

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวความคิด

แอนิเมชัน: เพื่อคนที่คุณรัก เป็นแอนิเมชันที่แสดงให้ผู้รับชมเห็นถึงโทษ พิษภัยและผลกระทบที่มีต่อบุคคลรอบข้าง ที่เกิดจากการสูบบุหรี่ เพื่อรณรงค์ให้คนไทยหันมาใส่ใจบุคคลรอบข้างและตัวเองมากขึ้น เนื่องจากมีการสูบบุหรี่ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเนื้อเรื่องจะนำเสนอผ่านทางครอบครัวที่มีความสุข แต่พ่อนั้นเป็นคนที่สูบบุหรี่จัดมากซึ่งผลกระทบจากการสูบบุหรี่นั้นตกมาสู่ลูกสาวที่ตนรัก ตัวละครหลักที่ใช้ในการดำเนินเรื่องมีด้วยกัน 2 ตัวละคร ประกอบด้วย พ่อ และ ลูกสาวที่จะแสดงให้เห็นถึงผลกระทบต่อคนในครอบครัวที่เกิดจากการสูบบุหรี่ มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย มีหลายอารมณ์ และสะท้อนให้เห็นถึงพิษภัยของบุหรี่ไม่ได้เกิดกับเราเพียงคนเดียว แอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีเนื้อเรื่องตอนเดียวจบ ดังต่อไปนี้

1. เริ่มต้นคือ พ่อเป็นคนที่ติดบุหรี่ โดยจะสูบบุหรี่ทุกวันจนเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน
2. พ่อกับลูกสาวนั้นรักกันมากเป็นครอบครัวที่มีความสุขไม่มีปัญหาใดๆ ในครอบครัว
3. ลูกสาวป่วยเป็นโรคมะเร็ง เนื่องจากการได้สูดดมควันบุหรี่มาโดยตลอด สาเหตุเกิดจากที่พ่อสูบบุหรี่ภายในบ้านโดยไม่สนใจถึงผลกระทบต่อคนในครอบครัว ทำให้คนใกล้ชิดได้รับผลกระทบไปด้วย
4. ลูกสาวได้สิ้นลมหายใจเนื่องจากเป็นมะเร็ง สาเหตุของเกิดจากควันบุหรี่ของพ่อ
5. พ่อเสียใจและร้องไห้ นึกย้อนถึงช่วงเวลาดีๆ ที่ผ่านมาได้เสียไปโดยไม่สามารถเอากลับมาได้อีกครั้ง

#### ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แอนิเมชัน (Animation) คือการทำให้ภาพนิ่งให้เกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้น มนุษย์เรามักเลือกที่จะมองรูปภาพหรืออะไรที่มีสีสันก่อนมองเนื้อหาเสมอ แอนิเมชันนั้นได้เข้ามามีบทบาทกับงานหลายๆ ด้าน ตั้งแต่ละคร/หน่วยงานก็นำไปประยุกต์ใช้ในงานหลายๆ ประเภท และในการจัดทำสื่อการเรียนการสอนได้หันมาใช้งานแอนิเมชันในการผลิตมากขึ้น งานด้านแอนิเมชันจึงเป็นงานที่มีคุณค่าและต้องอาศัยความสามารถในการผลิต และไม่แปลกที่จะนำแอนิเมชันมาจัดทำสื่อการสอนเนื่องจากประโยชน์ของสื่อแอนิเมชันมีมากมาย เช่น สามารถสื่อความหมายให้

เข้าใจได้ง่าย ใช้แอนิเมชันในการช่วยจดจำ และดึงดูดความสนใจ แอนิเมชันสามารถอธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อนเข้าใจยากให้เราเข้าใจได้ง่ายขึ้นเพราะสื่อแอนิเมชันมีความน่ารักสดใสในตัวของมันเอง มีทั้งภาพและเสียงเป็นองค์ประกอบหลัก แต่ก็จะไม่ทิ้งการใส่ตัวหนังสือเข้าไปเพื่อเสริมทักษะ ทั้งด้านการฟัง การอ่าน และการมองเห็นภาพ ไปพร้อมๆ กัน จากผลการวิจัยการใช้แอนิเมชันเป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์พบว่าช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการดึงดูดความสนใจมากขึ้น และผู้ชมมีความพึงพอใจในแอนิเมชันอยู่ในเกณฑ์ดี อย่างไรก็ตามการสร้างแอนิเมชันขึ้นมาสักชิ้นงานไม่ใช่เรื่องง่าย ต้องใช้จินตนาการและฝีมือในการสร้าง ถึงแม้จะมีโปรแกรมต่างๆ มาช่วยในการวาดหรือการสร้างให้ภาพขยับเองโดยไม่ต้องวาดรูปทุกรูปเองทั้งหมดแบบสมัยก่อนก็ตาม แต่อย่างไรก็ต้องใช้ทักษะในการทำงานอยู่ดี อย่างงานทางดิจิทัลมีเดีย ก็ได้มีผลงานมากมายที่เกี่ยวกับการผลิตแอนิเมชัน เพราะแอนิเมชันนั้นได้เข้ามามีบทบาทในตลาดโลกอย่างคาดไม่ถึงเลยทีเดียว (บริษัท ดิจิทัลมีเดีย เอทซ์ซอร์ส โซลูชั่น จำกัด, 2556)

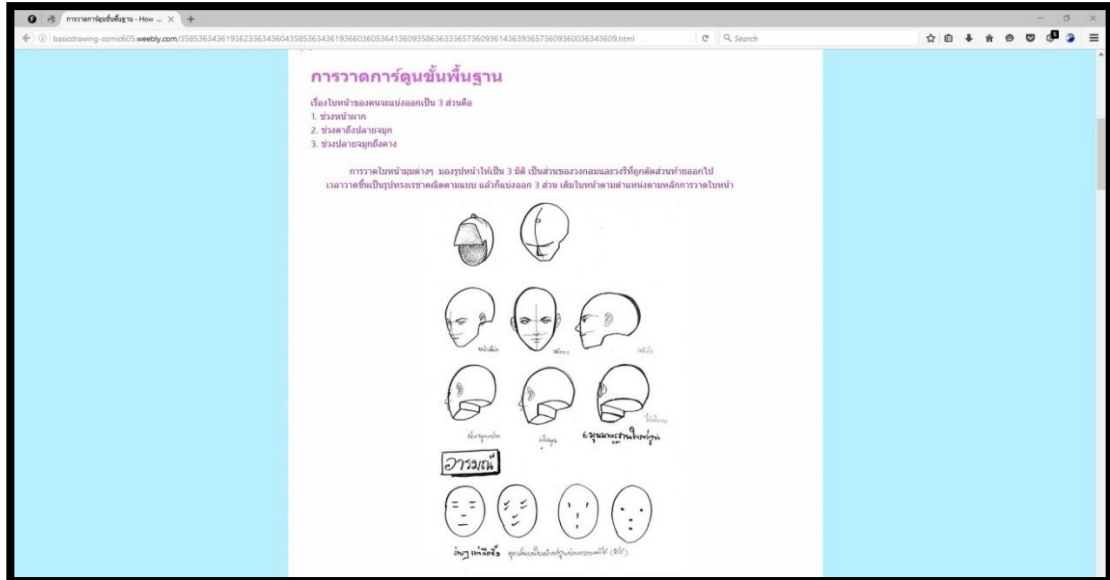
สตอรี่บอร์ด (Storyboard) คือการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมาจริงๆ (อุทิศ แจ็งถึนป่า, 2556)

หลักการเขียนสตอรี่บอร์ดรูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่างๆ (อุทิศ แจ็งถึนป่า, 2556)

#### ขั้นตอนการทำ Storyboard

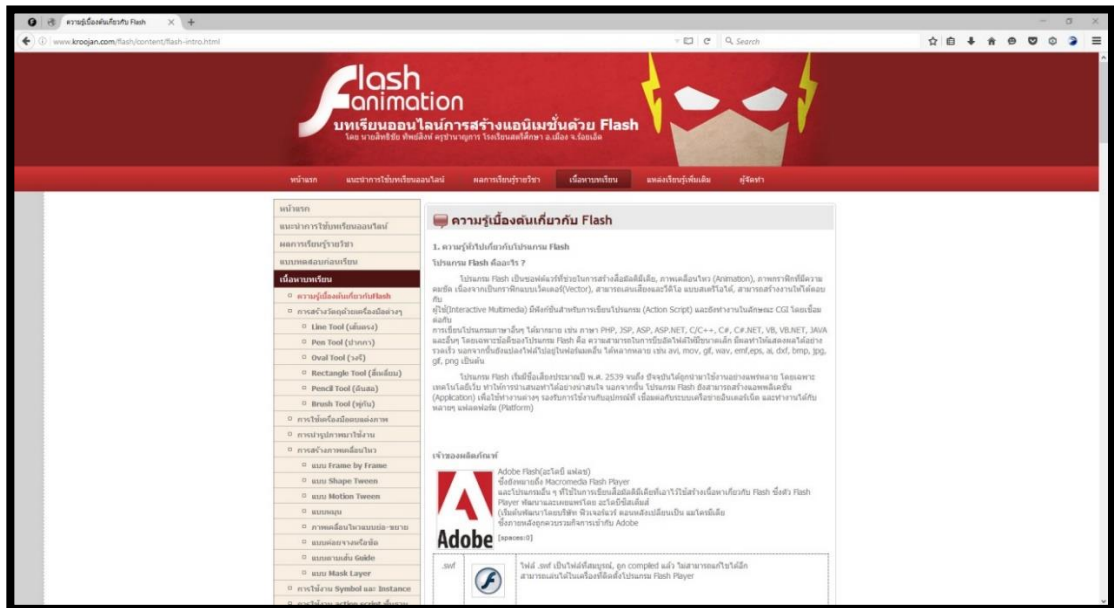
1. แนวเรื่อง
2. ฉาก
3. เนื้อเรื่องย่อ
4. Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการจะสื่อ)
5. ตัวละคร สิ่งสำคัญคือการกำหนดรูปลักษณะของตัวละครให้ดูโดดเด่น และมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที (อุทิศ แจ็งถึนป่า, 2556)

## เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง



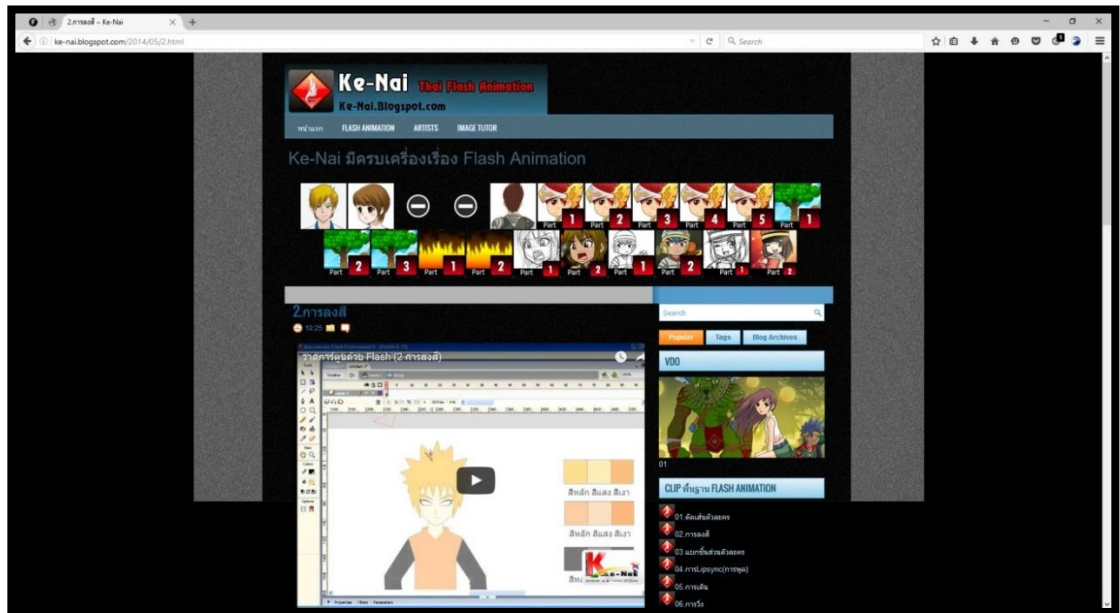
ภาพที่ 2.1 <http://goo.gl/qQpQWR>

เว็บไซต์สอนพื้นฐานในการวาดตัวละคร โดยเริ่มจากการวาดโครงร่าง การวาดใบหน้ามุมต่างๆ สอนวาดตาในแบบต่างๆ โครงสร้างของตัวละครแบบ 7 ส่วน การวาดทรงผม การวาดมือ และการวาดเสื้อผ้า



