



การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน  
ด้วยโทนสีแบบศิลปะประชานิยม



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต  
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต  
ปีการศึกษา 2567



**3D ANIMATION DESIGN TO PROMOTE THE LAMPHUN'S  
SALAK YOM TRADITION WITH POP ART TONES**



**BY  
CHAOWALIT PROMPING**

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

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2024**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน  
ด้วยโทนสีแบบศิลปะประชานิยม

โดย

เชาวลิต พรหมพิงค์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

รศ. ดร.ชัยสิทธิ์ คำนกิตติกุล  
ประธานกรรมการสอบ

ผศ.ดร. อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์  
กรรมการ

รศ. ชัยพร พานิชรุทติวงศ์  
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ศ. วัฒนะ จุฑะวิภาต  
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ. ดร.สื่่อจิตต์ เพ็ชรประสาน)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
12 มิถุนายน 2568

Thesis entitled

**3D ANIMATION DESIGN TO PROMOTE THE LAMPHUN'S  
SALAK YOM TRADITION WITH POP ART TONES**

by

CHAOWALIT PROMPING

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

Rangsit University  
Academic Year 2024

---

Assoc. Prof. Chaivasit Dankitikul, Ph.D.  
Examination Committee Chairperson

Asst. Prof. Dr. Aviruth Charoensup  
Member

---

Assoc. Prof. Chaiporn Panichrutiwong  
Member and Co-Advisor

Prof. Wattana Chudhavipata  
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 12, 2025

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ด้วยความอนุเคราะห์และการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ข้าพเจ้าขอแสดงความขอบคุณ ศ.วัฒน์ จูทะวิภาต อาจารย์ที่ปรึกษา และรองศาสตราจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตร ที่ได้ให้คำแนะนำและแนวทางในการดำเนินงานวิจัย รวมถึงให้ความช่วยเหลืออย่างใกล้ชิดตลอดระยะเวลาการศึกษา

ขอขอบคุณ คณะอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์อันทรงคุณค่า ตั้งแต่อดีต (คณาจารย์และบุคลากรฝ่ายวิชาการ คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา) จนถึงปัจจุบัน รวมถึงเพื่อนร่วมงาน ที่มีส่วนช่วยเสริมสร้างพื้นฐานความรู้และทักษะที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณ เพื่อน ๆ ในหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่เป็นกัลยาณมิตร คอยให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และแบ่งปันองค์ความรู้อย่างจริงใจตลอดระยะเวลาการศึกษา

ขอขอบคุณ ครอบครัว ที่เป็นกำลังใจสำคัญ คอยสนับสนุนและเสริมสร้างพลังให้ข้าพเจ้ามีความมุ่งมั่นและพยายามจนสามารถดำเนินการวิจัยจนสำเร็จ

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทั้งทางตรงและทางอ้อม ที่ช่วยเหลือ สนับสนุน และเป็นแรงผลักดันให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

เชาวลิต พรหมพิงค์

ผู้วิจัย

6609728 : เชาวลิต พรหมพิงค์  
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน  
 ด้วยโทนีสืบแบบศิลปะประเพณี  
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต  
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ศ.วณิษา จุฑะวิภาต  
 อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

### บทคัดย่อ

ประเพณีสลากย้อมเป็นพิธีกรรมการทำบุญที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของชาวยองในจังหวัดลำพูน ซึ่งผู้จัดทำพิธีจะต้องเป็นหญิงสาวที่มีอายุครบ 20 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคอุตสาหกรรมส่งผลให้ประเพณีดังกล่าวเริ่มลดบทบาทลง เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์และสร้างการรับรู้ต่อประเพณีดังกล่าว ผู้วิจัยจึงพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ ที่นำเสนอเรื่องราวของสลากย้อมโดยใช้โทนีสืบแบบศิลปะประเพณีเพื่อสร้างความร่วมสมัยและดึงดูดความสนใจของผู้ชมรุ่นใหม่ งานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประวัติความเป็นมาและความสำคัญของประเพณีสลากย้อมลำพูน 2) ศึกษาโทนีสืบแบบศิลปะประเพณี 3) ออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน 4) ศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ประเพณีสลากย้อมลำพูน กระบวนการวิจัยประกอบด้วยการสร้างแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom ความยาว 2.34 นาที โดยใช้ตัวละคร “ตัวมอม” เป็นผู้เล่าเรื่อง ถ่ายทอดบรรยากาศและความเชื่อมโยงของพิธีกรรมผ่านฉากและองค์ประกอบทางศิลป์ที่สอดคล้องกับโทนีสืบแบบศิลปะประเพณี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นผู้สนใจในแอนิเมชันและวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้รับชมและประเมินผลงาน โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจในระดับดี ทั้งในด้านการออกแบบเทคนิคการเคลื่อนไหว ความเข้าใจในเนื้อหา และความสามารถในการสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรม สรุปได้ว่า แอนิเมชัน 3 มิติ ที่ผสมผสานศิลปะประเพณีสามารถเป็นสื่อร่วมสมัยที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่ และสามารถต่อยอดการเรียนรู้วัฒนธรรมในยุคดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 56 หน้า)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 3 มิติ, ประเพณีสลากย้อม, ศิลปะประเพณี

ลายมือชื่อนักศึกษา ..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....  
 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม .....

6609728 : Chaowalit Prompting  
 Thesis Title : 3D Animation Design to Promote the Lamphun's Salak Yom Tradition with Pop Art Tones  
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art  
 Thesis Advisor : Prof. Wattana Chudhavipata  
 Thesis Co-Advisor : Assoc. Prof. Chaiporn Panichrutiwong

### Abstract

The Salak Yom tradition is a distinctive merit-making ritual practiced by the Yong ethnic group in Lamphun Province, Thailand. Traditionally, the ritual must be organized by women aged 20 and above. However, industrialization and societal change have led to a gradual decline in its practice. To support its preservation and raise awareness, this research developed a 3D animation that presents the story of Salak Yom using the aesthetic of pop art tones to create a contemporary appeal for younger audiences. The objectives of this study were: 1) to explore the history and cultural significance of the Salak Yom tradition, 2) to study color tones in pop art style, 3) to design and produce a 3D animation for promoting Salak Yom, and 4) to evaluate audience perception of the animation. The project resulted in a short animation titled Salak Yom (duration: 2 minutes and 34 seconds), with the mythological character "Tua Mom" serving as the narrator. The animation visually conveyed the atmosphere and symbolic meanings of the ritual through scenes and elements designed in alignment with pop art-inspired color palettes. A sample group of 30 participants with an interest in animation and local culture viewed and evaluated the work. Results revealed a high level of satisfaction regarding visual design, animation techniques, content comprehension, and the communication of cultural values. In conclusion, the integration of 3D animation and pop art aesthetics proves to be an effective contemporary medium for conveying local cultural heritage to the younger generation, fostering cultural learning in the digital era.

(Total 56 pages)

**Keywords:** Animation 3D, Salak Yom Tradition, Pop Art

Student's Signature ..... Thesis Advisor's Signature .....  
 Thesis Co-Advisor's Signature .....



## สารบัญ

|                                                                     | หน้า      |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| กิตติกรรมประกาศ                                                     | ก         |
| บทคัดย่อภาษาไทย                                                     | ข         |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ                                                  | ค         |
| สารบัญ                                                              | ง         |
| สารบัญตาราง                                                         | ฉ         |
| สารบัญรูป                                                           | ช         |
| <b>บทที่ 1      บทนำ</b>                                            | <b>1</b>  |
| 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา                                       | 1         |
| 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย                                            | 3         |
| 1.3 กรอบแนวคิด                                                      | 3         |
| 1.4 ขอบเขตการวิจัย                                                  | 4         |
| 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ                                       | 4         |
| 1.6 นิยามศัพท์                                                      | 4         |
| <b>บทที่ 2      ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง</b> | <b>6</b>  |
| 2.1 แอนิเมชัน 3 มิติ                                                | 6         |
| 2.2 ประเพณีสลากข้อมล้าพูน                                           | 16        |
| 2.3 ศิลปะประชานิยม                                                  | 19        |
| 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง                                           | 21        |
| 2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง                                          | 23        |
| <b>บทที่ 3      ระเบียบวิธีการวิจัย</b>                             | <b>26</b> |
| 3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง                             | 26        |
| 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)                           | 27        |
| 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)                                     | 32        |
| 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)                            | 34        |



## สารบัญ (ต่อ)

|                                    | หน้า      |
|------------------------------------|-----------|
| 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง        | 35        |
| 3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย     | 35        |
| 3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล            | 36        |
| 3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล             | 37        |
| <b>บทที่ 4 ผลการวิจัย</b>          | <b>39</b> |
| 4.1 ผลการผลิตแอนิเมชัน             | 39        |
| 4.2 ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง   | 48        |
| <b>บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ</b> | <b>50</b> |
| 5.1 สรุปผลการวิจัย                 | 50        |
| 5.2 ข้อเสนอแนะ                     | 52        |
| <b>บรรณานุกรม</b>                  | <b>54</b> |
| <b>ประวัติผู้วิจัย</b>             | <b>56</b> |

## สารบัญตาราง

| ตารางที่ |                                                          | หน้า |
|----------|----------------------------------------------------------|------|
| 3.1      | แบบสอบถามเพื่อใช้ในแบบประเมิน                            | 36   |
| 4.1      | ประมวณภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom | 40   |
| 4.2      | แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน                      | 48   |
| 4.3      | ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน           | 48   |



## สารบัญรูป

| รูปที่ | หน้า                                                    |
|--------|---------------------------------------------------------|
| 1.1    | กรอบแนวคิด 3                                            |
| 2.1    | แสดงตัวอย่าง Timing and Spacing 10                      |
| 2.2    | แสดงตัวอย่างการบีบอัดและการยืด 10                       |
| 2.3    | แสดงตัวอย่างการเตรียมพร้อม (Anticipation) 11            |
| 2.4    | แสดงตัวอย่างการวางองค์ประกอบของฉาก 11                   |
| 2.5    | แสดงตัวอย่างการเคลื่อนไหว 12                            |
| 2.6    | แสดงตัวอย่างการเคลื่อนไหวเป็นเส้นโค้ง (Arcs) 12         |
| 2.7    | แสดงตัวอย่างการเน้นย้ำ (Exaggeration) 13                |
| 2.8    | แสดงตัวอย่างการเร่งและการชะลอ (Slow In and Slow Out) 13 |
| 2.9    | แสดงตัวอย่างการเคลื่อนไหวรอง (Secondary Action) 14      |
| 2.10   | แสดงตัวอย่างการกระทำแบบเหนือจริง (Exaggeration) 14      |
| 2.11   | แสดงตัวอย่างการวาดภาพที่มีมิติ (Solid Drawing) 15       |
| 2.12   | แสดงตัวอย่างการออกแบบที่น่าดึงดูด (Appeal) 15           |
| 2.13   | แสดงภาพประเพณีสากลย้อน 17                               |
| 2.14   | ตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง Pocari Sweat Commercial 24      |
|        | “Your Potential is within You” 120 seconds              |
| 2.15   | ตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง Casetify x Ardhiraputra 25      |
| 3.1    | แสดงตัวมอม สัตว์หิมพานต์ล้านนา 28                       |
| 3.2    | แสดงวัดพระธาตุหริภุญชัย 28                              |
| 3.3    | แสดงต้นสลากย้อม 29                                      |
| 3.4    | แสดงเทคนิคการไล่เฉดและเรื่องแสง 29                      |
| 3.5    | แสดงการออกแบบบทภาพนิ่ง 1 30                             |
| 3.6    | แสดงการออกแบบบทภาพนิ่ง 2 30                             |
| 3.7    | แสดงการออกแบบบทภาพนิ่ง 3 31                             |
| 3.8    | แสดงบทภาพเคลื่อนไหว 31                                  |
| 3.9    | แสดงโมเดลตัวมอม สัตว์หิมพานต์ล้านนา 32                  |

## สารบัญรูป (ต่อ)

| รูปที่ |                                                                                | หน้า |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------|------|
| 3.10   | แสดงภาพวาดตัวมอม 2 มิติ และโมเดลตัวมอมที่ใส่พื้นผิวให้คล้ายคลึงกับภาพการ์ตูน   | 32   |
| 3.11   | แสดงโมเดลฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก 3 มิติ 1                                       | 33   |
| 3.12   | แสดงโมเดลฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก 3 มิติ 2                                       | 33   |
| 3.13   | แสดงขั้นตอนการทำงานการเคลื่อนไหว                                               | 34   |
| 3.14   | แสดงขั้นตอนการใช้เทคนิคการซ้อนภาพ โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect             | 34   |
| 3.15   | แสดงขั้นตอนการปรับค่าสี แสงเงา และความคมชัดของภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro | 35   |

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเพณีสลากย้อมถือเป็นงานสลากพิเศษของชาวยอง ดันสลากมีขนาดใหญ่กว่าสลากชนิดอื่น นอกจากนั้นผู้ที่จะเป็นเจ้าภาพหรือเจ้าของดันสลากจะต้องเป็นหญิงสาวในวัยพร้อมออกเรือน คือมีอายุ 20 ปีขึ้นไป ตามความเชื่อว่าการถวายทานสลากย้อมเป็นการทำบุญครั้งใหญ่ของผู้หญิง ซึ่งทำได้เพียงครั้งเดียว เปรียบได้กับการบวชของผู้ชาย และยังเชื่อว่าหากผู้หญิงคนไหนทานสลากย้อมแล้วถือว่าพร้อมที่จะแต่งงานเป็นแม่บ้านที่ดีได้ การถวายทานสลากย้อมได้แพร่หลายในชุมชนต่าง ๆ ของชาวยองลำพูนมากกว่า 50 ปีก่อน แต่เมื่อเวลาผ่านไป ก็ส่งผลให้วิถีชีวิตและการทำมาหากินเปลี่ยนจากสังคมเกษตรกรรม กลายเป็นสังคมอุตสาหกรรม ผู้หญิงได้มีโอกาสเรียนสูงขึ้น บางคนก็แต่งงานตั้งแต่อายุยังน้อย ความเจริญและความเปลี่ยนแปลงทางสังคมส่งผลให้ขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิมเริ่มลดบทบาทลงไป รวมทั้งการทานสลากย้อมที่เป็นการทำบุญใหญ่ ใช้เวลาเตรียมงานนาน ต้องอาศัยเงินทองและคนช่วยงานจำนวนมาก ก็ค่อย ๆ เลือนหายไปจากลำพูน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 เป็นต้นมา จังหวัดลำพูนจึงได้เริ่มฟื้นฟูการจัดประเพณีสลากย้อมขึ้นมาใหม่ โดยเป็นส่วนหนึ่งของงานประเพณีสลากกัศ ซึ่งเป็นการทำบุญประจำปี จัดขึ้นที่วัดพระธาตุหริภุญชัยเป็นลำดับแรก ในช่วงวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 12 ก่อนจะเวียนไปจัดตามวัดอื่น ๆ ตามความพร้อมของแต่ละแห่ง (จักรพันธ์ กังวาล, 2564)

ศิลปะประเพณีนั้นมีความเชื่อมโยงกับสื่อและการสื่อสารต่อมวลชน เป็นศิลปะที่สร้างสรรค์จากการปรับตัวตามสภาพแวดล้อม ศิลปะประเพณีนั้นอาจมีอีกแนวทางหนึ่งของงานศิลปะ ซึ่งเคยมีปรากฏอยู่แล้วในรูปแบบงานศิลปะสมัยใหม่หรือไม่ก็เป็นการเคลื่อนไหวที่กระจายอยู่ในกรอบของศิลปะสมัยใหม่และเป็นประตูสู่ศิลปะแนวคิดใหม่ ถึงแม้ว่าศิลปะประเพณีจะมีการสร้างสรรค์ผลงานจากวัฒนธรรมเชิงพาณิชย์เพียงเท่านั้นก็ยังไม่ถูก แต่ศิลปะประเพณีได้มาจากสิ่งของอย่างละเล็กอย่างละน้อย เช่น การ์ตูน รูปถ่ายคารา และภาพยนตร์ ในเวลานั้นศิลปินอย่างแอนดี้ วอร์ฮอล ถูกจัดให้เป็นศิลปินระดับประเพณีที่เป็นแบบอย่าง ได้รับความนิยมเทียบเท่ากับคาราหรือนักร้องที่กำลังโด่งดังในช่วงนั้น แอนดี้ วอร์ฮอล จะเป็นศิลปินที่มีความสำคัญ ดูได้จาก

ท่าทางการแสดงออก เขาเป็นเหมือนตัวแทนของศิลปะประชานิยม นับว่าเป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จในการเชื่อมช่องว่างระหว่างงานศิลปะชั้นสูงกับสิ่งที่ยุคสมัยนั้นกำลังนิยมอย่างกว้างขวาง (ฮอนเนฟ, 2552)

ในช่วงกลางทศวรรษ 1950 งานศิลปะที่จัดอยู่ในลัทธิงานศิลปะฟ็อปอาร์ตหรือศิลปะประชานิยมเป็นเหมือนงานศิลปะที่เชิดหน้าชูหน้าชาวอเมริกัน ศิลปินในยุคนี้พยายามสร้างตัวจากการอาศัยรูปแบบที่ศิลปินรุ่นก่อนสร้างขึ้นมา จนประสบความสำเร็จ ในประเทศอังกฤษมีศิลปินวัยรุ่นหลายคน ได้เริ่มมีชื่อเสียงมากขึ้นเพราะเป็นกลุ่มศิลปินที่กำลังทำงานในรูปแบบใหม่ที่ น่าสนใจขึ้นมา เป็นงานของสังคมเมืองที่รายล้อมไปด้วยสื่อ การโฆษณา สิ่งพิมพ์ ชีวิตช่วงวัยรุ่น และเสียงเพลงฟ็อป งานศิลปะฟ็อปอาร์ตหรือศิลปะประชานิยม เป็นงานที่สะท้อนสังคมในยุครุ่งเรืองของอังกฤษ ผู้คนมีความเชื่อมั่นสูง มีอารมณ์ขันและสังคมมีความก้าวหน้าทางเทคนิคต่าง ๆ ที่ให้อยู่ในชีวิตประจำวัน ภายหลัง ค.ศ. 1970 เนื้อหาของงานที่เคยเป็นเรื่องของแมกกาซีน แผ่นเสียง สินค้า ของสังคมนิยมก็เปลี่ยนกลายเป็นอย่างอื่นแทน เช่น นิทานเด็ก ทิวทัศน์ชนบท (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552)

ศิลปะฟ็อปอาร์ต หรือศิลปะประชานิยม คือรูปแบบของงานศิลปะที่ได้รับความนิยมในหมู่คนทั่วไปอย่างแพร่หลาย โดยมีจุดเด่นคือ มักได้แรงบันดาลใจมาจากที่พบเจอในชีวิตประจำวัน มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เป็นการเปลี่ยนสิ่งที่ธรรมดา ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ ที่ทำให้เกิดวัฒนธรรมในรูปแบบของประชานิยม โดยคำว่า “ฟ็อป” (Pop) หมายถึง เหล่าผู้ที่ให้ความสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นในลักษณะ ของดนตรี หรือวัตถุนิยม แฟชั่น สิ่งของหรืองานศิลปะต่าง ๆ เหมือนกับคำว่า Popular ซึ่งแปลว่า สิ่งที่คุณหม่อมักให้ความสนใจให้ความนิยมเป็นส่วนมาก ส่วน “อาร์ต” หมายถึง สิ่งที่เราเหล่าบุคคลหรือศิลปินแสดงออกมา ทางอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิด ปัญหา ออกมาเป็นรูปธรรมหรือชิ้นงาน ที่มีความงาม ความคิดสร้างสรรค์และสุนทรีย์ความประทับใจ ส่วนศิลปะสามารถสื่อออกมาได้หลากหลาย ไม่มีข้อจำกัด จึงทำให้งานศิลปะแนวฟ็อปอาร์ต หรือศิลปะประชานิยมนี้สามารถเปลี่ยนสิ่งที่ธรรมดา ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ ทำให้เกิดวัฒนธรรมในรูปแบบของประชานิยม (ยุพารัตน์ เทียมทัน, 2564)

แอนิเมชัน 3 มิติ คือ แอนิเมชัน 3 มิติ จะถูกสร้างขึ้นมาจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ผ่านโปรแกรมต่าง ๆ โดยมีมิติที่ถูกเพิ่มเข้าไปอีก 1 มิติคือ แนวลึก และเมื่อมารวมกับมิติทั้งแนวดิ่งและแนวนอน ก็จะเกิดเป็น แอนิเมชัน 3 มิติ ขึ้น ซึ่งกระบวนการสร้างมักทำขึ้นในโปรแกรมเฉพาะมี

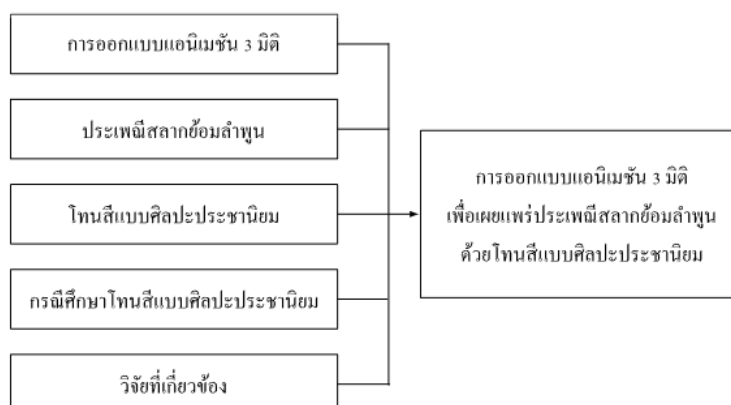
การปั้นโมเดล 3 มิติ ของตัวการ์ตูนและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อทำการเคลื่อนไหว แต่แอนิเมชัน 3 มิติ ยังคงต้องอาศัยพื้นฐานในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเพื่อให้การทำภาพเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ในงานแอนิเมชัน 3 มิติ มีความสวยงามสมจริง (มีสเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ข)

ผู้วิจัยจึงสนใจเอาศิลปะสไตล์ฟ็อลอาร์ตมาสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ นำเสนอเรื่องราว ประเพณีสลากข้อมลำพูน อันเป็นเรื่องราวของประเพณีสืบทอดกันมานานหลายปี ที่มีความหมาย และความสำคัญคนลำพูน เรื่องราวของวัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นกระบวนการคิดและความ ศรัทธาของคนในยุคหนึ่งที่มีต่อการทานสลากข้อม และนำเอารูปแบบศิลปะประชาานิยมมาผสมผสาน ให้เข้ากับประเพณีสลากข้อมลำพูน เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากข้อมลำพูน และให้สามารถเข้าถึงได้ ง่าย

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาถึงประวัติความเป็นมาและความสำคัญของประเพณีสลากข้อมลำพูน
- 1.2.2 เพื่อศึกษาโทนสีรูปแบบศิลปะประชาานิยม
- 1.2.3 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติด้วยโทนสีรูปแบบศิลปะประชาานิยม
- 1.2.4 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ประเพณีสลาก ข้อมลำพูน

## 1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวความคิด



## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แอนิเมชัน 3 มิติ ความยาว 2:34 นาที

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างผู้สนใจงานแอนิเมชัน 3 มิติ จำนวน 30 คน

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้สื่อแอนิเมชันที่สามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมและเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและประชาชนทั่วไปที่สนใจในศิลปะและประเพณี

1.5.2 เป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ศิลปะประชานิยมกับสื่อร่วมสมัย เพื่อพัฒนารูปแบบการสื่อสารวัฒนธรรมที่มีความสร้างสรรค์ เข้าถึงง่าย และสอดคล้องกับบริบททางสังคมในปัจจุบัน

1.5.3 สร้างองค์ความรู้และเป็นกรณีศึกษาให้กับนักวิจัย นักศึกษา และผู้ที่สนใจในการออกแบบสื่อแอนิเมชัน เพื่อนำไปต่อยอดในการศึกษาหรือสร้างผลงานในลักษณะเดียวกัน

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

**แอนิเมชัน 3 มิติ** คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ ที่สามารถมองเห็นได้ทั้งความสูง ความกว้าง และความลึก ภาพเคลื่อนไหวที่สมจริงสูงสุด

**ประเพณีสลากย้อม** คือ ทานสลากพิเศษของชาวยอง ต้นสลากมีขนาดใหญ่กว่าสลากชนิดอื่น ผู้ที่จะเป็นเจ้าภาพหรือเจ้าของต้นสลากจะต้องเป็นหญิงสาวในวัยพร้อมออกเรือน คือมีอายุ 20 ปีขึ้นไป ตามความเชื่อว่าการถวายทานสลากย้อมเป็นการทำบุญครั้งใหญ่ของผู้หญิง การถวายสลากย้อม สามารถทำได้เพียงครั้งเดียวในชีวิต ซึ่งเปรียบเสมือน การบวชของผู้ชาย และยังแสดงถึงความพร้อมในการแต่งงานและการเป็นแม่ของครอบครัว

**ศิลปะประชานิยม หรือ พ็อปอาร์ต (Pop Art)** เป็นขบวนการทางศิลปะที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ในช่วง พ.ศ. 2498 โดยได้รับอิทธิพลจาก บริบทของสังคมบริโภคนิยม (Consumerism) ศิลปินแนวนี้มีแนวคิดที่ศิลปะควรสร้างความตื่นเต้นและดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ในทันที ส่งผลให้ศิลปะประเภทนี้มีลักษณะที่โดดเด่นและเข้าถึงได้ง่าย โดยเนื้อหา มัก

เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้คน รวมถึงประเด็นทางสังคมที่ได้รับความสนใจหรือกำลังถูกวิพากษ์วิจารณ์ในช่วงเวลานั้น



## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วยเทคโนโลยีแบบศิลปะประชานิยม ได้มีการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 2.1 แอนิเมชัน 3 มิติ
- 2.2 ประเพณีสลากย้อมลำพูน
- 2.3 ศิลปะประชานิยม
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แอนิเมชัน 3 มิติ

แอนิเมชัน 3 มิติ เกิดขึ้นหลังจาก แอนิเมชัน 2 มิติ เนื่องจาก แอนิเมชัน 3 มิติ จะถูกสร้างขึ้นมาจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ผ่านโปรแกรมต่าง ๆ โดยมีมิติที่ถูกเพิ่มเข้าไปอีก 1 มิติ คือ แนวลึก และเมื่อมารวมกับมิติทั้งแนวตั้งและแนวนอน ก็จะเกิดเป็นแอนิเมชัน 3 มิติ ขึ้น ซึ่งกระบวนการสร้างนี้มักทำขึ้นในโปรแกรมเฉพาะมีการปั้นโมเดล 3 มิติ ของตัวการ์ตูนและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ขึ้นมา เพื่อทำการเคลื่อนไหว แต่แอนิเมชัน 3 มิติ ยังคงต้องอาศัยพื้นฐาน ในการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ให้มีความสวยงามและสมจริง จำเป็นต้องอาศัย หลักการของแอนิเมชัน 2 มิติ เข้ามาประยุกต์ใช้ เพื่อให้การเคลื่อนไหวของวัตถุและตัวละครเป็นธรรมชาติมากขึ้น (มิตเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ข)

ตัวอย่างของแอนิเมชัน 3 มิติ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ได้แก่ แอนิเมชันจากค่าย Disney, Pixar และ DreamWorks ซึ่งเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันระดับโลก ตัวอย่างภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับ เช่น Frozen และ Minions ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศไทย (มิตเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ข)

ในปัจจุบันแอนิเมชันหลาย ๆ เรื่องได้นำเอาเทคนิคทั้ง 2 รูปแบบมาประยุกต์รวมกันให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจแปลกตามากขึ้นไปอีกด้วย รวมถึงมีการพัฒนาเทคนิคต่าง ๆ อย่างไม่หยุดยั้ง หรือการนำเทคนิคเก่ามาสร้างสรรคงานแอนิเมชันให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างเช่น แอนิเมชัน 3 มิติ ในรูปแบบของสต็อปโมชัน ที่มีการนำโมเดลของตัวละครที่สร้างขึ้นมาจริง ๆ อาจจะสร้างขึ้นจากดินน้ำมันหรือวัสดุในการปั้นอื่น ๆ แล้วนำโมเดลมาขยับทีละนิดทีละน้อย แล้วถ่ายภาพการขยับเอาไว้ ทีละรูปแล้วจึงนำรูปเหล่านั้นมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นภาพแอนิเมชันขึ้น (มิตเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ข)

ถึงแม้ว่าแอนิเมชันทั้ง 2 แบบจะมีวิธีการและกระบวนการสร้างที่แตกต่างกัน แต่ก็สร้างขึ้นเพื่อจุดประสงค์คล้าย ๆ กัน เพื่อให้ความบันเทิงหรือสื่อสารบางอย่าง ซึ่งในปัจจุบันงบประมาณในการสร้างแอนิเมชันแต่ละแบบนั้นอาจจะไม่ได้แตกต่างกันมาก ขึ้นอยู่กับรูปแบบความต้องการที่ต้องการสื่อสารหรือคุณภาพของงานที่ต้องการ หากต้องการงาน แอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีคุณภาพที่สูงก็อาจจะมิงงบประมาณในการสร้างพอ ๆ กับแอนิเมชัน 3 มิติที่คุณภาพไม่สูงมากนัก หรือระยะเวลาในการผลิตผลงานก็ส่งผลต่องบประมาณด้วยเช่นกัน โดยสรุปแล้ว แอนิเมชัน 2 มิติ และแอนิเมชัน 3 มิติ จะแตกต่างกันอย่างชัดเจนที่สุดคือลักษณะของภาพที่แสดงออกมารวมถึงกระบวนการทำงานที่แตกต่างกัน ซึ่งแอนิเมชันทั้ง 2 แบบ ก็มีเสน่ห์ที่สวยงามและน่าสนใจด้วยกันทั้งสิ้น (มิตเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ข)

### 2.1.1 แอนิเมชัน

คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer Animation) หรือดิจิทัลแอนิเมชัน (Digital Animation) เป็นภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (Computer-Generated Imagery: CGI) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งคอมพิวเตอร์แอนิเมชันจะเป็นภาพที่เคลื่อนไหวเท่านั้น (Adobe, 2023) การใช้การคำนวณของคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสร้างภาพนั้นทำให้สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวได้อย่างน่าสนใจ มีความสวยงามและมีรายละเอียดซับซ้อนสมจริงขึ้น คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ แอนิเมชัน 2 มิติ และแอนิเมชัน 3 มิติ (วิธิตาแอนิเมชัน, 2564)

แอนิเมชัน (Animation) หรือภาพเคลื่อนไหว คือ กระบวนการสร้างภาพที่สามารถเคลื่อนไหวได้ โดยใช้หลักการ นำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว ในสายตามนุษย์ โดยทั่วไป อัตราเฟรมเรตของแอนิเมชัน จะแตกต่างกันไปตามระบบการแสดงผล ดังนี้

2.1.1.1 ภาพยนตร์ (Film Projection) ใช้อัตรา 24 เฟรมต่อวินาที (fps)

2.1.1.2 ระบบ PAL (มาตรฐานยุโรปและบางประเทศในเอเชีย) ใช้อัตรา 25 เฟรมต่อวินาที (fps)

2.1.1.3 ระบบ NTSC (มาตรฐานอเมริกาและญี่ปุ่น) ใช้อัตรา 29.97 หรือ 30 เฟรมต่อวินาที (fps)

โดยอัตราความเร็วของเฟรมเรตนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความลื่นไหลของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละรูปแบบของการแสดงผล (วิชิตาแอนิเมชัน, 2564)

แอนิเมะ (Anime) เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่มีรากศัพท์มาจากคำว่า Animation ในภาษาอังกฤษ ซึ่งมีที่มาจากภาษาฝรั่งเศส “Animé” และภาษาละติน “Animare” ซึ่งแปลว่า การเคลื่อนไหวหรือภาพเคลื่อนไหว อย่างไรก็ตาม คำว่า Anime ได้กลายเป็นคำเฉพาะที่ใช้ในประเทศญี่ปุ่นเพื่อหมายถึงภาพยนตร์การ์ตูน นอกประเทศญี่ปุ่น คำว่า Anime มักถูกใช้เพื่ออ้างถึง ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยญี่ปุ่น ซึ่งมีลักษณะทางศิลปะที่แตกต่างจากการ์ตูนหรือแอนิเมชันที่ผลิตจากประเทศอื่น ๆ ในอดีตแอนิเมชันส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นโดยการวาดด้วยมือ แต่ในปัจจุบัน มีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาช่วยสร้างแอนิเมชัน ทำให้การผลิตมีประสิทธิภาพและมีคุณภาพที่สูงขึ้นอย่างแพร่หลาย และกำเนิดออกมาหลากหลายประเภทตามรูปแบบนำไปใช้งานที่แตกต่างกัน (Mat-film.tv, 2023)

## 2.1.2 ประเภทของแอนิเมชัน

ประเภทของแอนิเมชัน สามารถแบ่งได้หลายรูปแบบตามเทคนิคที่ใช้

2.1.2.1 Traditional Animation หรือ Drawn Animation หรือ Cel Animation คือ แอนิเมชันแบบดั้งเดิมที่เกิดจากการวาดทีละภาพหลาย ๆ ภาพนำมาเรียงต่อกัน และฉายออกมาด้วยความรวดเร็ว จนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งแอนิเมชันชนิดนี้ได้แก่ งานการ์ตูนแอนิเมชันของ

วอลท์ ดิสนีย์ จะมีความเป็นศิลปะสูง สวยงาม แต่ข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิต และจำนวนแอนิเมเตอร์เป็นจำนวนมาก (Torsakuln, 2020)

2.1.2.2 Stop Motion Animation หรือเรียกอีกอย่างว่า Model Animation เป็นการใช้เทคนิคการถ่ายภาพหุ่นจำลอง ไม่ว่าหุ่นนั้นจะทำจาก ดินเหนียว, ดินน้ำมัน, ตุ๊กตาพลาสติก รวมถึงคนจริง ๆ ก็ได้ แล้วค่อย ๆ ขยับทีละนิด เพื่อถ่ายทีละรูป แล้วนำมาเรียงต่อกันด้วยจำนวนภาพ 8-24 ภาพต่อวินาที ภาพยนตร์ที่โด่งดังที่ใช้ เทคนิค Stop Motion Animation ก็คือ Chick Run (Torsakuln, 2020)

2.1.2.3 Computer Animation หากใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ช่วยในการคำนวณสร้างภาพจะเรียกการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์หรือ คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ผลิตแอนิเมชันให้เลือกใช้จำนวนมาก เช่น 3Ds max, Adobe Flash, Adobe After Effect, Blender, Cinema 4D, Lightwave, Maya ฯลฯ การทำแอนิเมชันด้วยวิธีนี้ประหยัดทั้งเวลาและต้นทุนเป็นอย่างมากเมื่อเทียบกับแอนิเมชันรูปแบบก่อนหน้า สามารถแบ่ง Computer Animation ออกตามลักษณะของ แอนิเมชันแบบ 2 มิติ และ แอนิเมชันแบบ 3 มิติ (Torsakuln, 2020)

