Hum of spirits

ฮัมแห่งวิญญาณ

การพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ“ฮัมแห่งวิญญาณ”
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต

DEVELOPMENT OF THE 3D ANIMATION
“HUM OF SPIRITS” IN CREATIVE MEDIA



Lvvm of spirits
ฮัมแห่งวิญญาณ

อาจารย์ที่ปรึกษา



อ. วีรภัทร จันทรจตุรภัทร

กรรมการสอบ



อ. วีรภัทร จันทรจตุรภัทร

กรรมการสอบ



รศ. ดร.เนติรัฐ วีระนาคินทร์

กรรมการสอบ



ผศ. ดร.สุวิช ถิระโคตร

กรรมการสอบ



รศ. ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล

HUM of spirits
ฮัมแห่งวิญญาณ

บทคัดย่อ

การจัดทำโครงงานครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง "HUM OF SPIRITS (ฮัมแห่งวิญญาณ)" และเพื่อประเมินคุณภาพและระดับความพึงพอใจของผู้รับชม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อแอนิเมชัน และกลุ่มตัวอย่างผู้รับชมทั่วไป จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบประเมินคุณภาพและแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี และระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างผู้รับชมโดยรวม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 4.11 เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่า ด้านความพึงพอใจต่อผลงานแอนิเมชัน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.48 รองลงมาคือ ด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 4.12 และด้านการรับรู้และความเข้าใจ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 3.72 ตามลำดับ

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง "HUM OF SPIRITS" หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์วีรภัทร จันทรจตุรภัทร อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิพนธ์ ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย

สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิพนธ์ นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิพนธ์เรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

นายอนุชา ภูพาดหิน

Lvvm of spirits
ฮัมแห่งวิญญาณ

สารบัญ

01 หลักการและเหตุผล

02 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

03 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

04 วิธีการดำเนินการศึกษา

05 ผลการการศึกษา

06 สรุปผลการศึกษา

07 อภิปรายผลการศึกษา

08 ข้อเสนอแนะ

09 เอกสารอ้างอิง

10 ประวัติของผู้ศึกษา

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการผสานภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวเข้าด้วย กัน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและสร้างอารมณ์ความรู้สึกเชิงนามธรรมให้แก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเครื่องมือการผลิตที่ช่วยยกระดับคุณภาพผลงานให้โดดเด่นและเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

ผู้ศึกษาจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงได้สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง "Hum of Spirits" (ฮัมแห่งวิญญาณ) ขึ้น เพื่อนำเสนอแนวคิด "พิธีทางเลือก" ภายใต้รากวัฒนธรรมผีตาโขน โดยใช้เสียงฮัมและจังหวะกลองแทนการลอยหน้ากาก ผ่านการเล่าเรื่องแบบไร้บทสนทนา เพื่อสื่อสารสารหลักว่าด้วยการชำระเคราะห์และการทำจิตใจให้สงบ สอดรับกับบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างร่วมสมัย

Humm of spirits
ฮัมแห่งวิญญาณ

วัตถุประสงค์การศึกษา

01

เพื่อพัฒนางานภาพแอนิเมชัน3D เรื่อง ฮัมแห่งวิญญาณ

02

เพื่อประเมินคุณภาพของแอนิเมชัน3D เรื่อง ฮัมแห่งวิญญาณ

03

เพื่อประเมินความเพิงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย เรื่อง ฮัมแห่งวิญญาณ

Hmm of spirits
ฮัมแห่งวิญญาณ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

01

สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ
เรื่อง ฮัมแห่งวิญญาณ

02

แบบประเมินคุณภาพสื่อ
แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ฮัมแห่ง
วิญญาณ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

03

แบบประเมินความ พึงพอใจของ
กลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน
3 มิติ เรื่อง ฮัมแห่งวิญญาณ

Hmm of spirits
ฮัมแห่งวิญญาณ

วิธีการดำเนินการศึกษา

แผนผัง ขั้นตอนการผลิต (Production)

01 ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา: นำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ

02 ค้นคว้าข้อมูลเชิงลึก: ศึกษาประวัติความเชื่อประเพณีผีตาโขน และทฤษฎีเสียงบำบัดด้านจิตวิทยา

03 ศึกษาเครื่องมือและโปรแกรม: ที่ใช้ในการออกแบบและผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ

04 เขียนเรื่องย่อ: เรียบเรียงโครงเรื่องย่อสำหรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา

05 พัฒนาบทแอนิเมชัน: เขียนเนื้อเรื่องและรายละเอียดสำหรับการดำเนินเรื่องทั้งหมด

06 การออกแบบตัวละคร ฉาก ที่จะใช้ในงานแอนิเมชัน 3 มิติ ฮัมแห่งวิญญาณ

07 จัดทำ Storyboard และ logo ของเรื่อง เพื่อนำไปเป็นตัวอย่างในการพัฒนาขั้นตอนต่อไป

08 ศึกษาและออกแบบเสียงประกอบที่จะใช้กับงาน แอนิเมชัน 3 มิติ

09 จัดทำ animatic ใส่ Storyboard logo และใส่เสียงประกอบเพื่อทำออกมาเป็นแอนิเมชั่น เบื้องต้น 2D

Hum of spirits
ฮัมแห่งวิญญาณ

วิธีการดำเนินการศึกษา

แผนผัง ขั้นตอนการผลิต (Production) - ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

10

การสร้างโมเดล 3 มิติ (3D Modeling) สำหรับตัวละคร ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก

11

การทำพื้นผิวและใส่กระดูกควบคุม (Texturing & Rigging)

12

การสร้างภาพเคลื่อนไหว (animate) ให้กับตัวละครตามสตอรี่บอร์ด

13

การจัดแสงและองค์ประกอบภาพ (Lighting & Layout) เพื่อสร้างบรรยากาศของเรื่อง

14

การเซ็ตมุมกล้อง (Camera Setup): กำหนดและตั้งค่ามุมกล้องในโปรแกรม

15

การสร้างเทคนิคพิเศษ (VFX): ทำเอฟเฟกต์ภาพพิเศษ เช่น วงแหวนแสง ควัน

16

Rendering & Editing ประมวลผลภาพ 3 มิติ ตัดต่อภาพร่วมกับงานเสียง

17

เผยแพร่สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง "ฮัมแห่งวิญญาณ" สู่กลุ่มเป้าหมาย

18

ประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง

04

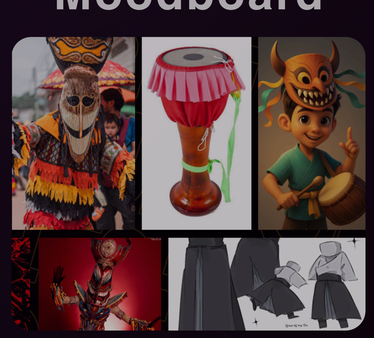
เรื่องย่อ HUM OF SPIRITS

เรื่องราวของ กล้า มือกลองหนุ่มผู้รับหน้าที่เฝ้าประตูพิธีชำระล้าง และ เจ้าแก่น สุนัขคู่ใจ ที่ต้องเผชิญหน้ากับการโจมตีของ "ลมหิวโหย" ปีศาจควันดำ อันเป็นตัวแทนของเคราะห์ร้ายและความกังวลในจิตใจ กล้าตื่นตระหนกและพยายามใช้เสียงกลองที่รุนแรงเพื่อขับไล่จนทำให้เจ้าแก่นได้รับบาดเจ็บ ท้ายที่สุดเขาจึงได้เรียนรู้ว่าการจัดการกับความเครียดและเคราะห์ร้ายไม่ใช่การทำลายล้าง แต่คือการใช้สติ สมาธิ และ "เสียงฮัม" เพื่อรับรู้และยอมรับสิ่งเลวร้าย ให้เปลี่ยนแปรสภาพและพัดผ่านไปอย่างสงบ

