

การศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างทางกายภาพในการฟ้อนเล็บ เพื่อประยุกต์ใช้กับตัวละครในแอนิเมชัน มีวัตถุประสงค์อยู่ 2 ประการคือ 1) เพื่อสร้างตัวอย่างตัวละคร 3 มิติ ให้มีการเคลื่อนไหวในลักษณะการฟ้อนเล็บ 2) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางานด้าน 3D Animation ต่อไป

จากการศึกษาพบว่า ลักษณะการเคลื่อนไหวสำหรับการฟ้อนเล็บนั้น ส่วนใหญ่จะมีลักษณะที่แตกต่างกันน้อยมาก เพราะการบันทึกการเคลื่อนไหวจากนักแสดงจริง ไม่สามารถบันทึกการเคลื่อนไหวในส่วนของอวัยวะนิ้วมือได้ โดยรูปแบบในการศึกษาครั้งนี้สามารถนำเอารูปแบบลักษณะการเคลื่อนไหวสำหรับการฟ้อนเล็บประยุกต์ใช้กับตัวละครในแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อให้ตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ มีการเคลื่อนไหวใกล้เคียงกับการฟ้อนเล็บได้

ในปัจจุบันนี้วงการ 3D Animation นั้นมีผู้ที่ให้ความสนใจเป็นอย่างมาก และเติบโตอย่างรวดเร็ว อีกทั้งรัฐบาลยังให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี ผู้เขียนหวังว่าผลจากการศึกษาครั้งนี้ จะมีประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจงานด้าน 3D Animation ไม่มากก็น้อย

Study of analysis of physical in Thai Dancing Fingers (Fawn Leb) for 3D animation characters has to objectives; 1. in order to create 3D animation characters to utter in Thai Dancing Fingers (Fawn Leb), 2. in order to be way to develop 3D animation works.

From the study, find out that type of physical structure to utter Thai Dancing Fingers (Fawn Leb) mostly have less differentiation of character. Because of live actors to obtain realistic movement can't keep moving actor's fingers. This study can make utter Thai Dancing Fingers (Fawn Leb) in physical structure to apply with 3D Animation character in order to make 3D Animation character have closely uttered in Thai Dancing Fingers (Fawn Leb).

Nowadays, many people are interested in 3D animation circle and 3D animation is growing fast because of supports from government. I'm hoping that it will be some benefits from this study for person who is interested in 3D animation