

การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน

The Design of a 3D Short Film Reflecting the Hunting of Helmeted Hornbill

โอภาส แก้วต่าย^{1*} และธนกฤต สุทรทวุฒิสิลป์²
Opas Kaewtai^{1*} and Thanakit Soontronwuttisilp²

Received : November 4, 2023; Revised : December 2, 2023; Accepted : December 6, 2023

บทคัดย่อ (Abstract)

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน เพื่อออกแบบและสร้างภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนการภาพล่านกชนหิน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมสื่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มตัวอย่างการวิจัย ได้แก่กลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก ตอนอนุรักษ์นกเงือกจำนวน 91 คน เลือกจากการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างของทาโร ยามาเนะ มีเครื่องมือวิจัยคือ 1) ภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน 2) แบบประเมินคุณภาพผลงานต่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหินสำหรับกลุ่มตัวอย่าง ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง โดยสนใจเฉพาะ ลักษณะทางกายภาพของนกชนหิน การเคลื่อนไหวของนก พฤติกรรมที่แสดงออก และศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนกชนหิน วิเคราะห์การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ วิเคราะห์คะแนนการประเมินคุณภาพ และวิเคราะห์ผลความพึงพอใจต่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ ด้วยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

¹⁻²คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม; Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University, Thailand.

*Corresponding Author; e-mail : opas.kt@gmail.com

Citation : Kaewtai, O. and Soontronwuttisilp, T. (2024). The Design of a 3D Short Film Reflecting the Hunting of



Helmeted Hornbill. *Journal of Local Governance and Innovation*. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgisru.2024.2>

ผลการวิจัย พบว่าภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน มีคุณภาพอยู่ที่คะแนนเฉลี่ย 4.5 อยู่ในระดับดีมาก มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน อยู่ที่คะแนนเฉลี่ย 4.4 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ (Keywords) : แอนิเมชัน 3 มิติ, ภาพยนตร์สั้น, นกชนหิน

Abstract

The purpose of this research is to study the design, creation, and audience satisfaction of a 3D short film reflecting the hunting of hornbills. The research is qualitative and the sample consisted of 91 members of the Facebook group “Hornbill Conservationists”. The research tools consisted of 1) a 3D short film reflecting the hunting of hornbills, 2) a quality evaluation form for the 3D short film reflecting the hunting of hornbills, and 3) a satisfaction survey form for the 3D short film reflecting the hunting of hornbills. Data were collected through unstructured interviews, focusing on the physical characteristics of hornbills, bird movements, and behaviors. Data were analyzed by analyzing data from documents related to hornbills, analyzing the design of the 3D short film, analyzing the quality evaluation scores, and analyzing the satisfaction results of the 3D short film using the mean and standard deviation.

The results of the research found that the 3D short film reflecting the hunting of hornbills had a quality score of 4.5, which is very good. The satisfaction with the 3D short film reflecting the hunting of hornbills was at an average score of 4.4, which is the highest level of satisfaction.

Keywords : 3D Animation, Short Film, Helmeted Hornbill

บทนำ (Introduction)

นกประเภตนกเงือกนั้นเป็นดัชนีชี้วัดความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ เนื่องจากเป็นนกที่มีปากกว้างและกินผลไม้สุกได้หลากหลายชนิด และมีพฤติกรรมในการเก็บตุ่นผลไม้แล้วขย้อออกมา

Citation : โอภาส แก้วต่าย และธนภฤต สุรทรวุฒิสิลป์. (2567). การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน.

วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น. 8(1) : 19-34;



DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgisrru.2024.2>

โดยเมล็ดผลไม้ที่ขย้อออกมา นั้นจะสามารถงอกขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการศึกษาโดยมูลนิธิศึกษาวิจัยนกเงือกมหาวิทยาลัยมหิดล พบว่าต้นไม้ที่นกเงือกขย้อออกมา มีอัตราเติบโตเป็นต้นไม้ใหญ่ประมาณร้อยละ 5 และการกระจายเมล็ดพันธุ์ไปตามถิ่นที่อยู่ของนกเงือกนั้นสามารถช่วยกระจายได้มากกว่า 100 ต้นต่อสัปดาห์ และตลอดชีวิตของนกเงือกหนึ่งตัวที่อาจมีอายุถึง 30 ปีนั้น นกเงือกอาจปลูกต้นไม้ได้ถึง 500,000 ต้น (ไทยพีบีเอส, 2562) ดังนั้นการการเพิ่มขึ้น หรือลดจำนวนของนกประเภทนกเงือก จึงมีนัยยะสำคัญที่สะท้อนถึงสภาพความอุดมสมบูรณ์ของผืนป่า

‘นกชนหิน’ (Helmeted Hornbill) หนึ่งในนกเงือก 13 ชนิดในประเทศไทย และเป็นต้นตระกูลของนกเงือกในภาคพื้นทวีปเอเชีย อาศัยอยู่ในป่าดงดิบ และกระจายพันธุ์ทางตอนใต้ของประเทศไทย บางส่วนของพม่า มาเลเซีย และอินโดนีเซีย ในประเทศไทยพบนกชนหินอยู่เพียง 3 พื้นที่เท่านั้น ได้แก่ อุทยานแห่งชาติ บูโด-สุโขงป่าติ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า ฮาลา-บาลา และเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าคลองแสง ด้วยลักษณะของจะงอยปากที่โหนกตัน และมีความสวยงามแบบเดียวกับงาช้างแต่มีสีแดงคล้ายเลือด จึงทำให้เป็นที่ดึงดูดของผู้ชื่นชอบสะสมชิ้นส่วนของสัตว์ป่าและผู้สะสมเครื่องรางของขลัง ในชื่อ งาสีเลือด

องค์กรเฝ้าระวังการค้าสัตว์ป่า (TRAFFIC, 2023) ได้สำรวจติดตามและศึกษาการค้านกชนหิน รวมถึงชิ้นส่วนและผลิตภัณฑ์ของนกเงือกชนิดพันธุ์อื่นๆ ในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ทั้งในกลุ่มเปิดและกลุ่มปิดในประเทศไทย เป็นระยะเวลา 6 เดือน ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2561 ถึงเดือนเมษายน 2562 พบว่าการโพสต์อย่างน้อย 236 โพสต์ที่เสนอขายชิ้นส่วนและผลิตภัณฑ์จากนกเงือกมากกว่า 546 ชิ้นใน 32 กลุ่มจากทั้งหมด 40 กลุ่ม และ ยังพบว่า ร้อยละ 83 ของผลิตภัณฑ์จากนกเงือก เป็นชิ้นส่วนของหัวนกชนหิน และจากข้อมูลของการศึกษาวิจัยทำให้ประมาณได้ว่า นกชนหินอาจเหลืออยู่ในป่าธรรมชาติของประเทศไม่ถึง 100 ตัว และมีปัจจัยคุกคาม เสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ แม้ว่าที่ จะกำหนดให้ นกชนหิน เป็นสัตว์ป่าคุ้มครองลำดับที่ 410 แล้วก็ตาม (ภูริช วรรณโณรมณ์, 2564)



ภาพที่ 1 จะงอยปากและส่วนหัวของนกชนหินที่ถูกแกะและนำมาจำหน่าย
ที่มา : Traffic (2023)

การสะท้อนภาพการล่าชนหินด้วยภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์สั้น จึงเป็นวิธีการหนึ่งในการสื่อสารเพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของชนหิน ที่เหลือจำนวนอยู่น้อยมากในประเทศไทย โดยจากการสำรวจในปี 2562 พบประชากรชนหินประมาณ 20 ตัวเท่านั้น การล่าเหล่านี้ไม่เพียงส่งผลกระทบต่อจำนวนประชากรของนกเงือก แต่กลับส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศของป่าไม้ด้วย

