

# เทคนิคพื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation)

ก้าวแรกสู่การเป็นครีเอเตอร์สายธุรกิจดิจิทัล

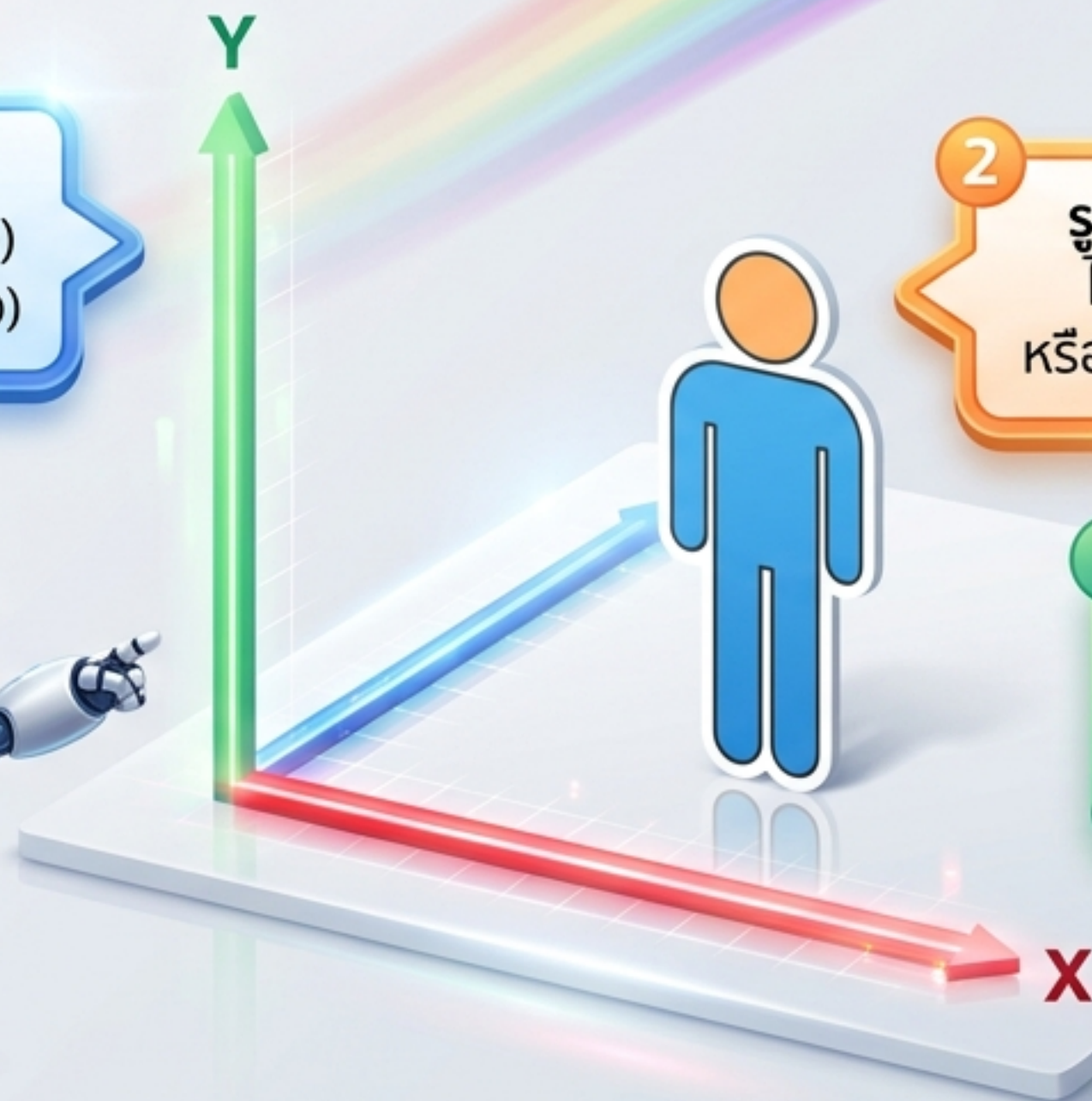
รายวิชา การใช้เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเพื่องานอาชีพ  
สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษาตรงเทพนบุรี

ผู้สอน: อาจารย์กัมพิมล เจริญสุข (อ.พริ้มมี)



# ทบทวนพื้นฐาน: กราฟิก 2 มิติ (2D) คืออะไร?

1 ภาพ 2 มิติ =  
แกน X (ความกว้าง)  
+ แกน Y (ความยาว)



