

การออกแบบโมชันกราฟิก เรื่องวัฒนธรรมเพื่อการดื่ม
MOTION GRAPHIC DESIGN OF THE DRINKING CULTURE.



สราลี ภัคดีวนิชพงศ์
Saralee Pakdeevanichpong

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ภาควิชานิเทศศิลป์คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปะนิพนธ์

หัวข้อศิลปะนิพนธ์ การออกแบบโมชันกราฟิก เรื่องวัฒนธรรมเพื่อการดื่ม
MOTION GRAPHIC DESIGN OF THE DRINKING CULTURE.
นักศึกษา สราลี ภัคดีวินิชพงศ์
รหัสประจำตัว 63020279
หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์บุญยาพร ก้อนนาค



(อาจารย์บุญยาพร ก้อนนาค)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	การออกแบบโมชันกราฟิก เรื่องวัฒนธรรมเพื่อการดื่ม MOTION GRAPHIC DESIGN OF THE DRINKING CULTURE.
นักศึกษา	สราลี ภัคดีวนิชพงศ์
รหัสประจำตัว	63020279
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ปยุตยาพร ก้อนนาค

บทคัดย่อ

ความเครียดของการทำงานเป็นจุดเริ่มต้นที่มักทำให้คนเริ่มหันมาดื่มเหล้าเพื่อคลายเครียด แต่บริษัทหรือหน่วยงานกลับเป็นคนที่ริเริ่มและจัดงานให้อย่างเป็นทางการ ถูกใช้อย่างเป็นสากล โดยที่อาจนำไปจุดเริ่มต้นที่ทำให้พนักงานติดเหล้าได้

ศิลปะนิพนธ์นี้จึงต้องการจัดทำสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวที่ทำให้คนรู้เท่าทันถึงวิธีการพูดและการกระทำที่นำไปสู่ทางออก สร้างการตระหนักรู้ค่านิยมการดื่มสุราที่ควรที่จะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา เพื่อให้ทุกคนสามารถอยู่ร่วมกันโดยที่ยังสามารถได้รับผลประโยชน์ร่วมกันได้อย่างเท่าเทียมและมีความสุขด้วยกันทั้งสองฝ่าย

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ชิ้นนี้สำเร็จด้วยดี เนื่องจากความกรุณาของทุกท่าน ขอขอบพระคุณอาจารย์ใน
สาขานิเทศศิลป์ทุกท่านที่ได้มอบความรู้ ความคิดให้ข้าพเจ้าได้เห็นมุมมองที่กว้างไกลกว่าที่เคยได้พบ
มาในชีวิต คอยสนับสนุนและช่วยทำให้ข้าพเจ้าได้พัฒนานับตั้งแต่วันแรกจวบจนวันสุดท้ายที่ได้เข้ารับ
มหาลัยมา

ขอขอบพระคุณอาจารย์บุญยาพร ก้อนนาค อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้และช่วยเหลือตลอด
ทุกขั้นตอนการทำงาน ทั้งความรู้เพิ่มเติมและความเอาใจใส่ตลอดถึงการจัดการเวลา ทำให้งานชิ้นนี้
สำเร็จตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ ขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณครอบครัว พ่อแม่ที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือเกื้อกูลข้าพเจ้า ให้ความเป็น
ห่วงทั้งทางวาจาและการกระทำ รวมถึงอาหารต่าง ๆ ที่ท่านได้ทำให้ข้าพเจ้าอิ่มท้องตลอดการทำงาน
ทำให้ข้าพเจ้าสามารถทำงานได้ตลอดโดยไม่มีปัญหาใด ขอขอบคุณน้องชายที่ได้นำเล็รสด่าง ๆ มา
แบ่งปันให้ นับเป็นความสุขที่ทำให้ข้าพเจ้ามีกำลังใจที่จะทำงานต่อไป

ขอขอบคุณพี่และเพื่อน ๆ ของข้าพเจ้า ทั้งเพื่อนเก่าเพื่อนใหม่ที่อยู่เคียงข้างมาตั้งแต่เข้าวัย
กระเตาะ พี่ ๆ ที่คอยให้กำลังใจและเตือนสติ รวมถึงเพื่อนคนใหม่ที่ได้พบในรั้วมหาลัยที่คอยให้กำลังใจ
และทำให้ข้าพเจ้าได้ความคิดที่แปลกใหม่อยู่เสมอ ทำให้แม้จะรู้สึกอับจนหนทางในบางครั้ง ก็ยังทำให้
สามารถมีงานส่งได้ตลอดรอดฝั่ง

และสุดท้ายนี้ขอขอบคุณท่านอื่น ๆ ที่ข้าพเจ้าไม่ได้กล่าวถึงในบทความนี้ ทั้งท่านผู้ให้ความ
ร่วมมือทั้งในการทำแบบสอบถาม ทั้งการให้สัมภาษณ์ ทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้งานชิ้นนี้สำเร็จเสร็จสิ้น
อย่างสมบูรณ์ ข้าพเจ้าคงไม่มีวันลืมทุกหยาดเหงื่อและประสบการณ์ทุกอย่างที่ได้รับมาจากงานชิ้นนี้
ทั้งความทุ่มเทและระยะเวลา งานชิ้นนี้นับเป็นชิ้นงานที่เหมาะสมสำหรับการปิดฉากชีวิตการเรียนของ
ข้าพเจ้าอย่างยิ่ง ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณจากใจจริง

สราลี ภัคดีวนิชพงศ์

สารบัญ

	หน้า
สารบัญ.....	ง
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	2
1.4 ขั้นตอนการวิจัย.....	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 ประวัติศาสตร์ที่ส่งผลต่อการตีพิมพ์สื่อที่เกี่ยวข้องกับงาน.....	4
2.2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการตีพิมพ์สื่อในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับงาน.....	5
2.3 ข้อดีและข้อเสียของสื่อ.....	6
2.4 รูปแบบและบรรยากาศที่ใกล้เคียงกับงานที่เกี่ยวข้องกับการตีพิมพ์.....	7
บทที่ 3 ข้อมูลด้านการออกแบบ.....	8
3.1 การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว.....	8
3.2 เทคนิค Frame by Frame.....	9
บทที่ 4 วิธีการดำเนินการ.....	11
4.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	11
4.2 วิธีการเก็บข้อมูล.....	11
4.3 ขอบเขตของเนื้อหา.....	12
4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน.....	12
4.5 แนวคิดทางการออกแบบ.....	12
บทที่ 5 การดำเนินงานออกแบบ.....	17
5.1 การออกแบบตัวละคร.....	17
5.2 การออกแบบฉากหลัง.....	25
5.3 การออกแบบโปสเตอร์.....	26
5.3 การออกแบบบัตรคำศัพท์.....	27
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ.....	29
6.1 สคริปต์.....	29
6.2 ภาพจากกราฟิกเคลื่อนไหว.....	32
6.3 โปสเตอร์.....	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 บัตรคำศัพท์.....	35
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	38
7.1 บทสรุป.....	38
7.2 ปัญหาและข้อจำกัด.....	38
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	38
บรรณานุกรม.....	39
ประวัติผู้เขียน.....	40



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 6
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างการวางสตอรี่บอร์ด.....	8
ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างขนาดและอัตราส่วนที่แตกต่างกันของสื่อ.....	9
ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการเรียบเรียงในโปรแกรม Adobe After Effects.....	9
ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการใช้เทคนิค Frame by Frame.....	10
ภาพที่ 5.1 แบบร่างพนักงาน A ครั้งที่ 1.....	17
ภาพที่ 5.2 แบบร่างพนักงาน A สเกลตัวเล็ก.....	17
ภาพที่ 5.3 แบบร่างพนักงาน B ครั้งที่ 1.....	18
ภาพที่ 5.4 แบบร่างพนักงาน B แบบฟิกเซล.....	18
ภาพที่ 5.5 แบบร่างพนักงาน B สเกลตัวเล็ก.....	18
ภาพที่ 5.6 แบบร่างหัวหน้างานครั้งที่ 1.....	19
ภาพที่ 5.7 แบบร่างพ่อและแม่ของพนักงานบริษัท B ครั้งที่ 1.....	19
ภาพที่ 5.8 แบบร่างตัวละครครั้งที่ 1 ทั้งหมด.....	20
ภาพที่ 5.9 แบบร่างพนักงานบริษัท A ครั้งที่ 2.....	20
ภาพที่ 5.10 แบบร่างท่าทางพนักงานบริษัท A ครั้งที่ 2 สเกลตัวเล็ก.....	20
ภาพที่ 5.11 แบบร่างไอคอนพนักงานบริษัท A.....	21
ภาพที่ 5.12 แบบร่างท่าทางพนักงานบริษัท B ครั้งที่ 2.....	21
ภาพที่ 5.13 แบบร่างไอคอนพนักงานบริษัท B.....	21
ภาพที่ 5.14 แบบร่างหัวหน้างานครั้งที่ 2.....	22
ภาพที่ 5.15 แบบร่างหัวหน้าคุยงานกับพนักงาน B.....	22
ภาพที่ 5.16 แบบร่างพ่อและแม่ของพนักงานบริษัท B ครั้งที่ 2.....	22
ภาพที่ 5.17 แบบร่างพนักงานบริษัทคนอื่น ๆ ครั้งที่ 2.....	23
ภาพที่ 5.18 แบบร่างท่าทางพนักงานบริษัทคนอื่น ๆ.....	23
ภาพที่ 5.19 แบบร่างพนักงานบริษัทคนอื่น ๆ แบบฟิกเซล.....	23
ภาพที่ 5.20 แบบร่างท่าทางคุณหมอ.....	24
ภาพที่ 5.21 แบบร่างท่าทางพนักงานซาโตชิ.....	24
ภาพที่ 5.22 แบบร่างภาพพื้นหลังในช่วงวินาทีที่ 20.....	25
ภาพที่ 5.23 ภาพพื้นหลังแนวนอนทั้งหมด.....	25
ภาพที่ 5.24 ภาพพื้นหลังแนวตั้ง.....	26
ภาพที่ 5.25 แบบร่างโปสเตอร์.....	26
ภาพที่ 5.26 แบบร่างบัตรคำศัพท์ด้านหน้า.....	27
ภาพที่ 5.27 แบบร่างบัตรคำศัพท์ด้านหลัง.....	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.1 กราฟิกเคลื่อนไหว.....	32
ภาพที่ 6.2 โปสเตอร์รณรงค์การเลิกเหล้า.....	33
ภาพที่ 6.3 โปสเตอร์.....	34
ภาพที่ 6.4 โปสเตอร์และบัตรคำศัพท์.....	34
ภาพที่ 6.5 บัตรคำศัพท์ด้านหน้า.....	35
ภาพที่ 6.6 บัตรคำศัพท์ด้านหลัง.....	36
ภาพที่ 6.7 บัตรคำศัพท์.....	37



