สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบเอนแฮนซ์ซีดีสำหรับวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม

MULTIMEDIA DESIGN FOR ENHANCE CD OF ALCOHOLRHYTHM BAND

T 0 6 1 1 5 4

นายอภินัย ประดิษฐ์

Mr.APHINAI PRADITH

ศิลป นิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2547

มพ.
@25ก
2547

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....
วัน,เดือน,ปี.....
61154
12 ก.ค. 2549

b.....
i.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่อนุญาตให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบเอนแฮนซ์ซีดีสำหรับวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม

MULTIMEDIA DESIGN FOR ENHANCE CD OF ALCOHOLRHYTHM BAND

นายอภินัย ประดิษฐ์

Mr.APHINAI PRADITH

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....กิตติ อมรพัฒนกุล.....วันที่.....30 มิถุนายน 2548.....

(อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล)

หัวหน้าภาควิชา.....วันที่.....12 ธ.ค. 48.....

(อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบเอนแฮนซ์ซีดีสำหรับวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม
MULTIMEDIA DESIGN FOR ENHANCE CD OF ALCOHOLRHYTHM BAND

ชื่อ นายอภินัย ประดิษฐ์

สาขาวิชา นิเทศศิลป์

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2547

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล

บทคัดย่อ

เพลงเป็นธุรกิจที่มีการแข่งขันสูงทั้งด้านการผลิตและการตลาด การโฆษณาประชาสัมพันธ์ จึงเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญทั้งกับศิลปินที่อยู่ในค่ายเพลงใหญ่ๆ หรือแม้แต่กับศิลปินใต้ดินที่ทำเองขายเองก็ตาม ทำให้ในปัจจุบันค่ายเพลงแต่ละค่ายมีการนำเทคโนโลยีใหม่ๆเข้ามาใช้เพื่อเพิ่มแรงกระตุ้นในการซื้อมากขึ้น

เอนแฮนซ์ซีดี เป็นเทคโนโลยีที่หลายค่ายเพลงนิยมนำมาใช้มากขึ้นในปัจจุบัน เพื่อเพิ่มประโยชน์ใช้สอยให้กับซีดีเพลงที่ไม่เพียงมีคุณสมบัติเพื่อใช้แค่ฟังเพลงเพียงอย่างเดียวแต่สามารถใส่รายละเอียดเกี่ยวกับตัวศิลปิน ทำให้เกิดการส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ชัดเจนและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้เร็วและง่ายยิ่งขึ้น

โครงการนี้เป็นการศึกษาเพื่อนำคุณสมบัติและความสามารถในการบรรจุข้อมูลที่เหนือกว่าซีดี-รอมทั่วไป มาใช้ให้เกิดประโยชน์กับการส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับศิลปินวง แอลกอฮอล์ริทึ่ม ซึ่งศิลปินกลุ่มนี้เป็นกลุ่มศิลปินใต้ดินที่มีงบประมาณในการประชาสัมพันธ์น้อย การนำเอนแฮนซ์ซีดีมาใช้จึงเป็นทางออกที่เหมาะสมและสอดคล้องกับกระแสของธุรกิจเพลงในปัจจุบันมากที่สุด

ในส่วนของการออกแบบได้นำเอาเทคนิคอนิเมชั่นมาใช้ เนื่องจากสามารถถ่ายทอดจินตนาการออกมาได้มีสีสันให้สอดคล้องกับแนวคิด แฟนตาซีมากที่สุด โดยขั้นตอนของการทำงานนั้นเริ่มต้นจากการหาข้อมูลของศิลปิน และแนวดนตรีของศิลปิน และนำมาวิเคราะห์หาจุดเด่นที่จะนำมาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อให้งานมีความน่าสนใจและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ขอบเขตของงาน คือ เอนแฮนซ์ซีดี 1 แผ่น ประกอบด้วยเนื้อหาภายใน ได้แก่ ประวัติของนักดนตรีแต่ละคน, เบื้องหลังการถ่ายรูปเพื่อทำปกซีดี, บรรยากาศการซ้อมดนตรีของวง, มิวสิกวีดีโอ 2 เพลงเด่นในอัลบั้ม ได้แก่เพลง มองข้าม และเพลงหันกลับมา

เนื่องจากการทำโครงการนี้เป็นการทำสื่อเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของศิลปินในด้านการออกแบบ จึงต้องมีการนำเอาลักษณะนิสัย แนวคิด และไลฟ์สไตล์ของศิลปิน รวมถึงแนวเพลงต่างๆทั้ง 4 แนวที่มีในอัลบั้มคือ สกา ฟังค์ ร็อกแอนโรล และดิสโก้ มาใช้อ้างอิงในการออกแบบ ซึ่งปัญหาหลักของการทำงานชิ้นนี้ก็คือ การออกแบบที่ต้องอิงถึงสไตล์กราฟฟิกของแนวดนตรีแต่ละแนวทำให้งานงานขาดความชัดเจน จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้ง โดยในการแก้ไขจึงใช้วิธีชั่งน้ำหนักว่าในอัลบั้มชุดนี้มีแนวเพลงไหนมากที่สุดและนำมาใช้เป็นหลักเพียงสไตล์เดียวโดยอาจมีแนวอื่นมาเสริมบ้างเพียงเล็กน้อย จากวิธีการนี้จึงทำให้งานมีความชัดเจนและลงตัวขึ้นจนสำเร็จเป็นผลงานที่สมบูรณ์ในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการตัดสินผลงานศิลปนิพนธ์ทุกท่าน

กราบพระขอบคุณ พ่อและแม่ สำหรับทั้งกำลังใจ, ความเข้าใจ, ความห่วงใยและทุกสิ่งทุกอย่างที่ท่านมอบให้

ขอบคุณแพนที่มอบโลกที่สวยงาม สิ่งดีๆ และประสบการณ์ที่แสนวิเศษมากมายให้กับชีวิต หากไม่มีแพน เราคงไม่มีโอกาสได้มาพิมพ์ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้แน่ๆ

ขอบคุณเพื่อนๆซีน17 โต ปอง โน้ต เอ้ แป๊ะ ทาโร่ เอก ราม ด้วง แดร๊ก ปู่ และอีกหลายคน สำหรับความเป็นเพื่อนที่ไม่เคยจางหาย แม้เราจะหายหน้าไปเกือบ 2 ปีก็ตาม

ขอบคุณเพื่อนๆซีน19 รัม จอม โอ ก๊อก ดรีม ต้นบูติก ต้นเก๋ ต้นเหมี่ยว ตุ้ย บอลตรรกยะ ริด อิท ทราย นู ว่าว ทรายซิ่ว บอลวงค์สวรรค์ พี่น็อต แม็ก ป๊อม ฟลุค บิณ โย่ง ตูน นุย อาร์ต นอ เฟียต บอย เม ขวัญ ตะวัน และเอ๋ สำหรับความสนุกสนาน คำปรึกษา ความเป็นเพื่อน และความช่วยเหลือ และหลายๆอย่างตลอดเวลาที่รู้จักกัน

ขอบคุณวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม ที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

ขอบคุณน้องหนุ่มเจี๊ยบที่ให้ยืมกล้องดิจิตอล และรับทำค่ายศิลปะต่อจากพี่ จนทำให้เกิดค่ายศิลปะดีๆอย่างค่ายศิลป์สุรินทร์ขึ้นมา

สุดท้ายขอบคุณน้องๆและชาวบ้านที่ค่ายศิลปะทุกหมู่บ้าน ที่เป็นที่พักพิงพักผ่อนใจให้หายเหนื่อยและกลับมามีแรงต่อสู้กับอุปสรรคและความวุ่นวายสับสนของสังคมยุ่งๆนี้ตลอดเวลาที่ผ่านมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ ..... ก

กิตติกรรมประกาศ ..... ค

สารบัญ ..... ง

บทที่

1. บทนำ 1

ชื่อโครงการโครงการ 1

ความเป็นมาของโครงการ 1

วัตถุประสงค์ของโครงการ 2

ขอบเขตของโครงการ 2

แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย 2

2. ความเป็นมาของเอนแฮนซ์ซีดี 3

ประเภทของซีดีรอม 4

3. ประวัติและแนวดนตรีของวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม 6

ตำแหน่งหน้าที่ของสมาชิกวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม 7

แหล่งเผยแพร่ผลงาน 7

เนื้อเพลงภายในอัลบั้ม 8

แนวดนตรีของวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม 13

ตัวอย่างรูปแบบของกราฟฟิกที่มักนิยมใช้กับแนวดนตรี 15

4. การใช้อนิเมชั่นในธุรกิจเพลง 19

เทคนิคภาพยนต์การตูนอนิเมชั่น 20

เทคนิคอนิเมชั่นสองมิติ 21

เทคนิคอนิเมชั่นสามมิติ 23

5. การสร้างสรรค์ผลงาน 27

แนวทางการออกแบบ 27

การออกแบบสัญลักษณ์สำหรับวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม 29

การออกแบบมิวสิควีดีโอเพลงมองข้าม 30

การออกแบบมิวสิควีดีโอเพลงหันกลับมา 33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

6. ผลงานสำเร็จ 36
รายละเอียดและเนื้อหาภายในเอนแฮนซ์ซีดี 36
มิวสิควีดีโอเพลงมองข้าม 47
มิวสิควีดีโอเพลงหันกลับมา 56
7. สรุปผลการทำงานและข้อเสนอแนะ 66
บรรณานุกรม 67
ประวัติผู้แต่ง 68

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ชื่อโครงการ **การออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบเอนแฮนซ์ซีดีสำหรับวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม**
MULTIMEDIA DESIGN FOR ENHANCE CD OF ALCOHOLRHYTHM BAND

ความเป็นมาของโครงการ

เพลงเป็นธุรกิจที่มีการแข่งขันสูงทั้งด้านการผลิตและการตลาด การโฆษณาประชาสัมพันธ์ จึงเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญทั้งกับศิลปินที่อยู่ในค่ายเพลงใหญ่ๆ หรือแม้แต่กับศิลปินใต้ดินที่ทำเองขายเองก็ตาม ทำให้ในปัจจุบันค่ายเพลงแต่ละค่ายมีการนำเทคโนโลยีใหม่ๆเข้ามาใช้เพื่อเพิ่มแรงกระตุ้นในการซื้อมากขึ้น

เอนแฮนซ์ซีดี เป็นเทคโนโลยีที่หลายค่ายเพลงนิยมนำมาใช้มากขึ้นในปัจจุบัน เพื่อเพิ่มฟังค์ชั่นให้กับซีดีเพลงที่ไม่เพียงมีคุณสมบัติเพื่อใช้แค่ฟังเพลงเพียงอย่างเดียวแต่สามารถใส่รายละเอียดเกี่ยวกับตัวศิลปิน ทำให้เกิดการส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ชัดเจนและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้เร็วและง่ายยิ่งขึ้น

วงแอลกอฮอล์ริทึ่ม เป็นเพียงวงดนตรีใต้ดินวงเล็กๆ ซึ่งไม่มีงบประมาณการทำโฆษณาประชาสัมพันธ์ได้มากมายดั่งเช่นศิลปินที่สังกัดค่ายใหญ่ได้ จะมีเพียงการประชาสัมพันธ์ผ่านคลื่นวิทยุที่เปิดโอกาสให้ หรือตามเว็บไซต์ประเภทรวมศิลปินใต้ดิน หรือเว็บให้ฟังเพลงฟรีอย่าง คูลวอยซ์ เป็นต้น รวมถึงการออกบูธขายตามงานที่คลื่นวิทยุต่างๆจัด ซึ่งจากการที่ศิลปินกลุ่มนี้ผ่านตรงจุดนี้มาแล้วทำให้มีแฟนเพลง และมีผู้สนใจอยู่พอสมควรอยู่แล้ว แต่ปัญหาอยู่ตรงที่ถึงจะมีผู้ฟังเพลงมีผู้ติดตามงานแต่ยังไม่รู้จักกับภาพลักษณ์ของวงแอลกอฮอล์ริทึ่มเท่าที่ควร ไม่เท่าที่ผู้ติดตามผลงานต้องการรู้ หรือไม่เท่าที่เจ้าของผลงานอยากนำเสนอ

ข้าพเจ้าจึงคิดว่าการทำสื่อมัลติมีเดียสำหรับนำเสนอข้อมูลต่างๆของวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม เป็นรายละเอียดพิเศษเสริมเข้าไปใน เอนแฮนซ์ซีดี เป็นทางออกที่ดีในการสื่อภาพลักษณ์ของศิลปินถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง อีกทั้งยังเหมาะสมและสอดคล้องกับกระแสของธุรกิจเพลงในปัจจุบันมากที่สุด

ทั้งนี้เพื่อหวังผลให้เกิดความเข้าใจในภาพลักษณ์ และเพื่อส่งเสริมให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกคล้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กับสนิทกับวงแอลกอฮอล์ริทึ่มมากขึ้น เพื่อหวังผลให้กลุ่มเป้าหมายได้ติดตามผลงานของวงอย่างต่อเนื่องต่อไป ไม่ว่าวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม จะออกผลงานใหม่ๆออกมาอีกกี่ชุดก็ตาม

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับเสริมภาพลักษณ์ของวงดนตรี เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายอยากติดตามผลงานของวงดนตรีวงนี้ต่อไป

ศึกษา รวบรวมแนวทางการออกแบบกราฟิกที่นิยมใช้กับเพลงแนวสกา ร็อคแอนด์โรล ฟังค์ และดิสโก้ เพื่อนำมาประยุกต์ และเลือกใช้ให้เหมาะสมกับแนวดนตรีของวงแอลกอฮอล์ริทึ่มนี้

ศึกษาการออกแบบโมชั่นกราฟฟิก และการทำอนิเมชั่นสำหรับมิวสิควิดีโอ ของวงดนตรีวงนี้

ขอบเขตโครงการ

เอนแฮนซ์ซีดีหนึ่งแผ่น ซึ่งมีเนื้อหาภายในประกอบด้วย

1. ประวัติของนักดนตรีแต่ละคน
2. เบื้องหลังการถ่ายรูปเพื่อทำปกซีดี
3. บรรยากาศการซ้อมดนตรีของวง
4. มิวสิควิดีโอ 2 เพลงเด่นในอัลบั้ม ได้แก่เพลง มองข้าม และเพลงหันกลับมา

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

เนื่องจากอัลบั้มนี้ศิลปินเจ้าของอัลบั้ม ซึ่งก็คือวง แอลกอฮอล์ริทึ่ม ได้ให้ข้อมูลว่าอัลบั้มของเขาประกอบแนวดนตรีสี่แนวคือ สกา ฟังค์ ร็อค และดิสโก้ ดังนั้นอันดับแรกที่ต้องทำก็คือ การหาข้อมูล

ของแนวดนตรีทั้งสี่แนว รวมทั้งรวบรวมสไตล์กราฟฟิกที่ใช้กับแนวเพลงนั้นๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์เลือกใช้และประยุกต์ให้เหมาะสมกับศิลปินและอัลบั้มนี้มากที่สุด

จากการกล่าวถึงแนวเพลงต่างๆในข้างต้นนั้น เป็นการกล่าวถึงตัวตนทางด้านดนตรีของวงเท่านั้น แต่เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ภาพลักษณ์ของวงชัดเจนขึ้น จำเป็นต้องใช้ข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลด้านไลฟ์สไตล์ต่างๆมาประกอบเข้าไปในงานชิ้นนี้ เพื่อให้ภาพลักษณ์ของกลุ่มศิลปินกลุ่มนี้มีมิติมีความเปิดเผยและเป็นกันเองมากขึ้น ซึ่งจะทำให้ได้ผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้คือ การให้กลุ่มเป้าหมายได้เกิดความรู้สึกสนิทกับวงดนตรี และส่งผลต่อเนื่องให้เกิดการติดตามผลงานชุดต่อๆไปของวงด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ความเป็นมาของเอนแฮนซ์ซีดี

ซีดีรอม(CD ROM ย่อมาจาก Compact Disc Read Only Memory)เป็นสื่อบันทึกข้อมูลชนิดหน่วยเก็บข้อมูลสำรอง (Secondary Storage Media) ลักษณะเป็นแผ่นจานกลมคล้ายแผ่นเสียงหรือแผ่นคอมแพ็คดิสก์สำหรับฟังเพลง ข้อดีคือ เก็บข้อมูลได้ปริมาณมากกว่าดิสก์เก็ต ซีดีรอม 1 แผ่นสามารถเก็บข้อมูลเทียบเท่ากับดิสก์เก็ตความจุ 1.44 MB จำนวน 600 แผ่นหรือเท่ากับฮาร์ดดิสก์ขนาดความจุ 600 MB ในขณะที่ราคาของซีดีรอมถูกกว่าฮาร์ดดิสก์ที่มีความจุเท่ากัน จากข้อดีดังกล่าวจึงมีผู้ผลิตซอฟต์แวร์ประเภทเกมส์และโปรแกรมบรรจุในซีดีรอมมากขึ้น

ประเภทของซีดีรอม

เมื่อดูจากสภาพภายนอกจะเห็นว่าซีดีรอมแต่ละแผ่นมีลักษณะเหมือนกันทุกประการ แต่แท้ที่จริงนั้นซีดีรอมแบ่งออกได้หลายประเภท การแยกประเภทของซีดีรอมนั้น แยกตามข้อกำหนดของหนังสือที่ระบุเกี่ยวกับมาตรฐานการผลิตสื่อเก็บข้อมูลซีดีรอม เช่น Yellow CD หมายถึง ซีดีรอมที่ถูกผลิตตามข้อหนังสือหน้าปกสีเหลือง เป็นต้น ปัจจุบันแบ่งประเภทของซีดีรอมออกได้หลายประเภท ตามสีของหน้าปกหนังสือที่กำหนดลักษณะของซีดีรอม ดังต่อไปนี้

1. Yellow CD หรือเรียกว่า DATA Storage CD เป็นที่รู้จักกันในชื่อของซีดีรอมประเภทที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูล (Data CD) มักพิมพ์คำว่า Data Storage บนแผ่น แผ่นซีดีรอมประเภทนี้ถูกนำมาเก็บข้อมูลที่คอมพิวเตอร์อ่านได้ ข้อมูลจะถูกบันทึกเป็นแนวเกลียว (Spiral) จากวงรอบ (Track) ส่วนในของแผ่นไปยังวงรอบส่วนนอก ข้อมูลจะถูกเขียนครั้งละหนึ่งบิตตามลำดับ โครงสร้างของการบันทึกข้อมูลทางตรรกะ (Logical Format) ข้อมูลจะถูกบันทึกในลักษณะของแผนภูมิต้นไม้ (Tree) และไดเรคทอรี่ (Directory) และไฟล์ ซึ่งคอมพิวเตอร์เข้าใจ การใช้งาน DATA-CD ใช้สำหรับเก็บข้อมูล สำหรับสำรองข้อมูลจากฮาร์ดดิสก์ หรือจากสื่อบันทึกข้อมูลชนิดอื่นๆ สำหรับทดสอบบันทึกข้อมูลก่อนที่จะส่งแผ่นซีดีไปเป็นมาสเตอร์ และสำหรับการบันทึกข้อมูลเพื่อใช้งานภายในสำนักงาน

2. Red CD / Audio CD รู้จักกันแพร่หลายในชื่อของ Audio CD หรือคอมแพ็คดิสก์ คือแผ่นซีดีรอมที่มีไว้สำหรับฟังเพลง ซึ่งประกอบด้วย Track ของ Digital Audio ที่ถูกบันทึกลงไปใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Compact Disc - Digital Audio (CD-DA) รูปแบบการเก็บข้อมูลเพลงเป็นรูปแบบสากล คือนำไปใช้ได้ทั่วโลกและใช้ได้กับหลายๆ สื่อ CD-DA แผ่นหนึ่งมี Track ได้ 99 Track

3. CD-ROM XA หรือ Multi-session CD คือ ซีดีรอมที่ถูกผลิตตามมาตรฐาน ISO 9660 ข้อมูลในซีดีรอมจะมีมากกว่า 1 session หนึ่ง session คือการบันทึกข้อมูลต่อเนื่องกันหนึ่งส่วน เมื่อปิด Session ดังกล่าว และเปิด Session ใหม่ ข้อมูลก็จะถูกบันทึกโดยไม่ต่อเนื่องกับ session เดิม ทำให้ใช้ประโยชน์จากซีดีรอมแบบ Multi-session ในการ Update ข้อมูลหรือบันทึกข้อมูลเพิ่มเติมปกติซีดีรอม 1 แผ่น มีได้ 48 session อย่างไรก็ตาม Multi - Session CD ใช้งานได้ก็ต่อเมื่อใช้กับไดรฟ์ที่สามารถอ่านข้อมูลแบบ Multi - Session ได้ ประโยชน์ของซีดีรอมประเภทนี้ คือ การสำรองข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ สำหรับใช้ในการทำข้อมูลที่ต้องการแจกจ่ายเมื่อมีการอัปเดทข้อมูล

4. ซีดีรอมที่ออกแบบผสมกันระหว่าง Data และ Audio ปกติ CD-DA จะถูกบันทึกข้อมูลที่เป็นส่วนของ audio และใช้งานกับเครื่องเสียงภายในบ้านหรือเครื่องเสียงติดรถยนต์รวมทั้งคอมพิวเตอร์ได้ แผ่นซีดีแบบ Mixed Mode นั้นถูกผลิตให้มีทั้ง DATA และ Audio ในแผ่นเดียวกัน เมื่อต้องการรวมเอาข้อความ ภาพกราฟิกและเสียงเข้าไปในซีดีรอม ข้อมูลดังกล่าวจะถูกบันทึกในส่วนของ Data Track และข้อมูล Audio จะถูกบันทึกไว้ในส่วนของ CD-DA ซึ่งในกรณีนี้ทำโดย 2 วิธี คือ

