PROJECT PEACH – ANIMATION MUSIC VIDEO

การพัฒนาแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพีช

ข้อมูลโครงงาน & สังกัด

เอกสารนำเสนอผลงาน Art Book ประกอบการพัฒนาโปรเจค 2

หลักสูตรสื่อนฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อาจารย์ & คณะกรรมการสอบ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ. ดร. กชพรรณ ยังมี

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ให้คำแนะนำ ทิศทางงาน และข้อคิดเห็นในการพัฒนาแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพืช

อาจารย์ & คณะกรรมการสอบ

คณะกรรมการประเมิน

ผศ. ดร. กชพรรณ ยังมี — ประธานกรรมการสอบ

ผศ. ดร. ศิริพร น้อยอำคา — กรรมการสอบ

อ. อรทัย สุทธิจักษ์ — กรรมการสอบ

สารบัญ

บทคัทย่อ 6
กิตติกรรมประกาศ 7
หลักการและเหตุผล 8
วัตถุประสงค์ 9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 10
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา. 11
เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตสื่อ 12
วิธีการดำเนินศึกษา . . . . . 13 - 24
ผลการศึกษา . . . . . 57 - 75
สรุปผลการศึกษา 76
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม . . . . . 76 -78
อภิปรายผลการศึกษา 79
เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA 80
คณะผู้จัดทำ 83

บทคัดย่อโครงงาน

บทคัดย่อ

โครงงานเรื่อง การพัฒนาแอนิเมชันมิสิควิดิโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพีช มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอนิเมชันมิวสิควิดิโอ ศึกษาการใช้ภาพเคลื่อนไหว เสียง และจังหวะในการถ่ายทอดอารมณ์ ตลอดจนสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถกระตุ้นความสนใจ ความตื่นเต้น และการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยมุ่งเน้นการนำเสนอแนวคิดเชิงนามธรรมผ่านองค์ประกอบทางภาพและเสียง เช่น ความกดดัน ความลังเล การต่อสู้ภายในจิตใจ และผลลัพธ์ของการตัดสินใจ

การดำเนินงานเป็นการสร้างสรรค์แอนิเมชันทีเซอร์ในรูปแบบผสมผสานระหว่างแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ โดยใช้ภาพเคลื่อนไหว การออกแบบตัวละคร การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้แสงและเงา สี เสียงดนตรี และเทคนิคพิเศษทางภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศและถ่ายทอดอารมณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา จากนั้นนำผลงานไปประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 34 คน ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นอายุ 15–24 ปี เพื่อนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์คุณภาพของผลงาน

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อแอนิเมชันทีเซอร์อยู่ในระดับดี และผลการประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี โดยผลงานมีจุดเด่นด้านรูปแบบศิลปะ การออกแบบตัวละคร การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้แสงและเงา ตลอดจนการผสมผสานแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ ได้อย่างน่าสนใจ อีกทั้งการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพและเสียงยังช่วยสร้างบรรยากาศและส่งเสริมการถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่องได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม ผลการประเมินและข้อเสนอแนะระบุว่าควรพัฒนาความชัดเจนของการลำดับเรื่องราว การแนะนำตัวละคร การเคลื่อนไหวให้มีความเป็นธรรมชาติ การจัดองค์ประกอบภาพ จังหวะการตัดต่อ และการใช้เสียงประกอบให้สอดคล้องกับเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น

โดยสรุป การพัฒนาแอนิเมชันมิสิควิดิโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพีช สามารถสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่ผสมผสานสื่อ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชมได้ อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางภาพและเสียงเพื่อสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันและสื่อดิจิทัลมีเดียในอนาคต

คำสำคัญ: แอนิเมชันทีเซอร์, แอนิเมชัน 2 มิติ, แอนิเมชัน 3 มิติ, การถ่ายทอดอารมณ์, การเล่าเรื่องเชิงอารมณ์

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพีช เรื่อง ความปรารถนาของผลพีช ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กชพรรณ ยังมี อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย ขอบพระคุณ อาจารย์ และ กรรมการสอบ สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้องๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิสิต เรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระ คณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

นาย รติกร ซอนจำปา
นาย วรพงศ์ หอมบานเย็น
นาย ธนกร จันทะคุณ

หลักการและเหตุผล

ในโลกยุคดิจิทัลที่ข้อมูลข่าวสารสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง สื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรม ทัศนคติ และกระบวนการคิดของผู้คนในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นหลักในการรับรู้และตัดสินใจในประเด็นต่าง ๆ ของชีวิต (กีรติ ไพบูลย์ และคณะ, 2025) การเติบโตของแพลตฟอร์มวิดีโอสั้น เช่น สื่อรูปแบบคลิปสั้นหรือทีเซอร์ ส่งผลให้การสื่อสารจำเป็นต้องกระชับและสามารถสร้างผลกระทบทางอารมณ์ได้ภายในระยะเวลาอันจำกัด เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมในช่วงเวลาสั้น ๆ (Zhilong Chen et el., 2024) งานวิจัยด้านสื่อพบว่าผู้ชมมีแนวโน้มตอบสนองต่อเนื้อหาที่กระตุ้นอารมณ์ได้ทันทีมากกว่าสื่อที่เน้นข้อมูลเชิงเหตุผลเพียงอย่างเดียว (Liu & Deng, 2025)

แอนิเมชัน 2D และ 3D เป็นสื่อที่มีศักยภาพสูงในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และแนวคิดเชิงนามธรรมผ่านองค์ประกอบทางภาพ การเคลื่อนไหว และจังหวะของเรื่องราว แอนิเมชัน 2D สามารถสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และอารมณ์ได้ชัดเจน ขณะที่แอนิเมชัน 3D เพิ่มมิติของความสมจริงและการรับรู้เชิงพื้นที่ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับตัวละครได้มากขึ้น (Shengnan Yao; Li & Zhuge, 2022)งานวิจัยด้านการรับรู้อารมณ์ยังระบุว่าผู้ชมสามารถเข้าใจความรู้สึกของตัวละครผ่านท่าทาง สีหน้า และการเคลื่อนไหว แม้ไม่มีบทสนทนา (Jain et al., 2021)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสื่อภาพเคลื่อนไหวสั้นจะได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย แต่เนื้อหาจำนวนมากยังมุ่งเน้นเพียงความสวยงามหรือความรวดเร็วในการนำเสนอ โดยไม่ได้ออกแบบให้ผู้ชมเกิดการคิดหรือใคร่ครวญต่อสถานการณ์ของตัวละครอย่างแท้จริง (Xie et al., 2025) งานวิจัยด้านพฤติกรรมผู้ชมพบว่าการเล่าเรื่องที่กระตุ้นอารมณ์สามารถเพิ่มความสนใจและความต้องการรับชมต่อได้ แต่หากไม่มีองค์ประกอบเชิงความหมาย ผู้ชมมักรับรู้เพียงความบันเทิงระยะสั้น (Cao et al., 2021)

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่างานศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการสร้างอารมณ์หรือความเพลิดเพลินของผู้ชม ขณะที่การใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชม “คิดแทนตัวละคร” และเชื่อมโยงไปสู่การตัดสินใจของตนเองยังมีการศึกษาไม่มากนัก (Wang & Tang, 2021) ทั้งที่งานวิจัยด้าน narrative transportation ชี้ว่าการที่ผู้ชมจมอยู่ในเรื่องราวสามารถส่งผลต่อทัศนคติ ความเชื่อ และการตัดสินใจหลังการรับชมได้ นอกจากนี้ในมุมมองด้านจิตวิทยาอารมณ์ งานวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า “เนื้อหาขนาดสั้น” หรือรูปแบบทีเซอร์ (Teaser) มีศักยภาพสูงในการกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมภายในระยะเวลาจำกัด หากมีการออกแบบจังหวะภาพ เสียง และองค์ประกอบทางศิลป์อย่างเหมาะสม (Liu & Deng, 2025)

ทฤษฎีการกระตุ้นอารมณ์ (Arousal Theory) อธิบายว่า การกระตุ้นระดับความเร้าอารมณ์ที่เหมาะสมจะทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจ จดจ่อ และต้องการติดตามเนื้อหาต่อ ขณะที่ทฤษฎี Emotional Contagion ระบุว่า ผู้ชมสามารถรับและสะท้อนอารมณ์ของตัวละครผ่านการแสดงออกทางภาพและการเคลื่อนไหว แม้ไม่มีบทสนทนาโดยตรง (Jain et al., 2021)

ในบริบทของแอนิเมชันทีเซอร์ การใช้ภาพเคลื่อนไหวที่เน้นจังหวะ การตัดต่อที่รวดเร็ว การใช้สี แสง และเสียงที่สอดคล้องกับอารมณ์ สามารถสร้างความตื่นเต้น ความสงสัย หรือความคาดหวังได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดการมีส่วนร่วมทั้งในระดับอารมณ์และพฤติกรรม เช่น การรับชมต่อ การแชร์ หรือการแสดงความคิดเห็น (Cao et al., 2021)

ดังนั้น ในบริบทของแอนิเมชันทีเซอร์ (Animation Teaser) ซึ่งเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวขนาดสั้นที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการติดตามเนื้อหาต่อ การออกแบบองค์ประกอบด้านภาพ เสียง จังหวะการตัดต่อ และการเปิดเผยข้อมูลบางส่วนของเรื่องราวจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง งานวิจัยด้านวิดีโอสั้นชี้ให้เห็นว่าเนื้อหาที่กระตุ้นอารมณ์สามารถส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของผู้ชมและความตั้งใจในการติดตามหรือโต้ตอบกับเนื้อหาในระยะต่อมาได้อย่างมีนัยสำคัญ (Zeng et al., 2025) นอกจากนี้ ความพึงพอใจและการตอบสนองทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการรับชมวิดีโอสั้นยังมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการแชร์และการบอกต่อ ซึ่งสะท้อนถึงอิทธิพลของสิ่งเร้าทางอารมณ์ต่อการตอบสนองเชิงพฤติกรรมของผู้ชม (Mohammad Osman Gani et al., 2025) ดังนั้น การออกแบบแอนิเมชันทีเซอร์ที่สามารถสร้างความสงสัย ความคาดหวัง และจังหวะทางอารมณ์อย่างมีโครงสร้าง จึงไม่เพียงเพิ่มความน่าสนใจของสื่อ แต่ยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ชมทั้งในระดับอารมณ์และพฤติกรรมได้อย่างเป็นระบบ

จากเหตุผลดังกล่าว การพัฒนาแอนิเมชันมิสิควิดิโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพืช โดยมุ่งเน้นการออกแบบภาพเคลื่อนไหว เสียง และจังหวะให้สอดคล้องกัน เพื่อสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ที่นำไปสู่การคิด วิเคราะห์ และการตัดสินใจของผู้ชม ทั้งนี้ผลงานที่พัฒนาขึ้นสามารถเป็นต้นแบบในการสร้างสื่อแอนิเมชันเชิงสร้างสรรค์และนำไปประยุกต์ใช้กับงานด้านดิจิทัลมีเดียในอนาคตได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์

1 เพื่อพัฒนาแอนิเมชันมิสิควิดิโอ เรื่อง ความปรารถนาของผลพีช

2 เพื่อศึกษาการใช้ภาพเคลื่อนไหว เสียง และจังหวะในการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านสื่อแอนิเมชันมิสิควิดิโอ

3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันมิสิควิดิโอที่มีความน่าสนใจและสามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความตื่นเต้นและการมีส่วนร่วม

4 เพื่อเป็นแนวทางในการนำแอนิเมชันมิสิควิดิโอไปประยุกต์ใช้กับสื่อสร้างสรรค์หรือผลงานด้านดิจิทัลมีเดียในอนาคต

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1 . เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ด้านการเล่าเรื่องเชิงอารมณ์(Emotional Storytelling)ผ่านสื่อแอนิเมชันและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานแอนิเมชันหรือสื่อดิจิทัลในอนาคต

2 . เพื่อศึกษาศักยภาพของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ ในการสร้างความสนใจ ความสงสัย และแรงจูงใจในการติดตามเนื้อหาเต็มเรื่องของผู้ชมในช่วงวัยรุ่น (15–24 ปี)

3 . เพื่อพัฒนาทักษะด้านการออกแบบและผลิตแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ ที่สามารถสื่อสารแนวคิดเชิงนามธรรม เช่น ความลังเล ความกดดัน และผลลัพธ์ของการตัดสินใจ ผ่านงานภาพและการเล่าเรื่อง

4 . เพื่อสร้างความเข้าใจในการใช้ภาพเคลื่อนไหว จังหวะการเล่าเรื่อง สี แสง เสียง และการเคลื่อนไหวของตัวละคร ในการกระตุ้นอารมณ์และสร้างความเร้าใจแก่ผู้ชม

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา: การพัฒนาแอนิเมชันทีเซอร์ เรื่อง ความปรารถนาของผลพืช

1. การพัฒนาแอนิเมชันมิสิควิดิโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพืช

2. แบบประเมินคุณภาพ การพัฒนาแอนิเมชันมิสิควิดิโอ เรื่อง ความปรารถนาของผลพืช

3. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ การพัฒนาแอนิเมชันมิสิควิดิโอ เรื่อง ความปรารถนาของผลพืช

เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตสื่อ

4

SOFTWARES

ซอฟต์แวร์หลักในการสร้างสรรค์

Clip Studio Paint: งานวาด 2D Concept Art และ Storyboard

Blender: ขึ้นโมเดล 3D ทำมุมกล้องและจัดแสง

After Effects: งาน Composite, VFX พลังงาน และ Motion Graphic

Premiere Pro: การตัดต่อ ลำดับภาพ และผสมผสานระบบเสียง

วิธีการดำเนินศึกษา

1. Pre-Production

กำหนดคอนเซปต์ แนวทางของงาน เขียนบท และวาด Storyboard

2. Production

ปั้นโมเดล 3D ต่างๆ วาด 2D Animation และจัดองค์ประกอบศิลป์

3. Post-Production

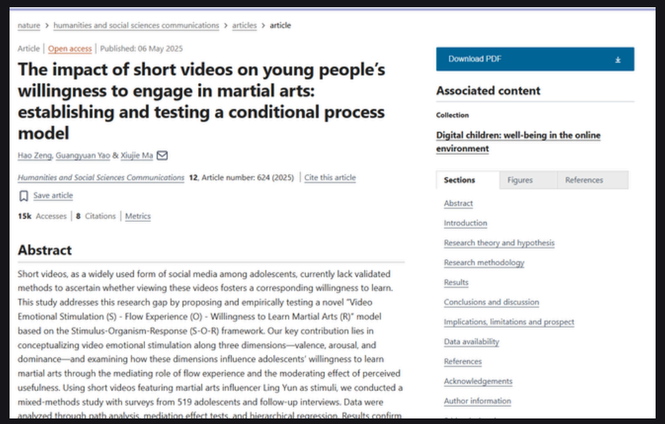
ใส่เอฟเฟกต์ ตัดต่อ Render และเกรดสี

4. evaluation

การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบว่าเป้าหมายหรือมาตรฐานที่ตั้งไว้ประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด

วิธีการดำเนินศึกษา

1. Pre-Production



ศึกษาเอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่อง การออกแบบตัวละคร การออกแบบเนื้อหาที่สั้น กระชับ และสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างรวดเร็วตลอดจนหลักการและกระบวนการผลิตแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ เพื่อนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาแนวคิดและสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันมิสิควิดิโอเรื่อง “ความปรารถนาของผลพืช”

วิธีการดำเนินศึกษา

1. Pre-Production

ปรึกษาหารือกับสมาชิกในกลุ่ม กำหนดแนวทางของงาน คือ แอนิเมชันไฮบริด 2มิติและ3มิติ, เพลงอิเล็กทรอนิก, Visual Abstract

