

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยาย

จิรภัทร ทองคำ¹, ขวัญใจ สุขก้อน²

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยาย มีจุดประสงค์เพื่อสื่อถึงความสำคัญของการใช้จินตนาการเพื่อการแสวงหาความรู้รูปแบบใหม่ ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายที่น่าสนใจให้ความเพลิดเพลินและช่วยส่งเสริมจินตนาการ การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้สอดคล้องต่อความต้องการของวัยรุ่น เพื่อให้เกิดภาพจินตนาการได้ด้วยบอกเล่าผ่านเรื่องราวภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยใช้รูปแบบการออกแบบที่สนุกสนาน ง่ายต่อการเข้าใจ และมีลักษณะที่แปลกใหม่ที่น่าสนใจ วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายเพื่อให้ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายที่น่าสนใจให้ความเพลิดเพลินและช่วยส่งเสริมจินตนาการ ดำเนินการวิจัยด้วยการทำแบบสอบถาม และ การทำศึกษารายกรณี

ผลการวิจัย พบว่า 1) สัตว์ในเทพนิยายเป็นที่รู้จักมากขึ้นในกลุ่มของวัยรุ่น 2) สื่อเคลื่อนไหวเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายต้องมีเนื้อหาที่กระชับและเข้าใจง่าย 3) ส่งเสริมให้วัยรุ่นในปัจจุบันให้ความสำคัญของการใช้จินตนาการเพื่อการแสวงหาความรู้

คำสำคัญ: การออกแบบภาพเคลื่อนไหว, สัตว์ในจินตนาการ, วัยรุ่น

Designing animation about fairy tale creatures

Jirapat Thongkom¹, Khwanchai Sukkon²

^{1,2}Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology, Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

Designing animation about fairy tale creatures with purpose to convey the importance of using imagination to seek new forms of knowledge. Information about fairy tale creatures an interesting experience and promote imagination. Designing animation 2d animation about fairy tale creatures to meet the needs of adolescents. To create a fantasy image by telling through the story 2d animation Using design patterns enjoyable. Accessible and has an interesting. The objective is to design an animation about fairy tale creatures to educate about interesting fairy tale creatures Make it interesting, enjoy and encourage imagination Research conducted by questionnaire and conducting case studies.

Research has shown 1) Fairy tale creatures are more known in the group of teenagers. 2) Animated media about fairy tale animals must be concise and easy to understand. 3) Encourage teenagers to focus on the use of imagination for the pursuit of knowledge.

Keyword: Designing animation, fairy tale creatures, teenage

บทนำ

สัตว์ในตำนานทั่วโลก คือสัตว์ที่ปรากฏในเทพนิยายและนิทาน หรือในตำนานที่แต่งขึ้นจากจินตนาการ โดยลักษณะของสัตว์ในตำนานจะมีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว มีความสามารถสร้างอภินิหารพิเศษ เชื่อกันว่าสัตว์ในตำนานคือสัตว์ของเทพเจ้าหรือสัตว์ในยุคโบราณที่สูญพันธุ์ไปแล้ว มีพลังและอำนาจที่แตกต่างกัน อีกแห่งหนึ่งเป็นรูปปั้นต่าง ๆ ที่ชาวบ้านสร้างขึ้น เพราะเชื่อว่าพวกเขาเหล่านั้นมีอำนาจหรือกำลังที่จะช่วยปกป้องพวกเขาได้ โลกของสัตว์ในเทพนิยายเคยมีอยู่จริง หรืออาจเป็นแค่สิ่งที่อยู่ในจินตนาการ ยังเป็นแค่เป็นข้อสันนิษฐานที่ยังไม่ได้รับคำตอบ มีเพียงข้อมูลเพียงเล็กน้อยที่ไม่อาจบอกได้ว่ามันคือความจริงหรือจินตนาการที่ถูกแต่งขึ้น เพื่อเป็นนิทานและเล่าให้เด็กฟังกันก่อนนอน หรือ เรื่องเล่าพื้นบ้าน ซึ่งในความเป็นจริงแล้วมักจะเกี่ยวข้องกับความจริง และเพื่ออธิบายเหตุผลตามหลักความเป็นจริง เช่น ทำไมถึงเกิดฟ้าผ่า หรือ เกิดพายุโหมกระหน่ำ เป็นต้น

