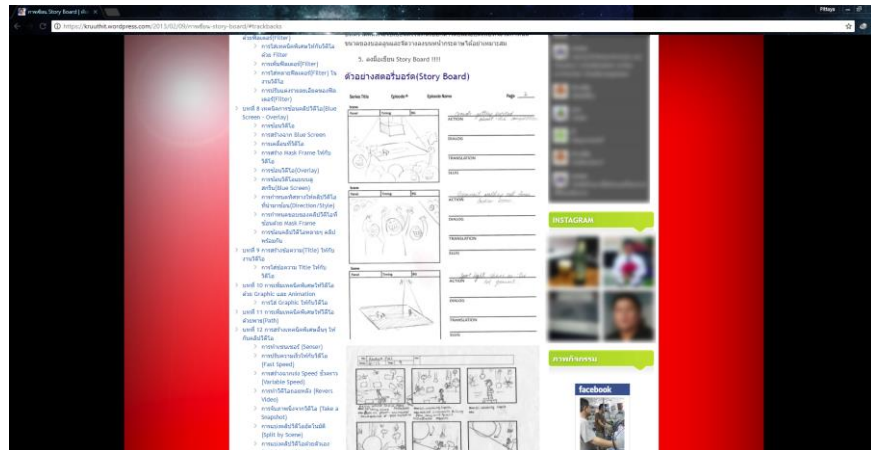
2.1.2 ทฤษฎีสี คือ ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมาก เพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะเรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จสมบูรณ์เป็นอย่างยิ่ง (เจนจิรา ดารา, 2560)

2.1.3 เริ่มต้นเขียนเรื่องอย่างไร ในขั้นตอนการคิดเรื่องที่จะนำมาเขียนการ์ตูนควรใช้เรื่องที่อยู่ใกล้ตัวเป็นเรื่องที่เขียนง่ายที่สุด เพราะเป็นเรื่องที่เกิดจากประสบการณ์โดยตรงของผู้เขียน และหลังจากนั้นก็จะเป็นส่วนของการใช้ความสามารถแต่งเติมจินตนาการลงไปในเรื่องนั้น โดยเริ่มจาก หลักการคิดง่ายๆ 3 อย่างด้วยกัน คือ คิดไปข้างหน้า สมมุติว่า เราเห็นชายคนหนึ่งหัวแตกเดินมา ในมือมีผ้าปิดหัวไว้

เลือดแดงฉานเต็มผ้า ให้เราลองจินตนาการ และคิดย้อนกลับไปเล่นๆว่า เขาไปทำอะไรมาถึงได้หัวแตก ให้คิดย้อนหลังกลับไปเรื่อยๆ จากนั้นจากนั้นให้นำมาเรียบเรียงใหม่โดยใส่รายละเอียดของเรื่องเข้าไป อย่างที่ 2 คือ คิดไปข้างหน้า หากเราไม่ถนัดที่จะคิดถอยหลัง ให้ลองคิดไปข้างหน้า เราสามารถที่จะ สมมุติเหตุการณ์เดียวกันกับเหตุการณ์เดียวกับตัวอย่างที่หนึ่งได้ หากเราเห็นเด็กคนหนึ่งหัวแตก เดินมา ด้วยความเร็ว ในมือมีผ้าปิดหัวไว้เลือดแดงฉานเต็มผ้า หากเราเห็นเหตุการณ์เพียงเท่านี้ ให้เราลอง จินตนาการไปข้างหน้าเล่นๆว่าเด็กคนนี้จะวิ่งต่อไปที่ไหน เพื่อสร้างเรื่องราวต่อจากนี้ไปให้เป็นเรื่องราวที่ น่าสนใจ อย่างสุดท้าย อย่างที่ 3 คือ คิดอะไรได้เขียนเลย หากคิดย้อนกลับไปและคิดไปข้างหน้ายังไม่ได้ อีก ให้ใช้วิธีการคิดจากโครงเรื่องที่เรามีอยู่แล้ว ให้หาจุดใดจุดหนึ่งในเรื่องมา แล้วนึกอะไรได้ให้ลองเขียน ลงไป แล้วค่อยนำมาเรียบเรียงอีกครั้ง เช่น หากมีตัวละครเป็นแมวตัวหนึ่ง ให้นึกถึงบุคลิกลักษณะของ แมวตัวนั้น ไล่เรียงไปว่าเป็นอย่างไร เขียนแบบนี้ไปเรื่อยๆ แล้วนำสิ่งที่คิดได้นั้นมาเรียบเรียงเรื่อง ค่อยๆ ใส่รายละเอียดลงไป ใส่ปมหรือความคิดขัดแย้งลงไป แค่นี้ก็จะได้เรื่องมาเป็นของเราแล้ว (อนุชา ชัยชมภู 2559)

