

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ
กับความพึงพอใจของผู้ชมไทย

นายพิเชษฐ วงษ์จ้อย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2554
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION AND THAI AUDIENCE'S SATISFACTION

Mr. Pichet Wongjoi

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts Program in Film

Department of Motion Pictures And Still Photography

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กับความพึงพอใจของผู้ชมไทย
โดย	นายพิเชฐ วงษ์จ้อย
สาขาวิชา	การภาพยนตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร. ศักดา บัณฑิตเพ็ชร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ดร. มลินี สมภาพเจริญ)

พิเชษฐ วงษ์จ้อย : การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กับความพึงพอใจของผู้ชมไทย. (CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION AND THAI AUDIENCE'S SATISFACTION) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ.รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 330 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบแตกต่างกัน โดยนำตัวละครหลัก จากเรื่อง “สุดสาคร” บทประพันธ์ของ สุนทรภู่ จำนวน 5 ตัว มาออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้มาจากการนำลักษณะการออกแบบประกอบด้วย เครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม ที่ได้รับคะแนนเสียงจากกลุ่มตัวอย่างมากที่สุดมาสร้างเป็น ภาพตัวละครแบบอเมริกันซึ่งมีลักษณะเด่นคือ เครื่องแต่งกายเป็นรูปสัญลักษณ์แบบตะวันตกและใบหน้าตัวละครมีลักษณะที่ค่อนข้างสมจริง ส่วนทรงผมตัวละครนั้นออกแบบเป็นลักษณะที่เรียบง่ายและไม่เน้นลายละเอียดของเส้นผมมากนัก ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่นซึ่งมีลักษณะเด่นคือเครื่องแต่งกายเป็นรูปสัญลักษณ์แบบญี่ปุ่น คือชุดกิโมโนและยูคาตะ ใบหน้าตัวละครมีดวงตากกลมโตเกินจริง แวดตาเป็นประกาย จมูกเล็ก ปากเล็ก ทรงผมตัวละครมีลักษณะหยักแหลมซึ่งเน้นลายละเอียดของเส้นผมโดยใช้แสงและเงา และภาพตัวละครแบบไทยซึ่งมีลักษณะเด่นคือ เครื่องแต่งกายและทรงผมเป็นรูปสัญลักษณ์แบบไทย และออกแบบใบหน้าตัวละครโดยใช้แรงบันดาลใจจากงานจิตรกรรมฝาผนังของไทย ซึ่งเครื่องมือวิจัยได้ผ่านการทดสอบความน่าเชื่อถือกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยเชิงทดลองกับกลุ่มผู้ชมไทย 3 กลุ่ม จำนวน 180 คน ได้แก่ กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี จำนวน 54 คน กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี จำนวน 84 คน และกลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 42 คน

ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยมากที่สุด รองลงมาคือ แบบญี่ปุ่นและแบบอเมริกันตามลำดับ แต่กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด ในขณะที่กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี และกลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบไทยมากที่สุด

ภาควิชา.....การภาพยนตร์และภาพนิ่ง.....ลายมือชื่อนิสิต.....
 สาขาวิชา.....การภาพยนตร์.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
 ปีการศึกษา.....2554.....

KEYWORDS : CHARACTER DESIGN/2D/ANIMATION/THAI AUDIENCE'S
SATISFACTION

PICHET WONGJOI : CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION AND THAI
AUDIENCE'S SATISFACTION. ADVISOR : ASSOC.PROF. RAKSARN
WIWATSINUDOM, 330 pp.

The main objective of this research is to study Thai audiences' satisfaction toward the 2D animation characters, which are different in design. The methodology is experimental research which involves 5 main characters of "Sudsakorn", a classic Thai literature written by Sunthorn Puu. The characters are designed in 3 different styles: namely, American style, Japanese style and Thai style. The researching tool derives from the character creating. The design of costume, face and hairstyle, which gain the highest popularity, is used in this creation. The American style character is outstanding on the western costume, the face is like real human with plain hairstyle and less hair detail. The Japanese style character is remarkable for the Japanese traditional costume: kimono and yukata. The face is intentionally designed to have excessively big round eyes, with sparkling expression. The hair has a sharp wavy design, using light and shadow to highlight the detail. Lastly, the Thai style character is designed to correspond to Thai traditional character design especially the costume and hairstyle. The face is inspired by Thai ancient mural painting. The research tool is tested for its credibility with representative group. These designs are used by Thai audiences as tools for this experimental research. The sample groups consist of a total of 180 people are classified into 3 groups: 54 of them are under 14 years old, 84 people are 15-25 years old and the remaining 42 people are over 25 years old. The finding of this study are as follows: the audience are most satisfied with Thai style. The less and the least satisfied are Japanese and American style, respectively. However, for the under-14- year-old group which is the main target of animation, they are most satisfied with the 2D animation characters' design in Japanese style while the other 2 groups are most satisfied with Thai style characters.

Department : Motion Pictures and Still Photography Student's Signature

Field of Study : Film..... Advisor's Signature

Academic Year : 2011.....

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้คอยชี้แนะแนวทางตลอดจนให้คำแนะนำเพิ่มเติมเนื้อหาในส่วนต่างๆ ในการทำวิจัยมาโดยตลอด ทั้งยังเป็นผู้ตั้งสอนให้ข้าพเจ้าค้นพบแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ของตนเอง ผู้วิจัยขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารูวร ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ ผู้คอยตรวจทาน แก้ไข คำศัพท์ต่างๆ รวมทั้งศาสตราจารย์ ดร. ศักดา ปั้นแห่งเพชร ผู้เสนอแนะข้อคิดเห็นตลอดจนช่วยจัดเกล้าวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอขอบคุณ อาจารย์ ดร. มลินี สมภพเจริญ อาจารย์ ดร. จิรบุญย์ ทศนบรรจง ผู้ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง รวมทั้งติดตาม และให้กำลังใจ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วง และขอขอบคุณอาจารย์ภาควิชาการภาพยนตร์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทางด้านภาพยนตร์ซึ่งเป็นแขนงศิลปะที่ข้าพเจ้ารักมากที่สุด

วิทยานิพนธ์นี้ไม่อาจสำเร็จได้ หากปราศจากผู้ให้ข้อมูลทุกท่าน ผู้วิจัยขอขอบคุณ อาจารย์และนักเรียน โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รวมทั้งผู้ที่สละเวลาอันมีค่าให้กับ วิทยานิพนธ์เล่มนี้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณ เพื่อนร่วมรุ่น รุ่นพี่ และรุ่นน้องในภาควิชาการ ภาพยนตร์ทุกท่าน ขอขอบคุณ โดก พี่ออฟ และเน่ ที่เป็นเพื่อนร่วมทางบนเส้นทางสายภาพยนตร์

ผู้วิจัยขอขอบคุณ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และบริษัทเครสเทค ประเทศไทย ที่มอบโอกาสในการสร้างสรรค์ผลงานและมอบความรู้และประสบการณ์อันมีค่าให้กับข้าพเจ้า ผู้วิจัยขอขอบคุณ จอย ผู้ช่วยเหลือและให้กำลังใจข้าพเจ้ามาโดยตลอด รวมทั้ง อ้น ผู้เป็นเพื่อนรักซึ่งถึงแม้จะเสียชีวิตลงแล้ว แต่ก็ยังเป็นตัวอย่างของผู้ที่ต่อสู้กับชะตากรรมของชีวิตได้อย่างแข็งแกร่งและไม่ท้อถอย

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณ พ่อ และ แม่ ผู้มีพระคุณ ที่เลี้ยงดูและอบรมสั่งสอน ผู้วิจัย ขอขอบคุณน้องชาย ที่ช่วยประสานงานในการเก็บข้อมูล และหากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีข้อผิดพลาดใดๆ ผู้วิจัยใคร่ขออภัยมา ณ ที่นี้ และหากจะมีประโยชน์ต่อผู้ใดบ้าง ขอยกความดีทั้งหมดให้กับ กวีเอก สุนทรภู์ และ อาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง ผู้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของผู้วิจัยในครั้งนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
สมมติฐานการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
แนวคิดเรื่องการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	11
แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน.....	43
แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละครในภาพยนตร์.....	52
แนวคิดเรื่องความเป็นไทย.....	61
ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธ์์ทางวัฒนธรรม.....	67
แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม.....	71
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	80
การดำเนินการวิจัย.....	80
ประชากร.....	81

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	82
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	85
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	86
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	89
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัว.....	148
ผลการวิเคราะห์ปัจจัยในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่มีผลต่อความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง.....	150
ผลการทดสอบสมมติฐาน.....	155
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	165
สรุปผลการวิจัย.....	165
อภิปรายผล.....	169
ข้อเสนอแนะ.....	171
รายการอ้างอิง.....	172
ภาคผนวก.....	175
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	330

สารบัญญัตราจ

ตารางที่		หน้า
2.1	ตารางเปรียบเทียบการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันญี่ปุ่น และไทย.....	41
3.1	แบบจำลองในการวิจัย.....	81
3.2	การทดสอบสมมติฐาน.....	87
4.1	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน.....	90
4.2	ผลคะแนนใบหน้าสุดสาครแบบอเมริกัน.....	91
4.3	ผลคะแนนทรงผมสุดสาครแบบอเมริกัน.....	92
4.5	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบญี่ปุ่น.....	94
4.6	ผลคะแนนใบหน้าสุดสาครแบบญี่ปุ่น.....	95
4.7	ผลคะแนนทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น.....	96
4.8	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบไทย.....	97
4.9	ผลคะแนนใบหน้าสุดสาครแบบไทย.....	98
4.10	ผลคะแนนทรงผมสุดสาครแบบไทย.....	99
4.11	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน.....	101
4.12	ผลคะแนนใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน.....	102
4.13	ผลคะแนนทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน.....	103
4.14	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น.....	104
4.15	ผลคะแนนใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น.....	105
4.16	ผลคะแนนทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น.....	106
4.17	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย.....	108
4.18	ผลคะแนนใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย.....	109
4.19	ผลคะแนนทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย.....	110
4.20	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน.....	111
4.21	ผลคะแนนใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน.....	112
4.22	ผลคะแนนทรงผมฤๅษีแบบอเมริกัน.....	113
4.23	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น.....	114
4.24	ผลคะแนนใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น.....	115

ตารางที่	หน้า
4.25	ผลคะแนนทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น..... 116
4.26	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย..... 117
4.27	ผลคะแนนใบหน้าฤๅษีแบบไทย..... 118
4.28	ผลคะแนนทรงผมฤๅษีแบบไทย..... 119
4.29	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบอเมริกัน..... 120
4.30	ผลคะแนนใบหน้าเสวคนธ์แบบอเมริกัน..... 121
4.31	ผลคะแนนทรงผมเสวคนธ์แบบอเมริกัน..... 122
4.32	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายเครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบญี่ปุ่น..... 124
4.33	ผลคะแนนใบหน้าเสวคนธ์แบบญี่ปุ่น..... 125
4.34	ผลคะแนนทรงผมเสวคนธ์แบบญี่ปุ่น..... 126
4.35	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบไทย..... 127
4.36	ผลคะแนนใบหน้าเสวคนธ์แบบไทย..... 128
4.37	ผลคะแนนทรงผมเสวคนธ์แบบไทย..... 129
4.38	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน..... 131
4.39	ผลคะแนนใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน..... 132
4.40	ผลคะแนนทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน..... 133
4.41	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น..... 134
4.42	ผลคะแนนใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น..... 135
4.43	ผลคะแนนทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น..... 136
4.44	ผลคะแนนเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย..... 138
4.45	ผลคะแนนใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย..... 139
4.46	ผลคะแนนทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย..... 140
4.47	ผลคะแนนเปรียบเทียบระหว่างการออกแบบลักษณะตัวละครสำหรับภาพยนตร์ แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย 142
4.48	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ..... 148
4.49	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอายุ..... 148
4.50	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการศึกษา..... 148
4.51	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอาชีพ..... 149

ตารางที่	หน้า
4.52	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามรายได้..... 149
4.53	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครสุดสาคร จำแนกตาม อายุของกลุ่มตัวอย่าง..... 150
4.54	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครผีเสื้อสมุทร จำแนกตาม อายุของกลุ่มตัวอย่าง..... 151
4.55	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครฤๅษีจำแนก ตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง..... 152
4.56	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครพระอภัยมณี จำแนก ตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง..... 153
4.57	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครเสาวคนธ์ จำแนกตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง..... 154
4.58	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครโดยรวม จำแนกตามอายุกลุ่มตัวอย่าง..... 155
4.59	ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละคร สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามเพศ..... 156
4.60	ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละคร สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามอายุ..... 157
4.61	ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละคร สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามระดับการศึกษา..... 160
4.62	ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละคร สำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามอาชีพ..... 162
4.63	ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละคร สำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามรายได้..... 163

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	ภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างจากวรรณคดีในต่างประเทศ.....	2
1.2	ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทย “สุดสาคร” (พ.ศ. 2522).....	3
1.3	ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องยาวตั้งแต่ พ.ศ. 2549 -2552.....	4
2.1	การออกแบบตัวละครสำหรับแอนิเมชันทางโทรทัศน์หรือเว็บไซต์ (TV or Web animation).....	12
2.2	การออกแบบตัวละครสำหรับแอนิเมชันทางโทรทัศน์หรือเว็บไซต์ (Tom Bancroft, 2006).....	13
2.3	การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน (Tom Bancroft, 2006).....	13
2.4	การออกแบบตัวละครสำหรับ CG แอนิเมชัน (Tom Bancroft, 2006).....	14
2.5	การออกแบบตัวละครสำหรับ Video Game (Tom Bancroft, 2006).....	14
2.6	การออกแบบตัวละครสำหรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Tom Bancroft, 2006).....	15
2.7	การออกแบบตัวละครสำหรับการ์ตูนช่อง (Tom Bancroft, 2006).....	15
2.8	กระบวนการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ.....	16
2.9	การออกแบบตัวละครรูปทรงกลม (Tom Bancroft, 2006).....	18
2.10	การออกแบบตัวละครรูปทรงสี่เหลี่ยม (Tom Bancroft, 2006).....	18
2.11	การออกแบบตัวละครรูปทรงสามเหลี่ยม (Tom Bancroft, 2006).....	19
2.12	Powerpuff Girl.....	19
2.13	Prof. Utonium & Powerpuff Girl.....	20
2.14	ตัวร้ายในเรื่อง Powerpuff Girl (2002).....	20
2.15	สัดส่วนตัวละคร (Hikaru Hayashi, 2007).....	21
2.16	ความสัมพันธ์ระหว่างสัดส่วนกับอายุของตัวละคร (Hikaru Hayashi, 2007).....	22
2.17	ความสัมพันธ์ระหว่างสัดส่วนกับเพศของตัวละคร (Graphic-sha, 1996).....	22
2.18	ตัวละครที่เน้นความสมจริงของสัดส่วน จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Anastasia (1997).....	23
2.19	การออกแบบตัวละครจากเรื่อง The Prince of Egypt (1998) จาก DreamWork Animation และ Anastasia (1997) จาก Fox Animation Studio.....	24
2.20	การออกแบบตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Walt Disney	25

ภาพที่	หน้า
2.21	ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่นในยุคแรกเริ่ม..... 26
2.22	ภาพตัวละครคังจากผลงานของ เทซูกะ โอซามุ (Tezuka Osamu)..... 27
2.23	ลักษณะใบหน้าของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน แบบญี่ปุ่น..... 28
2.24	ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาจริงจังแบบผู้ใหญ่ (Serious adult animation)..... 28
2.25	สัดส่วนตัวละครแบบสมจริงจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Evangelion 2.0 (2009)..... 29
2.26	ตัวอักษรในหนังสือ ครู โทเฆวาท..... 29
2.27	ผลงานของ คุณประยูร จรรย์วาทย์..... 30
2.28	หนังสือการ์ตูนไทยในช่วงยุคทอง..... 31
2.29	ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สดสาคร (2521)..... 31
2.30	การออกแบบตัวละครแบบเป็นกลาง..... 32
2.31	การออกแบบตัวละครแบบเป็นกลาง (2)..... 33
2.32	รูปร่างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไทย..... 34
2.33	รูปร่างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น..... 34
2.34	รูปร่างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน..... 35
2.35	ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน..... 36
2.36	ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน..... 36
2.37	ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น... 36
2.38	ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น.. 36
2.39	ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไทย..... 37
2.40	ตัวอย่างการออกแบบที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานภาพต่างๆ ของตัวละคร..... 38
2.41	ตัวอย่างการออกแบบที่กลมกลืนกับเรื่องราวประเภทแฟนตาซีในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน..... 38
2.42	ตัวอย่างการออกแบบที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานภาพต่างๆ ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น..... 38
2.43	ตัวอย่างการออกแบบที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานภาพต่างๆ ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย..... 39

ภาพที่	หน้า
2.44	ตัวอย่างการใช้สีทึบ (Darkness) กับตัวละครร้าย..... 39
2.45	ตัวอย่างตัวละครสัตว์ในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน..... 40
2.46	ตัวอย่างตัวละครสัตว์ในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น..... 40
2.47	ตัวอย่างตัวละครสัตว์ในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย..... 40
2.48	กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ..... 48
3.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 88
4.1	เครื่องแต่งกายชุดสากลแบบอเมริกัน..... 90
4.2	ใบหน้าชุดสากลแบบอเมริกัน..... 91
4.3	ทรงผมชุดสากลแบบอเมริกัน..... 92
4.4	ตัวละครชุดสากลแบบอเมริกัน..... 93
4.5	เครื่องแต่งกายชุดสากลแบบญี่ปุ่น..... 94
4.6	ใบหน้าชุดสากลแบบญี่ปุ่น..... 95
4.7	ทรงผมชุดสากลแบบญี่ปุ่น..... 95
4.8	ตัวละครชุดสากลแบบญี่ปุ่น..... 96
4.9	เครื่องแต่งกายชุดสากลแบบไทย..... 97
4.10	ใบหน้าชุดสากลแบบไทย..... 98
4.11	ทรงผมชุดสากลแบบไทย..... 99
4.12	ตัวละครชุดสากลแบบไทย..... 100
4.13	เครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน..... 101
4.14	ใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน..... 102
4.15	ทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน..... 102
4.16	ภาพตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน..... 103
4.17	เครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น..... 104
4.18	ใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น..... 105
4.19	ทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น..... 106
4.20	ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น..... 107
4.21	เครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย..... 108
4.22	ใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย..... 109
4.23	ทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย..... 109

ภาพที่		หน้า
4.24	ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย.....	110
4.25	เครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน.....	111
4.26	ใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน.....	112
4.27	ทรงผมฤๅษีแบบอเมริกัน.....	113
4.28	ตัวละครฤๅษีแบบอเมริกัน.....	113
4.29	เครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น.....	114
4.30	ใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น.....	115
4.31	ทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น.....	116
4.32	ภาพตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น.....	116
4.33	เครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย.....	117
4.34	ใบหน้าฤๅษีแบบไทย.....	118
4.35	ทรงผมฤๅษีแบบไทย.....	119
4.36	ตัวละครฤๅษีแบบไทย.....	119
4.37	เครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบอเมริกัน.....	120
4.38	ใบหน้าเสวคนธ์แบบอเมริกัน.....	121
4.39	ทรงผมเสวคนธ์แบบอเมริกัน.....	122
4.40	ตัวละครเสวคนธ์แบบอเมริกัน.....	123
4.41	เครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบญี่ปุ่น.....	124
4.42	ใบหน้าเสวคนธ์แบบญี่ปุ่น.....	125
4.43	ทรงผมเสวคนธ์แบบญี่ปุ่น.....	125
4.44	ตัวละครเสวคนธ์แบบญี่ปุ่น.....	126
4.45	เครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบไทย.....	127
4.46	ใบหน้าเสวคนธ์แบบไทย.....	128
4.47	ทรงผมเสวคนธ์แบบไทย.....	129
4.48	ตัวละครเสวคนธ์แบบไทย.....	130
4.49	เครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน.....	131
4.50	ใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน.....	132
4.51	ทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน.....	132
4.52	ตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน.....	133

ภาพที่		หน้า
4.53	เครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น.....	134
4.54	ใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น.....	135
4.55	ทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น.....	136
4.56	ตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น.....	137
4.57	เครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย.....	138
4.58	ใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย.....	139
4.59	ทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย.....	139
4.60	ตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย.....	140

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คำว่า แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มาจากรากศัพท์ละติน “animare” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เป็นภาพเคลื่อนไหว ดังมีชีวิต (Paul Wells, 1998) ภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นศิลปะภาพยนตร์ที่ให้ความบันเทิงและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตโดยชาวอเมริกันและชาวญี่ปุ่นซึ่งผลิตและพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันจนเป็นอุตสาหกรรมและเป็นสินค้าส่งออก จนกลายเป็นสื่อสากล (Global media) ที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่องจึงทำให้ลักษณะการออกแบบตัวละคร (Character design) แบบอเมริกันและญี่ปุ่น มีอิทธิพลอย่างมากต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลก ซึ่งการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน ถ้าสามารถสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจ และมีลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ ก็จะสามารถดึงดูดความสนใจและอยู่ในความทรงจำของผู้ชมได้ จากผลการวิจัยของ บุชรินทร์ ตั้งศิลป์ โอฬาร (2549) ซึ่งศึกษากลยุทธ์การสื่อสารการตลาด และพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีผลต่อภาพยนตร์แอนิเมชันฮอลลีวูด พบว่า ความสวยงาม และอุปนิสัยตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อบัตรชมภาพยนตร์มากที่สุด

ในต่างประเทศได้มีการนำวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านมาถ่ายทอดในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวจนประสบความสำเร็จมาแล้วหลายเรื่อง เช่น Snow White and the Seven Dwarfs (1937), Momotaro's Divine Sea Warriors (1944), Sleeping Beauty (1959), Havoc in Heaven (1964) เป็นต้น

สำหรับวรรณคดีไทยนั้นมีเรื่องราวสนุกสนานแฝงคติสอนใจ อีกทั้งยังเป็นมรดกของสังคมมาทุกยุคทุกสมัย ซึ่งวรรณคดีเป็นสิ่งที่บันทึกเรื่องราวของชีวิต และความเป็นอยู่ของสังคม อันได้แก่ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และความเชื่อของคนในสังคม ฉะนั้นถ้าจะศึกษาสังคมไทยในอดีตว่าคนไทยมีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือมีค่านิยมอย่างไร ก็สามารถศึกษาได้จากวรรณคดีไทยแต่ละสมัย (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, 2528) วรรณคดีไทยจึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าที่ควรแก่การอนุรักษ์และสืบทอด ดังนั้นวรรณคดีไทยจึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจในการนำเรื่องราวมาถ่ายทอดสู่รูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาว (Feature animation)



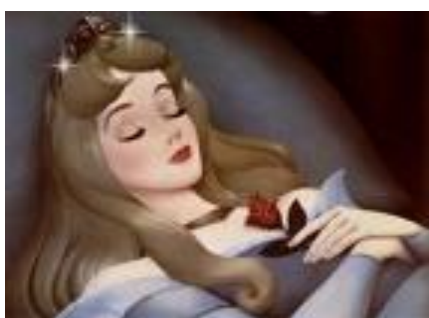
Havoc in Heaven (1964)

ประเทศจีน



Snow White and the Seven Dwarfs (1937)

ประเทศอเมริกา



Sleeping Beauty (1959)

ประเทศอเมริกา



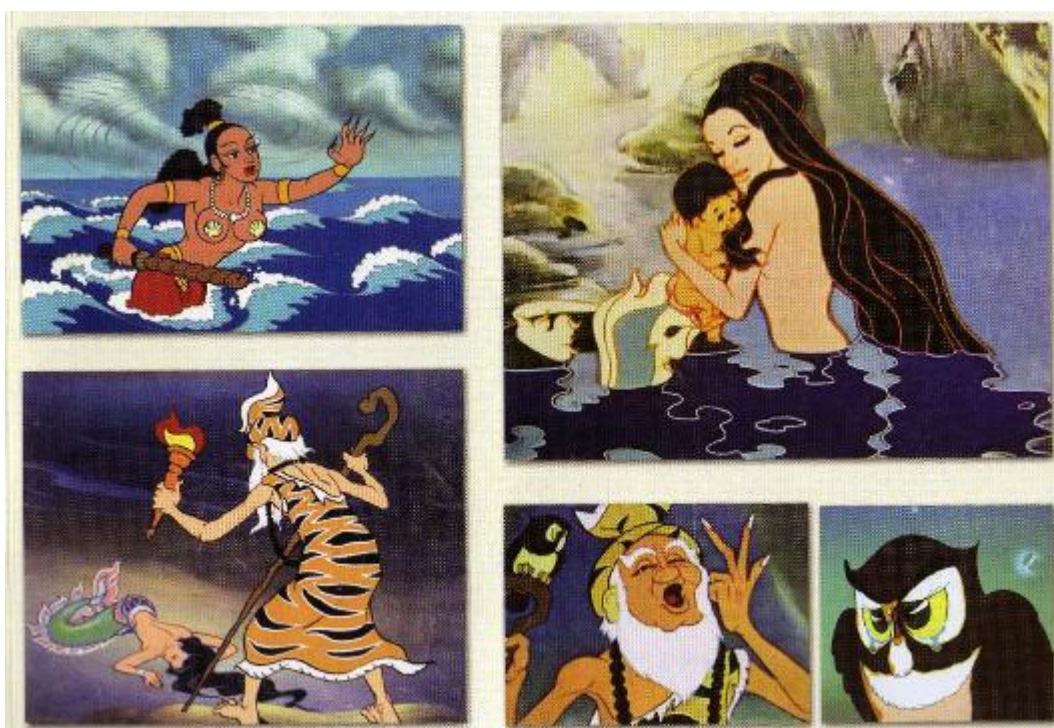
Momotaro's Divine Sea Warriors (1944)

ประเทศญี่ปุ่น

รูปที่ 1.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างจากวรรณคดีในต่างประเทศ

สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยนั้นกำเนิดขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2488 โดย อาจารย์ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ผู้ริเริ่มทำภาพยนตร์แอนิเมชัน ทดลองถ่ายลงฟิล์ม แต่ยังไม่ทันจะสมบูรณ์ก็ถึงแก่กรรมเสียก่อน (วรวิษณุ เวชุนุเคราะห์, 2548) หลังจากนั้น อาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง ผู้ได้รับแรงบันดาลใจจาก อาจารย์ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ก็ได้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นมาอีกหลายเรื่อง เช่น “เหตุมหัศจรรย์” “หนุมานผจญภัย” “เด็ก ๆ กับหมี” จนกระทั่งปี พ.ศ. 2521 ได้มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวฉายตามโรงภาพยนตร์เป็นครั้งแรก คือเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของกวีเอก สุนทรภู่ มาถ่ายทอดสู่รูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันโดยฝีมือของอาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง อีกเช่นกัน แต่เป็นที่น่าเสียดายอย่างยิ่งที่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สุดสาคร” ยังไม่มีโอกาสแพร่หลายในหมู่เยาวชนรุ่นใหม่ เนื่องจากปัญหาลิขสิทธิ์กับทายาทผู้สร้าง ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรนำภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ในฐานะที่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทย มาถ่ายทอดในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันอีกครั้งเพื่อเป็นการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าของไทยให้กับเยาวชนรุ่นใหม่ แต่ปัญหา และอุปสรรคสำคัญคือ หลังจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สุดสาคร” ก็ไม่ได้มีการผลิต

ภาพยนตร์แอนิเมชันฉายทางโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยอีกเป็นเวลากว่า 28 ปี ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าวมีเพียงภาพยนตร์แอนิเมชันจากต่างประเทศ โดยเฉพาะอเมริกาและญี่ปุ่นที่เข้ามาสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมภาพยนตร์ไทยอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ซึ่งทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ไทยคุ้นเคยกับตัวละครที่ออกแบบมาสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันจากต่างประเทศเป็นอย่างดี จนไม่ทราบแน่ชัดว่าการออกแบบตัวละครแบบใดที่ตรงกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย



รูปที่ 1.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทย “สุดสาคร” (พ.ศ. 2522)

ช่วงปี พ.ศ. 2545-2547 รัฐบาลได้เล็งเห็นความสำคัญของอุตสาหกรรมการผลิตแอนิเมชัน ทำให้ทิศทางการผลิตแอนิเมชันไทยนั้นชัดเจนขึ้น จนผลักดันให้มีการจัดกิจกรรมว่าด้วยการแสดงผลงานและแนะนำเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการกระบวนกรผลิตแอนิเมชันใช้ชื่อว่า Thailand Animation and Multimedia หรือที่รู้จักทั่วไปว่า TAM ซึ่งร่วมกันจัดโดย สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) (SIPA: Software Industry Promotion Agency) และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT: Information and Communication Technology) โดยจัดที่ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์อย่างต่อเนื่อง ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อผลักดันวงการ

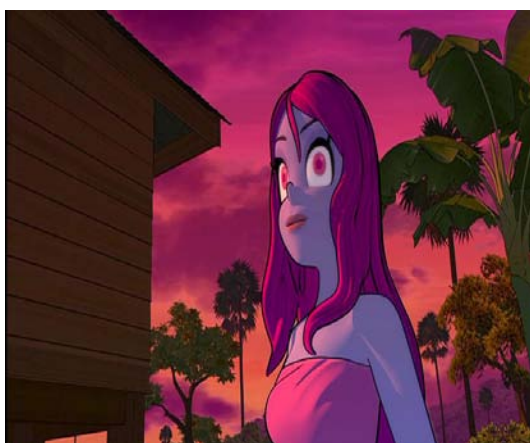
แอนิเมชันและมัลติมีเดียของไทยให้เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภาครัฐบาลเริ่มให้ความสนใจและเล็งเห็นถึงความสำคัญของการสนับสนุน ส่งเสริมอุตสาหกรรมสาร์ทะทางดิจิทัล (Digital content industry) ด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย (Animation and multimedia) โดยมุ่งหวังที่จะสร้างความน่าเชื่อถือและความมั่นใจแก่นักลงทุนต่างประเทศที่ได้เห็นผลงานการ์ตูนแอนิเมชันของไทย



ก้านกล้วย (พ.ศ. 2549)



พระพุทธเจ้า (พ.ศ. 2550)



นาค (พ.ศ. 2551)



ก้านกล้วย 2 (พ.ศ. 2552)

รูปที่ 1.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องยาวตั้งแต่ พ.ศ. 2549 -2552

บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ได้ริเริ่มผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเรื่องยาวโดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชมไทยและผู้ชมต่างประเทศ ด้วยการส่งเสริมและสนับสนุนจากกระทรวง ICT โดยให้เงินทุนช่วย 30% ของงบประมาณการผลิตกว่า 150 ล้านบาท ซึ่งก็คือภาพยนตร์แอนิเมชัน

เรื่อง “ก้านกล้วย” ที่เข้าฉายใน พ.ศ. 2549 และประสบความสำเร็จทางด้านรายได้กว่า 98 ล้านบาท ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่า ผู้ชมภาพยนตร์ไทยเริ่มให้การยอมรับภาพยนตร์แอนิเมชันในระดับที่น่าพอใจ หลังจากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันไทยก็เข้าฉายตามโรงภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง คือ พระพุทธรเจ้า (2550) นาค (2551) ก้านกล้วย 2 (2552) แต่ผลปรากฏว่าไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้เท่าที่ควร ซึ่งน่าเป็นห่วงอย่างยิ่งว่าหากการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้รับผลตอบแทนไม่คุ้มค่าอย่างต่อเนื่อง ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยก็อาจจะเกิดภาวะหยุดนิ่งอีกครั้ง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาแนวทางในการพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้เป็นที่ต้องการของผู้ชมภาพยนตร์

จากผลการวิจัยของ เมทินี สิงห์เวชสกุล (2548) ที่ศึกษาการพัฒนากระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลกเป็นการศึกษาที่ครอบคลุมทั้งการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายโรงภาพยนตร์ พบว่า ปัจจัยหนึ่งที่เป็นจุดด้อยของการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ต้องพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข คือ การออกแบบตัวการ์ตูนยังไม่มีเอกลักษณ์ของตัวละครการ์ตูนไทย แม้จะมีการออกแบบจาก การแต่งกายซึ่งแสดงให้เห็นว่าเป็นตัวละครการ์ตูนไทย แต่หน้าตาของตัวละครการ์ตูนและการใช้สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ ความรู้สึก มีลักษณะของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นหรือตัวละครการ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ สาเหตุอาจเนื่องมาจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตมีการผลิตในปริมาณที่น้อย ผู้ผลิตและผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันบริโภคการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศทั้งของประเทศญี่ปุ่นและอเมริกา ทำให้ผู้ผลิตได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนแอนิเมชันต่างประเทศค่อนข้างมาก การออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยจึงมีลักษณะของตัวการ์ตูนต่างประเทศปนอยู่ อีกประการหนึ่งการออกแบบตัวละครการ์ตูนให้มีลักษณะคล้ายตัวละครการ์ตูนต่างประเทศก็เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชม เนื่องจากผู้ชมไทยมักคุ้นเคยกับตัวละครการ์ตูนต่างประเทศมากกว่า (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548)

สาเหตุของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยขาดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นเวลาหลายปี ทำให้ประเทศไทยประสบปัญหาในการพัฒนาการออกแบบตัวละครให้เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง สืบเนื่องจากอิทธิพลของสื่อสากล (Global media) ซึ่งในที่นี้หมายถึงภาพยนตร์แอนิเมชันจากต่างประเทศโดยเฉพาะประเทศอเมริกาและญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมทั่วโลก จึงมีอำนาจในการปลุกฝังและเผยแพร่ความคิดทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งมีผลทำให้การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่มีลักษณะของตัวละครต่างประเทศปะปนอยู่เป็นลักษณะของการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) ซึ่งเกิดจากการที่นักออกแบบตัวละครไทยเติบโตมากับภาพยนตร์แอนิเมชันและหนังสือการ์ตูนจากต่างประเทศจนซึมซับลักษณะการออกแบบตัวละครจากต่างประเทศโดยไม่รู้ตัว และได้ผนวกเข้า

กับเรื่องราวเนื้อหาแบบไทยๆ จนกลายเป็นการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการผสมผสานระหว่าง “รูปแบบ” ของการสร้างและออกแบบตัวละครของต่างประเทศกับ “เนื้อหา” แบบไทยๆ ตามทฤษฎีของ Homi Bhabha นักทฤษฎีสาย Post-colonialism ได้กล่าวเอาไว้ว่า วัฒนธรรมทุกสายพันธุ์จะมีลักษณะเป็นแบบ “พันธุ์ทาง” (Hybrid) ทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้วไม่เคยมีวัฒนธรรมใดที่เป็นหนึ่งเดียวแต่ทุกวัฒนธรรมจะมีความหลากหลาย (Diverse) และแตกต่าง (Different) ที่สำคัญคือไม่เคยปรากฏว่ามีวัฒนธรรมใดๆ ที่สมบูรณ์ในตัว หากแต่ทุกวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงอย่างสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นๆ ตลอดเวลา (Homi Bhabha, 1990)

ดังนั้นงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพลระหว่างวัฒนธรรมกันนั้นถือเป็นเรื่องธรรมดา แต่จะพัฒนางานศิลปะให้เป็นเอกลักษณ์นั้นต้องอาศัยเวลาในการสั่งสม และคัดแปลงจนเกิดความเป็นเอกภาพของตนเอง กลายเป็นคุณค่าที่สังคมของกลุ่มคนนั้นๆ ยอมรับจนเกิดสามัญสำนึก และความภาคภูมิใจร่วมกัน ดังเช่นในอดีตที่ศิลปะไทยสามารถสร้างเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองจากการพัฒนาแบบแผนศิลปะที่ได้รับอิทธิพลจากชนชาติอื่น ได้แก่ จิตรกรรม และประติมากรรม ดังนั้น การพัฒนาด้านการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันให้เป็นเอกลักษณ์นั้น จึงไม่ใช่เรื่องที่จะสามารถกระทำได้โดยบุคคลใดบุคคลหนึ่งเพียงคนเดียว แต่ต้องอาศัยการพัฒนาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันในหมู่คนจำนวนหนึ่งจนเป็นเอกลักษณ์ขึ้นมา ดังนั้นการพัฒนาด้านการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ตรงกับความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์จึงเป็นแนวทางที่จะทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้รับการยอมรับจากผู้ชมภาพยนตร์ไทยมากขึ้น ซึ่งอาจเป็นจุดเริ่มต้นที่จะนำไปสู่การพัฒนาการออกแบบตัวละครให้เป็นเอกลักษณ์

จากผลงานของผู้ออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ผ่านมา ถึงแม้จะมีการพัฒนาตัวละครให้มีความเป็นไทยทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกายและใบหน้าตัวละคร แต่ก็ไม่สามารถพัฒนาการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้มีเอกลักษณ์ได้ เนื่องจากพัฒนาการด้านการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ไม่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยบางเรื่องมีลักษณะตัวละครแบบอเมริกัน ในขณะที่บางเรื่องกลับมีลักษณะตัวละครแบบญี่ปุ่น จนทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ไม่ทราบว่าตัวละครแบบใดกันแน่ที่เป็นลักษณะเฉพาะของตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้มีเอกลักษณ์

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษาทดลองว่าการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ มีความสัมพันธ์อย่างไรต่อความพึงพอใจของผู้ชมไทย และเพื่อหาคำตอบว่า การออกแบบตัวละครแบบใดที่ผู้ชมไทยพึงพอใจมากที่สุด โดยนำตัวละครหลัก

(Main character) จากเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของกวีเอก สุนทรภู่มาทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่องใหม่ ให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบไทย เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาทดลอง

ผู้วิจัยคาดว่าผลการศึกษาดังกล่าวครั้งนี้จะเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่จะนำไปสู่การพัฒนาการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ผู้ชมภาพยนตร์ยอมรับ และจะเป็นข้อพิจารณาสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในการออกแบบตัวละครที่ตรงกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย ยิ่งไปกว่านั้นผู้วิจัยยังหวังเป็นอย่างยิ่งว่าองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นที่นำไปสู่การพัฒนาการออกแบบตัวละครไทยให้เป็นเอกลักษณ์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัย

1. ตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบแตกต่างกันจะได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยแตกต่างกัน
2. ผู้ชมไทยที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกันจะมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล (Causal relationship) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่มีรูปแบบแตกต่างกัน 3 แบบเท่านั้น คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย โดยใช้ตัวละครหลัก (Main character) จากเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี”

บทประพันธ์ของกวีเอก สุนทรภู่ ทั้งหมด 5 ตัว คือ สุดสาคร ผีเสื้อสมุทร ฤๅษี เสาวคนธ์ พระอภัยมณี โดยทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่องยาว ซึ่งเป็นการวัดระดับความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร ใน พ.ศ. 2554

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์จากลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เป็นภาพเคลื่อนไหวคั่งมีชีวิต

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้การวาดภาพหรือสร้างภาพบนวัสดุที่มีเพียงสองมิติ เช่น บนกระดาษ แผ่นใส (Cel) หรือการวาดด้วยระบบดิจิทัล

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง การวาดรูปต้นแบบตัวละครเพื่อแสดงความรู้สึก และบุคลิกลักษณะของตัวละครให้เหมาะสมกับบทบาทที่กำหนดไว้จากการสร้างตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพตัวละครแบบอเมริกัน หมายถึง ภาพตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันหรือรูปลักษณะแบบอเมริกัน

ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น หมายถึง ภาพตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นหรือรูปลักษณะแบบญี่ปุ่น

ภาพตัวละครแบบไทย หมายถึง ภาพตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากศิลปะไทยหรือรูปลักษณะแบบไทย

ผู้ชมไทย หมายถึง ประชาชนซึ่งเป็นผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดี ความชอบ ความประทับใจของผู้ชมไทย ในปี พ.ศ.

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อพัฒนาด้านการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้เป็นที่ยอมรับของผู้ชมไทยมากขึ้น
2. สามารถนำข้อมูลที่ได้จากผลการทดลองมาใช้เป็นข้อพิจารณาในการวางแผนด้านการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยต่อไป

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กับความพึงพอใจของผู้ชมไทย” ได้นำแนวคิด ทฤษฎี มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน
2. แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน
3. แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละครในภาพยนตร์
4. แนวคิดเรื่องความเป็นไทย
5. ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม
6. แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม
7. แนวคิดเรื่องการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจสื่อ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

การออกแบบตัวละครเป็นขั้นตอนที่สำคัญเป็นอย่างมาก เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันที่จะประสบความสำเร็จได้คงไม่ใช่เฉพาะบทดี เนื้อหาดี เพียงอย่างเดียว ตัวละครเป็นอีกจุดหนึ่งที่สำคัญมากไม่แพ้กัน ถ้าตัวละครออกแบบมาดี สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี โอกาสที่งานภาพยนตร์แอนิเมชันจะประสบความสำเร็จก็มีสูงตามไปด้วย การออกแบบตัวละครจึงถือว่าเป็นหัวใจของงานแอนิเมชันก็ว่าได้

การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก ดังนั้นจึงต้องมีการอธิบายความหมายและหลักการค่อนข้างละเอียด ซึ่งแบ่งเป็นหัวข้อต่อไปนี้

1.1 ความหมายของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน

นักออกแบบตัวละคร (Character designer) คือ ศิลปินวาดภาพด้วยมือผู้สร้างภาพวาดต้นแบบตัวละครสำหรับสื่อต่างๆ ซึ่งเป้าหมายของผู้ออกแบบตัวละครคือ สร้างตัวละครที่เหมาะสมเพื่อเติมเต็มกับความต้องการของบท ฉาก เกมส์ หรือเรื่องราวอื่นๆ ซึ่งผลงานของนักออกแบบตัวละครมักจะปรากฏใน การ์ตูนช่อง (Comic strips) แอนิเมชันทางโทรทัศน์ (Television animation) ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Feature film animation) หนังสือการ์ตูน (Comic books) คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer animation) ภาพวาดล้อเลียน (Humorous illustration) หากเปรียบกับภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live action) นักออกแบบตัวละครก็เปรียบเหมือนผู้คัดเลือกนักแสดงที่มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหา “หน้าตา” และรูปแบบการแสดงที่เหมาะสมกับแต่ละบทบาท ตัวละครจะแข็งทื่อไม่สมบทบาทหากศิลปินไม่สามารถวาดตัวละครให้แสดงความรู้สึกที่บุคลิกลักษณะของตัวละครได้ (Tom Bancroft, 2006)

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันหมายถึง การวาดรูปต้นแบบตัวละครเพื่อแสดงความรู้สึก และบุคลิกลักษณะของตัวละครให้เหมาะสมกับบทบาทที่กำหนดไว้จากการสร้างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน

การออกแบบตัวละครนั้นหากมองผิวเผินอาจจะดูไม่มีความแตกต่างกัน แต่ในความเป็นจริงแล้ววัตถุประสงค์ในการออกแบบนั้นเป็นปัจจัยที่มีผลอย่างยิ่งต่อการออกแบบตัวละคร ซึ่ง Tom Bancroft ได้ให้หลักสังเกตไว้ดังนี้

1.1.1 การออกแบบตัวละครสำหรับหนังสือการ์ตูน (Comic Book)

การออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในหนังสือการ์ตูนนั้นสามารถใส่รายละเอียดตัวละครได้เต็มที่ เนื่องจากไม่ต้องทำการวาดซ้ำเพื่อทำการเคลื่อนไหว จึงสามารถทำการให้แสงเงาและสานเส้นได้อย่างเต็มที่ (Tom Bancroft, 2006)



รูปที่ 2.1 การออกแบบตัวละครสำหรับหนังสือการ์ตูน (Tom Bancroft, 2006)

1.1.2 การออกแบบตัวละครสำหรับแอนิเมชันทางโทรทัศน์หรือเว็บไซต์ (TV or Web animation)

การออกแบบตัวละครสำหรับโทรทัศน์หรือเว็บไซต์นั้นเป็นการออกแบบเพื่อใช้งานกับภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทจำกัด (สั้น ปัทมะทิน, 2525) (Limited animation) หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีกระบวนการผลิตด้วยการจำกัดการเคลื่อนไหว และรายละเอียดในการวาด เพื่อประหยัดต้นทุนในการผลิต ซึ่งส่วนใหญ่ภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทจำกัด (Limited animation) จะเป็นกระบวนการผลิตที่ใช้สำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ (TV animation) และภาพยนตร์แอนิเมชันในเว็บไซต์ (Web animation) ดังนั้นการเคลื่อนไหวของตัวละครจะขยับเพียงบางส่วนเท่านั้น เช่น ตา แขน ขา ปาก (Tom Bancroft, 2006)



รูปที่ 2.2 การออกแบบตัวละครสำหรับแอนิเมชันทางโทรทัศน์หรือเว็บไซต์ (Tom Bancroft, 2006)

1.1.3 การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน (Feature film animation)

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีรายละเอียดมากกว่าการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์หรือเว็บไซต์ เนื่องจากรายละเอียดในการวาดและการเคลื่อนไหวจำเป็นสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน (Tom Bancroft, 2006) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทเต็ม (สนั่น ปัทมะทิน, 2525) (Full animation) หมายถึงภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีกระบวนการผลิตด้วยคุณภาพสูง ทั้งรายละเอียดในการวาด และการเคลื่อนไหวที่นุ่มนวลพลิ้วไหว ซึ่งส่วนใหญ่ภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทเต็ม (Full animation) จะเป็นกระบวนการผลิตที่ใช้สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาว (Feature film animation) ที่ฉายตามโรงภาพยนตร์



รูปที่ 2.3 การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน (Tom Bancroft, 2006)

1.1.4 การออกแบบตัวละครสำหรับ CG Animation

การออกแบบตัวละครสำหรับ CG (Computer graphics) นั้นมีรายละเอียดของพื้นผิวและการให้แสงเงามากกว่าแอนิเมชันทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์แอนิเมชัน (Tom Bancroft, 2006) เนื่องจากกระบวนการผลิตที่ไม่ต้องวาดซ้ำหลายครั้ง จึงสามารถใส่รายละเอียดให้กับตัวละครได้มากกว่า



รูปที่ 2.4 การออกแบบตัวละครสำหรับ CG แอนิเมชัน (Tom Bancroft, 2006)

1.1.5 การออกแบบตัวละครสำหรับ Video Game

การออกแบบตัวละครสำหรับ Video Game นั้นส่วนใหญ่จะคำนึงถึงรายละเอียดและรูปแบบของอาวุธ, เสื้อผ้า, เครื่องใช้ ซึ่งเป็นการออกแบบเพื่อกลุ่มเป้าหมายของการตลาด คือ เด็กชายอายุตั้งแต่ 12 ถึง 21 ปี (Tom Bancroft, 2006)



รูปที่ 2.5 การออกแบบตัวละครสำหรับ Video Game (Tom Bancroft, 2006)

1.1.6 การออกแบบตัวละครสำหรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ) (Manga)

มังงะนั้นมีหลายรูปแบบแต่ลักษณะที่ปรากฏส่วนใหญ่จะมีลักษณะตาโต, ปากเล็ก, ผมหยักแหลม, นุ่นสั้น (Tom Bancroft, 2006) ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ในการออกแบบตัวละครของญี่ปุ่นที่ผู้ชมและผู้อ่านทั่วโลกคุ้นเคย



รูปที่ 2.6 การออกแบบตัวละครสำหรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Tom Bancroft, 2006)

1.1.7 การออกแบบตัวละครสำหรับการ์ตูนช่อง (Comic strips)

การ์ตูนช่องนั้นมีหลายรูปแบบ แต่มีองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่เหมือนกันคือ ตัวละครนั้นจะเป็นรูปแบบเรียบง่าย เนื่องจากพื้นที่ในการพิมพ์ที่เล็ก (Tom Bancroft, 2006)



รูปที่ 2.7 การออกแบบตัวละครสำหรับการ์ตูนช่อง (Tom Bancroft, 2006)

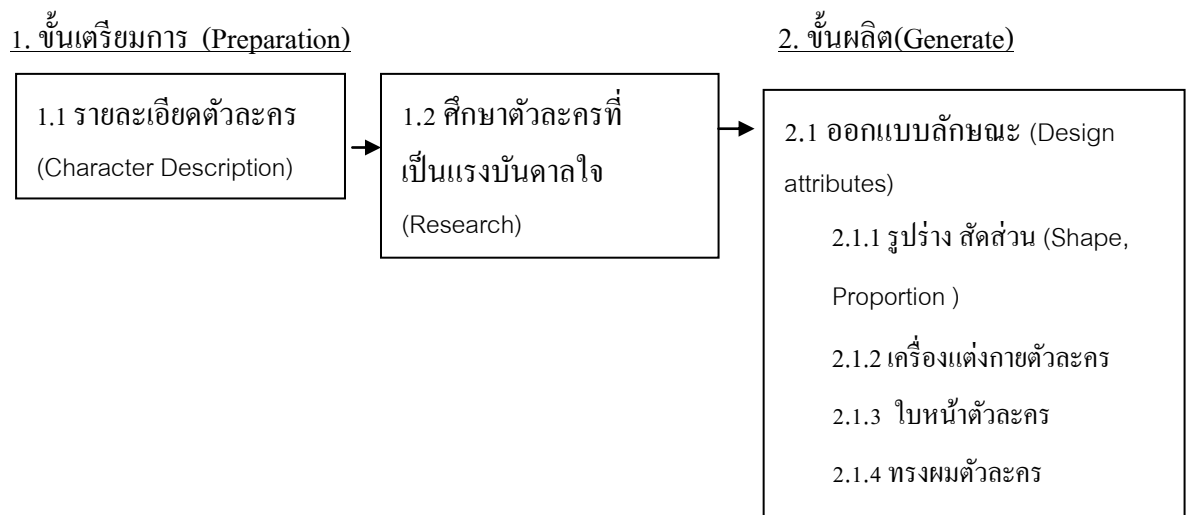
จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์ในการออกแบบตัวละครนั้นมีผลต่อการออกแบบตัวละคร สำหรับงานวิจัยนี้จะเป็นการศึกษาที่เกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน (Feature film animation) ซึ่งมีกระบวนการดังต่อไปนี้

1.2 กระบวนการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

กระบวนการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ นั้นแบ่งกว้างๆ เป็น 2 กระบวนการคือ ขั้นเตรียมการ (Preparation) และขั้นผลิต (Generate) ดังแบบจำลองด้านล่าง

กระบวนการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

Character Design Process for 2D Animation



รูปที่ 2.8 กระบวนการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

1.2.1 ขั้นเตรียมการ (Preparation)

เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการออกแบบ

1.2.1.1 รายละเอียดตัวละคร (Character description)

มักนำเสนอเป็นชีวประวัติสั้นๆ เพื่อเป็นข้อมูลหลักสำหรับออกแบบตัวละคร เพื่อให้ นักออกแบบจินตนาการถึงรายละเอียดปลีกย่อยของตัวละคร เช่น บุคลิกภาพ และเบื้องหลังของตัวละคร ซึ่งจะช่วยสนับสนุนให้การออกแบบดูน่าเชื่อถือสำหรับผู้ชมยิ่งขึ้น (Iuri Lioi, 2009)

1.2.1.2 ศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจ (Research)

เป็นการตรวจสอบทิศทางที่เป็นไปได้จากสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบว่าสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้หรือไม่ ซึ่งการศึกษาจะเป็นหนทางพบ **ข้อมูล** และ **แรงบันดาลใจ** ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นส่วนสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์ โดยการใช้ตัวละครต่างๆ ที่มีผู้ทำการออกแบบมาแล้วมาเป็นข้อมูลอ้างอิง ซึ่งจะช่วยในการสร้างแรงบันดาลใจและทำให้เกิดจินตนาการที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบตัวละครที่กำลังออกแบบอยู่ (Iuri Lioi, 2009)

1.2.2 ขั้นผลิต (Generate)

ในขั้นตอนการผลิตนี้ ข้อมูลต่างๆ ที่มาจากหลายแหล่งจะถูกรวบรวม และจะถูกแปลงเป็นความคิดจนกลายเป็นผลงานออกแบบซึ่งขึ้นอยู่กับการศึกษาและรสนิยมของนักออกแบบ (Iuri Lioi, 2009) ซึ่งงานออกแบบตัวละครนั้นมียอดประกอบดังต่อไปนี้

1.2.2.1 รูปร่าง (Shape)

รูปร่างเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการออกแบบลักษณะตัวละคร ซึ่งจะช่วยให้ถึงความแตกต่างระหว่างตัวละครได้ นอกจากนั้นยังสามารถแสดงถึงบทบาทของตัวละครในเรื่องราวได้ (Iuri Lioi, 2009) ซึ่งการออกแบบตัวละครด้วยรูปร่างที่แตกต่างกันจะช่วยสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละครได้

1.2.2.1.1 ตัวละครรูปทรงกลม

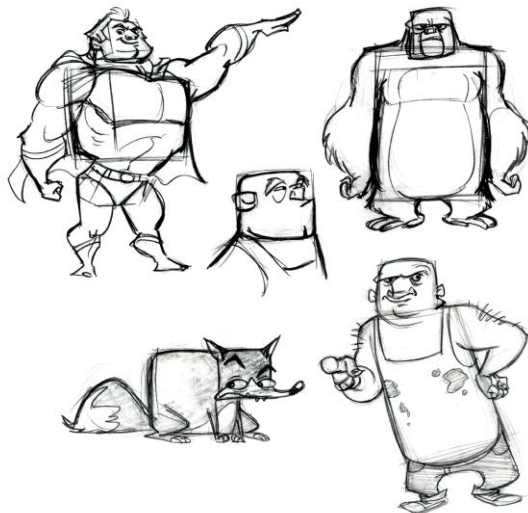
ตัวละครรูปทรงกลม มักเป็นตัวละครที่ดึงดูดความสนใจได้ดี และมักเป็นตัวละครฝ่ายดี ซึ่งใช้เป็นแบบฉบับที่ถูกใช้ในการออกแบบตัวละครที่ต้องการความน่ารัก และเป็นมิตร เช่น เด็กทารก และผู้หญิงที่มีเสน่ห์ที่มักใช้เส้นโค้งและทรงกลม (Tom Bancroft, 2006) ซึ่งตัวละครรูปทรงกลมนั้นเป็นตัวละครที่พบมากในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน



รูปที่ 2.9 การออกแบบตัวละครรูปทรงกลม (Tom Bancroft, 2006)

1.2.2.1.2 ตัวละครรูปสี่เหลี่ยม

ตัวละครรูปสี่เหลี่ยมมักเป็นตัวละครที่ไว้วางใจได้ หรือ มั่นคงแข็งแรง ซึ่งการออกแบบ Super heroes มักใช้รูปทรงสี่เหลี่ยม (Tom Bancroft, 2006)



รูปที่ 2.10 การออกแบบตัวละครรูปทรงสี่เหลี่ยม (Tom Bancroft, 2006)

1.2.2.1.3 ตัวละครรูปทรงสามเหลี่ยม

มักเป็นตัวละครที่มีลักษณะคุกคามน่าสงสัยและบ่อยครั้งที่เป็นตัวแทนของคนไม่ดี หรือ ผู้ร้ายในการออกแบบตัวละคร (Tom Bancroft, 2006)



รูปที่ 2.11 การออกแบบตัวละครรูปทรงสามเหลี่ยม (Tom Bancroft, 2006)

ตัวอย่างการใช้รูปทรงในการออกแบบตัวละครที่น่าสนใจ คือ แอนิเมชันทางโทรทัศน์เรื่อง The Powerpuff Girl ซึ่งออกแบบตัวละครหลักของเรื่อง ได้แก่ บลอสซัม(Blossom) บัตเตอร์คัพ (Buttercup) และบับเบิลส์ (Bubbles) เจ้าของเรื่องและผู้ออกแบบคือ เคร็ก แมคคราเคน (Craig McCracken) เขาเลือกใช้รูปทรงวงกลมเป็นหลัก ผลที่ได้คือตัวละครซึ่งน่ารัก สดใส ชุกชวน มีความเป็นเด็กด้วยรูปหัวที่กลมโต และดึงดูดใจด้วยดวงตากกลมเป็นประกาย



รูปที่ 2.12 Powerpuff Girl

ในขณะเดียวกัน เขาก็เลือกใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมกับ ดร. ยูโตเนียม (Prof. Utonium) นักทดลองผู้สร้างทีมซูเปอร์ฮีโร่ขี้โม้กลุ่มนี้ขึ้นมา ทำให้เกิดความแตกต่างควบคู่ไปกับสร้างบุคลิกให้ดูหนักแน่นมีเหตุผล เหมาะที่จะเป็นหัวหน้าทีมหรือผู้บังคับบัญชาของสามสาว



รูปที่ 2.13 Prof. Utonium & Powerpuff Girl

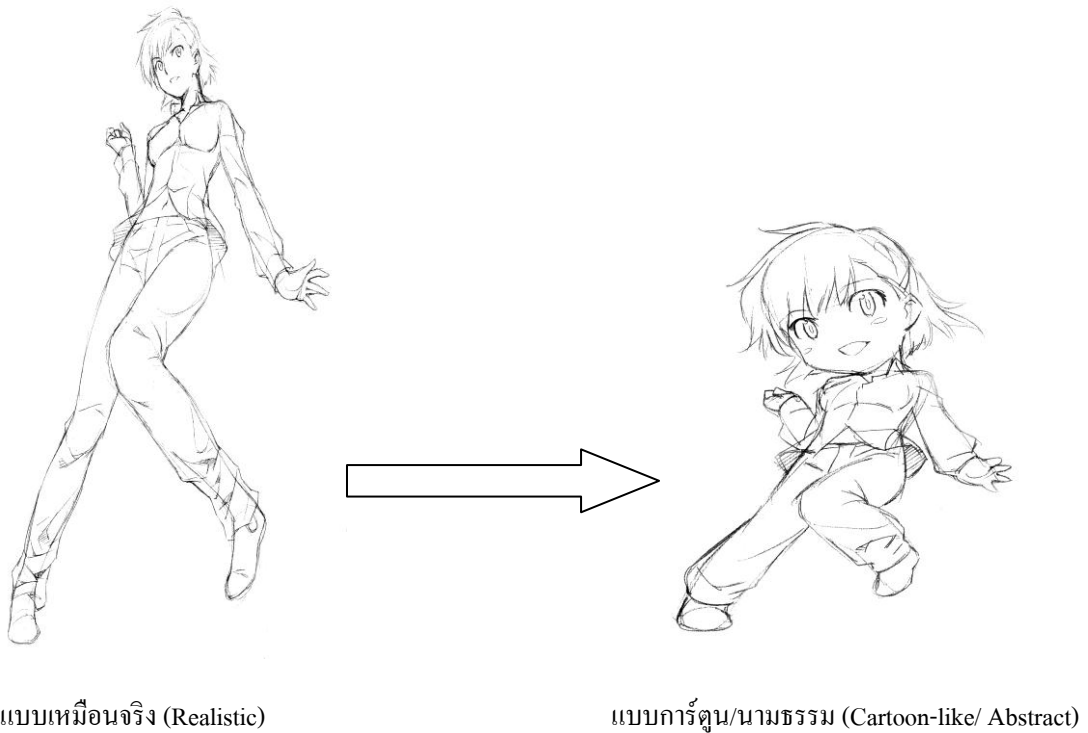
ไม่เพียงเท่านั้น ในกลุ่มของตัวละครเหล่าร้าย รูปทรงที่เลือกใช้ก็ต่างออกไป คือแต่ละตัวละครมักเกิดจากการนำรูปทรงที่ต่างกันไปประกอบเข้าด้วยกัน จนดูซับซ้อน ยุ่งเหยิง ไม่เป็นระเบียบ สะท้อนบุคลิกของตัวละครเหล่านี้ ซึ่งมักสร้างความวุ่นวายให้แก่เมือง



รูปที่ 2.14 ตัวร้ายในเรื่อง Powerpuff Girl (2002)

1.2.2.2 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนตัวละครนั้นมีผลต่อรูปแบบของตัวละครว่าเป็นแบบการ์ตูน/นามธรรม (Cartoon-like/ Abstract) หรือ แบบเหมือนจริง (Realistic) (Tom Bancroft, 2006)