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 8
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ย้อนเวลากลับไปตั้งแต่ประวัติศาสตร์ คนไทยมีวัฒนธรรมการใช้สุราเป็นส่วนประกอบหลักของงานและประเพณีมาอย่างช้านานไม่ว่าจะเป็นแง่ของการรักษาเนื่องด้วยส่วนประกอบของสุรานั้นมีผลดีต่อยา ไม่ว่าจะเป็นการมาผสม หมักแช่หรือดองกับสุราเพราะแอลกอฮอล์สกัดหรือละลายยาได้หรือในการใช้ประกอบพิธีกรรม เนื่องด้วยผลของสุราทำให้เกิดภาวะทางจิตแบบเหนือสามัญ เพราะขณะมีเมามีสภาพจิตเหมือนประสาทภาวะลึกลับทางจิตวิญญาณสามารถติดต่อกับเทพ หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์และทำให้เกิดฤทธิ์ เกิดญาณ นอกจากนี้ยังใช้เพื่อความเป็นสิริมงคลไม่ว่าจะเป็นงานแต่งงาน งานขึ้นบ้านใหม่ งานรื่นเริงต่าง ๆ แต่อย่างไรก็ตามยังไม่เป็นที่นิยมมากเนื่องจากข้อห้ามทางศีลและศาสนา จนกระทั่งผ่านมาถึงปีค.ศ.1990 ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งเปรียบเสมือนยุคแห่งการเกิดใหม่ของสุราและการดื่มสุราในไทย เนื่องด้วยจากการความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม ตลอดจนความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีซึ่งตามมาหลังจากนั้น มีผลอย่างมากต่อทัศนคติและการขยายตลาดสุราให้กว้างขวางขึ้น โดยเฉพาะแล้วทุก 10 ปีรายได้จากภาษีสุราจะเพิ่มเป็น 3 เท่าตัว อาจกล่าวได้ว่านับแต่อดีตเป็นต้นมา ไม่เคยมียุคใดที่คนไทยบริโภคสุรามากเท่ายุคนี้ ซึ่งทำให้สุราไม่จำเป็นต้องใช้ดื่มแค่ในพิธีกรรมหรืองานฉลองใหญ่ ๆ แล้วเท่านั้น สามารถดื่มได้ทุกโอกาส และด้วยบรรยากาศที่ทำให้ผ่อนคลายและเป็นกันเองส่งผลทำให้กิจกรรมการดื่มและหน้าที่การงานมักจะเกี่ยวพันกันมากขึ้นอย่างห้ามไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนองาน การตกลงด้านธุรกิจ หรือในด้านของสันตนาการการต้อนรับเด็กใหม่ การฉลองปิดโครงการ เงินเดือนออก หรือวันครบรอบบริษัท จากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงและความเครียดทางด้านการงาน บุคลิกภาพ และความโดดเด่นทางสังคมล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตของผู้คน จากสถิติสัดส่วนความชุกของนักดื่มหน้าใหม่โดยศูนย์วิจัยปัญหาสุรา คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ หาดใหญ่ สงขลา ปี 2024 แสดงให้เห็นว่าคนในช่วง 20-24 ปีซึ่งเป็นวัยมหาลัยจนถึงนักศึกษาที่เพิ่งจบใหม่ที่เพิ่งเริ่มทำงานมีผู้เริ่มดื่มแอลกอฮอล์ตกอยู่ที่ร้อยละ 53.3 ซึ่งเป็นเปอร์เซ็นต์ที่เกินครึ่งโดยที่อัตราความชุกในปี 2564 มีอัตราเพิ่มมากขึ้น จากผลสำรวจคาดว่า เป็นเพราะอิทธิพลจากสื่อด้านโฆษณาที่เป็นการส่งเสริมและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น สามารถซื้อได้ง่ายและทานได้ง่ายเช่นเดียวกัน ยิ่งไปกว่านั้นบางข้อมูลหรือบางงานก็มักจะเป็นรู้กันแคในวงสุราหากปฏิเสธไปก็อาจจะเสียโอกาสบางอย่างเป็นได้ เพื่อเสริมสร้างความสมานฉันท์กันในหมู่คณะกิจกรรมงานเฉลิมฉลองทั้งขนาดย่อมและขนาดใหญ่จึงเป็นกิจกรรมที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ตราบใดที่ต้องอยู่ในบางสังคมการทำงานโดยเฉพาะอย่างยิ่ง งานบริษัทหรือพรีแลนซ์ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เองก็ได้มีการทำสื่อนำเสนอโดยเน้นไปที่เรื่องการเลิกเหล้าเมาหลายรูปแบบและหลายครั้งไม่ว่าจะเป็นสื่อเว็บไซต์หรือสื่อโฆษณา แต่ไม่ได้มีการเอาตัวรอดหรือหาวิธีรับมือกับการอยู่ในสังคมการดื่มเหล้าในที่ทำงานเท่าที่ควร ทั้งที่การเลิกเหล้าโดยเด็ดขาดในภาพรวมของสังคมเป็นสิ่งที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้ จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจและต้องการที่จะหาทางออกเพื่อช่วยเหลือผู้ที่จำเป็นต้องดื่มเหล้าหรือไม่ต้องการดื่มแอลกอฮอล์แต่ทำเพื่อหน้าที่การงานและสถานการณ์จำเป็นโดยการรวบรวมและวิเคราะห์เพื่อหาวิธีการที่ทำให้สามารถร่วมกิจกรรมและสานสัมพันธ์ในกลุ่มผู้ดื่มแอลกอฮอล์ได้โดยที่ไม่ส่งผลเสียมากจนเกินไป โดยในอดีต การอยู่ร่วมในสังคมของคนที่ไม่ดื่มเหล้าได้โดยที่ไม่ดื่มแอลกอฮอล์ด้วยวิธีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเมาดิบ หรือการแกล้งเมา ทำตัวเหมือนเมาเพื่อค่อยๆไปตามบรรยากาศ นอกจากไม่ต้องดื่มจริงและไม่ทำให้บรรยากาศงานกร่อยแล้ว ยังทำให้สามารถสนุกไปพร้อมกับคนรอบข้างได้อีกด้วย การเลือกเครื่องดื่มที่ไม่มีแอลกอฮอล์หรือเครื่องดื่มที่มีปริมาณแอลกอฮอล์น้อย การเลือกรับประทานกับแกล้มแทนการดื่ม การปรับตัวกลายเป็นคนขงเหล้าให้แทนนำเสนอสารพัดวิธีการเอาตัวรอดในวงเหล้าให้กับผู้ที่พยายามจะเข้าสังคมโดยไม่ดื่มแอลกอฮอล์เพื่อสร้างทางออกที่ดียิ่งกว่า มากกว่าการปฏิเสธและพลาดโอกาสอะไรบางอย่างไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1. เพื่อเสนอแนะวิธีการให้กับผู้ที่ไม่ต้องการหรือผู้ที่ไม่สามารถดื่มแอลกอฮอล์ให้ยังสามารถเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมได้โดยที่ไม่ดื่มแอลกอฮอล์หรือดื่มในปริมาณจำกัดด้วยวิธีต่างๆ

1.2.2. เพื่อศึกษาสื่อการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวในเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวทีละเฟรมทีละเฟรมต่อเนื่องกัน (Frame by Frame) มาประยุกต์รวมกับสื่อการเคลื่อนไหวแบบ Animatic มาทำงานในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อให้ความรู้และทางออกของปัญหา

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1. กลุ่มเป้าหมาย

ด้านกายภาพ : กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กมหาลัยจนถึงเด็กจบใหม่หรือพนักงานออฟฟิศ และข้าราชการ เพศสภาพเป็นชายหรือหญิง โดยอายุอยู่ที่ 20-28 ปี เงินเดือน 19,000-30,000 บาท

ด้านจิตภาพ : เป็นคนที่อยู่ในสังคมที่มีความเครียดจำเป็นต้องดื่มเหล้าแต่ตนเองไม่สามารถหรือไม่ต้องการจะดื่ม เป็นผู้ที่จำเป็นต้องคลุกคลีอยู่ในวงเหล้า คนรอบข้างดื่มเหล้าไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนที่ทำงานร่วมกันหรือกลุ่มเพื่อนและอื่นๆ

1.3.2. ขอบเขตเนื้อหา

มุ่งเน้นด้านการช่วยเหลือและเพิ่มพื้นที่ให้กับคนที่ต้องการที่จะดื่มหรือไม่สามารถดื่ม แอลกอฮอล์ได้ เสริมสร้างทางเลือกที่หลากหลายขึ้นเพื่อให้สามารถเข้าร่วมและอยู่ร่วมในสังคมการทำงานได้อย่างไม่ตะขิดตะขวงใจหรือทำให้เสียบรรยากาศ ปรับทัศนคติในเรื่องของการดื่มเหล้าที่เกี่ยวกับความเจริญมั่นคงของหน้าที่การงานให้เห็นถึงความหลากหลายด้านรสนิยมเพื่อสร้างจุดยืนในการไม่ดื่มสุราให้กับผู้ที่ไม่ต้องการดื่มสุราและผู้ที่ไม่แพ้สุราให้มากขึ้น

1.3.3. ขอบเขตชิ้นงาน

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว 2-3 คลิปความยาว 1-2 นาที แยกออกไปเป็นคนละสถานการณ์ โดยใช้เทคนิค (Frame by Frame) ในโปรแกรม Adobe After Effects ร่วมกับการวาดภาพในโปรแกรม Clip Studio Paint

1.4 ข้อกำหนดของการวิจัย (ถ้ามี)

-

1.5 ขั้นตอนของการวิจัย

- 1.5.1. กำหนดวัตถุประสงค์
- 1.5.2. รวบรวมข้อมูลจากบทสัมภาษณ์และแบบสอบถาม
- 1.5.3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล
- 1.5.4. กำหนดแนวทางออกแบบ
- 1.5.5. จัดทำสคริปต์
- 1.5.6. จัดทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard)
- 1.5.7. ดำเนินงานภาพประกอบ
- 1.5.8. ตัดต่อเพื่อรวบรวม
- 1.5.9. สรุปผลการดำเนินงาน

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.6.1. กลุ่มเป้าหมายพบทางออกหรือทางเลือกที่มากขึ้นในการเข้าร่วมงานสังคม โดยที่ไม่ขัดต่อจุดยืนของตน หรือไม่ส่งผลเสียต่องานหรือเป้าหมายตามที่ได้ตั้งใจไว้

1.6.2. สังคมสามารถยอมรับ เข้าใจความแตกต่างหรือเปิดมุมมองที่แตกต่างได้เพิ่มมากขึ้น เห็นถึงความสำคัญของทางเลือกของแต่ละบุคคล

1.6.3. สามารถประยุกต์เทคนิค (Frame by Frame) ในสื่อการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประวัติศาสตร์ที่ส่งผลต่อการดื่มสุราที่เกี่ยวข้องกับงาน

ตามคำบอกเล่าจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ชี้ให้เห็นว่าสุราชนิดแรกของโลกทำมาจากข้าว และหมักทำเป็นเบียร์ตั้งแต่เมื่อ 3500-4000 ปี ก่อนคริสตกาลที่เมโสโปเตเมียโดยที่ได้มีการเผยแพร่วัฒนธรรมไปรอบโลกผ่านกาลเวลาที่ทั้งบนดินและน่านน้ำจนมาถึงประเทศไทย ไม่มีหลักฐานแน่ชัดว่าสุราไทยเริ่มเมื่อใดแต่จากหลักฐานที่เก่าที่สุดคือจารึกเขมรที่ปราสาทพนมรุ้งว่าสุราเป็นหนึ่งในเครื่องบวงสรวงเทพเจ้า และสุราชนิดแรก ๆ ของไทยก็เป็นสุราแช่ซึ่งหมักจากข้าว น้ำตาลสด หรือข้าวเหนียวกล่อก เป็นต้น ส่วนสุรากลั่นมาหลังจากนั้นไม่น้อยกว่า 4000 ปี โดยในช่วงแรกนอกจากการนำมาเป็นยาแล้วยังนิยมนำมาบวงสรวงเทพเจ้าเนื่องด้วยฤทธิ์ของเหล้าที่ก่อให้เกิดภาวะสนุกสนาน มีเมามาและครื้นเครง เรียกกันว่าปรากฏการณ์เหนื่อสามัญ เกิดสภาวะลึกล้ำทางจิตวิญญาณ ชาวบ้านในสมัยนั้นเชื่อกันว่าทำให้สามารถติดต่อกับภูตผีหรือเทพเทวาได้บวกกับการนับว่าข้าวเป็นของสูง การดื่มสุราจึงนิยมดื่มกันในวงงานมงคลที่ต้องการให้ผีสาวหรือเทพที่ตนนับถือมาอวยพรเช่น งานแต่งงาน งานขึ้นบ้านใหม่ การขอขมา ของขันหมาก การเชิญขวัญข้าว รวมถึงทำขวัญ ไม่เว้นแม้แต่เทศกาลประจำปีซึ่งเป็นไปทั่วทั้งประเทศ นอกจากนี้ก็ยังมีในปัจจุบันทางสังคมที่เกี่ยวกับการเมือง และในแง่ของความสัมพันธ์ เพื่อย้ำเจตนาารมณ์ เพื่อย้ำถึงข้อตกลงเช่นพิธีสาบานมิตรดื่มด้วยเดียวกัน ซึ่งน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากจีนซึ่งมีวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการดื่มสุรามายาวนานและได้อพยพเข้ามามากในไทยในช่วงของรัชกาลที่ 4 โดยที่ในจีนมีประเพณีที่มีสุราเป็นปัจจัยหลักจำนวนมาก เรียกได้ว่าในพิธีแทบทุกพิธีขาดสุราไม่ได้ ชาวจีนชื่นชมและนิยมสุรา “กิง” หลังเลิกงานเพื่อให้กระปรี้กระเปร่าหายปวดเมื่อยทำให้มีแรงทำงานในผู้ใช้แรงงาน วัฒนธรรมที่ได้รับมามากขึ้นส่งผลให้คนไทยมีการดื่มสุรามากขึ้น จนกระทั่งช่วงยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สองเนื่องด้วยจากการความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม ตลอดจนความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เกิดตลาดใหม่ การเข้ามาถึงของต่างชาติ ด้วยอะไรหลาย อย่างที่เปลี่ยนไปส่งผลให้คนไทยสามารถเข้าถึงแอลกอฮอล์ได้ง่ายกว่าเมื่อก่อน ทั้งสื่อและการโฆษณา มีรสชาติและประเภทที่หลากหลายมากขึ้นทำให้คนไทยนิยมดื่มแอลกอฮอล์มากขึ้นไปอีก จนเรียกได้ว่าไม่มียุคไหนที่คนไทยดื่มมากเท่ากับยุคนี้เลยทีเดียวน ทั้งการดื่มที่เรียกว่าการก๊งซึ่งมักไปกับเพื่อนร่วมงานเพื่อกระชับมิตรที่ดำเนินต่อมาถึงปัจจุบัน พัฒนาไปจนบางบริษัทถึงขั้นมีเป็นงานประจำเลยก็มี เห็นได้มากในหน่วยงานราชการ บริษัทที่เป็นบริษัทจีน บริษัทญี่ปุ่น รวมถึงบริษัทไทย และในงานพีรแลนซ์หรืองานไม่ประจำบางประเภทในปัจจุบัน (พระไพศาล วิสาโล, 2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการตีมูลค่าในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับงาน

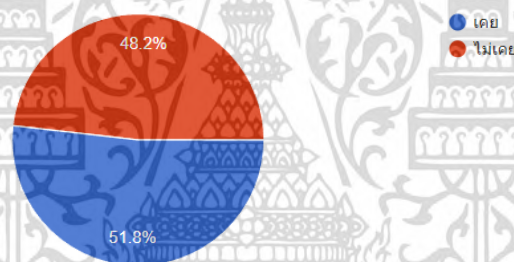
จากการศึกษาค้นคว้า แบบสอบถามโดยมีผู้เข้าร่วมตอบจำนวน 83 คนและจากกาสัมภาษณ์คนจำนวน 104 คนทำให้ได้พบว่าในปัจจุบันยังมีผู้ที่จำเป็นต้องตีมูลค่าไม่ว่าจะมาจากงานที่ตนไม่สมัครใจแต่จำเป็นต้องทำ หรือว่าจำเป็นต้องทำเพื่อให้ได้ข้อได้เปรียบในการทำงาน โดยได้ความดังนี้ เรียงลำดับตามความมากน้อยเมื่อตีมูลค่าที่เกี่ยวกับที่ทำงานมีวิธีการรับมือ ดังนี้

1. ตีมันน้อย ๆ
2. พุดคุยอย่างสนุกสนานและครื้นเครงไปกับงาน
3. แกล้งหลับ

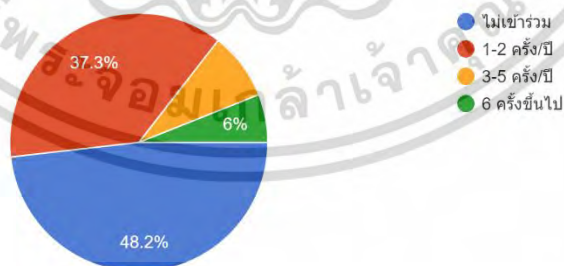
เหตุผลที่เข้าร่วมการตีมูลค่าที่เกี่ยวกับที่ทำงาน ดังนี้

1. สร้าง connection
2. สนับสนุนกับเพื่อนร่วมงานและหัวหน้ามากขึ้น
3. เพื่อความสนุกสนาน

เคยเข้าร่วมการตีมูลค่าที่เกี่ยวกับที่ทำงาน

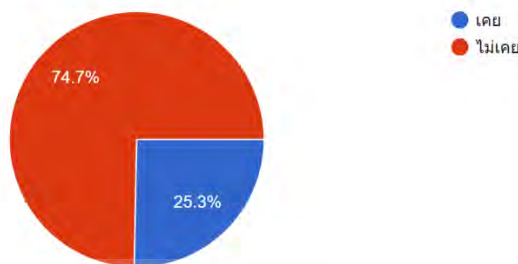


ความถี่ในการเข้าร่วม



เคยเข้าร่วมด้วยความไม่เต็มใจหรือไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.3 ข้อดีและข้อเสียของสุรา

จากการศึกษาและค้นคว้าได้พบว่าแล้วความเสี่ยงและประโยชน์ของสุราค่อนข้างเป็นที่น่ามึนงสับสนเนื่องจากไม่มีหลักฐานที่แน่นอนในการดื่มสุราอย่างพอเหมาะพอดีของผู้ใหญ่ โดยตามมาตรฐานแล้วการดื่มสุราที่พอประมาณสำหรับผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพดีคือหนึ่งวันต่อหนึ่งแก้วสำหรับเพศหญิงและสองแก้วต่อวันสำหรับเพศชาย สำหรับการดื่มเบียร์นับเป็น 12 ออนซ์หรือ 355 มิลลิลิตร สำหรับการดื่มไวน์นับเป็น 5 ออนซ์ หรือ 148 มิลลิลิตร และการดื่มสุรากลั่น 40 ดีกรี อยู่ที่ 1.5 ออนซ์ หรือ 44 มิลลิลิตร โดยที่ดื่มอย่างพอประมาณจะมีประโยชน์ต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตดังนี้

1. ลดโอกาสการเกิดโรคและการเสียชีวิตจากโรคหัวใจ
2. ลดโอกาสการเกิดภาวะหลอดเลือดสมองตีบตัน
3. ลดโอกาสเกิดโรคเบาหวาน
4. ช่วยให้เคลื่อนไหวได้คล่องแคล่ว
5. ช่วยเพิ่มสมรรถภาพทางเพศในเพศชาย และส่งผลดีต่อต่อมลูกหมาก
6. เพิ่มพลังงานและบรรเทาอาการอักเสบและการบวมของข้อต่อ
7. ส่งผลดีต่อสุขภาพจิต กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และช่วยลดความเครียด
8. ช่วยฟื้นฟูกล้ามเนื้อ และช่วยทำให้ร่างกายทำงานได้อย่างสมดุลหลังออกกำลังกาย

แต่อย่างไรก็ตามแม้แต่การดื่มสุราอย่างพอประมาณก็ยังมีความเสี่ยง เช่นในบางคนที่ดื่มสุราน้อยพบว่ามีโอกาสเกิดมะเร็งมากขึ้น แม้ว่าจะส่งผลน้อยแต่ก็ยิ่งถือว่าเพิ่มเปอร์เซ็นต์การเกิดมะเร็งอยู่ดี และแน่นอนว่าหากขาดความยับยั้งชั่งใจก็อาจทำให้เกิดการดื่มสุรามากไปได้ จากการสัมภาษณ์และแบบสอบถามจากข้อมูลในสถิติข้างต้น พบว่ามีผู้ที่ได้เริ่มดื่มสุราจากเพื่อนหรือสภาพสังคมที่คนอื่นดื่ม จึงจำเป็นต้องดื่มเป็นจำนวนมาก โดยที่ในจำนวนนั้นมีไม่น้อยที่เป็นผู้สูงอายุที่ถลาลึกมากเกินไปจนทำให้ไม่สามารถเลิกสุราได้

การดื่มสุรามากเกินไปคือการดื่มสุรามากกว่าสามแก้วในหนึ่งวัน หรือมากกว่าเจ็ดแก้วในหนึ่งสัปดาห์ต่อผู้หญิงและผู้ชายที่มีอายุ 65 ปีขึ้นไป และการดื่มไม่หยุดคือการดื่มสี่แก้วในสองชั่วโมงสำหรับผู้หญิง และมากกว่าห้าแก้วภายในสองชั่วโมงสำหรับผู้ชาย ซึ่งผลของสุรามีผลในแต่ละคนไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหมือนกันขึ้นอยู่กับสุขภาพและร่างกายของผู้ดื่ม ปัจจัยภายนอก โรคประจำตัว โดยสุราส่งผลเสียต่อร่างกายและจิตใจดังนี้

1. ส่งผลต่อการนอน ทำให้นอนหลับไม่ต่อเนื่องมีอาการแสบคอตอนตื่น
2. เกิดปัญหาคลื่นไส้อาเจียน เลือดออกในทางเดินอาหาร เกิดโรคตับแข็ง
3. ความดันโลหิตสูงขึ้น เพิ่มความเสี่ยงโรคหัวใจขาดเลือด
4. สมองส่วน (ซีรีเบลลัม) เสื่อมลง ทําให้ไม่สามารถยืนหรือทรงตัวนิ่งได้ ตากระตุก
5. ความยับยั้งชั่งใจน้อยลงในเรื่องทางเพศโดยเฉพาะในเพศชาย
6. เกิดผลร้ายต่อทารกในครรภ์ทำให้สติปัญญาที่บ ีรยะรูปร่างเล็ก หน้าตาผิดปกติ ภาวะโรคหัวใจแต่กำเนิด นิ้วมือนิ้วเท้าติดกัน
7. เกิดความจำบกพร่อง
8. มีโอกาสป่วยเป็นโรคซึมเศร้า โรคจิตเภท หรือโรคไบโพลาร์ และเป็นโรควิตกกังวลมากกว่าคนปกติหลายเท่าตัว ทั้งยังส่งผลให้เกิดอาการซึมเศร้า และฆ่าตัวตายได้
9. เกิดอาการถอนสุรา

2.4 รูปแบบและบรรยากาศที่ใกล้เคียงกับงานที่เกี่ยวข้องกับการดื่มสุรา

ตามที่ได้มีการหาข้อมูลและค้นคว้า แบบสอบถามและรวมถึงความคิดเห็นจากผู้สัมภาษณ์ หากไม่ใช้สุราให้มีส่วนร่วมในงานได้ความว่าไม่มีสิ่งใดที่แทนที่สุราได้ แต่มีกิจกรรมที่สามารถแทนที่กันได้ อยู่ ดังนี้

1. การรับประทานอาหาร
2. การรับประทานอาหารที่แยกโซนอาหารและโซนสุรา
3. การจัดทริปไปเที่ยว

และยังมีคำตอบอีกหลายรูปแบบซึ่งเป็นความเห็นที่แตกต่างกันไป เช่น เปลี่ยนมาจัดการคุยงานหรือประชุมในตอนเช้า และเปลี่ยนจากอาหารและสุราเป็นชาและกาแฟร่วมกับอาหารทานเล่น และยังมีความเห็นว่าจะไม่ควรมีการคุยงานนอกเวลา

