

การออกแบบโมชั่นกราฟิกสำหรับงานแสดงสินค้าประเภทแฟชั่น
MOTION GRAPHIC DESIGN FOR FASHION EXHIBITION



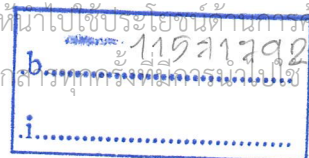
ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2547

๒๙๗.

๑๗๒๗ ก

๒๕๔๗

เลขหมู่.....เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
เลขทะเบียน.....59561.....
วัน,เดือน,ปี..... - 8 ส.ย. 2549



ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบ โฆษณารูปภาพสำหรับงานแสดงสินค้าประเภทแฟชั่น
MOTION GRAPHIC DESIGN FOR FASHION EXHIBITION



นายอิทธิพล เชื้อทอง
Mr.ITTIPHON CHUATONG

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....*สมบุญบุรณะ*.....วันที่ 25 สิงหาคม 2548
(อาจารย์นิรวรรณ สมบุญบุรณะ)

หัวหน้าภาควิชา.....*รักใหม่*.....วันที่ 12 เม.ย. 48
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบโมชั่นกราฟิกสำหรับงานแสดงสินค้าประเภทแฟชั่น
MOTION GRAPHIC DESIGN FOR FASHION EXHIBITION
ชื่อ นายอิทธิพล เชื้อทอง
รหัสนักศึกษา 44020207
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2547
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ นิรวรรณ สมบูรณ์บุรณะ

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นโครงการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ประเภทภาพเคลื่อนไหว (โมชั่นกราฟิก) เพื่อใช้ประกอบการแสดงเสื้อผ้าชุด Let's have a drink ซึ่งผู้ออกแบบเสื้อผ้าชุดนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากเครื่องดื่มค็อกเทลประเภทต่างๆ จึงได้นำแนวความคิดนี้มาขยายความ และหาวิธีสื่อความคิดนี้ผ่านทางโมชั่นกราฟิก รวมทั้งนำแนวความคิดนี้ไปใช้เมื่อนำเสนอผ่านสื่อด้วย

การออกแบบครั้งนี้เน้นการสร้างเรื่องราวเพื่อบอกเล่าแนวความคิดของผู้ออกแบบเสื้อผ้า โดยแบ่งเสื้อผ้าเป็นกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มจะมีเรื่องราวว่าด้วยการหาความสนุกสนานในการใช้ชีวิต แม้ว่ารอบข้างจะเป็นสภาพแวดล้อมที่น่าเบื่อก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

พ่อครับ แม่ครับ สำหรับการดูแล เลี้ยงดู ทำให้วันนี้ลูกคนนี้ ได้ก้าว ไปข้างหน้าอีกก้าวแล้ว ครับ ขอขอบคุณ ครูดาว (อ.นิรารธรรม สมบูรณ์บุรณะ) ที่ได้เคี่ยวเข็ญลูกศิษย์คนนี้ เสมอมา หากไม่ได้ ครูผมคงยังอยู่ในกะลาแควๆ ของตัวเองต่อไปอีกนาน ครูวิทยา หาญวารีวงศ์ศิลป์ สำหรับวิธีคิด วิธีทำงานที่สามารถนำไปใช้ได้กับงานเกือบทุกครั้งที่ผมทำงาน ท่านอาจารย์คณะกรรมการทุกท่านที่ให้ความเมตตา ให้คำแนะนำ คำติชมจนงานสำเร็จลุล่วงไปได้

จาก 19 ลาดกระบี่ทั้งหลาย กับความเป็นเพื่อนที่ดีตลอดมา พวกเราทำได้แล้วเพื่อนเอ๋ย ชาวหอทั้งหลายที่มานั่งข้างๆ คอยคุย คอยป่วน คอยกวนเวลาทำงานทุกคน รู้หรือเปล่านั้นละทำให้เราทำงานยันเช้า ได้เกือบทุกคืน เพื่อนบ้านส้ม บ้านฟ้า FrameRec มินัสสมองๆ แกงค์ชีพเรต กลุ่มสาวแซ่บทั้งหลาย และวงดนตรีที่เจ๋งที่สุดในลาดกระบี่ สปีนี่ถือว่าเป็นสีสันที่มาเติมชีวิตนี้อีก หลายสียเลยที่เคียว พี่ทาโร่ พี่ห่วยโยพวกเราเสมอมา พี่น้องทุกคนที่มาชวนคุยคลายเครียด เพลงทุกเพลงที่ฟัง หนังสือทุกเล่มที่อ่าน น้ำทุกขวดที่ดื่ม หมูบึ่งทุกไม้ที่กิน และอีกหลายคน หลายสิ่งที่ไม่ได้กล่าวถึง แต่มีส่วนช่วยให้งานเดินไปได้ ขาดสิ่งทีกล่าวมานี้ไปคงจะทำให้คุณภาพชีวิตแย่ลง

ทุกสิ่งทุกอย่างมีค่าในตัวเองเสมอ

ขอบคุณครับ

อิทธิพล เชื้อทอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาของโครงการ.....	1
1.2 ประเด็นการศึกษาโครงการ.....	1
1.3 จุดประสงค์ของโครงการ.....	1
บทที่ 2 ข้อมูลในการทำงาน.....	2
2.1 ลักษณะการใช้โมชันกราฟิกในงานนิทรรศการ.....	2
2.2 การใช้โมชันกราฟิกสำหรับการเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น.....	7
บทที่ 3 ข้อมูลของสินค้าที่ใช้ทำงาน.....	13
3.1 เสื้อผ้าที่เลือกมาใช้ในโครงการ.....	13
3.2 ความหมายของค็อกเทล (Cocktail).....	18
3.3 ประวัติโดยย่อของเครื่องดื่มประเภทค็อกเทล.....	18
3.4 ส่วนประกอบในเครื่องดื่มประเภทค็อกเทล.....	19
3.4.1 เหล้าที่ใช้ในการผสมเครื่องดื่มประเภทค็อกเทล.....	19
3.4.2 ส่วนผสมอื่นๆ.....	20
3.4.3 การจัดแต่งเครื่องดื่ม.....	21
3.4.4 วิธีการผสมเครื่องดื่ม.....	21
3.5 ผลของแอลกอฮอล์กับมนุษย์.....	22
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	23
4.1 กระบวนการค้นหาแนวความคิดเพื่อการออกแบบ.....	23
4.2 การแบ่งหมวดหมู่สำหรับการออกแบบ.....	24
4.2.1 การแบ่งกลุ่มตามเสื้อผ้าที่ใช้ผสมเครื่องดื่ม.....	24
4.2.2 การแบ่งกลุ่มตามวิธีการผสมเครื่องดื่ม.....	26
4.2.3 แบ่งกลุ่มตามสีและรูปแบบของเสื้อผ้า.....	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

4.2.4 แบ่งกลุ่มตามลักษณะเสื้อผ้า	28
4.3 แบบร่าง	30
4.4 Story Board	33
4.5 รายละเอียดในชิ้นงานแต่ละชิ้น	36
4.5.1 ชุดบิกินี.....	36
4.5.2 ชุดพิมพ์ลาย	38
4.5.3 ชุดกางเกงขายาว	41
4.5.4 ชุดกางเกงขาสั้น.....	44
4.5.5 ชุดกระโปรง	46
บทที่ 5 ผลงานจริง	47
5.1 งาน โมชันกราฟิก.....	47
5.1.1 ชุดบิกินี.....	47
5.1.2 ชุดพิมพ์ลาย	49
5.1.3 ชุดกางเกงขายาว	51
5.1.4 ชุดกางเกงขาสั้น.....	53
5.1.5 ชุดกระโปรง	55
5.2 การจัดแสดง.....	57
บทที่ 6 สรุป และประเมินผลการทดลอง	60
6.1 ประเมินผลการทดลอง	60
6.2 สรุป	61
บรรณานุกรม	62
บุคคล.....	62
หนังสือ	62
Website	62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพ 2.1.1-1.1.2: งานนิทรรศการที่มีการใช้โมชันกราฟิกประกอบ.....	2
ภาพ 2.1.3-2.1.6: ตัวอย่างการใช้โมชันกราฟิกเพื่อประดับสถานที่.....	3
ภาพ 2.1.7-2.1.9: ตัวอย่างการใช้โมชันกราฟิกในงานแสดงสินค้าของ De Beers.....	4
ภาพ 2.1.13-2.1.15: ตัวอย่างการใช้โมชันกราฟิกในงาน Wired World.....	6
ภาพ 2.2.1-2.2.5: โมชันกราฟิกชุด I dance with the bag people	8
ภาพ 2.2.6-2.2.10: โมชันกราฟิกชุด I ride across alphabet town.....	10
ภาพ 2.2.11-2.2.15: โมชันกราฟิกชุด Dog people rules my world.....	12
ภาพ 3.1.1: Absolute Citron	13
ภาพ 3.1.2: After Eight.....	13
ภาพ 3.1.3: Amaretto Stinger	13
ภาพ 3.1.4: Bailey's.....	13
ภาพ 3.1.5: Bikini	14
ภาพ 3.1.6: Blue Angles	14
ภาพ 3.1.7: Bordeaux.....	14
ภาพ 3.1.8: Chirley Temple.....	14
ภาพ 3.1.9: Cobra	14
ภาพ 3.1.10: Coffee Cocktail.....	14
ภาพ 3.1.11: Dutch Driver.....	15
ภาพ 3.1.12: Fairy Queen	15
ภาพ 3.1.13: Frou Frou	15
ภาพ 3.1.14: Gin Alexander	15
ภาพ 3.1.15: Havana Beach.....	15
ภาพ 3.1.16: Juicy Lucy	15
ภาพ 3.1.17: Mai Tai	16
ภาพ 3.1.18: Malibu Beach.....	16
ภาพ 3.1.19: Martini on the Rock.....	16
ภาพ 3.1.20: Mulatta.....	16
ภาพ 3.1.21: Parfait Amour Frappe	16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ 3.1.22: Pink Lady.....	16
ภาพ 3.1.23: Rose	17
ภาพ 3.1.24: Vermouth Classic	17
ภาพ 4.3.1: บิกินี	30
ภาพ 4.3.2: พิมพ์ลาย.....	30
ภาพ 4.3.3: สีเทา.....	30
ภาพ 4.3.4: สีเหลือง.....	30
ภาพ 4.3.5: สีม่วง.....	31
ภาพ 4.4.1: Story Board ของชุดบิกินี	33
ภาพ 4.4.2: Story Board ของชุดพิมพ์ลาย.....	33
ภาพ 4.4.3: Story Board ของชุดกางเกงขายาว.....	34
ภาพ 4.4.4: Story Board ของชุดกางเกงขาสั้น	34
ภาพ 4.4.5: Story Board ของชุดกระโปรง.....	34
ตัวอย่าง Story Board ที่ใช้ในโครงการ.....	35
ภาพ 4.5.1.1-4.5.1.4: Story Board ชุดบิกินี.....	36
ภาพ 4.5.1.5-4.5.1.8: ตัวอย่างการทำงานชุดบิกินี	37
ภาพ 4.5.2.1-4.5.2.4: ภาพที่ใช้สำหรับชุดพิมพ์ลายครั้งแรก	38
ภาพ 4.5.2.5-4.5.2.8: ภาพสถานที่ที่นำมาใช้ในชุดพิมพ์ลาย.....	39
ภาพ 4.5.2.9-4.5.2.10: ตัวอย่างภาพที่ใช้จริงในงานชุดพิมพ์ลาย.....	40
ภาพ 4.5.3.1-4.5.3.2: ตัวอย่างการใช้ตัวอักษร ในงานชุดกางเกงขายาว	41
ภาพ 4.5.3.3-4.5.3.6: การใช้ภาพแบบ Bitmap ในชุดกางเกงขายาว.....	42
ภาพ 4.5.3.7-4.5.3.8: ภาพที่ใช้ในชิ้นงานชุดกางเกงขายาว	43
ภาพ 4.5.4.1-4.5.4.1: ตัวละครในงานชุดกางเกงขาสั้นครั้งแรก	44
ภาพ 4.5.4.3: ตัวละครที่ใช้จริงชุดกางเกงขาสั้น	45
ภาพ 4.5.4.4: ฉากหลังที่นำมาใช้ในชุดกางเกงขาสั้น	45
ภาพ 4.5.5.1-4.5.5.2: การใช้ 3D layer ในชุดกระโปรง	46
ภาพ 5.1.1.1-5.1.1.4: ชุดบิกินี	48
ภาพ 5.1.2.1-5.1.2.4: ชุดพิมพ์ลาย.....	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ 5.1.3.1-5.1.3.4: ชุดกางเกงขาขาว	52
ภาพ 5.1.4.1-5.1.4.4: ชุดกางเกงขาสั้น	54
ภาพ 5.1.5.1-5.1.5.4: ชุดกระโปรง	56
ภาพ 5.2.1: แผ่นอะคริลิกทาวาสลิน.....	57
ภาพ 5.2.2: แผ่นอะคริลิกเผาไฟ.....	57
ภาพ 5.2.3: เสน่ห์.....	58
ภาพ 5.2.4: แก้วน้ำ.....	58
ภาพ 5.2.5: ตัวขวดโหล	58
ภาพ 5.2.6: ก้นขวดโหล.....	58
ภาพ 5.2.7-5.2.8: การวางแผ่นกรองแสงบนลำโพง	59

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ที่มาของโครงการ

ก่อนที่จะได้ทำโครงการนี้มีโอกาสได้เข้าฟังการบรรยายของวิทยากรท่านหนึ่งในหัวข้อเรื่องการถ่ายภาพแฟชั่น วิทยากรท่านนั้นกล่าวเอาไว้ว่า แฟชั่นคือสไตล์ แต่ถ้าหากว่ากันด้วยการออกแบบแล้ว นักออกแบบเสื้อผ้าที่ดี มักจะมีการใช้แนวความคิดผสมผสานไปกับสไตล์ แต่ผู้คนที่ส่วนใหญ่มักจะมองเสื้อผ้าแค่ความสวยงามเท่านั้น จึงคิดว่า คงจะดีไม่น้อยถ้าหากสามารถใช้วิธีใดวิธีหนึ่งที่สามารถบอกเล่าแนวความคิดเหล่านี้ให้ผู้คนที่ได้รู้ คาดว่าแนวความคิดเหล่านี้จะช่วยเสริมเสน่ห์ให้กับเสื้อผ้า นอกจากมีความสวยงามแล้ว ประกอบกับตนเองมีความสนใจในเรื่องสื่อประเภทนี้อยู่ จึงอยากจะใช้โอกาสนี้ศึกษาถึงกระบวนการผลิตสื่อประเภทโมชันกราฟิก

1.2 ประเด็นการศึกษาโครงการ

โมชันกราฟิก เป็นแขนงหนึ่งของสื่อประเภท New Media มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว ที่มีจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งเช่นการบอกเล่าเรื่องราว แนวความคิด ฯลฯ ผ่านสื่อใดสื่อหนึ่ง ที่ตอบสนองการเคลื่อนไหวของภาพได้