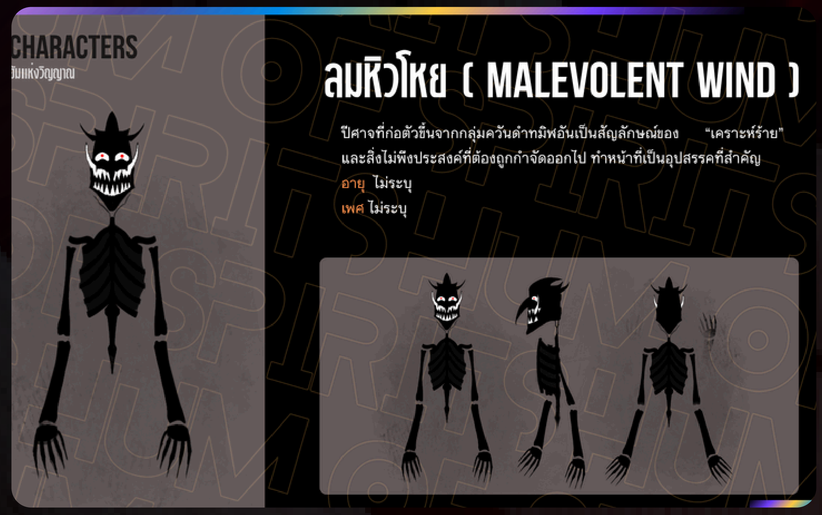
06

การออกแบบตัวละคร ฉาก

Moodboard







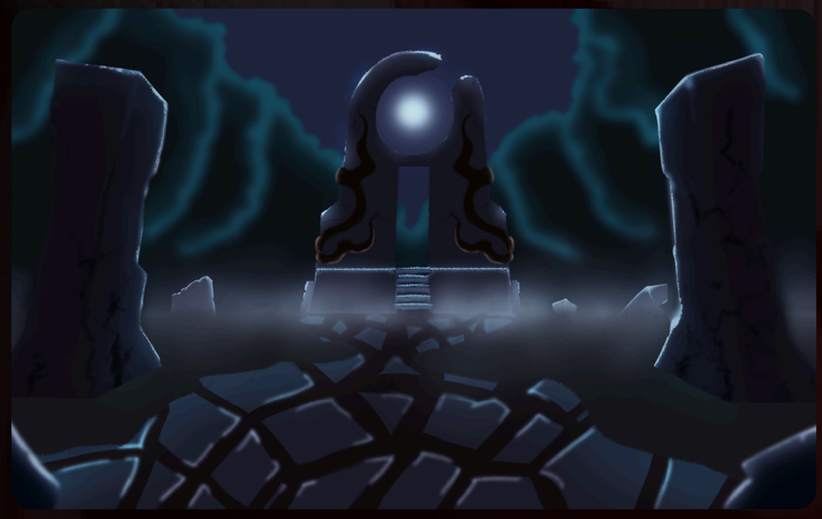
Moodboard



Moodboard









Hum of spirits

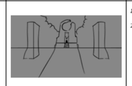
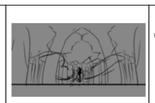
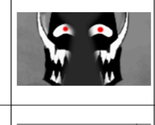
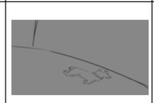
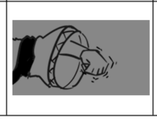
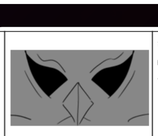
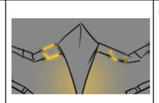
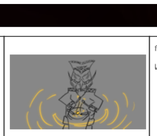
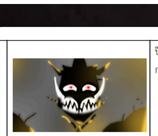
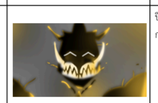
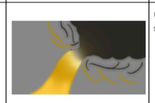
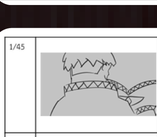
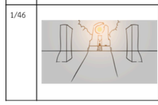
ฮัมแห่งวิญญาณ

07

Storyboard

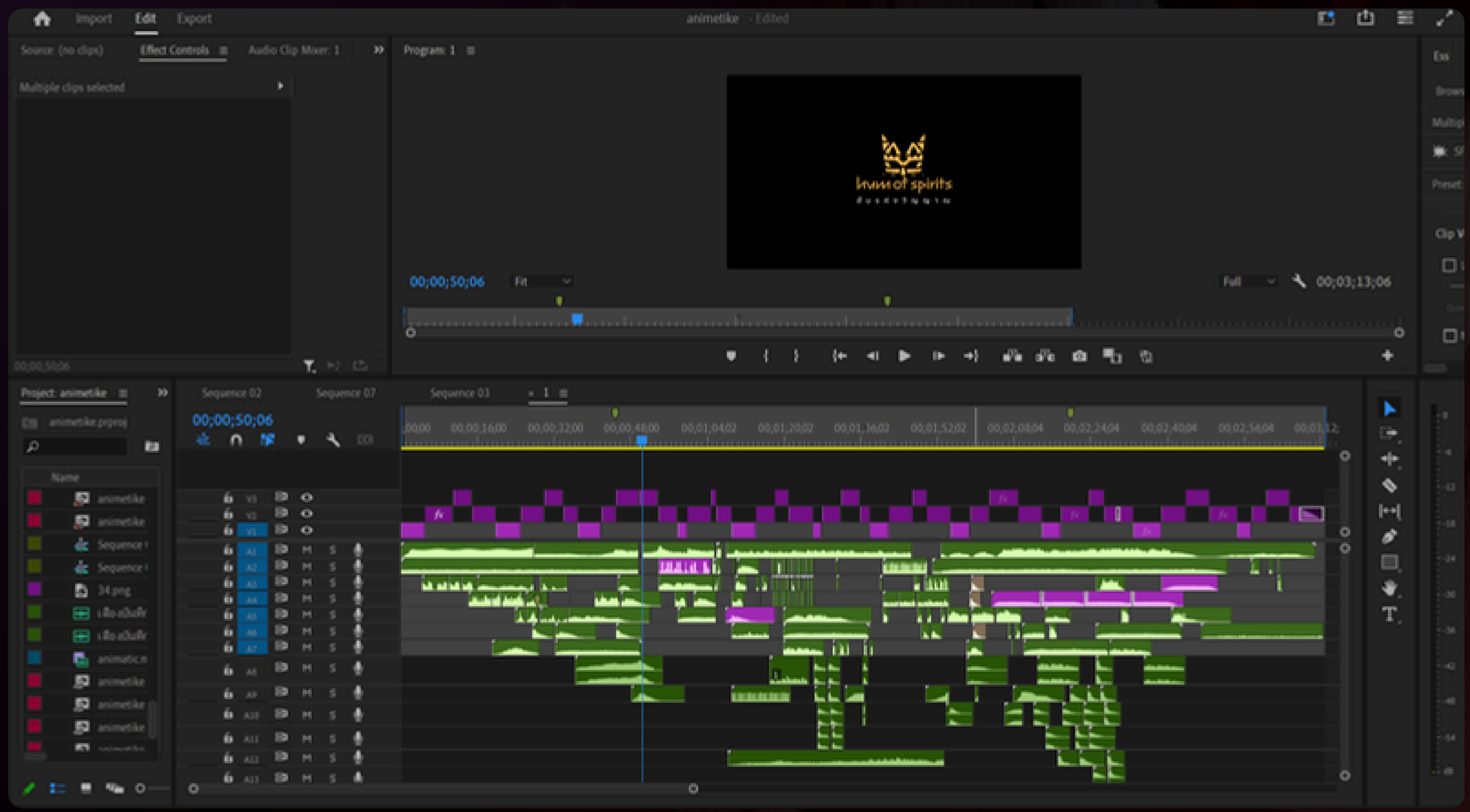
กระดานถ่ายทำการ์ตูนแอนิเมชั่น (Storyboard)

Title : ฮัมแห่งวิญญาณ Hum of Spirits

S/C	Scene Animation	การเคลื่อนไหว	คำอธิบาย	Time
1/1		ภาพกว้างประตูผีสิง zoom in	บรรยากาศ: กลางคืน	6s
1/2		กล้านั่งสบายที่หน้าหน้าประตู zoom in	บรรยากาศ: กลางคืน/เสียงหายใจ	6s
1/3		ด้านหน้า หน้ากากผีดาโซน	บรรยากาศ: กลางคืน/เสียงหายใจ	4s
1/4		เจ้าแก่ปรี่เข้าหน้ากล้องตามผีเสื้อ	เสียงสุนัขวิ่ง	5s
5		เจ้าแก่นกระโดดจับลมหยอกล้อกับผีเสื้อ	เสียงสุนัขวิ่ง	5s
6		ผีเสื้อบิน อยู่ดีๆ ก็มี เงาดำ วูบข้ามจุนแสงดับมืดไป	เสียงพลังสื้ลับจู่โจมผีเสื้อ	5s
7		เจ้าแก่นเบรกตัวโก่ง ขาไถลพื้น	เสียงสุนัขเศร้า	4s
8		หูเจ้าแก่นตั้งรับเสียง	เสียงการขยับหูจากการได้ยินเสียงลี้ลับ	3s
9		มุมมองเจ้าแก่นเห็นควันจางๆ ในความมืด	เสียงพลังลี้ลับประทุขึ้น	5s
10		หน้าเจ้าแก่นแยกเขี้ยวขู่	สุนัขทำเสียงขู่	3s
11		ควันดำระเบิดตัวขึ้น	พลังลี้ลับประทุถึงขีดสุด	5s
12		Logo zoom in	-	
13		เจ้าแก่นวิ่งกลับมาเห่าใส่หน้ากล้า	เสียงสุนัขที่เห่าอย่างหวาดกลัว	4s
14		ใบหน้ากล้ายังนิ่งสนิทไม่รับรู้	เสียงหายใจของกล้า	4s
15		เงาปีศาจทาบทับลงมาคลุมทั้งตู้	เสียงเงาที่คลับคลามา	5s
16		เจ้าแก่นรับแขนกล้าเต็มแรง	เสียงรับแขน	2s
17		กล้าสะดุ้งสุดตัวด้วยความเจ็บ	เสียงกล้าร้องด้วยความเจ็บปวด	3s
18		มุมมองกล้า ภาพเบลอแล้วชัด เห็นปีศาจยื่นค้ำหัว	เสียงหายใจของกล้า	5s
19		กล้าถอย ครั้วไม้กลอง	เสียงการขยับและการครั้วไม้กลอง	4s
20		มือตีกลองรัวๆ	เสียงตีกลอง	3s
21		ปีศาจขยายร่างใหญ่ขึ้นตามเสียงกลอง	เสียงตีกลอง/เสียงเงาที่เติบโตขึ้น	5s
22		ควันดำพุ่งมารัดขากล้า	เสียงการประทะของเงา	3s
23		กล้าถูกควันรัดตัว ขยับไม่ได้	ไม้กลองหล่นและกล้ากรีดร้อง	4s
24		เจ้าแก่นกระโจนใส่ควัน	สุนัขเห่า	4s
25		เจ้าแก่นโดนตบกระเด็น	เสียงเงาดำโจมตีสุนัข	2s
26		ร่างเจ้าแก่นลอยไปกระแทกโคนเสาประตูแล้วแน่นิ่ง	เสียงร่างสุนัขตกกระทบพื้น	4s
27		ดวงตากล้าที่กำลังโกรธ	กล้าที่กรีดร้องอย่างโกรธแค้น/หายใจวัวๆ	5s
28		มือกล้าที่สั่น	เสียงกำมือ/หายใจวัวๆ	3s
29		กล้าหลับตาลง ผ่อนคลายและหายใจออก	เสียงการหายใจที่ช้าลง	3s
30		ส่งเสียงฮัม	เสียงฮัม/เสียงพลังแสงสีทอง/เสียงกลอง	4s
31		หลุดจากพันธนาการ	เสียงฮัม/เสียงแตกสลายของเงา	4s
32		ผิวหน้ากากเริ่มเรืองแสงสีทอง	เสียงฮัม/เสียงพลังแสงสีทอง	5s
33		กล้าตีกลองจังหวะแรกและมีพลังออกมา	เสียงฮัม/เสียงพลังแสงสีทอง/เสียงกลอง	3s
34		วงแหวนแสงกระจายออก ผลักควันดำถอย	เสียงฮัม/เสียงพลังแสงสีทอง/เสียงกลอง/เสียงเงาอ่อนแอ	4s
35		กล้าเข้าสู่สภาวะ Flow หน้ากากสว่างจ้า	เสียงฮัม/เสียงพลังแสงสีทอง/เสียงกลอง	5s
36		กล้าที่ยิ้มให้กับปีศาจ	เสียงฮัม/เสียงพลังแสงสีทอง/เสียงกลอง	4s
37		ปีศาจที่กำลังตกใจกับการกระทำของกล้า	เสียงฮัม/เสียงพลังแสงสีทอง/เสียงกลอง/เสียงเงาอ่อนแอ	3s
38		ปีศาจที่ยอมรับในตัวกล้าและยิ้มให้	เสียงฮัม/เสียงพลังแสงสีทอง/เสียงกลอง/เสียงเงาที่หัวเราะ	3s
39		ควันเปลี่ยนสภาพเป็นริบบิ้นแสง	พลังแสงสีทอง/เสียงเงาที่กำลังสลาย	5s
40		ริบบิ้นแสงไหลลอดผ่านประตูผีหายไป	พลังแสงสีทอง/เสียงเงาที่กำลังสลาย	5s
41		เฟรมดำ	-	5s
42		ภาพกว้างประตูผีในตอนเช้า	บรรยายกาศตอนเช้า	6s
43		กล้าที่กำลังดูอาการของเจ้าแก่ง	บรรยายกาศตอนเช้า	4s
44		เจ้าแก่งที่พื้น	บรรยายกาศตอนเช้า/เสียงสุนัขเห่า	5s
1/45		กล้าออดหน้ากา	บรรยายกาศตอนเช้า	6s
1/46		กล้ากอดคอเจ้าแก่นมองไปที่ประตูภาพกว้างประตูผีสิง	บรรยายกาศตอนเช้า	7s

