การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อให้ความรู้วัตถุดิบอาหารมีโทษ “ฟู้ด มอนสเตอร์”

PUBLICATION MEDIA DESIGN FOR UNHEALTHY INGREDIENTS “FOOD MONSTER”

นาย เนติธร ภณภาณุ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อให้ความรู้วัตถุดิบอาหารมีโทษ “ฟู้ด มอนสเตอร์”
PUBLICATION MEDIA DESIGN FOR UNHEALTHY INGREDIENTS “FOOD MONSTER”

นายเนติธร ภณภาณุ
MR.NETITORN PHONPANU

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 31 พค. 2561
(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลนิพนธ์ การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อให้ความรู้วัตถุดิบอาหารมีโทษ "ฟู้ด มอนสเตอร์"
PUBLICATION MEDIA DESIGN FOR UNHEALTHY INGREDIENTS "FOOD MONSTER"
ชื่อ นาย เนติธร ภณภาณุ
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

อาหารเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ที่เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและจำเป็นต่อสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ ซึ่งในการบริโภคอาหารไม่ควรจะคำนึงถึงแต่เพียงความอร่อยเท่านั้น สิ่งที่สำคัญที่ต้องพิจารณาลงไปด้วยคือความสะอาดของอาหารและความปลอดภัยในการบริโภค ส่วนมากเราก็จะเสียเวลาในการรับประทานอาหารกันไปวันละหลายชั่วโมง แต่ถ้าเลือกรับประทานอาหารดีๆ ก็ถือว่าเวลาหลายชั่วโมงนี้สร้างเสริมสุขภาพ แต่บางคนเสียเวลารับประทานอาหารวันละหลายชั่วโมง กลับกลายเป็นการทำลายชีวิตและทำให้อายุสั้นลง โดยเฉพาะเด็กๆ ที่ขาดความรู้ในการเลือกรับประทานอาหาร

จึงออกแบบแก้ปัญหาด้วยการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวแทนวัตถุดิบอาหารให้โทษ 4 อย่าง ซึ่งเป็นวัตถุดิบหลักที่ประกอบอยู่ในอาหารทุกประเภท ขึ้นมา 4 ตัว ประกอบไปด้วย น้ำมัน, น้ำตาล, เกลือ, ผงชูรส ผ่านสื่อ Motion Graphic และ facebook content "Food Monster" ที่เล่าเรื่องราวแตกต่างกัน เพื่อสื่อสารให้ได้รู้และเข้าใจถึงวัตถุดิบอาหาร ได้หันมาใส่ใจและดูแลสุขภาพอาหารการกินตัวเองมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบิดามารดาของข้าพเจ้าที่สนับสนุนงบประมาณในทุกๆ ด้านรวมไปถึงครอบครัว ที่ได้ให้ความเข้าใจ ให้โอกาสทางการศึกษา ที่ไม่กีดกัน หรือขัดขวางในสิ่งที่เหมาะควร และชี้นำอย่างเหมาะสมตลอดมา

ขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษาครูอั้น อาจารย์วรพล ยวงเงิน ที่ให้โอกาส ให้การสนับสนุน ให้การผลักดันในยามที่ไร้กำลังใจ และให้การดูแลงานชิ้นนี้ ถึงแม้ว่านักศึกษาคนนี้จะค่อนข้างนอกลู่นอกทางก็ตาม

ขอขอบคุณเพื่อนที่ได้ทำงานร่วมกัน ที่ได้เตือนสติ ที่ให้กำลังใจ ที่ให้สถานที่ในการพักและทำงาน การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ชีวิต ที่ทำให้งานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วง โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ บิว, สม, แพรวา, ผ้าผวย, มุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ ..... ก
กิตติกรรมประกาศ ..... ข
สารบัญ ..... ค
สารบัญภาพประกอบ ..... จ

บทที่ 1 บทนำ 1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ 1
1.2 กลุ่มเป้าหมาย 1
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ 1
1.4 ขอบเขตของโครงการ 2
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย 2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 2

บทที่ 2 วัตถุดิบอาหาร น้ำมัน น้ำตาล เกลือ ผงชูรส 3
2.1 น้ำมัน 3
2.2 น้ำตาล 6
2.3 เกลือ 8
2.4 ผงชูรส 10

บทที่ 3 ข้อมูลทางการออกแบบ 13
3.1 ความหมายของมาสคอต 13
3.2 ความหมายต่างๆ เกี่ยวกับมาสคอต 13
3.3 ประเภทของสัญลักษณ์มาสคอต 16
3.4 องค์ประกอบของมาสคอต 18
3.5 การออกแบบมาสคอตโดยมีความเป็น Negative - Positive 20
3.6 การออกแบบโลโก้ 23
3.7 การออกแบบตัวละครที่น่าจดจำโดยคำนึงถึงอารมณ์ 24
3.8 Motion Graphic 26
3.9 เทคนิคการเล่าเรื่อง 26
3.10 การตลาดออนไลน์ (Content Marketing) 31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

3.11 Content ที่ช่วยดึงลูกค้าให้ผูกพันธ์บน Facebook 7 ประเภท 32
3.12 Facebook Size 2018 (อัพเดท: มีนาคม) ที่แนะนำ 34

บทที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูล 36
4.1 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลแนวทางการเล่าเรื่อง 36
4.2 Script 36
4.3 แนวทางการออกแบบ 38

บทที่ 5 การดำเนินการออกแบบ 41
5.1 การออกแบบโลโก้ (Logo) 41
5.2 การออกแบบมาสคอต 43
5.3 Motion Graphic style 46
5.4 Storyboard 47

บทที่ 6 ผลงานออกแบบ 62
6.1 Motion Graphic 62
6.2 ภาพรวม Facebook Fanpage : “FOODMonster” 92

บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ 99
7.1 สรุปผลงานออกแบบ 99
7.2 ปัญหาและวิธีการแก้ไข 99
7.3 ข้อเสนอแนะ 100

บรรณานุกรม 101
ประวัติผู้วิจัย 103

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

หน้า

บทที่ 2 วัตถุดิบอาหาร น้ำมัน น้ำตาล เกลือ ผงชูรส 3

รูปที่ 2.1 น้ำมัน 3

รูปที่ 2.2 ไขมัน 4

รูปที่ 2.3 น้ำตาล 6

รูปที่ 2.4 ภาพเกลือ 8

รูปที่ 2.5 ภาพผงชูรส 10

บทที่ 3 ข้อมูลทางการออกแบบ 13

รูปที่ 3.1 มาสคอตรูปคน 16

รูปที่ 3.2 มาสคอตรูปพืชผัก หรืออาหาร 17

รูปที่ 3.3 มาสคอตรูปวัตถุสิ่งของ 17

รูปที่ 3.4 มาสคอตรูปสัตว์ 17

รูปที่ 3.5 มาสคอตรูปนามธรรม 18

รูปที่ 3.6 มาสคอตรูปอมนุษย์ 18

รูปที่ 3.7 สัดส่วนของมาสคอต 19

รูปที่ 3.8 ระดับความสมจริงของมาสคอต 20

รูปที่ 3.9 โมโนคุมะ (Monokuma) 21

รูปที่ 3.10 เรตสึโกะ (Agrretsuko) 22

รูปที่ 3.11 บลัดดี้ บันนี่ (Bloody Bunny) 22

รูปที่ 3.12 ตัวอย่างโลโก้แบบมาร์คผสม 23

รูปที่ 3.13 Motion Graphic เรื่อง “รวมพลังพิชิตคุณคาร์บอน ตอนที่ 1” โดย CITC Society 26

รูปที่ 3.14 โปรแกรมในการสร้าง Motion Graphic 29

รูปที่ 3.15 กระบวนการสร้าง Motion Graphic 29

รูปที่ 3.16 Content Marketing 31

รูปที่ 3.17 อัลบั้ม Facebook : เลือกกินคาร์โบไฮเดรตยังไง? ให้ดีต่อสุขภาพ 33

รูปที่ 3.18 Facebook Size 2018 34

รูปที่ 3.19 ขนาดของรูปต่างๆ 34

รูปที่ 3.20 ขนาดของรูปต่างๆ รูปที่ 2 35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
บทที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูล	36
รูปที่ 4.1 Aggretsuko จาก netflix	38
รูปที่ 4.2 Aggretsuko จาก netflix รูปที่ 2	36
รูปที่ 4.3 ยกตัวอย่าง เรตสึโกะ (Agrretsuko)	37
รูปที่ 4.6 ตัวอย่างแนวทางการออกแบบโลโก้	37
รูปที่ 4.7 ตัวอย่าง Album Content	38
บทที่ 5 การดำเนินการออกแบบ	41
รูปที่ 5.1 แบบร่างโลโก้ Unhappy Meal	41
รูปที่ 5.2 แบบร่างโลโก้ Food Monster	41
รูปที่ 5.3 แบบร่างโลโก้ โรงอาหารสุขภาพเสีย	41
รูปที่ 5.4 Food Monster แบบร่างโลโก้สี	42
รูปที่ 5.5 โลโก้ที่เลือกใช้	42
รูปที่ 5.6 แบบร่างมาสคอตชุดแรก	43
รูปที่ 5.7 แบบร่างมาสคอต ชุดที่ 2	43
รูปที่ 5.8 แบบร่างสีมาสคอต Unhappy Meal	44
รูปที่ 5.9 แบบร่างสีมาสคอต Food Monster	45
รูปที่ 5.10 แบบร่างสีมาสคอต โรงอาหารสุขภาพเสีย	45
รูปที่ 5.11 มาสคอตที่เลือกใช้	46
รูปที่ 5.12 ตัวอย่างฉากและ style แบบ cartoon	46
รูปที่ 5.13 Storyboard น้ำมัน	47
รูปที่ 5.14 Storyboard น้ำมัน รูปที่ 2	48
รูปที่ 5.15 Storyboard น้ำมัน รูปที่ 3	49
รูปที่ 5.16 Storyboard น้ำมัน รูปที่ 4	50
รูปที่ 5.17 Storyboard น้ำตาล	51
รูปที่ 5.18 Storyboard น้ำตาล รูปที่ 2	52
รูปที่ 5.19 Storyboard น้ำตาล รูปที่ 3	53
รูปที่ 5.20 Storyboard เกลือ	54
รูปที่ 5.21 Storyboard เกลือ รูปที่ 2	55
รูปที่ 5.22 Storyboard เกลือ รูปที่ 3	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปที่ 5.23 Storyboard เกลือ รูปที่ 4 57
รูปที่ 5.24 Storyboard ผงชูรส 58
รูปที่ 5.25 Storyboard ผงชูรส รูปที่ 2 59
รูปที่ 5.26 Storyboard ผงชูรส รูปที่ 3 60
รูปที่ 5.27 Storyboard ผงชูรส รูปที่ 4 61

บทที่ 6 ผลงานออกแบบ 62
รูปที่ 6.1 Motion Graphic น้ำมัน 62
รูปที่ 6.2 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 2 63
รูปที่ 6.3 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 3 64
รูปที่ 6.4 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 4 65
รูปที่ 6.5 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 5 66
รูปที่ 6.6 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 6 67
รูปที่ 6.7 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 7 68
รูปที่ 6.8 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 8 69
รูปที่ 6.9 Motion Graphic น้ำตาล 70
รูปที่ 6.10 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 2 71
รูปที่ 6.11 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 3 72
รูปที่ 6.12 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 4 73
รูปที่ 6.13 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 5 74
รูปที่ 6.14 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 6 75
รูปที่ 6.15 Motion Graphic เกลือ 76
รูปที่ 6.16 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 2 77
รูปที่ 6.17 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 3 78
รูปที่ 6.18 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 4 79
รูปที่ 6.19 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 5 80
รูปที่ 6.20 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 6 81
รูปที่ 6.21 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 7 82
รูปที่ 6.22 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 8 83
รูปที่ 6.23 Motion Graphic ผงชูรส 84

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 6.24 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 2	85
รูปที่ 6.25 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 3	86
รูปที่ 6.26 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 4	87
รูปที่ 6.27 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 5	88
รูปที่ 6.28 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 6	89
รูปที่ 6.29 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 7	90
รูปที่ 6.30 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 8	91
รูปที่ 6.31 โปรไฟล์แฟนเพจ ขนาด 960X960	92
รูปที่ 6.32 หน้าปกแฟนเพจ ขนาด 820X312	92
รูปที่ 6.33 หน้าแฟนเพจ FOOD Monster	92
รูปที่ 6.34 หน้าอัลบั้ม content แฟนเพจ FOOD Monster	93
รูปที่ 6.35 โมชั่นกราฟิคบนเพจ	93
รูปที่ 6.36 โมชั่นกราฟิคบนเพจ รูปที่ 2	94
รูปที่ 6.37 โมชั่นกราฟิคบนเพจ รูปที่ 3	94
รูปที่ 6.38 โมชั่นกราฟิคบนเพจ รูปที่ 4	95
รูปที่ 6.39 คอนเทนท์ 10 อันดับเมนู “ยอดฮิต-อันตราย” หน้าโรงเรียน	96
รูปที่ 6.40 คอนเทนท์ 10 อันดับอาหารยอดอ้วน	96
รูปที่ 6.41 คอนเทนท์ 10 อันดับของหวานที่แคลอรี่มหาศาล	96
รูปที่ 6.42 คอนเทนท์ อาหารที่ชอบกินมีน้ำตาลเท่าไหร่?	97
รูปที่ 6.43 คอนเทนท์ 5 อันดับสุดยอดอาหารเค็ม	97
รูปที่ 6.44 คอนเทนท์ อันตรายจากโซเดียม	97
รูปที่ 6.45 คอนเทนท์ พิษภัยและอันตรายที่เกิดจากผงชูรสแท้	98

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันประเทศไทยมีการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกว้างไกลขึ้นมาก ทำให้ชีวิตมีความสะดวกสบายขึ้นแต่ก็ทำให้เกิดการใช้สารเคมี และมีการทำลายสมดุลของระบบสิ่งแวดล้อมและนิเวศมากขึ้น ส่งผลให้กระทบต่อการบริโภคและอาหารของประชาชนตามมา

สำหรับคนไทยแล้ว เรื่องกินยังคงเป็นเรื่องใหญ่ ส่วนมากเราก็จะเสียเวลาในการรับประทานอาหารกันไปวันละหลายชั่วโมง แต่ถ้าเลือกรับประทานอาหารดีๆ ก็ถือว่าเวลาหลายชั่วโมงนี้สร้างเสริมสุขภาพ และทำให้อายุของเรายืนยาว บางคนเสียเวลารับประทานอาหารวันละหลายชั่วโมง แต่กลับกลายเป็นการทำลายชีวิตและทำให้อายุสั้นลง โดยเฉพาะเด็กๆ ที่ขาดความรู้ในการเลือกรับประทานอาหาร

1.2 กลุ่มเป้าหมาย

1.2.1 เป้าหมายหลัก นักเรียนวัย ประถม-มัธยมศึกษา

1.2.2 เป้าหมายรอง คุณพ่อ คุณแม่ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอยู่ในช่วงวัยประถม-มัธยมศึกษา

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.3.1 เพื่อศึกษาการออกแบบ โมชั่นกราฟิก

1.3.2 เพื่อศึกษาการออกแบบมาสคอตที่มีความเป็น Positive, Negative

1.3.3 เพื่อศึกษาการออกแบบสื่อให้ความรู้ลงสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเสนอข้อมูลที่ยากให้เข้าใจง่าย

1.3.4 เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้วัตถุดิบที่ให้โทษแก่ร่างกาย

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 สัญลักษณ์แบรนด์

1.4.2 มาสคอต 4 ตัวแทนวัตถุดิบให้โทษ

1.4.3 สื่อเคลื่อนไหวให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุดิบอาหารให้โทษ ประมาณตอนละ 1 นาที 30 วินาที

1.4.4 สื่อให้ความรู้ลงสื่อสังคมออนไลน์ “Food Monster” จำนวน 7 เรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.5.1 ศึกษาข้อมูลด้วยตนเองจากหนังสือ

1.5.2 ศึกษาข้อมูลทางด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีความเป็น Negative, Positive

1.5.3 ศึกษาข้อมูลทางด้าน Motion Graphic

1.5.4 ศึกษาข้อมูลทางด้านอาหารและข้อมูลวัตถุดิบมีโทษ

1.5.5 วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล

1.5.6 สรุปแนวทางการออกแบบ

1.5.7 เขียน Script และ Storyboard

1.5.8 หาเสียง Effect ที่เหมาะกับสื่อ

1.5.9 เริ่มลงมือปฏิบัติ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เพื่อศึกษาการออกแบบ โมชั่นกราฟิก

1.6.2 เพื่อศึกษาการออกแบบมาสคอตที่มีความเป็น Positive, Negative

1.6.3 เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้วัตถุดิบที่ให้โทษแก่ร่างกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วัตถุดิบอาหาร น้ำมัน น้ำตาล เกลือ ผงชูรส

เมื่อพูดถึงน้ำมัน น้ำตาล เกลือ ทุกคนทราบดีว่ามีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตประจำวันของคนเราในเรื่องของการปรุงอาหาร อาหารหวาน มัน เค็ม เป็นอาหารที่ชวนให้รับประทาน แต่การรับประทานตามใจปากมากเกินไปอาจมีผลต่อสุขภาพ ดังนั้นการทำความรู้จักกับอาหารเหล่านี้จึงมีความสำคัญ ดังต่อไปนี้

2.1 น้ำมัน

2.2 น้ำตาล

2.3 เกลือ

2.4 ผงชูรส

2.1 น้ำมัน

น้ำมันถือเป็นส่วนประกอบสำคัญในหการประกอบอาหาร ซึ่งจัดอยู่ในหมวดของไขมันที่เป็นแหล่งพลังงานและยังมีสารอาหารที่จำเป็นต่อร่างกาย ถึงแม้ว่าน้ำมันจะมีความสำคัญต่อร่างกายแต่การรับประทานมากจนเกินไป หรือเลือกใช้ไม่ถูกวิธีการอาจก่อให้เกิดผลเสียให้และก่อให้เกิดโรคกับร่างกายได้เช่นกัน ปัจจุบันมีน้ำมันหลากหลายประเภทให้เลือกบริโภค ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาหาข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบและเลือกชนิดน้ำมันเพื่อนำมาปรุงอาหารได้อย่างถูกต้อง

รูปที่ 2.1 น้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำมันสำหรับปรุงอาหารถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆได้แก่น้ำมันพืชและน้ำมันที่มาจากไขมันสัตว์ผู้บริโภคส่วนใหญ่จะเข้าใจผิดคิดว่า น้ำมันพืชต่างจากน้ำมันหมูหรือน้ำมันสัตว์ ตรงที่ให้พลังงานน้อยกว่าน้ำมันสัตว์ ซึ่งเป็นความเข้าใจผิด ความจริงแล้วไม่ว่าน้ำมันพืชหรือน้ำมันสัตว์ก็จะให้พลังงานต่อหน่วยน้ำหนัก เท่ากัน คือ 1 กรัม จะให้พลังงานเท่ากับ 9 kcal ดังนั้นความเชื่อที่ว่ากินน้ำมันพืชแล้วไม่อ้วน จึงไม่เป็นความจริง เพราะไม่ว่าน้ำมันอะไร หากกิน มากเกินก็ทำให้น้ำหนักตัวเพิ่มขึ้นได้เหมือนกัน

2.1.1 ไขมันคืออะไร

พูดถึง “ไขมัน” หลายคนคงนึกถึง น้ำมัน เนยและหมูสามชั้นแสนอร่อย ที่จริงแล้ว “ไขมัน” ก็คือ 1 ในอาหาร 5 หมู่ที่ทุกคนรู้จักกันดี โดยไขมันสามารถแบ่งออกได้หลายประเภทไม่ว่าจะเป็นแบ่งตามความต้องการของร่างกาย แบ่งตามระดับความอิ่มตัว หรือแบ่งตามแหล่งที่มา ซึ่งก่อนที่เราจะพูดถึงโทษของไขมัน เรามาทำความรู้จักแหล่งที่มาของไขมันทั้ง 2 ประเภท เพื่อให้ง่ายต่อการแยกประเภทของไขมัน

รูปที่ 2.2 ไขมัน

2.1.2 แหล่งที่มาของ “ไขมัน”

2.1.2.1. ไขมันที่ได้จากพืช ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของน้ำมันพืชสกัด ทั้งเมล็ดดอกทานตะวัน ปาล์ม ถั่วเหลือง รวมไปถึงถั่วลิสง ซึ่งน้ำมันที่ได้จากพืชนี้จะมีปริมาณไขมันค่อนข้างน้อย ยกเว้นน้ำมันที่ได้จากพวกมะกอกหรืออะโวคาโด

2.1.2.2. ไขมันจากสัตว์ ซึ่งมีความแตกต่างจากน้ำมันพืชตรงที่หากตั้งทิ้งไว้ น้ำมันจากสัตว์จะมีความหนืดและแข็ง ยกตัวอย่างเช่นน้ำมันหมู โดยส่วนใหญ่ไขมันที่ได้จากสัตว์จะมาในรูปของมันแทรกตามเนื้อของสัตว์ ไม่ว่าจะเป็นสะโพกไก่ เนื้อลายหรือคอหมูเป็นต้น

2.1.3 ความสำคัญของไขมัน ต่อร่างกาย

“ไขมัน” ที่ว่ามานี้ก็มีความสำคัญไม่ต่างจากอาหารหมู่อื่นๆ อย่างโปรตีน คาร์โบไฮเดรต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิตามินและเกลือแร่ ไขมันถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของเซลล์และเนื้อเยื่อของอวัยวะต่างๆ เรารับประทานไขมันเพื่อให้พลังงาน เพิ่มความอบอุ่นให้กับแก่ร่างกาย รวมไปถึงช่วยลดการสูญเสียความร้อนทำให้ผิวหนังชุ่มชื้นไม่แห้งแตก นอกจากนั้นไขมันยังมีส่วนช่วยในการดูดซึมวิตามินต่างๆ ทั้งวิตามิน A D E K และสารอาหารอื่นๆ จากประโยชน์ข้างต้นคงทำให้เราทราบว่าการรับประทานอาหารประเภทไขมันยังคงมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์

2.1.4 ห้าโรคร้าย อันตรายที่มากับไขมัน

อย่างไรถึงแม้ 'ไขมัน' จะมีประโยชน์ไม่ต่างจากอาหารหมู่อื่นๆ แต่หากมีการรับประทานเข้าไปในปริมาณมากจะเกิดการสะสมในร่างกาย ซึ่งก็จะก่อให้เกิดโรคภัยไข้เจ็บได้มากมายเช่นเดียวกัน ดังเช่นโรคร้าย 5 ชนิดที่มีปัจจัยสำคัญ

2.1.4.1. โรคอ้วน โรคอ้วนเป็นภาวะที่เกิดจากการรับประทานในปริมาณที่มากจนเกินไป จนร่างกายนำไปเผาผลาญไม่ทัน ก่อให้เกิดภาวะน้ำหนักเกินและนำมาซึ่งโรคเกี่ยวกับหัวใจและหลอดเลือด โดยโรคอ้วนที่ว่านี้มักเกินจากการรับประทานทอดหรือของที่มีไขมันสูง ทั้งขนมทอดกรอบ มันหมู เนย รวมไปถึงชีส ที่ล้วนแล้วแต่เป็นเมนูสุดโปรดของใครหลายๆ คน

2.1.4.2. โรคไขมันอุดตันในเส้นเลือด โรคยอดฮิตของคนไทยที่เกิดจากการสะสมปริมาณไขมันในร่างกายมากจนเกินไป โดยไขมันที่ไม่ได้ดูดซึมไปใช้นี้จะสะสมตามชั้นผิวหนังและหลอดเลือด ในบางรายที่รับประทานไขมันไปในปริมาณมากแต่ไม่อ้วน...อย่าได้ชะล่าใจ เพราะไม่แน่ว่าไขมันเหล่านั้นอาจไม่ได้สะสมในชั้นผิวหากแต่เป็นบริเวณเส้นเลือดโดยเมื่อเส้นเลือดมีไขมันเกาะอยู่มากการไหลเวียนเลือดเพื่อไปเลี้ยงส่วนต่างๆ ก็จะเป็นไปได้ยาก โดยเฉพาะสมองที่ต้องมีเลือดคอยหล่อเลี้ยงตลอดเวลา หากเลือดลำเลียงไปไม่ถึงแล้วจะทำให้เป็นเส้นเลือดในสมองแตกได้

2.1.4.3. โรคมะเร็ง ส่วนใหญ่อาหารที่มีไขมันมากคืออาหารที่ถูกนำไปทอด ไม่ว่าจะเป็นลูกชิ้นทอด ปลาท่องโก๋ และอื่นๆ ซึ่งน้ำมันเหล่านั้นเมื่อผ่านการทอดซ้ำแล้วซ้ำอีก จะทำให้เกิดปฏิกิริยากับอาหาร หากรับประทานเข้าไปจะเพิ่มความเสี่ยงโรคร้ายอย่างมะเร็งในกระเพาะอาหาร นอกจากนั้นในอาหารทอดยังมีสารที่เรียกว่า 'สารอะคริลาไมด์' ซึ่งเป็นต้นเหตุของโรคมะเร็งตับและมะเร็งเต้านม

2.1.4.5. โรคเกี่ยวกับระบบทางเดินหายใจ ผู้ที่รับประทานไขมันในปริมาณมาก จนน้ำหนักตัวเกินมาตรฐานมักเกิดปัญหากับระบบทางเดินหายใจ มีอาการเหนื่อยหอบง่าย กล่าวคือปริมาตรของอากาศในการหายใจเข้าออกของคนอ้วนนั้นจะมีความแรงและเร็วกว่าคนปกติ จะสังเกตได้ว่าหากนำคนอ้วนและคนสุขภาพดีมาเดินในระยะทางที่เท่ากัน คนอ้วนจะหายใจแรงและถี่กว่าคนปกติหลายเท่า ทั้งนี้เพราะคนอ้วนต้องการปริมาณของออกซิเจนมากกว่าคนปกติเมื่อทำกิจกรรมเหมือนกัน ซึ่งปัญหาดังกล่าวนี้อาจทำให้เกิดภาวะหัวใจล้มเหลวและเกิดความผิดปกติกับระบบสูดฉีดเลือดได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4.6. โรคข้อกระดูกเสื่อม ที่จริงโรคนี้ก็เป็นโรคที่เกิดจากภาวะน้ำหนักเกินอีกโรคหนึ่ง โดยภาวะน้ำหนักเกินที่ว่านี้ส่วนใหญ่มักเกิดจาการรับประทานของมัน ของทอดเป็นจำนวนมาก จึงทำให้ร่างกายเผาผลาญไม่ทันจนกลายไปเป็นไขมันสะสมในร่างกาย โดยเมื่อคนเรามีน้ำหนักเกินมาตรฐาน กระดูกซึ่งทำหน้าที่พยุงร่างกายก็จะต้องทำงานหนักกว่าปกติ ยกตัวอย่างเช่น ผู้ที่มีน้ำหนักเกินเมื่อยืนอยู่นิ่งๆ กระดูกจะต้องแบกรับน้ำหนักตัวมากกว่าคนปกติ ยิ่งยืนนานเท่าไหร่กระดูกยิ่งแบกรับน้ำหนักนานเท่านั้น จนในที่สุดข้อกระดูกที่ทำหน้าที่หนักเกินไปก็จะเกิดอาการเสื่อม จนไม่สามารถพยุงร่างกายได้อีกต่อไป น้ำตาล ถึงแม้จะมีรสชาติหวาน แต่ก็ส่งผลร้ายกับร่างกายได้มากมายจนคาดไม่ถึง ใครที่ติดใจรสชาติหวานของน้ำตาลละก็ ควรรู้เป็นอย่างยิ่ง

2.2 น้ำตาล

ขึ้นชื่อว่าน้ำตาล เป็นใครก็คงชอบ เพราะน้ำตาลทำให้อาหารมีรสชาติอร่อย ถูกลิ้นคนทั่วไปที่ชอบความหวานเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว แต่รู้หรือไม่ว่าน้ำตาลถึงแม้จะให้รสหวาน และให้พลังงานกับร่างกายได้บางส่วนก็ตาม แต่ก็ส่งผลเสียกับร่างกายมากมาย

รูปที่ 2.3 น้ำตาล

น้ำตาลคือคาร์โบไฮเดรตที่เป็นโมเลกุลเดี่ยวหรือคู่ ให้ความหวานและพลังงานต่อร่างกาย แต่พลังงานในน้ำตาลเป็นพลังงานแบบที่เรียกว่า พลังงานว่างเปล่า (Empty Calories) เพราะน้ำตาลเป็นอาหารที่ไม่มีกากใย ไม่มีวิตามิน ไม่แร่ธาตุ ไม่มีสารอาหาร และไม่มีปัจจัยทางโภชนาการใดๆ ทั้งสิ้น

เช่นเดียวกับน้ำมัน น้ำตาลก็มีรูปแบบที่พอจะจัดแบ่งได้

2.2.1 น้ำตาลโมเลกุลเดี่ยว (Monosaccharide) น้ำตาลในกลุ่มนี้ที่รู้จักกันดีก็คือน้ำตาลกลูโคส ฟรุคโตส กาแลตโตส เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 น้ำตาลโมเลกุลคู่ (Disaccharide) เป็นน้ำตาลโมเลกุลเดี่ยวที่จับกันเป็นคู่ๆ เมื่อมันถูกย่อยก็จะได้น้ำตาลโมเลกุลเดี่ยว เช่นน้ำตาลทรายที่ใช้รับประทานอาหารหรือน้ำตาลซูโครส ซึ่งก็คือกลูโคสกับฟรุคโตสจับมือกัน

เมื่อน้ำตาลเข้าสู่ร่างกายมนุษย์มันจะถูกเปลี่ยนเป็นกลูโคสและกาแลคโตส แล้วถูกส่งเข้าสู่กระแสเลือดแพร่กระจัดกระจายไปทั่วร่างอย่างเร็วรี่ การบริโภคน้ำตาลจึงเป็นการให้พลังงานแก่เซลล์กล้ามเนื้อ และอวัยวะต่างๆ ฉะนี้เองเราจึงรู้สึกสดชื่น กระปรี้กระเปร่า กระชุ่มกระชวย

