

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง Development of 2D Animation, Entitled “Loy kratong”

เจนจิรา โคตรสินธุ์^{1*} และ นฤมล อินทธีรภัทร์²

นักศึกษาวิทยาสตวรรษบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1*} และ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง 2) เพื่อประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง 2) แบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง ที่มีความยาวประมาณ 5-6 นาที ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี โดยการสอดแทรกข้อคิด คุณธรรมอันดี และปลูกจิตสำนึกในเรื่องของการรักษาสีน้ำผึ้ง 2) ผลจากการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่มีต่อการการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

ABSTRACT

The objectives for this project were 1) to develop 2D animation of “Loy kratong story”, 2) to assess quality of the 2D animation. The target group included three experts. The instruments of this study were 1) the 2D animation and 2) its quality assessment form.

The results of the study were as follows: 1) 2D animation on “Loy kratong story” had the length 7.27 minutes and its content raises awareness of social values, valuable thinking points and the environment preservation. 2) The result of quality assessment of the 2D animation was at a high level.

Keyword: 2D Animation

บทนำ

โลกได้มีความทันสมัยและก้าวไปสู่ยุคดิจิทัล เทคโนโลยีด้านการสื่อสารก็กำลังก้าวหน้า สื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่ให้คามบันเทิงแก่ผู้ชมในรูปแบบอื่นๆ มากมาย รวมทั้ง การทำเป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ที่ดึงดูดและทำให้เด็กมีความสนใจ ซึ่ง แอนิเมชัน เป็นศิลปะของการเคลื่อนไหวที่เล่าเรื่องด้วยท่าทางและคาแร็กเตอร์ จะมีตัวละครมาเล่าเรื่องเหมือนกับหนังแต่ความพิเศษของตัวละคร อยู่ตรงที่อาจมีรูปร่างหน้าตาน่ารัก มีแอ็คชั่นเกินจริง เช่น เดิน แล้วเต้งหน้าเต้งหลังลอยตัวตึงลังกา ซึ่งเป็นความพิเศษของตัวละคร แอนิเมชันจึงเป็นการนำเสนอภาพประกอบ สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อน และเข้าใจยาก ให้ง่ายขึ้น ใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต (ปิยกุล เลาวัลย์ศิริ, 2532: 931-932)

ผู้ศึกษาจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและประเพณี จึงได้เกิดแนวความคิดในการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง โดยใช้ตัวการ์ตูน เป็นตัวนำเรื่อง ทำให้สื่อเป็นที่ดึงดูดความสนใจ เกิดแรงจูงใจที่จะปฏิบัติตามประเพณี และวัฒนธรรมของไทย โดยจะทำให้เด็กและเยาวชนเห็นคุณค่าของประเพณี ที่สืบทอดกันมา ตั้งแต่สมัยโบราณ ให้อยู่คู่กับคนไทยตลอดไป

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง
- 1.2 เพื่อประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน 3P ดังนี้

ขั้นที่ 1 Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการผลิต)

- 1.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลในการทำโครงการ
 - 1.1.1) เนื้อหา ของประเพณีลอยกระทง
 - 1.1.2) เครื่องมือเทคนิคโปรแกรมที่ใช้สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
- 1.2 วิเคราะห์และออกแบบ
 - 1.2.1) ออกแบบ Story Board การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

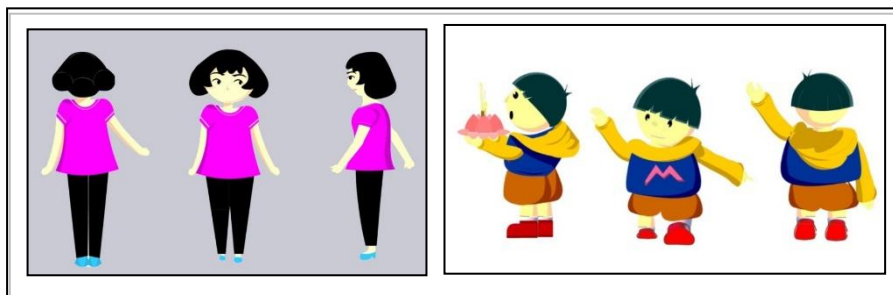


รูปที่ 1 รูปตัวอย่าง Story Board

- 1.2.2) ออกแบบตัวละคร และฉาก

ขั้นที่ 2 Production (ขั้นตอนการผลิต)

- 2.1 พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง
- 2.2 การดราฟตัวละคร และฉาก



