

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่อง”ชุมทรัพย์ศิลปะอียิปต์”

กวิน เตชะสัมพันธ์¹, พิบูล ไวจิตรกรรม²

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

กราฟิกภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่อง”ชุมทรัพย์ศิลปะอียิปต์”เป็นการเล่าเรื่องราวของศิลปะอียิปต์โบราณผ่านทางแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดจินตนาการ เกิดความรู้ เกิดความเข้าใจศิลปะว่ามีความเป็นมาอย่างไรมีความหมายอะไรในแต่ละงานแต่ละภาพต่าง ๆ ของศิลปะอียิปต์ วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่อง”ชุมทรัพย์ศิลปะอียิปต์”ให้มีความทันสมัยมากขึ้น ทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจในศิลปะอียิปต์มากขึ้น ดำเนินงานวิจัยด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มนักเรียนมัธยมต้นถึงมัธยมปลาย

ผลการวิจัย พบว่า 1)ได้กราฟิกภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่น่าสนใจ และความดึงดูดต่อกลุ่มเป้าหมาย 2)ได้รับแอนิเมชันเกี่ยวกับศิลปะอียิปต์ที่ดูแล้วเข้าใจง่ายและทันสมัยทำให้กลุ่มเป้าหมายเพลิดเพลินไปกับเนื้อหาของศิลปะอียิปต์ 3)กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจกับศิลปะอียิปต์มากขึ้น

คำสำคัญ : ศิลปะอียิปต์,กราฟิกภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ,ชุมทรัพย์

2D Animation Design "Egyptian Art Treasures"

Kavin Techasamphan¹, Pibool Waijittragum²

^{1,2}Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industail Technology, Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

Animation 2D "Egyptian Art Treasures" It tells the story of ancient Egyptian art through 2D animation so that the target group emerges with the imagination, knowledge, and understanding of art, what is the meaning of each work. Of Egyptian art. The purpose of the research is to design a 2D animated graphic "Egyptian art treasures" to be more modern. Making the target group more interested in Egyptian art. Conduct research with questionnaires from junior high school students to high school.

The research found that 1) Get interesting 2D animation graphics And attracting to the target group 2) Get animation about Egyptian art that is easy to understand and modern.

Keywords: Egyptian Art, Animation 2D, Treasures

หรือบางสิ่งไปเลยเช่นชื่อของเทพพระเจ้าของอียิปต์
สัญลักษณ์ที่หมายถึงการเกิดใหม่หรือก็คือชุบชีวิต

บทนำ

ศิลปะนั้นมีมากมายหลากหลายประเภทตามยุคสมัยที่ผ่านๆมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันแต่ละที่ในโลกเรานั้นถึงคำว่า”ศิลปะ”จะเป็นคำกลางใช้กันมีความหมายเหมือนกันแต่มนุษย์เรานั้นสามารถตีความของคำว่า”ศิลปะ”ออกไปได้อีกหลายอย่างตามความเข้าใจของแต่ละคนบางคนบางทีภาพวาดหรือประติมากรรมง่ายๆแต่อาจจะมี ความหมายซ่อนอยู่ในภาพนั้นมากมายกว่าที่บุคคลทั่วไปยากที่จะหยั่งถึงได้ว่าภาพนั้นมันมีความหมายหรือมีค่ามากกว่าที่คิด

และหนึ่งในศิลปะที่จะหยิบยกมาพูดถึงคือ”ศิลปะอียิปต์โบราณ”ซึ่งศิลปะของอียิปต์นั้นจะเป็นการวาดภาพลงบนกำแพงของสุสานหรือสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ประกอบพิธีกรรมต่างๆเพื่อบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของยุคนั้นๆว่ามีเรื่องราวอะไรเกิดขึ้นมาบ้างหรือสถานที่แห่งนี้คือที่ของใครในอดีตกาลและภาพวาดเหล่านี้จะแบ่งออกเป็นสองอย่างคือ 1.ภาพวาดตัวอักษร คือ เป็นภาพที่ใช้แทนตัวอักษรและภาษาคำพูดนั้นๆ2.ภาพวาดแสดงเหตุการณ์ คือ ภาพวาดที่วาดขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ต่างๆเปรียบเหมือนภาพประกอบ การเล่าเหตุการณ์คู่กับภาพวาดตัวอักษรซึ่งภาพวาดตัวอักษรนั้นสามารถนำมาประสมๆกันให้เป็นประโยชน์ได้แต่จะมีบางอันที่จะใช้แทนตัวบุคคล

