

โครงการออกแบบแอนิเมชัน เพื่อถ่ายทอดเสียงแห่งความสงบเงียบ

Animation Design Project Conveying the Sound of Serenity

ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา

นักศึกษาลัทธิศิลปกรรมบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกและบรรยากาศต่างๆผ่านทางสื่อแอนิเมชัน ที่สะท้อนถึงอารมณ์ และบรรยากาศแห่งความสงบเงียบ หรือคือความสุขที่แท้จริงอันเกิดจากความสงบในจิตใจ โดยใช้ ทฤษฎีสี ทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบภาพ คุณสมบัติของพื้นผิว ซึ่งเมื่อผูกโยงเข้าด้วยกันทำให้เกิดภาพในงานแอนิเมชัน ทฤษฎีการสื่อสารด้านการรับฟัง คุณลักษณะของคลื่นเสียง ซึ่งทำให้เกิดเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพเชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์และทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ ซึ่งทำให้เกิดบทแอนิเมชัน เพื่อถ่ายทอดถึงอารมณ์ และบรรยากาศแห่งความสงบเงียบ โดยในบทความวิจัยชิ้นนี้จะเล่าถึงกระบวนการออกแบบแอนิเมชัน ซึ่งมีขั้นตอนเริ่มตั้งแต่การศึกษาค้นคว้าข้อมูล การเขียนบท การออกแบบฉาก รวมไปถึงขั้นตอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ตลอดจนถึงการลำดับภาพ และขั้นตอนการใส่เสียงประกอบ ตามวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

คำสำคัญ: แอนิเมชัน เสียงแห่งความสงบเงียบ

Abstract

This research aimed to convey stories, emotion, feeling, and atmosphere of the serenity through animation. The serenity was the real happiness which comes up with peace in one's mind. The animation was created by using color theories, composition theories, texture characteristics used to present animation images, hearing theories, audio frequency used to create a soundtrack, symbolic theories, and screenplay writing theories used to make an animation screenplay. All of these theories can be used to express emotion and atmosphere of the serenity. With regard to this research, it was found that there were many animation designing procedures included data finding, screenplay writing, background designing, 3D Model creating, film editing, and sound mixing.

Keywords: animation, the sound of serenity

1. บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ ในปัจจุบัน วงการแอนิเมชันทั่วโลกได้พัฒนาไปสู่การเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่อย่างรวดเร็ว และมีการสร้างผลงานกันอย่างแพร่หลาย เพื่อเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวอารมณ์ ความรู้สึกและบรรยากาศต่างๆ ผ่านทางสื่อแขนงต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านภาพยนตร์ และโฆษณา เนื่องจากงานแอนิเมชันนั้นสามารถถ่ายทอดสิ่งที่มนุษย์ไม่สามารถถ่ายทำขึ้น หรือจำลองขึ้นได้ สามารถสรรค์สร้างจินตนาการ หรือ สิ่งที่ยากจะอธิบายออกมาให้เป็นรูปธรรมได้มากยิ่งขึ้น ดังนั้น งานแอนิเมชันจึงมักถูกออกแบบ และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบที่เกินจริงเสียเป็นส่วนใหญ่ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้งานแอนิเมชัน มาถ่ายทอดเกี่ยวกับความสงบในจิตใจมนุษย์ในรูปแบบของผู้วิจัย เพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจยิ่งขึ้น

การทำงานแอนิเมชันจะถ่ายทอดถึงอารมณ์และบรรยากาศได้คืบนั้น ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายสิ่งนำมา รวมกัน ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบภาพที่เกิดจากมุมมองของภาพ การใช้สีและแสง-เงา ที่จะบอกถึงอารมณ์ ความรู้สึกและบรรยากาศในงานแอนิเมชัน รวมถึงพื้นผิวที่จะช่วยสื่อถึงอารมณ์ได้มากยิ่งขึ้น โดยใช้สีที่หลากหลายทั้งโทนร้อน และ โทนเย็นผสมกับมุมมองของภาพที่มีองค์ประกอบของสถานที่ รวมถึงสิ่งของ ที่หนาแน่นและมีการเคลื่อนไหวจากจุดนำสายตา ทำให้ฉากเมืองดูวุ่นวาย ซึ่งจะแตกต่างกับฉากเด็กทารก ที่ใช้โทนสีเย็นเป็นหลัก องค์ประกอบภาพกึ่งกลาง มีเพียงสี

อ่อนๆ เป็นฉากหลัง และมีการเคลื่อนไหวที่ช้า การเคลื่อนไหวของกล้องก็ช้าเช่นกัน ทำให้ฉากเด็กทารก ดูมีความสงบเงียบ มากกว่าฉากเมืองอย่างเห็นได้ชัดเจน สีและองค์ประกอบภาพ รวมถึงแสง-เงา พื้นผิว จึงมีส่วนสำคัญต่อการวางภาพของงานแอนิเมชันในเรื่องนี้มาก เสียงก็เป็นกระบวนการถ่ายทอดที่สำคัญ ไม่แพ้กันเพราะเสียงนั้นสามารถสื่อสารถึงผู้ชมได้โดยตรงอย่างชัดเจน โดยใช้ทฤษฎีการรับฟัง ด้านสมาธิของมนุษย์ คุณลักษณะของคลื่นเสียงเป็นส่วนประกอบ ซึ่งคือเสียงที่หลากหลายที่มา ความดัง-เบา ของคลื่นเสียง จะทำให้การรับรู้จากหูนี้วนเวียน ฉากนี้สงบเงียบ เสียงจึงเป็นประโยชน์ต่อการเล่าเรื่องของงานแอนิเมชันเป็นอย่างมาก และสิ่งสำคัญของการถ่ายทอดงานแอนิเมชันนั้นคือเนื้อเรื่อง หรือบท โดยทฤษฎีภาพในเชิงสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ เป็นตัวต่อของแต่ละฉาก ใช้มุมมองของภาพยนตร์ เป็นตัวเล่าเรื่องผ่านฉากต่างๆ จากฉากที่วุ่นวายที่สุดไปหาฉากที่เงียบสงบที่สุดจะทำให้งานแอนิเมชันเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น ผู้วิจัยเห็นว่าการที่จะถ่ายทอดถึงอารมณ์และบรรยากาศอย่างสมบูรณ์นั้น จะขาดองค์ประกอบใดไปไม่ได้เลย โดยผู้วิจัย ใช้ทฤษฎีสี ทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบภาพ ทฤษฎีการสื่อสารด้านการรับฟัง ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ และทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ ประกอบกับข้อมูลด้านการสร้างงานแอนิเมชัน ในกระบวนการวิจัย เพื่อถ่ายทอดถึงอารมณ์และบรรยากาศแห่งความสงบเงียบ

เสียงแห่งความสงบเงียบ เสียงแห่งความสงบเงียบในที่นี้ คือ ความสงบอันเกิดจากการที่จิตใจมีความสงบนิ่ง ซึ่งหมายถึง การมีสุข โดยที่มีสติ ตื่นรู้ทำให้เกิดปัญญา ปราศจากความทุกข์ และความวุ่นวายใจ ซึ่งล้วนแล้วแต่เกิดจากใจตนเองทั้งสิ้น (ธรรมสภา, 2548; อารียา, 2554)

ทั้งหมดนี้จึงทำให้ผู้วิจัยต้องการสร้างผลงานแอนิเมชันในรูปแบบของสื่อบันเทิง เพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ที่กระตุ้นให้คนเราตระหนักถึงการใช้ชีวิตในปัจจุบันของตน และเข้าใจถึง ความสงบเงียบภายในจิตใจมากยิ่งขึ้นผ่านงานแอนิเมชัน ซึ่งให้ผู้ชมได้รับความรู้คู่ไปกับความบันเทิง นอกเหนือจากการอ่านหนังสือ ทั้งนี้ เนื่องจากความสงบเงียบภายในจิตใจมนุษย์ มีความเป็นนามธรรม จึงยากแก่การอธิบายให้บุคคลทั่วไปเข้าใจอย่างถ่องแท้ อีกทั้งผู้วิจัยต้องการสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อวงการแอนิเมชันหรือเป็นแนวทางให้ผู้สนใจได้ศึกษาต่อไป

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาและดำเนินการ กระบวนการออกแบบแอนิเมชัน ที่สามารถถ่ายทอดถึงอารมณ์และบรรยากาศแห่งความสงบเงียบ โดยเน้นการศึกษาองค์ประกอบภาพ สี แสง เงา พื้นผิว เสียง-และการเล่าเรื่อง โดยคาดว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อประชาชนทั่วไปสามารถเข้าใจถึง อารมณ์และบรรยากาศแห่งความสงบเงียบ ผ่านสื่อแอนิเมชัน ที่สะท้อนถึงความสุขที่แท้จริงอันเกิดจากความสงบในจิตใจ

3. อุปกรณ์และวิธีการ

3.1 แนวคิดในการผลิต

การสร้างแอนิเมชันที่สามารถถ่ายทอดถึงอารมณ์และบรรยากาศแห่งความสงบเงียบ โดยเนื้อเรื่องกล่าวถึงอารมณ์และบรรยากาศแห่งความสงบ ที่แฝงอยู่ในอารมณ์และบรรยากาศแห่งความวุ่นวาย โดยใช้แอนิเมชันในการดำเนินเรื่อง ที่สะท้อนถึงแก่นคิดของความสุขที่แท้จริง อันเกิดจากความสงบในจิตใจ

3.2 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

3.2.1 ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญของ ศิลปะ โดยเน้นการศึกษา ทฤษฎีสี ที่ส่งผลกับความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นทฤษฎีสีในเชิงจิตวิทยา หรือเชิงสัญลักษณ์ และ ศึกษาองค์ประกอบพื้นฐาน ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ระบาย น้ำหนัก รวมถึงคุณสมบัติของพื้นผิว และบริเวณว่าง โดยใช้ทฤษฎีสีซึ่งแบ่งออกเป็น โทนสีร้อนและเย็น รวมกับองค์ประกอบภาพที่เกิดจาก รูปร่าง รูปทรง ทำให้เกิดระนาบที่หลากหลาย รวมถึงพื้นผิวที่ดูซับซ้อน จนเกิดน้ำหนักที่แตกต่างกัน เน้นการใช้สีโทนร้อน ซึ่งส่งผลกับอารมณ์และบรรยากาศความวุ่นวาย ซึ่งจะตรงกันข้ามกับอารมณ์และบรรยากาศความสงบเงียบ ที่จะใช้สีโทนเย็นเป็นหลัก องค์ประกอบของ รูปร่าง รูปทรง ที่ไม่ซับซ้อน จุดนำสายตาที่มีเพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น จะทำให้แสดงออกถึงอารมณ์และบรรยากาศที่แตกต่างกันได้อย่างชัดเจน (สมภพ, 2554) (อัจฉรา, 2552)

3.2.2 ศึกษาวิเคราะห์รูปแบบ และเทคนิคการนำเสนอจาก ทฤษฎีภาพยนตร์ โดยเน้นศึกษามุมกล้องของภาพยนตร์ในมุมมองต่างๆ ที่สื่อถึงอารมณ์ของบทภาพยนตร์ โดยมุมกล้องที่กว้าง หรือมุมกล้องที่แคบ จะทำให้เกิดจุดนำสายตาที่หลากหลาย และระนาบการมองที่แตกต่างกันออกไป จะช่วยทำให้เพิ่มอารมณ์ให้กับตัวบทแอนิเมชันมากยิ่งขึ้น และ

ศึกษาทฤษฎีภาพในเชิงสัญญาณของภาพยนตร์ ที่ผู้กำกับ ออกแบบไว้ในภาพยนตร์ นำหลักการคิดมาใส่ไว้ในบท แอนิเมชัน ซึ่งได้แก่ ฟีลล์ ที่เป็นสัญญาณของความ พลอดกัย ซึ่งในที่พลอดกัย ไร้อันตรายมักจะเป็นที่ที่สงบ เงียบ ดังนั้นฟีลล์ในฉากเมืองที่วุ่นวาย กับฉากเด็กทารก ในท้องแม่ จึงมีลักษณะการบินที่แตกต่างกัน ด้วย ความเร็วและสีสัน (ปิยกุล, 2528)(สุทัศน์, 2529)

3.2.3 ศึกษารวบรวมข้อมูล ทฤษฎีการสื่อสารด้านการรับ ฟัง โดยเน้นศึกษาทฤษฎีด้านการรับฟัง ที่ทำให้เกิด อารมณ์และความรู้สึก รวมถึงสมาธิของการรับฟังของ มนุษย์ และศึกษาคุณลักษณะของคลื่นเสียง หรือ คลื่น ตามยาวซึ่งหูของพวกเราสามารถได้ยินได้ (Audio frequency) ซึ่งมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก ของผู้รับฟัง ดังนั้นฉากเมืองที่วุ่นวายจึงจะมีเสียงที่หลากหลายจนเรา ไม่สามารถได้ยินเสียงได้ครบหมดทุกเสียง เช่น เสียง หดน้ำ แต่ถ้าอยู่ในที่สงบ จะเป็นปัจจัยที่ทำให้เราได้ยิน เสียงต่างๆ ได้ง่าย และ ชัดเจนมากขึ้น แม้แต่เสียงหายใจ ของเด็กทารกในท้องแม่ เป็นต้น (ปริยา, 2554)(ไสว, 2554)

3.2.4 ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความหมาย ของความ สงบเงียบ ความสงบเงียบในที่นี้เกิดจากความสงบใน จิตใจ ซึ่งหมายถึงการมีความสุข โดยที่มีสติ ทำให้เกิด ปัญญา ปราศจากความทุกข์ และความวุ่นวายใจ ซึ่งล้วน แล้วแต่เกิดจากใจตนเองทั้งสิ้น โดยศึกษาจากความ แตกต่างของความสงบ และความวุ่นวายในใจ (ธรรมสภา, 2548; อารียา, 2554)

3.2.5 ศึกษารวบรวมข้อมูลแอนิเมชัน โดยศึกษา ความหมายของแอนิเมชันประเภทต่างๆ รวมถึง

ส่วนประกอบต่างๆ ในงานแอนิเมชัน และขั้นตอนในการ สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

3.3 วิเคราะห์และสรุปผล

วิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดเพื่อหาแนวทางในการ ออกแบบและสร้างสรรค์ ผลงานแอนิเมชันที่สามารถ ถ่ายทอดถึงอารมณ์และบรรยากาศ ตั้งแต่การวาง โครงเรื่อง การกำหนดแนวทางในการออกแบบการผลิตแอนิเมชัน จนกระทั่งถึงการตัดต่อลำดับภาพ และขั้นตอนการใส่เสียง ประกอบ โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.3.1 การสร้างเนื้อเรื่อง การถ่ายทอดถึงอารมณ์และ บรรยากาศนั้น สามารถรับรู้ได้จาก องค์ประกอบพื้นฐาน ทางศิลปะ ทฤษฎีสี ทฤษฎีภาพในเชิงสัญญาณ รวมถึงทฤษฎี การสื่อสารด้านการรับฟัง ดังนั้นการสร้างเนื้อเรื่องของ ภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงต้องวิเคราะห์และอ้างอิงจากข้อมูลที่ ทำการศึกษา ตามสิ่งที่มุ่งหวังอยากจะได้ในบทภาพยนตร์ โดยผ่านเนื้อหาที่แสดงออกถึงอารมณ์และบรรยากาศแห่ง ความสงบเงียบ แผงในอารมณ์และบรรยากาศแห่งความ วุ่นวาย

3.3.2 การออกแบบฉาก นำบทภาพยนตร์มาวิเคราะห์กับภาพ เชิงสัญญาณที่สัญญาณนั้นแสดงออกถึงอารมณ์ในบทได้ โดย เน้นการสื่อความหมายของสิ่งของแต่ละสิ่ง ภายในฉาก

3.3.3 ขั้นตอนการผลิต

- เริ่มจากขึ้นรูปโมเดลจำลอง โดยการขึ้น โมเดล ฉากและสิ่งของประกอบฉากต่างๆ ตามบทภาพยนตร์ที่ ออกแบบไว้ ตามหลักการจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยใช้ โปรแกรม Autodesk Maya

- วางแสงหลัก เริ่มจากการวางแสงหลักในแต่ละ ฉากตามโครงสร้างที่ทำการศึกษารมณ์และบรรยากาศของแต่ละ ฉาก

4.3 ฉาก

จากการนำข้อมูลทภาพยนตร์กับสตอรี่บอร์ด มาทำการออกแบบฉาก โดยแบ่งเป็นออกเป็นฉากต่างๆ ดังต่อไปนี้

4.3.1 ฉากเมืองที่วุ่นวาย ประกอบไปด้วยตึกสูง บ้านเรือน สิ่งของประกอบฉาก ที่มีการจัดวาง องค์ประกอบที่หนาแน่น ผสมกับแสงสีในโทนร้อน มุมกล้องที่กว้าง และเสียงประกอบที่หลากหลายทำให้เกิดอารมณ์และบรรยากาศแห่งความวุ่นวายของเมือง

4.3.2 ห้องแสดงภาพ ประกอบไปด้วยพื้นที่ว่าง มีแสงสีเขียวระดับปานกลาง โดยผสมสีขาวเป็นหลัก มุมกล้อง แคมลงมาจากฉากเมือง เสียงลมที่พัดตึกับกำแพงเป็นจังหวะ ทำให้อารมณ์และบรรยากาศวุ่นวายน้อยลง

4.3.3 โบสถ์ ประกอบด้วยตัวอาคาร โบสถ์ซึ่งมี องค์ประกอบกว้าง มีพื้นที่ตรงกลางเป็นตัวนำสายตาใช้ สีขาวเป็นส่วนใหญ่ แสงสีเล็กน้อย เสียงอากาศ ผสม เสียงดนตรีเบาๆ มุมกล้องที่กว้างทำให้แสดงออกถึง อารมณ์และบรรยากาศของความขลัง และสงบเงียบมากยิ่งขึ้น

4.3.4 น้ำตกไม้ไผ่ ประกอบด้วยพื้นที่ว่าง ดูแล้วสบายตา แสงสีเล็กน้อย ใช้สีโทนเย็นเป็นส่วนใหญ่ มีมุมกล้องที่ แคม เสียงหยดน้ำที่เบาไปหาดัง จนได้ยินชั้นเจน ทำให้อารมณ์และบรรยากาศสงบเงียบยิ่งขึ้นอีกระดับ

4.3.5 ห้องของแม่ ประกอบด้วยโทนสีเทาผสมขาว ไร้ แสงและสี มีเพียงเสียงของการหายใจ มุมกล้องแคบมาก และนิ่ง ทำให้อารมณ์และบรรยากาศสงบเงียบ

4.3.6 ก้อนหิน องค์ประกอบของฉากกว้างมีพื้นที่ว่างสุด สายตา แสงสีเล็กน้อยออกขาวเป็นส่วนใหญ่ ไร้เสียง และการขยับใดๆ ทำให้อารมณ์และบรรยากาศสงบเงียบที่สุด

5. การอภิปรายผล

5.1 ส่วนของการคิดบท มีความยาก และสำคัญ

ต่อโครงการเป็นอย่างมาก ซึ่งต้องใช้เวลาในส่วนนี้มาก เนื่องจากเรื่องราวต้องนำพาอารมณ์และบรรยากาศแห่งความ วุ่นวาย ไปหาอารมณ์และบรรยากาศแห่งความสงบเงียบ อย่างไหลลื่นโดยใช้สิ่งของในแต่ละฉากเป็นตัวนำไปยังอีก ฉาก โดยยังคงมีอารมณ์และบรรยากาศแห่งของฉากเดิมไว้ ผู้วิจัยจึงใช้สถานที่ สิ่งของในชีวิตปัจจุบันเป็นตัวสื่อสาร ทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่อง ไม่ยากจนเกินไปอีกด้วย

5.2 ส่วนของการสร้างอารมณ์และบรรยากาศโดยใช้เสียง และดนตรีประกอบ นับเป็นสิ่งสำคัญ ให้ผู้รับชมได้เข้าใจถึง อารมณ์และบรรยากาศในแต่ละฉาก เนื่องจากเป็นแอนิเมชัน ที่ไม่มีบทพูด หรือคำบรรยายเนื้อหาของเรื่อง ดังนั้น การ เลือกใช้เสียงประกอบแอนิเมชัน จึงไม่ใช่เรื่องง่าย ต้อง คำนึงว่าทั้งทางทฤษฎี และ จากการดูภาพยนตร์ที่ประสบ ความสำเร็จด้านเสียงประกอบเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงใช้ เสียงที่เป็นพื้นฐานสามารถเข้าใจได้ง่ายและเข้ากับภาพของ แอนิเมชัน ในการจัดทำงานแอนิเมชัน

5.3 ส่วนของการออกแบบฉาก เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มี หลายฉาก การออกแบบแต่ละฉากต้องคำนึงถึงภาพรวมของ ภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ให้มีความกลมกลืนกันและมีความ สอดคล้องของการใช้สี องค์ประกอบ รวมถึงมุมกล้อง ผู้วิจัย จึงใช้โทนสี สัญลักษณ์ใกล้ตัวของผู้รับชมเป็นการต่อฉาก ทำให้ แต่ละฉากดูกลมกลืนกันยิ่งขึ้น

5.4 ในส่วนของแอนิเมชันที่ผลิต ใช้การเล่าเรื่องแบบเป็น ลำดับขั้นตอนจากต้น ไปจนจบ แต่บทของแอนิเมชันเรื่อง นี้มีความเข้าใจยาก ทำให้ดูมีความซับซ้อน จึงอาจไม่เหมาะ

กับผู้ที่ชอบเนื้อเรื่องที่มีความตื่นเต้น หรือผู้ชมที่ชอบเนื้อเรื่องแบบตรงไปตรงมา

6. บทสรุป

จึงสรุปได้ว่า โครงการออกแบบแอนิเมชันเพื่อถ่ายทอดเสียงแห่งความสงบเงียบ เป็นการเล่าเรื่องผ่านสื่อแอนิเมชันเพื่อกระตุ้นให้เกิดการตระหนักและรับรู้อารมณ์และบรรยากาศแห่งความสงบเงียบ อันเกิดจากความสงบในจิตใจ เป็นเรื่องที่ยากที่จะอธิบายให้บุคคลทั่วไปเข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรมได้อย่างถ่องแท้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจะเริ่มการทดลองสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันโดยศึกษา ค้นคว้าทฤษฎีด้านศิลปะ ทฤษฎีด้านภาพยนตร์ ทฤษฎีด้านการรับฟัง และข้อมูลเกี่ยวกับความหมาย ของความสงบเงียบ เพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์และบรรยากาศแห่งความสงบเงียบในลักษณะที่ให้ความบันเทิงและสอดแทรกข้อคิดไปพร้อมกันได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้การสร้างสรรคผลงานศิลปะ จะต้องมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามรายละเอียดทางด้านเนื้อหาสาระ และข้อมูลของเอกสารนี้ จะเป็นประโยชน์กับวงการแอนิเมชัน หรือต่อผู้รับชมและผู้สนใจ ศึกษาและสร้างผลงานแอนิเมชันต่อไป

7. กิตติกรรมประกาศ

ในการศึกษาโครงการออกแบบแอนิเมชัน ครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รศ.พิศประไพ สาระศาลิน, ผศ.ดร.วัลลภรณ์ นาคพันธุ์, ดร.ไพกานท์ รักษาสุทธิพันธ์,

อ.ชัยพร พานิชรุติวงศ์, อ.พัลลภ สิ้นธุ์เจริญ, อ.นัฐภูมิ สีมันตร, ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, อ.ภัทร นิยมมล, นางสาวณัฐวีริยา จินตนาอนุภาพ, คณาจารย์จากบ้านอิทธิฤทธิ์ทุกท่าน, คณาจารย์มหาวิทยาลัยรังสิตทุกท่าน, ครอบครัวของผู้วิจัย ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ช่วยเหลือเป็นกำลังใจให้โครงการออกแบบนี้ ประสบความสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

8. เอกสารอ้างอิง

- ธรรมสภา : สถาบันหนังสือธรรม. “ความสงบ.” พจนานุกรมธรรม ฉบับพุทธทาส, 2548 : 254.
- ปิยกุล เลาวัฒนศิริ. การวางมุกคล้อง. คณะวารสารศาสตร์และการสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัย-ธรรมศาสตร์, 2528.
- ผศ.ปรีชา อนุพงษ์องอาจ. (2554). คลื่น - เสียง - แสง (ออนไลน์) http://www.rsu.ac.th/science/physics/pom/preya_website/
- สมภพ จงจิตต์โพธา. องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วาดศิลป์, 2554.
- สุทัศน์ บุรีภักดี. การผลิตภาพยนตร์. ลาดพร้าว : โรงพิมพ์กรุงสภา, 2529.
- ไสว บุญมา. ฟังอย่างไรจะได้ยิน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เวลโนวัน, 2554.
- อัจฉรา นาคลดดา. Theory of Color. ปทุมธานี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต, 2552
- อารีชา ธวัชไชยโชค. ใจสมาธิ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Minibear Publishing, 2554.