ก. Mixed Mode หรือ Classic Mixed Mode ยุคเบื้องต้นนั้นคือแผ่นซีดีรอมที่มีข้อมูลใน Track แรก ตามด้วย Audio ใน Track ต่อไปอีกหนึ่ง Track หรือหลายๆ Track โดยบรรจุใน session เดียว Mixed-Mode CD ใช้งานได้ดีกับคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตามยังมีปัญหาบางประการเกี่ยวกับ Classic Mixed Mode เนื่องจากหากบังเอิญว่าข้อมูลใน Track แรกนั้นนำมาใช้กับคอมพิวเตอร์ได้ แต่กรณีนี้บรรดาเครื่องเล่นซีดีของชุดเครื่องเสียงจะไม่สามารถใช้งานได้ ตรงกันข้ามอาจเกิดความเสียหายได้ เพราะใน Track ของข้อมูลซึ่งเป็น Track แรกนั้นคำนวณไม่ได้ว่าปริมาณสัญญาณที่ถูกส่งออกมานั้น อาจจะมากขนาดที่ทำให้ลำโพงเสียหายได้ ถึงแม้ว่าเครื่องเล่นซีดีบางตัวจะสามารถตรวจจับ CD-track และอ่านข้ามไป แต่โดยปกติเครื่องเล่นซีดีจะไม่มีฟังก์ชั่นนี้ บรรดาผู้ผลิตเครื่องเล่นซีดีที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับการใช้งานซีดีรอมประเภทนี้ต่างก็กลัวปัญหาและเริ่มมองหาวิธีการใหม่ๆนั้นก็คือ CD Extra

ข. CD Extra หรือที่รู้จักกันในชื่อของ CD Plus หรือ Enhance CD เป็นวิธีการแก้ปัญหาเมื่อผู้ผลิตซีดีรอมต่างก็มองเห็นว่าผู้ผลิตไดรฟ์ซีดีรอมปัจจุบันผลิตแต่ไดรฟ์ที่สามารถอ่านข้อมูลแบบ Multi-Session หมดแล้ว CD Extra จะประกอบด้วย 2 session session แรกเป็น CD-DAที่สามารถมีได้ถึง 98 Trackประกอบด้วยAudio Trackและ session ที่สองเป็น Data Track ซึ่งถูกเขียนในรูปแบบของ CD-ROM XA เมื่อเอาแผ่นซีดีที่เป็น CD Extra มาใช้กับเครื่องเล่นซีดี session แรกที่เป็นส่วนของ Audio จะถูกนำมาเล่นแต่เครื่องเล่นซีดีจะไม่อ่านข้อมูลที่อยู่นอกเหนือจาก Session แรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นส่วนของ Data Track จึงไม่ถูกเล่นในเครื่องเล่นซีดี เมื่อนำเอาซีดีรอมดังกล่าวมาใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งโดยปกติเครื่องคอมพิวเตอร์จะอ่าน session สุดท้ายก่อน ดังนั้นตัวของ Data จึงถูกอ่านในครั้งแรก คุณลักษณะของ CD Extra ถูกระบุไว้ใน Blue book Standard อย่างไรก็ตามในข้อระบุของ Blue Book Standard ไม่ได้กำหนดว่าซีดีรอมที่จะถูกผลิตภายใต้มาตรฐานจำเป็นต้องเป็นซีดีรอมแบบ Multi - Session

ปัจจุบันมีการค่ายเพลงต่างๆนำมาใช้ประโยชน์โดยการที่นอกจากจะมีการบันทึกเพลงแล้ว ยังมีการใส่ข้อมูลต่างๆ ลงไปด้วย โดยเฉพาะข้อมูลในรูปของมัลติมีเดีย โดยจะต้องนำไปเล่นกับเครื่องเล่น ซีดี-รอม หรือ ดีวีดี-รอม จึงจะสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้ได้ ด้วยแนวคิดที่ว่า โดยปกติแล้ว ซีดีทั่วๆ ไปจะมีการใช้งานจริงเพียง 60 นาทีเท่านั้น ทั้งๆ ยังสามารถใส่ข้อมูลลงไปได้ถึง 74 นาที เอนแฮนซ์ ซีดี จึงนำพื้นที่ที่เหลือเหล่านั้นมาใช้งาน โดยทำเป็นข้อมูลพิเศษใส่ลงไปในซีดีรวมกับเพลงทั่วๆ ไป อาทิเช่น มิวสิค วิดีโอ เนื้อเพลง บทสัมภาษณ์ วอลล์เปเปอร์ สกรีนเซเวอร์ หรือข้อมูลประชาสัมพันธ์ต่างๆ บางครั้งก็ยังมีเกมให้เล่นอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ประวัติและแนวดนตรีของวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม

จุดเริ่มต้นของการก่อตั้งวงเกิดจากการพูดคุยกันระหว่างบุคคลสองคนที่มีความชื่นชอบในดนตรีมาตั้งแต่เด็กเหมือนกันและมีแนวความคิดคล้ายๆกัน บุคคลสองคนนี้ได้แก่ ก๊อกและดรีม ซึ่งมีโอกาสได้เข้ามาเรียนที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ในปีพ.ศ. 2544 ทั้งคู่เริ่มรู้จัก พูดคุยเรื่องความชอบด้านดนตรีและวางแผนทำวงดนตรีร่วมกันมาตั้งแต่ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 เนื่องจากคนหนึ่งมีบิดาเป็นนักดนตรี ส่วนอีกคนมีบิดาเป็นนักร้องและนักแต่งเพลง จึงได้รับการซึมซับ ฝึกฝนจนมีความสามารถทางการร้องเพลงแต่งเพลงและเล่นดนตรีกันพอสมควร เริ่มจากการแต่งเพลงก่อน โดยดรีมเป็นผู้รับหน้าที่แต่งเพลงเก็บสะสมมาเรื่อยๆและพยายามหาสมาชิกในวงเพิ่มเติมให้ครบ ในช่วงแรกนั้นทุกอย่างเป็นไปอย่างยากลำบาก เนื่องจากอุปกรณ์ในการสร้างงานมีไม่ครบถ้วนและคุณภาพไม่ดีพอและอุปกรณ์คุณภาพดีส่วนใหญ่ก็มีราคาค่อนข้างสูง จึงจำเป็นต้องค่อยๆสะสมอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานมากขึ้นมาเป็นลำดับจนกระทั่งได้มาพบกับแม็คซึ่งเคยได้ร่วมงานกันจากละครเวทีเรื่องThe Melodyซึ่งดรีมได้รับหน้าที่ในการแต่งเพลงประกอบละครเวทีเรื่องนี้ และแม็คถูกผู้กำกับละครชักชวนให้มาช่วยเล่นกีต้าร์หลังจากงานละครครั้งนั้นแล้วดรีมได้รู้ข่าวว่าวงดนตรีที่แม็คเคยอยู่แยกวงกันแล้ว ดรีมจึงชวนแม็คให้มาร่วมสร้างผลงานเพลงร่วมกัน เมื่อดรีม แม็คและก๊อกทำเพลงได้ประมาณ 3 เพลงแล้ว ดรีมและก๊อกก็ได้มีโอกาสพบกับบิ๊ก ซึ่งเป็นอีกคนที่ถูกชักชวนให้มาร่วมวงและช่วยกันทำเพลงอัลบั้มนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งหน้าที่ของสมาชิกวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม

ชื่อ วีรชน
นามสกุล จินะชิต
ชื่อเล่น ครีม
หน้าที่ ร้องนำ/กีต้าร์/แต่งเนื้อร้อง/แต่งทำนอง

ชื่อ วัยวุฒิ
นามสกุล วรรณเสน
ชื่อเล่น ก็อก
หน้าที่ เล่นเบส/คีย์บอร์ด/ร้องประสาน/มิกซ์เสียง

ชื่อ ธนพร
นามสกุล สุขศิริพรฤทธิ์
ชื่อเล่น แม็ค
หน้าที่ เล่นกีต้าร์

ชื่อ กิตติพงศ์
นามสกุล แซ่เลี่ยว
ชื่อเล่น บิ๊ก
หน้าที่ ตีกลอง

แหล่งเผยแพร่ผลงาน

สถานีวิทยุ Fat Radio คลื่น 104.5Mz

เว็บไซต์มิวสิคสยาม www.musicsiam.com

เว็บไซต์คูลวอยซ์ www.coolvoice.com

จำหน่ายอัลบั้มเพลงเองตามงานต่างๆในมหาวิทยาลัยและสถานที่อื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อเพลงภายในอัลบั้ม

เพลงสายตา

Intro : D F#m G Gm (R)

D F#m G Gm
เธอจะรู้ไหม ว่ามีใคร ที่แอบหลงใหลกับเธอมากมาย
D F#m G Gm
แค่ได้เจอ เธออย่างกราย มันทำให้ใจของฉันนั้นหายไป
D F#m
* อยากจะถามเธอรู้สึกไหม
D F#m
อยากจะรู้เธอคิดยังไง
Bm G Gm
ตอนที่ฉัน ส่งสายตาออกไป
D F#m G Gm
** อยากให้รู้ ฮู ฮุ ฮู้ แม้เธอไม่เข้าใจ
D F#m G Gm
อยากให้เธอรู้ ฮู ฮุ ฮู้ ว่าฉันกำลังสนใจ
D F#m G Gm
และโอกาสนี้ ที่ได้เจอ ฉันมีความสุขมากมาย
D F#m G Gm
อยากให้เธอนั้น รับไมตรี ที่มีอยู่ในหัวใจ.....ก่อนใคร

Solo : D F#m/G/Gm/D/F#m/G/Gm D

(*,**) 2 ครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลงหากเป็นจริง

Intro : E F#m/E F#m

E F#m E

เธอ.....เธอทำให้ฉันลอยไป

F#m E F#m E F#m

เธอ.....ทำให้ฉันหลงใหล ก่อนต้องไปจากเธอ

E F#m E F#m E F#m E

เธอ.....เธอจะรู้บ้างไหม ว่าฉันอ่อนไหว เมื่อใกล้กับเธอ

(2) E F#m (1) A

F#m A

* แล้วเราก็ต้องจากกัน

F#m A

ฉันยังหวั่นไหว

F#m A

รักเรา จะมีไหม

Am E A/EA (1) F#m/A/B

เมื่อฉันไม่ใกล้เธอ

2C E F#m

** อาจเป็นแค่เพียงมายา เป็นภาพลวงตาฉัน

E F#m

อาจเป็นเพียงแค่ความฝันที่มันไม่กลายเป็นจริง

E F#m

อยากมีตัวเธอนั้นไว้ให้ฉันได้แอบอิง

A Am E A/ E A (1)

หากรักครั้งนี้เป็นจริง จะไม่ยอมทิ้งไป

(*,**,**)

Solo : E/F#m/A (2) Am จะไม่ยอมทิ้งไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลงรอ

Intro : Fm7 C (2)

Fm7 C E
เสียงเธอ ดังอยู่ในใจ
Fm7 C E
คิดถึงเธอ อยู่ในใจ
F Fm Am CFm7C
เธอนั้นอยู่ที่ใด
Fm C E
ละเมอถึงเธอร่ำไป

Fm7 C E
เผลอไป แค่เพียงได้เจอ
Fm7 C E
เมื่อไร จะได้พบเธอ
Fm C E
หัวใจฉันบินหาเธอ
F Fm AmG
แล้วใจเธออยู่ที่ใด

C F
* จะรอเธอ แม้ว่าเธอจะอยู่กับใคร
C F
จะรอเธอ แม้ใจเธอจะมีผู้ใด
C F
จะรอเธอ แม้ว่าทางจะไกลแสนไกล
C F
จะรอเธอ อยู่ตรงนี้ตลอดไป
(*)
C F C F C F
จะรอเธอ จะรอเธอ จะรอเธอเสมอไป
C Fm7 C Fm7 C
จะรอเธอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลงมองข้าม

Intro : C Em Fm FG

C Em Fm7
ฉัน.....เคยมอง ไม่เคยลึกถึงใจ

C Em Fm7
มอง.....ข้ามไป ดูเพียงสิ่งสวยงาม

C Em Fm7
แล้ว..... .....วันหนึ่ง ก็เกิดมีคำถาม

C Em Fm7
ว่าความสวยงาม ที่จริงอยู่ที่ใด

Em Fm7
* จนได้พบเธอ ก็เจอความจริงข้างใน

<u>แร็พ</u> วันที่เธอเข้ามามันทำให้ใจของฉันต้องลอยไป
วันที่เธอห่างไกลมันทำให้ใจของฉันนั้นคิดถึง
เธอรู้ไหมมันทำให้ใจของคนไม่เคยซึ้ง
ยกให้เธอนั้นเป็นที่หนึ่งในดวงใจ

Em Fm Dm
มันอยู่ที่ใจ แสนดีของเธอ ทำให้เจอความจริงของใจ

Solo : Em Am/ (2) Em

Fm7 Em
** ยอม ฉันยอมให้เธอทั้งใจ

Fm7 Em
ยอม เพราะเธอดีมากมาย

Fm7 Em
ยอม ยอมแพ้ความดีของใจ

Fm7 Em Fm7
ยอม หมดแล้วทั้งใจ ฮู ฮู (ให้เธอ)

(*,**)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลงหันกลับมา

Intro : D Em (4)

D/Em D/Em D/Em D/Em
เธอ อย่าเพิ่งน้อยใจ ว่าทำไม จึงโชคร้ายแบบนี้
D/Em D/Em
ที่ เธอเจอ มันอาจน้อยไป
D/Em D/Em
เธอ รู้ไหม ยังมีใครยิ่งกว่านี้
Bm G
* ยังมีคนมากมาย ที่โชคร้าย กว่าเธอ
Bm G
ที่เขาไม่เคยพบเจอ สิ่งดีๆ
Bm G
สุขนั้นอยู่ที่ใด มันไม่ไกล นักหรอก
Bm G
เพียงแค่เธอบอก พอใจที่มี แค่นี้ก็สุขใจ

Solo : D Em

D Em D Em
หาก วันหนึ่ง เธอล้มไป
D Em D Em
ไม่ มีใคร ยื่นมือให้เธอ
D Em D Em
ให้ เธอจำ ไว้เสมอ
D Em D Em
ที่ เธอเจอ มันอาจน้อยไป

(*)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวดนตรีของวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม

วงแอลกอฮอล์ริทึ่มเป็นวงที่มีความสามรถทางดนตรีหลากหลาย สามารถเล่นดนตรีได้หลายแนวเพลง ดังนั้นในอัลบั้มนี้ของพวกเขาจึงประกอบไปด้วยแนวเพลง 4 แนวดังต่อไปนี้

1. สกา (Ska)

เกิดขึ้นประมาณปี ค.ศ. 1960 ก่อนหน้านั้นดนตรีใน Jamica ก็เป็น Bigband เล่นเพลงบรรเลงเต้นรำกันออกไปในทาง Jazz และเล่นเพลง Pop, R n' B, เพลง Top10 ที่มาจากฝั่งอเมริกา นอกจากนั้นก็ยังมีเพลงพื้นบ้านในหลายๆรูปแบบ (มาจากหลายๆเผ่า) ในปี 1960 กระแสของ Rock n' Roll มันทำให้โลกทั้งโลกเต้นไปกับมัน ผู้คนบนเกาะจาไมก้าก็อยากจะเต้น ในตอนนั้นผู้คนบนเกาะชอบ Rock n'Roll ทั้งการแต่งกาย การเต้นรำและดนตรี คือพยายามจะเป็น แต่ภาพที่ออกมาขัดกับธรรมชาติมากเลย สำหรับการที่คนผิวดำใส่ชุดแบบ Elvis เต้นรำ ร้องเพลงแบบElvis ต่อมาจึงมีชายคนหนึ่งที่เป็นต้นกำเนิด และเป็นคนปูรากฐานของดนตรีจาก Jamaica Clement เขาชื่อ Coxsone Dodd เขาเป็น DJ คนแรกของ Jamaica เขาเป็นคนแรกที่หาตู้ลำโพงใหญ่ๆมาจากAmerica บรรทุกใส่รถกระบะขับไปเล่นเพลงริมหาด Sound System มาจากเขานี้เอง นอกจากนั้นเขาก็ทำร้านขายแผ่นเสียง ทำ Dance Hall โรงเต้นรำ เป็นที่นิยมอย่างมากใน Kingston จนกระทั่ง กระแส Rock n'Roll เข้ามา Coxsone มองดูพี่น้องคนเกาะพยายามจะเต้นและร้องแบบ Elvis แต่ Coxsone บอกว่า "เราต้องทำ Rock n'Roll ในแบบของเราเอง แบบ Jamaica" เขาจึงไปหาเพื่อนๆนักดนตรี (Donmmon,Roland Alhonso, Ernest Ranglin) ให้ทำ band และคนกลุ่มนี้เองคือตำนานของ SKA "The SKATALITES" หลังจากนั้นก็ไปบรรเลงกันในโรงเต้นรำคนชอบกันมาก หลังจากนั้นนาย Coxsone ก็ทำบริษัท studio One ผลิตผลงานมากมายหลายคนและมี Bob Marley เป็นหนึ่งในนั้น

2. ร็อกแอนโรล (Rock n'Roll)

เป็นดนตรีประเภทที่ใช้เครื่องดนตรีไม่กี่ชิ้น มีกีตาร์ ดับเบิ้ลเบล กลอง ออร์แกนและแซกโซโฟน มีจุดเด่นคือ จังหวะคึกคัก เสียงดัง ใช้กีตาร์ไฟฟ้า คำร้องง่ายๆ ติดหูมีท่อนสร้อย, เปี่ยมพลัง, แรงและที่สำคัญที่สุดคือศิลปินต้องดูมีสไตล์ ลักษณะทั้งหลายที่กล่าวมานี้คือสิ่งที่ตรงกับใจวัยรุ่นมาก Rock'n'Roll คือสิ่งที่เปิดโฉมดนตรีสมัยใหม่ ซึ่งแตกแขนงเป็นอีกหลายๆอย่างตามมา นักร้อง Rock n' Roll ที่ดังที่สุด คือ Elvis Presley ดนตรีของเขาสามารถจัดอยู่ในกลุ่มย่อยที่เรียกว่าRockability (ดนตรี Rock ผสมดนตรีพื้นบ้านทางใต้ของสหรัฐ)Elvisจัดเป็นIdolที่อมตะมาก ด้วยหน้าตาที่หล่อเหลา วิธีการร้องอันเป็นเอกลักษณ์การเต้นโยกและคลึงที่กระชากใจสาวแก่แม่หม้าย เพลงไพเราะกินใจที่ยังสามารถเล่นและฟังกันอยู่จนถึงทุกวันนี้ยุค 1950 เป็นยุคที่ดนตรีสไตล์ของ Rock n' Roll และ Rockability ขึ้นถึงจุดที่ฮิตที่สุด วัยรุ่นต่างแต่งกายเลียนแบบขวัญใจของเขาซึ่งเน้นความเท่ โฉบเฉี่ยว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดูดี เนี้ยบ นักร้อง นักดนตรีวงเด่นๆได้แก่ Elvis presley , Carl Perkins, Fats Domino, Gene Vincent, Eddie Cochran, Buddy Holly, Chuck Berry, Jerry Lee Lewis, Riches Valens และ Stray Cats

แนวแฟชั่น : การแต่งกายของพวกวัยรุ่นที่ชอบ Rock n'Roll เน้นแนวสบายๆ หรือเต็มที่ซึ่งแล้วแต่กาลเทศะ ผู้ชายถ้าเป็นกลางวันจะเป็นเสื้อเชิ้ตแขนสั้น ผ้าเรยองสีสันสวยงามมีลวดลายลูกเล่นต่างๆ เช่น การปัก การต่อผ้า ปกแหลมหรือปักปกนก อาจเป็นเอวลอย รองเท้าหนังมีลวดลาย หรือรองเท้าผ้าใบสไตล์โบราณในบางโอกาส กางเกงยีนส์ทางตรงใหญ่ของลีวายส์ หรือลี, แรงเลอร์ เสื้อแจ็คเก็ตจะเป็นเสื้อกีฬาสไตล์อเมริกัน ตัวกับแขนคนละสี หรือเสื้อหนัง ถ้าออกงานกลางคืนจะเป็นชุดสูทแบบโฉบเฉี่ยว ทรงผมไว้ยาวข้างหน้า หวีเสยไปข้างหลัง ใส่น้ำมันเยอะๆ ผู้หญิงอาจเป็นชุดคอวีหรือเสื้อเชิ้ต กระโปรงบานกับถุงเท้าขาว หรือกางเกงเข้ารูปสี่ส่วนรองเท้าหุ้มส้น ดับผมหรือผูกโบว์ มีที่คาดผม

3. ดิสโก้ (Disco)

เป็นดนตรีร็อคที่ถูกบดบังด้วยดนตรีเต้นรำซึ่งทุกคนสามารถร่วมสนุกด้วยกันได้ วัฒนธรรมใหม่ของวัยรุ่นซึ่งจะแต่งกายสวยงามออกไปสนุกกันในยามค่ำคืน ดนตรีประเภทนี้มีจังหวะเหมาะสมกับการเต้นรำ ดึกดัก เสียงร้องเป็นเสียงโทนสูง Contrast กับ Beat ที่หนักกระแทกกระทั้น ซ้ำไปซ้ำมา เนื้อหาก็เกี่ยวกับความสนุกสนาน และมองโลกในแง่ดี ปัจจุบัน Disco มีการคลี่คลายไปเป็นรูปแบบที่ซับซ้อนและเป็น Electronic มากขึ้น นักร้อง นักดนตรีวงเด่นๆ ได้แก่ Bee Gees , Gloria Gaynor, Village People และ Domena Summer

แนวแฟชั่น : เป็นแนวสุภาพออกไปทางหรูสำหรับเที่ยวกลางคืน ผู้ชายมักจะใส่เสื้อเชิ้ตปกใหญ่มาก ปลดกระดุม 2-3 เม็ด ใส่สร้อยคอ กางเกงขาบาน รองเท้าหนังส้นตึกใช้คู่สีแปลกๆ ไม่ใช้สีขรึมๆ ผู้หญิงจะใส่กระโปรงผ้าพลิ้วๆ เสื้อเปิดไหล่หรือสายเล็ก แต่งหน้าจัด ผมดัดหยิกหรือเกล้าหลวมๆ รองเท้าสานส้นแหลมสูง บางทีใช้วัสดุที่มีความแวววาว เช่น กระเป๋าถือสีเงิน แว่นใหญ่ เลนส์สีชา หรือแว่น Ray Ban ทรงตั๊กแตน

4. ฟังค์ (Funk)

หมายถึงดนตรีที่ถูกชื่นชมเกี่ยวกับคุณลักษณะเฉพาะตัวในเรื่องความหยาบ ไม่ประณีต มีการเชื่อมส่วนประกอบของดนตรี jazz ดนตรี soul ดนตรี blues มีลักษณะพิเศษ คือ ใช้การลัดจังหวะดนตรี มีเสียงเบสที่หนักและเสียงซ้ำๆกันหลายสิบปีมาแล้ว ในภาษาพูดปกติ กลิ่นไอของเรื่องเพศเกี่ยวโยงถึงฟังค์ อย่างน้อยที่สุด พจนานุกรมที่เป็นที่นิยมเล่มหนึ่งในปลายยุค 70s ก็นิยามว่ามันมีกลิ่นไอของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางเพศ Funk ถูกใช้เป็นที่แพร่หลายโดยทั่วไปว่าเป็นคำที่พูดถึงเรื่องสกปรกเปรอะเปื้อนใดๆหรือความไม่ราบรื่น โดยเฉพาะเรื่องการเลื่อมใสบูชารูปกายภายนอก คำว่า Funk โดยปกติแล้วถูกยึดถือว่าเป็นความแข็งกระด้างหรือความหยาบโลน ตอนปลายยุค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

50s และต้นยุค 60s เมื่อ Funk และ Funky ถูกใช้เพิ่มขึ้นอย่างมากในเนื้อหาของข้อความทางดนตรีที่มีจิตวิญญาณ แต่คำนี้ก็ยังพิจารณากันว่าหยาบคาย ไม่เหมาะสมสำหรับใช้ในกลุ่มที่สุภาพ นักดนตรีชาวแอฟริกัน-อเมริกันประยุกต์ Funk แบบดั้งเดิมให้เป็นดนตรีที่มีจังหวะช้า นุ่มนวล และภายหลังด้วยการใช้คอมพิวเตอร์ ทำให้ท่วงทำนองเรียกร้องความสนใจ รูปแบบแบบแรกๆของดนตรีแบบนี้กำหนดแบบแผนสำหรับนักดนตรีรุ่นต่อไป คือ ดนตรีช้าๆ เซ็กซี่ ผ่อนคลาย มีเสียงสดใสของดนตรีแจ๊สเป็นท่อนสั้นๆ ซ้ำๆขึ้นมาและเหมาะสำหรับใช้ในการเต้นรำ funky เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาโดยทำให้เหมือนกับแบบฉบับเพื่ออธิบายลักษณะดังกล่าว

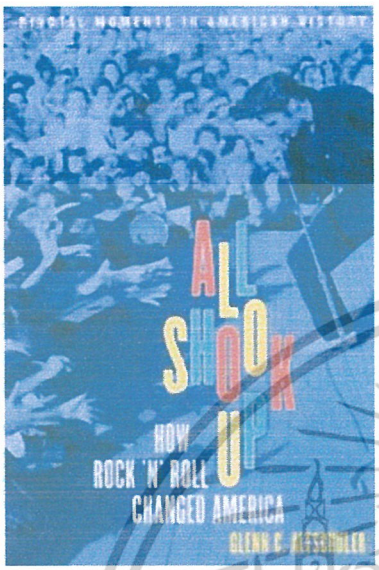
ตัวอย่างรูปแบบของกราฟฟิกที่มักนิยมใช้กับแนวดนตรี

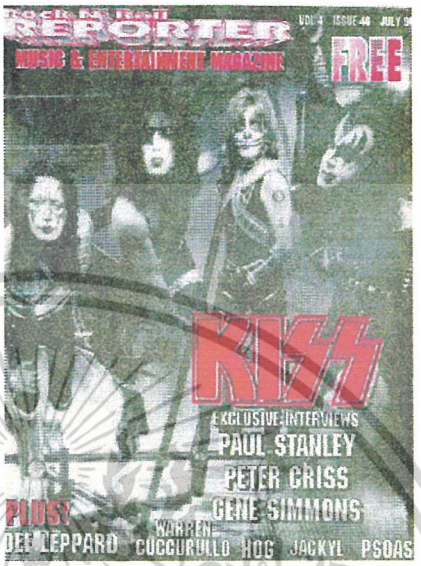
1. สกา (Ska)

เพราะเป็นแนวเพลงที่เริ่มมาจากจาไมก้า สไตล์ของกราฟฟิกที่เกี่ยวข้องกับเพลงสกา จึงอิงศิลปะสไตล์จาไมก้า คือ การใช้สีตัดกันแรงๆ และมีสีเขียว เหลือง แดง และดำ เยอะเพราะเป็นสีธงชาติของประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ร็อคแอนด์โรล (Rock'n Roll)



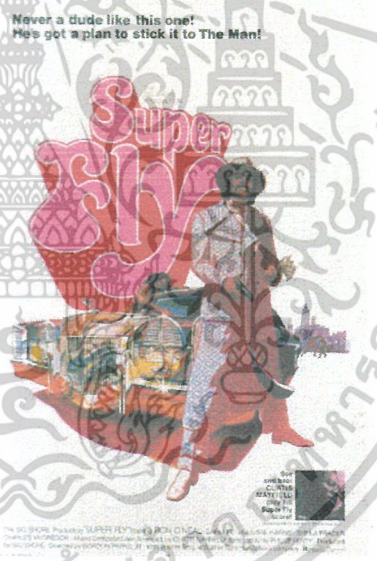


ส่วนใหญ่แนวกราฟฟิกที่มักนำมาใช้กับแนวดนตรีนี้มักจะมีความขรึม และดุดันกว่าแนวเพลงอื่นๆ มักใช้ภาพจริงเป็นส่วนประกอบ ตัวอักษรจะไม่ประดิษฐ์ให้มีลวดลายมากมายและอ่อนช้อย แต่จะใช้ฟอนต์รูปแบบธรรมดาที่อาจจะมีการตกแต่งดัดแปลงเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

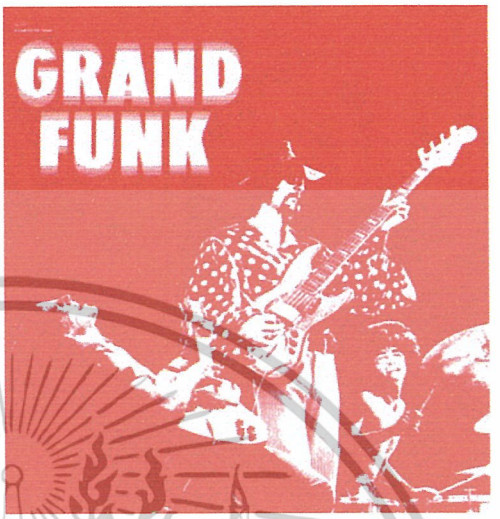
3. ดิสโก้ (Disco)

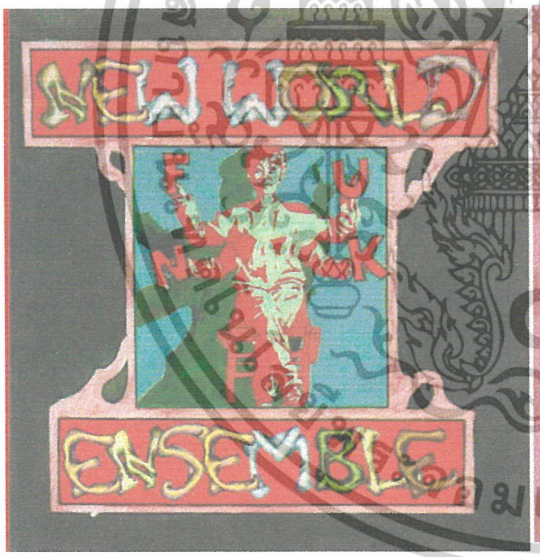


กราฟฟิกที่นิยมใช้กับแนวเพลงนี้มักจะจับเอาบรรยากาศบนเวทีเต้นรำมาใช้ และส่วนใหญ่ในยุคหลังๆมา ถ้าพูดถึงดิสโก้ก็มักจะนึกถึงหรือติดภาพของภาพยนต์เรื่อง Saturday Night Fever ไม่ว่าจะเป็นท่าเต้น ฟลอร์เต้นรำที่มีพื้นกระจกติดไฟสี ดิสโก้บอล สีสันที่ใช้มักเป็นสีที่สดใส ตัวหนังสือมักจะใช้ฟอนต์ประดิษฐ์ที่ค่อนข้างจะมีความหวือหวา และมีรายละเอียดเยอะ และถ้าสังเกตดีๆจะเห็นว่ามักใช้ตัวหนังสือที่มีขอบล้อมรอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
61154

4. ฟังค์ (Funk)





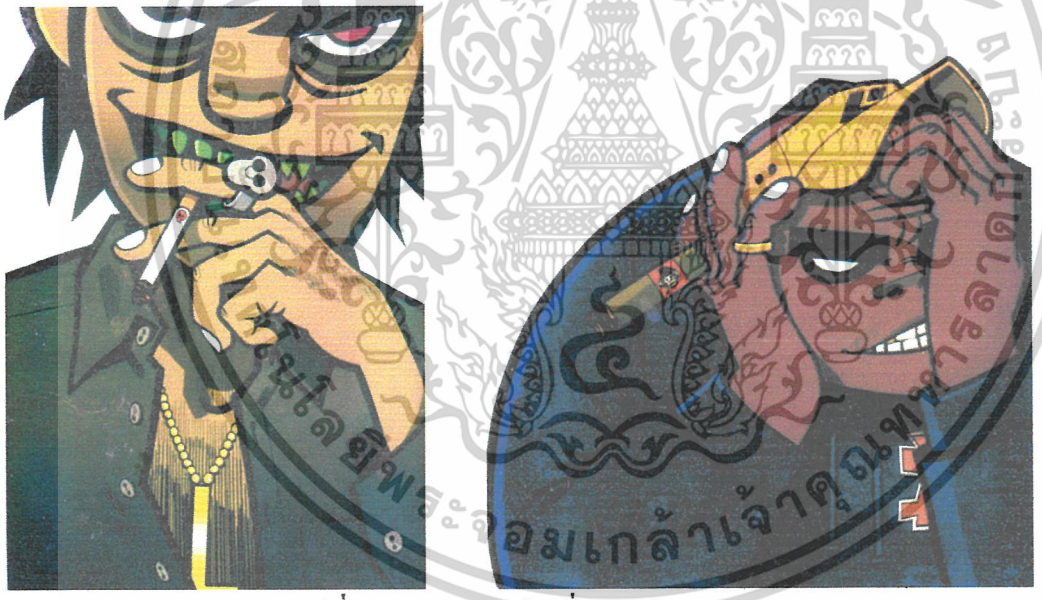
ตัวอย่างปกซีดีของศิลปินต่างๆที่อยู่ในกลุ่มฟังค์ จากที่เห็นมาส่วนใหญ่ดนตรีแนวนี้มักจะใช้กราฟฟิกที่ใช้สีน้อย มีแค่ 2-3 สี และมักใช้กราฟฟิกแบบตัดทอน โดยจะไม่มีรายละเอียดมาก รูปแบบของตัวหนังสือที่ใช้ค่อนข้างจะหลากหลายไม่มีหลักเกณฑ์ที่แน่นอนหรือจุดเด่นที่ชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การใช้อนิเมชั่นในธุรกิจเพลง

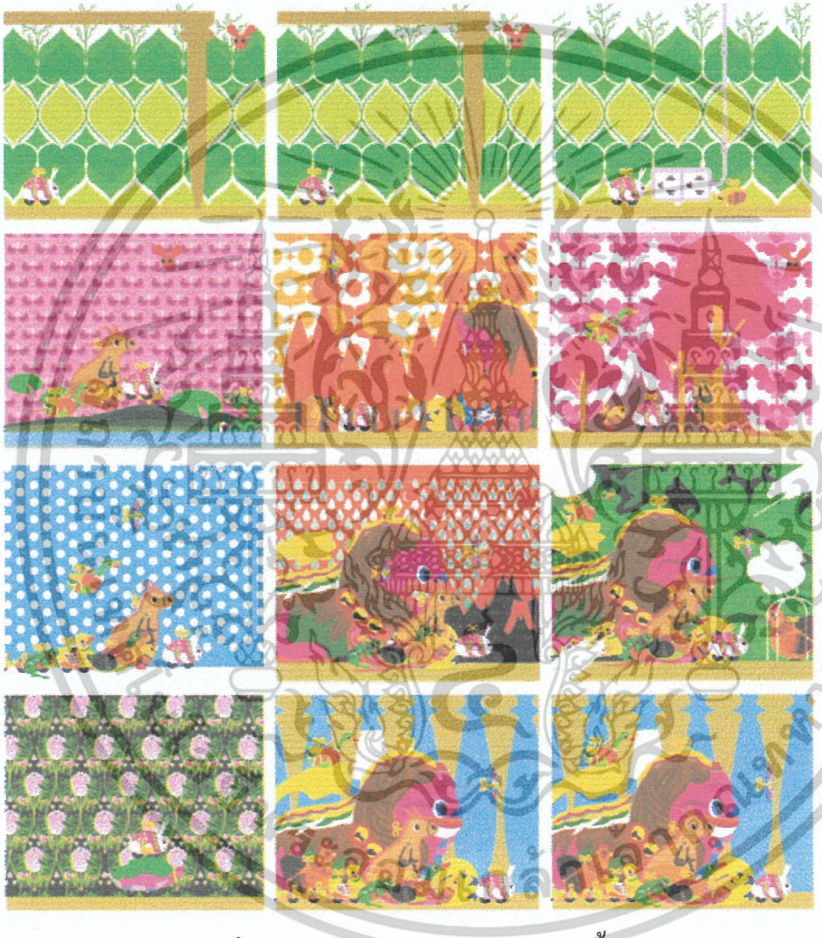
ปัจจุบันในขณะที่ธุรกิจเพลงมีการแข่งขันกันอย่างสูงทำให้แต่ละค่ายต้องหาวิธีสร้างภาพลักษณ์แรงจูงใจ หรือจุดเด่นเพื่อดึงดูดผู้บริโภค การ์ตูนอนิเมชั่นก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่นิยมมากทั้งในวงการเพลงไทยและวงการเพลงต่างประเทศ ยกตัวอย่างศิลปินต่างปรระเทศที่ใช้อนิเมชั่นเป็นภาพลักษณ์ของวงที่เด่นๆก็คือวง Gorillaz ซึ่งสไตล์ดิบๆเถื่อนๆของตัวการ์ตูนที่มีหน้าตาและบุคลิคที่ถอดแบบมาจากสมาชิกในวง ช่วยเสริมจุดเด่นและสร้างความน่าสนใจให้กับวงมากทีเดียว



รูปที่ 4.1 ภาพจากอนิเมชั่นบางส่วนของวง Gorillaz

หรือในวงการเพลงบ้านเราก็มีการนำอนิเมชั่นอย่างแพร่หลายทั้งเพลงไทยสากล หรือเพลงลูกทุ่ง ไม่ว่าจะใช้เป็นตัวการ์ตูนเลียนแบบคาร์แรคเตอร์ของศิลปิน อย่างเช่นวงไชน่าดอล หรือทำเฉพาะมิวสิควิดีโอเป็นเพลงๆไปอย่างเช่น มิวสิควีดีโอที่ได้รับรางวัลและคำชมอย่างหนาหูทั้งในประเทศและประเทศอื่นในแถบเอเชียอย่างเพลง Outtaspace ของจอนนี่ อันวา หรือเพลง น้ำหวาน จากอัลบั้ม About POP2 ของค่ายหัวลำโพงริดดิม ดังภาพในตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.2 ภาพจากมิวสิควีดีโอเพลงน้ำหวาน

ดังนั้นการที่ข้าพเลือกใช้เทคนิคอนิเมชั่น ในโครงการส่งเสริมภาพลักษณ์วงแอลกอฮอล์ริทึ่ม อาจจะไม่ใช่เทคนิคที่แปลกใหม่แต่อย่างใด แต่เป็นเทคนิคนี้กำลังเป็นที่ต้องการจับตา และเป็นที่นิยมอย่างสูงมากในวงการเพลง อีกทั้งยังใช้ต้นทุนน้อย และสามารถถ่ายทอดจินตนาการ และเรื่องราว แนวคิดต่างๆได้อย่างหลากหลายไร้ขีดจำกัด ทำให้อนิเมชั่นเป็นเทคนิคที่เหมาะสมที่สุดด้วยประการทั้งปวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิคภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชั่น

เทคนิคภาพยนต์อนิเมชั่น (Animation Techinques) คำว่า animation ครอบคลุมถึงเทคนิคการทำหนังต่างๆ ซึ่งทุกๆเทคนิคนั้นมีสองลักษณะใหญ่ๆ คือ ลักษณะแรก เป็นการถ่ายทีละเฟรมหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การสร้างภาพเคลื่อนไหว (create motion) และลักษณะที่สอง เป็นการบันทึกการเคลื่อนไหว เช่น ในภาพยนตร์ประเภท live-action มีการถ่ายทำเป็นช๊อต หรือเทค (take) และซีน (scene) ที่มีความยาวตั้งแต่ไม่กี่วินาที จนถึงหลายนาที ในแต่ละช๊อต เป็นการบันทึกการเคลื่อนไหวที่มีกล้องคอยจับภาพของแอ็คชั่นที่แสดงแล้วบันทึกลงบนแผ่นฟิล์ม ส่วนอนิเมชั่นต้องอาศัยการเขียนภาพ สร้างภาพ หรือสามารถขยับภาพให้เคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงแอ็คชั่นในระหว่างการถ่ายทำแต่ละเฟรมได้ โดยใช้จำนวน 24 ภาพ ต่อวินาที ความแตกต่างของการสร้างความเคลื่อนไหวคือแอ็คชั่นของอนิเมชั่นมีภาพประกอบเป็น art work คงเหลืออยู่ แต่สำหรับ live-action นั้น มองไม่เห็นงาน art work คงเหลือแต่ภาพแอ็คชั่น ที่อยู่บนแผ่นฟิล์ม เช่นเดียวกับ อนิเมชั่น

หลักใหญ่ของเทคนิคอนิเมชั่นคือวัสดุและวิธีที่นำมาใช้ผลิตที่สร้างความตื่นตา ตื่นใจ ความบันเทิง และความรู้แก่ผู้ดูมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มของศตวรรษแล้ว

1. เทคนิคอนิเมชั่นสองมิติ (Two-dimensional)

1.1 เซลป็นวิธีสร้างอนิเมชั่นแบบดั้งเดิมที่ใช้กันมาตั้งแต่ยุคสมัยแรกๆของ Disneyจนถึงยุคสมัยอนิเมชั่นสั้นๆสำหรับทีวีในวันเสาร์ ส่วนคำว่า cel มาจากคำว่าCelluloidเป็นแผ่นใสที่นักเขียนอนิเมชั่นเขียนภาพ และลงสีสำหรับการถ่ายทำ ใช้กันมายาวนานตั้งแต่มีการประดิษฐ์เซล ขึ้นครั้งแตกในปี 1915 ต่อมาจึงใช้เป็นมาตรฐานสำหรับการทำอนิเมชั่นด้วยเทคนิคเซล

