

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หยุด! การตั้งครรภ์ไม่พร้อมในวัยรุ่น (Animation 2D Stop! Teen Mom) เป็นแอนิเมชันที่ให้ความรู้ เกี่ยวกับการป้องกันการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร สร้างขึ้นเพื่อรณรงค์และลด อัตราการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น โดยแนะนำวิธีการป้องกันในเรื่องของการมีเพศสัมพันธ์ ในเรื่องจะ ประกอบไปด้วยตัวละคร 4 ตัวหลักในการดำเนินเรื่อง และสิ่งสำคัญที่ได้้นำแอนิเมชันมาใช้ในการ นำเสนอก็คือ การนำเสนอที่น่าสนใจ มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย

แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หยุด! การตั้งครรภ์ไม่พร้อมในวัยรุ่น (Animation 2D Stop! Teen Mom) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสื่อสารเรื่องเซ็กส์กับวัยรุ่นคือ

- ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการคุมกำเนิด
- การให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเรื่องเรียนและเรื่องความรัก
- การตัดสินใจในการดำเนินชีวิต

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design) องค์ประกอบหลัก ๆ ในงานกราฟิกจะแบ่ง ออกเป็น 8 ชนิดคือ เส้น รูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่าง สี และตัวอักษร



ภาพที่ 2.1 องค์ประกอบกราฟิก

เส้น (Line)



ภาพที่ 2.2 องค์ประกอบเส้น

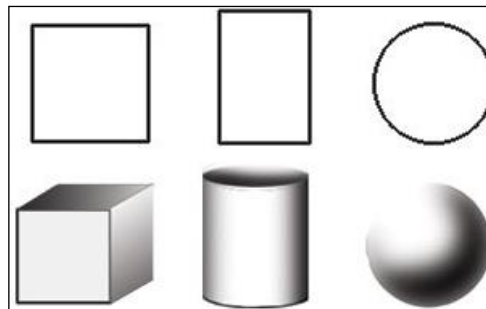
ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่างๆ ตามตารางมาตรฐานแล้วจะพูดถึงเรื่องนี้เป็นเรื่องของจุด เส้น ระบาย แต่ถ้าจะเอาให้เข้าใจง่ายๆ ก็เพียงแต่เข้าใจว่าความหมายของเส้นก็คือ การที่จุดหลายๆ จุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องจนกลายเป็นเส้นรูปทรงต่างๆ ขึ้นมารูปทรงของเส้นที่จะสื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ
- เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง
- เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงเคลื่อนไหว
- เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น

- เส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม
- เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้
- เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่มีที่สิ้นสุด
- เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างนุ่มนวล
- เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย

ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุกๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ในแบบที่ต้องการ ดังนั้นการเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก

รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form) น้ำหนัก (Value)



ภาพที่ 2.3 รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก

รูปร่าง เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องมาจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่างๆ มาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว (หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบ คือ รูปร่างที่คุ้นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่นดอกไม้ หรือคน และอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่างแบบฟรีฟอร์ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อได้

รูปทรง เป็นรูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นมากลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

น้ำหนัก เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหนเบา หรือหนัก ทึบ หรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงแรเงาลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ

ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัด ๆ เพียงแค่ใส่รูปของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเลือกรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย

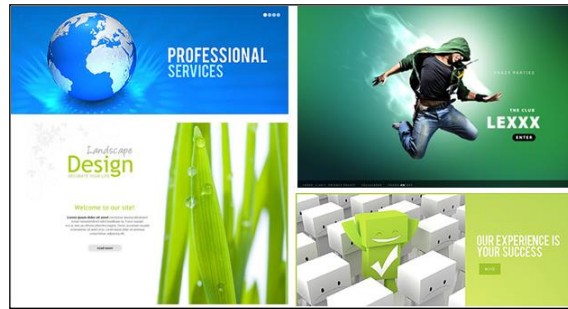
พื้นผิว (Texture)



ภาพที่ 2.4 พื้นผิว

ในงานออกแบบกราฟิก พื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า “หรู มีระดับ” หรือ ถ้าเราใส่ลวดลายที่ดูคล้าย ๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง “ความเก่า” ดังนั้นในการทำงานนัก ออกแบบจึงควรเลือกรูปสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใส่ลงไปในงาน รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม

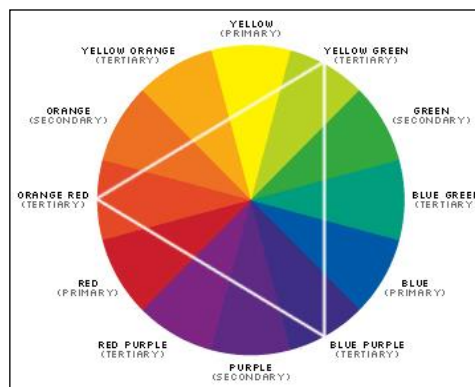
ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 2.5 ที่ว่าง

อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายความถึงพื้นที่ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วย ในการออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ที่ว่างก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น

สี (Color)



ภาพที่ 2.6 สี

สีของงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยทีเดียว เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่นๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ท้าทาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานต้องการให้ดูสุภาพ สบายๆ เช่น สีแดงให้ความรู้สึกถึงการมีพลังและความทะเยอทะยาน สีขาวให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สบาย เป็นต้น

ตัวอักษร (Type)

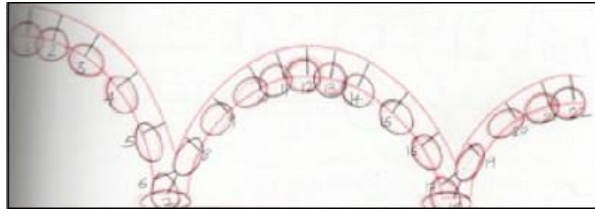


ภาพที่ 2.7 ตัวอักษร

ตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญไม่เป็นรองใคร เมื่อต้องทำงานกราฟิกดีไซน์ ในเรื่องงานกราฟิกที่ตีบางงาน นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม [จตุพร ปานจ้อย, 2553]

หลักการทำ Animation 12 ข้อ

- 1) Spacing แอนิเมชันหมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง โดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพหรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา โดยภาพแต่ละภาพนั้นมีหลักการพื้นฐานอย่างน้อย 2 ส่วนคือ ระยะห่างระหว่างภาพภาพ



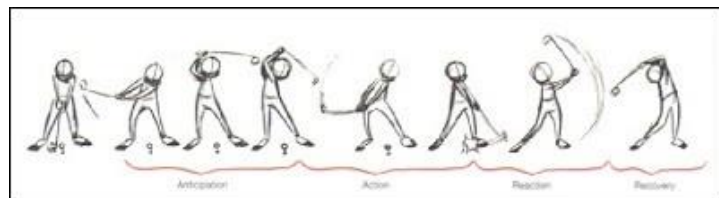
ภาพที่ 2.8 Timing and Spacing

- 2) Squash and Stretch การเปลี่ยนแปลงมวลของ Object ซึ่งในแอนิเมชันนั้นไม่ได้หมายความว่า จะเปลี่ยนกับของแข็งไม่ได้ เราสามารถใช้หลักการ Squash และ Stretch กับของแข็งได้โดยการเปลี่ยน Pose และ Acting ก็ได้ แต่ใจความสำคัญของการใส่ Squash และ Stretch ให้กับแอนิเมชันนั้นคือให้แค่ความรู้สึกแต่อย่าให้เห็น เพื่อผลต่องานที่ต้องการให้เน้น Action หรือการเคลื่อนไหวในช่วงเวลาหนึ่ง



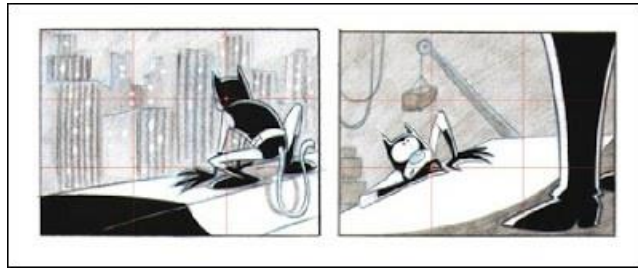
ภาพที่ 2.9 Squash and Stretch

- 3) Anticipation เป็นส่วนที่สร้างความสัมพันธ์ให้คนดูตาม Action หรือ Pose ที่เราต้องการจะเล่าให้ทัน โดยเราต้องใส่ Anticipation ไปก่อน Pose Action ซึ่ง Anticipation อาจจะ เป็นท่าทางที่ชัดเจนอย่างเงี้ยวไม้ก่อนลิวหรือสิ่งเล็กๆ น้อยๆ อย่างการกระพริบตาค่อนหน้าก็ได้



