

การออกแบบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์
สื่อบศิริ แซ่ลี^{1*} และ มนัสพงษ์ รักษาพล²

The Design of Digital Mural Painting: A Case Study of the Ramayana Painting

Suebsiri Saelee^{1*} and Manatpong Raksapon²

^{1*} คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² Supervisor, Riff นิเมชั่นสตูดิโอ จำกัด , กรุงเทพมหานคร

^{1*} Department of New Media, Faculty of Informatics

² Supervisor, Riff Animation Studio Co.,Ltd, Bangkok

*Corresponding author E-mail address: Suebsiri-Saelee@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัลเพ้นท์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) ภาพฝาผนังแบบดิจิทัลเพ้นท์ 2) แบบประเมินภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัลเพ้นท์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังชมภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัลเพ้นท์ คือ นิสิตระดับปริญญาตรีหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมจำนวน 117 คน

ผลการวิจัย มีดังนี้

- 1) ตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ มีลักษณะดังต่อไปนี้
 - 1.1 พระราม คือกำเนิดเป็นพระราชโอรสของท้าวทศรถกับนางเกาสุริยา
 - 1.2 หนุมาน คือเป็นลิงเผือก มีเขี้ยวแก้วอยู่กลางเพดานปาก ใช้ตรีเพชรเป็นอาวุธ
 - 1.3 ทศกัณฐ์ เป็นอสูรบุตรของท้าวลัสเตียนกับนางรัชฎา กลับชาติมาเกิด
- 2) องค์ประกอบภาพฝาผนังแบบดิจิทัลเพ้นท์ โดยคำนึงถึงสิ่งสำคัญดังต่อไปนี้
 - 2.1 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน
 - 2.2 ดุลยภาพแบบสมมาตรและความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน
 - 2.3 จังหวะลีลา
 - 2.4 การเน้น
 - 2.5 เอกภาพ
- 3) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจหลังชมภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัลเพ้นท์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อการออกแบบและจัดองค์ประกอบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัลเพ้นท์ เนื่องจากความเห็นของผู้ชมนั้นทำให้ทราบถึงความต้องการต่างๆ เส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง โดยผู้ชมให้ความสนใจและเห็นว่าการออกแบบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัลเพ้นท์ 3 มิติ จะเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านความรู้ด้านภาพวาดจิตรกรรมไทยฝาผนัง เรื่องรามเกียรติ์

คำสำคัญ : ภาพวาดฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ การออกแบบ ดิจิทัลเพ้นท์

ABSTRACT

This research thoughtfully 1) investigates and analyzes the characters of the Ramayana; 2) examines the participant's satisfaction toward the painting. Three types of research tools were applied including: 1) the digital mural painting; 2) the evaluation form on the digital mural painting; and 3) the evaluation form on the participant's satisfaction after seeing the painting. The participant was a group of 117 undergraduate students in a bachelor program in Computer Animation and Game.

The findings were found as follows.

1) The characters of the Ramayana:

- 1.1 Phra Ram – Born as a son of King Tosaros and Nang Bhao Suriya
- 1.2 Hanuman – The white monkey with crystal fang growing on his palate
- 1.3 Tossakan – The monster, reincarnated as a son of King Lastian and Nang Ratchada

2) Composition of the digital mural painting based on the following factors:

- 2.1 Standard ratio
- 2.2 Balance and symmetry between left and right.
- 2.3 Movement and style
- 2.4 Unity

3) The participant's satisfaction score was high after they saw the painting.

In sum, the participant were satisfied with the design and composition of the digital mural painting since it was based on the audience's needs regarding line, color, light and shadow, and shape. Therefore, the participant all agreed that the painting is a fruitful resource for the study on Thai mural painting of the Ramayana.

Keyword: The Ramayana Mural Painting, Design, Digital Paint

บทนำ

งานจิตรกรรมฝาผนังแรกที่สุดสร้างเมื่อ 1500 ก่อนคริสต์ศักราชที่พบที่เกาะคริต ใน ประเทศกรีซ ซึ่งที่สำคัญที่สุดเรียกว่า “The Toreador” ซึ่งเป็นเรื่องราวของพิธีศักดิ์สิทธิ์ที่คนกระโดดข้ามหลังวัว งานชิ้นอื่นๆที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ก็มีพบในบริเวณเมดิเตอร์เรเนียนโดยเฉพาะใน ประเทศอียิปต์ และประเทศโมร็อกโก งานจิตรกรรมฝาผนังที่พบมากในประเทศอียิปต์ก็เป็นงานที่พบในสุสานที่ฝังศพและจะใช้ชีวิตบนปูนแห้ง แต่ที่มาของจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้ยังเป็นที่ยังเป็นที่ยืนยันกันอยู่