1.2 อนิเมชั่นภาพเขียน (Dreqn on Paper) เทคนิคเซลอนิเมชั่นนั้นมักให้ขอบเส้นของภาพตัวการ์ตูนมีขอบแข็งและมีสีอยู่ในขอบเส้นบนพื้นที่ราบเรียบซึ่งอาจไม่เหมาะหรือไม่ถูกใจกับคนเขียนภาพบางคนที่มีสไตล์การเขียนภาพที่แตกต่างออกไป หรือชอบสไตล์การเขียนภาพลายเส้นแบบดั้งเดิมเพราะอาจรู้สึกว่าให้การเคลื่อนไหวที่นุ่มนวลมากกว่า และให้น้ำหนักแสง เงา ช่วยรักษาชั้นผิวของภาพเขียนด้วยเทคนิคการเขียนภาพบนแผ่นกระดาษซึ่งเป็นแบบเก่าดั้งเดิม ภาพยนตร์อนิเมชั่นที่ได้รับรางวัลของSara Pettyในเรื่อง Furies ที่เขียนด้วยดินถ่าน (Charcoal) บนพื้นผิวกระ ดาษ ที่มีเนื้อหยาบ และลงสีด้วย oil pastels ทุกแผ่นเป็นภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่เกิน 3 นาที หนังแสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวของแมว สัตว์เลี้ยงของเธอ ภาพที่ปรากฏออกมาเป็นโลกแห่งสีสันระ ยิบระยับค่อยๆเปลี่ยนรูปทรงของแมวไปมาอย่างน่าทึ่ง ในภาพยนตร์เรื่อง Syrinx (1965) ของ Ryan Larkin แสดงให้เห็นความใคร่ ของเทพครึ่งคนครึ่งแพะ (God Pan) ใช้เทคนิคการเขียนด้วย Charcoal โดยเขียนไปลบไป แล้วแต่งเติมภาพไปทีละเล็กละน้อย พร้อมกับการถ่ายทำ ด้วยกล้องไปพร้อมๆกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ปรากฏให้บรรยากาศแห่งความรู้สึกเล้าโลมทางเพศ เข้ากับดนตรีของ Chussy ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Walking (1966) และเรื่อง Street musique (1972) ที่เป็นผลงานของRyan Lakin เช่นเดียวกันที่เขียนด้วยสีหมึกบนแผ่นกระดาษทำให้เกิดเทคนิคของภาพเป็นรอนฟูภาพแต่ละแผ่นมีน้ำหนักสีแตกต่างกัน มีความเข้มและบางของสีหมึกขณะที่กำลังแห้งในปี 1978 ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลประเภทอนิเมชั่นสั้นเรื่อง special deliverly ภาพเขียนด้วยเทคนิคดินสอสีไม้ (colored pencil) ให้สีที่ค่อยๆเปลี่ยนไปเข้ากับสไตล์ของอนิเมชั่นและยังเปลี่ยนระยะและสัดส่วนของภาพอีกด้วยซึ่งEunice ผู้กำกับร่วมได้อธิบายย่อๆว่า ทำไมการเขียนภาพ ใน Art work สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้มีขนาดเล็กกว่ามาตรฐานการเขียนอนิเมชั่นทั่วๆไป คือใช้ขนาด 5x6.5 นิ้วแทนที่จะใช้ขนาดมาตรฐาน 10.5x12.5 นิ้ว เนื่องจากต้องการประหยัดเวลาลงสีทำให้การทำงานรวดเร็วขึ้น อย่างไรก็ตาม เหตุผลนี้อาจเป็นเหตุผลส่วนตัวสำหรับเทคนิคภาพยนตร์ขนาดสั้นๆนี้ แต่อาจไม่เหมาะกับภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่องยาวๆ ที่ต้องการรายละเอียด และคุณภาพสูง

1.3 เทคนิคอนิเมชั่นหุ่นตัดจะมีตัวเชื่อมต่อภาพที่แยกกันเป็นชิ้นๆให้เชื่อมเป็นตัวเดียวกัน เวลาถ่ายจะใช้วิธีการขยับชิ้นส่วนเหล่านั้นทีละน้อย และถ่ายทีละเฟรม วัสดุที่ใช้มักเป็นกระดาษแข็งมีน้ำหนักหรืออาจเป็นกระดาษการ์ดบอร์ดที่บางตัดเป็นชิ้นเล็กๆได้ง่ายๆ และเบาแต่มีความแข็งแรงเพียงพอ ทนทานต่อการจับต้องสำหรับการถ่ายทำที่ต้องขยับซ้ำไปมาหลายๆครั้งได้ และส่วนที่เชื่อมแขนขาของตัวการ์ตูนทำได้หลายวิธี อาจใช้เส้นลวดหรือตาไก่ที่มีขนาดเล็กๆ ตอกเชื่อมติดกันเพื่อให้ง่ายต่อการขยับและหมุนไปมาได้ง่ายสำหรับชิ้นส่วนแต่ละชิ้น อาจลงสีให้สวยงาม และถ้าหากมีการใช้ภาพระยะใกล้ (close-up) ควรมีการทำหุ่นขนาดใหญ่กว่าที่มีรายละเอียดเฉพาะแยกขึ้นมาต่างหาก เพราะหากใช้ภาพระยะใกล้ตัวเดียวกันกับหุ่นตัดตัวเล็กรายละเอียดน้อยที่ใช้ถ่ายเต็มตัวนี้อาจทำให้เห็นรายละเอียดที่อยากและไม่สวยงามของหุ่นได้ นอกจากนี้ถ้ามีการทำหัวของหุ่นตัดที่มีใบหน้าแสดงความรู้สึกแตกต่างกันออกไปหลายๆหน้า จะช่วยให้ตัวละครของหุ่นตัดนี้สามารถแสดงอารมภ์ออกมาได้สนุกสนานขึ้น ผู้ทำอนิเมชั่นหุ่นตัดที่มีชื่อเสียงได้แก่ Lotte Reiniger ในเรื่อง The adventures of prince achmed เป็นหุ่นตัดที่ซับซ้อน ใช้แสง Silhouette และในระยะต่อมาได้มีการทำหุ่นตัดที่มีเนื้อหาเป็นนามธรรมมากขึ้น แตกต่างจากเรื่องนิทานของ Reiniger ส่วนผลงานของ Alan Slasor ในเรื่อง Tangram ใช้เทคนิคหุ่นตัดเป็นรูปทรงเรขาคณิต สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และทรงกลม นำมาจากการออกแบบ ของจีนในยุคแรกๆ โดยนำมาผสมผสานกันเป็นรูปสัตว์สไตล์ต่างๆ การทำอนิเมชั่นหุ่นตัดนี้ ได้รับความนิยมกันมาก ในกลุ่มเด็กนักเรียนชั้นประถมของสหรัฐอเมริกาเพราะไม่ต้องเตรียมการมาก เมื่อตัดรูปต่างๆเรียบร้อยแล้วนำมาวางบนพื้นหลังแล้วเปิดไฟ ก็สามารถถ่ายได้เลย และไม่ต้องใช้เวลามากในการถ่ายทำก็เสร็จสมบูรณ์ได้ในระยะเวลาสั้นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 อนิเมชั่นหุ่นตัดบนแผ่นเซล (Cutouts on Cel) นักทำอนิเมชั่นบางคนอาจต้องการที่จะผสมผสานเทคนิคหุ่นตัดกับเซลอนิเมชั่นเข้าด้วยกัน ที่จะช่วยให้การทำงานรวดเร็วขึ้น โดยไม่ต้องวาดลงบนแผ่นกระดาษทุกภาพ แต่ใช้วิธีตัดภาพแล้วติดลงบนแผ่นเซลแทน และวิธีนี้นักเขียนอนิเมชั่นไม่จำเป็นต้องเขียนภาพฉากหลังทุกๆแผ่น ภาพยนตร์หุ่นตัดบนแผ่นเซลที่ดีเรื่องหนึ่ง คือ เรื่อง E เป็นเรื่องเสียดสีล้อทางการเมือง ของ Bretislav Pojar เป็นเทคนิคที่ช่วยย่นระยะเวลาการทำงานของเขาลงได้มาก

1.5 โฟโต้คีเนซีส (Photokinesis) เป็นเทคนิคพิเศษที่ทำให้ภาพนิ่งมีความเคลื่อนไหว โดยใช้ภาพนิ่งจากภาพถ่ายรูปจากหนังสือแม็กกาซีนต่างๆ ภาพคอลลาจ และภาพเขียน ซึ่งภาพเหล่านี้เป็น art work ที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ไม่เป็น pattern ที่ต่อเนื่องกัน แล้วนำมาถ่ายทำคล้ายเทคนิคหุ่นตัด ติดลงบนแผ่นเซล ที่จะทำให้เกิดความหลากหลายของภาพตระการตา ในผลงานของ Frank Mouris ที่นำตัวหนังสือนับพันตัวจากแม็กกาซีนและแคตาล็อกมากมายในภาพยนตร์เรื่อง Frank Film ได้เทคนิคภาพคอลลาจละลานตา ให้ความหมายของอัตชีวประวัติและการเสียดสีสังคมบริโภค ซึ่งได้รับรางวัลออสการ์ในปีค.ศ. 1973 ส่วน Mike ได้ผสมผสานวัสดุจากหนังสือแม็กกาซีน แคตาล็อก และรูปลวดลาย pattern ต่างๆในภาพยนตร์เรื่อง Animato ซึ่งเป็นภาพยนตร์ show reel ของห้างสรรพสินค้าคล้ายกับงานโฆษณาภาพยนตร์เทคนิคโฟโต้คีเนซีสที่ดีเรื่องหนึ่ง โดย Dan McLaughlin กับ Chuck Graveman ใช้ภาพนิ่งหลายร้อยภาพแล้วถ่าย 2-3 เฟรมในแต่ละภาพ ซึ่งให้ผลทำให้เห็นแต่ละภาพนั้นในชั่วแวบเดียว บวกกับภาพที่นำมาเรียงไม่ต่อเนื่องกันให้ความหมายของประวัติศาสตร์ ศิลปะตะวันตกในรอบทศวรรษที่มีผลต่อจิตใจ แม้ว่าเสียงประกอบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จะดูธรรมดา แต่ก็น่าประหลาดใจที่ความยากของมันออกมาแล้วดูดี

2. เทคนิคอนิเมชั่นสามมิติ(Three-dimensional Techniques)

เทคนิคการถ่ายอนิเมชั่นสามมิติหรืออาจเรียกว่า stop-motion มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถ่ายหนังแบบ live-action ซึ่งใช้ฉากหลังประกอบเป็นโมเดลหรือหุ่นจำลองที่สร้างขึ้นมาอย่างธรรมดาจนถึงงานที่ประณีตมีรายละเอียดเหมือนจริง พร้อมด้วยการจัดแสง และใช้การถ่ายทำที่ละเฟรมที่คล้ายกับการถ่ายแบบเทคนิคสองมิติ การถ่ายแบบ stop- motion นี้ใช้เพื่อสร้างการเคลื่อนไหว มิใช่เป็นการบันทึกการเคลื่อนไหว มีข้อสำคัญที่ผู้ถ่ายต้องเข้าใจการเคลื่อนไหวของคนเพื่อให้ดูสมจริงในหุ่น จากการเคลื่อนไหวช้าๆ ถ่ายทีละเฟรมและเฟรมต่อเฟรม ด้วยเวลาหลายชั่วโมงสำหรับการถ่ายอนิเมชั่นแบบ stop-motion ที่มีความยาว 2-3 นาที เทคนิคอนิเมชั่นสามมิติ ได้แก่

2.1 อนิเมชั่นหุ่น (Puppet animation) ความหมายของคำว่า puppet animation คือ การถ่ายหุ่นสามมิติด้วยเทคนิคทีละเฟรม ส่วนวัสดุทำหุ่นมักได้แก่ ฟองน้ำ ไม้ ผ้า ยางเรซิน พลาสติก และอื่นๆ ซึ่งไม่ว่าจะใช้วัสดุใดก็ตาม ต้องมีโครงโลหะเป็นตัวยึดวัสดุเหล่านั้นไว้ และช่วยรักษารูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทรงของหุ่นให้เป็นรูปเป็นร่างขึ้น เช่น โครงของกระดูกสันหลัง ไหล่ ขน ขา ส่วนหัวอาจมีหลายใบหน้า ไว้สำหรับเปลี่ยนเมื่อต้องการแสดงอารมณ์ต่างๆกันส่วนสำคัญที่สุดของการทำอนิเมชั่นหุ่นข้อนี้คือ ข้อต่อระหว่างแขน ขาที่เชื่อมต่อติดกันเรียกว่า ball-and-socket ต้องมีความยืดหยุ่น แข็งแรง ขยับได้ทุกส่วนเสี้ยวของนิ้วทุกแอ็คชั่น ส่วนลำตัวอาจใช้วัสดุ เช่น เรซินหรือพลาสติกโฟม จะต้องหล่อขึ้นแล้วห่อหุ้มด้วยขนสัตว์ เสื้อผ้า หรือวัสดุอื่นๆที่มีรายละเอียดตาม character ของหุ่น บางครั้งการถ่ายทำภาพยนตร์อนิเมชั่นหุ่นแบบหุ่นชักหรือหุ่นเชิดมักได้รับความนิยมตามภูมิภาคในแถบประเทศที่มีธรรมเนียมนิยมเกี่ยวกับการชมหุ่นเหล่านี้อยู่แล้วที่เรียกว่า Puppet theatre เช่นในยุโรปตะวันออก นักทำอนิเมชั่นหุ่นชักที่มีชื่อเสียงในอดีต ได้แก่ Jiri Trnka ซึ่งดัดแปลงเรื่องจากบทละครของ Shakespeare ในเรื่อง Midsummer Night's Dream และเรื่อง The Hand ในปี 1977 Co Hoedman ได้รับรางวัล Oscar ประเภทอนิเมชั่นเรื่อง Sand Castle ซึ่งใช้หุ่นที่มีลักษณะแปลกประหลาด แนวแฟนตาซีทำด้วยฟองน้ำยาง สร้างเป็นโลกส่วนตัวขึ้นมา เมื่อถูกลมพัดก็ค่อยๆ ปรากฏออกมาจากเนินทรายที่ฝังอยู่ เทคนิคภาพยนตร์อนิเมชั่นหุ่นนี้มักสร้างกันเป็นสัตว์ประหลาดผสมกับ Special Effect ในภาพยนตร์ Live-action ประเภท Sci-fi ซึ่งใช้ฉากจำลองเป็นพื้นหลังบวกเข้ากับ Live-action ของนักแสดงทำให้ดูเหมือนจริงมากขึ้น

ผู้ถ่ายทำ Stop-motion ที่มีชื่อเสียง ได้แก่ Ray Harryhausen ผู้สร้างมนุษย์วานรยักษ์ในเรื่อง Mighty Joe Young และสัตว์ประหลาดในเรื่อง The Best From 20,000 Fathoms และในฉากของภาพยนตร์เรื่องอภินิหารขนแกะทองคำ หรือ Jason and the Argonauts (เฉพาะซีเควนส์นี้ ใช้เวลาถ่ายทำถึง 4 เดือนครึ่ง) ในบรรดาผลงานภาพยนตร์เทคนิค Stop-motion ที่สร้างชื่อเสียงมากที่สุด คือ เรื่อง The Empire Stikes Back ที่ต้องอาศัยฝีมือในการสร้างหุ่นและความชำนาญในการถ่ายทำที่มีความซับซ้อนให้ปรากฏออกมาได้เหมือนจริง เช่น ในภาพยนตร์ของ Tim Burton ที่สร้างความประทับใจเป็นอย่างมากให้กับคนดูในเรื่อง The Nightmare Before Christmas

2.2 อนิเมชั่นวัสดุ (Object Animation) ความแตกต่างที่สำคัญของอนิเมชั่นหุ่นและวัสดุ คือ ในประเภทหลังนี้คนดูรู้ว่าพวกเขากำลังดูวัสดุต่างๆเคลื่อนไหวได้ เช่น ใช้เมล็ดถั่ว ลูกปัด ดินน้ำมัน วัสดุเหล่านี้มิได้เห็นเป็น character เหมือนกับอนิเมชั่นหุ่น ซึ่งมีเทคนิคพื้นฐานอยู่ที่การเคลื่อนไหว คือ การขยับวัสดุทีละเล็กละน้อยก่อนการถ่ายในแต่ละเฟรม การถ่ายทำอนิเมชั่นวัสดุนี้มักถ่ายเหมือนกับเทคนิค 2 มิติธรรมดา เช่น งานภาพยนตร์ของ Ishu Patel ในเรื่อง Bead Game ที่ใช้ลูกปัดหลาหลายนับพันเม็ดเล่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงของมนุษย์ได้อย่างน่าอัศจรรย์ patel มีผลงานที่ยอดเยี่ยมหลายเรื่อง นอกจากนี้การถ่ายทำด้วยเทคนิคสามมิติด้วยวัสดุนี้ต้องคำนึงถึงเรื่องกล้อง ฉาก และการจัดแสงที่คล้ายคลึงกับอนิเมชั่นหุ่นการใช้วัสดุถ่ายทำ สามารถใช้ได้หลายอย่างขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการและความอดทนของคนทำอนิเมชั่น ดังเช่น John Brister

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ผลส้มมาทำอนิเมชั่นหยอกเย้ากับเพลงของ Busby Berkely ในเรื่อง Mandarin Oranges หรือใน ผลงานภาพยนตร์ของ John Wukaluk โดยใช้ผักผลไม้ เล่นดนตรีเข้ากับเพลง thanks God I'm Country Boy ในรายการโชว์พิเศษ John Denver มีผลงานแตงโมเต้นรำ ขณะที่ฟักทองมีผมเป็น เส้นๆเหมือนเชือกสวมหมวกหลวมๆกับแว่นตากลมๆ ส่วนงานของ Co Hoedman ได้สร้างโลก ของเล่นที่เป็นไม้ต่อตัวอักษรให้เป็นรูปร่างต่างๆในภาพยนตร์เรื่อง Tchou Tchou เป็นต้น อนิ เมชั่นวัสดุนี้นิยมนำมาใช้สอนการทำภาพยนตร์อนิเมชั่นของเด็กชั้นเล็กๆในสหรัฐอเมริกา เพราะ เด็กๆเรียนรู้ปัจจัยต่างๆของการทำอนิเมชั่นโดยการทำตุ๊กตาหรือของเล่นที่ตัวเองรักมาสร้างให้ เคลื่อนไหวเหมือนกับการชุบชีวิตของเล่นให้มีชีวิตขึ้นมา สร้างความสุขให้กับโลกของเด็กๆ

2.3 อนิเมชั่นดินน้ำมัน (Clay Animation) การทำอนิเมชั่นด้วยดินน้ำมันมีมานานแล้ว เป็น เทคนิคที่ได้รับความนิยมมากเทคนิคหนึ่ง เพราะดินน้ำมันให้ความรู้สึกยืดหยุ่นและให้รายละเอียด พื้นผิวเหมาะกับการใช้ถ่ายทำด้วย Stop-motion แต่มีข้อเสียในการถ่ายทำ คือ ดินน้ำมันละลายง่าย เมื่อถูกความร้อนจากโคมไฟขณะถ่ายทำ อย่างไรก็ตาม ดินน้ำมันยังเป็นเทคนิคที่น่าสนใจและ เหมาะกับการฝึกหัดทำอนิเมชั่นเนื่องจากดินน้ำมันมีราคาถูก และปั้นเป็นรูปต่างๆได้ง่าย ทำงานได้ สะดวกรวดเร็ว อาจไม่เหมาะกับอนิเมชั่นบางอย่างที่ต้องการเน้นรายละเอียดในปี 1974 Will Vinton และ Bob Gardiner ได้รับรางวัล Oscar ในเรื่อง Closed Mondays พวกเขาแสดงให้เห็นถึง การปฏิวัติเทคนิคของการถ่ายทำอนิเมชั่นดินน้ำมันที่ให้การเคลื่อนไหวที่ดูเหมือนจริง สามารถ แสดงความแตกต่างทางสีหน้าและอารมณ์ที่ซับซ้อนได้ พวกเขาได้คิดคำว่า Claymation โดยใช้ดิน น้ำมันปั้นหุ้มอยู่ภายนอกโครงที่สามารถขยับได้คล้ายกับอนิเมชั่นหุ่น ในส่วนที่เป็นโครงกระดูก คือ โลหะที่หุ้มด้วยดินน้ำมันสีต่างๆ ดูเหมือนมีเนื้อหนังและเสื้อผ้าของหุ่น ในภาพยนตร์อนิเมชั่น เรื่อง Closed Mondays เป็นเรื่องเกี่ยวกับคนเมาหลุดเข้าไปในพิพิธภัณฑ์ที่ปิดแล้ว ได้เห็นภาพเขียน ต่างๆมีชีวิตขึ้น จุดเด่นของหนังเรื่องนี้ คือ เมื่อเขาเปลี่ยนจากหุ่นนิ่งๆไปเป็นหุ่นยนต์ ลูกโลก มือ และรูปปั้นของ Albert Einstein หลังจากนั้น Vinton และ Gardiner ได้แยกกัน แต่ทั้งสองยังคง สร้างผลงานที่ดีต่อมาหลายๆเรื่อง เช่น Gardiner ได้ทำหนังโฆษณาสาธารณะ (Public Service Announcement /PSA) เกี่ยวกับระบบนิเวศวิทยาให้กับสาธารณชน นอกจากนี้ยังมีผลงานเกี่ยวกับ ภาพยนตร์และงานเขียนต่างๆมากมาย ในขณะที่ Vinton ยังคงเปิดสตูดิโอของตนเองใน Portland รัฐ Oregon และยังได้รับรางวัลเกี่ยวกับภาพยนตร์ต่อมา เช่น เรื่อง The Legend of Rip Van Winkle และเรื่อง The Little Prince และตัวอย่างภาพยนตร์ concert ของ Bette Midler ในเรื่อง Devine Madness ผลงานภาพยนตร์ของทั้งสองนี้ได้รับการยอมรับมากมายในเทคนิคดินน้ำมันที่จัดว่าโดด เด่นที่สุด และเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักทำหนังอิสระอนิเมชั่นดินน้ำมันในยุคหลังๆต่อมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 พิซิเลชั่น (Pixillation) เป็นเทคนิคของอนิเมชั่นที่ใกล้เคียงกับการถ่ายทำภาพยนตร์ Live-action มากที่สุด ซึ่งทั้งตัวผู้แสดงและอุปกรณ์ประกอบฉากถูกถ่ายในลักษณะทีละเฟรม สร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ไม่สมจริง เป็นเทคนิคที่ทำตรงข้ามกับเทคนิคอื่นๆ เพราะใช้ผู้แสดงจริง แต่ให้การเคลื่อนไหวที่กระตุกเกินความเป็นจริง สร้างความเพลิดเพลิน ภาพยนตร์ที่ถ่ายด้วยเทคนิคพิซิเลชั่นในยุคก่อนๆที่น่าสนใจมีหลายเรื่อง เช่นเรื่อง The Wizard of Speed and Time โดยมี Mike Jittlov เป็นพ่อมดชุดเขียวที่ซูมผ่านโลกของ Hollywood ด้วยความเร็ว 500 ไมล์/ชั่วโมงในปี 1952 ภาพยนตร์เทคนิค Pixillation ที่ดีได้รับรางวัล Oscar ของ Norman McLaren ในเรื่อง Neighbors เขาแสดงให้เห็นว่า เทคนิคนี้สามารถสร้างความตึงเครียดได้ในภาพยนตร์ที่แสดงความรุนแรงผ่านผู้ชาย 2 คนที่เป็นเพื่อนบ้าน โดยมีพื้นที่แบ่งกันคนละด้าน อยู่กันอย่างมีความสุข จนกระทั่งมีดอกไม้ดอกหนึ่งงอกขึ้นมาที่เขตแดนระหว่างพื้นที่ของทั้งสอง จากนั้นความขัดแย้งก็เริ่มเกิดขึ้น เมื่อทั้งสองเกิดแย่งชิงความเป็นเจ้าของดอกไม้ ความขัดแย้งค่อยๆลุกลามใหญ่โต กลายเป็นการต่อสู้ที่รุนแรงขึ้น จนทำลายบ้าน ครอบครัว ดอกไม้หมดสิ้น เรื่องจบลงที่ทั้งสองไปนอนในหลุมศพ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีคุณค่ามากเรื่องหนึ่งที่ Norman McLaren กล่าวในการให้สัมภาษณ์ว่า "ถ้าหากภาพยนตร์ของผมถูกทำลายลงแล้วให้เหลือเพียงเรื่องเดียว ผมอยากขอให้หนึ่งเรื่องที่เหลือนั้นคือ เรื่อง Neighbors เพราะผมรู้สึกว่า ภาพยนตร์นี้สื่อให้เห็นเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์"

2.5 คอมพิวเตอร์อนิเมชั่น (Computer Animation) เทคนิคนี้แสดงให้เห็นถึงการมาบรรจบกันของศาสตร์ที่มีความแตกต่างคนละขั้วกัน ได้แก่ วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ศิลปะ และอนิเมชั่น ซึ่งความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพมีตั้งแต่ระดับง่ายๆแบบลายเส้นจนถึงระดับวาดในเทคนิคสามมิติ หรือเกมคอมพิวเตอร์ต่างๆที่สร้างความสนุกสนานให้กับคนดูและการเล่นวิดีโอเกมส์ในปัจจุบัน นอกจากนี้ในงานคอมพิวเตอร์อนิเมชั่นยังนำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าต่างๆ เช่น สร้างภาพโลเลกุลของอวัยวะต่างๆ งานออกแบบทุกชนิด งานทางด้านอวกาศ วิศวกรรม สถาปัตยกรรม และอื่นๆอีกมาก

ปัจจุบันเทคนิคคอมพิวเตอร์นำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องด้านการออกแบบสร้าง (Production Design) และการสร้างภาพเทคนิคพิเศษต่างๆเพื่อนำมาประกอบในภาพยนตร์ Live-action ภาพยนตร์อนิเมชั่นสามมิติ หรือผสมผสานกันสร้างความตระการตาและเร้าใจในภาพยนตร์ Live-action

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การสร้างสรรค์ผลงาน

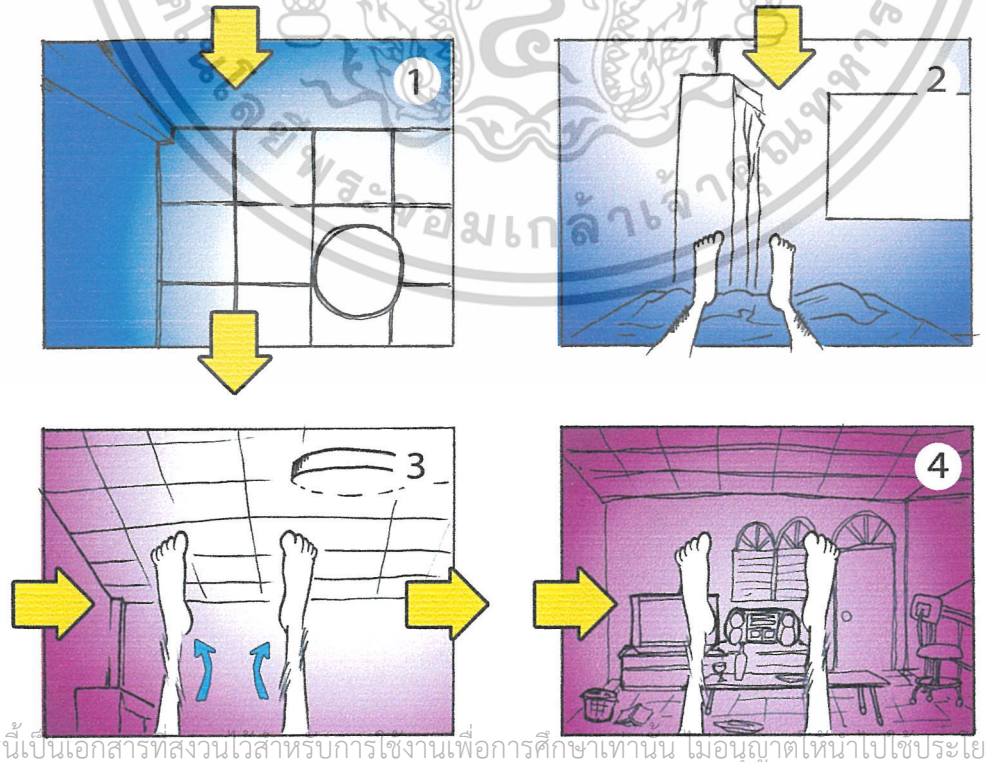
แนวทางการออกแบบ

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบเอนแฮนซ์ซีดีสำหรับวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม มีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ให้เด่นชัดขึ้น มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีจุดเด่น เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้รู้จักและจดจำภาพได้เพื่อหวังผลในให้เกิดการติดตามผลงานชุดต่อๆไปของวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม

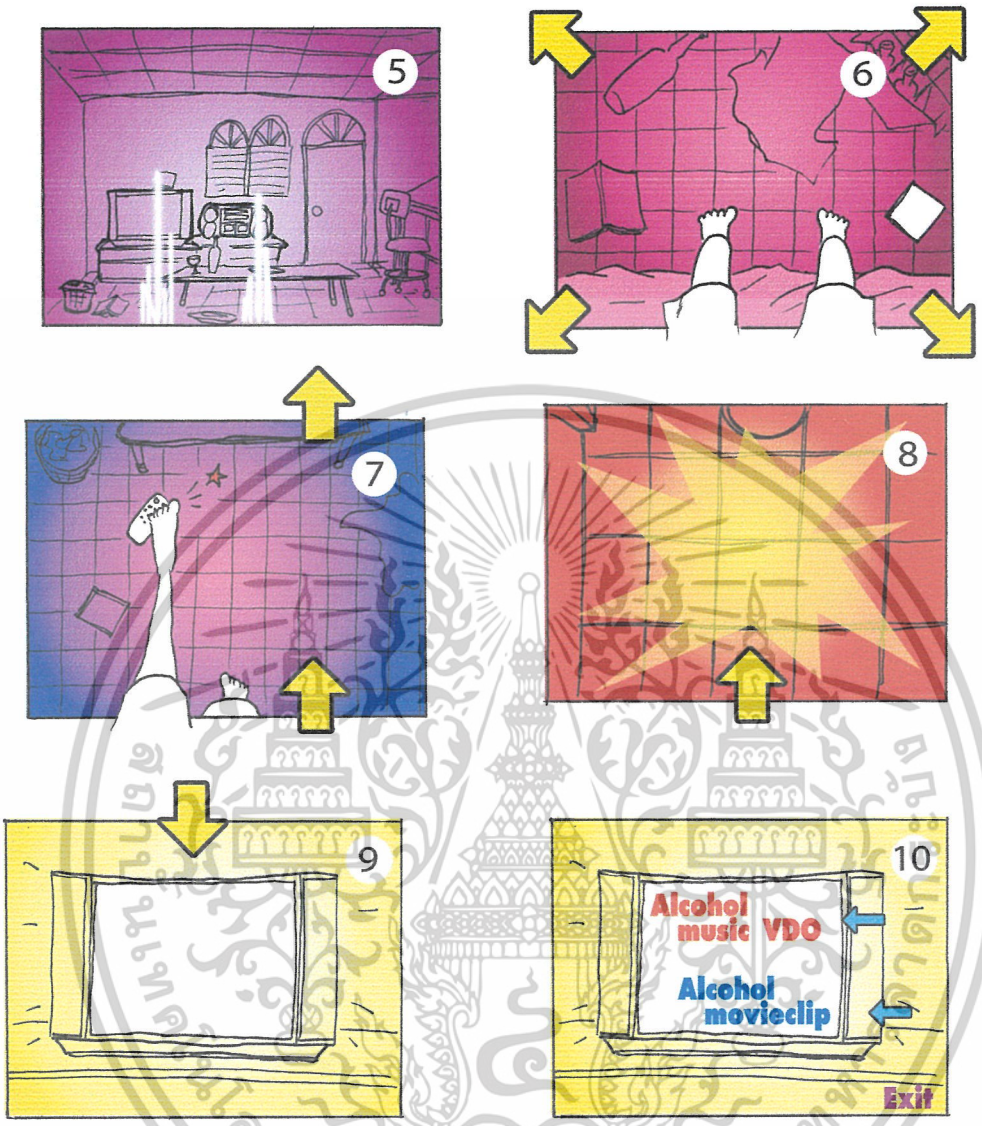
การออกแบบต้องการให้เกิดความรู้สึกที่ ไม่เป็นทางการ สนุกสนาน มีจินตนาการ และมีบรรยากาศย้อนยุคเล็กน้อย เพื่อให้เข้ากับสไตล์ของวง

ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้แนวคิด แฟนตาซี เพื่อให้งานออกมาตรงกับความต้องการมากที่สุด โดยรายละเอียดของสื่อมัลติมีเดียชุดนี้ได้สื่อออกมาเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน ภานใต้ชื่อ In a fancy Dream

รูปที่ 5.1 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ดแสดงเนื้อหาในซีดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เรื่องราวในสตอรี่บอร์ดเล่าถึงคนๆหนึ่ง ในที่นี้จะไม่ให้เห็นหน้าตา เพราะใช้มุมกล้องแทนสายตาของตัวละครในเรื่องเพื่อให้ผู้ที่ชมอนิเมชั่นนี้ติดตามเนื้อหาไปพร้อมกับตัวละคร เสมือนดั่งผู้ชมเป็นตัวละครในอนิเมชั่นเอง โดยมุ่งหวังให้ผู้ชมมีส่วนร่วมไปกับเนื้อหา ที่สื่อว่าคนๆนี้ซึ่งเป็นแฟนเพลงของวงแอลกอฮอล์ริทึ่มได้ตื่นขึ้นมากลางดึก ในคืนหลังจากการฉลองปาร์ตี้และได้พบกับเรื่องราวมหัศจรรย์มากมายไม่ว่าจะได้ขึ้นไปบนยูเอฟโอ หรือเข้าไปในบ้านของแม่มด โดยการที่ได้เข้าไปในสถานที่มหัศจรรย์ต่างๆเหล่านี้ล้วนเกี่ยวข้องกับวงแอลกอฮอล์ริทึ่มทั้งสิ้น ไม่ว่าเข้าไปในยูเอฟโอแล้วได้ชมมิวสิควิดีโอเพลงในอัลบั้มของวง หรือเข้าไปในบ้านแม่มดก็ได้ชมเหตุการณ์เบื้องหลังการทำงานของวง เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบสัญลักษณ์สำหรับวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม

เนื่องจากการทำสื่อมัลติมีเดียสำหรับวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม จำเป็นต้องนำเสนอภาพที่แสดงให้เห็นถึงชื่อวงอยู่หลายครั้ง จึงจำเป็นต้องมีสัญลักษณ์ที่สวยงาม น่าสนใจ และสอดคล้องไปกับบรรยากาศของเนื้อภายในซีดี

รูปที่ 5.2

จากการออกแบบอยู่หลายแบบ ทั้งการพยายามทำล้อเลียนตราสัญลักณษ์ของเหล้ายี่ห้อดังต่างๆ หรือเป็นตัวอักษรประดิษฐ์ที่มีลักษณะคล้ายไฟนีออนดัดเป็นตัวอักษร จนในที่สุดก็ได้แบบที่จะนำมาใช้ในที่สุด

รูปที่ 5.3

ลัญลักษณ์นี้เลือกใช้การผสมผสานระหว่างตัวอักษรแบบธรรมดาเรียบๆ กับตัวอักษรที่มีการประดิษฐ์ ให้คล้ายกับตัวอักษรที่เป็นไฟนีออนดัด ซึ่งมีลีลาและลักษณะที่ลื่นไหล เมื่อนำมาอยู่ด้วยกันทำให้เกิดทั้งความลงตัว และความขัดแย้งไปในคราเดียวกัน สีที่ใช้ ได้เลือกใช้สีเขียว เหลือง ดำ ซึ่งเป็นสีที่สามารถสื่อถึงบรรยากาศของดนตรีแนวสกา เนื่องจากเนื้อหาของอนิเมชั่นในซีดีนี้จะให้มีกลิ่นของดนตรีแนวนี้มากที่สุด เพราะในอัลบั้มชุดนี้จะมีเพลงที่มีจังหวะสกามากที่สุดนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบมิวสิควีดีโอเพลง มองข้าม

เพลงมองข้ามเป็นเพลงช้าหนึ่งในสามเพลงของอัลบั้มนี้ แต่ไม่ใช่เพลงโปรโมตที่เปิดตามคลื่นวิทยุทั่วไป แต่ที่ข้าพเจ้าเลือกเพลงนี้มาทำเป็นมิวสิควิดีโอ เนื่องจากเพลงนี้เป็นเพลงที่มีเนื้อหาน่าสนใจ ลึกซึ้ง มีท่วงทำนองไพเราะ อีกทั้งแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของศิลปินได้ดี เนื้อหาว่าด้วยการมองความรัก ว่าจริงๆแล้วสิ่งใดสำคัญกว่ากัน ระหว่างหน้าตา หรือจิตใจ

เนื้อหาของมิวสิควีดีโอข้าพเจ้าตั้งใจทำออกมาให้เป็นแฟนตาซี เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดโดยรวมของการทำสื่อมัลติมีเดียชุดนี้ โดยข้าพเจ้าได้หยิบเอาเรื่องราวของมักกะลีผลมาเป็นจุดเด่นให้กับมิวสิค เนื่องจากตำนานเกี่ยวกับมักกะลีผลนั้นมีผู้สนใจอยู่มากพอสมควรแต่อาจจะเป็นคนรุ่นปู่ย่าหรือรุ่นพ่อรุ่นแม่มากกว่า ในขณะที่คนรุ่นใหม่อาจจะไม่ได้สนใจมากนักแต่ก็ต้องพอรู้จักอยู่บ้าง ดังนั้นที่ข้าพเจ้าหยิบเอาตรงนี้มาทำ จึงสามารถถ่ายทอดความเป็นแฟนตาซีออกมาได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีความร่วมสมัยและมีกลิ่นของความเป็นไทยรวมอยู่ด้วย เพราะตำนานนี้เป็นตำนานเก่าแก่ของคนไทย

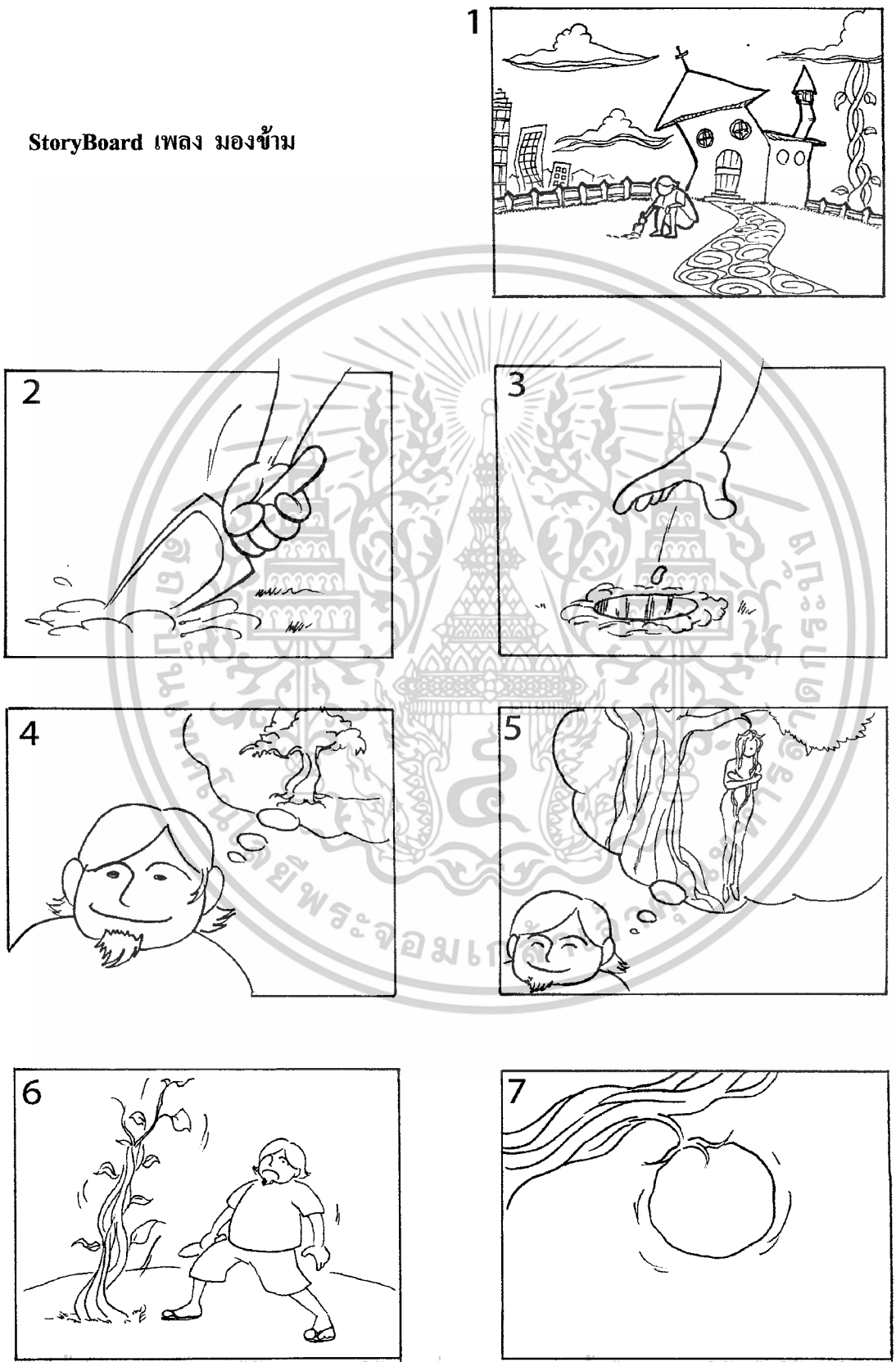
เรื่องราวเล่าถึงชายหนุ่มคนหนึ่งกำลังปลูกต้นมักกะลีผล โดยมุ่งหวังว่าต้นมักกะลีผลต้นนั้นจะออกผลเป็นสาวงาม เพื่อจะนำมาเป็นคู่ใจ แต่เขาก็ต้องผิดหวัง เมื่อต้นมักกะลีต้นนั้นกลับออกผลมาเป็นชายหน้าตาพิลึก แต่หลังจากมนุษย์มักกะลีผลตนนั้นเปิดใจให้เห็นเป็นหัวใจสีทอง ชายคนนั้นก็ยอมรับ

จุดหักมุมของเรื่องที่ข้าพเจ้าเปลี่ยนจากมักกะผลผู้หญิง ให้กลายเป็นผู้ชาย แทนที่จะเปลี่ยนจากแค่สาวงามเป็นสาวหน้าตาขี้เหร่ เป็นความตั้งใจกระชากจินตนาการให้หลุดโลกออกไป ทำให้เกิดความกระอักกระอ่วนใจว่านี่เป็นหนังเกย์หรือเปล่า ซึ่งที่จริงไม่ใช่แบบนั้น ข้าพเจ้าแค่ต้องการสื่อถึงการให้มองที่จิตใจมากกว่ารูปร่างหน้าตา เพียงแต่เนื้อหาที่ออกมานั้นเป็นแบบสุดขั้วไปเลยเพื่อเป็นการกระชากอารมณ์ และเน้นเรื่องความสนุกสนานจำขันอย่างที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ยังเป็นการสอดแทรกทัศนะคติให้กับผู้ชมถึงเรื่องการมองความรักในปัจจุบัน ว่าควรเปิดใจและมองความรักในมุมกว้างเพราะในความเป็นจริงแล้วรูปแบบของความรัก ยังมีรูปแบบอื่นที่ไม่ได้มีเพียงความรักแบบคู่รักหรือความรักแบบหนุ่มสาว แต่ยังมีความรักแบบเพื่อน แบบพี่น้อง แบบครอบครัว และอื่นๆอีกมากมายหลายรูปแบบ อีกทั้งในปัจจุบันสังคมเราไม่ได้มีเพียงแค่ผู้ชาย หรือผู้หญิงแล้ว แต่ยังมีเพศที่สาม เพศที่สี่อีก ซึ่งตรงจุดนี้คนในสังคมควรให้ความเข้าใจ ให้การยอมรับ และมองในด้านของจิตใจ หรือมองในเรื่องของความสามารถมากกว่าที่จะมองในด้านอื่น

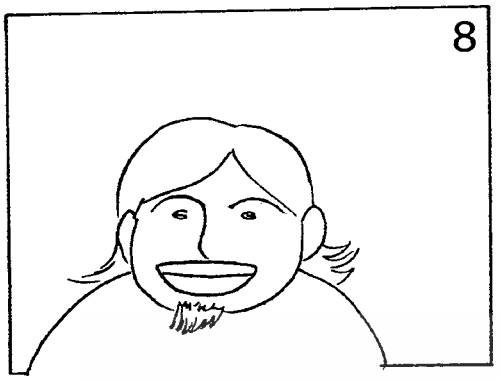
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

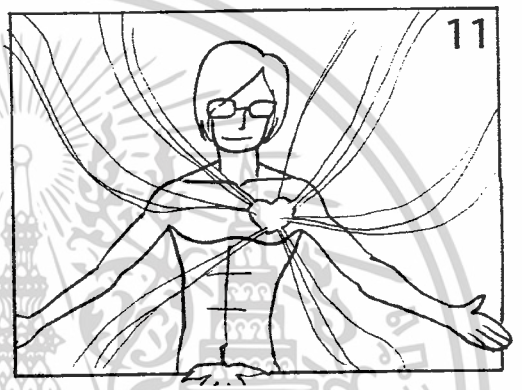
รูปที่ 5.4

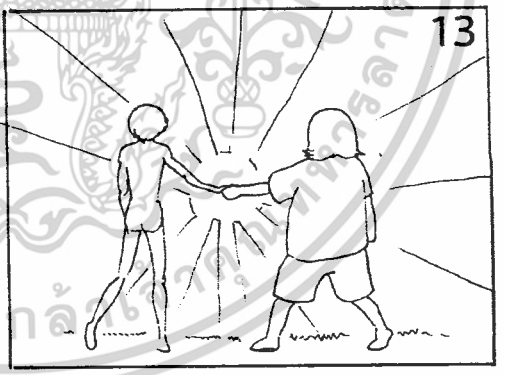
StoryBoard เพลง มองข้าม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้







เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

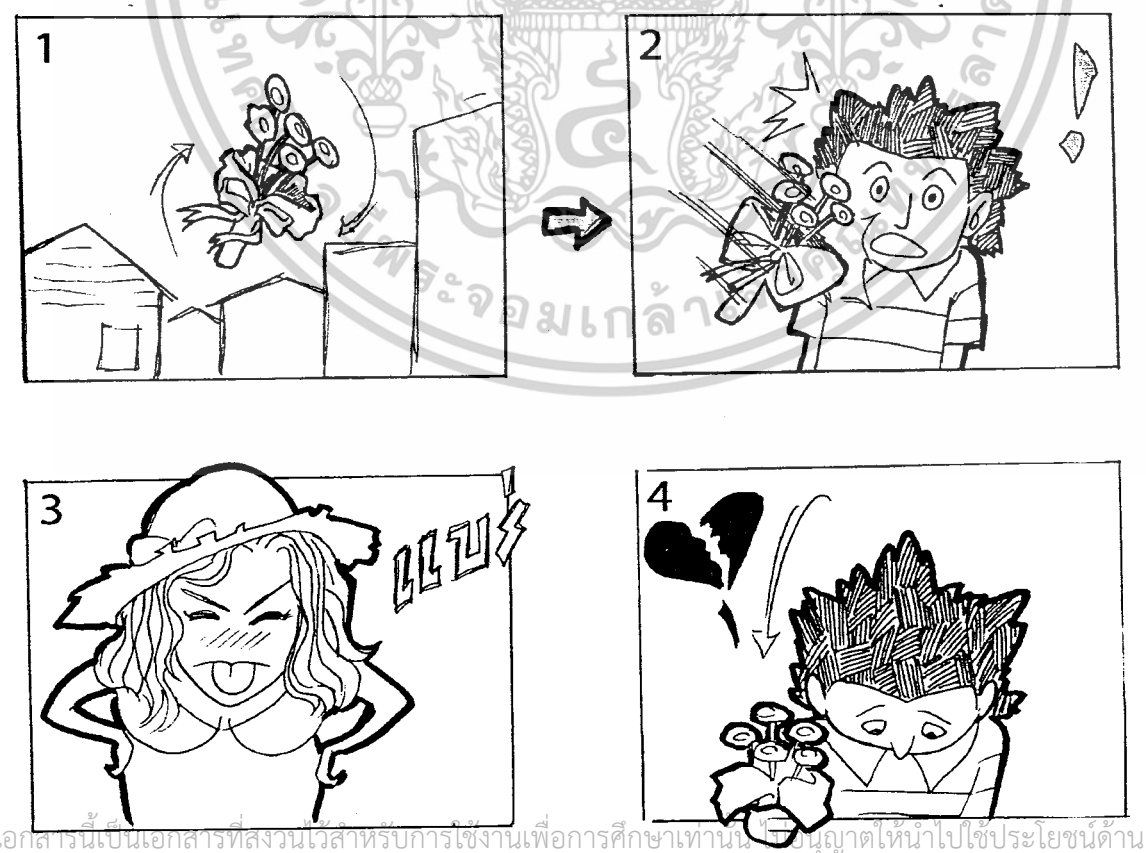
การออกแบบมิวสิควีดีโอเพลง หันกลับมา

เพลงหันกลับมา เป็นเพลงที่แต่ง เรียบเรียง และมิกซ์เสียงเป็นเพลงสุดท้ายของอัลบั้มชุดนี้ เพลงนี้เป็นเพลงเร็ว และมีจังหวะดนตรีที่สนุกสนาน จุดน่าสนใจของเพลงนี้คือเป็นเพลงที่มีส่วนผสมระหว่างดนตรีสกา ดิสโก้ และร็อคแอนโรล ซึ่งถือเป็นเพลงไฮไลต์ของอัลบั้มนี้เลยทีเดียว

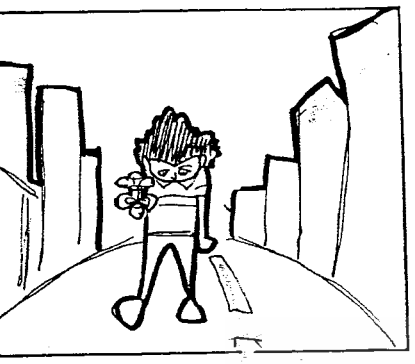
เนื้อหาให้กำลังใจคนที่ผิดหวังในเรื่องราวร้ายๆของตนเอง ว่าที่จริงแล้วอาจไม่ได้มีเพียงแค่เธอที่โชคร้าย แต่หากเธอลองหันกลับมามองให้ดี รอบตัวเธออาจมีคนที่โชคร้ายกว่า แต่พวกเขาเหล่านั้นก็ไม่ได้เศร้าหมองหรือน้อยใจในชะตากรรม แล้วไยเธอถึงต้องเศร้าใจ ให้เธอเข้าใจและพอใจในสิ่งที่ตนมี แค่นี้ก็สุขใจแล้ว

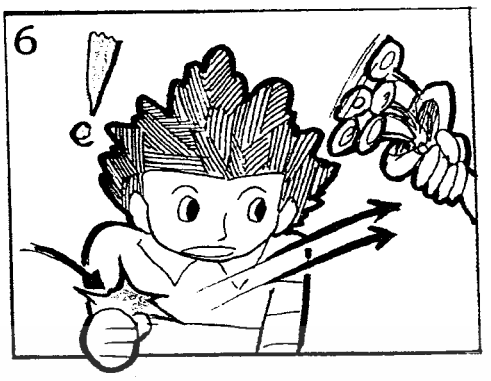
แนวคิดในการออกแบบเนื้อเรื่องให้มิวสิควีดีโอ ข้าพเจ้าคิดให้เป็นเรื่องของชายหนุ่มที่ผิดหวังในเรื่องของความรัก และได้พบกับตัวตลกตัวหนึ่ง ตัวตลกตัวนั้นก็บอกให้เขามองไปยังที่ๆหนึ่ง ซึ่งภาพที่ชายหนุ่มคนนั้นเห็นคือมนุษย์ที่มีความผิดปรกติจากคนทั่วไป คนที่พิการ คนที่อัปลักษณ์กำลังร้องรำทำเพลงกันอย่างมีความสุข ทำให้ชายหนุ่มคนนั้นคิดได้ว่าเรื่องของเขาเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยเท่านั้น

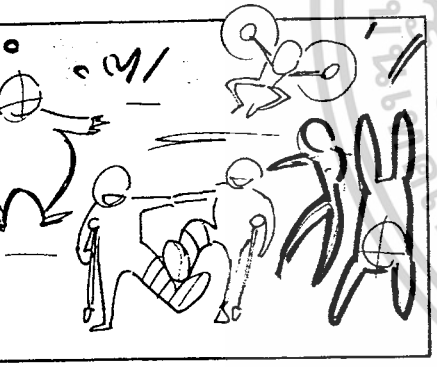
รูปที่ 3.5 สตอรี่บอร์ดเพลงหันกลับมา

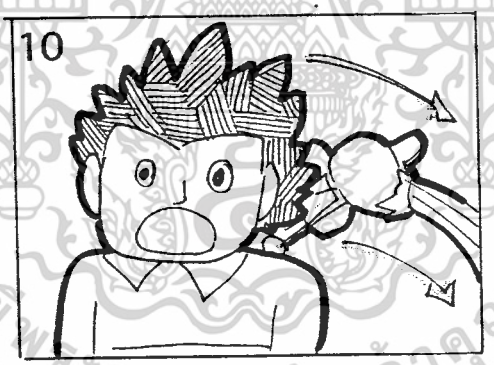


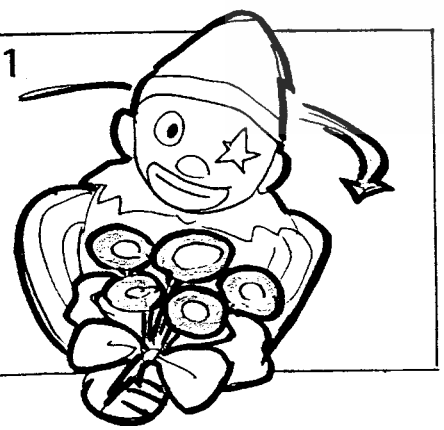
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

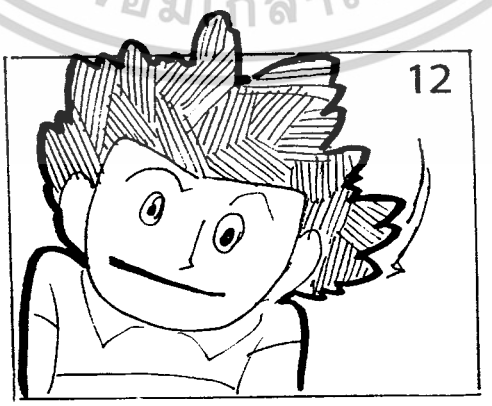




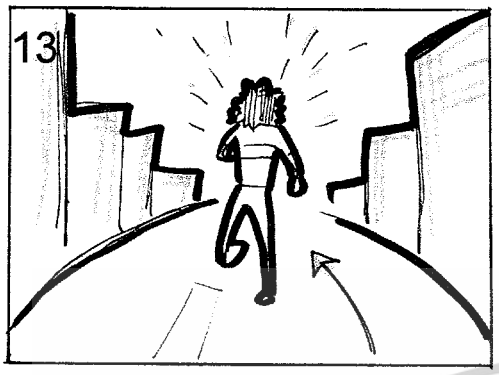


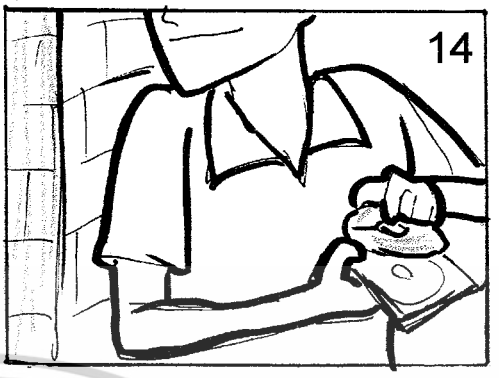






เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ตอนจบของมิวสิควีดีโอเพลงนี้ จะเป็นภาพชายคนนั้นเดินจากไปอย่างอารมณ์ดี เฟรมภาพก็จะเลื่อนมาจับตรงจุดที่เขาเคยเดินผ่านก่อนหน้านี้ ซึ่งมีชายอีกคนเพิ่งปิดเครื่องเล่นซีดี และเอาแผ่นซีดีออกมาจากเครื่อง ซึ่งแผ่นซีดีแผ่นนั้นคือแผ่นของวงแอลกอฮอล์ริทึ่มนั่นเอง ซึ่งดีไซน์ของปกซีดีในมิวสิควีดีโอเพลงนี้ เป็นดีไซน์ที่ใช้จริง

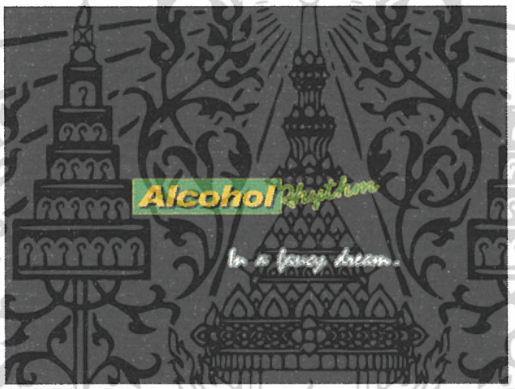
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

รายละเอียดและเนื้อหาภายในเอนแฮนซ์ซีดี

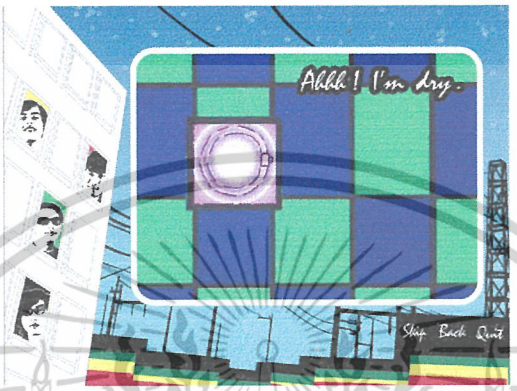
เมื่อเปิดซีดีมาผู้ชมก็จะพบกับอินโทรเป็นสัญลักษณ์ของผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดียชุดนี้ ตามมาด้วยท่อนฮุคของเพลงกลายเป็นจริง เพลงที่มีจังหวะสนุกสนาน ซึ่งมาพร้อมกับสัญลักษณ์ของวง



ภาพจะมาหยุดตรงนี้ เพื่อให้ผู้ชมได้กดปุ่มซึ่งก็คือตรงชื่อของวง เมื่อกดแล้วก็จะมีเสียงป๊อก เป็นเสียงที่คล้ายกับเสียงเปิดแชมเปญ และก็จะมีเสียงรินน้ำหรือรินเหล้าตามมา เป็นลูกเล่นที่สอดคล้องกับชื่อวง และเสียงกดปุ่มนี้จะใช้กับทุกปุ่มในสื่อมัลติมีเดียชุดนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

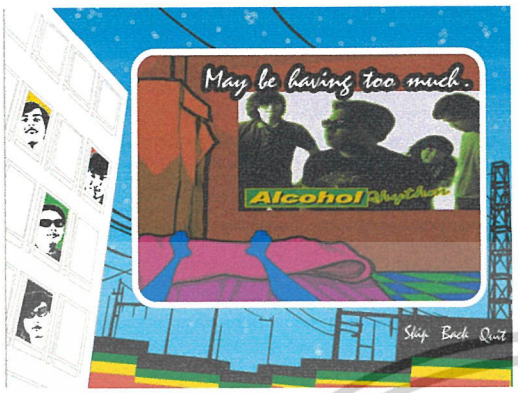
เมื่อกดแล้วภาพเก่าก็จะเลื่อนออกไปทางขวาของจอ ซึ่งเทคนิคการเปลี่ยนฉากแบบนี้ เป็นเทคนิคที่นิยมใช้ในภาพยนตร์ยุคเก่า ช่วงประมาณยุต 70 ซึ่งการนำเทคนิคนี้มาใช้เพื่อต้องการให้เป็นลูกเล่นเล็กๆที่สื่อความรู้สึกย้อนยุคเล็กน้อย และภาพที่ขึ้นมาใหม่เป็นภาพดังนี้

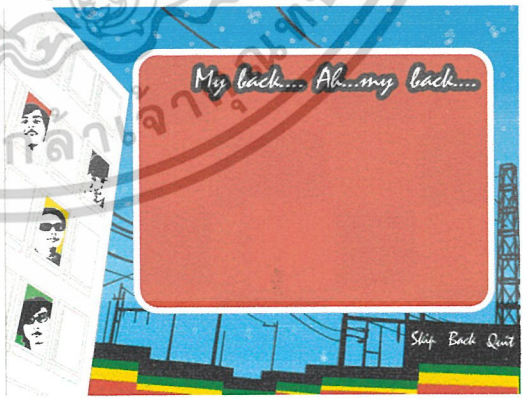


ในภาพนะจะแยกเป็นส่วนๆคือ ส่วนที่เป็นกรอบซึ่งปุ่มคำสั่งต่างๆที่จะช่วยใช้เพิ่มความสะดวกให้กับผู้ชมไม่ว่าจะเป็น Skip Back และ Quit จะอยู่นอกกรอบ(เส้นสีขาว) ส่วนในกรอบจะเป็นส่วนของอนิเมชั่นที่เล่าเรื่องราวตามที่กล่าวไปแล้วในบทที่3 อีกส่วนก็คือส่วนที่เป็นใบหน้าของสมาชิกในวงทั้งสี่คน ซึ่งเป็นปุ่มที่จะสามารถเข้าไปดูประวัติของแต่ละคนได้

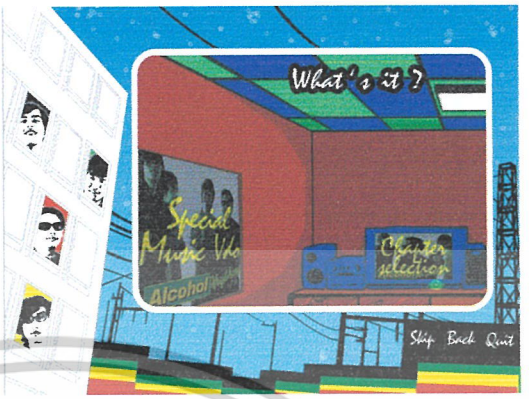
บรรยากาศนอกกรอบทำเป็นรูปตึกและท้องฟ้าตอนกลางคืน เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของอนิเมชั่นในกรอบ แต่จะใช้ลายเส้นและสีสันที่ต่างสไตล์กัน คือในขณะที่อนิเมชั่นในกรอบนั้นข้าพเจ้าใช้ลายเส้นที่วาดด้วยมือ และใช้สีสันที่ค่อนข้างแรง ฉูดฉาดและผิดเพี้ยนจากสีตามความเป็นจริง ลักษณะลายเส้นของภาพที่อยู่นอกเส้นสีขาวนั้นข้าพเจ้าใช้ลายเส้นที่วาดจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะมีลักษณะลายเส้นที่เรียบร้อยกว่าใช้มือเขียน สีที่ใช้ก็จะลดความแรงลงมา อ่อนลงและมีการไล่โทนอ่อนเข้ม ซึ่งโทนสีที่ใช้นี้อ้างอิงมาจากกราฟฟิกในภาพยนตร์ยุค70เช่นกัน เป็นโทนสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกเก่าๆเชยๆ จะมีเพียงขลิบสีเขียว เหลือง แดง บนพื้นดำตรงส่วนล่างของภาพ และสีที่เป็นไฟกระพริบตรงส่วนที่เป็นหน้าของศิลปินที่เป็นสีสดที่หยิบมาจากสีธงชาติของจาไมก้าซึ่งเป็นสไตล์ของเพลงสกาในขณะที่ไฟกระพริบนั้นก็เป็นลูกเล่นเพื่อสร้างบรรยากาศให้มีกลิ่นของดนตรีดิสโก้บ้าง

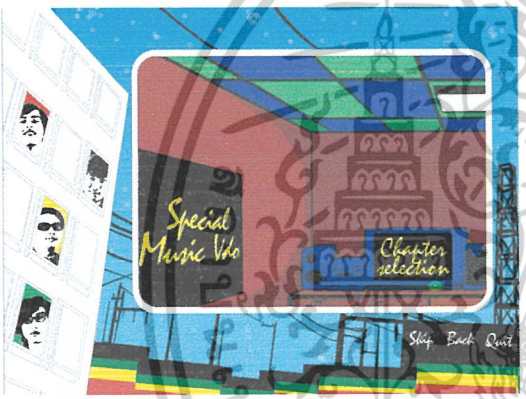
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



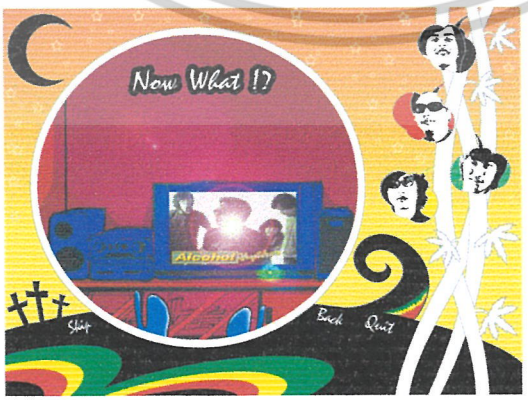


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

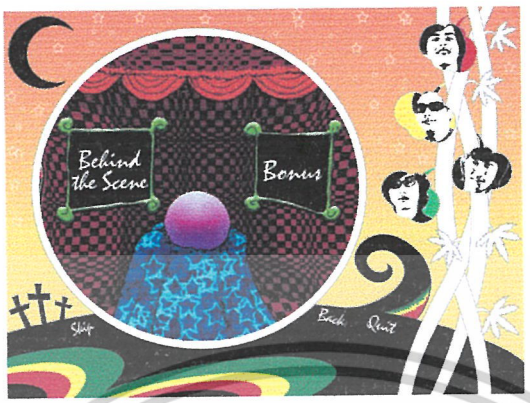




เมื่อมาถึงตรงนี้ภาพจะหยุดและมีตัวอักษรขึ้นมา คือคำว่า Special Music VDO และคำว่า Clapter selection ซึ่งทั้งสองคำนั้นเป็นปุ่มกดสำหรับให้ผู้ชมเลือกว่าจะดูอะไรระหว่าง มิวสิควีดีโอ หรือ เรื่องราวส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องกับวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม ซึ่งถ้ากดคำว่า Clapter selection ก็จะปรากฏเนื้อหาส่วนต่อไปดังนี้

