

โครงการ ออกแบบคอลเลกชัน NFT ไข่มุนเอนด์เดอะแก๊งค์
DESIGN OF A NFT COLLECTION, KHAI TUN AND THE GANG



ศุภชมา สุขสมัย

จลนพจนนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาจลนพจนด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

พ.ศ. 2566

หัวข้อจุดนิพนธ์ โครงการ ออกแบบคอลเล็คชั่น NFT 'ไ้่ต้นแอนด์เดอะแก๊ง'
DESIGN OF A NFT COLLECTION, KHAI TUN AND THE GANG
หน่วยกิตของจุดนิพนธ์ 3 หน่วยกิต
คณะผู้จัดทำ นางสาว ศุภัชฌา สุขสมัย รหัสนักศึกษา 6206400024
อาจารย์ที่ปรึกษา ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี
ระดับการศึกษา วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา 2/2565

อนุมัติให้จุดนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการสอบจุดนิพนธ์

 ประธานกรรมการ

(อาจารย์นพ ธรรมวานิช)

 กรรมการสอบ

(อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์)

 อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์วิเชษฐ์ แสงดวงดี)

หัวข้อจุดนิพนธ์ โครงการ ออกแบบคอลเล็กชั่น NFT ไข่ตุ๋นแอนด์เดอะแก๊งค์
หน่วยกิตของจุดนิพนธ์ 3 หน่วยกิต
คณะผู้จัดทำ นางสาว สุภัชมา สุขสมัย รหัสนักศึกษา 6206400024
อาจารย์ที่ปรึกษา ดร. วิเศษฐ์ แสงดวงดี
ระดับการศึกษา วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา 2/2565

บทคัดย่อ

โครงการ ออกแบบคอลเล็กชั่น NFT ไข่ตุ๋นแอนด์เดอะแก๊งค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกจิตสำนึกที่ดีให้กับผู้ที่ได้พบเห็นแมวจรจัดผ่านคอลเล็กชั่น NFT ของไข่ตุ๋นที่เป็นตัวแทนของแมวจร

จากการศึกษาปัญหาแมวจรจัด ทางผู้จัดจึงอยากเป็นสื่อกลางในการช่วยเหลือแมวจรจัดตามองค์กรณ์ไม่แสวงผลกำไร โดยการนำเสนอผลงานผ่าน NFT หากได้ผลพลอยได้จากการลงผลงาน ทางผู้จัดจะนำรายได้ส่วนนี้ไปซื้ออาหารเพื่อนำไปบริจาคตามมูลนิธิไม่แสวงหาผลกำไรต่างๆ โดยใช้โปรแกรม Blender 3.5.0 และ Photoshop CC 2022 ในการปั้นโมเดล 3D ในรูปแบบ Lowpoly และแต่งโทนสีให้เข้ากับ Mood&Tone ในธีมอาหารสี่พาสเทล และใช้แพลตฟอร์ม Paras ที่เป็นมาร์เก็ตเพลสสำหรับวางขายงาน NFT โดยใช้เหรียญคริปโตสกุล NEAR เป็นเหรียญหลักในการทำธุรกรรม

คำสำคัญ: NFT/จิตสำนึก/แมวจรจัด

Project Title DESIGN OF A NFT COLLECTION, KHAI TUN AND THE GANG
Credits 3 Credits
By Miss Suphatcha Suksamai 6206400024
Advisor Mr. Vichet Saengduangdee
Degree Bachelor of Science
Major Animation and Creative Media
Faculty Information Technology
Semester 2023

Abstract

The NFT project named " Design of a NFT collection, khai tun and the gang " is a project aimed at promoting positive awareness and consciousness among people who encounter stray cats through NFT collections.

The project's motive stems from an understanding of the problem of stray cats and the desire to play a role in helping these creatures in need. The organizers of this project, who are not driven by profit, will donate proceeds from their sales to various nonprofit organizations dedicated to aid these animals. Blender 3.5.0 and Photoshop CC 2022 are the programs used to create Lowpoly 3D models with a food-themed color tone that represents each NFT's mood and tone. The organizers use the Paras platform.

Keywords: conscious, homeless cat, NFT



กิตติกรรมประกาศ

จุดนิพนธ์นี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต
รายวิชาจุดนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

จุดนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี
อาจารย์ที่ปรึกษา โครงการที่กรุณาให้คำแนะนำปรึกษา ความรู้ข้อแนะนำ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไข
ข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง ขั้นตอนตั้งแต่เริ่มจนจบจุดนิพนธ์ฉบับนี้ ทำให้งานของ
ข้าพเจ้ามีความสมบูรณ์ตามที่คาดหวังไว้

ขอบพระคุณอาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ ผู้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมระหว่างการดำเนินงาน
เพิ่มเติมในส่วนที่ยังขาดในงานของข้าพเจ้า

ขอขอบคุณอาจารย์ในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ที่ช่วยให้คำแนะนำ และคำติชมในการ
ทำจุดนิพนธ์ฉบับนี้

ขอบพระคุณอาจารย์ภาสกร ธนานันท์ ผู้คอยแนะแนวทางต่างๆ และความหวังดีที่อาจารย์มอบให้
ขอบพระคุณพ่อแม่ ครอบครัว และญาติพี่น้องอันเป็นที่รักยิ่งที่คอยปลุกดัน และช่วยเหลือ
ข้าพเจ้า เป็นกำลังใจที่สำคัญยิ่งในทุกด้านทำให้ข้าพเจ้ามีกำลังใจในการสานต่องานอย่างราบรื่น

ขอบพระคุณนางสาวสุดา แซ่ตั้ง ผู้คอยสนับสนุนงบประมาณในการจัดงาน

ขอบพระคุณเพื่อนๆ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ที่คอยให้คำ
ช่วยเหลือและให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา

สุดท้ายความสำเร็จทั้งหลายจะเกิดขึ้นไม่ได้เลยหากขาดความกรุณาจากทุกท่านที่กล่าวมา และอีก
ส่วนหนึ่งเป็นของตัวข้าพเจ้าที่ได้ทำงานอย่างหนัก ไม่ย่อท้อ และมีความมุ่งมั่นในการทำงานวิจัยครั้งนี้จน
ประสบผลสำเร็จลงด้วยดีที่สุด ข้าพเจ้าหวังว่าจุดนิพนธ์ฉบับนี้จะประโยชน์สำหรับผู้อ่านทุกท่าน

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ	จ
สารบัญภาพ	ช
บทที่	1
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
ขอบเขต.....	4
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวความคิดแมวจรจัด	5
2.2 แนวคิดพฤติกรรมการบริโภคอาหาร	6
2.3 แนวคิดหลักการออกแบบเบื้องต้น.....	7
2.4 แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพ.....	11

สารบัญ (ต่อ)

2.5	แนวคิดสี.....	14
2.6	แนวคิดการจัดแสง.....	18
2.7	แนวคิดเสียง.....	20
2.8	แนวคิด NFT.....	23
2.9	แนวคิดการผลิตผลงาน 3D.....	23
2.10	แนวคิดการตลาด NFT.....	26
3	การออกแบบและพัฒนา.....	31
	การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น.....	31
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	31
	ออกแบบและพัฒนา.....	31
4	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	50
	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	50
5	สรุปผลดำเนินงานและข้อเสนอแนะ.....	62
	สรุปผลดำเนินงาน.....	62
	ปัญหาและอุปสรรค.....	62
	ข้อเสนอแนะ.....	63
	บรรณานุกรม.....	64
	ประวัติผู้จัดทำ.....	66

สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.1	พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย	7
ภาพที่ 2.2	กฎ 3 ช่อง	12
ภาพที่ 2.3	จุดตัด 9 ช่อง	12
ภาพที่ 2.4	เส้นนำสายตา	13
ภาพที่ 2.5	การเหลือพื้นที่	14
ภาพที่ 2.6	วงล้อสี	15
ภาพที่ 2.7	อารมณ์ของสีต่างๆ	18
ภาพที่ 2.8	ตัวอย่างการจัดแสง	20
ภาพที่ 2.9	ความสัมพันธ์ของเสียงกับอารมณ์	23
ภาพที่ 2.10	OPENSEA	27
ภาพที่ 2.11	SUPER RARE	28
ภาพที่ 2.12	AXIE MARKETPLACE	28
ภาพที่ 2.13	RARIBLE	29
ภาพที่ 2.14	PARAS	30
ภาพที่ 3.1	สเก็ททั้ง 4 กลุ่ม	32
ภาพที่ 3.2	สเก็ทตัวแรร์	33
ภาพที่ 3.3	สเก็ทวิดีโอ	33
ภาพที่ 3.4	ออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 2 โมเดลแบบที่ 1	34
ภาพที่ 3.5	ออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 2 โมเดลแบบที่ 2	34
ภาพที่ 3.6	ออกแบบและพัฒนาโมเดลครั้งที่ 2	35
ภาพที่ 3.7	ออกแบบและพัฒนาโมเดลตัวแรร์ครั้งที่ 3	35
ภาพที่ 3.8	ออกแบบและพัฒนาโมเดลวิดีโอครั้งที่ 3	36

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 3.9 ออกแบบและพัฒนาโมเดลนิกิริชุกรั้งที่ 4	36
ภาพที่ 3.10 ออกแบบและพัฒนาโมเดลเตமாகิชิชุกรั้งที่ 4.....	37
ภาพที่ 3.11 ออกแบบและพัฒนาโมเดลமாகิชิชุกรั้งที่ 4.....	37
ภาพที่ 3.12 ออกแบบและพัฒนาโมเดลข้าวปั้นกรั้งที่ 4	38
ภาพที่ 3.13 ออกแบบและพัฒนาโมเดลโดนัทกรั้งที่ 4.....	38
ภาพที่ 3.14 ออกแบบและพัฒนาโมเดลคัพเค้กกรั้งที่ 4.....	39
ภาพที่ 3.15 ออกแบบและพัฒนาโมเดลพุดดิ้งกรั้งที่ 4	39
ภาพที่ 3.16 ออกแบบและพัฒนาโมเดลดั่งโงะกรั้งที่ 4	40
ภาพที่ 3.17 ออกแบบและพัฒนาตัวแรร้กรั้งที่ 4.....	40
ภาพที่ 3.18 ออกแบบและพัฒนาวิดิโอกรั้งที่ 4.....	41
ภาพที่ 3.19 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มชูชิกรั้งที่ 5	42
ภาพที่ 3.20 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มชูชิกรั้งที่ 5	42
ภาพที่ 3.21 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มชูชิกรั้งที่ 5	43
ภาพที่ 3.22 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มชูชิกรั้งที่ 5	43
ภาพที่ 3.23 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มของหวานกรั้งที่ 5	44
ภาพที่ 3.24 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มของหวานกรั้งที่ 5	44
ภาพที่ 3.25 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มของหวานกรั้งที่ 5	45
ภาพที่ 3.26 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มของหวานกรั้งที่ 5	45
ภาพที่ 3.27 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มผลไม้กรั้งที่ 5	46
ภาพที่ 3.28 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มผลไม้กรั้งที่ 5	46
ภาพที่ 3.29 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มผลไม้กรั้งที่ 5	47

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 3.30	ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มผลไม้ครั้งที่ 5	47
ภาพที่ 3.31	ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ดครั้งที่ 5	48
ภาพที่ 3.32	ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ดครั้งที่ 5	48
ภาพที่ 3.33	ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ดครั้งที่ 5	49
ภาพที่ 3.34	ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ดครั้งที่ 5	49
ภาพที่ 4.1	โมเดลกลุ่มซูชิ	50
ภาพที่ 4.2	โมเดลกลุ่มซูชิ	51
ภาพที่ 4.3	โมเดลกลุ่มซูชิ	51
ภาพที่ 4.4	โมเดลกลุ่มซูชิ	52
ภาพที่ 4.5	โมเดลกลุ่มของหวาน	52
ภาพที่ 4.6	โมเดลกลุ่มของหวาน	53
ภาพที่ 4.7	โมเดลกลุ่มของหวาน	53
ภาพที่ 4.8	โมเดลกลุ่มของหวาน	54
ภาพที่ 4.9	โมเดลกลุ่มผลไม้	54
ภาพที่ 4.10	โมเดลกลุ่มผลไม้	55
ภาพที่ 4.11	โมเดลกลุ่มผลไม้	55
ภาพที่ 4.12	โมเดลกลุ่มผลไม้	56
ภาพที่ 4.13	โมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ด	56
ภาพที่ 4.14	โมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ด	57
ภาพที่ 4.15	โมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ด	57
ภาพที่ 4.16	โมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ด	58
ภาพที่ 4.17	โมเดลตัวเร่อร์	58

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 4.18 โมเดลวิดีโอ.....	59
ภาพที่ 4.19 หน้าปกแอดเดสส์.....	60
ภาพที่ 4.20 ตัวอย่างตอนลงขาย.....	60



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันสัตว์ที่ถูกทอดทิ้งมากที่สุดหนึ่งในนั้นก็คือ “แมว” ซึ่งตัวเลขจำนวน ‘89,269’ คือจำนวนของแมวที่ไม่มีเจ้าของในพื้นที่กรุงเทพมหานคร (กทม.) จากการรวบรวมของกรมปศุสัตว์ที่จัดทำไว้เมื่อปี 2559 ทำให้เกิดปัญหาการเพิ่มจำนวนของแมวจรจัด และเกิดอุบัติเหตุกับแมวจรจัดบ่อยครั้ง รวมถึงปัญหาอื่นๆดังนี้ 1.แมวมีการเพิ่มจำนวนมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากขาดการควบคุม 2.เป็นพาหะของโรคติดต่อ 3.สร้างความน่ารำคาญ 4.ก่อความสกปรกปรกและกลิ่นเหม็น ซึ่งแมวที่ถูกทิ้งเกิดจากการที่เจ้าของไร้ความรับผิดชอบ ไม่มีพื้นที่เพียงพอ และ ไม่มีเงินที่จะรักษาเวลาแมวเจ็บป่วยก็เลยนำมาทิ้ง ซึ่งปัญหาเหล่านี้สามารถแก้การเพิ่มจำนวนของแมวจรจัดได้โดยทำหมัน และจัดหาศูนย์พักพิงให้แมวจร แต่เนื่องจากภาครัฐไม่มีงบประมาณที่เพียงพอที่จะจัดตั้งศูนย์พักพิง และขาดการจัดการอย่างเข้มงวด ซึ่งขณะนี้ก็มีเพียงสำนักงานสัตวแพทย์สาธารณสุข สำนักอนามัย และศูนย์พักพิงสุนัขจรจัดกรุงเทพมหานคร (เขตประเวศและอุทธรธานี) เท่านั้นที่เป็นหน่วยงานรับดูแลสุนัข/แมวจรในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ภาระจึงตกมาอยู่ที่กลุ่มคนรักแมวที่มีการจัดตั้ง โครงการช่วยเหลือแมวจรเกิดขึ้นหลายกลุ่ม แต่เนื่องจากเป็นกลุ่มอาสาสมัครที่รวมกลุ่มกันเอง จึงเกิดปัญหาเรื่องขาดแคลนทุนทรัพย์ พื้นที่ดูแลไม่เพียงพอ ทำให้อัตราส่วนพื้นที่สถานสงเคราะห์ต่อจำนวนสุนัขและแมวจรจัดอาจไม่ได้มาตรฐาน และทำให้คุณภาพของสถานสงเคราะห์สุนัขและแมวจรเหล่านี้ไม่ถูกสุขลักษณะทั้งต่อสัตว์และผู้ดูแลในทุกด้าน

ผู้จัดจึงต้องการนำเสนอเกี่ยวกับแมวจรจัดผ่านรูปแบบผลงาน NFT (Non-Fungible Token) คือเหรียญที่ทดแทนกันไม่ได้ ถ้าพูดให้เข้าใจแบบง่ายๆ NFT คือ สินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่ง เช่นเดียวกับคริปโตอย่าง Bitcoin และ Ethereum แต่สิ่งที่ทำให้แตกต่าง คือ NFT จะมีลักษณะเฉพาะตัวสูง ไม่สามารถทำซ้ำ หรือทดแทนกันได้ ด้วยเหตุผลนี้เอง การได้เป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ NFT ใดๆ ก็เหมือนกับเราได้เป็นเจ้าของภาพ Starry Night ของ Van Gogh ที่มีเพียงชิ้นเดียวในโลก มีมูลค่าในตัวเอง ไม่มีอะไรจะมา

ทดแทนได้ จึงทำให้การซื้อขายมีมูลค่าสูง อีกทั้งมีสิทธิ์ที่จะขายและโอนกรรมสิทธิ์ต่อไปยังผู้อื่นได้ ทั่วทุกมุมโลกได้อีกด้วย โดยการทำธุรกรรมผ่านโลกดิจิทัลทั้งหมดโดย NFT สามารถเป็นอะไรก็ได้ที่มีมูลค่า ด้วยสาเหตุนี้ผู้จัดทำเล็งเห็นถึงปัญหาตรงนี้เลยอยากเป็นสื่อกลางในการช่วยเหลือแมวจรจัดตามองค์กรนี้ ไม่แสวงผลกำไร โดยการนำเสนอผลงานผ่าน NFT หากได้ผลพลอยได้จากการลงผลงาน ทางผู้จัดจะนำรายได้ส่วนนี้ไปซื้ออาหารเพื่อนำไปบริจาคตามมูลนิธิไม่แสวงหาผลกำไรต่างๆ

โดยผลงาน NFT นี้ได้นำแนวคิดแมวจรจัดมาคิดออกแบบโดยเป็นชิมอาหาร โดยคัดเลือกอาหารจากกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด ที่เลือกชิมอาหารเพราะว่าอาหารกับสิ่งมีชีวิตเป็นของคู่กัน เราต้องรับประทานอาหารทุกวันเพื่อมีชีวิตรอด เหมือนกับแมวจรตามข้างทางที่ชีวิตไม่มีทางเลือก เลยต้องอาศัยเศษอาหารตามถังขยะประทังชีวิต ผู้จัดเลยเลือกนำอาหารมาเป็นอีกหนึ่งสื่อในการสะท้อนชีวิตของสัตว์จรจัดเหล่านี้ โดยมีใจตุ๋นช่วยเป็นสื่อกลาง และผลงานนี้สามารถสร้างประโยชน์ในการปลูกจิตสำนึกให้แก่ผู้พบเห็นแมวจร โดยการสร้างจิตสำนึกและความตระหนักให้แก่สังคม ด้วยการปรับทัศนคติและการเลี้ยงสัตว์โดยมีความรับผิดชอบไม่นำมาปล่อยตามที่สาธารณะที่ทำให้ส่งผลกระทบต่อสังคม ไทยผ่านงาน NFT

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างงาน NFT ใจตุ๋นแอนด์เดอะแก๊งค์

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงาน อายุ 18-35 ปี

ขอบเขต

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. ศึกษาปัญหาการจัดการแมวจรจัด
2. ศึกษาสายพันธุ์แมวไทย
3. ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารของกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงาน
4. ศึกษากระบวนการทำ NFT

5. ศึกษากระบวนการการจัดจำหน่ายระบบ NFT
6. ศึกษากระบวนการสร้าง 3D
7. ศึกษากระบวนการสร้างวิดีโอ
8. ศึกษากระบวนการสร้างเสียง

ขอบเขต NFT

1. โมเดล 80 ตัว แบ่งเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 20 ตัว
ภาพขนาด 2048 x 2048
 - 1.1 กลุ่มซูชิ 20 ตัว
 - 1.2 กลุ่มของหวาน 20 ตัว
 - 1.3 กลุ่มผลไม้ 20 ตัว
 - 1.4 กลุ่มฟาสฟู้ด 20 ตัว
2. ตัวแรร์ 1 ตัว ภาพขนาด 2048 x 2048
3. วิดีโอใหญ่ 1 วิดีโอ ขนาด 3000 x 2000 เวลา 30 วินาที
4. ลงขายบนแพลตฟอร์ม Paras ราคา 5 Near (ประมาณ 300 บาท)

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำ การออกแบบคอลเลคชั่น NFT "ใจตุ๋นแอนด์เคอะแก๊งค์" ผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. ค้นหาหาข้อมูลเพื่อศึกษาปัญหาความเป็นมาของแมวจรจัด
2. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแมวจรจัดจากบทความวิจัยในรูปแบบต่างๆ
3. ศึกษาทฤษฎีการออกแบบโมเดล 3 มิติ
4. วางแผนการปฏิบัติงานเบื้องต้น
5. ลงมือปฏิบัติตามแผนงาน

6. นำเสนอผลงานแก่อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อหาจุดบกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข
7. นำเสนอผลงาน
8. จัดจำหน่าย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ผู้คนหันมาเห็นถึงความสำคัญของแมวจรจัดมากขึ้น
2. ทราบถึงพฤติกรรมการบริโภคอาหารของกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานในยุคปัจจุบัน



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวความคิดแมวจรจัด
- 2.2 แนวคิดพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหาร
- 2.3 แนวคิดหลักการออกแบบเบื้องต้น
- 2.4 แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพ
- 2.5 แนวคิดสี
- 2.6 แนวคิดการจัดแสง
- 2.7 แนวคิดเสียง
- 2.8 แนวคิด NFT
- 2.9 แนวคิดการผลิตผลงาน 3D
- 2.10 แนวคิดการตลาด NFT

แนวความคิด

- 2.1 แนวความคิดแมวจรจัด

โครงการ ออกแบบคอลเล็คชั่น NFT ไข่ตุ๋นแอนด์เดอะแก๊งค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกจิตสำนึกที่ดีให้กับผู้ที่ได้พบเห็นแมวจรจัดผ่านคอลเล็คชั่น NFT ของไข่ตุ๋นที่เป็นตัวแทนของแมวจร โดยผลงาน NFT นี้ได้นำแนวคิดแมวจรจัดมาคิดออกแบบโดยเป็นชิมอาหาร ที่เลือกชิมอาหารเพราะว่าอาหารกับสิ่งมีชีวิตเป็นของกลุ่มกัน เราต้องรับประทานอาหารทุกวันเพื่อมีชีวิตรอด เหมือนกับแมวจรตามข้างทางที่ชีวิตไม่มีทางเลือก เลยต้องอาศัยเศษอาหารตามถังขยะประทังชีวิต ผู้จัดเลยเลือกนำอาหารมาเป็นอีกหนึ่งสื่อในการสะท้อนชีวิตของสัตว์จรจัดเหล่านี้ โดยการนำเสนอผลงานผ่าน NFT และนำผลพลอยได้จากการลงผลงาน

ไปซื้ออาหารเพื่อนำไปบริจาคตามมูลนิธิไม่แสวงหาผลกำไรต่างๆ โดยกำหนดเป็นริมอาหารแต่ละชนิดตามเทรนด์ที่วัยรุ่นและวัยทำงานชื่นชอบ โทนิสไฟาสเทล ชมพู ฟ้า ม่วง เหลือง และใส่ลูกเล่นเข้าไปในแต่ละตัว ซึ่งใน 1 กลุ่มก็จะแบ่งออกมาเป็น 4 กลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 ตัว ในกลุ่มย่อยจะมีหน้าตา และ prop ที่แตกต่างกัน ตัวแรร์ออกแบบเป็นริมสวนสนุก+ขนมหวาน จะเอาทั้ง 4 สีมารวมกันเลย ตัวแรร์จะทำเป็นแมวตาบอด โดยจะออกแบบ accessory ให้มีความแฟนตาซี ดูน่ารัก เพราะว่าคำว่าตาบอดความหมายมีความ negative อยู่แล้ว ใจเลยอยากจะทำให้คนที่เห็นเนี่ยรู้ว่าตัวแรร์ตาบอดก็จริงแต่ว่า accessory ก็ยังความน่ารักแล้วก็ความน่าสนใจ โดยตัวแรร์จะพิเศษกว่าตัวอื่นตรงตัวจะเป็นคริสตัลสีใส ส่วนวิดีโอออกแบบมาเป็นภาพไข่ตุ๋นนอนอยู่บนทุ่งดอกไม้ที่เป็นเหมือนกับสวรรค์ของแมวจร อยากให้ภาพสื่อถึงความอบอุ่น และความรักที่มีต่อแมวจร โดยมีไข่ตุ๋นเป็นสื่อกลาง ลงขายบนแพลตฟอร์ม Paras ราคา 5 Near (ประมาณ 300 บาท)

โดยแพลตฟอร์มที่ลงขายคือ Paras เป็น NFT marketplace ที่สร้างขึ้นบนบล็อกเชน Near Protocol และมีเหรียญ Near เป็นตัวกลางในซื้อขาย โดยจุดเด่นของ Paras ก็มาจากการที่มันอยู่ในเชนใหม่อย่าง Near Protocol ที่มีการประมวลผลในรูปแบบ Proof-of-Stake (PoS) นั่นเอง เพราะระบบ PoS นั้นทำให้ค่าธรรมเนียมในการทำธุรกรรม(ค่าGas) นั้นถูกลงมากเมื่อเทียบกับแพลตฟอร์มอื่นๆ นอกจากนี้ยังสามารถประมวลผลได้อย่างรวดเร็ว และสามารถรองรับจำนวนการทำธุรกรรมได้ทีละมากๆ อีกด้วย

2.2 แนวคิดพฤติกรรมผู้บริโภคอาหาร

พฤติกรรมผู้บริโภคอาหารของวัยรุ่นไทยในปัจจุบันมีเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ทั้งนี้เป็นเพราะสภาพสังคมวัฒนธรรมและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้น จากวิถีชีวิตที่เคยรับประทานอาหารพร้อมหน้ากันทั้งครอบครัวภายในบ้าน โดยเฉพาะอาหารมื้อเช้า แต่ด้วยวิถีชีวิตที่เร่งรีบ ในปัจจุบันก็เปลี่ยนเป็นการเลือกรับประทานอาหารนอกบ้าน รับประทานอาหารจานด่วน (fast food) และ เลือกซื้ออาหารสำเร็จรูปกันมากขึ้น

สำหรับวัยทำงาน ซึ่งเป็นวัยที่กำลังสร้างครอบครัว ก็ใส่ใจในการบริโภคอาหารนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง หากท่านต้องการมีสุขภาพที่ดี ร่างกายมีสัดส่วนที่เหมาะสม ไม่เป็นโรคอ้วนหรือผอมจนขาด

ทิศทางและการเคลื่อนไหว (Direction & Movement)

เมื่อผู้รับสารมองดูสิ่งพิมพ์ การรับรู้เกิดขึ้นเป็นลำดับตามการมองเห็น สายตาของผู้รับสารจะมองดูหน้ากระดาษที่เป็นสื่อพิมพ์ในทิศทางของตัวอักษรซี (Z) ในภาษาอังกฤษ คือ จะเริ่มมองที่มุมบนด้านขวา แล้วไล่ลงมาขงมุมล่างด้านซ้าย ไปจบที่มุม ล่างด้านขวาตามลำดับ การจัดองค์ประกอบที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการมองนี้ เป็นส่วนช่วยให้เกิดการรับรู้ตามลำดับที่ต้องการ

เอกภาพและความกลมกลืน (Unity & Harmony)

เอกภาพคือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งในการจัดทำเลย์เอาต์หมายถึงการนำเอาองค์ประกอบที่แตกต่างกันมาวางไว้ใน พื้นที่หน้า กระดาษเดียวกันได้อย่างกลมกลืน ทำหน้าที่สอดคล้องและส่งเสริมกัน และกันในการสื่อสารความคิดรวบยอดและบุคลิกภาพของสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ๆ การสร้างเอกภาพนี้สามารถทำได้หลายวิธี เช่น

1. การเลือกใช้องค์ประกอบอย่างสม่ำเสมอ เช่น การเลือกใช้แบบตัวอักษรเดียวกัน การเลือกใช้ภาพวาดทั้งหมด เป็นต้น
2. การสร้างความต่อเนื่องกันในองค์ประกอบ องค์ประกอบ เช่น การจัดให้พาดหัววางทับลงบนภาพการใช้ตัวอักษรที่เป็นข้อความ ล้อมตาม ทรวดทรง ของภาพ เป็นต้น
3. การเว้นพื้นที่ว่างรอบองค์ประกอบทั้งหมด ซึ่งจะทำให้พื้นที่ว่างนั้นทำหน้าที่เหมือนกรอบสีขาว ล้อมรอบองค์ประกอบทั้งหมด ไว้ภายในช่วยให้องค์ ประกอบทั้งหมดดูเหมือนว่าอยู่กันอย่างเป็นกลุ่มเป็นก้อน

ความสมดุล (Balance)

หลักการเรื่องความสมดุลนี้เป็นการตอบสนองธรรมชาติของผู้รับสารในเรื่องของแรงโน้มถ่วง โดยการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดในพื้นที่หน้ากระดาษ จะต้องไม่ขัดกับความรู้สึกนี้ คือจะต้องไม่ดูเอนเอียงหรือหนักไปด้านใดด้านหนึ่ง โดยไม่มีองค์ประกอบมาถ่วงในอีกด้าน การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. สมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance)เป็นการจัดวางองค์ประกอบโดยให้องค์ประกอบในด้านซ้ายและด้านขวาของพื้นที่หน้ากระดาษมีลักษณะเหมือนกันทั้งสองข้าง ซึ่งองค์ประกอบ ที่เหมือนกันในแต่ละด้านนี้จะถ่วงน้ำหนักกันและกันให้เกิดความรู้สึกสมดุล

2. สมดุลแบบอสมมาตร(Asymmetrical Balance)เป็นการจัดวางองค์ประกอบโดยให้องค์ประกอบในด้านซ้ายและด้านขวาของพื้นที่หน้ากระดาษมีลักษณะไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง แม้องค์ประกอบจะไม่เหมือนกันในแต่ละด้านแต่ก็จะถ่วงน้ำหนักกันและกันให้เกิดความสมดุล

3. สมดุลแบบรัศมี (Radial Balance)เป็นการจัดวางองค์ประกอบ โดยให้องค์ประกอบแผ่ไปทุกทิศทางทางจากจุดศูนย์กลาง

สัดส่วน (Proportion)

การกำหนดสัดส่วนนี้เป็นการกำหนดความสัมพันธ์ในเรื่องของขนาด ซึ่งมีความสำคัญ โดยเฉพาะในหน้ากระดาษของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ต้องการให้มีจุดเด่น เช่น หน้าปกหนังสือ เป็นต้น เพราะองค์ประกอบที่มีสัดส่วนแตกต่างกันจะดึงดูดสายตาได้ดีกว่าการใช้องค์ประกอบทั้งหมดในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ในการกำหนดสัดส่วนจึงต้องพิจารณาองค์ประกอบทั้งหมดในพื้นที่หน้ากระดาษไปพร้อม ๆ กัน ว่าควรจะเพิ่มหรือลดองค์ประกอบใด ไม่ใช่ค่อย ๆ ทำไปที่ละองค์ประกอบ

ความแตกต่าง (Contrast)

เป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด โดยการเน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการเพิ่มขนาดให้ใหญ่กว่าองค์ประกอบอื่น ๆ โดยรอบ เช่น พาดหัวขนาดใหญ่ เป็นต้น ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วผู้ดูจะเลือกมองดูองค์ประกอบที่ใหญ่กว่าก่อน

1.ความแตกต่างโดยขนาดเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด โดยการเน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการเพิ่มขนาดให้ใหญ่กว่าองค์ประกอบอื่น ๆ โดยรอบ เช่น พาดหัวขนาดใหญ่ เป็นต้น ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วผู้ดูจะเลือกมองดูองค์ประกอบที่ใหญ่กว่าก่อน

2.ความแตกต่างโดยรูปร่างเป็นวิธีที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการใช้รูปร่างที่แตกต่างออกไปจากองค์ประกอบอื่นในหน้ากระดาษ เช่น การได้สัดส่วนคนตามรูปร่างของร่างกายแล้วนำไปวางในหน้ากระดาษที่มีภาพแทรกเล็กๆ ที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม เป็นต้น

3.ความแตกต่างโดยความเข้มเป็นวิธีการที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการใช้เพิ่มหรือลดความเข้มหรือน้ำหนักขององค์ประกอบนั้นให้เข้มหรืออ่อนกว่าองค์ประกอบอื่นที่อยู่ร่วมกันในหน้ากระดาษ เช่นการใช้ตัวอักษรที่เป็นตัวหนาในย่อหน้าที่ต้องการเน้นเพียงย่อหน้าเดียวในหน้ากระดาษ เป็นต้น

4. ความแตกต่างโดยทิศทาง ทิศทาง เป็นวิธีการที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่น

ขึ้นมาด้วยการวางองค์ประกอบที่ ต้องการจะเน้นนั้นให้อยู่ในทิศทางที่แตกต่างจากองค์ประกอบอื่นๆ ที่อยู่ร่วมกันในหน้ากระดาษเช่น การวางภาพเพียง 45 องศา ในหน้ากระดาษที่เต็มไปด้วยตัวอักษรที่เรียง เป็นแนวนอน เป็นต้น

จังหวะลีลาและการซ้ำ(Rhythm&Repetition)

การจัดวางองค์ประกอบหลาย ๆ ชั้น โดยกำหนดตำแหน่ง ขององค์ประกอบให้เกิดมีช่องว่างเป็นช่วง ๆ ตอน ๆ อย่างมีการวางแผนล่วงหน้า จะทำให้เกิดจังหวะและลีลาขึ้น และหากว่าองค์ประกอบหลาย ๆ ชั้นนั้นมีลักษณะซ้ำกันหรือใกล้เคียงกัน ก็จะเป็นการเน้นให้เกิดจังหวะและลีลา ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ลักษณะตรงกันข้ามกับแบบแรก จังหวะและลีลาลักษณะนี้จะก่อให้เกิดความรู้สึก ที่ตื่นเต้นดูเคลื่อนไหว และมีพลัง (01-หลักการออกแบบเบื้องต้น, <https://sites.google.com/site/hlakkarxxkbaebsingphimph/02-hlak-kar-xxkbaeb-beuxng-tn>, สืบค้นเมื่อ 22 ตุลาคม 2565)

2.5.1 คอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง การสร้าง การตกแต่งแก้ไข หรือการจัดการเกี่ยวกับรูปภาพ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการจัดการ เช่น การทำตกแต่งภาพที่เรียกว่า ภาพคนแก่ ให้มีวัยที่เด็กขึ้น การใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ มากมาย

ความเป็นมาของคอมพิวเตอร์กราฟิก

2.5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการตกแต่งภาพ

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพโดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิดิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในชุดโปรแกรม Adobe Photoshop จะประกอบด้วยโปรแกรมสองตัวได้แก่ Photoshop และ ImageReady การที่จะใช้งาน โปรแกรม Photoshop คุณต้องมีเครื่องที่มีความสามารถสูงพอควร มีความเร็วในการประมวลผล และมีหน่วยความจำที่เพียงพอ ไม่เช่นนั้นการสร้างงานของคุณคงไม่สนุกแน่ เพราะการทำงานจะช้าและมีปัญหาตามมามากมาย ขณะนี้โปรแกรม Photoshop ได้พัฒนามาถึงรุ่น Adobe Photoshop CS

(Photoshop คืออะไร <https://sites.google.com/site/combnw/photoshop-khux-xari>, สืบค้นเมื่อ 22 ตุลาคม 2565)

2.4 แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพ

หลักการจัดองค์ประกอบภาพ

การถ่ายภาพนั้นไม่ใช่เพียงแค่การยกกล้องมากถ่ายภาพเท่านั้นแต่มันยังมีเรื่องราวของศิลปะแฝงอยู่ภายในมากมายซึ่งแน่นอนอันดับแรกเราต้อง เรียนรู้ที่จะควบคุมกล้อง ควบคุมแสงสีต่างๆ ตลอดจนรวมไปถึงความไวชัตเตอร์และรูรับแสง แต่เพียงเท่านั้นยังไม่เพียงพอที่จะสร้างภาพถ่ายที่สวยงามได้ การควบคุมกล้องให้ได้ อย่างใจนั้นเป็นเรื่องพื้นฐานที่ต้องเรียนรู้เป็น อันดับแรกและเมื่อเรามีความชำนาญที่มากพอแล้วนั้น ก็ยังมีอีกสิ่งหนึ่งที่ต้องเรียนรู้เพิ่มเติมซึ่งไม่ว่าเราจะใช้กล้องแบบใด ก็ตามจะเป็น Cybershot หรือว่า Alpha สิ่งนี้ก็ยังคงเป็นสิ่งที่น่าสนใจมาประยุกต์ใช้ร่วมกันได้ตลอด สิ่งที่เรากำลังพูดถึงนั้นก็คือ “การจัดองค์ประกอบภาพ”

2.4.1 กฎสามส่วน

กฎนี้เป็นกฎง่ายๆของการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับการถ่ายภาพ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วในการถ่ายภาพวิวทัศนนั้นเรามักชอบที่จะวางเส้นขอบฟ้าเอา ไว้ตรงกลางภาพ แต่ในความเป็นจริงแล้วเรามีวิธีที่จะวางเส้นขอบฟ้าไว้ที่อื่นเพื่อที่จะทำให้ภาพนั้นน่าสนใจมากขึ้นได้ ซึ่งโดยหลักการแล้วนั้นให้เราทำการแบ่งพื้นที่ในภาพออกเป็นสามส่วน บน กลาง และด้านล่าง จากนั้นให้วางเส้นขอบฟ้าค่อนไปทางด้านบนหรือด้านล่างก็ได้ ให้ท้องฟ้ากินพื้นที่ 1 หรือ 2 ส่วนก็ได้แล้วแต่สถานการณ์ ซึ่งเราจะได้ภาพลักษณะที่เป็นดินสองส่วนฟ้าหนึ่งส่วน หรือฟ้าสองส่วนดินหนึ่งส่วนก็ได้ ซึ่งจะทำได้ภาพที่น่าสนใจกว่าการแบ่งภาพแบบครึ่งๆ

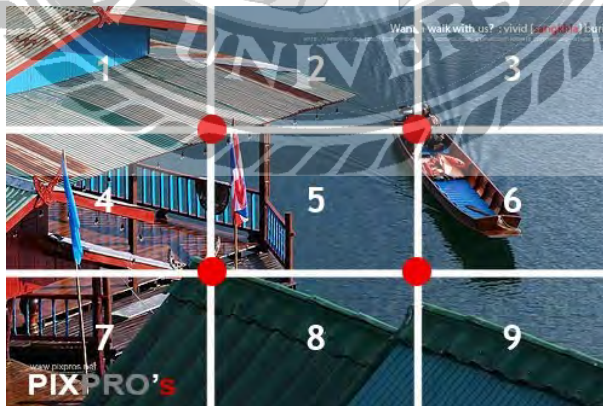


ภาพที่ 2.2 กฎ 3 ช่อง

ที่มา : Photography by Joker

2.4.2 จุดตัด 9 ช่อง

สำหรับภาพที่มีจุดสนใจในภาพนั้น โดยปกติแล้วเรามักจะวางจุดสนใจกันเอาไว้กลางภาพ ซึ่งในหลายๆครั้งจุดสนใจนั้นจะถูกลดความน่าสนใจลงไปเนื่องจากโดยส่วนอื่นๆ บริเวณรอบข้างดึงความสนใจไป เราสามารถแก้ปัญหานี้ได้โดยการใช้กฎที่เรียกว่า “จุดตัด 9 ช่อง” โดยให้ทำการแบ่งภาพทั้งหมดเป็น 9 ช่อง แล้วเลือกวางจุดสนใจในบริเวณที่เป็นจุดที่เส้นแบ่งนั้น ตัดกันซึ่งจะมีทั้งหมด 4 จุดด้วยกัน การวางจุดสนใจในภาพไว้ในลักษณะนี้นั้นจะทำให้จุดสนใจใน ภาพนั้นน่าสนใจมาก ยิ่งขึ้นและเด่นชัดมากยิ่งขึ้นดังภาพด้านล่าง



ภาพที่ 2.3 จุดตัด 9 ช่อง

ที่มา : Pixpro's

2.4.3 เส้นนำสายตา

ในบางครั้งการวางจุดสนใจในภาพอาจไม่ได้วางตามจุดตัด 9 ช่องก็ได้ แต่เราจะมีวิธีอื่นที่สร้างให้จุดนั้นๆกลายเป็นจุดสนใจในภาพได้โดยการ ใช้เส้นนำสายตาซึ่งโดยปกติแล้วเมื่อมนุษย์เราเห็นเส้นอะไรสักอย่างมักจะมอง ตามไปเสมอ และการมองตามเส้นนั้นๆ ไปจะดึงให้สายตาของผู้มองนั้นมองตามไปจนเจอกับจุดสนใจ ในภาพที่เราวางไว้ เส้นนำสายตานี้จะเป็นอะไรก็ได้ในภาพที่มีลักษณะเป็นเส้น เช่น ถนน ขอบรั้ว หรืออะไรก็ได้ไม่จำกัดขอให้มึลักษณะเป็นเส้น และให้เส้นเหล่านั้นชี้ไปยังจุดสนใจที่เราได้ทำการวางเอาไว้ จะทำให้จุดสนใจในภาพที่เราวางเอาไว้เด่นขึ้นมาในทันที



ภาพที่ 2.4 เส้นนำสายตา

ที่มา : Photoschoolthailand

2.4.4 การเหลือพื้นที่

ในหลายๆครั้งนั้นเราจะพบปัญหาเกี่ยวกับพื้นที่ส่วนอื่นๆในภาพที่เราควรจะ เหลือส่วนไหน อย่างไรดี หลักการนี้ก็เป็นหลักการง่ายๆโดยให้เราทำการเหลือพื้นที่ด้านเดียวกับจุด สนใจในภาพเพื่อให้คนดูภาพไม่รู้สึกรออัด เช่นถ้าหากหน้าคน รถ หรือว่าอะไรก็ตามหันไปทางไหนให้เราเหลือพื้นที่บริเวณนั้นเอาไว้ เพื่อให้ผู้ชมภาพไม่รู้สึกรออัดและยังเหลือที่ว่างให้คิดหรือจินตนาการต่อ ได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป หลักการนี้เป็นหลักการง่ายๆที่ทำให้ผู้ชมภาพไม่รู้สึกรออัด แต่ถ้าหากภาพนั้นต้องการสื่อถึงอารมณ์ให้รู้สึกอึดอัดก็ไม่จำเป็นต้องเหลือ พื้นที่ก็ได้ แล้วแต่ว่าเราต้องการบอกอะไรคนดู