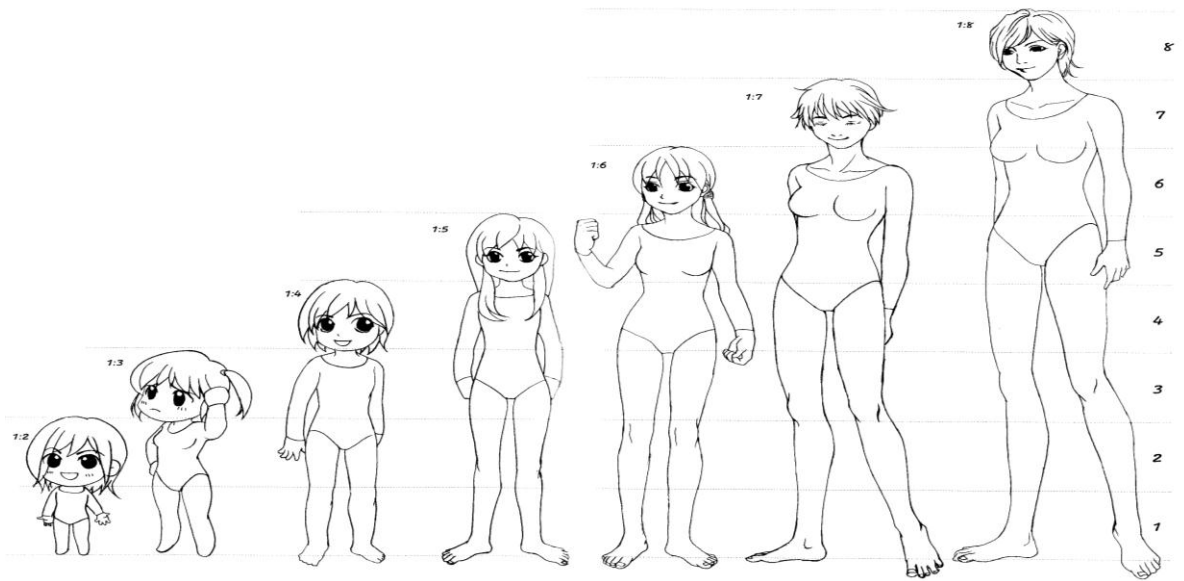
รูปที่ 2.15 สักส่วนตัวละคร (Hikaru Hayashi, 2007)

งานที่มีลักษณะระหว่างปลายทั้งสองด้านหมายถึงงานที่ผสมผสานระหว่างความเหมือนจริงและแบบการ์ตูน/นามธรรม แต่ประเภทของตัวละครที่ยกตัวอย่างมากี้จะมีอัตราส่วนผสมมากน้อยต่างกันไป

นอกจากนั้นสัดส่วนของตัวละครยังสามารถแสดงให้เห็นถึงสถานภาพของตัวละครได้ดังนี้

1.2.2.2.1 อายุ

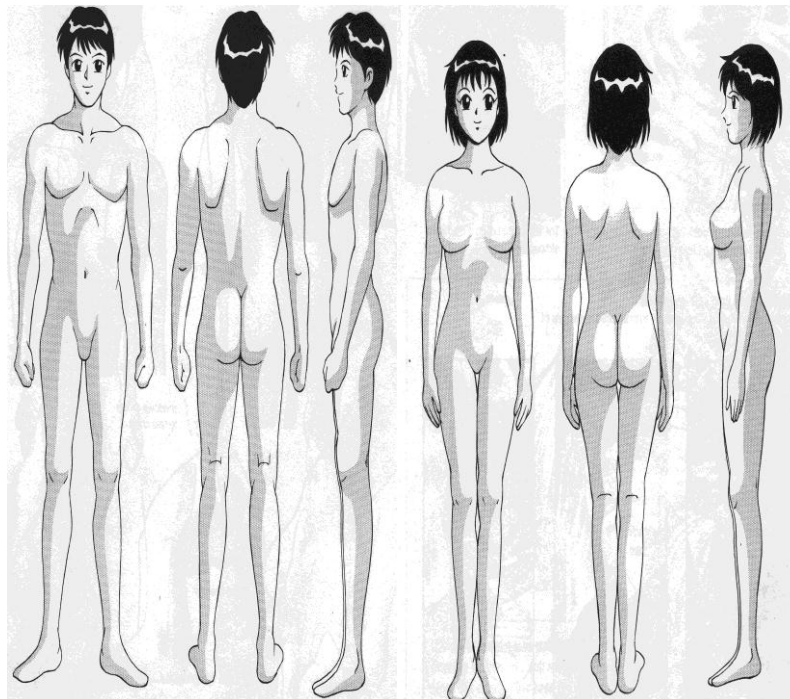
เมื่อจะออกแบบตัวละคร สิ่งที่ต้องพิจารณาอันดับแรกคือ วัยหรืออายุของตัวละคร เพราะร่างกายของมนุษย์และสัตว์จะเติบโตขึ้นมาเรื่อยๆ ตามอายุ การออกแบบตัวละครจึงควรออกแบบให้ขนาดและสัดส่วนร่างกายเหมาะสมกับอายุด้วย



รูปที่ 2.16 ความสัมพันธ์ระหว่างสัดส่วนกับอายุของตัวละคร (Hikaru Hayashi, 2007)

1.2.2.2.2 เพศ

เพศมีผลต่อสัดส่วนของตัวละครเนื่องจากสัดส่วนของเพศชายและหญิงนั้นมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการออกแบบตัวละครจึงควรออกแบบให้สัดส่วนเหมาะสมกับเพศด้วย



รูปที่ 2.17 ความสัมพันธ์ระหว่างสัดส่วนกับเพศของตัวละคร (Graphic-sha, 1996)

2. การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกัน

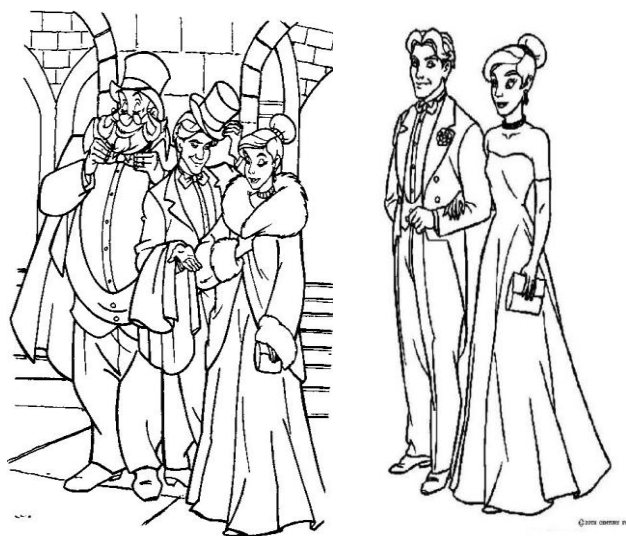
2.1 ประวัติความเป็นมา

การออกแบบตัวละครแบบอเมริกันในยุคแรกส่วนใหญ่เป็นงานในรูปแบบของ Political Cartoon ในหนังสือพิมพ์เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งบุคคลที่มีความสำคัญและจัดว่าเป็นผู้บุกเบิก พัฒนา ภาพยนตร์แอนิเมชันของอเมริกาให้เป็นที่รู้จักทั่วโลก ได้แก่ วอลเตอร์ เอลเลียส ดิสนีย์ (Walter Elias Disney) หรือที่รู้จักในชื่อ วอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์ที่เป็นที่รู้จัก ได้แก่ มิกกี้ เม้าส์ โคนัลด์ดัก พลูโต เป็นต้น ในปัจจุบัน ประเทศสหรัฐอเมริกายังคงเป็นประเทศหลักในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน เนื่องจากเป็นที่ตั้งของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันรายใหญ่ของโลก ได้แก่ Walt Disney Animation, Warner Bros. Animation, Fox Animation Studio, DreamWork Animation

2.2 ลักษณะเด่นของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกัน

2.2.1 รูปร่างและสัดส่วนของตัวละคร

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกันมีลักษณะที่หลากหลายทั้งแบบเหมือนจริง (Realistic) และแบบการ์ตูน/นามธรรม (Cartoon-like/ Abstract) แต่การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ฉายตามโรงภาพยนตร์นั้น ส่วนใหญ่จะมีลักษณะการออกแบบเป็นแบบเหมือนจริง (Realistic) จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกันที่เน้นความถูกต้องของสัดส่วนเป็นอย่างมาก



รูปที่ 2.18 ตัวละครที่เน้นความสมจริงของสัดส่วน จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Anastasia (1997)

2.2.1 การออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกันนั้น จะเป็นการออกแบบใบหน้าของตัวละครแบบเหมือนจริง ที่มีลักษณะของดวงตาและจมูกที่มีสัดส่วนและขนาดที่สมจริง ดังนั้น สิ่งที่สร้างเอกลักษณ์การออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกันก็คือการออกแบบใบหน้าของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แต่ละเรื่องที่มีใบหน้าที่คล้ายคลึงกันคือ มีเส้นรอบดวงตา จมูกโด่ง เป็นสัน และมีริมฝีปากชัดเจน ถึงแม้จะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ จากต่างบริษัทกันก็ตาม ซึ่งสหรัฐอเมริกา ได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ สำหรับฉายตามโรงภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง จนทำให้ผู้ชมคุ้นเคยกับการออกแบบใบหน้าของตัวละครที่มีลักษณะการออกแบบที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันจนกลายเป็นเอกลักษณ์



รูปที่ 2.19 การออกแบบตัวละครจากเรื่อง The Prince of Egypt (1998) จาก DreamWork Animation และ Anastasia (1997) จาก Fox Animation Studio



1937
Snow White
And The Seven Dwarfs



1950
Cinderella



1959
Sleeping Beauty
Princess Aurora



1989
The Little Mermaid
Princess Ariel



1991
Beauty And The Beast
Princess Belle



1992
Aladdin
Princess Jasmine



1995
Pocahontas



1998
Mulan



2009
The Princess
And The Frog
Princess Tiana

รูปที่ 2.20 การออกแบบตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Walt Disney Animation

3. การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบญี่ปุ่น

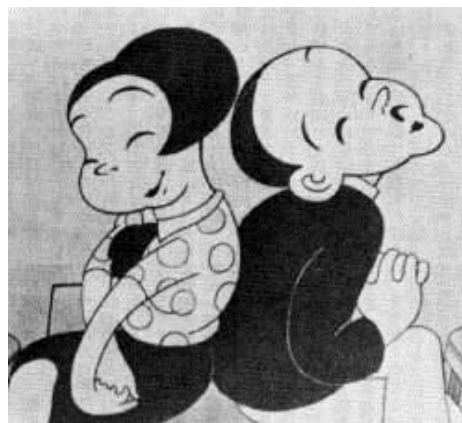
3.1 ประวัติความเป็นมา

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันแบบญี่ปุ่นมีพัฒนาการและประวัติศาสตร์อันยาวนาน นับย้อนไปตั้งแต่ช่วงสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 6 และ 7 ซึ่งในยุคนั้นราชสำนักของจักรพรรดิญี่ปุ่น ได้รับอิทธิพลมาจากอารยธรรมของประเทศจีน มีการพบภาพลัทธิเกี่ยวกับคนและสัตว์ปรากฏขึ้นที่วัดในเขตเมืองนารา สันนิษฐานว่าเป็นการวาดขึ้นเล่นๆ ในยามเบื่อของอาลักษณ์และคนงานก่อสร้างวัด ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพร่างหยาบๆ ของใบหน้าคน งานศิลปะชิ้นสำคัญปรากฏในศตวรรษที่ 12 เป็น “ม้วนกระดาษภาพสัตว์” ที่มีชื่อว่า “โชจู จิมบุทสึ กิกะ” (Choju jimbutsu giga) โดยศิลปินผู้วาดเป็นพระชื่อโทบะ งานศิลปะชิ้นนี้ใช้ศิลปะของจีนและสอดแทรกอารมณ์ขันแบบญี่ปุ่นเข้าไป โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาเป็นหลัก

กำเนิดของภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น เริ่มต้นเมื่อปี ค.ศ. 1910 หลังจากการแนะนำภาพยนตร์แอนิเมชันของ จอห์น แรนดอล์ฟ เบรย์ (John Randolph Bray) เป็นครั้งแรก ณ เมืองโตเกียว ส่งผลให้นักวาดการ์ตูนในญี่ปุ่นเริ่มสนใจที่จะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นของตนเอง ซึ่งการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบญี่ปุ่นในยุคแรกเริ่มนั้นมีลักษณะคล้ายกับจิตรกรรมภาพวาดของญี่ปุ่นอย่างชัดเจน



Sakura (haru No Gensou) (1946)



Chikara to Onna no Yo no Naka (1933)

รูปที่ 2.21 ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่นในยุคแรกเริ่ม

ต่อมาตั้งแต่ทศวรรษ 1970 ความนิยมในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เรียกว่า “มังงะ” (Manga) เติบโตขึ้นอย่างมาก ซึ่งมังงะหลายเรื่องถูกผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันในเวลาต่อมา ซึ่งผลงานการวาดโดย เทซูกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ได้รับความสนใจเป็นพิเศษจนถูกเรียกว่าเป็น “ตำนาน”

(Ohara, 2006) โดยผลงานของเทซูกะ โอซามุ ถือเป็นการค้นพบเอกลักษณ์ในการออกแบบตัวละคร สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่นเนื่องจากเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครในมังงะ ซึ่งเป็นรูปแบบลายเส้นในการออกแบบตัวละครของญี่ปุ่นที่มีลักษณะเฉพาะ คือ ตาโต จมูกเล็ก ปากเล็ก ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูน และแอนิเมะซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้การออกแบบตัวละครทั้งในมังงะ และแอนิเมะเป็นไปในทิศทางเดียวกันจนกลายเป็นลักษณะของการออกแบบตัวละครแบบญี่ปุ่น



รูปที่ 2.22 ภาพตัวละครตั้งจากผลงานของ เทซูกะ โอซามุ (Tezuka Osamu)

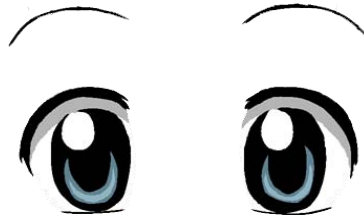
แอนิเมะและมังงะถูกผลิตขึ้นมาหลายเรื่องจากหลากหลายศิลปิน ซึ่งศิลปินแต่ละคนนั้นต่างมีสไตล์การวาดเป็นของตนเอง อย่างไรก็ตามภายใต้เอกลักษณ์ของศิลปินแต่ละคน ก็มีลักษณะที่เหมือนกันในการออกแบบตัวละครจนเป็นลักษณะเฉพาะของการออกแบบตัวละครของญี่ปุ่น

3.2 ลักษณะเด่นของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบญี่ปุ่น

3.2.1 ลักษณะของใบหน้าตัวละคร

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบญี่ปุ่น มักมีลักษณะของดวงตาที่ใหญ่ ซึ่งเชื่อกันว่า เทซูกะ โอซามุ เป็นบุคคลแรกของญี่ปุ่นที่ออกแบบตัวละครให้มีลักษณะของดวงตาที่ใหญ่ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันของอเมริกัน เช่น Mickey Mouse และ Disney's Bambi (1942) ซึ่ง เทซูกะ โอซามุ พบว่าลักษณะของดวงตาที่ใหญ่จะ

ทำให้ตัวละครของเขาแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่น ส่วนใหญ่จะมีลักษณะตาโต จมูกเล็ก ปากเล็ก คล้ายกับตัวละครที่ออกแบบโดย เทซูกะ โอซามุ



รูปที่ 2.23 ลักษณะใบหน้าของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน แบบญี่ปุ่น

อย่างไรก็ตามการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบญี่ปุ่นก็ไม่ได้ ออกแบบให้มีลักษณะของดวงตาที่ใหญ่ทุกเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น AKIRA (1988), Space Adventure Cobra (1982), Blood: The Last Vampire (2000) ที่มีสัดส่วนของดวงตาและร่างกายแบบสมจริง



Ghost in the shell 2 (2004)



AKIRA (1988)



Space Adventure Cobra (1982)



Blood: The Last Vampire (2000)

รูปที่ 2.24 ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาจริงจังแบบผู้ใหญ่ (Serious adult animation)

เป็นที่สังเกตได้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาจริงจังแบบผู้ใหญ่ (Serious adult animation) ของญี่ปุ่นมักมีการออกแบบตัวละครแบบสมจริง (Realistic)

3.2.2 รูปร่างและสัดส่วนของตัวละคร

รูปร่างและสัดส่วนของตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบญี่ปุ่นเน้นเน้นลักษณะการออกแบบที่ความสมจริงตามหลักกายวิภาคมากเช่นกัน



รูปที่ 2.25 สัดส่วนตัวละครแบบสมจริงจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Evangelion 2.0 (2009)

4. การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบไทย

ประวัติความเป็นมา

จิตรกรรมไทยมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน และเป็นงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์และทรงคุณค่าเป็นอย่างยิ่ง มีการพบการออกแบบตัวละครไทยที่ปรากฏขึ้นในสิ่งพิมพ์ครั้งแรก ในหนังสือ ครู โฉวาท ตีพิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2417 – 2418 (วรวิชญ เวชุนุเคราะห์, 2548)



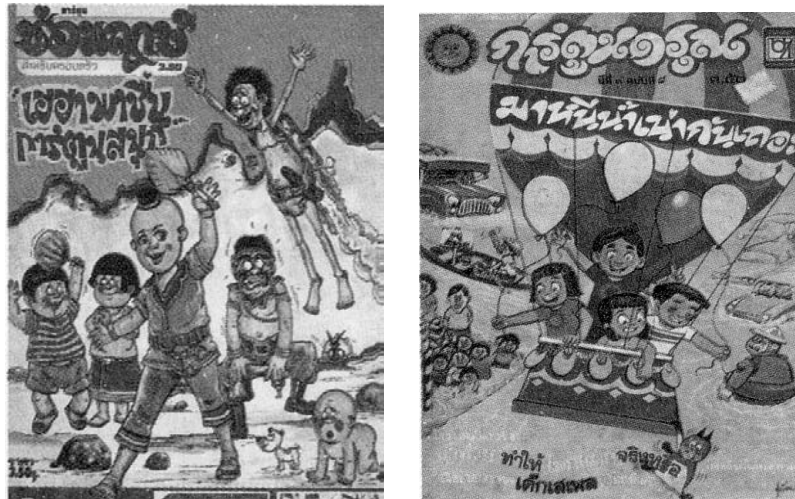
รูปที่ 2.26 ตัวอักษรในหนังสือ ครู โฉวาท

การออกแบบตัวละครแบบไทยในยุคบุกเบิกนั้นมักเป็นตัวละครที่เป็นภาพการ์ตูนล้อในหนังสือพิมพ์ ซึ่งการ์ตูนการเมืองของไทยนั้นเริ่มมีขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยพระองค์ทรงสนพระทัยในการทำหนังสือพิมพ์มาก ทรงเขียนภาพฝีพระหัตถ์เป็นการ์ตูนล้อพวกข้าราชการลงในหนังสือคูสัตสมิต ซึ่งนับได้ว่าพระองค์ทรงเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนการเมืองของไทย ซึ่งในเวลาต่อมาก็มีนักเขียนการ์ตูนการเมืองที่เป็นที่รู้จักมากมาย เช่น ขุนปฎิภาค พิมพ์ลิขิต คุณประยูร จรรยาวัชร์ คุณชัย ราชวัตร ฯลฯ



รูปที่ 2.27 ผลงานของ คุณประยูร จรรยาวัชร์

นอกจากการ์ตูนการเมืองแล้ว การ์ตูนชวนหัว และการ์ตูนที่วาดจากนิทานพื้นบ้านและเรื่องราวอื่นๆ ก็ได้รับความนิยมเช่นกัน ซึ่งประมาณ พ.ศ. 2494 เป็นต้นมา มีนิตยสารเกิดขึ้นใหม่หลายฉบับ อาทิ ชาวกรุง กะดิงทอง เกียรติศกดิ์ร้ายเดือน กรุงเทพฯ แมกกาซีน ฯลฯ เป็นสนามให้นักเขียนหน้าใหม่ได้ประลองฝีมือกันอย่างกว้างขวาง จนช่วงปี พ.ศ. 2496 – 2506 จัดเป็นยุคทองของการ์ตูนไทย เนื่องจากมีนักเขียนภาพฝีมือดีมากมายช่วยกันสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนที่มีคุณภาพ อีกทั้งภาพประกอบนิยาย ภาพปกหนังสือ ก็มีการเขียนแข่งขันฝีมือโดยมีผู้อ่านเป็นผู้ตัดสิน ซึ่งมีจิตรกรผู้ครองใจนักอ่านหลายท่าน เช่น คุณเสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ครูเหม เวชกร คุณจำนงู เล็กสมทิส ซึ่งการออกแบบตัวละครสำหรับหนังสือการ์ตูนไทยในยุคนั้นมีทั้งแบบเหมือนจริง (Realistic) และแบบการ์ตูน/นามธรรม (Cartoon-like/ Abstract) ซึ่งได้รับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูนอเมริกัน แต่ก็พัฒนาตัดแปลงไปในทิศทางเดียวกันจนกลายเป็นรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนไทยที่นักอ่านคุ้นเคย ซึ่งสังเกตได้จากหนังสือการ์ตูนไทยในยุคนี้ส่วนมากการออกแบบตัวละครจะเป็นลักษณะเหมือนจริงจนใกล้เคียงกับลักษณะการวาดภาพเหมือนซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์ของการออกแบบตัวละครสำหรับหนังสือการ์ตูนไทยในยุคดังกล่าว



รูปที่ 2.28 หนังสือการ์ตูนไทยในช่วงยุคทอง

ปี พ.ศ. 2521 ได้มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่องยาวฉายตามโรงภาพยนตร์เป็นครั้งแรก คือเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของกวีเอก สุนทรภู่ มาถ่ายทอดสู่รูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันโดยฝีมือของอาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง ซึ่งเป็นการออกแบบตัวละครที่มีลักษณะของจิตรกรรมไทยที่สามารถแสดงถึงความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน



รูปที่ 2.29 ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร (2521)

ตั้งแต่ พ.ศ. 2549 ประเทศไทยได้มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเข้าฉายตามโรงภาพยนตร์อย่างต่อเนื่องทุกปี เช่น ก้านกล้วย (2549) พระพุทธเจ้า (2550) นาค (2551) ก้านกล้วย 2 (2552) ซึ่งการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2549 เป็นต้นมานั้นไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกันและไม่ได้ทำการพัฒนาการออกแบบตัวละครที่ต่อเนื่องจากการออกแบบตัวละครสำหรับหนังสือการ์ตูนไทยในอดีต จนไม่ทราบว่า การออกแบบตัวละครแบบใดที่เป็นลักษณะของตัวละครแบบไทย มีเพียงการออกแบบเครื่องแต่งกายเท่านั้นที่ทำให้รู้ว่าเป็นตัวละครไทย แตกต่าง

จากการออกแบบตัวละครสำหรับหนังสือการ์ตูนไทยในช่วง พ.ศ. 2496 – 2506 ที่เป็นยุคทองของการ์ตูนไทยที่มีการออกแบบตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ดังนั้นลักษณะเด่นของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบไทยในปัจจุบันจึงยังไม่มีลักษณะที่ชัดเจน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบไทย ขึ้นมาด้วยตนเอง โดยศึกษาจากงานจิตรกรรมไทยที่มีคุณค่าที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของไทย มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบไทย

2. การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบเป็นกลาง

นอกจากการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่กล่าวมาแล้ว ยังมีการออกแบบตัวละครที่ไม่มีลักษณะบ่งบอกได้ว่าเป็นการออกแบบตัวละครแบบใด ซึ่งการออกแบบตัวละครแบบเป็นกลาง ซึ่งไม่ได้หมายความว่า ไม่บ่งบอกสัญชาติของตัวละคร แต่หมายถึงการออกแบบตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะตามความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบแต่ละคนที่ไม่ออกว่าเป็นการออกแบบตัวละครแบบใด



(<http://www.Kaac.in.th>)

รูปที่ 2.30 การออกแบบตัวละครแบบเป็นกลาง

ซึ่งการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบเป็นกลางนั้นสามารถได้สัญลักษณ์ (Symbol) บางอย่างทำให้ผู้ชมทราบสัญชาติของตัวละครได้ เช่น ทรงผม เสื้อผ้า หรือรายละเอียดอื่นๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ



([http://www. Auisasitorn.com](http://www.Auisasitorn.com))

รูปที่ 2.31 การออกแบบตัวละครแบบเป็นกลาง

ในการวิจัยเรื่อง การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กับความพึงพอใจของผู้ชมไทย นั้น ได้ใช้แนวความคิดเรื่องการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นแนวความคิดหลักที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาลักษณะการออกแบบตัวละครที่ใช้เป็นแรงบันดาลใจในภาพยนตร์แอนิเมชันจากอเมริกันและญี่ปุ่น ที่น่าจะมีทั้งจุดร่วมที่เหมือนกัน และแตกต่างกันออกไป เพื่อนำลักษณะการออกแบบตัวละครที่ศึกษามาแล้ว มาเป็นแรงบันดาลใจในการลงมือปฏิบัติออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

7. การเปรียบเทียบการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย

7.1 การออกแบบรูปร่างตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย

การออกแบบรูปร่างตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย มีลักษณะการออกแบบรูปร่างของตัวละครที่เหมือนกันคือ เป็นลักษณะรูปร่างตามธรรมชาติ (Natural shape) ซึ่งเป็นลักษณะที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่เป็นจริงอยู่ตามธรรมชาติ เช่น รูปร่างของมนุษย์ และสัตว์ โดยไม่ได้ทำการบิดเบือนเปลี่ยนแปลงไปจากสิ่งที่มีอยู่จริงมากนัก ยกเว้น สัตว์ประหลาดที่มาจากรูปร่างจินตนาการของนักออกแบบแต่ละคน แต่อย่างไรก็ตามแม้การออกแบบรูปร่างของสัตว์ประหลาดจะมาจากจินตนาการของนักออกแบบแต่ละคน แต่การออกแบบรูปร่างของสัตว์ประหลาดสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ก็ยังมีรูปร่างที่คล้ายคลึงกับสัตว์โลก

ที่มีอยู่จริง ซึ่งการที่รูปร่างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเป็นลักษณะรูปร่างตามธรรมชาติ นั้นเป็นข้อแตกต่างจากการออกแบบรูปร่างตัวละครสองมิติในสื่ออื่นๆ ที่มีการออกแบบตัวละครให้มีรูปร่างนามธรรม (Abstract shape) ที่บิดเบือนเปลี่ยนแปลงไปจากความเป็นจริง



รูปที่ 2.32 รูปร่างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไทย



รูปที่ 2.33 รูปร่างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น



รูปที่ 2.34 รูปร่างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน

7.2 การออกแบบสัดส่วนตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย

การออกแบบสัดส่วนตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย มีลักษณะการออกแบบสัดส่วนที่เหมือนกันคือ สัดส่วนของตัวละครเป็นแบบเหมือนจริง (Realistic proportion) ซึ่งเป็นลักษณะของสัดส่วนของมนุษย์หรือสัตว์ที่เป็นอยู่จริงตามธรรมชาติ ที่สัดส่วนนั้นแตกต่างกันซึ่งขึ้นอยู่กับสถานะของตัวละคร เช่นในกรณีของมนุษย์ เด็กถึงวัยรุ่นจะมีขนาดสัดส่วนหัวต่อลำตัวประมาณ 1 : 3 ถึง 1 : 6 ส่วนผู้ใหญ่จะมีขนาดสัดส่วนหัวต่อลำตัวประมาณ 1 : 6 ขึ้นไป และขนาดสัดส่วนของผู้ชายก็จะสูงกว่าผู้หญิงเล็กน้อย

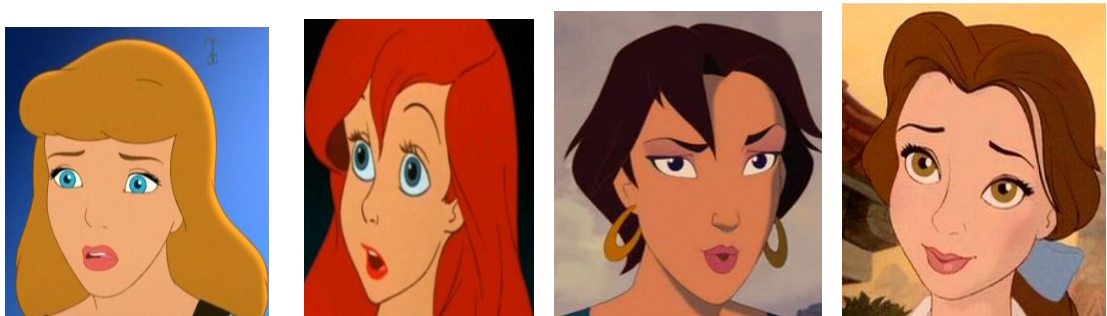
7.3 การออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย

การออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทยนั้นมีรูปแบบแตกต่างกัน โดยเฉพาะใบหน้าตัวละครแบบอเมริกันและ ใบหน้าตัวละครแบบญี่ปุ่น ซึ่งทั้งสองแบบนี้มีรูปแบบที่มีลักษณะบ่งบอกเชื้อชาติที่มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ ใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเป็นของตนเอง จนมีอิทธิพลอย่างมากต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลก โดยการออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันนั้น มีลักษณะของดวงตาและจมูกที่มีสัดส่วนและขนาดที่สมจริง ในขณะที่การออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบญี่ปุ่น ออกแบบตัวละครให้มีลักษณะของดวงตาที่ใหญ่ จมูกเล็ก ปากเล็ก คล้ายกับตัวละครที่ออกแบบโดย เทซูกะ โอซามุ ส่วนการออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยนั้น ได้รับอิทธิพลมาจากการออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

โดยยังไม่ได้ ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงใบหน้าของตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติให้มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง



รูปที่ 2.35 ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน



รูปที่ 2.36 ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน



รูปที่ 2.37 ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น



รูปที่ 2.38 ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น



รูปที่ 2.39 ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไทย

7.4 การออกแบบทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย

การออกแบบทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทยนั้นมีรูปแบบแตกต่างกัน โดยเฉพาะทรงผมของตัวละครแบบอเมริกันและทรงผมของตัวละครแบบญี่ปุ่น กล่าวคือ ลักษณะของเส้นผมของตัวละครแบบญี่ปุ่นจะมีจำนวนหยักแหลม และรายละเอียดของเส้นผมที่ซับซ้อนมากกว่าเส้นผมของตัวละครแบบอเมริกัน ส่วนเส้นผมของตัวละครแบบไทยได้รับอิทธิพลจากการออกแบบเส้นผมของตัวละครแบบอเมริกันที่มีลักษณะเรียบง่ายกว่าเส้นผมของตัวละครแบบญี่ปุ่น

7.6 การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทยนั้นมีรูปแบบที่เหมือนกันคือเป็นลักษณะของการออกแบบที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานะภาพต่างๆ ของตัวละคร เช่น คนธรรมดา เจ้าหญิง แม่มด โดยใช้ออกแบบของเสื้อผ้าเพื่อแสดงสถานะภาพต่างๆ ของตัวละคร



รูปที่ 2.40 ตัวอย่างการออกแบบที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานภาพต่างๆ ของตัวละคร



รูปที่ 2.41 ตัวอย่างการออกแบบที่กลมกลืนกับเรื่องราวประเภทแฟนตาซีในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน



รูปที่ 2.42 ตัวอย่างการออกแบบที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานภาพต่างๆ ของตัวละคร
ในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น



รูปที่ 2.43 ตัวอย่างการออกแบบที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานภาพต่างๆ ของตัวละคร
ในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

การออกแบบสีเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันแบบญี่ปุ่น และแบบไทย มีลักษณะที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งมีการใช้สีทำให้เกิดคุณค่าทางความรู้สึกที่มีผลต่อทางด้านจิตวิทยา เช่น การใช้สีที่สดใส (Brightness) กับตัวละครฝ่ายดี เช่น พระเอก หรือนางเอก ส่วนตัวร้ายมักใช้สีทึบ (Darkness) เพื่อให้เกิดความรู้สึกกลับ น่ากลัว นอกจากนั้น การใช้สีกับผมของตัวละครยังเป็นการบ่งบอกสัญชาติของตัวละครอีกด้วย



รูปที่ 2.44 ตัวอย่างการใช้สีทึบ (Darkness) กับตัวละครร้าย

7.7 การออกแบบตัวละครสัตว์และตัวละครจากจินตนาการในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย

การออกแบบตัวละครสัตว์และตัวละครจากจินตนาการ (เช่น ตัวละครหุ่นยนต์และปีศาจ) สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย มีลักษณะการออกแบบที่เหมือนกันจนไม่สามารถแบ่งแยกลักษณะกันอย่างชัดเจนได้เนื่องจาก การออกแบบตัวละครสัตว์และตัวละครจากจินตนาการในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย บางครั้งก็ให้ความสำคัญกับความถูกต้องของสัดส่วนตัวละครสัตว์ แต่บางครั้งก็ออกแบบตามแต่จินตนาการของผู้ออกแบบ หรือถ้าหากตัวละครสัตว์หรือตัว

ละครจากจินตนาการเป็นตัวละครหลัก ก็จะนำลักษณะของมนุษย์ใส่ลงไป ในรายละเอียดของตัวละครสัตว์ด้วย ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันยุคหลังมักจะนำเป็นบุคลิกของคนซึ่งเป็นนักแสดงมาสร้างเป็นตัวละครและมักจะให้นักแสดงคนนั้นมาพากย์เสียงตัวละครด้วย เช่น ตัวละครปลาฉลามที่ชื่อว่า Oscar ที่พากย์เสียงโดย Will Smith ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Shark tale (2004) หรือ ตัวละครสิงโตที่ชื่อว่า Simba ที่พากย์เสียงโดย Matthew Broderick ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Lion King (1994) เป็นต้น



รูปที่ 2.45 ตัวอย่างตัวละครสัตว์ในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน



รูปที่ 2.46 ตัวอย่างตัวละครสัตว์ในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น



รูปที่ 2.47 ตัวอย่างตัวละครสัตว์ในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

ตารางที่ 2.1 เปรียบเทียบการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ	แบบอเมริกัน	แบบญี่ปุ่น	แบบไทย
รูปร่าง	รูปร่างแบบเหมือนจริง (Realistic) ที่เป็นลักษณะรูปร่างตามธรรมชาติ(Natural Shape)	รูปร่างแบบเหมือนจริง (Realistic) ที่เป็นลักษณะรูปร่างตามธรรมชาติ(Natural Shape)	รูปร่างแบบเหมือนจริง (Realistic) ที่เป็นลักษณะรูปร่างตามธรรมชาติ (Natural Shape)
สัดส่วน	สัดส่วนเหมือนจริง (Realistic Proportion) ซึ่งเป็นส่วนของมนุษย์หรือสัตว์ตามความเป็นจริง	สัดส่วนเหมือนจริง (Realistic Proportion) ซึ่งเป็นส่วนของมนุษย์หรือสัตว์ตามความเป็นจริง	สัดส่วนเหมือนจริง (Realistic Proportion) ซึ่งเป็นส่วนของมนุษย์หรือสัตว์ตามความเป็นจริง
ใบหน้า	มีเอกลักษณ์ในการออกแบบใบหน้าเป็นของตนเอง ซึ่งเป็นการออกแบบเหมือนจริงที่มีลักษณะของดวงตาและจมูกปาก ที่มีรูปร่างและสัดส่วนและขนาดที่สมจริง ยกเว้นตัวละครที่ออกแบบให้ตกลงขบขัน	มีเอกลักษณ์ในการออกแบบใบหน้าตัวละครเป็นของตนเอง ซึ่งเป็นการออกแบบใบหน้าเป็นแบบนามธรรม (Abstract) ที่มีลักษณะดวงตาที่ใหญ่เกินจริง จมูกที่เล็กเกินจริง ปากที่บางเกินจริง หรือใหญ่เกินจริง	ไม่มีเอกลักษณ์ในการออกแบบใบหน้าตัวละครเป็นของตนเอง ซึ่งเป็นการออกแบบใบหน้าตัวละคร โดยได้รับอิทธิพลมาจากการออกแบบใบหน้าตัวละครสองมิติแบบอเมริกัน
ทรงผม	การออกแบบทรงผมมีลักษณะเรียบง่าย	การออกแบบทรงผมมีลักษณะซับซ้อนและมีลักษณะหยิกแหลมเป็นจำนวนมาก	การออกแบบทรงผมมีลักษณะเรียบง่าย
เครื่องแต่งกาย	เป็นลักษณะของการออกแบบเสื้อผ้าที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานภาพต่างๆ ของตัวละคร	เป็นลักษณะของการออกแบบเสื้อผ้าที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานภาพต่างๆ ของตัวละคร	เป็นลักษณะของการออกแบบเสื้อผ้าที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานภาพต่างๆ ของตัวละคร

จากตารางสามารถสรุปลักษณะการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้ดังนี้

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันเป็นลักษณะการออกแบบเป็นแบบเหมือนจริง ซึ่งมีลักษณะการออกแบบรูปร่างเป็นแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ (Natural shape) เป็นลักษณะที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่เป็นจริงอยู่แล้วตามธรรมชาติ เช่นรูปร่างของมนุษย์และสัตว์ ซึ่งสัดส่วนเป็นแบบเหมือนจริง (Realistic proportion) ที่แตกต่างกันตามสถานะและลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครรวมทั้งการออกแบบใบหน้าตัวละครที่มีลักษณะของดวงตาและจมูกที่มีขนาดและสัดส่วนที่สมจริง ส่วนใบหน้าตัวละครสัตว์จะมีการแสดงอารมณ์ทางใบหน้าและท่าทางคล้ายมนุษย์ ในด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันจะมีลักษณะของการออกแบบเสื้อผ้าที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานะภาพต่างๆ ของตัวละคร

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น เป็นลักษณะการออกแบบที่ผสมผสานความสมจริง (Realistic) และนามธรรม (Abstract) เข้าด้วยกัน โดยมีลักษณะการออกแบบรูปร่างของตัวละครตามธรรมชาติ (Natural shape) เป็นลักษณะที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่เป็นจริงอยู่ตามธรรมชาติ เช่น รูปร่างของมนุษย์และสัตว์ ซึ่งมีสัดส่วนเป็นแบบเหมือนจริง (Realistic proportion) ที่แตกต่างกันตามสถานะและลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร แต่การออกแบบใบหน้าตัวละครเป็นลักษณะนามธรรม (Abstract) ที่มีลักษณะของดวงตาที่ใหญ่เกินจริง ปากและจมูกที่เล็กเกินจริง หรือบางครั้งก็ใหญ่เกินจริง เส้นผมมีรูปแบบที่ซับซ้อน ซึ่งเป็นลักษณะหยักแหลม ใบหน้าของตัวละครสัตว์จะมีการแสดงอารมณ์ทางใบหน้าและท่าทางคล้ายมนุษย์ ส่วนการออกแบบเครื่องแต่งกายจะมีลักษณะของการออกแบบเสื้อผ้าที่กลมกลืนกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานะภาพต่างๆ ของตัวละคร

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยได้รับอิทธิพลจากการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันทั้งรูปร่าง และหน้าตาของตัวละครที่มีลักษณะการออกแบบเป็นแบบสมจริง (Realistic)

ในงานวิจัยนี้ได้ใช้แนวความคิดเรื่องการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เป็นแนวทางในการลงมือปฏิบัติออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ และเนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงความพึงพอใจของผู้ชม ผู้วิจัยจึงออกแบบลักษณะตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย ที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่ออกแบบแตกต่างกัน

2. แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากภาพติดตาโดยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับรวมกัน (Richard Taylor, 1996)

แอนิเมชันสร้างจากการเรียงลำดับชุดภาพนิ่งซึ่งโดยปกติจะใช้ 24 ภาพต่อ วินาที สำหรับจอฉายภาพยนตร์ ซึ่งการที่ภาพนิ่งเคลื่อนไหวนั้นเนื่องจากปรากฏการณ์ที่เรียกว่า “ภาพติดตา” (Persistence of vision) เกิดจากปรากฏการณ์ที่ตายังคงแสดงภาพตกค้างช่วงสั้นๆ ก่อนจะถูกเปลี่ยนเป็นอีกภาพอย่างรวดเร็วทำให้สมองเกิดการเห็นภาพเหล่านั้นเหมือนกับเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งในอดีตตัวอย่างภาพเคลื่อนไหวเริ่มปรากฏในศตวรรษที่ 19 โดย Joseph Antonie Ferdinand Plateau ซึ่งประดิษฐ์ Phenakistoscope (Chris Patmore, 2003) ซึ่งในปี ค.ศ. 1828 ทฤษฎีเรื่องภาพติดตาของมนุษย์ก็เกิดขึ้น โดย ปีเตอร์ มาร์ค โรเจต (Peter Mark Rojet) ได้ประดิษฐ์เครื่องมือที่เรียกว่า เทามาโทรป (Thaumatrope) มีลักษณะเป็นแผ่นกลมๆ ด้านหนึ่งเป็นรูปนก ส่วนอีกด้านเป็นรูปกรงนกเปล่าๆ แล้วนำแต่ละด้านผูกไว้กับเชือก หรือ ดัดกับแกนไม้เมื่อทำการหมุนด้วยความเร็ว ก็จะเห็นว่านกเข้าไปอยู่ในกรง ต่อมาได้มีการค้นคว้าทดลองเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวให้ดีขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งในปี ค.ศ. 1872 การทดลองของ เอ็ดเวิร์ด ไมบริดจ์ (Edwerd Mubridge) ที่บันทึกภาพนิ่งไว้รวม 24 ภาพ แล้วนำภาพไปแสดงบนเครื่องฉายที่เรียกว่า Zoopraxiscope ทำให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้ โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) เกิดแนวคิด และสร้างเครื่องมือสำหรับถ่ายภาพเคลื่อนไหวและเครื่องฉายภาพได้สำเร็จในปี ค.ศ. 1892

การพัฒนาเทคนิคทางภาพยนตร์ก็แยกออกเป็น 2 แนวทาง คือการสร้างภาพยนตร์ที่อาศัยตัวแสดง ฉาก และกล้องบันทึกภาพที่เคลื่อนที่ไปได้ จนพัฒนากลายเป็นภาพยนตร์ที่มีการแสดงเป็นไปตามธรรมชาติ และใช้กล้องบันทึกภาพไปอย่างต่อเนื่อง หรือที่เรียกว่า ไลฟ์ แอ็คชั่น ซีนีมา (Live action cinema) ส่วนการสร้างภาพยนตร์อีกแนวทางหนึ่งจะอาศัยภาพวาด ฉาก และกล้องตั้งอยู่กับที่เพื่อบันทึกภาพทีละภาพ

ในปีคริสต์ศักราช 1906 งานภาพยนตร์แอนิเมชันก็กำเนิดขึ้นครั้งแรกโดย สจิวต์แบล็คตัน (Stuart Blackton) ชื่อว่า “Humorous Phases of Funny Faces” ซึ่งถ่ายทำโดยวาดตัวละครบนกระดานดำและถ่ายภาพไว้ จากนั้นก็ลบและวาดใหม่ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ได้กลายเป็นต้นกำเนิดของเทคนิค STOP-MOTION ANIMATION และกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันหลายคน โดยเฉพาะวินเซอร์ แม็คเคย์ (Winsor McCay) ผู้โด่งดังจากการสร้างภาพยนตร์ชุด Dreams of the Rarebit Fiend, Little Sammy Sneeze และ Little Nemo in Slumberland ซึ่งแม้ว่าแม็คเคย์จะไม่ใช่ผู้ให้กำเนิดแอนิเมชันเป็นคนแรก แต่เขาก็ถูกยกย่องจากสื่อทุกแขนงว่าเป็น “รากแก้ว” ของวงการแอนิเมชัน นอกจากนี้แม็คเคย์ยังเป็นคนตั้งทฤษฎีว่าด้วยเรื่องแอนิเมชันประดิษฐ์เป็นคนแรกอีกด้วย ซึ่งในปี 1914 แม็คเคย์ได้สร้างผลงานที่ชื่อว่า “Gertie the Dinosaur” ซึ่งเป็นผลงานที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ต่อมา จอห์น รูดอล์ฟ เบรย์ (John Rudolph Bray) เป็นคนแรกที่ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นอุตสาหกรรมครบวงจรทั้งการผลิตและจัดจำหน่าย ซึ่งสตูดิโอของเขาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสี่เรื่องแรกของโลกในปี ค.ศ. 1920 คือ “The Debut of Thomas Cat” ซึ่งไม่ได้รับการตอบรับจากผู้ชมมากนัก ตรงข้ามกับผลงานของ Walt Disney Studio ในปี ค.ศ. 1932 คือ “Flowers and Trees” ต่อมาได้มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวในปี ค.ศ. 1937 คือเรื่อง “Snow White and the Seven Dwarfs” ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก หลังจากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งด้านการเล่าเรื่อง และการใช้เทคนิคใหม่ๆ โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันจากอเมริกาที่ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมากที่สุดจนกลายเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ซึ่งผลงานแอนิเมชันจากอเมริกานั้น ได้รับความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับของผู้ชมภาพยนตร์ทั่วโลก

สำหรับประเทศญี่ปุ่น ชาวญี่ปุ่นต่างยอมรับว่า หนังสือการ์ตูน (Comics) ที่ชาวญี่ปุ่นเรียกว่า มังงะ (Manga) และภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) ที่เรียกว่า “แอนิเมะ” (Anime) คือ “วัฒนธรรม” และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของชาวญี่ปุ่น ซึ่งทำให้หนังสือการ์ตูน และแอนิเมชันของญี่ปุ่นนั้นมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และทรงอิทธิพลไปทั่วโลก ในปี ค.ศ. 1933 ภาพยนตร์แอนิเมชันเสียงเรื่องแรกคือ “Chikara to Onna no Yono Naka” ซึ่งไม่เป็นที่นิยมนัก เนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าวกระแสภาพยนตร์แอนิเมชันของ Walt Disney กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก ซึ่งในปี ค.ศ. 1937 ความสำเร็จของ Walt Disney จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวคือเรื่อง “Snow White and the Seven Dwarfs” ได้มีอิทธิพลต่อผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก (Michael O’Connell, 1999) ซึ่งในปี ค.ศ. 1944 ประเทศญี่ปุ่นก็ได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวออกมาเช่นกัน ชื่อว่า “Momotaro’s Divine Sea Warriors”

หลังจากนั้นเป็นต้นมา วงการแอนิเมชันของญี่ปุ่นก็เติบโตขึ้นเรื่อยๆ แม้จะเป็นไปอย่างช้าๆ ก็ตาม หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในช่วงปี ค. ศ. 1958 ยามูชิตะ ไทจิ และบริษัทโตเอะแอนิเมชัน (Toei animation Co, Ltd) ก็ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสี่เรื่องยาวเรื่องแรกออกฉายในชื่อ Hakujaden หรือ Legend of the White Snake ได้สำเร็จ

เหตุการณ์สำคัญของวงการแอนิเมชันญี่ปุ่นในยุคหลังสงครามเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1963 เมื่อ เท็ตซึกะ โอซามู (Tezuka Ozamu) ซึ่งเป็นนักเขียนหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) ได้เปิดบริษัทผลิตแอนิเมชันของตนเองขึ้นในชื่อ Mushi Production และนำซีรีส์แอนิเมชันชื่อ Tetsuwan Atomu หรือ Astro boy ออกฉายทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 8 Fuji TV ซึ่งสร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่เด็กๆ ชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก

การนำเอาเนื้อเรื่องจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาผลิตเป็นแอนิเมชัน ยังคงมีให้เห็นอย่างต่อเนื่องในช่วงทศวรรษที่ 1970-1980 หนึ่งในแอนิเมชันที่นำเอาเนื้อเรื่องจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาผลิต และได้รับความนิยมอย่างสูงในช่วงนั้นก็คือ Doraemon (1979) ผลงานของ ฟุจิโกะ ฟุจิโอะ (Fujiko Fujio) นอกจากนี้ยังมี Kyandi Kyandi (1976) หรือ Candy Candy ที่นำเสนอเรื่องราวชีวิตของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งได้อย่างละเอียดอ่อน ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในญี่ปุ่นเอง และในต่างประเทศที่ออกฉาย

ประเภทของงานแอนิเมชัน

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547: 1-2) ได้แบ่งงานแอนิเมชันออกเป็นประเภทต่างๆ ตามวิธีการสร้างผลงานได้ 2 ประเภท ดังนี้

1. Traditional Animation หมายถึง การสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือธรรมดา ยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งออกเป็น

1.1 2D Animation (Two-dimensional animation) คือ การวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวเทคนิค สองมิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส (Cel) หรือเรียกว่า Cel Animation

2.2 Cut-Out Animation คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ด้วยเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรง หรือ ตัวการ์ตูนต่างๆ และใช้กล้องถ่ายทีละภาพ เมื่อมีการขยับ หรือ เปลี่ยนแปลง เคลื่อนย้ายตำแหน่งของรูปทรงในภาพ

2.3 Clay Animation-Stop Motion คือ การปั้น การสร้างโมเดลโดยใช้ดินน้ำมัน หรือ/วัสดุใดๆ ก็ตามในการสร้าง และทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ทำการขยับ หรือ เปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ

2. Digital Computer Animation คือการสร้างงานแอนิเมชันด้วยระบบดิจิทัลโดยใช้โปรแกรมกราฟิกต่างๆ ทั้งสองมิติ หรือ สามมิติ

แนวคิดและรูปแบบในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

พอล เวลส์ (Wells, 1998) ได้แบ่งรูปแบบการสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชันออกเป็น 3 ประเภท

1. แอนิเมชันที่เน้นความสมจริง (Realism) ซึ่งใช้วิธีถ่ายเอ็คชั่นของคน สัตว์ สิ่งของ เพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันให้เหมือนของจริงมากที่สุด และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันของสตูดิโอดิสนีย์

2. แอนิเมชันที่ไม่เน้นความสมจริง หรือ (Non-realist) แนวคิดนี้มีจุดเริ่มต้นมาจากแอนิเมเตอร์ในแถบยุโรปตะวันออก ซึ่งมองว่าภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ได้สำคัญตรงลักษณะที่ปรากฏว่าควรออกมาในรูปแบบอย่างไร มากเท่ากับการสื่อความหมายที่ปรากฏ ดังนั้นการทำแอนิเมชันจึงเป็นการให้ชีวิตและวิญญาณในงานออกแบบ ไม่ใช่การลอกเลียนแบบจากสิ่งมีชีวิตจริง เป็นแนวคิดที่ต่อต้านการสร้างสรรคงานแอนิเมชันของสตูดิโอดิสนีย์ ซึ่งแนวทางในการผลิตแบบนี้ได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน

3. แอนิเมชันแบบเหนือจริง (Surrealism) เป็นแนวคิดการสร้างสรรคผลงานของแอนิเมเตอร์ชาวเชคโกสโลวะเกีย แยน สแวงค์เมเยอร์ (Jan Svankmajer) ที่มองว่า แอนิเมชันคือการสร้างสรรค์สิ่งมหัศจรรย์ ดังนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาจึงหมายถึงการล้มล้างความจริงทั้งหมด

รูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งสามแบบนี้มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงดังนั้นผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันจึงต้องตัดสินใจเลือกรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเป็นแนวทางในการสร้างสรรคงาน

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นแอนิเมชัน สองมิติ หรือแอนิเมชัน สามมิติ ต่างก็แบ่งขั้นตอนของกระบวนการผลิตเช่นเดียวกันกับการผลิตภาพยนตร์ทั่วไป ได้แก่ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production) ขั้นตอนของการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ยังประกอบด้วยปัจจัยแวดล้อมที่ต้องคำนึงถึงด้วย

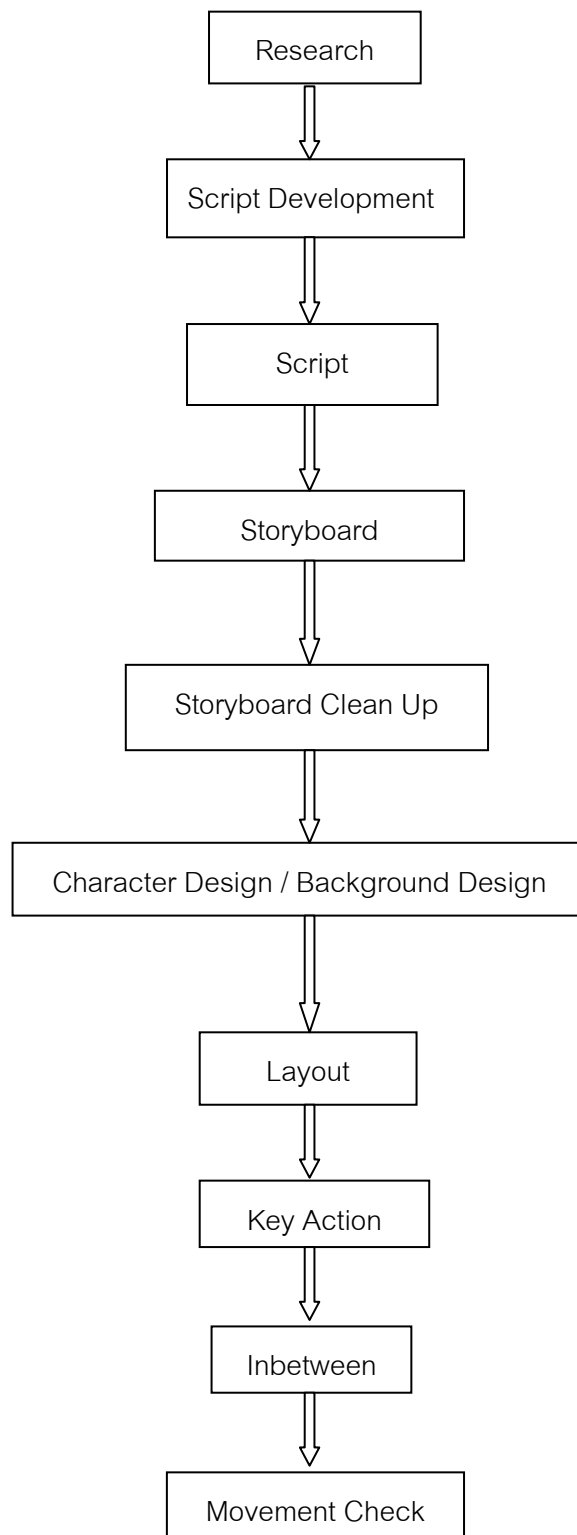
เช่นกัน โดยปัจจัยแวดล้อม ที่มีผลต่อการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมี 2 ลักษณะ ได้แก่ ปัจจัยแวดล้อมภายใน เช่น งบประมาณ เทคโนโลยี ระยะเวลาในการผลิต ทีมงาน และการบริหารจัดการ ปัจจัยแวดล้อมภายนอก ได้แก่ รัฐบาล สถานีโทรทัศน์ กลุ่มผู้ชม ผู้สนับสนุนหรือผู้ร่วมลงทุน และการแข่งขัน

เทคโนโลยีที่มีผลต่อกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน จำแนกออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ เทคโนโลยีเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน และเทคโนโลยีเกี่ยวกับวิธีการ ขั้นตอน ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

เทคโนโลยีเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่สำคัญ คือ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่เป็นพื้นฐานของเครื่องมือ เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องตัดต่อ เครื่องทำเทคนิคพิเศษ เครื่องผสมเสียง ฯลฯ รวมทั้งโปรแกรมในการทำงานต่างๆ

ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation film) มีการผลิตที่มีความแตกต่างจากภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live-action film) เนื่องจากภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง จะมีการเตรียมการถ่ายทำให้พร้อม แล้วแสดงต่อหน้ากล้องในขณะที่ถ่ายทำ ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นการบันทึกภาพจากการถ่ายที่ละเฟรม โดยปราศจากการเคลื่อนไหว แต่ภาพที่ถูกบันทึกนั้น ได้มีการวางแผนให้เกิดความเคลื่อนไหวเมื่อนำมาฉายด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์



รูปที่ 2.48 กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production)

โครงเรื่อง (Story) เป็นการพัฒนาบทโดยการวางแนวคิดของเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร เหตุการณ์ ฉาก สถานที่ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ ซึ่งที่มาของเรื่องราวอาจได้มาจากวรรณกรรม เหตุการณ์ในสังคม หรือเรื่องที่แต่งขึ้นมาเองก็ได้ มีตัวละครเป็นโครงบ้าง

บท (Screenplay) คือขั้นตอนของการเขียนบท การเขียนเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ เป็นตัวอักษรบรรยายฉาก เหตุการณ์ การกระทำ ของตัวละคร ตามลำดับของการดำเนินเรื่อง

การออกแบบตัวละคร (Character design) ที่จะใช้แสดงในเรื่อง คล้ายๆ กับการคัดเลือกนักแสดง ให้มารับบทต่างๆ ในภาพยนตร์ แต่การออกแบบตัวละครในแอนิเมชันต้องใช้จินตนาการวาดตัวละครออกมา ให้มีความสมจริงเหมาะสมกับบทบาท การออกแบบตัวละคร ต้องวาดให้เห็นรายละเอียดครบถ้วน ทั้งด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง ฯลฯ

การออกแบบฉาก (Scene design) เป็นการออกแบบฉาก สถานที่ ที่จะใช้ดำเนินเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน เทียบได้กับทำเล ที่ตั้ง ที่จะใช้ในการถ่ายทำในงานภาพยนตร์ ซึ่งต้องมีการวางแผนว่าต้องใช้ฉากอะไร สถานที่ใดบ้าง ใช้จำนวนกี่ฉาก

การทำต้นแบบสี (Color key) ที่จะใช้ทั้งเรื่อง เพื่อให้มีความต่อเนื่อง และเป็นมาตรฐานเดียวกัน ได้แก่ สีผิว สีตา เสื้อผ้าตัวละคร โทนสีของฉาก เป็นต้น

บทภาพ (Storyboard) คือการนำบทมาเขียนให้เห็นเป็นภาพเหตุการณ์ เป็นขั้นตอนการทำงานต่อจากการออกแบบตัวละคร การออกแบบฉากและการกำหนดต้นแบบสี ในขั้นนี้จะเป็นการวาดภาพเหตุการณ์ตามเนื้อเรื่อง ประกอบด้วยภาพตัวละครในแต่ละฉากว่าอยู่ในอิริยาบถหรือการกระทำใด เดิน วิ่ง นั่ง นอน เป็นต้น ลักษณะสถานที่เป็นอย่างไร มีเสียงประกอบหรือเสียงบรรยายในฉากความยาวกี่นาที ใช้มุมกล้องขนาดอะไร การเขียนบทภาพต้องเขียนให้ต่อเนื่องกันไปจนจบเรื่อง เพราะบทภาพจะต้องใช้ในการทำภาพการเคลื่อนไหวหลัก ซึ่งจะใช้ในการทำภาพการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ในขั้นตอนต่อไป

ภาพร่าง (Layout) คือแผนภาพซึ่งร่างขึ้นหยาบๆ เพื่อการตัดสินใจกำหนดรายละเอียดเอาไว้ให้ตายตัวในภาพ ในแบบร่างประกอบด้วยเส้นดินสอดแสดงเส้นขอบของภาพที่ต้องการเอาไว้ให้ชัดเจน ได้แก่ รูปร่างของวัตถุที่ปรากฏในภาพ มุมกล้อง ทิศทางการเคลื่อนที่ เป็นต้น

การทดสอบการเคลื่อนไหว (Animatic) คือขั้นตอนของการทดสอบแนวทางการเคลื่อนไหวอย่างคร่าวๆ เพื่อดูภาพรวมของการดำเนินเรื่องทั้งหมด เป็นการนำเอาภาพร่างมาตัดต่อเรียงเหตุการณ์ตามบทบาทแล้วเรื่องอย่างหยาบก่อน เพื่อพิจารณาเพิ่มเติมรายละเอียดต่างๆ และเอาไว้สำหรับนำเสนอเรื่องราว บอกเล่าทิศทางการทำงานให้แก่ทีมงานให้มีความเข้าใจเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ว่าแอนิเมชันเรื่องนั้นๆ จะออกมาในอารมณ์ไหน โทนเรื่องจะเป็นแนวอย่างไร

ขั้นตอนการผลิต (Production)

กำหนดภาพการเคลื่อนไหวหลัก (Key Action) ของตัวละครที่จะนำไปเป็นต้นแบบในการทำภาพการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง โดยภาพหลักจะวาดตามบทบาทที่เป็นแนวทางว่าแต่ละฉาก แต่ละตอนตัวละครนั้นๆ แสดงออกปฏิกิริยาใด ผู้ที่ทำหน้าที่วาดภาพหลักต้องมีความแม่นยำในการวาดท่าทางของตัวละคร และกำหนดได้ว่าต้องสร้างภาพที่อยู่ระหว่างภาพหลักที่ภาพ เพื่อให้การเคลื่อนไหวมีความนุ่มนวลไม่กระตุก ผู้เขียนภาพหลักจะทำภาพต้นแบบนี้เพื่อส่งต่อไปให้ทีมงานที่ทำหน้าที่ทำภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องทำต่อ ตัวอย่างเช่น การก้าวขาหนึ่งก้าว ภาพต้นแบบจะวาดเฉพาะภาพเท้ายื่นอยู่กับที่ และภาพต่อไปคือภาพเท้าที่ก้าวไปข้างหน้าเรียบร้อยแล้ว ผู้ที่ทำหน้าที่สร้างภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องก็สร้างภาพที่อยู่ระหว่างกลางนั้น ซึ่งเป็นการค่อยๆ ยกเท้าขึ้นเพื่อวางไปข้างหน้านั่นเอง

การวาดฉากหลัง (Background) เป็นขั้นตอนของการวาดภาพฉากหลังโดยละเอียดโดยมากแล้วสตูดิโอที่ผลิตแอนิเมชัน จะมีแผนกที่รับผิดชอบในการทำฉากโดยเฉพาะ

การทำแผ่นกะเวลา (Time Sheet) คือ แผ่นกระดาษที่ใช้สำหรับกะเวลาว่าจะต้องถ่ายภาพแต่ละเฟรมนานกี่นาทิตี แต่ละฉากแต่ละตอนมีความยาวเท่าไร โดยกำหนดความละเอียดของเวลาเป็นวินาที หรือ นาที ใช้ประกอบการถ่ายทำ และตัดต่อ ไปจนถึงขั้นตอนของการใส่เสียงประกอบและเสียงดนตรี

