

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อสร้างภาพจากกราฟิกโนเวล เรื่อง "คุยกับความเงียบ"

3D Animation Design Project for the Graphic Novel "Acts Of Silence"

พรวจนะ ทิมกาญจนะ^{1*} กฤษดา เกิดดี² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์³

Pornwachana Timkamchana^{1*} KritsadaKerddee² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

²อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

³หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

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

²Lecturer of Communication Arts Faculty, Rangsit University

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

*Corresponding author, E-mail: sarafim341@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์ความคิดเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับ“ความเงียบ” เพื่อสร้างมุมมองใหม่ ๆ ต่อความเงียบแล้วนำความคิดที่ได้จากการสังเคราะห์มาออกแบบหนังสือกราฟิกโนเวลเรื่อง "คุยกับความเงียบ" และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อประชาสัมพันธ์หนังสือกราฟิกโนเวลเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ โดยจะเล่าถึงความเงียบในชีวิตประจำวัน และความรู้สึกเงียบส่งผลต่อความจิตใจของเราอย่างไร ทฤษฎีที่ใช้ศึกษาประกอบด้วยหลักการวางองค์ประกอบภาพ เพื่อให้ได้บรรยากาศและความรู้สึกที่เงียบแม้ไม่ต้องใช้เสียง ทั้งยังศึกษาการเขียนจากหนังสือของคาลิล ยิบราน ที่ได้รับการยกย่องในฐานะงานเขียนกวีเชิงปรัชญา และกราฟิกโนเวลที่มีชื่อเสียงแนวแฟนตาซี อาทิเช่น Nine Lives, Across, Love is... บทประกอบที่เขียนเรื่องราว ตลอดจนทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ ผู้วิจัยคาดว่างานวิจัยชิ้นนี้จะทำให้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ทักษะและถ่ายทอดผลงานจากสื่อหนึ่งซึ่งเป็นภาพนิ่ง ให้ออกมาในรูปแบบอีกสื่อหนึ่งที่เป็นภาพเคลื่อนไหวได้ ซึ่งกราฟิกโนเวลที่เป็นภาพนิ่งอาจดูไม่น่าสนใจ จนกระทั่งมีแอนิเมชัน 3 มิติที่เพิ่มขึ้นมาเพื่อประชาสัมพันธ์เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ช่วยดึงดูดให้ผู้คนรับชม และจากการทดลองนำผลงานเผยแพร่ให้กับกลุ่มตัวอย่าง เป็นบุคคลทั่วไปที่มีอายุระหว่าง 15- 25 ปี จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในด้านเทคนิคและคุณภาพในเกณฑ์ดีถึงดีมาก ซึ่งมีส่วนช่วยอย่างมากในการวิจัย ผู้วิจัยได้มีโอกาสได้รับการแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้ทำผลงานและกลุ่มเป้าหมายทำให้ได้รับรู้ว่าผู้ชมรู้สึกอย่างไรกับผลงานของเรา และได้รับมุมมองใหม่ๆ เพิ่มขึ้น

คำสำคัญ: กราฟิกโนเวล, แอนิเมชัน 3 มิติ

Abstract

The purpose of this research is to synthesize ideas about Silence to a design of a graphic novel and a 3D animation media to make the graphic novel more attractive and interesting by telling about silence in our daily life and its effects on our mind. The theory involved in this study is the composition. By applying the composition to the work, the producer could create the atmosphere and the feeling of silence in absence of sound. Review of related research includes the study of Kahlil Gibran's works including philosophic poems, fantasy novels, as well as his famous graphic novels such as Nine lives, Across, Love is... and other theories of 3 D animation design. The researcher expects that this research would allow him to apply his skills to the design of a more animated graphic novel which would attract more watchers.

The samples used in this study include 50 watchers, aged between 15 and 25. The result showed that the samples were satisfied with the techniques and quality of this graphic novel ranging from the high and the very high level. The researcher also had a chance to learn their perspective and feedback leading to an improvement of future works.

