

ภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพของสถาบันครอบครัว

3D Animation Movie to Promote Family's relationship

อนันต์ อยู่คำ

Anan Yukum

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก
อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

Graduate student in Master of Fine Art Program (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd.,
Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

E-mail: eneaen@hotmail.co.th

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพของสถาบันครอบครัวนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวอันเป็นบ่อเกิดแห่งแรงบันดาลใจ ในการกระตุ้นเตือนให้เห็นถึงความสำคัญ และคุณค่าของสัมพันธภาพในครอบครัว เพื่อสร้างความอบอุ่นเข้มแข็งในครอบครัว อันมีส่วนสำคัญในการสร้างบุคคลที่มีคุณภาพในการสร้างสรรค์สังคม และประเทศชาติ โดยนำเสนอเรื่องราวที่เป็นแบบอย่างที่ดีชี้ให้เห็นถึงการหาทางออกของปัญหาในทางสร้างสรรค์โดยการกลับไปให้เวลาชื่นชมคุณค่าของสัมพันธภาพในครอบครัว ประกอบกับการทดลองสร้างพื้นผิวด้วยการเพนต์วัสดุสีอะคริลิกสร้างในงานแอนิเมชันดูแปลกใหม่มีเอกลักษณ์

คำสำคัญ: แอนิเมชัน สัมพันธภาพของครอบครัว

Abstract

This 3D animation movie to promote family's relationship was aimed to convey a story that was a source of inspiration and reminder to see the importance and value of family relationship to build warmth and strength in families. The family institution is important in building quality person both at social and national level. The proposed story was created to solve a problem by turning back time and admire the worth of relationship in family and experiment with acrylics material to paint texture and create unique animation

Keywords: animation, family's relationship

1. บทนำ

ครอบครัวสถาบันเล็ก ๆ ทางสังคมมีหน้าที่หล่อหลอมบุคคลออกสู่สังคม ตั้งแต่กำเนิดจนเติบโตทุกคนล้วนมีที่มาจากสถาบันนี้ด้วยกันทั้งสิ้น

ปัญหาใด ๆ ก็ตามที่เกิดจากครอบครัวย่อมส่งผลกระทบต่อคนในครอบครัว และผลกระทบนั้นย่อมกระทบต่อสังคมและในทางกลับกันปัญหาที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมย่อมจะเกิดผลกระทบต่อครอบครัวด้วย

เช่นกัน ประกอบกับสภาพสังคมปัจจุบันที่แข่งขันกันอย่างรุนแรงและรีบเร่ง ทำให้บางครั้งเราลืมที่จะมองกลับไปที่ครอบครัว ลืมที่จะเติมเต็มความรักความอบอุ่น ความใกล้ชิดให้กับคนในครอบครัว (สาวิตริ ทยานศิลป์, 2554)

การมีสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกันในครอบครัว เป็นปัจจัยที่เกื้อหนุนให้คนในครอบครัวมีความรัก ความผูกพัน มีความเข้าใจกัน อกภัยให้กัน และช่วยเหลือเกื้อกูลกันเมื่อยามต้องเผชิญปัญหาอุปสรรค ก่อให้เกิดเป็นครอบครัวอันอบอุ่น

สัมพันธ์ภาพ (relationship) เป็นสิ่งยึดเหนี่ยวให้สมาชิกในครอบครัวอยู่ร่วมกันอย่างเหนียวแน่นกลมเกลียว อันประกอบด้วย (จิราพร ชมพิบูล, 2552)

เอาใจใส่ดูแล และเอื้ออาทรกัน รู้จักคนที่รักเคารพกันและกัน มีความรับผิดชอบ มีความวางใจกัน และกัน ให้กำลังใจกันและกัน ให้อภัยกันและกัน รู้จักสื่อสารในครอบครัว ใช้เวลาด้วยกันอย่างมีคุณค่าและมีคุณภาพ ปรับตัวตามสภาพที่เปลี่ยนแปลงของบุคคลในครอบครัว รู้จักภาระหน้าที่ในครอบครัว ช่วยเหลือกันและกัน มีความใกล้ชิดทางสัมผัส

แต่ในปัจจุบันสัมพันธ์ภาพในครอบครัวไทย กำลังประสบปัญหา ที่ส่งผลกระทบต่อความอบอุ่นเข้มแข็งของครอบครัว ผลการวิจัยของ เอชไอเอ กลไกพัฒนา นโยบายสาธารณะเพื่อชีวิตและสุขภาพ ที่ได้ทำการสำรวจสถานการณ์ในครอบครัวจากปีพุทธศักราช 2544 จนถึงปีพุทธศักราช 2552 พบว่า คัดนี้ครอบครัวอบอุ่น สัมพันธ์ภาพ บทบาทหน้าที่ของครอบครัวมีค่าอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุง (สาวิตริ ทยานศิลป์, 2554)

ความจริงนี้กำลังเกิดขึ้นกับสังคมไทย จาก คัดนี้ครอบครัวอบอุ่น ที่ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุง อีกทั้งมีทิศทางแย่ง

ความสำคัญของสัมพันธ์ภาพในครอบครัวจึง

มีความประสงค์ที่จะถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อแอนิเมชันที่แฝงข้อคิดส่งเสริม เป็นแรงบันดาลใจให้ตระหนักถึงความสำคัญ และส่งเสริมให้เกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีในครอบครัว (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2554)

แอนิเมชัน ปัจจุบันกำลังได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นศิลปะแขนงใหม่ หรือศิลปะแขนงที่ 7 ในฐานะศิลปะในรูปแบบภาพยนตร์ และอาจจะกลายเป็นศิลปะแขนงที่ 8 ในอนาคตอันใกล้นี้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพยนตร์แอนิเมชัน ถือว่าเป็นสื่อสารมวลชนอย่างหนึ่ง ซึ่งสื่อสารมวลชนนั้นมีอิทธิพลและผลกระทบต่อผู้คนและสังคม

การออกแบบสร้างแอนิเมชันในครั้งนี้ ได้ผสมผสานองค์ประกอบทางศิลปะในเรื่องพื้นผิวเข้ากับงานแอนิเมชัน โดยการเพนต์ภาพพื้นผิวด้วยวัสดุ สีอะครีลิค เพื่อทดลองสร้างความแปลกใหม่ในงานแอนิเมชันและคาดหวังว่าจะเป็นส่วนเสริมให้งานออกมามีเอกลักษณ์สีและพื้นผิว (ธนภัทร รุ่งชนาภิรมย์, 2557)

พื้นผิวเป็นองค์ประกอบหนึ่งในงานศิลปะ สามารถใช้กับจุดเด่นหรือส่วนประกอบก็ได้ ใช้พื้นผิวสร้างความงาม และความแตกต่าง อย่างลุ่มลึกและมีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร ใช้แสดงอารมณ์ของงาน

2. วัตถุประสงค์

ศึกษาออกแบบสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติ เพื่อส่งเสริมสัมพันธ์ภาพในครอบครัวผสมผสานการสร้างภาพพื้นผิวด้วยการเพนต์วัสดุสีอะครีลิค

3. วิธีการวิจัย

ในการวิจัยมี ขั้นตอนดังนี้

3.1 ขอบเขตของการวิจัย

- แอนิเมชันสามมิติความยาวไม่เกิน 4 นาที
- เนื้อหาให้ข้อคิดในการหาทางออกการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยการตระหนักและ

ส่งเสริมสัมพันธ์ภาพของสถาบันครอบครัวในเรื่องการ
มีเวลาและการชื่นชมคุณค่ากันและกัน

- กลุ่มเป้าหมาย วัยรุ่นขึ้นไปจนถึงวัยทำงาน

3.2 ขั้นตอนการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดเรื่อง
ครอบครัวและแอนิเมชัน

3.2.1 แนวคิดด้านครอบครัว

ครอบครัวในปัจจุบันมีรูปแบบที่เปลี่ยนไป
โดยเป็นครอบครัวเดี่ยวเดี่ยวเพิ่มมากขึ้น และมีความ
คิดเห็นจากประชาชนส่วนใหญ่ว่ามีแนวโน้มที่จะ
ก่อให้เกิดปัญหาความสัมพันธ์ครอบครัวและสังคม
และช่วงเวลาครอบครัวมีลูกวัยรุ่นเป็นช่วงที่มีปัญหา
ด้านสัมพันธ์ภาพกับครอบครัวมากที่สุด จึงเป็นที่มา
ของการกำหนดเรื่องราวและตัวละคร

3.2.1 ศึกษาจากงานแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ

เมื่อได้ทำการศึกษาแอนิเมชันที่มีเนื้อหา
เกี่ยวข้องกับผู้วิจัยเห็นแนวทางในการเล่าเรื่องรวมทั้ง
แนวทางในการออกแบบ

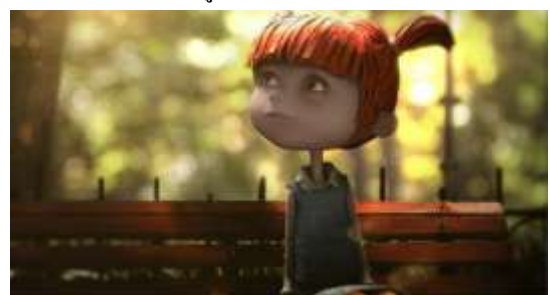
ผลงานเรื่อง Partly Cloudy จาก Pixar Animation
Studio เป็นเรื่องราวเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ใน
ครอบครัวและการทำงานร่วมกัน โดยเล่าผ่าน
ความสัมพันธ์ของ ตัวละครนกกระสา กับก้อนเมฆ
ที่ร่วมกันสร้างสิ่งมีชีวิตบน โลกใบนี้ ก้อนเมฆทั่วไปสร้าง
สิ่งมีชีวิตที่น่ารักแต่ก้อนเมฆก้อนหนึ่งสร้างแต่สิ่งมีชีวิต
ที่ดุร้ายเป็นความยากลำบากในการขนส่งของนกกระสาที่
อยู่กับเมฆก้อนนั้น แต่นกกระสายังคงอยู่และหาทาง
ป้องกันเพื่อคงไว้ซึ่งสัมพันธ์ภาพ เป็นตัวอย่างที่ดีในการ
เขียนบทที่สามารถนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสัมพันธ์ภาพ
ด้วยการเปรียบเทียบการเป็นส่วนหนึ่งซึ่งต้องอยู่ร่วมกัน
แยกจากกันไม่ได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้ตัวละครที่เป็น
มนุษย์แต่เรื่องราวและ ตัวละครกลับทำหน้าที่แสดงการ
เป็นมนุษย์ได้อย่างดี แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 ภาพ Partly Cloudy จาก Pixar Animation Studios

กล่าวได้ว่าตัวละครในแอนิเมชันสามารถ
แทนนามธรรมความเป็นมนุษย์ลงไปได้อย่างกลมกลืน
โดยอาศัยการเปรียบเทียบแทนระหว่างตัวละครที่ตาม
หาผีเสื้อมาอยู่ที่แทนนามธรรมของความต้องการใน
จิตใจ กับการได้ค้นพบความสัมพันธ์ของผีเสื้อและ
ดอกไม้ตามธรรมชาติในสวนหลังบ้านตนเองซึ่งแทน
นามธรรมของความสัมพันธ์แท้จริงของความรักและ
การดูแลจากแม่หรือคนในครอบครัว

ในงานแอนิเมชันสามารถสร้างเอกลักษณ์ใน
ตัวเองได้จากหลายองค์ประกอบ จากการศึกษาพบว่า
หนึ่งในแนวทางนั้นคือการใช้ภาพพื้นผิว จึงเป็นที่มา
ของการทดลองสร้างภาพพื้นผิวในแอนิเมชันสามมิติ
ด้วยการเพนต์พื้นผิวด้วยสีจริงซึ่งในที่นี้ได้ใช้วัสดุ
สีอะคริลิก แสดงดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 ภาพแสดงการใช้พื้นผิวไม่จริงในงาน

จากภาพตัวอย่างการประยุกต์ใช้ภาพพื้นผิว
สามารถทำให้งานมีเอกลักษณ์ เพราะมีความสมจริง
ของพื้นผิว สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกถึงคุณค่า
เนื้อแท้ของวัสดุนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

3.3 ขั้นตอนก่อนการผลิต

3.3.1 การวางโครงเรื่องเขียนบท

แนวคิดในการสร้างแอนิเมชันเรื่องนี้ มีแนวคิดจากลักษณะโครงสร้างของครอบครัวเปลี่ยนไปเป็นครอบครัวเลี้ยงเดี่ยวมากขึ้น คือ ลูกในช่วงวัยรุ่นที่มีความคิดเป็นตัวของตัวเอง พยายามไล่ตามความปรารถนาของตนเอง จนลืมความสัมพันธ์ที่มีต่อครอบครัว ซึ่งเนื้อเรื่องมุ่งเน้นให้มองกลับมาที่สัมพันธ์ภาพพื้นฐานของเราทุกคนนั่นก็คือครอบครัว ซึ่งดูแลชีวิตเราจนเราเติบโต เห็นคุณค่าในตัวเรามีความรักความหวังดีให้อย่างไม่มีวันสิ้นสุด แม้เราจะพลาดพลั้งหรือล้มเหลว

ในการเขียนบทได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในการสร้างภาพยนตร์ คุณชนะ เมฆอำมพู Production Design จากเรื่อง ไชยา และหนังไทยอีกหลายเรื่อง ว่าบทที่เขียนออกมาครั้งแรกนั้นมีเส้นกราฟของอารมณ์ที่เรียบเกินไป ควรสร้างความจุดวิกฤติสูญเสียกับตัวละครหลัก อาจเป็นการเสียดวงตาเพื่อรักษาลวดลายของผีเสื้อในจินตนาการให้คงอยู่ ผู้วิจัยจึงกลับมาหาแนวทางในการสร้างให้มีการเปลี่ยนแปลงของเส้นกราฟอารมณ์ โดยการเพิ่มความสูญเสียในตัวละครด้วยการเสียดวงตาส่วนหนึ่งไปทำให้ตัวละครมีความอัปยศไม่รักเหมือนเดิม ซึ่งผู้วิจัยเห็นภาพที่สื่อออกมามีความรุนแรงในความหมายเพียงพอในการกระตุ้นอารมณ์

3.3.2 การออกแบบตัวละครและฉาก

การออกแบบตัวละคร จะมีบทเป็นตัวกำหนด โดยตัวละครที่ออกแบบนั้นจะมีบุคลิก ลักษณะตามบทที่เขียนขึ้นมา และส่งเสริมให้บทดำเนินไปตามทิศทางที่ต้องการ โดยมีการศึกษาจากงานแอนิเมชันที่มีแนวคิดใกล้เคียงกับเรื่องที่ต้องการนำเสนอ เพื่อเป็นแนวทาง เป็นตัวอย่างในการออกแบบ รวมทั้งมีการศึกษาด้านองค์ประกอบด้านศิลปะ ในเรื่องสี

รูปร่างรูปทรง สัดส่วน เพื่อใช้ประกอบเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยเริ่มออกแบบลักษณะตัวละครลงบนกระดาษเพื่อศึกษาความเหมาะสมเป็นไปได้ตามแนวคิดที่วางไว้ จากนั้นเมื่อได้แบบตัวละครที่ต้องการจึงวาดภาพด้านหน้าตรง ด้านข้างเพื่อใช้เป็นแบบอ้างอิงในการสร้างโมเดลตัวละครในโปรแกรม Maya ในขั้นตอนต่อไป ในส่วนของฉากจะมีการวาดแบบร่างเพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปสร้างเป็นโมเดลในโปรแกรม Maya

3.3.3 ออกแบบงานศิลป์

ในขั้นตอนนี้จะนำเอา แบบร่างของตัวละครและฉากที่ได้ร่างแบบไว้ มาจัดรวมเป็นภาพแสดงแนวคิดหลักในการออกแบบ จะมีการลงสีในภาพ เพื่อดูทิศทางในการออกแบบว่า ในฉากนั้นๆเป็นไปในทิศทางที่ต้องการนำเสนอ ในแอนิเมชันที่จะสร้างต่อไปหรือไม่ โดยพิจารณาในเรื่ององค์ประกอบภาพ สีที่ใช้สื่ออารมณ์ รูปร่างที่ออกแบบ ความเป็นไปได้ในการสร้างเป็นโมเดลสามมิติ เป็นต้น

3.4 ขั้นตอนการผลิต

การสร้างโมเดลสามมิติ ในขั้นตอนนี้จะนำงานที่ออกแบบไว้มาทำการสร้างเป็น โมเดลสามมิติ โดยใช้โปรแกรม Maya

- การสร้างภาพพื้นผิวของโมเดล หลังจากการสร้างโมเดลจะทำการสร้างพื้นผิวหรือ texture ให้กับโมเดลเพื่อสร้างรายละเอียดเรื่องของสี ลวดลายบนพื้นผิวของโมเดลที่สร้าง ในที่นี้จะทำการจัดวาง UV พื้นผิวโมเดลจากโปรแกรม Maya ก่อนจะส่งไปเพนต์สีจริงด้วยวัสดุอะคริลิก และส่งกลับมาเป็นภาพพื้นผิวหรือ texture map ใน โปรแกรม Maya

- การสร้างชิ้นกระดูกหรือ joint ให้กับตัวละครหน้าที่หลักของ joint เปรียบเสมือนชิ้นกระดูกและข้อต่อต่าง ๆ ในร่างกายคนหรือสัตว์ ควบคุมการเคลื่อนไหวของชิ้นส่วนต่าง ๆ ของโมเดล

- การสร้างชุดเส้นควบคุมกระดูก ในขั้นตอนการแอนิเมทส่วนต่าง ๆ ของตัวละครนิยมนำการควบคุมผ่านชุดเส้นควบคุมกระดูกที่สร้างจากเส้น NURB Curve และทำการเชื่อมต่อกับกระดูกอีกที เพื่อให้สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวได้อย่างสะดวก เรียกขั้นตอนนี้ว่าการเตรียมความพร้อมตัวละคร

- การสร้างผิวหนัง หรือ skin ให้กับโมเดลตัวละครหลังจากการสร้าง joint และชุดเส้นควบคุมกระดูก แล้วจะทำการสั่งให้โปรแกรม Maya ยึดพื้นผิวโมเดลเข้ากับ joint ด้วยคำสั่ง Blind Skin

- การสร้างลักษณะหน้าตาของตัวละครโดยวิธีการสร้าง Blend Shape เป็นการกำหนดลักษณะหน้าตาของตัวละคร ให้สามารถแสดงออกถึงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ โดยใช้การปรับแต่งโมเดลบริเวณคิ้ว ตา จมูก ปาก ของตัวละคร ให้ลักษณะเปลี่ยนไปเป็นอารมณ์ต่าง ๆ

- การแอนิเมทเป็นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครให้สามารถแสดงออก ในจังหวะท่าทางต่าง ๆ ตามที่เราต้องการ

- การจัดแสง เป็นขั้นตอนในการสร้างแสงและเงาให้เกิดในภาพ เพื่อสร้างมิติให้กับภาพ การจัดแสงยังช่วยในการสร้างบรรยากาศซึ่งก่อให้เกิดการรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกมาในภาพนั้น ๆ จัดเป็นอีกขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง

- การเรนเดอร์ เป็นขั้นตอนในการประมวลผลของคอมพิวเตอร์สร้างให้เกิดภาพที่เสร็จสมบูรณ์ โดยการเรนเดอร์ ในการศึกษาวิจัยนี้จะใช้โปรแกรม Maxwell ซึ่งเป็นโปรแกรมเสริมสำหรับการเรนเดอร์

เนื่องจากผู้วิจัยได้ทดลองศึกษาแล้วเห็นว่าโปรแกรม Maxwell Render สามารถสร้างภาพออกมาได้เป็นไปตามแนวทางที่วางไว้ และยังมีคุณสมบัติในการสร้างภาพที่สะดวกรวดเร็ว เพราะเป็นโปรแกรมเรนเดอร์ที่ค่อนข้างสำเร็จรูป

3.5 ขั้นตอนหลังการผลิต

- การคอมโพสิต ภาพที่เรนเดอร์ออกมาจะอยู่ในในรูปแบบที่เป็นภาพนิ่งเรียงต่อกัน จากนั้นจะใช้โปรแกรม Adobe After Effect ช่วยในการรวบรวมส่วนประกอบต่างๆที่เรนเดอร์ออกมาเรียงต่อกันเป็นคลิปวิดีโอแอนิเมชัน ในขั้นตอนนี้ยังช่วยในการปรับแต่งภาพ เช่น ปรับสี ความสว่าง ความคมชัด

- การลำดับภาพใช้โปรแกรม Adobe Premiere ในการลำดับภาพ การเชื่อมต่อระหว่างฉากตอน การตัดต่อเพื่อความกระชับสมบูรณ์ ลำดับการเล่าเรื่องให้เสียง และดนตรีประกอบ จบจากขั้นตอนนี้จะได้ออนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์พร้อมออกนำเสนอ

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพของสถาบันครอบครัวโดยมีผลการวิจัยดังนี้

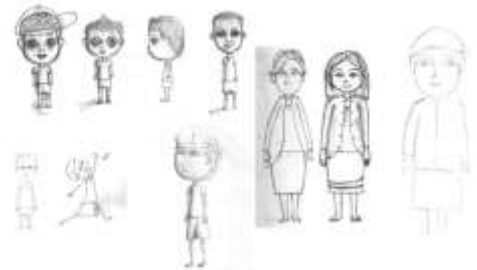
4.1 บทภาพยนตร์

การเขียนบทมีแนวทางไปในทางการเปรียบเทียบ แทนนามธรรมด้วยสัญลักษณ์ บทจะกล่าวถึงครอบครัวหนึ่งซึ่งไม่มีเวลาให้กัน แต่ต้องทำงานเพื่อเลี้ยงดูครอบครัว ไม่มีเวลามากพอที่จะให้ความใกล้ชิดกับลูก ในบทเป็นเด็กชายคนหนึ่งที่ได้ไขว่คว้าผีเสื้อในจินตนาการ ผีเสื้อนี้แทนนามธรรมความรัก การยอมรับ ความสำเร็จ เสียงสรรเสริญ สิ่งหอมเმა และสิ่งเหล่านี้ล้วนไม่ยั่งยืน หรือเป็นเพียง

ภาพลวงตาที่วันหนึ่งก็จะหายจากไปตามธรรมชาติ แต่เด็กคนนี้ถึงกับยอมเอาร่างกายตนเอง ซึ่งในบทแทนด้วยเส้นผมของตนเองเข้าไปยึดติดเพื่อรักษาสิ่งที่ตนไขว่คว้านั้นไว้ และเมื่อผีเสื้อดวงดำนั้นจากไป เด็กพบเพียงเศษผมตัวเองเท่านั้นที่ยังคงอยู่ บทต้องการสื่อว่า ในท้ายที่สุดแล้วจะเหลือเพียงตัวเราเท่านั้น และเมื่อตื่นจากความคิดของตนเอง เด็กมองไปที่หน้าต่างเห็นผีเสื้อจริง ๆ จึงพยายามออกจากห้องที่ขังตัวเองไว้ พบกับแปลงดอกไม้ที่มีผีเสื้อบินอยู่ เห็นดอกไม้ที่แม่ดูแล เพื่อบอกเป็นนัยว่านี่คือสัมพันธ์ที่แท้จริงคือธรรมชาติของดอกไม้กับผีเสื้อ ดอกไม้เปรียบได้กับสิ่งสวยงามที่แม่ดูแลให้เติบโตงดงามซึ่งก็คือเด็กคนนี้ และเมื่อดอกไม้ของแม่งดงาม เหล่าผีเสื้อจะมาพึ่งพิงตามธรรมชาติ บทจะเล่าตามลำดับเหตุการณ์จากต้นจนจบสรุปในตอนท้ายเปรียบเทียบกับความจริงตามธรรมชาติ ที่ถือว่าเป็นจริงที่สุด เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้ชมกลับไปทบทวนว่าสัมพันธ์ภาพในครอบครัว คือสิ่งที่สวยงามอย่างแท้จริงไม่ต้องค้นหา และทุกคนมีอยู่เพียงแค่เปิดใจออกไปสัมผัส คุณค่ามันจะคืนกลับมายังตัวเรา ว่าเรามีชีวิตที่งดงามและมีคุณค่าในครอบครัว

4.2 ภาพแบบตัวละคร

ในการออกแบบตัวละครมีแนวคิดหลักในการออกแบบที่ตัวละครมีลักษณะเป็นเด็ก ผอมสูง แขนขาเล็กแต่มีศีรษะและใบหน้า รวมถึงดวงตาที่ใหญ่ไม่สมส่วน เพื่อต้องการสื่อถึงความบกพร่อง ไม่แข็งแรง จิตใจวนเวียนติดอยู่กับความคิดคาดหวังได้ ไขว่คว้าว่าฝันสวยงามของตน ตัวละครนี้ แทนความรู้สึกอยากได้ ความต้องการ ที่มีอยู่ในใจของคนเรา ความรู้สึกเหล่านี้ เปรียบเหมือนเด็กในตัวเราที่เรียกร้องต้องการ ดังแสดงในรูปที่ 3



รูปที่ 3 ภาพแสดงแบบตัวละคร

4.3 ภาพแสดงเรื่องราวหรือ story board

เป็นการวาดภาพเพื่อดูภาพรวมเรื่องราวทั้งหมด เช่นเวลาลำดับการเล่าเรื่อง ที่จะนำเสนอ โดยวาดภาพคร่าว ๆ ให้เห็นการวางมุมกล้อง อาจมีทิศทางของแสงและเงา ดังแสดงในรูปที่ 4



รูปที่ 4 ภาพแสดงเรื่องราวหรือ story board

4.4 ภาพแสดงแนวคิดหลักในการออกแบบหรือเรียกว่า concept design

เป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงการออกแบบโดยรวม มีการจัดวาง ตัวละคร ฉาก และมีการระบายสีให้เห็นบรรยากาศของภาพ อารมณ์ของงานโดยรวม แสดงให้เห็นถึงภาพที่จะเกิดขึ้นในการผลิต เป็นการแสดงออกทางความคิดในการสร้างและเป็นตัวกำหนดในขั้นตอนการผลิต ดังแสดงในรูปที่ 5



รูปที่ 5 ภาพแสดงแนวคิดหลักในการออกแบบ

4.5 โมเดลตัวละครและฉาก

เมื่อออกแบบเสร็จสิ้นสมบูรณ์ จะทำการสร้าง โมเดลตัวละครและฉากให้ออกมาเป็นโมเดลสามมิติ ดังแสดงในรูปที่ 6



รูปที่ 6 ภาพแสดงโมเดลตัวละครและฉาก

4.6 ภาพการเรนเดอร์

หลังวางมุกกล้อง แอนิเมชันเคลื่อนไหวตัวละคร จัดแสง และใส่ลักษณะพื้นผิวในงาน แล้วเสร็จขั้นตอนต่อไปจะทำการเรนเดอร์ประมวลผล เป็นภาพเสร็จสมบูรณ์ของงาน ในที่นี้ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Maxwell Render ในการเรนเดอร์ดังแสดงในรูปที่ 7



รูปที่ 7 ภาพแสดงการเรนเดอร์

5. การอภิปรายผล

5.1 การเขียนบท

เป็นกระบวนการที่ต้องพิจารณาถึงความสำคัญในส่วนนี้อย่างละเอียดรอบคอบ ผู้วิจัยได้รับข้อคิดเห็นวิจารณ์มากมายและได้ปรับปรุงแก้ไขจนได้บทที่สามารถสื่อความหมายไปในทิศทางที่ต้องการ

5.2 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครมีส่วนสำคัญมาก จึงต้องมีการออกแบบในหลายๆ รูปแบบเพื่อคัดเลือกแบบที่สามารถตอบสนองกับเรื่องราวหรือบทที่เขียนขึ้นได้

5.3 ภาพแสดงเรื่องราวหรือ story board

ภาพแสดงเรื่องราว มีความจำเป็นอย่างยิ่งในขั้นตอนการผลิต ทำให้การผลิตมีการดำเนินไปอย่างมีทิศทางไม่สับสน

5.4 ภาพแสดงแนวคิดหลักในการออกแบบหรือเรียกว่า concept design

มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการทำงาน ทำให้เห็นภาพรวมการออกแบบในแอนิเมชันนี้ได้สร้างอารมณ์ของภาพให้ต่างกันในแต่ละฉาก ตามหลักการใช้สี

5.5 การสร้างโมเดลตัวละคร ฉาก

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแนวคิดที่วางไว้ การดำเนินการในขั้นนี้ผู้วิจัย มีการทดลองในทุกกระบวนการ เช่น ปัญหาที่พบในการผลิตขั้นตอนนี้คือ ผู้วิจัยเกรงว่าแขนของตัวละครจะยกขึ้นไม่ถึงศีรษะ จึงลองวางตำแหน่งของแขนในทำนองนี้ แล้วจึงปรับเพิ่มความยาวแขนโมเดล และมีการเอียงศีรษะช่วยในการแอนิเมทอีกเล็กน้อย

5.6 ภาพการเรนเดอร์

ภาพที่ได้หลังจากการเรนเดอร์ออกมาเป็นที่น่าพอใจ แต่มีปัญหาเรื่องระยะเวลาการเรนเดอร์ที่ค่อนข้างยาวนานหากต้องการภาพคุณภาพสูง

6. บทสรุป

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาในเชิงการเปรียบเทียบ มีการใช้สัญลักษณ์แทนความหมาย จึงต้องอาศัยการตีความหมายจากผู้รับชม

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้มีการศึกษาพูดคุยขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ว่าเป็นเรื่องที่ไม่ค่อยมีความเปลี่ยนแปลงในการสร้างอารมณ์แก่ผู้ชมเนื้อหาค่อนข้างเรียบง่ายนำเสนอแบบเป็นลำดับ

จากการเล่าเรื่องประกอบกับภาพแสดงแนวความคิดหลักกับผู้อื่นมีความเห็นว่าตัวเรื่องค่อนข้างมีความเป็นนามธรรม ต้องใช้ความคิดทำความเข้าใจความรู้ทางด้านศิลปะมีความสำคัญในการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องมีการศึกษาและพัฒนาสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นตัวอย่างและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นประโยชน์โดยตรงที่ผู้ศึกษาได้รับ และหวังอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจศึกษาและสร้างสรรค์งานด้านแอนิเมชันท่านอื่นต่อไป

7. กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณ รศ. พิศประไพ สารศาสดิน ผศ.ดร.วัลย์ภรณ์ นาคพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย อ.ณัฐวุฒิ สิมันตร อ.ภัทร นิยมผล ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ในการให้คำแนะนำในการดำเนินการวิจัย และเขียนเอกสารการวิจัย อ.พัลลภ สิ้นธุ์เจริญ ผู้สอนและให้คำปรึกษาแนะนำในการเขียนบท ขอขอบคุณอาจารย์

จากบ้านอิทธิฤทธิ์ทุกท่าน ที่ให้ความรู้และคำแนะนำในเรื่องเทคนิควิธีการต่างในการสร้างสรรค์งาน ขอขอบคุณ อ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้สอน และแนะนำในด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ขอขอบคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุนทุกด้าน ขอขอบคุณคำแนะนำให้ความรู้ด้านศิลปะ เทคนิควิธีการ และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างมากในการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้จากพี่และเพื่อน ๆ ทุกคน

8. เอกสารอ้างอิง

จิราพร ชมพิกุล. (2552). สัมพันธภาพในครอบครัวไทย. Relationship in Thai Families. นครปฐม: สถาบันพัฒนาการสาธารณสุขอาเซียน มหาวิทยาลัยมหิดล.

ชนภัทร รุ่งชนาภิรมย์. (2557). ทฤษฎีความงาม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอทโพร์พรินท์.

นิพนธ์ คุณารักษ์. (2554). หลักการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน. (ออนไลน์) เข้าถึงจาก: <http://home.kku.ac.th/faa/New/Animation.htm> 24 สิงหาคม 2554.

สาวิตรี ทยานศิลป์. (2554). ความสัมพันธ์ในครอบครัว. สุขภาพคนไทย 2554: เอชไอเอ กลไกพัฒนา นโยบายสาธารณะเพื่อชีวิตและสุขภาพนครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2554.

Carloslascano. (2013). A Shadow Of Blue. (Online) available at: http://www.Carloslascano.com/carloslascano/asob_making.html, 14 August 2013.

Peter Sohn. (2012). Pixar Shot Films Collection Volume2 (Partly Cloudy). (DVD) Walt Disney Pictures. USA.