

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ ดีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย

วิวัฒน์ สุขสาเกษ*, ธนภรณ์ สิงห์วงศ์

สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กรุงเทพมหานคร

*Corresponding author email: wittawat.so@bsru.ac.th

รับบทความ: 13 ธันวาคม 2567, รับบทความแก้ไข: 27 ธันวาคม 2567, ยอมรับตีพิมพ์: 31 ธันวาคม 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ ดีความวรรณกรรมไทยให้มีความร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ ดีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย 3) เพื่อประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ดีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย กลุ่มประชากรที่ใช้ในงานวิจัย คือ นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 500 คน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ 1) โปรแกรมโปรครีเอทใช้ในการวาดภาพ ลงสี แสงเงา การทำแอนิเมชัน โปรแกรมแคปคัทใช้ในการ ตัดต่อภาพ ใส่เอฟเฟกต์ ใส่เสียง 2) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ความสอดคล้องของการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ 3) แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชันเกี่ยวกับเนื้อหาและการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ที่มีความรู้ด้านการสอน การวิจัย มีประสบการณ์ในศาสตร์ด้านการออกแบบและด้านการพัฒนาแอนิเมชัน 4) แบบประเมินความพึงพอใจสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จากกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผลการผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีความยาว 4.38 นาที ผลลัพธ์การประเมินมีดังต่อไปนี้ การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ผลการประเมินค่าเฉลี่ย

ประสิทธิภาพสื่อรวมอยู่ที่ 3.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 ผลประเมินอยู่ในระดับดี และผลความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน ผลการประเมินค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพสื่อรวมอยู่ที่ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดี

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ/ วรรณคดีไทย/ ร่วมสมัย

The Development of 2D Animation Interpreting Contemporary Thai literature to Promote the Preservation of Thai Literature

Wittawat Sooksaket*, Thanapon Singhwong

Animation Game and Digital Media Program, Faculty of Science and Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Bangkok

*Corresponding author email: wittawat.so@bsru.ac.th

Received: 13 December 2024, Revised: 27 December 2024, Accepted: 31 December 2024

Abstract

This research aims to 1) develop 2D animation interpreting Thai literature in a contemporary manner to promote the preservation of Thai literature, specifically 2) evaluate the effectiveness of 2D animation interpreting contemporary Thai literature to promote the preservation of Thai literature, and 3) assess the satisfaction of the sample group with the 2D animation interpreting contemporary Thai literature to promote the preservation of Thai literature. The population used in the research was 500 students of the Demonstration School of Rajabhat Bansomdejchaopraya University. The researcher used a purposive sampling method to select 30 students, divided into 10 students in Lower secondary school, 1st year, 10 students in Lower secondary school, 2nd year, and 10 students in Lower secondary school, 3rd year. The research instruments used are 1) Procreate program is used for drawing, coloring, lighting, shadows, and animation. CapCut program is used for editing images, adding effects, and adding sound, 2) Questionnaire on expert opinions analyzing the consistency of 2D animation media design. 3) An evaluation form for the effectiveness of animation media regarding the content and design of 2D animation media by 5 experts who have knowledge in teaching, research, and experience in design science and

animation development. 4) An evaluation form for satisfaction with 2D animation media from the sample group. Statistics used in data analysis include mean and standard deviation.

The research findings revealed that the production of the 2D animation media has a duration of 4.38 minutes. The evaluation results are as follows the design of 2D animation media, the evaluation results of the average efficiency of the media were 3.85, the standard deviation was 0.43, the evaluation results were at a good level. And the results of the satisfaction with animation media, the evaluation results of the average efficiency of the media were 4.20, the standard deviation was 0.59, the satisfaction was at a good level.

Keywords: 2D Animation/ Thai Literature/ Contemporary

บทนำ

เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของการประดิษฐ์สร้างสรรค์วรรณคดี และเป็นสาเหตุสำคัญยิ่งที่ทำให้ลักษณะวรรณคดีของชาติในแต่ละยุคแตกต่างกัน วรรณคดีไทยในสมัยสุโขทัยเมื่อพุทธศตวรรษที่ ๑๙ มีลักษณะที่สอดคล้องกับเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์ เรื่องราวของวรรณคดีไทยซึ่งมีอายุยืนนานกว่า ๗๐๐ ปีนั้นมีรายละเอียดและความซับซ้อนที่น่าสนใจยิ่ง วรรณคดีไทยปัจจุบันยังมีพัฒนาการตามขนบนิยม และตามกระแสความคิดใหม่อย่างไม่หยุดหย่อน เนื้อหาของนวนิยาย เรื่องสั้น กวีนิพนธ์ และบทละคร-ภาพยนตร์ ในปัจจุบัน มุ่งเสนอความคิดและปัญหาสังคมในแง่จิตวิทยาและเศรษฐกิจ ตลอดจนปัญหาการปรับเปลี่ยนค่านิยม รวมทั้งการเสนอแนวทางต่าง ๆ ในระบบเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม อย่างไรก็ตามไม่ว่าวรรณคดีไทยจะพัฒนาไปในทิศทางใด สิ่งที่จะตกทอดเป็นมรดกของชนชาติไทยนั้นก็คงความเป็นลักษณะไทยไว้ตลอดกาล [1]

พระอภัยมณี หนึ่งในผลงานชิ้นเอกของสุนทรภู่ กวีเอกแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งเป็นวรรณคดีประเภทกลอนนิทาน บอกเล่าเรื่องราวการเดินทางผจญภัยของตัวละครหลัก “พระอภัยมณี” ที่ได้รับการยกย่องจากวรรณคดีสโมสรว่าให้เป็นยอดของวรรณคดีประเภทนิทานคำกลอน [2] ซึ่งหนึ่งในตัวละครที่กล่าวถึงเรื่องของความน่ากลัว คือนางผีเสื้อสมุทร [3] เมื่อกล่าวถึงยักษ์ในวัฒนธรรมไทยรวมถึงการรับรู้ของคนไทยนั้นมักจะเข้าใจตรงกันว่า เป็นอมนุษย์ที่มีร่างกายสูงใหญ่ นิสัยดุร้าย มีเขี้ยวออกจากปากจับสัตว์ใหญ่รวมถึงมนุษย์กินเป็นอาหาร กระทั่งถึงขั้นมีอิทธิฤทธิ์เหาะเหินเดินอากาศแปลงกายได้จึงเป็นแรงบันดาลใจชั้นเยี่ยมให้กับเหล่าศิลปินที่สามารถหยิบยกความพิเศษดังกล่าวนี้นำมาอยู่ในศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ

[4] แอนิเมชันเป็นสื่อหนึ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแสดงให้เห็นถึงการบันทึกประวัติศาสตร์ เนื่องจากการศึกษาประวัติศาสตร์เป็นเสมือนการได้ย้อนเวลากลับไปศึกษาเหตุการณ์ต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตทำให้ได้ทราบถึงที่มาต้นตอและสิ่งที่มีอิทธิพลมาจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะ งานออกแบบ ภาพยนตร์ หรือแอนิเมชันเองก็ทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจ ที่มาที่ไปของแนวความคิด เทคนิคและวิธีการ เนื้อหา เสียดังองค์ประกอบทางศิลปะ เป็นต้น ทั้งนี้ ก็เพื่อช่วยในการพัฒนาผลงานให้น่าสนใจ มีเอกลักษณ์

เฉพาะตัวและก้าวหน้ายิ่งขึ้นแอนิเมชันคือ การประดิษฐ์สร้างภาพขึ้นมาใหม่ไม่ใช่ความจริงแอนิเมชันที่ดีจะสื่อสารอารมณ์ให้ความสมจริงเท่าเทียมและมีคุณค่าเท่าเทียมกับภาพยนตร์

จากบทความที่ได้กล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ตีความวรรณกรรมไทยให้มีความร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย เรื่อง หวนคืนสู่ยักษ์ การตีความวรรณคดีโดยใช้สื่อ แอนิเมชันเรื่องนี้จึงเป็นการตีความใหม่ที่ยังคงรักษาแก่นแท้ของวรรณคดีไทยไว้อย่างมั่นคง ในขณะเดียวกันก็สามารถตอบโจทย์ผู้ชมยุคใหม่ที่ต้องการความทันสมัยและความสร้างสรรค์สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปสอดคล้องกับ [5] การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ดัดแปลงและพัฒนาจากวรรณกรรมนิทานที่หลายคนเป็นที่รู้จักเป็นอย่างดี โดยมีการตีความใหม่ สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา ประเมินประสิทธิภาพแอนิเมชัน 2 มิติ และประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ตีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย

วัสดุและวิธีการ

กรอบแนวคิดในการวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ด้านข้อมูล ศึกษาข้อมูลจาก วรรณคดี วรรณกรรม เอกสาร งานวิจัย ตำรา เอกสาร บทความ ที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลวรรณคดีไทยของสุนทรภู่ เรื่อง พระอภัยมณี โดยเลือกเล่าเรื่องในส่วนของนางยักษ์ในแง่มุมใหม่ ซึ่งนำมาใช้ตีความใหม่ให้ร่วมสมัย นำข้อมูลที่ศึกษามาเป็นข้อมูลพื้นฐาน ในการพัฒนาโครงเรื่องให้เหมาะสมกับหัวข้อ และกลุ่มเป้าหมาย สำหรับนำไปพัฒนาสื่อแอนิเมชันในขั้นตอนต่อไป

2. ด้านการออกแบบตัวละครและฉาก ศึกษาหลักการออกแบบตัวละคร ลักษณะนิสัยของประเภทตัวละครที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบ [6] การออกแบบตัวละครประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 เรื่องราว (Story) เป็นแนวคิดที่ใช้กำกับในการออกแบบตัวละครเรื่องราวช่วยกำหนดพื้นที่ให้กับตัวละคร บอกช่วงเวลา อีกนัยหนึ่งคือช่วยสร้างโลกให้กับตัวละคร เรื่องราวยังช่วยกำหนดประเภท (Genre) ของงานออกแบบตัวละครที่น่าเสนอ เช่น ตลก ขบขัน สยองขวัญ บางกรณียังช่วยกำหนดการแสดงออกของตัวละครด้วย

ส่วนที่ 2 ข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ข้อมูลตัวละครประกอบไปด้วย 1) ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เช่น สีผิว ส่วนสูง เพศ อายุ 2) ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ เป็นต้น

ส่วนที่ 3 รูปแบบของตัวละคร หมายถึง รูปแบบทางลักษณะกายภาพของตัวละคร เช่น สมจริง (Realistic) กึ่งสมจริง (Semi-Realistic) สไตส์ไลซ์ (Stylized) งานวิจัยนี้เจาะจงเฉพาะตัวละครในรูปแบบสไตส์ไลซ์ ซึ่งไม่เน้นลอกเลียนความสมจริงในธรรมชาติ แต่ตัดทอนรูปทรงผ่านองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบให้มีรูปแบบเฉพาะตัวได้หลากหลายระดับ ตั้งแต่งานที่ตัวละครมีส่วนกึ่งสมจริงไปจนถึงลักษณะการ์ตูน

3. ด้านการผลิตผลงานแอนิเมชัน เมื่อศึกษารวบรวมข้อมูลจนได้เป็นโครงเรื่อง และพัฒนาการออกแบบจนสมบูรณ์แล้ว ก็จะนำข้อมูลที่ได้มาเข้าสู่กระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชันด้วยโปรแกรม 2 มิติ แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วางแผนงานการผลิต ในขั้นตอนนี้ จะเป็นขั้นตอนที่จะได้มาซึ่งแนวคิด (Concept) เนื้อเรื่อง (Story) อันจะนำไปสู่การพัฒนาเป็นโครงการผลิตแอนิเมชัน (Project) ซึ่งในขั้นนี้จะมีการประชุมพิจารณาของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องอย่างจริงจัง เช่น ผู้อำนวยการสร้าง (Producer) ผู้กำกับ (Director) ฯลฯ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของโครงการ, แผนงานการผลิตรวมทั้งแผนงานการตลาดและแผนงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างรัดกุมและครอบคลุม

