

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ และ ถิ่นที่อยู่ สุรียรัตน์ เพิ่มศิลป์¹, ดวงรัตน์ ด่านไทรย่นำ²

^{1,2} สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ และ ถิ่นที่อยู่ จัดทำขึ้นโดยมีจุดประสงค์ เพื่อเป็นสื่อที่เล่าถึงสัตว์ในวรรณคดีไทย หรือ สัตว์หิมพานต์ อยู่ตามหนังสือ จิตรกรรมฝาผนังที่วัด หรือ ภาพเขียนฝาผนังที่อยู่ในโบสถ์และวิหาร ทำให้หาดูได้ยาก

เพื่อดึงดูดความสนใจของคนยุคใหม่ให้หันมาสนใจเรื่องของป่าหิมพานต์ โดย ผ่านลายเส้นแบบ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แบบสากล โทนสีแบบผสม ดำเนินเรื่องราวแบบ แฟนตาซี , ลึกลับ ดำเนินการเก็บ ข้อมูลแบบสอบถามที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษา 18-21 ปี และ ตรีศึกษา 15 แบบ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้สถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (MEAN) วัตถุประสงค์ สร้างสรรค์ และออกแบบแอนิเมชันสัตว์หิมพานต์ให้มีความน่าสนใจ

ผลการวิจัย พบว่ากลุ่มเยาวชนชนสมัยใหม่มีความสนใจและรู้จักสัตว์หิมพานต์มากขึ้น

คำสำคัญ : ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ , สัตว์หิมพานต์ , จิตรกรรมฝาผนัง

Animation design of Himmapan beasts and where to find them

Sureerat Phermsin¹, Duangrat Danthainum²

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

Abstract

2D animation media design The story of the creatures and habitats created with the aim of being a medium that tells animals in Thai literature or creatures Based on the book Murals at the temple Or murals in churches and temples Makes it difficult to find

To attract the attention of the new generation to become interested in Himmapan forest by Through a line of 2-dimensional animations that are universal, mixed colors, fantasy stories, mysteries. Collecting questionnaires that are used for the target group. With a target group of 18-21 students And 15 case studies Analyze the data obtained by using basic statistics such as percentage (%), average (MEAN) objective, creation and design of the creature animal animation to be interesting.

The results of the study show that modern youth groups are more interested in and know about Himmapan.

Keywords: 2-dimensional animations , Himmapan beasts , Murals

บทนำ

สัตว์ป่าหิมพานต์ในจินตนาการที่ กวี หรือจิตรกร พรรณนาถึง อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์หรือเขาไกรลาส ดังที่ปรากฏในวรรณคดีไตรภูมิพระร่วง และรามเกียรติ์ โดยมีลักษณะของสัตว์หลายชนิดมาประกอบกันในตัวเดียว เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยแรงบันดาลใจจากเรื่องราวในคัมภีร์ทั้งหลาย โดยได้รับอิทธิพลทั้งจากศาสนาพราหมณ์ ฮินดูและพุทธปะปนกัน และเนื่องจากสัตว์หิมพานต์ทั้งหลายอยู่ในป่าหิมพานต์อันมนุษย์ธรรมดาสามัญไม่อาจเห็นได้ อีกทั้งเชื่อว่ามีความวิเศษต่างๆ นานา จึงมีการสร้างสรรค์ให้สัตว์หิมพานต์แปลกแตกต่างไปจากสัตว์ที่เห็นโดยธรรมชาติ เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ที่มีรูปร่างหน้าตาวิจิตรพิสดาร อีกทั้งบางครั้งมีอิทธิฤทธิ์มากไปกว่าสัตว์ธรรมดา สัตว์เหล่านี้เกิดจากจินตนาการของจิตรกรไทยโบราณที่ได้สรรค์สร้างขึ้น ปรากฏให้เห็นได้จากหนังสือ จิตรกรรมฝาผนังที่วัด หรือภาพเขียนฝาผนังที่อยู่ในโบสถ์และวิหาร

การทำให้ภาพหนึ่งเกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นในเด็ก และผู้ใหญ่ และยังรวมถึงคนทุกเพศทุกวัย แอนิเมชันนั้นได้เข้ามามีบทบาทกับงานหลายๆ ด้าน ตั้งแต่ละครโทรทัศน์ หน่วยงานก็นำไปประยุกต์ใช้ในงานหลายๆ ประเภท และในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ก็ได้หันมาใช้งานแอนิเมชันในการผลิตมากขึ้น งานด้านแอนิเมชันจึงเป็นงานที่มีคุณค่า และต้องอาศัยความสามารถในการผลิต และไม่แปลกที่เราจะนำแอนิเมชันมาจัดทำสื่อการสอนให้กับเด็กๆ เนื่องจากประโยชน์ของสื่อแอนิเมชันมีมากมาย เช่นสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่าย ใช้แอนิเมชันในการช่วยจดจำ

