ARTBOOK

THE REBOOT

อวสารเพื่อเริ่มต้น

THE REBOOT เป็นเรื่องราวของเด็กคนหนึ่งที่ชื่อว่า วิกเตอร์ เกิดมาพร้อมกับคำว่าโดนหักหลังจากพ่อของเขาที่เป็นนักวิทยาศาสตร์ที่เก่งมาก ได้ไปขโมยนาฬิกาทรายที่เป็นพลังงานของดาว Sandoria และหลบหนีไปอยู่อีกโลกที่เขาได้สร้างขึ้นมา โดยทิ้งให้ลูกกับภรรยาต้องโดนชาวเมืองรังเกียจ แต่ผลสุดท้ายแล้ว วิกเตอร์ ผู้ที่ไม่ย้อมแพ้ต่ออุปสรรคตรงหน้าก็เข้าสู้เพื่อความถูกต้อง และเสียสละเพื่อนำความสงบกลับมาสู่ทุกคน

การพัฒนาแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง เดอะรีบูต

The Development of 2.5 dimensional animation "the reboot"

จัดทำโดย

นาย ธีรวัตร ดวงไกรแฝง

รหัสนิสิต 66011213255 ชั้นปี4

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษา

อ. มนันยา นิ่มพิศาล

กรรมการสอบ

ผศ. ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง

กรรมการสอบ

รศ. ดร.สืบศิริ แซ่ลี้

กรรมการสอบ

อ. มนันยา นิ่มพิศาล

กรรมการสอบ

ผศ. พฤฒ ธนรัช

บทคัดย่อ

โครงงานเรื่อง การพัฒนาแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง เดอะรีบูต (The Development of 2.5 Dimensional Animation “The Reboot”) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง เดอะรีบูต 2) ประเมินคุณภาพของแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง เดอะรีบูต โดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น โดยมีเนื้อหามุ่งนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวมและผลกระทบจากการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน ผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบแอนิเมชันที่มีฉากหลังเป็นโลกแนวไซเบอร์พังก์และดิสโทเปีย เพื่อสร้างความตระหนักถึงคุณค่าของการเสียสละ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และการอยู่ร่วมกันในสังคม

การพัฒนาแอนิเมชันใช้เทคนิค 2.5 มิติ โดยผสมผสานตัวละครที่ออกแบบในรูปแบบ 2 มิติเข้ากับฉากและองค์ประกอบสามมิติ เพื่อสร้างมิติความลึกและเพิ่มความน่าสนใจในการนำเสนอ กระบวนการผลิตประกอบด้วยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การกำหนดแนวคิดและเขียนบท การจัดทำสตอรีบอร์ด การออกแบบตัวละครและฉาก การสร้างภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อ และการเพิ่มเสียงประกอบ โดยใช้โปรแกรม Procreate, Procreate Dreams, Blender, Adobe Premiere Pro และ Adobe After Effects เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประกอบด้วยแบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน และแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนิสิตชั้นปีที่ 4 จำนวน 30 คน โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวมถึงการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพ

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโครงงานนี้ คือ แอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง เดอะรีบูต ที่สามารถถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับการเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวมได้อย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมความตระหนักถึงคุณค่าของการช่วยเหลือผู้อื่น และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้เทคนิคแอนิเมชัน 2.5 มิติในการสร้างสรรค์สื่อที่ผสมผสานความบันเทิงเข้ากับประเด็นทางสังคม

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2.5 มิติ, การเสียสละ, ประโยชน์ส่วนรวม, เดอะรีบูต

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง เดอะรีบูต หลักสูตรวิทยาศาสตร์บันฑิต สาขาสื่อนฤมิต ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ อ. มนันยา นิ่มพิศาล ซึ่งท่านเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำและข้อคิดต่างๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการอีกด้วย

สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการพัฒนาโครงงานนิสิต เรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณ คณาอาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

สารบัญ

1 หลักการและเหตุผล

2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

3 ขอบเขตการศึกษา

4 วิธีการดำเนินงาน

5 สรุปผลการศึกษา

6 อภิปรายผลการศึกษา

7 เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

1 หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการสื่อสาร โดยเฉพาะแอนิเมชันที่สามารถให้ความบันเทิงและปลูกฝังคุณธรรมได้ อย่างไรก็ตาม สังคมยังพบปัญหาการขาดจิตสำนึกในการเสียสละและการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนมากกว่าส่วนรวม

ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงสร้างแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง The Reboot เพื่อถ่ายทอดคุณค่าของการเสียสละและผลกระทบจากความเห็นแก่ตัว โดยผสมผสานภาพสองมิติและสามมิติเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ พร้อมส่งเสริมให้ผู้ชมตระหนักถึงการช่วยเหลือผู้อื่นและการคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม

2

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง "เดอะรีบูต"

เพื่อประเมินคุณภาพของแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง "เดอะรีบูต" โดยผู้เชี่ยวชาญ

เพื่อประเมินความพึงพอใจ ของแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง "เดอะรีบูต" โดยกลุ่มเป้าหมาย

3

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1 การเห็นแก่ส่วนรวมและการเสียสละ

2 แอนิเมชัน 2.5 มิติ

3 การออกแบบองค์ประกอบทางศิลป์ ได้แก่ ตัวละคร ฉาก สตอรีบอร์ด และเสียง

รูปแบบสื่อ

แอนิเมชัน 2.5 มิติ

กลุ่มเป้าหมาย

ได้แก่ นิสิตชั้นปี 4 จำนวน 30คน

4

วิธีการดำเนินงาน

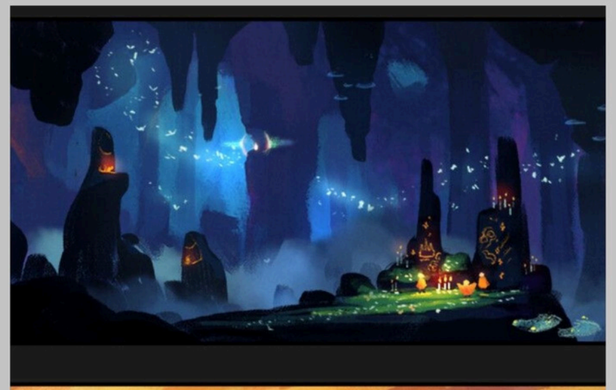
MOVIE GENRE

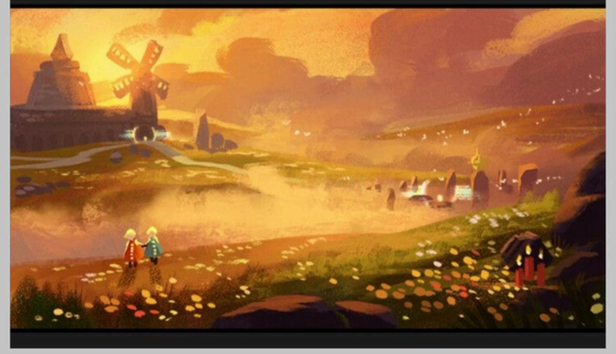
FANTASY 50%

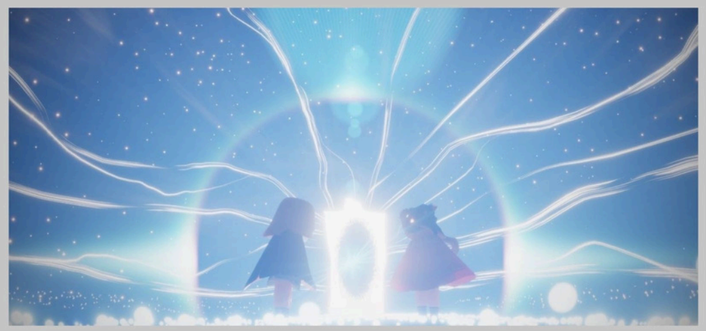
ADVENTURE 30%

DRAMA 20%

MOOD BOARD







STORYBOARD

MSNormalangle shot

บรรยากาศการเดินทาง

MSNormalangle shot

บรรยากาศการเดินทาง

MSLowangle shot

บรรยากาศการเดินทาง

ELSLowangle shot

บรรยาย :วิคเตอร์และเพื่อนๆทุกคน ได้เดินทางกันมาจนถึงสถานที่สุดท้าย

MSNormalangle shot

บรรยาย :และก็ได้พบกับสิ่งที่ตามหา

MShighangle shot

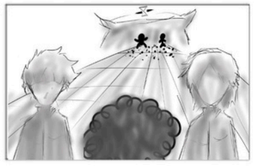
เจนนี่ : ทุกคนดูนั่น นั่น นาฬิกาทราย

CU Subjective

ทุกคน :สุดยอด

MS Subjective

บรรยาย : ทันใดนั้นก็มีโกเล็มยักษ์ ที่คอยปกป้องนาฬิกาทราย



CUNormalangle shot

เจนนี่และโรกิ : ไปเลยวิคเตอร์ เดียวที่เหลือพวกฉันจัดการเอง

ELSNormalangle shot

บรรยาย : วิคเตอร์ วิ่งผ่าโกเล็มตัวแรกด้วยทักษะร่างกายของวิคเตอร์

LShighangle shot

บรรยาย : กระโดดเหยียบหน้าโกเล็มตัวที่ 2

CUNormalangle shot

บรรยาย : และไปจับนาฬิกาทราย ทันใดนั้นก็สว่างออกมา

MCU Subjective

บรรยาย : ไปทั่วโลกแห่งเกมเสมือนจริง

CUNormalangle shot

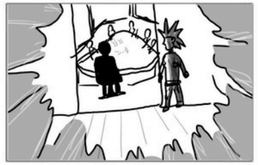
บรรยาย : เจนนี่ที่ได้รับรู้ ก็รู้สึกภูมิใจในตัววิคเตอร์ที่ทำได้

CUNormalangle shot

บรรยาย : ทันใดนั้น โกเล็มหรือสิ่งที่กำเนิดในโลกสเมือนจริงก็หยุด !

CUNormalangle shot

บรรยาย : และมีภาพบางอย่างเกิดขึ้นให้ทุกคนในโลกแห่งเกมได้ดู



LSNormalangle shot

เอ็ดเวิร์ด : ตอนนี้เราก็มีพลังงานแล้ว

MCUNormalangle shot

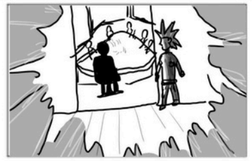
เอ็ดเวิร์ด : พลังงานอันทรงพลังก็อยู่กับเราแล้ว

CUNormalangle shot

เอ็ดเวิร์ด : ได้เวลาจากโลกเน่าๆนี้ไปสักที

CUNormalangle shot

เอ็ดเวิร์ด : แล้วปล่อยให้มนุษย์ที่หน้าโง่พวกนี้ ตายไปกับโลกเน่าๆนี่ซะ



LSNormalangle shot

บิลเกต :ไม่ได้การแล้ว เราต้องเอาพลังงานนี่กลับไปที่เดิม

LSNormalangle shot

บรรยาย : บิลเกตที่ได้ยินแผนลับของเอ็ดเวิร์ด

MSNormalangle shot

บรรยาย : จึงทำการขโมยนาฬิกาทราย ซึ่งเป็นแหล่งรวมพลังงานและได้นาฬิกาทรายมาครอบครอง

ELSNormal angle shot

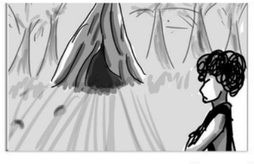
บรรยาย:ในจังหวะหังจากที่ผ่านประตูมิติเค้าก็ได้ทำพันธสัมธะสัมญายอมมอบร่างการตัวเองเพื่อปกป้อง นาฬิหาทราย จึงเกิดเป็นพวกโกเล็มทั้งหลายในโลก

CUNormalangle shot

บิลเกต :หลังจากที่แตะนาฬิกาทรายวิเตอร์ก็หลุกออกมาจากโลกเกมส์เสหมือนจริง

MLSNormalangle shot

บรรยาย : วิคเตอร์หลังจากที่ได้รู้ความจริงก็เกิดความโกรธ ที่มาหลอกใช้ประชาชนทั่วไปเพื่อจะพาตัวเองหนีเอาชีวิตรอดเพียง



MLSLowangle shot

บรรยาย : วิคเตอร์ก็ได้เริ่มเดินทางไปที่ต้นไม้แห่งชีวิตตามที่บิลเกตหรือพ่อต้องการจะทำก่อนตาย

MLSLowangle shot

บรรยาย : ทันใดนั้นกลุ่มรัฐบาลก็มาขวางทางวิคเตอร์ไว้ เอ็ดเวิร์ด : หยุดก่อนโอ้หนู!

