สิ่งสมมุติจากโลกใบใหม่

Assumptions from a new world

นายภูริณัฐ ปลั่งกลาง

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562 - 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาษจรัส นันทวัน)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

..... กรรมการ
(อาจารย์ณัฐณรัณ บัวลอย)

..... กรรมการและเลขานุการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	สิ่งสมมุติจากโลกใบใหม่
	Assumptions from a new world
ชื่อ	นายภูริณัฐ ปลั่งกลาง
รหัสนักศึกษา	59020503
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562 – 2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลกระทบให้กับวงจรชีวิตของสัตว์ด้วยฝีมือของมนุษย์ โดยได้แนวคิดการสร้างสรรค์จากยุคแอนโทรโปซีนที่พูดถึงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และใช้จำนวนมากอย่างขยะพลาสติกที่ไม่มีวิธีจำกัดอย่างถูกวิธีเข้าไปทำลายระบบนิเวศ สุดท้ายสิ่งเหล่านั้นจะถูกทิ้งให้กลายเป็นซากดึกดำบรรพ์ยุคใหม่ โดยผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบของวีดีโออาร์ต (Video Art) เป็นเรื่องราวของสัตว์ชนิดใหม่ที่เกิดขึ้นใต้ท้องทะเล เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และสามารถรับชมได้อย่างมีอรรถรส ในตัวของวีดีโอเป็นมุมมองของสัตว์ใต้ทะเลที่สร้างจากพลาสติก ส่วนบรรยากาศโดยรอบถูกตัดต่อให้เสมือนใต้น้ำทะเลที่มีความเหมือนจริงที่สุด เพื่อเป็นการล้อเลียนไปกับธรรมชาติจริง เพื่อให้ผู้คนตระหนักถึงผลกระทบทางตรง และทางอ้อมจากขยะที่กำลังเข้ามารุกรานสัตว์ต่าง ๆ เพื่อให้รู้สึกนึกคิดต่อนิสัยความมักง่ายของตนเองที่จะส่งผลกับวินัยในสังคม ผู้ศึกษาเชื่อมันว่างานศิลปะที่ถูกนำเสนอออกไปจะทำให้ผู้ที่ได้รับชมตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ไม่มากก็น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ตามเป้าหมายได้เพราะได้รับความช่วยเหลือ และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าอย่างยิ่งจากอาจารย์ทุกท่านในภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ขอขอบพระคุณในความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว ที่ช่วยชี้แนะช่วยแก้ไขปัญหาตลอดจนให้ความรู้ และประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้ศึกษาตลอดการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ขอกราบขอบพระคุณคุณแม่ที่คอยสนับสนุนปัจจัยในการเรียนรู้ของผู้ศึกษาอย่างเต็มที่ ในยามที่ผู้ศึกษาทำงานอย่างหนักคุณแม่จะคอยทำอาหารจานโปรดเพื่อเติมแรงกาย และแรงใจให้กับผู้ศึกษาเสมอ รวมทั้งพี่บอม จิตตพล ปลั่งกลาง พี่ชายผู้เป็นที่รัก ผู้สนับสนุนในการทำงาน และให้คำปรึกษายามที่ผู้ศึกษามีปัญหา ขอบคุณเพื่อน ๆ ในรั้วมหาวิทยาลัยทุกคนที่ช่วยแนะนำแนวทางการสร้างสรรค์ และแลกเปลี่ยนความรู้ในการทำงานให้กับผู้ศึกษาตลอด 4 ปี ขอบคุณเอฟเพื่อนผู้ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ศึกษาโดยไม่เคยปฏิเสธแม้ว่าจะขอให้ช่วยอย่างกะทันหันก็ตาม สุดท้ายขอบคุณยีนส์ผู้เป็นแรงใจในการสร้างสรรค์ และช่วยเติมไฟในการศึกษาของผู้ศึกษามาโดยตลอด สุดท้ายผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานชิ้นนี้จะสามารถเป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น ผู้ศึกษาขอมอบคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้ศึกษาขอมอบให้กับคุณพ่อ คุณแม่ซึ่งเป็นที่รัก และเคารพยิ่งตลอดจนครูอาจารย์ที่ช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้ศึกษา

นายภูริณัฐ ปลั่งกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อ		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
สารบัญ		ค
สารบัญภาพประกอบ		ง
บทที่ 1 บทนำ		1
1.1	ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา	1
1.2	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3	ขอบเขตของการวิจัย	2
1.4	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 อิทธิพลในการสร้างสรรค์		4
2.1	ที่มา	4
2.2	อิทธิพลที่ได้รับ	6
2.3	แนวความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน	13
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์		14
3.1	ภาพร่าง และการพัฒนาภาพร่าง	14
3.2	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	17
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์		60
4.1	วิเคราะห์ทัศนธาตุ	60
4.2	วิเคราะห์จัดองค์ประกอบ	64
บทที่ 5 บทสรุป		71
บรรณานุกรม		72
ภาพผลงานศิลปะ		74
ประวัติผู้เขียน		76

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 ขยะตามชายหาด	5
ภาพที่ 2.2 ภาพของสัตว์ที่กลืนกินขยะเข้าไปโดยคิดว่ามันคืออาหาร	6
ภาพที่ 2.3 Blue Ocean	10
ภาพที่ 2.4 ภาพจากขยะพลาสติกสู่งานศิลปะ	11
ภาพที่ 2.5 A 36-Foot Tall Whirlwind of Garbage	12
ภาพที่ 3.1 ชุดที่ 1 ภาพร่างชิ้นที่ 1	14
ภาพที่ 3.2 ชุดที่ 2 ภาพร่างชิ้นที่ 1	16
ภาพที่ 3.3 กรรไกร	17
ภาพที่ 3.4 กระดาษเอ 4	17
ภาพที่ 3.5 เตารีด	18
ภาพที่ 3.6 ถุงพลาสติก	18
ภาพที่ 3.7 โฟม	18
ภาพที่ 3.8 กาวร้อนชนิดน้ำ	18
ภาพที่ 3.9 กระดาษสีเพื่อสร้างเป็นฉาก	19
ภาพที่ 3.10 ผ้าสี	19
ภาพที่ 3.11 กล้องถ่ายรูปดิจิตอล Dslr	19
ภาพที่ 3.12 ขาตั้งกล้อง	20
ภาพที่ 3.13 เมมโมรี่การ์ด	20
ภาพที่ 3.14 แสงไฟจากหลอดนีออน	20
ภาพที่ 3.15 แล็ปท็อป	20
ภาพที่ 3.16 เม้าส์	21
ภาพที่ 3.17 โปรเจคเตอร์	21
ภาพที่ 3.18 ถุงพลาสติกใส	21
ภาพที่ 3.19 การตัดหัว และท้ายของถุง	22
ภาพที่ 3.20 การสร้างแผ่นพลาสติก	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.21 หน้าต่างตัวเลือกกระดาษ	23
ภาพที่ 3.22 เลือกไฟล์นำเข้า	24
ภาพที่ 3.23 เครื่องมือ Quick selection tool	24
ภาพที่ 3.24 ลบพื้นหลัง	25
ภาพที่ 3.25 การบันทึกไฟล์	25
ภาพที่ 3.26 การสร้าง Composition	26
ภาพที่ 3.27 การนำเข้าไฟล์ 2	26
ภาพที่ 3.28 ทำการลากไฟล์มาไว้ที่หน้าต่างไทม์ไลน์ด้านล่าง	26
ภาพที่ 3.29 เครื่องมือ Puppet	27
ภาพที่ 3.30 ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ Puppet	27
ภาพที่ 3.31 ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ Puppet 2	27
ภาพที่ 3.32 ทำการเรนเดอร์	28
ภาพที่ 3.33 ถุงพลาสติกสีใส	28
ภาพที่ 3.34 การตัดถุงพลาสติกสีใส	29
ภาพที่ 3.35 การสร้างแผ่นพลาสติก 2	29
ภาพที่ 3.36 แผ่นพลาสติกที่ทำการรีดแล้ว	30
ภาพที่ 3.37 ปลาดาว	30
ภาพที่ 3.38 ปลาสีเหลือง	31
ภาพที่ 3.39 ปลาเทวดาทะเล	31
ภาพที่ 3.40 ปลาพญานาค (ออร์ฟิช)	32
ภาพที่ 3.41 ปลาสีแดง	32
ภาพที่ 3.42 ปลากระเบน	33
ภาพที่ 3.43 ปู	33
ภาพที่ 3.44 เรียนรู้การใช้เครื่องมือ Puppet	34
ภาพที่ 3.45 ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ Puppet	35
ภาพที่ 3.46 ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ Puppet 2	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.47 การใช้ Effect Segment	36
ภาพที่ 3.48 การเรนเดอร์	36
ภาพที่ 3.49 หน้าต่างเมื่อเริ่มเปิดโปรแกรม	37
ภาพที่ 3.50 หน้าต่าง Home	37
ภาพที่ 3.51 การตั้งค่า Composition	38
ภาพที่ 3.52 ตำแหน่ง Composition	38
ภาพที่ 3.53 ทำการนำเข้าไฟล์	38
ภาพที่ 3.54 ทำการลากไฟล์มาไว้ที่หน้าต่างไทม์ไลน์ด้านล่าง 2	39
ภาพที่ 3.55 การสร้างภาพให้เป็นสามมิติ (3D Layer)	39
ภาพที่ 3.56 การใช้ Transform	40
ภาพที่ 3.57 การใช้แกน x, y, z	40
ภาพที่ 3.58 การใช้ Rounded Rectangle Tool (Q)	40
ภาพที่ 3.59 ขยับระยะของหิน	41
ภาพที่ 3.60 ปรับแต่งสีด้วย Solid	41
ภาพที่ 3.61 การใช้ Effect Color Balance	42
ภาพที่ 3.62 เปิดไฟล์ที่ทำการซ่อน	42
ภาพที่ 3.63 การใช้เครื่องมือ Position	43
ภาพที่ 3.64 การเคลื่อนที่ด้วย Position	43
ภาพที่ 3.65 การใช้เครื่องมือ กล้อง (Camera)	44
ภาพที่ 3.66 การเปลี่ยนค่าของ Position	44
ภาพที่ 3.67 ปรับแต่งสีโดย Adjustment Layer	44
ภาพที่ 3.68 ปรับตั้งค่า Color Balance และ Tint	45
ภาพที่ 3.69 การดูภาพตัวอย่าง (Preview)	45
ภาพที่ 3.70 การเรนเดอร์ด้วยโปรแกรม Add to Adobe Media Encoder Queue	46
ภาพที่ 3.71 เรนเดอร์ผลงานชุดที่ 1	46
ภาพที่ 3.72 หน้าต่างเมื่อเริ่มเปิดโปรแกรม 2	46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.73 แถบ New Project	47
ภาพที่ 3.74 การตั้งค่า Composition 2	47
ภาพที่ 3.75 ตำแหน่ง Composition	48
ภาพที่ 3.76 ทำการนำเข้าไฟล์ 2	48
ภาพที่ 3.77 ทำการลากไฟล์มาไว้ที่หน้าต่างไทม์ไลน์ด้านล่าง 3	48
ภาพที่ 3.78 การสร้างภาพให้เป็นสามมิติ (3D Layer) 2	49
ภาพที่ 3.79 เริ่มทำพื้นทะเลทราย	49
ภาพที่ 3.80 การใช้แกน x, y, z 2	50
ภาพที่ 3.81 การทำซ้ำ (Duplicate)	50
ภาพที่ 3.82 การใช้ Rounded Rectangle Tool (Q) 2	50
ภาพที่ 3.83 การปรับค่าของ Rounded Rectangle Tool (Q)	51
ภาพที่ 3.84 สร้างระยะของหิน	51
ภาพที่ 3.85 ปรับแต่งสีด้วย Solid 2	52
ภาพที่ 3.86 การใช้ Effect Color Balance 2	52
ภาพที่ 3.87 การปรับตำแหน่ง (Position) ควบคู่ไปกับ การใช้เครื่องมือกล้อง (Camera)	53
ภาพที่ 3.88 การเคลื่อนที่ภาพ	53
ภาพที่ 3.89 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา	53
ภาพที่ 3.90 การเคลื่อนที่ภาพ 2	54
ภาพที่ 3.91 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา 2	54
ภาพที่ 3.92 การเคลื่อนที่ภาพ 2 โดยการใช้ Orientation	55
ภาพที่ 3.93 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา 3	55
ภาพที่ 3.94 การเคลื่อนที่ภาพ 3	55
ภาพที่ 3.95 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา 4	56
ภาพที่ 3.96 การเคลื่อนที่โดยการใช้ X Rotation	56
ภาพที่ 3.97 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา 5	57
ภาพที่ 3.98 ปรับแต่งสีโดย Adjustment Layer 2	57

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.99 ปรับตั้งค่า Color Balance และ Tint 2	57
ภาพที่ 3.100 การดูภาพตัวอย่าง (Preview) 2	58
ภาพที่ 3.101 การเรนเดอร์ด้วยโปรแกรม Add to Adobe Media Encoder Queue 2	58
ภาพที่ 3.102 เรนเดอร์ผลงานชุดที่ 2	59
ภาพที่ 4.1 รูปทรง 1	60
ภาพที่ 4.2 รูปทรง 2	61
ภาพที่ 4.3 ลักษณะพื้นผิว 1	61
ภาพที่ 4.4 ลักษณะพื้นผิว 2	61
ภาพที่ 4.5 ลักษณะพื้นผิว 3	62
ภาพที่ 4.6 ลักษณะพื้นผิว 4	62
ภาพที่ 4.7 ลักษณะพื้นผิว 5	62
ภาพที่ 4.8 ลักษณะพื้นผิว 6	63
ภาพที่ 4.9 สี 1	63
ภาพที่ 4.10 สี 2	63
ภาพที่ 4.11 น้ำหนัก 1	64
ภาพที่ 4.12 น้ำหนัก 2	64
ภาพที่ 4.13 ภาพผลงานชิ้นที่ 1	65
ภาพที่ 4.14 ความหลากหลาย (Varity)	65
ภาพที่ 4.15 ความสมดุล (Balance)	66
ภาพที่ 4.16 สัดส่วน (Proportion)	66
ภาพที่ 4.17 ความเป็นเด่น (Dominance)	67
ภาพที่ 4.18 การเคลื่อนไหว (Movement)	67
ภาพที่ 4.19 ภาพผลงานชิ้นที่2	68
ภาพที่ 4.20 ความหลากหลาย (Varity) 2	68
ภาพที่ 4.21 ความสมดุล (Balance) 2	69
ภาพที่ 4.22 สัดส่วน (Proportion) 2	69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

ภาพที่ 4.23 ความเป็นเด่น (Dominance) 2 70
ภาพที่ 4.24 การเคลื่อนไหว (Movement) 2 70
ภาพที่ 1 ชื่อผลงาน สัตว์ทะเล 1 75
ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน สัตว์ทะเล 2 75

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา

มนุษย์กับธรรมชาติต้องการพึ่งพากัน และกันอยู่เสมอ เมื่อมนุษย์มีความต้องการใช้ทรัพยากรจำนวนมากขาดความสมดุลนั่นนำมาซึ่งปัญหาสิ่งแวดล้อม ความทะเยอะทะยานของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุดมนุษย์พยายามสร้างเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อมาสร้างความสะดวกสบายให้แก่ตน พลาสติกก็ถูกสร้างมาเพื่อประโยชน์แบบนั้นเช่นกันแต่สิ่งที่ขาดหายไปคือความรับผิดชอบต่อส่วนรวม มนุษย์ใช้ทรัพยากรเหล่านั้นมากแต่มักง่ายไม่มีการจัดการขยะอย่างถูกวิธีทำให้เกิดการทำลายระบบนิเวศในธรรมชาติ และส่งผลต่อวงจรชีวิตของสิ่งมีชีวิตด้วย

ขยะพลาสติกที่สะสมในพื้นที่ธรรมชาติขยะพลาสติกนั้นเป็นสิ่งที่ย่อยสลายได้ยากจึงทำให้เกิดการสะสม และกลายเป็นส่วนหนึ่งของชั้นดิน หรือในบริเวณพื้นที่ต่าง ๆ ทางธรรมชาติซึ่งส่งผลกระทบให้กับสัตว์ หรือพืชพันธุ์ต่าง ๆ โดยตรงส่วนมนุษย์นั้นได้รับผลกระทบจากไมโครพลาสติก ไมโครพลาสติก (Microplastics) คือชิ้นส่วนพลาสติกขนาดเล็กมากที่อาจมองไม่เห็นด้วยตาเปล่าซึ่งปนเปื้อนลงไปในสิ่งแวดล้อมคำนี้ไม่ได้หมายถึงพลาสติกประเภทใดประเภทหนึ่งเป็นการเฉพาะแต่หมายถึงเศษพลาสติกใด ๆ ที่มีขนาดเล็กว่า 5 มิลลิเมตร (ตามนิยามของสำนักงานบริหารบรรยากาศ และมหาสมุทรแห่งชาติ สหรัฐอเมริกา อ้างใน ชุติมา ชุ้นเจริญ, ออนไลน์ ,2562) ไม่เพียงแต่ไมโครพลาสติกเท่านั้นที่กำลังสร้างอันตรายให้กับสัตว์ขยะพลาสติกที่ยังไม่แตกกระจายตัวเป็นไมโครพลาสติกก็สร้างอันตรายให้กับสัตว์ไม่น้อย เราจะเห็นภาพของสัตว์ทะเลที่ตายอยู่ในขวดน้ำพลาสติก หรือสัตว์ที่ตายแล้วมีขยะพลาสติกอยู่ในท้อง ภาพเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษาตระหนักถึงผลเสียที่เกิดขึ้นกับสิ่งมีชีวิตร่วมโลกอย่างมาก

การจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ได้แนวคิดจากเรื่องแอนโทโพซีนประกอบกับการศึกษาเรื่องผลกระทบจากขยะพลาสติกที่สะสมในพื้นที่ธรรมชาติจนกลายเป็นไมโครพลาสติก และย้อนกลับมาทำลายมนุษย์ ทำให้ผู้ศึกษามีความต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกมาเพื่อทำให้ผู้ชมตระหนักถึงพฤติกรรมที่เป็นผลเสียต่อสิ่งแวดล้อม และผลเสียจากการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ อีกทั้งช่วยสร้างแรงผลักดันให้ผู้ชมได้ช่วยกันลด ละ เลิกการสร้างขยะอันเป็นภาระให้แก่สิ่งแวดล้อม สัตว์ โลก รวมทั้งให้ตระหนักถึงผลร้ายที่จะย้อนกลับมาสู่ตัวของมนุษย์เอง ที่เป็นทั้งผู้สร้าง และผู้ทำลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อรับรู้ถึงผลกระทบของขยะที่ถูกทิ้งลงไปในสถานที่ท่องเที่ยวเมื่อขยะพลาสติกจมน้ำลงไปอาจถูกสัตว์จำพวก Phytoplankton จับไว้ในเวลาต่อมาหากสัตว์ใหญ่เช่นนกเต่าปลา ฯลฯ กิน Phytoplankton เป็นอาหารสัตว์เหล่านั้นจะกินพลาสติกเข้าไปโดยไม่รู้ตัว และตายไปในที่สุด

2. เพื่อตระหนักถึงความสูญเสียในวงกว้างต่อสัตว์กว่า 400 ชนิดที่กำลังถูกทำลายด้วยขยะ

3. เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่ในรูปแบบสารคดีเสียดสีสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

4. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพื้นผิวของธรรมชาติกับพื้นผิวของขยะ

5.เพื่อตระหนักถึงความมีวินัยทางสังคมการเคารพกัน และการอยู่ร่วมกันไม่เบียดเบียนอาทิ เช่นการทิ้งขยะตามพื้นที่ที่จัดให้ไว้ไม่แสดงนิสัยความมักง่าย

6. เพื่อเป็นบ่อเกิดความคิดในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

มุ่งเน้นให้เห็นถึงผลเสียจากขยะพลาสติกต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงขยะที่ถูกสร้างขึ้น และได้รับการกำจัดอย่างไม่ถูกวิธีจนส่งผลต่อสภาพแวดล้อมอาหารที่สัตว์กินเข้าไปสุดท้ายหมุนเวียนมาสู่ตัวมนุษย์เองตามวงจรอาหาร โดยสร้างสรรค์งานศิลปะให้ผู้คนเห็นถึงปัญหาทางธรรมชาติที่มนุษย์เป็นผู้ทำให้เกิดขึ้นแนวทางการสร้างสรรค์เป็นแนวทางศิลปะรีไซเคิล (Recycled Art), ศิลปะวีดีโออาร์ต (Video Art) กรรมวิธี (จิตรกรรมสื่อผสม)

จำนวนผลงานมีทั้งหมด 2 ชุด

1. ชุดที่ 1 สื่อวีดีโอมีขนาด แปรผันตามพื้นที่ รายละเอียดไฟล์ 1080 x 720p
2. ชุดที่ 2 สื่อวีดีโอมีขนาด แปรผันตามพื้นที่ รายละเอียดไฟล์ 1080 x 720p

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การทำงานศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้ ผู้ศึกษามีความหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้ชมจะตระหนักถึงสิ่งที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นมา และใช้อย่างไม่มีขีดจำกัดอย่างพลาสติกกำลังจะทำลายวงจรชีวิต สัตว์ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากขยะที่เข้ามาทำลายทั้งระบบวงจรชีวิต เช่น การหาอาหาร การใช้ชีวิต

แม้ว่าในปัจจุบันจะมีการรณรงค์ต่อต้านการทิ้งขยะลงในพื้นที่ท่องเที่ยวของหลายฝ่าย แต่ยังพบเห็นในรูปแบบของศิลปะได้น้อย โดยเฉพาะในการใช้รูปแบบเทคนิคทางวีดีโอ ผู้ศึกษามุ่งเน้นให้ผู้คนเกิดการตระหนักถึงผลกระทบทางตรง และทางอ้อมจากขยะ เพื่อให้เห็นถึงความแปลกปลอม แปลกประหลาดของสิ่งใหม่ ซึ่งก็คือขยะที่กำลังเข้ามารุกรานสัตว์ และธรรมชาติ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกนึกคิดต่อนิสัยความมักง่ายของตนเองที่จะส่งผลกับสิ่งแวดล้อม และเกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อันตรายวนกลับมาที่ตนเอง ทั้งนี้ผู้ศึกษาคาดหวังว่างานชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ให้กับผู้ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน

การท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจได้อย่างดี ผู้ศึกษาจึงเลือกออกเดินทางเพื่อค้นหาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่จะกลายเป็นศิลปนิพนธ์ของผู้ศึกษา การเดินทางไปท่องเที่ยวยังสถานที่ต่าง ๆ ทำให้ได้ผ่อนคลายความเครียด และสัมผัสซึมซับกับบรรยากาศของทัศนียภาพที่แสนสวยงามของสถานที่นั้น ๆ การไปท่องเที่ยวของผู้ศึกษาทำให้ได้พบกับประสบการณ์มากมาย อาทิเช่น สภาพสังคมการเป็นอยู่ของผู้คนในพื้นที่ การใช้ภาษาที่แตกต่างกันออกไป ความหลากหลายของวัฒนธรรม รวมทั้งการได้ไปเห็นสภาพแวดล้อมในพื้นที่นั้น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นแสงสว่างทางความคิดช่วยสร้างประสบการณ์ และแรงบันดาลใจให้กับผู้ศึกษาได้เป็นอย่างดี ทุกครั้งก่อนการเดินทางผู้ศึกษาจะศึกษาข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวไม่ว่าทางเว็บไซต์ หรือสื่ออื่น มักจะได้พบกับภาพสถานที่ที่มีความสวยงามที่สุดซึ่งภาพเหล่านั้นล้วนผ่านกระบวนการถ่ายภาพ ตัดต่อ ตกแต่งเพื่อให้เกิดความสวยงาม เพื่อนำมาโฆษณา เผยแพร่เพื่อดึงดูดคนจำนวนมากให้หลงไหล และ อยากไปสัมผัสยังสถานที่แห่งนั้นรวมถึงตัวผู้ศึกษาด้วย