บทที่ 3

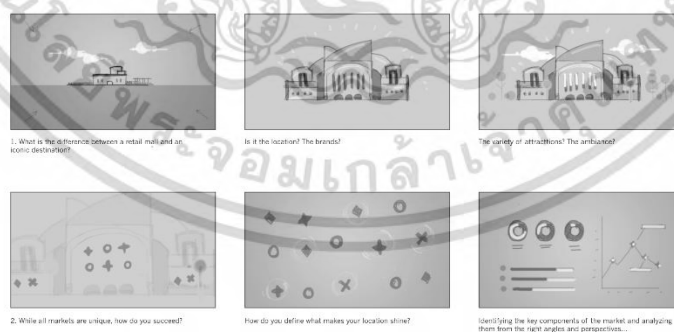
ข้อมูลทางด้านออกแบบ

3.1 การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว

ในการเรียนรู้การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหวนั้น หมายถึงการนำข้อมูลต่าง ๆ ตามที่เรื่องที่ศึกษาหรือข้อมูลที่ต้องการนำมาสรุปจัดทำเป็นลักษณะของสื่อรูปภาพกราฟิก โดยที่ต่างกับการออกแบบกราฟิกธรรมดาด้วยการเป็นภาพเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของแผนภาพ แผนภูมิ กราฟหรือการ์ตูน ซึ่งอาจจะมีเสียงพากย์ประกอบด้วยหรือไม่ก็ได้ เพื่อให้สามารถเล่าเรื่องได้ชัดเจนกว่าการเล่าเป็นภาพนิ่ง ทำให้ดูไม่น่าเบื่อ ทั้งยังสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้มากและหลากหลายกว่าในคราวเดียว รวมทั้งยังสามารถสื่อสารได้อย่างครบถ้วนในช่วงเวลาที่จำกัด โดยสามารถแยกขั้นตอนอย่างย่อได้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต
2. ขั้นตอนการผลิต
3. ขั้นตอนหลังการผลิต

โดยที่ขั้นตอนก่อนการผลิตจะเริ่มต้นจากอารมณ์ของงานที่ตั้งใจสื่อถึง การวางกรอบความคิด จุดมุ่งหมาย แนวสีสันทันหรือเนื้อโทนของงาน บทพูดที่จะใช้ในสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว เป็นการนำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงและเขียนออกเป็นบทพูดซึ่งสามารถแบ่งออกมาได้เป็น 3 ส่วน ได้แก่การเกริ่น ใจความหลัก และสรุป และรวมไปถึงบทภาพหรือสตอรี่บอร์ด เป็นการเขียนและแสดงเรื่องราวโดยระบุถึงรายละเอียดด้านเวลา รูปภาพ และเสียงของแต่ละฉากที่จะปรากฏขึ้นบนหน้าจอ



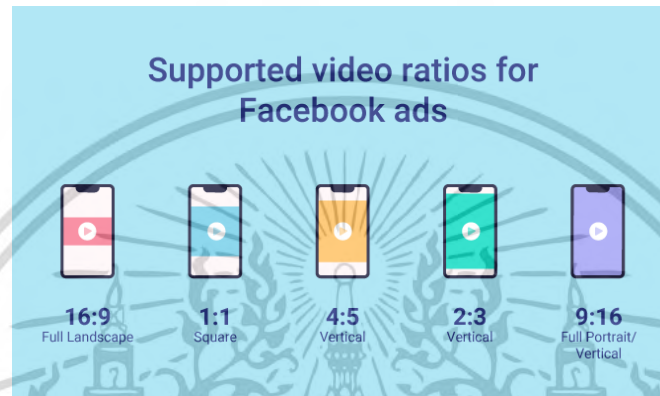
ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างการวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

ในส่วนของขั้นตอนการผลิตจะเริ่มที่การจัดเตรียมภาพประกอบหรือที่เรียกกันว่าอาร์ตเวิร์ค โดยเป็นการเตรียมเพื่อที่จะนำมาขยับในโปรแกรมต่อไปในโปรแกรมออกแบบสื่อต่าง ๆ เช่นโปรแกรม Adobe Premiere Pro หรือโปรแกรม Adobe After Effects และอื่น ๆ เลือกกำหนดอัตราส่วนของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คลิปวิดีโอโดยขึ้นอยู่กับรูปแบบที่จะนำเสนอในแพลตฟอร์มต่าง ๆ เพราะแพลตฟอร์มต่าง ๆ นั้นมีขนาดและอัตราส่วนที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง รวมถึงความยาวของคลิปวิดีโอด้วย

ในขั้นตอนสุดท้ายคือขั้นตอนหลังการผลิต กระบวนการสุดท้ายของการทำงาน คือการนำสื่อที่ได้มาจัดลำดับภาพและรวบรวม ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวตามที่ได้ตั้งใจแต่แรกเริ่ม รวมไปถึงการใส่เสียงบันทึกการบรรยายลงไป เสียงเอฟเฟค หรือเสียงดนตรีตามความเหมาะสม ปรับระดับเสียงให้เข้าที่ไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป ไม่ดังหรือค่อยจนเกินไป



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างขนาดและอัตราส่วนที่แตกต่างกันของสื่อ



ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการเรียงเรียงในโปรแกรม Adobe After Effects

3.2 เทคนิค Frame by Frame

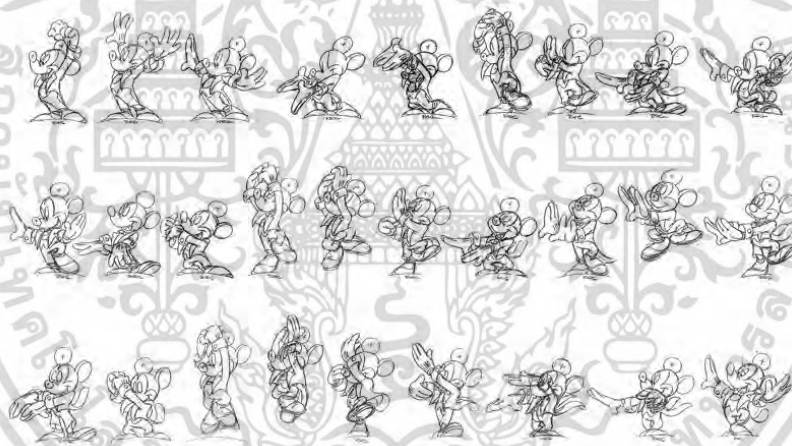
การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวทีละเฟรมทีละเฟรมต่อเนื่องกัน (Frame by Frame) คือการสร้างท่าทางหรืออิริยาบถให้เปลี่ยนแปลงไปตามเวลาโดยมีการวาดเฟรมในแต่ละเฟรมแตกต่างกันไป เมื่อนำเฟรมทุกเฟรมมาเรียงเรียงกันจะทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยที่เฟรมเปรียบเสมือนกระดาษแต่ละใบในสมัยก่อน โดยที่จะทำเป็นใบและเอามาเรียงเรียงต่อกันอีกทีในภายหลัง หรือว่าวาดในการ์ดเฟรมใสโดยที่แยกระหว่างตัวละครกับฉากหลังออกจากกันเพื่อความสวยงามและความสะดวกในกระบวนการทำงาน แต่ในปัจจุบันเกิดการพัฒนาขึ้นของเทคโนโลยีทำให้สามารถมีการทำงานที่สะดวกมากขึ้น จากกระดาษเป็นใบ ๆ เปลี่ยนเป็นเลเยอร์แทนซึ่งทำให้ไม่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกิดปัญหาที่ย่อยเช่นกระดาษหายหรือถูกทำลายโดยง่าย กลายเป็นไฟล์ที่สะดวกและสามารถโอนถ่ายข้อมูลได้ง่าย จะสามารถรู้ได้ว่างานที่เหมาะสมกับการประยุกต์เทคนิค Frame by Frame ได้อย่างไรสามารถสังเกตได้จาก 2 ปัจจัยดังนี้

1. อารมณ์ของการเล่าเรื่อง
2. ความเข้ากันได้ของแต่ละช่วงของเรื่อง

อารมณ์ของการเล่าเรื่องเป็นสิ่งสำคัญมากในการเลือกในเทคนิค โดยเทคนิค Frame by Frame นั้นเหมาะกับการเล่าเรื่องที่มีสื่อถึงอารมณ์หรือพลัง ใช้ในการเล่าเรื่องที่บอกถึงการเคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้ได้ครบทั้งบรรยากาศและการขยับเคลื่อนไหว

เมื่อใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ละเฟรมที่ละเฟรมต่อเนื่องกัน (Frame by Frame) แล้วอาจเกิดความไม่สอดคล้องกับบทหรือโครงเรื่องที่วางไว้ได้ ทำให้เกิดความโดดเด่นในฉากที่อาจไม่จำเป็นหรือไม่ใช่จุดสำคัญหรืออาจหลุดออกจากแนวความคิดหรือหัวข้อที่ได้ตั้งใจไว้แต่แรก เทคนิคนี้มีพลังมากพอที่จะสั่นคลอนอารมณ์ และในขณะเดียวกันก็มีพลังมากพอที่จะทำให้หลุดออกไปจากสิ่งที่ต้องการจะสื่อได้ง่ายหากไม่ระวังหรือวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ได้ไม่ดี



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการใช้เทคนิค Frame by frame

บทที่ 4

วิธีการดำเนินการ

หลังจากที่ได้ทำการหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ แบบสอบถามรวมถึงการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ก็นำข้อมูลมาเรียบเรียงและหาต้นสายปลายเหตุ เรียบเรียงและจัดทำคิดเป็นแนวความคิดภาพประกอบที่เกี่ยวข้อง ตัดทำเป็นบทสคริปต์โครงเรื่องโดยย่อจากนั้นก็นำมาขยายความตามด้วยทำเป็นสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ทำเป็นภาพประกอบและนำมาตัดต่อเป็นคลิปวิดีโอ และทำการตัดต่อใส่เสียงเข้าก็เป็นที่ยี่สิบร้อย งานสำเร็จเสร็จสิ้น

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

ด้านกายภาพ : กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กมหาวิทยาลัยจนไปถึงเด็กจบใหม่หรือพนักงานออฟฟิศ และข้าราชการ เพศสภาพเป็นชายหรือหญิง โดยอายุอยู่ที่ 20-28 ปี เงินเดือน 19,000-30,000 บาท

ด้านจิตภาพ : เป็นคนที่อยู่ในสังคมที่มีความเครียด จำเป็นต้องดื่มสุราแต่ตนเองไม่สามารถหรือไม่ต้องการจะดื่ม เป็นผู้ที่จำเป็นต้องคลุกคลีอยู่ในวงสุรา คนรอบข้างดื่มสุราไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนที่ทำงานร่วมกันหรือกลุ่มเพื่อนและอื่นๆ

4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

ที่มาของข้อมูลที่จะใช้ในสื่อมาจากการทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง บทความจากผู้มีประสบการณ์ คือวิจัยของผู้อื่น รวมไปถึงการสัมภาษณ์เชิงลึกและแบบกลุ่มสองคน และมาจากการทำแบบสอบถามร่วมด้วย

4.3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

1. พนักงานบริษัทตำแหน่ง International Seller มีประสบการณ์ 1 ปี
2. อดีตพนักงานบริษัทตำแหน่ง IT Manager มีประสบการณ์ 3 ปี
3. อดีตพนักงานบริษัทตำแหน่งพนักงานบัญชี มีประสบการณ์ 4 ปี
4. ข้าราชการพลเรือนสำนักนายกรัฐมนตรี
5. ตำรวจกองบังคับการตำรวจท่องเที่ยว

4.3.1 แบบสอบถาม

มีวัตถุประสงค์ต้องการทราบถึงจำนวนสถิติของประชากรโดยคร่าวว่ามีประสบการณ์ในดื่มแอลกอฮอล์ที่เกี่ยวกับการทำงานในแง่ของความเจริญก้าวหน้าด้านความสัมพันธ์และการทำงานอย่างไร โดยมีการถามเหตุผลโดยคร่าว ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ท่านเคยเข้าร่วมการตีพิมพ์สารกับที่ทำงานหรือไม่
2. ท่านเข้าร่วมการตีพิมพ์สารกับที่ทำงานบ่อยขนาดไหน
3. ท่านเคยเข้าร่วมการตีพิมพ์สารกับที่ทำงานด้วยความไม่เต็มใจหรือไม่
4. เมื่ออยู่ในสถานการณ์การเข้าร่วมตีพิมพ์สารกับที่ทำงาน ท่านมีการรับมืออย่างไร
5. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการตีพิมพ์สารที่เกี่ยวกับข้อบกพร่องทั้งในด้านความเจริญก้าวหน้าและโอกาส
6. หากไม่ใช้สารในการตีพิมพ์ร่วมกัน คิดว่าควรจัดรูปแบบงานเป็นแบบไหนแทน หรือว่ามีความเห็นว่าจะไม่สามารถมีอะไรมาแทนได้

