

การออกแบบโมชันกราฟฟิกผลกระทบของการให้ทาน
MOTION GRAPHIC DESIGN “EFFECT OF BEGGAR CHARITY GIVING”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานិเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

โครงการออกแบบ

MOTION GRAPHIC DESIGN : BEGGAR CHARITY GIVING



นางสาว ณชนันท์ เนตรจอมไพร

MISS NICHANAN NETJOMPRAI

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ๐๐ ยวงเงิน วันที่ ๕ มี.ย. ๒๕๕๘

(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|-------------------|--|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน “Effect of Beggar Charity Giving Motion Graphic Design” |
| นักศึกษา | น.ส. ณิชนันท์ เนตรจอมไพร |
| สาขาวิชา | นิเทศศิลป์ |
| ภาควิชา | นิเทศศิลป์ |
| คณะ | สถาปัตยกรรมศาสตร์ |
| ปีการศึกษา | 2557 |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | อ.วรพล ยวงเงิน |

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันคนส่วนใหญ่เชื่อว่าการให้เงินกับเด็กขอทานคือการทำบุญหรือไม่ก็เป็นการช่วยเหลือผู้ยากไร้ จึงทำให้จำนวนขอทานเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งบางทีสิ่งเหล่านี้อาจมาจากการแสวงหาผลประโยชน์จากความสงสารของผู้คนจำนวนมากในสังคม เพื่อคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น

น้อยคนนักที่จะทราบว่าขอทานแบ่งเป็นสองประเภทคือ คนที่ทำอาชีพขอทานจริงๆ กับขอทานที่เกี่ยวข้องกับวงจรการค้ามนุษย์ แม้ว่าจะหาวิธีแยกแยะยาก แต่การให้เงินกับทั้งสองประเภทนี้ก็ไม่เกิดผลดี การให้เงินคนขอทานไม่ได้ช่วยให้พวกเขาพัฒนาตัวเองและสร้างอาชีพอะไรได้ เด็กที่พ่อแม่พามาขอทานก็หมดสิทธิ์ได้เรียนหนังสือ โตขึ้นไปก็ไม่มีวิชาไว้หาเงินด้วยตัวเอง กลายเป็นปัญหาสังคมต่อไป ส่วนขอทานแก๊งค้ามนุษย์หากเราให้เงินไปจะเป็นการสนับสนุนธุรกิจนี้ ให้คงอยู่ต่อไปเรื่อยๆ ไม่จบไม่สิ้นด้วยเงินนั่นเอง

จึงอยากเสนอแง่มุมเรื่องนี้ผ่านการออกแบบเป็นโมชั่นแสดงภาพรวมของวงจรธุรกิจขอทานเด็ก ว่าต้องเจอกับเรื่องอะไรบ้าง เพื่อให้เห็นว่าเงินที่ให้ไปเพราะความสงสารแท้จริงแล้วคือการทำร้ายทางอ้อม

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานชิ้นนี้จะเกิดขึ้นมาได้เลยหากขาดบุคคลเหล่านี้

ขอบคุณป้ากับแม่ที่เลี้ยงดูมาเป็นอย่างดี อดทนสั่งสอนจนกลายเป็นเราในทุกวันนี้ ไม่ว่าจะลูกคนนี้อะไรจะทำอะไร ก็พร้อมที่จะสนับสนุนมาโดยตลอด

ขอบคุณ ครูแดง ครูอ้น ครูนิค และครูทุกคน ที่คอยสอนตั้งแต่เข้าปีหนึ่งในสภาพที่ยังไม่รู้จักรว่าโปรแกรมโฟโต้ช้อปคืออะไรจนตอนนี้ทำเป็นทุกอย่าง นอกจากความรู้ที่ได้รับแล้ว ครูยังสอนเรื่องการใช้ชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงที่ไม่ได้มีแต่การสอนอยู่ในหลักสูตรเท่านั้น ขอบคุณครูที่อดทนกับการคุยงานจนคิดสุดท้ายไม่ว่าจะยาวนานแค่ไหน ทุกการใส่ใจที่ส่งมาถึงเป็นแรงขับเคลื่อนที่ทำให้ผลงานชิ้นนี้และการเรียนตลอดสี่ปีสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณค่ะ

ขอบคุณน้องตัน กับ มด ที่ช่วยลงโปรแกรมให้ในช่วงที่วิกฤตมากๆ

ขอบคุณ เพื่อน แอร์ กับ นัน ที่คอยช่วยเหลือทุกอย่างทั้งเรื่องงานและเรื่องอื่นๆ คอยให้กำลังใจกันตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ขอขอบคุณมากนะ

ขอบคุณ แก้ว ที่ถึงจะอยู่คนละคณะแต่ก็สนับสนุนกันมาโดยตลอด

ขอบคุณเพื่อนนิเทศศิลป์ทั้งรุ่นที่ผ่านอะไรมาด้วยกันมากมาย การได้เติบโตมาพร้อมๆกัน ได้เห็นแนวทางเอกลักษณ์ที่ต่างกันของแต่ละคนชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ เป็นอะไรที่รู้สึกดีมาก ความทรงจำร่วมกันหลายอย่างตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาที่นี้ จะจดจำไว้ในใจไม่รู้ลืม

ขอขอบคุณมากๆค่ะ

นางสาวณิชนันท์ เนตรจอมไพร

สารบัญ

หน้า

| | |
|----------------------|-----|
| สารบัญ | |
| เรื่อง | |
| บทคัดย่อ..... | ก |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ข |
| สารบัญ..... | ค-ง |
| สารบัญภาพ..... | จ-ช |

บทที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น

บทนำ

| | |
|---|---|
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ..... | 1 |
| 1.3 ขอบเขตของโครงการ..... | 1 |
| 1.4 กลุ่มเป้าหมาย..... | 1 |
| 1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย..... | 1 |
| 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 2 |

บทที่ 2 ขอบทาน

| | |
|---------------------------------------|---|
| 2.1 ขอบทานคืออะไร..... | 3 |
| 2.2 ลักษณะของขอบทาน..... | 3 |
| 2.3 ประเภทของขอบทาน..... | 4 |
| 2.4 ปัญหาและผลกระทบของการให้ทาน..... | 4 |
| 2.5 กระบวนการของธุรกิจเด็กขอบทาน..... | 5 |

บทที่ 3 โมชันกราฟฟิก

| | |
|---|----|
| 3.1 ความหมายของโมชันกราฟฟิก (Motion Graphic)..... | 6 |
| 3.2 โปรแกรม Adobe After Effect..... | 9 |
| 3.3 การออกแบบคาแรคเตอร์..... | 13 |

บทที่ 4 วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

| | |
|---|----|
| 4.1 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล..... | 16 |
| 4.2 วิเคราะห์ห้ออกแบบการดำเนินเรื่อง..... | 21 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|----|
| บทที่ 5 การออกแบบ | |
| 5.1 แนวคิดในการออกแบบ..... | 23 |
| 5.2 แนวทางในการออกแบบ (Mood & Tone)..... | 23 |
| 5.3 การเรียบเรียงภาพ (Storyboard)..... | 24 |
| 5.4 การพัฒนาแบบร่างของกราฟฟิก..... | 29 |
| บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ | |
| 6.7 กราฟฟิกเคลื่อนไหว..... | 42 |
| บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ | |
| 7.1 บทสรุป..... | 52 |
| 7.2 ปัญหาและข้อจำกัดทางการศึกษา..... | 52 |
| 7.3 ข้อเสนอแนะ..... | 52 |
| บรรณานุกรม..... | 53 |



สารบัญภาพ

| | หน้า |
|--|------|
| ภาพที่ 3.1 โปรแกรม Adobe After Effect..... | 9 |
| ภาพที่ 3.2 ภาพหน้าต่างการทำงาน AdobeAfterEffect..... | 10 |
| ภาพที่ 3.3 ภาพตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ 1..... | 12 |
| ภาพที่ 3.4 ภาพตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ 2..... | 12 |
| ภาพที่ 3.5 ภาพตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ 3..... | 12 |
| ภาพที่ 3.6 ภาพวงจรสี..... | 13 |
| ภาพที่ 3.7 ภาพตัวอย่างการออกแบบคาแรคเตอร์..... | 15 |
| ภาพที่ 4.1 ภาพเด็กขอลาน ภาพที่ 1..... | 18 |
| ภาพที่ 4.2 ภาพเด็กขอลาน ภาพที่ 2..... | 18 |
| ภาพที่ 4.3 ภาพป่า ภาพที่ 1..... | 18 |
| ภาพที่ 4.4 ภาพป่า ภาพที่ 2..... | 18 |
| ภาพที่ 4.5 ภาพตุ๊กตา ภาพที่ 1..... | 19 |
| ภาพที่ 4.6 ภาพตุ๊กตา ภาพที่ 2..... | 19 |
| ภาพที่ 4.7 ภาพตุ๊กตา ภาพที่ 3..... | 19 |
| ภาพที่ 4.8 ภาพตุ๊กตา ภาพที่ 4..... | 19 |
| ภาพที่ 4.9 ภาพโรงงานแนว Steampunk ภาพที่ 1..... | 20 |
| ภาพที่ 4.10 ภาพโรงงานแนว Steampunk ภาพที่ 2..... | 22 |
| ภาพที่ 5.1 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 1..... | 24 |
| ภาพที่ 5.2 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 2..... | 25 |
| ภาพที่ 5.3 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 3..... | 26 |
| ภาพที่ 5.4 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 4..... | 27 |
| ภาพที่ 5.5 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 5..... | 28 |
| ภาพที่ 5.6 ภาพร่างเด็กขอลาน..... | 29 |
| ภาพที่ 5.7 ภาพร่างตุ๊กตาเด็กขอลาน..... | 29 |
| ภาพที่ 5.8 ภาพร่างป่าให้ทาน..... | 30 |
| ภาพที่ 5.9 ภาพร่างโรงงาน..... | 30 |
| ภาพที่ 5.10 ภาพร่างโรงงาน..... | 30 |
| ภาพที่ 5.11 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 1..... | 31 |
| ภาพที่ 5.12 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 2..... | 31 |
| ภาพที่ 5.13 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 3..... | 31 |
| ภาพที่ 5.14 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 4..... | 31 |
| ภาพที่ 5.15 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 5..... | 32 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและดัดแปลงอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|----|
| ภาพที่ 5.16 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 6..... | 32 |
| ภาพที่ 5.17 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 7..... | 32 |
| ภาพที่ 5.18 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 8..... | 32 |
| ภาพที่ 5.19 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 9..... | 33 |
| ภาพที่ 5.20 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 10..... | 33 |
| ภาพที่ 5.21 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 11..... | 33 |
| ภาพที่ 5.22 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 12..... | 34 |
| ภาพที่ 5.23 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 13..... | 34 |
| ภาพที่ 5.24 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 14..... | 34 |
| ภาพที่ 5.25 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 15..... | 34 |
| ภาพที่ 5.26 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 16..... | 35 |
| ภาพที่ 5.27 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 17..... | 35 |
| ภาพที่ 5.28 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 18..... | 35 |
| ภาพที่ 5.29 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 19..... | 36 |
| ภาพที่ 5.30 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 20..... | 36 |
| ภาพที่ 5.31 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 21..... | 36 |
| ภาพที่ 5.32 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 22..... | 36 |
| ภาพที่ 5.33 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 23..... | 37 |
| ภาพที่ 5.34 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 24..... | 37 |
| ภาพที่ 5.35 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 25..... | 37 |
| ภาพที่ 5.36 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 26..... | 37 |
| ภาพที่ 5.37 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 27..... | 38 |
| ภาพที่ 5.38 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 28..... | 38 |
| ภาพที่ 5.39 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 29..... | 38 |
| ภาพที่ 5.40 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 30..... | 39 |
| ภาพที่ 5.41 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 31..... | 39 |
| ภาพที่ 5.42 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 32..... | 39 |
| ภาพที่ 5.43 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 33..... | 40 |
| ภาพที่ 5.44 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 34..... | 40 |
| ภาพที่ 5.45 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 35..... | 40 |
| ภาพที่ 5.46 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 36..... | 41 |
| ภาพที่ 5.47 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 37..... | 41 |
| ภาพที่ 5.48 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 38..... | 41 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|----|
| ภาพที่ 6.1 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 1..... | 42 |
| ภาพที่ 6.2 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 2..... | 42 |
| ภาพที่ 6.3 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 3..... | 43 |
| ภาพที่ 6.4 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 4..... | 43 |
| ภาพที่ 6.5 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 5..... | 43 |
| ภาพที่ 6.6 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 6..... | 44 |
| ภาพที่ 6.7 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 7..... | 44 |
| ภาพที่ 6.8 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 8..... | 44 |
| ภาพที่ 6.9 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 9..... | 45 |
| ภาพที่ 6.10 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 10..... | 45 |
| ภาพที่ 6.11 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 11..... | 45 |
| ภาพที่ 6.12 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 12..... | 46 |
| ภาพที่ 6.13 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 13..... | 46 |
| ภาพที่ 6.14 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 14..... | 46 |
| ภาพที่ 6.15 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 15..... | 47 |
| ภาพที่ 6.16 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 16..... | 47 |
| ภาพที่ 6.17 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 17..... | 47 |
| ภาพที่ 6.18 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 18..... | 48 |
| ภาพที่ 6.19 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 19..... | 48 |
| ภาพที่ 6.20 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 20..... | 48 |
| ภาพที่ 6.21 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 21..... | 49 |
| ภาพที่ 6.22 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 22..... | 49 |
| ภาพที่ 6.23 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 23..... | 49 |
| ภาพที่ 6.24 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 24..... | 50 |
| ภาพที่ 6.25 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 25..... | 50 |
| ภาพที่ 6.26 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 26..... | 50 |
| ภาพที่ 6.27 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 27..... | 51 |
| ภาพที่ 6.28 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 28..... | 51 |
| ภาพที่ 6.29 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 29..... | 51 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันคนส่วนใหญ่เชื่อว่าการขอทานคือการทำบุญหรือไม่ก็เป็นการช่วยเหลือผู้ยากไร้ จึงทำให้ จำนวนขอทานเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งบางที่สิ่งเหล่านี้มาจากผลการแสวงหาผลประโยชน์ จากความสงสารของผู้คนจำนวนมากในสังคม เพื่อคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น

น้อยคนนักที่จะทราบว่าขอทานแบ่งเป็นสองประเภทคือ คนที่ทำอาชีพขอทานจริงๆ กับขอทานที่เกี่ยวข้องกับวงจรการค้ามนุษย์ แม้ว่าจะหาวิธีแยกแยะยาก แต่การให้เงินกับทั้งสองประเภทนี้ก็ไม่เกิดผลดี การให้เงินคนขอทานไม่ได้ช่วยให้พวกเขาพัฒนาตัวเองและสร้างอาชีพอะไรได้ เด็กที่พ่อแม่พามาขอทานก็หมดสิทธิ์ได้เรียนหนังสือ โตขึ้นไปก็ไม่มีวิชาไว้หาเงินด้วยตัวเอง กลายเป็นปัญหาสังคมต่อไป ส่วนขอทานแก๊งค้ามนุษย์หากเราให้เงินไปจะเป็นการสนับสนุนธุรกิจนี้ ให้คงอยู่ต่อไปเรื่อยๆ ไม่จบไม่สิ้นด้วยเงินนั่นเอง จึงอยากเสนอแนะเรื่องนี้ผ่านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เป็นโมชันกราฟฟิคให้คนคิดก่อนที่จะให้ทานใคร

1.2 วัตถุประสงค์ของศิลปะนิพนธ์

- 1.2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับที่มาที่ไปของเงินในวงจรชีวิตของขอทานเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ
- 1.2.2 เพื่อศึกษาการทำโมชัน วิธีเล่าเรื่อง อารมณ์ การจัดองค์ประกอบ ต่างๆ
- 1.2.3 เพื่อศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์
- 1.2.4 เพื่อรณรงค์ให้ผู้คนเลิกให้ทานกับขอทาน

1.3 ขอบเขตของโครงการ

โมชันโรงงานผลิตตุ๊กตาเด็กขอทานความยาว 4 นาที

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

บุคคลอายุ 20 - 45 ปี มีรายได้ 19,000 - 40,000 บาท มีจิตใจโอบอ้อมอารี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.5.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1.5.1.1 ที่ไปที่มาของรายได้ในขอทาน
 - 1.5.1.2 บุคคลที่เกี่ยวข้องในวงจรการค้ามนุษย์ในขอทาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5.2 วิเคราะห์ข้อมูล

1.5.2.1 วิเคราะห์และสรุปประเด็นที่จะนำเสนอ

1.5.3 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1.5.3.1 ออกแบบตัวละครและเครื่องจักรให้สอดคล้องกับขั้นตอนของวงจรขงทาน

1.5.3.2 เขียนสคริปต์ออกแบบวิธีการเล่าเรื่อง, ดำเนินเรื่อง, การเคลื่อนไหวของโมชัน

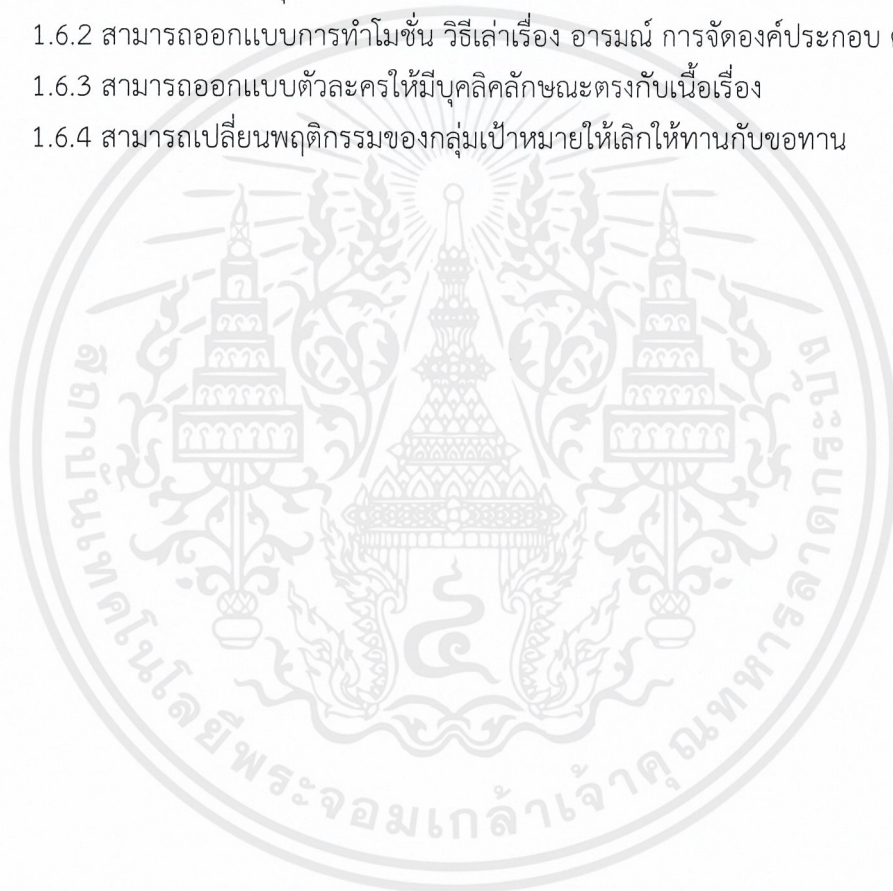
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายได้เห็นที่มาที่ไปของเงินในวงจรชีวิตของขงทาน

1.6.2 สามารถออกแบบการทำโมชัน วิธีเล่าเรื่อง อารมณ์ การจัดองค์ประกอบ ต่างๆ

1.6.3 สามารถออกแบบตัวละครให้มีบุคลิกลักษณะตรงกับเนื้อเรื่อง

1.6.4 สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เลิกให้ทานกับขงทาน



บทที่ 2

ขอทาน

2.1 ขอทานคืออะไร

ทุกวันนี้ประเทศไทยเรายังจัดอยู่ในระดับประเทศกำลังพัฒนามีจำนวนคนจนกว่าก่อนประเทศอาศัยอยู่ และปฏิเสธไม่ได้ว่า ยังมีประชากรอีกจำนวนหนึ่ง ที่จำต้องอาศัยตัวรอดโดยการ ขอทานจากผู้อื่น เพื่อหาเงิน ประทังชีพไปวันๆเท่านั้น คนพวกนี้ หรือกลุ่มนี้เรียกกันว่า “ คนขอทาน ”

