



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง
ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566



**2D ANIMATION DESIGN TO REFLECT ABANDONED DOG
BY USING VECTOR GRAPHICS**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ARTS
FACULTY OF DIGITAL ART**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2023**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก

โดย

วงศ์ปภัลภ์ แสนสุข

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566

ศ. กมล เผ่าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

ศ. วัฒนະ จุฑะวิภาต
กรรมการ

รศ. ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ์ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

14 กรกฎาคม 2566

Thesis entitled

**2D ANIMATION DESIGN TO REFLECT ABANDONED DOG
BY USING VECTOR GRAPHICS**

by

WONGPAKAN SAENSUK

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2023

Prof. Kamolphaosavasdi
Examination Committee Chairperson

Prof. Wattana Chudhavipata
Member

Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.

Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. VaneeSooksatra, D.Eng)

Dean of Graduate School

July 14, 2023

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ เนื่องมาจากการได้รับความอนุเคราะห์จาก รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำเพื่อให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สามารถเสร็จสมบูรณ์ได้ตาม กำหนดการของทางมหาวิทยาลัยรังสิต และขอขอบคุณ นางสาวศิริรัตน์ เย็นสุข ที่คอยอำนวยความสะดวกในเรื่องของการทำเอกสาร และข่าวสารต่าง ๆ

ขอบคุณงานวิจัยเรื่องการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3มิติ เพื่อลดปัญหาสุนัขจรจัด (A 3D Animation Design Project for Reducing a Stray Dog Population) โดย ณัฐสิทธิ์ ค่อนแก้ว, พิศประไพ สารศาลิน และชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ซึ่งเป็นงานวิจัยที่เป็นเหมือนหนังสือแนวทาง ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแผน เพื่อให้วิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยสามารถสำเร็จลุล่วงมาได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และบุคคลที่มีส่วนทำงานให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จขอบคุณ ทุกกำลังใจในการทำงานทั้งผู้ที่คอยเป็นแรงสนับสนุนในส่วนของการใช้จ่ายด้านการศึกษา หรือกำลังใจที่ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จ

วงศ์ปัทม์ แสนสุข
ผู้วิจัย



มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6406146 : วงศ์ปลั๊ก์ แสนสุข
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วย
 ภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ. ดร.วรรณพร ชูจิตรามย์

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ หนึ่งเพื่อศึกษาเรื่องราวของแอนิเมชัน 2 มิติ และสุนัขที่ถูกทอดทิ้งสองเพื่อการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิกโดยมีประชากรกลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มคนทั่วไป จำนวน 40 คน และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ และแบบสอบถามความเข้าใจหลังรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง บุญช่วย สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ค่า SD (Standard Deviation) หรือ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ซึ่งผลการวิจัยพบว่าหลังจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน ที่ได้รับชมแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย อยู่ใน “ระดับดีมาก” ซึ่งผู้ที่รับชมแอนิเมชันเกิดความสงสารบุญช่วยที่ถูกสุนัขจรจัดคอยกลั่นแกล้งและอยากให้บุญช่วยได้อยู่กับคนที่รักและต้องการเลี้ยงบุญช่วย ซึ่งผลสรุปจากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง บุญช่วยสามารถทำให้ผู้รับชมเข้าใจในวัตถุประสงค์ของผู้จัดทำวิจัยเป็นอย่างดี

(วิทยานิพนธ์มีทั้งสิ้น 63 หน้า)

คำสำคัญ: สุนัขจรจัด, แอนิเมชัน 2 มิติ, เวกเตอร์กราฟิก

6406146 : Wongpakan Saensuk
Thesis Title : 2D Animation Design to Reflect Abandoned Dog by Using Vector Graphics
Program : Master of Fine Arts in Computer Art
Thesis Advisor : Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.

Abstract

The objectives of the study were to study the story of 2D animation and abandoned dogs, and to create 2D animation reflecting the abandoned dog's life with vector graphics images with a sample population of 40 people. The research tools consist of 2D animation media and a questionnaire after watching 2the D animation media “Boonchuay” used for studying understanding with statistics of SD (standard deviation).

According to the research, the results showed that in terms of the data collected from a representative sample of 40 people who watched the animation 2D animation media, entitled "Boon Chuay", the animation was at a very good level. The audiences felt pity for Boon Chuay who was bullied by other stray dogs and wished that BoonChuay will stay with people who love and want to raise Boon Chuay. The results of the questionnaires collected from the sample revealed that Boon Chuay, the 2D animation media, could make the audiences understand the purposes of the researcher very well.

(Total 63 pages)

Keywords: Stray dogs, 2D animation, Vector graphics

Student's Signature..... Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	6
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	7
1.4 ขอบเขตการวิจัย	7
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	7
1.7 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
1.8 คำถามการวิจัย	9
บทที่ 2	
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
2.1 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
2.2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่นำมาศึกษา	23
2.3 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง	25
2.4 ผลสรุปของเล่มวิจัยที่นำมาศึกษา	28
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	32
3.1 ระเบียบวิธีการวิจัย	32
3.2 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ Pre-Production	33
3.3 การออกแบบตัวละคร	33

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4 การออกแบบฉาก	43
3.5 ออกแบบบทภาพ (Storyboard) เรื่อง บุญช่วย	45
3.6 ขั้นตอนการผลิต (Production)	45
3.7 ขั้นตอนการผลิต (Post-Production)	48
3.8 ขอบเขตการวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง	49
บทที่ 4 ผลการวิจัย	50
4.1 สรุปผลการวิจัยจากกลุ่มเป้าหมาย	50
4.2 สรุปขั้นตอนการผลิตผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องบุญช่วย	52
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	56
5.1 สรุปผล	56
5.2 ข้อเสนอแนะ	57
บรรณานุกรม	59
ประวัติผู้วิจัย	63

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	ตารางแสดงผลการวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่าง	50



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	ชีววาสนุ์พันธุ์เล็ก	3
1.2	ภาพกราฟิกประเภทเวกเตอร์	5
1.3	กรอบแนวความคิดการวิจัยเรื่องออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้งด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก	7
2.1	ภาพหนังสือเกิดเพราะกรรมหรือความชวย (ฉบับปรับปรุง)	11
2.2	ตารางการจำแนกคุณลักษณะและคุณลักษณะจากหนทางทำกรรม	12
2.3	สุนัขพันธุ์เล็ก	14
2.4	สุนัขจรจัด	15
2.5	รูปภาพคนโท	18
2.6	แอนิเมชัน 2D	18
2.7	แอนิเมชัน 3D	19
2.8	ภาพ Vector vs Raster	20
2.9	ภาพแบบเวกเตอร์ (VECTOR)	22
2.10	ภาพหลักการของเวกเตอร์	22
3.1	ตัวละครหลวงพ่อ	34
3.2	ตัวละครเณร	34
3.3	ตัวละคร บุญช่วย	34
3.4	ตัวละคร ทองดำ	36
3.5	ตัวละคร ทองดี	37
3.6	ฉากจากในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย	43
3.7	ฉากจากในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย	44
3.8	ฉากจากในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย	44
3.9	ฉากจากในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย	44
3.10	ขั้นตอนการดำเนินงานออกแบบตัวละคร	45
3.11	ขั้นตอนการดำเนินการทำให้ตัวละครขยับ	46
3.12	ขั้นตอนการดำเนินการทำให้ตัวละครขยับ	46

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.13	ขั้นตอนการดำเนินการทำให้ตัวละครขยับ	47
3.14	ขั้นตอนการดำเนินงาน	48
3.15	ขั้นตอนการดำเนินงาน	48
4.1	ตารางแสดงคะแนนความเข้าใจจากกลุ่มตัวอย่าง	51
4.2	ตัวอย่างผลงานจากเรื่องบุญช่วย 1	52
4.3	ตัวอย่างผลงานจากเรื่องบุญช่วย 2	53
4.4	ตัวอย่างผลงานจากเรื่องบุญช่วย 3	54



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาสุนัขจรจัดยังเป็นหนึ่งในปัญหาหลักในสังคมปัจจุบัน และเมื่อได้มีการศึกษาปัญหาเรื่องสุนัขจรจัด จะพบสาเหตุส่วนใหญ่ที่เนื่องมาจากการกระทำและการไม่มีความรับผิดชอบของมนุษย์ด้วยกัน เพราะเมื่อได้ศึกษาจะพบว่าสาเหตุหลักที่จำนวนสุนัขจรจัดเพิ่มขึ้น เพราะความรักความชอบที่มีให้สุนัขมีน้อยลง จนนำไปสู่การนำสุนัขไปทิ้งตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น สวนสาธารณะ และวัดที่เป็นสถานที่ที่ยอดนิยมอย่างมากและด้วยปัญหาของสุนัขจรจัดที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ และยังเป็นอีกแรงบันดาลใจในการเริ่มหัวข้อวิจัยเรื่องนี้ เนื่องจากผู้วิจัยเลี้ยงสุนัขพันธุ์เล็กอยู่แล้ว และเมื่อ 4 ปีที่แล้ว ผู้วิจัยได้รับเลี้ยงสุนัขพันธุ์เล็ก ซึ่งเป็นสุนัขจรจัดมาอยู่ในความดูแล ช่วงระยะเวลาแรกสุนัขจรจัดที่รับมาเลี้ยง มีโรคไข้เรื้อรังค่อนข้างรุนแรง ทำให้มีค่าใช้จ่ายในการรักษาค่อนข้างสูง ทำให้เข้าใจเหตุผลการทอดทิ้งของเจ้าของเก่าที่ไม่สามารถดูแลสุนัขพันธุ์เล็กตัวนี้ได้ และกลายเป็นทิ้งให้เป็นสุนัขจรจัด ผู้วิจัยจึงคิดหัวข้อนี้ขึ้นมา เพื่อต้องการสะท้อนชีวิตของสุนัขที่ถูกทิ้งให้กลายเป็นสุนัขจร

และเรื่องราวของสุนัขจรจัดที่ทางผู้วิจัยได้มีการวิจัยเสร็จสิ้นแล้ว จะถูกนำมาเล่าผ่านภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ เนื่องจากภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ความละเอียดที่ไม่มีขีดจำกัด สามารถทำให้ภาพมีขนาดใหญ่หรือเล็กได้ตามความต้องการของผู้จัดทำ โดยที่ความละเอียดของภาพจะไม่หายไป (เว็บไซต์อะโดบีครีเอทีฟคลาวด์) และหากนำภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์มาใช้สำหรับการเล่าเรื่องหรือถ่ายทอดผ่านผลงานที่เป็นการ์ตูนจะทำให้ผลงานออกมาดี เพราะจะให้ภาพที่มีความคมชัดไฟล์ภาพจะไม่แตกและความคมชัดจะไม่เปลี่ยนแปลงแม้จะมีการลดหรือขยายภาพ ซึ่งทางผู้จัดทำจึงได้นำเอาภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์มาใช้ในผลงานของผู้จัดทำเอง โดยได้ทำกระบวนการผลิตจากผลงานวิจัยเรื่องการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเวกเตอร์ของ ฟาริดา วรพันธุ์ (2555) โดยได้นำเอาข้อคิดและกระบวนการทำงาน

ที่เกี่ยวข้องกับสุนัขจรจัดจากวิจัยเรื่องการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อลดปัญหาสุนัขจรจัด ของณัฐสิทธิ์ ด่อนแก้ว (2561) และเพื่อสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก ซึ่งในการจัดทำวิจัยเล่มนี้ ทางผู้วิจัยได้มีการสืบค้นข้อมูลเรื่องสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ทั้งในส่วนของจำนวน และสาเหตุที่ทำให้จำนวนสุนัขจรจัดเพิ่มขึ้นและทางผู้วิจัยได้ดำเนินการสอดแทรกข้อมูลของเรื่องเวรกรรมลงไปในงานวิจัย เพื่อให้วิจัยทำให้ผู้ที่ได้ศึกษา หรือรับชมให้เกิดการตระหนักถึงเหตุและผลของปัญหา ซึ่งทางผู้จัดจะหยิบยกเอาข้อมูลดังต่อไปนี้ในการทำการวิเคราะห์

1.1.1 กรรม

ผู้จัดทำวิจัยได้นำเรื่องของ กรรม หรือการกระทำ มาสอดแทรกในผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เล็กน้อย เนื่องจากปัญหาและผลกระทบของการทอดทิ้งสุนัข มีอยู่หลายปัจจัย เช่น เจ้าของสุนัขขาดความรับผิดชอบ หรือ สุนัขที่มีเจ้าของพลัดหลงออกจากบ้าน แม้กระทั่งการขาดความรับผิดชอบของผู้เพาะพันธุ์ และอีกหลายปัจจัยที่ทำให้จำนวนสุนัขจรจัดเพิ่มมากขึ้น ผู้ทำวิจัยจึงนำ “กรรมใดที่ใครเป็นคนก่อ กรรมนั้นย่อมคืนกลับมา” มาเป็นหลักคำสอนที่สอดแทรกไว้ในบทแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องบุญช่วย

กรรม คือ การกระทำที่ประกอบด้วยเจตนา ทั้งทางกาย วาจา และทางใจ เพราะกรรมนั้นเกิดจากการกระทำที่ตั้งใจของบุคคล จึงได้คำนิยามว่า “กรรมแห่งเหตุและผล” กรรม ตามพจนานุกรมพจนานุกรม ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของคำว่า กรรม แปลว่า การกระทำ, การงาน, บาปกรรม หรือแปลว่าเคราะห์กรรม แต่ในความหมายในหนังสือพุทธธรรม กรรมในความหมาย ก็คือ การงานอาชีพในความหมาย แรก ส่วนความหมายที่สองหมายถึงเจตนา ซึ่งต้องครอบคลุมไปถึงพฤติกรรมการกระทำทั้งหมด และไม่ใช่ว่าเฉพาะที่แสดงออกมาทางกายเพียงอย่างเดียว ยังรวมถึงพฤติกรรมที่แสดงออกทางวาจา และการคิดนึก การคิดปรุงแต่งในใจด้วย (พระครูปลัดคุทัช รตนปัญญา, ลินดา พัฒนพันธ์ และกตัญญู เรือนตุ่น, 2564)

1.1.2 สุนัขพันธุ์เล็ก

สุนัขพันธุ์เล็ก คือ สุนัขที่มีขนาดเล็กมีความสูงไม่เกิน 50 เซนติเมตร มีลักษณะหลากหลาย โดยสามารถจำแนกจากชนิดขนสั้น ขนยาว หรือจากความยาวของจมูก เช่น มีความยาวของจมูกเท่ากับ ความยาวของกะโหลก หรือมีจมูกสั้นจนถึงสั้นมาก ๆ ซึ่งมี หลากหลายสายพันธุ์ ซึ่งมีตั้งแต่ไม่มีขน หรือมีขนหนานุ่ม (จีระศักดิ์ ธิรชนบุรณ์, 2558, น. 14-46) และสุนัขพันธุ์เล็กยังเป็นสุนัขที่มีมาแต่โบราณและได้รับความนิยมโดยชนชั้นสูงทั่วโลก เช่น สายพันธุ์ปักกิ่ง ที่มีแค่เฉพาะราชวงศ์เท่านั้นที่สามารถเลี้ยงได้มาแต่อดีต และสุนัขพันธุ์เล็กมักจะมีลักษณะเฉพาะที่อาจเป็นปัญหาต่อสุนัขเองนั้น เช่น ทนความร้อนของอากาศได้ไม่เท่าสายพันธุ์อื่น หรือแม้กระทั่งการกินที่ต้องระวังเป็นอย่างมาก จึงทำให้สุนัขพันธุ์เล็กต้องมีการระวังเรื่องโรคต่าง ๆ ที่เป็นสาเหตุให้เกิดปัญหาได้



รูปที่ 1.1 ชิาวาสุนัขพันธุ์เล็ก

ที่มา: ด็อกไทยแลนด์, 2554

1.1.3 สุนัขไม่มีเจ้าของ หรือสุนัขจรจัด

สุนัขในประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น และจากการสำรวจขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2560) มีสุนัขทั้งสิ้นจำนวน 6,738,742 ตัว ซึ่งแยกเป็นสุนัขที่มีเจ้าของจำนวน 6,173,264 ตัว เป็นสุนัขที่ไม่มีเจ้าของ จำนวน 565,478 ตัว และจะเห็นได้ว่าจำนวนสุนัขจรจัดมีจำนวนเพิ่มขึ้นในทุกปี (กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น, 2562, น. 1-6)

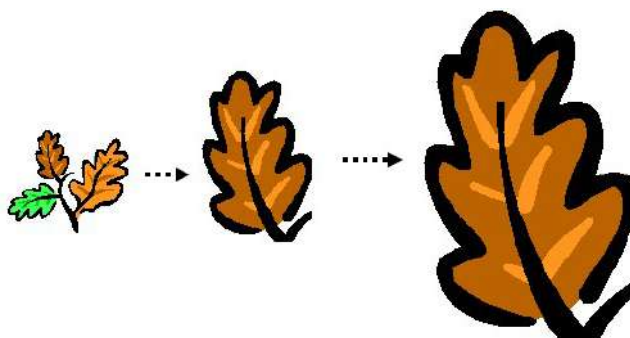
พนมพร แสนประเสริฐ (2563) การขาดความรู้ความเข้าใจในการเลี้ยงสุนัข และเลี้ยงสุนัขได้ไม่ดี ไม่ถูกต้องตามสายพันธุ์ จนนำไปสู่การเจ็บป่วย ต้องไปรักษา และค่ารักษาที่มีราคาสูง ทำให้หลายคนเลือกทอดทิ้งให้เป็นสุนัขจรจัด และบ่อยครั้งที่เกิดเรื่องราวน่าเศร้าเกิดขึ้นเกี่ยวกับสุนัขที่ถูกปล่อยทิ้งให้กลายเป็นสุนัขจรจัด บ้างถูกสุนัขที่ตัวใหญ่กว่ากัด หรือการป่วยที่หนักกว่าเดิมมาก เพราะไม่ได้รับการรักษาที่ถูกต้อง และทันเวลา

สุนัขไม่มีเจ้าของ หรือสุนัขจรจัด คือ สุนัขที่ไม่ได้อยู่อาศัยภายในบ้านเรือนและไม่มีเจ้าของดูแลรับผิดชอบ มีความอิสระตามธรรมชาติในการใช้ชีวิตแต่ก็จะพบปัญหาตามมาอยู่เสมอ และปัญหาสัตว์ถูกทอดทิ้งส่วนใหญ่มีสาเหตุมาจากการกระทำของมนุษย์ที่ไม่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการเลี้ยงสุนัขที่ถูกต้อง ไม่ควบคุมการขยายพันธุ์ ไม่มีการหาพื้นที่ที่เหมาะสมและเพียงพอต่อการเลี้ยงสุนัข และหากสุนัขไม่สวยงามไม่น่ารัก หรือสุนัขเจ็บป่วยจนเกิดเป็นภาวะค่าใช้จ่ายในการดูแลรักษา จนเกิดการนำสุนัขไปปล่อย หรือทิ้งตามสถานที่สาธารณะต่าง ๆ ซึ่งเมื่ออยู่รวมกันหลายตัวก็จะแพร่พันธุ์และเป็นแหล่งรวมของเชื้อโรค และมีการแพร่กระจายของโรคจากสัตว์สู่สัตว์ และแม้แต่สัตว์ผู้มนุษย์ (กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น, 2562, น. 21-22)

ซึ่งจากที่ได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสุนัขจรจัด ก็ได้พบเหตุปัจจัยหลักที่ทำให้จำนวนสุนัขมากขึ้น ทั้งสุนัขที่มีเจ้าของ และสุนัขไม่มีเจ้าของ (สุนัขจรจัด) เพราะความเข้าถึงงานของตลาดสัตว์เลี้ยงในปัจจุบัน ที่สามารถเดินเข้าไปเลือกซื้อเหมือนไปเดินตลาด และด้วยเหตุนี้ปัจจุบันคนจึงหันมาเลี้ยงสุนัขมากขึ้น เพราะมีคนที่ต้องการเลี้ยงสุนัขตามกระแส ขาดความรู้ในการเลี้ยงสุนัขที่ถูกต้อง ทำให้เลี้ยงสุนัขได้ไม่ดีหรือไม่ถูกต้องตามสายพันธุ์ของสุนัขจนกลายเป็นสุนัขเจ็บป่วย และนำไปสู่การทอดทิ้งแล้วทำให้จำนวนสุนัขจรจัดเพิ่มขึ้น

1.1.4 แอนิเมชัน 2 มิติ

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ การสร้างภาพหรือตัวละครในรูปแบบสองมิติ สามารถทำให้มีชีวิตชีวาขึ้นด้วยการเคลื่อนไหว ที่มองเห็นความยาว ความกว้าง ซึ่งไม่มีความหนาหรือความลึก (Bojukyan, 2018) และนอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่ให้ความรู้ ความเข้าใจที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว และเป็นหนึ่งในแอนิเมชัน ที่มีการใช้กันอย่างแพร่หลายในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน (Bob, 2018) เช่น การ์ตูน, วิดีโอการตลาด, โฆษณา, การนำเสนอ หรืออื่น ๆ อีกมากมาย



รูปที่ 1.2 ภาพกราฟิกประเภทเวกเตอร์
ที่มา: กลุ่มสารสนเทศ โรงเรียนกบินทร์บุรี, 2565

1.1.5 ภาพกราฟิกและภาพกราฟิกเวกเตอร์

กลุ่มสารสนเทศ โรงเรียนกบินทร์บุรี (2565) ภาพกราฟิก คือศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้การสื่อความหมายด้วยการใช้เส้น ภาพวาด สัญลักษณ์ ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายของข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ได้รับสารต้องการ

ภาพเวกเตอร์ คือ ภาพที่เกิดจากเส้นโค้ง, เส้นตรง และคุณสมบัติสีของเส้นนั้น ๆ ที่เกิดจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ (ที่เรามองไม่เห็นด้วยตา) กล่าวคือ ที่จุด ๆ หนึ่งของภาพที่เราซูมเข้าไปมันจะเกิดจากการกำหนดคุณสมบัติไว้ว่าภาพเกิดจากเส้นตรง หรือเส้นโค้งที่เอียงกี่องศา เก็บค่ารหัสสีอะไรไว้ เมื่อเราซูมขยายภาพไม่ว่าจะขนาดเท่าไรก็ตามภาพมันจะไม่แตก (ไม่สูญเสียความละเอียดไป)

กฤติยา พลหาญ (2565) ภาพ 2 มิติ หรือ คอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติ การสร้าง การตกแต่งแก้ไข หรือการจัดการเกี่ยวกับภาพกราฟิกโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ยกตัวอย่างเช่น การตกแต่งภาพ การวาดภาพ การสร้างภาพตามจินตนาการ และการใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ

ดังนั้นทางผู้วิจัยจึงอยากจะนำเอาการดำรงชีวิตของสุนัขที่ถูกทอดทิ้งมาถ่ายทอดผ่านผลงานแอนิเมชันแบบ 2 มิติ ที่มีภาพประกอบเป็นภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ มีเสียงดนตรี มีเสียงบรรยายและมีบทละครอยู่ในเรื่อง เพื่อประกอบการดำเนินเรื่องและทำให้เรื่องได้รับความสนใจ เกิด

ความต้องการรับชมแอนิเมชัน โดยจะเล่าผ่านเรื่องราวของสุนัขจรจัด ที่ทางผู้วิจัยได้มีการวิจัยเสร็จสิ้นแล้ว จะถูกนำมาเล่าด้วยภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์

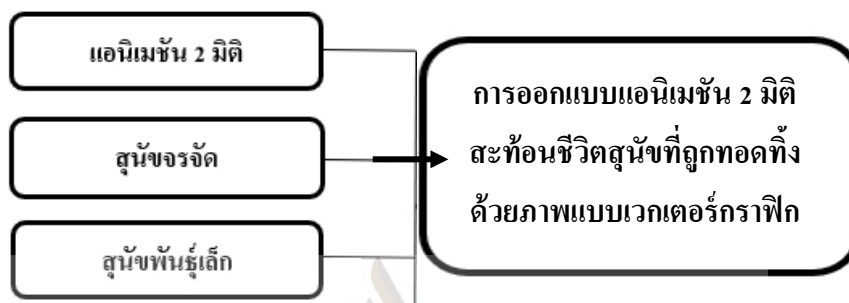
ซึ่งทางผู้จัดทำได้เลือกเอาภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์เนื่องจากภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์มีความละเอียดที่ไม่มีขีดจำกัด สามารถขยายภาพให้มีขนาดใหญ่หรือขนาดเล็กได้ตามความต้องการของผู้จัดทำ โดยที่ความละเอียดของภาพจะไม่หายไปซึ่งเป็นเหตุผลที่ทางผู้จัดทำวิจัยตัดสินใจนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง เพราะจะทำให้ภาพที่มีความคมชัด ไฟล์ภาพจะไม่แตกและความคมชัดจะไม่เปลี่ยนแม้จะมีการลดหรือขยายภาพ ซึ่งทางผู้จัดทำจึงได้นำเอาภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์มาใช้ในผลงานของผู้จัดทำเอง โดยได้ทำกระบวนการผลิตจากผลงานวิจัยเรื่องการใช้งาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเวกเตอร์ ของฟาริดา วรพันธุ์ (2555) โดยได้นำเอาข้อคิดและกระบวนการทำงานที่เกี่ยวข้องกับสุนัขจรจัดจากวิจัยเรื่องการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อลดปัญหาสุนัขจรจัด ของณัฐสิทธิ์ ค่อนแก้ว (2561)

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาเรื่องราวของแอนิเมชัน 2 มิติ และสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง เพื่อนำไปออกแบบภาพเวกเตอร์

1.2.2 เพื่อการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.3 กรอบแนวความคิดการวิจัยเรื่องออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ผู้จัดทำจะดำเนินการเผยแพร่แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3 นาที ให้กลุ่มตัวอย่างรับชมและทำแบบสอบถามความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาและวิดีโอเรื่อง บุญช่วย

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้การศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ กฎแห่งกรรม, การสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ, และปัญหาหรือปัจจัยที่สุนัขถูกทอดทิ้ง

1.5.2 เพื่อให้งานวิจัยเรื่อง ออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก สามารถทำให้ผู้ที่รับชมได้ตระหนักถึงปัญหาเรื่องสุนัขจรจัด และเรื่องกฎแห่งกรรมที่ว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” และ “กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง”

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชัน 2 มิติ คือศิลปะดิจิทัลประเภทหนึ่ง ซึ่งเป็นภาพที่ไม่มีคามลึกและเป็นที่ยอมรับในการนำมาจัดทำการ์ตูน

สุนัขจรจัด คือสุนัขที่ไม่มีเจ้าของ ไม่มีบ้านหรือแหล่งที่อยู่อาศัย ซึ่งอาจจะถูกทิ้งขว้างจากผู้เลี้ยงหรืออาจจะเป็นสุนัขจรจัดอยู่แล้ว

ภาพเวกเตอร์ คือ คอมพิวเตอร์กราฟิกที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการคำนวณค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ในการก่อให้เกิดเป็นเส้น หรือรูปภาพ

1.7 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.7.1 กฎแห่งกรรม

1.7.2 ภาพเวกเตอร์

1.7.3 สุนัขไม่มีเจ้าของ หรือสุนัขจรจัด

1.7.4 แอนิเมชัน 2 มิติ

1.7.5 สุนัขพันธุ์เล็ก

1.7.6 งานวิจัยที่ทางผู้วิจัยได้นำมาศึกษาเพื่อนำไปปรับใช้ในเล่มวิจัยของผู้วิจัยเอง ให้เกิดการสร้างสรรค์งานวิจัยที่ดี และสมบูรณ์แบบตามมาตรฐานที่บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยรังสิตได้มีการกำหนดไว้ ซึ่งงานวิจัยที่ได้หยิบยกมาทำการศึกษาทั้งหมดจำนวน 4 เรื่องดังนี้

1.7.6.1 การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อลดปัญหาสุนัขจรจัด (A 3D Animation Design Project for Reducing a Stray Dog Population) โดย ณัฐสิทธิ์ ค่อนแก้ว, พิศประไพ สารศาลิน และชัยพร พานิชรุทวิวงศ์ (2562)

1.7.6.2 การศึกษาเชิงวิเคราะห์กฎแห่งกรรมที่ปรากฏในอรรถกถาธรรมบท (An Analytical Study of The Law Karma as Appeared in The Dhammapada) โดย พระมหาสารวรมุโฆภาโส (2560)

1.7.6.3 การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเวกเตอร์ (A Vector Graphics Computer Program Lesson) โดย ฟาริดา วรพันธุ์ (2555)

1.7.6.4 การออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ชาวนาผู้ซื่อสัตย์ (The Design of Animated Tales Promotes Morality, Ethics for Children. About The Faithful Farmer) โดย อนุวัฒน์ เป้าพาทย์ (2565)

1.8 คำถามการวิจัย

การใช้แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อให้ผู้รับชมได้เกิดสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก จะสามารถทำให้คนที่รับชมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องนี้ตระหนักรู้ถึงผลกระทบของกฎหมายและสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้งได้หรือไม่



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก” ได้มีการศึกษาปัญหา และปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ และเพื่อนำไปใช้ในการศึกษาวิเคราะห์เรื่องที่เกี่ยวข้องกับหลักทฤษฎีต่าง ๆ

ดังข้อมูลที่ปรากฏในหัวข้อ “ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง” เป็นข้อมูลที่ต้องนำมาใช้ในการศึกษาเพื่อสร้างเป็นบทละคร และสร้างเป็นคาแรคเตอร์ของตัวละครในเรื่อง บุญช่วย หรือรวมถึงการเอาข้อมูลต่าง ๆ มาเพื่อสร้างเป็นบทละคร เพื่อทำให้เกิดความสมจริงของบทละคร และตัวละครในเรื่องซึ่งข้อมูลที่ได้มีการศึกษาค้นคว้า และหยิบยกมาศึกษานั้น ก็เพื่อให้เกิดการสร้างสรรคงานที่ดี และมีข้อมูลของหลักความจริงอยู่ในเรื่อง โดยมีข้อมูลดังนี้

2.1.1 ความหมายของกรรม

กฎแห่งกรรมเป็นหลักความเชื่อที่มีอยู่ในทุกศาสนา แต่ต่างแค่เพียงวิธีการสอน แต่มีวัตถุประสงค์หรือหลักการสอนที่เหมือนกัน คือการที่ใครทำอะไรย่อมได้รับผลจากการกระทำของตัวเองเสมอ ซึ่งทางผู้จัดทำวิจัยจึงได้นำเรื่องราวของกฎแห่งการกระทำนี้เข้ามาสอดแทรกในงานวิจัยของผู้วิจัยเอง

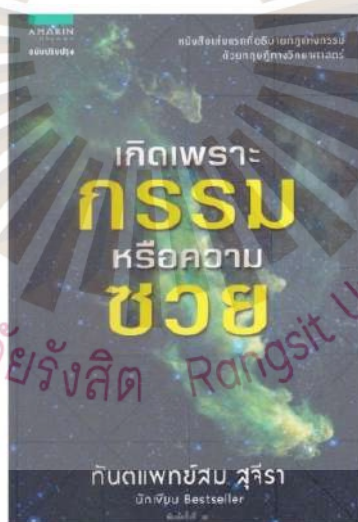
ดังนั้นในงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยได้หยิบเอาบทความวรรณกรรม และกรณีศึกษาเกี่ยวกับกฎแห่งกรรมมาใส่ในเล่มวิจัย เช่น บทความของพระมหาสาคร วรธมฺโมภาโส ที่พูดถึงเรื่องกฎแห่งกรรมว่า พระพุทธเจ้าทรงตรัสว่า “เจตนาหิภิกขเว กम्मํ วทามิเจตยิตวา กโรติ กาเยน วาจาเย มนสา” แปลว่า “ภิกษุทั้งหลาย เจตนาอันเองเราเรียกว่ากรรม บุคคลจงใจแล้วจึงกระทำความกรรมด้วยกาย ด้วยวาจา ด้วยใจ” นั่นคือ กรรม จะต้องประกอบไปด้วย (1) ผู้ทำมีเจตนา (2) การกระทำนั้นจะต้องมีวิบาก หรือให้ผลเป็นบุญหรือบาป และเจตนา ในที่นี้หมายถึงความตั้งใจหรือความรู้

พระมหาสาคร วรธมฺโมภาโส (2560, น. 12-13) ความหมายของกฎแห่งกรรมตามหลักพระพุทธศาสนา คือ กฎแห่งเหตุและผลของการกระทำ ของมนุษย์ที่ประกอบด้วยเจตนา คือ จงใจที่จะทำ ไม่ว่าจะมีความตั้งใจดีด้วย จิตที่เป็นกุศล หรือทำความชั่วด้วยจิตที่เป็นอกุศล ล้วนแต่มีผลทั้งสิ้น ดังนั้น เมื่อทำกรรม ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งแล้วต้องรับผลกรรมที่ตนเองได้กระทำ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังที่ พระพุทธเจ้าตรัสไว้ว่า

บุคคลหว่านพืชเช่นใด ย่อมได้รับผลเช่นนั้น

คนทำดีย่อมได้ดี ทำชั่วย่อมได้ชั่ว (มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2559)

คำว่า “กรรม” มีความหมายเป็นกลาง ไม่ได้ชี้ชัดลงไปว่าเป็นสิ่งดีหรือไม่ดี แต่ในปัจจุบันพบว่า คำว่า “กรรม” นี้มักจะถูกใช้ตรงกันข้ามกับคำว่า “บุญ” เช่นคำพูดว่าแล้วแต่บุญแต่กรรม เป็นต้น คำว่ากรรมและบุญจึงเป็นเรื่องชี้ชัดอย่างหนึ่งว่า คนเข้าใจความหมาย ของกรรมในทางไม่ดี เอาบุญเป็นฝ่ายข้างดี แล้วเอากรรมเป็นฝ่ายตรงกันข้าม (พระมหาสาคร วรธมฺโมภาโส, 2560)



รูปที่ 2.1 ภาพหนังสือเกิดเพราะกรรมหรือความช่วย (ฉบับปรับปรุง)

ที่มา: สม สุจิรา, 2559

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2564ก) พระพุทธศาสนาให้ความหมายของคำว่า กรรม แปลว่า "การกระทำที่ประกอบด้วยเจตนา" ได้แก่ กระทำทางกาย เรียก กายกรรม ทางวาจา เรียก วาจากรรม และทางใจ เรียก มโนกรรม และ กฎแห่งกรรม คือ กฎธรรมชาติ ข้อหนึ่ง ที่ว่าด้วยการกระทำ และผลแห่งการกระทำซึ่งการกระทำและ ผลแห่งการกระทำนั้น ย่อมสมเหตุสมผลกัน เช่น ทำดี ย่อมได้รับ

ผลดี ทำชั่ว ย่อมได้รับผลชั่ว และกรรมนี้เองเป็นเหตุปัจจัยกำหนดวิถีชีวิตของคนแต่ละคน ทั้งในทางดี และในทางชั่ว

ในสังกัตุสูตรหมวด 10 พระสารีบุตรได้จัดหมวดหมู่กุศลกรรมบถ และอกุศลกรรมบถโดยจำแนกตามลักษณะอาการแสดงออกของผู้กระทำความกรรมในลักษณะต่าง ๆ ออกมาโดยมีเจตนาและมีกิเลสเป็นตัวขับเคลื่อนให้บุคคลทำกรรม โดยทรงจัดเป็นหมวดหมู่ดังนี้

1) กุศลกรรมบถ หรือทางแห่งกุศลกรรม 10 ประการ 40 มีเจตนางดเว้นจากการฆ่าสัตว์ เจตนางดเว้นจากการลักทรัพย์ เจตนางดเว้นจากการประพฤตินอกใจในกาม เจตนางดเว้นจากการพูดเท็จ เจตนางดเว้นจากการพูดส่อเสียด เจตนางดเว้นจากการพูดคำหยาบ เจตนางดเว้นจากการพูดเพื่อเจ้อความไม่พึงประสงค์ของของเขา ความไม่คิดร้าย และความเห็นชอบ

2) อกุศลกรรมบถ หรือทางแห่งอกุศลกรรม 10 ประการ 41 มีการฆ่าสัตว์ การลักทรัพย์ การประพฤตินอกใจในกาม การพูดเท็จ การพูดส่อเสียด การพูดคำหยาบ การพูดเพื่อเจ้อ ความเพ่งเล็งอยากได้ของของเขา ความคิดร้าย และความเห็นผิดกุศลกรรมบถและอกุศลกรรมบถตามที่ได้ยกมาแสดงนั้นสามารถจำแนกออกตามลักษณะหนทางแสดงออกได้ดังตารางต่อไปนี้คือ

ตารางจัดกุศลกรรมบถและอกุศลกรรมบถสงเคราะห์เข้าในหนทางทำกรรม^๒

หนทางทำกรรม	กุศลกรรมบถ	อกุศลกรรม
กายกรรม	๑. งดเว้นจากการฆ่าสัตว์ ๒. งดเว้นจากการลักขโมย ๓. งดเว้นจากการประพฤตินอกใจในกาม	๑. การฆ่าสัตว์ ๒. การลักทรัพย์ ๓. การประพฤตินอกใจในกาม
วจีกรรม	๑. งดเว้นจากการพูดเท็จ ๒. งดเว้นจากการพูดคำส่อเสียด ๓. งดเว้นจากการพูดคำหยาบ ๔. งดเว้นจากการพูดคำเพื่อเจ้อ	๑. การพูดเท็จจริง ๒. การพูดส่อเสียด ๓. การพูดคำหยาบ ๔. การพูดเพื่อเจ้อ
มโนกรรม	๑. ไม่เพ่งเล็งอยากได้ของของเขา ๒. ไม่คิดร้าย ๓. มีความเห็นชอบ	๑. เพ่งเล็งอยากได้ของของเขา ๒. มีความคิดร้าย ๓. มีความเห็นผิด

รูปที่ 2.2 ตารางการจำแนกกุศลกรรมและอกุศลกรรมจากหนทางทำกรรม

ที่มา: พระครูศรีวรพินิจ, 2556

ซึ่งเมื่อก้าวถึงเรื่องกรรม ย่อมไม่พ้นที่จะต้องกล่าวถึงผลของกรรม หรือผลที่ได้รับจากกรรม ทั้งกรรมดี และกรรมชั่ว เรียกว่า “วิบาก” กรรมที่ได้ทำไว้ ไม่ว่าจะป็นกรรมดี หรือ กรรมชั่วล้วนมีวิบากคือผลทั้งสิ้น โดยกรรมดีมีวิบากเป็นสุข กรรมชั่วมีวิบากเป็นทุกข์ เรื่องกรรมและวิบากของพระพุทธศาสนา นับว่าเป็นสิ่งที่แสดงถึงลักษณะพิเศษของพุทธศาสนาที่ทำให้พระพุทธศาสนาแตกต่างไปจากลัทธิศาสนาอื่น ๆ โดยเฉพาะศาสนาประเภทเทวนิยม ที่สอนว่าความเป็นไปของชีวิตจะต้องขึ้นอยู่กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ภายนอก (พระครูปลัดคุฑ์ย รัตนปัญญา และคณะ, 2564)

ผู้จัดทำนำเอาเรื่องกรรม ที่หมายถึงการกระทำที่เกิดจากเจตนาของผู้กระทำเป็นหลักทั้งทางกาย วาจา และทางใจ จึงได้คานิยามว่า “กรรมแห่งเหตุและผล”ทางผู้วิจัยจึงนำเอาหลักการของ “กรรม” มาสอดแทรกในแอนิเมชัน เรื่องบุญช่วยเพื่อให้ผู้ที่รับแอนิเมชันมองเห็น และเข้าใจเรื่องกรรม หรือเข้าใจในกฎของกรรมที่ว่า “กรรมใดที่ใครเป็นคนก่อ กรรมนั้นย่อมคืนกลับมา”

2.1.2 สุนัขพันธุ์เล็ก

ปัจจุบันสุนัขพันธุ์เล็กถูกทอดทิ้งให้กลายเป็นสุนัขจรจัดเป็นจำนวนมาก ทางผู้จัดทำวิจัยจึงได้เลือกเอาสุนัขพันธุ์เล็กมาเล่าเรื่อง เพราะสุนัขพันธุ์เล็กมีเรื่องของข้อจำกัดหลายประเด็นเข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งการเลี้ยงดูที่แตกต่างจากสายพันธุ์อื่น หรือรวมถึงลักษณะที่เล็กกว่าสายพันธุ์อื่น ๆ ที่จะป็นปัญหาในการดำรงชีวิตหากถูกทอดทิ้งให้ป็นสุนัขจรจัด และทางผู้จัดทำวิจัยต้องการให้ผู้ที่ได้ศึกษา และรับชมวิจัยเล่มนี้ ได้เกิดการตระหนักรู้มากขึ้น

2.1.2.1 ความหมายของ สุนัขพันธุ์เล็ก

สุนัขสายพันธุ์เล็ก นับเป็นสายพันธุ์ที่นำเลี้ยงมากที่สุด ในแง่ของ ความน่ารักน่าเอ็นดู สุนัขพันธุ์เล็ก เลี้ยงง่ายไม่เปลืองเนื้อที่ สามารถพาไปไหนได้สะดวก ทั้งยังไม่สิ้นเปลืองในส่วนของคุณค่าอาหาร มีความฉลาด และฝึกสอนง่าย

สุนัขพันธุ์เล็กที่จัดอยู่ในกลุ่มทอยด็อก (Toy Dog) นั้นมีอยู่ด้วยกัน หลากหลายสายพันธุ์ ซึ่งบางสายพันธุ์อาจไม่เป็นที่รู้จัก หรือบางสายพันธุ์ก็เลี้ยงกันแพร่หลายเช่น พุดเดิล ชิวาวา ปอมเมอเรเนียน ฯลฯ และแต่ละสายพันธุ์ ก็มีความน่ารักแตกต่างกันออกไป มีทั้งชนิดขนสั้น ขน

ยาว บางตัวก็เล็กขนาดที่เรียกกันติดปากว่า “หมากระเป๋าหรือหมาจิ๋ว” เพราะตัวเล็กขนาดใส่กระเป๋าได้ซึ่งสุนัขสายพันธุ์นี้จะมีขนาดความสูงเฉลี่ยอยู่ที่ 30 ถึง 50 เซนติเมตร



รูปที่ 2.3 สุนัขพันธุ์เล็ก

ที่มา: มติชน, 2559

2.1.2.2 ประเภทของสุนัขพันธุ์เล็ก

อุไร จิรมงคลการ (2564, น. 30-31) สุนัขพันธุ์เล็ก (Small Breed) คือ สุนัขที่มีน้ำหนักตัวตั้งแต่ประมาณ 1-10 กิโลกรัม โดยแบ่งเป็นกลุ่มย่อยดังนี้

- 1) กลุ่ม Miniature Dog มีน้ำหนักตัวประมาณ 1.3 - 5.5 กิโลกรัม
- 2) กลุ่ม Toy Dog มีน้ำหนักตัวประมาณ 2.3-5 กิโลกรัม
- 3) กลุ่ม Teacup มีน้ำหนักน้อยกว่า 1.8 กิโลกรัม

ซึ่งจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเรื่องของสุนัขพันธุ์เล็กนั้น ทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจและมีความสนใจในเรื่องเกี่ยวกับสุนัขพันธุ์เล็กนั้น สามารถสรุปเรื่องของสุนัขพันธุ์เล็กได้ดังนี้ สิ่งแรกที่ผู้วิจัยอยากกล่าวถึง คือ สุนัขพันธุ์เล็กหรือสุนัขทุกสายพันธุ์ จำเป็นต้องได้รับความดูแลจากเจ้าของอย่างใกล้ชิด ในทุก ๆ เรื่อง เช่น อาหารการกิน หรือความเป็นอยู่เพราะสุนัขบางตัวมักมีอาการแพ้รุนแรงจากหลายปัจจัย ทั้งเรื่องการกิน เรื่องสิ่งแวดล้อม หรือเรื่องของยาที่ต้องกิน เมื่อเจ็บป่วยต่าง ๆ เพราะสุนัขพันธุ์เล็ก เป็นสายพันธุ์มักมีปัญหาเรื่องระบบหายใจ เนื่องมาจากจมูกที่สั้น จึงทำให้สุนัขพันธุ์เล็กมักมีปัญหาเรื่องเกี่ยวกับการป้อนยารักษา เช่น ยาป้องกันเห็บหมัดที่มีเม็ด

ขนาดใหญ่ และจำเป็นต้องกินทุก ๆ เดือน จึงจำเป็นต้องได้รับการแนะนำจากสัตวแพทย์อย่างถูกต้อง และหากสุนัขเป็นเห็บหมัดก็สามารถเป็นพาหะนำเชื้อโรคตามมาสู่สุนัขตัวอื่น

ดังนั้นผู้จัดทำวิจัยจึงหยิบเอาสุนัขพันธุ์เล็กมาเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้รับชมได้เข้าใจผลกระทบ และปัญหาที่จะตามมา เช่น มีความขัดแย้งระหว่างเพื่อนบ้านหากสุนัขเสียงดังรบกวน และเรื่องที่สำคัญที่สุดคือเรื่องความรับผิดชอบของเจ้าของ เมื่อตัดสินใจที่จะเลี้ยง ต้องมั่นใจในการเลี้ยงในทุกข้อที่กล่าวมาอย่างเคร่งครัด

2.1.3 สุนัขไม่มีเจ้าของ หรือสุนัขจรจัด

2.1.3.1 ความหมายของสุนัขไม่มีเจ้าของ หรือสุนัขจรจัด

ความหมายที่หนึ่ง สุนัขจรจัด หมายถึง สุนัขที่ไม่มีบุคคลใด บุคคลหนึ่ง ครอบครองหรือถูกปล่อยให้อยู่นอกสถานที่เลี้ยง โดยปราศจากการควบคุมไว้บ้านไม่มีเจ้าของ และขาดผู้รับผิดชอบ (นิตยา สุขประเสริฐ, 2563)



รูปที่ 2.4 สุนัขจรจัด

ที่มา: มติชน, 2559

ความหมายที่สอง สุนัข ไม่มีเจ้าของ หรือสุนัขจรจัดนั้น หมายถึง สุนัขที่ไม่มีเจ้าของเลี้ยงดู ไม่ได้อยู่อาศัยภายในบ้านเรือน หรือไม่มีเจ้าของดูแลรับผิดชอบ มีความอิสระในการดำรงชีวิต และปัจจุบันมีจำนวนสุนัขจรจัดอยู่มากและมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ก็จะส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของประชาชน (กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น, 2562, น. 2-3ก)

2.1.3.2 ประเภทของสุนัขจรจัด

สุนัขจรจัดก่อให้เกิดปัญหา และอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม สภาพแวดล้อมและสาธารณสุข ซึ่งสุนัขจรจัดแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- 1) สุนัขมีเจ้าของ แต่เจ้าของสุนัขขาดความรับผิดชอบ ไม่ดูแลเอาใจใส่ตามที่ควร ทำให้สุนัขมีอยู่อย่างอิสระ ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง และอาจส่งผลให้เกิดปัญหาตามมา
- 2) สุนัขที่มีผู้ให้อาหาร แต่ไม่มีผู้รับผิดชอบ ไร้ซึ่งการดูแล และยังสามารใช้ชีวิตได้อย่างอิสระ
- 3) สุนัขไม่มีเจ้าของ เป็นสุนัขที่ไม่มีผู้ใดควบคุมหรือดูแล และใช้ชีวิตได้อย่างอิสระ

2.1.3.3 สาเหตุที่มาของสุนัขจรจัด

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น (2562, น. 2-3ข) สุนัขจรจัดส่วนใหญ่ คือ สุนัขบ้านหรือสุนัขที่มีเจ้าของ แต่โดนเจ้าของนำไปปล่อยหรือทิ้งขว้าง และสุนัขเหล่านั้นจะกลายเป็นสุนัขจรจัด ที่ต้องดำรงชีวิตและแพร่พันธุ์ตามธรรมชาติ ซึ่งทำให้สุนัขรุ่นต่อมากลายเป็นสุนัขจรจัดตั้งแต่กำเนิด และมีเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ อาจมีสาเหตุดังนี้

- 1) เจ้าของสุนัขขาดจิตสำนึกและความรับผิดชอบ
- 2) เจ้าของสุนัขไม่มีความรู้เกี่ยวกับการเลี้ยงที่ถูกต้อง และไม่มีการหาขนาดพื้นที่ ที่เหมาะสมต่อการเลี้ยง
- 3) สุนัขที่มีเจ้าของ แต่พลัดหลงออกจากบ้าน

- 4) หน่วยงานของรัฐหรือเจ้าของสุนัข ไม่มีการควบคุมและป้องกันการผสมพันธุ์ของสุนัข เช่น ไม่มีการทำหมันทำให้สุนัขมีจำนวนมากขึ้นอย่างรวดเร็ว
- 5) การขาดความรับผิดชอบของผู้เพาะพันธุ์และสมาคมที่เกี่ยวข้องกับพันธุ์สัตว์

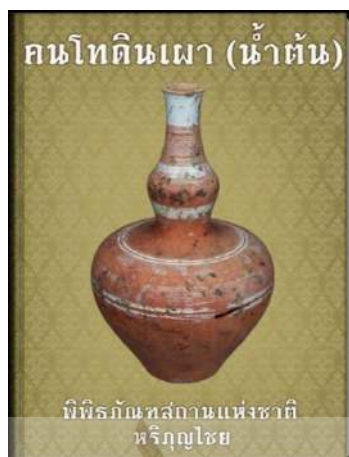
จากการศึกษาเรื่องของสุนัขจรจัด หรือสุนัขที่ไม่มีเจ้าของนั้น ทำให้ทราบว่ามีคนบางกลุ่มที่ตั้งตนขึ้นมาเพื่อช่วยเหลือสุนัขจรจัดโดยเฉพาะอย่าง มูลนิธิวอชดีอก ไทยแลนด์ Watchdog Thailand Foundation - WDT ที่ตั้งขึ้นมาเพื่อช่วยเหลือสุนัขจรจัดโดยเฉพาะ หรือถึงแม้จะมีประชาชนบางกลุ่มที่ผ่านมาแวะให้อาหารเพราะความเมตตาและสงสาร แต่ก็ไม่ได้ให้ที่อยู่อาศัยเป็นหลักเป็นแหล่ง ไม่ได้รับผิดชอบในทุกด้านของสุนัขจรจัดเช่น ค่ายา ค่าอาหาร ให้แก่สุนัขจรจัด และในปัจจุบันจำนวนสุนัขจรจัดมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้ส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของประชาชนบางกลุ่มเช่นกัน

เพราะปัญหาหลักของสุนัขจรจัด คือ การทำหอนเสียงดัง วิ่งตัดหน้ารถทำให้เกิดอุบัติเหตุตามมา และขับถ่ายไม่เป็นที่ ส่งผลกระทบต่อกลิ่นและทัศนียภาพไม่พึงประสงค์ และถูกมองว่าเป็นพาหะนำเชื้อโรคมานุษย์ แต่หากมองถึงสาเหตุที่มาของสุนัขจรจัดก็คงไม่พ้นฝีมือมนุษย์ที่ขาดความรับผิดชอบต่อสัตว์เลี้ยง ไม่มีการควบคุมดูแล หรือไม่มีการป้องกันการผสมพันธุ์ของสัตว์ ก่อให้เกิดสุนัขจรจัดที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และอีกหลายปัจจัยที่ทำให้จำนวนสุนัขจรจัดเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

2.1.4 แอนิเมชัน (Animation)

2.1.4.1 ประวัติความเป็นมาของแอนิเมชัน

Thitita Kantawong (2565) กล่าวว่า แอนิเมชันนั้นมีต้นกำเนิดมานาน ซึ่งจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้มีการค้นพบภาพเขียนบนผนังถ้ำเป็นรูปสัตว์ชนิดหนึ่ง ซึ่งในภาพวาดมีการวาดการเคลื่อนไหวของขาทั้ง 4 ข้าง ในยุคต่อมา 1600 ปีก่อนคริสต์ศักราช ในช่วงยุคของฟาโรห์รามาสเสสที่สองได้มีการก่อสร้างวิหารเพื่อบูชาเทพีไอซิส โดยมีการวาดรูปการเคลื่อนไหวของเทพีไอซิสต่อเนื่องกันถึง 110 รูป จนกระทั่งถึงยุคกรีกโรมัน เมื่อดูจากภาพที่ปรากฏบนคนโท (หม้อ) แล้วจะเห็นว่าเป็นภาพต่อเนื่องของการวิ่ง



รูปที่ 2.5 รูปภาพคนโท

ที่มา: Thitita Kantawong, 2565

2.1.4.2 ความหมายของแอนิเมชัน

สมรัก ปริยะวาท (2560, น. 10-14) แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยมีหลักการคือ การนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพ ซึ่งมีความต่อเนื่องกัน มาแสดงด้วยความเร็วที่เหมาะสม หรือที่เรียกว่า Frame Rates เพื่อทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว หรือการจำภาพติดตา (Iconic Memory) และประเภทของแอนิเมชัน มี 2 ประเภท ดังนี้

1) ประเภท 2D Animation ผู้ชมสามารถมองเห็นทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมี ความเหมือนจริงพอสมควร และในการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก



รูปที่ 2.6 แอนิเมชัน 2D

ที่มา: วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2554ข

2) ประเภท 3D Animation ผู้ชมสามารถมองเห็นทั้งความสูง ความกว้างและความลึกภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากที่สุด



รูปที่ 2.7 แอนิเมชัน 3D

ที่มา: Blahblahboong, 2560

จากที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับ แอนิเมชัน ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงความเป็นมาของแอนิเมชันที่มีมายาวนาน และได้ทราบถึงกระบวนการผลิตแอนิเมชัน และได้ทราบถึงความหมายของแอนิเมชันทั้งในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ และอย่างที่ทราบกันว่าแอนิเมชัน หรือการสร้างภาพเคลื่อนไหว จะมีทั้งหมด 2 ประเภท คือ ภาพ 2 มิติ และ ภาพ 3 มิติ

ซึ่งระหว่าง 2 รูปแบบนี้ จะมีความแตกต่างกันอยู่ คือ 2 มิติ จะทำให้ผู้ชมมองเห็นความกว้างและความสูง และการสร้างจะไม่ซับซ้อน ส่วน 3 มิติ ผู้ชมจะมองเห็น ความกว้างและสูงเช่นกัน แต่จะเห็นความลึกที่สมจริงมากขึ้น แต่การสร้างจะมีความซับซ้อน และใช้ต้นทุนสูงกว่า

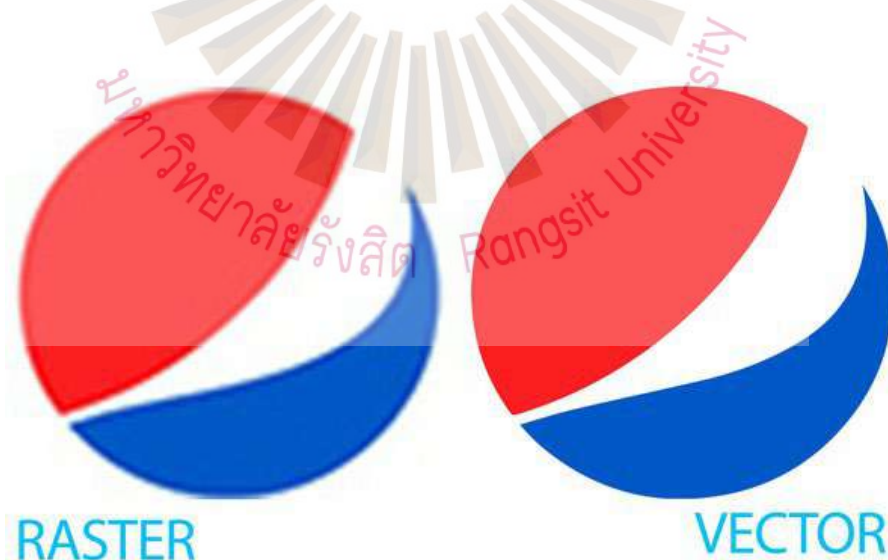
ในการสร้างแอนิเมชันหรือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวจะมีหลากหลายทางเทคนิค เช่น การวาดเฟรมต่อเฟรม สตอปโมชันหรือภาพเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ แบบหยุดโดยหลักการ ไม่ว่าจะใช้เทคนิคใดก็ตามหากนำภาพมาฉายต่อ ๆ กันที่ความเร็ว 16 เฟรมต่อวินาที เราก็จะเห็นภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวและเรียกว่าแอนิเมชัน

2.1.5 เวกเตอร์กราฟิก (Vector Graphic)

โรงเรียนไทย (2561) กล่าวว่า ในปัจจุบันภาพกราฟิก หรือที่หลายคนรู้จักในนามงานกราฟิก กราฟิกปัจจุบันเข้ามามีบทบาทกับงานด้านต่าง ๆ อย่างมาก ทั้งในรูปแบบของ เส้นกราฟ กราฟแท่ง แผนภูมิ และอีกอย่างที่ว่าภาพกราฟิกถูกนำไปใช้ คือการใช้ภาพกราฟิกประกอบการโฆษณา สินค้าต่าง ๆ เนื่องจากภาพกราฟิกจะทำให้งานมีความสวยงาม และน่าสนใจยิ่งขึ้นจึงเป็นเหตุผลว่าทำไมภาพกราฟิกจึงเป็นที่นิยม

2.1.5.1 ความหมายของภาพเวกเตอร์

กราฟิก (Graphic) มักเขียนผิดเป็น กราฟิกส์ กราฟฟิกส์ กราฟฟิก คำว่า “กราฟิก” มาจากภาษากรีก ซึ่งหมายถึง การวาดเขียน (Graphikos) และการเขียน (Graphein) และปัจจุบันมีคนให้ความหมายคำว่า กราฟิก หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการ (แอดมินเว็บไซต์โรงเรียนไทย 2561) และหลักการทำงานของภาพกราฟิก แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ ภาพกราฟิกแบบแรสเตอร์ (Raster) และภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ (Vector)



รูปที่ 2.8 ภาพ Vector vs Raster

ที่มา: วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2564ค

2.1.5.2 ความหมายของภาพเวกเตอร์

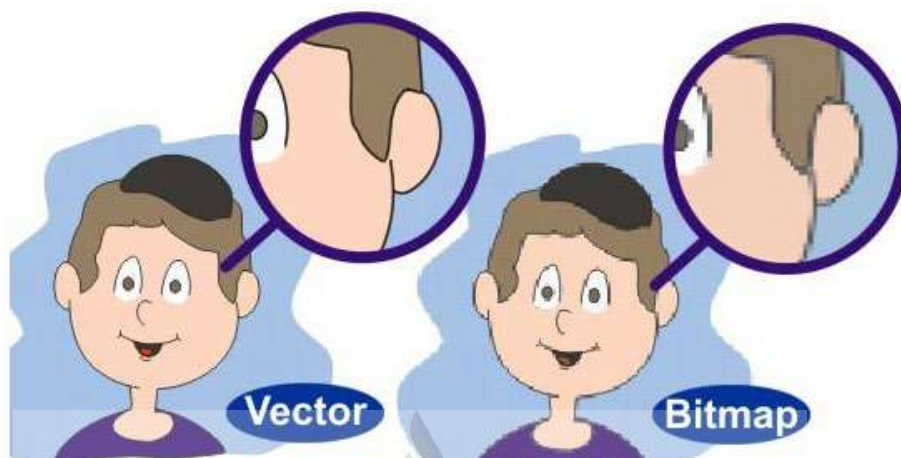
วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2564ค) ภาพกราฟิกเวกเตอร์ (Vector Graphics) คือ คอมพิวเตอร์กราฟิกที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการคำนวณค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ในการก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ ซึ่งภาพแบบเวกเตอร์เป็นภาพที่เกิดจากเส้น โค้ง, เส้นตรง และคุณสมบัติสีของเส้นนั้น ๆ ที่เกิดจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ (ที่เรามองไม่เห็นด้วยตา)

กล่าวคือ ที่จุดจุดหนึ่งของภาพที่เราซูมเข้าไปมันจะเกิดจากการกำหนดคุณสมบัติไว้ว่าภาพเกิดจากเส้นตรง หรือเส้นโค้งที่เอียงกี่องศา เก็บค่ารหัสสีอะไรไว้ เมื่อเราซูมขยายภาพไม่ว่าจะขนาดเท่าไรก็ตามภาพมันจะไม่แตก (ไม่สูญเสียความละเอียดไป)

2.1.5.3 ข้อดีและข้อเสียของภาพเวกเตอร์

ภาพเวกเตอร์เป็นภาพประเภทหนึ่งที่มีความนิยมในอุตสาหกรรมงานด้านกราฟิก หรือมัลติมีเดีย ซึ่งต่างก็มีทั้งข้อดีและข้อเสียเช่นกัน โดยมีข้อดีคือ สามารถย่อขยายได้ โดยคุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง และมีข้อเสียคือ ภาพไม่เหมือนภาพจริงเป็นได้เพียงภาพวาด หรือใกล้เคียงภาพถ่ายเท่านั้น

ซึ่งไฟล์ข้อมูลภาพประเภทนี้ได้แก่ไฟล์สกุล SVG, PS, EPS, AI (Adobe Illustrator) และฟอนต์แบบ TrueType ต่าง ๆ เป็นต้น โปรแกรมที่ใช้สร้างข้อมูลภาพประเภทนี้เช่น Adobe Illustrator, Inkscape ในบางครั้งภาพกราฟิกเวกเตอร์ยังอาจหมายถึงกราฟิกสามมิติอีกด้วย (กลุ่มสารสนเทศ โรงเรียนกบินทร์บุรี, 2559)



รูปที่ 2.9 ภาพแบบเวกเตอร์ (Vector)

ที่มา: Wynnsoft Soltion, 2565

2.1.5.4 หลักการของกราฟิกแบบ Vector

เป็นภาพกราฟิกที่เกิดจากการอ้างอิงความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ หรือการคำนวณ ภาพจะมีความเป็นอิสระต่อกัน แยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง รูปทรง เมื่อมีการขยายภาพความละเอียดของภาพไม่ลดลง และมีขนาดเล็กกว่าแบบ Raster ภาพกราฟิกแบบ Vector นิยมใช้เพื่องานสถาปัตยกรรมตกแต่งภายใน และการออกแบบต่าง ๆ เช่น การออกแบบอาคาร การออกแบบรถยนต์ การสร้างโลโก้ การสร้างการ์ตูน เป็นต้น โปรแกรมที่นิยมคือ โปรแกรม Illustrator, CorelDraw, AutoCAD, 3Ds max (Suphatsara365, 2020)



รูปที่ 2.10 ภาพหลักการของเวกเตอร์

ที่มา: วี-ไวส์ คอร์ปอเรชั่น, 2560

จากที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับ กราฟิก และ ภาพเวกเตอร์ จึงทำให้เข้าใจในหลักการของภาพแบบเวกเตอร์เป็นอย่างดี ซึ่งสามารถสรุปให้เป็นคำพูดที่สั้น และได้ใจความคือ ภาพแบบเวกเตอร์ เป็นภาพที่มีลักษณะเฉพาะ คือย่อหรือขยายขนาดก็ไม่แตก ภาพแบบเวกเตอร์ไม่ได้ทำงานแบบ ภาพ Raster ที่เมื่อขยายหรือย่ออาจจะแตกได้ แต่ภาพแบบเวกเตอร์นั้น คำนวณในทางคณิตศาสตร์ในการสร้างภาพ

2.2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่นำมาศึกษา

จากการศึกษาบทวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์ เพื่อให้งานวิจัยของผู้วิจัยออกมาตรงตามมาตรฐานของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต ซึ่งในเนื้อหาต่อจากนี้เป็นเนื้อหาที่ทางผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลมาจากเล่มวิจัย 4 เล่ม ที่เกี่ยวข้องกับสุนัขพันธุ์เล็กและเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน โดยรวบรวมออกมาในรูปแบบของผู้วิจัยเอง เพื่อให้สามารถเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งสามารถสรุปข้อมูลออกมาได้ดังนี้

2.2.1 การเลี้ยงสุนัขในประเทศไทย

อุไร จิรมงคลการ (2564) ในประเทศไทยไม่ได้ระบุชัดเจนว่าเริ่มเลี้ยงสุนัขเป็น ครั้งแรกเมื่อใด แต่มีหลักฐานการขุดพบโครงกระดูกสุนัข ในแหล่งศึกษาประวัติศาสตร์ตามพื้นที่ต่าง ๆ ของไทยที่มีอายุตั้งแต่ 2,500 - 5,500 ปีก่อน ซึ่งส่วนใหญ่พบอยู่ใน หลุมเดียวกับหลุมศพของมนุษย์ และอีกหลักฐานที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสุนัข คือ ภาพเขียนสีสัตว์สี่เท้าที่ดูคล้ายสุนัขกับมนุษย์ กำลังล่าสัตว์ การหาของป่า รวมถึงการทำเกษตรกรรม และงานเลี้ยงรื่นเริงนอกจากนี้ยังพบบันทึกสมุดข่อยอายุ 382 ปีในสมัยกรุงศรีอยุธยา ที่มีการบันทึกลักษณะของสุนัข เช่นเดียวกับสมุดข่อย ในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น

บันทึกการเดินทางจากคณะทูตยุโรปที่เดินทางเข้ามาในสมัยรัชกาลที่ 2 และในสมัยรัชกาลที่ 5 ความนิยมเลี้ยงสุนัขจากต่างประเทศ อยู่ในหมู่เจ้านายพระองค์ต่าง ๆ เช่น อีเบส สุนัขพันธุ์เทอร์เรียร์เพศเมียที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวพระราชทานแก่พระองค์เจ้าภาพรประภา กรมหลวงทิพยรัตนกิริฎกุลินี ไปเลี้ยง และสุนัขทรงเลี้ยงที่รู้จักกันอีกหลายตัว เช่น ย่าเหล สุนัขพันธุ์พูเดิล ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 และ คุณทองแดง ของ

พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร รัชกาลที่ 9 เป็นต้น

จากที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการเลี้ยงสุนัขในประเทศไทยทำให้ทราบว่าประเทศไทยเริ่มมีการเลี้ยงสุนัขมาตั้งแต่อดีต ตามบันทึกการเดินทางของคณะทูตยุโรปที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทยในช่วงสมัยรัชกาลที่ 2 และรัชกาลที่ 5 หลังจากที่คณะทูตเดินทางเข้ามาที่ประเทศไทยได้นำความนิยมเรื่องการเลี้ยงสุนัขจากต่างประเทศเข้ามาและทำให้เจ้าขุน หมุนาย หรือพระองค์ต่าง ๆ เริ่มนิยมการเลี้ยงสุนัขสายพันธุ์ ทั้งพันธุ์เล็กพันธุ์ใหญ่เพิ่มขึ้นอย่างหลากหลาย ทำให้มีสุนัขทรงเลี้ยงเกิดขึ้น เช่น ย่าແທ່ เป็นสุนัขพันธุ์พุดเดิล ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6 และคุณทองแดง รัชกาลที่ 9 ซึ่งในปัจจุบันสุนัขเป็นสัตว์เลี้ยงที่มีความนิยมสูงมากในประเทศไทยและยังคงมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตลอด

2.2.2 ผลกระทบของการมีจำนวนสุนัขจรจัดเพิ่มมากขึ้น

สุนัขจรจัดส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบทางด้านสุขภาพอนามัยของประชาชน เช่น ผลกระทบจากการที่ประชาชนโดนสุนัขกัดหรือทำร้าย หรืออันตรายจากโรคต่าง ๆ โดยมีผลกระทบต่อด้านต่าง ๆ ดังนี้ (กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น, 2552, น. 3)

2.2.2.1 ผลกระทบทางสาธารณสุข สุนัขจรจัด เป็นพาหะสำคัญของโรคพิษสุนัขบ้าและเป็นโรคติดต่อระหว่างสัตว์และคน ซึ่งคร่าชีวิตคน เป็นประจำทุกปี

2.2.2.2 ผลกระทบต่อสภาวะแวดล้อม

- 1) ภาวะทางเสียง เช่น เห่า/หอน สร้างความรำคาญ
- 2) สร้างความสกปรก เช่น อุจจาระและคัสซียะ
- 3) ภาวะทางสายตา เช่น สุนัขจรจัดเจ็บป่วยทรมาน ทรมุคโทรม

2.2.2.3 ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ เช่น รัฐบาลต้องรับภาระค่าใช้จ่ายในการจัดการกับสุนัขจรจัดเป็นจำนวนมาก เช่น การแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศเพื่อนำเข้าวัคซีนป้องกันโรคพิษสุนัขบ้าทั้งในคนและสุนัขและกรณีที่ถูกสุนัขจรจัดกัด

2.2.2.4 ผลกระทบต่อสุนัขจรจัด เช่น เสี่ยงชีวิตหรือได้รับบาดเจ็บบนถนน เป็นโรคต่าง ๆ เกิดภาวะขาดอาหารและหวาดระแวง ถูกกำจัดด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ยาเบื่อและฉีดยาให้ตาย ถูกคนขับไล่รังแก หรืออาจถูกจับไปเป็นอาหารของคนที่ยินเนื้อสุนัข

จากการศึกษาถึงผลกระทบของจำนวนสุนัขจรจัด ซึ่งหากมองจากอัตราการเพิ่มขึ้นของสุนัขในแต่ละปี ก็จะพบว่าจำนวนสุนัขมีเพิ่มมากขึ้นทุกปีจริง และจำนวนสุนัขจรจัดก็เพิ่มมากขึ้นด้วยเช่นกัน เพราะจากที่ได้มีการศึกษาข้อมูลทำให้ทราบว่ากลุ่มคนบางกลุ่ม ใช้เวลาในการตัดสินใจที่จะเลี้ยงน้อยมาก และมีผลที่ตามมาคือบางคนไม่เคยเลี้ยงแต่เกิดอยากจะมีการเลี้ยงสุนัขจึงทำให้หรือออกมาได้ไม่ดีมากพอและส่งผลทำให้สุนัขป่วยจนถึงการนำสุนัขไปทิ้งและกลายเป็นสุนัขจรจัด

2.3 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 การทอดทิ้งสัตว์ในที่สาธารณะ

ปัจจุบันสถานการณ์เกี่ยวกับปัญหาการทอดทิ้งสัตว์ในที่สาธารณะมีมากขึ้นทุกวัน และส่วนใหญ่จะส่งผลกระทบต่อสวัสดิภาพของสัตว์ ทั้งในด้านสุขภาพ ด้านความเป็นอยู่ หรือการถูกทำร้ายทารุณกรรมต่อสัตว์ที่ถูกทอดทิ้งแต่ในความโชคร้ายนั้น ยังมีความโชคดี เพราะด้วยจำนวนสุนัขจรจัดที่มีมากขึ้น ทำให้ปัจจุบันก็มีหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐ และเอกชน ที่ได้มีการก่อตั้งขึ้นมาเพื่อช่วยเหลือสุนัขจรจัด แต่ก็ยังเป็นเพียงการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุ

ดังนั้นจากที่ได้มีการศึกษากรณีศึกษาเกี่ยวกับการทอดทิ้งสัตว์ในที่สาธารณะในปัจจุบัน นั้น มาอัตราเพิ่มขึ้นในทุกปี เนื่องด้วยหลายปัจจัยที่มีผลต่อการทอดทิ้งสัตว์ ทั้งปัจจัยในความไม่พร้อมของเจ้าของ หรือเจ้าของมั่นใจว่าสามารถเลี้ยงได้ แต่เมื่อได้เลี้ยงจริง ก็พบว่ามีหลายอย่างที่เจ้าของเองไม่ได้คาดคิดไว้ ซึ่งก็เป็นปัญหาที่ทำให้จำนวนของสุนัขจรจัดเพิ่มขึ้น ทางผู้จัดทำวิจัยจึงต้องการทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติที่มีความยาว 3 นาที เพื่อที่จะนำไปเผยแพร่สู่สังคมออนไลน์และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยง เนื่องจากปัจจุบันผู้คนส่วน ใหญ่ให้ความสนใจในสื่อวิดีโอ หรือสื่อที่มีเสียงประเภทอื่น ๆ มากขึ้น (โดยอ้างอิงข้อมูลจากGlobal Digital Report 2564 ของWe Are Social และ Hootsuite แพลตฟอร์มบริหารจัดการสื่อสังคมออนไลน์)

ทางผู้วิจัยจึงได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวกับสุนัขจรจัดจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และศึกษาลักษณะ อุปนิสัยของสุนัขเพิ่มเติม เพื่อนำมาออกแบบตัวคาแรคเตอร์แล้วนำไปสู่ขั้นตอนการผลิตในลำดับถัดไป

2.3.2 ศึกษาลักษณะและอุปนิสัยของสุนัข

ข้อมูลในหัวข้อนี้จะจะเป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยได้มีการศึกษาเพื่อนำมาใช้ในการดำเนินงานตามแบบแผนของผู้วิจัย สำหรับการออกแบบแอนิเมชัน 2 สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก

2.3.2.1 ป๊ก / Pug

ลักษณะ: จัดอยู่ในกลุ่ม Toy Group มีน้ำหนักตัว 6-8 กิโลกรัม อายุเฉลี่ย 13- 15 ปี ขนสั้น สีขนมี 3 แบบคือ สีเหลืองครีมทั้งตัว ดำล้วน และเหลืองครีม ที่ลำตัวและสีดำบริเวณหน้าที่ยักพบบ่อยที่สุด กะโหลก กกลมใหญ่ ใบหน้าสั้น ดวงตากลมโต มีรอยย่นบริเวณหน้า และการแสดงออกทางหน้าตาเวลาตกใจ มีความสุข และช่างสงสัย เป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของสุนัขพันธุ์นี้

นิสัย: เป็นสุนัขปรับตัวเก่งในสภาพแวดล้อมแบบต่าง ๆ ทั้งบ้านที่มีเด็กเล็ก อยู่ในบ้านตัวเดียวหรือมีสุนัขตัวอื่นอยู่ร่วมด้วยก็ได้ พร้อมใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการนอนคลอเคลียบนที่นอนหรือโซฟา ร่าเริงและมีชีวิตชีวาอยู่เสมอ

การดูแล: ไม่ต้องการการดูแลที่ยุ่งยาก เพราะมีขนสั้นแต่มีช่วงผลัดขน การแปรงขนจึงช่วยให้ขนเก่าหลุดออกไปจากตัวได้มากขึ้น สิ่งที่ต้องระวังเป็นพิเศษคือเรื่องความอ้วน และสภาพอากาศ เพราะป๊กเป็นสุนัขหน้าสั้น จึงไม่ทนต่อ อากาศที่ร้อนและชื้น โดยเฉพาะการออกกำลังกายหรือ กิจกรรมที่ออกแรงมาก อีกทั้งยังมีนิสัยชอบกินทุกอย่าง ทำให้อ้วนง่าย

สุขภาพ: ปัญหาของสุนัขหน้าสั้นคือเรื่องทางเดินหายใจที่มีโครงสร้างไม่ดัดนัก ต้องระมัดระวังเรื่องอากาศ การออกกำลังกาย และการวางยาสลบ หากมีปัญหาทางเดินหายใจรุนแรงมากขึ้น ควรผ่าตัดเพื่อแก้ไขปัญหาวางอย่าง เรื่องสำคัญอีกอย่างคือปัญหาดวงตาขนาดใหญ่กลมโต ทำให้ตาแห้งได้ง่าย จนเป็นแผลที่กระจกตาได้ เช่นกัน (อุไร จิรมงคลการ, 2564, น. 50)

และอีกหนึ่งปัญหาสุขภาพของสุนัขพันธุ์นี้คือ โรคผิวหนัง เนื่องจากสุนัขพันธุ์นี้ไม่ชอบอากาศร้อน ชอบนอนอยู่ในท่าเดิมเป็นเวลานาน และหากอาบน้ำจำเป็นต้องทำให้ตัวของสุนัขแห้งโดยเร็วที่สุด เพราะหากตัวไม่แห้งและสุนัขไปนอน ก็จะเกิดเป็นความอับชื้น จนกลายเป็นโรคผิวหนังในที่สุด ซึ่งการรักษาโรคผิวหนังในสัตว์จะมีราคาสูงมาก และยาที่ต้องใช้ในการรักษาก็มีราคาแพงมากเช่นกัน

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยศึกษาข้อมูล ลักษณะ พฤติกรรมนิสัย การดูแลและปัญหาสุขภาพ ของสุนัขสายพันธุ์ปัก เพื่อนำมาออกแบบคาแรคเตอร์ ของบุญช่วย เป็นคาแรคเตอร์ที่มีลักษณะ หน้าสั้นกลม ดวงตากลมโต แลบลิ้นบางครั้งเนื่องจากจมูกที่สั้น สภาพอากาศที่ร้อนของภูมิภาค ทำให้ต้องแลบลิ้น ใช้ปากในการช่วยหายใจ

2.2.3.2 ไทยหลังอาน

ลักษณะ: สุนัขไทยหน้าตาคมเข้ม ขนสั้นเรียบลื่นเป็นเงา ด้านหลังมีแนวขนที่ขึ้นย้อนกลับเป็นแนวสองข้างตามกระดูกสันหลังตั้งแต่หัวไหล่จนถึงกลางหลังหรือสะโพกซึ่งเป็นลักษณะเด่นและเป็นที่มาของชื่อสายพันธุ์ "หลังอาน" เป็นสุนัขขนาดกลาง มีน้ำหนัก 15 - 35 กิโลกรัม อายุเฉลี่ย 12 - 13 ปี เมื่อมีความสงสัยหน้าผากจะเกิดรอยย่นเล็กน้อย ปลายหางตั้งฉาก โคนหางหนาและโค้งเล็กน้อย มีรูปร่าง ปราดเปรียว

นิสัย: เป็นสุนัขที่ฉลาด มั่นใจ ดูสุขุม นิ่ง ๆ เจ้าระเบียบ ไม่ค่อยคุ้นกับคนแปลกหน้า คล่องแคล่วรักอิสระ กระตือรือร้นและชอบการออกกำลังกาย ต้องการเจ้าของที่สามารถเป็นผู้นำที่ดีให้พวกเขา แล้วเขาจะเป็นผู้ตามที่ดีให้เราได้

การดูแล: ด้วยความที่มีขนสั้นและเป็นขนชั้นเดียวจึงไม่ต้องดูแลเส้นขนมากเป็นพิเศษ แคร์รักษาความสะอาดทั่วไปก็เพียงพอ แต่สิ่งที่ขาดไม่ได้คือพื้นที่ออกกำลังกายทำกิจกรรม และใช้พลังงาน บ้านที่มีพื้นที่จำกัดอาจทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น ทำลายข้าวของตามม

สุขภาพ: มักพบปัญหาเกี่ยวกับข้อสะโพกเสื่อมและโรคผิวหนัง ทั้งภูมิแพ้ผิวหนัง จนถึงความผิดปกติ แต่กำเนิดของการพัฒนาในชั้นผิวหนัง เกิดเป็นก้อนซิสต์ที่ผิวหนัง (อุไร จิรมงคลการ, 2564, น. 56)

ผู้วิจัยได้ศึกษา ลักษณะของสุนัขพันธุ์ไทยหลังอานเพื่อนำมาออกแบบคาแรคเตอร์ของ คำ และ ทองดี สุนัขจรจัดที่อาศัยอยู่ที่วัดในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วยที่ผู้วิจัยตั้งใจใช้เป็นสื่อสำหรับนำไปเผยแพร่ในออนไลน์

สุนัขพันธุ์ไทยหลังอาน เป็นสายพันธุ์ที่เคยได้ยืนมาตั้งแต่เด็ก “พันธุ์ไทยหลังอาน”จะมีลักษณะหน้าตาคล้ายคลึงกับหมุ่ไทย มีขนที่สั้นดูเงางาม ช่วงบริเวณหลังมีแนวขนตั้ง ย้อนขึ้นลักษณะคล้ายลูกศร ไปตามแนวกระดูกสันหลัง ตั้งแต่ช่วงหัวไหล่จนถึงกลางหลังหรือสะโพก เป็นลักษณะเด่นของพันธุ์นี้ และเป็นที่มาของชื่อ ไทยหลังอาน

สุนัขพันธุ์นี้เป็นสุนัขที่ฉลาด นิ่ง รักเจ้าของ แต่ไม่เป็นมิตรกับคนแปลกหน้า คนไทยสมัยก่อนจึงนิยมเลี้ยงสุนัขพันธุ์นี้ไว้เฝ้าบ้าน เพราะจะสามารถไล่โจรได้เป็นอย่างดี แต่ในข้อดีของสุนัขพันธุ์นี้ก็มีข้อเสียคือความดุ หากเจ้าของไม่ได้มีการฝึกมาตั้งแต่เด็กจะทำให้สุนัขสายพันธุ์นี้เป็นสุนัขที่มีความดุร้าย และก็เป็นอีกหนึ่งเหตุผลที่ทำให้เจ้าของเลือกที่จะเอาสุนัขพันธุ์นี้ไปทิ้งให้เป็นสุนัขจรจัด เพราะหากสุนัขพันธุ์นี้ไปกัดใคร เจ้าของจะต้องรับผิดชอบ และมีเจ้าของหลายคนเลือกที่จะนำสุนัขพันธุ์นี้ไปทิ้งโดยไม่ได้คำนึงถึงลักษณะนิสัยของสุนัขสายพันธุ์นี้ว่าหากไปอยู่ในธรรมชาติร่วมกับสัตว์ชนิดอื่นหรือคนอื่น ๆ จะนำผลเสียอะไรตามมา