แต่ถ้ามากเกินไป น้ำตาลจะแปรเปลี่ยนเป็นไขมันสะสมในร่างกาย แปรเปลี่ยนเป็นน้ำหนักที่ล้นเกิน แปรเปลี่ยนเป็นความอ้วน และสุดท้ายก็จะลงเอยไม่ผิดแผกกับน้ำมัน เพราะความอ้วนนำพามาซึ่งปัญหาสุขภาพ

ถ้าอย่างนั้น ความหวานประมาณไหนจึงจะไม่เป็นพิษเป็นภัย องค์การอนามัยโลกแนะนำว่าน้ำตาลที่เติมใส่อาหารไม่ควรเกินร้อยละ 10 ของพลังงานทั้งหมด แปลงเป็นข้อปฏิบัติเข้าใจง่ายสำหรับคนไทยได้ว่า ไม่ควรเกินบริโภคน้ำตาลเกิน 4, 6 และ 8 ช้อนชาต่อคนต่อวันในผู้ที่ต้องการพลังงาน 1,600, 2,000 และ 2,400 กิโลแคลอรีต่อวันตามลำดับ

แต่เมื่อสำรวจเข้าจริงๆ กลับพบว่าคนไทยบริโภคน้ำตาลมากกว่าที่ควรถึง 3 เท่า มีรายงานว่าอัตราการบริโภคน้ำตาลของคนไทยในปี 2526 เท่ากับ 12.7 กิโลกรัมต่อคนต่อปี แต่พอมาถึงปี 2545 กลับเพิ่มขึ้นเป็น 29.17 กิโลกรัมต่อคนต่อปี เฉลี่ยเท่ากับคนไทยบริโภคน้ำตาลถึงวันละ 20 ช้อนชาต่อวัน อาจกล่าวได้ว่าคนไทยจำนวนไม่น้อยกลายเป็นโรคติดหวาน โดยเฉพาะในเด็กรุ่นใหม่พบแนวโน้มการบริโภคน้ำตาลมากขึ้น อันเป็นผลพวงจากการตกอยู่ในวงล้อมของการตลาดและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้ทานหวาน

จากรายงานการสำรวจทางระบาดวิทยาและข้อมูลงานวิจัย เป็นที่ยอมรับกันแล้วว่า โรคฟันผุ โรคอ้วน และโรคไม่ติดต่อเรื้อรังที่ตามมากับความอ้วน มีสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการบริโภคน้ำตาล

การติดตามผลในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา อัตราส่วนผู้ที่มีฟันผุมีแนวโน้มสูงขึ้นทั้งในชุมชนเมืองและชุมชนชนบท ขอยกสถิติออกมาสักตัวหนึ่งเพื่อยืนยัน – การสำรวจสุขภาพช่องปากของเด็กอายุ 5-6 ปี ในช่วงปี 2527-2544 พบผู้มีฟังผุเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 74 เป็นร้อยละ 87 และในบางจังหวัดสูงถึงกว่าร้อยละ 90 และยังมีค่าเฉลี่ยฟันผุเพิ่มขึ้นจาก 4.9 เป็น 6.0 ซี่ต่อคน

เช่นเดียวกับโรคอ้วนที่กลายเป็นโรคระบาดสำคัญทั้งในประเทศพัฒนาแล้วและกำลังพัฒนาในเมืองไทย การสำรวจเมื่อปี 2544 มีเด็กไทยอ้วนและเริ่มอ้วนรวมกัน 1.27 ล้านคน โดยเด็กกรุงเทพฯ มีความชุกของภาวะอ้วนสูงสุดร้อยละ 11.6 อีกทั้งโรคที่มากับความอ้วนไม่ว่าจะเป็นไขมันในเลือดสูง เบาหวานชนิดที่ 2 โรคหัวใจและหลอดเลือด โรคประดามีเหล่านี้ที่พบในผู้ใหญ่ก็สามารถพบเจอในเด็กแล้ว แถมยังเพิ่มจำนวนในเด็กที่อายุน้อยลงเรื่อยๆ โดยยังไม่ต้องกล่าวถึงว่าความอ้วนจะส่งผลต่อเด็กในด้านสังคมและสภาพจิตใจแค่ไหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 เกลือ

เกลือ หรือที่นักเคมีเรียกมันว่า โซเดียมคลอไรด์ (NaCl) รสเค็มน่าจะเป็นอีกรสชาติหนึ่งที่หลายคนชื่นชอบ ทั้งที่ต่างรู้กันดีอยู่แล้วว่าความเค็มที่มากเกินไปเป็นปัญหาต่อสุขภาพ

ในเรื่องอาหารการกินต้องถือว่าอาหารไทยหลายชนิดมีส่วนผสมของเกลือปริมาณสูง และยังซุกซ่อนอยู่ในอาหารสำเร็จรูปหลายชนิด ไม่ว่าจะเป็นขนมถุง บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป อาหารกระป๋อง ผักดอง ซอสต่างๆ และถ้าเรารวมโซเดียมซึ่งเป็นส่วนประกอบของเกลือเข้าไปด้วยย่อมต้องถือว่าเกลือยังแอบอยู่ในผงชูรส เนย มาการีน เป็นต้น

รูปที่ 2.4 ภาพเกลือ

2.3.1 โทษของเกลือ ทานเค็มมากไปก็อันตราย

2.3.1.1 ทำให้เกิดการคั่งของเกลือและน้ำในอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย (โทษของเกลือ) เนื่องจากในเกลือจะมีสารสำคัญคือ 'โซเดียม' โดยปกติโซเดียวเป็นสารที่จำเป็นต่อร่างกาย แต่หากมีมากเกินไปต้องถูกขับออกมาทางไต แต่ในรายที่เป็นโรคไตรื้อรัง จะไม่สามารถขับโซเดียมและน้ำออกมาได้ โดยทั้งน้ำและเกลือจะไปสะสมตามส่วนต่างๆ ของร่างกาย ทั้งอวัยวะภายนอกอย่างแขน ขา และอวัยวะภายในอย่างหัวใจและปอด โดยผู้ป่วยจะมีอาการบวมตามร่างกาย หายใจติดขัด นอนราบไม่ได้ แน่นหน้าอกและเหนื่อยง่าย โดยเฉพาะผู้ป่วยที่เป็นโรคหัวใจร่วมด้วย นอกจากนี้การรับประทานเกลือเกินขนาดยังไปเพิ่มความเสี่ยงภาวะหัวใจวายจนสียชีวิตได้ในที่สุด

2.3.1.2 ทำให้เกิดภาวะบวมน้ำ (โทษของเกลือ) 'โรคบวมน้ำ' เกิดจากการที่เราได้รับโซเดียมและโพแทสเซียมเกินขนาดซึ่งสารดังกล่าวมีอยู่มากในเกลือแกง หลายคนอาจสงสัยว่าพยายามควบคุมการรับประทานอาหารมาตลอดแต่ทำไมยังดูอ้วนอยู่ แท้ที่จริงแล้วสิ่งที่ทำให้ดูอ้วนอาจไม่ใช่ไขมัน หากแต่เป็นโซเดียมและโพแทสเซียมในเกลือที่สะสมในร่างกายมากจนเกินไป ดังนั้นควรลดปริมาณเกลือในอาหารเพื่อให้ไตสามารถขับเกลือส่วนเกินออกมา โดยเฉพาะผู้หญิงช่วงก่อนมีประจำเดือนควรงดรับประทานเกลือ เพื่อป้องกันอาการบวมน้ำและท้องอืด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.1.3 เป็นปัจจัยสำคัญของโรคมะเร็งในกระเพาะอาหาร (โทษของเกลือ) การรับประทานเกลือมากๆ นอกจากจะทำให้อวัยวะภายในร่างกายทำงานหนักขึ้นเพื่อกำจัดเกลือส่วนเกินแล้ว เกลือยังสามารถทำให้อวัยวะภายในอย่างผนังกระเพาะอาหารอักเสบได้ โดยเมื่อมีการอักเสบรุนแรง จะทำให้การติดเชื้อจากจุลินทรีย์ชนิดไม่ดีหรือแบคทีเรียได้ง่ายขึ้นและนำไปสู่โรคมะเร็งในกระเพาะอาหารได้ นอกจากนั้นจากการวิจัยยังระบุอีกว่าผู้ที่รับประมาณเกลือในปริมาณมากมีโอกาสเป็นโรคกระเพาะอาหารมากกว่าคนธรรมดา

2.3.1.4 เพิ่มความเสี่ยงโรคความดันโลหิตสูง (โทษของเกลือ) สารหลักๆ ในเกลือคือ 'โซเดียม' 'แมกนีเซียม' และ 'โพแทสเซียม' แม้สารดังที่กล่าวมานี้จะมีประโยชน์ต่อร่างกาย แต่หากร่างกายได้รับสารเหล่านี้มากเกินไปจะเป็นการไปเพิ่มความดันโลหิตให้สูงผิดปกติ โดยเฉพาะผู้สูงอายุและผู้ที่มีโรคประจำตัว ทั้งเบาหวานและโรคไตเรื้อรัง โดยหากความดันโลหิตสูงมากๆ จะทำให้เกิดภาวะหลอดเลือดตีบ อัมพฤกษ์และอัมพาตตามมาได้

2.3.2 รับประทานเกลือมากเท่าไหร่ถึงจะเรียกว่า 'เหมาะสม'

จากคำแนะนำของสำนักงานมาตรฐานอาหาร (Food Standards Agency - FSA) ระบุว่าในหนึ่งวัน ร่างกายควรได้รับเกลือไม่เกิน 6 กรัมหรือ 1 ช้อนชา แต่ในปัจจุบันผู้คนรับบริโภคเกลือเกินขนาด โดยผู้หญิงบริโภคเกลือประมาณ 8.1 กรัมต่อวันและผู้ชายบริโภคมากถึง 11 กรัม ทั้งจากการใช้เครื่องปรุงรสจำพวก น้ำปลา ซีอิ้ว บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป ขนมกรุบกรอบ และของหมักดอง

ทั้งนี้การบริโภคเกลือเกินขนาดจะส่งผลร้ายแรงต่อสุขภาพในระยะยาว โดยนอกจากจะเสียเวลาในการรักษาตัวแล้ว ประเทศชาติยังต้องสูญเสียเงินมหาศาลเพื่อรักษาผู้ป่วยเรื้อรังที่มีสาเหตุมาจากการรับประทานเค็ม ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องลดเกลือ ลดเค็มเพื่อสุขภาพที่ดีในอนาคต

2.3.4 เทคนิคลดเกลือ ลดเค็มอย่างง่าย

2.3.4.1 อ่านฉลาก สำรวจปริมาณโซเดียมทุกครั้งก่อนซื้ออาหารสำเร็จรูป เลือกอาหารที่มีปริมาณโซเดียม 0.1-0.5 กรัม หากมากกว่านั้นควรหลีกเลี่ยง เพราะถือว่ามีเกลืออยู่มาก

2.3.4.2 พยายามทำอาหารรับประทานเอง โดยนอกจากเป็นการบริหารเสน่ห์ปลายจวักแล้ว เรายังสามารถควบคุมปริมาณเกลือแกงและเกลือที่อยู่ในเครื่องปรุงรสอื่นๆ ได้

2.3.4.3 งดรับประทานขนมคบเคี้ยว เนื่องจากในขนมคบเคี้ยว โดยเฉพาะขนมที่ผ่านการทอดและปรุงรสด้วยผงปรุงรส ส่วนใหญ่จะผสมผงชูรสและเกลือ ดังนั้นการซื้อขนมมารับประทานควรแบ่งทานหลายวันหรือทานหลายๆ มื้อ เพื่อไม่ทำให้ไตทำงานหนักเกินไป นอกจากนี้ควรหันมารับประทานผักหรือผลไม้แทนขนมเพื่อสุขภาพที่แข็งแรง และรูปร่างที่ดี

2.3.4.4 เลือกที่เหยาะเกลือแบบรูเดียว วิธีนี้เป็นวิธีที่หลายคนมองข้าม จริงๆ แล้วการใช้ที่เหยาะเกลือรูเดียวมีประโยชน์กว่า ตรงที่เราสามารถเห็นปริมาณเกลือที่เราเทได้มากกว่าการใช้ที่เหยาะหลายรู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4.5 ใช้สารให้ความเค็มแทนเกลือ สารให้ความเค็มแทนเกลือมีอยู่ด้วยกันหลายชนิด เช่น 'เก๋ากี่แห้ง' 'ใบแห้งของสะระแหน่ญี่ปุ่น' และ 'เหง้าแห้งของขิง' โดยสารให้ความเค็มเหล่านี้ล้วนเป็นสมุนไพรที่ดีต่อสุขภาพ นอกจากจะมีโซเดียมน้อยแล้ว ยังมีสารที่เป็นประโยชน์เฉพาะของสมุนไพรอีกด้วย

2.4 ผงชูรส

ผงชูรส คือ สารเคมีที่มีสูตรเคมีดังนี้ มีชื่อทางเคมีว่า โมโนโซเดียม-แอล-กลูตาเมต (MONO-SODIUM-L-GLUTAMATE) และมีชื่อย่อภาษาอังกฤษว่า เอ็ม เอส จี (MSG) ซึ่งย่อมาจากชื่อเต็มภาษาอังกฤษที่ขีดเส้นใต้ไว้นั่นเอง ภาษาจีนแต้จิ๋วเรียกว่า "บี่เจ็ง"

รูปที่ 2.5 ภาพผงชูรส

2.4.1 กระบวนการผลิตผงชูรส

ผงชูรสผลิตจากขบวนการทางเคมี ซึ่งมีทั้งกระบวนการหมักและต้องใช้สารเคมีหลายตัว เช่น กรดกำมะถันหรือกรดซัลฟูริค กรดเกลือหรือกรดไฮโดรคลอริก ยูเรีย ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญในปัสสาวะของคน นอกจากนี้ยังต้องใช้โซดาไฟอีกด้วย

2.4.1.1 แป้งมันสำปะหลัง (TAPIOCA หรือ CASSAWA STARCH)ใช้กรดกำมะถันหรือกรดซัลฟูริค (H_2SO_4) ผ่านขบวนการย่อยสลายแป้งทางเคมีที่ 130 องศาเซลเซียส (SACCHARI-FICATION)

2.4.1.2 สารละลายน้ำตาลกลูโคส (GLUCOSE SOLUTION)ใช้ยูเรีย(Urea) และเชื้อจุลินทรีย์ (Corynebacteriumglutanicum) ผ่านขบวนการหมัก (Fermentation)

2.4.1.3 แอมโมเนียมกลูตาเมต (Ammonium Glutamate)ใช้กรดเกลือหรือกรดไฮโดรคลอริค (HCl) ผ่านขบวนการเปลี่ยนแปลงทางเคมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.1.4 กรดกลูตามิค (Glutamic acid)ใช้โซดาไฟ หรือ โซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH)ผ่านขบวนการเปลี่ยนแปลงทางเคมี

2.4.1.5 สารละลายผงชูรสหยาบ (MSG. Crude Solution)ใช้สารเคมีฟอกสี ผ่านขบวนการฟอกสี

2.4.1.6 สารละลายผงชูรสใส (MSG. Clear Solution)ผ่านขบวนการตกผลึก

2.4.1.7 ผลึกผงชูรส (MSG. Crystals)

2.4.2. ผงชูรสมีประโยชน์หรือไม่

ผงชูรสไม่มีประโยชน์ทางโภชนาการ ถึงแม้จะเกี่ยวข้องกับกรดกลูตามิค ซึ่งเป็นกรดอะมิโนที่ไม่มีความจำเป็น เพราะร่างกายผลิตเองได้ จึงไม่มีคุณค่าทางอาหารแต่อย่างใดทั้งสิ้น

อนึ่ง ผงชูรสเป็นสารเคมีคนละตัวกับกรดกลูตามิคที่มีอยู่ในธรรมชาติและในอาหารประเภทโปรตีน โดยที่ผงชูรสเป็นเกลือโซเดียมเช่นเดียวกับเกลือแกง เป็นคนละตัวกับกรดเกลือที่หลั่งอยู่ในกระเพาะอาหารเวลาหิว

นอกจากไม่มีประโยชน์แล้ว ผงชูรสยังมีโทษและพิษภัยอันตรายมากมายด้วย ซึ่งจะกล่าวโดยย่อดังต่อไปนี้

2.4.3 พิษภัยและอันตรายของผงชูรส

พิษภัยและอันตรายของผงชูรสอาจแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เกิดจากโซเดียมและส่วนที่เกิดจากตัวผงชูรสแท้ๆ

2.4.4 ผงชูรสแท้กับผงชูรสเทียม

ทุกวันนี้ผงชูรสมีราคาถูก จึงไม่มีการปลอมปนด้วยสารเคมีชนิดบอแรกหรือโซเดียมเมตาฟอสเฟต ซึ่งมีเกล็ดคล้ายคลึงกับผงชูรส อย่างที่เกิดขึ้นในสมัยก่อนที่ผงชูรสมีราคาแพงมาก

อย่างไรก็ตาม หากมีการปลอมปนผงชูรสในปัจจุบันนี้ มักจะปลอมปนด้วยน้ำตาลทรายหรือเกลือแกง ดังนั้น ในปัจจุบันนี้จึงไม่ค่อยมีผงชูรสปลอม ซึ่งมักจะเป็นข้ออ้างของบริษัทผู้ผลิต รวมทั้งข้าราชการที่สนับสนุนบริษัทผู้ผลิตผงชูรสว่า “ผงชูรสแท้ไม่อันตราย ผงชูรสปลอมจึงจะอันตราย”

อันที่จริงถ้าหากมีผงชูรสปลอมปนด้วยน้ำตาลหรือเกลือแกง ผงชูรสแท้ย่อมจะอันตรายมากกว่าผงชูรสปลอม เพราะน้ำตาลทรายมีพิษภัยน้อยกว่าผงชูรส ส่วนเกลือแกงก็มีรสเค็มจัด ถ้ากินผงชูรสในปริมาณที่จะให้รสเค็มเท่าเกลือแกงแล้ว จะมีพิษภัยมากกว่าเกลือแกงหลายเท่าตัว

2.4.5 ผงชูรส ผลิตจากอะไรมีประโยชน์และโทษอย่างไร?

ผงชูรสผลิตจากแป้งมันสำปะหลังโดยขบวนการทางเคมี ซึ่งมีทั้งกระบวนการหมักและต้องใช้สารเคมีหลายตัว เช่น กรดกำมะถันหรือกรดซัลฟูริค กรดเกลือหรือกรดไฮโดรคลอริก ยูเรีย ซึ่งเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนประกอบสำคัญในปัสสาวะของคน นอกจากนี้ยังต้องใช้โซดาไฟอีกด้วย

ผงชูรสไม่มีประโยชน์ทางโภชนาการ ถึงแม้จะเกี่ยวข้องกับกรดกลูตามิค ซึ่งเป็นกรดอะมิโนที่ไม่มีความจำเป็น เพราะร่างกายผลิตเองได้ จึงไม่มีคุณค่าทางอาหารแต่อย่างใดทั้งสิ้น อนึ่ง ผงชูรสเป็นสารเคมีคนละตัวกับกรดกลูตามิคที่มีอยู่ในธรรมชาติและในอาหารประเภทโปรตีน

2.4.6 พิษภัยและอันตรายของผงชูรสอาจแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

2.4.6.1 ส่วนที่เกิดจากโซเดียม

1. ทำให้ภูมิต้านทานร่างกายมนุษย์ลดลง

2. ทำให้เกิดการคั่งในสมองเด็ก ซึ่งเมื่อเด็กโตขึ้นจะเป็นคนปัญญาอ่อน

3. ทำให้เด็กทารกเกิดอาการชักโคมา ซึ่งบางครั้งแพทย์ไม่รู้สาเหตุ อาจทำการรักษาผิดพลาดเป็นอันตรายได้

4. เป็นภัยต่อหญิงมีครรภ์ทำให้ร่างกายบวม และยังมีพิษภัยต่อทารกในครรภ์และทารกแรกเกิดด้วย

5. อันตรายต่อผู้เจ็บป่วยด้วยโรคต่างๆ เช่น โรคไต ความดันสูง โรคหัวใจ และโรคอื่นๆ ที่แพทย์ห้ามกินของเค็ม

2.4.6.2 พิษภัยและอันตรายที่เกิดจากตัวผงชูรสแท้

1. ทำให้เกิดอาการแพ้ผงชูรส ซึ่งจะมีอาการชาและร้อนวูบวาบที่ปาก ลิ้น ใบหน้า โหนกแก้ม ต้นคอ หน้าอก บางคนมีผื่นแดงเกิดขึ้นตามตัว แน่นหน้าอก หัวใจเต้นช้าลง หายใจไม่สะดวก เป็นต้น

2. ทำลายสมองส่วนหน้าที่เรียกว่าไฮโปทาลามัส (Hypothalamus) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการควบคุมการเจริญเติบโต และระบบสืบพันธุ์ของร่างกาย ทำให้การเจริญเติบโตช้า ปัญญาอ่อน ระบบสืบพันธุ์ผิดปกติ เป็นหมัน อวัยวะสืบพันธุ์เล็กลง ทั้งในเรื่องขนาดและน้ำหนัก

3. ทำลายระบบประสาทตา

4. ทำลายกระดูกและไขกระดูก ซึ่งเป็นส่วนที่ผลิตเม็ดเลือดแดงในร่างกาย อาจทำให้เกิดโรคโลหิตจางได้

5. ทำให้ไวตามินในร่างกายลดลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งไวตามินบี-6 ทำให้ร่างกายผิดปกติและเป็นโรคผิวหนังได้ง่าย

6. เกิดโรคมะเร็ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผงชูรสที่ผ่านความร้อนสูงๆ เช่น การปิ้ง ย่าง เผา

7. ทำลายระบบประสาทส่วนกลาง (Central Nervous System) ทำให้เป็นโรคประสาทได้ง่ายขึ้น

8. เปลี่ยนแปลงโครโมโซม ทำให้ร่างกายเกิดวิรูปหรือผิดปกติ

9. ถ้ากินมากจะผ่านเยื่อกั้นระหว่างรกภายในร่างกายของมารดากับทารกในครรภ์ได้

10. ทำให้เด็กเล็กถึงตายได้ เด็กไทยอายุ 20 เดือนถึงแก่ความตาย เมื่อกินขนมครกโรยผงชูรสด้วยความเข้าใจผิดคิดว่าเป็นน้ำตาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ข้อมูลทางการออกแบบ

3.1 ความหมายของมาสคอต

มาสคอต (Mascot) หรือ สัญลักษณ์ที่มีชีวิต ถือเป็นตัวแทนขององค์กร หรือสินค้าที่ถูกนำมาใช้นำเสนอหรือ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้ผู้บริโภคหันมามอง และเหมาะกับองค์กรที่ต้องการความเป็นกันเอง และใกล้ชิดกับกลุ่มเป้าหมาย

นักวิชาการการตลาดมองว่า ตัวการ์ตูนมาสคอต (Mascot) จะทำให้สินค้าดูมีชีวิต เกิดความรู้สึกที่ดี และไม่อยู่ไกลตัวผู้บริโภคเกินไป อีกทั้งมาสคอต (Mascot) สามารถช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับผู้บริโภคและจดจำตราสินค้าได้ง่ายให้กับธุรกิจ หรือบริการนั้นๆ ได้มากขึ้น (บริษัท ไทยมาสคอต จำกัด. 2014)

3.2 ความหมายต่างๆ เกี่ยวกับมาสคอต

ได้รวบรวมข้อมูลบางส่วนมาจากงานวิจัยเรื่อง “โครงการออกแบบเรขศิลป์สำหรับสายการบินแอร์ฟินิกซ์” โดย (วีรวัฒน์ วีระประดิษฐ์, 2551a) ซึ่งได้มีการกล่าวถึงความหมายของมาสคอตที่ได้รับการนิยามและกล่าวถึงจากแหล่งข้อมูลต่างๆ โดยผู้วิจัยได้เรียบเรียงข้อมูลบางส่วนให้เหมาะสมกับงานวิจัยฉบับนี้ ซึ่งความหมายต่างๆ ของมาสคอต มีดังนี้

3.2.1 มาสคอต (Mascot)

มัตเตโอ บิตตันติ (Matteo Bittanti, 2005:5) ได้กล่าวไว้ว่า มาสคอต (Mascot) คือ คน สัตว์ หรือสิ่งของ ซึ่งคนกลุ่มหนึ่งถือเป็นสิ่งสัญลักษณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อนำโชคดี

3.2.2 มาสคอตมีจิตวิญญาณฝรั่งเศส

คำๆ นี้มาจากภาษาโพรวอง (Provencal) “มาสโคโต” (Mascoto) ซึ่งหมายถึง “ของวิเศษ ของที่มีเวทย์มนต์ เครื่องราง” นอกจากนี้ “มาสโคโต” (Mascoto) เป็นคำย่อมาจาก มาสโค (Masco) ซึ่งแปลอย่างหยาบๆ ได้ว่า “แม่มด” กล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ มาสคอต (Mascot) มีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดต่อสิ่งเหนือธรรมชาติอย่างชัดเจน แม้ในระดับประวัติของคำ และหากยังต้องการข้อพิสูจน์ต่อไปอีก คำว่า มาสโค (Masco) มาจากภาษาละตินในยุคกลางของคำว่า มาสคา (Masca) ซึ่งแปลว่า “ภูติ” หรือ “ผี” ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจเลยที่ภูตต่างๆ ได้ออกปฏิบัติการหลอนไปทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็น มาสคอต หุ่น ตุ๊กตา และภาพยนตร์เรื่องใหม่ๆ ที่ผลิตขึ้นมา และกระจายไปยังทีวี คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ในรูปแบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 มาสคอตเป็นสิ่งสองภพ

อยู่ก้ำกึ่งระหว่างโลกของวัตถุและโลกเหนือธรรมชาติ ระหว่างสิ่งที่จับต้องได้และสิ่งที่จับต้องไม่ได้ แสดงถึงจุดตัดระหว่างโลกมนุษย์ และโลกเหนือมนุษย์ เป็นสิ่งที่อยู่ก้ำกึ่งระหว่างสองภพ มาสคอตมีทั้งศักยภาพทางบวก และสิ่งที่ก่อให้เกิดทุกข์ นักประวัติศาสตร์บางคนมีความเห็นว่า ความนิยมที่มีต่อคำศัพท์นี้มีความเกี่ยวพันกันอย่างใกล้ชิดกับละครของ เอ็ดมัน ออร์เดรน (Edmand Audran's) ปี 1842 - 1901 จากเรื่อง "ลา มาสคอต" (La Mascotte) ปี 1880 แม้ว่าคำนี้จะมีการใช้เป็นครั้งแรกตั้งแต่ครึ่งแรกของศตวรรษที่ 19 แต่ก็เพิ่งจะมีการใช้อย่างแพร่หลาย เมื่อตอมาในภายหลังการแสดงออเพอเร็ตตา (Opere) ของออร์เดรน (Audran) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับหญิงสาวคนหนึ่ง ซึ่งเป็นผู้รักษาพรหมจรรย์ หากรักษาไว้ได้จะนำโชคดี และเงินทองมาสู่เธอ

3.2.4 มาสคอตเป็นเครื่องรางความชั่วร้ายและนำมาซึ่งความโชคดี

นักออกแบบชาวญี่ปุ่นได้ใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิคใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ตำนานขึ้นใหม่มาช่วงระยะเวลาหนึ่งแล้ว อย่างไรก็ มาสคอตเป็นส่วนสำคัญพื้นฐานของวัฒนธรรมนั้น บรรพบุรุษของมาสคอตในญี่ปุ่นก็คือ ตุ๊กตาดารารุมะ (Daruma dolls) และตุ๊กตาฟุชิมิ นิงเงียว (Fushimi ningyo dolls) (Gerbert, 2001) ดารุมะ (Daruma) เป็นของเล่นเครื่องรางที่เชื่อว่าเป็นเครื่องป้องกันความชั่วร้ายและนำมาซึ่งความโชคดี ตุ๊กตาล้มลุกไม่มีแขนไม่มีขานี้เป็นตัวแทนของเทพในศาสนาพุทธชื่อ โพธิธรรม ดารุมะจะถูกวางไว้ข้างหมอนของเด็กเป็นเครื่องบูชาเทพเพื่อนำโชคดีและขับไล่ปีศาจร้าย เชื่อกันว่าตุ๊กตาฟุชิมิ นิงเงียว มีพลังปัดเป่าโรคร้ายจึงใช้เพื่อขับไลโรคภัยและเคราะห์ ตุ๊กตานี้ขายให้แก่ผู้จาริกแสวงบุญไปที่ วัดฟุชิมิ อินาริ ในเกียวโต เพื่อให้ผู้จาริกนำความศักดิ์สิทธิ์ของวัดกลับไปแบ่งปันสู่คนทางบ้าน จนกระทั่งบัดนี้ ตุ๊กตาได้กลายเป็นสินค้าสำคัญของที่นั่นไปแล้ว นอกจากนี้ยังมีตุ๊กตาแมวนำโชคที่พ่อค้าญี่ปุ่นใช้นำโชคดีจากที่หนึ่งมายังอีกที่หนึ่ง ใช้เรียกลูกค้า และประกันความสำเร็จในธุรกิจ กล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ เฮลโลคิตตี้ (Hello Kitty) ก็ไม่ได้เป็นการคิดค้นอะไรที่แปลกใหม่ขึ้นมาเพียงแต่ดำเนินรอยตามสิ่งที่มีอยู่แล้วเท่านั้น (Mascotte, 2006)

3.2.5 มาสคอตเป็นภาพสัญลักษณ์ (Icon)

คำนี้มาจากภาษากรีก ไอคอน (Icon) ซึ่งมาจาก ไอเคนไน (Eikenai) แปลว่า "เหมือน" ไอคอนคือภาพตัวแทน โดยทั่วไปเป็นภาพทางศาสนาเขียนบนแผ่นไม้ใช้เพื่อการบูชาในหมู่คริสตศาสนิกชนทางตะวันออก คำๆ นี้มีนัยความหมายทางลบเพราะมักใช้เพื่อเรียกวัตถุบูชาของลัทธินอกรีต ไอคอนยังเป็นภาพสัญลักษณ์กราฟิก (Graphic) บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่แสดงถึงวัตถุประสงค์การใช้งานของแต่ละฟังค์ชั่นที่มีอยู่ มาสคอตประกอบด้วยความหมายที่มีทั้งความนัยที่เข้าใจเฉพาะกลุ่มและเพื่อการใช้งาน ความหมายโบราณและก้าวล้ำนำหน้าที่สุด เบื้องหลังโฉมหน้าที่ไร้สาระ มาสคอตกลับอัดแน่นไปด้วยความหมาย เช่นเดียวกับภาพตัวแทนทางศาสนา มาสคอตมีความหมายในมิติ "ภายนอก" ซึ่งไม่ใช่ตัวของมันเอง มาสคอตเป็นทั้งสิ่งศักดิ์สิทธิ์และวัตถุทางโลกไปพร้อมๆ กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Mascotte, 2006)

