

การออกแบบกราฟเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องเล่าจากป่านาน

อัครวัต สิงห์ใจชื่น,สุภัทรา ลูกรักษ์

สาขาวิชาออกแบบกราฟและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องเล่าจากป่านาน มีจุดประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวปัญหาป่าของจังหวัดน่าน ที่ได้เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการตัดไม้ทำลายป่า การเผาป่า ทำไร่เลื่อนลอย ฯลฯ ด้วยปัญหาเหล่านี้ทำให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมามาก จากปัญหาจึงได้สร้างสื่อการเรียนรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนและป่าไม้ รวมทั้งการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข การเก็บข้อมูลแบบสอบถาม โดยวิเคราะห์จากสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (MEAN) โดยการกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน นักเรียน - นักศึกษารวมทั้งศึกษางานจากสื่อและ ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นกรณีศึกษาจำนวน 15 กรณี วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่เกี่ยวกับป่าไม้ ให้มีความสวยงามน่าจดจำ เพื่อให้ผู้คนได้รับรู้ถึงคุณประโยชน์ของป่าไม้ และหันมาอนุรักษ์ป่าไม้มากขึ้นดำเนินการวิจัยด้วยการ สอบถามกลุ่มเยาวชน และ จากกรณีศึกษาจำนวน 15 กรณี

ผลการวิจัย พบว่า 1) เยาวชนหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับป่าไม้มากขึ้น 2) สื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ สามารถสร้างกำลังและพลังในการดูแลอนุรักษ์ป่าไม้ 3) สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ประชาสัมพันธ์ และ รณรงค์เกี่ยวกับปัญหาป่าไม้

คำสำคัญ สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ, ป่านาน, การอนุรักษ์ป่า

2D Animation Design “ echo from nan forest ”

AKRAWAT SINGJAICHUEN, SUPATRA LOOKRAKS

Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology

Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

2D animation design “echo from nan forest” the purpose is to communicate the forest problem in nan province that has happened whether it be the deforestation, burned forest, Shifting farm, etc. with these problems causing others problems followed a lot, from that issue therefore created some animation that Teaches the importance between people and forests Including living together happily. In the collect data section by analyzing basic statistics viz Percentage (%) and average (MEAN) and set targeting groups as youth and Including studying work from media and case study 15 case. The objective is to design 2D animation about forest Problem that to be creative also nifty and unique, so that people get to know the benefits of the forest And turned to preserve forests. Research by Ask the youth group and case study 15 Case research result showed 1) The youth became more interested and focused on the forest. 2) 2D animation media can create power and preserve of forest. 3) 2D animation media Public relations and campaign About the problem of Nan forest.

Keywords 2D animation, nan forest, stop motion

บทนำ

เนื่องจากจังหวัดน่านมีทรัพยากรป่าไม้จำนวนมาก จึงได้เกิดปัญหาป่าไม้ขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการตัดไม้ทำลายป่า, การทำไร่เลื่อนลอย, การเผาป่า ฯลฯ เมื่อเวลาผ่านไปปัญหาเหล่านี้ยังไม่ลดลง และยังได้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมา โดยเฉพาะภัยธรรมชาติที่จังหวัดน่านได้เผชิญอยู่ทุก ๆ ปี และยังมีปัญหาค่าฝุ่นละอองที่เกินมาตรฐาน แต่ในทางกลับกันการแก้ไขปัญหายังไม่จริงจังเท่าที่ควร ทำให้ป่าไม้ได้ถูกทำลายลงทุก ๆ ปี ด้วยประชาชนที่ขาดความรู้ การประชาสัมพันธ์ และสื่อที่คอยส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้

การที่จังหวัดน่านขึ้นชื่อเรื่องการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ จึงมีป่าไม้อยู่มากมายด้วยเหตุนี้ทำให้จังหวัดน่านเกิดปัญหาป่าไม้ต่าง ๆ ตามมาอย่างมากมาย ด้วยปัญหาที่ยังคงเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ปี เนื่องจากส่วนหนึ่งมาจากทางภาครัฐที่ไม่ได้จริงจังกับปัญหา และรวมถึงเหตุผลอื่น ๆ ทำให้ป่าไม้ถูกทำลายลงเป็นจำนวนมาก จากที่กล่าวในข้างต้น ประชาชน รวมถึงเยาวชนยังขาดสื่อที่จะช่วยบอกเล่าเกี่ยวกับป่าไม้และการอนุรักษ์ป่า

ไม้ ซึ่งในการจัดทำสื่อเคลื่อนไหวสองมิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้ ด้วยวิธีการสร้างความเข้าใจ รวมถึงประโยชน์ของป่าไม้ให้แก่ผู้ชมเพื่อตระหนักถึงปัญหาของป่าไม้ในจังหวัดน่าน และแนวทางการอนุรักษ์ป่า โดยสื่อนี้เป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ที่มีการดำเนินเนื้อเรื่องผ่านบุคคล ๆ หนึ่ง โดยมีทั้งตัวละครเสริม ฉากภาพประกอบฉาก รวมถึงพรีอพ หรือองค์ประกอบพิเศษที่บ่งบอก และเจาะจง ยกตัวเช่นการใช้ผ้าลายน้ำไหล เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของตัวละคร นั้นแสดงให้เห็นว่าพื้นที่ที่เล่าเรื่องอยู่เป็นพื้นที่ของจังหวัดน่าน

จากปัญหาข้างต้นที่ได้กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจ ทำสื่อมัลติมีเดีย เพื่อสร้างสื่อเคลื่อนไหวสองมิติ เพื่อสร้างพลังในการดูแลรักษาป่าไม้ โดยเฉพาะในจังหวัดน่าน เพื่อให้ผู้คนได้อนุรักษ์ และสืบสานป่าไม้ให้คงอยู่ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อนำเสนอเรื่องของปัญหาป่าไม้ให้น่าสนใจ มีความสวยงาม เป็นที่น่าจดจำ
2. เพื่อให้ผู้คนเห็นถึงประโยชน์ของป่าไม้ และหันมาอนุรักษ์ป่าไม้กันมากขึ้น

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ หนังสือ ที่เกี่ยวกับป่าไม้จังหวัดน่าน
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูล ด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
3. เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือมีอายุระหว่าง 10 – 20 ปี นักเรียน – นักศึกษา จำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลจากกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบสื่อมัลติมีเดียเคลื่อนไหว จำนวน 15 กรณี

5. วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐานกับกลุ่มเป้าหมายได้แก่ ค่าร้อยละ(%) และ ค่าเฉลี่ย(MEAN) และสรุปข้อมูลจากกรณีศึกษาจำนวน 15 กรณี ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. นำข้อมูลข้างต้นมาออกแบบสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างพลังในการดูแลอนุรักษ์ป่าไม้จังหวัดน่าน

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนจำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมการใช้สื่อมัลติมีเดีย 2) วิเคราะห์ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามถึงเรื่องสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ และรวมถึงข้อมูลที่ได้จากกรณีศึกษาจำนวน 15 เรื่อง

ส่วนที่ 1 ปัจจัยที่ทำให้สนใจรับชมสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ คือ ตัวละครโดดเด่น (ดังตารางที่ 1) สิ่งแรกที่นึกถึงเมื่อพูดถึงการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติคือการเดินป่า (ดังตารางที่ 2) ป่าน่านมี

ความสำคัญต่อประเทศไทยในเชิงธรรมชาติ (ดัง
ตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ปัจจัยใดที่ทำให้ท่านเลือกรับชมสื่อ
เคลื่อนไหว 2 มิติ

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
การเดินป่า	27	54	1
การบินเขา	1	2	3
การเที่ยวน้ำตก	-	-	-
การชมสัตว์ป่า	22	44	2
รวม	50	100	

ตารางที่ 2 สิ่งแรกที่นึกถึงเมื่อพูดถึงการท่องเที่ยว
เชิงธรรมชาติคืออะไร

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
การเดินป่า	27	54	1
การบินเขา	1	2	3
การเที่ยวน้ำตก	-	-	-
การชมสัตว์ป่า	22	44	2
รวม	50	100	

ตารางที่ 3 ป่ามีมีความสำคัญต่อประเทศไทย
ในด้านใด

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
ด้านการท่องเที่ยว	11	22	2
ด้านทรัพยากรธรรมชาติ	33	66	1
ด้านเศรษฐกิจ	6	12	3
รวม	50	100	

ส่วนที่ 2 ผู้ตอบแบบสอบถามต้องให้เนื้อเรื่อง
เป็นไปแบบดราม่า (ดังตารางที่ 4) ผู้ตอบ
แบบสอบถามคิดว่าสิ่งที่ทำให้เกิดปัญหาป่าไม้มาก
ที่สุดคือการตัดไม้ (ดังตารางที่ 5) รูปแบบที่
สามารถทำให้ผู้ชมสนใจได้คือใช้ทั้งภาพและเสียง
(ดังตารางที่ 6)

ตารางที่ 4 ในงานอนิเมชันเคลื่อนไหว เกี่ยวกับ
ปัญหาป่าไม้ควรใช้เนื้อเรื่องแบบใด

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
ดราม่า	23	46	1
ผจญภัย	14	28	2
แฟนตาซี	6	12	4
ระทึกขวัญ	7	14	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 5 ในการเกิดปัญหาป่าไม้ อะไรที่มี
ส่วนมากที่สุด

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
การตัดไม้	24	48	1
การเผาป่า	13	26	2
การทำไร่เลื่อนลอย	9	18	3
การสร้างเขื่อน	4	8	4
รวม	50	100	

ตารางที่ 6 ในงานออกแบบสื่อเคลื่อนไหวควรรใช้
ภาพและเสียงรูปแบบใด ถึงจะสะท้อนอารมณ์
มากที่สุด

หัวข้อ	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)	อันดับ
ภาพและเสียงประกอบ	47	94	1
ภาพประกอบอย่างเดียว	3	6	2
รวม	50	100	

ส่วนที่ 3 ผลวิเคราะห์กรณีศึกษาได้ผลปรากฏว่า
ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเรื่องแนวสมจริง การ
นำเสนอจะเป็นแบบเสียงบรรยายส่วนใน
ข้อพิจารณาการนำเสนอส่วนมากจะเป็นไป
แนวทางเน้นเทคนิคการเคลื่อนไหว และมี
ภาพประกอบรองลงมา การใช้ภาพประกอบนั้น
ส่วนใหญ่จะเป็นภาพถ่าย และใช้สีในเฉดสี
เดียวกันเพื่อความกลมกลืนและเป็นเอกภาพของ
งาน การใช้เสียงประกอบส่วนมากจะ เป็นดนตรี
ประกอบ เพื่อดึงอารมณ์ผู้คนที่คล้อยไปตาม
เรื่องราว ในส่วนความคิดสร้างสรรค์ เป็นส่วนที่
จำนวนเท่ากัน เนื่องจากทั้งคู่เป็นส่วนสำคัญของ
งาน ทำให้มีจุดเด่น และไม่เหมือนใคร การ
เคลื่อนไหว ส่วนใหญ่ใช้แบบสามมิติ เพื่อมุมมองที่
มากขึ้น

ผลการออกแบบ

ผลการเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมายและ
กรณีศึกษา 15 กรณี ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
และสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการ
ออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความ
ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัย
ครั้งนี้ คือ สื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ สร้างพลังในการ
ดูแล และอนุรักษ์ป่าจังหวัดน่าน แนวคิดที่ใช้ใน
งานออกแบบ (concept) เพื่อให้ผู้คนที่ได้รับรู้และ
รู้จักประโยชน์ของป่าไม้ รวมถึงการอยู่ร่วมกัน
อย่างมีความสุข โดยใช้รูปแบบการออกแบบ
(mood and tone) คือ ดราม่า ตื่นเต้น โศกเศร้า
กลุ่มเป้าหมายคือ เพศ ชาย - หญิง อายุ 10 – 20
ปี ที่สนใจเกี่ยวกับธรรมชาติ โดยสื่อ
ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จะมีรูปแบบที่ใช้เทคนิค
พิเศษ (stop motion) เป็นที่จดจำได้ง่าย เพื่อ
สร้างความสนใจและการจดจำให้กับผู้ชม และ
สร้างความเข้าใจถึงปัญหาป่าไม้จังหวัดน่าน

ขั้นตอนการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว
2 มิติ เกี่ยวกับปัญหาป่าไม้ของจังหวัดน่าน

1. ศึกษาข้อมูลป่าไม้จังหวัดน่าน
2. สร้างแบบร่างดีไซน์ให้สอดคล้องตาม
แบบแนวคิด
3. สร้างสตอรี่บอร์ดเพื่อลำดับเหตุการณ์
ในเรื่อง
4. ออกแบบภาพประกอบเพื่อกำหนดสี
และรูปแบบบนงานภาพประกอบ
5. สร้างแบบจำลองเพื่อทดสอบ และ
แก้ไขจุดที่บกพร่อง ให้เป็นไปตามแนวคิดของการ
ออกแบบ



ภาพที่ 1 แบบร่างคาแรคเตอร์



ภาพที่ 2 แบบร่างฉาก



ภาพที่ 3 แบบร่างสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 4 คาแรคเตอร์



ภาพที่ 5 ฉาก

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ปัญหาป่านาน ใช้หลักการออกแบบสำหรับเยาวชน โดยเน้นองค์ประกอบที่น่าสนใจ และเทคนิคพิเศษเพื่อสร้างการจดจำ และใช้ภาพประกอบที่เหมาะสมกับงาน ให้ข้อมูลที่เข้าใจง่าย กระชับ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวปัญหาไปสู่กลุ่มเป้าหมายได้

สรุปและอภิปรายผล

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ภาพและเทคนิค สร้างความน่าสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมาย ได้รับรู้ถึงปัญหา และสร้างเป็นพลังในการดูแลรักษาป่าไม้ให้ยั่งยืนยาว

กิตติกรรมประกาศ

กิตติกรรมประกาศ งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลือของหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ สุภัทรา ลูกรักษ์ ที่คอยให้คำปรึกษา และ คำแนะนำมาตลอด ในส่วนการให้คำปรึกษาในส่วนต่าง ๆ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ ที่คอยให้มุมมองการออกแบบต่าง ๆ รวมถึงให้กำลังใจเสมอมา และขอขอบคุณครอบครัวที่คอยช่วยเหลือด้านทุนทรัพย์ และกำลังใจอย่างดีในการดำเนินงานวิจัย ขอขอบคุณเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยชิ้นนี้ จนเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

บัณฑิตูร์ ลำซำ (2562). จากเขาหัวโล้น สู่ป่ายั่งยืน (nan sandbox). แหล่งข้อมูล :

<https://bit.ly/2vsiHxW>

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.). (2012). ภาพเคลื่อนไหว (Animation). แหล่งข้อมูล :

<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation>

bloggang. (2553). การสร้างภาพประกอบใน

การออกแบบ แหล่งข้อมูล :

<https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dinhin&month=09-2010&date=06&group=1&gblog=3>

Character design. (2555). การออกแบบตัว

คาแรคเตอร์. แหล่งข้อมูล :

<http://wanyarat-arti3901.blogspot.com>