

## การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสามมิติ แนวครามา

### Production of 3D Animation Drama Short Film

จิตยานันท์ วันนุบล

Tittayanan Wannubol

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต  
ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

Graduate student in Master of Science (Computer Science) of Information Technology Faculty, Rangsit University,

Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

E-mail: junekidmak@gmail.com

#### บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสามมิติ แนวครามา ให้มีความเสมือนจริงและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่ โดยนำปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทยที่มีสถิติของคนโสดเพิ่มมากขึ้นมาเป็นแนวทางในการดำเนินเรื่อง รวมถึงการศึกษาเทคนิคต่างๆในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิคในการสร้างภาพยนตร์ การเขียนบท และการใช้เสียงในภาพยนตร์ด้วย โดยผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มผู้หญิง อายุ 20-34 ปี ซึ่งอยู่ในวัยแต่งงานและมีความพร้อมในการมีบุตร อาชีพพนักงานบริษัททั่วไปที่มีรายได้ 20,000 บาทขึ้นไปต่อเดือน อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ จำนวน 40 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มเป้าหมายรับรู้และให้ความสำคัญกับปัญหาที่เกิดขึ้น และมีความพึงพอใจในการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่เหมาะสมกับสถานการณ์ และมีประโยชน์ต่อผู้ชม

คำสำคัญ: แอนิเมชัน ครามา

#### Abstract

This project aims to study the production of 3D animation drama short film by bringing social problem such as the increasing of single population to use as the way of presenting story in order for reaching purpose group who are adult including studying various techniques of how to create animation movie, technique of movie creation, script writing and how to use sound in the movie for making real movement. Researchers issue a purpose group to be women in the age between 20-34 years old which ages are married and ready to have children. The career is officer of general company who has income 20,000 baht per month, living in Bangkok 40 people. Using a purpose group specifically. Research results discover that purpose group realize and focus on the occurred problem and satisfy watching animation movie that can explain suitable story and useful for audience.

Keywords: animation, drama

## 1. บทนำ

ภาพยนตร์เป็นสื่อสารมวลชนแขนงหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษ นอกเหนือจากเป็นงานศิลปะ ซึ่งเกิดจากการรวมงานศิลปะหลายแขนงเข้าด้วยกัน ปัจจุบันภาพยนตร์ได้รับการยอมรับว่าเป็นศิลปะสมัยใหม่ แขนงที่เจ็ดจากวรรณกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม นาฏกรรม และดนตรี (กฤษดา เกิดดี, 2549; รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546) อีกทั้งยังเป็นสื่อบันเทิงที่มีบทบาทสูงและมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อชีวิตประจำวันของผู้คนมาช้านาน

ซึ่งมีการหลอมรวมเข้าด้วยกันค่อนข้างมาก การนำเสนอประเภทหนังแนวใหม่จึงเป็นเรื่องที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่มีทัศนคติและค่านิยมที่แตกต่างกันออกไป เช่น ภาพยนตร์ชีวิต หรือภาพยนตร์แนวครามา ที่เป็นเรื่องราวออกหัก ความเศร้า หรือความรันทดในชีวิตของตัวละคร และภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่เป็นการเล่าเรื่องราวผ่านจินตนาการ จากการเรียงภาพนิ่งต่อกันจนกลายเป็นภาพที่สามารถเคลื่อนไหวได้ในรูปแบบ 2D และ 3D (อรรถกร บุญเพ็ง, 2556)

การสำรวจพฤติกรรมและความนิยมในการดูภาพยนตร์แอนิเมชันของคนไทยในปัจจุบันยังไม่ได้ได้รับความนิยมนัก เนื่องจากคนส่วนใหญ่เลือกที่จะดูหนังแอ็กชันในโรงมากกว่า หรือแม้แต่แอนิเมชันต่างชาติเข้ามาก็เช่นกัน ส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่นกับแฟนคลับของ Pixar Animation Studio และ The Walt Disney Company อย่างไรก็ตามเมื่อแอนิเมชันไทยได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์คนไทยก็มักจะให้ความสนใจแต่ผลการตอบรับอยู่ในระดับที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร

ทางผู้วิจัยได้ค้นพบข้อมูลที่น่าสนใจว่าแม้ว่าบทภาพยนตร์ในแอนิเมชันของไทยยังมีเส้นเรื่องและปมขัดแย้งในการดำเนินเรื่องเพียงเส้นเดียว

