

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่องสีสันทันในงานออกแบบคาแรคเตอร์

อนุวัฒน์ ยศปัญญา¹ , พิบูล ไวจิตรกรรม²

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่องสีสันทันในงานออกแบบคาแรคเตอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาอิทธิพลของสีที่มีต่อการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็นว่า สีสร้างผลกระทบต่อความรู้สึก และเป็นสื่อการสอนให้ผู้สนใจในงานออกแบบคาแรคเตอร์ รู้แนวทางการใช้สีสันทันที่สื่อถึงอารมณ์มากขึ้น โดยเล่าถึงทฤษฎีสีและหลักการใช้สีเบื้องต้น หลักการใช้สีในหนังสือ คัลเลอร์อิมเมจสเกล ของ โคบายาชิ ที่ได้นิยามอารมณ์ของสี ในชุดสีต่างๆ จุดเด่นของอารมณ์สีนั้นๆ โดยสอดคล้องกับกลุ่มผู้บริโภค คือเด็กมัธยม ในรูปแบบแฟนตาซี ผ่านตัวละครที่จะเปลี่ยนโทนสี อารมณ์ ตามเหตุการณ์และฉากต่างๆ

ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มเป้าหมายเข้าใจหลักการใช้สีและการดึงอารมณ์ของสีมาใช้ในงานออกแบบตัวละครมากขึ้น 2) สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่องสีสันทันในงานออกแบบคาแรคเตอร์มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย สนุกสนาน สีสันทันสดใส เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้ง่าย 3) สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่องสีสันทันในงานออกแบบคาแรคเตอร์ สามารถนำไปเป็นสื่อการเรียนการสอนเบื้องต้นได้

คำสำคัญ : สีสันทัน , การออกแบบตัวละคร , การสื่ออารมณ์

Motion Graphic Design “Color for in character design”

Anuwat Yotpanya¹ , Pibool Wajitragum²

^{1,2}Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology, Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

Design, motion graphic, title “Colorful in character design”. The objective is to study the influence of color on motion graphic design. In order to design a motion graphic that shows how color affects feelings. And as a teaching media for those interested in character design Know how to use colors that convey more emotions. By telling about the theory of color and the principle of using primary colors Principles of color usage in books Kobayashi's color image scale that defines the mood of colors in various color combinations. The highlight of that color mood In line with consumer groups, namely high school children in fantasy style Through the characters that will change the mood color according to events and scenes

The results showed that 1) The target group understands the principles of using colors and pulling the emotions of colors to be used in more character designs. The color in the character design, with content that is easy to understand, fun, colorful, easy to reach consumers. 3) Motion graphics The color in the character design Can be used as a basic teaching media

Keywords: Color , Character Design , Emotional

บทนำ

สี (COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันทกต่างกันอย่างมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีในงานออกแบบ หรือการจัดภาพ หากเรารู้จักใช้สีให้มีสภาพโดยรวมเป็นวรรณะร้อน หรือวรรณะเย็น เราจะ สามารถควบคุม และสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความประสานกลมกลืน งดงามได้ง่ายขึ้น เพราะสีมีอิทธิพลต่อ มวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมีคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืน หรือขัดแย้งได้ สีสามารถขับเน้นให้เกิดจุดเด่น และการรวมกันให้เกิดเป็นหน่วยเดียวกันได้ เราในฐานะผู้ใช้สีต้องนำหลักการต่างๆ ของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในงานของเรา เพราะสีมีผลต่อการออกแบบ สีมีความสำคัญต่องานออกแบบ

คาแรคเตอร์ งานนวัตกรรมการ์ตูน และงานอนิเมชัน เช่น สร้างภาพจำของตัวละคร บ่งบอกตัวตนของ character นั้นๆ เช่นงานอดิเรก พลังความสามารถนิสัยบุคลิกภาพของตัวละครนั้นๆ การใช้สีแทนความรู้สึกของตัวละคร อย่างเช่นสีแดงจะสื่อสารถึงความอันตราย เราร้อน รุนแรง สนุกสนาน สีน้ำเงินที่ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม เครื่องขีมิเพราะฉะนั้นถ้าเลือกใช้สีที่ไม่เหมาะสม จะทำให้ภาพลักษณ์และการสื่อสารของ character นั้นๆ ผิดเพี้ยนไป เพราะในปัจจุบันมีผู้ที่สนใจในการวาดการ์ตูนเป็นจำนวนมาก แต่ขาดความรู้ด้านการใช้สีซึ่งอาจมีผลทำให้ character หรือผลงานชิ้นนั้นดูไม่น่าสนใจหรือน่าติดตาม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของสีที่มีต่อการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว
2. เพื่อออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็นว่า สีสร้างผลกระทบต่อความรู้สึก

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อเว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือกลุ่มนักเรียนชาย หญิง ที่สนใจในงานออกแบบจำนวน 50ชุด
4. เก็บข้อมูลกรณีศึกษาจากตัวอย่างกราฟิก

เค ลี อ น ไ ห ว 1 5 เ รื่ อ ง

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ค่าเฉลี่ยพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการเก็บ ข้อมูลกรณีศึกษา ข้อมูลดังกล่าว จะถูกใช้เป็นโจทย์ ในงานออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของ ก ลุ่ ม เ ป้ า ห ม า ย

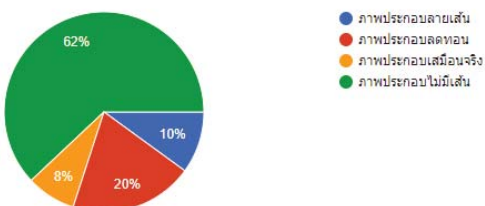
6. ออกแบบ สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง สีสันในงานออกแบบคาแรคเตอร์

ผลการวิจัย

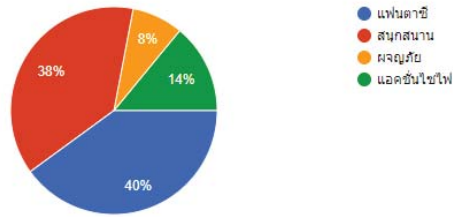
จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ที่สนใจในงานออกแบบคาแรคเตอร์ จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกออกเป็น 2 เรื่อง คือ 1 ด้าน พฤติกรรมผู้บริโภค 2 การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต้องการรวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากการเก็บกรณีศึกษาจำนวน 15

ส่วนที่ 1 ผู้ที่สนใจกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องสีสันใน งานออกแบบคาแรคเตอร์ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วน ใหญ่คิดว่า ใช้ภาพประกอบไม่มีเส้น (ดังแผนภูมิที่1) ใช้การดำเนินเรื่องแฟนตาซี (ดังแผนภูมิที่2) ใช้การ เล่าเรื่องแบบโลกจินตนาการ (ดังแผนภูมิที่3) ใช้ ภาพและเสียงประกอบ (ดังแผนภูมิที่4) และ ความเห็นผู้บริโภคตามตารางที่ 1

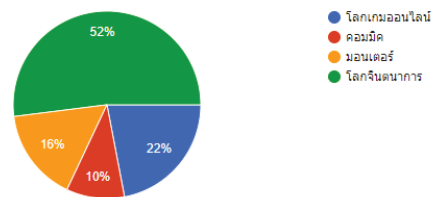
แผนภูมิที่1 ผลการวิเคราะห์ภาพประกอบ



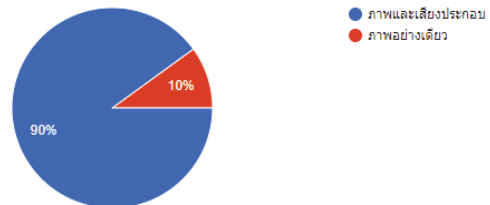
แผนภูมิที่2 ผลการวิเคราะห์การดำเนินเรื่อง



แผนภูมิที่3 ผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง



แผนภูมิที่4 ผลการวิเคราะห์ภาพและเสียง



ตารางที่1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้บริโภค

ท่านให้ความสนใจเรื่องต่อไปนี้ อย่างไร	mean
1. ท่านให้ความสนใจต่อ สีสันในงาน กราฟิกและคาแรคเตอร์การ์ตูน มาก น้อยแค่ไหน	4.28
2. ท่านคิดว่า สีสันช่วยให้ท่านเข้าใจ อารมณ์ของงานกราฟิกและคาแรค เตอร์การ์ตูน มากน้อยแค่ไหน	4.34

3. ท่านคิดว่า เนื้อเรื่องช่วยให้ท่านเข้าใจอารมณณ์ของงานกราฟิกและคาแรคเตอร์การ์ตูน มากน้อยแค่ไหน	4.18
4. ท่านให้ความสนใจต่อ สไตล์ของงานกราฟิกและคาแรคเตอร์การ์ตูน มากน้อยแค่ไหน	4.16
5. ท่านให้ความสนใจต่อ งานกราฟิกและคาแรคเตอร์การ์ตูนที่เป็นชาวตำ มากน้อยแค่ไหน	3.48
6. ท่านเข้าใจอารมณณ์ของงานกราฟิกและคาแรคเตอร์การ์ตูนที่เป็นชาวตำ มากน้อยแค่ไหน	3.7
7. ท่านคิดว่า คำบรรยายหรือบทสนทนา มีความจำเป็นสำหรับงานกราฟิกและคาแรคเตอร์การ์ตูน มากน้อยแค่ไหน	3.9
8. ท่านคิดว่า เสียงบรรยายหรือเสียงพากย์ของตัวละคร มีความจำเป็นสำหรับงานกราฟิกและคาแรคเตอร์การ์ตูน มากน้อยแค่ไหน	4.02

ใช้คาแรคเตอร์ที่ดูตัวเล็กจะดึงดูดกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กได้มากยิ่งขึ้น

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมายและผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอสามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางออกทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ Wonder world โลกหลากอารมณณ์ โดยใช้รูปแบบในงานออกแบบ (Mood and Tone) แพนตาซี คัลเลอร์ฟูล สนุกสนาน กลุ่มเป้าหมาย เด็ก อายุ 12-18 ปี ที่สนใจในงานออกแบบที่ใช้คาแรคเตอร์ โดยสื่อจะอิงเนื้อหาจากข้อมูลความเป็นจริงที่ค้นหามา

ขั้นตอนการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว

เรื่องสี่สั้นในงานออกแบบคาแรคเตอร์

1. สรุปลข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถามของกลุ่มเป้าหมายและผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
2. ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ดและลงสีตัวละครในคอมพิวเตอร์

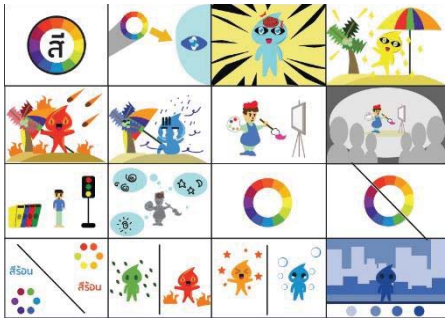
ส่วนที่ 2 สรุปลผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ผลปรากฏว่าส่วนใหญ่จะมีลักษณะการดำเนินเรื่องแบบมีเสียงและคำบรรยาย โดยภาพที่ใช้เป็นภาพวาดกาดูทางคอมพิวเตอร์ โทนสีที่ใชส่วนใหญ่ตัวละครฝ่ายพระเอก และนางเอก ส่วนใหญ่จะใช้อารมณณ์สี Casual ที่มีความสดใส ดึงดูดใจเด็ก ๆ มากกว่า ตัวละครจอมเจ้าเล่ห์จะใช้อารมณณ์สี dandy ตัวละครที่ดูมาดขริ่มมักจะใช้อารมณณ์สี modern ตัวละครหวานๆมักจะใช้ Romantic การ



ภาพที่ 1 แบบร่างดินสอตัวละคร



ภาพที่ 2 แบบร่างดินสอสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 3 แบบร่างคอมพิวเตอร์สตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 4 แบบร่างคอมพิวเตอร์ตัวละคร

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง สีสันในงานออกแบบคาแรคเตอร์ มีหลักการ ออกแบบสำหรับกลุ่มเด็กมัธยมที่สนใจในการศึกษา งานออกแบบที่ใช้คาแรคเตอร์ โดยการอ้างอิงจาก การสำรวจกลุ่มเป้าหมาย โดยการใช้การดำเนิน เรื่องแบบโลกแฟนตาซี แนวจินตนาการ ใช้ภาพไม่มีเส้น ภาพและเสียงประกอบ อธิบายเป็นข้อมูล

เชิงสารคดีอย่างน่าสนใจ ใช้ภาพที่น่ารักสดใสเพื่อ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

ผลการทดสอบการใช้สื่อกับนักเรียนมัธยม พบว่า สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว มีรูปแบบสนุกสนาน สีสันสดใสและดึงดูดความสนใจด้วยภาพประกอบ กับเสียงบรรยาย ทำให้สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับ กลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างมากและยังเป็นการเชิญชวนผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ให้มาสนใจที่จะออกแบบงาน ต่างๆที่ใช้คาแรคเตอร์

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว เรื่อง สีสันในงานออกแบบคาแรคเตอร์ คือสื่อที่ใช้กราฟิก ภาพวาดคอมพิวเตอร์มาเคลื่อนไหว เสียงและคำบรรยายประกอบ ช่วยส่งเสริมให้ตัวชิ้นงานมีความ น่าสนใจมากขึ้น ใช้หลักการในการออกแบบสื่อ สำหรับนักเรียนที่สนใจและกำลังศึกษา ใช้การเล่า เรื่องเชิงสารคดี ที่อธิบายตั้งแต่หลักการใช้สี เบื้องต้น จนถึงการดึงอารมณ์ของสี การใช้ชุดสี ต่างๆมาใช้ในการงาน ช่วยให้ผู้ที่กำลังศึกษาอยาก ทำงานด้านการออกแบบเข้าใจ และสามารถนำไป ปรับใช้ในการออกแบบที่ใช้ตัวละครต่างๆ และ สื่อสารอารมณ์ของงานได้เป็นอย่างดี โดยใช้เนื้อหา ที่มีอยู่จริงประกอบกับงาน ภาพที่มีความน่ารัก สดใส และโทนสีที่สดใสเพื่อให้ดู มีความ หลากหลายทางอารมณ์ และในเนื้อหาที่มีประโยชน์ น่าสนใจ นำไปต่อยอดในงานต่างๆได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

ดนัย.(2552) Flash Cartoon Animation. ค้นหา เมื่อ 30 กันยายน 2561 แหล่งข้อมูล : <https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animat>

ion-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-
lakhr-style-art-direction

Grappik.(2557) การศึกษาแนวทางการออกแบบ
โมชันกราฟิกที่ส่งเสริมความสามารถในการเรียน
ค้นเมื่อ 30 กันยายน 2561

แหล่งข้อมูล :

https://www.kmutt.ac.th/jif/public_html/article_detail.php?ArticleID=201286

ทักษิณา.(2555) เลือกใช้ “สี” อย่างไรให้งาน
ออกแบบของเราแจ่มขึ้น ค้นเมื่อ 30 กันยายน
2561

แหล่งข้อมูล :

<https://www.grappik.com/how-to-usecolor-color-wheel/>

กิตตินันท์.(2555) การตัดต่อคลิปเสียง ค้นเมื่อ 30
กันยายน 2561

แหล่งข้อมูล :

<http://www.krukittinankwc.org/home/cutting-sound-clip.html>

vhpicstock.(2561) คู่มือฉบับสมบูรณ์สำหรับใช้สี
ในการออกแบบ : ความหมายของสี ทฤษฎีสี และ
อื่นๆ ค้นเมื่อ 30 กันยายน 2561

แหล่งข้อมูล :

<https://www.grappik.com/how-to-usecolor-color-wheel/>