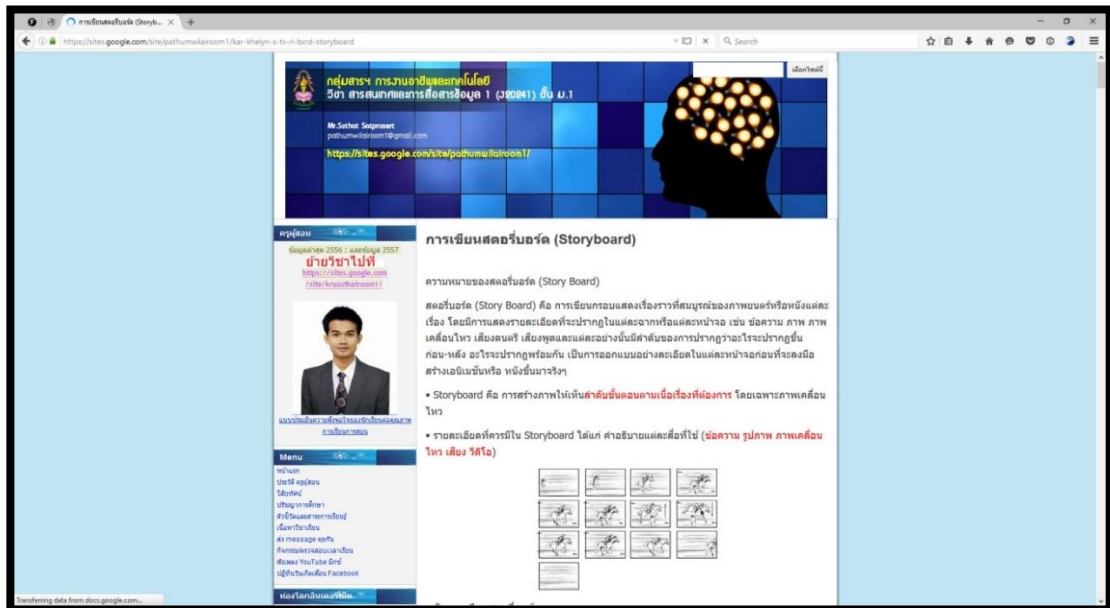
ภาพที่ 2.2 <http://www.kroojan.com/flash/content/flash-intro.html>

เป็นเว็บไซต์ที่เป็นบทเรียนออนไลน์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Flash และอธิบาย ส่วนประกอบของ โปรแกรม Adobe Flash CS6 ทั้งความรู้เบื้องต้นที่เกี่ยวกับ Flash การสร้าง ภาพเคลื่อนไหว การสร้างวัตถุด้วยเครื่องมือ ต่างๆ เช่นการสร้างวัตถุ ด้วยเครื่องมือ Line Tool หรือ เครื่องมือที่ใช้สำหรับวาดเส้นตรง เป็นต้น



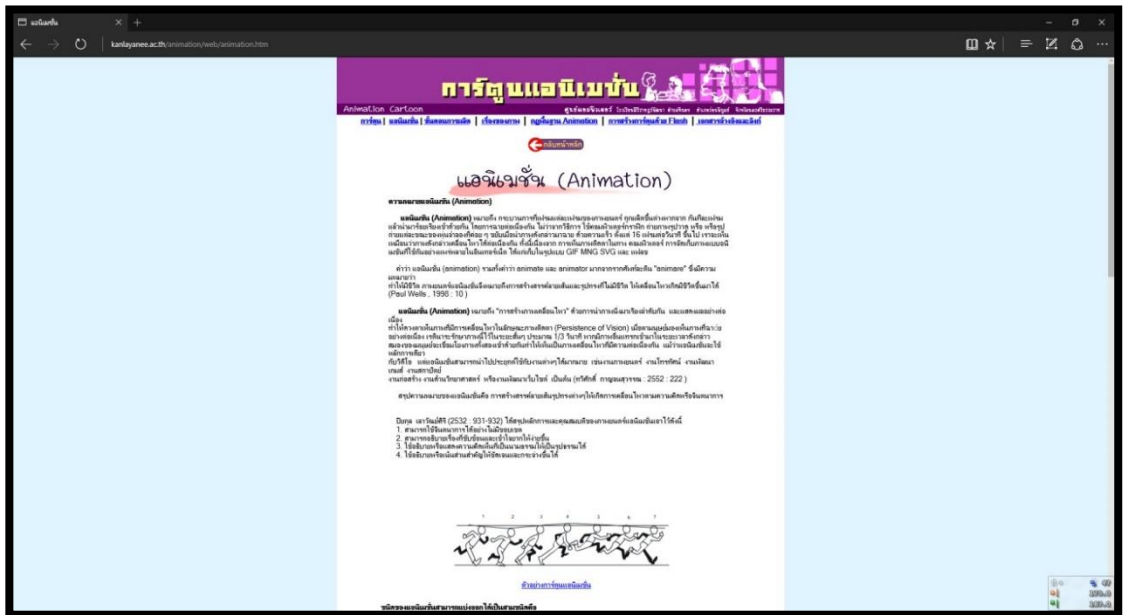
ภาพที่ 2.3 <http://ke-nai.blogspot.com/2014/05/2.html>

เว็บไซต์สอนการวาดการ์ตูนด้วย Flash การลงสีและ การกำหนดการเคลื่อนไหวอย่างละเอียด ที่ จะบอกถึงขั้นตอนการวาด ตัวละคร การลงรายละเอียดตัวละคร การกราฟเส้น จากตัวละคร หรือ ตัว การ์ตูนที่วาดได้ กระจายลงในคอมพิวเตอร์ เพื่อความสมจริง และความสวยงาม



ภาพที่ 2.4 <https://sites.google.com/site/pathumwilairoom1/kar-kheiy-n-s-tx-ri-bxrd-storyboard>

เว็บไซต์สอนเกี่ยวกับการวาด Storyboard ในการจัดฉากแต่ละฉากของเนื้อเรื่อง บอกถึงข้อดีของการทำ Storyboard การวางโครงเรื่องหลัก การลำดับเหตุการณ์ และการแต่งบท

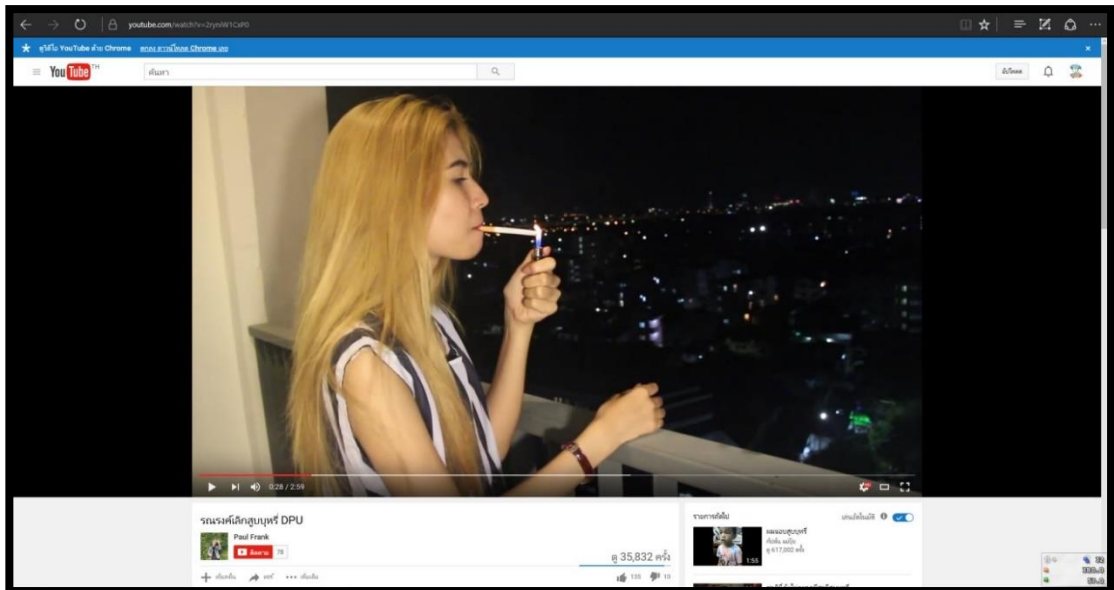


ภาพที่ 2.5 <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>

เว็บไซต์ที่บอกถึงความหมายของแอนิเมชัน และบอกถึงชนิดของแอนิเมชันว่ามีความแตกต่างกันอย่างไรละมีวิธีทำแบบไหนพร้อมภาพประกอบเพื่อความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากการสูบบุหรี่ที่เพิ่มมากขึ้น ทางหน่วยงานต่าง ๆ ได้มีการรณรงค์ให้เลิกสูบบุหรี่ และให้เห็นถึงผลกระทบที่ได้จากบุหรี่มากขึ้น โดยผ่านสื่อ เช่น การโฆษณา หนังสือ เพื่อให้ทุกคนที่รับชมได้ตระหนักถึงโทษ พิษภัย และผลกระทบที่ได้รับจากการสูบบุหรี่ ดังตัวอย่างที่ยกมาดังนี้



ภาพที่ 2.6 ภาพยนตร์สารคดีสั้น เรื่อง รณรงค์เลิกสูบบุหรี่

ณัฐคนัย มั่งคั่ง ผกาวัลย์ เกื้อนสุข อาคม ศรีคงอยู่ ชัชชัย รุ่งอวิศา และ มนฤช วังทิพย์ (2557) คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ผลงานรายวิชา ความคิดเชิงวิจารณ์ญาณและสร้างสรรค์ ได้ผลิตสื่อมัลติมีเดียที่รณรงค์การเลิกสูบบุหรี่ โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการพัฒนา ซึ่งเนื้อหาจะสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบที่ได้รับจากการสูบบุหรี่





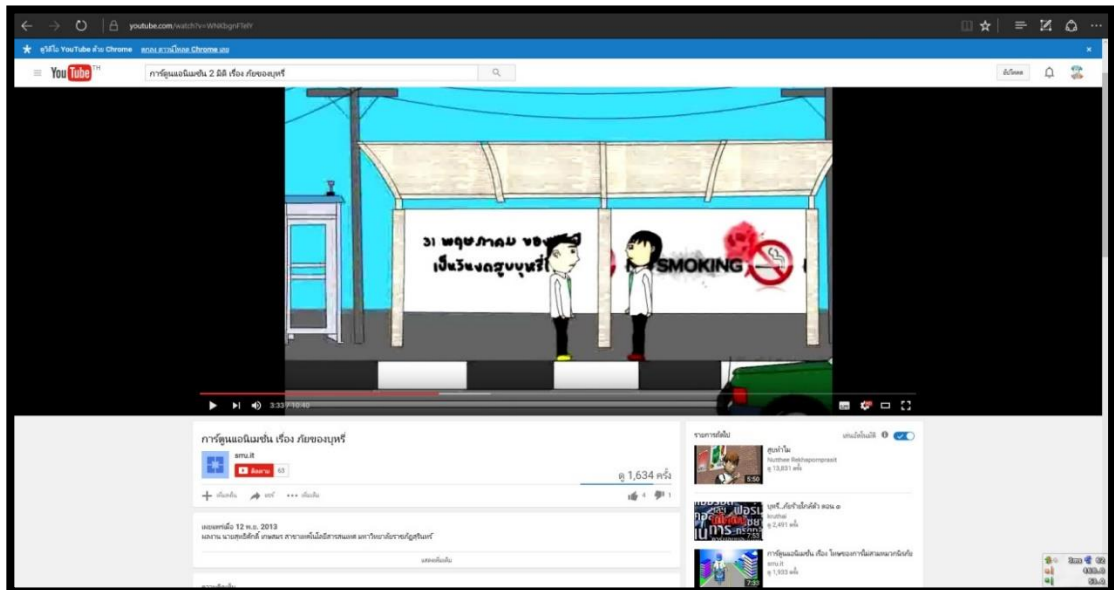
ภาพที่ 2.7 ภาพยนตร์สารคดีสั้น เรื่อง ชาตัตต์ฉันไม่ยอมมีสามีสืบบุหรี

ปฏิพล อัครมหาพงษ์ (2556) คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เอกภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผลงานการประกวดใน โครงการเด็กหัวใจของ สสส. ได้ผลิต ภาพยนตร์สารคดีสั้น เรื่อง ชาตัตต์ฉันไม่ยอมมีสามีสืบบุหรี โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการพัฒนา ซึ่งเนื้อหาจะสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบจากการสืบบุหรีที่มีต่อบุคคลในครอบครัว



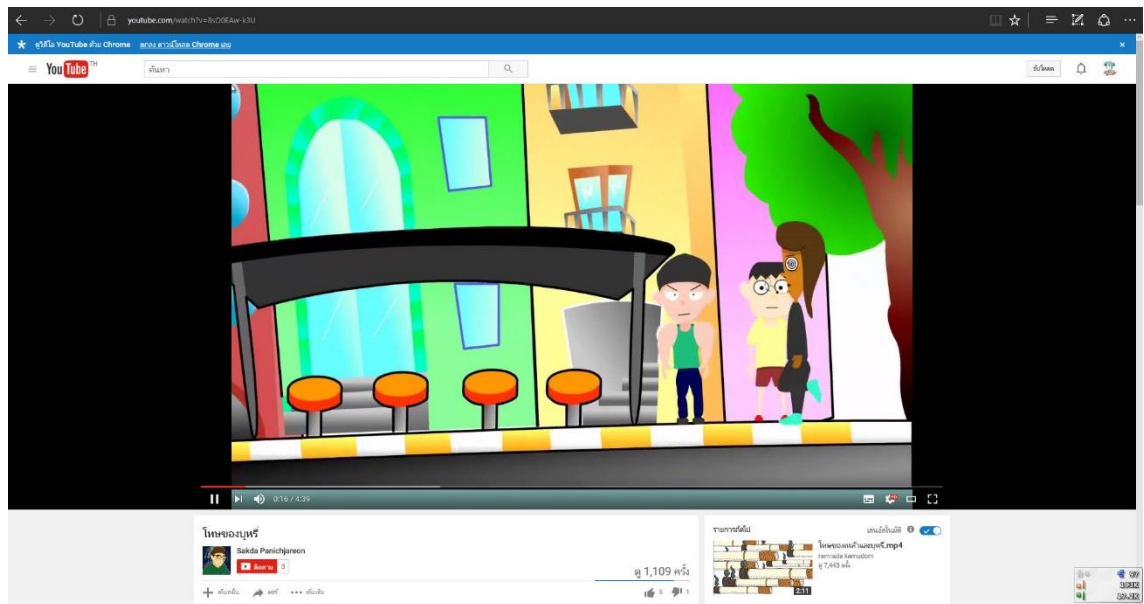
ภาพที่ 2.8 การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง อนาคต

ธีรพงศ์ ใหม่กาศ และ จักรินทร์ สุขใจ (2556) คณะบริหารธุรกิจ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยธนบุรี ได้จัดทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง อนาคต โดยใช้โปรแกรม iClone ในการพัฒนา ซึ่งเนื้อหาจะสื่อให้เห็นถึงโทษของการสูบบุหรี่หรือบุหรี่ที่มีต่อตัวผู้สูบและคนในครอบครัว



ภาพที่ 2.9 การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ภัยของบุหรี่

สุทธิศักดิ์ เกษสมร (2556) คณะครุศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้จัดทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ภัยของบุหรี่ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional ในการพัฒนา ซึ่งเนื้อหาจะสื่อให้เห็นถึงโทษของการสูบบุหรี่บุหรี่ และผลดีของการไม่สูบบุหรี่



ภาพที่ 2.10 การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง โทษของบุหรี

จ.อ.ศักดา พานิชเจริญ (2558) คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (มัลติมีเดีย) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ผลงานรายวิชาหัวข้อพิเศษเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้จัดทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โทษของบุหรี โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional ซึ่งเนื้อเรื่องจะสื่อให้เห็นถึงโทษของบุหรีที่มีต่อผู้สูบ และคนรอบข้าง