ในงานชิ้นนี้คาดว่าจะได้ศึกษาถึงวิธีตีความหมายจากแนวความคิดที่มีมาจากสิ่งหนึ่ง เพื่อนำมาสร้างเป็นโมชันกราฟิก เทคนิค วิธีการ และกระบวนการสร้างโมชันกราฟิก รวมไปถึงการจัดแสดง วิธีการนำเสนอผลงานเมื่อต้องจัดแสดงจริง

1.3 จุดประสงค์ของโครงการ

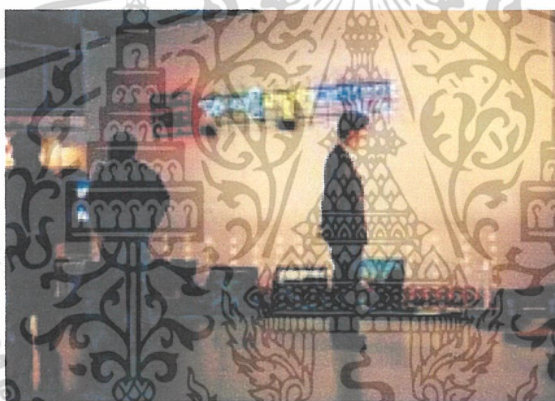
เรียนรู้วิธีการออกแบบโมชันกราฟิกสำหรับเสื้อผ้าที่สามารถบอกเล่าแนวความคิดที่ผู้ออกแบบเสื้อผ้าใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าชุดนั้นๆ ศึกษาถึงวิธีการนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสื่อประเภทนี้ในอนาคต

บทที่ 2 ข้อมูลในการทำงาน

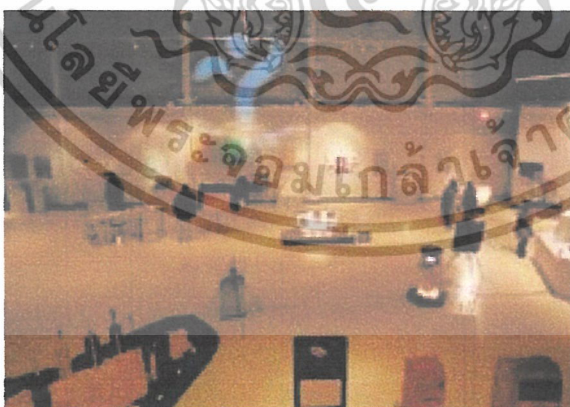
2.1 ลักษณะการใช้โมชันกราฟิกในงานนิทรรศการ

การใช้โมชันกราฟิกสำหรับงานนิทรรศการ มีหลายจุดประสงค์เช่น ใช้ในการประดับเพื่อให้เกิดความสวยงาม ใช้ในการบอกเล่าข้อมูล หรือใช้ประกอบกับชิ้นงานให้สมบูรณ์มากขึ้น

ส่วนวิธีการฉายนั้นขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการใช้ เช่นถ้าต้องการให้ข้อมูลก็ควรฉายด้วยสื่อที่มีความคมชัด เช่น โทรทัศน์ จอ LCD ฯลฯ ถ้าต้องการใช้ประดับ หรือสร้างบรรยากาศภายในงาน สื่อจะเป็นสิ่งใดก็ได้ แม้กระทั่งการฉายไฟผ่านFilter



2.1.1



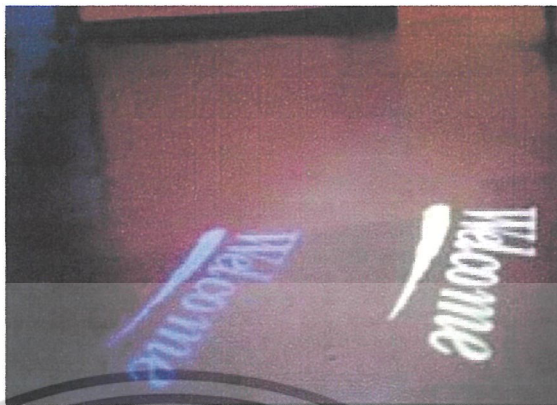
2.1.2

ภาพ 2.1.1-1.1.2: งานนิทรรศการที่มีการใช้โมชันกราฟิกประกอบ

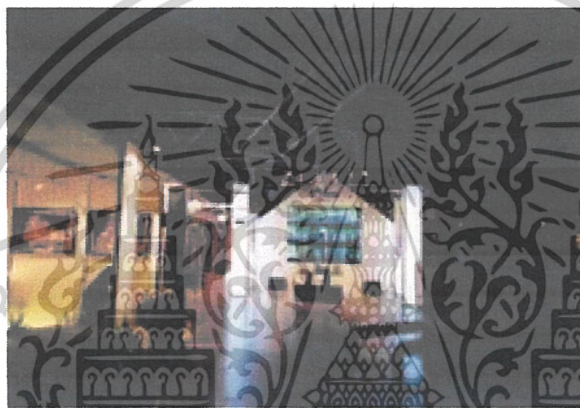
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.1.3



2.1.4



2.1.5

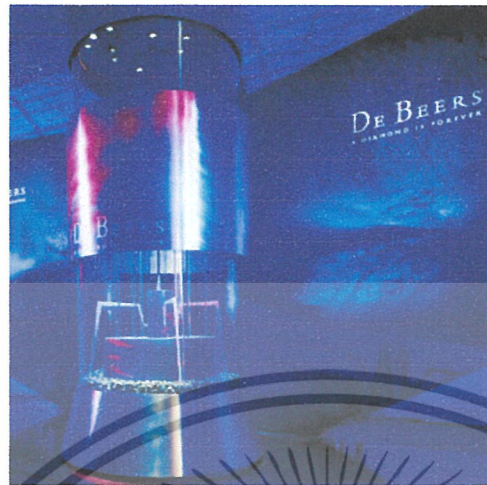


2.1.6

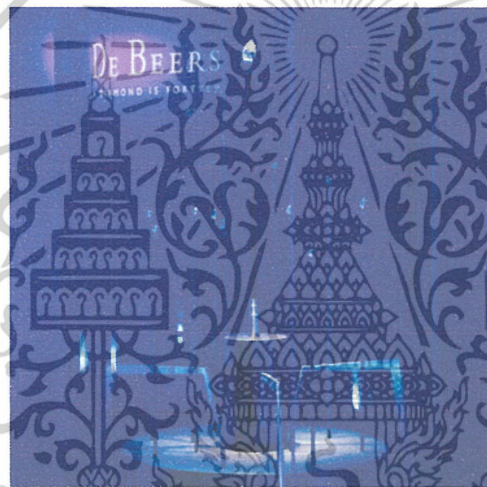
ภาพ 2.1.3-2.1.6: ตัวอย่างการใช้โมชันกราฟิกเพื่อประดับสถานที่

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นการใช้โมชันกราฟิกลักษณะของการประดับสถานที่ เช่นการฉายไฟลงบนพื้น การฉายฉายภาพ ฯลฯ แต่โดยรวมแล้วไม่มีการให้ข้อมูลสำหรับตัวงาน

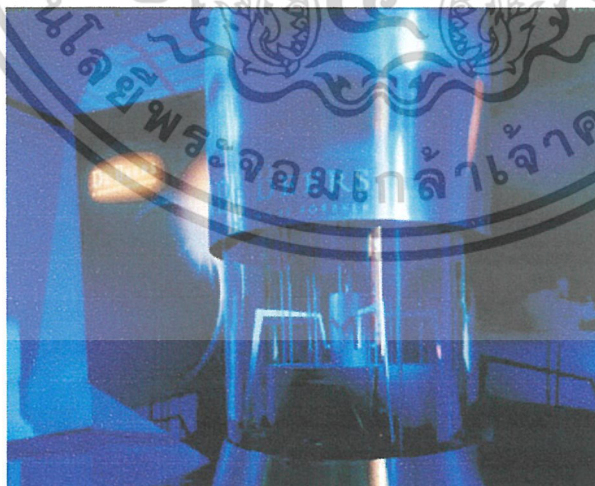
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.1.7



2.1.8

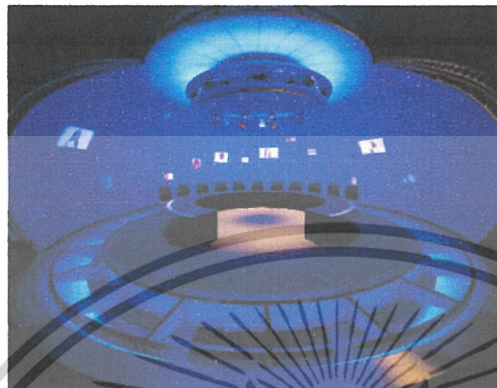


2.1.9

ภาพ 2.1.7-2.1.9: ตัวอย่างการใช้โมชันกราฟิกในงานแสดงสินค้าของ De Beers

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

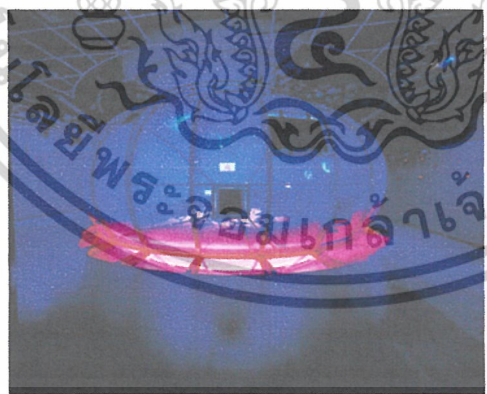
การใช้โมชันกราฟิกสำหรับบอกข้อมูลนั้นก็เป็นไปได้หลายวิธี แต่ที่สำคัญก็คือ ต้องมีความคมชัด สื่อสารกับผู้รับสารได้ง่าย อย่างเช่นตัวอย่างที่นำมาให้ดูคือการนำเสนอในรูปแบบของวิดีโอ



2.1.10



2.1.11

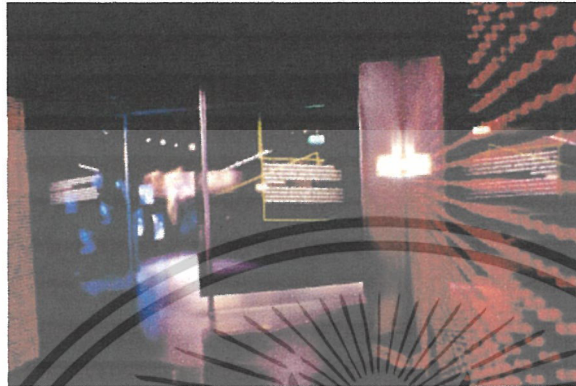


2.1.12

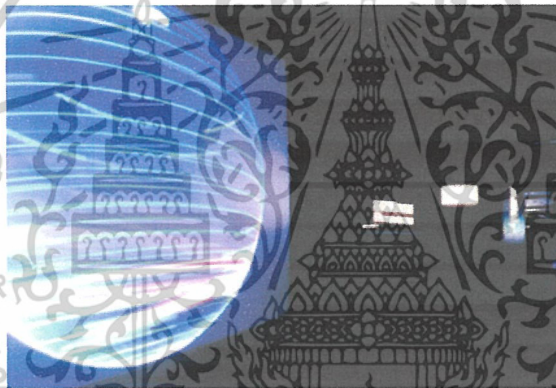
ภาพ 2.1.10-2.1.12: ตัวอย่างการใช้โมชันกราฟิกในงาน Lucent

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

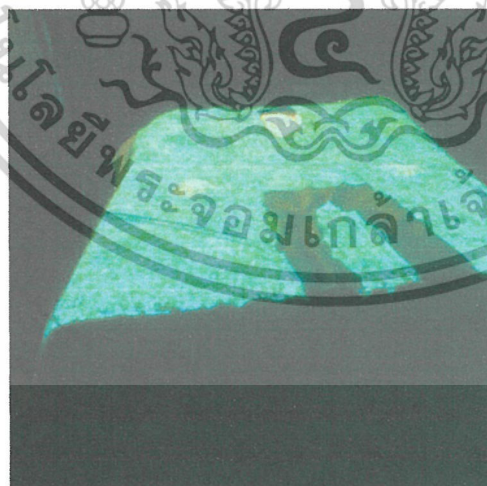
สำหรับการใช้โมชันกราฟิกเพื่อสื่อแนวความคิด มักจะใช้ร่วมกับสิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้เกิดการตอบสนองเรื่องของแนวความคิดที่ต้องการจะสื่อ



2.1.13



2.1.14



2.1.15

ภาพ 2.1.13-2.1.15: ตัวอย่างการใช้โมชันกราฟิกในงาน Wired World

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

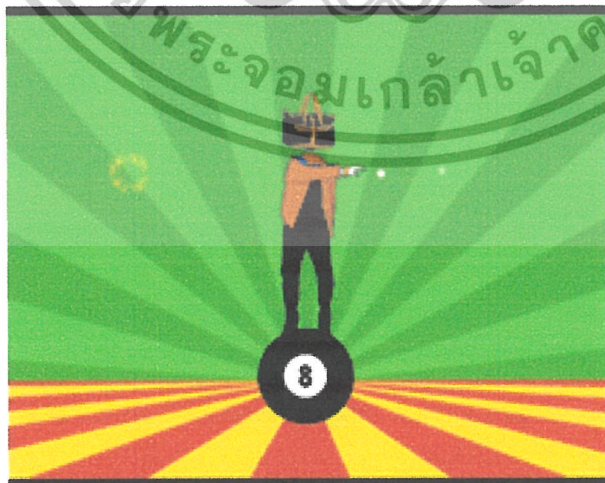
2.2 การใช้โมนั้นกราฟิกสำหรับการเสนอผลงานการออกแบบแฟชั่น

ตัวอย่างที่นำมาให้ดูนี้เป็นของเสื้อผ้ายี่ห้อ DIESEL ในรูปแบบของ DVD ซึ่งมาพร้อมกับนิตยสาร Wallpaper มีจุดประสงค์เพื่อการประชาสัมพันธ์สินค้า โดยทั้งหมดจะอยู่ในแนวความคิดว่า Dreams โดยให้นักออกแบบหลายๆคนไปทำงานออกมาภายใต้แนวความคิดเดียวกันคือ ความฝัน ตัวอย่างเช่น

I dance with the bag people เป็น โมนั้นกราฟิกที่ใช้ประชาสัมพันธ์สินค้าประเภทกระเป๋า มีจุดเด่นตรงที่นำตัวสินค้ามาเป็นส่วนหนึ่งของ โมนั้นกราฟิก และสร้างเรื่องราวเพื่อตอบสนองแนวความคิดหลักของงาน และลักษณะเฉพาะของตัวสินค้าที่ดูแล้วมีความสุขสนุกสนานในตัวเอง ใช้วิธีสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของกราฟิก

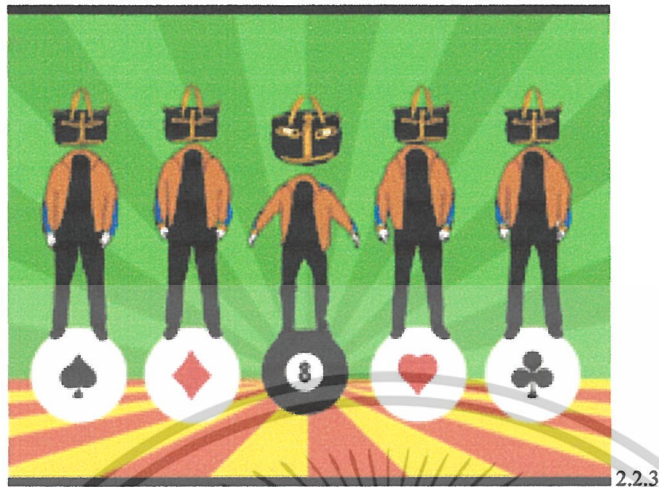


2.2.1

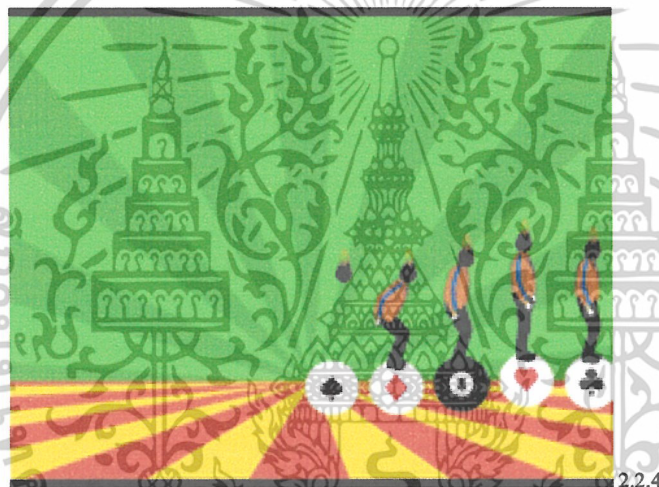


2.2.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.2.3



2.2.4

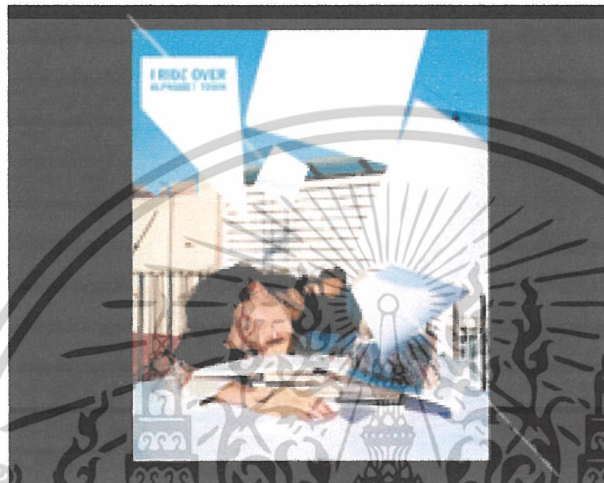


2.2.5

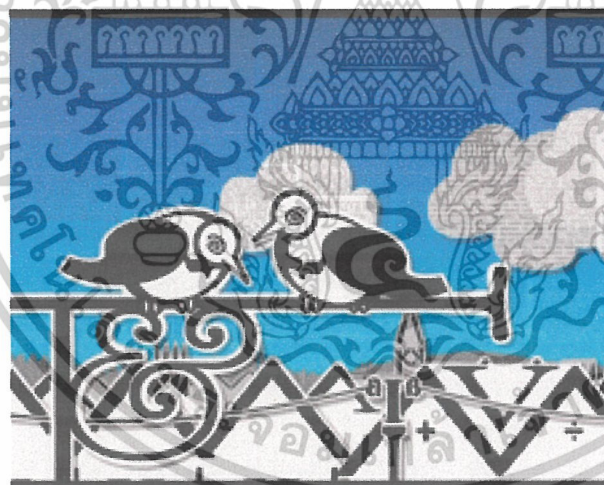
ภาพ 2.2.1-2.2.5: โมชันกราฟิกชุด I dance with the bag people โดย Han Hoogerbrugge

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

I ride over alphabet town ในตัวอย่างนี้จะไม่เห็นตัวผลิตภัณฑ์ในโฆษณาภาพก็แค่ว่าได้เรื่องลักษณะเฉพาะของเสื้อผ้าซึ่งเป็นชุดที่ค่อนข้างเป็นเรียบร้อย จากเทคนิคที่เลือกมาใช้ในงานคือการใช้ Typography มาเรียงต่อกันเป็นตัวละครทำให้เกิดความน่าสนใจและเป็นตัวแทนของความ เป็นแบบแผน

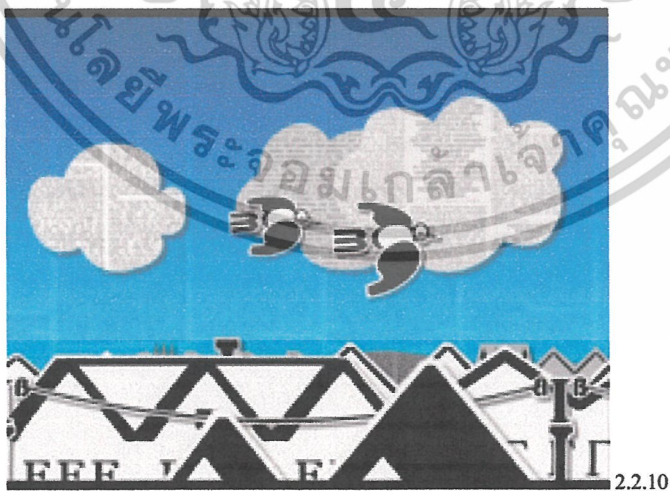
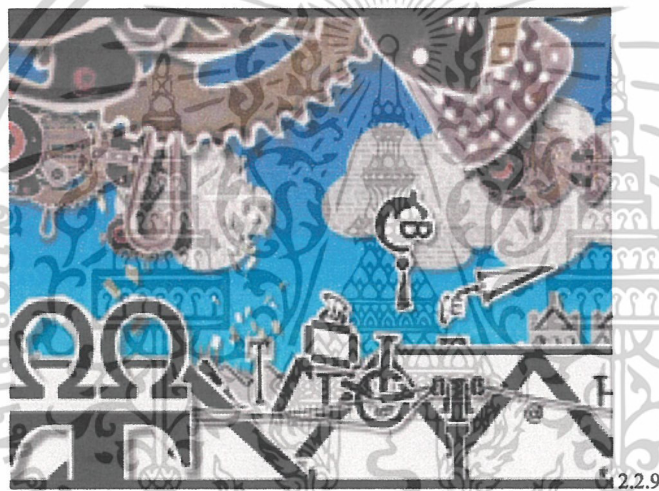
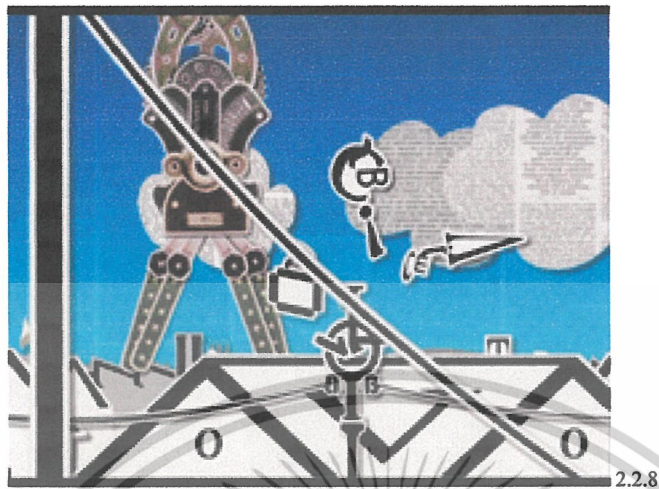


2.2.6



2.2.7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



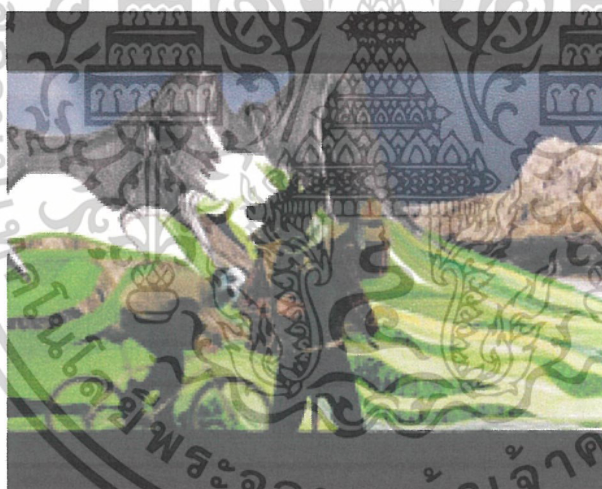
ภาพ 2.2.6-2.2.10: โมชันกราฟิกชุด I ride over alphabet town โดย Lycette Bros

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

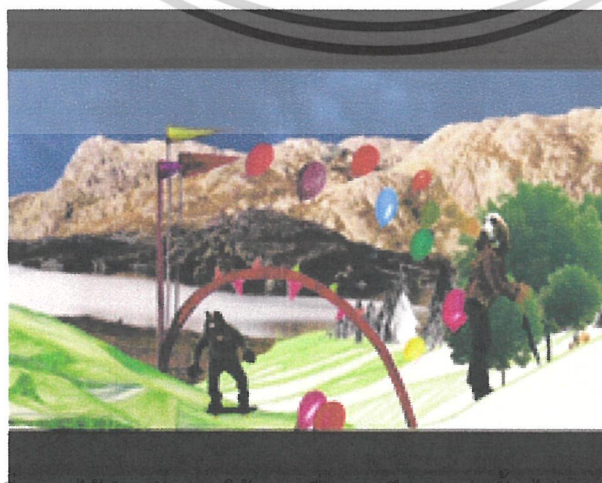
Dog people rules my world ในตัวอย่างชิ้นนี้จะบอกเป็นนัยๆถึงกิจกรรม หรือการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมายที่จะสวมใส่เสื้อผ้าชุดนี้ และลักษณะเฉพาะของเสื้อผ้าที่ค่อนข้างสมบุกสมบัน วิธีการที่ใช้คือนาวิดีโอ มาผสมกับฉากหลังที่เป็นภาพเขียน และภาพถ่าย



2.2.11



2.2.12

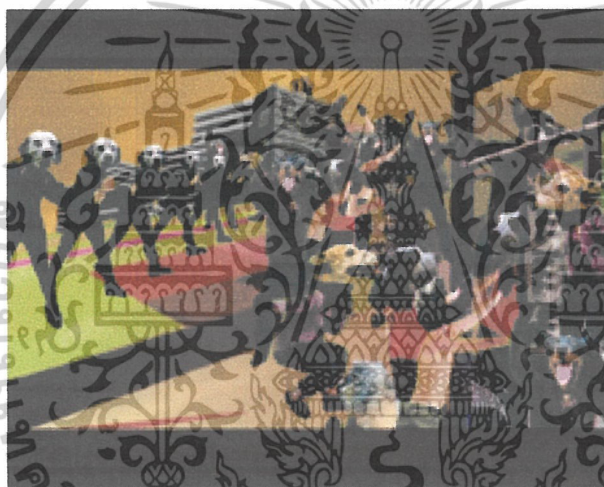


2.2.13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.2.14



2.2.15

ภาพ 2.2.11-2.2.15: โมชันกราฟิกชุด Dog people rules my world โดย Tundra

จากข้อมูลที่ได้รวบรวมมาพบว่า งานประเภทโมชันกราฟิกนั้นสามารถบอกเรื่องราว และให้รายละเอียดได้ จึงเป็นอีกสื่อหนึ่งที่สามารถบอกแนวความคิด หรือรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้านั้นๆ ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 ข้อมูลของสินค้าที่ใช้ทำงาน

3.1 เสื้อผ้าที่เลือกมาใช้ในโครงการ

Let's have a drink คือเสื้อผ้าที่เลือกมาใช้ในโครงการนี้ ออกแบบโดย คุณมัณฑุมาศ นำเบญจพล (พี่ข้าวโพด) ซึ่งเสื้อผ้าชุดนี้ คุณมัณฑุมาศได้แรงบันดาลใจมาจากเครื่องดื่มค็อกเทล (Cocktail) ประเภทต่างๆ เป็นต้นว่าสี สัน ลักษณะเฉพาะตัว รสชาติ หรือความรู้สึกเมื่อ ได้ดื่มเครื่องดื่มนั้น มีเสื้อผ้าอยู่ทั้งหมด 24 ชุด คือ



ภาพ 3.1.1: Absolut Citron



ภาพ 3.1.2: After Eight



ภาพ 3.1.3: Amaretto Stinger



ภาพ 3.1.4: Bailey's

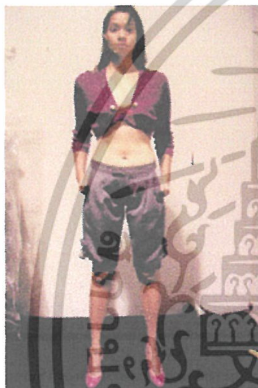
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



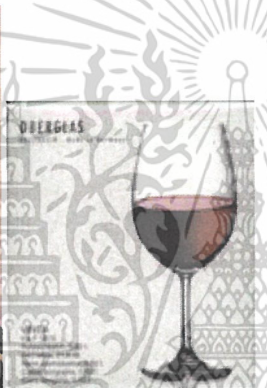
ภาพ 3.1.5: Bikini



ภาพ 3.1.6: Blue Angles



ภาพ 3.1.7: Bordeaux



ภาพ 3.1.8: Chirley Tample



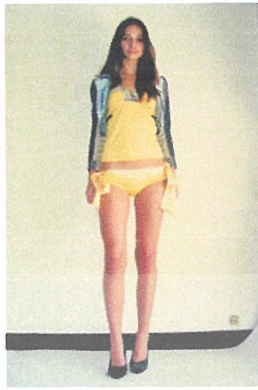
ภาพ 3.1.9: Cobra



ภาพ 3.1.10: Coffee Cocktail



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 3.1.11: Dutch Driver

ภาพ 3.1.12: Fairy Queen



ภาพ 3.1.13: Frou Frou

ภาพ 3.1.14: Gin Alexander



ภาพ 3.1.15: Havana Beach

ภาพ 3.1.16: Juicy Lucy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 3.1.17: Mai Tai



ภาพ 3.1.18: Malibu Beach



ภาพ 3.1.19: Martini on the Rock

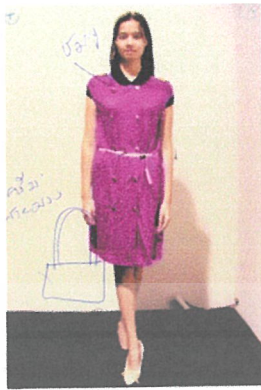
ภาพ 3.1.20: Mulatta



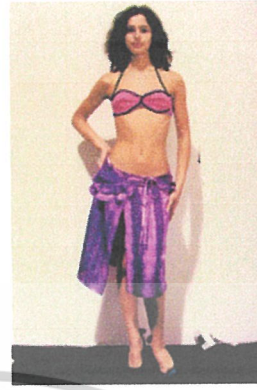
ภาพ 3.1.21: Parfait Amour Frappe

ภาพ 3.1.22: Pink Lady

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 3.1.23: Rose



ภาพ 3.1.24: Vermouth Classic



3.2 ความหมายของค็อกเทล (Cocktail)

เครื่องดื่มประเภทค็อกเทล หมายความว่า เครื่องดื่มที่เกิดจากการผสมของส่วนผสมที่เรียกว่า Spirits คือส่วนที่เป็นแอลกอฮอล์ ตั้งแต่หนึ่งชนิด หรือหลายชนิดรวมกัน กับส่วนผสมที่เป็นน้ำผลไม้ หรือน้ำหวาน หรือแม้กระทั่งไม่มีส่วนที่เป็นแอลกอฮอล์ แต่ถ้าจะแยกโดยละเอียดแล้ว จะแบ่งได้สองชนิดคือ เครื่องดื่มผสมแอลกอฮอล์ คือ ค็อกเทล (Cocktail) และเครื่องดื่มไม่ผสมแอลกอฮอล์ คือ ม็อกเทล (Mock tail)

3.3 ประวัติโดยย่อของเครื่องดื่มประเภทค็อกเทล

“เครื่องดื่มประเภทค็อกเทล (Cocktail) ไม่สามารถระบุประวัติได้แน่นอนว่าผู้ใดเป็นคนคิดค้นเป็นคนแรก หรือเกิดขึ้นที่ใด มีเพียงเรื่องเล่าขานกันต่างกันไปถึงที่มาของชื่อค็อกเทล ซึ่งแปลตรงตัวได้ว่า ทางไก่อ บ้างก็ว่าชื่อนี้ได้มาจากการนำทางไก่อที่สวยงามมาประดับแก้วเครื่องดื่มผสมที่มีสีสันสวยงาม บ้างก็ว่ามาจากทหารอเมริกัน ใช้เครื่องดื่มผสมนี้ฉลองเนื่องจากได้พ่อไก่อสวยงามพันธุ์ดีมาครอบครอง แต่โดยรวมแล้ว เรื่องเล่าเกือบทุกเรื่องกล่าวมาใช้เครื่องดื่มผสมนี้ในการเฉลิมฉลองหรืองานสังสรรค์

อย่างไรก็ตาม ค็อกเทลที่มีบันทึกในประวัติศาสตร์ว่าเป็นค็อกเทลสูตรแรกคือ The Sazerac โดย Antoine Amedee Peychaud ชาวฝรั่งเศสผู้คิดสูตร Peychaud Bitter และผสมกับ Santo Domingo และได้นำส่วนผสมนี้ไปเผยแพร่ที่ New Orleans” บทความจากเว็บไซต์ www.cocktail.uk

3.4 ส่วนประกอบในเครื่องดื่มประเภทค็อกเทล

3.4.1 เหล้าที่ใช้ในการผสมเครื่องดื่มประเภทค็อกเทล

ตากีลา (Tequila) ได้มาจากพืชเรียกว่า Mazcal ผลิตในประเทศเม็กซิโก มีสีขาวใส หรือบางชนิดออกสีเหลืองเนื่องจากการบ่มในถังไม้ นิยมดื่มโดยไม่ผสม

วอดก้า (Vodka) เหล้าใส มีกลิ่นเพียงเล็กน้อย มีต้นกำเนิดในรัสเซีย และโปแลนด์ มีดีกรีอยู่ที่ 40-50 หมักจากข้าวหรือมันฝรั่ง ผ่านการกรองและดูดกลิ่นจนเหลือสี และกลิ่นเจือปนน้อยที่สุด

จิน (Gin) กลั่นจากข้าวผสมสมุนไพร และผลจูนิเปอร์ ผลิตจากในหลายประเทศเช่น ฮอลันดา จะมีรสขม นิยมดื่มโดยไม่ผสม แต่ควรแช่ให้เย็นจัด ส่วนที่ผลิตในอังกฤษ หรืออเมริกา นั้น นิยมดื่มเป็นเครื่องดื่มผสม

บรันดี (Brandy) ได้จากการหมักองุ่นให้เป็นไวน์ และนำมากลั่น จากนั้นนำไปเก็บบ่มให้ได้สี กลิ่น รส ที่ขายอยู่ตามท้องตลาดนั้นมีสามประเภทคือ บรันดีพื้นเมือง บรันดีมาตรฐาน บรันดีเกรดสูง

บรันดีผลไม้ (Fruit Brandy) คือผลิตจากผลไม้ต่างๆที่ไม่ใช่องุ่น แบ่งเป็นสองประเภท คือ บรันดีผลไม้สีขาว คือกลั่นโดยไม่ต้องบ่ม นิยมแช่เย็นและดื่มโดยไม่ผสม กับบรันดีผลไม้มีสี คือกลั่นผลไม้แล้วนำไปบ่มในถัง

เหล้าหวาน (Liqueur or Cordial) คือการผสมสุราชนิดใดก็ได้ กับความหวานและมีการเพิ่ม สี กลิ่น รสจืดจาง ผลไม้ เครื่องเทศ สมุนไพรลงไปด้วย

วิสกี (Whisky) คือสุรากลั่นจากข้าวชนิดใดชนิดหนึ่ง โดยนำมาหมัก และกลั่นให้ดีกรีสูงขึ้น ก่อนจะนำไปบ่มในถังไม้โอ๊คให้สี กลิ่น และรสชาติดีขึ้น

แอฟเพอริทีฟ (Aperitif) จัดอยู่ในประเภทเหล้าชา มีมากในแถบฝรั่งเศส อิตาลี แบ่งเป็นสามชนิดคือ

- เเวอร์มูท (Vermouth) ทำจากรากไม้ และเครื่องเทศ
- บิตเตอร์ (Bitter) มีรสขม นิยมดื่มแก้โรค กระเพาะ
- อนิส (Anis) ผลิตจากเมล็ดของอนิส นิยมดื่มแก้ท้องอืด ท้องเฟ้อ

ไวน์ (Wine) แบ่งเป็นสามประเภทคือ

- Table Wine ไวน์ที่หมักจากองุ่น ไม่เติมสิ่งอื่นๆเจือปน นิยมดื่มประกอบอาหาร มีทั้งไวน์แดง ไวน์ขาว และไวน์สีชมพู
- Sparkling Wine คือ ไวน์ที่มีแก๊ส ใช้วิธีการหมักในขวดเพื่อให้เกิดแก๊ส ที่มี การจุกตะเบียงและนิยมกันมากคือ Champagne
- Fortified Wine คือ ไวน์ที่เพิ่มปริมาณแอลกอฮอล์ให้สูงถึง 18-19 ดีกรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้เสียประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รัม (Rum) กลั่นจากอ้อย หรือกากน้ำตาล มีสามประเภทคือ รัมขาว (Light rum) รัมทอง (Gold rum) รัมดำ (Dark rum) ซึ่งมีความต่างกันที่สี และความเข้มข้น โดยการเติมคาราเมล และการหมักบ่ม

3.4.2 ส่วนผสมอื่นๆ

น้ำแข็ง ช่วยทำให้เครื่องดื่มเย็นในอุณหภูมิที่เหมาะสม เข้มข้นเป็นเนื้อเป็นน้ำเข้ากันได้ดี

น้ำผลไม้ ทำให้ค็อกเทลมีรสชาติดี น้ำผลไม้ที่คั้นสดจะมีกลิ่นหอมกว่าที่เป็นน้ำผลไม้ปรุงแต่ง (Squash) แต่ทั้งนี้ก็ยังมีส่วนผสมน้ำผลไม้ปรุงแต่ง เนื่องจากความสะดวก

น้ำเชื่อม มีอัตราส่วนของน้ำ ต่อน้ำตาลคือ 1 : 3 น้ำเชื่อมที่ดีควรมีสีใส เพราะต้องไม่เปลี่ยนสีของเครื่องดื่ม

น้ำเชื่อมผลไม้ คือน้ำเชื่อมแต่งสี กลิ่น เพื่อให้สีที่ผสมเกิดความสวยงาม และมีกลิ่น รสของผลไม้ด้วย

ครีม มีทั้งครีมสด (Fresh cream) และครีมบรรจุกระป๋อง (Light cream) ครีมสดจะมีสีขาวกว่า นิยมผสมกับเครื่องดื่มที่ดื่มหลังอาหาร เพราะให้รสชาติหวานมัน

ไข่ ใช้ได้ทั้งไข่แดง และไข่ขาว ใช้ไข่ขาวเพื่อให้เครื่องดื่มข้น และเป็นฟอง ใช้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น ส่วนไข่แดง ใช้ทั้งฟอง เพื่อให้เครื่องดื่มมีรสชาติมัน และสีสวย

3.4.3 การจัดแต่งเครื่องคั้ม

การจัดแต่งเครื่องคั้ม มีหลักการอยู่ว่า ควรใช้สิ่งที่มาจัดแต่งที่เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องคั้มประเภทนั้นๆ เป็นผัก หรือผลไม้ที่รับประทานได้ และไม่ควรถัดแต่งมากเกินไป

วิธีการประดับเครื่องคั้มมีอยู่หลายวิธี เช่น

- เสียบไม้ค็อกเทล และใส่ลงไปในแก้ว
- หั่นและเสียบบนขอบแก้ว
- การเคลือบเกล็ดที่ขอบแก้ว โดยใช้มะนาวทาขอบแก้ว แล้วคว่ำลงบนจานที่มีเกล็ดอยู่ เกล็ดจะติดที่ขอบแก้ว
- การเคลือบน้ำตาลที่ขอบแก้ว โดยทาน้ำเชื่อมที่ขอบแก้ว แล้วคว่ำลงบนจานที่มีน้ำตาล
- การเชื่อมมะนาวเป็นเส้นยาว บิดเป็นเกลียว แล้วใส่ลงไปในแก้ว

3.4.4 วิธีการผสมเครื่องคั้ม

มีอยู่4วิธีด้วยกัน แต่ละวิธีจะให้ผลของเครื่องคั้มที่ต่างกันออกไป

to Build เป็นการตวงส่วนผสมเพื่อเทลงในแก้วที่จะนำไปเสิร์ฟให้ครบส่วน ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ใดๆทั้งสิ้น

to Stir เป็นการคนส่วนผสมทั้งหมดเข้าด้วยกัน พร้อมกับน้ำแข็ง แล้วกรองเอาเฉพาะน้ำเสิร์ฟไปให้มีน้ำแข็งปนไปด้วย

to Shake คือการเขย่าให้เย็น มักใช้กับเครื่องคั้มที่มีส่วนผสมเข้ากัน ได้ยาก ต้องอาศัยอุปกรณ์การเขย่าเรียกว่า เช็คเกอร์ (Shaker) ในการเขย่า

to Blender เป็นการปั่นด้วยเครื่องปั่นไฟฟ้าเพื่อให้เครื่องคั้มเย็นจัด เป็นเกล็ด มักใช้กับส่วนผสมที่เข้ากัน ได้ยาก

3.5 ผลของแอลกอฮอล์กับมนุษย์

ปริมาณแอลกอฮอล์ที่ต่างกัน จะมีผลกับระบบของร่างกายต่างกันเช่น

ได้รับแอลกอฮอล์ปริมาณน้อย

- ช่วยให้ผ่อนคลาย
- ลดความตึงเครียด
- ความกระดากอายน้อยลง
- ความตั้งใจลดลง
- ปฏิกริยาตอบสนองช้าลง
- การสื่อสารสัมพันธ์น้อยลง

ได้รับแอลกอฮอล์ปริมาณปานกลาง

- พุดไม่รู้เรื่อง
- ง่วงซึม
- อารมณ์เปลี่ยนแปลง

ได้รับแอลกอฮอล์ปริมาณมาก

- อาเจียน
- หายใจขัด
- ควบคุมตัวเองไม่ได้
- โคม่า

จากข้อมูลที่รวบรวมมาได้ เครื่องดื่มประเภทค็อกเทลนั้นมีรายละเอียดในตัวเองพอสมควร คาดว่าจากข้อมูลเหล่านี้ ประกอบกับข้อมูลเกี่ยวกับโมชันกราฟิกนั้นจะนำไปสู่แนวคิดใดแนวคิดหนึ่งในการออกแบบครั้งนี้

บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน

4.1 กระบวนการค้นหาแนวความคิดเพื่อการออกแบบ

จากข้อมูลทั้งหมดที่รวบรวมมาได้ คิดว่าแนวความคิดในการออกแบบครั้งนี้ควรที่จะสามารถครอบคลุมตัว โมชันกราฟิกทุกตัว ได้จากแนวความคิดของคุณมัธยมศาสตร์ ที่ว่าด้วยเครื่องดื่มประเภทค็อกเทลนั้น จึงเริ่มจากหาเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องดื่ม ซึ่งควรจะเป็นเหตุการณ์ที่รวบรวมเครื่องดื่มต่างๆเข้าไว้ด้วยกัน จึงได้เริ่มที่คำว่า ปาร์ตี้ (Party) เนื่องจากเห็นว่าสามารถตอบสนองเรื่องความสนุกสนาน สีสัน อารมณ์ร่วมในงานได้เป็นอย่างดี และยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับเครื่องดื่มโดยตรงอีกด้วย

เมื่อเริ่มที่คำว่าปาร์ตี้แล้ว นำคำนี้มาวิเคราะห์หาแง่มุมต่างๆเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ เช่นความหมายของปาร์ตี้ตาม Dictionary นั้นมีความหมายได้หลายอย่าง เช่น

- a social occasion at which people eat, drink talk dance and enjoy themselves.
- a group of people who art doing something together.
- one of the people or group of people involved in a legal agreement or dispute.

