

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวด้วยหลวงเชียงดาว

2D Animation Design Project for the Promotion of Tourism in Chiang Dao, Thailand

สิรภพ ร่มพฤกษ์^{1*} พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์³

Sirapob Rompruek^{1*} Panphen Chaipheechea² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

²อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

³หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

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

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

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

*Corresponding author, E-mail: sirapob.r@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อนำเสนอ และประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวด้วยหลวงเชียงดาว โดยศึกษาข้อมูลจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้สถานที่จริงมาออกแบบจากในภาพยนตร์ และศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของหลวงเชียงดาว โดยมีแนวคิดมาจากการมีผู้ชมออกเดินทางตามรอยสถานที่สำคัญภายในภาพยนตร์ จนทำให้สถานที่นั้น ๆ ได้รับความนิยมนสูงขึ้น ผู้วิจัยจึงจัดทำแอนิเมชัน 2 มิติ โดยเลือกใช้ด้วยหลวงเชียงดาวเป็นสถานที่สำคัญในการดำเนินเรื่อง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยว สาเหตุที่ผู้วิจัยได้เลือกด้วยหลวงเชียงดาวเป็นสถานที่ในงานวิจัย เนื่องจากเป็นสถานที่ที่มีเอกลักษณ์ ของภูเขาที่สลับซับซ้อน แตกต่างจากภูเขาอื่น ๆ ในประเทศไทย อีกทั้งยังมีความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ และสามารถมองเห็นทางช้างเผือกได้ชัดเจนในเวลากลางคืน จากนั้นจึงนำแอนิเมชันให้กลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกมารับชม และประเมินโดยใช้แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างเข้าใจเนื้อหา รู้จัก และมีความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวมากขึ้น เป็นแอนิเมชันที่มีประโยชน์ โดยมีความพึงพอใจด้านเทคนิคอยู่ในเกณฑ์ดี แต่แอนิเมชันเรื่องนี้ยังไม่ครอบคลุมรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆของด้วยหลวงเชียงดาว ต้องปรับปรุงและเพิ่มเติมรายละเอียดให้มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ, การท่องเที่ยว, ด้วยหลวงเชียงดาว

Abstract

The objective of this study is to design 2D animation for promoting and enhancing tourism in Chiang Dao. For this study, the researchers studied the samples of 2D animation locations and designed by references to real places and researched about Chiang Dao. The initial thought of this project began when learning from people who started

their journey to places after they have watched the movies about those places and after watching them the places have become more popular. Thus, the researchers decided to create 2D animation about Chiang Dao. The reasons the researchers chose to study Chiang Dao because Chiang Dao is a unique place and the nature is evergreen. The last important reason is that the sky is so clear that the beautiful Milky Way can easily be seen at night. After the finishing of making the animation we presented it to a group of people and asked them to do a questionnaire. We found that they understood the story and became more interested in Chiang Dao. They said it's a good animation and also satisfied with the techniques used in it. In contrast, this animation doesn't cover enough details about Chiang Dao therefore, we have to improve and more information may later be added to improve the lacking information of the place.

Keywords: 2D Animation, Tourist, Chiang Dao

1. บทนำ

ปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันของต่างประเทศ นิยมใช้ฉากประกอบจากสถานที่จริง โดยเฉพาะแอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น ส่งผลให้ผู้รับชมเกิดความสนใจในสถานที่นั้นๆ และเดินทางไปที่ท่องเที่ยวตามสถานที่สำคัญที่อยู่ภายในภาพยนตร์ ซึ่งทำให้สถานที่นั้นๆ เป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยนอกจากตัวภาพยนตร์จะให้ความสนุกสนาน ยังช่วยส่งเสริมด้านการท่องเที่ยวอีกด้วย ซึ่งสถานที่ที่เลือกนำมาประกอบการศึกษาในครั้งนี้คือ คอยหลวงเชียงดาว

คอยหลวงเชียงดาว เป็นภูเขาแห่งหนึ่งซึ่งตั้งอยู่ในเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ คอยหลวงเชียงดาวเป็นภูเขาหินปูนที่สูงที่สุดในประเทศไทย นับเป็นคอยหรือภูเขาที่มีความสูงเป็นอันดับ 3 ของประเทศไทย ซึ่งมีความสูงรองจากคอยอินทนนท์ และคอยผ้าห่มปก สาเหตุที่ผู้วิจัยได้เลือกคอยหลวงเชียงดาวเป็นสถานที่ในงานวิจัย เนื่องจากคอยหลวงเชียงดาวเป็นสถานที่ที่มีเอกลักษณ์ ของภูเขาที่สลับซับซ้อน แตกต่างจากภูเขาอื่นๆ ในประเทศไทย บนยอดเขามีอากาศหนาวเย็น มีความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ อีกทั้งบนยอดเขายังมีวิวทิวทัศน์ที่สวยงาม และกิจกรรมกลางแจ้งที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการชมพระอาทิตย์ขึ้น พระอาทิตย์ตก ไปตลอดจนการดูดาวในเวลากลางคืน

จากที่กล่าวมาข้างต้น เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยมีความประสงค์ในการศึกษาค้นคว้า กระบวนการสร้างสรรค์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติที่เน้นแสดงการถ่ายทอดความงามด้านงานออกแบบฉาก, ฉากต่างๆ ในภาพยนตร์ โดยใช้ทฤษฎีหลักการสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ โดยหวังว่าผู้รับชมจะเกิดความสนใจสถานที่ๆ อยู่ในภาพยนตร์ และตัดสินใจออกเดินทางไปยังสถานที่จริงเพื่อเปิดรับประสบการณ์แปลกใหม่ที่ขังไม่เคยได้สัมผัสมาก่อน

2. วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 2 นาที เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวคอยหลวงเชียงดาว

3. อุปกรณ์ และวิธีการดำเนินการวิจัย

3.1 แผนการดำเนินงาน

การดำเนินงานในการวิจัยมีขั้นตอนตามแผนผังที่แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการทำงาน

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุ 15-40 ปี จำนวน 50 คน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน ได้แก่ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6

เครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพของผลงาน คือ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือด้านประโยชน์ ด้านเนื้อหา และด้านเทคนิค

3.4 วิธีดำเนินการวิจัย

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เขาคอยหลวงเชียงดาว มีขั้นตอนการดำเนินงานเริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีการนำสถานที่จริงมาใช้อ้างอิงเป็นฉากในภาพยนตร์โดยภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาได้แก่ Your name (2016) ของผู้กำกับ Shinkai Makoto เรื่องราวของ ทาคิ เด็กหนุ่มที่เติบโตในเมืองโตเกียว กับมิทซึสะ เด็กสาวที่ใช้ชีวิตในหุบเขาแถบชนบท ซึ่งทั้งสองได้สลับร่างกันในความฝันในช่วงเวลาที่เกิดปรากฏการดาวตกทำให้สองสองได้เรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตในแบบของอีกคน จนเกิดเป็นสายสัมพันธ์ขึ้น



รูปที่ 2 แอนิเมชันเรื่อง You name (Noritaka Kawaguchi & Shinkai Makoto. 2016)

ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าวได้นำสถานที่ต่างๆในเมืองโตเกียว และสถานที่ต่างๆ ในประเทศญี่ปุ่นมาใช้ในภาพยนตร์ โดยบางฉากได้มีการดัดแปลงแก้ไขเพื่อให้มีความสวยงามด้านกรจัดวางองค์ประกอบศิลป์ และความต่อเนื่องของการดำเนินเรื่อง



รูปที่ 3 ภาพตึกในเมืองโตเกียวเปรียบเทียบกับแอนิเมชัน (Noritaka Kawaguchi & Shinkai Makoto. 2016)

ฉากตัวอย่างรูปที่ 2 เป็นฉากที่ผู้วิจัยได้ใช้เป็นกรณีศึกษาด้านการใช้โทนสีของเมืองในเวลากลางคืน ได้สวยงาม

อีกเรื่องหนึ่งคือ Spirited Away (2001) ของผู้กำกับ Hayao Miyazaki เล่าถึง จิอิโรเด็กหญิงวัย 10 ขวบที่หลงเข้าไปในอีกมิติหนึ่งกับพ่อ และแม่ แต่พ่อกับแม่ของเธอโดนสาปให้กลายเป็นหมูเธอจึงต้องทำงานที่โรงอาบน้ำของเหล่าภูติ เพื่อให้มีชีวิตรอด และหาทางช่วยเหลือพ่อแม่ของเธอ



รูปที่ 4 แอนิเมชันเรื่อง Spirited Away (Toshio Suzuki & Hayao Miyasaki. 2001)

โดย Spirited Away เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเอาเอกลักษณ์ของเมืองจิวเฟิน ในประเทศไต้หวัน มาดัดแปลงเพื่อใช้ในเนื้อเรื่อง โดยเน้นที่บรรยากาศ และรูปแบบของสถาปัตยกรรมเพื่อความเหมาะสมกับเนื้อหาในภาพยนตร์ ซึ่งรูปภาพตัวอย่างที่ยกมาเป็นสถานที่หลักที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับความนิยม และได้รับรางวัลออสก้าสาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยมในปี 2003 จึงเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งในการนำมาใช้เป็นกรณีศึกษา



รูปที่ 4 โรงน้ำชาในเมืองจิวเฟิน ต้นแบบ โรงอาบในเรื่อง Spirited Aways (Toshio Suzuki & Hayao Miyasaki. 2001)

ผู้วิจัยได้ค้นหาข้อมูลของคอยหลวงเชียงดาว ในเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ และเดินทางไปยังสถานที่ด้วยตนเองได้ ข้อมูลดังนี้ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าเชียงดาว เป็นเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าแห่งหนึ่งในประเทศไทย ตั้งอยู่ในเขตอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ คอยหลวงเชียงดาว เดิมมีชื่อว่า "คอยเพียงดาว" แต่ผู้ที่อาศัยอยู่ในท้องถิ่นได้เรียกเพี้ยนมาเป็น "เชียงดาว" มีสภาพภูมิประเทศเป็นเทือกเขาสูงสลับซับซ้อน สภาพป่าเป็นป่าดิบแล้ง ป่าดิบเขา ป่าสน สลับกับทุ่งหญ้า โดยมีจุดน่าสนใจ คือ คอยหลวงเชียงดาวซึ่งเป็นภูเขาหินปูนที่สูงที่สุดในประเทศไทย มีความสูง 2,225 เมตร นับเป็นคอยหรือภูเขาที่มีความสูงเป็นอันดับ 3 ของประเทศไทย

หลังจากที่ได้ค้นคว้าข้อมูลแล้วผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ และเขียนเป็นบทภาพยนตร์เรื่อง 'เพียงดาว' โดยเนื้อเรื่องมีอยู่ว่า อนุรักษ์กรู๊ฟการท่องเที่ยว และชื่นชอบการถ่ายภาพได้เดินทางไปยังคอยหลวงเชียงดาวเพราะเป็นสถานที่ที่เขายังไม่เคยไปมาก่อน หลังจากที่กลับจากการเดินทางเขาได้เขียนแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวลงในอินเทอร์เน็ต บรรยายถึงประสบการณ์ที่เขาได้รับรวมถึงความสวยงามที่เขาได้สัมผัส ในขณะที่เดียวกัน หม่อมหญิงสวณักเขียนนิยายที่กำลังประสบปัญหาคิดเนื้อเรื่องไม่ออกซึ่งนิยายของเธอต้องกล่าวถึงบรรยากาศของธรรมชาติบนภูเขา และท้องฟ้ายาม

คำค้น เมื่อเธอได้อ่านบทความ และได้เห็นภาพถ่ายคอยหลวงเชียงดาวของยู ทำให้เธอเกิดแรงบันดาลใจในการออกเดินทางเพื่อเก็บข้อมูลสำหรับแตงนิยาย

