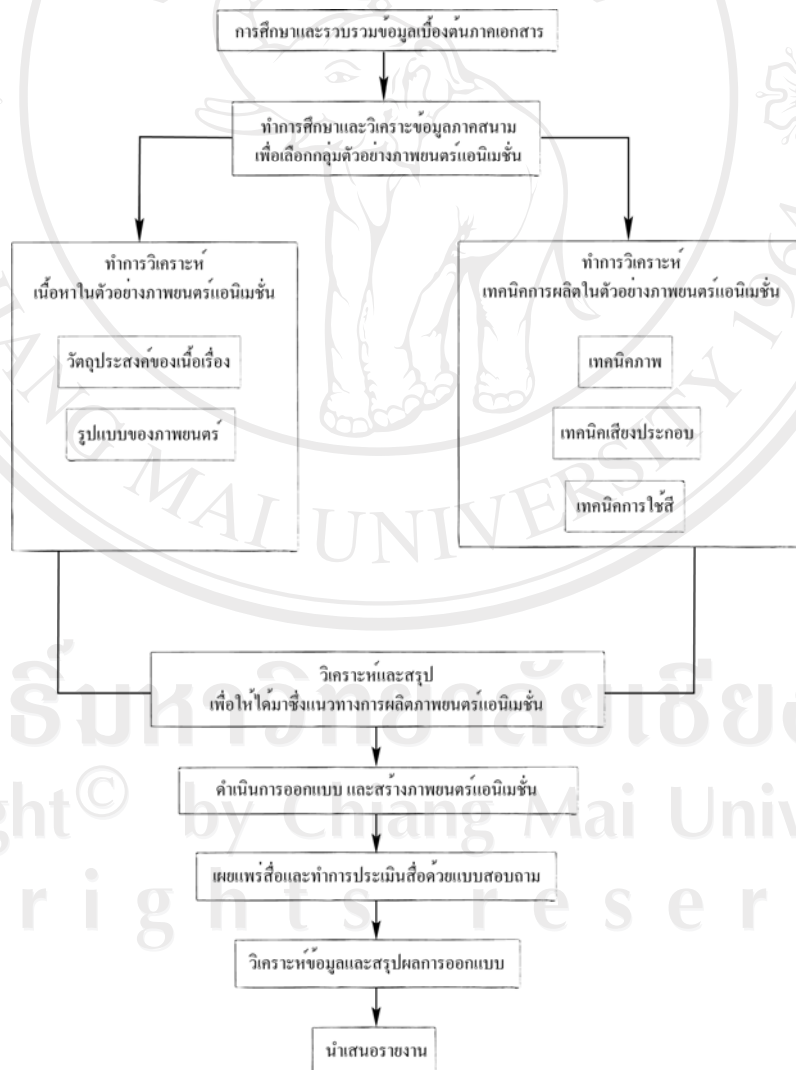


บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าแบบอิสระเรื่องการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อรณรงค์การใช้จักรยานเพื่อลดสถานะโลกร้อน เป็นการสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อรณรงค์การใช้จักรยาน เพื่อลดการใช้พลังงานเชื้อเพลิง ลดการเผาไหม้ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักสาเหตุหนึ่งของสถานะโลกร้อนในปัจจุบัน โดยมีแบบแผนการดำเนินงานศึกษาดังนี้



ภาพ 3.1 แผนผังแสดงลำดับขั้นตอนในการดำเนินการศึกษา

3.1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นภาคเอกสาร

ศึกษาและรวบรวมข้อมูล เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ ความเข้าใจ ในเนื้อหาของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ จากแหล่งข้อมูลทั้ง บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยการนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ และนำมาใช้ในงานวิจัยของผู้ศึกษาต่อไป เพื่อให้ได้แนวทางในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งในเรื่องของเนื้อหา และเทคนิคในการผลิต ซึ่งผู้ศึกษาได้รวบรวมและศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้องดังนี้

- บทความเรื่องสภาวะ โลกร้อน (Global Warming)
- แนวคิดการสื่อสารเพื่อรณรงค์
- แนวคิดเรื่องสิ่งจูงใจทางการโฆษณา (Advertising Appeals)
- ทฤษฎีการสื่อสาร
- แนวคิดการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ
- แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

