



การสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อแนะนำแผนกในบริษัท

ฮับบา ไทยแลนด์ สำหรับนักศึกษาฝึกงาน

Development of Motion graphic media to introduce department in the
company. (HUBBA Thailand)

นางสาวฐิชาภัทร์ บุญยวัฒนสิทธิ์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2561

การสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อแนะนำแผนกในบริษัท ฮับบา ไทยแลนด์ สำหรับนักศึกษาฝึกงาน

Development of Motion graphic media to introduce department in the company.

(HUBBA Thailand)

นางสาวจุฑาภัทร์ บุญยวัฒน์สิทธิ์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ปีการศึกษา 2561

คณะกรรมการสอบ

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์นิติรัตน์ ตัณฑเวท)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการสอบ

(อาจารย์อภิญา นิมคุ้มภัย)

..... ประธานสหกิจศึกษาและกรรมการสอบ

(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

บทคัดย่อ

ชื่อโครงการ	การสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อแนะนำแผนกในบริษัท ฮับบ้า ไทยแลนด์ สำหรับนักศึกษาฝึกงาน
ผู้เขียน	ฐิชาภัทร์ บุญวัฒนสิทธิ์
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อภิษฐา นิ่มคุ้มภัย
พนักงานที่ปรึกษา	นายกิตติรัช อินทุคม
ชื่อบริษัท	HUBBA Thailand
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	Co-Working Space

บทสรุป

รายงานเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอแผนกต่างๆในบริษัท ฮับบ้า ไทยแลนด์ ที่รับนักศึกษาฝึกงาน ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 แผนกได้แก่ 1.Community 2.Event 3.Marketing 4.Human resource/Strategy 5.Sale และ 6.Product เป็นการนำเสนองานในรูปแบบ Motion graphic มีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปใช้เป็นสื่อให้นักศึกษาฝึกงานในรุ่นถัดไปที่ต้องการเข้าไปฝึกงานในบริษัท ฮับบ้า ไทยแลนด์ ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจการทำงานของแผนกในบริษัท ฮับบ้า ไทยแลนด์ รวมถึงสื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของการทำงานในแต่ละแผนกอย่างชัดเจน เพื่อเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจในการเลือกเข้าฝึกงานในแผนกนั้นๆ ผลลัพธ์ในการดำเนินงาน คือ บริษัทสามารถนำสื่อ Motion graphic ไปใช้ในการเพื่อให้นักศึกษาฝึกงานในรุ่นถัดๆไปที่เข้ามาฝึกงานในบริษัทได้ดูและตัดสินใจเลือกแผนกที่เหมาะสม

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท ฮับบ่า ไทยแลนด์ ที่ให้ข้าพเจ้าเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานและให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์จริงและได้เรียนรู้เรื่องใหม่ๆที่ข้าพเจ้าไม่เคยได้เรียนรู้มาก่อน

ขอขอบคุณพี่ๆพนักงานฝ่าย Marketing ที่คอยดูแลให้คำแนะนำและมอบประสบการณ์มากมายตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมา ตลอดจนให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำต่างๆที่ทำให้การทำงานสำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี รวมไปถึงอาจารย์อภิษฎา นิยมคุ้มภัย ที่คอยให้คำปรึกษาด้านโครงงานและการทำงาน รวมทั้งช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน นอกจากนี้ ขอขอบพระคุณผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้โครงงานและรายงานฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

นางสาวจุฑาทิสร์ บุญวัฒน์สิทธิ์

TNI

สารบัญ

บทสรุป	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจและสถาน	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับ	3
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	4
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	4
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน	5
2.1.1 โน้ตบุ๊ก (notebook)	5
2.1.2 เมาส์ปากกา (Pen mouse)	6
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	7
2.2.1 โปรแกรม Adobe illustrator	7

2.2.2	โปรแกรม Adobe after effects	7
2.2.3	โปรแกรม Adobe premiere pro	8
2.3	ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	9
2.3.1	ทฤษฎีสี่	9
2.3.2	องค์ประกอบศิลป์ รูปทรงและรูปร่าง	15
2.3.3	หลักการเขียน Storyboard	17
2.3.4	Infographic	18
2.3.5	Animation	19
บทที่ 3	แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	21
3.1	แผนงานการฝึกงาน	21
3.2	รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน	22
3.3	ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	22
บทที่ 4	สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ	23
4.1	ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	23
4.1.1	ศึกษาและรวบรวมข้อมูลของทุกแผนกใน HUBBA	23
4.1.2	หา Reference เพื่อคูเป็นแนวทาง	23
4.1.3	กำหนดโทนสีที่ใช้ในงาน	24
4.1.4	ออกแบบ Character	24
4.1.5	เขียนสตอรี่บอร์ด	25
4.1.6	สร้างฉากที่ใช้ในงาน	25
4.1.7	นำฉากและตัวละครที่สร้างไว้มาขยับใน after effects	26
4.1.8	ใส่เสียง	26
4.1.9	ส่งผลงานสำเร็จ	27
4.2	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	27
4.3	วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	27
	และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	28
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	28
5.2 ปัญหาและอุปสรรค	28
5.3 แนวทางการแก้ไขปัญหา	28
5.4 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	28
เอกสารอ้างอิง	29
ภาคผนวก	
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	33