MSNormalangle shot

เอ็ดเวิร์ด : ฉันรู้ว่านายได้มันมาแล้ว แหล่งรวมพลังน่ะ ส่งมันมาให้ฉันดีๆ แล้วเราก็พาทุกคนไปที่อีกโลกที่มีพร้อมทุกอย่างกันเถอะ

CUNormalangle shot

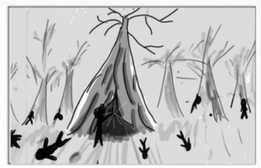
วิคเตอร์ : ฉันรู้แผนแกทั้งหมดแล้ว โอ้คนเห็นแก่ตัว อยากได้ก็ข้ามศพฉันไปก่อนเถอะ !

BCUNormalangle shot

เอ็ดเวิร์ด : โอ้เด็กนี่ จัดการมันทำให้มันพิการเหมือนแม่มันสะ

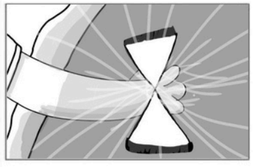
MLSLowangle shot

บรรยาย:แล้ววิคเตอร์ก็เริ่มปะทะกับองค์กรรัฐบาล



MLSLowangle shot

บรรยาย : และเป็นฝ่ายที่รัฐบาลแพ้ให้วิคเตอร์ วิคเตอร์:ไม่เห็นเก่งเหมือนจำนวนที่มาเลย !



BCUNormalangle shot

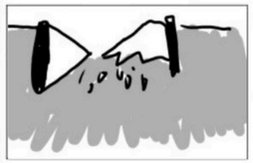
วิคเตอร์ : แค่เอาโอ้นี่ใส่ไปทุกอย่างก็จะกลับมาสินะ พ่อ

BCUNormalangle shot

บรรยาย : ทันใดนั้น วิคเตอร์ ก็พลาดท่าโดนปืนยิง ปั้ง

CUNormalangle shot

บรรยาย : และทำให้วิคเตอร์ลงไปนอนแน่นิ่ง



BCUNormalangle shot

บรรยาย : ภาพก็ได้ตัดไปที่ความทรงจำของบิลเกต ที่หลงเหลืออยู่ในน่ฬิกาทราย

MCUNormalangle shot

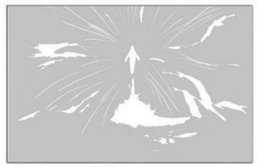
บรรยาย:เป็นภาพของบิลเกตที่ได้บอกว่าตนได้ยอมแลกร่างกายของตัวเองเพื่อปกป้องสิ่งนี้ และขอโทษมีอากับวิคเตอร์ที่ทำให้จำนาก

BCUNormalangle shot

บิลเกต :บิลเกต : ทุกอย่างอยู่ที่ตัวลูกแล้ว ลูกนั้นแหละคือกุญแจสำคัญ
บรรยาย:วินาทีนั้นวิคเตอร์ก็ตื่นขึ้นมา

BCUhighangle shot

บรรยาย : หลังจากนั้นวิคเตอร์ก็ได้ตื่นและเดินไปในโพรงต้นไม้ พร้อมกับทำพันธะสัมญากับนาฬิการทรายเพื่อให้ทุกอย่างกลับเหมือนเดิม

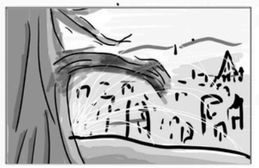


ELSNormal angle shot

บรรยาย : ร่างกายของวิคเตอร์เริ่มมีแสงสว่างออกมาเรื่อยๆ

MSLowangle shot

บรรยาย : ทุกอย่างบนโลกเริ่มกลับมาฟื้นฟู



MCUNormalangle shot

บรรยาย :ทุกคนที่อยู่ในเกมก็ถูกปลดปล่อยออกมาจากโลกแห่งเกมเสมือนจริง

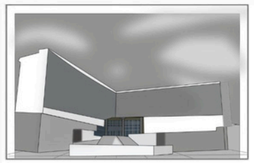
MCUNormalangle shot

บรรยาย : เจนนี่ ได้พบเจอกับสร้อยของวิคเตอร์ จึงหยิบขึ้นมา

BCUNormalangle shot

บรรยาย : พร้อมกับความรู้สึกขอบคุณวิคเตอร์ที่ยอมเสี่ยสละ

STORYBOARD



ELSNormalangle shot

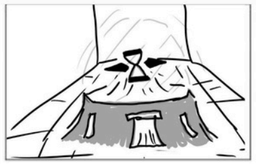
บรรยาย: ปี ค.ศ.2100 องค์กร CMD

MSNormalangle shot

เอ็ดเวิร์ด : ตอนนี้เราก็มีพลังงานแล้ว

CUNormalangle shot

เอ็ดเวิร์ด : ได้เวลา !

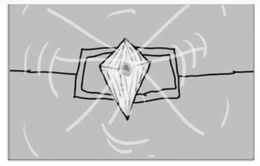


LSNormalangle shot

บิลเกต : นี่สินะ

MSNormalangle shot

บิลเกต : แหล่งรวมพลัง



LSNormalangle shot

บรรยาย: สัญญาณเตือนดังขึ้น

MSNormalangle shot

บรรยาย: บิลเกต คนที่เอานาฬิกาทรายไปกำลังวิ่งหนี

LSLowangle shot

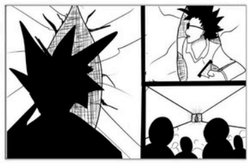
บรรยาย: บิลเกต วิ่งมาจน จนมุม

LSLowangle shot

คนในองค์กร : หยุด อย่าคิดจะหนี!

CUNormalangle shot

บรรยาย: บิลเกต ใช้สิ่งประดิษฐ์สร้างประมิติที่แอบสร้างไว้

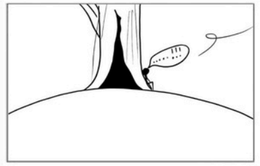


LSLowangle shot

บรรยาย: บิลเกต ใช้หลบหนีจากพวกคนในองกร์ เพื่อไปยังอีกโลก

ELShighangle shot

:ประตูมิติ

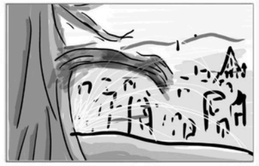


ELSLowangle shot

บรรยาย:วิกเตอร์:นั่นแหละครับคนหักหลังคนทั้งประเทศ

CUNormalangle shot

บรรยาย:วิกเตอร์: และปล่อยให้ชาวบ้านล้มตายกันไปทีละคน



ELSNormalangle shot

บรรยาย:วิกเตอร์: คนที่รวยหน่อยก็สามารถซื้อหลังงานไฟสำรองจากรัฐบาลมาใช้ได้

ELSLowangle shot

บรรยาย:วิกเตอร์ ส่วนคนจนอย่างเราก็ทำได้แค่ประทังชีวิตไปวันๆ

CUNormalangle shot

บรรยาย:วิกเตอร์:และในทุกๆปี รัฐจะออกมาคัดคนที่อายุ20 เพื่อไปเป็นฮีโร่ของประเทศและครอบครัว

CUNormalangle shot

บรรยาย: วิกเตอร์: รัฐก็ให้เหตุผลว่าใครที่สามารถเข้าไปแล้วเอา นาฬิกาทรายที่เป็นพลังงานของประเทศกลับมาได้

CUNormalangle shot

บรรยาย: วิกเตอร์:และในนั้นก็มีผม +บรรยากาศผู้คน

ELSLowangle shot

บรรยาย: ผมรอเวลานีมานานเสนนาน +บรรยากาศผู้คน

MShighangle shot

บรรยาย: วันที่ผมจะได้ตแบแทนแม่ของผม และคนที่ทำให้แม่ของผมเป็นแบบนี้

ELShighangle shot

บรรยาย:วิกเตอร์ นั่นก็คือ..... +บรรยากาศผู้คนมารวมกัน

CUNormalangle shot

บรรยาย:วิกเตอร์:บิลเกตหรือ

CUNormalangle shot

บรรยาย:วิกเตอร์:พ่อของผมนั่นเอง

MSNormalangle shot

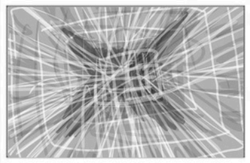
อ็ดเวิร์ด:ผมรู้ว่าทุกคนลำบากมากแค่ไหนกับโลก เน่าๆใบนี้

MSNormalangle shot

เอ็ดเวิร์ด:เพราะงั้น ขอให้ทุกคน โชคดีนะค้าบ!

LSNormalangle shot

ชาวเมือง: เร็วทุกคนประตูเปิดแล้ว

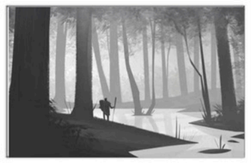


Normalangle shot

บรรยาย :ทุกคนที่ถูกดึงเข้ามาในประตูมิติ

Normalangle shot

บรรยาย:และได้มาโผล่ในโลกของเกมเสมือนจริง



ELSNormalangle shot

บรรยาย :บรรยากาศ

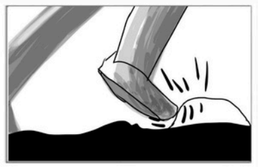
ELSNormalangle shot

บรรยาย:ตัดภาพมาที่ วิคเตอร์ กำลังผ่านเขาวงกต

CUNormalangle shot

บรรยาย :จนมาถึงทางออก

วิคเตอร์ : แค่โคเล็มวิ่งช้าๆ ไม่เน่า.....



CUNormalangle shot

บรรยาย : วิคเตอร์ สะดุดหิน

วิคเตอร์ : ไม่เห็นน่า....กลัว----เลย

LSNormalangle shot

บรรยาย : โคเล็มโดนโจมตี

วิคเตอร์ : อ้าาาาา

ELSNormalangle shot

เจนนี่ : เห่อ ใช้ได้ครั้งเดียวเองหรือ ไม้โง่

CUNormalangle shot

วิคเตอร์ : เกิดอะไรขึ้นกันเนี่ย

CUNormalangle shot

เจนนี่ : ไงพวก ยังรอดอยู่ครบไหม

MSNormalangle shot

จนนี่: ฉันชื่อเจนนี่ พอดีเห็นนายตอนวิ่งหนีเจ้าหนอนบ้าตั้งแต่ตอนแรก

BCUNormalangle shot

เจนนี่: สนใจมาร่วมทีมกันมั้ย

เจนนี่ :แล้วนายล่ะ ชื่อไร

BCUNormalangle shot

วิคเตอร์:วิคเตอร์ ฉันชื่อวิคเตอร์

CUNormalangle shot

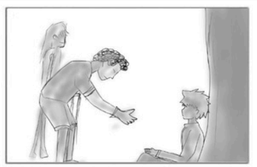
เจนนี่ : ยินดีที่ได้รู้จักวิคเตอร์

CUNormalangle shot

บรรยาย :และทั้ง 2 ก็ตกลงร่วมเดินทางกัน

CUNormalangle shot

บรรยาย:วิกเตอร์และเจนนี่ยื่นมือเข้าไปช่วยโรกิ



ELSNormalangle shot

บรรยาย:คอยช่วยเหลือทุกคนที่กำลังจะแย่

MSNormalangle shot

บรรยาย: และรวมเดินทางกันกับทุกคนที่ช่วยเหลือ

STORYBOARD

BCUNormalangle shot

บรรยาย : และได้นำสร้อยของวิคเตอร์ ไป
คืนให้กับคุณแม่ของวิคเตอร์

MShighangle shot

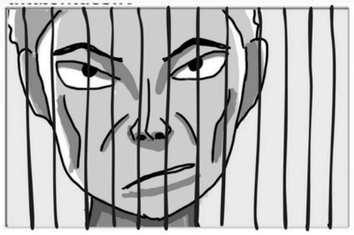
บรรยาย : พร้อมกับเล่าทุกอย่างถึงความ
กล้าหาญ ความมุ่งมั่นของวิคเตอร์
ให้แม่วิคเตอร์ฟัง

ELS Normal angle shot

บรรยาย:และทุกคนที่รอกจากโลกเกมส์ก็
ออกมารวมกลุ่มกันเพื่อเอาคืนเอ็ดเวิร์ด

ELS Normal angle shot

เอ็ดเวิร์ด:ใจเย็นก่อนมันเป็นแค่ภาพลวงตา
เราจะหาทางออกนี้ไปด้วยกัน



ELS Normal angle shot

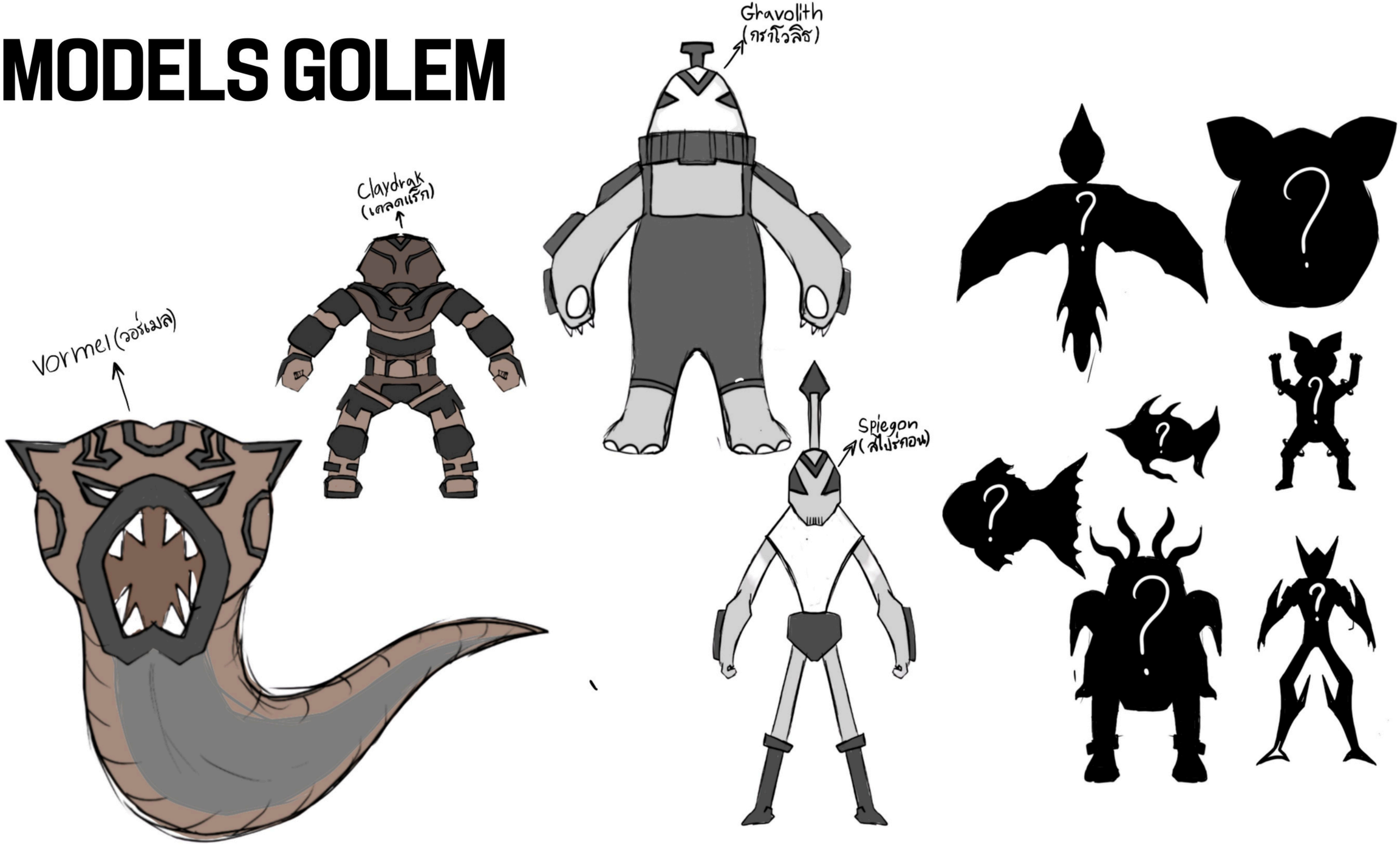
1.

บรรยาย:สุดท้ายแล้วเอ็ดเวิร์ดก็โดนจับ
แล้วส่งไปนอกประเทศ

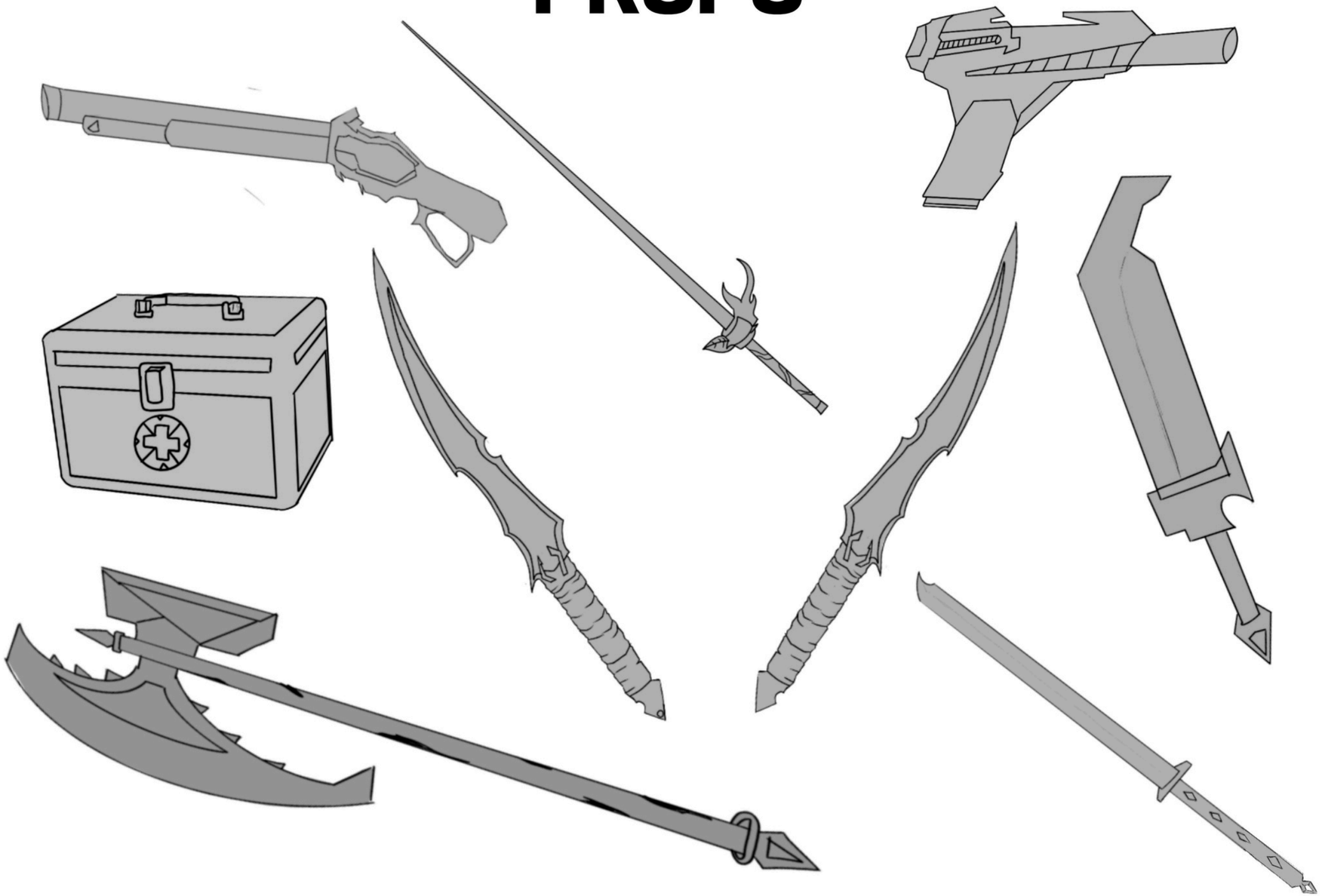
MSLowangle shot

จบบริบูรณ์

MODELS GOLEM



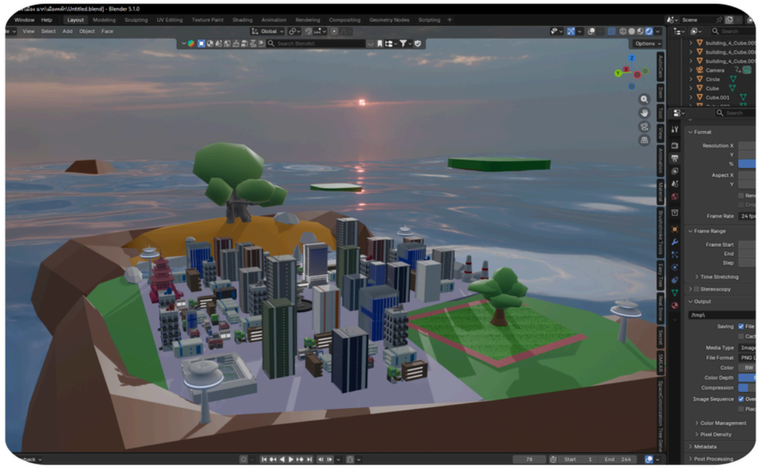
PROPS

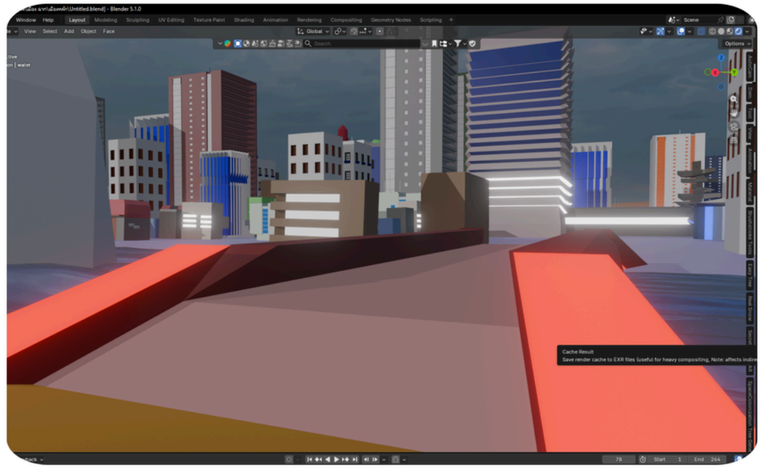


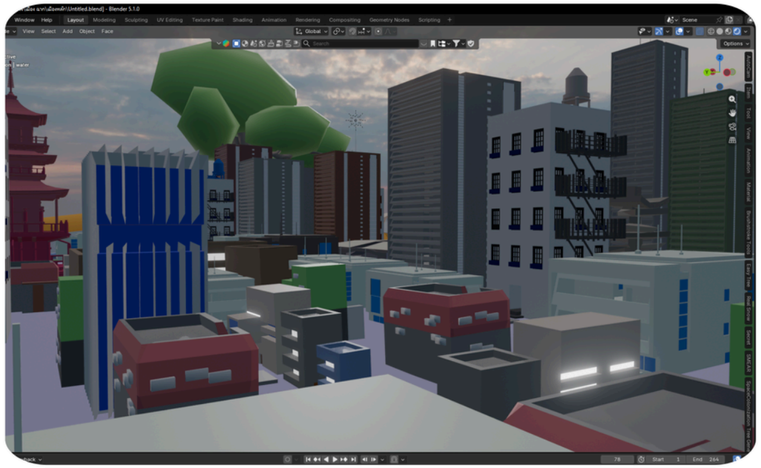
CHARACTER 3D

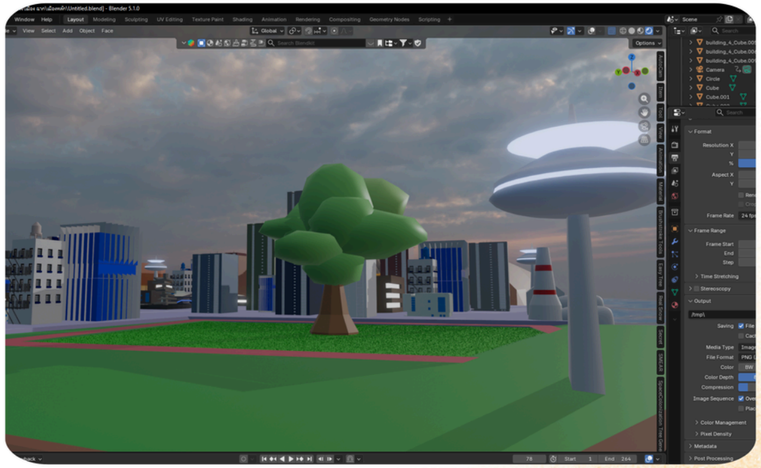
CHARACTER3D

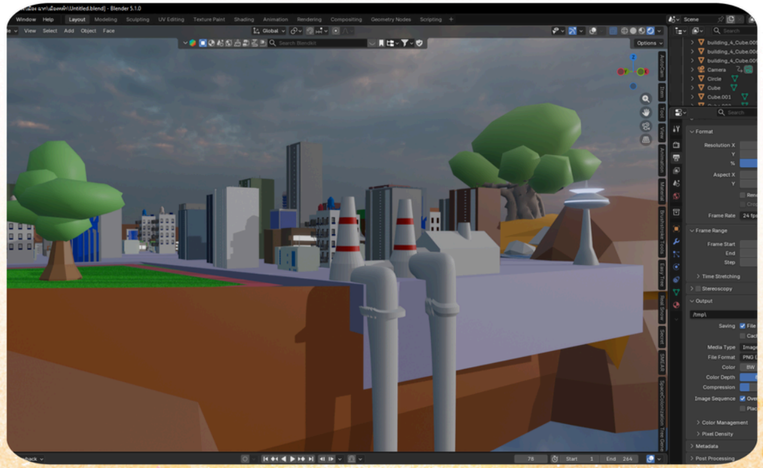
SCENES3D

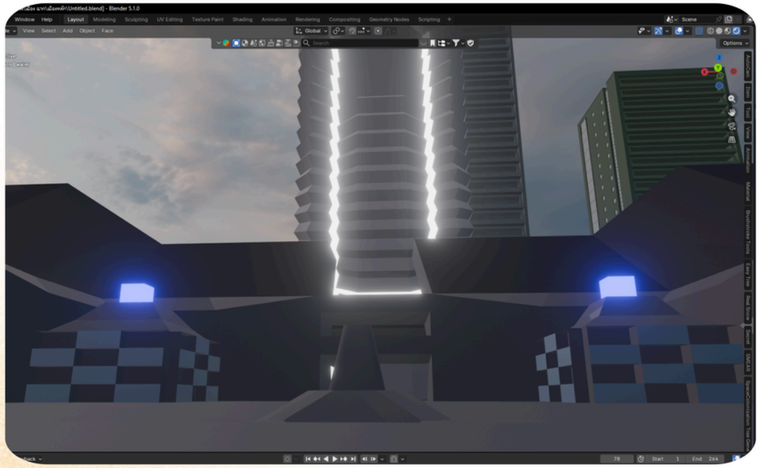




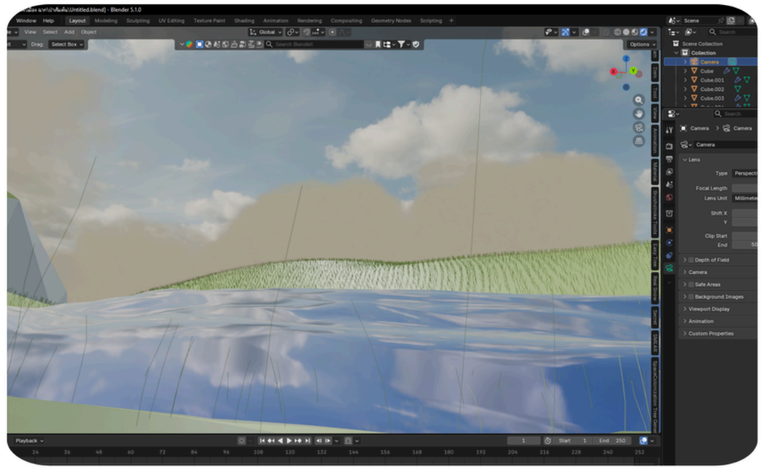


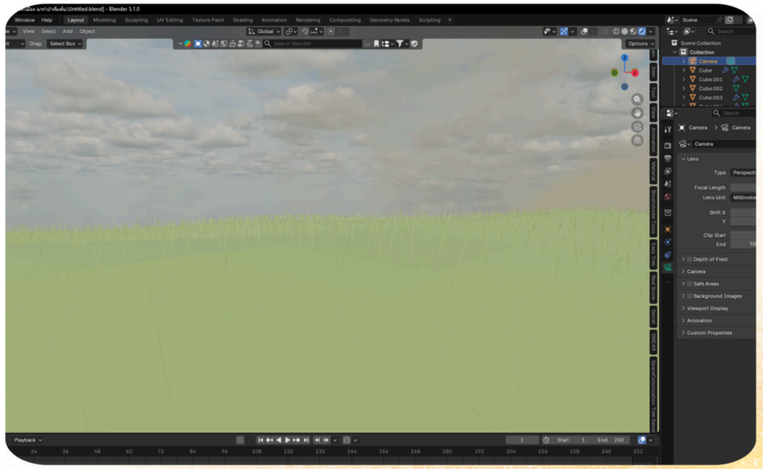




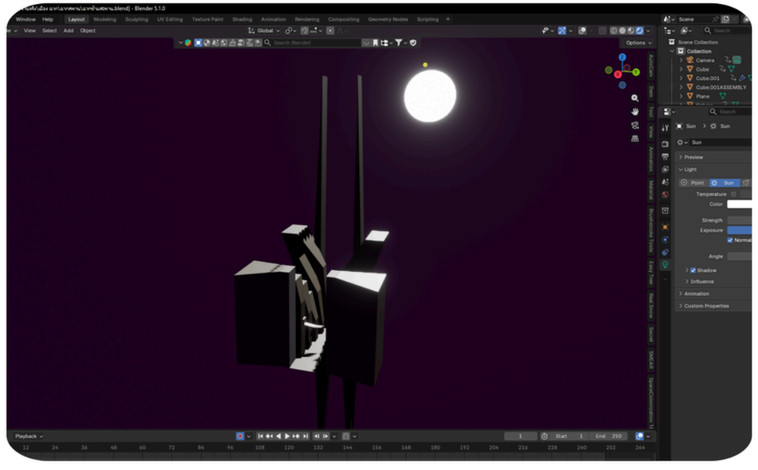


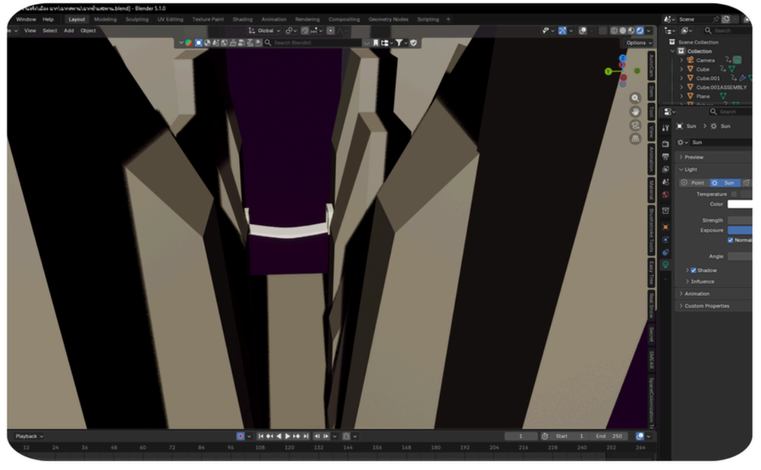
SCENES3D

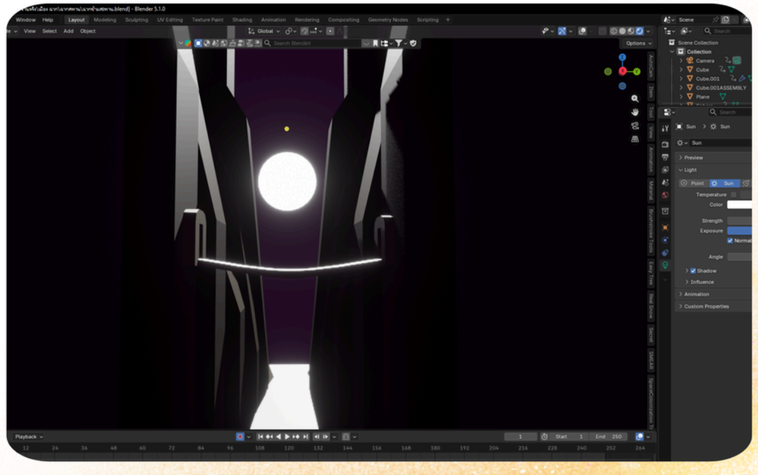


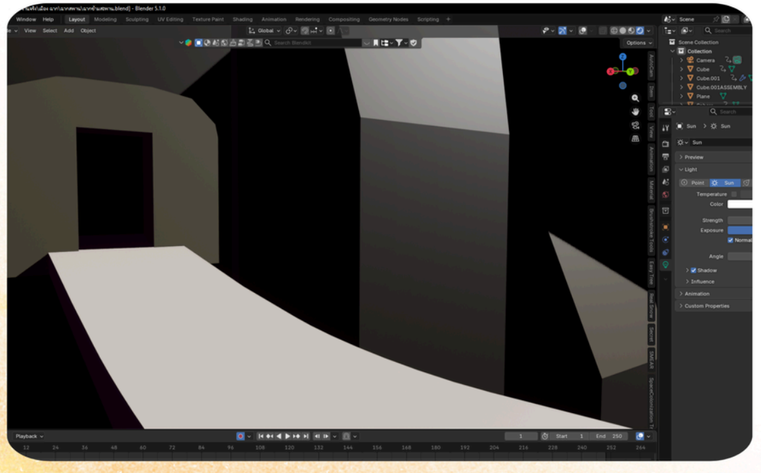


SCENES3D

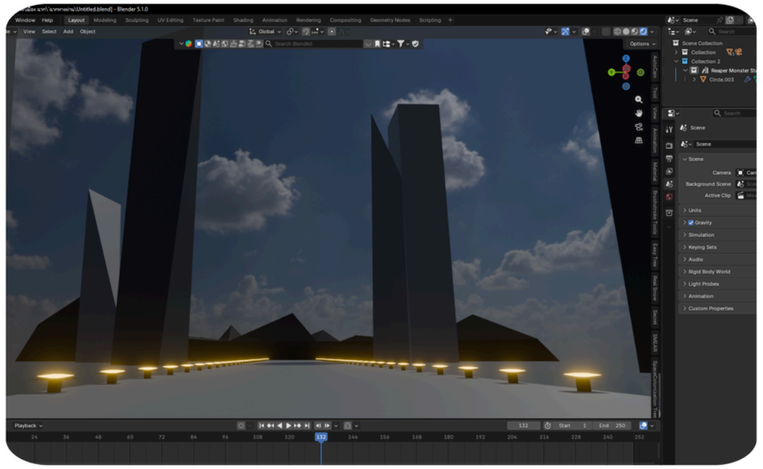


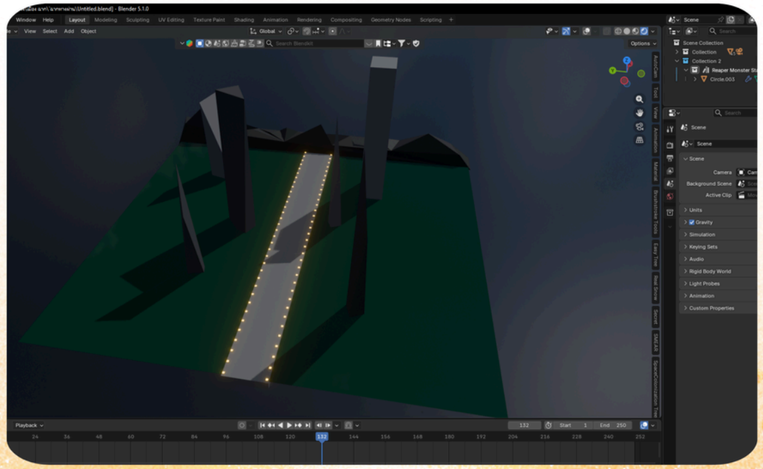




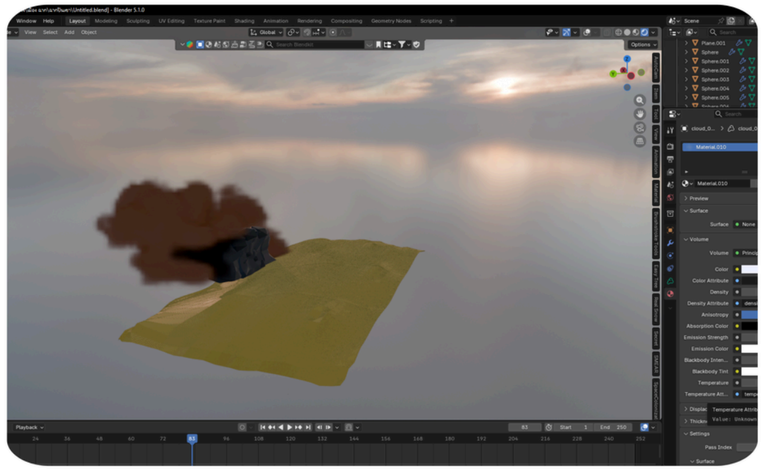


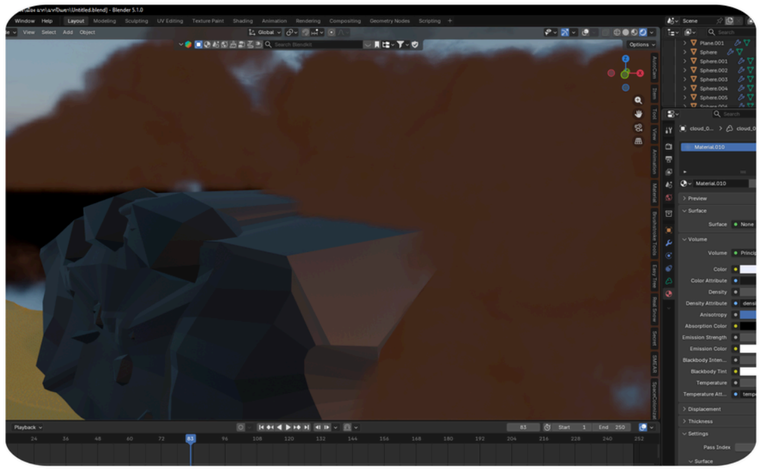
SCENES3D

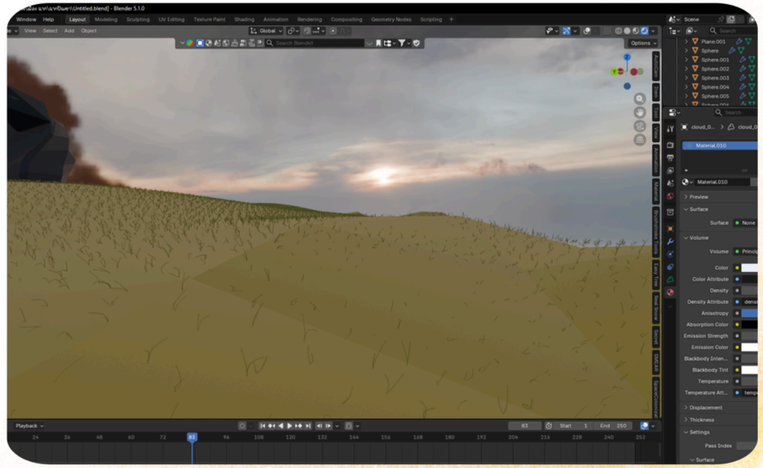


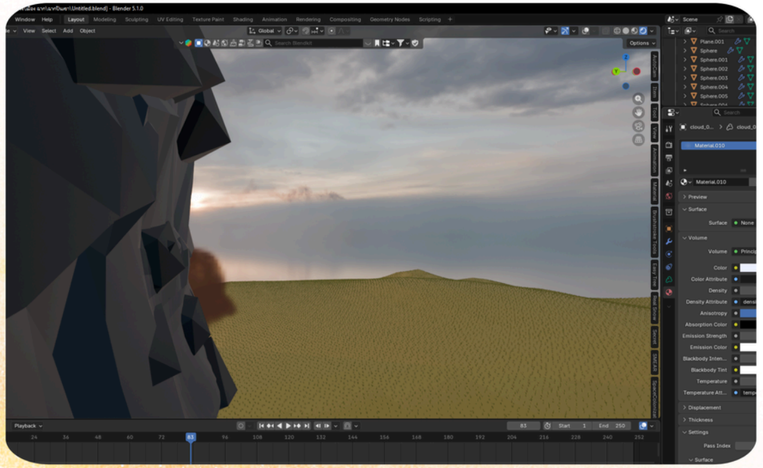


SCENES3D

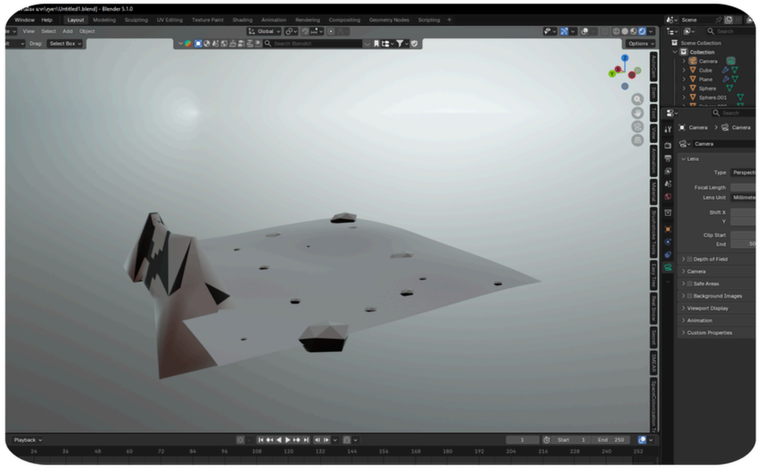


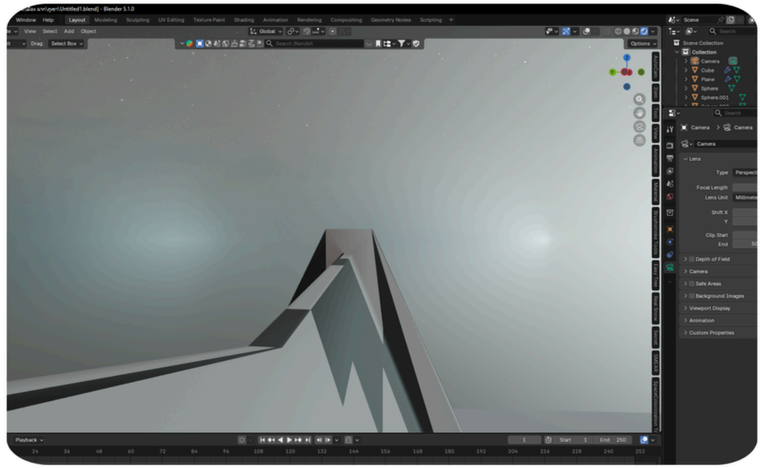


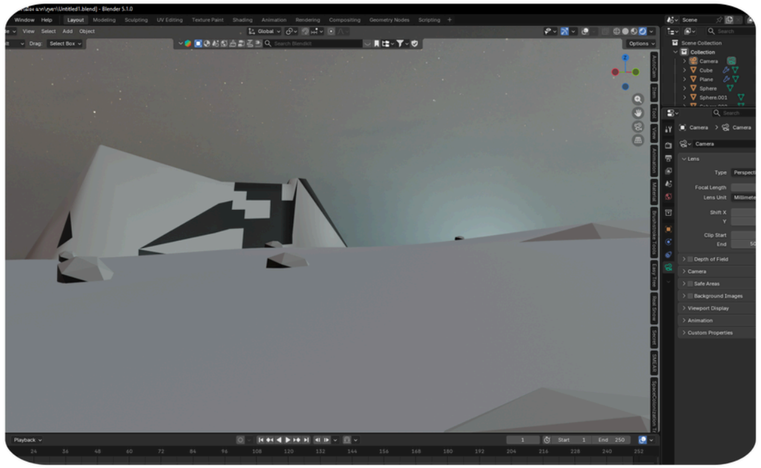


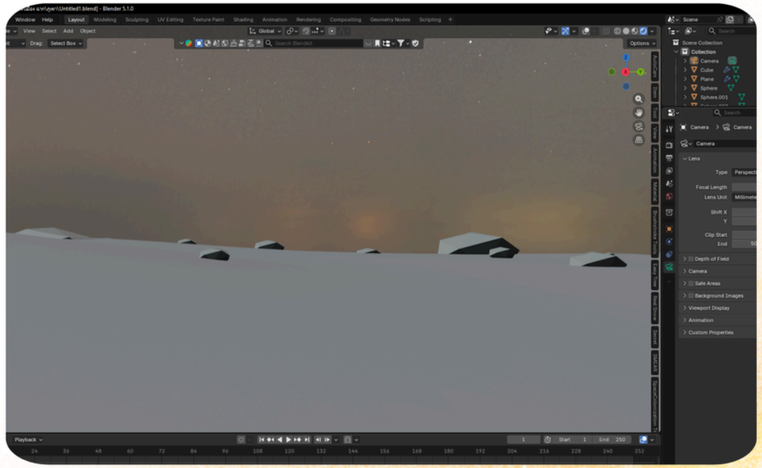