จากข้อจำกัดด้านประชากรของชนหินที่พบเห็นได้ยาก และถิ่นที่อยู่ของชนหินอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นป่าทึบ ทำให้การสร้างภาพยนตร์สั้นด้วยวิธีปกตินั้นเป็นไปได้ด้วยความยากลำบาก คณะผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดที่จะเลือกใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ มาสร้างเป็นภาพยนตร์สั้น ซึ่งในปัจจุบันแอนิเมชัน 3 มิติ มีบทบาทอย่างมากทั้งในงานสื่อโฆษณา สื่อบันเทิง การสร้างแบรนด์ งานโปรโมทสินค้า และงานออกแบบหลากหลายสาขาเนื่องจากงาน แอนิเมชัน 3 มิติ เป็นงานสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบ 3 มิติ ที่มีความสมจริง สามารถเห็นสัดส่วนของแบบจำลองครบทุกด้าน ทำให้เห็นถึงรายละเอียดต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังสามารถเพิ่มเติมองค์ประกอบอื่นๆ เช่น เสียง แสง เพื่อสร้างบรรยากาศในการสื่ออารมณ์ให้กับแอนิเมชันได้อีกด้วย

จากความเป็นมาและปัญหาข้างต้นคณะผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของ ‘ชนหิน’ จึงต้องการสร้างภาพยนตร์สั้น 3 มิติ เพื่อสะท้อนภาพการล่าชนหิน ที่เป็นการออกแบบด้วยภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ จำลองสภาพแวดล้อมเหตุการณ์ และบรรยากาศที่คล้ายความจริงมากที่สุด เพื่อสื่อสารให้เห็นถึงความสำคัญของชนหินและสะท้อนการภาพล่าชนหิน อันทำให้สัตว์นักปลุกป่าในธรรมชาตินั้นได้ตายลงเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์

Citation : โอภาส แก้วต่าย และธนภฤต สุทรทวีศิลป์. (2567). การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่าชนหิน.

วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgisrru.2024.2>



วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาการออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนการภาพล่านกชนหิน
2. เพื่อออกแบบและสร้างภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนการภาพล่านกชนหิน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมสื่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนการภาพล่านกชนหิน

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาการออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ ออกแบบและสร้างผลงานภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน และศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชม มีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

ประชากร

กลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก คนอนุรักษ์นกเงือก จำนวน 1000 คน

กลุ่มตัวอย่างการวิจัย

กลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก คนอนุรักษ์นกเงือก ที่ได้รับชม ภาพยนตร์สั้น 3 มิติ เพื่อสะท้อนภาพการล่านกชนหิน จำนวน 91 คน ได้มาโดยการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามหลักการของ ทาโร ยามาเน่

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการนำการวิจัยการออกแบบสื่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ เพื่อสะท้อนการภาพล่านกชนหิน

- 1) ภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน
- 2) แบบประเมินคุณภาพผลงานต่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหินสำหรับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลชั้นปฐมภูมิ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง โดยสนใจเฉพาะ ลักษณะทางกายภาพของนกชนหิน การเคลื่อนไหวของนก พฤติกรรมที่แสดงออก จากผู้เชี่ยวชาญด้านนกเงือก

Citation : Kaewtai, O. and Soontronwuttisilp, T. (2024). The Design of a 3D Short Film Reflecting the Hunting of



Helmeted Hornbill. Journal of Local Governance and Innovation. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgisru.2024.2>

ข้อมูลชั้นทุติยภูมิ เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับนกชนหิน และการออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ โดยรวบรวมข้อมูลประเภท บทความวิชาการ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย และรวมทั้งสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์ความสำคัญที่มีต่อผลงานการออกแบบสื่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ เพื่อสะท้อนภาพการล่านกชนหิน มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสื่อที่มีคุณภาพโดยเริ่มการจากการวิเคราะห์ดังนี้

- 1) วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนกชนหิน
- 2) วิเคราะห์การออกแบบภาพยนตร์ 3 มิติ จากผลงานกรณีศึกษาทั้งหมด 5 ตัวอย่าง โดยการเลือกแบบเจาะจงจากสื่อที่มีลักษณะเป็นภาพยนตร์ 3 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ สัตว์ ปัญหาในธรรมชาติหรือสื่อที่สะท้อนภาพการกระทำของมนุษย์ต่อสัตว์
- 3) วิเคราะห์คะแนนการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและนำคะแนนที่ได้มาสรุปผลเพื่อเป็นแนวทางและนำมาปรับใช้ในการออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ โดยใช้สถิติ คือการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- 4) วิเคราะห์ค่าความพึงพอใจต่อภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหินโดยใช้สถิติ คือการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- 5) นำข้อมูลที่ได้มาสรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัย (Research Results)