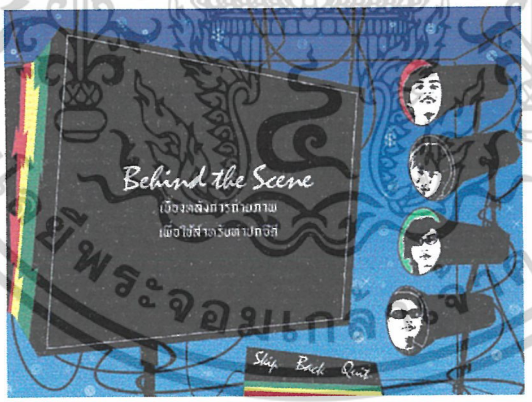


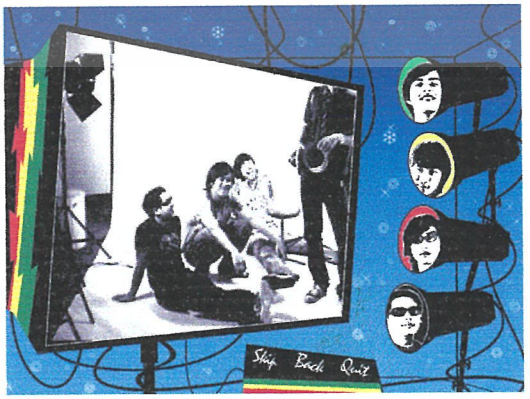
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินมาถึงตรงนี้ภาพก็จะหยุด เพื่อให้ผู้ชมได้เลือกว่าจะชมอะไร แต่ก่อนหน้านั้นจะขอกล่าวถึงลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปของกรอบ และบรรยากาศต่างๆ ซึ่งถูกออกแบบโดยนำเอาสิ่งที่สามารถสื่อถึงความเป็นนิยายแฟนตาซีมาใช้ เช่น ต้นถั่ว ฟักทอง ภูเขาที่โค้งม้วนเป็นวงกลม เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาส่วนนี้ ที่ตัวละครในอนิเมชั่นถูกดูดเข้าไปในทีวี และโผล่ออกมาที่บ้านของแม่มด โดยกรอบที่ทำเป็นวงกลมเพื่อเล่นกับรูปทรงของลูกแก้วทำนายของแม่มดที่อยู่ในอนิเมชั่น

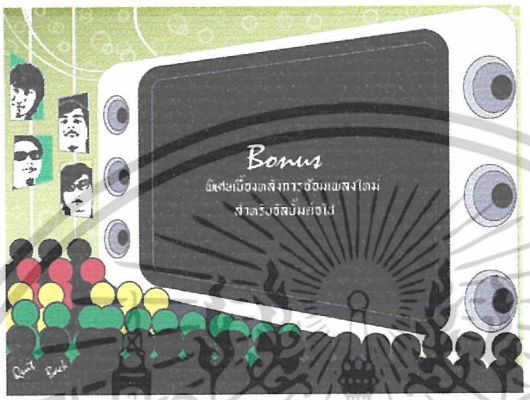
ตรงส่วนนี้ผู้ชมสามารถเลือกได้ว่าจะชมอะไรระหว่าง Behind the Scene ซึ่งหากเลือกตรงนี้ผู้ชมจะได้เข้าไปชมเบื้องหลังการถ่ายภาพในสตูดิโอ เพื่อทำปกซีดี

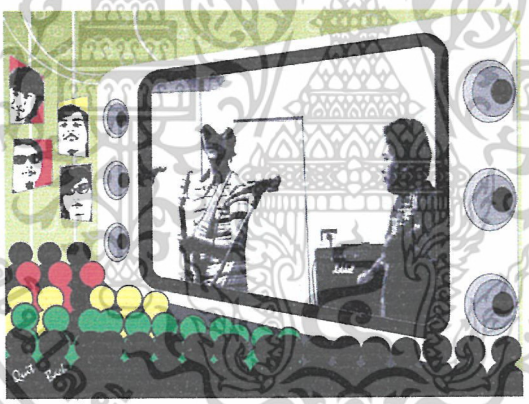




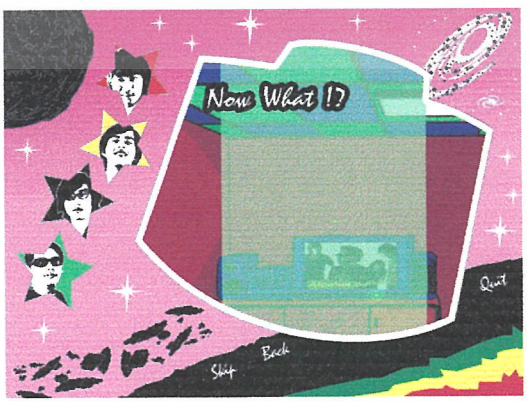
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตรงนี้ภาพจะประกอบไปด้วยอุปกรณ์ที่พบเห็นได้ในสตูดิโอเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาภายใน และเมื่อผู้ชมกดคำว่า Bonus ผู้ชมจะได้ชม บรรยากาศการซ้อมดนตรี ซึ่งเป็นการซ้อมเพลงใหม่ที่ไม่มีในอัลบั้ม โดยหน้าจอจะเปลี่ยนไปดังภาพ

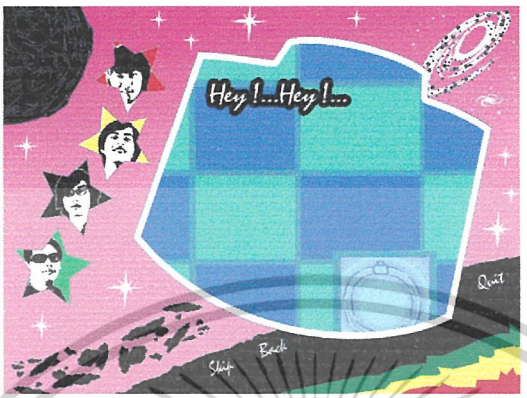




และเมื่อย้อนกลับไปที่รูปที่หน้าที่ให้เลือกคำ Clapter selection และคำว่า Special Music Vdo ว่าหากผู้ชมเลือกคำว่า Special Music Vdo หน้าจอก็จะเปลี่ยนไป และผู้ชมจะได้ชมเนื้อหาดังต่อไปนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

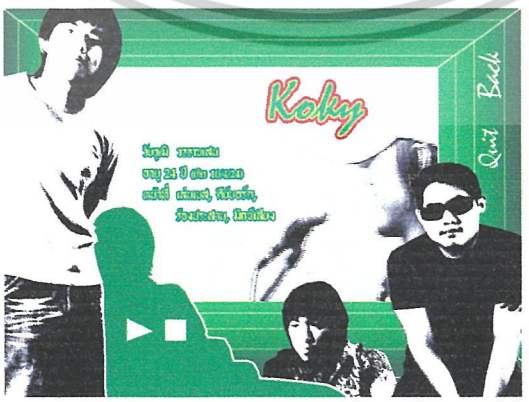
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อถึงตรงนี้ภาพจะหยุดเพื่อให้ผู้ชมได้เลือกว่าจะชมเพลงอะไร ซึ่งมีให้เลือกสองเพลง ซึ่งก่อนจะกล่าวถึงมิวสิควีดีโอ จะขอกล่าวถึงตรงส่วนที่เป็นใบหน้าของสมาชิกในวง ซึ่งเมื่อกดคนไหนก็จะปรากฏประวัติของแต่ละคน

จากรูปเมื่อผู้ชมกดปุ่มสามเหลี่ยม ผู้ชมจะได้พบกับคลิปวีดีโอสั้นๆ เป็นการโชว์การเล่นเครื่องดนตรีของแต่ละคน แล้วภาพก็จะหยุดและขึ้นประวัติของของแต่ละคนอีกครั้ง

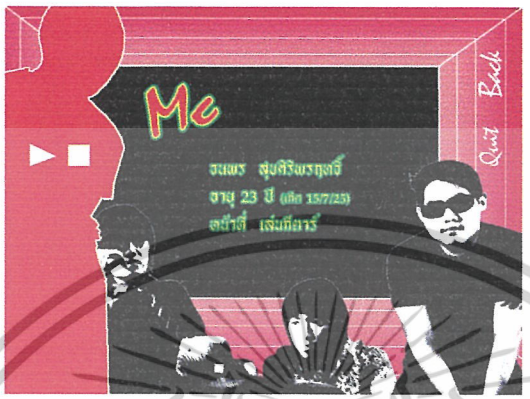
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติของก๊อก



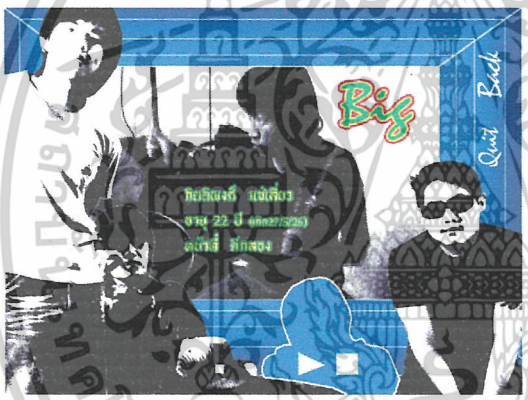
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติของแม็ค



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

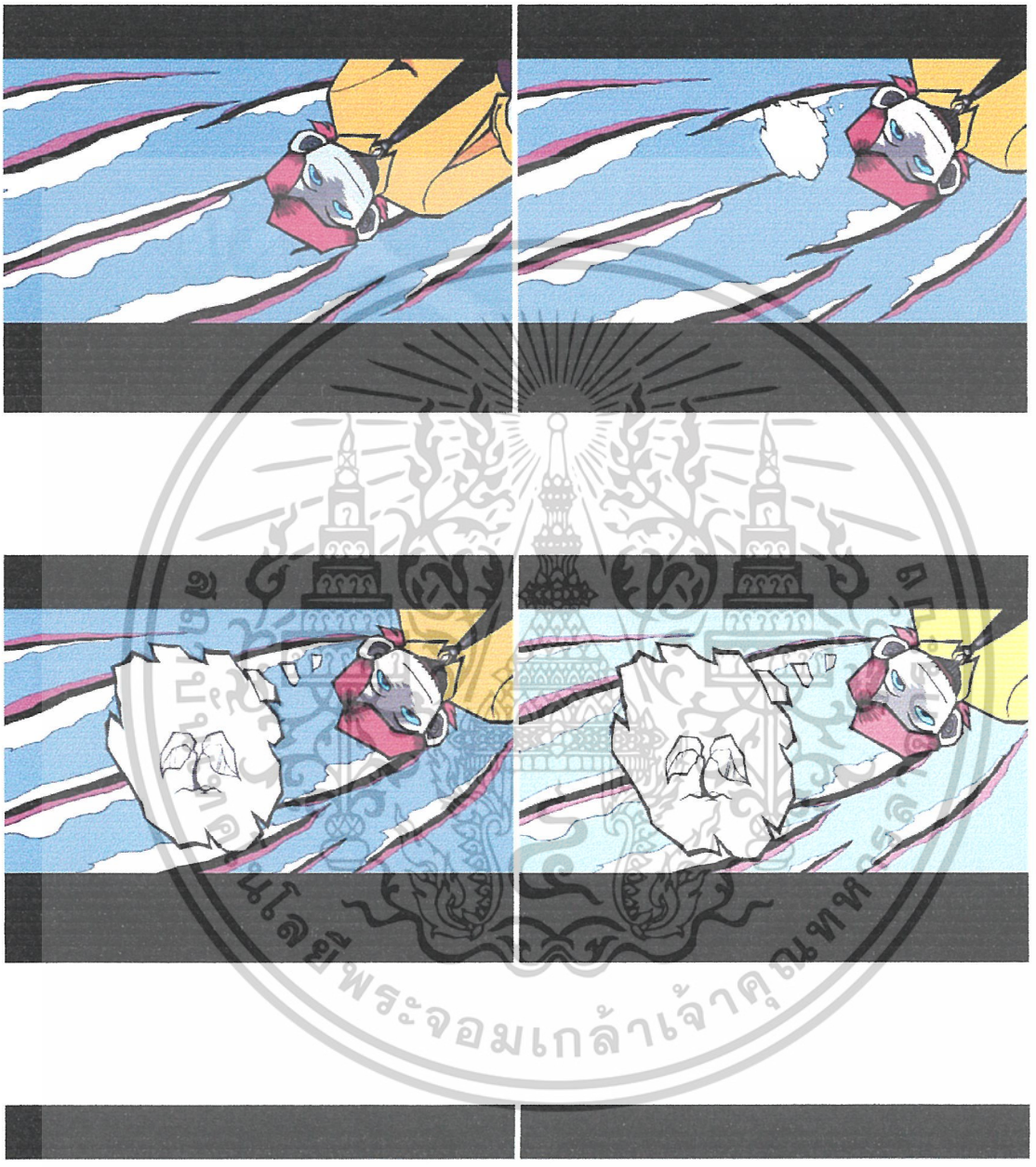
ประวัติของบิ๊ก



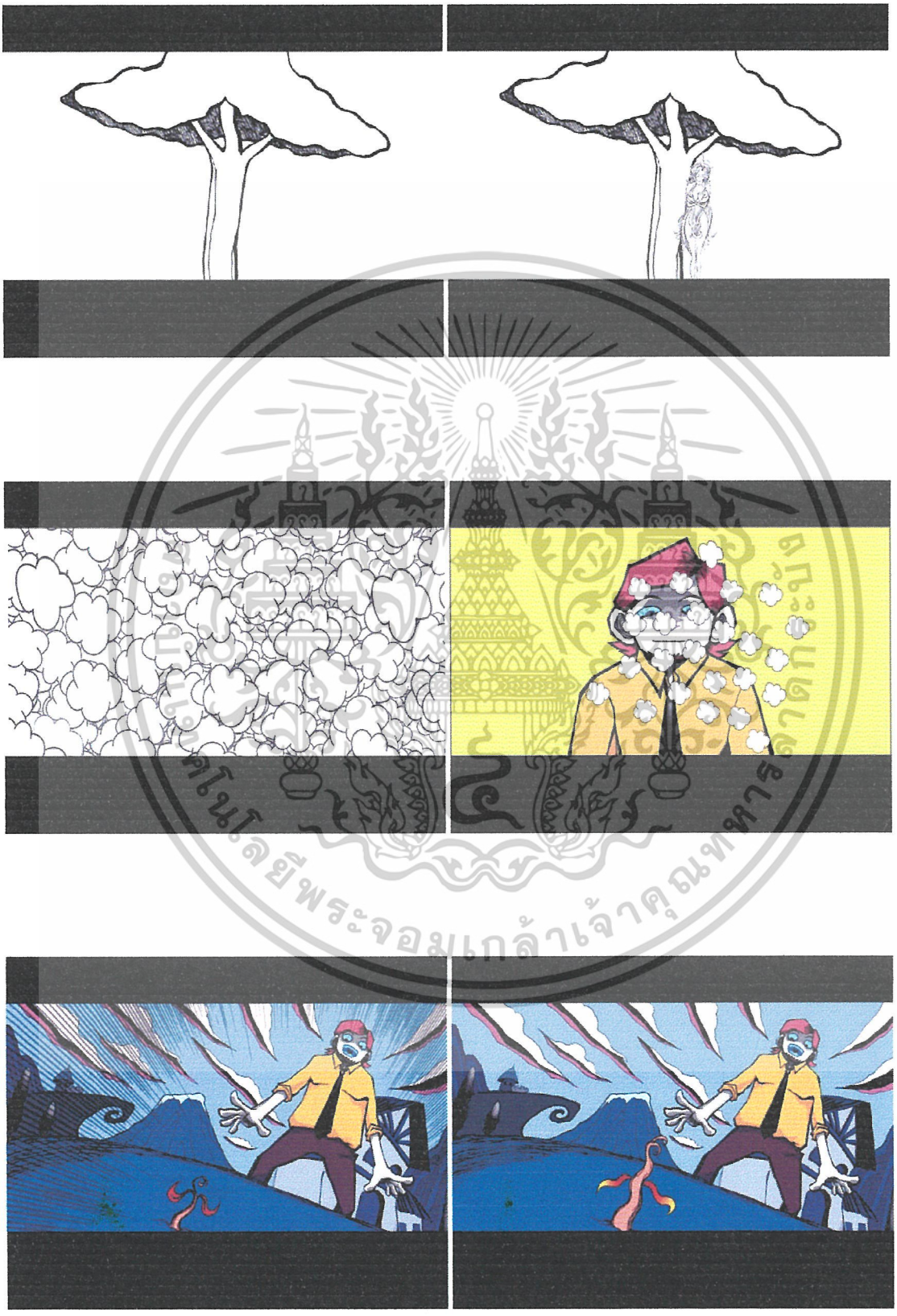
มิวสิควีดีโอเพลง มองข้าม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

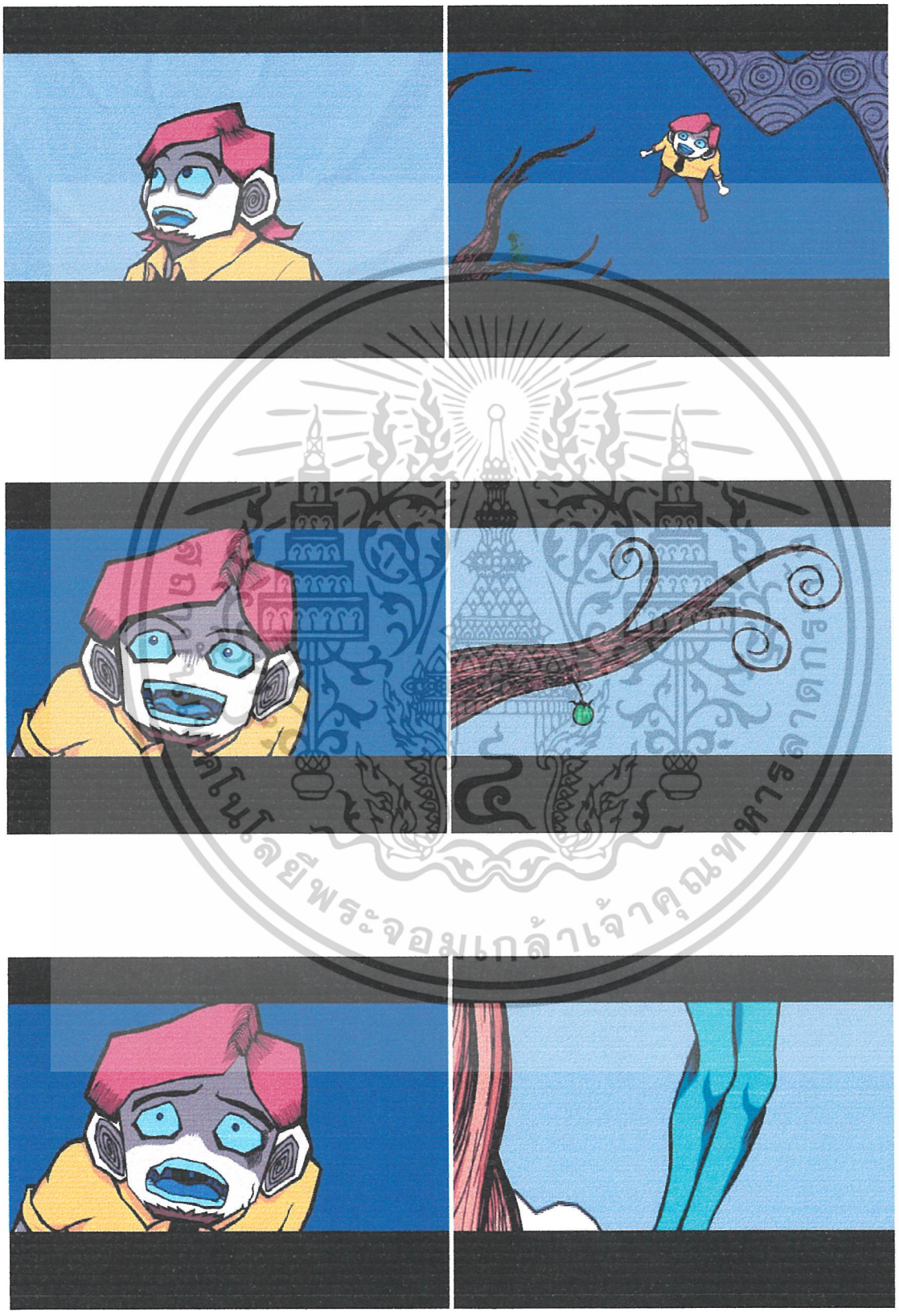
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