2.2 ลักษณะของขอทาน

คนขอทาน สามารถพบเห็นได้แทบทุกท้องถิ่นในสังคมไทยโดยเฉพาะสังคมเมือง บริเวณที่สามารถพบเห็น คนขอทานได้ง่าย เช่น บริเวณสะพานลอย ตลาด ริมหาดเก่า คนขอทาน อาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท

พวกแรก คือขอทานที่ไม่มีอะไรเป็น ของตัวเอง และไม่มีหนทางที่จะทำมาหากินจริงๆ นอกจากอาศัย ความเวทนาของคนอื่น เป็นเครื่องเลี้ยงปากท้องให้พอเป็นพอกอยู่ได้ในวันๆหนึ่ง บางคนก็มีลักษณะที่น่าเห็นใจ บ้างพิการ ขาขาดแขนขาด นั่งริมหาดเก่าพนมมือไหว้ผู้คนที่เดินผ่านไปมา ใครเห็นใจก็บริจาคตามกำลังทรัพย์

พวกที่สอง คือขอทานที่ไม่ใช่ขอทาน กล่าวคือ พวกที่ใช้วิธีการต้มตุ๋นหลอกลวง ผู้ที่มีจิตเมตตาให้บริจจาคทรัพย์ คนพวกนี้อาจมีความสามารถ มีใจคนจน ยากไร้แต่อย่างไร แต่คิดเอว่างานขอทานเป็นงานที่สบายยิ่งไปกว่านั้น ขอทานในบริเวณที่คนมีฐานะอาศัยอยู่ ยังมีรายได้มาก โดยที่ไม่ต้องเสียแรงทำงานแต่อย่างใด

คนประเภทสองนี้บางทีก็สังเกตได้โดยง่าย เช่นแก๊งค์ทำเป็นพิการโดยอาศัยผ้าปิด แต่แท้ที่จริงอวัยวะมี ครบทุกส่วนบางจำพวก มีการรวมกลุ่มเป็นกลุ่มขอทานมิถุนาชีพ ทำหน้าที่เป็นขอทานโดยเฉพาะ โดยกระจายตัว ไปตามจุดต่างๆทั่วชุมชน ขบวนการนี้มีการขนส่งขอทานไปตามพื้นที่ต่างๆโดยอาศัยรถยนต์เป็นยานพาหนะ เมื่อถึงที่หมายใดก็ส่งขอทานลงไปคนหนึ่ง เมื่อไปเจออีกจุดก็ส่งไปอีกคนหนึ่ง ขอทานแต่ละคนทำหน้าที่ ขอทานตามที่ได้รับมอบหมาย เมื่อเสร็จสิ้นภารกิจประจำวัน ก็จะมีรถมารับกลับไปรวมกลุ่ม เพื่อวางแผน เตรียมการสำหรับวันรุ่งขึ้นต่อไป

การจะแบ่งแยกประเภทขอทานทั้ง 2 ประเภทไม่ใช่เรื่องง่าย การบริจจาคทรัพย์เราต้องรู้จักที่จะให้การช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสเป็นเรื่องที่ดี แต่การบริจจาคทรัพย์ให้กลุ่มขบวนการที่ฉ้อฉลประชาชนก็เท่ากับว่าเราไปสนับสนุนขบวนการดังกล่าว นั่นหมายถึงขบวนการดังนี้ก็ยังคงดำเนินควบคู่ไปกับสังคมไทย ยิ่งถ้าหากว่า คนในสังคมเห็นว่าขอทานทำเงินดี โดยที่ไม่ต้องเหนื่อยกาย หากคนยึดติดและหาเงินด้วยวิธี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังกล่าว ก็จะทำให้สังคมไทย เสื่อมโทรม ภาพลักษณ์อันดีงามของประเทศเสียหาย ยิ่งถ้ากลุ่ม
มิชชันนารี อาศัยวิธีหารายได้ จากความสงสารของประชาชนจนไม่สามารถหาทางทำมาหากินด้วยวิธีอื่นได้
หากต่อมากคนในประเทศไม่บริจาจาคเงิน ให้พวกเขาก็จะอาศัยการหาเงินที่ไม่ต้องลงแรง โดยใช้วิธีลักขโมย
ปล้น ฆ่าบ้าง ซึ่งสร้างปัญหาให้สังคมไทยตามมา

2.3 ประเภทของขอทาน

ประเภทของขอทานสามารถจำแนกได้มากมายหลายรูปแบบไม่รู้จบ ตามกลยุทธ์ที่ปรับเปลี่ยนไป ตามยุค
สมัย เพื่อเรียกความสงสารของผู้คน ยิ่งดูน่าสงสารมากเท่าไรนั้นหมายถึงรายได้จำนวนมากที่ล้นไหล
เข้ามามากขึ้นเท่านั้นในที่นี้จะยกประเภทที่มีจำนวนมากตามแหล่งชุมชนทั่วไปในประเทศไทย ได้แก่

2.3.1 ขอทานเด็ก

จากสถิติของมูลนิธิกระจกเงาพบว่าแนวโน้มการเพิ่มขึ้นของประชากรขอทานเด็กสูงมาก
ที่สุด และมีที่ท่าว่าจะสูงขึ้นเรื่อยๆ นั่นเป็นเพราะขอทานเด็กจะได้รับความสงสารและเห็นใจจากผู้คนทั่วไป
ได้มากกว่า วัยอื่นทั้งยังสามารถจัดการได้ง่ายควบคุมสะดวกเนื่องด้วยเป็นวัยที่ยังช่วยเหลือตัวเองและ
ตัดสินใจเองไม่ได้ เด็กที่มาเป็นขอทานได้มาจากหลากหลายช่องทาง ทั้งการซื้อขาย ล่อลวง หรือแม่กระทั่ง
ถูกลักพาตัว

2.3.2 ขอทานพิการ

มาจากทั้งการซื้อขายคนพิการจากอุบัติเหตุหรือพิการแต่กำเนิด หรือนำเด็กขอทานที่ไต่
เกินกว่าวัยที่จะดูน่าสงสารแล้ว มาทำร้ายร่างกาย ทบตี กระทบทำารุณ ให้ถึงแก่ความพิการเพื่อวนเวียนมา
ขอทาน ได้อีกรอบ บางครั้งก็นำคนสมประกอบมาหัดแขนขาอ่อนไว้ใต้ผ้าเพื่อหลอกลวงคนทั่วไปว่าเป็นคน
พิการขอทาน

2.3.3 ขอทานแม่ลูก

มีทั้งแม่ลูกกันจริงและแม่ลูกปลอมๆ ส่วนมากจะเป็นคนแถบกัมพูชาเข้ามาขอทานผ่าน
พ่อค้าคนกลางเนื่องจากหากเป็นขอทานแม่ลูกอ่อนจะได้สนนราคาจ้างขอทานสูงมาก บางรายถึงกับไปเช่า
เด็ก มาเป็นลูกปลอมๆจากพ่อแม่คนอื่น ซึ่งอีกฝ่ายก็ยินยอมเพราะค่าเช่าเด็กคนหนึ่งสูงถึงหัวละ 2000
บาทต่อวัน

จะเห็นได้ว่าในขอทานแต่ละประเภทรูปแบบนั้นแม้จะมีบางคนยอมมาเป็นขอทานเพราะรายได้ดีหรือถูก
หลอกลวง ก็จะมีเด็กเข้ามาเกี่ยวข้องเสมอ นั่นเป็นอีกเหตุผลว่าทำไม แนวโน้มประชากรขอทานเด็กจึงเพิ่ม
สูงขึ้นเรื่อยๆ โดยที่ตัวเด็กเองไม่ได้ยินยอมต่อการตกอยู่ในสภาพแบบนี้ ไม่มีโอกาสในการเรียกร้องขอความ
ช่วยเหลือแต่อย่างใด ขอทานเด็กที่มีสถิติสูงขึ้นมากกว่าประเภทอื่นๆในขณะนี้ทำให้ยากที่จะพุ่งเป้าไปที่
ประเด็นของขอทานเด็กที่ ไม่มีแนวโน้มจะลดลงเลยในหลายๆปีที่ผ่านมา

2.4 ปัญหาและผลกระทบของการให้ทาน

จะเห็นได้จากขั้นต้นว่า เงินที่คนทั่วไปให้กับขอทานนั้นเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ที่หาเงินจากความสงสารของ
คนทั่วไป กรณีของคนที่ยินยอมมาทำอาชีพนี้ได้รายได้ไปเป็นจำนวนมาก ในกรณีของผู้ที่โดนหลอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใช้เห็นประโยชน์ของเอกสารนี้
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือบังคับมา รายได้จะไม่ตกถึงพวกเขาเหล่านั้นเลย แต่จะตกไปอยู่ที่พ่อค้าคนกลางและบุคคลที่เกี่ยวข้องต่างๆในขบวนการนี้ ตั้งแต่นายหน้าค้ามนุษย์ นายหน้าด้านอัญมณีประเทศที่ติดสินบนรู้เห็นกับขบวนการเพราะได้ประโยชน์

2.5 กระบวนการธุรกิจขอทานเด็ก

(ขั้นแรก) เด็กจำนวนมากถูกซื้อขาย ล่อลวง ลักพาตัวมา (เด็กยากจนจำนวนมากจะซื้อขายกัน การล่อลวงและลักพาเกิดขึ้นบ่อยครั้งกับเด็กที่มีฐานะ)

(ขั้นที่สอง) เด็กไทยจะถูกแยกไปเป็นเด็กขอทาน ส่วนเด็กพม่าร้อยละแปดสิบจะให้ ไปขายดอกไม้(ซึ่งจะผ่านด่านเข้ามาทาง จังหวัดสระแก้ว อำเภออรัญประเทศ) เด็กบางคนก็จะถูกนำไปเป็นลูกปลอมของขอทานแม่ลูก

(ขั้นที่สาม) นำเด็กไปขอทานตามที่ต่างๆทั่วประเทศ โดยจังหวัดที่ทำรายได้ดี เป็นแหล่งธุรกิจหลักๆของกลุ่มค้ามนุษย์คือ กรุงเทพฯและปริมณฑล/เชียงใหม่/เชียงราย/ ลำปาง/ลำพูน/ชลบุรี/ระยอง/ภูเก็ต/สุราษฎร์ธานี เป้นี ส่วนใหญ่โดยมีคนเฝ้าเก็บเงินเป็นระยะ อยู่บริเวณใกล้ๆคอยตรวจตราและป้องกันการหลบหนี

(ขั้นที่สี่) เช็คอัตรรายได้แต่ละวันรายคน หากรายได้ไม่เป็นไปตามที่คนกลุ่มนี้ต้องการ ก็จะทารุณกรรมเด็ก ทั้งอดอาหาร จับขังกรง ทบตีเป็นการลงโทษ แต่หากได้รายได้ตามเป้า ก็จะได้กินอาหารและพักผ่อน วันถัดมาต้องไปขอทานอีกแม่จะบอบช้ำมากก็ตาม ทุกอย่างจะวนเวียนอยู่ในขั้นที่สี่หากเด็กโดนจับมาแล้วการจะหนีออกไปเป็นเรื่องยาก ต้องวนเวียนอยู่แต่ข้างถนน ที่พัก และกรงขัง ซึ่งไม่ใช่สถานที่ที่เด็กควรจะอยู่

(ขั้นที่ห้า) หากเด็กโตถึงวัยที่ดูไม่น่าสงสารแล้ว (อายุประมาณ 11 ปีขึ้นไป)ก็จะเริ่มทำ รายได้น้อยลง ถ้าเป็นเด็กผู้ชายจะโดนขายไปเป็นแรงงาน ผู้หญิงจะถูกขายไปเป็นโสเภณี

(ขั้นที่หก) เด็กที่ไม่มีสมรรถภาพพอที่จะขายในขั้นต้นจะโดนทารุณกรรมอย่างหนัก ทั้งทำร้ายร่างกาย ทบตีอย่างรุนแรง จนบาดเจ็บถึงขั้นพิการเพื่อนำกลับไปเป็นคนขอทานอีก

ทุกกระบวนการที่ผ่านมาล้วนแล้วแต่มาจากรายได้ที่คนทั่วไปคิดว่าเป็นการทำบุญ เป็นการช่วยเหลือ แต่แท้จริงแล้วเป็นการสนับสนุนธุรกิจขอทานแบบนี้ให้ยังคงอยู่ในสังคมต่อไป การแก้ปัญหาที่ถูกต้องไม่ใช่การหยิบยื่นเงินให้ แต่เป็นการยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือโดยการ โทรแ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รัฐควรจะมีการออกมาตรการเพิ่มเติมบ้าง เพื่อเป็นการพัฒนาการจัดการปัญหาเด็กขอทาน อย่างเป็นทางการชัดเจน เพราะลำพังเพียงแค่การปราบปรามเด็กขอทานข้างถนนและส่งกลับ ประเทศต้นทางเพียงอย่างเดียวจะไม่เพียงพอ แต่ต้องมีการทำงานระหว่างประเทศไทยและกัมพูชา ในการรับตัวและดูแลครอบครัวที่นำเด็กมาขอทานในประเทศไทยหลังจากที่ส่งกลับแล้ว เพื่อป้องกัน มิให้มีการนำเด็กมาเป็นเครื่องมือในการขอทานซ้ำอีกครั้ง และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องต้องร่วมกัน รมรงค์สร้างความรู้ความเข้าใจกับคนในสังคมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งหากคนในสังคมมีความเข้าใจถึง การช่วยเหลือเด็กขอทานอย่างถูกวิธีแล้ว ก็จะเป็นการหยุดธุรกิจเด็กขอทานได้อย่างสิ้นเชิง

บทที่ 3

โมชันกราฟฟิค

3.1 ความหมายของโมชันกราฟฟิค

หมายถึงภาพที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงชั้น ตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยการนำภาพนิ่งมาเรียงกันเป็นชุดๆ เพื่อแสดงบนจอที่ละภาพด้วยความเร็วสูงในการฉายภาพแต่ละภาพจะต่อเนื่องกัน ให้ดูเหมือนว่าเคลื่อนไหวจริงซึ่งอาจเป็นภาพที่ได้จากภาพวาดภาพถ่ายหรือภาพคนสัตว์ สิ่งของก็ได้ไม่จำเป็นต้องเฉพาะเจาะจงแต่ภาพการ์ตูนเท่านั้น รูปแบบของภาพเคลื่อนไหว มี 3 แบบ คือ

1. Traditional Animation หรือ Hand Drawing Animation หรือ 2D Animation

คือ ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพหลายๆพันภาพ และฉายภาพเหล่านั้น ผ่าน กล้องโดยใช้เวลาไม่กี่วินาทีเช่น 1วินาที ใช้รูปไป 24 เฟรมเป็นภาพเคลื่อนไหวสมัยแรกเริ่มที่ มักจะใช้การ วาดด้วยมือ งานประเภทนี้พบเห็นได้ทั่วไปในการทำภาพเคลื่อนไหวยุคแรกๆ ซึ่งใช้เทคนิคการวาดด้วยมือ ทีละแผ่น ข้อดี ของการทำภาพเคลื่อนไหวชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะสวยงามน่าชมแต่มีข้อเสียคือต้อง ใช้เวลาในการ ผลิตมากต้องใช้ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว(Animator)จำนวนมากและต้นทุนการผลิตสูง

2. Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation

ภาพเคลื่อนไหวประเภทนี้ ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว ต้องเข้าไปทำการเคลื่อนไหวโดยตรงกับแบบ จำลอง (Model) และทำการถ่ายภาพเอาไว้ทีละเฟรมๆ แบบจำลองนี้อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้าง จากสิ่งของอะไรก็ได้ การทำ Stop Motion นี้ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก

3. Computer Animation

เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มักพบกันได้บ่อยในยุคปัจจุบันเนื่องจากการใช้ โปรแกรมเป็นไปได้ง่ายและมีการนำหลักการแบบ 2D เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรมซึ่งทำได้ง่ายและ สะดวกในการแก้ไขและการแสดงผล ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่สามารถช่วยในการทำภาพเคลื่อนไหว เช่น โปรแกรม 3DSMax, Maya, AdobeFlash เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาและลดต้นทุนการผลิตเป็น อย่างมากจึงเป็นชนิดที่นิยมทำกันมาก

3.1.2 ขั้นตอนการทำโมชันกราฟฟิก

1. ความคิด แนวคิด (Idea)

ขั้นตอนแรกในการทำเลยคือ คิด คิดว่าจะทำอะไร ทำยังไง จบยังไง น่าสนใจยังไง ขนาดที่จะทำ ขั้นตอนนี้ยังไม่ต้องสนใจเทคนิคในการสร้าง เพียงแค่ระดมความคิดต่างๆเอามารวมกัน แต่อาจจะไม่จำเป็นต้องเขียนทุกอย่าง เขียนแค่ตัว หลักๆ ไว้

2. เนื้อเรื่อง (Story)

หลังจากได้แนวความคิดตอนนี้ก็มาเขียนเนื้อเรื่อง โดยเอาแนวคิดหลักๆมาขยายความ ในการเขียนเนื้อเรื่องตอนนี้ก็เหมือนกับ ไล่เป็นฉากๆ บทๆ ไป ขั้นตอนนี้ เอกสารจะเป็น แค่ ตัวอักษรเท่านั้น. เพิ่มเติม บ.อนิเมชั่นที่ญี่ปุ่น การนำการ์ตูนเอามาทำอนิเมชั่นเค้าก็เขียนบทขึ้นมาใหม่อีกรอบโดยมี เนื้อเรื่องในการ์ตูนเป็นพื้นฐาน. พอได้เนื้อเรื่องก็จะนำเอามาให้ทีมงานอ่านกันเพื่อแก้ไข ไม่ว่าจะ เป็น คำพูด เนื้อเรื่อง ว่าเหมาะสมกับกลุ่มมั้ย

นำเนื้อเรื่องที่ทำการเรียบเรียง มาให้ทีมงานอ่านกัน เพื่อเอาไปเขียนสตอรี่บอร์ด คนที่เขียนสตอรี่บอร์ดไม่จำเป็นต้องมีแค่คนเดียว แบ่งงานเป็น ฉากๆไป. ขั้นตอนนี้คือการนำเอาเนื้อเรื่องมาวาดเป็นภาพ มาเรียงต่อกันเป็นฉากๆ แล้วเอามาแปะไว้บนที่บอร์ด(ถึงเรียกว่า สตอรี่บอร์ด). แล้วเอามาเขียนมาแก้กันเพิ่มมุมมองฉากไหน แก้มุมไหน ขั้นตอนนี้จะสำคัญเพราะมีผลสืบเนื่องถึงขั้นตอน วาด อนิเมชั่น ถ้าทำไม่ดี จะเป็นปัญหาอย่างมาก.

3. เสียง (Audio and Sound)

เมื่อเอาสตอรี่บอร์ดมาเรียงกันเป็นหนังอย่างหยาบๆ (หรือที่คนเรียกกันว่า อนิเม-ทริก) ความละเอียดตรงนี้ขึ้นอยู่กับตอนวาดสตอรี่บอร์ดว่าละเอียดขนาดไหน)แล้วเอามาอัดเสียง ไม่ว่าจะเสียงพากย์ เสียงเอฟเฟค เสียงฉากหลัง ทำให้หมด. มันจะเป็นการง่ายมาก หากเราทำเสียงแล้ว มาวาดให้ตรงกับเสียงมากกว่า ทำเสียงให้ตรงกับภาพ.

4. วาดรูปเคลื่อนไหว (Animate)

เมื่อได้เสียงเราก็นำเสียงมาดูความยาว ตามช่วงเวลา เพื่อนำมาวาด. ขั้นตอนนี้ต้องอาศัยความอดทน กับ ความมุ่งมั่น ในการทำเพราะเรื่องที่มีความยาว ครึ่งชั่วโมงต้องวาด 3000 รูปโดยประมาณ. ทั้งนี้ในการวาดในขั้นนี้ ต้องอาศัยการศึกษาและเทคนิคต่างๆ ไม่ว่าจะตัดเส้น ลงสี หรือ การเคลื่อนไหวของสถานที่และตัวละคร.

5. แก้ไข (Edit)

หลังจากวาดอนิเมชันแล้ว ตัวหนังยังแยกกันเป็นส่วนๆ ในขั้นตอนนี้จะนำมาต่อรวมกัน เพื่อเป็นหนังใหญ่. แล้วต้องนำมาดูกันเพื่อ พิจารณาว่า ทั้งเนื้อเรื่องดูลงตัวหรือไม่ ต้องตัดฉากไหนออก ในขั้นตอนนี้มีหนังอนิเมชันไม่น้อย ที่ต้องตัดออกไป 3-4 ฉาก เพื่อความลงตัว ให้เหมาะสม.

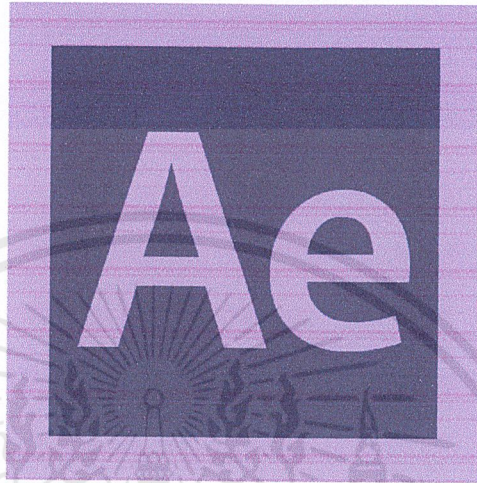
6. การผลิตขั้นสุดท้าย (Final Output)

เมื่อ หนังสั้นเรื่อง เสร็จเป็นอันที่เรียบร้อยแล้วนั้น ก็สู่การนำไปแสดงหรือเผยแพร่ตรงนี้ขึ้นอยู่กับผู้จัดทำว่าจะเอาไปทำอะไรส่วนมากคือการนำงานไปเสนอตามบริษัทต่างๆเพื่อ นำไป เผยแพร่ หรือ นำไปผลิตก็ตามแต่ นโยบายของผู้จัดทำ.ความละเอียด และ ขนาด นั้นเป็นสิ่งจำเป็นเพราะการนำไปใช้เพื่อทำอะไรนั้น ขนาดจะไม่เท่ากัน อย่าง ฉายในจอเงิน จอแก้ว ในเว็บ หรือ แม้แต่หน้าจอมพิวเตอร์.



3.2 โปรแกรม Adobe After Effect

Adobe After Effect



ภาพที่ 3.1 ภาพโปรแกรม AdobeAfterEffect

AdobeAfterEffect เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท AdobeSystemCorporation เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภท ผสมองค์ประกอบต่างๆเข้าด้วยกัน (Composite) ให้ออกมาเป็นตัวงาน ประเภทภาพเคลื่อนไหวไปใช้ในสื่อต่างๆเช่นภาพยนตร์ ทีวีดีโอ อนิเมชั่น เว็บไซต์ และเป็นที่ยอมรับใช้ มากที่สุด

เนื่องด้วยการใช้งานง่ายต่อการเรียนรู้ มีการพัฒนาต่อเนื่อง และ โปรแกรมเสริมมากมาย (Plug-in) แล้วยังสามารถทำงานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆได้อย่างกลมกลืน โดยการโยนไฟล์ กลับไปมาได้ ระหว่างโปรแกรม (CS creative Suite) มีความยืดหยุ่นสูง รองรับไฟล์ได้หลายประเภทและชนิด (ใน mode RGB)

ข้อดีของโปรแกรม After Effect เนื่องด้วยการทำงานในแบบ Layer จึงง่ายต่อการเรียนรู้ลักษณะการทำงานคล้าย Photoshop หากเราเข้าใจการทำงานหลักแล้วก็จะง่าย ลองคิดว่าใน Photoshop มี Filter ใน AE ก็คือ Effect นั้นเอง เพียงเพิ่ม frames, time line, monitor, keyframe, timecode เข้าไปเท่านั้น ในตัวมันเองก็มี

เครื่องมือที่เหมาะสม สำหรับงาน ภาพเคลื่อนไหว (motion picture) มากมาย แต่ที่เป็นที่นิยมมากคือ การนำไปใช้สร้างงาน motiongraphic ซึ่งการทำงานแบบlayerเป็นชั้นๆนั้น มีประโยชน์มากทำให้ทำงานง่าย รองลงมาคงเป็นการทำงานพวก visual effect สร้างภาพ ตกแต่งภาพ แก๊ไขสี ในงานภาพเคลื่อนไหว การทำงานจะรองรับระบบ ไฟล์ภาพแบบ pixel หรือ bitmap นั้นเอง แต่ก็สามารถนำไฟล์ vector (eps , ai etc.) เข้ามาใช้งานได้ เหมือนกัน

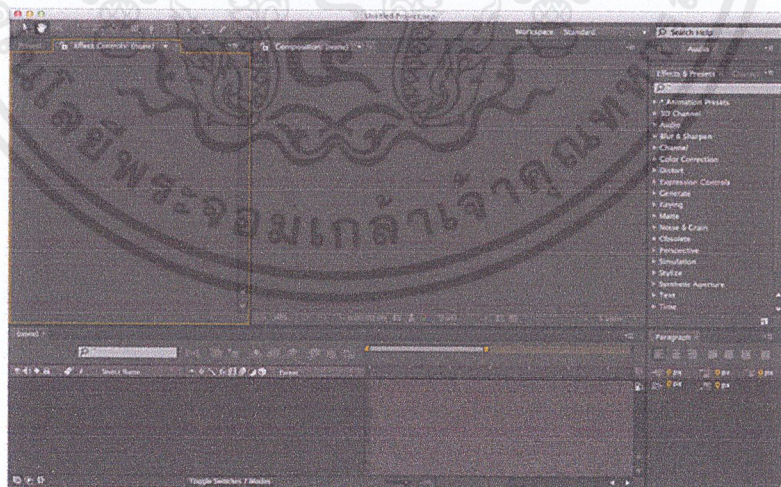
VideoCodecคือรูปแบบการประมวลผลเพื่อแสดงผลของ video นั้นๆแต่ละcodecมีคุณสมบัติแตกต่างกันไปตามชนิดและที่ผู้สร้างจะกำหนดมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้ในเชิงการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยกตัวอย่างง่ายๆ เช่นเราสามารถเล่น ไฟล์ วีดีโอ .mov (quicktime) ได้ นั่นเพราะเรามี codec ของมัน อยู่ และในกรณีที่เราจะ ประมวลผลงาน render งานนั้น เราก็ต้องพึ่ง codec อีกในการเซตค่า codec นั้นมีผลกับไฟล์มากมันจะทำให้ ขนาดไฟล์ใหญ่ เล็ก บีบอัด หรือ คมชัด ทั้งภาพและเสียงเราก็ใช้ codec นอกจากนั้น hardware ต่างๆ ก็อาจมี codec เป็นของตนเองเพื่อให้ ไฟล์ทำงานได้ดีขึ้น เมื่อทำงานร่วมกับ AE เช่นกล้อง camera หรือการ์ดตัดต่อ editing card เป็นต้น

คาดว่า Mpeg ก็คือ codec ประเภทหนึ่งแต่มีหลายตัวแยกย่อยไปอีก เช่น Mpeg1, Mpeg2, Mpeg4 ขนาดไฟล์ก็มีความแตกต่างกันแล้วแต่การนำไปใช้ ส่วนคำว่า SD, HD, 2K, 4K นั้น เรียกว่า Formate ซึ่งมีความหมายกว้างกว่า ซึ่งหมายถึงรูปแบบของการนำไปใช้งาน

การทำงานของโปรแกรม After Effects นั้น เปรียบเทียบกับการทำงานภาพยนตร์คือการตัดต่อ เนื่องจากการทำงานของโปรแกรมจะทำงานในลักษณะที่เป็นการนำไฟล์ที่ทำเอาไว้เรียบร้อยแล้ว จากที่อื่น เข้ามาใช้โดยไฟล์ที่จะนำมาใช้งานโปรแกรม AfterEffects สามารถเป็นไฟล์ใดๆ ก็ได้แทบทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว และไฟล์เสียง โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหมดทั้งหลายเหล่านั้นมาใช้งานร่วมกันเพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects



ภาพที่ 3.2 ภาพหน้าต่างการทำงาน AdobeAfterEffect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเตรียมไฟล์ที่จะนำมาใช้งานเนื่องจากการทำงานกับโปรแกรมโปรแกรม AfterEffects จำเป็นต้องมีการนำไฟล์อื่นเข้ามาใช้ร่วมด้วยอยู่เสมอจึงต้องมีการเตรียมไฟล์ที่จะใช้งานให้เรียบร้อยก่อน และจึงนำไฟล์ที่ได้เตรียมไว้แล้ว มาใช้เป็นพุตเทจในการทำงานของโปรแกรม AfterEffects ระบบดิจิตอลวิดีโอ

สำหรับระบบ NTSCdigitalvideo ในมาตรฐานของ CCIR-601 ที่นิยมใช้กันอยู่ทั่วไปคือ NTSCD1 จะมีอัตราส่วนเท่ากับ 720x486pixels และเช่นเดียวกัน สำหรับ PALD1 จะมีอัตราส่วนเท่ากับ 720 x 576 โดยอัตราส่วน 720 x 486 ของระบบ NTSC D1 จะไม่ได้เป็น 4 : 3 เท่ากับหน้าจอ ในระบบอื่นๆและเนื่องจากว่า pixels ของระบบ D1 ไม่ได้มีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเหมือน pixels ที่ใช้ในระบบอื่นๆแต่จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ด้านกว้างมีขนาดแค่ 90% ของด้านสูงจึงทำให้ pixels ของระบบ D1 จะมีลักษณะผอมสูง และผลจากความแตกต่างของรูปร่าง pixels ส่งผล ให้งานบางชนิดเกิดการผิดพลาดได้เมื่อมีการย้ายจากระบบหนึ่งไปอีกระบบหนึ่ง

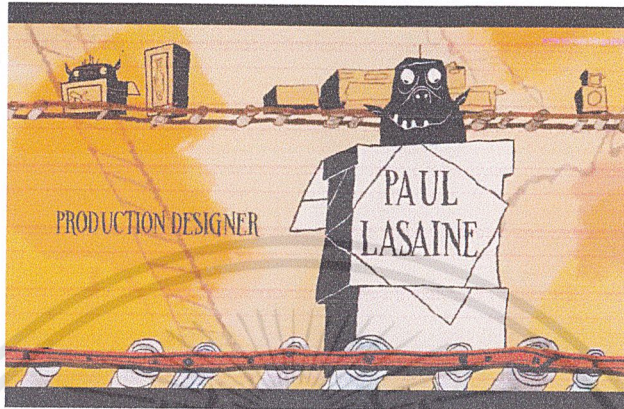
เมื่อนำงานจากระบบ NTSC D1 ไปแสดงงานบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ก็จะมีภาพที่มีลักษณะแคบลงเมื่อนำไปใช้งานที่หน้าจอระบบ NTSCD1

ส่วนในระบบ PALD1 ก็จะมีpixelsในทางกลับกันกับระบบ NTSCD1 คือ pixels ระบบ PALD1 จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่กว้างเตี้ย ดังนั้นในการแสดงงานที่หน้าจอจะเป็นในทางกลับกันด้วยเช่นกัน เมื่อเป็นเช่นนี้จึงทำให้สิ่งสำคัญที่ควรระวังในการทำงานที่ต้องเกี่ยวข้องกับ ระบบ D1 คือ อย่ามองข้ามอัตราส่วนต่าง ๆ ของ pixels เหล่านี้

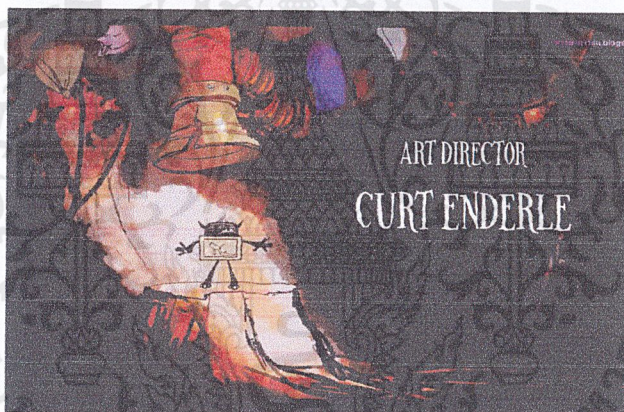
โปรแกรม After Effects สามารถเลือกที่จะกำหนดการแสดงผลในอัตราส่วนของ pixels ระบบต่างๆ ของได้ด้วยการกำหนดค่าที่หน้าต่าง Composition Settings ในการกำหนดค่าเพื่อสร้างหน้าต่าง Composition ขึ้นมาและในปัจจุบันได้มี PC ดิจิตอลวิดีโอรุ่นใหม่ ๆ บางรุ่น ที่สามารถใช้ได้กับพื้นที่การแสดงผลที่มีขนาด 720 x 480 pixels โดยระบบนี้ชื่อว่าระบบ DV (digital video) ซึ่ง pixel จะมีอัตราส่วนที่เท่ากับอัตราส่วนของระบบ D1

AdobeAfterEffect เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง motiongraphic งาน Composite ซึ่งรูปแบบการใช้งานค่อนข้างง่าย เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นและมีคอนเซ็ปท์ของโปรแกรมที่ทำงานในแบบเลเยอร์

ตัวอย่างงานภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic)



ภาพที่ 3.3 ภาพตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ 1



ภาพที่ 3.4 ภาพตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ 2



ภาพที่ 3.5 ภาพตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การออกแบบคาแรคเตอร์

1. Color (สี)

การออกแบบให้สีมีทั่วทุกที่ จะทำให้มีที่สำหรับการมองมากเกินไป ควรออกแบบสีอย่างง่าย ๆ ทำเสร็จลองดูสำเร็จภาพรวมไม่ดูสับสน ซึ่งในที่นี้ก็ได้ไม่ได้หมายความว่าใช้แค่สีเดียวแต่หมายถึงการเลือกสีให้เข้ากันได้ ระวังการเลือกสีที่เป็นสีที่ตัดกันเองหรือสีเดียวซึ่งอาศัยการปรับความสดให้เป็นหลายๆ สี

กฎหลัก: อย่าใช้สีพื้นฐานเกินสามสีและรูปแบบ

สีจะมีมากกว่าสามสีได้ก็ต่อเมื่ออยู่ในธีม เช่น สีรุ้ง เป็นต้น ส่วนการเลือกสีตรงข้ามสามารถสร้างเอกลักษณ์ได้ดี (สามารถดูสีตรงข้ามจาก color wheel ได้)



ภาพที่ 3.6 ภาพวงจรสี

2. Concept (แนวคิด)

แนวคิดจากแรงบันดาลใจ เช่น ลักษณะนิสัยหรือสิ่ง/สัญลักษณ์พิเศษที่แสดงถึงตัวละคร สมมุติ การออกแบบเด็กเรียน นั่นก็จะส่งผลต่อบุคลิก/ท่าทาง ชุดเสื้อผ้า ทรงผมทุกอย่างที่เป็นแบบเด็ก -เรียน คุณสามารถออกแบบเสื้อผ้าจาก สิ่งของ องค์ประกอบ แฟชั่นที่มี หรือสิ่งอื่นที่เกี่ยวกับลักษณะนิสัยตัวละคร

กฎหลัก: การออกแบบทั้งหมดควรจะแสดงออกในหนึ่งไอเดียที่เห็นอย่างชัดเจน คิดง่าย ๆ ก็คือ 'อยากให้เป็นแบบไหน' อาจจะได้เลือกจากมุมมอง ๆ ก่อน อย่างเช่น น่ารัก เท่ สวย บ้าบอ นางพญา ชกมก แว่น ตีสๆ etc. แล้วลงรายละเอียดเพิ่มเข้าไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Shape (รูปร่าง/รูปทรง)

ตัวละครทุกตัวจะมีรูปร่างที่เป็นเอกลักษณ์ ไม่มีอะไรที่จะนำไปมากกว่าการที่มีรูปร่าง ส่วนสูง ท่าทาง ฯลฯ อย่างตายตัว มีรูปร่างและท่าโพสจำนวนมากที่เราใช้ได้ และมันก็คุ้มค่าในการดูหน้าตาของคนอื่นเพื่อที่จะได้วาดได้หลากหลายรูปแบบเท่าที่เป็นได้

กุญหลัก: สามารถรูปร่างนั้นคือคาแรคเตอร์ของคุณถึงแม้จะเห็นเป็นเพียงเห็นแค่รูปร่างก็ตรงตัวเลย เช่น กล้ามเนื้อ แขน ขา โครงหน้า ฯลฯ นอกจากนี้อาจจะรวมถึงพวกเสื้อผ้า เครื่องประดับ ฯลฯ

4. Simplicity (ความสามัญ)

ต่อให้ในการออกแบบจะมีรายละเอียดมาก แต่คาแรคเตอร์และการออกแบบเสื้อผ้าที่ดีจำเป็นที่จะแตกย่อยออกมาง่าย ๆ เส้นไม่กี่เส้นสามารถบอกท่าทางต่าง ๆ ได้ และเสื้อผ้าไม่ควรมีอะไรตกแต่งมากมายเพื่อป้องกันในการดูแล้วสับสน

กุญหลัก: สามารถสื่อการออกแบบคร่าวๆ ของคาแรคเตอร์ทั้งหมดด้วยการวาดน้อยได้มาก ย่อสั้นๆว่า simple สมมติว่าเสื้อผ้าเราติดผ้าติดกระดุมติดโซ่บ้าง สุดท้ายเราควรสามารถจับจุดหลักๆ ของเสื้อผ้ามาวาดแล้วต้องดูออกว่านั่นคือเสื้อผ้าของเรา วิธีนี้เหมาะกับพวกคาแรคเตอร์โลโก้ หรือพวกตัวเล็ก ๆ มากกว่า (เช่น คิตตี้ ฯลฯ)

5. Cohesiveness (ความปะติดปะต่อ)

เรื่องนี้เกี่ยวข้องกับทุกด้าน (แนวคิด สี รูปร่าง และอื่นๆ) พยายามซ้ำสี รูปทรง การออกแบบ แพทเทิร์น และไอเดียโดยรวมในคาแรคเตอร์ของเรา ต่อให้จะเป็นเรื่องเล็ก ๆ อย่างเช่นตัวละครของคุณมีตาสีฟ้า ก็พยายามที่จะซ้ำสีฟ้าในรูปร่างต่าง ๆ ใสในตัวละคร อาจจะเป็นเครื่องประดับหรือผมปกหน้ามาก พยายามใช้สีและรูปทรงทั้งหมดซ้ำอีกมากกว่าหนึ่งครั้ง

กุญหลัก: เครื่องท่อนล่างของคาแรคเตอร์ควรจะดูเหมือนช่วงท่อนบนของคาแรคเตอร์ ยกตัวอย่าง ตัวละครตั้งไว้ว่ารูปแบบเป็น 'วงกลม' ควรที่จะวาดที่คาดผม, เข็มขัด, รองเท้า ที่มีการตกแต่งด้วย 'วงกลม' เกี่ยวข้อง เป็นต้น

6. Repeatability (การซ้ำ)

การออกแบบคาแรคเตอร์ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าถ้าวาดคาแรคเตอร์นั้นๆ อีกครั้งและอีกครั้งจะไม่น่าเบื่อ วาดตัวละครในหลายๆ มุม อย่าใส่รายละเอียดแพทเทิร์นหรือรอยสักมากเกินไป เพราะจะทำให้การวาดในครั้งต่อไปทำให้เหมือนเดิมไม่ได้หรือสิ้นเปลืองเวลามาก

กุญหลัก: การวาดคาแรคเตอร์ควรจะวาดได้อย่างง่ายๆ

7. Personality (ลักษณะนิสัย)

หน้า ท่าทาง เสื้อผ้า รวมถึงโทนสีจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัย นิสัยบางอย่างอาจจะต้องวาดสื่อมากกว่าหนึ่งอย่างเพื่อแสดงออกมาได้ เช่น ถ้าจะวาดคนอมทุกข์เป็นตัวละครสีสดใส ก็วาดคนหลังงอและทำหน้าบูดบึ้งและอื่น ๆ

กฎหลัก: ควรรู้ตัวคาแรคเตอร์เพียงแค่มองแวบเดียว

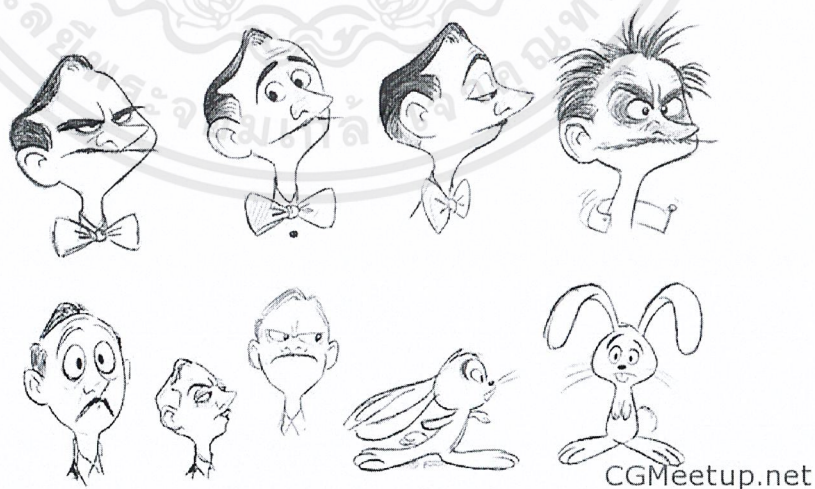
8. Uniqueness (เอกลักษณ์เฉพาะ)

แน่นอนว่าทุกอย่างของคุณคาแรคเตอร์ควรจะเป็นเอกลักษณ์ ทั้งรูปร่าง หน้า โครงหน้า ท่าทาง ความขาดแคลน ฯลฯ อย่าใช้รูปร่างหรือดีไซน์อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวต่อให้จะชอบมากขนาดไหนก็ตาม ทรงผม, เครื่องประดับ และเสื้อผ้าไม่สามารถเป็นเอกลักษณ์ได้เพราะสามารถเปลี่ยนกันได้เรื่อย ๆ คาแรคเตอร์ของคุณมีเพียงตัวเดียว ฉะนั้นควรออกแบบให้มีจุดเด่น

สิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงของหน้าได้มีทั้ง คาง คิ้ว ขนาดและแบบของตา ขนาดและรูปร่างของจมูก โหนกแก้ม รูปร่างของริมฝีปากและปาก ขนาดและรูปร่างหู เส้นผม ขนาดหน้าผาก การวางตำแหน่ง และสิ่งที่ค่อนข้างเฉพาะเจาะจงเช่น รอยสัก แผลเป็น และรูเจาะ

สิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงบนตัวมีทั้ง ส่วนสูง น้ำหนัก บุคลิก สีผิว ความกว้างของไหล่ กล้ามเนื้อ ขนาดบั้นท้าย ความยาวและลักษณะแขนขา ความพิการ ขนาดดอก การวางตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ความยาวของคอ และสัดส่วนตัวและขา

กฎหลัก: ควรให้ผู้คนจดจำคาแรคเตอร์ของคุณได้ต่อให้จะไม่มียี่ห้อหรือเครื่องแต่งกาย



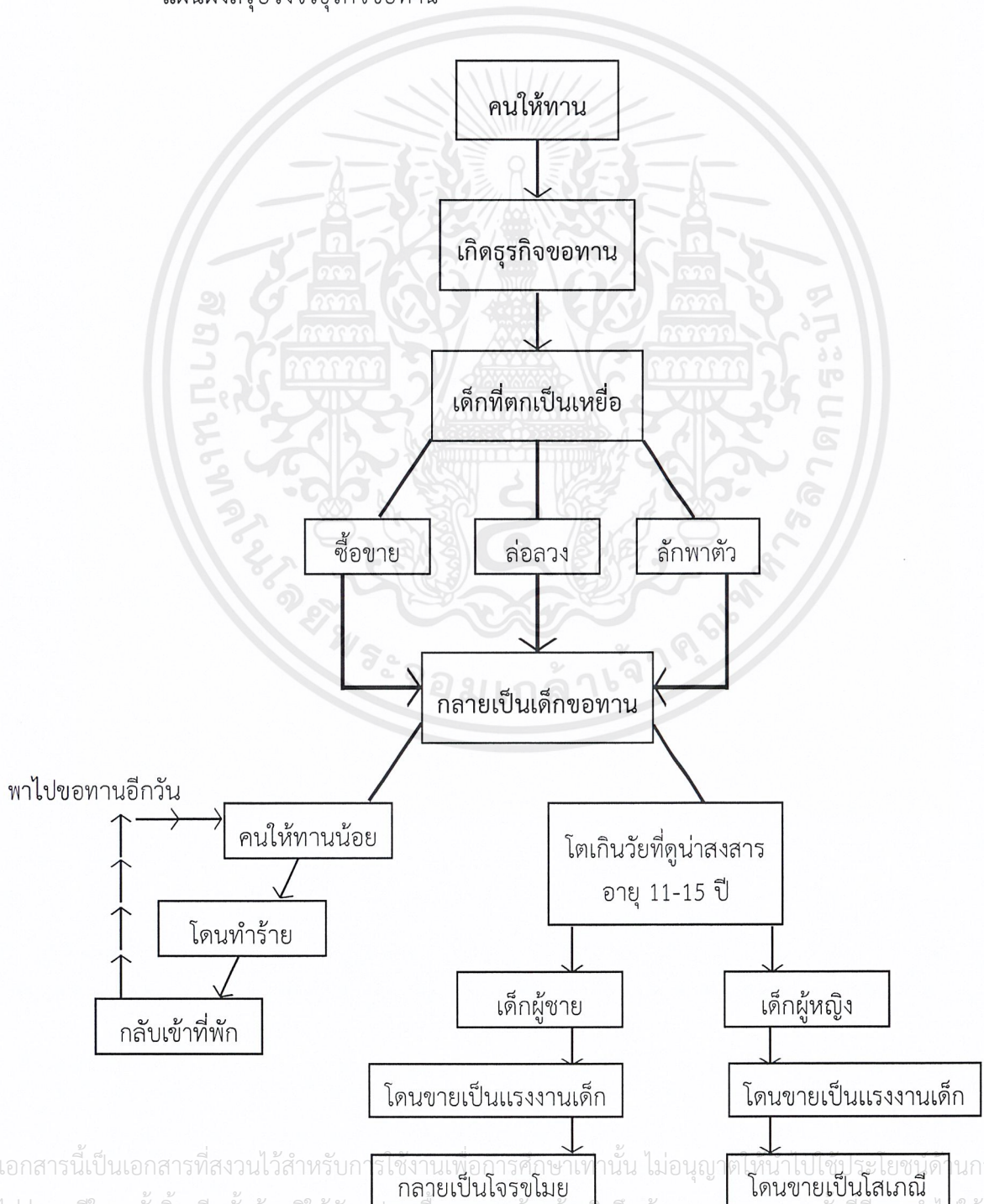
ภาพที่ 3.7 ภาพตัวอย่างการออกแบบคาแรคเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

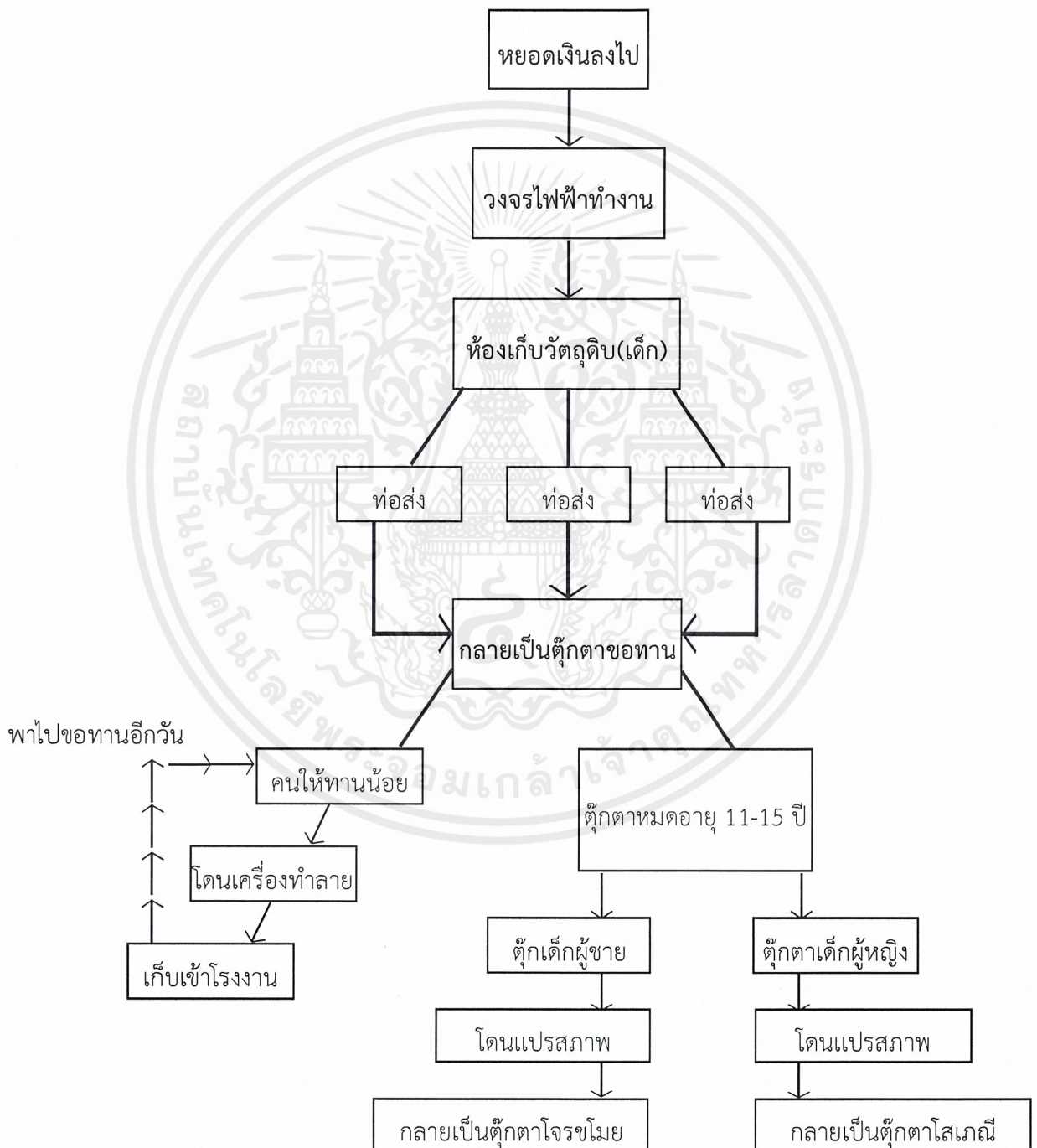
4.1 การวิเคราะห์และการสรุปข้อมูล แผนผังสรุปวงจรธุรกิจขอทาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะเปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องยกย่องถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากวงจรแผนผังข้างต้น จึงมีแนวคิดที่จะเปรียบเทียบธุรกิจขอทานเป็นโรงงานที่ผลิตตุ๊กตาเด็ก
ขอทาน โดยเปรียบแต่ละขั้นตอนเป็น เครื่องจักรดังนี้

แผนผังโรงงานที่จะออกแบบ



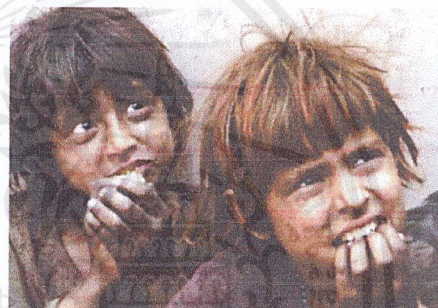
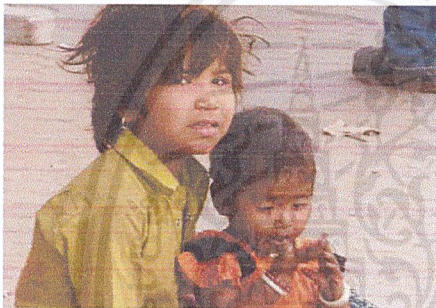
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากข้อมูลที่ได้รับการวิเคราะห์และสรุปผลแล้ว สามารถนำไปจัดทำเป็นโมชั่นพร้อมเพลงประกอบ โดยหยิบเอาประเด็นของวงจรธุรกิจขอทานการค้ามนุษย์มานำเสนอโดยเปรียบเทียบกับโรงงานทำตุ๊กตา เด็กขอทานแสดงให้เห็นภาพรวมเบื้องหลังธุรกิจนี้ เพื่อให้ผู้คนที่ตระหนักและเข้าถึงปัญหานี้ได้อย่างแท้จริง

4.1.2 การออกแบบตัวละคร

โมชั่นเรื่อง “วงจรธุรกิจขอทาน” ออกแบบโดยใช้ตัวละครหลักเป็นผู้โดนกระทำตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องโดยมีตัวละคร ได้แก่

1. เด็กขอทาน กล่าวคือ เป็นเด็กขอทานที่เราพบเห็นได้ทั่วไปตามท้องถนนทุกวันนี้ ออกแนวให้ เป็นเด็กผู้ชายตัวเล็กๆที่ดูไร้ทางสู้ หน้าตามอมแมม



ภาพที่ 4.1 ภาพเด็กขอทาน ภาพที่ 1

ภาพที่ 4.2 ภาพเด็กขอทาน ภาพที่ 2

2. ป้าคนหนึ่ง กล่าวคือ ผู้ที่ให้ทานเพราะรู้สึกสงสารแทนบุคคลทั่วไปเลือกให้เป็นผู้หญิงเพราะเป็น เพศที่มีความอ่อนโยนและละเอียดอ่อนสูงกว่าเพศชาย

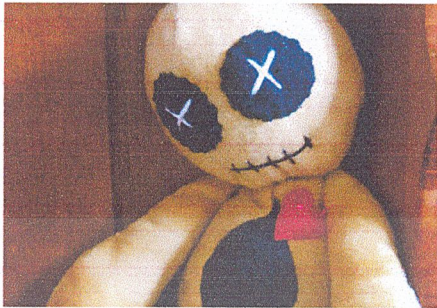


ภาพที่ 4.3 ภาพป้า ภาพที่ 1

ภาพที่ 4.4 ภาพป้า ภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ตุ๊กตาเด็กขอทาน กล่าวคือ เด็กที่โดนพาเข้ามาในวงจรของธุรกิจค้ามนุษย์



ภาพที่ 4.5 ภาพตุ๊กตา ภาพที่ 1

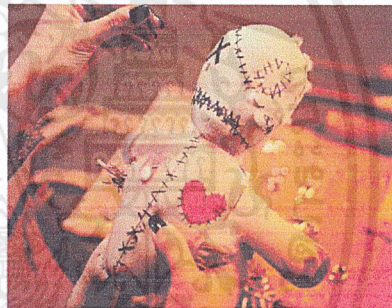


ภาพที่ 4.6 ภาพตุ๊กตา ภาพที่ 2

4. ตุ๊กตาเด็กขอทานร่างโจร กล่าวคือ เด็กที่เป็นผลผลิตที่ได้รับปลายทางจากวงจรนี้



ภาพที่ 4.7 ภาพตุ๊กตา ภาพที่ 3



ภาพที่ 4.8 ภาพตุ๊กตา ภาพที่ 4

4.1.3 การออกแบบฉาก

เป็นการเปรียบเทียบวงจรธุรกิจของท่านกับโรงงานขนาดใหญ่ สไตล์ที่เหมาะสมแก่การใช้ในการวาดเครื่องจักร เครื่องยนต์ กลไกต่างๆ คือ สไตล์ Steampunk

Mood & Tone

สะเทือนใจ / ขวนคิด

Art Direction

สร้างภาพแบบแนว Steampunk ในโทนสีมืดมน

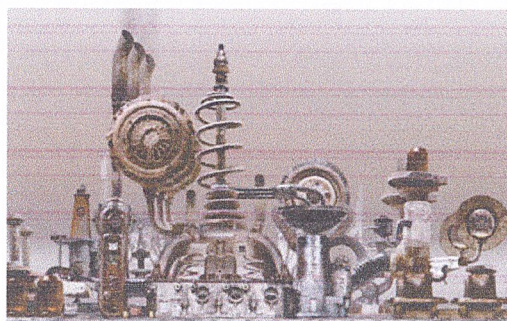
4.1.3.1 Steampunk

Steampunk ถือกำเนิดตั้งแต่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมของยุโรป หรือราวๆ ปี 1900 เป็นต้นไป ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม มีการใช้เครื่องจักรในการผลิตสินค้าอุตสาหกรรมมากขึ้น มีการสร้างรถไฟที่ขับเคลื่อนด้วยระบบไอน้ำ นับว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีครั้งใหญ่ของโลกก็ว่าได้

โลกเริ่มเข้าสู่ระบบทุนนิยมเพราะสินค้าผลิตได้มากขึ้นและรวดเร็วขึ้น เทคโนโลยีใหม่ๆ ถูกเอามาใช้มากขึ้น ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เปิดกว้างมากขึ้นและพัฒนาอย่างรวดเร็ว สิ่งต่างๆ นี้ทำให้นักเขียนยุโรปเกิดไอเดียใหม่ พวกเขามองเห็น ‘อนาคต’ ที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีใหม่ๆ และพวกเขาเขียน ‘อนาคต’ ขึ้นมา โดยต่อยอดจากเทคโนโลยีที่มีอยู่ ไม่ว่าจะป็นงานของ H.G.Wells หรือ Jules Verne งานของพวกเขาเรียกได้ว่าเป็นจุดกำเนิดของนิยายไซไฟ (Science Fiction) ก็ว่าได้

แต่ ‘อนาคต’ ที่คนสมัยนั้นมองเห็นค่อนข้างเสื่อมโทรม เพราะพวกเขามองเทคโนโลยีที่มาใหม่ในแง่ลบ พวกเขาคิดว่าสักวันอุตสาหกรรมเครื่องจักรเหล่านี้ต้องล่มสลาย เราถึงได้เห็นนิยายหรือหนังแนวๆ นี้เป็นสีทึมมัน สถาปัตยกรรมดูทรุดโทรมมากกว่านิยายแนวไซไฟของปัจจุบัน

พอเวลาผ่านไป เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลง และไม่ได้เป็นไปตามที่พวกเขาคาด ระบบไอน้ำและถ่านหินถูกแทนด้วยระบบไฟฟ้า เรือบินถูกแทนที่ด้วยเครื่องบินที่ใช้น้ำมัน งานเขียนของพวกเขาก็เลยกลายเป็นอนาคตที่เก่าแล้ว หรือเรียกว่าเป็น ‘อนาคตในอดีต’ เลยมีคนจำกัดความนิยายแนวนี้ให้ใหม่เรียกว่า Steampunk นั่นเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 4.9 ภาพโรงงานแนว Steampunk ภาพที่ 1
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์ออกแบบการดำเนินเรื่อง

ส่วนของเนื้อเรื่องถูกเล่าผ่านการเปรียบเปรยเด็กขอลานที่ถูกทำให้กลายเป็นตุ๊กตาเพราะมีคนให้เงิน แทนที่เด็กจะได้รับอิสรภาพกลับต้องกลายเป็นตุ๊กตาขอลานสินค้าที่เข้าสู่วงจรอันเลวร้ายของพวกแก๊งค์ค้ายาเสพติดซึ่งก็เปรียบเทียบกับโรงงานเครื่องจักร แผนกต่างๆที่ตุ๊กตาถูกส่งไปว่าโดนกระทำอย่างไรบ้างในแต่ละขั้นตอน หลังจากที่คนหยอดเหรียญลงไปเหรียญจะไปกดเปิดสวิชต์วงจรให้เริ่มทำงาน โดยวงจรแบ่งเป็นแผนกห้องเครื่องจักรได้ดังนี้

เครื่องที่ 1 “ห้องเก็บวัตถุดิบ”

หลังจากที่เหรียญไปเปิดสวิชต์แล้ว เครื่องจักรจะกลายร่างกลายเป็นปีศาจที่จับเด็กเข้ามาในตัวมันเป็นจำนวนมากซึ่งก็คือ “วัตถุดิบหลัก” ของโรงงานนี้

เครื่องที่ 2 “เครื่องทำตุ๊กตา”

เด็กที่จับมาได้จะถูกทำให้กลายเป็นตุ๊กตาทุกคนเพื่อเตรียมไปเป็นสินค้าต่อไป หมดความเป็นมนุษย์โดยสิ้นเชิง เป็นแค่ของที่จะทำอะไรเป็นกอบเป็นกำให้กับโรงงานเท่านั้น

เครื่องที่ 3 “เครื่องเปลี่ยนเสื้อผ้า”

ส่วนของเครื่องนี้แสดงให้เห็นว่าเด็กที่ถูกจับมาไม่ว่าจะมาจากไหน เมื่อเข้ามาในโรงงานนี้ก็เป็นได้แค่สินค้าเท่านั้น การเปลี่ยนเสื้อแสดงถึงสถานะของเด็กคนนั้นโดนเปลี่ยนไปแล้ว

เครื่องที่ 4 “เครื่องนับรายได้”

