ART OF
THIS MAN
เกี่ยวกับเด็กมหาลัยคนหนึ่งที่มีเพื่อนสนิทมาเล่าถึงข่าวลือในอินเตอร์เน็ตเกี่ยวกับผู้ชายคนหนึ่งที่ไปโผล่ในความฝันของคนทั่วโลก เมื่อเขาได้ฟังจึงเกิดสงสัยและได้ลองสเก็ตภาพตามลักษณะที่มีการบรรยายถึงชายคนนั้นและต่อมาเขาก็ได้เริ่มเห็นชายคนนั้น....

คณะกรรมการ

ผศ.ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง

รศ.ดร.สืบสิริ แซ่ลี้

อาจารย์ พฤฒ ธนรัช

อาจารย์ มนันยา นิ่มพิศาล

บทคัดย่อ

ARTBOOK เล่มนี้จัดขึ้นเพื่อถ่ายทอดแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านการออกแบบตัวละคร เนื้อหาและการสร้างโลกสมมติ โดยแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับแรงบรรดาลใจจากเรื่องราวที่ถูกตีบทความในดลกอินเทอร์เน็ตที่มีหัวเรื่อง ชื่อว่า THIS MAN เนื้อหาภายในเล่มประกอบด้วย แนวคิดเบื้องต้น ภาพร่าง การพัฒนารูปแบบตัวละคร การออกแบบฉาก และองค์ประกอบทางศิลป์ที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน เพื่อแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนแนวคิดเริ่มต้นไปจนถึงขั้นตอนในการผลิตและเผยแพร่จนสำเร็จ และทั้งนี้ยังมุ่งหวังให้ ARTBOOK เล่มนี้สามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์ทางศิลปะและทำความเข้าใจให้แก่ผู้ชม

ที่มาและความสำคัญ

จากปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากข่าวปลอมทำให้ประเทศต่าง ๆ มีความพยายามที่ จะหาแนวทางในการป้องกันข่าวปลอมด้วยวิธีที่หลากหลาย

ผลกระทบที่ชัดเจนและสำคัญที่สุดของการรับข่าวปลอมคือผลกระทบต่อความคิดและความเชื่อของบุคคลเพราะข้อมูลต่างๆที่ผู้รับ สารได้รับย่อมมีอิทธิพลต่อความคิด ทัศนคติ โดยผู้อ่านจะตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ บนพื้นฐานของข้อมูลที่ มีอยู่และได้รับ

จากเหตุผลข้างต้น ผู้ศึกษาจึงมีความประสงค์ที่จะผลิตแอนิเมชัน ด้วยเหตุที่เลือกแอนิเมชั่นในการสื่อสารเพราะสื่อนี้มีผลต่อกลุ่มเยาวชนอย่างแพร่หลายและเข้าถึงง่าย พร้อมทั้งสามาถสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชมได้อีกด้วย ในชื่อเรื่องการพัฒนาแอนิเมชันไฮบริด เรื่อง “ชายคนนั้น”

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาแอนิเมชันไฮบริด เรื่อง ชายคนนั้น ในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยได้รับคำแนะนำและความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน ผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์มนันยา นิ่มพิศาล (อาจารย์ฝัน) อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และแนวทางในการพัฒนาผลงานตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการสนับสนุนและให้กำลังใจตลอดกระบวนการจัดทำผลงาน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ ARTBOOK เรื่องนี้สามารถดำเนินไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ท้ายที่สุดนี้ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ARTBOOK เรื่อง THIS MAN จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจงานศิลปะ การออกแบบ และการสร้างสรรค์ผลงานแนวสยองขวัญ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ต่อไป
ขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้ผลงานเล่มนี้สำเร็จลุล่วงมา ณ โอกาสนี้

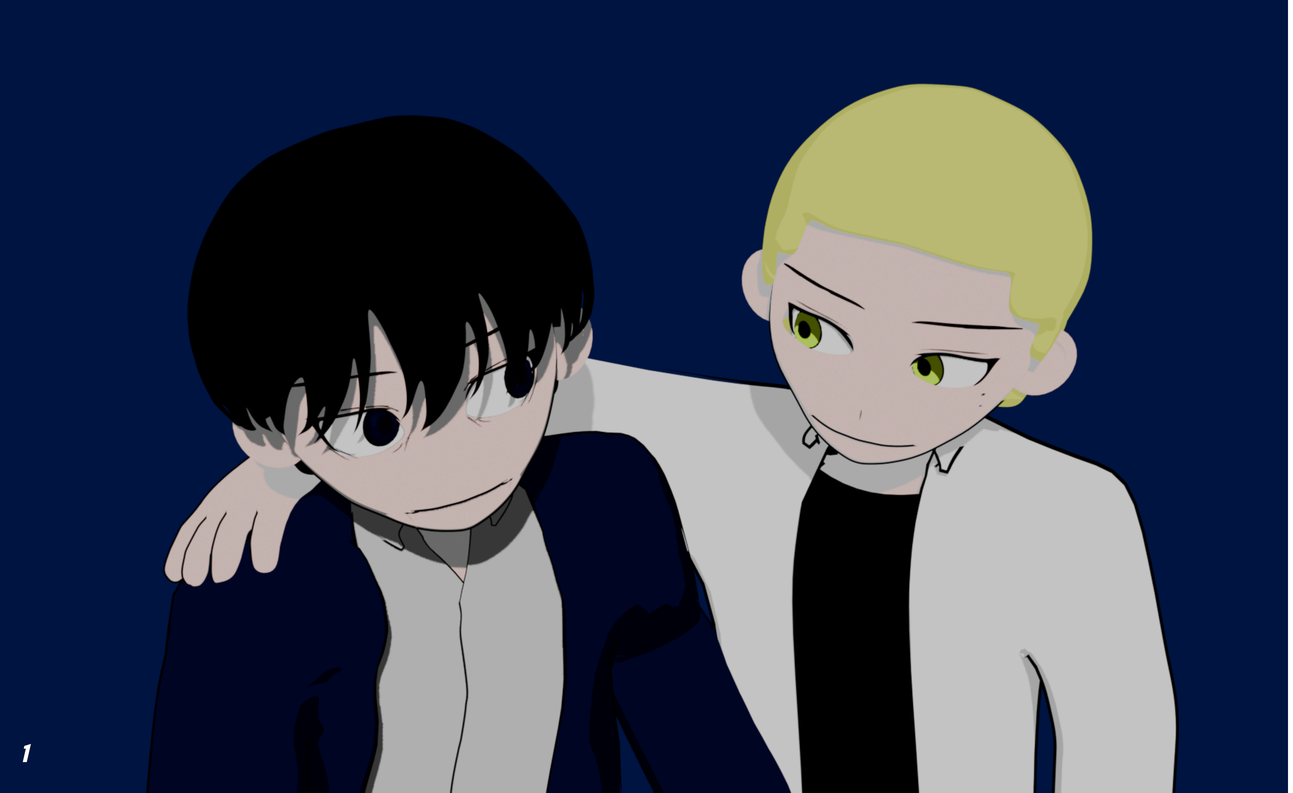
นายพีระพัฒน์ ปีพันดุง
นายกิตติศักดิ์ แสนธนู