4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

เพื่อเสนอแนะวิธีการให้กับผู้ที่ไม่ต้องการหรือผู้ที่ไม่สามารถตีพิมพ์แอลกอฮอล์ให้ยังสามารถเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมได้โดยไม่ต้องตีพิมพ์แอลกอฮอล์หรือตีพิมพ์ในปริมาณจำกัดด้วยวิธีต่างๆ มุ่งเน้นการต่อต้านการตีพิมพ์แอลกอฮอล์เกินขนาด ทั้งยังเพื่อศึกษาสื่อการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวในเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวทีละเฟรมทีละเฟรมต่อเนื่องกัน (Frame by Frame) มาประยุกต์รวมกับสื่อการเคลื่อนไหวแบบอนิเมติก (Animatic) มาทำงานในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

1. กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) ความยาวไม่ต่ำกว่า 3 นาที
2. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ จำนวน 3 ชิ้น
3. หนังสือฉบับกระเป๋า (Pocketbook) โดยเป็นรายการตรวจสอบสำหรับการรับมือกับสาร หรือ บัตรคำศัพท์ (Flashcard) ข้อปฏิบัติการอยู่ร่วมกับสาร

4.5 แนวคิดทางการออกแบบ

แนวทางที่ 1: ความผ่อนคลายที่จับต้องได้

อธิบายแนวคิดทางการออกแบบ : เล่าถึงของวิเศษสารพัดประโยชน์ในตำนานที่สามารถทำให้ชีวิตง่ายขึ้นทั้ง ในแง่การเข้าสังคม การงานและการใช้ชีวิตจนถูกฝังลึกในรากวัฒนธรรม เล่าเรื่องของชีวิตการทำงานเหมือนการผจญภัย เปรียบเป็นไอเทมวิเศษที่ใช้แล้วจะทำให้ค่าความสามารถบางอย่างสูงขึ้นแต่ค่าความสามารถอย่างอื่นต่ำลง

สารที่ต้องการจะสื่อ : สื่อถึงเหล่าเป็นอุปกรณ์วิเศษที่ทำให้บางเรื่องง่ายขึ้น แต่ก็ทำให้ลดประสิทธิภาพของบางส่วนไป เช่น สุขภาพและร่างกาย เป็นต้น

อารมณ์และความรู้สึกของงาน (Mood & Tone) :



โครงเรื่องขยาย :

- มนุษย์เราอยู่มากับความเครียดและการแก้ปัญหาด้านความเครียดมาตั้งแต่สมัยก่อนแล้ว ยุคหินหรือ ไม่ได้เมื่อก่อนขนาดนั้น เอาใกล้กว่านี้อีก
- ตั้งแต่ตอนที่มนุษย์มีอารยธรรม ตำนาน ความเชื่อ สายสัมพันธ์ ผู้คนต่างคิดค้นวิถีทางมากมาย ตั้งแต่ตอนที่ยังใช้ได้จนตอนนี้ผิดกฎหมายไปแล้วตั้งหลายอย่าง แต่ว่าก็ยังมีเหลืออยู่อีกอย่างหนึ่ง เหล้ายังงี้ละ
- ตั้งแต่การคูดงาน การกินเลี้ยง การสังสรรค์เองก็ต้องใช้เหล้าเท่านั้น เหล้าคือความรื่นเริง เหล้าคือไอเทมพิเศษในตำนานที่ช่วยทำให้คนสนิทกันได้ภายในคืนเดียว การคูดงานราบรื่น ความสัมพันธ์ไหลลื่น
- แน่ใจว่ามันไม่ได้เป็นสิ่งที่ทำให้ประสบความสำเร็จหรอก เพียงแค่เป็นไอเทมที่ช่วยทำให้ผ่านด่านต่าง ๆ ในชีวิตได้ง่ายขึ้นเท่านั้นเอง เรื่องความสัมพันธ์คนไม่เคยเป็นเรื่องง่าย แต่ว่าในเมื่อมีทางลัดเราจะไปใช้ทางอ้อมทำไม มีก็ใช้จัดไปโลด
- แต่พอเริ่มใช้ไปใช้มา ค่าพลังอื่น ๆ ก็เริ่มลดลงอย่างเลี่ยงไม่ได้ งานที่เคยทำก็ทำได้ไม่เท่าเดิม ค่าบางอย่างพลตไปกลับไม่สามารถตีขึ้นมาเท่าเดิมได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แต่ก็ใช้ว่าจะไม่มีทาง ออกแรงหน่อย อย่างการไปออกกำลังกาย ดูหนังหรือฟังเพลงก็ช่วยทำให้คลายเครียดได้เช่นกัน
- เลิกเถอะ บางอย่างไม่คุ้มหรอก
- สนับสนุนการเลิกเหล้า โทรฟรี 1413 สายด่วนเลิกเหล้า

แนวทางที่ 2: รูปนรก

อธิบายแนวคิดทางออกแบบ : เล่าถึงวัฏจักรความเครียดของการทำงาน มีกิจกรรมการดื่ม เป็นพิธีกรรมความเป็นวัฏจักรและถูกเลี้ยงไว้ด้วยเงิน โดยนายจ้างหรือระบบทุนนิยม

สารที่ต้องการจะสื่อ : เล่าถึงความเครียดของงาน การทำงานที่ไม่มีที่สิ้นสุดงานเป็นบ่อเกิดของความเครียด แต่ก็จำเป็นต้องทำโดยที่มีทางแก้ปัญหาร่วมกันโดยการรวมตัวกันดื่มสุรา สู่วังวนแห่งระบบทุนนิยมที่ไม่มีที่สิ้นสุด

อารมณ์และความรู้สึกของงาน (Mood & Tone) :



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงเรื่องขยาย :

- ตามช่วงชีวิตของคนเรา เริ่มต้นจากวัยแบเบาะ เด็กประถม มัธยม ล่วงเลยมาจนถึงวัยมหาลัย เรียนจบ และเริ่มทำงาน
- เรียนว่าหนักแล้ว การทำงานที่แสนยากเข็น การสั่งงานอย่างไม่บันยะบันยัง ไม่เว้นแม้แต่พอเริ่มทำงานก็ต้องพบเจอกับสังคมใหม่ ๆ ยิ่งแล้วกับการทำงานที่จำเป็นต้องอยู่ร่วมกับคนอื่น
- การเข้าสังคมเลยเป็นสิ่งจำเป็น รื่นเริงไปกับเสียงสนทนา ความมีเมตตา ความผ่อนคลาย ยากที่จะลืม ทุก ๆ อย่างง่ายไปหมด คำพูดที่แม้แต่เราไม่ชอบ งานที่ยากที่จะผ่าน
- ตื่นเช้าขึ้นมาอีกที กลับมาสู่จุดเดิม งานที่หนักขึ้น ครอบครัวยุติได้เจอหน้าน้อยลง
- แต่ไม่เป็นไรเพราะเดี๋ยวงานก็จะผ่านอีก เพื่อนก็มากขึ้นแล้วด้วย
- ได้รู้จักคนใหม่ ๆ เข้าถึงคนได้มากขึ้น ถ้าเหนื่อยมากก็ไม่เป็นไรเพราะว่ามีตัวช่วยอยู่ มากขึ้นไม่เป็นไร มากขึ้น ไม่เป็นไร
- ไม่กลับบ้านหรือลูก ลืมไปเลยว่าที่บ้านก็ยังมีคนรออยู่ คนที่เป็นห่วง พ่อแม่ที่รอให้กลับบ้าน
- งานคืองาน การคลายเครียดคือการคลายเครียด สองสิ่งนี้ไม่ควรที่จะปะปนกัน
- มีทางออกอื่น ๆ อีกมากที่เราจะทำได้ ไปเที่ยว ทานอาหาร กิจกรรม
- ใส่ใจตัวเอง ใส่ใจคนที่คุณรัก ใส่ใจลูกน้องของคุณ อย่าให้เขาต้องอยู่ในลูบปรน
- เพราะว่าทุกคน มีคนที่รอคอยให้กลับบ้านอยู่

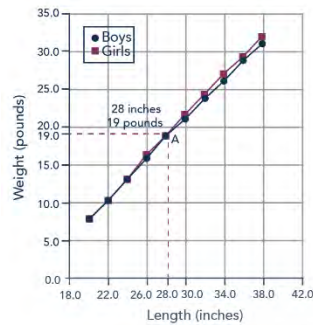
แนวทางที่ 3: ข้อได้เปรียบที่ต้องเสียเปรียบ

อธิบายแนวคิดทางออกแบบ : เมื่อบางอย่างง่ายขึ้น บางอย่างก็ต้องยากขึ้นเช่นกัน

สารที่ต้องการจะสื่อ : การดื่มเหล้าจะทำให้โอกาสในการทำงาน โอกาสในการใกล้ชิดหรือต้องการสนทนากับคนที่ทำงานมีมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็จะมีโอกาสที่จะเสี่ยงติดเหล้าหรือเสียสุขภาพจิตมากกว่าคนที่ไม่เข้าร่วมเลยเช่นเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อารมณ์และความรู้สึกของงาน (Mood & Tone) :



โครงเรื่องขยาย :

รายการสถานการณ์ของตอนต่าง ๆ มีดังนี้

- สถานการณ์ที่ผู้ใหญ่อยากให้สนิทกันเลยต้องเข้าร่วม
- สถานการณ์ที่ต้องไปคุยงานที่ร้านเหล้า
- สถานการณ์ที่ต้องการคอนเนกชันเพื่อความก้าวหน้า

วิธีการเล่าของแต่ละตอน มีดังนี้

- อธิบายสถานการณ์
- ข้อดีของการไป
- ข้อเสียของการไป
- ถามตัวเองว่ามันคุ้มค่าหรือเปล่า ใส่ใจตัวเอง ใส่ใจคนที่คุณรัก ใส่ใจลูกน้องของคุณ
- ตี๋มแต่พอดี ตี๋มแต่พองาม
- สนับสนุนให้คนไทยทุกคนใส่ใจตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ข้อมูลทางด้านออกแบบ

1.1 การออกแบบตัวละคร

5.1.1 แบบร่างครั้งที่ 1

5.1.1.1 พนักงานบริษัท A เป็นตัวเอก โดยออกแบบให้เป็นตัวละครที่เป็นพนักงานใหม่ในบริษัทที่มีวัฒนธรรมของการดื่มสุรา แต่เป็นคนที่ไม่ต้องการจะดื่มสุรา



ภาพที่ 5.1 แบบร่างพนักงาน A ครั้งที่ 1



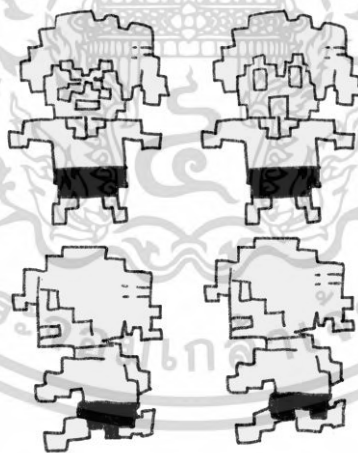
ภาพที่ 5.2 แบบร่างพนักงาน A สเกลตัวเล็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.1.2 พนักงานบริษัท B เป็นตัวเอก โดยออกแบบให้เป็นตัวละครที่เป็นพนักงานใหม่ที่มาพร้อมกับตัวละคร A เป็นคนที่อยากที่จะกลมกลืนไปกับสังคมโดยไม่คำนึงถึงสิ่งที่ตัวเองเสียไป



ภาพที่ 5.3 แบบร่างพนักงาน B ครั้งที่ 1



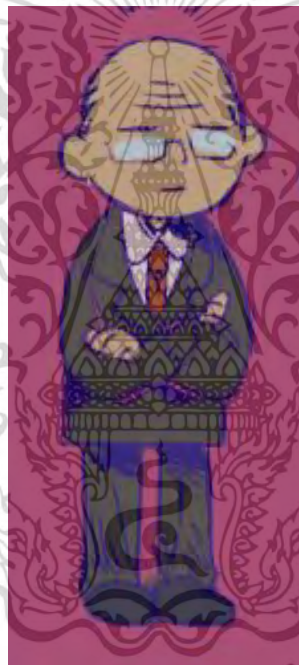
ภาพที่ 5.4 แบบร่างพนักงาน B แบบพิกเซล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 แบบร่างพนักงาน B สเกลตัวเล็ก

5.1.1.3 หัวหน้างาน ลักษณะเป็นชายแก่ผู้มากอายุและประสบการณ์ มักพยายามหาทางที่ดีที่สุดในการทำงานให้กับตัวเองและเหล่าพนักงาน แต่บางครั้งก็อาจจะตามไม่ทันยุคสมัยใหม่ไม่เข้าใจว่าเด็กที่อยู่คนละรุ่นคิดอย่างไรบ้าง



ภาพที่ 5.6 แบบร่างหัวหน้างานครั้งที่ 1

5.1.1.4 พ่อและแม่ของพนักงานบริษัท B ที่รู้สึกเป็นห่วงลูกที่กำลังพยายามทุกวิถีทางเพื่อความก้าวหน้าแต่ก็ไม่สามารถที่จะเข้าไปจัดการหรือยุ่งเรื่องส่วนตัวของลูกได้มากนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.7 แบบร่างพ่อและแม่ของพนักงานบริษัท B ครั้งที่ 1

5.1.1.5 พนักงานบริษัทคนอื่น ๆ เป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศในการทำงานก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ขึ้นระหว่างพนักงานด้วยกัน



ภาพที่ 5.8 แบบร่างตัวละครครั้งที่ 1 ทั้งหมด

5.1.2 แบบร่างครั้งที่ 2

5.1.2.1 พนักงานบริษัท A เพื่อความหลากหลายและครอบคลุมมากขึ้นจึงได้ทำการเปลี่ยนแปลงเพศของพนักงานบริษัท A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.9 แบบร่างพนักงานบริษัท A ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.10 แบบร่างท่าทางพนักงานบริษัท A ครั้งที่ 2 สเกลตัวเล็ก



ภาพที่ 5.11 แบบร่างไอคอนพนักงานบริษัท A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2.2 พนักงานบริษัท B



ภาพที่ 5.12 แบบร่างท่าทางพนักงานบริษัท B ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.13 แบบร่างไอคอนพนักงานบริษัท B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2.3 หัวหน้างาน



ภาพที่ 5.14 แบบร่างหัวหน้างานครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.15 แบบร่างหัวหน้าคุยงานกับพนักงาน B

5.1.2.4 พ่อและแม่ของพนักงานบริษัท B



ภาพที่ 5.16 แบบร่างพ่อและแม่ของพนักงานบริษัท B ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2.5 พนักงานบริษัทคนอื่น ๆ



ภาพที่ 5.17 แบบร่างพนักงานบริษัทคนอื่น ๆ ครั้งที่ 2

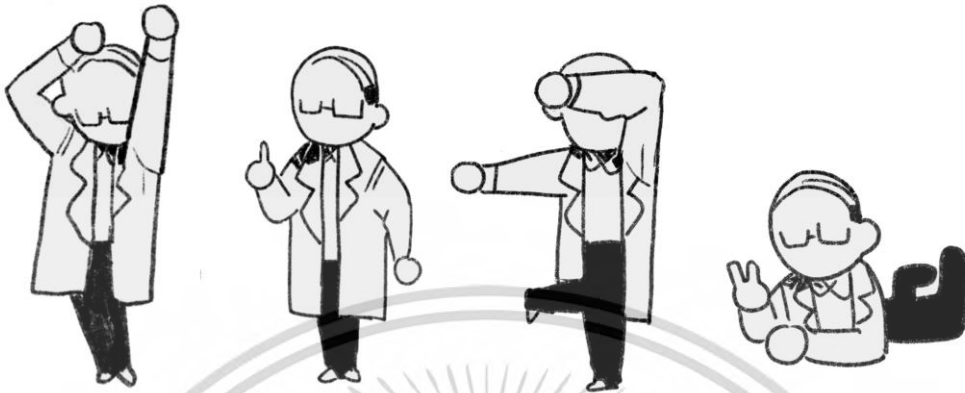


ภาพที่ 5.18 แบบร่างท่าทางพนักงานบริษัทคนอื่น ๆ

ภาพที่ 5.19 แบบร่างพนักงานบริษัทคนอื่น ๆ แบบพิกเซล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2.6 คุณหมอ ตัวแทนจากกระทรวงสาธารณสุข เป็นผู้ที่บอกข้อมูลที่ถูกต้องให้กับคนอื่น ๆ ทราบให้ชัดเจนและแจ่มแจ้ง



ภาพที่ 5.20 แบบร่างท่าทางคุณหมอ

5.1.2.7 พนักงานซาโตชิ พนักงานบริษัทที่ชอบชวนเพื่อน ๆ ไปเที่ยวเพื่อหาความสนุกด้วยกัน การที่จะหาทางปฏิเสธเขาต้องมีชั้นเชิงและท่าทางในการพูดที่มากพอ มีการนำรูปแบบและท่าทางจากเกมและแอนิเมชันเรื่อง Pokemon มาใช้เพื่อเป็นการล้อเลียนด้วยความรู้สึกเหมือนกำลังถูกทำทนาย



ภาพที่ 5.21 แบบร่างท่าทางพนักงานซาโตชิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบฉากหลัง

เหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องเป็นเรื่องของพนักงานบริษัทที่พยายามจะหาทางหลีกเลี่ยงและปฏิเสธจากสถานการณ์บีบบังคับที่ต้องทำให้ดื่มสุราทั้งที่ไม่ต้องการโดยที่เล่าเรื่องผ่านภาพและบทสนทนาเหมือนกับอยู่ในเกม ฉากต่าง ๆ จึงประกอบด้วยที่บริษัท ร้านเหล้า ด่านที่ต้องไต่เต้า สถานที่ต่าง ๆ ที่อยู่รอบพื้นที่บริษัท



ภาพที่ 5.2 แบบร่างภาพพื้นหลังในช่วงวินาทีที่ 20



ภาพที่ 5.23 ภาพพื้นหลังแนวนอนทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.24 ภาพพื้นหลังแนวตั้ง

เมื่อผู้จัดทำภาพกราฟิกของส่วนต่าง ๆ เสร็จแล้ว จึงดำเนินการทำภาพเคลื่อนไหวและใส่เสียงในขั้นตอนต่อไปจนได้งานสำเร็จ

5.3 การออกแบบโปสเตอร์



ภาพที่ 5.25 แบบร่างโปสเตอร์

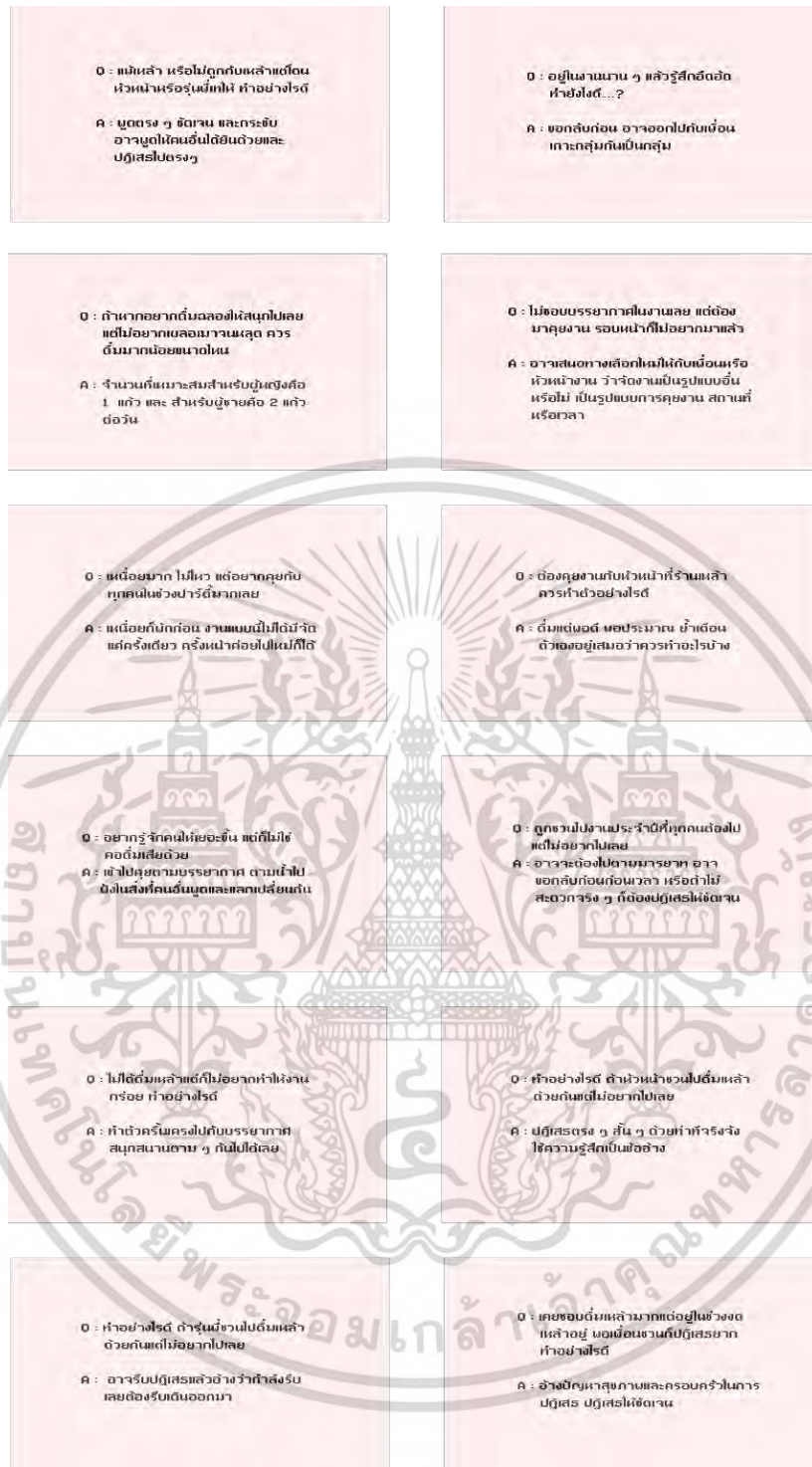
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การออกแบบบัตรคำศัพท์ (Flashcard)



ภาพที่ 5.26 แบบร่างบัตรคำศัพท์ด้านหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.27 แบบร่างบัตรคำศัพท์ ด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 สคริปต์

เหล่า ของที่ดูเฝิน ๆ แล้วไม่จำเป็น แต่กลับเกี่ยวพันกับวิถีการใช้ชีวิตอย่างน่าเหลือเชื่อ ตั้งแต่ การคุยงาน การกินเลี้ยง การสังสรรค์เองต่างก็ต้องใช้เหล่าทั้งนั้น การคุยงานราบรื่น ความสัมพันธ์ไหล ลื่น เหล่าคือความรื่นเริง เหล่าคือความกลมเกลียว เหล่าคือไอเทมพิเศษในตำนานที่ช่วยทำให้คนสนิท กันได้ภายในคืนเดียว คือไอเทมที่จะนำ Peace of Mind มาสู่เราที่แท้จริง

A : เพราะแบบนั้นเธอก็เลยดื่มเหล่าเหรอ

B : แน่نون เพราะว่าบริษัทเขาจัดไงล่ะ

การทำงานที่เหน็ดเหนื่อย ความพยายามที่จะถีบตัวเองขึ้นไปบนตำแหน่งงานที่จะได้เงินเดือน ที่สูงขึ้นและเพิ่มคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น โอกาสที่จะเจริญเติบโตในสายงาน โอกาสที่จะได้งานข้างนอก ถึง จะพยายามอย่างสุดความสามารถ แต่ในสังคมไทย ก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าการมีความสามารถอย่าง เดียวอาจจะไม่พอ ทั้งเรื่องคอนเนคชั่น เรื่องความสนิทสนม ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เราได้รับ โอกาสมากกว่าคนอื่น

A : แต่ว่าไม่อยากให้ดื่มนี้นา

B : แต่ว่าถ้าไม่ไปเลย ก็จะทำให้ไม่ได้รู้จักใครเลยนะ

เหล่าเป็นเพียงแค่เป็นไอเทมที่ช่วยทำให้ผ่านด่านต่าง ๆ ในชีวิตได้ง่ายขึ้นเท่านั้นเอง เรื่อง ความสัมพันธ์คนไม่เคยเป็นเรื่องง่าย แต่ว่าในเมื่อมีทางลัดเราจะไปใช้ทางอ้อมทำไม พอเวลามีมัน การ คุยงานทุกอย่างก็ง่ายขึ้น พูดคุยกับคนที่ไม่สนิทก็ได้สนิทกันมากขึ้น สนุกจะตาย

A : มันก็ดีอยู่หรอก ..แต่ว่า

B: คนที่ไม่เคยเข้าร่วมจะไปเข้าใจได้ยังไง

A : เข้าใจได้ สิ!!!

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ว่าพอเริ่มไป ก็จะเริ่มรู้สึกดีขึ้นเรื่อย ๆ ความเคยชินจะทำให้เราสบาย! พอรู้สึกตัวอีกที่ไม่
ว่าจะเป็นแค่งานขยับย่นที่นัดกันไปเองก็จะบอยขึ้นเรื่อย ๆ มากกว่าไปประจำปีกว่าบริษัทเสียอีก
เครียด เหนื่อย สุดท้ายก็หันหน้าเข้าหาเหล่า เครียด เหนื่อย ยาก สุดท้ายก็จะใช้เหล้าอยู่ดี!

B : ต แต่ ว่า คนอื่นเขาก็ทำกันมาตั้งนาน

A: แล้วเปลี่ยนไม่ได้เหรอ!!

จากการสรุปแบบสำรวจพนักงานร่วมกับข้าราชการและอาชีพอื่น ๆ กว่า 100 คน มีคำตอบ
ส่วนใหญ่กว่าไม่ว่ากิจกรรมที่ทำร่วมกันในบริษัทหรือการสนทนกันไม่จำเป็นต้องใช้เหล้า ยัง
สามารถจัดเป็นอย่างอื่นได้อีกมากเช่น กินอาหารทั่วไป ชาบู! ปิ้งย่าง! หมูกระทะ! อะไรแบบนี้ และ
ที่มีคนเรียกร้องอีกมากคืออยากให้จัดทริปไปเที่ยว! เท่านั้นที่จะได้ทั้งบรรยากาศ ได้ความผ่อนคลายและ
ได้การสนทนา ไม่เห็นต่างกันตรงไหน

B : ต่างกันสิ! แค่กินขนมกินข้าวไปเที่ยว มันไม่ได้ได้บรรยากาศแบบเหล่าซะหน่อย ก็ชอบดื่ม
ด้วยนี่นา!

A: ชอบก็ชอบสิ! แต่ไม่ใช่ทุกคนจะชอบนี่นา อีกอย่างนี่มันยุคสมัยไหนแล้ว

แน่นอนว่าในสังคมการทำงานเป็นเรื่องปกติที่จะมีการชวนกันไปดื่มหรือเพื่องานฉลอง แต่
คนที่ชอบดื่มเองก็ควรที่จะเคารพทางเลือกที่แตกต่าง สุขภาพของแต่ละคนควรเป็นสิ่งที่ควรได้เลือก
เอง บางคนอาจมองว่าไม่ได้คุ้มเสีย ในขณะที่บางคนอาจมองเป็นงานอดิเรก การปฏิบัติต่อกันมาอย่าง
ยาวนานจนเป็นวัฒนธรรม ไม่ได้หมายความว่าถูกต้องหรือจำเป็นต้องคงไว้เสมอไป หากวัฒนธรรมไม่
เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ก็ย่อมหมายความว่าวัฒนธรรมไม่ได้เป็นหนึ่งเดียวกับคนในยุค
ปัจจุบันอีกต่อไป ทำให้กลายเป็นสิ่งที่แบ่งแยกคนออกจากกันอย่างชัดเจน

แต่ในบางสถานการณ์ของบางคนที่ไม่ได้อยากดื่มเหล้า แต่ก็จำเป็นต้องเข้าร่วม ไม่ว่าจะ
ด้วยอะไรก็ตามแต่ ถ้าหากไม่สะดวกใจ ข้อแรก ดื่มน้อยๆ ทำตัวเหมือนดื่มแต่ไม่ได้ดื่มซะ มีแค่เรา
เท่านั้นที่รู้ในลิมิตของตัวเอง และลิมิตของแต่ละคนก็ไม่เท่ากัน กลับบ้านยังงัยหรือกำหนดจุดประสงค์
ของการเข้าร่วม เพื่อคุยงาน เพื่อการร่วมสังคัม อย่าลืมนัดมันให้ดีและอย่าหลงไปกับบรรยากาศ ข้อ
สอง คือพูดคุยและทำตัวสนุกสนานไปกับงาน เฮฮาและรื่นเริง แต่ทำแบบนี้ก็จะไม่ทำให้งานกร่อยแล้ว!
หรือไม่ข้อที่สามขั้นแอดวานซ์ จัดการเป็นคนขงเหล่าไปซะเลย ทั้งสนุกสนาน ไม่ต้องดื่มและยัง
สามารถเข้าร่วมได้อีกด้วย โดยกระทรวงสาธารณสุขเองก็ได้มีแนวทางการปฏิเสธหรือหลีกเลี่ยงไว้
หลายวิธีอย่างชัดเจน เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

B : เฮ้ย ไปตีมันเปล่า

1. พุดตันที่ว่าไม่เอา อ้างผลกระทบทางครอบครัว โรงเรียน กฎหมายและสุขภาพ

B : เฮ้ย ไปตีมันเปล่า

2. ปฏิเสธตรง ๆ สั้น ๆ ด้วยท่าทีจริงจัง อาจให้ผู้อื่นได้ยินด้วยโดยใช้ความรู้สึกเป็นข้ออ้าง เช่น

ไม่ พ่อแม่พี่น้องปู่ย่าตายายผมรออยู่ที่บ้าน ไม่อยากทำให้พวกเขาต้องเป็นห่วง ไม่สะดวกใจจริงๆ ขอโทษด้วย

B : เฮ้ย ไปตีมันเปล่า

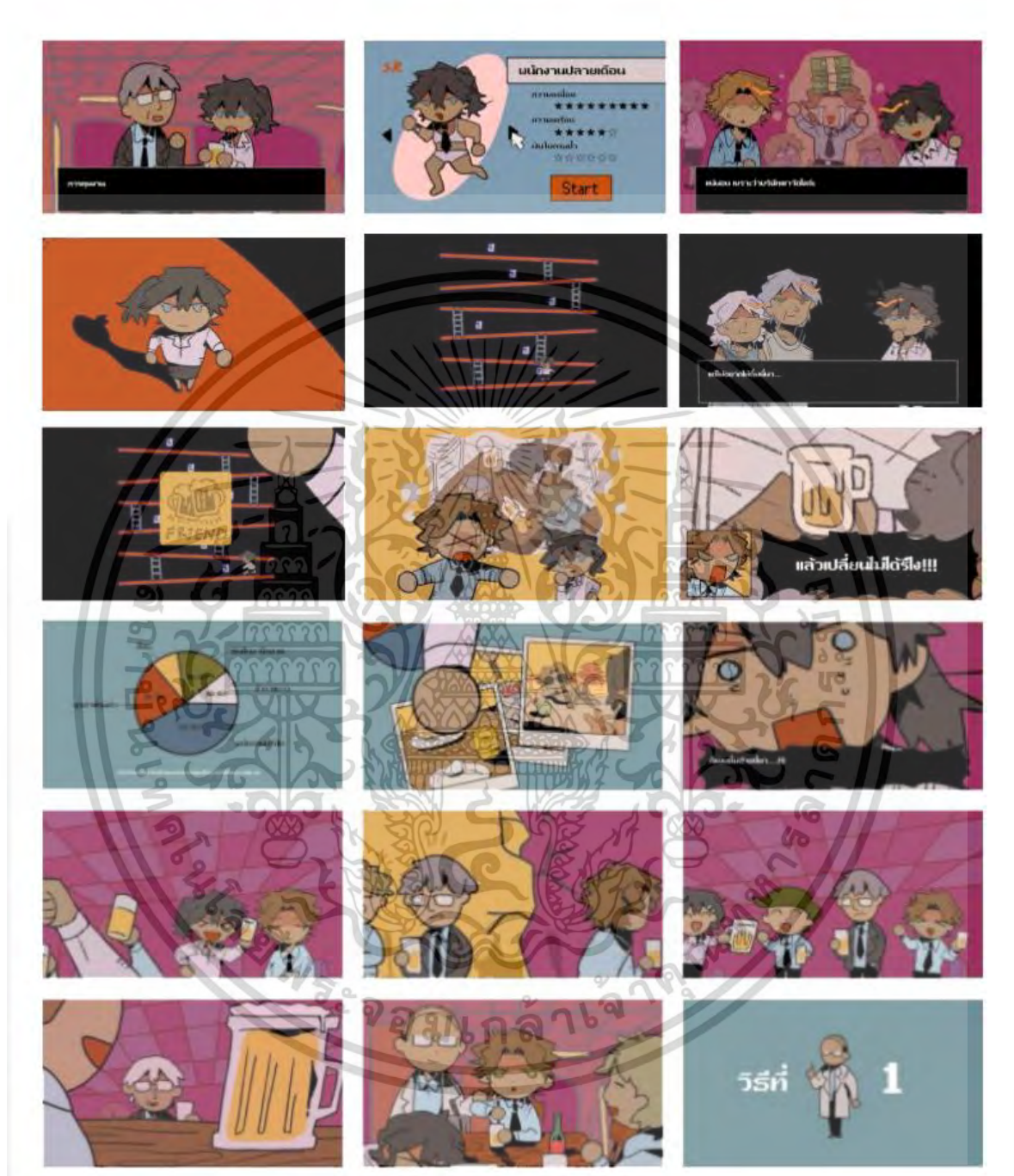
พุดตอบรับไปแล้วรีบพุดเรื่องอื่นต่อ โดยเป็นการตีมากถ้าเรื่องที่พุดต่อนั้นเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับคู่สนทนาหรือ เรื่องที่คู่สนทนาสนใจ

คงไม่ได้นะเพื่อน เราไม่ว่าง น่าเสียดายจริงๆ... ว่าแต่ยินดีด้วยนะเพื่อน ได้ข่าวว่าเพิ่งเลื่อนชั้นเป็นไงบ้าง

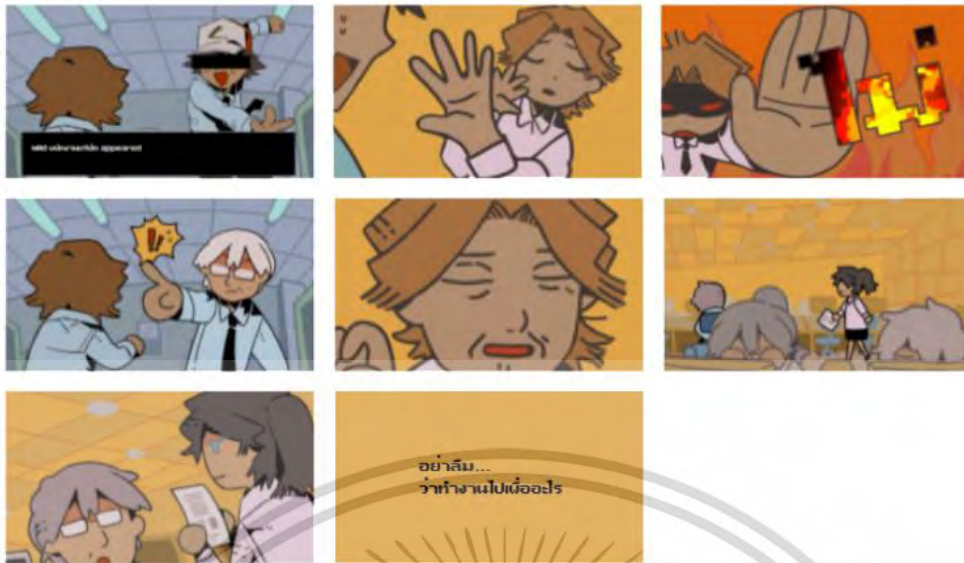
ด้านของชีวิตเชื่อว่าจะมีแค่ด้านเดียวเส้นทางของชีวิตเชื่อว่าจะมีแค่ทางออกเดียว ไม่ว่าจะเลือกทางตรงหรืออ้อม สิ่งที่ทุกคนอยากได้ก็คือสิ่งเดียวกัน ความก้าวหน้า คุณภาพชีวิตที่ดี ความเข้าใจหรือกระทั่งการยอมรับในสังคมการมีโอกาสได้เลือกในทางที่ตัวเองต้องการเพื่อไปถึงเส้นชัยที่รอคอย