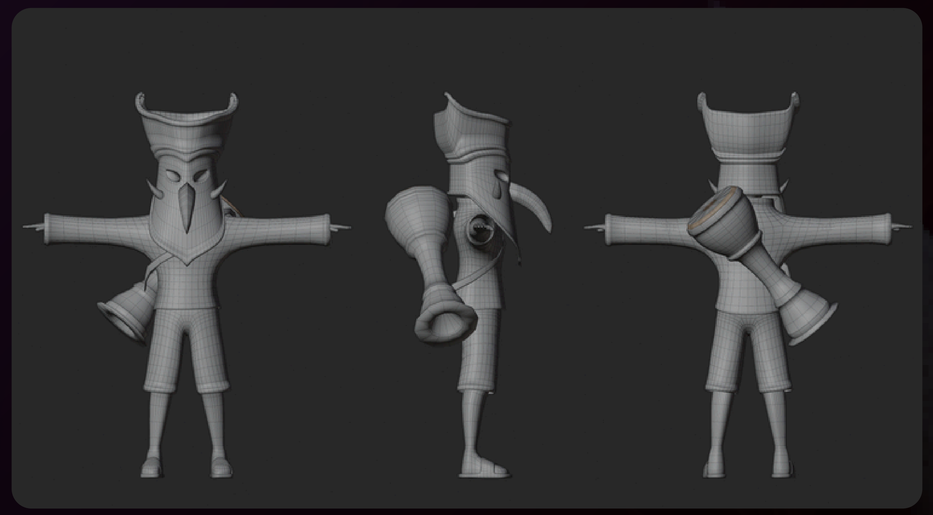
09

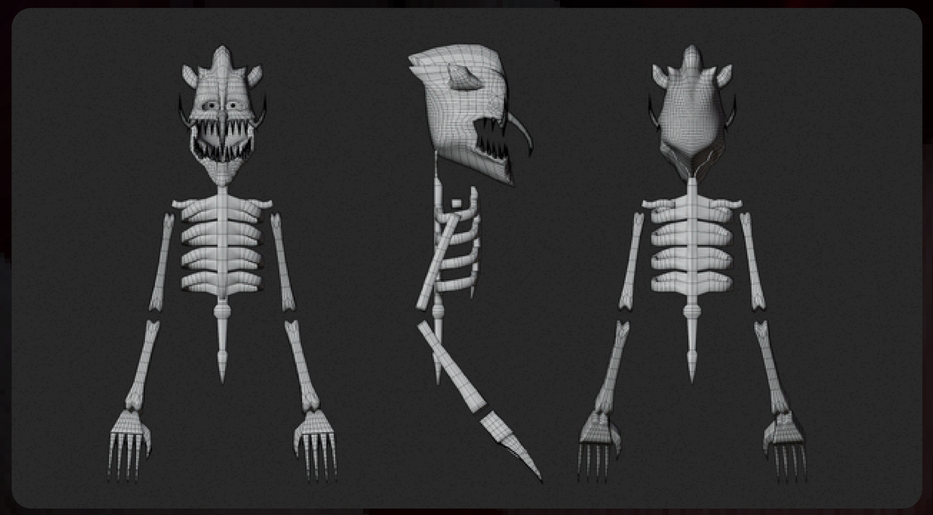
animatic


Import
Edit
Export
animetike - Edited
Source: (no clips)
Effect Controls
Audio Clip Mixer: 1
Program: 1
Multiple clips selected
Invm of spirits
00;00;50;06
Fit
Full
00;03;13;06
Project: animetike
animetike.prproj
Name
Sequence 02
Sequence 07
Sequence 03
00;00;50;06