จุดประสงค์

- เพื่อการพัฒนาแอนิเมชันไฮบริด เรื่อง “ชายคนนั้น”
- เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อ
- เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

- สื่อการพัฒนาแอนิเมชันไฮบริด เรื่อง “ชายคนนั้น”
- แบบประเมินคุณภาพแอนิเมชันไฮบริดเรื่อง THIS MAN
- แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเรื่อง THIS MAN



TEBLE OF CONTENT

LOG LINE.....
STORY STRUCTURE.....
CHARACTER LINEUP.....
CHARACTERS DEVELOPMENT.....
BACKGROUND DEVELOPMENT.....
CONCEPT ART.....
STORYBOARD.....
POSTER DEVELOPMENT.....
CREDIT.....
SPECIAL THANKS.....

STORY LOGLINE

นักศึกษาคนหนึ่งสงสัยข่าวลือเรื่องชายปริศนาในความฝันของผู้คนทั่วโลก จึงวาดภาพตามคำบอกเล่า แต่เมื่อภาพถูกเผยแพร่ ข่าวลือกลับยิ่งแพร่กระจายและชายในภาพก็เริ่มปรากฏในความฝันของเขาเอง

SYNOSIS

เกี่ยวกับเด็กมหาลัยคนหนึ่งที่มีเพื่อนสนิทมาเล่าถึงข่าวลือในอินเตอร์เน็ตเกี่ยวกับผู้ชายคนหนึ่งที่ไปโผล่ในความฝันของคนทั่วโลก เมื่อเขาได้ฟังจึงเกิดสงสัยและได้ลองสเก็ตภาพตามลักษณะที่มีการบรรยายถึงชายคนนั้นและต่อมาเขาก็ได้เริ่มเห็นชายคนนั้น....

STORY LINE

เอฟนักศึกษาที่กำลังเรียนอยู่เข้าปีที่**4** แล้วและมีเพื่อนที่ชื่อว่า เอฟ ทั้งสองคนนั้นสนิทกันมาก และอยู่มาวันหนึ่งเอ็มนั้นได้รับรู้เรื่องราวที่เป็นข่าวลือมาจากเอฟที่เป็นคนเล่าหลังจากนั้นชีวิตของเขาก็เริ่มเปลี่ยนไป

ด้วยความเหนื่อยล้าจากงานบวกกับอาการที่เป็นอยู่ในตอนนั้นของเขานั้น ทำให้เขาได้รับเสียงหรือภาพแปลกๆเหมือนกับเป็นภาพหลอนยังไงอย่างงั้น และมันก็เป็นมาเรื่อยๆหลังจากที่ฟังเรื่องเล่าของเอฟมา

จากนั้นทุกคนในมหาลัยก็ค่อยๆได้เห็นและได้ยินเรื่องราวมากมายที่เป็นกระแสของ **THIS MAN** มากขึ้นเรื่อยๆ เหมือนกับตอนนี้ที่เอฟเดินผ่านมาได้ยินจากผู้คนกระซิบกันมา ทำให้เขานั้นสงสัยอยู่ไม่น้อย

หลังจากนั้นเอ็มเขาก็ได้ฝันเห็นผู้ชายที่เป็นข่าวลืออีกครั้งและมันทำให้เขากังวลมากจากเหตุการนนั้นทำให้เขาไปสอบสายทำให้เขาต้องตกอยู่ในความเครียดอย่างหนักจนอาการเขากำเริบขึ้นมาอีกครั้งจนทำร้ายร่างกายของเพื่อนเขาแบบไม่ตั้งใจทำให้เขาเป็นข่าวซุบซิบฮือฮา

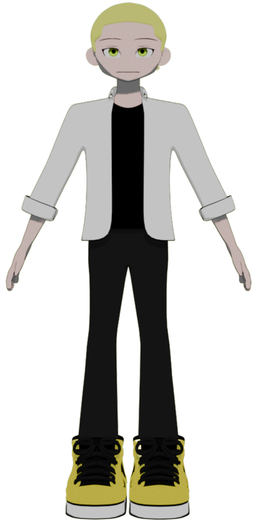
และหลังจกาเหตุการณนั้นเขาก็ได้ตื่นขึ้นมาในห้องและได้เห็นภาพตัวเองที่คอยลุมเล้าและกัดกร่อนจิตใจของเขาและมันทำให้เขารู้ว่าสิ่งที่ตัวเองเจอในตอนไปสอบไม่ทันไม่ใช่ฝันทำให้เขาเริ่มที่จะรู้สึกถอดใจขึ้นมาและพยายามยอมแพ้ในที่สุด

และสุดท้ายทำให้เขานั้นต้องจากไปพร้อมกับการที่เรื่องนี้ทำให้เอฟรู้สึกผิดมากๆที่เป็นสร้างเรื่องทุกๆอย่างขึ้นมา ด้วยความไม่ตั้งใจแต่ก็ทำให้เห็นผลเกิดตามมา

CHARACTER LINEUP

M,F,THIS MAN

M เป็นตัวละครผู้ชาย มีสัดส่วนเท่ากับคนสูง 172 CM โดยที่ตัวละคร
อย่าง F นั้นมีสัดส่วนที่เท่ากันด้วย แต่ THIS MAN จะต่างออกไป
เพราะ มีรูปร่างที่เหมือนชายวัยกลางคน และสัดส่วนจะไม่คงที่ไปตาม
เห็นของแต่ละคน

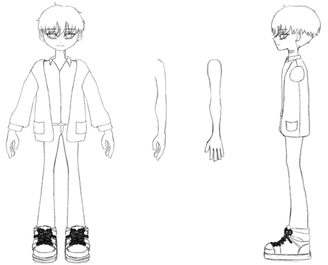


M VISUA DEVOLOPMENT

M เด็กหนุ่มที่กำลังเรียนในมหาลัยแห่งหนึ่งอายุ 21 เขานั้นมีอาการป่วยทางจิตอย่างหนึ่ง ทำให้เขาต้องกินยาเพื่อรักษาอาการตลอด ด้วยเขาเป็นคนที่ขี้กลัวและตกใจด้วย ค่อนข้างที่จะวิตกกังวลอยู่บ่อยครั้ง

