

การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อเผยแพร่ความรู้
เกี่ยวกับสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง
Motion Graphic for Dissemination of knowledge
about Heavy Metals in Cosmetics.



จุลินพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต
รายวิชาจุลินพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม
พ.ศ. 2562

หัวข้อโครงการ การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสารอันตราย
 ต้องห้ามในเครื่องสำอาง
 Motion Graphic for Dissemination of knowledge about Heavy Metals in
 Cosmetics.

หน่วยกิตของจุลนิพนธ์ 3 หน่วยกิต

ผู้จัดทำ นางสาว รวิษฐา เจริญสุข 5902200005

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ทศพร เทียนศรี

ระดับการศึกษา วิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

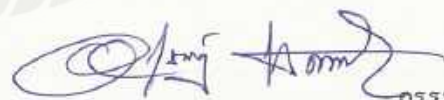
ปีการศึกษา 2561

อนุมัติให้จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขา
วิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการสอบจุลนิพนธ์



..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ อนุพงษ์ สุทะลักษณ์)



..... กรรมการสอบ

(ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี)



..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ทศพร เทียนศรี)

หัวข้อจูลินพนธ์ การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสารอันตราย
 ต้องห้ามในเครื่องสำอาง

หน่วยกิตของจูลินพนธ์ 3 หน่วยกิต

ผู้จัดทำ นางสาว รวิษญา เจริญสุข 5902200005

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ทศพร เทียนศรี

ระดับการศึกษา วิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ปีการศึกษา 2561

บทคัดย่อ

จูลินพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้และประโยชน์เห็นถึงความสำคัญของการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางในรูปแบบต่าง ๆ ในสังคมประเทศไทยมีครีมหรือเครื่องสำอางหลากหลายรูปแบบที่ปลอดภัยและไม่ปลอดภัยโดยอาจมาได้ในหลาย ๆ รูปแบบหนึ่งในนั้นก็คือการใส่สารที่เป็นอันตรายต่อผู้บริโภค สารเคมีอันตรายแต่ละตัวจะมีคุณสมบัติแตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นทำให้ผิวหนังนุ่มเนียนซึ่งสารเคมีเหล่านี้มักจะให้ผลที่ดีในระยะสั้นแต่ส่งผลเสียในระยะยาวต่อสุขภาพของผู้บริโภคโดยโปรแกรมที่ใช้พัฒนาโมชันกราฟิกประกอบไปด้วย โปรแกรม Adobe Illustrator Adobe Photoshop Adobe After Effects และ โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 ในการพัฒนาผลการดำเนินจูลินพนธ์นี้ พบว่า คนส่วนใหญ่ที่ไม่รู้เรื่องสารเคมีที่ปนเปื้อนในเครื่องสำอาง เมื่อดูโมชันกราฟิกจบก็จะมีความรู้เรื่องสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง

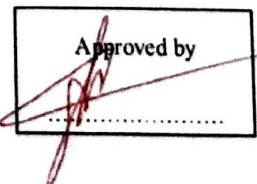
คำสำคัญ : สารอันตรายในเครื่องสำอาง/โมชันกราฟิก/สื่อให้ความรู้

Project Title	Motion Graphic for Dissemination of knowledge about Heavy Metals in Cosmetics.
Project Credits	3 Credits
Candidates	Mrs. Ravisada Charonesuk 5902200005
Advisor	Thossaphorn Tiensri
Program	Bachelor of Science
Field of Study	Animation and Creative Media
Semester / academic year	2018

Abstract

The objective of this thesis is to provide knowledge and benefits of the importance of choosing cosmetic products in various forms. In Thailand, there are lots of beauty products that are not safe and may come in many forms. Among the products, some seller add substances that are unhealthy to consumers. Each chemical substance has different properties, like in a very short period of time it can make consumers' skin become soft and white, however, it damages the skin in long term too. In order to create this project, the designer used Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects and Adobe Premiere Pro CS6. While developing the project, the creator studied that many people do not know about the harmful chemical substances in the cosmetics. After audiences watch this motion graphic project, they will be aware of these dangerous substances.

Keywords: chemical substances in cosmetics / motion graphic / beauty products

Approved by


กิตติกรรมประกาศ

จุลินพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยจัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม เพื่อให้ความรู้และประโยชน์เห็นถึงความสำคัญของการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางในรูปแบบต่าง ๆ

ขอบคุณ อาจารย์ ทศพร เทียนศรี อาจารย์ที่ปรึกษาจุลินพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำความช่วยเหลือและแก้ไขข้อบกพร่องในการทำจุลินพนธ์นี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลในการทำโมชันกราฟิกในแต่ละฉากให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด

สุดท้ายนี้ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้คำแนะนำและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีมาโดยตลอดในการทำจุลินพนธ์ในครั้งนี้ ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นางสาว รวิษญา เจริญสุข

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
ขอบเขต	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ข้อมูลเกี่ยวกับหน่วยงาน	5
แนวความคิด	5
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	29
3 การออกแบบและพัฒนา	
การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	31
การเก็บรวบรวมข้อมูล	31
ออกแบบและพัฒนา	31
4 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	70

5	สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ	
	สรุปผลการดำเนินงาน	99
	ปัญหาและอุปสรรค	99
	ข้อเสนอแนะ	100
	บรรณานุกรม	101
	ประวัติผู้จัดทำ	102



สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

1.1	ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
-----	---------------------------	---



สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างของ Mood board	7
2.2 ตัวอย่างของ Storyboard	9
2.3 ภาพคนเดินเป็นโครงร่างเพื่อเป็นแบบในการทำ Animate	10
2.4 ภาพตัวอย่างการออกแบบของ Character	14
2.5 ภาพตัวอย่างเส้นตั้งหรือเส้นโค้ง	14
2.6 ภาพตัวอย่างเส้นนอน	15
2.7 ภาพตัวอย่างเส้นเฉียงหรือเส้นแยงมุม.....	15
2.8 ภาพตัวอย่างเส้นพินปลา	15
2.9 ภาพตัวอย่างเส้นโค้งแบบคลื่น.....	16
2.10 ภาพตัวอย่างเส้นโค้งแบบเส้นหยอ.....	16
2.11 ภาพตัวอย่างเส้นโค้งแบบเส้นหยอ.....	17
2.12 ภาพตัวอย่างเส้นประ	17
2.13 ภาพตัวอย่างของเส้นหยักให้ความรู้สึกอันตราย	18
2.14 ภาพตัวอย่างของเส้นนอนให้ความรู้สึกกว้าง	18
2.15 ภาพตัวอย่างของเส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว.....	19
2.16 ภาพตัวอย่างของสีแดง.....	20
2.17 ภาพตัวอย่างของสีเหลือง เขียวและม่วง.....	21
2.18 ภาพตัวอย่างของสีเหลือง	22
2.19 ภาพตัวอย่างของสีเขียว.....	22
2.20 ภาพตัวอย่างของสีน้ำเงิน	23
2.21 ภาพตัวอย่างของสีม่วง.....	23
2.22 ภาพตัวอย่างของสีทอง.....	24
2.23 ภาพตัวอย่างของสีเทา.....	24
2.24 ภาพตัวอย่างของสีดำ	25
2.25 ภาพตัวอย่างของสีขาว	25
2.26 ภาพตัวของสี.....	26
2.27 ภาพตัวอย่างสี RGB	27

2.28	ภาพตัวอย่างสี RGB สี CMYK	28
2.29	ผลงานการออกแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ.....	29
2.30	ผลงานการออกแบบตัวอย่างโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขามแก่น	30
3.1	สเกตซ์ Character เครื่องสำอาง.....	32
3.2	สเกตซ์ Character ต่างๆ	33
3.3	สเกตซ์และศึกษาแผนภูมิ แทงกราฟ	34
3.4	วาด Story Board ช่วง Introduction.....	35
3.5	วาด Story Board ช่วง Main idea	36
3.6	วาด Story Board ช่วง Ending	37
3.7	กราฟ.....	38
3.8	ใส่สี Character เครื่องสำอาง.....	39
3.9	ใส่สี Character ใบหน้า	40
3.10	ใส่สี Character สารเคมี	41
3.11	ใส่สี Character อวัยวะภายใน	42
3.12	ใส่สี Character อวัยวะนอก	43
3.13	ฉากเปิด.....	44
3.14	ฉากโลกที่คู่สุดโต	45
3.15	ฉากโลกที่เต็มไปด้วยมลพิษ	46
3.16	ฉากแสดงกราฟเครื่องสำอางประเภทไหนคนใช้เยอะที่สุด.....	47
3.17	ฉากแสดงกราฟส่วนไหนของร่างกายที่คนสนใจมากที่สุด.....	48
3.18	ฉากแสดงกราฟสิ่งที่คุณรู้สึกจากการใช้เครื่องสำอาง.....	49
3.19	ฉากแสดงสารเคมี	50
3.20	ฉากแสดงความปลอดภัยของสารเคมีในเครื่องสำอาง	51
3.21	ฉากแสดงฉลากที่ถูกต้องของเครื่องสำอาง	52
3.22	สารเคมีที่ถูกการแก้ไขให้มีเอกลักษณ์มากขึ้น.....	53
3.23	ฉากเปิดที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์	54
3.24	ฉากโลกที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์	55
3.25	ฉากโลกที่เต็มไปด้วยมลพิษที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์	56
3.26	ฉากเครื่องสำอางประเภทไหนที่คนใช้เยอะที่สุดที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์.....	57

3.27	ฉากส่วนไหนของร่างกายที่คนสนใจมากที่สุดที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์.....	58
3.28	ฉากที่ผู้รู้สึกจากการใช้เครื่องสำอางที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์	59
3.29	ฉากการแสดงสารอันตรายที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์	60
3.30	ฉากแสดงความอันตรายของสารเคมีในเครื่องสำอางที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์	61
3.31	ฉากแสดงฉลากเครื่องสำอางที่ถูกต้องที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์.....	62
3.32	ฉากจบที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์	63
3.33	การอัดเสียงเพื่อใส่โมชัน	64
3.34	ใส่เสียงพากย์และเสียง Effect เรียบร้อย.....	65
3.35	Reference	66
3.36	การออกแบบโปสเตอร์สวยใสฉลาดอย่างปลอดภัยที่ครั้งที่ 1	67
3.37	การออกแบบโปสเตอร์สวยใสฉลาดอย่างปลอดภัยที่ถูกแก้ไขและพัฒนาครั้งที่ 2	68
3.38	การออกแบบโปสเตอร์สวยใสฉลาดอย่างปลอดภัยที่ถูกแก้ไขและพัฒนาเสร็จสมบูรณ์	69
4.1	ฉากแรกเปิดชื่อเรื่อง.....	71
4.2	ฉากของโลกปัจจุบัน	72
4.3	ฉากของโลกปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเครื่องสำอาง.....	73
4.4	ฉากมลพิษของโลก.....	74
4.5	ฉากเครื่องสำอางประเภทไหนที่คนใช้เยอะที่สุด	75
4.6	ฉากฉากส่วนไหนของร่างกายที่คนสนใจดูแลมากที่สุด	76
4.7	ฉากที่ผู้รู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 1.....	77
4.8	ฉากที่ผู้รู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 2.....	78
4.9	ฉากที่ผู้รู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 3.....	79
4.10	ฉากที่ผู้รู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 4.....	80
4.11	ฉากที่ผู้รู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 5.....	81
4.12	ฉากที่ผู้รู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 6.....	82
4.13	ฉากสารอันตรายต่างๆ	83
4.14	ฉากสารสเตียรอยด์	84
4.15	ฉากสารปรอท.....	85
4.16	ฉากสารไฮโดรควิโนน	86
4.17	ฉากสารตะกั่ว	87

4.18	นากสารกรควิตามินเอ.....	88
4.19	นากสารมิเนอรัลทัลค์.....	89
4.20	นากสารฟอร์มูล์ไฮค์.....	90
4.21	นากสารเฮกซาคลอโรฟิน	91
4.22	นากทำความเข้าใจการฉลากที่ถูกต้อง	92
4.23	นากทำความเข้าใจกับเลขที่จดแจ้ง	93
4.24	นากการโฆษณาตาม social	94
4.25	นากการโฆษณาตาม social ที่อันตราย.....	95
4.26	นากเลือกซื้อไอเทมเครื่องสำอางให้ถูกต้อง	96
4.27	นากจบสวยใสฉลาดอย่างปลอดภัย.....	97
4.28	นากจบขึ้นเครดิต	98



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันในสังคมประเทศไทยมีครีมหรือเครื่องสำอางหลากหลายรูปแบบและหลากหลายราคา ผู้ใช้เครื่องสำอางควรรู้ว่าสินค้าที่ตนเองซื้อมันมีอันตรายต่อผู้บริโภคหรือไม่ สารเคมีอันตรายแต่ละตัวจะมีคุณสมบัติแตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นทำให้ผิวหนังนุ่มเนียน ลดฝ้าจุดด่างดำลดริ้วรอย ซึ่งสารเคมีอันตรายเหล่านี้มักจะทำให้เห็นผลที่ดีในระยะสั้นแต่ส่งผลเสียในระยะยาวต่อสุขภาพของผู้บริโภค (จิโรจ สันธวานนท์และคณะ 2552, หน้า 2)

ครีมบางชนิดอาจมีสารปนเปื้อน เช่น ปรอต แอมโมเนีย ไฮโดรควิโนน กรดวิตามินเอ เป็นต้น สารปนเปื้อนที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้นนั้นอาจทำให้ร่างกายเกิดอาการผิดปกติ เช่น อาการแพ้ ผื่นแดง ผิวน้ำดำ ผิบบางลงในส่วนของสารไฮโดรควิโนน สเตียรอยด์ และเรตินอยด์ นั้นจัดเป็นยาที่มีประโยชน์ในการรักษา สามารถใช้ได้ภายใต้การดูแลและควบคุมโดยแพทย์ผู้เชี่ยวชาญหรือซื้อได้ตามร้านขายยาที่มีเภสัชกรประจำร้าน สามารถให้คำแนะนำการใช้ยาอย่างถูกวิธีได้ สารทั้งสามนี้ห้ามนำมาใช้เป็นส่วนประกอบในเครื่องสำอางตามที่กระทรวงสาธารณสุขประกาศดังนั้นหากพบเครื่องสำอางที่มีสารเหล่านี้รวมถึงปรอทเป็นส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายก็รู้ได้เลยว่าเป็นเครื่องสำอางที่ไม่ได้รับการขึ้นทะเบียน ผิดกฎหมาย ไม่ควรซื้อมาใช้เด็ดขาด

ด้วยเหตุนี้ทางผู้จัดทำจึงได้จัดทำโมชันกราฟิกเพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งบำรุงผิวหน้าและกาย เนื่องจากการให้ความรู้และสังเกตเครื่องสำอางที่ได้มาตรฐานปกป้องผู้บริโภคจากความมก่งายของผู้ผลิตที่โฆษณาเกินจริง

วัตถุประสงค์

1. ต้องการให้ประชาชนเข้าถึงแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการเลือกใช้เครื่องสำอางและสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง
2. เพื่อให้สามารถนำความรู้เกี่ยวกับสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอางอย่างถูกต้องและปลอดภัยไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

กลุ่มเป้าหมาย

- ผู้หญิงช่วงอายุ 18 - 30 ปี
- มีพฤติกรรมนิยมการใช้ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง

ขอบเขต

1. ศึกษาค้นคว้าชนิดของสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง
2. ศึกษาสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอางจำนวน 8 ชนิด
3. เนื้อเรื่อง Motion Graphic
4. Scripts Motion Graphic
5. ฉาก Motion Graphic
6. Story Board
7. ออกแบบ Motion Graphic 5 นาที
8. ออกแบบ Character
 - 8.1 Character อวัยวะภายนอก
 - 8.2 Character อวัยวะภายใน
 - 8.3 Character เครื่องสำอาง
 - 8.4 Character ใบหน้าของตัวละคร
 - 8.5 Character สารเคมี 8 ชนิด
9. Mix sound
10. สื่อโปสเตอร์ สารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอางขนาด A1

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำโครงการออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อเผยแพร่ความรู้ประโยชน์และวิธีการเลือกใช้
เครื่องสำอางวิธีในรูปแบบโมชันกราฟิก ผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ก.ย. 61	ต.ค. 61	พ.ย. 61	ธ.ค. 61	ม.ค. 62	ก.พ. 62	มี.ย. 62
1.ศึกษาค้นคว้าข้อมูล เกี่ยวกับสารอันตรายใน เครื่องสำอาง	↔						
2. ปรึกษาขอคำแนะนำ จากอาจารย์ที่ปรึกษา	↔	↔	↔	↔	↔	↔	
4.รวบรวมข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ต	↔	↔					
5.ลงมือปฏิบัติงานตาม แผนที่วางไว้		↔	↔	↔	↔	↔	↔
6.ประเมินผลการ ปฏิบัติงาน						↔	↔

ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. วิดีโอโมชันกราฟิกที่ประชาชนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอันตรายจาก
เครื่องสำอางที่ไม่ได้มาตรฐาน
2. ผู้ที่ชมวิดีโอโมชันกราฟิกเกิดการตระหนักรู้ถึงอันตรายของเครื่องสำอางที่ไม่ได้มาตรฐาน

นิยามศัพท์เฉพาะ

Motion Graphic คือ งานกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้โดยการนำเอามาจัดเรียงต่อ ๆ กัน อธิบายให้เข้าใจอย่างง่ายคือการทำให้ภาพวาด 2 มิติของเราเคลื่อนไหวได้เหมือนการทำการ์ตูนแอนิเมชั่น

เครื่องสำอาง คือ ผลิตภัณฑ์ปรุงเพื่อใช้บนผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย โดยใช้ทา ถู นวด ฟ้น หรือโรย มีจุดประสงค์เพื่อทำความสะอาดหรือส่งเสริมให้เกิดความสวยงาม



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในปัจจุบันมีหน่วยงานต่าง ๆ ที่ตรวจสอบเรื่องคุณภาพของเครื่องสำอางและครีมบำรุงผิวไม่ว่าจะเป็นองค์กรอาหารและยากระทรวงสาธารณสุขหรือในคณะทางวิทยาศาสตร์สุขภาพหลาย ๆ สถาบันที่ตรวจสอบสารปนเปื้อนในครีมทาผิวและเครื่องสำอางมีทั้งที่เอกสารเคมีอันตรายและไม่เจอ แต่ในปัจจุบันไม่ว่าจะมีสถาบันที่ตรวจสอบคุณภาพเครื่องสำอางและครีมบำรุงผิวมากแค่ไหน แต่ก็ยังไม่พ้นความเห็นแก่ตัวของผู้ผลิต

