ภาพยนตร์ผสมอนิเมชั่น2มิติ
Phantom Desire
เงาปรารถนา

อาจารย์ที่ปรึกษา

อ. ดร.หัฐณัฐ นาคไพจิตร

กรรมการสอบ

อ.ดร.วรวิทย์ สังฆทิพย์

กรรมการสอบ

ผศ.สุวิชัย พรรษา

กรรมการสอบ

รศ.ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง

บทคัดย่อ

การจัดทำโครงงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อภาพยนตร์ผสมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Phantom Desire เงาปรารถนา และเพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อดังกล่าว โดยนำเสนอประเด็นความคาดหวังของครอบครัว การค้นหาตัวตน และความปรารถนาผ่านการผสมผสานระหว่างภาพยนตร์ Live Action และแอนิเมชัน 2 มิติกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ กลุ่มเป้าหมายอายุ 18–22 ปี จำนวน 50 คน ประกอบด้วย ต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 5 คน ปริญญาตรี จำนวน 39 คน ปริญญาโท จำนวน 3 คน ปริญญาเอก จำนวน 1 คน และอื่นๆ ได้แก่ เอก MIT มัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 2 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า สถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยรวม มีความเหมาะสมในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 4.43 เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่า สื่อด้านการนำเสนอ มีเหมาะสมในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.51 รองลงมา คือ ด้านภาพและแอนิเมชัน มีความเหมาะสมในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 4.50 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีความเหมาะสมในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 4.50 และด้านเสียงและดนตรีประกอบ มีความเหมาะสมในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 4.47

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาสื่อภาพยนตร์ผสมอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง Phantom Desire เงาปรารถนา ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ อ.ดร.หัฐณัฐ นาคไพจิตร อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย ขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กชพรรณ ยังมี ประธานกรรมการสอบ ขอบพระคุณคณะกรรมการสอบ

สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้องๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิสิต เรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระ คณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

อาทิตยา ศรีรักษา

จิราภรณ์ แสงบุบผา

CREDITS

INTRODUCTION

หลักการและเหตุผล 01

วัตถุประสงค์ของการศึกษา 02

ขอบเขตของการศึกษา 03

ผลการการศึกษา 04

สรุปผลการศึกษา 05

อภิปภิรายผลการศึกษา 06

เอกสารอ้างอิง 07

ประวัติของผู้ศึกษา 08

01 หลักการและเหตุผล

01. ปัจจุบันเด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเติบโตภายใต้ กรอบความคาดหวังของครอบครัว และสังคม

02. แม้ครอบครัวไม่ได้กดดันโดยตรง แต่เด็กกลับ กดดันตัวเอง เพื่อให้ได้รับคำชมและการยอมรับ

03. ความรักแบบมีเงื่อนไขทำให้เด็ก ไม่กล้าเป็นตัวเอง และอาจสะสมเป็นปัญหาทางจิตใจ

04. ส่งผลให้เกิด ภาวะวิตกกังวล ซึมเศร้า หรือถอนตัวจากสังคม

05. จำเป็นต้องมีสื่อที่สามารถ ถ่ายทอดอารมณ์เชิงนามธรรม และสะท้อนปัญหาเหล่านี้ได้อย่างเข้าถึง

06. ภาพยนตร์ผสมแอนิเมชัน 2 มิติถูกเลือกใช้ เพราะสามารถ ใช้สัญลักษณ์ แสง สี และการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกต่อโลกภายในจิตใจของวัยรุ่น

02 วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาสื่อ
ภาพยนตร์แอนิเมชั่น
สองมิติ
PHANTOM DESIRE
เงาปรารถนา

เพื่อประเมินคุณภาพสื่อ
ภาพยนตร์แอนิเมชั่นสองมิติ
PHANTOM DESIRE
เงาปรารถนา

เพื่อประเมินความพึงพอใจ
ของกลุ่มเป้าหมาย
ที่มีต่อสื่อภาพยนตร์
แอนิเมชั่นสองมิติ
PHANTOM DESIRE
เงาปรารถนา

03 ขอบเขตของการศึกษา

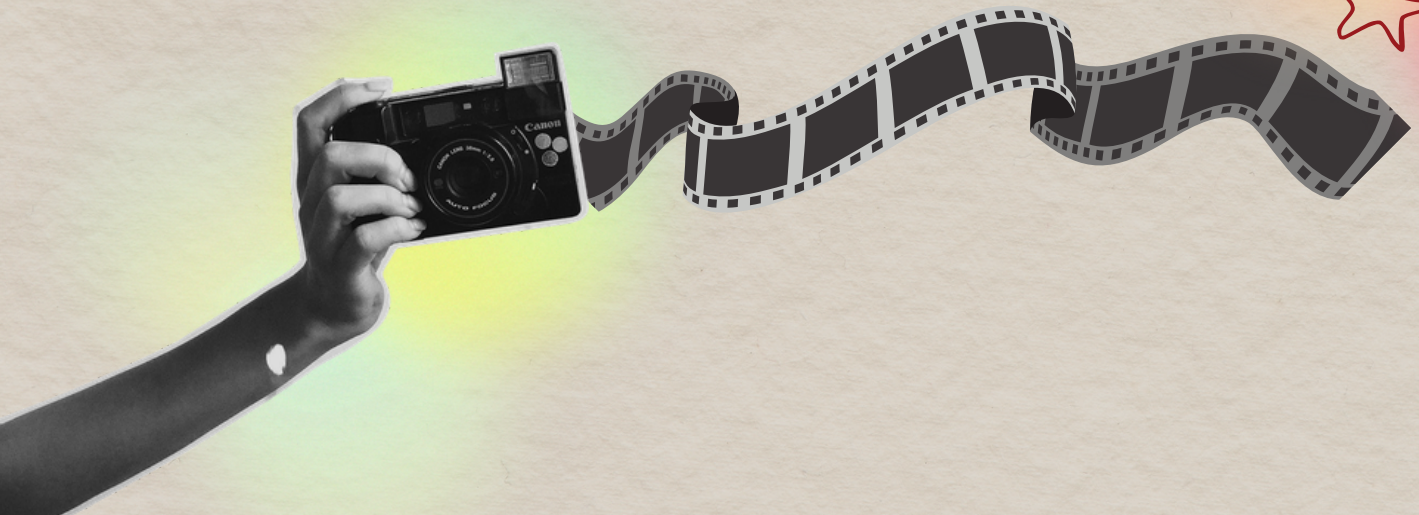
ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์ผสมแอนิเมชั่นสองมิติอายุ 18-22 ปี จำนวน 30 คน

ขอบเขตเนื้อหา เป็นเรื่องเกี่ยวกับการกดดันตัวเองเพื่อให้คนอื่นชื่นชม

ประเภทของสื่อ คือ สื่อภาพยนตร์ผสมแอนิเมชั่นสองมิติ

ระยะเวลาในการนำเสนอสื่อ 12 นาที

ระยะเวลาในการพัฒนาสื่อ 1-5 เดือน



04 INSPIRATION

ได้รับแรงบันดาลใจจากปัญหาวัยรุ่นกดดันตัวเอง เพื่อให้ได้รับการยอมรับ โดยถ่ายทอดผ่านโลกภาพยนตร์ผสมนิทานแฟนตาซีและศิลปะหุ่นเงา โดยใช้ม้าน้อย ป่า และแม่มดเป็นสัญลักษณ์ของการค้นหาตัวตน การยอมรับในตัวเอง และการเติบโต และได้แรงบันดาลในการเกม PROJECTION FIRST LIGHT และภาพยนตร์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง การสำรวจทางภูมิศาสตร์อันลึกลับของแจสเปอร์โมเรลโล

THEME

ความสับสนและแรงกดดันในตัวตนจากเด็กคนหนึ่งที่พยายามเปลี่ยนตัวเองให้เป็นเด็กที่ดีเพื่อให้ได้รับความภูมิใจ แต่ยิ่งพยายามมากเท่าไหร่ก็ยิ่งสูญเสียตัวตนที่แท้จริงไป

KEY WORD

- IDENTITY
- FAMILY EXPECTATIONS
- SHADOW PUPPET
- FAIRY TALE
- SELF-ACCEPTANCE

WORLD BUILDING

แบ่งออกเป็น 2 โลก ที่เชื่อมโยงกันผ่าน หนังสือนิทานและหุ่นเงา

Fantasy World

ป่าใหญ่ ม้าน้อย แม่มด และสัตว์ต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์แทนความรู้สึก ความปรารถนาของลิลลี่

Real World

ชีวิตของลิลลี่ เด็กหญิงที่เติบโตภายใต้ความคาดหวังว่าจะเป็นเด็กที่ดีพอเพื่อให้ถูกชื่นชม

ทั้งสองโลกสะท้อนกันผ่าน การแสดงหุ่นเงาโดยเรื่องราวของม้าน้อยเป็นภาพแทนการเดินทางภายในจิตใจของลิลลี่ จนนำไปสู่การยอมรับตัวตนและเลือกใช้ชีวิตในแบบที่ตนเองต้องการ

ANIMATION PRE-PRODUCTION

- CHARACTER DESIGN -

ม้าน้อย

บทบาท : ตัวละครหลัก

เพศ : หญิง

บุคลิกภาพ : เป็นลูกม้าแคระไร้เดียงสา ซกซุน อยากเป็นที่รักของผู้อื่น

ความน่ารักภายนอกของม้าน้อย คือ ตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นที่รัก แม้จะดูสวยงาม อ่อนโยน และเรียบร้อย แต่ก็แฝงไว้ด้วยความรู้สึก "สับสน" และ "ไร้ความเป็นตัวเอง"

แม่มด

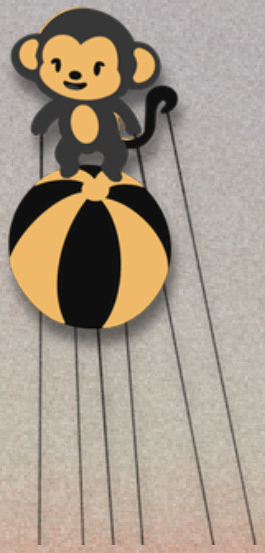
บทบาท : ตัวละครหลัก

เพศ : หญิง

บุคลิกภาพ :เป็นแม่มดที่มีความอ่อนโยน

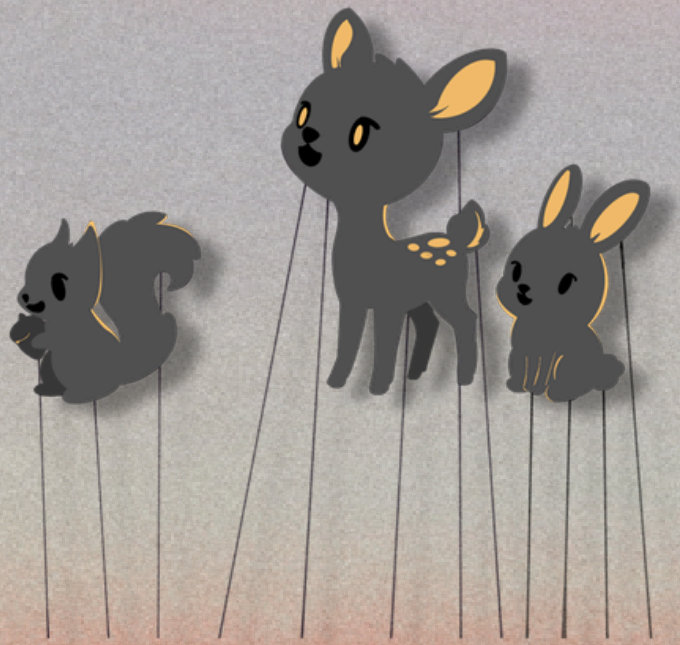
แม่มด (เสียงจิตใต้สำนึกของม้าน้อย) ในเชิงจิตวิทยาเป็นเสียงจิตใต้สำนึกของม้าน้อย ที่ตั้งคำถามกับตัวเอง

- CHARACTER DESIGN -



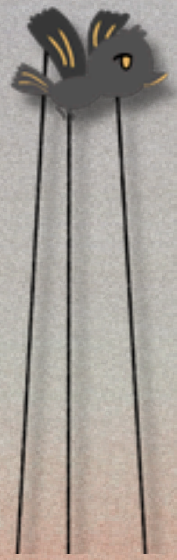
ลิง

บทบาท : ตัวละครประกอบ
บุคลิกภาพ : ลิงทำให้ม้าน้อยอย่างยืนเล่น
ลูกบอกลหมือนลิง



กระรอก กระต่าย ลูกกวาง

บทบาท : ตัวละครประกอบ
บุคลิกภาพ : สัตว์ที่ออกมาชื่นชมม้าน้อยและลิง



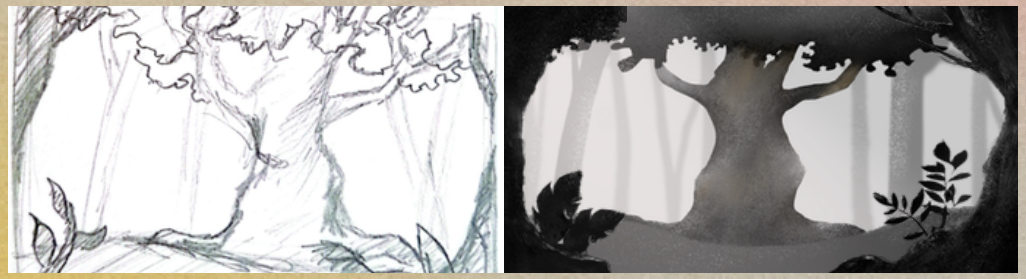
นก

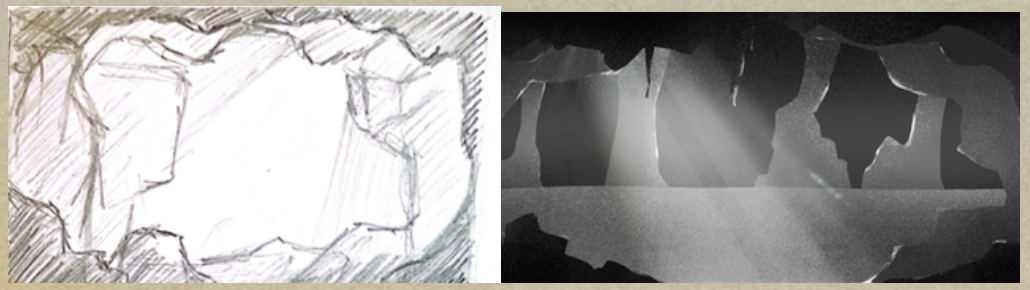
บทบาท : ตัวละครประกอบ
บุคลิกภาพ : นกที่ทำให้ม้าน้อยอยากบินเหมือนนก

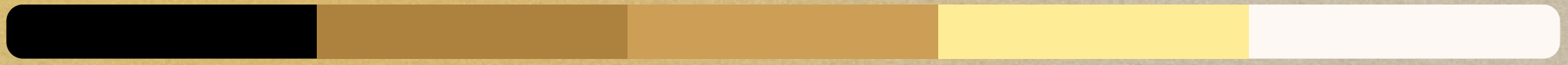
ENVIRONMENT DESIGN

เริ่มต้นด้วยการกำหนดโจทย์ฉากป่าทึบ โดยเน้นการจัดองค์ประกอบภาพและการวางระยะลึกผ่านการลงค่าสีขาวดำ (GRAYSCALE) เพื่อคุมน้ำหนักแสงเงาโดยรวมให้ชัดเจนก่อน จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการลงสีโดยใช้ GRADIENT MAP และการ PAINT ทับ เพื่อสร้างความสดชื่น บรรยากาศแสงส่องผ่านทิวไม้และโทนสีเขียว-เหลืองที่ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวาก่อนที่จะนำพาเข้าสู่โลกในนิทานที่เน้นใช้สีโทนดำ-เหลืองเป็นหลักเพื่อสื่อถึงการแสดงละครเงา