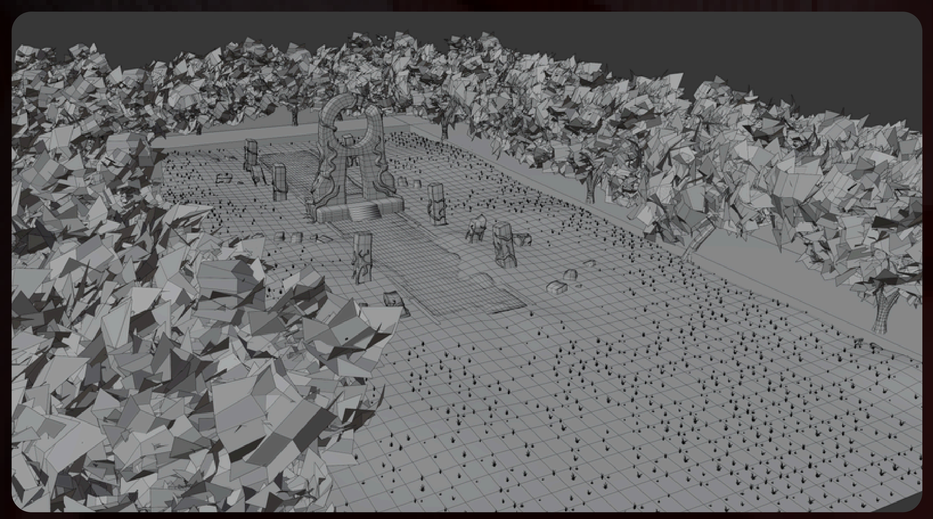
10

3D Modeling สำหรับตัวละคร ฉาก



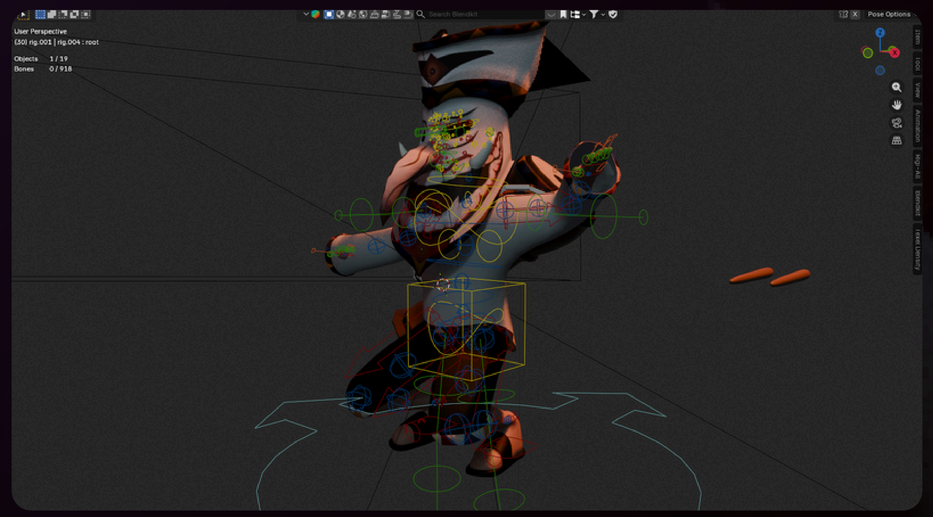


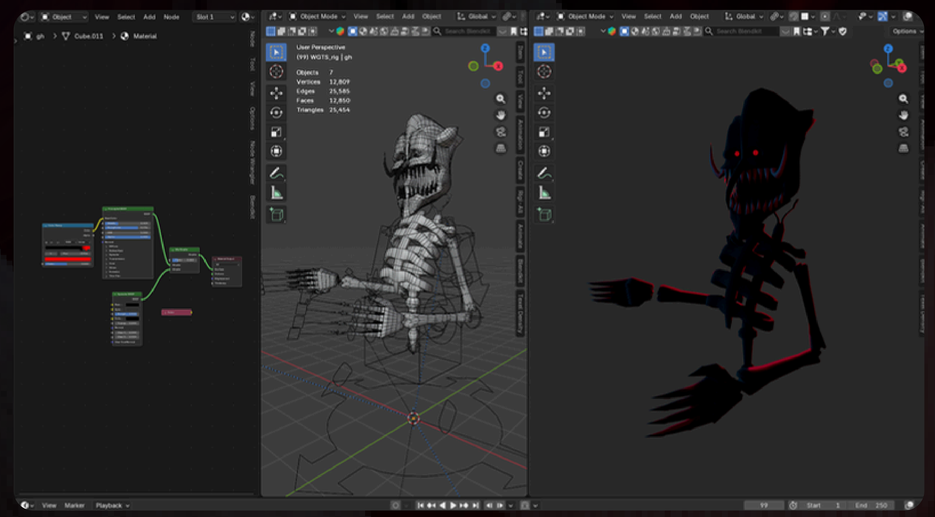


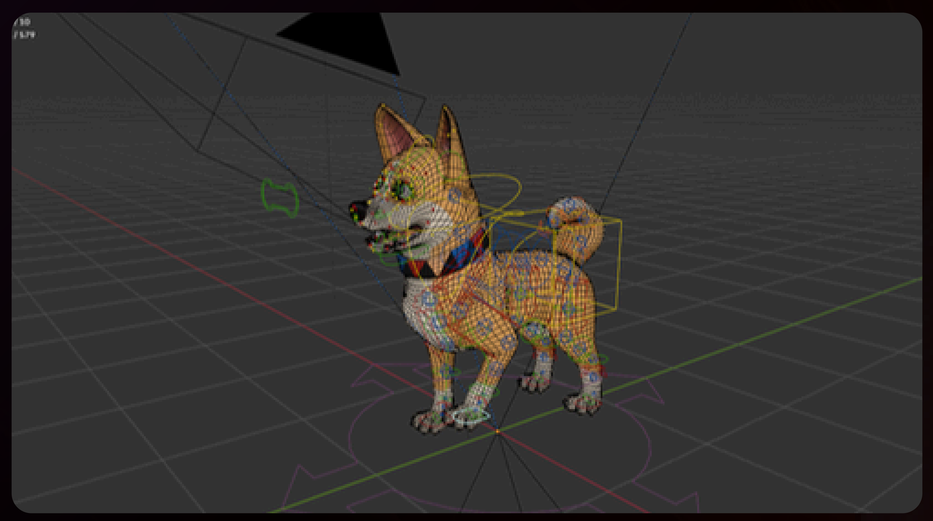


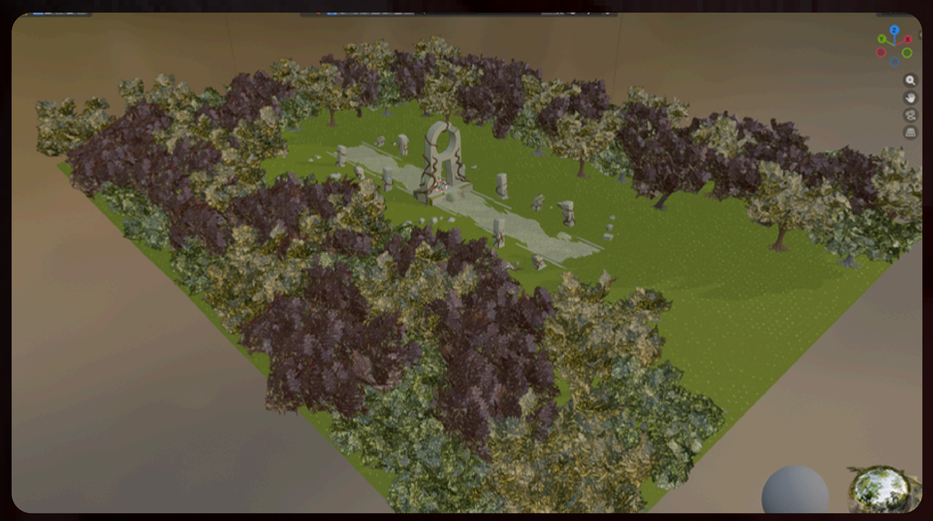
11

Texturing & Rigging



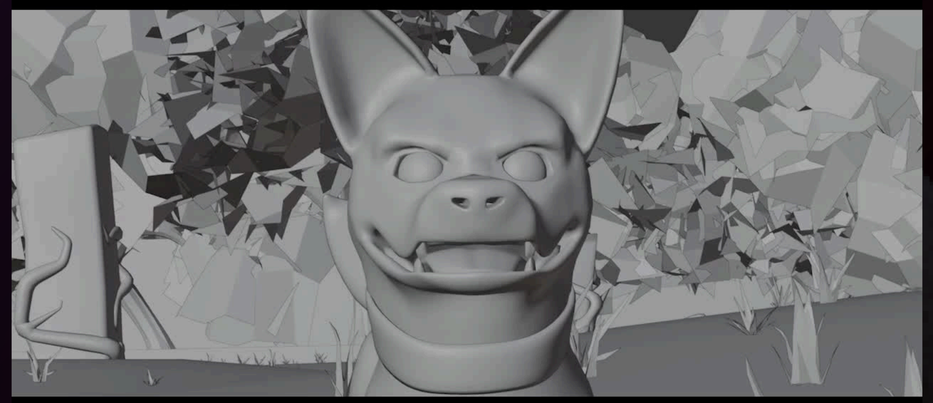




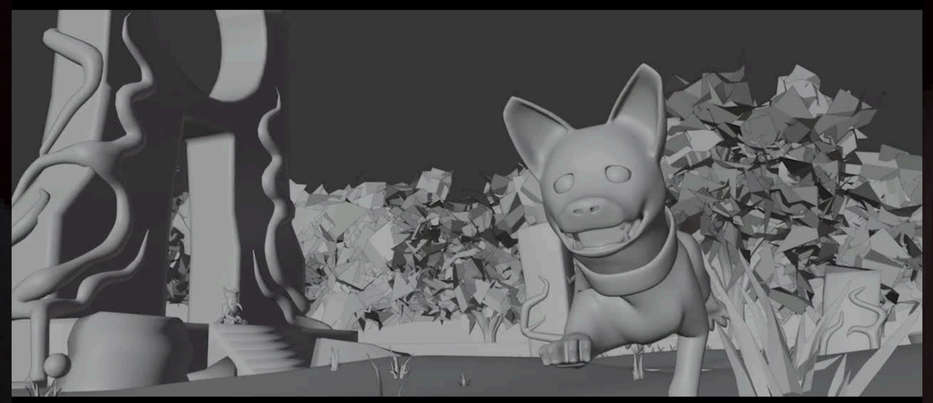


12

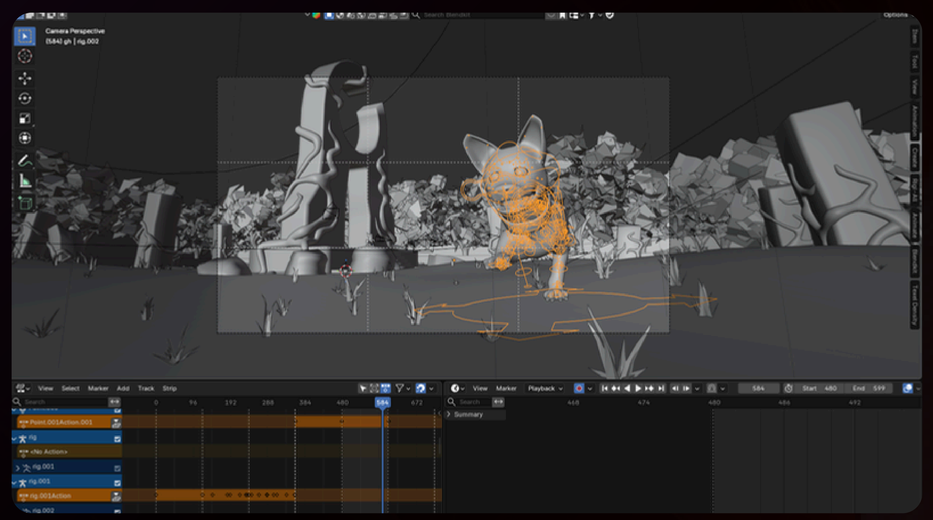
การสร้างภาพเคลื่อนไหว animate

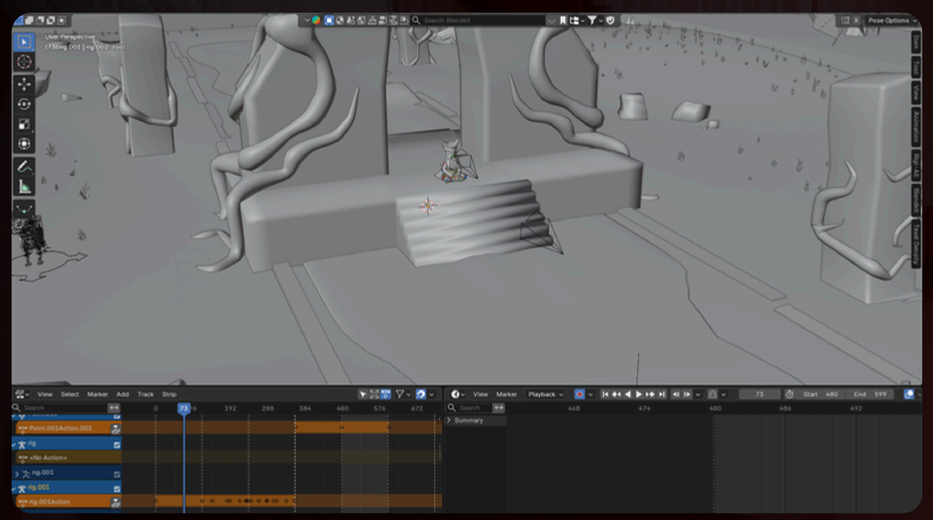


