

โมชันคอมิกส์ หุ่นยนต์จากวรรณกรรมไทย กรณีศึกษา ภาพยนตร์ แปซิฟิก ริม

Case Study of Motion Comic Thai Literature Robot with Referenc to Movie Pacific Rim

เสถียร วุฒิ ลีลาภวัฒน์^{1*} วัตนะ จุฑะวิภาต² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์³

Sedtawud Leelaapiwat^{1*} Wattana Juntavipat² and Chaiporn Panitchutitwong³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

²อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและที่ปรึกษาด้านงานวิจัย

³อาจารย์ประจำ คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

¹Graduate student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art, Rangsit University

²Lecturer, Department of Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University And research consultants

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

*Corresponding author, E mail: horsez_ken@hotmail.com

บทคัดย่อ

โมชันคอมิกส์ คือรูปแบบหนึ่งของแอนิเมชัน มักใช้นำเสนอตัวอย่างหนึ่งสี่การ์ตูน และมักเป็นการ์ตูนที่มีความยาวไม่เกิน 20 นาที โดยการนำเสนอเรื่องราวจะเหมือนภาพในหนังสือการ์ตูนที่มีการสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละคร และมีเสียงพากย์ และดนตรีประกอบ

โครงการออกแบบโมชันคอมิกส์ หุ่นยนต์จากวรรณกรรมไทย อ้างอิง แปซิฟิก ริม นั้นมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาการทำโมชันคอมิกส์ 2. เพื่อศึกษาการออกแบบหุ่นยนต์โดยใช้ตัวละครจากวรรณกรรมไทย โดยการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและสื่อตัวอย่างเกี่ยวกับ การใช้ศิลปะการต่อสู้ไทยเผชิญหน้ากับบอสสุรกาย สำนวนผลตอบรับจากกลุ่มตัวอย่างคือบุคคลที่เคยและไม่เคยดู ภาพยนตร์แปซิฟิก ริม อายุตั้งแต่ 14 - 50 ปี โดยมีการใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินผลที่ผู้ชมได้รับจากโมชันคอมิกส์นี้ เพื่อนำมาเป็นข้อมูล พื้นฐานสำหรับทำการศึกษาวิจัย เพื่อนำมาประกอบการออกแบบสื่อโมชัน คอมิกส์ โดยมีความยาว 8 - 10 นาที ผลการวิจัยสรุปว่า ผู้วิจัยได้ผลงานโมชันคอมิกส์ที่มีความยาวประมาณ 8 - 10 นาที ที่ผ่านขั้นตอนการผลิตโมชันกราฟิก และเทคนิคต่าง ๆ ที่ได้ศึกษามา ซึ่งมีขั้นตอนการผลิต 1. ศึกษาเนื้อเรื่องเรื่องราวของ แปซิฟิก ริม ที่มีช่วงที่แทรกเนื้อเรื่องสั้นเข้าไปได้ 2. ออกแบบตัวละคร ฉาก 3. การทำสตอรี่บอร์ด 4. ทำแอนิเมติก ไทม์มิ่ง 5. ขั้นตอนการตัดต่อและแปลงเป็นสื่อ ซึ่งในขั้นตอนเหล่านี้มีส่วนประกอบที่เกี่ยวข้องและได้ออกแบบโดยอยู่ใน แก่นเรื่องของ แปซิฟิก ริม และ เทคนิคการใช้แสงของ กิเอร์โม เดล โตโร (Guillermo Del Toro) เข้ามาใช้ในสื่อโมชัน คอมิกส์นี้ โดยผลตอบรับจากผู้ชมผลงานมีดังนี้ 1. ผู้รับชมผลงานมีความสนุกสนานและพึงพอใจต่อการรับชม 2. สามารถสื่อความหมาย และอารมณ์ ของฉากต่าง ๆ ในเรื่องได้

จุดประสงค์ของการจัดทำงานวิจัยเล่มนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการรับชมภาพยนตร์เรื่อง แปซิฟิก ริม (Pacific Rim) หลังจากการเข้าฉายของภาพยนตร์เรื่องแปซิฟิก ริม ในปี 2556 ทำให้เกิดแฟนอาร์ตมากมายจากทั่วโลก