การสร้างภาพการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง (In between) หรือเรียกสั้นๆ ว่าการทำไอบี (IB) เป็นการชอยภาพ หรือสร้างภาพที่อยู่ระหว่างภาพหลักที่กำหนดมาให้ เปรียบเทียบอย่างง่าย ๆ กับการถ่ายภาพยนตร์ที่ในเวลา 1 วินาทีจะประกอบด้วยภาพนิ่งที่ต่อเนื่องกันจำนวน 24 ภาพ ในแอนิเมชันภาพหลักอาจเขียนมาให้แค่ภาพที่ 1-6-12-18-24 แล้วผู้ทำไอบีต้องสร้างภาพที่ขาดหายไป แต่ในการผลิตจริงใช้จำนวนภาพไม่ถึง 24 ภาพโดยอาจลดทอนเหลือ 12 หรือ 8 ภาพตามความเหมาะสม และรูปแบบ (Style) ของงาน แล้วใช้เทคนิคในการถ่ายซ้ำภาพเดิมเข้าช่วย เพื่อเป็นการประหยัดงบประมาณ เวลา และลดทอนข้อจำกัดในหลายๆ ด้าน

การออกแบบเสียง (Sound) หรือกำหนดเสียงต่างๆ ที่จะใช้ประกอบในงานแอนิเมชัน ไม่ว่าจะ เป็นเสียงพากย์ เสียงประกอบ เสียงคำบรรยาย เป็นต้น ซึ่งต้องเตรียมไว้ให้พร้อมโดยดูจากบทบาทว่าฉากใดจะมีเสียงอะไรบ้างนั่นเอง

การลงสี (Painting) เป็นการลงสีทั้งฉากหลัง และตัวละครในแต่ละภาพ แต่ละเฟรม ในอดีต การลงสีในแอนิเมชันแผ่นเซล (Cel animation) ต้องสิ้นเปลืองเวลา และงบประมาณไปกับการลงสีบนแผ่นเซลเป็นจำนวนมาก กว่าที่แอนิเมชันเรื่องหนึ่งๆ จะสำเร็จได้ แต่ปัจจุบันทำได้ง่ายขึ้นด้วยการถ่ายสำเนาภาพลายเส้นเข้าไปตกแต่ง ลงสี โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทำให้การทำงานในส่วนนี้ไม่เป็นอุปสรรคปัญหาอีกต่อไป

เสียงดนตรีประกอบ (Musical Score) ดนตรีประกอบมีความสำคัญต่อภาพยนตร์ ไม่เว้นแม้แต่แอนิเมชัน ที่ต้องมีดนตรีเข้ามาช่วยเสริมความสมบูรณ์ให้กับเนื้อหา อารมณ์ และการสื่อความหมาย เพื่อให้ผู้ชมมีความสุข มีอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวในภาพยนตร์แอนิเมชันมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

การนำภาพตัวละครและฉากมาซ้อนกัน (Match composite) นำงานภาพตัวละคร ฉากหน้าฉากหลัง มาเรียงซ้อนกัน จัดเรียงเนื้อหาตามบทบาท

ตัดต่อ (Editing) เมื่อประกอบทุกส่วนเข้าด้วยกัน ก็ตัดต่อภาพ ใส่เสียงประกอบ เสียงดนตรี เสียงพากย์ ใช้เทคนิคการตัดต่อ เพื่อเรียบเรียงเนื้อหาทุกอย่างให้ออกมาสมบูรณ์ และยังสามารถใช้การตัดต่อเพื่อสื่อความหมายเป็นภาษาทางภาพยนตร์ได้อีกด้วย

เป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการผลิตแอนิเมชัน จากนั้นก็จะเป็นหน้าที่ของฝ่ายอื่นๆ ที่จะนำแอนิเมชันนี้ไปจัดฉาย จัดจำหน่าย หรือนำไปเพื่อประโยชน์อื่นใด ตามเป้าหมายจุดประสงค์ที่ได้ตั้งเอาไว้ในการสร้างงานแอนิเมชันนี้ขึ้นมาแต่แรก โดยงานแอนิเมชันอาจมีจุดประสงค์เพื่อการค้า เช่นฉายในโรงภาพยนตร์ ออกอากาศทางวิทยุโทรทัศน์ เป็นสื่อเพื่อการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ หรือสื่อรณรงค์ เป็นต้น

สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชันในการพิจารณาถึงข้อควรคำนึงในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เกี่ยวกับข้อจำกัดในการออกแบบรายละเอียดในตัวละครซึ่งเกี่ยวข้องกับขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

3. แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละครในภาพยนตร์

ตัวละครในภาพยนตร์ คือ การแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกของคนตามที่เราเลือกไว้เพื่อวัตถุประสงค์สำหรับการแสดง (Irwin R. Blacker, 1986 อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) หรือ เป็นมุมมองหรือวิธมองโลก หมายถึงวิสัยทัศน์หรือวิธีที่ตัวละครมองโลกในแง่มุมต่างๆ (Syd Field, 1994 อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)

การสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจ อยู่ในความทรงจำของคนดูเสมือนว่ามีตัวตนอยู่จริงในโลก ต้องทำให้คนดูเกิดความเชื่อส่วนใหญ่อันขึ้นอยู่กับความเชื่อในการกระทำ พฤติกรรม เนื้อเรื่อง หรือตัวเองได้อย่างกลมกลืน มีความลุ่มลึกในมิติของอารมณ์ สิ่งต่างๆ เหล่านี้จะช่วยสร้างความเชื่อเกิดขึ้นในจิตใจคนดูได้ อย่างไรก็ตามการสร้างตัวละครในภาพยนตร์มักให้ตัวละครมีความลึกกลับและมีบางส่วนที่ไม่รู้เกี่ยวกับตัวละคร เพื่อให้เกิดผลบางประการกับตัวละครเหมือนกับเป็นคนธรรมดาจริงๆ

สิ่งสำคัญในการเขียนบทภาพยนตร์ คือต้องรู้ลักษณะนิสัยตัวละครหลักๆ เพื่อให้สามารถกำหนดธรรมชาติการกระทำของตัวละครของเราได้ หรือการตอบสนองที่ถูกต้องในสถานการณ์ของเรื่องที่เราสร้างขึ้น และถ้าหากเราไม่รู้ลักษณะนิสัยของตัวละคร ก็จะกลายเป็นการบังคับให้แสดง หรือให้นักแสดงตอบสนองสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง และเมื่อนั้นผลที่ได้ก็คือการปลอมๆ ไม่เป็นจริง ซึ่งตัวละครในภาพยนตร์แบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ

1. ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ (Active Character) โดยทั่วไปแล้วตัวละครหลักหรือตัวละครเอก (Protagonist) ที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง จะเป็นตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้กระทำ และเป็นตัวดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ (Margaret Mehring, 1990 อ้างถึงใน อศวิณ ชาบารา, 2552) ตัวละครประเภทนี้มักจะสามารถดึงดูด และสร้างความสนใจให้แก่ผู้ชมติดตามเรื่องราวไปได้โดยตลอด เพราะตัวละครจะมีความกระตือรือร้นและเป็นผู้ลงมือกระทำสิ่งต่างๆ อยู่เสมอ อีกทั้งยังมักจะเข้าไปเกี่ยวกับสถานการณ์ หรือ ผู้คนรอบข้าง ซึ่งปฏิกิริยาโต้ตอบต่อสถานการณ์และอุปสรรคต่างๆ ของตัวละครลักษณะนี้จะยากแก่การคาดเดา (Ken Dancyger and Jeff Rush, 1995) ยิ่งสถานการณ์หรืออุปสรรคหนักหนามากเท่าใด ปฏิกิริยาของพวกเขา ก็จะยิ่งเข้มข้นขึ้นเท่านั้น

2. ตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ (Passive Character) เป็นตัวละครประเภทที่ตรงข้ามกับลักษณะตัวละครแบบกระทำ ก็จะเป็นตัวละครที่มักไม่ใช่ผู้ที่ก่อให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ แต่กลับเป็นฝ่ายที่ต้องทำตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอันมาจากการกระทำของตัวละครอื่น ซึ่งหากตัวละครเอกเป็นผู้ที่เป็นฝ่ายถูกกระทำเสมอ ความน่าสนใจในตัวละครของผู้ชมนั้นก็ลดลง ดังนั้นหากตัวละครหลัก

มีฐานะเป็นผู้ถูกกระทำตลอดทั้งเรื่อง ในภาพยนตร์ประเภทนี้ ตัวละครสมทบจึงมีบทบาทสำคัญในการทำหน้าที่ผลักดันเรื่องราวแทนตัวละครเอก ได้เช่นกัน

2.2.1 การค้นหาตัวละคร

ตัวละครมีความสำคัญ เป็นพื้นฐานที่จำเป็นของบทภาพยนตร์ถือเป็นหัวใจและวิญญาณของเนื้อเรื่องทั้งหมด ดังนั้นในการสร้างตัวละครสิ่งแรกที่ต้องทำคือ ค้นหาตัวละครหลักของเราให้ได้ว่า คือใคร เป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องกับใคร ถ้ามีตัวละครหลายตัวเราให้น้ำหนักตัวละครไหนมากที่สุดโดยเลือกมาเพียงตัวเดียวหลังจากนั้นแยกส่วนประกอบชีวิตของตัวละครออกเป็น 2 ประการคือ เรื่องราวของชีวิตภายใน และเรื่องราวของชีวิตภายนอก ดังนี้ (Syd Field, 1984 อ้างใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)

2.2.1.1 เรื่องราวชีวิตภายในของตัวละคร

ชีวิตภายในของตัวละครเป็นส่วนที่มองไม่เห็นการกระทำ เป็นปมหลัง (Background) ของตัวละคร เริ่มจากชีวิตตั้งแต่เกิดจนกระทั่งถึงจุดที่เราเริ่มเรื่องในหนังของเรา ซึ่งเป็นกระบวนการที่ตัวละครพัฒนาตัวขึ้นเป็นรูปเป็นร่างเรียกว่า backstory บางครั้งเรียกว่า exposition คือ การปูเรื่องที่ช่วยอธิบายผู้ชมได้ว่าทำไมตัวละครสำคัญของเรายังมีแรงจูงใจที่ต้องการบรรลุความต้องการของเขา ซึ่งประวัติส่วนตัวของตัวละครนั้นแบ่งออกได้เป็นหลายส่วนประกอบ ดังนี้

- ชื่อ (Name) ชื่อของตัวละครควรจะเหมาะสมกับลักษณะโดยรวมของตัวละครตัวนั้น อีกทั้งยังต้องสอดคล้องกับแนวของเรื่อง สถานที่ และเวลาด้วย (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548) อีกทั้งการตั้งชื่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่จะนำเสนอจะเป็นการช่วยให้ผู้ชมมีข้อมูลและเครื่องมือในการทำความเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น เช่น ตัวละคร “จอห์น บুক” (John Book) ในภาพยนตร์เรื่อง “Witness” (1985) ที่รับบทโดยแฮริสัน ฟอร์ด (Harrison Ford) ซึ่งเป็นผู้ชายที่ตรงไปตรงมาและทำทุกอย่างตามตำรา (คามิล แลนดู และ ทิอาเร่ ไวท์, 2547 อ้างถึงใน อัสวิน ซาบารา, 2552)
- ลักษณะทางกายภาพ (Physical Type) คือลักษณะภายนอกของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นเพศ รูปร่างหน้าตา ความสูง น้ำหนัก หรือแม้แต่แผลเป็น สิ่งเหล่านี้ย่อมมีเรื่องราวที่จะบอกเล่า บางครั้งเรื่องราวที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังลักษณะดังกล่าวเหล่านี้ก็สามารถเปิดเผยโลกของตัวละครหรืออดีตที่เร้นลับได้ (คามิล แลนดู และ ทิอาเร่ ไวท์, 2547 อ้างถึงใน อัสวิน ซาบารา, 2552) นอกจากนี้รายละเอียดของลักษณะทางกายภาพต่างๆ ยังสามารถสร้างเสน่ห์ดึงดูด (Charisma) ให้กับตัวละครโดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครหลัก ด้วยเช่นกัน ในหนังสือเรื่อง

“Charisma” ของ เออร์วิน ชิฟเฟอร์ (Irvine Schiffer) อธิบายไว้ว่าเสน่ห์ดึงดูด มักอยู่ในบุคคลที่มีคุณสมบัติ 6 ประการ (Ken Dancyger, อ้างถึงใน อัสวิน ชาบารา, 2552)

- ก. เป็นคนที่ดูแปลกแยก เปล่าเปลี่ยว โดดเดี่ยว ขวนให้รู้สึกเศร้า (An Element of Foreignness)
 - ข. มีข้อบกพร่องในตัวเอง ไม่สมบูรณ์แบบ (A Subtle Imperfection)
 - ค. มีความมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติภารกิจบางประการ (A Calling or Sense of Mission)
 - ง. มีความก้าวร้าวหรือรู้สึกสุดขั้วต่อบางสิ่งบางอย่าง (Polarized Aggression or Intensity)
 - จ. มีความลึกล้ำทางเพศ (A Sexual Dimension)
 - ฉ. มีความสามารถในการโน้มน้าวใจผู้อื่น (The Ability to Convince Others)
- ลักษณะนิสัย (Personality Type) ลักษณะนิสัยที่เด่นชัดของตัวละครจะทำให้ตัวละครมีมิติมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้สามารถเข้าใจความสัมพันธ์และความแตกต่างระหว่างตัวละครแต่ละประเภทได้ ในระบบ “โครงร่างบุคลิก” (More-Personality System) (Marisa D’Vari, 2005 อ้างถึงใน อัสวิน ชาบารา, 2552) ได้แบ่งลักษณะนิสัยของมนุษย์ออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ คือ
- ก. ลักษณะกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) เป็นคนประเภทมีชีวิตชีวากระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน ทำทางนำคบและมีเสน่ห์ ซึ่งมีแนวโน้มที่ตัวละครประเภทถูกกระทำ (Passive) จะหลงใหลเพราะบุคลิกแบบนี้เป็นสิ่งที่พวกเขาไม่มี
 - ข. ลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover) เป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย คนประเภทนี้นิยมทำงานหนักเพื่อให้ประสบความสำเร็จและจะมีความภาคภูมิใจในตัวเอง
 - ค. ลักษณะชอบสังเกตการณ์ (The Observer) เป็นคนประเภทรักษาภูมิกษัยเก็บตัว และชอบสังเกตสิ่งรอบตัว แล้วย่นำมาคิดวิเคราะห์ คนประเภทนี้จะมีโลกส่วนตัว เป็นตัวของตัวเองสูง ส่วนใหญ่จะมีความสามารถทางด้านกฎหมาย วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สถาปัตยกรรม และ สอบสวนสอบสวน ลักษณะไม่ฟังประสงค์คือกลัวความผิด และมักคิดว่าตนเองถูกเสมอ
 - ง. ลักษณะชอบมีมนุษยสัมพันธ์ (The Relater) เป็นคนประเภทชอบช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้อื่น คอยให้คำแนะนำหรือคำปรึกษาแก่เพื่อนร่วมงาน และชอบเข้าสังคม ลักษณะไม่ฟังประสงค์คือ ชอบสอดรู้สอดเห็นและเรื่องซุบซิบนินทา

- ลักษณะทางสังคม (Social Background) ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพื่อนบ้าน เพื่อนร่วมงาน, สิ่งแวดล้อมหรือที่อยู่อาศัย, ความเชื่อทางศาสนา, และการศึกษา เหล่านี้ล้วนแสดงถึงความคิดอ่านของตัวละคร อคติ ความกลัว จนถึงบทสนทนาที่ใช้ในประโยค ด้วย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “My Fair Lady” (1964) หรือ “Educating Rita” (1983) ต่างมีประเด็นสำคัญคือเรื่องการศึกษาของตัวละคร นั่นเอง (คามิล แลนคู และ ทิอาเร่ ไวท์, 2547 อ้างถึงใน อัสวิน ชาบารา, 2552)
- ปมเด่นและปมด้อยของตัวละคร (Superiority and Inferiority Complex) ปมเด่นเป็นสิ่งที่ทำให้ตัวละครพิเศษแตกต่างจากตัวละครอื่น อาจเป็นคนที่มีความสูงที่สุดในโลก ซึ่งสามารถนำปมเด่นนี้มาเป็นประเด็นในภาพยนตร์ได้ เช่นเดียวกับกับปมเด่น ปมด้อยจะทำให้ทราบถึงจุดอ่อนของตัวละครและสามารถนำจุดอ่อนนี้มาขยายความเพื่อสร้างเงื่อนไขหรือความขัดแย้งต่างๆ แก่ตัวละครได้ (Elliot Grove, 2001 อ้างถึงใน อัสวิน ชาบารา, 2552)

2.2.1.2 มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character’s Point of view)

มุมมองคือวิธีที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครที่ดีมักจะแสดงมุมมองของตนเองอย่างชัดเจน (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) มุมมองหรือความเชื่อของตัวละครไม่จำเป็นต้องถูกหรือผิด แต่เป็นวิธีในการรับรู้ การกระทำ และเป็นจุดยืนที่ตัวละครเชื่อมั่น ไม่ว่าจะเป็น พระเอกนางเอก ผู้ร้าย ตำรวจ หมอ ทนายความ คนรวย หรือ คนจน ทุกคนต่างมีมุมมองเฉพาะตนที่แตกต่างกันไป (Syd Field, 1982 อ้างถึงใน อัสวิน ชาบารา, 2552) ความเชื่อของตัวละครมักเป็นสิ่งที่สร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้น เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากจุดยืนที่ต่างกันระหว่างตัวละครแต่ละตัว ดังนั้นเมื่อผู้ชมสามารถเข้าใจมุมมองของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครหลักแล้ว ก็จะทำให้เห็นถึงความแตกต่าง รวมถึงความเชื่อของตัวละครมักเป็นสิ่งที่สร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้น เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากจุดยืนที่ต่างกันระหว่างตัวละครแต่ละตัว ดังนั้นเมื่อผู้ชมสามารถเข้าใจมุมมองของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครหลักแล้ว ก็จะทำให้เห็นถึงความแตกต่าง รวมถึงเหตุและผลของการกระทำนั้นได้

2.2.1.3 ทักษะคติของตัวละคร (Character’s Attitude)

นิสัย หรือ ทักษะคติ (Attitude) การรู้ทักษะคติตัวละครของเราทำให้เราสามารถเพิ่มมิติให้กับตัวละครของเราได้มากขึ้น ซึ่งทักษะคติอาจเป็นความคิดหรือนิสัยในเชิงลบหรือบวกเช่น ไร้เดียงสา

ชอบคำว่า วิพากษ์วิจารณ์ มีความคิดที่เฉลียวฉลาด หรือ ต่ำต้อย เป็นต้น ควรคิดเกี่ยวกับทัศนคติของตัวละครของเราบ้างว่าเป็นอย่างไรมีความสุขหรือเศร้า เข้มแข็ง หรืออ่อนแอ ดีหรือเลว มีความอดทนหรือไม่สู้ มองโลกในแง่ดีหรือร้าย และควรอธิบายออกมาให้ได้ว่ามีทัศนคติอย่างไร หรืออาจลองคิดและอธิบายทัศนคติของตัวเองก่อนว่าเป็นอย่างไร

เมื่อเราได้กำหนดแง่มุมภายในของตัวละคร และประวัติของตัวละครแล้ว หลังจากนั้นจึงมาขยายในส่วนชีวิตเบื้องหน้าของตัวละคร(รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)

2.2.2. เรื่องราวชีวิตเบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground)

ชีวิตภายนอกเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่เริ่มแรกในบทภาพยนตร์ จนกระทั่งจบเรื่องเป็น ส่วนที่สามารถมองเห็นการกระทำของตัวละครได้ เป็นกระบวนการเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องสำรวจความสัมพันธ์ของชีวิตภายในของตัวละครของเราดังนี้

- เป็นใคร
- มีอาชีพ หรือทำมาหากินอะไร
- มีความสุขหรือมีความทุกข์ในชีวิต
- วิธีการดำเนินชีวิตเป็นอย่างไร
- มีความปรารถนา หรือต้องการอะไรในชีวิต

สิ่งสำคัญ ที่จะเผยให้เห็นชีวิตภายนอกของตัวละครได้คือ ความต้องการ และการกระทำ

2.2.3 ความต้องการ (Dramatic need)

ความต้องการของตัวละคร คือสิ่งที่ตัวละครอยากเอาชนะ อยากได้ ต้องการให้ได้มา ต้องการบรรลุในสิ่งใดสิ่งหนึ่งในขณะที่เรื่องราวดำเนินไป

เราต้องกำหนดความต้องการของตัวละครตั้งแต่ก่อนการเขียนบท โดยกำหนดว่าอะไรคือ ความต้องการของตัวละคร ความต้องการนี้จะเป็นตัวผลักดันผ่านแอ็คชั่นของตัวละคร จากนั้นจึงสร้างอุปสรรคขัดขวางความต้องการนั้น เรื่องของเราจึงมีความกดดันทางด้านอารมณ์เพราะมีความ

ขัดแย้ง ข้อขัดแย้งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเล่าเรื่องจึงควรระลึกเสมอว่าละครคือความขัดแย้งและที่สำคัญความต้องการนี้จะช่วยทำให้โครงเรื่องพัฒนาไปอย่างมีทิศทาง

2.2.4 แอ็คชั่น / การกระทำ (Action)

ตัวละครคือแอ็คชั่น และแอ็คชั่นก็คือตัวละคร ดังนั้นสิ่งที่ทำให้ตัวละครมีการกระทำหรือเกิดแอ็คชั่นได้คือ อาชีพ สถานภาพ ชีวิตส่วนตัว ของตัวละคร (รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)

1. อาชีพ ตัวละครของเรามีอาชีพทำมาหาเลี้ยงตัวเองอย่างไรทำงานที่ไหน เป็นคนงาน นักร้อง เจ้าของกิจการเล็กๆ คนจรจัด แม่ค้า นักวิทยาศาสตร์ หมอพื้น ทนายความ หมอนวด ถ้าตัวละครของเราทำงานในบริษัท เขาทำอะไรบ้าง ความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานเป็นอย่างไร เข้ากันได้ไหม ช่วยเหลือหรือให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน หรืออิจฉาริษยาหรือไม่ชอบขี้หน้ากัน เข้าสังคมกินเหล้าหลังเลิกทำงานกับเพื่อนฝูง หรือไม่คบใครเลย เข้ากับเจ้านายได้หรือไม่ มีความสัมพันธ์กันดีไหม มีเงินเดือนเพียงพอหรือไม่เพียงพอ เมื่อเราสามารถเผยให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครให้กับคนอื่นได้ก็เท่ากับว่าได้สร้างมุมมองที่เป็นส่วนตัวของตัวละครได้ แสดงว่าเราได้จุดเริ่มต้นในการสร้างตัวละครแล้ว

2. สถานภาพ ตัวละครหลักของเราเป็นคนมีสถานภาพอย่างไรเช่น เป็นโสด อยู่คนเดียว เป็นม่ายเก็บตัว แต่งงานหรือเป็นเรื่องเป็นราวหรืออยู่กินกันเฉยๆ แยกกันอยู่ หย่าขาดกัน ถ้าแต่งงานแต่งงานกับใคร เมื่อไร ความสัมพันธ์กับสามี-ภรรยาเป็นอย่างไรสถานภาพในสังคมเป็นอย่างไร เข้าสังคมหรือแยกตัวออกจากสังคมมีเพื่อนมากมายหรือไม่มีเพื่อน ชีวิตแต่งงานมันคงหรือสั้นคลอนไปมีความสัมพันธ์กับคนอื่น มีชู้ ซื่อสัตย์ต่อกันหรือยึดมั่นในชีวิตคู่ถ้าเป็นโสดสภาพชีวิตโสดเป็นอย่างไร ยึดมั่นในพรหมจรรย์หรือใช้ชีวิตเสเพล ถ้าเรามีปัญหาเกี่ยวกับตัวละครของเราให้มองกลับไปใช้ชีวิตของเราถามตัวเองว่าถ้าเราอยู่ในสถานะเช่นนั้นเราจะทำอย่างไร

3. ชีวิตส่วนตัว ตัวละครหลักของเราทำอะไรเมื่อเขาอยู่คนเดียว ดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เขียนหนังสือ ออกกำลังกาย เล่นกีฬา ขับจักรยาน ปลูกต้นไม้ ตกแต่งสวน จ็อกกิ้ง เลี้ยงหมา เลี้ยงแมวหรือปลา หรือเลี้ยงสัตว์เลี้ยงคลาน เป็นตัวอะไร สะสมอะไร มีงานอดิเรกอะไรที่น่าสนใจสรุป ชีวิตส่วนตัวก็คือส่วนที่เป็นชีวิตของตัวละครทำอะไรเมื่อต้องอยู่คนเดียว แต่ละอย่างจะแสดงให้เห็นถึงมิติตามลักษณะของตัวละครได้มากขึ้น

ความต้องการของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญต้องกำหนดว่าคืออะไร เขาและเธอ ต้องการอะไรในบทภาพยนตร์ของเรา ค้นหาความต้องการของตัวละครออกมาให้ได้ ความต้องการนี้จะไปผลักดันให้เกิดการกระทำของตัวละครขึ้น เช่นถ้าเป็นนักกีฬาต้องการเอาชนะการแข่งขัน ถ้าเป็นตำรวจก็ต้องเอาชนะผู้ร้าย ถ้าเป็นหมอก็คือต้องเอาชนะความเจ็บไข้ ความต้องการเหล่านี้จะกระตุ้นตัวละครออกมาเป็นการกระทำในภาพยนตร์

เมื่อเรากำหนดความต้องการของตัวละคร จากนั้นจึงสร้างอุปสรรคขัดขวางความต้องการนั้น ซึ่งจะทำให้เรื่องของเรากลับมามีชีวิตให้ตัวละครของเราเอาชนะ (หรือพ่ายแพ้) อุปสรรคนั้นเพื่อบรรลุความต้องการของตัวละคร ข้อขัดแย้งนี้จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเล่าเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่อง ให้เคลื่อนไปข้างหน้าด้วยความเข้มข้น นักเขียนบทหน้าใหม่ต้องระมัดระวังในส่วนนี้อย่างขาดหายไป เพราะการละครเป็นเรื่องของความขัดแย้ง

2.2.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้ง เป็นการกำหนดความต้องการหรือตั้งเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร แล้วสร้างอุปสรรคให้ตัวละครแก้ปัญหาหรือพยายามบรรลุเป้าหมายนั้น หมายความว่าตัวละครต้องพบกับอุปสรรคคอยขัดขวางและจำเป็นต้องเอาชนะอุปสรรคเพื่อการแก้ปัญหาความขัดแย้ง หากเพิ่มข้อขัดแย้งก็ยิ่งทวีความรุนแรงเข้มข้นขึ้น และจะคลี่คลายลงเมื่อความต้องการหรือเป้าหมายนั้นได้รับการตอบสนองและบรรลุผลแล้ว

การสร้างความขัดแย้งในหนังหรือในบทภาพยนตร์นั้น คนเขียนบทต้องเริ่มที่การวางประเด็นของเรื่องไว้ล่วงหน้าก่อนที่จะลงมือเขียนบท เป็นประโยคหลักสำคัญ (Premise) หมายถึงการวางประเด็นประโยคสั้นๆ ไม่เกินหนึ่งประโยค เพราะหากยาวๆ จะทำให้สับสน โดยใช้คำถามว่า “อะไรจะเกิดขึ้น ถ้า.....” (What if) ซึ่งประโยคหลักสำคัญ (Premise) นี้ เป็นรากฐานของความขัดแย้ง (Irwin R. Blacker, 1986 อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) เช่น

“อะไรจะเกิดขึ้น ถ้าคนขี่ลาดกลายเป็นวีรบุรุษ”

“อะไรจะเกิดขึ้น ถ้าแชมป์วอลเลย์บอลเป็นตุ๊ด”

ประโยชน์หลักสำคัญสั้นๆ เหล่านี้จะนำไปสู่เนื้อเรื่องที่น่าสนใจโดยกำหนดความต้องการของตัวละครแล้วจึงสร้างอุปสรรคให้เกิดความขัดแย้งกับตัวละครเพื่อบรรลุความต้องการนั้น แต่อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องของความรุนแรง

ความขัดแย้งมีหลายประเภท คือ

1. ความขัดแย้งระหว่างบุคคล
2. ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม
3. ความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง
4. ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ

ความขัดแย้งของตัวละครนั้นต้องสร้างให้สัมพันธ์กับสิ่งอื่นหรือคนอื่น เพื่อให้เรื่องพลิกผันไปข้างหน้า

2.2.2.6 การกระทำของตัวละคร (Dramatic Action)

การกระทำของตัวละครถูกกำหนดขึ้นเพื่อบอกทิศทางความเคลื่อนไหวของตัวละครถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการ ดังนั้นวิธีการที่จะทำให้เป้าหมายของตัวละครสามารถผลักดันการกระทำของตัวละครนั้นๆ ได้อย่างน่าสนใจ และชวนติดตามก็คือ การเพิ่มความต้องการของตัวละคร ซึ่งความต้องการดังกล่าวจะก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือปัญหาภายในจิตใจของตัวละคร และทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร จนรู้สึกอยากติดตามว่าตัวละครนั้นจะสามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นไปได้อย่างไร ถือเป็น การเพิ่มมิติให้กับตัวละครอีกทางหนึ่ง โดยตัวละครแต่ละตัวจะสามารถแก้ไขปัญหาและบรรลุเป้าหมายต่างๆ ได้ ก็ต่อเมื่อปัญหาภายในและภายนอกของตัวละครได้รับการแก้ไขแล้ว

2.2.7 การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

คือการเปลี่ยนแปลงในตัวละครเพื่อให้เห็นว่าบทของเราตั้งแต่แรกเริ่มไปจนจบเรื่องตัวละครมีความเปลี่ยนแปลงไปบ้างหรือไม่ ถ้ามีความเปลี่ยนแปลงของตัวละครเปลี่ยนแปลงอย่างไร (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) ตัวละครที่ดีจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงหลังจากได้ผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง (ฟิลิปดา, 2549 อ้างถึงใน อัสวิน ชาบารา, 2552)

แนวทางการสร้างตัวละคร

1. การค้นหาประวัติชีวิตของตัวละคร (Character Biography)

ในประวัติชีวิตของตัวละคร เป็นการสืบสาวเรื่องราวของตัวละครตั้งแต่เกิดจนกระทั่งถึงตอนเริ่มเรื่อง การเขียนประวัตินี้จะช่วยทำให้เรากำหนดลักษณะของตัวละครได้ เช่น ตัวละครชื่ออะไร เกิดที่ไหน อายุเท่าไร เริ่มเรื่องที่ไหน พ่อแม่มีอาชีพอะไร มีความสัมพันธ์อย่างไรกับแม่หรือพ่อ มีน้องสาวหรือไม่ เป็นลูกโทน หรือเป็นลูกที่รักใคร่ หรือเกลียดชังของครอบครัว ชีวิตในวัยเด็กเป็นอย่างไรเป็นคนชอบแสดงออกหรือซ่อนอารมณ์ การเข้าถึงชีวิตของตัวละคร ให้ลึกลงตั้งแต่วัยเด็กเล็ก เด็กนักเรียน อนุบาล ประถม มัธยม เรื่อยมาจนกระทั่งถึงชีวิตของตัวละครก่อนที่จะเริ่มเรื่องราวขึ้น เพราะความสัมพันธ์นี้จะมีอิทธิพลกับพฤติกรรมของตัวละครเองในระหว่างการดำเนินเรื่องในบทภาพยนตร์ นอกจากนี้ ต้องพยายามหาแง่มุมต่างๆ ของตัวละครให้ได้ว่ามีอาชีพอะไร (Professional) มีสถานภาพ (Personal) และมีความเป็นส่วนตัว (Private) อย่างไร แต่ละแง่มุมให้ลงรายละเอียดลึกลงไปอีก

2. การค้นคว้าหาข้อมูล (Research) เป็นเครื่องมืออีกชนิดหนึ่งที่ทำให้เราสามารถขยายรายละเอียดในการสร้างตัวละครของเราได้มาก ซึ่งการค้นคว้าหาข้อมูลนี้มี 2 วิธี คือ (Syd Field, 1984 อ้างถึงใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)

2.1 การค้นคว้าข้อมูลจากชีวิตจริง (Life Research)

คือ การเข้าไปสัมภาษณ์ผู้คนเพื่อค้นหา ความคิด ความรู้สึกประสบการณ์ และเบื้องหลังของพวกเขา สมมติว่าเรากำลังเขียนบทเกี่ยวกับสถาปนิก เราอยากรู้ว่าเขาทำงานกันอย่างไร ก็ควรไปหาสถาปนิกแล้วพูดคุยเป็นการส่วนตัว ทั้งในด้านการทำงานการออกแบบ และการเขียนแปลน ทำโมเดล การนำเสนองาน นำเอาเทปบันทึกเสียงเล็กๆ และสมุดโน้ตไปด้วย หรือถ้าหากเราต้องการสัมภาษณ์ใครทางโทรศัพท์ ก็ควรขออนุญาตว่าบันทึกเสียงได้หรือไม่ซึ่งส่วนใหญ่แล้วทุกคนจะตอบว่าได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเราบอกกับเขาว่าเราจะนำเป็นข้อมูลในการเขียนบท และสิ่งที่ควรทำคือ เตรียมเขียนคำถามที่เราต้องการไว้ล่วงหน้า

2.2 การค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสาร (Textual research)

คือ การค้นหาข้อมูลจากห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หรือสถาบันใดสถาบันหนึ่ง เมื่อเรากำหนดประเด็นของเรื่องแล้วต่อจากนั้นไม่ว่าเป็นละคร สถานที่ เหตุการณ์ หรือในเหตุการณ์ช่วงเวลาใดก็ตามเราต้องไปค้นคว้าในห้องสมุดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของเรา และก่อนการตัดสินใจ

เลือกอ่านหนังสือเล่มใดควรตรวจสอบสารบัญว่าเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรากำลังค้นคว้าหรือไม่ น่าสนใจไหม หรืออ่านง่ายยากเพียงใด มีข้อเท็จจริงและรายละเอียดเพียงพอหรือไม่ เลือกที่น่าสนใจที่สุด 3 เล่มก็เพียงพอต่อการทำงาน 3-4 อาทิตย์ถ้าหากไม่เพียงพอ หรือจำเป็นต้องค้นคว้าเพิ่มเติมจึงค่อยกลับมาค้นคว้าใหม่ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)

แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละครนั้นใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้เป็นแรงบันดาลใจ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในลักษณะการสร้างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละตัว ว่าการสร้างตัวละครมีความสัมพันธ์ต่อการออกแบบตัวละครอย่างไร และสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์เฉพาะตนของภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกาและญี่ปุ่น ที่น่าจะมีทั้งจุดร่วมที่เหมือนกัน และแตกต่างกันออกไปหรือไม่ อย่างไร

4. แนวคิดเรื่องความเป็นไทย

ความเป็นไทย หมายถึง ผลรวมขององค์ประกอบ 4 อย่างที่แสดงถึงลักษณะเด่นของไทยคือ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และวัฒนธรรม

ชาติ คือ ดินแดนที่มีอาณาเขตแน่นอนเกิดจากผลรวมของประชาชนพลเมืองที่มีลักษณะนิสัยใจคอคล้ายคลึงกันมาตั้งแต่โบราณกาล ดินรน ต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคมาด้วยกัน สืบเลือดเนื้อเชื้อไขเดียวกัน ผูกไมตรีเกี่ยวข้องกับคนต่างถิ่นกำเนิดเกิดลูกหลานແหล่น อยู่รวมหมู่ร่วมแผ่นดิน มีจิตใจตรงกันเรียกว่า คนไทย หรือ ชาติไทย

ศาสนา คือ หลักยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในชาติให้ผูกพันเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ความเป็นไทยของคนไทยถูกหล่อหลอมขึ้นโดยอุดมคติทางศาสนา

พระมหากษัตริย์ เป็นศูนย์รวมใจ เป็นประมุขของประเทศ และเป็นบุคคลที่ดำรงตำแหน่งสูงสุด เป็นผู้มีสติปัญญาเฉลียวฉลาด มีธรรม มีความสามารถในการปกครองหมู่คณะให้กลมเกลียวสามัคคีกัน

หากกล่าวถึง “ความเป็นไทย” อันหมายถึงเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างตัวกับผู้อื่นนั้น ในอีกความหมายหนึ่งก็คือ การอ้างอิง (Identical) กับวัฒนธรรมไทย

ในงานวิจัยของเมญาพิมพ์ สมประสงค์ (2538) ได้ให้นำแบบจำลองของกระบวนการสื่อสารการโฆษณา เมื่อนำมาเทียบเคียงกับภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์พบว่า “ความเป็นไทย” ใน สีมิตี ดังนี้

1. ลักษณะเด่นของคนไทย
2. ค่านิยมของคนไทย
3. ความเชื่อของคนไทย
4. ความเป็นไทยซึ่งยังหาข้อสรุปที่ลงตัวไม่ได้ในปัจจุบัน เนื่องจากแปรเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคมในแต่ละยุคสมัย

ลักษณะเด่นของคนไทย

วีระ อัมพันธุ์ (วีระ อัมพันธุ์, 2526) ได้กล่าวถึง “ความเป็นไทย” ไว้ว่าหมายถึง ผลรวมขององค์ประกอบ 4 อย่าง ที่แสดงถึงลักษณะเด่นของไทย คือ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และวัฒนธรรม ซึ่งขยายความได้ว่า “ความเป็นไทย” คือ ผลรวมของประชาชน พลเมืองที่มีลักษณะนิสัยใจคอคล้ายคลึงกันมาตั้งแต่โบราณกาล มารวมหมู่ ค้ำจุนต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคมาด้วยกัน สืบเลือดเนื้อเชื้อไขเดียวกัน ผูกไมตรีเกี่ยวข้องกับคนต่างเผ่าพันธุ์ ต่างถิ่นกำเนิดเกิดลูกหลานเหลนอยู่ร่วมแผ่นดิน มีจิตใจตรงกันเรียกว่าคนไทย หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ ชาติ นั่นเอง ผู้คนที่ประกอบกันเป็นชาติไทยต่างถิ่นนับถือ ศาสนา เป็นหลักยึดเหนี่ยวทางใจ มีศรัทธาร่วมใจคนไทยให้ผูกพันเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน โดยบุคคลที่ดำรงตำแหน่งเป็นผู้นำสูงสุดสืบทอดมาแต่โบราณกาลด้วยการยอมรับนับถือ เคารพรัก ยกย่อง ของปวงชนชาวไทย และทรงอยู่ในฐานะองค์พระประมุขของประเทศคือ พระมหากษัตริย์ คนในชาติมีพฤติกรรมเป็นตัวอย่างของกันและกัน และดำเนินชีวิตในแนวเดียวกัน โดยรักษา ฟื้นฟู ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงผลของความศรัทธา เชื่อถือในคุณค่าของชีวิตในลักษณะสิ่งใดควรปฏิบัติ เป็นมรดกตกทอดมาจนถึงปัจจุบัน และมีการสะสม ถ่ายทอด สืบทอดถึงอนาคตโดยไม่ขาดตอน คือ วัฒนธรรม ดังนั้น ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และวัฒนธรรม จึงแบ่งแยกมิได้

นอกจากนี้ วีระ อัมพันธุ์ ยังได้กล่าวถึง ลักษณะเด่นของคนไทยที่แสดงถึงความเป็นไทยไว้ว่ามี 9 ประการด้วยกัน ได้แก่ การรักความเป็นอิสระ มีความอดกลั้น มีความกตัญญูกตเวที เล็งเห็นการณ์ไกล รู้จักวิธีประสานประโยชน์ รู้จักให้อภัย รวมทั้งมีความสามัคคีกันในยามที่บ้านเมืองอยู่ในภาวะคับขัน และรักสงบ ซึ่งคนไทยโดยมากจะต่างคนต่างอยู่ ไม่ชอบอยู่รวมกันเป็น

กลุ่มเป็นก้อน ไม่ประสงค์จะเกี่ยวข้องกับสัมพันธกัน เพราะไม่ยอมให้เกิดความบาดหมางใจกันไม่สร้างความคิดริ้นให้คนอื่น ขณะเดียวกันก็ไม่ยอมให้ผู้อื่นก่อความคิดริ้นให้แก่ตน เมื่อคนไทยรวมกันเป็นชาติไทย จึงพอใจจะอยู่อย่างไทยคือ ไม่รุกรานประเทศใด คำว่า “รักสงบ” จึงปรากฏอยู่ในเพลงชาติ นอกจากนี้คนไทยยังเป็นผู้ที่ให้การต้อนรับด้วยอัธยาศัยไมตรี

ค่านิยมของคนไทย

สนิท สมักรการ (สนิท สมักรการ อ่างใน เมฆาพิมพ์ สมประสงค์, 2538) ได้เขียนถึงค่านิยมเด่นๆ ของวัฒนธรรมไทยที่ถ่ายทอดสู่เด็กไว้ดังนี้

1. ค่านิยมทางการให้ความสำคัญแก่บุคคล หรือการนับถือบุคคล (Personalism) ครอบครัวไทยโดยทั่วไปมักจะสั่งสอนลูกหลานของตนให้รู้จักคบคนดี หลีกหนีคนพาล ให้รู้จักเคารพคนที่ควรเคารพ โดยเฉพาะเจ้านายผู้มีอำนาจ ครอบงำบิณฑามารดาเป็นผู้ที่มีพระคุณสูงสุด ครูบาอาจารย์ก็มีพระคุณเพราะเป็นผู้ให้วิชาความรู้ พุทธศาสนา พระธรรม พระสงฆ์ เป็นสิ่งที่ควรเคารพบูชา กราบไหว้และปฏิบัติตนตามพระธรรมคำสั่งสอนของพุทธองค์ สรุปแล้วค่านิยมในเรื่องการให้ความสำคัญแก่บุคคล หรือการนับถือบุคคลเหล่านี้นับเป็นค่านิยมที่เด่นมากอีกอันดับหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ปัจจุบันนี้เรายังยึดถือและปฏิบัติตนตามพระธรรมคำสั่งสอนของพุทธองค์ สรุปแล้วค่านิยมในเรื่องการให้ความสำคัญแก่บุคคล

2. ค่านิยมทางด้านสนุกสนานรื่นเริง (Fun-loving) ค่านิยมอันนี้อาจมีสาเหตุสืบเนื่องมาจากหลายทาง อาทิ องค์ประกอบทางธรรมชาติ คือ เมืองไทยอุดมสมบูรณ์มากในอดีต “ในน้ำมีปลาในนามีข้าว” คนไทยไม่เคยอดอยาก ความรู้สึกถึงความสำคัญของทรัพย์สินจึงมีน้อย ประกอบกับภาวะเศรษฐกิจแบบไร่นา ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือช่วยเหลือกันมาก เน้นหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมากกว่าความสิ้นเปลืองทรัพย์สิน นอกจากนั้นในอดีตการเมืองการปกครองเป็นเรื่องของเจ้านายผู้มีอำนาจ ราษฎรธรรมดาสามัญทั่วไปไม่มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเมื่อไม่ต้องยุ่งคิดเรื่องการเมือง ข้าวปลาอาหารก็สมบูรณ์ คนไทยทั่วไปจึงหาทางออกด้วยความสนุกสนานรื่นเริงกันเรื่อยมา จนคิดเป็นนิสัยทางสังคมโดยส่วนรวมและติดเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

3. ค่านิยมในเรื่องความวางเฉย ความใจเย็น และความเป็นคนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ซึ่งส่วนใหญ่น่าจะสืบเนื่องมาจากแนวคำสอนทางด้านพระพุทธศาสนาที่สอนให้คนรู้จัก “ตน” คือมีความพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ รู้จักถ่อมตน สันโดษ ในขณะเดียวกันก็ต้องระงับโทสะข่มความโกรธ ไม่แสดงอารมณ์ เกรี้ยวกราดรุนแรง

4. ค่านิยมในเรื่องบุญบาป กฎแห่งกรรมและทางสายกลาง เป็นค่านิยมทางด้านพุทธศาสนา ซึ่งถ่ายทอดสืบเนื่องมาจากองค์กรต่างๆ ทางพุทธศาสนา ผ่านสมาชิกของครอบครัวต่างๆ ในรูปแบบของธรรมเนียมประเพณี อาทิ การทอดกฐิน ผ้าป่า การสร้างโบสถ์ สร้างวัด การบวช การทำบุญให้ทานต่างๆ โดยความคิดที่ว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ยังฝังแน่นอยู่ในจิตใจคนไทย

คติความเชื่อของคนไทย

ความเชื่อของคนในสังคม ย่อมสัมพันธ์กับพฤติกรรมและสภาพของสังคมนั้นอย่างแยกไม่ออก เมื่อพิจารณาจากความเป็นมาของชนชาติ และประวัติศาสตร์ของชนชาติไทย จะเห็นได้ว่าความเชื่อของคนในสังคม ก็คงจะเปลี่ยนไปจากความเชื่อดั้งเดิม เมื่อมีอิทธิพลของวัฒนธรรมอื่น หรือเมื่อสภาพของสังคมแปรเปลี่ยนไป

ศาสตราจารย์ย้ง พยอมนงค์ (อ้างในเมธญาพิมพ์ สมประสงค์, 2538) ได้เขียนบทความเรื่อง “ความเชื่อของคนไทย” โดยกล่าวถึงประเภทของความเชื่อออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ประกอบด้วย

- ความเชื่อทั่วไป หรือความเชื่อธรรมดา (Belief)
- ความเชื่อที่แฝงไว้ด้วยความกลัว หรือความเชื่อทางไสยศาสตร์ (Superstition)

ความเชื่อทั้ง 2 แบบอาจแบ่งได้ 11 กลุ่ม ได้แก่

1. ความเชื่อเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ
2. ความเชื่อเกี่ยวกับยากลางบ้าน
3. ความเชื่อโหราศาสตร์
4. ความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ยาม นิมิตร์ ผีน
5. ความเชื่อทางไสยศาสตร์
6. ความเชื่อลักษณะของคนและสัตว์
7. ความเชื่ออันเนื่องมาจากศาสนา
8. ความเชื่อเกี่ยวกับการทำมาหากินและอาชีพ

9. ความเชื่อเกี่ยวกับประเพณี

10. ความเชื่อเรื่องเคล็ด และการแก้เคล็ด

11. ความเชื่อเกี่ยวกับเลขดี เลขร้าย วันดี วันร้าย ฯลฯ

คติความเชื่อของคนไทยนั้น ประกอบด้วยความเชื่อต่างๆ ผสมผสานกัน ทั้งความเชื่อดั้งเดิม และความเชื่อที่ได้รับจากวัฒนธรรมทางศาสนาอื่นๆ ที่มีอยู่ในประเทศไทย โดยเฉพาะศาสนาพุทธ หรือศาสนาฮินดูเท่านั้น แม้ศาสนาอื่นที่เผยแพร่เข้ามาในสังคมไทย คนไทยก็รับและนำมาปรับให้เข้ากับความเชื่อที่มีอยู่ดั้งเดิมได้ ส่วนการแสดงออกของความเชื่อดังกล่าวก็จะออกมาในรูปของ ประเพณีหรือพิธีกรรมที่ผสมผสานความแตกต่างเข้าด้วยกัน

สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (พุทธสังคมวิทยา, 2533) ได้กล่าวถึงลักษณะความเป็นไทยว่าความเป็นไทยสามารถแสดงได้หลายรูปแบบ ซึ่งเราอาจจะจัดหมวดหมู่สิ่งๆ ที่แสดงความเป็นไทยได้ 3 ประการ คือ

1. ความเป็นไทยทางวัตถุ ได้แก่ วัตถุต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเรา

- เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น ผ้าถุง ผ้าซิ่น โจงกระเบน
- บ้านหรือที่อยู่อาศัย บ้านทรงไทยต่างๆ
- เครื่องมือ เครื่องใช้ภายในบ้าน เช่น ใถ คราด กระบุง
- ของเล่น เช่น ตะกร้อ สะบ้า
- งานศิลปะต่างๆ เช่น เครื่องดนตรีไทย เพลงไทย เป็นต้น

สิ่งเหล่านี้เป็นของไทยที่มีแบบหรือหน้าที่ตามวัฒนธรรมไทย โดยตัววัตถุบางอย่างเป็นสิ่งที่มาจากที่ใดก็ได้ แต่คนไทยนำมาประดิษฐ์ตามแบบไทย

2. ความเป็นไทยทางการกระทำหรือความประพฤติตัว

การพูดจาที่มีระเบียบประเพณีปฏิบัติสืบต่อกันมา นอกจากนี้ยังหมายรวมถึง ขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ที่ถือปฏิบัติกันมาแต่อดีต ซึ่งลักษณะการกระทำทางกาย และวาจาของไทยนั้น มีความเฉพาะอยู่ที่ความสุภาพอ่อนโยน ละมุนละไม สงบเสถียร รู้จักที่ต่ำที่สูง ความเป็นมิตร ประนีประนอม ยิ้มแย้ม รักสนุกสนานและอิสระ

3. ความเป็นไทยทางความรู้และความคิด

ความเป็นไทยทั้งทางวัตถุและทางการกระทำหรือความประพฤติตามที่กล่าวมาแล้วนั้น ล้วนมีที่มาจากความเป็นไทยทางใจ หรือความรู้ทางความคิดอย่างไทยทั้งสิ้น กล่าวคือ ความรู้ ความคิดอย่างไทยเป็นตัววางแบบ หรือก่อดัชนี กำหนดรูปสิ่งเหล่านั้นขึ้นก่อน แล้วจึงไปกระทำหรือแสดงออกทางกาย และทางวัตถุอีกทอดหนึ่ง ความเป็นไทยทางใจจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งขาด หากมีการสูญเสียความเป็นไทยประการนี้แล้วก็จะเหมือนกับการสูญเสียความเป็นไทยทั้งหมดเลยทีเดียว

ความเป็นไทยทางใจหรือความรู้ความคิดของไทยนั้นมีหลายด้านไม่ว่าจะเป็นความสามารถในด้านการปกครอง การทำมาหากิน ระบบความคิดความเชื่อต่างๆ ซึ่งของคนไทยมีทั้งความเชื่อตามหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ ตามหลักพุทธศาสนารวมไปถึงความเชื่อในเรื่องผีสังนางไม้ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ การทรงเจ้าเข้าผี การผสมผสานในความเชื่อหลายอย่างเช่นนี้เป็นเหตุผลอย่างหนึ่งที่ทำให้คนไทยไม่เคร่งครัด งามายในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากนัก

ความเป็นไทยทางใจจึงไม่ใช่เพียงการรักษาความเป็นอิสระเสรีภาพ รักหมู่คณะ เท่านั้นแต่หมายถึงความรู้ความคิดความสามารถด้านต่างๆ ของไทย สิ่งเหล่านี้จะฝังรากแน่นอยู่ภายในตัวของคนไทยทุกคน ยากที่จะแยกออกจากตัวตนได้ เมื่อคิดอย่างไทยก็จะพูดอย่างไทยและแสดงกิจกรรมารยาทอย่างไทยสอดคล้องกันไป หากประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใดที่เป็นวัตถุออกมาก็จะกระทำตามความรู้ ความคิด ไทย ผลจึงออกมาเป็นวัตถุไทยเช่นกัน

หากจะสรุปสั้นๆ ความเป็นไทยก็จะสามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบ คือ ความเป็นไทยทางรูปธรรม และความเป็นไทยทางนามธรรม โดยรูปธรรมผสมผสานความเป็นไทยทางกายและทางวัตถุเข้าด้วยกัน ส่วนนามธรรมได้แก่ความมีใจเป็นไทย

ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ใช้แนวคิดเรื่องความเป็นไทยมาพิจารณา เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ให้มีความเป็นไทย เนื่องจากเหตุการณ์ของเรื่องราวของสุดสาครล้วนเกิดขึ้นในท้องถิ่นของประเทศไทย

5. ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization)

ทฤษฎีเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเป็นโลก (Global) กับความเป็นท้องถิ่น (Local) ในเรื่องของการสื่อสารมีอยู่ 2 ทฤษฎีหลัก คือ จักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรม (Imperialism media and culture) กับทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) (สมสุข หินวิมานและกัจจร หลุยยะพงศ์, 2546)

ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมนี้มีที่มาจากแนวคิดที่ได้ตอบโต้แนวคิดจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมเก่าว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกันจำเป็นต้องออกมาในลักษณะครอบงำเสมอไป หากแต่ควรพิจารณามิติทางวัฒนธรรมข้ามพรมแดนเหล่านั้นในแง่ของการต่อสู้ ต่อรองกันมากกว่า โดยทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรม (Imperialism media and culture) ถือกำเนิดขึ้นมาและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในช่วงปี ค.ศ. 1960-1970 มีความเชื่อว่าหากประเทศมหาอำนาจสามารถยึดพื้นที่ทางวัฒนธรรมและการสื่อสารของผู้คนในโลกที่สามได้แล้ว ประเทศเหล่านั้นก็จะสามารถกุมอำนาจทางเศรษฐกิจและการเมืองของประเทศเหล่านั้นได้ ซึ่งเดนิส แม็คควอล (Mcquail, 2000) ได้สรุปคุณลักษณะของพฤติกรรมกรรมการสื่อสารโลกาภิวัตน์ภายใต้แนวคิดทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมไว้ดังนี้

- ด้วยระบบจักรวรรดินิยม สื่อข้ามชาติจะทำหน้าที่เผยแพร่ขยายกระบวนการพึ่งพิงทางเศรษฐกิจมากกว่าส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ

- ลักษณะการไหลของข่าวสารที่ไม่เท่าเทียมกันผ่านกลไกสื่อมวลชนข้ามชาติ จะทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นสูญเสียศักยภาพการดำรงอยู่ และท้ายที่สุดก็จะค่อยๆ สูญสลายไป เช่น กรณีที่เสื้อผ้าหู้คังได้รับการโหมรณรงค์ผ่านสื่อตะวันตกจนเป็นที่นิยมของคนไทย และทำให้คนไทยเลิกสวมเสื้อพื้นเมืองอย่างม่อฮ่อม

- ความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมในการไหลของข้อมูลข่าวสารเพิ่มอำนาจให้ประเทศจักรวรรดินิยมในการครอบงำประเทศโลกที่สาม และเปิดช่องว่างของกลุ่มประเทศทั้งสองให้กว้างขึ้น

- การไหลของสื่อข้ามชาติได้นำไปสู่กระบวนการสร้างวัฒนธรรมหนึ่งเดียวหรือมีมาตรฐานเดียว (Cultural homogenizations / synchronization) ซึ่งเป็นรูปแบบของการครอบงำทางวัฒนธรรมที่ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับประสบการณ์ดั้งเดิมของคนในสังคม

ท้องถิ่น เช่น ด้วยการทำงานของสื่อข้ามชาติ ทำให้โลกที่สามมีประสบการณ์ใหม่ของการสร้างลัทธิเชิดชูความเป็นญี่ปุ่น (Japanization) การสร้างลัทธิอเมริกันนิยม (Americanization)

จากการศึกษาเรื่อง “มิกก็เมาส์กับจักรวรรดินิยมทางสื่อสารมวลชน” (พิจิตรา ศุกสวัสดิ์กุล, 2544 อ้างถึงในวรรษัญ วาณิชวัฒนากุล, 2548) เป็นตัวอย่างหนึ่งของการวิเคราะห์การ์ตูนบนพื้นฐานของทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรม ซึ่งพบว่าในกรณีของการประชาสัมพันธ์มิกก็เมาส์ ซึ่งนำโดยบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ ถือได้ว่าเป็นตัวแทนในการสะท้อนให้เห็นภาพที่ชัดเจนของการใช้ระบบสื่อสารมวลชนในการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรม (Culture export) โดยผ่านกระบวนการปรับกลยุทธ์ของรัฐบาลอเมริกัน ในอันที่จะขยายผลและขอบเขตของอำนาจในเชิงความรู้และอุดมการณ์ให้กว้างไกลภายใต้สภาวะแวดล้อมทางการเมือง ซึ่งส่งผลให้ภาคเอกชนที่ในปัจจุบันขยายศักยภาพในรูปของบริษัทข้ามชาติ (Multinational corporation) สามารถเก็บเกี่ยวผลกำไรจากความได้เปรียบเชิงธุรกิจที่เหนือกว่า บนพื้นฐานของการสนับสนุนเสรีภาพทางการค้าและการลงทุนที่มากองค์การระหว่างประเทศในระดับต่างๆ ส่งผลเอื้อให้ประเทศแม่อันได้แก่สหรัฐอเมริกาคงความเป็นมหาอำนาจทั้งในทางเศรษฐกิจและการเมืองได้ต่อไป ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มความเป็นไปของการครอบงำทางวัฒนธรรม (Cultural imperialism) ผ่านกระบวนการครอบงำทางสื่อสารมวลชน (Media imperialism) ของประเทศมหาอำนาจ

แม้ว่าทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมจะช่วยตั้งคำถามปฏิสัมพันธ์อันไม่เท่าเทียมกันระหว่างสังคม วัฒนธรรมที่แตกต่างกันในบริบทของการสื่อสารโลกาภิวัตน์ แต่ทว่าทฤษฎีนี้ก็ยังมีข้อจำกัดหลายประการด้วยกัน ประการแรก การเน้นย้ำถึงประเด็นเรื่องการครอบงำของประเทศจักรวรรดินิยมนั้น อาจทำให้หลายคนมองข้ามศักยภาพของวัฒนธรรมท้องถิ่นในการ “ต่อต้าน (Resistance)” อำนาจของวัฒนธรรมโลกหรืออารยธรรมตะวันตก

อีกประการหนึ่ง ด้วยเหตุที่ทฤษฎีจักรวรรดินิยมมีจุดยืนที่ค่อนข้างมองโลกในแง่ร้ายเพราะฉะนั้นนักทฤษฎีกลุ่มนี้จึงมักเชื่อว่าวัฒนธรรมโลกเป็นสิ่งไม่ดี และวัฒนธรรมท้องถิ่นคือสิ่งที่ถูกต้องสวยงาม แต่ทว่าในความเป็นจริงแล้วบางครั้งวัฒนธรรมโลกก็ไม่ได้เลวร้ายเสมอไป เช่นเดียวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นก็ไม่จำเป็นต้องดิงามเสมอไป ดังนั้นการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเป็นโลกและความเป็นท้องถิ่นจึงจำเป็นต้องดูเป็นกรณีๆ ไป อาทิ วัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างความเชื่อเรื่องกรรมของคนไทย อาจมีทั้งแง่ดีในฐานะของกลไกบรรเทาความทุกข์ให้กับผู้คน แต่ก็ยังมีอีกด้านที่ทำให้คนในสังคมไทยค่อนข้างเฉื่อยชา ไม่กระตือรือร้น และปล่อยชีวิตให้อยู่แล้วแต่บุญกรรม

และประการสุดท้าย มีหลายโอกาสเหมือนกันที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมโลกและท้องถิ่นไม่จำเป็นต้องปรากฏออกมาในลักษณะของการครอบงำเสมอไป บางครั้งกระบวนการทางวัฒนธรรมระหว่างสองกลุ่มนี้อาจแสดงออกมาในรูปแบบของการผสมผสาน (Articulation) เช่นเมื่อรายการเกมโชว์ Who wants to be a Millionaire ของอังกฤษไหลเข้าสู่สังคมไทย ก็ได้มีการผสมผสานและแปลงรูปแบบกลายเป็นรายการเกมโชว์ชื่อเกมเศรษฐี และยังมี การปรับเปลี่ยนเป็นเกมเศรษฐีเด็ก เป็นต้น

นักวิชาการตะวันตกคนหนึ่งให้ความสนใจเรื่อง “การต่อสู้ทางวัฒนธรรม” นี้ ได้แก่ Homi Bhabha (Homi Bhabha, 1990) นักทฤษฎีสาย Post-colonialism ที่ได้ตั้งข้อสังเกตเอาไว้ว่า วัฒนธรรมทุกสายพันธุ์จะมีลักษณะเป็นแบบ “พันธุ์ทาง” หรือ “ลูกผสม” (Hybrid) ทั้งสิ้น ทั้งนี้ เพราะโดยธรรมชาติแล้ว ไม่มีวัฒนธรรมใดที่เป็นหนึ่งเดียว แต่ทุกวัฒนธรรมจะมีความหลากหลาย (Diverse) และแตกต่าง (Different) ที่สำคัญไม่เคยปรากฏว่ามีวัฒนธรรมใดๆ ที่สมบูรณ์ในตัว หากแต่ทุกวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงอย่างสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นๆ ตลอดเวลา