เด็กที่ถูกจับเปลี่ยนโฉมแล้วจะถูกที่คิบนำออกมาวางเรียกความสงสารตามท้องถนนในที่สาธารณะ เครื่องจะนับรายได้ในแต่ละวันที่ผู้คนที่ให้ทาน

เครื่องที่ 5 “อุปกรณ์การทำโทษ”

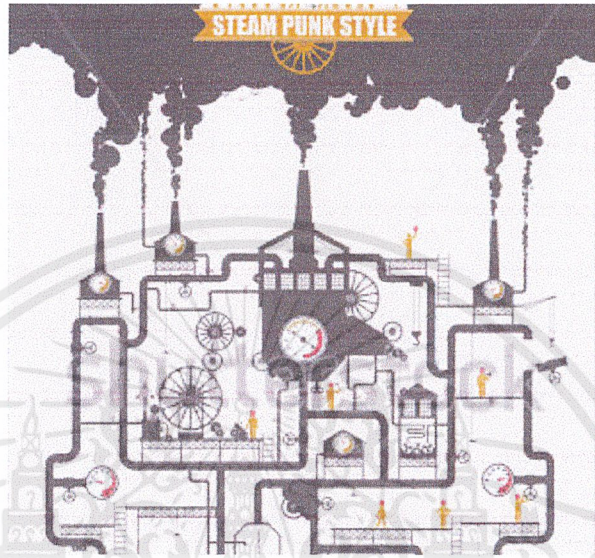
หากรายได้ข้างต้นไม่ได้ตามเป้าที่โรงงานต้องการ ตุ๊กตาจะถูกเครื่องอัตโนมัติทำลายล้างจนตุ๊กตาเสียรูปไป โดยที่เด็กเป็นตุ๊กตาไม่สามารถร้องขอความเห็นใจได้เพราะเป็นแค่ตุ๊กตาเท่านั้น

เครื่องที่ 6 “รถรางเตรียมแปรสภาพ”

ตุ๊กตาทุกตัวจะมีแทعبอกข้อมูลเป็นของตัวเอง หากผ่านมาหลายปีจนถึงช่วงอายุที่เกินที่โรงงานกำหนดไว้คือตั้งแต่ 11-15 ปี (ช่วงเลวร้ายที่กำลังน่าเห็นใจ) ขึ้นไป จะถือว่าเป็นสินค้าหมดอายุ จะถูกนำไปขึ้นรถรางทิ้งลงที่ถังขยะเตรียมรอขั้นตอนต่อไป

เครื่องที่ 7 “เครื่องรีไซเคิล”

เป็นการแปรสภาพตุ๊กตาที่ไม่ใช้แล้วให้เป็นไปในรูปแบบอื่น นั่นคือตุ๊กตาใจร ก่อนที่จะปล่อยทิ้งกลับสู่สังคมภายนอกต่อไปเป็นผลกระทบทบตามมา



ภาพที่ 4.10 ภาพโรงงานแนว Steampunk ภาพที่ 2

ในตอนสุดท้ายจะซูมออกมาให้เห็นทุกแผนกเครื่องจักรของโรงงานทั้งโรงให้เห็นว่าแต่ละแผนกยังคงหมุนฟันเฟืองต่อไปเรื่อยๆไม่มีท่าว่าจะหยุดง่ายๆเหล่านี้ล้วนมีสาเหตุมาจากสิ่งเดียวคือเงินที่ทุกคนหยอดลงไปในขันของเด็กขอทานนับร้อยพันชีวิต ที่ไม่ได้ทำให้ชีวิตพวกเขาดีขึ้นเลยแม้แต่น้อย แต่เงินกลับไหลลงไปเติมเป็นพลังงานหล่อเลี้ยงให้โรงงานแบบนี้ยังมีต่อไป หากคนในสังคมยังไม่ตระหนักถึงสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาเด็กขอทานทุกวันนี้

ในท้ายโมชันได้แนะนำแนวทางที่ถูกต้องในการจัดการและช่วยเหลือเด็กขอทานอย่างถูกวิธีนั่นคือโทรสายด่วนมูลนิธิกระจกเงา 1300 เพื่อทำการแจ้งเรื่องในเบื้องต้นและส่งทีมงานมาช่วยเหลือเด็กๆได้อย่างไรก็ตามแต่ การช่วยเหลือเด็กขอทานและกวาดล้างธุรกิจค้ามนุษย์ให้หมดไปนั้นจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากปราศจากการร่วมมือระหว่างภาครัฐ องค์กร หน่วยงาน ที่ควรปฏิบัติหน้าที่อย่างจริงจังและซื่อสัตย์ประชาชนทุกคนช่วยกันสอดส่องเป็นหูเป็นตาเพื่อให้สังคมทุกวันนี้ดีขึ้น

บทที่ 5

การออกแบบ

5.1 แนวคิดในการออกแบบ

การออกแบบโมชันกราฟฟิก เรื่อง ผลกระทบของการให้ทาน ต้องการนำเสนอเรื่องที่น่าสนใจ ผิดกันมานาน อย่างเรื่องการให้ทานคือการทำบุญ หรือ การให้ทานคือการทำให้ชีวิตเด็กขอทานดีขึ้นว่าเป็นเรื่องที่ไม่จริงเสมอไป เบื้องหลังความน่าสงสารนั้นเป็นธุรกิจค้ามนุษย์ที่โหดร้าย ทารุณกับผู้ที่อ่อนแอกว่าให้ออกมาในรูปแบบที่ดูเข้าใจได้ เห็นภาพรวม เข้าถึงความรู้สึกคนดู มุ่งเน้นไปที่กลุ่มคนทั่วไปในสังคมที่ให้ทานกันเป็นเรื่องปกติไม่ได้ตระหนักถึงปัญหาที่ซ่อนอยู่ โดยดำเนินเรื่องผ่านการทำงานของโรงงานตุ๊กตา

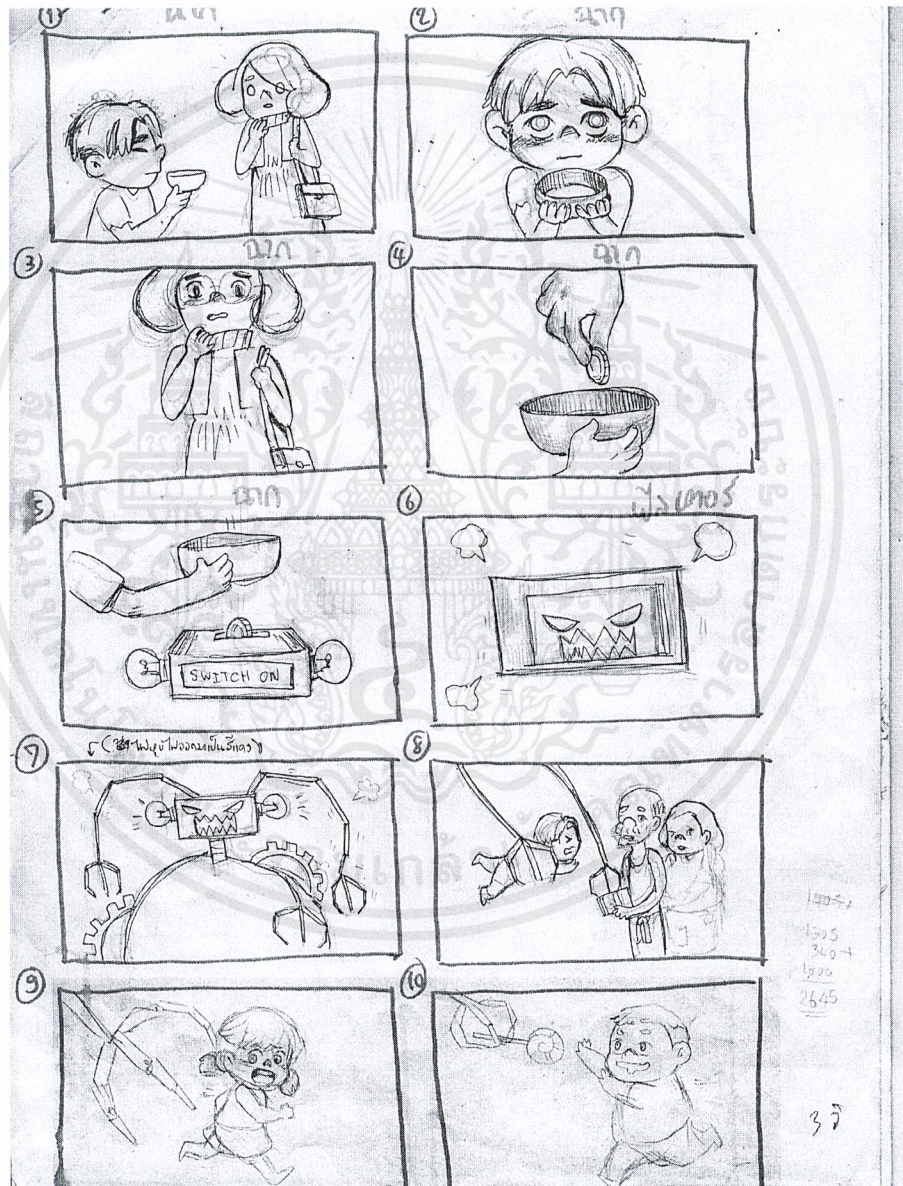
ตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่อง เป็นเด็กขอทานที่ถูกทำให้เป็นตุ๊กตาด้วย โรงงานเครื่องจักรขนาดใหญ่ ที่มีห้องต่างๆมากมาย เสียงดนตรีประกอบ (Score) จะสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างน่าสะเทือนใจ เห็นใจ ไม่มีบทพูดเพื่อทิ้งไว้ได้คิดตามภาพ สามารถตีความได้โดยง่ายในระยะเวลาอันสั้น โมชันชุดนี้ทำเพื่อเผยแพร่เบอร์แจ๊สสายด่วน 1300 หากพบเห็นขอทานขององค์กรมูลนิธิระจกเงา

5.2 แนวทางในการออกแบบ (Mood & Tone)

โมชันออกแบบในลักษณะของลายเส้น 2D เนื่องจากต้องมีฉากโรงงานเป็นส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยข้อต่อ เครื่องจักร ฟันเฟืองต่างๆเป็นจำนวนมาก แนวทางสไตล์ภาพที่เหมาะสมที่สุดที่เลือกใช้คือแนว Steampunk ปรับสีเพื่อให้ดูมีมนน่ากลัว ไม่มีบทพูดจึงสื่อออกมาเป็นภาพให้ดูออกง่ายที่สุดในแต่ละฉาก ใช้ภาพและดนตรี (Score) ในการสื่ออารมณ์ของโมชันให้มีความเศร้าสะเทือนใจ สะท้อนถึงความโหดร้ายจากผลกระทบของการให้ทาน

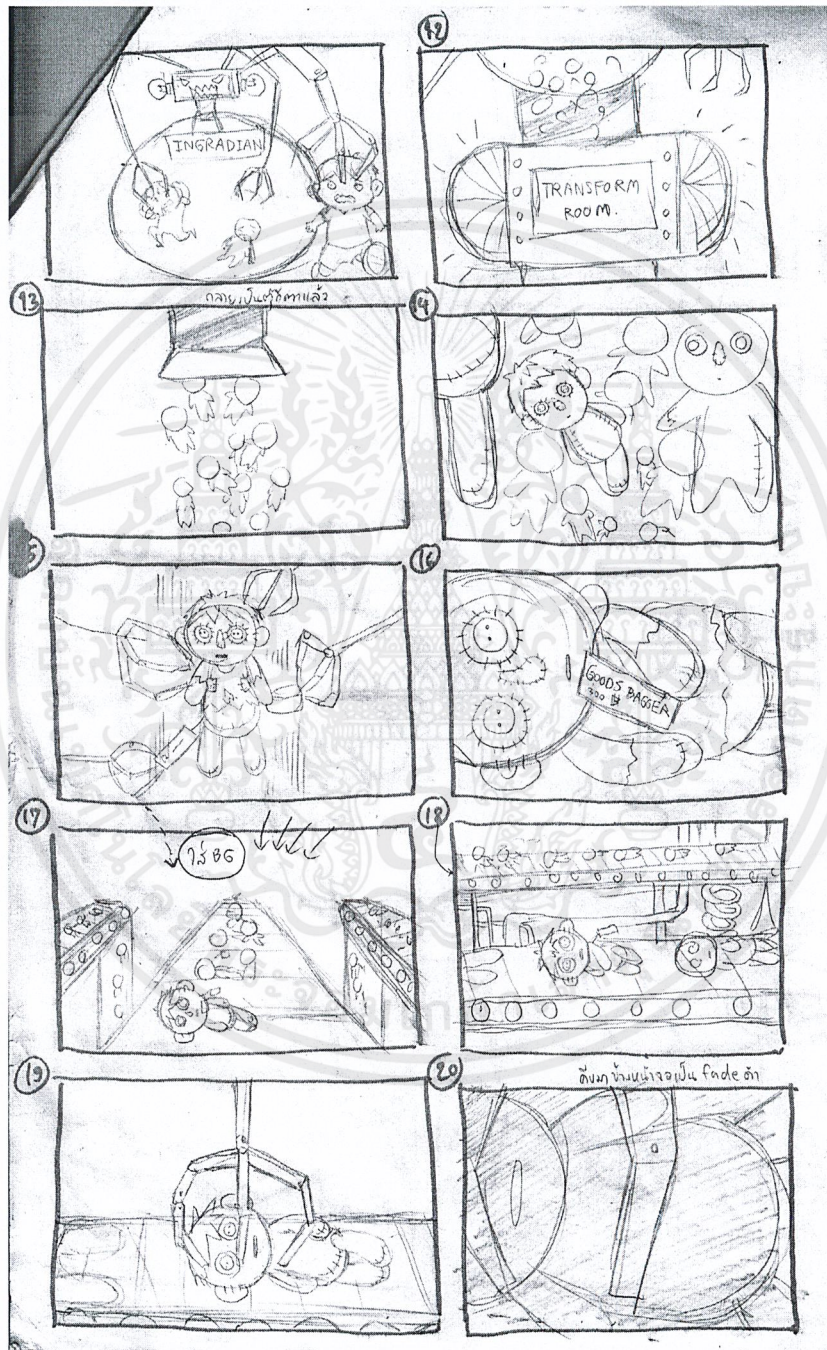
5.3 การเรียบเรียงภาพ (Storyboard)

เรียบเรียงโดยวาดภาพร่างบนกระดาษตามเนื้อหาของแต่ละตอน



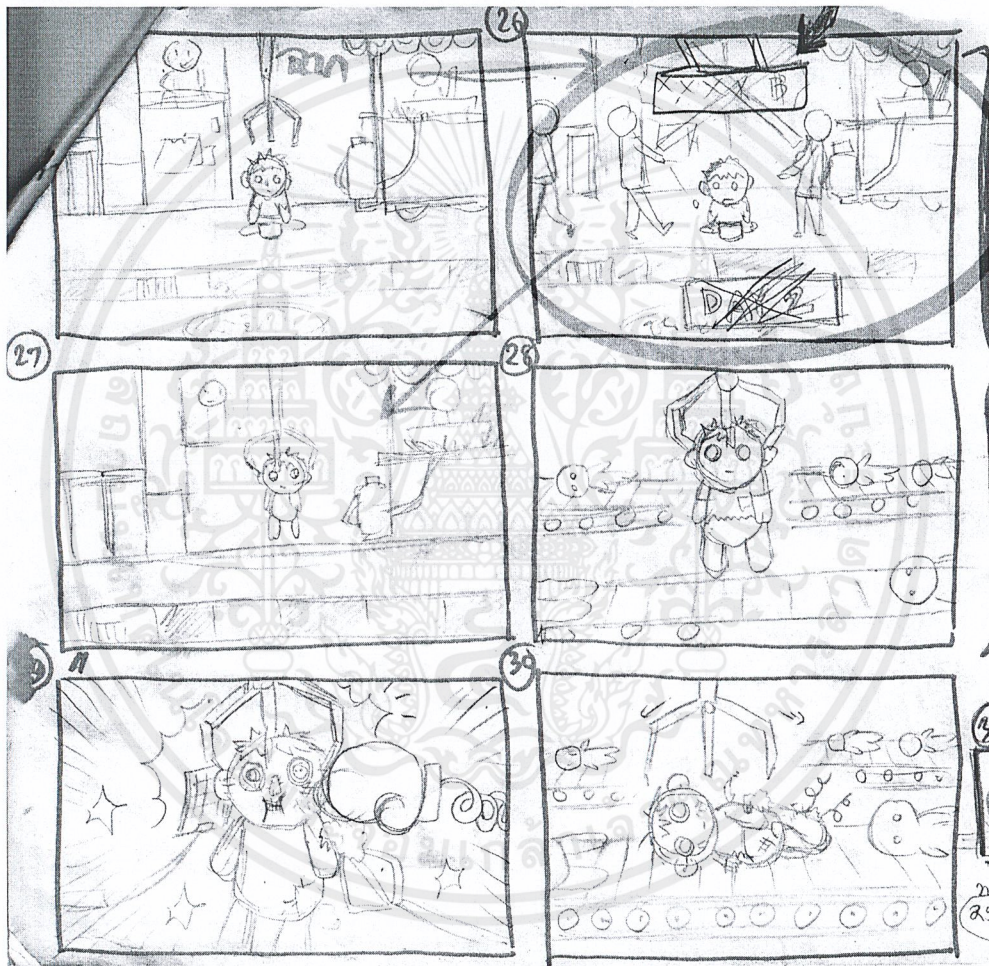
ภาพที่ 5.1 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



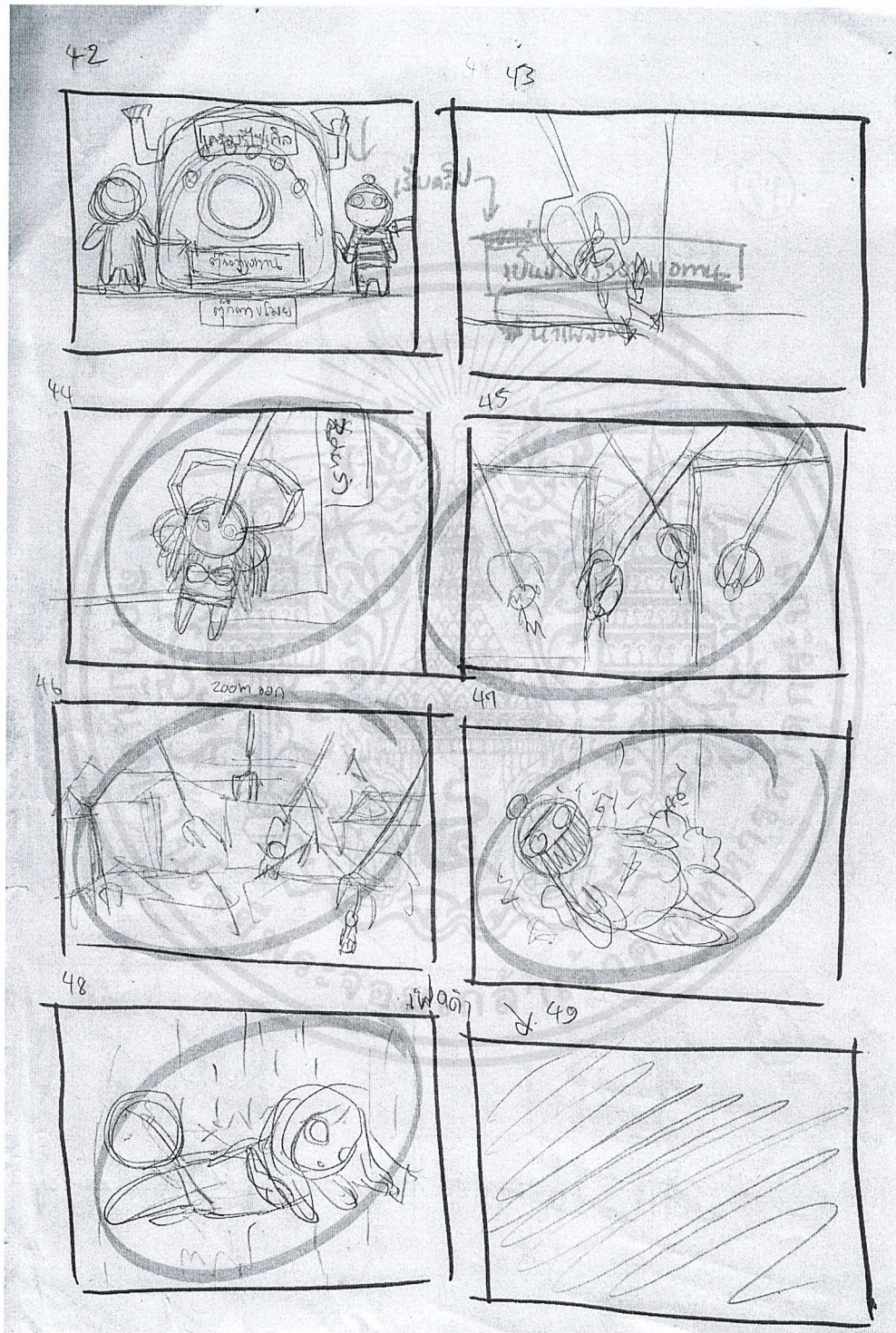
ภาพที่ 5.2 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