โดยลักษณะเด่นของคำว่าปาร์ตี้แล้ว คือมีการร่วมมือกัน มีความคิดเห็นไปในทางเดียวกัน หรือมีความ Enjoy กับกิจกรรมที่ทำอยู่ ดังนั้นคำว่าปาร์ตี้ที่นำมาใช้จึงมีความหมายว่าการเลือกที่จะใช้ชีวิตให้สนุกสนาน แม้จะอยู่ในสภาพแวดล้อมที่จำเจ จึงสรุปแนวความคิดที่แน่นอนว่า “Life as in Party” เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไป

4.2 การแบ่งหมวดหมู่สำหรับการออกแบบ

การแบ่งหมวดหมู่นี้ เป็นผลเนื่องมาจากวิธีการจัดแสดงงาน ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้คือ จัดแสดงงานในร้านขายเสื้อผ้า ซึ่งคาดว่าจะมีพื้นที่น้อย ไม่เพียงพอที่จะแสดงทั้งหมด 24 ชุด จึงต้องจัดหมวดหมู่เพื่อการจัดแสดง และในแต่ละหมวดหมู่นั้น ต้องมีลักษณะเฉพาะบางอย่าง ที่จะสามารถใช้สำหรับการวางแผนความคิดย่อยของแต่ละตัวงานได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ต้องตอบโจทย์แนวความคิดหลัก คือปาร์ตี้ได้ด้วย

4.2.1 การแบ่งกลุ่มตามเหล่าที่ใช้ผสมเครื่องดื่ม

คือกเทลนั้นใช้เหล่าผสมได้หลายประเภทหลายประเภท เช่น Vodka, Tequila, Brandy หรือแม้กระทั่งไม่ใช้เหล่าผสมเลย ซึ่งเหล่าแต่ละประเภทก็จะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไป เสื้อผ้าของคุณมัธยมุมาศนั้น แต่ละชุดเป็นชื่อของเครื่องดื่ม จึงง่ายต่อการหาข้อมูลเรื่องส่วนผสม และแยกได้เป็น 9 กลุ่มคือ

Vodka: Fairy Queen, Absolute Citron, Bikini



Whisky: After Eight



Brandy: Coffee Cocktail, Amaretto Stinger, Blue Angle



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Gin: Gin Alexander, Cobra, Martini on the rock, Dutch Driver, Pink Lady,

Rose



Rum: Mulatta, Mai Tai, Havana Beach, Malibu Beach



Liqueur: Juicy Lucy, Frou Frou, Parfait Amour Frappe, Bailey's



Aperitif: Vermouth Classic



Wine: Bordeaux



ไม่ผสมแอลกอฮอล์: Chirley Tample

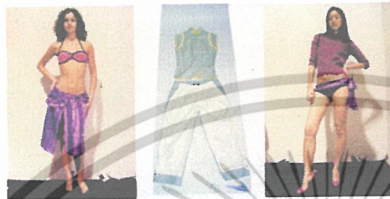


เมื่อแบ่งกลุ่มตามนี้แล้ว แม้ว่าจะมีข้อดีเรื่องหาเทคนิคในการออกแบบสำหรับแต่ละกลุ่ม แต่
จะพบปัญหาเรื่องจำนวนชุดในแต่ละกลุ่มไม่สมดุลกัน น่าจะมีปัญหาเมื่อจัดแสดง
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

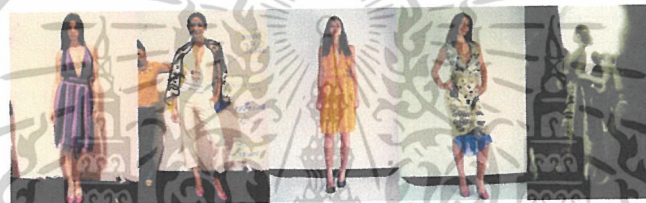
4.2.2 การแบ่งกลุ่มตามวิธีการผสมเครื่องดื่ม

วิธีการผสมเครื่องดื่มที่ต่างกันจะได้ลักษณะเครื่องดื่มที่ต่างกันไปด้วย ซึ่งมีอยู่ 4 วิธีตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น จะได้เสื้อผ้าในแต่ละกลุ่มดังนี้

to Build: Vermouth Classic, Martini on the rock, Parfait Amour Frappe



to Blender: Cobra, After Eight, Havana Beach, Mulatta, Fairy Queen



to Shake: Pink Lady, Gin Alexaner, Blue Angle, Coffee Cocktail, Mai Tai



to Stir: Cheirley Tample, Dutch Driver, Amaretto Stinger, Malibu Beach, Juicy Lucy, Frou Frou



หากแบ่งกลุ่มด้วยวิธีการนี้จะได้จำนวนเสื้อผ้าแต่ละกลุ่มเกือบจะสมดุลกันแต่ก็ยังมีปัญหาเรื่องความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพราะมีความหลากหลายมากเกินไป เมื่อนำไปออกแบบแล้วไม่สามารถสื่อถึงเสื้อผ้าได้ทุกชุดในกลุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 แบ่งกลุ่มตามสีและรูปแบบของเสื้อผ้า

คือการแบ่งกลุ่มตามลักษณะภายนอกที่เห็นคือ สี สัน ลวดลาย ซึ่งจะได้เสื้อผ้าแต่ละกลุ่มดัง

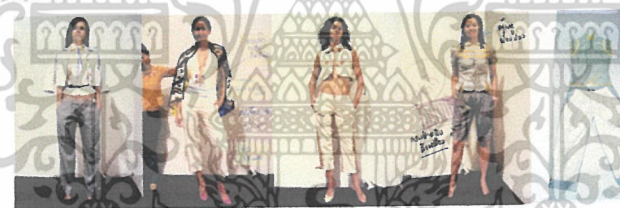
ชุดบิกินี: Dutch Driver, Juicy Lucy, Parfait Amour Frappe, Vermouth Classic



ชุดพิมพ์ลาย: Blue Angles, Coffee Cocktail, Fairy Queen, Mulatta



ชุดสีเทา: Absolute Citron, After Eight, Bailey's, Gin Alexander, Martini on the Rock



ชุดสีเหลือง: Amaretto Stinger, Bikini, Frou Frou, Havana Beach, Malibu Beach



ชุดสีม่วง: Bordeaux, Chirley Tample, Cobra, Maitai, Pink Lady, Rose



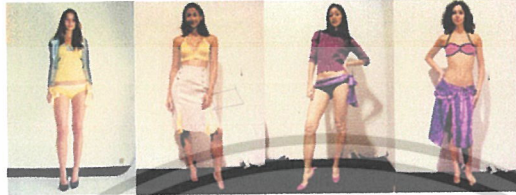
ถ้าหากแบ่งกลุ่มด้วยวิธีการนี้ยังคงพบปัญหาเรื่องความหลากหลายในแต่ละกลุ่ม ทำให้หาเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มได้ยาก จึงคิดว่านี่ยังไม่ใช่ทางออกที่ดีนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 แบ่งกลุ่มตามลักษณะเสื้อผ้า

หากแบ่งตามลักษณะ หรือประเภทการใช้งานของเสื้อผ้าแล้ว จะสามารถแบ่งได้ 5 ประเภท คือ

ชุดบิกินี: Dutch Driver, Juicy Lucy, Parfait Amour Frappe, Vermouth Classic



ชุดพิมพ์ลาย: Blue Angles, Coffee Cocktail, Fairy Queen, Mulatta



ชุดกางเกงขายาว: Absolute Citron, After Eight, Amaretto Stinger, Bailey's, Mai Tai, Martini on the Rock



ชุดกางเกงขาสั้น: Bordeaux, Gin Alexander, Frou Frou, Malibu Beach



ชุดกระโปรง: Bikini, Chirley Tample, Cobra, Havana Beach, Pink Lady, Rose



ด้วยวิธีการนี้ จะได้ลักษณะเฉพาะตัวของเสื้อผ้าในแต่ละกลุ่ม ทำให้สามารถกำหนดแนวความคิดหลักในแต่ละกลุ่มได้ง่ายขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อแบ่งกลุ่มได้ดังนี้แล้ว จึงเริ่มหาแนวความคิดสำหรับการออกแบบแต่ละตัว เริ่มจากให้คำ
นิยาม หรือลักษณะการใช้งานของเสื้อผ้าแต่ละกลุ่ม หลังจากนั้นจึงหาวิธีการที่เหมาะสมในการ
สร้างภาพ สร้างเหตุการณ์ขึ้นมาโดยต้องสอดคล้องกับแนวความคิดหลัก คือ Life as in Party

ชุด	ลักษณะทั่วไป	ส่วนที่นำมาใช้งาน	แนวความคิดที่ใช้
บิกินี	ใช้ใส่ข้างใน โดยปกติแล้ว ต้องมีเสื้อผ้าทับอีกชั้น หนึ่ง	การซ่อนทับของเสื้อผ้า	การซ่อนทับของเสื้อ ผ้า ก็เหมือนกับสังคม ที่เพาะบ่มคน และปิด บังจิตใต้สำนึกเอาไว้
พิมพ์ลาย	พิมพ์ลายที่สับสน วุ่นวาย วิธีการออกแบบของคุณ มีัญหุมาศคือ คลี่คลายจาก สิ่งที่เห็นด้วยผลของ แอลกอฮอล์	ผลของเครื่องดื่มที่สร้าง ความสับสน วุ่นวาย	ทำความเข้าใจ สนุกสุดเหวี่ยง
ขายาว	เป็นทางการ เป็นระเบียบ เรียบร้อย	ความเป็นระเบียบ	หาความสนุกจาก ความมีระเบียบ กฎ เกณฑ์
ขาสั้น	สบายๆ ปราดเปรี้ยว สด ใส ว่องไว	ความสดใส	ทำตัวเองให้สดใส เพื่อ ให้รอบข้างน่าอยู่
กระโปรง	แสดงความเป็นผู้หญิง อ่อนหวาน บอบบาง	ความเป็นผู้หญิง	ทำกิจกรรมของผู้หญิง ให้สนุกกว่าคนอื่น

ตาราง 4.2.4.1: การแตกแนวความคิดเพื่อการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 แบบร่าง

หลังจากแบ่งกลุ่มตามสี และรูปแบบของเสื้อผ้าแล้วได้ทดลองสร้างลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละกลุ่มเพื่อที่จะได้ใช้ในการออกแบบ เริ่มจากแทนค่าของแต่ละกลุ่มด้วยงานปาร์ตี้ประเภทต่างๆ เช่น

บิกินี: ปาร์ตี้ริมสระ คู่เซ็กซี่ วาบหวีว ใช้วิธีการเหมือนภาพย้อนแสง แสดงรายละเอียดได้น้อย ดูแล้วลึกลับ

พิมพ์ลาย: ปาร์ตี้เต้นรำ สนุกสุดเหวี่ยง ต้องการใช้รูปแบบของ Psychedelic ในการสร้าง เพราะมีรากฐานมาจากฤทธิ์ของสารเคมี

สีเทา: งานเลี้ยงน้ำชา หูหრა เป็นระเบียบ ใช้วิธีวาง Pattern ที่เรียบร้อย

สีเหลือง: ปาร์ตี้กลางวัน สว่างสดใส ใช้โทนสีที่สดใส และอาศัยการผสมสีตามหลัก Offset ด้วย

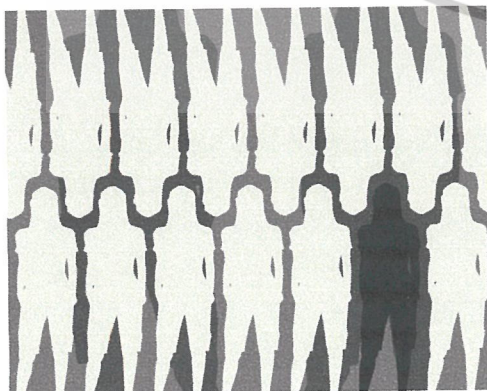
สีม่วง: ปาร์ตี้กลางคืน ลึกลับ มีคทึบ เลือกใช้คู่สีที่คทึบ และเกือบจะเป็นคู่ตรงข้าม เมื่อได้แนวความคิดเบื้องต้นแล้ว จึงลองสร้างภาพของความคิด ได้ดังนี้



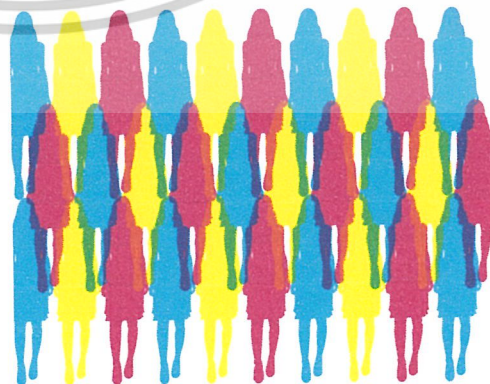
ภาพ 4.3.1: บิกินี



ภาพ 4.3.2: พิมพ์ลาย



ภาพ 4.3.3: สีเทา



ภาพ 4.3.4: สีเหลือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.3.5: สีม่วง

การออกแบบครั้งนี้ยังมีข้อบกพร่องให้เห็นอยู่มาก เช่นเรื่องประเภทของงานปาร์ตี้ที่นำมาใช้ยังไม่มีความชัดเจนเพียงพอ บางประเภทก็มีลักษณะที่เหมือนกัน เช่นกลางวัน กับ กลางคืนต่างกันแต่เวลา แต่ส่วนประกอบต่าง ๆ นั้นเหมือนกัน และเมื่อออกมาเป็น โมชันแล้ว คาดว่าจะขาดความลึกของแนวคิด มีแค่สีสันทันกับสไตล์เท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อเปลี่ยนวิธีการแบ่งกลุ่มเป็นแบ่งกลุ่มตามลักษณะเสื้อผ้า และได้แนวความคิดเบื้องต้นของแต่ละกลุ่มแล้วก็นำมาปรับปรุง และหา Key word ที่ชัดเจนของแต่ละกลุ่ม โดยต้องสามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในงานปาร์ตี้ได้ คือ

ชุด	แนวความคิด	Key word
บิกินี	แม้สภาพแวดล้อมบังคับ ก็สนุกกันให้เต็มที่	Extreme
พิมพ์ลาย	ถึงจะสับสน แต่ก็สุดเหวี่ยง	Drink
ขย่าว	สนุกกับกฎเกณฑ์ที่มีอยู่	Play
ขาสั้น	สร้างสีสันรอบตัว และอยู่กับมันอย่างมีความสุข	Enjoy
กระโปรง	คิดให้ต่าง จะได้ไม่น่าเบื่อ	Get out

ตาราง 4.3.1: การหา Key word เพื่อใช้ในการออกแบบ

Key word เหล่านี้ นอกจากจะใช้เป็นแนวความคิดหลักในการออกแบบในแต่ละกลุ่มแล้ว ยังจะใช้ในการเรียงลำดับการจัดแสดงอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 Story Board

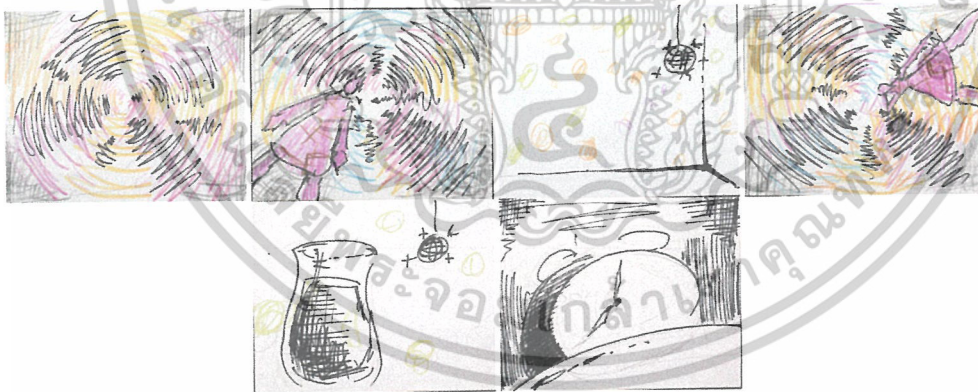
Story Board คือการวางแผนร่างเบื้องต้นตามเนื้อเรื่องที่คิดไว้ทั้ง 5 เรื่อง เพื่อที่จะได้รู้ว่าจะต้องทำอะไรในงานชิ้นนั้นบ้าง หรือควรจะมีฉากแต่ละฉากอย่างไร เพื่อที่จะให้งานทั้งชิ้นออกมาดูไม่ขัดตา โดยแต่ละชิ้นมีรายละเอียดดังนี้

1. ชุดบิกินี สื่อถึงการปลดปล่อยตนเองจากสภาพสังคมที่กดดัน



ภาพ 4.4.1: Story Board ของชุดบิกินี

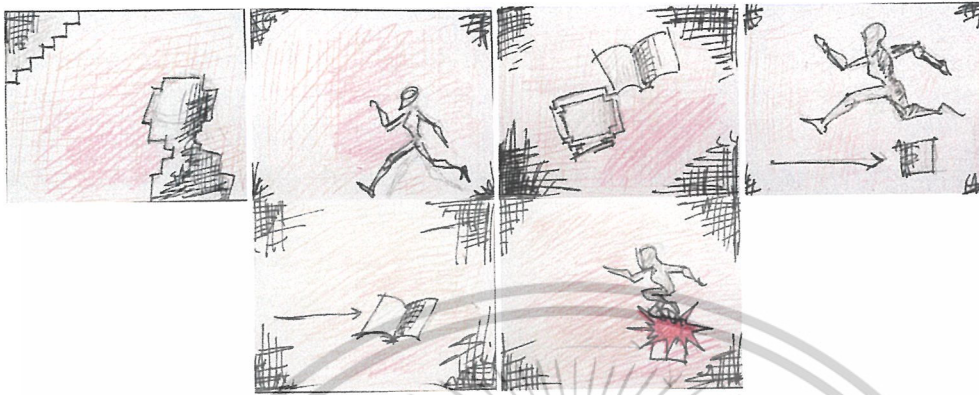
2. ชุดพิมพ์ลาย ความสับสนวุ่นวายในชีวิตประจำวันที่เกิดจากฤทธิ์แอลกอฮอล์



ภาพ 4.4.2: Story Board ของชุดพิมพ์ลาย

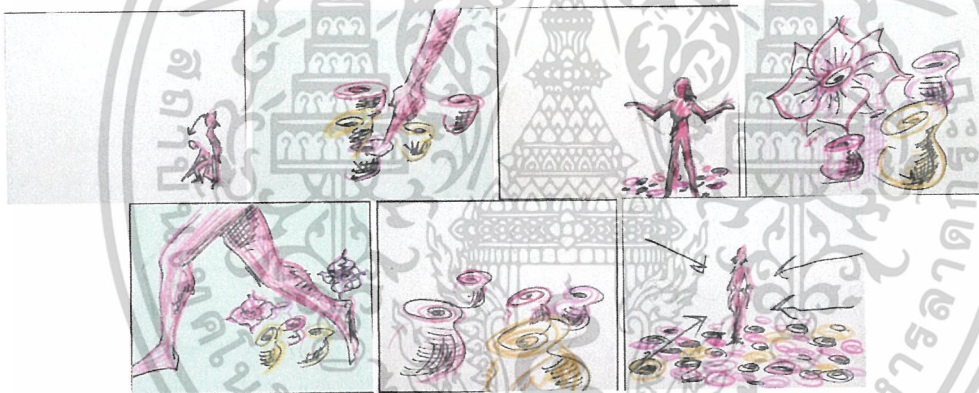
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ชุดขยายว การสนุกไปกับชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเรื่องงาน หรือกฎระเบียบต่างๆ



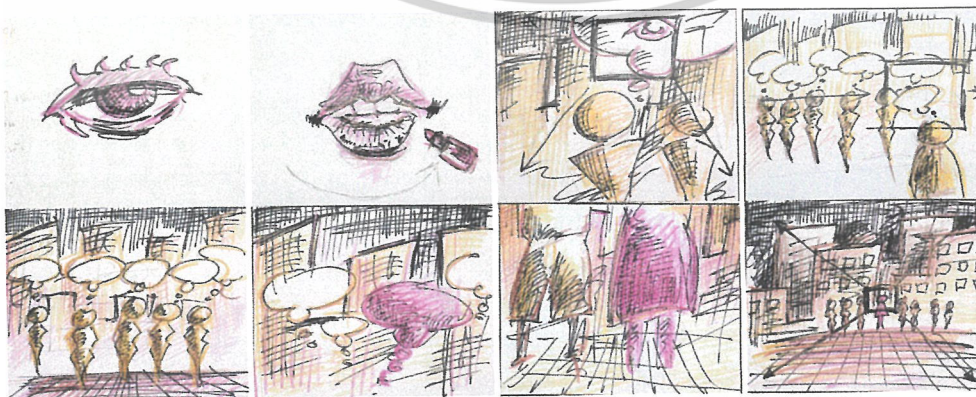
ภาพ 4.4.3: Story Board ของชุดกางเกงขาขาว

4. ชุดขาสั้น การสร้างความสดใสให้สภาพแวดล้อมที่อยู่ เพื่อใช้ชีวิตอย่างมีความสุข



ภาพ 4.4.4: Story Board ของชุดกางเกงขาสั้น

5. ชุดกระโปรง คิดในสิ่งเดียวกันให้แตกต่างเพื่อชีวิตที่ไม่น่าเบื่อ

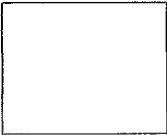
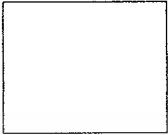






ภาพ 4.4.5: Story Board ของชุดกระโปรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบของ Story Board ต้องมีส่วนเท่ากับขนาดงานจริง ซึ่งในโครงการนี้ใช้รูปแบบของ PAL VDO มีขนาด 720 x 576 pixel หรือ 5:4

Title

		
Frame size sound comment	Frame size sound comment	Frame size sound comment
		
Frame size sound comment	Frame size sound comment	Frame size sound comment

ตัวอย่าง Story Board ที่ใช้ในโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 รายละเอียดในงานแต่ละชิ้น

ขั้นตอนนี้คือการนำแนวความคิดของแต่ละกลุ่มมาสร้างภาพ เพื่อใช้ประกอบในงาน

4.5.1 ชุดปกิณี

สำหรับตัวนี้ตั้งใจจะเล่นกับการซ้อนเลขอร์ ตั้งแต่ต้น เพราะคิดว่าเป็นทางที่เหมาะสมกับลักษณะของเสื้อผ้าที่สุด จากแนวคิดที่วางไว้ เมื่อพูดถึงเรื่องสังคมแล้ว อยากให้ชุดนี้จริงจัง การเคลื่อนไหวของตัวละครควรจะสมจริง จึงเลือกที่จะใช้ภาพวิดีโอทั้งหมด

ใน Story Board ครั้งแรก เป็นภาพของผู้หญิงแสดงถึงการระบายออก เช่นการตะโกน ฟาดไม้ ฯลฯ ซ่อนอยู่บนฉากหลังรูปเมือง และมีโทนสีทางมืด แต่อาจารย์ที่ปรึกษาให้ความเห็นว่า ดูแล้วมืดมนเกินไป ไม่เข้ากับเสื้อผ้า ซึ่งรวมๆแล้วมีสีสัน



4.5.1.1



4.5.1.2



4.5.1.3



4.5.1.4

ภาพ 4.5.1.1-4.5.1.4: Story Board ชุดปกิณี

จึงได้ปรับปรุง แก้ไขท่าทางของตัวละคร ให้เป็นการเดินรำ เพื่อจะได้ดูว่า เป็นการหาความสนุกใส่ตัว ส่วนฉากหลังก็เปลี่ยนเป็นส่วนของสังคมรอบๆตัวเรา เช่น สถานที่ท่องเที่ยว ย่าน

พาหนะ เทคโนโลยี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

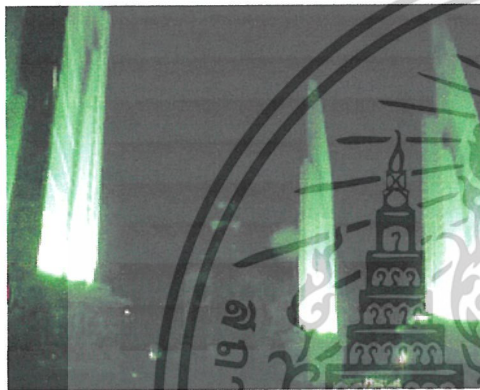
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.5.1.5



4.5.1.6



4.5.1.7



4.5.1.8

ภาพ 4.5.1.5-4.5.1.8: ตัวอย่างการทำงานชุดบิกินี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 ชุดพิมพ์ลาย

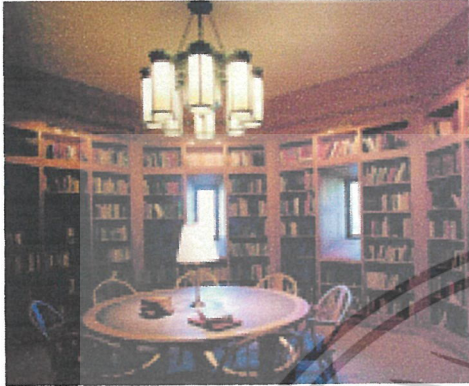
จากแนวความคิดของชุดนี้ ทำให้คิดไปถึงความสับสนในชีวิตประจำวันที่มีผลมาจาก แอลกอฮอล์ โดยมีความคิดที่จะใช้เสียงของกิจกรรมต่างๆมาผสมกันให้เกิดความสับสน เมื่อลองตัดเสียงรอบแรกโดยไม่ใช้ดนตรี คิดว่ายังไม่ดีเท่าที่ควร เพราะเสียงฟังไม่รู้เรื่องเกินไป และภาพที่มาแทนเสียงนั้นก็ยังคงแข็งเกินไป



ภาพ 4.5.2.1-4.5.2.4: ภาพที่ใช้สำหรับชุดพิมพ์ลายครั้งแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นจึงเริ่มใช้คนตรีเข้ามาประกอบและเปลี่ยนภาพที่มาเป็นพื้นหลัง แต่ก็ยังมีปัญหาเรื่องเพลงที่เลือกมาใช้ไม่เข้ากับแนวความคิดที่คิดไว้ตอนต้น ฟังแล้วยังนิ่งๆเกินไป



4.5.2.5



4.5.2.6



4.5.2.7



4.5.2.8

ภาพ 4.5.2.5-4.5.2.8: ภาพสถานที่ที่นำมาใช้ในชุดพิมพ์ลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากสองครั้งแรกไม่ได้ผลที่น่าพอใจเท่าที่ควร จึงเริ่มทบทวนความคิดใหม่และได้สร้างเนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่ คือเมื่อเกิดอาการมีนเมาจะสนุกจนลืมเวลา หรือทำให้ชีวิตประจำวันยุ่งเหยิง เปลี่ยนเพลงให้หนักขึ้น เพื่อสร้างความเร้าใจ และตอบสนองคำว่าสุดเหวี่ยงมากขึ้น พื้นหลังใช้วิธีการหมุน เหมือนคนตาตาย ในครั้งแรกนั้นได้ใส่ตัวละครสีชมพูลงไปด้วย แต่ดูแล้วรก กวนตา จึงเอาออก และใช้วิธีแทรกฉากผู้หญิงกำลังเดินราเข้าไปแทน



4.5.2.9



4.5.2.10

ภาพ 4.5.2.9-4.5.2.10: ตัวอย่างภาพที่ใช้จริงในงานชุดพิมพ์ลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.3 ชุดกางเกงขายาว

เริ่มคิดจากความเป็นระเบียบ พยายามหาวิธีที่สื่อถึงความเป็นระเบียบได้ ชั้นแรกเริ่มคิดไปที่การใช้ตัวหนังสือ จึงใช้คำแปลของคำว่า Formal คาดว่าจะสามารถสื่อถึงความเป็นแบบแผนและกฎเกณฑ์การใช้ และเติมสีสันทันให้กับตัวอักษร แทรกตัวละครเข้าไปเป็นช่วงๆ



ภาพ 4.5.3.1-4.5.3.2: ตัวอย่างการใช้ตัวอักษรในงานชุดกางเกงขายาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่เมื่อทำเสร็จแล้วรู้สึกว่าการนี้ยังขาดความลึก และตรงเกินไป จึงเริ่มคิดวิธีใหม่ โดยคิดถึงเหตุการณ์ที่มีทั้งกฎระเบียบ และความสนุกอยู่ร่วมกัน และสรุปไปที่ เกม เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่สร้างกฎระเบียบขึ้นมาเพื่อความสนุก และยังสามารถเล่นกับกราฟิกที่เป็น Bitmap (คือการนำสีเหลี่ยม มาต่อกันเป็นภาพ) ได้อีกด้วย เมื่อ ได้ดังนี้แล้วก็จำลองเหตุการณ์เป็นผู้หญิงคนหนึ่ง ต้องต่อสู้กับการทำงาน



ภาพ 4.5.3.3-4.5.3.6: การใช้ภาพแบบ Bitmap ในชุดกางเกงขายาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อทำขึ้นแรกแล้ว อาจารย์ที่ปรึกษาให้ความเห็นว่าตัวละครที่เป็น Bitmap นั้นดู Digital เกินไป ไม่เข้ากับสไตล์ของเสื้อผ้า จึงคัดแปลงตัวละครให้เป็นลายเส้น โดยมีเส้นรอบๆตัวแทนเสื้อผ้า ที่สื่อถึงการพันนาการของกฎเกณฑ์ต่างๆ ส่วนเรื่องฉากหลังและส่วนประกอบอื่นๆยังคงใช้เทคนิคเดิม



ภาพ 4.5.3.7-4.5.3.8: ภาพที่ใช้ในชิ้นงานชุดกางเกงขาขาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.4 ชุดกางเกงขาสั้น

ตัวละครที่สามารถตอบ โจทย์นี้ได้ น่าจะเป็นคนที่ร่าเริง อยู่เสมอ พยายามใช้วิธีทำให้เส้นรอบนอกของตัวละครอยู่ไม่นิ่ง เพื่อสื่อถึงความร่าเริง สดใสของตัวละคร แทนสีส้ม ความสดใสด้วยดอกไม้บนฉากหลังสีขาว ซึ่งแทนความว่างเปล่า



ภาพ 4.5.4.1-4.5.4.1: ตัวละครในงานชุดกางเกงขาสั้นครั้งแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อทำเสร็จแล้วพบว่าตัวละครสีชมพูนั้นดูตันเกินไป เพราะไม่มีการกระจายสีไปสู่ฉาก และฉากหลังก็โล่งเกินไปด้วย จึงแก้ปัญหาด้วยการทำให้ตัวละครเหลือแต่เส้นรอบนอก เพื่อลดค่าน้ำหนัก และใช้วีดิโอรูปเมืองต่างๆมาใส่เป็นฉากหลังซ้อนไปอีกชั้นหนึ่ง เพื่อใช้สื่อถึงสภาพแวดล้อมของตัวละคร



