Art book

ENDLESS VERDICT

”คำพิพากษาที่ไม่มีวันจบ”

กรรมการสอบ

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ มนันยา นิ่มพิศาล

ผศ.ดร.พฤฒ ธนรัช

ผศ.ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง

รศ.ดร.สืบศิริ แซ่ลี้

บทคัดย่อ

การจัดทำโครงงานครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "Public Shaming: การประณามในสังคมร่วมสมัย" การศึกษาครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาสื่อ ประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน และเพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "Public Shaming: การประณามในสังคมร่วมสมัย" หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ กลุ่มวัยรุ่นตอนปลายนิสิต,นักศึกษา ที่ใช้โซเชียลมีเดียเป็นประจำ จำนวน31คน ประกอบด้วย นิสิตชั้นปีที่ 4 จำนวน 25 คน นิสิตชั้นปีที่ 3 จำนวน 3 คน นิสิตชั้นปีที่ 2 จำนวน 1 คน นิสิตชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 คน และนิสิตปริญญาตรีขึ้นไป จำนวน 1 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Endless Verdict (คำพิพากษาที่ไม่มีวันจบ)” โดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.33) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายและลำดับเหตุการณ์เหมาะสม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.48) รองลงมาคือ เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ/น่าติดตาม และ เสียงเอฟเฟกต์มีความเหมาะสม (Mean = 4.42) และ ดนตรีประกอบช่วยบิวท์อารมณ์ รวมถึง ระดับความดังของเสียงมีความเหมาะสม (Mean = 4.39) ตามลำดับ

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาสื่อแอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง Endless Verdict : คำพิพากษาที่ไม่มีวันจบ
ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ อาจารย์ มนันยา นิ่มพิศาล อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ในพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต
นอกจากนี้ขอ ขอบคุณเพื่อน ๆทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงาน นิสิต เรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี
สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาท วิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับ การศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

สารบัญ

1. หลักการและเหตุผล 6
2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา 7
3. ขอบเขตการศึกษา 8
4. วิธีการดำเนินการ 9
5. สรุปผลการศึกษา 17
6. อภิปรายผลการศึกษา 23
7. เอกสารอ้างอิง 24

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันนับตั้งแต่มีการกำเนิดขึ้นของ อินเตอร์เน็ต ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าโซเชียลมีเดียเป็นสิ่งที่มีอธิพลต่อการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะประโยชน์ในด้านการติดต่อสื่อสารและการแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกผ่านทางโซเชียลมีเดียต่างๆ โซเชียลมีเดียเปรียบเสมือนสถานที่สาธารณะและเมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นมักจะเป็น สถานที่ที่ผู้คนระบายความไม่พอใจของตนออกมารวมไปถึงการกล่าวหานินทา

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.เพื่อพัฒนาสื่ออนิเมชัน2 มิติ

2.เพื่อประเมินคุณภาพสื่อ

แบบประเมินคุณภาพ

โดยผู้เชียวชาญ 3 ท่าน

2.1.ด้านเนื้อหา

2.2.ด้านการออกแบบ

2.3.ด้านเสียง

3.เพื่อประเมินความพึงพอใจ

ประเมินความพึงพอใจ 5 ระดับ

4.เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจเรื่อง

แบบทดสอบก่อนและหลัง

ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาบทความเกี่ยวกับการ Public Shaming เพื่อนำมาประยุกต์ใช้

กลุ่มเป้าหมาย

วัยรุ่นตอนปลายและผู้ใหญ่ตอนต้น (15-22ปี)