การออกแบบตัวละครหลักทั้งสองผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลจากการค้นคว้า และกลุ่มเป้าหมาย วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น จึงให้ตัวละครทั้งคู่มีอายุอยู่ในช่วงเรียนมหาวิทยาลัยซึ่งอยู่ในช่วงเปลี่ยนระหว่างวัยรุ่นสู่ผู้ใหญ่ ตัวละครชายยูเป็นคนที่ชื่นชอบการถ่ายภาพจึงมีกล้องถ่ายรูปติดตัว ใช้สีฟ้าเป็นสีประจำตัวเพราะเป็นสีแห่งความสงบ และอิสระ ส่วนใหม่เป็นตัวละครที่เป็นแตงนิยายจึงออกแบบให้เป็นหญิงสาวที่ใส่แว่นเพื่อจะสื่อว่าใหม่เป็นคนที่อ่าน และเขียนหนังสือเยอะ



รูปที่ ๕ การออกแบบตัวละคร

ขั้นตอนต่อมาคือการนำเรื่องราวมาจัดเป็น Story board ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เพื่อใช้ในการเรียงลำดับเรื่องราว มุมกล้อง และท่าทางการกระทำของตัวละคร



รูปที่ 6 Story board

เมื่อทำสตอรี่บอร์ดเสร็จแล้ว ผู้วิจัยจึงนำ Story board มาพัฒนาเป็น Animatic ผ่านโปรแกรม โดยการใช้เสียงพากย์ เสียงประกอบเป็นสิ่งกำหนดระยะเวลาของภาพยนตร์แอนิเมชัน จากนั้นจึงเคลื่อนไหวกล้อง และตัวละครคร่าวๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมของภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในขั้นตอนการผลิตผู้วิจัยได้วาดฉากในภาพยนตร์ ตาม Animatic ที่ได้ทำเอาไว้ และวาด Key frame แสดงการขยับเคลื่อนไหวของตัวละคร ต่อมาจึงวาด In between แทรกระหว่าง Key frame แต่ละ Key frame จนตัวละครขยับอย่างเป็นธรรมชาติ เมื่อตัวละครขยับอย่างเป็นธรรมชาติแล้วจึงลงสี แสงเงา และลงสีฉาก

สุดท้ายจึงเป็นขั้นตอนหลังการผลิต คือนำชิ้นแอนิเมชัน เข้าไปในโปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อเกลี่ยสีของภาพให้เป็นโทนเดียวกัน ใส่เอฟเฟกต์ต่างๆ สุดท้ายจึงนำมาเรียบเรียง ตัดต่อเพลง เสียงพากย์ และเสียงประกอบ สุดท้ายจึงแปลงไฟล์ออกมา เป็นแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์

3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้อัพโหลดภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เพียงดาว ลงในเว็บไซต์ YouTube ให้กลุ่มตัวอย่างได้ชม และทำแบบสอบถามผ่านเว็บไซต์ Google Docs เพื่อสำรวจคุณภาพของงานแอนิเมชันทั้งในด้านเนื้อหา และเทคนิค จากนั้นจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลทางสถิติ เพื่อสรุปผล และนำมาปรับปรุงผลงาน

4. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง เพียงดาว โดยใช้สถานที่อ้างอิงฉากในภาพยนตร์มาจากสถานที่จริงโดยเล่าเรื่องราวการเดินทางไปยังคอยหลวงเชียงดาวผ่าน ตัวละคร 2 ตัว คือ ยู กับ ไหม ซึ่งการใช้สถานที่จริงมาอ้างอิงฉากในภาพยนตร์นั้น สามารถทำให้ผู้ชมเห็นภาพ และเกิดความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวคอยหลวงเชียงดาวแต่จุดด้อยของภาพยนตร์ชิ้นนี้คือ รายละเอียดปลีกย่อยของการเดินทาง และข้อมูลต่างๆของสถานที่ท่องเที่ยวด้วยข้อจำกัดต่างๆ เช่นความยาวของแอนิเมชันที่มีจำกัด ส่งผลให้การดำเนินเรื่องจำเป็นต้องทำอย่างรวบรัดเพื่อให้ครอบคลุมภาพรวมกว้างๆที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญ อย่างไรก็ตามภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เพียงดาว ก็มีภาพของสถานที่สำคัญหลักๆของคอยหลวงเชียงดาวปรากฏอยู่ในแอนิเมชัน ซึ่งเป็นข้อมูลจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยที่ได้เดินทางไปยังสถานที่จริงด้วยตนเอง

