

โครงการออกแบบแอนิเมชันสามมิติของพิพิธภัณฑ์เซรามิกชนบท จังหวัดลำปาง

3D Animation for Dhanabadee Ceramic Museum in Lampang

ทวีศักดิ์ แสนสง^{1*} พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา² และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์³

TaweesakSansa-nga^{1*} PhanpenChaypreecha² and ChaipornPanichrutiwong³

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

² อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

³ หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน

ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

^{1*} Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University,

Phahonyothin Rd, Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

² Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University,

Phahonyothin Rd, Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

³ Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University,

Phahonyothin Rd, Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

*Corresponding author, E-mail: Darkhunter_A@hotmail.com

บทคัดย่อ

แอนิเมชันเป็นสื่อที่มีกระบวนการสร้างภาพหนึ่งให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวโดยการใช้ภาพนิ่งสองมิติ สามมิติ หลายๆภาพมาเรียงต่อกันและฉายภาพอย่างรวดเร็วทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวและเป็นสื่อที่สามารถเข้าใจง่ายและ เข้าได้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กจนไปถึงผู้ใหญ่ จึงได้เกิดโครงการนี้ขึ้นเพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติที่ เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานเซรามิกในพิพิธภัณฑ์เซรามิกชนบท จังหวัดลำปาง ซึ่งเป็นขั้นตอนการผลิตงานเซรามิกใน ยุคแรกจึงเป็นที่มาในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นมาเพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้อีกทางเลือกของพิพิธภัณฑ์

การสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้มีการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลจริงนั่นคือ พิพิธภัณฑ์เซรามิก ชนบท ในขั้นตอนการผลิตเซรามิกและยังมีการเสนอข้อมูลของผู้ก่อตั้งเพื่อให้เป็นความรู้และเป็นเกียรติแก่ผู้ก่อตั้ง และ ได้มีการวางกลุ่มเป้าหมายสำหรับการวิจัยที่เป็นเด็กและเยาวชนให้ได้รับความรู้จากภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย

การศึกษาได้มีการอ้างอิงมาจากสถานที่จริงซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลมาจึงได้กระบวนการทำงานที่เป็น ต้นแบบซึ่งมีการศึกษาขั้นตอนการผลิตงานเซรามิกในรูปแบบเริ่มต้นก่อนที่ได้มีการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์และเป็นจุดเริ่มต้น มาสู่การสร้างสรรคงานเซรามิกในปัจจุบันจึงได้นำข้อมูลมาสร้างเป็นบทภาพยนตร์เพื่อให้มีความเหมาะสมแก่การ

เรียนรู้ต่อกันกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายมากขึ้นด้วย ทั้งยังเป็นการสร้างความรู้และความเข้าใจในกระบวนการสร้างงานเซรามิกที่มากกว่าขั้นตอนการสร้างเซรามิกที่เห็นในปัจจุบันอีกด้วยเพื่อแสดงให้เห็นปัญหาความเชื่อของกลุ่มเป้าหมายทางผู้วิจัย จึงได้มีการทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อที่ปราศจากการใช้วีดิทัศน์ซึ่งกลุ่มเป้าหมายจะได้รับข้อมูลความรู้และวีดิทัศน์ด้านความเชื่อผลของการศึกษาวิจัยพบว่ากลุ่มผู้มีอายุระหว่าง 15-25 ปี มีความพึงพอใจมาก 80 เปอร์เซ็นต์ กลุ่มที่มีอายุระหว่าง 25-30 ปี มีความพึงพอใจมาก 70 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งต้องมีการปรับปรุงเนื้อหาเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความเข้าใจและมีความสนุกมากขึ้นแก่กลุ่มเป้าหมายต่อไป

คำสำคัญ: สามมิติ แอนิเมชันสามมิติ เซรามิก

Abstract

Animation is the process of creating a motion picture by the using amount of still pictures in 2D or 3D and arranges them into a film. Animation is also a medium which is luminous and accessible things for target group including children and adult. So, this research project will be presented in 3D animation that emphasizes the antique process of creating ceramic of Dhanabadee Museum in Lampang. Moreover, the research is created as the Museum's introduction.

The research methods are investigated by Dhanabadee Museum in Lampang which is a source of the information. In addition, during presentation, the research shows biography of the founder to enhance the target group's knowledge.

This research refers to the real fieldwork, observation and data collection as well as information from primary process in which ceramic process is inspired in the present day. This animation project is also suitable for the target group and enhances the knowledge on ceramic process preparation and the advanced skills of processing.

Keywords: 3D, Animation 3D, Ceramic

1. บทนำ

แอนิเมชัน (animation) เป็นสื่อที่มีกระบวนการสร้างภาพนิ่งให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว การแสดงภาพนิ่งสองมิติสามมิติหลายๆภาพเรียงต่อเนื่องกันและฉายภาพอย่างรวดเร็วเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบลวงตาได้อย่างมีชีวิตชีวาและสามารถทำได้หลายเทคนิคไม่จำกัดว่าต้องทำด้วยคอมพิวเตอร์อย่างเดียว ซึ่งแอนิเมชันถือกำเนิดขึ้นมาจากหลักการเรื่องภาพติดตาโดยเมื่อเห็นภาพนิ่งภาพหนึ่งก็จะเกิดการจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้นๆ คืออะไร

แล้วเมื่อลองนำเอาภาพนิ่งหลายๆภาพมาเล่นติดต่อกันด้วยความเร็วอย่างเช่น 25 ภาพต่อวินาทีจะรู้สึกได้ว่ากำลังเห็นภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันจึงถือกำเนิดมาจากจุดนี้นั่นเอง (ชเนศ หาญใจ, 2555) โดยมีผู้ที่ทำการทดลองเพื่อพิสูจน์ให้เห็นกันก็คือนายแพทย์ชาวอังกฤษชื่อ John Ayrton Paris ในศตวรรษที่ 19 นับเป็นยุคบุกเบิกวงการภาพยนตร์โดยเขาได้ทำสิ่งประดิษฐ์ง่ายๆเป็นแผ่นวงกลมแบนๆ เหมือนกระดาษด้านหนึ่งวาดรูปนกอีกด้านวาดรูปกรงนกเปล่าๆ แล้วติดกับแกนไม้หรือเชือกเมื่อหมุนด้วยความเร็วก็จะเกิดเป็นภาพนกอยู่ใน

ทรงเรียกว่าThaumatrope (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550)

ผู้วิจัยได้มีความสนใจในกระบวนการสร้างงานแอนิเมชันสามมิติ ในด้านการสร้างวัตถุที่มีพื้นผิว ซึ่งมีความสำคัญในงานแอนิเมชันอย่างมาก พื้นผิวที่เป็นบริเวณผิวนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ ด้วยการ รับสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกลึกใน ลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน และขรุขระ(ชลดู นิ่มเสมอ, 2539) เพราะจะทำให้งานออกมาดูมีความสมจริง โดยที่ตัวงานจะสามารถสื่ออารมณ์ของผลงานแอนิเมชันให้ออกมาดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ในการสร้างแอนิเมชันจึงได้เพิ่มการเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์ของแอนิเมชันเข้าไว้ อีกด้วย

พิพิธภัณฑ์เซรามิกธนบดี จังหวัดลำปาง ได้มีการจัดแสดงผลงานทางด้านเซรามิกเอาไว้ ซึ่งทางพิพิธภัณฑ์ได้มีการแสดงขั้นตอนการผลิตทั้งรูปภาพ และการสาธิตการสร้างงานเซรามิกไว้ด้วย มีตั้งแต่ขั้นตอนเริ่มต้นว่ามีวัตถุดิบอะไรบ้าง แล้วนำมาขึ้นรูปเป็นงานเซรามิก ชุดถ้วยชามหรือจำพวกเครื่องใช้ที่เป็นเซรามิกรูปแบบที่นำออกมาจำหน่ายต้องมีขั้นตอนอย่างไร รวมถึงยังได้จัดแสดงข้อมูลของประวัติผู้ที่เริ่มนำเอาเทคนิคการสร้างงานเซรามิกเข้ามาเป็นรายแรกๆ ของประเทศไทยและเป็นผู้ก่อตั้งบริษัทธนบดีขึ้น โดยมีการจัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์นี้เพื่อเป็นอนุสรณ์แก่ผู้สร้างและยังเป็นแหล่งเรียนรู้ถึงความเป็นมาที่มีความน่าสนใจอย่างมาก

ผู้วิจัยจึงมีความประทับใจในรูปแบบการสร้างผลงานเซรามิกที่เป็นเอกลักษณ์และยังมีการสร้างความโดดเด่นของงานเซรามิกโดยการใส่สัญลักษณ์ที่เป็นรูปไปลง ไปบนตัวชามจนเป็นที่มาของชามตราไก่ซึ่งทำให้ผู้วิจัยมีแนวความคิดในการสร้างแอนิเมชัน เพื่อนำเสนอขั้นตอนการสร้างเซรามิกที่

ไม่ได้จัดแสดงซึ่งมีแค่ภาพขั้นตอนการบรรยายเพียงอย่างเดียวที่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์เซรามิกธนบดี จังหวัดลำปาง และมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน โดยผู้วิจัยอยากแสดงให้เห็นถึงความน่าสนใจของงานเซรามิกในจังหวัดที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่จึงทำให้เกิดเป็นแรงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสามมิติ ขึ้นนี้ขึ้น

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบขั้นตอนการผลิตงานเซรามิก และสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติ
2. เพื่อศึกษา ประวัติความเป็นมาและกระบวนการสร้างงานเซรามิกที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เซรามิกธนบดี จังหวัดลำปาง
3. เพื่อนำเสนอสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์เซรามิกธนบดี

3. อุปกรณ์และวิธีการ

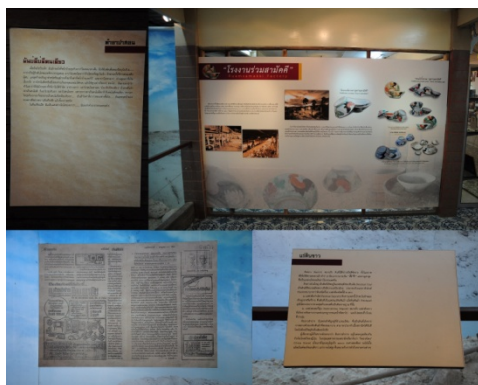
รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยมีดังนี้

การมีการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาถ่ายทอดคิดปะการสร้างสรรค์งานเซรามิกผ่านสื่อ แอนิเมชันสามมิติ โดยการสื่อถึงขั้นตอนการผลิตเซรามิกและประวัติความเป็นมา และความน่าสนใจของสถานที่ในการนำเสนอเรื่องราว และคุณค่าในการเรียนรู้และยังสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชมมากขึ้น

3.1 ศึกษาคนคว่าข้อมูลทางเอกสาร

การดำเนินศึกษาค้นคว้าจากเอกสารที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ทั้งข้อมูลผู้ให้กำเนิด ขั้นตอนการสร้างงานเซรามิกในรูปแบบดั้งเดิม เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ขึ้น โดยมีการรวบรวมข้อมูลจากการเข้าไปที่พิพิธภัณฑ์และได้ทำการจดบันทึกและบันทึกในรูปแบบภาพถ่ายและวีดีโอ เพื่อทำการนำข้อมูลขั้นตอนการผลิตงานเซรามิก ว่ามี

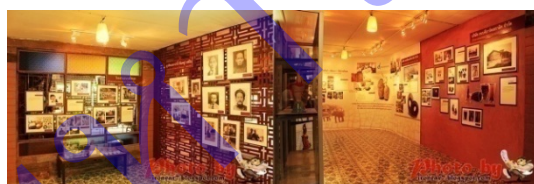
ขั้นตอนในการสร้างงานในรูปแบบไหน ซึ่งการเก็บข้อมูลนั้นได้มีเอกสารที่เกี่ยวข้องจำนวนมากแต่ไม่ได้มีการสร้างเป็นรูปเล่มจึงใช้การเก็บข้อมูลโดยการบันทึกภาพเอกสารเพื่อมาใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงเพื่อสร้างงานภาพยนตร์ชิ้นนี้



รูปที่ 1 เอกสารข้อมูลอ้างอิง

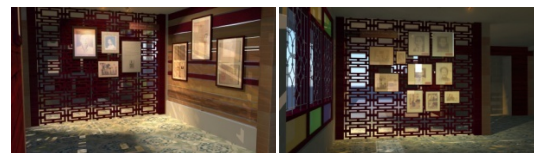
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้มีการศึกษาสถานที่จริงและเก็บรวบรวมภาพบรรยากาศเพื่อนำมาสร้างสรรค์งาน โดยการที่นำรูปแบบของสถานที่จริงมาสร้างเป็นโมเดลให้มีความสมจริงยิ่งขึ้น และให้เนื้อหาดำเนินเรื่องราวอยู่ในพิพิธภัณฑ์เพื่อความคุ้นเคยในการรับชม ทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้นในการเข้าชมสถานที่จริง



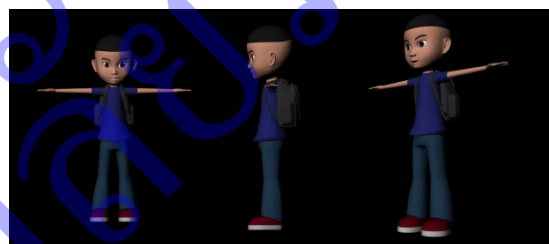
รูปที่ 2 ภาพต้นแบบพิพิธภัณฑ์

ผู้วิจัยจึงได้มีการบันทึกภาพต้นแบบเพื่อนำมาสร้างแบบจำลองของภาพยนตร์ชิ้นนี้



ภาพที่ 3 ภาพโมเดลแบบจำลอง

โดยมีการสร้างตัวละครเพื่อเป็นตัวแทนในการดำเนินเรื่องและยังได้มีการใส่บทบาทให้ตัวละครได้มีการสร้างเรื่องราวเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของข้อมูลที่ได้นำจุดเด่นของพิพิธภัณฑ์อย่างเช่น ขั้นตอนการสร้างงานเซรามิกในรูปแบบดั้งเดิมเป็นตัวหลักมาสร้างเป็นบทภาพยนตร์



รูปที่ 4 การออกแบบตัวละครแทนกลุ่มเป้าหมาย

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้เป็นฐานในการวิจัยครั้งนี้เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุเฉลี่ย 15-25 ปี ที่มีความสนใจในงานเซรามิกหรือการปั้นเครื่องปั้นดินเผาซึ่งมีการนำเสนอถึงขั้นตอนการผลิตและประวัติโดยย่อ ให้สามารถเรียนรู้ถึงความเป็นมาได้ และยังสามารถศึกษาขั้นตอนการผลิตที่ทางพิพิธภัณฑ์ไม่ได้จัดแสดงเอาไว้ เป็นการสร้างการเรียนรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้อีกทาง

3.4 วิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจเก็บข้อมูลจากสถานที่จริงและได้มีการสอบถามวิทยากรที่มาบรรยายให้ความรู้ถึงเรื่องประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ และขั้นตอนการสร้างงานเซรามิกเพื่อนำมาใช้ในโครงการนี้ โดยมีการรวบรวมเอาสิ่งที่น่าสนใจและเป็นจุดเด่นของแหล่งข้อมูลมาใช้และยังมี

การศึกษาจากตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้องทั้งงานเซรามิก การศึกษาเทคนิคการสร้างโมเดลภาพเสมือนจริง 3D และแนวคิดสาระสำคัญในการสร้างสื่อแอนิเมชัน

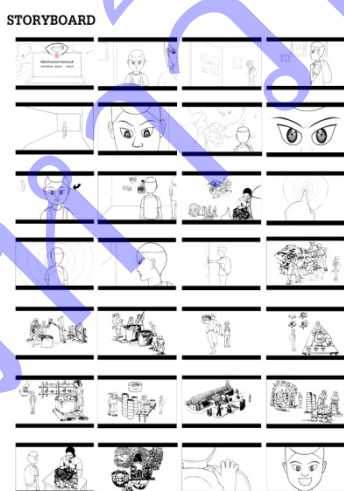
3.5 กระบวนการผลิต

3.5.1 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต

หลังจากได้มีการรวบรวมข้อมูลและทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์หาจุดเด่นและนำมาใช้สร้างบทภาพยนตร์ให้มีเนื้อหาที่กระชับ เข้าใจได้ง่าย โดยมีการแทรกเนื้อหาข้อมูลที่ทำให้การเก็บรวบรวมมาเข้าไปในงานให้เหมาะแก่กลุ่มเป้าหมายและสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้นอีกด้วย

3.5.2 การพัฒนาเนื้อเรื่อง

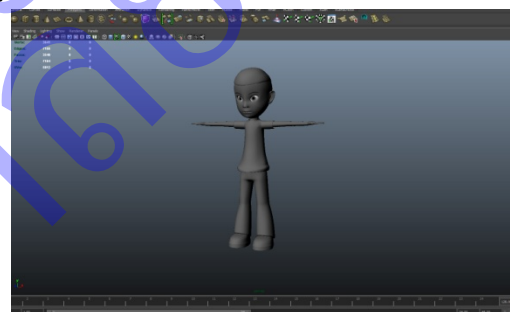
ขั้นตอนต่อมาคือการนำบทเนื้อเรื่องที่เขียนจนสมบูรณ์ที่สุดมาสร้างงานในรูปแบบภาพนิ่งตามลำดับเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องให้เห็นภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น หรือก็คือสร้างบทภาพขึ้นมาเองและจากนั้นก็ทำการสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อกำหนดช่วงเวลาของเนื้อเรื่อง และมุมมองภาพของเนื้อเรื่อง



ภาพที่รับทภาพ (Storyboard)

3.5.3 สร้างงานแอนิเมชัน

หลังจากนั้นจะเป็นขั้นตอนการผลิต ผู้วิจัยนำตัวละครและฉากที่ออกแบบบนกระดาษ มาป็นเป็นการ์ตูน 3 มิติ ในโปรแกรม Autodesk Maya 2014 โดยนำภาพที่ออกแบบเข้ามาและขึ้นโมเดลตามรายละเอียดที่ได้ออกแบบไว้แล้ว เมื่อได้โมเดลที่ขึ้นรูปเสร็จได้มีการสร้างพื้นผิวให้กับตัวละครโดยการแกะ UV และใส่ Texture การใช้โพรซีที่ที่มีความใกล้เคียงกับสถานที่จริงที่เหมาะสมเป็นแบบจำลองเพื่อการเรียนรู้ เมื่อได้โมเดลที่เสร็จก็นำไปใส่กระดูกให้กับตัวละคร การใส่กระดูกนั้นจะทำให้ตัวละครสามารถเคลื่อนไหวไปในทิศทางที่ผู้วิจัยต้องการ



รูปที่ 6 โมเดลตัวละคร

เมื่อได้ตัวละครที่สมบูรณ์ก็ทำการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครตามบทภาพที่เราได้เขียนเอาไว้เพื่อเล่าเรื่องตามบทที่เรากำหนดเอาไว้และทำการนำมาจัดแสงเพื่อความสมจริงมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนสุดท้ายคือการตัดต่อ โดยการนำภาพที่ได้ขึ้นมาเข้าโปรแกรม Adobe After Effect ปรับจนสีของภาพการใส่เบลอลหลัง เบลอหน้า โดยใช้สีที่สดใสเพื่อให้คนดูรู้สึกเป็นมิตรและมีความสุขกับงานแอนิเมชัน

3.6 จัดทำแบบสอบถาม

เก็บข้อมูลจากการทดลองที่ได้ โดยนำสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติออกทดลองฉายโดยสร้างแบบสอบถามกลุ่มเป้าหมายที่ พิพิธภัณฑ์เซรามิก ชนบทดี จังหวัดลำปาง ที่มีอายุระหว่าง 15-25

ปี และสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุระหว่าง 25-30 โดยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม จำนวน 100 ชุด

4. ผลการวิจัย

ผลที่ได้รับจากการศึกษาโครงการออกแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องพิพิธภัณฑสถานกรมศิลปากร ได้ผลสำเร็จโดยมีการศึกษาการสร้างงานแอนิเมชัน ความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลที่ได้เก็บจากสถานที่จริงเพื่อสร้างงานชิ้นนี้เพื่อให้งานออกมา โดยที่สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้และความบันเทิงไปพร้อมๆกัน โดยจากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายที่ได้เข้ามาชมพิพิธภัณฑสถานกรมศิลปากร ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับงานว่าสามารถรับรู้ข้อมูลที่ ภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติได้เสนอออกมาและมีความเข้าใจในงานสร้างเสริมกว่ามีกระบวนการอย่างไรบ้าง ซึ่งในปัจจุบันนั้นได้มีเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการสร้างงานเสริมให้มีจำนวนมากและง่ายต่อการสร้างงานเสริมในรูปแบบอุตสาหกรรม จึงทำให้วิธีทำในอดีตเป็นเพียงแค่ภาพฝาผนังที่ไม่มีรายละเอียดที่ชัดเจนและมีเพียงคำบรรยายประกอบภาพ เพราะฉะนั้น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จึงเป็นแหล่งความรู้ที่สามารถเรียนรู้เทคนิคหรือขั้นตอนการสร้างงานเสริม และได้รับความเพลิดเพลินไปในตัวเหมาะแก่การศึกษา โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ได้วางเอาไว้

แอนิเมชันสามมิติเป็นสื่อที่มีประโยชน์เพราะเราสามารถนำเสนอข้อมูลได้ง่ายและสร้างสรรค์ได้ในเวลาที่จำกัดและสามารถเก็บไว้เป็นแหล่งข้อมูลที่เป็นรูปธรรมและเอาไปอ้างอิงในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อสังคมและเยาวชนรุ่นหลังที่บางครั้งบางสิ่งบางอย่างก็ไม่สามารถทำได้แล้วแต่สื่อแอนิเมชันก็สามารถนำเรื่องราวและให้ข้อมูลที่ใกล้เคียงกับข้อมูลในอดีตเป็นอย่างมาก และยังเป็น

เป็นสื่อทางเลือกในการสร้างสรรคงานเพื่อใช้เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยเฉพาะเรื่องที่สังคมไม่ได้รับความสำคัญสื่อนี้ก็สามารนำมาเรื่องราวมานำเสนอต่อสังคมเพื่อประโยชน์ต่อไป

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาแอนิเมชันสามมิติพิพิธภัณฑสถานกรมศิลปากร จังหวัดลำปางนั้น เพื่อกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นสรุปได้ว่า

5.1 ด้านระยะเวลา

การผลิตสื่อแอนิเมชันนั้นมีข้อจำกัดในเรื่องเวลาในการผลิตเนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินขั้นตอนต่างๆ เพียงผู้เดียวจึงทำให้การดำเนินงานอาจมีความคลาดเคลื่อนไปจากตารางที่ได้ตั้งเอาไว้บ้าง จึงทำให้การสื่อสารอาจมีข้อจำกัดในช่วงเวลาและรายละเอียดที่ได้วางเอาไว้ในการสร้างงานตามระยะเวลาที่กำหนด

5.2 ด้านการผลิต

ในการผลิตสื่อแอนิเมชันสามมิติเสริมได้พบปัญหาในขั้นตอนการเคลื่อนไหวตัวละครเพราะการวาง Timing ของตัวละครนั้นเป็นสิ่งที่ต้องละเอียดเป็นอย่างมาก ซึ่งบางครั้งการเคลื่อนไหวอาจเร็วไปหรือช้าไป ดังนั้นการวาง Timing จึงสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างงานแอนิเมชัน ซึ่งปัญหาที่ได้นั้นคือการที่กลุ่มเป้าหมายได้รับชมแล้วเกิดความรู้สึกที่ไม่ดีต่องานเพราะการเคลื่อนไหวที่ดูติดขัดไม่ลื่นไหล จึงทำให้ตัวงานเกิดปัญหาขึ้น จึงได้จัดการแก้ไขปัญหาในการเคลื่อนไหวให้มี Timing ให้พอดีและมีเพิ่มการเรื่องราวความขัดแย้งเข้าไปให้กลุ่มเป้าหมายได้มีอารมณ์ร่วมกับงานได้

5.3 ด้านเนื้อเรื่อง

ในการสร้างเนื้อเรื่องนั้นได้มีการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเขียนให้ น่าสนใจ แต่ปัญหาในส่วนของการเขียนเนื้อเรื่องคือการที่เราไม่สามารถดึงจุดเด่น

ออกมาได้ในตอนแรกเพราะมีเนื้อหาที่สำคัญอยู่หลายด้านจึงได้มีการรวมจุดเด่นต่างๆเข้าไปในบทจึงทำให้ตัวภาพยนตร์แอนิเมชันดำเนินเรื่องไปเรื่อยๆไม่มีส่วนที่มีจุดเด่นเลยและทำให้นเนื้อเรื่องมีความน่าสนใจไม่มากนักจึงทำให้มีการปรับเปลี่ยนบทเนื้อเรื่องอยู่บ่อยครั้งจนได้เนื้อเรื่องที่สมบูรณ์มากที่สุดคือการนำขั้นตอนการผลิตที่เป็นภาพฝาน้ำและไม่ได้มีการแสดงเอาไว้มาเป็นจุดเด่นในการเขียนบทจนสมบูรณ์และสามารถนำไปสร้างงานแอนิเมชันได้

5.4 ด้านการออกแบบ

ได้มีการออกแบบให้เหมือนกับกลุ่มเป้าหมายได้มายังที่พิพิธภัณฑ์จริงๆ โดยการสร้างโมเดลให้มีความคล้ายกับรูปแบบจริง และยังเพิ่มรายละเอียดที่ไม่สามารถเห็นทั้งหมดได้จากของจริงเพราะเป็นการเก็บข้อมูลเพื่อมาสร้างงานที่ไม่สามารถหาดูได้ในตัวพิพิธภัณฑ์จึงให้ดูมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

6. บทสรุป

งานวิจัยนี้ได้อธิบายถึงกระบวนการศึกษาและรวบรวมข้อมูล การคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ ออกแบบ โดยมีการสื่อสารออกมาให้มีความน่าสนใจและให้ความรู้ความบันเทิงให้กับกลุ่มเป้าหมาย ให้สามารถเข้าใจข้อมูลได้ง่ายขึ้น เห็นภาพได้ชัดขึ้น ให้กลุ่มเป้าหมายมีการเรียนรู้และศึกษาการสร้างงานเซรามิกในอีกรูปแบบหนึ่งที่ทางพิพิธภัณฑ์ไม่ได้แสดงให้เห็นเป็นรูปธรรมและยังเป็นการเผยแพร่ความรู้ที่ไม่สามารถจะอธิบายเพียงคำพูดออกมาได้ให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยผู้วิจัยได้สร้างสื่อเพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้ให้กับผู้ที่มีความสนใจในด้านงานเซรามิกคล้ายกับผู้วิจัยก็จะสามารถเรียนรู้ได้จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้อีกทั้งยังสร้างความสนุกในขณะการรับชมได้อีกด้วย

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา อาจารย์ที่ปรึกษาหลักด้านการวิจัยที่ช่วยให้คำปรึกษาเกี่ยวกับงานวิจัยมาโดยตลอด อาจารย์ชัยพรพานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาด้านการผลิตและให้คำแนะนำในการผลิตผลงาน และคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ร่วมไปถึงอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำในเรื่องการทำโครงการศิลปนิพนธ์ ขอขอบพระคุณบิดา-มารดา และครอบครัวที่ให้ความช่วยเหลือ ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจสำคัญมาโดยตลอดจนการศึกษาครั้งนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

8. เอกสารอ้างอิง

- Siriporn. (2012). เซรามิกส์จากภูมิปัญญาชาวบ้าน. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2015. เข้าถึงได้จาก : http://siripornsai.blogspot.com/2012/01/blog-post_8903.html
- ชลลล นิ่มเสมอ. (2539). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ธนศ หาญใจ. (2010). ขั้นตอนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2015. เข้าถึงได้จาก : <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/workthante.html>
- ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. (2550). INTRO to ANIMATIONคู่มือสำหรับการเรียนรู้แอนิเมชันเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ than Book.
- พิพิธภัณฑ์เซรามิกธนบดี จังหวัดลำปาง.(2012).ประวัติพิพิธภัณฑ์เซรามิก.ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2015 เข้าถึงได้จาก http://www.dhanabadee.com/about_th.php