Blocking



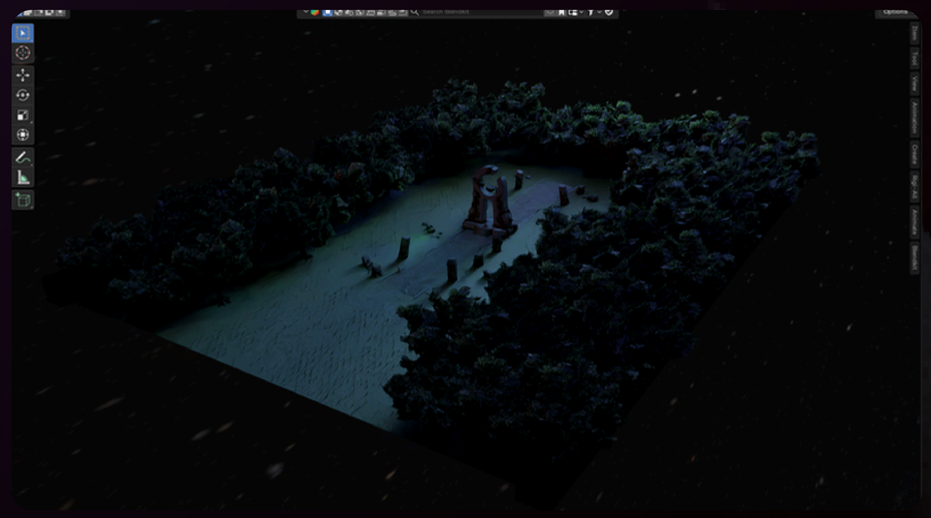
Blocking





13

การจัดแสงและองค์ประกอบภาพ (Lighting & Layout)



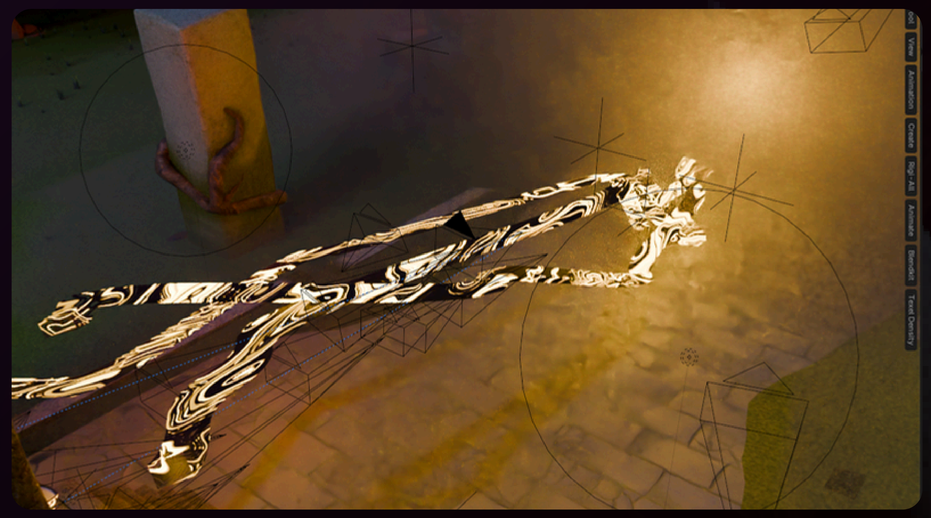


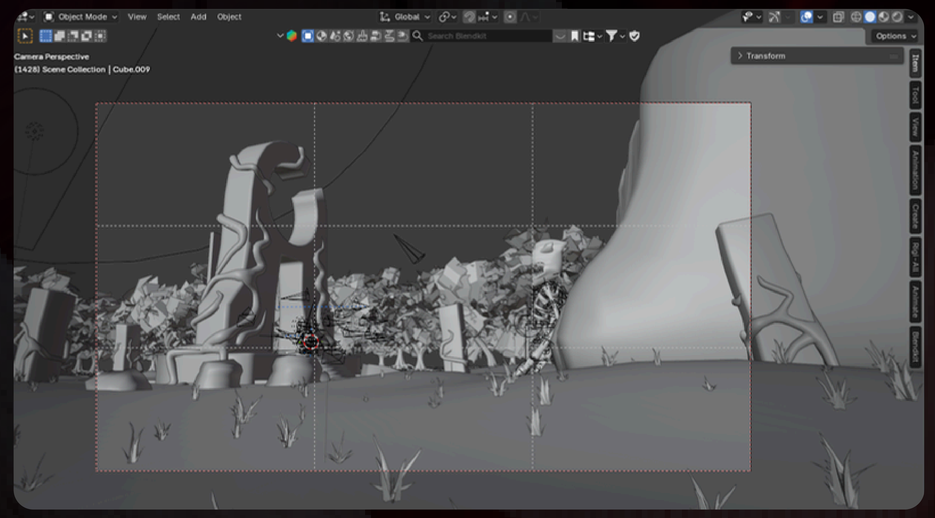




15

การสร้างเทคนิคพิเศษ (VFX)



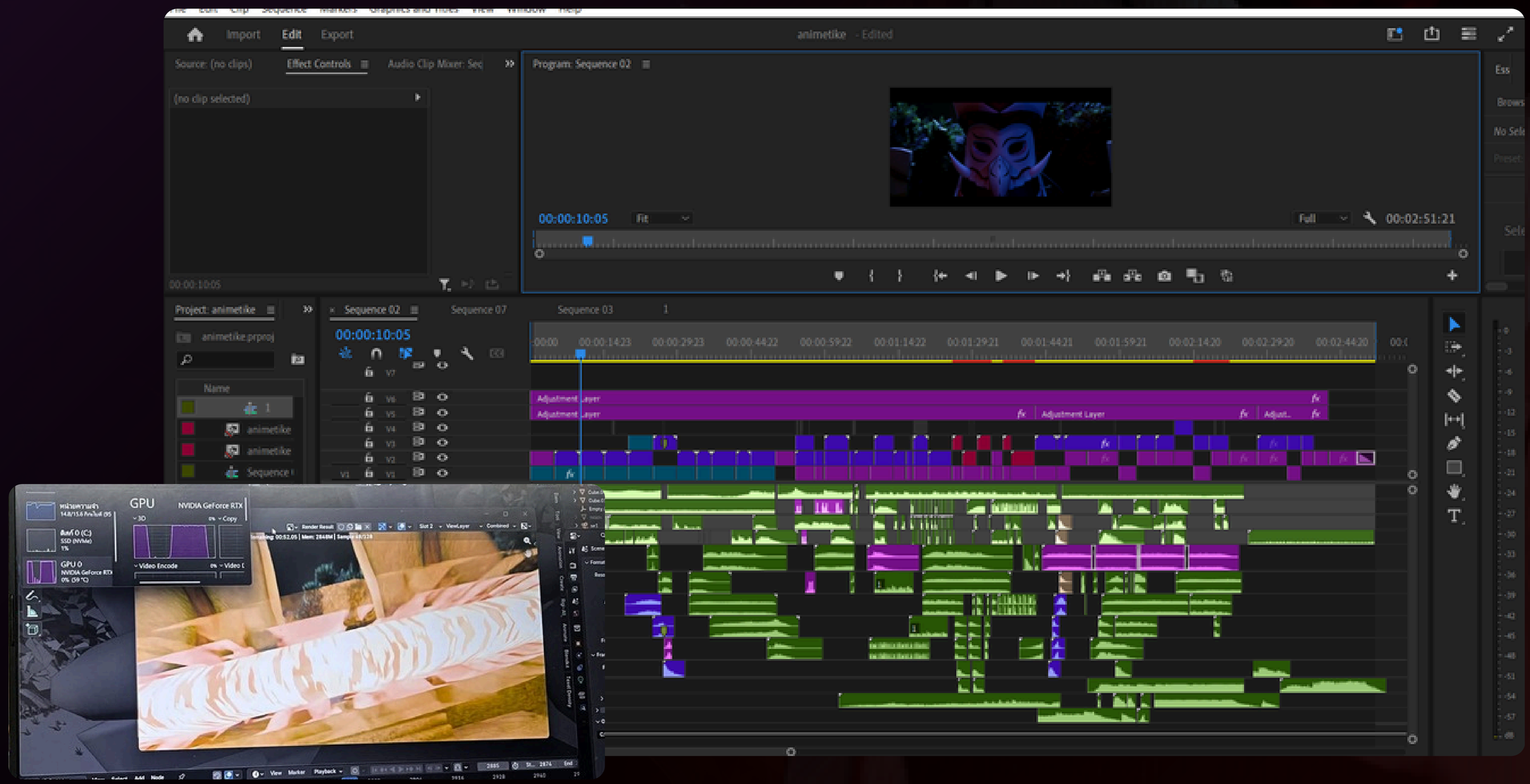






16

Rendering & Editing ประมวลผลภาพ 3 มิติ ตัดต่อภาพร่วมกับงานเสียง



ผลการการศึกษา



ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “ฮัมแห่งวิญญาณ”

ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์



ผศ. ดร.กชพรรณ ยังมี

อาจารย์



อ. มนันยา นิ่มพิศาล

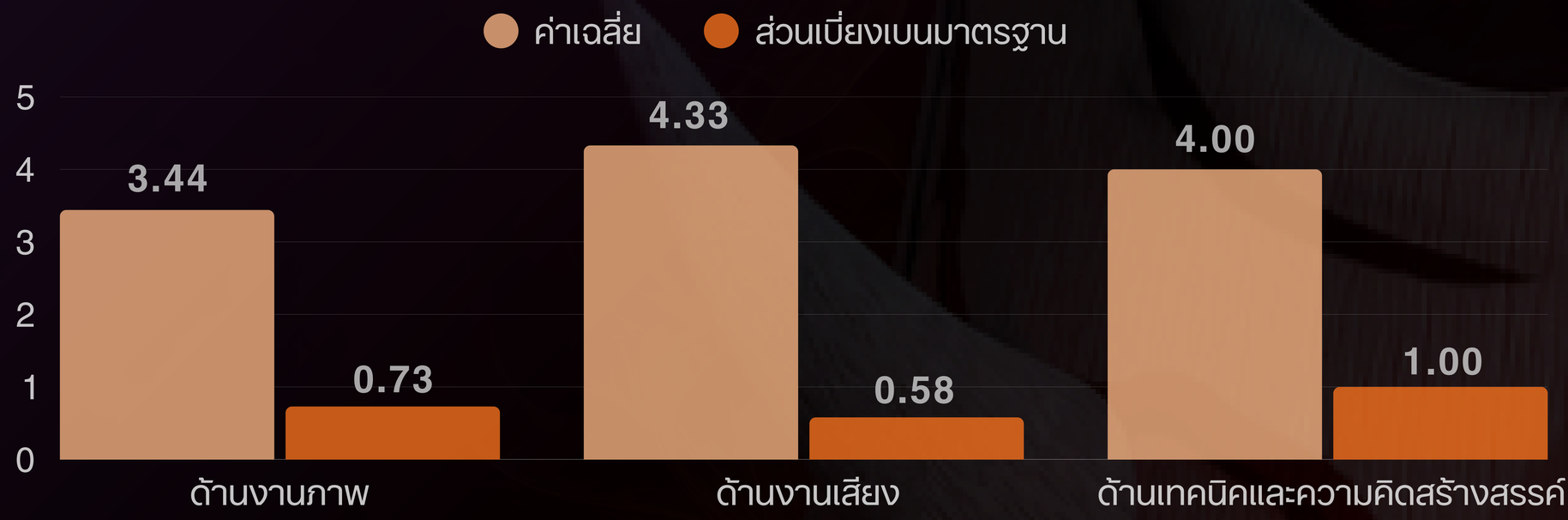
ผู้ช่วยศาสตราจารย์



ผศ.ดร.ศิริพร น้อยอำคา

Hum of spirits
ฮัมแห่งวิญญาณ

ผลการประเมินคุณภาพสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน



ผลการประเมินสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง Hum of Spirits (ฮัมแห่งวิญญาณ) ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับ ดี (Mean = 3.81) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้

1. ด้านงานเสียง อยู่ในระดับ ดี (Mean = 4.33, S.D. = 0.58)
2. ด้านเทคนิคและความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับ ดี (Mean = 4.00, S.D. = 1.00)
3. ด้านงานภาพ อยู่ในระดับ ปานกลาง (Mean = 3.44, S.D. = 0.73)

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

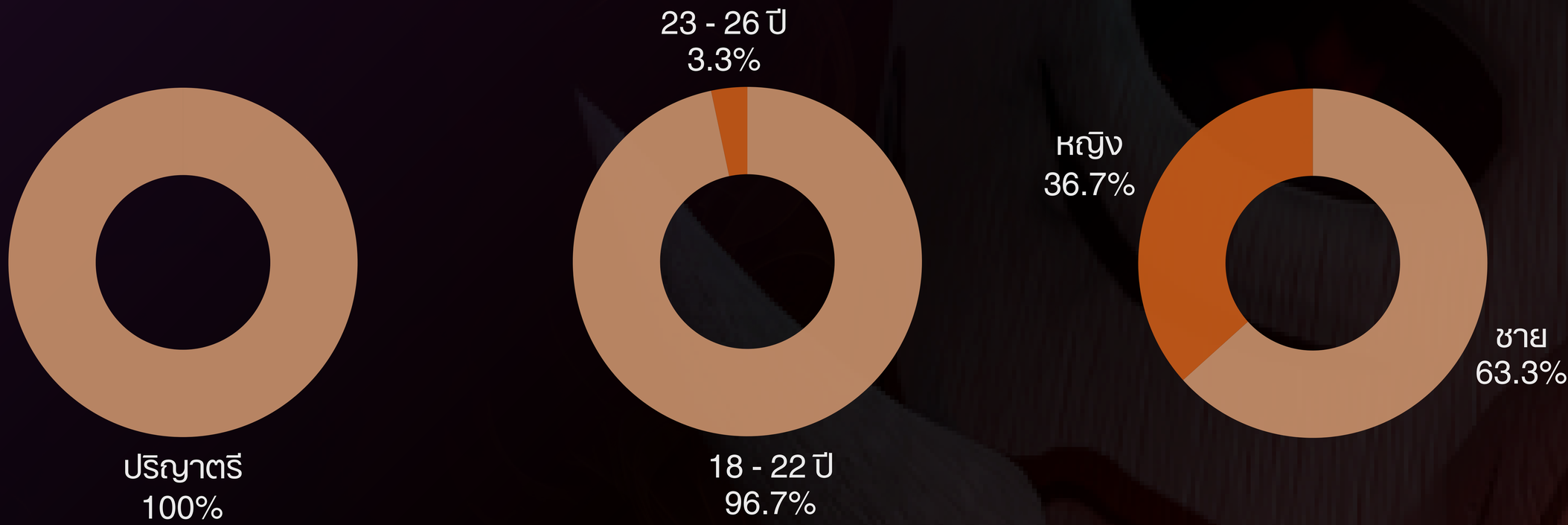
ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นในครั้งต่อไป

4 responses

การเล่าเรื่องน่าสนใจ รับชมแล้วสนุกและตื่นตาตื่นใจตลอดทั้งเรื่อง เทคนิคพิเศษทางภาพ (VFX) สวยงาม และเลือกใช้ดนตรีประกอบได้เหมาะสม เนื้อเรื่องค่อนข้างสั้น แม้จะเห็นได้ชัดว่าเรื่องราวเกี่ยวข้องกับผีตาโขน แต่ยังไม่ชัดเจนว่าต้องการสื่อสารประเด็นใด หากขยายการเล่าเรื่องและเน้นประเด็นหลักให้ชัดขึ้นอีกนิด จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจสารที่ต้องการสื่อได้ดียิ่งขึ้น โดยรวมทำได้ดีมากค่ะ

มีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเอาเอกลักษณ์ของผีตาโขนมาเป็นตัวเอกในการเล่าเรื่อง แต่การสื่อสารเกี่ยวกับ "พิธีทางเลือก" คืออะไรดูแล้วไม่เข้าใจว่าต้องการสื่อถึงเรื่องราวการปราบผีด้วยเสียงกลอง หรือสื่อความหมายเรื่องใด ตีความใหม่จากรากวัฒนธรรมผีตาโขนได้อย่างมีเอกลักษณ์อย่างไร

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย



ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน จากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 30 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. ข้อมูลระดับการศึกษา:

- เป็นระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100.0

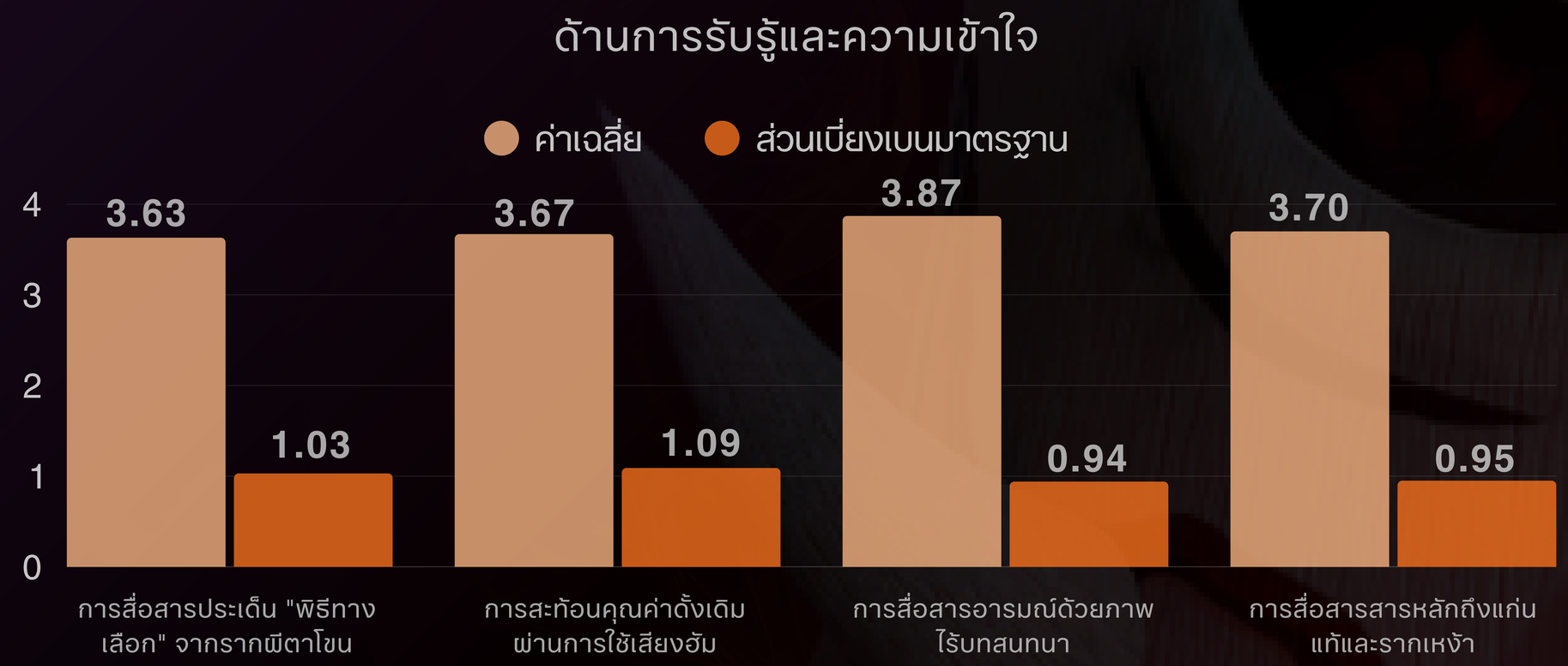
2. ข้อมูลช่วงอายุ:

- ช่วงอายุ 18 - 22 ปี จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.7
- ช่วงอายุ 23 - 26 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3

3. ข้อมูลเพศ:

- เป็นชาย จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.3
- เป็นหญิง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7

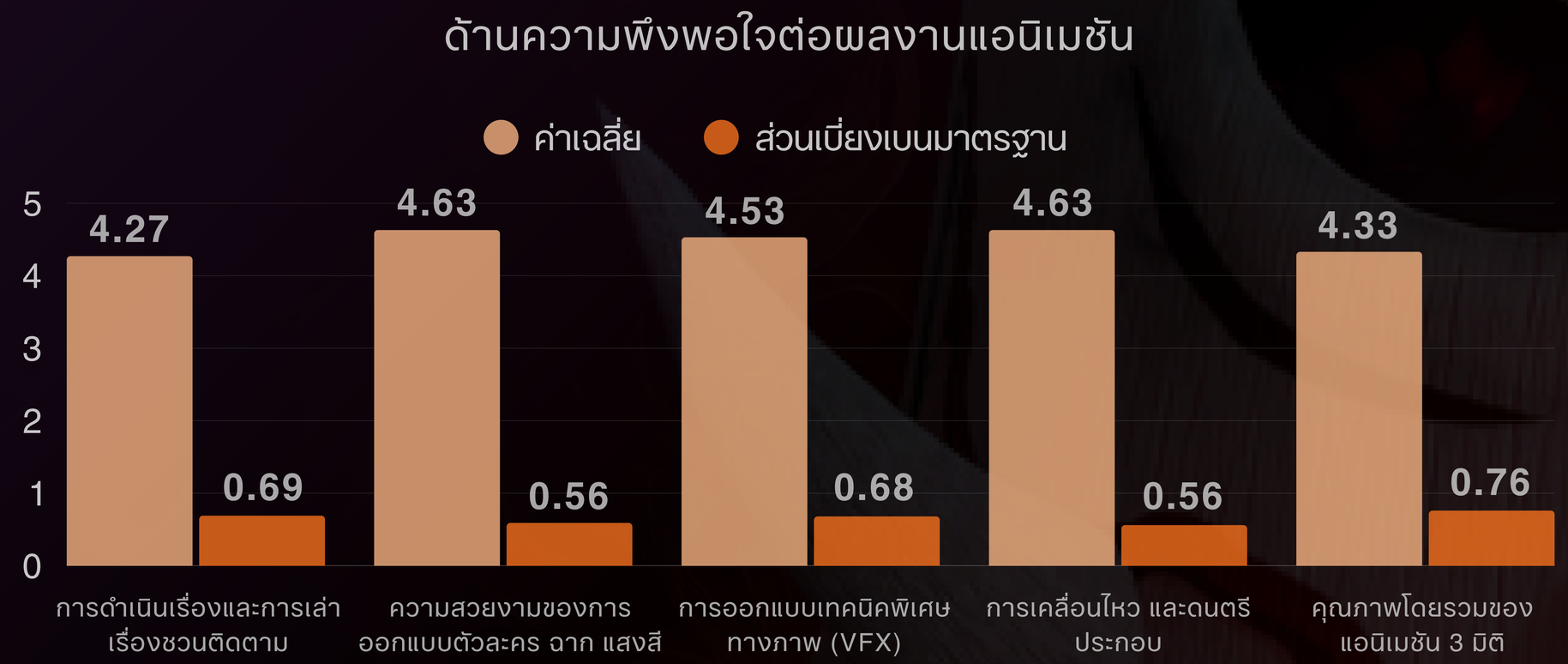
ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย



ผลการประเมินด้านการรับรู้และความเข้าใจ (กลุ่มตัวอย่าง 30 คน) ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับ มาก (Mean = 3.72, S.D. = 0.99) โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้ดังนี้:

1. การสื่อสารอารมณ์ด้วยภาพไร้บทสนทนา อยู่ในระดับ มาก (Mean = 3.87, S.D. = 0.94)
2. การสื่อสารสารหลักถึงแก่นแท้และรากเหง้า อยู่ในระดับ มาก (Mean = 3.70, S.D. = 0.95)
3. การสะท้อนคุณค่าดั้งเดิมผ่านการใช้เสียงฮัม อยู่ในระดับ มาก (Mean = 3.67, S.D. = 1.09)
4. การสื่อสารประเด็น "พิธีทางเลือก" จากรากผีตาโขน อยู่ในระดับ มาก (Mean = 3.63, S.D. = 1.03)

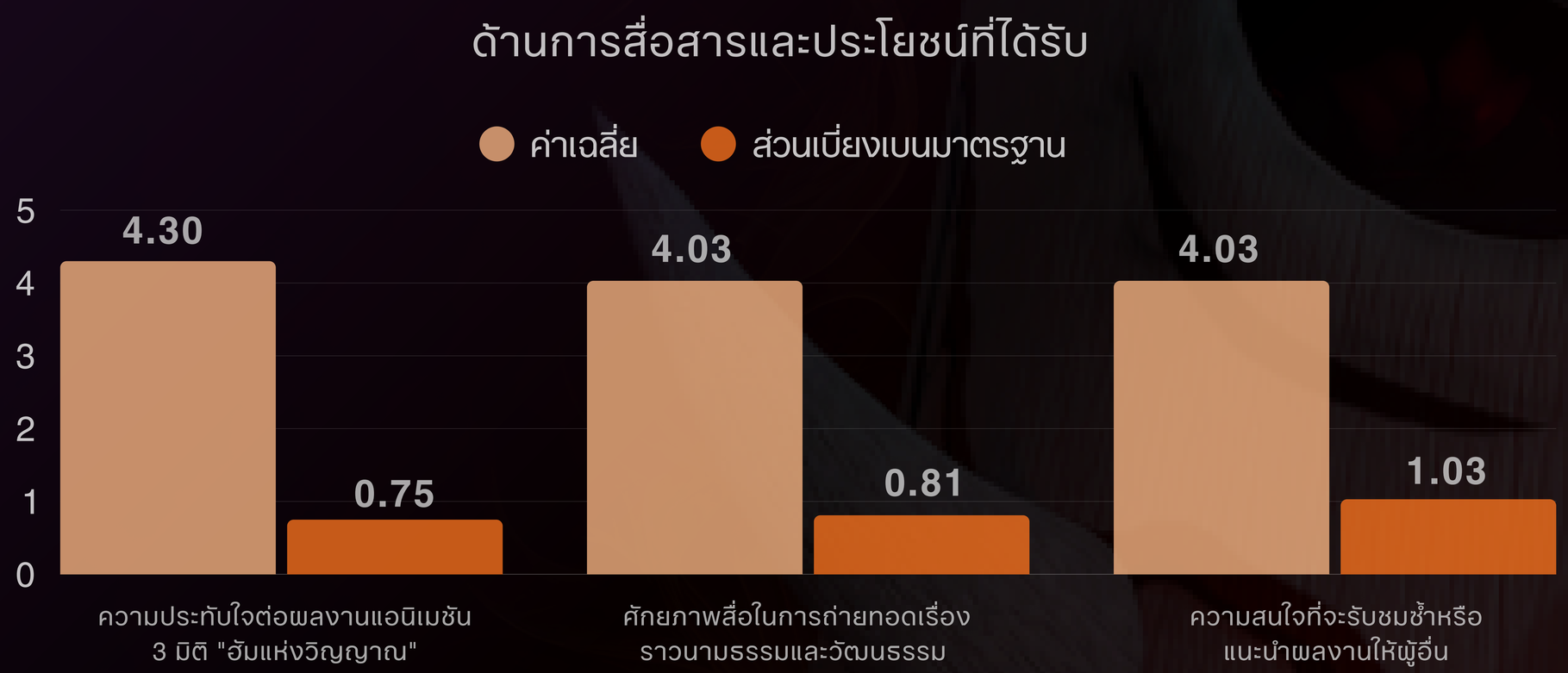
ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย



ผลการประเมินด้านความพึงพอใจต่อผลงานแอนิเมชัน (กลุ่มตัวอย่าง 30 คน) ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.48, S.D. = 0.65) โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้ดังนี้:

1. ความสวยงามของการออกแบบตัวละคร ฉาก แสงสี อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.63, S.D. = 0.56)
2. การเคลื่อนไหว (Animation/Rigging) และดนตรีประกอบ อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.63, S.D. = 0.56)
3. การออกแบบเทคนิคพิเศษทางภาพ (VFX) อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.53, S.D. = 0.68)
4. คุณภาพโดยรวมของแอนิเมชัน 3 มิติ อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.33, S.D. = 0.76)
5. การดำเนินเรื่องและการเล่าเรื่องชวนติดตาม อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.27, S.D. = 0.69)

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย



ผลการประเมินด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ (กลุ่มตัวอย่าง 30 คน)

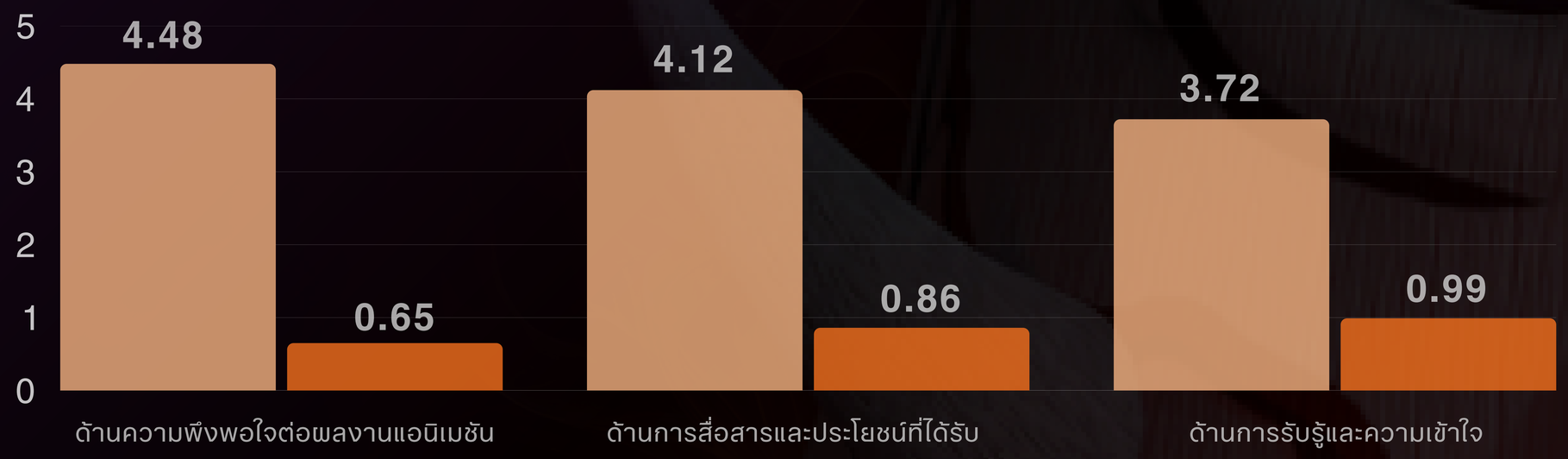
ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.12, S.D. = 0.86)

โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้ดังนี้:

1. มีความประทับใจต่อผลงานแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง "ฮัมแห่งวิญญาณ" อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.30, S.D. = 0.75)
2. ศักยภาพสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราวนามธรรมและวัฒนธรรม อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.03, S.D. = 0.81)
3. มีความสนใจที่จะรับชมซ้ำ หรือแนะนำผลงานให้แก่ผู้อื่น อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.03, S.D. = 1.03)

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

สรุปทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการรับรู้และความเข้าใจ ด้านความพึงพอใจต่อผลงานแอนิเมชัน
ด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ



ผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวม (กลุ่มตัวอย่าง 30 คน) ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.11, S.D. = 0.83) โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้ดังนี้:

1. ด้านความพึงพอใจต่อผลงานแอนิเมชัน อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.48, S.D. = 0.65)
2. ด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.12, S.D. = 0.86)
3. ด้านการรับรู้และความเข้าใจ อยู่ในระดับ มาก (Mean = 3.72, S.D. = 0.99)

ข้อเสนอแนะสำหรับกลุ่มเป้าหมาย

ข้อเสนอแนะ

5 responses

ทำดีแล้วครับสำหรับคนเดียวเก่งมากๆ

งานดีครับดูแล้วขนลุก

เนื้อเรื่องยังไม่ชัดเจน

ไม่มี

เสียงของผีตาโขนอาจจะยังไม่ตรงกับ Character เท่าที่ควร

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาและประเมินผลโครงการแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง "Hum of Spirits (ฮัมแห่งวิญญาณ)" ทั้งจากการประเมินคุณภาพและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างผู้รับชม ในภาพรวมผลงานมีความเหมาะสมและอยู่ในระดับดี ผู้เชี่ยวชาญชื่นชมความโดดเด่นด้านการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ เทคนิคพิเศษทางภาพ (VFX) ที่สวยงาม และการเลือกใช้ดนตรีประกอบที่เหมาะสม พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการขยายระยะเวลาการเล่าเรื่องและการเน้นย้ำประเด็นหลักของ "พิธีทางเลือก" ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ในขณะที่ผู้ชมมีความประทับใจเป็นอย่างมากต่อความสวยงามของตัวละคร ฉาก แสงสี ตลอดจนการถ่ายทอดเรื่องราวนามธรรมผ่านภาพแบบไร้บทสนทนาและเสียงฮัม ซึ่งช่วยสร้างอารมณ์ร่วมและการเข้าถึงแก่นแท้ทางจิตใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากตัวสื่อแอนิเมชันมีความโดดเด่นด้านการออกแบบตัวละคร ฉาก แสงสี เทคนิคพิเศษ (VFX) และการใช้เสียงฮัมที่ช่วยสร้างสุนทรียภาพและอารมณ์ร่วมได้อย่างยอดเยี่ยม

อย่างไรก็ตาม จากผลการประเมินและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสะท้อนว่า แม้งานภาพและเสียงจะทำหน้าที่ได้ดี แต่การสื่อสารแก่นเรื่อง (Core Message) ของ "พิธีทางเลือก" ผ่านการเล่าเรื่องแบบไร้บทสนทนา (Non-verbal) ยังมีความเป็นนามธรรมสูง ทำให้ผู้ชมบางส่วนยังไม่สามารถจับประเด็นหรือเข้าใจความหมายของการชำระเคราะห์ได้อย่างชัดเจนในทันที ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ควรนำไปพัฒนาต่อยอดความชัดเจนในการสื่อสารเนื้อหาในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

เพื่อการพัฒนาและต่อยอดผลงานในอนาคต ในด้านการสื่อสารเนื้อหาควรมีการเพิ่มการปูพื้นหลัง (Setup) หรือการเลือกใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายในช่วงต้นเรื่องให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อช่วยลดความเป็นนามธรรมและช่วยให้ผู้ชมทุกกลุ่มสามารถจับประเด็นและเข้าใจแก่นสาระสำคัญของ "พิธีทางเลือก" ได้ง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น รวมถึงควรพิจารณาขยายระยะเวลาหรือเพิ่มมิติในการเล่าเรื่องให้มีความลึกซึ้ง เพื่อให้สื่อสามารถสะท้อนเจตนารมณ์ของผู้สร้างและถ่ายทอดความหมายเชิงวัฒนธรรมได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

Praveen, C. K., & Srinivasan, K. (2022). Psychological impact and influence of animation on viewer's visual attention and cognition: A systematic literature review, open challenges, and future research directions. Computational and Mathematical Methods in Medicine, 2022, Article 8802542. https://doi.org/10.1155/2022/8802542

Khumting, T. ., & Sookcharoen, P. . (2021). Boon Luang tradition and Phi Ta Khon Festival, Dan Sai District, Loei Province: The functions of Invented Tradition in the COVID-19 crisis. University of the Thai Chamber of Commerce Journal Humanities and Social Sciences, 41(1), 21–36. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/utccjournalhs/article/view/243533

Ajanatorn, N. (2025). Tai Loei local wisdom: The Phi Ta Khon festival in Dansai District, Loei Province and changes in the modern era. Evolutionary Studies in Imaginative Culture, 9(2), 8–19. https://esiculture.com/index.php/esiculture/article/view/2972

Xygalatas, D., Maňo, P., & Baranowski Pinto, G. (2021). Ritualization increases the perceived efficacy of instrumental actions. Cognition, 215, 104823. https://doi.org/10.1016/j.cognition.2021.104823

Wang, Q. (2024). The Assessment on the Use of Unreal Engine in 3D Animation Short Film Creation Course. Journal of Modern Learning Development, 9(9), 194–202. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/272448

Dream Farm Studios. (2025, April 3). 3D animation pipeline: A start-to-finish guide (2025 update). https://dreamfarmstudios.com/blog/3d-animation-pipeline/

Pixar. (2024, July 10). Lighting (RenderMan). https://rmanwiki-26.pixar.com/space/REN26/19661727

Li, Y., Ru, T., Chen, Q., Qian, L., Luo, X., & Zhou, G. (2021). Effects of illuminance and correlated color temperature of indoor light on emotion perception. Scientific Reports, 11, 14351. https://doi.org/10.1038/s41598-021-93523-y

ประวัติของผู้ศึกษา



ชื่อ นายอนุชา ภูพาดหิน

รหัสนิสิต 66011213229 นิสิตชั้นปีที่ 4

ระดับปริญญาตรี สาขาวิชา สื่อนฤมิต

คณะวิทยาการสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

FB: Anucha Phuphathin LINE: gaoshlr