



ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพใน
สังคมไทย เรื่อง “Kang-Som”

2D ANIMATION FLIM TO CAMPAIGN FOR THE PROBLEM OF ABANDONMENT
OF PETS WITH DISABILITIES IN THAI SOCIETY "KANG SOM"

บุญพรศ รุ่งเรือง

หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต, Mrboonpares@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย เรื่อง “Kang Som” เพื่อให้คนในสังคมไทยตระหนักถึงปัญหาสัตว์เลี้ยงจรจัด ด้วยการใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ ผ่านการเล่าเรื่องระหว่างตัวละครคนกับสัตว์เลี้ยง มีการศึกษาและเก็บข้อมูลทั้งทางด้านเทคนิคและทางด้านข้อมูลที่เป็นประโยชน์ เพื่อนำมาใช้เป็นหลักในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

การนำสื่อแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้เพื่อรณรงค์ปัญหาสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย ทำให้ภาพยนตร์มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เสริมสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการที่ดี เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย ทรอดแทรกแนวคิดการตระหนักรู้ เพื่อเป็นการลดปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมปัจจุบัน

คำสำคัญ: ภาพยนตร์แอนิเมชัน, การรณรงค์, สัตว์เลี้ยงจรจัด, สื่อวิดีโอ

ABSTRACT

The purpose of this thesis was to design and produce "Kang-Som," a 2D animation movie for a campaign against the abandonment of disabled pets in Thai society, in order to raise awareness among the people in Thai society about the issue of abandoned pets, using the medium of a 2D animation movie to tell a story of a human and a pet. The production of the animation movie was achieved through the collection of technical and useful information.

By utilizing animation in a campaign against the issue of disabled pets in Thai society, the animation was designed to be entertaining, inspiring, and imagination-promoting. It was suitable for all age groups and carried an underlying message to raise awareness and decrease the abandonment of disabled pets in society.

Keywords: Animation movie, Campaign, Abandoned pets, Video media



1. บทนำ

การนำสัตว์เลี้ยงที่ชื่นชอบมาเลี้ยงไว้เป็นเพื่อนคลายเหงา อย่างเช่น สุนัขหรือแมว คนส่วนใหญ่มักจะนำมาเลี้ยงตั้งแต่เล็ก ๆ สัตว์เลี้ยงยังมีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง แต่เมื่อเลี้ยงไปนาน ๆ หรือเลี้ยงจนสัตว์เลี้ยงมีอายุที่มากขึ้น จากลูกแมวลูกสุนัขตัวเล็ก ๆ ที่มีความน่ารักน่าเอ็นดู อาจกลายเป็นแมวหรือสุนัขแก่ ๆ ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการนอน หรือเคราะห์ร้ายไปกว่านั้นสัตว์เลี้ยงบางตัวยังอาจพิการจากอุบัติเหตุต่าง ๆ หรือร่างกายพิการผิดปกติตามธรรมชาติ การเลี้ยงดูเพื่อให้เป็นเพื่อนคลายเหงา อาจกลับกลายเป็นการสร้างภาระให้กับผู้เลี้ยง

จากประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีตของผู้จัดทำวิจัย ได้พบเห็นปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงอย่างสุนัขและแมว ที่ผู้เลี้ยงคิดว่าการเลี้ยงสัตว์เหล่านี้ต่อไปนั้นอาจกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของตัวเอง ไม่สามารถอยู่ร่วมกับสัตว์เลี้ยงได้อีกต่อไป เช่น ผู้เลี้ยงไม่เคยมีประสบการณ์การเลี้ยงสัตว์ที่มีความผิดปกติหรือพิการ ขาดความรู้ความเข้าใจ หรืออาจเกิดอาการท้อหรือผิดหวังจากการเจ็บป่วยของสัตว์เลี้ยง ส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้เลี้ยง ทำให้หมดกำลังใจในการเลี้ยงดูสัตว์เลี้ยงเหล่านั้นต่อไป สัตว์เลี้ยงเหล่านี้ถ้าโชคดีก็อาจจะถูกส่งต่อไปให้ผู้เลี้ยงคูใหม่ที่อยากนำไปดูแลต่อ แต่ถ้าหาบ้านใหม่ให้สัตว์เลี้ยงเหล่านี้ไม่ได้ และสถานการณ์บีบบังคับ ก็อาจจะต้องลงเอยด้วยการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงเพื่อเป็นการตัดปัญหาและภาระการเลี้ยงของผู้เลี้ยง จึงทำให้เป็นเรื่องที่น่าสะเทือนใจแก่ตัวผู้จัดทำวิจัยเองและต่อคนสังคมไทยเป็นอย่างมาก

จากปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ จะทำอย่างไรให้คนในสังคมไทยตระหนักถึงปัญหาสัตว์เลี้ยงจรจัด เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาสัตว์เลี้ยงที่ดูแลมีความผิดปกติทางด้านร่างกายหรือกลายเป็นสัตว์เลี้ยงทุพพลภาพ การนำสื่อแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้เพื่อรณรงค์ปัญหาสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย ทำให้ภาพยนตร์มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เสริมสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย สอดแทรกแนวคิด การตระหนักรู้ เพื่อเป็นการลดปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมปัจจุบัน

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาสัตว์เลี้ยงจรจัด
- 2.2. เพื่อออกแบบและผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย เรื่อง “Kang Som”

3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

- 3.1.1 การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
- 3.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงทุพพลภาพ
- 3.1.3 ข้อมูลการเลี้ยงดูสัตว์เลี้ยง



3.2 ก่อนผลิต (Pre-production)

- 3.2.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวกับปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยง
- 3.2.2 เขียนบทสำหรับทำสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
- 3.2.3 ออกแบบตัวละคร และฉาก

3.3 ผลิต (Production)

- 3.3.1 สร้างตัวละคร 2 มิติ
- 3.3.2 สร้างฉากสภาพแวดล้อม 2 มิติ
- 3.3.3 สร้างภาพเคลื่อนไหวตามบท (Animatic) นำมาใช้เป็นแบบกำหนดระยะเวลาภาพและเสียงก่อนจะนำไปผลิตจริง
- 3.3.4 ทำการเคลื่อนไหวตัวละคร และจัดองค์ประกอบภาพ โดยการกำหนดมุมกล้อง
- 3.3.5 กำหนดทิศทางของแสงของตัวละคร และฉากสภาพแวดล้อม
- 3.3.6 เรนเดอร์ภาพแอนิเมชัน 2 มิติออกมาหลังการผลิตภาพยนตร์

3.4 หลังผลิต (Post-production)

- 3.4.1 ตรวจสอบภาพแอนิเมชัน 2 มิติ และแก้ไขพัฒนา
- 3.4.2 การตัดต่อซ็อนภาพ และลำดับภาพตามบทภาพยนตร์
- 3.4.3 ใส่เสียงประกอบ

3.5 เผยแพร่และเก็บข้อมูล

3.6 สรุปผลจากข้อมูลที่ได้รับ

4. ระเบียบวิธีการวิจัย

ในการศึกษาการวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงทูลพลภาพในสังคมไทย เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทาง สรุป และรวบรวมข้อมูล โดยรวบรวมข้อมูลประเภทที่เป็นประโยชน์ และมีความสำคัญ มาทำการสรุปการศึกษาวิจัยเพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับหาวิธี ในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างแรงบันดาลใจเพื่อรณรงค์การแก้ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทูลพลภาพในสังคมไทย ให้มีความเหมาะสม และเข้าถึงคนทุกเพศทุกวัย ซึ่งจะใช้วิธีการดำเนินการศึกษาวิจัยโดยมีระเบียบวิธีดังนี้

4.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ได้นำมาใช้ในการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

4.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ได้แก่ หนังสือ เอกสาร บทความ วิทยานิพนธ์สิ่งตีพิมพ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับกรวิจัย

4.1.2 แหล่งข้อมูลประเภทอิเล็กทรอนิกส์ได้แก่การสืบค้นข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ และเว็บไซต์ วิดีโอ รูปภาพ สื่อต่างๆ และภาพยนตร์ ที่สามารถนำมาศึกษาค้นคว้าเพื่อนำมาทำงานวิจัย



4.2 ก่อนผลิต (Pre-production)

ในขั้นตอนของงานวิจัย ได้กำหนดขอบเขตการศึกษาในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย ที่มีความยาวประมาณ 3 นาที ลักษณะภาพยนตร์มีความสดใส มีสีสันที่สวยงาม มีฉากสวนสาธารณะเป็นฉากหลักและเป็นจุดเด่นของเรื่อง ตัวเนื้อเรื่องจะเล่าเรื่องอย่างไหลลื่น และรวดเร็ว สอดแทรกแง่คิดในเรื่องของความรักความผูกพัน และความอบอุ่น

เมื่อกำหนดขอบเขตการศึกษาในขั้นต้นเรียบร้อยแล้ว จึงได้เริ่มดำเนินการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยได้ศึกษาจากหนังสือและสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีแนวทาง และเทคนิคในการทำงาน คล้ายคลึงหรือเชื่อมโยกับงานวิจัย โดยมีทั้งข้อมูลจากภาพยนตร์แอนิเมชัน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำการศึกษาเกี่ยวกับหลักการ การวางแผน การผลิต วิธีการถ่ายทำ รวมถึงเทคนิคเฉพาะทางในการทำแอนิเมชัน วิธีการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหว การออกแบบฉาก สภาพแวดล้อม โดยคำนึงถึงเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ทันยุคสมัย และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

4.3 ผลิต (Production)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย ทำให้เห็นถึงแนวทางของเนื้อเรื่อง ที่มีความสนุก อบอุ่น และให้แง่คิดเชิงบวก เหมาะแก่การทำภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงได้ศึกษาแนวทางการเขียนบทจากภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่มีความใกล้เคียงกับงานวิจัย จากการศึกษพบว่าเนื้อเรื่องส่วนใหญ่ที่ศึกษา จะเริ่มจากการเล่าเรื่องในแง่บวกที่สื่อให้เห็นถึงความสุข ความสนุกสนานก่อน จากนั้นจะค่อยๆ ดำเนินเรื่องเข้าไปสู่ปัญหาหรืออุปสรรค หรือบางครั้ง ปัญหาหรืออุปสรรคที่เป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญภายในเรื่องก็อาจจะเกิดขึ้นมาโดยกระทันหัน แล้วจบลงด้วยการให้แง่คิดต่าง ๆ รวมไปถึงการบรรลุเป้าหมายของเรื่อง เช่น การตัดสินใจทำในสิ่งที่ถูกต้อง การเห็นความสำคัญของครอบครัว เพื่อน หรือคนรักมาก่อนเสมอ แนวทางนี้มักถูกนำมาใช้บ่อย ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้รับข้อคิดในภาพยนตร์แอนิเมชัน มีการสื่อสารที่เข้าใจง่ายและเป็นเรื่องใกล้ตัวของผู้รับชม จึงมีความเหมาะสมที่จะนำมาเป็นแนวทางการทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นได้ เมื่อได้ข้อมูลการศึกษา และแนวทางการเขียนบท จึงได้เขียนบท โดยคำนึงถึงสถานที่ฉาก ความเหมาะสมของตัวละคร ภายในภาพยนตร์เป็นหลัก เพื่อให้มีความเรียบง่ายและคล้ายคลึงกับโลกแห่งจริง เพื่อสะท้อนให้เห็นมุมมองของภาพยนตร์ที่ต้องการจะสื่อสาร การรณรงค์ให้เห็นถึงปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม

4.3.1 เรื่องย่อ

เนื้อเรื่องได้เล่าถึง หญิงสาวคนหนึ่งที่มีแมวตัวโปรดเป็นเพื่อนคู่ใจ ทั้งคู่ใช้ชีวิตร่วมกันมาอย่างยาวนาน ในแต่ละวันทั้งคู่จะออกไปใช้ชีวิตที่สวนสนุกในสวนสาธารณะใกล้บ้านเป็นประจำทุกวัน อยู่มาวันหนึ่งเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด เป็นเหตุการณ์ที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิตของทั้งคู่ไปตลอดกาล หญิงสาวจะทำอย่างไรกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การตัดสินใจนั้นขึ้นอยู่กับเธอ



4.3.2 แก่นของเรื่อง

แก่นเรื่องคือ ความรักความผูกพัน การตัดสินใจและการยอมรับในความเปลี่ยนแปลง

4.3.3 บทภาพยนตร์

เมื่อได้บทย่อและแก่นของเรื่องจึงได้เริ่มเขียนบทภาพยนตร์เพื่อผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ โดยได้พัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ดังนี้ หญิงสาวคนหนึ่งเธอมีชื่อว่า “พอใจ” ได้ออกมาวิ่งเล่นข้างนอกกับสัตว์เลี้ยงตัวโปรดของเธอ ซึ่งเป็นแมวไทยมีชื่อว่า “แกงส้ม” แกงส้มเป็นแมวที่อายุเยอะอยู่พอสมควร เพราะว่าแกงส้มอยู่กับพอใจมาตั้งแต่เด็ก โดยที่ทั้งคู่ก็จะออกมาวิ่งเล่น เทียวไปในสวนสาธารณะใกล้บ้านอยู่เป็นประจำ และไปในที่ประจำของทั้งคู่ มีบ่อน้ำพุกลางสวนสาธารณะ และชอบไปซื้อไอศกรีม ซึ่งเป็นของโปรดของพอใจ และก่อนกลับบ้าน ทั้งคู่จะชอบแวะไปนั่งอยู่ริมแม่น้ำ ที่อยู่ท้ายสวนสาธารณะ พอใจจะชอบนั่งวาดภาพโดยมีแกงส้มแมวตัวโปรดของเธอ นั่งเป็นแบบให้อยู่เป็นประจำ ทั้งคู่จะมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันอยู่เสมอเมื่อมาที่บริเวณสวนสาธารณะ ซึ่งเหมือนเป็นกิจวัตรประจำวัน ทั้งคู่ทำตลอดในทุก ๆ วัน

ในวันต่อมา พอใจตื่นขึ้นมาและทำงานของเธอแต่เช้าตรู่ เธอทำงานตลอดทั้งวันจนถึงค่ำ ในขณะที่ แกงส้มได้เดินเข้ามาในห้องและเดินผ่านหลังพอใจไป จากนั้นไม่นานก็มีเสียงดังเหมือนมีสิ่งของหล่น พอใจได้ยินเสียง และได้หันไปมอง ปรากฏว่าเป็นแกงส้มที่ล้มหมดสติอยู่กับพื้น พอใจจึงรีบนำแกงส้ม ส่งคลินิกรักษาสัตว์ใกล้บ้าน

เวลาผ่านไป พอใจได้เดินเข้าไปดูอาการของแกงส้ม เธอมองไปที่แกงส้มและพบว่า มีฝ้าพันแผลพันอยู่รอบดวงตาของแกงส้ม แกงส้มต้องสูญเสียการมองเห็นและกลายเป็นแมวตาบอด เธอตกใจเป็นอย่างมาก เหตุการณ์ทุกอย่างเกิดขึ้นโดยที่เธอไม่ทันได้เตรียมใจไว้ เธอกลืนน้ำตาเอาไว้ไม่อยู่และได้ร้องไห้ในที่สุด

หลังจากนั้นเธอเดินออกมาจากคลินิกโดยอุ้มแกงส้มไว้ เธอเดินไปเรื่อย ๆ เพื่อตรงไปที่สวนสาธารณะ ในหัวของเธอกำลังคิดที่จะตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง ทันใดนั้นเธอก็ได้วางแกงส้มลงกับเก้าอี้ที่สวนสาธารณะ และรีบวิ่งออกมาทั้งน้ำตา เธอยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ได้ จากนั้นฝนเริ่มตกลงมาอย่างหนัก

ในขณะที่เธอกำลังวิ่งท่ามกลางสายฝน เธอเริ่มคิดถึงถึงอะไรบางอย่าง ภาพในความทรงจำและช่วงเวลาดี ๆ ระหว่างพอใจกับแกงส้มก็ผุดขึ้นมาในหัวของเธอ เธอนึกย้อนกลับไป นึกถึงเรื่องราวที่ผ่านมาของเธอและแกงส้ม ช่วงเวลาแห่งความสุข ช่วงเวลาแห่งความสนุก มิตรภาพดี ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างเธอกับแกงส้มความผูกพันที่มีมาอย่างยาวนาน ทำให้เธอมีสติขึ้นมาได้

เธอจึงตัดสินใจวิ่งย้อนกลับไปสวนสาธารณะ เพื่อกลับไปหาแกงส้ม เธอรู้สึกเสียใจกับการกระทำของตัวเองเป็นอย่างมาก ที่ไม่ยอมใช้เวลาคิดให้ดีกว่านี้ เมื่อไปถึงเธอหุยมองไปที่แกงส้ม แกงส้มรับรู้ว่ามีบางสิ่งบางอย่างอยู่ตรงหน้า และรับรู้ได้ทันทีว่านั่นคือ “พอใจ” เจ้านายและเพื่อนรักของแกงส้ม



5. ผลการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย เรื่อง “ Kang-Som ” จากการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ มีการนำเสนอภาพในรูปแบบการ์ตูนที่มีสีสันที่สวยงาม เพื่อส่งเสริมความน่าสนใจ และรณรงค์เกี่ยวกับการแก้ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทยสำหรับคนรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบัน มีการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่าย ผ่านการสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

| ประเด็นคำถาม | คะแนน | แปลผล |
|---|-------|-------|
| ด้านเนื้อเรื่องแอนิเมชัน | | |
| เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจพอสมควร | 3.8 | ดีมาก |
| เนื้อเรื่องมีความเข้าใจง่าย | 3.3 | ดี |
| เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย | 3.5 | ดีมาก |
| ด้านเทคนิคภาพแอนิเมชัน | | |
| แอนิเมชันมีความน่าสนใจ | 3.7 | ดีมาก |
| ดนตรี และเสียงประกอบมีความน่าสนใจ | 3.4 | ดี |
| ตัวละคร และฉากมีความสวยงาม | 3.7 | ดีมาก |
| ด้านประโยชน์ | | |
| สื่อช่วยส่งเสริมการรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย | 3.9 | ดีมาก |
| สามารถนำไปเป็นสื่อส่งเสริมการรณรงค์เชิงสังคม ที่สื่อที่ทุพพลภาพในสังคมไทย | 3.6 | ดีมาก |
| สื่อสามารถช่วยแก้ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพ ในสังคมไทย | 3.7 | ดีมาก |

*เกณฑ์การแปลผลตามคะแนน

3.50 – 4.00 ดีมาก

2.50 – 3.49 ดี

1.50 – 2.49 ปานกลาง

1.00 – 1.49 น้อย

6. สรุปผลการวิจัย

จากการได้ศึกษาสื่อการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย เรื่อง “ Kang-Som ” จากการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ พบว่าสื่อการรณรงค์การแก้ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทยนั้นมีประโยชน์อย่างมากและเสริมสร้างจินตนาการและแฝงไปด้วยข้อคิดต่อยอดการแก้ปัญหาสัตว์เลี้ยงจรจัด ออกมาเป็นสื่อแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมต่อคนในสังคมยุคปัจจุบัน เนื่องจากแอนิเมชันนั้นสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างไม่จำกัด ด้วยเทคนิคภาพ เสียงและเสียง ช่วยทำให้งานแอนิเมชัน เรื่องนี้มีเรื่องราวที่น่าสนใจ ทางด้านการออกแบบตัวละคร และฉากทัศนียภาพมีความสำคัญเป็นอย่างมาก



เช่นกัน เนื่องจากต้องการสื่อสารเอกลักษณ์ให้ที่มีความเป็นสังคมเป็นไทย เพื่อให้มีความสมจริงและสวยงามสมบูรณ์ การออกแบบจึงต้องมีการปรับให้เหมาะสมกับสื่อแอนิเมชันเพื่อให้งานเกิดความร่วมสมัย และง่ายต่อขั้นตอนการผลิต การลดทอน และออกแบบให้ได้ตัวละครที่มีความร่วมสมัย ให้มีเอกลักษณ์ นอกจากนี้การออกแบบการตัดต่อซ้อน ภาพ และการจัดมุมกล้อง ที่มีความน่าสนใจจะช่วยส่งเสริมให้แอนิเมชันมีความน่าสนใจมากขึ้น เมื่อได้รวมเข้ากับ เสียงดนตรีประกอบฉากจะทำให้เกิดความสมบูรณ์ ถ่ายทอดอารมณ์ให้แก่ผู้รับชม และช่วยสื่อสารให้แอนิเมชัน มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จากที่กล่าวมาข้างต้น สื่อการออกแบบแอนิเมชันนั้นสามารถส่งเสริมเรื่องการรณรงค์ลด ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพลภาพในสังคมไทย ที่มีความน่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยให้ประชาชนต่อผู้รับ สารและคนสังคมไทย

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ด้านเนื้อเรื่อง

การผลิตสื่อการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการรณรงค์การแก้ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่ทุพพล ภาพในสังคมไทย เรื่อง “Kang-Som” นั้นจากการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ มีข้อจำกัดในการนำเสนอ เนื้อหาภาพบางฉากหรือบางมุมกล้อง เนื่องจากมีข้อจำกัดด้านเทคนิค จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาและแก้ไข มุมมองภาพ ในช่วงตลอดระยะเวลาในการผลิตสื่อ การเล่าเรื่องจึงควรมีความกระชับ และเข้าใจง่ายที่สุด ทำให้มีการ ตัดทอนเนื้อหาและปรับปรุงใหม่ตามความเหมาะสมภายในงาน เพื่อไม่ให้ระยะเวลานั้นยาวมากเกินไปหรือสั้นจนเกิน กว่าที่ผู้ชมเป้าหมายไว้ ดังนั้นในส่วนนี้ จึงควรมีการเผื่อเวลาการวางตารางการทำงานไว้สำหรับการแก้ไขปรับปรุง สำหรับกรณีเกิดปัญหาหรือข้อผิดพลาดในการผลิตสื่อในบางกรณีที่จะเกิดขึ้น เพื่อที่จะได้มีเวลาในการปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาสื่อแอนิเมชันให้สมบูรณ์

ด้านการออกแบบ

การผลิตแอนิเมชันเรื่องนี้ได้มีแนวคิดมาจากปัญหาของสังคมไทยที่สะท้อนให้เห็นว่า ยุคสมัยนี้ มีการนำ สัตว์ต่าง ๆ มาเลี้ยงเป็นสัตว์เลี้ยงมากขึ้นเป็นอย่างมาก หลากหลายชนิดและสายพันธุ์ จึงต้องมีการศึกษาและรวบรวม ข้อมูลที่ค่อนข้างมาก และมีความถูกต้องทั้งด้านสถิติ เนื้อหา และข้อมูลทางด้านจิตวิทยา เพื่อตีความออกมาเป็นบท เนื้อเรื่องที่ใช้ในการทำการผลิตสื่อแอนิเมชัน ในส่วนของการออกแบบตัวละครเป็นอีกส่วนที่ต้องใช้ระยะเวลาเป็น อย่างมากพอสมควร เพราะต้องการสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ สีหน้า ท่าทาง ของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือสัตว์ เพื่อให้เข้าถึงอารมณ์และสร้างความเข้าใจให้กับผู้ที่ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยง ที่ทุพพลภาพในสังคมไทย และในปัจจุบันด้านเทคนิค ได้มีการพัฒนาและปรับปรุงตัวละครในหลากหลายรูปแบบ ซึ่ง ทำให้เวลาในการทำงานเพิ่มขึ้น เพื่อให้ง่ายต่อขั้นตอนอื่นในการผลิตแอนิเมชัน ซึ่งจะทำให้การทำงานในด้านการผลิต เกิดความสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น



ด้านการผลิต

เนื่องจากเทคนิคที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่สูญพลภาพ นั้นกินทรัพยากรของอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานเป็นอย่างมาก ทั้งทางด้านประสิทธิภาพของอุปกรณ์ พื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล ซึ่งต้องมีการเตรียมความพร้อมก่อนการผลิตเพราะถ้าหากอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานอยู่ในสภาพที่พร้อม และไม่มีข้อจำกัดในด้านต่าง ๆ จะช่วยให้ระยะเวลาในการทำงานลดลง เนื่องจากการทำงานต้องใช้การประมวลผลที่รวดเร็วและสมบูรณ์ที่สุด เพราะมีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึง อาทิเช่น คุณภาพของงาน ระยะเวลาในการผลิต ความสะดวกสบายในขั้นตอนการผลิต เป็นต้น หากอุปกรณ์มีพื้นที่จัดเก็บข้อมูลที่ไม่เพียงพอ ในบางครั้งการประมวลผลภาพแสดงผล ก็อาจจะเกิดข้อผิดพลาด ทำให้ต้องเริ่มการประมวลผลใหม่ ทำให้เพิ่มระยะเวลาในการทำงานมากขึ้น ทำให้การทำงานไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้

ด้านหลังการผลิต

หลังกระบวนการผลิตเบื้องต้นพบว่า ภาพชิ้นงานบางส่วนสื่อสารออกไม่ชัดเจนหรือตรงตามบทเนื้อเรื่องทีวางไว้ในเบื้องต้น ทำให้มีการย้อนกลับขั้นตอนการผลิต เพื่อทำการปรับปรุงและแก้ไข ให้ภาพชิ้นงานตรงกับบทเนื้อหา เพื่อการลำดับภาพที่ถูกต้องตามสตอรี่บอร์ด ด้านเสียงดนตรีและเอฟเฟกต์เสียงในการเล่าเรื่อง มีการใช้เวลาในการผลิตและเลือกใช้ที่นานเกินกว่ากรอบระยะเวลาที่วางไว้เล็กน้อยเนื่องจาก ขั้นตอนการผลิตเสียงประกอบไม่สามารถเข้ากันกับตัวสื่อแอนิเมชันได้อย่างสมบูรณ์แบบ ตรงนี้ได้มีการปรับปรุงพัฒนาอยู่หลายครั้งเพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์แบบมากที่สุด โดยในขั้นตอนหลังการผลิต ถือเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการผลิตสื่อแอนิเมชัน ดังนั้น ในกรอบการกำหนดระยะเวลา ควรที่จะต้องเผื่อระยะเวลาในส่วนนี้ให้ได้มากที่สุด เพื่อตรวจสอบหาข้อผิดพลาดพัฒนาและปรับปรุง เพื่อให้ผลงานนั้นสมบูรณ์แบบมากที่สุด

7. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

จากที่ได้ทำการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการรณรงค์ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์เลี้ยงที่สูญพลภาพในสังคมไทยนั้น สิ่งสำคัญ คือการวางกรอบระยะเวลา การบริหารการจัดการกับทรัพยากรด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ด้านเครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงาน ด้านบุคลากรที่สนับสนุนการทำงาน ด้านระยะเวลาในการดำเนินการผลิต ด้วยสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ หากสามารถบริหารจัดการออกมาได้ดี การจัดการในการทำงานในส่วนต่าง ๆ ที่เป็นระบบ ระเบียบ และเรียบร้อย จะช่วยทำให้การผลิตแอนิเมชันประสบผลตรงตามแผนที่กำหนดไว้ กระบวนการทำงานในแต่ละส่วนมีความสำคัญเท่ากัน การทำงานที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพ จะทำให้การทำงานเกิดข้อผิดพลาดน้อยลงและใช้เวลาในการทำงานลดลง



เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น. (2562). *คู่มือการจัดการสถานสงเคราะห์สัตว์*. กรุงเทพฯ: กระทรวงมหาดไทย.
- ชัยพร ชรรมโยช. (2557). *หลักการใช้สีในการออกแบบ*. สืบค้น 4 ตุลาคม, 2565, จาก
<https://sites.google.com/site/sirisak42256/3-4-hlak-kar-chi-si-ni-kar-xxkbaeb>.
- ณัฐสิทธิ์ ดอนแก้ว (2561). *การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อลดปัญหาสุนัขจรจัด* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- ทศนา นารอด. (2552). *การออกแบบตัวละคร*. สืบค้น 4 ตุลาคม, 2565, จาก
<https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction>
- นฤมล มานีพพาน. (ม.ป.ป.). *คู่มือสำหรับการเลี้ยงแมวไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เสริมวิทย์.
- พลอยไพลิน สิริมูจลินท์. (2562). *การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อความเข้าใจในความรับผิดชอบต่อการเลี้ยงสัตว์เลี้ยงสำหรับเด็ก* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- กรภัทร เกิดศิริ. (2556). *ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ของขวัญอันล้ำค่า* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร. กรุงเทพฯ
- ยิ่งลักษณ์ มูลสาร, และปรีชา มูลสาร. (2558). *คู่มือการเลี้ยงสุนัข*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อุทิศ แจ้งถิ่นป่า. (2557). *หลักการเขียน Storyboard*. สืบค้น 4 ตุลาคม, 2565, จาก
<https://kruuthit.wordpress.com>
- อนุชา เสรีสุชาติ. (2548). *ความหมายของแอนิเมชัน*. สืบค้น 5 ตุลาคม, 2565, จาก
<https://www.slideshare.net/thanawatboontan/animation-2d-1>
- Bennett, J. (2022). *How to Use the Color Wheel to Pick the Right Palette for Any Room*. Retrieved October 4, 2022, from <https://www.bhg.com/decorating/color/basics/color-wheel-color-chart/>
- Charles, F. (2018). *Dialogue styles in different genres of film scripts*. Retrieved October 4, 2022, from https://www.researchgate.net/figure/Dialogue-styles-in-different-genres-of-film-scripts_tbl1_329065833
- Chunk. (2020). *Easy 2D Lighting in After Effects with Shadow Studio 2*. [Video file]. Retrieved October 5, 2022, from https://www.youtube.com/watch?v=_7VsHTnnMOM&t=152s
- Ibrahimli. (2020). *DUIK BASSEL 2023: Full Character Rigging in After Effects*. [Video file]. Retrieved October 6, 2022, from https://www.youtube.com/watch?v=J2g0ENPH_00
- Jafar Fazel. (2022). *Front Run Cycle Animation In After Effects*. [Video file]. Retrieved October 6, 2022, from https://www.youtube.com/watch?v=O0a_gu3IYXo
- Jeffrey, L. (2021). *A Filmmaker's Guide to Movie Sound Effects & 6 Iconic Examples*. Retrieved October 6, 2022, from <https://www.marmosetmusic.com/journal/a-filmmakers-guide-to-movie-sound-effects-6-iconic-examples>



-
- Kitbull. (1981). Pixar SparkShorts. [Video file]. Retrieved October 5, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=AZS5cgybKcI&t=60s>
- Motion Design Maker. (2022). Water Fountain Animation in After Effects. [Video file]. Retrieved October 6, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=aFo0U2gCQog&t=217s>
- Onen, U. (2021). *Movie Audio Elements - The Basics You Need To Know*. Retrieved October 6, 2022, from <https://www.pro-tools-expert.com/production-expert-1/movie-audio-elements-the-basics-you-need-to-know>
- Paige, A. (2016). *9 Aspects of Animated Film Production*. Retrieved October 6, 2022, from <https://www.filmsbluedragon.com/9-aspects-animated-film-production>
- The Art of Aaron Blaise. (2020). Animation - Miss Violet Makes a Friend. [Video file]. Retrieved October 6, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=oeLYs6Z-jok>
- Thomas, F. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life* New York: Walt Disney
- What are the 12 Principles of Animation*. (2022). Retrieved October 6, 2022, from <https://www.pluralsight.com/blog/film-games/understanding-12-principles-animation>