TNI

รายการตาราง

ตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

31



TNI

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้งบริษัท HUBBA Thailand	1
ภาพที่ 1.2 แผนผังโครงสร้างบริษัท	2
ภาพที่ 2.1 Notebook ยี่ห้อ MacBook Pro retina 13	5
ภาพที่ 2.2 Intuos Wacom	6
ภาพที่ 2.3 โปรแกรม Adobe illustrator	7
ภาพที่ 2.4 โปรแกรม Adobe after effects	7
ภาพที่ 2.3 โปรแกรม Adobe premiere pro	8
ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	22
ภาพที่ 4.1 ข้อมูลที่รวบรวม	23
ภาพที่ 4.2 Motion graphic จาก Youtube Channel The Infographics Show	23
ภาพที่ 4.3 โทนีส์ที่เลือกมาใช้งาน	24
ภาพที่ 4.4 ออกแบบ character แต่ละแผนก	24
ภาพที่ 4.4 สตอรี่บอร์ด	25
ภาพที่ 4.5 ฉากที่ใช้ในงาน Motion graphic	25
ภาพที่ 4.6 ภาพการขยับ Motion ในโปรแกรม Adobe after effects	26
ภาพที่ 4.7 ภาพการใส่เสียงในโปรแกรม adobe premiere pro	26
ภาพที่ 4.7 ภาพผลงาน Motion Graphic ที่สำเร็จแล้ว	27

บทที่ 1

บทนำ

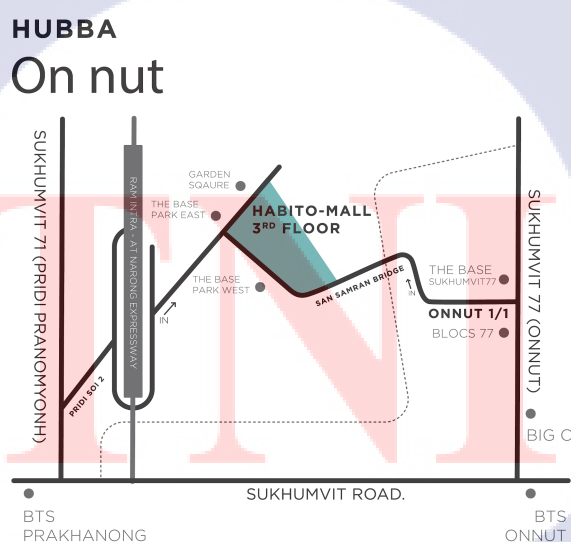
1.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

1.1.1 ชื่อสถานที่ตั้งประกอบการ : HUBBA Thailand

1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ: 307 ถนนสุขุมวิท 77 ตำบล พระโขนงเหนือ อำเภอ วัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

1.1.3 โทรศัพท์ : 02-118-0839

1.1.4 แผนที่สถานประกอบการ :



☎ 02-118-0839 ✉ HUBBA-TO@HUBBATHAILAND.COM

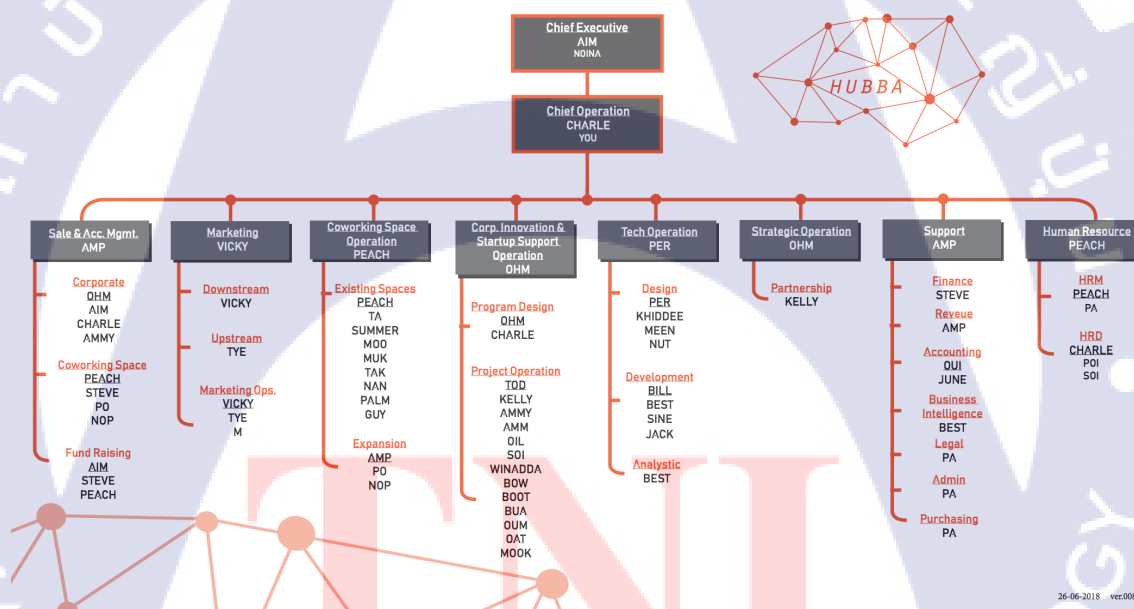
ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท HUBBA Thailand

1.2 ลักษณะธุรกิจ และสถานประกอบการ

บริษัท ฮับบา ไทยแลนด์ ก่อเมื่อปี 2012 ก่อตั้งขึ้นโดยคุณ ชาร์ล และเอ็ม อมฤต เจริญพันธ์ เป็น co-working space แห่งแรกของประเทศไทย บริษัท ฮับบา ไทยแลนด์ จำกัด เกิดขึ้นมาเพื่อรองรับปัญหาของกลุ่มคนหรือบุคคลที่อยากจะมีที่ทำงาน โดยมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่ครบครัน และใช้ทรัพยากรต่างๆในการทำงานร่วมกัน

ปัจจุบัน ฮับบายังคอยให้การสนับสนุน วงการ สตาร์ทอัพ ของเมืองไทย เพื่อผลักดันให้ วงการ สตาร์ทอัพไทย เติบโต และเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางมากขึ้น