ผลการศึกษาข้อมูลเชิงสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ

คณะผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลวรรณกรรมสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ซึ่งมีหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์โดยเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสัตว์ เป็นสื่อสะท้อนภาพผลของการกระทำของมนุษย์ต่อสัตว์ และมียอดผู้เข้าชม 100,000 คนขึ้นไป เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Dream (Zombie Studio, 2016), The Bitter Bond (Zombie Studio, 2019), My Only Love (Zombie Studio, 2020), Hope (GreenTree Production, 2022) และ World of Animated Paper Wildlife (National Geographic, 2016) ได้ผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2

Citation : โอภาส แก้วต่าย และธนภฤต สุทรทวีศิลป์. (2567). การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน.

วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgisru.2024.2>



ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ผลงานตัวอย่างด้านการเล่าเรื่องและการออกแบบ 3 มิติ

ชื่อเรื่อง	การเล่าเรื่อง	รูปแบบตัวละคร	ฉาก	โทนสี
DREAM	The Mountain	3 มิติ เหมือนจริง	เหมือนจริง	ร้อนและเย็น
The Bitter Bond	The Mountain	3 มิติ เหมือนจริง	เหมือนจริง	ร้อนและเย็น
My Only Love	The Mountain	3 มิติ เหมือนจริง	เหมือนจริง	ร้อน
Hope	Hero Is Journey	3 มิติ กึ่งสมจริง	เหมือนจริง	ร้อนและเย็น
World of Animated Paper Wildlife	The Mountain	3 มิติ กึ่งสมจริง	เหมือนจริง	ร้อน

ที่มา : โอภาส แก้วต่าย และชนกฤต สุทรทวูฒิสิลป์ (2566)

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ผลงานตัวอย่างด้านมุมกล้อง การเคลื่อนกล้องและการใช้เสียง

ชื่อเรื่อง	มุมกล้อง	การเคลื่อนกล้อง	เสียง
DREAM	LS, MCU	Zoom in, Pan, Tilt	เสียงเพลง, sound effect
The Bitter Bond	LS, MCU	Zoom in, Pan, Tilt	เสียงเพลง, sound effect
My Only Love	LS, MCU, CU	Orbit	เสียงเพลง, sound effect
Hope	LS, MCU, ECU	Pan, Tilt	ดนตรีประกอบ, sound effect
World of Animated Paper Wildlife	LS, MCU, CU	Pan, Tilt	ดนตรีประกอบ, sound effect

ที่มา : โอภาส แก้วต่าย และชนกฤต สุทรทวูฒิสิลป์ (2566)

จากตารางที่ 1 และ 2 พบว่า ผลงานส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์สั้นแนว Drama การดำเนินเรื่องมีการใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Story Telling) แบบ The Mountain โดยเป็นการดำเนินเรื่องราวที่มีการสื่อสารแบบที่ค่อย ๆ สร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชมและจบแบบสะเทือนใจ อธิบาย

Citation : Kaewtai, O. and Soontronwuttisilp, T. (2024). The Design of a 3D Short Film Reflecting the Hunting of



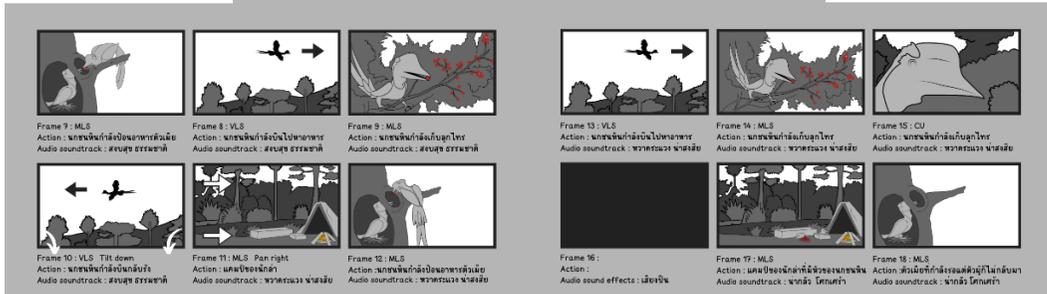
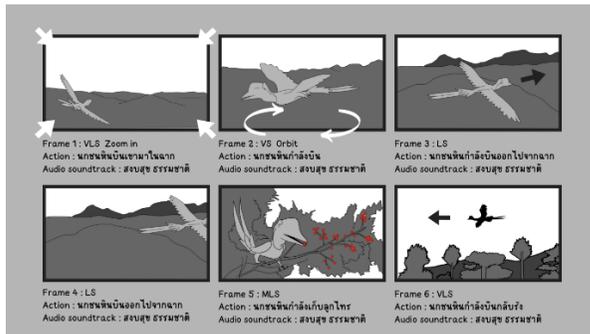
Helmeted Hornbill. Journal of Local Governance and Innovation. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgisru.2024.2>

เรื่องราวที่น่าสนใจ ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย โดยสอดคล้องกับมุมมองที่ช่วยสื่ออารมณ์ มีการใช้คาแรคเตอร์ โทนี่ และฉากที่เหมือนจริง เพื่อจำลองสถานการณ์ให้คล้ายจริง และมีการใช้ดนตรีกับเสียงประกอบเพื่อช่วยสร้างอารมณ์และให้ความรู้สึกที่สะเทือนใจ

ผลการออกแบบและสร้างภาพยนตร์สั้น 3 มิติ

เมื่อได้แนวทางในการออกแบบดังตารางที่ 1 และ 2 มาแล้ว คณะผู้วิจัยจึงดำเนินการออกแบบเนื้อเรื่อง และออกแบบสตอรี่บอร์ดได้ผลดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนการถ่วงน้ำหนัก

ที่มา : โอภาส แก้วต่าย และธนกฤต สุทรทวฒิศิลป์ (2566)

ผลการตรวจสอบคุณภาพของเรื่องและสตอรี่บอร์ด

เมื่อออกแบบเรื่องและสตอรี่บอร์ดแล้ว นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพและความถูกต้องของข้อมูลโดยใช้แบบประเมินคุณภาพภาพยนตร์สั้น 3 มิติ โดยใช้มาตราวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) ได้ผลการประเมินคุณภาพ ดังตารางที่ 3

Citation : โอภาส แก้วต่าย และธนกฤต สุทรทวฒิศิลป์. (2567). การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการถ่วงน้ำหนัก.



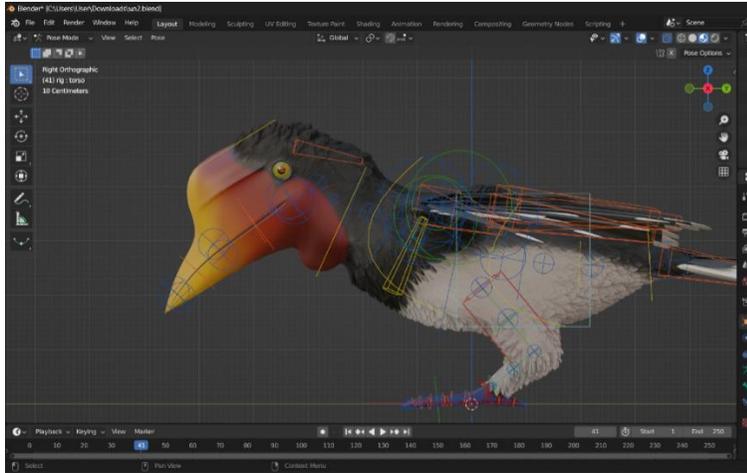
ตารางที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพการออกแบบเรื่องและสตอรี่บอร์ดโดยผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ 3 ทาน

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
ความน่าสนใจของเนื้อหา	4	ดี
การเรียงลำดับของเนื้อหา	4	ดี
ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.3	ดีมาก
อธิบายรายละเอียดได้ครบถ้วน สมบูรณ์	4.3	ดีมาก
การจัดวางมุกกล้องและขนาดภาพ	4	ดี
คะแนนเฉลี่ย	4.1	ดี

ที่มา : โอภาส แก้วต่าย และธนภฤต สุทรวุฒิสิลป์ (2566)

ผลการตรวจสอบคุณภาพผลงานภาพยนตร์สั้น 3 มิติ

หลังนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ทาน มาปรับปรุงเนื้อเรื่องและสตอรี่บอร์ดแล้วเริ่มสร้างตัวโมเดล 3 มิติ จากนั้นนำแบบร่างของโมเดล 3 มิติของนกชนหิน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านนกเงือกตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล อีกครั้งหนึ่งด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง โดยสนใจเฉพาะ ลักษณะทางกายภาพของนกชนหิน การเคลื่อนไหวของนก พฤติกรรมที่แสดงออกในภาพยนตร์สั้น พบว่านกชนหินตัวผู้จะมีลักษณะด้านลำคอเป็นสีแดง ส่วนตัวเมียมีคอเป็นสีขาว และมักมีพฤติกรรมการจับถ่ายแมลงพืชหรือผลไม้ที่กินเข้าไป แล้วมักจะเกิดการงอกของต้นไม้ในบริเวณนั้น



ภาพที่ 3 โมเดล 3 มิติของนกชนหิน

ที่มา : โอภาส แก้วต่าย และธนกฤต สุทรวิฑูฒิสิลป์ (2566)

เมื่อแก้ไขเนื้อเรื่องและสตอรี่บอร์ดเสร็จสมบูรณ์แล้วจึงดำเนินการสร้างภาพยนตร์สั้น 3 มิติ ให้เสร็จสมบูรณ์ ดังตัวอย่างภาพยนตร์สั้น 3 มิติ ในภาพที่ 4 แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 มิติ และด้านภาพยนตร์ จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพของภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหินโดยได้ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก ดังตารางที่ 4



ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างผลงานภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน

ที่มา : โอภาส แก้วต่าย และธนกฤต สุทรวิฑูฒิสิลป์ (2566)

Citation : โอภาส แก้วต่าย และธนกฤต สุทรวิฑูฒิสิลป์. (2567). การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน.

วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgsirru.2024.2>



ตารางที่ 4 ผลการประเมินคุณภาพภาพยนตร์สั้น 3 มิติ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.6	ดีมาก
การเรียงลำดับของเนื้อหา	4.6	ดีมาก
ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.6	ดีมาก
อธิบายรายละเอียดได้ครบถ้วน สมบูรณ์	4.3	ดีมาก
การจัดวางมุมกล้องและขนาดภาพ	5	ดีมาก
การออกแบบตัวละคร	5	ดีมาก
การเคลื่อนไหวของตัวละคร	4.6	ดีมาก
การออกแบบฉาก	4.6	ดีมาก
ปริมาณเนื้อหาที่ระยะเวลาในการนำเสนอ	4.3	ดีมาก
ความเหมาะสมของเสียงดนตรี	4	ดี
ความเหมาะสมของเสียงขานเอฟเฟกต์	4.3	ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย	4.5	ดีมาก

ที่มา : โอภาส แก้วต่าย และธนภฤต สุทรวิจิตรศิลป์ (2566)

จากตารางที่ 4 พบว่าผลการประเมินคุณภาพของภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนการล่ามกชน หินมีคะแนนเฉลี่ยจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 มิติ และด้านภาพยนตร์สั้น จำนวน 3 ท่าน เท่ากับ 4.5 อยู่ในระดับดีมาก

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชม

โดยคัดเลือกประชากรจากกลุ่มเฟซบุ๊กคนอนุรักษ์นกเงือกที่มีสมาชิกจำนวน 1,000 คน มาเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 91 คน โดยการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามหลักการของ ทาโร่ ยามาเน่ (Taro Yamane) มาสำรวจความพึงพอใจต่อผลงานภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนการล่ามกชน หิน ได้ผลดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนการล่าถอยคนหิน

