

## การศึกษาและออกแบบแอนิเมชันสองมิติเรื่องความพอเพียง

### A Study and Design of a 2D Animation, “Sufficiency”

ไพเราะเพ็ญ เจตศักดิ์รุ่งโรจน์<sup>1\*</sup> พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา<sup>2</sup> และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์<sup>3</sup>

Phaipen Chetsagrungro<sup>1\*</sup> Paphen Chaipheechea<sup>2</sup> and Chaiporn Panighrutiwong<sup>3</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>2</sup>อาจารย์ประจำ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>3</sup>อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>1</sup>Graduate student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

<sup>2</sup>Lecturer in Architecture Faculty, Rangsit University

<sup>3</sup>Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

\*Corresponding author, E mail: phaipen2533@gmail.com

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้ ได้แรงบันดาลใจจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านค่านิยมในสังคมไทยที่ให้ความสำคัญในค่านิยมทางด้านวัตถุมากกว่าจิตใจ มีความต้องการที่มากเกินไปจึงมีผลกระทบต่อทั้งตนเองและผู้อื่น โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1. เพื่อให้ตระหนักถึงหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 2. เพื่อออกแบบงานแอนิเมชันสองมิติเรื่องความพอเพียง โดยใช้ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง สามห่วง สองเงื่อนไข ประกอบด้วย ความพอประมาณ มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกัน ความรู้ และคุณธรรม เพื่อนำผลการศึกษามาใช้ในการผลิตแอนิเมชัน วิธีการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน โดยใช้ Adobe Photoshop CS6, Adobe AfterEffects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6 โดยสำรวจผลตอบรับจากกลุ่มตัวอย่างได้แก่ผู้ชมช่วงวัย 10 - 35 ปี จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพของผลงาน คือ แบบสอบถาม ผู้ชมจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมแอนิเมชัน ความยาวประมาณ 5 นาที โดยนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ใช้วิธีทางสถิติ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษาวิจัยและประเมินผล ผลการวิจัยสรุปว่า ผู้รับชมมีความพึงพอใจต่อการรับชมแอนิเมชัน สามารถเข้าใจเนื้อหาปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในระดับที่ดีถึงดีมาก และมีความพึงพอใจทางด้านเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เทคนิค Digital Painting อยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก

**คำสำคัญ:** แอนิเมชัน 2 มิติ, ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

#### Abstract

This research was inspired by changes in values in Thai society with emphasis on materials rather than the mind. Individuals have too many needs affecting both themselves and others.

The purpose of the research was to realize the philosophy of Sufficiency Economy and to design a two-dimensional animation reflecting the philosophy. On the basis of the Sufficiency Economy Philosophy on the principle of “Three Circles and Two Conditions”, the animation was then composed of modesty, reasonableness, immunity, knowledge and virtue. The results of the study were used in the animation production. The research methodology included an application of computer-generated animation software: Adobe Photoshop CS6, Adobe AfterEffects CS6, and Adobe Premiere Pro CS6. Fifty audience aged 10 to 35 years old participated in this study. The audience was requested to complete questionnaires after they had watched the 5-minute animation. The data were analyzed using statistical methods. The research result concluded that the viewers were satisfied with the animation and could understand the philosophy of Sufficiency Economy at a very good level. In addition, their satisfactions with the techniques used in the creation of the 2D animation and the digital painting technique were between high and very high levels.

**Keywords:** 2D animation, sufficiency economy philosophy

## 1. บทนำ

ในปัจจุบันประเทศไทยได้เข้าสู่โลกยุคโลกาภิวัตน์หรือโลกไร้พรมแดน (Nattharika Unklom, 2556: ออนไลน์) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรมและค่านิยมของสังคมไทยเป็นอย่างมาก คนในสังคมต่างยึดติดอยู่กับค่านิยมทางวัตถุ ดังนั้นเพราะการวัดค่าของจากวัตถุ จึงเป็นเหตุให้คนขาดสติ ขาดความยั้งคิด ดิ้นรนและแสวงหาข้าวของเครื่องใช้ราคาแพงเพียงเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเอง จนทำให้เกิดผลกระทบต่อตนเองและปัญหาสังคมต่างๆอีกมากมาย (พรพรรณ อาทิตย์ตั้ง, 2555: ออนไลน์) เศรษฐกิจพอเพียง เป็นปรัชญาที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ทรงมีพระราชดำรัสชี้แนะแนวทางการดำเนินชีวิตแก่พสกนิกรชาวไทย ทรงเน้นย้ำแนวทางการแก้ไขเพื่อให้รอดพ้นและสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคงและยั่งยืนภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และความเปลี่ยนแปลงไป (ปรียานุช ธรรมปียา, 2556) นี้ ให้มีภูมิคุ้มกัน มีเหตุผล และมีความพอประมาณ ตลอดจนการตัดสินใจและการกระทำต่างๆให้มีสติและอยู่ในความไม่ประมาทดังนั้นจึงเป็นการส่งเสริมและน้อมนำเอาพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 มาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตเพื่อเป็นประเด็นสำคัญสำหรับสังคมไทยในปัจจุบัน (อุดมพร อมรรธรรม, 2559) จึงได้นำหลักปรัชญามาใช้เป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสองมิติ เรื่องความพอเพียงเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเน้นในส่วนสำคัญให้เกิดความกระจำและชัดเจนขึ้น โดยการใช้ภาพอธิบายเรื่องที่ยากซับซ้อนหรือยากที่จะเข้าใจให้กลายเป็นเรื่องที่ยั่งยืน (เกร็ดความรู้.net, 2559: ออนไลน์) และผลิตเฟลปในกรับชม และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดียิ่งขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ตระหนักถึงหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
2. เพื่อออกแบบงานแอนิเมชันสองมิติเรื่องความพอเพียง

### 3. วิธีดำเนินการวิจัย

รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยมีดังนี้

#### 3.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1.1 ศึกษาค้นคว้าหนังสือ บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

3.1.2 ศึกษาข้อมูลจากทฤษฎีการออกแบบตัวละครและการเขียนบทจากผลงาน หลายๆผลงานของศิลปินที่มีความเชี่ยวชาญ

3.1.3 ศึกษาตัวอย่างจากสื่อแอนิเมชันในสื่อมัลติมีเดีย

#### 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่มีอายุ 10-35 ปี

#### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันคือคอมพิวเตอร์และเมาส์ปากกา

3.3.2 โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันคือ Adobe Photoshop CS6, Adobe AfterEffects CS6 และ

Adobe Premiere Pro CS6

3.3.3 สื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่องการศึกษาและออกแบบแอนิเมชันสองมิติเรื่องความพอเพียง

3.3.4 แบบสอบถามวัดผลจากการรับชมแอนิเมชันสื่อแอนิเมชัน โดยแบบสอบถามระบุถึง

3.3.4.1 ความพึงพอใจต่อการรับชม

3.3.4.2 ความเข้าใจถึงเนื้อหาที่น่าสนใจ

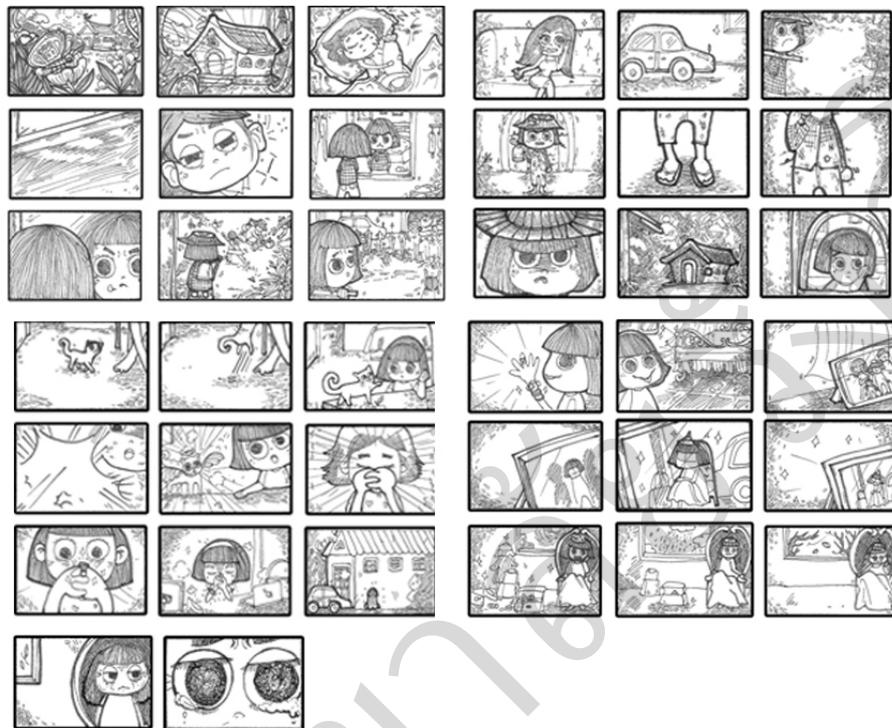
3.3.4.3 มีความเข้าใจและได้ข้อคิดเรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

3.3.4.4 ผู้ชมได้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้มากน้อยแค่ไหน

#### 3.4 ขั้นตอนการผลิต

##### 3.4.1 เขียนบทภาพยนตร์

ในการเขียนบทภาพยนตร์ผู้วิจัยได้รวบรวมและสร้างบทภาพยนตร์แอนิเมชัน เกี่ยวกับเรื่องความพอเพียง โดยใช้ตัวละครหลักเป็นหญิงสาวทั่วไปที่พอมีพอกินแต่มีความ หลงใหล และ ความต้องการสิ่งของนอกกาย จนเกินตัว จนกระทั่งได้พบเจอ แมววิเศษที่ให้พรหญิงสาวอยู่เรื่อย เมื่อหญิงสาวขอสิ่งของและสนใจแต่วัตถุตรงหน้า ทำให้คนรอบกายนั้นหายไปจุดจบของหญิงสาวคือเหลือตัวคนเดียวในตอนแก่และสิ่งของ วัตถุ ที่ขอจากแมววิเศษนั้น ได้สลายไปตามกาลเวลาเช่นกัน ผู้วิจัยได้ทำการร่าง storyboard เพื่อนำเสนอได้อย่างเป็นขั้นตอนมากยิ่งขึ้น ดังแสดงในรูปที่ 1 เป็นตัวอย่าง



รูปที่ 1 storyboard

### 3.4.2 ออกแบบตัวละคร

ตัวละครหลักจะมี 2 ตัว คือ หญิงสาว และ แมววิเศษดังแสดงในรูปที่ 2 และ 3 เป็นตัวอย่าง



Character design

รูปที่ 2 ออกแบบตัวละครหญิงสาว



Character design

รูปที่ 3 ออกแบบตัวละครแมววิเศษ

จากนั้นจึง ใ้เวลาในการเล่าเรื่องจากบทภาพนิ่งเพื่อกำหนดจังหวะของการเล่าเรื่องต่อเนื่องและสื่อถึงอารมณ์มากขึ้น โดยการสร้างแอนิเมติกความยาว 5 นาที เพื่อกำหนดขอบเขตของงานดังแสดงในรูปที่ 4 เป็นตัวอย่าง



รูปที่ 4 แอนิเมติกความยาว 5 นาที

#### 4. ผลการวิจัย

การศึกษาและออกแบบแอนิเมชันสองมิติเรื่องความพอเพียง คือเรื่องราวของหญิงสาวที่มีความต้องการและหลงใหลในของนอกกายจนเป็นเหตุให้ตนเองเหลือตัวคนเดียวในช่วงบั้นปลายชีวิต เพื่อต้องการให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความพอเพียงจากพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 จากการสำรวจโดยการทำแบบสอบถามและให้กลุ่มเป้าหมายรับชมภาพยนตร์นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างที่รับชมงานแอนิเมชันสองมิติเรื่องความพอเพียงที่ออกแบบโดยผู้วิจัย มีความพึงพอใจต่อการรับชมแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว และแสดงความคิดเห็นว่าสามารถเข้าใจเนื้อหาความพอเพียงในระดับที่ดีถึงดีมาก และมีความพึงพอใจทางด้านเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ รวมทั้งเทคนิค Digital Painting อยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่ถาม	ผลลัพธ์
<b>ด้านประโยชน์</b>	
1. เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	ดีมาก
2. เป็นประโยชน์ต่อสังคม	ดีมาก
3. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	ดีมาก
<b>ด้านเนื้อหา</b>	
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	ดี
2. ได้รับความรู้และความสนใจในปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	ดีมาก
<b>ด้านภาพและเทคนิค</b>	
1. ความน่าสนใจ	ดี
2. การเล่าเรื่อง	ดี
3. การออกแบบฉาก	ดี
4. ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร	ดีมาก
5. คนตรีประกอบ	ดี

## 5. การอภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่า การนำเสนอเรื่องการศึกษาและการออกแบบแอนิเมชันเรื่องความพอเพียง เป็นสื่อให้แก่บุคคลทั่วไปเพื่อต้องการให้ตระหนักถึงความพอเพียงตามพระราชดำรัส ได้นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ให้เกิดข้อคิดและเกิดแรงบันดาลใจแก่การใช้ชีวิตให้อยู่ในความพอเพียง ซึ่งเป็นประโยชน์แก่ผู้รับชมมากได้เข้าถึงปัญหาของผู้ชมได้ชัดเจน ด้านเนื้อหามีความเข้าใจที่ซับซ้อนเกินไป อาจเป็นภาพที่ได้มีการตัดต่ออย่างลำดับภาพได้ยังไม่ต่อเนื่อง ด้านภาพและเทคนิคการเล่าเรื่องสั้นเกินไป และความน่าสนใจและการออกแบบฉากยังมีรายละเอียดที่ยังไม่ชัดเจน จากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ผู้วิจัยจะต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมและนำไปแก้ไขเพื่อให้งานออกมาสวยงามและเข้าถึงผู้ชมมากยิ่งขึ้น

## 6. บทสรุป

จากการทำการวิจัยเรื่องการศึกษาและการออกแบบแอนิเมชันเรื่องความพอเพียง ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ารวบรวมความรู้ และวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ และนำความรู้มาประยุกต์ใช้กับการทำสื่อแอนิเมชันสองมิติ เพื่อให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง ได้ความรู้และความเข้าใจในปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการดำรงชีวิต จากการทดลอง ฉายแอนิเมชันการศึกษาและออกแบบแอนิเมชันสองมิติเรื่องความพอเพียง ผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจและได้แง่คิดในการใช้ชีวิตให้พอเพียง เพื่อตระหนักถึงพระราชดำรัสพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ ๙

## 7. กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาและออกแบบแอนิเมชันสองมิติเรื่องความพอเพียง ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ พรรณเพ็ญ นายปรีชา ที่ปรึกษาหลักด้านการวิจัย อาจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ปรึกษาด้านการผลิต ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล และคณะกรรมการทุกท่าน ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือในทุกๆ ส่วนของงานวิจัย

## 8. เอกสารอ้างอิง

- อุดมพร อมรธรรม. (2559). *ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงพระเจ้าอยู่หัว*. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แสงดาว.
- ปรียานุช ธรรมปียา. (2556). *วิกฤตเศรษฐกิจ ๒๕๕๔ กับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง*. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
- Nattharika Bunklom. คำนิยามทางวัตถุของสังคมไทยในปัจจุบัน. [ออนไลน์]. 2556. แหล่งที่มา [http://mindedfriends.blogspot.com/2013/09/blog-post\\_21.html](http://mindedfriends.blogspot.com/2013/09/blog-post_21.html) [5 พฤศจิกายน 2560]
- พรพรรณ อาทิตย์ตั้ง. สภาพปัญหาสังคม. [ออนไลน์]. 2555. แหล่งที่มา <http://luck507.blogspot.com/2012/07/blog-post.html> [5 พฤศจิกายน 2560]
- เกียรติความรู้.net. ANIMATION คืออะไรมีข้อดีอะไรบ้าง. [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา <http://www.xn-12cg1cxchd0a2gzc1c5d5a.net/animation/> [5 พฤศจิกายน 2560]