รูปแบบสื่อ

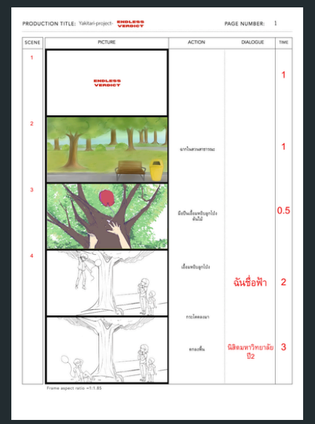
รูปแบบการทำแอนิเมชั่นสั้น 3-5 นาที

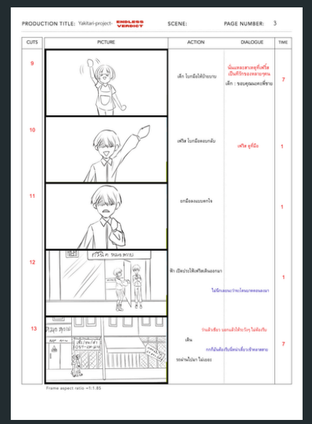
วิธีการดำเนินการศึกษา

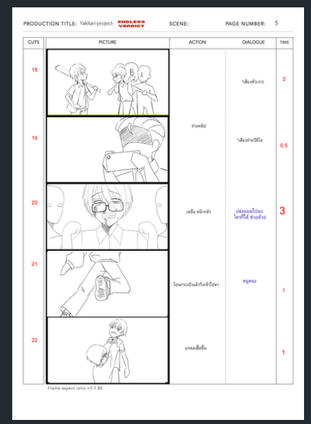
01

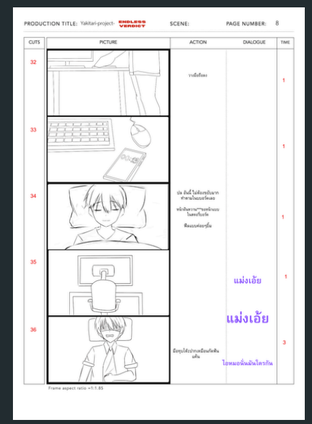
PRE PRODUCTION

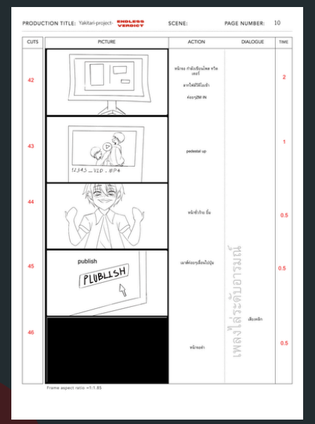
STORY BOARD

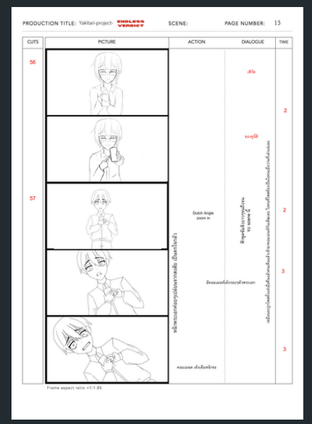


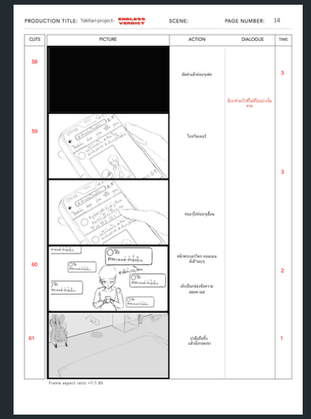


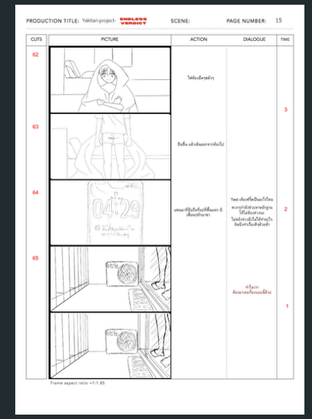


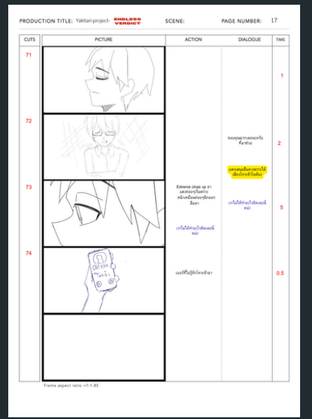












02

PRE PRODUCTION