ENVIRONMENT DESIGN

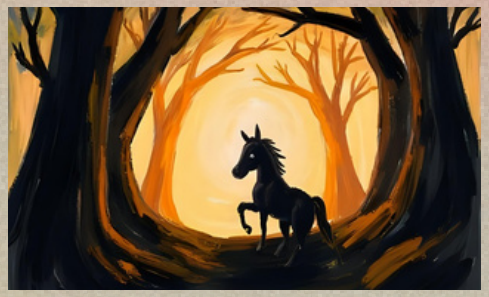




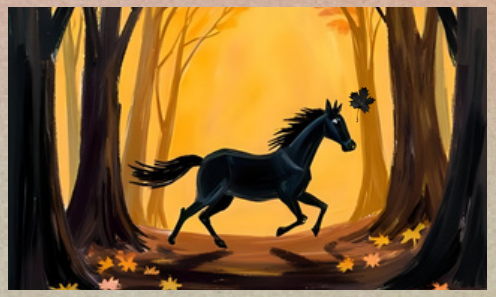


STORYBOARD

scene : หนังสือนิทานเปิดออกอย่างช้าๆ
Camera : CU



scene : เข้าสู่โลกนิทานเรื่องราวของม้าน้อย
Camera : Zoom in



scene : ม้าน้อยนอนเล่นอยู่ใต้ต้นไม้ ก่อนที่จะวิ่งตามใบไม้ที่ปลิวไปตามลม
Camera : LS

scene : ม้าน้อยคาบใบไม้ไว้ได้ พวกสัตว์ตัวเล็กๆเห็นก็หันมาชื่นชม
Camera : LS

scene : ความสนใจในม้าน้อยในตอนแรกย้ายไปที่เจ้าลิง
Camera : LS

scene : ม้าน้อยพยายามทรงตัวบนลูกบอล แต่สักพักก็หายไปสนใจอย่างอื่น
Camera : LS

scene : แพนกล้องขึ้นไปบนฟ้ามีนกบินอยู่
Camera : Pan & CU

scene : แพนกล้องลงมาที่ม้าน้อยกำลังติดปีก บินเหมือนนก
Camera : LS

scene : ม้าน้อยเดินขึ้นเนินแล้วกระโดดเหินเหมือนนกแล้วร่วงหล่นสู่พื้นดิน
Camera : LS

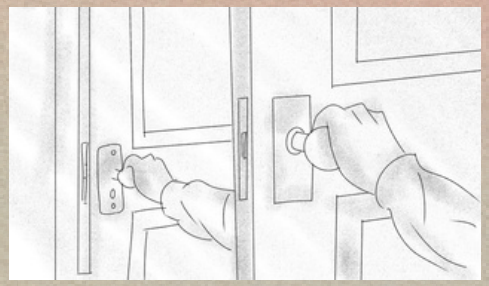
scene : แสงจันทร์สาดส่องไปยังม้าน้อยที่นอนอยู่บนพื้น
Camera : MLS

scene : เงาค่อยๆ ปรากฏเป็นร่างของแม่มด
Camera : MLS

scene : แม่มดได้ตอบเจ้าม้าน้อย และภาพแม่มดกับม้าน้อยเริ่มเลือนลางหายไป
Camera : LS

scene : ภายในห้องของลิลลี่ที่นั่งนั่งวาดรูปบนโต๊ะทำงาน

Camera : MS

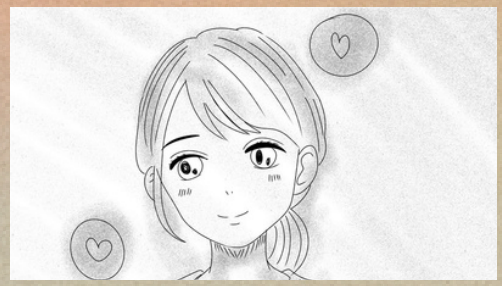


scene : แม่เคาะประตูห้องลิลลี่

Camera : CU

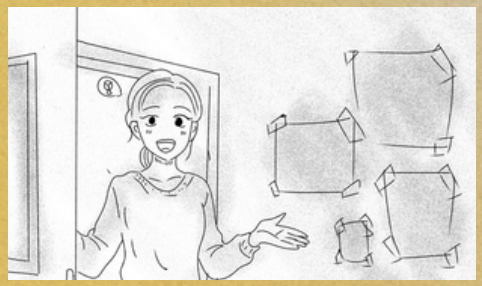
scene : แม่เปิดประตูเข้ามายิ้มแย้ม

Camera : MS



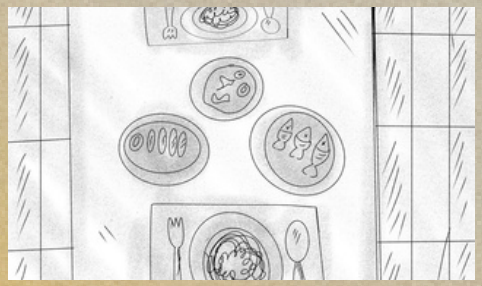
scene : ห้องลิลลี่

Camera : CU



scene : ห้องลิลลี่

Camera : MS



scene : ห้องทานอาหาร

Camera : WS

scene : ห้องทานอาหาร

Camera : MS

scene : ห้องทานอาหาร

Camera : OTS

scene : ห้องลิลลี่

Camera : MS

scene : ท้องฟ้าคั้นฉาก

Camera : MS

scene : ห้องลิลลี่

Camera : MS

scene : โรงเรียน

Camera : WS

scene : โรงเรียน

Camera : MS

scene : สวนสาธารณะ

Camera : MS

scene : บ้าน

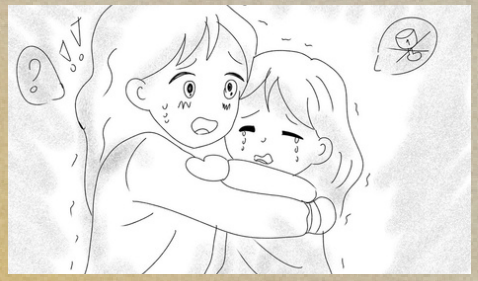
Camera : CU

scene : บ้าน

Camera : CU

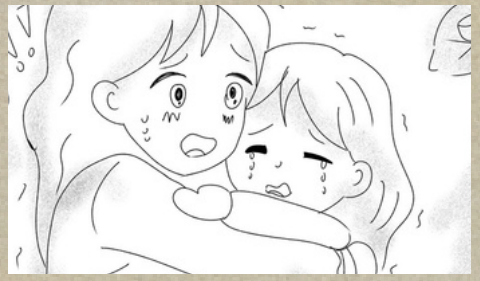
scene : หน้าบ้าน

Camera : LS



scene : หน้าบ้าน

Camera : CU



scene : หน้าบ้าน

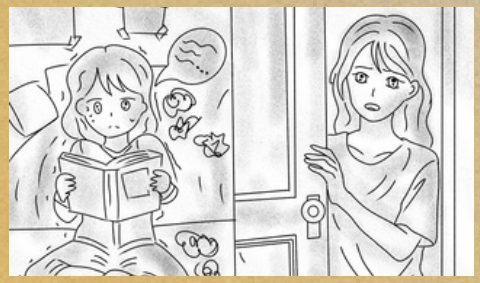
Camera : CU

scene : หน้าบ้าน

Camera : MS

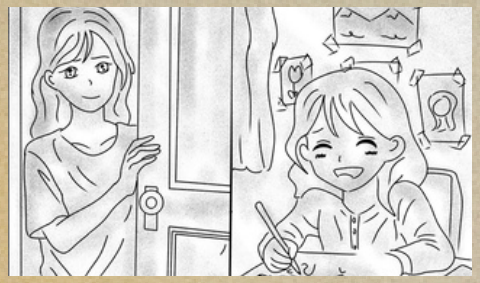
scene : ความทรงจำของลิลลี่

Camera : MS



scene : ความทรงจำของแม่

Camera :



scene : ความทรงจำของแม่

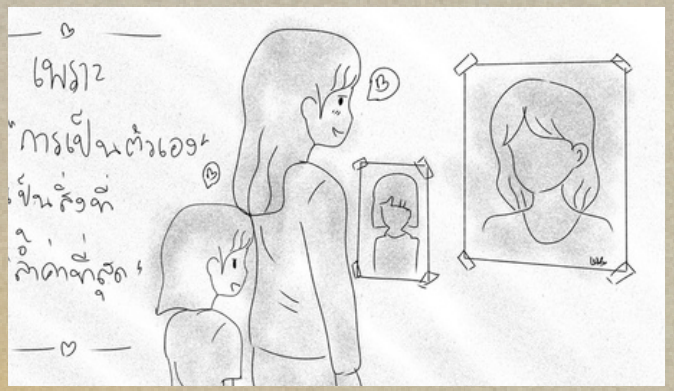
Camera :

scene : หน้าบ้าน

Camera :