โดยปัจจุบันแอนิเมชันที่เกี่ยวกับศิลปะอียิปต์นั้นมีความล้ำสมัยไม่มีความน่าดึงดูดต่อผู้ที่รับชมเนื้อเรื่องมีความเข้าใจยาก ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าควรทำแอนิเมชันที่มีความเข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายไม่ซับซ้อนมากมีความทันสมัยมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่อง”ชุมทรัพย์ศิลปะอียิปต์”ให้มีความทันสมัยมากขึ้น
2. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจในศิลปะอียิปต์มากขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอียิปต์
2. ทำแบบสอบถามเก็บข้อมูล
3. เก็บข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงและวิเคราะห์
4. เขียนโครงร่างและตั้งคำถามจากข้อมูล
5. ออกแบบงานและทำวิดีโอ และนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย
6. สรุปผลจากข้อมูลที่ได้และข้อเสนอแนะ
7. นำเสนอผลงาน

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ที่สนใจในศิลปะอียิปต์ จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1.ด้านพฤติกรรมผู้บริโภค 2.การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1. ผู้ที่สนใจกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่อง ชุมทรัพย์ศิลปะอียิปต์โดยพิจารณาจากผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าถ้าพูดถึงศิลปะอียิปต์ สิ่งที่ทำให้นึกถึงศิลปะอียิปต์มากที่สุดคือ เรื่อง ภาพวาดฝาผนัง (ตารางที่ 1) รองลงมาคือ รู้จักศิลปะอียิปต์จากที่ไหน(ตารางที่ 2) และสุดท้ายเป็น คิดว่าอียิปต์มีความโดดเด่นเรื่องอะไร(ตารางที่ 3)

รู้จักศิลปะอียิปต์จากที่ไหน	จำนวน	ร้อยละ
หนังสือเรียนที่โรงเรียน	9	18
สารคดีประวัติศาสตร์	18	36
หนังสือการ์ตูน	13	26
นิยาย	3	6
บทความตามหนังสือหรืออินเทอร์เน็ต	7	14
รวม	50	100

ตารางที่ 1

นึกถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก	จำนวน	ร้อยละ
จิตรกรรม (ภาพวาดฝาผนัง)	10	20
อักษรภาพไฮโล กริฟฟิก	11	22
ประติมากรรม (งานปั้น,งานแกะสลัก,งานฝีมือ)	3	6
สถาปัตยกรรม (สิ่งก่อสร้าง)	24	48
วรรณกรรม(งานเขียนเรื่องราวต่าง ๆ)	2	4
รวม	50	100

ตารางที่ 3

อียิปต์มีอะไรที่โดดเด่น	จำนวน	ร้อยละ
ด้านความยิ่งใหญ่ของสิ่งก่อสร้าง	16	32
ด้านวัฒนธรรมประเพณี	16	32
ด้านเครื่องแต่งกาย	1	2
ด้านเทพแลพตำนานชาวอียิปต์	12	24
ด้านดาราศาสตร์	3	6
ด้านการแพทย์	0	0
ด้านคณิตศาสตร์	2	4
รวม	50	100

ตารางที่ 2

ส่วนที่ 2. นักเรียนมัธยมต้น/มัธยมปลายสนใจแนวของแอนิเมชัน 2 มิติ(ตารางที่ 4)แอนิเมชันเน้นอะไรเป็นหลัก(ตารางที่ 5)อยากให้แอนิเมชันมีตอนจบแบบไหน(ตารางที่ 6)

ตารางที่ 4

ชอบแอนิเมชันแนวไหน	จำนวน	ร้อยละ
แนวไซไฟ/ลึกลับ	3	6
แนวแฟนตาซีเหนือจินตนาการ	34	68
แนวไซปริศนาหาทางออก	13	26
แนวสยองขวัญ	0	0
รวม	50	100

ตารางที่ 5

อยากให้เน้นอะไรเป็นหลัก	จำนวน	ร้อยละ
เน้นฉากสถานที่และความสวยงาม	7	14
เน้นตัวละครให้เห็นถึงรายละเอียดของตัวละคร	17	34
เน้นเนื้อเรื่องของแอนิเมชันให้มีความเข้ามากขึ้น	26	52
รวม	50	100

ตารางที่ 6

อยากให้แอนิเมชันมีตอนจบแบบใด	จำนวน	ร้อยละ
Good end	32	64
Bad end	4	8
จบแบบให้คนดูไปคิดต่อ	14	28
รวม	50	100

ส่วนที่ 3 จากตารางผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่อง”ขุมทรัพย์ศิลปะอียิปต์”ทำให้ทราบว่าเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายทั้งชายและหญิงที่อยู่ในช่วง 13 – 20 ปีอยู่ในช่วงนักเรียน/นักศึกษาส่วนใหญ่มีสถานะภาพโสด มักใช้เวลาช่วงเย็นที่กลับจากบ้านหรือเรียนจนถึงดึกในการกับชมแอนิเมชันสัปดาห์ละ 2-3 ครั้งเพื่อได้รับความบันเทิงในการดูแอนิเมชัน กลุ่มเป้าหมายนั้นมีความรู้เรื่องศิลปะอียิปต์อยู่ระดับกลางๆพอรู้บางเรื่องที่เป็นเหตุการณ์สำคัญโดยรวมคิดว่าเป็นเรื่องที่คนรู้อยู่ไม่ค่อยมีจำนวนมากมีคนให้ความสนใจแต่ยังไม่มีสื่อที่ทำออกมาได้น่าสนใจเท่าที่ควร ส่วนด้านความต้องการต้องแอนิเมชันนั้นเรื่องจะเน้นไปทางแฟนตาซีกับเน้นเนื้อเรื่องให้มีความเข้าใจมากขึ้นและมีตัวละครเอกที่มีความสามารถรอบด้านและฉากจบเป็นแบบ Good end

