

## การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ สำหรับวัยรุ่น นครินทร์ แผนวงษ์<sup>1</sup>, ขวัญใจ สุขก้อน<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### บทคัดย่อ

เรื่องเล่าและตำนานของ สัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี ปรากฏขึ้นมาตั้งแต่อดีตจากจินตนาการของกวีและศิลปิน ในของวัฒนธรรมไทยนั้น ได้รับอิทธิพลมาจากเรื่องราวของศาสนาจากวรรณกรรมไตรภูมิพระร่วง ที่กล่าวถึง สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก สัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี เป็นสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาดเหนือจินตนาการ ซึ่งส่วนใหญ่ อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ที่เป็นสถานที่ระหว่างสวรรค์กับโลกมนุษย์มาบรรจบกัน ในอดีตการบันทึกเรื่องเล่าเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ส่วนใหญ่เป็นงานวรรณกรรมและผลงานจิตรกรรมฝาผนัง แต่ในปัจจุบันมีสื่อที่เพิ่มขึ้นหลากหลายและด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าสื่อไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในหนังสือหรือตำรา ดังนั้นผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจในการบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ผ่านทางสื่อใหม่ หรือที่เรียกว่า ดิจิตอลมีเดีย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและเข้าถึงผู้คนในยุคปัจจุบันที่มีความสนใจเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและหาแนวทางในการออกแบบภาพประกอบที่มีความร่วมสมัย 2) จัดทำภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดีเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย วิธีการดำเนินการวิจัยด้วยการสอบถามกลุ่มเป้าหมาย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและภาพเคลื่อนไหว

จากผลการวิจัยโดยอ้างอิงจากแบบสำรวจกลุ่มเป้าหมาย พบว่า 1) กลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญกับเนื้อเรื่อง 2) การดำเนินเรื่องจะใช้ลักษณะตัวเอกที่มีปัญหาความขัดแย้งกับสังคมและภัยจากธรรมชาติ 3) กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจกับเนื้อเรื่องแนวผจญภัย/แฟนตาซี 4) ออกแบบฉากด้วยลักษณะภูมิประเทศเป็นทุ่งหญ้าและลำธาร 5) ใช้สัดส่วนของตัวละคร อัตราส่วนจากหัวคือ 1 : 4 (SD) 6) ตัวละครเอกมีลักษณะนิสัย มุ่งมั่น กล้าหาญ ฉลาด 7) ตัวละครเอกเป็นเผ่าพันธุ์เทพและสัตว์ 8) ดำเนินการออกแบบภายใต้แนวคิดธรรมชาติ (nature) และพิศวง (mystic)

**คำสำคัญ:** สัตว์หิมพานต์, อนิเมชัน 2 มิติ, ตำนาน

## 2D Animation Design “Thai Fairy Tale, Himmapan Animals.” for Teenage Nakarin phanwong<sup>1</sup>, Khwanchai Sukkon<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology,  
Suan Sunandha Rajabhat University

### ABSTRACT

In the past, tales and myths Animals and creatures were created from the imagination of poets and artists. Thai Fairy Tales Creature, Himmapan animals was created by the story of religion which tell the story about human world, heaven and hell. Himmapan Animals are the strange creature that lives in the Himmapan Forest, a place between heaven and human world.

In the past, narratives about the Himmapan were mostly literary and wall painting. But nowadays there is a growing media variety and with advanced technology, the media is not limited to books or textbooks. The researcher was interested in telling stories about the Himmapan through the new media or “Digital Media” which interesting and accessible to people who are interested in Himmapan Tale. 1) To study and find a way to design contemporary illustrations. 2) Create 2D animations with content about animals and creatures in the literature Promoting image as part of Thai culture. Research was conducted following : 1) targeted interviews 2) interviews with design experts and animators. Based on the results of the survey, the target group 1) The target audience focuses on the story. 2) Conduct the story using the protagonist who has conflicts with society and natural disasters. 3) Target audience focus on adventure / fantasy genres. 4) Landscape design with pasture and streams. 5) Type of characters is Super Deformation (SD). 6) The character has a character, commitment, courage, intelligence. 7) The protagonist is a species of god and animal. 8) The results of these researches will be carried out under the concept of nature and mystic.

**Keywords:** Himmapan Animal, 2D Animation, Myths

## บทนำ

ตั้งแต่เมื่อจักรวาลได้ถือกำเนิดขึ้นตามความเชื่อของศาสนาพราหมณ์นั้น โลกได้ถือกำเนิดขึ้น และเป็นศูนย์กลางของจักรวาล เหล่ามหาเทพทั้งสาม คือ ตรีมูรติ ต่างเสกสรรโลกขึ้นมา ให้กำเนิดสรรพชีวิตต่าง ๆ เกิดมา ตั้งอยู่ และดับไป ก่อเกิดเป็น วิวัฏจักรชีวิต เวียนว่ายตายเกิดไม่จบสิ้น โลกศูนย์กลางของโลกนั้นคือ เขาพระสุเมรุ ซึ่งเป็นที่อยู่ของ สัตว์ในวรรณคดี หรือ สัตว์หิมพานต์ เป็น สิ่งมีชีวิตที่เกิดขึ้นมาจากจินตนาการ ที่กวี หรือจิตรกรพรรณนาถึง อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ หรือ หิมวันต์ มีความหมายว่า ป่าที่มีความหนาวเย็น มักถูกกล่าวถึงในวรรณคดี และความเชื่อในเรื่องของไตรภูมิตามคติของศาสนาพุทธและฮินดู มีความเชื่อว่าเป็นทางต่อก่อนไปสู่สวรรค์ ตั้งอยู่บนเชิงเขาพระสุเมรุมีเนื้อที่ 3,000 โยชน์ หรือประมาณ 48,000 ตารางกิโลเมตร มียอด 84,000 ยอด มีแหล่งน้ำหรือสระใหญ่ 7 สระ ซึ่งเป็นแหล่งที่อยู่ของสิ่งมีชีวิต แต่ละชนิด โดยแต่ละชนิดจะมีลักษณะประหลาดต่างจากสัตว์ทั่วไป โดยมีลักษณะของสัตว์หลายชนิดผสมกัน และตั้งชื่อขึ้นใหม่ โดยสิ่งเหล่านี้ก็ได้กลายมาเป็นรากฐาน และเข้ามามีอิทธิพลกับวัฒนธรรมไทยในเวลาต่อมา

ในปัจจุบัน ส่วนใหญ่แล้ว สิ่งมีชีวิตเหล่านี้เข้ามามีอิทธิพลกับศาสนาพุทธ เช่น การใช้คำเรียกบุคคลก่อนบวชว่า นาค เพื่อแสดงถึง พญานาคที่เลื้อยไต่ในหลักธรรมของศาสนาพุทธ แต่ไม่สามารถบวชเป็นภิกษุได้ หรือ นิทานชาดกทั้งหลาย ซึ่งจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการบำเพ็ญศีลของพระโพธิสัตว์ในชาติต่าง ๆ ที่เป็นที่ยึดมั่นอย่างแพร่หลาย คือ มหาเวสสันดรชาดก เป็นอดีตชาติ ก่อนที่จะถือกำเนิดเป็นเจ้าชายสิทธะ เพื่อตามหาหลักธรรม และตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า และดับขันธปรินิพพานเป็นชาติสุดท้าย นอกจากนั้นยังมีปรากฏ อยู่ตามสถาปัตยกรรมอีกด้วย โดยส่วนใหญ่เรื่องราวของเป็นมา จะปรากฏให้ได้เห็น ได้สัมผัส ในรูปแบบของตัวหนังสือ บทกลอน ที่พรรณนาออกมาเป็นถ้อยคำสละสลวยให้ผู้อ่านได้ใช้จินตนาการของตนเอง สร้างภาพลักษณ์ของสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นขึ้นมา และคล้อยตามบรรยากาศ

ของถ้อยคำเหล่านั้น หรือปรากฏในรูปแบบของลวดลายจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งในบางโอกาส ด้วยเรื่องของภาษา ความเข้ากับยุคสมัย สื่อเหล่านี้ไม่สามารถเข้าถึงคนบางกลุ่มได้ หรือในบางครั้งกับคนบางกลุ่มแล้วการจินตนาการตามบทกลอน ก็ไม่อาจทำให้เห็นภาพที่ชัดเจน และไม่อาจมีอารมณ์สุนทรีย์ร่วมไปตามบทพรรณเหล่านั้นได้ เป็นที่น่าเสียดายหากผู้สนใจไม่อาจเข้าถึงสิ่งที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมได้ และการที่จะสร้างความน่าสนใจได้นั้น จำเป็นต้องทำการศึกษาข้อมูล องค์ความรู้ และเทคโนโลยี ที่มีในปัจจุบัน นำมาพัฒนา ให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น จึงได้เกิดเป็นหัวข้อวิจัยนี้ขึ้น เพื่อจัดทำสื่อที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลออกมา ได้ชัดเจน เหมาะสม และได้สัมผัสกับบรรยากาศ อันน่าพิศวงของป่าหิมพานต์ ที่จะให้ผู้ที่สนใจ ได้รับรู้ และให้ความสำคัญกับเรื่องราวในวรรณคดี อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยมากขึ้น

โดยสัตว์เหล่านี้ บางชนิดได้เข้ามามีอิทธิพลกับบางวัฒนธรรม เกิดเป็นคติความเชื่อและประเพณี ธรรมเนียมปฏิบัติสืบทอดต่อกันมา เช่น พญาครุฑ ที่มีพละกำลังมาก ทั้งยังเป็นพาหนะของพระวิษณุ ถือเป็นสัตว์หิมพานต์ที่มีศักดิ์สูงที่สุดในป่าหิมพานต์ และสูงกว่าเทพผู้ปกป้องโลก เนื่องจากไทยที่รับเอาวัฒนธรรม รูปแบบการปกครองแบบ เทวราชา มาจากศาสนาพราหมณ์ จึงใช้ตราพญาครุฑ กับเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับทางราชการ เป็นตราที่สื่อถึงพระมหากษัตริย์ หรือสัตว์อีกอย่างที่เป็น ประปักษ์กับพญาครุฑ คือ พญานาค ปรากฏอยู่ในความเชื่อทางภาคอีสาน เกี่ยวกับการจุดบั้งไฟเพื่อขอฝน ในฤดูแล้ง จึงได้ทำการศึกษาค้นคว้า และนำเอาเรื่องราวความเป็นมาของสิ่งเหล่านี้ มาปรับปรุง และพัฒนาจนเกิดเป็นงานวิจัย การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง สัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี เพื่อนำเสนอในรูปแบบของ อนิเมชัน 2 มิติ ให้มีความเข้ากับยุคสมัย และน่าสนใจมากขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและหาแนวทางในการออกแบบภาพประกอบที่มีความร่วมสมัย
2. จัดทำภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย

### วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อเว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และแบบสัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา ชายหญิงที่ชื่นชอบวรรณคดีไทยและภาพเคลื่อนไหว จำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผู้ปกครองและครูประจำชั้น โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

### ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้กลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ส่วนของการวางโครงเรื่องและรูปแบบการดำเนินเรื่อง 2) ลักษณะการออกแบบภาพที่ใช้ในการทำภาพเคลื่อนไหว เช่น ตัวละคร ฉาก คู่มือที่นำมาใช้ 3) นำความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญมาเป็นพื้นฐานและเสริมจุดบกพร่อง

### ส่วนที่ 1 เริ่มต้นกลุ่มเป้าหมายเลือกการให้

ความสำคัญกับองค์ประกอบของอนิเมชัน โดยพิจารณาจากเนื้อหาเป็นหลัก รองลงมา คือ การให้ความสำคัญกับภาพประกอบและความเคลื่อนไหวของการเคลื่อนไหว (ดังตารางที่ 1) ลักษณะการดำเนินเรื่อง ที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ คือ การดำเนินเรื่องแบบ ตัวเอกมีความขัดแย้งกับสังคม คือ การที่ตัวเอกมีปัญหาเกี่ยวกับสังคม ต้องหาทางแก้ไขให้สามารถอยู่ร่วมกับสังคมได้ (ดังตารางที่ 2) ต่อมาเป็นรูปแบบของเนื้อหา โดยกลุ่มเป้าหมายต้องการให้มีรูปแบบในแนวผจญภัยและแฟนตาซี ตามลำดับ (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาในการให้ความสำคัญกับองค์ประกอบของอนิเมชัน

ข้อพิจารณาในการให้ให้	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
ความสำคัญ	(คน)	(%)	
เนื้อหา	22	44	1
ภาพประกอบ	14	28	2
ความเคลื่อนไหวของภาพ	9	18	3
ดนตรี	5	10	4
รวม	50	100	

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ลักษณะการดำเนินเรื่องโดยมีความขัดแย้งของตัวเอกกับสิ่งต่าง ๆ

ลักษณะของความขัดแย้งของตัวเอก	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
	(คน)	(%)	
กับสังคม	15	30	1
กับภัยธรรมชาติ	13	26	2
กับตัวเอง	12	24	3
กับตัวร้าย	10	20	4
รวม	50	100	

**ตารางที่ 3** ผลการวิเคราะห์รูปแบบของเนื้อหา

รูปแบบเนื้อหา	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ผจญภัย	19	38	1
แฟนตาซี	11	22	2
ปริศนา	6	12	3
แอคชั่น	3	6	4
ดราม่า	3	6	4
อิงวิทยาศาสตร์	3	6	4
คอมเมดี้	2	4	5
ความรัก	2	4	5
สารคดี	1	2	6
ครอบครัว	0	0	--
รวม	50	100	

**ส่วนที่ 2** กลุ่มเป้าหมายเลือกลักษณะของบรรยากาศของฉากที่จะใช้ภายในเรื่อง (ดังตารางที่ 4) เลือกลักษณะของตัวละครเอก ที่จะกำหนดว่าควรจะเป็นสัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดีชนิดใด (ดังตารางที่ 5) และเลือกลักษณะของภูมิประเทศที่จะนำมาเป็นโครงสร้างของฉาก (ดังตารางที่ 6)

**ตารางที่ 4** บรรยากาศที่จะใช้ในการออกแบบฉากที่กลุ่มเป้าหมายต้องการโดยเลือกได้มากกว่าหนึ่ง

ประเภทของ บรรยากาศ	จำนวน (ครั้ง)	ร้อยละ (%)	อันดับ
อุดมสมบูรณ์	24	21.62	1
มืดครึ้ม	19	17.11	2
เย็นสบาย	16	14.41	3
หนาวเหน็บ	15	30	4
สว่างไสว	11	22	5
อบอุ่น	10	9	6
หมอกจัด	9	8.1	7
ฝนตก	7	6.3	8
รวม	111	100	

**ตารางที่ 5** ชนิดเผ่าพันธุ์ที่นำไปออกแบบตัวละครเอก

เผ่าพันธุ์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ลูกครึ่งเทพ	16	32	1
มนุษย์ครึ่งสัตว์	14	28	2
มนุษย์	10	20	3
สัตว์ตระกูลสิงห์	8	16	4
ยักษ์ครึ่งสัตว์	1	2	5
นก	1	2	5
สัตว์สี่ขาทั่วไป	0	0	
สัตว์น้ำ	0	0	
ยักษ์	0	0	
รวม	50	100	

**ตารางที่ 6** ลักษณะของภูมิประเทศที่จะนำไปใช้ประกอบฉาก

ลักษณะภูมิประเทศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ทุ่งหญ้า	15	30	1
ลำธาร	11	22	2
ภูเขา	8	16	3
น้ำตก	7	14	4
ไต้ฝุ่น	5	10	5
ภูเขาน้ำแข็ง	4	8	6
รวม	50	100	

**ส่วนที่ 3** ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ให้แนวคิดในการออกแบบภาพเคลื่อนไหว เรื่อง สัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทั้ง 3 ท่านจะมีแนวคิดที่นำลักษณะเด่นของสัตว์แต่ละชนิดนั้นมาสร้างเป็นเรื่องราว โดยตัวละครจะมีลักษณะทางความคิดที่ชัดเจน ตายตัว และมีลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวที่สมจริง และใช้เสียงเอฟเฟคประกอบเพื่อเพิ่มความละเอียดให้กับความเคลื่อนไหว และใช้ดนตรีที่มีความเข้ากับบรรยากาศ โดยจะใช้เวลาเรื่องแบบตามลำดับเวลา

## ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำมาพัฒนาโครงการ เมื่อนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ก็จะสอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ อนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี เป็นโครงการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ “เปิดโลกหิมพานต์” เพื่อนำเสนอลักษณะทางกายภาพของ สัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดีให้มีความละเอียดและมีความร่วมสมัย รูปแบบที่ใช้ในการออกแบบ (Mood & Tone) คือ ธรรมชาติ(nature) พิศวง(mystic) กลุ่มเป้าหมาย คือ วัยรุ่น ชายและหญิง อายุ 15 - 20 ปี โดยมีเรื่องราวที่จะใช้ตัวละครเอกดำเนินเรื่องผ่านสถานที่ต่าง ๆ ในป่าหิมพานต์ โดยระหว่างทางก็จะเจอสัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี ออกมามีบทบาท เพื่อเป็นการถ่ายทอด ข้อมูลและที่มาให้กับผู้รับชม

ขั้นตอนการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง สัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี

1. นำสัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดีที่ได้จากการศึกษาข้อมูลมาออกแบบ เพื่อเตรียมนำไปใช้
2. วางโครงเรื่อง โดยเน้นบทบาทของสัตว์ต่าง ๆ ที่จะเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครเอก
3. เขียนบทสนทนา คำบรรยายหรือข้อความเพื่อดำเนินเรื่อง
4. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดชนิดและสีของเสื้อผ้า คู่สีที่จะให้ความรู้สึกในแต่ละฉาก
5. กำหนดสตอรี่บอร์ด
6. ทำการตัดต่อโดยจะใช้โปรแกรม Adobe After Effect (AE), Adobe Photoshop (PS), Adobe Illustrator (AI) ร่วมกันในการจัดทำและตัดต่อให้ออกมาเป็น อนิเมชัน และใส่เสียง พร้อมตรวจแก้ไขจุดบกพร่อง (ดังปรากฏในภาพที่ 1 ถึง 4)

เทพกนิษฐ และ เทพกนิฐ มีลักษณะผสมเป็น ครึ่งมนุษย์ครึ่งหงส์ มีส่วนบนเป็นมนุษย์ และส่วนล่างเป็นหงส์ โดย กนิษฐเป็นเพศผู้ และกนิฐเป็นเพศหญิง กนิฐถือเป็นสิ่งมีชีวิตที่น่ารักมากที่สุดในปีหิมพานต์ มีความร่าเริง รักความสนุกสนาน เป็นเลิศในด้านการเล่นรำทำเพลง เป็นสัญลักษณ์แห่งความสุข และเป็นมิตร บ่อยครั้ง กนิษฐและ กนิฐ จึงปรากฏอยู่ตาม ปติมากรรม และ จิตรกรรมของ ศาลนสถาน

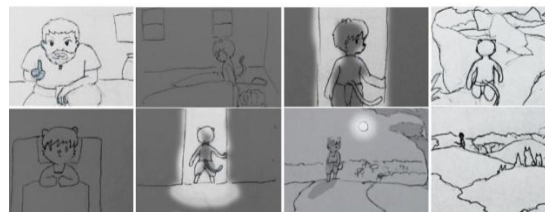


ภาพที่ 1.11 กนิษฐ

ภาพที่ 1 ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี



ภาพที่ 2 การออกแบบตัวละครที่จะนำไปใช้ให้สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบและกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 3 การกำหนดสตอรี่บอร์ดเพื่อใช้ประกอบการจัดทำและตัดต่อ



ภาพที่ 4 นำไปจัดทำและตัดต่อ โดยอ้างอิงตามสตอรี่บอร์ด



### วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง สัตว์และสิ่งมีชีวิตในวรรณคดีนี้ ใช้หลักการออกแบบ อนิเมชันสำหรับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้การเน้น องค์ประกอบที่ได้จากแบบสอบถาม ได้แก่ การให้ความสำคัญแก่นื่องเรื่อง สีสันและการออกแบบตัวละคร ที่มีการพัฒนามาจากข้อมูลที่ศึกษามา สอดคล้องกับแนวคิด และคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ โดยการที่จะจัดทำภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจนั้น จะเกิดขึ้นได้ด้วยองค์ประกอบ คือ ท่าทางการเคลื่อนไหวที่ละเอียดสมจริง มุมกล้อง และบทบาทของตัวละคร ซึ่งการที่จะทำให้บทบาทของตัวละครน่าสนใจนั้น จากหนึ่งในคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ กล่าวว่า บทบาทที่น่าสนใจ คือ ตัวละครจะต้องเกิดการพัฒนาในระหว่างการเดินทาง เรื่อง เพื่อเป็นการเพิ่มสิ่งใหม่ ๆ

### สรุปผลการวิจัย

โดยการจัดทำ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมาย จะเลือกให้ความสำคัญกับเนื้อหาเป็นหลัก ซึ่งการจะดำเนินเรื่องจำเป็นต้องสร้างความขัดแย้งขึ้นมาให้กับตัวละครได้แก้ไข เนื่องจากเนื้อหาเป็นหลัก ทำให้มีความขัดแย้งที่ซับซ้อน ตัวเอกจะได้เจอกับปัญหาทั้งของตัวเอง ตัวร้ายภัยธรรมชาติ และปัญหาจากสังคมเป็นหลัก และนำแนวความขัดแย้งของเนื้อหานี้มาทำให้มีเนื้อหาในแนวผจญภัยแฟนตาซี จะอยู่ในมุมมองประเทศแบบทุ่งหญ้า และลำธาร โดยมีฉากประกอบอื่น ๆ ตามลำดับ 1 เนื้อหา ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะมีสัดส่วนแบบ: 4 ที่ใช้ส่วนหัวของตัวละครเอกเป็นหลักในการแบ่งสัดส่วน โดยตัวละครเอกจะมีลักษณะเด่น คือ กล้าหาญ มุ่งมั่น และ ฉลาด เป็นสิ่งมีชีวิตประเภท ลูกครึ่งเทพ/มนุษย์ครึ่งสัตว์ เพศชาย ที่จะมีบรรยากาศในการดำเนินเรื่องที่ดู อุดมสมบูรณ์เป็นหลัก มีบรรยากาศมืดครึ้ม และ เย็นสบาย เป็นส่วนประกอบตามลำดับถึงเนื้อหา โดยเนื้อเรื่องสามารถจาก ศาสนา และ ประวัติศาสตร์ได้

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วย ความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน ซึ่งท่านให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ขอขอบพระคุณ เพื่อนๆที่คอยให้คำแนะนำช่วยเหลือทุก ๆ ด้านไม่เคยขาดและคอยให้กำลังใจเสมอมา ขอขอบคุณ ผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้ให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการทำงานเป็นอย่างดี ขอขอบคุณทุกคนที่เป็นกำลังใจให้

### เอกสารอ้างอิง

- दनय मंगकव. (2552). **หลักการออกแบบตัวละคร.** นนทบุรี ไอทีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์ จำกัด แหล่งข้อมูล : <https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom>.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544). **หลักการออกแบบภาพประกอบ.** ในการสัมมนาวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. แหล่งข้อมูล : [http://www.wwartcoll.com/articles2\\_wi1\\_sub.php?id=5](http://www.wwartcoll.com/articles2_wi1_sub.php?id=5).
- นิยะดา เหล่าสุนทร. (2543). **ตรภูมิพระร่วง การศึกษาที่มา.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม่คำผง, 2543 หน้า 11.
- VANAT PUTNARK. (2016). **สัตว์หิมพานต์และถิ่นที่อยู่.** แหล่งข้อมูล : <https://thematter.co/pulse/himmapan-beast-and-where-to-find-them/12444>.
- ยรรยง สิ้นรู้งาม. (2546). **สัตว์หิมพานต์เพียงตำนาน รี มีอยู่จริง.** แหล่งข้อมูล: <https://www.gotoknow.org/posts/361019>.
- อุทิศ แจ้งถิ่นป่า. (2555). **การเขียนสตอรี่บอร์ด.** แหล่งข้อมูล : <https://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09/การเขียน-story-board>

การประชุมวิชาการสำหรับนักศึกษาระดับชาติฯ ครั้งที่ 1  
(The 1<sup>st</sup> FIT SSRU Conference 2018)

ชัยรัตน์ ปันจี้ .ความเป็นมา แนวคิด หลักการและ  
ทฤษฎีอานิเมชั่น . แหล่งที่มา : <https://chairat21390.wordpress.com>

ณิชชา จันทะเกาศลย์. (2561). พุทธวิธีการสื่อธรรม  
นิทานในทศชาติชาดก. ในบทความวิชาการ.  
แหล่งที่มา: <https://www.phuttha.com>

ศักดิ์อนันต์ อนันตสุข. (2557). เขาพระสุเมรุ  
แนวคิดเรื่องจักรวาลตามคติพหุภพณ์ ความ  
เชื่อเรื่องพุทธจักรวาลของคนไทย [ตำนาน  
เขาพระสุเมรุ]. แหล่งที่มา : <http://www.astroeducation.com/mount-sumeru-universal-model/>

สมาคมฮินดูสมาช. ตริมูรติ. วารสารศรีมณฑิเยร  
ทรศน์. แหล่งที่มา : <http://www.siamganesha.com/krishna.html>