

โครงการออกแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อปลูกจิตสำนึกถึงความรักที่แม่มีต่อลูก

3D Animation Movie Project for the Promotion of Good Consciousness of a Mother's love

นิภัทร์ ปัญญวานันท์^{1*} พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา² และ ชัยพร พานิชรุทิววงศ์³

Nipat Panyawanant^{1*} Panphen Chaipheecha² and Chaiporn Panichrutiwong³

^{1*} นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

² อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

³ หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

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

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

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

*Corresponding author, E-mail: plan470447@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อปลูกจิตสำนึกให้คนรุ่นใหม่มีความคิดที่รักแม่และทราบซึ่งเห็นถึงความรักความเสียสละที่แม่มีต่อลูก ได้ศึกษาข้อมูลตั้งแต่แม่ตั้งครรภ์ด้วยความยากลำบาก อีกทั้งเพื่อสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ อันหาที่สุดมิได้ สมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ ได้จัดโครงการต่างๆ ตามพระราชดำริ ให้กับพวกเราคนไทย เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์หาแนวทางและกระบวนการในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 3 มิติ โดยจัดการเรื่องให้มีความเสียสละชีวิตของแม่ให้ลูก เพื่อให้ลูกได้มีชีวิตต่อไปให้ผู้ชมได้เห็นถึงความเสียสละและความรักที่แม่มีต่อลูก เพื่อปลูกจิตสำนึกกับเยาวชนให้มีความคิดที่รักแม่เพิ่มยิ่งขึ้น

คุณภาพของสื่อที่สร้างขึ้นมีผลเป็นไปตามวัตถุประสงค์เพราะจากการประเมินและทำแบบสอบถามแล้ว ผลประเมินของแบบสอบถามพบว่า งานวิจัยนี้ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ทำให้ผู้รับสื่อเกิดความรู้สึกสนใจและได้รับความรู้และเข้าใจถึงความรักความเสียสละจากแม่ที่มีต่อลูกเป็นอย่างดี ส่งผลให้ช่วยลดปัญหาความรุนแรงที่ลูกกระทำต่อแม่ผู้ให้กำเนิดได้อีกด้วย ด้านเนื้อหาผู้ชมเข้าใจง่ายเหมาะกับเด็ก ลำดับเรื่องจะใช้หลักสามองค์ องค์แรกแนะนำตัวละคร องค์สองอุปสรรคหรือปัญหาที่ตัวละครต้องแก้และผ่านไปให้ได้ องค์ที่สามคือคลี่คลายปัญหา ความน่าสนใจเมื่อให้ตัวละครเป็นหุ่นยนต์ย่อมเหมาะกับจินตนาการของเด็กจะได้เปรียบ เพราะจะทำให้เด็กคล้อยตามและเข้าถึงตัวละครนั้นได้ง่ายกว่าวิชาการมาก ถ้าวิชาการมากเกินไปและอาจต่อต้าน ด้านความสวยงามของภาพจะเน้นไปทางซาดติกเก๋ๆ ที่เพิ่งถูกทำลายจากสงครามจากศึกแย่งชิงแร่ธาตุ เพื่อทำให้งานดูมีเรื่องราวให้น่าติดตามยิ่งขึ้น ผลการวิจัยจากการศึกษาการวิจัยดังกล่าวได้พบ ว่าแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นนั้นสามารถทำให้ออกแบบเป้าหมายทดลองให้เยาวชนช่วงอายุระหว่าง 13-15 ปี จำนวน 70 คน ทำการชมสื่อภาพยนตร์เพื่อประเมินสื่อแอนิเมชันเข้าใจถึงเนื้อหาที่จะสื่อ ช่วยปลูกจิตสำนึกในความรักที่ผู้ชมมีต่อแม่ ผลสำรวจพบว่าคนส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการใช้สื่อ

แอนิเมชันเป็นตัวเล่าเรื่อง มีผู้เห็นด้วยจำนวนมากเห็นด้วยกับการที่ลูกรักแม่มากขึ้นจะช่วยลดปัญหาทารุณต่อแม่ผู้ให้กำเนิด

คำสำคัญ: แอนิเมชัน, ความรักของแม่, หุ่นยนต์

Abstract

The purpose of this research was to create a 3D animation movie in order to promote good consciousness among young people so that they would be aware of a mother's love. This research was based on a study of how much difficulty a woman could have during pregnancy. Importantly, this study is a reflection of gratefulness to Her Majesty Queen Sirikit for her royal projects for Thai people. These data were collected and used to analyze for the creation of the 3D animation movie by using the programs namely: Autodesk Maya, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, and Adobe Premiere Pro CS6. In addition, the Google Form Was used to investigate the audience's feedback.

It was found that the content of the animation was easy as it was specifically designed for children. The story was structured in three main parts: introduction of all the characters, problems that characters have to encounter, and solutions to the problems presented earlier. The use of robots in the story was very effective to deliver the message to children because it allowed them to learn by using their imagination and created positive atmosphere so that children would not get bored and stay attentive. The animation focused on the remnants of old, destroyed buildings caused by a mineral war in the past to engage interests from audience. The samples consisted of 45 teenagers aged 13-15, who answered the questionnaires after watching the 3D animation movie. The results of the study showed that the samples understood the movie's purposes and contents which had them realize a mother's love. In addition, they mostly agreed to have the 3D animation movie transmit the sense of a mother's love. It was recommended that 3D animation could be an important tool to enhance the love of children and help reduce children's violence against mothers.

Keywords: Animation, A Mother's Love, robot

1. บทนำ

ปัจจุบันมีสิ่งบันเทิงมากมายหลากหลายสาขา ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ สื่อโฆษณา เพลง ที่สามารถเข้าถึงชีวิตประจำวันของมนุษย์ได้อย่างสะดวกด้วยวิทยาการล้ำสมัยที่ถูกพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์เคลื่อนที่ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต ให้มนุษย์สามารถรับสื่อข่าวสารได้ ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตาม สื่อแอนิเมชันเองก็เป็นหนึ่งในจำนวนสื่อหลากหลายประเภทที่มีอยู่ในปัจจุบันที่กำลังถูกพัฒนาขึ้น ทั้งภาพ เสียง เทคนิค การเคลื่อนไหว ฯลฯ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึก และเป้าหมายที่ผู้จัดทำต้องการแสดงออกได้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งสื่อแอนิเมชันยังสามารถถ่ายทอดจินตนาการที่แปลกใหม่ หรือสามารถสร้างสิ่งที่เกินกว่ากำลังของมนุษย์จะสามารถทำได้จริงๆ ขึ้น

ได้ แอนิเมชันมีหลายประเภททั้ง แอนิเมชันแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ มีข้อดีที่แตกต่างกันแล้วแต่จินตนาการของผู้ถ่ายทอด เหตุที่ผู้วิจัยเลือกใช้แอนิเมชันแบบ 3 มิติ เพราะแอนิเมชันแบบ 3 มิติ จะทำให้งานดูไม่แบนและดูทันสมัยกว่าแบบ 2 มิติ ทำให้ภาพออกมาดูสมจริงมากยิ่งขึ้น และส่งผลทำให้สื่อแอนิเมชันเป็นหนึ่งในสื่อที่มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งในการเลือกนำมาเป็นสื่อ

ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงปัญหาในสังคมไทยจากหน้าหนังสือพิมพ์ต่างๆ เช่น ข่าวช่องเจ็ดสี วันที่ 15 สิงหาคม 2556 ลูกช่อมแม่เสียชีวิตในบ้านพักที่จังหวัดลพบุรี เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้ง การใช้ความรุนแรงที่ลูกมีต่อแม่ผู้ให้กำเนิด อีกทั้ง เพื่อสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ อันหาที่สุดมิได้ สมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ ได้จัดโครงการต่างๆ ตามพระราชดำริ เช่น โครงการปาร์กน้ำ จ.สกลนคร สวนป่าเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ให้กับพวกเราคนไทยที่อยู่ดีกินดี ผู้วิจัยจึงอยากเป็นส่วนหนึ่งเพื่อปลูกจิตสำนึกให้คนรุ่นใหม่มีความคิดที่รักแม่ และทราบซึ่งเห็นถึงความรักความเสียสละที่แม่มีต่อลูกจึงจัดทำเป็น แอนิเมชัน 3 มิติ และให้แม่ลูกเป็นหุ่นยนต์เพื่อสื่อให้เห็นว่าแม่แต่หุ่นยนต์ที่ถูกสร้างขึ้นยังมีความรักของความเป็นแม่ที่สามารถเสียสละชีวิตให้ลูกได้

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อปลูกจิตสำนึกของคนรุ่นใหม่ให้เห็นถึงความรักที่แม่มีต่อลูก

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 แผนการดำเนินงาน

การดำเนินงานในการวิจัยมีขั้นตอนตามแผนผังที่แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการทำงาน

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรสำหรับโครงการนี้ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่าง คือ เยาวชนคนรุ่นใหม่ช่วงอายุระหว่าง 13-15 ปี จำนวน 70 คนที่มีความสนใจในภาพยนตร์แอนิเมชันและสนใจเรื่องการปลูกจิตสำนึกให้รักแม่ในระดับหนึ่ง ซึ่งไม่ทราบขนาดประชากรที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง เลือกเฉพาะผู้สนใจในการผลิตแอนิเมชันในการประเมิน ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นอายุ 13-15 ปี จำนวน 70 คน

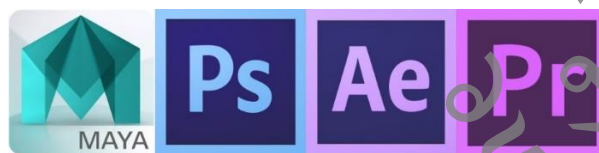
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตและประเมินโครงการ

เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ได้แก่ Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6 ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการคือ แบบสอบถาม แบ่งเป็นด้านประโยชน์ เนื้อหา และเทคนิค

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน ได้แก่ Autodesk Maya, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6



รูปที่ 2 ภาพแสดงเครื่องมือโปรแกรม Autodesk Maya



รูปที่ 3 ภาพ Icon ของเครื่องมือที่ใช้ในการผลิต

3.3 เครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ

การทำแบบสอบถามประเมินเรื่องโครงการออกแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อปลูกจิตสำนึกถึงความรักที่แม่มีต่อลูก ผลงานเมื่อชมสื่อจบ ใช้ Google Form ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในบริการของกลุ่ม Google Docs ที่ช่วยสร้างแบบสอบถามออนไลน์ หรือใช้สำหรับรวบรวมข้อมูล โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการใช้งาน โปรแกรมนี้ หัวข้อที่ทำแบบสอบถาม ถามว่า เพศ อะไร อายุเท่าไร เรื่องเสียงเป็นอย่างไรบ้าง ความยาวของเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร มีความเข้าใจด้านเนื้อหาเล็กน้อยแค่ไหน ช่วยปลูกจิตสำนึกในความรักที่ท่านมีต่อแม่เป็นอย่างไรบ้าง ท่านเห็นด้วยกับการปลูกจิตสำนึกผ่านสื่อแอนิเมชันหรือไม่ สื่อแอนิเมชันนี้มีประโยชน์กับการให้เห็นถึงความเสียสละของแม่เล็กน้อยเพียงใด ท่านอยากเห็นลูกรักแม่มากขึ้นจะช่วยลดปัญหาทารุณต่อแม่ผู้ให้กำเนิดเห็นด้วยหรือไม่เล็กน้อยแค่ไหน

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของ วิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบสื่อ ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อปลูก จิตสำนึกถึงความรักที่แม่มีต่อลูก

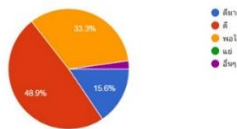
แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ วิทยานิพนธ์ 3 มิติ โครงการออกแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องปลูกจิตสำนึกถึงความรักที่แม่มีต่อลูก จัดทำโดยนักศึกษา ปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

ผู้วิจัยได้แบ่งสื่อออกเป็นสองประเภทตามเนื้อหาสื่อที่แตกต่างกัน เช่น ชาวช่องเจ็ดมี วันที่ 5 สิงหาคม 2556 เกิดเหตุการณ์คดีฆาตกรรมชายชายนายชื่อนันทวัฒน์ ชื่อนันทวัฒน์เกิดจากสาเหตุใด อีกทั้ง เสนอสิ่งกีดขวางทางครอบครัวของเด็กที่มีปัญหาเกี่ยวกับครอบครัว การให้ความรู้แก่เด็กเกี่ยวกับสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องปลูกจิตสำนึกถึงความรักที่แม่มีต่อลูก ได้ใช้โครงข่ายงาน ตามพระราชดำริ เช่น โครงข่ายวิจัย (จ. สกสกลนคร) ส่วนงานวิจัยและพัฒนาสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน (สสว.) กระทรวงศึกษาธิการ ได้ให้ทุนวิจัย และโดยผู้วิจัยได้ ศึกษารายงานเป็นสาระที่ปลูกจิตสำนึกให้เด็กหญิงไทยมีความรักแม่ และทราบถึงเห็นถึงความรักความเสียสละที่แม่มีให้ลูกจึงจัดทำเป็น แอนิเมชัน 3 มิติ และให้กลุ่มเป้าหมายชมเพื่อให้เห็นว่าหากเด็กชมสื่อที่ปลูกฝังความรักของความเป็นแม่ให้เด็กไทยแล้วเด็กไทยจะรักแม่ได้อย่างไร

โครงการออกแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อปลูกจิตสำนึกถึง ความรักที่แม่มีต่อลูก (Animatic)



เรื่องเสียงเป็นอย่างไรบ้าง (คำถาม 45 ข้อ)



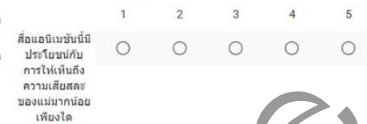
ความยาวของเนื้อเรื่อง (คำถาม 44 ข้อ)



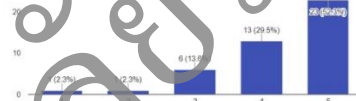
กรุณาเลือกหมายเลขในการตอบคำถามตามความคิดเห็นของท่าน1 หมายถึง น้อยที่สุด2 หมายถึง น้อย3 หมายถึง ปานกลาง4 หมายถึง มาก5 หมายถึง มากที่สุด



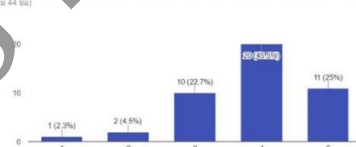
กรุณาเลือกหมายเลขในการตอบคำถามตามความคิดเห็นของท่าน1 หมายถึง น้อยที่สุด2 หมายถึง น้อย3 หมายถึง ปานกลาง4 หมายถึง มาก5 หมายถึง มากที่สุด



กรุณาเลือกหมายเลขในการตอบคำถามตามความคิดเห็นของท่าน1 หมายถึง น้อยที่สุด2 หมายถึง น้อย3 หมายถึง ปานกลาง4 หมายถึง มาก5 หมายถึง มากที่สุด



กรุณาเลือกหมายเลขในการตอบคำถามตามความคิดเห็นของท่าน1 หมายถึง น้อยที่สุด2 หมายถึง น้อย3 หมายถึง ปานกลาง4 หมายถึง มาก5 หมายถึง มากที่สุด



รูปที่ 4 ภาพเครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ

3.3 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

3.3.1 เก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาความสัมพันธ์แม่ลูก การเลี้ยงดูบุตร (Jane Macdougall, 2555) จากทั้งผลงานวิชาการสาขาอนามัยแม่และเด็ก การพัฒนาศักยภาพอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้านในการดูแลมารดาและทารกหลังคลอดในชุมชนบ้านแฮด ตำบลบ้านเป้าอำเภอพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์ (จินตนา แฟมไพโรสง, 2553) และเอกสารรายงานวิชาการ โครงการวิจัยระยะยาวในเด็กไทยระยะที่ 1 ฉบับที่ 19 พฤติกรรมความผูกพันระหว่าง มารดาและทารกพื้นฐานสำหรับการก่อรูปความเป็นคนเต็มคน ครอบครัวและเด็กโครงการวิจัยระยะยาวในเด็กไทย (จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรณ, 2546) ไปจนถึงศึกษา โครงการของสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ ได้จัดโครงการต่างๆ ตามพระราชดำริ เช่น โครงการปาร์กน้ำ จ.สกลนคร (สุริยา ตูตฤกษ์รัตน์, 2559) สวนป่าเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ให้กับพวกเราคนไทยที่อยู่ดีกินดีเพราะท่านเปลี่ยนเหมือนแม่ของแผ่นดิน ผู้วิจัยจึงอยากเป็นส่วนหนึ่งเพื่อปลูกจิตสำนึกให้คนรุ่นใหม่มีความคิดที่รักแม่ และซาบซึ้งเห็นถึงความรักความเสียสละที่แม่มีให้

3.3.2 ศึกษาบทบาทของแอนิเมชัน 3 มิติ ขนาดสั้น เพื่อเป็นแนวทางด้านการออกแบบงานวิจัย

ผู้ทำการวิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพประกอบต่างๆ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบตัวละคร ได้มีการออกแบบในเรื่องของสัดส่วนตัวละครที่อิงมาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Wall E ที่สื่อความรักระหว่างหุ่นยนต์ได้อย่างน่าสนใจ



รูปที่ 5 ภาพประกอบจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Wall E โดย Pixar

ผลงานก้านกล้วย เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่อิงประวัติศาสตร์ไทย Shot นี้สื่อให้เห็นถึงความรักที่แม่แสวงหาเสียสละชีวิตเพื่อช่วยหลานต้นอ้อ กอแก้ว และอีกฉากคือ ชบาแก้วเสียใจมากที่ลูกหึ่งของคอนตนเองโดนจับไปต่อหน้าต่อตา ซึ่งเป็นจุดที่ ผู้วิจัยสนใจและอยากทำอนิเมชันที่เกี่ยวกับความรักที่แม่มีต่อลูก



รูปที่ 6 ภาพประกอบจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย โดย บริษัทก้านตนา

3.3 ขั้นตอนการผลิต

3.3.1 เขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชัน

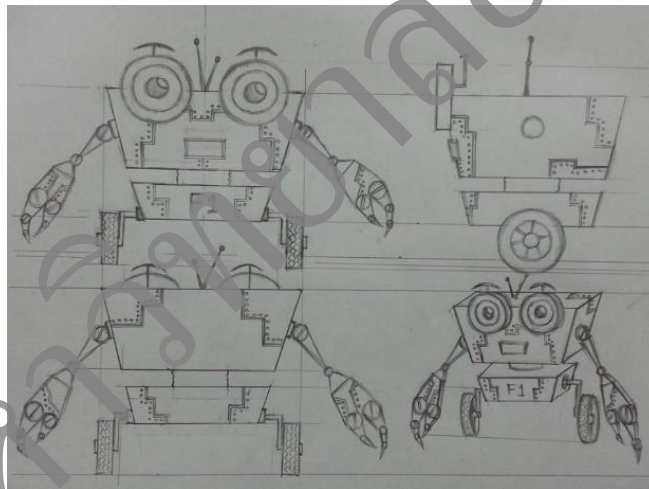
การวางแผนเนื้อเรื่อง (Story Planning) กระบวนการในการนำเสนอเน้นไปที่ความเสียดสีของแม่ที่มีต่อลูก ดังนั้นการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันจึงต้องเป็นสิ่งที่เด็กชอบไม่น่าเบื่อจึงนำเสนอเป็นหุ่นยนต์เพราะว่าเด็กวัย 13-15 ปีจะมีความชอบละคร้อยๆ แทรกเนื้อหาข้อคิดเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกไปโดย ไม่เป็นการบังคับหรือขัดเขียดให้กับเด็ก อยากให้เด็กรู้สึกสนุกไปกับแอนิเมชัน เพราะถ้าสอนเชิงบังคับเด็กจะเกิดความต่อต้านและไม่เชื่อ



รูปที่ 7 บทภาพ (storyboard)

3.3.2 ออกแบบตัวละครและฉาก

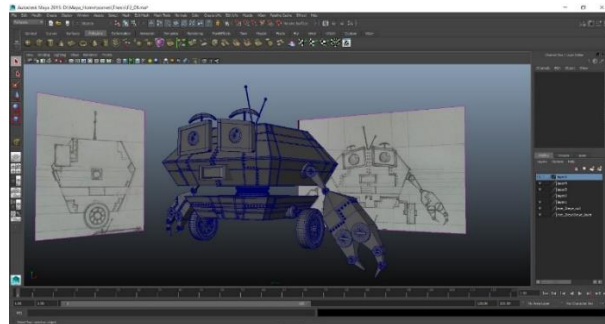
ออกแบบตัวละคร คัดแปลงจากสัตว์ คือ ปู ให้กลายมาเป็นหุ่นยนต์ เพื่อสะดวกในการเคลื่อนไหวตามบท และหนีออกไปจาก Wall E และให้เป็นหุ่นยนต์รุ่นเก่าๆ เพราะเป็นหุ่นรุ่นเก่า ที่รอการทำลายจากรัฐบาล



รูปที่ 8 ภาพวาดประกอบแม่ F1

การออกแบบตัวละครและฉาก เริ่มต้นจากการนำบทศึกษาวิเคราะห์เพื่อสร้างตัวละครและฉากให้เข้ากับเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อ หาข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบ จากนั้นทำการออกแบบตัวละครและฉากให้มีความแตกต่างกันในเรื่องของรูปร่างของตัวละคร โดยหุ่นยนต์รุ่นเก่าจะออกแบบให้เชยๆ ละให้พื้นผิวขื่นสนิม ทรงเหลี่ยม ส่วนหุ่นยนต์รุ่นใหม่จะใช้ทรงกลมเป็นตัวสื่อละให้พื้นผิวมีความมันวาวทำให้ดูทันสมัยยังสามารถลอยได้ เพื่อให้อยู่ล้ำสมัย ในการออกแบบฉากต้องมีความเป็นสิ่งที่ก่อสร้างที่เสียหาย โดยสงคราม จะเป็นบ้านเมืองที่อยู่ในช่วงที่สงครามเพิ่งสงบเพื่อจะได้เชื่อมโยงกับฉากที่ถูกเจาะระเบิดจากสงครามที่คิดว่าระเบิดด้านแล้วจึงนำมาเล่นจน

นำภาพที่ออกแบบมาขึ้นตัวละครโดยใช้โปรแกรม 3 มิติ



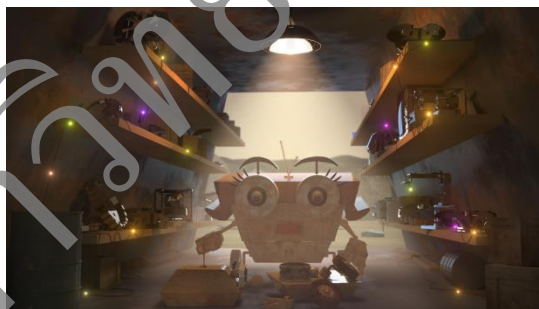
รูปที่ 9 ชั้นโมเดลตามแบบที่วาดไว้

3.3.3 การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

ในขั้นตอนการผลิตผลงานแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Autodesk Maya สำหรับการสร้างงาน 3 มิติ โปรแกรม Adobe Photoshop สำหรับการออกแบบ Texture ให้กับโมเดลตัวละครและฉาก



รูปที่ 10 ตัวละครหลัก



รูปที่ 11 นำตัวละครมาเข้าฉาก

3.4 วิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษารวบรวมข้อมูลและนำมาปรับใช้และออกแบบตัวละคร คัดแปลงจากสัตว์ คือ ปู ให้กลายมาเป็นหุ่นยนต์ เพื่อสะดวกในการเคลื่อนไหวตามบท ฉากออกไปจาก Wall E และให้เป็นหุ่นยนต์รุ่นเก่า เพราะเป็นหุ่นรุ่นเก่า ที่รอการทำลายจากรัฐบาล

4. ผลการวิจัย

ผลที่ได้รับจากการผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ ที่นำเสนอสื่อเพื่อปลูกจิตสำนึกของเยาวชนคนรุ่นใหม่ให้มีความคิดที่รักแม่ เป็นการเล่าเรื่องสั้นที่ใช้ดนตรีประกอบ โดยตัวละครเป็นหุ่นยนต์ทั้งหมดจะสื่อให้เห็นว่าขนาดสิ่งที่ไม่มีชีวิตอย่างหุ่นยนต์ เป็นสิ่งที่มนุษย์ พบว่าแอนิเมชันสามารถเล่าเรื่องราวได้ดีหรือไม่ นั่น สิ่งสำคัญอยู่ที่การเขียนบทให้

สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย การสร้างองค์ประกอบในแต่ละฉากสามารถเพิ่มความน่าสนใจต่อผู้ชมได้เช่นเดียวกัน ซึ่งการสร้างฉากตามจินตนาการของผู้วิจัย ยังเป็นลักษณะเฉพาะของแอนิเมชันที่ถ่ายทอดเรื่องราวในสิ่งทีโลกแห่งภาพยนตร์ไม่สามารถทำได้ การเขียนบทเรื่องนี้มีปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จคือ เน้นการสื่อสารจากภาพเป็นหลัก สื่อให้เข้าใจง่ายมีเสียง sound ที่ดูน่าติดตาม ไม่มีบทพูดเพราะเป็นหุ่นยนต์ สื่อความหมายทางภาษากายแบบง่ายๆ ทำให้คนดูเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน และเลือกใช้ตัวละครที่เป็นหุ่นยนต์เพราะจะสื่อให้เห็นว่าขนาดสิ่งที่ไม่มีความเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นยังมีใจที่รักลูกทำให้บทพูดแปลกกว่าใช้สิ่งมีชีวิตทั่วไป แนวทางการเขียนบทผู้วิจัยมีความคิดที่อยากสร้างงานแอนิเมชันให้ดูมีความทรานซ์ซึ่งในความรักการเสียสละชีวิต จึงหยิบความสัมพันธ์แม่กับลูกมาเป็นตัวละครหลัก เพราะคิดว่าถ้าจะมีการเสียสละชีวิตให้เรา คงหาคนอื่นที่ทำให้เราได้ขนาดนี้ได้ยาก ยกเว้นผู้ให้กำเนิด และความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกนั้นจะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายเพราะไม่ว่าใครก็มีแม่ จึงทำให้ปลุกจิตสำนึกของลูกขึ้นมาและเห็นถึงความรักความเสียสละของแม่ที่มีต่อลูก จึงทำให้แอนิเมชันเรื่องนี้ประสบความสำเร็จ

ตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่ถาม	แปลผล*
ด้านประโยชน์	
1. เสริมสร้างความเข้าใจของความรักของแม่ที่มีต่อลูก	ดี
2. เป็นประโยชน์ต่อสังคม	ดี
3. ทำให้คนดูคล้อยตามกับเนื้อเรื่องและตัวละคร	ดีมาก
ด้านเนื้อหา	
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	ดี
2. ความยาวของเนื้อหาเป็นอย่างไร	ดี
3. ได้รับความรู้เกี่ยวกับความเสียสละของแม่	ดีมาก
ด้านภาพและเทคนิค	
1. ความน่าสนใจ	ดี
2. การเล่าเรื่อง	ดี
3. ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร	ดี
5. คนตรีประกอบ	ดี

สรุปผลการนำไปทดลองนำเสนอให้กลุ่มตัวอย่าง ช่วงอายุระหว่าง 13-15 ปี จำนวน 70 คน ทำการชมสื่อภาพยนตร์พบว่า

ด้านประโยชน์ เสริมสร้างความเข้าใจของความรักของแม่ที่มีต่อลูกทำได้ดีเนื่องจากตามบทแม่ได้สละชีวิตเพื่อให้ลูกมีชีวิตรอดจากการทำลายให้เห็นถึงความรักและความเสียสละของแม่ที่มีต่อลูก เป็นประโยชน์ต่อสังคม เพราะถ้าช่วงปลุกจิตสำนึกต่อเยาวชนให้มีความคิดที่รักแม่จะช่วยลดปัญหาที่ลูกใช้ความรุนแรงที่มีต่อแม่ผู้ให้กำเนิด ผลสำรวจก็เห็นไปในทางที่ดีถึงดีมาก

ด้านเนื้อหา เข้าใจง่ายเพราะทำให้เข้าถึงเด็กได้ง่ายบทพูดไม่มากเน้นการแสดงออกทางร่างกาย ใช้เสียง Sound ประกอบทำให้เข้าใจได้โดยท่าทางของตัวละครได้ไม่ยากนัก ความยาวของเนื้อหากำลึงพอดีไม่ยาวจนน่าเบื่อ ละไม่สั้นจนเกินไป ทำให้เข้าใจในกานเล่าเรื่องได้รับความรู้เกี่ยวกับความเสียสละของแม่ได้เป็นอย่างดี

ในด้านภาพและเทคนิค กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นในเกณฑ์ดีมาก และมีความเห็นว่าแอนิเมชันเรื่องนี้มีความน่าสนใจ มีการเล่าเรื่อง ความน่าดึงดูดของตัวละครที่เป็นหุ่นยนต์ คนตรีประกอบอยู่ในเกณฑ์ดี

5. การอภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่าการนำเรื่องความรักและความเสียสละของแม่ที่มีต่อลูก ผ่านรูปแบบผลงานแอนิเมชัน 3 มิติ

การสร้างสรรครูปแบบการนำเสนอผ่านมุมมองกล้องด้วยโปรแกรม Autodesk Maya ที่ใช้สำหรับการผลิตงานแอนิเมชัน ทั้งการขึ้น โมเดลตัวละคร โมเดลฉาก ในการใส่เทคเจอร์ทั้งตัวละครและพื้นผิวของฉาก ต้องมีความสอดคล้องกัน สีไม่โดดออกจากกันและต้องให้ความเคลื่อนไหวที่ดูแล้วสื่อถึงความมีชีวิตจริง ๆ ให้มากกว่าหุ่นยนต์ เพื่อจะถ่ายทอดอารมณ์ตามบท ทั้งนี้ทุกขั้นตอนใช้เวลาค่อนข้างมากเนื่องจากต้องการคุณภาพที่มีความละเอียดในการผลิตและกระบวนการหลังผลิตนั้น ใช้เวลาประมาณ 4 เดือน

ด้วยข้อจำกัดข้างต้นจึงมีการแก้ไขเทคนิคปัญหาตามส่วนต่าง ๆ โดยการกำหนดขอบเขตเนื้อเรื่องให้กระชับขึ้น และลดคุณภาพการผลิตในบางส่วน แล้วนำโปรแกรม Adobe After Effects มาทดแทนในการปรับคุณภาพ เพื่อให้การผลิตงานออกมาใกล้เคียงต้นแบบมากที่สุด

เมื่อนำแอนิเมชันที่ศึกษาไปเปรียบเทียบกับแอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง War-E และก้านกล้วย เป็นการศึกษา รูปแบบการออกแบบตัวละครฉาก สันนิษฐานว่ามุกตลกอารมณ์ของตัวละคร ผู้วิจัยนำมาดัดแปลงให้เข้ากับบทที่จะสื่อสารตามหัวข้อของงานวิจัย

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติประเภทสะท้อนปัญหาสังคมที่มีการถ่ายทอดสภาพปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ โดยเนื้อหาสื่อถึงการปลูกจิตสำนึกให้คนรุ่นใหม่มีความรักและกตัญญูต่อผู้เป็นแม่ และทราบซึ่งเห็นถึงความรักความเสียสละที่แม่มีต่อลูก ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความยากลำบากของแม่ตั้งแต่แม่ตั้งครรถ์จนกระทั่งคลอด รวมถึงการศึกษาพระราชกรณียกิจนานาประการของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถซึ่งทรงเป็นเหมือนแม่ของแผ่นดิน และเพื่อเป็นการสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณอันหาที่สุดมิได้ ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเพื่อปลูกจิตสำนึกที่แม่มีต่อลูกขึ้น โดยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์หาแนวทางและกระบวนการในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเพื่อปลูกจิตสำนึกให้คนรุ่นใหม่มีความคิดที่รักแม่ นำเอาข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และสอดคล้องตาม ทฤษฎีของการเรื่องเล่า หรือศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง ผลการวิจัยพบว่า 1) ในด้านเนื้อหา มีการเรียงลำดับให้ผู้ชมเข้าใจง่าย มีการลำดับเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ ไพลิน นิลชัย (2555) เขียนถึงทฤษฎีภาพยนตร์ในหนังสือ iva ในกรณีที่ผู้ถ่ายภาพจะทำการกำหนดรูปแบบ และเนื้อหา ให้ผสมผสานเข้าด้วยกันในการเสนอภาพ เพื่อใช้เป็นสื่อที่ดีที่สุดไปยังผู้ชม ด้วยเหตุนี้เองในการบันทึกภาพในแต่ละช่วงของการถ่าย จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ที่จะต้องคิดค้น และหาแนวทางการนำเสนอภาพว่าจะทำอย่างไร จึงจะส่งผลให้ภาพในแต่ละช่วงเหล่านั้น บอกความหมายและเรื่องราวต่างๆ ที่กำหนดไว้ได้สมบูรณ์ มีคุณค่า

ทางด้านภาษาของภาพ ครอบคลุมเนื้อหาได้อย่างครบถ้วน ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างครบถ้วน ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างซาบซึ้งตรงตามเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ทุกประการ 2) ด้านความสวยงามของภาพใช้การจัดวางองค์ประกอบที่ลงตัวและให้สภาพบ้านเมืองเป็นเมืองที่เก่าหลังเกิดสงครามจึงทำให้ดูมีเรื่องราว 3) เสียงจะไม่เน้นที่บทพูดจะใช้ภาษาร่างกายสื่อสารหรือใช้ sound ประกอบแทนเพื่อให้งานดูเข้าใจง่ายและเป็นสากลมากยิ่งขึ้น 4) ด้านตัวละครหลักเลือกใช้หุ่นยนต์เป็นตัวเล่าเรื่องทั้งหมดเพราะอยากสื่อให้เห็นว่าขนาดหุ่นยนต์ยังมีหัวใจที่รักลูก และอีกทั้งช่วยให้เข้าถึงเด็ก ๆ ได้ง่ายขึ้น

6. บทสรุป

การศึกษาการนำเสนอแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อปลูกจิตสำนึกให้กับเยาวชนคนรุ่นใหม่ได้มีความคิดที่รักแม่ และเห็นถึงความเสียสละของแม่ที่มีต่อลูก ขอสรุปผู้ชมส่วนใหญ่เป็นผู้ชายมากกว่าหญิง อายุของกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วง 13-15 ปี มีความเข้าใจในเรื่องเนื้อหาเป็นอย่างดี ความยาวของเนื้อเรื่องกำลังพอดีจากเสียงส่วนใหญ่ ช่วยปลูกจิตสำนึกในความรักที่ผู้ชมมีต่อแม่ได้ดี เห็นด้วยกับการที่ใช้แอนิเมชันเป็นสื่อในการนำเสนอเพราะช่วยให้ความบันเทิงและสร้างจินตนาการรวมไปถึงสอดแทรกเนื้อหาสาระ ให้มีเรื่องราวได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายได้เกิดความคิดรักและเห็นถึงความเสียสละของแม่ตามบทที่ผู้วิจัยต้องการได้เป็นอย่างดี

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ รศ.พรพรรณเพ็ญ ฉายปริษา ที่ให้คำแนะนำตรวจทาน และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในส่วนของการผลิตงานและเทคนิคการทำงานผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ให้คำปรึกษาให้ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถผลิตออกมาได้ และขอขอบคุณอาจารย์ประจำหลักสูตรฯทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์ไม่มากนักน้อย จึงขอมอบส่วนดีทั้งหมดให้แก่บิดา มารดา และผู้มีพระคุณทุกท่าน สำหรับข้อบกพร่องต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นนั้น ผู้วิจัยขอน้อมรับผิดเพียงผู้เดียว

8. เอกสารอ้างอิง

- จันทร์เพ็ญ ประภารัตน์. (2546). “พฤติกรรมความผูกพันระหว่าง มารดาและทารกพื้นฐานสำหรับการก่อรูปความเป็นคนเต็มคน ครอบครัวและเด็ก” เอกสารรายงานวิชาการ โครงการวิจัยระยะยาวในเด็กไทย
- ระยะยาวในเด็กไทยความผูกพันระหว่าง มารดาและทารกพื้นฐานสำหรับการก่อรูปความเป็นคนเต็มคน ครอบครัวและเด็ก โครงการวิจัยระยะยาวในเด็กไทย.
- จินตนา แฟ้มไธสง. (2553). “การพัฒนาศักยภาพอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้านในการดูแลมารดาและทารกหลังคลอดในชุมชนบ้านแฮด ตำบลบ้านเป้าอำเภอพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์” ผลงานวิชาการสาขานามัยแม่และเด็ก.

ศุริยา กุสกุรัตนันต์. (2559). โครงการพัฒนาและฟื้นฟูสภาพป่าพื้นที่โครงการปาร์กน้ำ อันเนื่องมาจากพระราชดำริ [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน (2559). สืบค้นจาก : <http://royal.dnp.go.th/paro10/project-item/pa-rak-nam/.com>

Jane Macdougall. (2558). หนังสือคู่มือการตั้งครุฑ สำหรับคุณแม่มือใหม่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เอ็มไอเอส.

ไพลิน นิลชัย. (2555). วิจารณ์โฆษณาไทยประกันชีวิต (เวลา) โดยใช้ทฤษฎีแนวคิดรูปแบบนิยม การเล่าเรื่อง [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 30

พฤศจิกายน (2560). สืบค้นจาก : <https://plus.google.com/101905591682597510070/posts/L8gEysxDNpu>

มหาวิทยาลัยรังสิต