3.2.6 มาสคอตเป็นรูปเคารพ (Idols)

คำนี้มาจากภาษากรีก ไอโดลอน (Ideal) ซึ่งแปลว่า "ภาพ" หรือ "ผี" แต่ก็ยังหมายถึง "อุดมคติ" ด้วย รูปเคารพเป็นตัวแทนหรือสัญลักษณ์ของสิ่งซึ่งเป็นที่เคารพบูชา ไม่ใช่เรื่องยากที่จะรู้สึกถึงนัยความหมายแง่ลบ เพราะรูปเคารพมักถือว่าเป็นพระเจ้าปลอมๆ แต่อย่างไรก็ดีมันก็เป็นสิ่งที่ได้รับการเคารพบูชาอย่างยิ่ง มันเป็นหน้าตาที่กลายสภาพเป็นสาระ ในเรื่องที่ว่าด้วย "พวกเล่นของ" ในหนังสือเรื่อง "การเข้าใจสื่อ" (McLuhan's, 1964) อ้างถึงซามบทที่ 115 "รูปเคารพของพวกเขาเป็นเงินและทองคำจากมือมนุษย์ มันมีปากแต่ไม่พูด มีตาแต่ไม่เห็น มีหูแต่ไม่ได้ยิน มีจมูกแต่ไม่ได้กลิ่น มีมือแต่ไม่สามารถหยิบจับ มีเท้าแต่ไม่สามารถเดิน ไม่มีคำพูดใดเล็ดลอดออกจากลำคอ พวกที่สร้างมันขึ้นมาก็เหมือนกับมัน เช่นเดียวกับทุกคนที่ศรัทธาในมัน" หากพิจากรณาอย่างถ้วนถี่ ตามคำของแม็กลูแฮนนั้น รูปเคารพมีความหมายเท่ากับคำว่า "การใช้เทคโนโลยี" ดังนั้นมนุษย์ก็มีลักษณะไม่ต่างจากรูปเคารพ เราไม่มีทางหลีกหนีจากความจริงนี้ (Mascotte, 2006)

3.2.7 มาสคอตเป็นของขลัง

สิ่งของที่เชื่อว่ามีอำนาจมนตราช่วยปกปักษ์รักษาผู้เป็นเจ้าของ พลังลึกลับของมันต้องการการเคารพบูชา ของขลังเป็นเครื่องแสดงถึงพลังอำนาจของภาพที่เป็นวัตถุและวัตถุที่เป็นภาพ ของขลังไม่ขึ้นต่อประโยชน์ใช้งาน การมีอยู่ของมันเป็นสิ่งขัดแย้งในตัวเอง เมื่อเราตั้งคำถามแก่ตัวเองว่า "มันคืออะไร "มันมีไว้ทำไม" มาสคอตก็เพียงแต่มองมาที่เรา ยิ้มแล้วหัวเราะ ออกมาดังๆ (Mascotte, 2006)

3.2.8 มาสคอตเป็นของย่อส่วน

ตามความหมายแล้วมาสคอตเป็นของเล็กๆ ตามที่กล่าวข้างต้น "มาสโคโต" เป้นรูปย่อของ "มาสโค" และ "รูปย่อ" ก็มีความหมายเดียวกับคำว่าย่อส่วนนั่นเอง (Stewart, 1993) กล่าวว่า "โลกแห่งของเล่นเป็นการฉายภาพของโลกชีวิตประจำวัน โดยย่อส่วนหรือขยายโลกที่เป็นจริงเพื่อทดสอบดูความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับความหมาย" มาสคอตเป็นสิ่งเล็กๆ ที่อาศัยอยู่ในคอมพิวเตอร์ของเรา พวกมันเป็นชาวลิลิพุต (Lilliputian) เป็นชาวเมืองลิลิพุตตัวเล็กๆ เมืองนี้อยู่ในเรื่องกัลลิเวอร์ ผจญภัยที่เคลื่อนไปมาอยู่บนหน้าจอ มันอยู่ในเงื้อมมือของเราเหมือนเครื่องยืนยันชัยชนะอันยิ่งใหญ่ในการครอบงำของมนุษย์ แต่ก็ต้องไม่ลืมว่ามันอาจเล่นไม่ซื่อต่อเราได้ทุกเมื่อเช่นกัน พวกมันเป็นเหมือนกับฟอร์นิทส์ (Fornits) ในเรื่อง (The Ballad of the Flexible Bullet) เป็นสิ่งมีชีวิตเล็กๆ อยู่ในเครื่องพิมพ์ดีด คอยช่วยเหลือให้สิ่งมีชีวิตลึกลับเล็กๆ ที่เราได้รู้จักครั้งแรกในหนังสือของ สตีเฟน คิงส์ เรื่อง "บทบรรเลงแห่งความวิกลจริต" (1985) นักเขียนมีแรงบันดาลใจด้วยผงวิเศษฟอร์นิท แต่พวกมันตายอยู่ตลอดเวลาด้วยเหตุผลต่างๆ จนพวกนักเขียนเริ่มมองพวกเดียวกันเองเป็นศัตรูและหาทางปกป้องพวกฟอร์นิทส์ของตน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.8 มาสคอตเป็นรูปเคารพของวัฒนธรรม

ทั้งในญี่ปุ่นและโลกตะวันตก มาสคอตเป็นทั้งตัวเหตุและผลิตผลของกระบวนการโลกาภิวัตน์ที่ค่อยๆ ทำให้วัฒนธรรมทางโสตทัศนะมีลักษณะเหมือนกันไปหมดทั้งโลก วัฒนธรรมนี้วางอยู่บนชุมทางระหว่างสินค้าจากเทพนิยายและนิทาน แม้ว่ามาสคอตจะเกิดขึ้นจากจิตในระดับใต้สำนึก แต่มันก็ครอบครองโลกของ "จิตสำนึก" มันเกิดขึ้นเหมือนโรคที่ติดต่อได้ ล่องลอยในกระแสสายของทะเลวิดีโอเกม ภาพกราฟิกดีไซน์ การ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ สัตว์เลี้ยงเสมือน และหุ่นยนต์ของเล่น ตรรกะของมันเป็นสิ่งที่ทุกคนเข้าใจ ไม่ใช่เรื่องเฉพาะกลุ่ม

<u>สรุป</u> ลักษณะของมาสคอตจากวรรณกรรม

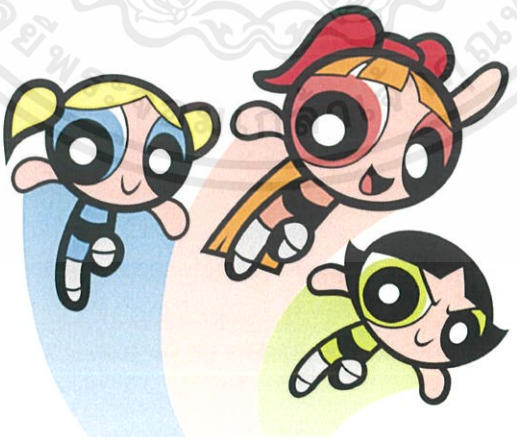
จากการรวบรวมความหมายต่างๆ ของมาสคอต ทำให้เห็นว่าคุณสมบัติที่สำคัญของมาส-คอตมีดังนี้

- เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงสิ่งที่มีความหมายที่ดี
- เต็มไปด้วยจินตนาการของความเป็นเด็ก
- มีภาพลักษณ์ที่แสดงออกถึงความสนุกสนานและไร้เดียงสา

3.3 ประเภทของสัญลักษณ์มาสคอต

ได้รวบรวมข้อมูลส่วนนี้มาจาก งานวิจัย เรื่อง "เรขศิลป์เพื่อรณรงค์เด็กไทยไม่กินหวาน" (นันทพร วงษ์ประยูรม 2553) ประเภทของสัญลักษณ์มาสคอต ประกอบด้วย ดังนี้

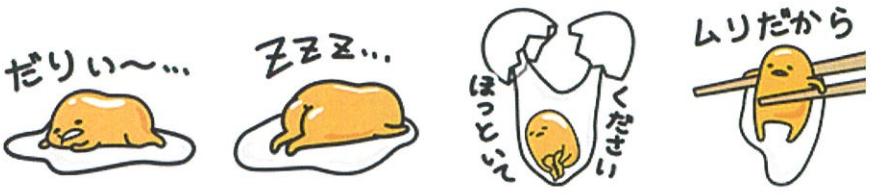
1) รูปคน



รูปที่ 3.1 มาสคอตรูปคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) รูปพืชผัก หรืออาหาร



รูปที่ 3.2 มาสคอตรูปพืชผัก หรืออาหาร

3) รูปวัตถุสิ่งของ

รูปที่ 3.3 มาสคอตรูปวัตถุสิ่งของ

4) รูปสัตว์

รูปที่ 3.4 มาสคอตรูปสัตว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) รูปนามธรรม

รูปที่ 3.5 มาสคอตรูปนามธรรม

6) รูปอมนุษย์

รูปที่ 3.6 มาสคอตรูปอมนุษย์

3.4 องค์ประกอบของมาสคอต

ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบมาสคอตโดยอ้างอิงจาก ประไพรพรรณ เปรื่องพงษ์ ซึ่งรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูล 4 เล่ม ได้แก่

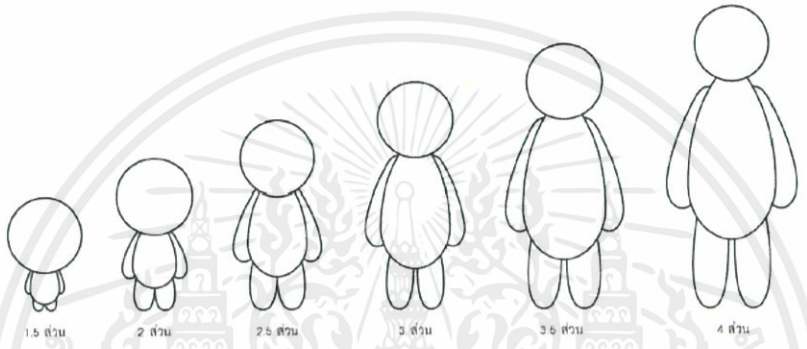
1. หนังสือ Drawing Comic 4 (ปิยะบุตร สุทธิดารา. 2556)
2. หนังสือหัดวาดการ์ตูนน่ารัก Q-Style (เฟยเล่อเหนี่ยว, 2555)
3. หนังสือ Manga for the beginner (Christopher Hart, 2012)
4. ข้อมูลจากเอกสารประกอบการสอนรายวิชาออกแบบตัวละคร รหัสวิชา 802306 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร (ธำรงค์ศักดิ์ นิ่มอนุสสรณ์กุล, 2553)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นจึงได้สรุปรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลดังกล่าว เพื่อใช้เป็นคุณสมบัติเบื้องต้นของการออกแบบตัวมาสคอต โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.4.1 สัดส่วนของมาสคอต

1) 1.5 ส่วน
2) 2 ส่วน
3) 2.5 ส่วน
4) 3 ส่วน
5) 3.5 ส่วน
6) 4 ส่วน



รูปที่ 3.7 สัดส่วนของมาสคอต

3.4.2 ลักษณะเฉพาะทางกายภาพ (Anatomic Peculiarities) ลักษณะที่ดูแล้วมีความชัดเจน หรือระบุตัวละครได้ง่าย มี 4 ลักษณะใหญ่ คือ

1. ผอมบาง
2. สมส่วน
3. อ้วน
4. แข็งแรงบึกบึน

3.4.3 เพศ (Gender Issue) ได้แก่

1. ชาย
2. หญิง
3. ทั้งชายและหญิง
4. ไม่ระบุ

3.4.4 วัย ได้แก่

1. เด็ก
2. วัยรุ่น
3. ผู้ใหญ่
4. สูงอายุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.5 ลักษณะนิสัย, อารมณ์ความรู้สึก (Emotive Capabilities) เป็นการแสดงออกให้เห็นผ่านสีหน้า และท่าทาง

3.4.6 เครื่องแต่งกาย (Costume) รวมถึงเครื่องประดับ (Accessories)

3.4.7 สิ่งประดับ (Props) ใช้ทั้งการประดับตัวละคร เช่น อาวุธ พาหนะ รวมถึงฉากหลัง

3.4.8 รูปแบบของตัวละคร (Style Issue) เช่น ทรงผม การแต่งหน้า สามารถสร้างให้เกิดความรู้สึกต่อตัวละคร และบุคลิกของตัวละครได้

3.4.9 ระดับความสมจริง (Level of Realism) มี 3 ลักษณะ คือ

1. แบบเหมือนจริง
2. แบบกึ่งเหมือนจริง
3. แบบดัดแปลงอย่างมาก การ์ตูน

แบบเหมือนจริง แบบกึ่งเหมือนจริง แบบดัดแปลงอย่างมาก

รูปที่ 3.8 ระดับความสมจริงของมาสคอต

3.5 การออกแบบมาสคอตโดยมีความเป็น Negative - Positive

การออกแบบมาสคอตโดยทั่วไปคือเน้นภาพลักษณ์ภายนอกที่ดูง่าย เป็นที่จดจำ และอาจมีลักษณะนิสัยเฉพาะตัวบางอย่างที่โดดเด่นจดจำง่าย เช่น ตัวการ์ตูน “โดราเอมอน” (Doraemon) ที่มีนิสัยจิตใจดี เป็นมิตร กลัวหนู หรือ “คิตตี้” (Hello Kitty) มีอุปนิสัยร่าเริง อบอุ่นและใจดี

แต่การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อให้ความรู้วัตถุดิบอาหารมีโทษในครั้งนี้ได้แตกต่างออกไปจากแนวทางเหล่านั้น มีการออกแบบที่ถูกคิดให้ซับซ้อนมากขึ้น ถูกคิดให้สื่อสารคอนเซปกับผู้รับชมให้คลาดเคลื่อนน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ ตั้งแต่การออกแบบตัวละคร ไปจนถึงโมชั่นกราฟิค ด้วยการจำลองลักษณะนิสัยส่วนหนึ่งมาจากมนุษย์ให้มาสคอตในการออกแบบครั้งนี้ มีลักษณะนิสัยที่เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สองบุคลิค โดยใช้ความรู้สึกด้านบวก (Positive) และ ความรู้สึกด้านลบ (Negative) มารวมกัน นั่นคือมาสคอตที่ “ภายนอกดูดีแต่ข้างในแฝงไปด้วยภัยร้าย” ตามคอนเซปของหัวข้อการออกแบบ

ตัวอย่างมาสคอตที่มีลักษณะข้างต้นมีไม่มากนัก แต่ก็ค้นคว้ามาใกล้เคียงกับที่ต้องการ เพื่อประกอบความเข้าใจทั้ง 3 ตัว

3.5.1 โมโนคุมะ (Monokuma)

ใบหน้าและร่างกายของ Monokuma แยกตัวออกจากกันทั้ง สองด้าน คล้ายกับสัญลักษณ์หยินหยาง ซึ่งมีความสมดุลระหว่างความดีและไม่ดี ในบางโอกาส Monokuma จะแสดงความดีของเขาในการสนทนาเป็นประจำ แต่จะหันไปด้านที่ไม่ดีของเขาเมื่อโกรธหรือตอนที่ไร้ความปราณี

ด้านขวาของเขามีสีขาว เป็นตุ๊กตาหมีธรรมดา ด้านซ้ายของเขาแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่หน้ากลัวมากขึ้น สีดำมีเครื่องหมายทับสีแดงเป็นลูกตา ด้านในมีกล้องที่สามารถมองเห็นได้ และรอยยิ้มชั่วร้ายที่ฉีกไปถึงแก้ม ถึงตัวเขาจะโดนแบ่งออกเป็นสองด้านก็จะมีส่วนที่ไม่ได้ถูกแบ่งออกอยู่ คือปากด้านนอกและท้อง ซึ่งทั้งสองยังคงเป็นสีขาว นอกจากนี้เขายังมีหน้าท้องขนาดใหญ่และชัดเจน ที่ส่วนล่างของท้อง บนสะดือโป่งของเขามีเครื่องหมาย X อยู่

เขาเป็นเหมือนความดีและความชั่วในตัวเดียวกัน ทำหน้าที่เป็นศาลเตี้ยในซีรีย์ “Dangan-ronpa : Trigger Happy Havoc”

รูปที่ 3.9 โมโนคุมะ (Monokuma)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.2 เรตสึโกะ (Agrretsuko)

เมื่อต้นปี 2016 ซานริโอ (Sanrio) ประกาศเปิดตัวคาแรกเตอร์แพนด้าแดงหน้าใหม่ชื่อ Aggretsuko ดูเผินๆ ก็เรียบร้อยน่ารักดี แต่เธอดันมาพร้อมโปรไฟล์สาวโสดวัย 25 ราศีพิจิก เลือดกรุ๊ป A เป็นพนักงานบัญชีในบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง และ...ชอบร้องเพลงเดธเมทัลเพื่อระบายอารมณ์ความอึดอัดคับแค้นใจในชีวิต

Agrretsuko นั้นก็น่าจะมาจากคำว่า Aggressive ที่แปลว่าเกรี้ยวกราด รวมร่างกับชื่อ เรตสึโกะ ซึ่งเป็นชื่อจริงของเธอนั่นเอง

รูปที่ 3.10 เรตสึโกะ (Agrretsuko)

3.5.3 บลัดดี้ บันนี่ (Bloody Bunny)

Bloody Bunny กระต่ายโหด เป็นที่รู้จักกันตั้งแต่เมื่อ 7-8 ปีก่อน เริ่มจากการทำดีไซน์ออกแบบเป็นหน้าจอ วอลเปเปอร์ เป็น sms ส่งข้อความ line สติกเกอร์ wechat ทำให้เป็นที่รู้จักจนฮิตกันมากมาย

สัญลักษณ์ตัวกระต่าย ที่ใครอีกหลายคนก็คงคิดว่า เป็นตัวการ์ตูนญี่ปุ่น แต่แท้จริงแล้ว เป็นความคิด และออกแบบดีไซน์จากฝีมือคนไทย จนเป็นที่มาของ “กระต่ายโหด” แฝงถึงความโหดความดุ และน่ารักอีกด้วย

รูปที่ 3.11 บลัดดี้ บันนี่ (Bloody Bunny)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 การออกแบบโลโก้

การออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อใช้แสดงออกทางอัตลักษณ์ให้แก่บริษัท กลุ่ม องค์กร หรือ บุคคล ให้เป็นที่รับรู้โดยสาธารณะ ผ่านการออกแบบทางกราฟิค

3.6.1 ซิมโบล หรือไอค่อน เป็นโลโก้ที่มีเพียงตราสัญลักษณ์ขององค์กรหรือบุคคล เพียงอย่างเดียวโดยไม่มีตัวอักษรเข้ามาเกี่ยวข้อง มักออกแบบให้ดูเรียบง่ายไม่ซับซ้อนเพื่อให้จดจำง่าย

3.6.2 เวิร์ดมาร์ค เป็นโลโก้ที่เป็นตัวอักษรที่เขียนเป็นชื่อขององค์กรหรือบุคคล ซึ่งบ่อยครั้งมักถูกออกแบบให้เป็นตัวอักษรพิเศษจำเพาะ เป็นเอกลักษณ์ขององค์กรหรือบุคคลนั้นๆ

3.6.3 เล็ทเทอร์มาร์ค เป็นโลโก้ที่ใช้การออกแบบตัวอักษรพิเศษ โดยการใช้ตัวอักษรย่อขององค์กรหรือบุคคลประกอบกับการตกแต่งเล็กน้อย เพื่อให้คนจดจำได้ง่ายขึ้นกว่าการใช้ชื่อเต็มขององค์กรหรือบุคคลนั้นๆ

3.6.4 มาร์คผสม เป็นโลโก้ที่มีการผสมระหว่างการใช้ ซิมโบล ไอคอน เวิร์ดมาร์ค เล็ทเทอร์ มาร์ค มากกว่าหนึ่งอย่าง อาจจะทั้งหมดหรือเพียงไม่กี่อย่างก็ได้

3.6.5 ตรา เป็นโลโก้ที่มีการนำชื่อขององค์กรหรือบุคคลมาผนวกเข้ากับตราซึ่งมีรูปทรงเดิมอยู่แล้ว

รูปที่ 3.12 ตัวอย่างโลโก้แบบมาร์คผสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 การออกแบบตัวละครที่น่าจดจำโดยคำนึงถึงอารมณ์

การออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบจากการสร้างรูปลักษณ์หรือบุคลิกหน้าตาที่แตกต่างกัน เพื่อให้เกิดลักษณะพิเศษโดยเฉพาะที่น่าจดจำของตนเอง หากออกแบบมาได้ดีมีความน่าสนใจจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชม แต่หากออกแบบตัวละครมาไม่ดี แม้เนื้อหาจะดีขนาดไหนก็ตามคงจะประสบความสำเร็จได้ยาก มาซากาซึ คูโบ กล่าวไว้ว่า การสร้างตัวละครให้ครองใจคนทั้งโลกนั้นไม่มีหลักสูตรตายตัว แต่มีบรรทัดฐานที่อาจนำไปใช้ได้คือ ตัวละครตัวนั้นต้องมีจุดเด่นเอกลักษณ์ในด้านรูปร่างอย่างมาก เช่น เมื่อนำไปแรเงาให้เป็นสีดำทั้งภาพแล้วผู้ชมยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวละครตัวใด เด็กสามารถจดจำและวาดตามได้ง่าย รวมถึงอารมณ์และความรู้สึกที่ขับดันตัวละครอยู่ภายใน

การสร้างลักษณะอุปนิสัยเฉพาะที่เป็นของตัวละครจะทำให้ผู้คนจดจำ ถือเป็นการสร้างจุดเด่นและเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้ตัวละครได้อีกทางหนึ่งซึ่งนอกเหนือจากภาพลักษณ์เพียงอย่างเดียว ทำให้ตัวละครนั้นๆ มีมิติมากขึ้น น่าจดจำมากขึ้น การออกแบบตัวละครจึงถือเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเรียนรู้สำหรับนักออกแบบแอนิเมชันทุกคน

3.7.1 อารมณ์ของมนุษย์

อารมณ์ของมนุษย์ เป็นทัศนคติการประเมินผลของแต่ละบุคคลต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นใหม่ อารมณ์ของมนุษย์ไม่ได้รับการศึกษาที่ดีพอดังนั้นนิยามที่แตกต่างของปรากฏการณ์นี้มักจะพบในผู้เขียนที่แตกต่างกัน แต่เป็นไปได้ที่จะแสดงความเห็นโดยทั่วไปว่าอารมณ์เป็นตัวควบคุมกิจกรรมที่สะท้อนถึงความหมายของสถานการณ์ที่มีอยู่หรือเป็นไปได้ในชีวิตของแต่ละบุคคล บนพื้นฐานนี้ อารมณ์ของบุคคลสร้างประสบการณ์ของเขาในความสุขความกลัวความสุขและความรู้สึกอื่น ๆ อารมณ์ของมนุษย์ด้วยตัวเองไม่สามารถสร้างประสบการณ์ได้งานหลักของพวกเขาคือการควบคุมภายในของกิจกรรม

อารมณ์ได้รับการวิวัฒนาการมานานพวกเขาพัฒนาจากกระบวนการสัญชาตญาณที่เรียบง่าย (การเปลี่ยนแปลงทางชีวภาพและมอเตอร์) เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนมากขึ้นซึ่งสูญหายไปตามสัญชาตญาณ แต่ถูกผูกติดอยู่กับสถานการณ์เฉพาะ นั่นคือกระบวนการทางอารมณ์ที่ซับซ้อนเริ่มแสดงถึงการประเมินสถานการณ์ส่วนบุคคลและการมีส่วนร่วมโดยตรงกับพวกเขากำหนดอารมณ์หลักที่สำคัญที่ทำให้คนรอดชีวิตได้ ซึ่งรวมถึงความเจ็บปวดความโกรธความ กลัว และอื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกัน

อารมณ์ในชีวิตของบุคคลมีความหมายที่ไม่อาจคาดเดาได้ ดังนั้นต้องขอบคุณความสนใจความแปลกใจความเศร้า ความโกรธ ความสุขความกลัวคนส่งข้อมูล การแสดงออกของพวกเขามาพร้อมกับอาการทางร่างกาย - ท่าทางการแสดงออกทางสีหน้าการเปลี่ยนแปลงสีผิว (แดงลวก)

อารมณ์ในชีวิตมนุษย์เป็นตัวควบคุมกิจกรรมทางสังคมและคำแนะนำ คนที่ไม่มีอารมณ์จะว่างเปล่าไม่น่าสนใจ เขาหยุดมองเห็นความหมายในทุกสิ่งที่เขาทำดังนั้นเขาจึงกลายเป็นคนไม่แยแส บางครั้งเช่นรัฐไม่แยแสจับคน แต่เมื่อเวลาผ่านไปอารมณ์ดีส่งกลับซึ่งจะย้ายพวกเขาไปข้างหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อารมณ์ในชีวิตมนุษย์ทำหน้าที่เป็นสัญญาณ ด้วยความช่วยเหลือของพวกเขาสถานะปัจจุบันของสิ่งมีชีวิตจะปรากฏขึ้น ถ้ามีอารมณ์บวกก็หมายความว่าเขามีความสุขกับทุกอย่างเป็นลบแสดงความไม่พอใจของความต้องการบางอย่าง

อารมณ์ช่วยปกป้องร่างกายจากการโอเวอร์โหลดและรักษาพลังงานภายใน ทุกสภาวะอารมณ์แจ้งเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง ดังนั้นเมื่อประสบกับความเครียดกิจกรรมของบุคคลลดลงจึงทำให้พลังงานมีความสำคัญมากขึ้น อิทธิพลของอารมณ์ต่อคนมีความหลากหลายมาก ส่งผลกระทบต่อ การรับรู้ คนที่มีอารมณ์ทางบวกเช่นความสุขมองโลกจากมุมมองที่มองโลกในแง่ดี บรรดาผู้ที่ประสบกับความทุกข์ทรมานหรือ ความโกรธ โปรดดูเจตนาร้ายและการปฏิเสธในทุกอย่าง

อารมณ์มีผลกระทบต่อกระบวนการทางจิต ดังนั้นบุคคลที่อยู่ในสถานะของความเครียดไม่สามารถจำเหตุการณ์ที่ปรากฏตัวของผู้คนเขาผสมข้อเท็จจริงทั้งหมดและเขาไม่เข้าใจสิ่งที่เป็นจริงและสิ่งที่เขาสามารถคิดค้นอิทธิพลของอารมณ์ในตัวบุคคลสะท้อนให้เห็นในการศึกษาและการทำงานของเขา ถ้าเขาเริ่มทำงานด้วยความสนใจเขาก็จะทำหน้าที่ได้อย่างรวดเร็วและไม่เหนื่อย

สภาวะทางอารมณ์มีผลต่อ จิตสำนึก อารมณ์ที่แข็งแกร่งของมนุษย์ทำให้เขาไม่สามารถควบคุมได้เขาอาจจะไม่เข้าใจในสิ่งที่เขากำลังทำอยู่ ตัวอย่างเช่นในสภาพที่ มีผลกระทบ (สถานะทางอารมณ์ที่รุนแรงมาก) คนที่มีความสามารถในการฆ่าคน ป่าเถื่อน สามารถทำอะไรบางอย่างที่ไม่เป็นลักษณะของเขาได้

3.7.2 ความหมายของอารมณ์เชิงบวก (Positive Emotions)

อารมณ์เชิงบวก หมายถึง ความรู้สึกและอารมณ์ในด้านดี ซึ่งเกิดขึ้นมาจากการรับรู้ความรู้สึกที่มีต่อสิ่งหนึ่ง โดยผ่านกระบวนการคิด(Cognitive) และประเมินค่าจากประสบการณ์ที่เคยได้รับ (Experienced) และแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในเชิงบวก (Action) เช่น ความสนุกสนาน (Joy) ความสนใจ (Interest) ความพอใจหรือความสันโดษ (Contentment) ความรัก (Love) อารมณ์เชิงบวกนี้ จะช่วยขยายขอบเขตและรูปแบบของการคิดและการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งในระยะยาวนั้น จะทำให้บุคคลมีความอดทนอดกลั้น และมีปฏิภาณไหวพริบในการใช้ชีวิตในสังคม เพื่อการอยู่รอดและการเจริญงอกงามภายในตัวบุคคลได้ (Fredrickson, 2007)

อารมณ์บวกของผู้คนมีความสุขความพึงพอใจความมั่นใจความอ่อนโยนความไว้วางใจความชื่นชมความชื่นชมความเห็นอกเห็นใจความชื่นชมความรักความโล่งอกความสุข

3.7.3 ความหมายของอารมณ์เชิงลบ (Negative Emotions)

อารมณ์เชิงลบ หมายถึง ความคิดที่ไม่สร้างสรรค์ ความคิดที่ทำให้เกิดความทุกข์ ความคิดที่นำไปสู่ “พฤติกรรมการทำร้าย” ทำให้เกิด “ความสูญเสีย” ทั้งทางร่างกาย ทางจิตใจ และทางวิญญาณ

อารมณ์เชิงลบของบุคคลคือความเศร้าความสิ้นหวังความวิตกกังวลความไม่พอใจความปวด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร้าวความเศร้าโศกความไม่พอใจความกลัวความลำบากใจความเสียใจความไม่พอใจความไม่ชอบความโกรธดูถูก ความเกลียดชัง อิจฉา ริษยาความ ไม่แน่นอน ความอัปยศอดสู โกรธรังเกียจดูถูก , ความผิดหวัง, ใจร้อน