รวมไปถึงในประเทศไทย ซึ่งภาพยนตร์สามารถทำรายได้เฉพาะในประเทศไทยไปถึง 3,776,120 ดอลลาร์สหรัฐ หรือเทียบเป็นเงินไทยจำนวน 118,683,451.60 บาท (Box Office Mojo, 2018: ออนไลน์) แอปซีฟิกริม เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับการต่อสู้ของหุ่นยนต์ ซึ่งยังเห็นได้ไม่มากในภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยจึงผสมผสานความเป็นไทยและภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการต่อสู้ของหุ่นยนต์เข้าด้วยกัน และถ่ายทอดงานวิจัยผ่านโมชั่น คอมิกส์ ซึ่งมีข้อดีในการเล่าเรื่องสั้น ด้วยภาพที่เข้าใจง่ายและใช้เวลาในการสร้างน้อยกว่าแอนิเมชัน แต่มีรายละเอียดของภาพสูงเนื่องจากผู้วาดใส่ใจกับรายละเอียดในแต่ละฉาก

คำสำคัญ: โมชั่น คอมิกส์ แอปซีฟิกริม หุ่นยนต์

Abstract

A motion comic is a form of an animation; it is often used to present the example of printed comic books and does not usually exceed 20 minutes in length. A motion comic presents the movement of printed comic books with sound effects and soundtrack.

The objectives of Thai literature motion comic with reference to Pacific Rim movie are 1) to study the production of motion comic and 2) to study the creation of robots from unique Thai literature's design. This research is conducted through the relevant theories and the examples of Thai martial art in media. This research uses the results from the interview with a focus group of people who have and have not watched Pacific Rim movie; and people whose ages are between 14-50 years old as a reference to the conduction of this motion comic, which runs 8-10 minutes.

The result concluded the motion comic of 8-10 minutes in length through various motion graphic processes and techniques was completely produced. The steps included the following: 1) the study of the story of Pacific Rim that this short motion comic could be added, 2) character design, 3) story board making, 4) animation and timing, 5) edition and post-production. These steps are composed of the core story in Pacific Rim and Guillermo Del Toro's lighting technique. The responses from the audience are positive. The audience is satisfied with the motion comic and the story can convey the core concept of the story and the emotion of the characters and the scenes.

The objective of this thesis was inspired by "Pacific Rim" movie. After the movie was launched in 2013, there were many fan arts from the movie across the world and in Thailand. The movie was very popular among Thai people and it received 3,776,120 USD or 118,683,451.60 Baht (Box Office Mojo, 2018). Pacific Rim movie is an action movie portraying the fights between robots and monsters that have not seen much in Thai Movie. Therefore, this research applied Thai culture into a robot movie and convey it through the use of motion comic. This method is very comprehensive and takes less time than animation making. Moreover, it contains a lot of details in picture quality and in each scene.

Keywords: motion, comics, Pacific rim, robot

1. บทนำ

ปัจจุบันสื่อบันเทิงไซไฟ (Sci-fi) เป็นที่นิยม ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ มีทั้งเกมและภาพยนตร์ เทคโนโลยีโลกที่พัฒนาขึ้นทุกวัน ยิ่งทำให้นักออกแบบ มีจินตนาการถึงความเป็นไปได้ของเทคโนโลยีในอนาคต เป็นแนวทางสู่ผลงานมากมายในปัจจุบัน หุ่นยนต์ รถที่บินได้ หรือการเดินทางไปยังอวกาศ หรือ สิ่งมีชีวิตต่างดาว ระบบคอมพิวเตอร์ที่ล้ำสมัย

ภาพยนตร์ แปซิฟิก รีม (Pacific Rim) เป็นเรื่องราวของโลกในยุคอนาคตไม่ไกลเกินไป สิ่งมีชีวิตต่างดาวหรือเอเลี่ยน (Alien) ที่เป็นกลุ่มนักล่าทรัพยากรโจมตีดาวต่าง ๆ โดยสร้างประตุมิติ ในเวลานั้น ๆ ในเรื่อง แปซิฟิก รีม (Pacific Rim) เอเลี่ยน ได้สร้างไว้ที่ ได้ทะเลแปซิฟิก จากนั้นก็ส่ง อสูรกายออกมาโจมตีชายฝั่งเรื่อย ๆ มนุษย์ที่ใช้อาวุธสงครามที่มีในตอนนั้น ก็สามารถเอาชนะได้ แต่การสูญเสียมีมากมาย เพราะกว่าจะหยุดอสูรกายได้ มันก็ทำลายเมืองไปมากมายแล้ว ทั้งโลกจึงมีความสามัคคี ร่วมมือกันสร้างโปรเจกต์หุ่นยนต์ยักษ์ ชื่อว่า เจเกอร์ (Jaeger)