หลักการสำคัญของแนวคิดนี้มีสองประการ คือ ประการแรก วัฒนธรรมทั้งหลายในโลกจะยังยืนอยู่ได้ก็ด้วยลักษณะของความเป็นพลวัต (Dynamic) และการปรับเปลี่ยนตลอดเวลา และประการที่สอง เส้นทางการพบกันระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นไม่เคยเป็นไปในทิศทางเดียว หรือไม่ใช่จะมีเพียงลักษณะการครอบงำความเป็นโลกเข้าสู่ท้องถิ่นนั้น ทว่าปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวน่าจะเป็นไปแบบสองทาง หรือเป็นแบบ “ซึ่งกันและกัน” สัมพันธภาพแห่งวัฒนธรรมจะสามารถก่อรูปลักษณะได้หลายรูปแบบ เช่น การผสมผสาน (Articulation) การแลกเปลี่ยน (Exchange) การขัดแย้ง (Conflict) การเลือกบางเลี้ยวบางส่วน (Co-optation) การต่อรอง (Negotiation) เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมจึงอยู่บนพื้นฐานของ “การผสมข้ามสายพันธุ์” (Hybridization) เป็นพื้นที่ใหม่ของการต่อรองทางความหมายและการแสดงตน (A new Site of negotiation of meaning and representation)

Paul S.N. Lee (Paul S.N. Lee, อ้างในมิตรารักษ์ อยู่สถาพร, 2541) ได้ศึกษา ลักษณะการซึมซับและคัดแปลงวัฒนธรรมจีนในฮ่องกง เมื่อต้องเผชิญหน้ากับการตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษมาเป็นเวลากว่า 150 ปี Lee ได้สาธิตให้เห็นว่า การผสมผสานกันระหว่างความเป็นโลก/ตะวันตกกับความเป็นท้องถิ่น/จีน ทั้งในมิติด้านเนื้อหาและรูปแบบได้ก่อร่างวัฒนธรรมขึ้นมา 4 แบบด้วยกันคือ

1. รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบนี้คือการรับเอาทั้ง Global content และ Global form มาใช้แบบตรงๆ เปรียบเสมือนนกแก้วที่เลียนแบบมนุษย์ทุกอย่าง ในกรณีของฮ่องกงก็

คือ การนำเอารายการต่างๆ ที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศมาใส่ในผังรายการโทรทัศน์โดยไม่มี การปรับเปลี่ยนใดๆ ซึ่งมักปรากฏในช่องสถานีภาคภาษาอังกฤษมากกว่าสถานีท้องถิ่นของฮ่องกง เอง ในกรณีของไทยอาจหมายถึงหลายๆ รายการทางเคเบิลทีวี เช่น ภาพยนตร์ Hollywood ทางช่อง HBO หรือการซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์มาตีพิมพ์โดยไม่ได้มีการแปลเป็น ภาษาไทย เป็นต้น

2. รูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) ตัวอะมีบาเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนรูปร่าง (Form) อยู่ตลอดเวลา แต่ตัวเนื้อของมันยังคงเดิม เปรียบได้กับการรับเอารายการจากต่างประเทศ มาโดยดัดแปลงรูปแบบให้เข้ากับรสนิยมของคนในท้องถิ่น แต่ยังคงเนื้อหารายการเอาไว้ ในกรณี ของฮ่องกงได้แก่ การนำรายการ That's Incredible จากต่างประเทศมาและรักษาเนื้อหาเอาไว้ทุก อย่าง เพียงแต่เปลี่ยนองค์ประกอบของรูปแบบบางประการ เช่น เปลี่ยนแซกรับเชิญเป็นคนฮ่องกง เพื่อไม่ให้คนดูรู้สึกแปลกตาและไม่เป็นต่างชาติดจนเกินไป สำหรับกรณีของไทยได้แก่ การนำเข้า รายการ Who Wants to Be a Millionaire ซึ่งมีเนื้อหาเป็นรายการ Quiz show ที่มีเงินรางวัลสูงขึ้นไป เรื่อยๆ จนถึงเจ็ดหลัก แต่ใช้รูปแบบเป็น “แบบไทยๆ” อาทิ ใช้พิธีกรและแซกรับเชิญเป็นคนไทย คำถามที่ใช่ก็เกี่ยวข้องกับเรื่องของไทย และใช้ชื่อรายการเป็นไทยว่า “เกมเศรษฐี” หรือการซื้อ ลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นมาตีพิมพ์โดยมีการแปลเป็นภาษาไทย และกลับรูปแบบการอ่านจากขวาไปซ้าย แบบชาวญี่ปุ่น มาเป็นการอ่านจากซ้ายไปขวาแบบที่คนไทยคุ้นเคย เป็นต้น โดยสรุปแล้วรูปแบบ อะมีบาจึงหมายถึงการคง Global content ไว้แต่ที่เปลี่ยนไปคือ Global form

3. รูปแบบปะการัง (Coral pattern) ปะการังเป็นสิ่งมีชีวิตที่ยังคงรูปร่างเดิมไว้เสมอ แม้ว่าเนื้อในจะตายไปแล้ว นัยเปรียบนี้เมื่อเอามาพิจารณาสื่อโทรทัศน์ กล่าวได้ว่าเป็นการนำเอาบาง รายการเข้ามาเฉพาะรูปแบบ แต่ทว่าได้เปลี่ยนเนื้อหาไปแล้ว กรณีของฮ่องกงได้แก่ การนำเอาเพลง ตะวันตกมาใส่เนื้อร้องภาษาจีนจนฟังดูเหมือนเพลงจีนเอง ในกรณีของเพลงไทยสากลก็เข้าข่าย ลักษณะนี้เช่นกัน รวมไปถึง “ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย” ที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาก็อาจเข้าข่ายลักษณะ เช่นนี้ นั่นคือมีการนำรูปแบบการวาดภาพสไตล์อเมริกันและญี่ปุ่นมาใช้ แต่เปลี่ยนเนื้อหาเป็น เรื่องราวแบบไทยๆ แทนกล่าวคือ นำ Global form มาใส่ Local content นั้นเอง

4. รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ผีเสื้อเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงมาจากตัว ดักแต่แค่กระบวนการนี้ต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควร Lee ได้ให้ตัวอย่างที่ภาพยนตร์ ฮ่องกงได้รับเอาโครงเรื่องแบบ James Bond เข้ามา โดยคงรูปแบบการนำเสนอให้กระชับแบบ ตะวันตกแต่ดัดแปลงรูปแบบที่ไม่เข้ากับวัฒนธรรมเอเชียออกไป เช่น ฉากเรื่องเพศหรือการทำลาย ข้าวของในชั้นถัดมาก็ได้เจาะลึกเข้าไปสู่การปรับเปลี่ยนเนื้อหาที่ไม่เน้นการแข่งชิงอำนาจทาง

การเมืองหรืออาวุธลับ หากแต่เน้นเรื่องคุณธรรมและค่านิยมแบบเอเชียเรื่อง “มีคุณต้องทดแทน มีแก่นต้องชำระ” จนกระทั่งเราแทบจะดูไม่ออกว่าภาพยนตร์ฮ่องกงปัจจุบันได้ผ่านการหยิบยืมทั้งรูปแบบและเนื้อหาจากวัฒนธรรมตะวันตก

ในงานวิจัยนี้ได้ใช้แนวความคิดเรื่องการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม เป็นแนวทางในการลงมือปฏิบัติออกแบบในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ โดยทำการผสมผสานระหว่าง “รูปแบบ” การออกแบบตัวละครจากภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันไทยคือ อเมริกา และญี่ปุ่น กับ “ความเป็นไทย” เพื่อให้เป็นที่พึงพอใจของผู้ชมไทยที่นิยมและคุ้นเคยกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันจากต่างประเทศ โดยยังคงรักษาลักษณะความเป็นไทยไว้ได้

6. แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม

เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams, 1981) เป็นนักวิชาการชาวอังกฤษคนสำคัญผู้บุกเบิกทฤษฎีการศึกษาลือและวัฒนธรรมร่วมสมัยให้กับสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham school) และเป็นผู้ที่สนใจลือสมัยใหม่หลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นการวิจารณ์โทรทัศน์ละคร และโฆษณา โดยอาศัยฐานแนวคิดเชิงวัฒนธรรมนิยม (Culturalism) แนวคิดของวิลเลียมส์มีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละยุค กล่าวคือ ในยุคแรกงานเขียนของเขาได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดของ เอฟ อาร์ ลีอาวิส (F.R. Leavis) ที่สนใจวิเคราะห์วัฒนธรรมด้วยเกณฑ์สุนทรียะกล่าวคือ ลีอาวิส นิยามความหมายของวัฒนธรรมว่าเป็น “จุดสูงสุดทางด้านอารยธรรมของมนุษยชาติ” ความสนใจศึกษาวัฒนธรรมของลีอาวิสจึงจำกัดวงเฉพาะ “วัฒนธรรมชั้นสูง” หรือ “ศิลปะของชนชั้นสูง” เท่านั้น แต่ต่อมาวิลเลียมส์ก็เริ่มวิเคราะห์วัฒนธรรมด้วยแนวทางที่แตกต่างไปจากกระแสความคิดแบบลีอาวิส ลักษณะเด่นของการศึกษาวัฒนธรรมตามแนวคิดของ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ สรุปได้ดังนี้ (สมสุข หินวิมาน, 2546, น.27)

1. ในช่วงที่วิลเลียมส์ผลิตผลงานเขียนต่างๆ นั้น แนวคิดเรื่องการจำแนกวัฒนธรรมแบ่งออกเป็นลำดับขั้นตามทฤษฎีของลีอาวิส คือ แบ่งระดับเป็นวัฒนธรรมชั้นสูง วัฒนธรรมชั้นกลาง และวัฒนธรรมมวลชน ซึ่งเกณฑ์นี้ได้กลายเป็นกระแสหลักในโลกวิชาการตะวันตก แต่สำหรับวิลเลียมส์แล้ว เขาปฏิเสธวิธีการจัดแบ่งดังกล่าว โดยกล่าวว่า ในยุคปัจจุบัน ไม่มีพื้นที่เฉพาะสำหรับวัฒนธรรมหรือศิลปะของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งอีกต่อไปแล้ว ไม่ว่าจะเป็นคนตรีคลาสสิกของโมสาร์ท หรือจะเป็นคนตรีแนวฮิป-ฮอป ต่างก็ล้วนแต่เป็นศิลปะที่ได้รับการผลิต/ลงทุน/เผยแพร่/ขาย/

ชื่อ/บริบทและแสวงหากำไรได้เหมือนกันทั้งสิ้น เพราะฉะนั้นแทนที่จะจัดลำดับวัฒนธรรมในแบบที่สื่อวิเสสนอไว้ วิลเลียมส์กลับใช้เกณฑ์การแบ่ง “วัฒนธรรม” เสียใหม่เป็น 2 ประเภท คือ

1.1 วัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่ (Live culture) หมายถึง วัฒนธรรมทุกอย่างที่มีอยู่ในช่วงเวลาหนึ่งและในสถานที่หนึ่ง และเฉพาะคนที่มีชีวิตอยู่ในช่วงเวลา และสถานที่นั้นเท่านั้นที่จะเข้าถึงหรือสัมผัสวัฒนธรรมดังกล่าวได้ เช่น ขนมไทยในสังคมอยุธยาหรือรัตนโกสินทร์ตอนต้นมีหลากหลายชนิด และจะมีก็เพียงชาวสยามที่มีชีวิตอยู่ในยุคนั้นที่จะรับรู้หรือเคยลิ้มรสชาติขนมเหล่านี้เท่านั้น หรือการ์ตูนขายหัวเราะฉบับใหญ่ (ขนาดนิตยสาร) ที่จะมีเพียงผู้อ่านที่ปัจจุบันโตเป็นผู้ใหญ่ (อายุ 18 ปีขึ้นไป) เท่านั้นที่เคยอ่าน เพราะทางสำนักพิมพ์เลิกผลิตไปเป็นเวลา 10 กว่าปีแล้ว

1.2 วัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ (Recorded culture) ได้แก่ บางส่วนเสียของวัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่ในกลุ่มที่ 1.1 และได้รับการบันทึกหรือผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดต่อมา ซึ่งวิลเลียมส์เรียกอีกอย่างว่า “วัฒนธรรมแห่งยุคสมัย (Culture of the period)” เช่น ขนมไทยในอดีตอาจมีหลายชนิด แต่ที่ได้รับการสืบทอดเอาไว้จนถึงปัจจุบันมีอยู่เพียงไม่กี่ชนิดเท่านั้น (เช่น ฝอยทอง ทองหยิบ ทองหยอด เม็ดขนุน เป็นต้น) แต่ยังมีขนมอีกหลายๆ ชนิดที่เริ่มเลือนหายไปแล้วในปัจจุบัน (เช่น เสน่ห์จันทร์ โสมนัส บุหลันคั้นเมฆ เป็นต้น)

2. ในทัศนะของวิลเลียมส์ วัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ ถือเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีในการเลือกสรร (Selective tradition) กล่าวคือ ผู้คนในสังคมจะมีกระบวนการจัดระบบและจัดลำดับความสำคัญของวัฒนธรรมทั้งหลายไว้ และเนื่องจากว่าในทุกวันนี้มีวัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลา แต่ประเพณีในการเลือกสรรดังกล่าว จะทำหน้าที่คัดเลือกให้วัฒนธรรมบางอย่างเท่านั้นที่จะถูกผลิตซ้ำให้มีชีวิตยืนยาวต่อไป ซึ่งประเพณีในการเลือกสรรนี้มักมีผลประโยชน์บางอย่างแอบแฝงอยู่เบื้องหลังเสมอ เช่น ผลประโยชน์ทางชนชั้น ผลประโยชน์ทางสุนทรียะ ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจการเมือง เป็นต้น ตัวอย่างเช่น ในขณะที่นิทานพื้นบ้านของไทยมีอยู่มากมาย แต่ด้วยประเพณีในการเลือกสรร ทำให้เหลือเพียงนิทานพื้นบ้านบางเรื่องเท่านั้นที่ได้รับการผลิตเป็นการ์ตูนโทรทัศน์ (อาทิ สุดสาคร สังข์ทอง ไกรทอง) เนื่องจากเป็นเรื่องที่ผู้รับสารรู้จักและผู้ผลิตการ์ตูนมั่นใจว่าน่าจะมีผู้อุปถัมภ์รายการสนับสนุน นอกจากนี้วิลเลียมส์ยังกล่าวอีกว่า ทุกครั้งที่มีประเพณีในการเลือกสรรเกิดขึ้น จะมีการตีความหมายใหม่ให้กับวัฒนธรรมที่จะถูกบันทึกไว้เสมอ เช่น เมื่อมีการนำนิทานพื้นบ้านเรื่อง “พระสุธน-มโนราห์” มาผลิตเป็นละครจักรๆ วงศ์ๆ ออกฉายทางโทรทัศน์ในช่วงเช้าวันสุดสัปดาห์ เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่เด็กๆ ชอบดูโทรทัศน์ทำให้ผู้ผลิตตีความหมายของนิทานพื้นบ้านเรื่องนี้ใหม่ โดยสอดแทรกฉากตัวละครวัยเด็กของพระสุธนและนางมโนราห์ให้ยาวขึ้นจากต้นฉบับดั้งเดิม

3. อีกแนวคิดหนึ่งที่วิลเลียมส์เสนอไว้ก็คือ เรื่อง “โครงสร้างแห่งความรู้สึก (Structure of feeling)” ทั้งนี้เขาอธิบายว่า เนื่องจากวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับคน หรือมีชีวิตของผู้คนสอดแทรกอยู่ในนั้น เพราะฉะนั้นในแต่ละกลุ่มสังคม ผู้คนต่างก็จะถักทออารมณ์/ความคิด/วิถีชีวิต/แบบแผน/ค่านิยม/ความรู้สึกร่วมกันบางอย่างที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่ม เฉพาะตัว (อาทิ คนอีสานได้กลิ่นปลาร้าก็ไม่ต่างจากคนยุโรปได้กลิ่นเนยแข็ง) ที่สื่อสารถึงความรู้สึกในระดับจิตสำนึกและอุดมการณ์ และสะท้อนให้เห็นถึงแบบแผนทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนเหล่านั้น เจกเช่นเดียวกับคนเมืองเหนือได้ฟังเพลงซอและคนปักยี่ได้ได้ดูหนังตะลุง ต่างก็สามารถสื่อสารสัมผัสแบบแผนทางวัฒนธรรมในฐานะโครงสร้างแห่งความรู้สึกร่วมกัน ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ตัวบท (Text) ต่างๆ ในโลกของการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นบทกวี นวนิยาย ละคร เพลง ศิลปะพื้นบ้าน หรือภาพยนตร์ สิ่งที่ถูกซ่อนอยู่ในระดับลึกใต้ตัวบทเหล่านั้นก็คือ “โครงสร้างแห่งความรู้สึก” ของทั้งผู้ผลิตและผู้เสพผลงานทางวัฒนธรรมดังกล่าวนั่นเอง

4. สำหรับวงวิชาการด้านการสื่อสารแล้ว เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ ได้ลงมือวิเคราะห์สื่อโทรทัศน์เป็นกรณีพิเศษ วิลเลียมส์ตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อโทรทัศน์อุบัติขึ้นมาในสังคม สื่อชนิดนี้ก็ถูกรับรู้ว่าเป็นเพียงเทคโนโลยีใหม่ชนิดหนึ่งที่แพร่ภาพและเสียงผ่านคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า แต่ทว่าโดยตัวสื่อเองนั้น โทรทัศน์ไม่มีเนื้อหาหรือรูปแบบคิดตัวมาด้วย อันหมายความว่า โทรทัศน์ไม่มีรูปแบบและเนื้อหาดั้งเดิมของตัวเอง ดังนั้นจึงหยิบยืมรูปแบบและเนื้อหาของสื่อพื้นบ้านลิเกมาเป็นพื้นฐาน (ฉะนั้นเราจึงเห็นปรากฏการณ์ที่แม่ยกลิเกในอดีตเริ่มโยกพฤติกรรมการชมจากวิกลิเกมาเป็นแม่ยกคาราละครโทรทัศน์แทน) หรือรายการมิวสิกวิดีโอก็คือ การหยิบยืมข้ามวัฒนธรรมของสื่อละครร้องหรือการร้องรำทำเพลงในอดีต หรือแม้แต่รายการข่าวซึ่งหลายคนคิดว่ามาจากตะวันตก ก็หยิบยืมเนื้อหารากฐานมาจากสื่อพื้นบ้านอย่างคำวชของภาคเหนือหรือเพลงบอกของภาคใต้ที่มีอยู่แล้ว ในท้องถิ่นดั้งเดิม เป็นต้น

ในงานวิจัยนี้ได้ใช้แนวความคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม เป็นแนวทางในการลงมือปฏิบัติออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ซึ่งถือเป็นการทำการผลิตซ้ำโดยปรับปรุงให้การออกแบบตัวละครมีความเป็นสากล และทันสมัยตรงกับความพึงพอใจของผู้ชม ไทยเพื่อสืบทอดและอนุรักษ์วรรณคดีไทยซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าให้คงอยู่ในยุคปัจจุบัน

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจสี่

เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับผู้ซื้อ ซึ่งในที่นี้ก็คือผู้ชมภาพยนตร์ไทยที่ถือว่าเป็นผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย การที่ทฤษฎีนี้เกิดขึ้นเป็นผลมาจากกระบวนการทางสังคมและจิตวิทยาของผู้ซื้อ โดยตามทฤษฎีนี้จริงๆ แล้วอธิบายได้ว่านอกจากความต้องการขั้นพื้นฐาน 5 อย่างที่ Maslow กล่าวไว้คือ

1. ความต้องการทางกายภาพ (Physical need) เป็นความต้องการขั้นแรกของมนุษย์ เช่น ต้องการอาหาร น้ำ ความต้องการนี้เป็นความต้องการเพื่อจะให้ตนเองสามารถมีชีวิตอยู่รอดได้ต่อไป จากนั้นเมื่อมนุษย์มีอาหารและไม่เกิดความต้องการแล้วความต้องการในขั้นต่อไปจะเริ่มจะเข้ามามีบทบาทในชีวิตมนุษย์

2. ความต้องการทางด้านความปลอดภัย (Safety need) ความปลอดภัยเป็นสิ่งที่ทุกชีวิตต้องการ ทุกคนไม่ต้องการที่จะให้ตนเองได้รับอันตรายจากโรคภัยไข้เจ็บตลอดจนภัยจากสภาพแวดล้อมภายนอก เมื่อความต้องการขั้นนี้เกิดขึ้นมา มนุษย์ก็เริ่มที่จะแสวงหาสถานที่ ซึ่งจะให้ความปลอดภัยกับตนเองได้ ดังนั้น เขาก็แสวงหาที่อยู่อาศัยเพื่อให้พ้นต่อภัยอันตรายต่างๆ และเมื่อเขาหาได้ ความต้องการขั้นที่ 3 ก็เริ่มเกิดขึ้น

3. ความต้องการทางด้านสังคม (Social need) มนุษย์เป็นสัตว์สังคม (Social animals) และมีความต้องการที่จะอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเป็นสังคม เพราะสังคมสามารถที่จะช่วยให้เขาดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างสมบูรณ์

4. ความต้องการทางด้านเกียรติยศ (Self-Esteem need) การที่มนุษย์เข้าอยู่รวมกันเป็นสังคมแล้ว ความต้องการที่นอกเหนือจากการมีส่วนร่วมในสังคมก็เกิดขึ้นอีก คือ ความต้องการให้ผู้อื่นยกย่องว่าเป็นผู้มีความรู้และความสามารถ ต้องการที่จะได้รับเกียรติยศ ชื่อเสียง ได้รับการยกย่องจากสังคม

5. ความต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต (Self actualization) การที่มนุษย์ได้เข้ามารวมกันเป็นกลุ่มรวมกันเป็นสังคมแล้ว เขาเหล่านั้นจะพยายามพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้ตนเองนั้นสามารถที่จะประสบความสำเร็จในชีวิต ตามที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้ ฉะนั้นมาสโลว์จึงจัดขั้นของความต้องการนี้ไว้ในขั้นตอนสุดท้ายของความต้องการของมนุษย์และขั้นตอนขั้นนี้บางคนก็สามารถประสบความสำเร็จได้ แต่บางคนก็ไม่สามารถจะประสบความสำเร็จ

มนุษย์ยังมีความต้องการอยากรู้ ซึ่งจะต้องค้นหาระเบียบและทำความเข้าใจสภาพที่แวดล้อมตนอยู่ และความต้องการที่จะรู้ ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์เรียนรู้ได้จากการอยู่ในสังคม Mcquail และ Gurvitch (1974) ได้อธิบายทฤษฎีนี้ว่า อันดับแรกการใช้สื่อขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมทางสังคม วิทยาของผู้ชม ผู้ฟัง ผู้อ่าน และโครงสร้างของกลุ่มและเนื้อหาที่ผู้ชมสร้างขึ้น งานวิจัยทางด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ ขึ้นอยู่กับหลักการทางจิตวิทยาที่ว่า การรับรู้ของมนุษย์ไม่ได้เป็นกระบวนการที่บีบบังคับแต่เป็นกระบวนการที่ผู้ใช้สื่อสร้างขึ้น สรุปก็คือว่าความพึงพอใจจะเกิดขึ้นจากผู้ชมที่เป็นผลมาจากกระบวนการทางจิตวิทยาของการสร้าง การปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

Kat 2 Blumler and Gurvitch (1974) สรุปว่า ทฤษฎีนี้มีองค์ประกอบ 7 อย่าง คือ

1. จุดกำเนิดทางจิตวิทยาและสังคม
2. ความต้องการที่กระจาย
3. การคาดหวัง
4. สื่อมวลชน หรือแหล่งอื่นที่นำไปสู่
5. รูปแบบที่แตกต่างในการเปิดรับสื่อ หรือข้อผูกพันกับกิจกรรมอื่นๆ
6. ความต้องการความพึงพอใจ
7. ผลอื่นๆ ซึ่งบางครั้งเป็นผลที่ไม่ได้ตั้งใจ

ในการศึกษาทฤษฎีนี้ต้องยอมรับว่า

1. มนุษย์ตั้งใจแสวงหาข่าวสาร ไม่ได้ถูกขจัดเหี่ยจจากสื่อ มนุษย์สามารถหลีกเลี่ยงข่าวสารที่เขาไม่ต้องการได้
2. มนุษย์ใช้สื่ออย่างมีจุดมุ่งหมาย
3. สื่อต้องแข่งกับสิ่งเร้าอื่นๆ ที่เข้ามากระทบมนุษย์ ซึ่งอาจสนองตอบความต้องการของมนุษย์
4. มนุษย์เป็นผู้กำหนดความต้องการของตนเอง
5. มนุษย์เป็นของปัจเจกบุคคลที่มีความต้องการส่วนตัว

ดังนั้นในการใช้ทฤษฎีนี้อธิบายจึงต้องเห็นพ้องกันว่ามนุษย์ตั้งใจแสวงหาข่าวสารจากสื่อมวลชน ไม่ใช่สื่อมวลชนยึดยึดข้อความให้เชื่อตาม

นอกจากนี้ทฤษฎีนี้เป็นการศึกษามนุษย์มากกว่าข้อความของการสื่อสารเป็นการศึกษาว่าทำไมมนุษย์จึงมีพฤติกรรมทางการสื่อสารอย่างนั้นๆ มากกว่าที่จะศึกษาว่าข้อความจะก่อให้เกิดอะไรในมนุษย์ Swanson (1976) ได้กล่าวว่า... “ในการอธิบายการบริโภค และการใช้สื่อสารมวลชนเป็นการเน้นถึงตัวผู้รับสาร ความต้องการ การคาดหวังและความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การบริโภคถูกมองว่าเป็นความต้องการที่เป็นความพึงพอใจต่อกิจกรรมในการเปิดรับสื่อเป็นรูปแบบของการปรับสถานการณ์ของผู้รับนั้น”

สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจสื่อในการศึกษาถึงความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่ออกแบบแตกต่างกัน โดยพิจารณาจากภาพรวมการบริโภคภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยดังนี้

การบริโภคภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันในประเทศไทย

ภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันมีผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเข้ามาฉายในประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเผยแพร่โดยออกอากาศทางโทรทัศน์และเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ที่เป็นที่รู้จักได้แก่ภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์จาก Walt Disney เช่น Mickey Mouse (1928), Donald duck (1934) ภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์จาก Warner Bros. animation studio เช่น Daffy duck (1930), Bugs dunny (1944) ภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์จาก สตูดิโออื่นๆ เช่น Scooby-Doo (1969), Flinstones (1960), Simpsons (1987) ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวจากอเมริกาที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ก็เป็นที่นิยมและประสบความสำเร็จ ด้านรายได้ เช่น Snow White (1937), Aladdin (1992), The Lion King (1994), Tarzan (1999) ทั้งนี้ปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันได้รับความนิยมในประเทศไทย (จุฑาทภา ยศสุนทรากุล อ้างถึงใน บุชรินทร์ ตั้งศิลป์โอฬาร, 2548) คือ

1. คุณภาพของการผลิตที่มีคุณภาพสูงเนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันมีงบประมาณสูงและเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้สามารถผลิตภาพยนตร์ได้สมจริง และมีคุณภาพ
2. การเข้าถึงผู้ชมภาพยนตร์ เพราะรสนิยมของผู้ชมภาพยนตร์ชาวไทยมักชมภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง มากกว่าเพื่อสาระ ซึ่งภาพยนตร์อเมริกันที่นำเข้ามาฉายในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์แบบ Mass product (โดยก่อนที่ผู้สร้างจะเริ่มสร้างภาพยนตร์ ได้มีการวิจัย

ตลาดเพื่อหาจุดขายของภาพยนตร์ที่ตรงตามความต้องการของตลาด มีการคัดเลือกผู้กำกับ การเลือกนักแสดงที่มีจุดขาย และเรื่องราวที่เป็นที่สนใจของตลาดทั่วโลก)

3. เนื้อหาของภาพยนตร์มีความหลากหลาย น่าสนใจ
4. มีการพัฒนาเทคนิคการสร้างภาพยนตร์ที่ทันสมัย สามารถจูงใจผู้ชม ทำให้รู้สึกตื่นเต้น
5. ความต่อเนื่องในการดำเนินกลยุทธ์การตลาด ทำให้ผู้ชมไทยมีความคุ้นเคย และให้ความสนใจกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากขึ้น และภาพลักษณ์ที่ดีของภาพยนตร์อเมริกัน ซึ่งสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ชมชาวไทยมาโดยตลอด

แต่ในช่วงปี ค.ศ.1995 เป็นต้นมาภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันหันมาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติมากขึ้นและประสบความสำเร็จด้านรายได้เช่น Toy story (1995), Finding Nemo (2003), Shrek (2001) ซึ่งการเติบโตของภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติผลิตน้อยลงอย่างมาก โดยระหว่างปี ค.ศ. 2003-2009 ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจาก Walt Disney Animation ออกฉายเพียงเรื่องเดียวคือ The Princess and the Frog (2009) ทางด้าน DreamWork Animation ซึ่งหลังจากผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Sinbad: Legend of the Seven Seas ออกฉายในปี 2003 ก็ไม่ได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติออกฉายอีกเลยถึงปัจจุบัน ซึ่งการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันในปริมาณที่น้อยจนเกิดภาวะขาดช่วงนั้นย่อมมีผลกระทบต่อความคุ้นเคยและรสนิยมของผู้ชมไทยต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันการบริโภคภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นในประเทศไทย

ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นได้รับความนิยมจากผู้ชมไทยมาอย่างยาวนาน โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ที่เรียกว่าแอนิเมะซึ่งส่วนใหญ่สร้างมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เรียกว่ามังงะ ซึ่งเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันสามารถแบ่งออกเป็น 2 ยุคดังนี้

1. ยุคแห่งภาพยนตร์แอนิเมชันแนววิทยาศาสตร์ (ก่อน พ.ศ. 2526) เป็นยุคที่ภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่นมักมีของวิเศษ หรือเครื่องมือที่ทันสมัยเข้ามาเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ และบ่อยครั้งมักเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับโลกอนาคต เช่น Doraemon (1980), Space Adventure Cobra (1982), AKIRA (1988)

2. ยุคแห่งภาพยนตร์แอนิเมชันแนวแอคชั่น (ตั้งแต่ พ.ศ. 2526 ถึงปัจจุบัน) นับตั้งแต่ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Dragon ball (1986) ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 ก็ได้รับความนิยมนิยมจากผู้ชมไทยเป็นอย่างมากซึ่งในเวลาต่อมาญี่ปุ่นได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันออกสู่ตลาดอย่างต่อเนื่อง เช่น Yu Yu Hakusho (1992), One piece (1999), Naruto (2002), Shaman king (2003), Reborn (2006) ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวของญี่ปุ่นที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยนั้นมีจำนวนน้อยมาก ซึ่งส่วนใหญ่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวของญี่ปุ่นมักสร้างเป็นภาคพิเศษของภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติทางโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยม เช่น Full metal alchemist (2001), Naruto (2002), One piece (1999) แต่ที่ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องยาวที่พอเป็นที่รู้จักของผู้ชมไทยคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตโดย Studio Ghibli ซึ่งจัดจำหน่ายในรูปแบบวีซีดีดีวีดี

การบริโภคภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในประเทศไทย

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องยาวเรื่องแรกของไทยคือภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร (2522) และเข้าฉายในปีพ.ศ. 2522 ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ประสบความสำเร็จในด้านการคว้ารางวัลจากการประกวดทั้งในประเทศและต่างประเทศ จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2526 เป็นช่วงที่มีการทดลองผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันโดยโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อ (กสศ.) ร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ผีเสื้อแสนรัก (2526) ซึ่งตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันประเทศไทยมีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์หลายเรื่อง แต่ก็ไม่สามารถปลุกกระแสความนิยมของผู้ชมไทยขึ้นมาได้ ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวอย่างก้านกล้วย (2549) ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้กว่า 98 ล้านบาท ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่า ผู้ชมภาพยนตร์ไทยเริ่มให้การยอมรับภาพยนตร์แอนิเมชันในระดับที่น่าพอใจ แต่หลังจากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันไทยก็เข้าฉายตามโรงภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง คือ พระพุทธเจ้า (2550) นาค (2551) ก้านกล้วย 2 (2552) ผลปรากฏว่าไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้เท่าที่ควร

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เมทินี สิงห์เวชสกุล (2548) ศึกษาเรื่อง การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก ผลการศึกษาวิจัยพบว่าบริษัทผู้ผลิตแอนิเมชันของไทยมีการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศ และผู้ชมต่างประเทศ ซึ่งปัจจัยที่เป็นจุดเด่นของการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยคือ 1. การนำเสนอเอกลักษณ์ วัฒนธรรมความเป็นไทย 2. บุคลากรผู้ผลิตไทยมีความสามารถและทักษะทางศิลปะ 3. งบประมาณการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยต่ำกว่างบประมาณการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศ 4. การ์ตูนแอนิเมชัน

ไทยยังเป็นที่ต้องการของกลุ่มผู้ชมเด็ก ส่วนปัจจัยที่เป็นจุดด้อยที่ต้องพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข คือ 1. ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ แนวเรื่อง การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่มีหลากหลาย การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังประสบปัญหาด้านบทและเนื้อหาที่ขาดความสนุก ไม่น่าติดตาม การออกแบบตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่มีเอกลักษณ์ 2. ปัจจัยด้านเทคโนโลยี เทคโนโลยีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีความทันสมัยเท่าเทคโนโลยีของต่างประเทศ 3. ปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมขาดแคลนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยซึ่งมีงบประมาณการผลิตสูงแต่ไม่สามารถดำเนินการด้านการตลาดให้ครอบคลุมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ขาดระบบการจัดการด้านการตลาดที่ดี 4. ความเป็นสากลของสื่อมวลชนซึ่งมีการนำเสนอเนื้อหาวัฒนธรรมไทย ซึ่งผู้ชมต่างประเทศอาจไม่เข้าใจ

กมล ศรีวิชัยนันท์ (2538) ศึกษาเรื่องกระแสสังคมที่มีอิทธิพลต่อแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า 1. พื้นฐานของสังคมไทยทำให้ศิลปินมีลักษณะเป็นปัจเจกชน แรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะจึงมักมาจากอารมณ์ความคิดภายในของตนเองเป็นหลักมากกว่าจะเป็นผลกระทบจากสภาวะของโลกภายนอก โดยเฉพาะด้านการเมืองการปกครองความสนใจที่ศิลปินมีต่อสภาพแวดล้อมกลับมีมากขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาโดยเป็นไปตามกระแสสังคมที่ปลูกเร้าไปทั่วประเทศ เป็นผลให้ศิลปินแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อสภาพแวดล้อมทั้งในแง่บวกและลบมากขึ้น 2. แม้พุทธศาสนาเป็นศาสนาที่ศิลปินไทยส่วนใหญ่นับถือ แต่จำนวนศิลปินที่สนใจในเรื่องราวศาสนากลับมีค่อนข้างน้อย เช่นเดียวกับความสนใจที่มีต่อวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ อาจเป็นเพราะวิถีชีวิตในสังคมเมืองที่ศิลปินส่วนใหญ่พำนักอยู่ทำให้ห่างไกลจากศาสนาและประเพณีต่างๆ อาจเป็นเพราะวิถีชีวิตในสังคมเมืองที่ศิลปินส่วนใหญ่พำนักอยู่ทำให้ห่างไกลจากศาสนาและประเพณีต่างๆ 3. แรงบันดาลใจจากธรรมชาติซึ่งเคยเป็นที่นิยมในช่วงต้นของยุคสมัยได้ลดน้อยลงไปตามกระแสอิทธิพลของศิลปะสมัยใหม่ที่เข้ามาในช่วงหลังๆ ศิลปินที่สนใจในแนวนี้ส่วนใหญ่จึงเป็นศิลปินที่อยู่ตามภูมิภาคท้องถิ่นที่ห่างไกลจากศูนย์กลางศิลปะของประเทศ อิทธิพลจากศิลปะตะวันตกทำให้งานศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยส่วนใหญ่มีลักษณะแบบอย่างใกล้เคียงกับศิลปะนานาชาติ

ระเบียบวิธีการวิจัย

การดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กับความพึงพอใจของผู้ชมไทย” ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) ซึ่งเป็นแบบของการวิจัยหลักในการศึกษาครั้งนี้

การวิจัยเชิงทดลอง

แบบของการวิจัยเชิงทดลองที่เหมาะสมกับการวิจัยครั้งนี้ คือ Counterbalanced design คือ ทุกกลุ่มทดลอง จะได้รับทุกสิ่งทดลองเหมือนกันทุกกลุ่ม ซึ่งเป็นการจัดกระทำตัวแปรแทรกซ้อนอย่างเป็นระบบ (Manipulated extraneous variable) ดังนั้นความแตกต่างของผลที่เกิดขึ้นจึงเป็นผลจากสิ่งทดลอง มิใช่จากความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างที่มีมาก่อนทดลอง

การวิจัยครั้งนี้มุ่งทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระและตัวแปรตามเชิงสาเหตุและผล (Causal relationship) ซึ่งมีตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

สิ่งทดลอง (Treatment) คือ ภาพตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติทั้ง 3 แบบ ได้แก่

1. ภาพตัวละครแบบอเมริกัน (X_1)
2. ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น (X_2)
3. ภาพตัวละครแบบไทย (X_3)

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของผู้ชมไทย

จากตัวแปรทั้งหมดนั้นสามารถเขียนเป็นแบบจำลองในการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แบบจำลองในการวิจัย

สิ่งทดลอง (Treatment)		
X1	X2	X3
กลุ่ม 1	กลุ่ม 1	กลุ่ม 1
กลุ่ม 2	กลุ่ม 2	กลุ่ม 2
กลุ่ม 3	กลุ่ม 3	กลุ่ม 3
ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย

กลุ่มทดลอง (Experimental group) จะมี 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี จำนวน 60 คน

กลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี จำนวน 60 คน

กลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 60 คน

การให้สิ่งทดลอง (Treatment) ผู้วิจัยจะทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “สุดสาคร” โดยศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย เพื่อเป็นเครื่องมือในการศึกษาทดลองวัดระดับความพึงพอใจของผู้ชมไทย โดยไม่บอกว่าเป็นภาพตัวละครแต่ละชุดเป็นการออกแบบตัวละครแบบใด

ประชากร

ในการวิจัยเชิงทดลองจะทำการศึกษากลุ่มประชากร ได้แก่ประชาชนทั่วไปในเขตกรุงเทพมหานคร

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง จะใช้เทคนิคการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability sampling) แบบการเลือกตัวอย่างตามสะดวก (Convenience sampling) เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ Counterbalanced design ซึ่งเป็นแบบของการวิจัยเชิงทดลองที่จัดกระทำตัวแปรแทรกซ้อนอย่างเป็นระบบ (Manipulated extraneous variable) ดังนั้น

ความแตกต่างของผลที่เกิดขึ้นจึงเป็นผลจากสิ่งทดลอง มิใช่จากความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างที่มีมาก่อนทดลอง ดังนั้นจึงจะเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ชมไทยจำนวน 180 คน ซึ่งการเลือกผู้ชมไทยให้เข้าอยู่ในแต่ละกลุ่มนั้นมีหลักเกณฑ์ดังนี้

กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี	จัดอยู่ในกลุ่มที่ 1
กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี	จัดอยู่ในกลุ่มที่ 2
กลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป	จัดอยู่ในกลุ่มที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงทดลอง จะประกอบด้วย

1. ภาพลักษณะการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น แบบไทย ได้แก่ เครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม เพื่อนำไปวัดคะแนนเสียงจากผู้ชมซึ่งเป็นนักเรียนจากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการจำนวน 60 คน (สำหรับเก็บข้อมูลครั้งที่ 1)
2. ภาพตัวละคร 3 ชุด สำหรับกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม คือ ภาพตัวละครแบบอเมริกัน ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น และภาพตัวละครแบบไทย (สำหรับเก็บข้อมูลครั้งที่ 2)
3. แบบทดสอบความพึงพอใจ

ขั้นตอนและการดำเนินการสร้างเครื่องมือแต่ละอย่างนั้นจะกระทำ ดังนี้

1. ภาพลักษณะตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น แบบไทย ได้แก่ เครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม
 - 1.1 นำตัวละครหลัก (Main character) จากเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของกวีเอก สุนทรภู่มาทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ คือ สุดสาคร ศิเสื้อสมุทร ฤๅษี เสาวคนธ์ พระอภัยมณี ให้แตกต่างกัน 3 แบบ

1.2 ทำการออกแบบตัวละครโดยใช้แรงบันดาลใจที่แตกต่างกันเป็น 3 แบบ คือ ตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน ตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น และตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย โดยแต่ละแบบจะออกแบบออกแบบเครื่องแต่งกาย ใบหน้า และทรงผม ให้แตกต่างกันอย่างละ 3 แบบเพื่อวัดคะแนนเสียงผู้ชมซึ่งเป็นนักเรียนจากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการจำนวน 60 คน

1.2.1 ลักษณะตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

1.2.1.1 เครื่องแต่งกายแบบอเมริกัน 3 แบบ

1.2.1.2 ใบหน้าตัวละครแบบอเมริกัน 3 แบบ

1.2.1.3 ทรงผมตัวละครแบบอเมริกัน 3 แบบ

1.2.2 ลักษณะตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น

1.2.2.1 เครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่น 3 แบบ

1.2.2.2 ใบหน้าตัวละครแบบญี่ปุ่น 3 แบบ

1.2.2.3 ทรงผมตัวละครแบบญี่ปุ่น 3 แบบ

1.2.3 ลักษณะตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย

1.2.3.1 เครื่องแต่งกายแบบไทย 3 แบบ

1.2.3.2 ใบหน้าตัวละครแบบไทย 3 แบบ

1.2.3.3 ทรงผมตัวละครแบบไทย 3 แบบ

2. ภาพตัวละคร 3 ชุดสำหรับกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม คือ ภาพตัวละครแบบอเมริกัน ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น และภาพตัวละครแบบไทย

2.1 นำลักษณะการออกแบบประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม ที่ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดมาสร้างเป็น ภาพตัวละครแบบอเมริกัน ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น และภาพตัวละครแบบไทย

2.2 ทำการทดสอบเครื่องมือการวิจัย โดยนำไปทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยกลุ่มตัวอย่างนั้นจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้องตั้งแต่ 7 คนขึ้นไป

2.3 นำไปจัดพิมพ์และทำสำเนาจากต้นฉบับครบตามจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบทดสอบความพึงพอใจ จะใช้แบบวัดทัศนคติชนิดสเกลอันดับ (Rating scale) โดยให้ผู้ตอบจัดอันดับของตนว่า หลังจากที่ได้ดูภาพตัวละครแล้ว จะมีความพึงพอใจระดับใด จากระดับที่ 1 ถึงระดับที่ 5 คือ

ไม่พึงพอใจเลย	ระดับค่าคะแนน 1
พึงพอใจน้อย	ระดับค่าคะแนน 2
พึงพอใจปานกลาง	ระดับค่าคะแนน 3
พึงพอใจมาก	ระดับค่าคะแนน 4
พึงพอใจมากที่สุด	ระดับค่าคะแนน 5

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงสำรวจ จะประกอบด้วย

1. คำถามเกี่ยวกับข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแต่ละกลุ่มนั้น จะดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจ
2. ให้สิ่งทดลองกับ 3 กลุ่มทดลอง คือ ภาพตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ได้แก่ ภาพตัวละครแบบอเมริกัน ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น ภาพตัวละครแบบไทย
3. นำแบบสอบถามที่เตรียมไว้มาให้กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มตอบ โดยใช้วิธีให้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนกรอกเอง

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะเก็บข้อมูลจากประชากร 2 ครั้งคือ

ครั้งที่ 1 นำภาพลักษณะของตัวละครประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม ไปวัดคะแนนเสียงจากผู้ชมซึ่งเป็นนักเรียนจากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการจำนวน 60 คน โดยใช้เครื่องมือดังนี้

เครื่องแต่งกายแบบอเมริกัน 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ใบหน้าตัวละครแบบอเมริกัน 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ทรงผมตัวละครแบบอเมริกัน 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

เครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่น 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ใบหน้าตัวละครแบบญี่ปุ่น 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ทรงผมตัวละครแบบญี่ปุ่น 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

เครื่องแต่งกายแบบไทย 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ใบหน้าตัวละครแบบไทย 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ทรงผมตัวละครแบบไทย 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ครั้งที่ 2 นำลักษณะการออกแบบประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม ที่ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดมาสร้างเป็น ภาพตัวละครแบบอเมริกัน ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น และ ภาพตัวละครแบบไทย แล้วนำไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มประชากรทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 180 คน ได้แก่

1. ภาพตัวละครแบบอเมริกัน (X_1)
2. ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น (X_2)
3. ภาพตัวละครแบบไทย (X_3)

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากได้แบบทดสอบความพึงพอใจจากสิ่งทดลองทั้ง 3 กลุ่มทดลอง รวมทั้งแบบสอบถามทั้งหมดแล้ว จะนำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของคำตอบ จัดกลุ่มคำตอบที่ได้จากคำถามปลายเปิด ใส่อักษร และลงรหัส แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยนี้จะใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ชนิด ดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อใช้อธิบายลักษณะทางประชากร ความพึงพอใจต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย และเหตุผลของความพึงพอใจของกลุ่มทดลอง

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential statistics) เพื่อทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบแตกต่างกัน จะได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยแตกต่างกัน :

ทดสอบสมมติฐานโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis of variance) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างคอลัมน์ในแต่ละสิ่งทดลอง

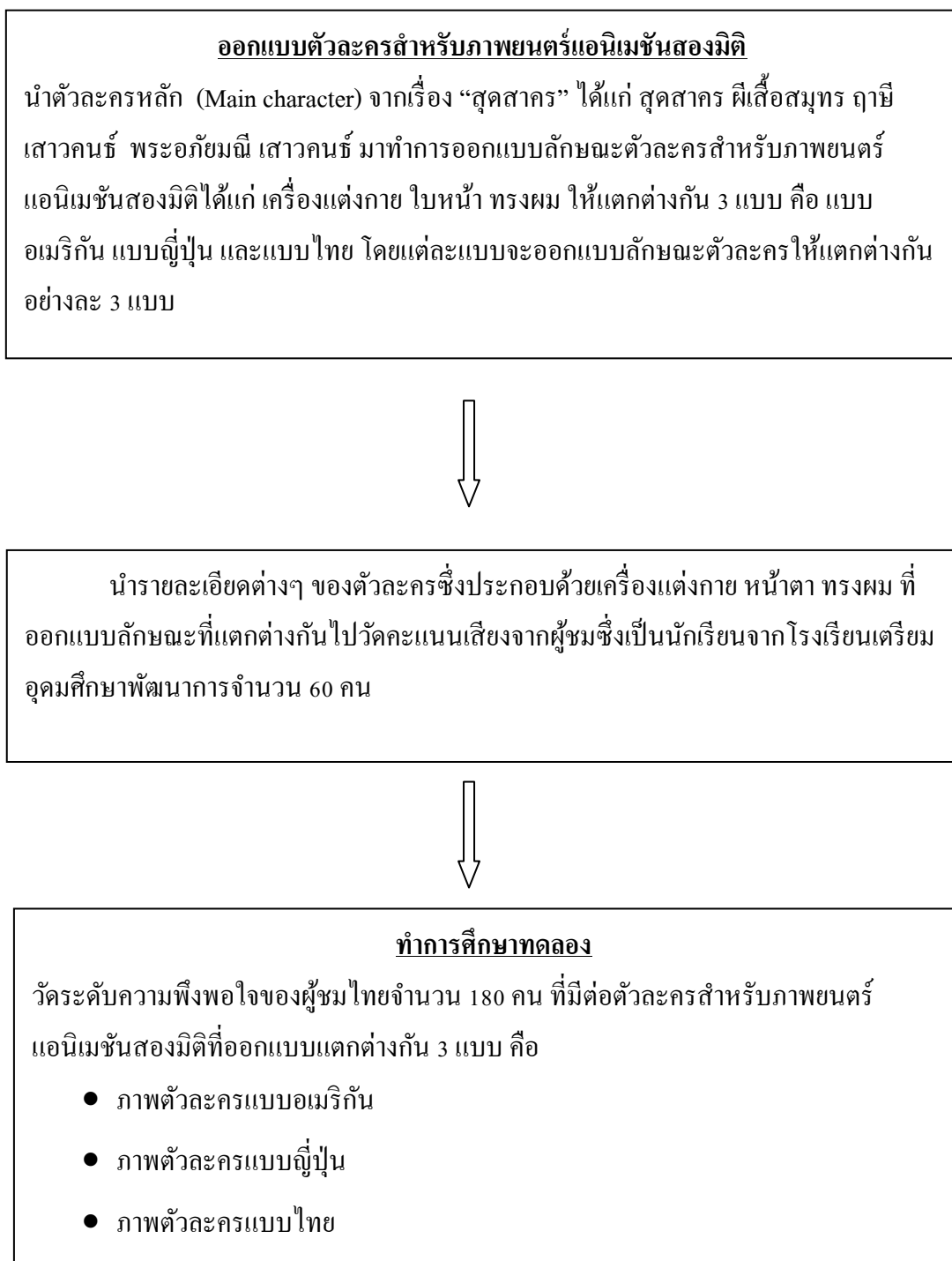
สมมติฐานที่ 2 ผู้ชมไทยที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกันจะมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แตกต่างกัน:

ทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

ตารางที่ 3.2 การทดสอบสมมติฐาน

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	สถิติที่นำมาทดสอบสมมติฐาน
เพศ	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	Independent T -Test
การศึกษา	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Anova)
อาชีพ	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	Independent T -Test
อายุ	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Anova)
รายได้	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Anova)

กรอบแนวความคิดในการวิจัยเชิงทดลองสามารถเขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



รูปที่ 3.1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการศึกษาเรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย” ในบทนี้ มุ่งเน้นข้อค้นพบจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอตามลำดับขั้นตอนของการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวัดคะแนนเสียงผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละคร สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัว

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสอง มิติที่มีผลต่อความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 4 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ตอนที่ 1 ผลการวัดคะแนนเสียงผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

ผู้วิจัยนำภาพลักษณะของตัวละครประกอบด้วย เครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม ไปวัดคะแนนเสียงจากผู้ชมซึ่งเป็นนักเรียนจากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งผลปรากฏดังนี้

ผลการวัดคะแนนเสียงผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครสุดสาครแบบอเมริกัน

เครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน



รูปที่ 4.1 เครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.1 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
51 คะแนน	7 คะแนน	2 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกันแบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายของจอมเวทย์ผู้กล้าโดยยังคงลักษณะของเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมอยู่ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครผู้กล้าในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันที่สวมผ้าคลุมซึ่งมักเป็นตัวละครที่มีความกล้าหาญ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 51 คะแนน รองลงมาคือเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกันแบบที่ 2 ที่ภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายแบบฮีโร่อเมริกัน โดยใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของตัวละครฮีโร่อเมริกัน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 7 คะแนน และ

เครื่องแต่งกายชุดศาครแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายอัศวิน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 2 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครชุดศาครแบบอเมริกัน



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

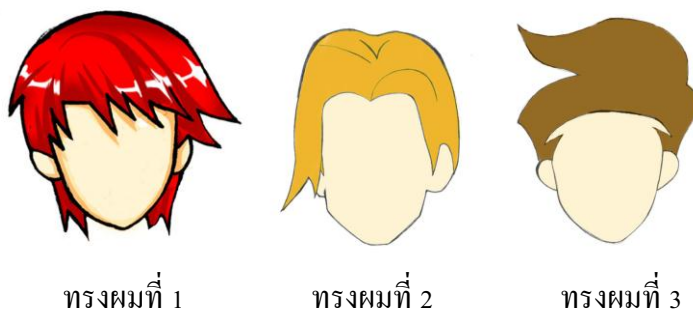
รูปที่ 4.2 ใบหน้าชุดศาครแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.2 ผลคะแนนใบหน้าชุดศาครแบบอเมริกัน

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
4 คะแนน	30 คะแนน	26 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครแบบอเมริกันใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าชุดศาครที่น่ารักและเป็นมิตร โดยออกแบบใบหน้าชุดศาครให้มีดวงตากลมโต คิ้วหนา โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครจิม ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Treasure Planet (2002) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 30 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครชุดศาครแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าชุดศาครที่มีความหล่อเหลา โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครพระเอกจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Fox Studio ที่มีลักษณะของจมูกที่โด่งและงุ้ม คิ้วเข้มรูปทรงสามเหลี่ยม ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 26 คะแนน และใบหน้าตัวละครแบบอเมริกันใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าชุดศาครที่มีความโดดเด่นโดยออกแบบคิ้วให้เป็นลักษณะครีบบปลาและดวงตาสีแดงเป็นประกาย โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครอาเธอร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันเรื่อง Sword In The Stone (1963) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 4 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครสุดสาครแบบอเมริกัน



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.3 ทรงผมสุดสาครแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.3 ผลคะแนนทรงผมสุดสาครแบบอเมริกัน

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
50 คะแนน	0 คะแนน	10 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครแบบอเมริกันทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบแฟนตาซี โดยการออกแบบผมสีแดง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของอาเธอร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง *Sword in the Stone* (1963) ที่ทรงผมด้านบนโค้งและด้านล่างเป็นปลายหักแหลมตกลงมาด้านล่างได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 50 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครสุดสาครแบบอเมริกันทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครที่มีความโดดเด่น โดยออกแบบให้ผมชี้ขึ้นด้านบนซึ่งแรงบันดาลใจจากผมทรงอเมริกันของตัวละครจิมมี่ (Jimmy) ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Jimmy Neutron Boy Genius* (2001) ได้รับคะแนนจากผู้ชม 10 คะแนน และทรงผมตัวละครแบบอเมริกันทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบวัยรุ่นซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมพระเอกวัยรุ่นในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันที่ไว้ทรงผมรองทรงต่ำแฉกกลางได้รับคะแนนจากผู้ชมคือ 0 คะแนนตามลำดับ



รูป 4.4 ตัวละครชุดสากลแบบอเมริกัน

ตัวละครชุดสากลแบบอเมริกันที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายแต่งกายของจอมเวทย์ผู้กล้า โดยยังคงลักษณะของเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นดั้งเดิมอยู่ โดยการใช้สีส้ม มีการออกแบบใบหน้าภายใต้แนวคิดน่ารักและเป็นมิตร และใบหน้ามีลักษณะกลมโต คิ้วหนาคางตากลมโต คิ้วหนา ทรงผมทรงตรงดำสีแดงแบบแฟนตาซี

ผลการทดสอบภาพตัวละครชุดสากลแบบอเมริกันกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครชุดสากลแบบอเมริกัน กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกันได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบอเมริกันเพราะ หน้าตาคล้ายกับตัวละครของ Walt Disney การแต่งกายโดยสวมผ้าคลุมเหมือนบาทหลวง มีไม้กางเขนเป็นอาวุธ

ผลการวัดคะแนนเสียงผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครสุดสาครแบบญี่ปุ่น

เครื่องแต่งกายสุดสาครแบบญี่ปุ่น



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

รูปที่ 4.5 เครื่องแต่งกายสุดสาครแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.5 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบญี่ปุ่น

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
3 คะแนน	10 คะแนน	47 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายนักสู้แนวแฟนตาซีโดยคงลักษณะของเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายนักสู้แบบญี่ปุ่นและนักบวชญี่ปุ่น และออกไม่ทำวิเศษให้เป็นแบบกระบองของซุนหงอคง โดยมีด้ามแบบดาบซามูไร ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 47 คะแนน รองลงมาคือเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแนวแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายยูคาตะของญี่ปุ่น ใช้สีฟ้าและสีเหลืองเพื่อให้เครื่องแต่งกายมีความสดใสมากขึ้น ส่วนไม่ทำวิเศษออกแบบให้ลักษณะเป็นไม้เท้าของหมอมิปราบปีศาจ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 10 คะแนน และเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายแบบนินจาซึ่งออกแบบให้เครื่องแต่งกายนินจามีความแปลกใหม่โดยการใช้โบบนเสื้อของนินจา ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 3 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครสุดสาครแบบญี่ปุ่น



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

รูปที่ 4.6 ใบหน้าสุดสาครแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.6 ผลคะแนนใบหน้าสุดสาครแบบญี่ปุ่น

ใบหน้า 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
17 คะแนน	35 คะแนน	8 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าสุดสาครแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิด ใบหน้าสุดสาครที่มีแปลกใหม่และมีลักษณะของความกล้าหาญ อ่อนโยน ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจาก ใบหน้าตัวละครนารูโตะจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องนารูโตะ (2002) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 35 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครสุดสาครแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าของสุดสาครที่มีความสดใส ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครเด็กชายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 17 คะแนน และใบหน้าตัวละครแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสุดสาครที่อ่อนโยนใจดี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิง ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 8 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครสุดสาครแบบญี่ปุ่น



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.7 ทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.7 ผลคะแนนทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
15 คะแนน	41 คะแนน	4 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบนักรบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของซามูไรและตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นมีลักษณะหยักแหลม และมีสีสั้นต่างๆ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 41 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครสุดสาครแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบนักรบ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นที่มีลักษณะหยักแหลม และตั้งชื่อไปคนละทิศละทาง ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 15 คะแนน และทรงผมตัวละครแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบเด็กเรียบร้อยซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของตัวละคร โซสึเกะในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องโปเนียว (Ponyo) (2008) ที่เป็นผมทรงกะลาครอบได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 4 คะแนนตามลำดับ



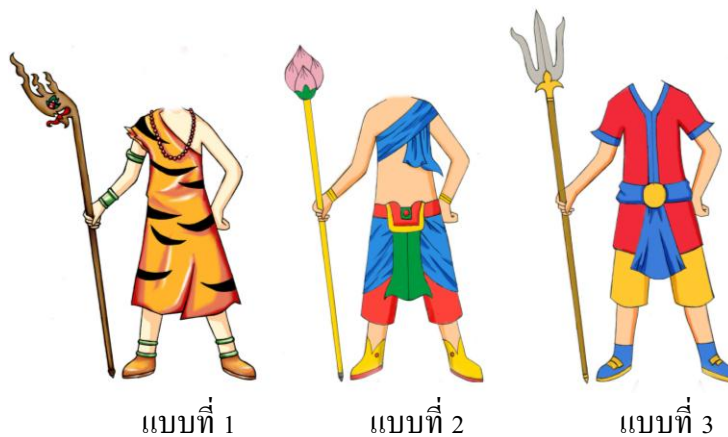
รูปที่ 4.8 ตัวละครสุดสาครแบบญี่ปุ่น

ตัวละครชุดสาครแบบญี่ปุ่นที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายนักสู้แนวแฟนตาซี โดยยังคงลักษณะของเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมอยู่ โดยการใช้เครื่องแต่งกายสีส้มลายเสือ มีการออกแบบใบหน้าภายใต้แนวคิดมีลักษณะของความกล้าหาญอ่อนโยน โดยออกแบบให้ควิซตั้งขึ้น และมีเวทาศาสตร์ ทรงผมแบบซามูไรสีแดง

ผลการทดสอบภาพตัวละครชุดสาครแบบญี่ปุ่นกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครชุดสาครแบบญี่ปุ่น กับการออกแบบตัวละครแบบญี่ปุ่นได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบญี่ปุ่นเพราะ ดวงตากลมโตของตัวละคร ทรงผมซามูไร อาวุธคล้ายดาบซามูไร

ผลการวัดคะแนนเสียงผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครชุดสาครแบบไทย

เครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย



รูปที่ 4.9 เครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย

ตารางที่ 4.8 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
51 คะแนน	7 คะแนน	2 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 51 คะแนน รองลงมาคือ

เครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดจิ๋วๆที่แปลกใหม่ โดยใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายไทยในสมัยสุโขทัยที่มีลักษณะการแต่งกายคล้ายกับจิ๋ว ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 7 คะแนน และเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายนักรบไทยในอดีตได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 2 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครชุดสาครแบบไทย



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

รูปที่ 4.10 ใบหน้าชุดสาครแบบไทย

ตารางที่ 4.9 ผลคะแนนใบหน้าชุดสาครแบบไทย

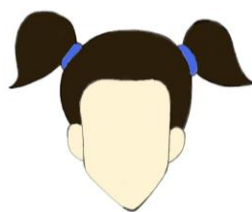
ใบหน้า 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
4 คะแนน	26 คะแนน	30 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครแบบไทยใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าชุดสาครที่โดดเด่นซึ่งมีลักษณะกล้าหาญและใจดี โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครในจิตรกรรมไทยผสมผสานกับรูปแบบใบหน้าตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 30 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครชุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าชุดสาครที่ตกลงขบขัน โดยใช้แรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยผสมผสานกับใบหน้าตัวละครคนแคระจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs (1937) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 26 คะแนน และใบหน้าตัวละครแบบไทยใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าชุดสาครแบบจิตรกรรมไทย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 4 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครสุดสาครแบบไทย



ทรงผมที่ 1



ทรงผมที่ 2



ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.11 ทรงผมสุดสาครแบบไทย

ตารางที่ 4.10 ผลคะแนนทรงผมสุดสาครแบบไทย

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
10 คะแนน	4 คะแนน	46 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครแบบไทย ทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบเด็กเรียบร้อยซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมทรงจุก ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 46 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครสุดสาครแบบไทย ทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครที่มีความโดดเด่น โดยออกแบบให้ทรงผมตั้งขึ้นเป็นรูปทรงลักษณะลายกนก ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมทรงมหาดไทย ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 10 คะแนน และทรงผมตัวละครแบบไทยทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครที่มีความลวกขบขันซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมทรงแกละ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 4 คะแนนตามลำดับ



รูปที่ 4.12 ตัวละครสุดสาครแบบไทย

ตัวละครสุดสาครแบบไทยที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบดั้งเดิม โดยการใช้เครื่องแต่งกายสีส้มลายเสือ ออกแบบใบหน้าเป็นลักษณะกล้าหาญและใจดี โดยออกแบบให้มีดวงตากลมโต มีแววตาสดใส โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครในจิตรกรรมไทยผสมผสานกับรูปแบบใบหน้าตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น ซึ่งเป็นลักษณะ ดวงตากลมโตเป็นประกาย จมูกเล็ก ปากเล็ก ทรงผมไว้จุกสีแดง

ผลการทดสอบภาพตัวละครสุดสาครแบบไทยกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครสุดสาครแบบไทย กับการออกแบบตัวละครแบบไทยได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบไทยเพราะ ทรงผมจุกของตัวละคร ใบหน้าคล้ายจิตรกรรมไทย เครื่องแต่งกายฤๅษี

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครตัวละคร ผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน

เครื่องแต่งกายตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

รูปที่ 4.13 เครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.11 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
26 คะแนน	5 คะแนน	29 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายแบบตัวร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ที่มักใช้สีโทน ดำ แดง และสีค่าแก่ (Shade) ซึ่งเป็นสีที่มีน้ำหนักเข้มได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 29 คะแนน รองลงมาคือเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายปีศาจตะวันตก เช่น แวมไพร์ การ์กอยล์ ที่มักปรากฏในงานสถาปัตยกรรมอเมริกันและผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันแนวแฟนตาซี ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 26 คะแนน และเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายฮีโร่ผู้มีพลังเหนือมนุษย์ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 5 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

รูปที่ 4.14 ใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.12 ผลคะแนนใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
7 คะแนน	28 คะแนน	25 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่โหดร้าย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 28 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3 ที่ภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่สง่างามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครมูหลานจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mulan (1998) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 25 คะแนน และใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่งดงามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครหญิงที่มีใบหน้านางงามในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของอเมริกัน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 7 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.15 ทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.13 ผลคะแนนทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
41 คะแนน	10 คะแนน	9 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรที่น่าเกรงขามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละคร อีริส (Eris) ซึ่งเป็นตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องซินแบด (Sinbad) (2003) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 41 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบราชินี ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 10 คะแนน และทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบปีศาจตะวันตกได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 9 คะแนนตามลำดับ



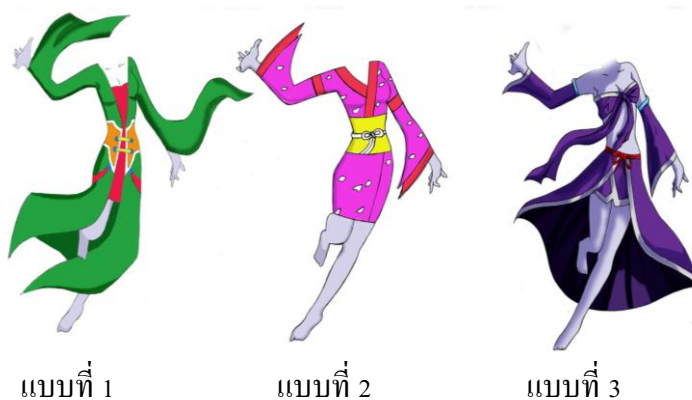
รูปที่ 4.16 ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน

ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายแบบตัวร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ที่มักใช้สีโทน ดำ แดง และสีค่าแก่ (shade) ซึ่งเป็นสีที่มีน้ำหนักรวม การออกแบบใบหน้าเป็นลักษณะที่โหดร้ายที่เป็นลักษณะตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน โดยออกแบบเปลือกตาให้สีเข้ม คิ้วโก่ง ผมสีทองยุ่งเหยิง และพลิวไหว

ผลการทดสอบภาพตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกันได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบอเมริกันเพราะ การแต่งกายคล้ายแม่มด เหมือนผีดูดเลือด ใบหน้าเหมือนแม่มด

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น

เครื่องแต่งกายตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

รูปที่ 4.17 เครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.14 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
6 คะแนน	5 คะแนน	49 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายกิโมโนให้มีรูปทรงแปลกใหม่โดยคงลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครร้าย ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 49 คะแนน รองลงมาคือเสื้อผ้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นแบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายภูต ผี ปีสางญี่ปุ่นที่มักสวมชุดกิโมโนแขนยาวที่มีลักษณะพลิ้วไหวได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 6 คะแนน และเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นที่อ่อนหวานได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 5 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

รูปที่ 4.18 ใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.15 ผลคะแนนใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
6 คะแนน	40 คะแนน	6 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่งดงามแต่ดูอันตรายซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครร้ายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่นและหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มักออกแบบดวงตาของตัวละครร้ายให้ดวงตาเรียวเล็ก ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 40 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3 ซึ่งออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่มีเมตตาใจดี ซึ่งขัดแย้งกับอุปนิสัยโหดร้ายของผีเสื้อสมุทร โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครหญิงแบบ Shoujo manga หรือ การ์ตูนผู้หญิง ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 14 คะแนน และใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่งดงาม และใจดี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 6 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.19 ทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.16 ผลคะแนนทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
8 คะแนน	10 คะแนน	42 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรที่สว่างาม โดยคงลักษณะของตัวละครร้ายซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครหญิงญี่ปุ่นแนว Shoujo manga หรือ การ์ตูนผู้หญิงที่เน้นรายละเอียดของเส้นผมเป็นอย่างมาก ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 42 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครหญิงญี่ปุ่นที่มักให้แสงเงาบริเวณผม ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 10 คะแนน และทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบน่าสะพรึงกลัวโดยออกแบบทรงผมสีแดงให้มีรูปทรงยักษ์แหลม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมหญิงญี่ปุ่นสมัยโบราณ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 8 คะแนนตามลำดับ



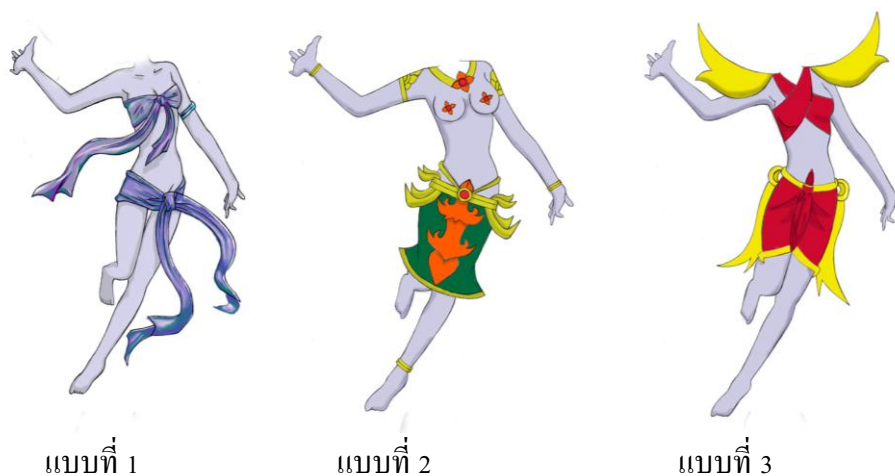
รูปที่ 4.20 ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น

ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายกิโมโนที่มีรูปทรงแปลกใหม่โดยคงลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครร้าย โดยการใช้สีค่าแก่ (shade) ซึ่งเป็นสีที่มีน้ำหนักเข้ม การออกแบบใบหน้าเป็นลักษณะงดงามแต่ดูอันตราย บันดาลใจจากใบหน้าตัวละครร้ายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่นและหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มักออกแบบดวงตาของตัวละครร้ายให้ดวงตาเรียวเล็ก ผมสีม่วงเข้มที่เน้นรายละเอียดของเส้นผม

ซึ่งการทดสอบภาพตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นกับผู้ที่มึลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกันญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกันได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบญี่ปุ่นเพราะ การแต่งกายลักษณะชุดกิโมโน ใบหน้าเหมือนตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวลักษณะตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย

เครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

รูปที่ 4.21 เครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย

ตารางที่ 4.17 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
35 คะแนน	20 คะแนน	5 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายหญิงไทยในอดีตแนวแฟนตาซี โดยคุณลักษณะของเครื่องแต่งกายตัวละครร้าย ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 35 คะแนน รองลงมาคือเสื้อผ้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 2 แนวคิดเครื่องแต่งกายหญิงไทยในอดีตแบบย้วยวน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 20 คะแนน และเสื้อผ้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายไทยในอดีตแนวแฟนตาซีซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายไทยในอดีตผสมผสานกับเครื่องแต่งกายตัวละครนางที่ปรากฏในจิตรกรรมและนาฏศิลป์ของไทยได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมคือ 5 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

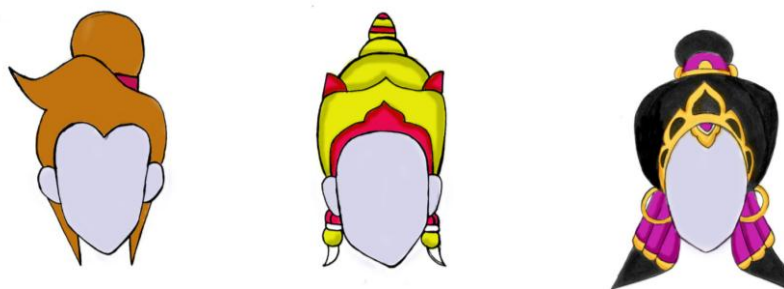
รูปที่ 4.22 ใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย

ตารางที่ 4.18 ผลคะแนนใบหน้าที่ผีเสื้อสมุทรแบบไทย

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
5 คะแนน	19 คะแนน	36 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าที่ผีเสื้อสมุทรแบบไทยใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิด ใบหน้าที่ผีเสื้อสมุทรที่งดงาม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าที่ตัวละครในจิตรกรรมไทยผสมผสานกับ ใบหน้าที่ตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 36 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าที่ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทยใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิด ใบหน้าที่ผีเสื้อสมุทรแบบยักษ์ในจิตรกรรมไทยที่มีใบหน้าที่คุดัน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 19 คะแนน และใบหน้าที่ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทยใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าที่ผีเสื้อสมุทรที่งดงามโดยคงลักษณะของยักษ์ไทย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวนางในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 5 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.23 ทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย

ตารางที่ 4.19 ผลคะแนนทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
7 คะแนน	11 คะแนน	42 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทยทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบทรงผมสตรีไทยในอดีตแนวแฟนตาซีซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมหญิงไทยสมัยลพบุรี ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 42 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทยทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรที่มีความสง่างามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมหญิงไทยสมัยเชียงแสน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 11 คะแนน และทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทยทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบทรงผมสตรีไทยในอดีตที่มีความโดดเด่น ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมสตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์และอยุธยาได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 7 คะแนนตามลำดับ



รูปที่ 4.24 ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย

ตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายหญิงไทยในอดีตแนวแฟนตาซีโดยคงลักษณะของเครื่องแต่งกายตัวละครร้ายโดยการใช้สีค่าแก่ (shade) ซึ่งเป็นสีที่มีน้ำหน้กเข้ม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายของสตรีไทยในอดีต การออกแบบใบหน้างดงาม แต่จุดนี้ โดยนำลายเส้นตัวละครในจิตรกรรมไปประยุกต์ดัดแปลงให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น ด้วยการออกแบบดวงตาโดยคงลักษณะของดวงตาตัวละครในจิตรกรรมไทย แต่จมูกและปากได้รับอิทธิพลจากลักษณะลายเส้นตัวละครญี่ปุ่น ส่วนก๊วดัดแปลงจากก๊วคัยในจิตรกรรมไทยให้มีลายเส้นที่เรียบง่าย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครในจิตรกรรมไทย ผสมผสานกับใบหน้าตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น ผสมทรงสตรีไทยสมัยลพบุรีประยุกต์ดัดแปลงให้ผมยาวขึ้น และใช้ลวดลายไทยประดับทรงผม

ผลการทดสอบภาพตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทยกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย ได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย กับการออกแบบตัวละครแบบไทย ได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบไทยเพราะ การแต่งกายแบบไทย ทรงผมแบบไทย

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครญี่ปุ่นแบบอเมริกัน

เครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบอเมริกัน



แบบที่ 1



แบบที่ 2



แบบที่ 3

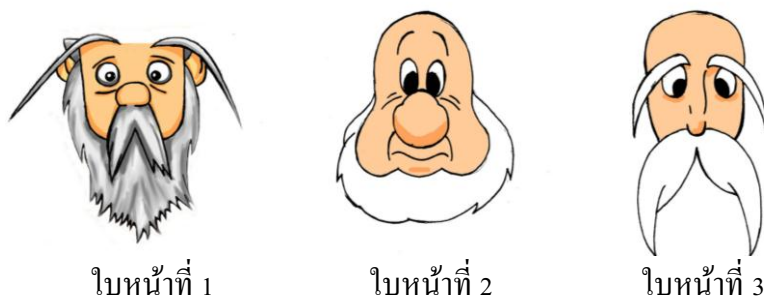
รูปที่ 4.25 เครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.20 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบอเมริกัน

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
20 คะแนน	10 คะแนน	30 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกันชุดที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายพอมดโดยคงลักษณะของฤๅษีแบบดั้งเดิมโดยการใส่สีส้ม ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 30 คะแนน รองลงมาคือเครื่องแต่งกายตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันชุดที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายบาทหลวงแบบแฟนตาซี ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 20 คะแนน และเครื่องแต่งกายตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันชุดที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายพอมดแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากงานออกแบบเครื่องแต่งกายพอมดในภาพยนตร์แนวแฟนตาซี เรื่อง The Lord of The Ring (2001) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 10 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบอเมริกัน



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

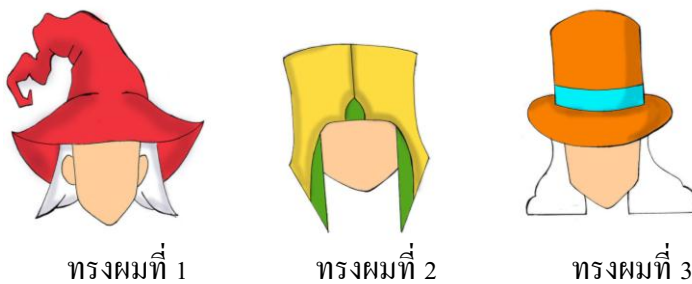
รูปที่ 4.26 ใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.21 ผลคะแนนใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
27 คะแนน	6 คะแนน	26 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่ตลกขบขันและน่านับถือ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 27 คะแนน รองลงมาคือใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่านับถือ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครจักรพรรดิในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องมู่หลาน (Mulan) (1998) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 26 คะแนน และใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่ตลกขบขัน ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครคนแคระจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs (1937) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 6 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครฤาษีแบบอเมริกัน



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.27 ทรงผมฤาษีแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.22 ผลคะแนนทรงผมฤาษีแบบอเมริกัน

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
35 คะแนน	15 คะแนน	10 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครฤาษีแบบอเมริกันทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤาษีสวมหมวกพ่อมด ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 35 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครฤาษีแบบอเมริกันทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมนักบวชแบบแฟนตาซี ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 15 คะแนน และทรงผมตัวละครฤาษีแบบอเมริกันทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤาษีแบบนักมายากล ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 10 คะแนน ตามลำดับ



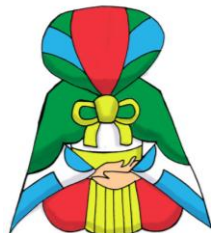
รูปที่ 4.28 ตัวละครฤาษีแบบอเมริกัน

ตัวละครญี่ปุ่นแบบอเมริกันที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายเครื่องแต่งกายฟอมนดโดยคงลักษณะของญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม โดยการใช้สีส้ม มีการออกแบบใบหน้า ใบหน้าญี่ปุ่นที่ตกลงขบขัน โดยออกแบบสัดส่วนของจมูกใหญ่เกินปกติ รูปหน้าเป็นสี่เหลี่ยม และออกแบบให้ดูน่านับถือโดยออกแบบให้หัวและหนวดหงอกยาว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครผู้สูงอายุในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน สวมหมวกฟอมนด

ผลการทดสอบภาพตัวละครญี่ปุ่นแบบอเมริกันกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครกับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครญี่ปุ่นแบบอเมริกันกับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกันได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบอเมริกันเพราะ การแต่งกายที่สวมหมวกฟอมนด ใบหน้าเหมือนตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันของ Walt Disney

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คนกับการออกแบบลักษณะตัวละครญี่ปุ่น

เครื่องแต่งกายตัวละครญี่ปุ่น



แบบที่ 1



แบบที่ 2



แบบที่ 3

รูปที่ 4.29 เครื่องแต่งกายญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.23 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายญี่ปุ่น

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
4 คะแนน	39 คะแนน	7 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายญี่ปุ่น แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายผู้ทรงศีลญี่ปุ่น โดยคงลักษณะของเครื่องแต่งกายญี่ปุ่น ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายมิโกะหรือผู้ทำงานในโบสถ์ของญี่ปุ่นได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 39 คะแนน

รองลงมาคือเสื้อผ้าตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่นแบบที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายของผู้ทรงศีลญี่ปุ่นซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากจิวรพระญี่ปุ่นได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 7 คะแนน และเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่นแบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายพ่อมดแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบเครื่องแต่งกายพ่อมดในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นเรื่อง Brave Story (2006) ที่ประยุกต์เครื่องแต่งกายยูคาตะให้เป็นเครื่องแต่งกายพ่อมดที่มีรูปแบบแปลกใหม่ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 4 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น



ใบหน้าที่ 1



ใบหน้าที่ 2



ใบหน้าที่ 3

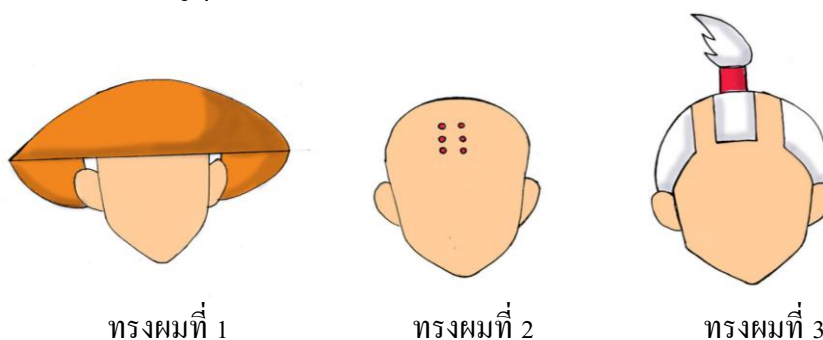
รูปที่ 4.30 ใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.24 ผลคะแนนใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
9 คะแนน	19 คะแนน	32 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่นใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่ารักและน่านับถือ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครเจ้าหนูปรมณของอาจารย์ เทซูกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 32 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่นใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่าเกรงขาม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครผู้สูงอายุในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 19 คะแนน และใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่นใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่ตลกขบขันซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครจากเกมส่มาริโอ (Mario) ของญี่ปุ่นได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 9 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.31 ทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.25 ผลคะแนนทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
15 คะแนน	20 คะแนน	25 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบซามูไรได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 25 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบพระนิคายมหายานได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 20 คะแนน และทรงผมตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบอาจารย์สอนวิชาวิทยายุทธซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของพระซุคังค์ญี่ปุ่นได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 15 คะแนนตามลำดับ



รูปที่ 4.32 ภาพตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น

ตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่นที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะเครื่องแต่งกายผู้ทรงศีลญี่ปุ่น โดยคงลักษณะของเครื่องแต่งกายฤๅษีโดยการใช้สีส้ม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายมิโกะหรือผู้ทำงานในโบสถ์ของญี่ปุ่น มีการออกแบบใบหน้าใบหน้าฤๅษีน่ารักและน่านับถือโดยออกแบบดวงตากลมโต แววสดใส ใบหน้ารูปทรงสี่เหลี่ยม คิ้วและหนวดหงอกยาว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครเจ้าหนูปรมณูของอาจารย์ เทซูกะ โอซามุ ไว่ทรงผมชามูไรสีขาว

ผลการทดสอบภาพตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่นกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น กับการออกแบบตัวละครแบบญี่ปุ่นได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบญี่ปุ่นเพราะ ตาโต การแต่งกายแบบญี่ปุ่น

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครฤๅษีแบบไทย

เครื่องแต่งกายตัวละครฤๅษีแบบไทย



แบบที่ 1



แบบที่ 2



แบบที่ 3

รูปที่ 4.33 เครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย

ตารางที่ 4.26 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
48 คะแนน	10 คะแนน	2 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายฤๅษี แบบไทย แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายจิ๋วฤๅษีแบบดั้งเดิมได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 48 คะแนน รองลงมาคือเสื้อผ้าตัวละครฤๅษีแบบไทย แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดจิ๋วฤๅษีแบบแฟนตาซีจึง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายสมัยศรีวิชัยได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 10 คะแนน และเครื่องแต่งกาย

ฤๅษีแบบไทย แบบที่ 3 ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากจิตรฤๅษีมาประยุกต์ตามจินตนาการของผู้ออกแบบ โดยประยุกต์ลายไทยมาเป็นรูปทรงจิวรและเครื่องประดับ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 2 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบไทย



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

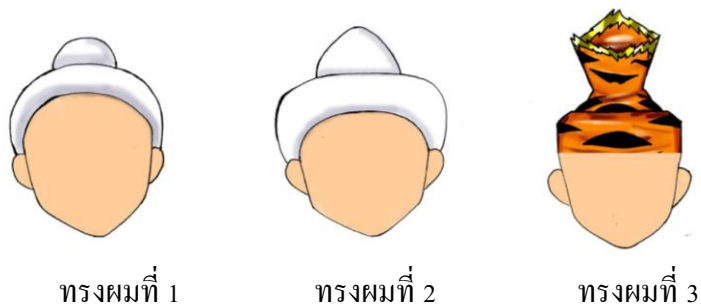
รูปที่ 4.34 ใบหน้าฤๅษีแบบไทย

ตารางที่ 4.27 ผลคะแนนใบหน้าฤๅษีแบบไทย

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
11 คะแนน	48 คะแนน	1 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบไทยใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิด ใบหน้าฤๅษีที่ตกลงขบขัน และน่านับถือซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าจากตัวละครในงานจิตรกรรมไทยผสมผสานกับการออกตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันแบบญี่ปุ่น ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 48 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบไทยใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่าขบขัน ซึ่งออกแบบสัดส่วนของจมูกที่ใหญ่เกินปกติ รูปทรงของหนวดที่ผิดเพี้ยนเป็นรูปใบโพธิ์ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 11 คะแนน และใบหน้าตัวละครฤๅษีแบบไทยใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่าเกรงขาม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวพระในจิตรกรรมไทยได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 1 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครฤๅษีแบบไทย



รูปที่ 4.35 ทรงผมฤๅษีแบบไทย

ตารางที่ 4.28 ผลคะแนนทรงผมฤๅษีแบบไทย

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
5 คะแนน	1 คะแนน	54 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิด ทรงผมฤๅษีแบบดั้งเดิมได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 54 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครฤๅษีแบบไทยทรงผมที่ 1 ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากพระในสมัยพุทธกาลที่ปรากฏในงานจิตรกรรมต่างๆ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 5 คะแนน และทรงผมตัวละครฤๅษีแบบไทยทรงผมที่ 2 ที่ใช้รูปแบบของทรงผมไทยในสมัยลพบุรีมาประยุกต์ออกแบบได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 1 คะแนนตามลำดับ



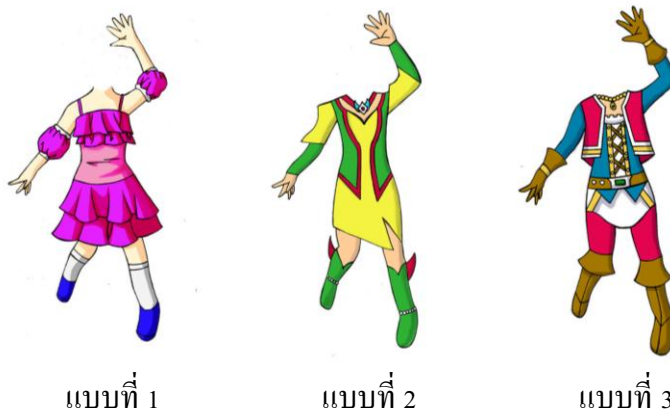
รูปที่ 4.36 ตัวละครฤๅษีแบบไทย

ตัวละครฤๅษีแบบไทยที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะเครื่องแต่งกายเครื่องแต่งกายจิ๋วฤๅษีแบบดั้งเดิม มีการออกแบบใบหน้าใบหน้าฤๅษีที่ตกลงขบขัน โดยออกแบบดวงตากลมโต แววดิส ใบหน้ารูปทรงสี่เหลี่ยม และหนวดหงอกยาว โดยนำลายไทยมาประยุกต์ออกแบบเป็นคิ้ว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าจากตัวละครในงานจิตรกรรมไทยผสมผสานกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันแบบญี่ปุ่น สวมหมวกฤๅษี

ผลการทดสอบภาพตัวละครฤๅษีแบบไทยกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครฤๅษีแบบไทย กับการออกแบบตัวละครแบบไทยได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบไทยเพราะ การแต่งกายฤๅษี

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน

เครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

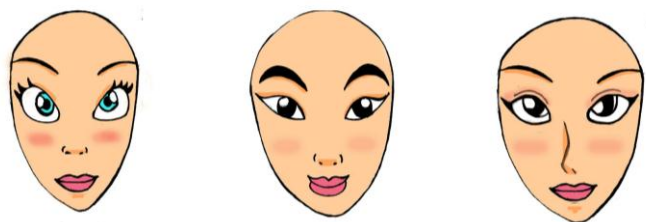
รูปที่ 4.37 เครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.29 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
25 คะแนน	20 คะแนน	15 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงที่มีความน่ารักและคล่องตัว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายของตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 25 คะแนน รองลงมาคือเสื้อผ้าตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันชุดที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงแบบแฟนตาซีที่มีความแปลกใหม่ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 20 คะแนน และเสื้อผ้าตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายสำหรับเจ้าหญิงผู้รักการผจญภัย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของโจรสลัด ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 15 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

รูปที่ 4.38 ใบหน้าสาวคนซ์แบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.30 ผลคะแนนใบหน้าสาวคนซ์แบบอเมริกัน

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
11 คะแนน	34 คะแนน	15 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารักซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบใบหน้าตัวละครผู้หญิงหลากหลายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องมู่หลาน(1998) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 34 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่อ่อนหวานซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละคร Anastasia ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Anastasia (1997) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 15 คะแนน และใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่งดงามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจาก

ใบหน้าตัวละครหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 11
คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.39 ทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.31 ผลคะแนนทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
35 คะแนน	5 คะแนน	20 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบเจ้าหญิงซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 35 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบเจ้าหญิงที่สง่างาม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมสตรีชาวกรีกในอดีต ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 20 คะแนน และทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบแก่นแก้วและรักการผจญภัยซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละคร Anastasia ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Anastasia (1997) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 5 คะแนนตามลำดับ



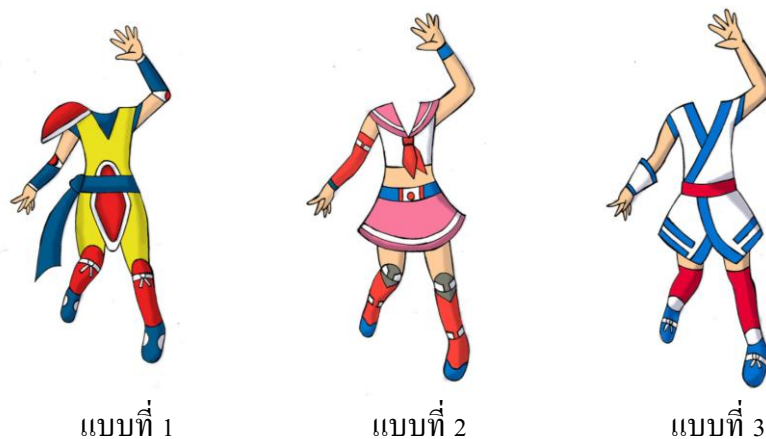
รูปที่ 4.40 ตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน

ตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงที่มีความน่ารักและคล่องตัว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายของตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันที่มักได้รับอิทธิพลจากเครื่องแต่งกายแบบยุโรปในอดีต ที่สวมเสื้อกระโปรงติดกัน ประโปรงเป็นคู่ มีการออกแบบใบหน้าซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบใบหน้าตัวละครผู้หญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องผู้หญิงหาญ ทรงแผลงท้าวไว้ ขาวมดผมหงอก ข้าง สวมมงกุฎ

ผลการทดสอบภาพตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกันได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบอเมริกันเพราะ ใบหน้าเหมือนตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mulan การออกแบบเครื่องแต่งกายแบบตะวันตก

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น

เครื่องแต่งกายตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

รูปที่ 4.41 เครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.32 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น

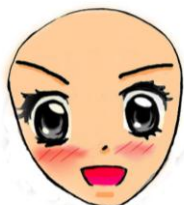
แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
9 คะแนน	21 คะแนน	30 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงในเครื่องแต่งกายกิโมโนที่แปลกใหม่ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 30 คะแนน รองลงมาคือเสื้อผ้าตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแบบนักเรียนญี่ปุ่นแบบแฟนตาซี ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 21 คะแนน และเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องกายนินจาหญิงได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 9 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น



ใบหน้าที่ 1



ใบหน้าที่ 2



ใบหน้าที่ 3

รูปที่ 4.42 ใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.33 ผลคะแนนใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น

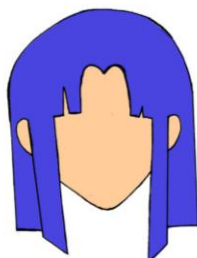
ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
20 คะแนน	37 คะแนน	3 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารัก โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครเด็กหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่น ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 37 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิด ใบหน้าสาวคนซ์ที่งดงามขึ้น โดยใช้แรงบันดาลใจจากรูปแบบการออกแบบใบหน้าแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิงของญี่ปุ่น ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 20 คะแนน และใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารัก ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครเด็กหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 3 คะแนน ตามลำดับ

ทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น



ทรงผมที่ 1



ทรงผมที่ 2



ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.43 ทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.34 ผลคะแนนทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
12 คะแนน	34 คะแนน	14 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบเจ้าหญิงแบบแฟนตาซี ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 34 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบแก่นแก้ว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นที่ไว้ ทรงผมตั้งหยักแหลมได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 14 คะแนน และทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบแก่นแก้ว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครเด็กหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นที่ไว้ผมสั้น ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 12 คะแนนตามลำดับ



รูปที่ 4.44 ตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น

ตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายกีโมโนที่แปลกใหม่ มีการออกแบบใบหน้าซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบใบหน้าตัวให้ดวงตากกลมโตเป็นประกาย ขนตาองน แก้มแดง โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครเด็กหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่น ทรงผมเป็นสีน้ำเงินปรกหน้า ไว้ผมข้างยาว

ผลการทดสอบภาพตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น กับการออกแบบตัวละครแบบญี่ปุ่นได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบญี่ปุ่นเพราะ ดวงตาของตัวละครที่กลมโตและเครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่น

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครสาวคนซ์แบบไทย

เครื่องแต่งกายตัวละครสาวคนซ์แบบไทย



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

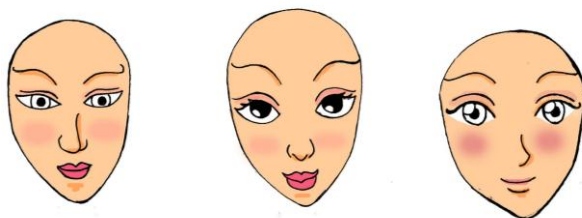
รูปที่ 4.45 เครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทย

ตารางที่ 4.35 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทย

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
22 คะแนน	9 คะแนน	29 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทย แบบที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงนักรบไทยแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายไทยในอดีต ผสมผสานกับลายไทย ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 29 คะแนน รองลงมาคือ เครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทย แบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงไทยที่เรียบง่าย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายสตรีไทยชาววังสมัยรัตนโกสินทร์ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 22 คะแนน และเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทยแบบที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงไทยแบบแฟนตาซี โดยใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายสตรีไทยสมัยอยุธยาได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 9 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบไทย



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

รูปที่ 4.46 ใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย

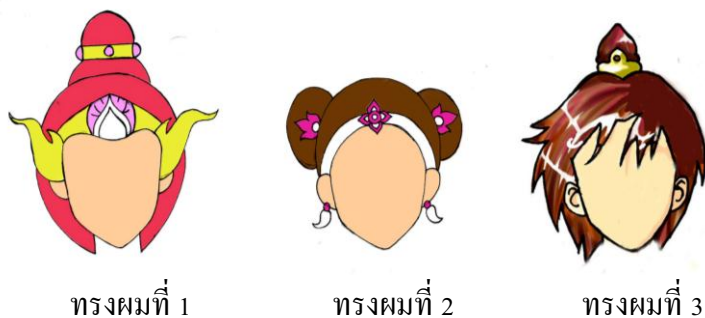
ตารางที่ 4.36 ผลคะแนนใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
6 คะแนน	23 คะแนน	31 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบไทย ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารัก ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวนางในภาพจิตรกรรมไทย ผสมผสานกับตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 31 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบไทยใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารักแก้มแดง ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวนางในภาพจิตรกรรมไทย ผสมผสานกับตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 23 คะแนน และใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบไทยใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่

งดงามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากลายเส้นใบหน้าตัวนางในงานจิตรกรรมไทยได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 6 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบไทย



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.47 ทรงผมสาวคนซ์แบบไทย

ตารางที่ 4.37 ผลคะแนนทรงผมสาวคนซ์แบบไทย

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
11 คะแนน	11 คะแนน	38 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบไทยทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบเจ้าหญิงที่เรียบง่าย โดยไว้ผมสั้นไว้จุก ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมสตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 38 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบไทยทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์ที่น่ารักแบบแฟนตาซี โดยใช้ลายไทย ได้แก่ ลายกระจังตาอ้อย ลายประจํายามมาประดับผมที่มัดไว้สองมัดบนหัว ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 11 คะแนน เท่ากับทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบไทยทรงผมที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมเจ้าหญิงที่สง่างามแบบแฟนตาซี ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 11 คะแนน



รูปที่ 4.48 ตัวละครสาวคนซ์แบบไทย

ตัวละครสาวคนซ์แบบไทยที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงนักรบไทยแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายไทยในอดีตผสมผสานกับลายไทย มีการออกแบบใบหน้าซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบใบหน้าออกแบบให้ดวงตากลมโตสดใสโดยคงลักษณะดวงตาของตัวนางในจิตรกรรมไทยโดยออกแบบให้หางตาชี้ขึ้น คิ้วโก่งชี้ขึ้น ปากเล็กแดง แก้มแดง ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวนางในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น ทรงผมเป็นผมสั้นไว้จุก ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมสตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์

ผลการทดสอบภาพตัวละครสาวคนซ์แบบไทยกับผู้ที่มิมีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครสาวคนซ์แบบไทย กับการออกแบบตัวละครแบบไทยได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบไทยเพราะ ทรงผมลูกแบบไทย การแต่งกายที่มีลายไทยประดับ

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน

เครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

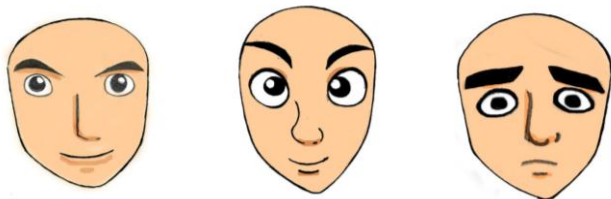
รูปที่ 4.49 เครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.38 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
8 คะแนน	16 คะแนน	36 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องกายวาทยากรแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายวาทยากรกรแบบยุโรป ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 36 คะแนน รองลงมาคือเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าชายพเนจรแบบแฟนตาซีซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครเจ้าชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 16 คะแนน และเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดนักดนตรีแบบแฟนตาซีซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายยุโรปในอดีต ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 8 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

รูปที่ 4.50 ใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.39 ผลคะแนนใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
43 คะแนน	11 คะแนน	4 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่มีความอ่อนโยน ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครซินแบดในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Sinbad (2003) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 43 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าของชายผู้ความเจ้าชู้ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครปีเตอร์แพน (Peter Pan) ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องปีเตอร์แพน (Peter Pan) (1953) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 11 คะแนน และใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่มีความทุกขร้อนใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครเจ้าชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง The Little Mermaid (1989) ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 4 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.51 ทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน

ตารางที่ 4.40 ผลคะแนนทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
37 คะแนน	10 คะแนน	13 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันทรงผมที่ 1 ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครปีเตอร์แพน (Peter Pan) จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องปีเตอร์แพน (Peter Pan) ที่ใส่หมวกแบบขนนก ซึ่งเป็นตัวละครที่มักเดินทางสัญจรไปตามที่ต่างๆ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 37 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบโดยสวมหมวกแบบ Colonial hat ที่ออกแบบโดยสวมหมวกแบบ Colonial hat ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 13 คะแนน และทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันทรงผมที่ 2 ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครจอห์น สมิธ จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Pocahontas ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 10 คะแนนตามลำดับ



รูปที่ 4.52 ตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน

ตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายได้แนวคิดเครื่องกายวาทยากรแบบแฟนตาซีสีน้ำเงิน ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่ง

กายวาทยากรแบบยุโรป มีการออกแบบใบหน้าภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่อ่อนโยน โดยออกแบบให้มีดวงตากลมโต คิ้วหนา จมูกเป็นสันตรง สวมหมวกขนนก

ผลการทดสอบภาพตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันกับผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกันได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบอเมริกันเพราะ การแต่งกายที่สวมหมวกแบบ Peter Pan ใบหน้าเหมือนตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน การแต่งกายแบบสากล

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น

การออกแบบตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น

เครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

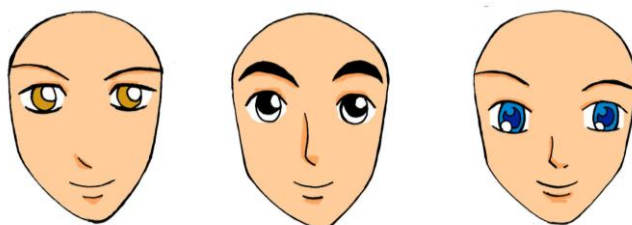
รูปที่ 4.53 เครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.41 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
56 คะแนน	2 คะแนน	2 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายนักดนตรีญี่ปุ่นแบบแฟนตาซีโดยใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายยูคาตะ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 56 คะแนน รองลงมาคือเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบแปลกใหม่โดยการวางขอบผ้ารูปแบบใหม่ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 2 คะแนน และเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายซาโมไรได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 2 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

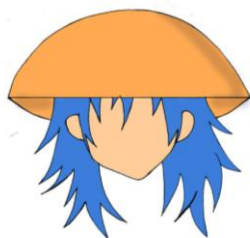
รูปที่ 4.54 ใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.42 ผลคะแนนใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
4 คะแนน	32 คะแนน	26 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่อ่อนโยนใจดี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครชายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจาก Studio Ghibli ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 32 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่อ่อนโยนเจ้าสำอางผู้หญิง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครแบบ Shoujo manga ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 26 คะแนน และใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่หล่อเหลาและเจ้าชู้ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิง ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 4 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น



ทรงผมที่ 1



ทรงผมที่ 2



ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.55 ทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.43 ผลคะแนนทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
6 คะแนน	26 คะแนน	28 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบเจ้าชายซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครชามูไรในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 28 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบทรูด์โทรมซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบทรงผมตัวละครแบบ Shoujo manga ที่มักเน้นแสงเงาของผมอย่างชัดเจน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 26 คะแนน และทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบผู้พเนจรโดยใช้แรงบันดาลใจจากพระธุดงค์และการออกแบบตัวละครพเนจรของญี่ปุ่นที่มักสวมงอบ ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 6 คะแนนตามลำดับ



รูปที่ 4.56 ตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น

ตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่นที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องกายยูคาตะสีฟ้า ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายวาทยากรแบบยุโรป มีการออกแบบใบหน้าอันน่าทึ่งตามโต แววดาสดา คิ้วหน้าโค้ง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครชายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจาก Studio Ghibli ไร้ผมทรงชามุไรสีเขียว

ผลการทดสอบภาพตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่นกับผู้ที่มิมีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทยได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น กับการออกแบบตัวละครแบบญี่ปุ่นได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบญี่ปุ่นเพราะ การแต่งกายแบบญี่ปุ่น ทรงผมเหมือนชามุไร คาโตเหมือนตัวละครญี่ปุ่น

ผลการวัดคะแนนเสียงของผู้ชมไทยจำนวน 60 คน กับการออกแบบลักษณะตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย

เครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

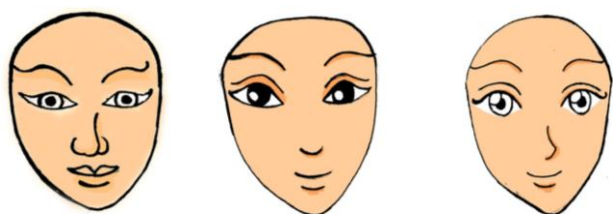
รูปที่ 4.57 เครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย

ตารางที่ 4.44 ผลคะแนนเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
3 คะแนน	10 คะแนน	47 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายนักดนตรีที่เรียบง่ายจึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายนักดนตรีไทยสมัยอยุธยาได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 47 คะแนน รองลงมาคือเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าชายแบบแฟนตาซีโดยใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายตัวพระจิตรกรรมไทย ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 10 คะแนน และเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายไทยแบบแฟนตาซีโดยใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายชายไทยสมัยทวารวดี ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 3 คะแนนตามลำดับ

ใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย



ใบหน้าที่ 1

ใบหน้าที่ 2

ใบหน้าที่ 3

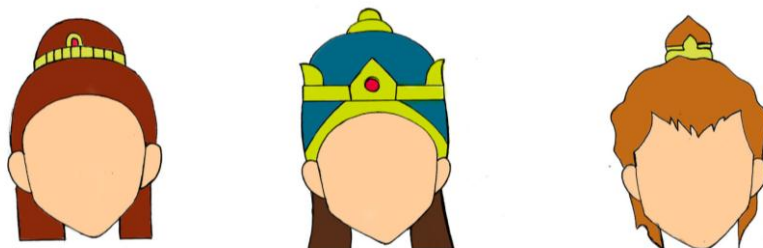
รูปที่ 4.58 ใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย

ตารางที่ 4.45 ผลคะแนนใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย

ใบหน้าที่ 1	ใบหน้าที่ 2	ใบหน้าที่ 3
6 คะแนน	26 คะแนน	28 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยใบหน้าที่ 3 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่ใจดีมีเมตตาซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครชายในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 28 คะแนน รองลงมาคือ ใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยใบหน้าที่ 2 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่ใจดี ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครชายในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 26 คะแนน และใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยใบหน้าที่ 1 ที่ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีแบบจิตรกรรมไทยซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 6 คะแนนตามลำดับ

ทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย



ทรงผมที่ 1

ทรงผมที่ 2

ทรงผมที่ 3

รูปที่ 4.59 ทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย

ตารางที่ 4.46 ผลคะแนนทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย

ทรงผมที่ 1	ทรงผมที่ 2	ทรงผมที่ 3
9 คะแนน	20 คะแนน	31 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 3 ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมชายสมัยสุโขทัย ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดคือ 31 คะแนน รองลงมาคือ ทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 2 ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมชายสมัยเชียงแสน ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 20 คะแนน และทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 1 ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมชายสมัยศรีวิชัยได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชม 9 คะแนนตามลำดับ



รูปที่ 4.60 ตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย

ตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยที่มาจากคะแนนเสียงของผู้ชม มีลักษณะการออกแบบเครื่องกายนักดนตรีสีฟ้าที่เรียบง่ายจึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายนักดนตรีไทยสมัยอยุธยา มีการออกแบบใบหน้าที่มีมิติเมตตาซึ่งออกแบบให้ดวงตากกลมโตสดใส โดยคงลักษณะดวงตาของตัวพระในจิตรกรรมไทยโดยออกแบบให้หางตาชี้ขึ้น คิ้วโก่งชี้ขึ้น ปากเล็ก จมูกเล็ก ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวพระในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครชายในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น ผมสีน้ำตาลอ่อนหยักศก รัศเกล้าซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมชายสมัยสุโขทัย

ผลการทดสอบภาพตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยกับผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยจะต้องสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละคร กับการออกแบบตัวละครแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย ได้อย่างถูกต้อง ผลปรากฏว่า ผู้มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างสามารถจับคู่ระหว่างภาพตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย กับการออกแบบตัวละครแบบไทย ได้อย่างถูกต้อง โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่คิดว่าเป็นตัวละครแบบไทยเพราะ การแต่งกายไทย และทรงผมจุกแบบไทย

ผู้วิจัยได้นำการออกแบบลักษณะตัวละครประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย หน้าตา ทรงผม ที่ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย ไปวัดคะแนนเสียงจากผู้ชมอีกครั้งเพื่อทราบความแตกต่างระหว่างการออกแบบลักษณะตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย โดยรวม ซึ่งผลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 4.47 ผลคะแนนเปรียบเทียบระหว่างการออกแบบลักษณะตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย

การออกแบบตัวละครชุดสากล



เครื่องแต่งกาย แบบอเมริกัน	เครื่องแต่งกาย แบบญี่ปุ่น	เครื่องแต่งกาย แบบไทย
12 คะแนน	30 คะแนน	18 คะแนน



ใบหน้า แบบอเมริกัน	ใบหน้า แบบญี่ปุ่น	ใบหน้า แบบไทย
22 คะแนน	22 คะแนน	14 คะแนน



ทรงผม แบบอเมริกัน	ทรงผม แบบญี่ปุ่น	ทรงผม แบบไทย
12 คะแนน	42 คะแนน	6 คะแนน

การออกแบบตัวละครผีเสื้อสมุทร



เครื่องแต่งกาย แบบอเมริกัน	เครื่องแต่งกาย แบบญี่ปุ่น	เครื่องแต่งกาย แบบไทย
14 คะแนน	21 คะแนน	25 คะแนน



ใบหน้า แบบอเมริกัน	ใบหน้า แบบญี่ปุ่น	ใบหน้า แบบไทย
10 คะแนน	33 คะแนน	17 คะแนน



ทรงผม แบบอเมริกัน	ทรงผม แบบญี่ปุ่น	ทรงผม แบบไทย
11 คะแนน	26 คะแนน	23 คะแนน

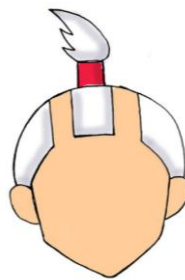
การออกแบบตัวละครฤาษี



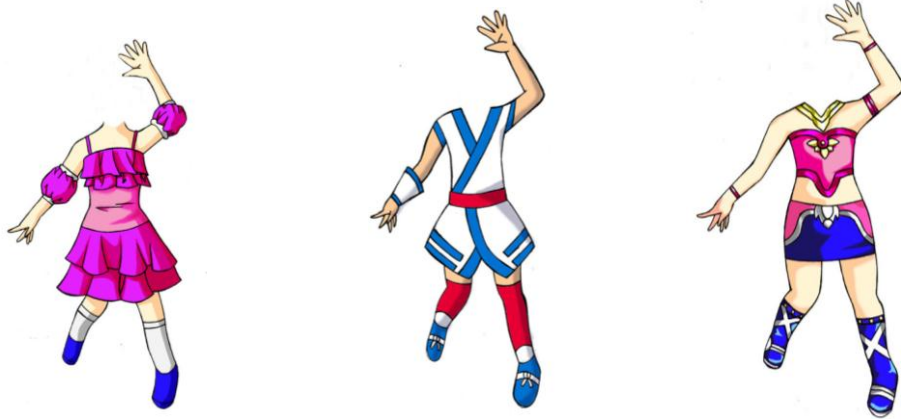
เครื่องแต่งกาย แบบอเมริกัน	เครื่องแต่งกาย แบบญี่ปุ่น	เครื่องแต่งกาย แบบไทย
5 คะแนน	8 คะแนน	47 คะแนน



ใบหน้า แบบอเมริกัน	ใบหน้า แบบญี่ปุ่น	ใบหน้า แบบไทย
23 คะแนน	20 คะแนน	17 คะแนน



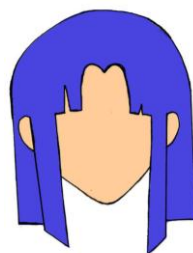
ทรงผม แบบอเมริกัน	ทรงผม แบบญี่ปุ่น	ทรงผม แบบไทย
14 คะแนน	17 คะแนน	29 คะแนน



เครื่องแต่งกาย แบบอเมริกัน	เครื่องแต่งกาย แบบญี่ปุ่น	เครื่องแต่งกาย แบบไทย
18 คะแนน	19 คะแนน	23 คะแนน



ใบหน้า แบบอเมริกัน	ใบหน้า แบบญี่ปุ่น	ใบหน้า แบบไทย
4 คะแนน	51 คะแนน	5 คะแนน

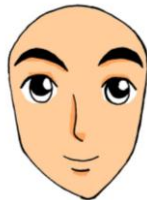


ทรงผม แบบอเมริกัน	ทรงผม แบบญี่ปุ่น	ทรงผม แบบไทย
19 คะแนน	17 คะแนน	24 คะแนน

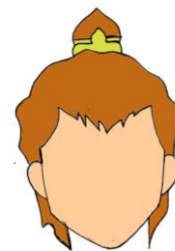
การออกแบบตัวละครพระอภัยมณี



เครื่องแต่งกาย แบบอเมริกัน	เครื่องแต่งกาย แบบญี่ปุ่น	เครื่องแต่งกาย แบบไทย
15 คะแนน	14 คะแนน	31 คะแนน



ใบหน้า แบบอเมริกัน	ใบหน้า แบบญี่ปุ่น	ใบหน้า แบบไทย
9 คะแนน	32 คะแนน	19 คะแนน



ทรงผม แบบอเมริกัน	ทรงผม แบบญี่ปุ่น	ทรงผม แบบไทย
35 คะแนน	8 คะแนน	17 คะแนน

จากผลคะแนนพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด (134 คะแนน) รองลงมาคือเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น (102 คะแนน) และเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน (64 คะแนน) แต่การออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด (160 คะแนน) รองลงมาคือใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย (72 คะแนน) และใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน (72 คะแนน) ส่วนการออกแบบทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด (144 คะแนน) รองลงมาคือทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น (100 คะแนน) และทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน (91 คะแนน)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัว

ข้อมูลส่วนตัว ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 4.48 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	72	40.0
หญิง	108	60.0
รวม	180	100.0

จากตารางที่ 4.48 พบว่า กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง 108 คน คิดเป็นร้อยละ 60.0 เพศชาย 72 คน คิดเป็นร้อยละ 40.0

ตารางที่ 4.49 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เกิน 14 ปี	54	30.0
15 -25 ปี	84	46.7
25 ปีขึ้นไป	42	23.3
รวม	180	100.0

จากตารางที่ 4.49 พบว่า เมื่อพิจารณาจำแนกตามอายุ กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี มีจำนวน 84 คนหรือร้อยละ 46.7 เท่ากับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี และกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป

ตารางที่ 4.50 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	69	38.3
ปริญญาตรีขึ้นไป	108	61.7
รวม	180	100.0

จากตารางที่ 4.50 พบว่า กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 61.7 ตามด้วยมีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 38.3

ตารางที่ 4.51 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน นิสิต นักศึกษา	123	68.3
รับจ้าง	29	16.1
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	7	3.9
รับราชการ	9	5.0
ประกอบอาชีพอื่นๆ	12	6.7
รวม	180	100.0

จากตารางที่ 4.51 พบว่า กลุ่มผู้ชมเป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษา มีจำนวนมากที่สุดร้อยละ 68.3 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพรับจ้าง คิดเป็นร้อยละ 16.1 กลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 6.7 กลุ่มตัวอย่างที่รับราชการ คิดเป็นร้อยละ 5.0 และกลุ่มตัวอย่างที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.9

ตารางที่ 4.52 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามรายได้

รายได้	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เกิน 5,000 บาท	94	52.2
5,001 -10,000 บาท	42	23.3
10,001 - 15,000 บาท	24	13.3
15,001 บาทขึ้นไป	20	11.2
รวม	180	100.0

จากตารางที่ 4.52 พบว่า กลุ่มผู้ชมมีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52.2 รองลงมา มีรายได้ระหว่าง 5,001-10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 23.3 มีรายได้ระหว่าง 10,001-15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 13.3 และน้อยที่สุด มีรายได้ 15,001 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 11.2 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่มีผลต่อความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่มีผลต่อความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุของกลุ่มทดลอง มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 4.53 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครสุดสัครจำแนกตาม อายุของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	ความพึงพอใจต่อตัวละครสุดสัคร								
	แบบอเมริกัน			แบบญี่ปุ่น			แบบไทย		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
ไม่เกิน 14 ปี	3.24	.799	ปานกลาง	4.52	.693	มากที่สุด	3.48	.966	ปานกลาง
15 -25 ปี	2.99	.871	ปานกลาง	3.95	.930	มาก	3.74	.762	มาก
25 ปีขึ้นไป	3.00	1.036	ปานกลาง	3.71	.774	มาก	3.98	.924	มาก
รวม	3.07	.894	ปานกลาง	4.07	.882	มาก	3.72	.880	มาก

จากข้อมูลในตารางที่ 4.53 พบว่าโดยภาพรวม ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครสุดสัครแบบญี่ปุ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.07$) ตามด้วยตัวละครสุดสัครแบบไทย ($\bar{X}=3.72$) และตัวละครสุดสัครแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.07$) เมื่อพิจารณาตามอายุ พบว่า

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครสุดสัครแบบญี่ปุ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.52$) ตามด้วยตัวละครสุดสัครแบบไทย ($\bar{X}=3.48$) และตัวละครสุดสัครแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.24$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 15 -25 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครสุดสัครแบบญี่ปุ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.95$) ตามด้วยตัวละครสุดสัครแบบไทย ($\bar{X}=3.74$) และตัวละครสุดสัครแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=2.99$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจต่อตัวละครสุดสัครแบบไทย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.98$) ตามด้วยตัวละครสุดสัครแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.71$) และตัวละครสุดสัครแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.00$)

ตารางที่ 4.54 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครผีเสื้อสมุทรจำแนกตาม อายุของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	ความพึงพอใจต่อตัวละครผีเสื้อสมุทร								
	แบบอเมริกัน			แบบญี่ปุ่น			แบบไทย		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
ไม่เกิน 14 ปี	3.65	1.012	มาก	4.24	.751	มาก	3.43	.903	ปานกลาง
15 -25 ปี	3.58	1.078	มาก	3.79	.932	มาก	3.52	.975	มาก
25 ปีขึ้นไป	3.07	1.135	ปานกลาง	3.40	.798	มาก	3.95	1.035	มาก
รวม	3.48	1.091	ปานกลาง	3.83	.900	มาก	3.59	.984	มาก

จากข้อมูลในตารางที่ 4.54 พบว่าโดยภาพรวม ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.83$) ตามด้วยตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย ($\bar{X}=3.59$) และตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.48$) เมื่อพิจารณาตามอายุ พบว่า

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.24$) ตามด้วยตัวละครผีเสื้อสมุทรตัวละครผีเสื้อแบบอเมริกัน ($\bar{X}=3.65$) และตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทยน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.43$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 15-25 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.79$) ตามด้วยตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ($\bar{X}=3.58$) และตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทยน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.52$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.95$) ตามด้วยตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.40$) และตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.07$)

ตารางที่ 4.55 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครฤๅษีจำแนกตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	ความพึงพอใจต่อตัวละครฤๅษี								
	แบบอเมริกัน			แบบญี่ปุ่น			แบบไทย		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
ไม่เกิน 14 ปี	3.39	.787	ปานกลาง	3.80	.855	มาก	4.56	.664	มากที่สุด
15-25 ปี	3.21	.906	ปานกลาง	3.56	1.010	มาก	4.39	.745	มาก
25 ปีขึ้นไป	2.88	.889	ปานกลาง	3.19	.862	ปานกลาง	4.64	.577	มากที่สุด
รวม	3.19	.883	ปานกลาง	3.54	.953	มาก	4.50	.689	มากที่สุด

จากข้อมูลในตารางที่ 4.55 พบว่าโดยภาพรวม ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครฤๅษีแบบไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.50$) ตามด้วยตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.54$) และตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.19$) เมื่อพิจารณาตามอายุ พบว่า

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครฤๅษีแบบไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.56$) ตามด้วยตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.80$) และตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.39$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 15-25 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครฤๅษีแบบไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.39$) ตามด้วยตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.56$) และตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.21$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจต่อตัวละครฤๅษีแบบไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.64$) ตามด้วยตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.19$) และตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=2.88$)

ตารางที่ 4.56 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครพระอภัยมณีจำแนกตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	ความพึงพอใจต่อตัวละครพระอภัยมณี								
	แบบอเมริกัน			แบบญี่ปุ่น			แบบไทย		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
ไม่เกิน 14 ปี	3.39	.899	ปานกลาง	3.96	.868	มาก	4.00	.952	มาก
15 -25 ปี	2.98	.850	ปานกลาง	3.32	.809	ปานกลาง	4.17	.834	มาก
25 ปีขึ้นไป	2.90	.983	ปานกลาง	3.21	.898	ปานกลาง	4.40	.798	มาก
รวม	3.08	.915	ปานกลาง	3.49	.900	ปานกลาง	4.17	.871	มาก

จากข้อมูลในตารางที่ 4.56 พบว่าโดยภาพรวม ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.17$) ตามด้วยตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.49$) และตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.08$) เมื่อพิจารณาตามอายุ พบว่า

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.00$) ตามด้วยตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.96$) และตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.39$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 15 -25 มีความพึงพอใจต่อตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.17$) ตามด้วยตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.96$) และตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.39$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจต่อตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.40$) ตามด้วยตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.21$) และตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=2.90$)

ตารางที่ 4.57 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครสาวคนซ์จำแนกตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	ความพึงพอใจต่อตัวละครสาวคนซ์								
	แบบอเมริกัน			แบบญี่ปุ่น			แบบไทย		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
ไม่เกิน 14 ปี	2.76	.989	ปานกลาง	4.24	.751	มาก	3.65	.935	มาก
15 -25 ปี	2.87	1.159	ปานกลาง	3.62	.930	มาก	3.55	.999	มาก
25 ปีขึ้นไป	2.38	1.011	น้อย	3.48	1.087	มาก	4.14	.952	มาก
รวม	2.72	1.089	ปานกลาง	3.77	.968	มาก	3.72	.993	มาก

จากข้อมูลในตารางที่ 4.57 พบว่าโดยภาพรวม ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.77$) ตามด้วยตัวละครสาวคนซ์แบบไทย ($\bar{X}=3.72$) และตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=2.72$) เมื่อพิจารณาตามอายุ พบว่า

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.24$) ตามด้วยตัวละครสาวคนซ์แบบไทย ($\bar{X}=3.65$) และตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=2.76$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 15-25 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.62$) ตามด้วยตัวละครสาวคนซ์แบบไทย ($\bar{X}=3.55$) และตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=2.87$)

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจตัวละครสาวคนซ์แบบไทย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.14$) ตามด้วยตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.48$) และตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันน้อยที่สุด ($\bar{X}=2.38$)

ตารางที่ 4.58 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อตัวละครโดยรวมจำแนกตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง

ความพึงพอใจต่อตัวละครโดยรวม								
แบบอเมริกัน			แบบญี่ปุ่น			แบบไทย		
\bar{X}	S.D.	อันดับ	\bar{X}	S.D.	อันดับ	\bar{X}	S.D.	อันดับ
3.11	0.700	3	3.74	0.614	2	3.94	0.574	1

จากข้อมูลในตารางที่ 4.58 พบว่า โดยภาพรวม ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.94$) อันดับ 2 ตัวละครแบบญี่ปุ่น ($\bar{X}=3.74$) และอันดับ 3 ตัวละครแบบอเมริกัน ($\bar{X}=3.11$) ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน ผู้ชมไทยที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐาน จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ โดยใช้วิธีทางสถิติ t-test สำหรับทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของข้อมูล 2 กลุ่ม ที่เป็นอิสระต่อกัน และใช้วิธีทางสถิติการวิเคราะห์แปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) ในการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของข้อมูลหลายกลุ่ม

1. ผู้ชมไทยที่มีเพศแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติได้ ดังนี้

H_0 : . ผู้ชมไทยที่มีเพศแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไม่แตกต่างกัน