ภาพที่ 2.5 การเหลือพื้นที่

ที่มา : Thaihometown

2.5 แนวคิดสี

2.7.1 แนวคิดทฤษฎีสี

สี(COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีที่แตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้

2. แม่สีที่เป็นวัตถุ (PIGMENTARY PRIMARY) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน

3. สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี



ภาพที่ 2.6 วงล้อสี
ที่มา : iLoveToGo

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงินสีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพูสีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหิน บนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ (ROCK PAINTING) เริ่ม ทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปน ในประเทศไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบ

ภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เเพงหินในที่ต่างๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอ่าวพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นสีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำสืบนเครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้านขดจิตรกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆสมัยสุโขทัยและอยุธยาเป็นหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลืองในสมัยโบราณนั้น ช่างเขียนจะเอาวัตถุต่างๆในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่างๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ย้อมผ้าต่างๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะเงินมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

(ทฤษฎีสี <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/>, สืบค้น 16 กันยายน 2565)

ความหมาย-อารมณ์ของสี

Yellow-Green การเจ็บป่วย – ความอิจฉา – ขี้ลาด – การแตกแยก

Yellow ความสุข – พลังงาน – ความเจริญ – การเรียนรู้ – การสร้างสรรค์

White ความบริสุทธิ์ – ความดี – ความดีพร้อม – ความเยียบสงบ – ความยุติธรรม

Red พลัง – อันตราย – สงคราม – อำนาจ

Purple ความหยิ่งรู้ – ความทะเยอทะยาน – ความก้าวหน้า – ความสง่างาม – อำนาจ

Pink เป็นมิตร – ความรัก – ความโรแมนติก – ความเคารพ

Orange กำลั้ง – ความมีโชค – พลังชีวิต – การให้กำลั้งใจ – ความสุข

Light Yellow ปัญญา – ความฉลาด

Light Red ความรู้สึกดีใจ – เรื่องทางเพศรส – ความรู้สึกของความรัก

Light Purple เรื่องรักใคร่ – ความสงบ –

Light Green ความกลมกลืน – ความสงบ – สันติภาพ

Light Blue การหยั่งรู้ – โอกาส – ความเข้าใจ – ความอดทน – ความอ่อนโยน

Green ความอุดมสมบูรณ์ – การเติบโต – การกลับมาของมิตรภาพ

Gold สติปัญญา – ความร่ำรวย – ความสว่าง – ความสำเร็จ – โชคลาภ

Dark Yellow: การตัดเตือน – การเจ็บป่วย – ความเสื่อม – ความอิจฉา

Dark Red ความโกรธ – ความรุนแรง – ความกล้าหาญ – กำลั้งใจ

Dark Purple ความสูงส่ง – ความปรารถนาอันแรงกล้า – ความทูลหว่า

Dark Green ความทะเยอทะยาน – ความโลภ – ความริษยา

Dark Blue ความจริง – จักรกรรม – อำนาจ – ความรู้ – ความซื่อสัตย์ – การป้องกัน

Brown ความอดทน – ความมั่นคง

Blue สุขภาพ – ความเชื่อถือ – ไหวพริบ – จงรักภักดี – ความเลื่อมใส – ความถูกต้อง

Black ความลึกลับ – ความตาย – อำนาจ – พลัง – ความแรง – สิ่งชั่วร้าย – ความปราณีต

Aqua การป้องกัน – สุขภาพ

(ทฤษฎีสี <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/>, สืบค้น 16 กันยายน 2565)



ภาพที่ 2.7 อารมณ์ของสีต่างๆ

ที่มา : Zenbiotech

2.6 แนวคิดการจัดแสง

การจัดแสงเพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์หรือการถ่ายภาพ เป็นสิ่งจำเป็นที่สุดจะขาดเสียมิได้ ไม่ว่าจะเป็นการบันทึกภาพโดยอาศัยแสงธรรมชาติ (DAY LIGHT) เป็นหลักในการถ่ายภาพก็ตาม ทั้งนี้เพราะการจัดแสงเพื่อใช้ในการถ่ายภาพ ได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการจัดแสงหลายประการ คือ

1. การจัดแสงในหลักการขั้นพื้นฐานเพื่อช่วยในการบันทึกภาพ
2. การจัดแสงเพื่อส่งเสริมให้สิ่งที่ต้องการบันทึกภาพ (สิ่งที่ถ่าย) มีมิติที่สามเกิดขึ้น ซึ่งสามารถมองเห็นส่วนลึกของวัตถุ
3. การจัดแสงสามารถที่จะสร้างให้ภาพสามารถถ่ายทอดอารมณ์ (MOOD) ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเนื้อหาที่ต้องการ นำเสนอเป็นภาพได้ดียิ่งขึ้น
4. การจัดแสง สามารถที่จะนำมาใช้กำหนดบรรยากาศของภาพ (ATMOSPHERE)

5. การจัดแสง สามารถเสริมสร้างความงามให้เกิดขึ้น ในการประกอบภาพ (COMPOSITION) เช่น ช่วยแก้ปัญหาในการขาดสมดุล (BALANCE) ช่วยเน้นจุดสนใจของภาพ (CENTER OF INTEREST) ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากจุดมุ่งหมายทั้งห้าประการจะเห็นได้ว่า การจัดแสงเป็นองค์ประกอบหลักในการบันทึกภาพ จึงเป็นส่วนที่สำคัญมาก ทั้งนี้เพื่อที่จะช่วยเหลือให้การถ่ายทอดแนวความคิดต่าง ๆ ออกไปเป็นสื่อความหมายทางด้านภาพ ให้ผู้ชมได้เข้าใจตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ด้วยเหตุนี้เองการกำหนดรูปแบบของการจัดแสงที่ถูกต้อง และเหมาะสมในการถ่ายภาพแต่ละฉาก จะเป็นหนทางในการสร้างภาษาของภาพให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย รูปแบบและวิธีการจัดแสงของตากล้องแต่ละคน จะมีลักษณะและวิธีการแตกต่างกันออกไปเฉพาะ บุคคล ทั้งนี้เพราะการจัดแสงเป็นศิลป์ไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว จึงขึ้นอยู่กับผู้จัดแสงเป็นสำคัญและแน่นอนที่สุดตากล้องทุกคนย่อมจะต้องผ่านการเรียนรู้ถึงกฎเกณฑ์ และหลักการเบื้องต้นของการจัดแสงมาก่อนแล้วทั้งสิ้น

ในการจัดแสงเพื่อการบันทึกภาพจะมีแสงที่เป็นหลักอยู่ 4 อย่างคือ

1. ไฟหลัก (KEY LIGHT OR MAIN LIGHT)

เป็นไฟทำหน้าที่ให้แสงสว่างกับสิ่งที่ถ่าย ตำแหน่งของไฟโดยทั่ว ๆ ไป จะอยู่ใกล้กับกล้องถ่ายภาพยนตร์ ในทิศทางเดียวกัน จะห่างจากเส้นแกนของเลนส์ไม่เกิน 90 องศา ไฟหลักจะใช้สปอร์ตไลท์เป็นตัวให้แสงสว่าง ดังนั้น ไฟที่เกิดจากไปดวงนี้จึงเป็นเงาที่ดำเข้ม

2. ไฟเสริม (FILL LIGHT)

เนื่องจากแสงที่เกิดจากไฟหลัก เป็นแสงที่เข้มจึงทำให้ด้านที่โดนกับแสงจะสว่าง และด้านที่ไม่โดนแสงจะมีมืด นอกจากนั้นแล้ว จะทำให้เกิดเงาที่น่าเกลียดบนวัตถุที่ถ่าย จึงจำเป็นต้องใช้ไฟหลบเงาเข้าช่วยเพื่อทำให้เงาอันเกิดจากไฟหลักจางลบไป อีกทั้งยังช่วยเพิ่มแสงในด้านมืดให้มีอัตราส่วนที่พอเหมาะกับความสว่างด้วย เพื่อช่วยให้บันทึกภาพในส่วนที่มืด (ไฟหลักส่องไม่ถึง) มีรายละเอียดของภาพเพิ่มขึ้น ชนิดของไฟที่นำมาใช้กับไฟส่วนนี้ จะเป็นไฟที่ให้แสงนุ่มนวล เป็นจำพวก OPEN LIGHT FLOOD)

3. ไฟแยก (SEPARATION LOGHT OR BACK LIGHT)

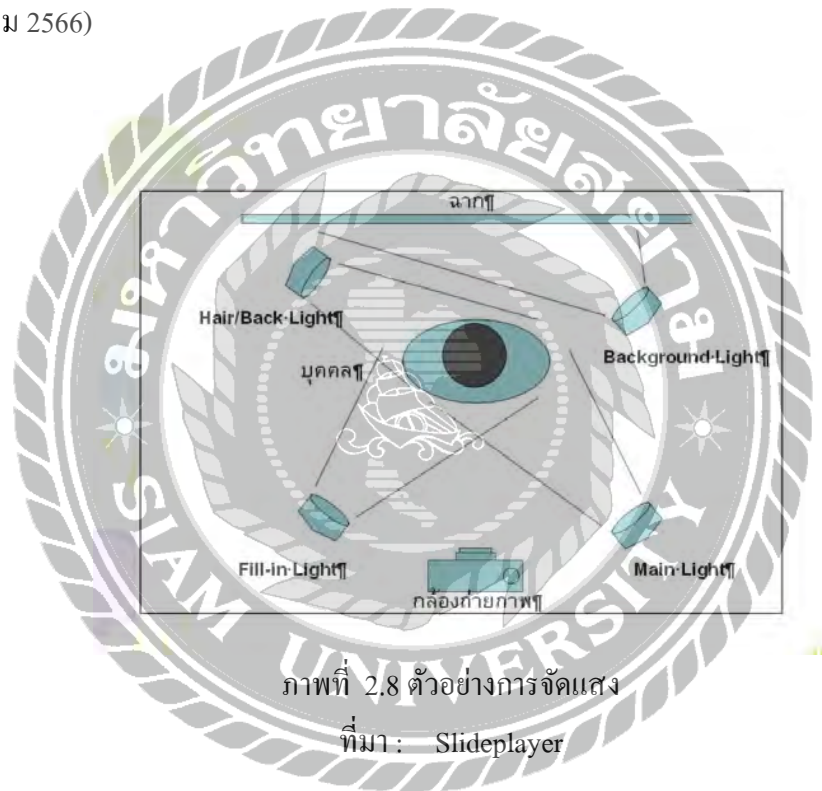
ไฟจากสองข้อแรกสามารถที่จะถ่ายภาพออกมาได้โดยมีรายละเอียดดีพอควร แต่เพื่อเป็นการเน้นให้สิ่งที่ถ่ายเด่นขึ้นแยกตัวออกมาจากฉาก จึงใช้ไฟดวงนี้ส่องไปยังสิ่งที่ถ่ายอีกทางหนึ่ง ซึ่งจะช่วยให้มิติที่สามของสิ่งที่ถ่ายมีมากขึ้นไฟดวงนี้จะใช้สปอร์ตไลท์ที่มีกำลังไฟสูง โดยปกติจะสูงกว่าไฟหลัก (KEY

LIGHT) อัตราส่วนระหว่าง 1/2 -1/6 ซึ่งแล้วแต่ความต้องการของผู้ถ่ายตำแหน่งของไฟก็จะอยู่ตรงข้ามกับไฟหลัก (KEY LIGHT) คือส่องมาจากที่สูงด้านหลังของสิ่งที่ถ่าย

4. ไฟฉาก (BACKGROUND LIGHT)

ไฟที่ส่องไปยังฉาก เพื่อให้ฉากมีความสว่าง โดยปกติจะใช้ไฟ ประเภท FLOOD LIGHT ซึ่งจะให้แสงที่นุ่มนวลไฟชนิดนี้ จะเป็นตัวช่วยสร้างบรรยากาศของฉาก ให้มีมากยิ่งขึ้นตามความประสงค์

(การจัดแสงเบื้องต้น <http://www.thaipresentation.com/technology/light/index.php>, สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2566)



2.7 แนวคิดเสียง

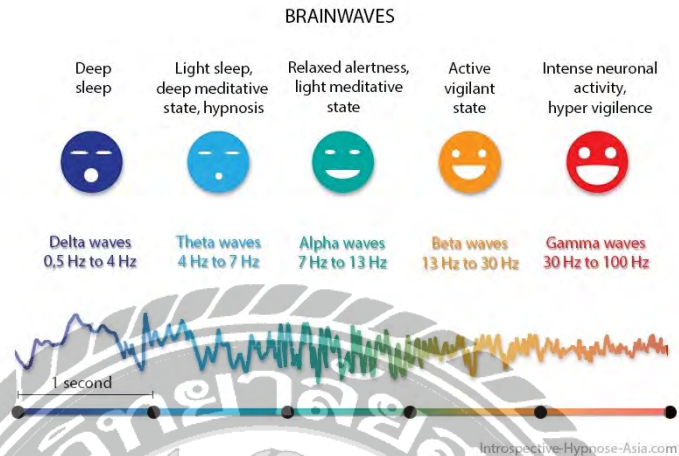
เสียง (sound) เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งในบรรยากาศสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ของคนผ่านประสาทสัมผัสทางการได้ยิน เป็นเครื่องมือทางสังคมในการสื่อสาร และการตอบสนองในการรับรู้ที่ออกมาเป็นคำพูด หรือ การแสดงออกทางพฤติกรรม อารมณ์และความรู้สึก เสียงที่ดีเมื่อได้ยินนั้นก่อให้เกิดความสุข ความรู้สึกเชิงบวก ส่งผลต่อไปยัง ร่างกาย และจิตใจ ตลอดจนเป็นการช่วยบำบัด

เยียวารักษาร่างกายให้ดีขึ้น ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับรูปแบบคลื่นความถี่ของเสียง และ แหล่งที่มาของเสียง เช่น เสียงดนตรี เสียงบรรยากาศสภาพแวดล้อม หรือเสียงพูด แต่เสียงยังมีผลกระทบต่อความรู้สึกเชิงลบ ด้วยเช่นกัน โดย Nightingale (1859) ค้นพบว่า การที่ผู้ป่วยได้ยินเสียงอีกทีในรูปแบบต่าง ๆ ภายในโรงพยาบาล นั้น ส่งผลให้ ผู้ป่วยเกิดความคิดแตกต่างไปจากการที่ได้ยิน เช่น การทานยา การรอคอย ความคาดหวัง หรืออาจเกิดความหวาดกลัว แต่ ในทางตรงข้ามการที่ลดเสียงอีกทีก็ลงในเวลากลางคืน ความเงียบไม่ได้ทำให้ผู้ป่วยรู้สึกดีขึ้น แต่กลับทำให้เกิดความวิตกกังวลว่าจะไม่ได้รับการช่วยเหลือเมื่อเขาต้องการ ซึ่งเสียงที่ก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบนั้น คือ “มลภาวะทางเสียง”

วรรณกรรมด้านเสียงดนตรี Alvin (1966) ได้กล่าวไว้ว่า เสียงดนตรีเป็นสิ่งที่งดงามสามารถพบได้ ทุกหนทุกแห่ง มี อิทธิพลทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย สามารถใช้สื่อสารกับบุคคลได้ โดยไม่จำกัด อายุ การศึกษา เชื้อชาติ และสภาพร่างกาย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิธร พุ่มดวง (2548) ที่ค้นพบว่า ดนตรีมีผลต่อร่างกาย จิตใจ และวิญญาณของบุคคล ช่วยให้เกิดความสุข และความสงบ ลดพฤติกรรมก้าวร้าว กระวนกระวาย ช่วยเบี่ยงเบนความสนใจ ซึ่ง Munro (1993) ได้อธิบายว่า เสียงเพลง คือลักษณะเสียงที่ประกอบด้วยความถี่ (pitch) จังหวะ (tempo) การประสานเสียง (harmony) ทานอง (melody) และลีลา (rhythm) ที่แสดงออกถึงความคิด ประสบการณ์ ความหวัง และความฝัน โดยมีผลต่อร่างกาย จิตใจ จิตวิญญาณ และสังคมของมนุษย์ โดยมนุษย์สามารถเข้าถึงเสียงเพลงได้หลายระดับ ตั้งแต่ระดับผิวเผิน ระดับอารมณ์ ระดับการทำงานของสมอง (cerebrally) และระดับลึก (innermost depth) นอกจากนั้นเสียงเพลงยังมีผลต่อ ความสุข ความรู้สึกผ่อนคลาย แต่ในเชิงลบเสียงเพลงทำให้เกิดความรู้สึกถูกรบกวน รู้สึกทราคราญได้เช่นกัน เช่นเดียวกับ สุพิชญา แผ่นทอง (2556) ที่ได้อธิบายไว้ว่า สิ่งที่ทำให้ดนตรีเป็นที่ชื่นชอบ และก่อให้เกิดความสุขแก่ผู้ฟัง ประกอบด้วย คุณสมบัติสำคัญ 6 ประการ ดังนี้ 1) เนื้อร้อง เป็นส่วนที่บอกเรื่องราว และสื่อความหมายต่อผู้ฟังอย่างชัดเจนที่สุด เพราะเป็น ภาษาที่มนุษย์เราใช้ในการสื่อสาร 2) จังหวะ เป็นสิ่งสำคัญของดนตรี ความเร็วหรือช้าของจังหวะ สามารถกระตุ้น กลไกการทำงานของระบบต่าง ๆ ในร่างกาย และตอบสนองทางอารมณ์ได้ จังหวะเร็วจะกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ ทำให้ชีพจรเต้นเร็วขึ้น จังหวะช้าจะก่อให้เกิดความรู้สึก สงบ เยือกเย็นลง ทำให้ชีพจรเต้นช้าลง จังหวะปานกลางจะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย 3) ทานองเพลง เป็นการนาระดับเสียงต่าง ๆ มาเรียบเรียงไว้อย่างเป็นเอกลักษณ์ ช่วยทำให้ดนตรีมีความไพเราะ ดึงดูดให้ผู้ฟัง มีอารมณ์สดชื่นแจ่มใส ร่าเริง สนุกสนาน เยือกเย็น สงบหรือทุกข์ โศกเศร้า 4) ระดับเสียงเพลง ระดับเสียงมีผลต่อผู้ฟังทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ

เช่น เสียงต่ำมากทำให้ผู้ฟังเกิดความหวาดกลัว อึดอัด ระดับเสียงต่ำทำให้เกิดความสงบ เยือกเย็น ระดับปานกลางทำให้รู้สึกสบาย และระดับสูงทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ 5) ความดัง เบาของเสียงเพลง ความเข้มของเสียงหรือ ความดัง เบา มีหน่วยวัดเป็นเดซิเบล มนุษย์สามารถรับฟังเสียงได้ตั้งแต่ 0 - 120 เดซิเบล เสียงที่จัดว่าเริ่มดังคือ 80 เดซิเบล เช่น เสียงเครื่องเจาะถนนที่ใช้ลม เสียงฟ้าร้อง ถ้าฟังนาน ๆ จะก่อให้เกิดความเครียด และอันตรายต่อผู้ฟัง 6) คุณภาพเสียง เสียงของเครื่องดนตรีมีความแตกต่างกัน การเลือกเล่นเครื่องดนตรีชนิดใดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และความพึงพอใจของผู้เล่น เครื่องดนตรีแต่ละชนิด มีเสียงก้องวาลไพเราะ นุ่มนวล หนักแน่น สดใส แตกต่างกันไปแต่รูปแบบวัสดุที่ใช้ทำและ คุณสมบัติเฉพาะของเครื่องดนตรี อุปกรณ์ในการบันทึกเสียงไมโครโฟน สายนาสัญญาณ กระบวนการอัดเสียง และคุณภาพของแหล่งกำเนิดเสียงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในด้านลักษณะของเพลง

งานวิจัยด้านดนตรีนั้น วัลลภ กรานวงษ์ (2556) ได้ทดลองโดยการมองภาพสวยงามและการนาเพลงบรรเลง Classic music เปิดควบคู่ในระหว่างปฏิบัติงานจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออ ผลการวิจัยพบว่า การฟังเพลงบรรเลง Classic music และการมองภาพสวยงาม มีค่าระดับความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.01 ในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจังหวะระดับความเร็วของดนตรี Husain, Thompson, และ Schellenberg (2002) ได้ทำการทดลองและวิเคราะห์คะแนน โดยใช้แบบทดสอบการพับและตัดกระดาษ (PF&C: Paper-Folding and Cutting) พบว่า ดนตรีเร็วที่จังหวะ Tempo 165 BPM (BPM: Beat Per Minute) ส่งผลต่อความสามารถในการรับรู้ และความสามารถในการ ตอบสนองอารมณ์ได้ดีกว่าดนตรีช้าที่จังหวะ Tempo 60 BPM (อิทธิพลของดนตรีพื้นหลังที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกและความคิดสร้างสรรค์ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sarasatr/article/download/247468/168630/869632>, สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2566)



ภาพที่ 2.9 ความสัมพันธ์ของเสียงกับอารมณ์

ที่มา : Introspective Hypnose Asia

2.8 แนวคิด NFT

NFT (Non-Fungible Token) คือ เหรียญที่ทดแทนกันไม่ได้ ถ้าพูดถึงให้เข้าใจแบบง่ายๆ NFT คือ สินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่ง เช่นเดียวกับ คริปโตอย่าง Bitcoin และ Ethereum แต่สิ่งที่ทำให้แตกต่างคือ NFT จะมีลักษณะเฉพาะตัวสูง ไม่สามารถทำซ้ำ หรือทดแทนกันได้ ด้วยเหตุผลนี้เอง การได้เป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ NFT ใดๆ ก็เหมือนกับเราได้เป็นเจ้าของภาพ Stary Night ของ Van Gogh ที่มีเพียงชิ้นเดียวในโลก มีมูลค่าในตัวเอง ไม่มีอะไรจะมาทดแทนได้ จึงทำให้การซื้อขายมีมูลค่าสูง อีกทั้งมีสิทธิ์ที่จะขายและโอนกรรมสิทธิ์ต่อไปยังผู้อื่นได้ ทั่วทุกมุมโลกได้อีกด้วย โดยการทำธุรกรรมผ่านโลกดิจิทัลทั้งหมด

โดย NFT สามารถเป็นอะไรก็ได้ที่มีมูลค่า เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย กราฟิก เพลง คลิปวิดีโอ ที่ดินหรือแม้กระทั่งโพสต์ในทวิตเตอร์ หรือรูปเซลฟี่ของตัวเอง

2.9 แนวคิดการผลิตผลงาน 3D

3D Modeling หรือชื่อไทยคือการสร้างแบบจำลอง (Model) 3 มิติ หมายถึง โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ เพื่อที่สามารถเห็นแบบจำลองนั้นได้จากทุกมุมมอง ทั้งแนวตั้ง แนวนอน และแนวลึกของ

แบบจำลอง แตกต่างจากภาพสองมิติที่ไม่มีแนวลึก 3D ย่อมาจากคำว่า 3 Dimension แปลเป็นไทยว่า “สามมิติ” หรืออธิบายให้เข้าใจง่าย ๆ ก็คือ 3D เป็นรูปภาพ 3 มิติ ซึ่งแตกต่างจากรูปภาพทั่วไป เพราะปกติเราจะเห็นเพียง 2 มิติ ได้แก่ ความกว้างและความยาว ส่วนภาพภาพ 3 มิติ จะเห็นทั้งความกว้าง ความยาว และความลึก

โมเดล 3 มิติมีข้อดีที่สามารถตัดแปลง แก้ไขได้ง่าย รวมถึงสามารถใช้งานได้มากมายหลากหลายรูปแบบตั้งแต่งานศิลปะไปจนถึงงานด้านวิศวกรรม โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมก่อสร้างปัจจุบันที่การทำโมเดลเป็นปัจจัยหลักทั้งในการนำเสนอผลงาน การเตรียมการก่อสร้าง จนถึงงานตกแต่งภายใน เนื่องจากตัวโมเดล 3 มิติ เป็นสิ่งที่ทำให้ทุกฝ่ายเห็นภาพร่วมกันมากที่สุด

ตัวอย่างโปรแกรม 3D

1. Revit

Revit คือโปรแกรมออกแบบ 3 มิติ ที่ใช้หลักการทำงานแบบ BIM (Building Information Modeling) ซึ่งเป็นการออกแบบและแชร์ฐานข้อมูล ทำให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าถึง ปรับเปลี่ยน และใช้งานข้อมูลต่างๆ ได้ โดยภายใน Revit ยังมีฟีเจอร์ต่างๆ ที่รองรับการออกแบบการสร้างสิ่งก่อสร้าง เฟอร์นิเจอร์ และอุปกรณ์ทางวิศวกรรมต่างๆ โดยอ้างอิงจากสเกลจริง ความละเอียดสูง สามารถจำลองค่าต่างๆ ทางวิศวกรรมได้ละเอียด ทำให้ Revit ได้รับความนิยมอย่างมากในวงการก่อสร้าง ทรัพย์และการก่อสร้างในปัจจุบัน

จุดเด่น

1. มีการทำงานรูปแบบ BIM ทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าถึง ไฟล์งาน ได้ง่าย
2. ความละเอียดสูง เหมาะสำหรับการทำงานร่วมกับการสร้างอาคาร

2. Sketchup

โปรแกรมออกแบบด้านสถาปัตยกรรมชื่อดังที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย สามารถใช้งานได้มากมายตั้งแต่การออกแบบภายนอก ตกแต่งภายใน วิศวกรรม มีข้อดีคือการใช้งานที่ง่าย สะดวก สามารถหัดได้ง่ายๆ ด้วยเวอร์ชันที่ทำงานบนเว็บ แน่นอนว่าหากอยากใช้งานแบบมืออาชีพก็จะมีการเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม แต่ก็แลกกับฟีเจอร์ต่างๆ ที่มากขึ้น รวมถึงพื้นที่การเก็บข้อมูลที่เยอะขึ้นด้วย

จุดเด่น

1. สามารถใช้งานบนเว็บได้
2. รองรับระบบ VR Model
3. UX/UI ใช้งานง่าย เป็นมิตรกับผู้ใช้ใหม่

3. Blender

Blender คือหนึ่งในโปรแกรมเขียนแบบ ออกแบบ รวมถึงทำแอนิเมชัน 3 มิติฟรีแบบ 100% ที่มีคุณภาพที่สุด โปรแกรมหนึ่งในขณะนี้ ด้วยความสามารถที่รอบด้าน และส่วนเสริมต่างๆ ที่ถูกสร้างโดย Community ของ Blender ทำให้โปรแกรมนี้สามารถ “ทำอะไรก็ได้” ตั้งแต่ระดับเริ่มต้นจนถึงมืออาชีพ

จุดเด่น

1. การเรนเดอร์งานด้วย Cycle และ Eevee ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของ Blender
2. Add-on ต่างๆ มากมายตั้งแต่การปรับ Shortcut ไปจนถึงการปรับคุณภาพโปรแกรม

4. AutoCAD

CAD (Computer Aided Design) หรือการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ คือรากฐานของการใช้โปรแกรม AutoCAD ที่รองรับทั้งการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ที่ให้ความสำคัญกับการออกแบบเครื่องจักร ชิ้นส่วนระดับอุตสาหกรรม สิ่งก่อสร้าง

จุดเด่น

1. ความละเอียดสูง เหมาะสำหรับการออกแบบที่ต้องการความแม่นยำ
2. รองรับการทำงานแบบวงจรไฟฟ้า ชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่างๆ
3. มีฟีเจอร์รองรับการสร้างสิ่งก่อสร้าง มี Library สิ่งก่อสร้างโดยเฉพาะ
4. เหมาะสำหรับทำ 2D เป็นหลักแล้วเสริมด้วย 3D

5. 3ds MAX

โปรแกรมสำหรับทำงานด้านออกแบบและแอนิเมชัน 3 มิติ ขึ้นมาที่มีชื่อมาเนิ่นนาน รองรับการทำงานหลากหลายประเภท ตั้งแต่การออกแบบของง่ายๆ อย่างกาน้ำชา โดนนัท ไปจนถึงการออกแบบบ้าน เป็นโปรแกรมสวยงาม มีความยืดหยุ่น และมีโมเดลสำเร็จรูปมากมายให้ใช้งาน

จุดเด่น

1. รองรับการดำเนินงานทั้งการออกแบบและแอนิเมชัน
2. มีโมเดลสำเร็จรูปให้ใช้งานหลากหลาย

(รวม 10 โปรแกรมออกแบบ 3 มิติ <https://bimspaces.com/blog/best-of-3d-modeling-software/>, สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2566)

2.10 แนวคิดการตลาด NFT

การตลาด NFT คืออะไร?

NFTs ได้ครองโลกอย่างเป็นทางการโดยขายและตลาดมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน ทุกสัปดาห์มีการซื้อขาย NFT มากถึง 50,000 รายการ เผยให้เห็นมหาสมุทรสีฟ้าแห่งโอกาสทางธุรกิจแก่แบรนด์และนักการตลาดดิจิทัล ด้วยการ "สร้าง" ประสบการณ์พิเศษ การทำงานร่วมกัน รูปภาพที่เป็นสัญลักษณ์ แคมเปญโฆษณาที่น่าจดจำ การออกแบบระดับพรีเมียม ฯลฯ แบรินด์ของคุณไม่เพียงแต่เพิ่มผลกำไรโดยตรงเท่านั้น แต่ยังดึงดูดผู้บริโภคด้วยวิธีการใหม่ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของแบรนด์หลายเดือนก่อน เราเห็นข่าวว่า 'Jack Dorsey's first tweet' NFT ขายได้ 2.9 ล้านดอลลาร์ หลังจากนั้นไม่นาน เราได้รับสถิติว่าเกือบครึ่งหนึ่งของยอดขาย NFT ทั้งหมดนั้นลดลงเหลือต่ำกว่า \$200 แล้ว ด้วยการเปิดตัว NFT ใหม่ทุกวัน คุณควรเผชิญกับความจริงที่ว่าเพียงแต่การสร้างและแสดงรายการ NFT ของคุณจะไม่นำไปสู่ความสำเร็จที่น่าอัศจรรย์ ผู้บริโภคสนใจสิ่งใหม่หรือสิ่งที่ถูกใจ นี่คือที่มาของการตลาด NFT ผู้ชมของคุณจะต้องเข้าใจว่าโครงการ NFT ของคุณเกี่ยวกับอะไร ข้อความที่คุณพยายามจะสื่อ และคุณค่าที่จูงใจพวกเขา - ผู้ที่อาจเป็นนักลงทุน - เพื่อซื้อ การตลาดแบบ NFT มีมากกว่าแค่การทำให้ NFT ของคุณปรากฏต่อกลุ่มเป้าหมายของคุณ ท้ายที่สุดแล้ว มันคือทั้งหมดที่เกี่ยวกับการใช้กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลที่สร้างสรรค์เพื่อนำเสนอผู้มีแนวโน้มเป็นลูกค้าของคุณด้วยประสบการณ์ที่มีความหมายและไม่ซ้ำใคร เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางการตลาดในระยะยาว เราเชื่อว่านักการตลาดดิจิทัลส่วนใหญ่มีความรอบรู้ในความสำเร็จของการตลาด NFT ตอนนี้ คุณมีพื้นฐานทางการตลาด NFT ที่กว้างขึ้นแล้ว มาเจาะลึกถึงกลยุทธ์การตลาด NFT โดยการสำรวจแคมเปญการตลาด NFT ที่ประสบความสำเร็จมากมาย (การตลาด NFT <https://www.asiapacdigital.com/th/digital-marketing-insight/nft-marketing-why-you-need-a-digital-marketing-agency>, สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2566)

3 กลยุทธ์การตลาดเพิ่มยอดขายด้วย NFT

1. สร้าง NFT ของแบรนด์ด้วยตัวเอง
2. สนับสนุน NFT Creator
3. สนับสนุน Community ที่ถือครอง NFT Collection นั้น

ตัวอย่างแพลตฟอร์ม NFT

Opensea

OpenSea เป็นหนึ่งในผู้นำตลาดในด้าน NFT โดยใช้ Ethereum Wallet ในการซื้อขายสินค้าที่หลากหลาย เช่น ชื่อโดเมน (Domain Names), ศิลปะดิจิทัล, ของสะสม เช่น Trading Card, Avatar, สินทรัพย์ในเกม NFT (In-game asset) และอีกมากมาย หรือถ้าจะเข้าใจง่าย ๆ ก็จะคล้ายกับ Lazada แต่จะขายสินทรัพย์ดิจิทัลต่าง ๆ นั่นเอง



ภาพที่ 2.10 OPensea

ที่มา : Everydaymarketing

SuperRare

SuperRare เป็นแพลตฟอร์ม ตลาด NFT แบบ Exclusive ที่ใช้ Ethereum Blockchain เพื่อสร้าง (Mint) , ทำธุรกรรม และตรวจสอบ NFT บนแพลตฟอร์ม นอกจากนี้การที่จะสร้าง (Mint) NFT บน

เว็บไซต์จะต้องได้รับการอนุมัติจากแพลตฟอร์มก่อน เพราะงานแต่ละชิ้นเป็นของแท้ที่สร้างจากศิลปินใน
เครือข่ายและถูกแปลงเป็น Crypto-Collectible Digital นั้นเอง



ภาพที่ 2.11 SuperRare
ที่มา : Everydaymarketing

Axie Marketplace

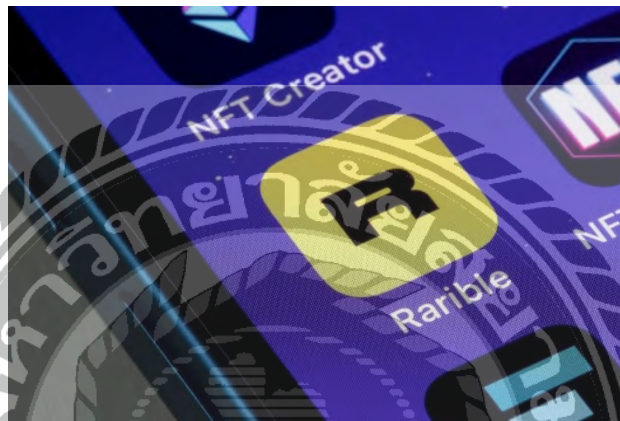
Axie Infinity เป็นเกม NFT ที่สร้างขึ้นบนเทคโนโลยีบล็อกเชน ซึ่งเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเกมนี้คือ
ตัว Axie ซึ่งเป็นตัวละครภายในเกมที่ไม่เหมือนใคร ลักษณะคล้ายกับโปเกมอน โดยผู้เล่นสามารถซื้อและ
ขายตัวละคร NFT เหล่านี้ได้บน Axie Marketplace



ภาพที่ 2.12 Axie Marketplace
ที่มา : Everydaymarketing

Rarible

Rarible เป็นแพลตฟอร์ม All In One ที่รวมผู้ซื้อ, ผู้ขาย, ผู้สร้าง NFT ไว้ในแพลตฟอร์มเดียวสามารถสร้าง (Mint), ขาย และซื้อสิทธิ์ความเป็นเจ้าของผลงานต่าง ๆ ผ่านโทเคน NFT บน Ethereum โดยมีประเภทของ NFT ที่หลากหลาย เช่น ศิลปะ, Metaverse, เกม, รูปภาพ และอีกมากมาย



ภาพที่ 2.13 Rarible

ที่มา: Everydaymarketing

Paras

Paras เป็น NFT marketplace ที่สร้างขึ้นบนบล็อกเชน Near Protocol และมีเหรียญ Near เป็นตัวกลางในซื้อขาย โดยจุดเด่นของ Paras ก็มาจากการที่มันอยู่ในเซกใหม่อย่าง Near Protocol ที่มีการประมวลผลในรูปแบบ Proof-of-Stake (PoS) นั้นเอง เพราะระบบ PoS นั้นทำให้ค่าธรรมเนียมในการทำธุรกรรม(ค่าGas) นั้นถูกลงมากเมื่อเทียบกับแพลตฟอร์มอื่นๆ นอกจากนี้ยังสามารถประมวลผลได้อย่างรวดเร็ว และสามารถรองรับจำนวนการทำธุรกรรมได้ที่ละมากๆ



ภาพที่ 2.14 Paras

ที่มา : Everydaymarketing

(NFT Marketing Strategy 2022 กับ 3 กลยุทธ์การตลาดเพิ่มโอกาสด้วย NFT

<https://www.everydaymarketing.co/trend-insight/nft-marketing-strategy-2022/>, สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2566)



บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

โครงการ ออกแบบคอลเลกชัน NFT ไข่ตุ๋นแอนดะเคอะแก๊งค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกจิตสำนึกที่ดีให้กับผู้ที่ได้พบเห็นแมวจรจัดผ่านคอลเลกชัน NFT โดยมีตัวละครหลักคือแมวที่ชื่อ “ไข่ตุ๋น” เป็นอดีตแมวจรที่ตอนนี้กลายมาเป็นแมวบ้านแล้ว ซึ่งไข่ตุ๋นเป็นตัวแทนของแมวจรที่จะมาช่วยในการประชาสัมพันธ์ผ่านผลงาน NFT โดยใช้โปรแกรม Blender 3.5.0 และ Photoshop CC 2022 ในการปั้นโมเดล 3D ในรูปแบบ Lowpoly และแต่งโทนสีให้เข้ากับ Mood&Tone ในธีมอาหารสีพาสเทล และใช้แพลตฟอร์ม Paras ที่เป็นมาร์เก็ตเพลสสำหรับวางขายงาน NFT โดยใช้เหรียญคริปโตสกุล NEAR เป็นเหรียญหลักในการทำธุรกรรม ประโยชน์ที่ได้จากผลงานคอลเลกชัน NFT นี้ ก็เพื่อนำรายได้ทั้งหมดจากผลงานที่ขายได้ นำไปทำประโยชน์ให้แก่แมวจร โดยการซื้ออาหารเม็ด หรือนำเงินส่วนหนึ่งไปบริจาคแก่มูลนิธิแมวจรต่างๆ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทางผู้จัด ได้ศึกษาและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษา NFT
2. ศึกษาการทำ 3D
3. ศึกษาพฤติกรรมของแมว
4. ศึกษาประเภทอาหาร
5. ศึกษาการตลาด
6. พัฒนาผลงาน

ออกแบบและพัฒนา

1. ศึกษา NFT โดยนำแนวคิดแมวจรจัดมาคิดออกแบบโดยเป็นธีมอาหาร ที่เลือกธีมอาหาร เพราะว่าการกินกับสิ่งมีชีวิตเป็นของคู่กัน เราต้องรับประทานอาหารทุกวันเพื่อมีชีวิตรอด เหมือนกับแมว

จตามข้างทางที่ชีวิต ไม่มีทางเลือก เลยต้องอาศัยเศษอาหารตามถังขยะประทังชีวิต ผู้จัดเลยเลือกนำอาหาร มาเป็นอีกหนึ่งสื่อในการสะท้อนชีวิตของสัตว์จรจัดเหล่านี้ โดยมี ไข่ตุ๋นช่วยเป็นสื่อกลาง ทางผู้จัดจึง ต้องการนำเสนอปัญหาของแมวจรผ่านผลงานคอลเล็กชั่น NFT และนำรายได้ในส่วนนี้ไปช่วยเหลือ แมวจรตามมูลนิธิต่างๆ

2. สเก็ทตัวละครทั้งหมด

2.1 ออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 1 ได้ออกแบบท่าทางของไข่ตุ๋นในแต่ละกลุ่ม โดยกำหนดเป็นชิม อาหารแต่ละชนิดตามเทรนด์ที่วัยรุ่นและวัยทำงานชื่นชอบ โทณสีพาสเทล ชมพู ฟ้ำ ม่วง เหลือง และใส่ ลูกเล่นเข้าไปในแต่ละตัว ซึ่งใน 1 กลุ่มก็จะแบ่งออกมาเป็น 4 กลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 ตัว ในกลุ่มย่อยจะมี หน้าตา และ prop ที่แตกต่างกัน

ตัวแรร์ออกแบบเป็นชิมสวนสนุก+ขนมหวาน จะเอาทั้ง 4 สีมารวมกันเลย ตัวแรร์จะทำเป็น แมวตาบอด โดยจะออกแบบ accessory ให้มีความแฟนตาซี ดูน่ารัก เพราะว่าคำว่าตาบอดความหมายมีความ negative อยู่แล้ว ใจเลยอยากจะทำให้คนที่เห็นเนี่ยรู้ว่าตัวแรร์ตาบอดก็จริงแต่ว่า accessory ก็ยัง ความน่ารักแล้วก็ความน่าสนใจ โดยตัวแรร์จะพิเศษกว่าตัวอื่นตรงตัวจะเป็นคริสตัลสีใส

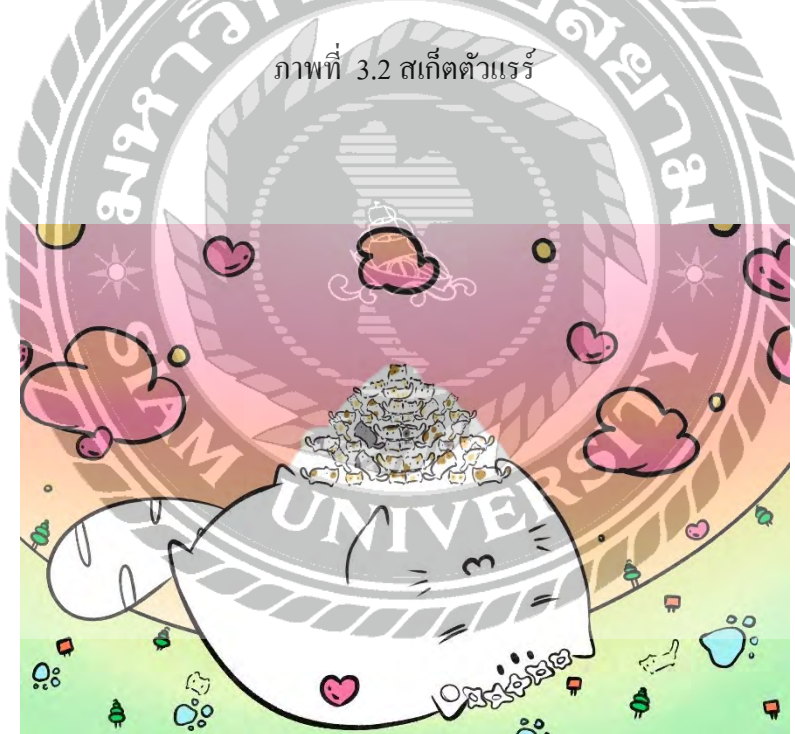
วิถีออกแบบมาเป็นภาพไข่ตุ๋นนอนอยู่บนทุ่งดอกไม้ที่เป็นเหมือนกับสวรรค์ของแมวจร อยากให้ภาพสื่อถึงความอบอุ่น และความรักที่มีต่อแมวจร โดยมีไข่ตุ๋นเป็นสื่อกลาง



ภาพที่ 3.1 สเก็ททั้ง 4 กลุ่ม

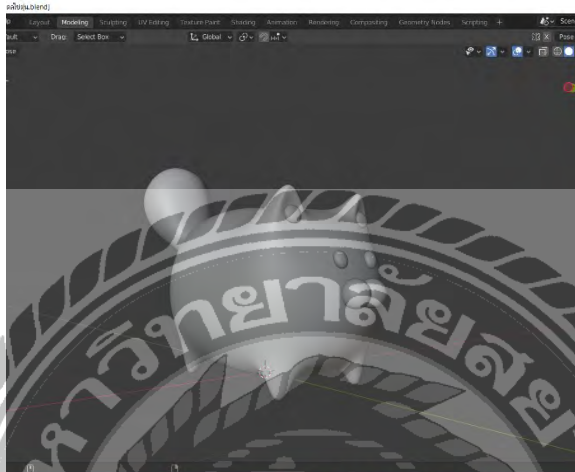


ภาพที่ 3.2 สเก็ตตัวเร่ร



ภาพที่ 3.3 สเก็ตวิดีโอ

3. ออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 2 เริ่มทำ 3D
เริ่มด้วยโปรแกรม Blender โดยขึ้นโมเดลไข่ตุ๋นคร่ำๆ 2 แบบ



ภาพที่ 3.4 ออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 2 โมเดลแบบที่ 1



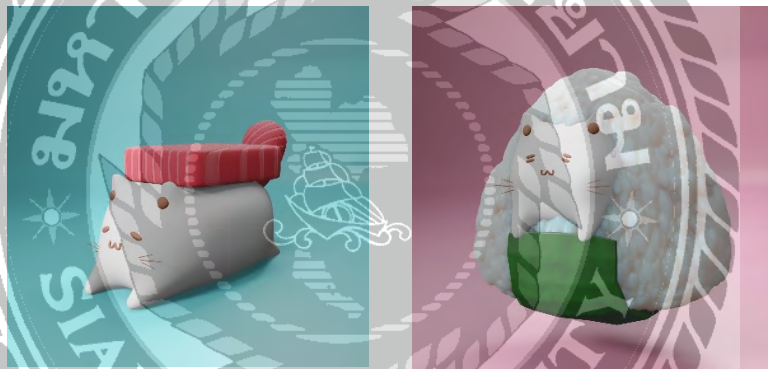
ภาพที่ 3.5 ออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 2 โมเดลแบบที่ 2

4. ออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 3

4.1 จากที่ได้ปรึกษาอาจารย์ก็สรุปได้ว่าเอาโมเดลแบบที่ 1 จากนั้นเริ่มขึ้นโมเดลไข่มุกแบบเต็มรูปแบบมา 2 แบบ เป็นชูชิกับข้าวปั้น และได้มีการจัดแสงได้ใส่สี Background โดยเป็นพื้นเรียบโทนพาสเทลตามที่ได้กำหนดโทนไว้ตั้งแต่แรก โดยการออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 3 ตัวพื้นผิวของไข่มุกกำหนดเป็น Texture มันวาวมาเพื่อแยกแยะระหว่างตัวไข่มุกกับอาหาร เพราะอาหารเป็นพื้นผิวด้าน

ตัวเรย์ได้ทำการขึ้น โมเดลและใส่สี ออกแบบไข่มุกกำลังโยนลูกบอล ซึ่งลูกบอลแทนด้วยลูกกวาด และลูกบอลด้านล่างแทนด้วยช็อคบอล มีไอศกรีมละลายอยู่ด้านบนหัว

วิดีโอได้ใส่บรรยากาศโดยรวม มีทุ่งดอกไม้ ก้อนเมฆ และตัวโมเดลไข่มุกที่ยังไม่มีหน้าตา ส่วน Background ได้สี Gradient



ภาพที่ 3.6 ออกแบบและพัฒนาโมเดลครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7 ออกแบบและพัฒนาโมเดลตัวเรย์ครั้งที่ 3



ภาพที่ 3.8 ออกแบบและพัฒนาโมเดลวิดีโอครั้งที่ 3

5. ออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 4

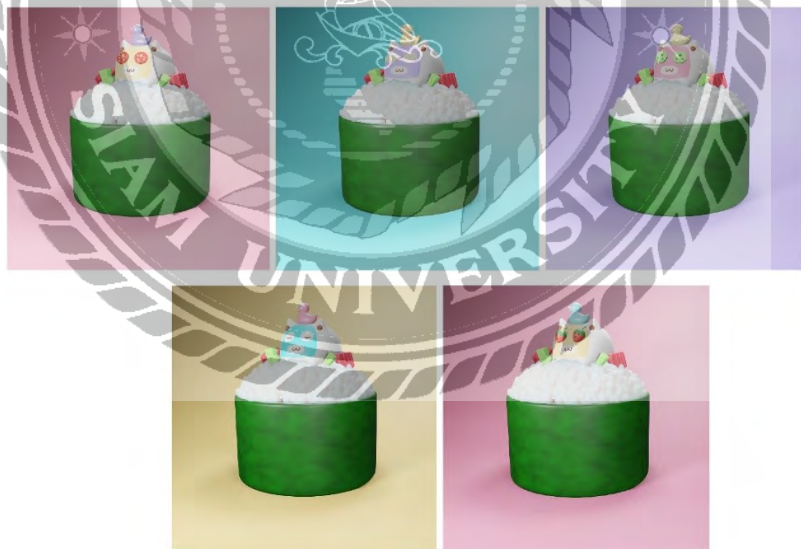
5.1 การออกแบบรอบนี้ได้มีการใส่ลวดลายต่างๆของแมวลงไป และอาหารประเภทต่างๆมา
จำนวน 2 กลุ่ม ชูชิ กับ ของหวาน



ภาพที่ 3.9 ออกแบบและพัฒนาโมเดลนิกิริชูชิครั้งที่ 4



ภาพที่ 3.10 ออกแบบและพัฒนาโมเดลเดมากิซูชิครั้งที่ 4



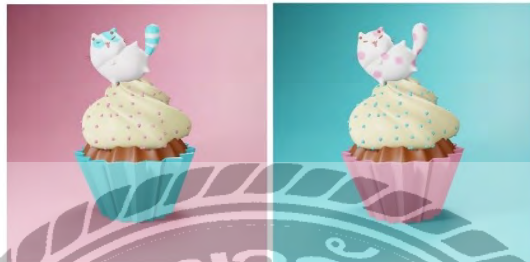
ภาพที่ 3.11 ออกแบบและพัฒนาโมเดลเดมากิซูชิครั้งที่ 4



ภาพที่ 3.12 ออกแบบและพัฒนาโมเดลข้าวปั้นครั้งที่ 4



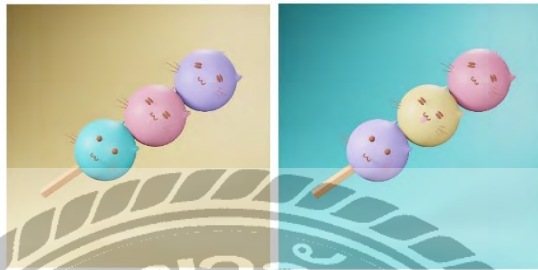
ภาพที่ 3.13 ออกแบบและพัฒนาโมเดลโดนัทครั้งที่ 4



ภาพที่ 3.14 ออกแบบและพัฒนาโมเดลเค้กเค้กครั้งที่ 4



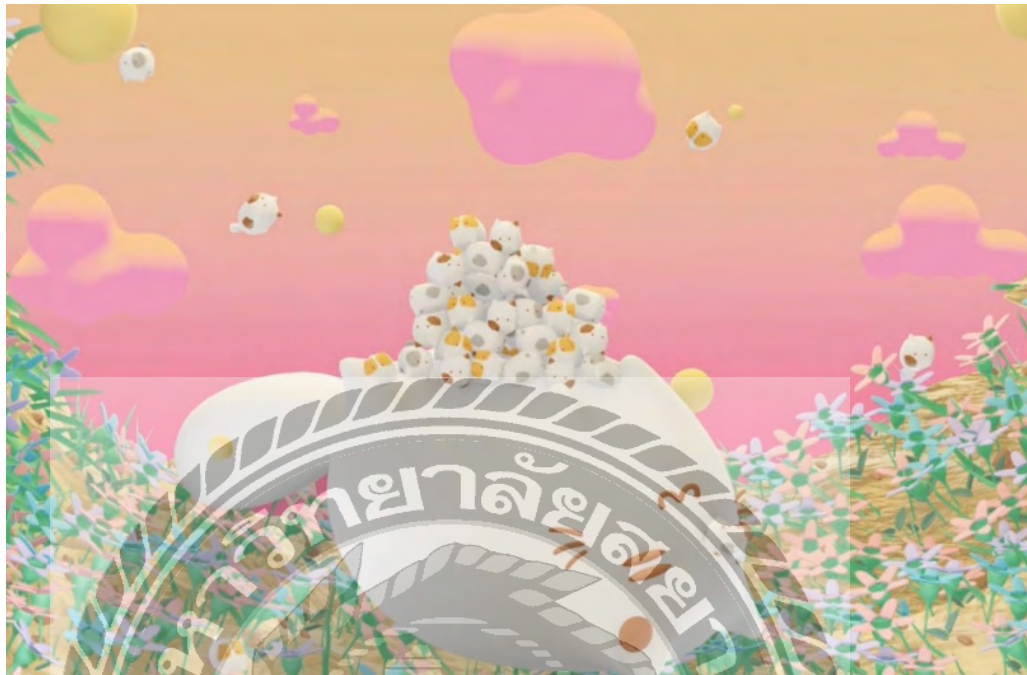
ภาพที่ 3.15 ออกแบบและพัฒนาโมเดลพุดดิ้งครั้งที่ 4



ภาพที่ 3.16 ออกแบบและพัฒนาโมเดลตั้งโต๊ะครั้งที่ 4



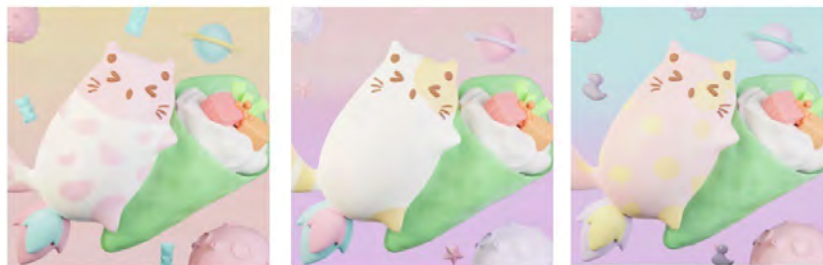
ภาพที่ 3.17 ออกแบบและพัฒนาตัวเร้าครั้งที่ 4



ภาพที่ 3.18 ออกแบบและพัฒนาวิดีโอครั้งที่ 4

6. ออกแบบและพัฒนาครั้งที่ 5

6.1 จากการออกแบบและพัฒนากรอบที่แล้วได้ปรับใช้ตุ้บให้เด่นขึ้น ลด Texture ตัวเม็ดข้าวของข้าวปั้นให้เรียบ และเม็ดเรนโบว์ของโคนัท เพื่อไม่ให้ Texture อาหารเด่นจนเกินไป และ เปลี่ยนอาหารในกลุ่มของหวานจากคังโงะเป็นวาฟเฟิลแทน จากนั้นได้มีการปรับสีพื้นหลังใหม่โดยการไล่ Gradient กำหนดสี Background 3 รูปแบบ ได้แก่ ม่วง – ฟ้ำ , ม่วง – ชมพู , ชมพู – เหลือง การออกแบบและพัฒนากรอบนี้ได้แก้ม้าทั้งหมด 4 กลุ่ม



ภาพที่ 3.19 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มซูชิครั้งที่ 5

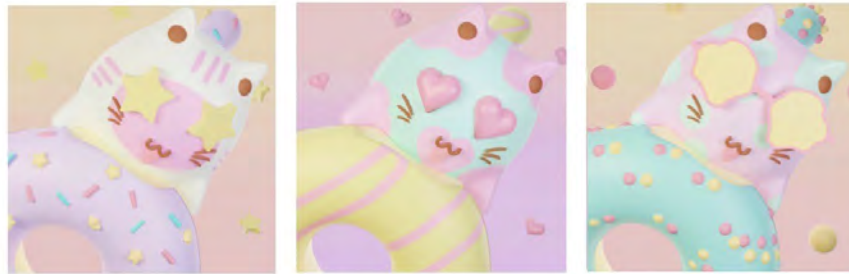


ภาพที่ 3.20 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มซูชิครั้งที่ 5



ภาพที่ 3.21 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มซูชิครั้งที่ 5

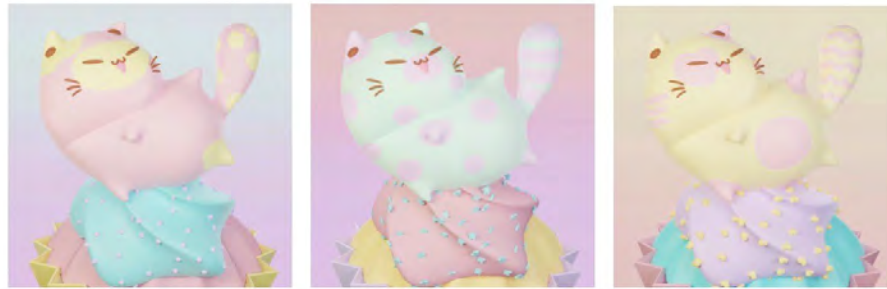
ภาพที่ 3.22 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มซูชิครั้งที่ 5



ภาพที่ 3.23 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มของหวานครั้งที่ 5



ภาพที่ 3.24 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มของหวานครั้งที่ 5



ภาพที่ 3.25 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มของหวานครั้งที่ 5

ภาพที่ 3.26 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มของหวานครั้งที่ 5



ภาพที่ 3.27 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มผลไม้ครั้งที่ 5



ภาพที่ 3.28 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มผลไม้ครั้งที่ 5



ภาพที่ 3.29 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มผลไม้ครั้งที่ 5

ภาพที่ 3.30 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มผลไม้ครั้งที่ 5



ภาพที่ 3.31 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ดครั้งที่ 5

ภาพที่ 3.32 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ดครั้งที่ 5



ภาพที่ 3.34 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ดครั้งที่ 5

ภาพที่ 3.35 ออกแบบและพัฒนาโมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ดครั้งที่ 5

บทที่ 4

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ออกแบบท่าทางของไข่ม้วนในแต่ละกลุ่ม โดยกำหนดเป็นชิมอาหารแต่ละชนิดตามเทรนด์ที่วัยรุ่น
และวัยทำงานชื่นชอบ โทนสีพาสเทล ชมพู ฟ้าม่วง เหลือง และใส่ลูกเล่นเข้าไปในแต่ละตัว ซึ่งใน 1
กลุ่มก็จะแบ่งออกมาเป็น 4 กลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 ตัว ในกลุ่มย่อยจะมีหน้าตา และ prop ที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 4.1 โมเดลกลุ่มซูชิ



ภาพที่ 4.2 โมเดลกลุ่มซูชิ



ภาพที่ 4.3 โมเดลกลุ่มซูชิ



ภาพที่ 4.5 โมเดลกลุ่มของหวาน



ภาพที่ 4.6 โมเดลกลุ่มของหวาน

ภาพที่ 4.7 โมเดลกลุ่มของหวาน



ภาพที่ 4.8 โมเดลกลุ่มของหวาน

ภาพที่ 4.9 โมเดลกลุ่มผลไม้



ภาพที่ 4.10 โมเดลกลุ่มผลไม้



ภาพที่ 4.11 โมเดลกลุ่มผลไม้



ภาพที่ 4.12 โมเดลกลุ่มผลไม้

ภาพที่ 4.13 โมเดลกลุ่มฟาสฟู้ด



ภาพที่ 4.15 โมเดลกลุ่มฟาสฟู๊ด



ภาพที่ 4.16 โมเดลกลุ่มฟาส์ฟูด

ภาพที่ 4.17 โมเดลตัวเร่อร์

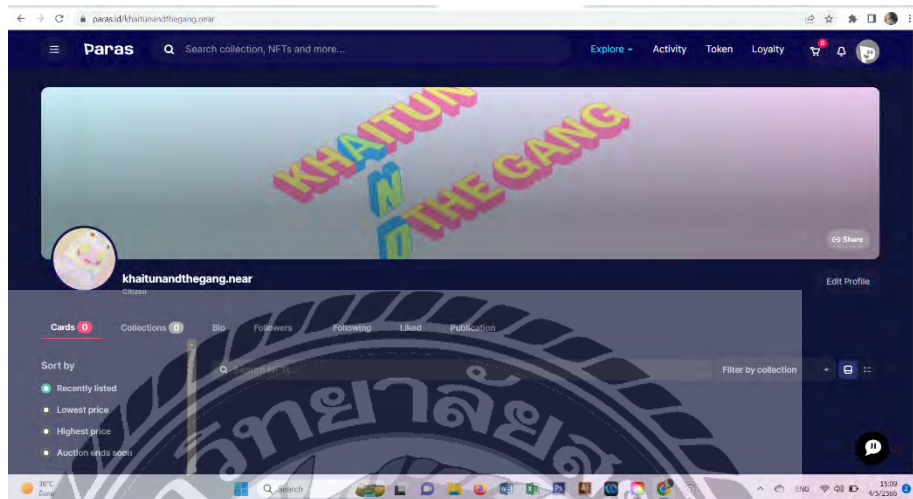
การออกแบบตัวแรร์พิเศษกว่าโมเดลตัวอื่นตรงที่ตัวโมเดลจะเป็นคริสตัลทั้งหมด



ภาพที่ 4.18 โมเดลวิดีโอ

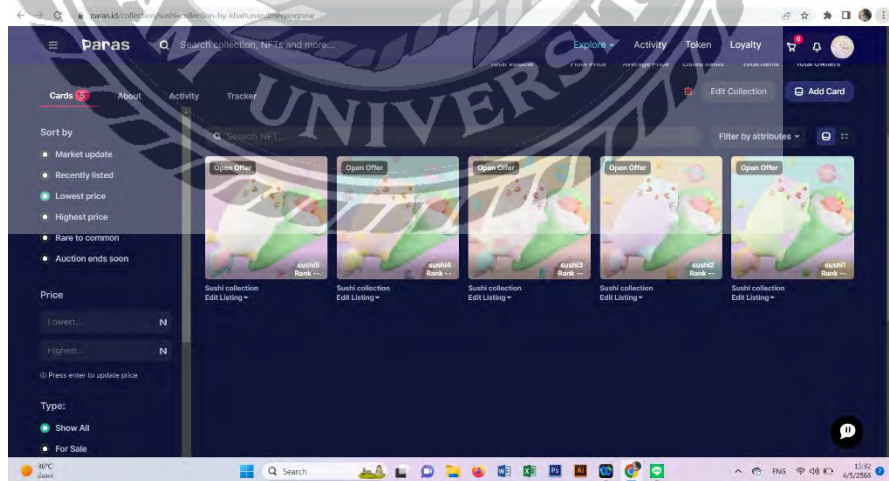
วิดีโอออกแบบมาเป็นภาพไข่มุกนอนอยู่บนทุ่งดอกไม้ที่เป็นเหมือนกับสวรรค์ของแมวจร อยากให้ภาพสื่อถึงความอบอุ่น และความรักที่มีต่อแมวจร โดยมีไข่มุกเป็นสื่อกลาง

2. ตัวอย่างการขายลงแพลตฟอร์ม Paras



ภาพที่ 4.19 หน้าปกแอดเคาท

แอดเคาทที่ชื่อ Khaitunandthegang.near ซึ่งขายโดยใช้เหรียญ Near เป็นตัวกลางในซื้อขาย โดยจุดเด่นของ Paras ก็มาจากการที่มีอยู่ในเซเชนใหม่อย่าง Near Protocol ที่มีกรประมวลผลในรูปแบบ Proof-of-Stake (PoS) นั้นเอง เพราะระบบ PoS นั้นทำให้ค่าธรรมเนียมในการทำธุรกรรม(ค่าGas) นั้นถูกลงมากเมื่อเทียบกับแพลตฟอร์มอื่นๆ



ภาพที่ 4.20 ตัวอย่างตอนลงขาย

เริ่มจากการ Create Collection ซึ่งเป็นเสมือนกล่องใส่การ์ด และ Create Card เพื่อสร้างการ์ดที่จะ
บรรจุอยู่ในคอลเลกชันนั้นๆ เมื่อสร้างเสร็จพร้อมขายเมื่อไหร่ ก็สามารถกด Mint card เพื่อเริ่มลงขาย ซึ่ง
ต้องลงผลงานในรูปแบบคอลเลกชันเท่านั้น จึงไม่เหมาะกับผู้ที่สร้างผลงานเป็นชิ้นเดียวๆ



บทที่ 5

สรุปผลดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

สรุปผลดำเนินงาน

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อปลูกจิตสำนึกที่ดีให้กับผู้ที่ได้พบเห็นแมวจรจัดผ่านคอลเล็กชั่น NFT ผ่านไข่มุกที่เป็นตัวแทนของแมวจร โดยทำการออกแบบโมเดลแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 20 ตัว ได้แก่ ชูชิ ของหวาน ผลไม้ ฟาสฟู้ด ,ตัวแรร์ 1 ตัว ,วิดีโอวนลูป ความยาว 30 วินาที โดยใช้โปรแกรม Blender 3.5.0 และ Photoshop CC 2022 ในการปั้นโมเดล 3D ในรูปแบบ Lowpoly และแต่งโทนสีให้เข้ากับ Mood&Tone ในธีมอาหารดีพาสเทล 3 สี ได้แก่ ชมพู, ฟ้ำ, เหลือง, ม่วง และใช้แพลตฟอร์ม Paras ที่เป็นมาร์เก็ตเพลสสำหรับวางขายงาน NFT โดยใช้เหรียญคริปโตสกุล NEAR เป็นเหรียญหลักในการทำธุรกรรม ประโยชน์ที่ได้จากผลงานคอลเล็กชั่น NFT นี้ โดยผู้จัดได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูล เกี่ยวข้องกับการออกแบบคอลเล็กชั่น NFT ก่อนขึ้นโมเดลจริง

ปัญหาและอุปสรรค

1. การออกแบบคอลเล็กชั่นทั้งหมด 80 ตัว ตัวแรร์ วิดีโอ เมื่อทำงานสเกลใหญ่ทำให้เกิดปัญหาทางด้านคอมพิวเตอร์ ทำให้มีข้อจำกัดในด้านสเปคคอมพิวเตอร์ที่ไม่เพียงพอ
2. ปัญหาการเรนเดอร์ผลงาน ยิ่งงานมีความละเอียดสูงยิ่งเรนเดอร์นานทำให้เสียเวลาก่อนข้างมาก
3. ปัญหาการออกแบบในการจัดบุคลิกของแมวกับอาหาร บางท่าทางอาจไม่เหมาะสมกับอาหารบางชนิดทำให้ต้องมีการศึกษาหาข้อมูลพฤติกรรมของแมวเพิ่มเติม
4. เนื่องจาก blender เป็น โปรแกรมที่มีทุกอย่างอยู่ในโปรแกรม ทั้งการปั้น อนิเมท เรนเดอร์ แต่งภาพที่เรนเดอร์ เกมเอ็นจิน ปั้นแบบ zbrush หรือทำเท็กซ์เจอร์ แต่เมื่อทำได้หลายอย่างก็มีข้อเสียก็คือ บางด้านไปไม่สุดเหมือน โปรแกรมเฉพาะทางอื่นๆ

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างไซตุนในรูปแบบ 3D นี้ สามารถนำไปต่อขอดนำโมเดลไปสร้างสรรค์ไซตุนในเวอร์ชันอื่นๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต



บรรณานุกรม

- ชญานี ฉลาดัญญุกิจ. (2564). การสร้างสรรค์สื่อเสียงเพื่อสร้างความผ่อนคลายเกี่ยวกับภัย: เอเอสเอ็ม อาร์ทราเวล พอดแคสต์. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 20(2), 243-255.
- ประพจน์ สมรรถโท และ วรภัทร์ อิงค์โรจน์ฤทธิ์. (2563). อิทธิพลของดนตรีพื้นหลังที่ส่งผลต่ออารมณ์, ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์: กรณีศึกษาสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน. ภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปวีณภัทร นิธิตันติวัฒน์ และ วรางคณา อุดมทรัพย์. (2560). พฤติกรรมการบริโภคอาหารของวัยรุ่นไทย: ผลกระทบและแนวทางแก้ไข. *วารสารวิทยาลัยพยาบาลพระปกเกล้าจันทบุรี*, 28(1), 122-128.
- พนมพร แสนประเสริฐ. (2563). ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์ในสังคมไทยกับแนวคิดประโยชน์นิยม. *วารสารสถาบันวิจัยพินิตธรรม*, 7(2), 175-186. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/prij/article/view/240747/167374>
- พาทีนุช วราศรัย. (2565). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการซื้อผลงานศิลปะในรูปแบบ NFT ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในประเทศไทย. (สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิตที่ไม่มีการตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สิริพร อินทสนธิ์ และ สวิตา อยู่สุขชี. (2565). Non-Fungible Token (NFT): สินทรัพย์ดิจิทัลสร้างรายได้. *วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์*, 24(1), 173-212. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/msaru/article/view/258016/173259>

ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา	6206400024
ชื่อ-นามสกุล	นางสาวศุภัชฌา สุขสมัย
ที่อยู่	69/104 ถนนศาลาธรรมสพน์ แขวงศาลาธรรมสพน์ เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10170
เบอร์โทรศัพท์	082-972-0925
E-mail	Suphatcha.suk2543@gmail.com
ระดับมัธยมศึกษา	โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม

The logo of Siam University is a circular emblem. It features a central shield with a crown on top, flanked by two figures. The shield is surrounded by a wreath. The outer ring of the logo contains the text 'มหาวิทยาลัยสยาม' in Thai and 'SIAM UNIVERSITY' in English.



โครงการ ออกแบบคอลเลกชัน NFT ไข่มุนเอนด์เดอะแก๊งค์
DESIGN OF A NFT COLLECTION, KHAI TUN AND THE GANG

ศุภัชฌา สุขสมัย

จลนนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาจลนนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

พ.ศ. 2566