เจเกอร์ (Jaeger) ภาษาเยอรมัน แปลว่า นักล่า เป็น หุ่นยนต์ขนาดใหญ่ สูงเท่าตึกใหญ่ โดยแต่ละประเทศ จะสร้างออกมาเพื่อ ปกป้องบ้านของตนหรือส่งไปช่วยเหลือประเทศอื่นด้วย การต่อสู้ระหว่างหุ่นยนต์และอสูรกายจึงเริ่มต้นขึ้น เพื่อปกป้องโลกและมนุษยชาติ

ภาพยนตร์เรื่องแปซิฟิก รีมเป็นภาพยนตร์หุ่นยนต์ขนาดใหญ่ที่เป็นที่จับตามองมากที่สุดในปี ซึ่งมีความสมจริงและเนื้อเรื่องที่เข้าได้ถึงทุกวัย การนำเสนอเป็นการดูแนวหุ่นยนต์ ช่วยให้เด็กถึงการดูหุ่นยนต์วัยเด็กในรูปแบบหุ่นยนต์แนว เรียวโรบอท และหุ่นยนต์จากแปซิฟิกกริม มีความสามารถที่ไม่สูงเกินไปจากความเป็นจริง โดยเน้นการเตะ ต่อยคว้าศัตรูก่อนใช้อาวุธสงคราม ซึ่งทักษะการต่อสู้ของหุ่นแปซิฟิกกริมเกิดจากท่าทางของคนขับเป็นหลัก ต่างจากหุ่นยนต์ จากภาพยนตร์ไซไฟในหลายๆเรื่องที่ใช้การควบคุม คอนโซลกับแผงควบคุม สื่อโมชันคอปมิกส์ไม่เป็นที่แพร่หลายในประเทศไทยนัก มีคนทำน้อย เพราะการเล่าเรื่องยาวทำให้เกิดอาการเบื่อหน่าย เพราะมีการเคลื่อนไหวของตัวละครน้อย ทำให้โดยส่วนมากที่เห็นจะเป็นโมชันกราฟิก และโมชันคอปมิกส์มากกว่า ในการเล่าเรื่องสั้น และโมชันคอปมิกส์ในต่างประเทศก็ใช้ในการเล่าเรื่องย่อ และใช้ โปรโมท หนังสือการ์ตูนเช่นกัน งานนี้เป็นเนื้อเรื่องเสริมจากภาพยนตร์ จึงมีความยาวไม่นาน จึงใช้โมชันคอปมิกส์เป็นวิธีเล่าเรื่องราว

แปซิฟิกกริม เป็นที่โด่งดัง ทาง วอร์เนอร์บราเธอส์ (Warner brothers) ได้เปิดแอฟริเคชั่น ในเว็บไซต์หลักให้คนทั่วโลกไปเข้าไปลองออกแบบ หุ่นยนต์ประเทศของตัวเอง โดยมีคนไทยได้เข้าไปร่วมสนุกด้วย แสดงในรูปแบบที่ 1



รูปที่ 1 ทศกัณฐ์ Jaeger โดยคนไทยผ่าน apps.warnerbros.com/pacificrim/designer/us/ (Kid-A., 2561: ออนไลน์)

แหล่งที่มา: <https://pantip.com/topic/30703002>

บทวิจัยนี้จะเป็นการนำเสนอเรื่องราว ที่สร้างขึ้นมาอยู่ในช่วงเหตุการณ์นี้ โดยประเทศไทยได้รับผลกระทบจากการโจมตีจากอสุรกาย จึงมีการสร้างหุ่นยนต์ เจอร์รี่ขึ้นมาด้วย โดยจะนำเสนอเป็นโมชัน (Motion Comic) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ต่างประเทศใช้ในการเล่าเรื่องจากหนังสือการ์ตูนให้มี อรรถรสมากขึ้น มีทั้งเสียงเอฟเฟก และเสียงพากย์ มีการเคลื่อนไหวของตัวละคร

โมชันคอมิกส์ (Motion Comics) เป็นแอนิเมชัน 2 มิติ ผสมผสานกับหนังสือการ์ตูน บริษัทที่ใช้นำเสนอก็คจะมีทั้ง DC Comics เรื่อง Watch men และ MARVEL Comics เรื่อง X-men และ การ์ตูนญี่ปุ่น อย่างเรื่อง Saiyukin โดยนักวาดชื่อ Otosama ที่นำการ์ตูน 4 ช่องของเขาไปทำเป็น Motion comic เช่นกัน ดังที่แสดงในรูปที่ 2



รูปที่ 2 Saiyukin motion comic English Subtitle โดย Otosama (E MC., 2561: ออนไลน์)