3.8 Motion Graphic

"Motion Graphic" สามารถแยกออกเป็นสองคำ คือคำว่า Motion ซึ่งแปลว่า การเคลื่อนไหว และ Graphic ซึ่งก็คือ ศิลปะแขนงหนึ่งที่สื่อความหมายด้วยการใช้เส้น เช่น แผนภูมิ แผนภาพ การ์ตูน ดังนั้น Motion Graphic จึงหมายถึงการสร้างภาพด้วยกราฟิกให้มีการเคลื่อนไหวได้ในหลากหลายมิติ ซึ่งต่างกับ Animation ตรงที่ไม่มีตัวละครเป็นตัวดำเนินเรื่องหรือมีบทพูด และการตัดฉากสลับเหมือนภาพยนตร์ แต่จะเป็นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับ Graphic แทน และใช้การพากย์เสียงบรรยายประกอบ นิยมใช้กับเรื่องราวที่มีข้อมูลเยอะเข้าใจยาก ให้ออกมาในรูปแบบที่สนุกและเข้าใจง่ายมากขึ้น

รูปที่ 3.13 Motion Graphic เรื่อง "รวมพลังพิชิตคุณคาร์บอน ตอนที่ 1" โดย CITC Society

3.9 เทคนิคการเล่าเรื่อง

วิธีการนาเสนอเรื่องราวผ่านมุมมอง (Point Of View) ในรูปแบบต่าง ๆ

1. การเล่าเรื่องด้วยสรรพนามบุรุษที่ 1 คือการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครเพียงตัวเดียวและมักเป็นตัวละครหลักของเรื่อง หรือ เป็นการเล่าโดยใช้คาสรรพนามเช่น ฉัน ดิฉัน ผม ข้า หนู เป็นต้น จุดเด่นของการบรรยายประเภทนี้คือเน้นเหตุการณ์ที่ตัวละครตัวนี้ไปพบเจอมาแล้ว เล่าให้ผู้รับสารฟัง เช่น ฉันตื่นนอนขึ้นมาและพบว่าข้างนอกยังเป็นเวลากลางคืนอยู่ แต่นาฬิกาบอกเวลาแปดโมงเช้าแล้ว "พ่อคะ แม่คะ" ฉันตะโกนเรียกแต่ไม่มีเสียงตอบ แม้แต่น้องชายจอมแสบก็หาตัวไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจอ ทุกคนหายไปไหนกันหมดนะ เมื่อสารวจรอบบ้านแล้วไม่พบใครฉันจึงเดินออกจากบ้านท่ามกลางความมืด นาฬิกาเรือนอื่นๆ บอกเวลาแปดโมงเช้าเหมือนกันหมด ต้องไม่ใช่เรื่องปกติแน่

ข้อดี - เล่าเรื่องง่าย เล่าผ่านตัวละครเดียวและอธิบายความคิดเห็นของตัวละครได้ชัดเจน มีความต่อเนื่องเพราะต้องมีตัวละครนี้อยู่ทุกฉากทุกตอนตลอดเรื่อง

ข้อด้อย - เพราะเล่าผ่านมุมมองของคนคนเดียว จึงไม่อาจบรรยายความคิดของตัวละครอื่น หรือ การกระทำและฉากอื่นๆ ที่ไม่มีตัวละครนี้ร่วมอยู่ด้วยได้ เช่น จะตัดไปยังฉากนอกโลกที่มีมนุษย์ต่างดาวคุยกันโดยไม่มีตัวเอกไม่ได้

2. การเล่าเรื่องด้วยสรรพนามบุรุษที่ 2 คือการเล่าเรื่องถึงตัวละคร ในมุมมองของตัวละครเช่น แม่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับพ่อว่าก่อนแต่งงานเขาตามจีบตามง้อแม่อย่างไรบ้าง เป็นต้น หรือ อีกวิธีหนึ่ง คือการสมมติว่าให้ผู้อ่านเป็นผู้เดินเรื่อง โดยใช้สรรพนามว่า คุณ เช่น คุณตื่นนอนขึ้นมาและพบว่าข้างนอกยังเป็นเวลากลางคืนอยู่ แต่นาฬิกาบอกเวลาแปดโมงเช้าแล้ว “พ่อคะ แม่คะ” คุณตะโกนเรียกแต่ไม่มีเสียงตอบ แม้แต่น้องชายจอมแสบของคุณเองก็หาตัวไม่เจอ ทุกคนหายไปไหนกันหมดนะ เมื่อสารวจรอบบ้านแล้วไม่พบใคร คุณจึงเดินออกจากบ้านท่ามกลางความมืด นาฬิกาเรือนอื่นๆ บอกเวลาแปดโมงเช้าเหมือนกันหมด ต้องไม่ใช่เรื่องปกติแน่

ข้อดี - ทำให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วม เสมือนตัวเองเข้าไปอยู่ในเรื่อง และต้องตัดสินใจเมื่อถึงเวลาคับขัน

ข้อด้อย - วิธีนี้ไม่เป็นที่นิยมเพราะบรรยายยาก และอาจไม่ทาให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมได้เท่าที่ควร หากจะบรรยายโดยวิธีนี้จะต้องมีความสามารถในการบรรยายระดับหนึ่ง

3. การเล่าเรื่องด้วยสรรพนามบุรุษที่ 3 คือการบรรยายในมุมมองของผู้เขียนทั้งหมด เปรียบเสมือนผู้เขียนคือพระเจ้า สามารถเล่าเรื่องบรรยายฉากเหตุการณ์หรือบทสนทนาระหว่างตัวละครได้อย่างอิสระ เป็นวิธีที่นิยมเขียนมากที่สุดเพราะเล่าเรื่องได้กว้างและเห็นภาพชัดเจน เช่น มีนา ตื่นนอนขึ้นมาและพบว่าข้างนอกยังเป็นเวลากลางคืนอยู่ แต่นาฬิกาบอกเวลาแปดโมงเช้าแล้ว “พ่อคะ แม่คะ” เด็กสาวตะโกนเรียกแต่ไม่มีเสียงตอบ แม้แต่น้องชายจอมแสบของเธอเองก็หาตัวไม่เจอ ทุกคนหายไปไหนกันหมดนะ เมื่อสารวจรอบบ้านแล้วไม่พบใครมีนาจึงเดินออกจากบ้านท่ามกลางความมืด นาฬิกาเรือนอื่นๆ บอกเวลาแปดโมงเช้าเหมือนกันหมด ต้องไม่ใช่เรื่องปกติแน่

ข้อดี - มีอิสระในการเล่าเรื่องเพราะไม่จากัดมุมมอง สามารถสลับไปยังฉากที่ไม่มีตัวละครเอกได้

ข้อด้อย - หากตัดสลับฉากเยอะเกินอาจทำให้ผู้อ่านผู้ฟังสับสน และต้องควบคุมการบรรยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้ดีและมีเหตุผลว่าทำไมจึงเปลี่ยนมาเดินเรื่องด้วยตัวละครนี้

3.9.1 เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสร้างงานสื่อที่ดี

3.9.1.1 Humour การสร้างอารมณ์ขัน หรือการใช้มุขตลกช่วยเป็นเทคนิคที่นิยมมากทั่วโลก

3.9.1.2 Fantasy การสร้างภาพที่เหนือจริง หรือใช้สิ่งที่ไม่เป็นจริงไม่มีตัวตนให้ตัวตนขึ้นมา เพื่อให้ชิ้นงานสื่อดูแตกต่างเกิดเป็นภาพใหม่ที่จะดึงดูดสายตาผู้ชมได้

3.9.1.3 Slice of life การนาความจริงของชีวิต บางเสี้ยวของชีวิตมาเป็นการนำเสนอเรื่องต้องการความรู้สึกร่วมจากผู้ชมมากๆ

3.9.1.4 Presenter เป็นการเล่าเรื่องโดยผ่านบุคคลที่เชื่อว่าจะเป็นที่ถูกอกถูกใจ น่าเชื่อถือมากที่สุดแล้วจะคล้อยตามเห็นด้วยหรือเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

3.9.1.5 Testimonial คล้ายคลึงกับการใช้วิธี Presenter แต่ต่างกันที่เป็นการใช้บุคคล ใดก็ได้ที่ได้พิสูจน์แล้วเห็นจริงวิธีนี้จึงเป็นลักษณะของคำยืนยันหรือความเห็นชอบกับสิ่งที่ต้องการสื่อสารถึงผู้ชม

3.9.1.6 Demonstration เทคนิคการเล่าเรื่องโดยการสาธิตให้เห็น หรือทดลองให้ดูให้ผู้ชมรู้แจ้งเห็นจริงถึงประสิทธิภาพ หรือข้อเท็จจริงของสื่อ

3.9.1.7 Spoof วิธีการเล่าเรื่องโดยใช้การล้อเลียน อาจเป็นการล้อเลียนหนังบางเรื่อง หรือการนำ Character ของบุคคลที่เป็นที่รู้จักกันดีมาเลียนแบบเพื่อให้เกิดการจดจำ

3.9.1.8 Comparison การเล่าเรื่องโดยลักษณะการเปรียบเทียบให้เห็น ซึ่งส่วนใหญ่การเปรียบเทียบถูกใช้เพื่อให้เห็นความแตกต่างและให้เห็นความคล้ายคลึง

3.9.1.9 Simile การเล่าเรื่องโดยวิธีอุปมาอุปมัย หรือเป็นลักษณะเปรียบเปรย ส่วนใหญ่จะเป็นการเอาประสิทธิภาพไปเปรียบเทียบกับสิ่งต่างๆ การที่จะตัดสินใจเลือกวิธีใดวิธีหนึ่ง ต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นหลักว่าเป็นใคร มีทัศนคติอย่างไร เพื่อพิจารณาว่าผู้รับจะสามารถรับการสื่อสารของเราด้วยวิธีเล่าเรื่องแบบใดจึงจะเข้าใจได้ง่ายที่สุด ในขณะเดียวกันวิธีนั้นๆ ต้องสะท้อนประสิทธิภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารได้ดีที่สุดด้วยเช่นกัน

3.9.2 เครื่องมือในการทำ

3.9.2.1 Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือเวกเตอร์ และยังสามารถรวมภาพกราฟิกที่แตกต่างกันระหว่างเวกเตอร์และและเป็นบิตแม็ฟให้เป็น งานกราฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้นที่คมชัด และมีเอฟเฟ็กต์สีสันสวยงาม หรือมีความแปลกใหม่ร่วมกันได้ นัก ออกแบบส่วนใหญ่นิยมใช้โปรแกรม Illustrator เพราะมีคุณภาพของงานสูง เนื่องจากเป็นไฟล์แบบ เวกเตอร์ ที่มีความคมชัดของไฟล์งานสูง

3.9.2.2 AdobePhotoshopเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่มีความสามารถในการจัดการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แก้ไขและตกแต่งรูปภาพ รวมไปถึงการสร้างภาพด้วยเครื่องมือต่าง ๆ เช่น การปรับแก้สี, การเพิ่มสี และ แสง การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูป รวมถึงการวาดภาพแบบต่างๆ เก็บข้อมูลรูปภาพแบบแรสเตอร์ ปัจจุบันนี้ Photoshop มีความสามารถทางานร่วมกับ Vector ได้ หรือแม้กระทั่งการทางานสามมิติ

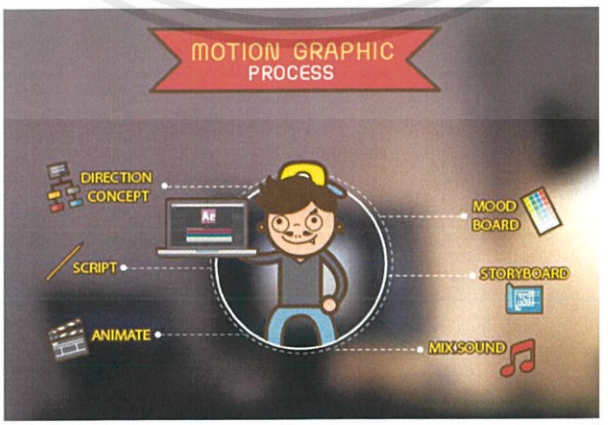
3.9.2.3 Adobe Flash เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนสื่อมัลติมีเดีย มีความสามารถในการรองรับ ภาพแบบเวกเตอร์ และภาพแบบแรสเตอร์ มีภาษาสคริปต์ที่ใช้เขียนในโปรแกรมโดยเฉพาะ เรียกว่า แอ็กชันสคริปต์ (ActionScript) สามารถนามาสร้างแอนิเมชัน และอินเตอร์แอกทีฟในเว็บเพจ และอื่น ๆ อีกมากมาย

3.9.2.4 Adobe Audition โปรแกรมสาหรับตัดต่อเสียง และใส่เอฟเฟกต์เช่น การ Fade in, Fade Out, เสียงเอคโค่, เสียงเอฟเฟกต์ต่าง ๆ หรือตัดเสียงซ่า และเสียงรบกวน ช่วยให้เสียง มีความนุ่มลึกมากขึ้น สามารถบันทึกเป็นไฟล์ได้หลายรูปแบบ เช่น WAV, WMA, MP3, RM, AVI, OGG เป็นต้น

3.9.2.5 Adobe After Effects เป็นโปรแกรมประยุกต์เกี่ยวกับการสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว, ภาพเอฟเฟกต์ และคอมโพสิตในระบบดิจิตอล ที่ใช้ในกระบวนการผลิตเบื้องหลังของการสร้างภาพยนตร์ และรายการโทรทัศน์ การใช้งานหลักคือการก่อกาเนิดแอนิเมชันแบบ 2 มิติ, องค์ประกอบภาพเอฟเฟกต์ และการตกแต่ง (การปรับภาพ, การแก้ไขสี และอื่น ๆ)

รูปที่ 3.14 โปรแกรมในการสร้าง Motion Graphic

3.9.3 ขั้นตอนการทำโมชั่นกราฟิค



รูปที่ 3.15 กระบวนการสร้าง Motion Graphic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.9.3.1 Direction Concept เป็นขั้นตอนที่จะต้องคิดหาโครงสร้างทิศทางของเนื้อเรื่องที่จะเล่า โดยต้องรู้ว่า ต้องการจะสื่ออะไร คอนเซ็ปต์ของงานเป็นแบบไหน โดย Direction Concept จะมีให้เลือกมากกว่า 1 เพื่อที่จะได้เขียนสคริปเล่าได้ต่างกัน เป็นแนวทางให้เลือกได้หลากหลาย

3.9.3.2 Mood Board เพื่อกำหนดอารมณ์ของงาน ให้เห็นภาพไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่ง Mood Board จะช่วยให้เข้าใจภาพได้มากขึ้น การกำหนด Mood Board ส่วนมากจะเป็นการใช้สี 2 สไตล์ของคาแรกเตอร์ แม้กระทั่งการใช้ฟ้อนต์ โดยร่างมากกว่า 2 แบบ ซึ่งอาจจะแนบ Reference Video เพื่อให้เห็นภาพรวมได้ชัดเจน

3.9.3.3 Script เมื่อกำหนด Direction Concept ได้เรียบร้อยจึงนำไปเขียน Script ต่อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. Introduction : เป็นส่วนเริ่มต้น ซึ่งต้องเล่าให้น่าสนใจ และสร้างความน่าติดตาม เช่น พูดถึงปัญหา หรือ อินไซต์ที่ตรงกับผู้รับสาร เกริ่นขึ้นมา เพื่อเชื่อมโยงต่อไปที่ Main Idea

2. MainIdea : ใจความหลักของเนื้อเรื่องเป็นสิ่งที่ต้องการสื่อสารกับผู้รับสาร

3. Ending : เป็นการสรุปเรื่องราวทั้งหมด ว่าต้องการบอกอะไรผู้รับสาร ให้ผู้รับ สารรู้สึกอะไรการเขียน Script ต้องความกระชับ และความเข้าใจง่าย ไม่สั้นไม่ยาวจนน่าเบื่อ

3.9.3.4 Storyboard การร่างภาพแบบง่ายๆ ควบคู่กับ Script เพื่อเล่าเรื่องราวให้เห็น ภาพมากขึ้นเป็นฉาก ๆ โดยมีเขียนประกอบด้วยว่า ภาพนี้เล่าว่าอะไร มีการเคลื่อนไหวแบบไหน เพื่อง่ายต่อการแก้ไข เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว แล้วจึงนำไปร่างเป็นภาพต่อในโปรแกรมอื่น ๆ ตามสมควร

3.9.3.5 Animate นาภาพที่สร้างจากในโปรแกรม (เช่น Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Flash เป็นต้น) มาจัดเรียงแยก Layer ให้เรียบร้อยและนาไปทำให้เคลื่อนไหวใน Adobe After Effect โดยก่อน Animate หาเสียงตาม Script ก่อน เพื่อทำการ Animate ภาพได้ ตามเสียงโดยไม่ผิดพลาดตาม Timeline ที่กำหนด พร้อมใส่ Sound Effect ให้เรียบร้อย

3.9.3.6 Mix Sound เมื่อ Animate เสร็จเรียบร้อยจึงนำมารวมในโปรแกรม After Effect เพื่อให้ได้เสียงออกมามีคุณภาพมากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.10 การตลาดออนไลน์ (Content Marketing)

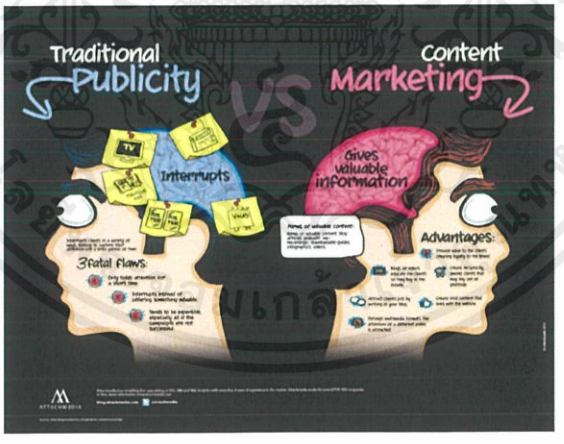
Content Marketing คือ เทคนิคด้านการตลาด ในการสร้างและแจกจ่าย Content ที่มี “คุณค่า” กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีจุดประสงค์ให้กลุ่มเป้าหมายกลับมาสร้างรายได้ให้เรา สำหรับ Content ในที่นี้สามารถเป็นเนื้อหาในสื่อใดก็ได้นะครับ ตัวอย่างของสื่อที่ได้รับความนิยมมาก ก็คือ

บทความ = ข้อเขียนในหน้าเว็บไซต์ต่างๆ อาจจะเป็นโพส Facebook หรือเนื้อหายาว ๆ ในเว็บไซต์ก็ได้

กราฟฟิก = ก่อนหน้านี้ก็มีเทรนด์การทำ Infographic สวยๆ ที่ย่อข้อเขียนยาวๆ ให้อ่านง่ายขึ้นด้วยรูปเข้าใจง่าย โพสลงใน Facebook แล้วได้รับความนิยมมาก ถึงขนาดมีบริษัทที่เปิดขึ้นมารับทำ Infographic โดยเฉพาะเลย

วีดิโอ = การทำวีดิโอได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ เพราะมี Youtube.com ที่แบรนด์สามารถสร้าง Video Channel ของตัวเองได้ฟรี แถมมีฐานผู้ใช้มหาศาล ซึ่งถ้าติดตาม Cannes Award จะเห็นวีดิโอได้รางวัลหลายตัวเลยที่สร้างขึ้นมาทำ Content Marketing

รายการวิทยุ (Podcast) = ถึงในไทยจะไม่ค่อยได้รับความนิยมเท่าไหร่ แต่ในต่างประเทศการอัดเสียงตัวเองพูดเรื่องอะไรสักอย่างเป็นเหมือนรายการวิทยุ แล้วเผยแพร่ทาง iTune, เว็บไซต์ส่วนตัว เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมมาก คนที่พูดเก่งๆ กลายเป็นคนดัง มีคนเชิญไปเป็น Speaker ในงานต่างๆ มากมายเลยทีเดียว



รูปที่ 3.16 Content Marketing

3.10.1 เทคนิคการทำ Content Marketing ให้ประสบความสำเร็จ

3.10.1.1 Content ต้องเพลิดเพลิน – ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาวิชาการยังไง ถ้าอยากให้ Content มีคนดูเยอะก็ต้องปรับให้น่าสนใจ ตัวอย่างเช่น คนส่วนใหญ่ไม่อยากนั่งดูคลิปสอนภาษาอังกฤษที่มีอาจารย์ใส่สูทมายืนสอนหน้ากระดาษเสียงเรียบๆ แต่อยากดูคลิปสอนภาษาอังกฤษที่อาจารย์แต่งตัวแรงๆ สอนแบบตลกๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.10.1.2 Content ต้องเกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย – การเลือกเนื้อหาให้เกี่ยวข้องนั้นสำคัญมาก มีหลายครั้งที่แบรนด์เน้นทำเนื้อหาตลกอย่างเดียว แต่ไม่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมายเลยแม้แต่น้อย ซึ่งถึงแม้จะได้ยอดวิวเยอะ ก็จะได้จากกลุ่มคนที่เราไม่ต้องการ และไม่มาซื้อสินค้าเราอยู่แล้ว

3.10.1.3 Content ต้องสม่ำเสมอ – คำว่าสม่ำเสมอในที่นี้หมายถึงทั้ง เนื้อหา และระยะเวลาของการออก Content ใหม่ ด้วยนะครับ คนส่วนใหญ่ชอบสิ่งที่มีความสม่ำเสมออยู่แล้ว แม้แต่ผมยังชอบคนเสมอต้นเสมอปลายเลยครับ #ความรักก็เช่นกัน

3.10.1.4 Content ต้องจริงใจ – เนื้อหาของ Content ต้องทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเราให้ข้อมูลเค้าอย่างจริงใจครับ ไม่มีการแอบ Tie-in โฆษณาที่บางครั้งไม่ค่อยเนียน กลายเป็นทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่ดีเหมือนโดนหลอกมาฟังเราขายของ หรือถ้าจะขายของก็ทำให้เห็นชัดไปเลยว่าเราขายของนะ แบบนี้ผู้ชมยังรู้สึกขอบคุณเรามากกว่า

3.10.1.5 Content ต้องมีคุณค่า – อย่างที่ย้ำกันไว้ก่อนหน้านี้ หัวใจหลักของ Content Marketing คือ การสร้างเนื้อหาที่มี “คุณค่า” ครับ ตราบใดที่เราทำ Content โดยคำนึงถึงเรื่องนี้ คุณก็จะไปถึงกลุ่มเป้าหมายได้แน่นอน

3.11 Content ที่ช่วยดึงลูกค้าให้ผูกพันธ์บน Facebook 7 ประเภท

อย่างที่รู้กันว่าตอนนี้ Facebook มีการปรับจำนวนผู้ใช้งานที่จะเห็นคอนเทนต์ต่างๆ จากเพจลดลงจากเดิมมาก เพราะฉะนั้นการผลิต content ออกมาจึงสำคัญมากๆ ถ้า content ดี คนติดตามเราแน่นอน

3.11.1 Video Content

วิดีโอคอนเทนต์ถือว่ามาแรงมากในช่วงปีที่ผ่านมา แต่ละแบรนด์ต่างผลิตวิดีโอกันออกมามากมาย เพราะวิดีโอ สามารถเล่าเรื่องราวได้หลายอย่าง เห็นภาพ ได้ยินเสียง เห็นการเคลื่อนไหว และเข้าถึงอารมณ์ได้เร็วกว่ารูปภาพเฉยๆ ถือเป็นคอนเทนต์อีกประเภทที่ไม่ควรพลาด แต่ทำวิดีโอให้ดีไม่ใช่เรื่องง่าย ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ต้องโดน ต้องให้คนเกิดความรู้สึกแบบว่าดูจบแล้วอยากแชร์เลยทันที อาจจะ outsource จ้างคนที่เชี่ยวชาญทำก็ได้

3.11.2 Promotiona Content

ถือว่าพลาดไม่ได้เลยกับการทำกิจกรรมส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม โดยเราอาจจะสร้างกติกาในการให้ user แชร์ ไลค์ หรือ คอมเมนต์ ได้เลย ซื้อโฆษณาสำหรับโพสต์นิดหน่อย ลูกค้าที่ผูกพันธ์จะเพิ่มขึ้นรัวๆ แน่นอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.11.3 Album Content

เราอาจจะเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับแบรนด์ของเรา หรือ อยากให้ข้อมูลชี้แจงบางอย่าง หรือ อาจจะให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์ ออกมาในรูปแบบรูปภาพหลายๆ รูปต่อๆกัน ลงเป็นอัลบั้ม

3.11.4 Real Time Content

ทำคอนเทนต์ออกมาให้เกี่ยวข้องกับกระแส ณ ขณะนั้น ทำให้แบรนด์เราดู Active ด้วย อันนี้ขึ้นกับแต่ละแบรนด์แล้วว่า จะ Creative ออกมาอย่างไร

3.11.5 Question & Opinio Content

เราอาจจะใช้คำถาม หรือให้ผู้ติดตามได้แสดงความคิดเห็นออกมาในคอมเมนต์ใต้โพสต์ของเรา อาจจะทำออกมาให้ตัวอักษรอยู่บนรูปภาพ หรือ จะใส่ในแคปชัน ก็ได้ ตัวอย่างคำถาม เช่น
– ชอบรสไหนมากกว่ากันระหว่างรสช็อคโกแล็ตกับสตอร์เบอรี่ – เล่าเรื่องตลกของคุณตอนเมามา คนละ 1 เรื่อง

3.11.6 Text Quote Content

ปัจจุบันเราเริ่มเห็นรูปที่มีแต่ข้อความ หรือ อาจจะเป็นภาพพื้นหลังแล้วมีคำคมแปะ กันเป็นจำนวนมากขึ้น ข้อดีของคอนเทนต์ประเภทนี้คือเข้าใจง่าย ถ้าคำมันโดนก็กดแชร์ได้ง่าย

3.11.7 Solvable & Beneficial Content

ข้อมูลในคอนเทนต์ประเภทนี้ จะต้องช่วยแก้ปัญหาหรือให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับผู้คน เช่น วิธีแก้อาการผมร่วง วิธีทำให้หน้าชุ่มชื้น วิธีการเลือกรองเท้าผ้าใบ เป็นต้น

การทำ Content ไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ก็ไม่ใช่เรื่องยาก ลองทำออกมาก่อน ดูว่า Content แต่ละแบบเข้าถึงผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายของเราได้เยอะน้อยแค่ไหน เพราะแต่ละกลุ่มเป้าหมายจะมี Content ที่โดนไม่เหมือนกัน ถ้ามั่นใจแล้วว่า Content เราดี ลูกค้าที่ผูกพันธ์จะพุ่งแน่นอน

รูปที่ 3.17 อัลบั้ม Facebook : เลือกกินคาร์โบไฮเดรตยังไง? ให้ดีต่อสุขภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.12 Facebook Size 2018 (อัพเดท: มีนาคม) ที่แนะนำ

ตัวอย่างขนาดรูปและอัลบั้มต่างๆ ที่ใช้ในสื่อออนไลน์ Facebook

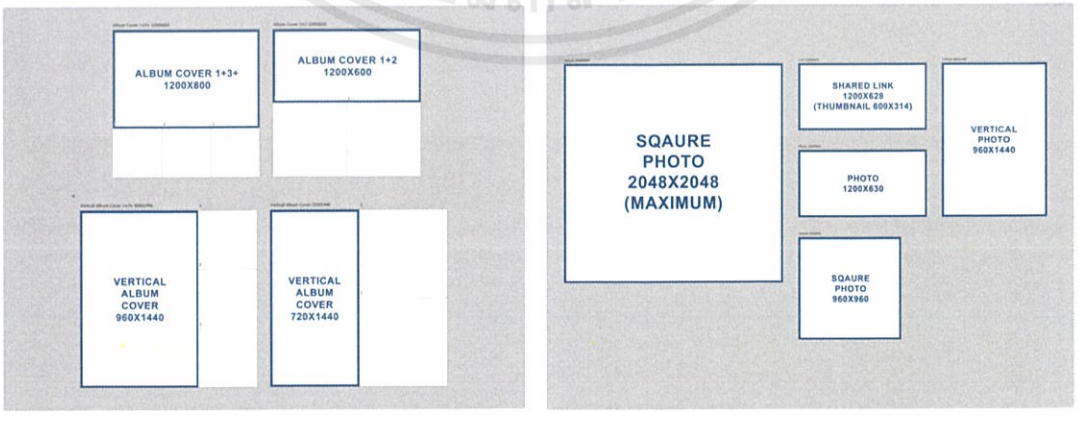
รูปที่ 3.18 Facebook Size 2018

3.12.1 Album Cover Photo / Vertical Album Photo

1200X800 / 1200X600 / 960X1440 / 720X1440

3.12.2 Share Photo / Link

2048X2048 / 1200X628 / 1200X630 / 960X960 / 960X1440



รูปที่ 3.19 ขนาดของรูปต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.12.3 Profile Picture (1:1) / Page / Group / Event Cover Photo

540X540 / 960X960 / 1200X1200 / 2048X2048

รูปที่ 3.20 ขนาดของรูปต่างๆ รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์ข้อมูล

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อให้ความรู้วัตถุดิบอาหารมีโทษ มีการศึกษาข้อมูลเรื่องการออกแบบ เพื่อใช้ในการออกแบบ แบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ดังนี้

4.1 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลแนวทางการเล่าเรื่อง

4.2 Script

4.3 การออกแบบมาสคอตโดยมีความเป็น Negative - Positive ในตัวเดียวกัน

4.4 แนวทางการออกแบบ

4.1 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลแนวทางการเล่าเรื่อง

เลือกใช้การเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยให้ทุกเรื่องดำเนินไปตามหัวข้อวิทยานิพนธ์ว่าด้วย “อาหารหน้าตาดีดูน่าอร่อยแต่กินมากเกินไปแล้วมีโทษ” ภายใต้โจทย์จะทำอย่างไรให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจสารที่เราจะสื่อ ผ่านสื่อที่เป็น Motion Graphic ก็ได้คอนเซปออกมา “ภายนอกดูดีแต่จริงๆ แล้วข้างในอันตราย” เรียบเรียงให้สั้น เข้าใจง่ายต่อความเข้าใจของผู้รับชม ในขณะเดียวกันก็สนุกด้วย ภายใต้ข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและงบประมาณ มีแนวทางการเล่าเรื่อง 3 แบบคือ

แนวทางที่ 1 เล่าผ่านบทบรรยายจากผู้เล่าเรื่องเพียงคนเดียว

แนวทางที่ 2 เล่าโดยการเปิดปัญหาที่ตัวละครมนุษย์มีปัญหา และให้มาสคอตมาชักชวนไปกินอาหารของตัวเอง

แนวทางที่ 3 เล่าโดยแนวทางที่แตกต่างกัน 4 เรื่อง ไปตามแนวทางของมาสคอตแต่ละตัวที่แตกต่างกัน เน้น over acting และ sound effect (การเล่าด้วยท่าทางและเสียงประกอบเพียงอย่างเดียว) เพื่อให้ง่ายและน่าสนใจต่อการเข้าใจของผู้ชม

<u>สรุปแนวทาง</u> เลือกใช้แบบที่สาม เพราะต้องการให้ผู้ชมได้เข้าใจอุปนิสัยเบื้องต้นและได้รับความรู้เกี่ยวกับวัตถุดิบให้โทษชนิดต่างๆ ง่ายต่อการทำความเข้าใจให้มากที่สุด และคำนึงถึงความสนุกของผู้รับชมเป็นสำคัญ

4.2 Script

น้ำมัน - *เด็กผู้ชายหัวเกรียนกำลังเดินออกหน้าโรงเรียน เป็นเวลาเลิกเรียนที่เด็กนักเรียนกำลังกลับบ้าน เขาหิวขึ้นมาก็เหลือบไปเห็นรถลูกชิ้นทอด เด็กชายสนใจเดินเข้าไปก็เห็นลูกชิ้นต่างๆ ดูน่ากิน แต่ยังไม่ตัดสินใจ คนขายลูกชิ้นก็ทอดให้ดูจนเด็กชายทนไม่ไหวซื้อกินไม้นึง แต่ก็ไม่พอเด็กชายขออีกไม้*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คนขายลูกชิ้นก็ทอดให้อีก เด็กชายขออะไรมาคนขายก็ทอดให้กินหมดเลย เด็กชายกินมากไปจนรู้สึกถึงความผิดปกติในร่างกายตัวเอง ทันใดนั้นคนขายลูกชิ้นทอดก็กลายร่างเป็นปีศาจน้ำมันตัวใหญ่เผยร่างที่แท้จริง ตอนนั้นเองที่เด็กชายก็เสื้อขาด พุงขยาย เนื้อตัวบวมไขมันจนอ้วนขึ้นมาดันเสื้อผ้าขาดกระจายไปหมด จบที่เด็กชายตัวอ้วนนั่งร้องไห้โดยมีปีศาจไขมันหัวเราะ

น้ำตาล - *เด็กผู้หญิงนั่งเซ็งอยู่ในห้องนอนของตัวเอง พอคิดถึงคะแนน การบ้าน และเงินของตัวเองก็เซ็งหนักกว่าเดิม ทันใดนั้นนางฟ้าน้ำตาลก็ปรากฏตัวขึ้น เสกเค้กสีสวยขึ้นมาให้เด็กหญิงได้ลองเค้กลอยไปลอยมาอยู่แต่เด็กก็ไม่สนใจ ด้วยความน่ากินของมันก็อดไม่ได้ที่เด็กหญิงจะละสายตา เมื่อเธอเห็นมันตาก็เป็นประกายกินมันอย่างอร่อย นางฟ้าก็เสกให้กินอีกเด็กก็กิน เด็กหญิงกินไปเรื่อยๆ ด้วยความอร่อยจนรู้สึกถึงความผิดปกติในร่างกายเด็กหญิงรู้สึกปวดฟันมากแบบไร้สาเหตุ ทันใดนั้นนางฟ้าก็กลายร่างเป็นปีศาจแมงกินฟันแล้วบินเข้าปากของเด็กหญิง เป็นปีศาจนางฟ้าแมงกินฟันกำลังใช้สว่านแทะฟันอยู่ จบที่เด็กหญิงนั่งร้องไห้ฟันหลอ*

เกลือ - *เด็กสาวหุ่นดีหน้าตาสวยกำลังเดินรับลมริมชายหาด ระหว่างเดินเด็กสาวก็หิวขึ้นมาทันใดนั้นนางเงือกก็ปรากฏตัวขึ้นแล้วแสดงหีบสมบัติสีทอง เปิดออกมาก็เป็นเมนูอาหารที่เด็กสาวกำลังต้องการกินอยู่พอดี พอนางเงือกปรุงรสเสร็จก็ให้เด็กสาวกิน เด็กสาวกินแล้วก็ยังต้องการอีกนางเงือกจึงเสกแล้วปรุงให้ใหม่เรื่อยๆ เด็กสาวก็กินไปเรื่อยๆ จนรู้สึกถึงความผิดปกติในร่างกายว่าจู่ๆ ทำไมร่างกายบวมน้ำขึ้นมา ทันใดนั้นนางเงือกก็แปลงร่างเป็นปีศาจเงือกบวมน้ำ เด็กสาวที่อ้วนบวมน้ำก็เสียความสวยไปและกรีดร้อง จบที่ปีศาจเงือกบวมน้ำยิ้มหัวเราะ*

ผงชูรส - *เด็กหนุ่มวัยรุ่นคนหนึ่งกำลังนั่งกินอาหารบนโต๊ะ แต่กินแล้วไม่อร่อย เอาเมนูอะไรมากินก็ไม่รู้สึกอร่อย เมนูที่สามหน้าตาอาหารก็ดูไม่ดีทำให้ไม่อยากกินแล้ว จนด็อกเตอร์MSGโผล่ออกมาเขาเทผงชูรสใส่อาหาร เปลี่ยนอาหารให้ดูน่ากินราวกับเวทมนตร์ พอเด็กหนุ่มกินเข้าไปก็สัมผัสถึงรสชาติอร่อยแบบไม่เคยกินที่ไหนมาก่อนเขามีความสุขมาก ในระหว่างที่กินอย่างมีความสุขนั้นเองจู่ๆ ก็มีความผิดปกติเกิดขึ้นกับร่างกายของเด็กชาย ผมร่วง คอแห้ง ด็อกเตอร์ก็เผยร่างจริงออกมาเป็นปีศาจผงชูรส จบที่เด็กชายคุกเข่าเหมือนพ่ายแพ้แล้วปีศาจผงชูรสหัวเราะสะใจ*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

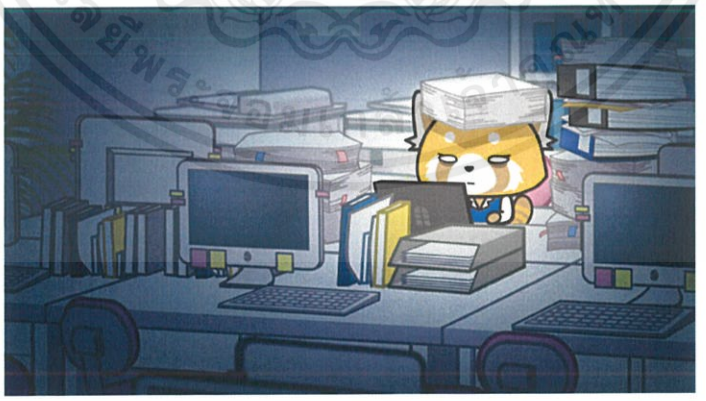
4.3 แนวทางการออกแบบ

4.3.1 แนวทางการออกแบบภาพ Motion Graphic

กลุ่มเป้าหมายของศิลปนิพนธ์นี้คือ นักเรียนวัย ประถม-มัธยมศึกษา และคุณพ่อ คุณแม่ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอยู่ในช่วงวัยประถม-มัธยมศึกษา คือให้ได้รับความรู้วัตถุดิบอาหารมีโทษแต่เล่าเรื่องให้ไม่น่าเบื่อ ควบคู่กับความสนุกสนานไปด้วย ดังนั้นจึงเลือกใช้ style แบบ cartoon ที่มีเส้น stroke และมีสีเรียบง่ายเข้ามาใช้ในส่วนของสไตล์ภาพ

ตัวละคร ส่วนประกอบต่างๆ ก็ทำแบบเดียวกัน ทุกอย่างจะถูกออกแบบให้ลดทอนจากความเป็นจริงเพื่อดูง่ายให้เข้าถึงผู้รับสารมากที่สุด และเป็นที่ชื่นชอบกับกลุ่มเป้าหมาย สีที่ใช้จะเป็นโทนสดใส ทำให้งานไม่น่าเบื่อ เป็นที่สนใจ

รูปที่ 4.1 Aggretsuko จาก netflix



รูปที่ 4.2 Aggretsuko จาก netflix รูปที่ 2

จากภาพด้านบนจะเห็นได้ว่าการใช้สีสันที่น้อย มีการคุมโทนและเลือกสีที่ตัดกันแสดงถึงความโดดเด่นที่มากขึ้น ตัวละครมีการเน้นเส้นที่หนาทำให้ดูเป็นจุดเด่น ภาพดูง่ายต่อการเข้าใจของกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 แนวทางการออกแบบมาสคอตที่มีความเป็น Negative - Positive

การออกแบบมาสคอตสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อให้ความรู้วัตถุดิบอาหารมีโทษในครั้งนี้ ได้จำลองลักษณะนิสัยส่วนหนึ่งมาจากมนุษย์ให้มาสคอตโดยมีลักษณะนิสัยที่เป็น สองบุคลิค โดยใช้ความรู้สึกด้านบวก (Positive) และ ความรู้สึกด้านลบ (Negative) มารวมกัน นั่นคือมาสคอตที่ “ภายนอกดูดีแต่ข้างในแฝงไปด้วยภัยร้าย” ตามคอนเซปของหัวข้อการออกแบบ

ตัวอย่างมาสคอตที่มีลักษณะใกล้เคียง เรตสึโกะ (Agrretsuko)

รูปที่ 4.3 ยกตัวอย่าง เรตสึโกะ (Agrretsuko)

4.3.2 แนวทางการออกแบบโลโก้

เลือกใช้ชื่อ “Food Monster” เพื่อสื่อให้รู้ว่าเป็นมาสคอตวัตถุดิบอาหารให้โทษที่จะมาเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านสื่อ Motion Graphic

กลุ่มเป้าหมายเน้นที่เด็กเป็นหลัก จึงเลือกใช้สีสันสดใส ทำให้มีความเป็นรูปแบบ การ์ตูน เกมส์ แฟนตาซี มีความสยองขวัญแต่ก็ดูน่ารัก

รูปที่ 4.6 ตัวอย่างแนวทางการออกแบบโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 แนวทาง Content Marketing บน Facebook

เลือกใช้ขนาด 1200X800 / 960X960

รูปที่ 4.7 ตัวอย่าง Album Content

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

5.1 การออกแบบโลโก้ (Logo)

5.1.1 แบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1

แบบร่างโลโก้จาก 3 แนวทาง ดังนี้

1. “Unhappy Meal” หมายถึงความสุขที่จะถูกขโมยไปจากอาหาร
2. “Food Monster” หมายถึงสัตว์ประหลาดวัตถุดิบอาหารมีโทษ
3. “โรงอาหารสุขภาพเสีย” หมายถึงแหล่งรวมอาหารที่มีโทษ

รูปที่ 5.1 แบบร่างโลโก้ Unhappy Meal

รูปที่ 5.2 แบบร่างโลโก้ Food Monster

รูปที่ 5.3 แบบร่างโลโก้ โรงอาหารสุขภาพเสีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.4 แบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 2

แบบร่างสี

“Food Monster” คือแนวทางที่เลือกใช้

รูปที่ 5.4 Food Monster แบบร่างโลโก้สี

5.1.5 สรุปโลโก้ที่เลือกใช้

คำเสนอแนะอาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการได้เลือกโลโก้ที่มีลูกตาสีเหลือง เพราะให้ความรู้สึกที่ดูเป็นมอนส์เตอร์และกลมกลืนไปกับสีโดยรวม และได้มีการปรับปรุงการออกแบบเล็กน้อย

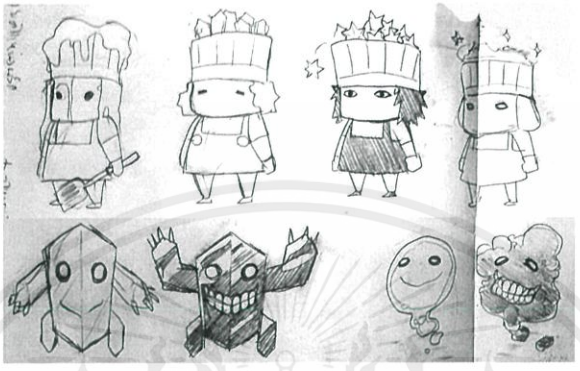
รูปที่ 5.5 โลโก้ที่เลือกใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบมาสคอต

5.2.1 แบบร่างมาสคอต ครั้งที่ 1

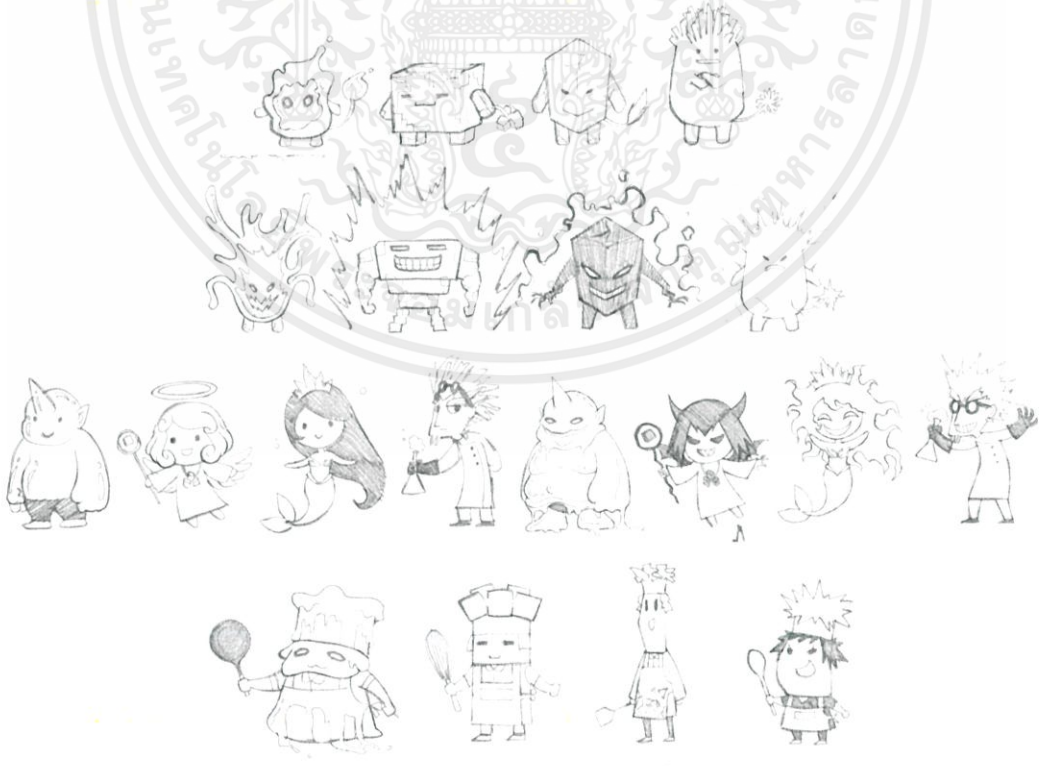
แบบร่างมาสคอตแรกที่เข้ามาในหัวยังไม่มีคอนเซปหรือลักษณะเฉพาะชัดเจน ไม่ได้ใช้จริง



รูปที่ 5.6 แบบร่างมาสคอตชุดแรก

5.2.1 แบบร่างมาสคอต ครั้งที่ 2

แบบร่างมาสคอตถูกนำมาพัฒนาต่อยอดให้มีความชัดเจนในแง่คอนเซปมากขึ้นกว่าเดิม



รูปที่ 5.7 แบบร่างมาสคอต ชุดที่ 2

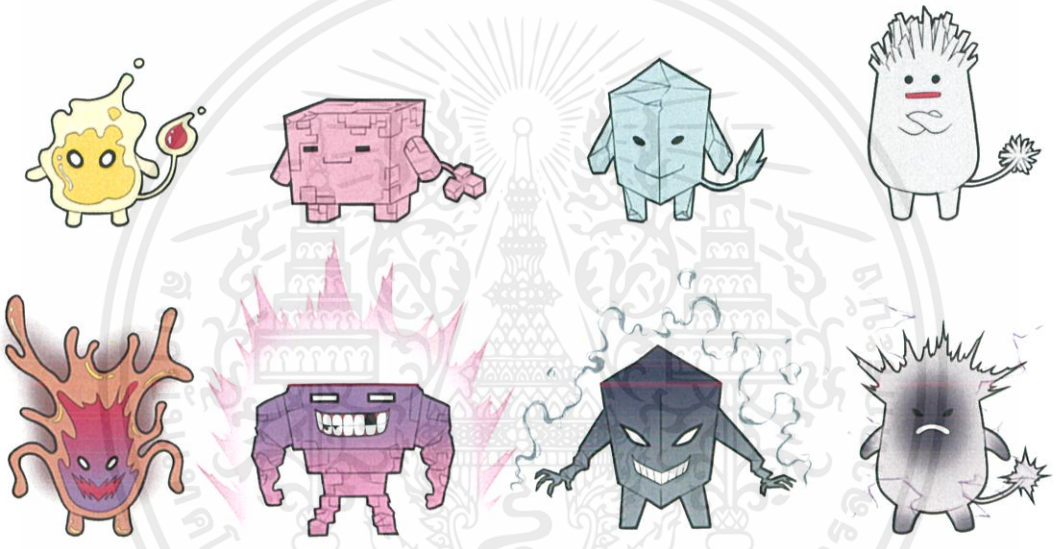
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2 แบบร่างมาสคอต ครั้งที่ 3

หลังจากนำแบบร่างครั้งที่ 2 ไปปรับแก้และลงสี ก็ได้แบบร่างมาสคอต 3 แนวทางตามกลุ่มของโลโก้ ดังนี้

1. “Unhappy Meal” หมายถึงความสุขที่จะถูกขโมยไปจากอาหาร
2. “Food Monster” หมายถึงสัตว์ประหลาดวัตถุดิบอาหารมีโทษ
3. “โรงอาหารสุขภาพเสีย” หมายถึงแหล่งรวมอาหารที่มีโทษ

แบบร่างสีมาสคอตแนวทางที่ 1 ตามกลุ่มของโลโก้ “Unhappy Meal”



รูปที่ 5.8 แบบร่างสีมาสคอต Unhappy Meal

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบมาสคอตแนวทางที่ 2 ตามกลุ่มของโลโก้ “Food Monster”

รูปที่ 5.9 แบบร่างสีมาสคอต Food Monster

ออกแบบมาสคอตแนวทางที่ 3 ตามกลุ่มของโลโก้ “โรงอาหารสุขภาพเสีย”

รูปที่ 5.10 แบบร่างสีมาสคอต โรงอาหารสุขภาพเสีย

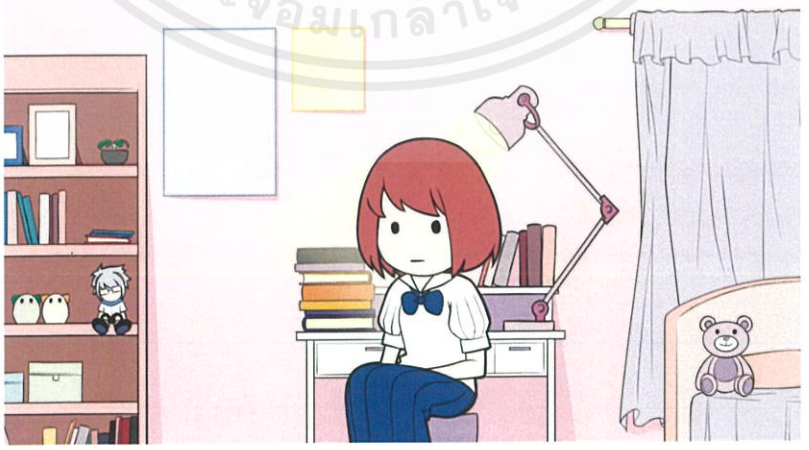
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.3 สรุปมาสคอตที่เลือกใช้

คำเสนอแนะอาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการได้เลือกมาสคอตชุดนี้ เพราะมีความหลากหลาย น่าจดจำและตรงกับชื่อ “Food Monster” มากที่สุด และได้มีการปรับปรุงการออกแบบเล็กน้อย

รูปที่ 5.11 มาสคอตที่เลือกใช้

5.3 Motion Graphic style



รูปที่ 5.12 ตัวอย่างฉากและ style แบบ cartoon

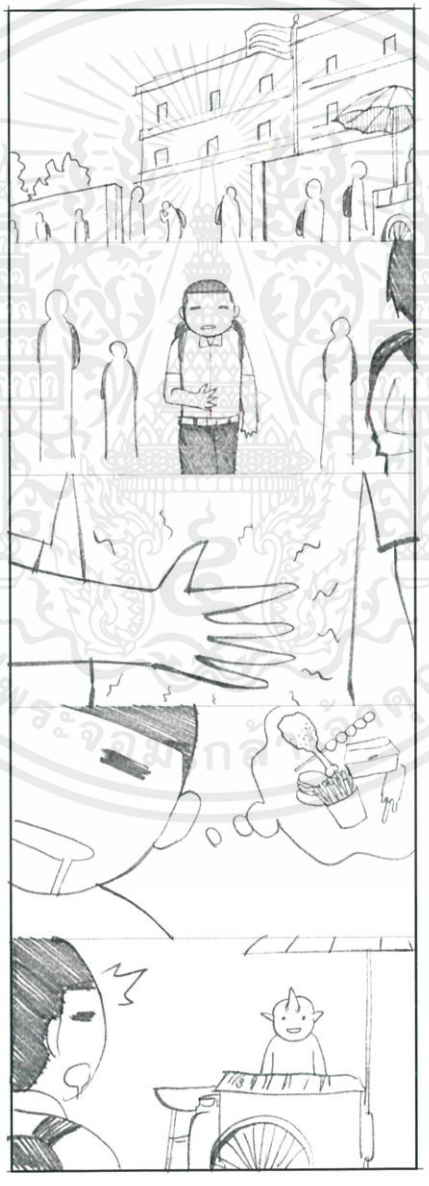
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 Storyboard

ประกอบด้วยเรื่องวัตถุดิบมีโทษ 4 ตอนด้วยกันดังนี้

1. ปีศาจน้ำมันลงพุง
2. นางฟ้าแมงกินฟัน
3. ปีศาจเงือกบวมน้ำ
4. นักวิทยาศาสตร์ชั่วร้าย

ตอน ปีศาจน้ำมันลงพุง

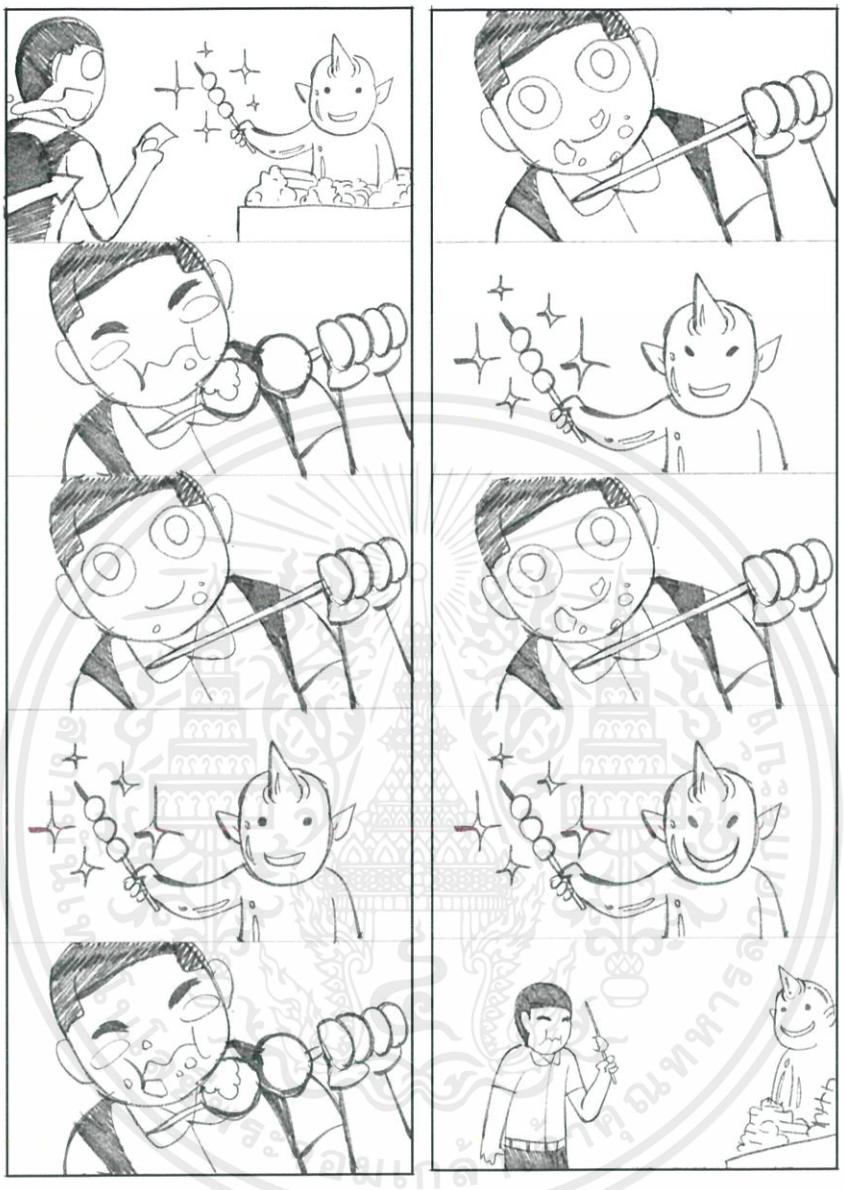


รูปที่ 5.13 Storyboard น้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

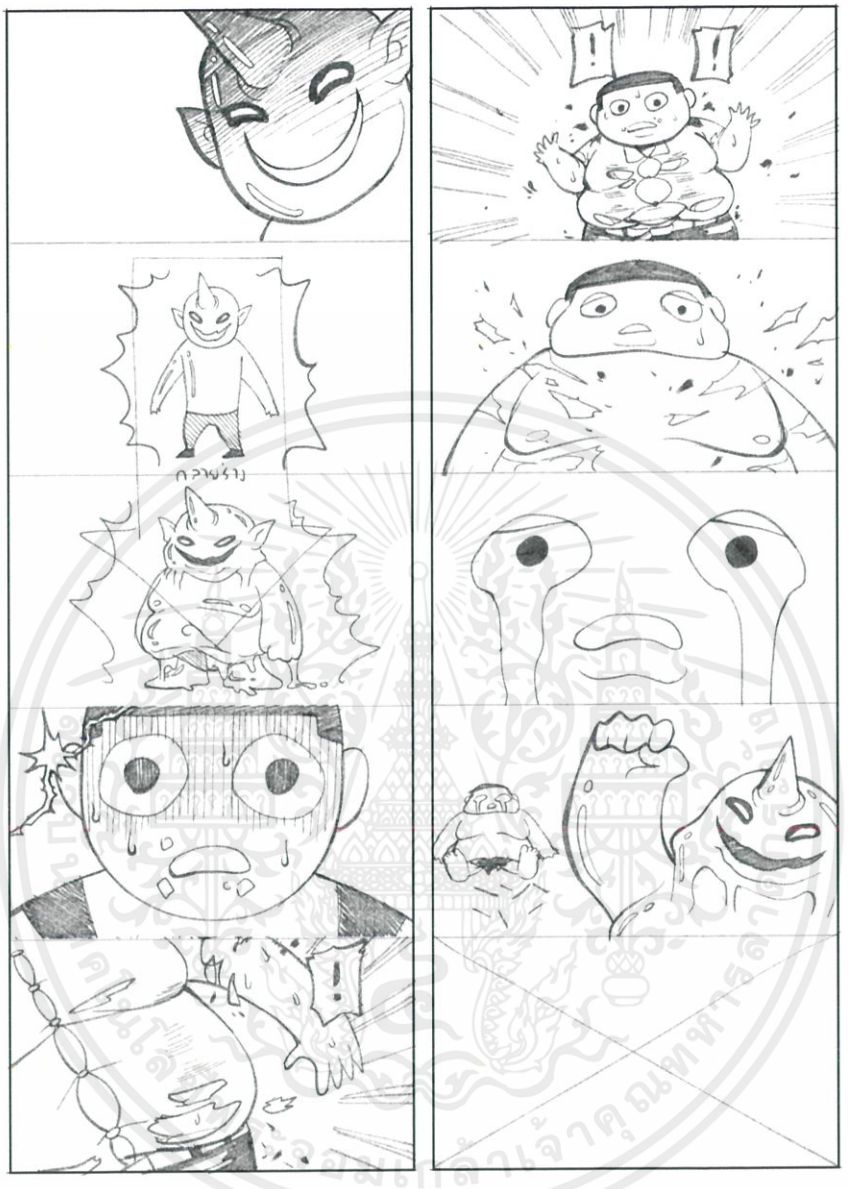
รูปที่ 5.14 Storyboard น้ำมัน รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.15 Storyboard น้ำมัน รูปที่ 3