เรื่องราวของสัตว์ในเทพนิยายนั้นน่าสนใจถึงขนาดไปปรากฏตัวในภาพยนตร์และวิดีโอเกมนวนิยายหลายเรื่องเช่น Fantastic Beasts สัตว์มหัศจรรย์และถิ่นที่อยู่ หรือ แฮรี่ พอตเตอร์ รวมถึงหนังสือที่รวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ในจินตนาการจากทั่วทุกมุมโลกอีกหลายเล่ม โดยผู้แต่งเชื่อว่า เรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายนั้นช่วยส่งเสริมและสร้างจินตนาการและให้ความ

เพลิดเพลินกับผู้อ่าน ซึ่งคล้องกับวลีอมตะของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ที่ว่า

"จินตนาการสำคัญกว่าความรู้" ความรู้ทำให้เราฉลาดขึ้น แต่หากเราไม่นำความรู้นั้นไปใส่ไว้กับจินตนาการเพิ่มเติมความรู้ก็ยังคงอยู่แบบนั้นต่อไป ความรู้เปรียบเสมือน ปัจจุบัน ในขณะที่จินตนาการเปรียบเสมือนกับอนาคต แม้แต่นักวิทยาศาสตร์ยังไม่อยากให้เราจบแค่มีความรู้และ ให้ความสำคัญกับจินตนาการมากกว่าเพราะ เป็นสิ่งที่สามารถสร้างสรรค์เรื่องราวใหม่และนำต้นตอให้กับโลกเรามากมาย ความรู้และจินตนาการมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในวัยเด็ก-วัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้สิ่งต่างๆผ่านสื่อเพื่อเสริมสร้างทั้งความรู้และจินตนาการ

จากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาและจัดทำโครงการการอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ในลักษณะบันเทิงคดี (Fiction) ที่มุ่งให้สาระความรู้แก่ผู้ชม ให้มีความเพลิดเพลินมุ่งแสดงความรู้ ความคิด ความจริง ความกระฉ่างแจ้ว และเหตุผลเป็นสำคัญ อาจจะเขียนเชิงอธิบาย เป็นต้น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยจินตนาการ โดยการออกแบบอนิเมชันในรูปแบบกึ่งสารคดีที่น่าสนใจ และดูสนุกสนาน ดังนั้นการทำสื่ออนิเมชันเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายในครั้งนี้ ก็หวังจะทำให้ผู้ที่รับชมสนุกและเพลิดเพลินไปกับตำนานของสัตว์ในเทพนิยายเหล่านี้และได้ใช้จินตนาการเพื่อการเรียนรู้มากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายเพื่อให้ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายที่น่าสนใจให้ความน่าสนใจเพลิดเพลิน และช่วยส่งเสริมจินตนาการ

วิธีการดำเนินการวิจัย

- 1) ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหวเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยาย
- 2) สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูล ด้วยแบบสอบถามที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมายและการทำการศึกษารายกรณี
- 3) เก็บ ข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักเรียน-นักศึกษา ชาย-หญิง ที่ชื่นชอบภาพเคลื่อนไหวเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยาย จำนวน 50 คน
- 4) เก็บ ข้อมูลปฐมภูมิด้วยการทำการศึกษารายกรณี จำนวน 15 ตัวอย่าง
- 5) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยการใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
- 6) ออกแบบภาพเคลื่อนไหวเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยาย

ผลการวิจัย จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จาก กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมการให้ความสำคัญของการใช้สื่อ 2) ลักษณะของภาพเคลื่อนไหวที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากการศึกษารายกรณี จำนวน 15 ตัวอย่าง มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 นักศึกษาเลือกสรรสื่อเคลื่อนไหว

2 มิติเกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายโดยพิจารณาจากความน่าสนใจของเนื้อเรื่องเป็นหลัก รองลงมาคือ ความสนุกและความเพลิดเพลิน (ดังตารางที่ 1) ลักษณะของภาพเคลื่อนไหวที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ สัดส่วนสมจริงเป็นหลัก รองลงมาคือ รูปร่างแปลกใหม่ (ดังตารางที่ 2) ฉากที่ดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายมากที่สุดคือ แบบผสมความจริง-จินตนาการ (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ส่วนสำคัญของสื่อที่สำคัญที่สุด

ส่วนสำคัญที่สุดของสื่อ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ความน่าสนใจของเนื้อเรื่อง	28	57.1	1
ความสนุกและความเพลิดเพลิน	18	36.7	2
ฉากและดนตรีประกอบ	3	6.1	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์รูปร่างและสัดส่วนที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ

สัดส่วนในงานอนิเมชัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
สัดส่วนสมจริง	24	50	1
รูปร่างแปลกใหม่	15	31.3	2
ไม่สมจริง			
ดัดแปลงรูปร่างเล็กน้อย	9	18.8	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ฉากที่ดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