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.7	0.6	มากที่สุด
การเรียงลำดับของเนื้อหา	4.3	0.6	มากที่สุด
ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.6	0.6	มากที่สุด
อธิบายรายละเอียดได้ครบถ้วน สมบูรณ์	4.5	0.6	มากที่สุด
การจัดวางมุมกล้องและขนาดภาพ	4.5	0.6	มากที่สุด
การออกแบบตัวละคร	4.4	0.6	มากที่สุด
การเคลื่อนไหวของตัวละคร	4.5	0.7	มากที่สุด
การออกแบบฉาก	4.4	0.6	มากที่สุด
ปริมาณเนื้อหาที่ระยะเวลาในการนำเสนอ	4.4	0.7	มากที่สุด
ความเหมาะสมของเสียงดนตรี	4.4	0.7	มากที่สุด
ความเหมาะสมของเสียงขานเอฟเฟกต์	4.4	0.6	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	4.4	0.6	มากที่สุด

ที่มา : โอภาส แก้วต่าย และธนกฤต สุทรวิจิตรศิลป์ (2566)

จากตารางที่ 5 พบว่าความพึงพอใจเฉลี่ยของผู้เข้าชมผลงานอยู่ที่คะแนน 4.4 ที่ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.6 มีความพึงพอใจต่อผลงานอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

จากผลการประเมินคุณภาพผลงานภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่าถอยคนหิน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 มิติ และด้านภาพยนตร์ ในตารางที่ 4 พบว่า คุณภาพของผลงานมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.5 อยู่ในระดับดีมาก โดยมีประเด็นด้านการจัดวางมุมกล้อง และการออกแบบตัวละครมาเป็นอันดับแรก และด้านความเหมาะสมของเสียงดนตรีมาเป็นอันดับสุดท้าย ซึ่งสอดคล้องกับ นันทพงศ์ บุลย์เดช (2561:11) ที่กล่าวไว้ว่าควรมีการออกแบบตัวละครให้เหมาะสมกับที่กำหนด และนิพนธ์ คุณารักษ์ (2565:185) ที่ได้กล่าวว่าการใช้มุมกล้องและขนาดของภาพเป็นการสื่อสารเชิงความหมายและแสดงออกทางศิลปะ รวมถึงสามารถถ่ายทอดความงามเชิงศิลปะ ภาพยนตร์ได้มากที่สุด ส่วนการสำรวจความพึงพอใจของผู้ชมต่อผลงานภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อน

Citation : โอภาส แก้วต่าย และธนกฤต สุทรวิจิตรศิลป์. (2567). การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่าถอยคนหิน.



วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgsirru.2024.2>

ภาพการล่านกชนหิน ในตารางที่ 5 พบว่ามีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.6 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีประเด็นด้านความน่าสนใจด้านเนื้อหาเป็นอันดับแรก และการเรียงลำดับเนื้อหาอยู่ในลำดับสุดท้าย ซึ่งสอดคล้องกับ วุฒิไกร พิมพพันธ์, ภัสสร ปัทวงค์, และ อภิรดี เดชพงษ์สัมฤทธิ์ (2564) ที่จัดทำสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมจิตสำนึกการอนุรักษ์ช้างไทย เพื่อส่งเสริมจิตสำนึกการอนุรักษ์ช้างไทย โดยได้ผลความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดคะแนนเฉลี่ย 4.29 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.75 โดยมีเนื้อหาที่มีความถูกต้องและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบและการสร้างภาพยนตร์สั้น 3 มิติ ต้องให้ความสำคัญในการออกแบบตัวละคร 3 มิติ เพื่อทดแทนสิ่งที่เป็นข้อจำกัดในการถ่ายทำภาพยนตร์ ในงานวิจัยนี้คือ ข้อจำกัดของจำนวนนกชนหินในธรรมชาติที่พบได้ยากทำให้ไม่สามารถเข้าไปถ่ายทำในสถานที่จริงได้ นอกจากนี้ยังสามารถนำเอาเทคนิคในการสร้างภาพยนตร์มาใช้ประกอบ โดยเฉพาะการจัดวางมุมกล้อง เพื่อถ่ายทอดความงามเชิงศิลปะ สื่อสารเชิงความหมาย และส่งเสริมให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจในเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารได้ง่ายมากขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การสร้างภาพยนตร์สั้น 3 มิติ โดยใช้เทคนิคการเรียงลำดับของเนื้อหาแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารได้ง่ายขึ้น

1.2 การสร้างภาพยนตร์สั้น 3 มิติ ด้วยการพิจารณาเลือกใช้ดนตรีประกอบที่สามารถทำให้เกิดบรรยากาศ ส่งเสริมและสื่อสารเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น