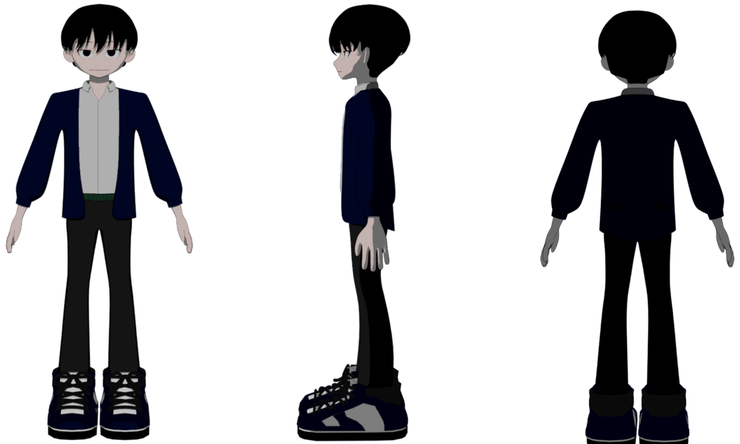
M DESIGN DEVERLOPMENT

KITTISAK SEANTANU/DIGITAL



KITTISAK SEANTANU/DIGITAL

M 3D DEVERLOPMENT



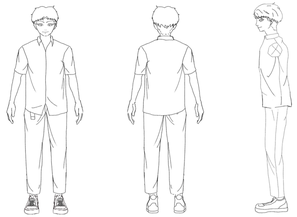
ในการออกแบบตัวละครเอ็มนั้นเรานั้นใช้คอนเซป
ในการใช้สไตล์อนิเมะมาประกอบเพื่อให้ตัวละครมี
มิติ และครั้งเราออกแบบโดยใช้เครื่องมืออย่าง
BLENDER และการลงสีด้วยทั้งหมด

F VISUA DEVOLOPMENT

F เพื่อนสนิทของ M และเพื่อนคนเดียวของเขา ในช่วงมหาลัยนี้ เขามีอายุ 21 เท่ากันกับ M เลย แต่เขานั้นเป็นที่มั่นใจและก็เฟรนลี่อยู่แล้วเลยทำให้สองคนนี้สนิทกันได้สุดๆ แต่ทางกลับกันเขาก็ยังเป็นคนที่รักเพื่อนมากๆด้วยเช่นกัน

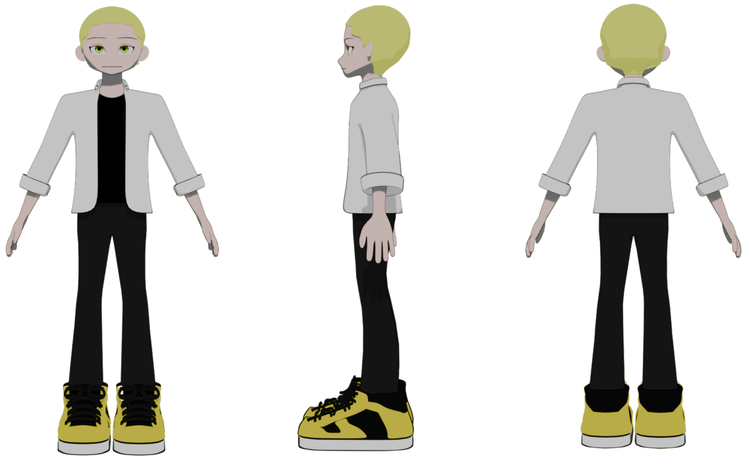
KITTISAK SEANTANU/DIGITAL

M DESIGN DEVERLOP



KITTISAK SEANTANU/DIGITAL

F 3D DEVERLOPMENT

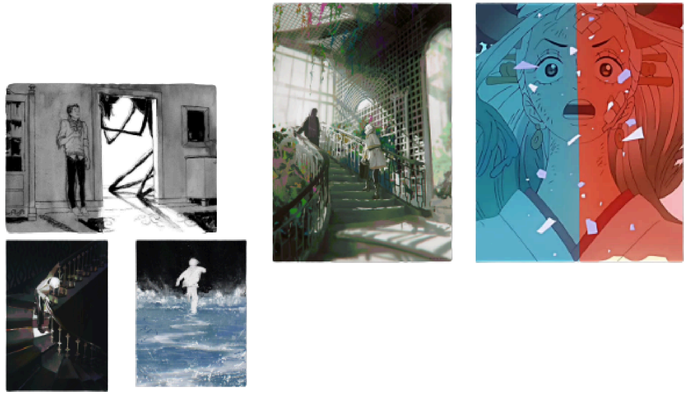


เช่นเดียวกับเอ็ม ที่ตัวละครเอฟนั้นใช้โมเดลเดียวกันและเทคนิคทุกอย่างๆ เหมือนกันรวมถึงตัวของโปรแกรมในการปั้นลงสีด้วย แต่ก็พยายามให้มีความต่างด้วยเอกลักษณ์และลักษณะนิสัย

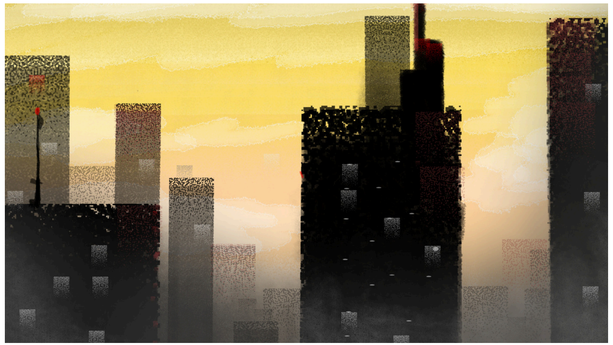
THIS MAN VISUA DEVOLOPMENT

BACKGROUND DEVOLOPMENT

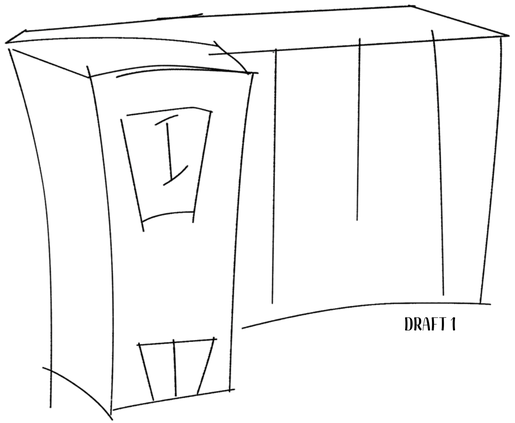
BACKGROUND MOODBOARD



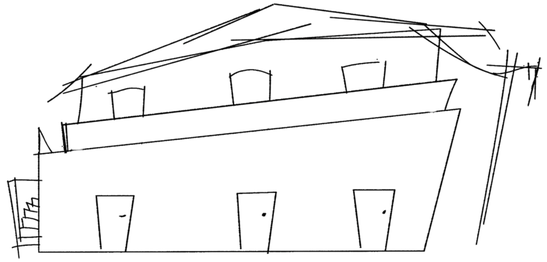
BACKGROUND SKETCHES



EXTERRIOR SKETCH



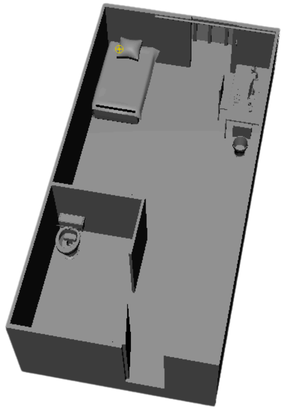
DRAFT 1

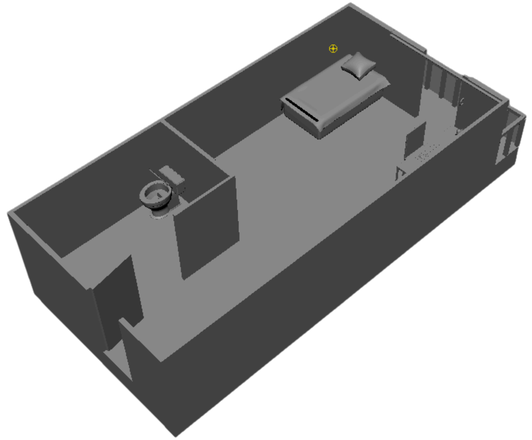


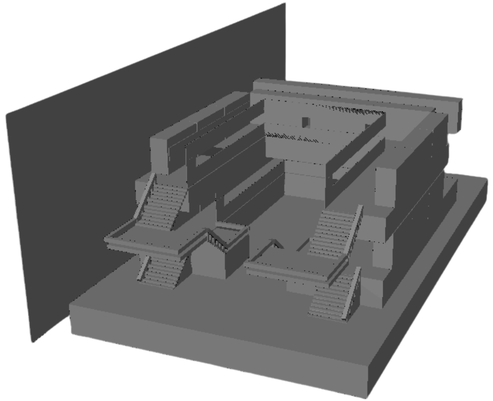
DRAFT2

การดราฟอันนี้เพื่อที่เราจะทำให้มันออกมาเป็นตัวหอพักของตัวเอกที่จะต้องอยู่ในฉากและมีคอนเซปที่อยากให้มันออกมาเป็นแนวหอพักที่มีความธรรมดาและสอดคล้องกับตัวละคร

INTERRIOR CONCEPT



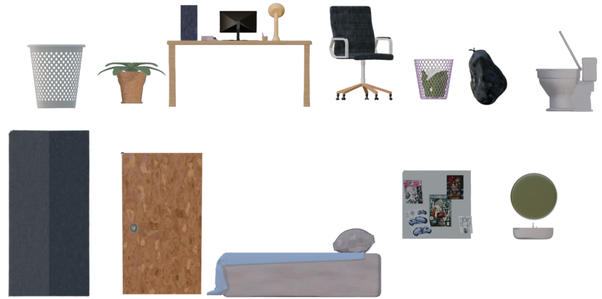




ออกแบบเบื้องต้นแบบนี้มาเพื่อไกด์ว่าห้องของเอกควรจะป็นแบบที่ตามควรจะเป็นและสอดคล้องกับเอกเองที่มีฐานะที่ยากจนด้วย ด้วยการที่เป็นดราฟแรกแล้วก็ยังใช้โปรแกรมตัวของ MAYA ด้วย

INTERRIOR 3D MODEL

INTERRIOR ORTHOGRAPHIC VIEW



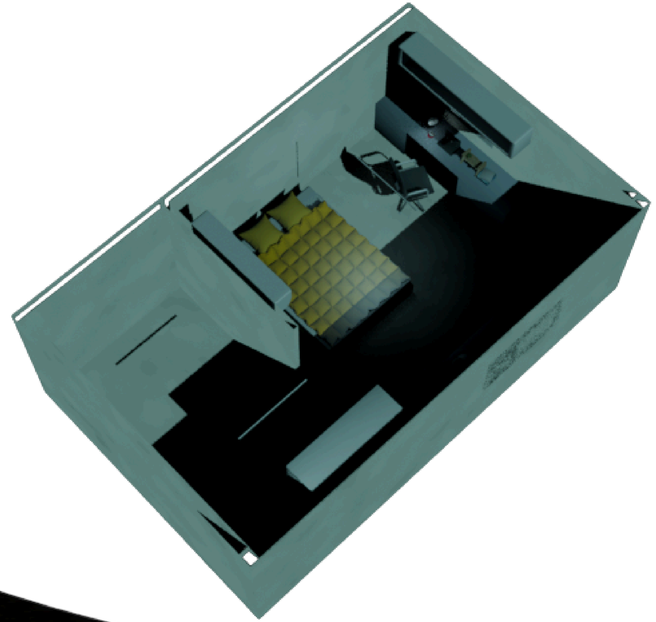
OBJECT LINEUP

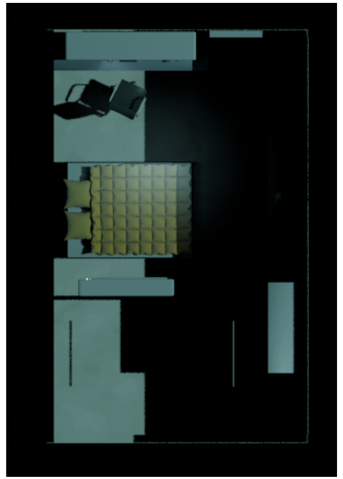
พวกผมได้สร้างตัวชิ้นงาน 3D ที่ใช้ในฉากนี้ขึ้นมาเพื่อเพิ่มรายละเอียดตัวของฉาก โดยส่วนใหญ่ใช้เป็นสิ่งของที่เป็นของใช้ภายในหอพักของนักศึกษาและตาม BACKGROUND STORY ของตัวละครนั้นๆ จุดประสงค์นั้นก็เพื่อที่จะทำให้ห้องนั้นมีความสอดคล้องกับฐานะและอาการของตัวละคร โมเดลทั้งหมดได้รับการทำพื้นผิวด้วยโปรแกรม BLENDER เพื่อให้มีลักษณะพื้นผิวที่สอดคล้องกัน โดยเลือกใช้พื้นผิวที่ไม่เน้นความสมจริงมากไป ส่งผลให้ผลงานมีลักษณะที่ดูตัดกับตัวละครอย่างเห็นได้ชัด เพื่อที่จะพรีเซนต์เอกลักษณ์ของความขัดแย้งกัน

INTERRIOR ORTHOGRAPHIC VIEW

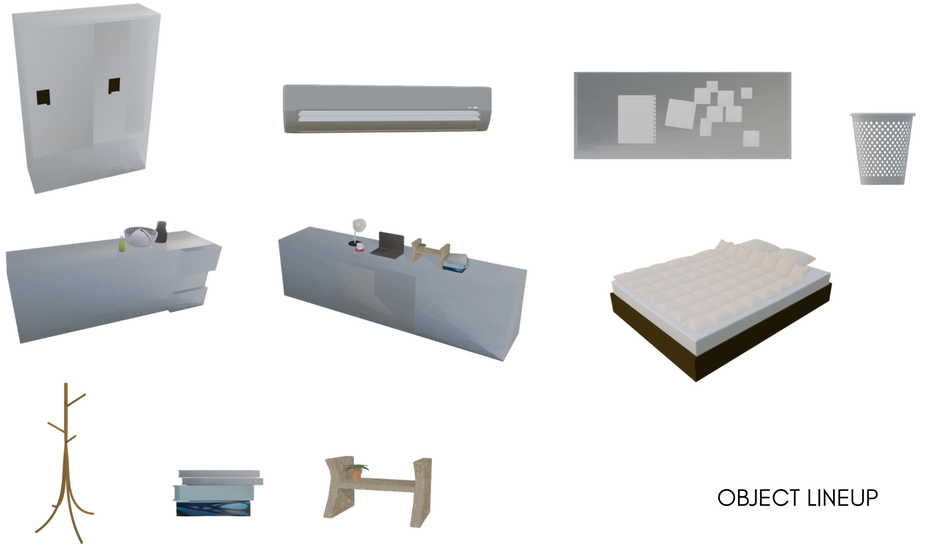
OBJECT LINEUP

และในฉากนี้ก็จะใช้เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นห้องเรียนในมหาลัยไม่ว่าจะเป็นเก้าอี้หรือแบบห้องเรียนก็ตาม และด้วยการที่ออกแบบฉากนี้ออกมาก็เพื่อที่จะสามารถให้ตัวละครได้มี TIME LINE ที่มีช่วงของอายุตัวละคร และโมเดลทั้งหมดก็ได้รับการทำพื้นผิวและออกแบบด้วยโปรแกรม BLENDER เหมือนกับฉากก่อนเช่นกัน



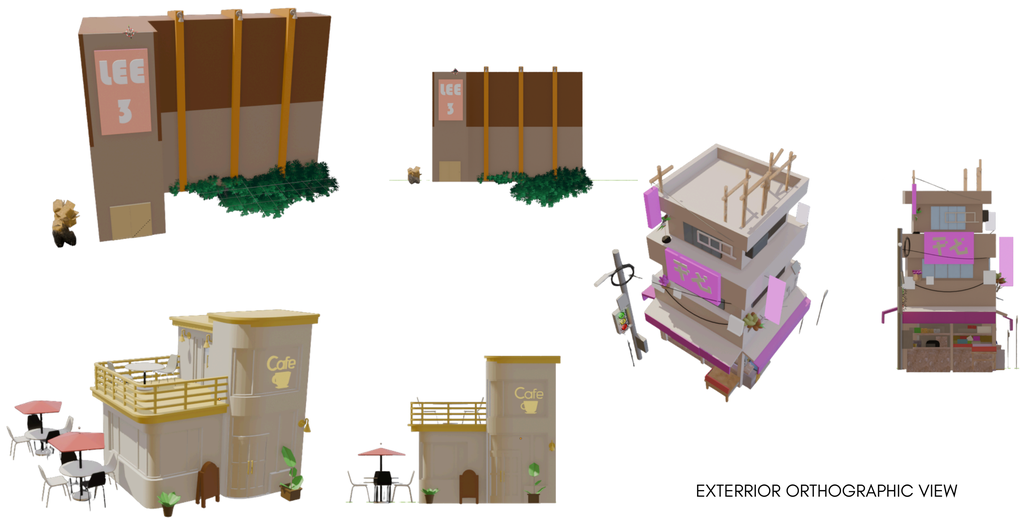


INTERRIOR ORTHOGRAPHIC VIEW



OBJECT LINEUP

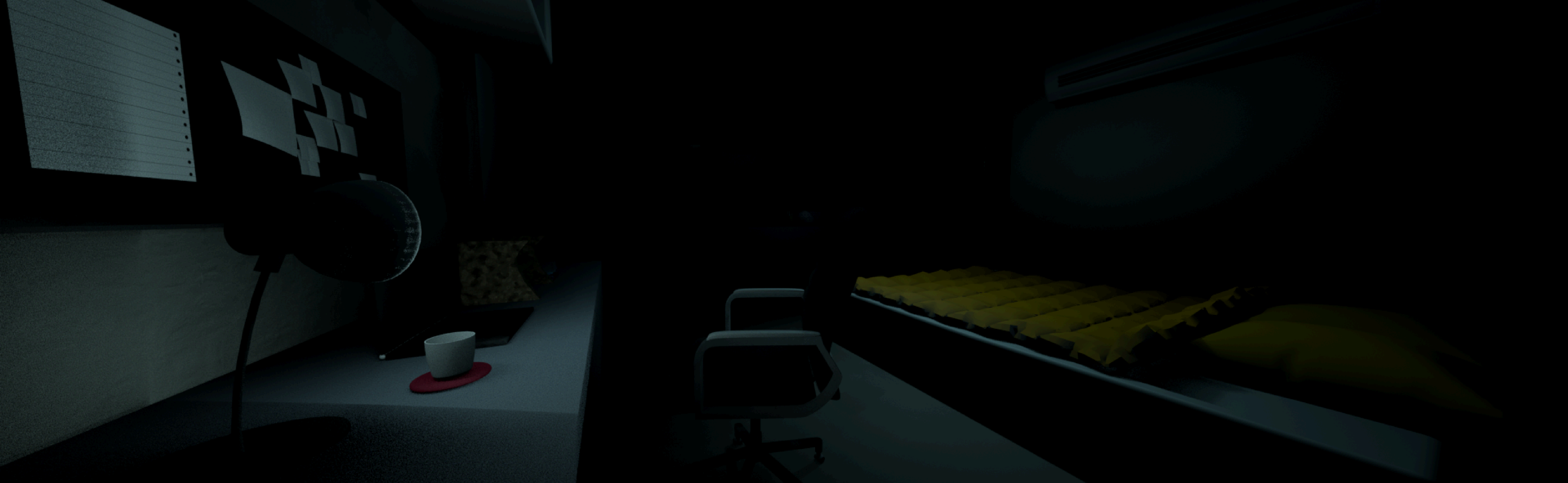
EXTERRIOR 3D MODEL



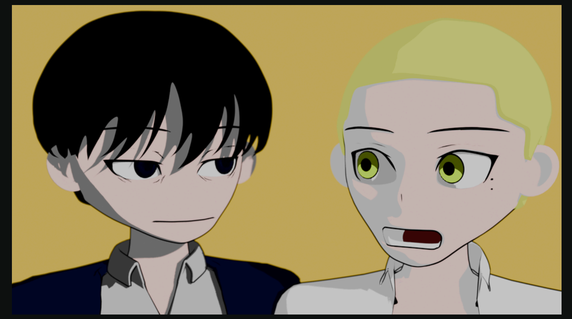
EXTERRIOR ORTHOGRAPHIC VIEW

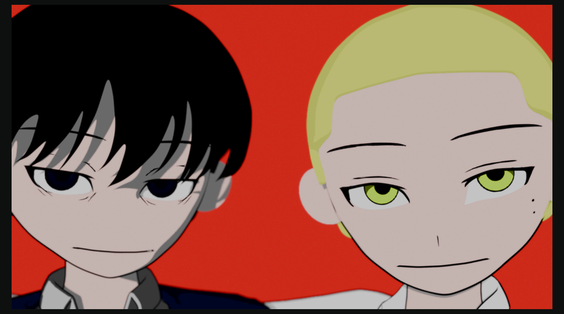
ในการออกแบบตัวของอาคารภายนอกก็จะใช้สภาพแวดล้อมให้คล้ายกับเมืองที่มีนิสิตมหาลัยอาศัยอยู่เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและโทนเรื่อง

