
การพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง เนื้อร้ายในครัว

The development of 3 dimensional
animation "Meat Street Kitchen"

Meat Street
Kitchen



อาจารย์ที่ปรึกษา



อาจารย์ มั่นยา นิ่มพิศาล

กรรมการสอบ



ผศ. ดร.ชากฤษ เหลี่ยมโรสง



รศ. ดร.สืศิริ แซ่ลี



ผศ. พฤษ ธนรัช

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “เนื้อร้ายในครัว” และประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงประเมินคุณภาพของผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “เนื้อร้ายในครัว” และแบบสอบถาม ประเมินผล โดยแบ่งผู้ประเมินออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายจำนวน 32 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน รวมผู้ประเมินทั้งหมด 35 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และแปลผลตามเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วน 5 ระดับ

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 32 คน พบว่า แอนิเมชันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวม 4.59 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านภาพและการออกแบบมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 4.73 รองลงมาคือด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.53 และด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง มีค่าเฉลี่ย 4.52 ซึ่งทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า แอนิเมชันมีค่าเฉลี่ยคุณภาพโดยรวม 3.53 อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียงมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 3.67 อยู่ในระดับดี รองลงมาคือด้านเนื้อหาและด้านภาพและการออกแบบ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 3.47 อยู่ในระดับปานกลาง

สรุปได้ว่าแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “เนื้อร้ายในครัว” ได้รับความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายในระดับมากที่สุด และได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญในระดับดี โดยผลการประเมินสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพของแอนิเมชันให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 3 มิติ, ความรุนแรงในครอบครัว, การถ่ายทอดความรุนแรงในครอบครัว, การประเมินคุณภาพสื่อ

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง เนื้อร้ายในครัว ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือและความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ มนัสนา นิมพิศาล อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ ตลอดจนช่วยชี้แนะแนวทางการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานมาโดยตลอด

กราบขอบพระคุณ อาจารย์ วีรภัทร จันทรจตุรภัทร ประธานกรรมการสอบ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คชาภุช เหลี่ยมโรสง รองศาสตราจารย์ ดร.สัณศิริ แซ่ลี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ พฤต ธนรัช กรรมการสอบ ที่ได้สละเวลาให้ข้อเสนอแนะ และข้อคิดเห็นอันทรงคุณค่า เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาโครงงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ และน้อง ๆ ทุกคน ที่คอยให้ความช่วยเหลือ เป็นกำลังใจ และร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการดำเนินโครงงานชิ้นนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำสาขาสอนภูมิทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และให้คำแนะนำ ด้วยความเมตตาเสมอมา และขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา รวมถึงครอบครัว ที่คอยให้การสนับสนุน มอบโอกาสทางการศึกษา และเป็นกำลังใจสำคัญให้แก่ผู้จัดทำเสมอมาจนกระทั่งสำเร็จการศึกษา

นางสาวจุฑามณี ดาแหมม

นายภูริป ว่องไว

สารบัญ

- | | | | |
|---|-------------------------|----|--------------------|
| 1 | หลักการและเหตุผล | 32 | สรุปผลการศึกษา |
| 2 | วัตถุประสงค์ของการศึกษา | 45 | อภิปรายผลการศึกษา |
| 3 | ขอบเขตการศึกษา | 46 | เอกสารอ้างอิง |
| 4 | วิธีการดำเนินการศึกษา | 47 | ประวัติของผู้ศึกษา |

หลักการและเหตุผล

ปัญหาความรุนแรงที่ส่งต่อภายในครอบครัวมักหล่อหลอมและสร้างบาดแผลให้แก่เด็กโดยไม่รู้ตัว การใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยสะท้อนและสร้างความเข้าใจในประเด็นที่ซับซ้อนนี้ได้ อย่างลึกซึ้ง

คณะผู้จัดทำจึงได้พัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “เนื้อร้ายในครัว” ขึ้น เพื่อถ่ายทอดผลกระทบของความขัดแย้งในครอบครัว พร้อมทั้งปลูกฝังความเข้าใจและการเอาใจใส่ เพื่อช่วยยุติวงจรความรุนแรงได้อย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์ ของการศึกษา

- ▶ เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง เนื้อร้ายในครัว
- ▶ เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ
- ▶ เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง เนื้อร้ายในครัว

ขอบเขตการศึกษา



ด้านเนื้อหา

- ศึกษาและนำเสนอประเด็นความรุนแรงใน ครอบครัว และผลกระทบของการกลั่นแกล้ง ที่ส่งผลต่อสภาวะจิตใจของเด็กและเยาวชน
- นำเสนอภาพสะท้อนของวงจรพฤติกรรมความ รุนแรงที่ถูกส่งผ่านจากรุ่นพ่อสู่รุ่นลูก ผ่านการกระทำของตัวละคร
- การประยุกต์ใช้เทคนิคภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และบรรยากาศที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชม

กลุ่มเป้าหมาย

นิสิต นักศึกษา จำนวน 32 คน

รูปแบบสื่อ

แอนิเมชัน 3 มิติ ความยาว 5 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ
2. แบบประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

วิธีการดำเนินการศึกษา

DIRECTION CONCEPT

Concept & Storyline



Main Idea



Production Process

แนวคิดหลักและที่มาของแอนิเมชัน 3 มิติ

- แนวคิดเบื้องหลัง และการสร้างแอนิเมชันสั้นแนวระทึกขวัญ-ลึกลับ
- ประเด็นและสาระสำคัญที่ต้องการสื่อสารให้ผู้ชมตระหนักถึง
- การกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับเนื้อหาของแอนิเมชัน

การออกแบบงานภาพ 3 มิติและสภาพแวดล้อม

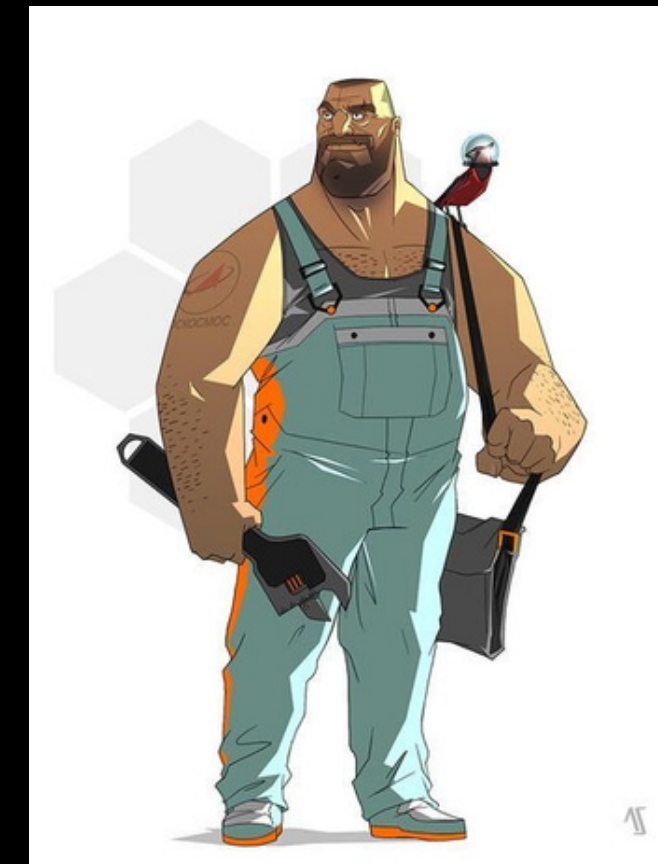
- การออกแบบคาแรกเตอร์ ลักษณะท่าทางและคาแรกเตอร์ของตัวละครในเรื่อง
- การออกแบบฉากบ้านขายเนื้อและองค์ประกอบศิลป์ 3 มิติ
- การคุมโทนสีและการจัดแสง (Lighting) เพื่อบิวต์อารมณ์ความระทึกขวัญ

ขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ

- Pre-Production: การเขียนบท, Storyboard และ Animatic
- Production: การขึ้นโมเดล 3D, การทำริกคัต, การทำแอนิเมชัน และการเรนเดอร์
- Post-Production: การตัดต่อ, การใส่เสียงประกอบ และการคอมโพสิตภาพรวม

PRE-PRODUCTION

Pre-Production



MOODBOARD

กอร์ดอน

ลักษณะ

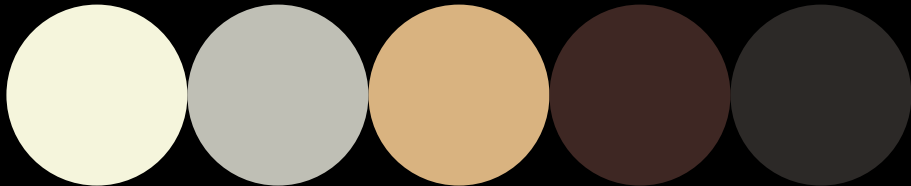
ตัวสูง ใหญ่ กำยำ

มีเครา หนวดแหลม หัวล้านหน้าตาเข้มข้ม

อายุ 40-43 ปี เพศ ชาย



Pre-Production



MOODBOARD

แรงบันดาลใจ

ลักษณะ

ตัวเล็ก อ่อนแอ เป้าตาสีดำไม่มีรอยกระ

เจ็บขี้นไม้พูดไม่จา

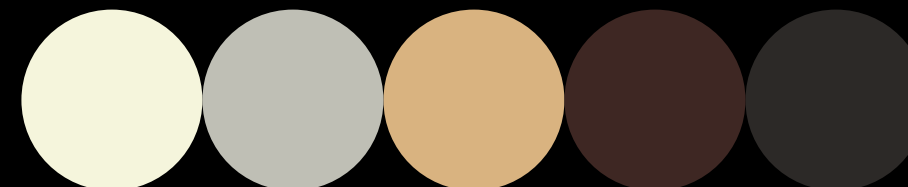
อายุ 12 ปี เพศ ชาย

Pre-Production

...

MOODBOARD SCENE

ร้านขายเนื้อ



LX 2063

LX 2063

LX 2063

Pre-Production

...

CHARACTER DESIGN

กอร์ดอน

ลักษณะ

ตัวสูง ใหญ่ กำยำ

มีเครา หนวดแหลม หัวล้านหน้าตาเข้มข้ม

อายุ 40-43 ปี เพศ ชาย





CHARACTER DESIGN

กอร์ดอน

เครื่องมือAI : ChatGpt

การนำไปใช้ : ใช้ในการสร้าง Texture
สำหรับตัวละคร



Head-only turnaround reference sheet of a 40 to 43 year old heavy-set man, close-up portrait from neck up only, no body, no clothing. Featuring front view, three-quarter view, side profile view, and back of head view side-by-side in a single image. Completely bald head, fair porcelain skin tone with subtle realistic warm flesh undertones, naturally pale human complexion with natural skin pigments (not monochrome, not grayish, living human skin), stern and weary facial expression, subtle eye bags, sharp pointed mustache, short light-blonde stubble beard following the jawline to keep facial structure and UV seams visible. Flat neutral studio lighting, perfectly symmetrical bright illumination with zero harsh shadows, clean plain gray background, high-detail photorealistic skin texture reference --ar 16:9

I have generated a head-only turnaround reference sheet of a heavy-set man for you.

While the image is suitable as a technical reference, please note a few stylistic deviations from your prompt: the blonde mustache is more of a prominent walrus style rather than having the specific sharp points you requested, and the skin tone is a bit too tan to be considered true porcelain.

{image}



Pre-Production



CHARACTER DESIGN

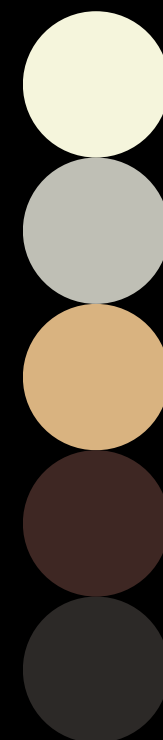
แมชี

ลักษณะ

ตัวเล็ก อ่อนแอ เบ้าตาลึกไม่มีรอยกระ

เจ็บขี้มไม่พูดไม่จา

อายุ 12 ปี เพศ ชาย





CHARACTER DESIGN

แรมซี่

เครื่องมือAI : ChatGpt

การนำไปใช้ : ใช้ในการสร้าง Texture
สำหรับตัวละคร



Head-only turnaround reference sheet of a small-framed youthful male character, close-up face portrait from neck up. Featuring front view, three-quarter view, side profile view, and back of head view side-by-side in a single image. Somber expressionless face, tired quiet gaze, sunken hollow eye sockets with noticeable dark under-eye circles, light subtle freckles across nose and cheeks, messy light-blonde hair wearing a black newsboy cap. Fair porcelain skin tone with subtle natural warm flesh undertones, naturally pale living human skin (not monochrome, not grayish). Flat neutral studio lighting, perfectly symmetrical bright illumination with zero harsh shadows, clean plain gray background, high-detail photorealistic skin texture reference --ar 16:9





CHARACTER DESIGN

ตัวประกอบ เด็กบูल्ली

ลักษณะ

ตัวสูง เกเร เป็นผู้ที่มีเงิน สะอาด

อายุ 12 ปี เพศ ชาย



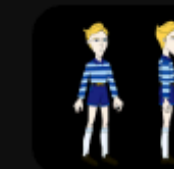


CHARACTER DESIGN

ตัวประกอบ เด็กบูลลี่

เครื่องมือAI : ChatGpt

การนำไปใช้ : ใช้ในการสร้าง Texture
สำหรับตัวละคร



Head-only turnaround reference sheet of a 12-year-old rebellious boy, close-up portrait from neck up only, no body, no clothing. Featuring front view, three-quarter view, side profile view, and back of head view side-by-side in a single image. Sharp angular jawline and pointed chin, narrow piercing blue eyes with a sharp arrogant gaze, styled golden-blonde hair with a side-swept quiff. Fair porcelain skin tone with subtle natural warm flesh undertones, naturally pale living human skin (not monochrome, not grayish). Flat neutral studio lighting, perfectly symmetrical bright illumination with zero harsh shadows, clean plain gray background, high-detail photorealistic skin texture reference --ar 16:9





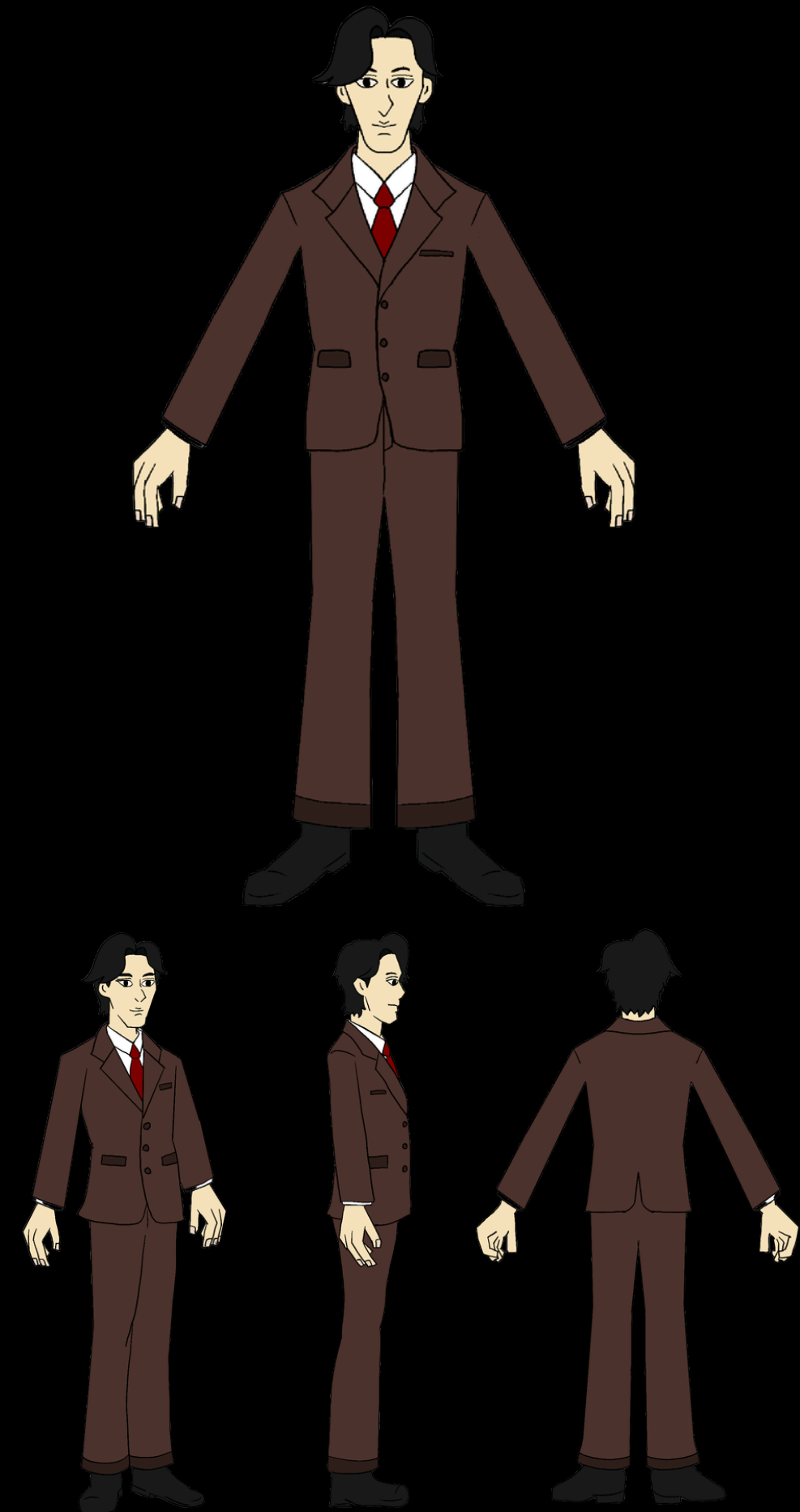
CHARACTER DESIGN

ตัวประกอบ ผู้ประกาศข่าว

ลักษณะ

ตัวสูง น่าเชื่อถือ สะอาด

อายุ 45 ปี เพศ ชาย



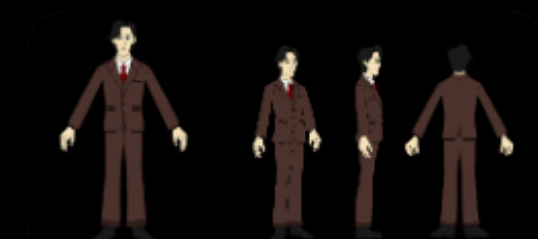


CHARACTER DESIGN

ตัวประกอบ ผู้ประกาศข่าว

เครื่องมือAI : ChatGpt

การนำไปใช้ : ใช้ในการสร้างโมชันขยับโมชัน



ช่วยเขียนเพื่อเตรียมให้ได้อัลบั้มกับที่วาดในภาพให้หน่อย ลักษณะคือชายกลางคน
วัย 40-45 เจนภาพทั้งตัวแบบหมูนม 5 มม ไม่มีที่หลัง ขนาดแล้วแต่เลยเพื่อให้ออกกับ
ทั้ง



ก๊อปปี้

ขอคล้ายกับคนจริงๆ ถ้าหากภาพที่เผลอเป็นคนจริงจะหน้าตาเป็นยังไง





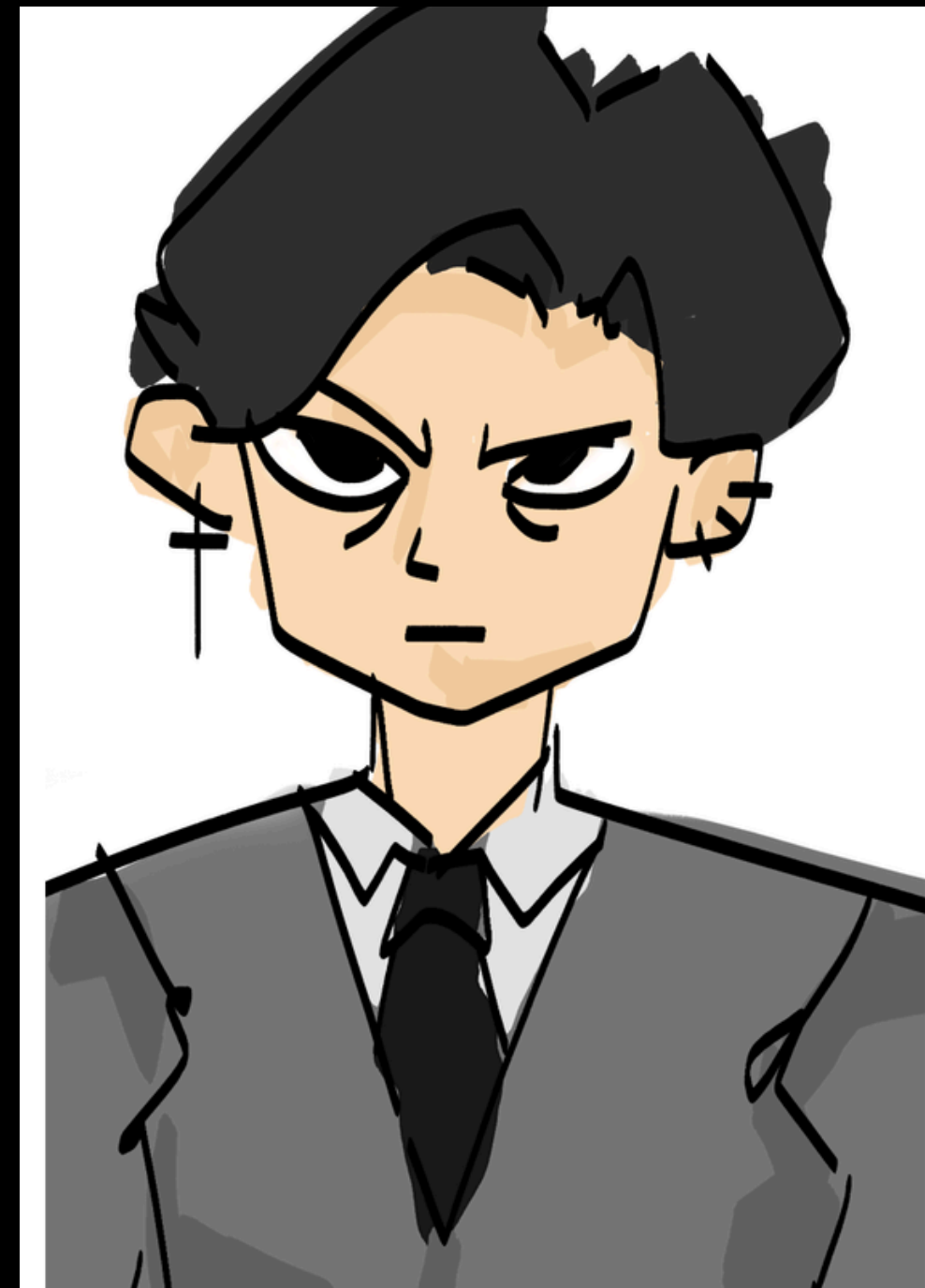
CHARACTER DESIGN

ตัวประกอบ เจ้าของร้านขายเนื้อชื่อดัง

ลักษณะ

น่าเชื่อถือ เครื่องขรึม ทุ

อายุ 30 ปี เพศ ชาย





CHARACTER DESIGN

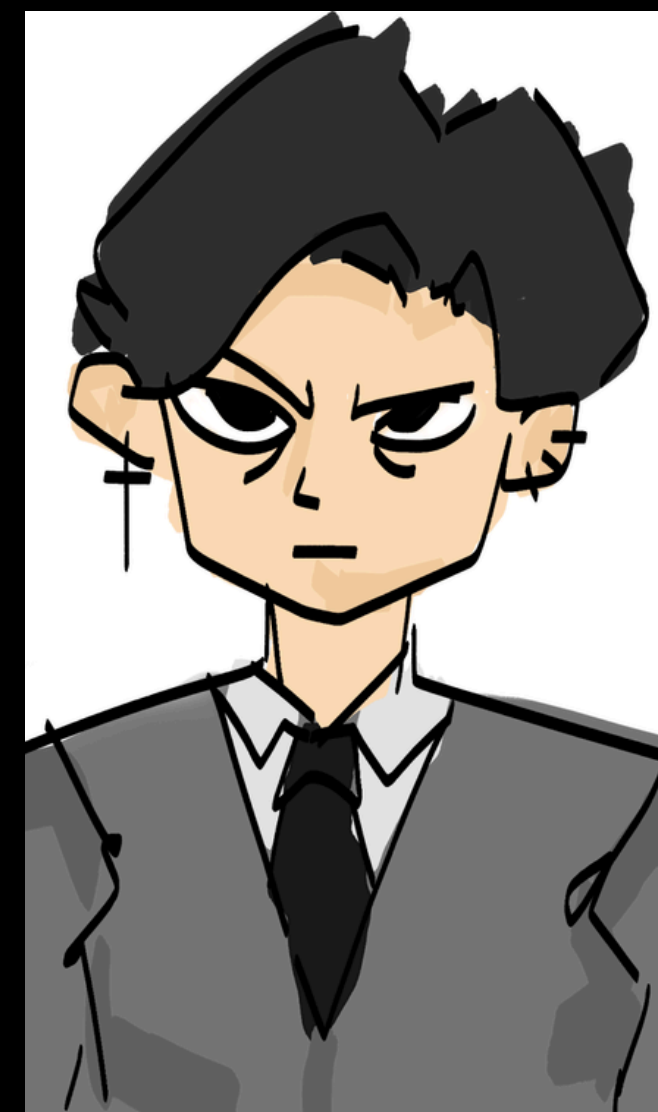
ตัวประกอบ เจ้าของร้าน
ขายเนื้อชื่อดัง

เครื่องมือAI : ChatGpt

การนำไปใช้ : ใช้ในการประกอบ
โปสเตอร์ และโมชั่น



Highly detailed digital portrait, young man with a fierce, angry expression, square-jawed, intensely narrowed dark eyes staring forward, clenched straight-line mouth. Short, dark, side-parted hair swept dramatically. (L) Long gothic



Pre-Production



SCENE DESIGN

ร้านขายเนื้อ

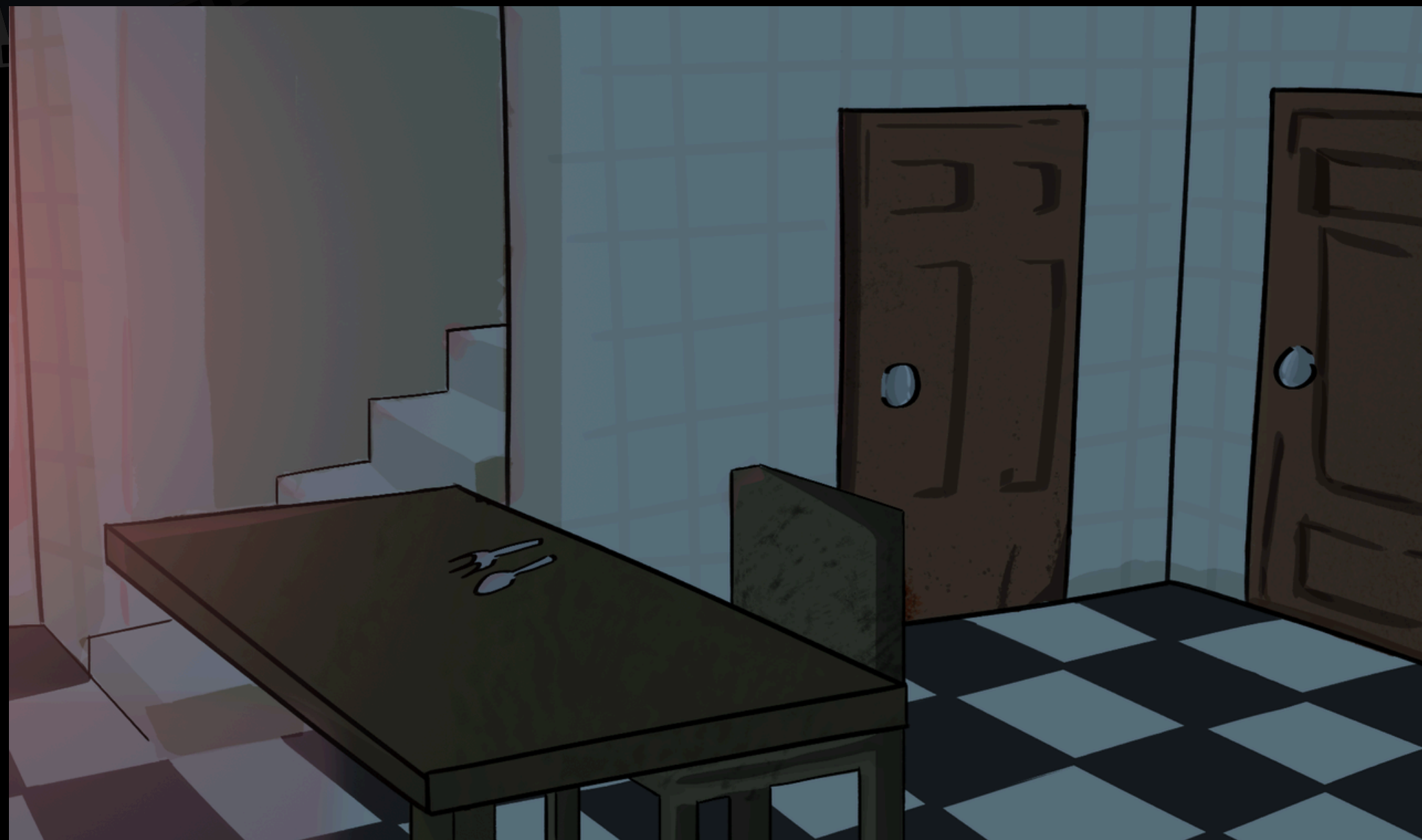


Pre-Production

...

SCENE DESIGN

ห้องครัว



LX 2023

LX 2023

LX 2023

Pre-Production



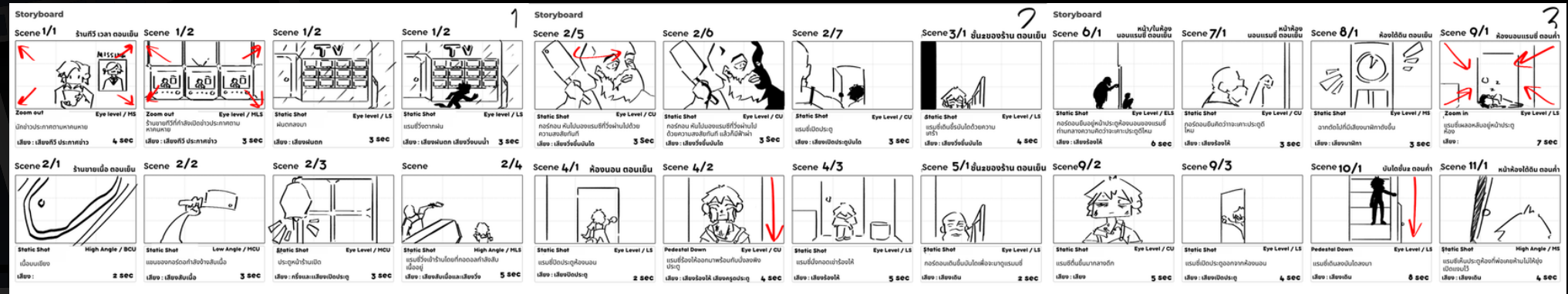
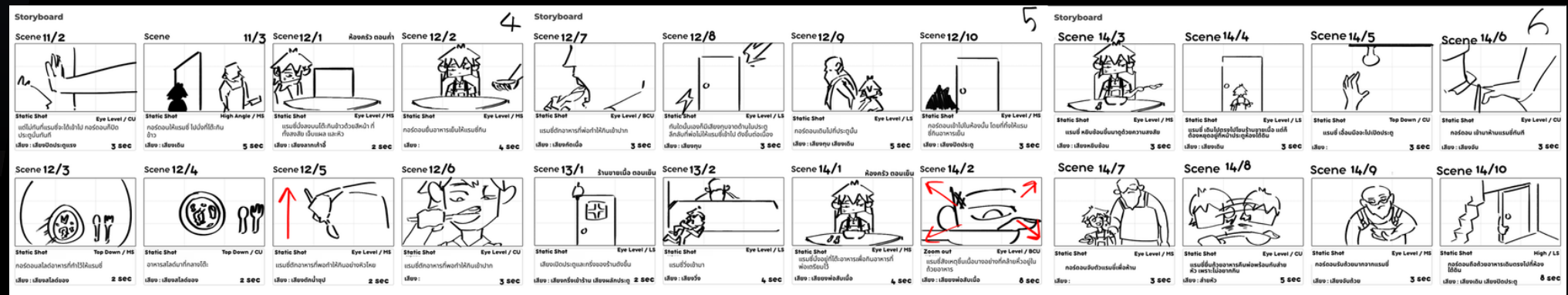
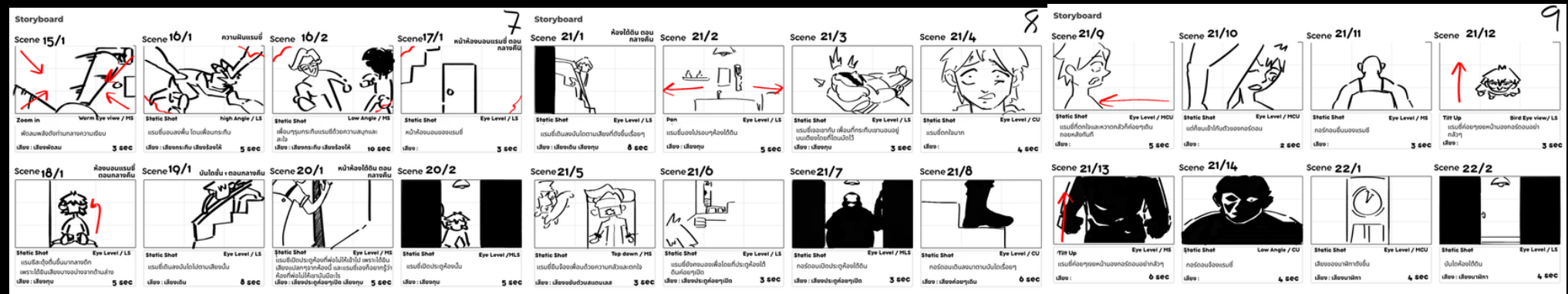
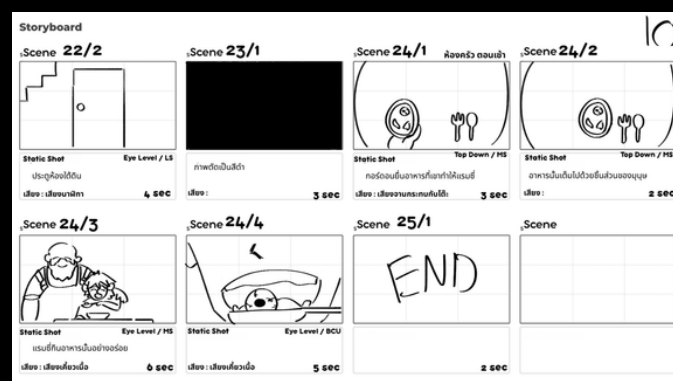
SCENE DESIGN

ห้องใต้ดิน



Pre-Production

STORYBOARD



PRODUCTION

Production

● ● ● การขึ้นโมเดลและลงสีตัวละคร



กอร์ดอน



แซมซี



ตัวประกอบ เด็กบูल्ली

Production

●●● การขึ้นโมเดลจากและอุปกรณ์ประกอบ



ห้องนอนและโถง



ห้องครัว



ร้านขายเนื้อ



ห้องไต้ดิน

Production

●●● การจัดแสง



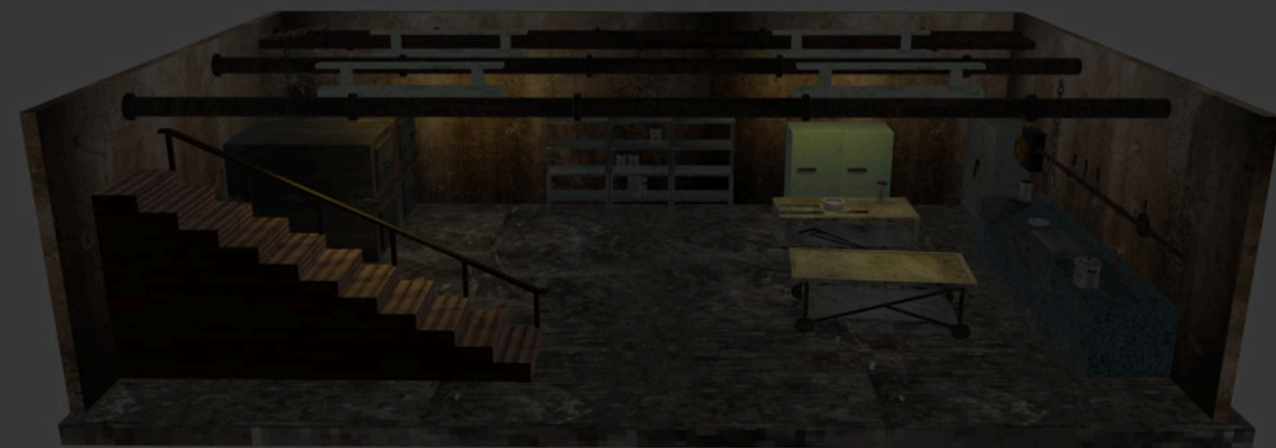
ห้องนอนและโถง



ห้องครัว



ร้านขายเนื้อ



ห้องใต้ดิน

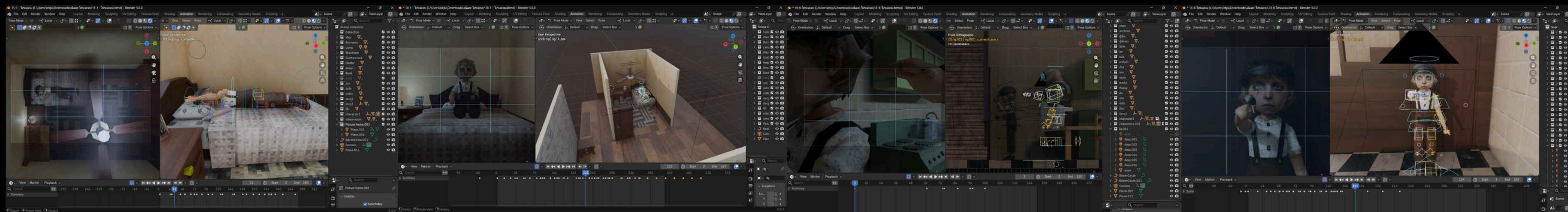
Production



การทำริกกระดุกและการทำแอนิเมชัน



ริกกระดุก

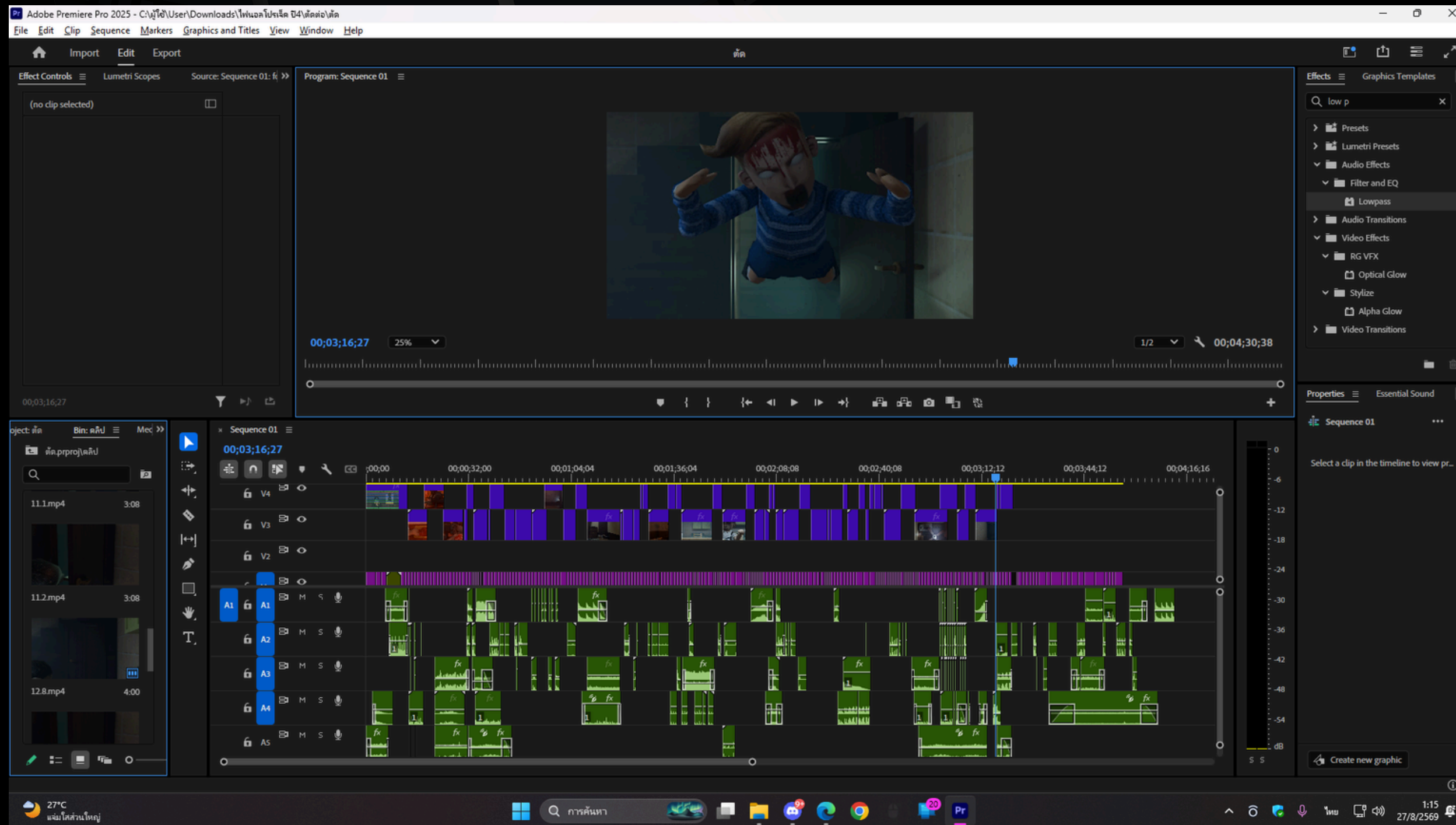


แอนิเมนิเมชัน

Production



กระบวนการตัดต่อ



POST-PRODUCTION

POST-PRODUCTION



ตรวจสอบความถูกต้องของสื่อ
แอนิเมชัน 3 มิติ เสนอต่ออาจารย์
ที่ปรึกษาก่อนเผยแพร่

นำสื่อแอนิเมชันเผยแพร่สู่
สาธารณะเพื่อตรวจสอบความคิด
เห็นเบื้องต้น

POST-PRODUCTION

นำสื่อให้ "ผู้เชี่ยวชาญ" ประเมิน "คุณภาพของสื่อ"
นำสื่อให้ "กลุ่มเป้าหมาย" ประเมิน "ความพึงพอใจ" ที่มีต่อสื่อ

สรุปผลการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์



ผศ.ดร.ศิริพร น้อยอำคา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์



ผศ. สุวิชัย พรรษา

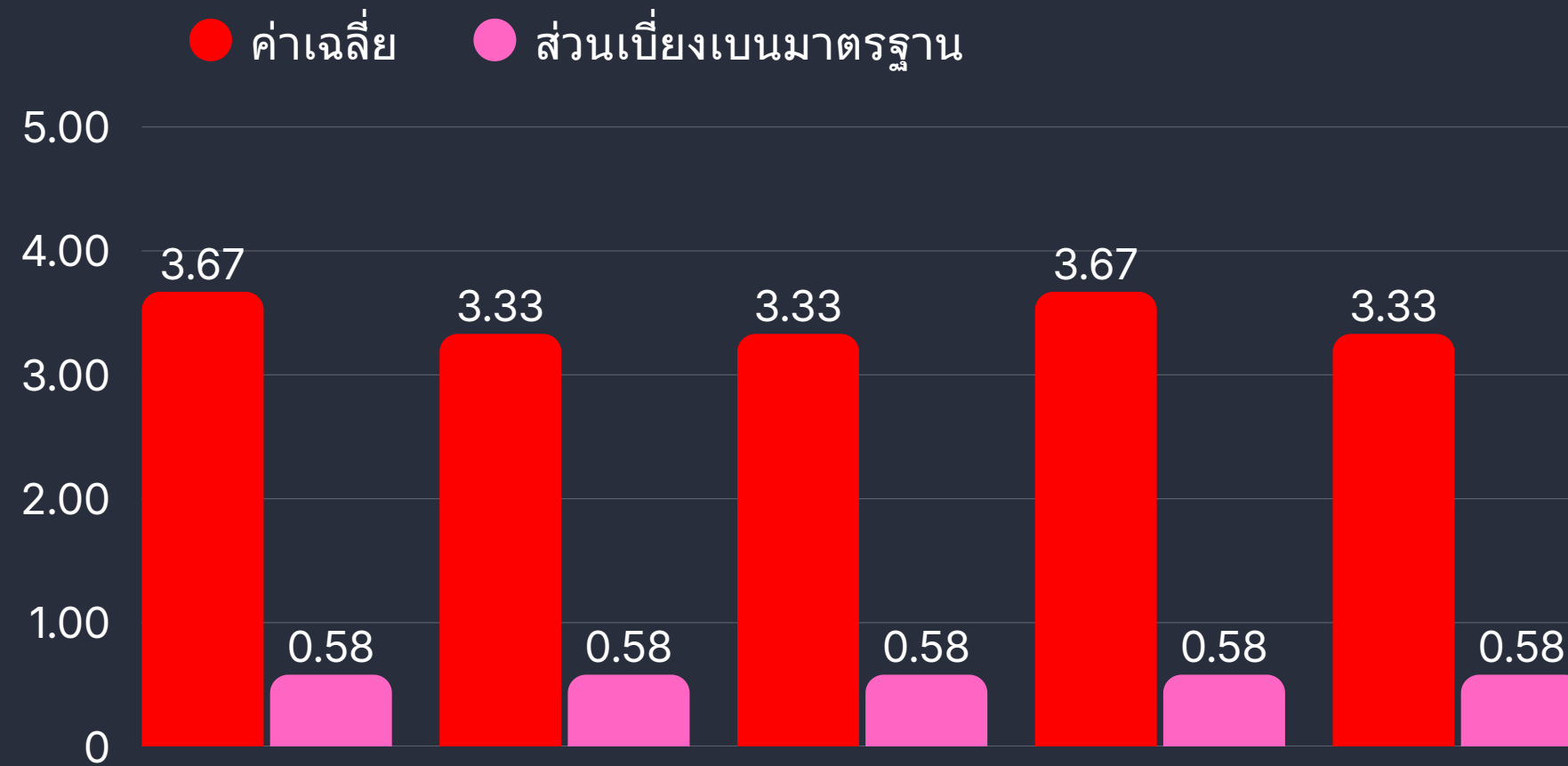
อาจารย์



อ. วีรภัทร จันทรจตุรภัทร

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ด้านเนื้อหา



ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.47 อยู่ในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาและแนวคิดหลักของแอนิเมชันมีความเหมาะสมในภาพรวม แต่ยังมีประเด็นที่สามารถพัฒนาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการลำดับเหตุการณ์และการสื่อสารสาระสำคัญของเรื่องให้ชัดเจน