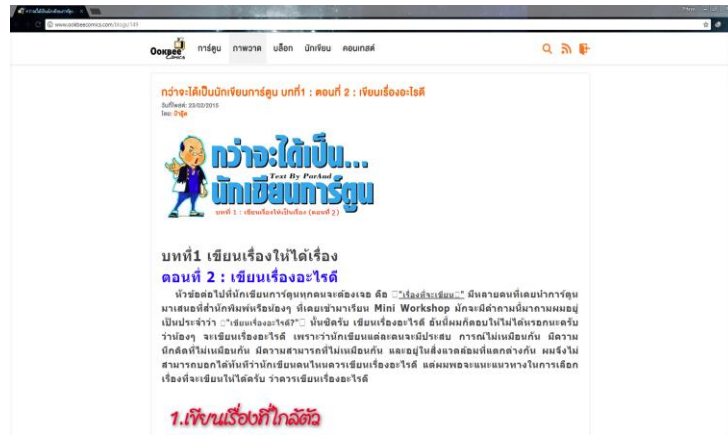
2.1 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

ผู้จัดทำได้ทำการค้นหาเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสตอรี่บอร์ด เทคนิคการเล่าเรื่องและเทคนิคการใช้โปรแกรมต่างๆสำหรับงานสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เนื่องจากมีประโยชน์ต่อการดำเนินการสร้างหนังสือการ์ตูนทางด้านเทคนิค และแนวทางการปฏิบัติที่สามารถนำมาปรับใช้จากเว็บไซต์ต่างๆ มาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินการ โดยการค้นหาได้จากเว็บไซต์ดังต่อไปนี้



รูปที่ 2.3 <https://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09/>

เว็บไซต์ที่สอนขั้นตอนการเขียนสตอรี่บอร์ด แนวทางการเขียนสตอรี่บอร์ด และขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด เทคนิคการเขียนบท อธิบายถึงการวางโครงเรื่องหลัก ฉาก และเนื้อเรื่องย่อ ทำให้ทราบถึงข้อดีของการทำสตอรี่บอร์ด เหมาะสำหรับเป็นแนวทางให้กับนักเขียนมือใหม่หรือผู้ที่ชื่นชอบการเขียนการ์ตูนนำมาปรับใช้กับงานของตนเอง



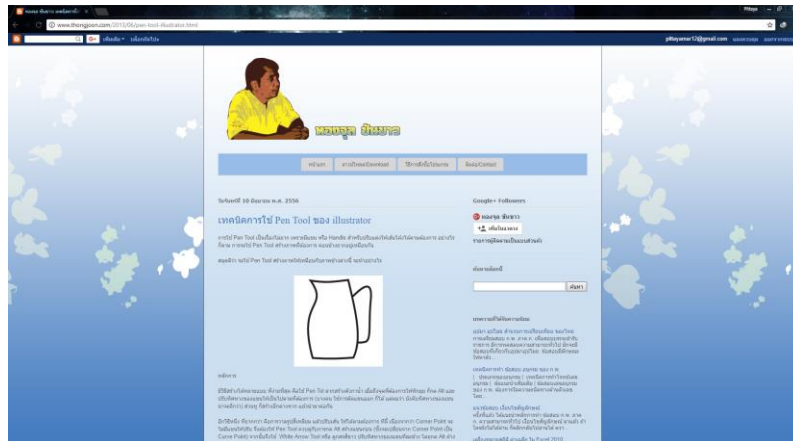
รูปที่ 2.4 <http://www.ookbeecomics.com/blogs/149>

เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลแนวทางการคิดเรื่องที่จะแต่งขึ้นมาตั้งแต่การเริ่มต้นแต่งไปจนถึงจุดดึงดูด ในเนื้อหาของเรื่อง เหมาะสำหรับผู้ที่กำลังหาแนวความคิดการแต่งเรื่อง เพื่อช่วยเกี่ยวกับพื้นฐานการเขียนเนื้อ เรื่องการ์ตูน สร้างเรื่องราวของการ์ตูนให้มีเนื้อหาตรงตามที่คาดหมายของผู้เขียน ให้นักเขียนมือใหม่ได้ แนวคิด และแนวทางการเขียนเรื่อง สามารถนำไปพัฒนาในการแต่งเรื่องต่างๆให้มีความน่าสนใจ ดึงดูด ผู้อ่านมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 2.5 <https://sites.google.com/site/karxxkbaebthasnsilpkhxngwebsit/bth-reiyn/kar-chi-si-phun-hlang>

เป็นเว็บไซต์ที่อธิบายถึงการออกแบบ การใช้สี และนำข้อควรระวังในการออกแบบ เช่น การไล่ เเฉดสี การใช้สีพื้นหลัง เป็นต้น และยังอธิบายเกี่ยวกับผลทางจิตวิทยาที่มีต่อสีโดยแนะนำเรื่องของการให้ ความรู้สึกของสีต่ออารมณ์ของผู้ชม เพื่อสื่อความหมายและให้ความรู้สึก



รูปที่ 2.6 <http://www.thongjoon.com/2013/06/pen-tool-illustrator.html>

เป็นเว็บไซต์ที่สอนการวาดโดยใช้เครื่องมือที่ชื่อว่า Pen Tool ของโปรแกรม illustrator แนะนำเทคนิคในการวาด รวมไปถึงปุ่ม Shortcut ที่ไว้ใช้ร่วมงานกับเครื่องมือ Pen Tool สำหรับเรียกใช้คำสั่งเสริมในการทำงาน

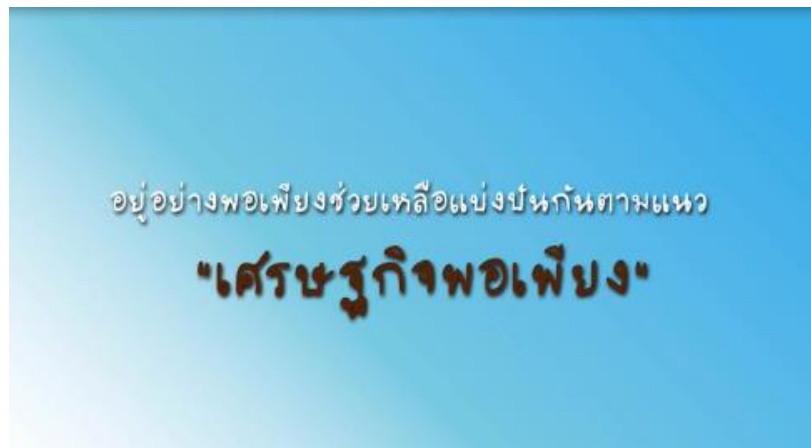


รูปที่ 2.7 <http://www.ookbecomics.com/blogs/253>

เป็นเว็บไซต์ที่ให้คำแนะนำการเขียนการ์ตูนสั้น การสร้างโครงเรื่องและนำมาใส่ในหน้าหนังสือ มีประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการหาแนวทางการเขียนการ์ตูนสั้น ผู้ที่ต้องการวิธีการเริ่มต้นเขียนเนื้อหาของการ์ตูน และแนวทางการเขียนเรื่องอย่างไรให้สนุก

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยเรื่องต่างๆ ที่ได้มีการพัฒนาจึงได้นำเอาข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากงานเหล่านี้มาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก ดังนั้นผู้จัดทำจึงยกตัวอย่างงานวิจัยที่เป็นงานทางด้านการ์ตูนแอนิเมชัน



รูปที่ 2.8 เรื่องอยู่อย่างพอเพียงช่วยเหลือแบ่งปันกันตามแนว “เศรษฐกิจพอเพียง”

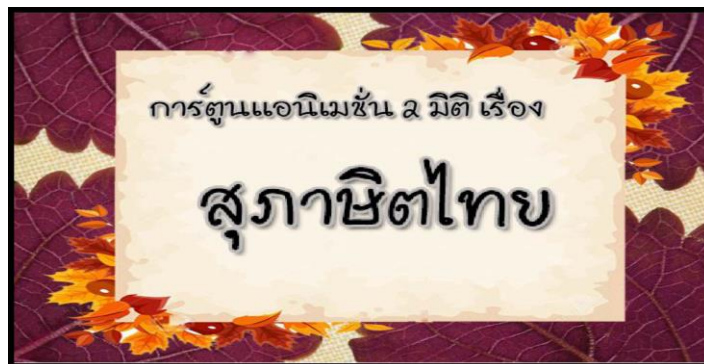
ศิริลักษณ์ คลองข่อย(2555) สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงช่วยเหลือแบ่งปันกันตามแนว “เศรษฐกิจพอเพียง” วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงช่วยเหลือแบ่งปันกันตามแนว “เศรษฐกิจพอเพียง” และสอนให้เด็กในช่วงปฐมวัยตระหนักถึงแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงมากขึ้น พัฒนาโดยโปรแกรม Macromedia Flash 8 และ โปรแกรม Adobe After Effect CS5



ภาพที่ 6 แสดงลำดับเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการ์ตูน

รูปที่ 2.9 เรื่องพี่น้องออมเงิน

อมิณา ฉายสุวรรณ และ ชุมพล จันทร์ฉลอง (2559) สาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี เรื่องพี่น้องออมเงิน จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน และพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน พัฒนาโดยโปรแกรม Adobe Flash CS5



รูปที่ 2.10 เรื่องสุภาษิต

ปิยะนันท์ สมัยชูเกียรติ, ภาสินี เพชรจรัส และมานิดา ว่างสว่าง (2559) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม แอนิเมชัน เรื่องสุภาษิตไทย สร้างขึ้นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เห็นตัวอย่างในชีวิตประจำวัน และเปรียบเทียบกับคำสุภาษิตได้ พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6



รูปที่ 2.11 เรื่องการออมเงินง่ายๆ ใครก็ทำได้

วิสุตา ลาอ่อน (2559) สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม แอนิเมชัน เรื่องการออมเงินง่ายๆ ใครก็ทำได้ สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เรียนรู้ถึงการออมเงิน นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และได้เรียนรู้ถึงข้อดีของการออมเงิน พัฒนาโดยโปรแกรม Adobe After Effect CS6



รูปที่ 2.12 เรื่องเพื่อนที่คุณรัก

ชานนท์ พลรักษา, ทวีรงค์ สุธาศิริพรหมแพร และพรประภา ดารงภูมิ (2559) สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม แอนิเมชัน เรื่องเพื่อนที่คุณรัก สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ที่สับสนหรือหันมาใส่ใจสุขภาพมากขึ้น และทราบถึงอันตรายจากบุหรี่ยี่ที่มีต่อตนเองและคนรอบข้าง พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6