2.1 ที่มา

การเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวผู้ศึกษามีความคาดหวังว่าสถานที่ท่องเที่ยวจะมีความสวยงามดั่งรูปภาพที่ถูกเผยแพร่ในที่สาธารณะ จนกระทั่งได้เห็นสถานที่จริงด้วยตาของตนเอง ความคาดหวังที่จะได้เห็นสถานที่สวยงามเหมือนกับในรูปก็หมดลงทันทีตั้งแต่ในวินาทีแรกที่เห็น นั่นสร้างความเปลี่ยนแปลงความรู้สึกทางอารมณ์ และทางความคิดโดยทันทีจากที่อารมณ์ร่าเริงสดใสก็แปรเปลี่ยนกลายเป็นความเศร้าสลด เนื่องจากสิ่งที่ได้เห็นกับตาของตัวผู้ศึกษา สภาพแวดล้อมของน้ำทะเลจากสีฟ้ากลายสภาพเป็นน้ำสีดำจากคราบน้ำเสียมีขยะถูกน้ำพัดเข้ามายังชายหาดอย่างกระจัดกระจายภาพตรงคลื่นทะเลซัดเศษซากของสิ่งปฏิกูลต่าง ๆ เป็นคลื่นที่มีแต่เศษของเปลือกซองขนมซองผงซักฟอกที่ผ่านการใช้แล้ว ถุงพลาสติกสีใสที่ลอยตามเกลียวคลื่น กองทรายที่ควรมีแต่ทรายก็สะสมไปด้วยขยะ และมีชิ้นส่วนของพลาสติก ขวดแก้วถูกฝังอยู่ทั่วบริเวณชายหาด ซ้ำร้ายสิ่งที่น่าเศร้าที่สุดที่ผู้ศึกษาได้พบคือซากของสัตว์ทะเลที่ตายแล้วถูกหุ้มไปด้วยถุงพลาสติกสีดำ โครงกระดูกของนกที่ภายในมีแต่เศษพลาสติก ปลาที่ถูกรัดด้วยหนังยางจนทำให้หัวตัวลีบสิ่งเหล่านี้ล้วนเกิดจากมนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น เป็นขยะที่ถูกกำจัดอย่างไม่ถูกวิธี ผู้ศึกษารู้สึกเสียใจเป็นอย่างมากกับสิ่งที่ได้พบ ความทุกข์ทางจิตใจที่เกิดขึ้นในตัวของผู้ศึกษานั้นกลับกลายมาเป็นทางสว่างให้กับตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากผู้ศึกษาได้กลับมาจากการท่องเที่ยว ในห้วงอารมณ์แห่งความคิดของผู้ศึกษายังคำนึงถึงสิ่งที่เกิดขึ้นกับธรรมชาติอยู่มากมาย ในยามหลับตาก็เห็นภาพที่มืดหม่นของธรรมชาติที่กำลังถูกทำลายทำให้เกิดการตั้งคำถามกับตัวเองในใจว่า " เกิดอะไรขึ้นกับที่นั่น แล้วจะแก้ไขได้อย่างไร? " ผู้ศึกษามีความรู้ทางด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมไม่มากนัก เช่นนั้นแล้วผู้ศึกษาจึงเริ่มทำการศึกษาข้อมูล ข่าวสาร ที่มีสาระสำคัญเกี่ยวกับการทำลายสิ่งแวดล้อม การเผาขยะ การผลิตขยะ ผลกระทบต่าง ๆ รวมไปถึงการทำงานศิลปะที่มีบริบทเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (Environment) การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นทำให้เห็นถึงปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อมการจัดการขยะที่ไม่ถูกวิธี รวมทั้งเห็นถึงการรณรงค์ลดการใช้ถุงพลาสติก หรือการจัดแคมเปญรวมตัวกันไปเก็บขยะตามพื้นที่ต่าง ๆ แต่ในฐานะของคนที่เป็นคนเรียนศิลปะผู้ศึกษาจึงเกิดแนวความคิดว่าจะนำเรื่องที่ตนเองถนัด และสนใจ มาสร้างสรรค์ผลงานที่จะช่วยสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบของขยะต่อสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติผู้ศึกษาคิดว่าการถ่ายทอดงานศิลปะบนผืนผ้าใบไม่สามารถตอบสนองสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการสะท้อนออกมาได้เพียงพอ จึงมีความต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบของวีดีโออาร์ต (Video Art)



ภาพที่ 2.1 ขยะตามชายหาด

ภาพโดยภูริณัฐ ปลั่งกลาง, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 ภาพของสัตว์ที่กลืนกินขยะเข้าไปโดยคิดว่ามันคืออาหาร ลัทธภพ แก้วโย. 2560. **น้ำมือมนุษย์**. [Online]. Available : https://www.tnews.co.th/headshot/313441/.html Retrieved April 24, 2560.

จากการที่ได้สัมผัสกับธรรมชาติตามสถานที่ท่องเที่ยวทำให้ผู้ศึกษาพบเห็นถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดผลกระทบที่อาจจะไม่ค่อยรุนแรงแต่ก่อให้เกิดการสะสมเพิ่มขึ้นไปเรื่อย ๆ ซึ่งเป็นบ่อเกิดถึงความสูญเสียให้แก่สัตว์ต่าง ๆ หลากหลายชนิดเพราะว่าสิ่งนี้ได้ทำลายระบบวงจรชีวิต ในปัจจุบันผู้ศึกษาได้รับรู้ข้อมูล ข่าวสาร ผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้มากกว่า หนังสือพิมพ์ การได้เห็นข่าวที่เกี่ยวกับสัตว์น้ำในทะเลที่ถูกผลกระทบของพลาสติกยิ่งเยอะขึ้น ในทางออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊คก็ได้มีผู้คนที่โพสต์ข้อมูลผลกระทบ และรณรงค์ช่วยกันรักษาฟื้นฟู โดยสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับผู้ศึกษา สัตว์ต่าง ๆ ที่ตาย ธรรมชาติที่สูญเสียถูกเรียงร้อย และเสียดสีออกมาอย่างตรงไปตรงมาเพื่อหยอกล้อไปกับสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากสื่อออนไลน์ และงานวิจัย

ผู้ศึกษาได้รับอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานจากบทความออนไลน์ เรื่อง “ขอต้อนรับสู่ ‘ยุคแอนโทรโปซีน’ ยุคที่มนุษย์ทิ้งอะไรไว้ข้างหลังเสมอ” โดย ธเนศ รัตน์กุล มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับจุดเริ่มต้นของยุคสมัยใหม่ว่าด้วยในอดีตการเปลี่ยนแปลงที่เรารับรู้ดูได้จากหลักฐานทางธรณี เช่น ซากดึกดำบรรพ์ ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดในชั้นหิน สิ่งที่คนปัจจุบันทำในวันนี้ก็น่าจะทิ้งร่องรอยไปให้คนรุ่นหลังได้เห็น (ธเนศ รัตน์กุล, 2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติศาสตร์สังคมมนุษย์ตลอดหลายแสนปี ทิ้งร่องรอยขนาดมหึมาเหมือนการตีตราประทับร้อน ๆ ไว้บนระบบนิเวศของธรรมชาติซ้ำแล้วซ้ำอีกจนเป็นไปได้ว่า "ไม่มีแห่งหนใดบนโลกที่ไม่เคยเปื้อนมือมนุษย์" เมื่อมนุษย์เดินทางไปที่ใด การดำรงอยู่ของเรามักเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมอย่างรวดเร็วมากกว่าเผ่าพันธุ์ใด ๆ บนโลกนี้ และด้วยงานวิจัยทางธรณีวิทยาที่วิเคราะห์ฐานข้อมูลร่วม 30 ปี ก็ช่วยยืนยันว่าการกล่าวอ้างนี้ไม่เกินเลยนัก ทีมวิจัยลงมือเก็บข้อมูลทางโบราณคดีทั่วทุกมุมโลก และวิเคราะห์ DNA กลุ่มฟอสซิลโบราณ (Max Planck Institute for the Science of Human) ทำให้มนุษย์เห็นภาพรวมของระบบนิเวศโลกได้ เราก็ต้องลงทุนวิจัยกันแบบอลังการเสียหน่อย ผู้ทำหน้าที่ไขปริศนาคือ Nicole Boivin นักโบราณคดีจากมหาวิทยาลัย Oxford ประเทศอังกฤษ และสถาบัน Max Planck : Science of Human History ของเยอรมนี ร่วมกับทีมนักวิจัยรุ่นใหม่หลายชีวิต ใช้เวลาศึกษาค้นคว้ากว่า 30 ปี โดยเก็บข้อมูลการค้นพบทางโบราณคดีที่ปรากฏทั่วโลก และตัวอย่างข้อมูล DNA จากจุลซากดึกดำบรรพ์ (Microfossil) จำนวนมาก ทำให้พวกเขาเห็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงโดยน้ำมือมนุษย์ได้อย่างไม่มีใครเคยทำมาก่อนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วยน้ำมือมนุษย์แม้จะเป็นเรื่องผิดพลาดบ้าง ล้มเหลวบ้าง แต่ความก้าวหน้าของพวกเราก็สร้างประโยชน์ และสร้างคุณค่าให้กับโลกนี้ไม่น้อย ทำให้คนรุ่นใหม่พุ่งความสนใจผลกระทบจากการกระทำในภาพรวมของเรา และช่วยกันคิดว่าเราอาจจะยังพอหาหนทางเพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งเลวร้ายที่สุดได้อย่างไร (ธเนศ รัตนกุล, ออนไลน์, 2559)

ผู้ศึกษามีความสนใจในการกำเนิดยุคสมัยใหม่ที่ชื่อว่า "สมัยแอนโทรโพซีน" (Anthropocene epoch) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มนุษย์เป็นตัวการสำคัญในการกำหนดสภาพแวดล้อมของโลก จึงได้เริ่มศึกษา ค้นคว้า เพื่อหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องพบว่า "แอนโทรโพซีน" (Anthropocene) ถูกกล่าวถึงโดย พอล ครูตเซน (Paul Crutzen) นักฟิสิกส์เคมีชาวเนเธอร์แลนด์ ผู้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาเคมี จากงานวิจัยด้านเคมีในบรรยากาศ ระหว่างการบรรยายทางวิชาการครั้งหนึ่งเมื่อปี 2000 การปลดปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ ก๊าซเรือนกระจกอื่น ๆ ออกสู่ชั้นบรรยากาศ เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมจากพลาสติก และความเสื่อมถอยของระบบนิเวศปะการัง รวมถึงการสูญพันธ์ของสัตว์และพืชจำนวนมาก (MGR Online, ออนไลน์, 2560) คาดว่าสมัยแอนโทรโปซีนเริ่มขึ้นตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ซึ่งเป็นช่วงที่หลักฐานจากแกนน้ำแข็งชี้ว่า ระดับก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์เริ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่นักวิทยาศาสตร์ท่านอื่น ๆ เห็นต่าง ระบุว่าจุดเริ่มต้นของสมัยใหม่เปิดฉากขึ้นตอนกลางศตวรรษที่20 เมื่ออัตราการเพิ่มประชากร และการบริโภคทรัพยากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว (ธเนศ รัตนกุล, ออนไลน์, 2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นโดยฝีมือของมนุษย์นั้นได้ส่งผลให้กับสภาพแวดล้อม สัตว์ รวมทั้งตัวมนุษย์เอง ในงานวิจัยจากมหาวิทยาลัยเลสเตอร์ของสหราชอาณาจักร ตีพิมพ์ผลการศึกษาดังกล่าวในวารสาร Royal Society open Science ของราชสมาคมกรุงลอนดอน โดยระบุว่าการกระทำจากฝีมือมนุษย์ได้ทำให้ไก่กระทงหรือไก่เนื้อ (Broiler) กลายเป็นสัตว์บกมีกระดูกสันหลังที่มีจำนวนมากที่สุดในโลก โดยในทุกขณะจะมีไก่เนื้อที่มีชีวิตอยู่ทั้งสิ้น 23,000 ล้านตัว การเลี้ยงไก่เพื่อบริโภคเนื้อซึ่งเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ทำให้ประชากรไก่เนื้อมีจำนวนมากกว่าสัตว์ปีกในธรรมชาติถึง 3 ต่อ 1 จนอาจจะกล่าวได้ว่าโลกใบนี้เต็มไปด้วยไก่ หรือเรียกว่าเป็น "ดาวเคราะห์ของไก่" ได้เลยทีเดียว (ไก่คือสัญลักษณ์บ่งบอกถึงยุคสมัยแห่งมนุษย์ “แอนโทรโพซีน”, ออนไลน์, 2561)

นับแต่ช่วงทศวรรษ 1950 เป็นต้นมา นอกจากมนุษย์จะทำให้ไก่เนื้อเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างมหาศาลแล้ว การคัดเลือกปรับปรุงพันธุ์ และเทคโนโลยีในการทำฟาร์มที่มุ่งให้ไก่เพิ่มน้ำหนักตัวขึ้นได้มากในเวลาอันสั้น ยังส่งผลเปลี่ยนแปลงพันธุกรรม และสรีระของไก่เนื้อไปอย่างมาก เมื่อเทียบกับไก่เลี้ยงในยุคโบราณ ซึ่งปกติแล้วความเปลี่ยนแปลงเช่นนี้จะต้องใช้เวลานับล้านปีสำหรับการเกิดวิวัฒนาการตามธรรมชาติ ดร. แครีส เบนเนตต์ ผู้นำทีมวิจัยบอกว่า ได้ศึกษาเปรียบเทียบกระดูกของไก่เนื้อในปัจจุบัน กับซากกระดูกของบรรพบุรุษไก่ที่ขุดพบจากแหล่งโบราณสถานยุคโรมัน โดยผลการศึกษาชี้ว่าไก่เนื้อจากฟาร์มมีโครงสร้างกระดูกใหญ่กว่าสองเท่าแต่กระดูกมีความหนาแน่นต่ำ และบิดเบี้ยวผิดรูปองค์ประกอบทางเคมีในกระดูกยังแตกต่างไปจากบรรพบุรุษ ซึ่งแสดงถึงการกินอาหารเพียงชนิดเดียว และมีความหลากหลายทางพันธุกรรมลดลงจากในอดีตอย่างมาก การปรับปรุงพันธุ์ยังทำให้ไก่เนื้อในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 เพิ่มน้ำหนักตัวขึ้นได้รวดเร็วกว่าไก่ชนิดเดียวกัน ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1950 ถึง 5 เท่า เนื่องจากการกลายพันธุ์ของยีนที่ควบคุมระบบเผาผลาญทำให้ไก่รู้สึกหิว และกินอาหารตลอดเวลา ส่งผลให้ไก่ในฟาร์มมีน้ำหนักถึงเกณฑ์ที่พร้อมเชือดเมื่อมีอายุเพียง 5-6 สัปดาห์เท่านั้น วงจรชีวิตของไก่เนื้อเหล่านี้ดำรงอยู่ได้ด้วยการควบคุมของมนุษย์เท่านั้น หากปล่อยให้ไก่ในฟาร์มอุตสาหกรรมออกไปใช้ชีวิตในธรรมชาติมันจะตายลงภายในเวลาไม่ถึงเดือน เนื่องจากขนาดตัวที่ใหญ่ผิดปกติทำให้ระบบการหายใจ และหัวใจล้มเหลว (เพิ่งอ้าง, ออนไลน์ ,2561)

การทำฟาร์มเลี้ยงไก่ขนาดใหญ่ยังส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอย่างมากโดยทิ้งร่องรอยของสารเคมีที่ใช้ในดิน และน้ำกระดูกไก่จำนวนมหาศาลที่มนุษย์บริโภคยังถูกฝังลงในดินจนสามารถเป็นร่องรอยทางธรณีวิทยาที่บ่งบอกถึงกิจกรรมของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ซึ่งเปลี่ยนแปลงธรรมชาติรวมทั้งระบบนิเวศในระดับฝังลึก และกว้างขวางครอบคลุมไปทั่วโลก ปัจจุบันยังไม่มีการกำหนด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างชัดเจนในหมู่ผู้เชี่ยวชาญว่า "สมัยแห่งมนุษย์" หรือแอนโทรโพซีนเริ่มขึ้นเมื่อวันเวลาใดกันแน่ โดยก่อนหน้านี้มีผู้เสนอว่าสมัย (Epoch) ดังกล่าว ควรจะนับเริ่มต้นจากจุดหมายที่เป็นเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทดลองระเบิดนิวเคลียร์ลูกแรก (Trinity test) ในปีค.ศ.1945 อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นว่าช่วงทศวรรษ 1950-1960 หลังสงครามโลกครั้งที่สองยุติลง ควรเป็นช่วงที่สมัยแอนโทรโพซีนได้เริ่มต้นขึ้นแล้วอย่างแท้จริง (เพิ่งอ้าง, ออนไลน์, 2561)

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 พลาสติกเปลี่ยนทุกอย่างที่โลกเคยรู้จักวิทยาการค้นพบวัสดุทรงคุณภาพที่ทนทานต่อทุกสภาพอากาศราคาย่อมเยา และไม่ย่อยสลายความต้องการพลาสติกพุ่งสูงขึ้นถึง 300 ล้านตันต่อปีแต่พลาสติกทิ้งทุกอย่างไว้อย่างร้ายกาจบนผืนดิน และเลวร้ายที่สุดในมหาสมุทร สัตว์ทะเลส่วนใหญ่กินพลาสติก และพวกมันตายทับถมบนพื้นมหาสมุทร เป็นกระบวนการแรกของการเกิดซากดึกดำบรรพ์ (Fossilization) เมื่อการย่อยสลายดำเนินไป อนุภาคพลาสติกกลับไม่ได้สูญสลายไปด้วยแต่คงปะปนในสภาพแวดล้อมนักวิจัยพบว่า มีเส้นใยพลาสติกทุก ๆ ตารางเมตรในพื้นดินใต้ทะเลด้วยซ้ำ (ธเนศ รัตนกุล, ออนไลน์, 2559)

ขยะพลาสติกที่สะสมในพื้นที่ธรรมชาติขยะพลาสติกนั้นเป็นสิ่งที่ย่อยสลายได้ยากจึงทำให้เกิดการสะสม และกลายเป็นส่วนหนึ่งของชั้นดิน หรือในบริเวณพื้นที่ต่าง ๆ ทางธรรมชาติซึ่งส่งผลกระทบให้กับสัตว์ หรือพืชพันธุ์ต่าง ๆ โดยตรงส่วนมนุษย์นั้นได้รับผลกระทบจากไมโครพลาสติก ไมโครพลาสติกแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ Primary Microplastics ซึ่งถูกผลิตขึ้นโดยตรงจากโรงงานตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน เช่น พวกไมโครบีดส์ในโฟมล้างหน้า เครื่องสำอาง สครับขัดผิว หรือยาสีฟัน อีกประเภทหนึ่งคือ Secondary Microplastics เกิดจากการที่พลาสติกขนาดใหญ่แตกหักหรือผุกร่อนจากคลื่น แสงอาทิตย์ หรือแรงบีบอัด จนกลายเป็นชิ้นเล็ก ๆ แม้กระทั่งในกลุ่มพลาสติกชีวภาพย่อยสลายได้ (Biodegradable plastic) ก็พบเป็นส่วนหนึ่งของไมโครพลาสติกเช่นเดียวกัน “พลาสติกชีวภาพย่อยสลายได้จะย่อยสลายได้จริงต่อเมื่ออยู่บนบกเท่านั้น เพราะว่าบนบกมีแบคทีเรีย มีอุณหภูมิที่เหมาะสม เป็นปัจจัยที่ช่วยในการย่อยสลาย แต่พอลงทะเลในทะเลไม่ได้มีแบคทีเรียชนิดนั้น และอุณหภูมิของน้ำทะเลก็ไม่ได้สูงจนสามารถที่จะย่อยพลาสติกเหล่านี้ได้ เมื่อตกลงไปในทะเลพอถูกแสงแดดพลาสติกจะแตกออกเป็นชิ้นเล็ก ๆ ลงไปเรื่อย ๆ จนสุดท้ายมีขนาดเล็กเกินกว่าที่ตาเราจะมองเห็นในระดับที่เรียกว่าไมโครพลาสติก” รศ.ดร.สุชนา ให้ข้อมูลเบื้องต้น (ชุติมา ชุ้นเจริญ, ออนไลน์ ,2562)

ปัญหาก็คือเมื่อไมโครพลาสติกเหล่านี้ปนเปื้อนในแม่น้ำลำธาร ทะเล และมหาสมุทร ไม่เพียงส่งผลต่อระบบนิเวศ ยังเข้าสู่ห่วงโซ่อาหารโดยผ่านสัตว์ทะเลชนิดต่าง ๆ ก่อนจะเข้าสู่ร่างกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มนุษย์ ซึ่งรศ.ดร.สุชนา และทีมงานได้เริ่มต้นงานวิจัยเพื่อศึกษาถึงการปนเปื้อนของไมโครพลาสติก เมื่อปี 2017 โดยการสำรวจสัตว์ทะเลประเภทหอยพบว่ามีการสะสมของไมโครพลาสติกอยู่ด้วย "ทีมวิจัยมีการเก็บตัวอย่างหอยนางรม หอยฝาเดียวรวมถึงเพรียงจากทะเลบริเวณต่าง ๆ มาศึกษา พบว่าตัวอย่างสัตว์ทะเลที่เก็บมามากกว่า 90% มีการปนเปื้อนของไมโครพลาสติกทั้งนี้ในงานวิจัยมีการจำแนกด้วยว่าโมโครพลาสติกที่พบเป็นชนิดใดอะไรบ้าง ปรากฏว่าชนิดของไมโครพลาสติกที่พบในสัตว์ทะเลในแต่ละบริเวณจะขึ้นกับกิจกรรมของมนุษย์ในบริเวณนั้นด้วย ยกตัวอย่างเราเก็บหอยบริเวณหนึ่งแล้วพบว่าไมโครพลาสติกส่วนใหญ่เป็นไนลอน ผลปรากฏว่าแถวนั้นมีการทำประมงเยอะมีอวนเยอะ ซึ่งอวนก็เป็นตัวหนึ่งที่ทำให้เกิดไมโครพลาสติก หรือว่าบริเวณที่ไปเก็บหอยเป็นแหล่งท่องเที่ยวเราจะพบไมโครพลาสติกที่เป็นพีวีซี ซึ่งมาจากขวดน้ำ แก้วน้ำพลาสติกต่าง ๆ เยอะมากเพราะฉะนั้นไมโครพลาสติกที่พบสามารถบ่งชี้ไปได้เลยว่าบริเวณนั้นมีกิจกรรมอะไรที่ทำให้เกิดไมโครพลาสติก ซึ่งการเข้าไปแทรกแซงการดำรงชีวิตของสัตว์โดยขยะที่เกิดจากมนุษย์ ซึ่งจะเห็นผลกระทบที่กำลังก่อตัว และทวีความรุนแรงขึ้นในอนาคตอันใกล้นี้ (เพิ่งอ้าง, ออนไลน์, 2562)

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจาก ป้อม-ประสพสุข เลิศวิริยะปิติ

ศิลปินนักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมหญิงไทยเป็นศิลปินที่รณรงค์ต่อต้านการใช้ขยะพลาสติกต่าง ๆ ผลงานของศิลปินได้สะท้อนถึงปัญหาพลาสติกในท้องทะเลไทย (ป้อม-ประสพสุข เลิศวิริยะปิติ, 2560)



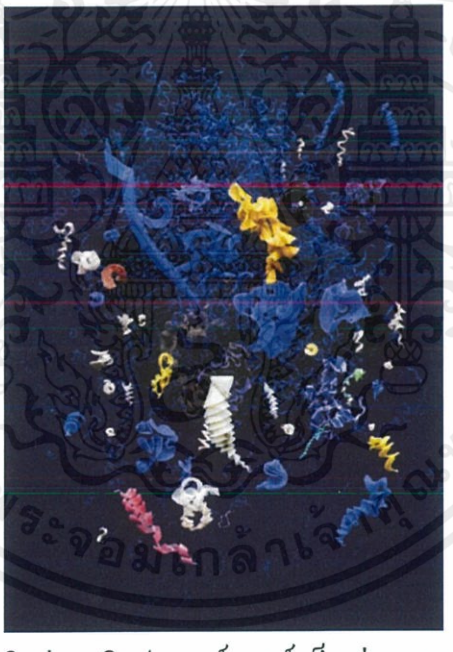
ภาพที่2.3 Blue Ocean

Matichon Online. 2558. **ศิลปะจาก 'ขยะพลาสติก' งานสร้างสรรค์ แต่สะท้อนปัญหาทะเลไทย.** [Online]. Available : https://www.matichon.co.th/entertainment/news_464343. Retrieved May 20, 2561.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจาก แมนดี บาร์เกอร์