MOOD BOARD

protagonist male 180cm

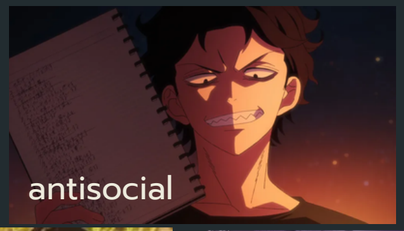
energy

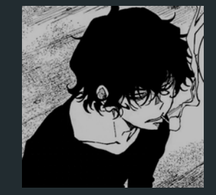
partner female 18-19yo

look cool
tall around 167cm
look like attractive
skeptical person

antagonist male 173cm

18-19yo

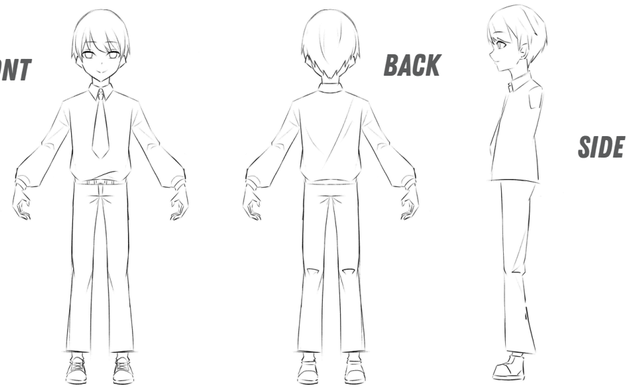




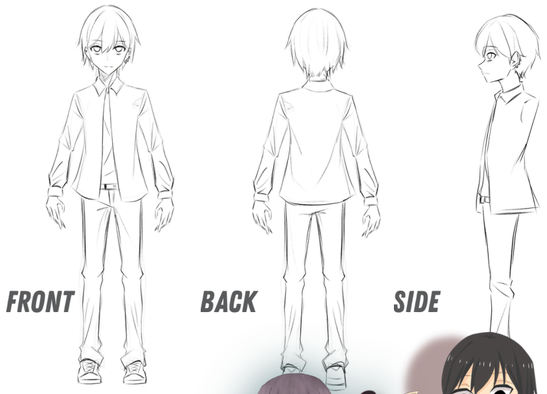
03 PRE PRODUCTION

CHARACTER DESIGN

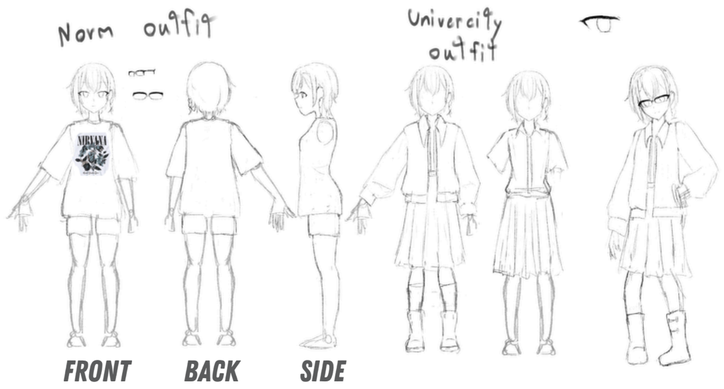
protagonist เฟิร์ส



Antagonist ตุ้ม

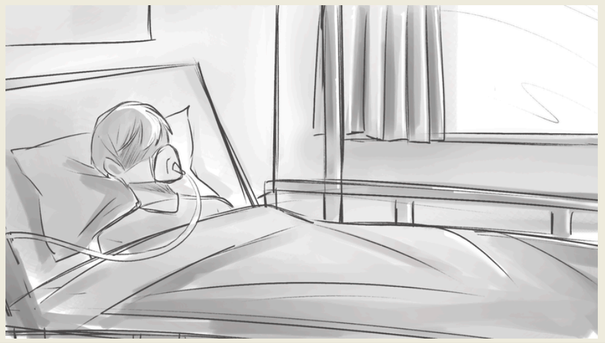


partner ฟ้า



03 PRE PRODUCTION