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการผลิต (Production) เมื่อเตรียมการผลิตแล้ว งานส่วนต่างๆ ถูกส่งมาสู่ขั้นการผลิต โดยเริ่มจากการนำเอาแนวคิดหลัก สตอรี่บอร์ด และงานออกแบบต่างๆ มาพิจารณาลักษณะของการออกแบบจัดวางองค์ประกอบต่างๆ (Layout) ในแต่ละฉากแต่ละช็อต ก่อนกระจายงานส่วนต่างๆ เป็นขั้นตอนที่นำข้อมูลจากขั้นตอนแรก มาทำการสร้างแอนิเมชัน ให้ตัวละครมีการเคลื่อนไหว สร้างฉาก กำหนดสี และรายละเอียดต่างๆ ตาม Storyboard

ขั้นตอนที่ 3 หลังการผลิต (Post-Production) ขั้นนี้เรียกว่าขั้นหลังการถ่ายทำ เมื่อใช้กับการถ่ายทำภาพยนตร์แบบใช้คนแสดง (Live Action) หรือการถ่ายทำภาพยนตร์แอนิเมชันแบบทีละเฟรม ในปัจจุบันนิยมการใช้ระบบสัญญาณ ดิจิทัลในการบันทึกเสียง เรียกว่า ระบบ Digital Sound Mixing และการตัดต่อภาพ เรียกว่าระบบ Digital Non Linear Editing ซึ่งระบบดิจิทัลดังกล่าวนี้ สามารถช่วยให้การทำงานง่าย ประหยัด รวดเร็ว

และมีคุณภาพที่ดีขึ้น รวมทั้งสามารถแปลงสัญญาณดิจิทัลออกมาเป็นสื่อในลักษณะต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ภาพยนตร์ แอปพลิเคชันระบบต่างๆ หรือ ไฟล์วิดีโอ ฯลฯ ได้โดยง่าย [7]

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยนำวรรณคดีไทยมาตีความใหม่ให้มีความร่วมสมัยแต่ยังคงรักษารักษาแก่นแท้ของวรรณคดีไทยไว้อย่างมั่นคง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร จำนวน 500 คน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 คน

2. ผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้มีความรู้ด้านการสอน การวิจัย ที่มีประสบการณ์ในศาสตร์ด้านการออกแบบและด้านการพัฒนาแอนิเมชัน มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอก และ โท จำนวน 5 ท่าน สำหรับการประเมินประสิทธิภาพของแอนิเมชัน และข้อเสนอแนะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ ตีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย เรื่อง หวนคืนสู่ยักษ์ เป็นการวิจัย เชิงทดลอง (Experimental Research) และมีขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัย โดยขั้นเตรียมการ การเก็บข้อมูลได้แบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1. ระดับปฐมภูมิ ได้แก่ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลงานวรรณกรรม วรรณคดีไทย งานวิจัย สื่อรูปแบบต่าง ๆ และทฤษฎีที่ เกี่ยวข้องทั้งการผลิตสื่อด้านแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษาวิจัยพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชัน

2. ระดับทุติยภูมิ ได้แก่ การเก็บข้อมูลจากการให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน โดยใช้ ตารางการออกแบบ Manga Matrix ของ Tsukamoto ในการออกแบบ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ เป็นแนวทางในการออกแบบสื่อแอนิเมชัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ใช้โปรแกรมโปรครีเอทใช้ในการวาดภาพ ลงสี แสง เงา การทำแอนิเมชัน โปรแกรมแคปคัทใช้ในการ ตัดต่อภาพ ใส่เอฟเฟกต์ ใส่เสียง

2. แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชัน เป็นลักษณะข้อคำถาม แบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม ผ่านการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.50 -1.00

3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชัน เป็นลักษณะข้อคำถาม แบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม ผ่านการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.50 -1.00

วิธีการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีไทย งานวิจัย บทความที่เกี่ยวกับการดัดแปลงตีความ วรรณกรรมร่วมสมัย แล้วนำข้อมูลการวิเคราะห์นำมาประกอบการสร้างเนื้อเรื่องในงานแอนิเมชัน ออกแบบตัวละครและฉาก วิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นพัฒนาบทภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เมื่อบทภาพยนตร์ถูกพัฒนาจนสมบูรณ์แล้ว นำเนื้อเรื่องนั้นพัฒนาเป็น Story Board เพื่อให้เห็นถึงโครงเรื่องภาพรวม และพัฒนาต่อจนเป็นแอนิเมชันที่สมบูรณ์

2. การวิเคราะห์ผลแบบประเมินประสิทธิภาพแอนิเมชัน เป็นแบบประเมิน มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลจากการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

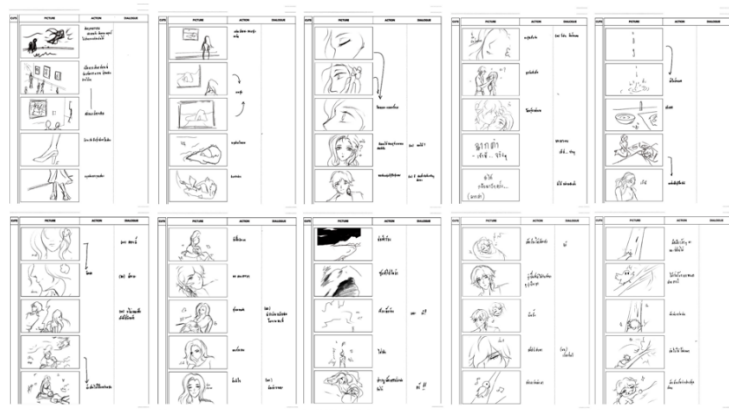
3. การวิเคราะห์ผลแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อแอนิเมชัน เป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลจากการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการศึกษา

1. ผลการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ ตีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย ได้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หวนคืนสู่ยักษ์ มีขนาดภาพ 1920 x 1080 Pixel มีความยาว 4.38 นาที มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

1. ด้านเนื้อเรื่อง ผลการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ ตีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย เรื่อง หวนคืนสู่ยักษ์ โดยบทภาพยนตร์ดัดแปลงจาก

วรรณกรรม พระอภัยมณี โดยเล่าเรื่องราวของนางผีเสื้อสมุทรที่กลับมาเกิดใหม่ในยุคปัจจุบัน และได้หวนคืนช่วงเวลากลับไปในอดีต ถึงความรัก ความดีโดยที่ไม่มีข้อแม้ของนางยักษ์ที่มีต่อพระอภัยมณี จนทำให้พระอภัยมณีเห็นถึงความรักและความดีที่นางยักษ์มีต่อตน มองข้ามความน่ากลัวครองรักอยู่กับนางยักษ์ แต่ความแตกต่างกันระหว่างนางยักษ์ที่มีอิทธิฤทธิ์มีอายุขัยที่ยาวนานกับพระอภัยมณี ซึ่งเป็นมนุษย์ที่มีอายุขัยสั้นกว่า กาลเวลาจึงทำให้ทั้งคู่จากกันตามอายุขัย หลังจากที่ได้เนื้อเรื่องที่สมบูรณ์แล้ว จึงนำมาพัฒนาเป็น Storyboard ให้มองเห็นเป็นภาพรวมของเนื้อเรื่องและการเล่าเรื่องในแอนิเมชัน โดยจะวาดภาพแต่ละฉากหรือเฟรมเพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครและการดำเนินเรื่องอย่างชัดเจน จากนั้นนำ Storyboard ไปตัดต่อเป็น Animatic Storyboard เพื่อดูเวลาในการดำเนินเรื่อง จังหวะการเคลื่อนไหว และตำแหน่งองค์ประกอบต่างๆ ในฉากเบื้องต้น นำไปใช้ในขั้นตอนการผลิตต่อไป

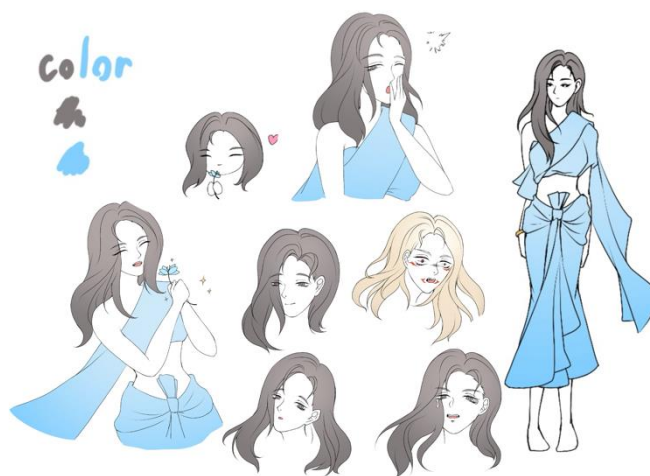


ภาพที่ 1 Storyboard

2. ด้านการออกแบบ ในขั้นตอนนี้ จะเริ่มจากการออกแบบตัวละครหลัก คือ นางผีเสื้อสมุทร และพระอภัยมณี โดยเน้นผสมผสานรูปลักษณ์ดั้งเดิมกับความเป็นไทยร่วมสมัย ตัวละครนางผีเสื้อสมุทรจะถูกออกแบบให้ดู มีความเศร้า แต่ดูนุ่มนวล อ่อนหวานแต่ยังแฝงบุคลิกที่ยังคงสื่อถึงพลังและความแข็งแกร่งพร้อมที่จะปกป้องคนที่ตนรัก ในส่วนของพระอภัยมณีลดทอนลักษณะของเครื่องแต่งกายให้มีเครื่องประดับทองต่างๆ เป็นชุดไทยโบราณที่ปรับให้ดูร่วมสมัย และทรงผมปรับให้ดูร่วมสมัยแต่ยังคงความสง่างามดั้งเดิม

ฉากต่าง ๆ จะถูกออกแบบให้สะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงจากอดีตสู่ปัจจุบัน เช่น ฉากในยุคปัจจุบันที่ ฉากชายทะเลที่สะท้อนความทรงจำในอดีต ผู้วิจัยได้นำหลักการ และทฤษฎีในการออกแบบ นำมาเป็นข้อมูลวิเคราะห์ในการออกแบบตัวละคร และฉาก เพื่อให้ได้ตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะที่มีความน่าสนใจมีความเป็นไทยร่วมสมัย และออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับ [8] ออกแบบตัวละครที่มีรูปลักษณ์แบบไทย ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายแบบไทย ใบหน้าตัวละครที่มีลักษณะแบบไทย ทรงผมแบบไทย ถึงแม้การออกแบบตัวละครที่มีรูปลักษณ์แบบไทยจะเป็นลักษณะที่ไม่ค่อยปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยม แต่ผู้ชมไทยนั้นคุ้นเคยกับรูปลักษณ์แบบไทยผ่านงานศิลปะแขนงต่างๆ ของไทยซึ่งเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ ซึ่งผลการออกแบบมีรายละเอียด ดังนี้

2.1. ผลวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร นางยักษ์ ลักษณะทางกายภาพ หญิงสาว อายุ 20 น้ำหนัก 47 กิโลกรัม ส่วนสูง 160 เซนติเมตร ผมสีดำ ตอนแปลงร่างเป็นสีทอง ใบหน้าสวยได้รูป ดวงตาสีดำ ตอนแปลงร่างสีแดง ผิวพรรณขาว อมชมพู เครื่องแต่งกายเป็นชุดไทยที่ปรับให้มีความเป็นไทยร่วมสมัย บุคลิกภาพ นางยักษ์ผู้มีความเหงาอยู่ในจิตใจ ภายนอกดู แข็งแรง สดใส แวดตาดูเศร้าหมองเพราะตนเองนั้นได้อาศัยอยู่ที่เกาะท่ามกลางทะเลอันกว้างขวางอยู่เพียงลำพังเพียงคนเดียว เหตุเพราะว่านางยักษ์อยู่ที่ไหนก็มีแต่จะทำให้ผู้คนนั้นหวาดกลัวแต่กลับได้มาพบเจอกันกับหนุ่มรูปงามที่ได้ตกเรือมาอยู่ที่เกาะของนาง จนได้พบรักกัน ทำให้นางมีความสุขในเวลาเพียงไม่นาน ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ผลการออกแบบตัวละคร นางยักษ์