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และ กรณีศึกษาตัวอย่าง ทำให้ได้ข้อมูลที่นาเชื่อถือ สม่่าเสมอสามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการ ออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความ ต้องการของกกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของวิจัยครั้งนี้ คือ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง”ขุมทรัพย์ศิลปะ อียิปต์”เป็นโครงการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ(Concept) คือ ผจญภัยแดนอียิปต์ เป็นการนำเสนอเรื่องราวของ ศิลปะอียิปต์ให้ออกมาเป็นแนวผจญภัยผ่าดงความ อันตรายไปตามที่ต่าง ๆ เพื่อเรียนรู้จากสิ่งนั้น โดยใช้รูปแบบเป็น (Miracle/Adventure) โดยมี กลุ่มเป้าหมายเป็นทุกเพศ อายุ 13-20 ปี เป็น นักเรียนมัธยมต้น/มัธยมปลายที่สนใจศิลปะอียิปต์ และชื่นชอบแอนิเมชัน 2 มิติ

ขั้นตอนการทำกราฟิกภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

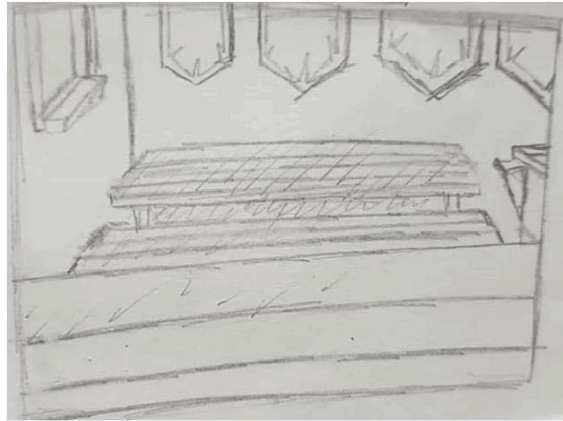
- 1.ศึกษาข้อมูลเรื่องศิลปะอียิปต์
- 2.ออกแบบตัวละครและเนื้อเรื่องให้เข้ากับ แนวความคิด
- 3.ออกแบบฉากและเนื้อของแอนิเมชัน

ดั่งภาพประกอบที่ 1



ภาพที่ 1 แบบร่างตัวละคร

ดั่งภาพประกอบที่ 2



ภาพที่ 2 ฉาก

สรุปผลการวิจัย

ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง “ขุมทรัพย์ ศิลปะอียิปต์” นั้นได้ทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นมี ความตื่นตัวทำให้มีความรู้สึกสนุก เข้าถึงได้ง่ายให้ ความรู้และจินตนาการต่อผู้ที่รับชม ทำให้ กลุ่มเป้าหมายหันมาสนใจศิลปะอียิปต์ ความ เป็นมาของศิลปะอียิปต์ต่าง ๆ

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องขุมทรัพย์ ศิลปะอียิปต์เป็นสื่อให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ศิลปะของอียิปต์มากขึ้น เชิญชวนให้กลุ่มเป้าหมาย หันมาสนใจศึกษาประวัติศาสตร์ของศิลปะอียิปต์ และเพลิดเพลินไปกับแอนิเมชันที่จะสื่อเรื่องราว ออกมาให้เข้าใจง่าย

เอกสารอ้างอิง

ศิลปะอียิปต์มีกี่ประเภท

แหล่งข้อมูล :

<http://www.thaigoodview.com/node/49278>

ค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2562

ประวัติศิลปะอียิปต์

แหล่งข้อมูล :

<http://www.oceansmile.com/Egypt/ArtEgypt.htm>

ค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2562

ประวัติศาสตร์ศิลปะอียิปต์

แหล่งข้อมูล : <http://ancient-egypt-ancient-history.blogspot.com/2018/07/blog-post.html>

ค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2562

งานจิตรกรรมศิลปะอียิปต์

แหล่งข้อมูล : https://my.dekd.com/Little_HiPpO/writer/viewlongc.php?id=465008&chapter=1

ค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2562

ประวัติศาสตร์อียิปต์

แหล่งข้อมูล :

<http://egyptwonderland2.blogspot.com/2012/09/blog-post.html>

ค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2562