SCENE DESIGN

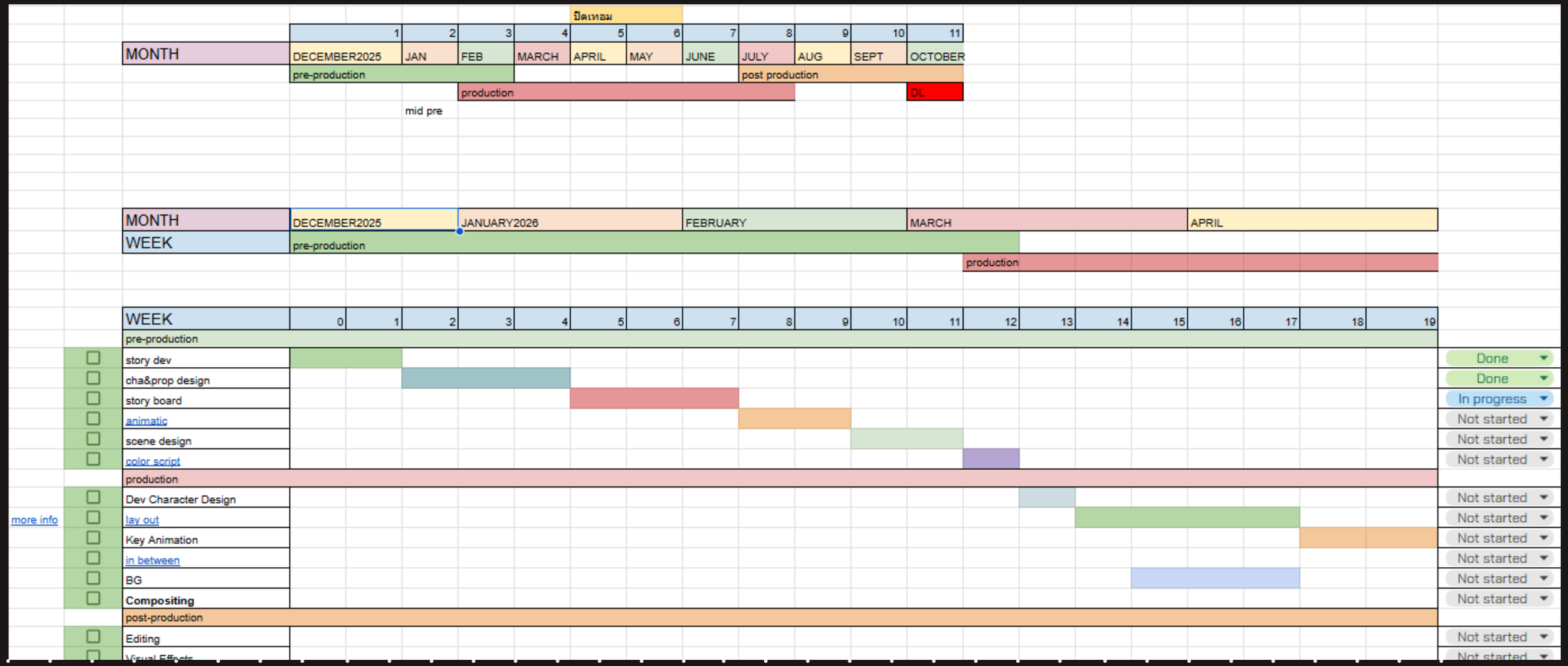


Mood and Tone

setting /present timeline bangkok

Project process tracker

https://shorturl.at/64Bbd



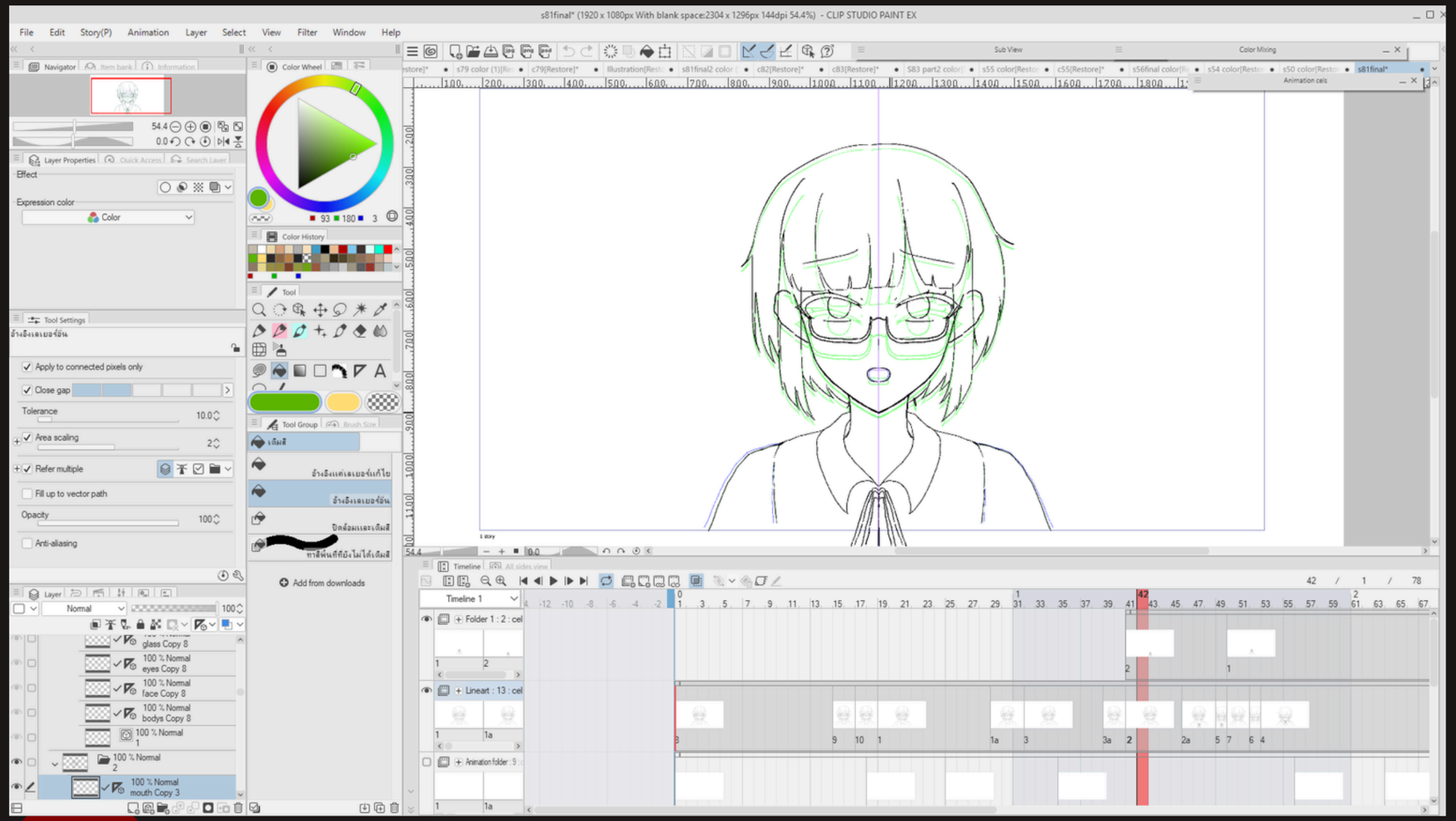
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	MONTH	DECEMBER2025	JAN	FEB	MARCH	APRIL	MAY	JUNE	JULY	AUG	SEPT	OCTOBER
		pre-production							post production			
				production								DL
			mid pre									

	MONTH	DECEMBER2025	JANUARY2026	FEBRUARY	MARCH	APRIL
	WEEK	pre-production				
					production	

