การออกแบบแอนิเมชันสามมิติ โดยเล่าเรื่องจากจิตรกรรมผนังถ้ำ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม

Design of a 3D Animation Telling a Story of Cave Art Paintings at Pha Tam National Park

อนุธิดา กรองมาลัย[1*] กฤษดา เกิดดี[2] และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์[3]

Anutida Krongmalai[1*] Krisada Kerddee[2] and Chaiporn Panichrutiwong[3]

[1]นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000*

[2]อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

[3]หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

[1]Graduate student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000*

[2]Lecturer of Communication Arts Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

[3]Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

**Corresponding author, E-mail: mj_club_za@hotmail.com*

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติ โดยเน้นเรื่องราวจากภาพเขียนสีผนังถ้ำ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม ที่มีเนื้อหาส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายวัยทำงานอายุระหว่าง 20-35 ปีสนใจถึงเรื่องราวภาพเขียนสีผนังถ้ำ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม ทฤษฎีที่ใช้ศึกษาประกอบด้วย การสำรวจลงพื้นที่อุทยานแห่งชาติผาแต้ม ศึกษาข้อมูลด้านเอกสารศิลปะถ้ำผาแต้มโขงเจียม และวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ ตลอดจนทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชันสามมิติ การศึกษาวิจัยดังกล่าวได้ออกแบบเนื้อหาเรื่องราวของแอนิเมชัน อ้างอิงจากภาพเขียนสีผนังถ้ำ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อเรื่องและอารมณ์ต่าง ๆ ของภาพยนตร์ โดยอาศัยการเล่าเรื่องจากภาพเขียนสีผนังถ้ำ

คำสำคัญ: *แอนิเมชัน อุทยานแห่งชาติผาแต้ม ศิลปะถ้ำ*

Abstract

The purpose of thesis is to research and create 3D animation presenting the cave mural paintings at Pha Tam National Park with the target group age of between 20-35 who are interested in cave mural paintings. Using theories including exploration at Pha Tam National Park to research about the art of Pha Tam Khong Jiam and analyze a presentation of media and 3D animation theory. The study designed the animation story in relation to a

mural painting at Pha Tam National Park so that people can reach out to the story and emotion of the media by telling the story about cave mural painting at Pha Tam National Park.

Keywords: *animation, Pha Tam National Park, cave art*

1. บทนำ

แอนิเมชัน (animation) เป็นสื่อที่น่าสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่าย และเป็นสื่อที่ข้ามวัฒนธรรมที่คนต่างชาติต่างภาษาที่มีวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงได้ ให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชัน ทั้งเนื้อหา เรื่องราว แม้แต่ความคิดนามธรรมยังถูกถ่ายทอดให้เข้าใจได้ง่าย เมื่อถูกสื่อสารเป็นแอนิเมชัน ทั้งนี้โดยคุณสมบัติพิเศษของแอนิเมชัน ที่สามารถพรรณนาหรือบรรยายกระบวนการที่ซับซ้อนให้ได้อย่างเข้าใจง่าย อีกทั้งยังเน้นส่วนที่สำคัญโดยสี หรือเสียง และใช้จินตนาการอย่างไม่มีขอบเขต จึงเสริมจินตนาการ และการตีความหมายที่เป็นนามธรรมของผู้ชม (อนุชา เสรีสุชาติ, 2548)

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสามมิติ ด้านการสร้างพื้นผิวในงานแอนิเมชัน ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก เพราะสามารถทำให้งานออกมาดูมีความงาม สามารถสื่ออารมณ์ของงานได้และทำให้ผลงานแอนิเมชันน่าสนใจมากยิ่งขึ้น งานแอนิเมชันด้วยเทคนิคงานจิตรกรรมแทนการใช้ภาพถ่าย เพื่อเพิ่มคุณค่าทางศิลปะ

อุทยานแห่งชาติผาแต้ม จัดได้ว่าเป็นแหล่งภาพเขียนสีสมัยประวัติศาสตร์ที่สำคัญแห่งหนึ่ง คุณค่าของภาพเขียนสีเหล่านี้ นอกจากจะเป็นคุณค่าในทางความงามทางศิลปะและแสดงให้รู้ถึงวิถีชีวิตและระบบความคิดความเชื่อของกลุ่มคนผู้สร้างภาพเหล่านี้อาศัยอยู่ในดินแดนประเทศไทยเมื่อกว่า 3,000 ปีมาแล้ว ภาพเขียนสีจึงกลายเป็นหอศิลป์บนภูผา ซึ่งเป็นศิลปะแผ่นหินอันงดงามที่เรียกว่าศิลปะถ้ำ โดยเป็นรูปแบบศิลปกรรมดั้งเดิมของคนสมัยก่อน เพื่อบันทึกเรื่องราวความเป็นอยู่และการประกอบพิธีกรรมของคนในอดีต เพื่อความอุดมสมบูรณ์ของกลุ่มชนบทเทือกเขาสูงสองฝั่งแม่น้ำโขง ภาพเขียนสีที่ปรากฏอยู่แบ่งได้ กลุ่ม 4 ใหญ่คือ ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพวัตถุ ภาพเรขาคณิต (พิสิฐ เจริญวงศ์, 2532)

งานศิลปะภาพเขียนสี ณ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม เรียกว่า ศิลปะถ้ำเป็นเพิงผาผนังหินที่เกิดจากฝีมือมนุษย์แต่ครั้งอดีตกาลภาพเขียนสีเหล่านี้ เป็นหลักฐานสำคัญที่สะท้อนถึงชีวิตและวัฒนธรรมของผู้คนและชุมชนสมัยก่อนประวัติศาสตร์บริเวณนั้น ๆ

นอกจากนี้การที่จะส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเห็นถึงคุณค่าของศิลปะถ้ำได้นั้น ยังต้องอาศัยสื่อที่ดีในการถ่ายทอดเรื่องราว ซึ่งสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสามมิติถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมีความยาวประมาณสามนาที เพราะจะทำให้ผู้ที่รับชมมีความรู้สึกเข้าถึงเนื้อเรื่องอารมณ์ต่าง ๆ ของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาภาพเขียนสีผนังถ้ำอุทยานแห่งชาติผาแต้ม

2. เพื่อออกแบบและผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเกี่ยวกับภาพเขียนสี เพื่อกลุ่มเป้าหมายวัยทำงานช่วงอายุ 20-35 ปี

3. อุปกรณ์และวิธีการ

รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

3.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางเอกสาร

ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ตำรา เอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับทำการวิจัย เกี่ยวกับภาพยนตร์ โดยเน้นการศึกษาการเล่าเรื่องจากภาพเขียนสีผนังถ้ำ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม

3.2 แหล่งข้อมูล

3.2.1 ศึกษาข้อมูลโดยการลงพื้นที่สำรวจอุทยานแห่งชาติผาแต้ม ได้แก่ จดบันทึก บันทึกรูปภาพ

3.2.2 ศึกษาข้อมูลด้านเอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ อิเลกทรอนิกส์

3.2.3 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติ เรื่อง The Croods ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเรื่องราว คาแรคเตอร์ที่ชัดเจน องค์ประกอบของภาพมีความโดดเด่น การใช้สีสดใส

ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์เรื่อง The Croods เพราะมีวิธีการผลิตและเทคนิคที่เหมือนกัน และเพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงาน

3.3 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชันสามมิติ โดยการเล่าเรื่องจากภาพเขียนสีผนังถ้ำ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม ได้ทำการรวบรวมเอกสาร แนวคิด กับการศึกษาวิจัยเรื่องนี้

3.3.1 ศิลปะถ้ำผาแต้มโขงเจียม

ศิลปะถ้ำหรือศิลปะบนหิน หมายถึง ศิลปะหรือภาพที่เกิดจากการวาด เขียนและเป็นสีทำรูปรอยลงบนพื้นหิน ซึ่งมักพบตามเพิงผา ผนังก้อนหิน ที่มักเรียกรวมๆกันว่า “ถ้ำ” จึงมักเรียกงานศิลปะถ้ำลักษณะนี้ว่า “ศิลปะถ้ำ”

