



การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ โดยศึกษาแนวคิดและรูปแบบของศิลปะมินิมอลอาร์ต

3D Animation Design on the Basis of the Concept and Form of Minimal Art

อำนาจ ปัญจกันธ์^{1*} อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์¹

Amnat Panjakun^{1*} Aviruth Charoensup² and Chaiporn Panichrutiwong¹

¹คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

²คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

¹Faculty of Digital Art, Rangsit University, Patumtanee, Thailand

²Architecture of Faculty, Rangsit University, Patumtanee, Thailand

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

บทคัดย่อ

การศึกษาการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ โดยศึกษาแนวคิดและรูปแบบของศิลปะมินิมอลอาร์ต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและประยุกต์องค์ความรู้ จากการทำความเข้าใจนิยาม ความหมายและทฤษฎี ของศิลปะแนวมินิมอลอาร์ต เพื่อศึกษาการจัดวางองค์ประกอบและออกแบบโดยผ่านมุมมองของแอนิเมชัน 3 มิติ โครงการนี้มีวิธีการศึกษาโดยนำเอาหลักการ และมุมมอง ของความเป็นมินิมอล มาประยุกต์ใช้กับแอนิเมชัน 3 มิติ เริ่มตั้งแต่การเรียบเรียงเนื้อเรื่อง ออกแบบตัวละคร ฉาก และการจัดวางองค์ประกอบ มุมมอง ต่าง ๆ ให้มีความเรียบง่าย มีความน้อย มองดูสบายตา ทั้งนี้ได้เลือกนำเสนอผ่านเนื้อเรื่องของตัวละคร 2 แบบที่มีลักษณะ และขนาดที่แตกต่างกันอย่างมาก ในการดำเนินเรื่อง

จากการศึกษาศิลปะมินิมอลอาร์ตและนำมาประยุกต์ใช้กับงานแอนิเมชัน 3 มิติ พบว่าความเป็นมินิมอลนั้นมีผลทำให้ผลงานดูมีความเรียบง่าย ลดความซับซ้อน และมีความน่าสนใจ ได้บ้างในบางส่วน จากกลุ่มตัวอย่างผู้ชมผลงาน แต่แอนิเมชันนี้ยังไม่ชัดเจนเพียงพอ ที่จะบอกถึงความเป็นมินิมอล อาจเนื่องด้วยผลงานที่ได้ออกมานี้อาจยังไม่ลงตัวเท่าที่ควร จากการทำความเข้าใจ ขอบเขตของระยะเวลา และความชำนาญของผู้วิจัยในการผลิตแอนิเมชัน

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 3 มิติ ศิลปะมินิมอลอาร์ต การออกแบบ

Abstract

The study of 3D animation design on the basis of minimal art concept was aimed at applying the minimal art concept and theory to the arrangement and the design of a 3D animation. The plot story, Character Design, Scenes and the arrangement of aspects so that the animation could look simple and be eye-friendly. In addition, the story was presented through two different characters.



The result showed that minimal concept partially made the animation look simple, less complex, and more interesting. In addition, According to the result from the viewers, the animation could not well represent “minimal”. Finally, some parts of the animation needed some improvement due to the researcher’s lack of understanding, time, and skills.

Keywords: 3D animation, minimal art, design.

1. บทนำ

ปัจจุบันไม่อาจปฏิเสธได้ว่าศิลปะแนวมินิมอลอาร์ต (Minimal Art) หรือที่รู้จักในอีกชื่อคือ ศิลปะจุดนิยม กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและมากขึ้นเรื่อย ๆ ในสังคม โดยสังเกตได้จากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรม งานศิลปะด้านต่าง ๆ งานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ หรือแม้แต่งานแฟชั่น ในความเป็นจริงแล้วศิลปะมินิมอลอาร์ตนั้นได้เป็นที่รู้จักกันมาในระยชหนึ่งแล้ว แต่ก็ยังเป็นเพียงบุคคลเฉพาะกลุ่มเท่านั้นที่รู้จัก ได้แก่กลุ่มศิลปินนักออกแบบ หรือสถาปนิกผู้ออกแบบงานสถาปัตยกรรม ถึงแม้ปัจจุบันศิลปะมินิมอลอาร์ตจะได้รับความนิยมมากขึ้นเพียงใด แต่ก็ยังมีผู้คนอีกไม่น้อยที่ยังมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน หรือมีความเข้าใจผิด ๆ อาจเพราะได้รับรู้ข้อมูลที่คลาดเคลื่อนหรือ รับรู้แค่ผิวเผิน ทำให้การนำไปประยุกต์ใช้กับงานที่ต้องการไม่เป็นไปตามที่คาด หรือไม่ได้ผลตามที่ต้องการ

มินิมอลอาร์ต (Minimal Art) หรือที่รู้จักกันในอีกชื่อคือ ศิลปะจุดนิยม ศิลปะและความงามที่ให้ความสำคัญกับความน้อย โดยมีหลักการมาจากลดทอนองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ไม่สำคัญออก จนเหลือแต่แก่นแท้ของรูปทรงที่ดูเรียบง่าย และเหลือน้อยที่สุด “ความน้อย” เป็นหัวใจหลักของศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ที่มุ่งเน้นถึงความเรียบง่าย มินิมอลอาร์ต เป็นกระแสศิลปะแนวหนึ่งที่เกิดขึ้นในนิวยอร์ก ในช่วงต้น 1960 หลังการอิมตัวของงานศิลปะกระแสหลักอย่าง Abstraction Expressionism หรือศิลปะที่มีแนวคิดแบบสุดขั้ว ที่เน้นการสร้างผลงานโดยออกมาจากอารมณ์ความรู้สึกอย่างฉับพลันของศิลปิน ที่เป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายในอเมริกา ต่อมาศิลปินรุ่นหลังได้เกิดแนวคิดการทำงานศิลปะในรูปแบบใหม่ โดยได้ตัดอารมณ์ ความรู้สึกออก และหันมาใช้เทคนิคการผลิต หรือเครื่องมือเครื่องมื่อจากโรงงาน หรือระบบอุตสาหกรรมแทน โดยในผลงานที่ทำนั้น ศิลปินได้หลีกเลี่ยงการทำงานที่มีการแอบแฝงถึงสัญลักษณ์ เรื่องราว หรือแม้แต่การเปรียบเทียบกับสิ่งอื่น ให้ความสนใจไปที่เนื้อแท้และความสำคัญของวัตถุแทน (มินิมอลลิสม์: ศิลปะแห่งการลดทอนและความจริงแท้ของวัตถุ, 2018)

แต่เดิมศิลปะมินิมอลลิสม์ (Minimalism) มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันออกไป อย่างเช่น A.B.C art, Cool art, Reductive art, Literalism art, Systemic painting และ Art of the Real และได้มาลงตัวที่มินิมอลลิสม์ อาจด้วยเพราะสามารถให้คำนิยามรูปแบบของผลงานได้อย่างครอบคลุม โดยคำว่า Minimal นี้ถูกใช้ครั้งแรกโดย ริชาร์ด โวลไฮม์ (Richard Wollheim) นักปรัชญาศิลปะชาวอังกฤษ ในปี 1965 โดยมีมินิมอลอาร์ตนั้น ได้รับอิทธิพลทางความคิดมาจากผลงานของกลุ่มเบาเฮาส์ (Bauhaus) โดยศิลปินผู้ร่วมก่อตั้งและพัฒนาศิลปะ De Stijl อย่าง พิต โมนเดรียน (Piet Mondrian) หรือชื่อเต็มว่า พีเตอร์ กอร์เนลิส โมนเดรียน ย็อนนิเยอร์ (Pieter Cornelis Mondriaan, Jr.) ที่ได้มีการลดทอน



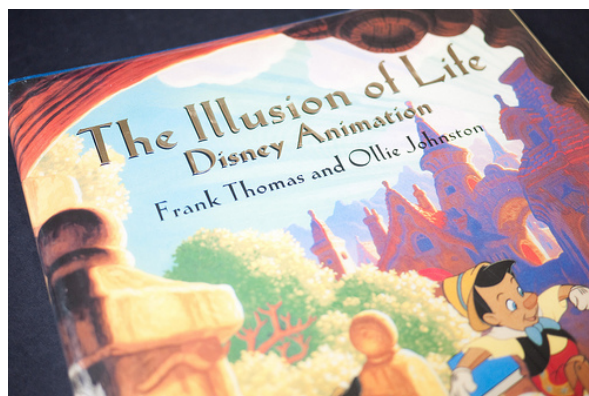
รายละเอียดต่าง ๆ รูปแบบและเรื่องราวในภาพวาดจนเหลือแต่รูปทรงเรขาคณิต เส้นสาย และสีสันพื้นฐานอันเรียบง่าย (รัชฎากร ชัยเรืองรัชต์, 2554)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ถูกผลิตขึ้นต่างห่างจากกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกันโดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปร่างหรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตาโดยจอประสาทตาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้าน วิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น โดยหัวใจหลักของการทำแอนิเมชันนั้นก็ได้อธิบายไว้ในหนังสือ The illusion of life: Disney Animation.

คำว่า แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator นั้นมาจากรากศัพท์ ละติน "Animate" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึง การสร้างสรรค์ ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998) โดยหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันมีดังนี้

- 1) สามารถใช้จินตนาการ ได้อย่างไม่มีขอบเขต
- 2) สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
- 3) ใช้ข้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
- 4) ใช้ข้อธิบายหรือนั่นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

สรุปความหมายของแอนิเมชันคือ การสร้างสรรค์ลายเส้นรูปทรงต่าง ๆ ให้เกิดการ เคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการนั่นเอง (พิชกุล เลาว์ณย์ศิริ, 2532)



รูปที่ 1 หนังสือ The illusion of lift: Disney animation.

ที่มา: Book Review: The illusion of life: Disney Animation. (2014)



แอนิเมชันเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ใช้สื่อสาร บอกเล่าเรื่องราว ถ่ายทอดความคิด และจินตนาการของผู้สร้างผู้รับ โดยทั่วไป ใช้อธิบายเล่าเรื่องจากสิ่งที่เป็นนามธรรม ให้ออกมาในรูปแบบที่สามารถจับต้องและมองเห็นได้ และด้วยรูปแบบของสื่อแอนิเมชันนั้นมักเป็นสื่อที่หลายครั้งถูกใช้เพื่ออธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน หรือหลากหลาย ให้ออกมาเป็นภาพเข้าใจง่ายได้ภายในตัว ไม่ว่าจะแอนิเมชันที่ใช้ประกอบการบรรยายวิชาการต่าง ๆ ที่มีความซับซ้อน แอนิเมชันที่ใช้เล่าเรื่องจากวรรณกรรมต่าง ๆ ที่บอกถึงจินตนาการต่าง ๆ ได้ชัดเจนมากขึ้น หรือแอนิเมชันในรูปแบบของการโฆษณาต่าง ๆ หรือในรูปแบบอื่นอีกมากมาย เพื่อให้การเล่าเรื่องและรูปแบบของแอนิเมชันนั้นมีความน่าสนใจ และเข้าใจได้ง่าย รูปแบบและแนวคิดของความเป็นมินิมอล จึงเป็นรูปแบบศิลปะรูปแบบหนึ่งที่จะเข้ามาช่วยในการออกแบบ และผลิตชิ้นงาน ให้เกิดความน่าสนใจ และแสดงถึงความเป็นแอนิเมชันได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาถึงนิยาม ความหมาย และทฤษฎี ของศิลปะแนวมินิมอล จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเอกสาร บทความ รวมถึงองค์ประกอบศิลปะจากผลงานศิลปะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะที่เป็นสื่อแอนิเมชัน ภาพยนตร์ หรือแม้แต่ภาพถ่าย เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบและผลิตแอนิเมชันเรื่องสั้น ให้มีความเรียบง่าย กระชับ ลดความซับซ้อน โดยเน้นการลดทอนสิ่งต่าง ๆ ให้มีความน้อยที่สุด ทั้งการออกแบบ การจัดวางองค์ประกอบ และเนื้อเรื่อง แต่ยังคงเนื้อหาเดิม เพื่อให้ผลงานเกิดความน่าสนใจ การใช้องค์ประกอบศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการจัดมุมมอง การวางองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในฉาก หรือแม้แต่การจัดวางแสงให้เกิดมิติ และดึงให้สิ่งที่สนใจโดดเด่นขึ้นมา นอกจากนี้ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในด้านอื่น ๆ อีกต่อไปด้วย

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและประยุกต์องค์ความรู้ จากการทำความเข้าใจ นิยาม ความหมาย และทฤษฎี ของศิลปะแนวมินิมอล
2. เพื่อศึกษาการจัดวางองค์ประกอบ และการออกแบบ โดยผ่านมุมมองของแอนิเมชัน 3 มิติ

3. อุปกรณ์และวิธีการ / วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้มุ่งเน้นถึงการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีพื้นฐานมาจากการประยุกต์องค์ความรู้ต่าง ๆ ของศิลปะแนวมินิมอล หรือศิลปะจุดนิยม ที่ได้ให้ความสนใจกับเรื่องของความ “น้อย” โดยการรวบรวมข้อมูลและองค์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาจัดทำเป็นแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรมเฉพาะทาง อาทิเช่น โปรแกรม Adobe Photoshop สำหรับงานด้านการออกแบบ ตัวละคร ฉาก หรือร่างแบบ โปรแกรม Autodesk Maya สำหรับงาน 3 มิติทั้งหมด และ โปรแกรม Final Cut สำหรับตัดต่อใส่เสียง เป็นต้น

การศึกษา ออกแบบ และผลิตแอนิเมชันในงานวิจัยนี้แบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ หลายขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสื่อตัวอย่าง
 - 3.1.1 ค้นคว้าศึกษา งานวิจัยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแนวมินิมอล
 - 3.1.2 ศึกษาข้อมูลจากทฤษฎีการออกแบบตัวละครและการเขียนบท
 - 3.1.3 ศึกษาตัวอย่างจากงานภาพถ่าย และภาพยนตร์ที่มีรูปแบบ หรือแนวคิดแบบมินิมอล

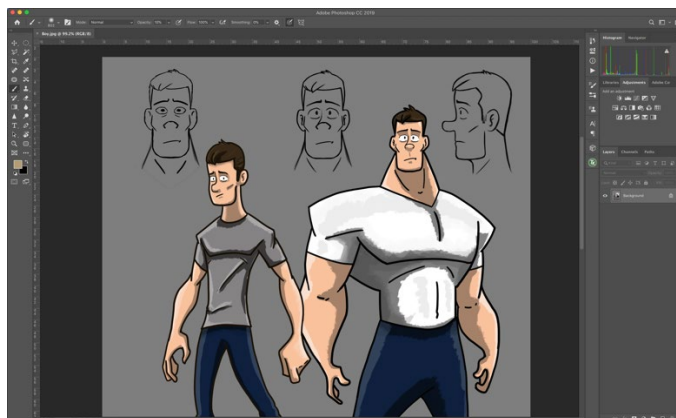


3.2 วิธีการดำเนินการ

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเรียบเรียงและจัดทำเป็นข้อมูลสำหรับทำการศึกษาวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาสื่อตัวอย่างแอนิเมชัน และการจัดวางองค์ประกอบในภาพถ่ายนี้มีลักษณะของความเป็นมินิมอล เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในจัดทำงานแอนิเมชัน โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนหลัก ดังนี้

Pre-production

เริ่มจากการวางโครงเรื่องของแอนิเมชัน โดยใช้เนื้อเรื่องที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย เช่น เรื่องของความขัดแย้งของสิ่ง 2 สิ่ง เมื่อได้เนื้อเรื่องแล้ว ต่อมาคือขั้นตอนในการออกแบบ หลักการการในการออกแบบในส่วนต่าง ๆ ได้เน้นไปที่ความเป็นมินิมอล คือการลดทอนองค์ประกอบ สัดส่วนต่าง ๆ ที่ไม่สำคัญออกให้เหลือแก่นหลัก โดยเริ่มต้นจากตัวละคร ได้ออกแบบไปในทางการ์ตูน ที่มีความสมจริงน้อย แต่ยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวละคร จากการลดทอนรายละเอียดจากของจริง เพื่อให้ดูและเข้าใจได้ชัดเจน ง่ายต่อการสื่อสาร และเป็นการเน้นให้เห็นถึงสัดส่วนชัดเจน ต่อมาคือฉาก ให้ความสำคัญกับการจัดวางองค์ประกอบจากการจัดวางของวัตถุ และรูปแบบสิ่งต่าง ๆ เน้นพื้นที่ว่างให้มาก ดูสะอาดตา และพื้นผิวจริงของวัตถุนั้น ๆ รวมไปถึงการจัดวางแสง ที่จะเป็นตัวช่วยส่งเสริมให้สิ่งที่ต้องการดูเด่นขึ้น และช่วยความน่าสนใจของสิ่งที่ไม่ต้องการลงอีกด้วย โดยขั้นตอนการออกแบบส่วนใหญ่จะทำการร่าง และจัดทำในโปรแกรม Adobe Photoshop แสดงดังรูปที่ 2