	WEEK	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	pre-production																					
☐	story dev																					Done
☐	cha&prop design																					Done
☐	story board																					In progress
☐	animatic																					Not started
☐	scene design																					Not started
☐	color script																					Not started
	production																					
☐	Dev Character Design																					Not started
☐	lay out																					Not started
☐	Key Animation																					Not started
☐	in between																					Not started
☐	BG																					Not started
☐	**Compositing**																					Not started
	post-production																					
☐	Editing																					Not started
☐	Visual Effects																					Not started

more info

PRODUCTION



1 หลังจากที่ได้แก้ไขStory board แล้วได้เริ่มการทำขั้นตอนLayoutเพื่อดูว่าตอนจบหน้าตาจะเป็นอย่างไรและการขยับจะเป็นอย่างไรในcut นั้นๆ

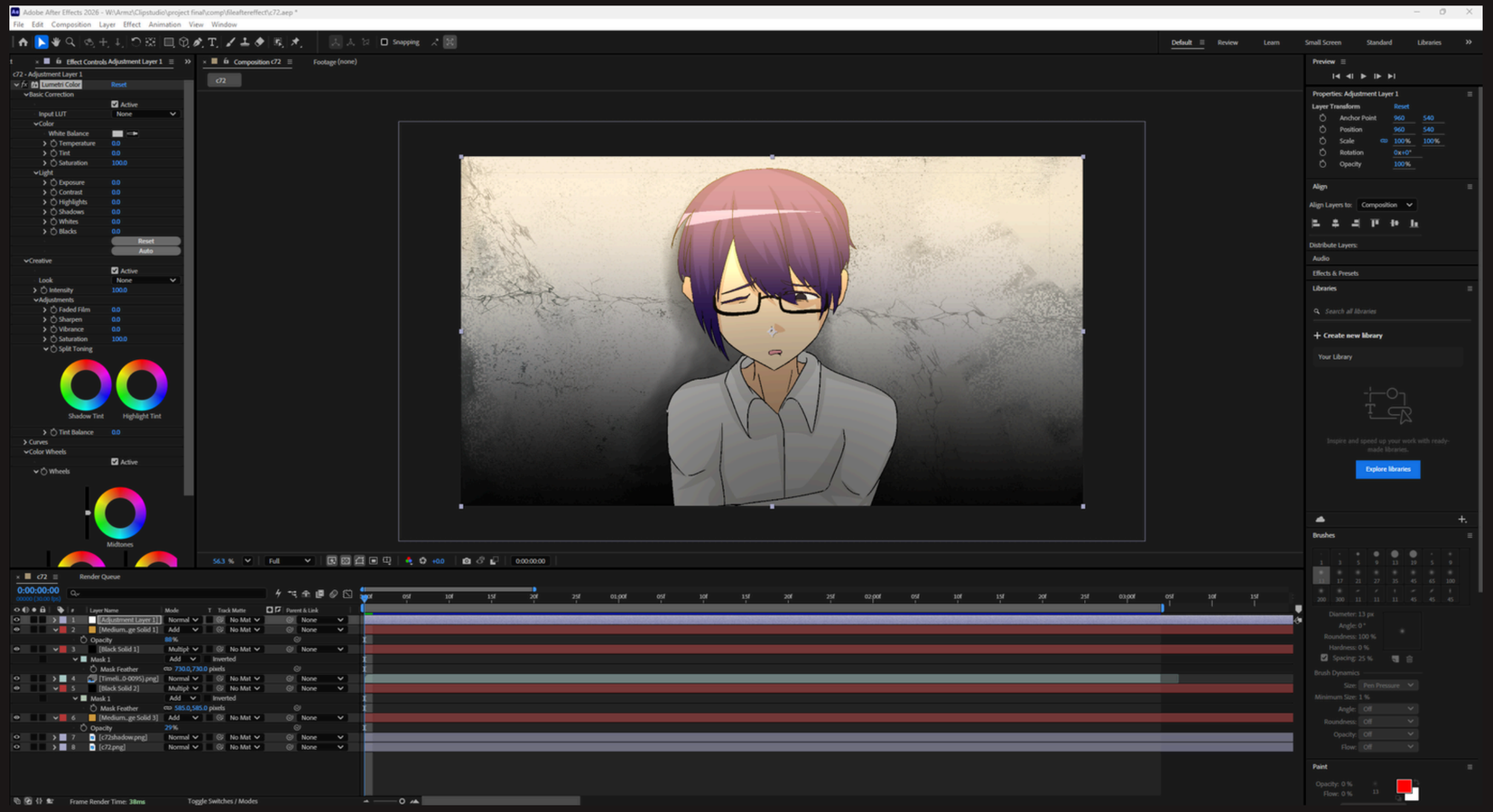
2 หลังจากทำlayoutเสร็จก็เริ่มใส่การขยับๆที่สำคัญKey animation และตัดเส้นให้พร้อมต่อการทำงานขั้นต่อไป

3 เมื่อทำKey animation และ line art เสร็จเราจะเริ่มขั้นตอนการทำให้การขยับดูลื่นไหลมากขึ้นโดยการใส่ภาพระหว่างเฟรม In between

4 เราเริ่มทำการวาดพื้นหลังในcutนั้นๆ

5 หลังจากที่ เราใส่inbetween แล้วเราจะเริ่มทำcel shade และลงสีทั้งหมดเพื่อให้พร้อมไปใช้กับขั้ตตอนการCOMP

POST- PRODUCTION



1 ในขั้นตอนการcompเราจะทำให้ตัวละครและพื้นหลังดูกลมกลืนกันโดยใช้after effect ในการทำเอฟเฟคต่างๆ

2 เราจะนำทั้งหมดที่compแล้วมาตัดต่อให้เป็นคลิปเดียวเพื่อทำให้ตัวแอนิเมชั่นลื่นไหลมากที่สุด

3 ในขั้นตอนสุดท้ายเราจะนำเสียงพากย์และเสียงsfx bgm,ambient sounds มาใส่ในขั้นตอนสุดท้ายเพื่อทำให้องค์ประกอบทั้งหมดนั้นสมบูรณ์

สรุปผล
การศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญ

รองศาสตราจารย์

รศ.ดร.เนติรัฐ วีระนาคินทร์

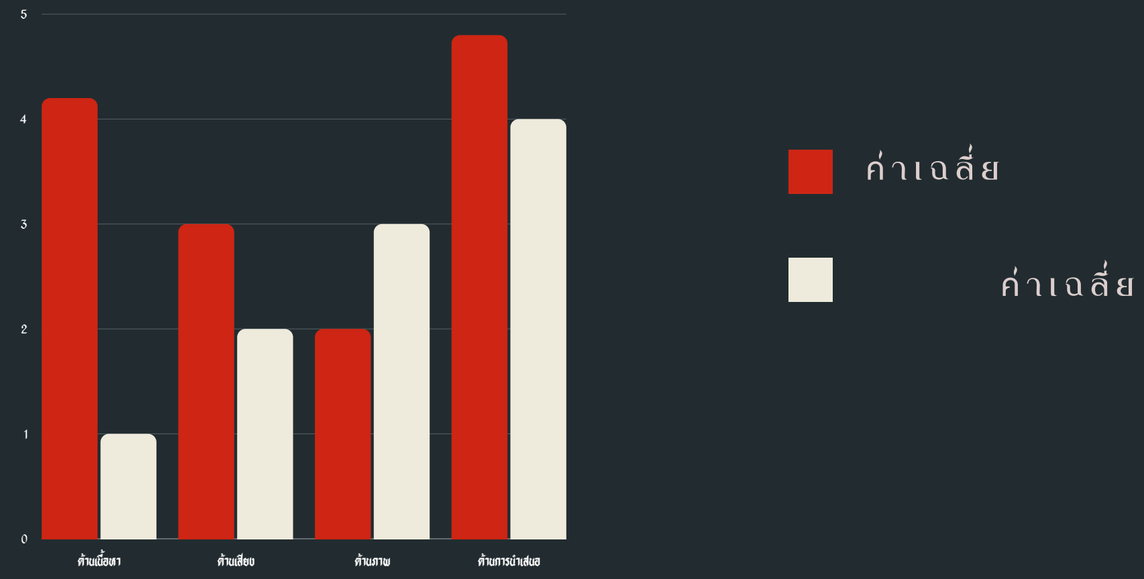
อาจารย์

ดร.หัฐณัฐ นาคไพจิตร

อาจารย์

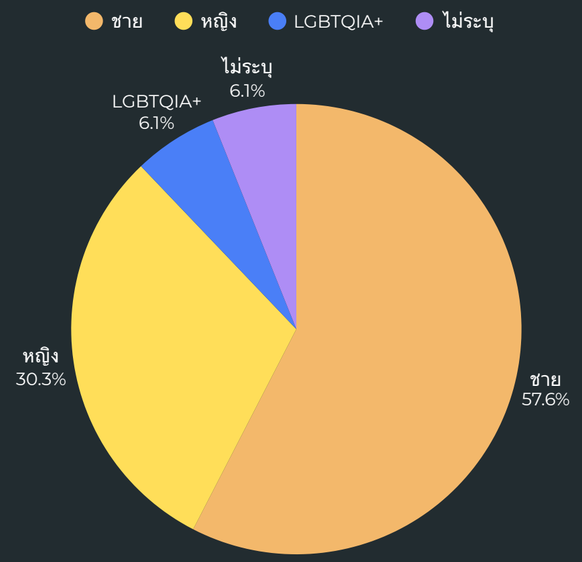
อาจารย์ วีรภัทร จันทรจตุรภัทร

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน



ผลการประเมินสื่อโมชันกราฟิก เรื่องสื่อโมชันกราฟิกประชาสัมพันธ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต
ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.09)
โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้
ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.27)
ด้านเสียง อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.09)
ด้านภาพ อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.00)
ด้านการนำเสนอ อยู่ในระดับ มาก (Mean = 3.89)

