

การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทร Development of 3D Animation, Entitled “Jantra Castle story”

ชาญศิลป์ ศิลารัตน์^{1*} และ นฤมล อินทริกษ์²

นักศึกษาวิทยาศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1*} และ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

บทคัดย่อ

การพัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องปราสาทจันทร มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องปราสาทจันทร 2) เพื่อประเมินคุณภาพ การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องปราสาทจันทร กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องปราสาทจันทร 2) แบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทร สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลจากการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทร ได้การ์ตูน เรื่อง ปราสาทจันทรในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีความยาว 10 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมในการช่วยเหลือผู้อื่นมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่เพื่อนมนุษย์ 2) ผลจากการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ที่มีต่อการการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทร พบว่า ในภาพรวมมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ

ABSTRACT

The objectives for this project were 1) to develop 3D animation entitled “Jantra Castle story” and 2) to assess quality of the 3D animation. The target group included three experts. The instruments of the study were 1) the 3D animation and 2) a quality assessment form.

The results of the study were as follows: 1) “Jantra Castle story” had the length 10 minutes about the virtue and morality and 2) the result of quality assessment was at a high level.

Keyword: 3D Animation

บทนำ

ปัจจุบันนี้ผู้คนมีความเห็นแก่ตัวทุกคน ซึ่งตีชิงเด่นกันไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ไม่รู้จักช่วยเหลือเกื้อกูลกัน จึงก่อให้เกิดปัญหาการขัดแย้งต่าง ๆ มากมาย ซึ่งการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้แก่ผู้คนนั้นเป็นสิ่งสำคัญถ้าหากเด็กขาดคุณธรรม จริยธรรม เด็กจะโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคตไม่ได้จึงต้องมีการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งคุณธรรมคือความรู้สึกนึกคิด (Mental Attitude) หรือสภาพจิตใจที่เป็นกุศล คุณธรรมเป็นพื้นฐานของการแสดงออกเน้นการกระทำพฤติกรรมหรือกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น สภาพจิตใจที่เป็นกุศลที่เรียกว่า “คุณธรรม” นี้เกิดขึ้นได้เพราะจิตใจรู้จักความจริง (Truth) ความดี (Goodness) และความงาม (Beauty)” (วีระ บำรุงรักษา, 2539: 131) การเรียนรู้เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมเป็นเรื่องสนุกสนาน จะต้องใช้สื่อประกอบที่ทำให้เห็นภาพและเกิดจินตนาการ ทำให้เรื่องเล่ามีชีวิตและมีความน่าสนใจ โดยการถ่ายทอดเรื่องราวสอดแทรกสาระความรู้เกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมในการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ซึ่งปัจจุบันการ์ตูนแอนิเมชันนั้นเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย แอนิเมชัน 3 มิติ จะเห็นได้จาก สื่อที่เผยแพร่ทางโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนประกอบมิวสิควิดีโอ, ประกอบการโฆษณา, ประกอบภาพยนตร์ รวมถึงในสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงสนใจพัฒนา การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมในการช่วยเหลือผู้อื่นมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่เพื่อนมนุษย์ขึ้น เพื่อให้ตระหนักถึงความรักคุณธรรม และจริยธรรม และสร้างการ์ตูนแอนิเมชันให้เกิดภาพและจินตนาการ ทำให้เรื่องเล่ามีชีวิต และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะว่าเด็กในวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันข้างหน้าที่จะมาพัฒนาประเทศชาติให้เจริญรุ่งเรืองและก้าวหน้าต่อไปในอนาคต

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา
- 1.2 เพื่อประเมินคุณภาพ การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทราผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน 3P ดังนี้

ขั้นที่ 1 Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการผลิต)

- 1.1 ศึกษาเนื้อเรื่องและรวบรวมข้อมูลในการทำโครงการ
- 1.2 วิเคราะห์และออกแบบ
 - 1.2.1 ออกแบบ Storyboard การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องปราสาทจันทรา



รูปที่ 1 รูปตัวอย่าง Story Board

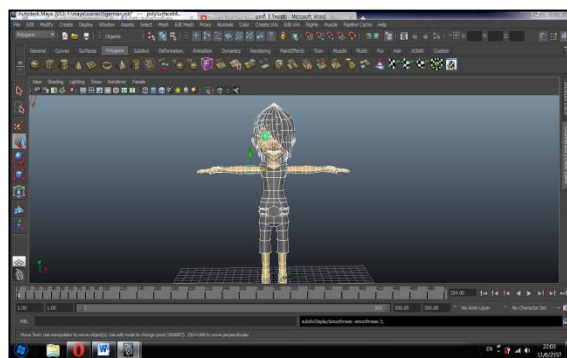
- 1.2.2 ออกแบบตัวละคร เรื่อง ปราสาทจันทรา
- 1.2.3 ออกแบบฉาก เรื่อง ปราสาทจันทรา

ขั้นที่ 2 Production (ขั้นตอนการผลิต)

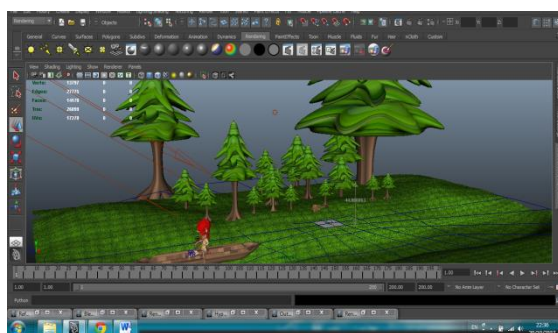
- 2.1 การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา

ในขั้นตอนการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ นี้ ผู้ศึกษาจะนำกระบวนการวิเคราะห์และออกแบบ ที่ออกแบบไว้ มาทำการสร้างในขั้นตอนของการผลิต มีดังนี้

2.1.1 การปั้นตัวละคร เรื่องปราสาทจันทรา



2.1.2 การจัดฉากและแสงเงาในงานแอนิเมชันเรื่อง ปราสาทจันทรา



รูปที่ 3 รูปตัวอย่าง การจัดแสงและเงา

2.1.3 สร้างแอนิเมชันและ Render การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา

2.1.4 การนำส่วนประกอบทั้งหมดมาทำการประกอบรวมขึ้นในระยะเวลาที่กำหนด

ขั้นที่ 3 Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต)

1. การนำส่วนประกอบทั้งหมดมาทำการตัดต่อ
2. ทดลองแล้วปรับปรุงแก้ไขการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา

2. เครื่องมือการวิจัย

- 3.1 การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา
- 3.2 แบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา

3. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

1. อาจารย์ ดร.อภิดา รุณวาทย์ ปรด. (เทคโนโลยีการศึกษา) อาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
2. อาจารย์พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์ วท.ม. (สื่ออนิเมิต) อาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
3. อาจารย์ปิยศักดิ์ ถิอาสนา วท.ม. (สื่ออนิเมิต) อาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