2.4 ผลสรุปของเล่มวิจัยที่นำมาศึกษา

ทางผู้วิจัยได้หยิบยกเล่มวิจัยมาทั้งหมด 3 เล่ม เพื่อนำมาทำการศึกษา และวิเคราะห์เนื้อหาในแต่ละเรื่อง เพื่อนำมาใช้ในเล่มวิจัยของผู้วิจัยเอง โดยเล่มวิจัยที่ได้หยิบยกมาศึกษามีดังนี้

2.4.1 ในเล่มวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อลดปัญหาสุนัขจรจัด (A 3D Animation Design Project for Reducing a Stray Dog Population) โดย ณิชฐิติร์ ค้อนแก้ว และคณะ (2562) ผู้วิจัยได้ศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิต และในส่วนของหลักการคิดของวิจัย

เล่มนี้ เพื่อนำมาต่อยอดสำหรับเล่มวิจัยของผู้วิจัยเองซึ่งสามารถสรุปข้อมูลที่สำคัญต่อการวิจัยของผู้วิจัย ได้หลัก ๆ อยู่ 2 หัวข้อ

2.4.1.1 หนึ่งในกรออกแบบตัวละคร โดยการดึงคาแรคเตอร์ของสุนัขแต่ละสาย พันธุ์มาออกแบบเป็นตัวละคร โดยต้องคำนึงถึงความจริง เนื่องจากจะต้องออกแบบแล้วนำไปสร้างแอนิเมชัน โดยพึงระลึกว่า ตัวละครที่ออกแบบมานั้นจะต้องทำให้ผู้รับชมเข้าใจในบทและตัวละครแต่ละตัว

2.4.1.2 สองที่ต้องคำนึงถึงคือกระบวนการผลิตที่อาจไม่เป็นไปตามระยะเวลาที่มี หรือเวลาที่ทางผู้วิจัยได้มีการวางแผนเอาไว้ ดังนั้นในกระบวนการผลิตจึงต้องดำเนินการแข่งกับเวลาที่มี เพราะถึงแม้จะไม่สามารถทำทุกอย่างได้ตรงเวลาตามที่ได้มีการวางแผนเอาไว้ แต่ตัวงานวิจัยจำเป็นจะต้องเสร็จตามกำหนดที่มี

ในวิจัยเล่มนี้ผู้จัดทำมีการอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับสุนัขจรจัดเอาไว้ค่อนข้างดีมาก ทั้งในส่วนของปัจจัยหรือสาเหตุที่ทำให้มีสุนัขจรจัดเพิ่มมากขึ้นในแต่ละปี และวิจัยเล่มนี้ยังมีวัตถุประสงค์คล้ายคลึง กลับเล่มวิจัยของผู้ทำวิจัยเอง โดยวัตถุประสงค์หลักเพื่อต้องการให้ทุกคนหันมาให้ความสำคัญกับสุนัขจรจัดมากขึ้น ทั้งในแง่ของการช่วยกันรณรงค์ให้คนที่คิดจะเลี้ยงสุนัขมีการคิดไตร่ตรองก่อนเลี้ยง เพราะหากผู้ที่ต้องการจะเลี้ยงแต่ไม่ได้มีความพร้อมเพียงพอ ผลที่ตามมาคือจำนวนสุนัขจรจัดที่เพิ่มมากขึ้น และด้วยวัตถุประสงค์ที่มีความคล้ายคลึงกับของผู้ทำวิจัย ผู้ทำวิจัยเองจึงเลือกที่จะศึกษาในส่วนของการผลิตแอนิเมชัน เพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างงานแอนิเมชันของผู้วิจัยเองให้มีความสมจริงเป็นงานแอนิเมชันที่ได้มาตรฐานมากขึ้น

2.4.2 ในการศึกษาเล่มวิจัยเรื่อง การศึกษาเชิงวิเคราะห์กฎแห่งกรรมที่ปรากฏในอรรถกถาธรรมบท (An Analytical Study of The Law Karma as Appeared in The Dhammapada) โดยพระมหาสาคร วรธมฺโมภาโส (2560) ผู้วิจัยได้ศึกษากฎแห่งกรรมเพื่อนำหลักความคิด มาปรับใช้ในการเขียนบทละครสำหรับเรื่อง บุญช่วย เพื่อให้สามารถถ่ายทอดหลักความคิดลงไปในบทละคร เพื่อวัตถุประสงค์หลักของผู้วิจัย ที่ต้องการให้ผู้รับชมแอนิเมชันสามารถเข้าถึงจุดประสงค์ของผู้วิจัยได้

ในงานวิจัยเรื่องนี้ได้มีการเขียนอธิบายที่ไปที่ไป และความหมายของคำว่ากรรมไว้ได้ชัดเจนมาก แต่เมื่อได้มีการศึกษาแล้วก็ทำให้พบว่าผู้คนในปัจจุบันมีความเข้าใจผิดในความหมาย

ของคำว่า “กรรม” เป็นอย่างมาก เพราะคำว่ากรรมที่แท้จริงแล้วแปลว่า “การกระทำ” แต่ความหมายที่ผู้คนในปัจจุบันเข้าใจคือกรรมที่แปลว่า “บาป” หรือกรรมที่แปลว่า “สิ่งไม่ดี”

ดังนั้นหลังจากที่มีการศึกษาเล่มวิจัยเล่มนี้ทางผู้วิจัยเองจึงตัดสินใจนำเอาความหมายที่แท้จริงและพุทธศุภายิตที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของกรรมมาปรับใช้ในเล่มวิจัยของผู้วิจัยเอง และในสื่อแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย เช่นกัน

โดยผู้จัดทำวิจัยต้องการจะสื่อสาร กับผู้รับชมสื่อแอนิเมชัน ให้มีความเข้าใจของคำว่า “กรรม” ที่ถูกต้อง โดยเลือกนำพุทธศุภายิตที่ว่า “กรรมใดใครก่อกรรมนั้นย่อมคืนสนอง” มาใช้ในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย พุทธศุภายิตที่ว่า “กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง แปลว่า การกระทำใดที่ใครหรือบุคคลใด เป็นผู้กระทำ การกระทำนั้นจะคืนกลับมาที่ผู้ที่เป็นผู้กระทำเสมอ”

2.4.3 การใช้งาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเวกเตอร์ (A Vector Graphics Computer Program Lesson) โดย ฟารีดา วรพันธ์ (2555) ซึ่งในเล่มวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงข้อดีข้อเสีย หรือสิ่งที่เป็นจุดเด่นของภาพเวกเตอร์ เพื่อนำเอาข้อมูลในส่วนดังกล่าวมาใช้ในตัวแอนิเมชัน เพื่อให้แอนิเมชันออกมาให้ได้มาตรฐานตามแบบแผนของผู้วิจัย

จากการศึกษาข้อมูลในเล่มวิจัยเล่มนี้ ทำให้ได้ทราบในส่วนของข้อมูลที่จำเป็นจะต้องรู้เกี่ยวกับงานกราฟิก หรือภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ แต่สำหรับเล่มวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยโดย ฟารีดา วรพันธ์ ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับกราฟิก แบบเวกเตอร์ เพื่อนำไปปรับใช้ในการเรียนการสอน แขนงวิชาของครูศาสตร์ หากแต่มีใจความสำคัญในบางช่วง ที่ผู้วิจัยเองสามารถนำข้อมูลในส่วนนั้นมาปรับใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อเล่มวิจัยของผู้จัดทำวิจัยเอง

ด้วยบทบาทของงานด้านกราฟิกเองถูกสร้างมาเพื่อสร้างประโยชน์ และเป็นสื่อที่ผู้ศึกษาสามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานกราฟิกแบบต่าง ๆ ได้ และในการสร้างงานกราฟิกหนึ่งชิ้น มีส่วนประกอบเพื่อใช้สร้างงานกราฟิกประกอบไปด้วยหลายส่วน

ซึ่งในเล่มวิจัยเล่มนี้ ได้มีการอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานด้านกราฟิกไว้หลายแบบ รวมถึงงานกราฟิกแบบเวกเตอร์ ที่ผู้วิจัยโดย ฟารีดา วรพันธ์ ได้มีการหยิบยกมาพูดถึงและอธิบาย

เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่าย และภาพแบบเวกเตอร์เองมีข้อได้เปรียบหรือข้อเสียเปรียบเมื่อเทียบกับ ภาพกราฟิกแบบต่าง ๆ

2.4.4 การออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ชาวนาผู้ซื่อสัตย์ (The Design of Animated Tales Promotes Morality, Ethics For Children. About The Faithful Farmer) โดยอนุวัฒน์ เปปาทย์ (2565)

ในงานวิจัยเล่มนี้ผู้จัดทำวิจัยอนุวัฒน์ เปปาทย์ได้ดำเนินการจัดทำขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์ คือให้ความรู้เรื่อง คุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กชั้นอนุบาลจึงเลือกใช้ภาพแบบเวกเตอร์กราฟิกในการเล่าเรื่อง เพราะภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก เป็นภาพที่ได้มาตรฐานและใช้กันในระดับสากล สามารถทำให้ภาพที่วาดออกมามีความคมชัด มีลายเส้นที่ชัดเจน และสีสันทนสวยงาม

และทางผู้จัดทำวิจัยเองได้มีโอกาสรับชมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ชาวนาผู้ซื่อสัตย์ของ อนุวัฒน์ เปปาทย์ซึ่งหลังจากที่ได้รับชมผลงานเรื่อง ชาวนาผู้ซื่อสัตย์แล้ว ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาในส่วน ขององค์ประกอบ และกระบวนการสร้างแอนิเมชันเรื่องนี้ขึ้นมา เพื่อที่จะได้นำเอามาต่อยอดในงานผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง บุญช่วย ของผู้จัดทำวิจัย

2.4.4.1 ในส่วนแรกที่ได้มีการศึกษาและนำมาต่อยอดคือในส่วนในเรื่องการ ถ่ายทอดเนื้อหา ผู้จัดทำได้ตัดสินใจวิเคราะห์เนื้อเรื่องและบทพูดในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย ให้มีความเหมาะสม ไม่สั้นและไม่ยาวจนเกินไป เพื่อที่จะได้ทำให้ตัวแอนิเมชัน สามารถดึงดูดความ สนใจของผู้ชม และทำให้ระหว่างที่ผู้ชมรับชมแอนิเมชัน เรื่องบุญช่วย นั้นไม่เกิดความรู้สึกเบื่อ

2.4.4.2 อีกด้านที่นำมาปรับใช้คือด้านของการทำสื่อแอนิเมชันผู้จัดทำได้มีการ ปรับ ฉาก ตัวละคร และภาพรวมต่าง ๆ ของแอนิเมชันให้อยู่ในเกณฑ์ที่ดี อย่างเช่นสีที่เลือกใช้ก็ได้มีการปรับให้ดูเหมาะสมและดูน่ามอง เสียงประกอบก็ได้มีการปรับระดับความดังของเสียงให้อยู่ใน ระดับที่พอดี เสียงที่เลือกมาใช้ก็ให้เป็นเสียงที่มีความจริงอยู่ในนั้น เพื่อที่จะได้ทำให้ผู้รับชม แอนิเมชันรู้สึกตามไปกับเนื้อเรื่อง ไม่เกิดความเบื่อหน่าย แต่รู้สึกถึงความน่าสนใจมากขึ้น

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

3.1 ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก” มีระเบียบหรือขอบเขตการวิจัย ดังนี้

- 1.1 ศึกษาข้อมูลของหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ Pre-Production
- 1.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 1.4 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)
- 1.5 ขอบเขตการวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง
- 1.6 ระยะเวลาการทำวิจัย
- 1.7 การรวบรวมข้อมูลและการสรุปผล
- 1.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ การสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก” ทางผู้วิจัยเอง ได้มีการศึกษาและรวบรวมข้อมูลทั้งในรูปแบบของปฐมภูมิ และทุติยภูมิ เพื่อให้วิจัยเรื่องนี้ออกมาสมบูรณ์แบบมากที่สุด

ซึ่งทางผู้วิจัยเองก็ได้มีการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม โดยงานวิจัยที่ได้มีการไปศึกษาเพิ่มเติมได้แก่ การศึกษาเชิงวิเคราะห์กฎแห่งกรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมบท โดยพระมหาสาร วรชฌโมภาโส (2560), การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเวกเตอร์โดย ฟาริดา วรพันธุ์ (2555) และการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อลดปัญหาสุนัขจรจัด โดย ณัฐสิทธิ์ ดอนแก้ว และคณะ (2562) และทฤษฎีที่ทางผู้วิจัยได้มีการศึกษาหาข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์ทฤษฎีการเลี้ยงสุนัขในประเทศไทยว่าเกิดมาได้อย่างไรหรือมีระยะเวลาานมากน้อยเพียงใด

จากการศึกษาข้อมูลทั้งในแง่ของการเลี้ยงสุนัขที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ความเฉพาะของสุนัขพันธุ์เล็กที่หากจะต้องเลี้ยง ผู้เป็นเจ้าของควรจะต้องมีการศึกษาหาข้อมูลก่อนการเลี้ยง เนื่องจากข้อมูลที่ทางผู้วิจัยได้ทราบมานั้น พบว่าอัตราที่สุนัขถูกทอดทิ้งให้เป็นสุนัขจรจัดมีจำนวนเพิ่มขึ้นสูงในทุกปี และในช่วง 3-5 ปีที่ผ่านมา พบว่าสุนัขสายพันธุ์เล็กก็มีจำนวนที่ถูกทอดทิ้งเพิ่มมากขึ้นด้วยเช่นกัน อาจจะด้วยหลายปัจจัยที่มีส่วนทำให้สุนัขสายพันธุ์เล็กถูกทิ้งเพิ่ม แต่อย่างไรแล้วไม่ว่าจะด้วยปัจจัยใดก็ตาม หากเลือกที่จะเลี้ยงแล้วผู้เป็นเจ้าของควรมีความรับผิดชอบต่อสังคมและพึงระลึกถึงผลที่จะตามมาด้วยเช่นกัน

ข้อมูลทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้สืบค้นมานั้น ได้มีการศึกษาและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยเช่นกัน และหลังจากนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเอาข้อมูลทั้งหมดที่ได้สืบค้นมา แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อวางแผนการผลิตในขั้นตอนต่อไป

3.2 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ Pre-Production

3.2.1 การสร้างแก่นเรื่องหรือวัตถุประสงค์

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ การสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก มีแก่นของเรื่อง หรือวัตถุประสงค์คือ ต้องการให้ผู้ชมรับชมแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย ได้เข้าใจถึงผลของกรรมว่าทุกการกระทำเกิดขึ้นย่อมมีผลของการกระทำตามมาเสมอ เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่อง บุญช่วย ว่าใครทำอะไรและจะได้รับผลอะไรตามมา โดยจะมีการเล่าเรื่องผสมกับการสอดแทรกเรื่องกฎแห่งกรรม ผ่านแอนิเมชันเรื่อง "บุญช่วย" สุนัขสายพันธุ์ป๊ก ที่ถูกนำมาทิ้งไว้ ณ วัดแห่งหนึ่ง และการคืนรนเพื่อให้มีชีวิตรอดท่ามกลางสุนัขวัดเจ้าถิ่นที่พยายาม ทำทุกวิถีทางเพื่อกำจัด บุญช่วย ให้หายไปจากวัด จึงได้เริ่มต้นขึ้น

3.3 การออกแบบตัวละคร

จากบทภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง บุญช่วย สามารถนำมาออกแบบตัวละคร โดยแบ่งเป็น 5 ตัวละครหลัก ได้ดังภาพต่อไปนี้

3.3.1 หลวงพ่อ



รูปที่ 3.1 ตัวละครหลวงพ่อ

ตัวละครหลวงพ่อ ทางผู้วิจัยได้มีการออกแบบให้หลวงพ่อมีกาแรคเตอร์ที่ดู และมีรอยสัก
 ค่อนข้างขาม มีรูปร่างอวบ และมีความสูงอยู่ประมาณ 165 เซนติเมตร ตัวละครหลวงพ่อ ทางผู้จัดทำ
 วิจัย ได้เลือกให้หลวงพ่อมีรอยสัก เพื่อยืนยันคาแรคเตอร์ของหลวงพ่อ และมีคำคมประจำคือ อย่า
 มองคนที่ภายนอก

3.3.2 เณร



รูปที่ 3.2 ตัวละครเณร

ตัวละครเณร ทางผู้วิจัยได้มีการออกแบบให้เณรมีคาแรคเตอร์ที่น่ารัก ตากลมโต สมวัย และดูน่ารักอยากเห็น ตัวละครเณร ทางผู้จัดทำวิจัย ตั้งใจออกแบบมาให้เณรเป็นตัวละครที่เชื่อมระหว่างหลวงพ่อกับสุนัขจรจัด และคอยเป็นคนดูแลสุนัขจรจัดช่วยหลวงพ่อกับ

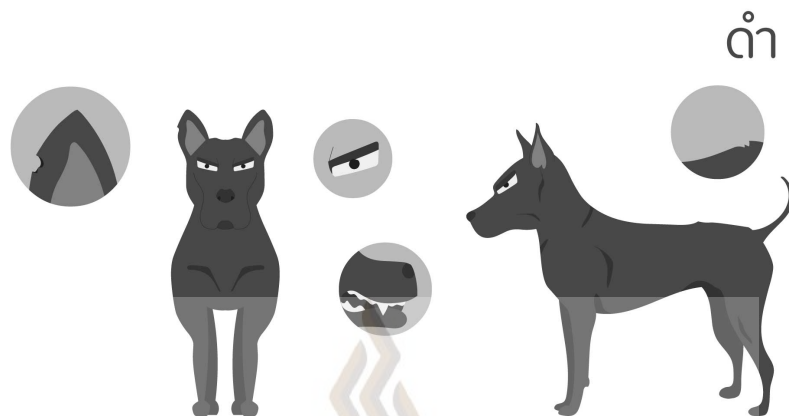
3.3.3 สุนัขพันธุ์ปักชื่อบุญช่วย



รูปที่ 3.3 ตัวละคร บุญช่วย

ตัวละครบุญช่วย สุนัขพันธุ์ปัก เป็นจิ้งเือนบริเวณโบหน้า ขา และช่วงท้อง มีลักษณะอ้วนกลม โบหน้าที่เหมือนมีนงอยู่ตลอดเวลาบุญช่วยสุนัขที่เคยมีเจ้าของ แต่แล้ววันหนึ่งก็ถูกเจ้าของนำมาทิ้งไว้ที่วัด จากสุนัขมีเจ้าของก็ได้กลายเป็นสุนัขวัด (หมาวัด)

3.3.4 สุนัขพันธุ์ไทยชื่อดำ



รูปที่ 3.4 ตัวละคร ดำ

ตัวละครดำ สุนัขสายพันธุ์ไทย เป็นสุนัขจรจัดตั้งแต่กำเนิด และหลงพ้อรับเลี้ยงไว้ ตัวสีดำ ใบหูมีรอยฟันเหมือนถูกกัด และมีหน้าตา และสายตาที่ดุคั่น

3.3.5 สุนัขพันธุ์ไทยชื่อทองดี



รูปที่ 3.5 ตัวละคร ทองดี

ตัวละครทองดี สุนัขสายพันธุ์ไทย มีขนสีน้ำตาล ผอมแห้ง เป็นมิตรกับบุญช่วยเป็นอย่างมาก มีคาแรคเตอร์ที่เป็นสุนัขใจดี เป็นมิตรกับทุกคนเพราะทองดีเคยมีเจ้าของมาก่อนที่จะถูกทิ้ง ทองดีจึงมีความคุ้นชินกับคน

