

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ กรณีให้แง่คิด เรื่อง “ความมกมายจากความเชื่อ”

A 3D Animated Film on "Delusional Thought"

มานน ตันบุญต่อ^{1*} และ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล²

Manon Tunboontor^{1*} and Thammasak Aueragsakul²

^{1*}นักศึกษานิเทศศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

²อาจารย์ประจำ หลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิก มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

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

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

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

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

*Corresponding author, E mail: tiicamine@gmail.com

บทคัดย่อ

งานการศึกษาวิจัยสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ กรณีให้แง่คิด เรื่อง “ความมกมายจากความเชื่อ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพยนตร์แนวแฟนตาซีย้อนยุค ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความมกมาย และมีขอบเขตการศึกษาวิจัยภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แบบภาพยนตร์แนวแฟนตาซีย้อนยุค ประชากรตัวอย่างที่ชมภาพยนตร์จำนวน 100 คน โดยมีอายุ 18-24 ปีจำนวน 50คน มีอายุ 25-30 ปี จำนวน 50 คน การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณโดยเก็บข้อมูลด้วยการทดลอง การสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก และจากการตอบแบบสอบถาม โดยมีบทแอนิเมชัน 1 เรื่อง มีการออกแบบตัวละครและฉากภาพยนตร์เป็น 3 มิติ ความยาวประมาณ 10 นาที ข้อมูลในการศึกษาวิจัยนี้ได้จากหนังสือสัตว์ประหลาดในเทพนิยายกรีก-โรมัน ยิว และ ภาพยนตร์ 300 King Leonidus และ Spartacus Gods of the Arena

วิธีการดำเนินงานการศึกษาวิจัยได้ออกแบบเนื้อเรื่องและตัวละครโดย เขียน บทภาพ (Storyboard) นำเสนอสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวแฟนตาซี เพื่อให้เห็นปัญหาของความเชื่อโดยปราศจากการใช้วิจารณญาณซึ่งผู้รับชมจะเกิดปัญญาและวิจารณญาณด้านความเชื่อ ผลของการศึกษาวิจัยพบว่ากลุ่มผู้มีอายุระหว่าง 18-24 ปี มีความพึงพอใจมากที่สุด 85 กลุ่มที่มีอายุระหว่าง 25-30ปี มีความพึงพอใจมากที่สุด 90

คำสำคัญ: 3 มิติ , ภาพยนตร์สั้น , ความเชื่อที่ผิด

Abstract

A media research on 3D shot animated film, a case study on "Delusional Thought", was aimed to study the blind belief and credulity of people presented in retro-fantasy movie. In this research, scope of the study was focused on the 3D animated movie performing in a theme of retro- fantasy movie. The sample was consisted of 100 audiences; half of them aged between 18-24 years old and the others were 25-30 years old. Both qualitative and experimental research were used to investigate the research questions. The data were collected by experimenting, observing, in-depth interviewing and distributing questionnaires concerned with a shot 3D animated movie, which spent approximately 10 minutes in length. The contents of the movie were based on the legendary books of the monsters mythologies in the period of Greek, Roman and Jewish, and the movies of 300 King Leonidas and Spartacus of Arena.

In accordance with the research methodology, the 3D animated movie was designed with the plot and characters as the storyboard, presented as the retro-fantasy movie, so as to influence the people to realize the problem of blind belief and superstitions. Also this research aimed to enlighten them to have more consideration on the effect of supernatural beliefs.

Keywords: 3D , Shot Animation , Delusional

1.บทนำ

มนุษย์ได้ยกย่องตัวเองว่าเป็นสัตว์ประเสริฐกว่าสัตว์อื่น มีวิวัฒนาการของชีวิตและมีพัฒนาการมันสมองอันซับซ้อนผ่านขั้นตอนของระบบความคิดและประสบการณ์ที่ยาวนาน จนกระทั่งมนุษย์สามารถพัฒนาตัวเองให้มีความพิเศษอยู่ได้เหนือกว่าสรรพสัตว์ทั้งปวงมันสมองของมนุษย์ที่ฉลาดหลักแหลมสามารถที่จะคำนึงและเกิดมโนภาพต่างๆ จากจินตนาการได้เมื่อเกิดความสงสัยในความลึกลับซับซ้อนของธรรมชาติมนุษย์จะใช้ความคิดที่ฉลาดแก้ปัญหาและอธิบายเหตุผลคำอธิบายอันเกิดจากความคิดคำนึงของมนุษย์ที่มีมาแต่ดึกดำบรรพ์ เช่นนี้เรียกว่าความเชื่อ (Myth) ซึ่งความเชื่อที่มนุษย์ได้มอบให้คนรุ่นต่อมา ไม่ขาดสายจนเกิดเป็นระบบ

ระบบความเชื่อ พิธีกรรม และศาสนา กลายเป็นวัฒนธรรมที่มนุษย์ในทุกสังคมจะต้องมีไม่ว่า

จะเป็นสังคมที่เจริญหรือไม่เจริญ สังคมที่มีตัวอักษรหรือไม่มีตัวอักษรใช้ สังคมล่าสัตว์ สังคมเกษตรกรรมหรือแม้แต่สังคมอุตสาหกรรม ก็จะต้องมีสถาบันความเชื่อและศาสนาเพราะมนุษย์ไม่อาจอยู่ในสังคมใดระดับใด ย่อมต้องเผชิญกับภาวะที่ไม่สบายใจภาวะที่จิตใจไม่มั่นคงรู้สึกว่าจะต้องเสี่ยงและไม่มั่นใจในอนาคตเมื่อรู้ถึงเวลานั้นความเชื่อ พิธีกรรม และศาสนา ก็จะช่วยบำบัดรักษา จิตใจ ความไม่มั่นคงทางจิตใจของมนุษย์นี้เป็น“สากล”(ศิริพร วิฑูรธาน:2533:5) แต่วิธีการที่แต่ละสังคมแต่ละวัฒนธรรมจะนำมาบำบัดรักษาใจนี้เป็นเรื่องของแต่ละวัฒนธรรม (Culture) เป็นการสร้างสรรค์ (Creative) เป็นประเพณีปฏิบัติ ของแต่ละวัฒนธรรมไม่มีประเพณี พิธีกรรมของสังคมใดดีกว่าประเพณี พิธีกรรมของสังคมใด ความเชื่อพิธีกรรม และแนวปฏิบัติ ในแต่ละสังคมวัฒนธรรมเป็นเรื่องของคนในแต่ละสังคม ซึ่งมีวิธีการจัดการ กับภาวะที่ไม่มั่นคงทางใจ

ที่ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่ามีความเชื่อเหนือธรรมชาติ หรือผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติ ซึ่งอาจจะเป็นผี เทวดา พระเจ้า เป็นผู้กระทำให้เกิดภาวะ หรือสถานการณ์ ผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติอาจจะช่วยให้สถานการณ์อันเลวร้ายดีขึ้นได้ ทุกสังคมวัฒนธรรมมีวิธีการจัดการ กับอำนาจเหนือธรรมชาติต่างกันไป ความเชื่อ พิธีกรรม และศาสนา จึงเป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อช่วยให้ มนุษย์มีสภาวะจิตใจที่ดีขึ้น

ความเชื่อ โศคลาง (Believe) หรือนัยหนึ่ง “ความงมงาย” คือ กลุ่มพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการคิดเชิงไสยศาสตร์ (Magical Thinking) โดยทั่วไปเชื่อว่าอนาคตหรือผลลัพธ์ของเหตุการณ์บางอย่างสามารถถูกคลบคลานให้เป็นไปได้ด้วยพฤติกรรมที่กำหนดเป็นไปตามความเป็นสิริมงคลหรือความมี “โชคดี” และความเป็นอัปมงคล คือความมี “โชคร้าย” ก่อให้เกิดความเชื่อ โศครางมากมาย เช่น ความเชื่อของชาวจีนที่เชื่อว่ามังกรเป็นสัตว์ที่เป็นมงคล ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ ของฮ่องเต้ และสายน้ำเป็นต้น ส่วนชาวยุโรปกลับเชื่อว่ามังกรเป็นสัตว์ร้ายนำมาซึ่งความวิบัติโชคร้ายต่างๆ

มนุษย์สมัยโบราณมักมีความกลัวต่อสิ่งที่ยู่นอกเหนือการบังคับควบคุม หรือสิ่งที่ตนเองไม่สามารถหาเหตุผลมาอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆได้ เช่น การเจ็บป่วยด้วยโรคร้ายต่างๆ การเกิดภูเขาไฟระเบิด แผ่นดินไหว กลางวันและกลางคืน สิ่งเหล่านี้ได้เป็นพื้นฐาน แหล่งที่มาของความเชื่อเรื่องผี และวิญญาณ (Spiritualism) หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “วิญญาณนิยม” (คึกฤทธิ์ ปราโมช:2537:24) อันถือว่าเป็นโครงสร้างดั้งเดิมแห่งประวัติศาสตร์ศาสนา มนุษย์เมื่อเกิดความกลัวก็พากันมาราบไถ วิญญาณ ร่วมใจกันปฏิบัติยึดถือเมื่อเนิ่นนานวันเข้าก็กลายเป็นขนบจารีตประเพณี จนต่อมาได้เกิดเป็นกลุ่มวัฒนธรรมขึ้น

โดยเฉพาะวัฒนธรรม ทางศาสนาซึ่งจะมีระบบระเบียบของหลักธรรมคำสั่งสอนที่ซับซ้อนมากขึ้นกว่าครั้งนุพกาล เช่น หลักบัญญัติ 10 ประการของศาสนาฮิวคัมภีร์พระเวทของศาสนาพราหมณ์ คัมภีร์ไบเบิลของศาสนาคริสต์ คัมภีร์อัลกุรอานของศาสนาอิสลาม ส่วนพุทธศาสนาก็มีพระไตรปิฎก

ความเชื่อมีส่วนสำคัญกับพฤติกรรมของคนในสังคมอย่างมาก เป็นตัวกำหนดสังคม อาจจะดูได้จากวิถีชีวิตของคน ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรมตลอดถึงการเมือง กรณีการศึกษาความงมงายจากความเชื่อจึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจประเภทของความเชื่อ (มานพ มานะแหม:2541:19) หรือจำกัดขอบเขตให้แน่นอนขึ้นคือความเชื่อประเภทที่ 1 ธรรมชาตินิยม (Naturalism) หรือสัจนิยม (Realism) โดยมีความเชื่อว่าสิ่งและเหตุการณ์ทั้งในจักรวาล ล้วนแล้วแต่มีมูลเหตุมาจากธรรมชาติมากกว่ามูลเหตุเหนือธรรมชาติ พระเจ้าเป็นเพียงความเชื่อใน “อุดมคติ” หรือ “มโนภาพ” (Concept) หรือนัยนี้อาจเรียกว่าประเภท “อเทวนิยม” (Atheist) ความเชื่อ ประเภทที่ 2 วิญญาณนิยม (Spiritualism) เป็นความเชื่อที่เกิดขึ้นมา อันเนื่องมาจากความกลัวของมนุษย์เป็นพื้นฐานสำคัญ ในยุคสมัยที่มนุษย์ยังล้าหลังและหาคำตอบกับปรากฏการณ์ต่างๆที่อยู่แวดล้อมตัวเองไม่ได้ มนุษย์ก็ทึกทักเอาว่าสิ่งเหล่านั้นมีวิญญาณสิงสถิตอยู่ในโลกและชีวิตคือวิญญาณหรือโลกและชีวิตเป็นไปตามข้อกำหนดของวิญญาณ ความเชื่อประเภทที่ 3 เทวนิยม (Deism or Theism) เป็นความเชื่อถือในความยิ่งใหญ่ของพระเจ้าว่าเป็นพลังอำนาจสูงสุด และสามารถครอบงำสิ่งทั้งปวง เมื่อคนเราทำความดีหรือความชั่ว พระผู้เป็นเจ้าย่อมทรงทราบโลกและชีวิตของมนุษย์เป็นไปตามข้อกำหนดของพระผู้เป็นเจ้า ความเชื่อประเภทที่ 4 กรรมนิยม (Karmieism) ความเชื่อในเรื่องกฎแห่งกรรม เป็นความเชื่อในหลักแห่งความจริง และความเชื่อเป็น

สากล ซึ่งก็เป็นที่ยอมรับกันทั้งในทางวิทยาศาสตร์และทางจิตวิทยา ว่าบุคคลไม่อาจอยู่นิ่งเฉยขบวนการของสิ่งมีชีวิตทั้งกายและใจ เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

ในปัจจุบันได้มีการสร้างสื่อเพื่อความรู้ ความบันเทิง ที่แฝงไปด้วยความ “งมแงจากความเชื่อ” ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แนวต่างๆ เกม การ์ตูนแอนิเมชัน และอื่นๆ มากมาย โดยเฉพาะในส่วนที่เป็นภาพยนตร์ ได้สร้างเรื่องโนอาห์ (Noah) หลายครั้ง (Versions) ในเวอร์ชันที่ รัสเซลล์ โครว์ (Russell Crowe) รับบทเป็นโนอาห์ “มหาวิปัติวันล้างโลก” โดย Paramount Pictures ออกฉายเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2558 เนื้อเรื่องเป็นแนวคติความเชื่อประเภทวิญญาณนิยม และประเภทเทวนิยม ตัวละครโนอาห์ ชายผู้ที่ศรัทธาและมั่นคงต่อพระเจ้า ได้รับเลือกจากพระเจ้าให้แบกรับหน้าที่อันยิ่งใหญ่โดยการนำ สรรพสัตว์ ขึ้นเรือขนาดมหึมา ก่อนที่ทั้งโลกจะพบกับมหาวิปัติน้ำท่วมโลก เค้าโครงเรื่องนี้มาจากตำนานคัมภีร์ไบเบิล ตามความเชื่อของศาสนาคริสต์ ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง วีรสตรีเหล็กหัวใจทมิฬ (The Messenger: The Story of Joan of Arc) โดยบริษัท Columbia Pictures Industries, Inc. เวอร์ชันนี้ โจววิช มิลล่า (Milla Jovovich) รับบทเป็นโจน ออฟ อาร์ค ออกฉายในปี 1999 เค้าโครงเรื่องได้จากตำนานอิงประวัติศาสตร์ของฝรั่งเศสกล่าวถึงหญิงสาวบริสุทธิ์อายุ 17 ปี เป็นเพียงลูกชานาได้นิยพระสุรเสียงของพระเจ้าให้เป็นผู้นำกองทัพเพื่อกู้ชาติ เธอได้ส่งสาส์นถึงมกุฎราชกุมารแห่งฝรั่งเศสนำกองทัพฝรั่งเศสขับยี้ทหารอังกฤษจนอัปราชัยที่เมืองออร์เลอองส์ สุดท้ายเธอถูกจับเป็นเชลย และตราหน้าว่าเป็นแม่เมดถูกจับตรึงเสาประหารเธอ เค้าโครงเรื่องเป็นแนวคติความเชื่อประเภทวิญญาณนิยมและประเภทเทวนิยม

จากข้อมูลและเหตุผลดังที่กล่าวมาแล้วทำให้ตั้งข้อสมมติฐาน ในการศึกษาวิจัย (Hypothesis Research) ได้ว่าความงมแงจากความเชื่อของมนุษย์โดยทั่วไป รวมทั้งพฤติกรรมความเชื่อที่แสดงออกมานั้นเป็นความงมแงที่สืบต่อกันมาโดยลำดับตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ สมัยประวัติศาสตร์ จนกระทั่งถึงสมัยปัจจุบันโดยที่มีได้เปลี่ยนแปลงไปมากนัก การศึกษาวิจัยความงมแงจากความเชื่อ จึงเท่ากับการศึกษา “วัฒนธรรม” (The Culture) และ “เทคโนโลยี” (Technology) ของมนุษย์ โดยอาศัยการศึกษาจากการสร้างสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติแสดงจากพฤติกรรมของตัวละคร มีความเชื่อความงมแงจากเรื่องดังกล่าว จึงเป็นการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมในสมัยโบราณของสังคมสืบต่อเนื่องมาถึงสังคมปัจจุบัน

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติแนวแฟนตาซีย้อนยุค เนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อ และความงมแง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย

เอกสารที่ใช้ประกอบในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติกรณีความงมแงจากความเชื่อ ได้แบ่งเอกสารเป็น 3 กลุ่ม

3.1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความเชื่อความงมแงที่มีเนื้อหาสาระเน้นทางด้านสังคมและวัฒนธรรมทั่วไป

3.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตำนานและสัตว์ประหลาดในเทพนิยายกรีกและโรมัน

3.3 เอกสารที่เกี่ยวกับกลุ่มสื่อวิทัศน์ ทั้งเรื่องสมจริง และภาพการ์ตูนแอนิเมชัน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิชาการสร้างสรรค์สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 การรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลจากเอกสารทั้ง 3 กลุ่มจะได้ศึกษาถึงความเชื่อความหมายจากอดีตถึงปัจจุบันรวบรวมที่มีเนื้อหาสาระที่พรรณนาในรูปแบบ Final Report เน้นเฉพาะข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อความหมาย

3.1.1 ศึกษาจากยุคกรีกโบราณจากภาพยนตร์เรื่อง Troy และ Spartacus Gods of the Arena



รูปที่ 1 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Troy



รูปที่ 2 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Spartacus Gods of the Arena

3.1.2 ศึกษาเครื่องแต่งกาย จากภาพยนตร์เรื่อง Spartacus Gods of the Arena



รูปที่ 3 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Spartacus Gods of the Arena

3.1.3 ศึกษาการติดต่อ มุมกล้อง และการเคลื่อนไหว จากภาพยนตร์เรื่อง 300 King Leonidas



รูปที่ 4 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 300 King Leonidas

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมเก็บข้อมูลเอกสารต่างๆ สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเป็นพื้นฐานข้อมูลในการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ

3.3 สังเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อที่จะนำมาออกแบบฉาก ตัวละคร และมุมกล้อง เพื่อให้เหมาะสม

3.4 ขั้นตอนศึกษาข้อมูล

3.4.1 เขียนเอกสารรายละเอียดของวิจัยได้แก่ งานที่กำลังศึกษาแผนการทำงานระยะเวลาที่ใช้ทำงาน และกลุ่มเป้าหมาย

3.4.2 แนวคิดการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ

3.4.3 เขียนบทเรื่อง โดยรวบรวมความคิดจากการศึกษาข้อมูลต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นเพื่อให้การดำเนิน เรื่องราวอยู่ในเวลาที่จำกัด โดยมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับหัวข้อวิจัย

3.4.4 ออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษการสร้างตัวละครและเครื่องแต่งกายในยุคกรีกโบราณ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบเฟนดาซี

3.5 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

3.5.1 หลังจากกำหนดเนื้อเรื่องแล้ว จึงนำมาทำเป็นบทภาพ (Storyboard) เพื่อกำหนดลำดับภาพการตัดช็อต (Shot) และกำหนดมุมกล้องของแต่ละช็อตนั้น

3.5.2 นำบทภาพมาจัดเรียง ใส่เสียง และกำหนดระยะเวลาของแต่ละช็อต และการเคลื่อนไหว เพื่อให้เห็นภาพรวมของบทภาพเคลื่อนไหว (Animatic) ทั้งหมด และนำเสนอให้ที่ปรึกษาตรวจสอบ

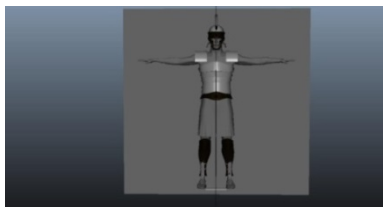
3.6 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.6.1 สร้างโมเดลตัวละคร โดยการร่างตัวละคร และลงสีเพื่อนำไปสร้างโมเดล 3 มิติ

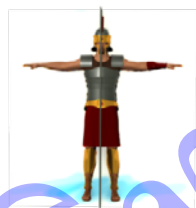


รูปที่ 5 การออกแบบตัวละคร

จากนั้นนำภาพร่างตัวละคร ไปทำการขึ้นโมเดล 3 มิติและ สร้างพื้นผิวให้กับตัวละครดังรูป



รูปที่ 6 โมเดล 3 มิติ



รูปที่ 7 โมเดล 3 มิติ ที่ใส่สีและพื้นผิว

จากนั้นทำการใส่กระดูกให้ตัวละคร และตั้งค่ากระดูกเพื่อนำไปขยับ พร้อมกับปรับใบหน้าของตัวละครเพื่อนำไปขยับตัวละครสามารถแสดงอารมณ์ได้



รูปที่ 8 โมเดล 3 มิติ ที่ใส่กระดูก

3.6.2 จัดวางมุมกล้อง นำตัวละครเข้ามาในฉากที่สร้างไว้ตาม Animatic แต่จะมีการปรับเปลี่ยน

มุมกล้อง เล็กน้อยเพื่อให้มุมกล้องเข้ากับตัวงานมากขึ้น จากนั้นนำ Animation มาเรียงต่อกันตาม Animatic



รูปที่ 9 การจัดวางมุมกล้อง

3.6.3 การขยับตัวละคร (Animate) ทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทที่เราได้กำหนดไว้โดยคำนึงถึงความเป็นธรรมชาติในการขยับ และอารมณ์ของตัวละครเป็นหลัก และทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวในเวลาที่กำหนด

3.6.4 การจัดแสงและการประมวลผลภาพ (Lighting and Rendering) กำหนดทิศทางของแสง โดยคำนึงถึงบรรยากาศของภาพ และอารมณ์ของบทภาพยนตร์ จากนั้นนำมาประมวลผลเพื่อนำไปปรับแต่งในขั้นตอนต่อไป

3.6.5 การตัดต่อ และ ตก แต่ง ภาพ (Composite) นำไฟล์ที่ได้จากการประมวลผลภาพมารวบรวม และจัดองค์ประกอบในแต่ละ컷ให้ดูกลมกลืนกัน และใส่เทคนิคพิเศษ จากนั้นนำงานทั้งหมดมาใส่เสียงให้สมบูรณ์

3.7 นำข้อมูลจากการทดลองจะได้นำสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติออกทดลอง โดยสร้างแบบสอบถามใช้ ณ สถาบันราชภัฏมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม อายุระหว่าง 18-24 ปีสำหรับนักศึกษาภาคปกติอายุระหว่าง 25-30 สำหรับนักศึกษาภาค กศ.บป. (การศึกษานอกเวลาประจำการ) ข้อมูลจะรวบรวมจากแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด

3.8 การจัดระบบข้อมูล

ได้แบ่งข้อมูลออกเป็น 2 กลุ่ม

3.8.1 ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้ง 3 กลุ่ม

3.8.2 ข้อมูลจากภาคสนาม

3.9 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากข้อ 4.1 ถึง 4.8 จะได้จัดระเบียบข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์และการเสนอผลงานการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังนี้

3.9.1 การประเมินค่า

3.9.2 การตีความ

3.9.3 การวิเคราะห์

3.10 การเสนอผลงานการวิจัย

ผลงานการวิจัยออกเป็นรูปเล่มสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 1 เรื่อง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความงมงายจากความเชื่อประกอบกับผลงานที่เป็นรูปเล่ม

4. ผลการวิจัย

การออกแบบได้ผลลัพธ์เป็น แอนิเมชัน 3 มิติ แนวแฟนตาซีย้อนยุค นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการงมงายจากความเชื่อจนเกิดปัญหาจนกลายเป็นความสูญเสีย ความยาว 10.45 นาที และเข้าใจขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการดูแอนิเมชัน 3 มิติ ในงานวิจัยชิ้นนี้ในส่วนของเนื้อเรื่อง มีความคล้ายคลึงกับงานภาพยนตร์ทั่วไป เช่น เรื่อง Exodus โดยมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสงครามระหว่างความเชื่อ แต่มีความต่างกันที่ฉากและบทภาพยนตร์ ซึ่งบทภาพยนตร์นั้นมีเนื้อหาเหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ดังนั้นจึงได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีอายุระหว่าง 18-24 ปี และ กลุ่มที่มีอายุ 25-30 ปี เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้

จากผลผลสำรวจพบว่ากลุ่มผู้มีอายุระหว่าง 18-24 ปี มีความพึงพอใจมากที่สุด 85 กลุ่มที่มีอายุระหว่าง 25-30 ปี มีความพึงพอใจมากที่สุด 90 และจากการศึกษาความพึงพอใจองค์ประกอบของสื่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ กรณีให้แง่คิด เรื่อง “ความงมงายจากความเชื่อ” ในแต่ละด้านพบว่า 1) ด้านฉากยุคกรีกโบราณ มีความพึงพอใจมากที่สุด 90 2) ด้านเครื่องแต่งกายมีความพึงพอใจมากที่สุด 84 3) ด้านการตัดต่อ มุมกล้อง และการเคลื่อนไหวมีความพึงพอใจมากที่สุด 65 ตามลำดับ โดยกลุ่มเป้าหมายพึงพอใจจากยุคกรีกโบราณ มากที่สุด ทำให้ผู้ชมเลิกงมงาย มีความเชื่อในความเป็นจริงมากขึ้น

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ กรณีให้แง่คิด เรื่อง “ความงมงายจากความเชื่อ” สามารถอภิปรายผลลัพธ์ได้ดังนี้

5.1 ด้านระยะเวลา

ปกติแล้วภาพยนตร์สั้นมีระยะเวลาไม่ยาวมาก แต่งานชิ้นนี้มีระยะเวลาที่ยาวเกินกว่า 10 นาที เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องชัดเจนและจดจำได้ง่ายโดยการสอดแทรกแนวคิดเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Thought) ไว้ในงานวิจัย ทำให้ต้องใช้เวลาในการศึกษาสิ่งต่างๆ และสร้างการเคลื่อนไหวรวมถึง สร้างองค์ประกอบหลายอย่างในระยะเวลาที่มากขึ้น จึงทำให้ผู้วิจัยต้องใช้เวลาในการสร้างภาพยนตร์ เรื่องนี้นานมากพอสมควร

5.2 ด้านการผลิต

ปัญหาด้านสีและบรรยากาศของภาพยังไม่สามารถทำให้เทียบเท่ากับงานภาพยนตร์ในตลาดภาพยนตร์ได้

5.3 ด้านความพึงพอใจ

จากแบบสอบถามมีความพึงพอใจกับการจัดแสง องค์ประกอบต่างๆ ในฉากมากสีและฉากมีความสวยงามน่าตื่นตาตื่นใจ การเคลื่อนไหวอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี แต่ด้านระยะเวลายาวเกินไป

6. บทสรุป

การศึกษาสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ กรณีให้แก่งคิด เรื่อง “ความมั่งคั่งจากความเชื่อ” ผลสรุปคือ กลุ่มที่มีอายุ 25-30 ปี มีความพึงพอใจภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ กรณีให้แก่งคิด เรื่อง “ความมั่งคั่งจากความเชื่อ” มากที่สุด โดยวิเคราะห์จากองค์ประกอบดังนี้ 1) ฉากยุคกรีกโบราณ 2) เครื่องแต่งกาย 3) การตัดต่อ มุมกล้อง และการเคลื่อนกล้อง โดยกลุ่มเป้าหมายพึงพอใจจากยุคกรีกโบราณ มากที่สุด

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาหลักด้านการวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาด้านการผลิต ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล และ อาจารย์ณัฐวุฒิ สิมันตร และคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่านที่ให้คำปรึกษาในการทำโครงการวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนๆทุกท่าน ที่ได้ให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกันมา

8. เอกสารอ้างอิง

คึกฤทธิ์ ปราโมช.(2537) ธรรมแห่งอริยะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สยามรัฐ.
พนัส โภคทวี. (2557) งานกราฟิก 3 มิติ (MAYA). ปทุมธานี : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี จำกัด.
มานพ มานะแซม.(2541) คติความเชื่อเรื่องการฟ้อนผีในภาคเหนือ: วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต: เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

มาร์ตินา ไคโด.(1988) Disney’s โลกมหัศจรรย์: อดีตถึงปัจจุบัน เล่มที่ 19. กรุงเทพฯ : บริษัท โกรเลียร์อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
ศิริพร จิตะฐาน.(2533) ความเชื่อและศาสนาในสังคมไทย : กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.