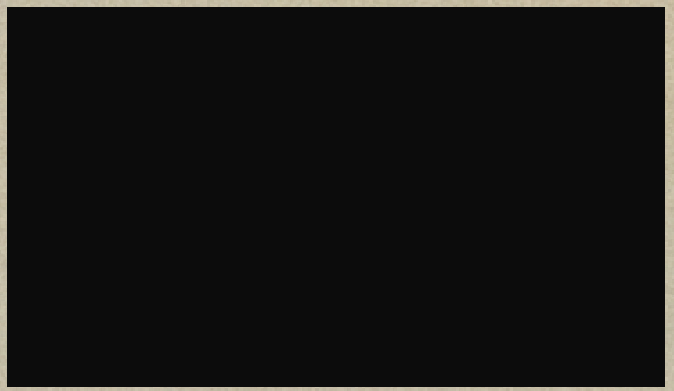
scene : ห้องลิลลี่

Camera : WS



scene : ห้องลิลลี่

Camera : Pan & WS



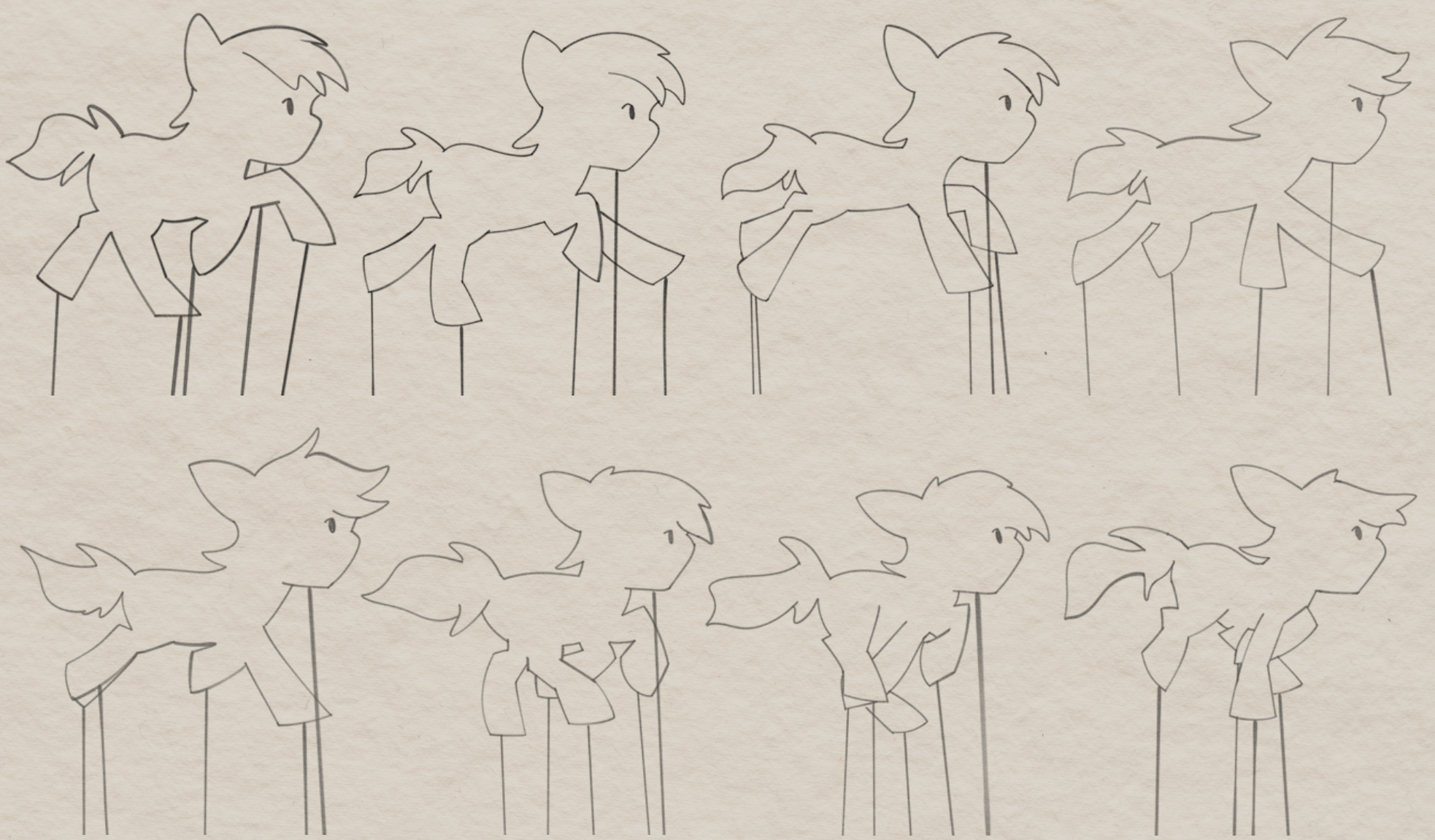
scene : end credit

SKETCH
FRAME BY FRAME

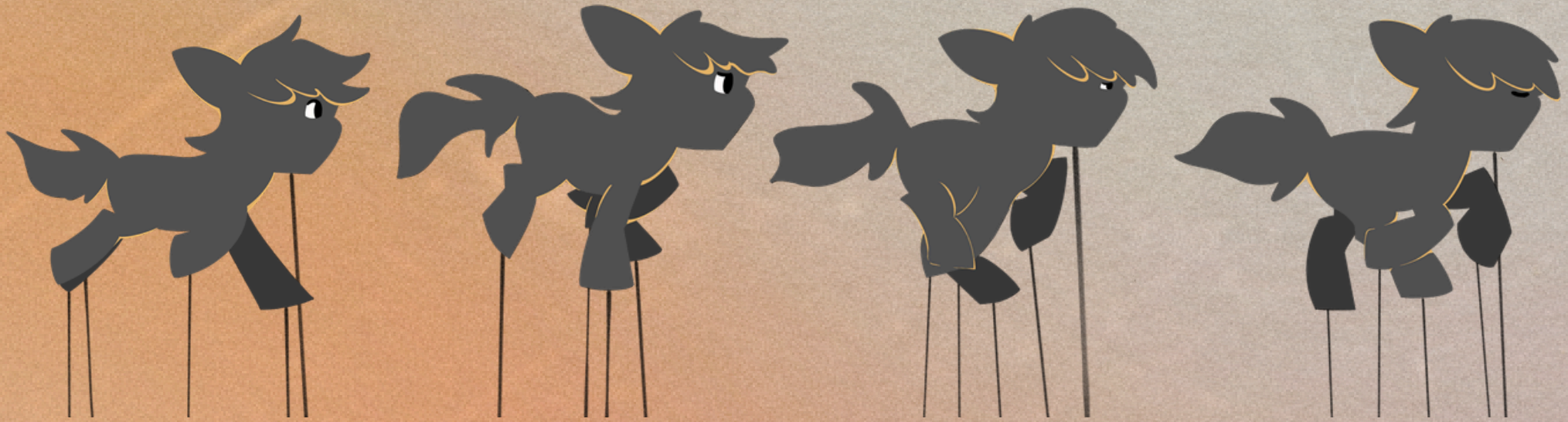
ANIMATION PROCESS

ANIMATION PROCESS

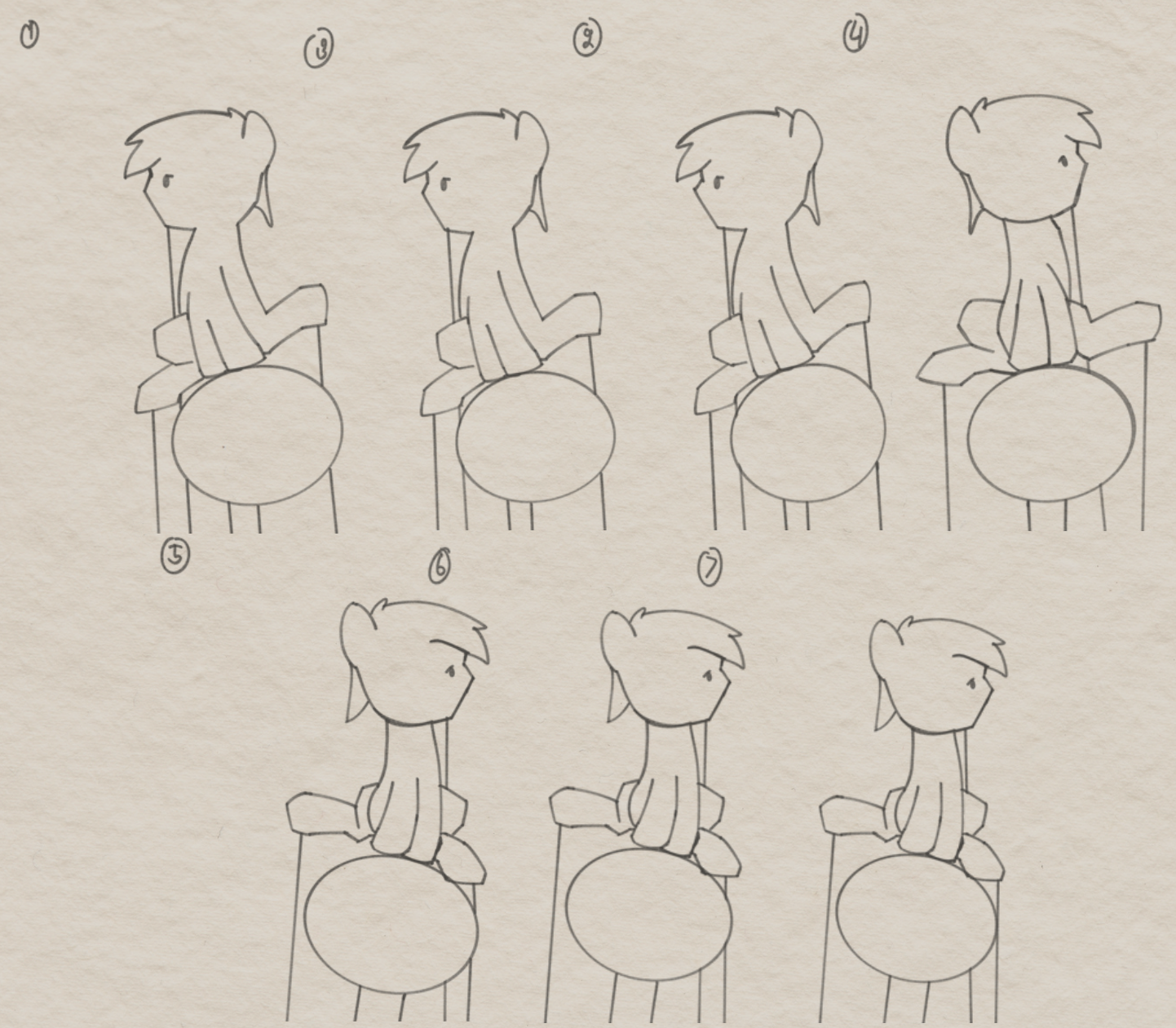
ANIMATION PROCESS



ANIMATION PROCESS

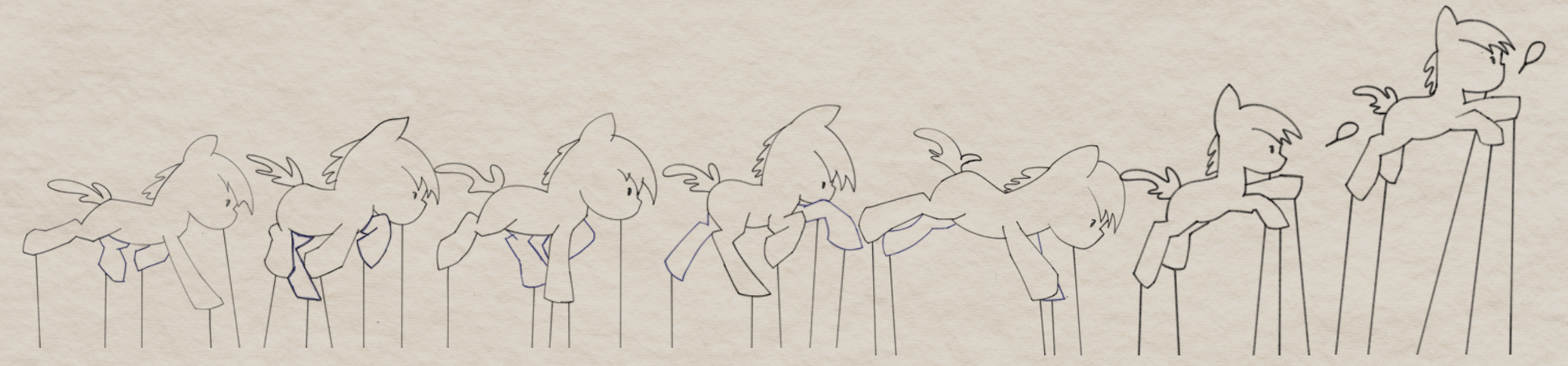


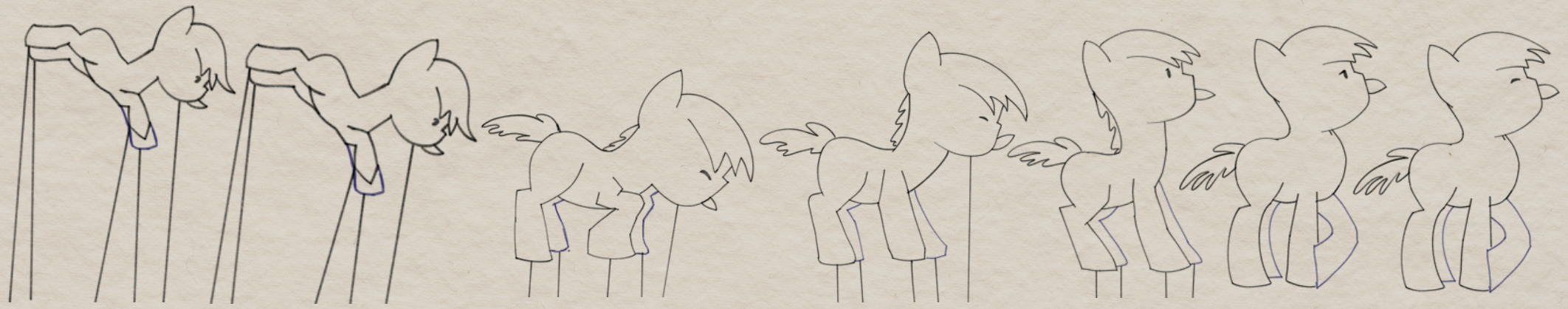
ANIMATION PROCESS



ANIMATION PROCESS

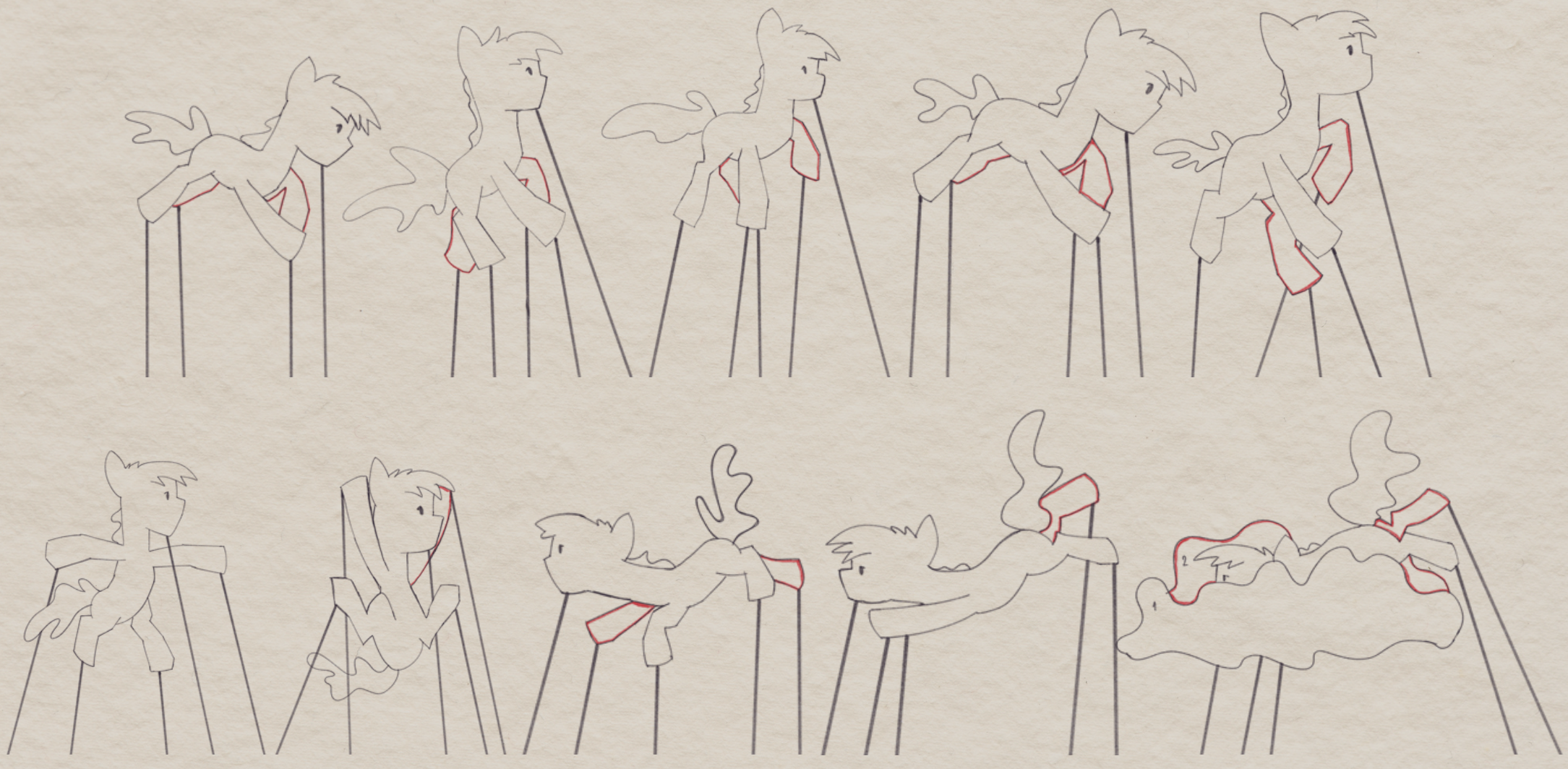
ANIMATION PROCESS



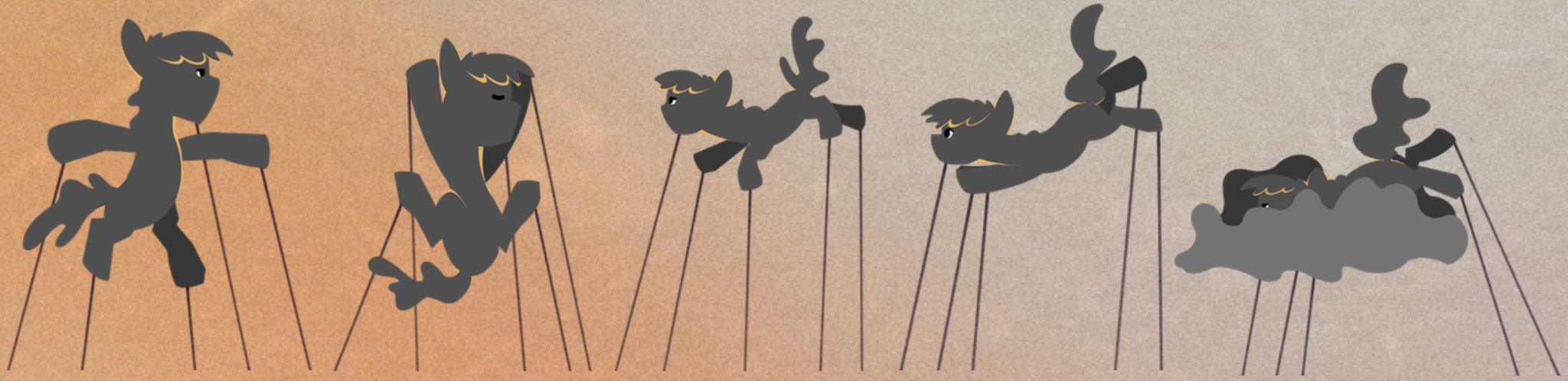


ANIMATION PROCESS

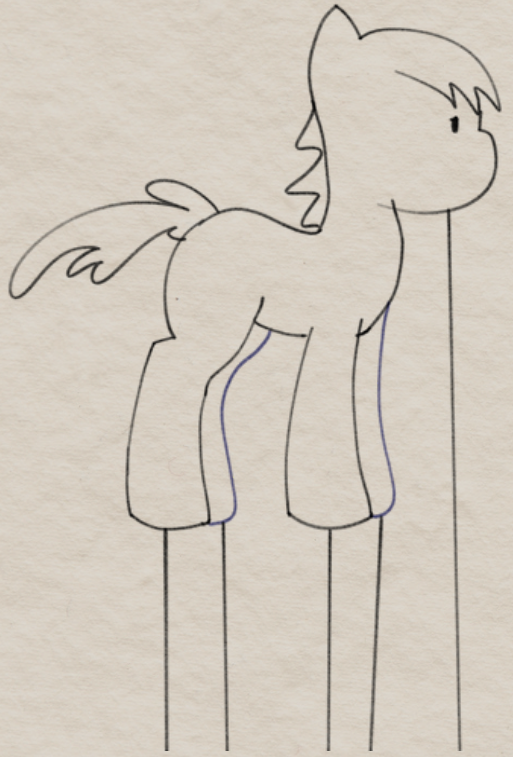
ANIMATION PROCESS



ANIMATION PROCESS

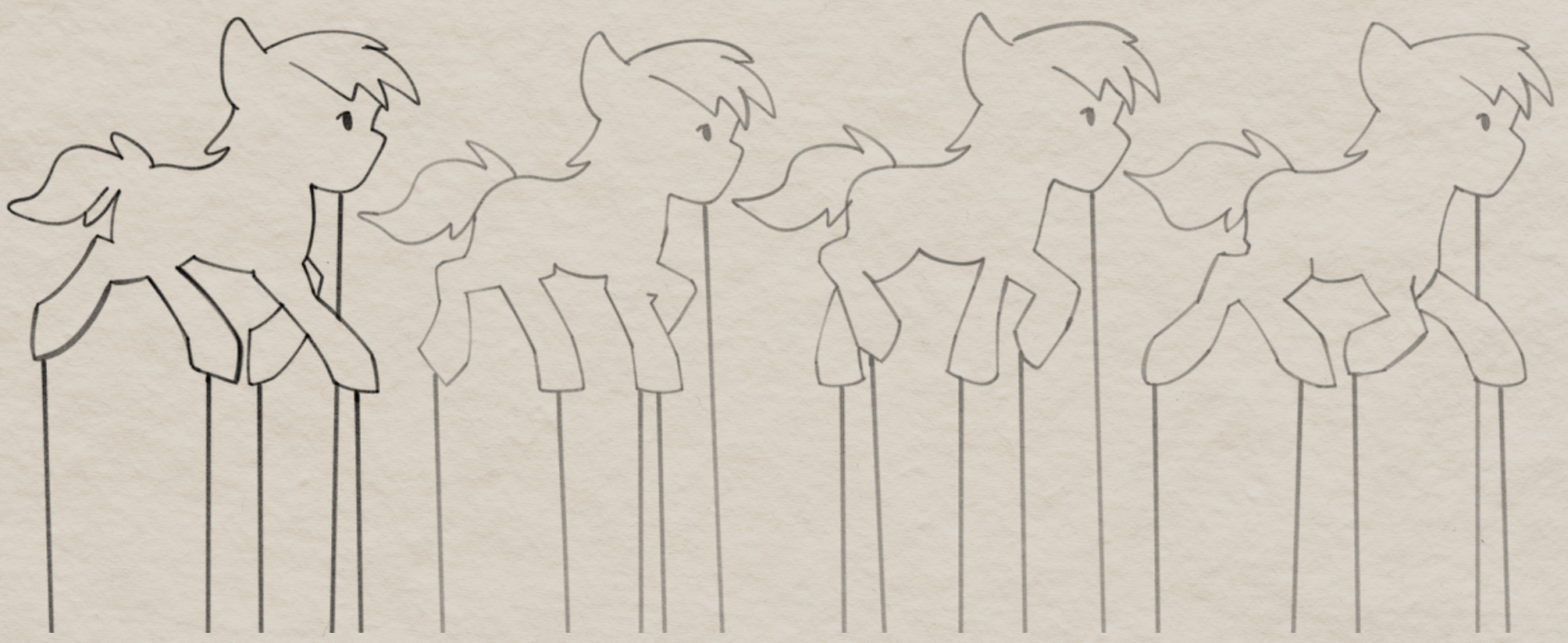


ANIMATION PROCESS

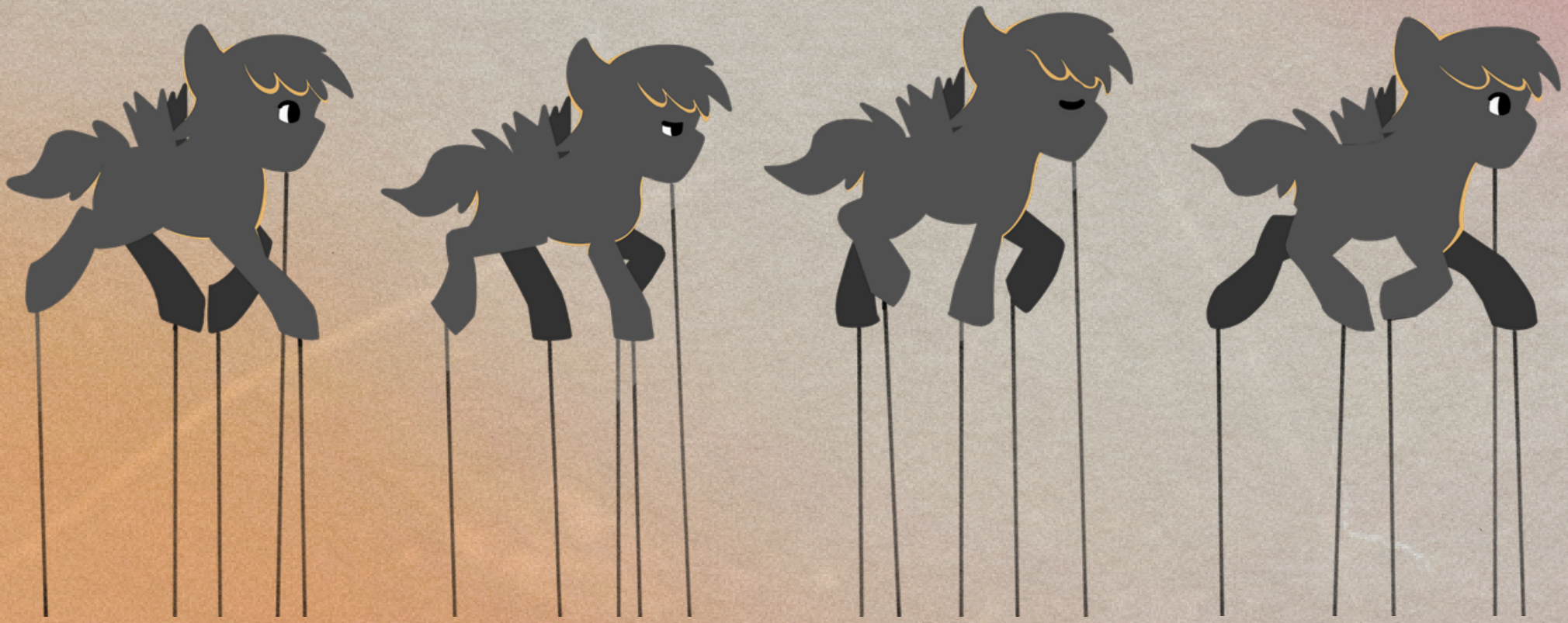


ANIMATION PROCESS

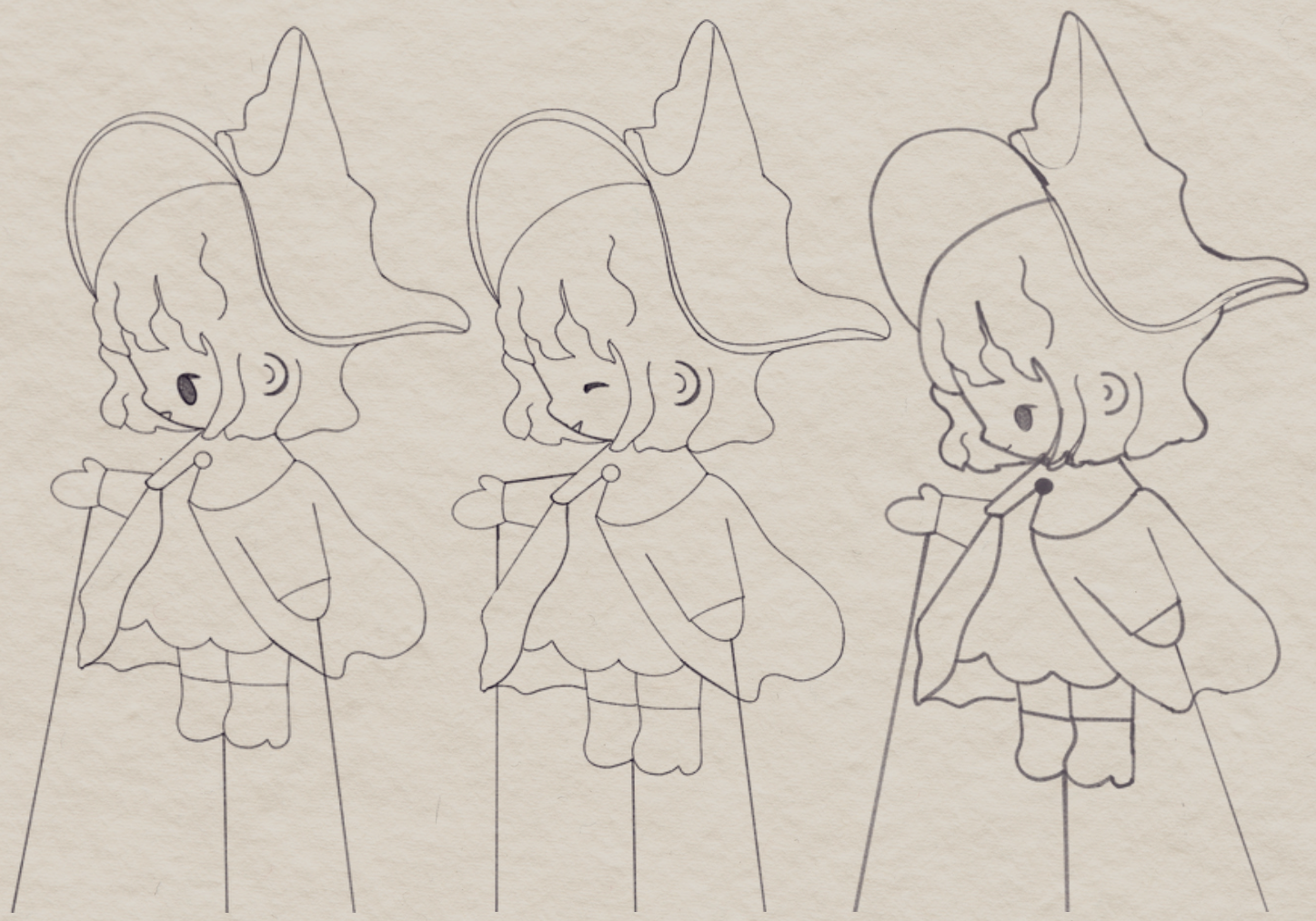
ANIMATION PROCESS



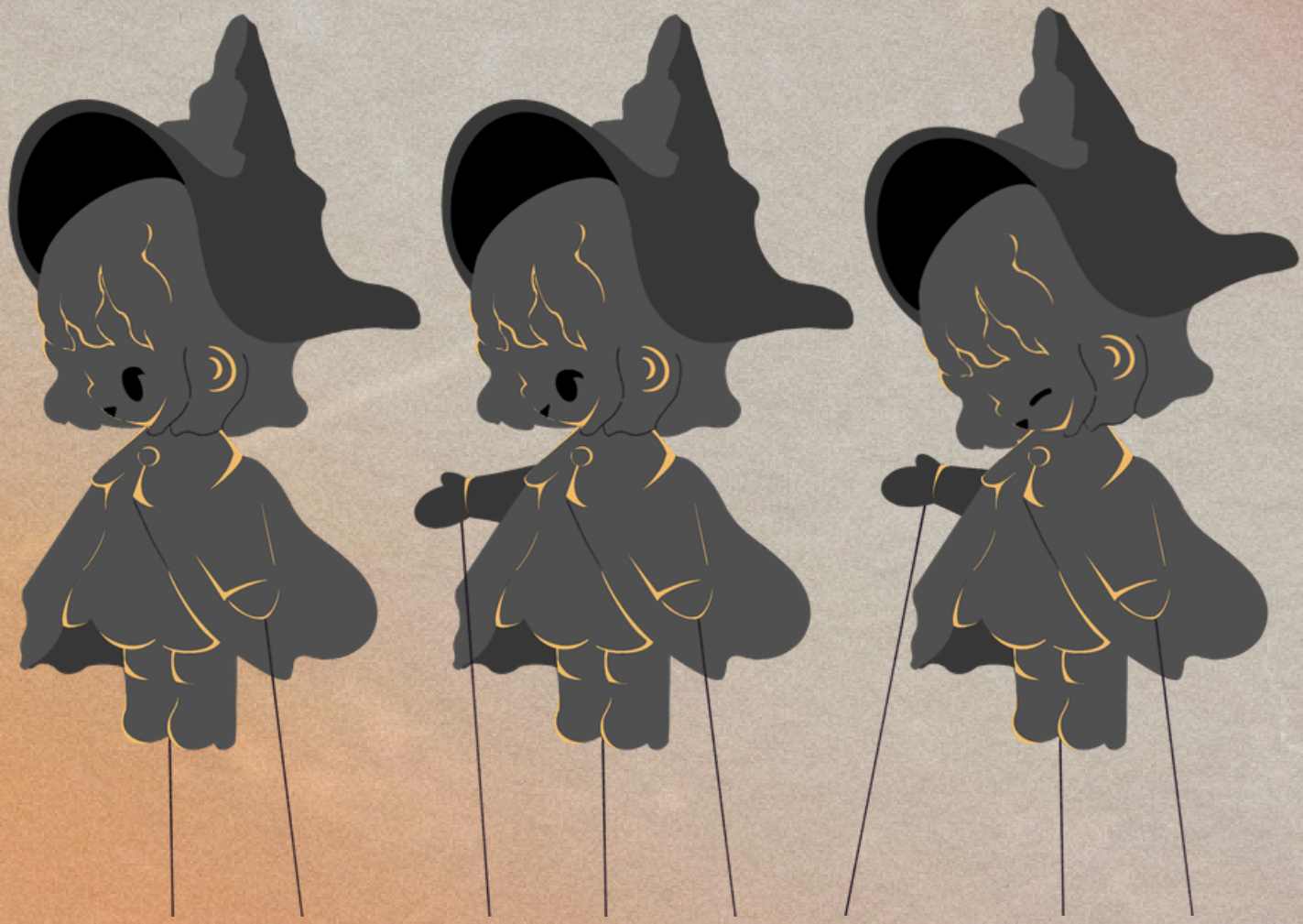
ANIMATION PROCESS



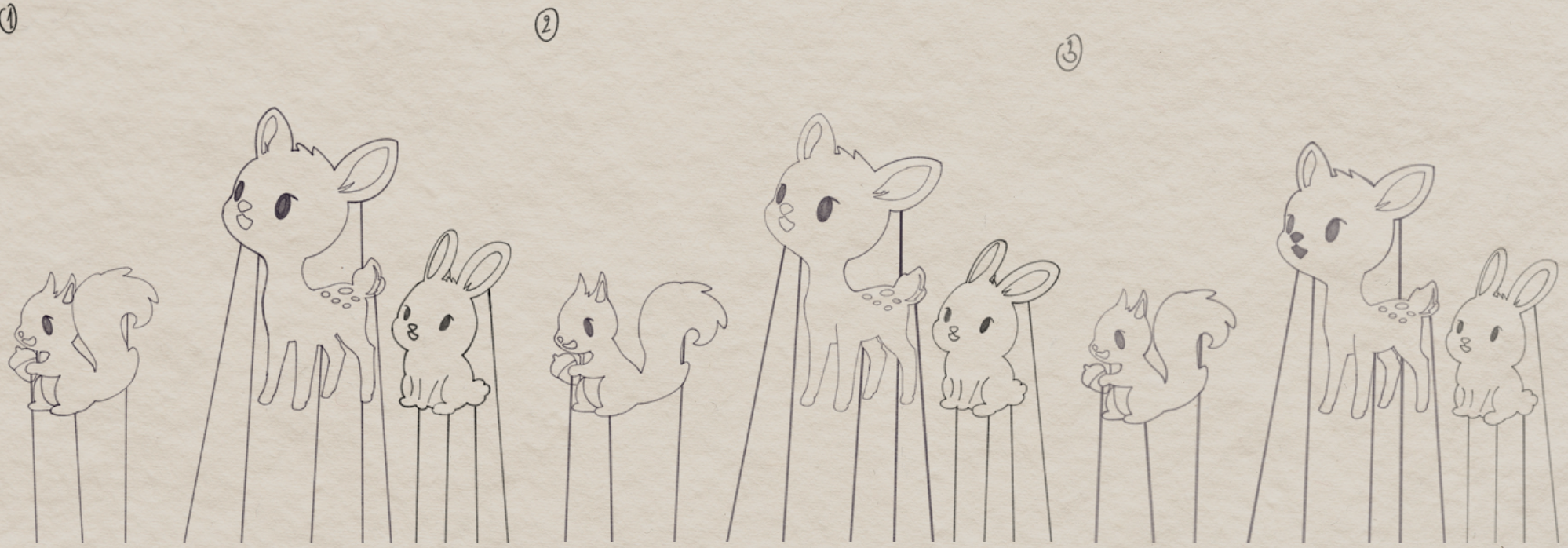
ANIMATION PROCESS



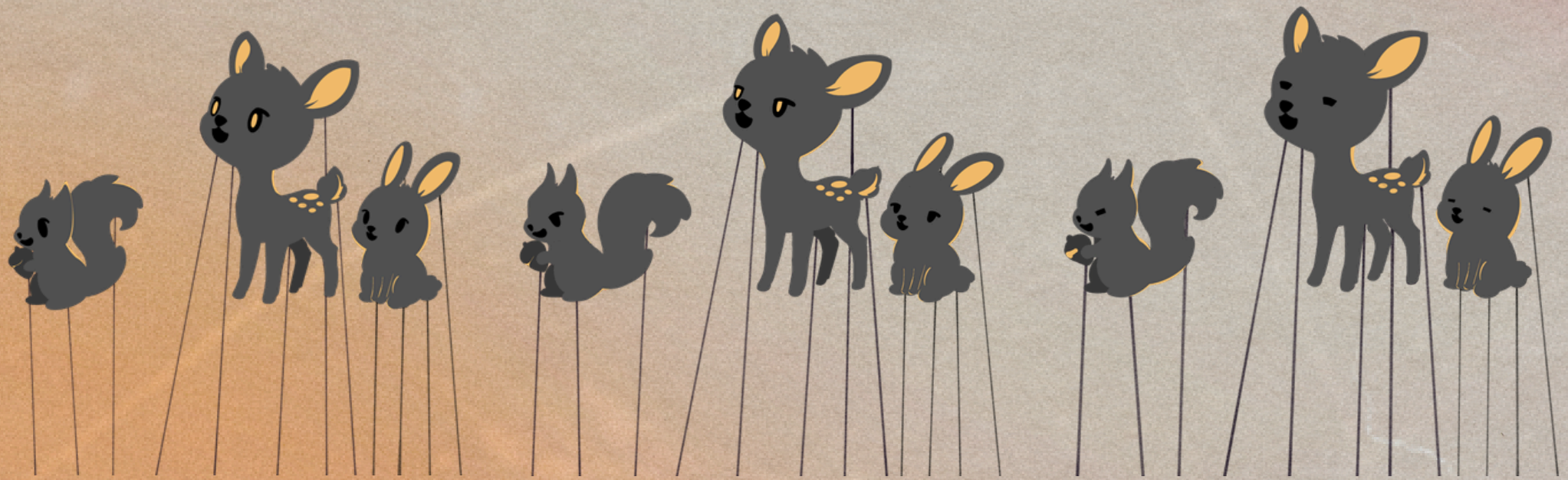
ANIMATION PROCESS



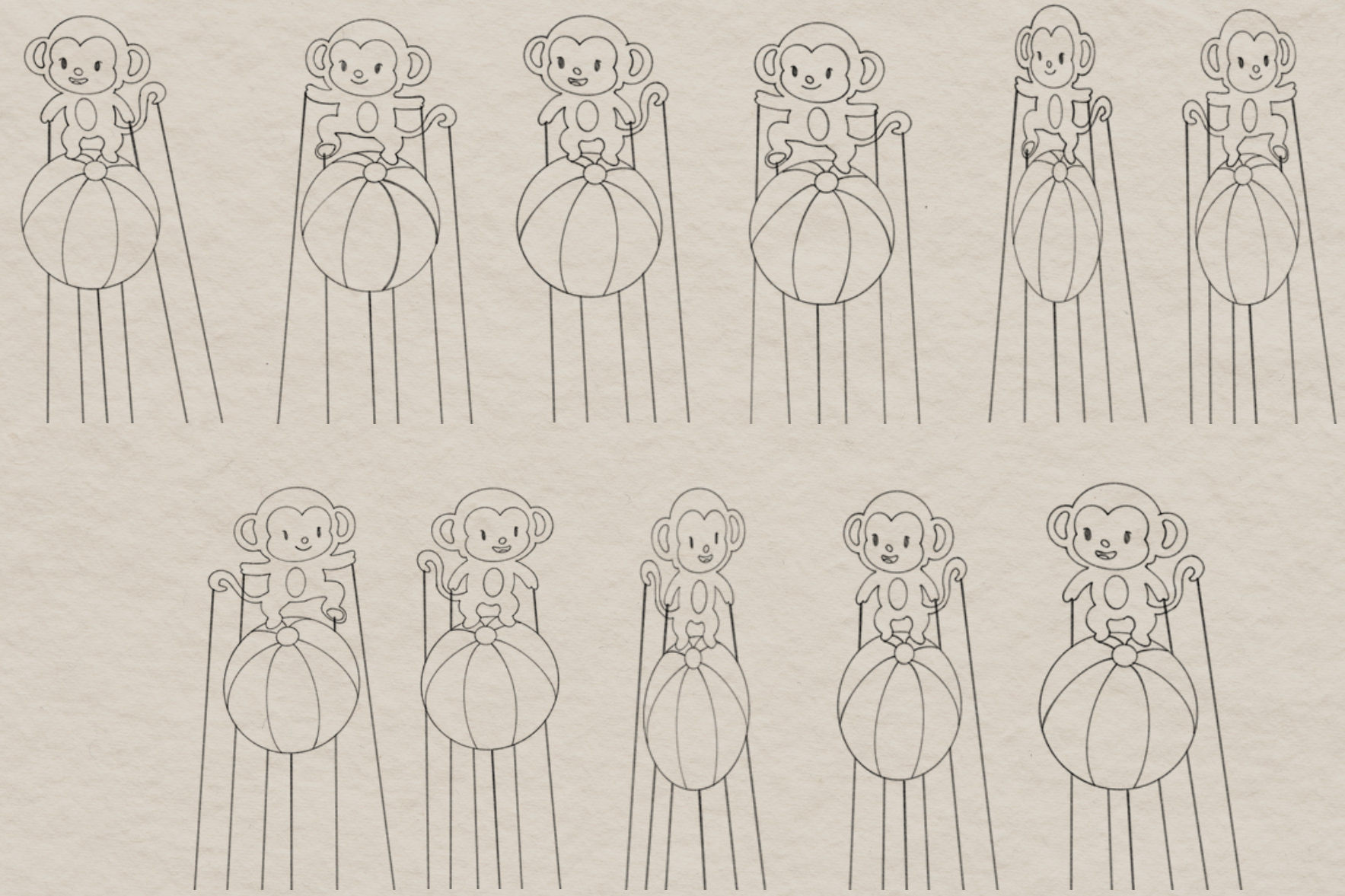
ANIMATION PROCESS



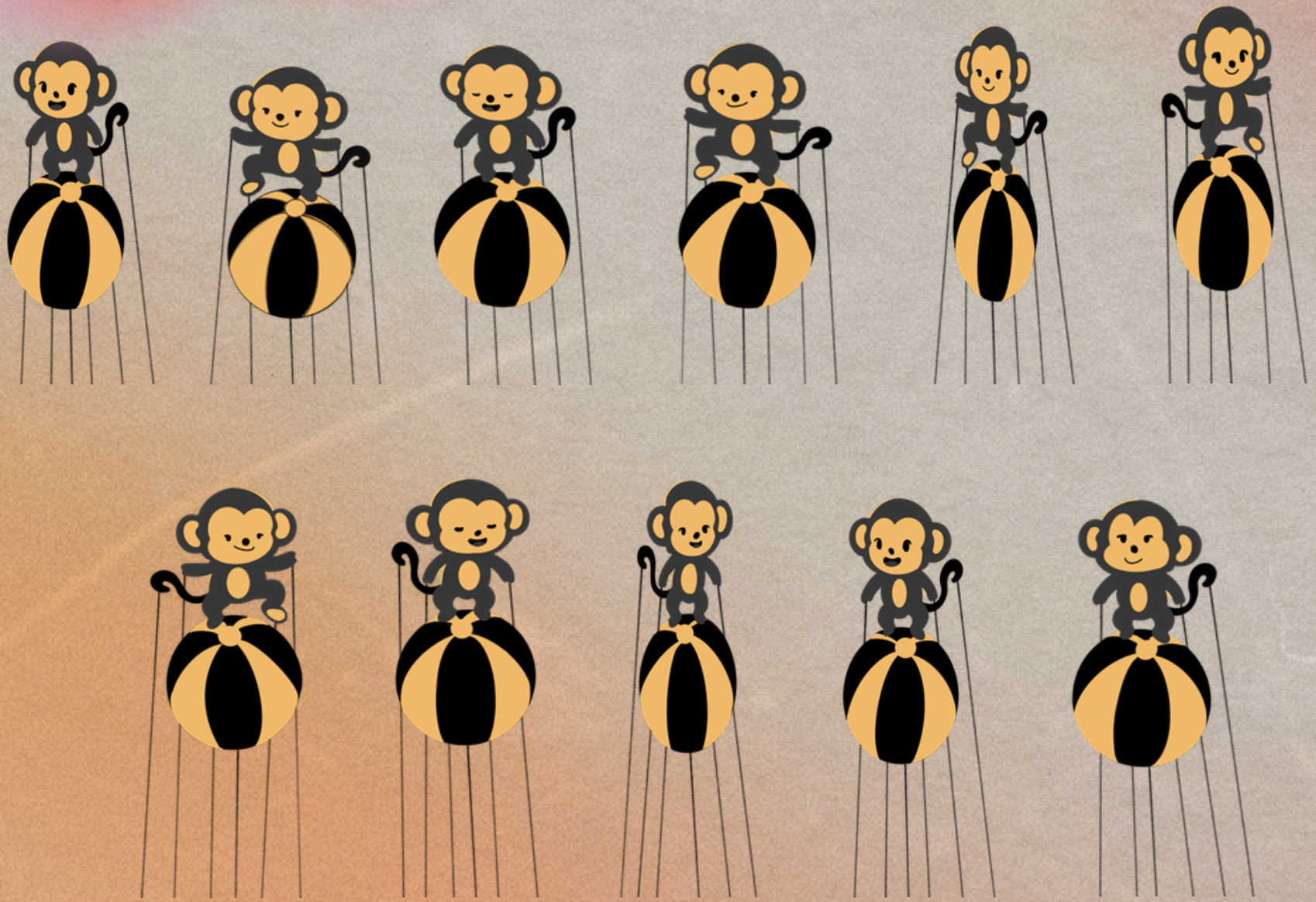
ANIMATION PROCESS



ANIMATION PROCESS



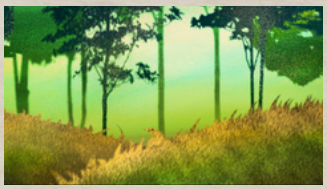
ANIMATION PROCESS



ANIMATION PROCESS

ANIMATION PROCESS

1 ฉาก



2 ชื่อเรื่อง

3 องค์ประกอบ

4 แสง

1 ฉาก

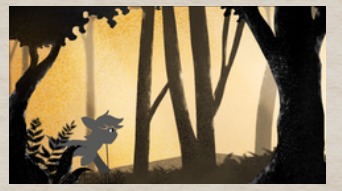
3 องค์ประกอบ

4 แสง

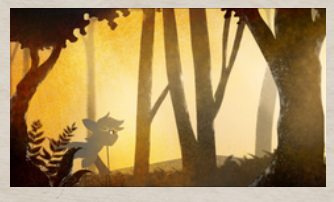
1 ฉาก

2 ตัวละคร

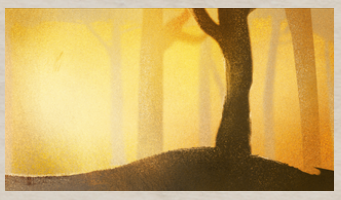
3 องค์ประกอบ



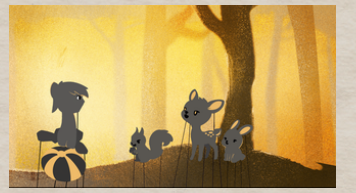
4 แสง



1 ฉาก



2 ตัวละคร



3 องค์ประกอบ

4 แสง

1 ฉาก

2 ตัวละคร

3 องค์ประกอบ

4 แสง

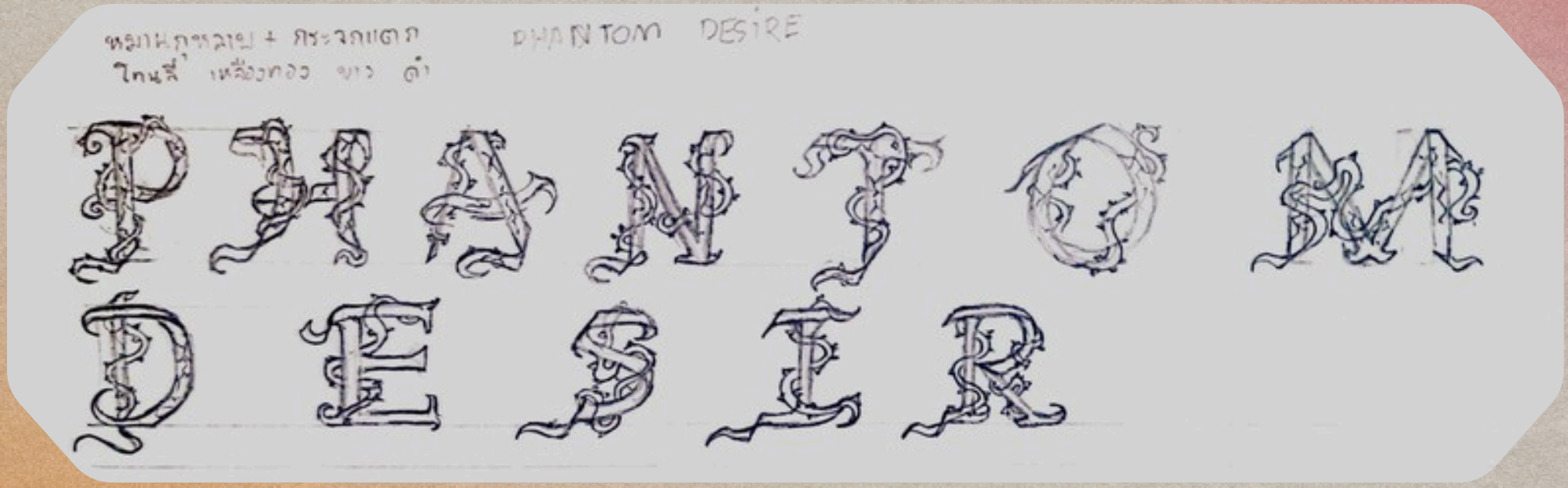
1 ฉาก

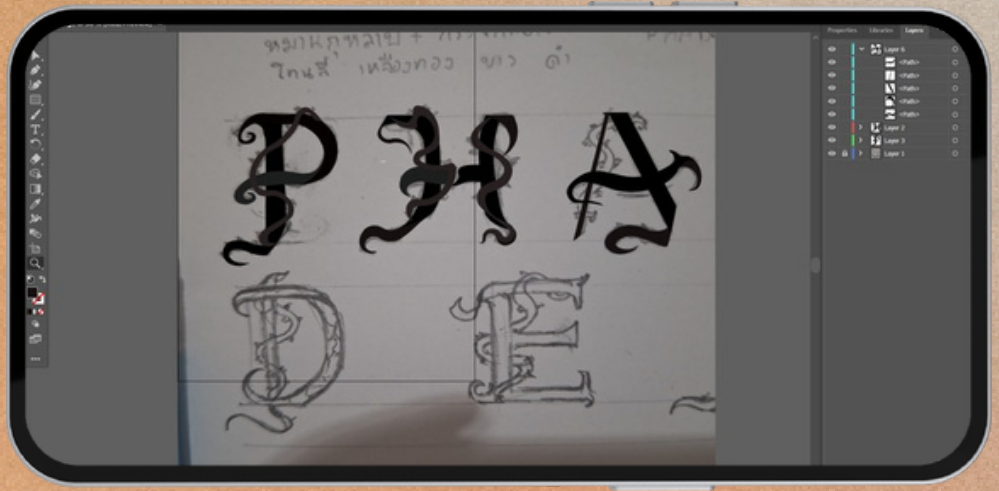
2 ตัวละคร

3 องค์ประกอบ

4 แสง

GEAPHIC DESIGN





GEAPHIC DESIGN

Font design novel Animation

การออกแบบตัวอักษรชื่อเรื่อง "PHANTOM DESIRE (เงาปรารถนา)" โดยเน้นสื่อถึงความลึกลับ เสน่ห์อันตำมืด และความปรารถนาที่ยากจะควบคุม โครงสร้างฟอนต์สไตล์ SERIF ให้ความรู้สึกคลาสสิก ผสานเข้ากับลวดลายเถาวัลย์สีทองที่พันเกี่ยวรอบตัวอักษรสีดำ-ทอง เพื่อสะท้อนถึงการถูกพันธนาการและรอยร้าวสื่อถึงความบอบช้ำทางจิตใจที่ค่อยๆแตกสลาย

m Desire
รารณา

m Desire

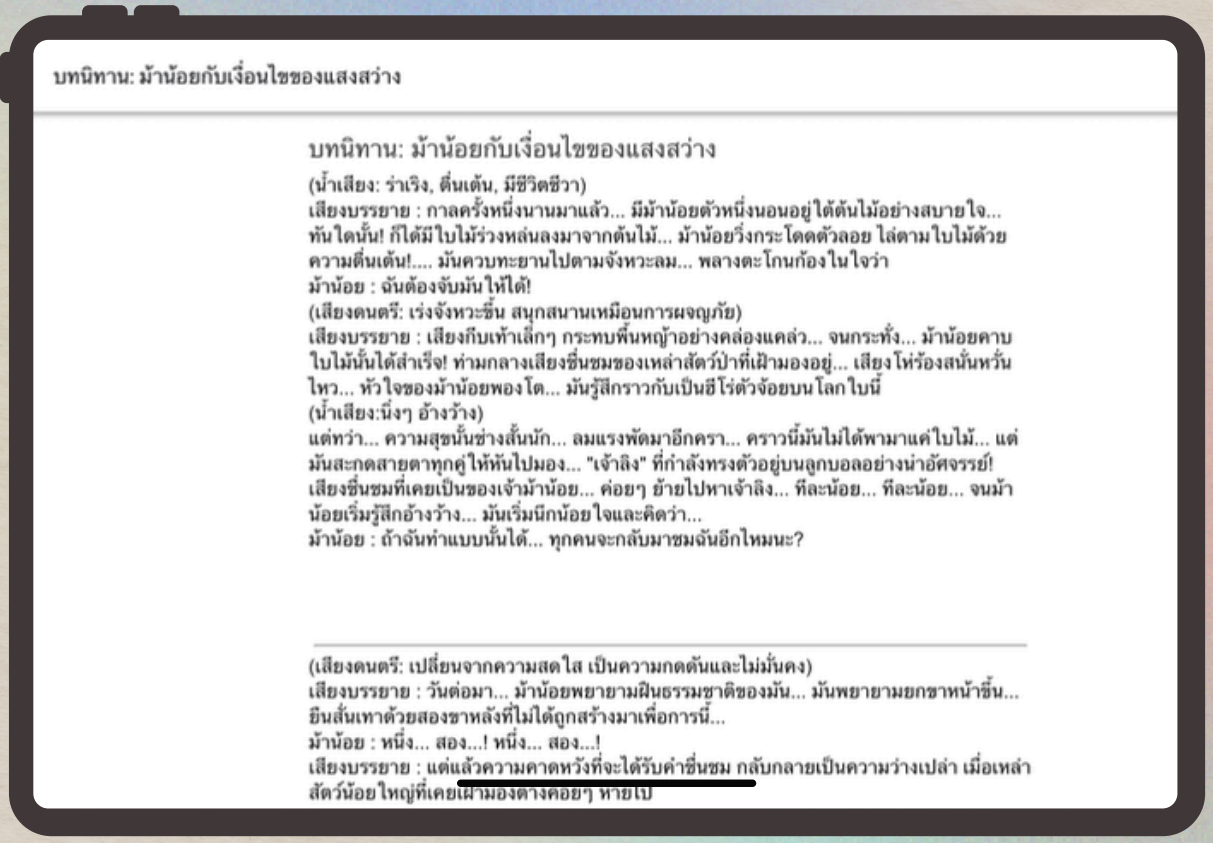
Phantom Desire
เงาปรารถนา

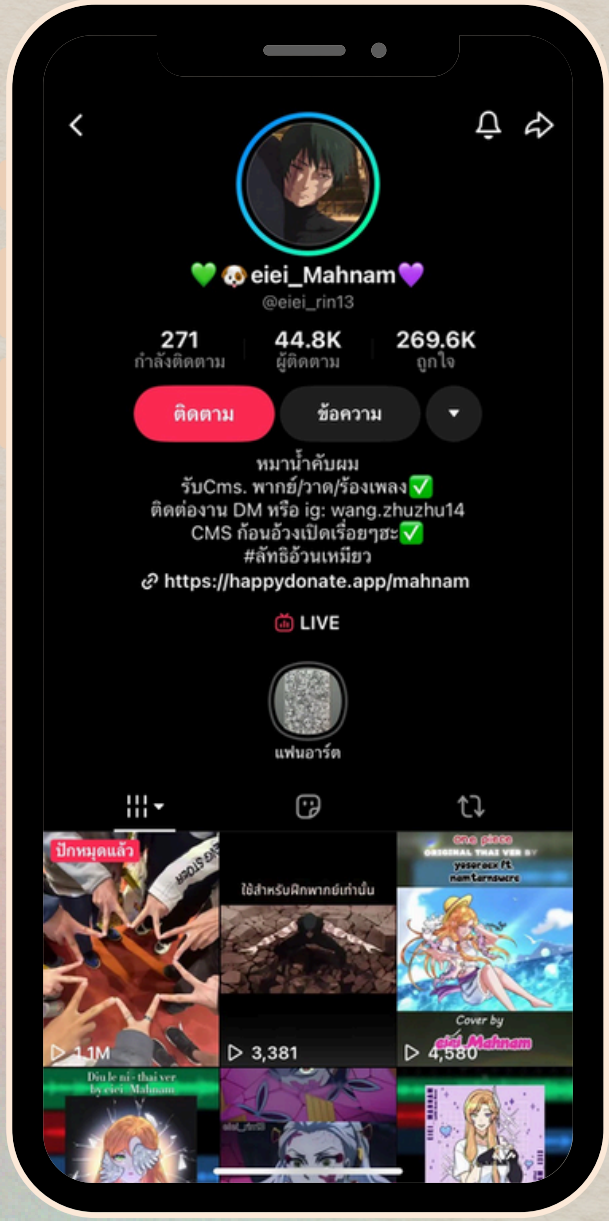
Phantom
เงาปรารถนา

ANIMATION PRODUCTION

ANIMATION PRE-PROCESS

- เตรียมบทบรรยายนิทาน
- ส่งบทให้นักพากย์ตามสคริป





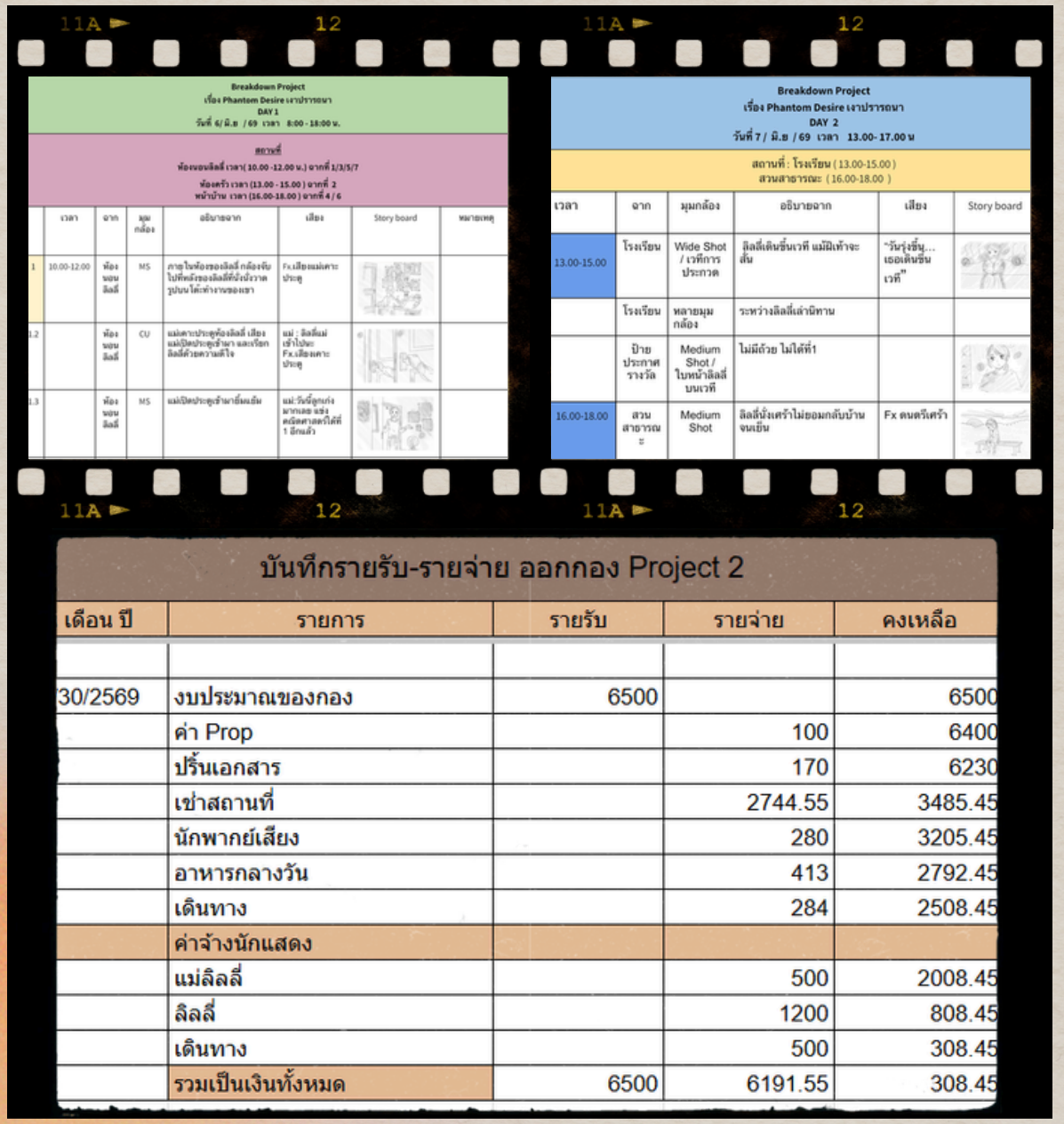
ANIMATION PRODUCTION

- เรียบเรียงเนื้อหาและแอนิเมชั่นที่วาดไว้
- จัดแสงสีและเรียงลำดับฉาก
- จัดทำวิดีโอให้ต่อเนื่อง
- เพิ่มเสียงพากย์และเสียงประกอบเข้าไปในฉาก

FILE
PRE-PRODUCTION

FILM PRE-PRODUCTION PROCESS

- เตรียมบทภาพยนตร์
- คำนวณงบประมาณ
- กำหนดช่วงเวลาในการถ่ายทำ



Breakdown Project
เรื่อง Phantom Desire เงาปรารถนา
DAY 1
วันที่ 6/ มิ.ย /69 เวลา 8:00 - 18:00 น.

สถานที่
ห้องนอนลิลลี่ เวลา(10.00 -12.00 น.) ฉากที่ 1/3/5/7
ห้องครัว เวลา (13.00 - 15.00) ฉากที่ 2
หน้าบ้าน เวลา (16.00-18.00) ฉากที่ 4 / 6

	เวลา	ฉาก	มุมกล้อง	อธิบายฉาก	เสียง	Story board	หมายเหตุ
1	10.00-12.00	ห้องนอนลิลลี่	MS	ภายในห้องของลิลลี่ กล้องซูมไปที่หลังของลิลลี่ที่นั่งนิ่งวาดรูปบนโต๊ะทำงานของเธอ	Fx.เสียงแม่เคาะประตู		
1.2		ห้องนอนลิลลี่	CU	แม่เคาะประตูห้องลิลลี่ เสียงแม่เปิดประตูเข้ามา และเรียกลิลลี่ด้วยความดีใจ	แม่ : ลิลลี่แม่เข้าไปนะ Fx.เสียงเคาะประตู		
1.3		ห้องนอนลิลลี่	MS	แม่เปิดประตูเข้ามายิ้มแย้ม	แม่:วันนี้ลูกแก่มากเลย แข่งคณิตศาสตร์ได้ที่ 1 อีกแล้ว		

Breakdown Project
เรื่อง Phantom Desire เงาปรารถนา
DAY 2
วันที่ 7 / มิ.ย /69 เวลา 13.00- 17.00 น

สถานที่ : โรงเรียน (13.00-15.00)
สวนสาธารณะ (16.00-18.00)

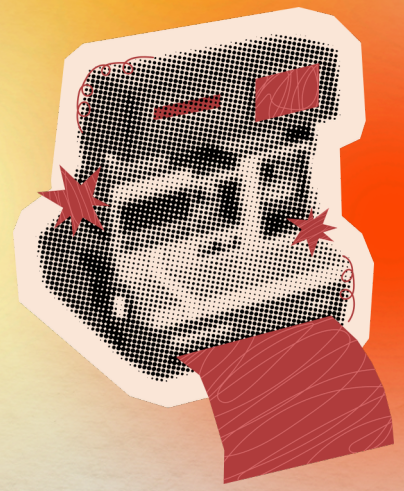
เวลา	ฉาก	มุมกล้อง	อธิบายฉาก	เสียง	Story board
13.00-15.00	โรงเรียน	Wide Shot / เวทีการประกวด	ลิลลี่เดินขึ้นเวที แม้ฝีเท้าจะสั่น	"วันรุ่งขึ้น... เธอเดินขึ้นเวที"	
	โรงเรียน	หลายมุมกล้อง	ระหว่างลิลลี่เล่านิทาน		
	ป้ายประกาศรางวัล	Medium Shot / ใบหน้าลิลลี่บนเวที	ไม่มีถ้วย ไม่ได้ที่1		
16.00-18.00	สวนสาธารณะ	Medium Shot	ลิลลี่นั่งเศร้าไม่ยอมกลับบ้านจนเย็น	Fx ดนตรีเศร้า	

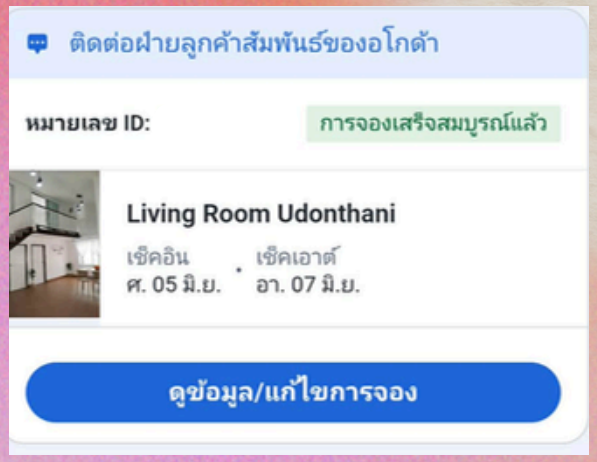
บันทึกรายรับ-รายจ่าย ออกกอง Project 2

เดือน ปี	รายการ	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ
30/2569	งบประมาณของกอง	6500		6500
	ค่า Prop		100	6400
	ปริ้นเอกสาร		170	6230
	เช่าสถานที่		2744.55	3485.45
	นักพากย์เสียง		280	3205.45
	อาหารกลางวัน		413	2792.45
	เดินทาง		284	2508.45
	ค่าจ้างนักแสดง			
	แม่ลิลลี่		500	2008.45
	ลิลลี่		1200	808.45
	เดินทาง		500	308.45
	รวมเป็นเงินทั้งหมด	6500	6191.55	308.45

FILM PRE-PRODUCTION

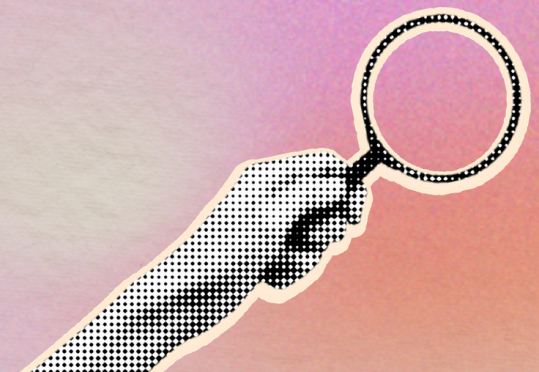
เช่า-ติดต่อสถานที่





living room udonthani

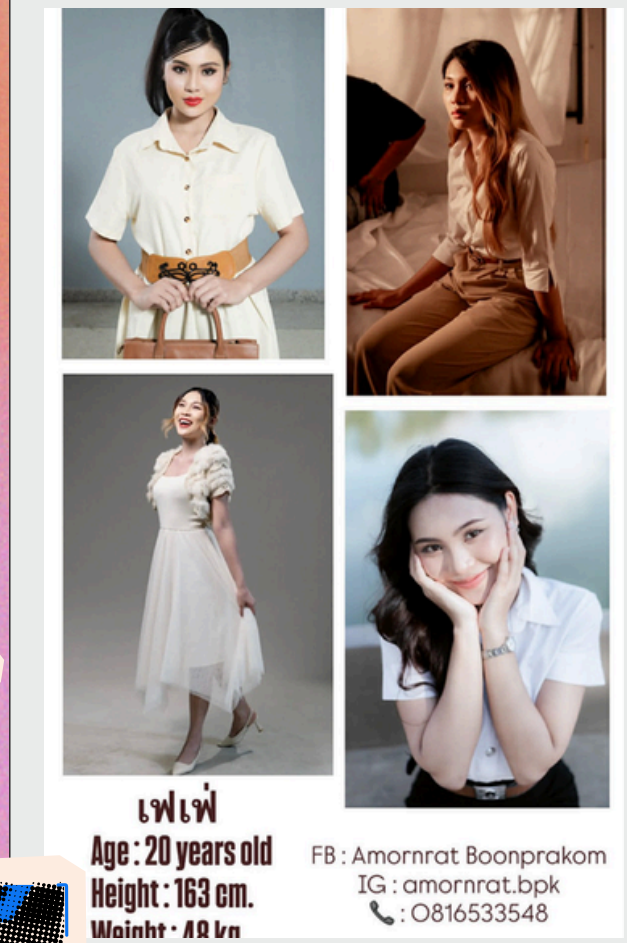
โรงเรียนเทศบาล 7 รถไฟสงเคราะห์



FILM PRE-PRODUCTION

POST-CASTING

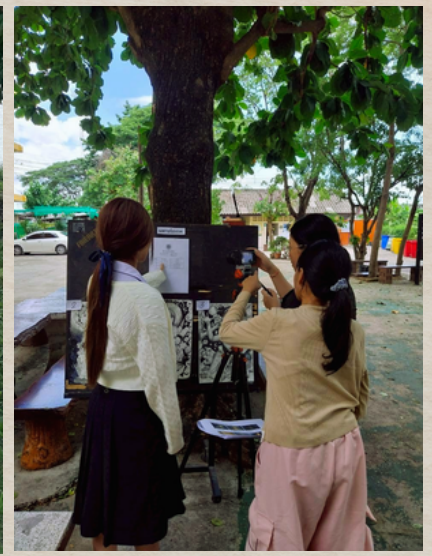
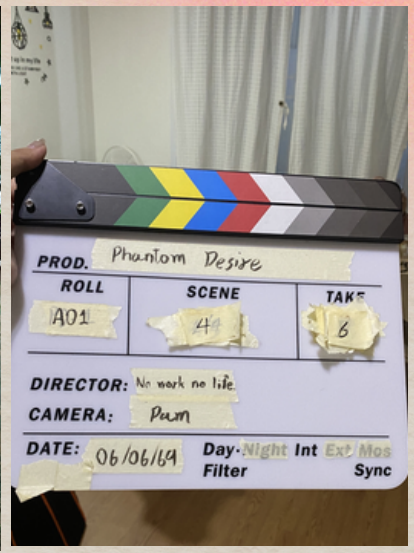
ACTOR

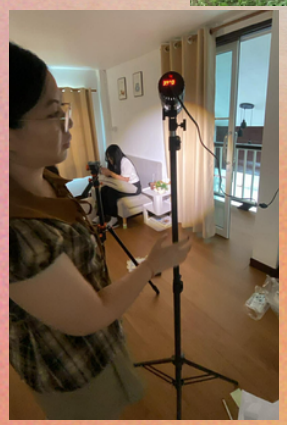

เฟเฟ่
Age : 20 years old
Height : 163 cm.
FB : Amornrat Boonprakom
IG : amornrat.bpk
: 0816533548

MOMO
SIRAPHATSORN AMPHAIPHAN
AGE : 16
HEIGHT 160 WEIGHT 54
WAIST (HIGH): 24 IN
WAIST: 23
INHIPS: 36 IN
SHOES: EU 38
DARK BROWN EYES
BROWN HAIR
TALENT : DANCING, SINGING, VOICE ACTING, ACTING , PLAYING BASKETBALL, DOING SOMERSAULTS
MONISANG._
088-283-4954
MONISAN._
เป็นเพื่อนกันเถอะ

FILM PRE-PRODUCTION PROCESS

BEHIND SCENES

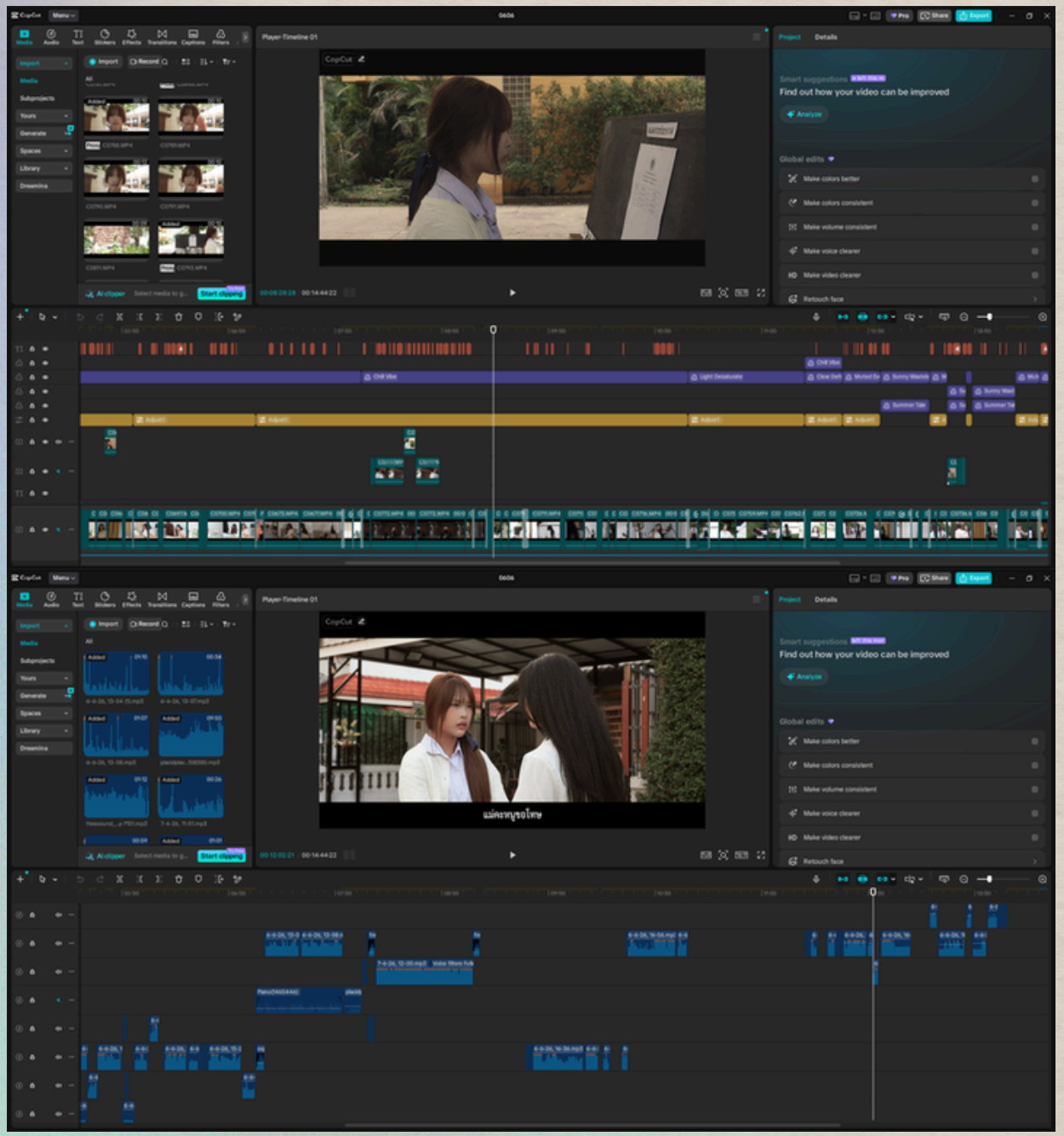





FILE PRODUCTION

FILM POST-PRODUCTION
เริ่มตัดต่อ

- เรียบเรียงเนื้อหา
- ตัดต่อภาพและจัดจังหวะภาพ
- ใส่เสียงและซาวด์เอฟเฟค
- จัดแสงและปรับสีภาพ
- ใส่ซับไตเติล
- ตรวจสอบและแก้ไข



POST-PRODUCTION

ตรวจความถูก
ต้องของสื่อภาพยนตร์ผสมแอนิเมชัน 2 มิติและ
นำ ไปเสนอต่ออาจารย์ที่ที่ปรึกษา
ก่อนเผยแพร่

นำสื่อสื่อภาพยนตร์ผสมแอนิเมชัน 2 มิติ
เผยแพร่สู่สาธารณะเพื่อตรวจสอบความ
คิดเห็น

ปรับปรุงแก้ไขสื่อตามข้อเสนอ
แนะของทางกรรมการ

นำสื่อให้ผู้
เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายได้รับ
ชมและประเมินแบบสอบถามความ
พึงพอใจ

05
สรุปผลการศึกษา

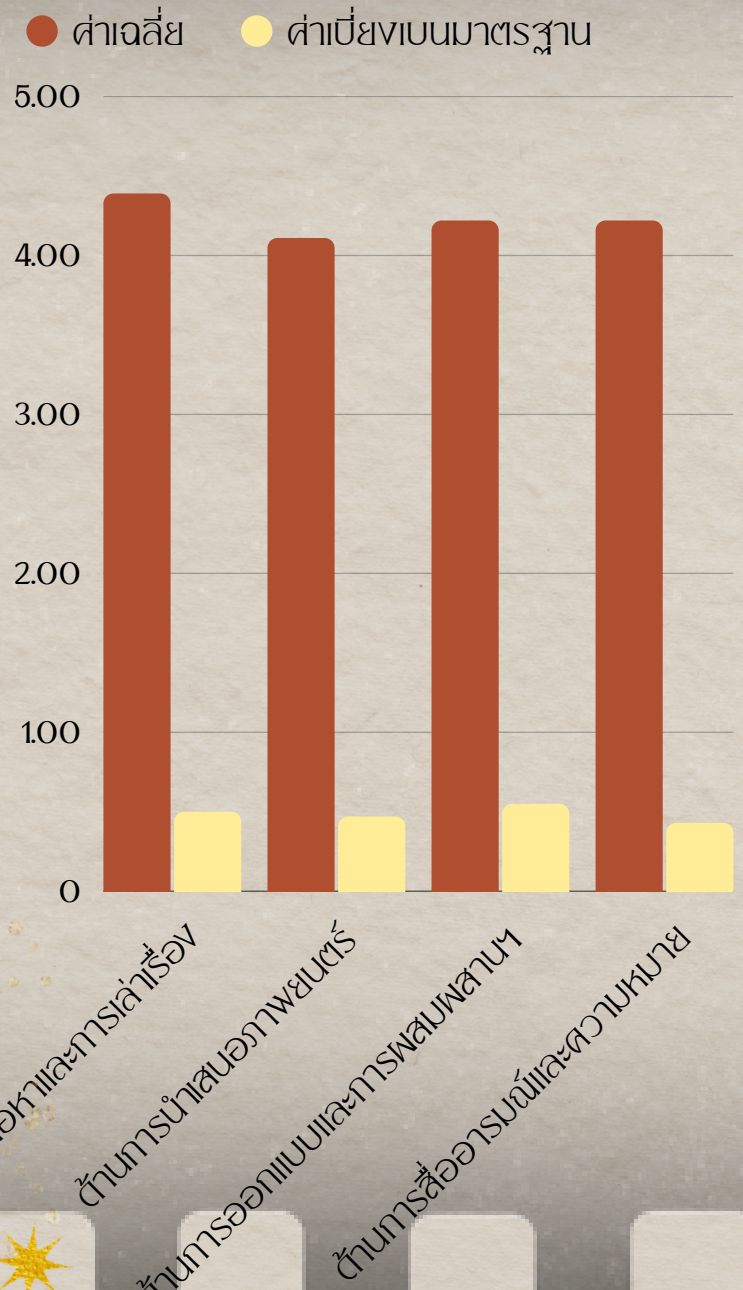
ผู้เชี่ยวชาญ

อ. มนันยา นิ่มพิศาล

ผศ. ดร.ศชากฤษ เหลี่ยมไธสง

อ. อรทัย สุทธิจักษ์

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน



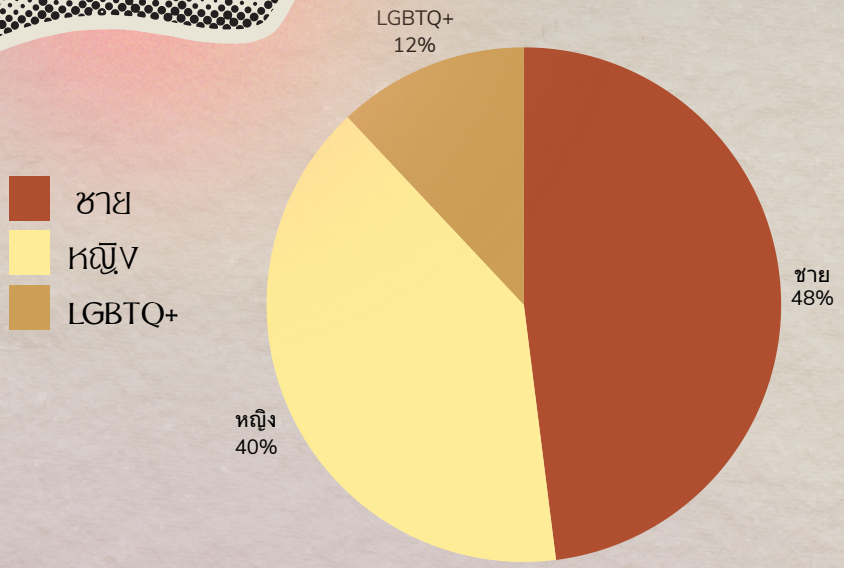
ผลการประเมินสื่อภาพยนตร์ผสมอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง Phantom Desire เงาปรารถนา ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับมีคุณภาพอยู่ในระดับดี (Mean 4.24) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้

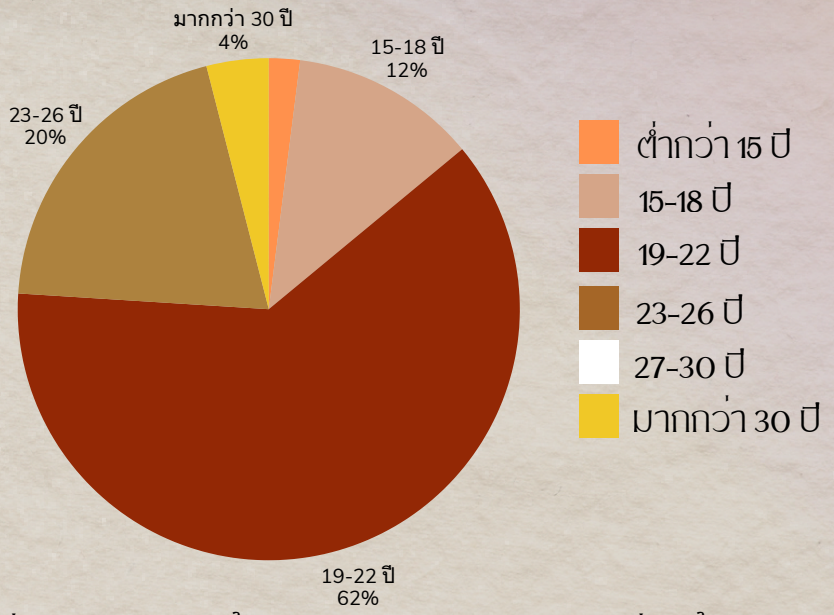
1.ด้านเนื้อหาและการเล่าเรื่อง	มีคุณภาพระดับ ดี (Mean = 4.39)
2.ด้านการนำเสนอภาพยนตร์	มีคุณภาพระดับ ดี (Mean = 4.11)
3.ด้านการออกแบบและการผสมผสานอนิเมชั่น 2 มิติ	มีคุณภาพระดับ ดี (Mean = 4.22)
4.ด้านการสื่ออารมณ์และความหมาย	มีคุณภาพระดับ ดี (Mean = 4.22)

ข้อเสนอแนะ

- ควรเน้นการสนทนามากขึ้น
- ตอนนี้งานยังให้ความรู้สึกเหมือนนำแอนิเมชันและภาพยนตร์มาต่อกันเป็นช่วงๆ มากกว่าการผสมผสานทั้งสองรูปแบบเข้าด้วยกัน แม้เนื้อเรื่องจะเชื่อมโยงกันดี แต่หากเพิ่มฉากที่ตัวการ์ตูนหรือองค์ประกอบจากแอนิเมชันเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับคนหรือฉากจริง เช่น ตัวการ์ตูนวิ่งออกมาจากกระดาษที่ลิลลี่กำลังวาดจะช่วยให้เห็นการผสมเทคนิคระหว่าง แอนิเมชันและภาพยนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- ควรเลือกเสื้อผ้าของตัวละครแม่ให้มีความเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น เพื่อช่วยเสริมความน่าเชื่อถือของบทบาทปัจจุบันเสื้อท่อนบนมีลักษณะคล้ายชุดนิสิต โดยเฉพาะในฉากที่ถ่ายครึ่งตัว