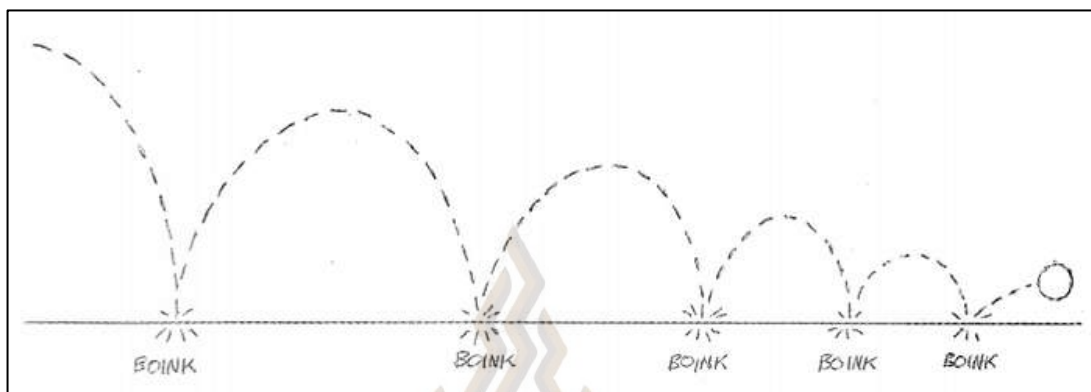
### 2.1.3 หลักการสำคัญในการสร้างแอนิเมชัน 12 ข้อ

2.1.3.1 การกำหนดเวลาและระยะห่าง (Timing and Spacing) การเคลื่อนไหวของตัวละครหรือวัตถุจำเป็นต้องมีจังหวะที่เหมาะสมเพื่อสร้างความสมจริง การกำหนดเวลาช่วยควบคุมความเร็วของการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับแรงโน้มถ่วงและกฎฟิสิกส์ ระยะห่างระหว่างเฟรมมีผลต่อการเคลื่อนไหวแบบนุ่มนวลหรือกระชาก ซึ่งส่งผลต่ออารมณ์ของฉาก เช่น การวิ่งเร็วต้องมีระยะห่างของเฟรมมากขึ้น ในขณะที่การเคลื่อนที่ช้าให้ใช้ระยะห่างน้อยลง (มารี ไอ้ควัแดง, 2561; มิสเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก)

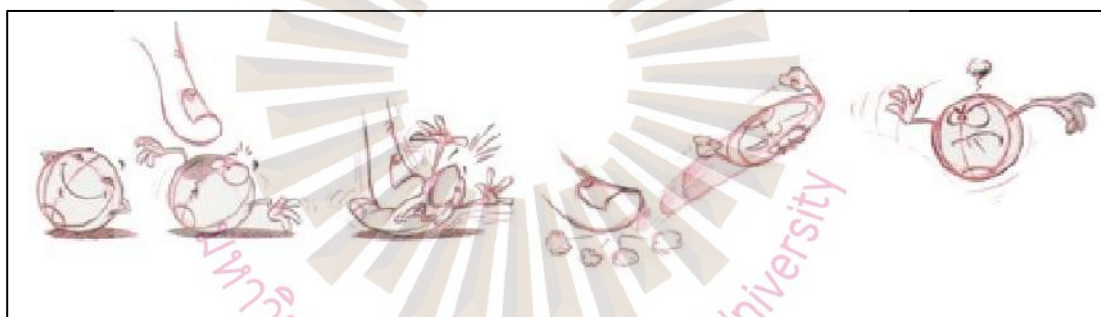
2.1.3.2 การบีบอัดและการยืด (Squash and Stretch) หลักการนี้ช่วยให้ตัวละครและวัตถุมีน้ำหนักและความยืดหยุ่น เช่น การดึงของลูกบอลที่ยี้ออกเมื่อกระทบพื้นและบีบอัดเมื่อตกลงมา ช่วยลดความแข็งทื่อของภาพและเพิ่มความสมจริง หากใช้มากเกินไปอาจทำให้



การเคลื่อนไหวดูผิดธรรมชาติ แต่หากใช้พอเหมาะจะช่วยเพิ่มพลังของภาพเคลื่อนไหวได้ดี เช่น ใบหน้าของตัวละครที่บิดเบี้ยวเมื่อตกใจ (มิสเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก; สกสรัฐ บุญเฉลียว, 2556)



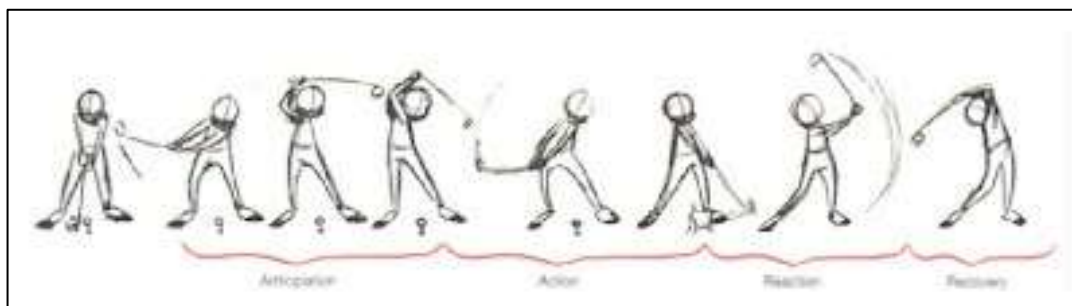
รูปที่ 2.1 แสดงตัวอย่าง Timing and Spacing  
ที่มา: มารี ไอ้ควี้วแดง, 2561



รูปที่ 2.2 แสดงตัวอย่างการบีบอัดและการยืด  
ที่มา: สกสรัฐ บุญเฉลียว, 2556

2.1.3.3 การเตรียมพร้อม (Anticipation) เป็นเทคนิคที่ช่วยให้ผู้ชมคาดเดาการกระทำต่อไปของตัวละคร เช่น ก่อนที่ตัวละครจะกระโดด จะมีการงอเข้าเตรียมตัวก่อน การใช้ Anticipation ช่วยให้แอนิเมชันดูสมจริงและช่วยนำสายตาผู้ชมไปยังการเคลื่อนไหวหลัก หากไม่มีการเตรียมพร้อม อาจทำให้การกระทำดูแข็งทื่อและขาดความต่อเนื่อง เช่น การเหวี่ยงไม้เบสบอล ต้องมีการหมุนแขนก่อน (มิสเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก; สกสรัฐ บุญเฉลียว, 2556)

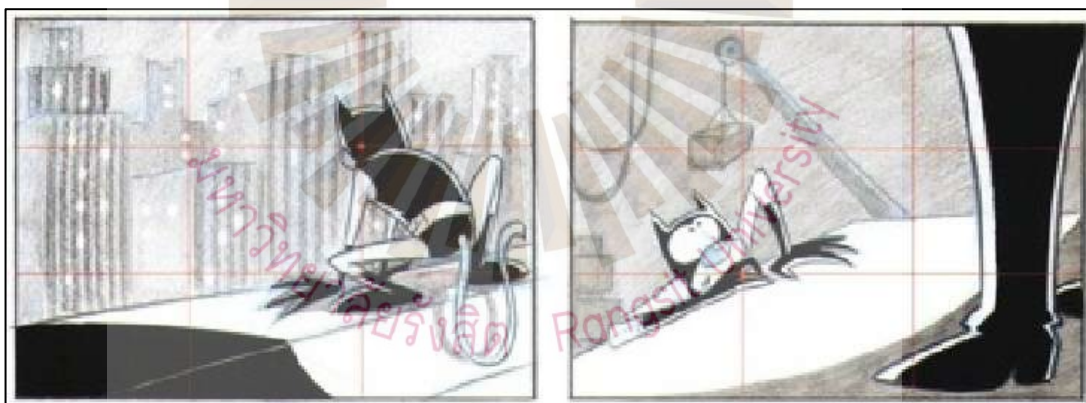




รูปที่ 2.3 แสดงตัวอย่างการเตรียมพร้อม (Anticipation)

ที่มา: สกตรัฐ บุญเฉลียว, 2556

2.1.3.4 การจัดฉาก (Staging) เป็นการวางองค์ประกอบของฉากให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์และเนื้อหาได้อย่างชัดเจน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ แสง และมุมกล้องเพื่อดึงดูดสายตาผู้ชม แอนิเมชันที่ดีควรมีจุดโฟกัสชัดเจน ไม่ควรมีองค์ประกอบที่รบกวนความเข้าใจ เช่น ถ้าต้องการให้ผู้ชมโฟกัสที่ตัวละคร ไม่ควรวางวัตถุที่ซับซ้อนอยู่ด้านหลัง (มิตเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก; สกตรัฐ บุญเฉลียว, 2556)



รูปที่ 2.4 แสดงตัวอย่างการวางองค์ประกอบของฉาก

ที่มา: สกตรัฐ บุญเฉลียว, 2556

2.1.3.5 การติดตามผลและการเคลื่อนไหวซ้อนทับ (Follow Through and Overlapping Action) หลักการนี้ช่วยให้การเคลื่อนไหวสมจริงขึ้น โดยแสดงให้เห็นว่าบางส่วนของร่างกายหรือวัตถุไม่หยุดพร้อมกัน เช่น ผมและเสื้อคลุมจะยังเคลื่อนไหวต่อแม้ตัวละครจะหยุดเดินแล้ว หรือหากตัวละครหมุนตัว เสื้อผ้าก็จะเคลื่อนที่ตามแรงเหวี่ยง ทำให้ภาพดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น (มิตเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก; สกตรัฐ บุญเฉลียว, 2556)



รูปที่ 2.5 แสดงตัวอย่างการเคลื่อนไหว

ที่มา: สกสรัฐ บุญเฉลียว, 2556

2.1.3.6 การเคลื่อนไหวเป็นเส้นโค้ง (Arcs) การเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตส่วนใหญ่มักเกิดขึ้นเป็นเส้นโค้งตามธรรมชาติ ไม่ใช่เส้นตรง เช่น การเหวี่ยงแขนขณะเดิน หรือการโยนลูกบอลที่ไม่ได้เป็นเส้นตรงสนิท การใช้เส้นโค้งช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวดูเป็นธรรมชาติและลดความแข็งทื่อ การปรับเส้นทางการเคลื่อนที่ให้เป็นเส้นโค้งยังช่วยเพิ่มความคล่องให้กับภาพ (มิสเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก; สกสรัฐ บุญเฉลียว, 2556)



รูปที่ 2.6 แสดงตัวอย่างการเคลื่อนไหวเป็นเส้นโค้ง (Arcs)

ที่มา: สกสรัฐ บุญเฉลียว, 2556

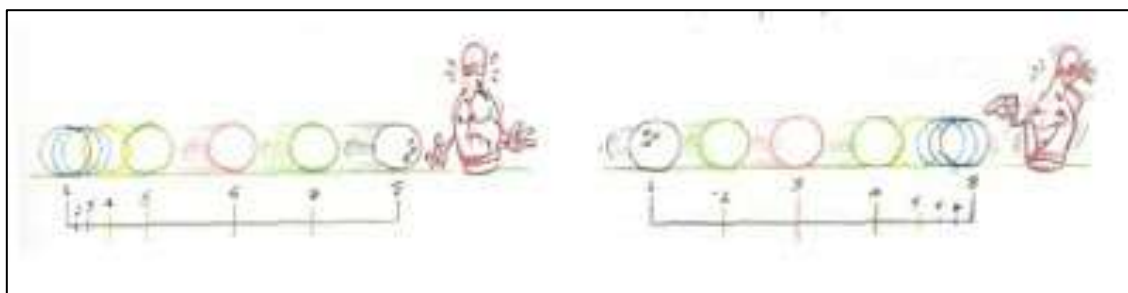
2.1.3.7 การเน้นย้ำ (Exaggeration) การขยายอารมณ์ ท่าทาง หรือการเคลื่อนไหวให้เกินจริงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและความชัดเจน เช่น หากตัวละครกลัว สามารถขยายดวงตาให้โตขึ้นหรือกระโดดถอยหลังอย่างเกินจริงได้ แอนิเมชันที่ดีมักจะไม่ใช่การเคลื่อนไหวที่สมจริง 100% แต่จะขยายความรู้สึกให้ชัดขึ้นเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจง่ายขึ้น (มิตเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก; สกตรัฐ บุญเฉลียว, 2556)



รูปที่ 2.7 แสดงตัวอย่างการเน้นย้ำ (Exaggeration)

ที่มา: สกตรัฐ บุญเฉลียว, 2556

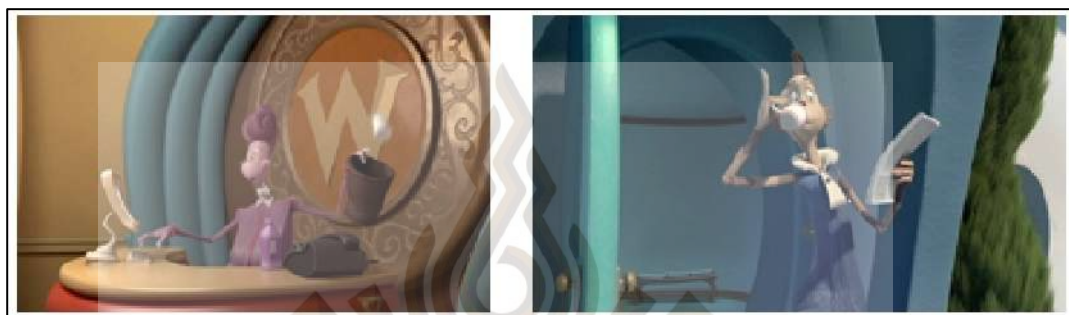
2.1.3.8 การเร่งและการชะลอ (Slow In and Slow Out) เป็นหลักการที่ช่วยให้การเคลื่อนไหวดูเป็นธรรมชาติ โดยการเริ่มและหยุดการเคลื่อนไหวแบบค่อยเป็นค่อยไป เช่น รถที่ออกตัวช้าและค่อย ๆ เร่งความเร็ว จากนั้นจะชะลอก่อนจะหยุดสนิท หากไม่มีหลักการนี้ การเคลื่อนไหวจะดูแข็งและไม่นุ่มนวล (มิตเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก; สกตรัฐ บุญเฉลียว, 2556)



รูปที่ 2.8 แสดงตัวอย่างการเร่งและการชะลอ (Slow In and Slow Out)

ที่มา: สกตรัฐ บุญเฉลียว, 2556

2.1.3.9 การเคลื่อนไหวรอง (Secondary Action) เป็นการเพิ่มรายละเอียดให้การเคลื่อนไหวดูสมจริงขึ้น เช่น ตัวละครเดินพร้อมกับแกว่งแขนหรือพริบตา การใช้ Secondary Action ช่วยเพิ่มมิติของตัวละครให้ดูมีชีวิตชีวา แต่ต้องระวังไม่ให้แย่งความสนใจจากการกระทำหลัก เช่น ขณะที่ตัวละครพูด การขยับมือหรือศีรษะช่วยเพิ่มอารมณ์แต่ไม่ควรทำให้ดูวุ่นวายเกินไป (มิตเตอร์ มีสตูดิโอ, 2560ก; สกสรัฐ บุญเฉลียว, 2556)



รูปที่ 2.9 แสดงตัวอย่างการเคลื่อนไหวรอง (Secondary Action)

ที่มา: สกสรัฐ บุญเฉลียว, 2556

2.1.3.10 การกระทำแบบเหนือจริง (Exaggeration) เป็นการเน้นให้การเคลื่อนไหวชัดเจนเกินจริง ทั้งท่าโพสหรือการแสดงท่าทาง หรือการแสดงอารมณ์ที่เกินจริง (มิตเตอร์ มีสตูดิโอ, 2560ก; Nutchelle25, 2015)



รูปที่ 2.10 แสดงตัวอย่างการกระทำแบบเหนือจริง (Exaggeration)

ที่มา: Nutchelle25, 2015



2.1.3.11 การวาดภาพที่มีมิติ (Solid Drawing) หมายถึงการออกแบบตัวละคร และฉากให้มีความลึกและมีมิติ ไม่แบนราบเกินไป เช่น การใช้แสง เงา และมุมมองที่ช่วยให้วัตถุนั้น น้ำหนักและรูปร่างชัดเจน ศิลปินต้องเข้าใจหลักการวาดภาพสามมิติ เพื่อให้ตัวละครดูมีชีวิตชีวา มากขึ้น (มิสเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก; สกสกรฐ บุญเฉลียว, 2556)



รูปที่ 2.11 แสดงตัวอย่างการวาดภาพที่มีมิติ (Solid Drawing)

ที่มา: สกสกรฐ บุญเฉลียว, 2556

2.1.3.12 การออกแบบที่น่าดึงดูด (Appeal) ตัวละครที่ออกแบบให้มีเสน่ห์และเป็นที่จดจำจะช่วยให้ผู้ชมเชื่อมโยงอารมณ์และติดตามเรื่องราวได้ดีขึ้น ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวละครที่สวยงามเสมอไป แต่ควรมีเอกลักษณ์ เช่น รูปร่าง สี หรือท่าทางที่ทำให้แตกต่างจากตัวละครอื่น (มิสเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก; สกสกรฐ บุญเฉลียว, 2556)



รูปที่ 2.12 แสดงตัวอย่างการออกแบบที่น่าดึงดูด (Appeal)

ที่มา: สกสกรฐ บุญเฉลียว, 2556

หลักการทั้ง 12 ข้อนี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างแอนิเมชันที่น่าสนใจและมีคุณภาพ การใช้เทคนิคเหล่านี้ช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวดูสมจริง สั้นไหล และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสมจะช่วยให้แอนิเมชันโดดเด่นและเข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น (มิสเตอร์มีสตูดิโอ, 2560ก)