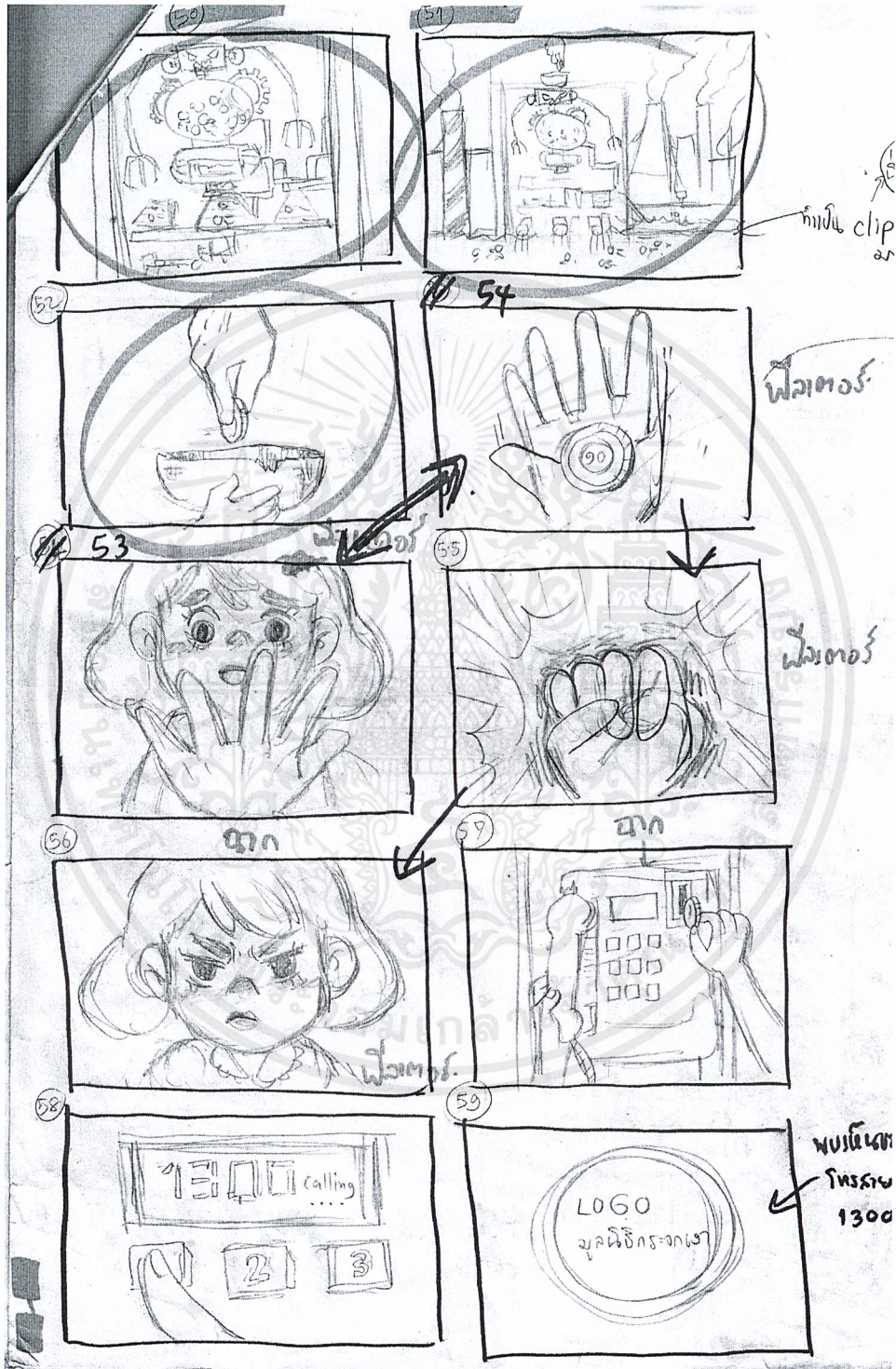
ภาพที่ 5.3 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

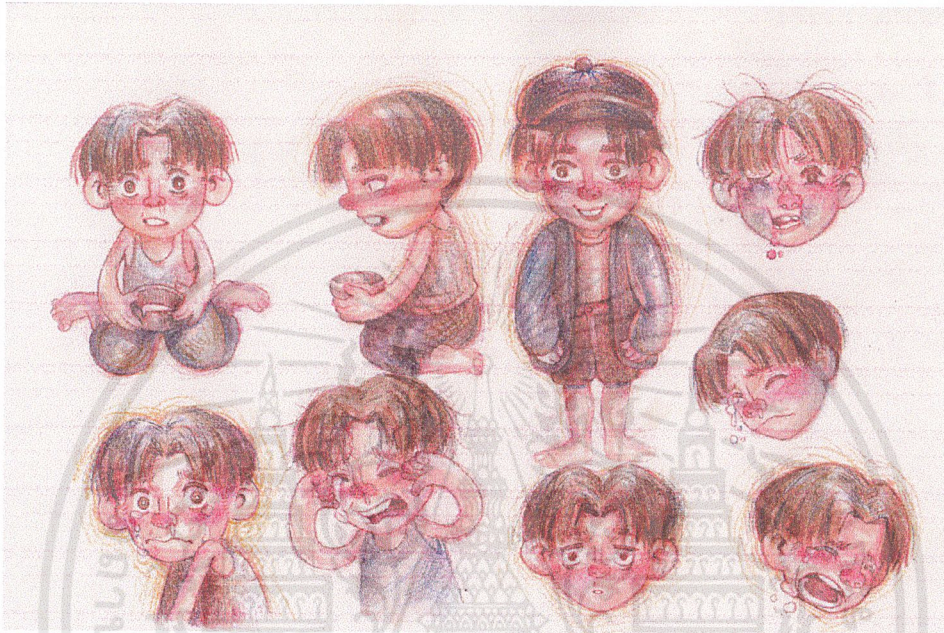


ภาพที่ 5.5 สตอรี่บอร์ดภาพที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 การพัฒนาแบบร่างของกราฟฟิค

5.4.1 แบบร่าง

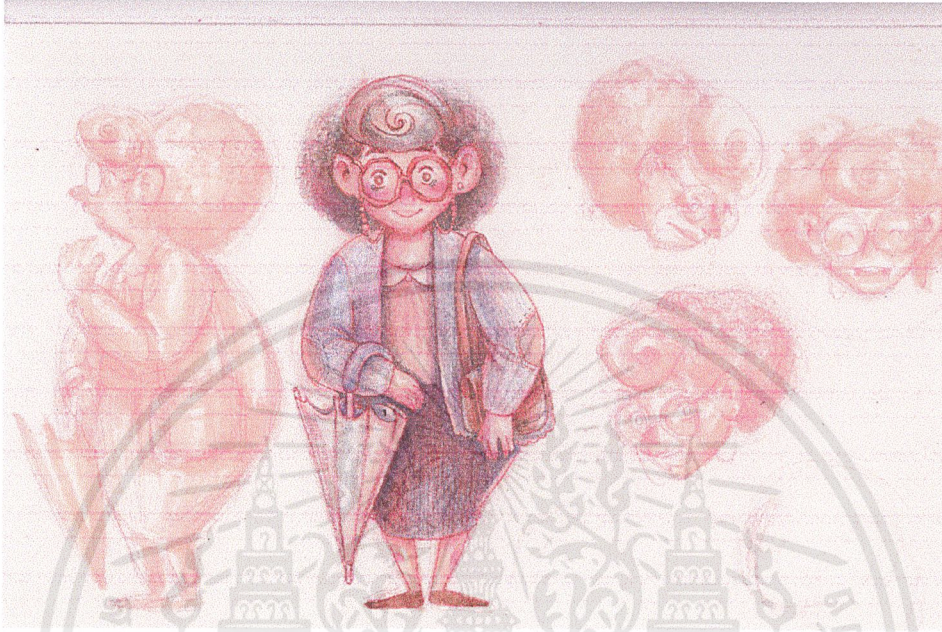


ภาพที่ 5.6 ภาพร่างเด็กขอมาน

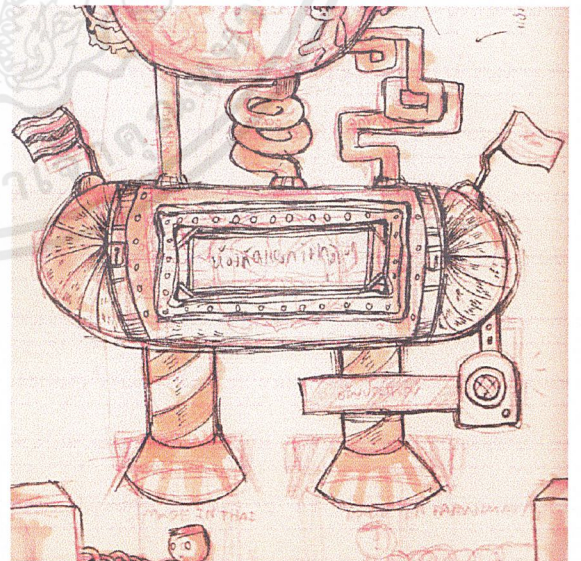
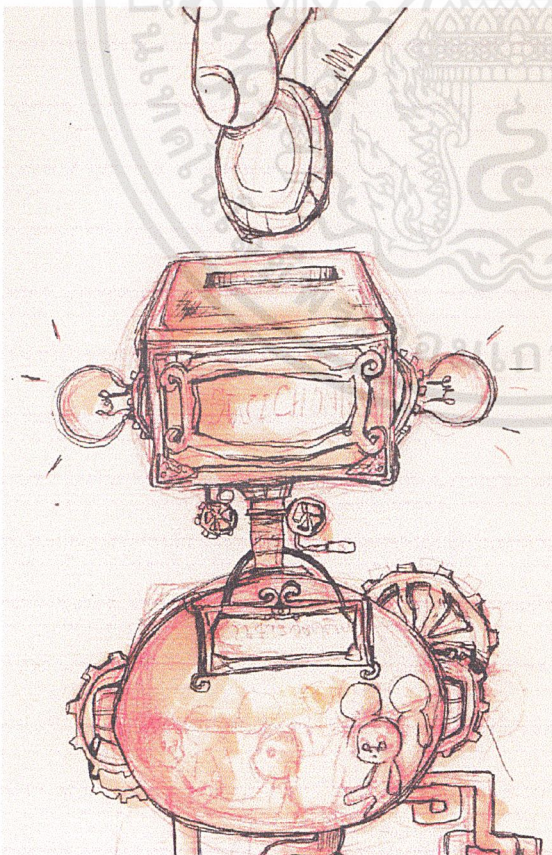


ภาพที่ 5.7 ภาพร่างตุ๊กตาเด็กขอมาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 ภาพร่างป่าให้ทาน



ภาพที่ 5.9 ภาพร่างโรงงาน ภาพที่ 1
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์
 ภาพที่ 5.10 ภาพร่างโรงงาน ภาพที่ 2
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.2 แบบที่ใช้จริง



ภาพที่ 5.11 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 1



ภาพที่ 5.12 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 2



ภาพที่ 5.13 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 3

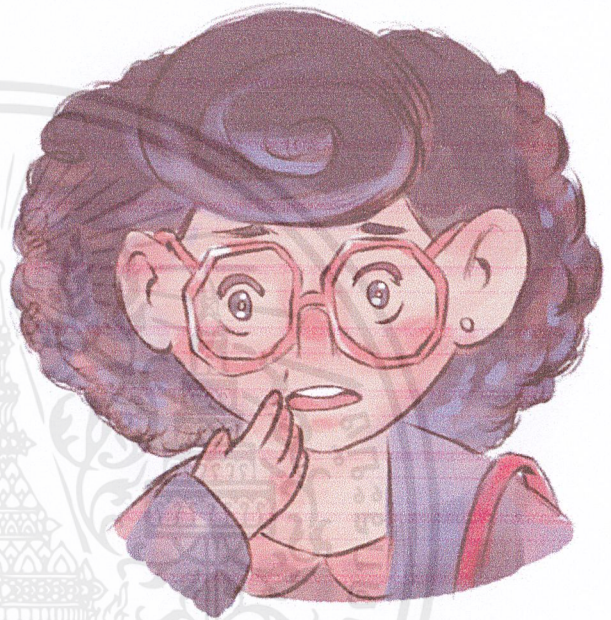


ภาพที่ 5.14 แนวทางที่ใช้จริงภาพที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 5



ภาพที่ 5.16 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 6



ภาพที่ 5.17 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 7

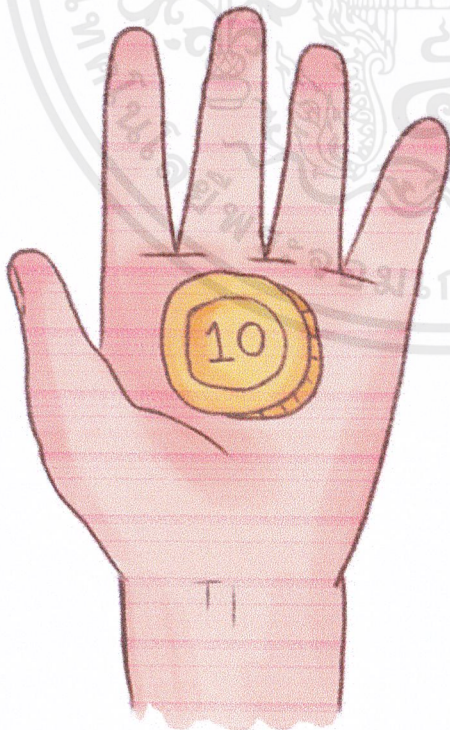


ภาพที่ 5.18 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 8

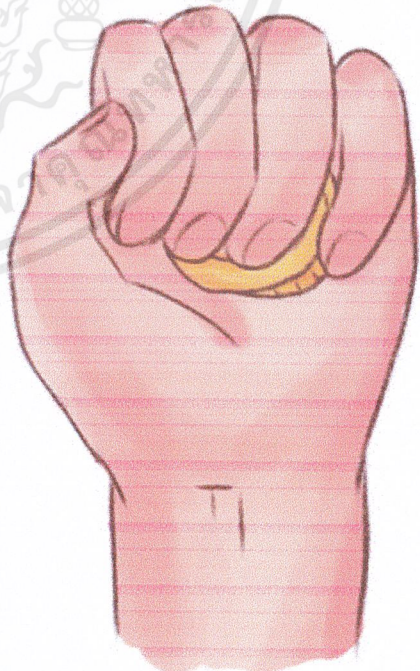
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.19 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 9



ภาพที่ 5.20 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 10

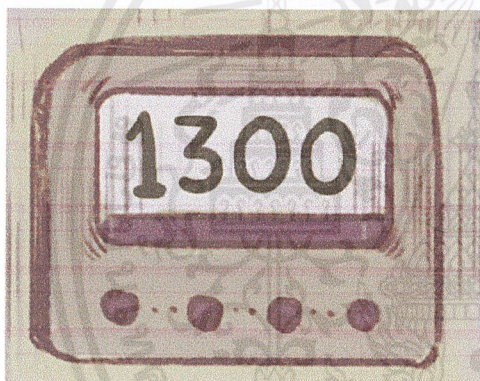


ภาพที่ 5.21 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



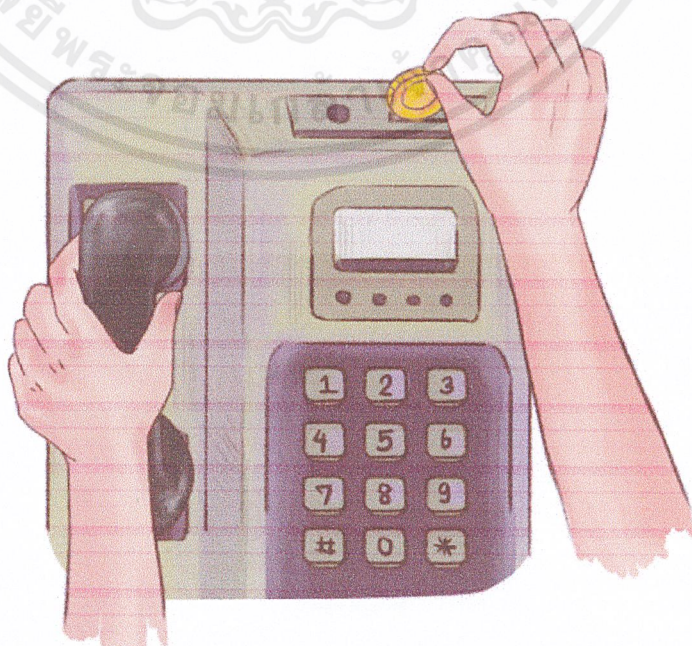
ภาพที่ 5.22 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 12



ภาพที่ 5.23 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 13



ภาพที่ 5.24 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 14



ภาพที่ 5.25 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 15

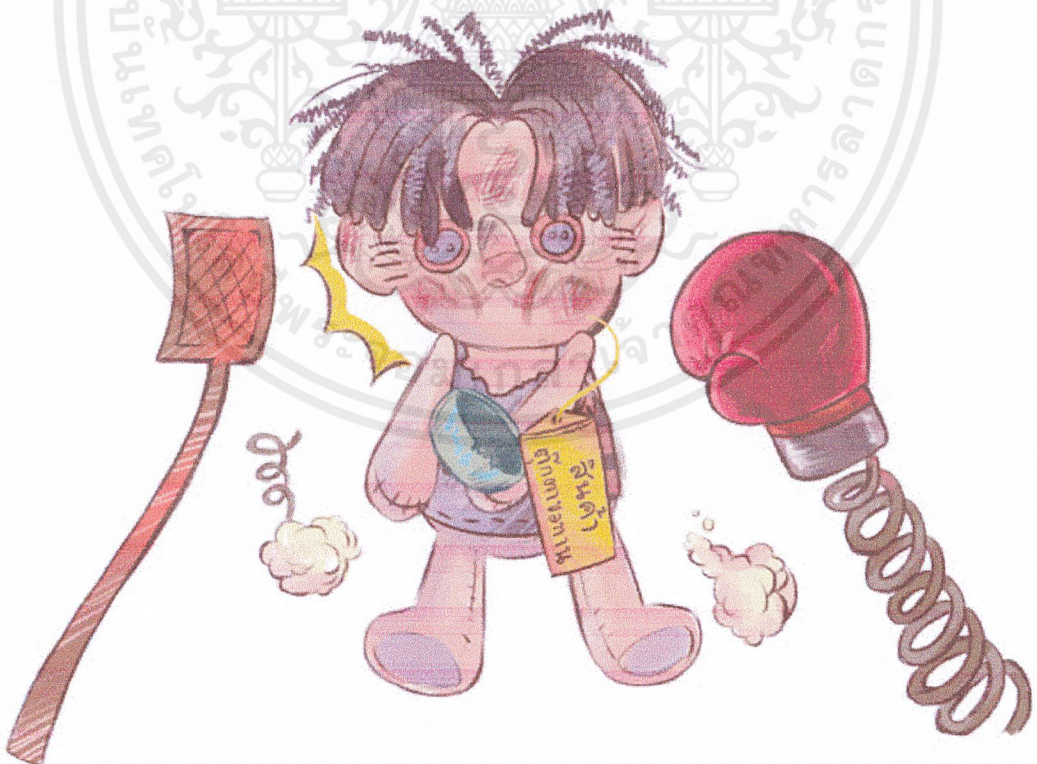
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษายกเว้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.26 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 16



ภาพที่ 5.27 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 17



ภาพที่ 5.28 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 18

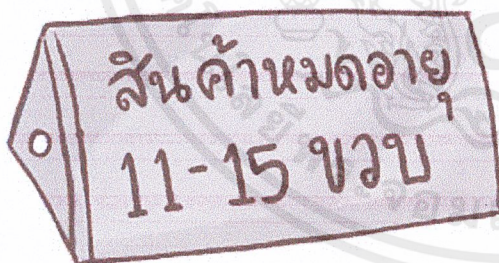
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.29 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 19



ภาพที่ 5.30 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 20

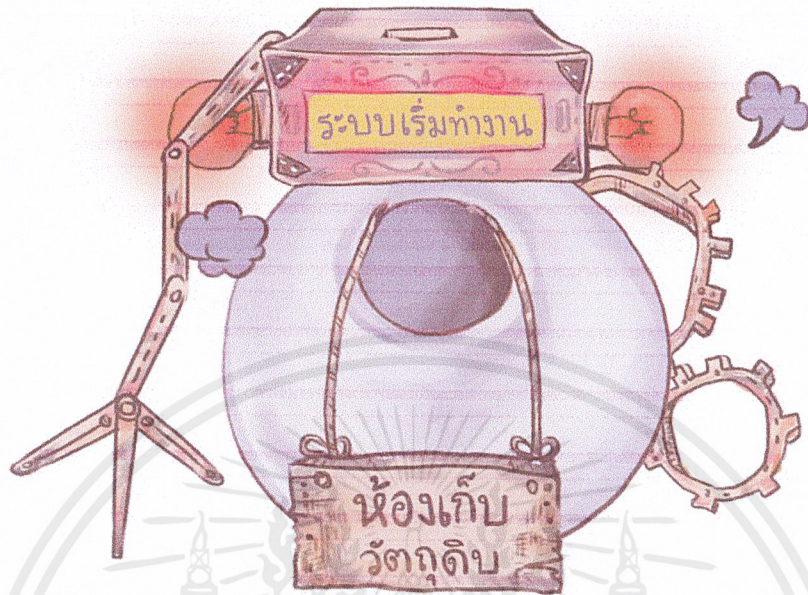


ภาพที่ 5.31 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 21



ภาพที่ 5.32 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



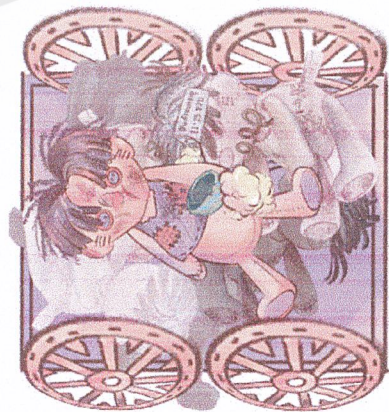
ภาพที่ 5.33 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 23



ภาพที่ 5.34 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 24

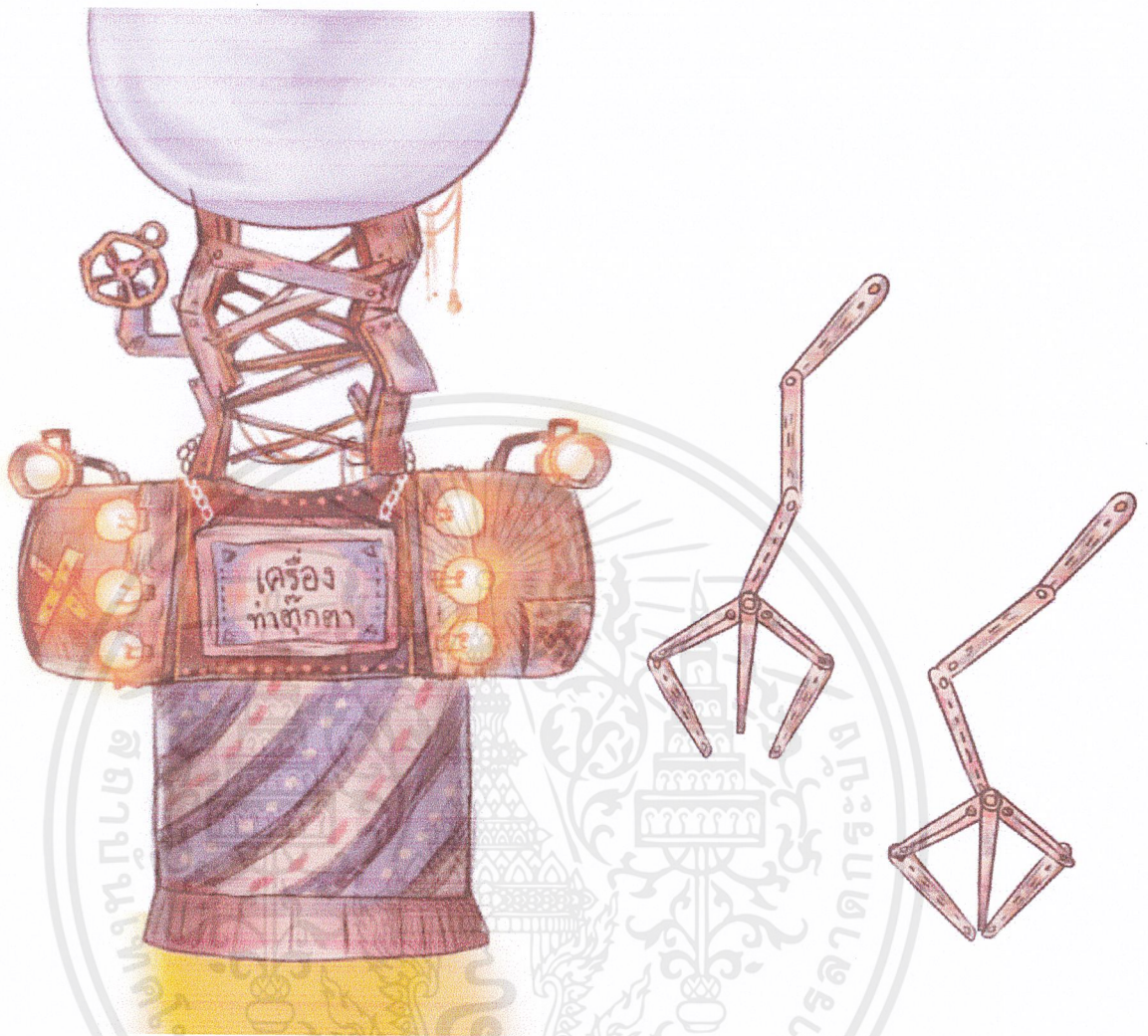


ภาพที่ 5.35 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 25



ภาพที่ 5.36 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



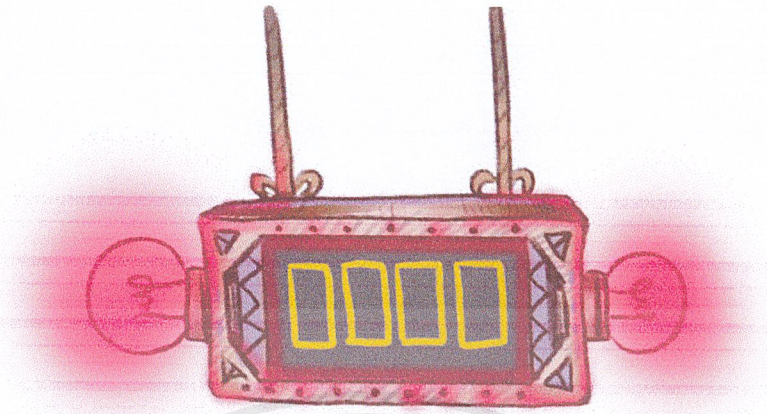
ภาพที่ 5.37 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 27

ภาพที่ 5.38 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 28

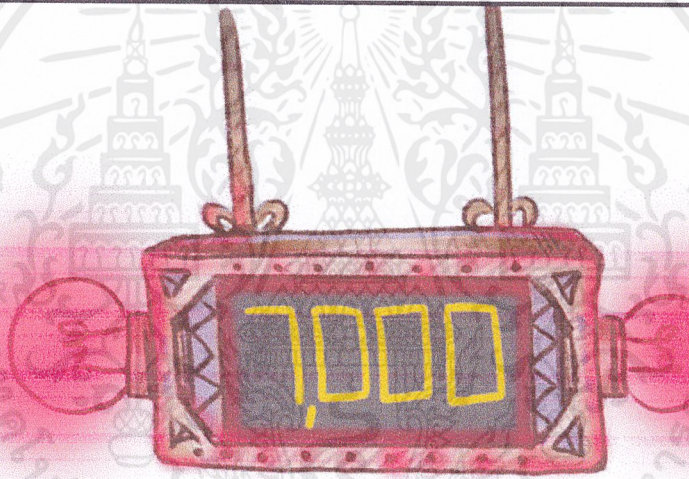


ภาพที่ 5.39 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



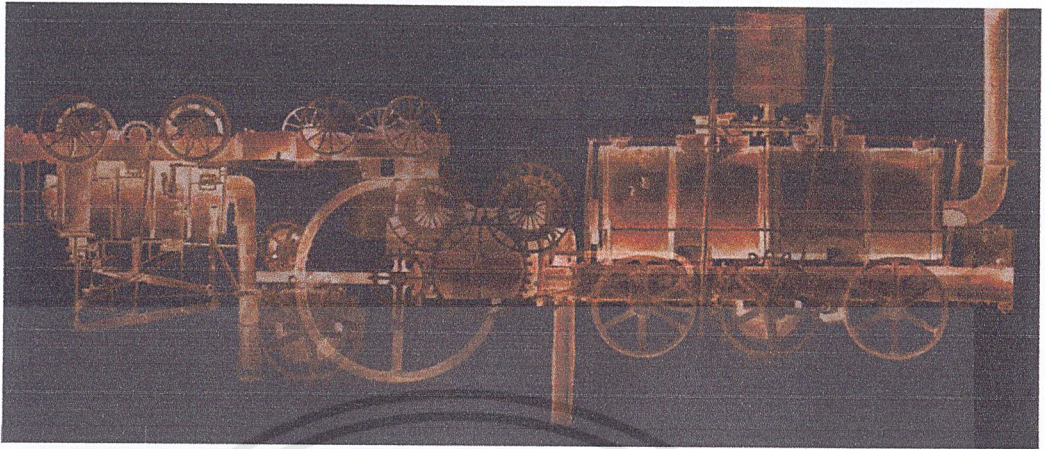
ภาพที่ 5.40 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 30



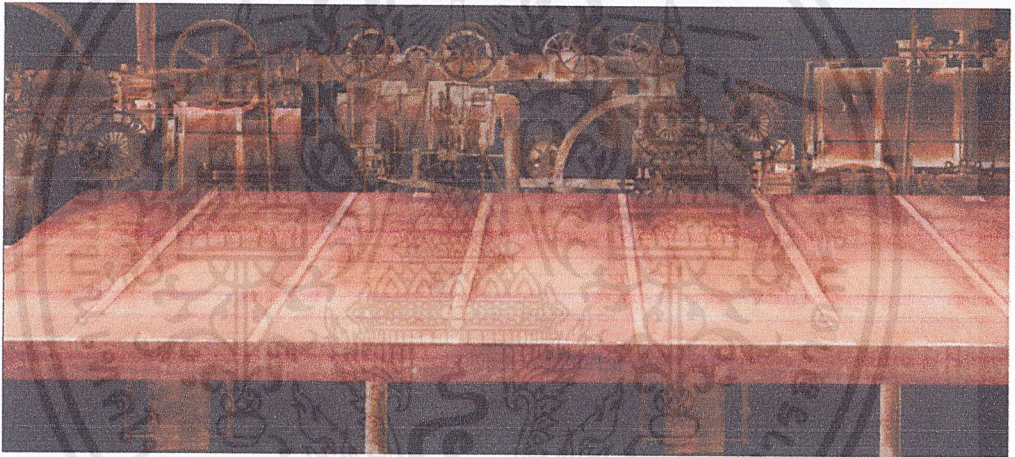
ภาพที่ 5.41 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 31



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ผู้ใช้ควรนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.43 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 33

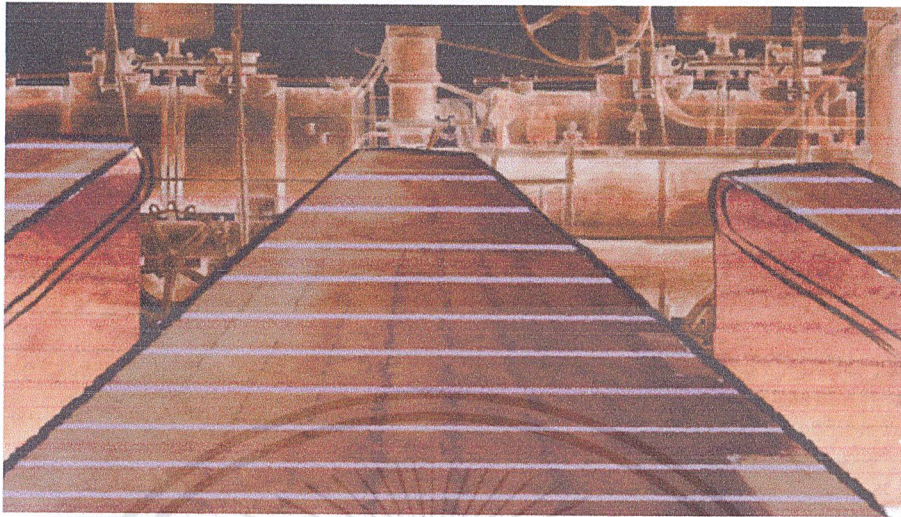


ภาพที่ 5.44 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 34



ภาพที่ 5.45 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 35

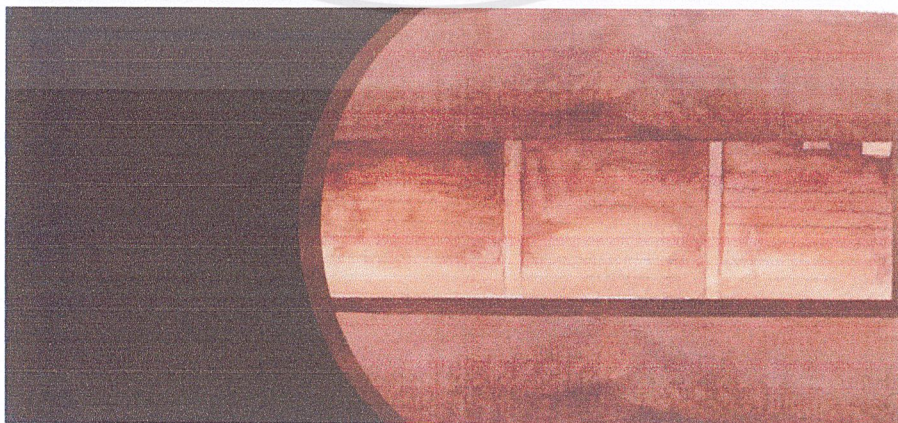
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.46 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 36



ภาพที่ 5.47 แนวทางที่ใช้จริง ภาพที่ 37



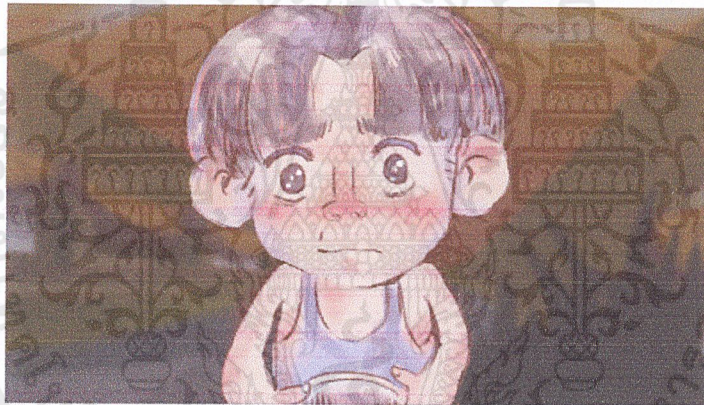
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเฉพาะภายในเท่านั้น ผู้ถูกคาดหวังให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

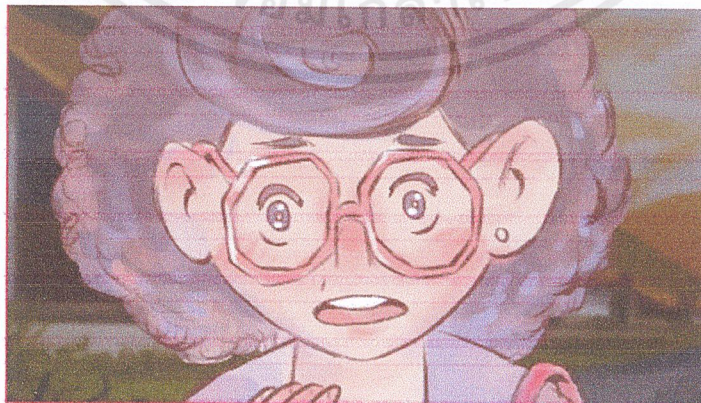
6.1 กราฟฟิคเคลื่อนไหว

ภาพเริ่มต้น เด็กขอทาน



ภาพที่ 6.1 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 1

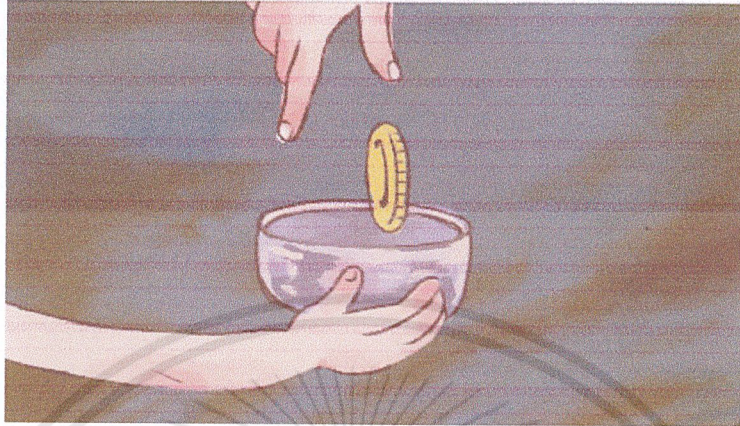
ตัดภาพมาที่หน้าคนให้ทาน



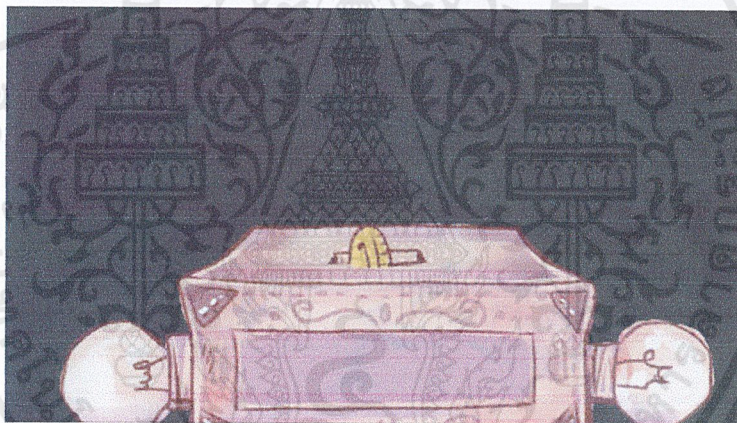
ภาพที่ 6.2 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

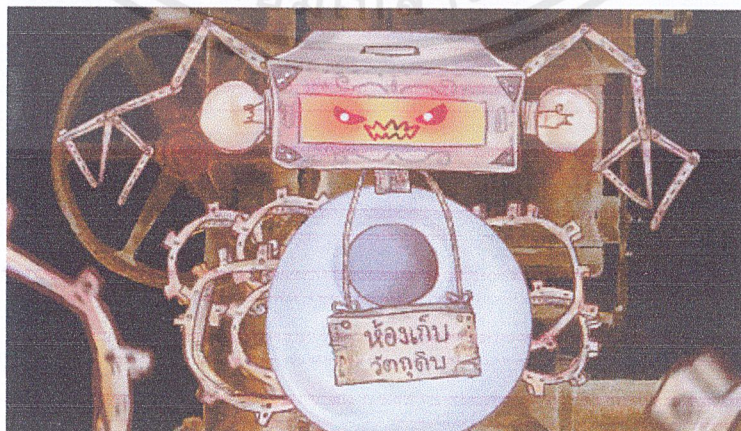
หยอดเหรียญลงไปในชั้น



ภาพที่ 6.3 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 3
เหรียญทะลุลงไปลงในเครื่องระบบเริ่มทำงาน