H_a : . ผู้ชมไทยที่มีเพศแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ค่าโดย Independent t-test ใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มเป็นอิสระกัน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้น จะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อ Sig. (2-tailed) น้อยกว่า .05 ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงเป็นตาราง ดังต่อไปนี้

ตาราง 4.59 ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละคร
สำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามเพศ

ความพึงพอใจ	เพศ	N	\bar{x}	S.D.	ค่าสถิติ (t)	df	Sig
ตัวละครแบบอเมริกัน	ชาย	72	3.20	.700	1.473	178	0.142
	หญิง	108	3.05	.696			
ตัวละครแบบญี่ปุ่น	ชาย	72	3.78	.579	0.752	178	0.453
	หญิง	108	3.71	.637			
ตัวละครแบบไทย	ชาย	72	4.06	.624	2.175	178	0.031*
	หญิง	108	3.87	.528			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.59 พบว่า ตัวละครแบบอเมริกัน กลุ่มผู้ชมที่มีเพศต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตัวละครแบบญี่ปุ่น กลุ่มผู้ชมที่มีเพศต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตัวละครแบบไทย กลุ่มผู้ชมที่มีเพศต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่เป็นเพศชายมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิตินอกจากเพศหญิง

2. ผู้ชมไทยที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติได้ ดังนี้

H_0 : . ผู้ชมไทยที่มีอายุแตกต่างกันความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไม่แตกต่างกัน

H_a : . ผู้ชมไทยที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ค่าโดยใช้วิธีทางสถิติการวิเคราะห์แปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) ใช้กลุ่มตัวอย่างตั้งแต่สามกลุ่ม ขึ้นไปที่เป็นอิสระกัน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95%

ดังนั้น จะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อ Sig. (2-tailed) น้อยกว่า .05 ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงเป็นตาราง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.60 ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามจำแนกตามอายุ

ความพึงพอใจ	อายุ	N	\bar{x}	S.D.	ค่าสถิติ(F)	Sig
ตัวละครแบบอเมริกัน	ไม่เกิน 14 ปี	54	3.23	.580	4.861	.009*
	15 -25 ปี	84	3.13	.694		
	25 ปีขึ้นไป	42	2.85	.787		
ตัวละครแบบญี่ปุ่น	ไม่เกิน 14 ปี	54	4.15	.456	24.709	.000*
	15 -25 ปี	84	3.65	.565		
	25 ปีขึ้นไป	42	3.40	.610		
ตัวละครแบบไทย	ไม่เกิน 14 ปี	54	3.82	.528	7.314	.001*
	15 -25 ปี	84	3.88	.528		
	25 ปีขึ้นไป	42	4.22	.636		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 14.60 พบว่า ตัวละครแบบอเมริกัน กลุ่มผู้ชมที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบอเมริกันแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบอเมริกันมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป และกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 15-25 ปีมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบอเมริกันมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป

ตัวละครแบบญี่ปุ่น กลุ่มผู้ชมที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบญี่ปุ่นแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบญี่ปุ่นมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 15-25 ปี และกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป และกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 15-25 ปีมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบแบบญี่ปุ่นกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป

ตัวละครแบบไทย กลุ่มผู้ชมที่มีอายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบไทยแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปีมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบไทยมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป และกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 15-25 ปีมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบไทยมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป

โดยเหตุผลที่กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปีที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด คือ ตัวละครมีความน่ารัก มีดวงตาที่สดใส และชอบรายละเอียดของเส้นผม

“น่ารักดี มีสีสวยงาม ชอบที่ดวงตาของตัวการ์ตูน”

(พงษ์วดี ชนาگانต์, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

“ภาพวาดเป็นการวาดที่ละเอียด สวยงาม องค์กรประกอบภาพสวยงาม”

(เพ็ญพิชชา ทองนรินทร์, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

“ชอบทรงผมแบบญี่ปุ่น คูมีเอกลักษณ์ดี ใบหน้าก็ดูลงตัว ชอบดวงตาแบบญี่ปุ่น”

(ศศกนก กุลวงศ์วัฒน์, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554)

โดยเหตุผลที่กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปีชอบอ่านหนังสือการ์ตูนและดูภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเพราะมีเนื้อหาที่น่าสนใจ มีความสนุกสนาน และให้แง่คิด

“การ์ตูนญี่ปุ่นสนุก และทำให้ผู้อ่านได้เข้าไปในยุคของการ์ตูน”

(จีวาพร, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

“เนื้อเรื่องสนุกมีความสนุกสนาน น่าติดตาม มีตกภายในเรื่อง”

(นับพร นพหิรัญ, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

“เพราะการ์ตูนญี่ปุ่นมีปมเรื่องที่ทำให้คนอ่านตามไม่ทันและเกี่ยวกับเรื่องของวัยรุ่น เชื่อว่าทุกคนต้องมีความรักไม่ว่าจะรักพ่อ รักแม่ รักพี่ชาย มีข้อคิดเรื่องการกระทำของแต่ละคนไม่ว่าดีหรือไม่ดี และที่สำคัญ สนุกค่ะ”

(กุลนิษฐ์, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

ในขณะที่สาเหตุที่กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี และ 25 ปี ขึ้นไป มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด คือ มีความเหมาะสมกับเรื่องราวแบบไทย ชอบที่ตัวละครมีความแปลกใหม่และมีเอกลักษณ์แบบไทย และอยากให้ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยมีการออกแบบตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์

“ตัวละครเหมือนกับจินตนาการที่คุ้นเคยมากที่สุด มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร และเหมาะสมกับตัวการ์ตูนเรื่องนี้มากที่สุด และยังแสดงถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย”

(อภิญา มั่งลิ้ม, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554)

“ตัวละครมีเอกลักษณ์ไทย อยากให้การ์ตูนไทยมีการออกแบบตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์”

(มณฑทัช กุลวงศ์วรพัฒน์, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554)

“ลายเส้นตัวละครที่ทันสมัยมากขึ้นกว่าแบบเก่าๆ ที่ผ่านมา”

(ศุชาติ จันทร์แก้ว, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554)

“ชอบเพราะ เป็นตัวละครไทยมีความเป็นเอกลักษณ์เดิมอยู่ และยังร่วมสมัยด้วย ไม่ดูโบราณเกินไป ไม่ขัดแย้งกันเกินไป”

(ศศิธร นันติ, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554)

3. ผู้ชมไทยที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติได้ ดังนี้

H_0 : . ผู้ชมไทยที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไม่แตกต่างกัน

H_a : . ผู้ชมไทยที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ค่าโดย Independent t-test ใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มเป็นอิสระกัน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้น จะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อ Sig. (2-tailed) น้อยกว่า .05 ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงเป็นตาราง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.61 ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละคร สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามระดับการศึกษา

ความพึงพอใจ	การศึกษา	N	\bar{x}	S.D.	ค่าสถิติ (t)	df	Sig
ตัวละครแบบอเมริกัน	ต่ำกว่าปริญญาตรี	69	3.28	.617	2.692	178	.008*
	ปริญญาตรีขึ้นไป	111	3.00	.729			
ตัวละครแบบญี่ปุ่น	ต่ำกว่าปริญญาตรี	69	4.08	.493	6.497	178	.000*
	ปริญญาตรีขึ้นไป	111	3.53	.588			
ตัวละครแบบไทย	ต่ำกว่าปริญญาตรี	69	3.83	.518	-2.120	178	.035*
	ปริญญาตรีขึ้นไป	111	4.01	.598			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.61 พบว่า ตัวละครแบบอเมริกัน กลุ่มผู้ชมที่มีการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่มีการศึกษาค่าต่ำกว่าปริญญาตรีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป

ตัวละครแบบญี่ปุ่น กลุ่มผู้ชมที่มีการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่มีการศึกษาค่าต่ำกว่าปริญญาตรีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป

ตัวละครแบบไทย กลุ่มผู้ชมที่มีการศึกษาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่มีการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไปความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีการศึกษาค่าต่ำกว่าปริญญาตรีขึ้นไป

4. ผู้ชมไทยที่มีอาชีพแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติได้ ดังนี้

H_0 : ผู้ชมไทยที่มีอาชีพแตกต่างกันความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไม่แตกต่างกัน

H_a : ผู้ชมไทยที่มีอาชีพแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ค่าโดย Independent t-test ใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มเป็นอิสระต่อกัน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อ Sig. (2-tailed) น้อยกว่า .05 ซึ่งผลการทดสอบสมมติฐานแสดงเป็นตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.62 ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละคร
สำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามอาชีพ

ความพึงพอใจ	อาชีพ	N	Mean	S.D.	ค่าสถิติ (F)	Sig
ตัวละครแบบอเมริกัน	นักเรียน นิสิต นักศึกษา	123	3.25	.643	4.777	.000*
	ประกอบอาชีพ อื่นๆ	57	2.83	.742	3.746	
ตัวละครแบบญี่ปุ่น	นักเรียน นิสิต นักศึกษา	123	3.87	.585	5.042	.000*
	ประกอบอาชีพ อื่นๆ	57	3.45	.581	4.456	
ตัวละครแบบไทย	นักเรียน นิสิต นักศึกษา	123	3.84	.524	5.341	.001*
	ประกอบอาชีพ อื่นๆ	57	4.14	.630	-3.274	

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.62 พบว่าตัวละครแบบอเมริกัน กลุ่มผู้ชมที่มีอาชีพแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบอเมริกันแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษามีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบอเมริกันมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพอื่นๆ

ตัวละครแบบญี่ปุ่น กลุ่มผู้ชมที่มีอาชีพแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบญี่ปุ่นแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษามีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบญี่ปุ่นมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพอื่นๆ

ตัวละครแบบไทย กลุ่มผู้ชมที่มีอาชีพแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบไทยแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษามีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบไทยน้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพอื่นๆ

5. ผู้ชมไทยที่มีรายได้แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติได้ ดังนี้

H_0 : . ผู้ชมไทยที่มีรายได้แตกต่างกันความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไม่แตกต่างกัน

H_a : . ผู้ชมไทยที่มีรายได้แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ค่าโดยใช้วิธีทางสถิติการวิเคราะห์แปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) ใช้กลุ่มตัวอย่างตั้งแต่สามกลุ่ม ขึ้นไปที่เป็นอิสระต่อกัน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้น จะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อ Sig. (2-tailed) น้อยกว่า .05 ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงเป็นตาราง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.63 ผลการทดสอบสมมติฐานระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจำแนกตามตามรายได้

ความพึงพอใจ	รายได้	N	Mean	S.D.	ค่าสถิติ (F)	Sig
ตัวละครแบบอเมริกัน	ไม่เกิน 5,000 บาท	94	3.2128	.63976	6.560	.002*
	5,001 -10,000 บาท	42	3.2143	.59328		
	10,001 บาทขึ้นไป	44	2.7864	.82451		
ตัวละครแบบญี่ปุ่น	ไม่เกิน 5,000 บาท	94	3.9660	.55698	17.263	.000*
	5,001 -10,000 บาท	42	3.6095	.53548		
	10,001 บาทขึ้นไป	44	3.3864	.60755		
ตัวละครแบบไทย	ไม่เกิน 5,000 บาท	94	3.8085	.54470	6.179	.001*
	5,001 -10,000 บาท	42	3.9857	.52525		
	10,001 บาทขึ้นไป	20	3.0200	.68025		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.63 ตัวละครแบบอเมริกัน พบว่า กลุ่มผู้ชมที่มีรายได้แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบอเมริกันแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาทมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบอเมริกันน้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท

ตัวละครแบบญี่ปุ่น พบว่า กลุ่มผู้ชมที่มีรายได้แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบญี่ปุ่นแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาทมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบญี่ปุ่นมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ 5,001 - 10,000 บาท กลุ่มผู้ชมที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาทมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบญี่ปุ่นมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีรายได้ 10,001 บาทขึ้นไป

ตัวละครแบบไทย พบว่า กลุ่มผู้ชมที่มีรายได้แตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบไทยแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยกลุ่มผู้ชมที่มีรายได้ 10,001 บาทขึ้นไปมีความพึงพอใจต่อตัวละครแบบไทยมากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย” นี้ ต้องการศึกษถึงความพึงพอใจของผู้ชมไทยว่า การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น และการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยนั้น การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบใด จะได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยมากหรือน้อย แตกต่างกันอย่างใด ทั้งนี้ผลของการวิจัยที่ได้จะนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไทยให้เป็นที่ยอมรับของผู้ชมไทยมากขึ้น

สรุปผลการวิจัย

ผลสรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ได้วางไว้มี 2 ประการดังนี้

ประการที่ 1

ผู้วิจัยออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย โดยนำตัวละครหลัก (Main character) จากเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของกวีเอก สุนทรภู่ จำนวน 5 ตัว ได้แก่ สุดสาคร ศิเสื้อสมุทร ฤๅษี เสาวคนธ์ พระอภัยมณี ซึ่งผู้วิจัยจะนำตัวละครทั้ง 5 ตัว มาทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบไทย โดยแต่ละแบบจะออกแบบลักษณะตัวละครให้แตกต่างกัน 3 แบบ ตามแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันและญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้ใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันและญี่ปุ่น รวมถึงลักษณะของเครื่องแต่งกายประจำชาติซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบอเมริกันจะได้อิทธิพลจากตะวันตก ส่วนการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่นจะอยู่บนพื้นฐานของรูปทรงเครื่องแต่งกาย กิโมโน และยูคาตะ สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยที่ยังไม่มีเอกลักษณ์ในการออกแบบใบหน้าตัวละคร จึงได้นำแนวคิดเรื่องการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมมาเป็นแนวทางในการลงมือปฏิบัติออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยโดย

การผสมผสานระหว่าง “รูปแบบ” ของการออกแบบใบหน้าตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศได้แก่ อเมริกา และญี่ปุ่น กับ “ความเป็นไทย” เพื่อให้ตัวละครมีความร่วมสมัย และนำแนวคิดเรื่องความเป็นไทยมาพิจารณา เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบให้มีความเป็นไทย ซึ่งการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทยที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้สามารถสรุปลักษณะเด่นได้ดังนี้

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันและรูปลักษณะแบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายแบบอเมริกันให้เป็นลักษณะเครื่องแต่งกายแบบตะวันตก โดยคำนึงถึงสถานภาพของตัวละคร โดยผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายแบบไทยลงไปเล็กน้อยเช่นเครื่องประดับต่างๆ ส่วนการออกแบบใบหน้าตัวละครจะออกแบบให้ใบหน้ามีลักษณะที่ค่อนข้างสมจริง โดยดวงตามีเส้นขอบตาโดยรอบ มีสัดส่วนของ ดวงตา จมูก และปากที่ค่อนข้างสมจริง โดยเฉพาะตัวละครหญิงจะมีริมฝีปากที่ชัดเจน ซึ่งถ้าเป็นใบหน้าของตัวละครที่มีการออกแบบภายใต้แนวคิดตกขบขันก็จะออกแบบสัดส่วนใบหน้าให้ผิืดเพี้ยน ส่วนทรงผมตัวละครนั้นจะออกแบบเป็นลักษณะที่เรียบง่ายและไม่เน้นรายละเอียดของเส้นผมมากนัก

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนิเมะและมังงะของญี่ปุ่น รวมทั้งรูปลักษณะแบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่นให้เป็นลักษณะเครื่องแต่งกายแบบกิโมโนและยูคาตะ โดยคำนึงถึงสถานภาพของตัวละคร ส่วนการออกแบบใบหน้าตัวละครจะออกแบบให้ใบหน้าเป็นลักษณะนามธรรมที่ไม่เหมือนจริง คือ ดวงตากกลม โทเกินจริง และไม่มียขอบตา แวดตาเป็นประกาย จมูกเล็ก ซึ่งบางครั้งออกแบบจมูกให้เป็นเพียงเส้นขีดเล็กๆ ปากเล็ก และไม่มียริมฝีปาก ส่วนทรงผมตัวละครนั้นออกแบบให้มีลักษณะหยักแหลมและมักเน้นรายละเอียดของเส้นผม เช่น แสงและเงา

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยใช้แรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวละครในงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยและรูปลักษณะแบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายแบบไทยให้มีลักษณะผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายแบบไทยกับเครื่องแต่งกายแบบตะวันตกเพื่อให้เครื่องแต่งกายมีความร่วมสมัยมากขึ้นและใช้ลายไทยมาประดับเครื่องแต่งกายส่วนการออกแบบใบหน้าของตัวละครได้ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครในงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยผสมผสานกับการออกแบบใบหน้าตัวละครแบบญี่ปุ่นที่มีลักษณะตาโต ไม่มีเส้นขอบตา มีแวดตาเป็นประกาย จมูกเล็ก ส่วนทรงผมตัวละครนั้นออกแบบเป็นทรงผมไทยโบราณ โดยใช้ลายเส้นที่เรียบง่ายและไม่เน้นรายละเอียดของเส้นผมมากนัก

ประการที่ 2

จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบแตกต่างกันพบว่า

ผู้ชมไทยส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบลักษณะตัวละครที่ออกแบบใกล้เคียงกับสถานภาพของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องแต่งกายสุดาสครและฤๅษีไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายอเมริกัน ญี่ปุ่น หรือไทย ที่ผู้วิจัยออกแบบแต่ละแบบให้มีความแตกต่างกันอย่างละ 3 แบบ พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจกับการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยคงลักษณะใกล้เคียงกับเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบดั้งเดิมมากที่สุด คือ เครื่องแต่งกายที่ใช้สีส้มเป็นสีหลัก ส่วนการออกแบบตัวละครร้ายอย่างผีเสื้อสมุทรไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายอเมริกัน ญี่ปุ่น หรือไทย ที่ผู้วิจัยออกแบบลักษณะตัวละครให้แตกต่างกันอย่างละ 3 แบบ พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจกับการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรโดยใช้สีโทนมืด และใบหน้าคุดัน ซึ่งเป็นลักษณะของตัวละครร้าย มากกว่าการออกแบบเครื่องกายผีเสื้อสมุทรที่ใช้สีชมพู และใบหน้ายิ้มแย้มใจดีที่ขัดแย้งกับสถานะภาพของตัวละคร

จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบลักษณะตัวละคร โดยแยกเป็นส่วนๆ ประกอบด้วย การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบใบหน้า และการออกแบบทรงผมพบว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น และเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

การออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย และใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

การออกแบบทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น และทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย โดยจำแนกตามตัวละครพบว่า

ความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบตัวละครสุดสาคร พบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครสุดสาครแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครสุดสาครแบบไทย และตัวละครสุดสาครแบบอเมริกันตามลำดับ

ความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบตัวละครผีเสื้อสมุทร พบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย และตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันตามลำดับ

ความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบตัวละครฤๅษีซึ่งเป็นตัวละครที่มีเฉพาะในวรรณคดีไทยที่ประเทศอื่นไม่มี พบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครฤๅษีแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น และตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันตามลำดับ

ความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบตัวละครพระอภัยมณี พบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น และตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันตามลำดับ

ความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบตัวละครเสาวคนธ์ พบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจต่อตัวละครเสาวคนธ์แบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครเสาวคนธ์แบบไทย และตัวละครเสาวคนธ์แบบอเมริกันตามลำดับ

จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย โดยแบ่งตามลักษณะประชากรศาสตร์พบว่า

ผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีความพึงพอใจตัวละครแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบไทย และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่อายุระหว่าง 15-25 ปี มีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยทั้งเพศหญิงและเพศชายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันและญี่ปุ่นไม่แตกต่างกัน แต่เพศชายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากกว่าเพศหญิง

ผู้ชมไทยที่มีการศึกษต่ำกว่าปริญญาตรีมีความพึงพอใจตัวละครแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบไทย และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป มีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่เป็น นักเรียน นิสิต นักศึกษา มีความพึงพอใจตัวละครแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบไทย และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่ประกอบอาชีพอื่นๆ มีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท มีความพึงพอใจตัวละครแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบไทย และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีรายได้ตั้งแต่ 5,001-10,000 บาทมีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีรายได้ตั้งแต่ 10,001บาท ขึ้นไปมีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้สามารถสะท้อนให้เห็นประเด็นต่างๆ ที่น่าสนใจหลายแง่มุมกล่าวคือ กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปีที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน ประชากรเหล่านี้ได้แก่ นักเรียน นิสิต นักศึกษา ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับต่ำปริญญาตรีมีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด ซึ่งกลุ่มผู้ชมอายุไม่เกิน 14 ปี เป็นกลุ่มที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อจากประเทศญี่ปุ่นหลายประเภท เช่น หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ครองตลาดบนแผงหนังสือการ์ตูนในประเทศไทย ภาพยนตร์แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่นที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ซึ่งสื่อเหล่านี้เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ชมอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งมีส่วนทำให้เกิดความคุ้นเคยกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นที่มีลักษณะเด่นอยู่ที่ใบหน้าตัวละครที่มีดวงตากลมโตเกินจริง แววตาเป็นประกาย จมูกเล็ก ปากเล็ก ซึ่งเป็นลักษณะการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เช่น Naruto (2002), Reborn (2006), One piece (1999) ย่อมมีอิทธิพลต่อกระแสนิยมและความพึงพอใจของกลุ่มผู้ชมอายุไม่เกิน 14 ปี ในขณะที่กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี และ 25 ปี ขึ้นไป มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุดรองลงมาคือ ตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้ชมอายุระหว่าง 15-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันและญี่ปุ่น แต่กลับมีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครที่มีรูปลักษณ์แบบไทยไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายแบบไทย ใบหน้าตัวละครที่มีลักษณะของใบหน้าตัวละครในงานจิตรกรรมฝาผนังของไทย และทรงผมแบบไทย ถึงแม้การออกแบบตัวละครที่มีรูปลักษณ์แบบไทยจะเป็นลักษณะการออกแบบไม่ค่อยปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยม แต่ผู้ชมไทยนั้นคุ้นเคยกับรูปลักษณ์แบบไทยผ่านงานศิลปะแขนงต่างๆ ของไทยซึ่งเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เช่นจิตรกรรมไทย โขน ละครย่อนยุค และเครื่องแต่งกายไทย ส่วนการออกแบบตัวละคร

สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันที่ได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยน้อยที่สุด ซึ่งหากพิจารณาจากการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในช่วงปี ค.ศ.1995 เป็นต้นมาภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันหันมาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติมากขึ้นและประสบความสำเร็จด้านรายได้เช่น Toy story (1995), Finding Nemo (2003), Shrek (2001) ซึ่งการเติบโตของภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติผลิตน้อยลงอย่างมาก โดยระหว่างปี ค.ศ. 2003-2009 ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจาก Walt Disney Animation ออกฉายเพียงเรื่องเดียวคือ The Princess and the Frog (2009) ทางด้านDreamWork Animation ซึ่งหลังจากผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องSinbad: Legend of the Seven Seas ออกฉายในปี 2003 ก็ไม่ได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติออกฉายอีกเลยถึงปัจจุบัน ซึ่งการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันในปริมาณที่น้อยจนเกิดภาวะขาดช่วงนั้นย่อมมีผลกระทบต่อความคุ้นเคยและรสนิยมของผู้ชมไทยต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน

สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยน้อยที่สุดแต่กลุ่มผู้ชมที่พึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันมากที่สุด คือ กลุ่มผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีการศึกษาดำกว่าปริญญาตรี เป็น นักเรียน นิสิต นักศึกษา มีรายได้ตั้งแต่ 5,001-10,000 บาท ส่วนกลุ่มผู้ชมที่มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันน้อยที่สุด คือ กลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป ประกอบอาชีพรับจ้าง มีรายได้ 10,001-15,000 บาท

สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยรองจากการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย แต่กลุ่มผู้ชมที่พึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด คือ กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีการศึกษาดำกว่าปริญญาตรี เป็น นักเรียน นิสิต นักศึกษา มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท ส่วนกลุ่มผู้ชมที่มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นน้อยที่สุด คือกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป มีรายได้ตั้งแต่ 10,001-15,000 บาท

สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยมากที่สุด กลุ่มผู้ชมที่พึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุดคือ กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุ 25 ปี ขึ้นไป มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวมีรายได้ 10,001-15,000 บาท ส่วนกลุ่มผู้ชมที่มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยน้อยที่สุด คือกลุ่มอายุไม่เกิน 14 ปี ขึ้นไป มีการศึกษาระดับต่ำกว่าปริญญาตรี

สิ่งที่ต้องตระหนักในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติคือ การออกแบบตัวละคร สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไทยที่ผ่านมาได้รับแรงบันดาลใจจากการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นการออกแบบที่ผู้ชมไทยมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

อย่างไรก็ตามแม้ว่าการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นถึงแม้จะได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยโดยรวมมากที่สุด แต่กลุ่มผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน ยังคงมีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุดอยู่ ดังนั้นแนวทางในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยให้ตรงกับความต้องการของผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี คือการนำรูปแบบของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมาพัฒนาให้มีความเป็นไทย และคัดแปลงจนเกิดความเป็นเอกภาพของตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยที่ผู้วิจัยนำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันแบบญี่ปุ่นผสมผสานกับงานจิตรกรรมของไทย ได้รับความพึงพอใจจากผู้ชม โดยรวมมากที่สุดควรพัฒนาต่อไปให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันจนเป็นเอกลักษณ์ของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย

2. ควรนำรูปแบบของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมาประยุกต์คัดแปลง โดยผสมผสานความเป็นไทยให้มีเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของผู้วิจัยในครั้งนี้ นำตัวละครจากวรรณคดีไทยแนวแฟนตาซีมาทำการออกแบบ และนำไปทดลองกับผู้ชม หากมีการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่มีเรื่องราวแนวอื่นๆ เช่นแนววิทยาศาสตร์ อาจจะทำให้เกิดมุมมองในแง่ใหม่ เพื่อสามารถนำมาเปรียบเทียบและเห็นสิ่งที่ต้องตระหนักในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติมากขึ้น นอกจากนี้รูปแบบของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันควรใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถ ทำให้อีกกลุ่มทดลองสามารถเห็นภาพรวมของตัวละครในขณะที่ตัดสินใจเลือก เครื่องแต่งกาย ใบหน้า และทรงผมเพื่อให้ได้ตัวละครที่มีความสวยงามและเกิดความกลมกลืนกันมากขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กุลนิษฐ์. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

ชีวาพร. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน How to Make 2D Animation. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, 2547.

นับพร นพหิรัญ. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

บุษรินทร์ ตั้งศิลป์ไพโร. กลยุทธ์การสื่อสารการตลาด และพฤติกรรมของผู้บริโภคต่อภาพยนตร์แอนิเมชันฮอลลีวูด. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการโฆษณา ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

พงษ์วีดี ชนากานต์. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

พิจิตรา ศุภสวัสดิ์กุล. มิกกี้เมาส์กับจักรวรรดินิยมทางสื่อสารมวลชน. สังคมศาสตร์ 32 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2544): 100.

เพ็ญพิชชา ทองนรินทร์. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

มณฑัย กุลวงศ์วรพัฒน์. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554.

มิตรารณณ์ อยู่สถาพร. “การซึมซับและดัดแปลงสื่อวัฒนธรรมต่างชาติให้เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิม: กรณีศึกษาประเทศฮ่องกง” ใน โลกของสื่อ ชุด วัฒนธรรม: สื่อสารเพื่อสานสร้าง. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

เมทินี สิงห์เวชสกุล. การพัฒนากระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

เมญาพิมพ์ สมประสงค์. ความคิดเห็นของผู้รับสารที่มีต่อแนวคิดเรื่องความเป็นไทยในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน ปั่นหนัง : บทภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : ห้องภาพสุวรรณ จัดพิมพ์โดย บริษัท บ้านฟ้า จำกัด, 2547.

วรวิชญ เวชภูเคราะห์. ประวัติการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ : องค์การคำครุสภา, 2548.

วีระ อัมพันธ์สุข. ความเป็นไทย. กรุงเทพฯ : เอราวิณการพิมพ์, 2526.

ศศกนก กุลวงศ์วรพัฒน์. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554.

ศศิธร นันติ. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554.

สมสุข หินวิมาน. "ทฤษฎีสำนักรวบรวมธรรมศึกษา" ใน ประมวลสาระชุดวิชาปรัชญานิติศาสตร์และ
ทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 13. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตศึกษา สาขาวิชานิติศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2546.

สนั่น ปัทมะทิน. ภาพยนตร์การ์ตูน: กรรมวิธีง่ายๆ. กรุงเทพฯ, 2548.

สัญญา สัญญาวิวัฒน์. พุทธสังคัมภีร์. กรุงเทพฯ : เจ้าพระยาการพิมพ์, 2533.

สุชาติ จันทร์แก้ว. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554.

อภิญา มั่งลิ้ม. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554.

อัศวิน ซาบร่า. ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของ มาร์ติน สกอร์เซซี,
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง ภาควิชาการภาพยนตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ภาษาอังกฤษ

Graphic-sha. How To Draw Manga Volume 2: Compiling Techniques. Graphic-sha Publishing
Co., Ltd., 1996.

Hikaru Hayashi. How To Draw Manga: Sketching Manga-Style Vol. 2 Logical Proportions.
Graphic-sha Publishing Co., Ltd., 2007.

Iuri Lioi. Framework for development of schemata in character design for computer animation.
Master's Thesis, Department of Fine Arts in The Ohio State University, 2007.

Mcquail. McQuail's Mass Communication Theory, Professor Denis McQuail. Sage Publications
Ltd; 4th edition, 2000.

Patmore, C. The Complete Animation Course. New York: Barron's Educational Series, 2003.

Raymond, Williams. Culture. London: Fontana, 1981.

Richard Taylor. Encyclopedia of Animation Techniques by Richard Taylor. Booksales, 1996.

Tom Bancroft. Creating characters with personality; introduction by Glen Keane. Crown
Publishing Group, a division of Random House Inc., New York, 2006.

Wells, P. Understanding Animation. 1st ed. London: Routledge, 1998.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

กระบวนการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องสุดสาคร แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยนำตัวละครหลัก (Main character) จากเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของกวีเอก สุนทรภู่ จำนวน 5 ตัว ได้แก่ สุดสาคร พิเสื้อสมุทร ฤๅษี เสวคนธ์ พระอภัยมณี ซึ่งผู้วิจัยจะนำตัวละครทั้ง 5 ตัว มาทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบไทย

ขั้นตอนการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องสุดสาคร แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น แบบไทย

- 1.1 กำหนดรายละเอียดตัวละคร
- 1.2 ศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจ
- 1.3 ออกแบบลักษณะ
 - 1.3.1 ออกแบบรูปร่างตัวละคร
 - 1.3.2 ออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
 - 1.3.3 ออกแบบใบหน้าตัวละคร
 - 1.3.4 ออกแบบทรงผมตัวละคร

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องสุดสาคร

เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องสุดสาคร

สุดสาครได้รับการอบรมสั่งสอนโดยพระฤๅษีแห่งเกาะแก้วพิสดาร และออกผจญภัยเพื่อตามหาพระอภัยมณี แต่เมื่อถึงเมืองการเวก ก็ได้พบกับเสาวคนธ์เจ้าหญิงแห่งเมืองการเวก และร่วมกันเดินทางผจญภัย เพื่อตามหาพระอภัยมณี โดยมีนางผีเสื้อสมุทรคอยขัดขวาง

แนวคิดในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องสุดสาคร

1. ความร่วมสมัย

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมมาเป็นแนวทางในการลงมือปฏิบัติออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยโดยการผสมผสานระหว่าง “รูปแบบ” ของการออกแบบตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศได้แก่ อเมริกา และญี่ปุ่น กับ “ความเป็นไทย” เพื่อให้ตัวละครมีความร่วมสมัย

2. ความเป็นไทย

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องความเป็นไทยมาพิจารณา เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยให้มีความเป็นไทย

3. ความเหมาะสมกับเรื่องราว

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติมาพิจารณาเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครให้มีความเหมาะสมกับเรื่องราว สำหรับในกรณีของภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องสุดสาครนั้นเป็นเรื่องราวแนวแฟนตาซี ดังนั้นการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจึงออกแบบภายใต้แนวคิดการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแนวแฟนตาซี ซึ่งการออกแบบนั้นขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้ออกแบบ

4. ความแปลกใหม่

ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดเรื่องการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ และแนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรมเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ซึ่งถือเป็นการผลิตซ้ำให้มีความแตกต่างและแปลกใหม่กว่าเดิม

1. การออกแบบตัวละครสุดสาคร

1.1 กำหนดรายละเอียดตัวละครสุดสาคร

ชื่อ	สุดสาคร
เพศ	ชาย
อายุ	12 ปี
สถานะ	คาบสน้อย ผู้มีอิทธิฤทธิ์
การแต่งกาย	นักรบเวทย์มนต์
ลักษณะภายนอก	เป็นเด็กที่มีความกล้าหาญ แต่เรียบร้อยน่ารัก
ลักษณะนิสัย	เป็นเด็กที่อยู่ในภาวะเป็ยบอย่างเคร่งครัด เชื่อฟังเคารพผู้อาวุโส แต่เป็นคนขาดความมั่นใจในตนเอง เชื่อคนง่าย และไม่กล้าขัดใจผู้อื่น แต่ในบางครั้งก็มีความกล้าหาญในสถานการณ์ที่จำเป็น
ความสามารถพิเศษ	คาถาอาคม และศิลปะการต่อสู้
เรื่องราวของตัวละคร	สุดสาครเกิดที่เกาะแก้วพิสดารมีบิดาคือพระอภัยมณี แต่พระอภัยมณีกลับออกเดินทางจากไป เนื่องจากเปลี่ยนพระทัยไปรักนางสุวรรณมาลี ส่วนนางเงือกไม่สามารถเลี้ยงดูสุดสาครได้เนื่องจากเป็นสัตว์ จึงขอร้องให้ฤๅษีบนเกาะแก้วพิสดารเลี้ยงดู ฤๅษีจึงเลี้ยงดูสั่งสอนสุดสาคร และถ่ายทอดเวทย์มนต์คาถาให้ สุดสาครได้พบกับเสาวคนธ์และได้ออกเดินทางตามหาพระอภัยมณีผู้เป็นบิดาตามคำแนะนำของฤๅษี
ความต้องการของตัวละคร	ต้องการตามหาพระอภัยมณีผู้เป็นบิดา และช่วยพระอภัยมณีให้พ้นจากการจองเวรของผีเสื้อสมุทร

1.2 ศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบตัวละครสุดสาคร

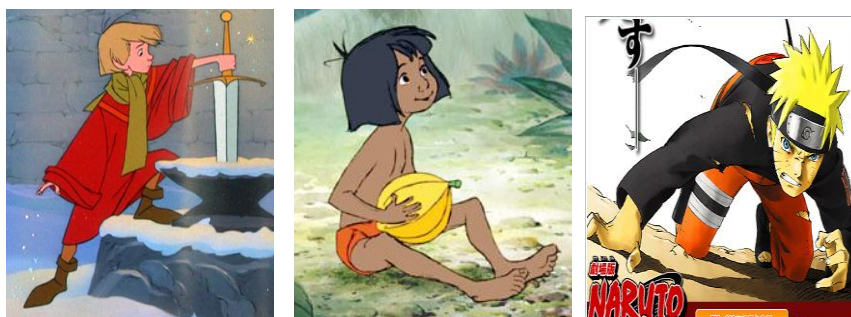


ภาพประกอบที่ 1 ภาพตัวละครสุดสาครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติและสามมิติ



ภาพประกอบที่ 2 ภาพตัวละครสุดสาครจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์และหนังสือนิทาน

จากการศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบตัวละครสุดสาครจากการออกแบบตัวละครสุดสาครที่ผ่านมาไม่ว่าจะเป็น ภาพตัวละครสุดสาครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติและสามมิติ ภาพตัวละครสุดสาครจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์และหนังสือนิทาน พบว่าการออกแบบลักษณะตัวละครสุดสาครที่ผ่านมาได้เน้น ลักษณะตัวละครให้เหมาะสมกับเรื่องราวและสถานะของตัวละคร ซึ่งมีการออกแบบรายละเอียดที่ใกล้เคียงกันมากคือ เครื่องแต่งกายเป็นจิวรฤทธิลายเสือ ทรงผมเป็นผมจุก ดังนั้นการออกแบบตัวละครสุดสาครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของผู้วิจัยในครั้งนี้จะทำการออกแบบลักษณะตัวละครสุดสาครให้มีลักษณะของตัวละครที่คล้ายคลึงและแตกต่างจากเดิม เพื่อเป็นตัวเลือกในการวัดคะแนนเสียงจากผู้ชม

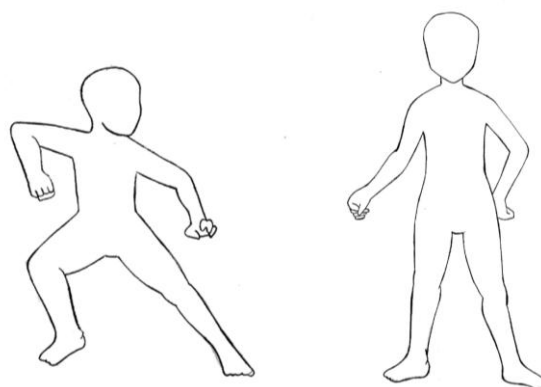


ภาพประกอบที่ 3 ภาพตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครสุดสาครของผู้วิจัย

สำหรับตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันอื่นๆ ที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครสุดสาครของผู้วิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ ตัวละครอาเธอร์ จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Sword in The Stone (1963) ตัวละครเมาคี จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Jungle Book (1967) และตัวละครนารูโตะ (2002) จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนารูโตะ ซึ่งตัวละครที่เหล่านี้เป็นตัวละครที่มีอุปนิสัยกล้าหาญ และมีความน่ารักเช่นเดียวกับตัวละครสุดสาครในจินตนาการของผู้วิจัย

1.3 ออกแบบลักษณะของตัวละครสุดสาคร

1.3.1 ออกแบบรูปร่างตัวละครสุดสาคร



ภาพประกอบที่ 4 รูปร่างตัวละครสุดสาคร

การออกแบบรูปร่างตัวละครสุดสาครเป็นการออกแบบรูปร่างตัวละครแบบเหมือนจริง (Realistic) ซึ่งเป็นรูปร่างของเด็กอายุประมาณ 11-12 ปี ซึ่งมีสัดส่วนหัวต่อลำตัวประมาณ 1:4

1.3.2 การออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาคร



ภาพประกอบที่ 5 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาคร แบบอเมริกันทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 6 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาคร แบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 7 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาคร แบบไทยทั้ง 3 แบบ

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาคร

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน
การออกแบบเครื่องแต่งกายแบบอเมริกัน แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 8 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายของจอมเวทย์ผู้กล้าโดยยังคงลักษณะของเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมอยู่ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครผู้กล้าในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันที่สวมผ้าคลุมซึ่งมักเป็นตัวละครที่มีความกล้าหาญ



ภาพประกอบที่ 9 ภาพการแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์สองมิติอเมริกันที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นแบบยุโรปโบราณและมีผ้าคลุมแบบบาทหลวง ซึ่งเป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายตัวละครในภาพยนตร์

แอนิเมชันสองมิติอเมริกันแนวแฟนตาซีย้อนยุค ส่วนการใช้สีส้มเป็นสีของเสื้อ เครื่องแต่งกายสุด
 สดสารแบบอเมริกัน แบบที่ 1 นี้ ต้องการให้เป็นสีที่มีลักษณะคล้ายกับสีของจักรวาลแบบดั้งเดิม การ
 ออกแบบไม้เท้าวิเศษได้ออกแบบภายใต้แนวคิดอาวุธที่สามารถเป็นได้ทั้งไม้เท้าจอมเวทย์และเป็น
 อาวุธต่อสู้ โดยที่ปลายของไม้เท้าออกแบบให้มีลักษณะไม้กางเขนที่เป็นสัญลักษณ์ของความดีตาม
 ความเชื่อในศาสนาคริสต์ ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครสุดสดสารแบบอเมริกัน แบบที่ 1 เป็นเสื้อผ้าจอม
 เวทย์ผู้กล้าที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความกล้าหาญ และความเป็นผู้พิทักษ์ความดีของตัวละคร
 สุดสดสาร

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสดสารแบบอเมริกัน แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 10 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสดสารแบบอเมริกัน แบบที่ 2

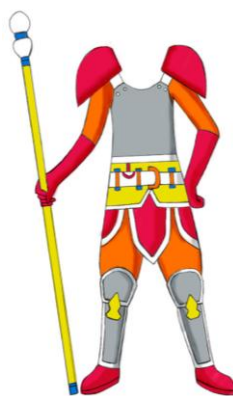
การออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสดสารแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่อง
 แต่งกายแบบฮีโร่อเมริกัน โดยใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของตัวละครฮีโร่อเมริกัน



ภาพประกอบที่ 11 ภาพการแต่งกายของตัวละครฮีโร่อเมริกันที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ
 เครื่องแต่งกายสุดสดสารแบบอเมริกัน แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ออกแบบได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายตัวละครฮีโร่อเมริกัน ซึ่งออกแบบให้รูปทรงของเครื่องแต่งกายให้เข้ารูปกับรูปร่างตัวละคร ตามรูปแบบของเครื่องแต่งกายตัวละครฮีโร่อเมริกัน และออกแบบเสื้อผ้าท่อนล่างให้มีรูปทรงคล้ายกับชุดเกราะนักรบ และใช้สีของเครื่องแต่งกายเป็น 3 สี คือ แดง-น้ำเงิน-ขาว ซึ่งเป็นสีของธงชาติสหรัฐอเมริกา ที่มักนำมาใช้เป็นสีของเครื่องแต่งกายฮีโร่อเมริกัน ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครแบบอเมริกัน แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกาย ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นพระเอกและความเป็นฮีโร่ผู้พิทักษ์ความดีของตัวละครของสุดสาคร

1.1 การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครแบบอเมริกัน แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 12 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายอัศวิน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายอัศวินที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน สอมิต้ออเมริกัน



ภาพประกอบที่ 13 ภาพการแต่งกายอัศวินที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายอัศวินที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันบ่อยครั้ง ซึ่งถึงแม้จะได้นำแรงบันดาลใจจากชุดเกราะอัศวิน แต่ก็พยายามออกแบบให้มีความน่ารักสดใส เพื่อให้เหมาะสมกับตัวละครชุดสาคร ด้วยการลดทอนรายละเอียดของชุดเกราะ และใช้สีที่สดใส คือ แดง เหลือง ส้ม ซึ่งเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนักรบของชุดสาคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 14 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายแบบนินจาจึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของนินจา



ภาพประกอบที่ 15 ภาพการแต่งกายนินจาที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายนินจา ซึ่งออกแบบให้เครื่องแต่งกายนินจามีความแปลกใหม่โดยการใช้โอบนเสื้อของนินจา แต่ยังคงใช้สีแดงค่าแก่ (shade) ซึ่งเป็นสีที่มีน้ำหนักเข้มเพื่อให้เหมาะสมกับเป็นเครื่องแต่งกายนินจา ส่วนไม้เท้าได้รับแรงบันดาลใจจากไม้เท้าของผู้วิเศษในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายนินจาที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนักรบที่คล่องแคล่ว ว่องไว และนารักของตัวละครชุดสาคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 16 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2

การออกแบบเสื้อผ้าตัวละครชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแนวแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายยูคาตะของญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 17 ภาพเครื่องแต่งกายยูคาตะที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 นั้นออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแนวแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายยูคาตะของญี่ปุ่น ใช้สีฟ้าและสีเหลืองเพื่อให้เครื่องแต่งกายมีความสดใสมากขึ้น ส่วนไม้เท้าวิเศษออกแบบให้ลักษณะเป็นไม้เท้าของหมอผีปราบปีศาจ ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความน่ารักสดใสของตัวละครชุดสาคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 18 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายนักสู้แนวแฟนตาซีโดยคงลักษณะของเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายนักสู้แบบญี่ปุ่นและนักบวชญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 19 ภาพการแต่งกายนักสู้แบบญี่ปุ่นที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 20 ภาพการแต่งกายของนักบวชญี่ปุ่นที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3

การออกแบบเสื้อผ้าตัวละครชุดสาครแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายนักสู้ที่ผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายนักสู้แบบญี่ปุ่นและเครื่องแต่งกายนักบวชญี่ปุ่น ซึ่งออกแบบโดยคงลักษณะของเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม โดยการใช้น้ำสีส้มนลายเสือ และออกไม้เท้าวิเศษให้เป็นแบบกระบองของซุนหงอคง โดยมีค้ำแบบดาบซามูไร ซึ่งเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบญี่ปุ่นแบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายนักสู้แนวแฟนตาซีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนักสู้และผู้นำเพ็ญศีลของตัวละครชุดสาคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 21 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบดั้งเดิมจึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายฤๅษี



ภาพประกอบที่ 22 ภาพการแต่งกายของฤๅษีที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 1 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบดั้งเดิม ซึ่งออกแบบโดยเปลี่ยนจากจีวรเป็นชุดคลุม ใช้ผ้าลายเสือสีส้ม และออกแบบไม้เท้าวิเศษโดยประยุกต์ดัดแปลงจากลายพญานาคเพื่อให้ดูเป็นอาวุธที่มีอิทธิฤทธิ์น่าเกรงขาม ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครชุดสาครแบบไทย แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายฤๅษีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นดาบสน้อยของตัวละครชุดสาคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 23 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดจิวรภรณ์ที่
 แปลกใหม่ โดยใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายไทยในสมัยสุโขทัยที่มีลักษณะการแต่งกายคล้าย
 กับจิวร



ภาพประกอบที่ 24 ภาพการแต่งกายไทยในสมัยสุโขทัยที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่อง
แต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดสาครแบบไทย แบบที่ 2 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็น
 ลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายที่แปลกใหม่โดย
 การประยุกต์ดัดแปลงเครื่องแต่งกายไทยในสมัยสุโขทัยให้เป็นจิวรภรณ์ที่มีความสดใส ด้วยการใส่
 จีวรสีฟ้า กางเกงสีแดง และออกแบบไม้เท้าให้ส่วนปลายของไม้เท้าวิเศษเป็นดอกบัวที่สัญลักษณ์
 แห่งความดีตามหลักศาสนาพุทธ ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครชุดสาครแบบไทย แบบที่ 2 เป็นเครื่อง
 แต่งกายจิวรภรณ์ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกผู้ทรงศีล และมีความเมตตาของตัวละครชุดสาคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบไทย แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 25 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบไทย แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบไทย แบบที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายนักรบไทยในอดีต ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายนักรบไทย

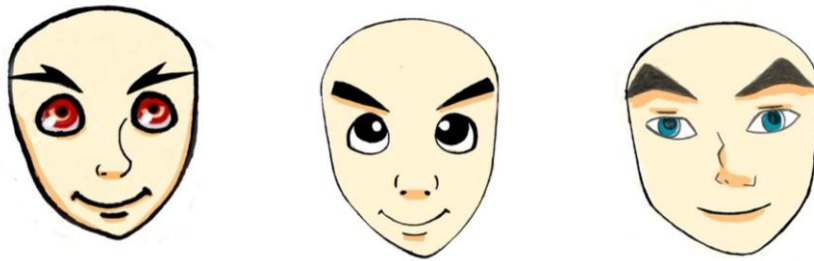


ภาพประกอบที่ 26 ภาพการแต่งกายนักรบไทยที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาครแบบไทย แบบที่ 3

การออกแบบเสื้อผ้าตัวละครสุดสาครแบบไทย แบบที่ 3 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายนักรบไทยในอดีตให้มีความความทะมัดทะแมง สวมเสื้อสีแดงลายคาดน้ำเงิน กางเกงสีเหลือง และออกแบบให้ไม้เท้า

พิเศษเป็นอาวุธไม้สามง่าม ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครสุดสาครแบบไทย แบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกาย
นักรบที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนักรบของตัวละครสุดสาคร

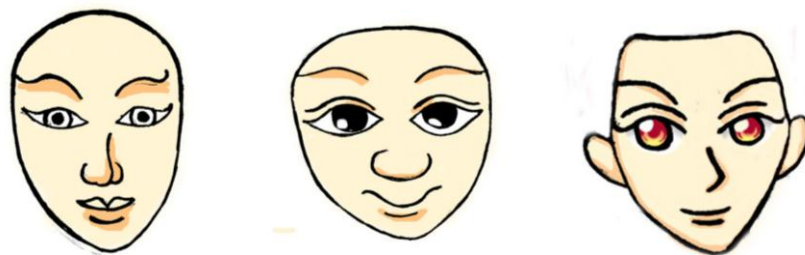
การออกแบบใบหน้าสุดสาคร



ภาพประกอบที่ 27 ภาพการออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบอเมริกันทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 28 ภาพการออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 29 ภาพการออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบไทยทั้ง 3 แบบ

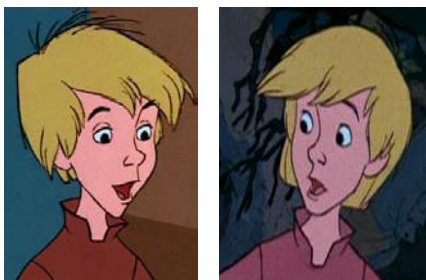
ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบใบหน้าตัวละครสุดสาคร

การออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 30 ภาพใบหน้าสุดสาครแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าตัวละครตัวละครแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิด ใบหน้าสุดสาครที่มีความโดดเด่นโดยออกแบบคิ้วให้เป็นลักษณะกริบบปลาและดวงตาสีแดงเป็นประกาย โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครอาเธอร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน เรื่อง *Sword In The Stone* (1963)



ภาพประกอบที่ 31 ภาพตัวละครอาเธอร์เรื่อง *Sword In The Stone* (1963)

การออกแบบใบหน้าตัวละครสุดสาครแบบอเมริกัน ใบหน้า 2



ภาพประกอบที่ 32 ภาพใบหน้าสุดสาครแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าตัวละครแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสุดสาครที่น่ารักและเป็นมิตร โดยออกแบบใบหน้าสุดสาครให้มีดวงตากลมโต คิ้วหนา โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครจิม ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง *Treasure Planet* (2002)



ภาพประกอบที่ 33 ภาพละครจิม ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Treasure Planet (2002)

การออกแบบใบหน้าสุดสสารแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 34 ภาพใบหน้าสุดสสารแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าตัวละครแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสุดสสารที่มีความหล่อเหลา โดยออกแบบให้ดวงตาเป็นสีเขียว หางตาชี้ขึ้น คิ้วเข้มโดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครพระเอกจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Fox Studio ที่มีลักษณะของจมูกที่โด่งและงุ้ม คิ้วเข้มรูปทรงสามเหลี่ยม



ภาพประกอบที่ 35 ภาพตัวละครพระเอกจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Fox Studio

การออกแบบใบหน้าสุดสสารแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 36 ภาพใบหน้าสุดสสารแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าสุดสสารแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าของสุดสสารที่มีความสดใส โดยออกแบบให้ดวงตากลมโตมีแววตาสดใส จมูกเล็กปากใหญ่ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครเด็กชายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli



ภาพประกอบที่ 37 ภาพตัวละครเด็กชายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli

การออกแบบใบหน้าสุดสสารแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 38 ภาพใบหน้าสุดสสารแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าสุดสสารแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสุดสสารที่มีแปลกใหม่ด้วยการออกแบบดวงตาให้เป็นสีแดงและมีลักษณะของความกล้าหาญ

อ่อนโยน โดยออกแบบให้คิ้วชี้ตั้งขึ้น และมีแววดาสดใส โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละคร นารูโตะจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องนารูโตะ(2002)



ภาพประกอบที่ 39 ตัวละครนารูโตะจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องนารูโตะ (2002)

การออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 40 ภาพใบหน้าสุดสาครแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสุดสาครที่อ่อนโยนใจดีซึ่งออกแบบให้ดวงตาเป็นประกายและจุมูกเป็นสันโค้ง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิง



ภาพประกอบที่ 41 ภาพตัวละครแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิง

การออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 42 ภาพใบหน้าสุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสุดสาครแบบจิตรกรรมไทยซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย



ภาพประกอบที่ 43 ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย

การออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 44 ภาพใบหน้าสุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าตัวละครสุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสุดสาครที่ตกลงขบขันซึ่งออกแบบให้สัดส่วนของ ตา จมูก และปาก มีสัดส่วนที่ผิดปกติโดย

ใช้แรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยผสมผสานกับใบหน้าตัวละครคนแคระจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs (1937)



ภาพประกอบที่ 45 ใบหน้าตัวละครคนแคระจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs (1937)

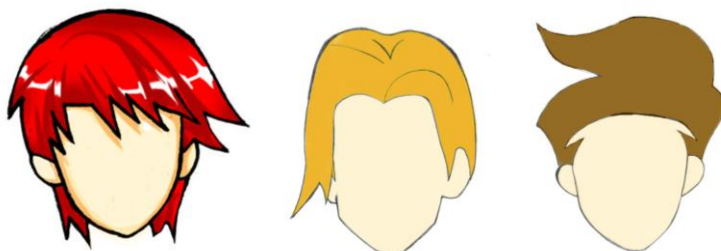
การออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 46 ภาพใบหน้าสุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าสุดสาครแบบไทย ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสุดสาครที่โดดเด่นด้วยการใช้สีตาสีแดงซึ่งมีลักษณะกล้าหาญและใจดี โดยออกแบบให้มีดวงตากกลมโต มีแววตาสดใส โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครในจิตรกรรมไทยผสมผสานกับรูปแบบใบหน้าตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น ซึ่งเป็นลักษณะ ดวงตากกลมโตเป็นประกาย จมูกเล็ก ปากเล็ก

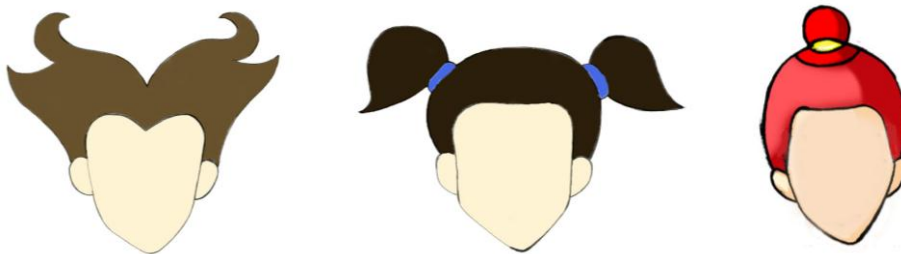
1.3.4 การออกแบบทรงผมสุดสาคร



ภาพประกอบที่ 47 ภาพการออกแบบทรงผมสุดสาครแบบอเมริกันทั้ง 3 ทรง



ภาพประกอบที่ 4.48 ภาพการออกแบบทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 ทรง



ภาพประกอบที่ 4.49 ภาพการออกแบบทรงผมสุดสาครแบบไทยทั้ง 3 แบบ

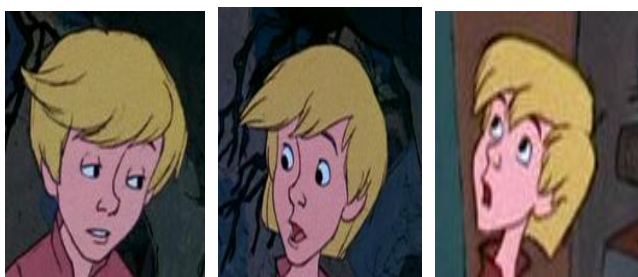
ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบทรงผมสุดสาคร

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบอเมริกันทรงผมที่ 1



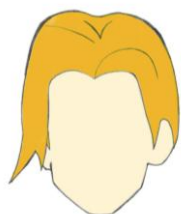
ภาพประกอบที่ 50 ภาพทรงผมสุดสาครแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบแฟนตาซีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความโดดเด่นของตัวละครสุดสาคร โดยการออกแบบผมสีแดง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของอาเธอร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง *Sword in the Stone* (1963) ที่ทรงผมด้านบนโค้ง และด้านล่างเป็นปลายหยักแหลมตกลงมาด้านล่าง



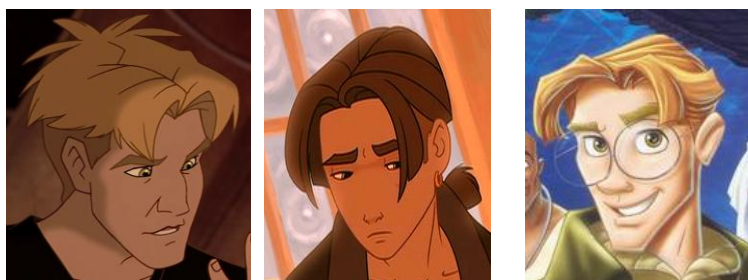
ภาพประกอบที่ 51 ทรงผมของอาเธอร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Sword in the Stone
(1963)

การออกแบบทรงผมตัวละครสุดสาครแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2



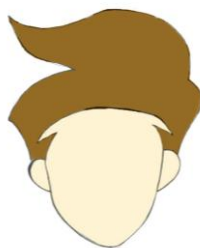
ภาพประกอบที่ 52 ภาพทรงผมสุดสาครแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบวัยรุ่นที่ออกแบบเพื่อสนับสนุนบุคลิกความเป็นเด็กวัยรุ่นของตัวละครสุดสาครซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมพระเอกวัยรุ่นในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันที่ไว้ทรงผมรองทรงต่ำแทรกกลาง



ภาพประกอบที่ 53 ทรงผมพระเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของอเมริกันที่ไว้ทรงผมรองทรงต่ำแทรกกลาง

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 54 ภาพทรงผมสุดสาครแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมตัวละครสุดสาครแบบอเมริกันทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครที่มีความโดดเด่น โดยออกแบบให้ผมชี้ขึ้นด้านบน ซึ่งออกแบบเพื่อสนับสนุนบุคลิกความโดดเด่นของตัวละครสุดสาคร โดยใช้แรงบันดาลใจจากผมทรงอเมริกันของตัวละครจิมมี่ (Jimmy) ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Jimmy Neutron Boy Genius (2001)



ภาพประกอบที่ 55 ตัวละครจิมมี่ (Jimmy) ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Jimmy Neutron Boy Genius(2001)

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 56 ภาพทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบนักรบที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนักรบของตัวละครสุดสาคร ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นที่มีลักษณะหยักแหลม และตั้งชื่อไปคนละทิศละทาง



ภาพประกอบที่ 57 ทรงผมของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นที่มีลักษณะหยักแหลม และตั้งชื่อไปคนละทิศละทาง

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 58 ภาพทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบนักรบแฟนตาซีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนักรบของตัวละครสุดสาคร ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของซามูไรและตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นผมมีลักษณะหยักแหลม และมีสีสั้นต่างๆ



ภาพประกอบที่ 59 ทรงผมของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นผมมีลักษณะหยักแหลม และมีสีสั้นต่างๆ

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3



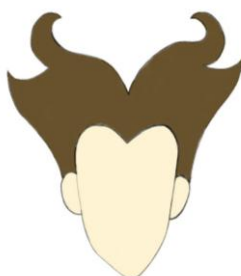
ภาพประกอบที่ 60 ภาพทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบเด็กเรียบร้อยที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นเด็กเรียบร้อยของสุดสาคร โดยออกแบบเป็นผมทรงกระลาครอบ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของตัวละคร โซสึเกะในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องโปเนียว (Ponyo) (2008) ที่เป็นผมทรงกระลาครอบ



ภาพประกอบที่ 61 ทรงผมของตัวละคร โซสึเกะในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องโปเนียว (Ponyo) (2008)

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบไทย ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 4.62 ภาพทรงผมสุดสาครแบบไทย ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมสุตสาครแบบไทยทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุตสาครที่มีความโดดเด่นโดยออกแบบให้ทรงผมตั้งขึ้นเป็นรูปทรงลักษณะลายกนก ซึ่งออกแบบเพื่อสนับสนุนบุคลิกความโดดเด่นของตัวละครสุตสาคร โดยใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมทรงมหาดไทย



ภาพประกอบที่ 4.63 ทรงผมทรงมหาดไทยที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังของไทย

การออกแบบทรงผมสุตสาครแบบไทย ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 4.64 ภาพทรงผมสุตสาครแบบไทย ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมสุตสาครแบบไทยทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุตสาครที่มีความตลกขบขันที่ออกแบบเพื่อสนับสนุนบุคลิกความตลกขบขันของตัวละครสุตสาคร ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมทรงแกะ



ภาพประกอบที่ 4.65 ทรงผมแกะ

การออกแบบทรงผมสาครแบบไทยทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 4.66 ภาพทรงผมสุดสาครแบบไทย ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมสุดสาครแบบไทยทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสุดสาครแบบเด็กเรียบร้อย โดยออกแบบให้ไว้ผมจุกที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นเด็กเรียบร้อยของสุดสาครซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมทรงจุกของไทยที่เด็กๆ ของไทยในอดีต