## 2.2 ประเพณีสลากย้อมลำพูน

ประเพณีตานสลากย้อม เป็นหนึ่งในขนบธรรมเนียมของชาวยองในจังหวัดลำพูน คำว่า “ตาน” หมายถึง การให้ทานหรือการทำบุญ ส่วน “สลาก” หมายถึง อาหารหรือสิ่งของที่ถวายแด่พระสงฆ์โดยการจับสลาก สำหรับคำว่า “ย้อม” มีข้อสันนิษฐานว่าอาจมาจาก การย้อมสีของดอกฝอยปลายไม้เรียว ซึ่งเป็นวัสดุที่ใช้สำหรับแขวนเครื่องไทยทาน (สนั่น ธรรมธิ, 2556)

ตามคำนิยามของชาวยอง สลากย้อมถือเป็นสัญลักษณ์ของการทำบุญครั้งสำคัญสำหรับหญิงสาวที่เข้าสู่วัยผู้ใหญ่ (อายุประมาณ 20 ปี) ซึ่งตามความเชื่อ หญิงสาวควรรหาโอกาสถวายสลากย้อมก่อนแต่งงาน เพื่อเสริมสิริมงคลให้ชีวิตครอบครัวรุ่งเรืองและร่มเย็นเป็นสุข นอกจากนี้ ยังมีความเชื่อว่า อาณิสสของการถวายสลากย้อมเป็นบุญกุศลที่ยิ่งใหญ่ เทียบเท่ากับการบวชของบุรุษ (สนั่น ธรรมธิ, 2556)

ในส่วนของไทยทาน ด้านบนสุดมักปักร่ม รอบ ๆ ของร่มจะห้อยย้อยด้วยเครื่องประดับและของมีค่า เช่น สร้อย แหวน เข็มขัด ต่อมาจะเป็นทอง นาก และเงิน ไปจนถึงอัญมณี ส่วนลำต้นหรือเสา จะปักห้อยด้วยเครื่องอุปโภคบริโภค ของใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น กระจงเงา หวี เครื่องสำอาง เสื้อผ้า อุปกรณ์เครื่องใช้ อาหารแห้ง ขนมขบเคี้ยว รวมไปถึงยารักษาโรคต่าง ๆ ลำต้นมักเป็นของขนาดใหญ่ เช่น เตียนนอน โต๊ะ เก้าอี้ ถ้วย ชาม และมีเครื่องอำนวยความสะดวก นอกจากนี้ จะมีเครื่องประกอบอื่น ๆ เช่น ขอ สวิง ไซ ตะข้อง สุ่มไก่ เป็นต้น สิ่งของที่กล่าวมา จะมีการตีความเป็นเชิงสัญลักษณ์ ร่มจะหมายถึงความร่มเย็นเป็นสุข เครื่องประดับคือความมั่นคง ของบริวารต่าง ๆ หมายถึงความอุดมสมบูรณ์ (สนั่น ธรรมธิ, 2556; Museum Thailand, 2024)



ในปัจจุบัน ความหมายดั้งเดิมของประเพณีตานสลากย้อมเริ่มจางลง เนื่องจากบุตรสาวของผู้สืบทอดวัฒนธรรมเป็นเยาวชนรุ่นใหม่ที่เกิดโตในบริบทสังคมสมัยใหม่ ซึ่งให้ความสำคัญกับการศึกษาเป็นหลัก ส่งผลให้ไม่สามารถสะสมทรัพย์สินเพื่อดำเนินตามธรรมเนียมดั้งเดิมได้ (สนั่น ธรรมธิ, 2556)

ดังนั้น การรักษาและสืบสานประเพณีตานสลากย้อม จึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวทาง ผ่านการรณรงค์และขอความร่วมมือจาก ชุมชน วัด หน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ รวมถึงนักการเมืองระดับท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมให้เกิดการจัด ตันสลากย้อม และสนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชน (สนั่น ธรรมธิ, 2556)

นอกจากนี้ ยังมีการกระตุ้นให้เกิดความสนใจผ่าน กิจกรรมการประกวดตันสลากย้อม ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้ การสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ทั้งนี้ การฟื้นฟูประเพณีดังกล่าว ไม่เพียงช่วยสร้างรายได้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรม แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการ เสริมสร้างความสามัคคีและความเข้มแข็งของชุมชน อีกด้วย (สนั่น ธรรมธิ, 2556)



รูปที่ 2.13 แสดงภาพประเพณีสลากย้อม

ที่มา: สนั่น ธรรมธิ, 2556

ประเพณีทานข้าวสลากหรือที่เรียกในสำเนียงท้องถิ่นว่า “กินถ้วยสลาก” หมายถึง ประเพณีตานสลากกัณฑ์ ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานในภาคเหนือของประเทศไทย โดยประเพณีนี้จะเริ่มต้นในวันเพ็ญ เดือนสิบสองเหนือ (ตรงกับเดือนสิบใต้ ประมาณเดือน

กันยายน) และพิธีทานกัวยสลากหรือตานข้าวสลาก จะสิ้นสุดในช่วงเดือนเกี๋ยงคับ (เดือนสิบเอ็ดได้) ทั้งนี้ในอดีตจังหวัดเชียงใหม่ เป็นพื้นที่แรกที่เริ่มจัดพิธีดังกล่าว ณ วัดเจียงม้น ก่อนที่จังหวัดลำปาง จะเริ่มจัดพิธีที่วัดปงยางคก ในเวลาต่อมา (มณี พยอมยงค์, 2529)

การทานกัวยสลากในภาคเหนือ จะแตกต่างกันไปบ้างเล็กน้อยตามความนิยมในท้องถิ่น พิธีคล้ายกัน แต่การเรียกชื่อต่างกัน เช่น บ้านกู่แดง อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่เรียกการทานสลากว่า “สลากพระอินทร์” บ้านประดู่ป่า บ้านปิง และบ้านอุโมงค์ ในเขตอำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน เรียกการทานสลาก “สลากย้อม” สลากย้อมนี้ผู้ถวายทานมักเป็นหญิงสาวโสดบริสุทธิ์ คือ หญิงสาว จะต้องเก็บหอบบรอมริบเงินทองไว้ตั้งแต่เริ่มเข้าสู่วัยสาวเป็นเวลาหลายปี เมื่อหญิงสาวมีทรัพย์สินเพียงพอและเติบโตเป็นผู้ใหญ่เต็มตัว หากมีการประกอบพิธีทานสลาก เธอจะต้องเตรียม สลากย้อม เพื่อใช้ในการทำบุญ ตามความเชื่อที่ว่า หญิงสาวที่ได้ถวายสลากย้อมแล้ว จึงจะสามารถสร้างครอบครัวได้และจะมีชีวิตสมรสที่ราบรื่นและมั่นคง สำหรับจังหวัดลำพูน จะมีการจัดพิธีทานสลากกัถหรือทานกัวยสลากเป็นประจำทุกปี ณ วัดพระธาตุหริภุญชัย ในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือนสิบสองเหนือ (เดือนสิบได้) ซึ่งถือเป็นงานบุญสำคัญของท้องถิ่น (มณี พยอมยงค์, 2529)

สลากย้อมเป็นสลากประเภทหนึ่งในสลากกัถ จัดถวายในช่วงงานสลากกัถ สลากย้อมเกิดในแถบลุ่มน้ำปิง บริเวณพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์ อุดมไปด้วยความสงบยั้งมั่นในพระพุทธศาสนา สลากย้อมไม่ใช่อัตลักษณ์ของคนของ แต่เกิดในถิ่นของชาวของที่อาศัยอยู่ในลุ่มแม่น้ำปิงทางเขตสองฟากลำพูน เชียงใหม่ (बारमेศ वररुणस्य, 2566)

ความดั้งเดิมสมัยก่อนกระบวนการสลากย้อมและการจัดการของงานจะยิ่งใหญ่ คล้ายงานบวชของผู้ชายคือการบอกบุญให้ผู้อื่นมาทำบุญร่วมกัน ผู้หญิงสมัยนั้นหากใครได้ถวายทานสลากย้อม จะถือได้ว่าเป็นหญิงสาวที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง เพราะสังคมจะเชิดชู ยอมรับความพยายาม ในการเตรียมตัวเตรียมของถวาย ซึ่งใช้ระยะเวลาานหลายปี หญิงที่ถวายทานสลากย้อมจึงเป็นที่หมายของชาย เพื่ออยากได้ไว้เป็นคู่ครอง (बारमेศ वररुणस्य, 2566)

หลังปี 2505 สลากย้อมได้หายไปจากลำพูน เมื่อสังคมเปลี่ยนไป ทุกคนมีโอกาสดูเรียนหนังสือ การบวชเพื่อการศึกษาจึงเบาบางไป ผู้หญิงก็มีโอกาสได้ศึกษาสูงขึ้น สลากย้อมก็หายไป วิถีของสังคม เพราะการศึกษาได้ขยายให้คนยุคต่อมาได้เรียนมากขึ้น วิธีการทำงานหาเงินเพื่อถวายสลากย้อมจึงหายไป กิจกรรมสลากย้อม (बारमेศ वररुणस्य, 2566)

## 2.3 ศิลปะประชานิยม

ศิลปะประชานิยม หรือศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) เป็นกระแสศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1950s โดยศิลปินหลายคนที่มีพื้นฐานจากงานพาณิชย์ศิลป์ เช่น นักวาดภาพประกอบและกราฟิกดีไซน์เนอร์ ความเข้าใจในวัฒนธรรมมวลชนและเทคนิคการสื่อสารทำให้พวกเขาสามารถผสมผสานศิลปะชั้นสูงเข้ากับวัฒนธรรมสมัยนิยมได้อย่างลงตัว (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2561)

ศิลปะประชานิยม คือ ศิลปะประชานิยมนั้นมีความเชื่อมโยงกับสื่อและการสื่อสารต่อมวลชน เป็นศิลปะที่สร้างสรรค์จากการปรับตัวตามสภาพแวดล้อม ศิลปะประชานิยมนั้นอาจมีอีกแนวทางหนึ่งของงานศิลปะ ซึ่งเคยมีปรากฏอยู่แล้วในรูปแบบงานศิลปะสมัยใหม่หรือไม่ก็เป็นการเคลื่อนไหวที่กระจายอยู่ในกรอบของศิลปะสมัยใหม่และเป็นประตูสู่ศิลปะแนวคิดใหม่ถึงแม้ว่าศิลปะประชานิยมมีการสร้างสรรค์ผลงานจากวัฒนธรรมเชิงพาณิชย์เพียงเท่านั้นก็ยังไม่ถูกแต่ศิลปะประชานิยมได้มาจากสิ่งของอย่างละเอียดละอออย่างละน้อย เช่น การ์ตูน รูปถ่ายคารา และภาพยนตร์ ในเวลานั้นศิลปินอย่างแอนดี้ วอร์ฮอล ถูกจัดให้เป็นศิลปินที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ได้รับความนิยมเทียบเท่ากับคาราหรือนักกร้องที่กำลังโด่งดังในช่วงนั้น แอนดี้ วอร์ฮอล จะเป็นศิลปินที่มีความสำคัญ ซึ่งดูได้จากท่าทางการแสดงออก เขาเป็นเหมือนตัวแทนของศิลปะประชานิยม นับว่าเป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จในการเชื่อมช่องว่างระหว่างงานศิลปะชั้นสูงกับสิ่งที่ยุคสมัยนั้นกำลังนิยมอย่างกว้างขวาง (เคลาส์ สอนเนฟ, 2552)

ในช่วงกลางทศวรรษที่ 1950 งานศิลปะที่จัดอยู่ในลัทธิงานศิลปะป๊อป อาร์ตหรือศิลปะประชานิยมเป็นเหมือนงานศิลปะที่เชิดหน้าชูหน้าชาวอเมริกัน ศิลปินในยุคนี้พยายามสร้างตัวจากการอาศัยรูปแบบที่ศิลปินรุ่นก่อนสร้างขึ้นมา จนประสบความสำเร็จ ในประเทศอังกฤษมีศิลปินวัยรุ่นหลายคน ได้เริ่มมีชื่อเสียงมากขึ้นเพราะเป็นกลุ่มศิลปินที่กำลังทำงานในรูปแบบใหม่ที่นำเสนอขึ้นมา เป็นงานของสังคมเมืองที่รายล้อมไปด้วยสื่อ การโฆษณา สิ่งพิมพ์ ชีวิตช่วงวัยรุ่นและเสียงเพลงป๊อป งานศิลปะป๊อปอาร์ตหรือศิลปะประชานิยม เป็นงานที่สะท้อนสังคมในยุครุ่งเรืองของอังกฤษ ผู้คนมีความเชื่อมั่นสูง มีอารมณ์ขันและสังคมมีความก้าวหน้าทางเทคนิคต่างๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ภายหลังปี ค.ศ. 1970 เนื้อหาของงานที่เคยเป็นเรื่องของแมกกาซีน แผ่นเสียง สินค้า ของสังคมนิยมก็เปลี่ยนกลายเป็นอย่างอื่นแทน เช่น นิทานเด็ก ทิวทัศน์ชนบท (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552)

ศิลปะป๊อปอาร์ต หรือศิลปะประชานิยม คือรูปแบบของงานศิลปะที่ได้รับความนิยมในหมู่คนทั่วไปอย่างแพร่หลาย โดยมีจุดเด่นคือ มักได้แรงบันดาลใจมาจากที่พบเจอในชีวิตประจำวัน มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เป็นการเปลี่ยนสิ่งที่ธรรมดา ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ ที่ทำให้เกิดวัฒนธรรมในรูปแบบของประชานิยม โดยคำว่า “ป๊อป” (Pop) หมายถึง เหล่าผู้คน ที่ให้ความสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นในลักษณะ ของคนตรี หรือวัตถุนิยม แฟชั่น สิ่งของหรืองานศิลปะต่าง ๆ เหมือนกับ คำว่า Popular ซึ่งแปลว่า สิ่งที่คุณหม่อมมากให้ความสนใจให้มีความนิยมเป็นส่วนมาก ส่วน “อาร์ต” หมายถึง สิ่งที่คุณคนหรือศิลปินแสดงออกมา ทางอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิด ปัญหา ออกมาเป็น รูปธรรมหรือชิ้นงาน ที่มีความงาม ความคิดสร้างสรรค์และสุนทรีย์ความประทับใจ ส่วนศิลปะ สามารถสื่อออกมาได้หลากหลาย ไม่มีข้อจำกัด จึงทำให้งานศิลปะแนวป๊อปอาร์ต หรือศิลปะประชานิยมนี้สามารถเปลี่ยนสิ่งที่ธรรมดา ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ ทำให้เกิดวัฒนธรรมในรูปแบบของประชานิยม (ยุพรัตน์ เทียมทัน, 2564)

### 2.3.1 ศิลปินกลุ่ม Pop Art

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ (2561) กล่าวว่า ศิลปะแบบป๊อปอาร์ตแสดงให้เห็นว่างานศิลปะเองก็เป็นสินค้าชิ้นหนึ่ง ไม่ต่างอะไรกับชุดประกอบแคมเบลล์ ที่มีมูลค่าทางการค้า และสามารถซื้อขายได้เช่นเดียวกับสินค้าอุปโภคบริโภคทั่วไป และได้ยกตัวอย่างศิลปินกลุ่ม Pop Art หรือศิลปินที่สร้างสรรค์ศิลปะแนวประชานิยมไว้ ดังนี้

2.3.1.1 รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) เป็นหนึ่งในศิลปินป๊อปอาร์ตที่นำภาพจากหนังสือการ์ตูนและเทคนิคการพิมพ์อุตสาหกรรมมาใช้ในผลงานของเขา การใช้สีสดใส ไล่เฉดเส้นคมชัด และลายจุด Benday Dots ช่วยลบเส้นแบ่งระหว่างสื่อสารมวลชนและศิลปะชั้นสูง

2.3.1.2 เจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosenquist) ศิลปินอเมริกันที่นำภาพข่าวและโฆษณาจากนิตยสารมาคอลลาจในสไตล์เหนือจริง ผลงานของเขามักมีขนาดใหญ่โต โดยใช้เทคนิคการวาดที่เชี่ยวชาญในการเปลี่ยนภาพลักษณ์ที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวันให้กลายเป็นงานศิลปะชั้นเลิศ



2.3.1.3 คลေးส์ โอเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg) ประติมากรที่รู้จักจากการสร้าง ประติมากรรมนุ่มนวล (Soft Sculpture) โดยนำวัตถุทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น แสมเบอร์เกอร์ หรือ ไอศกรีม มาสร้างขึ้นใหม่ในขนาดใหญ่โต วัสดุที่ใช้มักมีผิวสัมผัสนุ่มนวล เพื่อเล่นกับประสบการณ์ และการรับรู้ของผู้ชม

2.3.1.4 เอ็ด รัสกา (Ed Ruscha) ศิลปินป๊อปอาร์ตจากฝั่งเวสต์โคสต์ ที่หลอมรวม ภาพลักษณ์ของฮอลลีวูดเข้ากับวัฒนธรรมโฆษณาและทิวทัศน์ของลอสแอนเจลิส เขาเปลี่ยนวัตถุ ธรรมดา เช่น ปิมน้ำมัน ให้กลายเป็นสัญลักษณ์แทนวัฒนธรรมบริโภคนิยมของอเมริกัน

2.3.1.5 แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ศิลปินป๊อปอาร์ตที่มีชื่อเสียงระดับโลก ผลงานของเขา เช่น ภาพชุดปกป้องแอมเบลล์ แสดงให้เห็นว่างานศิลปะเองก็เป็นสินค้าชิ้นหนึ่ง มี มูลค่าทางการค้า และสามารถซื้อขายได้เช่นเดียวกับสินค้าอุปโภคบริโภคทั่วไป

ในการวิเคราะห์สีในงานศิลปะ คือการใช้สีต่าง ๆ เช่น แดง เขียว ฯลฯ ที่ศิลปินใช้ และดู ว่าศิลปินใช้สีที่หลากหลายหรือไม่ ต้องสังเกตจากลักษณะเฉพาะของแต่ละสีที่ใช้ สีไหนที่มีสีที่โดดเด่นในแบบที่สดใส แสดงว่าสีนั้นมีความอึดตัวสูง หากสีไหนที่แยกแยะเจดสีได้ยากแสดงว่าสี นั้นมีความอึดตัวต่ำ ตัวอย่างเช่น ภาพวาดของศิลปิน ออสการ์-โกลด มอแน โดยจัดการวางที่แปรง รอยพู่กันและใช้สีโทนสว่าง เพื่อสร้างบรรยากาศของฉากออกจากสีธรรมชาติ เมื่อมองการวางที่ แปรงในการวาดภาพ สีที่ ออสการ์-โกลด มอแน ใช้จะผสมผสานกันเองจนเราไม่ทันได้สังเกต (Cothren & D'Alleva, 2021)

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.4.1 งานวิจัยของ พระบุญชุม วชิโร (2562)

จากการศึกษางานวิจัยของพระบุญชุม วชิโร (2562) เรื่อง ศึกษาวิเคราะห์ปฏูปพเปตพลี ตาม ประเพณีตักขยสลาก ได้ผลสรุปว่า ปฏูปพเปตพลี คือการทำบุญอุทิศส่วนกุศลไปให้หมู่ญาติผู้ว ย ชนม์ เป็นการแสดงถึงความกตัญญูตเวทิดากรรม ปฏูปพเปตพลีมีต้นเรื่องมาจากพระพิมพิสารได้

ถวายพระเวฬุวันให้เป็นที่พักของพระพุทธเจ้าและภิกษุสงฆ์ ครั้นต่อมาทรงอุทิศกุศลให้แก่เหล่าเปรตญาติของพระองค์

ประเพณีदानกัวยสลากของชาวเหนือเป็นการทำบุญ ตามแบบปุปพเปตพลี เป็นประเพณีของชาวเหนือ ประเพณีทำบุญเช่นนี้ ภาคใต้ เรียกว่าสารทเดือน 10 ซิงเปรต ภาคกลาง เรียกว่าสารทไทย ภาคอีสาน เรียกว่าทำบุญข้าวสาก เป็นต้น

หลักธรรมที่ปรากฏในพิธี คือกตัญญูกตเวทิตาธรรม, สังคหวัตถุ, บุญกิริยาวัตถุ และสามัคคีธรรม เป็นหลักสังคหวัตถุที่เชื่อมสามัคคีระหว่างผู้มาทำบุญ เปิดโอกาสให้ประชาชนได้มารู้จักกันและคุ้นเคยกันกับภิกษุสามเณร เป็นสามัคคีธรรมนำ ทำให้เกิดสันติสุขในชุมชนนั้น ๆ

#### 2.4.2 งานวิจัยของณรงค์ศักดิ์ นิลเขต (2555)

ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต (2555) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง วัฒนธรรมพ็อบในพ็อบอาร์ตไทย ระหว่าง พ.ศ. 2523-2553 ได้ผลสรุปว่า ศิลปะประชานิยมของไทยเป็นรูปแบบและแนวคิดของศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะประชานิยมที่เกิดขึ้นในประเทศฝั่งตะวันตกและขยายความนิยมไปทั่วโลกจนถึงปัจจุบัน โดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแนวศิลปะประชานิยมของไทยจะต้องมีส่วนประกอบสำคัญ คือวัฒนธรรมพ็อบ ดังนั้นจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมพ็อบในพ็อบอาร์ตไทย ระหว่าง พ.ศ. 2523-2553

สำหรับการวิจัยได้รวบรวมและคัดเลือกศิลปินไทยที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะประชานิยมไทยอย่างต่อเนื่องและมีความโดดเด่น ทั้งหมด 10 คน และวิเคราะห์วัฒนธรรมพ็อบในพ็อบอาร์ตไทย พบว่า ศิลปะประชานิยมไทยจำแนกได้ 3 ประเภท ได้แก่ 1. ศิลปะประชานิยมที่มีลักษณะในรูปแบบของการ์ตูน 2. ศิลปะประชานิยมที่มีลักษณะในรูปแบบสินค้าอุปโภคบริโภค 3. ศิลปะประชานิยมที่มีลักษณะในรูปแบบที่มีการหยิบยืมภาพลักษณ์จากประวัติศาสตร์ศิลปะ และยังมีปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกวัฒนธรรมพ็อบในพ็อบอาร์ตไทย คืออิทธิพลสื่อและการผลิตซ้ำ นอกจากนี้จะแสดงให้เห็นและทำให้เข้าใจถึงความนิยมของแต่ละยุคแต่ละสมัยได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับ เรื่อง ศึกษาวิเคราะห์ปุปพเปตพลี ตามประเพณีदानกัวยสลาก และวัฒนธรรมพ็อบในพ็อบอาร์ตไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2523-2553 ผู้วิจัยจึงสนใจสร้างสรรค์



ผ่านผลงานแอนิเมชัน 3 มิติที่เป็นเรื่องราวของประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วยโทนสีแบบศิลปะ ประชาณี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ในช่วงชีวิตที่ได้สัมผัสและประสบ มาเป็นส่วนหนึ่ง ในการวางโครงเรื่องและเผยแพร่เรื่องราวให้กับผู้ชม

## 2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 กรณีศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง Pocari Sweat Commercial | “Your potential is within you” 120 seconds

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง Pocari Sweat Commercial | “Your potential is within you” 120 seconds โดย Otsuka Pharmaceutical Official Channel ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูบ (Youtube) พบว่า มีการเล่าเรื่อง พลังของคุณจะเหนือกว่าเกมหรือไม่ นักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลายที่กระตือรือร้น สืบากิและอันจิ วิ่งขึ้นบันไดสูง 120 เมตรอย่างบ้าคลั่งในคราวเดียว สืบากิและอันจิพลาดระดับที่พวกเขาควรจะขึ้น หากเป็นแบบนี้ต่อไป เราจะล่าช้า อันจิวิ่งไปทางด้านหลังของตึก มุมมองเปลี่ยนไปเป็นภาพของสืบากิที่กำลังไล่ตามเธอ และทั้งสองก็เข้าสู่โลกของเกม ซึ่งเป็น การเล่าเรื่องแบบ ตัวละครนำเรื่อง โดยกำหนดให้มีตัวละครเล่าถึงการหาทางลัดเพื่อผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ตัวละครและฉากที่มีองค์ประกอบหลายอย่างที่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับตัวละคร และฉาก โดยแบ่งการใช้เทคนิคแบบภาพถ่ายวิดีโอและการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ นำมารวมกัน ทำให้เป็นเทคนิคการซ้อนภาพแบ่งระยะของวัตถุที่เป็น 3 มิติ ออกจากภาพถ่ายวิดีโอแบบชัดเจนแต่ยังสามารถอยู่ร่วมกันเป็นผลงานแอนิเมชันได้ โดยมีการใช้สีที่สดใส ส่งผลให้เกิดความน่าสนใจ และนำติดตามตลอดระยะเวลาการนำเสนอของผลงานแอนิเมชัน (Otsuka Pharmaceutical Official Channel, 2024)

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาเทคนิคการใช้ตัวละครนำเรื่อง และมีการใช้สีที่สดใสในรูปแบบศิลปะประชาณี เป็นแนวทางในการสร้างผลงานแอนิเมชันเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูนด้วยโทนสีแบบศิลปะประชาณี



รูปที่ 2.14 ตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง Pocari Sweat Commercial

“Your potential is within you” 120 seconds

ที่มา: Otsuka Pharmaceutical Official Channel, 2024

### 2.5.2 กรณีศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง Casetify x Ardhiraputral

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง Casetify x Ardhiraputral โดย Ardhiraputra ทางสื่อสังคมออนไลน์วีมีโอ (Vimeo) พบว่าเป็นการออกแบบภาพประกอบ 6 ภาพ เป็นการเดินทางที่แสนยาวนาน และมีผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายมีการใช้การเล่าเรื่องแบบ เทคนิคการซ้อนภาพ และการเคลื่อนที่ของวัตถุ โดยกำหนดให้วัตถุต่าง ๆ เคลื่อนที่ไปเรื่อย ๆ และทำให้เกิดความน่าสนใจ โดยการใช้เทคนิคการซ้อนภาพ การใช้วัตถุและฉากที่มีองค์ประกอบหลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับทำให้เกิดเป็นมุกและโทนีสี่ โดยมีการใช้สีที่สดใสคล้ายกับการใช้โทนีสี่ในรูปแบบของศิลปะประชานิยม (Putra, 2024)

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาเทคนิคการใช้ตัวละครนำเรื่อง Casetify x Ardhiraputra และมีการใช้สีที่สดใสในรูปแบบศิลปะประชานิยม เป็นแนวทางในการสร้างผลงานแอนิเมชันเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูนด้วยโทนีสี่แบบศิลปะประชานิยม



รูปที่ 2.15 ตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง Casetify x Ardhiraputra

ที่มา: Putra, 2024



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วย  
โทนีสืบแบบศิลปะประเพณี” มีระเบียบวิธีการวิจัยในการสร้างสรรค์และสร้างภาพยนตร์  
แอนิเมชันดังนี้

- 3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)
- 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)
- 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วย  
โทนีสืบแบบศิลปะประเพณี” ได้ทำการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและผลงานวิจัยของการออกแบบ  
แอนิเมชัน 3 มิติ ที่เกี่ยวกับทฤษฎีประเพณีสลากย้อมลำพูนและโทนีสืบแบบศิลปะประเพณี เพื่อ  
นำเสนอการผสมผสานระหว่าง วัฒนธรรมพื้นถิ่นล้านนา กับ ศิลปะดิจิทัลร่วมสมัย ผ่านแอนิเมชัน  
3 มิติ ด้วยโทนีสืบแบบศิลปะประเพณี เพื่อนำเสนอประเพณี สลากย้อมลำพูน ในมุมมองใหม่ที่  
เข้าถึงคนรุ่นใหม่มากขึ้น การออกแบบใช้โทนีสืบสดใส เสียงเพลงแนวซิดีดีฟ็อบ และองค์ประกอบที่  
สะท้อนความเป็นไทยแบบร่วมสมัย การศึกษานี้มุ่งเน้น กระบวนการออกแบบและผลิตแอนิเมชัน  
ที่สามารถสื่อสารคุณค่าของประเพณีท้องถิ่นผ่านเทคนิคสื่อดิจิทัล โดยเน้นแนวทาง การอนุรักษ์  
วัฒนธรรมผ่านสื่อร่วมสมัย เพื่อดึงดูดและสร้างการรับรู้แก่ผู้ชมในยุคปัจจุบัน



## 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

**3.2.1 แก่นเรื่อง (Concept)** เผยแพร่วัฒนธรรมล้านนาผ่าน การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วยโทนีแบบศิลปะประชานิยม ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่าง ประเพณีสลากย้อมลำพูน กับความร่วมมือในเชิงศิลปะดิจิทัล การออกแบบเน้น สีสดใส องค์ประกอบที่มีความเป็นไทย และดนตรีแนวเพลงซิดีฟ็อบ เพื่อสร้างความน่าสนใจและเข้าถึงคนรุ่นใหม่ งานวิจัยนี้ศึกษากระบวนการ ออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ ที่สามารถสื่อสารคุณค่าของประเพณีผ่านสื่อดิจิทัล โดยวิเคราะห์ องค์ประกอบด้านศิลปะ ศุนทรีศาสตร์ และเทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม นอกจากนี้ยังสำรวจแนวทางการอนุรักษ์วัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และรูปแบบการนำเสนอประเพณีในรูปแบบแอนิเมชันร่วมสมัย ที่ได้จะทำให้ช่วยสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบสื่อดิจิทัลเพื่อวัฒนธรรม และแนวทางในการต่อยอดการสื่อสารมรดกทางวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล

**3.2.2 การออกแบบตัวละครและฉาก** การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วยโทนีแบบศิลปะประชานิยมนี้นำเสนอ ตัวมอมซึ่งเป็นสัตว์หิมพานต์ในตำนานล้านนาให้ดูทันสมัยขึ้น โดยยังคงเอกลักษณ์แบบเดิม แต่เพิ่มสีสันและบุคลิกที่เข้าถึงง่ายเพื่อดึงดูดผู้ชม ฉากของแอนิเมชันจำลองบรรยากาศ งานสลากย้อมลำพูนในวัดพระธาตุหริภุญชัย โดยใช้เทคนิคแสง สี และองค์ประกอบด้วยโทนีแบบศิลปะประชานิยม ทำให้ประเพณีโบราณดูร่วมสมัยและเข้ากับยุคดิจิทัล งานวิจัยนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นการใช้ เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมล้านนาในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจมากขึ้น

**3.2.2.1 ตัวมอม** เป็นสัตว์หิมพานต์ตามความเชื่อของล้านนา มีลักษณะคล้ายสิงห์ผสมสุนัข ขนฟูหยิก มีตาโต ขาสั้น ปากกว้าง และมักมีเขี้ยวงอกออกมา ภาพลักษณ์ของตัวมอมสื่อถึง ความกล้าหาญและการปกป้อง เชื่อกันว่าเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่ทำหน้าที่เฝ้าบ้านเรือนและวัดวาอาราม ป้องกันสิ่งชั่วร้ายและภูตผี ตัวมอมถูกนำเสนอในสไตล์ร่วมสมัย โดยยังคง เอกลักษณ์ของรูปร่างและลักษณะเฉพาะ แต่ถูกปรับให้เข้ากับแนวซิดีฟ็อบ ผ่านการใช้สีสันสดใสและงานออกแบบที่ทันสมัย ซึ่งช่วยสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตำนานพื้นบ้านกับศิลปะดิจิทัล ทำให้วัฒนธรรมล้านนาเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น





รูปที่ 3.1 แสดงตัวมอม สัตว์หิมพานต์ล้านนา

3.2.2.2 ฉาก (Background) งานสลากย้อมลำพูนภายในวัดพระธาตุหริภุญชัย การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วยโทนสีแบบศิลปะประชา นิยม ฉากและบรรยากาศนี้นำเสนอ ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่สะท้อนความศรัทธาของชาวล้านนา โดยมี การออกแบบที่อ้างอิง หลักการจำลองพื้นที่ทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดความสมจริงและยังคง ความหมายของประเพณีรูปแบบเดิม

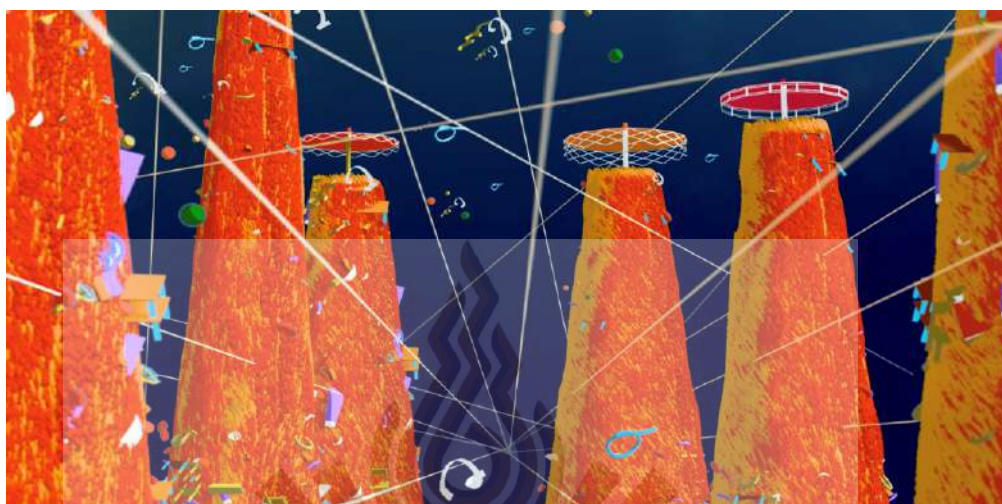
องค์ประกอบหลักของฉากประกอบด้วย:

(1) พระธาตุหริภุญชัย ซึ่งเป็นจุดศูนย์กลางของพื้นที่แสดง สถาปัตยกรรมศักดิ์สิทธิ์ที่มีความสำคัญทางศาสนาและประวัติศาสตร์



รูปที่ 3.2 แสดงวัดพระธาตุหริภุญชัย

(2) ต้นสลากย้อมที่ถูกจัดวางตามหลักการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ ให้สื่อถึงความวิจิตรของงานหัตถศิลป์ล้านนา



รูปที่ 3.3 แสดงต้นสลากย้อม

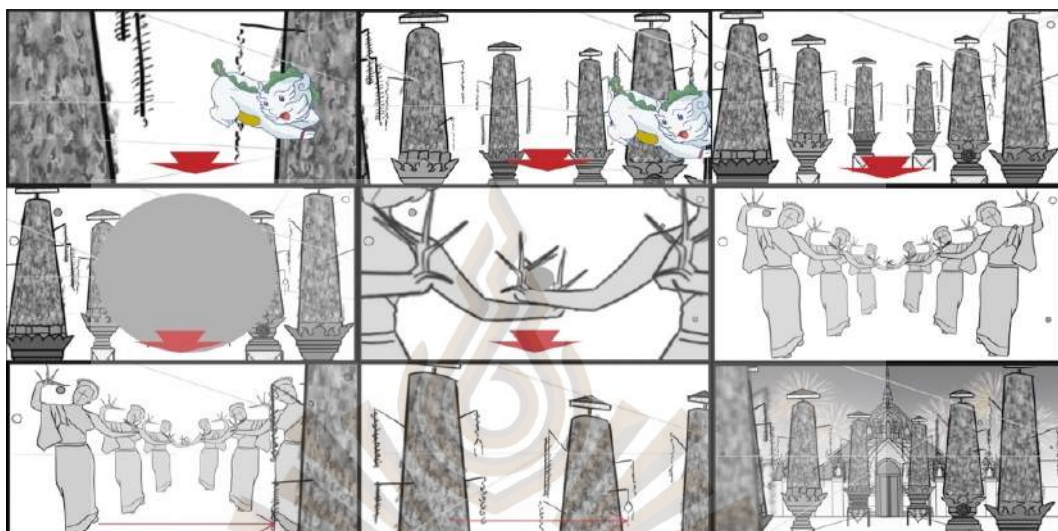
(3) ระบบแสงและสี (Lighting and Color System) ที่ใช้เทคนิคการไล่เฉดและเรืองแสงในรูปแบบศิลปะประชานิยม เพื่อสร้างบรรยากาศที่เชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับสื่อร่วมสมัย



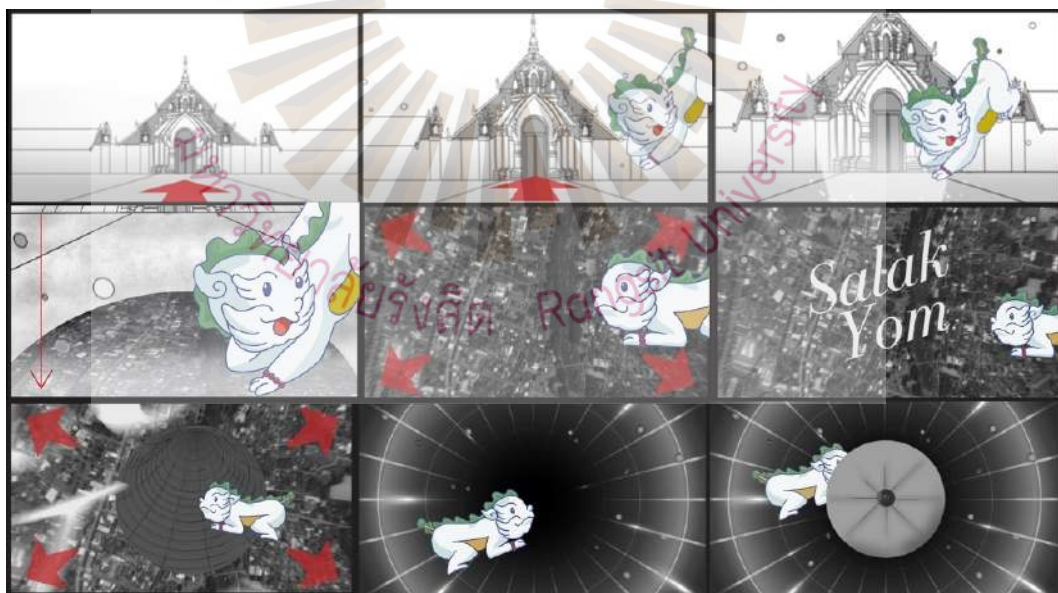
รูปที่ 3.4 แสดงเทคนิคการไล่เฉดและเรืองแสง



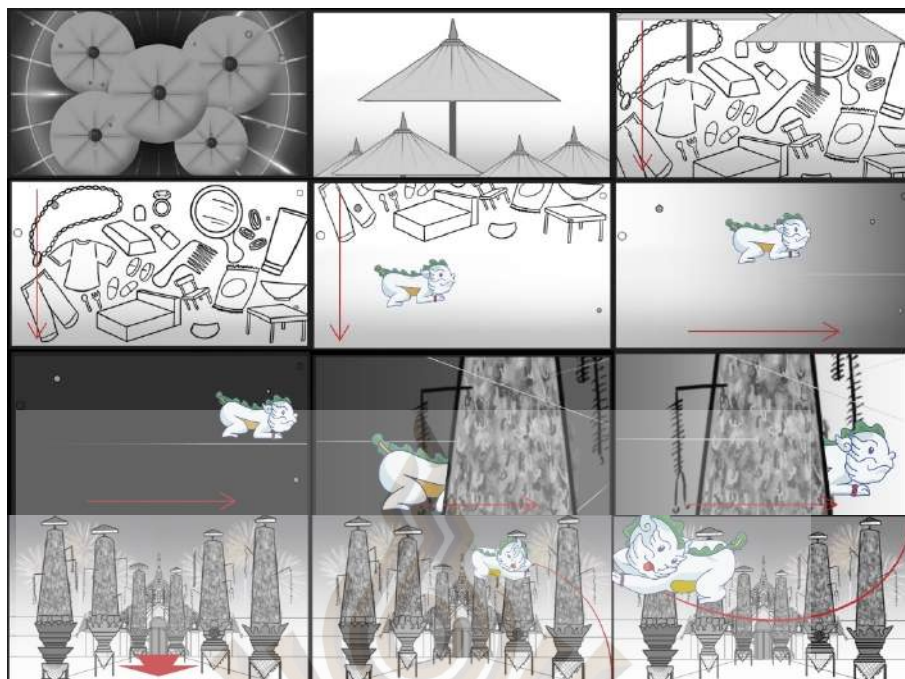
3.2.3 การออกแบบบทภาพนิ่ง (Storyboard) ออกแบบให้ ตัวมอม เป็นตัวแทนของผู้ชม ที่ค่อย ๆ สำรวจและเข้าใจความหมายของงานสลากย้อม ผ่านฉากที่มีองค์ประกอบทางศิลปะแบบ ล้านนา ด้วยโทนสีแบบศิลปะประชานิยม



รูปที่ 3.5 แสดงการออกแบบบทภาพนิ่ง 1

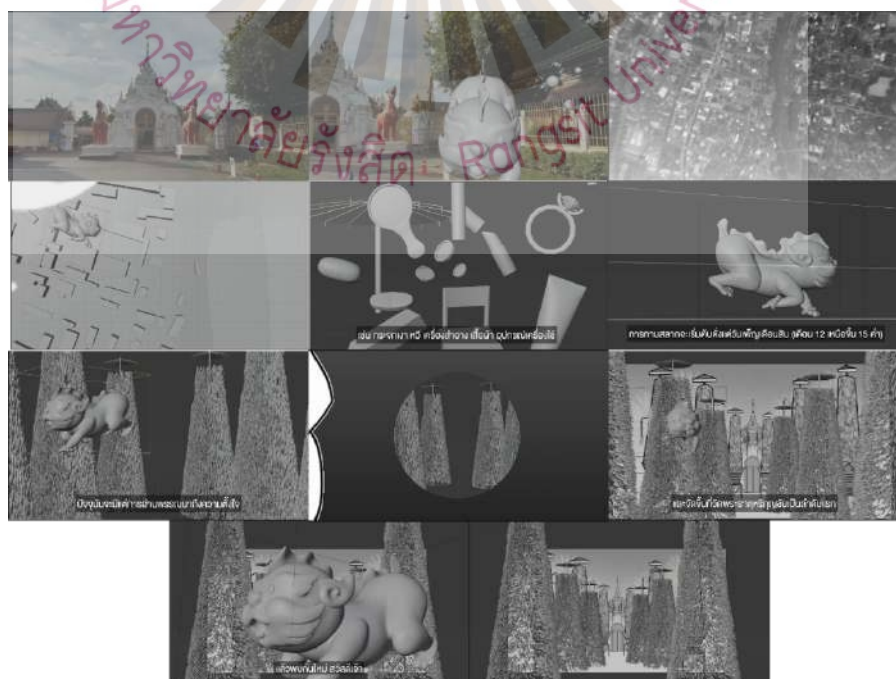


รูปที่ 3.6 แสดงการออกแบบบทภาพนิ่ง 2



รูปที่ 3.7 แสดงการออกแบบบทภาพนิ่ง 3

3.2.4 บทภาพเคลื่อนไหว (Animatic) กำหนดจังหวะและอารมณ์ของเรื่องราว โดยเน้นการเปลี่ยนแปลงของ มุมกล้อง จังหวะการตัดต่อและเสียงประกอบ ให้ผู้ชมค่อย ๆ รับชมกับบรรยากาศของงานสลากช้อม ก่อนจะนำไปสู่การเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์ในแอนิเมชันจริง



รูปที่ 3.8 แสดงบทภาพเคลื่อนไหว

### 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

#### 3.3.1 การสร้างโมเดล 3 มิติ

3.3.1.1 โมเดลตัวละคร โดยการออกแบบเป็นตัวละคร 2 มิติก่อน แล้วจึงนำมาขึ้นโมเดล 3 มิติ จากนั้นจึงตั้งค่าและการใส่พื้นผิวของโมเดลตัวละคร ตั้งค่าให้โมเดลตัวละครมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพการ์ตูน ให้มีการตัดเส้นทำให้เกิดความคล้ายกับภาพการ์ตูน 2 มิติ



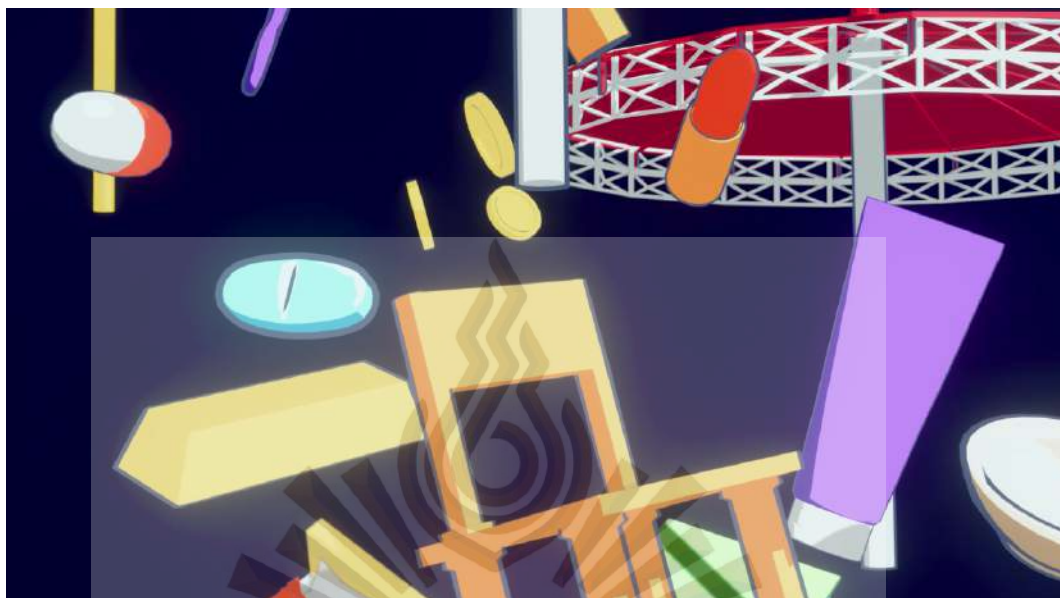
รูปที่ 3.9 แสดงโมเดลตัวมอม สัตว์หิมพานต์ล้านนา



รูปที่ 3.10 แสดงภาพวาดตัวมอม 2 มิติ และโมเดลตัวมอมที่ใส่พื้นผิวให้คล้ายคลึงกับภาพการ์ตูน



3.3.1.2 โมเดลฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก 3 มิติ ตั้งค่าให้โมเดลให้มีการตัดเส้นทำให้เกิดความคล้ายกับภาพการ์ตูน 2 มิติ

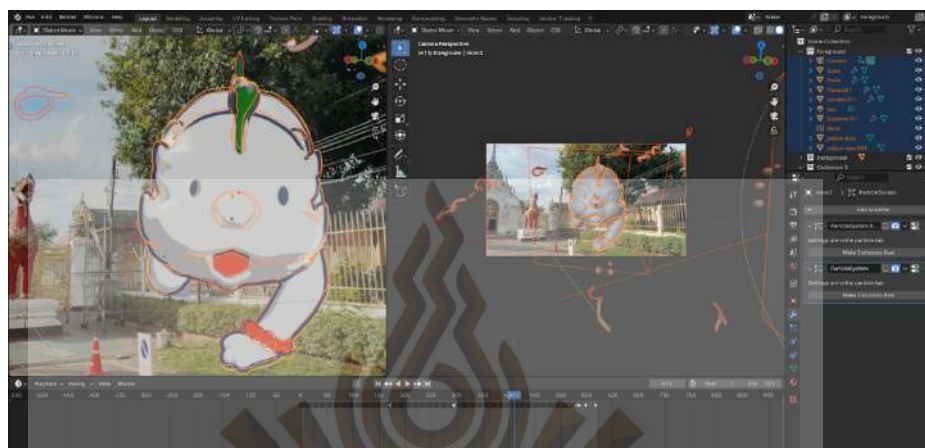


รูปที่ 3.11 แสดงโมเดลฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก 3 มิติ 1



รูปที่ 3.12 แสดงโมเดลฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก 3 มิติ 2

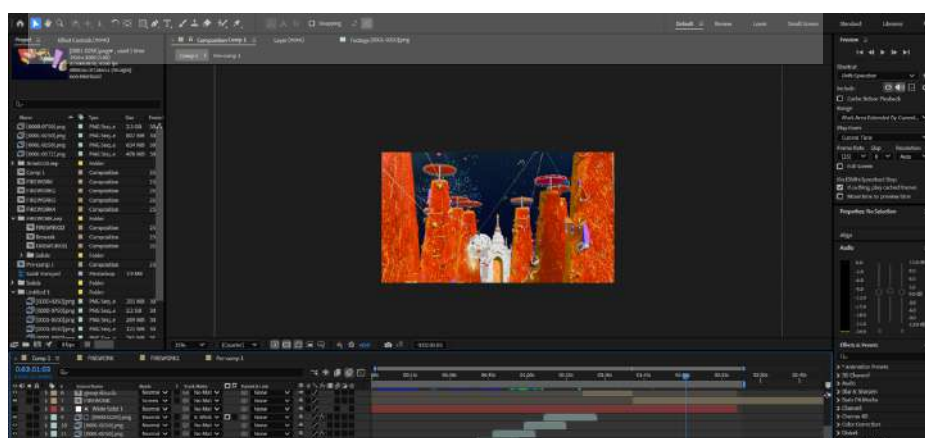
**3.3.2 การเคลื่อนไหว (Animate)** ขั้นตอนการนำโมเดลทั้งหมดที่ได้จัดเตรียมไว้ นำมาจัดวางตามที่ได้วางแผนไว้ในขั้นตอนของแอนิเมติก และทำการสร้างการเคลื่อนไหว ทำให้โมเดลขยับตามที่ได้วางแผนไว้เพื่อสื่อให้เห็นถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่กำลังจะเกิดขึ้น



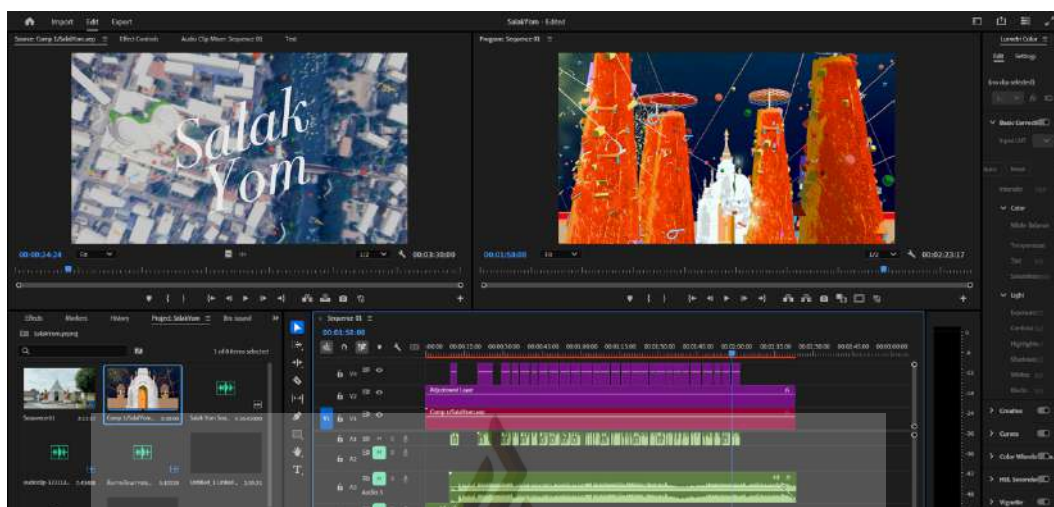
รูปที่ 3.13แสดงขั้นตอนการทำการเคลื่อนไหว

### 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

**3.4.1 การปรับแต่งโทนสีของงาน (Compositing)** การปรับแต่งภาพและการใส่เทคนิคพิเศษ ให้ภาพมีความสมบูรณ์ โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect โดยมีการใช้เทคนิคการซ้อนภาพ ทำให้มีความน่าสนใจ จากนั้นจึงทำการปรับค่าสี แสงเงา และความคมชัดของภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro เพื่อให้แอนิเมชันมีความสมบูรณ์



รูปที่ 3.14 แสดงขั้นตอนการใช้เทคนิคการซ้อนภาพ  
โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect



รูปที่ 3.15 แสดงขั้นตอนการปรับค่าสี แสงเงา และความคมชัดของภาพ  
ด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro

**3.4.2 การใส่เสียงประกอบ** เสียงดนตรีในแอนิเมชันนี้ ผสมผสานระหว่าง ดนตรีพื้นเมือง ล้านนาและแนวซิดีฟ็อบ เพื่อสร้างบรรยากาศที่ร่วมสมัย เสียงประกอบ ใช้เพื่อเพิ่มมิติของพิธีกรรม และความสมจริงของฉาก ขณะที่ เสียงพากย์ภายของ ผู้ช่วยรักษาอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมลำพูน ทำให้แอนิเมชันมีความโดดเด่นและสื่อสารกับผู้ชมได้ลึกซึ้งมากขึ้น

### 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมประเมินงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วยโทนสีแบบศิลปะประชานิยม” คือ กลุ่มเป้าหมายทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยกลุ่มตัวอย่างถูกคัดเลือกผ่าน แบบฟอร์มออนไลน์ที่เผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ (Google Forms) จำนวน 30 คน เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างได้ง่ายและรวดเร็ว

### 3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ “ภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วยโทนสีแบบศิลปะประชานิยม” ความยาว 2:34 นาที และแบบสอบถาม



### 3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลทั้งหมดจากกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย “การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน ด้วยโทนสีแบบศิลปะประชานิยม” โดยให้กลุ่มตัวอย่างชมแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “Salak Yom” ความยาว 2:34 นาทีและตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งแบบสอบถามเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน โดนมียคำถามทั้งหมด 9 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 5 คะแนน ตามแบบมาตราวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert Rating 5 Scales) ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แสดงคำถามที่ใช้ในแบบประเมิน

| ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน                           |  |                     |     |         |       |          |
|---------------------------------------------------------------------|--|---------------------|-----|---------|-------|----------|
| คำถาม                                                               |  | ตัวเลือกตอบ         |     |         |       |          |
| (1.1) กลุ่มอายุ                                                     |  | 15 - 25 ปี          |     |         |       |          |
|                                                                     |  | 25 - 35 ปี          |     |         |       |          |
|                                                                     |  | 35 - 45 ปี          |     |         |       |          |
|                                                                     |  | มากกว่า 45 ปีขึ้นไป |     |         |       |          |
| (1.2) เพศ                                                           |  | ชาย                 |     |         |       |          |
|                                                                     |  | หญิง                |     |         |       |          |
| (1.3) ท่านเป็นผู้มีความสนใจในงานแอนิเมชันหรือไม่                    |  | ใช่                 |     |         |       |          |
|                                                                     |  | ไม่ใช่              |     |         |       |          |
| (1.4) ท่านเป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับการผลิตและออกแบบแอนิเมชันหรือไม่ |  | ใช่                 |     |         |       |          |
|                                                                     |  | ไม่ใช่              |     |         |       |          |
| ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานแอนิเมชัน                        |  |                     |     |         |       |          |
| ความคิดเห็นแต่ละด้าน                                                |  | คะแนนความคิดเห็น    |     |         |       |          |
|                                                                     |  | ดีมาก               | ดี  | ปานกลาง | พอใช้ | ปรับปรุง |
|                                                                     |  | (5)                 | (4) | (3)     | (2)   | (1)      |
| (2.1) ด้านการออกแบบ                                                 |  |                     |     |         |       |          |
| การออกแบบตัวละครมีความสวยงาม                                        |  |                     |     |         |       |          |

ตารางที่ 3.1 แสดงคำถามที่ใช้ในแบบประเมิน (ต่อ)

| ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานแอนิเมชัน                                       |                  |           |                |              |                 |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------|----------------|--------------|-----------------|
| ความคิดเห็นแต่ละด้าน                                                               | คะแนนความคิดเห็น |           |                |              |                 |
|                                                                                    | ดีมาก<br>(5)     | ดี<br>(4) | ปานกลาง<br>(3) | พอใช้<br>(2) | ปรับปรุง<br>(1) |
| <b>(2.1) ด้านการออกแบบ</b>                                                         |                  |           |                |              |                 |
| ฉากและอุปกรณ์ประกอบ<br>มีความสวยงาม                                                |                  |           |                |              |                 |
| แสงสีมีความสวยงามเหมาะสม                                                           |                  |           |                |              |                 |
| <b>(2.2) ด้านการเคลื่อนไหวแอนิเมชัน</b>                                            |                  |           |                |              |                 |
| จังหวะการเคลื่อนไหวแอนิเมชันมี<br>ความเหมาะสม                                      |                  |           |                |              |                 |
| การเปลี่ยนผ่าน (Transition) แต่ละซีน<br>(Scene) มีความเหมาะสม                      |                  |           |                |              |                 |
| ระยะเวลาในการดำเนินเนื้อเรื่องมี<br>ความเหมาะสม                                    |                  |           |                |              |                 |
| <b>(2.3) ด้านเนื้อหา</b>                                                           |                  |           |                |              |                 |
| เข้าใจในเนื้อเรื่องในภาพรวม                                                        |                  |           |                |              |                 |
| เนื้อหา และการดำเนินเนื้อเรื่องมีความ<br>น่าสนใจ                                   |                  |           |                |              |                 |
| เนื้อหาในงานวิจัยทำให้มุมมอง<br>เกี่ยวกับประเพณีสลาภย้อมคุณ อยู่ใน<br>เกณฑ์ระดับใด |                  |           |                |              |                 |

### 3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในผลของแบบสอบถามโดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน สามารถ  
รวบรวมเป็นข้อมูลเป็นค่าเฉลี่ย โดยแบ่งตามระดับเกณฑ์การประเมินได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ดีมาก



คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบและผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “Salak Yom” เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูนด้วยโทนสีแบบศิลปะประชานิยม โดยมีความยาว 2:34 นาที

#### 4.1 ผลการผลิตแอนิเมชัน

จากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล ในเรื่องประเพณีสลากย้อมลำพูนผู้วิจัยได้ค้นพบว่า ปัจจุบันความหมายเดิมของประเพณี “สลากย้อม” คล่องลง เพราะบุตรของเจ้าของวัฒนธรรมเป็นเด็กสาวรุ่นใหม่ มีชีวิตอยู่ในบริบททางสังคมยุคใหม่ ในปัจจุบันบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้คนรุ่นใหม่ให้ความสำคัญกับการศึกษา ส่งผลให้การจัดสรรทรัพยากรเพื่อสืบสานประเพณีดั้งเดิมลดลง ดังนั้น การอนุรักษ์และฟื้นฟูประเพณีสลากย้อมจึงต้องได้รับความร่วมมือจากชุมชน วัด หน่วยงานองค์กรต่าง ๆ รวมถึงนักการเมืองท้องถิ่น เพื่อจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วม อาทิ การจัดตั้งสลากย้อมและการประกวดประชัน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และสืบทอดภูมิปัญญา ทำยที่สุด สิ่งเหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม และส่งเสริมความสามัคคีในชุมชนให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยจึงทำการออกแบบและจัดทำแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูนด้วยโทนสีแบบศิลปะประชานิยม แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของคนในจังหวัดลำพูน วัตถุที่นำมาใช้ในการประกอบในประเพณีสลากย้อม ซึ่งต้นสลากจะประกอบไปด้วย ด้านบนสุดมักปักร่มรอบ ๆ ของร่มจะห้อยย้อยด้วยเครื่องประดับและของมีค่า เช่น สร้อย แหวน เข็มขัด ต่อมาจะเป็นทอง นาก และเงิน ไปจนถึงอัญมณี ส่วนลำต้นหรือเสา จะปักห้อยด้วยเครื่องอุปโภคบริโภค เช่น กระจงเงา หวี เครื่องสำอาง เสื้อผ้า อุปกรณ์เครื่องใช้ อาหารแห้ง ขนมขบเคี้ยว รวมไปถึงยารักษาโรคต่าง ๆ ด้านสุดมักเป็นของขนาดใหญ่ เช่น เตียนนอน โต๊ะ เก้าอี้ ถ้วย ชาม และมีเครื่องอำนวยความสะดวก นอกจากนี้จะมีเครื่องประกอบอื่น ๆ เช่น ยอ สวิง ไซ ตะข่อง ลู่มไก่อ เป็นต้น

สิ่งของที่กล่าวมา จะมีการตีความเป็นเชิงสัญลักษณ์ ร่วมจะหมายถึงความร่มเย็นเป็นสุข เครื่องประดับคือความมั่นคง ของบริวารต่าง ๆ หมายถึงความอุดมสมบูรณ์

โดยงานภาพได้แรงบันดาลใจมาจากรูปแบบของศิลปะประเพณี ที่ได้เรียนรู้ขั้นตอน และวิธีการจากการดูภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง Pocari Sweat Commercial | “Your potential is within you” 120 seconds และ Casetify x Ardhiraputra มีรูปแบบที่มีความเป็นวัฒนธรรม ประเพณี และมีการใช้สีที่สดใสในรูปแบบของศิลปะประเพณี เป็นตัวช่วยส่งเสริมทำให้ งานแอนิเมชันของผู้วิจัยให้ดูมีความน่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยประมวลภาพลำดับ เหตุการณ์ได้ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom

| ลำดับ | ตัวอย่างภาพ                                                                          | เหตุการณ์                               |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1     |   | ภาพถ่ายหน้าวัด กำลัง เคลื่อนกล้องเข้าไป |
| 2     |  | มีตัวมอม บินลอยเข้ามา                   |

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom (ต่อ)

| ลำดับ | ตัวอย่างภาพ | เหตุการณ์                                                         |
|-------|-------------|-------------------------------------------------------------------|
| 3     |             | ตัวมอมได้หันมาทักทาย<br>“พร้อมจะไปงานสลาก<br>ย้อมลำพูนแล้วรึยัง!” |
| 4     |             | จากนั้นมิประตุมิติผ่าน<br>เข้ามา                                  |
| 5     |             | ทำการเปลี่ยนฉาก กำลัง<br>ลอบขอยู่นไฟฟ้า                           |
| 6     |             | มีตัวหนังสือเกี่ยวกับ<br>แอนิเมชันสั้น เรื่อง<br>Salak Yom        |

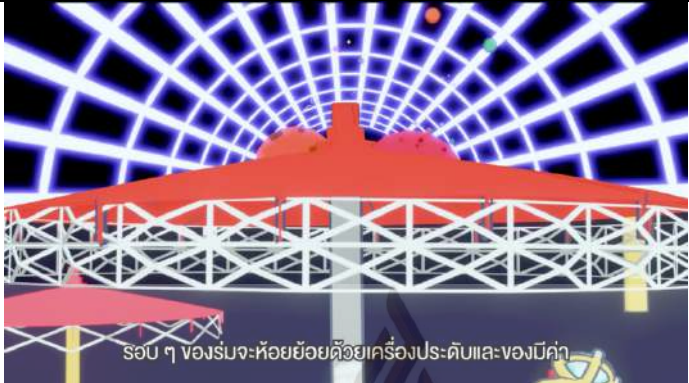


ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom (ต่อ)

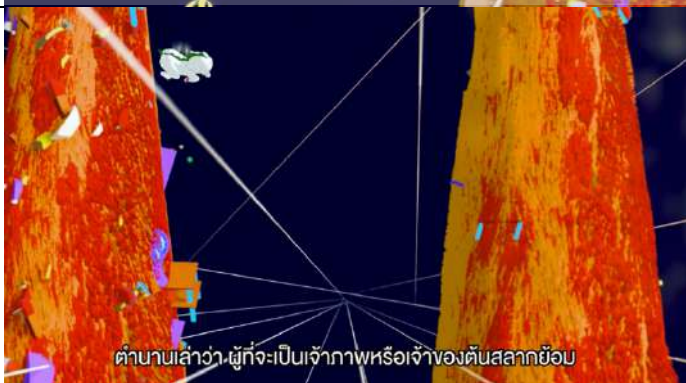
| ลำดับ | ตัวอย่างภาพ                                                                                                                     | เหตุการณ์                                          |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| 7     |                                               | มีอุโมงค์มิติ กำลังผ่านเข้ามา                      |
| 8     | <br>สลากย้อมเมืองลำพูนประเพณีหนึ่งเดียวในโลก | เปลี่ยนจาก เป็นภายในอุโมงค์มิติ                    |
| 9     | <br>จัดขึ้นที่วัดพระธาตุศรีบุญชัย           | มีร่มลอยเข้ามา และตัวมอมกำลังบินลอยผ่านเข้าไปในร่ม |
| 10    | <br>จัดถวายในช่วงงานสลากกิด                 | ร่ม ขยายแบ่งออก และเคลื่อนไหวยลอบรอบ ๆ เป็นวงกลม   |



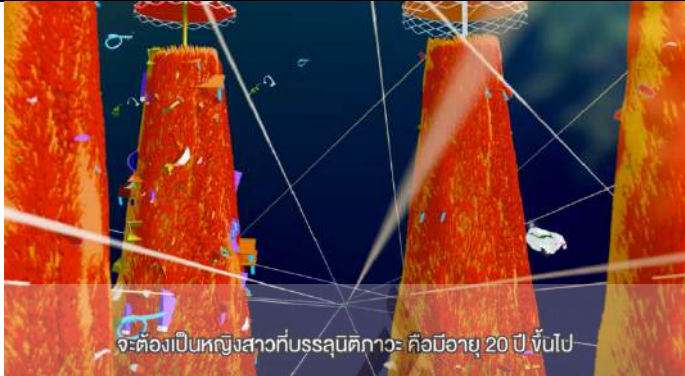
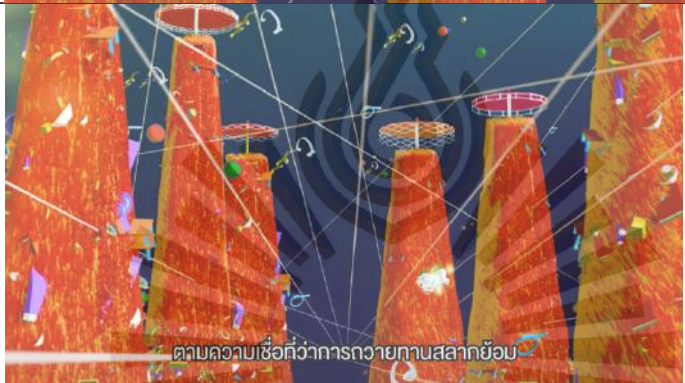
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom (ต่อ)

| ลำดับ | ตัวอย่างภาพ                                                                                                                                            | เหตุการณ์                             |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| 11    |  <p>รอบ ๆ ของร่มจะห้อยย้อยด้วยเครื่องประดับและของมีค่า</p>           | มีร่มกำลังลอยขึ้นมาเพื่อเปลี่ยนฉาก    |
| 12    |  <p>เช่น สร้อย แหวน เงิน ทอง</p>                                    | สิ่งของเกี่ยวกับต้นสลากข้อมลอยขึ้นมา  |
| 13    |  <p>ส่วนลำต้นหรือเสา จะปักห้อยด้วยเครื่องอุปโภคบริโภค</p>          | สิ่งของเกี่ยวกับต้นสลากข้อมลอยขึ้นมา  |
| 14    |  <p>เช่น กระเจ๊กนา หวี เครื่องสำอาง เสื้อผ้า อุปกรณ์เครื่องใช้</p> | ตัวมอมลอยเข้ามาเพื่อกำลังจะเปลี่ยนฉาก |

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom (ต่อ)

| ลำดับ | ตัวอย่างภาพ                                                                                                                                          | เหตุการณ์                                                         |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 15    |  <p>เช่น กระเจิงผา หวี เครื่องสำอาง เสื้อผ้า อุปกรณ์เครื่องใช้</p> | ตัวมอมลอยเข้ามาเพื่อกำลังจะเปลี่ยนฉาก                             |
| 16    |  <p>แสงสุดท้ายเป็นของขนาดใหญ่</p>                                 | ตัวมอมลอยเข้ามาเพื่อกำลังจะเปลี่ยนฉาก                             |
| 17    |  <p>เช่น เตียนนอน โต๊ะ เก้าอี้ ถ้วย ชาม</p>                      | ต้นฉากขี้นมกำลังลอยเข้ามา                                         |
| 18    |  <p>ตำนานเล่าว่า ผู้ที่จะเป็นเจ้าภาพหรือเจ้าของต้นสลาที่ยอบ</p>  | ตัวมอมลอยเข้ามาจากด้านหลังต้นสลาขี้นมและมูกต้องกำลังเคลื่อนถอยออก |

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom (ต่อ)

| ลำดับ | ตัวอย่างภาพ                                                                          | เหตุการณ์                                                           |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 19    |    | ตัวมอมลอยเข้ามาจากด้านหลังต้นสลากย้อม และมวมกลิ้งกำลังเคลื่อนถอยออก |
| 20    |   | ตัวมอมลอยเข้ามาจากด้านหลังต้นสลากย้อม และมวมกลิ้งกำลังเคลื่อนถอยออก |
| 21    |  | เปลี่ยนฉากโดยการใช่วงกลมและชุมภาพออก                                |
| 22    |  | มีชุดการแสดงฟ้อนรำถวายต้นสลากย้อม และมวมกลิ้งกำลังเคลื่อนถอยออก     |



ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom (ต่อ)

| ลำดับ | ตัวอย่างภาพ                                                                                                                            | เหตุการณ์                                                                                                         |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 23    |  <p>และปราธนา ของเจ้าของต้นสลากย้อม</p>              | <p>มีชุดการแสดงฟ้อนรำ<br/>ถวายต้นสลากย้อม และ<br/>มุกกล้องกำลังเคลื่อน<br/>ถอยออก</p>                             |
| 24    |  <p>พิธีถวายเส้นสลากแก่พระภิกษุสามเณร</p>           | <p>มีชุดการแสดงฟ้อนรำ<br/>ถวายต้นสลากย้อม และ<br/>มุกกล้องกำลังเคลื่อน<br/>ถอยออก</p>                             |
| 25    |  <p>พิธีถวายเส้นสลากแก่พระภิกษุสามเณร</p>          | <p>ต้นสลากย้อมลอยเข้ามา<br/>เพื่อเปลี่ยนฉาก</p>                                                                   |
| 26    |  <p>และจัดการแสดง การฟ้อนรำถวายบูชาต้นสลากย้อม</p> | <p>ฉากหน้าวัดที่กำลังมี<br/>การเฉลิมฉลองเกี่ยวกับ<br/>งานสลากย้อมลำพูน<br/>และมุกกล้องกำลัง<br/>เคลื่อนถอยออก</p> |



ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Salak Yom (ต่อ)

| ลำดับ | ตัวอย่างภาพ                                                                          | เหตุการณ์                                                                                                      |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 27    |    | จากหน้าวัดที่กำลังมีการเฉลิมฉลองเกี่ยวกับงานสลากย้อมลำพูน และมุกต้องกำลังเคลื่อนถอยออก                         |
| 28    |   | จากหน้าวัดที่กำลังมีการเฉลิมฉลองเกี่ยวกับงานสลากย้อมลำพูน และมุกต้องกำลังเคลื่อนถอยออก                         |
| 29    |  | จากหน้าวัดที่กำลังมีการเฉลิมฉลองเกี่ยวกับงานสลากย้อมลำพูน มีตัวมอมกำลังทยอยเข้ามา และมุกต้องกำลังเคลื่อนถอยออก |
| 30    |  | จากหน้าวัดที่กำลังมีการเฉลิมฉลองเกี่ยวกับงานสลากย้อมลำพูน มีตัวมอมกำลังทยอยเข้ามา และมุกต้องกำลังเคลื่อนถอยออก |

## 4.2 ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างความคิดเห็นและคะแนนในหัวข้อวิจัยการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “Salak Yom” เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูนด้วยโทนสีแบบศิลปะประชาานิยม ได้รับข้อมูลการตอบรับตามแบบประเมินของตัวอย่างหลังรับชมแอนิเมชัน จำนวน 30 คน สามารถสรุปข้อมูลได้ดังตารางที่ 4.2 - 4.3

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

| คำถาม                                                              | ตัวเลือกตอบ         | จำนวน | ร้อยละ |
|--------------------------------------------------------------------|---------------------|-------|--------|
| (1.1) กลุ่มอายุ                                                    | 15 - 25 ปี          | 7     | 23.33  |
|                                                                    | 25 - 35 ปี          | 23    | 76.67  |
|                                                                    | 35 - 45 ปี          | 0     | 0.00   |
|                                                                    | มากกว่า 45 ปีขึ้นไป | 0     | 0.00   |
| (1.2) เพศ                                                          | ชาย                 | 17    | 56.67  |
|                                                                    | หญิง                | 13    | 43.33  |
| (1.3) ท่านเป็นผู้มีความสนใจในงานแอนิเมชันหรือไม่                   | ใช่                 | 25    | 83.33  |
|                                                                    | ไม่ใช่              | 5     | 16.67  |
| (1.4) เป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับการผลิตและออกแบบแอนิเมชันหรือไม่ | ใช่                 | 18    | 60.00  |
|                                                                    | ไม่ใช่              | 12    | 40.00  |

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน

| คำถาม                                     | ค่าเฉลี่ยคะแนน | S.D. | แปลผล* |
|-------------------------------------------|----------------|------|--------|
| <b>(2.1) ด้านการออกแบบ</b>                |                |      |        |
| การออกแบบตัวละครมีความสวยงาม              | 4.16           | 0.69 | ดี     |
| ฉากและอุปกรณ์ประกอบมีความสวยงาม           | 4.03           | 0.80 | ดี     |
| แสงสีมีความสวยงาม                         | 4.06           | 0.73 | ดี     |
| <b>(2.2) ด้านการเคลื่อนไหวแอนิเมชัน</b>   |                |      |        |
| จังหวะการเคลื่อนไหวแอนิเมชันมีความเหมาะสม | 3.93           | 0.82 | ดี     |

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน (ต่อ)

| คำถาม                                                                      | ค่าเฉลี่ย<br>คะแนน | S.D. | แปลผล* |
|----------------------------------------------------------------------------|--------------------|------|--------|
| <b>(2.2) ด้านการเคลื่อนไหวแอนิเมชัน</b>                                    |                    |      |        |
| การเปลี่ยนผ่าน (Transition) แต่ละฉาก (Scene) มีความเหมาะสม                 | 4.03               | 0.70 | ดี     |
| ระยะเวลาในการดำเนินเนื้อเรื่องมีความเหมาะสม                                | 3.93               | 0.81 | ดี     |
| <b>(2.3) ด้านเนื้อหา</b>                                                   |                    |      |        |
| เข้าใจในเนื้อเรื่องในภาพรวม                                                | 4.06               | 0.69 | ดี     |
| เนื้อหา และการดำเนินเนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ                               | 4.13               | 0.61 | ดี     |
| เนื้อหาในงานวิจัยทำให้มุมมองเกี่ยวกับประเพณีสลากย้อมคุณ อยู่ในเกณฑ์ระดับใด | 4.16               | 0.63 | ดี     |

หมายเหตุ \* เกณฑ์การแปลผลจากค่าเฉลี่ยคะแนน

|           |         |             |
|-----------|---------|-------------|
| 4.50-5.00 | หมายถึง | ดีมาก       |
| 3.50-4.49 | หมายถึง | ดี          |
| 2.50-3.49 | หมายถึง | ปานกลาง     |
| 1.50-2.49 | หมายถึง | พอใช้       |
| 1.00-1.49 | หมายถึง | ควรปรับปรุง |

จากตารางที่ 4.3 สามารถสรุปผลได้ว่ากลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน เกี่ยวกับแอนิเมชัน 3 มิติ ที่ออกแบบเพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูน พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความคิดเห็นต่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “Salak Yom” อยู่ในระดับดี ทุกด้าน โดยเฉพาะด้านเนื้อหาได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด 4.12 ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจและความน่าสนใจของเรื่องราวที่ถ่ายทอดผ่านแอนิเมชัน รองลงมาคือด้านการออกแบบ 4.08 และด้านการเคลื่อนไหว 3.96 ทั้งนี้ คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำกว่า 1.75 แสดงให้เห็นว่าความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายมีความสอดคล้องกันในระดับที่น่าเชื่อถือ

## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลสรุปงานวิจัย การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากซ็อมลำพูนด้วย  
โทนีสไตล์ศิลปะประเพณี ผู้วิจัยสามารถผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณี  
สลากซ็อมลำพูนด้วยโทนีสไตล์ศิลปะประเพณี ได้จากการศึกษาข้อมูลในเชิงประวัติและในเชิง  
เทคนิค จากข้อมูลของโทนีสไตล์ศิลปะประเพณี งานศิลปะประเพณี มักจะได้แรงบันดาลใจ  
มาจากสิ่งที่พบเจอในชีวิตประจำวัน สิ่งรอบตัว แล้วนำมาทำให้เป็นชิ้นงาน ที่สามารถเปลี่ยนสิ่งที่  
ธรรมดา ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ ที่ทำให้เกิดวัฒนธรรมในรูปแบบของประเพณี จึงทำให้  
องค์ประกอบหลาย ๆ อย่าง ได้มีการนำเอาเทคนิคการทำโมชันกราฟิกดีไซน์ (Motion Graphic) ใน  
รูปแบบของ ArdHIRA Putra ซึ่งเป็นนักวาดภาพประกอบ และ โมชันดีไซน์เนอร์ (Motion Designer)  
เข้ามาช่วยในงานแอนิเมชัน 3 มิติ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังข้อมูลที่ผู้วิจัยนั้นศึกษาหา

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าส่วนใหญ่มีความเข้าใจรับรู้ได้ถึงเนื้อหาของงานวิจัยที่นำเสนอไปใน  
แบบสอบถาม ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ดี และด้วยข้อมูลทั้งหมดนี้ผู้วิจัยจึงแยกย่อยข้อสรุปในด้านต่าง ๆ ได้  
ดังนี้

##### 5.1.1 ด้านการออกแบบของแอนิเมชัน 3 มิติ

โดยรวมอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ดี มีคะแนนด้านความสวยงามของภาพและการออกแบบของตัว  
ละครและฉากอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ดีมาก การออกแบบงานภาพที่ผสมผสานระหว่าง ศิลปะล้านนา  
และรูปแบบศิลปะประเพณี ช่วยสร้างความร่วมสมัย และสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคน  
รุ่นใหม่



### 5.1.2 ด้านเทคนิคการเคลื่อนไหวของแอนิเมชัน 3 มิติ

โดยรวมอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ดี การเคลื่อนไหวของตัวมอมมีบุคลิกเฉพาะ สะท้อนถึงลักษณะของสัตว์หิมพานต์ได้ดี และมีการใช้รูปแบบของมุกกล้องที่หลากหลาย เช่น การแพนกล้อง การซูมเข้า-ออก เพื่อสร้างมิติให้กับฉาก

### 5.1.3 ด้านเนื้อหา

ผู้ชมมีความเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ โดยรวมอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ดี แอนิเมชันสามารถถ่ายทอดประเพณีสลากย้อมผ่านการเล่าเรื่องที่ใช้ ตัวมอมเป็นตัวแทนของผู้ชมได้อย่างน่าสนใจ การเลือกใช้ สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบริบทของประเพณีได้ง่ายขึ้นมีการใช้ สี แสง และเสียง เป็นตัวช่วยส่งเสริมอารมณ์ของเรื่อง ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงบรรยากาศของเทศกาลการนำเสนอผ่านแอนิเมชันช่วยลดความซับซ้อนของข้อมูล ทำให้เข้าใจง่ายขึ้นกว่าการนำเสนอแบบสารคดี มีโครงสร้างเรื่องที่สามารถติดตามได้ง่าย โดยใช้การเล่าเรื่องตามลำดับเวลาและเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์

### 5.1.4 ด้านประโยชน์ของแอนิเมชัน 3 มิติ

โดยรวมอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ดี แอนิเมชันช่วยอนุรักษ์และถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม ให้เข้าถึงได้ง่ายขึ้นเป็นสื่อที่สามารถ สร้างความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาภาษาเป็นหลัก สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การนำเสนอผ่านแอนิเมชัน 3 มิติช่วยให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ สามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาในรูปแบบ VR/AR หรือ Interactive Learning เพื่อเพิ่มมิติการเรียนรู้

สรุปการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูนด้วยโทนีแบบศิลปะประชานิยม ผู้วิจัยสามารถผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูนด้วยโทนีแบบศิลปะประชานิยม สามารถสร้างการรับรู้และเผยแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูนด้วยโทนีแบบศิลปะประชานิยมของผู้วิจัยได้ ด้วยแอนิเมชัน 3 มิติ ที่นำเสนอช่วงสั้น ๆ ในเวลา 2:34 นาที โดยมีรูปแบบของงานแอนิเมชัน 3 มิติ ที่ได้รับชมนั้น มีการออกแบบตัวละคร ฉาก

อุปกรณ์ และแสงสีที่ดี เพื่อแพร่ประเพณีสลากย้อมลำพูนด้วยโทนสีแบบศิลปะประชานิยมทำให้ช่วยส่งเสริมและสร้างมุมมองที่ดีต่อคนรุ่นถัดไปในปัจจุบันในรูปแบบใหม่ได้

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

### 5.2.1 ด้านเนื้อหา

การวิจัยพบว่า การนำเสนอเนื้อหาประเพณีสลากย้อมผ่านแอนิเมชัน 3 มิติช่วยเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ควรมีการเพิ่ม องค์ประกอบด้านบริบทเชิงประวัติศาสตร์และความสำคัญของพิธีกรรม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจของผู้ชม นอกจากนี้ ควรพัฒนา โครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีความชัดเจนและลื่นไหลยิ่งขึ้น เพื่อสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ระหว่างผู้ชมกับตัวละครหลัก การใช้ ตัวบทบรรยายหรือคำบรรยาย จะช่วยให้ผู้ชมที่ไม่คุ้นเคยกับประเพณีเข้าใจสาระสำคัญได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งการเสริมปฏิสัมพันธ์เชิงสื่อสารอาจช่วยให้การเรียนรู้ประเพณีสลากย้อมมีความน่าสนใจมากขึ้น

### 5.2.2 ด้านเทคนิค

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าคุณภาพของการออกแบบแอนิเมชันมีความโดดเด่นในการใช้รูปแบบศิลปะประชานิยมผสมผสานกับศิลปะล้ำนา อย่างไรก็ตาม ควรพัฒนา รายละเอียดของวัสดุพื้นผิวสมจริงยิ่งขึ้น รวมถึงการใช้ ระบบจำลองแสงแบบ Global Illumination (GI) เพื่อเพิ่มมิติของฉากและตัวละคร นอกจากนี้ ควรพิจารณา การปรับปรุงการเคลื่อนไหวของตัวละครผ่านเทคนิคการเคลื่อนไหวรองที่เข้ามาช่วยเสริมการเคลื่อนไหวหลัก เพื่อเพิ่มความลื่นไหลของแอนิเมชัน การใช้ลิปซิงค์ให้สัมพันธ์กับเสียงพากย์ยังเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ช่วยเพิ่มความสมจริงในการสื่อสารผ่านตัวละคร

### 5.2.3 ด้านประโยชน์

การศึกษพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้ชมเป้าหมายที่หลากหลายสามารถเข้าถึงและเข้าใจประเพณีสลากย้อมได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตาม ควรมีการพัฒนากระบวนการเผยแพร่ผ่านสื่อ

ดิจิทัลที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรมของกลุ่มผู้ชมที่กว้างขึ้น นอกจากนี้การออกแบบแอนิเมชันให้สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในระบบการศึกษา จะช่วยให้เยาวชนสามารถเข้าใจประเพณีผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและทันสมัยยิ่งขึ้น อีกทั้งการพัฒนารูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับเนื้อหา เช่น การเสริมองค์ประกอบที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม อาจช่วยให้แอนิเมชันสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน



## บรรณานุกรม

- จักรพันธุ์ กังวาล. (2564). สลากย้อม สืบสานประเพณีแห่งศรัทธาของชาวยอง. สืบค้นจาก <http://article.culture.go.th/index.php/layouts-modules-positions/3-column-layout-7/252-2021-05-13-05-44-05>
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. (2552). *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ
- ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต. (2555). *วัฒนธรรมป๊อปในป๊อปอาร์ตไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2523-2553* (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/13274>
- บารเมศ วรรณสัย. (2566). *สลากย้อมกับหน้าฝน คนหละปูน*. สืบค้นจาก <https://thecitizen.plus/>
- พระบุญชุม วชิโร. (2562). *ศึกษาวิเคราะห์บุพเพตพลี ตามประเพณีตานก๋วยสลาก* (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://e-thesis.mcu.ac.th/thesis/724>
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2561). *Pop Art ศิลปะประชานิยม* (ตอนจบ). สืบค้นจาก <https://themomentum.co/pop-art>
- มณี พยอมยงค์. (2529). *วัฒนธรรมล้านนาไทย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- มารี ไอ้คว้งแดง. (2561, 2 กุมภาพันธ์). 12 ข้อที่ช่วยให้ Animation 2D ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น [Web log message]. สืบค้นจาก <https://medium.com/artisan-digital-agency/12-ข้อที่ช่วยให้-animation-2d-ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น-bfc126b79e20>
- มิสเตอร์มีสตูดิโอ. (2560ก). *12 องค์ประกอบของแอนิเมชัน*. สืบค้นจาก <https://mrmeestudio.com/12-องค์ประกอบของ/>
- มิสเตอร์มีสตูดิโอ. (2560ข). *2D Animation และ 3D Animation ต่างกันอย่างไร*. สืบค้นจาก <https://mrmeestudio.com/1514-2/node/87170>
- ยุพรัตน์ เทียมทัน. (2564). *POP ART ศิลปะประชานิยม*. สืบค้นจาก <https://pubhtml5.com/unus/hvab/basic/>
- วิธิตาแอนิเมชัน. (2565). *การ์ตูน แอนิเมชัน มีกี่ประเภท? EP.2*. สืบค้นจาก <https://vithita.com/animationtypesep-2/>
- สกลรัฐ บุญเฉลียว. (2556, 12 กุมภาพันธ์). Animation - Sakonrat [Web log message]. สืบค้นจาก <https://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html?m=1> <https://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html?m=1>
- สนั่น ธรรมธิ. (2556). *ประเพณีล้านนา*. เชียงใหม่: สุเทพการพิมพ์.



## บรรณานุกรม (ต่อ)

- สอนเนฟ, เค. (2552). *ป๊อปอาร์ต [Pop Art]* (บุศยมาศ นันทวัน, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์ อาร์ต.
- Cothren, M. W., & D'Alleva, A. (2021). *Fundamental of Art History*. London: Laurence King Publishing.
- Mat-film.tv. (2023). *ทำความรู้จักกับ อนิเมะญี่ปุ่น*. Retrieved from <https://mat-film.tv/ทำความรู้จักกับ-อนิเมะญี่ปุ่น/>
- Museum Thailand. (2024). *สถาปัตยกรรมบุญเดือนสิบเมืองลำพูน*. Retrieved from [https://www.museumthailand.com/en/3701/storytelling /สถาปัตยกรรม/](https://www.museumthailand.com/en/3701/storytelling/สถาปัตยกรรม/)
- Nutchelle25. (2015, November 22). Exaggeration [Web log message]. Retrieved from <https://nutchelleblog.wordpress.com/2015/11/22/exaggeration/>
- Otsuka Pharmaceutical Official Channel. (2024, July 19). *Pocari Sweat Commercial | “Your potential is within you” 120 seconds*. [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=5MsxHNLGWGA>
- Putra, A. (2024, September 14). *Casetify x Ardhiraputra* [Video file]. Retrieved from <https://vimeo.com/919861203>
- Torsakuln. (2020). *Animation คืออะไรมีทั้งหมดกี่ประเภท ?*. Retrieved from <https://dynamicwork.net/wp/animation/>

## ประวัติผู้วิจัย

|                  |                                                                                                                                                          |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ             | เชาวลิต พรหมพิงค์                                                                                                                                        |
| วัน เดือน ปีเกิด | 14 สิงหาคม 2537                                                                                                                                          |
| สถานที่เกิด      | จังหวัดลำพูน ประเทศไทย                                                                                                                                   |
| ประวัติการศึกษา  | มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่<br>ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา, 2561<br>มหาวิทยาลัยรังสิต<br>ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต,<br>2567 |
| ที่อยู่ปัจจุบัน  | 185/11 ถนนพระคงฤาษี ตำบลในเมือง อำเภอเมือง<br>จังหวัดลำพูน 51000                                                                                         |

