

หัวข้อ	โครงการออกแบบเลขนศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “สัตว์ในป่าหิมพานต์”
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คินนิน รักพงษ์ โสภ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกันธ์ ภูงามดี
ชื่อนักศึกษา	นายพร้อมพงษ์ ทวีชาติ
หลักสูตร	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
ปีการศึกษา	2554

บทคัดย่อ

คำว่าหิมพานต์เป็นคำที่เราคุ้นหูกันดีอยู่แล้ว เป็นป่าที่เต็มไปด้วย สัตว์นานาชนิด ซึ่งล้วนแต่แปลก ประหลาด ต่างจากสัตว์ที่เราเคยรู้จัก กินรี จากละครและหนังสือเรียนเรื่อง พระสุธนมโนราห์ พญานาค ประติมากรรมไทยที่ทอดลำตัวยาวตามบันไดทางขึ้นของโบสถ์ หรือแม้แต่ภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังที่แฝงไปด้วยเรื่องราวของป่าและสัตว์หิมพานต์ และเรื่องราวที่ยังคงเป็นตำนานลึกลับ อันน่าสนใจ แต่ทุกวันนี้ดูเหมือนว่าศิลปะเหล่านี้จะเริ่มจะเลือนลางไปตามกาลเวลา ศิลปะอะไรก็ตาม หากเรายึดไว้ ไม่แตะต้อง ไม่เปลี่ยนแปลง ไม่พัฒนา ไม่กล้าแม้ที่จะสร้างสรรค์ นับวัน ก็จะจบและสิ้นสุดลง

จากข้อความข้างต้น โครงการออกแบบเลขนศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “สัตว์ในป่าหิมพานต์” จึงเกิดขึ้น เพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องสัตว์ในป่าหิมพานต์ให้กับวัยรุ่นไทย โดยศึกษาด้านการออกแบบตัวละคร (Character) และรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ให้มีความเหมาะสมกับวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ชอบความแตกต่างและต้องการสิ่งใหม่ จึงนำเสนอแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีรูปแบบการร่วมสมัยและน่าสนใจ

เพื่อส่งเสริมและเผยแพร่เอกลักษณ์สรรพสัตว์ที่เป็นตำนานในป่าหิมพานต์ ที่สะท้อนถึงความคิด ปรัชญาความเชื่อทางพุทธศาสนา รวมไปถึงศิลปวัฒนธรรมไทย ให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เรื่องสัตว์ในป่าหิมพานต์สืบต่อไป