Keywords: Graphic Novel, 3 มิติ Animation

1. บทนำ

พจนานุกรม Merriam-Webster ให้คำจำกัดความของ Graphic Novel อย่างกว้างๆ ไว้ว่า "เรื่องเล่าในรูปแบบการ์ตูนที่ถูกรวมเล่มและตีพิมพ์ออกมาเป็นหนังสือ" (Merriam-Webster, 1989 : 484) คำนี้ถูกใช้ครั้งแรกในปี 1964 ซึ่งในยุคแรกๆ หนังสือการ์ตูนหรือ Comic มักเป็นการ์ตูนช่องสั้นๆ เน้นซ้ำกัน และเป็นเล่มบางๆ จบในเล่ม เข้าเล่มด้วยการเย็บเล่มที่มีต้นทุนต่ำ เมื่อมีการรวบรวมนำมาตีพิมพ์ในรูปแบบหนังสือปกแข็งให้เก็บสะสม โดยรูปแบบหนังสือมีลักษณะคล้ายกับนวนิยาย (Novel) แต่เนื้อหาข้างในเป็นการ์ตูน จึงมีการใช้คำเรียกว่ากราฟิกโนเวล ซึ่งก็คือ นวนิยายภาพ

ผลงานที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศ ได้แก่ Maus, Watchmen, Sin City, Batman: The Dark Knight Returns และ The League of Extraordinary Gentlemen

ผลงานกราฟิกโนเวลที่มีชื่อเสียงของไทย ได้แก่ Nine Lives, ถั่วอกและหัวไฟ และ YELLOW SUN

เนื้อหาของกราฟิกโนเวลเป็นภาพนิ่ง จึงได้รับบรรณารักษ์ที่แตกต่างไปจากสื่อเคลื่อนไหวอย่างแอนิเมชัน อารมณ์ของภาพจะถูกหยุดในหน้ากระดาษเดียว ในเฟรมเดียว และสิ่งที่ทำให้ภาพเดียวสามารถเล่าเรื่องได้นั้น ต้องมีการวางองค์ประกอบที่สวยงาม ไม่ใช่เพียงแค่เล่าถึงเนื้อเรื่องเท่านั้น แต่ตัวภาพยังต้องเล่าถึงความหมายแฝงของเนื้อเรื่องได้อีกด้วย

เราอยู่ในโลกที่ไม่เคยเงียบมีเสียงลม เสียงอากาศ เสียงผู้คนที่เคลื่อนผ่านอากาศตลอดเวลา แต่มนุษย์ยังคิดค้นคำว่า 'เงียบ' ขึ้นมาได้ เมื่อได้วิเคราะห์ลึกลงไป ผู้วิจัยพบว่าเมื่อเรารู้สึกเงียบ แท้จริงแล้วมันหมายถึงเสียงที่จิตใจเรารู้สึก 'ไม่ใช่' 'ความเงียบ' ที่มีความหมายตรงตัวจริงๆ ดังนั้นสำหรับผู้วิจัยแล้ว เสียงความเงียบไม่ใช่สิ่งที่ได้ยินด้วยหู แต่ได้ยินด้วยความรู้สึก ความเงียบมีประโยชน์มากมาย ทั้งช่วยให้เรามีสมาธิกับความคิดของตัวเอง ช่วยให้เรานอนหลับ แต่

บางครั้งความเจ็บเองก็น่ากลัว เพราะเสียงของความเจ็บที่ดังเกินไปจะนำมาซึ่งความฟุ้งซ่านสำหรับผู้ที่ได้เพิ่มไปด้วยความคิดมากมาย และผู้ที่มีสามารถค้นพบความเจ็บในใจพบ คือผู้ที่อยู่กับตนเองแล้วมีจิตใจที่สงบ

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้กราฟิกโนเวลเล่าเรื่องเพื่อสื่อถึงความเจ็บในชีวิตประจำวัน โดยเปรียบเทียบความเจ็บเป็นรูปธรรม ให้มีชีวิตเสมือนเป็นบุคคลหนึ่ง หากความเจ็บเป็นคนแล้ว เขาจะเป็นคนอย่างไร เขาจะทำอะไร และนำความคิดที่ได้มาสังเคราะห์แนวความคิดเกี่ยวกับความเจ็บ โดยจะนำเสนอผลงานออกมาเป็นหนังสือกราฟิกโนเวล แล้วนำมาประยุกต์ทำเป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค 3 มิติเพื่อประชาสัมพันธ์หนังสือ

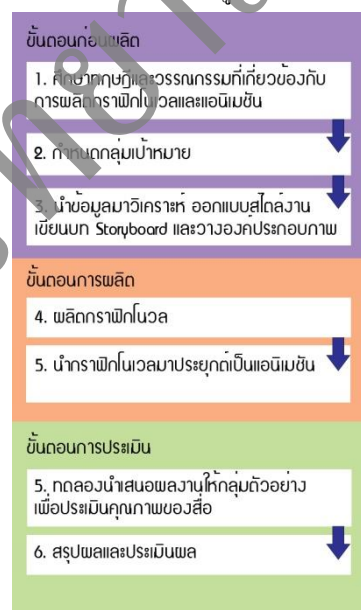
2. วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบเพื่อการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติจากกราฟิกโนเวล เรื่อง "คุยกับความเจ็บ" เพื่อศึกษารวบรวมองค์ประกอบภาพ และนำความรู้จากการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อที่มีลักษณะแตกต่างกันเพื่อสร้างความน่าสนใจ

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

3.1 แผนการดำเนินงาน

การดำเนินงานในการวิจัยมีขั้นตอนตามแผนผังที่แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการทำงาน

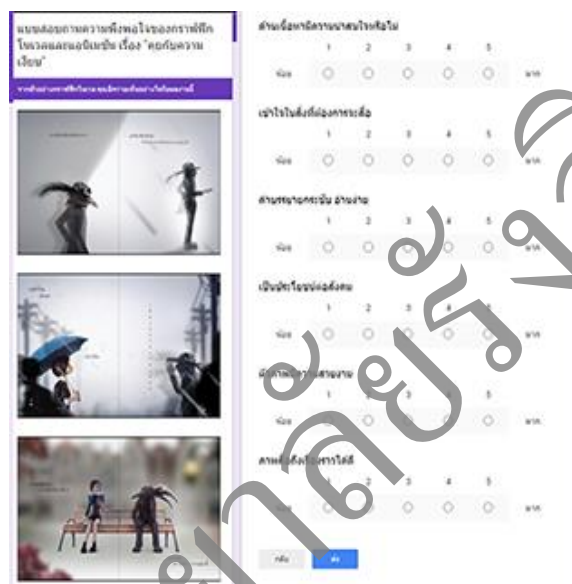
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรสำหรับโครงการนี้ ได้แก่บุคคลทั่วไปที่สนใจในด้านกราฟิกโนเวลและแอนิเมชันมีอายุระหว่าง 15-25 ปี จำนวน 50 คน โดยคัดเลือกจากการสุ่มผ่านโซเชียลมีเดีย

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตกราฟิก โนเวลและแอนิเมชัน ได้แก่ Autodesk Maya, Zbrush, Adobe After Effect และ Adobe Photoshop

ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพสื่อคือแบบสอบถามออนไลน์ โดยแบ่งคำถามออกเป็นสามด้าน ได้แก่ ด้านประโยชน์ ด้านเนื้อหา และด้านเทคนิค



รูปที่ 3 แบบสอบถามออนไลน์

3.4 วิธีดำเนินการวิจัย

3.4.1 ศึกษากราฟิก โนเวล

โดยศึกษาเทคนิค แนวทางการวางองค์ประกอบ และ โครงเรื่องจากกราฟิก โนเวลที่มีชื่อเสียงทั้งของไทยและของต่างประเทศ ได้แก่

