



การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้น 3 มิติ เพื่อรณรงค์ให้หยุดการขับขี่ย้อนศร

A 3D Animated Short Film Design for a Campaign to Stop Driving Against Traffic Flow

ปณิธาน คำไพโรจน์^{1*} อวิรุทธ์เจริญทรัพย์² และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์¹

Panitan Khumpairoj^{1*} Aviruth Charoensup² Chaiporn Panichrutiwong¹

¹ คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

² คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

¹ Faculty of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

² Faculty of Architecture, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

*Corresponding author, E mail: walking526@outlook.co.th

บทคัดย่อ

การขับขี่ย้อนศร เป็นพฤติกรรมที่มักพบเห็นกันบ่อย ๆ บนท้องถนนเช่นเดียวกับการ ขับบนทางเท้า และหยุดรถบนทางม้าลาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย แต่คนในสังคมกลับมองเป็นเรื่องที่ปกติจึงทำให้เห็นถึงจิตสำนึกและการเคารพกฎหมายของคนในสังคมไทย ถึงจะเป็นเช่นนั้น ในทางกลับกันสภาพแวดล้อมหรือตัวท้องถนนเองก็เป็นต้นเหตุอีกอย่างที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้ขับขี่ด้วย การขับขี่ย้อนศรจึงเป็นเรื่องที่ยังคงแก้ไขได้ยากในปัจจุบัน ซึ่งที่ผ่านมาได้มีการช่วยกันรณรงค์ในหลายรูปแบบแต่พฤติกรรมดังกล่าวก็ยังคงอยู่กับสังคมไทย ประกอบกับปัญหาการขับขี่ย้อนศรนั้นเป็นเรื่องที่อยู่ในระดับของจิตสำนึกจึงนำไปสู่การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้น 3 มิติ เพื่อรณรงค์ให้หยุดการขับขี่ย้อนศร โดยศึกษาผลกระทบและต้นเหตุของการขับขี่ย้อนศร ซึ่งจะนำเสนอในรูปแบบของแอนิเมชัน 3 มิติที่มีความยาว 5 นาทีและได้ทำการประเมินสื่อแอนิเมชันจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน โดยการใช้แบบสอบถามออนไลน์เพื่อสำรวจความพึงพอใจและความเหมาะสมของแอนิเมชันเรื่องสั้น 3 มิติ

คำสำคัญ: การขับขี่ย้อนศร แอนิเมชัน 3 มิติ รณรงค์

Abstract

Driving against traffic flow is a behavior which is frequently found on roads, the same as driving on a sidewalk and stopping the car on a zebra crossing. These illegal habits are however deemed normal to people in society, thus showing awareness and respect for the law of people in Thai society. Even so, the road and its environment are one of the factors that affect people's decisions which lead them to drive against traffic flow. Therefore, "Driving



against traffic flow” is still difficult to be solved in these modern days. Even though loads of campaigns have been launched, Thais’ behaviors are still unchangeable. Given that driving against traffic flow being a matter of consciousness level (LOC), a 5-minute 3D animated short film was created to spread awareness about such driving practices. Certain factors and consequences of driving against traffic flow were determined and presented in the film. In this study, 20 participants were asked to complete online survey questionnaires to gauge the satisfaction and appropriateness of the 3D short story animation.

Keywords: Driving against traffic flow, 3D animation, campaign

1. บทนำ

เมื่อพูดถึงเรื่องของการขับขี่ การใช้รถใช้ถนนไม่ว่าจะเป็นรถยนต์หรือรถจักรยานยนต์ สิ่งที่สำคัญอย่างหนึ่งเพื่อสร้างความปลอดภัยให้แก่ผู้ใช้รถใช้ถนนก็คือการเคารพกฎหมายจราจรอย่างเคร่งครัด ฉะนั้นการฝ่าฝืนกฎหมายจราจรระหว่างขับรถจึงเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายและมีโทษอย่างชัดเจนตามกฎหมายจราจรนอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อความปลอดภัยของชีวิตทั้งตัวผู้ขับขี่และผู้อื่นด้วย แต่คนส่วนหนึ่งในสังคมที่ใช้รถใช้ถนนเป็นประจำก็ยังเลือกที่จะฝ่าฝืนกฎหมายจราจร แล้วทำให้เกิดอุบัติเหตุที่ร้ายแรงหลายครั้ง เนื่องจากเหตุผลหลายรูปแบบที่ทำให้คนเลือกที่จะฝ่าฝืนกฎหมายจราจรทั้งที่มีความเสี่ยงสูง สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมจนทำให้คนหม่อมกในสังคมมองว่ามันเป็นเรื่องปกติไปแล้ว หนึ่งในพฤติกรรมที่เห็นได้ชัดเจนบนท้องถนนทั้งเป็นการทำผิดกฎหมายจราจรและเป็นเหตุทำให้เกิดอุบัติเหตุ นั่นก็คือ การขับขี่ย้อนศร

ในปัจจุบันอุบัติเหตุและคดีความที่เกิดขึ้นมีมากมายที่เกิดจากการขับขี่ย้อนศร แค่ในปี 2562 จากช่วงเดือนมกราคมจนถึงกันยายนในระยะเวลา 5 ถึง 6 เดือน ก็มีข่าวมากมายไม่ว่าจะเป็นตามเว็บไซต์และโทรทัศน์ไม่ต่ำกว่า 15 เรื่องดัง ๆ ที่มีการกล่าวถึง การขับย้อนศร และจากกรณีที่ พล.ต.ต.จิรพัฒน์ ภูมิจิตร รองผู้บัญชาการตำรวจนครบาล (รอง ผบ.ช.น.) ดูแลงานจราจร เปิดเผยว่า จากที่ผู้บัญชาการสำนักงานตำรวจแห่งชาติ (สทช.) มีคำสั่งกำชับการปฏิบัติให้พนักงานเจ้าหน้าที่ตำรวจจราจร เข้มงวดบังคับใช้กฎหมายกับรถจักรยานยนต์ เพื่อเป็นการลดอุบัติเหตุบนท้องถนนพบว่าการจับกุมผู้ที่ฝ่าฝืนกฎหมายจราจรตั้งแต่ พ.ศ.-ม.ย.2560 นั้นมีผู้ที่ขับรถฝ่าฝืนทิศทางการเดินรถ (ย้อนศร) จำนวน 4,161 ราย ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉพาะถนนสุขุมวิท และถนนวิภาวดีรังสิต (กรุงเทพมหานคร, 2560)

การขับขี่ย้อนศรนั้น หากว่ากันตามกฎหมายแล้ว กระทรวงยุติธรรม (กระทรวงยุติธรรม, 2560) กล่าวไว้ว่า “กระทำความผิดแต่ผิดกฎหมายหลายบท” โดยกฎหมายจราจร พระราชบัญญัติจราจรทางบก พ.ศ.2522 มาตรา 41 กำหนดไว้ว่า ทางเดินรถใดที่มีเครื่องหมายจราจรให้เป็นทางเดินรถทางเดียว ให้ผู้ขับขี่ขับรถไปตามทิศทางที่ได้กำหนดไว้หากมีการฝ่าฝืนก็จะดำเนินโทษตาม มาตรา 148 ซึ่งกำหนดไว้ว่า หากผู้ใดฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามจะมีโทษปรับไม่เกิน 500 บาท นอกจากนี้ เจ้าหน้าที่ตำรวจในบางพื้นที่จะมีการนำเอา มาตรา 43 มาใช้ด้วยกัน หากในพื้นที่นั้นมีผู้ขับขี่จำนวนมากฝ่าฝืนกฎหมาย นอกจากนี้หากเกิดอุบัติเหตุขึ้นก็อาจต้องมีโทษเพิ่มในมาตราอื่น ๆ