ข้อมูลเกี่ยวกับหน่วยงาน

สำนักเครื่องสำอางและวัตถุอันตราย กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ มีเงื่อนไขการให้บริการตรวจวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางและวัตถุอันตรายที่ใช้ทางสาธารณสุข ได้แก่ เงื่อนไขการให้บริการการระบายรายละเอียดในแบบบันทึกการนำส่งตัวอย่าง เอกสารแสดงหลักฐานความเป็นเจ้าของผลิตภัณฑ์ ค่าธรรมเนียมการตรวจวิเคราะห์ การขอแก้ไขเอกสารหรือขอเอกสารรายงานผลการตรวจวิเคราะห์เพิ่มเติม การรายงานผลการตรวจวิเคราะห์ การรับรายงานผลการตรวจวิเคราะห์ และการรับตัวอย่างคืน

แนวความคิด

เนื่องจากเครื่องสำอางเป็นผลิตภัณฑ์ที่โฆษณาได้อิสระ ดังนั้น สิ่งที่ผู้บริโภคควรทราบก่อนตัดสินใจเลือกใช้เครื่องสำอาง นอกเหนือจากการอ่านข้อความที่เป็นฉลากภาษาไทยแล้ว การรู้เท่าทันการโฆษณาเครื่องสำอางก็เป็นสิ่งที่จำเป็นอีกส่วนของผู้บริโภค

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบ Motion Graphic เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง มีการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นประโยชน์ในการดำเนินโครงการและพัฒนาโครงการ เพื่อจะนำมาประยุกต์ใช้และเป็นประโยชน์ในการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาสื่อ Motion Graphic
2. หลักการสร้าง Motion Graphic
3. การออกแบบ Character
4. เส้นกับอารมณ์ที่เกิดในผลงาน
5. สีและความรู้สึก
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การพัฒนาสื่อ Motion Graphic

โมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) สามารถแยกคำออกได้ 2 คำ ได้แก่ โมชัน (Motion) คือการขยับ การเลื่อน การเคลื่อนไหว ส่วนคำว่ากราฟิก (Graphic) คือ ศิลปะแขนงหนึ่งที่สื่อความหมายด้วยการใช้ เส้น สี รูปภาพ แผนภูมิ แผนภาพ ดังนั้น มอชันกราฟิก ก็คือการสร้างให้มีกราฟิกมีการเคลื่อนไหวได้หลากหลายมิติ ซึ่งโมชั่นกราฟิกนั้น จะแตกต่างกับแอนิเมชัน ตรงที่ไม่มีตัวละครเป็นตัวดำเนินเรื่อง หรือมีบทพูด และการตัดฉากสลับแบบภาพยนตร์แต่โมชั่นกราฟิกจะใช้แค่การเพิ่มหรือสร้างภาพเคลื่อนไหว ให้ภาพกราฟิก และใช้การพากย์เสียงบรรยายประกอบ มอชันกราฟิกจึงนิยมนำมาเล่าเรื่องราวที่มีข้อมูลเยอะ เข้าใจยาก ออกมาในรูปแบบที่สวยงาม สนุกสนาน น่าติดตาม และเข้าใจง่าย มี 6 ขั้นตอน

1.1 Direction Concept หรือ การกำหนดทิศทางของงาน เป็นขั้นตอนที่ต้องใช้ Creative ต้องคิดหาโครงสร้างทิศทางของเนื้อเรื่องที่จะเล่า จะต้องรู้ว่าจะงานถูกค้าต้องการขายสินค้าอะไรคอนเซ็ปของแบรนด์ถูกค้า โดยที่ Direction Concept อาจสรุปออกมามากกว่า 1 แบบก็ได้เพื่อที่จะเอาไว้เลือกใช้ หรือเอาไว้ให้ลูกค้าได้เลือก

1.2 Mood Board เป็นสิ่งที่ไม่ได้นำไปใช้งานจริงเพียงแค่เอาไว้รวบรวมไอเดีย และแรงบันดาลใจ หรืออาจจะเป็นเว็บไซต์ ซึ่งองค์ประกอบในงานออกแบบจะไม่เหมือนกัน เพราะฉะนั้นองค์ประกอบใน Mood board ก็จะไม่เหมือนกัน จะต้องใส่องค์ประกอบที่จะใช้ในงานออกแบบลงไปให้ได้ทั้งหมด เช่น ในการออกแบบจะต้องประกอบไปด้วย สี ตัวอักษร รูปภาพ เมื่อนำองค์ประกอบทุกส่วนลงไป Mood board เรียบร้อย จะทำให้มองเห็นภาพรวมของงานได้โดยง่าย Mood board ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่เอาไว้สื่อถึงอารมณ์งาน แต่ก็เป็นเหมือนการทดลองแนวคิด มันจะง่ายกว่าการทดลองในงานจริงมาก จะทำให้มองเห็นภาพรวมของงานได้อย่างรวดเร็วที่สุด



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างของ Mood board

1.3 Script หรือ บท เป็นแบบร่างของการสร้างภาพยนตร์หรือการทำภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ จะมีการบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำ อะไร ที่ไหน อย่างไร และต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพโดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำ เหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉาก ๆ ลงรายละเอียดย่อย ๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลาสถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บทพูด บทบรรยาย บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้องหรือขนาดภาพ ให้ชัดเจนเลยก็ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักคือ

1.3.1 Introduction ส่วนบทนำในส่วนนี้จะต้องเล่าเรื่องให้น่าติดตาม ให้น่าค้นหา เพราะส่วนนี้จะเป็นเนื้อหาส่วนแรกที่จะออกไปให้คนดูได้รับชม เช่น การเล่าถึงปัญหา หรือ เนื้อหาหลักของเรื่อง เป็นการเกริ่นนำก่อนเพื่อที่จะเชื่อมต่อเข้ากับส่วนต่อ ๆ ไปอีกที

1.3.2 Main Idea เป็นใจความสำคัญของเรื่อง อาจจะเป็นการเล่าเรื่องเนื้อหาส่วนที่สำคัญที่สุด หรือถ้าเป็นการขายของก็จะบอกถึงคุณประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ชิ้นนั้นว่ามีอะไร

1.3.3 Ending หรือฉากจบ คือการสรุปเรื่องราว ปิดฉากของเหตุการณ์ทั้งหมด สรุปเรื่องราวที่เล่ามาตั้งแต่ต้น โดยจะบอกว่าผู้รับชมจะรับรู้อะไรจากการรับชม และมักจะมีประโยชน์เป็น KEYWORD ปิดท้ายสั้น ๆ ก็ได้ โดยปกติการเขียน Script นั้นถ้าเป็นงานโฆษณาจะมีความยาวไม่มากนัก โดยจะอยู่ประมาณ 1 นาทีครึ่ง ถึง 2 นาทีโดยประมาณ เพื่อความกระชับของเนื้อหาและความเข้าใจง่าย และงานก็จะดูไม่น่าเบื่อ

1.3.4 Storyboard คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์ หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอเช่น ข้อความ ภาพภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมาลำดับของการปรากฏของเรื่องราวว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมาจริง ๆ รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่าง ๆ สิ่งสำคัญที่อยู่ภายในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วยตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญก็คือการเคลื่อนไหวว่าเคลื่อนไหวอย่างไร และมุมกล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง รวมถึงเสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรี



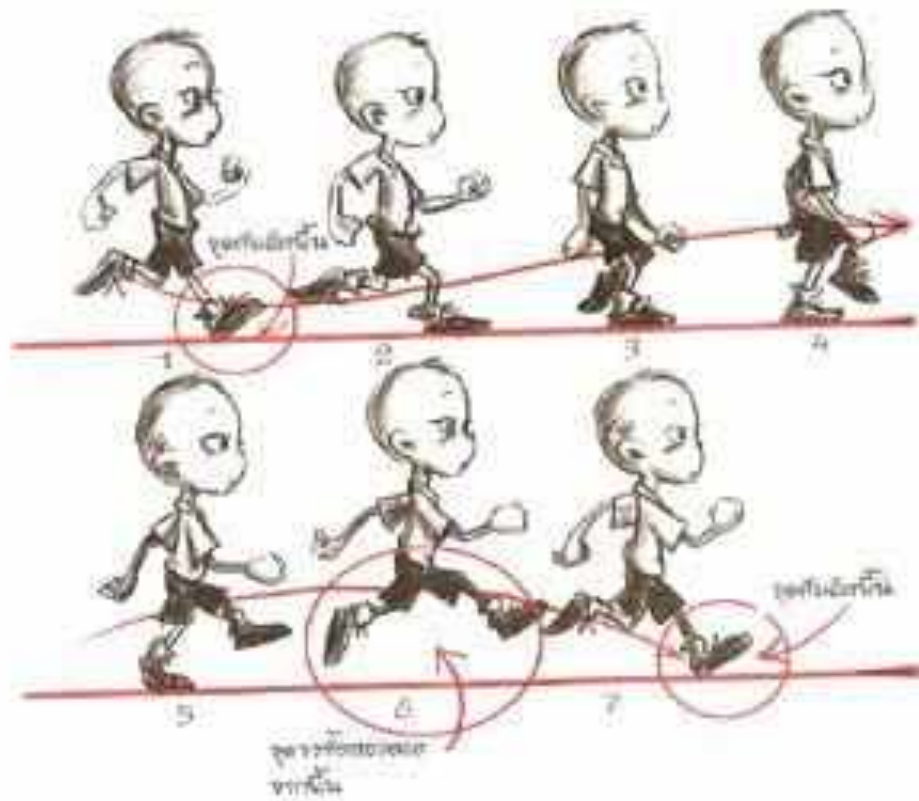
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างของ Storyboard

1.3.5 Animate คือการใส่ความมีชีวิต หรือการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เข้าสู่งานกราฟิกโดยถ้าทำกราฟิกในโปรแกรม Adobe illustrator ก็สามารถนำเข้ามาแยก Layer และส่งไปทำการเคลื่อนไหวได้โดยใช้โปรแกรม After Effect ได้ทันที ในขั้นตอนการทำควรมีเสียงไกด์ไลน์เพื่อที่จะได้ภาพที่ตรงกับเสียงและไม่ผิดจากคอนเซ็ปต์ที่สร้างไว้ในขั้นตอนแรก ๆ การทำแอนิเมชันส่วนใหญ่จะมีรูปแบบการทำงานอยู่ 2 แบบ คือ

1.3.5.1 Straight ahead animation ซึ่งก็คือการ animate แบบทำทีละเฟรม เดินหน้าไปเรื่อย ซึ่งการ animate รูปแบบนี้จะเหมาะกับการทำ animation การเคลื่อนไหวที่เป็นของธรรมชาติ เช่น น้ำ ไฟ ลม ฝน เพราะสิ่งเหล่านี้จะคีย์เฟรม (key frame) ที่แน่นอน

1.3.5.2 pose-to-pose action ซึ่งก็คือการทำแอนิเมชันแบบใช้ key frame ที่นิยมทำกันอยู่กำหนดท่าทางหลัก และตำแหน่งเฟรมที่เกิดขึ้น จากนั้นก็มาจัดการ animate in between ที่อยู่ช่วงระหว่างคีย์เฟรมหลัก ซึ่งขั้นตอนนี้ถ้าเป็นงาน computer animation ก็คือช่วงเส้นกราฟที่ไม่มีตำแหน่ง

คีย์เฟรม และคอมพิวเตอร์คำนวณการเคลื่อนที่ให้โดย animator จะควบคุมผ่านความโค้งของเส้นกราฟ



ภาพที่ 2.3 ภาพคนเดินเป็นโครงร่างเพื่อเป็นแบบในการทำ Animate

1.3.6 Mix Sound หรือการผสมเสียง คือขั้นตอนสุดท้ายในการผลิตโมชันกราฟิก เป็นการใส่เสียงทุกชนิดที่ต้องการในงานไม่ว่าจะเป็นเสียงบรรยากาศเสียงบทบรรยาย เสียงเอฟเฟกต์ เสียงเพลงเข้าไปในงาน โดยผ่านโปรแกรมที่ถนัด สามารถแยกออกเป็นเสียงต่าง ๆ ได้ 3 รูปแบบ

1.3.6.1 Dialog เสียงบรรยาย หรือบทพูด เป็นส่วนที่มีความสำคัญที่สุดที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวและเนื้อหาของหนัง ส่วนมากจะบันทึกสดในขณะถ่ายทำเพราะจะสื่ออารมณ์ได้ดีกว่าการนำมาพากย์ใหม่ แต่จะเสียค่าใช้จ่ายสูง ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการอัดและใช้เครื่องบันทึกเสียงคือ Production Mixer โดยมี Boom Man เป็นผู้ช่วยในการถือและวางตำแหน่งของ

ไมโครโฟนที่ใช้อัดหาค่วงไหนเสียงที่บันทึกมาคุณภาพไม่ดีเช่น มีเสียงรบกวนเยอะ เสียงเบาไป เสียงแตก

1.3.6.2 Sound Effect คือเสียงพิเศษที่ใส่เข้ามาเพื่อเพิ่มอารมณ์ทางเสียงต่อเนื้อหาในซีนนั้น ๆ โดยสามารถแยกออกเป็น 3 ชนิดได้แก่

1) Foley คือการบันทึกเสียงพิเศษ เสียงที่ไม่สามารถบันทึกได้ระหว่างการถ่ายทำ เช่น ทำเสียงเท้าเดินหรือวิ่ง ส่วนมากจะทำขึ้นมาใหม่เพราะเป็นการยากที่จะอัดได้อย่างชัดเจนในขณะถ่ายทำ และรวมไปถึงเสียงเสื้อผ้าที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือเสียงการหยิบ จับวางของ เป็นต้น

2) Sound Design คือเสียงบางอย่างที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริงแต่ไปเสริมความรู้สึกให้กับภาพได้ เช่น เสียงอัมต๋าๆ ก็อาจใช้แทนความรู้สึกถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้นหรือเสียงดาบเลเซอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Starwars

3) Ambience คือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ในป่าตอนกลางคืนจะต้องมีเสียงจิ้งหรีด เรไร หรือเสียงความวุ่นวายของสภาพการจราจรในเมือง หรือเสียงของกลุ่มคนในงานเลี้ยง งานแต่งงาน ภัตตาคาร ร้านอาหาร เป็นต้น ซึ่งจะมีเสียงแตกต่างกันหรือเสียงสภาพบรรยากาศของห้องแต่ละห้องก็จะไม่เหมือนกัน

1.3.7 Music หรือดนตรีประกอบ ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ใช้สร้างอารมณ์ของหนังให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังที่เคยได้ยินจากภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง ผู้ที่ทำหน้าที่ตรงนี้ก็คือ Music Composerv อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่สุดก็คือความพอดีในการใช้เสียงต่าง ๆ เช่นการไม่จงใจใช้ดนตรีหรือ effect ต่าง ๆ ที่ขบเน้นอารมณ์มากเกินไป หรือ มีเสียงน้อยหรือโหม่งและรกจนเกิดความรู้สึกอึดอัด แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็อยู่ที่ดุลยพินิจของคนทำแต่ละคน

2. หลักการสร้างสื่อโมชันกราฟิก

ขั้นตอนการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกนั้น ผู้วิจัยใช้หลักการสร้างการพัฒนาโมชันกราฟิกตามหลัก 3P ซึ่งจะแบ่งกระบวนการพัฒนางาน เป็น 3 ขั้นตอน

2.1 Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการผล)

2.2 Production (ขั้นตอนการผลิต)

2.2.1 นำภาพตามทีออกแบบไว้นำมาประกอบเข้าให้เป็นเรื่องราว

2.2.2 การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละคร

2.2.3 การเตรียมและทดสอบเสียง

2.2.4 การนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประกอบกัน ได้แก่ การตัดต่อภาพ และการใส่

เสียง ให้ได้องค์ประกอบสมบูรณ์ ครบถ้วน

2.3 Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต)

2.3.1 การนำเสนองานในรูปแบบวิดีโอเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

2.3.2 ขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

2.3.3 ทดลองและปรับปรุงแก้ไข

3. การออกแบบ Character

องค์ประกอบทางสายตาและการได้ยืนมีอิทธิพลอย่างมากในแง่ของการรับรู้ ซึ่งแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมขณะที่ดูภาพยนตร์ ดังนั้น บทบรรยาย การแสดงออกของตัวละคร คนตรีและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องทางศิลปะ จึงเป็นสื่อที่นำพาอารมณ์และความคิดของผู้ชมให้รู้สึกไปในทิศทางต่าง ๆ นั่นจึงเป็นคำถามที่ผู้กำกับศิลป์ในงานแอนิเมชันให้ความสำคัญมากกว่าจะถ่ายทอดอารมณ์ในส่วนหรือฉากใด ๆ ของเรื่องให้ออกมาในทิศทางใด Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวแสดงต่าง ๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่าง ๆ ของร่างกายเป็นต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลายลักษณะ ทำทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น

นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิงเพื่อให้ภาพที่ได้รับ การออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet เรามักจะเรียกกันว่า

“On-model” ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าละมุมมองที่แตกต่างกัน

เนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลายๆ ฉาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อนลงมือสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Flash เพราะช่วยสร้างมาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น

3.1 ขนาดของตัวแสดง (Character Size)

นอกจากการออกแบบตัวละครแต่ละตัวแล้วการตรวจขนาดของตัวแสดงมีส่วนสำคัญมากกับนักวาดภาพและแอนิเมเตอร์ในการเปรียบเทียบขนาดที่แท้จริงเมื่อนำมาจัดวางในแต่ละฉาก ขนาดของตัวตัวละครจะบ่งบอกถึงภาพที่ออกมาเมื่อเทียบกับฉากและตัวละครแต่ละตัวว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ก่อนนำไปใช้งานและสามารถดูสไตล์ของตัวละครว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่

1.2 แยกส่วนประกอบต่างๆ ของตัวละคร

หลังจากที่วาดเส้นและลงสีที่ต้องการให้กับตัวการ์ตูนแล้ว ก็ต้องนำภาพที่ได้มาแยกเป็นชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อเตรียมการทำแอนิเมชันต่อไป เช่น ส่วนหัว แขน ขา ตา และปาก เป็นต้น ซึ่งการแยกส่วนประกอบต่างๆ นั้นจะขึ้นอยู่กับการนำไปใช้ ดังนั้น เมื่อเราวาดตัวแสดงจึงควรพิจารณาว่าส่วนใดบ้างที่ต้องการให้เคลื่อนไหว ก็ควรแยกส่วนเหล่านั้นออกมา และถ้าส่วนใดที่ไม่ต้องการให้เคลื่อนไหว ก็สามารถวาดรวมกันเป็นชิ้นเดียวก็ได้



ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างการออกแบบของ Character

2. เส้นกับอารมณ์ที่เกิดในผลงาน (Line work)