ฉากที่น่าสนใจ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
แบบผสมระหว่างความจริงและจินตนาการ	29	63	1
แบบเหมือนความจริง	16	34.8	2
และจินตนาการ			
แบบเหมือน	2	4.3	3
ความเป็นจริง			
รวม	50	100	

ส่วนที่ 2 นักเรียนและนักศึกษาสนใจอารมณ์ของภาพเคลื่อนไหวมากที่สุดคือ แนวแฟนตาซี รองลงมา คือ แนวผจญภัย (ดังตารางที่ 4)

ลายเส้นที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบมากที่สุดคือ ลายเส้นแบบญี่ปุ่น รองลงมาคือ ลายเส้นแบบตะวันตก (ดังตารางที่ 5) สัตว์ในเทพนิยายที่กลุ่มเป้าหมายต้องการให้มีอยู่ในงานภาพเคลื่อนไหวมากที่สุดคือ มังกร รองลงมาคือ ยูนิคอน (ดังตารางที่ 6)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์อารมณ์ของภาพเคลื่อนไหวที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ

อารมณ์ของสื่อเมชัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
แนวแฟนตาซี	36	73.5	1
แนวผจญภัย	32	65.3	2
แนวแอคชั่น	26	53.1	3
แนวคอมมาดี้	19	38.8	4
รวม	50	100	

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ลายเส้นที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบ

รูปแบบลายเส้น	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ลายเส้นแบบญี่ปุ่น	22	47.8	1
ลายเส้นตะวันตก	19	41.3	2
ลายเส้นไทย	5	10.9	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 6 สัตว์ในเทพนิยายที่กลุ่มเป้าหมาย
ต้องการให้มีอยู่ในงานภาพเคลื่อนไหว

สัตว์ในเทพนิยาย	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
มังกร	37	77.1	1
แพร์	22	45.8	2
ฮันเตอร์เบิร์ด	18	37.5	3
ยูนิคอน	17	35.4	4
รวม	50	100	

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง สรุปได้ว่า ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยาย ควรใช้ตัวละครที่สัดส่วนที่สมจริง เพื่อสะดวกต่อการศึกษาลักษณะการเคลื่อนไหว ง่ายต่อการเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อ ควรใช้ฉากผสมระหว่างเหนือจริงแต่ไม่ควรเด่นเกินกว่าตัวละครหลักจนเกินไป ควรจัดแสงในโทนสว่างใช้สีแบบผสมเพื่อความทันสมัยและเข้ากับรสนิยมของวัยรุ่นสมัยใหม่ ควรใช้เสียงประกอบและดนตรีที่ไพเราะ และได้รรถในการฟัง ช่วยชักจูงผู้บริโภคให้ชมสื่อได้จนจบ

สรุปข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบ

ด้วยข้อมูลที่จากแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายและกรณีศึกษา หลังจากได้นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์จากปัจจัยต่างๆที่ใช้ในการออกแบบ จึงได้ผลสรุปว่า ควรออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยาย

เพื่อดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมาย ตัวละครที่ใช้สัดส่วนที่สมจริง ใช้โทนสีแบบผสม เน้นเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ เพื่อเป็นองค์ความรู้ที่ครบถ้วนสำหรับการนำไปต่อยอด และการนำเสนอรูปแบบภาพยนตร์ เพื่อให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมาย ควรใช้ตัวละครที่มีสัดส่วนสมจริง เพื่อการสะดวกต่อการศึกษภาพเคลื่อนไหว ง่ายต่อการเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อ ควรใช้ฉากแบบผสมระหว่างเหนือจริงกับจินตนาการแต่ไม่ควรเด่นเกินกว่าตัวละครหลัก ควรจัดแสงในโทนที่สว่าง และใช้สีที่ทันสมัยและเข้ากับรสนิยมของวัยรุ่นสมัยใหม่ ควรใช้เสียงประกอบและดนตรีที่ไพเราะ และได้รรถในการฟัง

สรุปข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม กลุ่มเป้าหมาย และผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ด และลงสีตัวละคร



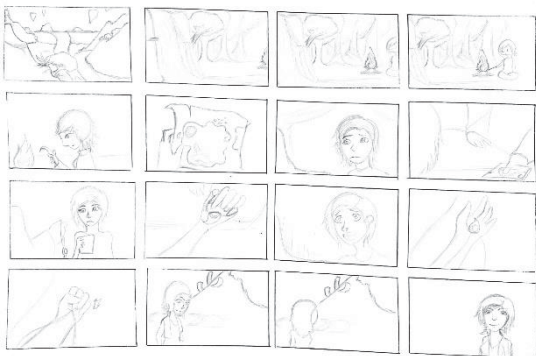
ภาพที่ 1 แบบร่างมือตัวละคร



ภาพที่ 2 แบบร่างมือตัวละคร



ภาพที่ 3 แบบร่างลงสีตัวละคร



ภาพที่ 3 แบบร่างสตอรี่บอร์ด

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
เกี่ยวกับสัตว์ในเทพนิยายใช้หลักการออกแบบสื่อ

สำหรับนักศึกษาวัยรุ่น โดยเน้นองค์ประกอบที่
น่าสนใจได้แก่ เน้นเนื้อเรื่องที่สนุกน่าสนใจ และ
เข้าถึงได้ง่ายสีสันสดใสสนุกสนาน การใช้ฉากแบบ
ผสมกันระหว่างความจริงและจินตนาการเพื่อให้
กลุ่มเป้าหมายได้เห็นภาพและเกิดจินตนาการไป
ด้วย

ผลการทดสอบการใช้สื่อกับนักศึกษา
แสดงให้เห็นว่าสื่อภาพเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบ
สนุกสนาน แปลกใหม่ที่น่าสนใจ และเข้าใจง่าย และ
ดึงดูดความสนใจ ทำให้สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับ
กลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสนุกไปกับสื่อ
และยังเป็นการเชิญชวนให้กลุ่มเป้าหมายให้
ความสำคัญกับจินตนาการมากขึ้น

สรุปผลการวิจัย

ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเกี่ยวกับสัตว์ในเทพ
นิยายจัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ด้วยตัว
ละครและลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์สื่อสารให้เข้าใจ
ง่าย ตัวละครน่ารัก สดใส จดจำง่าย ใช้โทนสีที่ทำให้
รู้สึกสนุกสนาน เนื้อหากระชับและเข้าใจง่ายทำ
ให้กลุ่มเป้าหมายสนุกกับสื่อ

ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เกี่ยวกับสัตว์ในเทพ
นิยายเป็นสื่อที่จัดทำเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วย
จินตนาการเพื่อเชิญชวนให้วัยรุ่นในปัจจุบันมา
สนใจและให้ความสำคัญกับจินตนาการไปพร้อม
กับความรู้ควบคู่ไปด้วยกัน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วย
ความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึง
ขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่
ปรึกษา ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.ขวัญใจ สุขก้อน
ที่ให้ คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจน
แก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด งานวิจัย
เล่มนี้ เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและ
คุณแม่ และผู้ปกครอง ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่าง
ๆ ช่วยเหลือทุก ๆ ด้าน และคอยให้กำลังใจเสมอ
มา ขอขอบพระคุณหนังสือและเว็บไซต์ ที่ให้ข้อมูล
เพื่อศึกษาในการทำวิจัยเป็นอย่างดี สุดท้าย
ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ให้คำแนะนำ สำหรับ
แนวความคิดที่ดี และเป็นกำลังใจให้ตลอดจน
งานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

คอสมอส.(2006).สัตว์พิสดารจากเทพนิยาย(พิมพ์
ครั้งที่2).กรุงเทพฯ:ไทยควอลิตี้บุคส์.หน้าที่11-289.

Escarbot.(2554).มังกร.สืบค้นเมื่อวันที่ 15
มกราคม 2562. จาก

[HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/
DRAGON](https://en.wikipedia.org/wiki/DRAGON)

FrescoBot.(2017).Unicorn.สืบค้นเมื่อวันที่ 15
มกราคม 2562.จาก
[https://en.wikipedia.org/wiki/Unicorn.](https://en.wikipedia.org/wiki/Unicorn)

Bloodofox.(2016).Troll.สืบค้นเมื่อวันที่ 15
มกราคม 2562.จาก
[https://en.wikipedia.org/wiki/Troll.](https://en.wikipedia.org/wiki/Troll)

Dbachmann.(2018).Fairy.สืบค้นเมื่อวันที่ 15
มกราคม 2562.จาก
<https://en.wikipedia.org/wiki/Fairy>

Mild Bill Hiccup.(2017). Hippogryph.สืบค้น
เมื่อวันที่ 17 มกราคม 2562.จาก
<https://en.wikipedia.org/wiki/Hippogriff>

IlvermornyWizard.(2017). Thunderbird.
สืบค้นเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2562.จาก
[https://harrypotter.fandom.com/wiki/Thun
derbird](https://harrypotter.fandom.com/wiki/Thunderbird)