ทำให้สามารถเดาง่าย จะติดตลาดอยู่แค่เพียงวัยเด็ก (อิสศรียา อาฮวานันท์กุล, 2556)

อย่างไรก็ตามภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นภาพยนตร์ที่มีการรวบรวมจากศิลปะหลายแขนงเข้าด้วยกัน มีต้นทุนที่ใช้ในการผลิตสูง ดังนั้นแอนิเมชันไทยจะไปได้ไกล ก็ต้องขึ้นอยู่กับคนทำ คนดู และสุดท้ายคือคนที่เชื่อมระหว่างคนทำกับคนดูเข้าด้วยกัน ก็คือสื่อ คือนายทุน หรืออะไรก็ตามที่ทำให้คนดูกับคนทำเข้ามาหากันได้ (พิมพ์ชนก พุกสุข, 2558)

ผู้วิจัยจึงได้ให้ความสำคัญ ในการพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเพื่อให้มีเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ผู้วิจัยจึงนำปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทยที่กำลังมีสถิติของคนโสดเพิ่มมากขึ้นมาเป็นแนวทาง ในการดำเนินเรื่อง เนื่องจากค่านิยมของสังคมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไป และปัญหาการหย่าร้างก็มีอัตราเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เช่นเดียวกัน (พรรณพิมล วิบุลาภ, 2557)

ในระหว่างปี 2513 – 2553 พบว่า การอยู่เป็นโสดของชายและหญิงมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเพศหญิงมีอัตราการครองโสดมากกว่าผู้ชาย เพราะมีความมั่นใจทางด้านการศึกษา และเสรีภาพทางด้านการคิด (ศุทธิดา ชนวนวัน, 2559) มีแนวโน้มการแต่งงานที่ช้าลงและการอยู่เป็นโสดมากขึ้น ส่งผลโดยตรงต่อจำนวนประชากรของประเทศอย่างมาก ทำให้ประเทศเข้าสู่สภาพการขาดแคลนหนุ่มสาววัยแรงงานในอนาคต

ดังนั้นผู้วิจัยจึงจัดทำโครงการนี้มาเพื่อเพิ่มโอกาสให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันได้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เพื่อขยายตลาดแอนิเมชันของไทยในอนาคต และสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับปัญหาสำคัญที่กำลังเกิดขึ้นในสังคม มาเป็นสื่อกลางสำหรับการป้องกันอัตราการเกิดปัญหาต่างๆ ได้

## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสามมิติ แนวครามา ให้มีความเสมือนจริงและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่

## 3. วิธีดำเนินการวิจัย

### 3.1 การศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

จากการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่สามารถเชื่อถือได้ทั้งในหนังสือ อินเทอร์เน็ต และเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะจากแหล่งข่าว ASTV ซึ่งเป็นแหล่งข่าวที่สามารถเชื่อถือได้ พบว่าคนไทยวัยผู้ใหญ่ยังไม่นิยมรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์แอนิเมชันไทยยังคงติดตลาดอยู่แค่เพียงวัยเด็ก (อิสศรียา อาชวานันท์กุล, 2556)

ในด้านการสำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคดิจิทัลคอนเทนต์ หนังสการ์ตูน/แอนิเมชัน และเกม ปี 2558 พบว่า ร้อยละ 39 ของคนไทยอายุ 1-60 ปี ในเขตเมืองดูหนังสการ์ตูนมากกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน โดยเสียงสะท้อนในภาพรวมการบริโภคหนังสการ์ตูนไทยยังคงได้รับความนิยมน้อยกว่าหนังสการ์ตูนต่างประเทศ ในอัตราส่วน 15 : 85 โดยให้เหตุผลว่า หนังสการ์ตูนต่างประเทศมีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน ภาพสวย ดูแล้วคลายเครียด นอกจากนี้ ในด้านอิทธิพลของการดูหนังสการ์ตูนที่มีเนื้อหาส่งเสริมให้ผู้บริโภคเกิดพฤติกรรมในเชิงบวก ซึ่งชี้ให้เห็นว่าผู้บริโภคจะตั้งใจๆ ต่อผู้อื่นและคนอื่นๆ ในสังคมมากขึ้น (สำนักข่าวอิศรา, 2558)