จากที่กล่าวมาข้างต้น ปัญหาการขบขันย้อนศร นั้นเป็นเรื่องที่คนในสังคมมองว่าเป็นเรื่องที่ปกตด้วยซ้ำ เนื่องจากความมั่งง่ายในการขบขันที่มักคำนึงถึงความสะดวกสบายของคนมากกว่าที่จะเห็นถึงประโยชน์ส่วนรวมและอีกส่วนหนึ่งอาจมาจากการขาดความรู้ด้านกฎหมายอีกด้วย เหล่านี้ล้วนแต่ต้องใช้การปลูกฝังถึงจิตสำนึกที่ถูกต้องให้กับผู้ขบขันทั้งในปัจจุบันและอนาคตให้เข้าใจถึงผลกระทบจากการขบขันย้อนศร ซึ่งต้องใช้สื่อเป็นตัวกลางในการอธิบาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อในแบบของ 3D Animation short stories ซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากอย่างหนึ่งในปัจจุบัน

นอกจากนี้ การทำ 3D Animation short stories ต้องใช้การเล่าเรื่องในรูปแบบภาพยนตร์เป็นหลัก ซึ่งการเล่าเรื่องในรูปแบบภาพยนตร์แนว Drama หรือ Drama movie เป็นในการนำเสนอที่ดีมีความเหมาะสมอย่างมากเนื่องจากภาพยนตร์ Drama ส่วนมาก สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมออกมาได้ดีและชัดเจนกว่าภาพยนตร์ในรูปแบบอื่นๆ วันนี้เป็นการเล่าเรื่องผ่านพบคนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสังคม จึงสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและความคิดของตัวละครในสถานการณ์นั้น ๆ ได้ดีกว่าภาพยนตร์แนวอื่น

ดังนั้นการนำเอา 3D Animation short stories และ แนวภาพยนตร์ Drama ซึ่งการนำเสนอในรูปแบบนี้เรียกกันว่า Drama animation short films โดยหากนำมาใช้ในการสื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงเรื่องของปัญหาการขบขันย้อนศรจะทำให้เกิดประโยชน์ได้อย่างดีและยังเข้ากับยุคสมัยด้วย เพราะเป็นทั้งงานศิลปะและเป็นการรณรงค์ไปพร้อมกัน ยังในการนำเสนอเรื่องราวใน แบบ Drama ซึ่งเป็นแนวภาพยนตร์ที่เน้นในเรื่องการเข้าถึงความรู้สึกของคนดูแล้ว ก็จะทำให้ผู้ชมสามารถตระหนักและเข้าใจถึงปัญหาเรื่องการขบขันย้อนศร ได้ดีขึ้นด้วย

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาถึงผลกระทบและผลที่ตามมาของการขบขันย้อนศร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ อุบัติเหตุ โทษตามกฎหมาย ผลกระทบทางสังคมและความตระหนักถึงปัญหาของคนในสังคม
2. เพื่อศึกษาการผลิตสื่อ 3D Animation short stories และการเล่าเรื่องในรูปแบบ Drama Animation short film เพื่อนำมาใช้กับ การรณรงค์ให้หยุดการขบขันย้อนศร

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้น 3 มิติ เพื่อรณรงค์ให้หยุดการขบขันย้อนศร โดยมีวิธีในการดำเนินงานวิจัยจากการ ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลตลอดจนข่าวสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้เป็น reference ในการเล่าเรื่องผ่านแอนิเมชันเรื่องสั้น 3 มิติ หรือในรูปแบบ Drama animation short film เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวบุคคลที่ได้ไปพบปัญหาเรื่องการขบขันย้อนศร สภาพแวดล้อมบนถนน คนในสังคมที่เป็นทั้งตัวอย่างและต้นเหตุ รวมถึงเรื่องโทษทางกฎหมาย และอุบัติเหตุที่ ซึ่งเป็นผลร้ายที่ตามมาจากการขบขันย้อนศร

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ขบขันย้อนศรส่วนมากมักเป็นผู้ขบขันจรรยาบรรณคนกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในงานวิจัยคือ บุคคลทั่วไป ที่มีอายุระหว่าง 15-40 ปี ซึ่งเป็นผู้ที่ใช้รถใช้ถนนเป็นประจำ เนื่องจากมีประสบการณ์เคยพบเห็นการขบขันย้อนศรบนท้องถนน



อยู่พอสมควรและบางคนยังเคยจับย้อนศรมาแล้ว นอกจากนี้ยังเป็นกลุ่มที่จะได้รับความเสียหายจากอุบัติเหตุการย้อนศรมากที่สุดด้วย

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 สื่อเคลื่อนไหว 3 มิติ เพื่อรณรงค์เรื่อง การจับย้อนศร

3.2.2 โปรแกรมและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

โปรแกรม

1. MAYA
2. Zbrush
3. Substance painter
4. After effects

อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

คอมพิวเตอร์ประกอบ Asus โดยมีตัวประมวลผล (CPU) AMD AM4 Ryzen9 3900x 3.8 GHz และ การ์ดจอ (Graphic card) GeForce® RTX 2070

3.2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นต่อภาพยนตร์สั้น เรื่อง opposite way โดยแบ่ง 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-list) จำนวน 3 ข้อ เพื่อสอบถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ การพบเห็นการจับขี้อ้อนศรและเคยเป็นผู้จับขี้อ้อนศรหรือไม่

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามส่วนนี้ เป็นการประเมินความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แบบมาตราส่วน (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 แบบประเมินความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แบบมาตราส่วน

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ					
สะท้อนให้เห็นผลกระทบจาก การจับขี้อ้อนศร					
ให้ข้อคิด/สร้างความตระหนักเกี่ยวกับ การจับขี้อ้อนศร					
เป็นประโยชน์ต่อสังคม					
ความสวยงามของการออกแบบตัวละคร					
ความสวยงามของการออกแบบฉาก					
เสียงดนตรีประกอบ					
ผลรวมทั้งหมด(45 คะแนน)					

ข้อเสนอแนะ: _____



ระดับความคิดเห็น 5 คะแนน หมายถึง ดีมาก

ระดับความคิดเห็น 4 คะแนน หมายถึง ดี

ระดับความคิดเห็น 3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง

ระดับความคิดเห็น 2 คะแนน หมายถึง พอใช้

ระดับความคิดเห็น 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

3.3 ขั้นตอนและกระบวนการในการสร้างสื่อเคลื่อนไหว 3 มิติ (3D Animation)

3.3.1 กระบวนการในการสร้างสื่อเคลื่อนไหว 3 มิติ เพื่อรณรงค์ เรื่อง การจับข้อนคร

3.3.1.1 ศึกษาค้นหาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจับข้อนคร ต้นเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมจับข้อนคร กฎหมายจรรยาบรรณที่มีความเกี่ยวข้อง อุบัติเหตุและคดีที่เกิดจากจับข้อนคร และผลกระทบทางสังคม อย่างการมองเรื่อง การจับข้อนครเป็นเรื่องปกติในสังคม

3.3.1.2 การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว 3 มิติ (Pre-Production) เพื่อรณรงค์ เรื่อง การจับข้อนคร โดยใน ขั้นตอนนี้ต้องทำการวาง โครงเรื่อง (Story) การออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Background Design) และการสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

1) การวางโครงเรื่อง (Story)

โครงเรื่อง “opposite way” เรื่องย่อ คือ เด็กวัยรุ่นคนหนึ่งที่ถูกข้อนคร ไปชนเข้ากับจักรยานยนต์อีกคันที่มีคนขับเป็นแม่ลูกคู่หนึ่งจนทำให้เกิดอุบัติเหตุหน้าเสวี่ ซึ่งจะใช้วิธีการเล่าในรูปแบบของภาพยนตร์เพื่อทำให้น่าสนใจมากขึ้น โดย เด็กวัยรุ่นคนหนึ่งตื่นขึ้นที่โรงพยาบาล เขาพบว่าตัวเองบาดเจ็บและเป็นผู้ปวดอยู่ในโรงพยาบาลบนโต๊ะข้างเขามีหมาศาลอยู่ แต่เขาก็จำไม่ได้ว่าเกิดอะไรขึ้นและไม่รู้ว่าตนเองทำผิดอะไร แต่จากเสียงมอเตอร์ไซด์ที่วิ่งผ่านโรงพยาบาลก็ทำให้เขาเริ่มนึกถึงหลายสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้าที่เขาจะเข้ามาเป็นผู้ป่วยและนอนอยู่โรงพยาบาลแห่งนี้

โดยเรื่องราวทั้งหมดจะใช้การเล่าสลับเหตุการณ์ในแบบ In Medias RES เป็นเทคนิคโดยการเริ่มต้นเรื่องเล่าของคุณด้วย เหตุการณ์บางช่วงที่สร้างจุด peak ได้สุดๆ ก่อนที่คุณจะมาเริ่มเล่าเรื่องจากจุดเริ่มต้นแล้วอธิบายว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้างก่อนที่จะมาถึงจุดพีคั้น ๆ หรือในภาษาภาพยนตร์ เรียกว่า flashback ซึ่งจะมีการลำดับของเวลาเป็น B A C ทั้งนี้เนื่องจากเนื้อเรื่องไม่มีบทพูดจึงจำเป็นต้องอาศัยการเล่าให้มีชั้นเชิงและดูน่าสนใจมากขึ้น (วีระชัย ตั้งสกุล และคณะ, 2553)

2) การออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Background Design)

การออกแบบตัวละครและฉาก ในงานวิจัยเรื่อง “opposite way” การพัฒนาสื่อเคลื่อนไหว 3 มิติ เพื่อรณรงค์ เรื่อง การจับข้อนคร มีตัวละครทั้งหมด 7 ตัว

- แจ๊บ (jab) ตัวละครหลัก เด็กวัยรุ่น อายุประมาณ 17-19 ปี



- เด็กผู้หญิง เป็นเด็กอนุบาล ที่ซ่อนหน้าจักรยานยนต์
- แม่ของเด็กผู้หญิง เป็นคนที่จับจักรยานยนต์มาชนกับแจ๊บ
- วินมอเตอร์ไซด์ ตัวอย่างแรกที่จับซ่อนสรให้แจ๊บเห็น
- เด็กแว้น วัยรุ่นคนหนึ่งที่อยู่ในระแวกนั้น และเป็นตัวอย่างสองที่จับซ่อนสรให้แจ๊บเห็น จนแจ๊บจับซ่อนสรตาม
- ตำรวจ เป็นคนที่มาทาคดีของแจ๊บ

โดยจะมีตัวละครหลักเป็น แจ๊บ ตัวละครที่มีความสำคัญรองลงมาคือ เด็กผู้หญิงกับแม่ และตัวละครประกอบลงมาคือ วินมอเตอร์ไซด์ เด็กแว้น ตำรวจ ดังแสดงในรูปที่ 1



แจ๊บ(ตัวละครหลัก)

เด็กผู้หญิง

แม่เด็กผู้หญิง

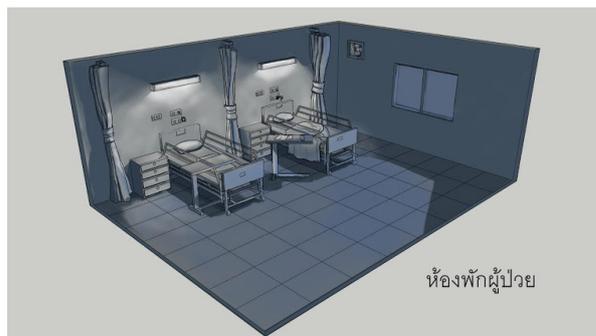
เด็กแว้น

วินมอเตอร์ไซด์

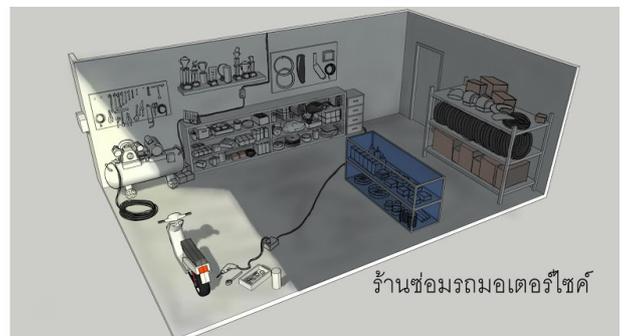
ตำรวจ

รูปที่ 1 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบฉาก จะเน้นไปที่บรรยากาศของตัวเมืองกรุงเทพฯ ในปัจจุบัน ซึ่งสถานที่ที่มีอยู่ด้วยกัน 3 แห่งคือห้องพักผู้ป่วย ร้านซ่อมมอเตอร์ไซด์และถนนใหญ่ ซึ่งมีต้นแบบมาจากสถานที่จริงในตัวเมืองกรุงเทพฯ ดังแสดงในรูปที่ 2



ห้องพักผู้ป่วย

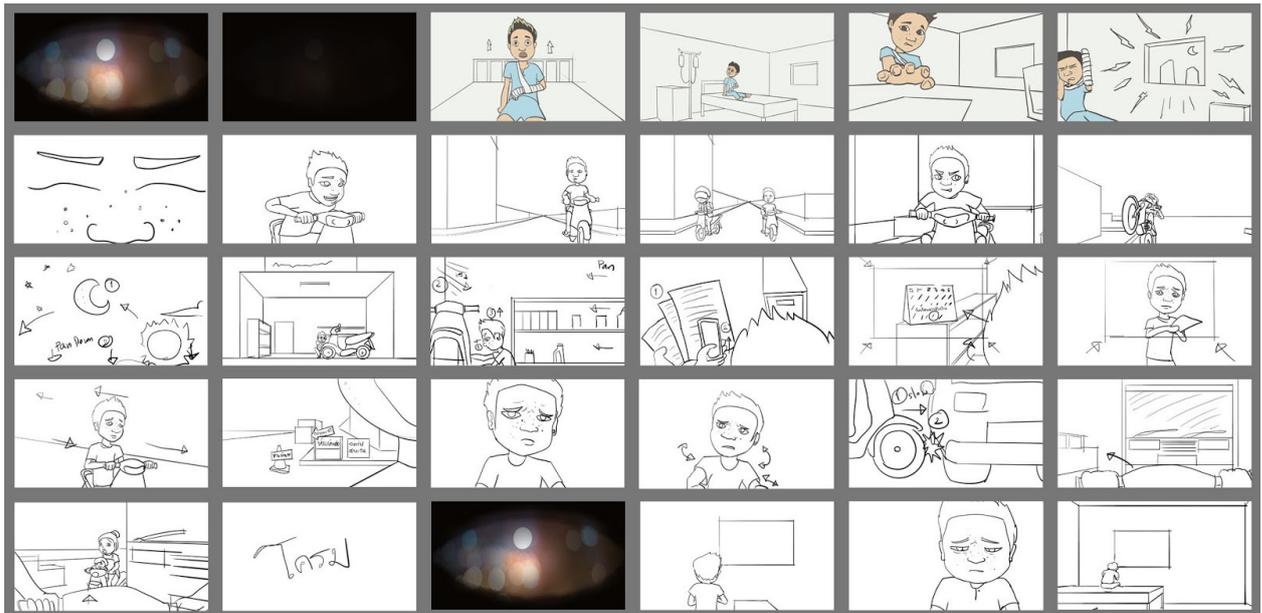


ร้านซ่อมมอเตอร์ไซด์

รูปที่ 2 การออกแบบฉาก



การสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard) การออกแบบสตอรี่บอร์ด คือการวางแผนในการเรียงลำดับการเล่าเรื่อง ซึ่งใช้ภาพในการเรียงลำดับเพื่อให้ผู้ร่วมงานสามารถเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นในอีกระดับหนึ่งและสะดวกต่อการแก้ไขเนื้อเรื่องอีกด้วย ดังแสดงในรูปที่ 3



รูปที่ 3 ตัวอย่าง storyboard

เมื่อการออกแบบเสร็จสิ้นก็เข้าสู่ขั้นตอนการสร้างสื่อเคลื่อนไหว 3 มิติ เพื่อรณรงค์ เรื่อง การขับขียนศร โดยขั้นตอนต่อไปซึ่งต้องทำคือ การสร้าง Model Character การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animatic) และการตัดต่อสื่อ (Editing)

3.3.1.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

เมื่อวางแผนงานทั้งหมดแล้ว ก็เป็นการเริ่มผลิต Model Character และจากต่าง ๆ โดยการผลิตผ่าน โปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง Model โดยเฉพาะอย่างโปรแกรม Zbrush ซึ่งจะสร้าง Model character ก่อนเป็นลำดับแรกรองลงมา ก็จะเป็น Model สิ่งของประกอบฉากและฉากหลัง หลังจากนั้นจึงนำไปทำ Texture ต่อในโปรแกรม Substance painter และนำทุกอย่างมารวมในโปรแกรม Maya ซึ่งจะนำมา Rigging และทำการเคลื่อนไหวต่อหรือ Animate Model ตามเนื้อเรื่องที่วางไว้ ท้ายสุดคือการจัดแสงในฉากตาม Concept Art ที่เขียนไว้ โดยเป็นการจัดแสงเบื้องต้นเพื่อนำไปใช้ในโปรแกรมอื่น ๆ ต่อไป



รูปที่ 4 ตัวอย่างการสร้างโมเดล 3 มิติ

3.3.1.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

ในกระบวนการ Post-Production นั้นจะทำการ Render จากออกในโปรแกรม Maya ให้ออกมาเป็นหลาย Layer เพื่อสามารถนำไปใช้ในการทำงานขั้นต่อไปได้ นำเอาไฟล์ที่ได้ทำการ Render แล้วมารวมกันในโปรแกรม After effects โดยสามารถปรับแต่งภาพให้ไปตามที่ต้องการไม่ว่าจะเป็นสี แสง และฉาก หรือที่เรียกว่าการ Composition ต่อจากนั้นก็ทำการแปลงไฟล์เป็นวิดีโอแล้วนำไปตัดต่อและลำดับเวลาและฉากต่าง ๆ ให้ออกมาตามที่ได้ออกแบบไว้แล้ว Render ออกมาเป็นงานที่สมบูรณ์



รูปที่ 5 ตัวอย่างการ Render

4. ผลการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง Opposite way เป็นแอนิเมชันที่ใช้การเล่าเรื่องและถ่ายทอดความรู้สึกในแบบของ Drama animation short films โดยเน้นไปที่การออกแบบและความสวยงาม เพื่อดึงดูดผู้ชมให้เกิดความสนใจกับเรื่องราวที่เล่าเรื่องการขับขี่ย้อนศรมากขึ้น ก่อนที่จะเริ่มเล่าถึงต้นเหตุและผลกระทบของการขับขี่ย้อนศร ซึ่งทุกอย่างถูกวางไว้ในฉากที่มีสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศของตัวเมืองกรุงเทพฯ ๆ จึงทำให้สามารถสะท้อนความรู้สึกและเรื่องราวของการขับขี่ย้อนศรออกมาได้อย่างดีพอสมควร ถึงแม้จะมีบางส่วนที่ยังมีความบกพร่องอยู่และไม่ค่อยเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ก็ตามแต่โดยรวมแล้วงานแอนิเมชันอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจมากพอสมควร ซึ่งก็สามารถนำงานวิจัยไปพัฒนาต่อไปให้ดียิ่งขึ้น



จากกลุ่มเป้าหมายที่ได้ทำแบบทดสอบ ซึ่งในนั้นมีผู้ที่เคยขับรถยนต์ 33.3 และที่พบเห็นการขับขี่ย้อนศรบ่อยถึง ร้อยละ 66.7 จากผลโดยรวมก็พบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจมากพอสมควรในทุก ๆ คำถาม โดยคำถามที่มีคะแนนความพึงพอใจมากที่สุดคือ เป็นประโยชน์ต่อสังคม สะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการขับขี่ย้อนศร และความสวยงามของการออกแบบฉาก