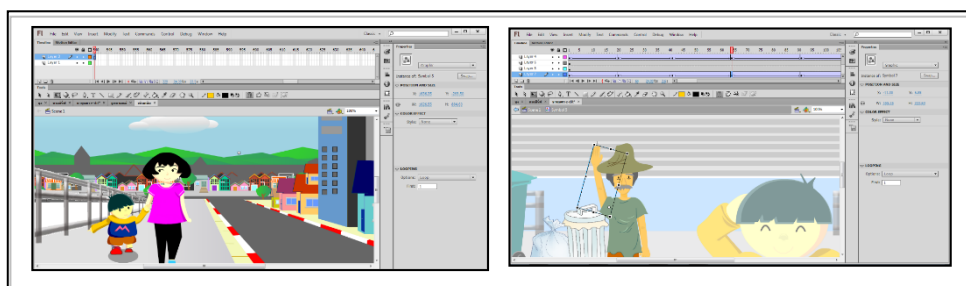
รูปที่ 2 รูปตัวอย่าง การกราฟตัวละคร



รูปที่ 3 รูปตัวอย่าง การกราฟอย่างฉาก

2.3 ใส่สี แสงเงา ในงานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

2.4 การนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประกอบกัน ได้แก่ การตัดต่อภาพ และเสียง



รูปที่ 4 รูปตัวอย่างการนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประกอบกัน

2.5 Render งานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

ขั้นที่ 3 Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต)

3.1 การนำเสนองานในรูปแบบวิดีโอ

3.2 ทดลองและปรับปรุงแก้ไข

3.3 ขอคำแนะนำจากที่ปรึกษา

2. เครื่องมือการวิจัย

4.1 การการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง

4.2 แบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง

3. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

1. อาจารย์ ดร. อภิธา รุณวาทย์ รุณวาทย์ ปร.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา) อาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
2. อาจารย์ ปิยศักดิ์ ถิอาสนา วท.ม. (สื่อภูมิทัศน์) อาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวละครและฉาก
3. อาจารย์ อภิชาติ เหล็กดี วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) อาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพ ภาษา และเสียง

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย สร้างแบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง ตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

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

ผลการวิจัย

1. ผลจากการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง ทำให้ได้การ์ตูน เรื่อง ลอยกระทง ในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีความยาว 7.27 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี ของไทยและสิ่งแวดล้อม ตามตัวอย่างภาพดังนี้



รูปที่ 5: ตัวอย่าง ผลการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

2. ผลจากการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่มีต่อสื่อ การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง ภาพรวมมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.91$, S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณาเป็นหัวข้อพบว่า ด้านการออกแบบตัวละคร และฉาก มีระดับคุณภาพมากที่สุด ($\bar{x} = 4.13$, S.D.=0.52) รองลงมา (ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{x} = 3.87$, S.D.=0.52) และ ด้านภาพ ภาษา และเสียง ($\bar{x} = 3.29$, S.D.=0.7) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง นั้นมีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีของไทยและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มีความยาว 7.27 นาที และจากการนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของการ์ตูนพบว่า ภาพรวมของการ์ตูนเรื่อง ลอยกระทง อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x}=3.91$, S.D. = 0.56) และจากข้อเสนอแนะอื่นๆ เพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ตัวการ์ตูนหลักในการดำเนินเรื่องทั้งสองตัวยังมีการออกแบบที่ดูแล้วไม่สมบูรณเท่าไร อีกทั้งการเลือกใช้สีในการออกแบบฉากบางฉากดูมืดจนเกินไป และในเรื่องของการทำภาพเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนเองนั้นยังขาดเทคนิคต่างๆ ในการเคลื่อนไหวเพื่อให้งานสมจริงมากกว่านี้

ข้อเสนอแนะ

1. ควรที่จะเรียนรู้เทคนิคการทำแอนิเมชันเพิ่มเติมให้มากยิ่งขึ้น เช่น ฉากที่ตัวละครหลักกำลังเดินคุยกันอยู่ สามารถทำให้ตัวละครหลักเดินคุยกันไปเรื่อยๆ โดยไม่ต้องหยุดก็ได้ เป็นต้น
2. สามารถเพิ่มเสียงบรรยายเรื่องราวเข้าไปได้ เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น
3. กระชับ VDO ในส่วนที่ยืดเยื้อเข้ามาได้อีก
4. ควรศึกษาเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันในรูปแบบ 3 มิติให้มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2532). Animation say hi. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรุงเทพ.
- ธวัชกร ฉัตรารธรรม. (2554). หนังสือวันสำคัญในรอบปี, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ยุโรปา.
- ณัฐพล วรรณภรณ์. (2551). การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอผลกระทบจากขยะ เพื่อสร้างความตระหนักแก่เยาวชน. การค้นคว้าแบบอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บรรเทง พาทิจิตร. (2532). ประเพณี วัฒนธรรมไทย และคติความเชื่อ. กรุงเทพฯ โรงพิมพ์ :
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.โอเดียนสโตร์.
- เอน อัจฉิตไพศาล. (2552). การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.