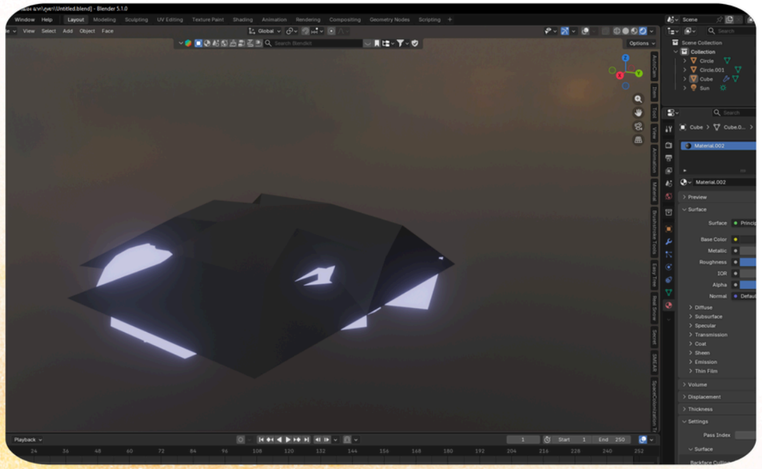
SCENES3D



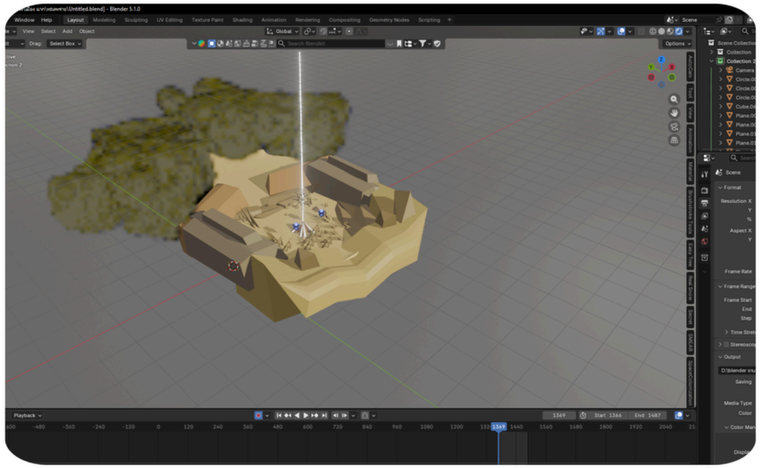


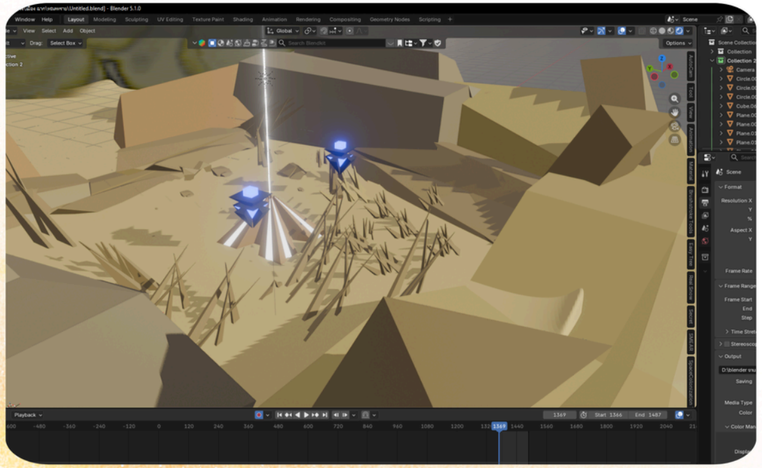






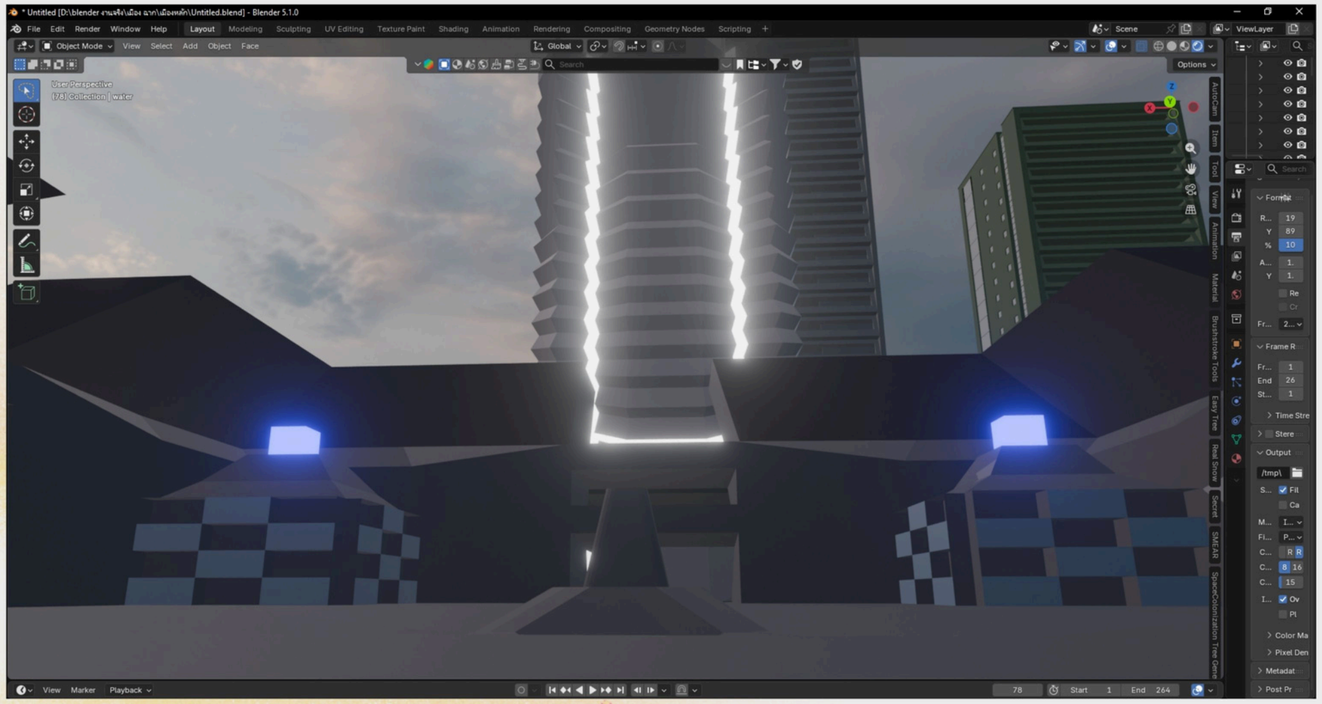
SCENES3D

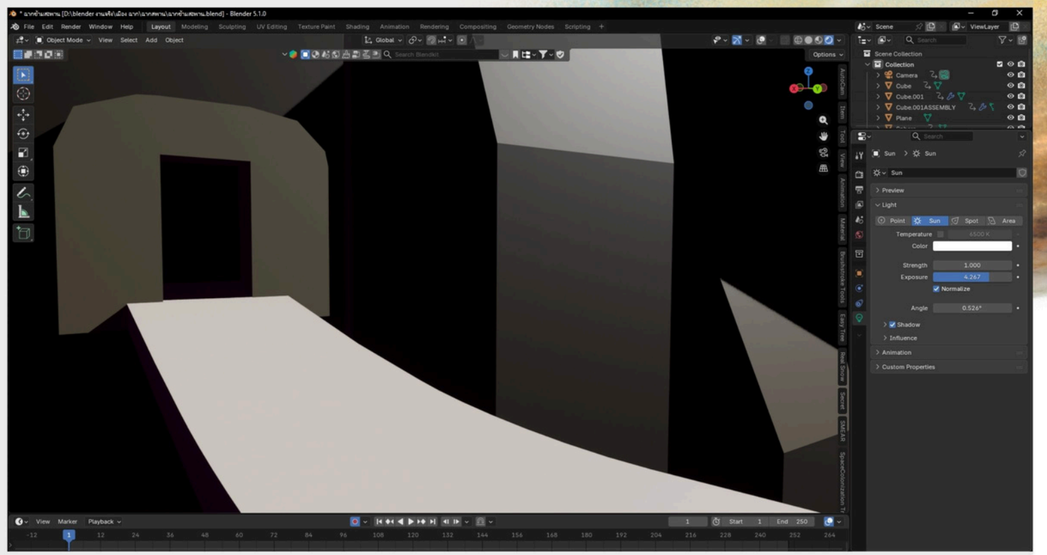


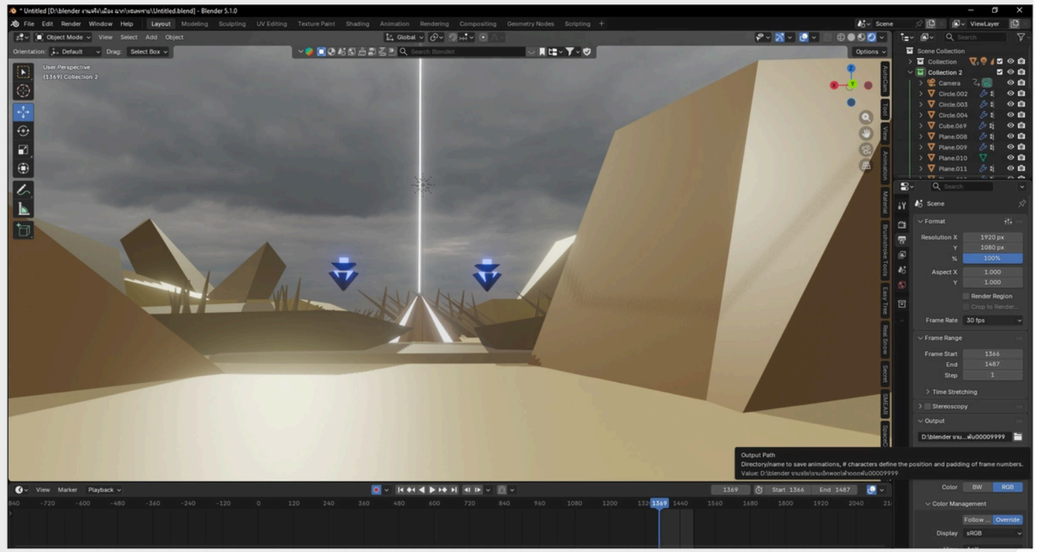


หลักฐานการปฏิบัติงาน

การจัดวางมุมกล้องและการเรนเดอร์ฉาก 3D

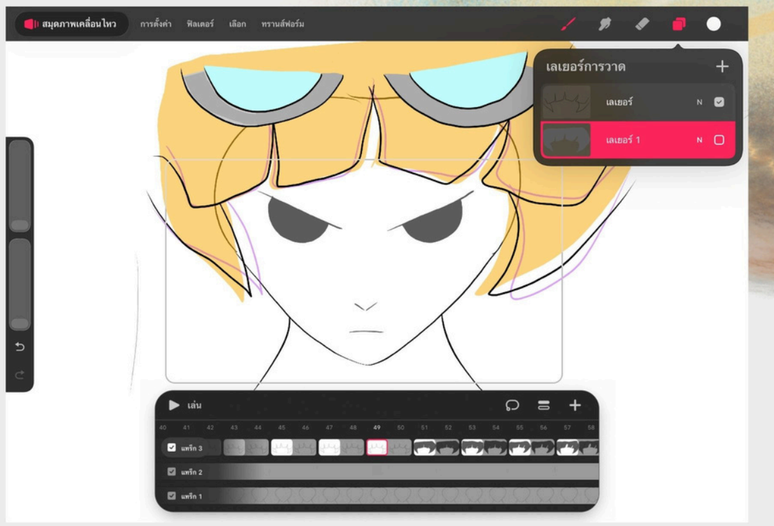


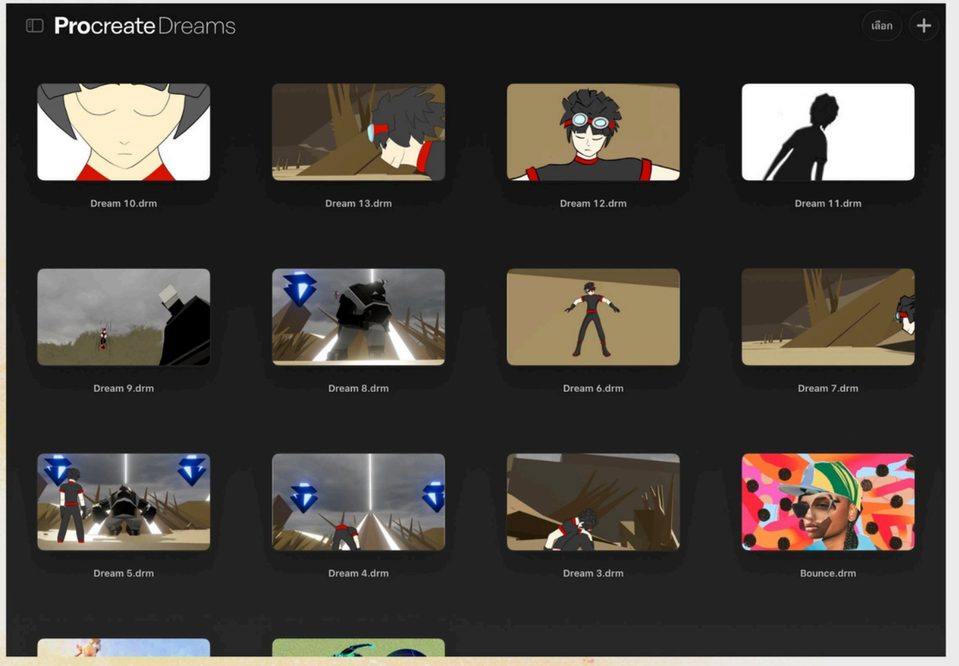


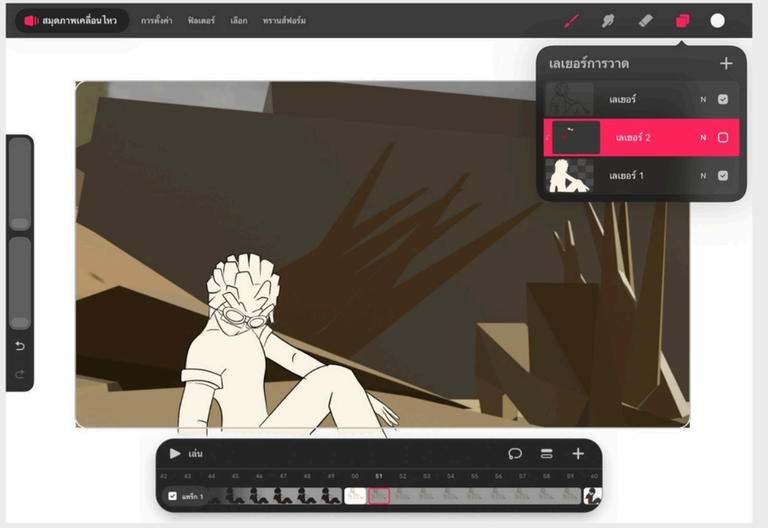


หลักฐานการปฏิบัติงาน

ออกแบบบท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวละคร ตามเรื่องราวสอตรี่บอร์ดของหนัง