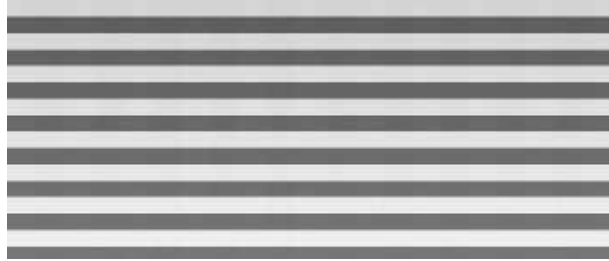
อารมณ์ความรู้สึกจากเส้นแบบต่าง ๆ เส้นนั้นเป็นส่วนประกอบหนึ่งทางสายตาที่สำคัญที่ทำให้แทนตัวแสดงจริงเหล่านั้น สามารถทำหน้าที่กำหนดขอบเขตที่ว่าง รูปร่าง แลแทนความหมายเป็น ตัวการ์ตูนที่แสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วยเส้นต่าง ๆ เหล่านั้น เส้นจะแบ่งออกเป็นชนิดใหญ่ ๆ สองแบบคือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองแบบนี้เวลาที่นำมาวางต่อกันในรูปแบบต่าง ๆ ก็จะเกิดเป็นรูปแบบของเส้นที่หลายหลายขึ้นตามทฤษฎีแล้วได้มีการสรุปอารมณ์ที่เกิดจากเส้นแบบต่าง ๆ ไว้ดังนี้

4.1 เส้นตั้งหรือเส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกสูงสง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น



ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างเส้นตั้งหรือเส้นดิ่ง

4.2 เส้นนอน ให้ความรู้สึกกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย



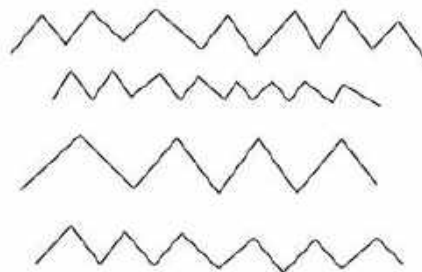
ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างเส้นนอน

4.3 เส้นเฉียงหรือเส้นแฉงมุม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวรวดเร็ว ไม่มั่นคงสั่นหวั่น



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างเส้นเฉียงหรือเส้นแฉงมุม

4.4 เส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกน่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างเส้นฟันปลา

4.5 เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหลต่อเนื่อง สุนภาพ
อ่อนโยนนุ่มนวล



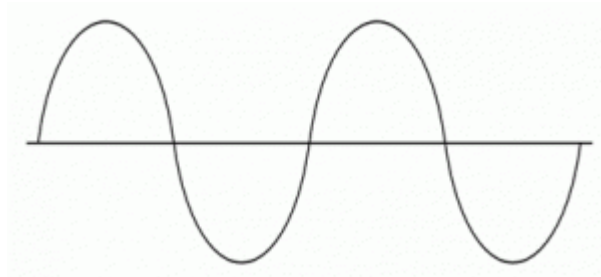
ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่างเส้น โค้งแบบคลื่น

4.6 เส้นโค้งแบบเส้นหอย ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหว ถ้ามองเข้าไปจะเห็น
พลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด



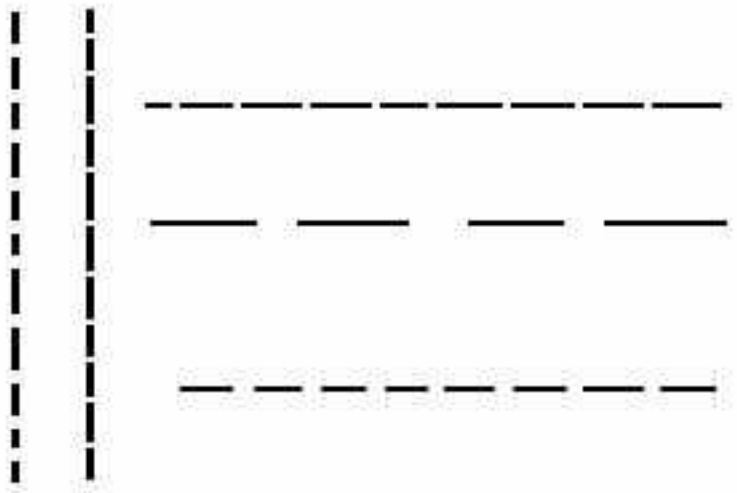
ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างเส้นโค้งแบบเส้นหอย

4.7 เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็วไม่หยุดนิ่ง



ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างเส้นโค้งแบบเส้นหอย

4.8 เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดหาย ไม่ชัดเจน



ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างเส้นประ



ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่างของเส้นหยักให้ความรู้สึกอันตราย
อย่างเช่น ส่วนฟันแหลม ๆ ของสัตว์ที่ดุร้าย



ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างของเส้นนอนให้ความรู้สึกกว้าง
สงบอย่างเช่นในส่วนของเส้นขอบฟ้าเวลามะทะเลหรือเส้นขอบถนนเวลามีเมืองกว้าง



ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่างของเส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
ภาพที่ใช้เส้นแบบนี้เยอะ ๆ จะดูเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง

3. สีและความรู้สึก

สีมีความสำคัญอย่างมากต่องานออกแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานออกแบบกราฟิกเพราะนอกจากจะทำให้ภาพหรือสิ่งต่าง ๆ มีความสดใส สวยงาม และน่าสนใจแล้วยังมีบทบาทในการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมีคุณภาพอีกด้วย ในการใช้สีเพื่อสื่อความหมายในงานกราฟิกนั้น ควรจะได้ศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจเพื่อที่จะได้นำสีไปใช้ประกอบในงานกราฟิกให้มันสามารถตอบสนองได้ตรงตามจุดประสงค์มากที่สุด

สีคืออะไร สีเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับ ชีวิตประจำวันของคนมากมาย โดยที่ไม่ได้นึกถึงการทำความเข้าใจว่า สีคืออะไรและถูกสร้างขึ้นได้อย่างไรจะช่วยให้สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ คงทราบมาแล้วว่าแสงสีขาวซึ่งมีกำเนิดมาจากดวงอาทิตย์จริง ๆ แล้วประกอบด้วยสี รุ้ง เมื่อส่องแสงผ่านปริซึม แสงก็จะแตกออกมาเป็นสเปกตรัมของสีสีเหล่านี้คือสีแดง แสด เหลือง เขียว น้ำ เงิน คราม และสีม่วง ซึ่งสีเหล่านี้คือ สเปกตรัมของแสงสีที่มองเห็นได้ แต่ส่วนสเปกตรัมที่มองไม่เห็นได้มีค่า ๆ หนึ่งเป็นของตัวเอง ซึ่งเรียกว่า “สี” ซึ่งสิ่งนั้นมีมากมายหลายล้านสีความแตกต่างของสีหนึ่งไปยังสีถัดไปอาจจะมองไม่เห็นความแตกต่างก็ได้สเปกตรัมของแสงที่มองเห็นสามารถแบ่งออกได้มากกว่า 1 สีแต่กลับ

มองเห็นเป็นสีแดงซึ่งขึ้นอยู่กับสีที่อยู่รอบข้างนั้นเป็นเพราะว่าสายตาของคนจะผสมสีที่อยู่ใกล้กันให้โดยอัตโนมัติ

5.1 จิตวิทยาในการใช้สี

แม้ว่าจะมีทฤษฎีเกี่ยวกับสีอย่างมากมายแตกต่างกันออกไปตามลักษณะของการนำไปใช้งาน แต่ลักษณะเฉพาะหรือคุณค่าเฉพาะของสีแต่ละสีย่อมจะเป็นตัวแทนของอารมณ์ต่าง ๆ ในวัตถุที่มีสีปรากฏขึ้นในตัว เมื่อสายตาได้สัมผัสวัตถุได้เห็นความแตกต่างหลากหลายของสีในวัตถุย่อมเกิดความรู้สึกต่าง ๆ ได้กระตุ้นเตือนหนาวเย็น หรืออบอุ่น อ่อนหวาน นุ่มนวล หรือแข็ง กระด้าง และนอกจากความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วยังเป็นที่ยอมรับกันอีกว่าสีเป็นสัญลักษณ์ของความคิดทางนามธรรม บางประการอีกด้วย เช่น ความสงบการเคลื่อนไหว อันตรายความตายอิทธิพลของสีที่เกี่ยวเนื่องกับการรับรู้และการจดจำสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมีผลกระทบต่อระบบประสาท สัมผัส ได้ดีกว่ารูปร่าง ลายเส้น หรือถ้อยคำตลอดจนเป็นมโนทัศน์ต่าง ๆ การมีความรู้และ ประสบการณ์ในการเลือกใช้สีของนักออกแบบจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เอกสารเหล่านั้นบรรลุเป้าหมายตามต้องการได้ไม่กัน การเรียนรู้ถึงอิทธิพลที่มีต่อความรู้สึกของการมองสีแต่ละสีจึง เป็นสิ่งที่น่าศึกษาอย่างยิ่งยกตัวอย่างต่อไปนี้

5.1.1 สีแดงเป็นสีของไฟการปฏิบัติความรู้สึกทางอารมณ์ ความปรารถนา สีของความอ่อนเยาว์ดังนั้นจึงเป็นที่ชอบมากสำหรับเด็กเล็ก ๆ สีแดงเป็นสีที่มีพลังมากสามารถบดบังสี อื่นๆ จึงไม่เหมาะที่จะใช้เป็นสีพื้นหรือฉากหลัง (Background)



ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างของสีแดง

5.1.2 สีเหลือง เขียวและม่วงทุกระดับสี (Shades) มีค่าสีแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสีที่มาสผสมสีดังกล่าวอาจทำให้เกิดความรู้สึกในทางบวกการแสดงออกเต็มไปด้วยความรู้สึกซาญะ ฉลาด หรือให้ความรู้สึกในทางลบ และเก็บกดก็เป็นได้ เมื่อนำสีแดงมาผสมกับสีขาวยจะเป็นสีชมพู สีแดงจะลดพลังลงและทำให้รู้สึกถึงความอ่อนหวานนุ่มนวล และความเป็นกวีขึ้นมาแทนแต่ถ้าสีแดงและสีเหลืองถูกผสมให้เข้มผลลัพธ์ก็คือสีน้ำตาลซึ่งมีความอ่อนแอกันแต่ไม่ว่าจะอ่อนแก่เพียงใด สีประเภตนี้น้ำตาลนี้จะให้ความรู้สึกเกี่ยวกับพื้นดิน ความมั่นคงแข็งแรง เข้มแข็ง ความเป็นจริงและอบอุ่น



ภาพที่ 2.17 ภาพตัวอย่างของสีเหลือง เขียวและม่วง

5.1.3 สีเหลือง เป็นสีที่มีพลังด้านความสว่างอย่างมากให้ความรู้สึกเย็นมากกว่าสีเหลืองอมส้มแต่ก็อุ่นกว่าสีเหลืองอมเขียว สีเหลืองสะท้อนถึงสติปัญญามากกว่าจิตใจ ถ้าคุณลักษณะของสีเหลืองจะรู้สึกได้เมื่อมีสีที่สองปรากฏอยู่ด้วย เช่น เมื่ออยู่กับสีเขียวจะทำให้รู้สึกมั่นคงและจับต้องได้มากขึ้น



ภาพที่ 2.18 ภาพตัวอย่างของสีเหลือง

5.1.4 สีเขียวเป็นสีทางชีววิทยาซึ่งใกล้เคียงกับธรรมชาติและช่วยให้ความคิดพุ่งพล่าน สงบลงเป็นสีกลาง ๆ ไม่เย็นและไม่ร้อน แต่ถ้าเข้มข้นในทางสีน้ำเงินจะดูเป็นน้ำสีเขียวอมฟ้าสีฟ้าพลอย เป็นสัญลักษณ์ของน้ำและการเคลื่อนไหวโดยปกติแล้วสีเขียวอมฟ้าจะเป็นสีตรงข้ามกับสีฟ้า



ภาพที่ 2.19 ภาพตัวอย่างของสีเขียว

5.1.5 สิ้นน้ำเงินนั้นเป็นสิ่งที่เก็บกด ช่างฝัน เปล่าเปลี่ยวถ้าแม้ว่าจะทำให้โล่งขึ้นโดยการผสมสีขาเข้า
ไปก็ตาม สิ้นน้ำเงินให้ความประทับใจเกี่ยวกับความสะอาดบริสุทธิ์จึงมักใช้ในที่ต้องการ แสดง
สุขอนามัย



ภาพที่ 2.20 ภาพตัวอย่างของสิ้นน้ำเงิน

5.1.6 สีม่วงแสดงถึงความรู้สึกใคร่ครวญ การทำสมาธิความลึกถึงเวทมนตร์คาถา
และ ความเก่าแก่โบราณ แม้ว่าจะผสมสีขาให้เป็นสีม่วงไลแลคก็ยังทำให้คนที่มองเห็นไม่กล้าเข้าใกล้
ไม่รู้สึกเป็นมิตร สีม่วงครามซึ่งใกล้สิ้นน้ำเงินมากจะดูเกี่ยวข้องกับโลกมากกว่าสีม่วงแดงแต่ก็ยังคง
ความเป็นเจ้านายและเต็มไปด้วยเกียรติยศอยู่นั่นเอง



ภาพที่ 2.21 ภาพตัวอย่างของสีม่วง

5.1.7 สีทองมีตำแหน่งใกล้สีส้มและนับว่าเป็นสีอ่อนสีหนึ่งในขณะที่สีเงินถูกจัดเป็นสีเย็นและมีความคล้ายคลึงกับสีเทากลางการใช้สีเงินออกจะยากกว่าเนื่องจากต้องมีสีอื่นมาใช้ร่วมด้วยหากว่าต้องการผลของความรู้สึกในทางบวก



ภาพที่ 2.22 ภาพตัวอย่างของสีทอง

5.1.8 สีเทาสำหรับสีเทาซึ่งมีระดับสีอ่อนแก่แตกต่างกันมากมายหลายระดับนั้นอาจจะเป็นที่คุ้นเคยกันดีจากการดูภาพขาวดำ การอ่านหนังสือพิมพ์และหนังสือทั่วไป



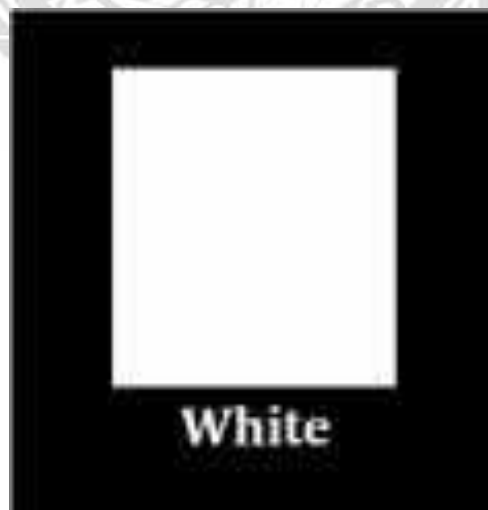
ภาพที่ 2.23 ภาพตัวอย่างของสีเทา

5.1.9 สีดำซึ่งเรียกว่า "อรงค์" ถือถือว่าไม่ใช่สีดำเป็นสัญลักษณ์ของความมืดความว่าในการตีพิมพ์สีดำมีค่าในทางบวกมากเนื่องจากเมื่อใช้สีอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวอักษรวางลงไปก็จะทำให้สีเหล่านั้นเจิดจ้าสะดุดตาขึ้น

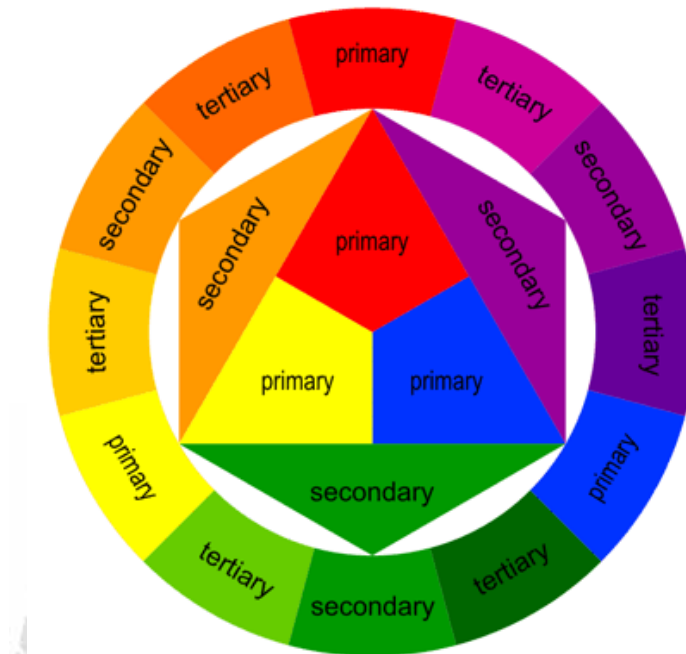


ภาพที่ 2.24 ภาพตัวอย่างของสีดำ

5.1.10 สีขาวก็เช่นกันไม่เป็นทั้งสีอุ่น และสีเย็น ยกเว้น เมื่ออยู่กับ สีเหลืองจะทำให้สีเหลืองเจิดจ้าขึ้นสามารถวางภาพหรืออักษรสีต่าง ๆ วางบนพื้นขาวได้ผลดีเช่นเดียวกับสีดำ



ภาพที่ 2.25 ภาพตัวอย่างของสีขาว



ภาพที่ 2.26 ภาพตัววงล้อของสี

5.2 RGB และ CMYK

RGB ย่อมาจาก red, green และ blue คือ กระบวนการผสมสีจากแม่สี 3 สี คือสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน การใช้สัดส่วนของสี 3 สีนี้ต่างกัน จะทำให้เกิดสีต่าง ๆ ได้อีกมากมาย ซึ่ง RGB จะถูกนำไปใช้กับสื่อที่ใช้ระบบแสงแสดงภาพ เช่น ทีวี คอมพิวเตอร์ กล้องถ่ายภาพ โปรเจคเตอร์ เป็นต้นซึ่งภาพที่แสดงออกมาจะมีลักษณะที่แสงด้านหลังของเครื่องส่องผ่าน ทำให้สีออกมาสดมาก ๆ เช่น สีแดง จะออกเป็นแดงที่จัดมาก ๆ ระบบสี CMYKเป็นระบบสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ CMYK ย่อมาจาก cyan (ฟ้าอมเขียว) magenta (แดงอมม่วง) yellow (เหลือง) Black (ดำ) ซึ่งเป็นชื่อสีที่นำมาใช้ การผสมสีทั้งสี่นี้ จะทำให้เกิดสีได้อีกหลายร้อยสี นำมาใช้ในการพิมพ์สีต่าง ๆ ซึ่งเป็นสีที่เรามองเห็นบนวัตถุต่าง ๆ เช่น กระดาษภาพที่ออกมาหากเทียบง่าย ๆ เหมือนเอาสีมาอยู่วัตถุทึบแสง ที่ไม่มีแสงส่องผ่าน ทำให้สีที่

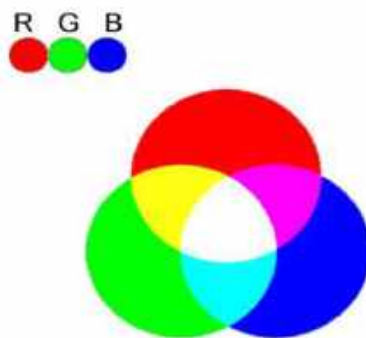
ออกมาเป็นลักษณะ ที่มึนๆ นิดๆ เช่น สีแดง จะออกมาไม่สดเหมือนประเภทสีของหมวด RGB ซึ่งหากนำไปใช้ในงานออกแบบ ควรตั้งประเภทของหมวดสีให้ถูกต้อง

RGB เหมาะสำหรับงาน ออกแบบเว็บไซต์, ทำสื่อ Presentation, ออกแบบ Animation เป็นต้น

CMYK เหมาะสำหรับงาน สื่อสิ่งพิมพ์ทุกชนิด เช่น Brochure, แผ่นพับ เป็นต้น

ระบบสี RGB ย่อมาจาก Red - Green - Blue ซึ่งเป็นแม่สีจากต้นกำเนิดที่เป็นแสง เช่น จอทีวี จอคอมพิวเตอร์ จอโทรศัพท์มือถือ หรือแม้แต่จอ VDO Projector (ลองสังเกตจอ Projector บนเครื่องบิน ก็จะเห็นว่ามีย่านสีอยู่ทั้งหมด 3 สี) โดยระบบสี RGB นี้จะสามารถสร้าง "ขอบเขตสี" ที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ นั่นคือ ระบบสี RGB จะสามารถสร้างเฉดสีต่างๆ จากแสงแม่สีทั้ง 3 สี ได้อย่างมากมายนับไม่ถ้วน

RGB Chart แม่สี RGB เป็นสีโปร่งแสง เมื่อนำทั้ง 3 สี มาผสมกัน ต่างจากได้แสงสีขาวระบบสี CMYK ซึ่งเป็นแม่สีจากต้นกำเนิดที่เป็นสีทึบแสง เช่น สี สีน้ำ และสีจากหมึกพิมพ์ นั่นเอง โดยระบบการพิมพ์ปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์ด้วยเครื่อง Printer ขนาดเล็กอยู่ที่บ้าน (ทั้ง Laser และ Inkjet) ไปจนถึงแท่นพิมพ์ขนาดใหญ่ อย่างแท่นพิมพ์ Offset ส่วนใหญ่ก็จะพิมพ์ด้วยระบบ CMYK ทั้งนี้



ภาพที่ 2.27 ภาพตัวอย่างสี RGB

ระบบสี CMYK เป็นระบบสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ CMYK ย่อมาจาก cyan (ฟ้าอมเขียว) magenta (แดงอมม่วง) yellow (เหลือง) Black (ดำ) ซึ่งเป็นชื่อสีที่นำมาใช้การผสมสีทั้งสี่นี้ จะทำให้เกิดสีได้อีกหลายร้อยสี นำมาใช้ในการพิมพ์สีต่าง ๆ ซึ่งเป็นสีที่เรามองเห็นบนวัตถุต่าง ๆ เช่น กระดาษ ภาพที่ออกมาหากเทียบง่าย ๆ เหมือนเอาสีมาอยู่วัตถุทึบแสง ที่ไม่มีแสงส่องผ่าน ทำให้สีที่ออกมาเป็น CMYK Chart แม่สี CMYK เป็นสีทึบแสง เมื่อนำทั้ง 3 สี (CMY) มาผสมกัน จะได้สีดำระบบสี CMYK นี้ จะมีขอบเขตสีที่เล็กกว่าขอบเขตสีของระบบ RGB นั่นคือ ระบบสี CMYK นั้นจะสร้างสีต่างๆ จากแม่สีหลักทั้ง 4 สี ได้น้อยกว่าแบบ RGB



ภาพที่ 2.28 ภาพตัวอย่าง สี CMYK

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

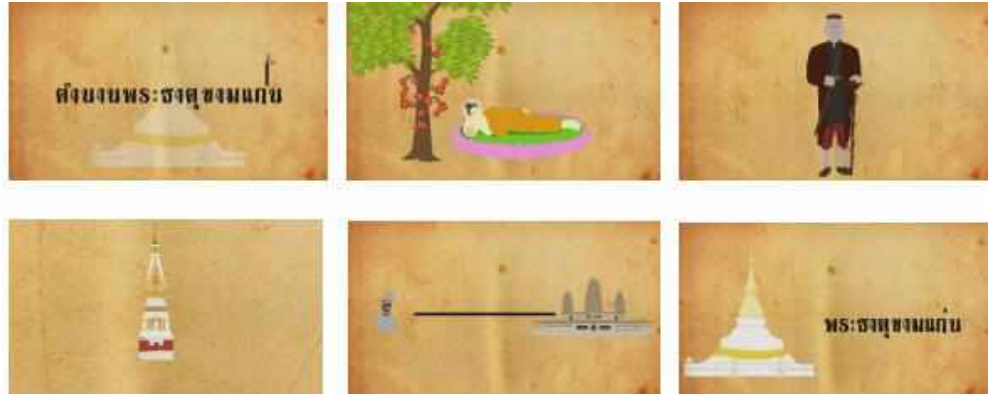
6.1 คร.กิตติพงษ์ ประชาชาติ



ภาพที่ 2.29 ผลงานการออกแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ

ดร.กิตติพงษ์ ประชาชาติ. 2559. “การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ” ใน วารสารวิถีสังคมมนุษย์. ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน. เพื่อออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ ในงานศรีพุทธเศรษฐ จังหวัดศรีสะเกษ ประจำปี 2559 และ เพื่อประเมินคุณภาพโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมจำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ 5 คนและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก มีการหาคำตอบจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ตำรา เอกสารวิชาการ สื่อสมัยใหม่ และผู้เชี่ยวชาญเพื่อยืนยันความถูกต้อง และคุณภาพของกระบวนการผลิตในแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่กระบวนการเขียนบท ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก สร้างภาพกราฟิก การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การสร้างการเคลื่อนไหว และการผลิตเสียงพบว่า การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ ในงานศรีพุทธเศรษฐ จังหวัดศรีสะเกษ ประจำปี 2559

4.2 เบญจวรรณ จุฬะมะตัง และ รัชชัย สหพงษ์



ภาพที่ 2.30 ผลงานการออกแบบตัวอย่างโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระชาตุขามแก่น

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระชาตุขามแก่น เพื่อพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระชาตุขามแก่นและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระชาตุขามแก่น กลุ่มเป้าหมายได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยโมชันกราฟิก เรื่องตำนานพระชาตุขามแก่นแบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระชาตุขามแก่น ดำเนินเรื่องประกอบไปด้วยตัวละครหลักจำนวน 3 ตัว คือพระสัมมาสัมพุทธเจ้า พระยาหลังเขียวโมริยกษัตริย์ และพระมหากษัตริย์เจ้า มีความยาว 2.58 นาทีผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมาก และกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมาก

บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

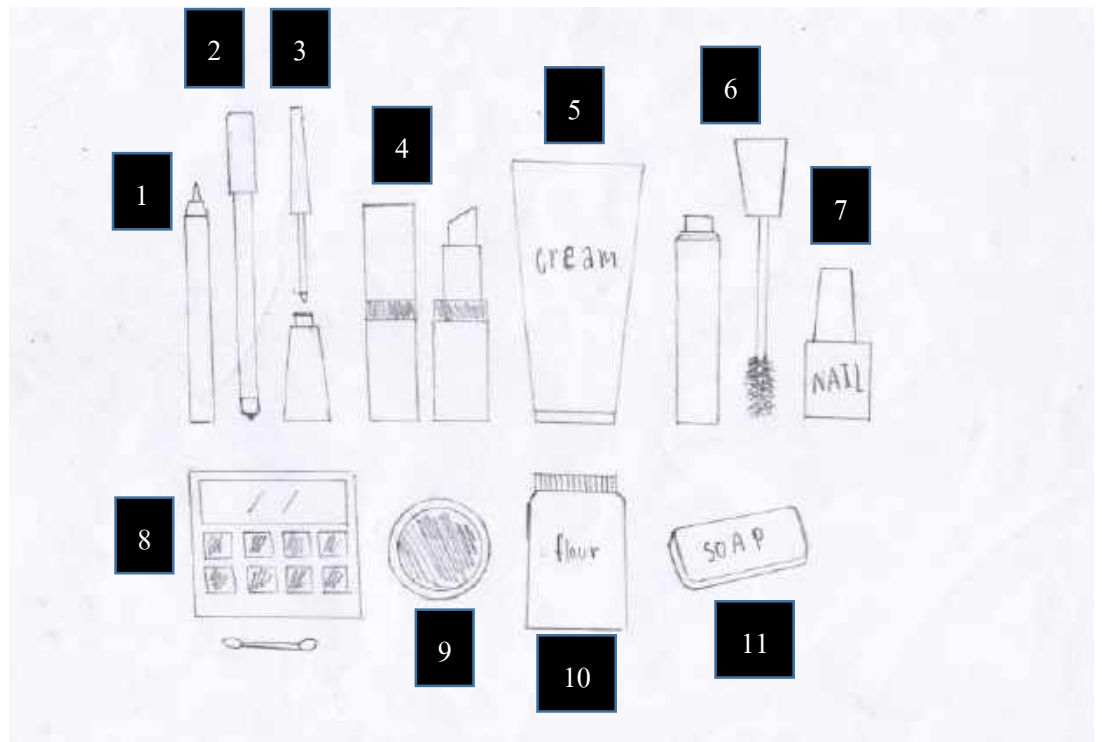
ปัจจุบันมีผู้ผลิตเครื่องสำอางที่ทำให้ผิวขาวออกวางจำหน่ายในท้องตลาดมากมาย ซึ่งเรารู้จักกันในนาม ครีมหน้าขาว (Whitening Products) ครีมหน้าขาวนี้จัดเป็นผลิตภัณฑ์ยี่ห้อฮิตในบรรดาสุภาพสตรี เพราะเห็นผลเร็ว ผิวขาวเนียนใสจริง แต่ภายในระยะเวลาอันสั้น ความขาวใสนี้จะถูกแทนที่ด้วยอาการข้างเคียง คือ รอยไหม้ดำที่ค่อย ๆ แผ่กว้าง รอยแดง ผื่นแพ้ หน้าบาง ดัดเชื่อง่าย ซึ่งใช้เวลาในการรักษานานและในบางรายอาจเป็นถาวร เมื่อผู้บริโภคถูกเอาเปรียบและได้รับผลกระทบจากผลิตภัณฑ์ที่ไม่มีคุณภาพ อย่างเข้ามาจับบทบาทในการสืบสวนหาสาเหตุ และได้ประกาศรายชื่อสารต้องห้ามใช้เป็นส่วนประกอบในเครื่องสำอาง อันได้แก่ สารปรอท สารไฮโดรควิโนน สเตียรอยด์ เป็นต้น (พิมพร ลีลาพรพิสิฐ 2544, หน้าที่ 1)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเว็บและงานวิจัยของผู้ที่เคยทำวิจัยแล้วที่ครบถ้วนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบชิ้นงาน โดยใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเบื้องต้นของสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง และการศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรมในการออกแบบ โมชันกราฟิก และการรวบรวมข้อมูลทฤษฎีต่าง ๆ จากผลงานของศิลปินที่เคยถูกสร้างขึ้น

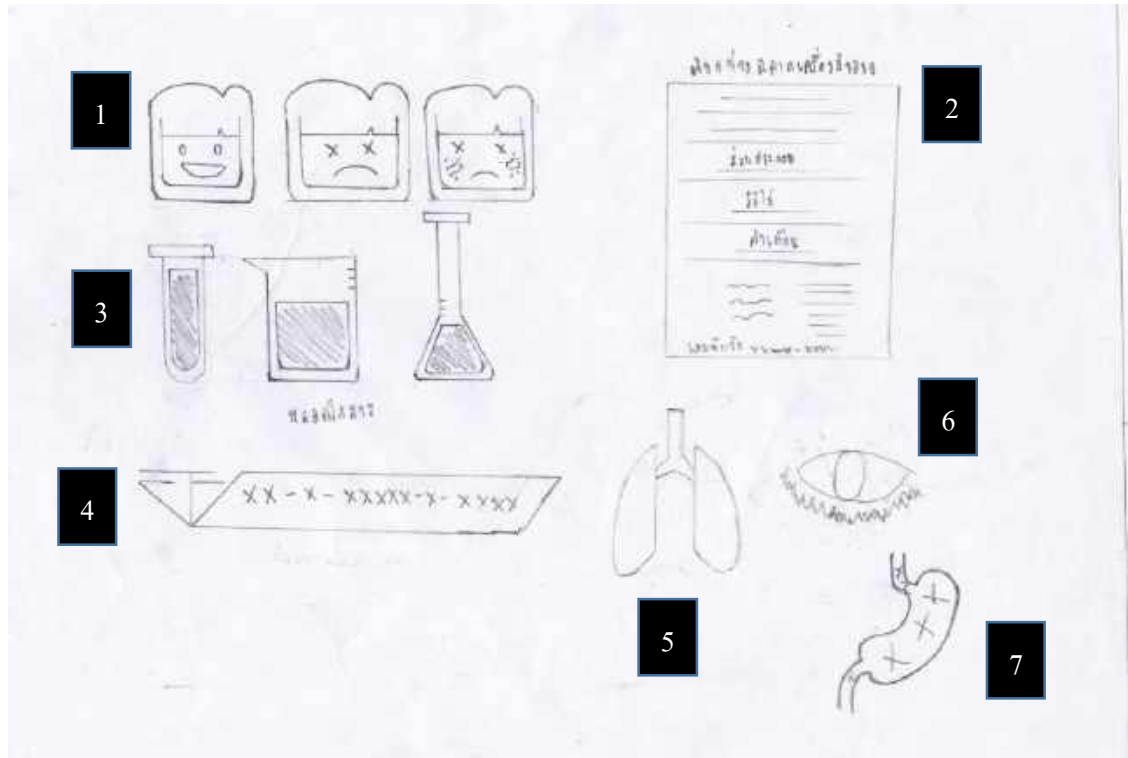
ออกแบบและพัฒนา

1. เมื่อรวบรวมข้อมูลครบถ้วนแล้วรูปแบบแนวคิดที่มาจากการออกแบบโมชันกราฟิกคือสารอันตรายจึงเริ่มสเก็ต Character ที่เป็นทรงเรขาคณิตและเน้นตัดเส้นสีดำที่ดูชัดเจน ทำให้ดูแข็งแรงและอันตราย และเริ่มทำการคิด Scripts โมชันกราฟิกและวาด Story Board ในรูปแบบของ Motion Graphic จะดำเนินเรื่องโดย เป็นการบอกเล่าผ่านบุคคลที่ 3



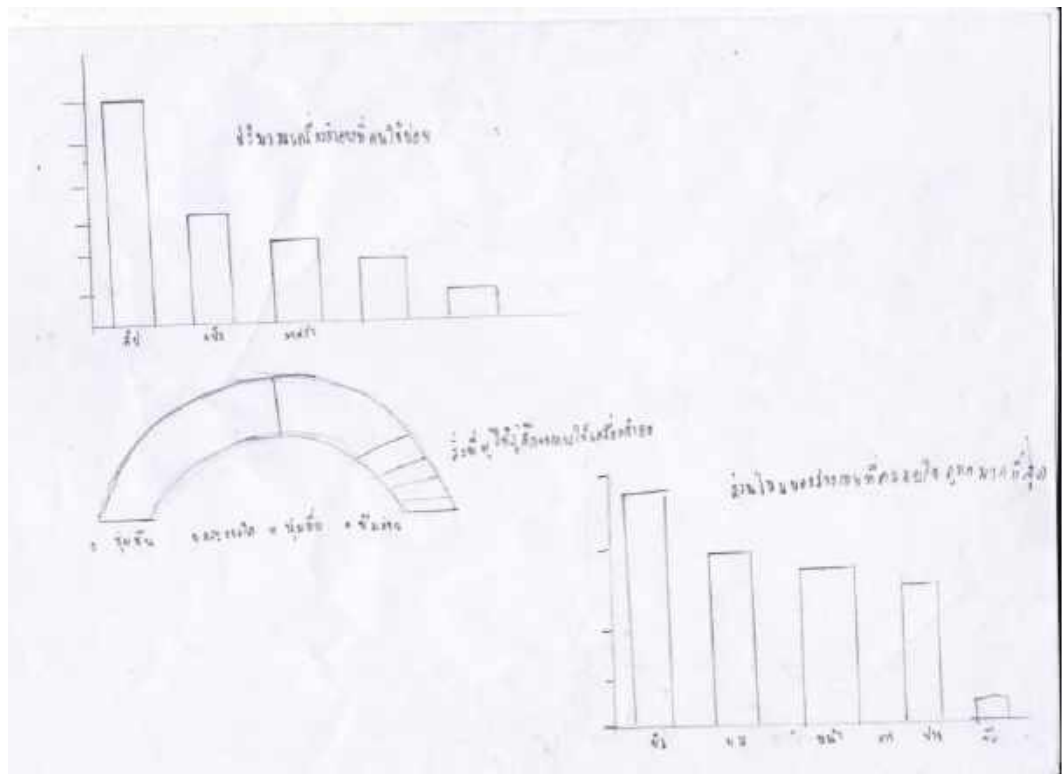
ภาพที่ 3.1 สเกตซ์ Character เครื่องสำอาง

1. อายไลเนอร์
2. ที่เครื่องคิ้ว
3. อายไลเนอร์แบบจุ่ม
4. ลิปสติก
5. ครีม
6. มาสคาร่า
7. น้ำยาทาเล็บ
8. อายแชโดว์
9. บลัชออน
10. แป้งฝุ่น
11. สบู่

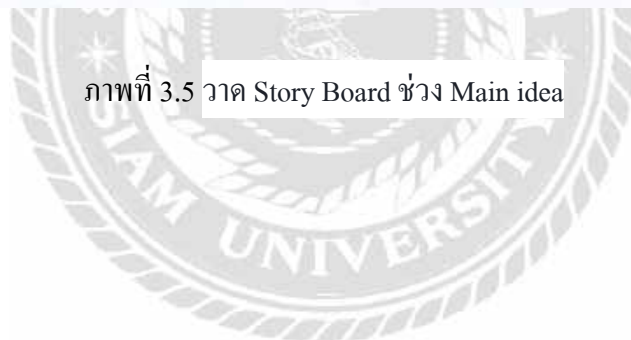
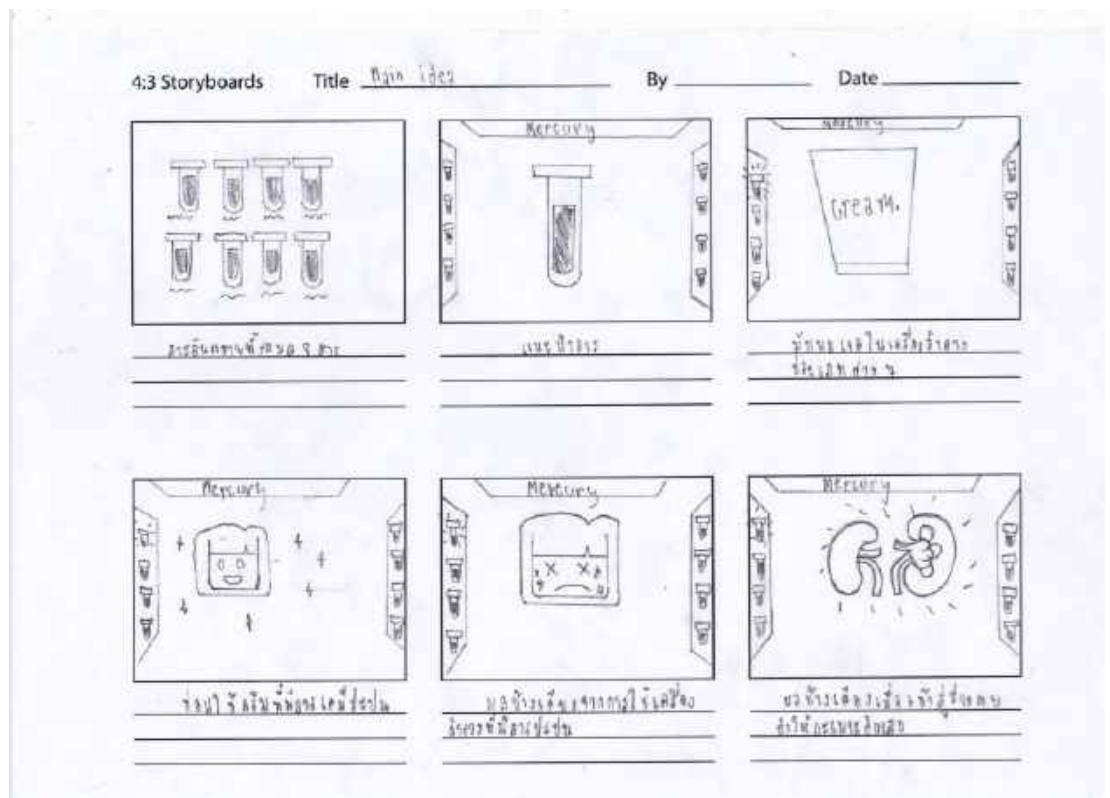


ภาพที่ 3.2 สเกตซ์ Character ต่างๆ

1. ใบหน้า สีหน้า
2. ฉลาก
3. หลอดทดลอง
4. เลย์ที่ใบรับแจ้ง
5. ปอด
6. ดวงตา
7. กระเพาะอาหาร



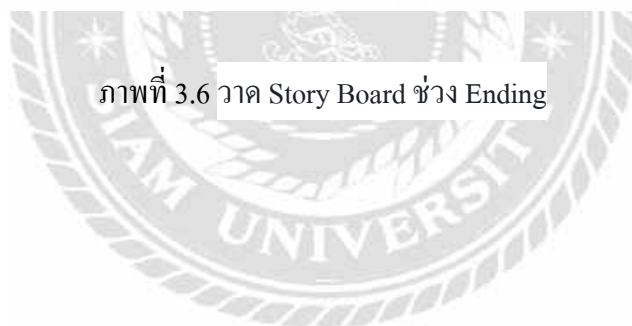
ภาพที่ 3.3 สเตจซ์และศึกษาแผนภูมิ แทงกราฟ



ภาพที่ 3.5 วาด Story Board ช่วง Main idea

4:3 Storyboards Title _____ By _____ Date _____

กล่องกระดาษ	กล่องกระดาษ	กล่องกระดาษ
กล่องกระดาษ	กล่องกระดาษ	กล่องกระดาษ

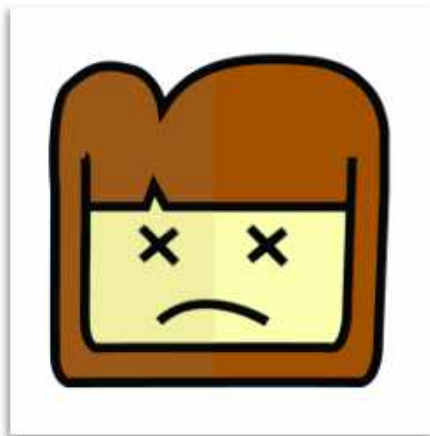


ภาพที่ 3.6 วาด Story Board ช่วง Ending

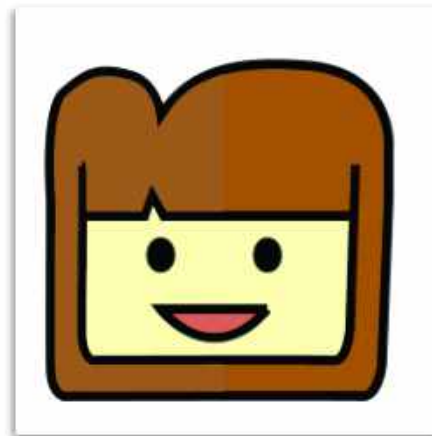
3. เมื่อสเก็ตและวาด Story Board เสร็จก็นำภาพสเก็ตมาดราฟ



ภาพที่ 3.7 กราฟ



ใจเสียงั้น



ใจไม่ตกงั้น

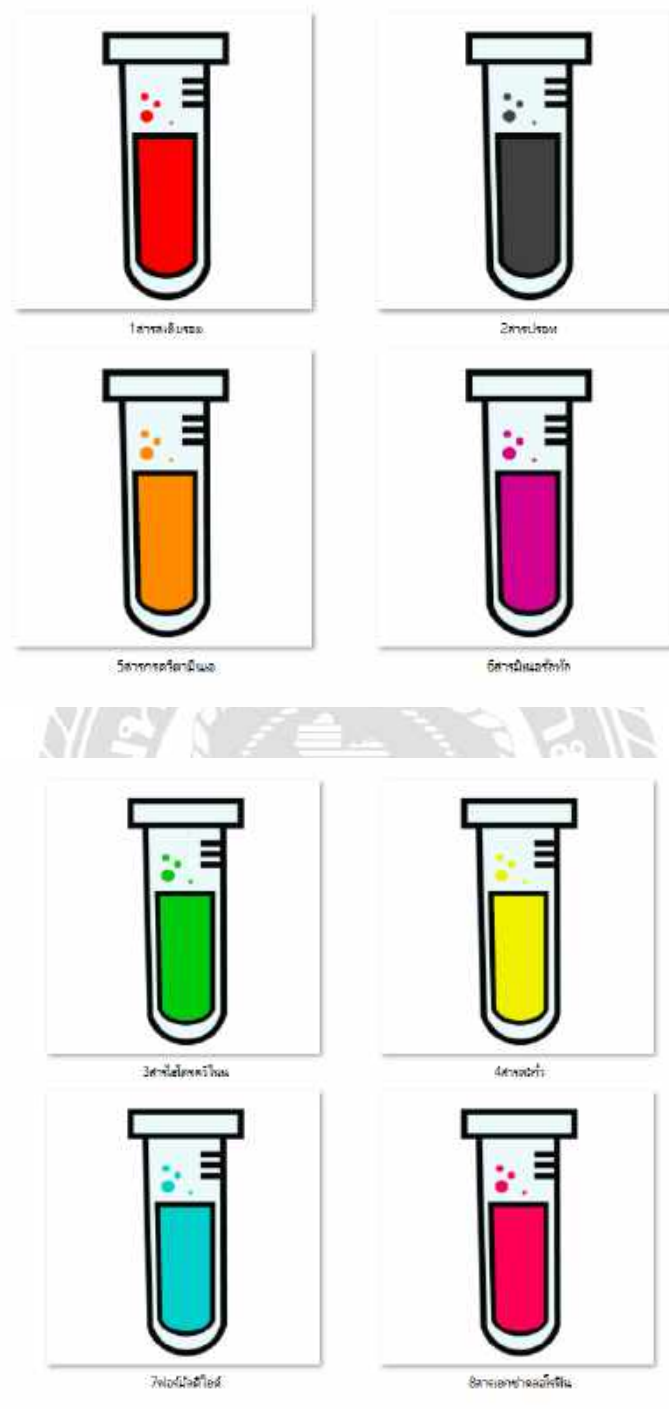


มัวงั้น

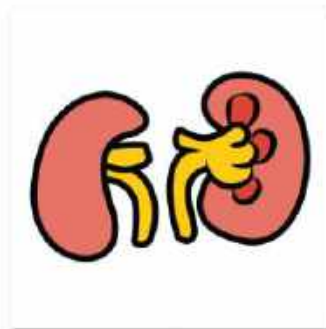


หน้าเกิดการแพ้

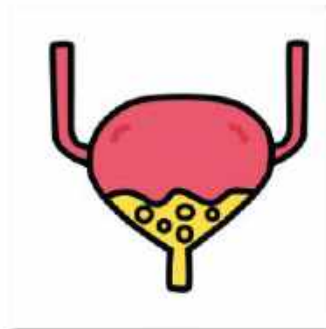
ภาพที่ 3.9 ใส่สี Character ใบหน้า



ภาพที่ 3.10 ใส่สี Character สารเคมี



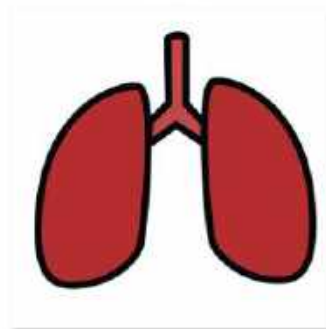
ไต



กระเพาะปัสสาวะ



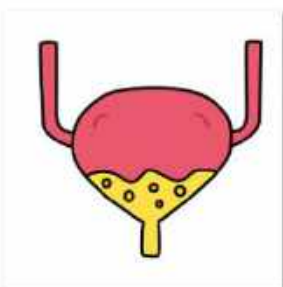
ทารก



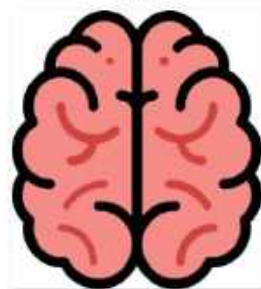
ปอด



กระเพาะ

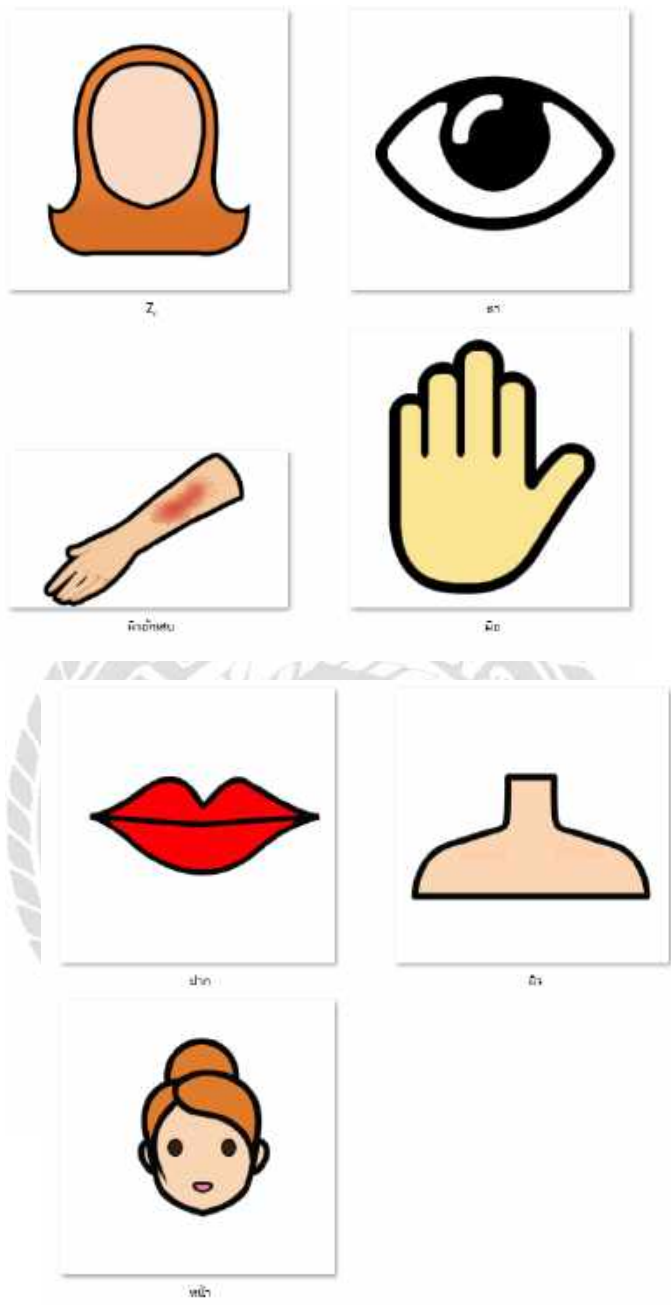


พวยกระเพาะปัสสาวะ



สมอง

ภาพที่ 3.11 ใส่สี Character อวัยวะภายใน



ภาพที่ 3.12 ใส່สี Character อวัยวะภายนอก

5. นำ Character ทั้งหมดมาทำเป็น โมชันกราฟิก



ภาพที่ 3.13 จากเปิด





ภาพที่ 3.14 อนาคตโลกที่ดูสดใส

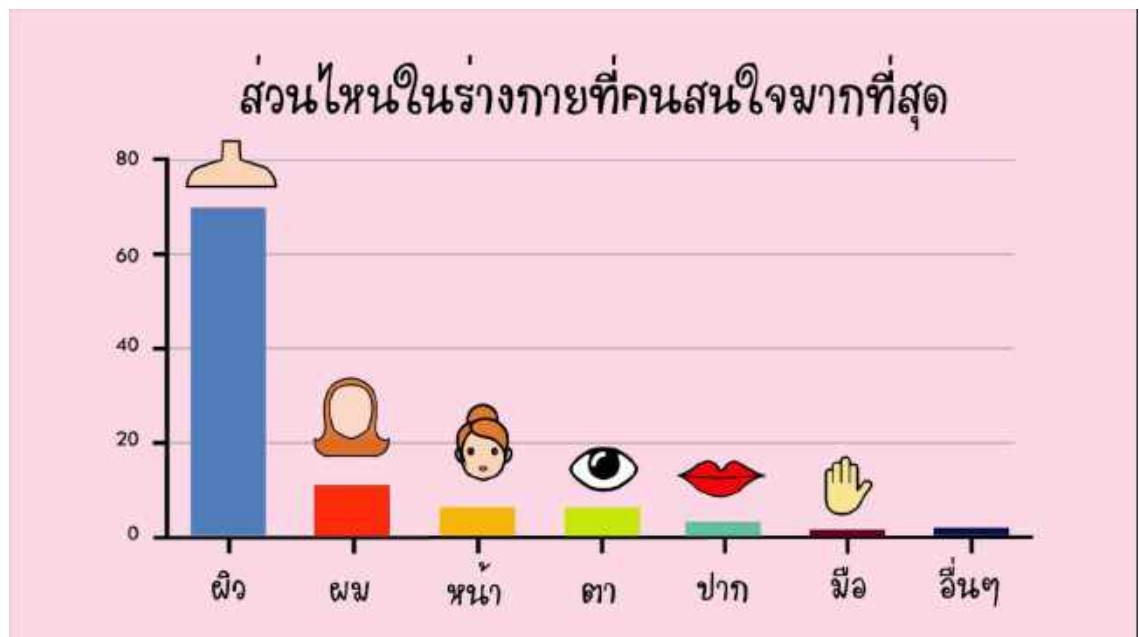




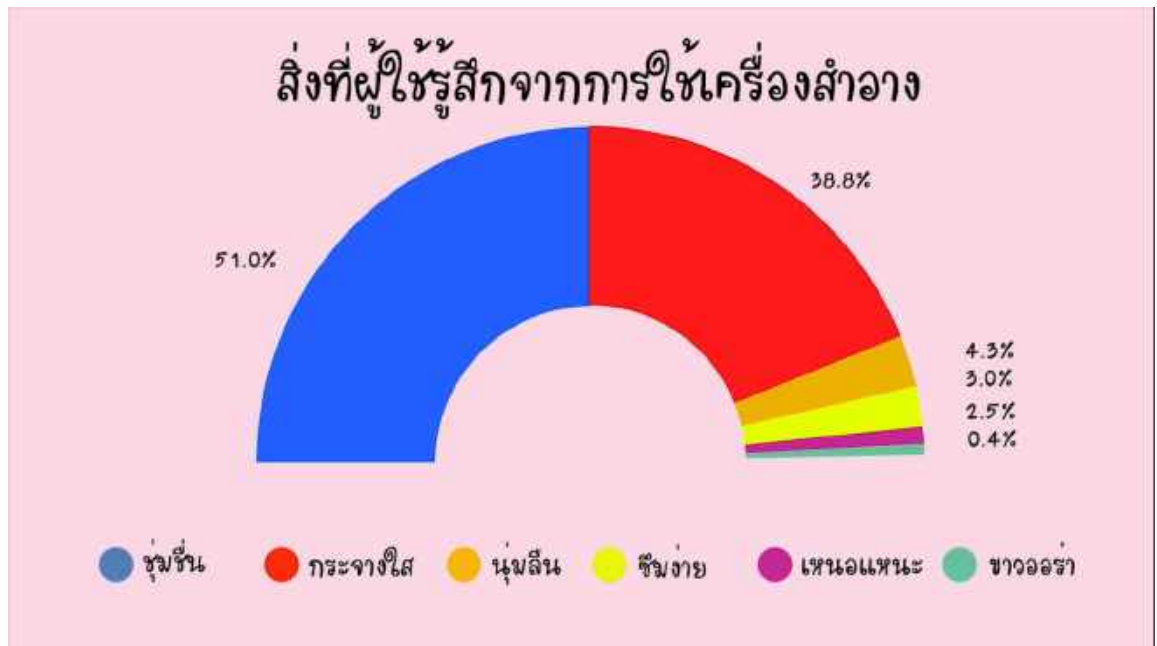
ภาพที่ 3.15 ฉากโลกที่เต็มไปด้วยมลพิษ



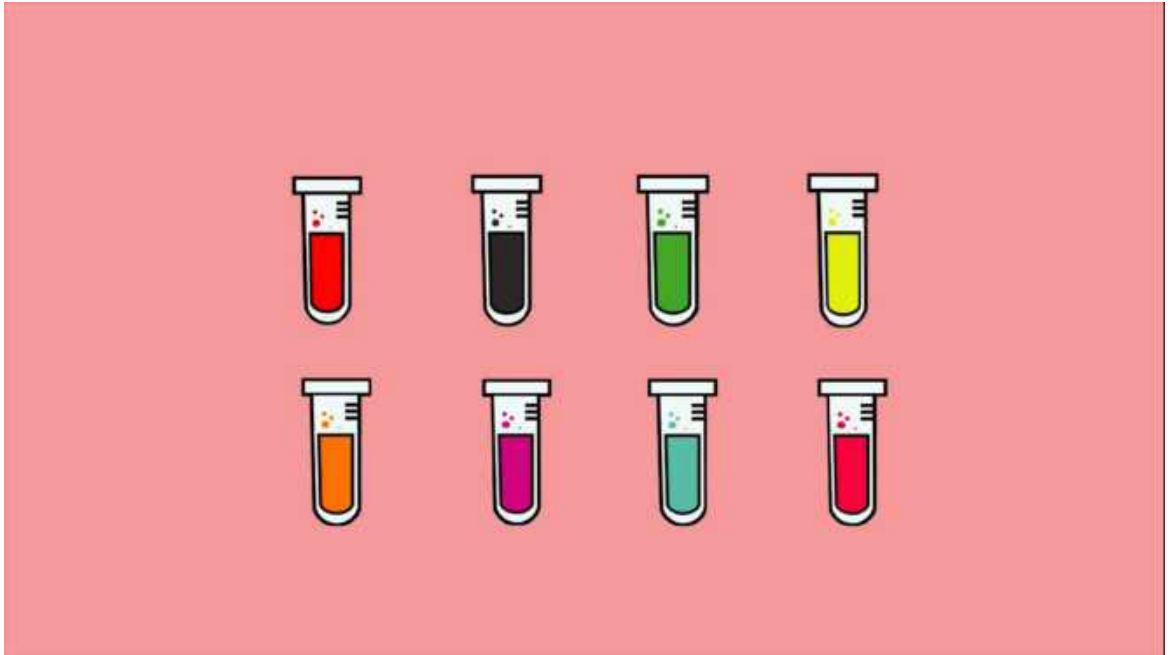
ภาพที่ 3.16 แสดงกราฟเครื่องสำอางประเภทไหนคนใช้เยอะที่สุด



ภาพที่ 3.17 แสดงกราฟส่วนไหนของร่างกายที่คนสนใจมากที่สุด



ภาพที่ 3.18 แสดงกราฟสิ่งที่ผู้ใช้รู้สึกจากการใช้เครื่องสำอาง



ภาพที่ 3.19 ฉากแสดงสารเคมี





ภาพที่ 3.20 ฉากแสดงความอันตรายของสารเคมีในเครื่องสำอาง



1. ชื่อเครื่องสำอางและชื่อทางการค้า

2. ประเภทหรือชนิดของเครื่องสำอาง

3. ชื่อสารทุกชนิดที่ใช้นับส่วนผสม

4. วิดีโอ

5. คำเตือน

6. ชื่อที่ตั้งผู้ผลิตหรือผู้นำเข้า

7. บริษัท/ผู้ผลิต

8. เลขที่แสดงเครื่องสำอาง

9. เดือนปีที่ผลิต

ส่วนประกอบ

วิดีโอ

คำเตือน

ผู้ผลิต / ผู้นำเข้า

สถานที่ตั้งของผู้ผลิต

สถานที่ตั้งของผู้นำเข้า

เดือนปีที่ผลิต 06/2561

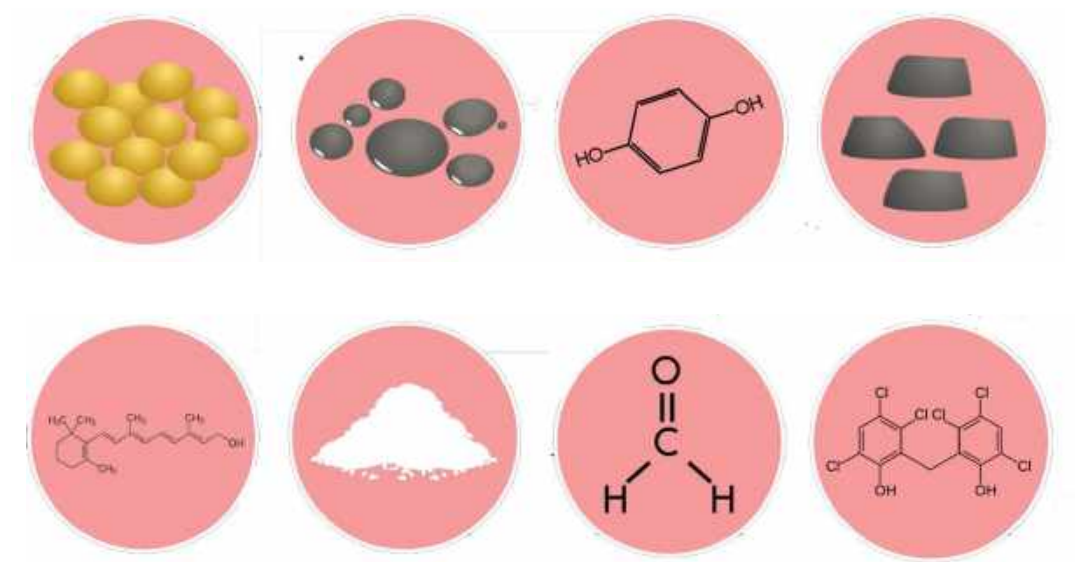
เดือนปีที่หมดอายุ 06/2564

เลขที่ใบรับแจ้ง xx-x-xxxxxxx

ภาพที่ 3.21 ฉลากแสดงฉลากที่ถูกต้องของเครื่องสำอาง



6. แก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์



ภาพที่ 3.22 สารเคมีที่ถูกการแก้ไขให้มีเอกลักษณ์มากขึ้น





ภาพที่ 3.23 ฉลากเปิดที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์





ภาพที่ 3.24 ฉากโลกที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์

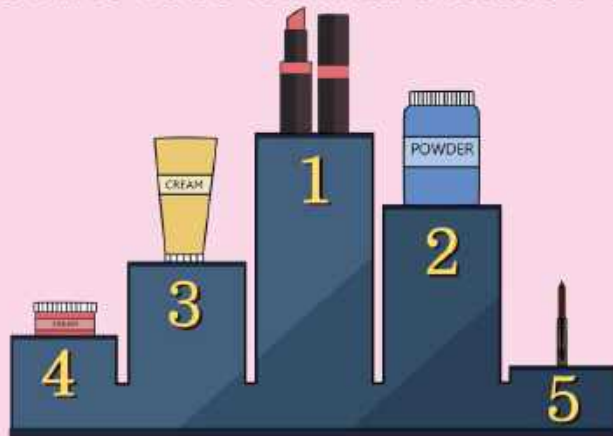




ภาพที่ 3.25 นาคโลกที่เต็มไปด้วยมลพิษที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์

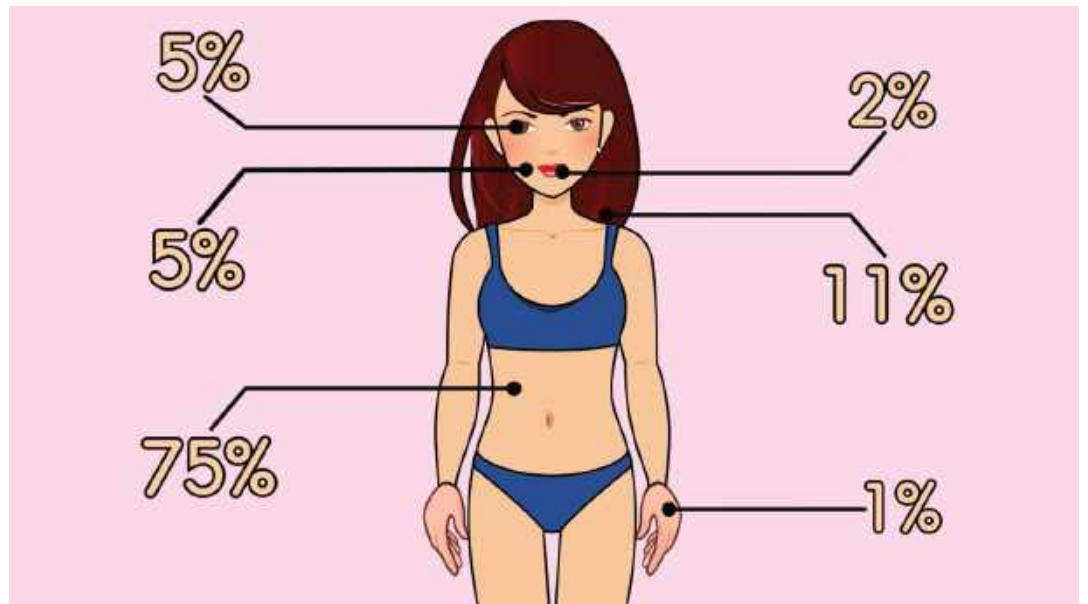


เครื่องสำอางประเภทไหนที่คนใช้เยอะที่สุด



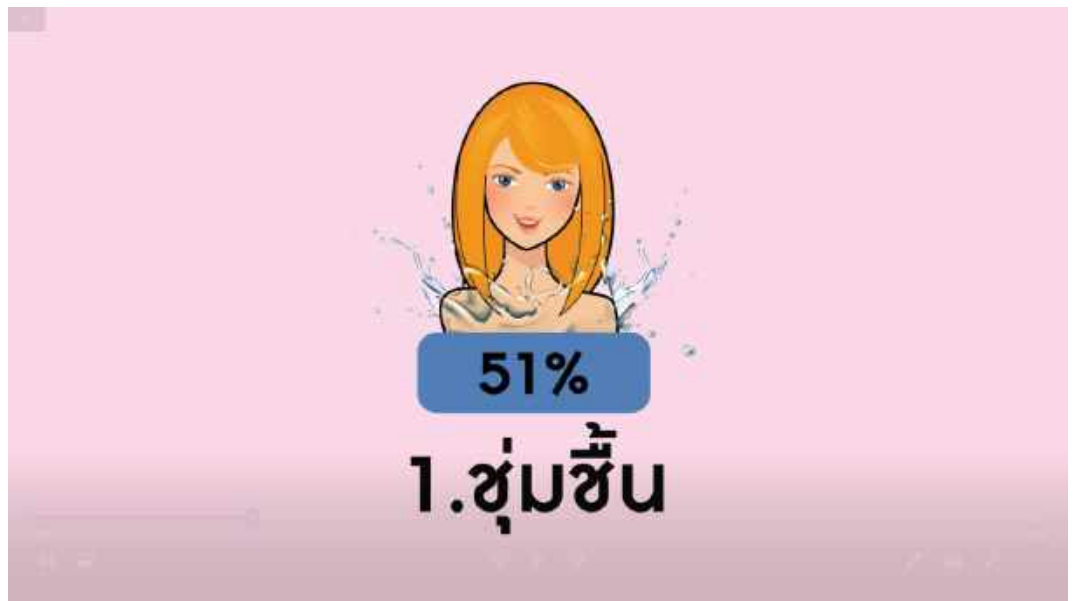
ภาพที่ 3.26 หากเครื่องสำอางประเภทไหนที่คนใช้เยอะที่สุด
ที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์





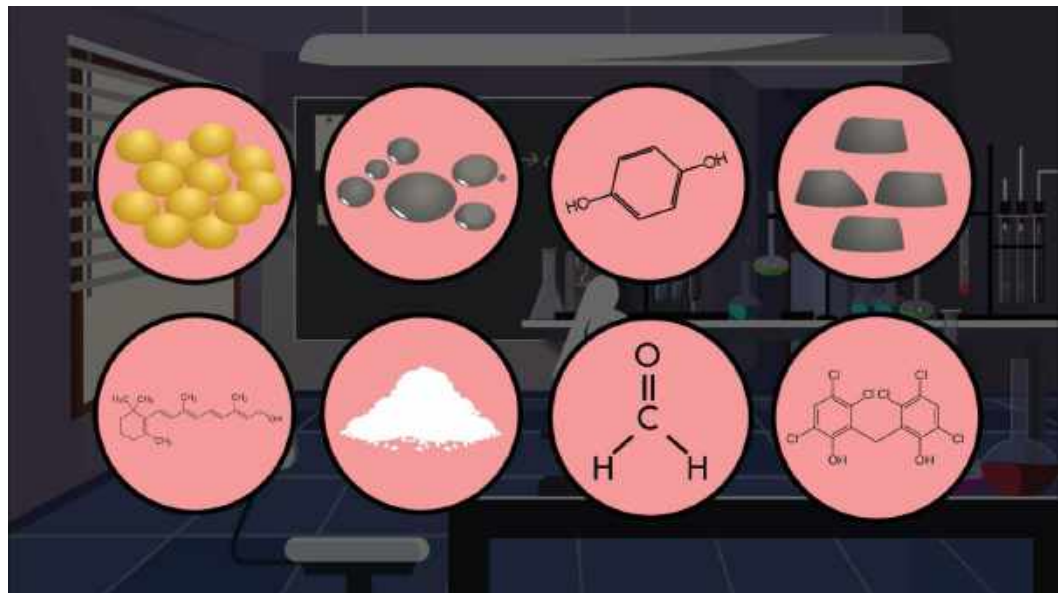
ภาพที่ 3.27 จากส่วนไหนของร่างกายที่คนสนใจมากที่สุด
ที่ถูกการแก้ไขและพัฒนาจนให้สมบูรณ์





ภาพที่ 3.28 ฉากสิ่งที่ผู้วิจัยรู้สึกรู้สจากการใช้เครื่องสำอาง
ที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์





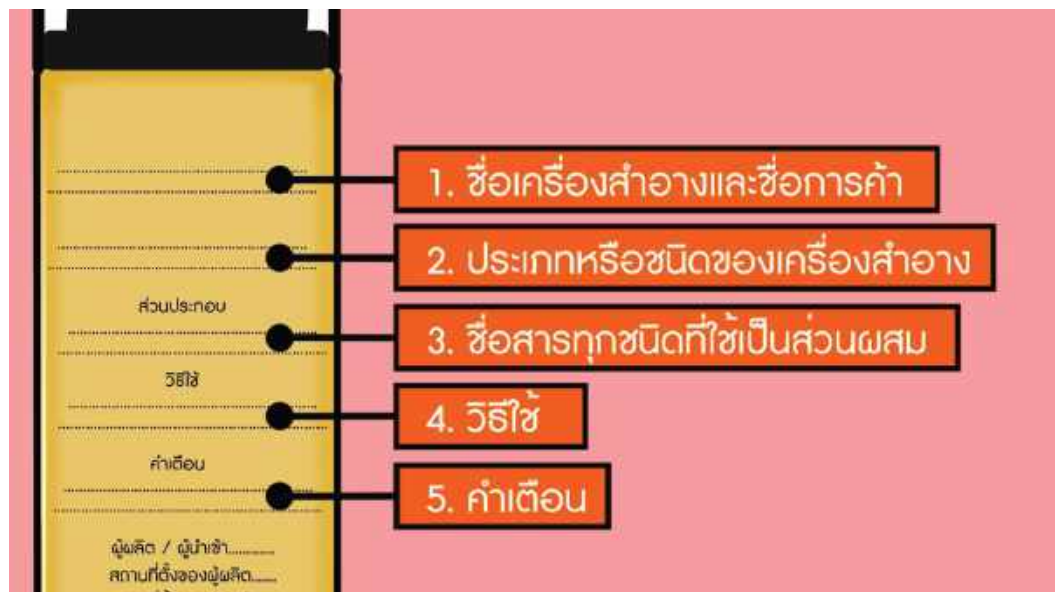
ภาพที่ 3.29 ฉากการแสดงสารอันตรายที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์





ภาพที่ 3.30 ฉากแสดงความอันตรายของสารเคมีในเครื่องสำอาง
ที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์





ภาพที่ 3.31 ฉลากแสดงฉลากเครื่องสำอางที่ถูกต้องที่ถูกการแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์





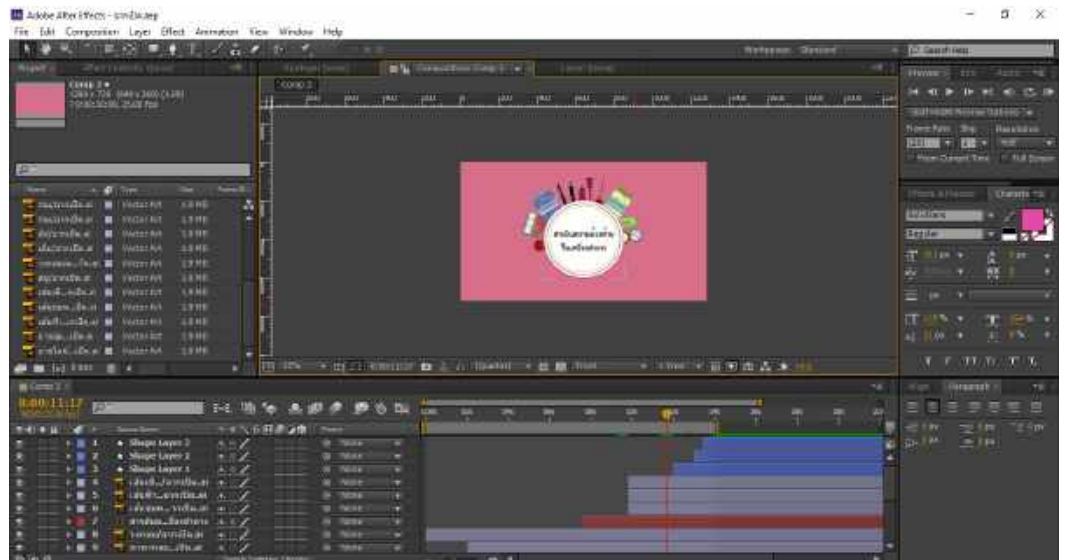
ภาพที่ 3.32 ฉากจบที่ถูกรแก้ไขและพัฒนางานให้สมบูรณ์



7. เมื่อพัฒนาและแก้ไข Motion Graphic ให้สมบูรณ์แล้วจึงพากย์เสียงใส่และใส่เสียง Effect



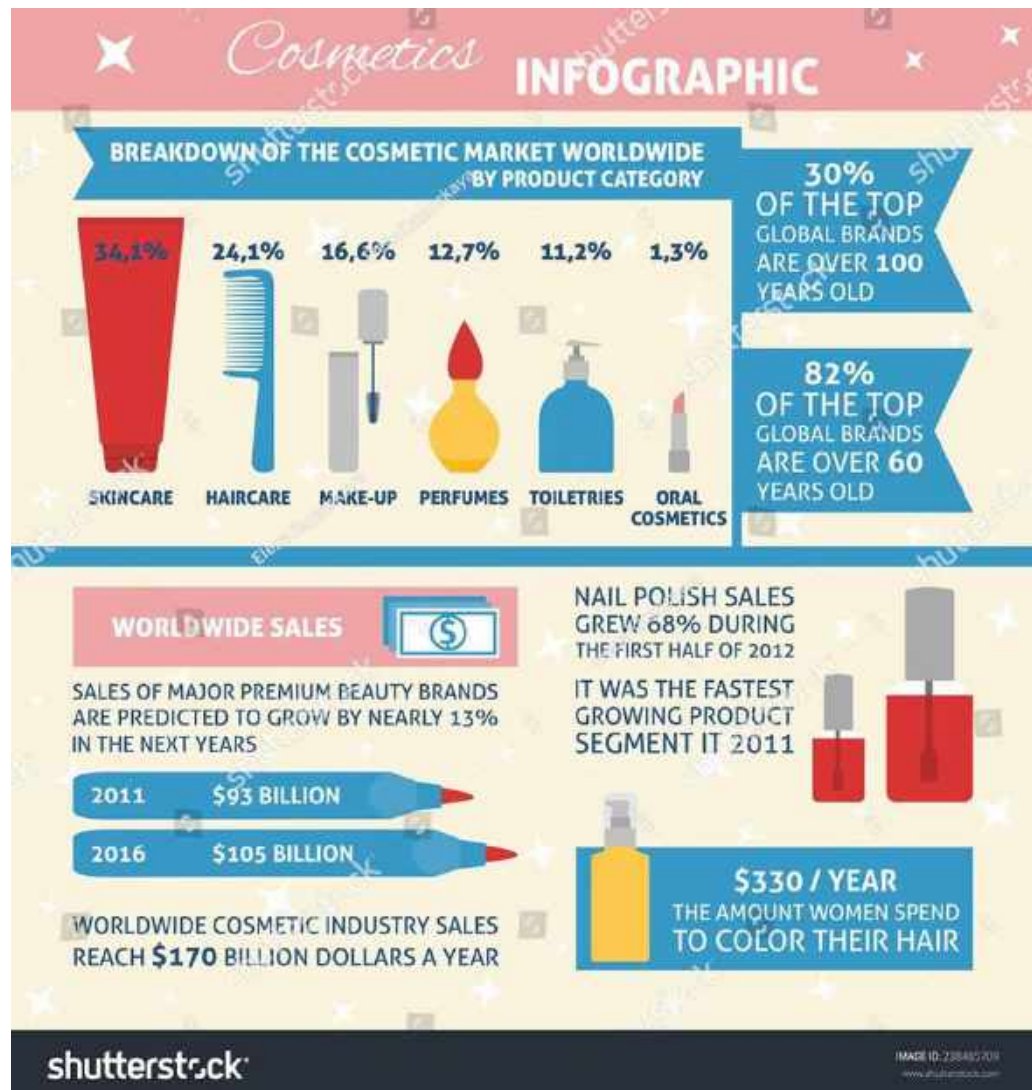
ภาพที่ 3.33 การอัดเสียงเพื่อใส่โมชัน



ภาพที่ 3.34 ใส่เสียงพากย์และเสียง Effect เรียบร้อย



8. การออกแบบโปสเตอร์การจดทะเบียนเครื่องสำอางผู้ที่ผลิตควรรู้โดยการดู Reference และศึกษาข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา กระทรวงสาธารณสุขกลุ่มควบคุมเครื่องสำอาง สำนักควบคุมเครื่องสำอางและวัตถุอันตราย



ภาพที่ 3.35 Reference



สวยใสฉลาด อย่างปลอดภัย

การจดทะเบียนเครื่องสำอาง
ผู้ที่ผลิต นำเข้าเพื่อขายหรือรับจ้างผลิต
ต้องจดทะเบียนรายละเอียดของเครื่องสำอาง
และใบทะเบียนมีอายุ 3 ปีนับแต่วันที่ได้รับการจดทะเบียน



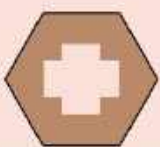
6 ข้อห้าม โฆษณาเครื่องสำอาง



ห้ามโฆษณาเกินจริง



ห้ามให้ข้อมูลแบบผิดๆ



ห้ามแสดงสรรพคุณ
รักษาโรค



ห้ามทำให้เข้าใจว่า
เสริมสร้างสมรรถภาพ
ทางเพศ



ห้ามสนับสนุนให้มี
การทำผิดกฎหมาย



ห้ามทำให้เกิดความ
แตกแยกในประชาชน

เครื่องสำอาง ปลอม



ใช้วัตถุที่ทำเทียม
เป็นส่วนประกอบ



ปลอมฉลากผลิต
หรือนำเข้า



ส่วนผสมไม่ตรงตาม
ที่จดทะเบียน



ใช้เครื่องหมาย
รับรองปลอม

บทลงโทษ (กรณีที่ใช้โฆษณาเกินจริง)



จำคุกไม่เกิน
1 ปี



ปรับไม่เกิน
100,000 บาท



ทั้งจำทั้งปรับ

ภาพที่ 3.36 การออกแบบโปสเตอร์สวยใสฉลาดอย่างปลอดภัยที่ครั้งที่ 1

การจดทะเบียนเครื่องสำอาง
ผู้ที่ผลิตนำเข้าเพื่อขาย
หรือรับจ้างผลิตต้อง
จดทะเบียนรายละเอียดของ
เครื่องสำอางและใบทะเบียน
มีอายุ 3 ปีนับแต่วันที่ได้รับการ
จดทะเบียน

6 ข้อห้าม โฆษณาเครื่องสำอาง

ห้ามโฆษณาเกินจริง

ห้ามให้ข้อมูลแบบผิดๆ

ห้ามแสดงสรรพคุณ
รักษาโรค

ห้ามทำให้เข้าใจว่า
เสริมสร้างสมรรถภาพ
ทางเพศ

ห้ามสนับสนุนให้มี
การทำผิดกฎหมาย

ห้ามทำให้เกิดความ
แตกแยกในประชาชน

สวยใสฉลาด อย่างปลอดภัย

เครื่องสำอาง ปลอม

ใช้วัตถุที่ทำเทียม
เป็นส่วนประกอบ

ปลอมฉลากผลิต
หรือนำเข้า

ส่วนผสมไม่ตรงตาม
ที่จดทะเบียน

ใช้เครื่องหมาย
รับรองปลอม

บทลงโทษ (กรณีที่ใช้โฆษณาเกินจริง)

จำคุกไม่เกิน
1 ปี

ปรับไม่เกิน
100,000 บาท

ทั้งจำทั้งปรับ

ภาพที่ 3.37 การออกแบบโปสเตอร์สวยใสฉลาดอย่างปลอดภัยที่ถูกแก้ไขและพัฒนาครั้งที่ 2

การจดทะเบียนเครื่องสำอาง
ผู้ที่ผลิตนำเข้าเพื่อขาย
หรือรับจ้างผลิตต้อง
จดทะเบียนรายละเอียดของ
เครื่องสำอางและใบทะเบียน
มีอายุ 3 ปี นับแต่วันที่ได้รับการ
จดทะเบียน

6 ข้อห้าม โฆษณาเครื่องสำอาง

ห้ามโฆษณาเกินจริง

ห้ามให้ข้อมูลแบบผิดๆ

ห้ามแสดงสรรพคุณ
รักษาโรค

ห้ามทำให้เข้าใจว่า
เสริมสร้างสมรรถภาพ
ทางเพศ

ห้ามสนับสนุนให้มี
การทำผิดกฎหมาย

ห้ามทำให้เกิดความ
แตกแยกในประชาชน

สวยใสฉลาด อย่างปลอดภัย

เครื่องสำอาง ปลอม

ใช้วัตถุที่ทำเทียม
เป็นส่วนประกอบ

ปลอมฉลากผลิต
หรือนำเข้า

ส่วนผสมไม่ตรงตาม
ที่จดทะเบียน

ใช้เครื่องหมาย
รับรองปลอม

บทลงโทษ (กรณีที่ใช้โฆษณาเกินจริง)

จำคุกไม่เกิน
1 ปี

ปรับไม่เกิน
100,000 บาท

ทั้งจำทั้งปรับ

ภาพที่ 3.38 การออกแบบโปสเตอร์สวยใสฉลาดอย่างปลอดภัย
ที่ถูกแก้ไขและพัฒนาเสร็จสมบูรณ์

บทที่ 4

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ในการออกแบบสื่อ Motion Graphic เพื่อให้ความรู้เรื่องสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง เพื่อให้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งบำรุงผิวหน้า และกาย เนื่องจากมีสภาพผิวมีการเปลี่ยนแปลงได้ง่ายหากขาดการดูแล ประกอบด้วยสภาพแวดล้อมที่มีฝุ่น มลพิษ และสภาพภูมิอากาศที่ไม่แน่นอน ทำให้มีผู้ผลิตเครื่องสำอางออกมาจำหน่ายเป็นจำนวนมากเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ที่มีปัญหาเกี่ยวกับผิว โดย Motion Graphic เรื่อง สารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง มีเนื้อหารายละเอียด ดังนี้





รูปที่ 4.1 ฉากแรกเปิดชื่อเรื่อง

ฉากเข้าสู่เนื้อหา Motion Graphic สารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง โดยเครื่องสำอางแต่ละชิ้นจะค่อยๆ เด้งออกมาทีละอันจนครบ และตัวอักษร สารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง ก็จะเด้งออกมาทีหลัง



รูปที่ 4.2 ฉากของโลกปัจจุบัน

ในปัจจุบันผู้คนหันมาให้ความสนใจในเรื่องความสวยงามมากขึ้นผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งบำรุงผิวหน้าและกาย ซึ่งผลิตภัณฑ์เหล่านี้ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน ใช้เป็นกราฟิกโลกและตึกต่าง ๆ และทำการหมุนของโลกไปทางซ้าย



รูปที่ 4.3 ฉากของโลกปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเครื่องสำอาง

เมื่อโลกหมุนมาทางซ้ายก็จะพบกับโลกที่เต็มไปด้วยผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งบำรุงผิวหน้าและกาย



รูปที่ 4.4 ฉากมลพิษของโลก

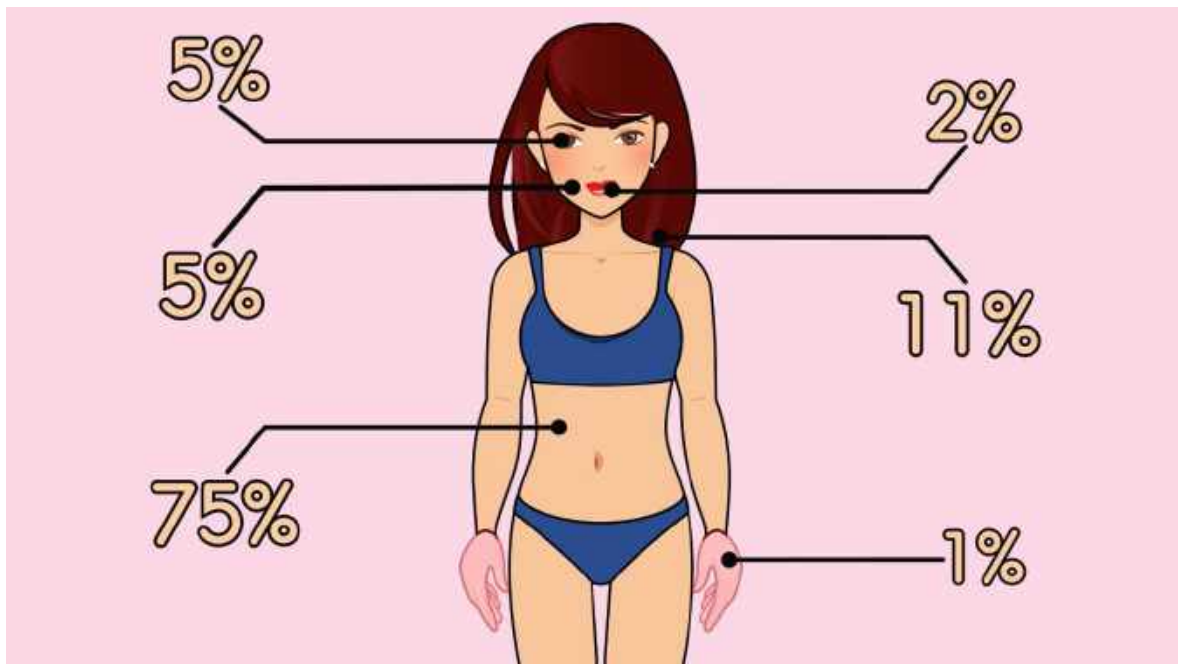
ส่วนของร่างกายมีการเปลี่ยนแปลงได้ง่ายหากขาดการดูแล ประกอบด้วยสภาพแวดล้อมที่มีฝุ่น มลพิษออกแบบให้เป็นโรงงานที่มีมลพิษต่อโลกและทำให้ควันลอยออกมา

เครื่องสำอางประเภทไหนที่คนใช้เยอะที่สุด



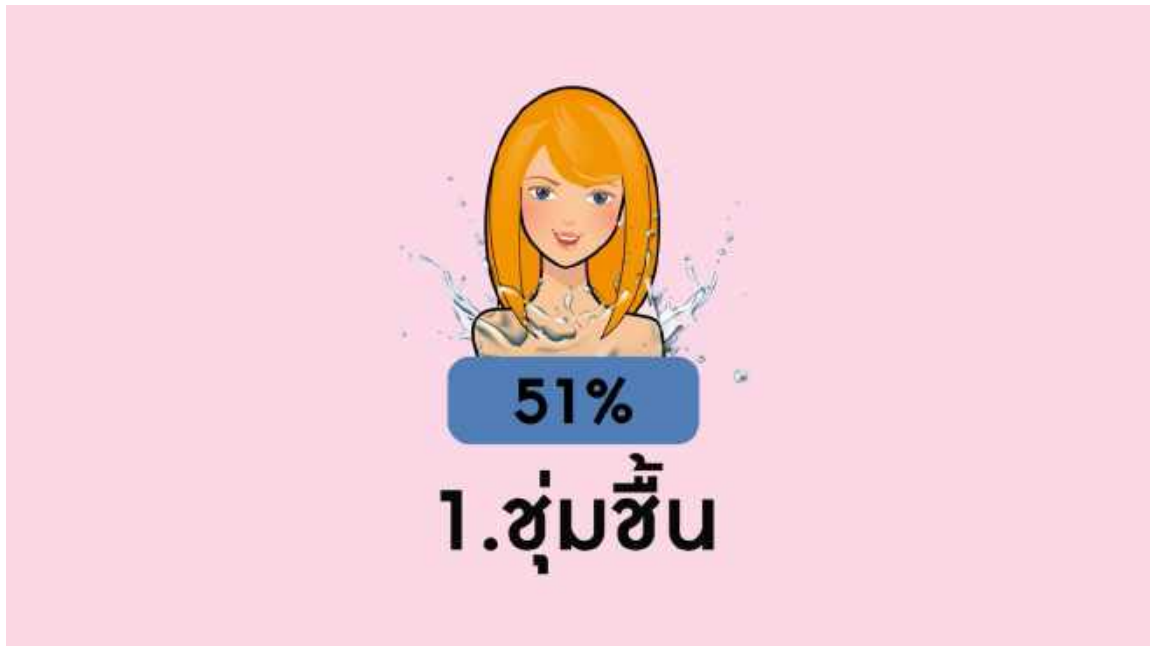
รูปที่ 4.5 จากเครื่องสำอางประเภทไหนที่คนใช้เยอะที่สุด

ออกแบบให้เหมือนงานโอลิมปิกและทำให้ให้เครื่องสำอางแต่ละอัน อันดับ 1 ได้แก่
ลิปสติก อันดับ 2 ได้แก่ แป้ง ไปเรื่อย ๆ จนถึงอันดับที่ 5



รูปที่ 4.6 ฉากจากส่วนไหนของร่างกายที่คนสนใจดูแลมากที่สุด

ออกแบบให้เป็นรูปร่างของผู้หญิงเวลาพูดส่วนไหนของร่างกายเส้นก็จะชี้ออกมาเป็นตัวเลขเปอร์เซ็นต์จากลำดับที่มากที่สุดไปจนน้อยสุด



รูปที่ 4.7 ผลลัพธ์ที่ผู้วิจัยได้จากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 1

ออกแบบโดยใช้ภาพผู้หญิงสื่อให้มีความรู้สึชุ่มชื้น





38.8%

2.กระจ่างใส

รูปที่ 4.8 ผลลัพธ์ที่ผู้ใช้รู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 2

ออกแบบโดยใช้ภาพผู้หญิงสื่อให้มีความรู้สึกระจ่างใส





รูปที่ 4.9 ผลลัพธ์ที่ผู้วิจัยได้จากการใช้เครื่องมืออันดับ 3

ออกแบบโดยใช้ภาพผู้หญิงสื่อให้มีความรู้สึกละมุน





รูปที่ 4.10 ฉากสิ่งที่ผู้รู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 4

ออกแบบโดยใช้ภาพผู้หญิงสื่อให้มีความรู้สึกซิมง่าย





5.เหินอะหนะ

รูปที่ 4.11 ผลลัพธ์ที่ผู้วิจัยรู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 5

ออกแบบโดยใช้ภาพผู้ให้ข้อมูลให้มีความรู้สึกเหินอะหนะ





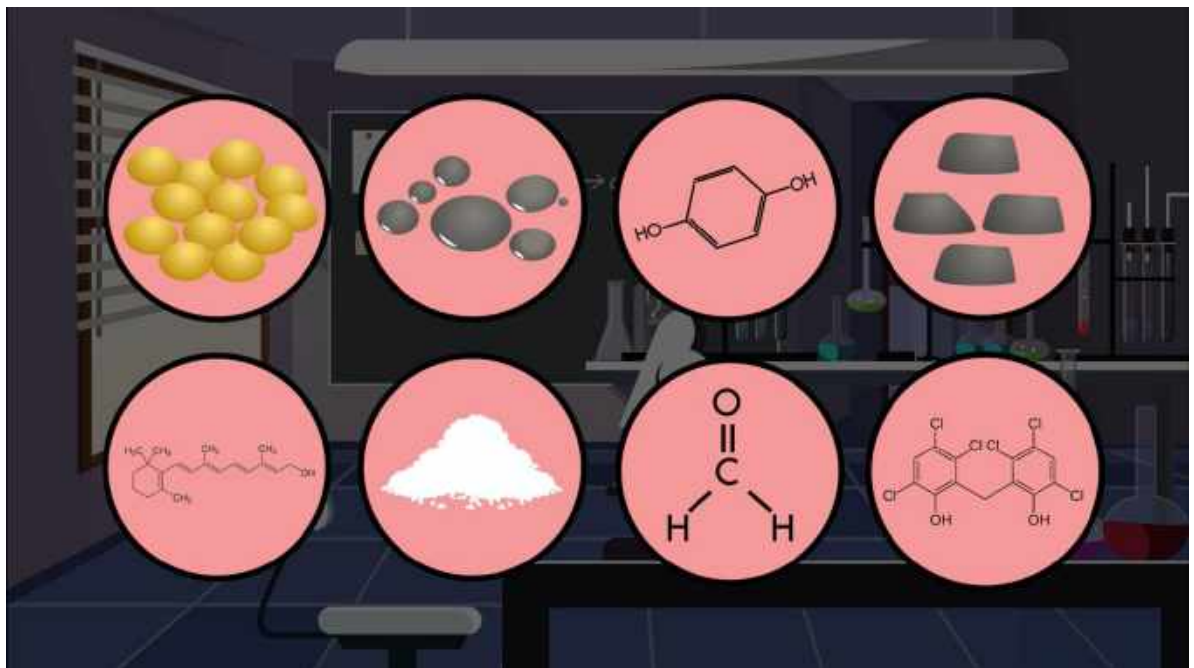
0.4%

6.ชาวออร่า

รูปที่ 4.12 นาคสิ่งที่ใช้รู้สึกจากการใช้ครีมทาผิวอันดับ 6

ออกแบบโดยใช้ภาพผู้หญิงสื่อให้มีความรู้สึกชาวออร่า





รูปที่ 4.13 ฉลากสารอันตรายต่างๆ

ออกแบบสารให้ดูมีเอกลักษณ์สื่อสารด้วยภาพของแต่ละสารและค่อย ๆ Zoom in มาที่ละอัน



รูปที่ 4.14 ภาวะไตเสื่อม

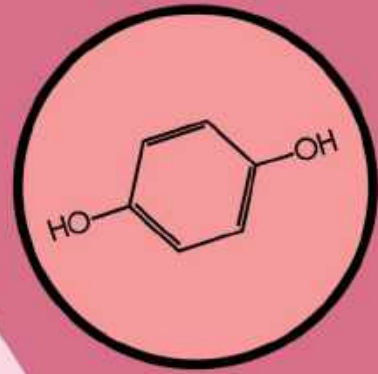
ออกแบบให้ฉากและตัวอักษรและภาพ Zoom in ขึ้นมาแล้ว Zoom out ให้อยู่ให้ตำแหน่งปกติ และพูดถึงผลกระทบเกิดผลข้างเคียงได้ ทำให้กระเพาะอักเสบและกระเพาะก็จะ Zoom in Zoom out เป็นสีแดงอ่อนเข้มสลับกัน



รูปที่ 4.15 ฉากสารปรอท

ออกแบบให้ฉากและตัวอักษรและภาพ Zoom in ขึ้นมาแล้ว Zoom out ให้อยู่ให้ตำแหน่งปกติ และพูดถึงผลกระทบเกิดผลข้างเคียงได้ ทำให้เกิดอาการแพ้ขึ้นผื่นแดงได้ โดยใช้เป็นมือและค่อย ๆ ให้ขึ้นผื่นแดงระคายเคือง

สารไฮโดรควิโนน



รูปที่ 4.16 ฉากสารไฮโดรควิโนน

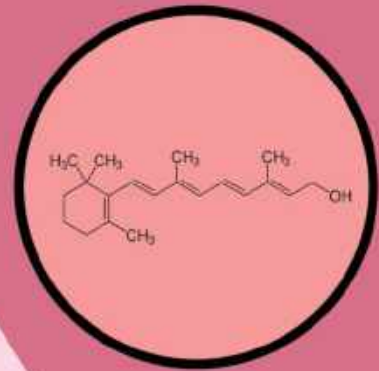
ออกแบบให้ฉากและตัวอักษรและภาพ Zoom in ขึ้นมาแล้ว Zoom out ให้อยู่ให้ตำแหน่งปกติ และพูดถึงผลกระทบเกิดผลข้างเคียงมักพบในครีมลอกฝ้า โดยใช้เป็นหน้าของผู้หญิงที่ช่วยให้ผิวหน้าขาวขึ้นในระยะแรก ๆ แต่จะทำให้ผิวกลายเป็นต่างขาวผิดปกติในที่สุด



รูปที่ 4.17 ฉากสารตะกั่ว

ออกแบบให้ฉากและตัวอักษรและภาพ Zoom in ขึ้นมาแล้ว Zoom out ให้อยู่ให้ตำแหน่งปกติ และพูดถึงผลกระทบเกิดผลข้างเคียงจัดเป็นวัตถุที่ห้ามใช้เป็นส่วนผสมในการผลิตเครื่องสำอาง เพราะเหตุนี้หากถูกดูดซึมเข้าสู่ร่างกายจะก่อให้เกิดอาการปวดบิดในท้องอย่างรุนแรงโดยหาสาเหตุไม่พบ

กรดวิตามินเอ



รูปที่ 4.18 ฉากสารกรดวิตามินเอ

ออกแบบให้ฉากและตัวอักษรและภาพ Zoom in ขึ้นมาแล้ว Zoom out ให้อยู่ให้ตำแหน่งปกติ และพูดถึงผลกระทบเกิดผลข้างเคียงมักพบในมักพบในผลิตภัณฑ์รักษาผิวหนัง โดยใช้เป็นหน้าของผู้หญิงทำให้ผิวหนังแสบร้อน อักเสบ ไข้แล้วผิวหนังลอก ระคายเคือง และอาจเป็นอันตรายต่อทารกในครรภ์ได้



รูปที่ 4.19 นากสารมิเนอรัลทอล์ค

ออกแบบให้ฉากและตัวอักษรและภาพ Zoom in ขึ้นมาแล้ว Zoom out ให้อยู่ให้ตำแหน่งปกติ และพูดถึงผลกระทบเกิดผลข้างเคียงเมื่อสูดดมเข้าไปจะทำให้เกิดโรค ปอด มะเร็งปอด



รูปที่ 4.20 ฉากสารฟอร์มัลดีไฮด์

ออกแบบให้นึกและตัวอักษรและภาพ Zoom in ขึ้นมาแล้ว Zoom out ให้อยู่ให้ตำแหน่งปกติ และพูดถึงผลกระทบเกิดผลข้างเคียง หากโดนร่างกายจะทำให้ผิวหนังแสบร้อนโดยออกแบบใช้แขน สื่อทำให้ผิวหนังแสบร้อน

สารเฮกซะคลอโรฟิน



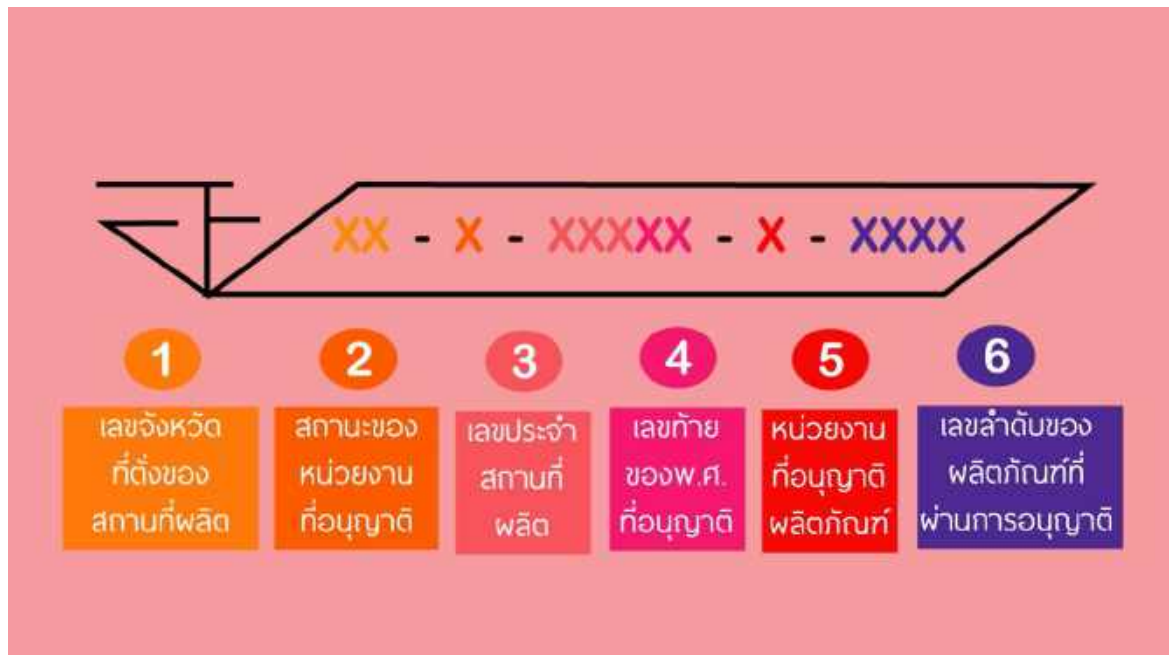
รูปที่ 4.21 ฉลากสารเฮกซะคลอโรฟิน

ออกแบบให้ฉลากและตัวอักษรและภาพ Zoom in ขึ้นมาแล้ว Zoom out ให้อยู่ให้ตำแหน่งปกติ และพูดถึงผลกระทบเกิดผลข้างเคียงเป็นสารที่สามารถถูกดูดซึมผ่านผิวหนังไปก่อให้เกิดอันตรายต่อระบบประสาทโดยออกแบบใช้เป็นสมองสื่อถึงระบบประสาท



รูปที่ 4.22 ฉลากทำความรู้จักการฉลากที่ถูกต้อง

ออกแบบให้เป็นขวดของผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางและใช้วิธี Zoom In เพื่อให้เห็นคำเขียนของฉลากเครื่องสำอางที่ถูกต้อง



รูปที่ 4.23 หากทำความเข้าใจกับเลขที่จดแจ้ง

ออกแบบโดยให้ XX Popup ขึ้นมาก่อนและ 1. เลขจังหวัดที่ตั้งของสถานที่ผลิตค่อยเลื่อน
ขึ้นมาทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนถึง 6. เลขลำดับของผลิตภัณฑ์ที่ผ่านการอนุญาต



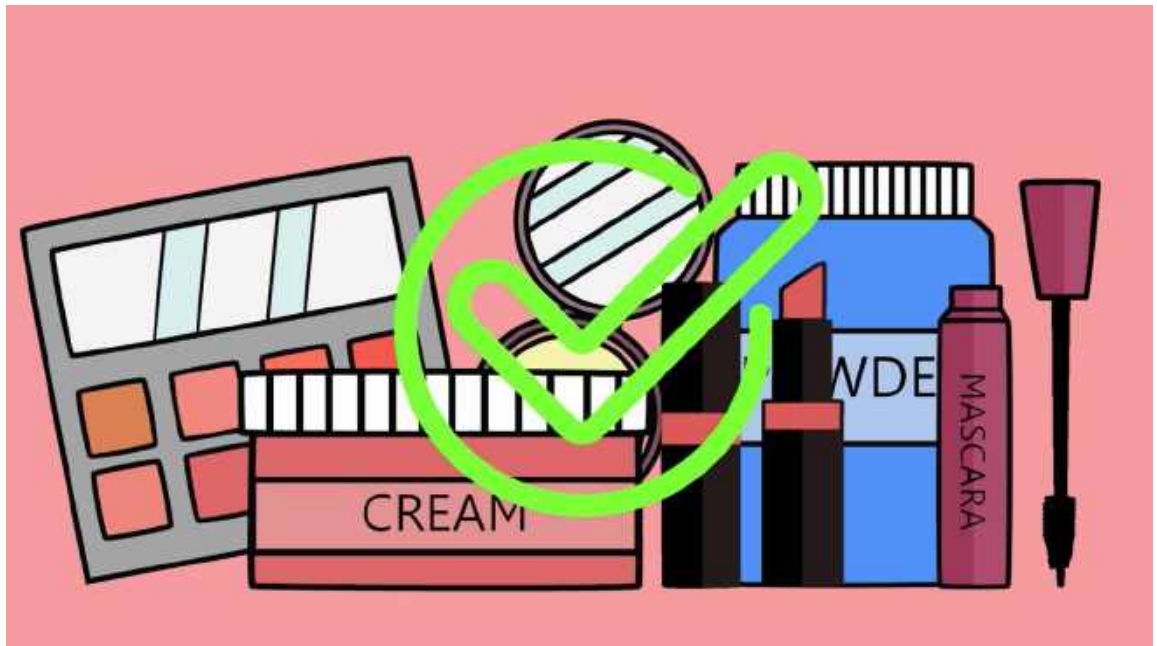
รูปที่ 4.24 ฉากการโฆษณาตาม social

ออกแบบให้เห็นว่าปัจจุบันผู้คนมักซื้อไอเทมเสริมความงามจากการโฆษณาหรือตามกระแสโซเชียล



รูปที่ 4.25 ฉากการ โฆษณาตาม social ที่อันตราย

ออกแบบให้เห็นว่าปัจจุบันผู้คนมักซื้อไอเทมเสริมความงามจากการโฆษณาหรือตามกระแสโซเชียลและอาจมีสารปนเปื้อนในเครื่องสำอางอาจส่งผลเสียอันตรายแก่ชีวิต



รูปที่ 4.26 หากเลือกซื้อไอเทมเครื่องสำอางให้ถูกต้อง

ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางดังออกมาเรื่อย ๆ มาจากทางซ้าย ด้านบน ด้านขวา ด้านล่าง ที่ละอันจนครบและเครื่องหมายถูก Pop up ขึ้นมา



รูปที่ 4.27 ฉากจบสวยใสฉลาดอย่างปลอดภัย

Pop up ผู้หญิงขึ้นมาก่อนแล้วตัวอักษรค่อยตามมาและตามด้วยคำพูดสรุปปิดท้ายด้วย
สโลแกนสวยใสฉลาดอย่างปลอดภัยกันนะคะ



รวิษฏา เจริญสุข

รูปที่ 4.28 ฉากจบขึ้นเครดิต

ฉากจบขึ้นเครดิต เป็นฉากที่แสดงชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาคุณนิพนธ์ แหล่งที่มา และตราสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยสยาม สารสนเทศ และตราสัญลักษณ์ของสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินงาน

การออกแบบสื่อ Motion Graphic เพื่อให้ความรู้เรื่องสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอาง เป็นโมชันกราฟิก 2 มิติ ประเททให้ความรู้เรื่องเกี่ยวกับสารเคมีที่ปนเปื้อนในเครื่องสำอาง โดยเริ่ม การศึกษา และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอางเพื่อมาเป็นเนื้อเรื่องในการ ทำโมชันกราฟิก ผู้จัดทำได้ดำเนินการตามที่วางแผนไว้ โดยการออกแบบเนื้อเรื่อง ออกแบบ Character และฉากต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator adobe Photoshop ในการออกแบบ โปรแกรม Adobe After Effects ในการสร้าง Motion Graphic และใส่เสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro ทำให้ Motion Graphic มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และการจัดทำจุลินพธ์นั้น มีการ ปรับเปลี่ยนเนื้อหาเพื่อความเหมาะสม กระชับ และเข้าใจง่าย เพื่อให้งาน Motion Graphic ได้สำเร็จ ตามลู่่วงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

ปัญหาและอุปสรรค

จากการที่ผู้จัดทำ ได้เริ่มจัดทำงาน Motion Graphic ซึ่งได้พบปัญหาและอุปสรรค ดังนี้

1. ปริมาณในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอางมีค่อนข้าง ซับซ้อนและต้องเป็นข้อมูลที่ถูกต้องจึงทำให้การหาข้อมูลมาความล่าช้า
2. ใช้เวลานานในการศึกษาโปรแกรม Adobe After Effects
3. CPU ที่มีสเปกต่ำจะทำให้การแสดงตัวอย่างภาพมันกระตุกและเสียงไม่ตรงกับภาพ
4. คอมพิวเตอร์ที่ใช้ทำโปรแกรมโมชันกราฟิกที่ค้างและช้า
5. ผู้จัดทำมีเทคนิคในการวาดภาพ การจัดวางองค์ประกอบ การเลือกสี การเคลื่อนไหว ทั้งหมดในแต่ละฉากที่แตกต่างกัน จึงทำให้ผลงานขาดความเหมาะสมและความเข้ากันในงาน
6. เนื้อหาหรือเนื้อเรื่องของงานไม่มีความสัมพันธ์กัน และดูไม่เข้าใจ ไม่กระชับ เนื้อ เรื่องมีความยื่นเยื้อง เนื้อเรื่องมีความไม่ต่อเนื่องกัน ทำให้ผลงานต้องโดนแก้ไขใหม่เกือบทั้งหมด
7. เสียงที่พากย์มีความไม่ชัดเจน จึงต้องพากย์ใหม่หลายรอบ
8. การเลือกสีของโทนงานมีความหลุดจากงานที่กำหนดไว้ มีสีสันที่มากเกินไปทำให้ดู ไม่เข้ากับเนื้อหาของโมชันกราฟิกที่ต้องการจะสื่อถึงความอันตรายในเครื่องสำอาง

ข้อเสนอแนะ

1. เนื้อหาของสารอันตรายต้องห้ามในเครื่องสำอางที่นำเสนอ ควรเป็นเนื้อหาที่เป็นตัวเองเกิดจากความคิดแล้วสังเคราะห์ให้มากขึ้น
2. สีนากและตัวประกอบจากมันสดใสเกินไป มันไม่ไปในทิศทางเดียวกัน
3. ควรใส่เสียงพากย์ที่ชัดเจนกว่านี้เพื่อให้ผู้ชมที่ดูโฆษณากราฟิกมีความเข้าใจในเนื้อหา
4. กราฟิก Character ของตัวละครไม่ควรหลุดจากโทนงานมากเกินไป ควรไปในทิศทางเดียวกัน



บรรณานุกรม

- กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์. (2556). รายชื่อชุดทดสอบกรมวิทยาศาสตร์การแพทย์และสถานที่ติดต่อ
สั่งซื้อ. เข้าถึงได้จาก <http://dmisc2.dmisc.moph.go.th/>
- กองพัฒนาศักยภาพผู้บริโภค สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา อย. (2553). ยาซื้อและอย่าเสี่ยง
เครื่องสำอางอันตราย หน้าพัง. เข้าถึงได้จาก <http://www.fda.moph.go.th>
- กิจติพงษ์ ประชาจิต. (2559). ผลงานการออกแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ.
ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.
- เกษร ประสงค์กุล. (2556-2559). การวิเคราะห์สถานการณ์การปนเปื้อนสารห้ามใช้ที่เป็นอันตรายใน
เครื่องสำอาง. เข้าถึงได้จาก <http://tjpp.pharmacy.psu.ac.th/wp-content/uploads/>
- เบญจวรรณ จุฬะมะตัง. (2559). ผลงานการออกแบบตัวอย่างโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขาม
แก่น. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อัจฉราพรรณ ตันติปัญญพร และ พลังพล คงเสรี. (2557). สารปรอทปริมาณสูงในครีมหน้าขาว. เข้าถึงได้
จาก <http://www.sc.mahidol.ac.th>

ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา	5902200005
ชื่อ-นามสกุล	นางสาวรวิษฎา เจริญสุข
ที่อยู่	928 ซอย อนามัยยามเจริญ 25 ถนน พระราม 2 แขวงท่าข้าม เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร 10150
เบอร์โทรศัพท์	09-9079-6499
E-Mail	Tonaor.topvalue@gmail.com
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค)
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค)
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม