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย





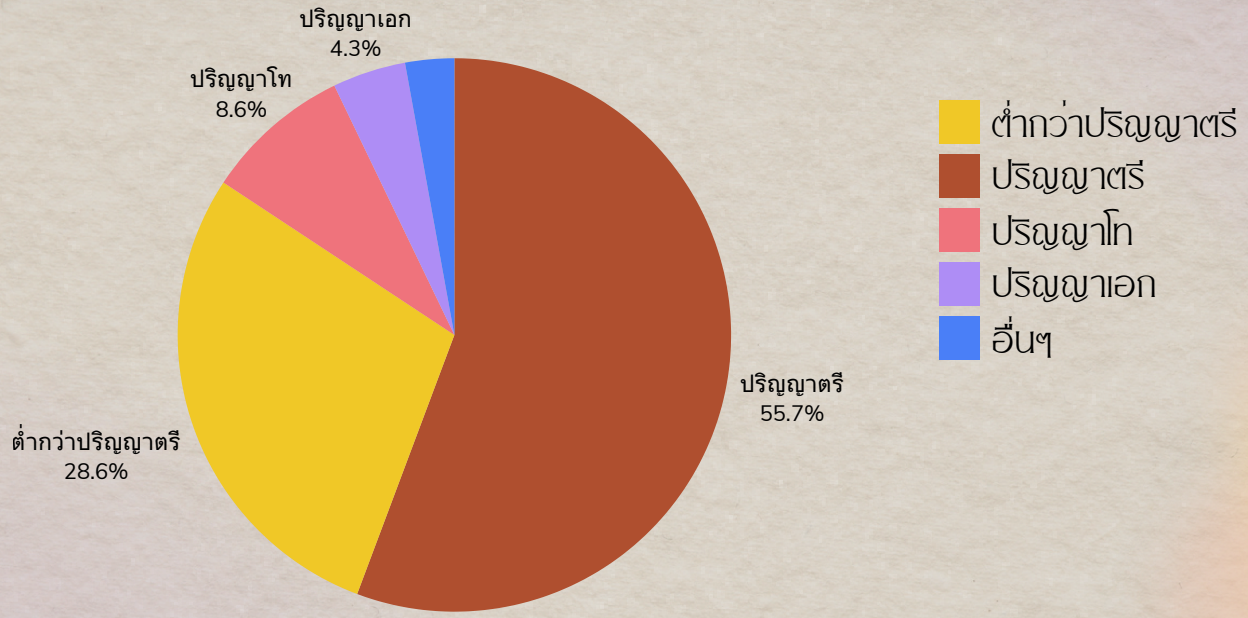
ข้อมูลเรื่องเพศของผู้ตอบแบบประเมินจากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 50 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

- เป็นชาย จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 48%
- เป็นหญิง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40%
- เป็น LGBTQ+ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12%

ข้อมูลเรื่องอายุของผู้ตอบแบบประเมินจากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 50 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

- เป็นต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2%
- เป็น 15-18 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12%
- เป็น 19-22 ปี จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 62%
- เป็น 23-26 ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20%
- เป็นมากกว่า 30 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4%

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย



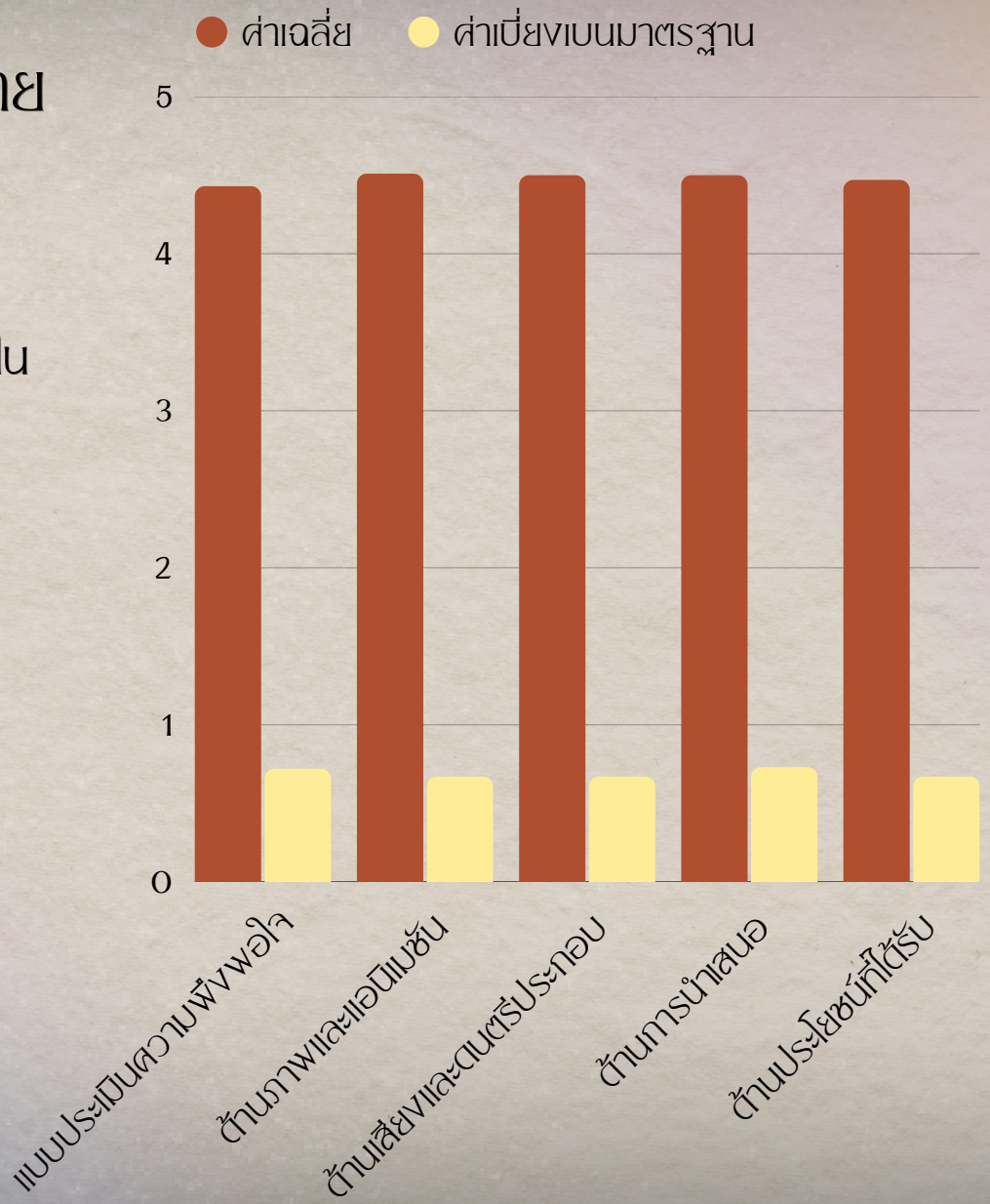
ข้อมูลเรื่องระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบประเมินข้อมูลเรื่องเพศของผู้ตอบแบบประเมิน จากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 50 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

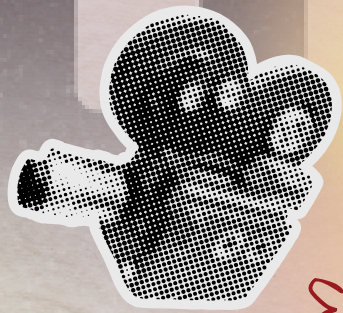
- เป็นต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 55.7%
- เป็นปริญญาตรี จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 28.6%
- เป็นปริญญาโท จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 8.6%
- เป็นปริญญาเอก จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3%
- เป็นอื่นๆ ได้แก่ เอก MIT มัธยมศึกษาปีที่ 6 จำ นวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2%

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินสื่อภาพยนตร์ผสมอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง Phantom Desire เงาปรารถนา จากกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด 50 คน ซึ่งมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.43)

เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า สื่อด้านการนำเสนอ มีเหมาะสมในระดับมากที่สุด (Mean = 4.51) รองลงมา คือ ด้านภาพและแอนิเมชัน มีความเหมาะสมในระดับมาก (Mean = 4.50) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีความเหมาะสมในระดับมาก (Mean = 4.50) และด้านเสียงและดนตรีประกอบ มีความเหมาะสมในระดับมาก (Mean = 4.47)





สรุปผลการศึกษา

ระดับความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนาสื่อภาพยนตร์ผสมอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง Phantom Desire เงาปรารถนา โดยรวม มีความพึงพอใจ มีคุณภาพระดับดี (Mean = 4.24) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีทุกด้านเช่นเดียวกัน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านเนื้อหาและการเล่าเรื่อง มีคุณภาพระดับดี (Mean = 4.39) ด้านการออกแบบและการผสมผสานอนิเมชั่น 2 มิติ มีคุณภาพระดับดี (Mean = 4.22) ด้านการสื่ออารมณ์และความหมาย มีคุณภาพระดับดี (Mean = 4.22) และด้านการนำเสนอภาพยนตร์ มีคุณภาพระดับดี (Mean = 4.11)

ผลการประเมินที่มีต่อสื่อภาพยนตร์ผสมอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง Phantom Desire เงาปรารถนา จากกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด 50 คน ซึ่งมีความ คิดเห็นเกี่ยวกับแบบประเมินความพึงพอใจ ความเหมาะสมในระดับมาก (Mean = 4.43) เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่า สื่อด้านการนำเสนอ มีเหมาะสมในระดับมากที่สุด (Mean = 4.51) รองลงมา คือ ด้านภาพและแอนิเมชัน มีความเหมาะสมในระดับมาก (Mean = 4.50) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีความเหมาะสมในระดับมาก (Mean = 4.50) และด้านเสียงและดนตรีประกอบ มีความเหมาะสมในระดับมาก (Mean = 4.47)

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษา สื่อภาพยนตร์ผสมอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง Phantom Desire เงาปรารถนา มีการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนประเด็นเกี่ยวกับความคาดหวัง การกดดันตนเอง และความต้องการการยอมรับจากบุคคลรอบข้าง ซึ่งเป็นประเด็นที่สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์และความรู้สึกของผู้ชมได้ นอกจากนี้ การผสมผสานระหว่างภาพยนตร์แบบ Live Action กับอนิเมชั่น 2 มิติ ช่วยสร้างความแตกต่างในการนำเสนอเรื่องราวและสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร โดยเฉพาะการใช้อนิเมชั่นเป็นตัวแทนของความคิด ความรู้สึก และเงื่อนไขภายในจิตใจของตัวละคร ทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจและช่วยให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจแนวคิดของเรื่องได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ การออกแบบภาพ ตัวละคร สี แสง เสียง และองค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อ มีการวางแนวทางให้สอดคล้องกับเนื้อหาและบรรยากาศของเรื่อง จึงอาจเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อสื่อโดยรวมอยู่ในระดับดี และสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาสื่อภาพยนตร์ผสมอนิเมชั่น 2 มิติ สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการถ่ายทอดประเด็นทางอารมณ์และสังคมผ่านรูปแบบสื่อสร้างสรรค์ได้

ข้อเสนอแนะ

1.เพิ่มประสิทธิภาพงานผลิตด้วยเทคนิคการเกลี่ยสีภาพให้มีความสวยงามและสื่ออารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น
2.ควรพัฒนาเรื่องการถ่ายทำให้มีความต่อเนื่องและสื่ออารมณ์ของตัวละครมากขึ้น
3. พัฒนาคุณภาพการบันทึกเสียงให้คมชัดและสื่ออารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น
4. ส่งเสริมและผลักดันสื่อภาพยนตร์ผสมอนิเมชัน 2 มิติ ให้เป็นที่รู้จักและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

07 เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

Assor, A., Roth, G., & Deci, E. L. (2004). The emotional costs of parents' conditional regard: A Self-Determination Theory analysis. Journal of Personality, 72(1), 47-88. https://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00256.x

Duell, N., Steinberg, L. Differential Correlates of Positive and Negative Risk Taking in Adolescence. J Youth Adolescence 49, 1162–1178 (2020). https://doi.org/10.1007/s10964-020-01237-7

American Psychiatric Association: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Ed, Text Revision. Washington, DC, American Psychiatric Association, 2022 https://doi.org/10.1176/appi.ajp.23180001

ไรวินทร์ กันอินทรอาจ (2563).การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/348

อาภัสสร ผาติตานนท์ (2021).ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบวิตกกังวล ความกลัวการถูกประเมินในแง่ลบ ความเพลิน การยอมรับ และ ความวิตกกังวลทางการแสดงละครเวที ในนักแสดงละครเวที http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/75697

เสน่ห์ ปัญโญ (2547).ศิลปะการสื่อความหมายในการผลิตภาพยนตร์.อินเฟอร์เมชั่น. ปีที่ 11, ฉบับที่ 2 (ก.ค.-ธ.ค. 2547), หน้า49-51 https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse

อนุชา เสรีสุชาติ. การบริหารการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชั่น. [ม.ป.ท.]:มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548. สืบค้น เมื่อวันที่ 2005. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:112689.

วอนไลวัน พ. (2025). จิตตปัญญาศึกษากับการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในวัยรุ่น. วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา, 1(1), 37-55. สืบค้น จาก https://so09.tci-thaijo.org/index.php/JISSE/article/view/5757

07 เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

รักษ์ทวี เถาโต และคณะ (2567).การบริหารจัดการสภาวะทางอารมณ์ของนักศึกษากลุ่มเจเนอเรชัน Z คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 24(2), 42-55. https://doi.org/10.55164/jedutsu.v24i2.269191

ชุติมา สุรเศรษฐ และ จรินทร วินทะไชย์ (2565).Suraseth, C., & Wintachai, . (2022). Stress, Anxiety, and Depression...How to Handle It?.STOU Education Journal, 15(1), 16-33. retrieved from https://so05.tci-thaijo.org/index.php/edjour_stou/article/view/255899

Cicchetti, D., & Toth, S. L. (2016). Child maltreatment and developmental psychopathology: A multilevel perspective. Developmental psychopathology, 3, 457-512.

Jobin, K. (2025). Mindfulness-based interventions for enhancing adolescent well-being: A scoping review. Clinical Epidemiology and Global Health, 100, Article 101947. https://doi.org/10.1016/j.cegh.2025.101947

Karmakar, Ananda, The Impact of Viewers' Response on Animation Character Design: Exploring Emotional Engagement (November 15, 2024). Proceedings of the 3rd International Conference on Optimization Techniques in the Field of Engineering (ICOFE-2024), Available at SSRN https://ssrn.com/abstract=5086644 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5086644

ตำแหน่งหน้าที่

นางสาวอาทิตยา ศรีรักษา

รหัสนิสิต 66011213361

PRODUCED,SOUND DESIGNER,GAFFER,SECOND ASSISTANT CAMERA,LOCATION SCOUT,SET DESIGNER,VISUAL DEVELOPMENT ARTIST,SCREENPLAY,BACKGROUND DESIGN,LIGHTING , PAINT ARTIST

นางสาวจิราภรณ์ แสงบุบผา

รหัสนิสิต 66011213423

DIRECTED,DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY,SET DESIGNER,CAMERA OPERATOR, EDITOR,CHARACTER DESIGN ,STORYBOARD, ANIMATION,EDITING ,SOUND DESIGNER ,LAYOUT ARTIST

ผู้จัดทำ

สวัสดีค่ะ ดิฉันชื่อ นางสาวอาทิตยา ศรีรักษา รหัสนิสิต 66011213361

และ นางสาวจิราภรณ์ แสงบุบผา รหัสนิสิต 66011213423

นิสิตชั้นปีที่ 4 ระดับปริญญาตรีสาขาวิชาสื่อนฤมิต

คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

E-MAIL SRIRAKSAARTITAYA@GMAIL.COM

TEL +6695-2436207

E-MAIL ITSPAMMEOW.BUSINESS@GMAIL.COM

TEL +6699-6351246

THANK
YOU