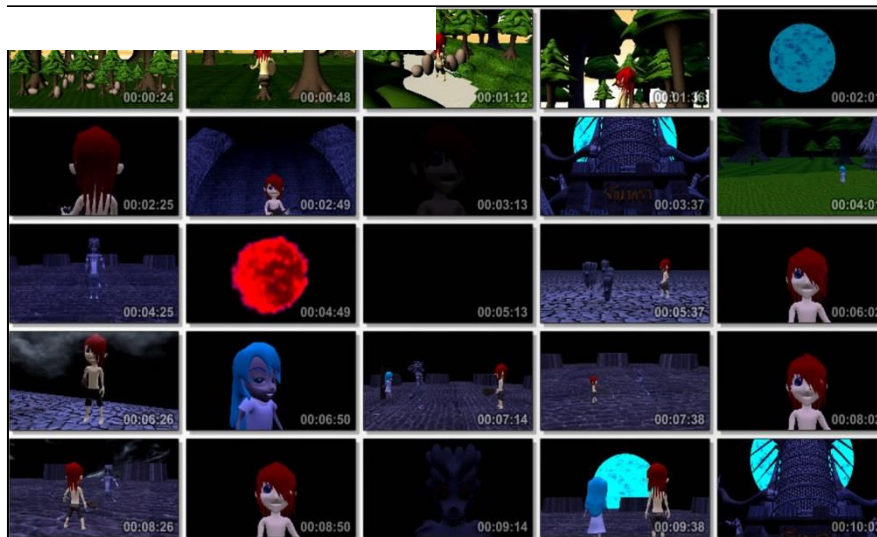
4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย สร้างแบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา ตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ค่าคะแนนเท่ากับ	5	หมายความว่า	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าคะแนนเท่ากับ	4	หมายความว่า	เหมาะสมมาก
ค่าคะแนนเท่ากับ	3	หมายความว่า	เหมาะสมปานกลาง
ค่าคะแนนเท่ากับ	2	หมายความว่า	เหมาะสมน้อย
ค่าคะแนนเท่ากับ	1	หมายความว่า	เหมาะสมน้อยที่สุด

หลังจากนั้น นำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

ผลการวิจัย

1. ผลจากการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา 3 ทำให้ได้การ์ตูน เรื่อง ปราสาทจันทรา ในรูปแบบแอนิเมชัน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรม 10 นาที ที่มีความยาว 3 ธรรมในการช่วยเหลือผู้อื่นมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่เพื่อนมนุษย์ ตามภาพตัวอย่างดังต่อไปนี้



รูปที่ 5 ตัวอย่างผลการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ 3

2 ผลจากการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน ที่มีต่อการการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา ใน 3 ภาพรวมมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมา ($\bar{X}=3.90$, S.D.=0.71) เมื่อพิจารณาเป็นหัวข้อพบว่า (หัวข้อภาพ ภาษาและเสียง มีระดับคุณภาพมากที่สุด) ($\bar{X}=4.29$, S.D.=0.78) รองลงมา คือ หัวข้อด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{X}=3.95$, S.D.=0.67) และหัวข้อ ด้านการออกแบบตัวละครและฉาก ($\bar{X}=3.47$, S.D.=0.69) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ปราสาทจันทรา นั้นมีเนื้อหาเกี่ยวกับเกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมในการช่วยเหลือผู้อื่นมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่เพื่อนมนุษย์ขึ้น เพื่อให้ตระหนักถึงความรักคุณธรรมและจริยธรรม มีความยาว 10 นาที และจากการนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของการ์ตูนพบว่า ภาพรวมของการ์ตูน เรื่อง ปราสาทจันทรา อยู่ในระดับมา ($\bar{X}=3.91$, S.D. = 0.56) และจากข้อเสนอแนะอื่นๆ เพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า บางฉากควรปรับปรุง เช่น ฉากพายเรือ แขนไม้ขยับบางฉากไม่สมจริง เช่น เวลาเดินฉากวิ่งเร็วเกินไปและควรปรับ ตัวละครให้มีความสมดุลและสวยงามมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ในเรื่องราวอื่นๆ
2. ควรศึกษาขั้นตอนและวิธีการปั้นตัวละครให้มีความสมดุลของตัวละครมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2548). **สวัสดีแอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงเทพฯ.

ฐนันทชัย ศิริวาลัย. (2552). **การพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การออกกำลังกายด้วยมวยไทยโบราณสกลนคร**. มหาสารคาม: โปรแกรมวิชาสื่อ
นฤมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ประชา จัมา. (2554). **การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ความดีเจ้าหมื่นน้อย**. ม.ป.ท. โปรแกรมสอนนฤมิต มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.

พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต). (2543). **พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต)**. กรุงเทพฯ : ธรรมสภา.

พระเมธีธรรมาภรณ์ (ประยูร ธมมจิตโต). (2538). **วิมุตติมรรค**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.