แมนดี บาร์เกอร์ ตอนที่ศิลปินกลับไปที่ชายหาดในอังกฤษที่เคยเก็บเปลือกหอยตอนเป็นเด็ก พบเบาะที่นั่งของเด็กในรถยนต์ และตู้เย็นอยู่รวมกับกองขยะพลาสติก และเกิดความรู้สึกไม่สบายใจที่ผู้คนในบริเวณชายหาดแห่งนั้นยังนิ่งเฉยต่อภาพขยะที่เกลื่อนเต็มบริเวณชายหาด จึงเกิดความคิดในการสร้างงานศิลปะจากขยะพลาสติก เธอจึงเปลี่ยนบริบทนั้นเสียใหม่ เริ่มจากการเก็บเศษขยะพลาสติก และนำมาถ่ายภาพบนฉากหลังเรียบ ๆ บาร์เกอร์พบว่า ภาพขยะกลับมาดูน่ากลัวอีกครั้ง "ฉันอยากสร้างบางสิ่งที่ทำให้คนรู้สึกมีส่วนร่วมขึ้นมาได้ค่ะ" เธอบอก แรงกระตุ้นนั้นไปสู่โครงการถ่ายภาพต่าง ๆ ที่ตีแผ่ว่า พลาสติกมีอยู่รอบตัวเรา และยังเดินทางได้ไกลเพียงใด เป็นต้นว่าตลับหมึกพิมพ์จากเรือในมหาสมุทรแอตแลนติกถูกคลื่นซัดไปสู่ชายหาดต่าง ๆ ตั้งแต่แอฟริกาเหนือไปจนถึงนอร์เวย์ หรือฝาขวดน้ำที่ถูกโยนทิ้งจากขวดพลาสติกหลายพันล้านขวดที่ผลิตในแต่ละปีไปปรากฏตามหาด และในกระเพาะอาหารของนกทั่วโลกอย่างไร (NG Thai, 2561)

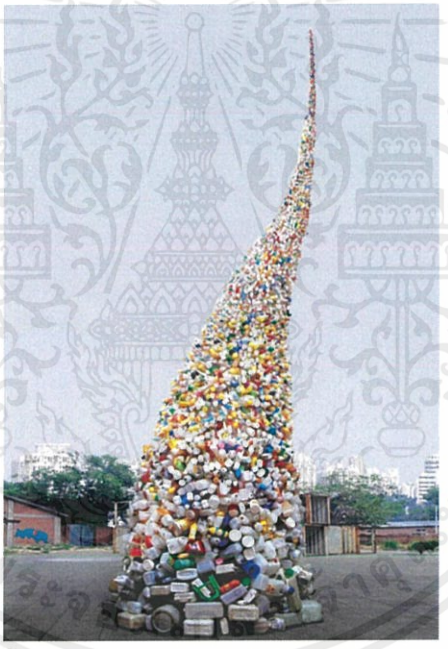


ภาพที่ 2.4 ภาพจากขยะพลาสติกสู่งานศิลปะ บาร์เกอร์เห็นว่าเศษขยะเหล่านี้ดูเหมือนม้าน้ำและสัตว์น้ำชนิดอื่นๆ และใช้เวลาห้าปีในการเก็บรวบรวมจากชายหาดในพื้นที่ห่างไกล NG thai. 2561. **งานศิลปะจากขยะพลาสติก.** [Online]. Available : https://ngthai.com/Environment/11323/artfromplastictrash/ Retrieved November 1, 2562.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 อิทธิพลที่ได้รับจาก ว่าง ชีหยวน (Wang Zhiyuan)

ศิลปินจากปักกิ่งที่เติบโตมากับสภาพแวดล้อมโดยรอบเต็มไปด้วยกองขยะ เขาได้สร้างสรรค์ผลงานพายุทอร์นาโดในรูปแบบการจัดวาง (Installation) มีความสูง 36 ฟุต แสดงให้เห็นถึงกองขยะที่ครอบงำบ้านเกิดของเขา และสภาพแวดล้อมโดยรอบ หอถังขยะขนาดมหึมาทำให้การเก็บขยะจากปัญหาขยะเป็นจริง ศิลปินกล่าวว่า " ฉันต้องการให้งานศิลปะของฉันมีอะไรที่ยิ่งใหญ่กว่าตัวฉัน ถ้ามันไม่เกี่ยวข้องกับสังคมฉันจะรู้สึกผิด" (Pinar Noorata, 2555) ผลงานชิ้นนี้สร้างความรู้สึกให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของขยะที่กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ผลงานชิ้นนี้สร้างขยะให้มีลักษณะเป็นพายุทอร์นาโดซึ่งเป็นภัยธรรมชาติที่สามารถทำลายทุกอย่างได้อย่างราบคาบ เมื่อเปลี่ยนแปลงมาเป็นขยะพลาสติกแม้จะดูเหมือนเป็นภัยธรรมชาติแต่แท้จริงแล้วเป็นเพียงสิ่งแปลกปลอม ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยมือมนุษย์แล้วจะย้อนกลับมาทำลายมนุษย์นั่นเอง



ภาพที่ 2.5 A 36-Foot Tall Whirlwind of Garbage

ภาพของพายุหมุนวนขึ้นไปในอากาศดูเหมือนความคิดแปลกใหม่สำหรับถังขยะที่จะหายไปในท้องฟ้าความจริงก็คือเราทุกคนอาศัยอยู่กับมันบนโลก - บางส่วนมากกว่าคนอื่น ๆ

Pinar Noorata. 2012. **A 36-Foot Tall Whirlwind of Garbage.** [Online]. Available : https://mymodernmet.com/wang-zhiyuan-thrown-to-the-wind/ Retrieved November 1, 2562.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 แนวความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาเรื่องราวของปัญหาสิ่งแวดล้อมทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงผลกระทบเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากมนุษย์ โดยเฉพาะทางทะเล ที่นับวันยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นทำให้สิ่งมีชีวิตตั้งแต่สัตว์ที่มีขนาดเล็กไปจนถึงสัตว์ที่มีขนาดใหญ่ใกล้สูญพันธุ์ และตายไปเป็นจำนวนมาก ความรุนแรงที่เกิดขึ้นโดยน้ำมือของมนุษย์บางกลุ่มที่มีนิสัยมักง่ายก็เป็นชนวนความคิดต่อการแก้ไขปัญหาของผู้ศึกษา โดยการใช้วัสดุที่เข้าไปทำลายระบบนิเวศของสัตว์น้ำในทะเล อาทิเช่นขยะพลาสติก เศษโฟม อวนปลา ตาข่ายดักปลา เสื้อผ้า กระป๋องน้ำ ฯลฯ นำมาสร้างสรรค์ด้วยการประกอบสร้างขึ้นมาใหม่ให้คล้ายกับตัวแทนของสัตว์ตามรูปทรงของสัตว์แต่ละชนิด ผ่านรูปแบบสื่อวีดีโอ ทั้งนี้ผู้ศึกษายังมีแนวความคิดในการสร้างสัตว์สมมุติโดยต้องการหลงเหลือความเป็นชิ้นส่วนที่เกิดจากขยะไว้บนสิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อไม่ให้กลมกลืนเสมือนสิ่งมีชีวิตจริง เพื่อสร้างความตระหนักให้กับผู้ที่ได้รับชมถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับสัตว์ สิ่งแวดล้อม และตัวของมนุษย์เอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

จากการเห็นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมทำให้สัตว์ต่าง ๆ ล้มตายลงด้วยน้ำมือมนุษย์ซึ่งกำลังมีมากขึ้นเรื่อย ๆ การตายของสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นทำให้เห็นถึงสิ่งแปลกปลอมที่เข้าไปอยู่ภายในร่างกาย เช่น เศษขยะพลาสติกต่าง ๆ เพราะความเข้าใจผิดเห็นพลาสติกเป็นอาหารซึ่งเมื่อกินเข้าไปทำให้ร่างกายไม่สามารถย่อยสลายได้สัตว์เหล่านั้นเกิดอาการเจ็บป่วย และตายลงในที่สุด นอกจากนี้สัตว์บางชนิดเห็นขยะเหล่านั้นเป็นที่อยู่อาศัยเมื่อเข้าไปก็ทำลายรูปลักษณ์เดิมทำให้กลายเป็นสัตว์พิการ

3.1 ภาพร่าง และการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1

แนวความคิดของผลงานชุดนี้มีความคาดหวังที่จะทำให้เห็นถึงผลกระทบที่เกิดกับสัตว์น้ำในทะเลที่เกิดขึ้นจากมนุษย์โดยเฉพาะปัญหาจากไมโครพลาสติก ที่เกิดจากขยะพลาสติกที่ถูกทิ้งไม่ถูก ที่พอเวลาผ่านไปขยะพลาสติกที่เกลื่อนกลาดเมื่อถูกแสงแดดจะแตกออกเป็นชิ้นเล็ก ๆ ซึ่งนั่นคือสารเคมีที่เป็นพิษ เศษพลาสติกเหล่านั้นถูกเรียกว่าไมโครพลาสติกโดยที่เราไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า เมื่อไมโครพลาสติกได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบห่วงโซ่อาหารซึ่งเข้าไปแทรกซึม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อยู่ในตัวของสัตว์ทะเล การหยิบยกปลาสิงโตขึ้นมาก็เพราะเป็นส่วนหนึ่งของการถูกคุกคามจากไมโครพลาสติกเช่นเดียวกัน โดยปลาสิงโตเป็นสัตว์ที่มีสีสันสวยงาม มีลวดลายแตกต่างกันออกไปตามสายพันธุ์ แต่พฤติกรรมการหากินของปลาสิงโตทะเลเวลากินจะดูดสิ่งต่าง ๆ เข้าไปเนื่องจากลักษณะกายภาพที่มีปากกว้างจึงไม่สามารถเลือกสิ่งที่จะกลืนกินเข้าไปได้ สิ่งต่าง ๆ ที่เข้าไปในร่างกายมีเศษไมโคร พลาสติกปะปนอยู่ด้วย เมื่อมีสารตกค้างในระบบทางเดินอาหารจำนวนมากทำให้ปลาสิงโตทะเลตายลงในที่สุด

ปัญหาที่ผู้ศึกษาประสบในการทำงานมี 3 ประการด้วยกัน คือประการแรกปัญหาในการลงพื้นที่จริงเพื่อไปสำรวจพิสูจน์ถึงจำนวนของขยะบริเวณพื้นที่ทางทะเลบริเวณริมชายหาด ขยะที่พบอาจมีสารปนเปื้อน เชื้อโรคต่าง ๆ ทำให้เกิดอันตราย หรือภาวะเจ็บป่วยได้จึงจำเป็นต้องระมัดระวังเรื่องความปลอดภัยให้ดี ประการที่สองปัญหาของการที่ไม่มีความรู้มากพอในเรื่องเทคนิคตัดต่อ จึงทำให้เวลาทำงานต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจเป็นอย่างมาก และส่งผลให้ผลงานที่ออกมานั้นไม่ค่อยสมบูรณ์ และประการที่สาม คือปัญหาของความแออัดจากผู้คนในสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ทำให้ไม่สะดวกในการเข้าไปค้นคว้าหาข้อมูล

จากปัญหาที่ผู้ศึกษาได้ประสบผู้ศึกษาจึงหาวิธีแก้ไขโดยการจัดเตรียมอุปกรณ์เพื่อป้องกันเชื้อโรคจากสิ่งสกปรกที่มีโอกาสได้พบ และอาจจะส่งผลเสียต่อตัวผู้ศึกษาได้ ต่อมาปัญหาเรื่องเทคนิคในการตัดต่อ ผู้ศึกษาได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อการพัฒนาตนเองในทางด้านวีดีโอเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และสามารถใช้เครื่องมือ (Tool) ต่าง ๆ ภายในโปรแกรมได้ชำนาญ ทำให้การทำงานง่ายขึ้น และยังช่วยลดเวลาในการทำงานลงอีกด้วย การทดลองก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ผู้ศึกษาได้ลองใช้รูปแบบของงานรีไซเคิล มาสร้างเป็นงานศิลปะผ่านการนำเสนอในรูปแบบวีดีโออาร์ต ถือว่าเป็นการพัฒนาที่ต่อยอดจากเดิม และ ได้เรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากขึ้นจากเดิม และเป็นส่วนหนึ่งในการต่อต้านการทิ้งขยะลงในพื้นที่ทางทะเล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชิ้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 2

แนวความคิดของงานชุดนี้เกี่ยวกับปัญหาของสัตว์ทะเลที่เกิดจากขยะซึ่งถูกกำจัดอย่างไม่ถูกวิธี และความมักง่ายของมนุษย์ที่ทิ้งลงไปในทะเล บรรดาสัตว์น้ำทั้งชนิดเล็ก ชนิดใหญ่ล้วนเป็นสิ่งมีชีวิตที่ได้รับผลกระทบจากปัญหานี้เป็นอย่างมาก อาทิเช่น ปลาบางชนิดที่ชอบแหวกว่าย หลบภัย รวมทั้งหาอาหารในปะการังที่มีสีสัน เมื่อสัตว์เหล่านี้เห็นถุงพลาสติกหลากสีก็คิดว่าสิ่งนี้ คือปะการังจึงว่ายเข้าไปสุดท้ายไม่สามารถที่จะออกมาได้เกิดภาวะอดอาหาร และตายในที่สุด หรือขยะอื่น ๆ ที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายทำให้รูปร่างเดิมของสัตว์ชนิดนั้นถูกบิดเบือนผิดธรรมชาติ สิ่งเหล่านี้ล้วนเกิดจากความมักง่าย การละเลยต่อธรรมชาติซึ่งอาจทำให้สัตว์สูญพันธุ์ และอาจส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ด้วย

ปัญหาในการไปสำรวจพื้นที่จริง ผู้ศึกษาไม่สามารถลงไปสำรวจพื้นที่จริงได้เนื่องจากข้อจำกัดทางความรู้ทางด้านการว่ายน้ำที่น้อย และยังขาดประสบการณ์การดำน้ำในเบื้องต้น งบประมาณในการไปสำรวจพื้นที่จริง ต้องใช้จำนวนมาก เช่น การจ้างเรือ การจ้างคนที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านการดำน้ำ รวมไปถึงเรื่องของ อุปกรณ์การดำน้ำต่าง ๆ ฯลฯ และปัญหาของเทคนิคการสร้างตัวสัตว์ทะเลที่ยังไม่สมบูรณ์เท่าไหร่นัก

การศึกษาการเคลื่อนไหวท่าทางของสัตว์ ทำให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่มากขึ้น เรียนรู้การสร้างจังหวะของการแหวกว่ายของตัวปลาดาว ปูทะเล ปลาเหลือง ปลากระเบน ปลาพญานาค (ออร์ฟีช) ฯลฯ และทำให้เกิดความใคร่รู้ค้นคว้า หาข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ เช่นพื้นผิวของสัตว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ละชนิดเพื่อนำมาเลียนแบบพื้นผิวโดยใช้ขยะ และต่อยอดเป็นงานสร้างสรรค์ชิ้นต่อ ๆ ไป และมีความเข้าในการถ่ายทำวีดีโอสำหรับการทำงานเพิ่มมากขึ้น

ภายในงานมีความสมบูรณ์ทางด้านการเรียงลำดับของเนื้อหาจากพื้นที่ว่างเปล่าไปจนถึงวัตถุสิ่งมีชีวิตที่กำลังแหวกว่ายอยู่ภายในจนแออัด การตัดต่อ ปรับแต่งแสง สี และเสียง อย่างละเอียดก็มีผลต่อการนำไปสู่บรรยากาศที่เสมือนกับอยู่ใต้ท้องทะเลจริง และในการสร้างผลงานวีดีโอชิ้นนี้มีการใช้เทคนิคที่มากขึ้น ในแต่ละครั้งจำเป็นต้องใช้เวลาที่มากพอสมควร ผลงานที่ออกมาจึงมีไม่มาก แต่มีความสมบูรณ์

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์งาน

3.2.1 วัสดุอุปกรณ์การสร้างขยะให้เหมือนสิ่งมีชีวิต



ภาพที่ 3.3 กรรไกร



ภาพที่ 3.4 กระดาษ เอ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 เตารีด



ภาพที่ 3.6 ถุงพลาสติก



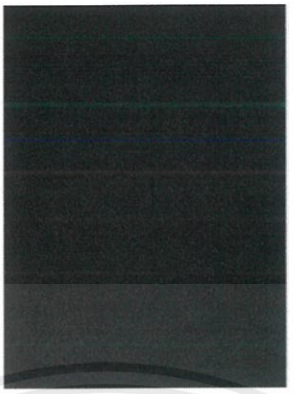
ภาพที่ 3.7 โฟม



ภาพที่ 3.8 กาวร้อนชนิดน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 วัสดุอุปกรณ์ในการถ่ายทำงาน



ภาพที่ 3.9 กระดาษสีเพื่อสร้างเป็นฉาก



ภาพที่ 3.10 ผ้าสี



ภาพที่ 3.11 กล้องถ่ายรูปดิจิตอล DSLR

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ขาตั้งกล้อง



ภาพที่ 3.13 เมมโมรี่การ์ด



ภาพที่ 3.14 แสงไฟจากหลอดนีออน

3.2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการตัดต่อ



ภาพที่ 3.15 แล็ปท็อป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 เม้าส์



ภาพที่ 3.17 โปรเจกเตอร์

3.2.4 ขั้นตอนการสร้างสิ่งมีชีวิตจากขยะ ชุดที่ 1

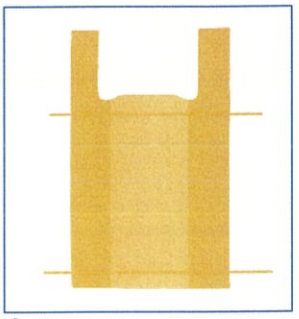
1. คลี่ถุงออกมาให้เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพที่ 3.18 ถุงพลาสติกใส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ทำการตัดหัว และท้ายของถุง



ภาพที่ 3.19 การตัดหัวและท้ายของถุง

3. พับครึ่งของถุงแล้วตัดจะได้ออกมาเป็น4 ส่วน

4. ในแต่ละส่วนทำการพับครึ่งลงไปอีกครั้งหนึ่ง

5. หาพื้นที่กว้างเพื่อความสะดวกต่อการทำงานจำเป็นต้องเป็นพื้นเรียบ

6. รองพื้นด้วยกระดาษ a4 หรือกระดาษไขจากนั้นวางถุงที่ถูกตัดลงไปบนกระดาษแล้วทำการปิดทับด้วยกระดาษ a4 อีกรอบหนึ่ง



ภาพที่ 3.20 การสร้างแผ่นพลาสติก

7. ตั้งเตารีดไปที่ความร้อน100 ค่อยๆรีดช้า ๆ จากซ้ายไปขวา เพื่อให้พลาสติกละลายติดกัน

8. เมื่อพลาสติกละลายติดกันแล้ว กระดาษจะร้อนมากควรพักให้เย็นลงสัก 2-3 นาทีแล้วค่อยแกะออกเพื่อไม่ให้เกิดการละลายติดกระดาษ

9. เมื่อแกะออกแล้วจะได้แผ่นของพลาสติกที่มีความหนามากขึ้น

10. ตัดแผ่นพลาสติกเป็นรูปทรงของทุกส่วนของครีบหาง กับครีบก้นตัดออกมาให้ได้หลายขนาด และตัดทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าเพื่อทำเป็นลำตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

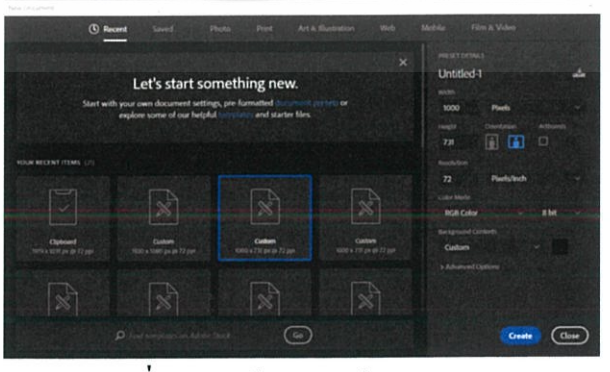
11. เมื่อตัดเสร็จแล้วเริ่มต้นด้วยการสร้างหัวของปลาสิงโตก่อนโดยใช้ถ้วยโฟม เริ่มจากบริเวณโครงหัวด้านบนใช้ความโค้งของถ้วยโฟม ส่วนปากใช้ขอบปากของถ้วยโฟมในส่วนของลำตัวนำเอาพลาสติกทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ตัดเอาไว้มาประกบกันทั้งสองด้านแล้วทำการรีดแค่บริเวณขอบนอกของแผ่นพลาสติก จะทำให้เกิดรูตรงกลางจึงใช้ขวดพลาสติกใสธรรมดาใส่เข้าไปเพื่อให้เป็นโครงด้านใน เมื่อเสร็จแล้วจึงทำการหยอดกาวร้อนลงไปอีกรอบเพื่อให้อยู่ทรง

12. นำแผ่นพลาสติกที่ตัดเป็นรูปทรงครีบอกของปลา มาแปะติดกับเคเบิ้ลไทด์ โดยการติดต้องติดช่วงด้านปลายของของเคเบิ้ลไทด์ตามด้วยการหยอดด้วยกาวร้อน ในส่วนของครีบหางกับครีบก้นจะใช้การตัดให้เป็นรูปทรงวงรีโดยการใช้แผ่นพลาสติกที่ถูกนำมารีดแล้ว ในส่วนครีบหลังของปลาสิงโตมีความยาวเป็นจุดเด่น และมีลวดลายผู้ศึกษาจึงใช้หลอดพลาสติกมาสร้างโดยการตัดครึ่งของหลอดนำมารีดให้เรียบโดยผ่านเตารีด จากนั้นค่อยนำไปติดบริเวณด้านหลังของปลาสิงโตแล้วจึงทำการตกแต่งบริเวณปลายของหลอดอีกที เส้นข้างลำตัวจะใช้การตัดหรือฉีกแผ่นพลาสติกให้เป็นเส้นยาวแล้วค่อยใช้กาวร้อนเพื่อให้ติดแน่นขึ้น

13. ตัวของปลาสิงโต และครีบปลาสิงโตที่สร้างขึ้นจากขยะพลาสติกขึ้นมา ในขั้นตอนนี้จะนำไปถ่ายรูปเพื่อเป็นตัวแบบของงานโดยการหากระดาษสีดำหรือเสื้อสีดำเพื่อให้แยกกับตัวปลาสิงโตที่มีสีได้ง่าย กล้องที่ใช้ถ่ายควรใช้กล้องที่มีความละเอียดดี

14. จากนั้นนำไฟล์งานที่ถ่ายรูปตัวปลาสิงโต และครีบมารีทัชในโปรแกรม Photoshop

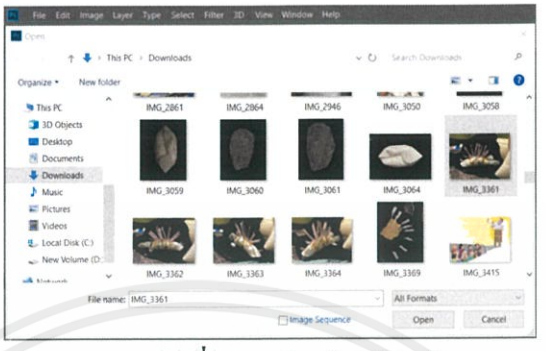
14.1 ทำการสร้างกระดาษสามารถปรับขนาดของกระดาษและความละเอียดได้โดยการกดเข้าไปที่แถบเมนูด้านบนแล้วเลือก File > New จะขึ้นหน้าต่างให้ตั้งค่ากระดาษสามารถตั้งค่าได้ในหน้าต่างด้านขวามือโดยมีรายละเอียดดังนี้ PRESET DETAILS : Untitled-1 > width 1000 เลือกรูปแบบขนาดเป็น Pixels > Height :731 > Resolution : 72 > Color mode : RGB color : 8 bit > Background contents : custom เลือกสีดำ กดปุ่ม Create



ภาพที่ 3.21 หน้าต่างตัวเลือกกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14.2 ในหน้าจอของโปรแกรมจะขึ้นหน้ากระดาษแนวนอนขึ้นมา จากนั้นให้ทำการนำรูปจากในไฟล์ที่ถ่ายตัวปลาสิงโตเข้ามาโดยการกดเข้าไปที่ File > Open > เลือกตำแหน่งของไฟล์รูปภาพ > เลือกภาพ และกด Open ภาพจะขึ้นมาในแถบด้านบนจะเป็นชื่อของไฟล์ที่ถูกถ่ายขึ้น



ภาพที่ 3.22 เลือกไฟล์นำเข้า

14.3 ขั้นตอนที่สามใช้เครื่องมือ Quick selection tool แล้วลากไปให้ทั่วทั้งตัวของปลาสิงโต ในหน้าจอจะแสดงรอยประระหว่างตัวของปลาสิงโตกับพื้นหลังสีดำนั่นคือโปรแกรมทำการแยกเลเยอร์ของงานเรียบร้อย