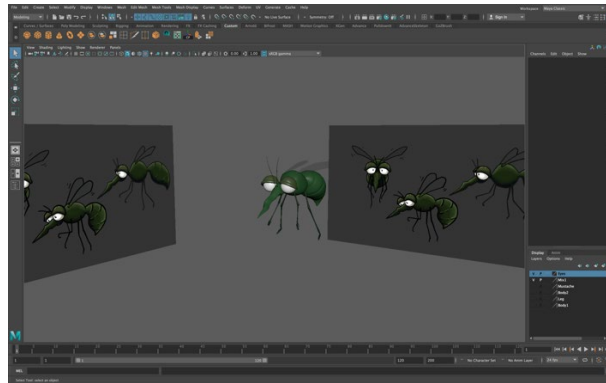
รูปที่ 2 รูปแสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละครชายในโปรแกรม Adobe Photoshop

Production

ในส่วนนี้จะประกอบไปด้วย การเริ่มขึ้นตัวละคร และฉากที่ใช้ โดยใช้โปรแกรมอยู่ 2 ตัวด้วยกันคือ Autodesk Maya และ Zbrush ซึ่งทั้ง 2 โปรแกรมมีลักษณะการทำงานที่แตกต่างกัน จึงเหมาะกับการใช้งานที่ต่างกันด้วย และเมื่อขึ้นโมเดลเสร็จ ขั้นตอนต่อไปจึงเป็นการเซตอัพโมเดล ทั้งการจัด UV ของโมเดล การ Rigging ใส่กระดูกให้โมเดล การ Blend shape เพื่อเตรียมโมเดลในการทำกรวยของใบหน้า รวมไปถึงการทำ Paint skin ก่อนที่จะเป็นการนำมาใช้งาน ขยับจัดทำทางในรูปแบบต่าง ๆ ที่เรียกกันว่า Animate และขั้นตอนสุดท้ายก่อนจะมาเป็นภาพเคลื่อนไหว คือการจัด



แสง และทำการ Render ภาพเคลื่อนไหวออกมาเป็นฉาก ๆ ก่อนนำไปยังขั้นตอน Post-Production ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมา
ได้ใช้โปรแกรม Autodesk Maya ในการทำ แสดงดังรูปที่ 3-5



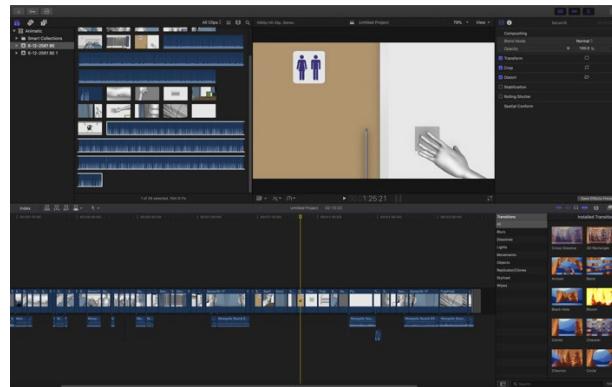
รูปที่ 3 รูปแสดงตัวอย่างการทำโมเดลในโปรแกรม Autodesk Maya