จากนั้นก็สังเกตข้อดีข้อเสียและวิจารณ์ภาพยนตร์แนวครามา การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ การเขียนบทภาพยนตร์ การใช้เสียงในภาพยนตร์ และเทคนิคต่างๆ ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

### 3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบแนวทางในการดำเนินเรื่องของแอนิเมชันไทยกับต่างประเทศ และตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นแนวครามาที่ได้รับรางวัล เพื่อหาจุดเด่นของภาพยนตร์มาเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลงาน ให้มีประโยชน์ต่อผู้รับชมมากที่สุด สร้างความแตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไปที่มีเนื้อหาสำหรับเด็ก

### 3.3 การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

เป็นกลุ่มผู้หญิงอายุ 20-34 ปี ซึ่งอยู่ในวัยแต่งงานและมีความพร้อมในการมีบุตร อาชีพพนักงานบริษัททั่วไปที่มีรายได้ 20,000 บาท ขึ้นไปต่อเดือน อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ที่มีความสนใจในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 40 คน

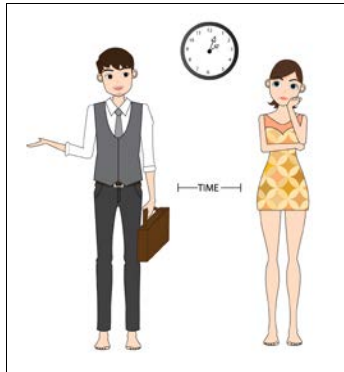
### 3.4 กระบวนการผลิต

#### 3.4.1 ขั้นตอนการเขียนบท

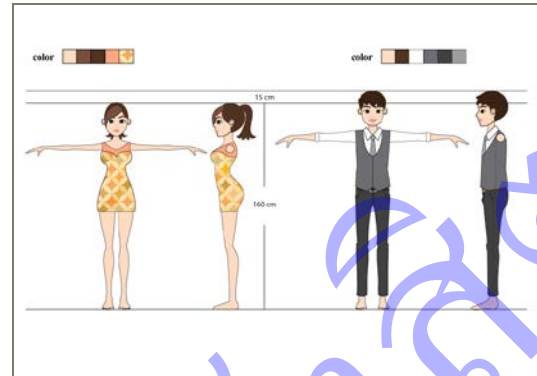
ในการเขียนบทต้องคำนึงถึงเนื้อเรื่องให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันประสบความสำเร็จได้

#### 3.4.2 การออกแบบตัวละครและฉาก

ออกแบบตัวละครและฉากให้เป็นไปในทิศทางเดียวกับเนื้อเรื่องและกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Illustrator CC ในการออกแบบ



รูปที่ 1 การออกแบบตัวละครโดยการกำหนดแนวคิดจากกลุ่มเป้าหมายและบทของภาพยนตร์



รูปที่ 3 การทำด้านหน้าและด้านข้าง สำหรับนำไปสร้างตัวละครสามมิติ

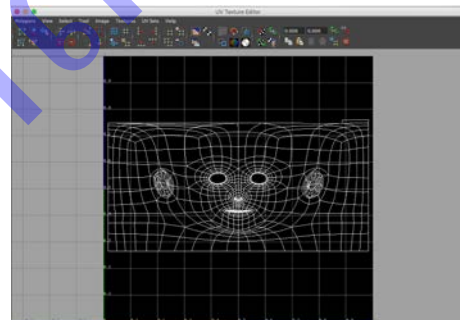
### 3.4.3 การเขียนบทภาพและแอนิเมติก

เขียนเป็นบทภาพ (Storyboard) โดยใช้โปรแกรม Illustrator CC และ Photoshop CC เพื่อให้รู้มุมมอง จากนั้นมาทำเป็นแอนิเมติก โดยใช้โปรแกรม After Effect เพื่อใส่เสียง กำหนดเวลาและการตัดต่อที่เหมาะสม ก่อนจะนำไปทำการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Autodesk Maya

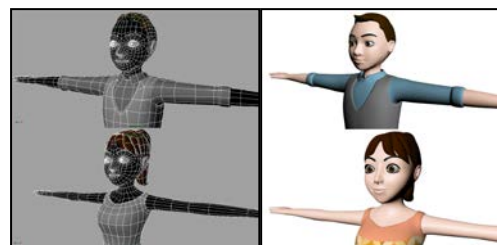


รูปที่ 2 ตัวอย่างบทภาพ (Storyboard)

จากนั้นก็ทำ Texture ของตัวละคร ใส่สีและการกำหนดพื้นผิวให้เสมือนจริง ใส่โครงสร้างกระดูกให้โมเดลเพื่อทำการเคลื่อนไหวในขั้นตอนต่อไป



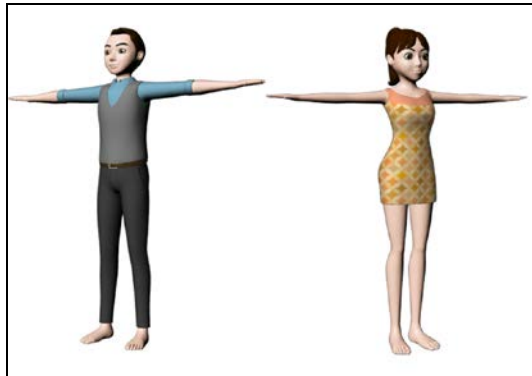
รูปที่ 4 การสร้าง UV Texture



รูปที่ 5 ตัวละครสามมิติ

### 3.4.4 การสร้างตัวละครสามมิติและฉาก

เริ่มจากทำออกแบบด้านหน้าและด้านข้างของตัวละครก่อน ซึ่งเป็นขั้นตอนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสร้างตัวละครใน Autodesk Maya เพื่อให้ตัว Model ตรงกับคาเรคเตอร์ที่ออกแบบมา



รูปที่ 6 ตัวละครสามมิติแบบเต็มตัว

ต่อไปก็สร้างฉากและบรรยากาศของแอนิเมชัน เป็นบรรยากาศภายในคอนโด



รูปที่ 7 บรรยากาศโดยรวมของแอนิเมชัน

### 3.4.5 ขั้นตอนของการเคลื่อนไหวตัวละคร

แอนิเมตตัวละครตามบทบาทข้างต้น เสร็จแล้วก็ประมวลผลภาพและนำไปทำการตัดต่อ ใส่เสียงโดยใช้โปรแกรม After Effect CC และ โปรแกรม Final Cut Pro

### 3.5 จัดทำแบบสอบถาม

โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง ตามสถานที่ที่เป็นย่านธุรกิจในเขตกรุงเทพฯ ได้แก่ สยาม สีลม สุขุมวิท เป็นกลุ่มผู้หญิงอายุ 20-34 ปี ซึ่งอยู่ในวัยแต่งงานและมีความพร้อมในการมีบุตร อาชีพพนักงานบริษัททั่วไปที่มีรายได้

20,000 บาท ขึ้นไปต่อเดือน โดยให้กลุ่มเป้าหมายชมภาพยนตร์แอนิเมชันและตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ทักษะคิดและข้อคิดเห็นที่มีต่อปัญหาสถิติของการครองโสดมีอัตราเพิ่มขึ้น และความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลผ่านโปรแกรม Microsoft Excel

### 4. ผลการวิจัย

จากการสำรวจจากแบบสอบถามการวิจัยเรื่องโครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสามสั้นมิติแนวดราม่า ซึ่งมีโครงเรื่องของแอนิเมชันดังนี้

เป็นเรื่องราวของความรักระหว่างชายหญิงคู่หนึ่งที่อาศัยอยู่ในเมือง ทั้งสองต่างก็มีหน้าที่การทำงานและการศึกษาที่ดี เมื่อทั้งสองแต่งงานกัน ก็เริ่มมีอุปสรรคเกิดขึ้นจนกระทั่งทั้งสองถึงกับคิดจะเลิกกัน แต่สุดท้ายแล้วความเข้าใจและให้อภัยกันและกันก็ทำให้ทั้งสองคืนดีกันและรักกันมากกว่าเดิม

จากนั้นก็ทำการแจกแบบสอบถามและให้กลุ่มเป้าหมายรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งประกอบไปด้วย 4 ส่วนด้วยกันพบว่า

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไป เนื่องจากกลุ่มกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จึงเป็นเพศหญิง อายุ 20-34 ปี ระดับการศึกษาส่วนใหญ่จบปริญญาตรี ประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัท ส่วนใหญ่มีรายได้ตั้งแต่ 15,000-20,000 บาทขึ้นไป สถานภาพส่วนใหญ่โสด สมรส และหย่าร้างตามลำดับ

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน กลุ่มเป้าหมายเปิดรับชมภาพยนตร์

แอนิเมชัน มากกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนใหญ่จะชมภาพยนตร์แอนิเมชันของต่างประเทศ

ส่วนที่ 3 ทศนคติและข้อคิดเห็นที่มีต่อปัญหาสถิติของการครองโสดมีอัตราเพิ่มขึ้น พบว่ากลุ่มเป้าหมายหลีกเลี่ยงการใช้ชีวิตคู่เนื่องจากเห็นว่าการใช้ชีวิตคู่ทำให้เกิดปัญหาหลายอย่างตามมา

ส่วนที่ 4 ความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน พบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความพึงพอใจกับการชมภาพยนตร์แอนิเมชันแนวดราม่า ที่สามารถให้ข้อคิด และมีประโยชน์ต่อผู้ชมมากกว่าการชมภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อเรื่องเหมาะสำหรับเด็ก

จากข้อมูลที่ได้ข้างต้นพบว่า บทของภาพยนตร์ การออกแบบตัวละคร ความสวยงาม และ การใช้เทคนิคต่างๆ ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน มีความสำคัญที่จะสามารถเชื่อมโยงระหว่างคนทำแอนิเมชันกับคนดูได้ หากแอนิเมชันไทยมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้กว้างขึ้นก็อาจจะสามารถเข้าถึงกลุ่มคนที่กว้างขึ้นได้เช่นกัน และไม่ต้องโดนตำหนิว่าแอนิเมชันไทยยังคิดตลาดอยู่แค่เพียงวัยเด็ก

## 5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาการสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสามมิติ แนวดราม่า เพื่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่ เป็นกลุ่มผู้หญิงอายุ 20-34 ปี ซึ่งอยู่ในวัยแต่งงานและมีความพร้อมในการมีบุตร อาชีพพนักงานบริษัททั่วไปที่มีรายได้ 20,000 บาท ขึ้นไปต่อเดือน อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ เพื่อป้องกันโอกาสการปัญหาสถิติการครองโสดที่มีอัตราเพิ่มขึ้น สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

### 5.1 ด้านระยะเวลา

การผลิตแอนิเมชันในครั้งนี้มีข้อกำหนดเรื่องเวลาที่ถูกจำกัดไว้ และผู้วิจัยไม่มีความเชี่ยวชาญทางด้านโปรแกรม Autodesk Maya มาก่อน จึงต้องใช้เวลาในการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อให้ภาพยนตร์แอนิเมชันออกมาสวยงามสมจริงมากที่สุดเท่าที่ทำได้ ทำให้ช่วงเวลามีความคลาดเคลื่อนไม่เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในตอนแรก

### 5.2 ด้านการผลิต

ปัญหาในการผลิตพบว่า เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสร้างแอนิเมชันสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่ จึงต้องให้ความสำคัญกับรายละเอียดของการผลิตมากที่สุด ทั้งการสร้างตัวละครสามมิติ การสร้างบรรยากาศการออกแบบฉากของภาพยนตร์แอนิเมชันให้มีความเสมือนจริง การเคลื่อนไหวตัวละครต้องมีความลื่น และการใส่เสียง การตัดต่อที่ลงตัว รวมถึงการศึกษาค้นคว้าหาเทคนิคอื่นๆ มาปรับใช้อย่างเหมาะสม

### 5.3 ด้านเนื้อเรื่อง

โดยปกติแล้วภาพยนตร์แนวดราม่า เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับชีวิต เรื่องราวความรัก ความเศร้า ชีวิตรันทศ ซึ่งต้องคำนึงถึงการแสดงออกทางด้านอารมณ์และความรู้สึก เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกคล้อยตามได้ (แจนนิช เอ็ม วงศ์สุวรรณ, ม.ป.ป.) ในการเขียนบทครั้งนี้จึงต้องมีการปรับแก้ไขหลายครั้งด้วยกัน และในการลำดับเนื้อเรื่องต้องมีการเว้นช่วงให้คนดูได้คิดตามด้วย จะทำให้คนดูไม่รู้สึกเบื่อแอนิเมชันดูน่าเบื่อ และสามารถเดาเนื้อเรื่องได้ง่าย ในขั้นตอนนี้ก็เป็นอีกหนึ่งขั้นตอนที่ต้องให้ความสำคัญเพื่อให้ได้เนื้อเรื่องออกมามีความเหมาะสมและสมบูรณ์มากที่สุด



#### 5.4 ด้านการออกแบบ

สำหรับการออกแบบผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบตัวละคร เสื้อผ้า ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และบรรยากาศโดยรวมที่ให้ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและเนื้อเรื่อง นอกจากนี้แล้วการออกแบบเสียงที่จะนำมาใช้ในภาพยนตร์ก็เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างอารมณ์และความตื่นเต้นให้กับภาพยนตร์ (บรรจง โกศลวัฒน์, ม.ป.ป.) ดึงดูดความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตามไปกับภาพยนตร์ได้ด้วยเช่นกัน

#### 6. บทสรุป

ในการจัดทำโครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสามมิติ แนวรามา ในครั้งนี้ เพื่อพัฒนาแอนิเมชันไทยให้มีความหลากหลายและสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอื่นได้ เพื่อให้ตลาดแอนิเมชันมีการขยายตัวเพิ่มขึ้น ให้คนไทยหันมาดูแอนิเมชันไทยและผู้วิจัยจึงต้องการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่สามารถให้ประโยชน์กับคนดูและประเทศชาติได้ จึงนำประเด็นปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบันคือปัญหาสติของคอนโซลเพิ่มมากขึ้น และอาจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาหย่าร้าง เนื่องจากความอดทนของการใช้ชีวิตคู่ที่น้อยลง ตามค่านิยมและทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไป มาเป็นแนวทางในการดำเนินเรื่อง

#### 7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพรพานิชรุทติวงศ์ และอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.พรหมเพ็ญฉายปรีชา ผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำโครงการ รวมถึง ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผู้ให้คำแนะนำปรึกษาในการจัดทำรูปเล่มวิทยานิพนธ์ และเพื่อนๆ ที่ให้คำแนะนำการดำเนินงาน วิจัยนี้ให้สำเร็จลุล่วง และที่

ขาดไม่ได้ก็คือบุพการี บิดา มารดาที่คอยให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยไม่ให้ย่อท้อต่องานวิจัย และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้

#### 8. เอกสารอ้างอิง

- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). ธรรมชาติของภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แจนนิจ เอ็ม วงศ์สุวรรณ. (ม.ป.ป.). ปัจจัยที่สร้างอารมณ์และความตื่นเต้นให้ภาพยนตร์. ม.ป.ท.
- บรรจง โกศลวัฒน์. (ม.ป.ป.). การใช้เสียงในภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร. สาขาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ม.ป.ท.
- พิมพ์ชนก ทุกสุข. (2558). วงการแอนิเมชันไทย และอุปสรรคใหญ่ที่ทำให้เราไปไม่ถึงระดับโลก. มติชน (กรอบข่าย). ฉบับวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558, หน้า 18
- อรรถกร บุญเพ็ง. (2556). ประวัติและประเภทของภาพยนตร์. [Online]. แหล่งที่มา: <http://auttakorn.blogspot.com/>. 2 ธันวาคม 2558
- อิสริยา อาชวานันทกุล. (2556). ขาลงแอนิเมชันไทย อายกรอด อย่าควักทุนทำหนัง. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9560000102016>. 21 ตุลาคม 2558
- พรหมพิมล วิบุลากร. (2557). ครอบครัวไทยหย่าร้าง สูงเกินปีละแสนคู่. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.thaihealth.or.th/Content/23853>

2 ธันวาคม 2558

ศุทธิดา ชวนวัน. (2559). สถิติคนโสดเพิ่มมากขึ้น.

[Online]. แหล่งที่มา:

<http://www.springnews.co.th/local/central/2>

73825. 5 เมษายน 2559

สำนักข่าวอิศรา. (2558). ส่องพฤติกรรมผู้บริโภค

ดิจิทัลคอนเทนต์ ดูหนังการ์ตูน แอนิเมชัน

และเกมส์. [Online]. แหล่งที่มา:

[http://www.isranews.org/thaireform-other-news/item/41458-digital\\_414581.html](http://www.isranews.org/thaireform-other-news/item/41458-digital_414581.html).

5 เมษายน 2559

มหาวิทยาลัยรังสิต