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์และแนวคิดหลักของเรื่อง รวมถึงบทบาทและบุคลิกของตัวละคร มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากัน (Mean = 3.67) ส่วนการลำดับเหตุการณ์ ความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา และการสื่อสารข้อคิดของเรื่อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (Mean = 3.33)

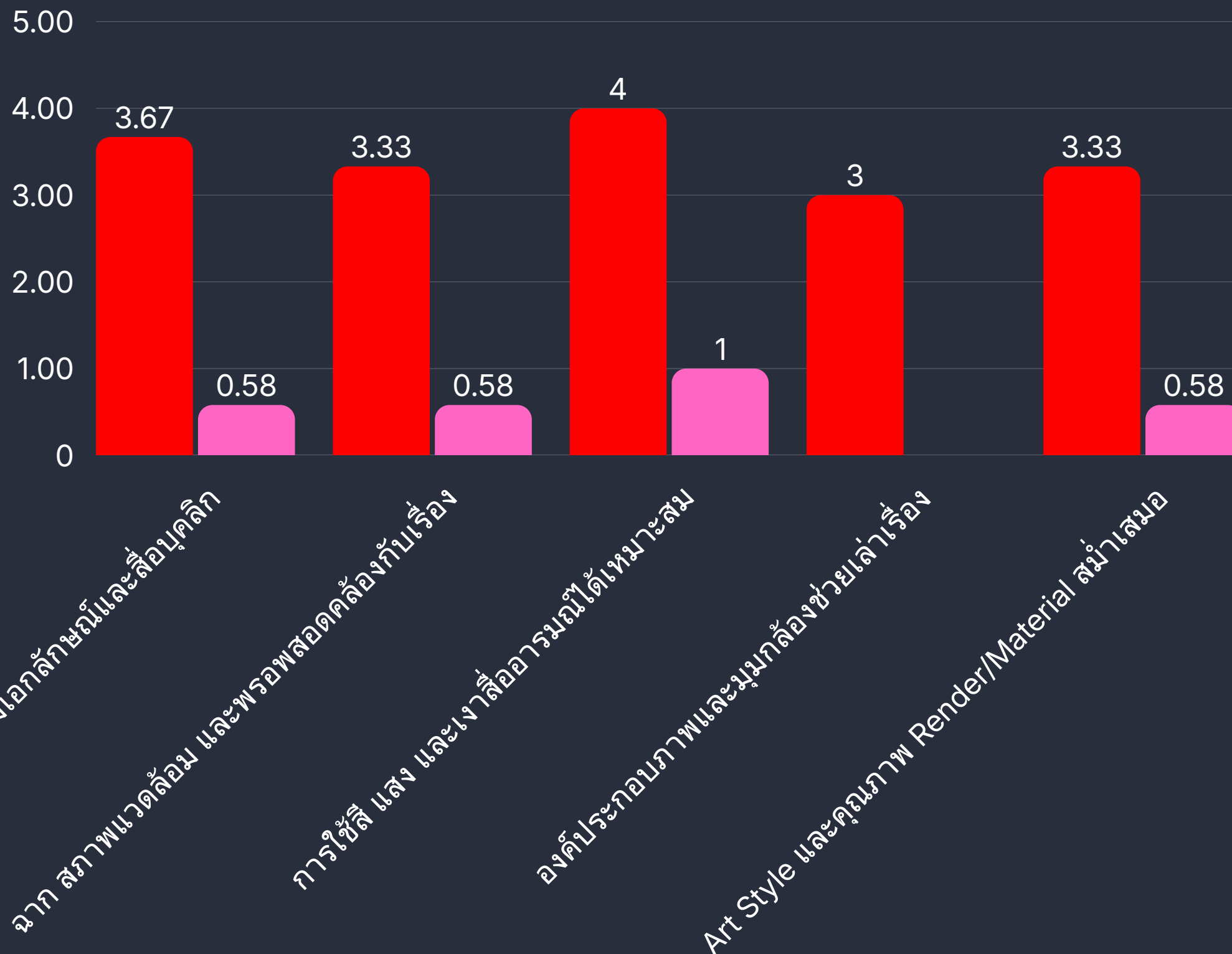
ข้อเสนอแนะ

1. ควรปรับลำดับเหตุการณ์ให้ต่อเนื่องและสร้างความสงสัยก่อนเข้าสู่จุดสำคัญของเรื่อง
2. ควรพัฒนาการดำเนินเรื่องให้กระชับและดึงดูดความสนใจของผู้ชม
3. ควรสื่อสารสาระสำคัญและข้อคิดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ด้านภาพและการออกแบบ

● ค่าเฉลี่ย ● ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



ผลการประเมินคุณภาพด้านภาพและการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.47 อยู่ในระดับปานกลางแสดงให้เห็นว่างานภาพและการออกแบบมีความเหมาะสมในภาพรวม อย่างไรก็ตาม ยังมีองค์ประกอบบางส่วนที่ควรปรับปรุง โดยเฉพาะการจัดองค์ประกอบภาพและมุมกล้อง เพื่อให้ภาพช่วยส่งเสริมการเล่าเรื่องและสื่ออารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

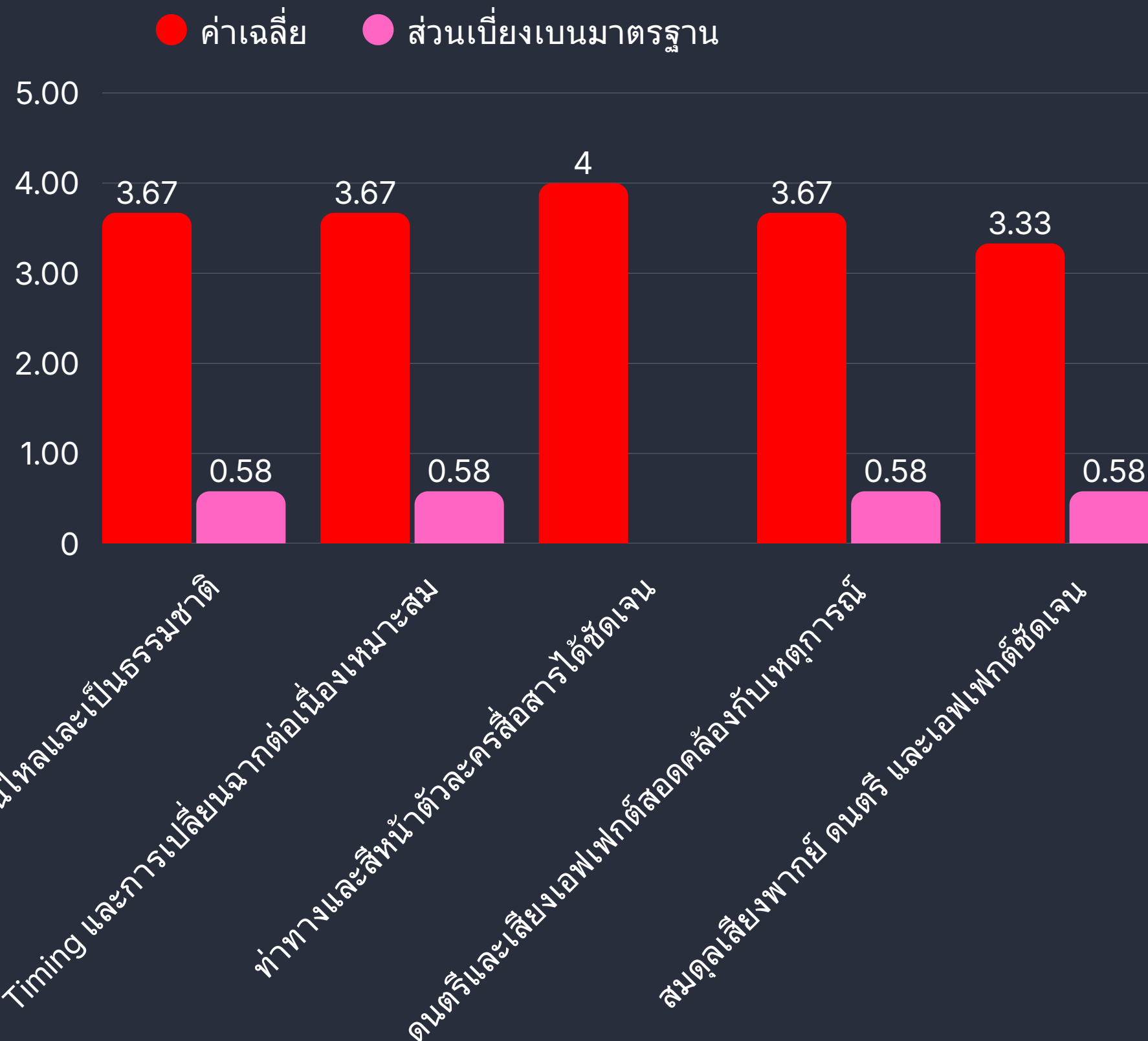
เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การใช้สี แสง และเงาเพื่อสื่ออารมณ์และบรรยากาศมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (Mean = 4.00) รองลงมาคือการออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์ (Mean = 3.67) ส่วนการออกแบบฉากและสภาพแวดล้อม รวมถึงรูปแบบภาพและคุณภาพงานเรนเดอร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (Mean = 3.33) ขณะที่การจัดองค์ประกอบภาพและมุมกล้องมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด (Mean = 3.00)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรปรับองค์ประกอบภาพและมุมกล้องให้ช่วยเน้นตัวละครและจุดสำคัญของเหตุการณ์
2. ควรควบคุมแสงและเงาให้ตัวละครและฉากมีมิติ โดยไม่บดบังรายละเอียดสำคัญ
3. ควรรักษาความสม่ำเสมอของรูปแบบภาพ วัสดุ และคุณภาพการเรนเดอร์ในทุกฉาก

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง



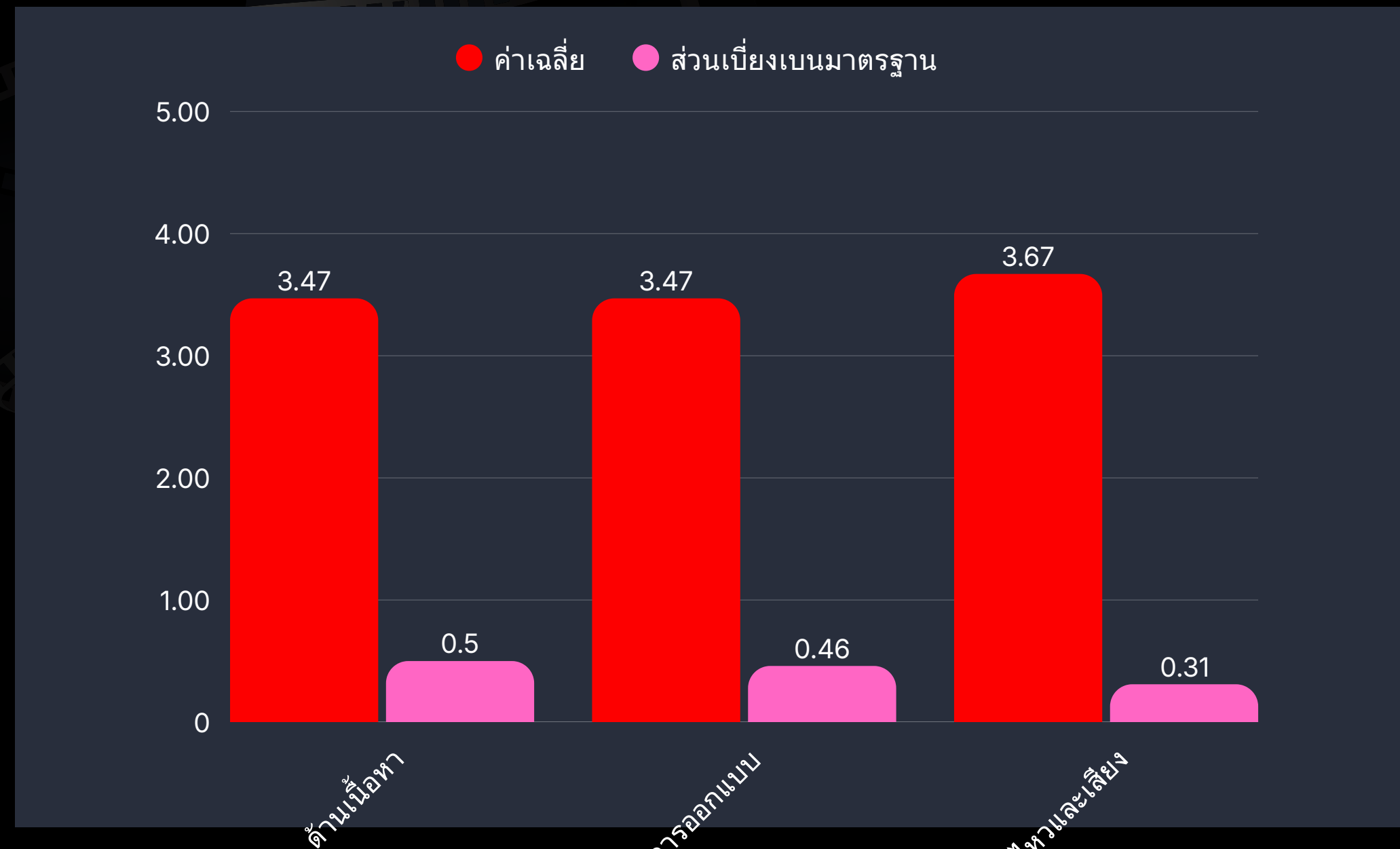
ผลการประเมินคุณภาพด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.67 อยู่ในระดับดี และเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเมื่อเทียบกับทั้งสามด้าน แสดงให้เห็นว่าเทคนิคการนำเสนอ การแสดงท่าทาง และองค์ประกอบเสียงมีความเหมาะสมในภาพรวม อย่างไรก็ตาม ยังควรพัฒนาความเป็นธรรมชาติของการเคลื่อนไหวและความสมดุลของเสียงให้ดียิ่งขึ้น

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การแสดงท่าทางและสีหน้าของตัวละครมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (Mean = 4.00) รองลงมาคือความลื่นไหลของการเคลื่อนไหว จังหวะเวลาและการเปลี่ยนฉาก รวมถึงความสอดคล้องของดนตรีและเสียงเอฟเฟกต์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (Mean = 3.67) ส่วนความสมดุลและความชัดเจนของเสียงพากย์ ดนตรี และเสียงเอฟเฟกต์ มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด (Mean = 3.33)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรปรับจังหวะและน้ำหนักการเคลื่อนไหวของตัวละครให้เป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น
2. ควรปรับจังหวะการเปลี่ยนฉากให้สัมพันธ์กับการดำเนินเรื่องและอารมณ์ของผู้ชม
3. ควรปรับระดับเสียงพากย์ ดนตรีประกอบ และเสียงเอฟเฟกต์ให้สมดุล โดยให้เสียงสำคัญชัดเจน

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน



ผลการประเมินการพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง เนื้อร้ายในครัว ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพอยู่ในระดับ ดี (Mean = 3.53) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

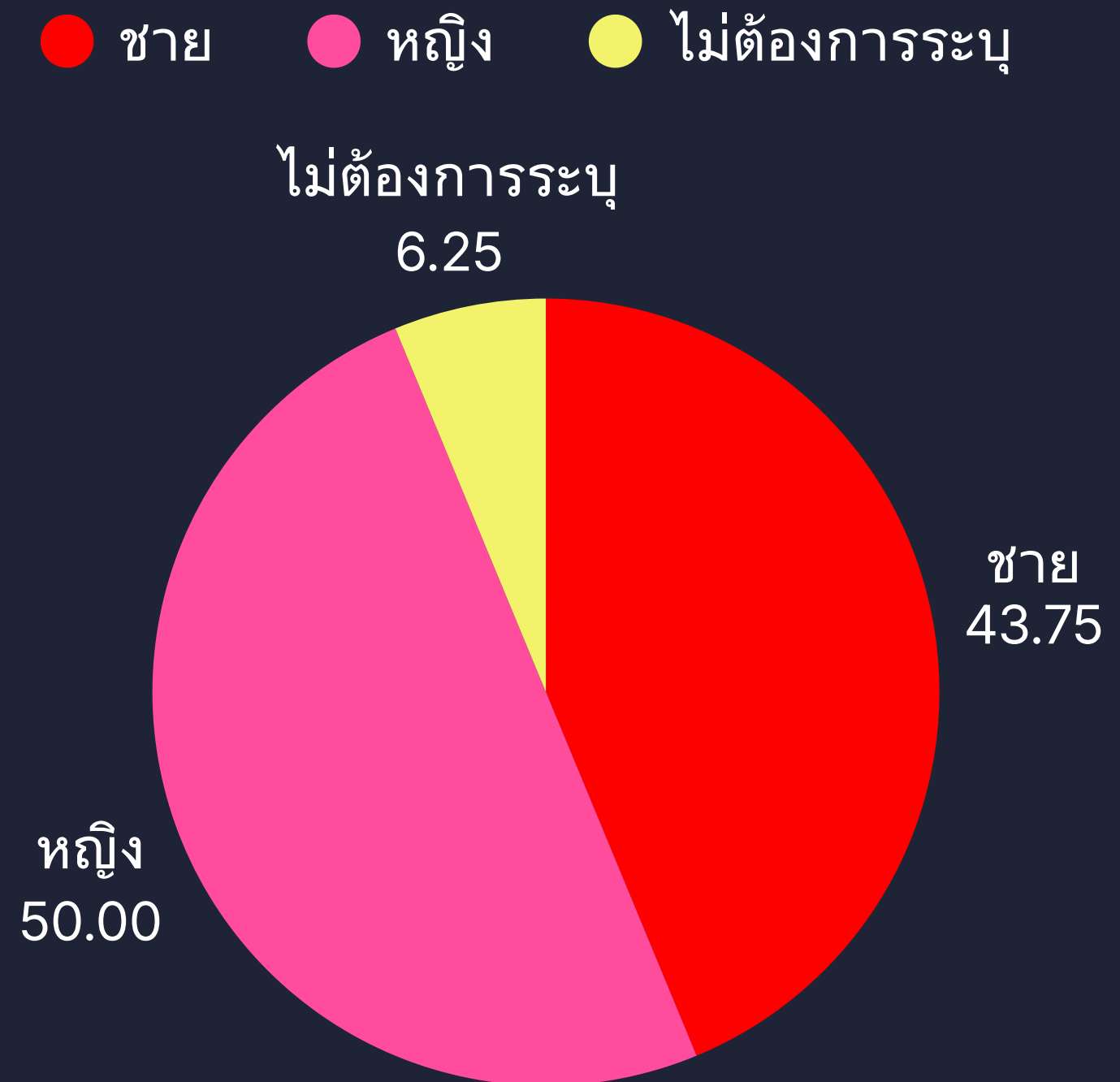
1. ด้านเทคนิคการเคลื่อนไหวและเสียง อยู่ในระดับ ดี (Mean = 3.67, S.D. = 0.31)
2. ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ ปานกลาง (Mean = 3.47, S.D. = 0.50)
3. ด้านภาพและการออกแบบ อยู่ในระดับ ปานกลาง (Mean = 3.47, S.D. = 0.46)

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย 32 คน

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

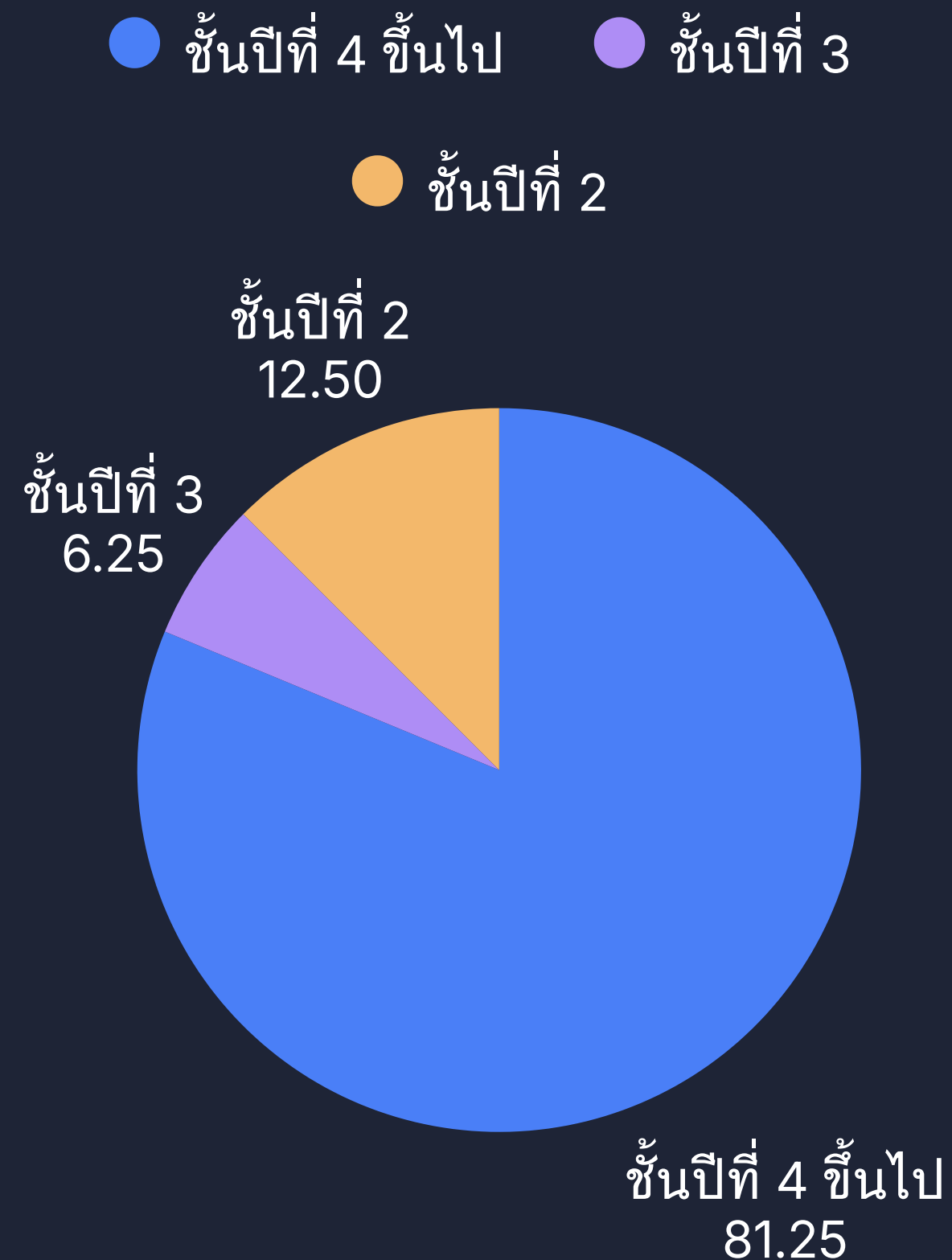
ข้อมูลเรื่องเพศของผู้ตอบแบบประเมิน
จากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 32 คน
สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. เป็นหญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 50
2. เป็นชาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75
3. ไม่ต้องการระบุ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25



ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย 32 คน

ระดับการศึกษา



ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

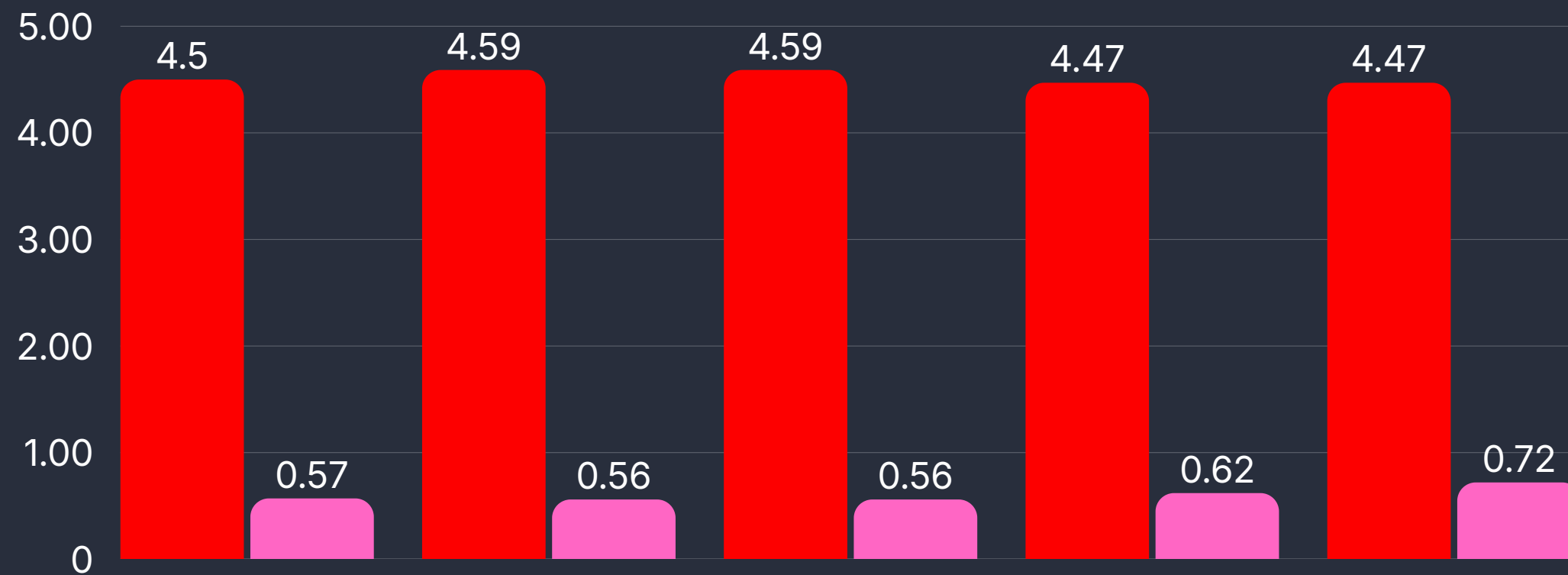
ข้อมูลเรื่องระดับการศึกษาผู้ตอบแบบประเมิน จากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 32 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. เป็นชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25
2. เป็นชั้นปีที่ 2 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50
3. เป็นชั้นปีที่ 3 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25
4. เป็นชั้นปีที่ 1 จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย 32 คน

ด้านเนื้อหา

● ค่าเฉลี่ย ● ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



ผลการประเมินด้านเนื้อหา พบว่า สื่อแอนิเมชันมีเนื้อหาที่น่าสนใจและมีการลำดับเรื่องอย่างต่อเนื่อง โดยภาพรวมด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่า เนื้อหาสามารถสร้างความสนใจและสื่อสารเรื่องราวให้แก่กลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

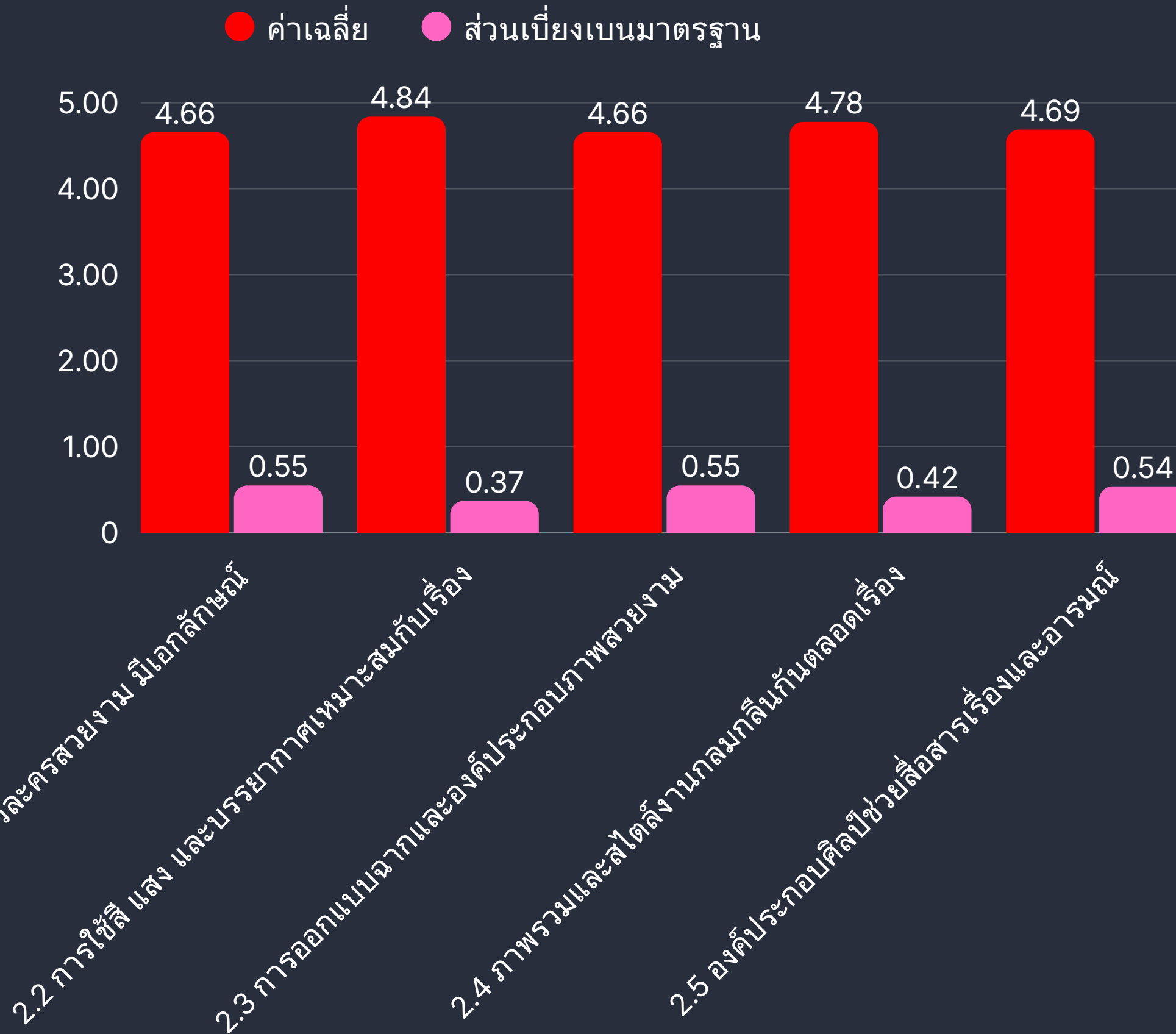
เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ความน่าสนใจของเนื้อหาและความต่อเนื่องของการลำดับเรื่องมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากัน (Mean = 4.59) รองลงมาคือความชัดเจนและเข้าใจง่ายของเนื้อหา (Mean = 4.50) ส่วนความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและการสื่อสารข้อคิดมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (Mean = 4.47) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรรักษาความน่าสนใจและความต่อเนื่องของเนื้อหา
2. ควรสื่อสารข้อคิดสำคัญให้ชัดเจนและเข้าใจง่าย
3. ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาในกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย 32 คน

ด้านภาพและการออกแบบ



ผลการประเมินด้านภาพและการออกแบบ พบว่า สื่อแอนิเมชันมีองค์ประกอบภาพที่สวยงามและมีความกลมกลืน โดยภาพรวมด้านภาพและการออกแบบมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการออกแบบภาพ สี แสง และบรรยากาศสามารถสร้างความประทับใจให้แก่กลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

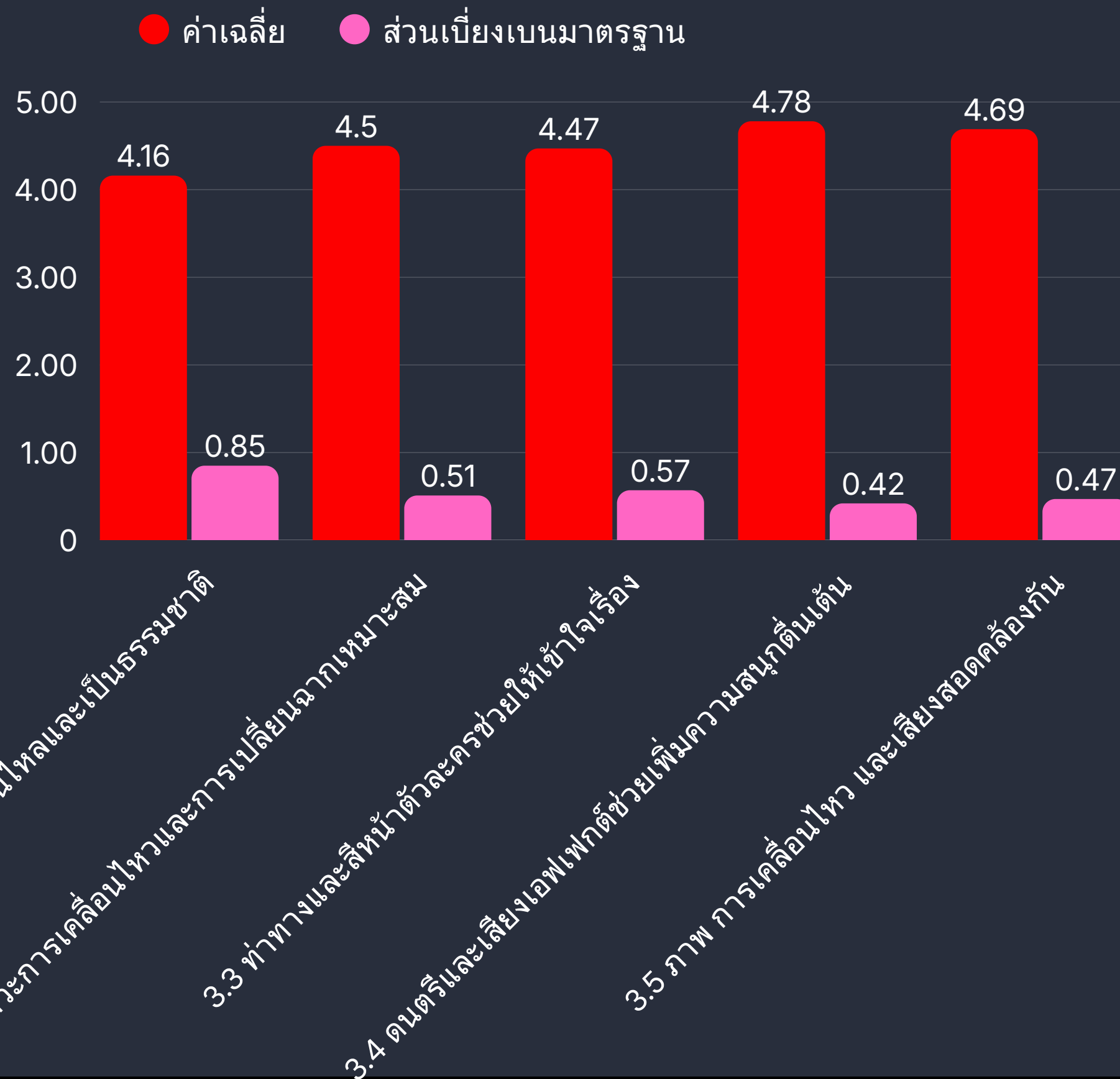
เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การใช้สี แสง และบรรยากาศมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (Mean = 4.84) รองลงมาคือความกลมกลืนของภาพและสไตลิ่งงาน (Mean = 4.78) องค์ประกอบศิลป์ที่ช่วยสื่อสารเรื่องและอารมณ์ (Mean = 4.69) ส่วนการออกแบบตัวละครและการออกแบบฉากมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (Mean = 4.66) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรรักษาความเหมาะสมของสี แสง และบรรยากาศ
2. ควรพัฒนารายละเอียดตัวละครและฉากให้มีเอกลักษณ์
3. ควรรักษาความกลมกลืนขององค์ประกอบภาพตลอดเรื่อง