5. การอภิปรายผล

ผลจากการศึกษาการออกแบบและผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้น 3 มิติเพื่อรณรงค์ให้หยุดการขับขี่ย้อนศร จากกลุ่มประชากรตัวอย่าง พบว่าผู้ชมส่วนมากมองว่าภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นมีความน่าสนใจมาก เนื่องจากแอนิเมชันโดยรวมมีความสวยงามและมีการออกแบบที่ดีจึงจะสามารถดึงดูดและทำให้คนดูเกิดความสนใจได้ ซึ่งในทางกลับกันปัญหาการขับขี่ย้อนศรที่คนมักจะมองข้ามและไม่ให้ความสนใจ จึงทำให้มีความเหมาะสมที่จะนำเอาทั้งข้อดีและข้อเสียมาหักล้างกันเพื่อทำให้คนในสังคมตระหนักถึงปัญหาการขับขี่ย้อนศรมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้การนำเอาสื่อ 3D Animation short stories ในรูปแบบของ Drama Animation short film ใช้กับการรณรงค์ให้หยุดการขับขี่ย้อนศรก็ได้ผลออกมาในทางที่ดี เนื่องจากเป็นสื่อประเภท Animation short stories เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันประกอบกับสื่อชนิดนี้ใช้เวลาน้อยในการรับชม และเป็นสื่อที่สามารถเผยแพร่ออกไปได้ง่าย จึงมีความสอดคล้องและได้ผลตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ แต่ในส่วนของการนำเอาเนื้อเรื่องในรูปแบบ Drama Animation short film มาใช้ในการนำเสนอ ส่วนหนึ่งของผลลัพธ์ที่ได้จากแบบสอบถามให้คะแนนเนื้อเรื่องในระดับปานกลาง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในการเขียนบทและเนื้อเรื่องยังคงมีข้อบกพร่องอยู่ แต่คะแนนโดยรวมยังคงในระดับที่ดีพอสมควร

ดังนั้นโดยภาพรวมการนำเอาเรื่อง การรณรงค์ให้หยุดขับขี่ย้อนศร มานำเสนอในรูปแบบ 3D Animation short stories สามารถทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจและเกิดความตระหนักถึงปัญหาการขับขี่ย้อนศรได้มากขึ้น และสามารถทำให้สื่อเกิดความน่าสนใจโดยนำเสนอ Drama Animation short film ซึ่งมีจุดเด่นในการเล่าเรื่องสะท้อนปัญหาสังคม รวมถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง จึงทำให้ผลลัพธ์โดยรวมออกมาในทางที่ดีและมีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง

6. บทสรุป

จากการศึกษาปัญหาการขับขี่ย้อนศรและการผลิตสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อนำมาออกแบบแอนิเมชันที่สามารถช่วยรณรงค์ให้คนในสังคมเลิกแล้วหยุดการขับขี่ย้อนศรได้ สิ่งที่เป็นอุปสรรคมากที่สุดในการสร้างสรรค์ชิ้นงานคือ เนื้อเรื่องเนื่องจากการขับขี่ย้อนศรเป็นเรื่องที่สังคมนั้นมองข้าม ดังนั้นการมีเนื้อเรื่องที่ดีและชัดเจนก็จะทำให้การทำงานคนอื่น ๆ นั้นมีความราบรื่นมากขึ้น ในทางตรงข้ามกันการที่มีเนื้อเรื่องที่ไม่ดีก็ย่อมทำให้ต้องมีการแก้ไขเกิดขึ้นบ่อยครั้งจึงทำให้มีผลกระทบต่อการทำงานอื่น ๆ ตามมาด้วย ซึ่งผลที่ได้ก็ออกมาก็แสดงให้เห็นว่าผู้ชมส่วนมากรู้สึกพึงพอใจมากและเป็นประโยชน์ต่อสังคม



7. กิตติกรรมประกาศ

การออกแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อให้หยุดการจับขี้ย่อนสร ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์ รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติคุณ และคณะกรรมการและอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำ คอยสนับสนุนให้ความช่วยเหลือตลอดการทำงานวิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

กรุงเทพธุรกิจ. 2 เดือนรวบขี้ย่อนสร - บนฟุตบาทกว่า 7 พันราย. [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา

<https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/762121> [16 พฤศจิกายน 2562].

กระทรวงยุติธรรม. (2560). กฎหมายนำรู้ ตอน "การจับขี้ย่อนสร". [ออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://www.moj.go.th/view/8039> [16 พฤศจิกายน 2562].

วีระชัย ตั้งสกุล และคณะ. (2553). *ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.