1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 แผนผังโครงสร้างบริษัท

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับ

1.ตำแหน่ง Trainee Graphic designer มีหน้าออกแบบ Art work ลง Facebook และงาน Event ต่างๆ

2.หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

- ออกแบบ Art work
- ทำ Infographic
- อัลบั้มภาพเล่าเรื่องบน Facebook
- เป็น staff งานอีเว้นท์

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งงานที่ปรึกษา

นายกิตติธัช อินทุคม พนักงานตำแหน่ง Art Director

1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น4เดือน (4มิถุนายน–28กันยายน พ.ศ.2561)

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากบริษัทฮับบ้า ไทยแลนด์มีการรับนักศึกษาฝึกงานเข้ามาเรียนรู้งานอยู่เป็นประจำและภายในบริษัทมีฝ่ายและแผนกต่างๆหลากหลายแผนก ทำให้นักศึกษาฝึกงานที่เพิ่งเข้ามาใหม่ไม่เข้าใจว่าลักษณะการทำงานของแต่ละฝ่ายเป็นอย่างไร หากต้องการฝึกในด้านที่ตนเองสนใจจะต้องเข้าแผนกไหน จึงนำเสนอการทำงานของแต่ละฝ่ายโดยสังเขปโดยใช้สื่อ Motion Graphic

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

เพื่อให้นักศึกษาฝึกงานที่เข้ามาใหม่ได้รู้รูปแบบการทำงานในแต่ละแผนก

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

นักศึกษาฝึกงานสามารถเข้าใจรูปแบบการทำงานของแต่ละแผนกในบริษัท

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Motion graphic คือ งานกราฟฟิกที่เคลื่อนไหวได้โดยการนำเอามาจัดเรียงต่อกัน หรือก็คือการทำให้ภาพวาด 2 มิติเคลื่อนไหวได้ เหมือนการทำการ์ตูนแอนิเมชัน ปัจจุบันได้มีการใช้ Motion graphic เป็นสื่อในโลกออนไลน์กันมากขึ้นเนื่องจากสามารถอธิบายและทำความเข้าใจได้ง่ายเมื่อถูกสื่อสารออกไป

Artwork คือ การทำกราฟิกแนวสื่อโฆษณา ไม่เน้นกราฟิกแบบวาดรูปมากเกินไป แต่ค่อนข้างเน้นไปที่ การใช้ Text

Co-working space คือ พื้นที่ที่ใช้ทำงานร่วมกันและใช้ทรัพยากรต่างๆในการทำงานร่วมกัน

บทที่ 2

เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 เครื่องมือที่ใช้ทำงาน

2.1.1 โน้ตบุ๊ก (notebook or laptop)

คือเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ถูกออกแบบมาให้มีขนาดเล็ก สามารถขนย้ายหรือพกพาได้สะดวก โดยปกติจะมีน้ำหนักอยู่ที่ประมาณ 1-3 กก. การทำงานของแล็ปท็อปจะใช้พลังงานไฟฟ้าจากแบตเตอรี่ ประสิทธิภาพของแล็ปท็อปโดยทั่วไปนั้นเทียบเท่ากับคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะแบบปกติ



ภาพที่ 2.1 Notebook ยี่ห้อ MacBook Pro retina 13

2.1.2 เม้าส์ปากกา (tablet)

อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ input ชนิดหนึ่งซึ่งมีลักษณะคล้ายปากกาและมักมากับตัวกระดาน
วาดเขียนดิจิทัล ซึ่งเม้าส์ปากกานั้นถูกออกแบบมาเพื่อใช้ในงานวาดเขียนแบบดิจิทัล งาน
เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือการวาดการ์ตูนบนเครื่องคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 2.2 intuos wacom

TNI

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 โปรแกรม Adobe illustrator

โปรแกรมสำหรับสร้างงานในรูปแบบเวกเตอร์ เหมาะกับงานสิ่งพิมพ์หรืองานที่ต้องใช้ในขนาดใหญ่เนื่องจากไฟล์ภาพเป็นเชิงเรขาคณิตจึงมีความพิเศษคือสามารถขยายได้มากเท่าที่ต้องการและไม่เสียคุณภาพ



รูปที่ 2.3 โปรแกรม Adobe Illustrator

2.2.2 โปรแกรม Adobe after effects

เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อและการขยับ Motion ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว ไฟล์เสียง



รูปที่ 2.3 โปรแกรม Adobe after effects

2.2.3 โปรแกรม Adobe premiere pro

เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อวิดีโอเพื่อนำมาประกอบกันเป็นภาพยนตร์ เป็นซอฟต์แวร์โปรแกรม ที่ใช้ในงานตัดต่อวิดีโอและบันทึกตัดต่อเสียงที่แพร่หลายที่สุด มีการทำงานที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก สามารถจับภาพและเสียงมาวาง ลงบนไทม์ไลน์เคลื่อนย้าย ได้อิสระโดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง และไม่มีการสูญเสียของสัญญาณภาพและเสียง ทั้งยังสามารถใช้ตัดต่อภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็น รวมไปถึงวิดีโอ แม้กระทั่งการทำงานเกี่ยวกับเสียง



รูปที่ 2.3 โปรแกรม Adobe premiere pro

2.3 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.3.1 ทฤษฎีสี

สี(COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีอันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็น อย่างยิ่ง

คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
2. แม่สีที่เป็นวัตถุ (PIGMENTARY PRIMARY) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน
3. สีที่เกิดจากการผสมของแม่สีคุณลักษณะของสีสีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้า

ผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงินสีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพูซีด (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผง หิน บนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ(ROCK PAINTING) เริ่ม ทำ ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปนในประเทศไทย

กรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เพิงหินในที่ต่างๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอำเภอฟังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำบนเครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้านขดจิตกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆ สมัยสุโขทัยและอยุธยามีหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลืองในสมัยโบราณนั้น ช่างเขียนจะเอาวัตถุต่างๆ ในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่ยพยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่างๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ย้อมผ้าต่างๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะเงินมีคตินในการเขียนภาพเพียงสีแดง คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ 1.สีธรรมชาติ 2.สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า เย็น สีของ รุ่งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนสีของ ดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉากเวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

แม่สี (PRIMARIES)

สีต่าง ๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สีที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่างๆ ที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิมแม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น (ดูเรื่อง แสงสี)

2. แม่สีวัตถุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯแม่สีวัตถุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้วงจรสี (Colour Circle) สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน
สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สี ส้มสีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วงสีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือสีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดงสีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดงสีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลืองสีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงินสีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงินสีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง
วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำไดดังนี้ 1.มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย 2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสี

สีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี 3.ผสมสีตรงข้ามลงไปในส่วนทั้งสองสี สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทาสีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาลสีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สี ในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีด หมน ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา

แม่สีวัตถุธาตุ (PIGMENTARY PRIMARIES)

แม่สีวัตถุธาตุนั้นหมายถึง “วัตถุที่มีสีอยู่ในตัว” สามารถระบาย ทา ย้อม และผสมได้เพราะมีเนื้อสีและสีเหมือนตัวเอง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีของช่างเขียนสีต่างๆจะเกิดขึ้นมาอีกมากมาย ด้วยการผสมของแม่สีซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 สีคือ 1. น้ำเงิน (PRUSSIAN BLUE) 2. แดง (CRIMSON LEKE) 3. เหลือง (GAMBOGE TINT)

สีแดง (CRIMSON LAKE) สะท้อนรังสีของสีแดงออกมาแล้วดึงดูดเอาสีน้ำเงินกับสีเหลืองซึ่งต่างผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีเขียว อันเป็นคู่สีของสีแดงสีเหลือง (GAMBOGE YELLOW) สะท้อนรังสีของสีเหลืองออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีน้ำเงินซึ่งผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีม่วง อันเป็นคู่สีของสีเหลืองสีน้ำเงิน (PRESSION BLUE) สะท้อนรังสีของสีน้ำเงินออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีเหลืองเข้ามาแล้วผสมกันก็จะกลายเป็นสีส้ม ซึ่งเป็นคู่สีของสีน้ำเงิน ระบบสี RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม จะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่สายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงสุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า อัลตราไวโอเลต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (InfraRed) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่า

สีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจ้น้ำเงิน สีฟ้าเขียวและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น

การผสมสี วัตถุขาว

แม่สีวัตถุขาว แดง เหลือง และสีน้ำเงิน นั้น ผสมกันแล้วเกิดสีขึ้นอีกหลายสีแม่สีวัตถุขาว (PIGMENTARY PRIMARIES) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สีขั้นที่หนึ่งขั้นที่ 1 คือสี 1. น้ำเงิน (PRUSSIAN BLUE) 2. แดง (CRIMSON LEKE) 3. เหลือง (GAMBOGE TINT) แม่สีทั้งสาม ถ้านำมาผสมกัน จะได้เป็นสีกลาง (NEUTRAL TINT) สีขั้นที่ 2 (SECONDARY HUES) เกิดจากการนำสีแม่ 2 สีมาผสมกันในปริมาณเท่ากันจะเกิดสีใหม่ขึ้นน้ำเงิน ผสม แดง เป็น ม่วง (VIOLET) น้ำเงิน ” เหลือง ” เขียว (GREEN) แดง ” เหลือง ” ส้ม (ORANGE) สีขั้นที่ 3 (TERTIARY HUES) เกิดจากการผสมสีขั้นที่ 2 กับแม่ (สีขั้นที่ 1) ได้สีเพิ่มขึ้นอีกคือเหลือง ผสม เขียว เป็น เขียวอ่อน (YELLOW – GREEN) น้ำเงิน ” เขียว ” เขียวแก่ (BLUE – GREEN) น้ำเงิน ” ม่วง ” ม่วงน้ำเงิน (BLUE – VIOLET) แดง ” ม่วง ” ม่วงแก่ (RED – VIOLET) แดง ” ส้ม ” แดงส้ม (RED – ORANGE) เหลือง ” ส้ม ” ส้มเหลือง (YELLOW – ORANGE)

การผสมกันของแม่สีข้างเขียนได้สีอยู่ 3 ขั้น ดังนี้

สีขั้นที่ 1 (Primary Color) ได้แก่

สีแดง, สีเหลือง, สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ 2 (Secondary Hues) เป็นการนำเอาแม่สีมาผสมกันในปริมาณเท่า ๆ กัน จะได้สีใหม่อีก 3 สี ดังนี้

สีแดง ผสมกับ สีเหลือง เป็น สีส้ม

สีแดง ผสมกับ สีน้ำเงิน เป็น สีม่วง

สีเหลืองผสมกับ สีนํ้าเงิน เป็น สีเขียว

สีขั้นที่ 3 (Tertiary Hues) เกิดจากนำเอาแม่สีมาผสมกับสีขั้นที่ 2 โดยจะได้สีใหม่เพิ่มอีก 6 สี ดังนี้