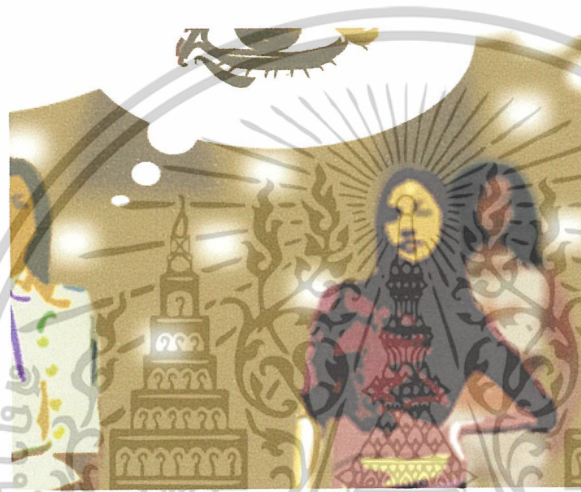
ภาพ 4.5.4.3: ตัวละครที่ใช้จริงชุดกางเกงขาสั้น

ภาพ 4.5.4.4: ฉากหลังที่นำมาใช้ในชุดกางเกงขาสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.5 ชุดกระโปรง

มีความเห็นว่ากระโปรง คือแบบแผนของผู้หญิง จึงตั้งใจจะใช้กวีตรประจำวันของผู้หญิง มาเป็นตัวดำเนินเรื่อง และเริ่มหาข้อมูลถึงสิ่งที่ผู้หญิงส่วนใหญ่ทำ ที่มีความสอดคล้องกับตัวงาน จึงสรุปไปที่ การดูแลความสวยความงาม จากที่ได้ข้อมูลมานั้นพบว่าการดูแลความงามนั้นมีหลายอย่าง จึงเลือกมาใช้ในตัวงาน สองวิธีคือใช้เครื่องสำอาง กับการดูแลสุขภาพ



4.5.5.1



4.5.5.2

ภาพ 4.5.5.1-4.5.5.2: การใช้ 3D layer ในชุดกระโปรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 ผลงานจริง

5.1 งานโมชั่นกราฟิก

5.1.1 ชุดปกินี

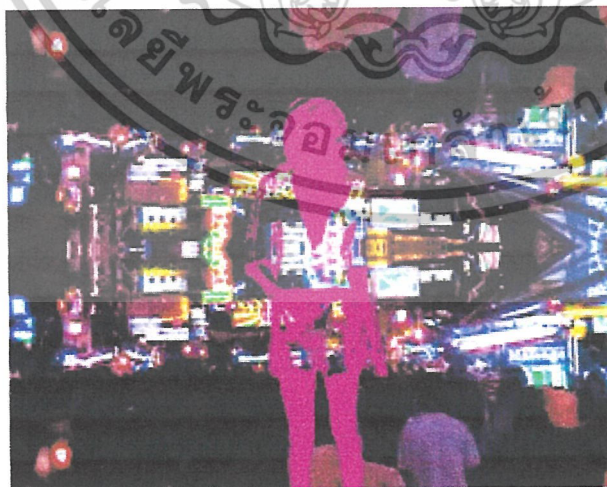
ความยาว 52วินาที

Software ที่ใช้: Adobe After Effect 6.5

Adobe Premier Pro 1.5



5.1.1.1

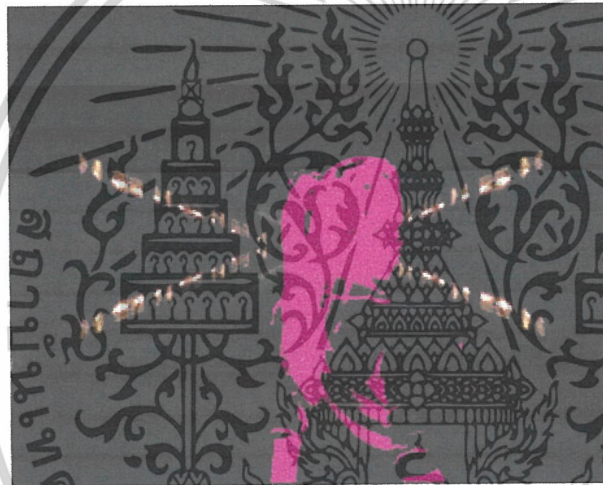


5.1.1.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.1.1.3



5.1.1.4

ภาพ 5.1.1.1-5.1.1.4: ชุดบิกินี

ถ่ายนางแบบเดินราบบน Blue Screen และตัดวีดีโอทั้งนางแบบ และฉากหลัง ด้วย Premier Pro โดยแยกกันเป็นสองส่วน โดยตั้งค่าเวลาให้สัมพันธ์กัน เสร็จแล้ว Import ทั้งสองส่วนเข้าไปทำงานใน After Effect คือจุดสี Blue Screen ออก ซ้อมสี และทำภาพกระจกที่ฉากหลัง เพลงที่ใช้ อยากให้รู้สึกกดดัน จึงเลือก d2 artists ของ johannes heil&heiko laux ซึ่งมีลักษณะวนตั้งแต่ต้น จนจบเพลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2 ชุดพิมพ์ลาย

ความยาว 41วินาที

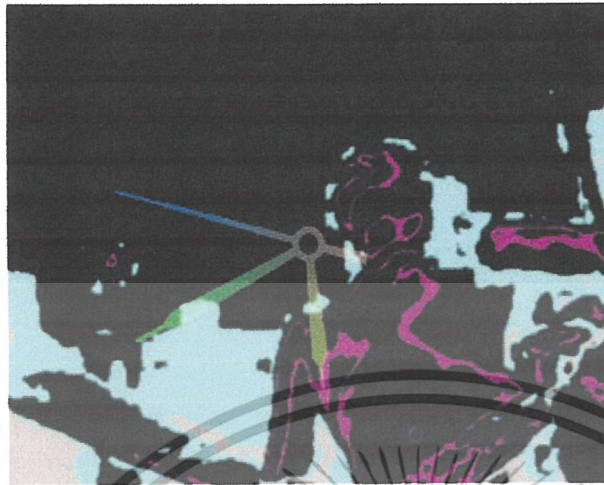
Software ที่ใช้: Adobe After Effect 6.5

Adobe Photoshop CS

Newtek Lightwave 8



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.1.2.3



5.1.2.4

ภาพ 5.1.2.1-5.1.2.4: ชุดทีมฟลาย

สร้างนาฬิกาด้วย Lightwave และ Render ออกมาเป็นTGA sequence โดย Render ส่วนที่เป็นตัวนาฬิกาออกมาก่อน เพื่อที่จะใช้เป็นฉากหลังสำหรับRender เข็มนาฬิกา ที่แยกRender เพราะจะได้ประหยัดเวลา หลังจากนั้นนำไปรวมกับภาพที่แต่งโดย Photoshop และทำในส่วนเคลื่อนไหวใน After Effect ส่วนฉากผู้หญิงเดินรำ ได้ Capture จาก CD และใส่Effect คัดเส้นรอบนอก

เริ่มแรกใช้แต่เสียงบรรยากาศอย่างเดียว ผลปรากฏว่า ยังไม่เกิดความสุขจึงเลือกเพลงมาใส่ คิดว่าต้องเป็นเพลงที่มีความแรงพอสมควร จึงเลือกเพลง Don't Say ของ Linkin Park โดยตัดเฉพาะช่วงคนตรีมาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.3 ชุดกางเกงขายาว

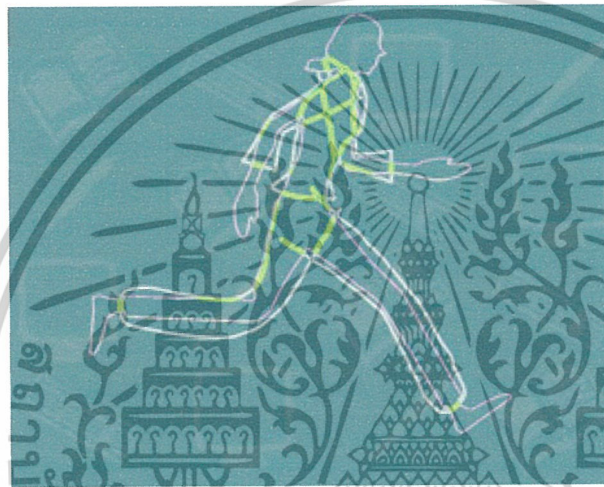
ความยาว 55วินาที

Software ที่ใช้: Adobe After Effect 6.5

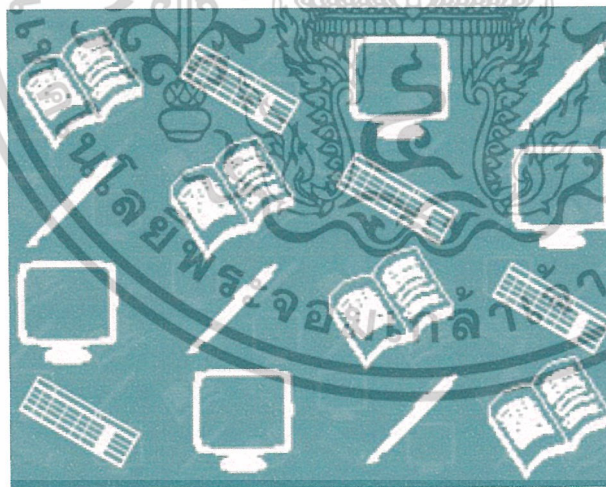
Adobe Illustrator 10

Adobe Photoshop CS

Loss Mable Moho

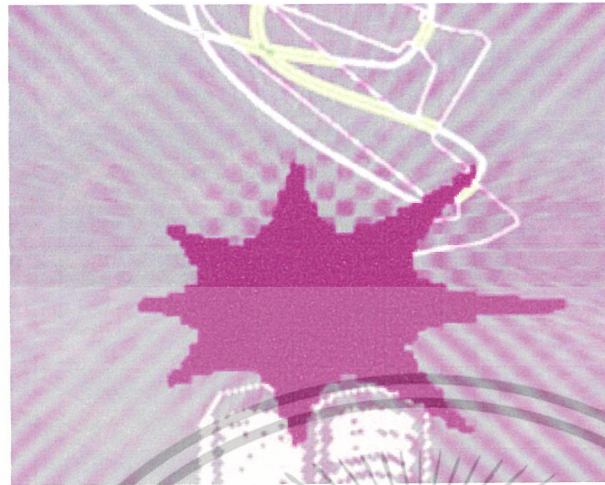


5.1.3.1



5.1.3.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.1.3.3



5.1.3.4

ภาพ 5.1.3.1-5.1.3.4: ชุดกางเกงขาว

สร้างObject ที่เป็นส่วนประกอบในงานด้วย Illustrator และย่อให้เล็กลงเพื่อExport เป็นภาพ Bitmap แล้วจะ ได้เห็นผลของรอยหยัก ได้ชัดเจน จากนั้นนำไปเปลี่ยนสีและขยายขนาดด้วย Photoshop ส่วนตัวละครสร้างใน Illustrator แล้วนำเส้น Path ไปทำเป็นภาพเคลื่อนไหวใน Moho แล้ว Export ออกมาเป็น TGA sequence และนำทั้งสองส่วนไปรวมและทำภาพเคลื่อนไหวใน After Effect

เริ่มแรกใช้เพลงOrchestral Manoeuvres In The Dark ของ Enola Gay แต่ต้องการเพลงที่มีลักษณะเหมือนเกมมากกว่านี้ จึงเปลี่ยนเป็นเพลง Funky Town ของ Lips inc

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.4 ชุดกางเกงขาสั้น

ความยาว 50วินาที

Software ที่ใช้: Adobe After Effect 6.5

Adobe Illustrator 10

Adobe Premier Pro 1.5

Adobe Photoshop CS

Loss Mable Moho 5



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.1.4.3



5.1.4.4

ภาพ 5.1.4.1-5.1.4.4: ชุดกางเกงขาค้น

สร้างตัวละครด้วย Illustrator แล้วนำไปเคลื่อนไหวใน Moho เสร็จแล้ว Export ออกเป็น TGA sequence นำไปตัดต่อให้ลงกับจังหวะเพลงด้วย Premier อีกส่วนหนึ่งคือส่วนที่เป็นดอกไม้ สร้างใน Illustrator ก่อนที่จะไปจัดองค์ประกอบใน Photoshop และนำทั้งส่วนตัวละคร และดอกไม้ ไปจัดวางให้พอดีกันใน After Effect

เสียงที่ใช้คือส่วนหนึ่งของเพลง Booky Night ซึ่งตัดเฉพาะท่อน Intro และนำมาวนต่อกัน และมีเสียงบรรยากาศเป็นเสียงลมก่อนขึ้นเสียงเพลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