แหล่งที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=nhpSQRA_m5M

โมชันคอมิกส์มีสร้างภาพการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยแยก Layer ฟ้าคลุม ตัวของแบทแมน และสลับภาพกระจกเหมือนกับแบทแมนกำลังวิ่งอยู่ จากภาพในหนังสือการ์ตูนที่เป็นบรรยากาศฝนตก โมชันคอมิกส์ ได้เสริมเอฟเฟก ฝนตกเข้าไป ทำให้เรื่องราวดูมีคริมมากขึ้น ดูได้ดังรูปที่ 3 และ 4



รูปที่ 3 และ 4 Batman Legends of Dark Knight motion comic (IhKo Media, 2557: ออนไลน์)

แอนิเมท (Animate) มีความหมายถึงการทำให้ บางสิ่งบางอย่างมีชีวิตชีวา เป็นคำที่มีต้นกำเนิดมาจากภาษาละติน Anima ซึ่งหมายถึง ลมหายใจ หรือจิตวิญญาณ อีกทั้งเป็นต้นกำเนิดของคำภาษาอังกฤษ อย่าง Animal ด้วย

โดยที่นี้จะใช้เป็น Animated Cartoon คือ การ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิต โดยใช้ระบบคอมพิวเตอร์ ผู้การเป็นแอนิเมชัน (Animation) (DR.KROK, 2561: ออนไลน์)

2. วัตถุประสงค์

1. ศึกษาเพื่อการออกแบบ Motion Comic
2. เพื่อออกแบบหุ่นยนต์โดยใช้ตัวละครจากวรรณกรรมไทยเป็นต้นแบบ
3. เพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์ที่มีขนาดใหญ่

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการแสดงถึงบทบาทของตัวละครในวรรณกรรมไทยสู่สื่อบันเทิงแนว ไซไฟ (Sci-fi) โดยทำทางและการต่อสู้จะมีการใช้ศิลปะการต่อสู้ไทย และ การเคลื่อนไหวของลิง ที่จะเป็นข้อได้เปรียบในการต่อสู้ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

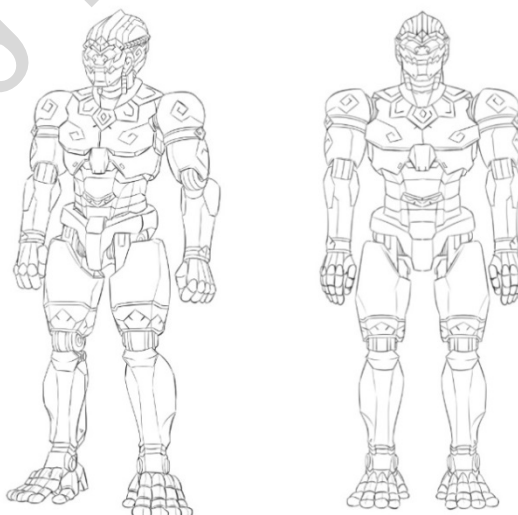
3.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสื่อตัวอย่าง

- 3.1.1 ค้นคว้าศึกษา วิจัยทฤษฎีเกี่ยวข้องกับ เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร
- 3.1.2 ศึกษาข้อมูลจากทฤษฎีการออกแบบตัวละครจากวรรณกรรมไทยและเทคโนโลยีไซไฟ

3.2 ลำดับการทำงาน

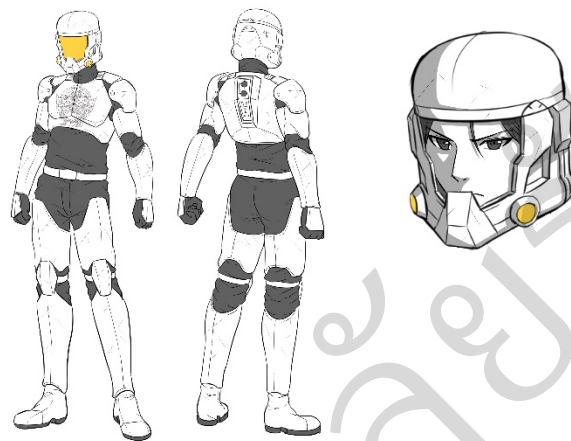
3.2.1. ศึกษาเนื้อเรื่อง แปซิฟิกริมจากเว็บไซต์ แปซิฟิก ริม วิเกีย (pacificrim.wikia.com) ถึงเนื้อเรื่องของหุ่นยนต์เจเกอร์รุ่นแรก ๆ และเนื้อเรื่องที่พอแทรกเข้าไป

3.2.2 เริ่มออกแบบตัวละคร เกิดหุ่นยนต์เจเกอร์ หนุมานจากประเทศไทย ดูจากรูปที่ 3 เป็นการออกแบบหุ่นยนต์หนุมาน แรกก่อนจะนำไปปรับแก้ตามคำแนะนำ และเรื่องของสัดส่วน ดังรูปที่ 5