ภาพที่ 3.23 เครื่องมือ Quick selection tool

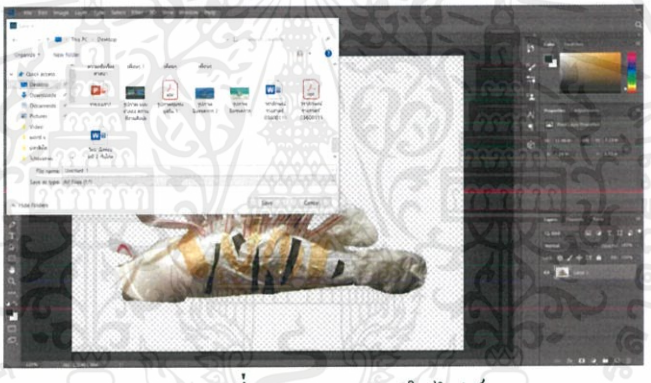
14.4 ทำการลากเลเยอร์ที่เป็นตัวปลาสิงโตมาใส่ในแถบของหน้ากระดาษที่สร้างขึ้นโดยการคลิกเม้าส์ค้างไปที่ตัวของปลาสิงโตกดปุ่ม Alt + Ctrl จากนั้นทำการปลดล็อคพื้นหลังสีดำออก และลบทิ้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.24 ลบพื้นหลัง

14.5 จะเป็นการบันทึกไฟล์เริ่มจากไปที่แถบเมนู file > export > quick export as png จากนั้นโปรแกรมจะขึ้นหน้าต่างให้บันทึกงานสามารถบันทึกไว้ที่ไหนก็ได้ เมื่อเลือกเสร็จให้กด save

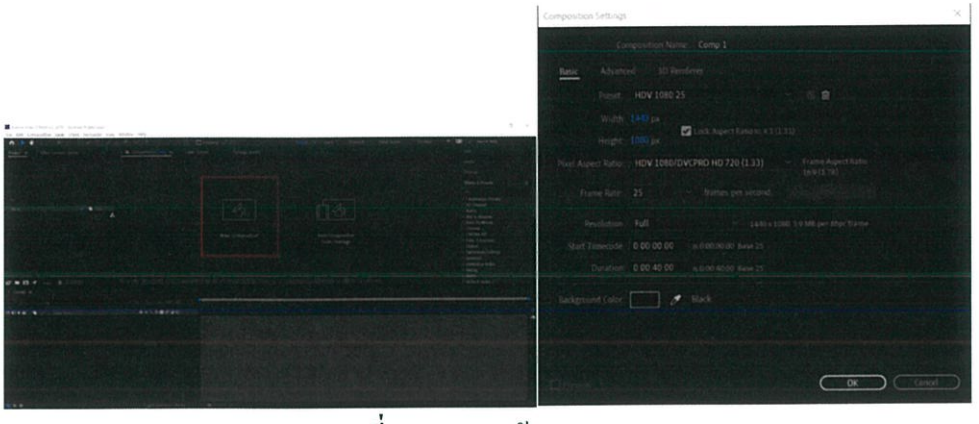


ภาพที่ 3.25 การบันทึกไฟล์

15. การสร้างให้ตัวปลาสิงโตสามารถขยับได้เหมือนมีชีวิตอยู่จริงเป็นอนิเมชั่น

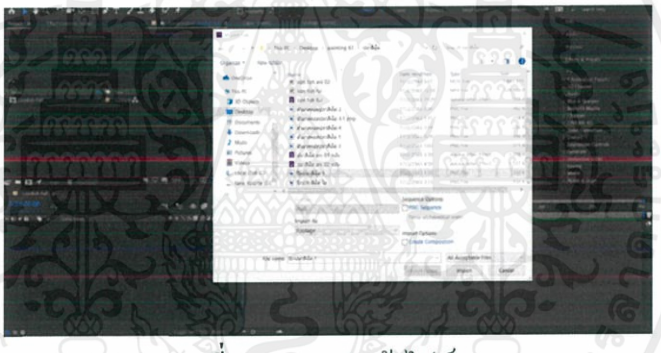
15.1 คือเปิดโปรแกรม After Effect ขึ้นมา จากนั้นทำการกด ปุ่ม New Composition จากนั้นโปรแกรมจะขึ้นหน้าต่าง Composition settings ในขั้นตอนนี้สามารถตั้งชื่อของงาน ขนาดรายละเอียด จำนวนเฟรมเรท (Frame rate) เวลาที่กำหนด และสีพื้นหลังของส่วนประกอบ (Composition) ได้ ผู้ศึกษาได้ตั้งค่า ส่วนประกอบ (Composition) ไว้ดังนี้ Composition Name : Lionfish ani1 > Preset : HDV 1080 25 > Frame rate : 25 > Resolution : Full > Start timecode : 0:00:00:00 > Duration : 0:00:40:00 > Background Color : Black จากนั้นทำการกดปุ่ม ok

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



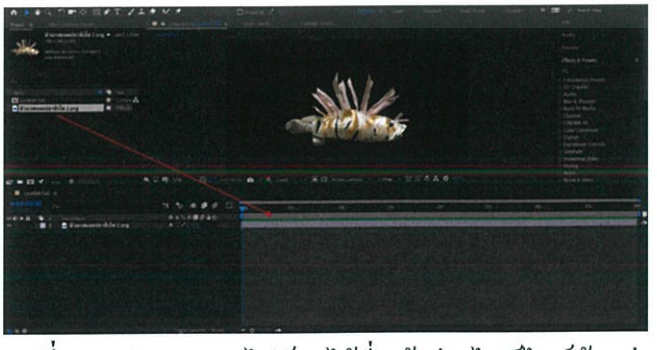
ภาพที่ 3.26 การสร้าง Composition

15.2 คือการนำไฟล์ที่ทำการรีทัชจากโปรแกรม Photoshop แล้วเข้ามาโดยการกดไปที่แถบเมนูเลือก File > Import > File > ทำการเลือกไฟล์ปลาสิงโตสกุล .png เมื่อเลือกไฟล์เสร็จให้กด Import



ภาพที่ 3.27 การนำเข้าไฟล์ 2

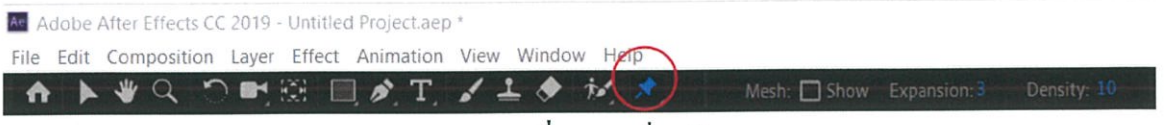
15.3 ทำการลากไฟล์ตัวปลาสิงโตมาสคอต 2.png ไว้ที่หน้าต่างไทม์ไลน์ด้านล่าง สามารถปรับขนาดให้เหมาะสมกับจอภาพได้



ภาพที่ 3.28 ทำการลากไฟล์มาไว้ที่หน้าต่างไทม์ไลน์ด้านล่าง

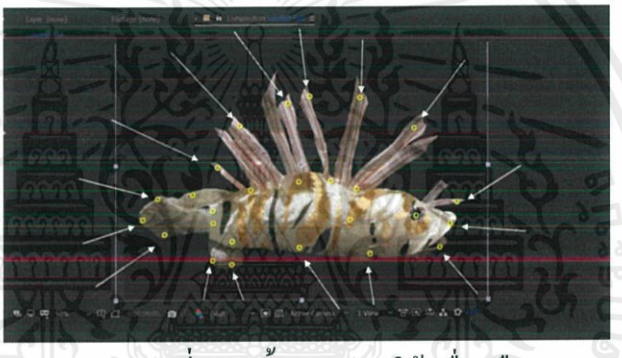
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

15.4 คือการทำให้ตัวปลาสิงโตขยับโดยการใช้เครื่องมือ Puppet position pin tool (Ctrl+P) มีสัญลักษณ์เป็นรูป หมุดปัก เมื่อกดใช้แล้วสัญลักษณ์ที่เป็นลูกศรตรงเม้าส์จะเปลี่ยนเป็นรูปหมุดปักแทน



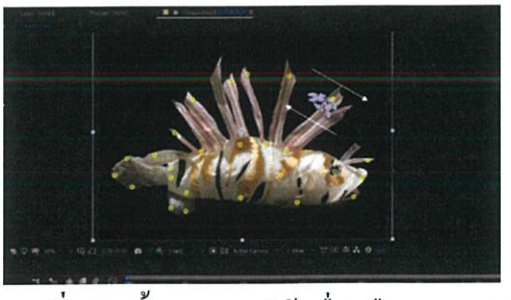
ภาพที่ 3.29 เครื่องมือ Puppet

15.5 ทำการปักด้วยหมุดไปให้ครบทั้งตัวของปลาสิงโตไม่ควรใกล้กันมากควรเว้นระยะเนื่องจากตอนขยับจะส่งผลได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ



ภาพที่ 3.30 ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ Puppet

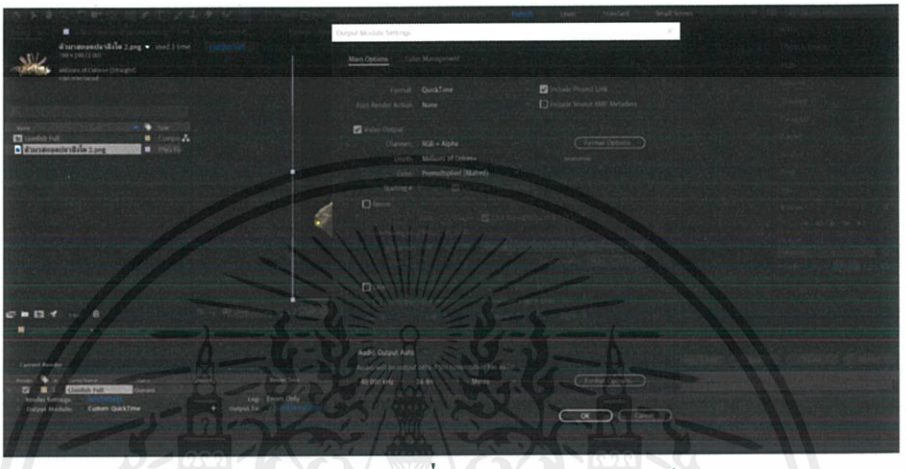
15.6 ให้กด Ctrl ค้างเอาไว้แล้วใช้เมาส์ลากจากซ้ายไปขวาหรือขึ้นลงก็ได้ตามสภาพของปลาสิงโต เช่น ครีบส่วนหลังจะขยับจากขวาไปซ้ายตามการเคลื่อนไหว ส่วนครีบจะใช้การขยับจากด้านล่างขึ้นด้านบน ทำค้างแบบนี้จนเข็มเวลาเลื่อนไปจนสุดไทม์ไลน์ประมาณ 40 วินาทีตามที่ตั้งไว้ใน ส่วนประกอบ (Composition) จากนั้นให้ทำแบบนี้กับทุกส่วนที่ถูกปักด้วยหมุดเอาไว้ จากนั้นทำการกดเคาะ Spacebar หนึ่งครั้งเพื่อดูตัวอย่างของการขยับตัวปลาสิงโต



ภาพที่ 3.31 ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ Puppet 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

15.7 คือการเรนเดอร์ไฟล์ โดยการกดเข้าไปที่ File > Export > Add to Render Queue โปรแกรมจะขึ้นหน้าต่างในแถบเดียวกับหน้าต่างไทม์ไลน์ กดเข้าไปที่ Lossless เลือก Format : QuickTime > Channels : RGB + Alpha กด ok เมื่อกด ok ให้ทำการกดปุ่ม Render ในแถบหน้าต่างไทม์ไลน์ขวามือสุด รอเรนเดอร์ 30 นาทีเมื่อเสร็จจะได้ไฟล์วีดีโอปลาสิงโตที่ขยับได้ออกมาเป็นไฟล์ .mov



ภาพที่ 3.32 ทำการเรนเดอร์

3.2.5 ขั้นตอนการสร้างสิ่งมีชีวิตจากขยะ ชุดที่ 2

1. คลี่ถุงออกมาให้เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพที่ 3.33 ถุงพลาสติกสีใส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ทำการตัดหัว และท้ายของถุง



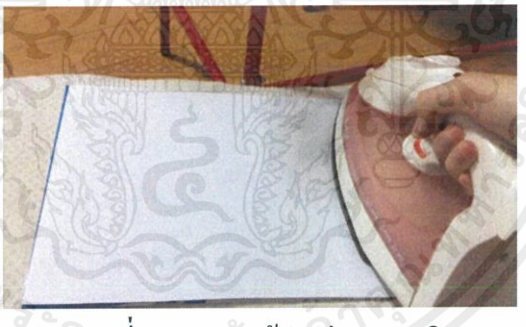
ภาพที่ 3.34 การตัดถุงพลาสติกสีใส

3. พับครึ่งของถุง

4. พลาสติกใสมีความบางจำเป็นต้องพับครึ่งหลายรอบ

5. หาพื้นที่กว้างเพื่อความสะดวกต่อการทำงานจำเป็นต้องเป็นพื้นเรียบ

6. รองพื้นด้วยกระดาษ a4 จากนั้นวางถุงที่ถูกตัดลงไปบนกระดาษ แล้วทำการปิดทับด้วยกระดาษ a4 อีกรอบหนึ่ง



ภาพที่ 3.35 การสร้างแผ่นพลาสติก 2

7. ตั้งเตารีดไปที่ความร้อน100 รีดช้า ๆ จากซ้ายไปขวาเพื่อให้พลาสติกละลายติดกัน

8. เมื่อพลาสติกละลายติดกันแล้วกระดาษจะร้อนมากควรพักให้เย็นลงสัก 2-3 นาที แล้วค่อยแกะออกเพื่อไม่ให้เกิดการละลายติดกระดาษ

9. เมื่อแกะออกแล้วจะได้แผ่นของพลาสติกที่มีความหนามากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.36 แผ่นพลาสติกที่ทำการรีดแล้ว

10. ตัดแผ่นพลาสติกให้เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า

11. เริ่มกระบวนการสร้างปลาโดยการวาดภาพร่างของสัตว์ทะเลขึ้นมาก่อนสัตว์ที่ถูกสร้างขึ้นมีทั้งหมด 6 ชนิด ได้แก่ปลาดาว ปลาเหลือง ปลาเทวดาทะเล ปลาพญานาค(ออร์ฟิช) ปลาสีแดง ปลากระเบน และปู

12. การสร้างปลาดาว



ภาพที่ 3.37 ปลาดาว

12.1 ต้องตัดถุงออกมาให้เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแบบยาวทั้งหมด 3 เส้น

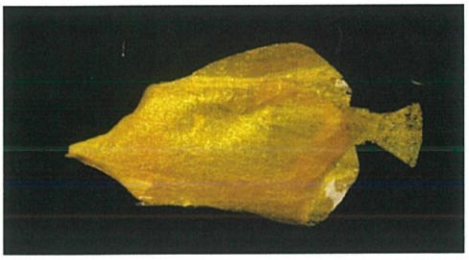
12.2 นำเส้นที่หนึ่งกับสองมาวางไขว้กันเป็นรูปบวกแล้วจึงมัดเข้าหากันบริเวณตรงกลางจากนั้นทำการเพิ่มอีกหนึ่งเส้นเข้าไปด้วยการมัดเหมือนเดิม จะเห็นได้ว่าตอนนี้โครงของปลาดาวมีทั้งหมดหกแฉก

12.3 ทำการม้วนบริเวณปลายของแฉกม้วนไปให้ถึงแกนกลางที่สุด ใช้กาวร้อนหยอดเพื่อให้อยู่ทรงใน

12.4 ใช้ถุงรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้านำมาม้วนไปเรื่อย ๆ หยอดด้วยกาวร้อน ทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนเห็นเริ่มเห็นรูปร่างของปลาดาวเป็นอันเสร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

13. การสร้างปลาสีเหลือง



ภาพที่ 3.38 ปลาสีเหลือง

13.1 เตรียมเชือกฟางที่มีความยาว1 เมตร 2 เส้น

13.2 นำมาพับทบไปเรื่อยจนสุด

13.3 รีดด้วยเตารีดอุณหภูมิ 100 องศา

13.4 คือการนำเชือกฟางสีเหลืองที่ถูกรีดแล้วสองแผ่นมาประกบกันแต่เว้นให้เหลือช่องว่างตรงกลางเพื่อใส่โครงด้านในจากนั้นใช้กาวร้อนเพื่อให้ทั้งสองด้านยึดติดกัน ขั้นตอนสุดท้ายตัดรูปทรงให้เป็นรูปปลาชนิดนี้

14. การสร้างปลาเทวดาทะเล



ภาพที่ 3.39 ปลาเทวดาทะเล

14.1 นำถุงพลาสติกสีดำ และสีขาวไปรีดโดยการวางพื้นเป็นถุงพลาสติกสีดำชั้นแรกจากนั้นตัดถุงพลาสติกสีขาวให้เป็นเส้นนำไปแปะให้ห่างกันเป็นชั้นที่สอง

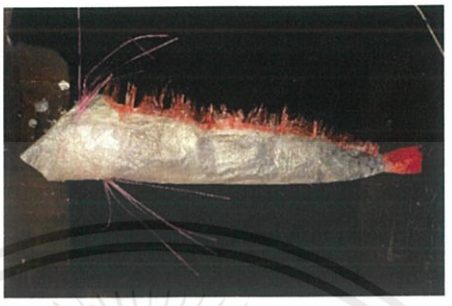
14.2 การสร้างโครงสร้างตัวปลาเทวดาโดยการใช้ขวดขนาด 1 ลิตรมาตัดใช้มือกดทับให้แบนจากนั้นทำการตัดด้วยกรรไกรให้เป็นรูปทรงของตัวปลาเทวดา

14.3 นำถุงพลาสติกสีดำ-ขาว มาครอบใส่โครงพลาสติกที่ถูกตัดไว้แล้วจากนั้นเก็บขอบมุมต่าง ๆ โดยการพับเข้าหากันทำการหยอดด้วยกาวร้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14.4 การทำครีบส่วนต่าง ๆ ครีบหลังจะใช้ถุงพลาสติกสีขาวทำการฉีกให้ขาดด้วยมือให้มีลักษณะยาวปลายแหลม ส่วนครีบหางให้ใช้เชือกฟางสีที่เหลืองที่ถูกรีดไว้แล้วมาตัดเป็นรูปทรงของหางปลาเทวดาทะเลทำการติดด้วยกาวร้อนเป็นอันเสร็จ

15. การสร้างปลาพญานาค



ภาพที่ 3.40 ปลาพญานาค (ออร์ฟิช)

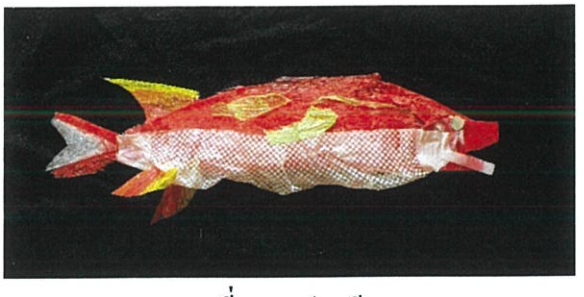
15.1 ผู้ศึกษาใช้แผ่นพลาสติกใสที่ถูกรีดด้วยเตารีดมาแล้วมาตัดเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดความยาว 30 เซนติเมตร

15.2 นำขอบด้านซ้าย และด้านขวามาทำการประกบกัน ทำการหยอดกาวร้อนเพื่อให้ติดกันจะได้เป็นลำตัวของปลาพญานาคจากนั้นทำการตัดแต่งโดยการใช้กรรไกร

15.3 คือการสร้างส่วนหัวของปลาพญานาคอันดับแรกใช้แผ่นพลาสติกใสที่รีดไว้แล้วมาตัดให้เป็นทรงสี่เหลี่ยมจตุรัสนำมาครอบจากนั้นทำการพับให้เป็นทรงกรวยหยอดด้วยกาวร้อน และทำการตัดแต่ง

15.4 จะเป็นการสร้างครีบในส่วนต่าง ๆ ของตัวปลาพญานาคในส่วนของครีบหลังกับครีบหางจะใช้เชือกฟางธรรมดานำมาตัดแล้วฉีกให้ขาดมาติดด้วยกาวร้อน ส่วนหงอนทั้งบนหัว และใต้เหงือกจะใช้เป็นหลอดยาวที่ตัดให้เป็นเส้นแล้วรีดด้วยเตารีดมาติดใช้กาวร้อนหยอด

16. การสร้างปลาสีแดง



ภาพที่ 3.41 ปลาสีแดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

16.1 นำเชือกฟางสีแดงกับสีเหลืองทำการพับทบ 4 รอบจากนั้นรีดด้วยเตารีด

16.2 ตัดเป็นรูปทรงของปลาสีแดง

16.3 ส่วนของครีบปลา และส่วนต่าง ๆ ครีบด้านหลังจะเป็นการใช้เชือกฟางที่ตัดเป็นทรงของครีปปลามาติดด้วยกาวร้อน ส่วนด้านท้องปลาจะใช้พลาสติกที่มีพื้นผิวเป็นจุดมาติดช่วงลำตัวใช้ถุงสีเขียวฉีกให้ขาดเป็นแนวยาวช่วงดวงตาติดด้วยกระป๋องที่ตัดเป็นทรงกลม จากนั้นติดด้วยกาวร้อน

17. การสร้างปลากระเบน



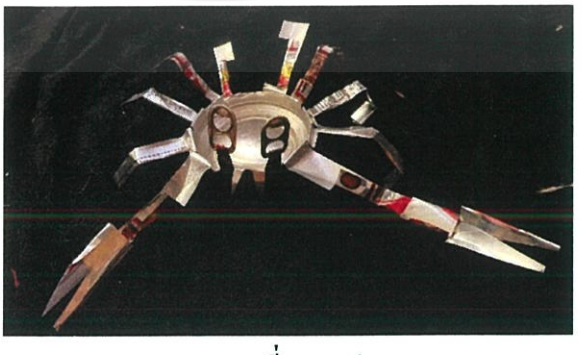
ภาพที่ 3.42 ปลากระเบน

17.1 นำถุงพลาสติกใสมาตัดให้เป็นรูปทรงของปลากระเบน

17.2 ใช้ถุงซ้อนทับไปอีกหนึ่งชั้นทำการตัดเหมือนกัน ต่อไปทำการรีดด้วยเตารีดบริเวณขอบทั้ง4ด้านยกเว้นด้านหูหิ้วของถุง

17.3 ฉีกถุงให้เป็นเส้นยาวตัดเพื่อความเรียบร้อยแล้วหยอดด้วยกาวร้อน

18. การสร้างปู



ภาพที่ 3.43 ปู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

18.1 เตรียมกระป๋องน้ำอัดลมจากนั้นนำกรรไกรมาตัดด้านบนของกระป๋องพยายามตัดให้ชิดขอบมากที่สุด

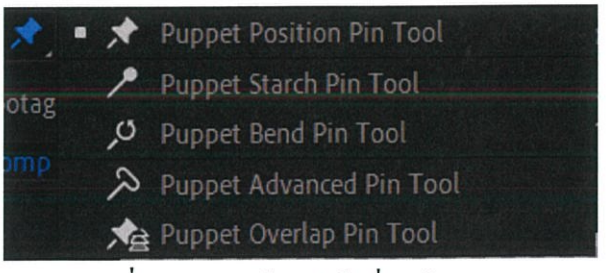
18.2 เริ่มจากด้านหน้า และหลังจากเว้นไว้ฝั่งละ 3 เซนติเมตร จากนั้นให้ทำการตัดด้านซ้าย และขวาด้านละ 5 แถวขนาดความกว้าง 1 เซนติเมตร

18.3 สร้างขา และก้ามปู ในส่วนของขาจะทำการพับลง 20 มิลลิเมตรจากนั้นใช้กรรไกรตัดครึ่งประมาณ 50 มิลลิเมตรทำการพับขึ้นให้ทบกับส่วนที่เหลือจากนั้นใช้มือดัด ให้ได้ทั้งหมดสามข้อของขา ในส่วนของก้ามปูจะทำการพับลงไปประมาณ 20 มิลลิเมตร เว้นระยะ 2 เซนติเมตรหลังจากนั้นให้ทำการตัดครึ่งประมาณ 50 มิลลิเมตร ทำการพับลงไปครึ่งหนึ่งใช้มือดัดให้งอ ส่วนก้ามหนีบจะใช้แผ่นกระป๋องที่ตัดเหลือไว้มาตัดให้เป็นรูปทรงก้ามหนีบปูจากนั้นทำการเสียบเข้าไปที่ก้ามปู

18.4 ให้ทำการตัดด้านหลังทิ้งเหลือไว้ประมาณ 50 มิลลิเมตรพับลง ส่วนด้านหน้าให้ทำการตัดแบ่งเป็น 3 ส่วน ส่วนซ้าย และขวาให้ตัดครึ่งหนึ่งพับลงครึ่งหนึ่งจากนั้นนำฝากระป๋องมาเสียบใส่ ส่วนตรงกลางให้ทำการตัดเป็นแฉกสองแฉกด้วยกรรไกร