2 รูปร่างแบนราบ  
ไม่มีความหนา  
หรือมิติความลึก (Z)

3 เราต้องใช้ "สีสันและแสงเงา"  
เพื่อสร้างภาวะลวงตา (Illusion)  
ให้ภาพดูมีมิติลึกขึ้น

กราฟิก 2 มิติคือรากฐานของสื่ออินโฟกราฟิก แบนเนอร์โฆษณา และแอนิเมชันทุกชนิด

# เลือกใช้วัตถุดิบให้ถูกงาน: Vector vs Bitmap



## BITMAP

## VECTOR



**โครงสร้าง:**  
เกิดจากจุดตารางเม็ดสี  
(Pixel) เรียงต่อกัน

**จุดเด่น:** ให้สีสันสมจริง  
ไล่แสงเงาได้ดีเยี่ยม  
(เช่น ภาพถ่าย)

**ข้อควรระวัง:**  
ขยายภาพแล้ว “แตก”  
(Lose Quality)

**โครงสร้าง:** เกิดจาก  
การคำนวณสมการทาง  
คณิตศาสตร์ (Path)

**จุดเด่น:** ขยายได้ไร้ขีด  
จำกัด ภาพคมชัดเสมอ  
(เช่น โลโก้, ตัวการ์ตูน)

**ข้อควรระวัง:**  
ไม่เหมาะกับภาพถ่ายหรือ  
สีที่ซับซ้อน

# Roadmap: เส้นทางการสร้าง 2D Animation

## Pre-Production (เตรียมการ)

- บทบรรยาย,  
ร่าง Storyboard,  
ออกแบบตัวละครและฉาก

## Production (ลงมือทำ)

- วาดเฟรม, ลงสี,  
กำหนด Keyframe  
& In-between

## Post-Production (หลังการผลิต)

- จัดองค์ประกอบ, ตัดต่อ,  
ใส่เสียง, เติม Effect,  
เผยแพร่ผลงาน

# ขั้นตอนที่ 1: การเล่าเรื่องด้วย Storyboard

“วางแผนดี  
ช่วยประหยัดเวลา  
ตอนวาดจริงได้เกิน 50%!”



## ร่างภาพ (Sketch):

กำหนดทิศทางและลำดับเหตุการณ์คร่าวๆ ไม่จำเป็นต้องวาดสวยงาม

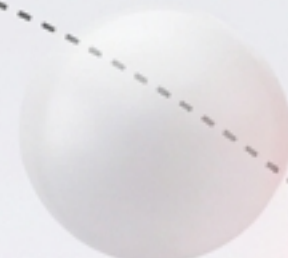
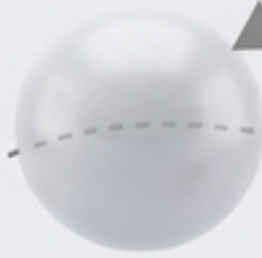
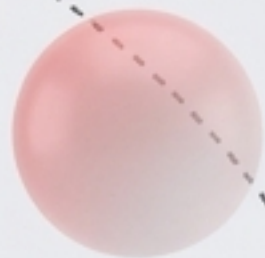
## มุมมอง (Layout):

กำหนดระยะภาพ เช่น ระยะใกล้ (Close-up) เพื่อเน้นอารมณ์ หรือ ระยะไกล (Wide) เพื่อเล่าบรรยากาศ

## รายละเอียด (Details):

ระบุบทสนทนา (Dialog) เสียงประกอบ และความยาวเวลา (Timing) ของแต่ละฉาก

## ขั้นตอนที่ 2: หัวใจของการขยับ (Keyframe & In-between)



คีย์เฟรม (ภาพหลัก): ภาพที่กำหนด "จุดเปลี่ยน" สำคัญของการเคลื่อนไหว (จุดเริ่มต้น / จุดสิ้นสุด)

อินบิทวีน (ภาพแทรก): ภาพย่อยที่เติมเต็มช่องว่างระหว่างคีย์เฟรม เพื่อให้การขยับดูลื่นไหล

\*โปรแกรม 2D สมัยใหม่สามารถใช้ AI หรือคอมพิวเตอร์คำนวณ In-between อัตโนมัติ (Interpolation) ทำให้ครีเอเตอร์ทำงานเสร็จไวขึ้น!\*

# การเพิ่มมิติและชีวิต: เลเยอร์ (Layer) และการแสดงออก



✓ **เทคนิคซ้อนภาพ (Layering):**  
ต้องแยกเลเยอร์ระหว่าง “จากหลัง”  
และ “ตัวละคร” เพื่อให้ขยับตัวละคร  
ได้โดยไม่ทำให้ฉากพัง

✓ **การแสดงออก (Expression):**  
แยกชิ้นส่วนอวัยวะเล็กๆ (ดวงตา, คิ้ว,  
ปาก) เป็นเลเยอร์ย่อย เพื่อใช้สื่อ  
อารมณ์ได้อย่างละเอียด

✓ **แซนเนลสี (Color Management):**  
จัดการสีและแสงเงาให้กลมกลืน  
แยกเงาและแสงสะท้อนไว้คนละชั้น

# ขั้นตอนที่ 3: Post-Production ใส่เทคนิคขั้นสุดท้าย



**Composition**  
(รวมภาพ): นำจาก ตัวละคร  
และแอนิเมชันทั้งหมดมา  
ประกอบเข้าด้วยกัน



**VFX (เทคนิคพิเศษ):**  
เติมแสงสว่าง (Glow)  
แสงสะท้อน หรือการเบลอ  
จากการเคลื่อนไหว  
(Motion Blur)



**Sound Design:** ใส่เสียง  
บรรยาย (Voiceover),  
เสียงเอฟเฟกต์  
(Sound Effect)  
และเพลงพื้นหลัง



**Export:** บันทึกและ  
ส่งออกไฟล์ให้ตรงกับ  
แพลตฟอร์ม  
(เช่น MP4 สำหรับวิดีโอ  
ทั่วไป, GIF สำหรับเว็บ)

# ประยุกต์ใช้แนวคิด ADDIE Model กับงานแอนิเมชัน



# เป็นครีเอเตอร์ที่ดี ต้องมี "จริยธรรมดิจิทัล"



**เคารพลิขสิทธิ์ (Copyright):** ห้ามคัดลอก นำภาพ กราฟิก หรือเพลงของผู้อื่นมาใช้หาผลประโยชน์โดยไม่ได้รับอนุญาต

**ใช้ข้อมูลเปิด (Open Data):** เลือกใช้ทรัพยากรแบบ Creative Commons ที่อนุญาตให้นำมาใช้ใหม่ (Reuse) และแจกจ่ายต่อได้เสรี

**อ้างอิงเสมอ (Citation):** หากต้องนำข้อมูล หรือเนื้อหาใดของผู้อื่นมาใช้ ต้องให้เครดิตระบุแหล่งที่มาอย่างชัดเจนเสมอ

# 2D Animation กับการต่อยอด 'ธุรกิจดิจิทัล'

ทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว คือ 1 ใน 6 ทักษะดิจิทัลที่องค์กรตามหาตัวในปี 2026!



## Motion Graphic

เปลี่ยนข้อมูลและ  
บริการที่เข้าใจยาก  
ให้กลายเป็นวิดีโอ  
1 นาทีที่ใครดูก็เข้าใจ

## Digital Marketing

สร้างโฆษณา (Ads)  
เคลื่อนไหวที่ดึงดูดสายตา  
หยุดนิ้วคนดูได้กลาง  
ฟีดโซเชียลมีเดีย

## Content Creation

ออกแบบคาแรคเตอร์  
มาสคอตประจำแบรนด์  
สร้างตัวตนทางธุรกิจ  
ให้จดจำง่าย

**\*แอนิเมชัน ไม่ใช่แค่ศิลปะ แต่คือ 'อาวุธ' ในการสื่อสารยุคธุรกิจดิจิทัล\***

# Checklist: คุณพร้อมสร้างสรรค์ผลงานแล้วหรือยัง?

- เข้าใจข้อกำหนดภาพ 2 มิติ (X,Y) และความต่างของ Vector / Bitmap
- เห็นภาพรวมกระบวนการ 3 ระยะ (Pre, Pro, Post Production)
- รู้จักหัวใจของการขยับ: Keyframe, In-between และ Layer
- เข้าใจริยธรรมลิขสิทธิ์ และการทำงานอย่างเป็นระบบด้วย ADDIE
- มองเห็นโอกาสในการนำทักษะไปประยุกต์ใช้กับธุรกิจดิจิทัล

**ลุยเลย!** เปลี่ยนจินตนาการของคุณให้กลายเป็นผลงานดิจิทัลที่มีมูลค่า!