ภาพที่ 2.10 Anticipation

- 4) Staging การกำกับภาพอย่างไรให้เข้าใจ idea ของภาพว่าอยู่ที่ไหนภายใต้กรอบสี่เหลี่ยม pose ของตัวละครอย่างชัดเจนให้คนดูรับรู้ idea ในการเล่าเรื่องในภาพนั้นให้ได้ สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการทำงานส่วนนี้ก็คือมีหลักการจัดองค์ประกอบของภาพเกี่ยวข้องด้วย



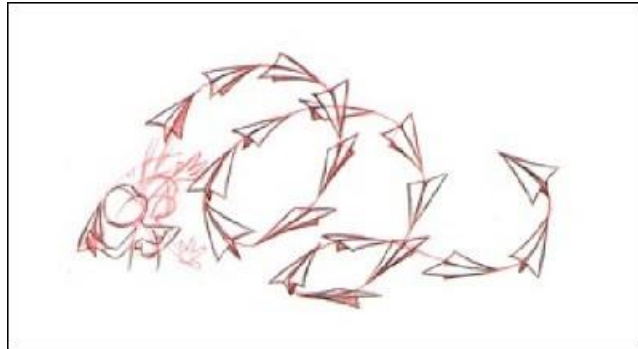
ภาพที่ 2.11 Staging

- 5) Follow Through and Overlapping Action เพื่อให้แอนิเมชันในคัทนั้นๆ เกิดความน่าเชื่อถือโดยวัตถุบางอย่างจะมีแรงเฉื่อยและแรงโน้มถ่วงเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงลำดับในการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เริ่มและจบไม่พร้อม



ภาพที่ 2.12 Follow Through and Overlapping Action

- 6) Arcs เส้นทางของ action จากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งว่าไปอย่างไรมีทิศทางอย่างไร ถือว่าเป็นเส้นทางของการเคลื่อนไหวโดยเราจะให้ความสำคัญกับช่วงกลางระหว่างจุดสองจุดของ action นั้น โดยสร้าง Arcs หรือวิถีโค้งให้กับเส้นทางการเคลื่อนไหว ซึ่งจะทำให้แอนิเมชันของเราดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น



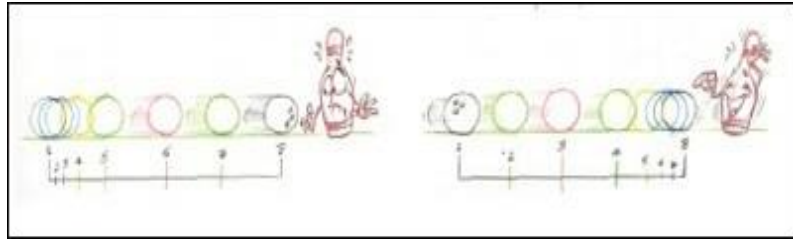
ภาพที่ 2.13 Arcs

- 7) Exaggeration การเน้นให้แอนิเมชันของเราเห็นชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นท่าโพส อากัปกริยา หรืออารมณ์ของตัวละคร



ภาพที่ 2.14 Exaggeration

- 8) Slow in and Slow out การอนิเมทการเคลื่อนที่ของลูกโบว์ลิ่งให้รู้สึกว่ามีแรงน้อยในเฟรมและมีความเร็วเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในเฟรมที่แปดก่อนที่จะชนพินให้ล้มได้ ส่วนภาพด้านซ้ายเคลื่อนที่ด้วยความเร็วมากในเฟรมแรกและค่อยๆ อ่อนแรงลงในเฟรมที่แปดซึ่งจะดูไม่น่าเชื่อถือเท่ากับภาพด้วยซ้าย แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองหลักการต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับในแต่ละเหตุการณ์



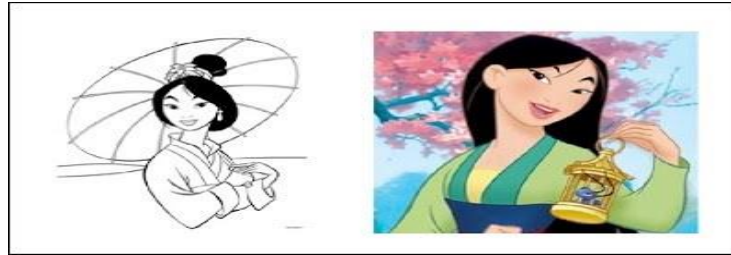
ภาพที่ 2.15 Slow in and Slow out

- 9) Secondary Action การเสริมการแสดงหลัก เพื่อให้งานดูมีชีวิตแต่การเล่าเรื่องต้องไม่เปลี่ยนไป อย่างเช่นนักแสดงกำลังอ่านหนังสือพิมพ์แต่ก็ดื่มกาแฟไปด้วย การอ่านหนังสือพิมพ์คือ Primary Action ส่วนการดื่มกาแฟคือ การแสดงรองหรือ Secondary Action นั้นเอง



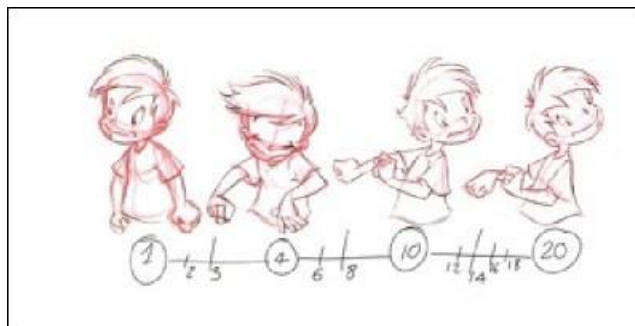
ภาพที่ 2.16 Secondary Action

- 10) Solid Drawing การลงสีให้กับภาพแต่ละภาพจะต้องมีการตัดเส้นก่อนเพื่อให้ได้เส้น Outline ที่สวยงามชัดเจน ยิ่งชัดเจนเท่าไรก็จะทำให้ชิ้นงานนั้นมีความสมบูรณ์สวยงาม



ภาพที่ 2.17 Solid Drawing

- 11) Straight Ahead and Pose to Pose การวาดภาพแต่ละภาพ เฟรมแต่ละเฟรม เพื่อนำมาเรียงต่อกันแล้วให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้นจะมีวิธีการทำงานอยู่สองวิธีคือ Straight Ahead ซึ่งมีการทำงานที่แตกต่างกันดังนี้ Straight Ahead จะเป็นการวาดภาพจากเฟรมหนึ่งไปยังอีกเฟรมหนึ่งโดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบ แต่ในขณะที่ Post to Post จะเป็นการวาดภาพเฉพาะคีย์ Post หลักเป็นช่วงๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อนจากนั้นจึงค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่าง คีย์ Post



ภาพที่ 2.18 Straight Ahead and Pose to Pose

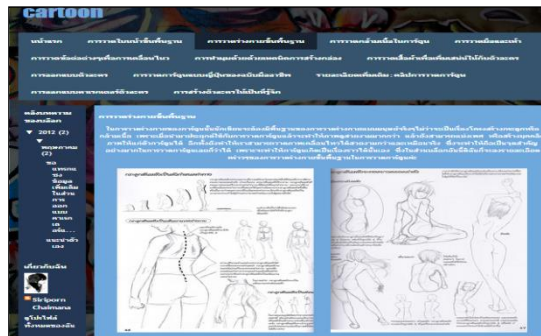
- 12) Appeal เริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร นิสัย ลักษณะท่าทางและบุคลิกที่สื่อออกมาให้เราารู้สึกคล้ายตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง ดังตัวละครทั้งสี่ตัวในภาพตัวอย่าง ที่ทำให้เรารู้สึกว่าตัวละครทั้งสี่มีบุคลิกเฉพาะตัวและมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน



ภาพที่ 2.19 Appeal

เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

คณะผู้จัดทำ ทำการค้นหาเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการสอนวาดรูปและการสร้างตัวการ์ตูน และการวาดการ์ตูนลงโปรแกรม Flash CS6 และ Illustrator CS3 เนื่องจากมีประโยชน์ต่อการดำเนินภาค นิพนธ์ในด้านการวาดภาพและสร้างตัวละครได้ด้วยตัวเองสามารถใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ มาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินงานโครงการ โดยการค้นหาได้จากเว็บไซต์ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.20 http://siripornchaimana.blogspot.com/p/blog-page_6496.html

เป็นเว็บไซต์ที่มีการรวบรวมการวาดการ์ตูนขั้นพื้นฐานในลักษณะต่างๆ เช่น การวาดใบหน้า ขั้นพื้นฐานการวาดกล้ามเนื้อในการ์ตูน ซึ่งได้รวบรวมการวาดไว้หลายประเภท ให้ผู้ที่สนใจเข้ามา ศึกษาการวาดภาพต่างๆ ได้ง่ายยิ่งขึ้น

ใครมีปัญหาในการวาดสัดส่วนลงอุระ คิดว่าจะเป็นประโยชน์เพราะเขียนจากวิธีการที่เราใช้จริง

วิธีวาดท่าโพส V.2

คอ
อก
สะดือ
ขา
เท้า

ทีมย์เป็นนักวาดภาพประกอบ ทำงานวาดมาประมาณ 7 ปี มีผลงานลงสื่อทั้งไทยและต่างประเทศ
ดูประวัติเพิ่มเติม
ติดตาม illustcourse ได้ที่

รับข่าวสารการเปิดคอร์ส, ฟิล์มและเทคนิคในการวาดได้โดยการสมัครสมาชิกกับเรา

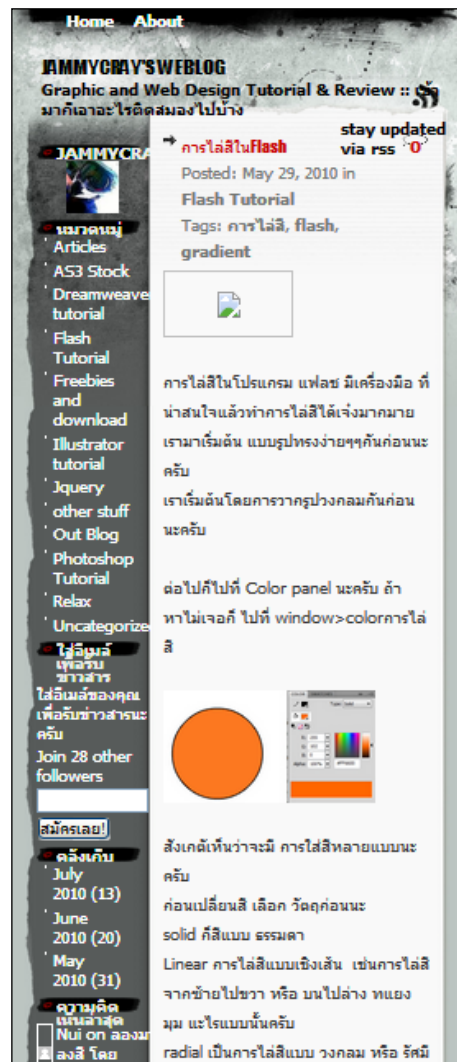
รับ E-book ฟรี

สมัครสมาชิก illustcourse วันนี้เพื่อขยับหาความรู้เพื่อพัฒนาการวาดหรือทางอินลิ, ข่าวสารการเปิดคอร์สและฟรี! E-book 5 ชิ้นตอนในการพัฒนาตัวเองสู่การเป็นนักวาด

ไม่เสียเงิน!
การสมัครสมาชิก

ภาพที่ 2.21 <http://www.illustcourse.com>

เป็นเว็บไซต์ที่มีการรวบรวมการวาดการ์ตูนขั้นพื้นฐาน เช่น การวาดสัดส่วนและท่าโพส ขั้นตอนการลงสี ซึ่งได้รวบรวมการวาดไว้หลายประเภท ให้ผู้ที่สนใจเข้ามาศึกษาการวาดภาพและการลงสีได้ง่ายยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.22 <http://jammycray.wordpress.com/2010/05/29>

เป็นเว็บไซต์ที่มีการสอนเกี่ยวกับการลงสีแล้วไล่ระดับสีใน โปรแกรม Adobe Flash CS6 ให้ผู้ที่สนใจเข้ามาศึกษาการวิธีการลงสีได้ง่ายยิ่งขึ้น

<p>3. เทลีสเฟลนๆ ลงไปก่อนเพื่อให้รู้ว่าตรงไหนจะต้องทำอะไร ต่อ</p>		<p>SHOBI mix เรื่องเกี่ยวกับ [How to] วิธีการ เมกไกด์มีฮิวริค Flash พจนาน Short Animation (intro) อาร์ทแอสเฟลช Touhou : Marisa's Harem? ไม่มีภาพอาร์ทแอส อะไร เบลูเม็ลเด นทริโทกันแลนๆ FAQ update 15/04/11 Vocaloid's Day 18 Panty and Stocking วาด กับเพื่อน อาร์ทภาพสีทอนอบ Magic forest เฟลช มาร์สะวาท เ็น Stealing Time มาร์สะ อลิส เด็น~ เมื่อคอมพิ้อ์ฮัด วาด... มาร์สะส่วนน้อย.... in Photoshop แม่ตัวเต็มของ Touhou Anime คำณ Kinema kan ตารางฝึกวาด หลายๆแบบ สเต็มการวาดรูป ลงลิ้น Flash ของข้าพเจ้า... โปรดไปลิ้นแบบ ฮ</p>
<p>4. ลงเจามันซะ เราใช้เส้นดินสอแบ่งเขตส่วนที่จะลงเงากับ ไม่ลง แล้วเทลีสลงไป เสร็จแล้วก็ลบเส้นทิ้ง</p>		
<p>5. วาด bg...</p>		

ภาพที่ 2.23 <http://devine-hana.exteen.com/20100108/flash>

เป็นเว็บไซต์ที่มีการสอนเกี่ยวกับการลงสีไล่ระดับสีและการสร้างเงาให้กับตัวการ์ตูน โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ให้ผู้ที่สนใจเข้ามาศึกษาการวิธีการลงสีและการวาดเงาได้ง่ายยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.24 <http://writer.dek-d.com/mapian/story/viewlongc.php?id=777425&chapter=1>

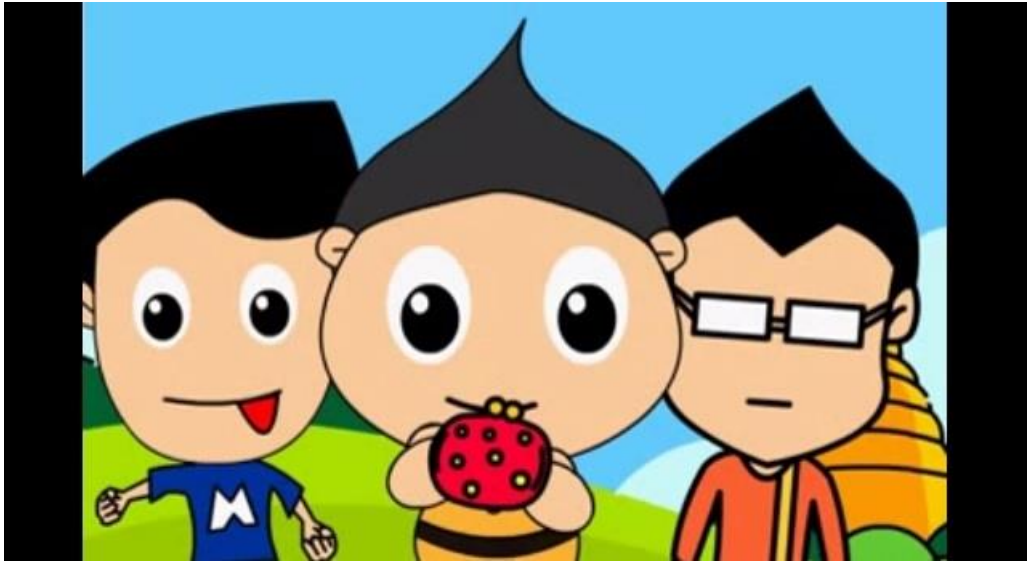
เป็นเว็บไซต์ที่มีการสอนเกี่ยวกับการการวาดรูปและการลงสี โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS3 ให้ผู้ที่สนใจเข้ามาศึกษาการวิธีการวาดภาพและลงสีได้ง่ายยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง



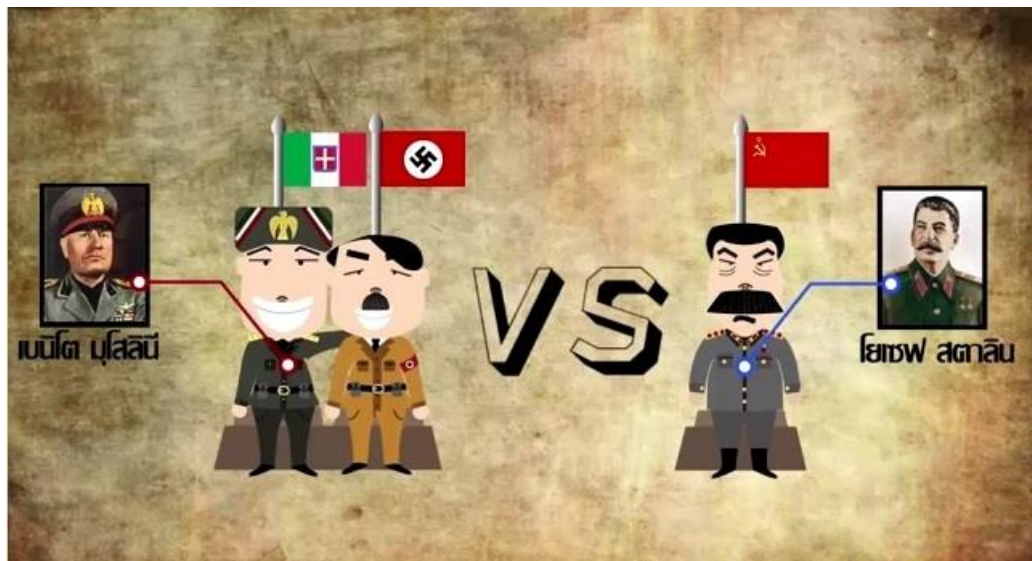
ภาพที่ 2.25 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง เพื่อน

กันยรัตน์ ชาภูวงค์ เกรียงไกร หมวกสันเทียะ และนัฐพล จีงอมรกิจ (2556) ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ได้พัฒนา ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง เพื่อน โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash, Photoshop, Illustrator, After Effects CS5 เพื่อให้ภาพ สี และฉาก ออกมาสมบูรณ์ มีแง่คิดคติต่างๆ มากมาย ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน และสามารถนำความรู้ที่ได้มาใช้ในชีวิตประจำวันในสังคม



ภาพที่ 2.26 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง คุณธรรม ชุคความซื่อสัตย์

ศิริลักษณ์ สุขภิรมย์ (2555) สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้พัฒนา ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง คุณธรรม ชุคความซื่อสัตย์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator, Photoshop, Flash CS5 เพื่อช่วยสนับสนุนส่งเสริมการมีคุณธรรมของเด็กในช่วงวัยระหว่าง 6-9 ปี ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีการซึมซับการกระทำต่างๆ ที่เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม ที่จะช่วยส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในการเป็นประชากรที่ดีของประเทศต่อไปในอนาคต



ภาพที่ 2.27 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2

กริตากร วรวิทยา (2556) สาขาสื่ออนิเมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้พัฒนา ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator, Photoshop, Flash CS5 เพื่อให้ประชาชนมีความรู้และความเข้าใจทางด้านประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 มากขึ้น มีข้อคิดดีๆ มากมาย และสามารถนำความรู้ที่ได้มาใช้ในชีวิตประจำวันในสังคม



ภาพที่ 2.28 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สามัคคีคือพลังที่ยิ่งใหญ่

ศันสนีย์ จงกรด (2556) สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ได้พัฒนา ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สามัคคีคือพลังที่ยิ่งใหญ่ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator, Photoshop, Flash CS6 เพื่อช่วยสนับสนุนส่งเสริมการมีคุณธรรมของเด็กในช่วงวัยระหว่าง 6-12 ปี ที่จะช่วยส่งเสริมความสามัคคีและปลูกจิตสำนึกในการเป็นประชากรที่ดีของประเทศต่อไปในอนาคต



ภาพที่ 2.29 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สะท้อนปัญหาการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร

ชยานันท์ ศิริขจร (2556) สาขาสื่ออนิเมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้พัฒนา ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สะท้อนปัญหาการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Flash CS6 เพื่อช่วยสะท้อนปัญหาสังคมในการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควรมีข้อคิดต่างๆที่มากมายและยังนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการดำเนินชีวิตต่อไป