3.3.6 บทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย

บทแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย

เรื่องย่อ: สุนัขพันธุ์ปักตัวเล็กที่เป็นขี้เรื้อนถูกนำมาทิ้งไว้หน้าวัดแสนสุข หลวงพ่อกับเณรจึงรับมาเลี้ยงเป็นสุนัขจรจัดของวัดและรักษาขี้เรื้อนให้ พร้อมกับตั้งชื่อให้ว่า บุญช่วย แต่คำ สุนัขจรจัดของวัดเจ้าถิ่นไม่พอใจที่บุญช่วย ไม่เชื่อฟังคำสั่งและไม่ยอมให้คำกับพวกกินอาหารก่อน จึงได้วางแผนฆ่าบุญช่วยด้วยการหลอกให้ไปที่ริมแม่น้ำ หวังจะวังชนบุญช่วยตกน้ำ แต่ทองดี สุนัขจรจัดของวัดที่เป็นมิตรกับบุญช่วย มาช่วยเอาไว้ คำจึงตกน้ำลงไปแทน และไม่ได้กลับมาที่วัดอีกเลย ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา บุญช่วยที่หายจากขี้เรื้อนและรูปร่างอ้วนท้วนน่ารัก ก็กลายเป็นขวัญใจของหลวงพ่อเณรและญาติโยม รวมทั้งตั้งแต่คำหายไป หมาวัดก็อยู่กันอย่างสงบสุข ไม่มีใครแย่งอาหารกันอีกเลย

ตัวละคร: หลวงพ่อ / เณร / สุนัขพันธุ์ปักชื่อบุญช่วย / สุนัขพันธุ์ไทยชื่อคำ / สุนัขพันธุ์ไทยชื่อทองดี / สุนัขพันธุ์ไทยตาบอด

Setting 6 ที่: หน้าวัดแสนสุข / ภูเขาลวงพ่อ / หน้าภูที่ให้ข้าวหมาวัด / ลานใต้ต้นไม้ / ริมแม่น้ำ

ฉากที่ 1 // หน้าวัดแสนสุข

เวลากลางวัน

Fade-in -Long Shot (LS): ภาพหน้าวัด (เสียงเครื่องยนต์) รถปิกอัพขับมาจอด

Close UP (CU): มีมือคนวางกล่องกระดาษสีน้ำตาลทิ้งไว้ แล้วก็ขับออกไปฝุ่นตลบ

Long Shot (LS): สุนัขไทยที่เป็นหมาวัดสามสี่ตัว ก็พากันเห่าหอนกัน คำ หมาวัดหัวโจกเกร เดินวนไปวนมาอยู่รอบกล่องสลัดกับดม ๆ ทองดีหมาวัดตัวผอม ยืนสังเกตการณ์อยู่ด้านนอกไม่กล้าเข้ามา

Close UP (CU): คำเอาขาหน้าสะกิดกล่อง กล่องขยับ คำและฝูงหมาวัดกระโดดถอยออกไปเพราะตกใจ

----- เสียงหึง ๆ เบา ๆ ดังออกมาจากกล่อง -----

Long Shot (LS): คำ ทองดีและหมาวัดทุกตัวต่างมองหน้ากัน แล้ววิ่งไปวิ่งมาหน้าตาตื่น ทั้งเห่าทั้งหอนเสียงดัง

ฉากที่ 2 // ภูฏีหลวงพ่อกับ วันเดียวกับฉากที่ 1

เวลากลางวัน

Fade-in- Close UP (CU): หลวงพ่อกับ เดินเอาจีวรพาดบ่ามา สะเงื้อดู

หลวงพ่อกับ // “หมามันเห่าอะไรนักหนาที่หน้าวัด ไปดูกันหน่อยซิเณร”

Medium Shot (MS): เณรเดินตามออกมาจากภูฏี

Long Shot (LS): หลวงพ่อกับนั่งจีวรเดินลงมาจากภูฏี โดยมีเณรเดินตามมาด้วย

ฉากที่ 3 // หน้าวัดแสนสุข วันเดียวกับฉากที่ 1

เวลากลางวัน

Fade-in -Long Shot (LS): หลวงพ่อกับเณรเดินมาถึงหน้าวัด

Medium Shot (MS): เณรหยิบไม้กวาดแกว่งไล่หมาวัดออกไปไกล ๆ

หลวงพ่อกับ // “กลองอะไรระรอนนั้น เณรไปดูซิ”

Medium Shot (MS): เณรค่อย ๆ เดินไปเปิดกลองดู (ดนตรีตื้นเต๋น)

Close UP (CU): ภาพสุนัขพันธุ์ปัก มีลักษณะเป็นจิ้งเเรียน แต่ไม่ทั้งตัว กำลังยื่นกระดิกหาง ตาแป้วดีใจที่เห็นเณร

เณร // “หลวงพ่อกับ หมา!”

Close UP (CU): หลวงพ่อกับรีบเดินมาดู

หลวงพ่อกับ // “ทำไมมันตัวเล็กจัง หน้าตาเหมือนกับสิงโตโรงจิว นี่มันไม่ใช่หมาไทยนี่นา”

Close UP (CU): เณรอุ้มสุนัขพันธุ์ปักขึ้นมา

เณร // “เป็นจิ้งเเรียนด้วยหลวงพ่อกับ”

Close UP (CU): หลวงพ่อกับคิดหนัก

หลวงพ่อกับ // “เวรกรรม ตอนน่ารักก็อยากจะเลี้ยง แต่พอเจ็บไข้ได้ป่วย ไม่น่ารัก น่าอุ้มเหมือนเดิมก็ทอดทิ้งอย่างไรเสียเอย เณรอุ้มเข้าไปในวัดก่อนไป ตัวเล็กขนาดนี้ เดียวก็โดนหมาอื่นพัดตายพอดี”

เณร // “ครับ หลวงพ่อกับ”

Close UP (CU): เณรพูดกับสุนัขพันธุ์ปัก เอามือลูบหัวไปโดนจิ้งเเรียนพอดี สุนัขพันธุ์ปักจึงหัน เอาขาเกาไปมา

เณร // “ไม่ต้องกลัวแล้วนะ อยู่กับหลวงพ่อกับ หลวงพ่อกับใจดี ที่นี้มีข้าวให้กิน มีที่ให้นอน รอดแล้วนะ เจ้าบุญช่วย”

Close UP (CU): หลวงพ่อยิ้มอย่างเอ็นดู

หลวงพ่อ // “ชื่อบุญช่วยวีรดี ๆ ๆ ”

Long Shot (LS): หลวงพ่อกับเณรเดินเข้าวัดไป

ฉากที่ 4 // หน้ากุฏิที่ให้ข้าวหมาวัด วันรุ่งขึ้น

เวลากลางวัน

Fade-in -Long Shot (LS): เณรเอาข้าวที่พระฉันเสร็จลงมาใส่กะละมังให้หมาวัด

Medium Shot (MS): ทองดีเดินไปกินอาหาร แต่ยังไม่ทันได้กิน

Medium Shot (MS): คำกับพวกอีก 2 ตัวก็เดินมา เอาขาหน้าลากกะละมังของทองดีออกไป

คำ // “ไอ้ทองดี มึงหลบไป ฉันกับพวกต้องกินอิมก่อน แล้วแก่ค่อยมากิน”

ทองดี // “ไอ้พวกหมาหมี ชอบรังแกหมาที่ไม่มีทางสู้”

Medium Shot (MS): คำกับพรรคพวกพากันหัวเราะ

คำ // “หมาหมีแล้วไง ถ้าแก่ไม่ยอมเจ็บตัว อย่าแหยมกับพวกฉันดีกว่า”

Medium Shot (MS): คำกับพวกอีก 2 ตัวเดินแยกเขี้ยวเข้ามา ทองดีเริ่มหน้าแหง ถอยตัวออกไป

Medium Shot (MS): คำยิ้มมุมปาก กำลังจะเดินกลับไปกินข้าวในกะละมัง

Medium Shot (MS): บุญช่วยก็เดินเตาะเตาะ มาดม ๆ กะละมัง ทำหน้าง ๆ สงสัยว่าจะกินได้มั้ย

-----ก่อนบุญช่วยจะกินอย่างมูมมาม-----

Medium Shot (MS): คำ ทองดี กับพรรคพวก ทำหน้าตกใจ

Medium Shot (MS): คำกับพวกอีก 2 ตัว รีบเดินกลับไปจับบุญช่วย ทองดีเดินตามไปข้างหลัง

Close UP (CU): บุญช่วยมอง งง ๆ

คำ // “เฮ้ย ไอ้เปี้ยก! นี่ข้าวพวกฉัน แกมาใหม่คงยังไม่รู้กฎ ว่าต้องให้พวกฉันกินก่อน แกล้งจะกินได้”

Medium Shot (MS): บุญช่วยหันมองไปรอบ ๆ

บุญช่วย // “ไหนล่ะ ไม่เห็นมีป้ายเขียนบอกกฎอะไรเลย”

Medium Shot (MS): บุญช่วยกินต่อโดยไม่สนใจ

Long Shot (LS): คำกับพรรคพวกอีก 2 ตัวเลยเข้าไปรุมกัด

Medium Shot (MS): บุญช่วยสู้เต็มที่แต่ก็ดูจะเสียท่า ทองดีทำอะไรไม่ถูก เลยรีบเห่าเสียงดังให้เณรได้ยิน

Medium Shot (MS): สักพักเธอก็วิ่งมาพร้อมไม้กวาด ไล่พวกดำกับพรรคพวกอีก 2 ตัวให้วิ่งหนีไป

Medium Shot (MS): เธอมองหน้าบุญช่วย

เธอมอง // “รีบกินเข้านะ โยมที่เป็นสัตว์แพทย์เค้าอายุขัยเรือนมาให้หลวงพ่อกัน จะทำให้แก่แล้วก็หมด
วัดทุกตัวเลย”

Long Shot (LS): จากนั้น เธอก็เดินขึ้นภูไป

Medium Shot (MS): บุญช่วยมองทองดี เพราะรู้ว่าทองดีเป็นคนช่วย

Medium Shot (MS): ทองดีเดินมาใกล้ ๆ

ทองดี // “พี่ชื่อทองดี เป็นหมาวัดรุ่นพี่ที่นี่ เอ็งนี่มันแน่นมากนะบุญช่วย ตัวก็เล็กนิดเดียว ดันกล้าสู้กับ
พวกไอ้ดำ”

บุญช่วย // “มาเอาเปรียบกันแบบนี้ มันไม่ถูกต้องหนิ เรายังต้องสู้สิ มา ๆ พี่ทองดี มากินข้าวกัน”

Medium Shot (MS): ทองดีเดินยิ้มไปกินข้าวกับบุญช่วย

ทองดี // “เป็นบุญของไอ้ทองดีจริง ๆ เลยเว้ย ได้กินอิ่มเต็มท้องซักรึ”

Medium Shot (MS): ทองดีกับบุญช่วยกินข้าวด้วยกัน

Medium Shot (MS): ดำกับพรรคพวกยืนแอบกอดพื้นมองอยู่ไกล ๆ

ฉากที่ 5 // ลานใต้ต้นไม้โพธิ์ในวัดแสนสุข วันรุ่งขึ้น

เวลากลางวัน

Fade-in -Medium Shot (MS): บุญช่วยกำลังไปกลิ้งมาอยู่ที่พื้นลานใต้ต้นไม้โพธิ์อยู่ตัวเดียว เงยหน้ามอง
ท้องฟ้า

----- ภาพท้องฟ้ามีเมฆลอยไปมา -----

Close UP (CU): บุญช่วยทำหน้าเศร้าครางหงิง ๆ

Extreme Close UP (CU): น้ำตาไหลออกมา คิดในใจ

บุญช่วย // “จะมีใครคิดถึงเราบ้างไหมนะ”

Medium Shot (MS): ดำเดินมา ยิ้มร้าย ๆ เดินเข้ามาหาบุญช่วย

Medium Shot (MS): บุญช่วยเห็นดำ ก็ทำท่า ส่งเสียงขู่

ดำ // “ใจเย็น ๆ วันนี้ฉันมาดี มาผูกมิตร”

Medium Shot (MS): บุญช่วยหยุดขู่ แต่ก็ยังระแวงอยู่

ดำ // “ว่าจะมาชวนเอ็งไปกินของอร่อยที่ริมแม่น้ำ มีอาหารเมื่อดเต็มไปหมดเลยเอ็งน่าจะชอบ”

Medium Shot (MS): บุญช่วยเอียงคอ สงสัย

บุญช่วย // “อาหารเม็ดเธอ พี่ไม่ได้หลอกฉันนะ”

Medium Shot (MS): ภาพตัดไปที่ทองดี เดินตัวปลิ้วมาแล้วแอบมองอยู่

คำ // “ฉันจะไปหลอกแกทำไม จะไปมัย ถ้าไม่ไป ฉันจะได้ไปชวนตัวอื่น”

บุญช่วย // “ไปสิพี่ ฉันไปด้วย”

Medium Shot (MS): คำยิ้มร้าย เดินนำบุญช่วยไป

Close UP (CU): ทองดี เอาขาหน้าเกาหัว

Medium Shot (MS): ก่อนจะแอบเดินตามไป

ฉากที่ 6 // ริมแม่น้ำหลังวัดแสนสุข วันเดียวกับฉากที่ 5

เวลากลางวัน

Fade-in -Long Shot (LS): บุญช่วยเดินเตาะเตาะไปที่ริมน้ำ มองหาอาหารเม็ดก็ไม่เจอ

บุญช่วย // “ไหนล่ะพี่ อาหารเม็ด ไม่เห็นจะมีเลย”

คำ // “เดินไปอีกหน่อย ริม ๆ น้านั่นล่ะ ฉันเห็นคนเอามาเทไว้เมื่อเช้านี้”

Medium Shot (MS): บุญช่วยเดินไปริมน้ำ

Medium Shot (MS): คำเดินตามหลัง ทำท่าเหมือนม้าเตะขาหลังเตรียมวิ่งไปพุ่งชนบุญช่วยให้ตกน้ำ

Medium Shot (MS): คำวิ่งเต็มสปีด

คำ // “ตายชะไอ้เปี้ยก!”

Medium Shot (MS): บุญช่วยไม่ทันได้หันมามอง

Medium Shot (MS): ทองดีวิ่งมาตะโกนบอก

ทองดี // “บุญช่วย หลบ!”

Medium Shot (MS): บุญช่วยหันมาทำตาโต ก่อนจะกระโดดหลบ

Medium Shot (MS): คำเบรกไม่ทัน กระโจนลงน้ำไปบนกอผักตบแล้วลอยออกไปจากฝั่ง

คำ // “ช่วยด้วย! ช่วยด้วย!”

Medium Shot (MS): พรรคพวกของคำ 2 ตัววิ่งมาดู ขาสั้นไม่กล้าลงไปช่วย

Medium Shot (MS): คำลอยไปกับผักตบออกไปกลางแม่น้ำ

Medium Shot (MS): ทองดีวิ่งมาหาบุญช่วย

ทองดี // “เป็นอะไรมัย บุญช่วย”

Close UP (CU): บุญช่วยส่ายหน้า

Medium Shot (MS): ก่อนจะกระโดดไปเลียหน้าทองดีเป็นการขอบคุณ

บุญช่วย // “ขอบคุณนะพี่ที่มาช่วยฉัน”

ทองดี // “ไม่เป็นไร พี่ตั้งใจอยู่แล้วว่าไอ้คำมันไว้ใจไม่ได้”

Medium Shot (MS): ทองดีพูดไปมองคำที่ลอยไปตามผัดตบจนไปถึงเรือชนทรายกลางแม่น้ำ

บุญช่วย // “งั้น เรากลับกันเถอะพี่ทองดี ได้เวลากินยา ทายาจี๊เรือนแล้ว”

Medium Shot (MS): ทองดีพยักหน้า แล้วหันไปเรียกพรรคพวกของคำอีก 2 ตัว

ทองดี // “อ้าว พวกเอ็งนะ ไอ้คำมันไม่อยู่แล้วก็กลับตัวกลับใจซะ ไม่ต้องไปทำตัวเป็นสุนัขรับใช้มันแล้ว หมาวัดทุกตัวจะได้ไม่ต้องโดนเอาเปรียบ เราจะได้เป็นหมาวัดที่มีความสุขเท่า ๆ กัน”

Medium Shot (MS): พรรคพวกของคำทั้ง 2 ตัวมองหน้ากันแล้วพยักหน้า วิ่งตามทองดีไป

ฉากที่ 7 // ทำน้ำของวัดแห่งหนึ่ง วันเดียวกับฉาก 6

เวลากลางวัน

Fade-in -Long Shot (LS): ภาพคำลอยคอบมากับผัดตบขวา

Medium Shot (MS): มาถึงบันไดปูนทำน้ำ ก็ตะกายขึ้นฝั่ง คำนั่งหอบ เหยหน้าขึ้นไปด้านบน

Medium Shot (MS): ขาของสุนัขกำลังเดินเข้ามาใกล้พร้อมเสียงฝีเท้าและเสียงงู

Medium Shot (MS) and tilt up: สุนัขตัวใหญ่ตบอดข้างหนึ่งที่ยืนอยู่หน้าสุด ยืมร้าย มองคำ

สุนัขพันธุ์ไทยตบอด // “ยินดีต้อนรับ ไอ้เด็กใหม่ หึหึ”

Close UP (CU): คำส่งสายตาอ่อนวอน

Medium Shot (MS): นั่งขัดตัวต้นขำเลื่องมองด้วยท่าทางหวาดกลัว

ฉากที่ 8 // ในวัดแสนสุข หลายวันต่อมา

เวลากลางวัน

----- ตัวอักษร ‘หลายวันต่อมา’ ฉายขึ้น -----

Fade-in -Long Shot (LS): บุญช่วยหายจากโรคเรื้อน กระโดดเล่นกับเณรอย่างสนุกสนาน

Medium Shot (MS): หลวงพ่อก็ยืนยิ้ม ท่ามกลางญาติโยมที่มาทำบุญก็ต่างยิ้มและหัวเราะกับท่าทางน่ารักของบุญช่วย

Medium Shot (MS): บุญช่วยมานอนกระดิกหางที่เท้าของหลวงพ่อ พร้อมกับทองดีและบรรดาหมาวัด

Medium Shot (MS): หลวงพ่อก้มลงลูบหัวบุญช่วย

หลวงพ่อบอก // “บุญช่วยจริง ๆ นะเอ็งนะ ตอนนี้เป็นขวัญใจญาติโยม ไปซะแล้ว ไครมาก็ถามหาแต่เจ้าบุญช่วย”

Medium Shot (MS): เณรนั่งลงลูบหัวบุญช่วย

เณร // “พออีเรือนหาย เจ้าบุญช่วยมันน่ารักมากเลยนะหลวงพ่อบอก แล้วคุณสิ หมาวัดของเราที่หายจากอีเรือนไปด้วย น่ารักกันทุกตัวเลย”

Medium Shot (MS): หลวงพ่อบอกพยักหน้า

หลวงพ่อบอก // “ตั้งแต่มีเจ้าบุญช่วยมาอยู่ในวัด แล้วไอ้คำมันหายตัวไป หมาวัดก็ไม่เคยแย่งอาหารให้วุ่นวายอีกเลย กลับรักใคร่สามัคคีกัน วัดเราสงบสุขขึ้นเยอะ ชอบใจเอ็งนะบุญช่วย ถึงใครเค้าจะทิ้งเอ็ง แต่หลวงพ่อบอกไม่ทิ้งเอ็งแน่นอน”

Medium Shot (MS): เณรและญาติโยมมองหน้ากันแล้วยิ้มอย่างมีความสุข

Long Shot (LS): ทองดีและบรรดาหมาวัดก็ยิ้ม กระดิกหางและเห่าหอนส่งสัญญาณแห่งความสุข

----- จบ -----

3.4 การออกแบบฉาก

3.4.1 ฉากจากในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย

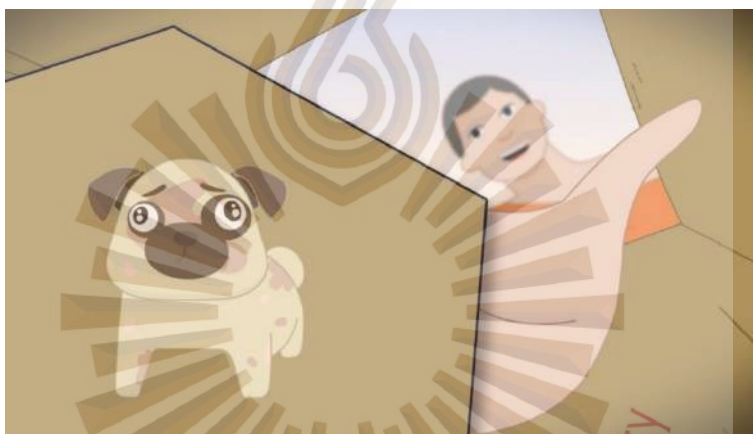
ฉากนี้เป็นฉาก ณ วัดแสนสุข ที่จะเป็นฉากเปิดตัวของบุญช่วย ตัวละครเอกในเรื่องนี้ ซึ่งเป็นตอนที่หลวงพ่อบอกและเณรกำลังพูดคุยเกี่ยวกับกล่องปริศนาที่อยู่หน้าวัด และรอบ ๆ มีสุนัขจรจัดที่เห่าหอนเสียงดัง และได้ปรึกษาและกำลังจะเปิดดูว่ามีอะไรอยู่ในกล่อง