รูปที่ 4 รูปแสดงตัวอย่างการทำโมเดลในโปรแกรม Zbrush

Post-production

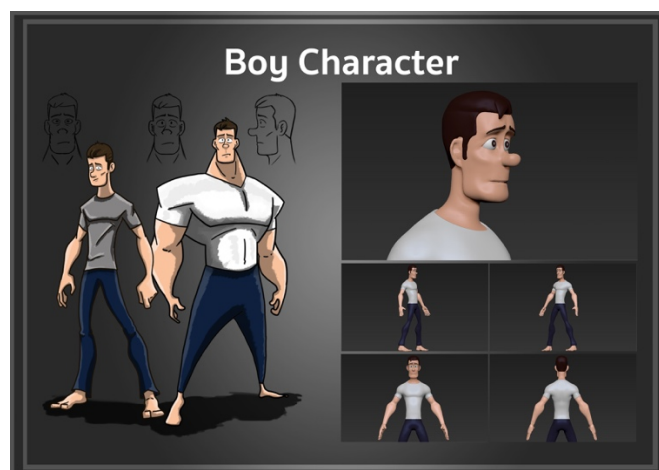
เมื่อได้ภาพเคลื่อนไหวที่ทำการ Render ออกมาเป็นฉาก ๆ แล้ว ต่อมาคือการนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้ เสียง และเอฟเฟคต่าง ๆ มาทำการตัดต่อรวมกัน เพื่อให้เป็นเนื้อเรื่องเดียว รวมไปถึงการทำสีต่าง ๆ สร้างความรู้สึกให้กับภาพ โดยในขั้นตอนทั้งหมดนี้ ได้ใช้โปรแกรม Final Cut ในระบบ OSX ในการทำ ดังแสดงในรูปที่ 4



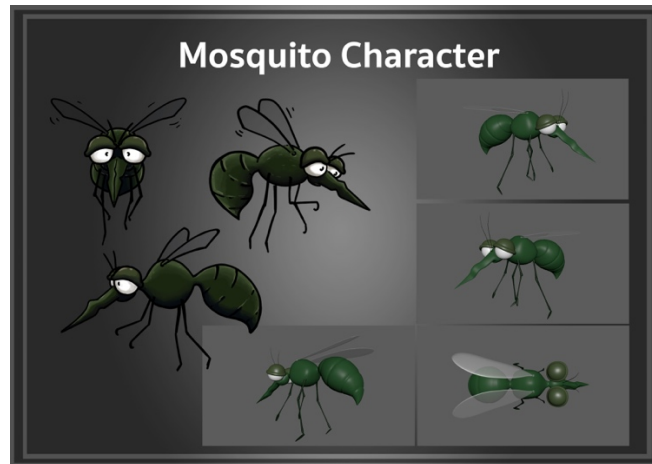
รูปที่ 5 รูปแสดงตัวอย่างการตัดต่อวิดีโอในโปรแกรม Final Cut

4. ผลการวิจัย

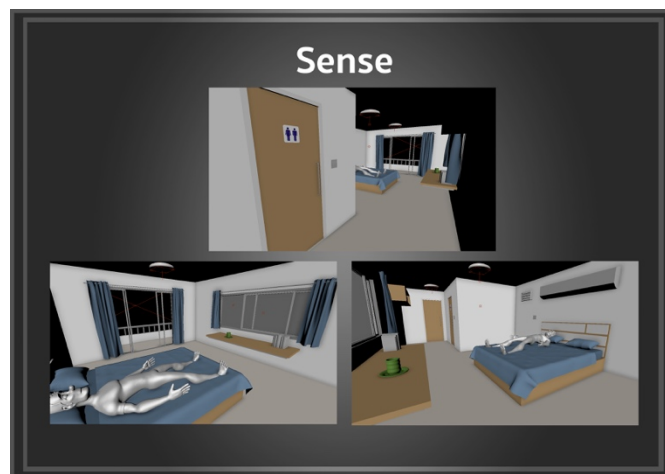
จากการวิจัยการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ โดยศึกษาแนวคิดและรูปแบบของศิลปะมินิมอล ได้ผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องสั้น ที่มีการประยุกต์ หลักการ แนวคิด ของความเป็นมินิมอลเข้าไปในการ ในการออกแบบ ตัวละคร จาก รวมไปถึงการจัดองค์ประกอบภาพ ที่ดูเรียบง่าย แต่อย่างไรก็ดีในขั้นตอนของการออกแบบ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเข้าใจ ในรูปแบบของงานศิลปะแนวมินิมอลเป็นอย่างดีเสียก่อน จึงจะสามารถนำประยุกต์ใช้ในงาน ในส่วนของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำเสนอรูปแบบ และมุมมองผ่านตัวละคร 2 ตัว ที่มีขนาดต่างกันเป็นอย่างมาก เพื่อให้เห็นมุมมองที่ต่างกัน ในการมององค์ประกอบเดียวกัน ดังแสดงในรูปที่ 6-8