Nine Lives ผลงานของ ทรงศีล ทิวสมบุญ นักวาดภาพประกอบชาวไทย ประกอบด้วยเรื่องสั้น 4 เรื่องที่มีตัวเอกเป็นแมว ถ้าเรื่องด้วยคัลลีสนิทานปรัมปราแบบเอเชีย ได้รับความนิยมนำมาทำแอนิเมชันและแอนิเมชัน ภาพอันประณีตอบอุ่นไปด้วยบรรยากาศของความลึกกลับ เหนือจริง และ โรแมนติก



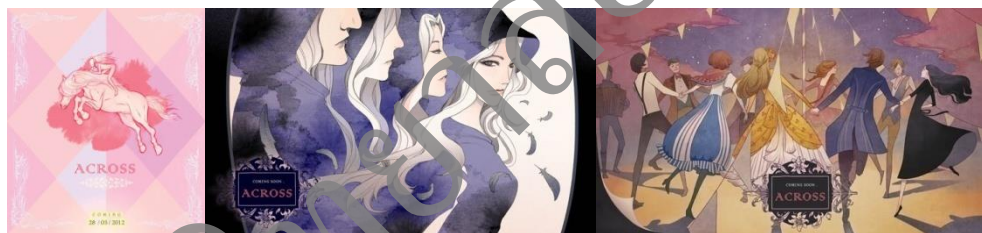
รูปที่ 4 Nine Live (2550) โดย ทรงศีล ทิวสมบุญ

Love is... ผลงานของ Puuung นักวาดภาพประกอบชาวเกาหลี ที่ถ่ายทอดภาพของความรักออกมาในรูปแบบของการกระทำในชีวิตประจำวัน โดยมีแนวคิดที่ว่าหากว่าความรักคือสิ่งที่แสดงออกมาได้ ความรักจะหน้าตาเป็นอย่างไร สิ่งเล็กๆน้อยๆ ที่ทำให้แก่กันด้วยความรักจะมีอะไรบ้าง โดยภาพประกอบในเล่มจะมาพร้อมข้อความสั้นๆ เป็นเรื่องราวที่จบในภาพ ซึ่งบางอย่างอาจเป็นเรื่องที่หลายคนมักเผลอมองข้ามไป แต่มันก็คือการกระทำของความรัก



รูปที่ 5 Love is... (2559) โดย Puuung

Across เป็นหนังสือภาพประกอบเรื่องสั้นแนวแฟนตาซีที่เกิดจากการรวมตัวของศิลปิน 4 คน โดยมีแนวคิดร่วมกันคือความปรารถนาที่จะ 'ข้ามฝั่ง' ไปมาระหว่างสายงานแต่ละสโตร์ การก้าวข้ามหรือเปลี่ยนผ่านจากอีกสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็น ความจริงกับความฝัน หรือจินตนาการกับความเป็นชีวิต



รูปที่ 6 Across (2555) โดย ทรงศีล ทิวลมบุญ, เบรมา จากัญญาประทีป, วิภาดา จักรวาลพิทักษ์ และเพ็ญพิชญ์ สาสตร์ศศิ

3.4.2 ศึกษาหลักการวางองค์ประกอบภาพ อันได้แก่ทฤษฎีสามส่วน จุดตัดเก้าช่อง เส้นนำสายตา เพื่อนำไปใช้ในการวางองค์ประกอบภาพ

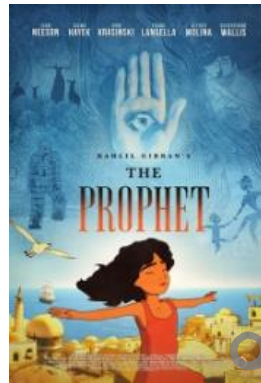
3.4.3 ศึกษาแอนิเมชัน โดยศึกษาหลักการทำแอนิเมชัน และศึกษาแอนิเมชันที่ได้รับการดัดแปลงมาจากหนังสือและกราฟิกโนเวล เพื่อดูการถ่ายทอดและตีความออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผลงานที่ศึกษาได้แก่

Nine ของ The Monk Studios ที่ดัดแปลงมาจากกราฟิกโนเวลเรื่อง Nine Live โดยนำสไตล์ภาพดั้งเดิมที่เป็นเส้นดินสอขาวดำมาดัดแปลงให้เป็นภาพ 3 มิติที่ใช้สีโทนเหลืองร้อน ผสมผสานลวดลายตะวันออกอันเป็นเอกลักษณ์ลงในผลงาน



รูปที่ 7 Nine แอนิเมชันที่ดัดแปลงมาจากกราฟิกโนเวล Nine Live

The Prophet แอนิเมชัน 3 มิติจากผู้กำกับที่มีชื่อเสียง 10 คน โดยตีความมาจากหนังสือ "ปรัชญาชีวิต" ของคา ลิล ยิบราน เนื้อหาได้ผูกเรื่องขึ้นใหม่แล้วนำบทกวีในหนังสือมาดัดแปลงเป็นเพลงประกอบ เล่าถึงชีวิตได้อย่างสวยงาม ด้วยสไตล์ผสมผสาน มีทั้งภาพสีไม้ สีนํ้ามัน แอนิเมชันสองมิติ และแอนิเมชัน 3 มิติ



รูปที่ 8 The Prophet แอนิเมชันที่ดัดแปลงมาจากหนังสือ "ปรัชญาชีวิต"

3.4.4 เขียนบท

ผู้วิจัยได้ศึกษาจากหนังสือที่ได้รับการยกย่องในด้านงานเขียน เช่น ปรัชญาชีวิต, สวนสาศดา, ทรายกัณฑ์ปอง คลีน ซึ่งเป็นงานเขียนของคาลิล ยิบราน โดยศึกษาวิธีการเขียนในลักษณะกวีเชิงปรัชญา กล่าวถึงสิ่งนามธรรมแล้ว พรรณนาความรู้สึกมาในรูปแบบของรูปธรรม แล้วนำความรู้ที่ได้มาเขียนบทสำหรับกราฟิกโนเวล โดยวางในลักษณะ หน้าคู่เพื่อค่านิ่งถึงหน้าหนังสือ



รูปที่ 9 Storyboard

3.4.5 ออกแบบตัวละคร

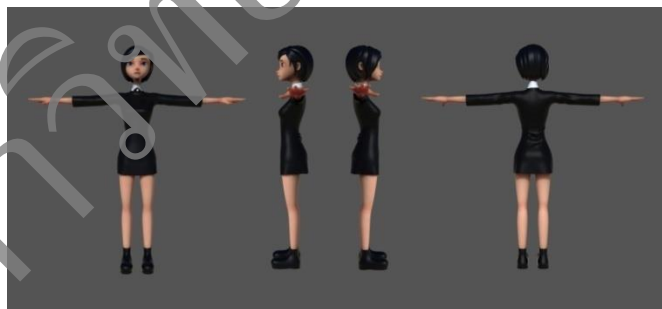
ออกแบบตัวละครเด็กสาวผู้อยู่กับความเงียบ โดยจะเน้นให้มีลักษณะเรียบง่าย ไม่มีลวดลายซับซ้อน แต่มีความรู้สึกมีดมน



รูปที่ 10 การออกแบบตัวละคร

3.4.6 การผลิตกราฟิกโนเวล และแอนิเมชัน 3 มิติ

ในส่วนของขั้นตอนผลิตงาน ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Zbrush และ Autodesk Maya สำหรับสร้างงาน 3 มิติ Adobe Photoshop สำหรับการตกแต่งและจัดหน้าหนังสือ และ Adobe After Effect สำหรับตัดต่อแอนิเมชัน การสร้างโมเดล 3 มิติเริ่มจากใช้ Autodesk Maya ในการขึ้นโครงตัวละครคร่าวๆ และปรับแต่งรูปทรงจนได้ที่ต้องการ แล้วจึงใช้ Zbrush ในการเพนท์สีผิวและเก็บรายละเอียด



รูปที่ 11 โมเดลตัวละครแบบ 3 มิติ

เมื่อได้ตัวละครแล้วจึงนำมาจัดวางในโปรแกรม Autodesk Maya โดยจัดฉากตามบทที่วางไว้ จนได้ออกมาเป็นเรื่องราวทั้งหมด เมื่อได้ภาพทั้งหมดก็จะนำเฉพาะภาพนิ่งเข้าสู่กระบวนการจัดหน้าหนังสือ วาง Layout และออกแบบรูปเล่มใน Adobe Photoshop โดยตัวหนังสือมีขนาด 4.5 x 6 นิ้ว และนำส่วนภาพนิ่งบางฉากที่เลือกไว้มาทำเป็นแอนิเมชันเคลื่อนไหวเพื่อประชาสัมพันธ์หนังสือ



รูปที่ 12 ตัวละครกับฉาก

เมื่อได้เนื้อหาภายในเล่มแล้ว จึงออกแบบหน้าปก โดยออกแบบชื่อเรื่องให้เป็นอักษร Ambigram ซึ่งสามารถอ่านกลับหัวได้เพื่อสร้างเอกลักษณ์ เป็นอันเสร็จสิ้นการทำเล่มกราฟิกโนเวล



รูปที่ 13 อักษร Ambigram บนปกกราฟิกโนเวล

3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างกราฟิกโนเวล และแอนิเมชันเรื่อง "คุยกับความเงียบ" ให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน รับชม จากนั้นจึงให้ทำแบบสอบถามเพื่อตรวจสอบคุณภาพของกราฟิกโนเวลและแอนิเมชันในด้านความเข้าใจ และด้านความพึงพอใจ จากนั้นจึงนำข้อมูลทางสถิติที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อนำมาสรุปผลและปรับปรุงผลงาน

4. ผลการวิจัย

ผลที่ได้รับจากการผลิตงานกราฟิกโนเวล และสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง "คุยกับความเงียบ" โดยอาศัยการจัดองค์ประกอบเพื่อสื่อความรู้สึกเงียบออกมาเป็นภาพพบบว่างานแอนิเมชันที่มีความเป็นกึ่งการ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้หากมีการจัดวางมุมกล้อง มีแสง สี ที่สวยงาม แต่สิ่งสำคัญที่สุดที่ทำให้ผู้ชมประทับใจในตัวงานคือ เนื้อเรื่องและมุมมองที่แปลกใหม่ชวนให้ขบคิด ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่างานน่าสนใจ อีกทั้งไม่ค่อยมีกราฟิกโนเวลที่ใช้เทคนิค 3 มิติในการทำแบบนี้มากนัก จึงค่อนข้างแปลกใหม่

จากการทดลองนำเสนอให้กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นบุคคลทั่วไปที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-25 ปี จำนวน 50 คน พบว่าตัวกราฟิกโนเวลและแอนิเมชันสามารถสร้างความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างเป็นนามธรรมอย่างความเงียบได้ ผู้ชมมีความรู้สึกว่างานน่าสนใจ ขนาดรูปเล่มของกราฟิกโนเวลที่ออกแบบมีความเหมาะสม ขนาดเหมาะแก่การพกพา

ในส่วนของแอนิเมชัน 3 มิติที่ผลิตจากกราฟิกโนเวลเพื่อการประชาสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจที่ได้เห็นภาพนิ่งกลายเป็นภาพเคลื่อนไหว มีการใช้มุกตลกและดนตรีบรรเลงประกอบซึ่งไม่สามารถทำได้กับหนังสือช่วยให้ผู้ที่ไม่สนใจหนังสือมากนักแต่ชอบดูแอนิเมชันมีความสนใจในผลงานมากขึ้น

5. การอภิปรายผล

5.1 ด้านประโยชน์

ผู้วิจัยได้เรียนรู้ในการใช้ทักษะประยุกต์และถ่ายทอดผลงานจากสื่อหนึ่งซึ่งเป็นภาพนิ่ง ให้ออกมาในรูปแบบอีกสื่อหนึ่งที่เป็นภาพเคลื่อนไหวได้ ซึ่งกราฟิกโนเวลที่เป็นภาพนิ่งอาจดูไม่น่าสนใจ จนกระทั่งแอนิเมชัน 3 มิติที่ทำขึ้นมาเพื่อประชาสัมพันธ์เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ช่วยดึงดูดให้ผู้คนรับชม และจากการทดลอง นำผลงานเผยแพร่ให้กับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้รับความคิดเห็นหลายอย่างตอบกลับมา ซึ่งมีส่วนช่วยอย่างมากในการวิจัย การได้มีโอกาสได้โต้ตอบและแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้ทำผลงานและกลุ่มเป้าหมายทำให้ได้รับรู้ว่าผู้ชมรู้สึกอย่างไรกับผลงานของเรา และได้รับมุมมองใหม่ๆ เพิ่มขึ้น

5.2 ด้านเนื้อหา

เนื้อหาของกราฟิกโนเวลและแอนิเมชันเรื่องนี้เกี่ยวกับความเจ็บ เปรียบเปรยว่าเมื่อความเจ็บอยู่ในรูปแบบของรูปธรรมจะเป็นอย่างไร โดยผู้วิจัยได้ศึกษาการใช้คำจากหนังสือ ปรัชญาชีวิต (ชิบราน, 2559) ทรายกับฟองคลื่น (ชิบราน, 2559) และสวนศาสตร์ (ชิบราน, 2559) เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการเขียนเนื้อเรื่อง และศึกษางานภาพและการเล่าเรื่องจากกราฟิกโนเวลต่างๆแม้เรื่องราวในกราฟิกโนเวลจะไม่ได้มีเนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมอย่างชัดเจน แต่ก็ช่วยให้ผู้อ่านเกิดข้อขบคิดถึงความเจ็บในจิตใจประจำวันด้วยมุมมองใหม่ๆ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ของเรื่องโดยเนื้อหาในแอนิเมชัน 3 มิติ จะคล้ายกับกราฟิกโนเวล แต่เนื่องจากเป็นสื่อคนละชนิด ใช้การนำเสนอที่แตกต่างกัน แอนิเมชัน 3 มิติจึงมีการตัดต่อบางฉากกลับกับลำดับเรื่องในกราฟิกโนเวลเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

5.3 ด้านเทคนิค

โดยส่วนมากกราฟิกโนเวลจะเป็นภาพวาด การใช้โปรแกรม 3 มิติในการทำกราฟิกโนเวลค่อนข้างเป็นเรื่องแปลกใหม่ มีทั้งข้อดีและข้อเสียต่างกันไป ข้อดีคือ ตัวละครหลักๆที่มีโมเดลแล้ว ไม่จำเป็นต้องวาดใหม่ในทุกๆหน้าเหมือนกราฟิกโนเวลที่เป็นภาพวาด ช่วยให้ทำงานเร็วขึ้น แต่ข้อเสียคือ การสื่ออารมณ์หลายๆอย่างมีข้อจำกัดมากกว่าภาพวาด บางภาพได้รับข้อคิดเห็นว่าอารมณ์ของตัวละครดูแข็ง อีกทั้งงาน 3 มิติต้องใช้เวลาในการ Render ถึงจะรู้ผลลัพธ์ ทำให้ต้องทดลองเทคนิคหลายครั้งเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพที่ดีที่สุดและใช้ระยะเวลาที่น้อยที่สุด ยิ่งในส่วนของแอนิเมชัน ที่ใช้เวลาในการประมวลผลนาน การแก้ไขที่ละเฟรมเป็นเรื่องยาก และหากผิดพลาดต้องเสียเวลาในการเรนเดอร์ใหม่นาน ดังนั้นจึงต้องมีความรอบคอบในการทำงานค่อนข้างมาก

ในส่วนของการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ จากการศึกษาทฤษฎีวงค์ประกอบ ผู้วิจัยพบว่าการวางองค์ประกอบภาพสำหรับหนังสือกราฟิกโนเวล และในงานแอนิเมชันมีความต่างกันพอสมควร แม้โดยหลักการจะคล้ายกัน แต่เมื่อนำไปใช้งาน ด้วยขนาดของภาพที่แตกต่างกัน บางส่วนจึงต้องมีการปรับเพื่อให้เข้ากับสื่อที่ใช้

6. บทสรุป

การผลิตงานกราฟิกโนเวลและสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง "คุยกับความเจียม" ช่วยสร้างข้อบคิดเกี่ยวกับความเจียมในชีวิตประจำวันด้วยมุมมองใหม่ๆ อีกทั้งผู้วิจัยยังได้ประยุกต์ใช้ทักษะและถ่ายทอดผลงานจากสื่อหนึ่งซึ่งเป็นภาพนิ่ง ให้ออกมาในรูปแบบอีกสื่อหนึ่งที่เป็นภาพเคลื่อนไหวได้ ซึ่งแม้จะมีผู้สนใจในกราฟิกโนเวล แต่ก็มีคนจำนวนมากที่ชอบภาพเคลื่อนไหวมากกว่า และเห็นว่าภาพเคลื่อนไหวได้ธรรมดาดีกว่าซึ่งแอนิเมชัน 3 มิติที่สร้างขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์ก็เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ช่วยดึงดูดให้ผู้สนใจหันมาสนใจสื่อกราฟิกโนเวลได้เป็นอย่างดีในการผลิตกราฟิกโนเวลและแอนิเมชัน ผู้วิจัยพบว่าสไตล์ภาพ สี สัน การวางองค์ประกอบที่สวยงาม และเนื้อหาที่แปลกใหม่ คือสิ่งที่ช่วยดึงดูดให้กลุ่มเป้าหมายสนใจในตัวงาน อีกทั้งเนื้อหาช่วยทำให้ผู้ชมได้ขบคิดเกี่ยวกับความเจียม ในอีกมุมมองหนึ่ง ซึ่งตรงตามที่ผู้วิจัยคาดหวังไว้ การได้รับการแสดงความคิดเห็นต่างๆ จากกลุ่มตัวอย่างก็ทำให้ผู้วิจัยได้รับมุมมองใหม่ๆ เพิ่มขึ้นอีกด้วย

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี ที่ให้คำแนะนำตรวจทาน และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในส่วนของการทำวิทยานิพนธ์ และขอขอบคุณอาจารย์ชัยพร พานิชรุทวิวงศ์ ผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำด้านเทคนิคต่างๆ และขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอขอบใจทุกคนให้แก่มารดา และผู้มีส่วนในการช่วยเหลือทุกท่าน

8. เอกสารอ้างอิง

- “การวางองค์ประกอบภาพ.” (2556). สืบค้นเมื่อ 24 พฤศจิกายน 2559, สืบค้นจาก: <http://www.kamlangniyom.com>
- คาลิล ขิبران. (2559). ปรัชญาชีวิต. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ผีเสื้อ.
- คาลิล ขิبران. (2559). ทราภัยกับพองคลื่น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ผีเสื้อ.
- คาลิล ขิبران. (2559). ตำนานศาสดา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ผีเสื้อ.
- ทรงศีล ทิวสมบุญ. (2555). Nine Lives. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Fullstop.
- ทรงศีล ทิวสมบุญเปรมมา จากคุณูปาประทีปวิภาดา จักรวาลพิทักษ์และเพียงพิชญ์ ศาสตร์ศรี. (2555). Across. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Fullstop.
- “หลักการวางองค์ประกอบภาพ” (2555). สืบค้นเมื่อ 24 พฤศจิกายน 2559, สืบค้นจาก: <http://iphone.thaibizcenter.com>
- “Animation” (2558). สืบค้นเมื่อ 24 พฤศจิกายน 2559, สืบค้นจาก: <http://candle3 มิติ.com>
- Curwen, C. C. (Producer), & Allers, R. (Director). (2014). The Prophet. [Motion Picture]. USA: Prophet Screen Partners.
- Puuung. Love is. (2559). Korea : 眾文.
- The Monk Studios. (2559). Nine [Video]. จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=VcNtTI-nsqc>