2.2. ผลวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร พระอภัยมณี ลักษณะทางกายภาพ ชายหนุ่ม อายุ 25 น้ำหนัก 70 กิโลกรัม ส่วนสูง 180 เซนติเมตร ผมสีดำ ใบหน้าเรียว เล็ก ผิวพรรณขาว เครื่องแต่งกายเป็นชุดไทยที่ปรับให้มีความเป็นไทยร่วมสมัย บุคลิกภาพ เป็นคนดูสุขุม เยือกเย็น แต่อ่อนโยน มีความมุ่งมั่น และการทุ่มเทความรักให้กับผู้ที่ตนเองรักอย่างสุดหัวใจ พระอภัยมณี เป็นชายหนุ่มรูปงาม ที่ได้เกิดอุบัติเหตุทางเรือจนมาสลบไสลอยู่ที่ชายหาดบนเกาะจนได้พบกับกับสาวงามที่ได้มาช่วยตนเอาไว้ จนทำให้เกิดความรักจนมีลูกด้วยกันที่เกาะนั้นแต่พอลูกได้เกิดมา กลับต้องประหลาดใจที่ลูกตอนนั้นมีเขี้ยวจนเกิดความเคลือบแคลงใจในตัวผู้เป็นภรรยา ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ผลการออกแบบตัวละคร พระอภัยมณี

2.3. ผลวิเคราะห์การออกแบบฉาก ฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่องประกอบด้วยหลักหลัก 4 ฉาก ดังนี้

ฉากที่ 1 ฉากงานแสดงศิลปะ

- การสื่ออารมณ์ ภาพนี้เป็นฉากที่ตัวละครกำลังเดินอยู่หน้าภาพวาดหรือกรอบภาพใหญ่ที่แสดงร่างของยักษ์ขนาดใหญ่ เป็นการสะท้อนถึงความทรงจำในอดีต

- แสงและสี โทนสีที่ใช้ในฉากนี้เป็นสีเทาและสีขาว ซึ่งให้ความรู้สึกของความอึมครึมและความหม่นหมอง



ภาพที่ 4 ฉากงานแสดงศิลปะ

ฉากที่ 2 ฉากทะเล และเกาะตอนกลางวัน

- การสื่ออารมณ์ สงบและให้ความรู้สึของการเริ่มต้นใหม่ เป็นทัศนียภาพของทะเลที่สวยงามและเงียบสงบ น่าจะเป็นช่วงเวลาส่วนตัวที่ได้พักผ่อนหรือหาความสงบในชีวิต
- แสงและสี แสงแดดที่ส่องลงมาจากฟ้าและโทนสีฟ้าของทะเลให้ความรู้สึกสดใสและสงบ การใช้สีเขียวของภูเขาและสีฟ้าของน้ำทะเลสื่อถึงธรรมชาติและความหวังใหม่ที่กำลังเริ่มต้น



ภาพที่ 5 ฉากทะเล และเกาะตอนกลางวัน

ฉากที่ 3 ฉากทะเลและเกาะตอนกลางคืน

- การสื่ออารมณ์ สื่อถึงความโดดเดี่ยวและการเผชิญกับสิ่งที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

- แสงและสี แสงสีน้ำเงินเข้มและเงาที่คมทอนทำให้เกิดความรู้สึกของความเศร้าและการเผชิญกับสิ่งที่มืดมน การที่ตัวละครหันหลังให้ก็ยังเสริมความรู้สึกนี้



ภาพที่ 6 ฉากทะเลและเกาะตอนกลางคืน

ฉากที่ 4 ฉากใต้น้ำ

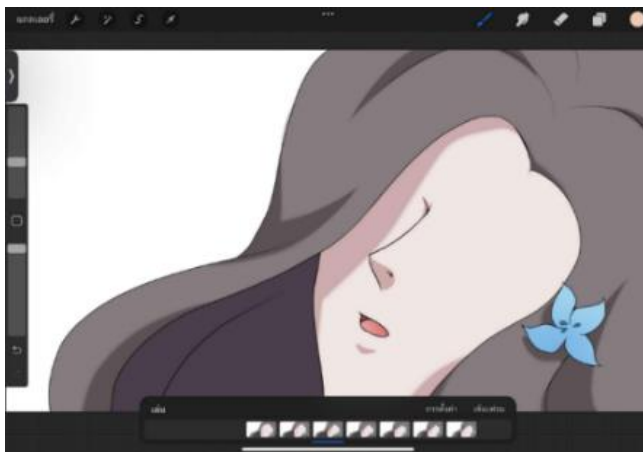
- การสื่ออารมณ์ ฉากใต้น้ำนี้ให้ความรู้สึกของความลึกกลับและความกลัว มันเป็นเวลาที่เหมาะจะมีดมนและไม่แน่นอน อาจหมายถึงความท้าทายที่กำลังจะเกิดขึ้น
- แสงและสี ใช้สีดำและสีน้ำเงินเข้มเป็นหลัก สื่อถึงความมืด ความน่ากลัว และความไม่แน่นอนของสถานการณ์ เส้นสีดำที่คล้ายกับฟิชใต้น้ำทำให้เกิดบรรยากาศที่ชวนอึดอัด



ภาพที่ 7 ฉากใต้น้ำ

3. ด้านการผลิตแอนิเมชัน หลังจากผ่านการตรวจสอบและปรับแก้ในขั้นตอนการสร้างแบบร่างเคลื่อนไหว (Animatic) ขั้นตอนนี้จะเข้าสู่การผลิตแอนิเมชันจริง โดยทำการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ ในฉากให้สมบูรณ์ ดังนี้

3.1. การสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร ใช้การวาดแบบเฟรมต่อเฟรมในการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร เช่น การเดิน การแสดงอารมณ์ โดยเน้นให้การเคลื่อนไหวดูสมจริงและสอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร



ภาพที่ 8 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

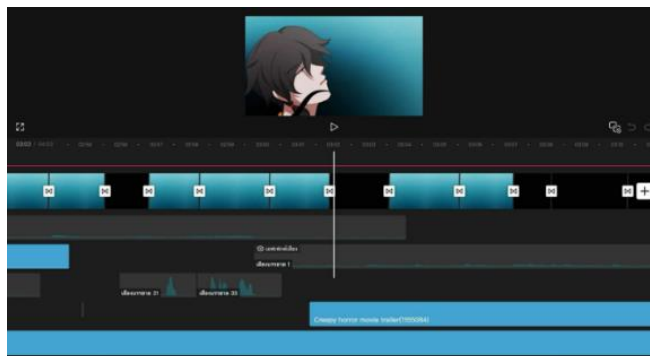
3.2. การรวมองค์ประกอบ นำตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันในแต่ละฉาก เพิ่มรายละเอียดให้มากขึ้น พร้อมทั้งทำการเคลื่อนไหวใน

ส่วนต่าง ๆ ของฉากที่จำเป็น เช่น การเคลื่อนที่ของคลื่นทะเล สายฟ้าผ่า หรือสิ่งของในฉาก เพื่อสร้างภาพแอนิเมชันที่สมบูรณ์และต่อเนื่องตามโครงเรื่องที่วางไว้



ภาพที่ 9 รวมฉากและตัวละคร

3.3. การใส่เสียงและดนตรีประกอบ หลังจากที่มีการผลิตแอนิเมชันเสร็จสิ้น ขั้นตอนต่อมาคือการเพิ่มเสียงและดนตรี เพื่อช่วยเสริมสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับเรื่องราว



ภาพที่ 10 ใส่เสียงและดนตรี

4. ด้านการทดสอบประสิทธิภาพ นำผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย เรื่อง หวนคืนสู่ยักษ์ นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมินด้วยแบบสอบถามความคิดเห็นและปรับแก้ไขตามคำแนะนำ ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชัน โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน สรุปผลได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การประเมินประสิทธิภาพสื่อแอนิเมชัน โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. แนวคิดและแก่นเรื่อง			
1.1 แนวคิดเชิงสร้างสรรค์จากการตีความเนื้อเรื่องมีความร่วมสมัย	4.40	0.55	ดี
1.2 การลำดับเรื่อง	3.20	0.45	ปานกลาง
1.3 การสื่อสารอารมณ์และความรู้สึก	3.60	0.55	ดี
ผลเฉลี่ยรวมแนวคิดและแก่นเรื่อง	3.73	0.06	ดี
2. ตัวละคร			
2.1 การออกแบบ	4.40	0.55	ดี
2.2 ลวดลาย	4.00	0.00	ดี
2.3 การเคลื่อนไหว	3.60	0.55	ดี
ผลเฉลี่ยรวมตัวละคร	4.00	0.32	ดี
3. ฉาก			
3.1 การออกแบบ	4.00	0.00	ดี
3.2 ลวดลาย	3.40	0.55	ปานกลาง
ผลเฉลี่ยรวมฉาก	3.70	0.39	ดี
4. เทคนิค/การออกแบบ			
4.1 มุมกล้อง	4.20	0.84	ดี
4.2 ภาพให้เห็นแสงและเงา	4.20	0.84	ดี
4.3 การตัดต่อภาพ	4.00	0.00	ดี
4.4 เสียง	3.00	0.00	ปานกลาง
4.5 การใช้สีเหมาะสมกับMood & Tone	4.00	0.71	ดี
ผลเฉลี่ยรวมเทคนิค/การออกแบบ	3.88	0.44	ดี
ค่าเฉลี่ยรวมประสิทธิภาพสื่อแอนิเมชัน	3.85	0.43	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ผลประเมินเฉลี่ยในแต่ละหัวข้ออยู่ในระดับ ดี โดยเรียงตามลำดับผลเฉลี่ยมากที่สุดถึงน้อยสุด ดังนี้ ด้านตัวละครมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.00 ด้านเทคนิค/การออกแบบ มีค่าเฉลี่ย 3.88 ด้านแนวคิดและแก่นเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 3.73 ด้านฉาก มีค่าเฉลี่ย 3.70 โดยสรุปค่าเฉลี่ยรวมทุกตัวแปรได้ผลค่าเฉลี่ย 3.85 อยู่ในระดับ ดี

5. ด้านขั้นการนำไปใช้ นำผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ดีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดการรับรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน นำมาสรุปผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ผลการประเมินสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน สรุปได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

รายละเอียด	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม	4.57	0.50	ดีมาก
2. สื่อแอนิเมชันแสดงถึงเอกลักษณ์วรรณคดีไทยจากการตีความใหม่	4.27	0.45	ดี
3. เนื้อเรื่องมีความร่วมสมัย	4.17	0.53	ดี
4. การสื่ออารมณ์และความรู้สึกของแอนิเมชัน	4.23	0.50	ดี
5. ตัวละครมีเอกลักษณ์ที่มีความน่าสนใจ	4.70	0.47	ดีมาก
6. บรรยากาศ แสง เงา ของฉากมีความสวยงามน่าสนใจ	4.23	0.68	ดี
7. เสียงบรรยาย เสียงประกอบ มีความชัดเจน	4.00	0.37	ดี
8. การตัดต่อลำดับภาพเข้าใจง่าย	3.93	0.64	ดี
9. ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม	3.83	0.53	ดี
10. ประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อแอนิเมชัน การส่งเสริมวรรณคดีไทย	4.07	0.64	ดี
ค่าเฉลี่ยผลการประเมิน	4.20	0.59	ดี

จากตารางที่ 2 ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ตัวแปรอยู่ในระดับ ดีมาก โดยเรียงตามลำดับผลเฉลี่ยมากที่สุดถึงน้อยสุด ดังนี้ 1) ตัวละครมีเอกลักษณ์ที่มีความน่าสนใจ ผลเฉลี่ยอยู่ที่ 4.70 2) การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม ผลเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 ตัวแปรอยู่ในระดับ ดี เรียงตามลำดับผลเฉลี่ย ดังนี้ 1) สื่อแอนิเมชันแสดงถึงเอกลักษณ์วรรณคดีไทยจากการตีความใหม่ ผลเฉลี่ยอยู่ที่ 4.27 2) การสื่ออารมณ์และความรู้สึกของแอนิเมชัน และบรรยากาศ แสง เงา ของฉากมีความสวยงามน่าสนใจ ผลเฉลี่ยอยู่ที่ 4.23 3) เนื้อเรื่องมีความร่วมสมัย ผลเฉลี่ยอยู่ที่ 4.17 5) ประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อแอนิเมชัน การส่งเสริมวรรณคดีไทย ผลเฉลี่ยอยู่ที่ 4.07 6) เสียงบรรยาย เสียงประกอบ มีความชัดเจน ผลเฉลี่ยอยู่ที่ 4.00 7) การตัดต่อลำดับภาพเข้าใจง่าย ผลเฉลี่ยอยู่ที่ 3.93 ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม ผลเฉลี่ยอยู่ที่ 3.83 โดยสรุปค่าเฉลี่ยรวมทุกตัวแปรได้ผลค่าเฉลี่ย 4.20 อยู่ในระดับ ดี

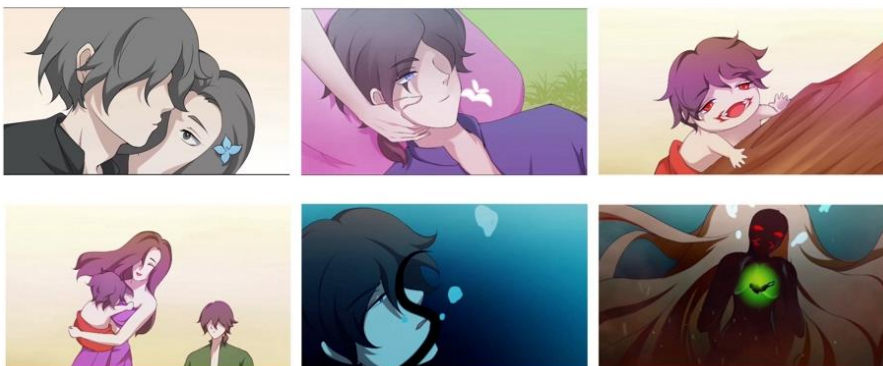
วิจารณ์

จากงานวิจัย การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ ตีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย เรื่อง หวนคืนสู่ยักษ์ ได้อธิบายถึงกระบวนการในการศึกษารวบรวมข้อมูล การคิดวิเคราะห์ ออกแบบสร้างสรรค์และผลิตสื่อแอนิเมชัน การประเมินประสิทธิภาพสื่อ การสื่ออารมณ์และความรู้สึกของตัวละครอาจยังไม่สามารถสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของนางยักษ์ได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะในเรื่องของการสร้างรายละเอียดในใบหน้าและการแสดงออก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการถ่ายทอดความเศร้าและความรักของนางที่มีต่อสามี แต่ก็สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถคล้อยตามเนื้อเรื่องได้ [9] การใช้ภาษากายอย่างเหมาะสมจะช่วยให้สามารถสื่อสารได้ดีกว่าคำพูด ซึ่งในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นนั้นจำเป็นที่จะต้องศึกษาเรื่องของภาษากาย เพื่อที่จะใช้ภาษากายในการสื่อสารข้อความหรือสื่ออารมณ์ของตัวละครไปยังผู้ชมได้อย่างเข้าใจ เพราะว่า ต้องมีการเล่าเรื่องราวผ่านท่าทางเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งที่จะสื่อสารได้ในเวลาที่จำกัด ด้านการออกแบบตัวละคร ฉากประกอบ บรรยากาศ แสง สี สามารถดึงดูดให้กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจสื่อแอนิเมชัน เข้าใจในเรื่องราวที่ผู้วิจัยต้องการสื่อ สอดคล้องกับ [10] แอนิเมชันเป็นสื่อที่ทุกคนเข้าถึงได้มากที่สุดและยังเป็นวิธีการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่

ยอมรับได้มากที่สุดด้วยเพราะคือวิธีการทางศิลปะเชิงภาพที่สามารถเผยแพร่วัฒนธรรมสู่ผู้ชมด้วยการแสดงออกที่เรียบง่ายชัดเจนและน่าหลงใหล

สรุป

1. ผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ตีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย เรื่อง หวนคืนสู่ยักขา มีความยาว 4.38 นาที โดยเล่าเรื่องราวของนางยักขาที่มีความน่ากลัวใน วรรณคดี พระอภัยมณี เป็นการตีความความรักของนางยักขาที่มีความรักต่อผู้เป็นสามี ย้อนกลับมายังอดีตของตนเพื่อแก้ไขความผิดพลาดและกลับมาใช้ชีวิตกับสามีอีกครั้ง นำมาตีความใหม่ในอีกแง่มุมของนางยักขา เพื่อให้มีความร่วมสมัย แต่คงรักษาแก่นแท้ของวรรณคดีไทยไว้อย่างมั่นคง สอดคล้องกับ [11] การดัดแปลงมีทั้งส่วนที่ถ่ายทอดเนื้อหาต้นฉบับโดยตรงไปตรงมาและส่วนที่ต่างจากต้นฉบับ แนวคิดความเชื่อตรงต่อต้นฉบับไม่ใช่การถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมาจากต้นฉบับเท่านั้น หากเป็นการมองหาความสัมพันธ์ทั้งความเหมือน-ต่างระหว่างงานต้นทางและปลายทาง และเปิดรับความแตกต่างไม่ว่าจะเป็นความแตกต่างเฉพาะของสื่อ หรือความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากการตีความต้นฉบับใหม่ กระบวนการดัดแปลงนั้นเน้นความคิดสร้างสรรค์ การตีความ และการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของคนทำงานดัดแปลงมากกว่าการทำตามต้นฉบับเพียงอย่างเดียว นักสร้างงานดัดแปลงควรให้อิสระตัวเองในการตีความต้นฉบับและใช้วิธีการดัดแปลงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คงเดิม ตัดทอน ตัดทิ้ง เพิ่มเติม การผสมผสานระหว่างปัจจัยทั้งสี่ประการได้แก่ความเชื่อตรงต่อต้นฉบับ คุณลักษณะเฉพาะของสื่อ การตีความ วิธีการดัดแปลง จะสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้เกิดขึ้นในงานดัดแปลงชิ้นนั้น ๆ



ภาพที่ 11 ผลงานสื่อแอนิเมชัน

2. การประเมินประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชัน โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า ผลประเมินประสิทธิภาพสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ดีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย เรื่อง หวนคืนสู่ยักษ์ ผลการประเมินค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพสื่อรวมอยู่ที่ 3.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 อยู่ในระดับ ดี

3. การประเมินความพึงพอใจสื่อแอนิเมชันจากกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ดีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย เรื่อง หวนคืนสู่ยักษ์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ผลการประเมินค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพสื่อรวมอยู่ที่ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดี

ข้อเสนอแนะ

1. การเล่าเรื่องในสื่อแอนิเมชันบางจุด จะต้องเพิ่มบทภาพยนตร์เข้าไป เพื่อให้สามารถสื่อเรื่องราวให้ผู้ชมเข้าถึงและเข้าใจบทภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยต้องการสื่อได้ดียิ่งขึ้น
2. ฉากที่เน้นอารมณ์ การสร้างแอนิเมชันควรให้ความสำคัญในเรื่องการเคลื่อนไหว สีหน้า ท่าทาง การถ่ายทอดอารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ของฉากนั้นๆ ได้มากยิ่งขึ้น
3. ควรเพิ่มเสียงเอฟเฟคประกอบการกระทำต่างๆ ในเรื่อง เพื่อให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ และเข้าถึงอารมณ์ของสื่อแอนิเมชันมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ ตลอดจนตรวจสอบ แก้ไข จนทำให้งานวิจัยชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ให้ความอนุเคราะห์ ตรวจสอบประเมินผลงานวิจัย ขอขอบพระคุณผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้ข้อมูล และคำแนะนำ ที่เป็นประโยชน์ และเอื้อต่อการทำงานวิจัย จนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ในส่วนของข้อบกพร่องต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยน้อมรับคำแนะนำติชม และจะนำคำแนะนำมาปรับปรุง พัฒนางานวิจัยต่อไป

เอกสารอ้างอิง

1. สิทธา พินิจกุล. สังเขปประวัติศาสตร์วรรณคดีไทย [อินเทอร์เน็ต]. 2555 [เข้าถึงเมื่อ 6 ตุลาคม 2567]. เข้าถึงได้จาก: <https://vajirayana.org/ไตรภูมิภณบับถอดความ/สังเขปประวัติศาสตร์วรรณคดีไทย>
2. Mcot. พระอภัยมณี” ของ ‘สุนทรภู่’ ยอดวรรณคดีประเภทกลอนนิทาน [อินเทอร์เน็ต]. 2566 [เข้าถึงเมื่อ 6 ตุลาคม 2567]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.mcot.net/view/IMPfxsMq>
3. อติเทพ เดชพรหม, มาลินี อาชายุทธการ. ศิลปะการสวมบทบาท “นางผีเสื้อสมุทร” เรื่องพระอภัยมณีของกรมศิลปากร. สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา; 2566. หน้า 111-29.
4. นิจจัน พันธ์พจน์. การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ระหว่าง พ.ศ. 2545-2558. BU Acad Rev. 2561;17(1):48-66.
5. ภัทรพล เกิดปรำงค์, อรรถเศรษฐ์. การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แจ็คผู้ล่ายักษ์. วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม. 2566;7(2):160-76.
6. จรรยา เตะโยธิน. แนวทางการออกแบบตัวละคร กรณีศึกษา ‘เดอะ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. 2564;32(1):1-15.
7. นิพนธ์ คุณารักษ์. ระบบและกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติร่วมสมัย. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2554;3(2):56-68.
8. พิเชฐ วงษ์จ้อย, รักสมนต์ วิวัฒน์สินอุดม. การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย. วารสารนิเทศศาสตร์ 2555;30(1):80-94.
9. ณัฐวุฒิ อยู่สุข, พิศประไพ สารศาลิน, ชัยยพร พานิชรุทติวงศ์. การศึกษาการเคลื่อนไหวการแสดงอารมณ์ในงานแอนิเมชัน 3 มิติ แนวทลขบขันกรณีศึกษา พฤติกรรมการติโตโทรศัพท์มือถือ. การประชุมวิชาการระดับชาติ; ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต; 2560. หน้า 536-45.

10. ชิว เย่, บุญชู บุญลิขิตศิริ, ชุศักดิ์ สุวิมลเสถียร. แอนิเมชันนิทานพื้นบ้านจีน: อัตลักษณ์คุณค่า องค์ประกอบของนิทานพื้นบ้านจีนสู่การสร้างสรรค์แอนิเมชันจ้าวซานตง “เหลียงจู”. วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเก่า 2567;11(2):42-56.
11. จรรยา เทตะโยธิน. การดัดแปลงวรรณกรรมไทยร่วมสมัยเรื่อง นักฉลาดมืออาชีพ สู่การออกแบบภาพในงานแอนิเมชันเรื่อง The Wise. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. 2561;27(2):249-60.