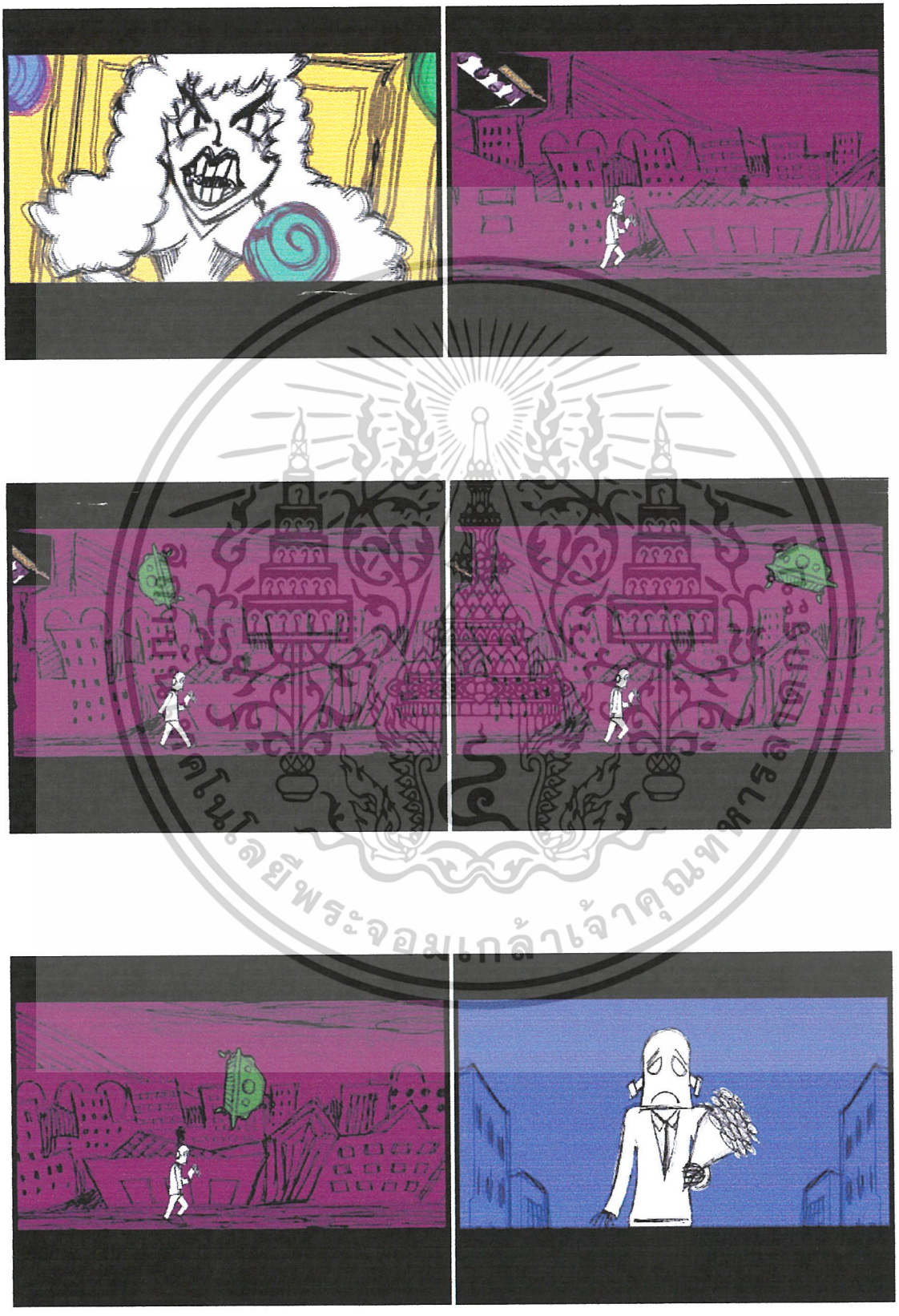
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

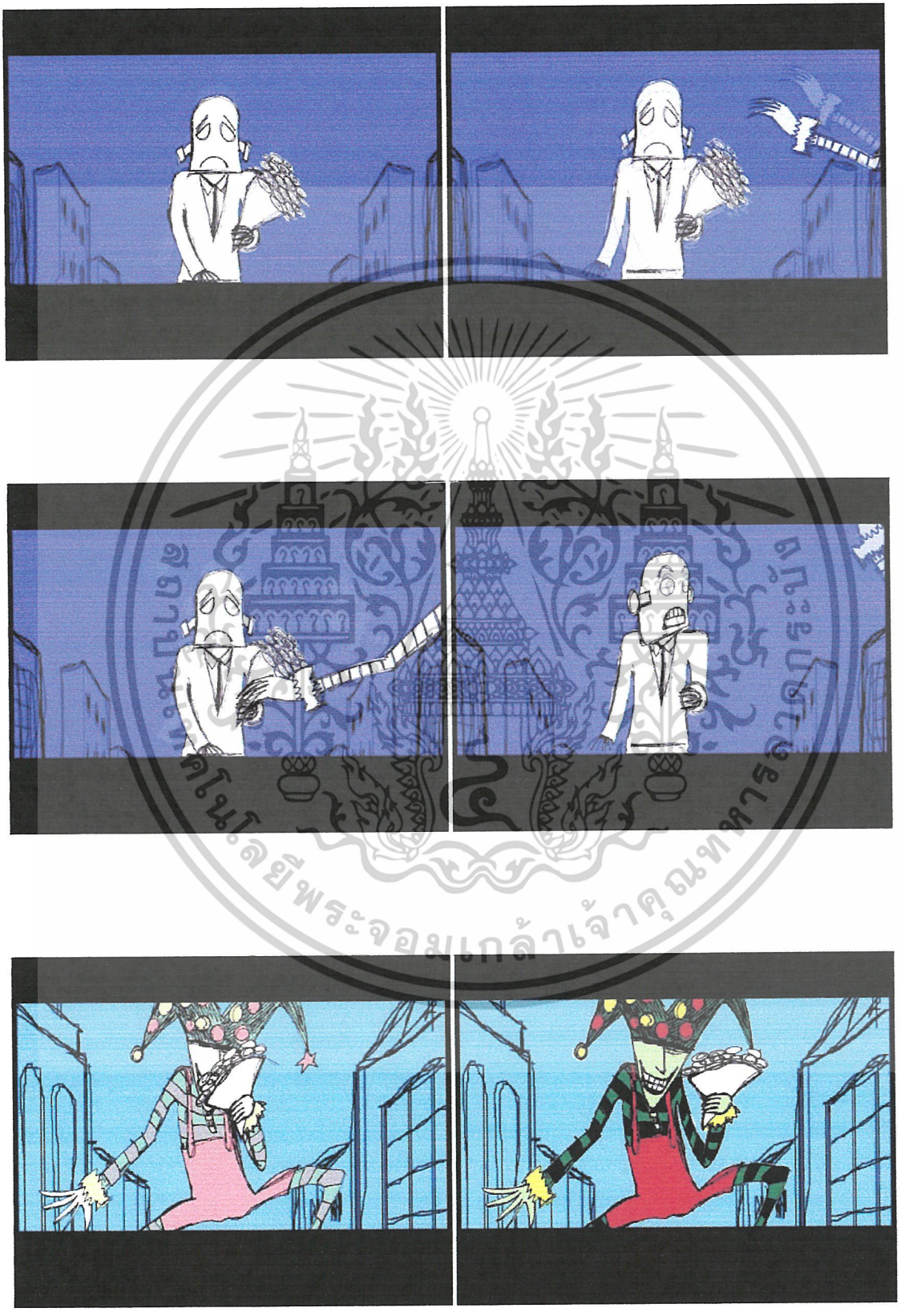
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มิวสิควีดีโอเพลง หันกลับมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



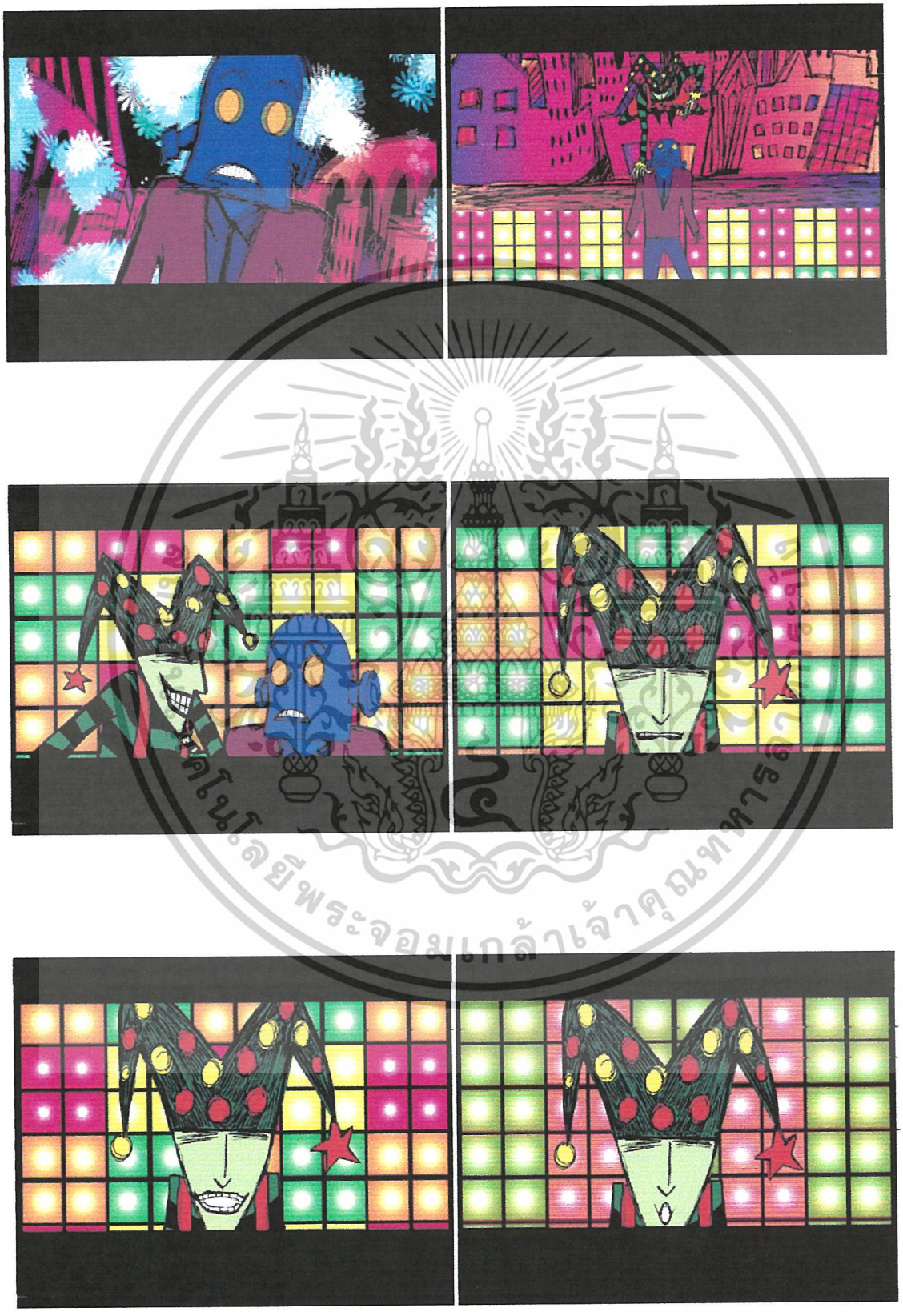
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

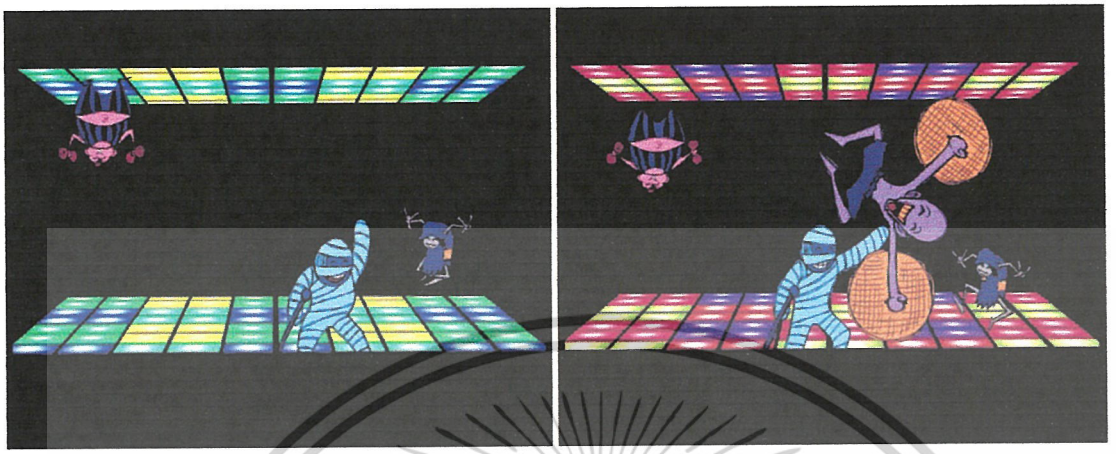
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

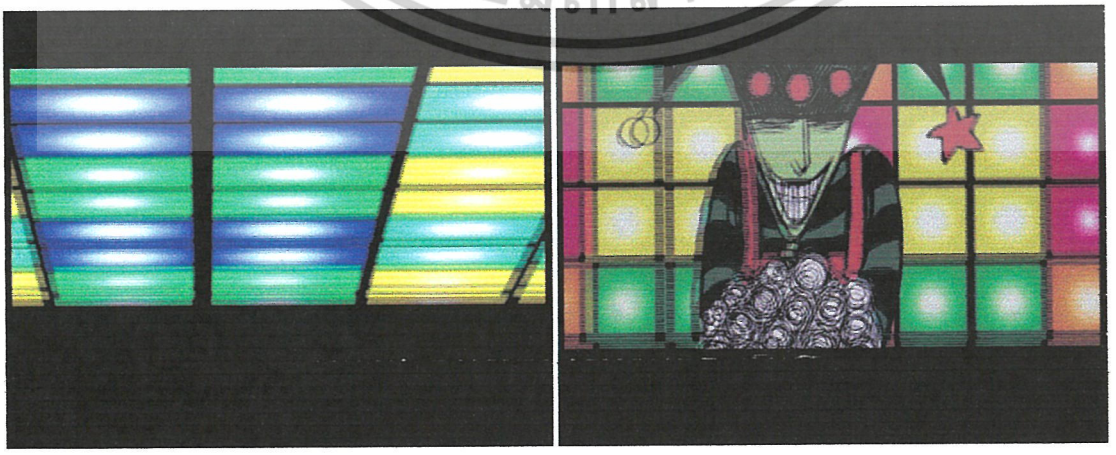
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

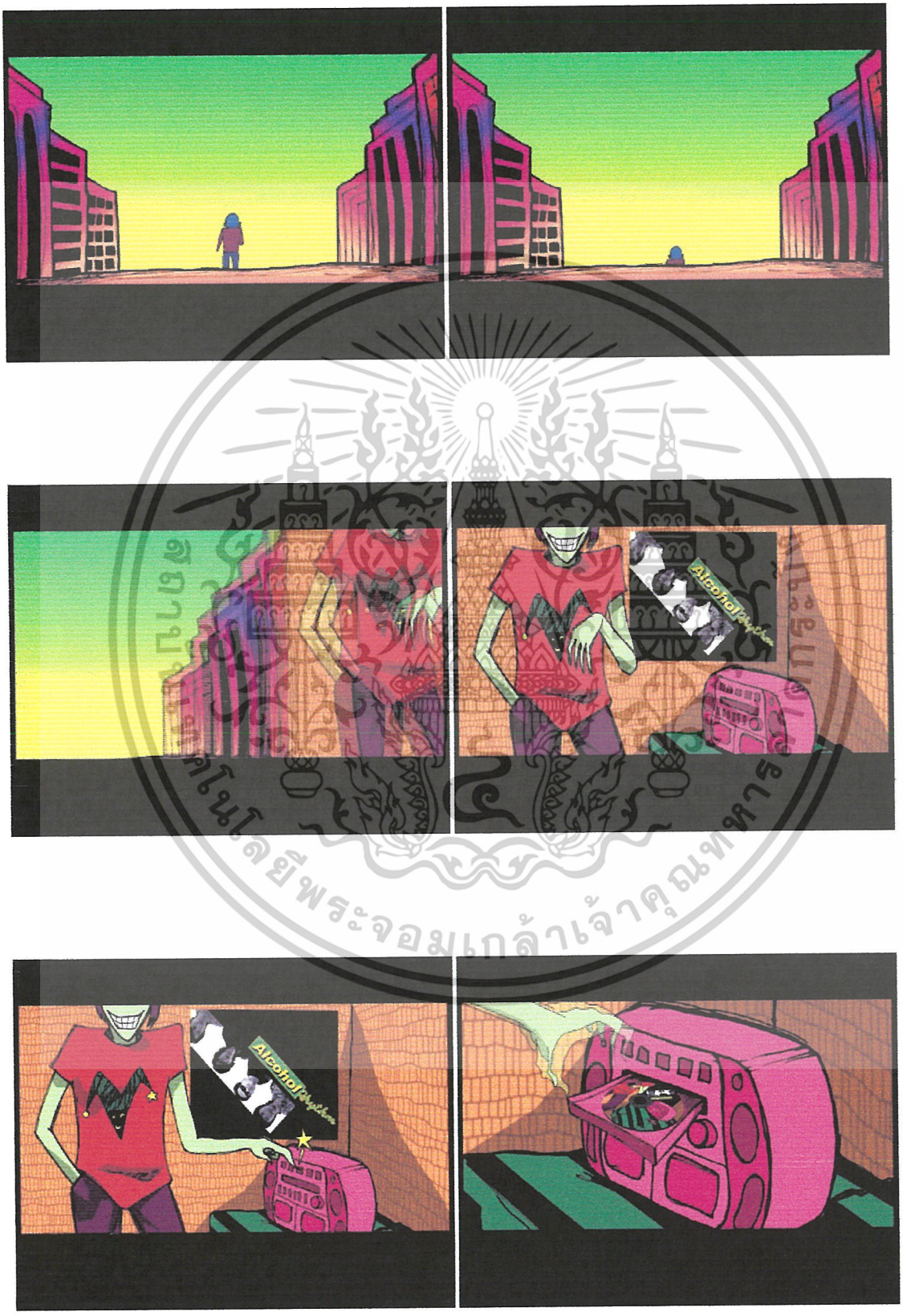
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

สรุปผลการทำงานและข้อเสนอแนะ

ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับศิลปินนั้น สิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้คือการสื่อสารที่ชัดเจนถึงภาพลักษณ์ของศิลปินนั้น และการที่จะสามารถจะสื่อสารถึงศิลปินนั้นๆ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการทำความรู้จัก และเข้าใจในตัวศิลปินให้มากที่สุด ทั้งด้านอุปนิสัยส่วนตัว บุคลิก และแนวทางการทำงานของศิลปินคนนั้น หากผู้ออกแบบไม่มีความเข้าใจ หรือใส่ใจในข้อมูลตรงส่วนนี้น้อยเกินไปแล้ว ผลงานที่ออกมาจะเป็นงานที่ขาดความเป็นเอกลักษณ์ และไม่มีความน่าสนใจ ซึ่งมีผลต่อภาพลักษณ์ของศิลปิน ทำให้ศิลปินขาดความโดดเด่น และไม่มีเอกลักษณ์ ทำให้ไม่สามารถแข่งขันกับคู่แข่งอื่นในตลาดได้

การแก้ไขก็คือผู้ออกแบบต้องพยายามทำความรู้จักและเข้าใจในตัวศิลปินคนนั้นให้มากที่สุด และต้องศึกษาตัวศิลปินอย่างลึกซึ้ง พยายามดึงจุดเด่นของศิลปินออกมาและเสริมจุดเด่นตรงนั้นให้โดดเด่นมากยิ่งขึ้น

สรุปผลการทำงาน

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบเอนแฮนซ์ซีดีสำหรับวงแอลกอฮอล์ริทึ่มครั้งนี้นั้น สามารถทำงานสำเร็จบรรลุผลตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ แม้จะไม่สมบูรณ์แบบร้อยเปอร์เซ็น แต่ก็ทำให้ทราบถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไข ซึ่งประสบการณ์จากการทำงานในครั้งนี้จะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการทำงานและผลงานต่อไปได้

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบสื่อศิลปินเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับศิลปินนั้น ผู้ออกแบบจำเป็นต้องทำความรู้จักและเข้าใจในตัวศิลปินให้มากที่สุด ทั้งบุคลิค ลักษณะนิสัย และแนวทางการทำงานของศิลปินผู้นั้น เพราะยิ่งผู้ออกแบบมีข้อมูลนั้นมากเท่าไหร่ก็ยิ่งจะสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

นายสมเกียรติ ภูผาสิทธิ์. มัลติมีเดียเพลงชุดโก๋หลังวังของสำนักพิมพ์ไอเอสซองฮิต. ศิลปะนิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2544.

นางสาวกันยารัตน์ สำราญฤทธิ์. การออกแบบกราฟฟิกเพื่อการประชาสัมพันธ์ผลงานเพลงวงทีโบน. ศิลปะนิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2544.

รัชภูมิ ปัญส่งเสริม. สิบยอดกราฟฟิกดีไซเนอร์สายพันธุ์ไทย. กรุงเทพ : สำนักพิมพิมพ์คอร์ฟังชั่น, 2547.

วิภว์ บูรภาเดชะ. World of Music. กรุงเทพมหานคร : โอ.เอส. พริ้นติ้งเฮาส์, 2545.

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์คุณ วีรชน จินะชิต หัวหน้าวงแอลกอฮอล์ริทึ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้แต่ง

ชื่อ นายอภินัย นามสกุล ประดิษฐ์
เชื้อชาติไทย สัญชาติไทย เป็นบุตรคนโต
เกิดวันที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2524
ภูมิลำเนาอยู่ที่จังหวัดภูเก็ต ศึกษาในระดับอนุบาลและประถมศึกษาที่โรงเรียนอนุบาลภูเก็ต
ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และตอนปลายที่โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย
และเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ใน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาวิชานิเทศศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้