3.2 การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม

เป็นการรวบรวมตัวอย่างงานแอนิเมชัน 3 มิติที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และเอื้อประโยชน์ให้กับการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ รณรงค์เรื่องสภาวะโลกร้อน จากเว็บไซต์ www.youtube.com ซึ่งถือว่าเป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมในการเข้าชมสื่อภาพเคลื่อนไหวต่างๆ โดยคัดเลือกงานที่ได้รับคะแนนโหวตระดับ 5 ดาว ซึ่งเป็นระดับสูงสุดในเว็บไซต์ โดยนำตัวอย่างมาวิเคราะห์ 15 ตัวอย่าง และนำผลการวิเคราะห์ไปใช้เพื่อพัฒนาต่อยอด ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติของผู้วิจัยต่อไป โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน การสื่อสาร การเล่าเรื่อง เพื่อให้สื่อภาพยนตร์ออกมาในแนวทางที่ดี

ในการวิเคราะห์นี้ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์โดยการใช้ตาราง Matrix เป็นเครื่องมือช่วยในการวิเคราะห์ โดยผู้ศึกษาได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา และด้านเทคนิค

3.2.1 ทำการวิเคราะห์ด้านเนื้อหาในภาพยนตร์แอนิเมชัน

วิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้วยตาราง Matrix ตามลักษณะดังนี้

1.) วัตถุประสงค์ของเนื้อเรื่อง โดยแบ่งได้ดังนี้

- โน้มน้าวให้คล้อยตาม
- สะท้อน
- ประชดประชัน
- บอกเล่าเรื่องราว

2.) รูปแบบของภาพยนตร์

- Humor
- Celebrity
- Unrealistic
- Realistic
- Emotional

3.2.2 ทำการวิเคราะห์เทคนิคการผลิตในตัวอย่างงานแอนิเมชัน

วิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้วยตาราง Matrix ตามลักษณะดังนี้

1.) เทคนิคภาพ

- CGI
- Image
- Special Effect
- Animation
- Cartoon
- Video

2.) เทคนิคเสียงประกอบ

เสียงพูด

- เสียงสนทนา
- เสียงบรรยาย

เสียงประกอบ

- เสียงประกอบในฉาก
- เสียงประกอบนอกฉาก
- เสียงดนตรี

3.) เทคนิคการใช้สี

- Black – White
- Dull
- Vivid
- Pastel

3.3 สรุปและวิเคราะห์เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบ

นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ และผลวิเคราะห์จาก บทความ งานวิจัย และแนวคิดทฤษฎีต่างๆ มาเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อของผู้วิจัยให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ต่อไป

3.4 ขั้นตอนการออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

3.4.1 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) เป็นการนำผลการสรุปข้อมูลมาดำเนินการตั้งเคราะห์ เพื่อดำเนินการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดย

- การวางแผนคิด เรื่องย่อ และเนื้อหา (Idea treatment Script)
- การออกแบบ (Design & Art direction)
- การเขียน Story Board (Blueprint)

ทั้งนี้ทั้งนั้น เมื่อเตรียมวัตถุดิบในการผลิตตามขั้นตอน ได้เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงรายละเอียดของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จะนำมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

3.4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production) หลังจากได้ภาพร่างทั้งหมดแล้ว จึงนำมาสร้างจริงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้แก่

- Adobe Photoshop CS3
- Adobe Illustrator CS3
- Adobe Streamline 4.0
- Premiere 2.0
- 3ds max 9 + plugins illustrate 5.4
- Particleillusion 3.0

3.5 เผยแพร่และประเมินผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

นำผลงานที่สร้างขึ้นนำไปเผยแพร่เพื่อทำการประเมินสื่อบนเว็บไซต์ www.thai3d.net และ www.pantip.com เพื่อทดสอบและประเมินประสิทธิภาพของสื่อ ความเข้าใจ ความพึงพอใจและทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งในตัวของแบบสอบถามเองได้แบ่งเป็น 3 ส่วนด้วยกันดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ต่อปัญหาสถานะ โลกร้อนและทัศนคติต่อการใช้จักรยาน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของคุณภาพและเนื้อหาของสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

3 มิติ ธรรมชาติเรื่องสภาวะโลกร้อน

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์ต่อกลุ่มอย่าง

3.6 นำเสนอผลงานและสรุปการค้นคว้าวิจัย

ทำการสรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ พร้อมทั้งทำการบันทึกข้อมูลการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ลงในแผ่น CD-ROM เพื่อนำไปใช้เผยแพร่และทำก่อประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved