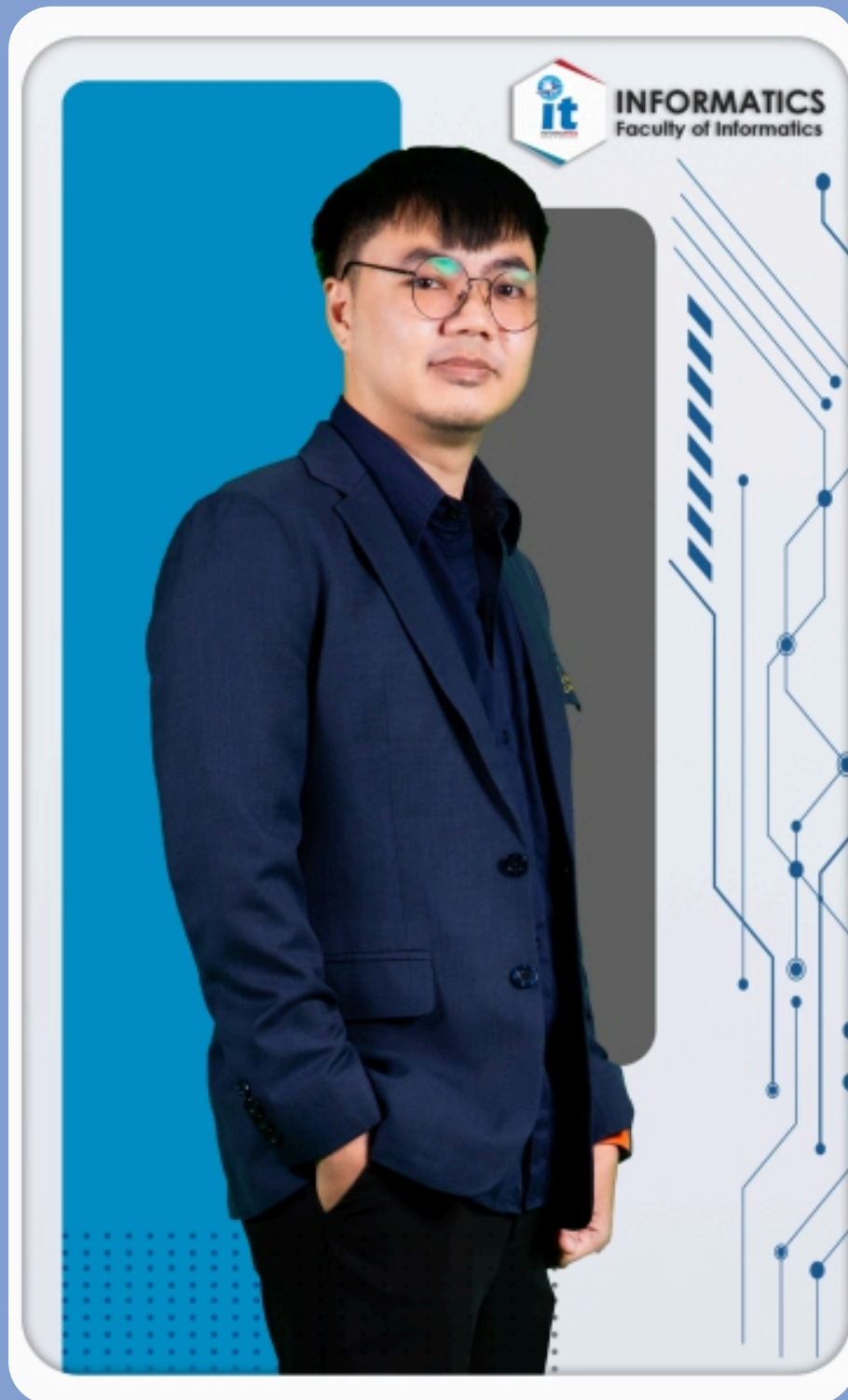


การพัฒนาหนังสือนิทานภาพประกอบ
เรื่อง “My little cloud”
และสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “กาลครั้งหนึ่งมีแมว”





อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์วิรัชทร จันทระจตุรภัทร

กรรมการสอบ

รองศาสตราจารย์ ดร.เนติรัฐ วีระนาคินทร์



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิช ฤทธะโคตร



รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล



บทคัดย่อ

การจัดทำโครงงานครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือนิทานภาพประกอบ เรื่อง My Little Cloud และสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง กาลครั้งหนึ่งมีแมว โดยใช้ภาพประกอบ และภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ และความรู้สึก เพื่อให้ผู้รับชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาและเกิดความเข้าใจในแนวคิดของผลงาน

กระบวนการดำเนินงานประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง การกำหนดแนวคิดและรูปแบบการออกแบบ การพัฒนาเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละครและฉาก ตลอดจนการผลิตและปรับปรุงสื่อทั้งสองรูปแบบ โดยหนังสือนิทานภาพประกอบมุ่งนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการเติบโตผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ส่วนแอนิเมชัน 2 มิติ ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความสุข ความผูกพัน และการจากลา

กิตติกรรมประกาศ

โครงการการพัฒนาหนังสือนิทานภาพประกอบเรื่อง “My little cloud” และสื่อแอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง “กาลครั้งหนึ่งมีแมว” สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยได้รับความอนุเคราะห์และการสนับสนุนจากบุคคลหลายท่าน

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการเป็นอย่างสูง ที่ได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาและปรับปรุงผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมถึงขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำเนินโครงการครั้งนี้

ขอขอบคุณผู้ประเมินทุกท่านที่สละเวลาให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ ตลอดจนเพื่อน ๆ และบุคคลรอบข้างที่คอยให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และเป็นกำลังใจตลอดระยะเวลาการดำเนินโครงการ

ท้ายที่สุดนี้ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจเสมอมา รวมถึงขอบคุณตนเองที่มุ่งมั่น อดทน และพยายามก้าวผ่านอุปสรรคต่าง ๆ จนสามารถสร้างสรรค์ผลงานและดำเนินโครงการให้สำเร็จลุล่วงได้ตามเป้าหมาย

สารบัญ

01 หลักการและเหตุผล

02 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

03 ขอบเขตการศึกษา

04 วิธีดำเนินการศึกษา

05 สรุปผลการศึกษา

06 อภิปรายผลการศึกษา

07 เอกสารอ้างอิง

08 ประวัติของผู้ศึกษา

01

หลักการและเหตุผล

ประสบการณ์และความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตล้วนเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้และการเติบโต แม้บางสิ่งอาจไม่ได้อยู่กับเราตลอดไป แต่ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นยังคงมีคุณค่าและความหมาย ผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับการเติบโต ความสุข และการจากลา ผ่านการสร้างสรรค์สื่อที่สื่อสารอารมณ์และความรู้สึกผ่านภาพและการเล่าเรื่อง

โครงการนี้ประกอบด้วยหนังสือนิทานภาพประกอบเรื่อง “My Little Cloud” ที่นำเสนอการเติบโตผ่านประสบการณ์การเดินทาง และสื่อแอนิเมชันเรื่อง “กาลครั้งหนึ่งมีแมว” ที่ถ่ายทอดความสุขจากสิ่งเรียบง่ายและความทรงจำจากการจากลา โดยมุ่งหวังให้ผู้ชมเห็นคุณค่าของประสบการณ์และช่วงเวลาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต

02 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อพัฒนาหนังสือนิทานภาพประกอบเรื่อง “My little cloud” และ
สื่อแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “กาลครั้งหนึ่งมีแมว”

เพื่อประเมินคุณภาพหนังสือนิทานภาพประกอบเรื่อง “My little cloud”
และสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “กาลครั้งหนึ่งมีแมว”

เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อหนังสือนิทานภาพประกอบ
เรื่อง “My little cloud” และสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “กาลครั้งหนึ่งมีแมว”

03 ขอบเขตการศึกษา

ด้านเนื้อหา

1. หนังสือนิทานภาพประกอบ ถ่ายทอดการเติบโตผ่านประสบการณ์และอารมณ์ความรู้สึก
2. แอนิเมชัน 2 มิติ ถ่ายทอดความสุข ความผูกพัน และการจากลา

กลุ่มเป้าหมาย

วัยรุ่นและผู้ใหญ่อายุ 15–30 ปี ที่สนใจหนังสือนิทานภาพประกอบและสื่อแอนิเมชัน ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับการเติบโต ความสุข ความผูกพัน และการจากลา

รูปแบบสื่อ

1. หนังสือนิทานภาพประกอบ จำนวน 60 หน้า
2. สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยมีระยะเวลา 2.19 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. หนังสือนิทานภาพประกอบ เรื่อง My Little Cloud
2. สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง กาลครั้งหนึ่งมีแมว
3. แบบประเมินคุณภาพ
4. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

04

วิธีดำเนินการศึกษา

Direction concept

Concept

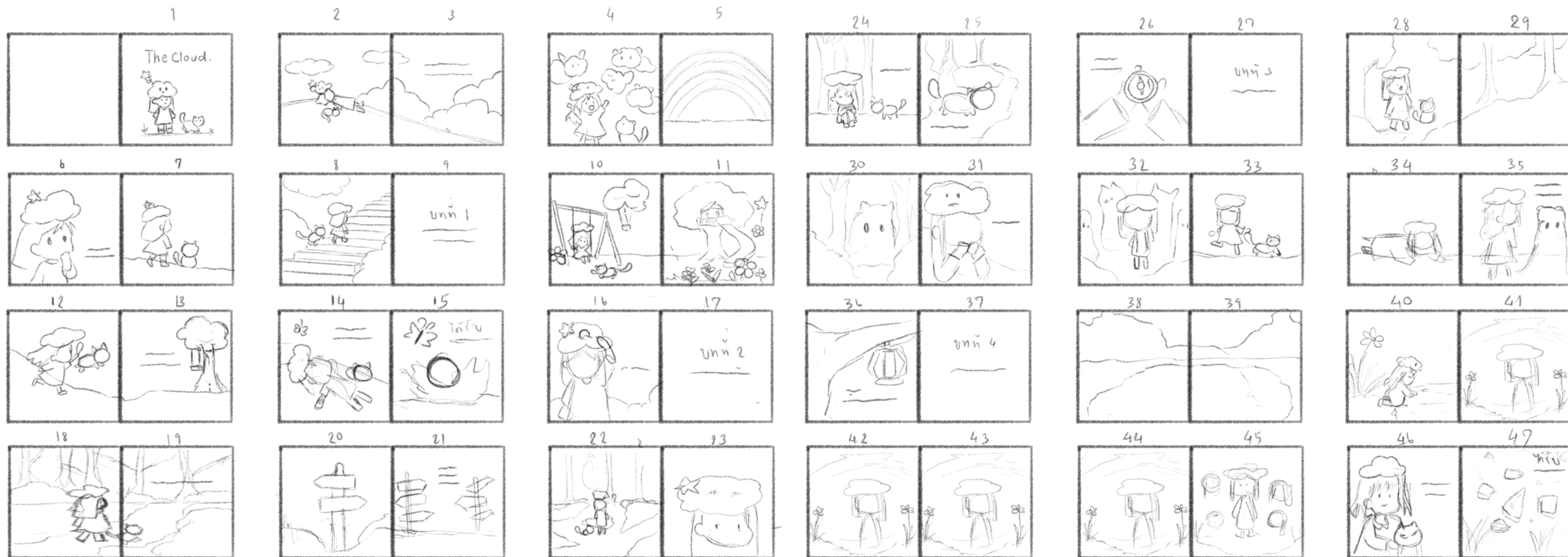
นำเสนอเรื่องราวของการเติบโตผ่านประสบการณ์และช่วงเวลาต่าง ๆ ในชีวิต ทั้งความสุข ความผูกพัน และการจากลา โดยถ่ายทอดผ่านโลกแห่งจินตนาการและเรื่องราวที่เรียบง่าย เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าทุกประสบการณ์ล้วนมีความหมายและเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้และเติบโตของมนุษย์

Mood & Tone

มุ่งเน้นบรรยากาศที่อบอุ่น อ่อนโยน ชวนฝัน และซาบซึ้ง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายและเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้ โดยผสมผสานความสุขและความสดใสเข้ากับความรู้สึกคิดถึงและการจากลาอย่างละมุนละไม



Story Board



Character Design

หนังสือนิทานภาพประกอบ



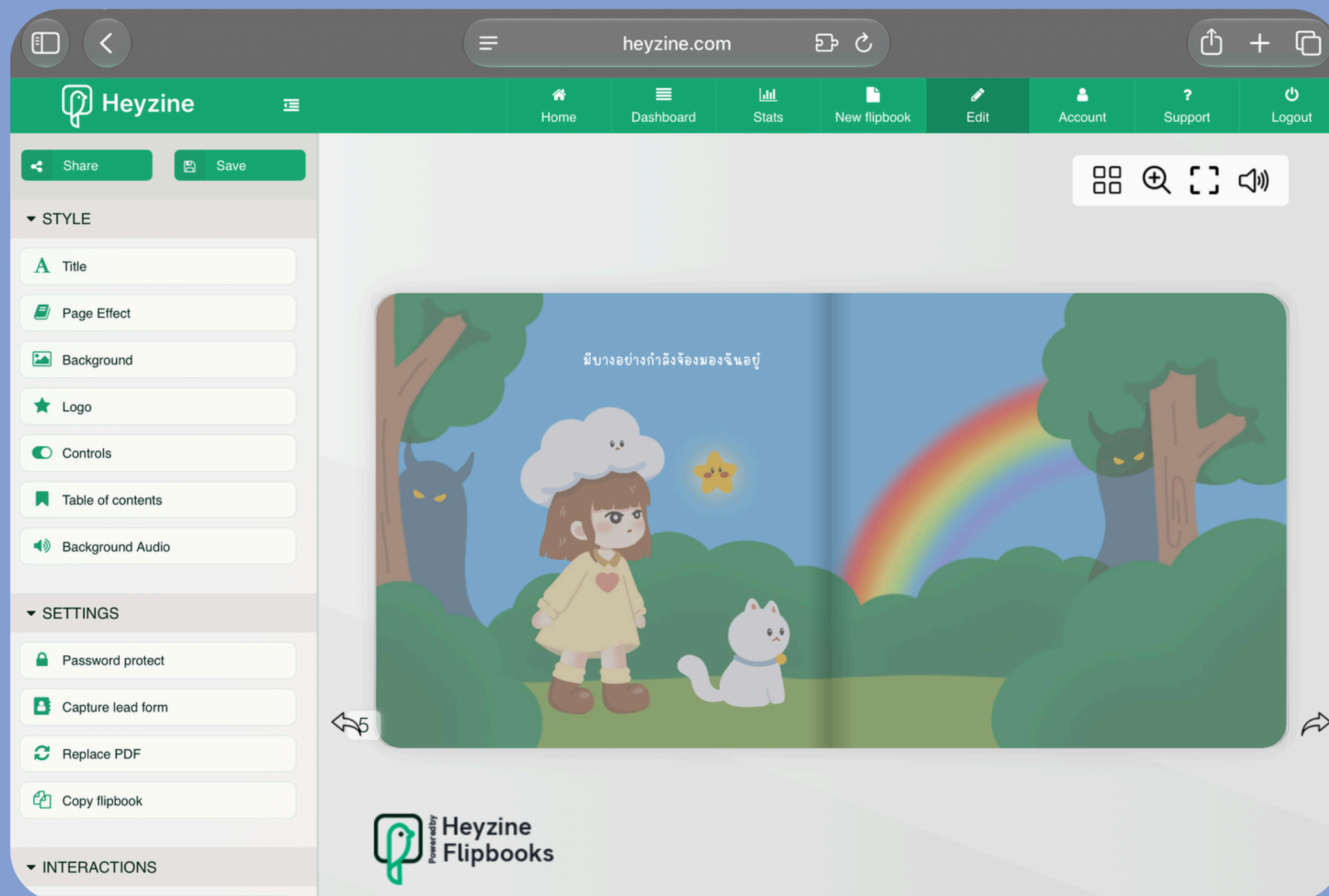
สื่อแอนิเมชั่น 2 มิติ



Background Design



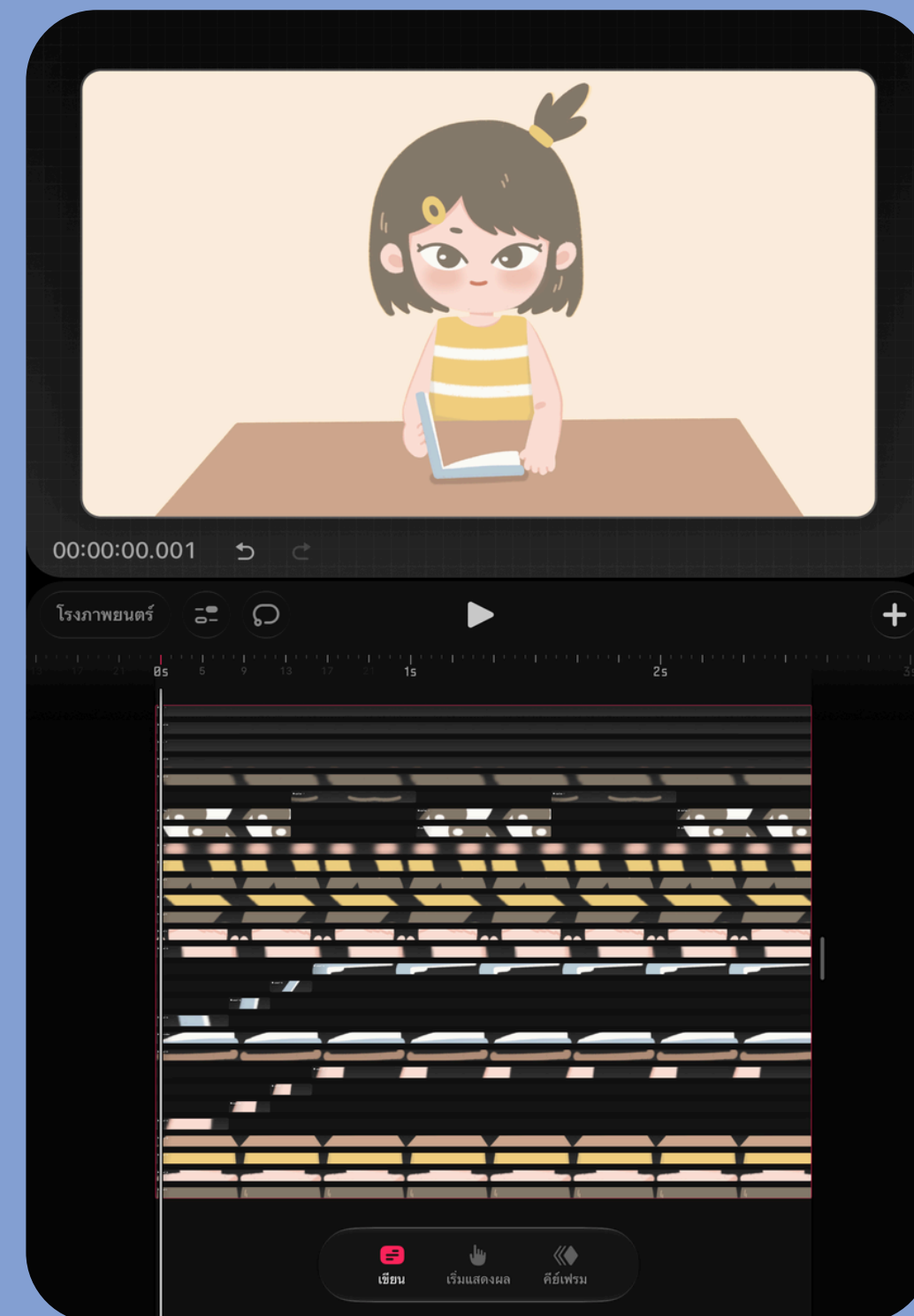
Production (Illustrated storybook)



1. วาดภาพตามเนื้อเรื่องและออกแบบให้สอดคล้องกับแนวคิดที่กำหนดไว้
2. จัดวางภาพประกอบและข้อความในแต่ละหน้าให้เหมาะสมและต่อเนื่องกัน
3. จัดเรียงหน้า ตรวจสอบความเรียบร้อย นำขึ้นเว็บไซต์และเตรียมไฟล์สำหรับการเผยแพร่

Production (2D Animation)

1. วาดตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบต่าง ๆ สำหรับใช้ในแอนิเมชัน
2. สร้างภาพเคลื่อนไหว ทำให้ตัวละครและฉากเคลื่อนไหวตามลำดับเหตุการณ์ในสตอรี่บอร์ด
3. ตัดต่อและใส่เสียง ประกอบภาพ ใส่เสียงประกอบและดนตรี เพื่อสร้างอารมณ์ให้สอดคล้องกับเรื่องราว
4. ตรวจสอบความต่อเนื่องของภาพและเสียง ก่อนส่งออกเป็นไฟล์วิดีโอที่สมบูรณ์



Post - Production

ตรวจสอบความถูกต้องของหนังสือนิทานภาพประกอบและสื่อแอนิเมชันก่อนเผยแพร่

นำหนังสือนิทานภาพประกอบและสื่อแอนิเมชันเผยแพร่สู่สาธารณะเพื่อตรวจสอบความคิดเห็น

นำหนังสือนิทานภาพประกอบและสื่อแอนิเมชันให้ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายได้รับชมและประเมินแบบสอบถาม

05

สรุปผลการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญ

อาจารย์ ดร.หิรัญฐ นาคไพจิตร



ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิชัย พรรษา

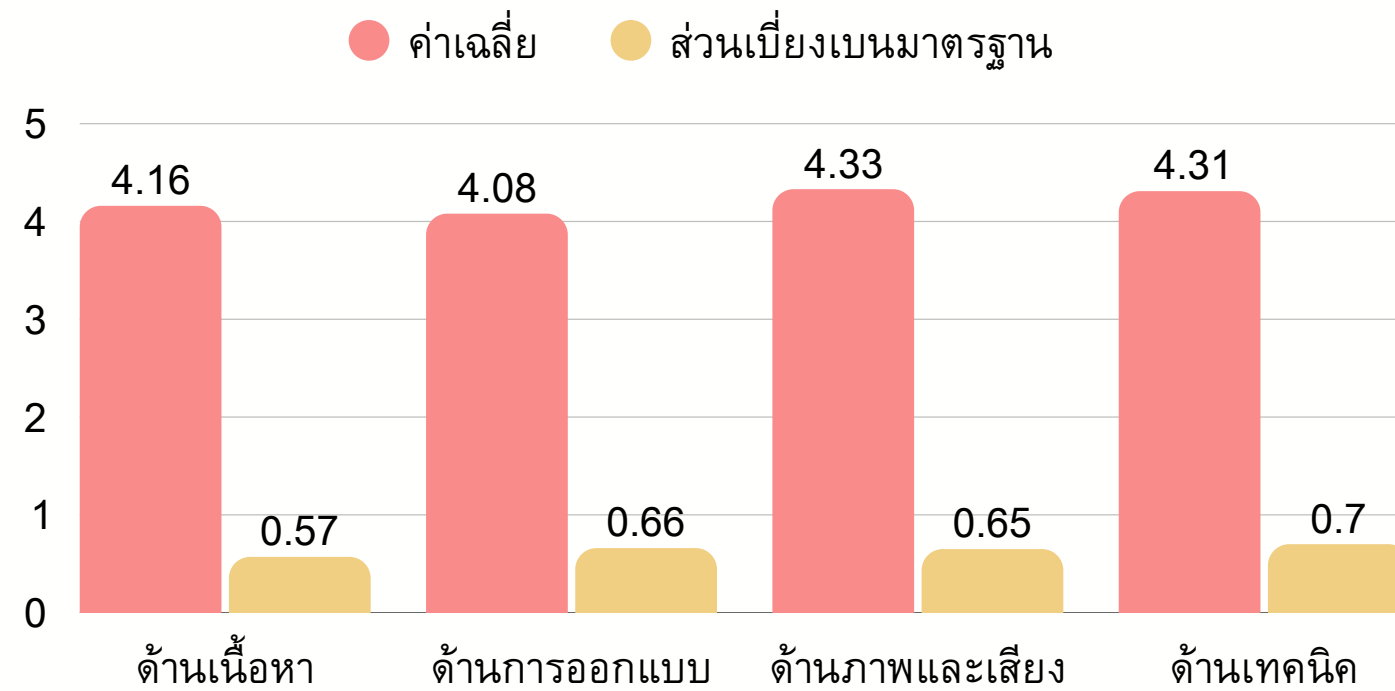


อาจารย์ ดร.นิลกะภาพ บุปผาโชติ

อาจารย์มนันยา นิ่มพิศาล



ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ท่าน



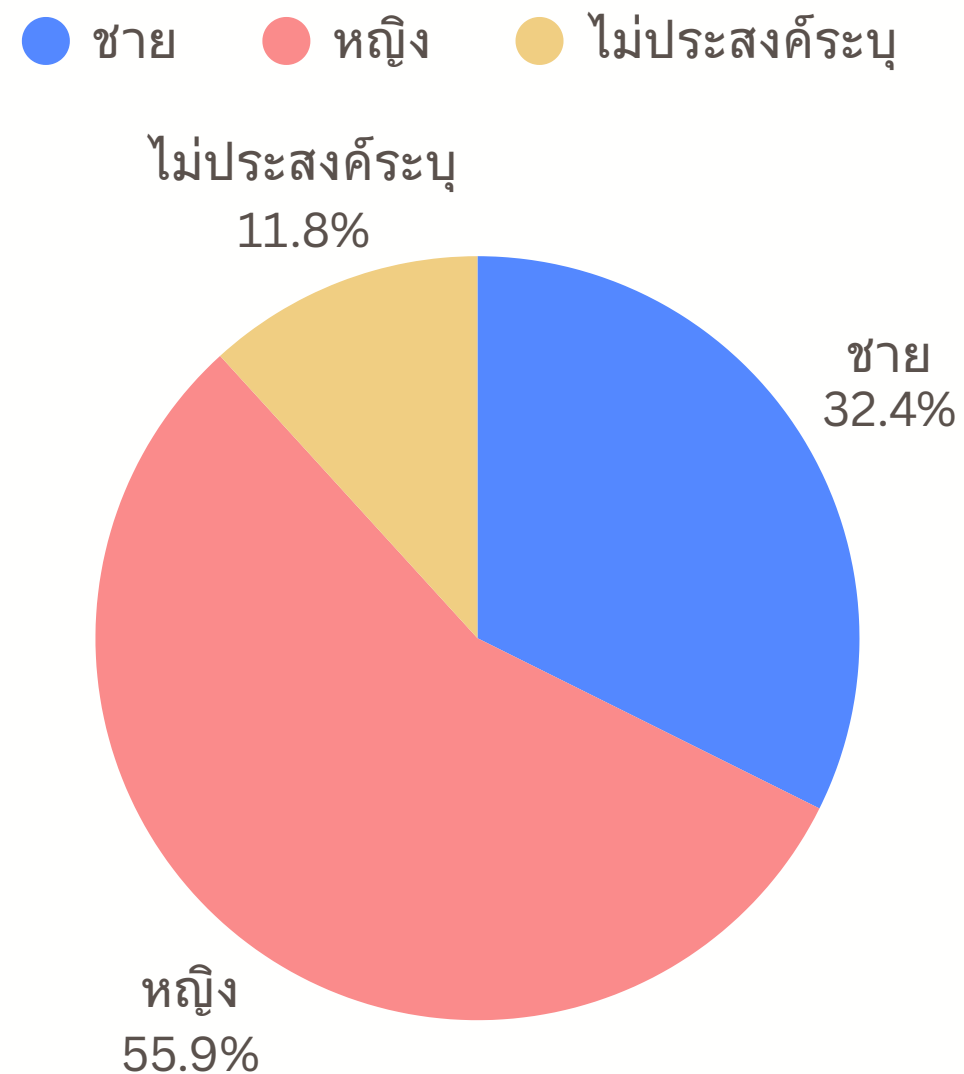
ผลการประเมินคุณภาพหนังสือนิทานภาพประกอบและสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จากผู้เชี่ยวชาญ
จำนวน 4 ท่าน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ (Mean = 4.23) อยู่ในระดับดี

1.ด้านเนื้อหา	อยู่ในระดับ ดี	(Mean = 4.16)
2.ด้านการออกแบบ	อยู่ในระดับ ดี	(Mean = 4.08)
3.ด้านภาพและเสียง	อยู่ในระดับ ดี	(Mean = 4.33)
4.ด้านเทคนิค	อยู่ในระดับ ดี	(Mean = 4.31)

คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

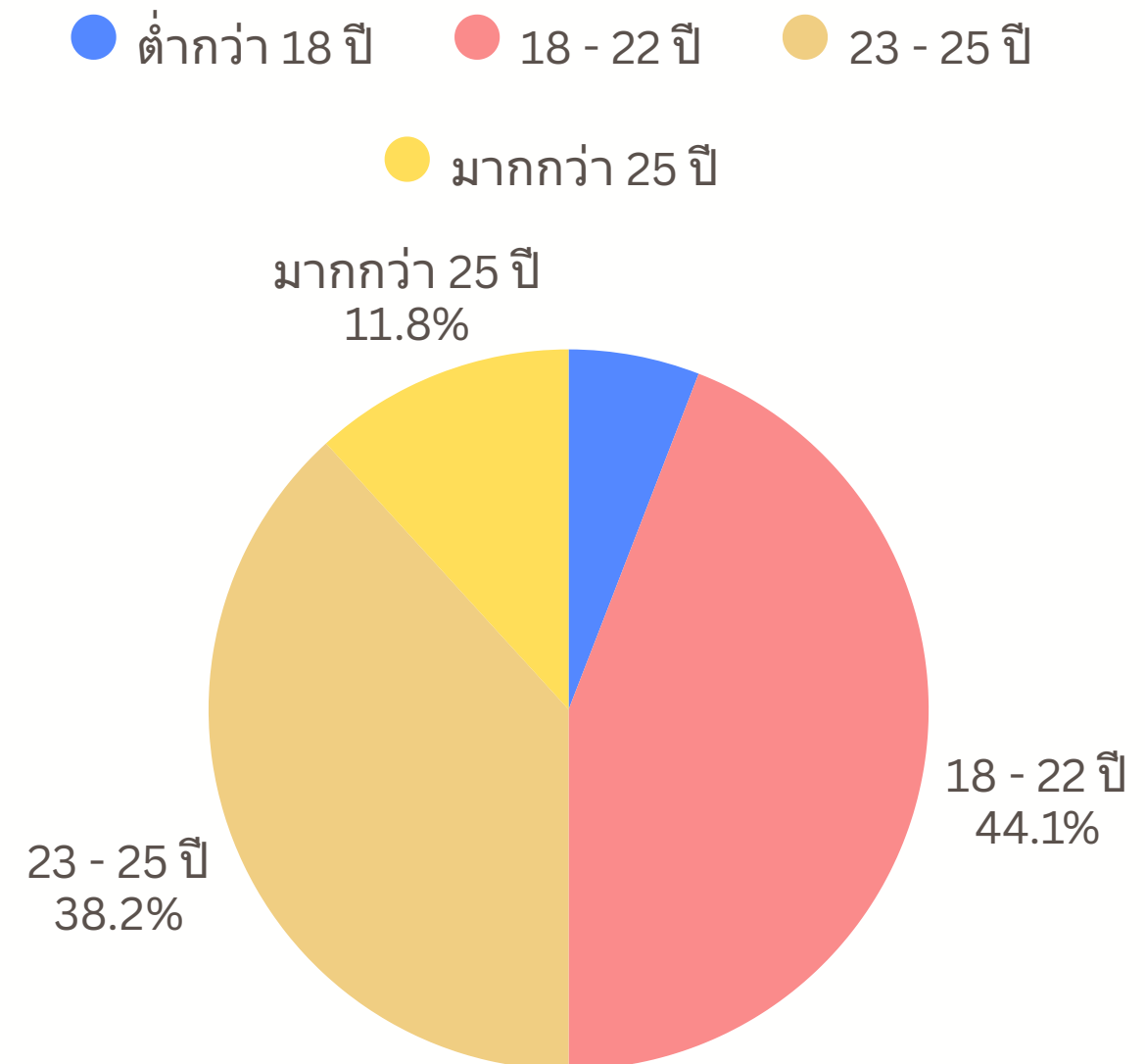
- ปรับ animation ได้อีก เช่น ท่าเดิน ท่าวิ่ง การทำ dialogue พูดตัวละคร และสัตว์
- ระวังสีฟอนต์ตัวหนังสือในแต่ละหน้า ไม่ให้กลับไปกับฉากหลัง
- ในส่วนของแอนิเมชัน ช่วงเปิด Flip book ยังมีลักษณะใกล้เคียงกับหนังสือนิทานในลิงก์อ้างอิงค่ะ หากมีตัวละครเป็นผู้เปิดและพลิกหน้าหนังสือ จะช่วยให้เห็นบทบาทของแอนิเมชันชัดเจนขึ้น และสร้างความแตกต่างให้ผลงานได้มากขึ้นค่ะ

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย



ข้อมูลเรื่องเพศของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวนทั้งหมด 34 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

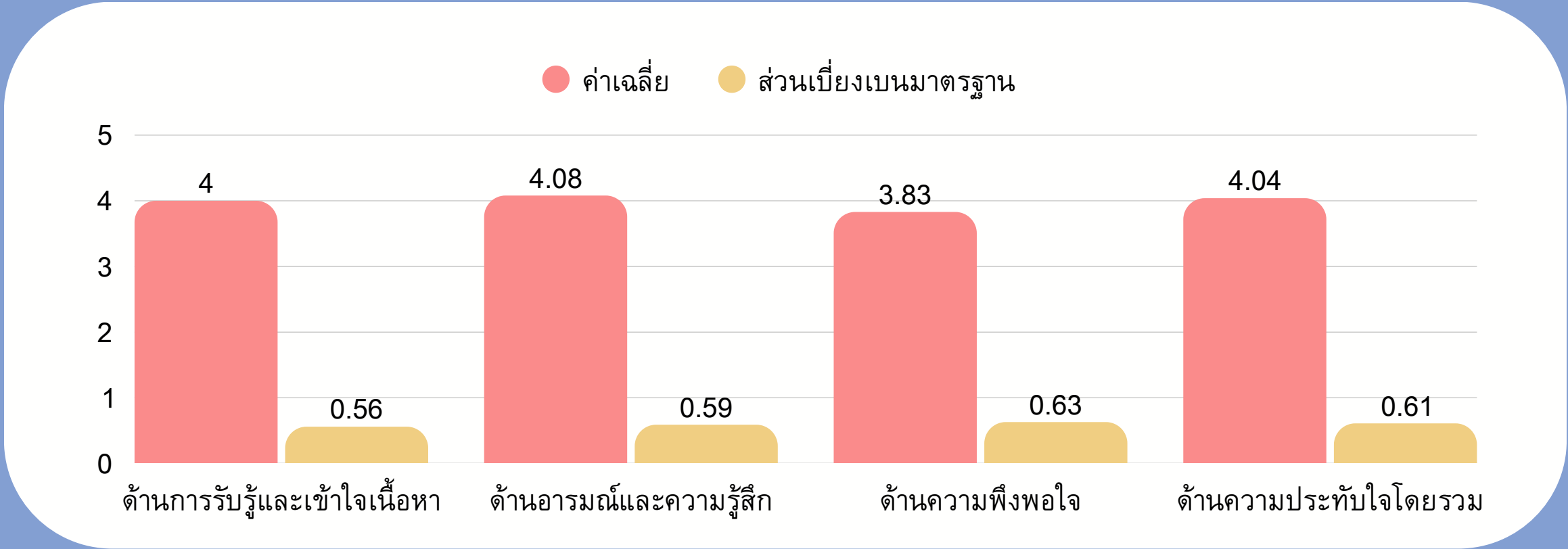
1. เป็นหญิง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 55.9
2. เป็นชาย จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4
3. ไม่ประสงค์ระบุ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8



ข้อมูลเรื่องอายุของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวนทั้งหมด 34 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. 18 - 22 ปี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 44.1
2. 23 - 25 ปี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 38.2
3. มากกว่า 25 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8
4. ต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9

ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย



คำแนะนำจากกลุ่มเป้าหมาย

- แอนิเมชันสั้นไปเล็กน้อย
- ในส่วนของแอนิเมชันสามารถขยับได้มากกว่านี้

ผลการประเมินความพึงพอใจหนังสือนิทานภาพประกอบและสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 34 คน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ (Mean = 3.99) อยู่ในระดับดี

- | | | |
|---------------------------------|----------------|---------------|
| 1.ด้านการรับรู้และเข้าใจเนื้อหา | อยู่ในระดับ ดี | (Mean = 4) |
| 2.ด้านอารมณ์และความรู้สึก | อยู่ในระดับ ดี | (Mean = 4.08) |
| 3.ด้านความพึงพอใจ | อยู่ในระดับ ดี | (Mean = 3.83) |
| 4.ด้านความประทับใจโดยรวม | อยู่ในระดับ ดี | (Mean = 4.04) |

สรุปผลการศึกษา

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 4 ท่าน พบว่า คุณภาพหนังสือนิทานภาพประกอบและสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ (Mean = 4.23) อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านภาพและเสียงมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ (Mean = 4.33) รองลงมาคือด้านเทคนิคมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (Mean = 4.31) ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (Mean = 4.16) และด้านการออกแบบมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (Mean = 4.08)

ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 34 คน พบว่า คุณภาพหนังสือนิทานภาพประกอบและสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ (Mean = 3.99) อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านอารมณ์และความรู้สึกมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ (Mean = 4.08) รองลงมาคือด้านความประทับใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (Mean = 4.04) ด้านการรับรู้และเข้าใจเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (Mean = 4) และด้านความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (Mean = 3.83)

06 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาและพัฒนาหนังสือนิทานภาพประกอบ My Little Cloud และสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง กาลครั้งหนึ่งมีแมว พบว่าผลงานทั้งสองชิ้นสามารถนำเสนอเรื่องราวผ่านภาพประกอบและการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน แต่ยังคงเชื่อมโยงกันด้วยแนวคิดเกี่ยวกับการเติบโต ความสุข ความผูกพัน และการจากลา โดยใช้การออกแบบตัวละคร โทนสี และบรรยากาศของภาพในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก

การสร้างสรรค์สื่อทั้งสองรูปแบบช่วยให้สามารถนำเสนอเนื้อหาได้หลากหลาย ทั้งการเล่าเรื่องผ่านภาพนิ่งในหนังสือนิทาน และการเคลื่อนไหวพร้อมเสียงในแอนิเมชัน ทั้งนี้ ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายสามารถนำมาใช้พิจารณาคูณภาพ ความเหมาะสม และจุดที่ควรปรับปรุง เพื่อพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์และสามารถสื่อสารแนวคิดที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

- ปรับท่าเดิน ท่าวิ่ง และเพิ่มบทสนทนาของตัวละครให้เป็นธรรมชาติ
- เลือกสีตัวอักษรให้ตัดกับพื้นหลังและอ่านง่าย
- ปรับฉากเปิดแอนิเมชันให้ตัวละครเป็นผู้เปิดและพลิกหน้าหนังสือ

06 เอกสารอ้างอิง

Lalimay. (2561, 8 มีนาคม). ทำความรู้จักกับประเภทของหนังสือภาพ (Picture Books) กันเถอะ!

- <https://www.parentsone.com/type-of-picture-books/>

HuesandRogues. (ม.ป.ป.). คู่มือการออกแบบตัวละคร. CLIP STUDIO TIPS.

- <https://tips.clip-studio.com/th-th/articles/10089>

Celsys. (ม.ป.ป.). หลักการ 12 ข้อของแอนิเมชัน. CLIP STUDIO PAINT.

- <https://www.clipstudio.net/th/animation/12-principles/>

ผู้จัดทำ



นางสาวชลธิชา จารุพงศ์ศิริ
รหัสนิสิต 66011213244
นิสิตชั้นปีที่ 4 ระดับปริญญาตรี
สาขาสื่อ นฤมิต
คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม