

โครงร่างออกแบบแผนเพื่อการประชาสัมพันธ์ วัฒนธรรมไทย

โดย

นางสาววรรณภา อมคำดี

เอกสารประกอบการปฏิบัติงานทางด้านนิเทศศิลป์นี้เป็นส่วนหนึ่งของ การศึกษา

ในรายวิชา ๕๔ ๔๕๐๑ การปฏิบัติการทาง "นิเทศศิลป์"

สาขาวิชา นิเทศศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ปีการศึกษา ๒๕๔๑

โครงการออกแบบโฆษณาเพื่อการประชาสัมพันธ์ร้านเบเกอรี่ บัฟเบเกอรี่



เอกสารประกอบผลการปฏิบัติงานทางด้านนิเทศศิลป์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ในรายวิชา GA 4601 การปฏิบัติการทางด้านนิเทศศิลป์

สาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ปีการศึกษา 2542

คณะกรรมการตรวจและตัดสินศิลปนิพนธ์ ปีการศึกษา 2542

1. อาจารย์จรศักดิ์	ถิระพานิช	ประธานกรรมการ
2. อาจารย์อนุชา	แสงสุขเอี่ยม	กรรมการ
3. อาจารย์ไพจิตร	โพธิ์ศรี	กรรมการ
4. อาจารย์ไมตรี	ภาระหอม	กรรมการ
5. อาจารย์ปวิทรศน์	ทิพยากุล	กรรมการ
6. อาจารย์คงเดช	จตุรนต์รัศมี	กรรมการ
7. อาจารย์สิทธิเดช	ชัยประเสริฐ	กรรมการ
8. อาจารย์ธีรวัฒน์	พจนวิบูลย์ศิริ	กรรมการ
9. อาจารย์สุริยา	รัตนวงศ์กุล	กรรมการ
10. อาจารย์พรณเจริญ	วนแสงสกุล	กรรมการ
11. อาจารย์สุรเชษฐ	เชียรบุญเลิศรัตน์	กรรมการ/เลขานุการ
12. อาจารย์อาวิน	อินทร์สี	กรรมการ/เลขานุการ



สาขาวิชานเทศศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
อนุมัติให้การปฏิบัติการนเทศน์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต

(.....)

คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(อาจารย์ขจรศักดิ์ ธีระพานิช)

หัวหน้าสาขาวิชานเทศศิลป์

(อาจารย์คงเดช จารุรัตน์รัมย์)

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการศิลปนิพนธ์

คำนำ

กาลครั้งหนึ่ง... คือจุดเริ่มต้นของผลงานฉบับนี้ จากเริ่มต้นที่ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสับสนกับการที่ต้องมาตกอยู่ในยุคของเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำและทำท่าว่าจะก้าวต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง จนข้าพเจ้าต้องหันกลับมาถามตัวเองว่านี่หรือคือสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการ ข้าพเจ้าต้องการก้าวเดินไปในหนทางแห่งเทคโนโลยีอย่างที่คุณคนควรจะเป็นหรือไม่ หรือว่าควรจะไปหาจุดเริ่มต้นซึ่งข้าพเจ้ามีความเชื่อว่ามันวันใดวันหนึ่งทุกคนก็ต้องกลับมาสู่จุดเริ่มต้นที่ไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยี แต่ต้องพึ่งพาสิ่งที่น่าเชื่อถือและน่าไว้วางใจที่สุดในโลกนั่นก็คือ “ มนุษย์ ”

เมื่อคิดได้ดังนั้นการคิดทำภาพยนตร์โฆษณาแอนิเมชันหุ่นจึงเกิดขึ้น หรือที่เราเรียกว่า Stop motion ซึ่งเป็นวิธีการทำโฆษณาแบบดั้งเดิมที่ยังคงมีให้เห็นบ้างจนถึงปัจจุบันนี้ ซึ่งมนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้นมา โดยการวาดภาพทีละภาพและใช้เทคนิคภาพติดตาซึ่งเป็นทฤษฎีธรรมชาติ การทำแอนิเมชันมีอยู่หลากหลายประเภทเช่น เซลล์แอนิเมชัน แอนิเมชันภาพตัด เป็นต้น แต่ข้าพเจ้าก็คิดว่าควรทำแอนิเมชันหุ่นซึ่งสอดคล้องกับการทำภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชั่นซึ่งข้าพเจ้าเคยได้ศึกษามาแล้วในชั้นเรียน และยังเป็นการรวมเอาความรู้เกี่ยวกับการทำ Display มาประยุกต์ในการทำฉาก และรวมถึงการปั้นหุ่นจากดินน้ำมันซึ่งต้องเรียนรู้เพิ่มเติม ซึ่งมีความแตกต่างจากการปั้นโดยทั่วไปเพราะต้องคำนึงถึงการขยับ และการปรับเปลี่ยนท่าทางที่ต้องแสดงการเคลื่อนไหวตลอดเวลา ต้องคำนึงถึงวัสดุที่ใช้เพื่อความยืดหยุ่นในการใช้งาน และความคงทน โดยมากแล้วท่าทางการแสดงออกของหุ่นแอนิเมชันมักมีพื้นฐานมาจากการแสดงออกของมนุษย์ อาจจะมีมากกว่าเล็กน้อย หรือมากแล้วแต่ความเหมาะสมเพื่อการเข้าถึงผู้ชม จึงเป็นเหมือนเรื่องใกล้ตัวเราที่ถูกถ่ายทอดให้เล็กลงทุกกระบวนการ แต่ต้องใช้ความละเอียดอ่อนมากขึ้นในการทำ เพราะมีขนาดเล็กเพื่อความสะดวกในการถ่ายทำ และการจัดแสง

และเนื่องจากวิชาซึ่งเกี่ยวกับการทำแอนิเมชันมิได้มีการสอนอยู่ในชั้นเรียนโดยตรงจึงต้องมีการค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเองพอสมควร แต่ก็เป็นที่ที่ดีที่เราสามารถจะได้เรียนรู้ในสิ่งที่แตกต่างออกไป โดยมีพื้นฐานจากสิ่งที่เราได้เรียนรู้มาแล้วในชั้นเรียนซึ่งสำคัญมากในการนำมาประยุกต์ใช้

ดังนั้นแอนิเมชันหุ่นของข้าพเจ้าจึงเป็นการนำเอาเรื่องราวเทพนิยายแบบเด็กๆ มาเล่นเพื่อเพิ่มจินตนาการและความสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังเป็น

โครงเรื่องที่ย้ายต่อการเรียนรู้และเข้าใจได้ง่ายด้วยเวลาอันจำกัดของภาพยนตร์
โฆษณา ดังนั้นกาลครั้งหนึ่งของข้าพเจ้า จึงเป็นจุดเริ่มต้นของผลงานและเป็นจุด
เสร็จสิ้นสมบูรณ์ด้วย

ข้าพเจ้าหวังอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจไม่
มากก็น้อย เพราะในเล่มนี้ได้รวบรวมวิธีการทำภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้นไว้
และขั้นตอนการทำงานตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสมบูรณ์ รวมทั้งข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น
ในระหว่างการปฏิบัติงาน

หากมีข้อผิดพลาดประการใดข้าพเจ้าใคร่ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าหวังว่าผู้อ่านทุกท่านคงจะมีความสุขกับการจินตนาการ
เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ท่านปรารถนา แต่อย่าลืมลงมือทำนะค่ะ



บทคัดย่อ

ปัจจุบันคนไทยได้รับเอาวัฒนธรรมชาติทางยุโรปเข้ามามีบทบาทกับชีวิตปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น หรืออาจจะกล่าวได้ว่าแทบจะเป็นเงาตามตัวเลยทีเดียว เริ่มตั้งแต่การพูดจา การแต่งตัว การใช้ชีวิต รวมถึงความคิดอ่านซึ่งมีทั้งสิ่งที่ดีและไม่ดีตามมา และเป็นที่แน่นอนว่าคนไทยซึ่งเป็นชาติที่ให้ความสำคัญกับการกิน ย่อมจะรับเอาวัฒนธรรมของชาติทางยุโรปเกี่ยวกับอาหารเข้ามาด้วย ไม่ว่าจะเป็นอาหารจำพวกแฮมเบอเกอร์, แชนวิส หรือขนมมมเนยต่างๆ ซึ่งมีทั้งประโยชน์และไม่มีประโยชน์

ถ้าจะดูตามประวัติศาสตร์กันแล้วจะพบว่าเรามีการรับเอาอิทธิพลทางด้านของหวานของชาวยุโรปเข้ามาตั้งแต่สมัยก่อน หรือที่เราเรียกกันว่า “ขนมเค้ก” ซึ่งมีลักษณะที่โดดเด่นแตกต่างจากขนมไทยโดยสิ้นเชิงไม่ว่าจะเป็น รสชาติ กลิ่น สี รูป รส และที่สะดุดตามากก็คงจะเป็นการตกแต่งหน้าเค้ก ที่มีรูปแบบที่หลากหลายไม่ซ้ำซากและไม่หยุดนิ่ง

ดังนั้นร้านเค้กจึงได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วและแพร่หลาย ด้วยรสชาติที่แตกต่างจากขนมไทยเพราะมีส่วนผสมของ นม เนย และระยะเวลาทำที่รวดเร็วกว่าสะดวกกว่า จึงมีผู้นิยมประกอบกิจการร้านเค้กขึ้นอย่างมากมายทำให้มีคู่แข่งทางการค้ามาก ดังนั้นแต่ละร้านจึงจำเป็นต้องหาจุดขายของสินค้าตนเองออกมาแสดงเพื่อดึงดูดลูกค้า และเพื่อความมั่นคงทางการตลาด

ร้าน Boat's Bakery จึงเป็นร้านเค้กอีกแห่งหนึ่งที่ตั้งขึ้นมาจากกระแสนิยมที่หลังไหลเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก แต่เป็นส่วนที่ดีที่รับเข้ามาและมีการประยุกต์ใช้ให้เหมาะกับสภาพสังคมไทย และยังไม่ทิ้งความโดดเด่นของขนมเค้กไป

ก็คือการตกแต่งหน้าเค้ก เนื่องจากหน้าเค้กส่วนมากมีลักษณะเรียบ หรือนูนต่ำเป็นแบบ 2 มิติ หรือไม่ก็เป็นการวาดลวดลายลงบนหน้าเค้ก ดังนั้นร้าน Boat's Bakery จึงมีการออกแบบตกแต่งหน้าเค้ก 3 มิติ หรือนูนสูงโดยหยิบยืมลักษณะเด่นที่สำคัญของเค้กออกมา เช่น การใช้งานเนื่องในโอกาสพิเศษ ซึ่งเหมือนกับการสร้างสรรค์จินตนาการเฉพาะให้กับผู้บริโภคในโอกาสสำคัญ ด้วยการปั้นตกแต่งหน้าเค้กตามความต้องการของลูกค้า และด้วยเป็นผลงานคุณภาพที่เน้นความละเอียด ประณีตมากกว่าปริมาณ และด้วยความโดดเด่นเฉพาะตัวที่ไม่มีในเค้กอื่น ๆ

จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะทำโฆษณาแอนิเมชันหุ่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับงานฝีมือที่ใช้ตกแต่งบนตัวเค้ก และมีบุคลิกลักษณะที่ใกล้เคียงกัน นอกจากนี้ยังสามารถสร้างสรรค์รูปแบบที่แตกต่างออกไปได้หลากหลายมากมาย

การดำเนินโครงการจึงเริ่มจากการหารูปแบบ เอกลักษณ์ ที่เฉพาะตัวของสินค้า ประวัติความเป็นมา สำรวจตลาดและหากลุ่มเป้าหมายหลักและรอง และลักษณะการใช้

โดยเราจะเน้นที่กลุ่มเป้าหมายเป็นหลักในการคิดแนวทางการออกแบบ ซึ่งก็คือเด็ก เราจึงนำเทปนิยายที่มีชื่อเป็นที่รู้จักมานำเสนอ ด้วยแนวความคิดที่ว่า “ กาลครั้งหนึ่ง “ และเข้าสู่การออกแบบลักษณะของตัวละคร ฉาก และเริ่มอัดเสียงพูดเพื่อนำมาเป็นเส้นเสียงนำก่อน ต่อมาก็ถึงขั้นตอนของการถ่ายทำ ตัดต่อ และบันทึกเสียงอีกครั้ง ซึ่งไม่มีปัญหาในแง่ของแนวความคิด แต่ประสบปัญหาในขั้นตอนการลงมือทำงานจริง

เนื่องจากตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นแล้วว่าสินค้าเน้นที่การบันเทิง การทำโฆษณานำเสนอ ข้าพเจ้าจึงทำในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันหุ่น ซึ่งต้องใช้ความละเอียดอ่อนและความขยันเป็นอย่างมาก รวมทั้งการขาดประสบการณ์ และความประมาททำให้ผลงานที่ออกมาไม่ได้คุณภาพที่ดีเท่าที่ควร

ปัญหาที่สำคัญที่สุดก็คือการขาดความขยัน เนื่องจากว่างานประเภทนี้ต้องใช้ความขยันมาก ๆ

การแก้ไขปัญหาย่างแรกคือต้องขยัน และต่อมาก็คือต้องตรวจสอบอุปกรณ์ที่มีอยู่ว่าได้คุณภาพดีหรือไม่ และถ้าหากสนใจจะทำก็ควรต้องเตรียมตัวให้พร้อมล่วงหน้าและอย่าประมาท

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ

อาจารย์ คงเดช จาตุรันต์รัศมี

ที่ปรึกษาโครงการ

อาจารย์สุรเชษฐ์ เรือบุญเลิศรัตน์

อาจารย์อาวิน อินทร์สี

ที่ปรึกษา

อาจารย์ประทีป

ช่วยเลี้ยง และตัดต่อ

และอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความเมตตาตลอดมา

คุณ วชิร นวลไย

ช่วยถ่าย ตัด และเลี้ยง

คุณ อัญมณี

คุณ อภิเชษฐ์

คุณ ภัทรวรรณ

คุณ รังสิต

และขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่ช่วยถ่ายทำและเป็นกำลังใจที่ดีตลอดมา



สารบัญ

หน้า

คำนำ

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

บทที่ 1 : บทนำ

บทที่ 2 : ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและบทสรุปวิเคราะห์

1. ข้อมูลทางการตลาด

2. ข้อมูลทางการออกแบบ

3. บทสรุปย่อการออกแบบ

บทที่ 3 : การดำเนินงาน

1. ตารางการทำงานตลอดปีการศึกษา

2. ภาพผลงานแบบร่าง

3. ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนางานออกแบบ

บทที่ 4 : ผลงานภาคออกแบบ

บทที่ 5 : สรุปและข้อเสนอแนะ

บรรณานุกรม

ภาคผนวก



1. ที่มาและความสำคัญของโครงการที่จะศึกษา

ในปัจจุบันคนไทยได้รับเอาวัฒนธรรมการบริโภคของชาวต่างชาติเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเพิ่มมากขึ้นเช่นเค้ก ซึ่งมีรูป รส กลิ่น สี ที่ดึงดูดโดยเฉพาะอย่างยิ่งการตกแต่งที่แปลกตาและลูกเล่นที่หลากหลาย ทั้งยังใช้ได้ดีในโอกาสพิเศษต่าง ๆ หรือเทศกาลต่าง ๆ อีกด้วย เพียงแค่ใช้เทคนิคการตกแต่งที่แตกต่างกันไปตามเทศกาลนั้น ๆ หรืออาจจะทำตามความต้องการของผู้บริโภค นอกจากนี้ยังสร้างความประทับใจให้ผู้รับและความสุขให้แก่ผู้ให้ ทั้งยังใช้บริโภคเป็นของหวานตามธรรมดาปกติวิสัยได้ด้วย

เนื่องจากร้านเบเกอรี่มีการแข่งขันสูง จึงต้องหาจุดขายและความแปลกใหม่ที่น่าสนใจมาเป็นจุดดึงดูดลูกค้าดังที่ได้กล่าวไว้ว่าเค้กมีลักษณะเด่นที่การตกแต่งที่แปลกแหวกแนวในแต่ละโอกาส กาลเทศะ สถานที่ และช่วงเวลาที่ใช้ นอกจากจะใช้เป็นของหวานสำหรับรับประทานแล้วยังใช้เป็นสื่อแทนคำพูดและความรู้สึกได้ดีอีกด้วย

ดังนั้นร้าน Boat's Bakery ซึ่งเป็นหนึ่งในร้านเค้กชั้นนำจึงต้องหากกลยุทธ์เพื่อมาแย่งชิงส่วนแบ่งทางการตลาด โดยหารูปแบบที่แปลก และน่าสนใจ โดยการนำข้อดีและข้อได้เปรียบของเค้กมาเป็นจุดขาย คือการตกแต่งหน้าเค้กที่แปลกตา น่าลิ้มลอง น่าค้นหา และน่าสนใจ เช่นการตกแต่งเป็นรูปการ์ตูนที่กำลังเป็นที่นิยมในขณะนั้น , เป็นรูปบ้านที่จำลองมาจากของจริง

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อนำความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ในการออกแบบโฆษณาเพื่อการประชาสัมพันธ์
2. เพื่อศึกษาถึงชนิดประเภท และคุณสมบัติของการสื่อโฆษณาแต่ละชนิดเพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบงานที่เหมาะสม
3. เพื่อถ่ายทอดบุคลิกลักษณะของร้าน Boat's Bakery ได้อย่างเหมาะสม

3. ขอบเขตของการศึกษา

โฆษณาทางโทรทัศน์ 3 ชิ้น

(15 วินาที / 1 เรื่อง)

4. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับการตอบรับจากกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น
2. เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและบทสรุปวิเคราะห์

1. ข้อมูลทางการตลาด

1.1) สินค้า

ร้านโบ๊ทเบเกอรี่, เป็นร้านเค้กที่มีมานานกว่า 30 ปี มีรูปแบบที่โดดเด่น และมีการแต่งหน้าเค้กที่แตกต่างจากร้านอื่นมีลักษณะเป็นงานปั้นมาแต่งอยู่บนหน้าเค้กเป็นการแต่งหน้าแบบ 3มิติ เน้นความน่ารัก มีจินตนาการของผู้ใช้



1.2) คู่แข่ง

เนื่องจากร้านเค้กที่มีรูปแบบการแต่งหน้าด้วยงานปั้นโดยตรงนั้นไม่มี โดยมากจะเป็นการผสมผสานหรือแทรกเข้าไปในรูปแบบที่มีอยู่แล้ว ดังนั้นเราจึงต้องเปรียบเทียบคู่แข่งจากการเป็นร้านเบเกอรี่ ก็คือร้านวิลเลจเบคแอนด์เด็ทซึ่งอยู่ในระดับเดียวกัน แต่มีเป้าหมายผู้บริโภคที่แตกต่างกันจึงทำให้ไม่เป็นคู่แข่งที่น่ากลัวเท่าไหร่นัก

1.3 ข้อมูลทางการตลาด

เนื่องจากตลาดผู้บริโภคเบเกอรี่มีการแข่งขันสูง และได้รับความนิยมจากผู้บริโภคเป็นอย่างมากเพราะมีรสชาติอร่อยและมีรูปแบบที่ดึงดูดทั้งยังเป็นการรับเอาวัฒนธรรมจากชาติทางยุโรปเข้ามาซึ่งเป็นสิ่งที่คนไทยให้การตอบรับเป็นอย่างดี จึงมีการแบ่งประเภทร้านเค้กตามกลุ่มเป้าหมายซึ่งก็คือตามรายได้ที่มีกำลังในการซื้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับได้แก่

MARKET SEGMENT A

ได้แก่ ร้านเค้กที่ตั้งอยู่ตามโรงแรมต่างๆและร้านเค้กที่ตั้งอยู่ตามห้างสรรพสินค้าที่หรูหรา มีชื่อและร้านที่หรูหรามีราคาแพง สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่มีรายได้ดีอยู่ในระดับ A เช่น The Oriental, Home Work, Laguna Restaurant, New Travel, ร้านกึ่งกัลปพฤกษ์ เป็นต้น

MARKET SEGMENT B

ได้แก่ ร้านเค้กที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายติดตลาดและมีการแข่งขันสูงมาก เนื่องจากผู้บริโภคในกลุ่มนี้มีมาก สำหรับกลุ่มเป้าหมายมีรายได้อยู่ในระดับ B เช่น Little Home, Yamazaki, Village Bake'n Cake, Boat's Bakery, S&P เป็นต้น

MARKET SEGMENT C

ได้แก่ร้านเค้กที่มีอยู่ตามชกชอยต่างๆหรือที่ตั้งอยู่ตามหมู่บ้าน หรือตามริมฟุตบาท ราคาถูกหาซื้อได้ง่ายไม่เน้น

การตกแต่ง รสชาติสมราคา สำหรับ
กลุ่มเป้าหมายมีรายได้อยู่ในระดับ C
เช่น Rainbow Bakery, รังสิตเบเกอรี่,
สมจิตเบเกอรี่, สัมมาการเบเกอรี่, เบ
เกอรี่คุณหนู เป็นต้น

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

Demographics :

รายได้	25,000 บาทขึ้นไป
อายุ	6 – 14 ปี
เพศ	หญิง / ชาย
สถานะภาพทางสังคม	ระดับกลางขึ้นไป
การศึกษา	ประถม – มัธยมต้น
สถานะภาพ	นักเรียน

Psychographics :

Personality	ชอบลองของแปลกใหม่ชอบของน่ารัก สวยงามมีจิตใจดี ชอบอ่านการ์ตูน ชอบสีสันสดใสสะอาดตา น่ารักน่ารัก แจ่มใสอยู่เสมอ เป็นมิตรกับคนง่าย
Life Style	ชอบเล่นของเล่นดูหนังการ์ตูน อ่านหนังสือนิทาน เล่นเกมชอบทำกิจ กรรม
Buying Habit	ขึ้นอยู่กับพ่อแม่ แต่เด็กมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสูง

1.5) การวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อดี – ข้อเสีย ของส่วนประสมการตลาดกับคู่แข่งทางการตลาด

Boat ' s Bakery

Product :

Feature	เค้กมีรูปแบบแปลกใหม่ สีสันสดใส น่าทาน พาย ทาร์ต พัฟฟ์ ชิ้นเล็กกะทัดรัดพอดีคำ รสชาติแบบไทยปนฝรั่งเล็กน้อยไม่เลี่ยนจนเกินไป ถูกปรุงแต่งด้วยวัตถุดิบชั้นดีที่คัดมาเป็นพิเศษ
Usage	รับประทานเป็นของทานเล่น หรืออาหารว่าง เป็นของฝากหรือของขวัญเนื่องในโอกาสพิเศษ เป็นรางวัลแทนคำขอบคุณ หรือส่งความสุข ความปรารถนาดีให้แก่นัก
Package	มี 3 ชนิด คือ 1. เป็นกล่องใส่ขนมเค้กขนาด 1 ปอนด์ ขึ้นไปมี 2 ลาย 2. คุกกี้พลาสติกใส สำหรับใส่เบเกอรี่ขนาดเล็ก 3. คุกกี้พลาสติกสีขาวขุ่นมีหูหิ้วสำหรับสวมทับอีกชั้นหนึ่ง
Size	สำหรับเค้กมีขนาดตั้งแต่ 1 ปอนด์ขึ้นไปจนถึง เค้กแต่งงาน
Product life cycle	Maturity stage
Peak selling season	วันเกิดและวันพิเศษต่าง ๆ

Price :

สำหรับเค้กมี 3 รสคือ วานิลลา , กาแฟ และช็อคโกแลต

1 ปอนด์ ราคา 310 – 360 บาท

2 ปอนด์ ราคา 595 – 640 บาท

3 ปอนด์ ราคา 920 – 1200 บาท

(บวกราคาเพิ่ม 310 / 1 ปอนด์ สำหรับเค้กขนาดตั้งแต่ 4 ปอนด์ขึ้นไป)

พายราคาเริ่มต้นที่ 6 – 50 บาท

ทาร์ตราคาเริ่มต้นที่ 18 – 49 บาท

คุกกี้ราคาเริ่มต้นที่ 35 – 185 บาท (แล้วแต่น้ำหนัก)

ขนมปังต่าง ๆ ราคา 6 – 32 บาท

Place :

สาขารัตนาธิเบศร์

สาขาสยามสแควร์

สาขาเอ็มโพเรียม

สาขาไบโอเฮอร์ส

Promotion :

ปีใหม่แจกปฏิทินสำหรับลูกค้า

เป็นสปอนเซอร์รายการทีวีช่อง 3, ช่อง 5

รายการมหัศจรรย์วันเกิด , ละครหลังข่าว “ รongเท้าแก้ว ”

คู่แข่ง

Village Bake' n Cake

Product :

Feature	ลักษณะเหมือนเค้กทั่ว ๆ ไป มีการแบ่งขายเป็นชั้น มีหลายประเภทหลายรสให้เลือกแต่รูปแบบธรรมดา ไม่น่าสนใจ สำหรับขนมปังมีหลากหลายชนิดให้เลือกมากกว่า มีทั้งพาย พัฟฟ์ คัสตาร์ด แยมโรล คุกกี้
Usage	ใช้ทานเป็นของว่างหรือของทานเล่น ใช้ในงานปาร์ตี้ เป็นของฝาก วันเกิด เป็นอาหารเช้า
Size	มีขนาดครึ่งปอนด์ขึ้นไปจนถึงขนาดเค้กแต่งงาน
Product life cycle	Growth stage
Peak selling season	ช่วงเทศกาล

Price :

มีเค้กหลายชนิดให้เลือกเช่น วนิลา กาแฟ ใเบเตย ชอคโกแลต และชีสเค้ก

1 ปอนด์ ราคา	180 - 280 บาท
2 ปอนด์ ราคา	380 บาท
3 ปอนด์ ราคา	650 บาท
ขนมปัง ราคา	8 - 35 บาท
ขนมเค้กแบ่งชิ้น ราคา	18 - 27 บาท
แยมโรล ราคา	9 - 15 บาท
บราวนี่ ราคา	15 บาท
คัสร์ตาด ราคา	15 บาท

Place :

สาขาพัฒนาการ

สาขาสีลม

สาขาสยามจั๊สโก้ ศรีนครินทร์

สาขาเซ็นทรัลปิ่นเกล้า

สาขา S.C.B. ปาร์ค

สาขาเคียวกวน

สาขาแปซิฟิก

Promotion :

ลด

แถม

ของกำนันช่วงเทศกาลสำคัญ

สะสมยอดแลกของกำนัน

โฆษณาทางนิตยสาร (ได้รับรางวัล Tact Award)

1.6) การวิเคราะห์เปรียบเทียบสถานการณ์การตลาดกับคู่แข่งทางการตลาด

Boat ' s Bakery

Strenght :

1. มีรูปแบบเค้กที่แปลกใหม่
2. อยู่ในตลาดเค้กมานานกว่า 30 ปี (มี Brand Royalty)
3. เจาะกลุ่มผู้บริโภคมากกว่า
4. รสชาติอร่อย สีล้นสะอาดตา
5. ใช้ส่วนผสมที่คุณภาพดี สดใหม่
6. มีแบบให้เลือกมากกว่า 70 แบบ

Weakness

1. ราคาค่อนข้างสูง
2. ไม่มีการประชาสัมพันธ์เท่าที่ควรจึงทำให้ไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควร
3. สาขาน้อย

Oppatunity

1. รูปแบบเค้กที่แปลกใหม่สะอาดตาทำให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดีกว่า
2. กลุ่มเป้าหมายมีกำลังทรัพย์ในการซื้อ

Threat

1. เศรษฐกิจตกต่ำ
2. ตลาดเค้กมีการแข่งขันมากขึ้น
3. ไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

คู่แข่ง

Village Bake 'n Cake

Strenght :

1. ราคาถูกกว่า
2. ให้ความสำคัญกับกลุ่มลูกค้าประจำโดยมีการส่งไปขายตามสถานที่ต่างๆ
3. มีสโลแกนที่หนักแน่นเป็นการเน้นคุณภาพสินค้า คือ "อบใหม่ สด วันต่อวัน" เป็นการสร้างความเชื่อถือและไว้วางใจในสินค้า

Weakness

1. รูปแบบเค้กธรรมดา
2. ไม่มีจุดเด่นในการนำเสนอ

Oppatunity

1. มีหลายสาขาทำให้เป็นที่รู้จักของผู้บริโภค
2. กลุ่มผู้บริโภคทานเป็นประจำ
3. มีช่องทางการจำหน่ายได้หลายสาขาเพิ่มโอกาสในการสร้างกำไรได้สูงกว่า
4. มีการโฆษณาที่ดีมากได้รับรางวัล

Threat

1. เศรษฐกิจตกต่ำ

1.7) จุดขาย

สามารถตอบสนองความต้องการของตัวบุคคลได้ดี

1.8) ตำแหน่งผลิตภัณฑ์

เป็นสินค้าคุณภาพดี ราคาสมเหตุสมผล รสชาติอร่อย



2. ข้อมูลทางการออกแบบ

2.1) ข้อมูลพื้นฐานทางการออกแบบ

ความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชัน

มนุษย์สามารถบรรลุความต้องการในอันที่จะบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ รอบๆ ตัวเองไว้ให้มีลักษณะเหมือนจริงและเคลื่อนไหวได้ เมื่อมนุษย์ค้นพบวิธีสร้างภาพยนตร์ความจริง ภาพยนตร์ก็คือภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพที่เรียงติดต่อกัน แล้วนำภาพนิ่งแต่ละภาพนั้นผสมผสานกันจนกลายเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันเหมือนธรรมชาติ

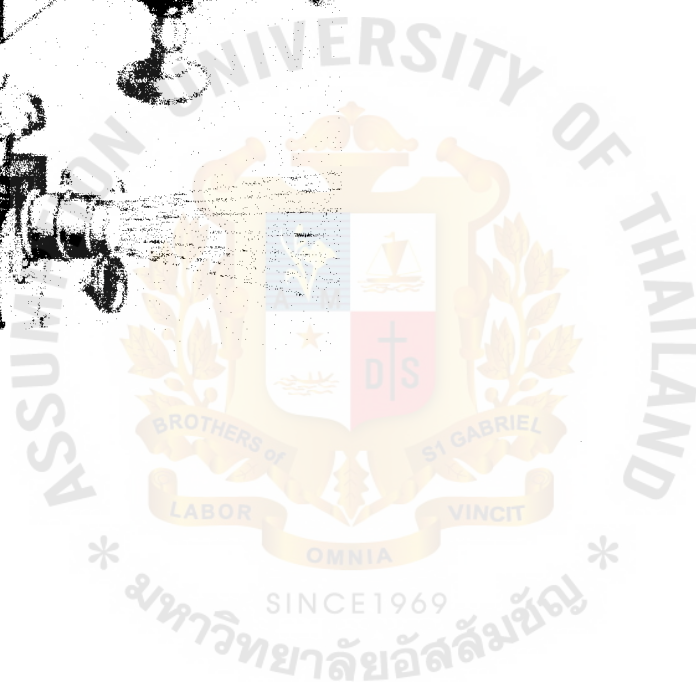
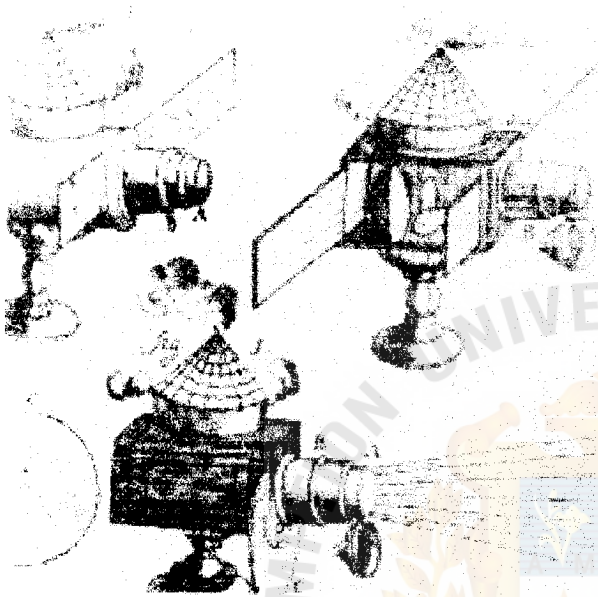
ถ้าเรานำเอาฟิล์มภาพยนตร์สักฟุตหนึ่งมาพิจารณาดู สมมติว่าเลือกเอาตอนนักแสดงยกมือขึ้น จะเห็นว่าภาพตัวแสดงยกมือที่ปรากฏบนจอขึ้นจะประกอบด้วยภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพที่เรียงต่อกัน และตำแหน่งของมือในแต่ละภาพจะเลื่อนสูงขึ้นทีละน้อย เมื่อฉายภาพนิ่งเหล่านี้ผ่านสายตาด้วยความเร็วก็ทำให้เห็นมือเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องนุ่มนวล ปรากฏการณ์ที่เล่ามาทั้งหมดนี้เกิดขึ้นได้เนื่องจากคุณสมบัติอย่างหนึ่งของตามนุษย์ที่เรียกว่า การเห็นติดตา (persistence of vision) ซึ่งการเห็นติดตาเกิดขึ้นได้เพราะส่วนที่ทำหน้าที่รับภาพของตามนุษย์สามารถบันทึกภาพหรือจำภาพที่เห็นไว้ได้ระยะเวลาสั้น ๆ ขณะมองดูภาพนิ่งผ่านตาไปอย่างรวดเร็วนั้น เมื่อภาพที่ 1 ผ่านไปและภาพที่ 2 เข้ามาแทนที่ ขณะเห็นภาพที่ 2 นี้ประสาทตายังจำภาพที่ 1 ได้และจะนำเอาภาพที่ 1 กับ ภาพที่ 2 มาผสมผสานกัน เมื่อภาพที่ 2 ผ่านตาไปและภาพที่ 3 เข้ามาแทน ขณะเห็นภาพที่ 3 ก็เอาภาพที่ 2 มาผสมผสานกับภาพที่ 3 เช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จึงทำให้เราเห็นภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพดังกล่าวผสมกลมกลืนกลายเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันไปได้

จากการศึกษาประวัติวิวัฒนาการของภาพยนตร์จะพบว่ากำเนิดของภาพยนตร์นั้นในขั้นแรกใช้ภาพวาดเป็นสื่อกลาง นับตั้งแต่พระในศาสนาคริสต์ชื่อ แอนธานาเรียส เคียร์เซอร์ (Athananius Kircher) ได้ประดิษฐ์เครื่องฉายภาพยนตร์หนึ่งที่เรียกว่าโคมวิเศษ (magin lantern) ในปีศตวรรษที่ 17 ก็ได้ใช้ภาพวาดที่เขียนขึ้นบนวัตถุโปร่งแสงที่มีลักษณะเหมือนฟิล์มสไลด์ในปัจจุบันฉายลงบนจอ และเมื่อลูกศิษย์ของเคียร์เซอร์ ชื่อ แกสปาร์ สก็อต ปรับปรุงโคมวิเศษให้ดีขึ้น โดยแทนที่จะเรียงภาพสไลด์ไปตามแนวอนบนแป้นยาวแล้วเลื่อนภาพไปที่ละภาพดังที่เคียร์เซอร์ทำ ก็ได้นำเอาภาพสไลด์ติดบนแป้นวงกลมแทนซึ่งทำให้



หมุนแป้นภาพได้สะดวกและเร็วขึ้น ภาพที่สก็อตใช้ฉายนี้ก็เป็นภาพเขียนเช่นกัน แต่เป็นภาพนิ่งเดี่ยว ๆ แต่ละภาพจะไม่มีความสัมพันธ์กันหรือเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันทีละน้อย ประกอบกับอัตราความเร็วที่หมุนก็ช้า ทำให้ภาพเหล่านี้ยังไม่สามารถดูเคลื่อนไหวได้เหมือนภาพยนตร์ในปัจจุบัน

บุคคลแรกที่ทำให้ภาพวาดที่ไม่มีชีวิตเคลื่อนไหวได้เหมือนจริงก็คือ ปีเตอร์ แวน มูเซเนบรูก นักวิทยาศาสตร์ชาวดัตช์ โดยในปี ค.ศ. 1736 มูเซเนบรูกได้วาดภาพกังหันลมเป็นภาพชุดติดต่อกันและในแต่ละภาพตำแหน่งของแขนกังหันจะค่อย ๆ เปลี่ยนทีไปทีละน้อย เมื่อนำภาพเหล่านี้มาเรียงติดต่อกันบนแป้นวงกลมแล้วหมุนผ่านเครื่องฉายด้วยอัตราความเร็ว จะมองเห็นว่าแขนของกังหันลมนั้นกำลังหมุนอยู่ ต่อจากการค้นพบครั้งนี้ก็มีการปรับปรุงแก้ไขการฉายภาพที่มีเคลื่อนไหวเรื่อยมา จนกลายเป็นของเด็กเล่นที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ซึ่งประกอบด้วยแผ่นจานกลม ๆ มีด้ามถือและมีเชือกหรือลวดสำหรับดึงให้แผ่นกลมนั้นหมุนได้ด้วยอัตราเร็วสูงเหมือนเวลาหมุนเหรียญ แผ่นกลมนี้จะวาดภาพไว้ทั้งสองด้าน เมื่อหมุนด้วยความเร็วจะทำให้ภาพทั้งสองด้านผสมกลมกลืนจนเป็นภาพเดียวกันตัวอย่างเช่น ด้านหนึ่งของแผ่นกลมวาดภาพเสือ ส่วนอีกด้านหนึ่งวาดภาพกรง เมื่อหมุนด้วยความเร็ว ทำให้เห็นเป็นว่าเสืออยู่ในกรงในปี ค.ศ. คิลปินและนักวิทยาศาสตร์ชาวเบลเยียมชื่อ โจเซฟ พลาโทว์ ได้สร้างสิ่งประดิษฐ์ชิ้นหนึ่ง และให้ชื่อว่า เฟนเนลคิสทิสโคป ซึ่งประกอบด้วยแผ่นวงกลม และบนแผ่นกลมนี้เขาได้วาดภาพคน 16 ภาพ ท่าทางของคนในแต่ละภาพจะเปลี่ยนไปเล็กน้อย และจะกลับมาอยู่ในท่าเดิมในที่สุด เมื่อหมุนแผ่นวงกลมนี้ด้วยความเร็วผ่านช่องเล็ก ๆ ที่มองเห็นได้ทีละภาพ ก็จะได้เห็นคนเคลื่อนไหวเข้าไปเข้ามาสิ่งประดิษฐ์ชิ้นนี้ของพลาโทว์ได้กลายเป็นสิ่งให้ความบันเทิงไป มีผู้วาดภาพชุดต่าง ๆ เช่น สุนัขวิ่ง นักกายกรรมตีลังกา ม้ากระโดดลงแทนภาพคนของพลาโทว์และขนาดของเฟนเนลคิสทิสโคปก็มีหลายขนาด นับตั้งแต่ขนาดเล็ก ๆ ที่ดูได้ครั้งละคนและผู้ดูต้องหมุนดูเอง จนกระทั่งขนาดใหญ่ ๆ ที่สามารถดูได้ครั้งละหลาย ๆ คน ของเล่นนี้ได้รับความนิยมสูงมาก เมื่อถึงปี ค.ศ. 1898 หรือ 69 ปีหลังจากพลาโทว์ได้ประดิษฐ์เฟนเนลคิสทิสโคปขึ้นมา ปรากฏว่ามีเครื่องให้ความบันเทิงหรือของเล่นประเภทนี้ไม่ต่ำกว่า 100 แบบ โดยผู้สร้างใช้หลักการของพลาโทว์นั่นเอง แต่ตั้งชื่อให้แปลกออกไปตามภาพที่วาดไว้ ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะลงท้ายด้วยคำว่า ซึ่งแปลว่า "เครื่องดู" เช่น แอนนิมาโทสโคป โซเอทสโคป ออโตสโคป โมโตสโคป เกิดเดอะมันนี่สโคป



ในปี ค.ศ. 1829 ศิลปินและนักวิทยาศาสตร์ชาวเบลเยียมชื่อ โจเซฟ พลาทัว ได้สร้างสิ่งประดิษฐ์ชิ้นขึ้นหนึ่ง แลให้ชื่อว่า เพนแนลคิสทิสโคป ซึ่งประกอบด้วยแผ่นวงกลม และบนแผ่นกลมนี้เขาได้วาดภาพ 16 ภาพ ทำทางของคนในแต่ละภาพจะเปลี่ยนไปเล็กน้อย และจะกลับมาอยู่ในท่าเดิมในที่สุด เมื่อหมุนแผ่นกลมนี้ด้วยความเร็วผ่านช่องเล็ก ๆ ที่มองเห็นได้มีละภาพ ก็จะได้เห็นคนเคลื่อนไหวเข้าไปซ้ำมา

สำหรับผู้ที่ไม่สามารถจะซื้อของเล่นนี้ไว้เป็นสมบัติส่วนตัวได้ ก็จะมีพ่อค้าหัวใสตั้งเครื่องให้ความบันเทิงนี้ไว้ตามโรงละครแล้วเก็บเงินคนดู ยกตัวอย่างเช่น เอมีล เรย์โนว์ ดำเนินธุรกิจที่ร้านนี้ในกรุงปารีสตั้งแต่ ค.ศ. 1892 ถึง ค.ศ.1900 ก็กิจการได้รับความนิยมต้อนรับจากประชาชนอย่างสูง เรย์โนว์เปิดเพลงไปพร้อมๆ กับหมุนภาพวาดชุดต่าง ๆ อย่างน่าสนใจ

ในปี ค.ศ. 1892 โทมัส เอดิสัน ได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์เครื่องแรกของโลก พร้อม ๆ กับบริษัทอีสต์แมน ได้ปรับปรุงคุณภาพของฟิล์มจนสามารถใช้ถ่ายเป็นภาพยนตร์ได้ และพี่น้องตระกูลลูมเอร์ ก็ได้ประดิษฐ์เครื่องฉายภาพยนตร์เครื่องแรกของโลกในปีเดียวกันนั้นเอง

เมื่อมีกล้อง ฟิล์มสำหรับบันทึกการเคลื่อนไหวได้และมีเครื่องฉายภาพยนตร์ที่สามารถฉายภาพด้วยความเร็วสูงได้ ภาพยนตร์ก็เป็นจริงขึ้นมา

พอถึงต้นศตวรรษที่ 20 การพัฒนาของเทคนิคทางด้านภาพยนตร์ก็แยกออกเป็น 2 แนวทาง คือการสร้างภาพยนตร์ที่อาศัยตัวแสดง จากและกล้องบันทึกภาพที่เคลื่อนที่ได้พัฒนาการทางด้านนี้ต่อมาได้กลายเป็นภาพยนตร์ที่มีการแสดงเป็นไปตามธรรมชาติ และใช้กล้องบันทึกภาพไปอย่างต่อเนื่อง หรือที่เรียกว่า โลพี แอ็คชั่น ซีนีมา ส่วนการสร้างภาพยนตร์อีกแนวทางหนึ่งจะอาศัยภาพวาด จาก และกล้องจะตั้งอยู่กับที่เพื่อบันทึกภาพทีละภาพ การพัฒนาการทางด้านนี้ได้กลายเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ในปัจจุบันไป

เราอาจกล่าวได้อย่างเต็มปากว่า วิวัฒนาการของภาพยนตร์ในตอนต้นนั้น แท้ที่จริงคือวิวัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชันโดยแท้ ก็หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่าวิวัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชันเสียอีก เพราะในช่วงแรกของการคิดค้นภาพเคลื่อนไหวนั้นได้ใช้ภาพวาดเป็นสื่อกลางมาโดยตลอด

ภาพยนตร์ที่มีผู้ยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของโลก สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1900 โดยศิลปินชาวอเมริกันที่ไม่ปรากฏนาม ภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นภาพวาดผสมกับการแสดงของคนจริง ๆ ภาพยนตร์เริ่มเรื่องจากตัวศิลปิน

เองกำลังวาดภาพหน้าเศร้า ๆ ของชายพะเนาะลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ พอวาด
หน้าตาของตัวการ์ตูน ทันใดนั้นตัวการ์ตูนก็ยิ้มด้วยพอใจและเริ่มสับหูฟันควั่น
โหมงเล่นเอาผู้วาดกระโดดถอยหลังออกมาด้วยความประหลาดใจจะเห็นได้ว่า
ส่วนที่ตัวการ์ตูนสับหูฟันแล้วฟันควั่นนั้นใช้เทคนิคของภาพยนตร์แอนิเมชัน



แอนิเมชันหุ่น

ภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนี้มีผู้วิจารณ์ว่ามีความใกล้เคียงกับภาพยนตร์ประเภทไลฟ์แอ็คชั่นมากยิ่งหุ่นที่ใช้แสดงมีความคล้ายคลึงของจริงมากขึ้นเท่าใดคำถามที่ว่าทำไมจึงไม่ใช่เทคนิคของไลฟ์แอ็คชั่นเสียเลยก็ยังมีมากขึ้นการถ่ายทำภาพยนตร์ประเภทนี้ก็ไม่ต้องอาศัยกล้องพิเศษที่ใช้สำหรับถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชันโดยเฉพาะและบางครั้งผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนี้ก็ไม่สามารถใช้จินตนาการได้กว้างไกลเหมือนกับภาพยนตร์แอนิเมชันอื่นๆแต่อย่างไรก็ตามถ้าใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันหุ่นอย่างเหมาะสมก็จะเห็นได้ว่าสามารถสร้างความบรรเทิงและสร้างจินตนาการให้กับผู้ดูได้ดีทีเดียว ดังอย่างเช่นการใช้หุ่นเพื่อแสดงเรื่องราวล้อเลียนบุคคลสำคัญโดยให้หุ่นนั้นมีลักษณะเด่นที่ผู้ดูทราบทันทีว่ากำลังพูดถึงใครทำนองเดียวกับการวาดภาพล้อนั่นเองหรือการใช้หุ่นในนิทานเทพนิยายซึ่งทำให้ผู้ดูเกิดจินตนาการและรับรู้ว่าเป็นเทพนิยายได้ดีกว่าใช้คนแสดงจริง

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้หุ่นนั้นจะต้องคอยขยับแขนขาและท่าทางของหุ่นไปที่ละน้อยระหว่างการบันทึกภาพทีละภาพ การถ่ายทำภาพยนตร์แอนิเมชันหุ่นนี้ก็เหมือนการถ่ายทำภาพยนตร์อื่นๆ คือ จะต้องมีการคำนวณและวางแผนการเคลื่อนไหวทุกอย่างให้เรียบร้อยจะต้องมีเขียนบทภาพยนตร์และบทภาพ โดยกำหนดขนาดภาพไว้ด้วย และการสร้างหุ่นสำหรับใช้ในงานภาพยนตร์นี้ควรจะออกแบบหุ่นให้สามารถขยับหรือเคลื่อนที่ได้อย่างสะดวก

กล้องและอุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกภาพสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันหุ่นก็ใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ธรรมดา แต่ควรใช้ขาตั้งกล้องชนิดที่มีหัวแบบที่เป็นเกลิยว (Gimbal) เพราะหัวขาตั้งชนิดนี้ทำงานได้นุ่มนวลกว่าหัวประเภทอื่นๆ และที่สำคัญที่สุด อุปกรณ์ทุกอย่างจะต้องอยู่ในสภาพที่ทำงานได้อย่างดีและไม่สั่นสะเทือน เพราะการถ่ายภาพยนตร์หุ่นนี้จะต้องถ่ายใกล้เพราะหุ่นมีขนาดเล็ก ถ้าหากกล้องสั่นเพียงเล็กน้อยก็จะปรากฏให้เห็นชัดเจนบนจอ



ASSUMPTION UNIVERSITY OF THAILAND
ST GABRIEL
VINCIT
SINCE 1969
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ



หุ่นสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในระหว่างการถ่ายจะต้องขยับตัวหุ่นตลอดเวลาในการออกแบบหุ่นต้องพิจารณาว่าเพื่อให้หุ่นนั้นสามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนจริง ส่วนไหนของหุ่นควรจะขยับได้บ้าง วัสดุที่ใช้ทำตัวหุ่นก็ต้องทนทานต่อการจับต้องเวลาจับขยับให้เคลื่อนไหวบ่อยๆ จะไม่ชำรุดเสียหายง่าย ๆ รอยต่อต่างๆ จะต้องแน่นหนาเพราะจะต้องขยับซ้ำไปซ้ำมา

ในสมัยก่อนส่วนตัวและหัวของหุ่นจะใช้ไม้ทำโดยแกะสลักให้ได้รูปร่างและสัดส่วนเหมาะสมการที่ใช้ไม้ทำส่วนหัวและตัวนี้มีข้อดีตรงที่จะไม่เปลี่ยนรูปทรงนอกเสียจากแตกหักไป หลังจากขัดเกลารูปร่างแล้วจะต้องตกแต่งลบรอยตำหนิต่างๆ ของเนื้อไม้ รอยตำหนิเพียงเล็กน้อย เพราะหุ่นจะถูกขยายใหญ่บนจอ

ในปัจจุบันนี้อาจจะใช้ยางหรือพลาสติกทำหุ่น หุ่นพวกนี้ปกติจะสวมเสื้อผ้าคลุมร่างกายไว้หมด เห็นแต่ส่วนที่เป็นหน้าตาและแขนขาเท่านั้น ส่วนลำตัวจะประกอบด้วยเส้นลวด เพื่อให้สามารถขยับหุ่นได้อย่างสะดวกหุ่นบางประเภทจะทำจากพลาสติกทั้งหมด โดยไม่มีส่วนที่ใช้เส้นลวดเลย

หุ่นกระดาษก็มีวิธีทำโดยใช้ลวดทำโครงก่อนแล้วใช้กระดาษชุบน้ำและการแปะไปบนโครงลวดอีกที เว้นส่วนดินเหนียวใช้ทำหุ่นก็ได้แต่ใช้งานได้ไม่ดี เพราะถ้าใช้ชนิดที่นิ่มพอที่จะปั้นเพื่อเปลี่ยนท่าทางได้ เมื่อจับต้องบ่อยๆ เข้าก็เปลี่ยนรูปร่างไป แต่ถ้าใช้ชนิดแข็งก็จะหักง่าย

ส่วนที่ทำจากดินเผาเปราะและหักง่ายเพียงแต่ถูกกระทบบ่อยๆ ก็อาจจะแตกและแตกได้ ส่วนขี้ผึ้งและดินน้ำมันก็ใช้ได้ดีและปั้นได้ง่าย แต่จะละลายเมื่อถูกความร้อนจากแสงไฟนานๆ

เมื่อใช้หุ่นเป็นตัวแสดงในภาพยนตร์ปัญหาที่ต้องประสบอยู่เสมอก็คือหุ่นแสดงอารมณ์ทางใบหน้าไม่ได้ผู้สร้างอาจจะแก้ปัญหาโดยทำหน้ากากกระดาษหลายๆ อัน แต่ละอันก็จะแสดงอารมณ์แตกต่างกันออกไป แล้วเลือกใช้หน้ากามาปิดหน้าให้ตรงตามอารมณ์ของท้องเรื่องหรือถ้าในกรณีที่หุ่นทำจากวัสดุที่อ่อนนิ่มพอปั้นได้เช่น ดินเหนียวก็สามารถปั้นหน้าตาของหุ่นให้แสดงอารมณ์ได้หุ่นบางชนิดมีรอยต่อที่บริเวณริมฝีปากและคางทำให้สามารถขยับปากตามเสียงพากย์ได้

จากภาพยนตร์แอนิเมชันหุ่น

การสร้างฉากสำหรับแอนิเมชันหุ่นนี้ก็เหมือนกับการสร้างฉากสำหรับภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชั่นเพียงแต่เล็กกว่าทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็น โต๊ะ เก้าอี้ ตู้ เตียง จะต้องเหมือนจริง และที่สำคัญอัตราส่วนจะต้องสัมพันธ์กับขนาดตัวหุ่น ด้วยเฟอนิเจอร์ส่วนใหญ่จะทำจากไม้เนื้อนิ่มเพราะจะสามารถตัดต่อและตกแต่งให้สวยงามได้ง่าย ส่วนวิวัฒศัณยานนอกเช่น พื้นดิน ภูเขา มักจะทำจากโครงลวดและใช้กระดาษปะทับ ให้เป็นรูปทรงตามต้องการแล้วจึงทาสีให้เหมือนธรรมชาติ ต้นไม้ทั้งเล็กและใหญ่ก็อาจจะทำจากโฟมหรือต้นไม้ย้อมสี

นอกจากจะมีเครื่องประกอบฉากครบบริบูรณ์แล้วควรมีฉากหลังที่กลมกลืนกับท้องเรื่องด้วย ฉากหลังอาจจะทำด้วยไม้กระดานหรือกระดาษแข็งก็ได้โดยทำเป็นรูปกล่องมีสามด้าน ส่วนด้านบนก็เปิดโล่ง แล้วทาสีตกแต่งตามอารมณ์และสถานที่ของท้องเรื่อง ถ้าหากเป็นฉากภายนอกก็ควรใช้ฉากหลังที่เป็นรูปโครงซึ่งอาจทำได้ง่ายๆ โดยนำกระดาษแข็งไปตัดเป็นรูปครึ่งวงกลมแล้วระบายสีตามฉากในท้องเรื่อง

ส่วนการจัดแสงสำหรับแอนิเมชันหุ่น ก็คล้ายกับการจัดแสงสำหรับภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชั่น คือมีไฟหลักไฟลบเงาและไฟส่องฉากเป็นหลัก ไฟที่ใช้ก็มักเป็นไฟที่มีกำลังไม่แรงนัก ส่วนใหญ่จะใช้ไฟฟลูออโรและไฟสปอตดวงเล็กๆ ในการจัดไฟจะต้องทดลองขยับหุ่นไปตามเนื้อเรื่องด้วย มิฉะนั้นในขณะที่ถ่ายทำเมื่อหุ่นเปลี่ยนที่ไป ไฟที่จัดไว้อาจจะไม่เหมาะสมเพราะหุ่นอาจเคลื่อนที่เข้าไปใกล้ทำให้สว่างเกินไป หรือเคลื่อนที่ไปที่ตำแหน่งที่ไฟส่องไม่ถึง

ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการโฆษณา

เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันมีรูปแบบและเทคนิคมากมายหลายประเภทที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานต่างๆได้ตามความเหมาะสม จึงมีการนำเอาภาพยนตร์แอนิเมชันมาใช้ในการโฆษณาอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการโฆษณาของประเทศที่เจริญทั้งหลายเช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา อังกฤษ ฝรั่งเศส และอิตาลี แม้ในประเทศไทย ปัจจุบันก็มีการนำเอาเทคนิคภาพยนตร์แอนิเมชันมาใช้ในการโฆษณาเพิ่มมากขึ้น

ภาพยนตร์โฆษณาสั้นส่วนใหญ่จะมีความยาวไม่เกิน 60 วินาที ภาพยนตร์โฆษณาบางเรื่องอาจยาวเพียง 15 วินาที หรือ 30 วินาที เทคนิคภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้ในโฆษณามากที่สุดคือเซลแอนิเมชัน รองลงมาคือ เทคนิคแอนิเมชันหุ่น และเทคนิคแอนิเมชันวัตถุ เทคนิคแอนิเมชันประเภทอื่นๆ ก็มีการนำมาใช้ เช่นแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ และภาพตัด

การนำเอาเทคนิคภาพยนตร์แอนิเมชันมาใช้ในการภาพยนตร์โฆษณาช่วยให้ การนำเสนอความคิดและจินตนาการกว้างไกลมากขึ้น และยังช่วยให้ภาพยนตร์โฆษณากลายเป็นสิ่งที่ความบันเทิงแก่ผู้ดูไปพร้อมๆ กับการให้ข้อมูลเพื่อเสนอขายสินค้าและบริการ



การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

การวางแผนสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น มีการวางแผนก่อนลงมือถ่ายทำอยู่ 7 ขั้นตอน คือ

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์
2. การทำซินอพซิส
3. การหาข้อมูล
4. การทำหรือทรีตเมนต์
5. การเขียนบท
6. การทำสตอรี่บอร์ด

1.) การกำหนดวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์

ในขั้นแรกของการสร้างภาพยนตร์ที่จะสามารถสื่อความหมายได้นั้น ควรทราบเสียก่อนว่าต้องให้ผู้ดูได้ความรู้อะไร หรือต้องการให้ผู้ดูทำอะไร หรือมีพฤติกรรมอย่างไรภายหลังที่ได้ดูภาพยนตร์แล้ว

ผู้สร้างต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ให้ชัดเจน และกำหนดด้วยว่ามีข้อมูลใดที่ต้องการเสนอแก่ผู้ดู โดยต้องพิจารณาถึงระดับความรู้ ความชำนาญ ตลอดจนพื้นฐานของผู้ดู วัตถุประสงค์ของภาพยนตร์นี้จะนำไปใช้ในการวางแผนขั้นต่อไป

2.) การทำซินอพซิส

ซินอพซิสเป็นเค้าโครงเรื่องของภาพยนตร์ซึ่งมักจะมีความยาวเพียงไม่กี่หน้ากระดาษ ควรประกอบด้วยสิ่งเหล่านี้

- 2.1 ผู้ดูกลุ่มเป้าหมาย
- 2.2 วัตถุประสงค์
- 2.3 เนื้อเรื่อง
- 2.4 ความคิดหลัก
- 2.5 โครงเรื่อง
- 2.6 ไอเด็นטיפิเคชั่น
- 2.7 การนำเสนอ

2.8 รูปแบบการนำเสนอ

3.) การหาข้อมูล

การหาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อเรื่องเพื่อให้ได้ข้อมูลตรงกับความจริงมากที่สุด ในการหาข้อมูลต้องมั่นใจว่าข้อมูลไม่บิดเบือน

แหล่งที่สามารถหาข้อมูลได้ เช่น ผู้มีประสบการณ์ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ห้องทดลอง

4.) การทำทริตเมนต์

ขั้นต่อไปคือนำข้อมูลมาประกอบการเขียนทริตเมนต์ ก็คือข้อความที่จะบรรยายถึงโครงเรื่องของภาพยนตร์ก็มีความยาวประมาณ 2 – 3 หน้า ต้องบรรยายตั้งแต่การเริ่มต้นของภาพยนตร์ องค์ประกอบ ลำดับของเรื่อง และการจบของภาพยนตร์ ความจริงก็คือการนำเอาเค้าโครงเรื่องมาขยายด้วยข้อมูลที่หา มาได้ ทริตเมนต์จึงเป็นเค้าโครงย่อที่เรียงตามลำดับของการดำเนินเรื่องซึ่งมีรายละเอียดมากขึ้นเอง

5.) การเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์คือการบรรยายเรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยวิธีการเขียนเป็นครั้งสุดท้าย

6.) การทำสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ดเปรียบเสมือนภาพนิ่งหรือภาพสไลด์ที่จะเล่าเรื่องทั้งหมด



การทำอาร์ตเวิร์คและการบันทึกภาพ

เมื่อถึงขั้นตอนการทำอาร์ตเวิร์ค จะต้องนำเอาสตอรี่บอร์ดซึ่งได้
จากขั้นตอนการวางแผนมาพิจารณารายละเอียด การสร้างภาพแอนิเมชันนั้นถือว่า
ว่าสตอรี่บอร์ดมีความสำคัญอย่างมาก ซึ่งมีขั้นตอนการทำงานอยู่ 8 ขั้นตอน ดังนี้

1.) การกำหนดบุคลิกลักษณะตัวการ์ตูน

บุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูน เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้ดูสนใจตัว
การ์ตูนและเกิดความรู้สึกใกล้ชิดและผูกพันจนทำให้รู้สึกเหมือนว่าตัว
การ์ตูนนั้นๆ มีชีวิตวิญญูณจริง ๆ

การที่จะกำหนดบุคลิกของตัวการ์ตูนให้น่าสนใจได้นั้น ตัว
การ์ตูนจะต้องมีคุณสมบัติ 2 ประการ คือ

1.1) บุคลิกลักษณะตายตัว

คนทั่วไปจะมีรูปแบบของคนแต่ละประเภทไว้ในใจเสมอ
รูปแบบนี้จะเป็นตัวบอกให้เราได้ว่าคนที่มีลักษณะตามรูปแบบ
นั้นจะเป็นคนเช่นใด เช่น คนที่ใส่แว่นหนาเตอะ ดูเหมือนเป็น
คนแก่เรียน

1.2) บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว

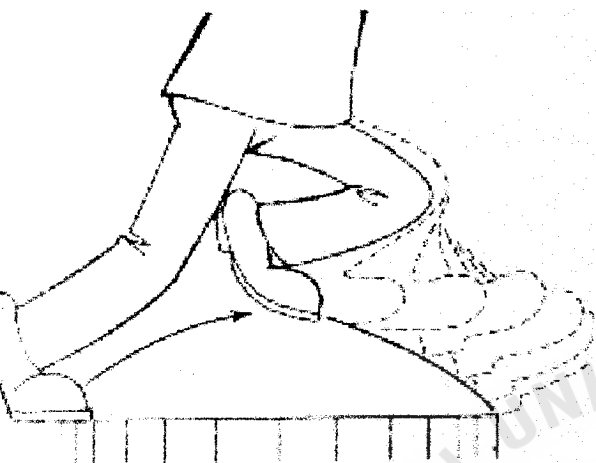
การ์ตูนที่ดีต้องมีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวที่แตกต่างไป
จากตัวละครอื่น ๆ ด้วย มิฉะนั้นผู้ดูจะมองไม่เห็นความแตกต่าง
ของตัวการ์ตูนแต่ละตัว

ตัวการ์ตูนแต่ละตัวจะต้องมีเอกลักษณ์ของตัวเองไม่ว่า
จะเป็นใบหน้า รูปร่าง การเดิน การพูดคุย กิริยาท่าทาง

การกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูน จะทำโดยการ
ออกแบบตัวการ์ตูนบนแผ่นโมเดล

แผ่นโมเดล จะมีอยู่ 3 แผ่น แต่ละแผ่นจะมีรายละเอียด
ของตัวการ์ตูน แตกต่างกันไปดังนี้

ก. โมเดลแผ่นที่ 1 จะแสดงรูปร่างลักษณะและสัดส่วน
ของตัวการ์ตูนแต่ละตัวอย่างชัดเจน



ข. โมเดลแผ่นที่ 2 จะแสดงให้เห็นบุคลิกในลักษณะ
อารมณ์ของตัวการ์ตูนที่แตกต่างกันออกไป โดยจะแสดงให้เห็น
ถึงรายละเอียด เช่น โกรธ ดีใจ หัวเราะ ร้องไห้

ค. โมเดลแผ่นที่ 3 จะแสดงสัดส่วนของตัวการ์ตูนทุก
ตัวที่สัมพันธ์กัน

2.) การกำหนดเส้นการแสดง

3.) การออกแบบฉากหลัง

4.) การวาดแอ็คชั่นหลัก

5.) การวาดแอ็คชั่นอินปีทวิน

6.) การตกแต่งลายเส้น

7.) การลงหมึก

8.) การลงสี



การบันทึกภาพ

หลักการสำคัญของการบันทึกภาพยนตร์แอนิเมชันก็คือการกดปุ่มถ่ายเพื่อบันทึกภาพทีละภาพ

โดยทั่วไปการบันทึกภาพสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันมักจะบันทึกภาพ 2 ภาพหรือ 2 เฟรมต่อ 1 ภาพวาดหรือ 1 อาร์ตเวิร์ค การบันทึกภาพภาพละ 2 เฟรมเช่นนี้นิยมเรียกว่า บันทึกภาพ 2 ต่อ 1 ซึ่งผลที่ได้จะไม่แตกต่างจากการบันทึกภาพ 1 เฟรมต่อภาพวาด 1 ภาพหรือ 1 ต่อ 1 เพราะภาพจะยังคงสามารถแสดงการเคลื่อนไหวได้ตามปกติ แต่การบันทึกภาพ 2 ต่อ 1 จะช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลาเพราะปกติเครื่องฉายภาพยนตร์จะทำงานด้วยอัตราความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ซึ่งหมายความว่า การเคลื่อนไหว 1 วินาที ต้องใช้ภาพ 24 เฟรม หากถ่าย 2 ต่อ 1 จะใช้ภาพวาดเพียง 12 ภาพ แต่ถ้าถ่าย 1 ต่อ 1 จะต้องใช้ภาพถ่ายถึง 24 ภาพ



3. บทสรุปย่อการออกแบบ

3.1 ปัญหาของการออกแบบ

1. ไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควร
2. ไม่มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่เพียงพอ

3.2 วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

1. เพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ร้านให้เป็นที่รู้จักเพิ่มมากขึ้น และนำเสนอรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่ชัดเจน
2. เพื่อศึกษาถึงการทำภาพยนตร์โฆษณาแอนิเมชันหุ่น
3. เพื่อศึกษาถึงการถ่ายภาพยนตร์และการตัดต่อบันทึกเสียง

3.3 แนวความคิดทางการออกแบบ

Once upon a time

3.4 ที่มาของแนวความคิดทางการออกแบบ

กลุ่มเป้าหมายของเราเป็นเด็กดังนั้นเราจึงต้องใช้นิทานเป็นสื่อในการชักจูงเด็ก ๆ และยังทำความเข้าใจได้ง่าย ไม่ยากเกินความสามารถของเด็ก และน่าสนใจ ทั้งยังเพิ่มอรรถรสโดยการหักมุมเรื่องเล็กน้อยให้ผิวดาคาดน่าติดตาม

3.5 อารมณ์และความรู้สึก

colourful , cute

3.6 ส่วนสนับสนุนและที่มาของแนวทางการออกแบบ

แนวทางการออกแบบส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับตัวสินค้าเป็นหลัก สีล้นสะดุดตาเนื่องจากเป็นของกินเพื่อเชิญชวนให้น่าทาน เรื่องราวที่นำมาเล่นส่วนใหญ่มาจากสิ่งที่เด็กสนใจและความเป็นจริงที่เห็นกันอยู่ บวกกับจินตนาการที่อยากเข้าไปมีส่วนร่วมกับสิ่งเหล่านั้น หรือความใฝ่ฝันของแต่ละคนที่จะช่วยกันแต่งเติม

3.7 ขอบเขตของโครงการ

โฆษณาทางโทรทัศน์ 3 เรื่อง

(1 เรื่อง / 15 วินาที)

3.8 การตอบสนองที่คาดหวังจากกลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มเป้าหมายได้ทราบถึงรูปแบบและลักษณะที่โดดเด่น แตกต่างจากคู่แข่งของร้าน Boat's Bakery
2. เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและตอบสนองความต้องการส่วนบุคคลได้อย่างชัดเจน
3. เพิ่มยอดขาย และกลุ่มผู้บริโภค

บทที่ 3
การดำเนินงาน



ตารางการทำงานตลอดปีการศึกษา



ขั้นตอนการออกแบบและผลพัฒนางานออกแบบในภาคการศึกษาที่ 2



ประเภทของสื่อ : โฆษณาทางโทรทัศน์

ขนาดของสื่อ : 15 วินาที

ปัญหาและข้อเสนอแนะ :

เนื่องจากการนำเสนอในชั้นแรกมีปัญหาเกี่ยวกับรูปแบบของฉากที่ไม่เหมาะสมและดูไม่แข็งแรง รวมทั้งสีที่ใช้ และการออกแบบไม่ดีพอจึงต้องแก้ไขในส่วนของฉากใหม่ทั้งหมด

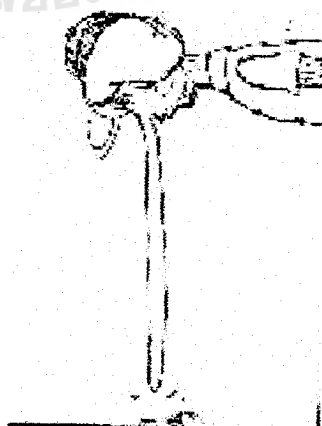
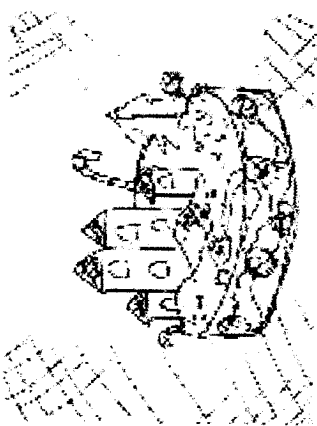
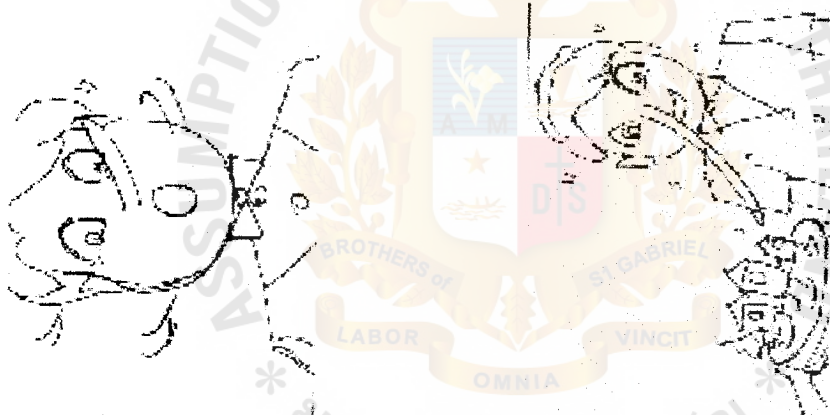
แนวทางการแก้ไข :

ออกแบบฉากใหม่โดยอาศัยรูปแบบที่มีอยู่เดิมของนิทานที่นำมาทำ รวมถึงการใช้สี และการใช้วัสดุให้ดูน่าเชื่อถือและดูมีจินตนาการ

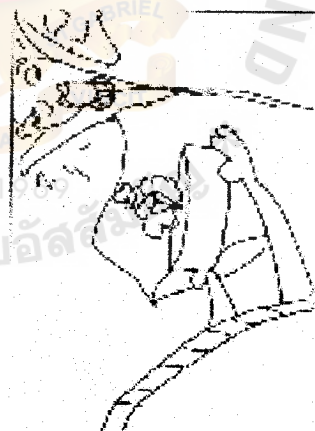
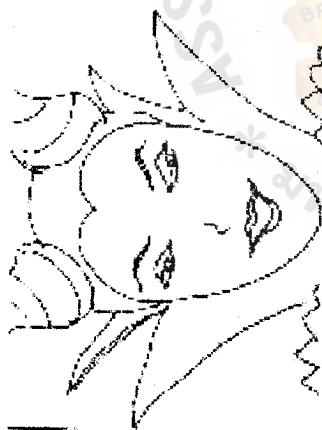
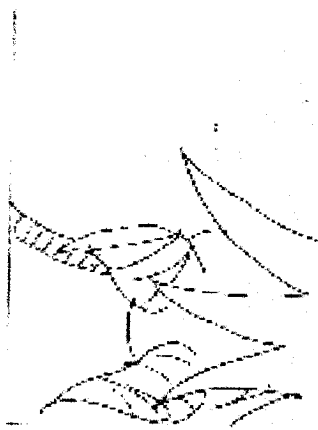




Boat's Bakery
nonononon



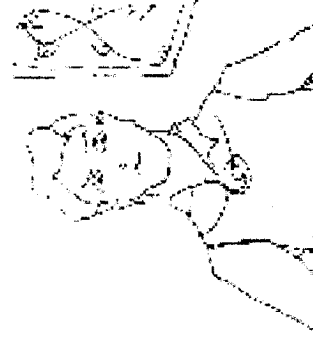
Snow White



Boat's Bakery

nononononon

Sleeping Beauty



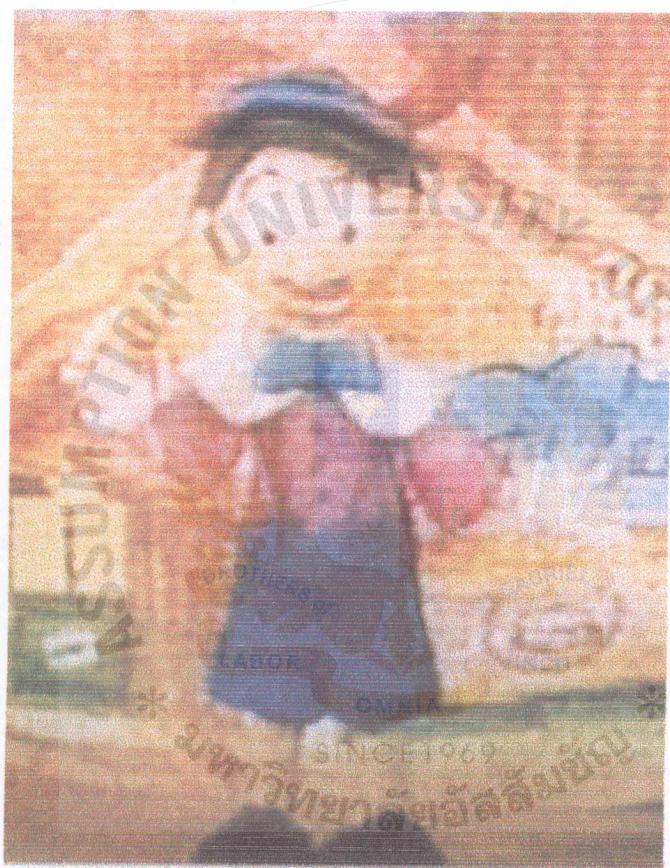
Boat's Bakery
nonononon

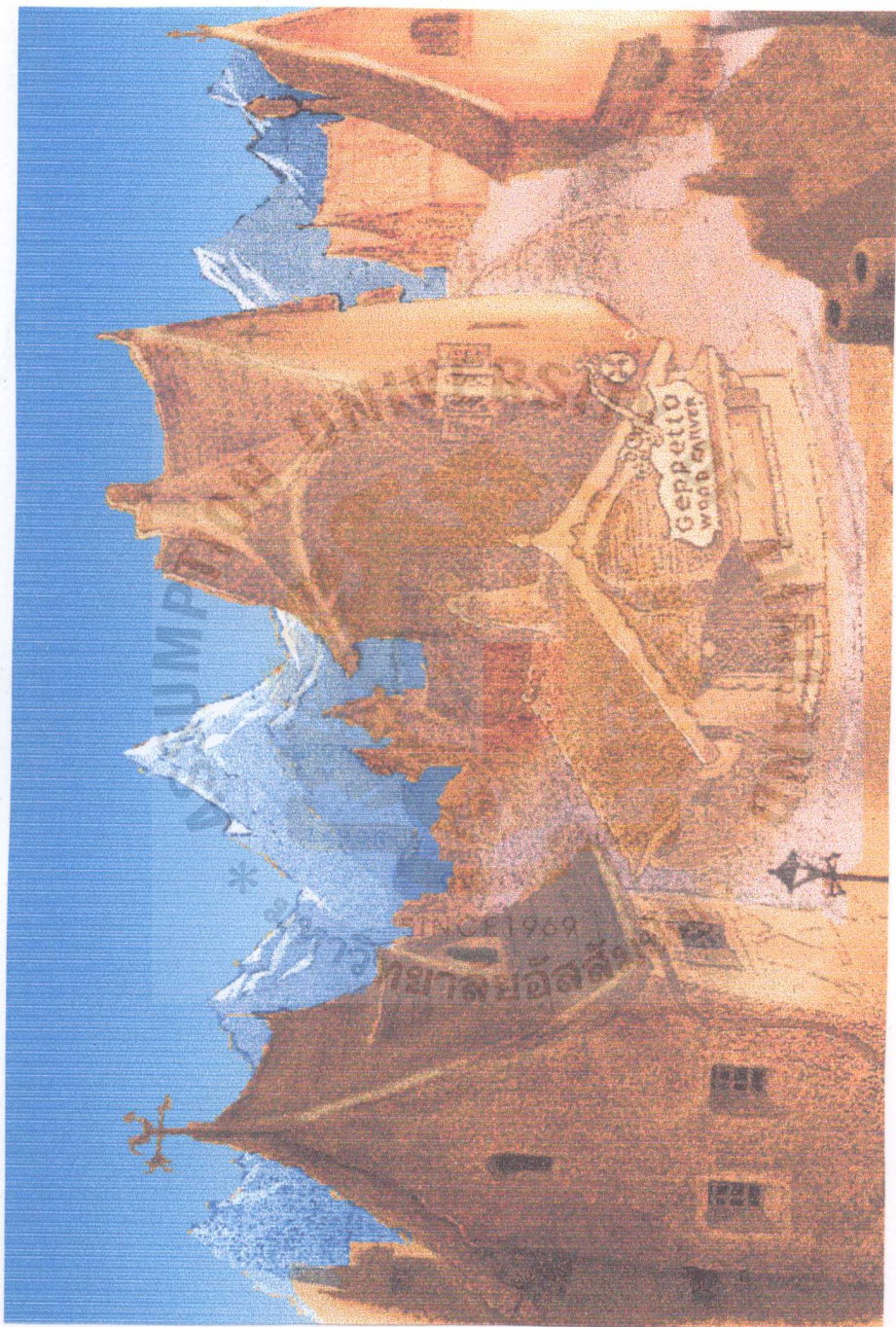
ภาพผลงานแบบร่างเบื้องต้น



ตัวละคร และฉาก
พินอคคิโอ







ตัวละคร และฉาก
สโนไวท์





มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ *



* มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ *
SINCE 1969

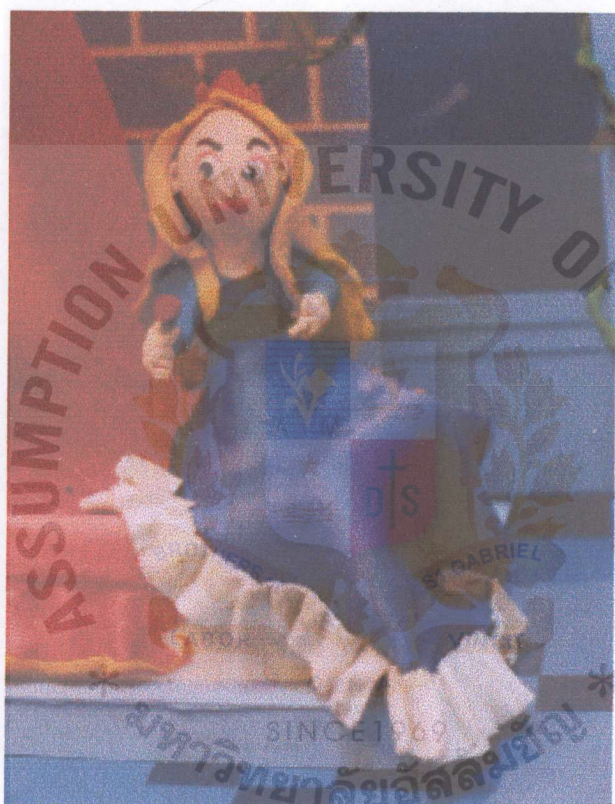


SINCE 1969
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

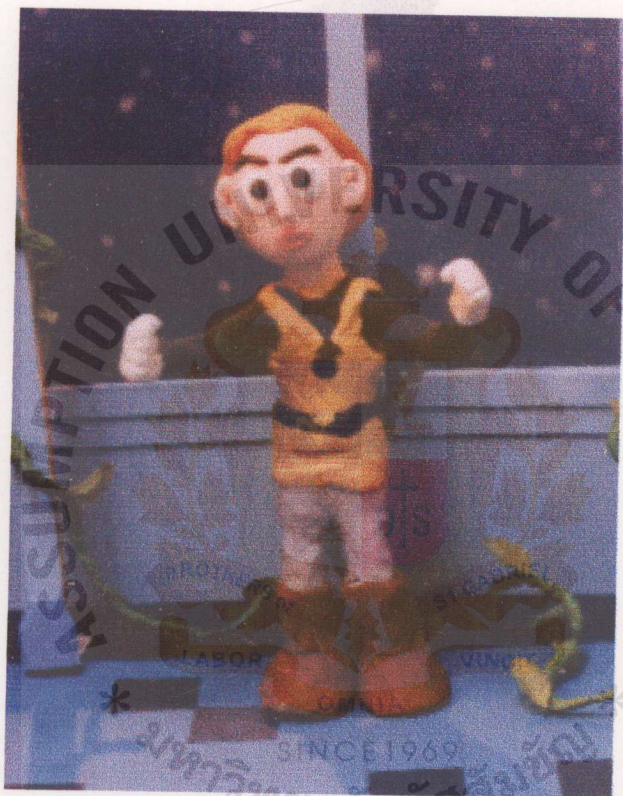
ตัวละคร และฉาก

เจ้าหญิงนิทรา





ภาพผลงานออกแบบงานพิมพ์



ภาพผลงานแบบร่างสมบูรณ์



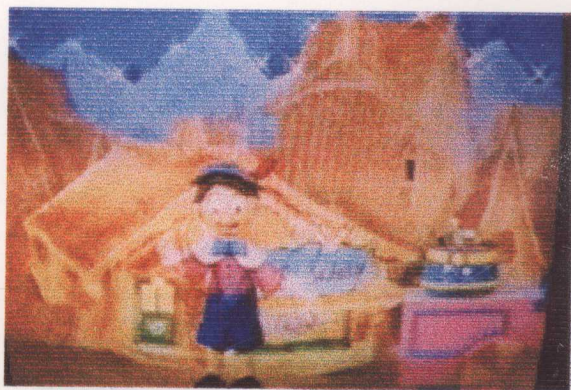
บทที่ 4

ผลงานภาคออกแบบ



ประเภทของสื่อ : โฆษณาทางโทรทัศน์
ขนาดของสื่อ : จอโทรทัศน์
ชื่อเรื่อง : ฟินอคคิโอ
เวลา : 15 วินาที
เทคนิคการสร้างงาน : แอนิเมชันหุ่น
สโลแกน : Boat's Bakery ปั่นฝันแสนอร่อยให้คุณ





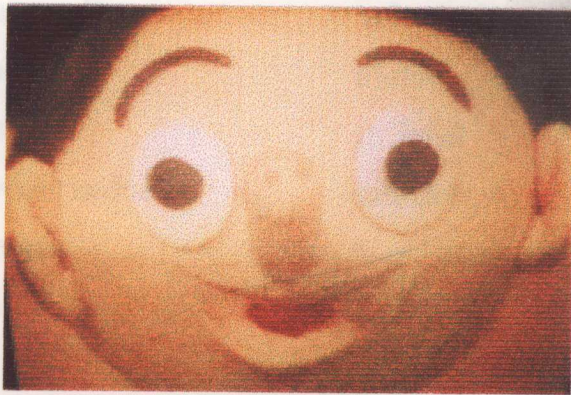


SUMPTION UNIVERSITY OF THAILAND

OMNIA

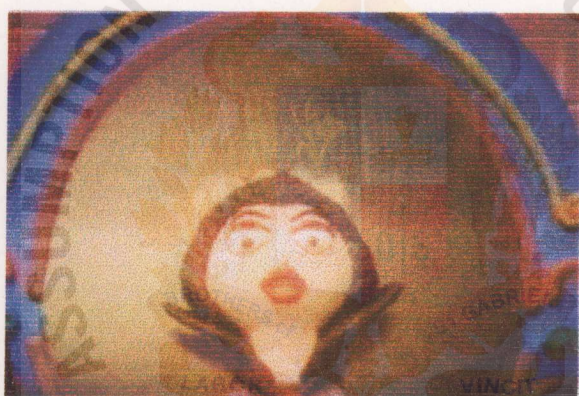
SINCE 1969

มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

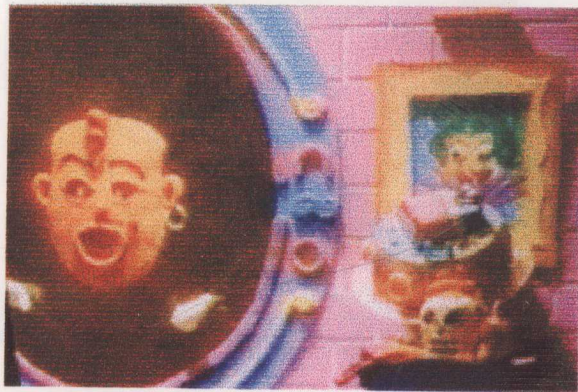


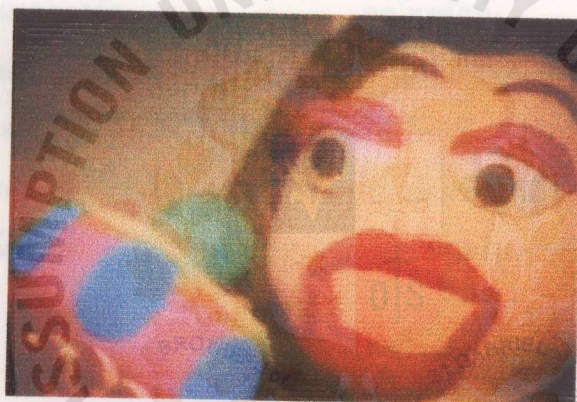
ประเภทของสื่อ : โฆษณาทางโทรทัศน์
ขนาดของสื่อ : จอโทรทัศน์
ชื่อเรื่อง : สโนไวท์
เวลา : 15 วินาที
เทคนิคการสร้างงาน : แอนิเมชันหุ่น
สไลด์แกน : Boat's Bakery ปั่นฝันแสนอร่อยให้คุณ





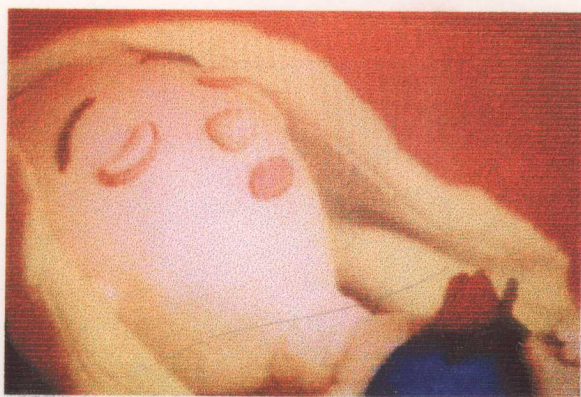
UNIVERSITY OF THAILAND
* OMNIA SINCE 1969 *
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

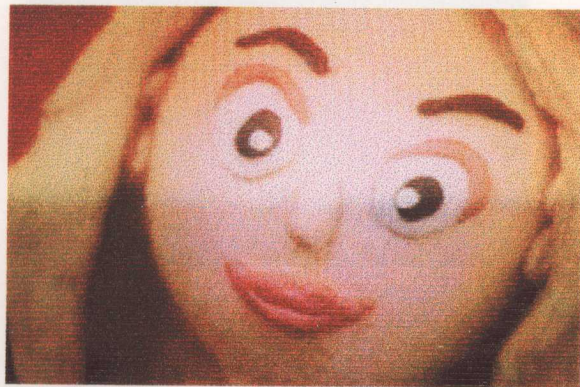
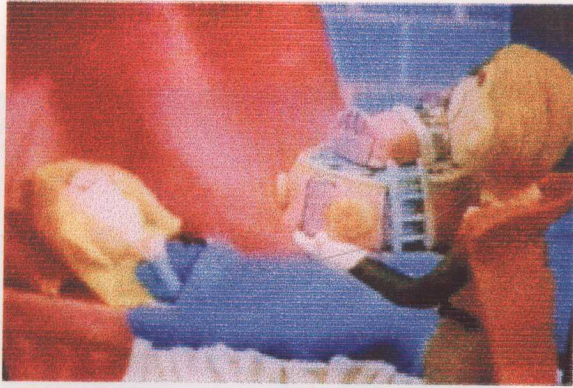




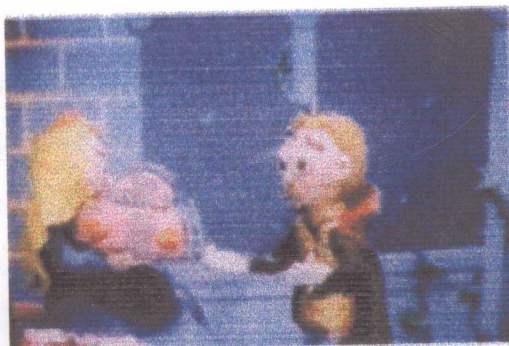
ประเภทของสื่อ : โฆษณาทางโทรทัศน์
ขนาดของสื่อ : จอโทรทัศน์
ชื่อเรื่อง : เจ้าหญิงนิทรา
เวลา : 15 วินาที
เทคนิคการสร้างงาน : แอนิเมชันหุ่น
สโลแกน : Boat's Bakery บั๊นฝั้นแสนอร่อยให้คุณ

* มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ *
SINCE 1969





UNIVERSITY OF THAILAND
OMNIA
SINCE 1969
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ



UNIVERSITY OF THAILAND

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

SINCE 1969

Bent's Bakery

เบ็นท์ส เบเกอรี่

บทที่ 5
สรุปและข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการดำเนินงานในส่วนของการทำตัวหุ่นอย่างง่ายและมีขนาดไม่ใหญ่มาก

1. นำเส้นลวดขนาดที่ง่ายต่อการขด นำมาพันรวมกันหลาย ๆ ครั้งจนขึ้นโครงรูปตามที่ต้องการ
2. นำดินญี่ปุ่น หรือดินเยือกกระดาษมาพันรอบโครงเหมือนข้อต่อโครงสร้างคน เว้นในส่วนที่เป็นข้อต่อสำหรับขยับไว้ เพื่อการเคลื่อนไหวต่อไป
3. ทิ้งไว้ให้ดินแห้งค้างคืน
4. นำมาขึ้นโครงพอกด้วยดินน้ำมันจนได้รูปที่ต้องการ
5. นำดินน้ำมันมาตกแต่งตามรูปแบบที่ต้องการให้สวยงาม





มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
SINCE 1969



* มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ *
SINCE 1969

กรมศิลปากร

สำนักช่างสิบหมู่

ศิลปกรรม

กรมศิลปากร



SINCE 1969
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

บรรณานุกรม

คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง. การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง.

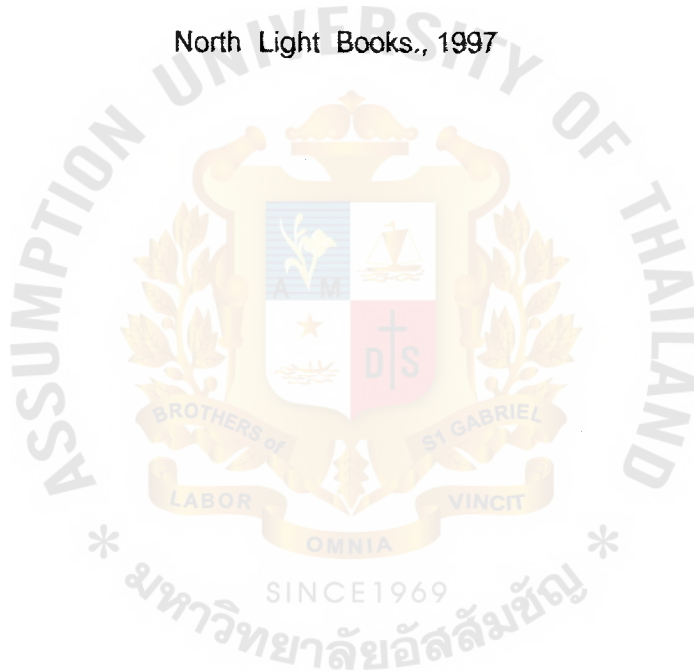
สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช , 2532.

ปีเตอร์ ลอร์ด และ เบรน ซิบเลห์. Creating 3 – Danimation.

Harry N. Inc0., ,1998

Maureen Carlson. How to Make CLAY Characters.

North Light Books., 1997



ภาคผนวก

ค่าใช้จ่ายในการทำศิลปนิพนธ์

1.ดินน้ำมัน	1,000
2.ฉาก	3,500
3.อุปกรณ์เบ็ดเตล็ด	1,500
4.หนังสือ	3,000
5.ค่าเสียหาย	2,000
6.ค่าเบ็ดเตล็ด	1,500
รวม	12,500 บาท



ประวัติการศึกษา

ชื่อ : นางสาววรรณภา คงดาลัย

เกิด : 21 เมษายน 2519

ที่อยู่ : 15 ลาดพร้าว 122 บางกะปิ กรุงเทพฯ 10310

การศึกษา : ประถม 1-6 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์

มัธยม 1-6 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)

ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