รูปที่ 6 ตัวละครชาย ที่ได้จากการลดทอนรายละเอียด



รูปที่ 7 ตัวละครยุง ที่ได้จากการลดทอนรายละเอียด



รูปที่ 8 ฉากห้องนอน

5. การอภิปรายผล

ในการศึกษาเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ โดยศึกษาแนวคิดและรูปแบบของศิลปะมินิมอลอาร์ต มีการศึกษาจากแนวคิด ทฤษฎี และรูปแบบของงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึง จากผลงานต่าง ๆ เช่น ภาพถ่ายแอนิเมชัน รวมไปถึงภาพยนตร์ เพื่อศึกษาองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ และรูปแบบมุมมองของศิลปิน เพื่อใช้ในการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องสั้น ที่มีความเป็นมินิมอล และได้ให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างรับชม

พบว่าความเป็นมินิมอลนั้นส่งผลทำให้ผลงานดูมีความเรียบง่าย ลดความซับซ้อน และมีความน่าสนใจ ได้บ้าง ในบางส่วน แต่แอนิเมชันนี้ยังไม่ชัดเจนเพียงพอ ที่แสดงถึงความเป็นมินิมอล และได้ข้อคิดว่า “ผู้ชมมักจะให้ความสนใจกับงานในช่วงแรกสั้น ๆ เท่านั้น ต้องทำอย่างไรให้งานดึงดูดใจผู้ชม” และด้วยข้อคิดที่ได้รับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา และสร้างสรรค์ผลงานต่อไป



6. บทสรุป

มินิมอลอาร์ต (Minimal art) ศิลปะที่ให้ความสำคัญกับการลดทอน หรือแปลตรงตัวก็คือศิลปะที่ว่าด้วยความน้อย อาจมองดูเฟิน ๆ เหมือนไม่มีอะไร ดูง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน แต่มีขอบเขตที่กว้าง การจะนำมาประยุกต์ใช้ในผลงาน จึงต้องเจาะจงให้ชัดเจนถึง เป้าหมาย และรูปแบบ โดยเฉพาะในขั้นตอนการออกแบบ ยิ่งเมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการผลิตแอนิเมชันเรื่องสั้นแล้ว ผู้ชมมักจะให้ความสนใจกับงานในช่วงสั้น ๆ เท่านั้น การออกแบบลดทอนรายละเอียด ในส่วนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบภาพ ให้เหลือน้อยที่สุด อาจทำให้ชิ้นงานที่ได้ ถูกมองว่าไม่สำคัญ ฉาบฉวย ไม่เพียงพอต่อการดึงดูดทำให้ชิ้นงานดูน่าสนใจ และรับชมต่อไป

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ทุกท่าน โดยเฉพาะ รศ.พิศประไพ สารศาสดิน ผศ.ดร.อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยสิทธิ์ ดำนกติดิกุล อาจารย์ณัฐวุฒิ สิมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล สำหรับการเป็นที่ปรึกษาในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัว ที่ได้ให้การสนับสนุนมาโดยตลอด คอยให้กำลังใจ และคอยห่วงใยเสมอมา รวมถึงมิตรสหายทุกท่าน ที่ได้ให้คำปรึกษาจนสามารถทำงานวิจัยครั้งนี้ได้สำเร็จอย่างสมบูรณ์ และลุล่วงไปด้วยดี

8. เอกสารอ้างอิง

ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. (2532). ภาพยนตร์แอนิเมชัน. เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 8-5.

สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

มินิมอลลิสม์: ศิลปะแห่งการลดทอนและความจริงแท้ของวัตถุ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://themomentum.co/minimalism-art/> [23 มกราคม 2018].

รัชฎากร ชัยเรืองรัชต์. (2554). การศึกษางานออกแบบที่มีลักษณะเรียบง่าย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Book Review: The illusion of life: Disney Animation. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://www.parkablogs.com/content/book-review-illusion-of-life-disney-animation> [13 มกราคม 2018]

Paul Wells. (1998). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา

https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Wells [23 มกราคม 2018].