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาและจัดทำโครงการวิจัยการออกแบบแอนิเมชัน สัตว์หิมพานต์และถิ่นที่อยู่ เพราะข้อมูลสัตว์หิมพานต์ที่อยู่ตามหนังสือ จิตรกรรมฝาผนังที่วัด หรือภาพเขียนฝาผนังที่อยู่ในโบสถ์และวิหาร ทำให้หาดูได้ยาก ประกอบกับเด็กไทยยุคนี้รู้จักสัตว์ในวรรณคดีไทยหรือสัตว์หิมพานต์น้อยมาก แอนิเมชันจึงเป็นสื่อที่น่าสนใจในยุคนี้ โดยการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่และการออกแบบตัวละคร ให้ดูแปลกตาและน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยจะอิงเรื่องราวผ่านการพัฒนาของยุคสมัยและในเรื่องความเชื่อของคนในยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ สัตว์หิมพานต์ให้ เข้าใจง่าย
2. เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ สัตว์หิมพานต์ให้มีความน่าสนใจและแปลกใหม่ สวยงาม

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อเว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องสัตว์หิมพานต์
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างกรณีศึกษา
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา อายุ 13-21 ปี จำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลจากกรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย

โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องสัตว์หิมพานต์และถิ่นที่อยู่

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย หมายความว่า ช่วงอายุ 18-21 ปี จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 3 เรื่อง

- 1) ข้อมูลด้านความต้องการ
- 2) ข้อมูลจากกรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง

มีรายละเอียดดังนี้

ผลการวิจัยเรื่องความต้องการของนักศึกษาเป็นแอนิเมชันประเภทใด

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มเป้าหมายที่เลือกตามการที่อยากให้เป็นแอนิเมชันประเภทใด

หิมพานต์เป็นแอนิเมชันประเภทใด

ประเภทการที่อยากให้เป็นแอนิเมชันประเภทใด	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
แอนิเมชัน	35	70	1
สไลด์	13	30	3
สื่อ	7	14	6
แอนิเมชัน	13	26	4
สื่อ-อี	10	20	5
สื่ออื่น	18	36	2
แอนิเมชัน	8	12	8
สไลด์	8	16	7
รวม			

ตารางที่ 1. ผลการวิเคราะห์ที่ท่านอยากให้อันิเมชันเรื่องของสัตว์หิมพานต์เป็นแอนิเมชันประเภทใด

จากแบบสอบถามแล้วสรุปได้ว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่อยากให้อันิเมชันเรื่องของสัตว์หิมพานต์เป็นแอนิเมชันประเภท แพนตาซี อันดับสองคือลึกลับ อันดับสามสงคราม

ผลการวิจัยเรื่องความต้องการของนักศึกษาเป็นแอนิเมชันประเภทใด

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มเป้าหมายที่เลือกตามการที่อยากให้เป็นแอนิเมชันประเภทใด

แอนิเมชันเป็นสัตว์หิมพานต์เป็นแบบใด

ประเภทการที่อยากให้เป็นแอนิเมชันเป็นสัตว์หิมพานต์เป็นแบบใด	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
แบบใดคือแบบ	17	34	2
แบบใดคือแบบ	18	36	3
แบบใดคือแบบ	23	46	1
รวม	58	100	

ตารางที่ 2. แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มเป้าหมายซึ่งจำแนกตามการที่อยากให้ภาพประกอบของแอนิเมชันสัตว์หิมพานต์เป็นแบบใด

จากแบบสอบถามแล้วสรุปได้ว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่อยากให้อันิเมชันประกอบของแอนิเมชันสัตว์หิมพานต์เป็นแบบผสม อันดับสองคือแบบไม่ตัดเส้น อันดับสามแบบตัดเส้น

ผลการวิจัยเรื่องความต้องการของนักศึกษาเป็นแอนิเมชันประเภทใด

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มเป้าหมายที่เลือกตามการที่อยากให้เป็นแอนิเมชันประเภทใด

แอนิเมชันเป็นสัตว์หิมพานต์เป็นแบบใด

ประเภทการที่อยากให้เป็นแอนิเมชันเป็นสัตว์หิมพานต์เป็นแบบใด	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
แบบใดคือแบบ	27	54	1
แบบใดคือแบบ	22	44	2
แบบใดคือแบบ	5	10	4
แบบใดคือแบบ	6	12	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 3. แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มเป้าหมาย
ซึ่งจำแนกตามการที่อยากให้รูปแบบตัวละครของ
สัตว์หิมพานต์เป็นแบบใด

ผลการออกแบบ

แบบร่างตัวละคร

จากแบบสอบถามแล้วสรุปได้ว่า
กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่อยากให้รูปแบบตัวละคร
ของสัตว์หิมพานต์เป็นแบบสัดส่วนสมจริง อันดับ
สองคือแบบสัดส่วนเกินจริง อันดับสามแบบหัวโต
ตัวเล็ก
ส่วนกรณีศึกษา



แบบ	จำนวน	ร้อยละ
สัดส่วนสมจริง	10	66.7
สัดส่วนเกินจริง	3	20
สัดส่วนหัวโตตัวเล็ก	2	13.3



ตารางที่ 4. ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา 15
ตัวอย่าง สรุปได้ว่าการออกแบบภาพเคลื่อนไหว
2 มิติ เรื่อง สัตว์หิมพานต์และถิ่นที่อยู่ ลักษณะ
การดำเนินเรื่องราวจะเป็นแนว
จินตนาการ การใช้ภาพประกอบแบบลายเส้น ใช้
ลักษณะฉากแบบสมจริง ใช้สีแบบสีคู่ตรงข้าม
การใช้เสียง ได้แก่ เสียงประกอบ ใช้เสียงดนตรี
และเสียงสนทนา การดำเนินเรื่องเป็นรูปแบบ
เริ่มต้นเรื่อง - กลางเรื่อง - ตอนจบ มุมกล้องใช้
แบบ Close up, Medium Shot, Long Shot,
Extreme long shot และ Extreme Close Up
ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ





แบบร่างสตอรี่บอร์ด



สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง สัตว์หิมพานต์และถิ่นที่อยู่จัดทำขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อเป็นสื่อที่เล่าถึงสัตว์ในวรรณคดีไทยหรือสัตว์หิมพานต์เพื่อดึงดูดความสนใจของคนยุคใหม่ให้เห็นมาสนใจเรื่องของป่าหิมพานต์โดยผ่านลายเส้นแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแบบสากล โทนสีแบบผสม ดำเนินเรื่องราวแบบ แฟนตาซี , ลึกลับ เพื่อกลุ่มเยาวชนสมัยใหม่มีความสนใจและรู้จักสัตว์หิมพานต์มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

- 1.อยากทราบที่มาของสัตว์แต่ละชนิด
- 2.อยากให้ใส่ความเป็นสากลมากขึ้นไม่ยึดติดกับวัฒนธรรมไทยหรืออะไรไทยๆมากเกินไป
- 3.พยายามดึงจุดเด่นของสัตว์ตัวนั้นๆ ออกมานำเสนอ อาจจะนำเสนอเป็นการ์ตูนเจียบแล้วมีเพลงประกอบ หรือเนื้อเรื่องที่มีที่ไปที่มา แทนการยื่นเล่าข้อมูลลักษณะของสัตว์ตัวนั้นๆ ข้อมูลจะได้กระชับและทำให้เรื่องน่าสนใจ

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่านจึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ สุภัทรา ลูกรักษ์ที่ ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะแนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆมาโดยตลอดจนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ขอขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆช่วยเหลือทุกด้านและคอยให้กำลังใจ เสมอมา สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆที่ให้คำแนะนำสำหรับแนวความคิดที่ดีและคงเป็นกำลังใจตลอดจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

1. วิภาวี บริบูรณ์. 2562. ศิลปะการเขียน สัตว์หิมพานต์. กรุงเทพฯ : ไทยควอลิตี้บุ๊กส์
2. ส.พลายน้อย. 2534. สัตว์หิมพานต์. กรุงเทพฯ : ต้นอ้อ จำกัด
3. นัฐประชา หงษ์สุวรรณ. 2560. สรรพ สัตว์ในป่าหิมพานต์. กรุงเทพฯ : พีเค เคโพร จำกัด
4. ผศ.สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์. 2560. กลวิธีการเขียนภาพจิตรกรรมไทย. กรุงเทพฯ : แอปป้า พรินติ้ง กรุ๊ป จำกัด
5. สัตว์หิมพานต์
สืบค้นเมื่อ 27 ก.พ. 2562
http://www.himmapan.com/thai/himmapan_creatures.html
6. สระน้ำบนสวรรค์
สืบค้นเมื่อ 27 ก.พ.2562
<http://sawandus.blogspot.com/>