บริเวณงานศิลปะผาแต้มมีอยู่ 4 ตำแหน่ง บางที่จัดซอยแยกเป็นแหล่งๆไปเรียกชื่อเรียงกันว่าผาขาม ผาแต้ม ผาหมอน แต่ผาที่โด่งดังที่สุดคือส่วนที่อยู่ในบริเวณผาแต้ม (พิสิฐ เจริญวงศ์, 2532)

3.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

สำหรับวิธีการวิเคราะห์ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ สามารถจะทำได้หลายวิธีโดยเราอาจจะสามารถวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของเรื่องเล่าดังต่อไปนี้

3.3.2.1 ความหมายของการเขียนบท เป็นการกำหนดเรื่องเป็นการเชื่อมโยงเหตุการณ์และตัวละครต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยผ่านกระบวนการค้นหา รวบรวม จัดเรียง และตกแต่งปรับเข้าร่วมกัน

3.3.2.2 ข้อควรคำนึงการเขียนบท การเขียนบทจะสมบูรณ์ ผู้เขียนต้องคำนึงถึงสิ่งนั้นเช่น แนวคิดหลัก การเลือกเรื่องหรือการศึกษาค้นคว้า ความยาวและการวางโครงเรื่อง

3.3.2.3 ประเภทการเขียน การเขียนเรื่องสั้น ควรมุ่งเน้นแสดงความคิดของเรื่องเพียงประการเดียว ผู้แต่งมักนำเสนอเหตุการณ์ สถานที่ ตัวละคร และบทสนทนาในเรื่องให้มีเท่าที่จำเป็น

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารต่าง ๆ และสื่อสิ่งพิมพ์อิเลกทรอนิกส์ เพื่อใช้เป็นพื้นฐานข้อมูลในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

3.5 กรอบแนวความคิดการวิจัย

รูปที่ 1 กรอบแนวความคิดการวิจัย

3.6 สังเคราะห์ข้อมูล

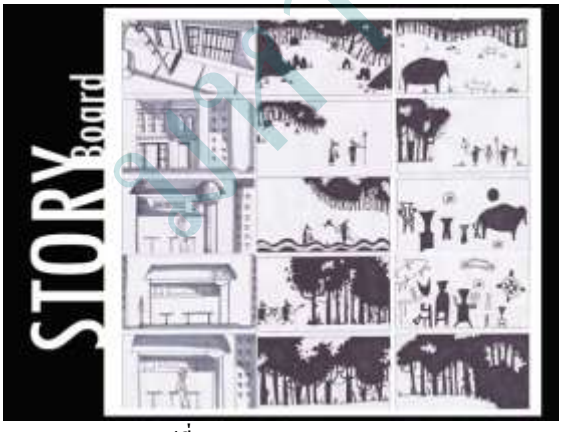
วิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดเพื่อหาแนวทางในการออกแบบตัวละครสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

3.7 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

3.7.1 เขียนเอกสารรายละเอียดของโครงงาน (project proposal) ได้แก่ งานที่ทำ วิธีการทำ ระยะเวลา กลุ่มเป้าหมาย แนวทางการทำงานและรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเข้าใจและสามารถดำเนินงานได้อย่างถูกต้อง

3.7.2 แนวคิดในการออกแบบเพื่อเป็นการถ่ายทอดภาพเขียนสีผนังถ้ำ

3.7.3 การวางแผนเนื้อเรื่อง หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและทฤษฎีวิจัยต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงนำมาต่อยอด โดยรวบรวมความคิดในการพัฒนาบท เพื่อให้การดำเนินเรื่องภายในระยะเวลาที่จำกัด โดยจะบอกเรื่องราวภาพเขียนสีผนังถ้ำโดยนำรูปภาพจากผนังถ้ำมาเล่าเรื่องราวจากการแต่งขึ้นใหม่ เพื่อให้ดูน่าสนใจและมีความแตกต่างจากเดิม ดังแสดงในรูปที่ 2



รูปที่ 2 บทภาพ (story board)

3.7.4 การออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้นำรูปแบบวิถีชีวิตของกลุ่มเป้าหมายมาออกแบบ เพราะจะทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงตัวละครได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ดังแสดงในรูปที่ 3

รูปที่ 3 การออกแบบตัวละคร

3.8 ขั้นตอนเตรียมการผลิต

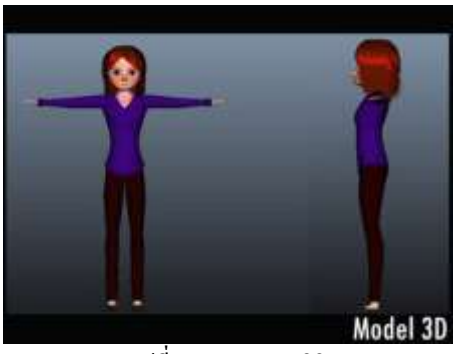
3.8.1 นำสตอรี่บอร์ดและเสียงมาจัดเรียงกัน (storyboard animatic) ในโปรแกรมตัดต่อ เพื่อให้เห็นภาพรวมของแอนิเมชันทั้งหมด เช่น ภาพ เสียง ระยะเวลา และเทคนิคพิเศษต่างๆ และนำเสนอให้ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

3.8.2 นำสตอรี่บอร์ดแอนิเมติก มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของที่ปรึกษา และนำสตอรี่บอร์ดแอนิเมติกที่แก้ไขแล้วนั้น เป็นต้นแบบในการสร้างแอนิเมชัน การทำสตอรี่บอร์ดแอนิเมติก นับว่าเป็นขั้นตอนสุดท้ายในขั้นตอนการเตรียมงาน (pre-production) และเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต (production) เป็นขั้นตอนต่อไป

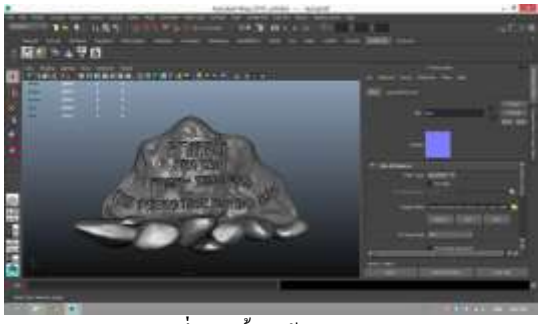
3.9 ขั้นตอนการผลิต

3.9.1 การขึ้นโมเดล

ในส่วนขั้นตอนการผลิต ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Autodesk Maya 2014 สำหรับการสร้างงานสามมิติ ดังแสดงในรูปที่ 4 และ 5



รูปที่ 4 ตัวละครสามมิติ



รูปที่ 5 รูปปั้นหน้าผาสามมิติ

3.9.2 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ต้องทำตัวละครให้พร้อมสำหรับการเคลื่อนไหวได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งก็คือการใส่โครงสร้างกระดูกและจุดควบคุมให้ตัวละครก่อน เพื่อใช้เป็นจุดศูนย์กลางในการเคลื่อนที่ โดยในโปรแกรม Autodesk Maya 2014 โดยระบบข้อต่อของกระดูกมีด้วยกัน 2 ชนิดคือ Inverse Kinematics (IK) และ Forward Kinematics (FK) สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว เริ่มจากการวิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครในฉากนั้นๆว่ามีความต้องการอะไร เพื่อให้นักสร้างภาพเคลื่อนไหว สามารถออกแบบท่าทางการแสดงได้อย่างถูกต้อง

3.9.3 การจัดแสงและการประมวลภาพ

การจัดแสง ใช้ภาพที่เก็บค่าของแสงในช่วงของความมืดและความสว่างได้กว้างกว่าปกติ (High Dynamic Range Image; HDRI) สำหรับคำนวณค่าของสีและแสงจากวัตถุภายในฉากออกมาเป็นความสว่าง ก่อนจะประมวลผลภาพออกมาเป็นส่วน ๆ เพื่อความสะดวกในการแก้ไขตัดต่อผลงาน ได้แก่ เงาที่เกิดตามซอกมุมของวัตถุ การสะท้อนแสงของวัตถุ

3.10 ขั้นตอนหลังการผลิต

การซ้อนภาพลำดับภาพและเสียงประกอบ ขั้นตอนสุดท้ายคือการตัดต่อ โดยนำภาพที่ได้ประมวลผลแบบแยกส่วน มารวมเข้าด้วยกันผ่านโปรแกรม Adobe After Effects แล้วปรับสีของภาพตามที่ออกแบบไว้ ลำดับสุดท้ายจึงใส่เสียงประกอบและเสียงดนตรีเพื่อความสมบูรณ์ของผลงาน

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลที่ได้รับจากการออกแบบแอนิเมชันสามมิติ โดยการเล่าเรื่องจากภาพเขียนสีผนังถ้ำ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม โดยอาศัยการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อถึงความหมายทางด้านภาพเช่น มุมกล้อง แสง สี และดนตรีประกอบ โดยปราศจากบทพูด มีดังต่อไปนี้

พบว่าแอนิเมชันนับได้ว่าเป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งที่ถ่ายทอดอารมณ์ได้ดีไม่แพ้ไปกว่าภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่สามารถดึงดูดอารมณ์ผู้ชมได้นั้น มักพัฒนาเนื้อเรื่องจากเค้าโครงจริง ซึ่งไม่มีฉากแห่งจินตนาการ ที่เป็นลักษณะเฉพาะของแอนิเมชัน หากนำภาพเขียนสีผนังถ้ำ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม มาต่อยอดและพัฒนาการเล่าเรื่องในงานแอนิเมชัน คือการนำเสนอ และถ่ายทอดเรื่องราวในสิ่งที่โลกแห่งภาพยนตร์ไม่สามารถทำได้

เป็นการถ่ายทอดผลงานแอนิเมชัน โดยการนำภาพเขียนสีผนังถ้ำมาถ่ายทอดเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีการบันทึกภาพการใช้ชีวิต ความเป็นอยู่ของคนสมัยนั้น เป็นการประยุกต์เทคโนโลยียุคโบราณมาดัดแปลงโดยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

ดังนั้นหากต้องการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสามมิติ โดยเล่าเรื่องจากภาพเขียนสีผนังถ้ำ ผู้สร้างสรรค์ควรเลือกหัวใจสำคัญที่ต้องนำเสนอผ่านแอนิเมชันสามมิติ แล้วนำมาต่อยอดในส่วนของบทเนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก ให้สอดคล้องกับจุดเด่นของแอนิเมชันที่สามารถสร้างสรรค์ในสิ่งที่นอกเหนือจินตนาการ และยังต้องอาศัยภาษาภาพยนตร์ในการดึงอารมณ์ของผู้ชม เพื่อทำให้ผู้ชมเข้าถึง และเกิดอารมณ์คล้อยตามเรื่องราวได้เป็นอย่างดี

5. การอภิปรายผล

สามารถนำแนวคิดการเล่าเรื่องมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน โดยนำภาพเขียนสีผนังถ้ำ ที่มีบันทึกภาพเหตุการณ์ต่างๆ ความเป็นอยู่ การใช้ชีวิตสมัยก่อน นำมาเล่าเรื่องใหม่ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ในการผลิตแอนิเมชันสามมิตินั้น จะต้องใช้เวลาทั้งในการเตรียมการผลิตและกระบวนการหลังการผลิต อาจจะใช้เวลานาน เช่นการขึ้นโมเดล การใส่โครงสร้างกระดูกตัวละคร และการเคลื่อนไหว ใช้เวลาประมาณ 1-3 เดือน และการผลิตผลงานแอนิเมชันมีความละเอียดสูงเป็นอย่างมาก เพราะให้ภาพที่ประมวลผลออกมาดูสมจริง ต้องใช้เวลาค่อนข้างมาก ทั้งหมดทั้งมวลนี้ขึ้นอยู่กับคุณภาพ ความยาก และความยาวของภาพยนตร์แอนิเมชันที่จะดำเนินการผลิต

ด้วยข้อจำกัดข้างต้นจึงทำให้ไม่สามารถผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ความยาวได้ ทำได้เพียงผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้น และต้องลดคุณภาพในการผลิตงานในบางส่วน เช่นมุมกล้อง แสง พื้นผิว รายละเอียดของวัสดุในฉากนั้นๆ เพราะเนื่องจากมีเวลาที่จำกัดในการทำงาน ปัจจัยหลักที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติคือ เครื่องคอมพิวเตอร์ ถ้าหากเครื่องคอมที่มีประสิทธิภาพไม่สูงพอ จะส่งผลให้ทำงานล่าช้า ต่ำกว่ามาตรฐาน และที่สำคัญควรที่จะเลือกใช้คอมที่มีประสิทธิภาพที่ดีเพื่อที่จะลดเวลาในการประมวลผลภาพ หรือใช้เทคนิคในการซ้อนภาพทดแทนโดยการใช้โปรแกรม Adobe After Effects และควรเก็บไฟล์งานไว้หลายๆที่ เพื่อป้องกันความเสียหายและไม่เสียเวลาในการทำงาน

เมื่อนำภาพยนตร์ที่ศึกษาไปเปรียบเทียบกับแอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง The Croods แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นการศึกษาแสง สี ฉาก บรรยากาศรวมทั้งเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยสามารถจัดแสงได้ใกล้เคียงตามตัวอย่างที่ศึกษาเรื่อง The Croods แต่ผู้วิจัยก็ไม่จะสามารถผลิตไปดีกว่าแอนิเมชันเรื่อง The Croods

6. บทสรุป

การออกแบบแอนิเมชันสามมิติ โดยการเล่าเรื่องจากภาพเขียนสีผนังถ้ำ อุทยานแห่งชาติผาแต้ม ได้นำเสนอเรื่องราวของหญิงสาวที่เดินทางไปเที่ยวอุทยานแห่งชาติผาแต้ม เพื่อไปชมภาพเขียนสีผนังถ้ำ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง The Croods โดยมีการเล่าเรื่อง การใช้ชีวิตความเป็นอยู่ การผจญภัยของครอบครัวมนุษย์ถ้ำยุคดึกดำบรรพ์

แอนิเมชันเรื่องนี้ได้เน้นย้ำให้ผู้ชมรู้สึกคือจุดที่น่าสนใจของอุทยานแห่งชาติผาแต้มนั้นคือภาพเขียนสีก่อนประวัติศาสตร์ ที่มีเรื่องราวการใช้ชีวิตความเป็นอยู่ มีการเพาะปลูก จับปลา มีวัฒนธรรมและพิธีกรรมเพื่อการล่า การฉลองชัยชนะจากการล่า และเป็นการบันทึกเหตุการณ์สำคัญของชุมชน เพื่อเป็นการชักชวนให้ผู้ชมมาท่องเที่ยวสัมผัสธรรมชาติ ชื่นชมความงามของภาพเขียนสี เพื่อเปลี่ยนวันที่แสนธรรมดาเป็นประสบการณ์ที่แปลกใหม่น่าตื่นเต้นจนยากที่จะลืมเลือนด้วยการท่องเที่ยว

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี และ อ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ให้คำปรึกษาตลอดจนคำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์เป็นอย่างดี คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาพระคุณบิดา มารดา ตลอดจนผู้มีส่วนในการช่วยเหลือทุกท่าน และขอน้อมบูชาท่านบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ด้วยความรักและเมตตา

8. เอกสารอ้างอิง

พิสิฐ เจริญวงศ์. (2532). *ศิลปะถ้ำผาแต้มโขงเจียม*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่ง ประเทศไทยจำกัด.

อนุชา เสรีสุชาติ. (2548). *การบริหารการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน*. กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มหาวิทยาลัยรังสิต