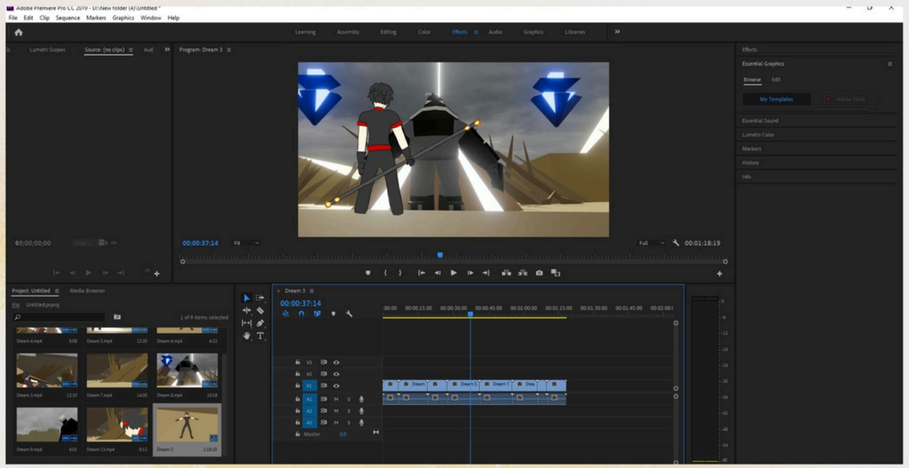


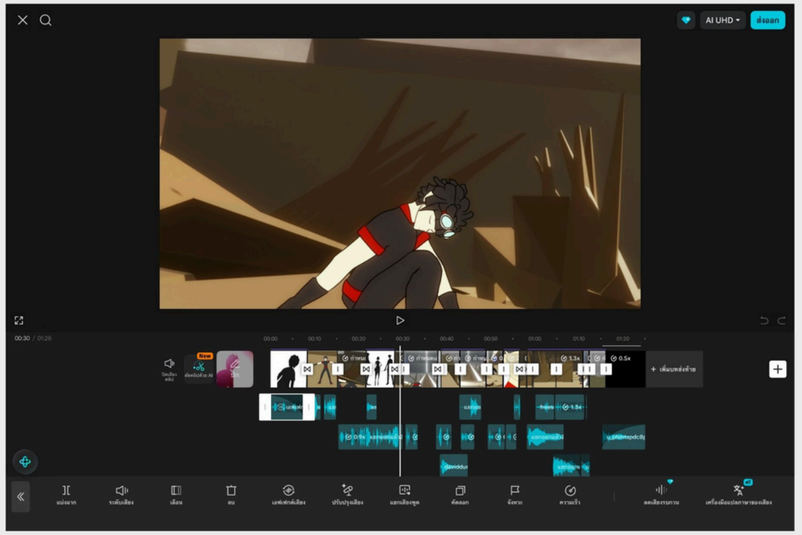


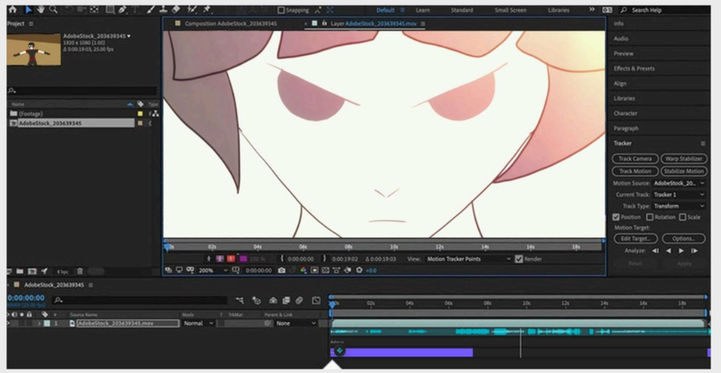


หลักฐานการปฏิบัติรงาน

ขั้นตอนการตัดต่อ







Post-Production

ตรวจสอบความถูกต้องของสื่อแอนิเมชั่นและนำไปเสนอต่ออาจารย์ก่อนนำไปเผยแพร่

นำสื่อแอนิเมชั่นเผยแพร่สู่สาธาระณะเพื่อตรวจสอบความคิดเห็น

นำสือให้ผู้เชียวชาญและกลุ่มเปาหมายได้รับชมและประเมินแบบสอบถามความพึงพอใ

5

สรุปผลการศึกษา

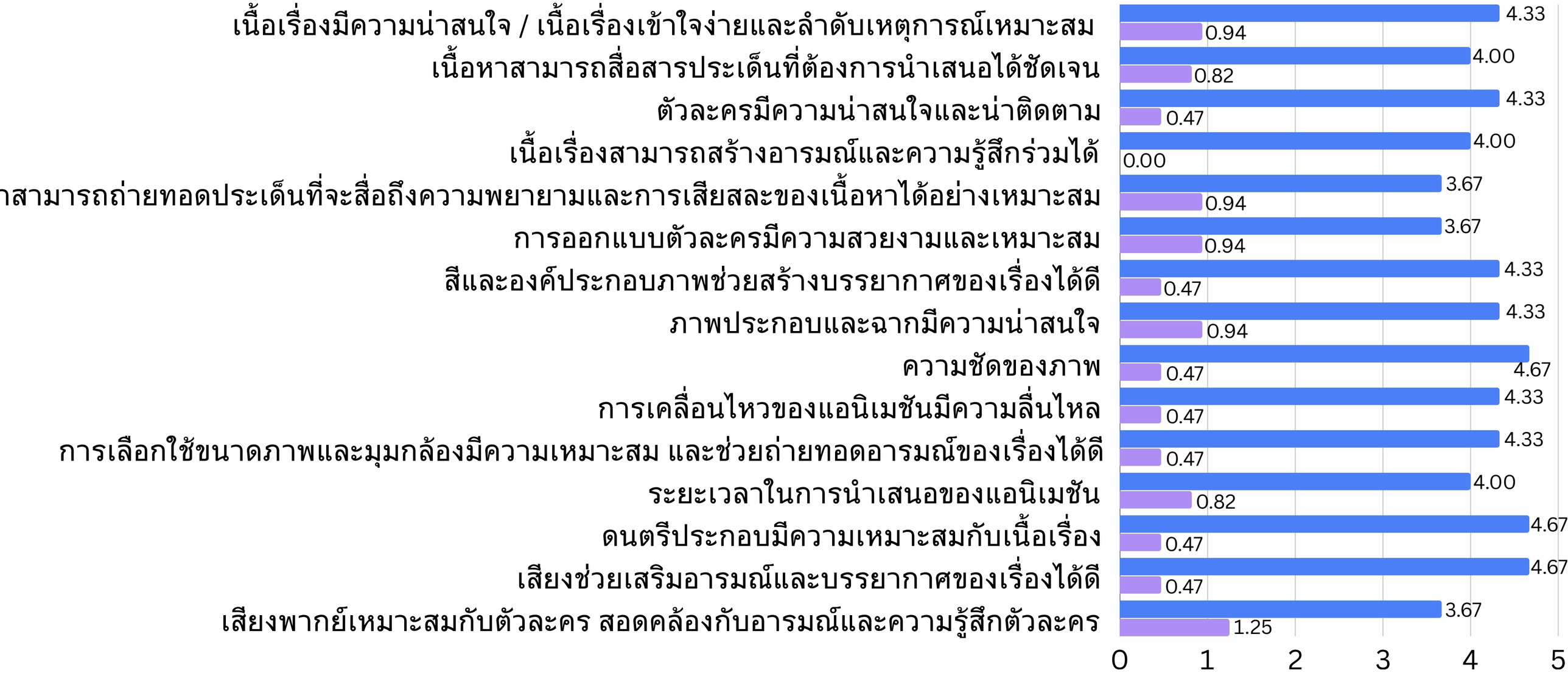
ผู้เชี่ยวชาญ

รองศาสตราจารย์ ดร.เนติรัฐ วีระนาคินทร์

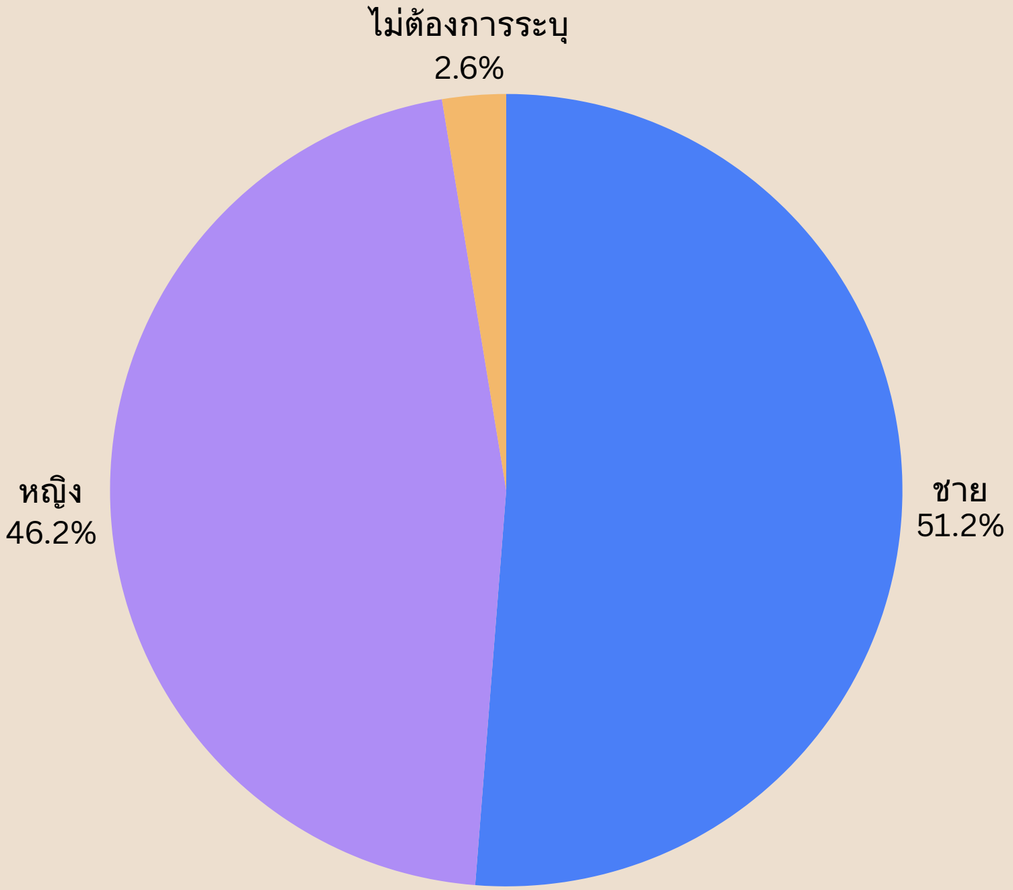
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชพรรณ ยังมี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร น้อยอำคา

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน



ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย



ข้อมูลเรื่องเพศของผู้ตอบแบบประเมิน

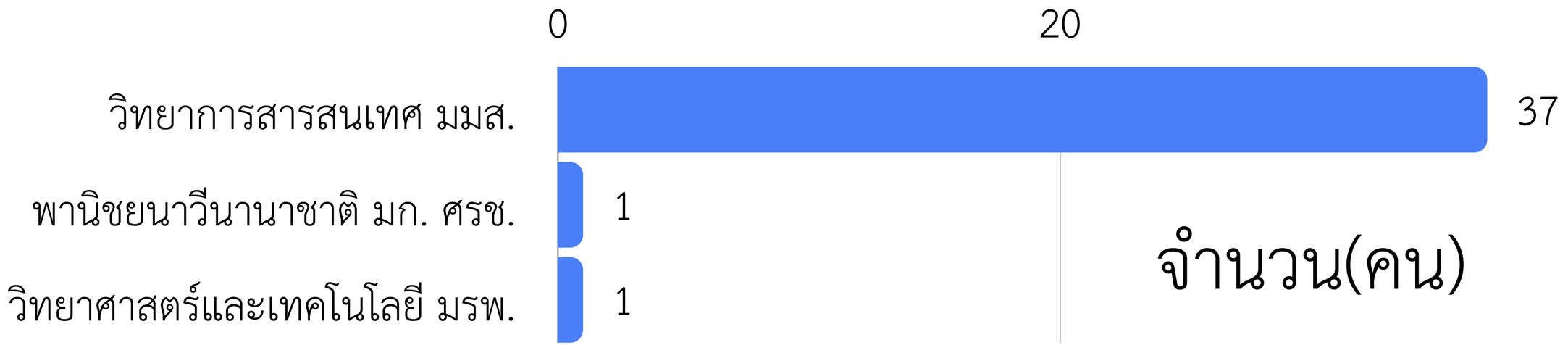
จากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 30 คน

สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. ชายจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2
2. หญิงจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 46.2
3. ไม่ระบุจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย (ต่อ)

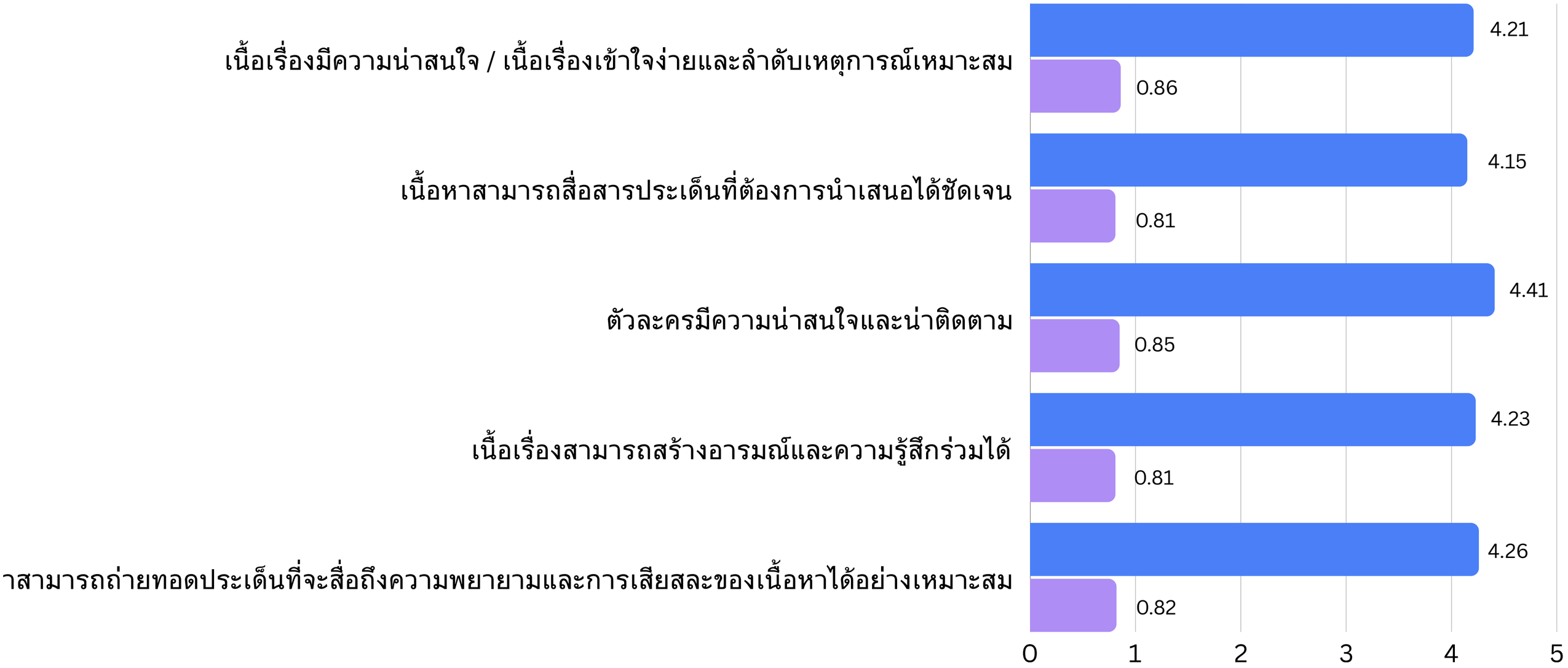
- **ระดับการศึกษา → นิสิตปริญญาตรีชั้นปีสี่ จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 100**



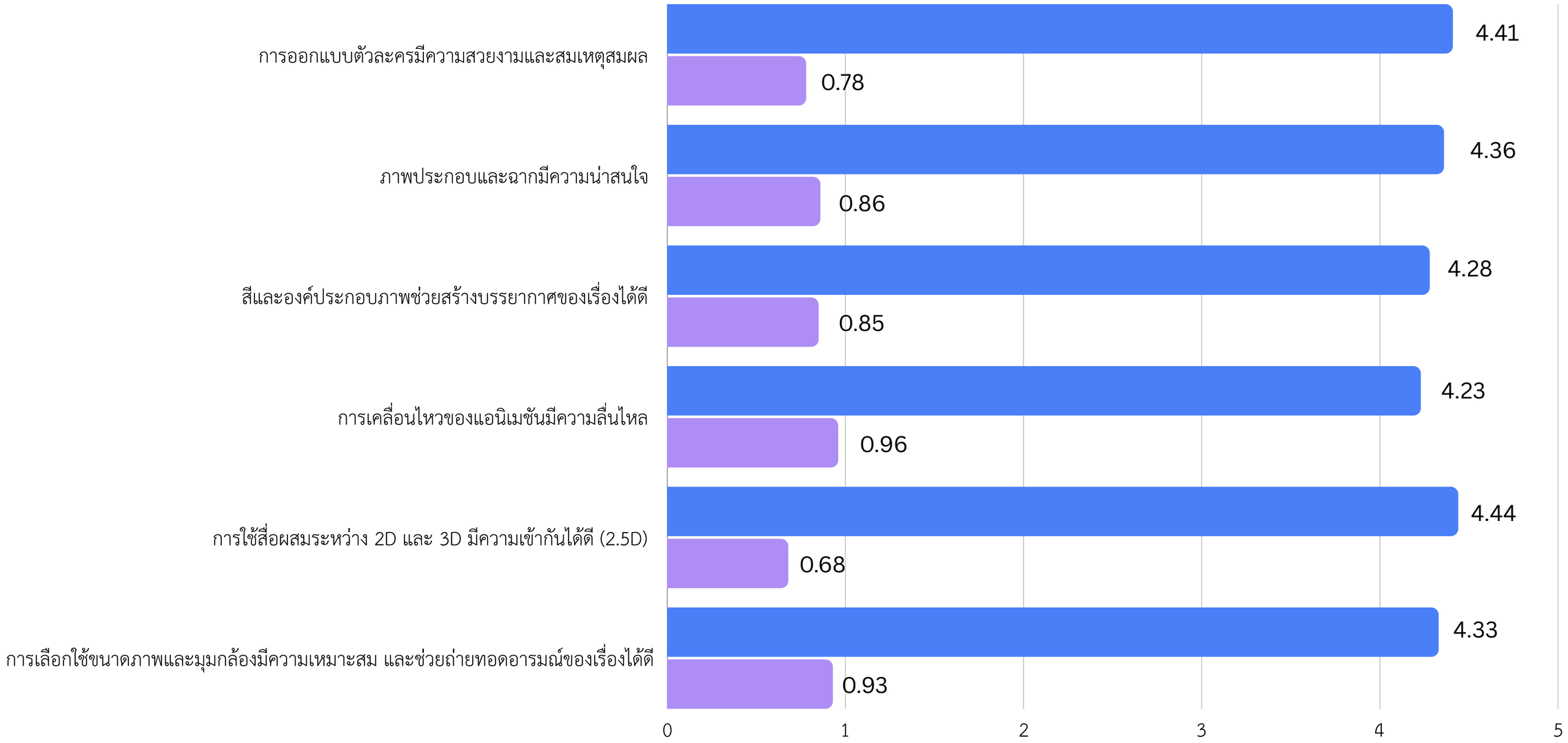
ข้อมูลเรื่องระดับการศึกษาของผู้ตอบประเมิน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. นิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่สี่ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 94.8
2. นิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่สี่ คณะพานิชยนาวีนานาชาติ มหาวิทยาลัยเกษตร วิทยาเขต ศรีราชา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.1
3. นิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่สี่ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.1

แบบประเมินความพึงพอใจ (ด้านเนื้อหาของสื่อ)



แบบประเมินด้านภาพและการออกแบบ



สรุปผลการศึกษา

ระดับความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนาสื่อแอนิเมชั่น 2.5 มิติ หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาแล้วพบว่าในแบบประเมินโปรเจค 2 การพัฒนาแอนิเมชัน 2.5 มิติ เรื่อง "เดอะรีบูต" The Development of 2.5 Dimensional Animation "THE REBOOT" จากผู้เชี่ยวชาญสามท่าน **ความชัดของภาพ ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และเสียงช่วยเสริมอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องได้ดี** มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.67)

ระดับความพึงพอใจของกลุ่มนิสิตปริญญาตรีชั้นปีสี่ จำนวน 39 คน โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า ในการประเมินความพึงพอใจ ด้านเนื้อหาสื่อ **ตัวละครมีความน่าสนใจและน่าติดตาม** มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.41) ในส่วนของการประเมินด้านภาพและการออกแบบ **การใช้สื่อผสมระหว่าง 2D และ 3D มีความเข้ากันได้ดี (2.5D)** มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.44)

6 อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษา การพัฒนาสื่อแอนิเมชั่น2.5มิติเรื่อง เดอะรีบูต หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต ที่ได้จากเครื่องมือการวิจัย

ระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่องานสื่อแอนิเมชั่น2.5มิติ เรื่องเดอะรีบูตหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต โดยรวม มีความพึงพอใจในระดับมาก ที่ผลวิจัยเป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะเจาะกลุ่มเป้าหมายได้ถูกต้องและเนื้อเรื่องของหนังแอนิเมชั่นชวนให้ติดตามและรู้สึกได้ผจญภัยไปพร้อมกับตัวละคร และยังแทรกข้อคิดที่ว่า ยอมเสียสละตัวเองเพื่อส่วนรวม ไม่ใช่การเห็นแก่ตัว

7 เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

ความหมายและความเป็นมาของแอนิเมชัน

Erikson, E. H. (1963). Childhood and society (2nd ed.). W. W. Norton & Company.

หลักการสร้างแอนิเมชันและการเล่าเรื่อง

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6.

การใช้สื่อดิจิทัลในการนำเสนอเนื้อหา

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. Abbeville Press.

พัฒนาการทางจิตสังคมและการสร้างตัวละคร

Wikipedia. (ม.ป.ป.). แอนิเมชัน. https://th.wikipedia.org/wiki/แอนิเมชัน

THANK YOU VERY MUCH.