สำหรับเรื่องราวรามเกียรติ์ ของไทยนั้น มีมาแต่สมัยอยุธยา ในสมัยกรุงธนบุรี สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี ได้ทรงพระราชนิพนธ์สำหรับให้ละครหลวงเล่น ปัจจุบันมีอยู่ไม่ครบ ต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ได้ทรงพระราชนิพนธ์ขึ้นเพื่อรวบรวมเรื่องราวรามเกียรติ์ ซึ่งมีมาแต่เดิมให้ครบถ้วน สมบูรณ์ตั้งแต่ต้นจนจบต่อมาพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ได้ทรงพระราชนิพนธ์เพื่อใช้เล่นละคร จึงมิได้ทรงพระราชนิพนธ์ใหม่ทั้งเรื่อง ทรงเลือกเฉพาะตอนที่ให้นำมาแสดงละครได้เท่านั้น บางตอนทรงนิพนธ์ใหม่ทั้งเรื่อง ทรงเลือกเฉพาะตอนที่ให้นำมาแสดงละครได้เท่านั้น บางตอนทรงพระราชนิพนธ์เอง บางตอนก็โปรดเกล้า ให้สมเด็จพระอมรินทราบหาราชภาพ และกรมหมื่นกวีพจน์สุปรีชา ตรวจชำระและจัดพิมพ์ในงานพระราชกุศลฉลองพระตำหนักจิตรลดารโหฐาน เมื่อ พ.ศ. 2456 และทรงพระราชนิพนธ์คำนำไว้ว่าเป็นหนังสือที่อ่านไม่เบื่อ เป็นภาษาไทยที่ดี และเป็นหนังสือสำคัญของชาติ

ภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนัง ที่เก่าแก่และงดงามมีค่านั้น มีอยู่มากเท่าที่เหลืออยู่ เช่น จิตรกรรมฝาผนังวัดเชิงท่า จังหวัดพระนครศรีอยุธยา หรือ จิตรกรรมฝาผนังวัดสุวรรณาราม ริมคลองบางกอกน้อย ธนบุรี หรือ ที่วัดใหญ่ เพชรบุรี เป็นต้น

ในบรรดาจิตรกรรมฝาผนังไทย ที่เป็นมรดกตกทอดมาแต่กาลบรรพบุรุษนั้น จิตรกรรมฝาผนังเรื่องราวรามเกียรติ์ ในวัดพระศรีรัตนศาสดารามหรือวัดพระแก้ว กรุงเทพมหานคร นับว่าเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย และแปลกกว่าจิตรกรรมฝาผนังที่เคยมีมาก่อน ทั้งนี้ดังที่ได้กล่าวแล้วว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังของไทยส่วนมากนั้น มักจะเป็นพุทธประวัติหรือทศชาติชาดก อันเป็นเรื่อง

เกี่ยวกับชาติปางก่อนของพระพุทธองค์ ก่อนที่จะเสวยชาติเป็นกษัตริย์ และเสด็จออกบวชจนตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังในเรื่องราวทำนองนี้ขึ้น ก็เขียนเพื่อเป็นพุทธบูชาหรือให้ชาวพุทธทราบความเป็นมาของพระศาสดาของตัวเอง ส่วนภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ในวัดพระแก้วนั้น เป็นเรื่องราววรรณคดีเก่าแก่จากเรื่องรามายณะของอินเดีย

เรื่องราวของจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ในวัดพระแก้วนั้น น่าสนใจ จึงขอนำประวัติความเป็นมาแต่ดั้งเดิม วัดพระแก้วหรือวัดพระศรีรัตนศาสดาราม แห่งนี้ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช พระปฐมบรมราชวงศ์จักรี ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นพร้อมกับการสร้างกรุงเทพมหานคร เมื่อปีพุทธศักราช 2325 เพื่อเป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูปมหาธรรมราชาธิราชหรือพระแก้วมรกต พระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองของไทยที่ไปตกอยู่ ณ เมืองเวียงจันทน์ ประเทศลาว นับเป็นเวลาหลายร้อยปี และพระองค์ทรงอัญเชิญกลับมา เมื่อทรงทำศึกมีชัยเหนือเวียงจันทน์ เมื่อปีพุทธศักราช 2321 ในสมัยกรุงธนบุรี ครั้นเมื่อพระองค์เสด็จขึ้นเสวยราชย์แล้ว ทรงย้ายราชธานีจากกรุงธนบุรี มาสร้างใหม่ ณ กรุงเทพฯ จึงมีการสร้างวัดพระแก้วขึ้นในพระบรมมหาราชวัง เพื่อเป็นที่ประดิษฐานพระแก้วมรกตดังกล่าว

ภาพสามมิติ คือ การวาดภาพโดยการนำพื้นผิวแต่ละด้านของชิ้นงานมาเขียนประกอบกันเป็นรูปเดียว ทำให้สามารถมองเห็นลักษณะรูปร่าง พื้นผิว สี ความเหมือนจริง ได้ทั้งความกว้าง ความยาว และความหนาของภาพ ทำให้ภาพสามมิตินี้มีลักษณะคล้ายกับการมองชิ้นงานจริง ภาพสามมิติที่วาดในงานออกแบบมีหลายประเภท แต่ละประเภทก็มีความแตกต่างกันในการวางแผนมองการวาด และขนาดของพื้นที่จริง กับขนาดพื้นที่ในการออกแบบซึ่งผู้ออกแบบต้องศึกษาลักษณะของภาพสามมิติแต่ละประเภทต่างๆ ให้เข้าใจ เพื่อสามารถปฏิบัติการออกแบบภาพ 3 มิติ ได้อย่างสมจริง

ผู้วิจัยจึงศึกษาและออกแบบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อเป็นการอนุรักษ์ศิลปะภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ ให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง และยังเป็นการเผยแพร่ศิลปะภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ ให้กับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาอัตลักษณ์ของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อสร้างภาพวาดฝาผนังด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจและประเมินคุณภาพด้านความสวยงามของภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล 3 มิติ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การออกแบบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล 3 มิติกรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

2. มีตัวละครหลัก

2.1 พระราม คือ พระนารายณ์อวตาร (แบ่งภาค) ลงมา ถือกำเนิดเป็นพระราชโอรสของท้าวทศรถ กับ นางเกาสุริยา เพื่อจะปราบทศกัณฐ์ พระรามมีพระอนุชาต่างพระมารดา 3 พระองค์ คือ พระพรต พระลักษมณ์ และพระสัตรุต ซึ่งต่างก็มีความรักใคร่กันอย่างมาก พระมเหสีของพระราม คือ นางสีดา พระรามมีกายสีเขียว สามารถปรากฏร่างเป็นพระนารายณ์มีสี่กรได้ อาวุธประจำพระองค์ คือ ศร ซึ่งเป็นอาวุธวิเศษ ที่ได้ประทานมาจากพระอิศวร

2.2 หนุมาน เป็นลิงเผือก (กายสีขาว) มีลักษณะพิเศษ คือ มีเขี้ยวแก้วอยู่กลางเพดานปาก มีกลิ่นขนเพชร สามารถแปลงฤทธิ์ให้มีสี่หน้าแปดมือ แลหาเป็นดาวเป็นเดือนได้ ใช้ตรีเพชร (สามง่าม) เป็นอาวุธประจำตัว (จะใช้เมื่อรบกับยักษ์ตัวสำคัญๆ) มีความเก่งกล้ามาก สามารถแปลงกายหายตัวได้ ทั้งยังอยู่ยงคงกระพัน แม้ถูกอาวุธของศัตรูจนตาย เมื่อมีลมพัดมาก็จะฟื้นขึ้นได้อีก เมื่อนางสวहाถูกมารดาสาปให้ไปยืนดินเดียวเหนียวกินลม พระอิศวรจึงบัญชา ให้พระพายนำเทพอาวุธของพระองค์ไปซัดเข้าปากของนาง นางจึงตั้งครุฑและคลอบุตรเป็นลิงเผือก เหาะออกมาจากปาก ได้ชื่อว่า หนุมาน หนุมานจึงถือว่าพระพายเป็นพ่อของตน หนุมานได้ถวายตัวเป็นทหารเอกของพระราม ช่วยทำการรบจนสิ้นสงคราม

2.3 ทศกัณฐ์ ทศกัณฐ์ เป็นกษัตริย์แห่งกรุงลงกา นับว่าเป็นตัวเอกของเรื่องรามเกียรติ์ มีกายสีเขียว มี 10 พักตร์ 20 กร ทรงมงกุฎชัย ลักษณะปากแฉะ ตาโหลง

3. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ได้จากกลุ่มกับผู้ประกอบการ จำนวน 30 คน และนิสิต จำนวน 117 คน รวม 80 คน จากนั้นแทนค่าสูตรของ Yamane (1973) ได้กลุ่มตัวอย่าง 80 คน แล้วจึงทำการสุ่มตัวอย่างโดยบังเอิญ (accidental sampling) ณ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

3.1 การพัฒนาและเก็บข้อมูล เป็นการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องของการออกแบบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล 3 มิติ เรื่องรามเกียรติ์ เพื่อนำไปออกแบบบลดลายกราฟิกในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ด้วยเทคนิค มิติ ศึกษาตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ดังนี้ แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยด้านความสวยงามและเสมือนจริง

3.2 ตัวแปรต้น ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ รายได้ ปัจจัยด้านความสวยงามและเสมือนจริง ได้แก่ รูปทรง แสงเงา มิติ จุดเด่น สี

3.3 ตัวแปรตาม คือ ปัจจัยในความพึงพอใจต่อภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล 3 มิติ เรื่องรามเกียรติ์ ที่มีผลต่อการออกแบบของนิสิตนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี

เมื่อได้ภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ต้นแบบแล้วผู้วิจัยจึงทำการประเมินเพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ในด้านต่างๆ โดยคณะผู้ประเมินประกอบด้วยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มนิสิตนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี โดยใช้เกณฑ์วัดประเมินความพึงพอใจ ดังนี้

เกณฑ์การแปลความหมายคะแนนการประเมินบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 – 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด
3.51 – 4.50	เห็นด้วยมาก
2.51 – 3.50	เห็นด้วยปานกลาง
1.51 – 2.50	เห็นด้วยน้อย
0.00 – 1.50	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล ก่อนการออกแบบ

สรุปผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็น และความต้องการเกี่ยวกับการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ

1.1 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม จากการลงพื้นที่จริง โดยใช้การวิเคราะห์และสังเคราะห์จากการถ่ายภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ต่างๆ และจากทฤษฎีการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่รวบรวมได้ เพื่อหาข้อสรุปพื้นฐานในการพิจารณาออกแบบได้แก่ เพื่อสะท้อนรูปแบบการสร้างสรรค์ภาพวาด 3 มิติ ที่ได้จากการสังเคราะห์มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังจากวัดพระศรีรัตนศาสดารามหรือวัดพระแก้ว ในรูปแบบภาพวาดฝาผนังด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ โดยอาศัยพื้นที่ในมหาวิทยาลัยมหาสารคามเป็นกรณีศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัล 3 มิติ เรื่องรามเกียรติ์ตามที่ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบขึ้นมา ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้ คือบริเวณตึกคณะวิทยาการสารสนเทศ

แนวคิดในการออกแบบ

กรอบแนวความคิดในการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ ตามหลักการออกแบบสื่อสื่อมิตตเบืองต้น (สปีศิริ แซ่ลี่ : 2552) หลักการออกแบบหรือการจัดองค์ประกอบศิลปะ คือ การนำเอา เส้น รูปทรง ค่าของน้ำหนัก สี และพื้นผิว มาจัดวางลงในที่ว่าง ส่วนประกอบของการออกแบบได้มาปรากฏตัวอยู่ในที่ว่าง ซึ่งได้กล่าวมาแล้วในข้างต้นในเรื่องของการสร้างภาพ 3 มิติ และ 3 มิติ ขึ้นในที่ว่างของภาพ ซึ่งเรียกว่าองค์ประกอบทางรูปธรรม และยังมีองค์ประกอบทางนามธรรม ซึ่งหมายถึงเนื้อหาสาระอีกส่วนหนึ่งด้วย และในที่นี้จะกล่าวถึงหลักการออกแบบ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการสร้างงานศิลปะ



ภาพ 1 จำลองภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ และหลักการออกแบบองค์ประกอบศิลป์



ภาพ 2 จำลองภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ และหลักการออกแบบองค์ประกอบศิลป์



ภาพ 3 จำลองภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ และหลักการออกแบบองค์ประกอบศิลป์

ผลการศึกษาวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ

2.1 ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม

- 1) พระรามมีกายสีเขียว
- 2) สามารถปรากฏร่างเป็นพระนารายณ์มีสี่กรได้
- 3) มีอาวุธประจำพระองค์ คือ ศร ซึ่งเป็นอาวุธวิเศษ ที่ได้ประทานมาจากพระอิศวร

2.2 ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน เช่น

- 1) หนุมาน เป็นลิงเผือก (กายสีขาว)
- 2) มีเขี้ยวแก้วอยู่กลางเพดานปาก
- 3) มีคุณทูลชนเพชร สามารถแปลงฤทธิ์ให้มีสี่หน้าแปดมือ แลหาเป็นดาวเป็นเดือนได้
- 4) มีตรีเพชร (สามง่าม) เป็นอาวุธประจำตัว (จะใช้เมื่อรบกับยักษ์ตัวสำคัญๆ)
- 5) สามารถแปลงกายหายตัวได้ ทั้งยังอยู่ยงคงกระพัน

2.3 ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกัณฐ์

- 1) กายสีเขียว
- 2) มี 10 พักตร์
- 3) มี 20 กร ทรงมงกุฎชัย
- 4) ลักษณะปากแสดเยะ ตาโหลง
- 5) เป็นกษัตริย์แห่งกรุงลงกา

สรุปผลการวิเคราะห์ แนวทางในการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ จากข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว (ในข้อ 1. และ 2.) ข้างต้นทำให้เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น รวมทั้งแนวความคิดที่นำมาใช้สำหรับการออกแบบ ทำให้มีแนวทางที่ชัดเจนมากขึ้น จึงเป็นที่มาของแนวความคิดในการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ ดังต่อไปนี้

3.1 รูปแบบสัญลักษณ์หลักจากรวบรวมแนวความคิดทั้งหมด โดยต้องการหารูปแบบของสัญลักษณ์ภาพ ที่ดูแล้วเข้าใจง่าย จึงเลือกใช้หลักการออกแบบที่วาดด้วยการลวดลายของภาพจริงมาใช้ โดยการนำภาพถ่ายจากการเก็บข้อมูลภาคสนาม มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

3.2 ในส่วนของสัญลักษณ์ต่างๆ (วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์) หลักจากรวบรวมแนวความคิดทั้งหมด โดยรูปแบบเลือกใช้เป็นรูปทรงที่มีความเรียบง่ายตรงตามหลักองค์ประกอบศิลป์ บวกกับแนวความคิด ในเรื่องของลวดลายไทย สี มิติ เป็นต้น เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ไทยและศิลปวัฒนธรรมไทย มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ

ส่วนที่ 2 การประเมินผลการออกแบบ

จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 คน สามารถสรุปประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้ ผลการสัมภาษณ์ จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง 3 ท่าน ส่วนใหญ่ให้ความเห็นที่สอดคล้องกันว่าผลงานการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ มีรูปแบบที่น่าสนใจและเหมาะสมต่อการสื่อความหมาย โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลในเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ของภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ รูปแบบมีความต่อเนื่อง มีการเชื่อมโยงกัน ทำให้ดูเป็นกลุ่มเดียวกัน ดังนี้

- 1) ลักษณะของภาพ รูปแบบสัญลักษณ์โดยรวม ง่ายต่อการสื่อความหมายและสัญลักษณ์ภาพมีการแบ่งกลุ่มสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นหมวดหมู่ ดูแล้วเข้าใจง่าย
- 2) ลักษณะรูปทรง 3 มิติ ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า น้ำหนัก แสงเงาและจุดเด่น
- 3) การใช้สีของสัญลักษณ์ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เลือกใช้สีที่สว่าง เนื่องจากภาพวาด 3 มิติ จะได้เห็นลายละเอียดได้อย่างชัดเจน พร้อมทั้งได้ให้ข้อเสนอแนะว่าควรใช้สีโทนเย็นในบางจุดเพื่อเพิ่มจุดเด่นในภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ และเกิดจุดสนใจในการมอง

ส่วนที่ 3 สรุปผลการออกแบบ

ผลงานการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ ในวิจัยครั้งนี้ ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขอย่างต่อเนื่องแต่ก่อนที่ผลงานจะเสร็จสมบูรณ์ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลตรวจสอบการสัมภาษณ์การวิจารณ์และข้อเสนอแนะต่างๆ ตลอดจนได้ทำการศึกษาถึงทัศนคติ ความคิดเห็นและความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้แน่ใจว่าผลงานออกแบบภาพวาด 3 มิติ จะตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

ผลงานการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ โดยเน้นใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ ซึ่งแสดงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทย โดยผลงานจะแบ่งเป็น 3 ภาพ ดังนี้

- 1) ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม
- 2) ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน
- 3) ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกัณฐ์

โดยทั้งหมดมีความสวยงาม สอดคล้องกลมกลืนและสื่อความหมายแก่ผู้ใช้งานและผู้ชม

ผลการวิจัยได้แก่ตารางที่ 1-6

ตาราง 1 แบบสอบถามการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ (วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์) ต้นแบบ โดยเป็นกลุ่มนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 117 คน

แบบสอบถามความเห็นการนำแนวทางการออกแบบ ภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม (N = 80)	ผลประเมินค่าความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D	ระดับความคิดเห็น
1. สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน	4.30	0.52	เห็นด้วยมาก
2. ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน	4.70	0.30	เห็นด้วยมากที่สุด
3. จังหวะลีลา	4.60	0.40	เห็นด้วยมาก
4. การเน้น	4.40	0.51	เห็นด้วยมาก
5. เอกภาพ	4.45	0.50	เห็นด้วยมาก
เฉลี่ยรวม	4.49	0.50	เห็นด้วยมาก

เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม (ชุดที่ 1) พบว่า มีความคิดเห็นต่อภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม ต้นแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คือ ด้านความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน ($\bar{x} = 4.70$) รองลงมาคือ ด้านจังหวะลีลาที่มีความน่าสนใจเหมาะสม อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$) มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและด้านศิลปะ จำนวน 3 คน โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x} = 4.49$)

ตาราง 2 แบบสอบถามการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ (วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์) ต้นแบบ โดยเป็นกลุ่มนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 117 คน

แบบสอบถามความเห็นการนำแนวทางการออกแบบ ภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน (N = 80)	ผลประเมินค่าความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D	ระดับความคิดเห็น
1. สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน	4.73	0.27	เห็นด้วยมากที่สุด
2. ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน	4.50	0.50	เห็นด้วยมาก
3. จังหวะลีลา	4.68	0.32	เห็นด้วยมากที่สุด
4. การเน้น	4.50	0.50	เห็นด้วยมาก
5. เอกภาพ	4.35	0.51	เห็นด้วยมาก
เฉลี่ยรวม	4.55	0.45	เห็นด้วยมากที่สุด

เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน (ชุดที่ 2) พบว่า มีความคิดเห็นต่อภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน ต้นแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คือ ด้านสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน มีผลให้เกิดความสนใจ ($\bar{x} = 4.73$) รองลงมาคือ ด้านจังหวะลีลาที่มีความน่าสนใจเหมาะสมกับการออกแบบ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.68$) มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและด้านศิลปะ จำนวน 3 คน โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x} = 4.55$)

ตาราง 3 แบบสอบถามการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ (วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์) ต้นแบบ โดยเป็นกลุ่มนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 117 คน

แบบสอบถามความเห็นการนำแนวทางการออกแบบ ภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกัณฐ์ (N = 80)	ผลประเมินค่าความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D	ระดับความคิดเห็น
1. สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน	4.53	0.47	เห็นด้วยมาก
2. ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน	4.50	0.50	เห็นด้วยมากที่สุด
3. จังหวะลีลา	4.68	0.32	เห็นด้วยมากที่สุด
4. การเน้น	4.58	0.42	เห็นด้วยมากที่สุด
5. เอกภาพ	4.53	0.47	เห็นด้วยมากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.56	0.44	เห็นด้วยมากที่สุด

เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกัณฐ์ (ชุดที่ 3) พบว่า มีความคิดเห็นต่อภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกัณฐ์ ต้นแบบ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คือ ด้านจังหวะลีลาที่มีความน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.68$) รองลงมาคือ ด้านเอกภาพอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.53$) มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและด้านศิลปะ จำนวน 3 คน โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x} = 4.56$)

ตาราง 4 แบบสอบถามการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ (วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์) ต้นแบบ โดยเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและด้านศิลปะ

แบบสอบถามความเห็นการนำแนวทางการออกแบบ ภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม (N = 80)	ผลประเมินค่าความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D	ระดับความคิดเห็น
1. สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน	4.33	0.52	เห็นด้วยมาก
2. ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน	4.67	0.33	เห็นด้วยมากที่สุด
3. จังหวะลีลา	4.41	0.51	เห็นด้วยมาก
4. การเน้น	4.49	0.50	เห็นด้วยมาก
5. เอกภาพ	4.87	0.13	เห็นด้วยมากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.55	4.55	เห็นด้วยมากที่สุด

เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม (ชุดที่ 1) พบว่า มีความคิดเห็นต่อภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม ต้นแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คือ ด้านเอกภาพ ($\bar{x}$ = 4.87) รองลงมา คือ ด้านความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน อยู่ในระดับเห็น ด้วยมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.67) มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและด้านศิลปะ จำนวน 3 คน โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x}$ = 4.55)

ตาราง 5 แบบสอบถามการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ (วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์) ต้นแบบ โดยเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและด้านศิลปะ

แบบสอบถามความเห็นการนำแนวทางการออกแบบ ภาพวาดฝา ผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน (N = 80)	ผลประเมินค่าความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D	ระดับความคิดเห็น
1. สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน	4.45	0.51	เห็นด้วยมาก
2. ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน	4.60	0.40	เห็นด้วยมากที่สุด
3. จังหวะลีลา	4.70	0.30	เห็นด้วยมากที่สุด
4. การเน้น	4.45	0.51	เห็นด้วยมาก
5. เอกภาพ	4.13	0.54	เห็นด้วยมาก
เฉลี่ยรวม	4.47	0.50	เห็นด้วยมาก

เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน (ชุดที่ 2) พบว่า มีความคิดเห็นต่อภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน ต้นแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คือ ด้านจังหวะลีลา ($\bar{x}$ = 4.70) รองลงมา คือ ด้านความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.60) มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและด้านศิลปะจำนวน 3 คน โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x}$ = 4.47)

ตาราง 6 แบบสอบถามการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ (วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์) ต้นแบบ โดยเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและด้านศิลปะ

แบบสอบถามความเห็นการนำแนวทางการออกแบบ ภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกัณฐ์ (N = 80)	ผลประเมินค่าความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D	ระดับความคิดเห็น
1. สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน	4.63	0.47	เห็นด้วยมากที่สุด
2. ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน	4.55	0.50	เห็นด้วยมากที่สุด
3. จังหวะลีลา	4.50	0.32	เห็นด้วยมาก
4. การเน้น	4.58	0.42	เห็นด้วยมากที่สุด
5. เอกภาพ	4.33	0.47	เห็นด้วยมาก
เฉลี่ยรวม	4.52	0.44	เห็นด้วยมากที่สุด

เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการประเมินภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกรรฐ์ (ชุดที่ 3) พบว่า มีความคิดเห็นต่อภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกัณฐ์ ต้นแบบอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ด้านสัดส่วนที่เป็นมาตรฐานคือ ($\bar{x} = 4.63$) รองลงมา คือ ด้านการเน้นสร้างความดึงดูดความสนใจ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.58$) มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและด้านศิลปะ จำนวน 3 คน โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x} = 4.52$)

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อหาแนวทางการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ เพื่อสะท้อนเอกลักษณ์และแสดงถึงคุณค่าศิลปะและวัฒนธรรมไทย ในรูปแบบภาพวาดฝาผนังด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ และยังสามารถสื่อความหมายและลักษณะเฉพาะของการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม ซึ่งได้รวบรวมแนวความคิดจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากการสังเกตของผู้วิจัย แบบสอบถามนักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างและการประเมินผลโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์ ออกเป็นผลงานสรุปเป็นผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ประกอบด้วย

- 1) ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม
- 2) ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน
- 3) ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกัณฐ์

โดยนำข้อมูลจากการศึกษา มาสรุปผลและทำการวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ดังนี้

1) โครงสร้าง รูปทรง

เลือกใช้โครงสร้างเป็นรูปทรงธรรมชาติและรูปทรงอิสระ เป็นเรื่องของศิลปวัฒนธรรมไทย ในส่วนลวดลายไทย นำมารวมกับหลักการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

2) สี

โทนสีโดยรวมเลือกใช้เป็นสีแดง สีดำ สีเทา เนื่องจากต้องการสื่อถึงศิลปวัฒนธรรมของ วรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ในส่วนของภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ซึ่งตัดกับพื้นหลังที่เป็นสีเทาเพื่อความสะอาดตาและง่ายต่อการสังเกต

ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการวิจัยเพื่อการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ ผู้วิจัยขอแยกประเด็นข้อเสนอแนะออกเป็น 3 ประเด็นหลัก คือ

1) ประเด็นการวิจัย

การออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ ต้องมีการศึกษารวบรวมข้อมูลถึงความเป็นมา ศิลปวัฒนธรรมไทยในอดีตถึงปัจจุบัน เพื่อให้เกิดการกระชับ และตรงประเด็นกับงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ สำคัญของไทย เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย เนื้อเรื่องและสำนวนกลอน ในเรื่องรามเกียรติ์มีความไพเราะ มีคติสอนและแง่คิดในด้านต่าง ๆ อยู่เป็นอันมาก สอดแทรกเอาไว้ตลอดทั้งเรื่อง ตามหลักนิยมของอินเดียในเรื่อง และหลักนิยมของไทยในสำนวนกลอน

2) ประเด็นการนำไปใช้งาน

การออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ เพื่อสร้างความเข้าใจและการนำไปใช้งานเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลาและความละเอียดเป็นอย่างมาก เพื่อให้เกิดการซึมซับ เข้าไปในความรู้สึกของผู้ที่สนใจ แต่ถึงแม้ว่าระบบการออกแบบที่ได้อย่างไร ก็ขึ้นอยู่กับ ผู้วาดภาพนำไปใช้งาน เนื่องจากผู้วาดภาพนำไปใช้งานมีหลากหลายสาขาอาชีพ จึงยากที่จะควบคุมงานออกแบบ ให้เป็นไปตามระบบที่วางไว้ ดังนั้นบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ควรให้คำแนะนำและอธิบายเกี่ยวกับการใช้เทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ รวมทั้ง วิธีการแก้ปัญหา และการควบคุมมาตรฐานการใช้งานการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ เพื่อให้เป็นเอกภาพเดียวกัน และสามารถกำหนดมาตรฐานในงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ เพื่อให้อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน

3) ประเด็นเกี่ยวกับการวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องด้วยเวลาที่จำกัดในการวิจัยครั้งนี้ยังสามารถหาข้อมูลลงลึกเพื่อให้ได้ผลงานการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ ได้อีกเป็นจำนวนมาก เช่น ภาพประกอบประเภทภาพถ่ายในส่วนต่างๆ ของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ อีกทั้งการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ของเรื่องรามเกียรติ์ ในประเทศไทยยังเป็นเรื่องที่ยังไม่ให้ความสำคัญของการอนุรักษ์มากนัก ซึ่งจะเห็นได้จากรูปแบบอัตลักษณ์ตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ เช่น 1) ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ พระราม 2) ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ หนุมาน 3) ผลงานออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ชื่อ ทศกัณฐ์ หากมีการสร้างรูปแบบอัตลักษณ์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ ต่อการศึกษา

การอภิปรายผล

จากผลการออกแบบที่ได้จากการวิจัยและนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ผู้ทรงคุณวุฒิและประชากรที่อาศัยอยู่ในมหาวิทยาลัยมหาสารคาม พบ ว่ามีประเด็นความคิดเห็นและทัศนคติต่อ การออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดิจิทัล 3 มิติ เพื่อสะท้อนเอกลักษณ์และแสดงถึงคุณค่าศิลปะและวัฒนธรรมไทย ที่หลากหลายแง่มุม เนื่องจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบ ผู้ทรงคุณวุฒิและประชากรที่อาศัยอยู่ในมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ต่างมีพื้นฐานความรู้ เกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ และมีรสนิยมที่แตกต่างกัน ยากที่จะสรุปถึงความพอดีในแต่ละชิ้นของงานออกแบบ บางท่านยึดมั่นในแง่ความเหมือนจริง บางท่านยึดมั่นในมิติ เป็นต้น ซึ่งทำให้พบประเด็นที่แตกต่างกันบ้าง โดยแปรผันไปตามวิสัยทัศน์ของผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มประชากร อย่างไรก็ตามสิ่งที่ผู้วิจัยได้พบ และสามารถสรุปผลโดยรวมได้ ก็คือ ส่วนใหญ่เห็นพ้องไปในทิศทางเดียวกัน หากสามารถนำงานออกแบบ การออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบสำหรับการนำไปใช้ในอนาคตทำให้ได้แนวทางในการออกแบบภาพวาดฝาผนัง 3 มิติ ซึ่งคาดว่าจะส่งผลถึง การสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และแสดงถึงคุณค่าศิลปะและวัฒนธรรมไทย

เอกสารอ้างอิงจากหนังสือ

- ชัยรัตน์ อัสวาทูร. (2548). *ออกแบบให้โดนใจ*. กรุงเทพฯ : สำนักงานพัฒนาอุตสาหกรรมสนับสนุน.
- นภวรรณ คณานุรักษ์. (2547). *Power of Packaging*. กรุงเทพฯ : ทิปป์ พ้อยท์.
- บุญธรรม กิจปรีดาภิสุทธิ์. (2549). *สถิติวิเคราะห์เพื่อการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : จามจุรีโปรดักท์.
- สปีศิริ แซ่ลี้. (2552). *การออกแบบสื่อฉลิมิตเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 1. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สปีศิริ แซ่ลี้. (2554). *พื้นฐานการออกแบบ*. พิมพ์ครั้งที่ 1. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เสาวนิตย์ แสงวิเชียร. (2529). *ออกแบบมันชนศิลป์*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.