ภาพประกอบที่ 4.67 ทรงผมจุก

2. การออกแบบตัวละครผีเสื้อสมุทร

2.1 กำหนดรายละเอียดตัวละครผีเสื้อสมุทร

ชื่อ ผีเสื้อสมุทร

เพศ หญิง

อายุ 3,000 ปี

สถานะ ยักษ์ และราชินีผู้ปกครองท้องทะเล

การแต่งกาย เสื้อผ้าของปีศาจ

ลักษณะภายนอก เป็นหญิงงาม

ลักษณะนิสัย เป็นราชินีปีศาจที่เยือกเย็นและ โหดเหี้ยม แต่มีความซื่อสัตย์ต่อพระอภัยมณีผู้เป็นสามี เป็นอย่างมากจนยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ครอบครองพระอภัยมณี ซึ่งปกติเป็นยักษ์ที่อารมณ์เยือกเย็นแต่พอเป็นเรื่องเกี่ยวกับพระอภัยมณีกลับมีความรุ่มร้อนเป็น ไฟขึ้นมาทันที

ความสามารถพิเศษ เวทย์มนต์ชั่วร้าย

เรื่องราวของตัวละคร เดิมผีเสื้อสมุทรเป็นก้อนหินอยู่กลางมหาสมุทรจนกระทั่งได้รับพรจากพระลักษมี ทำให้กลายเป็นปีศาจที่มีฤทธิ์เดชมาก ผีเสื้อสมุทรได้จับตัวพระอภัยมณีเป็นสามี ภายหลังพระอภัยมณีหลบหนีออกไปได้ จึงติดตามไล่ล่าด้วยความแค้น

ความต้องการของตัวละคร ต้องการพระอภัยมณีกลับคืนมา

2.2 ศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับผีเสื้อสมุทร



ภาพประกอบที่ 68 ภาพตัวละครผีเสื้อสมุทรหนังสือนิทานและภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

จากการศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบตัวละครผีเสื้อสมุทรพบว่า ส่วนใหญ่การออกแบบตัวละครผีเสื้อสมุทรที่ผ่านมาไม่ว่าจะเป็น ภาพตัวละครผีเสื้อสมุทรจากหนังสือนิทานและภาพยนตร์แอนิเมชันสอง มิติ ได้เน้นการออกแบบลักษณะให้เหมาะสมกับเรื่องราว และสถานะของตัวละคร ตามลักษณะของยักษ์แบบไทยที่ปรากฏในจิตรกรรมและประติมากรรมของไทย โดยมีการออกแบบลักษณะที่ใกล้เคียงกันมากคือ เครื่องแต่งกายเป็นลักษณะเปลือยท่อนบน ใบหน้าดูร้าย ส่วนทรงผมเป็นผมหยิก ดังนั้นการออกแบบตัวละครผีเสื้อสมุทรสำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของผู้วิจัยในครั้งนี้จะทำการออกแบบลักษณะตัวละครผีเสื้อสมุทรให้มีรายละเอียดของตัวละครที่คล้ายคลึงและแตกต่างจากเดิมเพื่อเป็นตัวเลือกในการวัดคะแนนเสียงจากผู้ชม



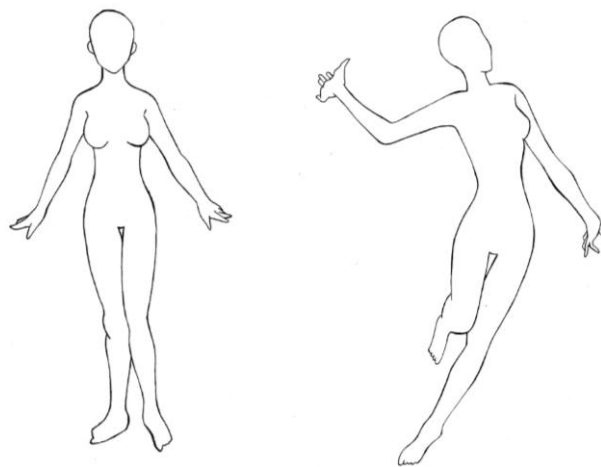
ภาพประกอบที่ 69 ตัวอย่างตัวละครร้ายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครสุดสสารของผู้วิจัย

สำหรับตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันอื่นๆ ที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครผีเสื้อสมุทรของผู้วิจัยในครั้งนี้ คือตัวละครร้ายจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันและญี่ปุ่น ซึ่งตัวละครที่เหล่านี้เป็นตัวละครที่มีอุปนิสัยโหดร้ายและมักออกแบบลักษณะให้ดูน่าสะพรึงกลัวและ

นำเกรงขามด้วยการใช้สีค่าแก่ (shade) ซึ่งเป็นสีที่มีน้ำหนักเข้ม เช่นเดียวกับตัวละครผีเสื้อสมุทรในจินตนาการของผู้วิจัย

2.3 ออกแบบลักษณะของตัวละครผีเสื้อสมุทร

ออกแบบรูปร่างตัวละครผีเสื้อสมุทร



ภาพประกอบที่ 70 รูปร่างตัวละครผีเสื้อสมุทร

การออกแบบรูปร่างตัวละครผีเสื้อสมุทรเป็นการออกแบบรูปร่างตัวละครแบบเหมือนจริง (Realistic) ซึ่งเป็นรูปร่างหญิงที่มีรูปร่างสมส่วน ซึ่งมีสัดส่วนหัวต่อลำตัวประมาณ 1: 7 ซึ่งการออกแบบรูปร่างตัวละครผีเสื้อสมุทรของผู้วิจัยในครั้งนี้มีความแตกต่างจากการออกแบบรูปร่างผีเสื้อสมุทรที่ผ่านมาที่มีการออกแบบรูปร่างผีเสื้อสมุทรเป็นลักษณะหญิงอวบอ้วน เนื่องจากเนื้อหาในวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ได้กล่าวถึงลักษณะของผีเสื้อสมุทรตอนหนึ่งว่า ผีเสื้อสมุทรแปลงกายเป็นหญิงงามมาช่วยวนพระอภัยมณี ผู้วิจัยจึงได้แนวคิดในการออกแบบรูปร่างตัวละครผีเสื้อสมุทรให้เป็นรูปร่างของหญิงที่มีสัดส่วนงดงามตามเนื้อหาของวรรณคดี และเพื่อให้ความแตกต่างจากผีสมุทรที่ออกแบบมาเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่

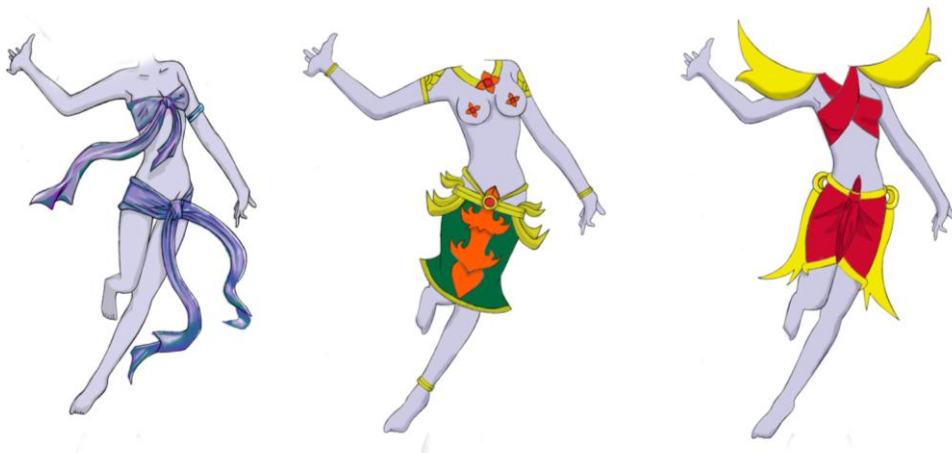
2.3.2 ออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทร



ภาพประกอบที่ 71 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 72 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 73 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทยทั้ง 3 แบบ

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทร

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 74 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายปีศาจแบบตะวันตกที่น่าเกรงขามจึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายปีศาจตะวันตก เช่น แวมไพร์ การ์กอยล์ ที่มีปรากฏในงานสถาปัตยกรรมอเมริกันและผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันแนวแฟนตาซี



ภาพประกอบที่ 75 ภาพปีศาจการ์กอยล์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทร แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายปีศาจแบบตะวันตก ได้นำชุดเกราะนักรบมาประยุกต์ให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น แต่ยังคงความน่าเกรงขามอยู่ โดยออกแบบเสื้อสีเขียวเข้มค่าแก่ (shade) ซึ่งเป็นสีที่มีน้ำหนักเข้มให้ไว้เพื่อความขี้ขลาด และใช้สี

ปีกเป็นสีแดงค่าแก่ เป็นลักษณะของปีกปีศาจ ซึ่งเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายปีศาจแบบตะวันตกที่น่าเกรงขามที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกปีศาจที่ชั่วร้ายให้กับตัวละครผีเสื้อสมุทร

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 76 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายฮีโร่ผู้มีพลังเหนือมนุษย์ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายตัวละครจากแอนิเมชันและหนังสือการ์ตูนอเมริกันแนวฮีโร่ เนื่องจากตัวละครผีเสื้อสมุทรเป็นปีศาจที่มีความสามารถและพลังที่เหนือมนุษย์ ดังนั้นเครื่องแต่งกายฮีโร่จึงมีความเหมาะสมกับตัวละครผีเสื้อสมุทรเช่นกัน



ภาพประกอบที่ 77 ภาพตัวละครฮีโร่ที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทร แบบที่ 2

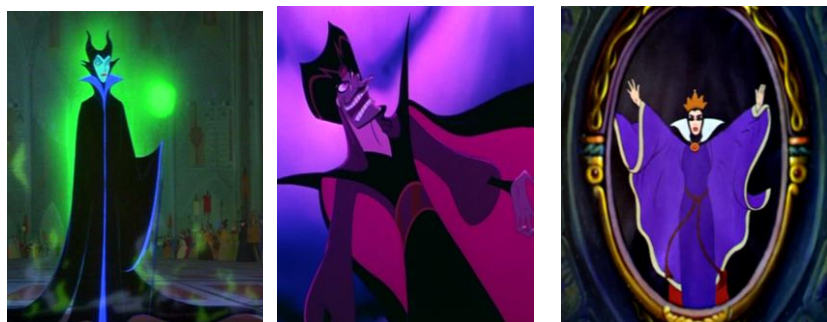
การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายฮีโร่ ซึ่งประยุกต์เครื่องแต่งกายแนวฮีโร่ให้มีความเหมาะสมกับตัวละครผีเสื้อสมุทรที่มีความน่าเกรงขาม โดยใช้สีม่วงค่าแก่ (shade) ซึ่งเป็นสีที่มีน้ำหนักเข้ม ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายฮีโร่ผู้มีพลังเหนือมนุษย์ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้มีพลังอำนาจเหนือมนุษย์ให้กับตัวละครผีเสื้อสมุทร

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 78 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายแบบตัวร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ที่มักใช้สีโทน ดำ แดง และสีค่าแก่ (shade) ซึ่งเป็นสีที่มีน้ำหนักเข้ม



ภาพประกอบที่ 79 ภาพตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครร้ายแบบในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ให้มีลักษณะเฉพาะตัวโดยนำรูปแบบของปีกค้างคาวมาประยุกต์เป็นรูปทรงของเสื้อผ้า ซึ่งเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันแบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายของตัวละครร้ายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความร้ายกาจและน่าสะพรึงกลัวของตัวละครผีเสื้อสมุทร

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 80 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายภูต ผี ปีศาจญี่ปุ่นจึงใช้แรงบันดาลใจจาก ภูต ผี ปีศาจญี่ปุ่น ที่มีลักษณะรูปร่างยาวที่มีลักษณะพริ้วไหว



ภาพประกอบที่ 81 ภาพภูต ผี ปีศาจญี่ปุ่น

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายภูตผีปีศาจญี่ปุ่น ให้มีความแปลกใหม่มากขึ้น โดยออกแบบกิโมโนให้มีเสื้อชั้นในสีแดง และมีชุดคลุมสีเขียว ซึ่งเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกาย ภูต ผี ปีศาจญี่ปุ่น ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครผีเสื้อสมุทร

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 82 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นที่อ่อนหวานจึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายกิโมโนที่อ่อนหวาน



ภาพประกอบที่ 83 เครื่องแต่งกายกิโมโนที่อ่อนหวาน

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นที่อ่อนหวาน โดยออกแบบให้สีสันและรูปแบบเสื้อผ้าของผีเสื้อสมุทรเป็นลายดอกไม้ และใช้สีเป็นสีชมพู ซึ่งผู้ออกแบบต้องการให้ ตัวละครมีมีดีน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยใช้เครื่องแต่งกายที่ดูอ่อนหวานดูขัดแย้งกับตัวละครร้ายอย่างผีเสื้อสมุทร ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายชุดกิโมโนญี่ปุ่นที่อ่อนหวาน ที่ออกแบบเพื่อสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครผีเสื้อสมุทรที่ชั่วร้ายกับเครื่องแต่งกายที่อ่อนหวาน

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 84 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายกิโมโนที่มีรูปทรงแปลกใหม่โดยคงลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครร้าย จึงใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบเครื่องแต่งกายหญิงญี่ปุ่น ที่มีประยุกต์ดัดแปลงชุดกิโมโนให้เป็นเครื่องแต่งกายที่มีรูปทรงที่แปลกใหม่ได้หลากหลายรูปแบบ



ภาพประกอบที่ 85 ตัวอย่างการออกแบบเครื่องแต่งกายกิโมโนแบบประยุกต์

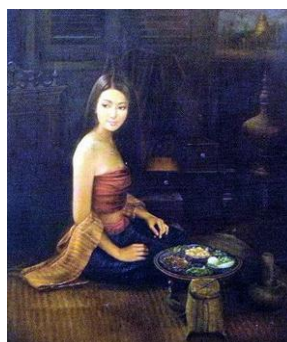
การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายกิมโนที่มีรูปทรงแปลกใหม่โดยคงลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครร้าย ซึ่งเครื่องแต่งกายให้มีลักษณะเฉพาะคือ คัดแปลงรูปทรงของชุดกิโมโนให้แปลกใหม่โดยแบ่งชุดเป็นส่วนๆ และประกอบเป็นชุดใหม่โดยจินตนาการจากชุดราตรี และใช้สีม่วงที่มีค่าสีแก่ตามลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครร้ายโดยทั่วไป ซึ่งเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายกิมโนรูปทรงแปลกใหม่ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นตัวละครร้ายของผีเสื้อสมุทร

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 86 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 1 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายหญิงไทยในอดีตแนวแฟนตาซีโดยคงลักษณะของเครื่องแต่งกายตัวละครร้ายจึงใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายของสตรีไทยในอดีต



ภาพประกอบที่ 87 การแต่งกายของสตรีไทยในอดีต

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 1 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีไทยในอดีตแนวแฟนตาซี ซึ่งออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีไทยในอดีตให้มีลักษณะพิเศษมากขึ้น โดยให้ชายกระจงอกและจงกระเบนให้ยาวกว่าปกติเพื่อให้มีลักษณะพลิ้วไหวสวยงามคล้ายกับเทพธิดาของยุโรป ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความมีอิทธิฤทธิ์และความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครผีเสื้อสมุทร

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 88 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายสตรีไทยในอดีตแบบช่วยวนจึงใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายสตรีไทยในสมัยเชียงแสน ที่นุ่งน้อยห่มน้อย ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายไทยที่ความช่วยวน



ภาพประกอบที่ 89 การแต่งกายสตรีไทยในสมัยเชียงแสน

การออกแบบเสื้อผ้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 2 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายกายสตรีไทยในอดีตแบบช่วยวน ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องไทยในสมัยเชียงแสนที่นุ่งน้อยห่มน้อยและใช้เครื่องประดับสีเหลืองและส้มปกปิดร่างกาย ซึ่งเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความช่วยวนของตัวละครผีเสื้อสมุทร

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 90 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 3

การออกแบบเสื้อผ้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายไทยในอดีตแนวแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายไทยในอดีต ผสมผสานกับเครื่องแต่งกายตัวละครนางที่ปรากฏในจิตรกรรมและนาฏศิลป์ของไทย



ภาพประกอบที่ 91 การแต่งกายตัวละครนางที่ปรากฏในจิตรกรรมและนาฏศิลป์ของไทย

การออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทย แบบที่ 3 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบไทยโดยออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีไทยในอดีตแนวแฟนตาซี ซึ่งได้ออกแบบโดยการผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายไทยในอดีตและเครื่องแต่งกายตัวละครนางที่ปรากฏในจิตรกรรมและนาฏศิลป์ปะของไทย โดยได้นำ ชายเครง และยกไหล่ มาประดับเพื่อเพิ่มความสง่างามและน่าเกรงขามให้กับตัวละคร ซึ่งเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรแบบไทยแบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความสง่างามและความน่าเกรงขามให้กับตัวละครผีเสื้อสมุทร

2.3.2 การออกแบบหน้าตาตัวละครผีเสื้อสมุทร



ภาพประกอบที่ 92 ภาพการออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 93 ภาพการออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 94 ภาพการออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทยทั้ง 3 แบบ

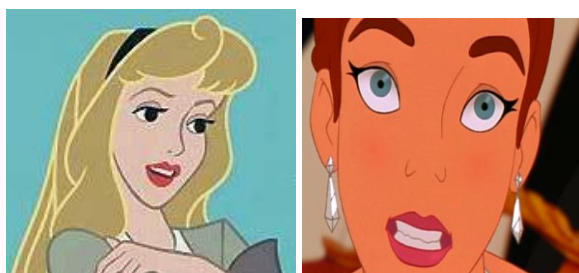
ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทร

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 95 ภาพใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่งดงามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครหญิงที่มีใบหน้างดงามในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของอเมริกัน



ภาพประกอบที่ 96 ตัวอย่างใบหน้าตัวละครหญิงที่งดงามในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของอเมริกัน

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 97 ภาพใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่โหดร้ายที่เป็นลักษณะตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน โดยออกแบบเปลือกตาให้สีเข้ม คิ้วโก่ง โดยคงลักษณะของคิ้วยักษ์ไทย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครร้ายหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน



ภาพประกอบที่ 98 ตัวอย่างตัวละครร้ายหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 99 ภาพใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่สง่างาม โดยออกแบบให้คิ้วมีลักษณะเข้ม หางตาชี้ขึ้น ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครมู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mulan (1998)



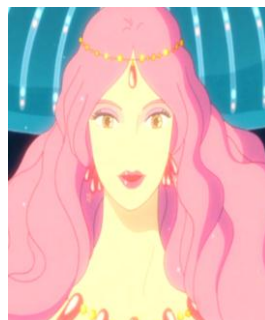
ภาพประกอบที่ 100 ตัวละครมู่หลาน

การออกแบบใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 101 ภาพใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่งดงาม และดูใจดี ซึ่งขัดแย้งกับอุปนิสัยโหดร้ายของผีเสื้อสมุทร โดยใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli



ภาพประกอบที่ 102 ตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 103 ภาพใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่งดงามแต่คู่กันซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครร้ายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่นและหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีออกแบบดวงตาของตัวละครร้ายให้ดวงตาเรียวเล็ก



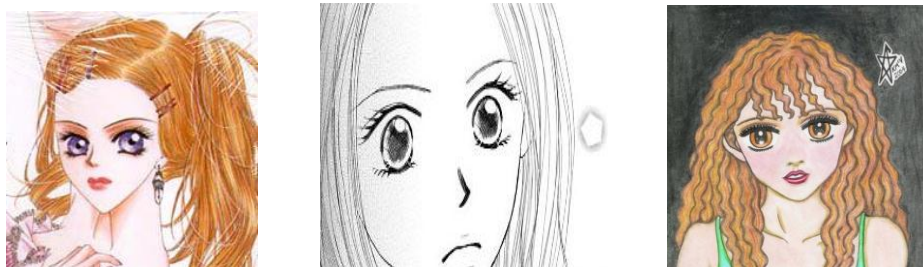
ภาพประกอบที่ 104 ตัวอย่างใบหน้าตัวละครร้ายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่น

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 105 ภาพใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่มีเมตตาใจดีซึ่งขัดแย้งกับอุปนิสัยโหดร้ายของผีเสื้อสมุทร โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครหญิงแบบ Shoujo manga หรือ การ์ตูนผู้หญิง



ภาพประกอบที่ 106 ตัวอย่างใบหน้าตัวละครหญิงแบบ Shoujo manga หรือ การ์ตูนผู้หญิง

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 107 ภาพใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าตัวละครแบบไทย ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่งดงามโดยคงลักษณะของยักษ์ไทยโดยการออกแบบคือเป็นลักษณะลายคิ้วยักษ์ในจิตรกรรมไทย ซึ่งการออกแบบใบหน้าตัวละครแบบไทยใบหน้าที่ 1 นี้ ได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวนางในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน

การออกแบบใบหน้าตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 108 ภาพใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบยักษ์ในจิตรกรรมไทยที่มีใบหน้าที่ดูคั่น โดยออกแบบดวงต้ายักษ์แบบดวงตาระเซ่ และคิ้วแบบลายเส้นยักษ์ในจิตรกรรมไทย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครยักษ์ในจิตรกรรมไทย



ภาพประกอบที่ 108 ใบหน้าตัวละครยักษ์ในจิตรกรรมไทย

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 109 ภาพใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าผีเสื้อสมุทรที่งดงาม โดยนำลายเส้นตัวละครในจิตรกรรมไปประยุกต์ดัดแปลงให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น ด้วยการออกแบบดวงตาโดยคงลักษณะของดวงตาตัวละครในจิตรกรรมไทย แต่จมูกและปากได้รับอิทธิพลจากลักษณะลายเส้นตัวละครญี่ปุ่น ส่วนที่ดัดแปลงจากยักษ์ในจิตรกรรมไทยให้มีลายเส้นที่เรียบง่าย ซึ่งการออกแบบใบหน้าผีเสื้อสมุทรแบบไทย ใบหน้าที่ 3 ใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครในจิตรกรรมไทยผสมผสานกับใบหน้าตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น

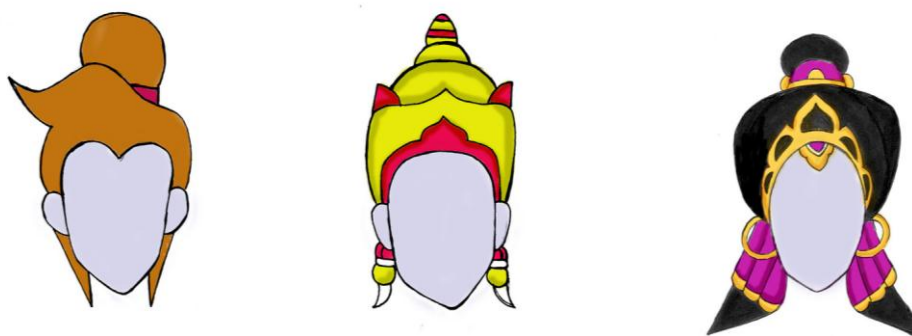
2.3.3 การออกแบบทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทร



ภาพประกอบที่ 110 ภาพการออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันทั้ง 3 ทรง



ภาพประกอบที่ 111 ภาพการออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 ทรง



ภาพประกอบที่ 112 ภาพการออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทยทั้ง 3 ทรง

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทร

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 113 ภาพทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิด ทรงผมผีเสื้อสมุทรที่น่าเกรงขามซึ่งออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความน่าเกรงขามของผีเสื้อสมุทร

โดยออกแบบทรงผมให้ยุ่งเหยิง และพลั่วไหว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละคร อีริส (Eris) ซึ่งเป็นตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องซินแบด (Sinbad) (2003)



ภาพประกอบที่ 114 ตัวละคร อีริส (Eris)

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 115 ภาพทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกันทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบราชินีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นราชินีแห่งท้องทะเลของผีเสื้อสมุทรซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครเทียน่า (Tiana) ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันเรื่อง The Princess and the Frog (2009)



ภาพประกอบที่ 116 ทรงผมตัวละครเทียน่า (Tiana) ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันเรื่อง The Princess and the Frog

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 117 ภาพทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบปีศาจตะวันตกที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นปีศาจของผีเสื้อสมุทร ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากศรัทธาของปีศาจแบบตะวันตกที่มีเขา



ภาพประกอบที่ 118 ตัวอย่างปีศาจแบบตะวันตกที่มีเขา

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 119 ภาพทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบนำสะพริงกล้วย ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นปีศาจของผีเสื้อสมุทร โดยออกแบบทรงผมสีแดงให้มีรูปทรงยักษ์แหลม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมหญิงญี่ปุ่นสมัยโบราณ



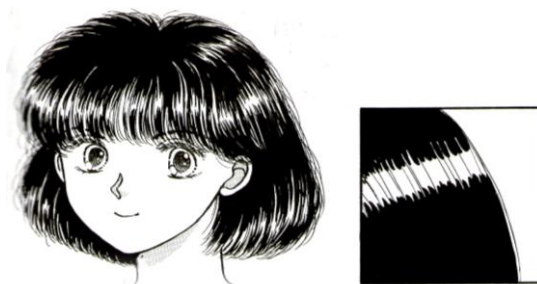
ภาพประกอบที่ 120 ทรงผมหญิงญี่ปุ่นสมัยโบราณที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 121 ภาพทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบแฟนตาซีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความโดดเด่นของผีเสื้อสมุทร โดยออกแบบส่วนเขาเป็นรูปทรงผีเสื้อ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครหญิงญี่ปุ่นที่มักให้แสงเงาบริเวณผม



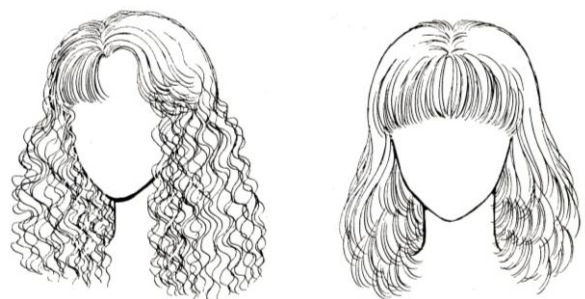
ภาพประกอบที่ 122 ตัวอย่างทรงผมตัวละครหญิงญี่ปุ่นที่มักให้แสงเงาบริเวณผม

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 123 ภาพทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรที่สว่างงาม โดยคงลักษณะของตัวละครร้าย ด้วยการใส่ผมสีม่วงเข้มที่มีสีดำแก่ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครหญิงญี่ปุ่นแนว Shoujo manga หรือ การ์ตูนผู้หญิงที่เน้นรายละเอียดของเส้นผมเป็นอย่างมาก



ภาพประกอบที่ 124 ตัวอย่างทรงผมตัวละครหญิงญี่ปุ่นแนว Shoujo manga

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 125 ภาพทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบทรงผมสตรีไทยในอดีตที่มีความโดดเด่น โดยออกแบบผมซึ่งตั้งขึ้นเป็นรูปทรงของลักษณะลายไทย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมสตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์และอยุธยา



ภาพประกอบที่ 126 ภาพทรงผมหญิงไทยสมัยรัตนโกสินทร์และอยุธยา

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 127 ภาพทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมตัวละครผีเสื้อสมุทรแบบไทย ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรที่มีความสว่างามเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นราชินีของผีเสื้อสมุทร ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมหญิงไทยสมัยเชียงแสน



ภาพประกอบที่ 128 ภาพทรงผมหญิงไทยสมัยเชียงแสน

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 129 ภาพทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบไทย ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมผีเสื้อสมุทรแบบทรงผมสตรีไทยในอดีตแนวแฟนตาซีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความสง่างามของผีเสื้อสมุทรซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมหญิงไทยสมัยลพบุรี โดยนำรูปแบบทรงสตรีไทยสมัยลพบุรี ประยุกต์ดัดแปลงให้ผมยาวขึ้น และใช้ลวดลายไทยประดับทรงผม



ภาพประกอบที่ 130 ภาพทรงสตรีไทยสมัยลพบุรี

3. การออกแบบตัวละครฤๅษี

3.1 กำหนดรายละเอียดตัวละครฤๅษี

ชื่อ ฤๅษี

เพศ ชาย

อายุ 207 ปี

สถานะ ฤๅษี

การแต่งกาย ฤๅษีหรือผู้วิเศษ

ลักษณะภายนอก สุขุมน่าเกรงขามและตลกขบขัน

ลักษณะนิสัย เป็นผู้บรรลุลหรรรม มีเมตตาต่อสรรพสัตว์ แต่มีนิสัยดุ ค่อนข้างจู้จี้กับสุคตศาคร

เรื่องราวของตัวละคร เป็นผู้บำเพ็ญศีลภาวนา ณ เกาะแก้วพิสดาร จนมีตบะและวิชาอาคมแก่กล้า เป็นผู้อบรมสั่งสอนสุคตศาคร

ความสามารถพิเศษ มีวิชาคาถาอาคมแก่กล้า

3.2 ศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับฤๅษี



ภาพประกอบที่ 131 ฤๅษีในงานจิตรกรรมและประติมากรรม



ภาพประกอบที่ 132 ภาพตัวละครฤๅษีในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของไทย

จากการศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบตัวละครฤๅษีพบว่า การออกแบบตัวละครฤๅษีในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องสุคตสาคร ของอาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง ได้ออกแบบตัวละครฤๅษี โดยเน้นลักษณะของตัวละคร ให้มีความเหมาะสมกับเรื่องราวและสถานะของตัวละคร ซึ่งมีการออกแบบลักษณะที่ใกล้เคียงกันกับฤๅษีในงานจิตรกรรมและงานประติมากรรมของไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นจีวรฤๅษีสายเดี่ยว สวมหมวกฤๅษี ดังนั้นการออกแบบตัวละครฤๅษีสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของผู้วิจัยในครั้งนี้จะทำการออกแบบลักษณะตัวละครฤๅษีให้มีลักษณะที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันเพื่อเป็นตัวเลือกในการวัดคะแนนเสียงจากผู้ชม

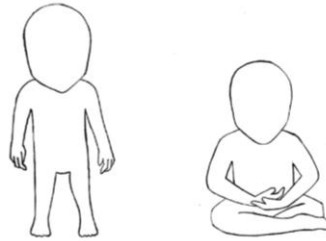


ภาพประกอบที่ 133 ตัวอย่างตัวละครผู้สูงอายุจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครฤๅษีของผู้วิจัย

สำหรับตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันอื่นๆ ที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครฤๅษีของผู้วิจัยในครั้งนี้ คือตัวละครผู้สูงอายุจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันและญี่ปุ่น ซึ่งตัวละครที่เหล่านี้เป็นตัวละครที่มีความเมตตา กรุณา และมักออกแบบลักษณะให้ดูน่ารักกลมกลืนขึ้นด้วยการใช้สัดส่วนของรูปร่าง และใบหน้าที่ผิคนี้น เช่นเดียวกับตัวละครฤๅษีในจินตนาการของผู้วิจัย

3.3 ออกแบบลักษณะของตัวละครฤๅษี

3.3.1 ออกแบบรูปร่างตัวละครฤๅษี



ภาพประกอบที่ 134 รูปร่างตัวละครฤๅษี

การออกแบบรูปร่างตัวละครฤๅษีเป็นการออกแบบรูปร่างตัวละครแบบค่อนข้างเหมือนจริง (Realistic) ซึ่งเป็นรูปร่างชายที่มีรูปร่างสัดส่วนที่ผิ่ดเพี้ยน ซึ่งมีสัดส่วนหัวต่อลำตัวประมาณ 1: 3 ซึ่งการออกแบบรูปร่างตัวละครฤๅษีของผู้วิจัยในครั้งนี้มีความแตกต่างจากรูปร่างฤๅษีที่ผ่านมา ที่มีการออกแบบรูปร่างฤๅษีเป็นลักษณะชายรูปร่างผอม ผู้วิจัยจึงได้แนวคิดในการออกแบบรูปร่างตัวละครฤๅษีให้เป็นรูปร่างของชายที่มีสัดส่วนผิ่ดเพี้ยนเพื่อให้ดูน่ารักตลกขบขันเพื่อให้เกิดความแตกต่างและความแปลกใหม่

3.3.2 ออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษี



ภาพประกอบที่ 135 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกันทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 136 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 137 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายญีแบบไทยทั้ง 3 แบบ

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายญี

การออกแบบเครื่องแต่งกายญีแบบอเมริกัน แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 138 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายญีแบบอเมริกัน แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายญีแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายบาทหลวงแบบแฟนตาซี จึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายบาทหลวงในศาสนาคริสต์



ภาพประกอบที่ 139 ภาพการแต่งกายบาทหลวงที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายญีแบบอเมริกัน แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายบาทหลวงให้มีสีสันสดใส โดยใช้สีชุดคลุมให้เป็นสีฟ้า น้ำทะเลตัด ลายขอบสีแดง ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายบาทหลวงแบบแฟนตาซีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกของความเป็นผู้อยู่ในศีลธรรมของตัวละครฤๅษี

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 140 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายพ่อมดแบบแฟนตาซีจึงใช้แรงบันดาลใจจากงานออกแบบเครื่องแต่งกายพ่อมดในภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเรื่อง The Lord of The Ring (2001)



Gandalf

ภาพประกอบที่ 141 ออกแบบเครื่องแต่งกายพ่อมดในภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเรื่อง The Lord of The ring (2001)

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสุดสาครแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายพ่อมดแบบแฟนตาซี โดยได้ผสมผสานเครื่องแต่งกายฮีโร่กับเครื่องแต่งกายพ่อมดไว้ด้วยกัน เพื่อให้เป็น

เครื่องแต่งกายพอมคที่มีความแปลกใหม่มากขึ้น ซึ่งเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกาย ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้วิเศษของตัวละครฤๅษี

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 142 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายพอมค โดยคงลักษณะของฤๅษีแบบดั้งเดิม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครพอมคเมอร์ลินในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง *Sword in The Stone* (1963)



ภาพประกอบที่ 143 ตัวละครพอมคเมอร์ลิน

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายพอมคโดยใช้สีส้มเพื่อคงลักษณะของเครื่องแต่งกายฤๅษี และออกแบบรูปทรงเครื่องแต่งกายพอมคที่เรียบง่ายตามลักษณะของตัวละครพอมคในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน ซึ่งเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบอเมริกัน แบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้มีเมตตาและมีอิทธิฤทธิ์ของตัวละครฤๅษี

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 144 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายพอมดแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบเครื่องแต่งกายพอมดในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นเรื่อง Brave Story (2006) ที่ประยุกต์เครื่องแต่งกายยูคาตะให้เป็นเครื่องแต่งกายพอมดที่มีรูปแบบแปลกใหม่



ภาพประกอบที่ 145 ตัวละครพอมดในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ Brave Story

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายพอมดแบบแฟนตาซี ซึ่งประยุกต์เครื่องแต่งกายยูคาตะให้มีความแปลกใหม่ และออกแบบปกคอเสื้อให้ตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมบุคลิกของตัวละครให้ดูเป็นผู้มีอำนาจ ซึ่งเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้วิเศษของตัวละครฤๅษี

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 146 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายผู้ทรงศีลญี่ปุ่น โดยคงลักษณะของเครื่องแต่งกายฤๅษีดั้งเดิม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายมิโกะหรือผู้ทำงานในโบสถ์ของญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 147 เครื่องแต่งกายมิโกะหรือผู้ทำงานในโบสถ์ของญี่ปุ่น

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายผู้ทรงศีลญี่ปุ่นซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายมิโกะของญี่ปุ่น โดยคงลักษณะของเครื่องแต่งกายฤๅษีไว้โดยการใช้สีสืบบนเครื่องแต่งกาย ซึ่งเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายมิโกะ ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ทรงศีลของตัวละครฤๅษี

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 148 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3

การออกแบบเสื้อผ้าตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายของผู้ทรงศีลญี่ปุ่นซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากจิวรพระญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 149 จีวรพระญี่ปุ่น

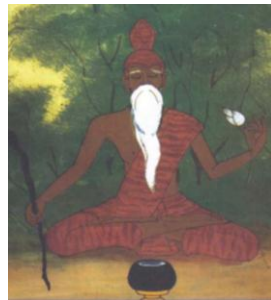
การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายผู้ทรงศีลญี่ปุ่น ให้จิวรมีลักษณะแข่งขัริม โดยการใส่สีม่วงเข้ม และน้ำเงินเข้ม สวมสร้อยลูกประคำ และผูกโบบริเวณเอว ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่นชุดที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้ทรงศีลของตัวละครฤๅษี

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 150 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 1 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายจิ๋วฤๅษีแบบดั้งเดิม จึงใช้แรงบันดาลใจจากจิ๋วของฤๅษีที่ปรากฏในงานศิลปะแขนงต่างๆ



ภาพประกอบที่ 151 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 1 ออกแบบให้เป็นลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยโดยออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบดั้งเดิมตามรูปแบบจิ๋วฤๅษีที่ปรากฏในศิลปะแขนงต่าง แต่ได้ออกแบบให้จิ๋วมีรอยขาดแหว่งเพื่อให้ได้รูปทรงจิ๋วที่แปลกใหม่ ซึ่งเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 1 เป็นเครื่องที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกของความเป็นฤๅษีตามสถานะของตัวละคร

การออกแบบเสื้อผ้าตัวละครฤๅษีแบบไทย แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 152 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดจิวรฤๅษีแบบ
 แฟนตาซีจึง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายสมัยศรีวิชัยที่มีการแต่งกายคล้ายกับพระโพธิสัตว์
 อวโลกิเตศวร



ภาพประกอบที่ 153 การแต่งกายสมัยศรีวิชัย

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 2 ออกแบบให้เป็นลักษณะเครื่องแต่งกาย
 ของตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบ
 แฟนตาซี ได้ออกแบบโดยการผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายสมัยศรีวิชัยกับจิวรฤๅษีและนำลาย
 ไทยมาประดับประดาให้มีความสวยงามยิ่งขึ้น ซึ่งเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 2 เป็นเครื่อง
 แต่งกายฤๅษีแบบแฟนตาซีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกของผู้บำเพ็ญศีลที่มีอิทธิฤทธิ์

การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 3

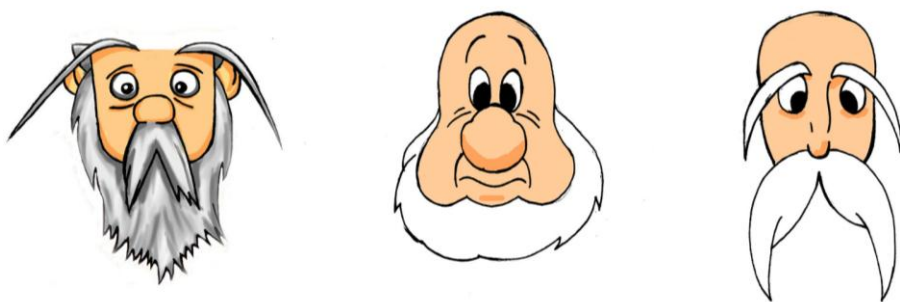


ภาพประกอบที่ 154 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 3

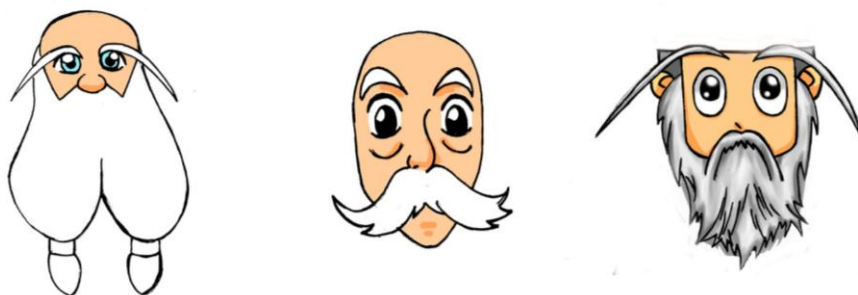
การออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 3 ออกแบบให้เป็นลักษณะเครื่องแต่งกาย
 ของตัวละครแบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบแฟนตาซี ซึ่งออกแบบเครื่องแต่งกาย

ฤๅษีให้มีความแปลกใหม่มากขึ้น โดยประยุกต์ลายไทยมาเป็นรูปทรงจิวรและเครื่องประดับ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากจิวรฤๅษีมาประยุกต์ตามจินตนาการของผู้ออกแบบ ซึ่งเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบไทย แบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบแฟนตาซีที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกของผู้บำเพ็ญศีลที่มีอิทธิฤทธิ์ของตัวละครฤๅษี

3.3.3 การออกแบบใบหน้าตัวละครฤๅษี



ภาพประกอบที่ 155 ภาพการออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกันทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 156 ภาพการออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 157 ภาพการออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบไทยทั้ง 3 แบบ

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบใบหน้าตัวละครฤๅษี

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 158 ภาพใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่ตกลงขบขัน โดยออกแบบสัดส่วนของจมูกใหญ่เกินปกติ รูปหน้าเป็นสี่เหลี่ยม และออกแบบให้ดูน่านับถือโดย ออกแบบให้คิ้วและหนวดหงอกยาว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครผู้สูงอายุในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน



ภาพประกอบที่ 159 ตัวละครผู้สูงอายุในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 160 ภาพใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่ตกลงขบขันด้วยรูปทรงของใบหน้าที่ผิดเพี้ยน สัดส่วนของจมูกที่ใหญ่เกินปกติ คิ้วตก ตาเหล่ ซึ่งใช้

แรงบันดาลใจจากตัวละครคนแคระจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs (1937)



ภาพประกอบที่ 161 ตัวละครคนแคระจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs (1937)

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 162 ภาพใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่านับถือ โดยออกแบบให้รูปหน้าเป็นสัดส่วนที่ไม่ผิ่คเพี้ยนให้คิ้วและหนวดหงอกยาว จมูกเป็นสันโค้ง ดวงตาคำเข้ม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครจักรพรรดิในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องมู่หลาน (Mulan) (1998)



ภาพประกอบที่ 163 ตัวละครจักรพรรดิในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องมู่หลาน (Mulan) (1998)

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 164 ภาพใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่นใบหน้าที่ 1 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่ตลกขบขัน โดยออกแบบสัดส่วนของจมูกที่กลมโต ดวงตาสดใสเหมือนดวงตาของเด็ก ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครจากเกมส้มาลีไอ้ (Mario) ของญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 165 ตัวละครจากเกมส้มาลีไอ้ (Mario) ของญี่ปุ่น

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 166 ภาพใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่าเกรงขามโดยออกให้มีดวงตาคำกลมโตเป็นประกาย ติดกับขอบตาล่าง เพื่อให้ความรู้สึกเหมือนตัวละครกำลังมองผู้อื่นจากด้านบน และมีริ้วรอยบริเวณด้านล่างของดวงตา หนวดยาวชี้ขึ้นด้านบน ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครผู้สูงอายุในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli



ภาพประกอบที่ 167 ตัวละครผู้สูงอายุในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 168 ภาพใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่ารักและน่านับถือโดยออกแบบดวงตากลมโต แววดโต ใบหน้ารูปทรงสี่เหลี่ยม คิ้วและหนวดหงอกยาว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครเจ้าหนูปรมณของอาจารย์ เทซูกะ โอซามุ (Tezuka Osamu)



ภาพประกอบที่ 169 ตัวละครเจ้าหนูปรมณ

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบไทย ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 170 ภาพใบหน้าฤๅษีแบบไทย ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบไทย ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่าขบขันซึ่งออกแบบสัดส่วนของจมูกที่ใหญ่เกินปกติ รูปทรงของหนวดที่ผิดเพี้ยนเป็นรูปใบโพธิ์ ดวงตาเป็นลักษณะของดวงตาตามรูปแบบลายเส้นจิตรกรรมไทยผสมผสานกับออกแบบแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบไทย ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 171 ภาพใบหน้าฤๅษีแบบไทย ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบไทย ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่ตลกขบขัน โดยออกแบบดวงตากกลมโต แว่วสดใส ใบหน้ารูปทรงสี่เหลี่ยม และหนวดหงอกยาว โดยนำลายไทยมาประยุกต์ออกแบบเป็นคิ้ว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าจากตัวละครในงานจิตรกรรมไทยผสมผสานกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันแบบญี่ปุ่น

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบไทย ใบหน้าที่ 3



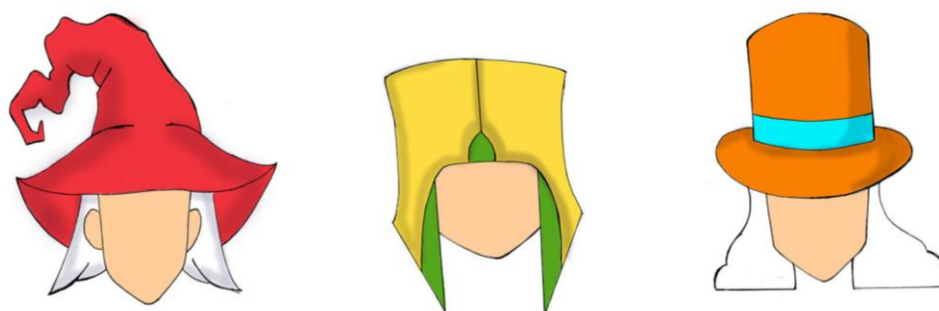
ภาพประกอบที่ 172 ภาพใบหน้าฤๅษีแบบไทย ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าฤๅษีแบบไทย ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าฤๅษีที่น่าเกรงขามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวพระในจิตรกรรมไทย

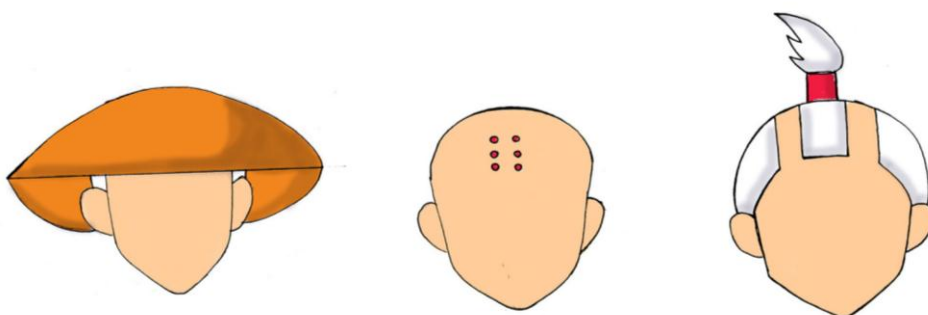


ภาพประกอบที่ 173 ลายเส้นตัวพระในจิตรกรรมไทย

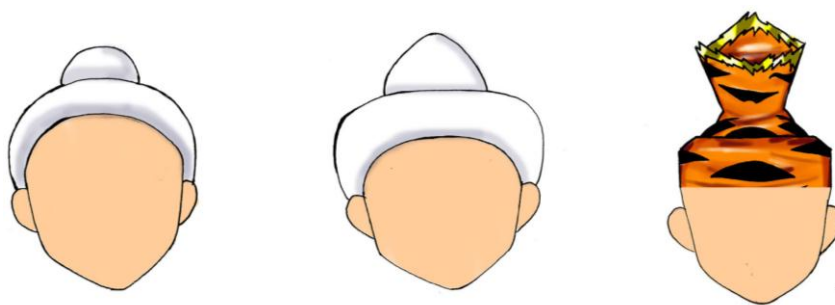
3.3.4 การออกแบบทรงผมตัวละครฤๅษี



ภาพประกอบที่ 174 ภาพการออกแบบทรงผมฤๅษีแบบอเมริกันทั้ง 3 ทรง



ภาพประกอบที่ 175 ภาพการออกแบบทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 ทรง



ภาพประกอบที่ 176 ภาพการออกแบบทรงผมฤๅษีแบบไทยทั้ง 3 ทรง

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบทรงผมตัวละครฤๅษี

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1



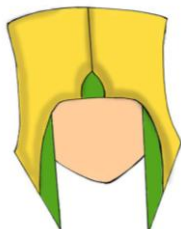
ภาพประกอบที่ 177 ภาพทรงผมฤๅษีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบ
พอมดที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้มีเวทย์มนต์และเป็นผู้มีอิทธิฤทธิ์ของตัวละครฤๅษี
ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมพอมดที่มักใส่หมวกพอมดในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน



ภาพประกอบที่ 178 หมวกพอมด

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2



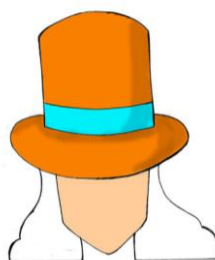
ภาพประกอบที่ 179 ภาพทรงผมฤๅษีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมนักบวชแบบแฟนตาซีออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้วิเศษ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากหมวกของบาทหลวงยุโรปโบราณ



ภาพประกอบที่ 180 บาทหลวงที่สวมหมวกบาทหลวงยุโรปโบราณ

การออกแบบตัวละครฤๅษีแบบอเมริกันทรงผมที่ 3



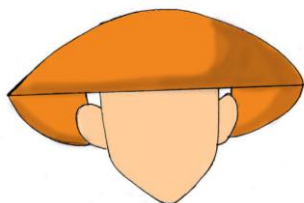
ภาพประกอบที่ 181 ภาพทรงผมฤๅษีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3

การออกแบบฤๅษีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบนักมายากลที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้มีเวทย์มนต์ของตัวละครฤๅษีซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายของนักมายากล



ภาพประกอบที่ 182 การแต่งกายของนักมายากล

การออกแบบทรงผมตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1



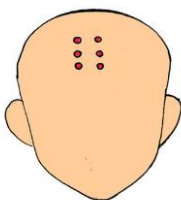
ภาพประกอบที่ 183 ภาพทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่นทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบอาจารย์สอนวิชาวิทยุทธ์ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นอาจารย์ของตัวละครฤๅษี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมของพระธุดงค์ญี่ปุ่นซึ่งมักเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบทรงผมอาจารย์สอนวิชาวิทยุทธ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 184 ทรงผมของพระธุดงค์ญี่ปุ่น

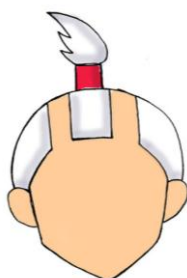
การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 185 ภาพทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบพระนิกายมหายานที่มักมีจุดแต้มบริเวณศรีษะ ซึ่งออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้ทรงศีลของตัวละครฤๅษี

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 186 ภาพทรงผมฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมตัวละครฤๅษีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบซามูไรที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความสุ่มและความเป็นผู้มีวิชายุทธ์ของตัวละครฤๅษี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมซามูไรของญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 187 ทรงผมซามูไรของญี่ปุ่น

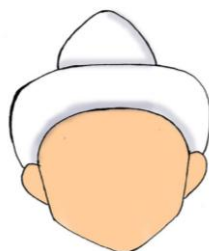
การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 188 ภาพทรงผมฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบพระในสมัยพุทธกาลที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้อยู่ในศีลธรรมของตัวละครฤๅษีซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากพระในสมัยพุทธกาลที่ปรากฏในงานจิตรกรรมต่างๆ

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 189 ภาพทรงผมฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบพระในสมัยพุทธกาล แต่นำรูปแบบของทรงผมไทยในสมัยลพบุรีมาประยุกต์ออกแบบ เพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นผู้ทรงศีลของตัวละครฤๅษี



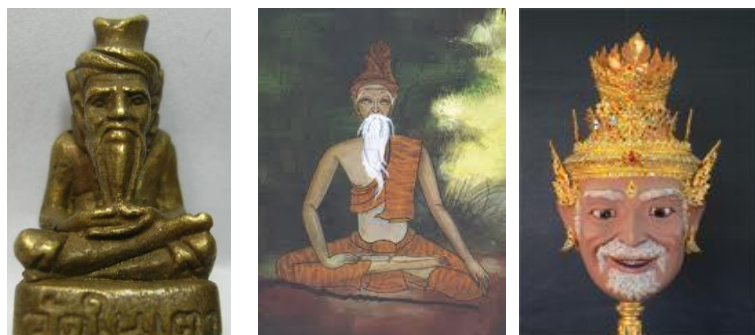
ภาพประกอบที่ 190 ทรงผมในสมัยลพบุรี

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 191 ภาพทรงผมฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมฤๅษีแบบไทย ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมฤๅษีแบบดั้งเดิมที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นฤๅษีของตัวละครฤๅษีซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากฤๅษีที่ปรากฏในศิลปะแขนงต่างๆ



ภาพประกอบที่ 192 ฤๅษีที่ปรากฏในศิลปะแขนงต่างๆ

4. การออกแบบตัวละครเสาวคนธ์

4.1 กำหนดรายละเอียดตัวละคร

ชื่อ เสาวคนธ์

เพศ หญิง

อายุ 8 ปี

สถานะ องค์หญิงแห่งเมืองการเวก

การแต่งกาย เครื่องแต่งกายองค์หญิง

ลักษณะภายนอก น่ารัก

ลักษณะนิสัย เสาวคนธ์เป็นองค์หญิงที่มีลักษณะนิสัย คือร้อนเป็นอันมาก เข้ากับคนอื่นได้ยาก ชอบใช้ความรุนแรงเมื่อไม่ได้อย่างที่ตนเองต้องการ และมีความมั่นใจในตัวเองสูงมาก แต่ภายในกลับเป็นคนอ่อนไหวอย่างคาดไม่ถึง

เรื่องราวของตัวละคร องค์หญิงเสาวคนธ์เป็นธิดาของกษัตริย์นาม พระสุริโยทัย ผู้ครองเมืองการเวก ภายหลังเสาวคนธ์แอบหลบหนีออกเดินทางผจญภัยร่วมกับสุคตสาคร

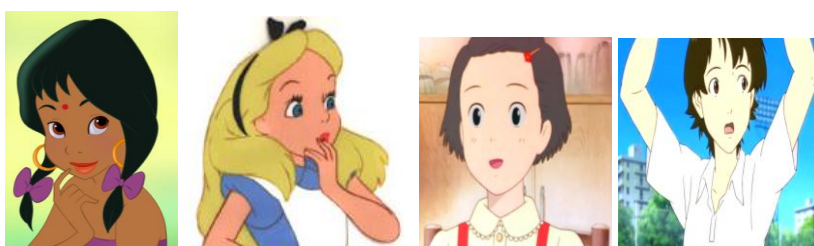
ความต้องการของตัวละคร อยากต่อสู้ ผจญภัย

4.2 ศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบตัวละครสาวคนซ์



ภาพประกอบที่ 193 ภาพตัวละครสาวคนซ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของไทย

จากการศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบตัวละครสาวคนซ์พบว่า การออกแบบตัวละครสาวคนซ์ที่ผ่านมา ได้เน้นการออกแบบลักษณะของตัวละคร ให้เหมาะสมกับ เรื่องราวและสถานะของตัวละคร คือ การออกแบบเครื่องแต่งกายคล้ายกับเครื่องแต่งกายของสตรี ในวังสมัยรัตนโกสินทร์ ส่วนทรงผมเป็นผมยาวไว้จุก ดังนั้นการออกแบบตัวละครสาวคนซ์สำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของผู้วิจัยในครั้งนี้จะทำการออกแบบรายละเอียดตัวละครสาวคนซ์ให้มีรายละเอียดของตัวละครที่คล้ายคลึงและแตกต่างจากเดิม เพื่อเป็นตัวเลือกในการวัดคะแนนเสียงจากผู้ชม

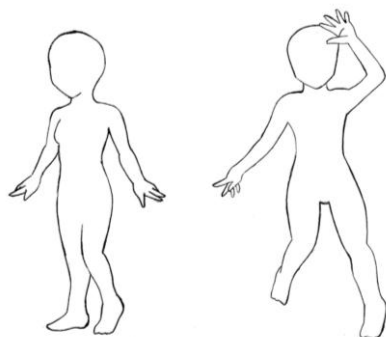


ภาพประกอบที่ 194 ตัวอย่างตัวละครเด็กผู้หญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่เป็นแรงบันดาลใจ ในการออกแบบตัวละครสาวคนซ์ของผู้วิจัย

สำหรับตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันอื่นๆ ที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครสาวคนซ์ของผู้วิจัยในครั้งนี้ คือตัวละครเด็กผู้หญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันและญี่ปุ่น ซึ่งตัวละครที่เหล่านี้เป็นตัวละครมีการออกแบบลักษณะให้มีความงดงามและน่ารัก เช่นเดียวกับตัวละครสาวคนซ์ในจินตนาการของผู้วิจัย

4.3 การออกแบบลักษณะตัวละครสาวคนซ์

4.3.1 การออกแบบรูปร่างตัวละครสาวคนซ์



ภาพประกอบที่ 195 รูปร่างตัวละครสาวคนซ์

การออกแบบรูปร่างตัวละครสาวคนซ์เป็นการออกแบบรูปร่างตัวละครแบบเหมือนจริง (Realistic) ซึ่งเป็นรูปร่างของเด็กหญิงอายุประมาณ 8-10 ปี ซึ่งมีสัดส่วนหัวต่อลำตัวประมาณ 1:4

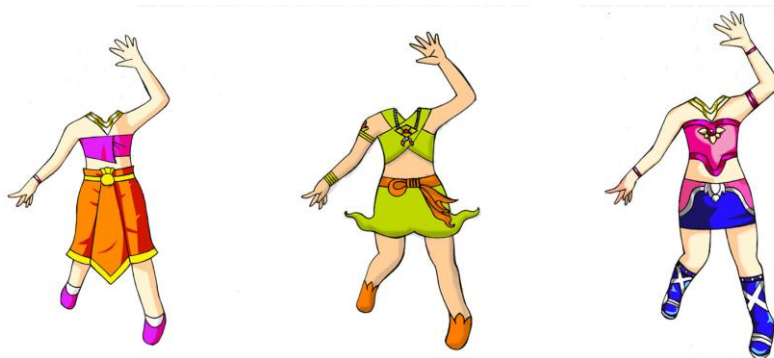
4.3.2 การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสาวคนซ์



ภาพประกอบที่ 196 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกันทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 197 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 198 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทยทั้ง 3 แบบ

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสาวคนซ์
การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 199 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่อง
แต่งกายเจ้าหญิงที่มีความน่ารักและคล่องตัว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายของตัวละครเจ้า
หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันที่มักได้รับอิทธิพลจากเครื่องแต่งกายแบบยุโรปใน
อดีต ที่สวมเสื้อกระโปรงติดกัน กระโปรงเป็นลุ่ม



ภาพประกอบที่ 200 ตัวอย่างตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน



ภาพประกอบที่ 201 เครื่องแต่งกายแบบยุโรปในอดีต

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 1 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงให้มีความน่ารัก คัดแปลงเครื่องแต่งกายราตรี ให้กระโปรงให้สั้นลงเพื่อความคล่องตัว สวมปลอกแขน เพื่อให้เป็นเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงที่มีความแปลกใหม่ ใช้สีชมพูเพื่อเน้นความอ่อนหวานของตัวละครหญิง ซึ่งเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกที่น่ารักอ่อนหวานของตัวละครสาวคนซ์

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 202 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงแบบแฟนตาซีที่มีความแปลกใหม่จึงใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกันที่มักได้รับอิทธิพลจากเครื่องแต่งกายแบบยุโรปในอดีต

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 2 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงแบบแฟนตาซีให้มีความแปลกใหม่ โดยนำรูปแบบของการแต่งกายของตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน มาดัดแปลงรูปทรงให้เกิดความแปลกใหม่และใช้สีเขียวสลับกับสีเหลือง ซึ่งเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความสง่างามของตัวละครสาวคนซ์

การออกแบบเสื้อผ้าสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 203 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายสำหรับเจ้าหญิงผู้รักการผจญภัย ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของโจรสลัด เนื่องจากผู้ออกแบบเห็นว่าเครื่องแต่งกายของโจรสลัดมีความเหมาะสมกับตัวละครสาวคนซ์ที่มีความแก่นแก้ว และชอบผจญภัย



ภาพประกอบที่ 204 ตัวอย่างการแต่งกายของโจรสลัดหญิง

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบอเมริกัน แบบที่ 2 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงผู้รัก

การผจญภัย เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกาย โจรสลัด และออกแบบเสื้อนอกเป็นเสื้อเอวลอย ส่วนเสื้อในเป็นเสื้อแขนยาว สวมรองเท้าบูท ซึ่งเครื่องแต่งกายเสาวคนธ์แบบอเมริกัน แบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความแก่นแก้วและความเป็นผู้รักผจญภัยของตัวละครเสาวคนธ์

การออกแบบเครื่องแต่งกายเสาวคนธ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 205 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายเสาวคนธ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายเสาวคนธ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องกายนินจาหญิงจึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายนินจา เนื่องจากผู้ออกแบบเห็นว่าเครื่องแต่งกายของนินจามีความเหมาะสมกับตัวละครเสาวคนธ์ที่มีความแก่นแก้ว และชอบผจญภัย



ภาพประกอบที่ 206 ตัวอย่างการแต่งกายของนินจา

การออกแบบเครื่องแต่งกายเสาวคนธ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงผู้รักการผจญภัย เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายนินจา ให้มีความน่ารักสดใสโดยการใช้สีเหลืองโทนสว่าง

เป็นสีหลักซึ่งเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 เป็นเครื่องที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิก
ความเป็นนักผจญภัยของตัวละครสาวคนซ์

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 207 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิด
เครื่องแบบนักเรียนญี่ปุ่นแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบเครื่องแบบนักเรียน
ญี่ปุ่นแบบแฟนตาซีที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 208 เครื่องแบบนักเรียนญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 209 ตัวอย่างการออกแบบเครื่องแบบนักเรียนญี่ปุ่นแบบแฟนตาซีที่ปรากฏใน
ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแบบนักเรียนญี่ปุ่นให้มีความสดใส อ่อนหวานด้วยการใช้สีชมพูอ่อนเป็นสีหลัก และออกแบบให้มีความแฟนตาซีมากขึ้นโดยเพิ่มเกราะหัวเข้า ปกอกแขน และรองเท้าที่มีรูปทรงแปลกใหม่ ซึ่งเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายนักเรียนที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความแก่นแก้วของตัวละครสาวคนซ์

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 210 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงในเครื่องแต่งกายกิโมโนที่แปลกใหม่ จึงใช้แรงบันดาลใจเครื่องแต่งกายกิโมโนมาประยุกต์ออกแบบ



ภาพประกอบที่ 211 ตัวอย่างเครื่องแต่งกายที่แปลกใหม่ที่ประยุกต์มาจากเครื่องแต่งกายกิโมโน

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครแบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงในเครื่องแต่งกายกิโมโนที่แปลกใหม่ ซึ่งประยุกต์ดัดแปลงกิโมโนให้มีความคล่องตัวมากขึ้นและออกแบบ

รูปทรงของชุดกิโมโนให้แปลกใหม่ โดยเป็นเสื้อแขนกุด กระโปรงสั้น มีลายคาดสีน้ำเงิน ซึ่งเครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบญี่ปุ่น แบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกาย ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นเจ้าหญิงและความน่ารักแก่นแก้วของตัวละครเสวคนธ์

การออกแบบเครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบไทย แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 212 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบไทย แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบไทย แบบที่ 1 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงไทยที่เรียบง่าย จึงใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายสตรีไทยชาววังสมัยรัตนโกสินทร์



ภาพประกอบที่ 213 การแต่งกายสตรีไทยชาววังสมัยรัตนโกสินทร์

การออกแบบเครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบไทย แบบที่ 1 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงที่เรียบง่าย และมีความน่ารักสดใส โดยใช้ผ้าแถบเกาะอกสีชมพูและสีส้ม ใส่เครื่องประดับทรงสอดหรือนวมคอ ซึ่งเครื่องแต่งกายเสวคนธ์แบบไทย แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นเจ้าหญิงที่น่ารัก อ่อนหวาน ของตัวละครเสวคนธ์

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทย แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 214 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทย แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทย ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายสตรีไทยแบบแฟนตาซี โดยใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายสตรีไทยสมัยอยุธยา



ภาพประกอบที่ 215 การแต่งกายสตรีไทยสมัยอยุธยา

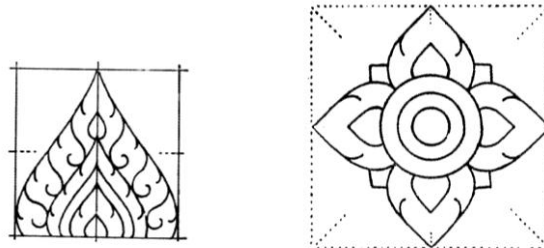
การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทย แบบที่ 2 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยโดยออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าสตรีแบบแฟนตาซี ซึ่งดัดแปลงเครื่องแต่งกายไทยสมัยอยุธยาให้มีความแปลกใหม่ โดยการประยุกต์รูปทรงของจงกระเบนและรองเท้าให้มีรูปทรงแปลกใหม่มากขึ้น โดยตั้งใจให้มีลักษณะคล้ายกับเครื่องแต่งกายของตัวละครในเทพนิยายยุโรป ซึ่งเครื่องแต่งกายสาวคนซ์แบบไทย แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความน่ารักแก่นแก้วของตัวละครสาวคนซ์

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวกนั้แบบไทย แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 216 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสาวกนั้แบบไทย แบบที่ 3

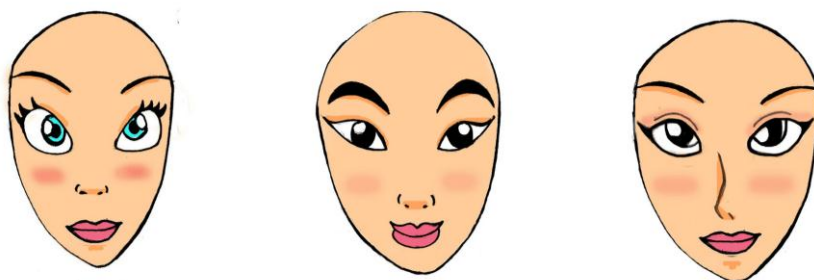
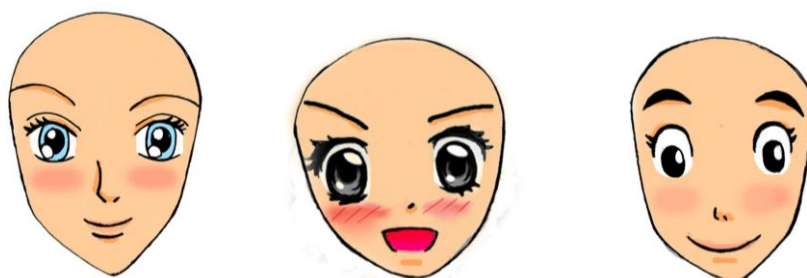
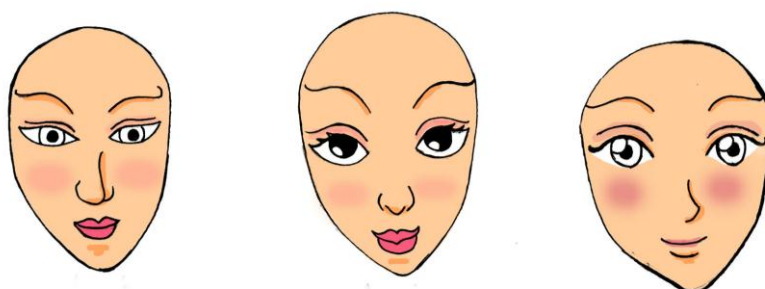
การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวกนั้แบบไทย แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าสตรีนั้กรบไทยแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายไทยในอดีต ผสมผสานกับลายไทย



ภาพประกอบที่ 217 ลายกระจิงไบเทศและลายประจำยาม

การออกแบบเครื่องแต่งกายสาวกนั้แบบไทย แบบที่ 2 ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แบบไทยโดยออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าหญิงนั้กรบไทยแบบแฟนตาซี ซึ่งได้ประยุกต์ใช้ลายไทยได้แก่ ลายประจำยาม ลายกระจิงไบเทศ มาประดับตกแต่งเครื่องแต่งกายที่ดัดแปลงมาจากผ้าถุงและผ้าแถบ โดยจินตนาการเสมือนว่าเครื่องแต่งกายเปรียบเสมือนชุดเกราะปกป้องร่างกาย ใช้สีชมพูเป็นสีหลักเพื่อให้ตัวละครมีความอ่อนหวาน และสวมรองเท้าแบบนั้กรบยุโรป ซึ่งเครื่องแต่งกายสาวกนั้แบบไทย แบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความแก่นแ้วพร้อมๆ กับความอ่อนหวานของตัวละครสาวกนั้

4.3.3 การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์

ภาพประกอบที่ 218 ภาพการออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบอเมริกันทั้ง 3 แบบภาพประกอบที่ 219 ภาพการออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบภาพประกอบที่ 230 ภาพการออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบไทยทั้ง 3 แบบ

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบใบหน้าตัวละครสาวคนซ์
การออกแบบใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1



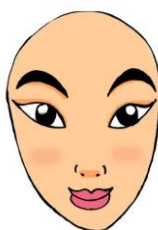
ภาพประกอบที่ 231 ภาพใบหน้าสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้า
สาวคนซ์ที่งดงามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ
อเมริกัน



ภาพประกอบที่ 232 ตัวอย่างตัวละครหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 233 ภาพใบหน้าสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิด
ใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารักซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบใบหน้าตัวละครมู่หลาน (Mulan) จาก
ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องมู่หลาน (Mulan) (1998)



ภาพประกอบที่ 234 ตัวละครมู่หลาน (Mulan)

การออกแบบใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบอเมริกันใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 235 ภาพใบหน้าสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่อ่อนหวานซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละคร Anastasia ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Anastasia (1997)



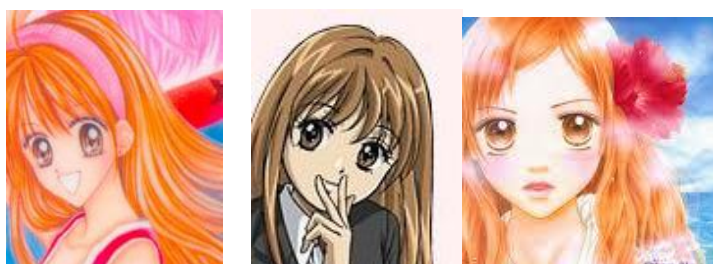
ภาพประกอบที่ 4.236 ตัวละคร Anastasia ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Anastasia (1997)

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 237 ภาพใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่งดงามซึ่งออกแบบให้ดวงตากกลมโตเป็นประกาย ขนตาเข้ม ตาสองชั้น โดยใช้แรงบันดาลใจจากรูปแบบการออกแบบใบหน้าแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิงของญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 238 การออกแบบใบหน้าแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิง

การออกแบบใบหน้าตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 4.239 ภาพใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารักซึ่งออกแบบให้ดวงตากกลมโตเป็นประกาย ขนตาอน แก้มแดง โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครเด็กหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่น



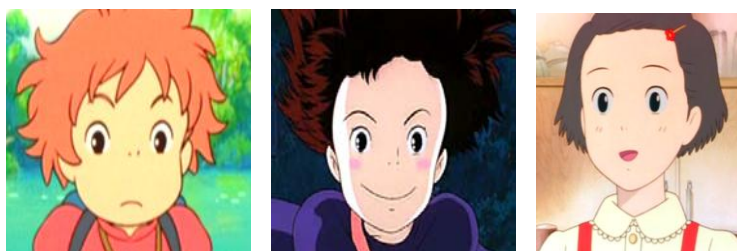
ภาพประกอบที่ 4.240 ตัวอย่างตัวละครเด็กหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่น

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 4.241 ภาพใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารักโดยออกแบบให้ดวงตากกลมโต แก้มแดง คิ้วโค้ง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครเด็กหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli



ภาพประกอบที่ 242 ตัวอย่างตัวละครเด็กหญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของ Studio Ghibli

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 243 ภาพใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่งดงามซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากลายเส้นใบหน้าที่สวยงามในงานจิตรกรรมไทย



ภาพประกอบที่ 244 ลายเส้นใบหน้าที่สวยงามในงานจิตรกรรมไทย

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 245 ภาพใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าที่ตัวละครสาวคนซ์แบบไทยชุดที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารักซึ่งออกแบบให้ดวงตากลมโตสดใสโดยคงลักษณะดวงตาของตัวนางในจิตรกรรมไทยโดยออกแบบให้หางตาชี้ขึ้น คิ้วโก่งชี้ขึ้น ปากเล็กแดง แก้มแดง ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวนางในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย ใบหน้าที่ 3



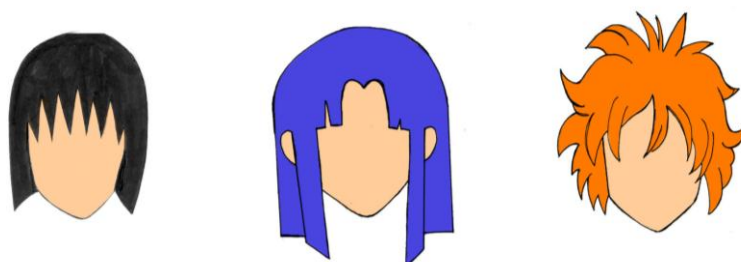
ภาพประกอบที่ 246 ภาพใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าสาวคนซ์แบบไทย ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าสาวคนซ์ที่น่ารักซึ่งออกแบบให้ดวงตากลมโตสดใสโดยคงลักษณะดวงตาของตัวนางในจิตรกรรมไทยโดยออกแบบให้หางตาชี้ขึ้น คิ้วโก่งชี้ขึ้น ปากเล็กแดง แก้มแดง ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวนางในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น

4.3.4 การออกแบบทรงผมตัวละครสาวคนซ์



ภาพประกอบที่ 247 ภาพการออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกันทั้ง 3 ทรง



ภาพประกอบที่ 248 ภาพการออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่นทั้ง 3 ทรง



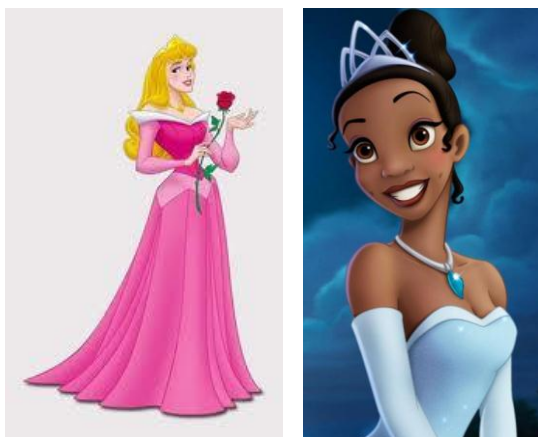
ภาพประกอบที่ 249 ภาพการออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบไทยทั้ง 3 ทรง

ที่มาและแรงบันดาลใจของการออกแบบทรงผมตัวละครสาวคนซ์
การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 250 ภาพทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบเจ้าหญิงที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นเจ้าหญิงของตัวละครสาวคนซ์โดยแบบเป็นผมสีทองไว้วามัดด้านข้าง สวมมงกุฎ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน



ภาพประกอบที่ 251 ตัวอย่างตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 252 ภาพทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบแก่นแก้วและรักการผจญภัยที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความแก่นแก้วของตัวละครสาวคนซ์โดยออกแบบทรงผมแบบไว้ผมสั้นสวมหมวกสแน็ป (Snap) สีชมพูลายดอก ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละคร Anastasia ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Anastasia (1997)

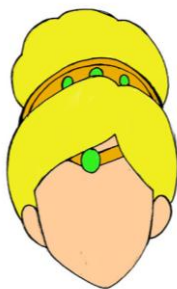


ภาพประกอบที่ 253 หมวกสแน็ป (Snap)



ภาพประกอบที่ 254 ตัวละคร Anastasia ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Anastasia (1997)

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 255 ภาพทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบเจ้าหญิงที่สว่างงาม โดยออกแบบให้ผมเป็นสีทองรัดเกล้าไปด้านหลัง และสวมเครื่องประดับที่มีอัญมณีสีเขียว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมสตรีชาวกรีกในอดีต ที่มักปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน



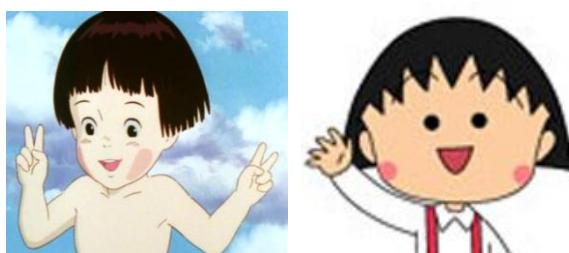
ภาพประกอบที่ 256 ทรงผมสตรีชาวกรีกในอดีต

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1



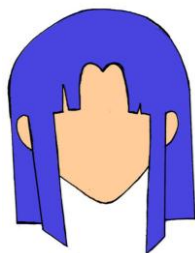
ภาพประกอบที่ 257 ภาพทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบแก่นแก้ว โดยออกแบบเป็นผมสั้นที่มีลักษณะหยักแหลม ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครเด็กหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นที่ไว้ผมสั้น



ภาพประกอบที่ 258 ตัวอย่างตัวละครเด็กหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นที่ไว้ผมสั้น

การออกแบบทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 259 ภาพทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบเจ้าหญิงแบบแฟนตาซี โดยออกแบบให้ผมเป็นสีน้ำเงินปรกหน้า ไว้ผมข้างยาว ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมสตรีญี่ปุ่นที่มีผมปรกหน้าไว้และไว้ผมข้างยาวที่มักปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 260 ทรงผมสตรีญี่ปุ่นที่มีผมปรกหน้าไว้และไว้ผมข้างยาว

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 261 ภาพทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์แบบแก่นแก้ว โดยออกแบบทรงผมสั้นสีส้มหยักแหลมให้ยุ่งและตั้งฟู ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นที่ไว้ ทรงผมตั้งหยักแหลม



ภาพประกอบที่ 262 ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่นที่ไว้ ทรงผมตั้งหยักแหลม

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบไทย ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 263 ภาพทรงผมสาวคนซ์แบบไทย ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบไทย ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมเจ้าหญิงที่สง่างามแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมสตรีไทยสมัยศรีวิชัย ลายกระหนกมาประดับทรงผม

การออกแบบทรงผมสาวคนซ์แบบไทย ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 264 ภาพทรงผมสาวคนซ์แบบไทย ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมตัวละครสาวคนซ์แบบไทย ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมสาวคนซ์ที่น่ารักแบบแฟนตาซี ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความน่ารักแก่นแก้วของตัวละคร

เสาวคนธ์โดยใช้ลายไทย ได้แก่ ลายกระจังตาอ้อย ลายประจายามมาประดับผมที่มีดไว้สองมัดบนศรีษะ

การออกแบบทรงผมเสาวคนธ์แบบไทย ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 265 ภาพทรงผมเสาวคนธ์แบบไทย ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมเสาวคนธ์แบบไทย ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมเสาวคนธ์แบบเจ้าหญิงที่เรียบง่าย โดยไว้ผมสั้นไว้จุก ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมสตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์



ภาพประกอบที่ 4.265 ทรงผมสตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์

5. การออกแบบตัวละครพระอภัยมณี

5.1 กำหนดรายละเอียดตัวละคร

ชื่อ พระอภัยมณี

เพศ ชาย

อายุ 28 ปี

สถานะ กษัตริย์พเนจร

การแต่งกาย นักเดินทาง

ลักษณะภายนอก เป็นผู้ชายสำอางและอ่อนแอ

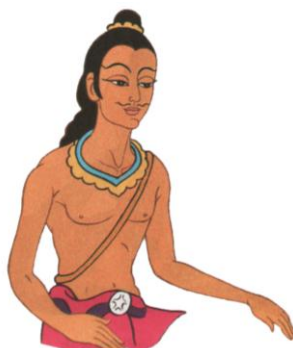
บุคลิกลักษณะนิสัย เป็นผู้มีความเมตตาจิตใจโอบอ้อมอารี แต่เป็นคนที่มีความอ่อนไหวจึงกลายเป็นคนหลายใจและทำทุกอย่างเพื่อครอบครองหัวใจของหญิงสาวที่ตนหมายปองโดยไม่คำนึงถึงคนรักเก่า

ความสามารถพิเศษ ปี่เวทย์มนต์

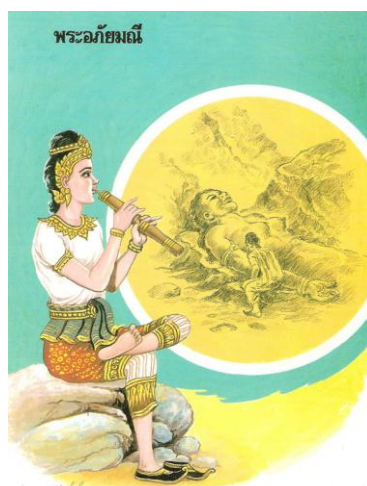
เรื่องราวของตัวละคร พระอภัยมณีเป็นโอรสของท้าวสุทนต์และพระมเหสีประทุมเกสร ผู้ครองเมืองรัตนา แต่ถูกพระราชบิดาขับไล่ออกจากเมืองเนื่องจากทรงกริ้วที่พระอภัยมณีทรงเรียนเป่าปี่ที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อบ้านเมือง พระอภัยมณีจึงพเนจรไปจนถูกผีเสื้อสมุทรจับตัวไป ภายหลังพระอภัยมณีวางแผนหนีออกมาได้ แต่ก็ยังคงถูกผีเสื้อสมุทรไล่ล่าอยู่

ความต้องการของตัวละคร ต้องการหลีกเลี่ยงหนีจากนางผีเสื้อสมุทร

5.2 ศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบตัวละครพระอภัยมณี



ภาพประกอบที่ 266 ภาพพระอภัยมณีจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ



ภาพประกอบที่ 267 ภาพพระอภัยมณีจากหนังสือนิทาน

จากการศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบตัวละครพระอภัยมณีพบว่า ส่วนใหญ่การออกแบบตัวละครพระอภัยมณีที่ผ่านมาไม่ว่าจะเป็น ภาพตัวละครพระอภัยมณีจาก ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ และหนังสือนิทาน มีการออกแบบลักษณะตัวละครพระอภัยมณีที่ผ่านมาได้เน้นการออกแบบ ให้เหมาะสมกับเรื่องราวและสถานะของตัวละคร ซึ่งมีการออกแบบ รายละเอียดที่ใกล้เคียงกันมากคือ เครื่องแต่งกายชายไทยในอดีต ส่วนทรงผมเป็นผมจุก ดังนั้นการออกแบบตัวละครพระอภัยมณีสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติของผู้วิจัยในครั้งนี้จะทำการออกแบบลักษณะตัวละครพระอภัยมณีให้มีลักษณะของตัวละครที่คล้ายคลึงและแตกต่างจากเดิม เพื่อเป็นตัวเลือกในการวัดคะแนนเสียงจากผู้ชม

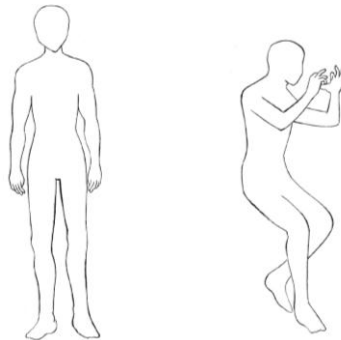


ภาพประกอบที่ 258 ภาพตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่เป็นแรงบันดาลใจในการ
ออกแบบตัวละครพระอภัยมณีของผู้วิจัย

สำหรับตัวละครพระอภัยมณีจากภาพยนตร์แอนิเมชันอื่นๆ ที่เป็นแรงบันดาลใจในการ
ออกแบบตัวละครสุดสสารของผู้วิจัยในครั้งนี้ เป็นตัวละครชายที่มีจิตใจอ่อนไหว และมีลักษณะ
ของผู้ชายเจ้าสำอางเช่นเดียวกับตัวละครพระอภัยมณีในจินตนาการของผู้วิจัย

5.3 ออกแบบลักษณะตัวละครพระอภัยมณี

5.3.1 การออกแบบรูปร่างตัวละครพระอภัยมณี



ภาพประกอบที่ 269 รูปร่างตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบรูปร่างตัวละครสุดสสารเป็นการออกแบบรูปร่างตัวละครแบบเหมือนจริง
(Realistic) ซึ่งเป็นรูปร่างชาย ซึ่งมีสัดส่วนหัวต่อลำตัวประมาณ 1: 7

5.3.2 การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครพระอภัยมณี



ภาพประกอบที่ 270 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกันทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 271 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 272 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทยทั้ง 3 แบบ

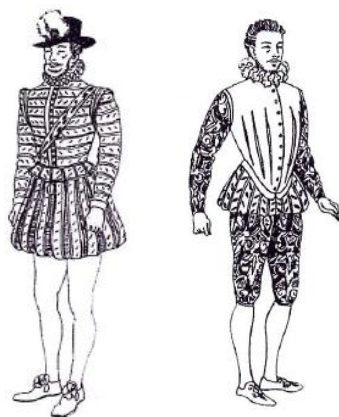
ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 273 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดนักดนตรีแบบแฟนตาซีซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายฝรั่งเศสในอดีต



ภาพประกอบที่ 274 เครื่องแต่งกายยุโรปในอดีต

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ได้ประยุกต์ดัดแปลงเครื่องแต่งกายยุโรปให้เป็นเครื่องแต่งกายคนตรีที่มีความแฟนตาซี โดยออกแบบเสื้อนอกเป็นเสื้อเอวลอย และชายกางเกงด้านหลังปล่อยยาวเป็นลักษณะเครื่องแต่งกายอุปรากร โดยใช้สีเขียวสลับกับสีเหลือง ซึ่งเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนักดนตรีของตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 275 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าชายพเนจรแบบแฟนตาซีจึงใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครเจ้าชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน



ภาพประกอบที่ 276 ตัวอย่างตัวละครเจ้าชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 2 ได้ประยุกต์ออกแบบเครื่องแต่งกายเจ้าชายให้เข้ากับสถานะตัวละครพระอภัยมณี ซึ่งเป็นเจ้าชายพเนจรโดยออกแบบเสื้อแขนยาวสีส้ม ปลอกชายเสื้อด้านล่างและรัดเข็มขัด สวมผ้าคลุมขาๆ ซึ่งเครื่องแต่งกายตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นเจ้าชายผู้พเนจรของตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 277 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่อง
กายวาทยากรแบบแฟนตาซี จึงใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายอุปรากรแบบยุโรป



ภาพประกอบที่ 278 การแต่งกายอุปรากรแบบยุโรป

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 3 ได้ออกแบบการแต่งกาย
วาทยากรแบบแฟนตาซี โดยแต่งกายปล่อยชายเสื้อยาวสีฟ้า น้ำทะเล มีผ้ารัดเอว ซึ่งเครื่องแต่งกายตัว
ละครพระอภัยมณีแบบอเมริกันชุดที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็น
นักดนตรีของตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 279 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิด เครื่องแต่งกายนักดนตรีญี่ปุ่นแบบแฟนตาซีจึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายยูคาตะ



ภาพประกอบที่ 280 เครื่องแต่งกายยูคาตะ

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายยูคาตะ ให้มีสีฟ้า น้ำทะเล ปล่อยชายเสีียว ชายแขนเสีียว และเป็นเครื่องแต่งกายที่อ่อนล้าเป็นลักษณะของกางเกง ซึ่งเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกนักดนตรีของตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 281 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบแฟนตาซี ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายยูคาตะ โดยออกแบบรายละเอียดของชุดแต่งกายใหม่ด้วยรูปแบบการวางขอบผ้าใหม่ และเปลี่ยนเครื่องแต่งกายท่อนล่างให้เป็นลักษณะของกางเกง ผูก โบว์คเอว ปล่อยแขนเสื้อ ซึ่งออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนักดนตรีของตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 282 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายญี่ปุ่นแบบแฟนตาซีและแปลกใหม่จึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายชามูไร โดยออกแบบปล่อยชายเสื้อลงมาด้านล่างเป็นลักษณะกระแฉวย ใช้ผ้าคาดเอว มีลายผ้าสีเขียวประดับเสื้อ ซึ่งออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนักดนตรีของตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 283 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 1 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายไทยแบบแฟนตาซีโดยใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายชายไทยสมัยทราวดี



ภาพประกอบที่ 284 เครื่องแต่งกายชายไทยสมัยทราวดี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 1 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายไทยแบบแฟนตาซี โดยนำลายไทยมาประยุกต์เป็นเครื่องประดับต่างๆ เช่น เกราะไหล่และกำไลแขน ซึ่งเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 1 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความสง่างามของตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 285 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 2

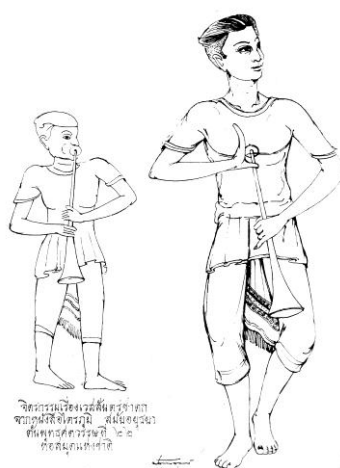
การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดเครื่องแต่งกายเจ้าชายแบบแฟนตาซีโดยใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายตัวพระในจิตรกรรมไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายตัวพระโดยลดทอนรายละเอียดบางส่วนลงเพื่อให้เหมาะสมกับตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ซึ่งเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 2 เป็นเครื่องแต่งกายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นพระเอกในวรรณคดีไทยของตัวละครพระอภัยมณี

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 286 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 3

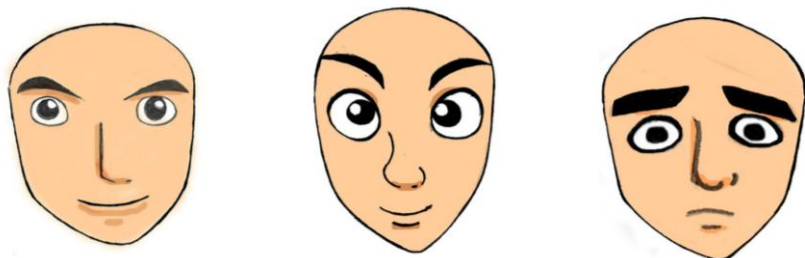
การออกแบบเสื้อผ้าตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 3 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิด
เครื่องแต่งกายนักดนตรีที่เรียบง่ายจึงใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายนักดนตรีไทยสมัยอยุธยา



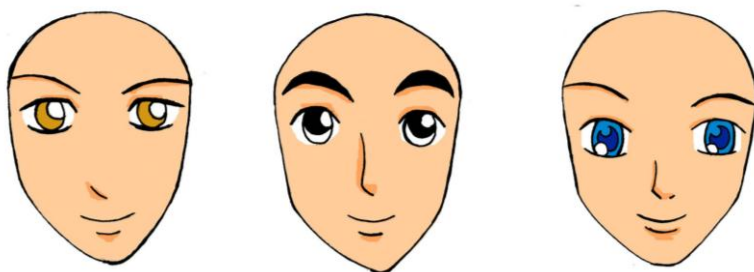
ภาพประกอบที่ 287 เครื่องแต่งนักดนตรีไทยสมัยอยุธยา

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระอภัยมณีแบบไทย แบบที่ 3 ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายนัก
ดนตรีให้มีลักษณะเรียบง่ายโดยใช้สีฟ้า น้ำทะเล เป็นสีของเสื้อและสีเขียว เป็นสีของกางเกง มีลาย
ขอบฟ้าสีทอง เสื้อเป็นเสื้อแขนสั้น ใช้ผ้าสีเขียวขนาดใหญ่ผูกเอว ซึ่งเครื่องแต่งกายพระอภัยมณี
แบบไทย แบบที่ 3 เป็นเครื่องแต่งกายไทยที่เรียบง่ายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความเป็นนัก
ดนตรีของตัวละครพระอภัยมณี

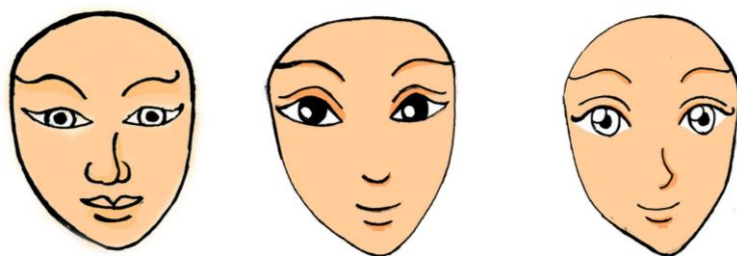
5.3.3 การออกแบบใบหน้าตัวละครพระอภัยมณี



ภาพประกอบที่ 288 ภาพการออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกันทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 289 ภาพการออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 แบบ



ภาพประกอบที่ 290 ภาพการออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทยทั้ง 3 แบบ

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบใบหน้าตัวละครพระอภัยมณี
การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1



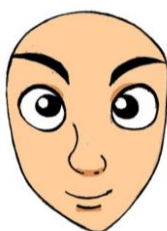
ภาพประกอบที่ 291 ภาพใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน แบบที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่มีความอ่อนโยนซึ่งออกแบบให้มีดวงตากกลมโต คิ้วหนา จมูกเป็นสันตรง โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครซินแบคในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Sinbad (2003) ซึ่งเป็นตัวละครที่อุปนิสัยอ่อนโยนคล้ายกับตัวละครพระอภัยมณีในจินตนาการของผู้วิจัย



ภาพประกอบที่ 292 ตัวละครซินแบคในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Sinbad (2003)

การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 293 ภาพใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2

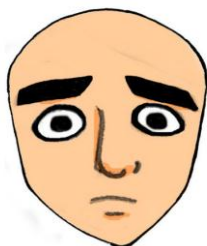
การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 2 ได้ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าของชายผู้ความเจ้าชู้โดยออกแบบให้คิ้วโค้ง ดวงตาให้เป็นสีแดงเป็นประกายเป็นลักษณะ

เด่น ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครปีเตอร์แพน (Peter Pan) ในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องปีเตอร์แพน (Peter Pan) (1953)



ภาพประกอบที่ 294 ตัวละครปีเตอร์แพน (Peter Pan)

การออกแบบพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 295 ภาพใบหน้าพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่มีความทุกข์ร้อนโดยออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีให้มีดวงตากกลมโต คิ้วตกลงมาด้านล่างเพื่อแสดงถึงความทุกข์ โดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครเจ้าชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง The Little Mermaid (1989)



ภาพประกอบที่ 296 ตัวละครเจ้าชายในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง The Little Mermaid (1989)

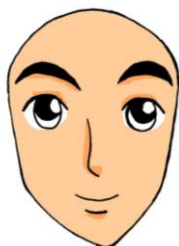
การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 297 ภาพใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าตัวละครแบบญี่ปุ่นชุดที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่หล่อเหลาและเจ้าชู้ โดยออกแบบให้ดวงตาเรียวเล็ก หางตาคงซึ่งลงด้านล่าง นัยน์ตาเล็ก ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิง

การออกแบบใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2



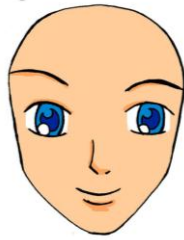
ภาพประกอบที่ 298 ภาพใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าตัวละครแบบญี่ปุ่นชุดที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่อ่อนโยนใจดี ซึ่งออกแบบให้นัยน์ตากกลมโต แหวตาสดใส คิ้วหน้าโค้ง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครชายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจาก Studio Ghibli



ภาพประกอบที่ 299 ตัวละครชายจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจาก Studio Ghibli

การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 300 ภาพใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3

การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ใบหน้าที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีที่อ่อนโยนเจ้าสำอาง โดยออกแบบให้ดวงตากลมโต คิ้วขาวเหมือนคิ้วผู้หญิง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิง ที่ออกแบบตัวละครชายคล้ายกับตัวละครหญิง



ภาพประกอบที่ 301 ตัวละครแบบ Shoujo manga หรือการ์ตูนผู้หญิง ที่ออกแบบตัวละครชายคล้ายกับตัวละครหญิง

การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย ใบหน้าที่ 1



ภาพประกอบที่ 302 ภาพใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย ใบหน้าที่ 1

การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย ใบหน้าที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้าพระอภัยมณีแบบจิตรกรรมไทยซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครในภาพจิตรกรรมไทย การออกแบบใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย ใบหน้าที่ 2



ภาพประกอบที่ 303 ภาพใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบไทย ใบหน้าที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิด ใบหน้าพระอภัยมณีที่ใจดีซึ่งออกแบบให้ดวงตากกลมโตสดใสโดยคงลักษณะดวงตาของตัวพระใน จิตรกรรมไทยโดยออกแบบให้หางตาชี้ขึ้น คิ้วโก่งชี้ขึ้น ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวพระ ในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครชายในภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน

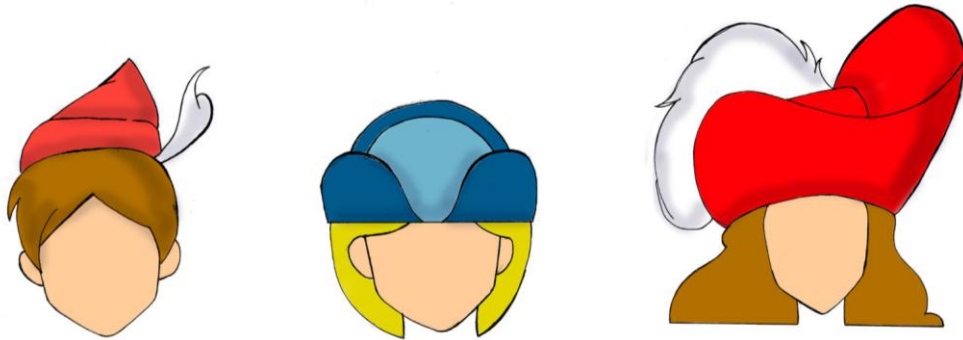
การออกแบบใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย ใบหน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 304 ภาพใบหน้าพระอภัยมณีแบบไทย ใบหน้าที่ 2

การออกแบบใบหน้าตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยชุดที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดใบหน้า พระอภัยมณีที่ใจดีมีเมตตาซึ่งออกแบบให้ดวงตากกลม โตสดใสโดยคงลักษณะดวงตาของตัวพระใน จิตรกรรมไทยโดยออกแบบให้หางตาชี้ขึ้น คิ้วโก่งชี้ขึ้น ปากเล็ก จมูกเล็ก ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจ จากลายเส้นตัวพระในภาพจิตรกรรมไทยผสมผสานกับตัวละครชายในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น

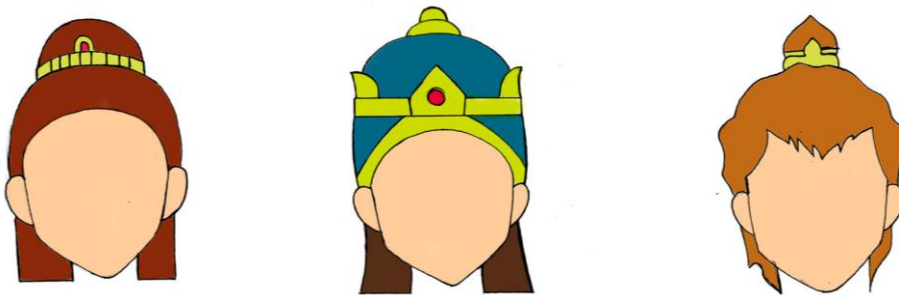
5.3.4 การออกแบบทรงผมตัวละครพระอภัยมณี



ภาพประกอบที่ 305 ภาพการออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกันทั้ง 3 ทรง



ภาพประกอบที่ 306 ภาพการออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่นทั้ง 3 ทรง



ภาพประกอบที่ 307 ภาพการออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบไทยทั้ง 3 ทรง

ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบทรงผมตัวละครพระอภัยมณี
การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 308 ภาพทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกันทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบผู้พเนจร โดยออกแบบให้ผมเป็นสีน้ำตาลสวมนวมกวนนวก ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละครปีเตอร์แพน (Peter Pan) จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องปีเตอร์แพน (Peter Pan) (1953) ที่ใส่หมวกแบบขนนก ซึ่งเป็นตัวละครที่มักเดินทางสัญจรไปตามที่ต่างๆ



ภาพประกอบที่ 309 ตัวละครปีเตอร์แพน (Peter Pan)

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2



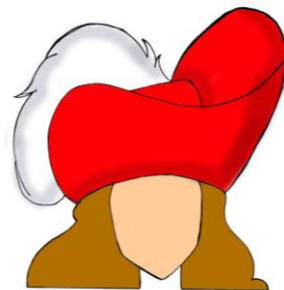
ภาพประกอบที่ 310 ภาพทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบผู้พเนจร โดยออกแบบให้ผมเป็นสีทองสวมนวมกวนทรงเสปน ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมตัวละคร จอห์น สมิธ (John Smith) จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Pocahontas (1995) ซึ่งเป็นตัวละครเป็นนักเดินเรือ



ภาพประกอบที่ 311 ตัวละคร จอห์น สมิธ (John Smith)

การออกแบบทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3



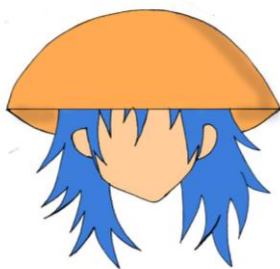
ภาพประกอบที่ 312 ภาพทรงผมพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบอเมริกัน ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบเจ้าชาย ซึ่งออกแบบให้ไว้ผมยาวสีน้ำตาล สวมหมวกแบบ Colonial hat ซึ่งเป็นรูปแบบของหมวกที่มักปรากฏในภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน เช่น Peter Pan (1953) และ The Pirate of The Caribbean (2006)



ภาพประกอบที่ 313 หมวกแบบ Colonial hat

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1



ภาพประกอบที่ 314 ภาพทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบผู้พเนจรซึ่งออกแบบเป็นผมยาวสีฟ้า กระเซอะกระเซิง สวมงอบแบบญี่ปุ่น โดยใช้แรงบันดาลใจจากพระธุดงค์และการออกแบบตัวละครพเนจรของญี่ปุ่นที่มักสวมงอบ



ภาพประกอบที่ 315 การออกแบบตัวละครพเนจรของญี่ปุ่นที่มักสวมงอบ

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2



ภาพประกอบที่ 316 ภาพทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบทรูคโทรมซึ่งออกแบบเป็นผมยาวสีดำ กระเซอะกระเซิง ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบทรงผมตัวละครแบบ Shoujo manga ที่มักเน้นแสงเงาของผมอย่างชัดเจน



ภาพประกอบที่ 317 การออกแบบทรงผมตัวละครแบบ Shoujo manga

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3



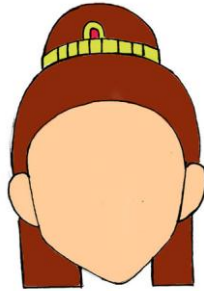
ภาพประกอบที่ 318 ภาพทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบญี่ปุ่น ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบเจ้าชายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความสง่างามของตัวละครพระอภัยมณี โดยออกแบบเป็นผมสีเขียว มัดจุกแบบซามูไร ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครซามูไรในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น



ภาพประกอบที่ 319 ตัวละครซามูไรในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติญี่ปุ่น

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 1



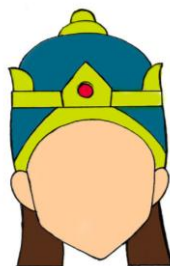
ภาพประกอบที่ 320 ภาพทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 1

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 1 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบเจ้าชายโดยออกแบบเป็นผมยาวสีน้ำตาลรัดเกล้าด้านบนศีรษะ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมชายสมัยศรีวิชัย



ภาพประกอบที่ 321 ทรงผมชายสมัยศรีวิชัย

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 2



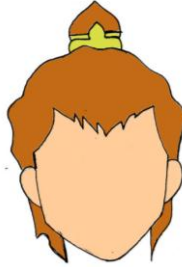
ภาพประกอบที่ 322 ภาพทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 2

การออกแบบทรงผมตัวละครพระอภัยมณีแบบไทยทรงผมที่ 2 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบเจ้าชายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความสง่างามของตัวละครพระอภัยมณี โดยออกแบบผมยาวสีน้ำตาลเข้ม สวมมงกุฎ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมชายสมัยเชียงแสน



ภาพประกอบที่ 323 ทรงผมชายสมัยเชียงแสน

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 3



ภาพประกอบที่ 324 ภาพทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 3

การออกแบบทรงผมพระอภัยมณีแบบไทย ทรงผมที่ 3 ออกแบบภายใต้แนวคิดทรงผมพระอภัยมณีแบบเจ้าชายที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกความสง่างามของตัวละครพระอภัยมณี โดยออกแบบเป็นผมสีน้ำตาลอ่อนหยักศก รัศเกล้าซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากทรงผมชายสมัยสุโขทัย



ภาพประกอบที่ 325 ทรงผมชายสมัยสุโขทัย

ภาคผนวก ข

เครื่องแต่งกายสุดสาคร

1.



()
1.1



()
1.2



()
1.3

2.



()
2.1



()
2.2



()
2.3

3.



()
3.1



()
3.2



()
3.3

เครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทร

1.



()
1.1



()
1.2



()
1.3

2.



()
2.1



()
2.2



()
2.3

3.



()
3.1



()
3.2



()
3.3

เครื่องแต่งกายทมิฬ

1.



()
1.1



()
1.2



()
1.3

2.



()
2.1



()
2.2



()
2.3

3.



()
3.1



()
3.2



()
3.3

เครื่องแต่งกายสาวคนร์

1.



()
1.1



()
1.2



()
1.3

2.



()
2.1



()
2.2



()
2.3

3.



()
3.1



()
3.2



()
3.3

เครื่องแต่งกายพระเอกยมนต์

1.



()
1.1



()
1.2



()
1.3

2.



()
2.1



()
2.2



()
2.3

3.



()
3.1



()
3.2



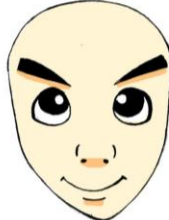
()
3.3

ใบหน้าสุดสาก

1.



(1.1)

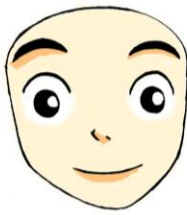


(1.2)



(1.3)

2.



(2.1)



(2.2)

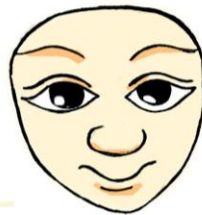


(2.3)

3.



(3.1)



(3.2)



(3.3)

1.

ใบหน้าผีเสื้อสมุทร



()
1.1



()
1.2



()
1.3



2.



()
2.1



()
2.2



()
2.3



3.



()
3.1



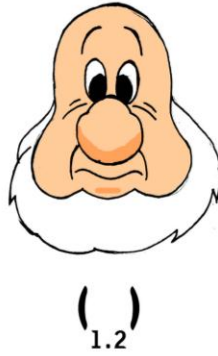
()
3.2



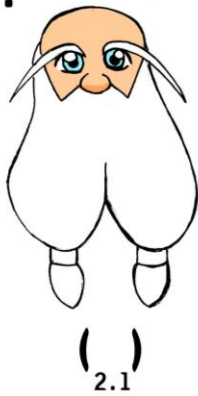
()
3.3

ໃບໜ້າຖື

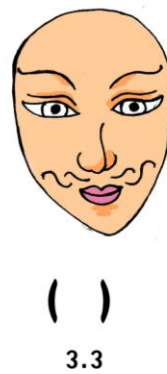
1.



2.



3.



1.

ใบหน้าสาวคนร์



()
1.1



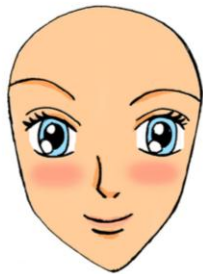
()
1.2



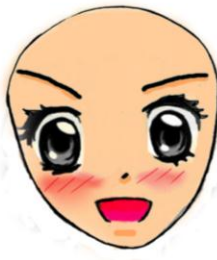
()
1.3



2.



()
2.1



()
2.2



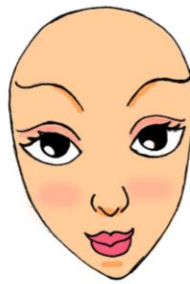
()
2.3



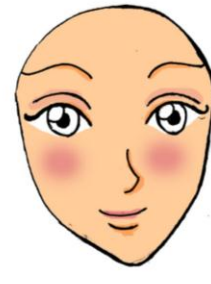
3.



()
3.1



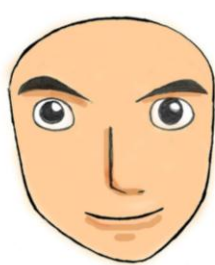
()
3.2



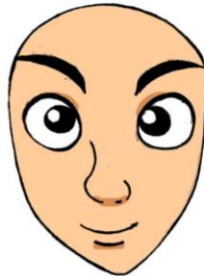
()
3.3

ใบหน้าพระอภัยมณี

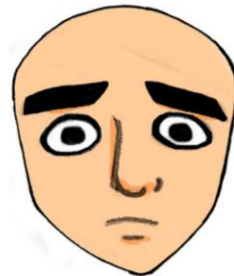
1.



()
1.1



()
1.2

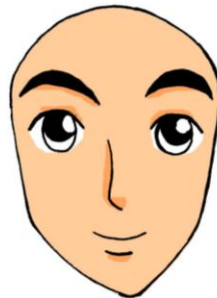


()
1.3

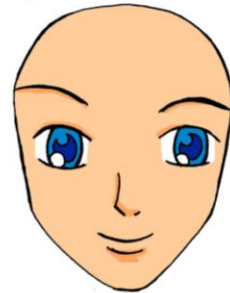
2.



()
2.1

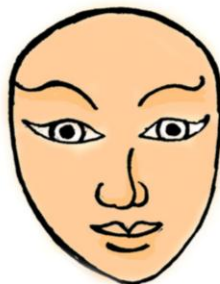


()
2.2



()
2.3

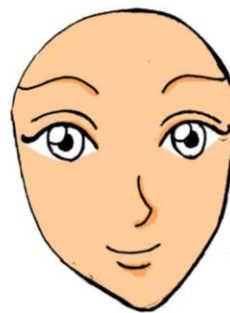
3.



()
3.1




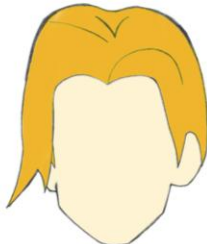
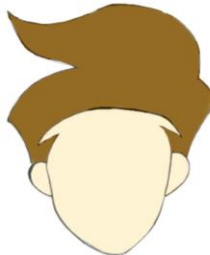
()
3.2






()
3.3

ทรงผมสุดฮิต


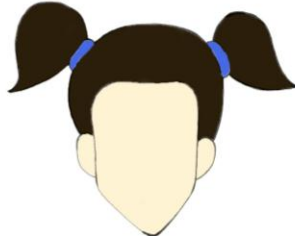

1.

		
()	()	()
1.1	1.2	1.3

2.

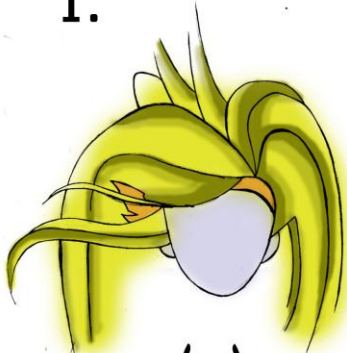
		
()	()	()
2.2	2.2	2.3

3.

		
()	()	()
3.1	3.2	3.3

ทรงผมผีเสื้อสมุทร

1.



()
1.1

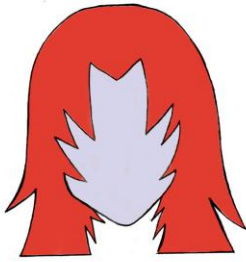


()
1.2



()
1.3

2.



()
2.1



()
2.2



()
2.3

3.



()
3.1



()
3.2



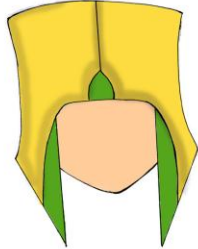
()
3.3

គន្លងស្នាម

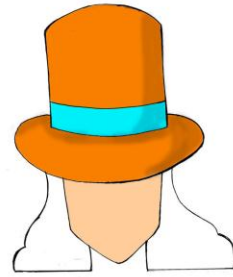
1.



()
1.1

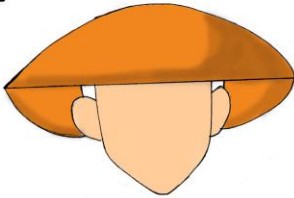


()
1.2

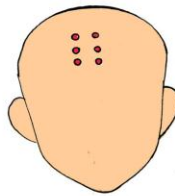


()
1.3

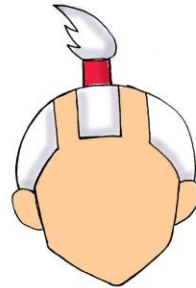
2.



()
2.1

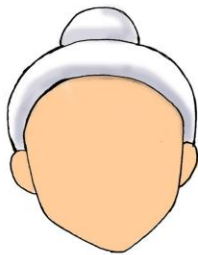


()
2.2

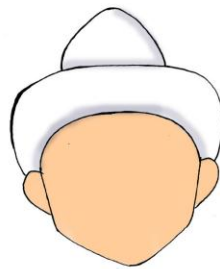


()
2.3

3.



()
3.1



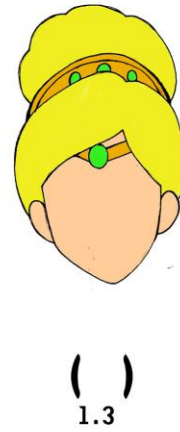
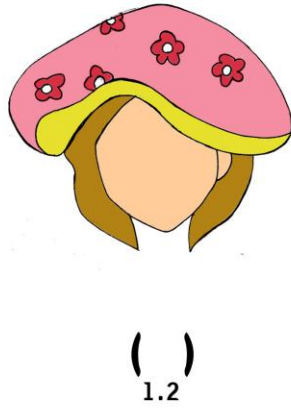
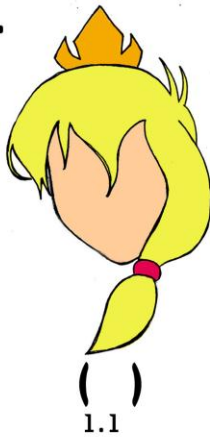
()
3.2



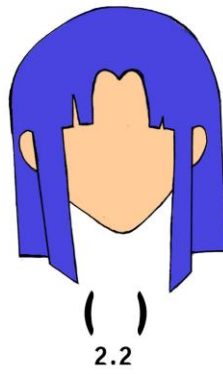
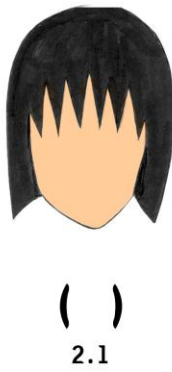
()
3.3

ทรงผมสาวคนส์

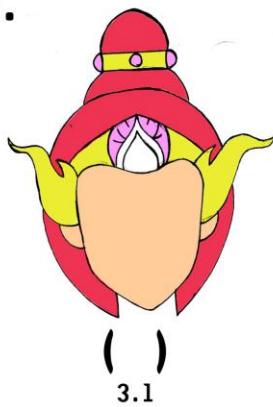
1.



2.



3.

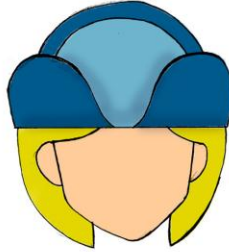


ทรงผมพระอภัยมณี

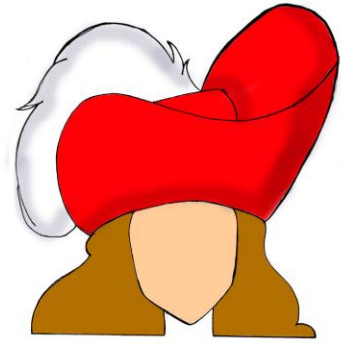
1.



()
1.1

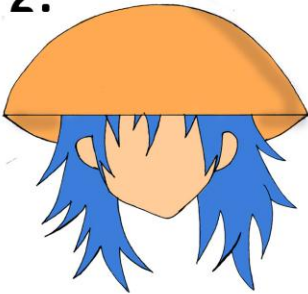


()
1.2



()
1.3

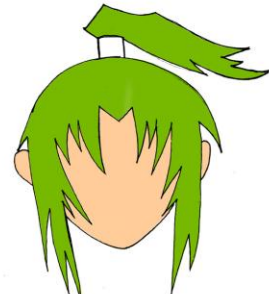
2.



()
2.1

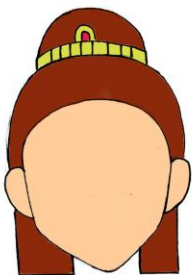


()
2.2



()
2.3

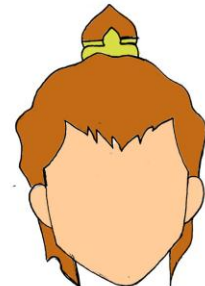
3.



()
3.1



()
3.2



()
3.3

แบบทดสอบความพึงพอใจ

เรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย”

ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อนึ่งคำตอบของท่านจะถูกนำมาแปรผลในรูปกลุ่มบุคคล ดังนั้นจะไม่มีผลกระทบต่อเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลแต่ประการใด

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ

1. ชาย 2. หญิง

2. อายุ

1. ไม่เกิน 14 ปี
 2. 15 – 25 ปี
 3. 25 ปีขึ้นไป

3. การศึกษา

1. ประถมศึกษา
 2. มัธยมศึกษา
 3.ปริญญาตรี
 4. สูงกว่าปริญญาตรี

4. อาชีพ

1. นักเรียน นิสิต นักศึกษา
 2. รับจ้าง
 3. ประกอบธุรกิจส่วนตัว
 4. รับราชการ
 5. อื่นๆ.....

5. รายได้ของท่านต่อเดือน.....บาท / เดือน

ตอนที่ 2 หลังจากที่ท่านได้ชมภาพตัวละครภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแล้ว ท่านมีความพึงพอใจต่อการออกแบบตัวละครภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติในระดับใด กรุณาทำเครื่องหมาย (X) ตามความรู้สึที่แท้จริง

เรื่องย่อสุดสาคร

สุดสาครได้รับการอบรมสั่งสอนโดยพระฤๅษีแห่งเกาะแก้วพิสดาร และออกผจญภัยเพื่อตามหาพระอภัยมณี แต่เมื่อถึงเมืองการเวก ก็ได้พบกับเสาวคนธ์เจ้าหญิงแห่งเมืองการเวก และร่วมกันเดินทางผจญภัย เพื่อตามหาพระอภัยมณีโดยมีนางผีเสื้อสมุทรคอยขัดขวาง

แนะนำตัวละคร

สุดสาคร - สุดสาครเกิดที่เกาะแก้วพิสดารมีบิดาคือพระอภัยมณี แต่พระอภัยมณีกลับออกเดินทางจากไป เนื่องจากเปลี่ยนพระทัยไปรักนางสุวรรณมาลี ส่วนนางเงือกไม่สามารถเลี้ยงดูสุดสาครได้เนื่องจากเป็นชาติเชื้อสัตว์ จึงขอร้องให้ฤๅษีบนเกาะแก้วพิสดารเลี้ยงดู ฤๅษีจึงเลี้ยงดูสั่งสอนสุดสาคร และถ่ายทอดเวทย์มนต์คาถาให้ สุดสาครได้พบกับม้านิลมังกรและได้ออกเดินทางตามหาพระอภัยมณีผู้เป็นบิดาตามคำแนะนำของฤๅษี

ผีเสื้อสมุทร - เดิมผีเสื้อสมุทรเป็นก้อนหินอยู่กลางมหาสมุทรจนกระทั่งได้รับพรจากพระลักษมี ทำให้กลายเป็นปีศาจที่มีฤทธิ์เดชมาก ผีเสื้อสมุทรได้จับตัวพระอภัยมณีเป็นสามี ภายหลังพระอภัยมณีหลบหนีออกไปได้ จึงติดตามไล่ล่าด้วยความแค้น

ฤๅษี - เป็นผู้บำเพ็ญศีลภาวนา ณ เกาะแก้วพิสดาร จนมีตบะและวิชาอาคมแก่กล้า เป็นผู้อบรมสั่งสอนสุดสาคร

พระอภัยมณี - พระอภัยมณีเป็นโอรสของท้าวสุทนต์และพระมเหสีประทุมเกสร ผู้ครองเมืองรัตนา แต่ถูกพระราชบิดาขับไล่ออกจากเมืองเนื่องจากทรงกริ้วที่พระอภัยมณีทรงเรียนเป่าปี่ที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อบ้านเมือง พระอภัยมณีจึงพเนจรไปจนถูกผีเสื้อสมุทรจับตัวไป ภายหลังพระอภัยมณีวางแผนหนีออกมาได้ แต่ก็ยังคงถูกผีเสื้อสมุทรไล่ล่าอยู่

เสาวคนธ์ - องค์หญิงเสาวคนธ์เป็นธิดาของกษัตริย์นาม พระสุริโยทัย ผู้ครองเมืองการเวก ภายหลังเสาวคนธ์แอบหลบหนีออกเดินทางผจญภัยร่วมกับสุดสาคร



ระดับความพึงพอใจ สวดสาคร แบบที่ 1

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ สวดสาคร แบบที่ 2

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ สวดสาคร แบบที่ 3

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ ผีเสื้อสมุทร แบบที่ 1

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ ผีเสื้อสมุทร แบบที่ 2

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ ผีเสื้อสมุทร แบบที่ 3

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ ฤๅษี แบบที่ 1

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ ฤๅษี แบบที่ 2

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ ฤๅษี แบบที่ 3

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ เสาวคนธ์ แบบที่ 1

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ เสาวคนธ์ แบบที่ 2

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ เสาวคนธ์ แบบที่ 3

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ พระอภัยมณี แบบที่ 1

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ พระอภัยมณี แบบที่ 2

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด



ระดับความพึงพอใจ พระอภัยมณี แบบที่ 3

น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นาย พิเชฐ วงษ์จ้อย เกิดเมื่อวันที่ 18 มกราคม 2526 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ และระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง (ภาคปกติ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในปีการศึกษา 2550