1.3 ออกแบบและพัฒนาเป็นภาพยนตร์ 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหินแบบยาว สื่อบลูส്മิ์พันธ์ หรือเกมที่สะท้อนภาพการล่านกชนหิน หรือการอนุรักษ์นกชนหิน

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบและการสร้างภาพยนตร์สั้นในมิติของสัตว์ชนิดอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง (References)

- ไทยพีบีเอส. (2565). **กรมไฟเขียว “นกชนหิน” สัตว์ป่าสงวนลำดับที่ 20.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.thaipbs.or.th/news/content/319159>. สืบค้น 8 เมษายน 2566.
- นันทพงศ์ บุลย์เดช. (2562). **การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องเม่นผู้กล้าหาญ.** วิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- นิพนธ์ कुमारักซ์. (2565). **ศิลปะ การสื่อสาร และวัฒนธรรมในภาพยนตร์สั้นอีสาน. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.** 14(2) : 166-187
- ภัสราภรณ์ ล้อประกานต์สิทธิ์ (2565). **ชวนรู้จัก ‘นกชนหิน’ ที่ไม่ได้มีดีแค่หัว.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.seub.or.th/blogging/news/>. สืบค้น 22 กรกฎาคม 2566.
- ภูริช วรรณโณรมณ์. (2564). **เมื่อนกเงือกถูกล่าเพียงหนึ่งตัวอาจทำให้ครอบครัวต้องตายยกรัง.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.seub.or.th/blogging/news/>. สืบค้น 8 เมษายน 2566.
- ภูริช วรรณโณรมณ์. (2564). **ลำดับเหตุการณ์ผลักดัน ‘นกชนหิน’ เป็นสัตว์ป่าสงวนลำดับที่ 20 ของประเทศไทย.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.seub.or.th/blogging/news/นกชนหินสัตว์ยุคโบราณ/>. สืบค้น 8 เมษายน 2566.
- วุฒิไกร พิมพ์พันธ์, ภัสสร ปัทวงค์, และ อภิรตี เดชพงษ์สัมฤทธิ์. (2564). **สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมจิตสำนึกการอนุรักษ์ช้างไทย.** วิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก.
- GreenTree Production. (2020). **HOPE.** [Online]. Available : <https://youtu.be/1P3ZgLOy-w8?si=r4NzDVpVReLOM9nB>. Retrieved 20 April 2023.
- National Geographic. (2016). **World of Animated Paper Wildlife.** [Online]. Available : <https://youtu.be/b5P2Qmq9r40?si=9mQlbhLqNaAAp1Ui>. Retrieved 20 April 2023.
- Traffic. (2023). **Helmeted Hornbills poached for their ivory casques.** [Online]. Available : <https://www.traffic.org/what-we-do/species/helmeted-hornbills/>. Retrieved 8 April 2023.

Citation : โอภาส แก้วต่าย และธนกฤต สุทรทวฒิศิลป์. (2567). การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน.

วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgrisru.2024.2>



Zombie Studio. (2016). **Dream**. [Online]. Available :

https://www.youtube.com/watch?v=NAulsgvrpC4&ab_channel=TheCGBros.

Retrieved 20 April 2023.

Zombie Studio. (2019). **The Bitter Bond**. [Online]. Available :

https://www.youtube.com/watch?v=oV8aV3ZY7SM&ab_channel=BornFreeFou

undation. Retrieved 20 April 2023.

Zombie Studio. (2020). **My Only Love**. [Online]. Available :

https://www.youtube.com/watch?v=UbsPrMEzfWM&ab_channel=Moby.

Retrieved 20 April 2023.

Citation : Kaewtai, O. and Soontronwuttisilp, T. (2024). The Design of a 3D Short Film Reflecting the Hunting of



Helmeted Hornbill. *Journal of Local Governance and Innovation*. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgisrru.2024.2>

Citation : โอภาส แก้วต่าย และธนภฤต สุรทรวุฒิสิลป์. (2567). การออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 มิติ สะท้อนภาพการล่านกชนหิน.



วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น. 8(1) : 19-34;

DOI : <https://doi.org/10.14456/jlgisrru.2024.2>