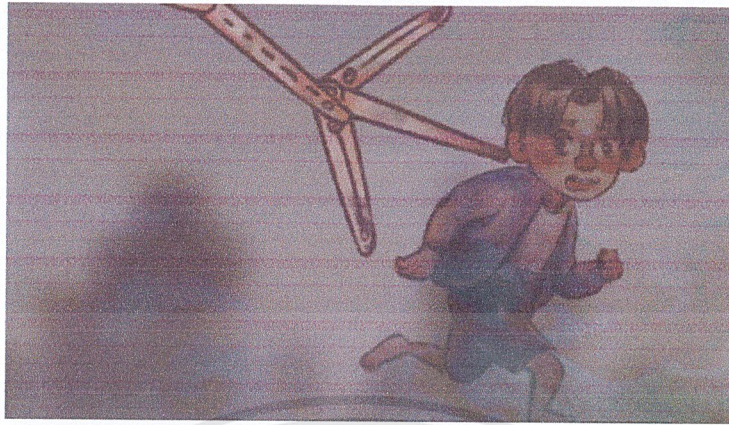
ภาพที่ 6.4 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 4
เครื่องแปลงร่างกลายเป็นโรงงาน(ห้องเก็บวัตถุดิบ)



ภาพที่ 6.5 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ตีบออกไปจับเด็ก



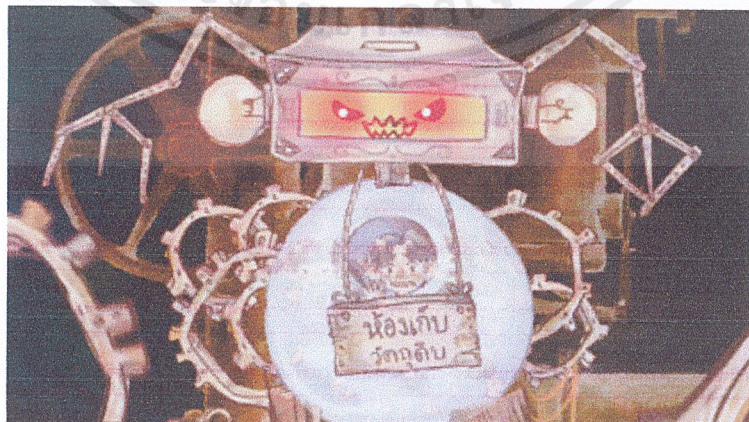
ภาพที่ 6.6 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 6

นำเด็กเข้ามาขังไว้ในห้องเก็บวัตถุตีบ



ภาพที่ 6.7 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 7

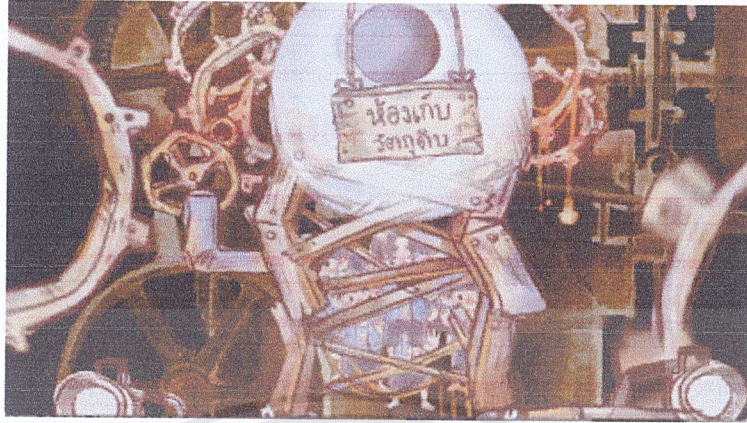
เด็กจำนวนมากที่ถูกจับมา



ภาพที่ 6.8 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กโดนส่งลงไปตามท่อส่ง



ภาพที่ 6.9 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 9

เข้าเครื่องทำตุ๊กตา



ภาพที่ 6.10 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 10

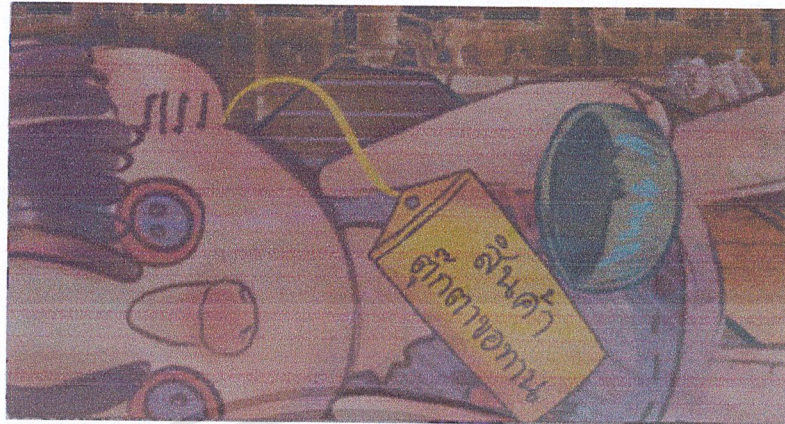
เด็กกลายเป็นตุ๊กตา โดนเปลี่ยนเสื้อผ้า ใส่ชั้น ติดป้ายสินค้า



ภาพที่ 6.11 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สินค้าถูกลำเลียงไปตามสายพาน



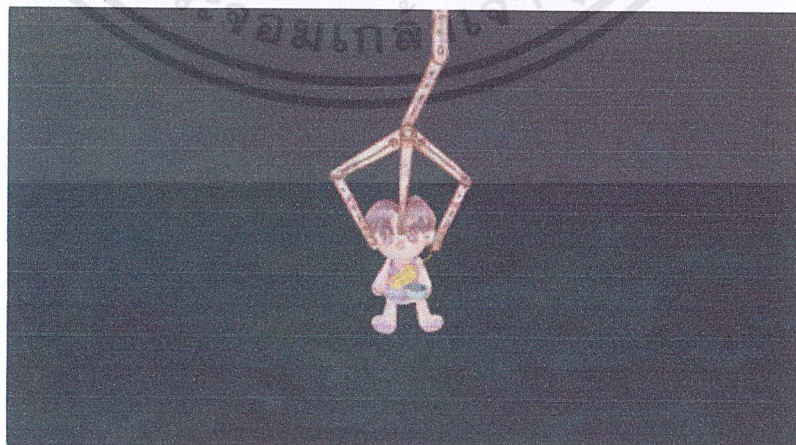
ภาพที่ 6.12 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 12

ที่คีบลงมาจับ



ภาพที่ 6.13 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 13

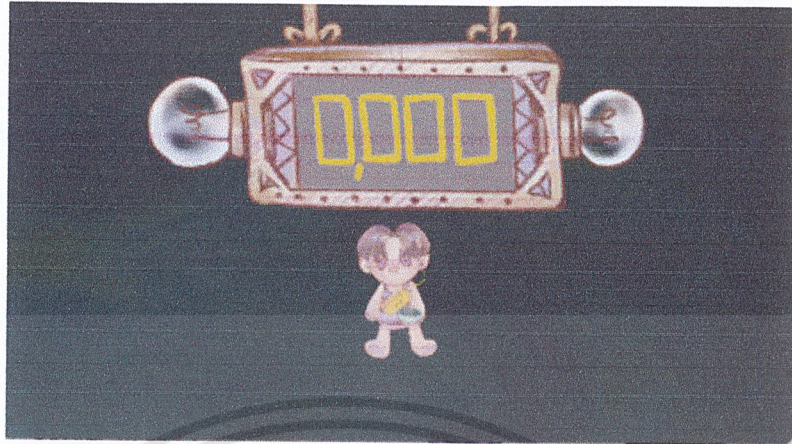
ที่คีบจับออกไปตามที่สาธารณะข้างนอก



ภาพที่ 6.14 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 14

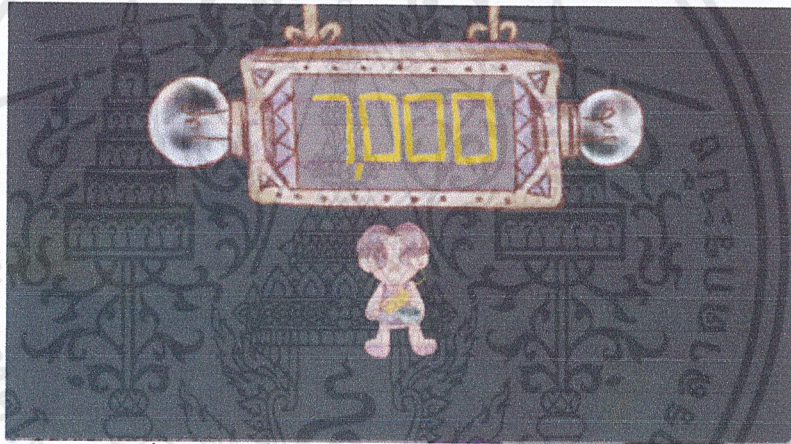
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีป้ายหย่อนลงมาขึ้นเลข 0



ภาพที่ 6.15 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 15

ป้ายรันเลขรายได้ตามจำนวนเงินที่คนให้ทานสิ้นสุดที่ 7000 บาท



ภาพที่ 6.16 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 16

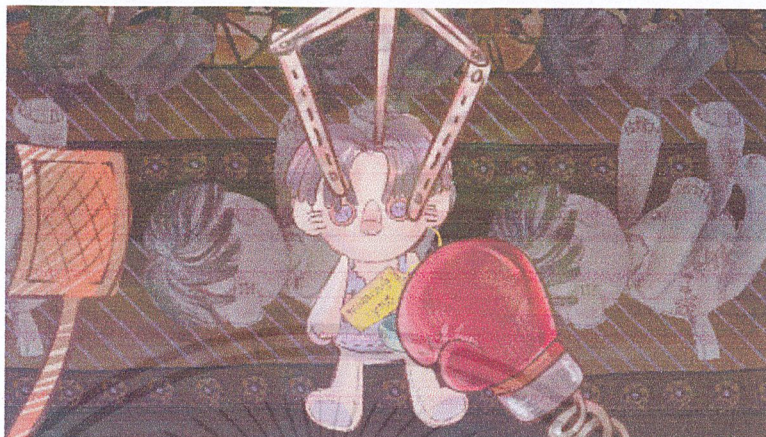
ป้ายแสดงผลรายได้ไม่ถึงเป้าที่ต้องการ



ภาพที่ 6.17 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดนจับกลับมาโรงงานเครื่องจักรที่ตั้งระบบลงโทษเอาไว้เริ่มทำงานอัตโนมัติ



ภาพที่ 6.18 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 18

โรงงานทำงานต่อไปเรื่อยๆหลายปีผ่านไป



ภาพที่ 6.19 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 19

ที่สืบจับป้ายแตกมาอ่าน สิ้นค้าหมดอายุ



ภาพที่ 6.20 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นของไม้ใช้แล้ว เอาเข้าเครื่องรีไซเคิลกลายเป็นตุ๊กตาใจ



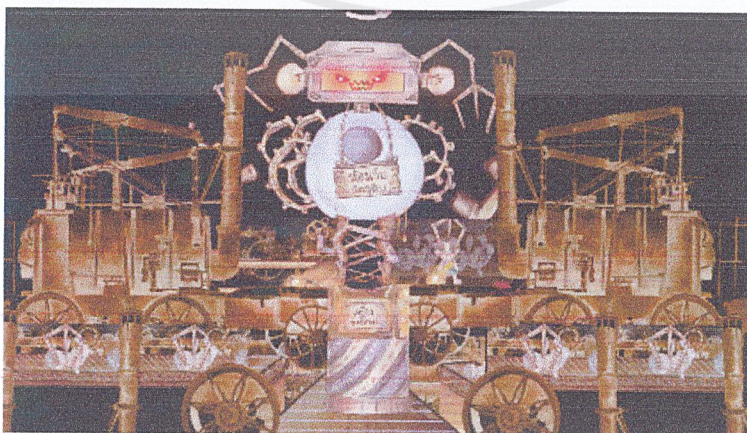
ภาพที่ 6.21 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 21

ที่คือนำตุ๊กตาใจไปทิ้งข้างนอกโรงงาน



ภาพที่ 6.22 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 22

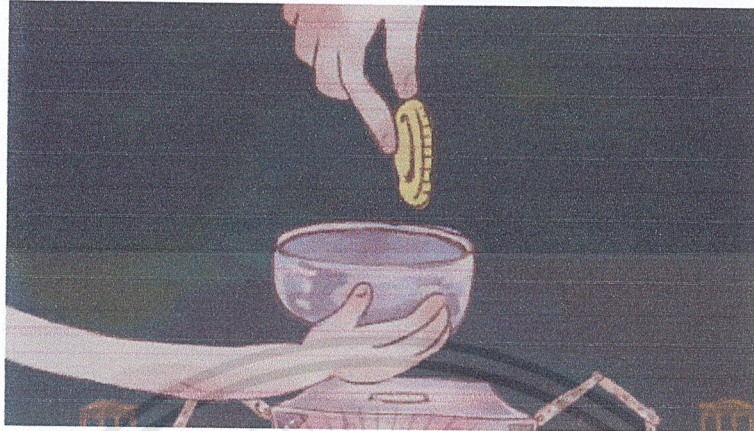
ตัดภาพมาที่การทำงานของโรงงานทั้งหมด



ภาพที่ 6.23 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 23

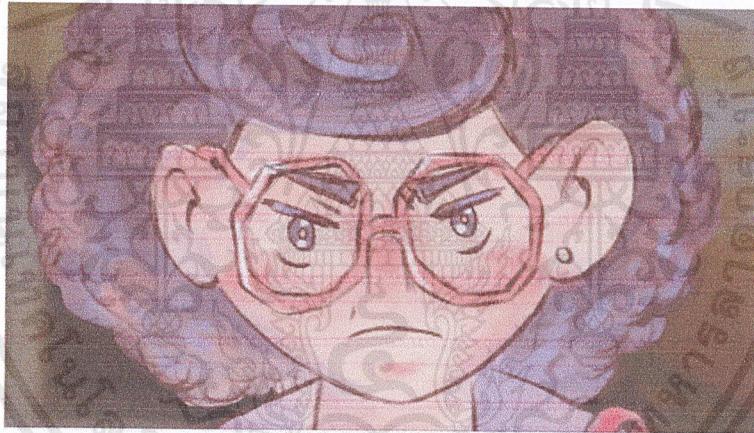
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซุ่มไปที่ต้นเหตุของการกำเนิดโรงงานนั้นคือการให้ทาน



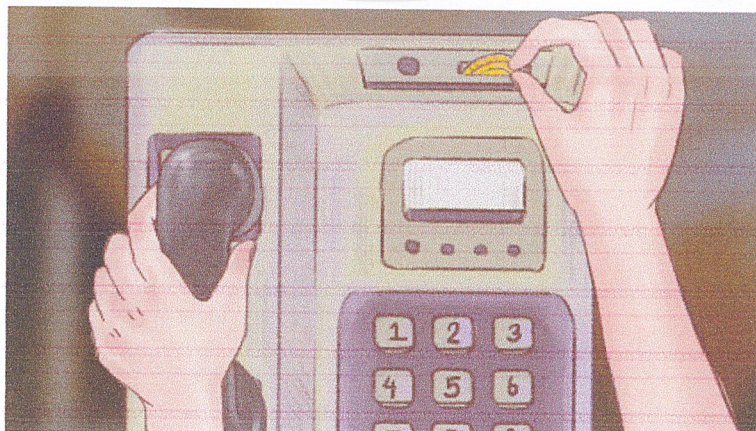
ภาพที่ 6.24 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 24

ตัดภาพมาที่หน้าป่าที่ให้ทานคิดเปลี่ยนพฤติกรรม



ภาพที่ 6.25 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 25

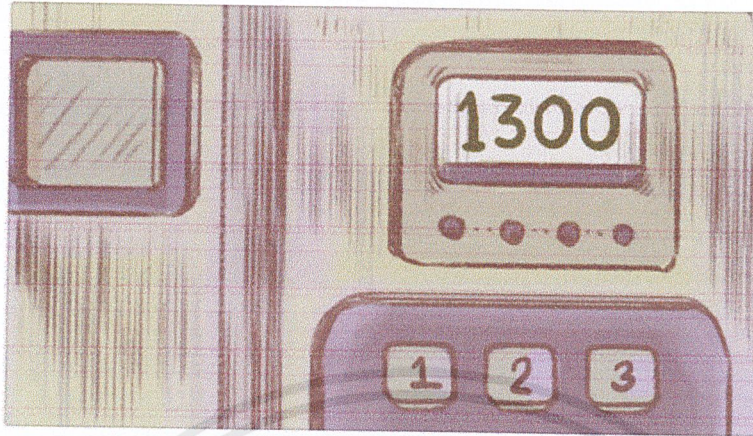
นำเหรียญที่จะให้ทานมาหยอดตู้โทรศัพท์แทน



ภาพที่ 6.26 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นเลขบนหน้าจอ กดเบอร์ 1300



ภาพที่ 6.27 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 27

ชั้นข้อความ “พบเห็นขอทาน โทรสายด่วน 1300”



ภาพที่ 6.28 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 28

ชั้นโลโก้มูลนิธิกระจกเงา



ภาพที่ 6.29 โมชั่นผลกระทบของการให้ทาน ภาพที่ 29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบโมชันกราฟฟิก เรื่อง ผลกระทบของการให้ทาน ต้องการนำเสนอเรื่องที่น่าสนใจมานาน อย่างเรื่องการให้ทานคือการทำบุญ หรือ การให้ทานคือการทำให้ชีวิตเด็กขอทานดีขึ้นว่าเป็นเรื่องที่ไม่จริงเสมอไป เบื้องหลังความน่าสงสารนั้นเป็นธุรกิจค้ามนุษย์ที่โหดร้าย ทารุณกับผู้ที่อ่อนแอกว่าให้ออกมาในรูปแบบที่ดูเข้าใจได้ เห็นภาพรวม เข้าถึงความรู้สึกคนดู มุ่งเน้นไปที่กลุ่มคนทั่วไปในสังคมที่ให้ทานกันเป็นเรื่องปกติไม่ได้ตระหนักถึงปัญหาที่ซ่อนอยู่ โดยดำเนินเรื่องผ่านการทำงานของโรงงานตุ๊กตา

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

7.2.1 ปัญหาทางข้อมูลที่มีแหล่งข้อมูลไม่มาก เนื่องจากเป็นธุรกิจที่มีผู้ถือสิทธิ์อยู่เบื้องหลัง การค้นหาข้อมูลสืบสาวเรื่องราวให้เจาะลึกจึงเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและทำได้ยาก ไม่สามารถลงพื้นที่ไปสอบถามจากต้นตอของเรื่องได้ ทำให้ต้องเปลี่ยนแผนไปติดต่อสอบถามจากมูลนิธิและแหล่งข่าวต่างๆบนเว็บไซต์แทนการลงพื้นที่จริง

7.2.2 วงจรธุรกิจขอทานมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนารูปแบบไปตลอดเวลา ข้อมูลอัพเดทหาได้ค่อนข้างยาก จึงนำข้อมูลรูปแบบที่ใช้กันอย่างแพร่หลายที่ขบวนการลักษณะนี้ใช้กันทั่วไปมาแทน

7.3 ข้อเสนอแนะ

7.3.1 ในระหว่างการทำเนิมนการผู้จัดทำมีเวลาในการทำจำกัด ทำให้ต้องจัดสรรเวลามาใช้ในส่วนนี้ให้คุ้มค่าที่สุดในการทำโมชัน

7.3.2 ใช้เวลาในการแก้ไขโครงเรื่องเป็นระยะเวลาสั้นเกินไป จนเหลือเวลาทำจริงๆไม่มาก

บรรณานุกรม

ช่องทางของกระบวนการธุรกิจขอทานเด็ก มุลินธิกระจกเงา โดย เอกลักษณ์ หลุ่มชมแข [ออนไลน์]
สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2558 เข้าถึงได้จาก

http://www.mirror.or.th/autopagev4/show_page.php?topic_id=735&auto_id=18&TopicPk=

ช่องทางของกระบวนการธุรกิจขอทานเด็ก [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2558 เข้าถึงได้จาก

<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=551241>

Steampunk Style [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 27 มกราคม 2558 เข้าถึงได้จาก

<http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

ประเภทของขอทาน [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 27 มกราคม 2558 เข้าถึงได้จาก

<http://www.thairath.co.th/clip/8493>

การจัดการปัญหาคนขอทานไทย [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 28 มกราคม 2558 เข้าถึงได้จาก

<http://beyond.library.tu.ac.th/cdm/ref/collection/thesis/id/8555>

โครงการรณรงค์ยุติธุรกิจเด็กขอทาน [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 29 มกราคม 2558 เข้าถึงได้จาก

http://www.mirror.or.th/autopagev4/show_page.php?topic_id=297&auto_id=2&TopicPk=5