19. ขั้นตอนในการสร้างปลาของผลงานชุดที่ 2 จะมีความเหมือนกับผลงานชุดที่ 1 ดังนั้นผู้ศึกษาจะขออธิบายขั้นตอนหลังจากที่ผ่านกระบวนการรีทัชทางโปรแกรม Adobe photoshop แทนโดยในขั้นตอนหลังจากนี้จะเป็นเนื้อหาการสร้างภาพให้สามารถขยับได้ด้วยการใช้ เอฟเฟกต์ Segment กับเครื่องมือ Puppet tool ไฟล์สัตว์ทะเลแต่ละชนิดก็จะใช้เทคนิคไม่เหมือนกัน จำแนกดังนี้ ปลาสีเหลือง ปลาเทวดา ปลาพญานาค และปลาสีแดงจะใช้เอฟเฟกต์ เอฟเฟกต์ Segment ในส่วนของ ปู ปลาดาว และปลากระเบนจะใช้ เครื่องมือ Puppet tool

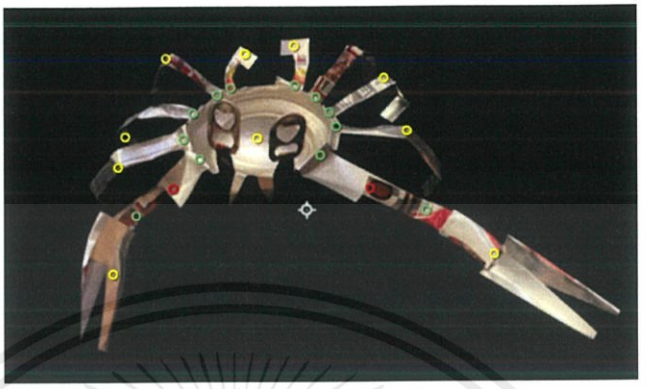
20. ทำการเปิดโปรแกรม Adobe After Effect จากนั้นตั้งค่า Composition ให้เรียบร้อย เมื่อตั้งค่าเสร็จให้นำเข้าไฟล์ที่ผ่านการรีทัชเข้ามา จากนั้นให้ทำการลากไฟล์ ปูกระป๋อง .png มาไว้ที่หน้าต่างไทม์ไลน์ และทำการเปิดใช้เครื่องมือ Puppet (Ctrl+P) ในหมวดย่อยจะมีให้เลือกหลายแบบ ซึ่งแต่ละตัวจะมีคุณสมบัติการใช้งานที่ไม่เหมือนกัน



ภาพที่ 3.44 เรียนรู้การใช้เครื่องมือ Puppet

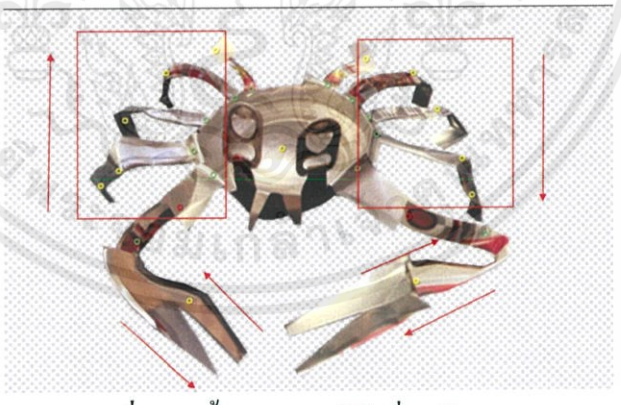
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

21. ใช้ Puppet Position Pin Tool (วงกลมสีเหลือง) จิ้มไปที่ตรงกลางของตัวปู และขาช่วงข้อต่อทั้งหมด จากนั้นให้เลือกใช้ Puppet Advanced Pin Tool (วงกลมสีเขียว) จิ้มไปที่ ขาทั้งหมด จากนั้นใช้ Puppet Starch Pin Tool (วงกลมสีแดง) จิ้มไปที่ก้ามของปู



ภาพที่ 3.45 ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ Puppet

22. ทำการขยับเฉพาะ Puppet Position Pin Tool (วงกลมสีเหลือง) โดยการกด Ctrl ค้างไว้จนครบตามเวลาที่กำหนดไว้ใน Composition เทคนิคการขยับให้ขยับสลับกันเมื่อขาฝั่งซ้ายกำลังยกขึ้นให้ขาฝั่งขวายกลง ในส่วนของกล้ามปูให้ทำการขยับเข้า และออกแทน จากนั้นให้การกดซ่อนเลเยอร์ไฟล์ปูกระป๋องเอาไว้ก่อน

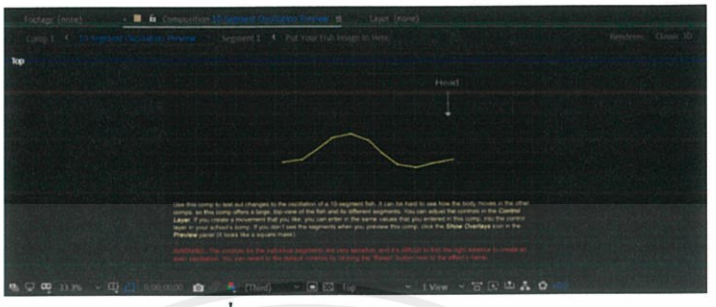


ภาพที่ 3.46 ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ Puppet 2

23. นำเข้าไฟล์ 10-Segment Oscillation Preview ไฟล์นี้เป็นไฟล์ผู้ศึกษาได้ทำการซื้อเข้ามาจากผู้ศึกษาที่ชื่อว่า Noel Powell (เขาได้สร้าง Effect ต่าง ๆ ไว้หลายอย่าง และมีความสร้างสรรค์มาก สามารถเข้าไปติดตามได้ทางช่อง Youtube หรือสนใจซื้อผลงานได้ที่ www.https://creationeffects.com/index.html) จากนั้นให้ทำการลากเข้ามาในหน้าต่างไทม์ไลน์กดดับเบิ้ล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คลิกเพื่อเปิดไฟล์ในหน้าต่างแสดงผลจะปรากฏเส้นสี่เหลืองที่มีลักษณะโค้งนั่นคือการเคลื่อนไหวของตัวปลาหลังจากทำเสร็จแล้วซึ่งแต่ละส่วน (Segment) จะมีการขยับที่ถูกตั้งค่าเอาไว้แล้วสามารถนำรูปภาพเข้าไปใส่ได้เลย

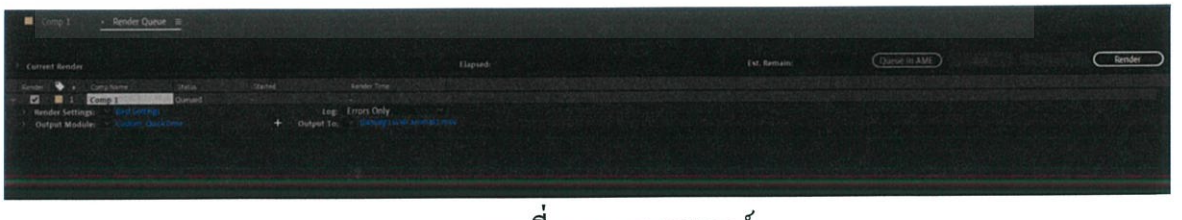


ภาพที่ 3.47 การใช้ Effect Segment

24. กลับมาดูในหน้าต่างไทม์ไลน์ให้กดเข้าไปที่ส่วน 1 (Segment 1) จากนั้นจะเห็นได้ว่าในหน้าต่างแสดงผลมีช่องสี่เหลี่ยม และมีเส้นประของปลาอยู่ให้ทำการลากไฟล์ ปลาพญานาคตัวใส เข้ามาจากนั้นทำการวาง และขยับให้ปลาพญานาคตรงกับเส้นประ

25. ให้ทำแบบนี้กับทุก ส่วน (Segment) ซึ่งมีทั้งหมด 10 ส่วน (Segment) จากนั้นจะให้ทำการลบพื้นหลังที่มีเส้นประ และตัวหนังสือออก เมื่อเสร็จจะได้ไฟล์ปลาพญานาคออกมา

26. ทำการเรนเดอร์ไฟล์โดยการกดเข้าไปที่ File > Export > Add to Render Queue โปรแกรมจะขึ้นหน้าต่างในแถบเดียวกับหน้าต่างไทม์ไลน์ กดเข้าไปที่ Lossless เลือก Format : QuickTime > Channels : RGB + Alpha กด ok เมื่อกด ok ให้ทำการกดปุ่ม Render ในแถบหน้าต่างไทม์ไลน์ขวามือสุด รอเรนเดอร์ 30 นาทีเมื่อเสร็จจะได้ไฟล์วีดีโอปลาพญานาคที่ขยับได้ออกมาเป็นไฟล์ .mov (ควรทำไฟล์ให้เสร็จทั้งหมดก่อนแล้วค่อยเรนเดอร์ทีเดียวเพื่อจะได้ไม่เสียเวลาในทีหลัง)



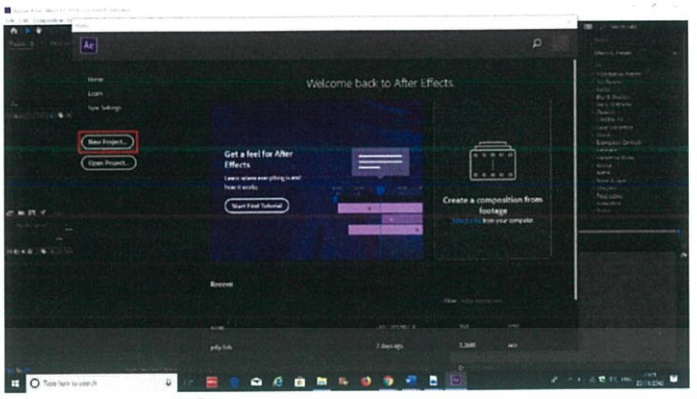
ภาพที่ 3.48 การเรนเดอร์

3.2.6 ขั้นตอนการตัดต่อผลงานชุดที่ 1

1. เตรียมเครื่องมือในการทำงานให้พร้อมเสียบเม้าส์ต่อคอมพิวเตอร์เพื่อเริ่มทำงาน

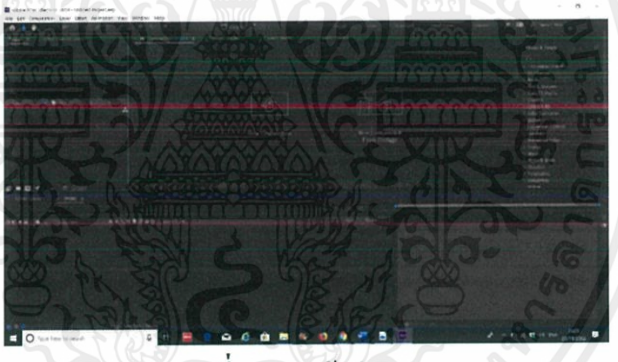
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เปิดโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 3.49 หน้าต่างเมื่อเริ่มเปิดโปรแกรม

3. เมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมา โปรแกรมจะขึ้นหน้าต่าง Home ให้กด แถบ New Project ด้านซ้ายมือ

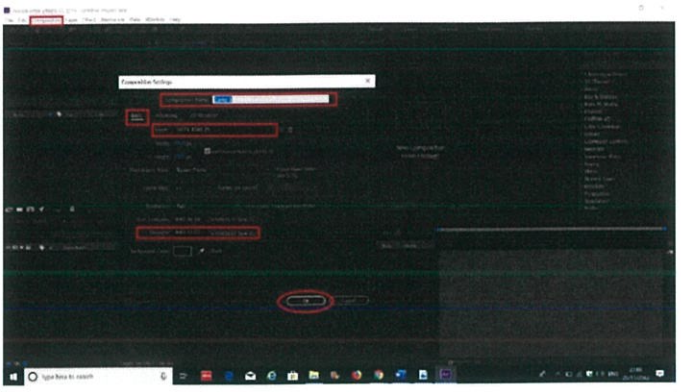


ภาพที่ 3.50 หน้าต่าง Home

4. จะขึ้นแถบหน้าจอต่าง ๆ ซึ่งแต่ละหน้าต่างมีการทำงานที่แตกต่างกัน ซึ่งจะแสดงผลการทำงานทั้งหมด

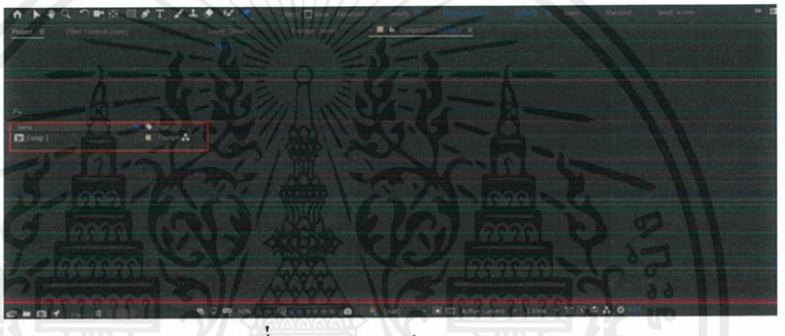
5. กดไปที่เมนู Composition > New Composition จะขึ้นหน้าต่างการตั้งค่า จากนั้นให้ตั้งชื่อ Composition Name : Lion Fish Full เลื่อนมาดูบรรทัดต่อไป Basic > ตั้ง Preset สามารถตั้งค่าความคมชัดได้ และตั้งได้ว่าจะย่อขยายขนาดไปทำอะไรต่อยอดได้บ้างส่วนใหญ่แล้วผู้ศึกษาจะใช้ HDTV 1080 25 ต่อมาเลื่อนลงมาดูที่ Duration ตั้งเวลาตามที่ต้องการ ผู้ศึกษาตั้งเวลาประมาณ 2 นาที โดยการตั้ง 0:02:12:03 จากนั้นให้กด ok

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



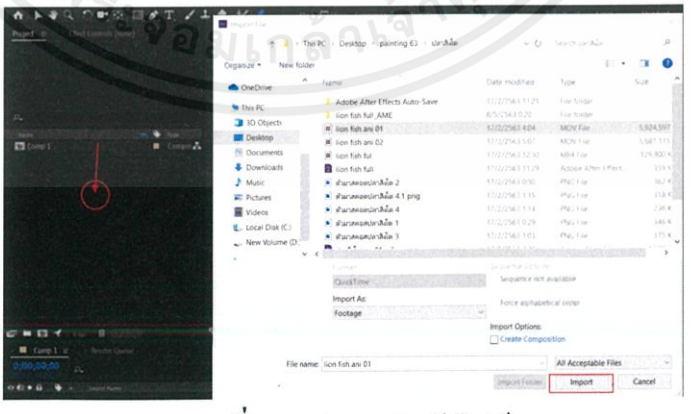
ภาพที่ 3.51 การตั้งค่า Composition

6. จะเห็นว่า Composition ได้ถูกสร้างขึ้นมาใหม่ในแถบหน้าต่าง Project ด้านซ้ายมือ



ภาพที่ 3.52 ตำแหน่ง Composition

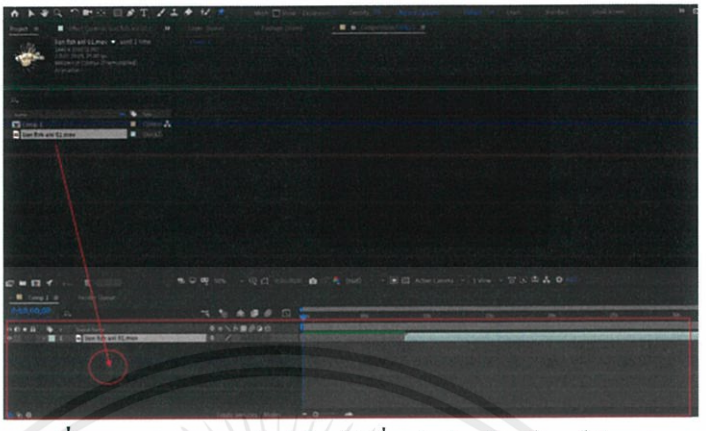
7. ทำการดับเบิ้ลคลิกพื้นที่ว่างเปล่าภายในหน้าต่าง Project จะขึ้นหน้าต่าง Import file ให้เลือกไฟล์วีดีโอปลาสิงโตอนิเมชั่นสกุลไฟล์ .mov เข้ามา จากนั้นให้กดปุ่ม Import



ภาพที่ 3.53 ทำการนำเข้าไฟล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

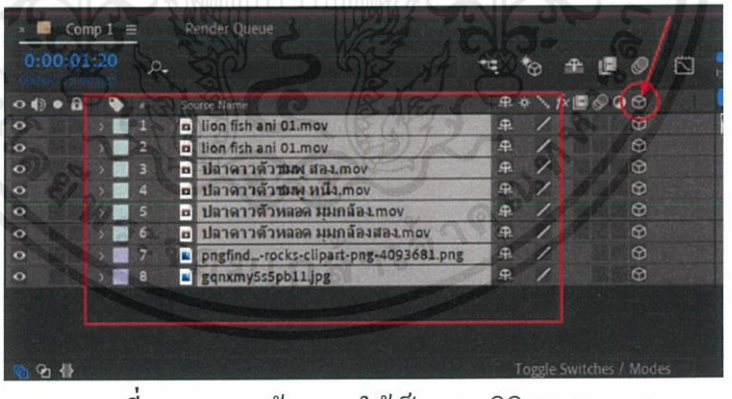
8. ลากไฟล์จากหน้าต่าง Project โดยการกดที่ไฟล์ค้างไว้แล้วใช้เมาส์ลากนำมาวางไว้ที่แถบด้านล่างสุดคือแถบสำคัญในการทำงานต่าง ๆ หรือเรียกว่าหน้าต่าง Composition



ภาพที่ 3.54 ทำการลากไฟล์มาไว้ที่หน้าต่างไทม์ไลน์ด้านล่าง 2

9. เมื่อทำการลากไฟล์ปลาสิงโตมาแล้วให้ทำการนำเข้า (Import) ไฟล์พื้นทะเล, โขดหิน , ปลาดาวเข้ามาจากนั้นลากไฟล์มาไว้ที่หน้าต่าง Composition

10. ทำการกดลากเม้าค้างเพื่อเลือกไฟล์ทั้งหมดจากนั้นกดคลิกไปที่ไอคอนรูปกล่อง ซึ่งเป็นเครื่องมือที่จะทำให้ภาพมีความเป็นสามมิติ (3D Layer)

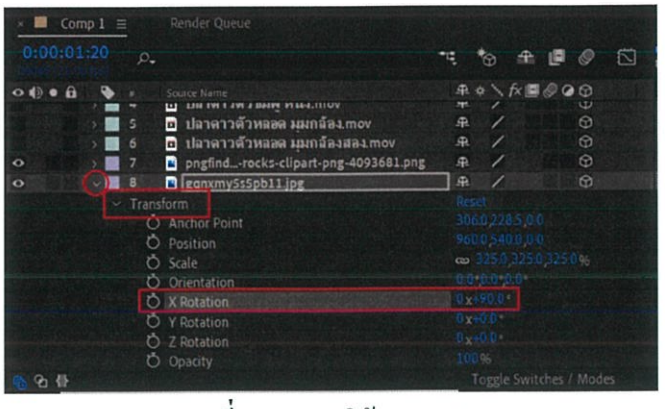


ภาพที่ 3.55 การสร้างภาพให้เป็นสามมิติ (3D Layer)

11. กดซ่อนเลเยอร์ (Layer) ด้วยการกดคลิกไปที่ไอคอนดวงตาเฉพาะไฟล์ที่เป็นสัตว์ต่าง ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานเป็นลำดับ

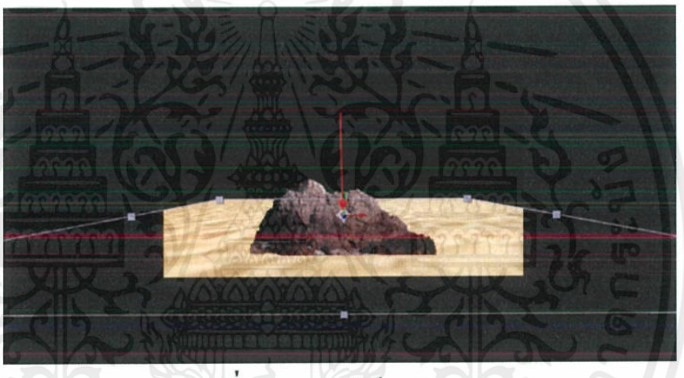
12. เริ่มทำพื้นทรายก่อนเป็นอันดับแรกโดยการกดไปที่ไฟล์พื้นทรายคลิกที่ลูกศรที่หันไปขวาให้ชี้ลง > กดคลิก Transform > ในแถบ Transform จะแสดงการตั้งค่าต่าง ๆ ให้ปรับตั้งโดยการกดคลิกคำสั่งแกน X Rotation 0 x +90.0 จากนั้นปรับตั้งค่า Scale ไปที่ 325.0%

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



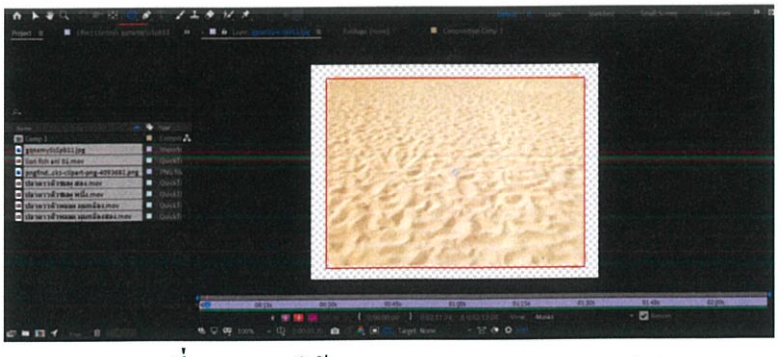
ภาพที่ 3.56 การใช้ Transform

13. ในหน้าจอแสดงผลจะเห็นเป็นรูปภาพที่มีลูกศรแกน x, y, z อยู่นำเมาส์ไปคลิกที่แกน y และลากลงมาให้พอดีในระดับสายตาของมนุษย์



ภาพที่ 3.57 การใช้แกน x, y, z

14. กดดับเบิ้ลคลิกไปที่รูปทรายจากนั้นไปที่แถบเมนูบาร์ (Menu Bar) ให้กดคลิกเครื่องมือที่ชื่อว่า Rounded Rectangle Tool (Q) ทำการลากไปที่รูปภาพในจอแสดงผลให้เหลือพื้นที่สีขาวด้านหลังเอาไว้จำนวนหนึ่ง



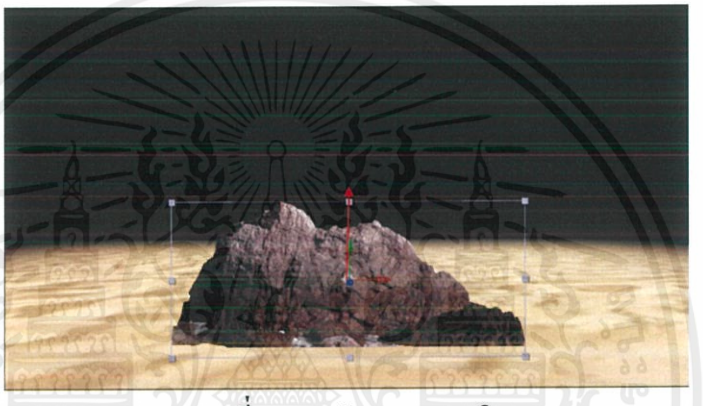
ภาพที่ 3.58 การใช้ Rounded Rectangle Tool (Q)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

15. กดไปที่ไฟล์รูปภาพจะเห็นได้ว่าเครื่องมือที่ใช้ไปเมื่อสักครู่ได้เข้ามาอยู่ในไฟล์ภาพเรียบร้อยแล้วจะเป็น Layer ที่ชื่อ Mask 1 จากนั้นให้ทำการกดปรับตั้งค่า Mask Feather 144.0,144.0 pixels

16. กดย้อนกลับไปที่แถบด้านบนจอแสดงผล Comp1 เพื่อให้กลับมายังหน้าจอหลักที่ทำงาน

17. ผลักระยะของก้อนหินไปไว้ด้านหลัง โดยการกดไปที่ไฟล์ก้อนหินหลังจากนั้นให้เลื่อนลูกศรแกน z ไปด้านหน้าแต่ไม่ควรไกลเกินไปเนื่องจากอาจจะทำให้หลุดขอบได้



ภาพที่ 3.59 ขยับระยะของหิน

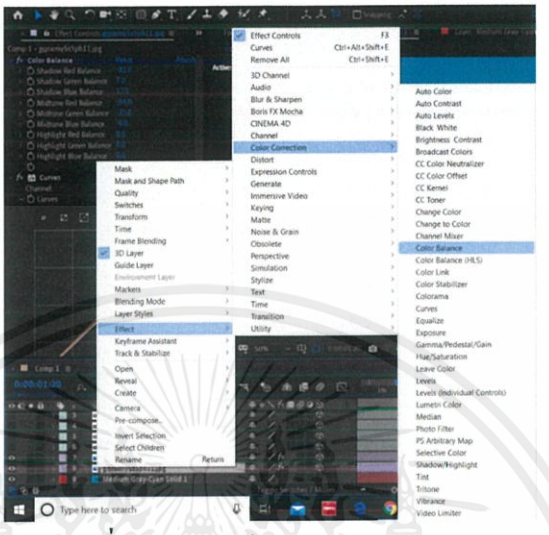
18. กดคลิกขวาที่ช่องว่างในแถบ Composition จากนั้นกด New > Solid... กดคลิกหลังจากนั้น ทำการเลือกสีให้เหมาะสมกับท้องทะเลเมื่อเลือกเสร็จให้กดปุ่ม OK