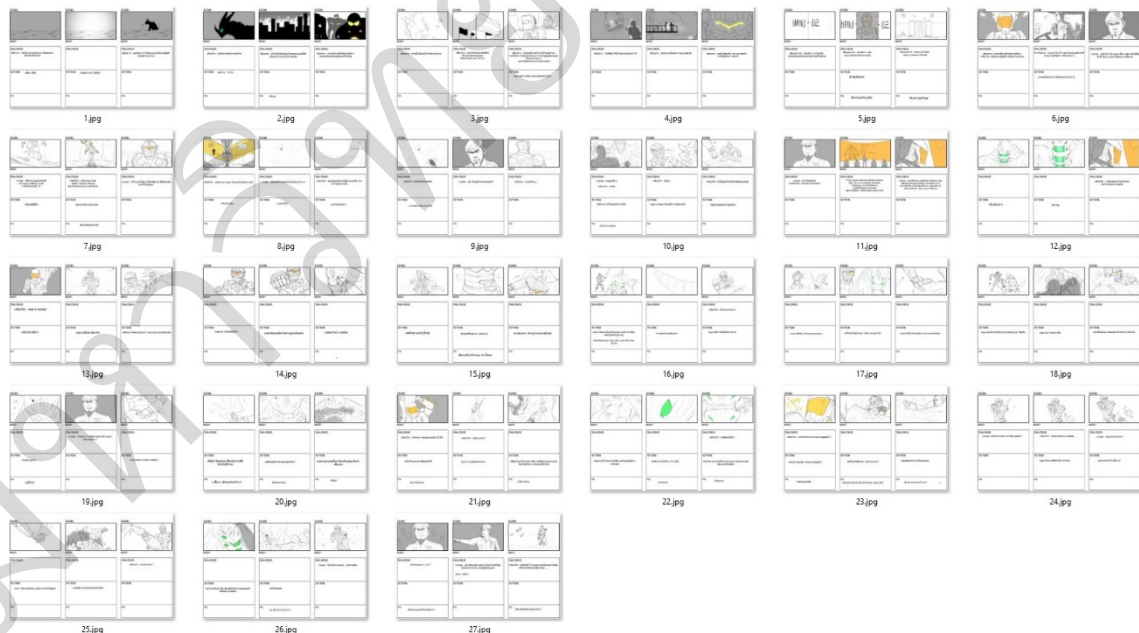
รูปที่ 5 หนุมาน เจเกอร์ รุ่นต้นแบบ

3.2.3. ออกแบบนักขับ โดยชุดจะอ้างอิงจากตัวละครในภาพยนตร์ หมวกมีการปิดกระจกเพื่อกันรังสี และมีออกซิเจนให้หายใจสะดวก เพราะภายในหัวของหุ่นยนต์ถูกปิดอย่างมิดชิดเพื่อกันน้ำเข้า และชุดเกราะที่มีเซ็นเซอร์ภายในและเกราะกันกระแทก ดูได้จากรูปที่ 6



รูปที่ 6 นักขับหุ่นยนต์ ซึ่งใช้นักขับคนเดียว

3.2.4 วาดสตอรี่บอร์ด สตอรี่บอร์ดกำหนดมุม โดยคร่าว ๆ เพื่อนำเสนออาจารย์ ดังรูปที่ 7

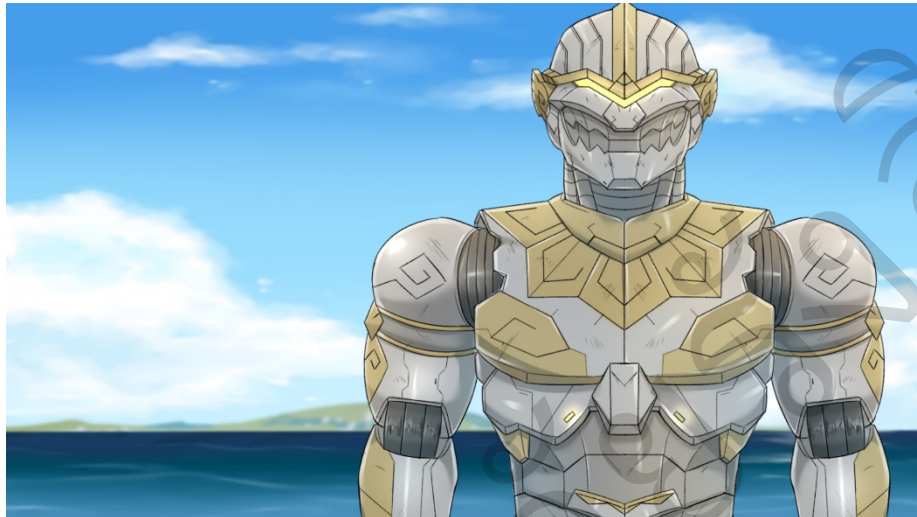


รูปที่ 7 สตอรี่บอร์ดของงานวิจัย

3.2.5 เริ่มทำ Animatic และ Timing

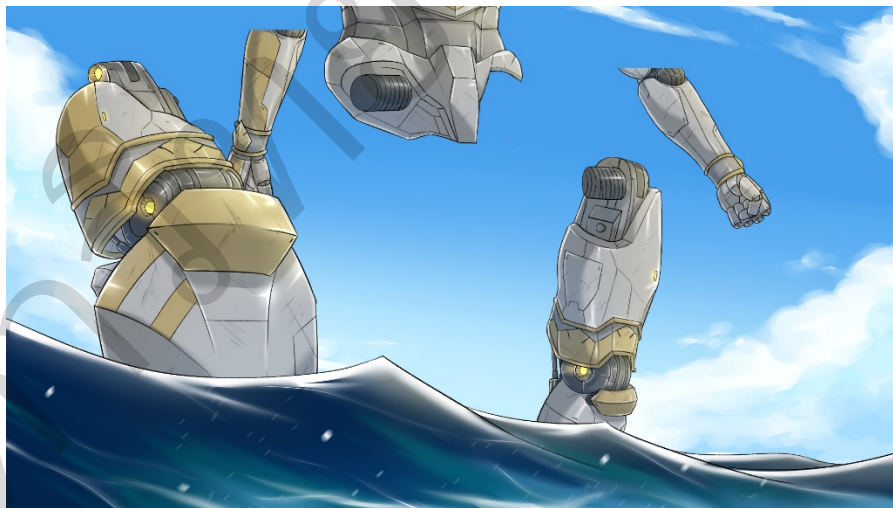
3.2.6. นำคำแนะนำจากศาสตราจารย์มาแก้ไข

3.2.7 เริ่มงานจริง โดยการวาดฉากและแยก layer ให้เรียบร้อย โดยลงสีและใส่รายละเอียดครบ ดังรูปที่ 8



รูปที่ 8 ตัวอย่างงานวิจัยแบบผลงานออกแบบครั้งสุดท้าย

3.2.8 เมื่อวาดเสร็จหมดทุกฉากแล้ว เริ่มนำ Files PSD เข้าสู่โปรแกรม After Effects จากทุกฉากมีการแยก layer แต่ละส่วนของตัวละครเอาไว้เพื่อใช้ในการขยับ ดังรูปที่ 9



รูปที่ 9 ส่วนต่างๆของ Layer ที่ถูกแยกไว้ในแต่ละฉากของงานวิจัย

โมชั่น คอมิกส์ มีการสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละครที่จำกัด ไม่มากเท่า แอนิเมชัน

โมชั่น คอมิกส์ คือการนำ คอมิกส์ มาเพิ่มเติม โดยมี การขยับ หรือเบลออกจาก มีเสียงเพลง เสียงบรรยากาศ และเสียงพากย์ของตัวละคร

โมชั่น คอมิกส์ สร้าง คอมิกส์ ให้เกิดชีวิตชีวมากขึ้น

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยนี้ใช้ ประชากร คือ กลุ่มวัยรุ่น 14 ปีขึ้นไป เนื่องจากเป็นวัยที่เข้าถึง สื่อบันเทิง ไซไฟ ได้ง่ายโดยจะชอบสิ่งที่มีความไฮเทค มีความชื่นชอบในการต่อสู้ และเทคโนโลยีล้ำสมัย

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- เม้าส์ปากกา Cintiq
- Clip Studio: โปรแกรมวาดภาพและลงสี และฉาก
- Adobe After Effects CS6: ใช้ในการสร้าง ม็อนชันกราฟิก (Motion Graphic) และการตัดต่อ (Composite)
- Adobe Photoshop: ใช้สำหรับตัดต่อเพิ่มเติม
- Sony Vegas: ตัดต่อวิดีโอและใส่เสียง

3.5 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บข้อมูลจาก เว็บไซต์ (Website) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการวิจัย เก็บตัวอย่าง ม็อนชัน คอมิกส์ จากยูทูป (Youtube) เพื่อนำมาเป็นตัวอย่างและศึกษาเทคนิค ม็อนชันกราฟิก มาประกอบการผลิตสื่อ ม็อนชันคอมิกส์ โดยมี 2 ขั้นตอนต่อจากนี้

3.5.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อได้ข้อมูลจากเรื่องราวของภาพยนตร์ที่ใช้มาอ้างอิงแล้วก็ นำมาออกแบบตัวละคร ฉาก และ โครงเรื่องต่อไป รวมถึงข้อมูลการเคลื่อนไหวและท่าทางของตัวละครนั้นๆ

3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทฤษฎีตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับหุ่นยนต์ในภาพยนตร์ โดยหุ่นยนต์ในภาพยนตร์มีความเชื่อมโยงจากน้ำหนักของวัสดุ และใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบตัวละครหุ่นยนต์ที่ต้องการความรวดเร็ว โดยใช้วัสดุที่เบาและแต่เปราะบางขึ้น และมีขนาดเล็กลง รวมถึงการวิเคราะห์องค์ประกอบในการสร้าง ม็อนชันคอมิกส์จากหลาย ๆ ตัวอย่าง เช่น Watchmen ใช้ มุมกล้องเพิ่มเติมในการเล่าเรื่อง และ X-men มีการสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละครของแชนให้ดูมีการเคลื่อนไหวมากกว่าเดิม

3.6 แบบสอบถาม

การจัดทำแบบสอบถามถึงความเข้าใจในเนื้อหาของ ม็อนชัน คอมิกส์เรื่องนี้มีความพึงพอใจ มากน้อยแค่ไหน มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า กำหนดตัวเลือก 3 ระดับ คือ พึงพอใจ ปานกลาง และ ไม่พึงพอใจ และ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 5 ข้อ มีรายละเอียด แบบฟอร์มดังต่อไปนี้

ความพึงพอใจ ที่ต้องการรับชม สื่อ ม็อนชัน คอมิกส์ ให้ท่านเขียนเครื่องหมาย (X) ในช่องระดับความพึงพอใจ ดังนี้

- 3 หมายถึง พึงพอใจมาก
- 2 หมายถึง ปานกลาง
- 1 หมายถึง ไม่พึงพอใจ

รายการ	3	2	1
1. เนื้อหาสื่อ แอนิเมชัน ตรงตามวัตถุประสงค์ทั้งหมด			
2. ช่วยให้ผู้รับชมมีความบันเทิง			
3. ผู้ชมมีความเข้าใจในสื่อที่รับชม			
4. ผู้ชมมีความสนใจในสื่อ โมชั่น คอมิกส์			
5. ผู้ชมเข้าใจในการเคลื่อนไหวของ เรียวล โรบอท			
ผลรวมทั้งหมด (15 คะแนน)			

ข้อเสนอแนะ: _____

ขอขอบคุณในความร่วมมือ

4. ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลการสร้างโมชันคอมิกส์ มีการใช้สื่อด้านนี้เช่นเดียวกับโมชันกราฟิก คือ ไม่นำเสนอเรื่องราวที่นานเกินไป โดยจะมีความยาวของเรื่องไม่เกิน 30 นาที หรือค่าสุด 1 นาที เพราะส่วนมากใช้ในดำนนำเสนอเรื่องราวโดยย่อหรือ เป็นฉากที่ตัวละครเล่าเรื่องมากกว่า เป็นเรื่องรวมมากกว่า 1 ชั่วโมง โดยขั้นตอนการสร้าง

จากการศึกษาการเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์ แนว ไซไฟ พบว่าฟิสิกส์ของหุ่นยนต์ที่มีขนาดใหญ่ ตัวยิ่งใหญ่อจะมีการเคลื่อนไหวที่ต้านกับแรงโน้มถ่วงทำให้มีความเร็ว น้อย ดังนั้นการออกแบบหุ่นยนต์ หนุมนานที่มีจุดเด่นเรื่องความเร็ว จะต้องเป็นหุ่นยนต์ที่มีขนาดเล็กและมีวัสดุที่เบา แต่ต้องแลกมากับความเปราะบางของหุ่นยนต์ และเสริมด้วยศิลปะการต่อสู้แบบไทย จะทำให้หุ่นยนต์ที่ควบคุมโดยคนไทยที่มีทักษะด้านนี้มีความเข้ากันได้ดี เมื่อเข้าต่อสู้กับศัตรูในหลาย ๆ ขนาด รวมถึงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบในการสร้างโมชันคอมิกส์ จากหลาย ๆ ตัวอย่าง

5. การอภิปรายผล

จากการที่ได้นำผลงานให้ผู้รับชม โมชัน คอมิกส์ เพื่อให้ความบันเทิงของหุ่นยนต์ที่ออกแบบโดยคนไทย ที่ได้อยู่ในช่วงเวลาหนึ่งของภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์อย่าง แปซิฟิก रिम ผู้วิจัยได้อธิบายในช่วงต้นเรื่องเพื่อช่วยให้ผู้ชมที่ไม่รู้จักหรือเคยชมภาพยนตร์ แปซิฟิก रिมมาก่อนให้เข้าใจเนื้อเรื่องโดยคร่าว และนำเสนอเรื่องราวให้เข้าใจได้ง่าย และได้รับชม หนุมนานในรูปแบบหุ่นยนต์ยักษ์ ต่อสู้กับอสูรกาย ในรูปแบบที่ไม่ค่อยมีให้เห็นมาก่อน

6. บทสรุป

การสร้างสื่อโมชันคอมิกส์ที่มีคนทำน้อย และนำตัวละครในวรรณกรรมมาใช้ในรูปแบบ หุ่นยนต์ต่อสู้กับอสูรกาย และไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวเรียมเกียรติ์ หนุมนานเป็นตัวละครที่เป็นที่ชื่นชอบของหลาย ๆ คน ได้นำเสนอมาเป็นแนวการ์ตูน ไซไฟและอุปสรรคในการสร้างสรรคงานชิ้นนี้คือ เรื่องของการออกแบบหุ่นยนต์ที่อิงตามกฎฟิสิกส์ หุ่นยนต์ต้องมีความสมส่วน และรายละเอียดที่พอสมควรต่อการนำไปวาดในงานจริง เพราะหากรายละเอียดมากเกินไป การทำงานจริงจะใช้เวลาที่มากขึ้นและความสม่าเสมอของรายละเอียดด้วย รวมทั้งต้องใช้การศึกษาโปรแกรมตัดต่อ และการทำการเคลื่อนไหวของตัวละคร การแยกส่วนต่าง ๆ ของตัวละคร ทำให้เกิดอาการมึนงงพอสมควร แต่ก็ต้องทำ

ให้ได้ จากการเป็นนักวาดและออกแบบสู่การทำแอนิเมทจึงเป็นเรื่องที่ยาก งานวิจัยนี้ คือการผสมผสานตัวละครที่ชอบในวรรณกรรมไทย และภาพยนตร์ที่โปรดปราน ออกมาเป็นสื่อบันเทิง ซึ่งหวังว่าผู้ชมจะสนุกสนานไปกับโมชันคอมิกส์นี้และไม่ลืมว่า ตัวละครจากวรรณกรรมไทยนั้นมีความสวยงามไม่แพ้ใครเลย

ข้อดีของการทำโมชันคอมิกส์เป็นจุดเริ่มต้นของผู้ศึกษาที่มีความถนัดทางด้านกราฟิกมากกว่า การใช้โปรแกรมตัดต่อ หรือการทำแอนิเมชัน การเริ่มต้นจากการแอนิเมทเล็กน้อย ที่ทำให้คนดูรู้สึกว่ามันมีชีวิตมากขึ้น ถือเป็นจุดเริ่มต้นการศึกษาที่ดีที่สุด

ข้อเสีย ผู้ศึกษามีความรู้ทางด้านแอนิเมชัน และโปรแกรมน้อย จึงต้องศึกษาไป เรียนรู้อะไรใหม่ๆ ไป ทำให้มีความล่าช้าในการทำผลงานให้สำเร็จ

7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบโมชันคอมิกส์โดยอ้างอิงจาก แปซิฟิก रिम ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ ศ. วัฒนะ จุฑะวิภาต ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ร์ศ. ดร. ชัยสิทธิ์ ดำนกิตติกุล มา ณ ที่นี้ ที่คอยสนับสนุน และช่วยเหลือในทุก ๆ ส่วนของงานวิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

DR.KROK. ความหมายของ แอนิเมท (Animate). [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: <https://dict.drkrok.com/animate/>
[14 มกราคม 2561]

IhKo Media. Motion Comic: Batman Legends Of The Dark Knight #1. [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา
https://www.youtube.com/watch?v=G6KS_z19uBQ [6 สิงหาคม 2557]

Box Office Mojo. รายได้ Pacific Rim ในประเทศไทย. [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=pacificrim.htm> [5 มีนาคม 2561]

Kid-A. หุ่น Jaeger ทศกัณฐ์ ประเทศไทย. [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา <https://pantip.com/topic/30703002>
[5 มีนาคม 2561]

E MC. Saiyukin Episode 1 English Subtitle. [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา https://www.youtube.com/watch?v=nhpSQRA_m5M [5 มีนาคม 2561]