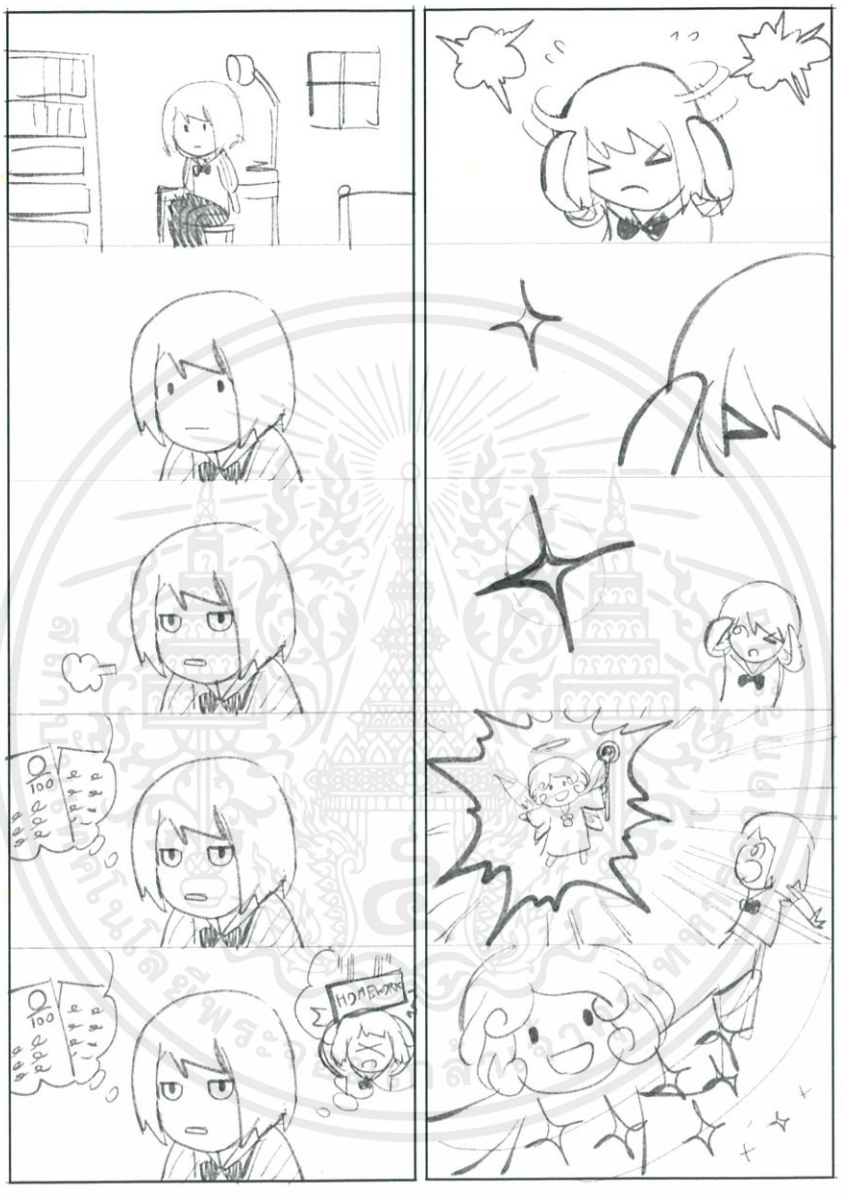
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.16 Storyboard น้ำมัน รูปที่ 4

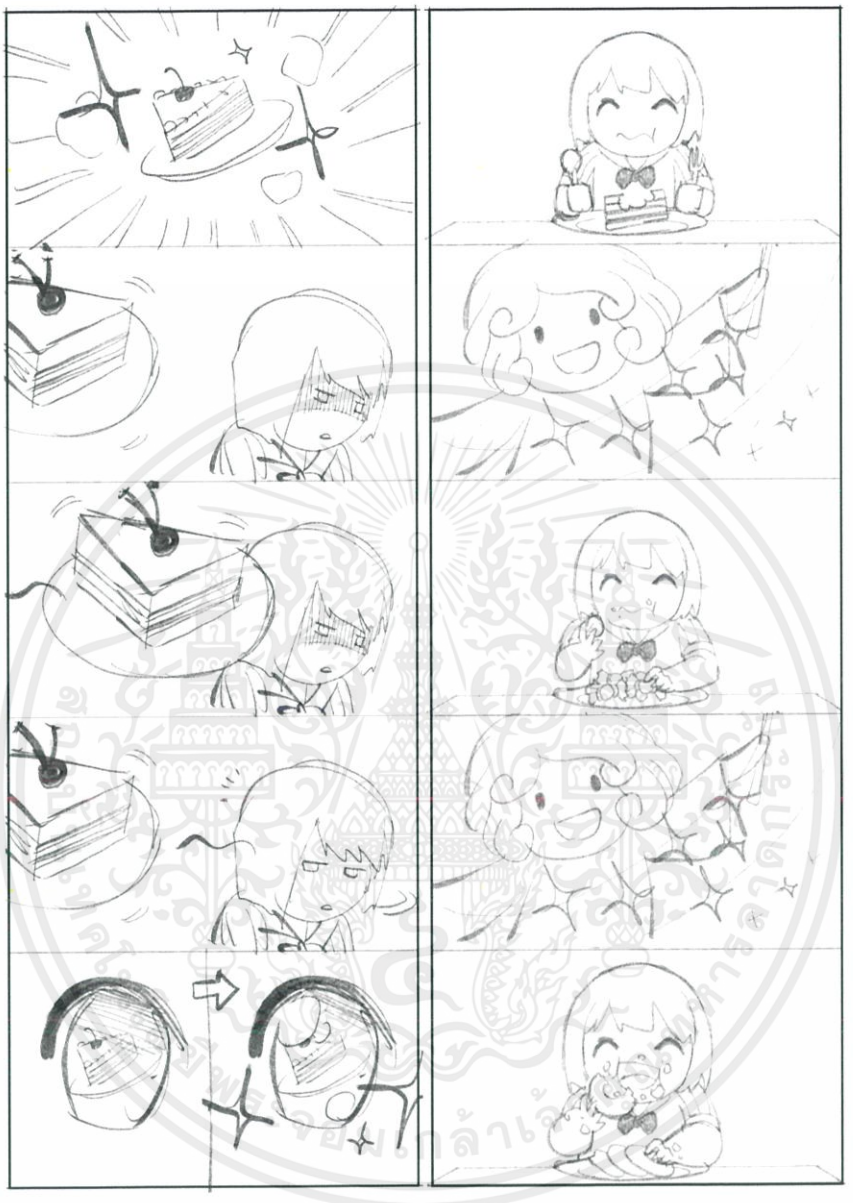
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอน นางฟ้าแมงกินฟัน



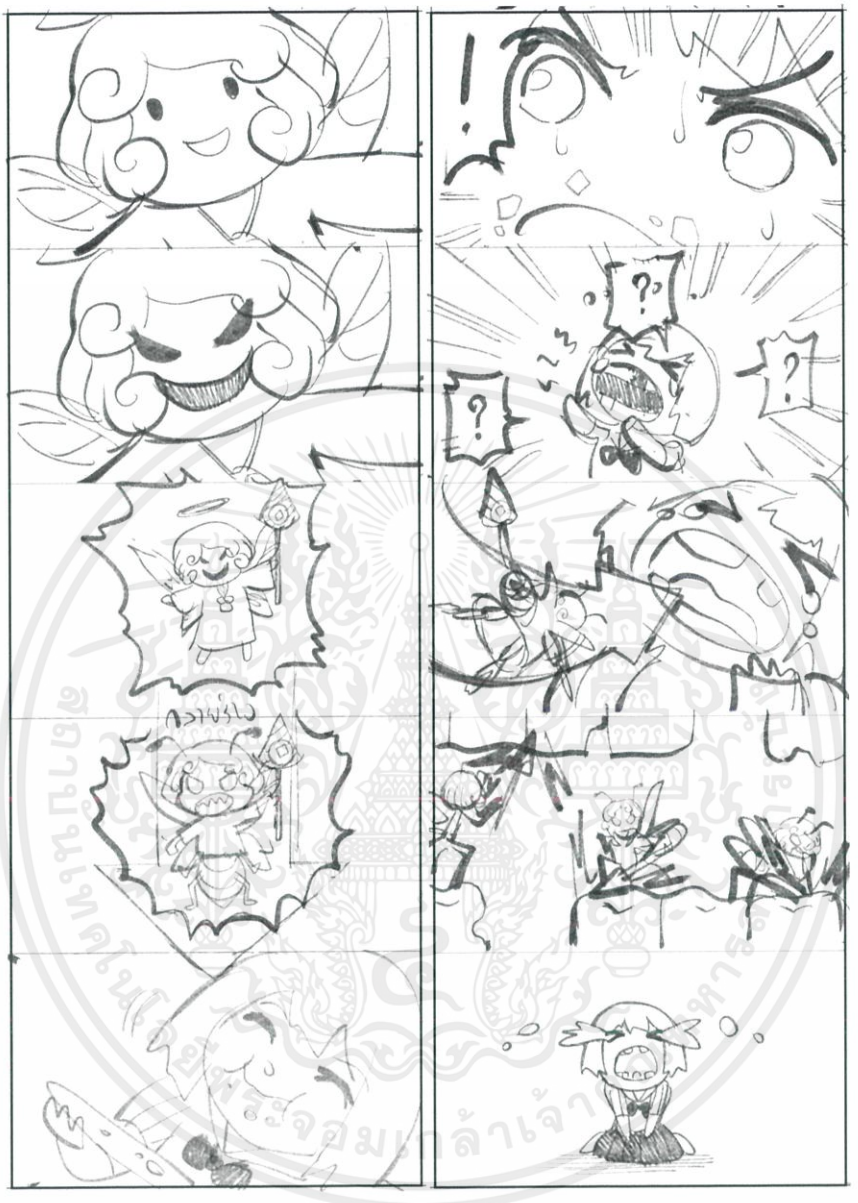
รูปที่ 5.17 Storyboard น้ำตาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.18 Storyboard น้ำตาล รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



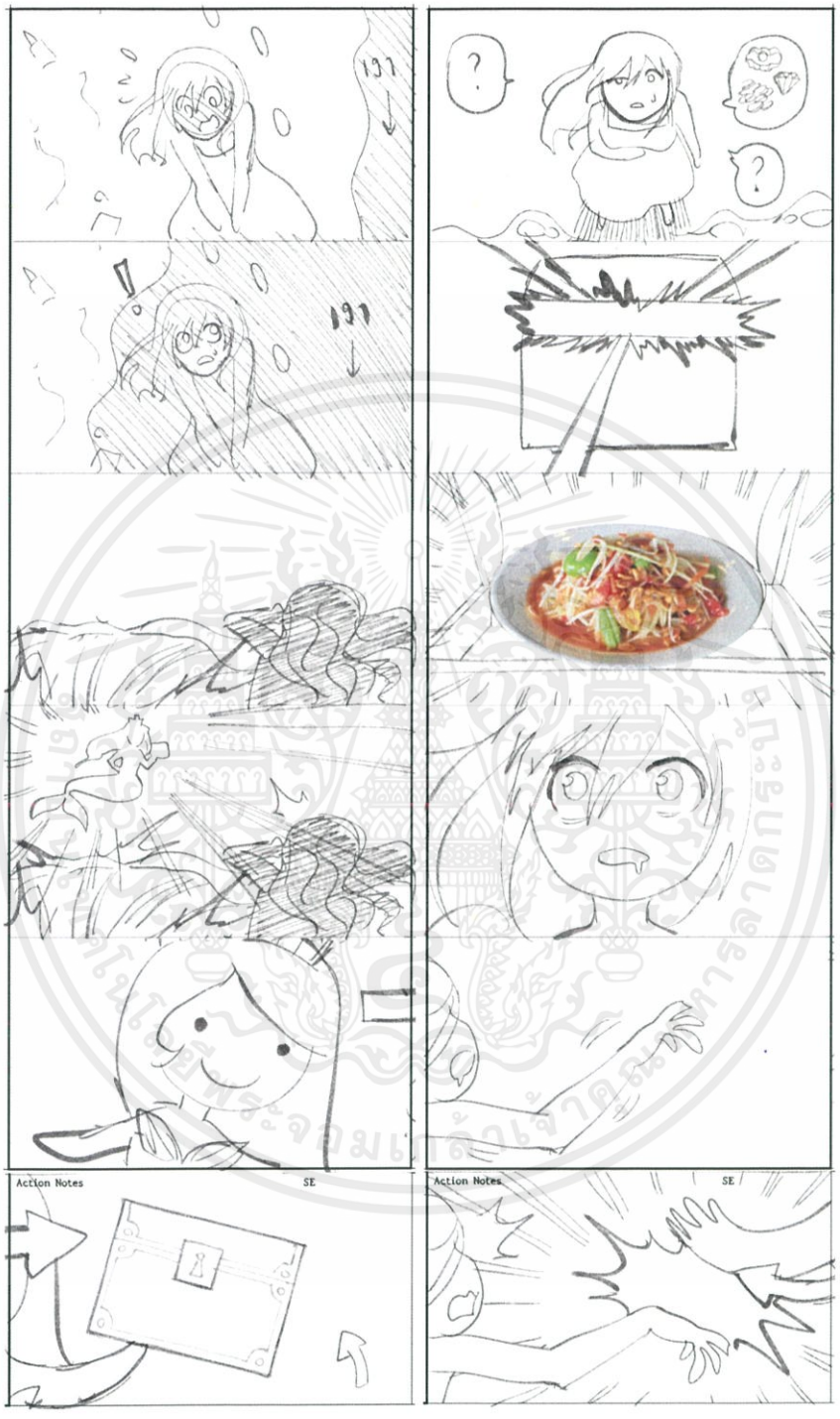
รูปที่ 5.19 Storyboard น้ำตาล รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอน ปีศาจเงือกบวมน้ำ

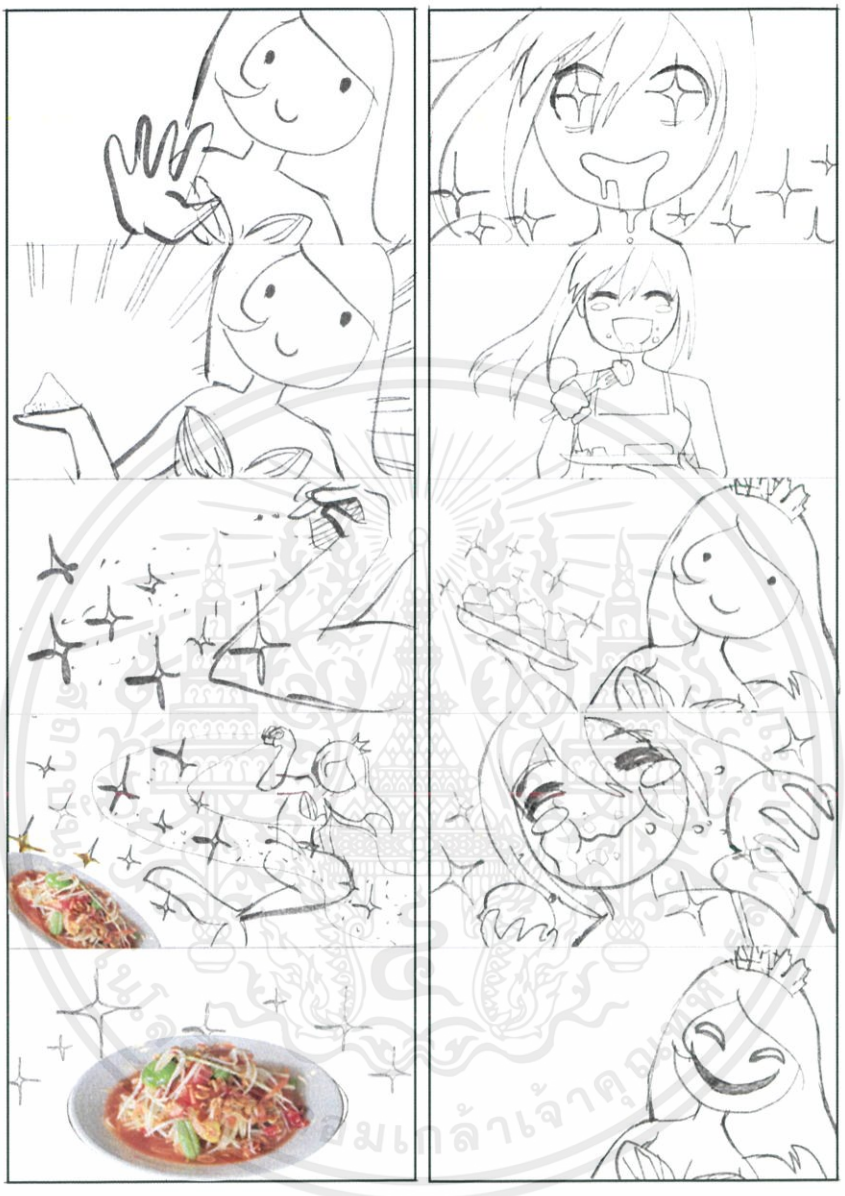
รูปที่ 5.20 Storyboard เกลือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



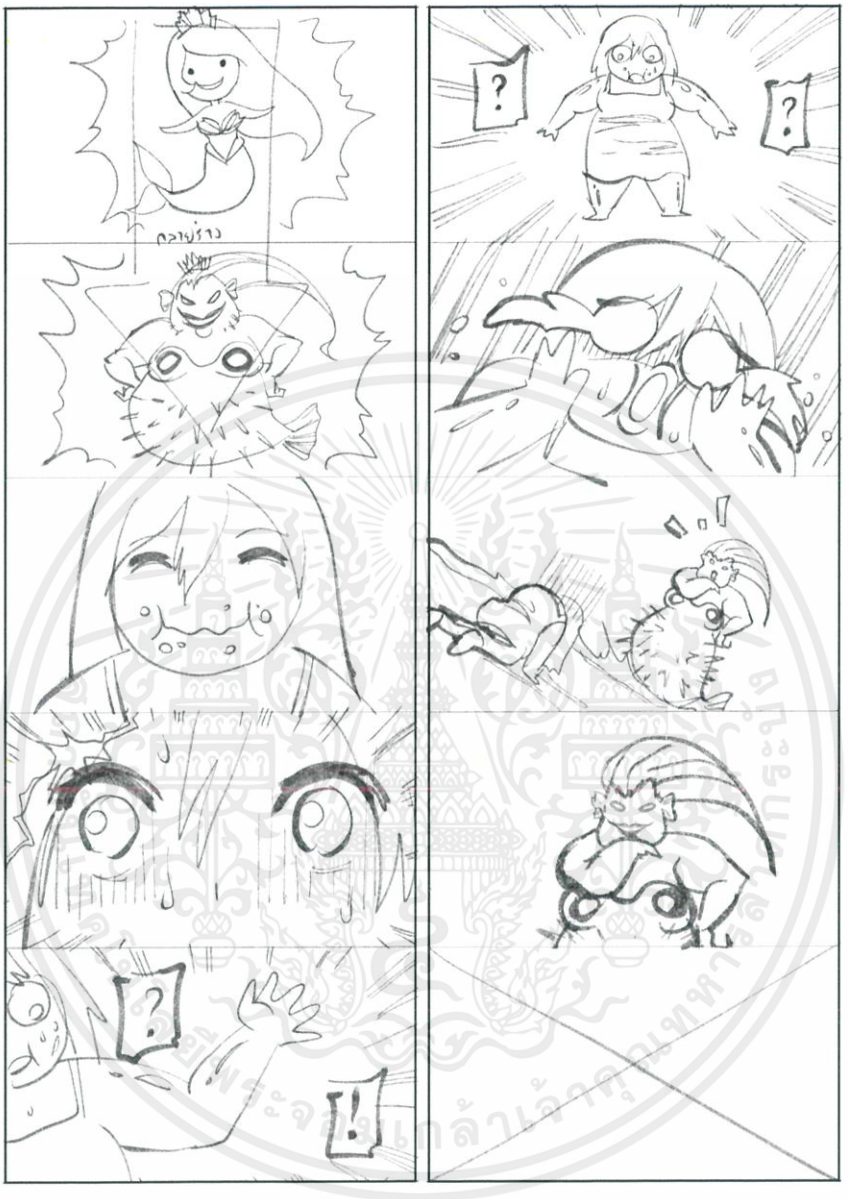
รูปที่ 5.21 Storyboard เกลือ รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.22 Storyboard เกลือ รูปที่ 3

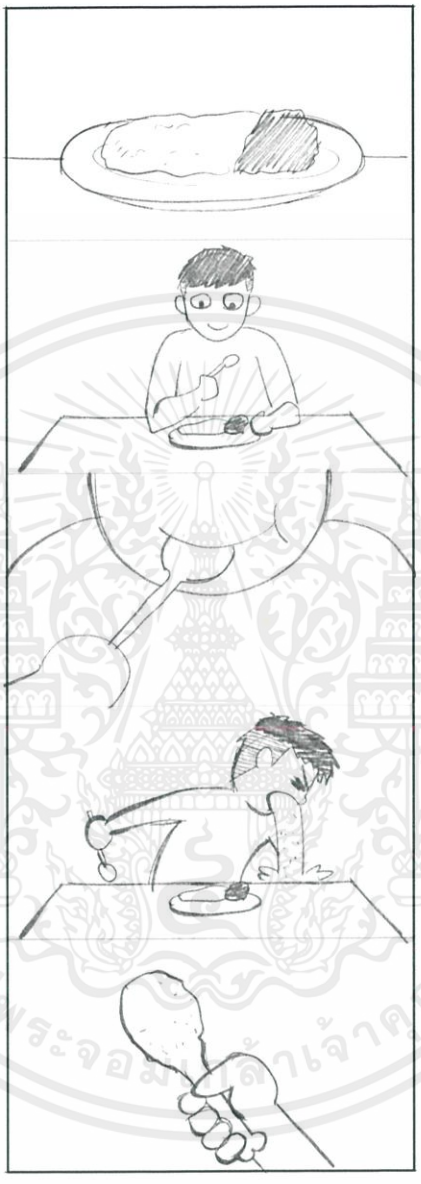
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.23 Storyboard เกลือ รูปที่ 4

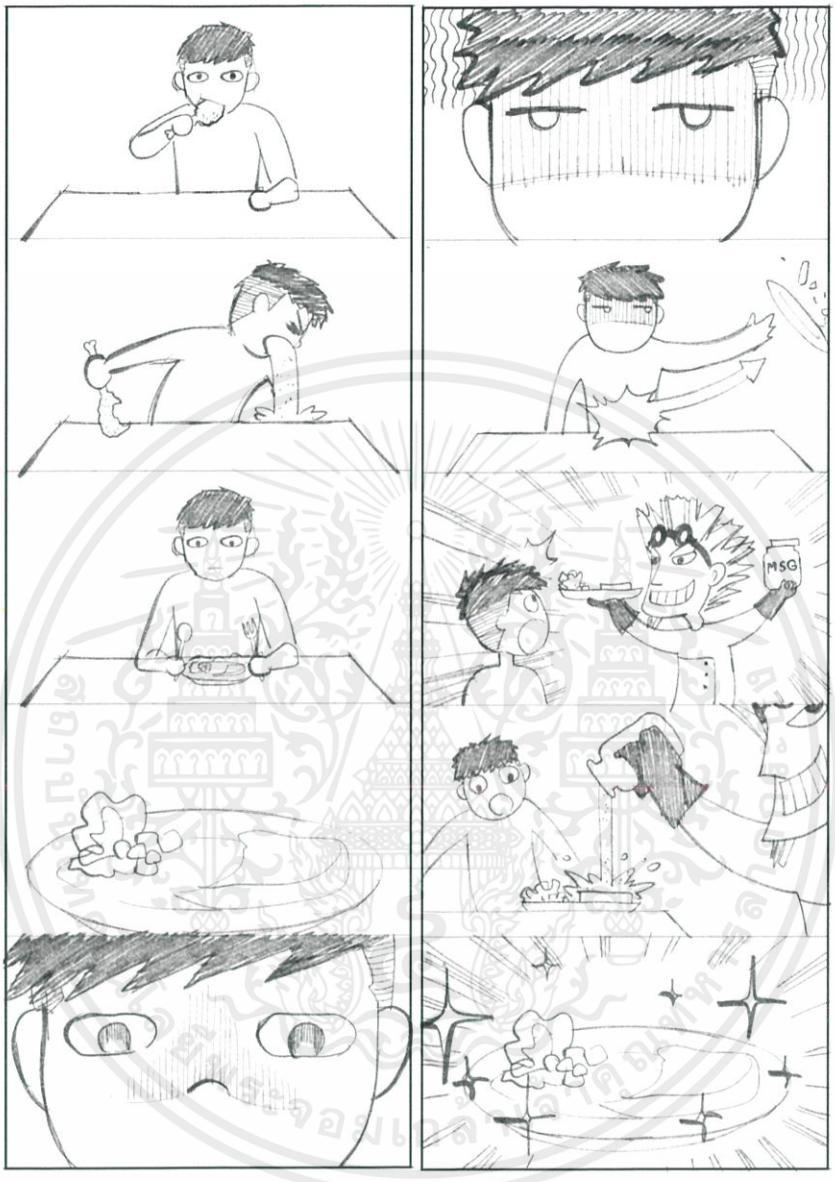
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอน นักวิทยาศาสตร์ชั่วร้าย



รูปที่ 5.24 Storyboard ผงชูรส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

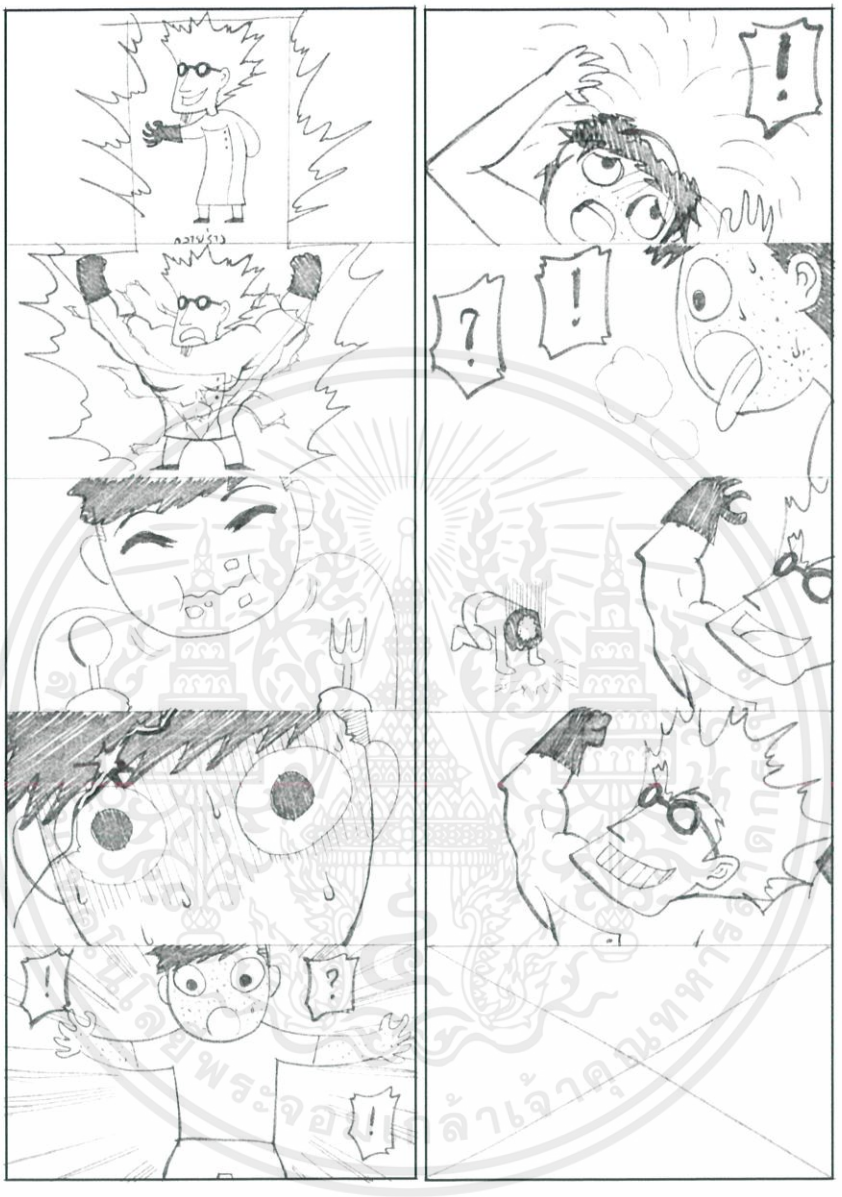


รูปที่ 5.25 Storyboard ผงชูรส รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.26 Storyboard ผงชูรส รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.27 Storyboard ผงชูรส รูปที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

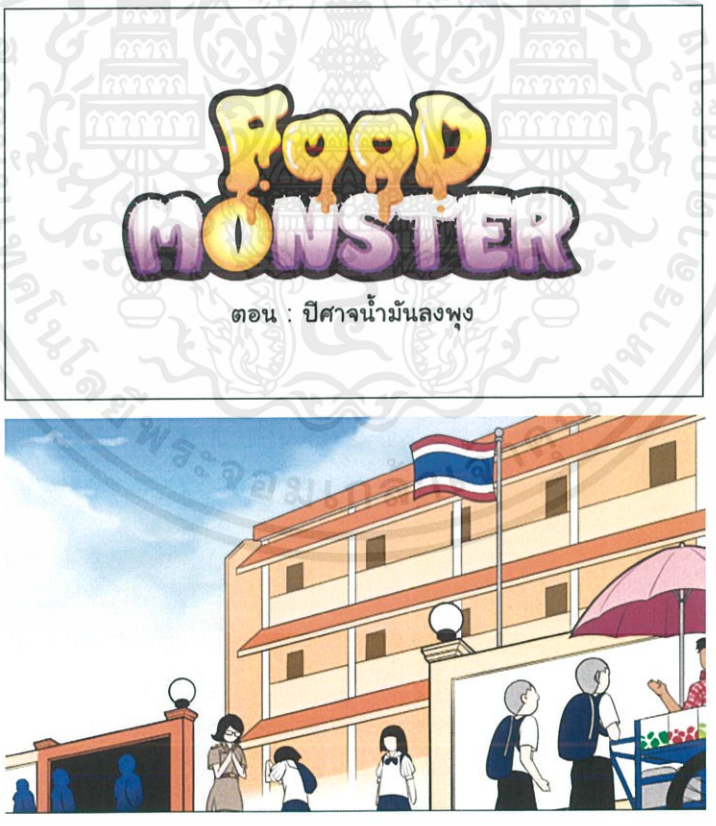
ผลงานออกแบบ

6.1 Motion Graphic

ประกอบด้วยเรื่องวัตถุดิบมีโทษ 4 ตอนด้วยกันดังนี้

1. ปีศาจน้ำมันลงพุง
2. นางฟ้าแมงกินฟัน
3. ปีศาจเงือกบวมน้ำ
4. นักวิทยาศาสตร์ชั่วร้าย