ชนะในเส้นทางที่คุณเลือก ชนะในเส้นทางที่คุ้มค่า

6.2 ภาพจากกราฟิกเคลื่อนไหว ฉากต่าง ๆ ในกราฟิกเคลื่อนไหว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.1 กราฟิกเคลื่อนไหว

6.3 โปสเตอร์

ภาพโปสเตอร์ที่ใช้ประชาสัมพันธ์กราฟิกเคลื่อนไหว และรณรงค์การเลิกสูบบุหรี่



ภาพที่ 6.2 โปสเตอร์รณรงค์การเลิกเหล้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 โปสเตอร์



ภาพที่ 6.4 โปสเตอร์และบัตรคำศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 บัตรคำศัพท์ (Flashcard)

บัตรคำศัพท์เสริมข้อมูลจากกราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อรณรงค์การเลิกสุรา



ภาพที่ 6.5 บัตรคำศัพท์ด้านหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Q : แม่เหล้า หรือไม่ถูกกับเหล้าตอนหัวเมาหรือรุ่นเมาให้ ทำอย่างไรดี

A : บุตรตรง ๆ ซัดจน และกระเด็น อาาขุดไปคนอื่นได้ยินด้วยและปฏิเสธไปตรงๆ

Q : อยู่ไม่นานมาน ๆ แล้วรู้สึกขัดขัดทำอย่างไรดี...?

A : ขอกลับก่อน อาาออกไปกับเพื่อน เกาะกลุ่มกันเป็นกลุ่ม

Q : ถ้าหากอยากดื่มฉลองให้สนุกไปเลย แต่ไม่อยากเมาจนเมาเสีย ควรดื่มมากน้อยขนาดไหน

A : จำนวนที่เหมาะสมสำหรับผู้หญิงคือ 1 แก้ว และ สำหรับผู้ชายคือ 2 แก้วต่อวัน

Q : ไม่ชอบบรรยากาศในงานเลย แต่ต้องมาคุยงาน รอบเช้าก็ไม่อยากมาแล้ว

A : อาาเสนอทางเสือกใหม่ให้กับเพื่อนหรือหัวหน้างาน ว่าจัดงานเป็นรูปแบบอื่นหรือไม่ เป็นรูปแบบการคุยงาน สถานที่หรือเวลา

Q : แดดร้อนมาก ไม่ไหว ขออยากคุยกับทุกคนในช่วงบ่ายดีมากมาย

A : แดดร้อนกับก่อน งานแบบเป็นไปไว้วัดแค่ครั้งเดียว ครั้งหน้าค่อยไปใหม่ก็ได้

Q : ต้องคุยงานกับหัวหน้าที่ร้านเหล้า ควรทำอย่างไรดี

A : ดื่มแต่พอดี ขอประมาณ ย่ำเดือนตัวเองอยู่สมควรว่าควรทำอะไรบ้าง

Q : อยากจัดงานแต่ไม่มีเงิน แต่ก็ไม่ใช่ขอดื่มเสียด้วย

A : เข้าไปคุยตามบรรยากาศ ตามน้ำไป ชิงในสิ่งที่คนอื่นขุดและแลกเปลี่ยนกัน

Q : ถูกชวนไปงานประจำปีทุกคนต้องไปแต่ไม่อยากไปเลย

A : อาาจะเข้าไปตามมารยาท อาาขอกลับก่อนก่อนเวลา หรือถ้าไม่สะดวกจริง ๆ ก็ต้องปฏิเสธให้ชัดเจน

Q : ไม่ได้ดื่มเหล้าแต่ก็ไม่อยากทำในงานกร่อย ทำอย่างไรดี

A : ทำตัวครึ่งครึ่งไปกับบรรยากาศ สนุกสนานตาม ๆ กันไปได้เลย

Q : ทำอย่างไรดี ถ้าหัวหน้าชวนไปดื่มเหล้าด้วยกันแต่ไม่อยากไปเลย

A : ปฏิเสธตรง ๆ สั้น ๆ ด้วยทำหำจริงจัง ให้ความรู้สึกเป็นมืออาชีพ

Q : เคยชอบดื่มเหล้ามากแต่อยู่ในช่วงงดแล้วอยู่ เหมือนช่วงที่ปฏิเสธยกทำอย่างไรดี

A : อ้างปัญหาสุขภาพและครอบครัวในการปฏิเสธ ปฏิเสธให้ชัดเจน

ภาพที่ 6.6 บัตรคำศัพท์ ด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.7 บัตรคำศัพท์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบโครงการกราฟิกเคลื่อนไหววิธีการเอาตัวรอดจากการดื่มสุราเพื่อเข้าสังคมในวัยทำงานประสบความสำเร็จออกมาเป็นชิ้นงานความยาวทั้งสิ้น 6 นาที 8 วินาทีตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายการออกแบบ สามารถให้ความรู้และดึงดูดผู้ชมกลุ่มวัยรุ่นตอนปลายและกลุ่มผู้ใหญ่ตอนต้นได้จำนวนหนึ่ง สร้างความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน

ทั้งนี้การเอาไปใช้ได้จริงนั้นก็ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลและเหตุการณ์ ต้องใช้วิจารณญาณ ไหวพริบรวมถึงจังหวะอีกทั้งสีหน้าท่าทางของแต่ละคน

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

7.2.1 มีการทำงานบางส่วนที่ล่าช้ากว่ากำหนดเช่นการแก้ไขเนื้อหา รวมไปถึงขั้นตอนการลงสี เนื่องจากมีขั้นตอนการทำงานที่ไม่ชัดเจนทำให้เสียเวลาโดยไม่จำเป็น ควรมีการวางแผนที่รอบคอบและมีการวางกรอบเวลาที่ครอบคลุมให้มากกว่านี้

7.2.2 ในการทำงานมีข้อจำกัดในเรื่องของข้อมูลเนื่องจากข้อมูลบางส่วนเมื่อนำไปเผยแพร่ อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งและอาจดูเป็นการโจมตีโดยตรง การใช้คำจึงต้องมีการเลือกสรรให้ดีมากที่สุดเพื่อลดมุมมองต่อความอคติที่อาจจะเกิดขึ้น จึงทำให้ไม่สามารถเขียนสิ่งที่ได้ศึกษามาได้ครบถ้วนหมดทุกส่วน

7.2.3 ทั้งนี้ยังมีข้อจำกัดด้านความยาวของสื่อ เนื่องจากเป็นสื่อให้ความรู้ หากมีความยาวที่มากเกินไปก็สามารทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อหน่ายได้ การเรียบเรียงให้สั้น กระชับ และได้ใจความ ทำให้ต้องนำข้อมูลบางส่วนออกไปจากกราฟิกเคลื่อนไหวและเพิ่มเติมลงในส่วนของบัตรคำศัพท์แทน

7.3 ข้อเสนอแนะ

7.3.1 การสัมภาษณ์และการพูดคุยเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการหาข้อมูล ไม่ใช่แค่การฟังแต่ยังมีในเรื่องของการสังเกตท่าทางและแปลความหมายจากคำพูด เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนมากที่สุด การคุยกับผู้ที่หลากหลายทำให้เห็นภาพและมุมมองต่อเรื่องที่กำลังศึกษานั้นกว้างขึ้นและทำให้เข้าใจถึงปัญหาได้มากขึ้นอีกด้วย

7.3.2 การจัดการและกำหนดกรอบเวลาให้ชัดเจนจะทำให้ดำเนินงานได้ง่ายขึ้นทั้งยังไม่ทำให้เสียเวลาทำงานซ้ำซ้อน และยังทำให้ได้มีเวลาพักผ่อนที่เพียงพอทำให้รู้สึกง่ายต่อการทำงานต่อได้มากขึ้นอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2022, 21 กันยายน). การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic). https://touchpoint.in.th/motion-graphic/#google_vignette
- เครือข่ายงดเหล้า. (2564). *ไม่ดื่มเหล้า แต่เข้าสังคมได้*. <https://shorturl.at/eqrNU>
- พระไพศาล วิสาโล. (2565, 11 พฤษภาคม). เปิดโลกสุราในไทย บันทึกฝรั่งว่าสยามนิยมดื่มแต่น้อย ทำไมกระดกกันอ้อมยัยรัตนโกสินทร์. https://www.silpamag.com/history/article_25141
- มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (ม.ป.ป.) *พิษภัยของแอลกอฮอล์ ปัจจัยที่ส่งเสริมให้มีการบริโภคแอลกอฮอล์*. <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=27&chap=6&page=t27-6-infodetail03.html>
- วิกานดา รัตนพันธ์. (2023, 27 พฤษภาคม). *ประโยชน์และโทษของการดื่มแอลกอฮอล์ (Alcohol Use: Weighing Risks And Benefits)*. <https://ihealzy.com/alcohol-use-weighing-risks-and-benefits/>
- สำนักข่าว Hfocus. (2565, 12 กรกฎาคม). *คำสารภาพจากนักดื่ม "ดื่มเหล้าเข้าสังคม" ค่านิยมยุคชีวิตติดลบ*. <https://www.hfocus.org/content/2022/07/25491>
- สำนักงานประกันสังคมและสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข. (2545). *การดื่มสุราของคนไทยในปัจจุบัน to be drunk liquor*. <https://www.nectec.or.th/schoolnet/library/createweb/10000/sociology/10000-4919.html>
- ศูนย์วิจัยปัญหาสุรา คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ หาดใหญ่ สงขลา. (ม.ป.ป.). *แบบแผนและแนวโน้ม พฤติกรรมการดื่มสุราของ ประชากรไทย*. <https://cas.or.th/wp-content/uploads/2022/05/FF-chapter-1-For-Print.pdf>
- อ้ายจง. (2564, 22 พฤษภาคม). *ทำไมคนจีน ชอบดื่มเหล้า โดยเฉพาะเวลาคุยธุรกิจ/ติดต่อกัน*. <https://www.blockdit.com/posts/5ec3e4d921a5901a79cb556d>
- Monica Ip. (2022, February 1). *WHAT IS FRAME-BY-FRAME ANIMATION? (AND WHEN TO USE IT EFFECTIVELY)*. <https://creativa.com.au/what-is-frame-by-frame-animation/#:~:text=Frame-by-frame%20animation%20is,parameters%20set%20by%20the%20animator>
- ThaiHealth Official. (2022). *7 สัญญาณเตือน ‘คนติดเหล้า’ รีบบำบัดก่อนเกิดอาการทางจิต*. [Thaihealth.or.th/7-สัญญาณเตือน-คนติดเหล้า/](https://thaihealth.or.th/7-สัญญาณเตือน-คนติดเหล้า/)
- Writer today. (2566, 8 กันยายน). *“คนหัวใจเพชร” ต.นาข้าวเสีย จากอดีต “ขี้เมาหัวราน้ำ” สู่ คนต้นแบบ “เลิกเหล้าตลอดชีวิต”*. <https://workpointtoday.com/news-1285/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	สรลณี ภักดิ์วินิชพงศ์
วัน เดือน ปีเกิด	16 มิถุนายน 2544
ที่อยู่ปัจจุบัน	39/58 หมู่บ้านเนเบอร์โฮม วัชรพล สุขุมวิท 5 ซอย 82 แขวงสามวา ตะวันออก เขตคลองสามวา กทม 10510
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2559 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนเวนต์ พ.ศ. 2566 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
การติดต่อ	Tel: 0980971103



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้