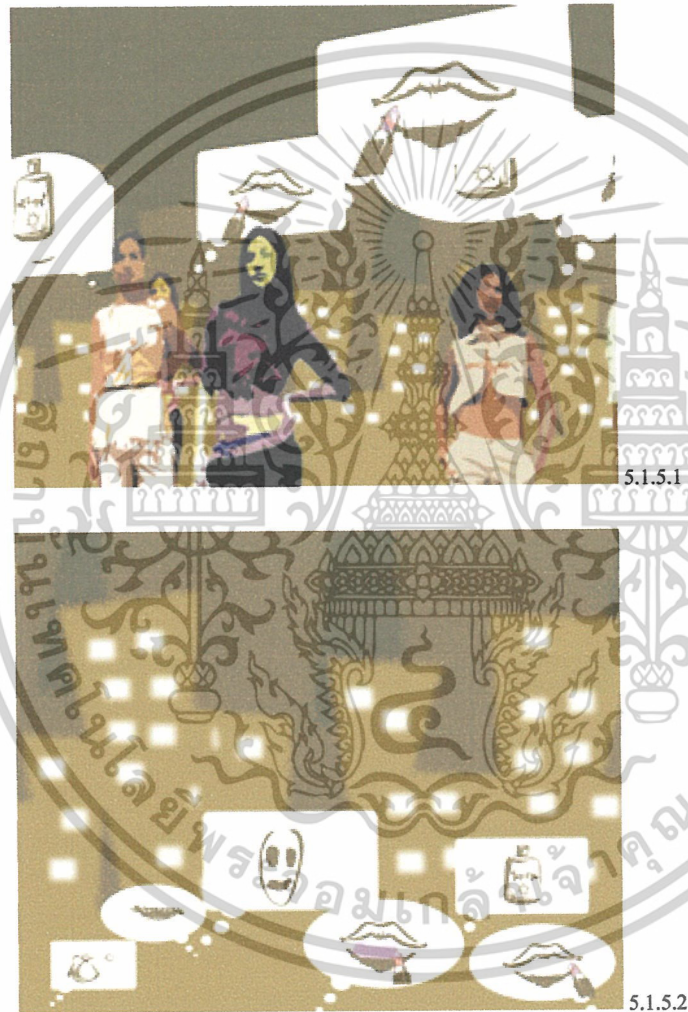
5.1.5 ชุดกระโปรง

ความยาว 40วินาที

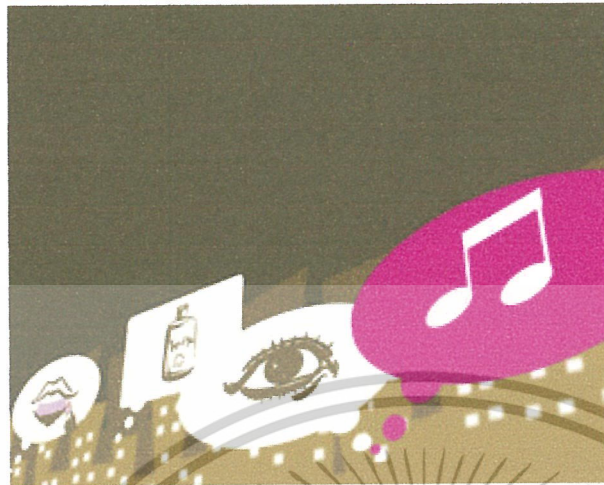
Software ที่ใช้: Adobe After Effect 6.5

Adobe Illustrator 10

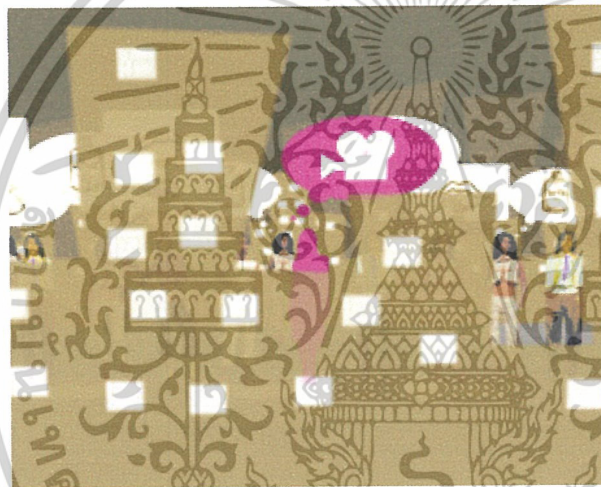
Adobe Photoshop CS



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.1.5.3



5.1.5.4

ภาพ 5.1.5.1-5.1.5.4: ชุดกระโปรง

สร้างฉากทั้งหมดด้วย Illustrator โดยสร้างแยกกันทั้งหมด ตัวละครทั้งหมดใช้วิธีแก้ไขรูปถ่ายด้วย Photoshop สดท้าย Import ทั้งหมดมาเคลื่อนไหว และจัดองค์ประกอบใน After Effect โดยกำหนดให้เป็น 3D layer เกือบทุก Object

เสียงที่ใช้คือเพลง Down slow ของ Moby โดยตัดหลายๆช่วงที่ต้องการเสียงนั้นมารวมกันด้วยจังหวะที่แน่นอนของเพลงนี้ทำให้ตัดเสียงไม่ยากเท่าไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การจัดแสดง

ความคิดแรกอยากจัดบรรยากาศให้เหมือนงานปาร์ตี้ เช่นการจัด Display เป็นบาร์ และฉายงานผ่านจอโทรทัศน์ที่ตั้งอยู่บนบาร์ แต่เมื่อคิดดูแล้วยังเป็นวิธีการที่ขาดมิติของงาน และอาจจะไม่มีความน่าสนใจเท่าที่ควร จึงเริ่มคิดใหม่ โดยคิดถึงความมีนเมา และเริ่มศึกษาข้อมูล และสิ่งที่สนใจจะนำมาใช้คือผลของแอลกอฮอล์ กับการมองเห็น จากข้อมูล และการสอบถามพบว่า ส่วนหนึ่งคือการมองภาพบิดเบี้ยว จึงเริ่มหาวิธีการนำเสนอเรื่องของความบิดเบี้ยวตั้งแต่การหาฉากที่บิดเบี้ยวมาเป็นตัวรับภาพ เช่นการเอาแก้วน้ำมาเรียงกันเป็นฉาก ฯลฯ แต่วิธีการนี้คงต้องลงทุนมาก ไม่คุ้มกับผลที่ได้ จึงคิดอีกแบบคือการหา Filter มากรองที่หน้าเครื่องฉาย ได้ทดลองการใช้ Filter หลายๆ แบบเช่น

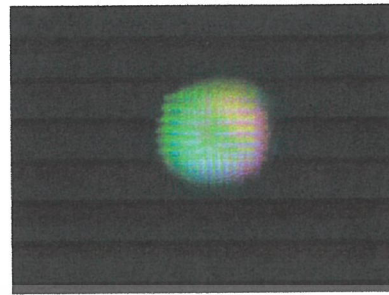
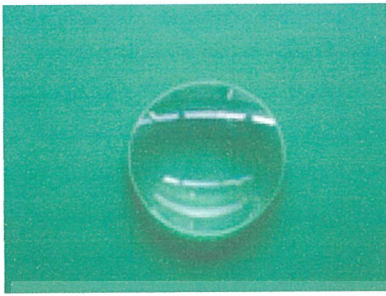


ภาพ 5.2.1: แผ่นอะคริลิกทาวาสลิน

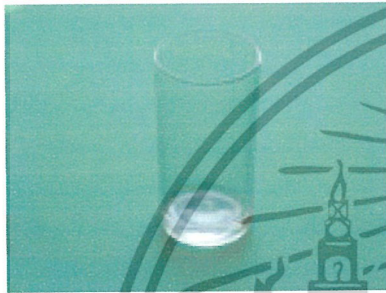


ภาพ 5.2.2: แผ่นอะคริลิกเผาไฟ

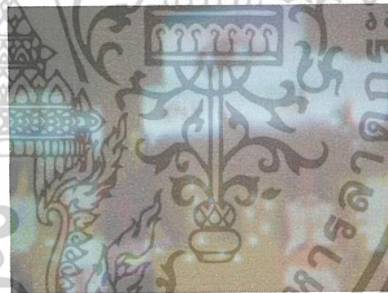
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



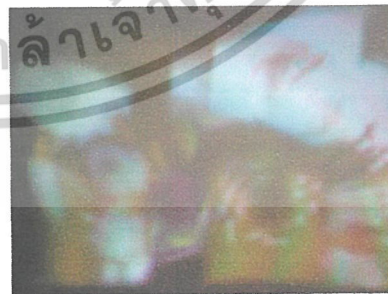
ภาพ 5.2.3: เลนส์นูน



ภาพ 5.2.4: แก้วน้ำ



ภาพ 5.2.5: คิ้วขาดโหล



ภาพ 5.2.6: ก้นขวดโหล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากทดลองแล้ว ได้เลือกมาหนึ่งอันที่จะใช้จริง และพยายามหาวิธีให้แผ่นกรองแสงอันนี้เคลื่อนไหวได้เมื่อจัดแสดงจริง ซึ่งก็คือแผ่นอะคริลิกเผาไฟ เพราะได้ผลของความบิดเบี้ยวที่ต้องการ นอกจากนี้ยังต้องการให้แผ่นกรองแสงเคลื่อนไหวตามสิ่งใดสิ่งหนึ่ง วิธีที่ใช้คือ การอาศัยแรงสั่นจากตู้ลำโพง โดยสร้างฐานวางที่มีความอ่อนไหว และนำแผ่นกรองแสงวางบนฐานนั้น ตัวฐานจะสั่นตามคลื่นเสียง และแรงสั่นสะเทือน เพื่อให้ภาพที่ฉายขึ้นจอบิดเบี้ยวต่างๆกัน ไปขึ้นอยู่กับความแรงของการสั่นสะเทือน เสมือนกับปริมาณแอลกอฮอล์ที่มีผลกับร่างกาย



5.2.7



5.2.8

ภาพ5.2.7-5.2.8: การวางแผ่นกรองแสงบนลำโพง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 สรุป และประเมินผลการทดลอง

6.1 ประเมินผลการทดลอง

จากการออกแบบในครั้งนี้ ได้บรรลุจุดประสงค์เรื่องการสร้างโมชันกราฟิกจากแนวความคิดของงานออกแบบอีกประเภทหนึ่ง จากการทดลองหลายๆวิธีเพื่อค้นหาแนวความคิดหลัก เทคนิคที่จะใช้ในการออกแบบ โมชันกราฟิกซึ่งผลที่ออกมา นั้น ปรากฏว่าแนวคิดที่เลือกมาใช้ในแต่ละชิ้นงานนั้นสามารถตอบ โจทย์แนวความคิดหลักได้ และเทคนิคของแต่ละชิ้นงานนั้นก็เข้ากัน ได้ดีกับแนวความคิด แต่ในบางชิ้นงานก็ยังขาดความสวยงามในรูปแบบของแพชั่นอยู่

ในระหว่างขั้นตอนการทำงานนั้นก็ได้รับปัญหาต่างๆเช่น

- ตนเองขาดความรู้ และประสบการณ์ ในสิ่งที่กำลังออกแบบอยู่ อย่างเช่น ตนเองไม่ได้คัมสุรา จึงไม่สามารถรับรู้ความรู้สึกของความมินเมาได้ หรือ ประสบการณ์ด้านการออกแบบ โมชันกราฟิก จึงยังไม่รู้เทคนิค วิธีการที่มีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ทำให้งานออกแบบดูไม่มีมิติเท่าที่ควร
- ข้อมูลที่หามาได้นั้นยังไม่มากพอที่จะหาแง่มุมใหม่ๆของสิ่งที่กำลังออกแบบอยู่
- การบริหารเวลาในการทำงานครั้งนี้ไม่ดีเท่าที่ควร ทำให้เวลาไม่พอที่จะใส่ใจในรายละเอียดของกรเคลื่อนไหวในชิ้นงาน

ซึ่งมีข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาต่างๆดังนี้

- เริ่มจากทำความเข้าใจกับสิ่งที่ตนเองจะต้องออกแบบก่อน อย่างน้อยก็ควรนำตัวเองเข้าไปสัมผัสกับสิ่งนั้นให้ได้ ไม่ว่าทางใดทางหนึ่ง เพื่อที่จะได้เข้าใจถึงแนวความคิดหลักของสิ่งนั้น
- ควรหาข้อมูลให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ไม่เพียงแต่หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น โดยตรงเท่านั้น แต่ควรหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้นๆ และเรื่องข้างเคียงด้วย อีกทั้งการทดลองต่างๆ ก็สามารถนำมาประกอบเป็นข้อมูลได้นอกเหนือจากข้อมูลที่เป็นทฤษฎี และบทความต่างๆ
- ควรกำหนดคร่าวๆได้ว่า ตนเองทำงานชิ้น ไหน ใช้เวลาเท่าใด และเริ่มวางตารางงานเอาไว้ พยายามทำงานตามตารางนั้นอย่างเคร่งครัด ถ้าหากเกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การล่าช้า วิธีการแก้ปัญหาที่คาดคิดว่าดีที่สุดคือการแบ่งเวลาทำงานที่ซ้อนกันแบบควบคู่กันไป

นอกจากปัญหาระหว่างการทำงานแล้วยังพบปัญหาในตอนนำเสนอ คือต้องการให้แผ่นกรองแสงที่บังหน้าเครื่องฉายสั้นตามจังหวะเพลง แต่เมื่อนำเสนอจริงปรากฏว่าฐานที่รองแผ่นกรองแสงนั้นไม่อ่อนไหวพอที่จะสั้น เนื่องจากวิธีการนี้ยากแก่การควบคุม จึงต้องใช้เวลาทดลองและหาทางแก้ปัญหาต่อไป

6.2 สรุป

หลังจากได้ทำโครงการนี้จนเสร็จสมบูรณ์แล้ว พบว่าแนวความคิดของงานออกแบบประเภทหนึ่งสามารถนำไปใช้พื้นฐานในงานอีกประเภทหนึ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าหากมีการหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องพอ

ปัญหาที่พบขณะทำโครงการนี้มีหลายจุดด้วยกัน แต่จุดที่คิดว่าสำคัญที่สุดคือเรื่องข้อมูล เริ่มจากตนเองไม่มีความถนัดในเรื่องที่ออกแบบ ประกอบกับข้อมูลที่ทำได้มีไม่เพียงพอ จึงไม่สามารถหาแง่มุมที่จะนำมาใช้ได้อย่างดีเท่าที่ควร ข้อเสนอแนะคือ ก่อนจะออกแบบ ควรจะทำความรู้จักในเรื่องที่จะออกแบบนั้นก่อน เพื่อที่จะหาแง่มุม และรายละเอียดที่จะนำมาใช้ อาจจะได้แง่มุมวิธีการใหม่ๆที่จะใช้ออกแบบ และเป็นผลให้สามารถสร้างสรรค์งานได้อย่างน่าสนใจ

ปัญหาอื่นๆที่พบคือเรื่องเวลาในการทำงาน เพราะว่าโมชันกราฟิกเป็นงานที่มีรายละเอียดเยอะพอสมควร ดังนั้นควรจะเผื่อเวลาในการทำงานเอาไว้สักส่วนหนึ่ง เพื่อที่จะเก็บรายละเอียดให้ครบถ้วนสมบูรณ์

นอกจากนั้นยังมีเรื่องการวางแผนการทำงาน ตามที่กล่าวมาข้างต้น งานโมชันกราฟิกนั้นมีรายละเอียดมาก การวางแผนการทำงานจึงเป็นเรื่องที่สำคัญอีกเรื่องหนึ่ง ถ้าหากวางแผนได้อย่างดีจะช่วยประหยัดเวลาได้อีกมาก

การออกแบบในครั้งนี้คิดว่าสามารถนำไปเป็นแนวทางหนึ่งสำหรับการนำเสนอสินค้าประเภทแฟชันที่มีความน่าสนใจอีกหนทางหนึ่ง ถ้าหากนำไปพัฒนาต่อ น่าจะได้ผลที่น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นจึงได้เก็บโครงการออกแบบนี้ไว้เป็นกรณีศึกษา เพื่อใช้ในการพัฒนาการออกแบบของตนเองต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

บุคคล

คุณมัณฑุมาศ นำเบญจพล, นักออกแบบเสื้อผ้าเจ้าของเสื้อผ้าชุด Let's have a drink

หนังสือ

Matt Woolman, Jeff Bellantoni, Rotovision SA: Motion Type Designing for Time and Space, 2000

ญาดา ชวาลกุล, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์วิทยาลัย: แบบเรียนที่ว่าง, 2003

สมสุข ตั้งเจริญ, สำนักพิมพ์แสงแดด: Cocktail Classic, 2004

สมสุข ตั้งเจริญ, สำนักพิมพ์แสงแดด: Cocktail Cool, 2004

Website

www.cocktail.com

www.cocktail.uk

www.cocktailtimes.com

<http://dynamic.ahw.co.nz>

<http://faculty.washington.edu/chudler/alco>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้