ตอน ปีศาจน้ำมันลงพุง



รูปที่ 6.1 Motion Graphic น้ำมัน

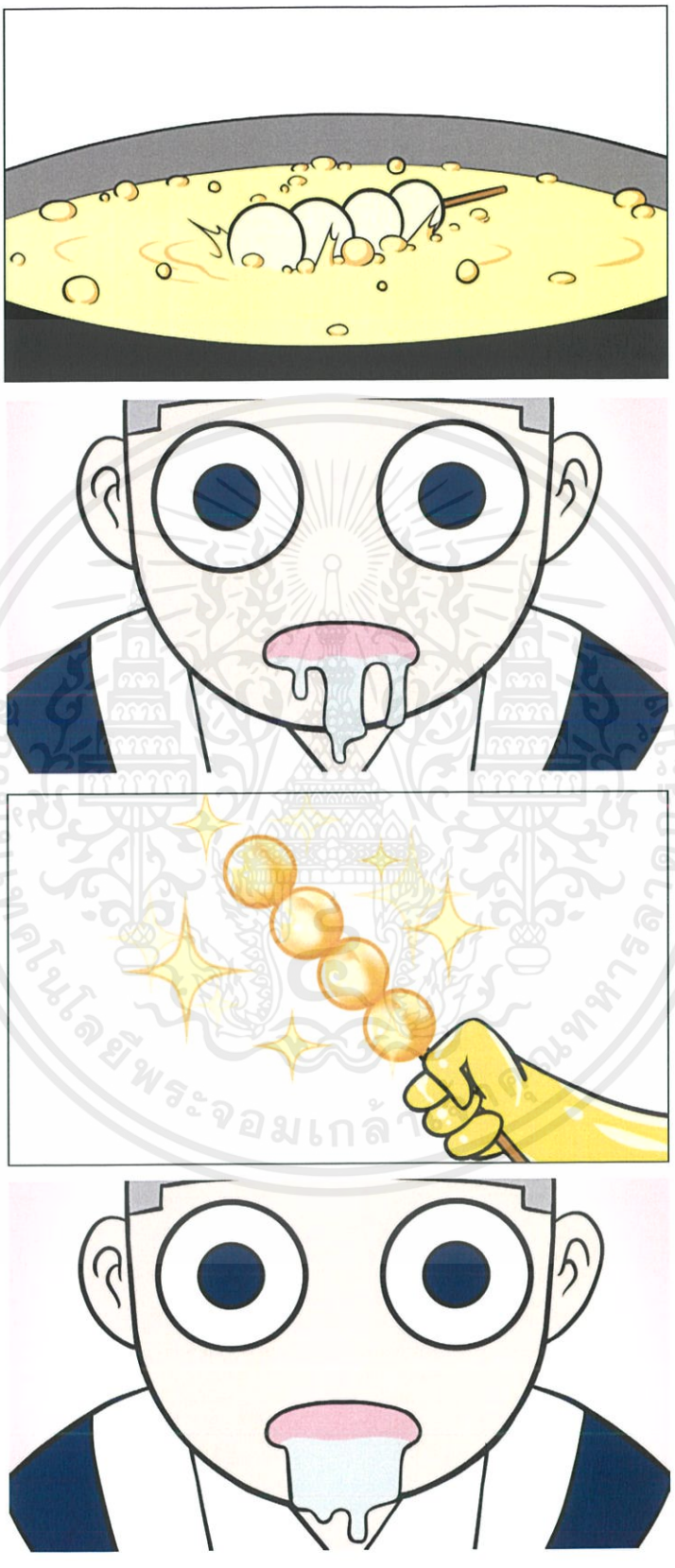
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.2 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

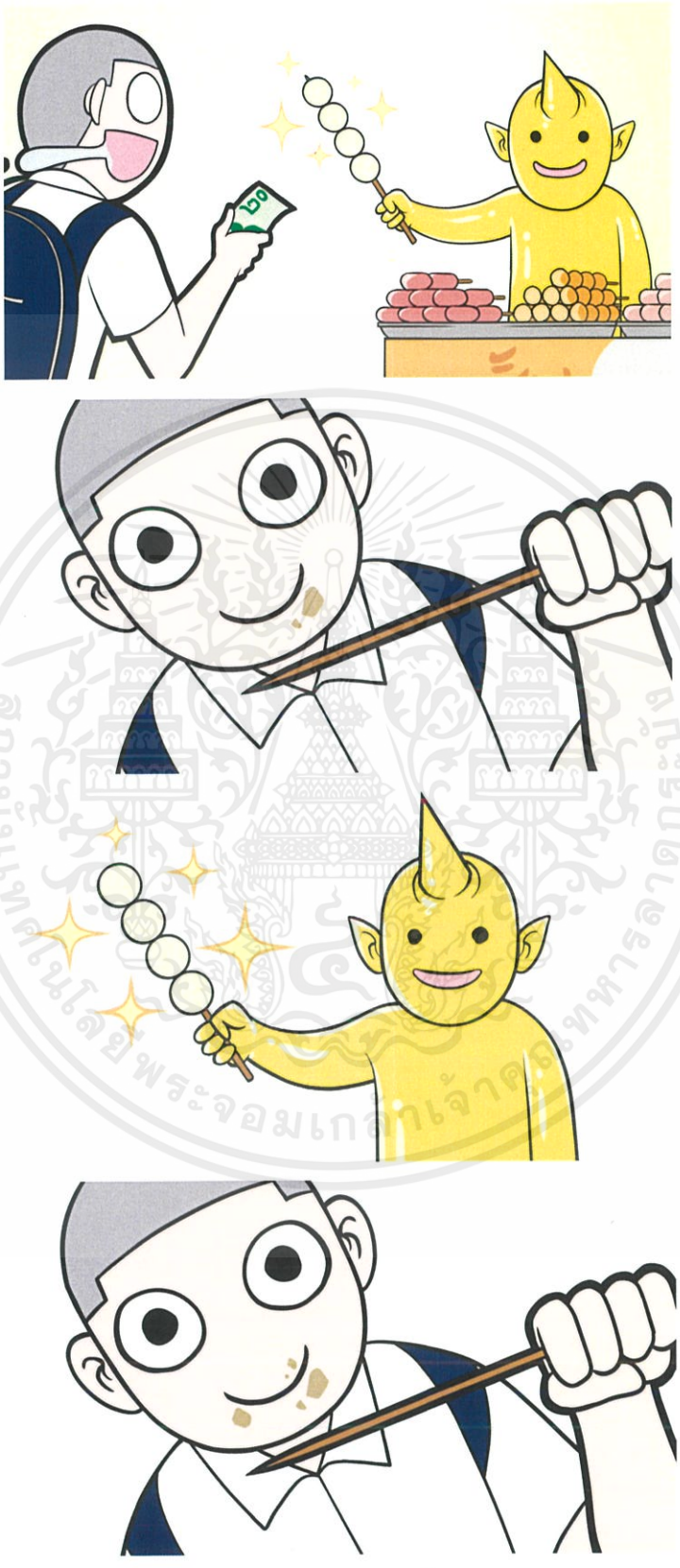
รูปที่ 6.3 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.4 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

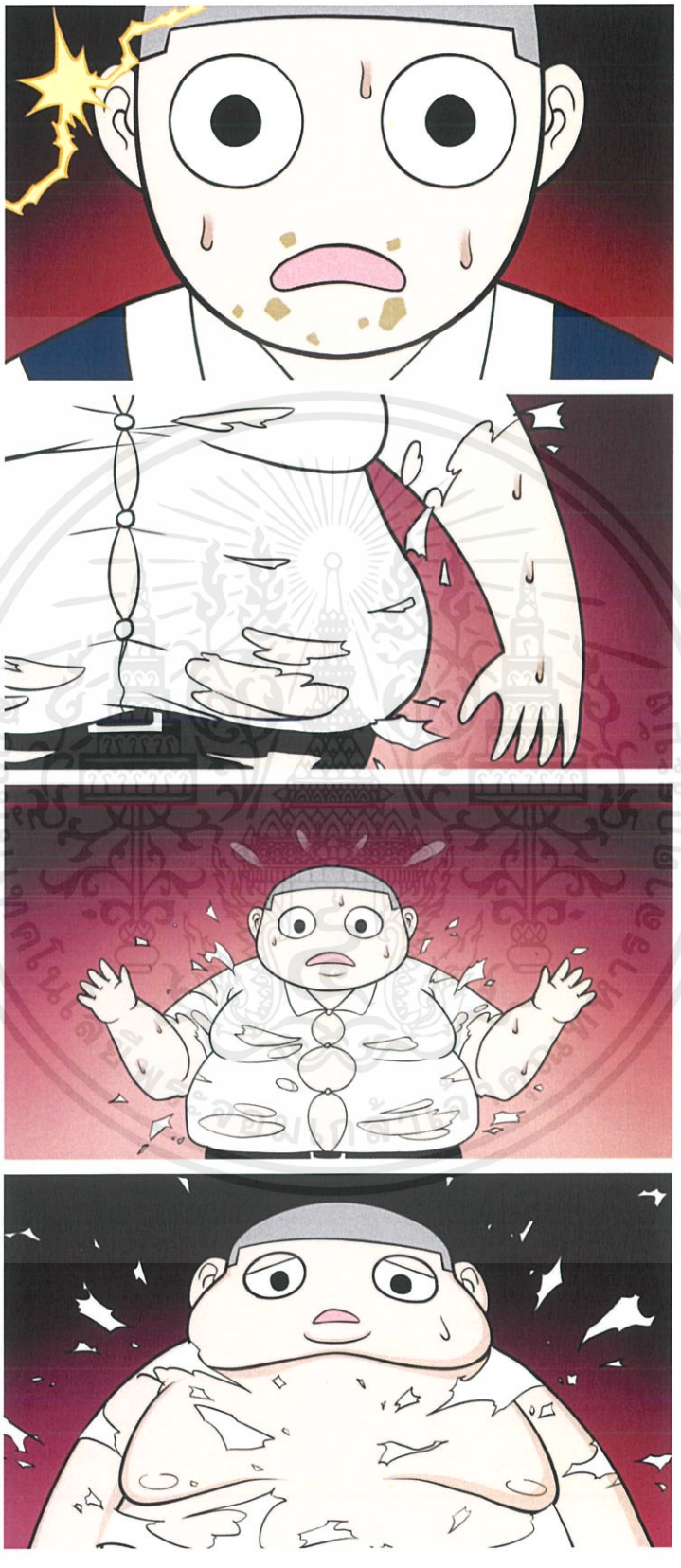


รูปที่ 6.5 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.6 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.7 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.8 Motion Graphic น้ำมัน รูปที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

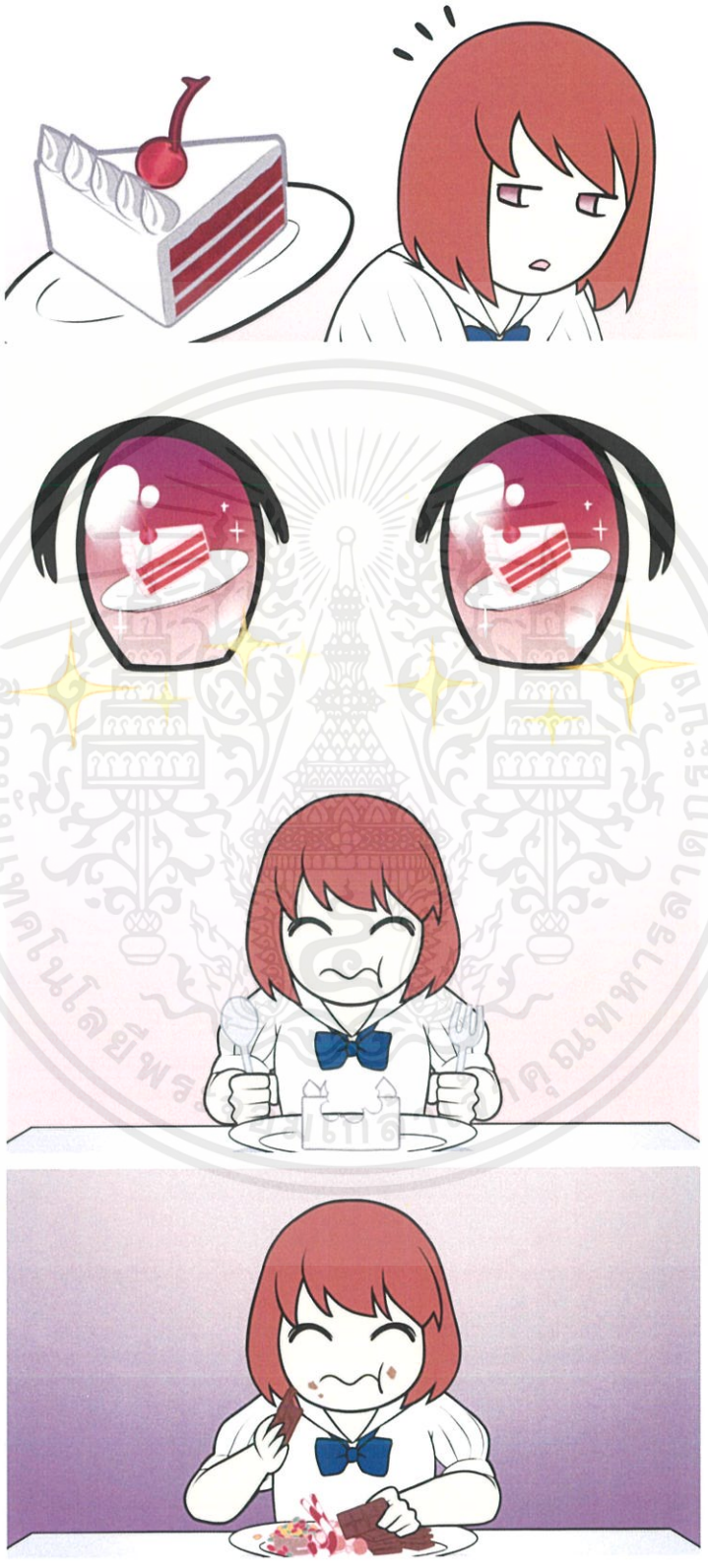
ตอน นางฟ้าแมงกินฟัน

รูปที่ 6.9 Motion Graphic น้ำตาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.10 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

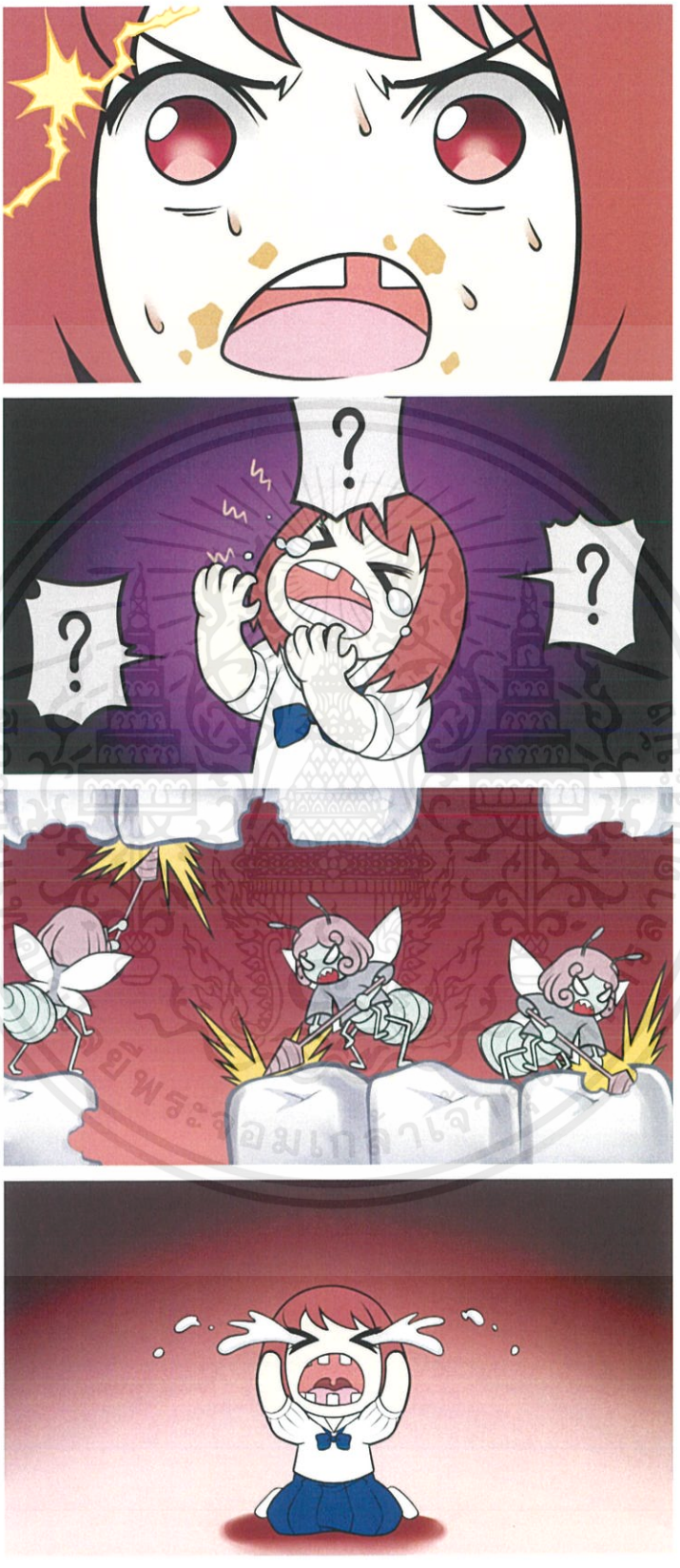


รูปที่ 6.11 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

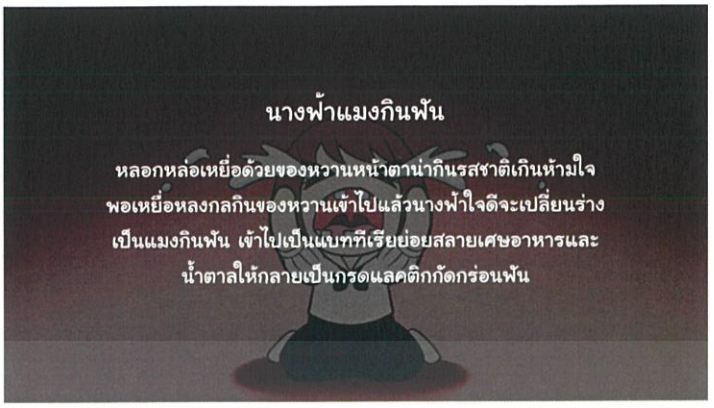
รูปที่ 6.12 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.13 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



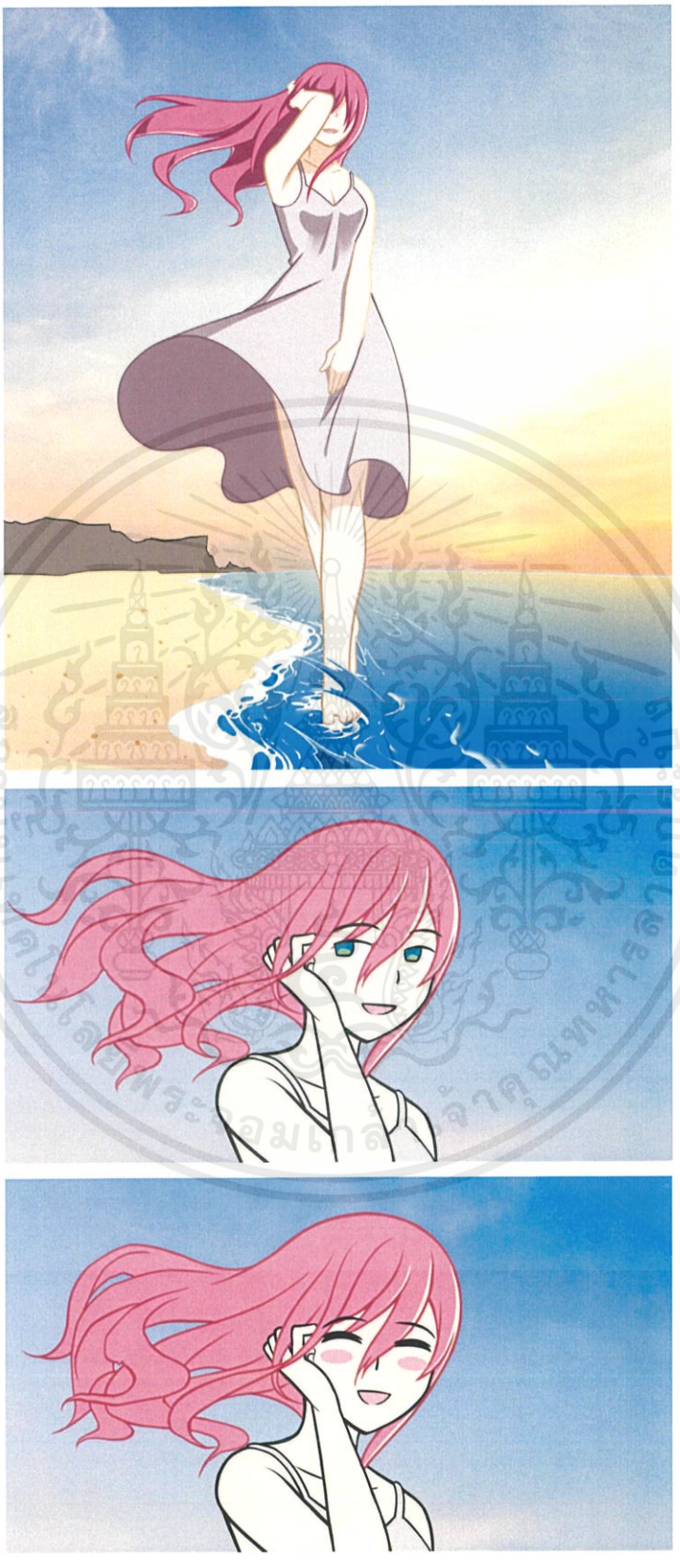
รูปที่ 6.14 Motion Graphic น้ำตาล รูปที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอน ปีศาจเงือกบวมน้ำ

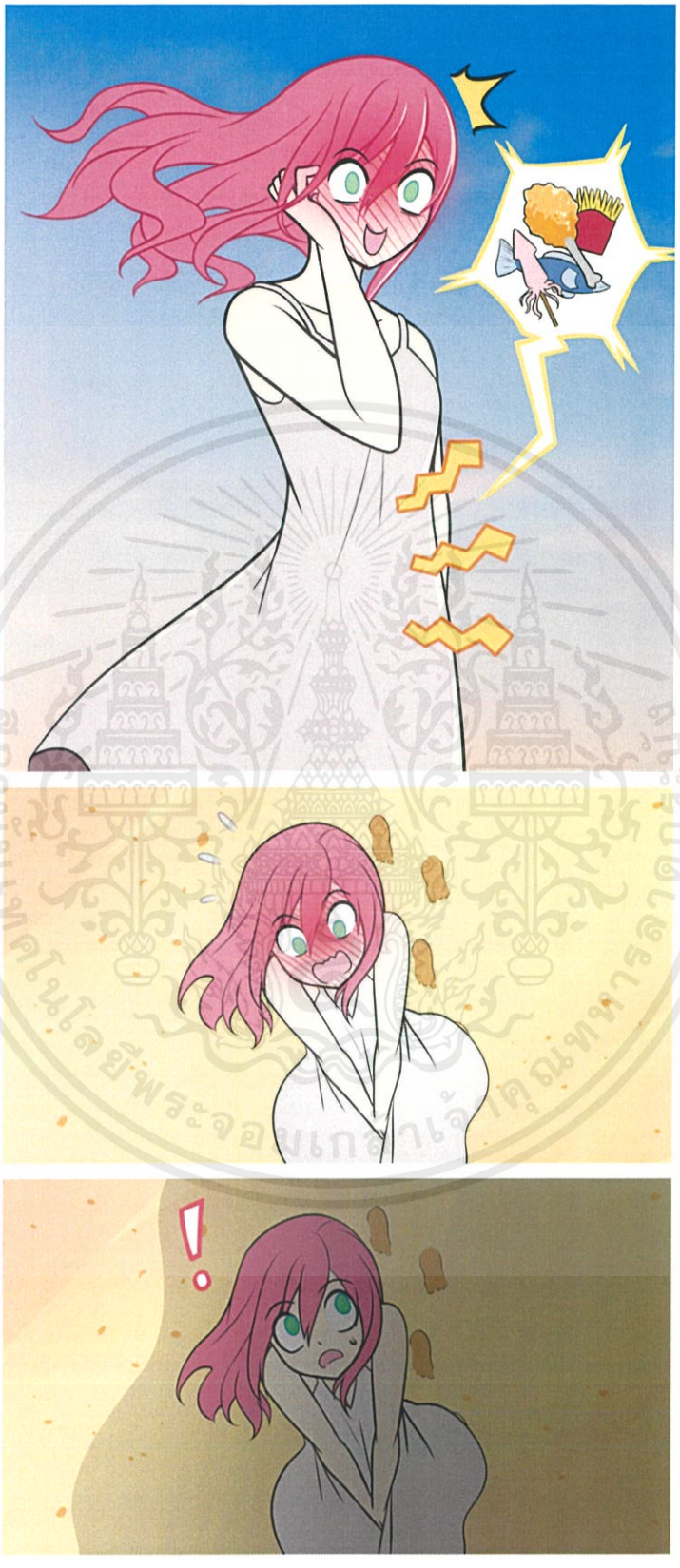
รูปที่ 6.15 Motion Graphic เกลือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.16 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.17 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 3

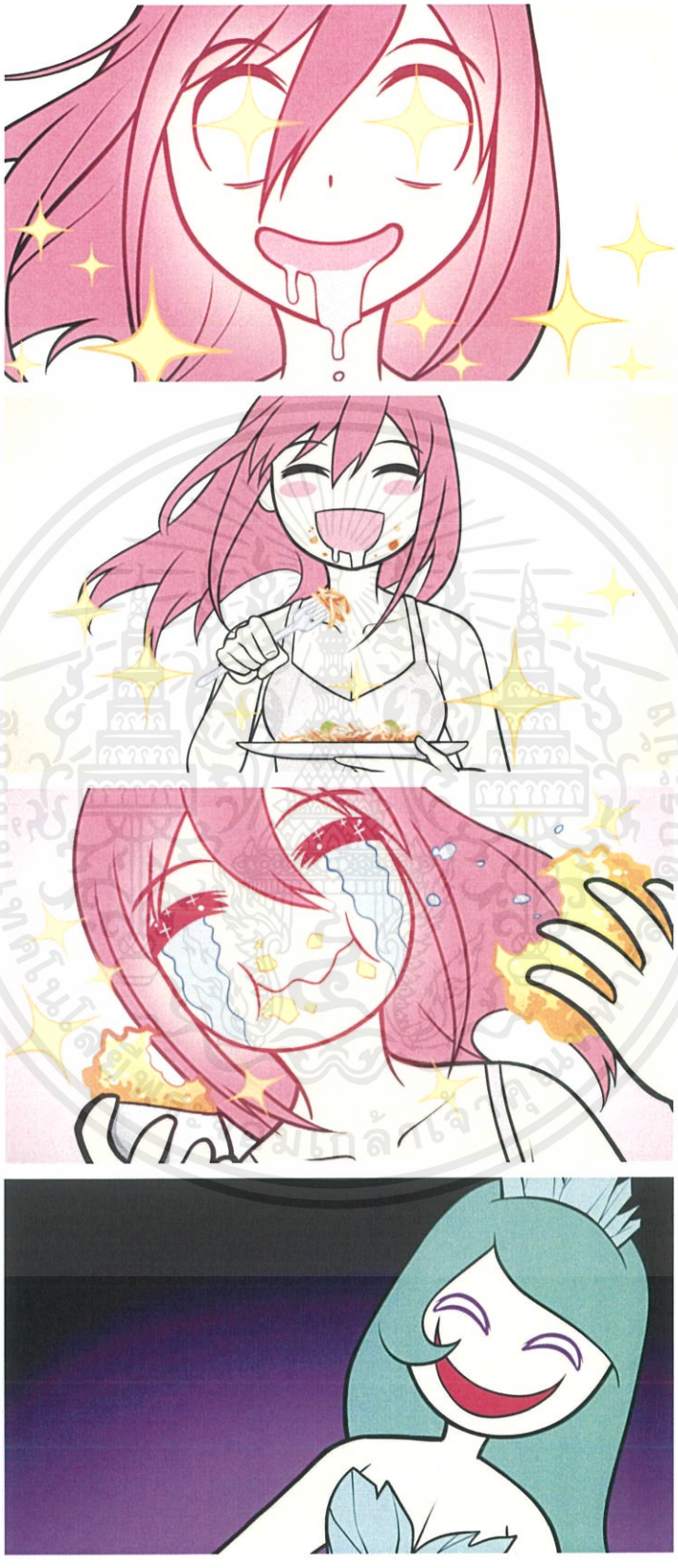
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.18 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.19 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.20 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

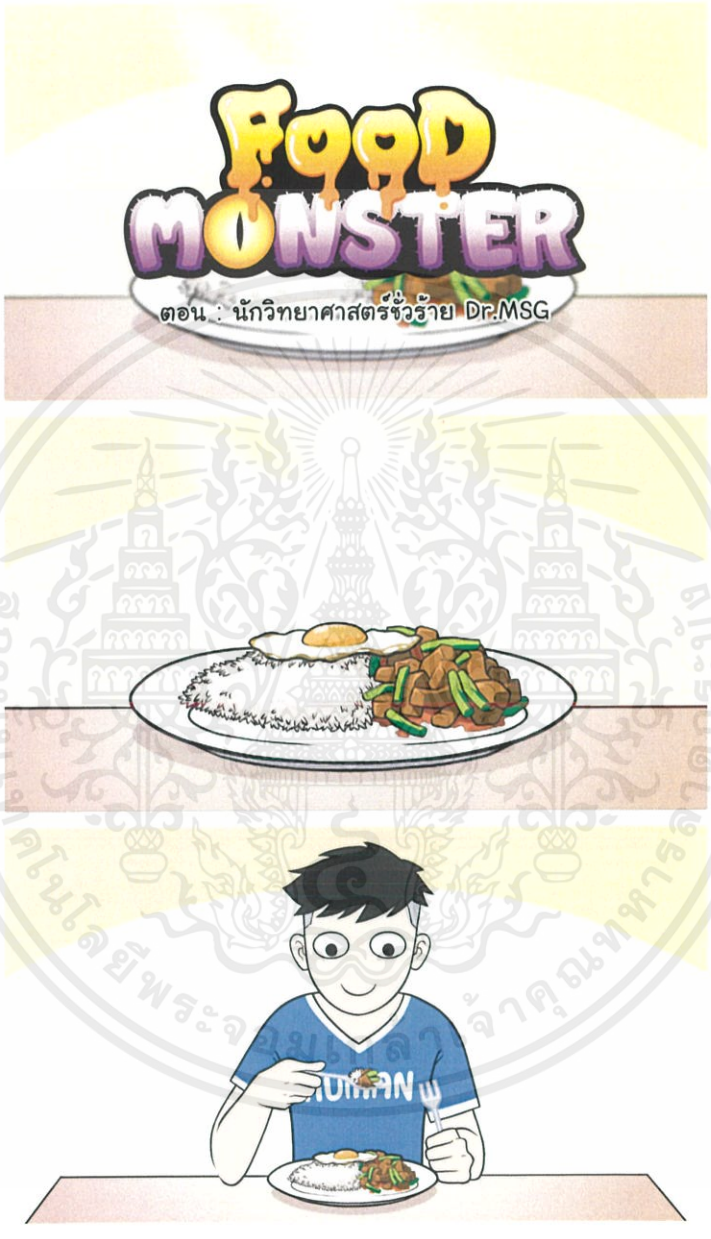
รูปที่ 6.21 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.22 Motion Graphic เกลือ รูปที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอน นักวิทยาศาสตร์ชั่วร้าย