หลังจากที่ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเสร็จผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน เพื่อรับชม และสอบถามโดยใช้แบบสอบถามได้ผลวิเคราะห์มาดัง ตารางที่ 1 ข้างล่างนี้

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่ถาม	\bar{x}	SD	แปลผล*
ด้านประโยชน์			
1. ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ชมรู้จักคอยหลวงเชียงดาว	4.06	0.59	ดี
2. ทำให้ผู้รับชมเกิดความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวคอยหลวงเชียงดาว	4.13	0.83	ดี
3. เป็นประโยชน์ต่อสังคม	3.86	0.87	ดี
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.03	0.85	ดี
2. สร้างแรงบันดาลใจในการเดินทางไปที่ยังคอยหลวงเชียงดาว	4.23	0.89	ดี

ประเด็นที่ถาม	\bar{x}	SD	แปลผล*
ด้านภาพและเทคนิค			
1. มีความน่าสนใจ	4.30	0.74	ดี
2. การเล่าเรื่อง	4.44	0.68	ดี
3. รูปภาพสวยงามน่าติดตาม	4.43	0.77	ดี
4. ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร	4.16	0.83	ดี
5. เสียงพากย์บรรยาย	4.06	0.82	ดี
6.ดนตรีประกอบ	4.50	0.50	ดีมาก
*เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน \bar{x}			
4.50 - 5.00 หมายถึง ดีมาก			
3.50 - 4.49 หมายถึง ดี			
2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง			
1.50 - 2.49 หมายถึง พอใช้			
1.00 - 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง			

จากการให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง 50 คน ได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เพียงดาว และทำแบบสอบถามพบว่าผู้ชมกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นประโยชน์ต่อสังคมอยู่ในเกณฑ์ดี และสามารถประชาสัมพันธ์ให้ผู้รับชมรู้จัก และสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวคอยหลวงเชียงดาวได้ดี

ด้านเนื้อหาผู้รับชมเห็นว่าแอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย และสามารถสร้างแรงบันดาลใจในการออกเดินทางไปที่ท่องเที่ยวคอยหลวงเชียงดาวได้ดี

ด้านภาพ และเทคนิคกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีความน่าสนใจ มีการเล่าเรื่องที่ดี ความสวยงาม ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร มีเสียงพากย์บรรยายอยู่ในเกณฑ์ที่ดี และเพลงประกอบมีความเหมาะสมอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ดังตารางแสดงผลข้อมูล

5. การอภิปรายผล

5.1 ด้านประโยชน์

แอนิเมชันเรื่อง เพียงดาว สามารถประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวคอยหลวงเชียงดาวให้เป็นที่รู้จัก และสนใจแก่กลุ่มเป้าหมายได้ ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการ แต่ก็มีคะแนนจากผู้ชมกลุ่มตัวอย่างน้อยที่สุดจากทุกด้าน ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า อาจจะต้องเพิ่มรายละเอียดการเดินทางหรือข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวให้มากขึ้นในอนาคต

5.2 ด้านเนื้อหา

เนื้อหาของแอนิเมชันเรื่องสามารถสื่อสารให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่าย สร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้รับชมเพื่อให้ออกเดินทางไปที่เที่ยวได้ แต่ว่าด้วยข้อจำกัดต่างๆ ทำให้ภาพยนตร์ไม่สามารถเล่าเรื่องราว เนื้อหา และรายละเอียดได้ครอบคลุมครบถ้วน มีรายละเอียดหลายๆส่วนเกี่ยวกับเชียงดาวที่ยังไม่ได้ถูกพูดถึง ซึ่งในอนาคตอาจจะมีการนำเรื่องราวไปต่อยอดให้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาว ก็จะทำให้แอนิเมชันมีความสมบูรณ์ด้านเนื้อหามากยิ่งขึ้น

5.3 ด้านเทคนิค

โดยปกติแล้วสื่อโฆษณา มักจะใช้คนจริงในการแสดง การใช้ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ นั้นค่อนข้างแปลกใหม่ในอุตสาหกรรมสื่อภาพยนตร์บ้านเรา ซึ่งต่างประเทศนั้นได้มีการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันมาเป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์อย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในประเทศญี่ปุ่น ในอนาคตผู้วิจัยหวังว่าจะมีการนำภาพยนตร์แอนิเมชันมาใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ในประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับในระหว่างการผลิตผลงานชิ้นนี้ คือ ได้ลงมือผลิตแอนิเมชัน 2 มิติด้วยตนเอง ฝึกทักษะการวาดรูปลงสี ตั้งแต่ตัวละคร ฉาก ไปจนถึงการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อให้แอนิเมชันแต่ละฉากสวยงาม และมีความหมาย รวมไปถึงการทำภาพเคลื่อนไหวให้ต่อเนื่อง สั้นไหล ด้านปัญหาทางเทคนิคที่ผู้วิจัยเห็นว่าควรจะพัฒนา คือ ความสวยงามของภาพยังไม่เป็นไปตามที่ผู้วิจัยต้องการ เพราะการจะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติให้มีภาพที่สวยงามนั้นต้องใช้การฝึกฝนเป็นเวลานาน จึงจะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของภาพยนตร์ให้แก่ผู้รับชมได้มากที่สุด

6. บทสรุป

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เพ็ญดาว เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่ถูกผลิตขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวคอยหลวงเชียงดาว โดยใช้สถานที่จริงคือคอยหลวงเชียงดาวในการอ้างอิงฉากในภาพยนตร์ ด้านประโยชน์สามารถประชาสัมพันธ์ให้ทำให้ผู้รับชมรู้จัก และเกิดความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวคอยหลวงเชียงดาว มากขึ้น ด้านเนื้อหาสามารถกระตุ้นให้ผู้รับชมมีความต้องการที่จะเดินทางไปยังคอยหลวงเชียงดาวได้ระดับหนึ่ง ด้านภาพ และเทคนิคมีความสวยงาม และน่าสนใจอยู่ในเกณฑ์ที่ดี ซึ่งบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการนี้ แต่ถึงกระนั้นแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้ลงลึกในแง่ของข้อมูล และรายละเอียดเกี่ยวกับคอยหลวงเชียงดาวทั้งหมด อย่างไรก็ตามในอนาคตอาจจะมีการนำสถานที่ที่มีอยู่จริงอื่นๆมาใช้เป็นสถานที่อ้างอิงฉากในภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นการประชาสัมพันธ์ให้ผู้รับชมได้รู้จักเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวอื่นๆได้

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รศ. พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ และแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆในการทำโครงการวิทยานิพนธ์นี้ ในด้านการผลิตสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ ชัยพร พานิชรุทวิวงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ที่ให้ความรู้ คำปรึกษาด้านเทคนิค และขั้นตอนในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันรวมถึงขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรฯทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ตลอดจนเพื่อน ๆ และผู้ชมกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่มีส่วนช่วยในการทำโครงการนี้ ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์ไม่มากนักยิ่ง

๘. เอกสารอ้างอิง

ดอยหลวงเชียงดาว.(2559). Retrieved November 26, 2016, from Wikipedia:

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%94%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B2%E0%B8%A7>

Namfon, (2016, November 26).สวรรค์ของนักเดินทาง "ดอยหลวงเชียงดาว" [Web log post]. Retrieved from

<http://www.thetrippacker.com/th/review/location/8687>

Noritaka Kawaguchi (Producer), Shinkai Makoto (Director). (2016). Your name. [Motion Picture]. Japan, CoMix Wave Films.

Toshio Suzuki (Producer), Hayao Miyazaki (Director). (2001). Spirited Away [Motion Picture]. Japan, Studio Ghibli.

มหาวิทยาลัยรังสิต