สีแดง ผสม สีม่วง เป็น สีม่วงแดง

สีแดง ผสม สีส้ม เป็น สีส้มแดง

สีเหลือง ผสม สีส้ม เป็น สีส้มเหลือง

สีเหลือง ผสม สีเขียว เป็น สีเขียวเหลือง

สีนํ้าเงิน ผสม สีม่วง เป็น สีม่วงนํ้าเงิน

สีนํ้าเงิน ผสม สีเขียว เป็น สีเขียวนํ้าเงิน

วรรณะของสี

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

1. วรรณะสีร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดง และสีม่วง สีใน วรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีนํ้าตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2. วรรณะสีเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวนํ้าเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงนํ้าเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีนํ้าเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็น ดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้า อยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

2.3.2 องค์ประกอบศิลป์ รูปทรงและรูปร่าง

รูปร่าง (Shape) คือ รูปแบน ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนาเกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระ ที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล

รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาว แล้ว ยังมีความลึก หรือ ความหนา หนา ด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือ การจัดองค์ประกอบของรูปทรง หลายรูปรวมกัน รูปร่างและรูปทรง เป็นรูปธรรมของงานศิลปะ ที่ใช้สื่อเรื่องราวจากงานศิลปะไปสู่ผู้ชม

รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือ คำนวณ ได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้าง ของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์ คิดค้นขึ้น อย่างมีแบบแผน แน่นอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม ก็จัดเป็นรูปเรขาคณิต เช่นกัน รูปเรขาคณิตเป็นรูป ที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่างๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่นๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจก่อนแก้ไขก่อน

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็ จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของ รูปร่างรูปทรง เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดง ความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันอีกด้วย

ลักษณะของเส้น

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็น จังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย จัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็น ส่วน ๆ
2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูป และ โครงสร้างของภาพ

2.3.3 หลักการเขียน Storyboard

ความหมายของสตอรี่บอร์ด(Story Board)

สตอรี่บอร์ด คือ การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดแนวทางในการถ่ายทำหรือผลิตภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคดี เป็นต้น เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง จัดมุมกล้อง กำหนดเวลา ซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แค่ออกองค์ประกอบสำคัญๆ ได้ มีการระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ กรอบแสดงภาพและมุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเก็ตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่างๆ จากบท เปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมแต่ละช่อง

รูปแบบของ Storyboard จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการ เขียน Storyboardก็จะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบ ต่างๆ สิ่งสำคัญที่อยู่ภายใน Storyboard ประกอบด้วย

1. ตัวละครหรือฉากไม่ว่าจะเป็นคนสัตว์สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญคือ พวกเขากำลังเคลื่อนไหวอย่างไร
 2. มุมกล้องทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง
 3. เสียงการพูดคนระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร
- ข้อดีของการทำ Storyboard คือ ช่วยให้เนื้อเรื่องสั้นไหลเพราะได้อ่านทวนตั้งแต่ต้นจนจบก่อนจะลงมือวาดจริง และช่วยให้เนื้อเรื่องไม่ออกทะเลเพราะมีแผนการวาดไว้หมดแล้ว ทั้งนี้ยังช่วยกะปริมาณบทพูดให้พอดีและเหมาะสมกับหน้ากระดาษและบอลลูนนั้นๆ และช่วยให้สามารถวาดจบได้ในจำนวนหน้าที่กำหนด

ขั้นตอนการทำ Storyboard

1. วางโครงเรื่องหลักไม่ว่าจะเป็น Theme ตัวละครหลัก ฉาก ฯลฯ

1.1 แนวเรื่อง

1.2 ฉาก

1.3 เนื้อเรื่องย่อ

1.4 Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการจะสื่อ)

1.5 ตัวละคร สิ่งสำคัญของตัวละคร คือกำหนดบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวให้ โดดเด่น ไม่คล้ายกันจนเกินไป ควรออกแบบบุคลิกของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกันและมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที

2. ลำดับเหตุการณ์คร่าว ๆ จุดสำคัญคือ ทุกเหตุการณ์จะต้องเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เหตุการณ์ก่อนหน้าและ เหตุการณ์ต่อมาต้องมีน้ำหนักมากขึ้นและต้องหาจุด Climax ของเรื่องให้ได้จุดนี้จะเป็น จุดที่น่าตื่นเต้นที่สุด ก่อนที่จะเฉลยปมทุกอย่างในเรื่องการสร้างปมให้ผู้อ่านสงสัยก็เป็นจุดสำคัญในการสร้างเรื่องปมจะทำให้ผู้อ่านเกิดคำถามในใจและคาดเดาเนื้อเรื่อง

3. กำหนดหน้า

4. แต่งบทเป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือวาด Storyboard ควรเขียนบทพูดและบทความคิดที่ใช้เขียนลงในหน้าออกมาโดยละเอียดเพื่อที่จะได้กำหนดขนาดของบอลูนและจัดวาง ลงบนหน้ากระดาษได้อย่างเหมาะสม

5. ลงมือเขียน Storyboard

2.3.4 Infographic

Infographic มาจากคำว่า Information + graphic Infographic หมายถึง การนำข้อมูลหรือความรู้ มาสรุปเป็นสารสนเทศในลักษณะของข้อมูลและกราฟที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์กราฟ แผนภูมิไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็ว และชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้โดยไม่จำเป็น ต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีกการออกแบบ Infographic เป็นการ นำข้อมูลที่เข้าใจยากหรือข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือจำนวนมากมานำเสนอในรูปแบบต่างๆอย่างสร้างสรรค์ให้สามารถเล่าเรื่อง ได้ด้วยตัวเองมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ หัวข้อที่

น่าสนใจภาพและเสียงซึ่งจะต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆให้เพียงพอ แล้วนำมาสรุปวิเคราะห์ เรียบเรียงและแสดงออกมาเป็นภาพจึงจะดึงดูดความสนใจได้ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติม กราฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม ตาราง แผนที่ ฯลฯ จัดทำ ให้มีความสวยงาม น่าสนใจ เข้าใจง่าย สามารถจดจำได้นานทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้นการสร้าง Infographic ให้ดึงดูดความสนใจ (Designing An Amazing Infographic) ข้อมูลสารสนเทศสามารถนำมาจัดทำให้สวยงามและมีประโยชน์หากมีการนำเสนอที่ดี ที่ผ่านมาข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากถูกนำมาจัดกลุ่มทำให้ไม่น่าสนใจการจัดทำข้อมูลให้เป็นภาพกราฟิกจึงเป็นที่นิยมในปัจจุบัน Infographic เป็นการออกแบบให้เป็นภาพที่ช่วยอธิบายข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย

การสร้าง Infographic ให้มีประสิทธิภาพ (Designing Effective Infographic) Infographic เป็น ที่นิยมแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต เพราะสามารถถ่ายทอดข้อมูลจากการออกแบบที่มีศิลปะอย่างแท้จริงเป็นภาษาสากลที่สามารถเล่าเรื่องราวแม้ว่าดูแค่ภาพที่นำเสนอ เราสามารถพูดได้ว่า Infographic ไม่มีขอบเขตและขีดจำกัดในการเล่าเรื่องผ่านภาพการใช้กราฟิกช่วยเพิ่มความสวยงาม แก่สิ่งต่างๆ ทำให้ ข้อมูลน่าประทับใจมีคุณค่าอย่างมีนัยเพื่อที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ หลักการออกแบบ Infographic แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. ด้านข้อมูลข้อมูลที่จะนำเสนอ ต้องมีความหมาย มีความน่าสนใจเรื่องราวเปิดเผยเป็นจริง มีความถูกต้อง
2. ด้านการออกแบบ การออกแบบต้องมีรูปแบบ แบบแผน โครงสร้าง หน้าตาที่การทำงาน และความสวยงาม โดยออกแบบให้เข้าใจง่าย ใช้งานง่าย และใช้ได้จริง

2.3.5 Animation

แอนิเมชัน คำว่า แอนิเมชัน (Animation) มาจากรากศัพท์ละติน “animare” หมายความว่าทำให้มีชีวิต ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับ และแสดงผลอย่างต่อเนื่องด้วยความเร็วสูงจนเกิดเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวา ซึ่งการนำภาพหลายภาพนิ่ง

หลายๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วย ความเร็วสูงนั้นทำให้เกิดภาพลักษณะติดตา ปัจจุบันมักจะมี การนำคอมพิวเตอร์มาสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการสร้างภาพนิ่งขึ้นก่อนแล้วค่อยสร้าง ภาพต่อเนื่องภาพถัดไปเรียงลำดับไปเรื่อยๆ เปลี่ยนแปลงภาพไปที่ละน้อย แล้วนำมาเข้าสู่ คอมพิวเตอร์ใช้โปรแกรมสร้างแอนิเมชันในการ ลำดับภาพให้เหมาะสมกับเวลาและแสดง ภาพต่อเนื่องจนเห็นเป็นการเคลื่อนไหวที่สมจริง

ประเภทของแอนิเมชัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. การสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation)
2. การสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop Motion)
3. การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)

ประเภทของภาพเคลื่อนไหว

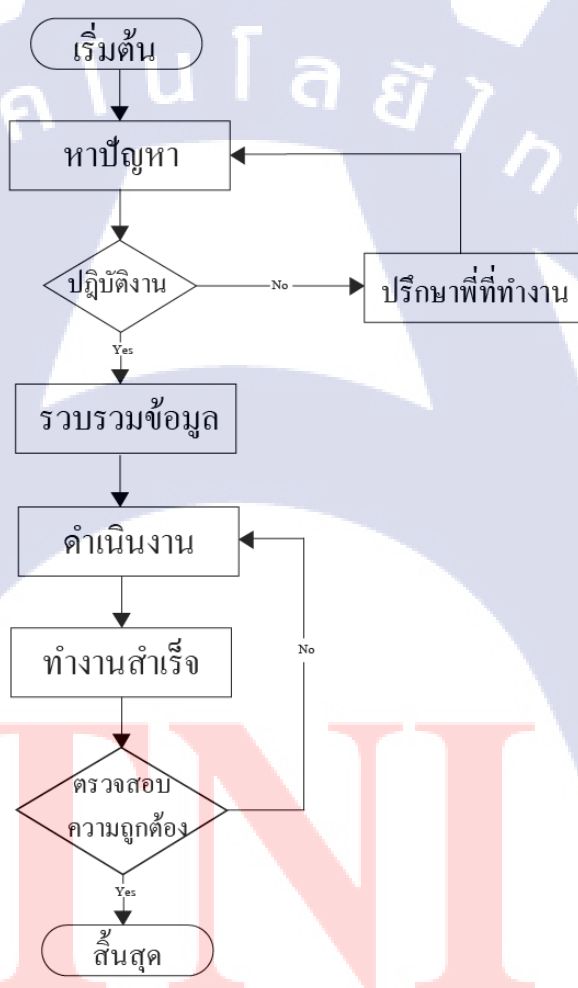
1. ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ (2D Animation) สามารถมองเห็นได้ทั้งความสูง และความกว้าง
2. ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ (3D Animation) สามารถมองเห็นได้ทั้งความสูง ความกว้างและความลึก ในปีพ.ศ.2526 มีแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกเรื่อง ผีเสื้อแสนรัก และอีกหลายเรื่องตามมา ได้แก่ เด็กชายคำแพง หนูน้อยนรมิต เทพธิดาตะวัน แอนิเมชันในประเทศไทยได้ กลับมาฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง ได้มีการสร้างการ์ตูน แอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง สังข์ทอง เงาะป่าและ โลกนิทาน

TNI

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมาย คือ Trainee Graphic Designer จะปฏิบัติงานเกี่ยวกับการออกแบบ Artwork โปสเตอร์ผ่านทาง Facebook และทำงาน Artwork สำหรับงานอีเว้นท์

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน



ภาพที่3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

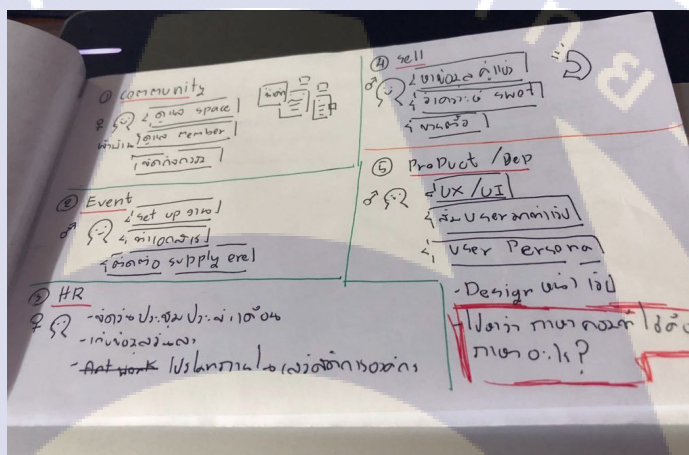
บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลของทุกแผนกใน HUBBA

เก็บรวบรวมข้อมูลของแผนกในฮับบาที่รับนักศึกษาฝึกงานและแต่ละแผนกมีรูปแบบการทำงานแบบไหน



ภาพที่ 4.1 ข้อมูลที่รวบรวม

4.1.2 หาReference เพื่อดูเป็นแนวทาง



ภาพที่ 4.2 Motion graphic จาก Youtube Channel The Infographics Show

4.1.3 กำหนดโทนสีที่ใช้ในงาน

เป็นตัวกำหนดโทนของงานให้อยู่ใน mood เดียวกัน



ภาพที่ 4.3 โทนสีที่เลือกมาใช้งาน

4.1.4 ออกแบบ Character

ออกแบบ character ของแต่ละแผนกเพื่อเป็นตัวแทนในการ สื่อสารถึงรูปแบบการทำงาน



ภาพที่ 4.4 ออกแบบ character แต่ละแผนก

4.1.5 เขียนสตอรี่บอร์ด



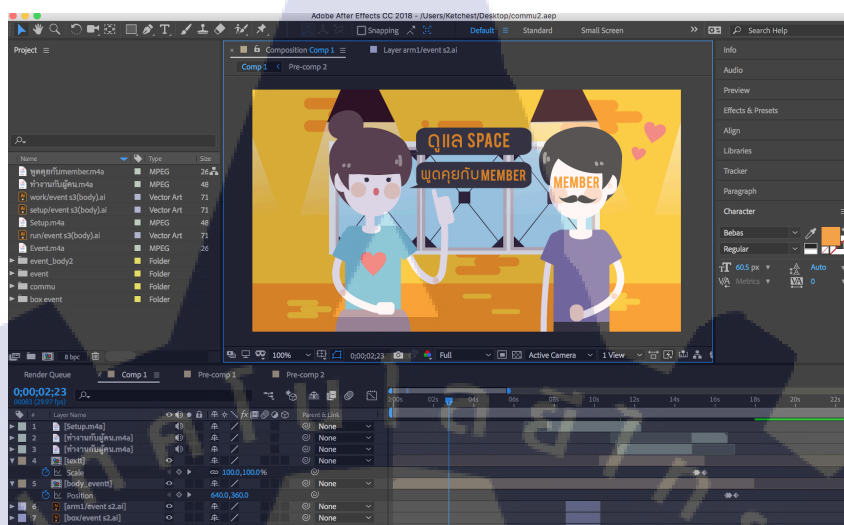
ภาพที่ 4.4 สตอรี่บอร์ด

4.1.6 สร้างฉากที่ใช้ในงาน



ภาพที่ 4.5 ฉากที่ใช้ในงาน Motion graphic

4.1.7 นำจากและตัวละครที่สร้างไว้มาขยับใน after effects

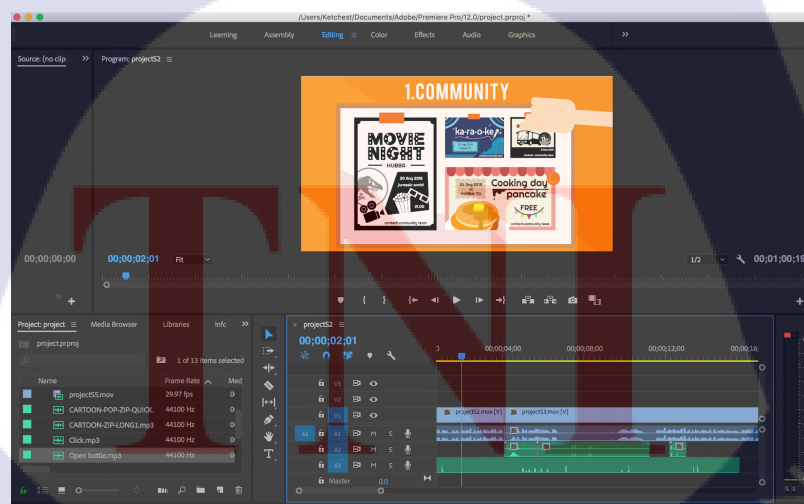


ภาพที่ 4.6 ภาพการขยับ Motion ในโปรแกรม Adobe after effects

4.1.8 ใส่เสียง

ใส่เสียงพากษ์, เสียง effect เสียง BGM เพื่อความน่าสนใจและความสมบูรณ์ของ งาน

Motion Graphic



ภาพที่ 4.7 ภาพการใส่เสียงในโปรแกรม adobe premiere pro

4.1.8 ส่งผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 4.8 ภาพผลงาน Motion Graphic ที่สำเร็จแล้ว

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการดำเนินการของโครงการผ่านไปได้ด้วยดีตามแผนและกำหนดการที่วางเอาไว้ ผลงานที่ออกมาเป็นที่น่าพึงพอใจ ในช่วงแรกข้าพเจ้าไม่มีประสบการณ์ในการทำ Motion graphic และยังขาดความชำนาญในการออกแบบและเลือกใช้สีก็ได้ พี่เลี้ยงมาช่วยให้ความรู้ในเรื่อง การเลือกฟอนต์ในการทำงาน และการใช้สีในการทำงานแต่ละประเภท ทำให้ชิ้นงานประสบความสำเร็จออกมาได้ดี

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จากการปฏิบัติโครงการนี้เป็นระยะเวลาประมาณ 2 เดือน เมื่อลองนำมาวิเคราะห์ดูแล้ว ข้าพเจ้าเห็นว่าโครงการผ่านไปได้ด้วยดี ตั้งแต่ขั้นตอนในการศึกษาการออกแบบตัวละคร การเลือกใช้ฟอนต์การเลือกใช้สี ตลอดจนการลงมือปฏิบัติ ตรงตามวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการจัดทำโครงการ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานตามแผนงานตลอดระยะเวลาที่ทำงานอยู่ภายในบริษัท ฮับบ่า ไทยแลนด์ เป็นไปด้วยความราบรื่น และได้รับประสบการณ์ที่ดีจากพี่ๆในบริษัทรวมทั้งได้รับการโอกาสการได้ทำงานจริงภายในบริษัท

ผลการดำเนินโครงการ บริษัทสามารถนำสื่อ Motion Graphic ไปใช้เป็นส่วนในการให้นักศึกษาฝึกงานในรุ่นถัดๆในการตัดสินใจเลือกฝึกงานในแผนกที่ตนเองสนใจ

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

ปัญหาที่พบระหว่างการดำเนินการทำโครงการคือ เนื่องจากเป็นงาน Motion Graphic ทำให้ไฟล์งานมีขนาดใหญ่ และเกิดปัญหาในการเรนเดอร์ ไฟล์วิดีโอ

5.3 แนวทางการแก้ไขปัญหา

วางสตอรี่บอร์ดให้ดี เพื่อให้สามารถแบ่งช่วงแยกเรนเดอร์ไฟล์วิดีโอได้ แล้วนำไฟล์วิดีโอมารวมกันในภายหลัง

5.4 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ข้อเสนอแนะสำหรับคนที่ จะเข้ามาฝึกงานแผนก Graphic ในบริษัท ฮับบ่า ไทยแลนด์ ควรศึกษาหลักการออกแบบสำหรับการทำ Art work อัลบั้มลงใน Facebook และ Art work สำหรับงานอื่นที่ต่างๆ เช่น backdrop และป้ายชื่อสำหรับ staff และผู้เข้าร่วมงาน รวมถึงศึกษาโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น เพราะโดยส่วนมาก บริษัทใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในการออกแบบ Art work

เอกสารอ้างอิง

Pelesious, 2013, เส้น [Online],

Available:<https://homegame9.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99/>

[28 ตุลาคม 2561]

Pelesious, 2013, ทฤษฎีสี [Online],

Available:<https://homegame9.wordpress.com/%E0%B8%97%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%B5/>

[28 ตุลาคม 2561]

สิทธิชัย นามอาษา , 2014 , adobe premiere pro ก็อ [Online] ,

Available: <http://sittichai25351991.blogspot.com/2014/03/adobe-premiere-pro.html>

[28 ตุลาคม 2561]

อุทิศ แฉ่งถิ่นป่า , 2018 , สตอรี่บอร์ด [Online] ,

Available:<https://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%82%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99-story-board/>

[28 ตุลาคม 2561]

จรงค์ เทชนา, 2018 , สตอรี่บอร์ด [Online], Available:<https://www.learningstudio.info/infographics-design/>

[28 ตุลาคม 2561]



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก.

ผลงานฝึกงานสหกิจศึกษา

TNI



ออกแบบ Backdrop ของงาน Expand Thailand



Art work รับสมัครงาน



Infographic ให้ความรู้ startup

HI! I'M TIWA
 Tiwa York
 Operating Advisor
 ☎ (+66)81-770-5493
 ✉ tiwa.york@gmail.com
 ● www.hubba-thailand.com



นามบัตร พนักงาน HUBBA



Art work โปรโมทคอร์สแต่งตัว

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล

ฐิชาภัทร์ บุญวัฒนสิทธิ์

วัน เดือน ปี เกิด

24 มกราคม 2540

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

โรงเรียนมาदानอุดม

ระดับมัธยมศึกษา

โรงเรียนนวมินทราชินูทิศเตรียม

อุดมศึกษา พัฒนาการ

ระดับอุดมศึกษา

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

-ไม่มี-

ประวัติการฝึกอบรม

-ไม่มี-

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

-ไม่มี