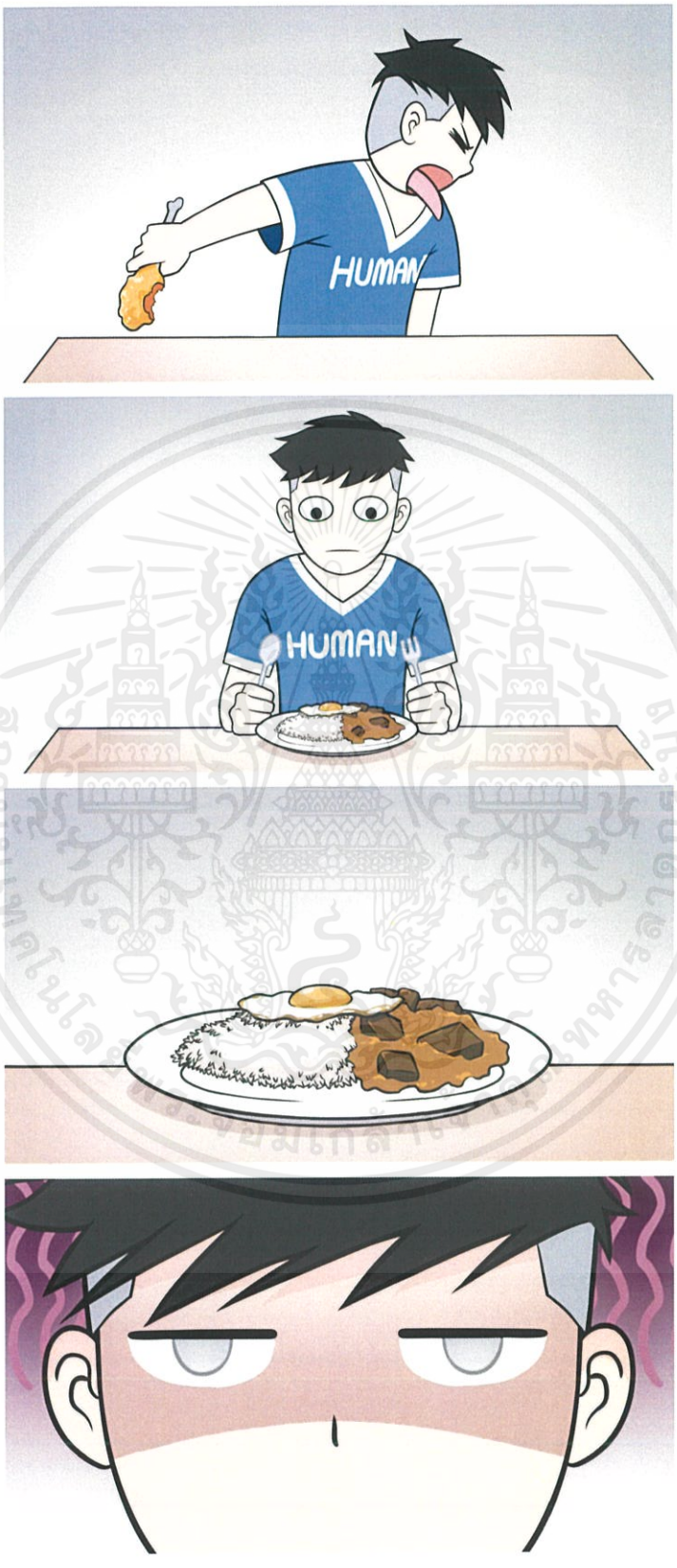


รูปที่ 6.23 Motion Graphic ผงชูรส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.24 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

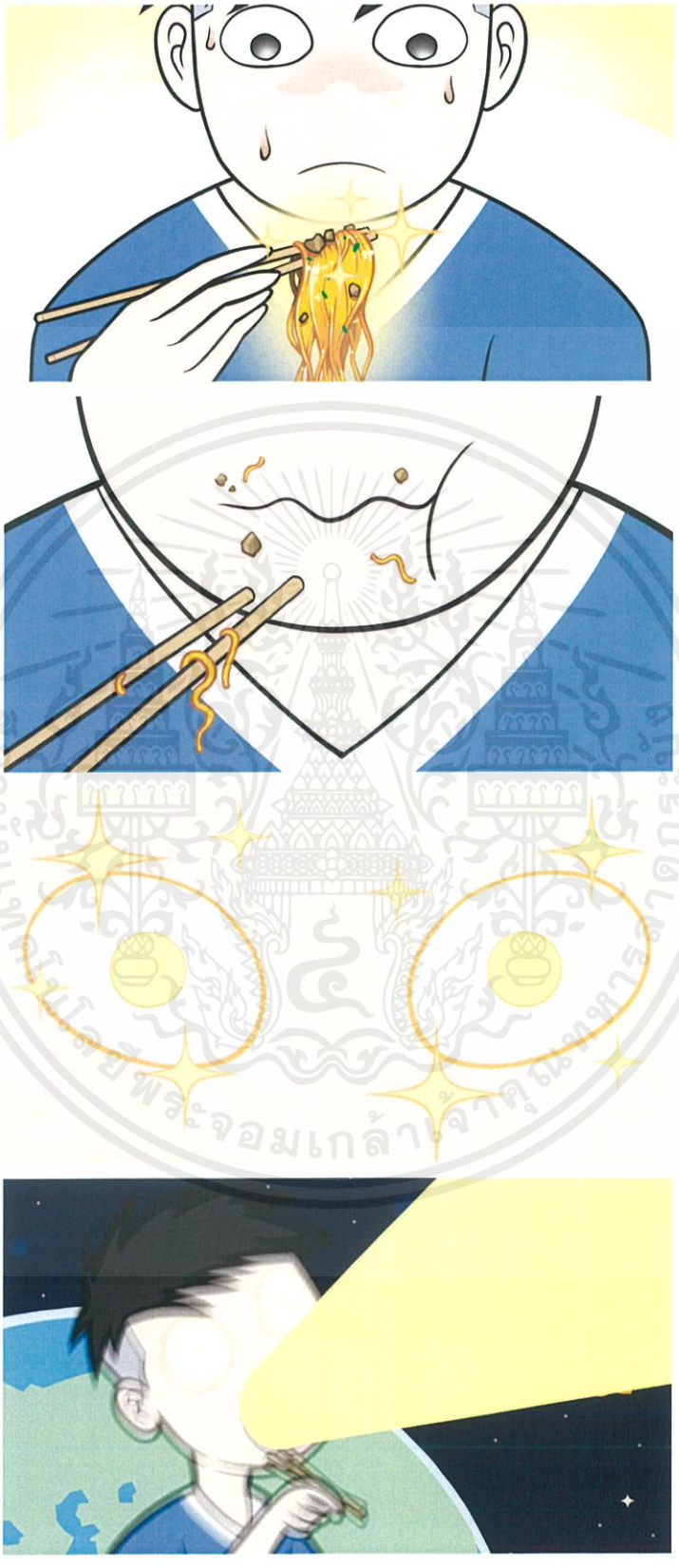


รูปที่ 6.25 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.26 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

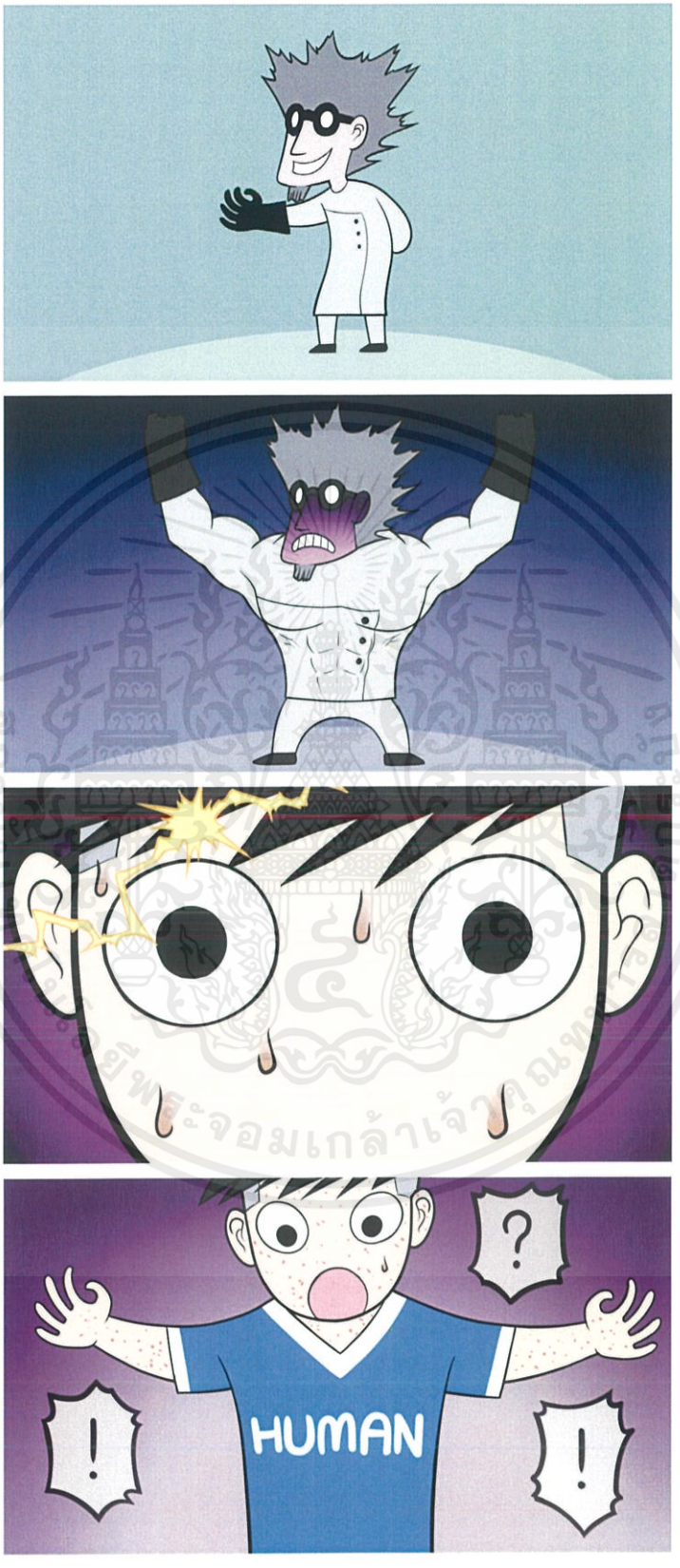


รูปที่ 6.27 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

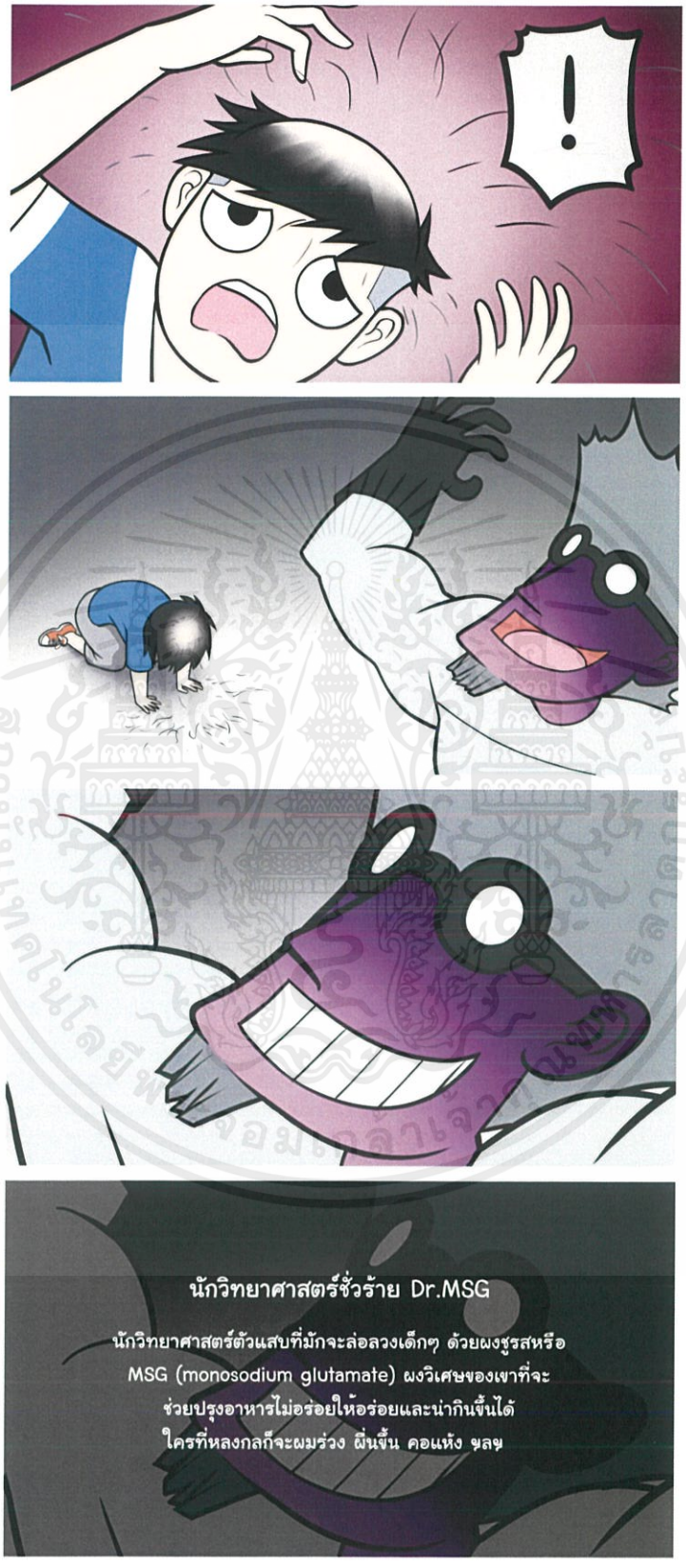
รูปที่ 6.28 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.29 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



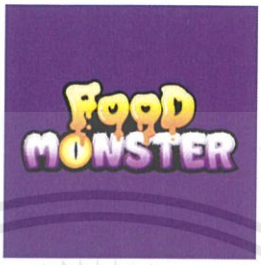
รูปที่ 6.30 Motion Graphic ผงชูรส รูปที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

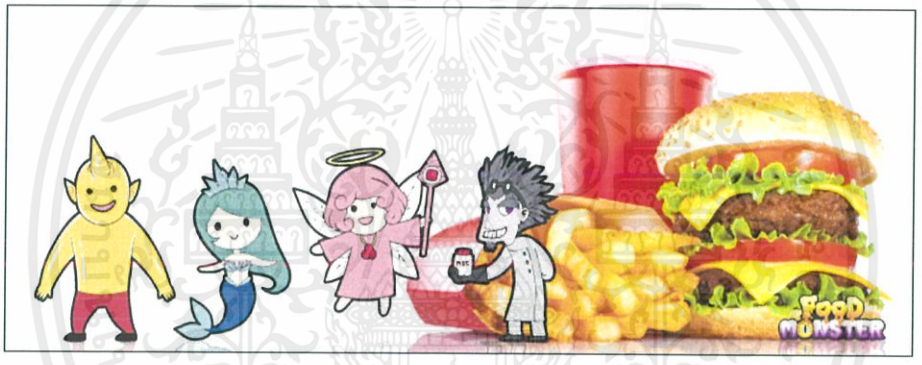
6.2 ภาพรวม Facebook Fanpage : “FOODMonster”

6.2.1 Page Profile และ Page Cover

https://www.facebook.com/FoodMonsterThesis



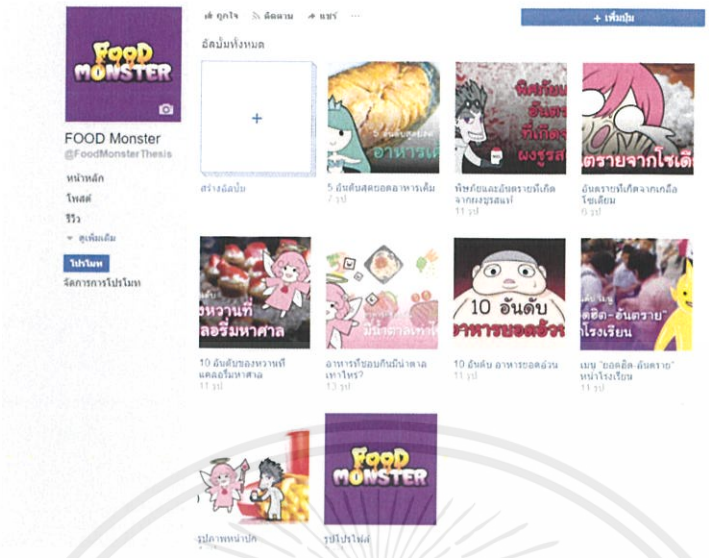
รูปที่ 6.31 โปรไฟล์แฟนเพจ ขนาด 960X960



รูปที่ 6.32 หน้าปกแฟนเพจ ขนาด 820X312

รูปที่ 6.33 หน้าแฟนเพจ FOOD Monster

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.34 หน้าอัลบั้ม content แฟนเพจ FOOD Monster

6.2.2 Motion Graphic ที่ปรากฏอยู่บนหน้า Fanpage

6.2.2.1 น้ำมัน

รูปที่ 6.35 โมชั่นกราฟิคบนเพจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.2.2 น้ำตาล

รูปที่ 6.36 โมชั่นกราฟิคบนเพจ รูปที่ 2

6.2.2.3 เกลือ

รูปที่ 6.37 โมชั่นกราฟิคบนเพจ รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.2.4 ผงชูรส

รูปที่ 6.38 โมชั่นกราฟิคบนเพจ รูปที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.3 Content Marketing ของเพจ “FOODMonster”

ประกอบด้วย 7 คอนเทนท์ด้วยกัน คือ

1. 10 อันดับเมนู “ยอดฮิต-อันตราย” หน้าโรงเรียน
2. 10 อันดับอาหารยอดอ้วน
3. 10 อันดับของหวานที่แคลอรี่มหาศาล
4. อาหารที่ชอบกินมีน้ำตาลเท่าไหร่ ?
5. 5 อันดับสุดยอดอาหารเค็ม
6. อันตรายจากโซเดียม
7. พิษภัยและอันตรายที่เกิดจากผงชูรสแท้

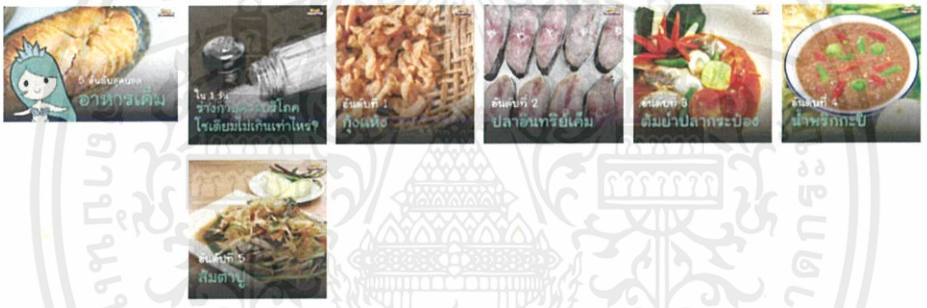
รูปที่ 6.39 คอนเทนท์ 10 อันดับเมนู “ยอดฮิต-อันตราย” หน้าโรงเรียน

รูปที่ 6.40 คอนเทนท์ 10 อันดับอาหารยอดอ้วน

รูปที่ 6.41 คอนเทนท์ 10 อันดับของหวานที่แคลอรี่มหาศาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.42 คอนเทนท์ อาหารที่ชอบกินมีน้ำตาลเท่าไหร่ ?



รูปที่ 6.43 คอนเทนท์ 5 อันดับสุดยอดอาหารเค็ม

รูปที่ 6.44 คอนเทนท์ อันตรายจากโซเดียม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.45 คอนเทนท์ พิษภัยและอันตรายที่เกิดจากผงชูรสแท้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 สรุปผลงานออกแบบ

ผลจากการศึกษาการออกแบบ Motion Graphic และ Content Marketing บน Facebook เพื่อให้ความรู้วัตถุดิบอาหารมีโทษ “ฟู้ด มอนสเตอร์” ทำให้ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงทุกวินาทีใน Motion Graphic ที่จะนำข้อมูลวัตถุดิบมีโทษมาให้ความรู้ แต่ก็ต้องไม่ลืมจุดประสงค์ในการเล่าให้ผู้รับสารที่จะได้ความรู้ในส่วนของโทษและความสนุกสนาน จึงไม่ควรใส่เนื้อหาทุกอย่างไว้ให้หมดในทีเดียว เพราะการใส่ข้อมูลที่มากเกินไปอาจทำให้ผู้รับสารอึดอัด และไม่สนใจจะรับข้อมูลนั้นต่อ

ผลลัพธ์จากการออกแบบ Motion Graphic ทำให้ผู้วิจัยรับรู้ข้อผิดพลาดของตนเองในการทำ Motion Graphic ชิ้นนี้ว่าตนพลาดตรงไหน และทำให้รู้ว่าหากมีการทำใหม่ในครั้งหน้าผู้วิจัยจะต้องเรียนรู้ความผิดพลาดที่เกิดขึ้น เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดซ้ำแบบเดิมอีก

7.2 ปัญหาและวิธีการแก้ไข

7.2.1 ภาพที่เคลื่อนไหวที่ทำใน Adobe Photoshop เมื่อนำมาใส่ใน Adobe After Effect มีปัญหาแสดงภาพ ติดขัดไม่ต่อเนื่อง ทำให้ต้องเซฟไฟล์ใหม่แปลงเป็น vector ใน Adobe Illustrator แล้วต้องเซฟไฟล์ใหม่เพื่อใส่ใน Adobe After Effect เป็นการทำงานที่ยุ่งยากที่จะต้องเซฟไฟล์ใหม่หลายๆครั้ง

วิธีแก้ปัญหา

การเซฟไฟล์เป็น gif เหมาะกับการใช้ใน Website จึงควรเปลี่ยนเป็น สกุลไฟล์ที่เหมาะกว่า อย่างเช่น .png หรือ .jpg หรือ .psd

7.2.2 การวาดทีละเฟรมก็ไม่ต่อเนื่องเพราะภาพเหลื่อมล้ำกันตลอด เครื่องมือในการวาดก็ไม่พร้อม

วิธีแก้ปัญหา

เปลี่ยนไปทำภาพที่เคลื่อนไหวในโปรแกรม Clip Studio Paint แทน เพราะตอนที่วาดทีละเฟรมเวลา Ctrl + C / Ctrl + V ระบบจะทำให้ได้ภาพที่ไม่เหลื่อมกัน ทำให้ง่ายต่อการแก้ไขภาพระหว่างทำงาน หรือตอนขยับ animation ด้วยแถมเครื่องมือในการวาดของโปรแกรมยังใช้งานได้ดีกว่า Adobe Photoshop มาก

7.2.3 ทำงานช้า ส่งผลให้งานไม่เสร็จสมบูรณ์ตามที่คาดหวัง

วิธีแก้ปัญหา

จัดสรรเวลา แยกเป็นส่วน ๆ และทำงานให้เสร็จตามเป้าหมาย โดยไม่ลืมที่จะเผื่อเวลาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับทดสอบและแก้ไขหากพบข้อผิดพลาด

การหาผู้ช่วยในการดราฟ หรืออนิเมติกก็เป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้งานเร็วขึ้น

7.2.4 ปัญหาด้านจิตใจ เช่น วิตกกังวล เบื่อ เครียด ไม่อยากทำต่อ หรืออยากเปลี่ยนหัวข้อ

<u>วิธีแก้ปัญหา</u>

การคุย หรือ ระบายกับคนที่ไว้ใจจะดีกว่าการเก็บไว้กับตนเอง ซึ่งอาจทำได้ในระยะหนึ่งแต่เมื่อถึงจุดหนึ่งสภาพจิตใจจะทนไม่ไหว ดังนั้น ถ้าหากรู้สึกไม่สบายใจก็เริ่มปรึกษาใครสักคนหนึ่ง

การเปลี่ยนที่ทำงาน หรือ การไปทำงานกับเพื่อนจะช่วยให้ผ่อนคลายความตึงเครียดได้ อีกทั้งยังสามารถให้เพื่อนช่วยดูงาน รับฟังความคิดเห็นเพื่อนำไปพัฒนางานต่อ

การทำกิจกรรมอื่นนอกจากศิลปนิพนธ์ก็เป็นการพักอย่างหนึ่งที่ทำให้มีกำลังใจการงานต่อไปได้เช่นกัน

7.3 ข้อเสนอแนะ

หากสนใจทำ Motion Graphic เป็นศิลปนิพนธ์ ควรศึกษากระบวนการทุกขั้นตอนให้รอบคอบ และควรเพิ่มความขยันให้มากกว่าการทำงานปกติ เพราะทุกวินาทีของ Motion Graphic ไม่ว่าจะเป็น จังหวะ เสียง ภาพ หรือการเคลื่อนไหวมีสำคัญมาก กว่าจะได้แต่ละวินาทีต้องใช้เวลาและความอดทนเป็นอย่างมาก และไม่ควรทำงานทั้งหมดให้อยู่ในไฟล์เดียวกัน เพราะอาจทำให้เกิดความสับสนในตอนอนิมาติก อีกทั้งยังเสี่ยงโปรแกรมทำงานไม่ไหว ดังนั้นการแบ่งเป็นส่วน ๆ ในการทำให้เรียบร้อยแล้วจึงนำมา รวมกันจึงเป็นวิธีที่ปลอดภัยกว่า

และที่สำคัญที่สุด ควร Backup ศิลปนิพนธ์ไว้ไม่ต่ำกว่า 2 ที่ นอกจากใน Harddisk บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองแล้ว External harddisk ก็ควรจะ Backup ไฟล์ไว้ หรือในระบบฝากไฟล์ออนไลน์ประเภท Cloud Storage จะป้องกันกรณีเครื่องคอมเสียหายหรือเกิดเหตุไม่คาดคิดได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ดิชพงษ์ ตั้งจิตเจริญ. การออกแบบ Motion Graphic และ Info graphic “ความขัดแย้งของคณะราษฎร”. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, กรุงเทพมหานคร

ประไพพรรณ เปรื่องพงษ์. (2557). การออกแบบมาสคอตสำหรับงานอีเว้นท์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร

Sunsauce. ประเภทของน้ำมันพืชและวิธีเลือกใช้. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://www.sun-sauce.co.th/news/oil. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

Sukkaphap-d. โทษของ“ไขมัน” กับบ่อเกิดโรคร้าย 5 ชนิดที่คุณควรรู้. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://sukkaphap-d.com/โทษของไขมัน-กับบ่อเกิ. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

Health.kapook. น้ำตาล จอมวายร้ายทำลายสุขภาพ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://health.kapook.com/view98727.html. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

Sanook. โทษ 7 ประการจากการกินน้ำตาลมากเกินไป. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://www.sanook.com/women/80989. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

Sukkaphap-d. โทษของ “เกลือ” กินเค็มมากไป อันตรายกับร่างกายไม่รู้ตัว!!. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://sukkaphap-d.com/โทษของ-เกลือ-กินเค็มมา. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

Insurancethai. อันตรายของผงชูรส โทษของผงชูรส. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://insurancethai.net/webboard/index.php?topic=214.0. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).
วรรณยารัตน์ เรืองพู. Character design. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://wanyarat-arti3901.blogspot.com. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

CITC Society. “รวมพลังพิชิตคุณคาร์บอน ตอนที่ 1” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://www.facebook.com/citcsociety/videos/445743902515066/UzpfSTEwMDAwMTAxOTY5Mzkyk yNzoxODUyMjk5MDg4MTQ3Mzk2. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Growthbee. สรุปทุกอย่างของ Content Marketing ที่คุณต้องอ่าน !! มันคืออะไร ทำไมต้องใช้ และตัวอย่างการทำแบบละเอียด. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://www.growthbee.com/what-is-content-marketing. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

Stepstraining. 7 ประเภทของ CONTENT ที่ช่วยดึง Engagement บน FACEBOOK. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://stepstraining.co/social/content-marketing-boost-facebook-engagement. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

Rainmaker. แจกภาพที่เราใช้ตาม Facebook Size 2018. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://www.facebook.com/rainmakerth/posts/176078019699171. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 มิถุนายน 2560).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล เนติธร ภณภาณุ

วัน เดือน ปี เกิด 2 พฤษภาคม 2538

ที่อยู่ปัจจุบัน 5 ซ.นวมินทร์74 แยก3-10-5 แขวงรามอินทรา เขตคันนายาว กทม. 10230

E - mail byne1995@gmail.com

เบอร์โทรศัพท์ 088 - 486 - 4042

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553	โรงเรียนปัฐวิกรณ์วิทยา
พ.ศ. 2556	วิทยาลัยศิลปหัตถกรรมกรุงเทพ
พ.ศ. 2561	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้