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย 32 คน

ด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง



ผลการประเมินด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง พบว่า สื่อแอนิเมชันมีการใช้ดนตรีและเสียงเอฟเฟกต์ที่ช่วยเสริมอารมณ์ในการรับชม โดยภาพรวมด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียงมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบด้านเสียงและเทคนิคโดยรวมสามารถสนับสนุนการนำเสนอเรื่องราวได้เป็นอย่างดี

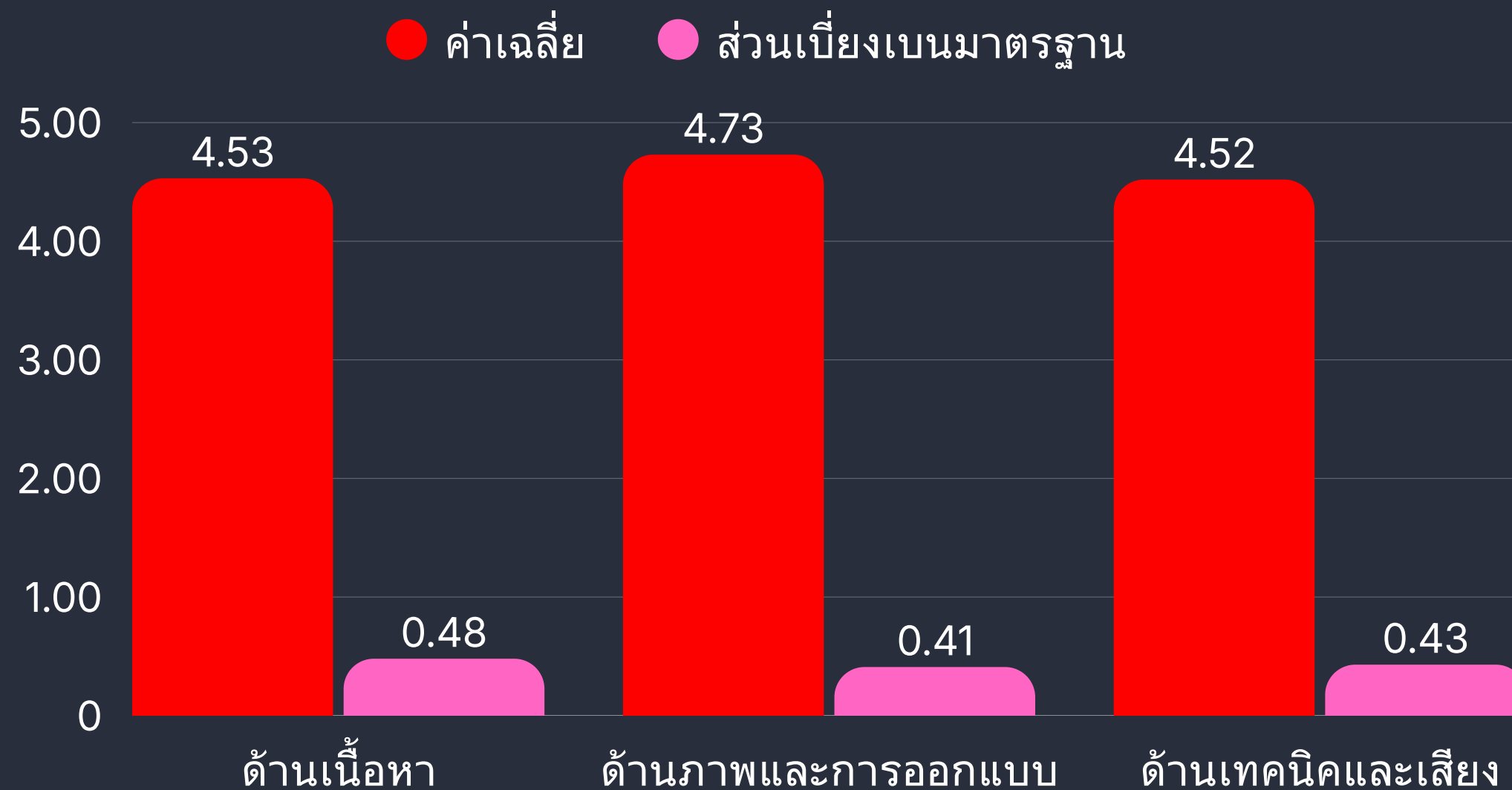
เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ดนตรีและเสียงเอฟเฟกต์ช่วยเพิ่มความสนุกสนานและความตื่นเต้นมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (Mean = 4.78) รองลงมาคือความสอดคล้องของภาพ การเคลื่อนไหว และเสียง (Mean = 4.69) ส่วนจังหวะการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนฉากมีค่าเฉลี่ย 4.50 ท่าทางและสีหน้าตัวละครมีค่าเฉลี่ย 4.47 ขณะที่การเคลื่อนไหวตัวละครให้ลื่นไหลและเป็นธรรมชาติมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด (Mean = 4.16) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรปรับการเคลื่อนไหวตัวละครให้ลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ
2. ควรพัฒนาจังหวะการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนฉาก
3. ควรรักษาคุณภาพเสียงให้สอดคล้องกับภาพและอารมณ์ของเรื่อง

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย 32 คน

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรายด้าน



ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันจากกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ผลการประเมินทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านภาพและการออกแบบ และด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.59 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านภาพและการออกแบบมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (Mean = 4.73) รองลงมาคือด้านเนื้อหา (Mean = 4.53) และด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง (Mean = 4.52) ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นว่าจุดเด่นของสื่ออยู่ที่การออกแบบภาพและองค์ประกอบศิลป์ ขณะที่การพัฒนาความสั่นไหวของการเคลื่อนไหวตัวละครเป็นประเด็นที่ควรให้ความสำคัญเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะ

1. ควรรักษาจุดเด่นด้านภาพ สี แสง และการออกแบบ
2. ควรพัฒนาเนื้อหาให้ชัดเจนและสื่อสารข้อคิดได้ดียิ่งขึ้น
3. ควรปรับการเคลื่อนไหวตัวละครให้สั่นไหวและเป็นธรรมชาติ

สรุปผลการศึกษา

การพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “เนื้อร้ายในครัว” มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อแอนิเมชันที่สะท้อนปัญหาความรุนแรงภายในครอบครัว ผ่านการเล่าเรื่องและการออกแบบตัวละคร จาก และบรรยากาศที่ช่วยถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่องราวให้ผู้ชมเกิดความตระหนักถึงผลกระทบของความรุนแรงภายในครอบครัว

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าแอนิเมชันมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียงได้รับการประเมินในระดับดี ขณะที่ด้านเนื้อหาและด้านภาพและการออกแบบอยู่ในระดับปานกลาง สะท้อนให้เห็นว่าผลงานสามารถถ่ายทอดการเคลื่อนไหวและองค์ประกอบด้านเสียงได้เหมาะสม แต่ยังมีส่วนที่สามารถปรับปรุงด้านการนำเสนอเนื้อหาและการออกแบบให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย พบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจต่อแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านภาพและการออกแบบได้รับความพึงพอใจสูงที่สุด รองลงมาคือด้านเนื้อหา และด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าผลงานสามารถสร้างความสนใจและตอบสนองความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

โดยสรุป การพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “เนื้อร้ายในครัว” สามารถพัฒนาเป็นผลงานที่มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีตามการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ และได้รับความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษา การพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “เนื้อร้ายในครัว” ที่ได้จากเครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถาม มีประเด็นที่น่าสนใจพอที่จะนำมาอภิปรายเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังนี้

ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายพบว่า ผลงานโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านภาพและการออกแบบมีผลการประเมินสูงที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบภาพสามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี รวมถึงช่วยให้การนำเสนอเรื่องราวมีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น

ระดับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ผลงานมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียงมีผลการประเมินสูงที่สุด อย่างไรก็ตาม ยังมีประเด็นที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม โดยเฉพาะการลำดับเหตุการณ์ให้มีความต่อเนื่อง การจัดองค์ประกอบภาพและมุกกล้องให้เหมาะสม รวมถึงการปรับสมดุลเสียงพากย์ ดนตรีประกอบ และเสียงเอฟเฟกต์ เพื่อให้การนำเสนอเรื่องราวมีความชัดเจนและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

- ควรปรับปรุงการลำดับเหตุการณ์และการดำเนินเรื่องให้มีความต่อเนื่อง สื่อสารเนื้อหาและข้อคิดสำคัญได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น
- ควรพัฒนาองค์ประกอบภาพ มุกกล้อง และการออกแบบฉากให้เหมาะสม พร้อมปรับสมดุลเสียงพากย์ ดนตรีประกอบ และเสียงเอฟเฟกต์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอแอนิเมชัน

เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

การสร้างความตระหนักให้เห็นถึงผลเสียที่เกิดจากการเลี้ยงดูเข้มงวดผ่านสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากเว็บไซต์:
<https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/1985/1/NARUT%20KLADSAMNEANG.pdf>

บุคลิกภาพห้องค์ประกอบและการสืบทอดวงจรความรุนแรงในครอบครัวของวัยรุ่นหญิง จากเว็บไซต์:
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/issmu/article/view/269431>

การออกแบบแอนิเมชันสามมิติเพื่อส่งเสริมความรู้และตระหนักถึงปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก จากเว็บไซต์:
<https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/908/1/Anan%20Vasoh.pdf>

คู่มือฉบับสมบูรณ์เกี่ยวกับมุมกล้องและประเภทของช็อตต่าง ๆ จากเว็บไซต์:
https://www.adobe.com/th_th/creativecloud/video/production/cinematography/camera-shots-and-angles.html

Animation 101: แอนิเมชันคืออะไร? มีกี่ประเภท? จากเว็บไซต์:
<https://vithita.com/animation101/>

ประวัติของผู้ศึกษา

ผู้จัดทำ



สวัสดีค่ะ ดิฉันชื่อ นางสาวจุฑามณี ดาแหยม
รหัสนิสิต 66011213393 ชั้นปีที่ 4
ระดับปริญญาตรี สาขาวิชา สื่อ นฤมิตร
คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

E-mail Chudamani.dayaem@gmail.com

Tel 0948456660



สวัสดีครับ ผมชื่อ นายภูธิป ว่องไว
รหัสนิสิต 66011213382 ชั้นปีที่ 4
ระดับปริญญาตรี สาขาวิชา สื่อ นฤมิตร
คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

E-mail Phuthip.Wongwai@gmail.com

Tel 0832750652

The background of the image is a dark, grainy photograph showing the silhouettes of several soldiers in a combat environment. They are wearing helmets and carrying equipment, with some holding rifles. The scene is dimly lit, with a bright light source on the right side creating a strong silhouette effect. The overall tone is somber and respectful.

THANK YOU