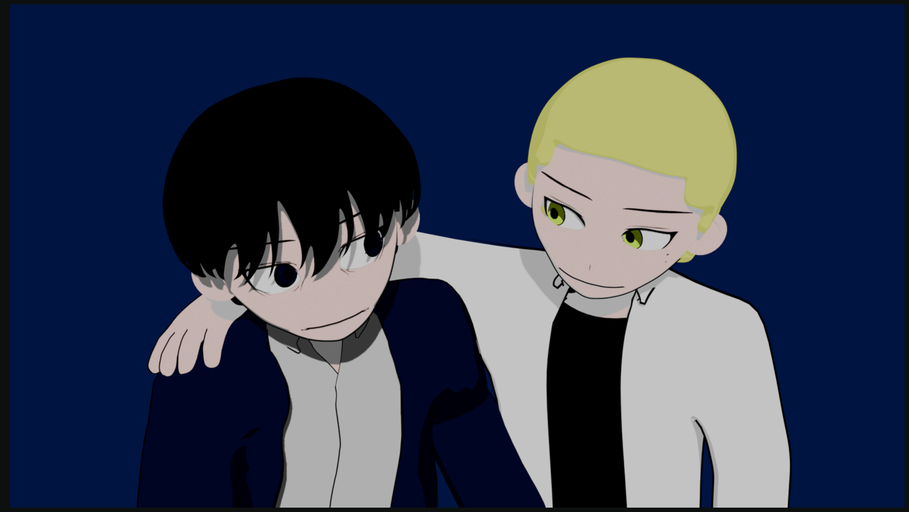
花
T
G
H



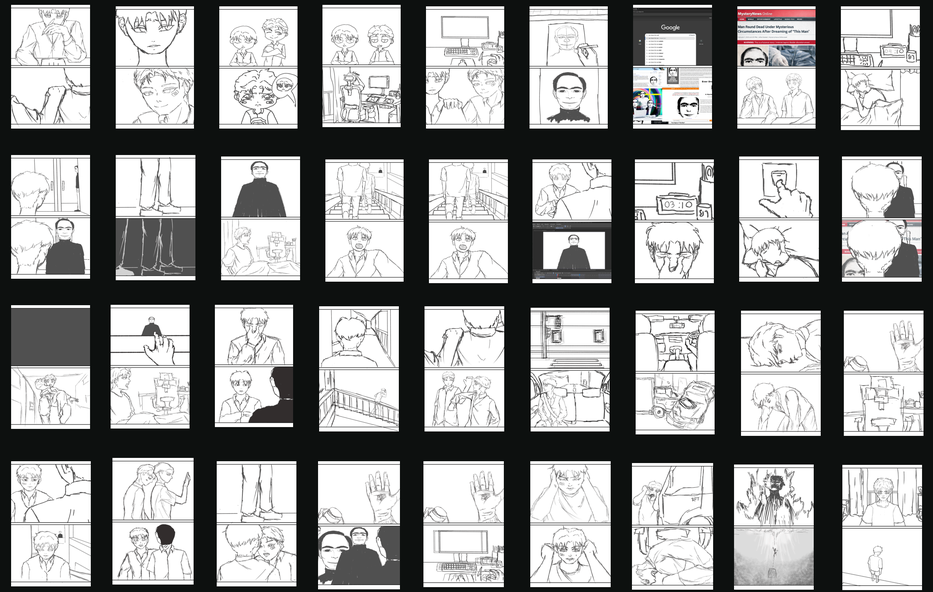
CONCEPT ART







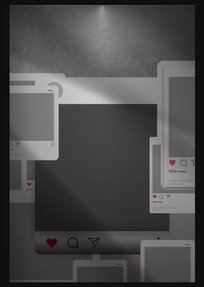
STORYBORAD THUMBNAIL

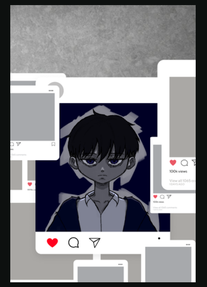


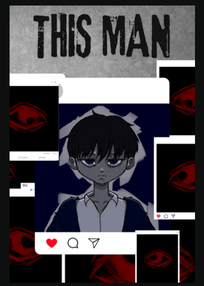
MORAL VALUES

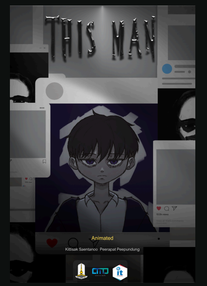
ประสบการณ์ของMสอนให้เห็นถึงความสำคัญของการระมัดระวังและไตร่ตรองว่าเราควรเสพข่าวอย่างมีสติและวิเคราะห์อย่างถี่ถ้วน เพราะการรับข้อข้อมูลที่ผิดเพี้ยนมาอาจนำไปสู่ผลลัพธ์ที่คาดไม่ถึง นอกจากนี้ยังเน้นถึงความจำเป็นในการมีสติและไม่ประเมินตัวเอง เพราะการคิดว่าตนเองปลอดภัยโดยไม่ตรวจรักษาอาการที่เป็นอยู่ จนกำเริบและรักษาได้ยากยิ่งขึ้น อาจนำไปสู่การสูญเสียได้ สิ่งที่จะสื่อได้จากการมีตัวตนของTHIS MAN นั้น มีเหตุผลเพื่อที่จะเตือนและให้ข้อคิดกับการใช้ชีวิตที่ไม่ประมาทและการที่สามารถวิเคราะห์ได้จากการเสพสื่อต่างๆ

POSTER



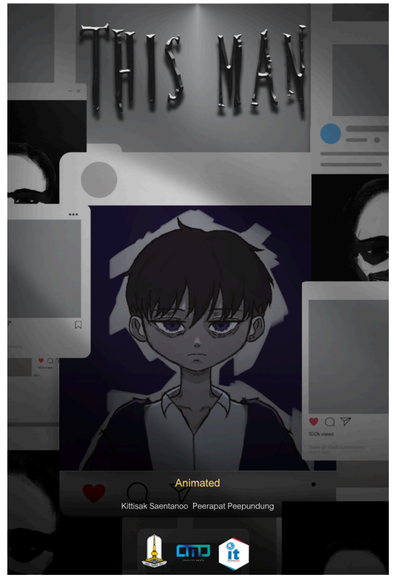






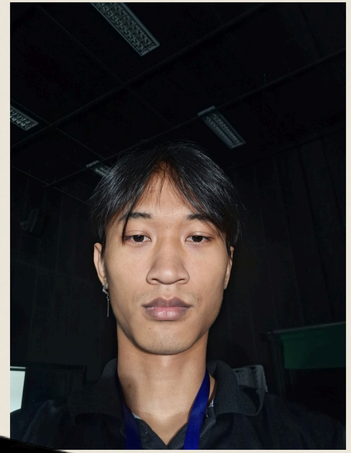
FINAL POSTER

POSTER นี้ออกแบบจากการใช้ตัวเรื่องข่าวสารเป็นหลักโดยธีมของมันนั้นเป็นข่าวสารสื่อโซเชี่ยวที่แพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วและใช้ตัวของMC ในการวางตำแหน่งองค์ประกอบหลักไว้ ดดยตรงนี้จะให้ความรู้สึกว่าภาพและตัวตนคนนี้เป็นใคร ทำให้คนที่มองดูรู้สึกอยากจะค้นหา



DUO TEAM

PEERPAPAT PEEPUNDUNG



นิสิตปีที่ 4 66011213379

คณะ วิทยาการสารสนเทศ

สาขา สื่อนฤมิต

ENVIRONMENT DESIGN VFX
EDITING COMPOSITOR

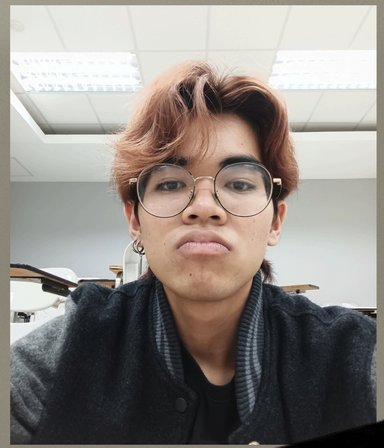
KITTISAK SEANTANOO

66011213379 นิสิตปีที่ 4

คณะ วิทยาการสารสนเทศ

สาขา สื่อนฤมิต

2D ARTIST 3D CHARACTER
VFX RIGGING ANIMATOR



TANANDRON PHUNNAKAEN
KITCHAKRON KHOTPALEE
PHUCHISSA HONGSA

ขอบคุณสำหรับการให้คำปรึกษา และการช่วยเหลือไม่ว่าเล็กหรือน้อย ทุกส่วนนั้นล้วนทำให้งานโปรเจคของพวกเรานั้นออกมาได้ดีมากขึ้นจากที่วางไว้ไปอีก และการให้กำลังใจที่อยู่คอยดูผลงานเราตั้งแต่ต้นมาตลอด ขอบคุณจริงๆ

SPECIEL THANKS

ผลการศึกษา

เกณฑ์การให้คะแนนระดับ

ในการตอบแบบประเมิน ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด	1.00-1.49
ระดับ 2 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อย	1.50-2.49
ระดับ 3 หมายถึง ความพึงพอใจระดับปานกลาง	2.50-3.49
ระดับ 4 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมาก	3.50-4.49
ระดับ 5 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	4.50-5.00

แบบประเมิน ผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ n=30 mean	S.D.	แปลความหมาย
1.เนื้อหา			
1.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ / เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายและลำดับเหตุการณ์เหมาะสม	4	0.00	มาก
1.2 เนื้อหาสามารถสื่อสารประเด็นที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจน	3.67	0.58	มาก
1.3 ตัวละครมีความน่าสนใจและน่าติดตาม	3.67	0.58	มาก
1.4 เนื้อเรื่องสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้	3.33	0.58	ปานกลาง
1.5 เนื้อหาสามารถถ่ายทอดประเด็นที่จะสื่อและความน่ากลัวของเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
	3.67	0.46	มาก
2.ด้านภาพและการออกแบบ			
2.1 การออกแบบตัวละครมีความสวยงามและสมเหตุสม	3.33	0.58	ปานกลาง
2.2 ภาพประกอบและฉากมีความน่าสนใจ	4.33	0.58	มากที่สุด
2.3 สีและองค์ประกอบภาพช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องได้ดี	4	1	มาก
2.4 การเคลื่อนไหวของแอนิเมชันมีความลื่นไหล	3.33	0.58	ปานกลาง
2.5 การเลือกใช้ขนาดภาพและมุมกล้องมีความเหมาะสม และช่วยถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่องได้ดี	3.67	0.58	มาก
2.6 ความชัดของภาพ	4	0	มาก
	3.78	0.55	มาก
3.ด้านเสียงและดนตรี			
3.1 เสียงพากย์ เข้ากับตัวละคร หรือ เสียงประกอบมีความชัดเจน เข้ากับสถานการณ์	3.67	0.58	มาก
3.2 ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	3.67	0.58	มาก
3.3 เสียงช่วยเสริมอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องได้ดี	4	0	มาก
	3.78	0.39	มาก
4.ด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ / ความพึงพอใจโดยรวม			
4.1 ระยะเวลาในการนำเสนอของแอนิเมชัน	3.33	0.58	ปานกลาง
รวม	3.33	0.58	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.64	0.50	มาก

ระดับความพึงพอใจที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน มีความ พึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (MEAN = 3.64, SD = 0.50) หากพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าทั้งหมดมีระดับ ความพึงพอใจมากที่สุด หากเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย 3 อันดับ พบว่า อันดับ 1 คือ 2.2 ภาพประกอบและฉากมีความน่าสนใจ (MEAN = 4, SD = 0) และอันดับ 2 มี คือ 1.1 เนื้อเรื่องมีตวามน่าสนใจ/เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายและลำดับเหตุการณ์เหมาะสม (MEAN = 4, SD =0) และอันดับ 3 1.3 ตัวละครมีความน่าสนใจและน่าติดตาม (MEAN = 3.67, SD =0.58)

แบบประเมิน

ระดับความพึงพอใจที่ประเมินโดยกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน มีความ พึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (MEAN = 4.37, SD = 0.81) หากพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าทั้งหมดมีระดับ ความพึงพอใจมากที่สุด หากเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย 3 อันดับ พบว่า อันดับ 1 คือ 2.6 การใช้สื่อผสมระหว่าง 2D และ 3D มีความเข้ากันได้ดี (MEAN = 4.52, SD = 0.68) และ อันดับ 2 มี คือ 4.3 มีความสนใจที่จะรับชมหรือแนะนำผลงานนี้ให้ผู้อื่น (MEAN = 4.48, SD =0.71) และอันดับ 3 2.3 สีและองค์ประกอบภาพช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องได้ดี (MEAN = 4.43, SD =0.74)

กลุ่มเป้าหมาย

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ		
	n=30		แปลความหมาย
	mean	S.D.	
1.เนื้อหา			
1.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ / เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายและลำดับเหตุการณ์เหมาะสม	4.24	0.80	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาสามารถสื่อสารประเด็นที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจน	4.42	0.77	มากที่สุด
1.3 ตัวละครมีความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.33	0.83	มากที่สุด
1.4 เนื้อเรื่องสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้	4.36	0.70	มากที่สุด
1.5 เนื้อหาสามารถถ่ายทอดประเด็นที่จะสื่อและความน่ากลัวของเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม	4.39	0.71	มากที่สุด
	4.35	0.76	มากที่สุด
2.ด้านภาพและการออกแบบ			
2.1 การออกแบบตัวละครมีความสวยงามและสมเหตุสม	4.39	0.83	มากที่สุด
2.2 ภาพประกอบและฉากมีความน่าสนใจ	4.42	0.87	มากที่สุด
2.3 สีและองค์ประกอบภาพช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องได้ดี	4.43	0.74	มากที่สุด
2.4 การเคลื่อนไหวของแอนิเมชั่นมีความลื่นไหล	4.42	0.81	มากที่สุด
2.5 การเลือกใช้ขนาดภาพและมุมกล้องมีความเหมาะสม และช่วยถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่องได้ดี	4.42	0.75	มากที่สุด
2.6 การใช้สื่อผสมระหว่าง 2D และ 3D มีความเข้ากันได้ดี	4.52	0.68	มากที่สุด
	4.43	0.78	มากที่สุด
3.ด้านเสียงและดนตรี			
3.1 เสียงพากย์ เข้ากับตัวละคร หรือ เสียงประกอบมีความชัดเจน เข้ากับสถานการณ์	4.06	1.08	มาก
3.2 ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	4.52	0.68	มากที่สุด
3.3 เสียงช่วยเสริมอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องได้ดี	4.33	0.98	มากที่สุด
	4.30	0.91	มากที่สุด
4.ด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ / ความพึงพอใจโดยรวม			
4.1 มีความประทับใจต่อผลงานแอนิเมชั่นเรื่องนี้	4.42	0.81	มากที่สุด
4.2 ระยะเวลาในการนำเสนอของแอนิเมชั่น	4.30	0.89	มากที่สุด
4.3 มีความสนใจที่จะรับชมหรือแนะนำผลงานนี้ให้ผู้อื่น	4.48	0.71	มากที่สุด
รวม	4.4	0.80	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.37	0.81	มากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้เชี่ยวชาญ

- ในส่วนของงานภาพ อาจารย์มองว่าการออกแบบตัวละครมีความน่าสนใจ โดยเฉพาะการนำสไตล์ ANIME มาพัฒนาเป็นตัวละครสามมิติ ซึ่งมีรูปแบบที่ชัดเจนและสามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลงานได้ดี อยากให้ลองเก็บรายละเอียดบริเวณดวงตา คิ้ว และปากให้มากขึ้น เพราะงานสไตล์ ANIME สามารถใช้การเปลี่ยนแปลงสีหน้าเพียงเล็กน้อยเพื่อสื่ออารมณ์ได้ โดยเฉพาะฉากที่ต้องการสร้างความสงสัย ความกดดัน หรือความรู้สึกไม่ไว้วางใจ
- เสียงพากย์ตัวละครผมสีดำฟังไม่ค่อยรู้เรื่อง ถ้าพากย์เสียให้ชัดเจนจะทำให้เรื่องสนุกขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

- เสียงเบาและฟังยาก เนื้อหายาววเกินไปนิดนึงทำให้น่าเบื่อนิดหน่อย แต่โดยรวมถือว่าค่อนข้างดี โดยเฉพาะสไตล์ภาพของอนิเมชั่นเรื่องนี้มีความเป็นเอกลักษณ์ดี
- ไร้ที่ติๆ
- เนื้อหาน่าสนใจแต่ถ้าเพิ่มรายละเอียดในตัวละครน่าจะดียิ่งขึ้น
- ไม่บอกเหมือนเดิมให้งงเหมือนเดิมอ่ะหูหู
- หนังโครตดี
- ปรับน้ำเสียงให้เข้ากับคาแลกเตอร์ให้ไปด้วยกันอีกหน่อย
- เท่ครับจารย์
- เยี่ยมๆ สมกับนั่งเล่นแต่TERRARIA
- อนิเมชั่นค่อนข้างยืดไปอาจจะใช้เฟรมแบบว่าค่อนข้างยืดไปหน่อยอ่ะแนะนำอนิเมชั่นค่อนข้างยืดไปอาจจะใช้เฟรมแบบว่าค่อนข้างยืดไปหน่อยอ่ะแนะนำให้ใช้ EASE IN EASE OUT
- ทำดีมากค่ะ ลายเส้นเป็นเอกลักษณ์ ทำให้รู้สึกอึดอัดน่ากลัวค่ะแต่ชอบค่ะ

การอภิปรายผลการศึกษา

จากการพัฒนาแอนิเมชันไฮบริด เรื่อง ชายคนนั้น เพื่อส่งเสริมให้ผู้คนตระหนักถึงการรับรู้สื่อและข้อมูลจากโลกอินเทอร์เน็ต โดยการไตร่ตรองให้ดี และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายพบว่า กลุ่มเป้าหมายพึงพอใจสื่อในระดับ มากที่สุด และระดับคุณภาพของสื่อจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับ มาก โดยปัญหาที่พบตามคำแนะนำของกลุ่มเป้าหมาย คือ เสียงเบาและการพากย์เสียงนั้นค่อนข้างแย่ และเฟรมค่อนข้างยืดไปหน่อย และจากคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ การพากย์เสียง และการเพิ่มเทกเจอร์สีหน้าเพื่อเพิ่มมิติ จากปัญหาและข้อเสนอแนะต่างๆ ของทั้งกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญ ทางทีมผู้จัดทำพร้อมยินดีรับคำแนะนำ ไปแก้ไข้ต่อยอด

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ มนันยา นิ่มพิศาล
อาจารย์ภาควิชาสาขาสื่อนฤมิต
คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อ้างอิง

กำพล วัชรพล. *(2562).* มหาโจรไซเบอร์ ภัย!ใกล้ตัวยุค *4.0.* สืบค้น *21* กรกฎาคม *2564,* จาก*HTTPS://WWW.THAIRATH.CO.TH/NEWS/LOCAL/1552826*

ณัฐธรณ์ เดชสกุล และ จอมเดช ตรีเมฆ. *(2563).* ปัญหาการฉ้อโกงซื้อขายสินค้าทางอินเทอร์เน็ตใน ประเทศไทย. สืบค้น *21* กรกฎาคม *2564,* จาก *HTTPS://RSUCON.RSU.AC.TH/FILES/PROCEEDINGS/NATION2020/NA20-090.PDF*

วรัญญา บูรณากาญจน์. *(2564).* วัฒนธรรมกินหัว. สืบค้น *21* มีนาคม *2564,* จาก *HTTPS://SPECTRUMTH.COM/2021/03/03/STRUCTURAL-VIOLENCE-*กับ-วัฒนธรรมกินหัว/

THANK
YOU