

## โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวแอ็คชั่น เรื่องปลูกจิตสำนึกแก่เด็กให้ทิ้งขยะลงถังขยะ

### 3D Action Animation Project: Improvement of Children Behaviors in Discarding Garbage

พจนีย์ กาแก้ว<sup>1\*</sup> พิศประไพ สาระสาลิน<sup>2</sup> และ ชัยพร พานิชรุทิววงศ์<sup>3</sup>

Podjane Kakaew<sup>1\*</sup> Pisrapai Sarasalin<sup>2</sup> and Chaiporn Panichruitwong<sup>3</sup>

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาโทหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ อาร์ท มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>3</sup> อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>1\*</sup> Graduate student in Master of Fine Art Program (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

<sup>2</sup> Lecturer in Faculty of Arts and Design, Rangsit University

<sup>3</sup> Lecturer in Master of Fine Art Program (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

\*Corresponding author, E-mail: kakaewtoey@gmail.com

#### บทคัดย่อ

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวแอ็คชั่นเรื่องปลูกจิตสำนึกแก่เด็กให้ทิ้งขยะลงถังขยะ มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันแนวแอ็คชั่น โดยสอดแทรกจินตนาการ เนื้อหาสาระเกี่ยวกับการปลูกจิตสำนึกแก่เด็กด้านการทิ้งขยะให้ลงถังขยะ เนื่องจากการปลูกจิตสำนึกแก่เด็กผ่านสื่อเป็นเรื่องที่มีความน่าสนใจ เพราะสื่อมีบทบาทสำคัญในการชี้แนะและปลูกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้แก่สังคม โปรแกรมที่ใช้ ได้แก่ Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe AfterEffects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6 หลังจากนั้น โครงการนี้ได้รับการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างเป็นช่วงวัยเด็กจำนวน 35 คนโดยใช้แบบสอบถาม โดยผลการศึกษาวิจัยพบว่า การนำเทคนิคด้านแอนิเมชันมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจตื่นตัวไปกับเนื้อเรื่อง เข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับการทิ้งขยะให้ลงถังขยะ โดยสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ภาพยนตร์แอนิเมชันแนวแอ็คชั่นยังต้องมีภาพและเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

คำสำคัญ: ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นแอนิเมชัน 3 มิติปลูกจิตสำนึก

#### Abstract

This study focuses on the creation of 3D action animated movie. The main objective of this project is to design action animation movies to raise awareness on waste disposal. Improving children's awareness through media is very interesting because media play a significant role in educating and instilling good behaviors in children. Applications used are, for example, Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe AfterEffects CS6, and

AdobePremiere Pro CS6. After the creation of the movie, 35 children are asked to watch the movie and completethe questionnaire.From analyzing the questionnaire, we found that using animation make the samples very interested in story and understand about the purpose of this project. And, the samples can use the lessons learnt from the movie in their real life. All in all, thepictures and contents of the movie should be appropriate with children as well.

**Keywords:** Action movie, 3D animation, Improvement Habit

## 1. บทนำ

ปัจจุบันสื่อแอนิเมชัน เป็นสื่อที่กำลังแพร่หลายและได้รับความสนใจจากผู้ชมเป็นจำนวนมาก เนื่องจากสามารถสร้างความน่าสนใจ ถ่ายทอดจินตนาการที่แปลกใหม่ ทั้งภาพ เสียง เทคนิค กรณ์เคลื่อนไหว เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึก และวัตถุประสงค์ที่น่าเสนอ หรือสามารถสร้างสิ่งที่ไม่เกินกว่ากำลังของมนุษย์จะสามารถสร้างขึ้นได้จริง ซึ่งสื่อแอนิเมชันในประเภทแอ็คชั่นหรือที่มีฉากแอ็คชั่นเป็นส่วนประกอบ มักจะมีกระแสตอบรับเป็นอย่างดี เนื่องจากสร้างความสนุกตื่นเต้น โดยภาพยนตร์แอ็คชั่นในความหมายแรกๆ ปรากฏอยู่ในหนังสือ The Film Encyclopedia มีนิยามว่า "หมวดขนาดใหญ่หมวดหนึ่งของภาพยนตร์ ลักษณะที่น่าสนใจของมันคือการตัดภาพฉับไว หมวดหมู่ย่อยๆของภาพยนตร์ประเภทนี้คือ ภาพยนตร์บู๊ตึ๊งมีก๊าด รันตลก ภาพยนตร์แนวฆาตกรต่อเนื่อง หรือ ภาพยนตร์อาชญากรรม ในบางครั้งก็หมายรวมถึงภาพยนตร์ตลกขบขันที่เน้นการกระทำที่เกินจริงของตัวละครโดย ภาพยนตร์แอ็คชั่นที่ได้รับความนิยม อย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Incredibles รวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลกของพิทซาร์และ กังฟูแพนด้าจอมยุทธ์พลิกโลก ชื่อคุณภพของดริมเวกส์แอนิเมชัน โดยมีกระแสการตอบรับดี ขึ้นอย่างต่อเนื่องจะเห็นได้จากการผลิตภาคต่อของภาพยนตร์ ซึ่งพื้นฐานของภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นจะถูกผลักดันเข้าสู่ความท้าทาย ได้แก่ ความรุนแรง การไล่ล่าการต่อสู้ระยะประชิด และการใช้ทักษะทางร่างกายในการต่อสู้ ภาพยนตร์แนวนี้มีแนวโน้มที่จะแสดงภาพตลกที่ก้าวร้าวให้พ้นความยากลำบาก ไม่ว่าจะป็นสถานการณ์ที่อาจเป็นอันตรายต่อชีวิต หรือการไล่ล่า แต่โดยทั่วไปมักลงเอยด้วยชัยชนะของตัวเอง

การรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ว่าจะผ่านทางสื่อรายการโทรทัศน์ รับชมในโรงภาพยนตร์ หรือการชมจากสื่อในรูปของวีซีดี หรือดีวีดีก็ตาม ผู้ชมส่วนใหญ่มักจะเป็นเด็กและเยาวชนที่จะรับรู้เนื้อหาสาระ ซึมซับอารมณ์ ความรู้สึก ที่ผู้ผลิตนำเสนอ ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันต้องคำนึงถึงการนำเสนอเนื้อหา ฉากที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับจินตนาการ และพัฒนาการของเด็ก

ในขณะที่เดียวกันผู้วิจัยเห็นว่าการปลูกจิตสำนึกแก่เด็กผ่านสื่อเป็นเรื่องที่มีความน่าสนใจ เพราะสื่อมีบทบาทสำคัญในการชี้นำและปลูกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้แก่สังคม โดยผู้วิจัยเลือกเนื้อหาเกี่ยวกับการสอนให้เด็กทิ้งขยะลงถังขยะ ด้วยวิธีการเพิ่มความน่าสนใจและมีการนำเสนอรูปแบบที่แตกต่าง โดยเน้นความสนุกสนานตื่นเต้นเต็มไปดด้วยสาระที่เป็นประโยชน์ ซึ่งในการปลูกฝังจิตสำนึกให้เด็กนั้น มีนักการศึกษาได้ใช้วิธีการที่แตกต่างหลากหลาย แต่ส่วนใหญ่แล้วจะยึดหลักการของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางปัญญาเป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้สามารถสรุปวิธีการดังเช่น การเสนอตัวแบบผ่านภาพการ์ตูน ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถใช้ปรับเปลี่ยนกระบวนการทางปัญญา ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning) โดยให้เด็กสังเกตตัวแบบที่กระทำพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีจิตสาธารณะผ่านภาพการ์ตูน โดยกำหนดให้มีสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพ ทำให้ตัวแบบที่เป็นตัว

การ์ตูนแสดงพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีจิตสาธารณะ เมื่อตัวแบบในภาพแสดงพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีจิตสาธารณะแล้วจะได้รับผลของการกระทำบางอย่างตามหลักพฤติกรรมและผลกรรมหรือสิ่งที่เกิดตามหลังพฤติกรรมนั้น จะต้องเป็นตัวเสริมแรงหรือสิ่งที่ตัวแบบพึงพอใจ เช่น คำชมเชย หรือของรางวัลจากผู้ที่มีอิทธิพลต่อเด็ก เป็นต้น (สุคนธรส หุตะวัฒน์, 2550)

งานวิจัยครั้งนี้จึงเน้นการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติแนวเอกซัน โดยสอดแทรกเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการปลูกจิตสำนึกแก่เด็กด้านการทิ้งขยะให้ลงถังขยะ เพื่อเป็นการรวบรวมเทคนิคและทฤษฎีต่างๆที่เป็นปัจจัยส่งผลให้ประสบความสำเร็จในการทำภาพยนตร์แอนิเมชันแนวเอกซันที่เหมาะสมกับเด็ก ซึ่งทำให้พบว่าในการทำภาพยนตร์ต้องอยู่ในขอบเขตของระบบจำแนกประเภทของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการจัดระดับตามเนื้อหาและฉากของภาพยนตร์ จุดประสงค์เพื่อกำหนดความเหมาะสมของการเข้าชมภาพยนตร์สำหรับเด็กและเยาวชน โดยแต่ละประเทศมีลักษณะมาตรฐานวิธีจัดแบ่งแตกต่างกันไป นอกจากนี้การใช้เทคนิคที่ดึงดูดความสนใจและสร้างสรรค์ ซึ่งหากศึกษาถึงแก่นพื้นฐานของการทำภาพยนตร์แนวเอกซัน จะสามารถนำมาประยุกต์ดัดแปลงพัฒนาต่อยอด เพื่อเป็นแนวทางสร้างสรรค์ต่อไปได้

## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติแนวเอกซัน โดยแฝงเนื้อหาสาระ จินตนาการ เกี่ยวกับการปลูกจิตสำนึกแก่เด็กในการทิ้งขยะให้ลงถังขยะ

## 3. อุปกรณ์และวิธีการ / วิธีดำเนินการวิจัย

### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรสำหรับโครงการนี้ ได้แก่ วิทยาลัย อายุระหว่าง 8-12 ปี จำนวน 35 คน

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตและประเมินโครงการ

เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ได้แก่ Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe AfterEffects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6 ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการ คือ แบบสอบถามแบ่งเป็นด้านภาพเทคนิคเนื้อหาและประโยชน์

### 3.3 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติแนวเอกซันเรื่องปลูกจิตสำนึกแก่เด็กให้ทิ้งขยะลงถังขยะได้ ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติแนวเอกซัน โดยผู้วิจัยศึกษาและใช้เป็นตัวอย่าง ได้แก่ กังฟูแพนด้า ของครีเมติกส์แอนิเมชัน ภาพยนตร์แนวเอกซันที่เด็กสามารถชมได้ และมีกระแตอบรับที่ดี จึงทำให้มีภาคต่อของภาพยนตร์ โดยในเนื้อเรื่องจุดขัดแย้งเกิดจากตัวละครสองฝ่ายมีทัศนคติที่สวนทางกัน จึงทำให้เกิดการเผชิญหน้ากันและปะทะกันเป็นผลให้พระเอกของเรื่องตกอยู่ในสภาพวิกฤติ หลังจากนั้นจึงบรรลุหรือค้นพบสังฆธรรมบางอย่าง แล้วสามารถกลับมาต่อสู้กับตัวร้ายจนได้รับชัยชนะ ในเรื่องของฉากเอกซัน พบว่า เป็นการต่อสู้ที่สอดแทรกความตลกเข้าไปด้วย เพื่อลดทอนความรุนแรงและใช้วิธีการตัดต่อแบบฉับเร็ว ทำให้คนดูตื่นเต้นและสนุก รวมไปถึง

ภาพยนตร์ รวมถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครที่มีความลื่นไหลและสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ชัดเจน ทั้งนี้ภาพยนตร์ยังสอดแทรกสาระและคติสอนใจ



รูปที่ 1 แอนิเมชันเรื่อง กังฟูแพนด้า

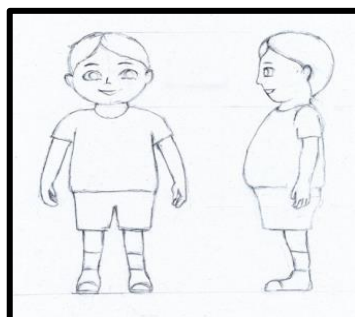
ดังนั้นในส่วนของเนื้อเรื่องผู้วิจัยจึงกำหนดให้ตัวละครเอกมีการเผชิญหน้าและมีการปะทะกับปีศาจแล้วค่อยๆ ตกอยู่ในสถานการณ์วิกฤติทำให้เกิดเรื่องราวของการต่อสู้ การปะทะกัน เกิดความบั่นทอนและนำติดตาม รวมทั้งการนำหลักพื้นฐานการเคลื่อนไหว 12 ประการของการทำแอนิเมชัน มาใช้กับตัวละครเพื่อให้ดูสมจริง ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมและคล้อยตาม ยกตัวอย่างเช่น

- การใช้ทฤษฎีExaggeration (การกระทำที่เกินจริง) หรือคือ Overacting เป็นการกระทำอะไรแบบเกินจริง เพื่อบ่งบอกและแสดงถึงอาการของตัวละคร ซึ่งตรงนี้การ์ตูนจะนิยมใช้บ่อยเพราะจะสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชมได้ดี และสามารถสื่อสารได้ชัดเจน

- การใช้ทฤษฎีSquash and Stretch เพื่อยืดและหดตัวละครเล็กน้อย ในขณะที่กระโดดหรือพุ่งตัว ซึ่งส่งผลให้ตัวละคร เคลื่อนที่ไปมาด้วยลักษณะที่ดูไม่แข็ง สมจริงมากขึ้น

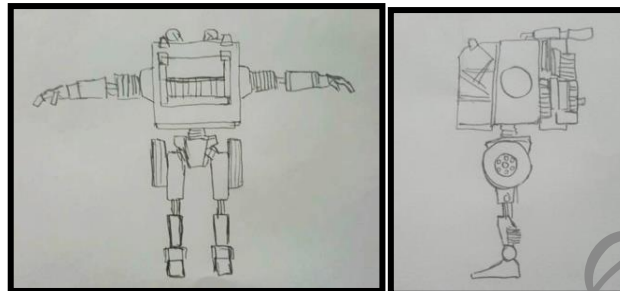
- การใส่กริยาเตรียมพร้อมของท่าทาง หรือการแทรกการกระทำตรงข้าม ก่อนออกท่าทาง เพื่อให้เกิดแรงส่ง เช่น การใส่ท่าทางแขนก่อนที่ตะคอก เพื่อเพิ่ม ให้ดูสมจริง

การออกแบบตัวละครนั้นผู้วิจัยจะคำนึงถึงหลักการรับสารของเด็กและให้สอดคล้องกับจินตนาการของเด็กที่มีต่อตัวละคร โดยผู้วิจัยได้ทำการทดลองให้เด็กวาดภาพตามจินตนาการในเรื่องราวที่ผู้วิจัยเล่า จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์และนำมาประยุกต์ใช้ในงาน ดังนี้



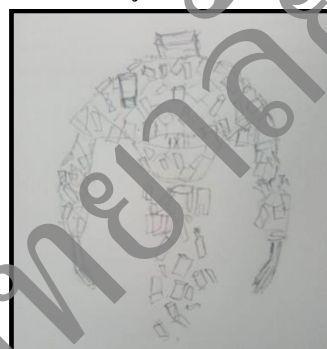
รูปที่ 2 ออกแบบตัวละครเด็กชาย

จากรูปที่ 2 ตัวละครเด็กผู้ชาย เนื่องจากในเนื้อเรื่องตัวละครเอกมีนิสัยชอบกินขนม ผู้วิจัยจึงออกแบบตัวละครให้มีลักษณะค่อนข้างอ้วน



รูปที่ 3 ออกแบบตัวละครหุ่นยนต์รถขยะ

จากรูปที่ 3 หุ่นยนต์รถขยะ เนื่องจากได้ทำการทดลองให้เด็กวาดภาพตามจินตนาการแล้ว พบว่า เด็กวาดรูปออกมาเป็นไปในทิศทางที่มีลักษณะเป็นเหลี่ยม คล้ายกับตัวถังของรถเก็บขยะ ผู้วิจัยจึงนำมาประยุกต์และตัดทอนมาจากรถเก็บขยะของจริง เพื่อความเข้าใจการสื่อสารของผู้รับชม



รูปที่ 4 ออกแบบตัวละครปีศาจขยะ

จากรูปที่ 4 ปีศาจขยะ ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยดึงเอาชิ้นส่วนขยะที่เห็นได้ง่ายในชีวิตประจำวันเข้ามาเป็นส่วนประกอบหลักของตัวละคร โดยคำนึงถึงความเข้าใจของผู้รับชม อย่างเช่น กระจังน้ำอัดลม นำมาเป็นส่วนประกอบของควงดา

ในขั้นตอนการผลิต ผู้วิจัยปั้นหุ่น 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Autodesk Maya 2015 รวมถึงสถานที่ภายในเรื่องทั้งหมด จากนั้นจึงนำหุ่นตัวละครมาขยับให้เคลื่อนไหว (Animate) ภายในฉากตามที่วางไว้ จนได้ออกมาเป็นเรื่องราวทั้งหมด

จากนั้นจึงเป็นขั้นตอนหลังการผลิต โดยนำแต่ละฉากของแอนิเมชันที่ได้ ไปทำการซ้อนภาพด้วยโปรแกรม AfterEffects CS6 และใส่เทคนิคพิเศษต่าง ๆ (Special Effects) เพื่อให้ได้ภาพแอนิเมชัน 3 มิติที่สวยงาม เมื่อทำงานครบทุกฉากแล้ว จึงนำไปตัดต่อและลำดับด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 รวมถึงการใส่เสียงประกอบ และดนตรีประกอบด้วย จนได้เป็นแอนิเมชัน 3 มิติที่สมบูรณ์

#### 3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถม ได้ชม จากนั้นจึงให้ทำแบบสอบถามเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแอนิเมชันทั้งในด้านเนื้อหาเทคนิคและประโยชน์ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติเพื่อสรุปผลและใช้ในการปรับปรุงผลงาน

#### 4. ผลการวิจัย

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติแนวแอ็คชั่นเรื่องปลุกจิตสำนึกแก่เด็กให้ทิ้งขยะลงถังขยะมีจุดเด่นคือการใช้ฉากแอ็คชั่นที่มีความตื่นเต้นเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดความสนุกน่าติดตามไปกับเนื้อเรื่อง อีกทั้งยังสอดแทรกเนื้อหาสาระในเรื่องการทิ้งขยะไม่ลงถัง โดยผู้วิจัยได้จำลองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นให้ออกมาในรูปแบบการ์ตูน ทำให้ผู้ชมเห็นภาพและเกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่ยังมีข้อเสียในเรื่องความครอบคลุมของเนื้อหาด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น ความยาวของแอนิเมชันที่มีอย่างจำกัด อย่างไรก็ตาม แอนิเมชันเรื่องนี้ ก็สามารถสร้างความสนุก น่าติดตาม และมีเนื้อหาที่สามารถให้ผู้ชมเข้าใจถึงเรื่องของการทิ้งขยะให้ลงถังได้ค่อนข้างดี โดยผ่านการสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างแล้ว

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่ถาม	คะแนน	แปลผล
<b>ด้านภาพและเทคนิค</b>		
1. ความน่าสนใจ	4.35	ดี
2. ความสนุกของฉากแอ็คชั่น	4.51	ดีมาก
3. ความน่าสนใจของตัวละคร	4.22	ดี
4. คนตรีประกอบ	4.10	ดี
<b>ด้านเนื้อหา</b>		
1. สนุก น่าติดตาม	4.55	ดีมาก
2. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.48	ดี
3. เสริมสร้างจินตนาการ	4.02	ดี
4. มีสาระเกี่ยวกับด้านการทิ้งขยะลงถัง	4.42	ดี
<b>ด้านประโยชน์</b>		
1. เสริมสร้างความรู้สำนึกด้านการทิ้งขยะให้ลงถัง	4.32	ดี
2. เป็นประโยชน์ต่อสังคม	4.20	ดี
3. นำไปใช้ในชีวิตจริงได้	4.06	ดี

\*เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน

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

จากการให้กลุ่มตัวอย่างรับชมแอนิเมชันและทำแบบสอบถาม พบว่า ในด้านเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันนี้มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย สนุก ตื่นเต้น และสอดแทรกสาระเกี่ยวกับการทิ้งขยะให้ลงถังขยะ ทำให้ผู้ชมเกิดความตระหนักถึงความสำคัญด้านการทิ้งขยะมากขึ้น

ในด้านภาพและเทคนิค กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการใช้ฉากแอ็คชั่นสร้างความตื่นเต้น น่าติดตาม ความน่าดึงดูดของตัวละคร เสียงดนตรีประกอบอยู่ในเกณฑ์ดี

ในด้านประโยชน์ กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันนี้เป็นประโยชน์ต่อสังคมอยู่ในเกณฑ์ดี

## 5. การอภิปรายผล

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวแอ็คชั่นเรื่องปลุกจิตสำนึกแก่เด็กให้ทิ้งขยะลงถังขยะ ในส่วนของด้านภาพและเทคนิคสามารถดึงดูดความสนใจจากกลุ่มตัวอย่างสื่อสารสาระทางด้านเนื้อหาและเกิดประโยชน์ต่อสังคม นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ดีทั้งนี้ในปัจจุบันสื่อด้านการปลุกจิตสำนึกแก่เด็กให้ทิ้งขยะลงถังขยะ ยังไม่มีความน่าสนใจ เนื่องจากเป็นสื่อที่ดูเป็นทางการมากเกินไปหรือใช้วิธีการนำเสนอในรูปแบบเดิมๆ อาจทำให้น่าเบื่อและไม่สามารถสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายติดตามชมได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความน่าสนใจของภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแนวแอ็คชั่น เพื่อสร้างความสนุกตื่นเต้น ดึงดูดความสนใจ

จากผลคะแนนของกลุ่มตัวอย่าง บ่งบอกได้ว่า แอนิเมชันเรื่องนี้ ยังสามารถพัฒนาในด้านของเทคนิค เนื้อหา และการออกแบบตัวละครให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิมผู้วิจัยจึงต้องศึกษาเพิ่มเติมเพื่อปรับให้ดีขึ้นในอนาคตต่อไป

## 6. บทสรุป

จากการวิจัยการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติแนวแอ็คชั่นเรื่องปลุกจิตสำนึกแก่เด็กให้ทิ้งขยะลงถังขยะ จากแนวแอ็คชั่นสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ เนื่องจากสร้างความตื่นเต้น น่าติดตามทำให้เข้าใจถึงเนื้อเรื่องสาระที่แฝงอยู่ไปด้วยซึ่งก็บรรลุวัตถุประสงค์ผู้วิจัยแต่ยังต้องมีการปรับปรุงเนื้อหาให้มีครอบคลุมและครบถ้วนยิ่งขึ้น ซึ่งแนวคิดที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้ต่อยอดในการสร้างแอนิเมชันประเภทอื่นๆ โดยการนำจุดเด่นมาประยุกต์ใช้ เพื่อให้ผู้รับชม มีความเข้าใจ สนุก ฟังพอใจและเกิดอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

## 7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวแอ็คชั่นเรื่อง ปลุกจิตสำนึกแก่เด็กให้ทิ้งขยะลงถังขยะ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.พิศ ประไพ สาระ ศาสลีน อาจารย์ที่ปรึกษาหลักด้านการวิจัย ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ปรึกษาหลักด้านการผลิต ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล อาจารย์ยรรณพร ชูจิตารมย์ คณะกรรมการทุกท่าน และบุคคลอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวถึง ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือและให้แรงสนับสนุนในการทำโครงการนี้ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ที่คอยให้การสนับสนุน และเป็นกำลังใจสำคัญตลอดการทำงานมา ณ ที่นี้

## 8. เอกสารอ้างอิง

กฤษดา เกิดดี.(2547). ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่3, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พิมพ์คำ.

ศุคนทรสหุตะวัฒน์.(2550). “ผลของการใช้โปรแกรมพัฒนาจิตสาธารณะด้วยเทคนิคเสนอตัวแบบผ่านภาพการ์ตูน ร่วมกับการชี้แนะทางวาจา ที่มีต่อจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3”. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

The Film Encyclopedia.( 1990). The Most Comprehensive Encyclopedia of World Cinema in a Simple Volume ,New York : Harper & Row Publishers.

Sakonratboonchaleaw. (2556). หลักพื้นฐาน 12 ข้อของแอนิเมชัน.สืบค้นเมื่อ 29 ตุลาคม 2559, จาก<http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>.

Susan Hayward.(2006). Cinema Studies The Key Concepts, New York :Routhledge.