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย



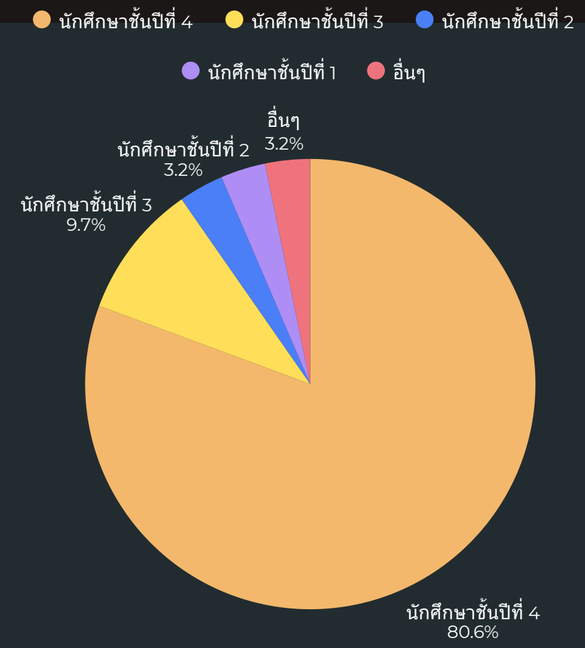
ข้อมูลเรื่องเพศของผู้ตอบแบบประเมิน จากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 31 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

เป็นชาย จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 57.6

เป็นหญิง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30.3

LGBTQIA+จำนวน 2 คนคิดเป็นร้อยละ 6.1

ไม่ระบุ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.1



ข้อมูลเรื่องระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบประเมิน ข้อมูลเรื่องเพศของผู้ตอบแบบประเมิน จากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 31 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 27 คน

เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 3 คน

เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 1 คน

เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 คน

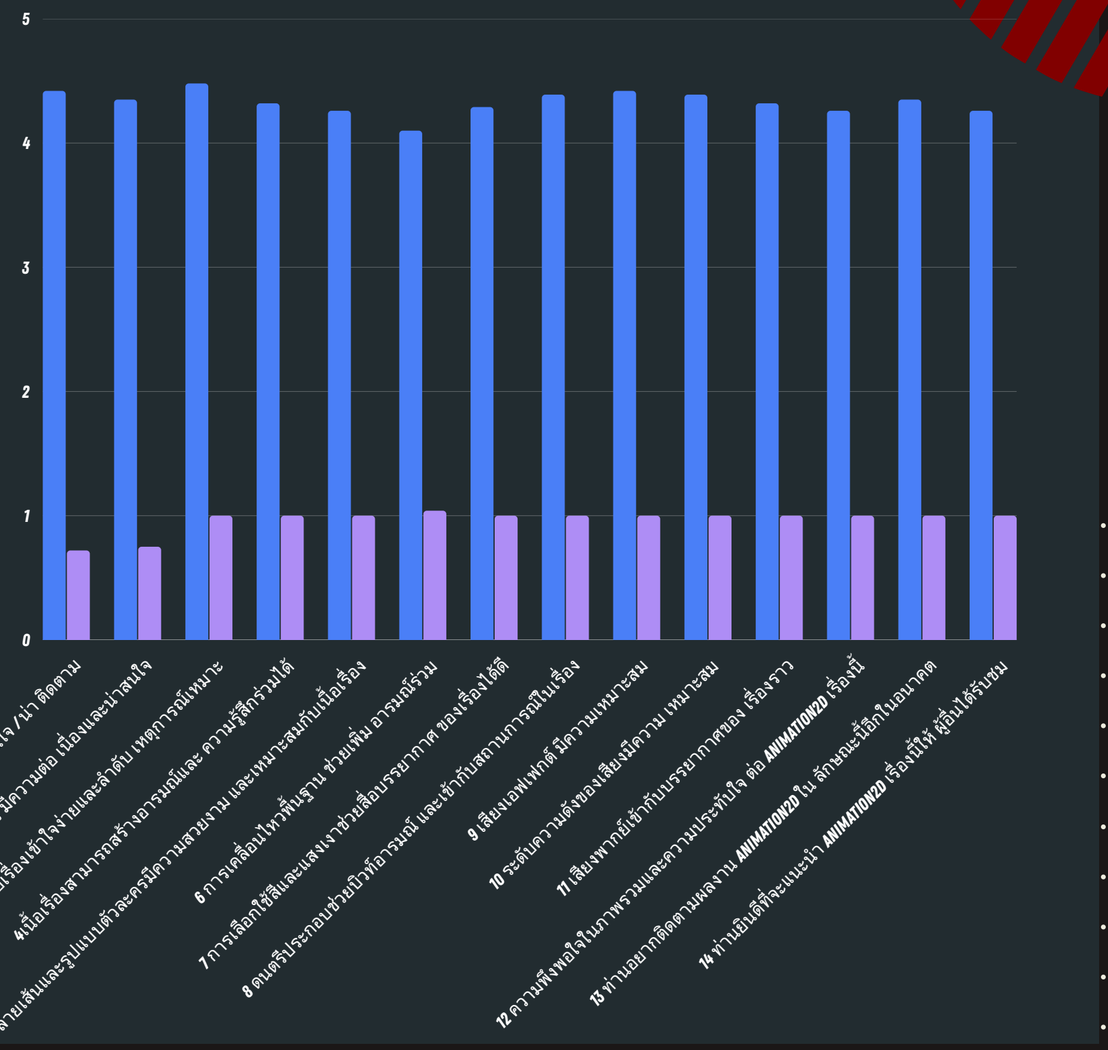
อื่นๆ จำนวน 1 คน

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินคุณภาพสื่อการพัฒนาสื่อแอนิเมชั่น2มิติ เรื่อง EndlessVerdict:คำพิพากษาที่ไม่มีวันจบ จากกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินสื่อจากกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด 31 คน
ซึ่งมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.33)
เมื่อพิจารณาแล้วพบว่าการลำดับเนื้อหาทำให้ง่ายมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.48)
รองลงมาคือ สื่อสามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ มีความเหมาะสมมากที่สุด (Mean = 4.42)
และเนื้อหาสะท้อนให้เห็นถึงสาขาสื่อนฤมิต มีความเหมาะสมมากที่สุด (Mean = 4.39) ตามลำดับ

ส่วนของลูกเล่นน้อยกราฟิกไม่ค่อยดึงดูด ส่วนใหญ่ตัวหนังสือ เนื้อหาที่นำเสนอเข้าใจง่าย ความเร็วการพูดในวิดีโอควรไวกว่านี้ สีของตัวอักษรบางตัวกลมกลืนกับพื้นหลังและเล็กไป



สรุปผลการศึกษา

ระดับความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนาสื่อแอนิเมชั่น2มิติ เรื่อง EndlessVerdict:คำพิพากษาที่ไม่มีวันจบโดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.09) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกด้านเช่นเดียวกัน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านเนื้อหา (Mean = 4.27) ด้านเสียงและภาษา (Mean = 4.09) ด้านภาพ (Mean = 4.00) ด้านการนำเสนอ (Mean = 3.89)

ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการพัฒนาสื่อแอนิเมชั่น2มิติ เรื่อง EndlessVerdict:คำพิพากษาที่ไม่มีวันจบโดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.33) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกด้านเช่นเดียวกัน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านเนื้อหา (Mean = 4.40) ด้านเสียงและภาษา (Mean = 4.38) ด้านภาพ (Mean = 4.29) ด้านการนำเสนอ (Mean = 4.22)

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาการพัฒนาสื่อแอนิเมชั่น2มิติเรื่องEndlessVerdict:คำพิพากษาที่ไม่มีวันจบ ที่ได้จากเครื่องมือการวิจัยเป็นแบบสอบถาม มีประเด็นที่น่าสนใจพอที่จะนำมาอภิปรายเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

ระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกประชาสัมพันธ์ หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต โดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ที่ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า สื่อโมชันกราฟิกมีความชัดเจน และสามารถบรรยายเนื้อหาและภาพประกอบ ให้ความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต ทำให้มีแรงจูงใจให้นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความต้องการที่จะศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาสื่อนฤมิต เพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการพัฒนาเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น เทคโนโลยี 3 มิติ (3D)
2. ควรมีการส่งเสริม การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก ในรูปแบบต่าง ๆ ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น
3. การเคลื่อนไหวยังต้องมีการพัฒนาอีกมาก SFX แนะนำว่าใส่เสียงรบกวนหรือเสียงรอบข้างให้ดูเป็นธรรมชาติมากกว่านี้

เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

อารียา นามศรีชาติ และ ยุกาพร ตะรังษี และ กฤช วีรกุล (2566) จากการต่อสู้ทางการเมืองสู่ “ปรากฏการณ์ล่าแม่มด” ในยุคสื่อสังคมออนไลน์ ในสังคมไทย เผยแพร่โดย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สืบค้น19 พฤษภาคม 2568

อนุสรณ์ ติปยานนท์ และ ธเนศ วงศ์ยานนาวา (2558) ล่าแม่มด สืบค้น18 พฤษภาคม 2568

Social Theory and Practice Vol. 47, No. 1 (January 2021), pp. 1-31 (31 pages) Published By: Florida State University Department of Philosophy สืบค้น 20 พฤษภาคม 2568

Ronson, Jon: So You've Been Publicly Shamed (2015) สำนักพิมพ์: Riverhead Books, สืบค้น 20 พฤษภาคม 2568

ผู้จัดทำ

นายเอกภพ เหลาเป

66011213400

นายกฤติน เชี่ยวฉิน

66011213235

ENDLESS VERDICT

”คำพิพากษาที่ไม่มีวันจบ”