รูปที่ 3.6 ฉากจากในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย



รูปที่ 3.7 ฉากจากในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย



รูปที่ 3.8 ฉากจากในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย



รูปที่ 3.9 ฉากจากในแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย

3.5 ออกแบบบทภาพ (Storyboard) เรื่อง บุญช่วย

จากบทภาพยนตร์ข้างต้น สามารถนำมาออกแบบบทภาพ (Storyboard) สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ กำหนดความยาวไว้ที่ 3 นาที ของเรื่อง บุญช่วย โดยหากดำเนินการออกแบบ ออกมาเป็นภาพการ์ตูน 2 มิติ จะสามารถออกแบบภาพอยู่ที่ 76 เฟรม และมีรายละเอียดอยู่ดังนี้

3.5.1 บทภาพเรื่อง บุญช่วย



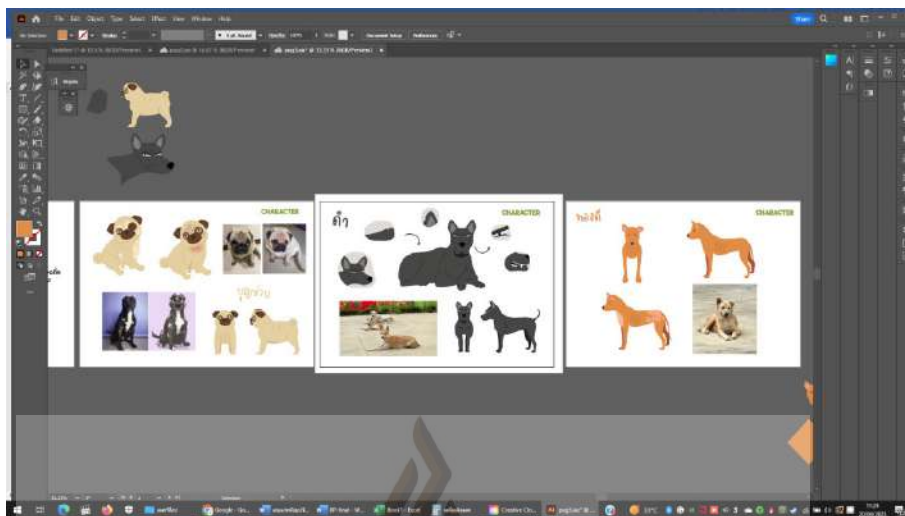
รูปที่ 3.10 บทภาพยนตร์ภาพแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย

ในขั้นตอนนี้ เป็นกระบวนการนำเอาบทแอนิเมชันมาออกแบบให้เป็นฉาก ตามที่ทางผู้จัด ได้มีการใส่รายละเอียดในบทแอนิเมชัน และมีบางฉากที่ทางผู้จัดทำได้เพิ่มเข้าไป โดยมีภาพที่คิดไว้ เพื่อให้ตัวละครละเอียดต่าง ๆ มีความเหมือนสถานที่จริง

3.6 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.6.1 สร้างตัวละคร 2 มิติ

กระบวนการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ ทางผู้จัดทำได้ดำเนินการผลิตผ่านโปรแกรมอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator) ในการผลิตภาพตัวละคร ฉาก และอื่น ๆ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ดี และใช้งานง่ายเหมาะกับการใช้ผลิตภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ดังที่เห็นในรูปภาพที่ ซึ่งเป็นขั้นตอนในการนำเอาตัวละครมาขยับในโปรแกรม อะโดบี อะนิเมท (Adobe Animate) เพื่อนำไปทำในขั้นตอนถัดไป

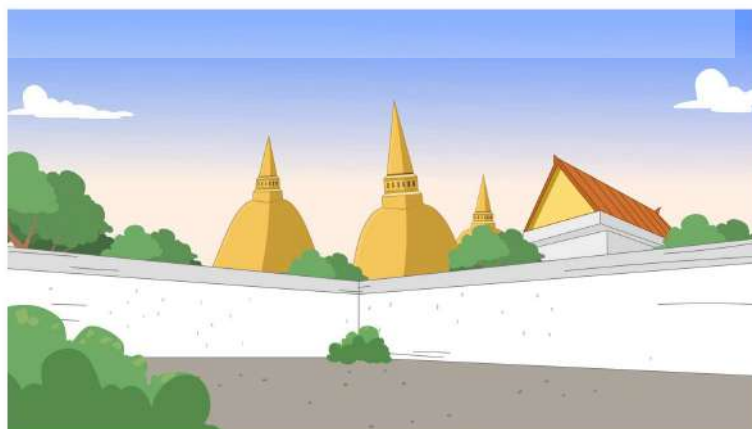


รูปที่ 3.11 ขั้นตอนการดำเนินงานออกแบบตัวละคร

และในขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ผู้จัดทำได้ลงไปสำรวจพื้นที่ ที่มีสุนัขจรจัดอาศัยอยู่จริง เพื่อให้การออกแบบตัวละครแต่ละตัวออกมาสมจริง เพื่อให้ผู้รับชมรู้สึกเข้าถึงตัวละคร

3.6.1.1 สร้างฉากประกอบ 2 มิติ

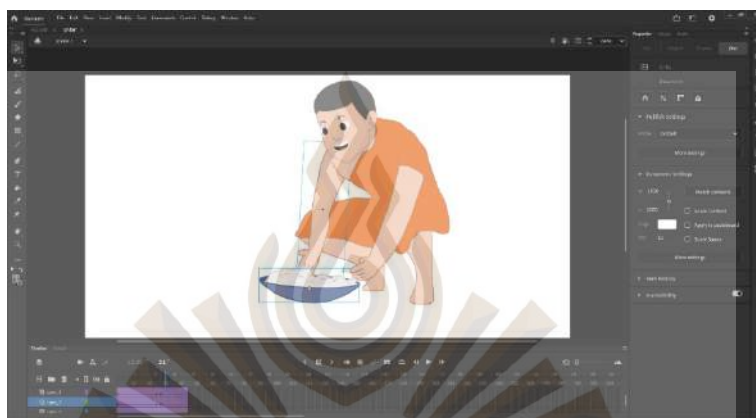
ในผลงานเรื่อง บุญช่วย ผู้จัดทำได้จัดทำให้เนื้อเรื่องให้มีความเข้าใจง่าย แต่ยังคงเพิ่มความหักมุมในเนื้อเรื่อง เพื่อในเรื่องราวมีความน่าสนใจ ซึ่งในส่วนของกระบวนการนี้ ทางผู้จัดทำวิจัย ต้องการให้ออกมาดีและมีความสมจริง เพราะทางผู้จัดทำได้นำเอาฉากที่ได้พบเจอเองในตอนที่ยังพื้นที่ไปสัมภาษณ์ ที่วัดในจังหวัดชลบุรี



รูปที่ 3.12 ขั้นตอนการดำเนินการทำให้ตัวละครขยับ

3.6.1.2 สร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน 2 มิติ

การผลิตชิ้นงาน และผลงานแอนิเมชันนั้น ทางผู้จัดทำได้ใช้งาน โปรแกรม ตระกูลอะโดบี (Adobe) โดยใช้ในการขยับทางทำเล็กน้อย ผ่านโปรแกรม อะโดบี อะนิเมท (Adobe Animate) แล้วนำทั้งหมดมาขยับผ่านโปรแกรม อะโดบี เอฟเฟกต์ (Adobe After effects)



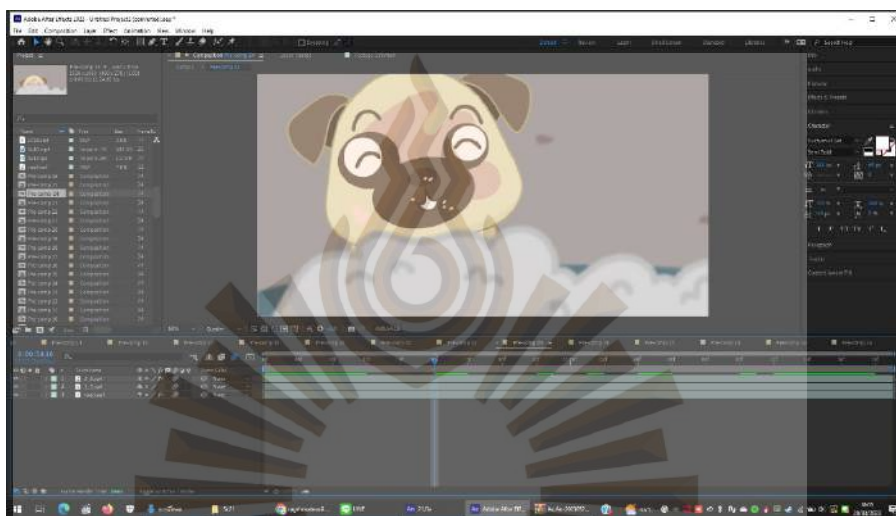
รูปที่ 3.13 ขั้นตอนการดำเนินการทำให้ตัวละครขยับ

และในส่วนหลังจากที่ได้มีการออกแบบขึ้นมาโดยใช้โปรแกรมอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator) ดังที่เห็นในรูปภาพที่ 3.12 ซึ่งเป็นขั้นตอนหลังจากที่มีการขยับตัวละครเสร็จสิ้น และกำลังอยู่ในขั้นตอนของเอาทุกอย่างที่ขยับแล้วมารวมต่อกันเพื่อให้การเป็นวิดีโอ และก็ตามด้วยขั้นตอนการใส่เสียงให้กับตัวละคร และเพลงประกอบต่าง ๆ เพื่อให้กลายเป็นผลงานแอนิเมชันที่สมบูรณ์

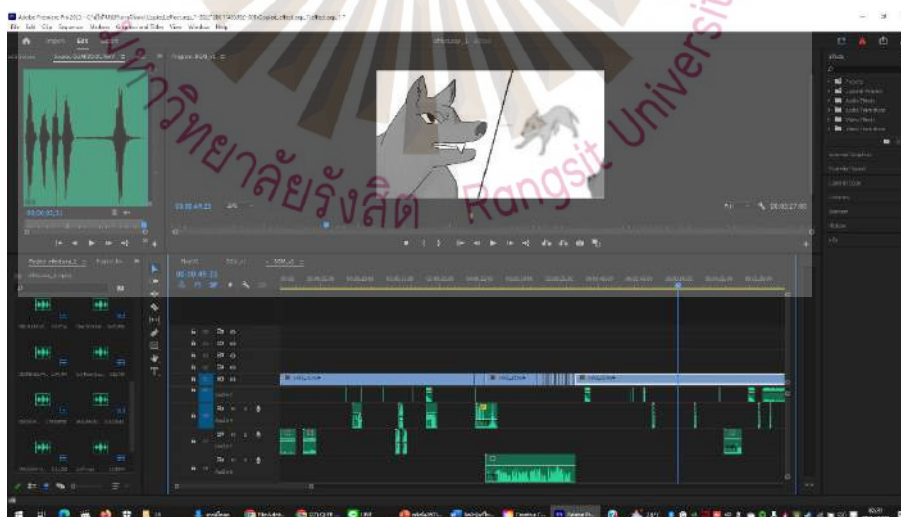
โดยมีกระบวนการทำ ดังนี้ สร้างตัวละครโดยใช้โปรแกรมอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator) หลังจากนั้นนำตัวละครและฉากต่าง ๆ ไปทำให้เกิดการขยับได้โดยใช้โปรแกรมอะโดบี อะนิเมท (Adobe Animate) และในขั้นตอนสุดท้ายจะใช้สองโปรแกรมควบคู่กันคือ โปรแกรมอะโดบี เอฟเฟกต์ (Adobe After effects) และ โปรแกรมอะโดบี พรีเมียร์ (Adobe Premiere)

3.7 ขั้นตอนการผลิต (Post-Production)

การถ่ายทอกรื่องราวของสุนัขจรจัดผ่านแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องบุญช่วย ที่ใช้ภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์เป็นสื่อในการถ่ายทอ เพื่อให้ผู้รับชม รับชมได้ง่าย ไม่เกิดความติดขัดในระหว่างรับชมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องบุญช่วย



รูปที่ 3.14 ขั้นตอนการดำเนินงาน



รูปที่ 3.15 ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.8 ขอบเขตการวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

3.8.1 ขอบเขตของงานวิจัย

ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง บุญช่วย ซึ่งมีความยาว 3 นาที และจะมีการสรุปผลของผลงานโดยใช้แบบสอบถาม มาคำนวณค่า SD เพื่อนำมาวัดความเข้าใจของผู้รับชม

3.8.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน คือกลุ่มคนทั่วไปที่ไม่ได้ระบุช่วงอายุหรือเพศ แต่ทางผู้วิจัยจะมุ่งเน้นไปที่กลุ่มคนที่เคยเลี้ยงสุนัขและไม่เคยเลี้ยงสุนัข

3.8.3 ระยะเวลาการทำวิจัย

ทางผู้วิจัยคาดว่าจะใช้ระยะเวลาการในการดำเนินการเพื่อทำการวิจัย เรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิกโดยดำเนินการจัดทำทั้งสิ้นเป็นระยะเวลา 8 เดือน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล หลังจากที่ได้ดำเนินการจัดทำวิดีโอ 3 นาที ของงานวิจัย เรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิกทางผู้วิจัย จะดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยในรูปแบบของออนไลน์ ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์

4.1 สรุปผลการวิจัยจากกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มตัวอย่างของผู้รับชมวิดีโอผลงานเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก ที่มีความยาว 3 นาที และ ผู้รับชมได้มีการตอบแบบสอบถามครบตามจำนวนที่ผู้วิจัยต้องการแล้ว ทางผู้วิจัยจะนำเอาผลคะแนน ของแบบสอบถามมาคำนวณ เพื่อจะได้วิเคราะห์ข้อมูลได้ว่าผู้ที่รับชมผลงานนั้นสามารถเข้าใจในสิ่งที่ผู้วิจัยพยายามจะสื่อสารออกมาในรูปแบบของ วิดีโอแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง บุญช่วย มากน้อยเพียงใดซึ่งสามารถสรุปผลออกมาได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่าง

คำถาม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1. ผู้รับชมมีความเข้าใจในเรื่อง เรื่อง บุญช่วย อยู่ในระดับใด	4.35	1.15	ดี
2. ผู้รับชมเข้าใจในจุดประสงค์ของสื่ออยู่ในระดับใด	4.80	1.02	ดีมาก
3. ผู้รับชมพึงพอใจในรายละเอียดของเนื้อเรื่อง ตัวละคร และเทคนิคต่าง ๆ ที่นำมาจัดทำแอนิเมชันแบบเวกเตอร์กราฟิก อยู่ในระดับใด	4.68	1.13	ดีมาก
4. ผู้รับชมเห็นด้วยว่าสื่อแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย สามารถสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้งอยู่ในระดับใด	4.80	0.46	ดีมาก

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

คำถาม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
5. ผู้รับชมเห็นด้วยว่าปัจจุบันปัญหาสุนัขจรจัดสร้างความเดือดร้อนเป็นอย่างมาก	4.18	0.89	ดี
6. หลังจากที่ได้รับชมสื่อ สามารถทำให้ผู้ที่รับชมตระหนักได้ถึงเรื่องกฎแห่งกรรมในระดับใด	3.48	1.21	พอใช้
ผลรวม	4.38	1.06	ดี

ข้อ	คำถาม	ระดับความเข้าใจ					จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับ
		5	4	3	2	1				
1	ผู้รับชมมีความเข้าใจในเรื่องแอนิเมชัน เรื่อง บุญช่วย อยู่ในระดับใด	28	4	4	2	2	40	4.35	1.15	ดี
2	ผู้รับชมเข้าใจในจุดประสงค์ของสื่ออยู่ในระดับใด	35	3	1	1	0	40	4.80	0.60	ดีมาก
3	ผู้รับชมพึงพอใจในรายละเอียดของเนื้อเรื่อง ตัวละคร และเทคนิคต่างๆ ที่นำมาจัดทำแอนิเมชันแบบวทอร์กราฟิก อยู่ในระดับใด	37	2	1	0	0	40	4.90	0.37	ดีมาก
4	ผู้รับชมเห็นด้วยว่าสื่อแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย สามารถสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้งอยู่ใน	31	6	3	0	0	40	4.70	0.60	ดีมาก
5	ผู้รับชมเห็นด้วยว่าปัจจุบันปัญหาสุนัขจรจัดสร้างความเดือดร้อนเป็นอย่างมาก	16	18	4	1	1	40	4.18	0.89	ดี
6	หลังจากที่ได้รับชมสื่อ สามารถทำให้ผู้ที่รับชมตระหนักได้ถึงเรื่องกฎแห่งกรรมในระดับใด	10	9	12	5	4	40	3.40	1.26	พอใช้
	ผลรวม	157	42	25	9	7	240	4.39	0.81	ดี

หมายเหตุ เกณฑ์การแปลผลจากคะแนนค่าเฉลี่ย

รูปที่ 4.1 ตารางแสดงคะแนนความเข้าใจจากกลุ่มตัวอย่าง

4.51 – 5.00 หมายถึง ระดับดีมาก

3.51 – 4.50 หมายถึง ระดับดี

2.51 – 3.50 หมายถึง ระดับพอใช้

1.51 – 2.50 หมายถึง ระดับต้องปรับปรุง

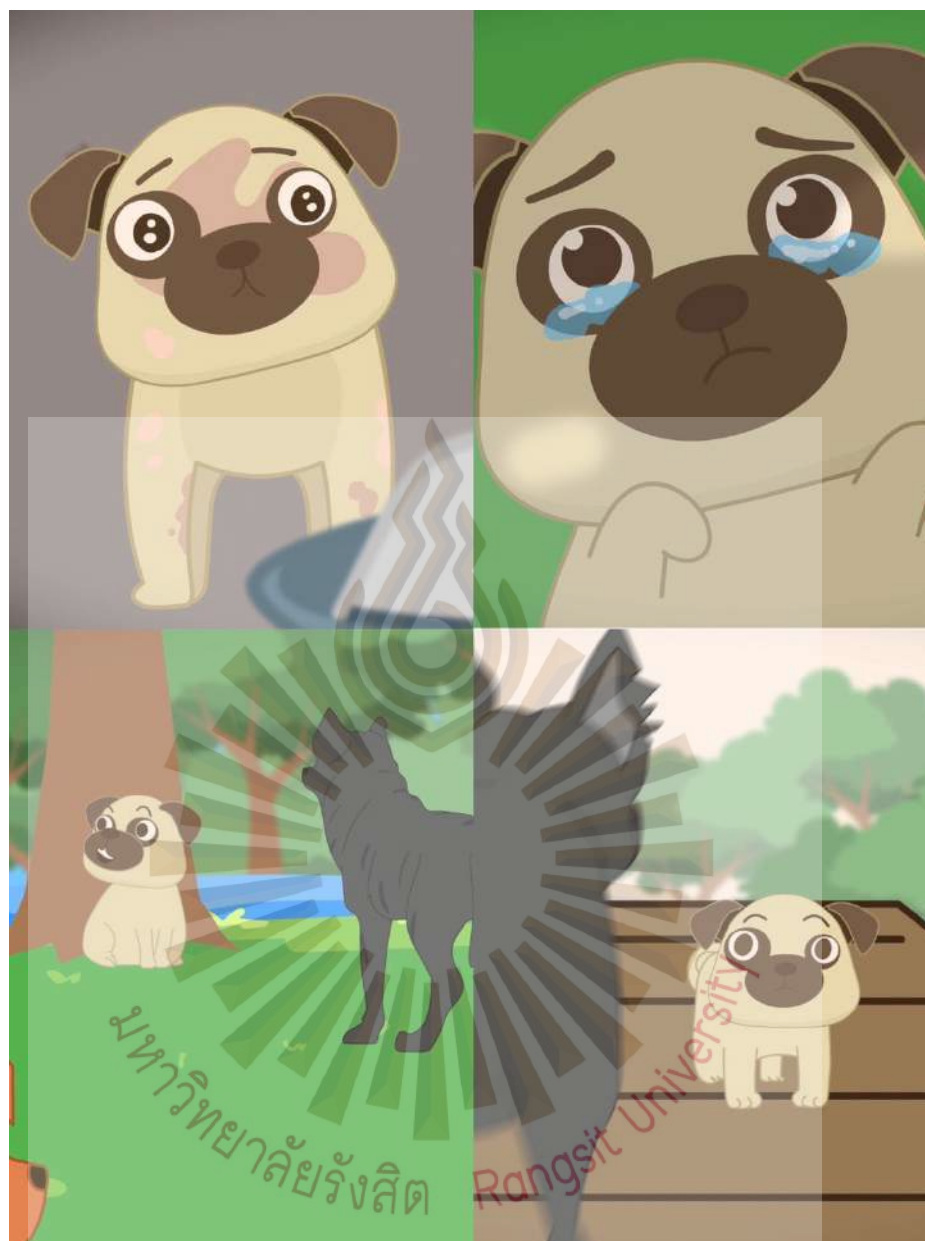
1.0 – 1.50 หมายถึง ระดับต้องปรับปรุงเร่งด่วน

4.2 สรุปขั้นตอนการผลิตผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องบุญช่วย

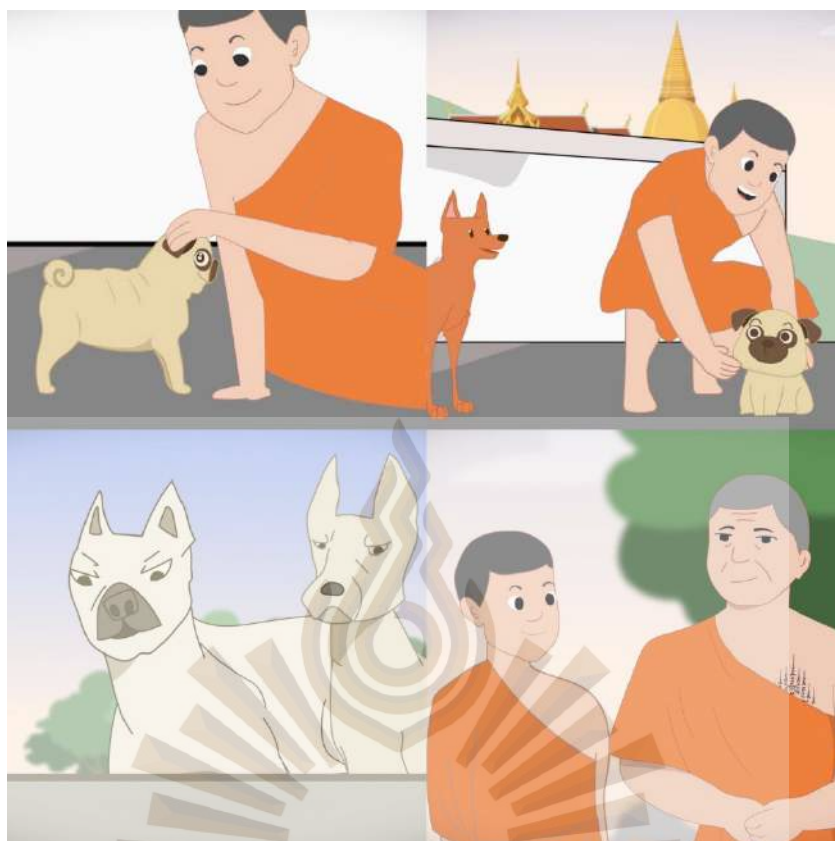
จากการสร้างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องบุญช่วย สามารถสรุปกระบวนการดำเนินการและผลสรุปได้ดังนี้



รูปที่ 4.2 ตัวอย่างผลงานจากเรื่องบุญช่วย 1



รูปที่ 4.3 ตัวอย่างผลงานจากเรื่องบุญช่วย 2



รูปที่ 4.4 ตัวอย่างผลงานจากเรื่องบุญช่วย 3

4.2.1 ในการบวนการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ ทางผู้จัดทำได้ดำเนินการผลิตผ่านโปรแกรมอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator) ในการผลิตภาพตัวละคร ฉาก และอื่น ๆ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ดี และใช้งานง่ายเหมาะกับการใช้ผลิตภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์

4.2.2 ในขั้นตอนการผลิตชิ้นงาน และผลงานแอนิเมชันนั้น ทางผู้จัดทำได้ใช้งานโปรแกรมตระกูลอะโดบี (Adobe) โดยใช้ในการขยับทางทำเล็กน้อย ผ่านโปรแกรม อะโดบี อะนิเมท (Adobe Animate) แล้วนำทั้งหมดมาขยับผ่าน โปรแกรม อะโดบี เอฟเฟกต์ (Adobe After Effects) และในส่วนของการออกแบบชิ้นมาโดยใช้โปรแกรมอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator)

4.2.3 ในขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ผู้จัดทำได้ลงไปสำรวจพื้นที่ ที่มีสุนัขจรจัดอาศัยอยู่จริง เพื่อให้การออกแบบตัวละครแต่ละตัวออกมาสมจริง เพื่อให้ผู้รับชมรู้สึกเข้าถึงตัวละคร

4.2.4 ในผลงานเรื่อง บุญช่วย ผู้จัดทำได้จัดทำให้เนื้อเรื่องให้มีความเข้าใจง่าย แต่ยังคงเพิ่มความหักมุมในเนื้อเรื่อง เพื่อในเรื่องราวมีความน่าสนใจ



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

จากผลงานแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย ที่เป็นราวของสุนัขจรมีความยาว 3 นาที โดยมีจุดประสงค์เพื่อสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยการใช้ภาพแบบเวกเตอร์กราฟิกในการดำเนินเรื่อง และทางผู้วิจัยได้จัดทำ ได้ทำแบบทดสอบเพื่อใช้สำหรับการประเมินผู้ที่รับชมแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย

ซึ่งเมื่อได้นำงานแอนิเมชันออกไปเผยแพร่ให้กลุ่มตัวอย่างรับชม ทางผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บผลวิจัย รวมทั้งความคิดเห็นจากผู้รับชมสื่อ เพื่อนำมาสรุปผล และวิเคราะห์ถึงความใจของผู้รับชมว่ามีความเข้าใจในการพยายามสื่อสารเรื่องราวปัญหาสุนัขจรจัด และเมื่อรับชมแล้วผู้รับชมได้เกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหา และผลกระทบของจำนวนสุนัขจรจัดที่เพิ่มมากขึ้นหรือไม่

5.1.1 สรุปผลการสำรวจแบบสอบถาม

จากการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มคนตัวอย่างจำนวน 40 คน ได้ผลสำรวจและผลวิเคราะห์ผลได้ดังนี้ หลังจากที่ได้ดำเนินการวิเคราะห์จากแบบทดสอบพบว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าใจในจุดประสงค์ หรือสิ่งที่ผู้ทำวิจัยต้องการจะสื่อสารกับผู้รับชม โดยสามารถแบ่งออกมาเป็นข้อย่อยได้ดังนี้

5.1.1.1 ผู้รับชมมีความเข้าใจในเรื่อง เรื่อง บุญช่วยอยู่ในระดับดี ที่ค่าเฉลี่ย

4.35

5.1.1.2 ผู้รับชมเข้าใจในจุดประสงค์ของสื่ออยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.80

5.1.1.3 ผู้รับชมพึงพอใจในรายละเอียดของเนื้อเรื่อง ตัวละคร และเทคนิคต่าง ๆ

ที่นำมาจัดทำแอนิเมชันแบบเวกเตอร์กราฟิก อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.90

5.1.1.4 ผู้รับชมคิดว่าสื่อแอนิเมชันเรื่อง บุญช่วย สามารถสะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้งอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.70

5.1.1.5 ผู้รับชมคิดว่าปัจจุบันปัญหาสุนัขจรจัดสร้างความเดือดร้อนอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย 4.18

5.1.1.6 หลังจากที่ได้รับชมสื่อ สามารถทำให้ผู้ที่รับชมตระหนักได้ถึงเรื่องกฎแห่งกรรมในระดับพอใช้ค่าเฉลี่ย 3.40

5.1.2 สรุปผลกระบวนการดำเนินการ

จากการสร้างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องบุญช่วย สามารถสรุปกระบวนการดำเนินการ และผลสรุปได้ดังนี้

5.1.2.1 ในขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ผู้จัดทำได้ลงไปสำรวจพื้นที่ ที่มีสุนัขจรจัดอาศัยอยู่จริง เพื่อให้การออกแบบตัวละครแต่ละตัวออกมาสมจริง เพื่อให้ผู้รับชมรู้สึกเข้าถึงตัวละคร

5.1.2.2 ในผลงานเรื่อง บุญช่วย ผู้จัดทำได้จัดทำให้เนื้อเรื่องให้มีความเข้าใจง่าย แต่ยังคงเพิ่มความหักมุมในเนื้อเรื่อง เพื่อในเรื่องราวมีความน่าสนใจ

5.1.2.3 ในการถ่ายทอดเรื่องราวของสุนัขจรจัดผ่านแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องบุญช่วย ที่ใช้ภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์เป็นสื่อในการถ่ายทอด เพื่อให้ผู้รับชม รับชมได้ง่าย ไม่เกิดการติดขัด ในระหว่างรับชมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องบุญช่วย

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการทำเล่มวิจัยและผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนชีวิตสุนัขที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยภาพแบบเวกเตอร์กราฟิก ทางผู้จัดทำได้พบกับทั้งข้อดีที่นำไปต่อยอดได้ และปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขจัดการ โดยปัญหาที่พบเจอ แล้วควรที่จะได้รับการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ได้ผลรับที่ดีขึ้น และสิ่งที่พบว่าเป็นอยู่แล้ว ก็ควรนำไปใช้ให้เกิดผลมากที่สุด

5.2.1 ปัญหาที่พบและควรได้รับการแก้ไข คือเรื่องของการวางแผนดำเนินการที่มีความชัดเจน เนื่องจากการทำงานนั้นไม่สามารถทำให้ทุกอย่างเป็นไปได้ตามที่วางแผนทุกขั้นตอน ดังนั้นผู้ทำวิจัยควรมีแผนสำรอง หรือวิธีรับมือรองรับไว้เสมอ

5.2.2 สิ่งที่พบระหว่างดำเนินการทำวิจัยและควรได้นำไปปรับใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์มากขึ้น เช่น ปัจจุบันหากต้องการทำผลงานแอนิเมชัน สามารถใช้โปรแกรม Adobe animate ในการทำงานเกิดการเคลื่อนไหวแบบชิ้นงานแอนิเมชัน 2 มิติ แต่หากในอดีตในการดำเนินการจะแตกต่างกันออกไป และโปรแกรมที่ใช้งานจะไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ และคอมพิวเตอร์ที่ใช้ก็ต้องเป็นคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูง ซึ่งราคาก็จะสูงตามไปด้วย

ดังนั้นการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนจะมีผลประโยชน์ที่ต่างกัน ซึ่งผู้จัดทำวิจัยควรเลือกใช้ตัวช่วยต่าง ๆ ให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์มากที่สุด เพื่องานที่ดีและมีคุณภาพ



บรรณานุกรม

- กรมปศุสัตว์. (2562). *แผนที่แสดงจำนวนสุนัข - แมว (ปี 2562 รอบที่ 1) สํารวจโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น*. สืบค้น 5 กันยายน 2565, จาก <http://164.115.40.46/petregister>
- กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น. (2562). *คู่มือแนวทางการบริหารจัดการสถาน สงเคราะห์สัตว์*. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น.
- กฤติยา พลหาญ. (2565). *บทที่ 1 : ความหมายของกราฟิก*. สืบค้น 8 พฤศจิกายน 2565, จาก <http://www.krukikz.com/photoshop-cs6/unit1/computer-graphic>
- กลุ่มสารสนเทศโรงเรียนกบินทร์บุรี. (2565). *คุณสมบัติของมัลติมีเดีย*. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2565, จาก <https://docs.google.com/document/preview?hgd=1&id=15cCfUDBeayeiRZPuuxJQjSEQcUaxBVKJNxKMcte-Tw>
- จิระศักดิ์ ธีรชนบุรณ์. (2558). *การจัดการดูแลสุนัข*. ขอนแก่น: ภาควิชาสัตววิทยา คณะสัตวแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ณัฐสิทธิ์ ดอนแก้ว, พิศประไพ สาระสาลิน, และชัยพร พานิชรุทติวงศ์. (2562, เมษายน). *การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อลดปัญหาสุนัขจรจัด*. งานประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- ณัฐสิทธิ์ ดอนแก้ว. (2561). *การผลิตสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อรณรงค์ปัญหาสุนัขจรจัด* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- ด็อกไทยแลนด์. (2554). *10 สุนัขพันธุ์เล็ก ยอดฮิต สุดน่ารัก คนชอบเลี้ยงสุด ๆ*. สืบค้น 8 พฤศจิกายน 2565, จาก <https://www.dogthailand.net/forum.php?mod=viewthread&tid=715>
- โต๊ะข่าวไอที-ดิจิทัล. (2564). *เปิดสถิติคนไทยเสพติด 'ออนไลน์ โซเชียล' สูงติดอันดับโลก*. สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2565, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/tech/950958>
- ทีมข่าวสืบสวนเพื่อสิทธิพลเมือง. (2563). *พบตัวเลข 'สุนัข-แมว ไม่มีเจ้าของ' จากการสำรวจของอปท. ต่ำกว่าตัวเลขของกรมปศุสัตว์เป็นอย่างมาก*. สืบค้น 4 กันยายน 2565, จาก <https://www.tcijthai.com/news/2020/2/scoop/9923>
- นิตา สุขประเสริฐ. (2563). *โลกของคนรับเลี้ยงสุนัขจรจัด ประสบการณ์ ชีวิต มุมมองและการให้ความหมาย*. *วารสารไทยคดีศึกษา*, 18(1), 197-228.
- บัณฑิตย์ สุริยพันธ์. (2537). *สุนัขพันธุ์เล็ก*. นนทบุรี: เพท บুকเซ็นเตอร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พนมพร แส่นประเสริฐ. (2563). ปัญหาการทอดทิ้งสัตว์ในสังคมไทยกับแนวคิด ประโยชน์นิยม. *วารสารสถาบันวิจัยพินิตธรรม*, 7(2), 4-6.
- พระครูปลัดอุทัย รตนปัญโญ, ลินดา พัฒนพันธ์ และกัตัญญู เรือนคุ่น. (2564). กรรมในพระพุทธศาสนา. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*, 10(1), 163-176.
- พระมหาสมชาย วีรชัยเสวิน. (2563). หลักคำสอนของศาสนาคริสต์: เปรียบเทียบตามหลักเนติปกรณ์. *วารสารปรัชญาปริทรรศน์*, 25(1), 15-23.
- พระมหาสาคร วรชฌโมภาโส. (2560). การศึกษาเชิงวิเคราะห์หัตถ์แห่งกรรมที่ปรากฏในอรรถถาธรรมบท. *วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา*, 8(2), 11-23.
- พระมหาสาคร วรชฌโมภาโส. (2560). การศึกษาเชิงวิเคราะห์หัตถ์แห่งกรรมที่ปรากฏในอรรถถาธรรมบท *วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา*. *วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา*, 8(2), 11-23.
- พริกจีหนู. (2556). *เผย! นื่องหมา 3 สายพันธุ์ที่ถูกทิ้งมากที่สุด*. สืบค้น 4 กันยายน 2565, จาก <https://www.dogilike.com/content/tip/2139/>
- พีรัชชัย แส่นทวีเดช. (2564). *คริสต์ศาสนศาสตร์เรื่องบาปกรรมในบริบทไทย*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยพายัพ.
- ฟาริดา วรพันธุ์. (2555). การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเวกเตอร์. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์*, 5(2), 211-220.
- โรงเรียนไทย. (2561). *หน่วยที่ 1ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก*. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2565, จาก http://www.thaischool.in.th/_files_school/41100682/workteacher/41100682_1_20200508-204549.docx
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2554ข). *อารีเอตี้ มหัศจรรย์ความลับคนตัวจิ๋ว*. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2565, จาก https://th.wikipedia.org/wiki/อารีเอตี้_มหัศจรรย์ความลับคนตัวจิ๋ว#
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2564ก). *กรรม (ศาสนาพุทธ)*. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2565, จาก [https://th.wikipedia.org/wiki/กรรม_\(ศาสนาพุทธ\)](https://th.wikipedia.org/wiki/กรรม_(ศาสนาพุทธ))[https://th.wikipedia.org/wiki/กรรม_\(ศาสนาพุทธ\)](https://th.wikipedia.org/wiki/กรรม_(ศาสนาพุทธ))
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2564ค). *ภาพกราฟิกส์เวกเตอร์*. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2565, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ภาพกราฟิกส์เวกเตอร์>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วี-ไวส์ คอร์ปอเรชั่น. (2560). ความแตกต่างระหว่างภาพกราฟิกแบบ Raster และ Vector. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2565, จาก <https://www.vwiseco.com/raster-or-vector.html>
- ศิริขวัญ นันทวงษ์. (2559). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก. กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย. ตาก: โรงเรียนเทศบาล 1 กิตติขจร.
- สม สุจีรา. (2559). เกิดเพราะกรรมหรือความช่วย. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ธรรมะ.
- สมรัก ปริยะวาท. (2560). สร้างสื่อบทเรียน Multimedia Online 2D Animation. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- สามารถ มั่งสัง. (2564). กฎแห่งกรรม: กฎอยู่เหนือคนและกาลเวลา. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2565, จาก <https://mgronline.com/daily/detail/9640000050017>
- สำนักข่าวไทย (อสมท.) (2561). เปิดข้อมูลประชากรสุนัขในไทย 7.3 ล้านตัวเป็นสุนัขจรจัด 758,000 ตัว ทกม. มากสุด. สืบค้น 5 กันยายน 2565, จาก <https://tna.mcot.net/tna-241353>
- อนุวัฒน์ เปปะทย์. (2565). รายงานการวิจัยเรื่องการออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กเรื่อง ชวนาผู้ซื่อสัตย์. สุรินทร์: สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุรินทร์.
- อุไร จิรมงคลการ. (2564). Dog Story คู่มือเลี้ยงสุนัข. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- Blahblahboong. (2017). เต็มเต็มความสุขส่งท้ายปีกับ Coco วันอลวน วิญญาณอลเวง. Retrieved November 18, 2022, from <https://www.parentsonline.com/review-coco-animation/>
- Bob. (2018). What is 2D Animation? [Web log message]. Retrieved September 6, 2022, from <https://wow-how.com/blog/articles/what-is-2d-animation>
- Bojukyan, E. (2018). 2D Animation: Everything You Should Know About it. Retrieved September 6, 2022, from <https://www.designmantic.com/blog/infographics/good-book-of-colors/>
- DMC TV. (2012). กฎแห่งกรรม กฎแห่งการกระทำ เป็นกฎแห่งเหตุและผล เป็นกฎของธรรมชาติ. Retrieved September 8, 2022, from <https://www.dmc.tv/pages/about/page21.html>
- Kantawong, T. (2022). หลักการทำงานและการแสดงผลของภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกส์. Retrieved November 8, 2022, from <https://sites.google.com/site/sxnporkaermkrafik/home/bth-thi-2-hlak-kar-tha-ngan-elea-kar-ese-dng-phl-khxng-phaph-khxmphiwtexr-krafik-s-1?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>

บรรณานุกรม (ต่อ)

Suphatsara365. (2010). ความแตกต่างระหว่างภาพกราฟิกแบบ Raster และ Vector. Retrieved November 18, 2022, from <https://suphatsara365.wordpress.com/2010/10/12/rastervs-vector/>

The Editors of encyclopedias Britannica. (2011). *Toy dog*. Retrieved September 6, 2022, from <https://www.britannica.com/animal/toy-dog>

Wynnsoft Soltion. (2022). ภาพ VECTOR & BITMAP แตกต่างกันอย่างไร ?. Retrieved November 10, 2022, from www.wynnsoftstudio.com/ภาพ_Vector_&_Bitmap_แตกต่างกันอย่างไร_



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	วงศ์ปัทม์ แสนสุข
วัน เดือน ปีเกิด	26 พฤษภาคม 2542
สถานที่เกิด	จังหวัดฉะเชิงเทรา ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสร้างสรรค์และสื่อดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ), 2562 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	188/1084 คอนโดแอร์ลิงก์ ตึก 7 ถนนร่มเกล้า แขวงคลองสามประเวศ เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 10520



มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University