ภาพที่ 3.60 ปรับแต่งสีด้วย Solid

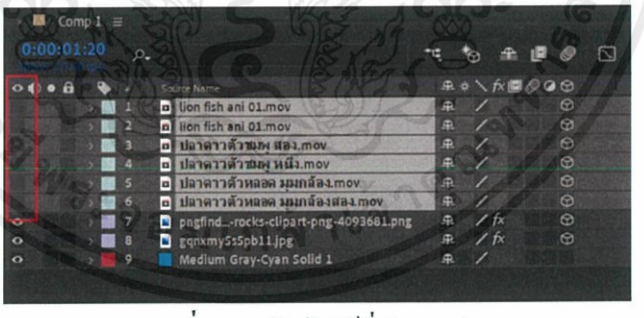
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

19. ทำการตกแต่งสีของหิน และพื้นทรายด้วยการใช้เอฟเฟกต์ (Effect) ลำดับแรกกดเลือกไฟล์ของหิน และทรายจากนั้นกดคลิกขวา กดเข้าไปที่ Effect > Color Correction > Color Balance เมื่อกดเสร็จให้ทำการปรับเปลี่ยนสีให้เหมาะสมกับสภาพท้องทะเล



ภาพที่ 3.61 การใช้ Effect Color Balance

20. กดเปิดเลเยอร์ไฟล์ปลาที่ได้ทำการซ่อนเอาไว้ โดยการคลิกไปที่ช่องสี่เหลี่ยมใต้ไอคอนดวงตาหนึ่งครั้ง



ภาพที่ 3.62 เปิดไฟล์ที่ทำการซ่อน

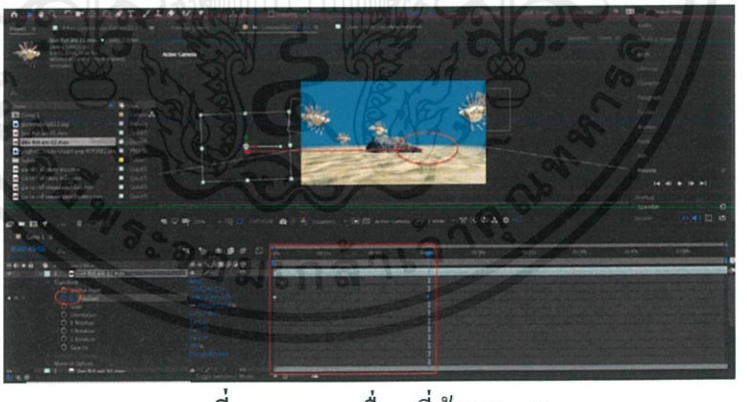
21. เมื่อเลเยอร์ไฟล์ปลาสิงโต และปลาดาวถูกเปิดแล้วให้ทำการจัดวางตำแหน่ง (Position) ของตัวปลาให้เรียบร้อย โดยการใช้ลูกศรแกน x, y, z ทำการผลักระยะให้มีความเป็นตัวเด่นตัวรองจากนั้นให้ปรับแต่งองศา เพื่อให้เกิดความเนียนดูมีมิติไม่แข็งจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.63 การใช้เครื่องมือ Position

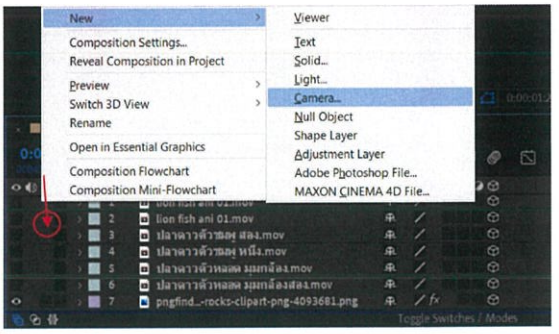
22. ทำให้ปลาสิงโตเคลื่อนที่ไปด้านหน้าโดยการกดเข้าไปที่ Transform > Position เป็นเครื่องมือที่ทำให้ วัตถุต่าง ๆ สามารถเคลื่อนที่ไปในทิศทางที่กำหนดได้ โดยจะแสดงสถานะเป็นค่าของพิกัด จากนั้นให้กดเลือกไฟล์ปลา lion fish ani 01.mov ลำดับที่ 1 ที่อยู่ด้านหน้าสุดกดคลิกไปที่ไอคอนรูปนาฬิกาเพื่อให้วัตถุสามารถเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้ จุดเริ่มต้นให้สังเกตุจากหน้าต่างไทม์ไลน์จะมีไอคอนสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดเมื่อได้จุดเริ่มต้นแล้วให้เลื่อนเข็มไทม์ไลน์ไปที่ 00:45s จากนั้นทำการขยับตัวของปลาสิงโตไปด้านซ้ายโดยการเลื่อนลูกศรแกน x ไปจนสุดขอบหน้าต่างแสดงผล ให้ทำแบบนี้กับไฟล์ปลาตัวทุกตัว ซึ่งแต่ละตัวจะมีการขยับช้าหรือเร็วที่ไม่เหมือนกัน และอาจจะมีการเคลื่อนที่จากนอกจอเข้ามาเพื่อให้มีภาพดูสมจริงมากขึ้น



ภาพที่ 3.64 การเคลื่อนที่ด้วย Position

23. เมื่อจัดวางตำแหน่งการเคลื่อนที่ของปลาสิงโตเรียบร้อยแล้วให้กดคลิกขวาที่หน้าต่าง Composition > New > Camera หน้าต่าง Camera Settings ไม่ต้องปรับตั้งอะไรจากนั้นกด ok เครื่องมือ Camera จะทำหน้าที่คล้ายกับกล้องจริงสามารถปรับค่ารูรับแสง การซูม (Zoom) และเคลื่อนที่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



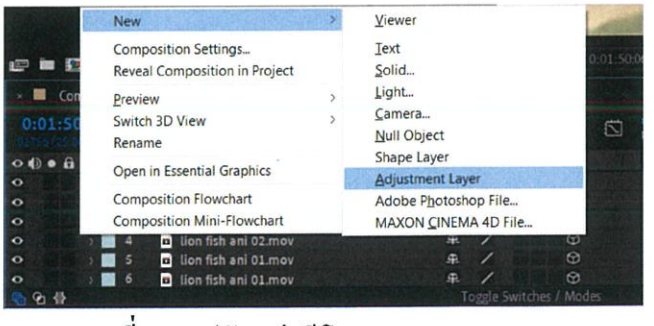
ภาพที่ 3.65 การใช้เครื่องมือ กล้อง (Camera)

24. กดไอคอนรูปนาฬิกา เมื่อหน้าต่างไทม์ไลน์ขึ้นไอคอนสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดแล้วให้เลื่อนเข็มไทม์ไลน์ไปที่ เวลา 1:50:00s และให้ทำการเปลี่ยนค่า Position ของ Camera จากเดิม 960.0, 540.0, -1866.7 เปลี่ยนเป็น 960.0, 540.0, 444.3 แทน จะเห็นได้ว่าภายในจอแสดงผลมีการเปลี่ยนแปลงระยะเรียบร้อยแล้ว



ภาพที่ 3.66 การเปลี่ยนค่าของ Position

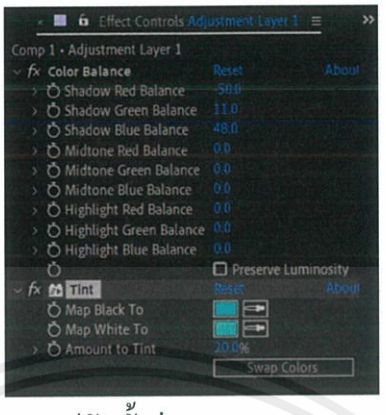
25. ทำการปรับแต่งสีให้เข้ากับใต้น้ำทะเลมากขึ้น โดยการกดคลิกขวาช่องว่างในหน้าต่าง Composition กด New > Adjustment Layer (เป็นเลเยอร์สำหรับตกแต่งภาพเช่นสี ความสว่าง ความชัด)



ภาพที่ 3.67 ปรับแต่งสีโดย Adjustment Layer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

26. ใส่เอฟเฟกต์ (Effects) Color Balance ปรับตั้งค่าให้ออกโทนสีเขียว และใส่ เอฟเฟกต์ (Effects) Tint ทำการปรับสีให้เป็นสีเขียวมิ้นต์ออกสว่างในช่องสี่เหลี่ยม



ภาพที่ 3.68 ปรับตั้งค่า Color Balance และ Tint

27. จะเห็นได้ว่าในหน้าต่างแสดงผลตอนนี้ใต้ท้องทะเลจะมีความกลมกลืนมากขึ้น จากนั้นให้กดปุ่ม Space Bar หนึ่งครั้งเพื่อดูภาพตัวอย่าง (Preview) ก่อนทำการเรนเดอร์ (Render)

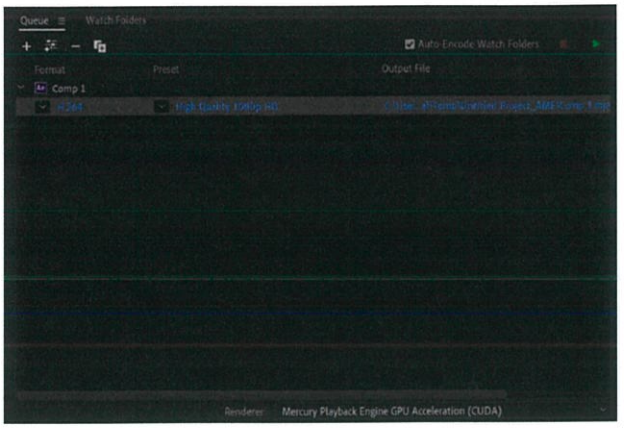


ภาพที่ 3.69 การดูภาพตัวอย่าง (Preview)

28. เมื่อดูภาพตัวอย่าง (Preview) เสร็จให้ตรวจทานการบกพร่องของการตั้งค่าต่าง ๆ บางครั้งอาจเกิดปัญหากับเลเยอร์บางส่วนได้ จำเป็นต้องเช็คให้ละเอียด

29. กดไปที่ File บนแถบเมนูบาร์ (Menu Bar) จากนั้นให้เลือก Export > Add to Adobe Media Encoder Queue โปรแกรม Adobe Media Encoder Queue จะเด้งขึ้นมาเมื่อโปรแกรมแสดงผลแล้วจะเห็นไฟล์ที่ถูกป้อนคำสั่งให้เรนเดอร์ (Render) มาจากโปรแกรม Adobe After Effects ตามลำดับจากซ้ายไปขวา ซ้ายมือสุดคือสกุลไฟล์ตามที่ต้องการ ตรงกลางคือการตั้งค่ารายละเอียดความคมชัดของไฟล์วีดีโอ และขนาดของวีดีโอ ขวามือสุดคือตำแหน่งของงานเมื่อเรนเดอร์เสร็จ (Render) สามารถปรับเปลี่ยนได้ เมื่อทำการตั้งค่าเสร็จให้กดที่สามเหลี่ยมสีเขียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.70 การเรนเดอร์ด้วยโปรแกรม Add to Adobe Media Encoder Queue

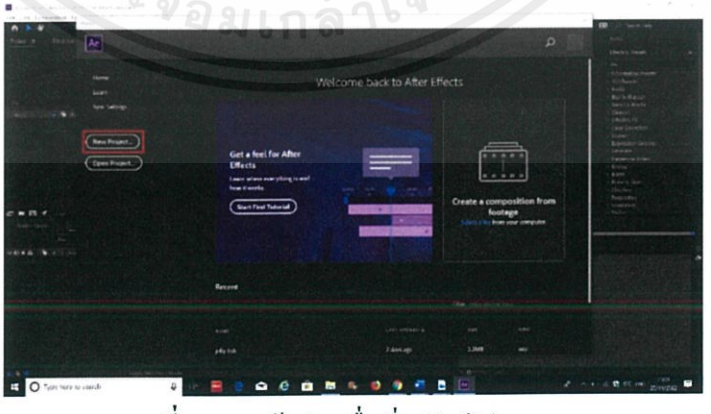
30. ให้ทำการรอเมื่อโปรแกรมทำการเรนเดอร์เสร็จแล้วก็จะเป็นอันเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 3.71 เรนเดอร์ผลงานชุดที่ 1

3.2.7 ขั้นตอนการตัดต่อผลงานชุดที่ 2

1. เตรียมเครื่องมือในการทำงานให้พร้อม เสียบเม้าส์ต่อคอมพิวเตอร์เพื่อเริ่มทำงาน

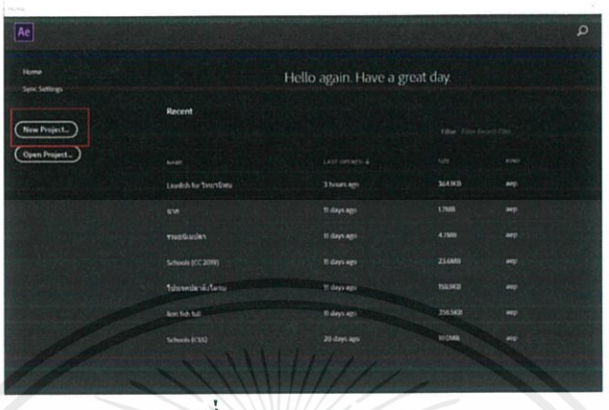


ภาพที่ 3.72 หน้าต่างเมื่อเริ่มเปิดโปรแกรม 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เปิดโปรแกรม Adobe After Effects

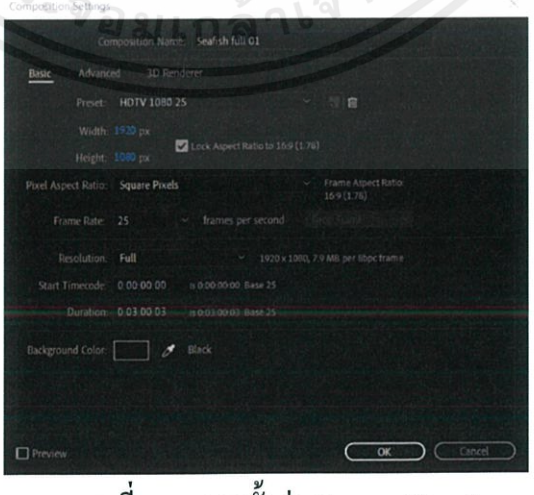
3. เมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมา โปรแกรมจะขึ้นหน้าต่าง Home ให้กด แถบ New Project ด้านซ้ายมือ



ภาพที่ 3.73 แถบ New Project

4. จะขึ้นแถบหน้าจอต่าง ๆ ซึ่งแต่ละหน้าต่างมีการทำงานที่แตกต่างกันซึ่งจะแสดงผลการทำงานทั้งหมด

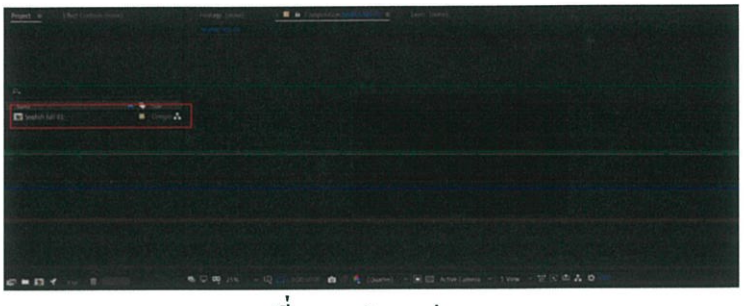
5. กดไปที่เมนู Composition > New Composition จะขึ้นหน้าต่างการตั้งค่า จากนั้นให้ตั้งชื่อ Composition Name : Sea fish Full 01 เลื่อนมาดูบรรทัดต่อไป Basic > ตั้ง Preset สามารถตั้งค่าความคมชัดได้ และตั้งได้ว่าจะย่อขยายขนาดไปต่อยอดอะไรบ้างส่วนใหญ่แล้วผู้ศึกษาจะใช้ HDTV 1080 25 ต่อมาเลื่อนลงมาดูที่ Duration ตั้งเวลาตามที่ต้องการผู้ศึกษาตั้งเวลาประมาณ 3 นาที โดยการตั้ง 0:03:00:03 จากนั้นให้กด ok



ภาพที่ 3.74 การตั้งค่า Composition 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. จะเห็นว่า Composition ได้ถูกสร้างขึ้นมาใหม่ในแถบหน้าต่าง Project ด้านซ้ายมือ



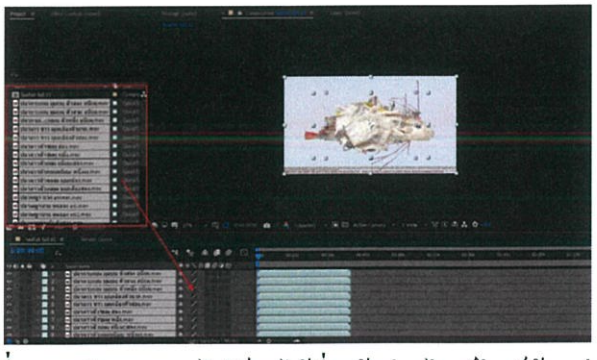
ภาพที่ 3.75 ตำแหน่ง Composition

7. ทำการดับเบิ้ลคลิกพื้นที่ว่างเปล่าภายในหน้าต่าง Project จะขึ้นหน้าต่าง Import file ให้เลือกไฟล์วีดีโอปลาต่าง ๆ ที่ทำการเคลื่อนไหวแล้วสกุลไฟล์ .mov และไฟล์พื้นทะเลทราย .jpg นำเข้ามาจากนั้นให้กดปุ่ม Import



ภาพที่ 3.76 ทำการนำเข้าไฟล์ 2

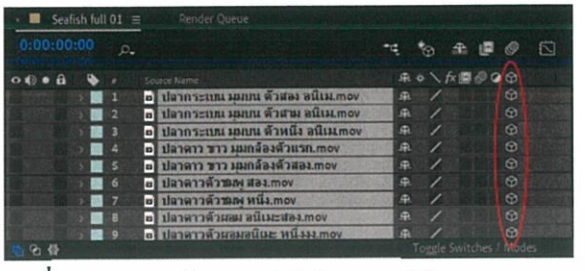
8. ลากไฟล์จากหน้าต่าง Project โดยการกดที่ไฟล์ค้างไว้แล้วใช้เมาส์ลากนำมาวางไว้ที่แถบด้านล่างสุดคือแถบสำคัญในการทำงานต่าง ๆ หรือเรียกว่าหน้าต่าง Composition



ภาพที่ 3.77 ทำการลากไฟล์มาไว้ที่หน้าต่างไทม์ไลน์ด้านล่าง 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

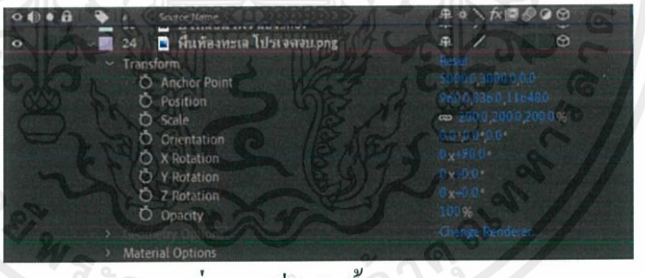
9. ทำการกดลากเม้าค้างเพื่อเลือกไฟล์ทั้งหมดจากนั้นกดคลิกไปที่ไอคอนรูปกล่อง ซึ่งเป็นเครื่องมือที่จะทำให้ภาพมีความเป็นสามมิติ (3D Layer)



ภาพที่ 3.78 การสร้างภาพให้เป็นสามมิติ (3D Layer) 2

10. กดซ่อนเลเยอร์ (Layer) ด้วยการกดคลิกไปที่ไอคอนดวงตาเฉพาะไฟล์ที่เป็นสัตว์ต่าง ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานเป็นลำดับ

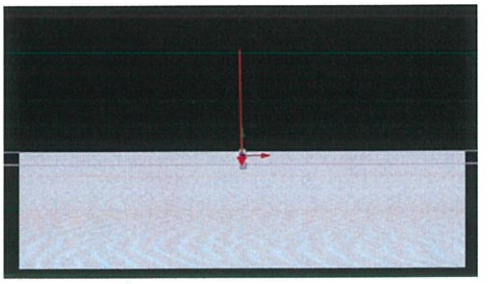
11. เริ่มทำพื้นทรายก่อนเป็นอันดับแรก โดยการกดไปที่ไฟล์พื้นทรายคลิกที่ลูกศรที่หันไปขวาให้ชี้ลง > กดคลิก Transform > ในแถบ Transform จะแสดงการตั้งค่าต่าง ๆ ให้ปรับตั้งโดยการกดคลิกคำสั่งแกน X Rotation 0 x +90.0 จากนั้นปรับตั้งค่า Scale ไปที่ 200.0%



ภาพที่ 3.79 เริ่มทำพื้นทะเลทราย

12. ในหน้าจอแสดงผลจะเห็นเป็นรูปภาพที่มีลูกศรแกน x, y, z อยู่นำเมาส์ไปคลิกที่แกน y และลากลงมาให้พอดีในระดับสายตาของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.80 การใช้แกน x, y, z 2

13. ทำการสร้างไฟล์ซ้ำขึ้นมาโดยการ Duplicate กดเลือกไฟล์พื้นทรายจากนั้นกดปุ่ม Ctrl+D ขณะนี้ไฟล์ได้ถูกสร้างซ้ำขึ้นมาแล้วแต่ไม่สามารถมองเห็นได้เนื่องจากไฟล์ถูกซ้อนด้วยไฟล์ต้นฉบับอยู่ ให้ทำการเลื่อนด้วยลูกศรแกน Y เคลื่อนเม้าส์ขึ้นไปเพื่อสร้างพื้นที่ในวีดีโอให้มากขึ้น สามารถเล่นกับระยะได้มากขึ้นอีกด้วย ในหน้าจอแสดงผลสามารถดูมุมมองได้หลายมุมเพื่อให้การทำงานง่ายขึ้น



ภาพที่ 3.81 การทำซ้ำ (Duplicate)

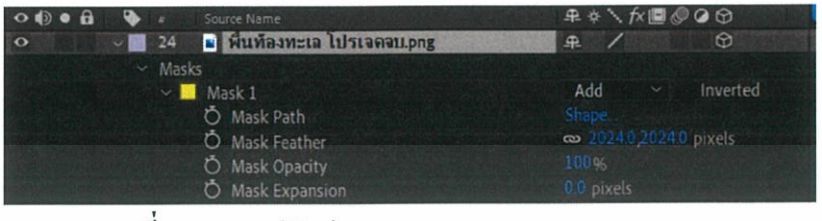
14. กดดับเบิ้ลคลิกไปที่รูปทรายจากนั้นไปที่แถบเมนูบาร์ (Menu Bar) ให้กดคลิกเครื่องมือที่ชื่อว่า Rounded Rectangle Tool (Q) ทำการลากไปที่รูปภาพในจอแสดงผลให้เหลือพื้นที่สีขาวด้านหลังเอาไว้จำนวนหนึ่ง



ภาพที่ 3.82 การใช้ Rounded Rectangle Tool (Q) 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

15. กดไปที่ไฟล์รูปภาพจะเห็นได้ว่าเครื่องมือที่ใช้ไปเมื่อสักครู่ได้เข้ามาอยู่ในไฟล์ภาพเรียบร้อยแล้วจะเป็น Layer ที่ชื่อ Mask 1 จากนั้นให้ทำการกดปรับตั้งค่า Mask Feather 2024.0,2024.0 pixels



ภาพที่ 3.83 การปรับค่าของ Rounded Rectangle Tool (Q)

16. กดย้อนกลับไปที่แถบด้านบนจอแสดงผล Comp1 เพื่อกลับมายังหน้าจอหลักที่ทำงาน

17. ในลำดับแรกจะเป็นการจัดวางด้วยก้อนหินก่อน เพื่อให้ผลงานดูมีระยะมากขึ้น โดยการเคลื่อนที่ก้อนหินจะใช้ ลูกศรแกน y, x



ภาพที่ 3.84 สร้างระยะของหิน

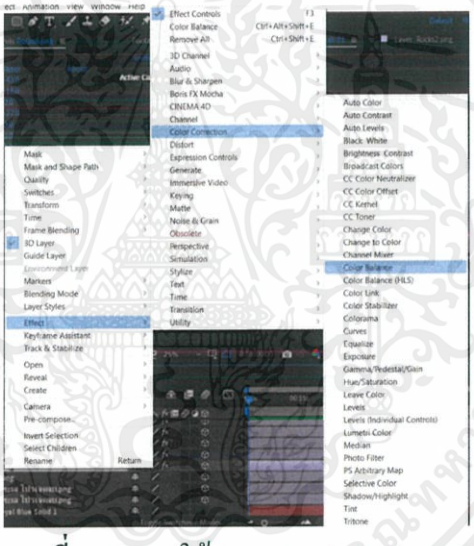
18. กดคลิกขวาที่ช่องว่างในแถบ composition จากนั้นกด New > Solid... กดคลิกหลังจากนั้นทำการเลือกสีให้เหมาะสมกับท้องทะเลเมื่อเลือกเสร็จให้กดปุ่ม OK

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.85 ปรับแต่งสีด้วย Solid 2

19. ทำการตกแต่งสีของหิน และพื้นทรายด้วยการใช้เอฟเฟกต์ (Effect) ลำดับแรกกดเลือกไฟล์ของหิน และทรายจากนั้นกดคลิกขวา กดเข้าไปที่ Effect > Color Correction > Color Balance เมื่อกดเสร็จให้ทำการปรับเปลี่ยนสีให้เหมาะสมกับสภาพท้องทะเล

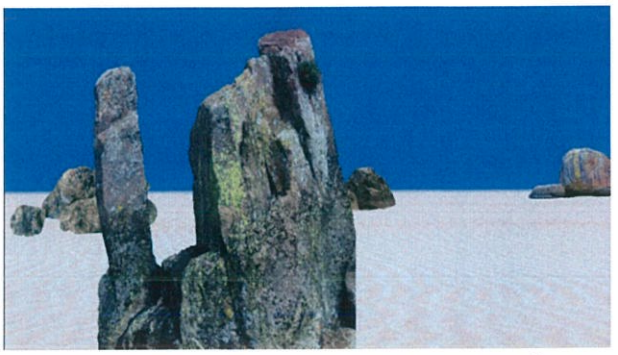


ภาพที่ 3.86 การใช้ Effect Color Balance 2

20. กดเปิดไฟล์ปลาต่าง ๆ ที่ได้กดซ่อนเอาไว้ ในผลงานชุดที่ 1 จะเห็นได้ว่าผู้ศึกษาได้ทำการเปิดไฟล์ที่ซ่อนปลาสิงโตทั้งหมดเนื่องจากไฟล์ปลาสิงโตมีชนิดเดียวจึงทำให้ง่ายต่อการสร้างผลงาน แต่ผลงานชุดที่ 2 จะต้องมีการลำดับการจัดวางปลาโดยเริ่มจาก ปลาสีแดง ปลาสีเหลือง ปลาดาว ปลาพญานาค ปู ปลาเทวดา และปลากระเบน

21. ในผลงานชุดที่ 2 จะเป็นการเล่นกับมุมมองมากขึ้นผู้ศึกษาจะใช้การเคลื่อนที่ด้วยการปรับตำแหน่ง (Position) ควบคู่ไปกับการใช้เครื่องมือกล้อง (Camera) เสมือนกับการดำน้ำเข้าไปชมปลาใต้น้ำทะเล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



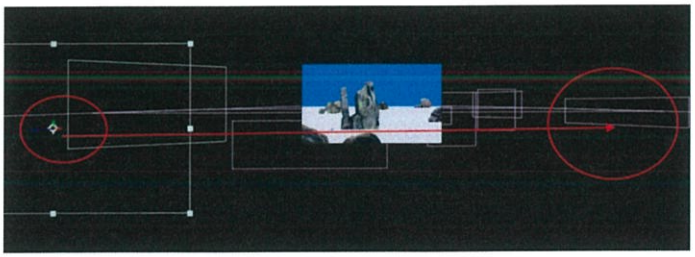
ภาพที่ 3.87 การปรับตำแหน่ง (Position) ควบคู่ไปกับ การใช้เครื่องมือกล้อง (Camera)

21.1 ลำดับแรกให้ทำการสร้างเครื่องมือกล้อง (Camera) ค่า Position ของกล้อง ขณะนี้ 728.0,540.0,-1033.7 จากนั้นกดเลื่อนเข็มไทม์ไลน์ไปที่เวลา 00:45s เปลี่ยนค่าเป็น 728.0,540.0,-1856.0



ภาพที่ 3.88 การเคลื่อนที่ภาพ

21.2 ให้นำไฟล์ปลาสีแดงมาสร้างตำแหน่ง (Position) เริ่มจากซ้ายไปขวา เวลาที่ปลาสีแดงจะขยับออกให้เริ่มที่ 00:13:00s - 00:47:02s จากนั้นให้ทำการเลื่อนตัวปลาด้วยลูกศรแกน x ไปทางขวา ในการเคลื่อนที่ไฟล์ปลาจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งควรที่จะนำไฟล์ให้หลุดออกจากจอขอบแสดงผลก่อน



ภาพที่ 3.89 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

.21.3 ขยับตำแหน่งของกล้อง (Camera) ให้ขยับเข็มไทม์ไลน์ไปที่เวลา 01:19:06s จากนั้นเปลี่ยนค่าเป็น 1908.0,540.0,-1856.0 กล้อง (Camera) จะทำการเคลื่อนที่ไปทางขวา



ภาพที่ 3.90 การเคลื่อนที่ภาพ 2

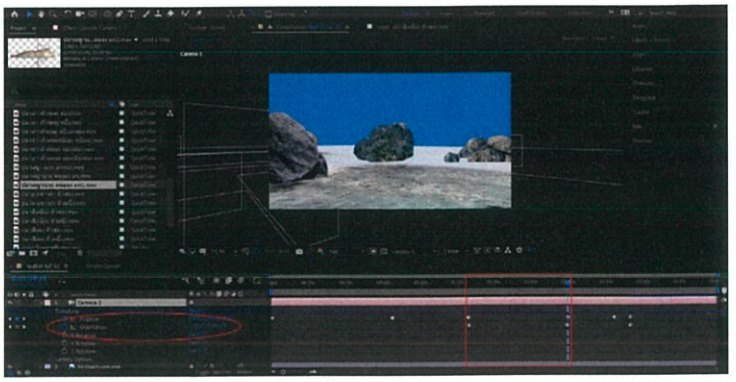
21.4 ขยับเข็มไทม์ไลน์ย้อนกลับไปที่เวลา 00:40:00s จากนั้นให้ทำการเปิดไฟล์ปลาสีเหลืองที่ได้ทำการซ่อนเอาไว้เวลาที่ปลาสีเหลืองจะขยับให้เริ่มที่ 00:45:00s – 01:15:00s ทำการขยับจากทางซ้ายไปทางขวา



ภาพที่ 3.91 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา 2

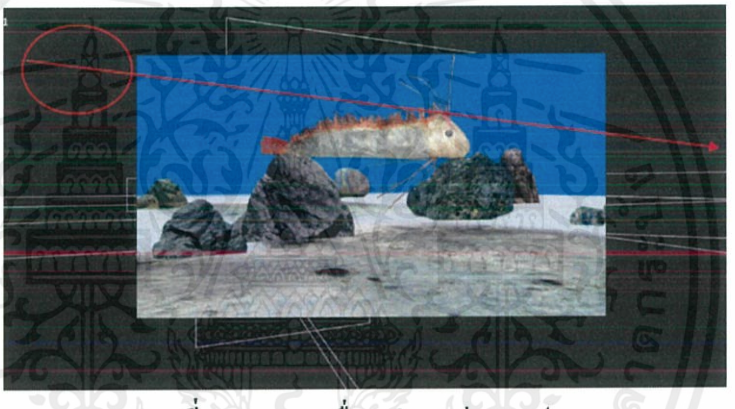
21.5 ทำการหมุนกล้องโดยการคลิกไปที่ Orientation ซึ่งในขณะเข็มไทม์ไลน์อยู่ที่เวลา 01:19:10s ให้ขยับไปที่เวลา 01:59:01s เปลี่ยนค่าสถานะ Orientation จากเดิม 0.0°,0.0°,0.0° เปลี่ยนเป็น 0.0°,41.8°,0.0° และเปลี่ยนค่าของตำแหน่ง (Position) จากเดิม 1908.0,540.0,-1856.0 เป็น 1908.0,540.0,-716.0 แทน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



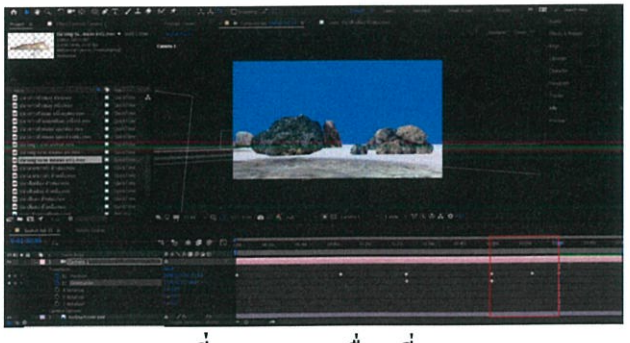
ภาพที่ 3.92 การเคลื่อนที่ภาพ 2 โดยการใช้ Orientation

21.6 ย้อนกลับมาที่เวลา 01:10:06s ให้ทำการเปิดไฟล์ปลาพญานาคตัวใสทำการขยับตำแหน่งจากซ้ายไปขวา เริ่มที่เวลา 01:10:0s ไปจนถึงเวลา 02:00:00s



ภาพที่ 3.93 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา 3

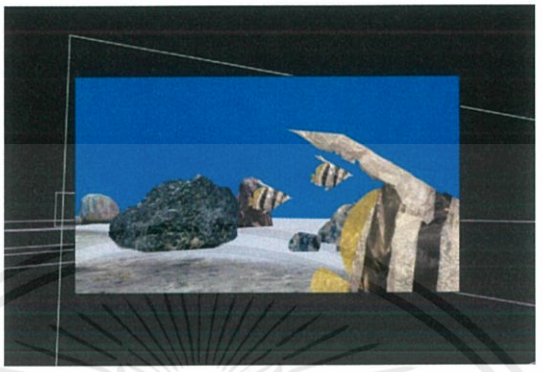
21.7 ขยับเข็มไทม์ไลน์จากเวลา 02:00:00s ไปที่เวลา 02:30:00s ทำการเปลี่ยนค่าสถานะของตำแหน่ง (Position) จากเดิม 1908.0,540.0,-716.0 เปลี่ยนเป็น 2680.0,671.3,-716.0 ในส่วน Orientation ให้เปลี่ยนค่าสถานะจากเดิม 0.0°,41.8°,0.0° เป็น 9.9°,42.0°,354.0° แทน



ภาพที่ 3.94 การเคลื่อนที่ภาพ 3

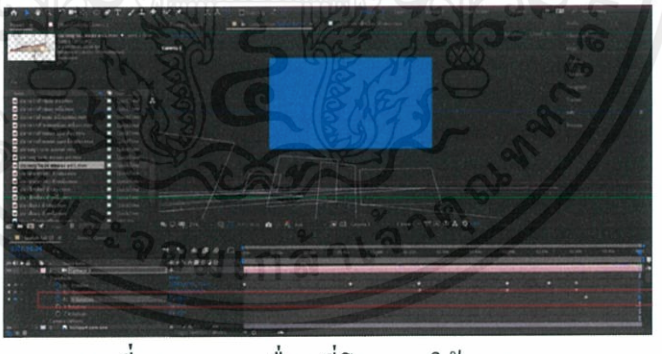
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

21.8 กดย้อนกลับไปในเวลาที่ 02:00:00s ให้ทำการเปิดไฟล์ปลาเทวดาทะเลขึ้นมา และทำการเล่นระยะตัวที่หนึ่งอยู่ในระยะหน้าเลื่อนจากซ้ายไปขวา ส่วนตัวที่สองอยู่หลังโขดหินกับตัวที่สามพร้อมกับเคลื่อนที่ออกมาด้วยกัน ไปจนถึงเวลา 02:33:02s



ภาพที่ 3.95 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา 4

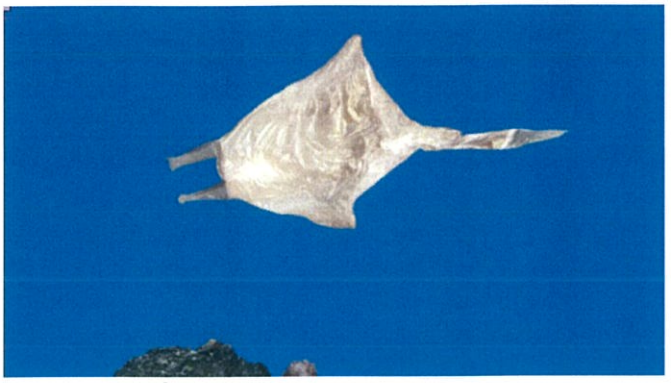
21.9 ขยับเข็มไทม์ไลน์ไปที่เวลา 02:34:12s จากนั้นกดเคลื่อนที่โดยการใช้ X Rotation เพื่อทำให้กล้องแหงนขึ้นไปผิวน้ำด้านบนเมื่อกดใช้แล้วให้ขยับเข็มไทม์ไลน์ไปที่เวลา 02:59:00s ทำการเปลี่ยนค่าสถานะจากเดิม 0x+0.0° เป็น 0x+24.0° แทน



ภาพที่ 3.96 การเคลื่อนที่โดยการใช้ X Rotation

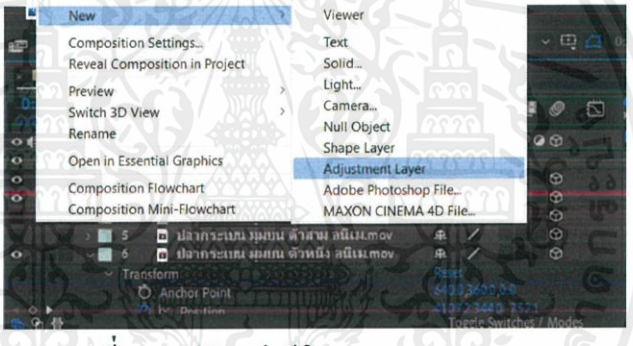
21.10 กดย้อนกลับไปที่เวลา 02:35:12s จากนั้นทำการเปิดไฟล์ปลากระเบนทำการเคลื่อนตำแหน่ง (Position) ของปลากระเบนจากทางขวาไปทางซ้าย โดยการเริ่มจากเวลา 02:35:12s ไปจนถึงเวลา 02:59:00s

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



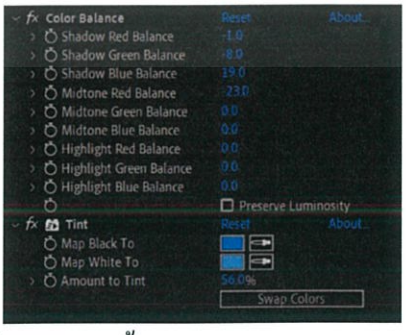
ภาพที่ 3.97 การเคลื่อนตำแหน่งของปลา 5

22. ทำการปรับแต่งสีให้เข้ากับใต้น้ำทะเลมากขึ้น โดยการกดคลิกขวาช่องว่างในหน้าต่าง Composition กด New > Adjustment Layer (เป็นเลเยอร์สำหรับตกแต่งภาพเช่นสี ความสว่าง ความชัด)



ภาพที่ 3.98 ปรับแต่งสีโดย Adjustment Layer 2

23. ใส่เอฟเฟกต์ (Effects) Color Balance ปรับตั้งค่าให้ออกโทนสีฟ้า และใส่เอฟเฟกต์ (Effects) Tint เข้าไปจากนั้นทำการปรับสีให้เป็นสีฟ้าออกสว่างในช่องสี่เหลี่ยม



ภาพที่ 3.99 ปรับตั้งค่า Color Balance และ Tint 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

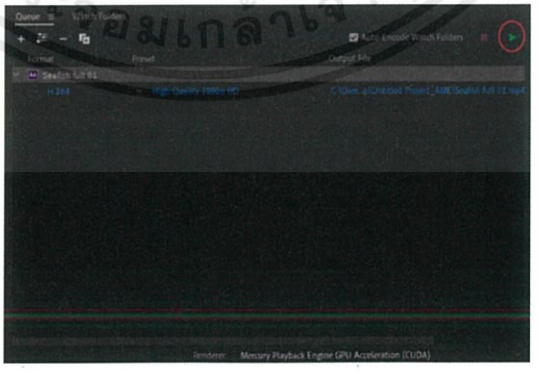
24. จะเห็นได้ว่าในหน้าต่างแสดงผลตอนนี้ใต้ท้องทะเลจะมีความกลมกลืนมากขึ้น จากนั้นให้กดปุ่ม Space Bar หนึ่งครั้งเพื่อดูภาพตัวอย่าง (Preview) ก่อนทำการเรนเดอร์ (Render)



ภาพที่ 3.100 การดูภาพตัวอย่าง (Preview) 2

25. เมื่อดูภาพตัวอย่าง (Preview) เสร็จให้ตรวจทานการบกพร่องของการตั้งค่าต่าง ๆ บางครั้งอาจเกิดปัญหากับเลเยอร์บางส่วนได้ จำเป็นต้องเช็คให้ละเอียด

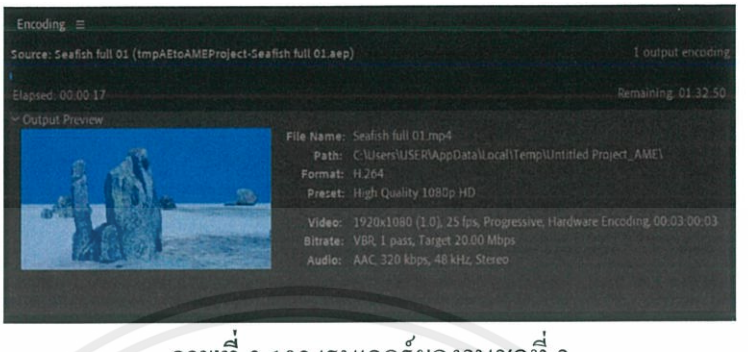
26. กดไปที่ File บนแถบเมนูบาร์ (Menu Bar) จากนั้นให้เลือก Export > Add to Adobe Media Encoder Queue โปรแกรม Adobe Media Encoder Queue จะเด้งขึ้นมาเมื่อโปรแกรมแสดงผลแล้วจะเห็นไฟล์ที่ถูกป้อนคำสั่งให้เรนเดอร์ (Render) มาจากโปรแกรม Adobe After Effects ตามลำดับจากซ้ายไปขวา ซ้ายมือสุดคือสกุลไฟล์ตามที่ต้องการ ตรงกลางคือการตั้งค่ารายละเอียดความคมชัดของไฟล์วีดีโอ และขนาดของวีดีโอ ขวามือสุดคือตำแหน่งของงานเมื่อเรนเดอร์เสร็จ (Render) สามารถปรับเปลี่ยนได้ เมื่อทำการตั้งค่าเสร็จให้กดที่สามเหลี่ยมสีเขียว



ภาพที่ 3.101 การเรนเดอร์ด้วยโปรแกรม Add to Adobe Media Encoder Queue 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

27. ให้ทำการรอเมื่อโปรแกรมทำการเรนเดอร์เสร็จแล้วก็จะเป็นอันเสร็จสมบูรณ์ ระยะเวลาในการเรนเดอร์ก็ขึ้นอยู่กับความละเอียดขนาดไฟล์ และการใช้เอฟเฟกต์ (Effects) ต่าง ๆ ดังนั้นจำเป็นต้องจัดการเวลาให้ดี



ภาพที่ 3.102 เรนเดอร์ผลงานชุดที่ 2

3.2.8 การเก็บรักษาไฟล์

1. เมื่อผลงานถูกเรนเดอร์เสร็จแล้วควรเก็บไฟล์ไว้ในแฟลชไดร์ หรืออัปโหลดไว้ใน Google Drive ควรเก็บไว้หลาย ๆ ช่องทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นมาขยะพลาสติกเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์ เพราะตัวผลงานมีความต้องการสะท้อนในเรื่องของปัญหาสิ่งแวดล้อมจากพลาสติกและขยะ จึงต้องนำพลาสติกมาสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่แท้จริง ผลกระทบของสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากขยะพลาสติกทั้งทางตรง และทางอ้อมโดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยสื่อวีดีโอ

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ด้วยรูปแบบของวัสดุที่สร้างจากโรงงานทุกชิ้นจะมีความเหมือนกันเป็นระบบทั้งขนาด และรูปทรงที่ไม่มีผิดเพี้ยนต่างจากการทำด้วยมือ ลักษณะพื้นผิวของวัสดุส่วนใหญ่จะมีความหลากหลายเป็นอย่างมากในส่วนผลงานของผู้ศึกษาจะหยิบยกพื้นผิวมันโปร่งใสดังเช่น ขวดพลาสติก และถุงพลาสติก ต่าง ๆ สีที่ใช้ถูกสร้างให้เหมือนกับความเป็นธรรมชาติของจริงจากสิ่งนั้น

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)

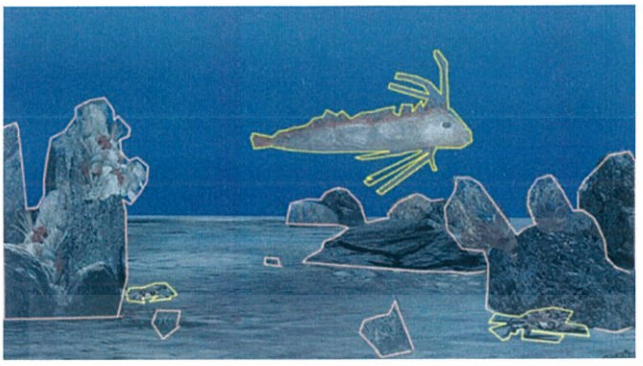


ก. เมื่อมองจากมุมกว้างจะเห็นภาพโดยรวมเป็นใต้น้ำทะเลที่มีปลาสิงโตกำลังแหวกว่ายอยู่ ซึ่งทั้งสองสิ่งนี้จะมีลักษณะรูปทรงธรรมชาติ (Natural Form) ไม่ตายตัวสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามพื้นที่ต่าง ๆ จากรูปทรงสามารถแทนค่าความหมายเกี่ยวกับความเป็นธรรมชาติไม่สามารถคาดเดาได้ว่ารูปร่างจะเปลี่ยนแปลง หรือเคลื่อนไหวไปในรูปแบบใดหรือทิศทางใด

ภาพที่ 4.1 รูปทรง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)



ก. จากภาพจะเห็นได้ว่ามีภาพก้อนหินกับรูปร่างลักษณะของปลาดาว, ปลาสีเหลือง, ปลาสีแดง, ปลาพญานาคตัวใส (ออร์ฟิช), ปลาเทวดาทะเล, ปลากระเบน และปู (Natural Form) ไม่สามารถจำกัดรูปทรงได้แทนค่าความหมายของสิ่งมีชีวิตที่เป็นธรรมชาติที่มีการเคลื่อนไหวเป็นอิสระ

ภาพที่ 4.2 รูปทรง 2

ผลงานชิ้นที่ 1 ลักษณะพื้นผิว (Textures)



ก. ลักษณะพื้นผิวเป็นพื้นผิวที่มีความโปร่ง ไปทั้งภาพของพื้นหลัง (Back ground) ไม่มีความหมายแทนเป็นเพียงการใช้เป็นส่วนหนึ่งผลงาน จะอยู่ในระยะหลังสุด

ภาพที่ 4.3 ลักษณะพื้นผิว 1



ข. ลักษณะพื้นผิวที่มีความมันที่เกิดจากถุงพลาสติกสี เนื่องจากผู้ศึกษาต้องการที่จะสร้างปลาสิงโตให้เป็นสิ่งสำคัญในตัวผลงาน และลักษณะของพื้นผิวนี้ทำให้ผู้รับชมต้องเข้ามาสัมผัสกับงานใกล้ ๆ เพื่อดูรายละเอียดอีกด้วย

ภาพที่ 4.4 ลักษณะพื้นผิว 2

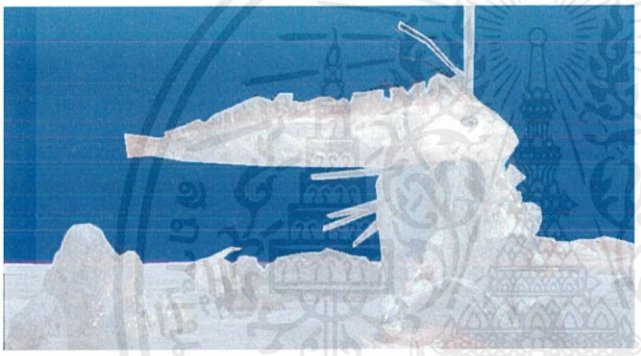
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ค. โขดหินตรงกลางของภาพมีลักษณะเป็นผิวขรุขระ เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างองค์ประกอบให้กับผลงาน เพื่อให้งานดูมีความน่าสนใจมากขึ้น และเป็นการแบ่งระยะได้ชัดเจน

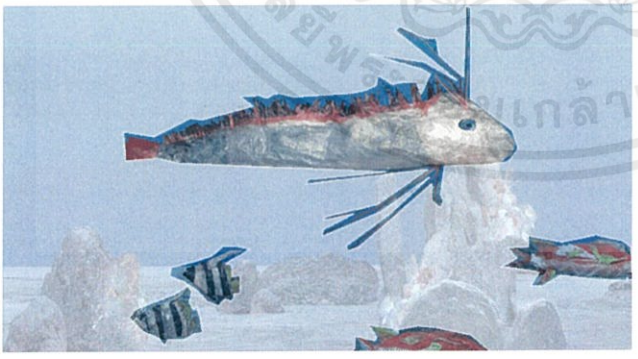
ภาพที่ 4.5 ลักษณะพื้นผิว 3

ผลงานชิ้นที่ 2 ลักษณะพื้นผิว (Textures)



ก. ลักษณะพื้นผิวเป็นพื้นผิวที่มีความเรียบโปร่งแต่ยังมีบางส่วนที่มีเมื่อมองไปใกล้ ๆ จะเห็นเป็นเม็ดสีขาวนั่นคือฟองน้ำเม็ดเล็ก ๆ ที่รอยอยู่ทั่วพื้นหน้า และพื้นหลัง ทำให้ภาพไม่ดูเรียบจนเกินไป

ภาพที่ 4.6 ลักษณะพื้นผิว 4



ข. ลักษณะพื้นผิวของตัวปลาต่าง ๆ จะมีความมันจากพลาสติกอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวผลงานกำลังล้อเลียนไปกับความเป็นจริงของสิ่งมีชีวิตชนิดต่าง ๆ อยู่ ทำให้เกิดความหมายของการสร้างผลกระทบให้กับสัตว์น้ำทะเล

ภาพที่ 4.7 ลักษณะพื้นผิว 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ค. โขดหินในผลงานชิ้นนี้มีพื้นผิวที่มีลักษณะขรุขระ ซึ่งเป็นพื้นผิวที่เกิดจากธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างองค์ประกอบให้กับผลงาน และมีการจัดวางให้มีมิติมีระยะด้านหน้า กลาง หลัง

ภาพที่ 4.8 ลักษณะพื้นผิว 6

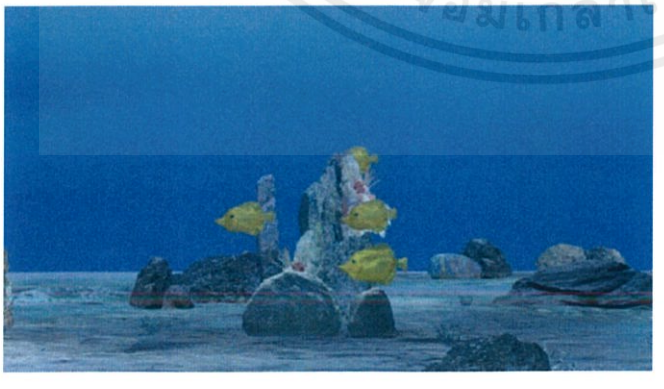
ผลงานชิ้นที่ 1 สี (Colour)



ก. สีที่ถูกสร้างด้วยโปรแกรม เลียนแบบให้เสมือนกับภาพใต้น้ำทะเลที่มีอยู่จริง ๆ บนโลก สีในผลงานถูกแทนค่าของความเป็นจริงทางธรรมชาติมีลักษณะเป็นสีเขียวมิ้นต์ โปร่งแสงทำให้เกิดความรู้สึกของน้ำที่ไม่ลึกมาก

ภาพที่ 4.9 สี 1

ผลงานชิ้นที่ 2 สี (Colour)



ก. สีถูกตกแต่งเพิ่มขึ้นโดยผ่านโปรแกรมตัดต่อวีดีโอโดยวิธีการเกลี่ยสี และอ่านค่าสีให้เหมือนกับใต้ท้องทะเล สีในผลงานถูกแทนค่าความของความเป็นจริงทางธรรมชาติ มีลักษณะของสีที่เป็นสีน้ำเงินอมฟ้า สีมีความทึบทำให้เกิดความรู้สึกของน้ำที่อยู่ลึกลงไป

ภาพที่ 4.10 สี 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 น้ำหนัก (Volume)



ก. การใช้แสงในการสร้างงานมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่งต้องใช้แสงที่เกิดขึ้นจริงไม่ใช่แสงจากหลอดไฟ เพื่อให้เกิดความเป็นธรรมชาติมากที่สุด ในผลงานชิ้นที่หนึ่งจะมีน้ำหนักสว่างมากเนื่องจากผู้ศึกษาต้องการสร้างให้เสมือนกับพระอาทิตย์ส่องแสงผ่านม่านน้ำตกลงมากระทบกับตัวปลาสิงโตทำให้เกิดเงา และทำให้เกิดความสมจริงมากขึ้น

ภาพที่ 4.11 น้ำหนัก 1

ผลงานชิ้นที่ 2 น้ำหนัก (Volume)



ก. การสร้างภาพให้เสมือนจริงจำเป็นต้องใช้น้ำหนักอย่างมากที่สุด ในส่วนของผลงานชิ้นนี้มีการสร้างน้ำหนักจากแสงที่ทำการปรับให้ดูมืดลงไม่สว่างมากนักโดยการปรับค่าของสีให้กับบรรยากาศ และทำการตกแต่งแสงเงาของตัวปลากับโขดหินให้ดูไม่จัดจ้านจนเกินไป

ภาพที่ 4.12 น้ำหนัก 2

4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

ความน่าสนใจของการจัดองค์ประกอบให้แก่ตัวงาน คือการที่ได้สร้างมุมมองใหม่ ๆ ที่ไม่เคยเห็นในรูปถ่าย เพราะผู้ศึกษาสามารถสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เองได้ส่วนใหญ่ภาพต่าง ๆ จะเกิดจากการที่หยิบยืมองค์ประกอบของภาพเหล่านั้นมาสร้างมันใหม่เพื่อให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

1. ความกลมกลืน (Harmony) ความเหมือนของปลาสิงโตที่สร้างด้วยพลาสติกให้ดูเหมือนจริงด้วยรูปทรงขนาด และสีรวมไปถึงการนำมาสร้างต่อในโปรแกรมตัดต่อที่สามารถปรับแต่งสีให้เปรียบเสมือนสีของธรรมชาติ จริง ๆได้จึงทำให้ตัวต้นแบบสามารถกลมกลืนไปกับการรีทัชของรูปภาพพื้นหลัง



ภาพที่ 4.14 ความหลากหลาย (Varity)

2. ความหลากหลาย (Varity) ในงานมีความหลากหลายทางความขัดแย้งของกระบวนการเติบโตของสองสิ่งที่ไม่เหมือนกันสิ่งหนึ่งเติบโตมาด้วยทางธรรมชาติ อีกสิ่งหนึ่งเติบโตมาจากน้ำมือของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.15 ความสมดุล (Balance)

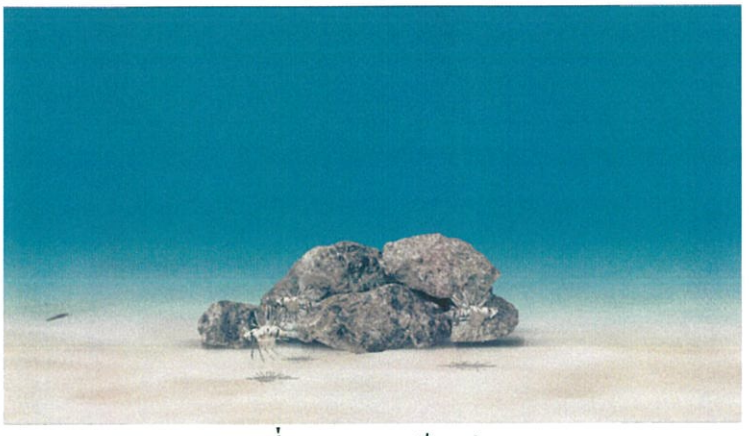
3. ความสมดุล (Balance) ในผลงานในช่วงเวลา 00:00:00 ถึง 00:00:30 ผลงานจะเป็นดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) เนื่องจากมีการจัดวางหินที่อยู่ในระยะหน้า และมีปลาสิงโตตัวที่กำลังแหวกว่ายอยู่ซ้ายขวาทำให้ภาพสมดุล ส่วนเวลา 00:00:30 ถึง 00:02:12 ผลงานจะหนักไปที่โขดหินตรงกลางของภาพ



ภาพที่ 4.16 สัดส่วน (Proportion)

4. สัดส่วน (Proportion) ในผลงานชิ้นนี้มีสัดส่วนที่ไม่เหมือนกันตลอดทั้งผลงานผู้ศึกษาจึงได้สรุปสัดส่วนโดยรวม คือในผลงานจะมีสัดส่วนโดยประมาณ มีทั้งหมด 6 ส่วน พื้นหลังน้ำทะเล 2 : 6 พื้นทราย 2 : 6 โขดหิน 1 : 6 และ ปลาสิงโต 1 : 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 ความเป็นเด่น (Dominance)

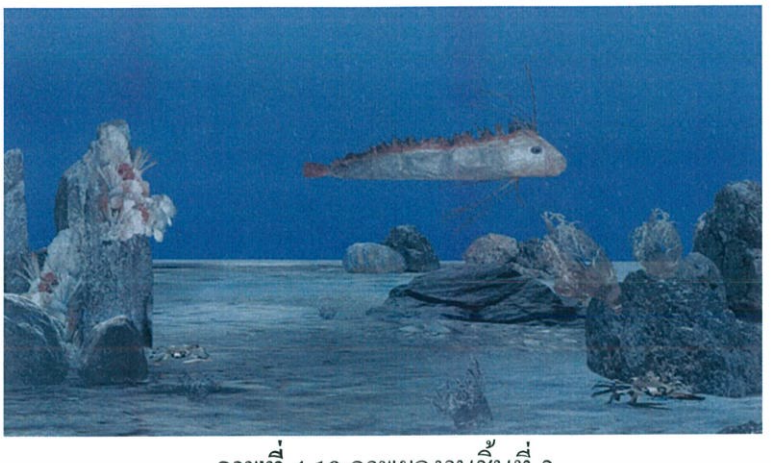
5. ความเป็นเด่น (Dominance) ผลงานมีตัวปลาสิงโตที่ กำลังแหวกว่ายไปมาอยู่ในน้ำมีการจัดวางปลาสิงโตให้อยู่กระจัดกระจายในช่วงแรก แต่ในช่วงหลังจะมีการเพิ่มตัวปลาให้เข้ามาใกล้เพื่อให้ดึงดูดสายตา



ภาพที่ 4.18 การเคลื่อนไหว (Movement)

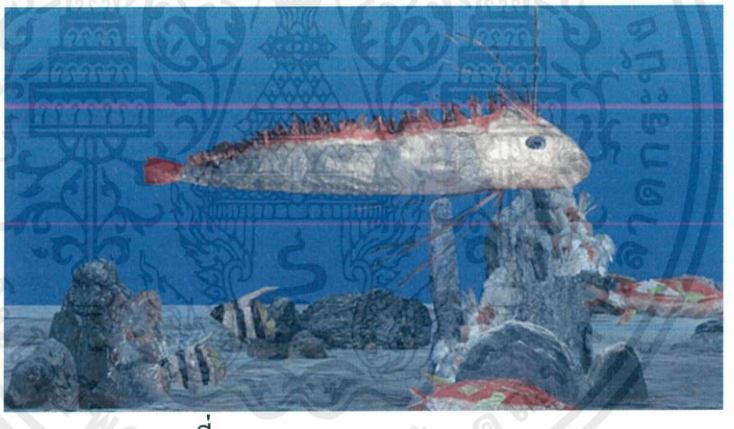
6. การเคลื่อนไหว (Movement) ภายในผลงานจะมีเสียงของคลื่นใต้น้ำที่คอยพัดมาเป็นระยะ ๆ มีการเคลื่อนไหวของปลาสิงโตไปในหลากหลายทิศทาง และภาพมีการขยับเข้าไปใกล้กับโขดหินขึ้นเรื่อย ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

1. ความกลมกลืน (Harmony) ผลงานนี้มีความกลมกลืนด้วยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe After Effects ในการตกแต่งสีเกลี่ยสีให้กลมกลืนไปกับน้ำทะเลของพื้นหลัง และลด เพิ่มแสงเงาให้มีมิติใกล้เคียงปลาทะเลต่าง ๆ ที่กำลังแหวกว่ายอยู่ในท้องทะเลจริง สีที่ใช้มีความใกล้เคียงกับน้ำ ทะเลลึก



ภาพที่ 4.20 ความหลากหลาย (Varity) 2

2. ความหลากหลาย (Varity) การสร้างปลาต่าง ๆ ในผลงานชิ้นนี้มีขนาดที่หลากหลายชนิด มีรูปทรงอิสระ การเคลื่อนไหวของตัวปลาในแต่ละชนิดที่ไม่เหมือนกันให้เกิดความน่าตื่นเต้น เพราะแต่ละตัวไม่มีการจำกัดของรูปทรง และมีความหลากหลายของตำแหน่งการจัดวางหินที่มีระยะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.21 ความสมดุล (Balance) 2

3. ความสมดุล (Balance) การจัดองค์ประกอบภายในวีดีโอของผลงานชิ้นนี้มีความเป็นดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) เนื่องจากมีการเคลื่อนไหวของปลาทั้งซ้ายขวาอยู่ตลอดเวลา จึงไม่มีองค์ประกอบที่เอนเอียงไปด้านใดด้านหนึ่งทำให้ภาพมีความสมดุล



ภาพที่ 4.22 สัดส่วน (Proportion) 2

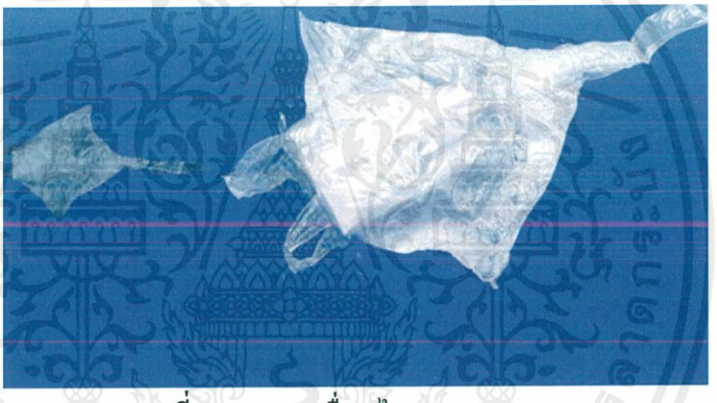
4. สัดส่วน (Proportion) ในผลงานชิ้นนี้มีสัดส่วนที่ไม่เหมือนกันตลอดทั้งผลงาน ผู้ศึกษาจึงได้สรุปสัดส่วนโดยรวม คือในผลงานจะมีสัดส่วนโดยประมาณ มีทั้งหมด 5 ส่วน พื้นหลังน้ำทะเล 2 : 6 พื้นทราย 1 : 6 โขดหิน 1 : 6 และ ปลา 1 : 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 ความเป็นเด่น (Dominance) 2

5. ความเป็นเด่น (Dominance) ผลงานมีปลาหลากหลายชนิดกำลังแหวกว่ายไปมาอยู่ในน้ำ มีการจัดวางปลาให้อยู่กระจัดกระจายในช่วงแรก แต่ในช่วงหลังจะมีการเพิ่มตัวปลาให้เข้ามาใกล้เพื่อให้ดึงดูดสายตา



ภาพที่ 4.24 การเคลื่อนไหว (Movement) 2

6.การเคลื่อนไหว (Movement) ภายในผลงานจะมีเสียงของคลื่นใต้น้ำทะเลลึกคอยพัดมาเป็นระยะ ๆ มีการเคลื่อนไหวของปลาชนิดต่าง ๆ ไปในหลากหลายทิศทางโดยใช้เทคนิคการถ่ายที่เรียกว่ามุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) รวมทั้งยังมีการเปลี่ยนมุมกล้องไปในทิศทางต่าง ๆ เพื่อให้ได้อารมณ์ที่หลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
บทสรุป

จากการศึกษาศิลปนิพนธ์หัวข้อ “สิ่งสมมุติจากโลกใบใหม่ (Assumptions from a new world) ” เป็นการศึกษาที่ต้องอาศัยประสบการณ์ และการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องของปัญหาขยะ ปัญหาสิ่งแวดล้อม และผลกระทบที่เกิดกับสัตว์โดยเฉพาะสัตว์ทางทะเล ผู้ศึกษามีความต้องการชี้ให้เห็นถึงปัญหาของสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากมนุษย์เป็นหลักโดยเฉพาะในเรื่องของขยะพลาสติกที่แปรเปลี่ยนสภาพเป็นไมโครพลาสติกซึ่งไม่ใช่เพียงการทำลายวงจรชีวิตของสัตว์ต่าง ๆ เพราะอันตรายจากไมโครพลาสติกสามารถวนกลับมาสู่มนุษย์ได้ ผู้ศึกษาได้นำการศึกษาผ่านบทความ งานวิจัยทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมมาผนวกเข้ากับองค์ความรู้ทางด้านศิลปะที่ผู้ศึกษามีอยู่แล้ว รวมทั้งที่ศึกษาเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการนำเสนองานศิลปะชิ้นนี้ออกมา

สำหรับผู้ศึกษาผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ถือว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่งแล้ว แต่ผู้ศึกษาคาดว่าสามารถพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต เพราะปัจจุบันผู้ศึกษายังมีปัญหาในด้านของการใช้โปรแกรม Adobe After Effects ที่ต้องใช้เวลาในการเรียนรู้ทำความเข้าใจกับโปรแกรม เทคนิคให้มากกว่าเดิม และปัญหาในด้านของงบประมาณในการลงพื้นที่เพื่อศึกษาปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มีไม่เพียงพอต่อการสำรวจพื้นที่ทางทะเลจึงทำให้ส่วนใหญ่แล้วผู้ศึกษาจำเป็นต้องสำรวจค้นคว้าหาข้อมูลออนไลน์แทน สุดท้ายคือการปรับเปลี่ยนการใช้ชีวิตของผู้ศึกษา แม้ว่าจะทำงานสะท้อนปัญหาเรื่องขยะ และสิ่งแวดล้อม แต่ก็ยังไม่สามารถเลิกใช้ถุงพลาสติก บรรจุภัณฑ์ ที่ก่อให้เกิดสารอันตรายได้ทั้งหมด เพียงแต่ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวิถีชีวิตโดยไม่รบกวนตัวเองเกินไป

ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษาค้นคว้าศิลปนิพนธ์หัวข้อ “สิ่งสมมุติจากโลกใบใหม่ (Assumptions from a new world) ” จะก่อให้เกิดความน่าสนใจ และเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ต้องการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบวีดีโออาร์ต(Video Art) เพื่อนำไปปรับเปลี่ยนประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์กับผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ และคาดหวังว่าศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ให้แก่บุคคลอื่นที่มีความสนใจในเรื่องของปัญหาสิ่งแวดล้อมด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ใจ อึ๊งภากรณ์. 2559. **มนุษย์กับประวัติศาสตร์ภูมิอากาศโลก.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://turnleftthai.wordpress.com/tag/%E0%B9%81%99/. (วันที่ค้นข้อมูล : 15 สิงหาคม 2562).

ชัยวัฒน์ คุประตกุล. 2555. **โลกร้อนเรื่องร้อนของโลก.** กรุงเทพฯ : บริษัท สถาพร บุ๊คส์ จำกัด (มหาชน).

เธนศ รัตนกูล. 2559. **ขอต้อนรับสู่ 'ยุคแอนโทรโปซีน' ยุคที่มนุษย์ทิ้งอะไรไว้ข้างหลังเสมอ.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://www.thematter.co/byte/wellcome-to-anthropocene/8781. (วันที่ค้นข้อมูล : 3 ตุลาคม 2561).

นุชจริม เย็นทรวง. 2560. **เตรียมตัวเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://122.155.197.218/index.php?option.com. (วันที่ค้นข้อมูล : 14 สิงหาคม 2562).

เนชั่นแนล จีโอกราฟฟิก. 2554. **ยอดมนุษย์ครองโลก.** ฉบับที่116. กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

พระครูปลัดสุวัฒนโพธิคุณ(สมชาย ฐานวุฑฺโฒ). 2562. **แอนโทรโปซีน ยุคมนุษย์ครองโลก.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https ://www.dmc.tv/pages/ทันโลกทันธรรม/การกระทำและการบริโภคของมนุษย์จะส่งผลต่อธรณีวิทยาทำให้โลกเราไปสู่ยุคที่เรียกว่ายุคแอนโทรโปรซีนที่จะเปลี่ยนโฉมโลกเราไปอีกนับล้านปี.html. (วันที่ค้นข้อมูล : 14 สิงหาคม 2562).

เพชร มโนปวิตร. 2562. **แกะรอยตัวเลขต้องรู้ในยุคโลกร้อน.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https ://www.the101.world/the-number-you-need-to-know-about-climate-change/. (วันที่ค้นข้อมูล : 20 สิงหาคม 2562).

มติชนออนไลน์. 2560. Matichon Online. 2558. **ศิลปะจาก 'ขยะพลาสติก' งานสร้างสรรค์ แต่สะท้อนปัญหาทะเลไทย.** [Online]. Available : https://www.matichon.co.th/entertainment/news_464343.html Retrieved November 1, 2019.

ลัทธภพ แก้วโย. 2560. **น้ำมือมนุษย์.** [Online]. Available : https://www.tnews.co.th/headsho/313441/

Retrieved November 1, 2019

อุดม เชยกีวงศ์. 2555. **ภาวะโลกร้อน.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงดาว.

NG thai. 2561. **งานศิลปะจากขยะพลาสติก.** [Online]. Available : https://ngthai.com/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Environment/11323/artfromplastictrash/ Retrieved November 1, 2019.

Pinar Noorata. 2012. **A 36-Foot Tall Whirlwind of Garbage.** [Online]. Available : https://mymodernmet.com/wang-zhiyuan-thrown-to-the-wind/ Retrieved November 1, 2019

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

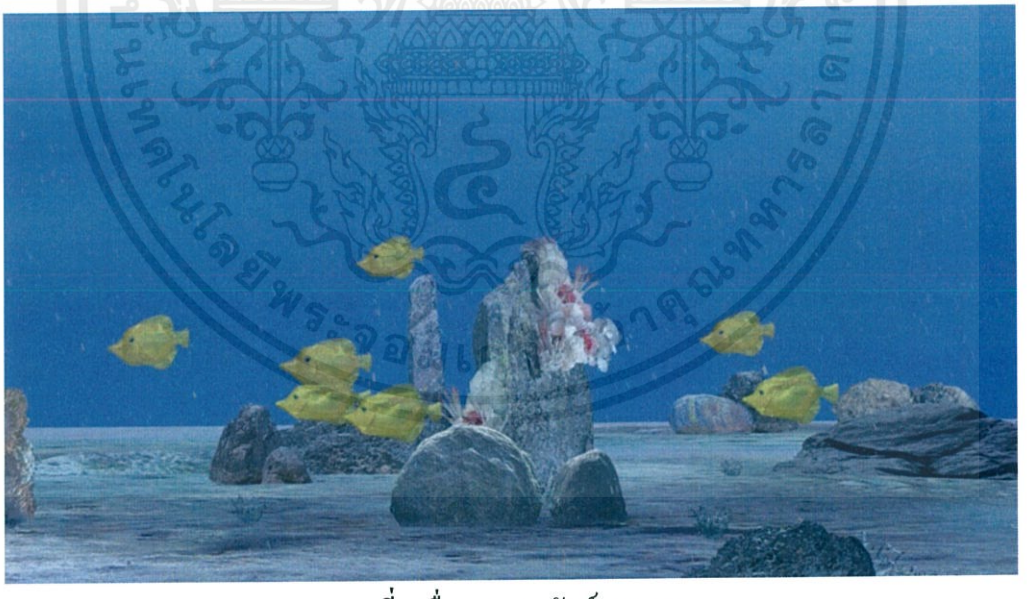
ผลงานศิลปะ



ภาพที่ 1 ชื่อผลงาน สัตว์ทะเล 1

เทคนิค สื่อวีดีโอขนาด แปรผันตามพื้นที่

ความละเอียด 1080 x 720 P.



ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน สัตว์ทะเล 2

เทคนิค สื่อวีดีโอ ขนาด แปรผันตามพื้นที่

ความละเอียด 1080 x 720 P.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้