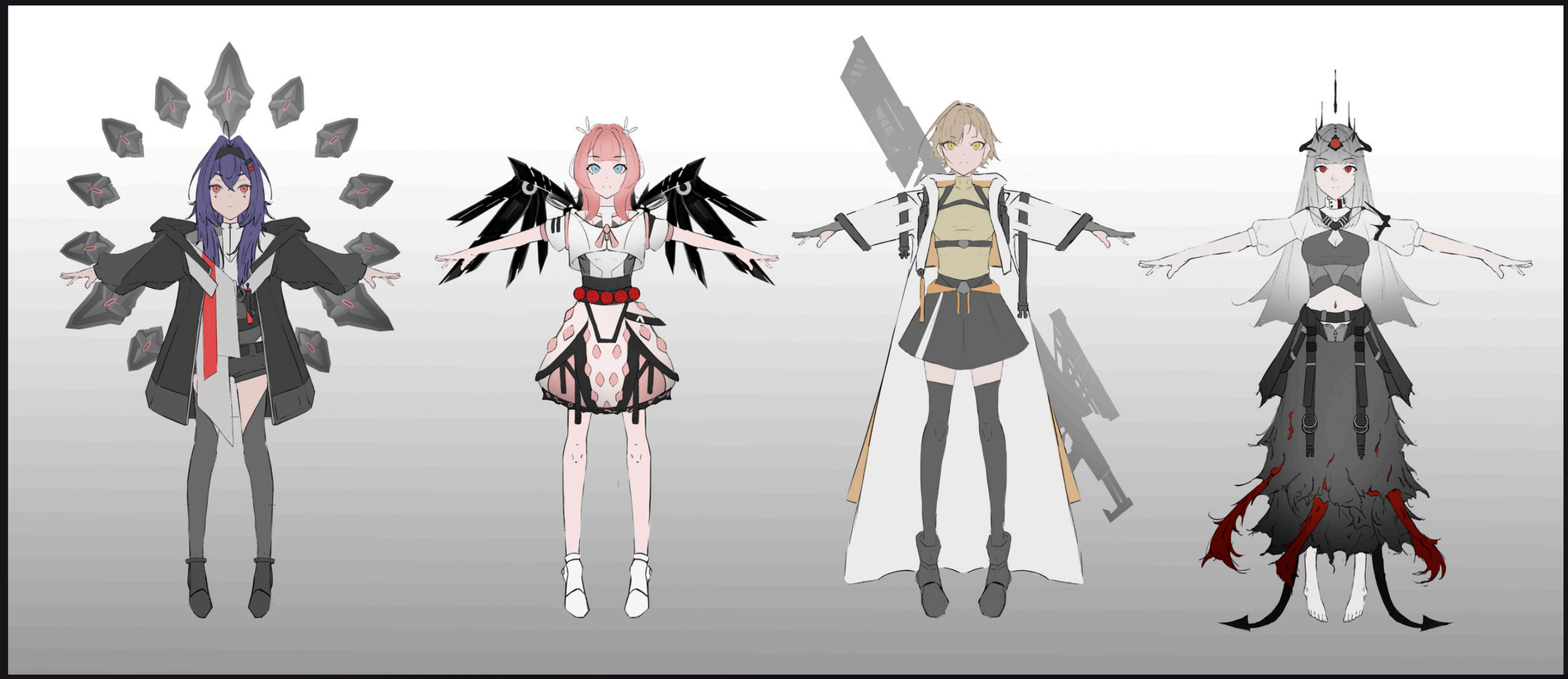
นำผลงานวิชาการออกแบบตัวละครมาพัฒนา บท การออกแบบตัวละคร ต่อจากเดิมให้เป็นธีมหลักของสื่อ

ทำการติดต่อบุคคลภายนอกเพื่อประพันธ์เพลงประกอบให้จากบทที่มีอยู่ จากนั้นออกแบบสตอรี่บอร์ดตามจังหวะของเพลงที่มี ก่อนทำบล็อกกิ้งคร่าวๆเพื่อให้คนในทีมเห็นภาพรวมและแนวทางของงานมากขึ้น

วิธีการดำเนินศึกษา

2. Production

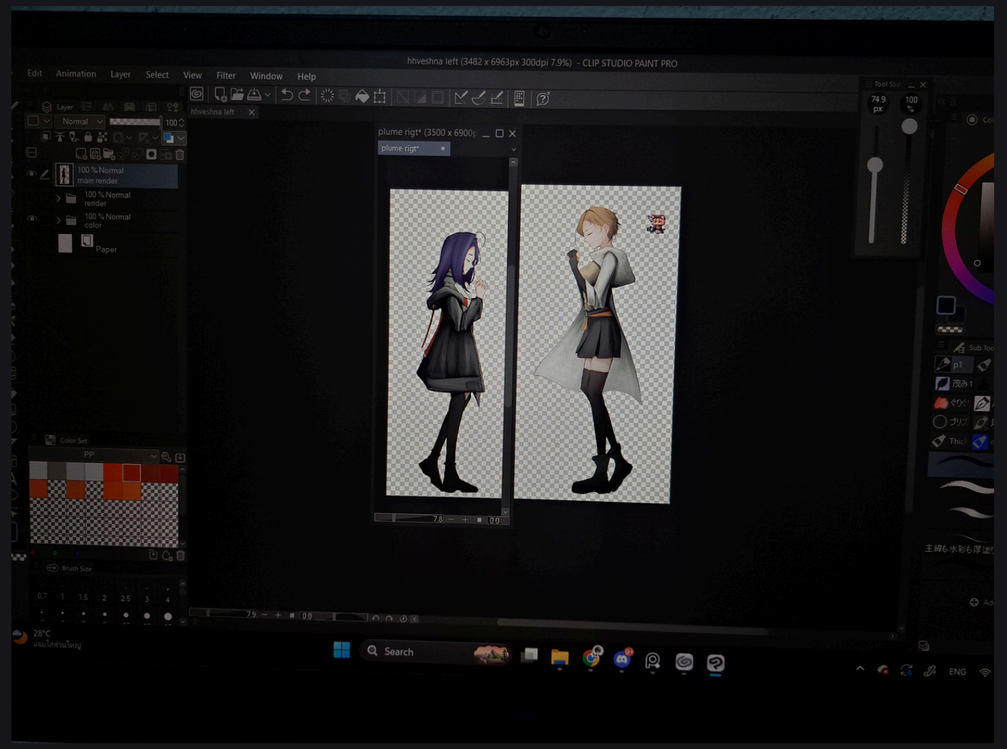
ลงมือออกแบบตัวละครทั้ง 4 ตัว



วิธีการดำเนินศึกษา

2. Production

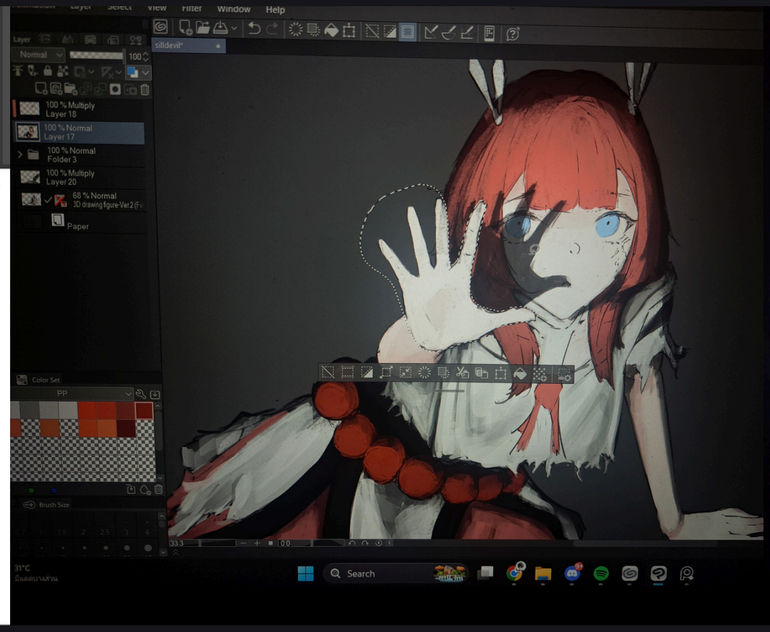
ออกแบบภาพประกอบ



วิธีการดำเนินศึกษา

2. Production

ออกแบบภาพประกอบ



วิธีการดำเนินศึกษา

2. Production

ลงมือปั้นตัวละคร 3D จาก Reference Character Design 2D ที่ออกแบบไว้แล้ว พร้อมกับ Rig สำหรับการเคลื่อนไหว เพื่อนำไปใช้ในการทำ Animation จำนวน 2 ตัว

Silvilia

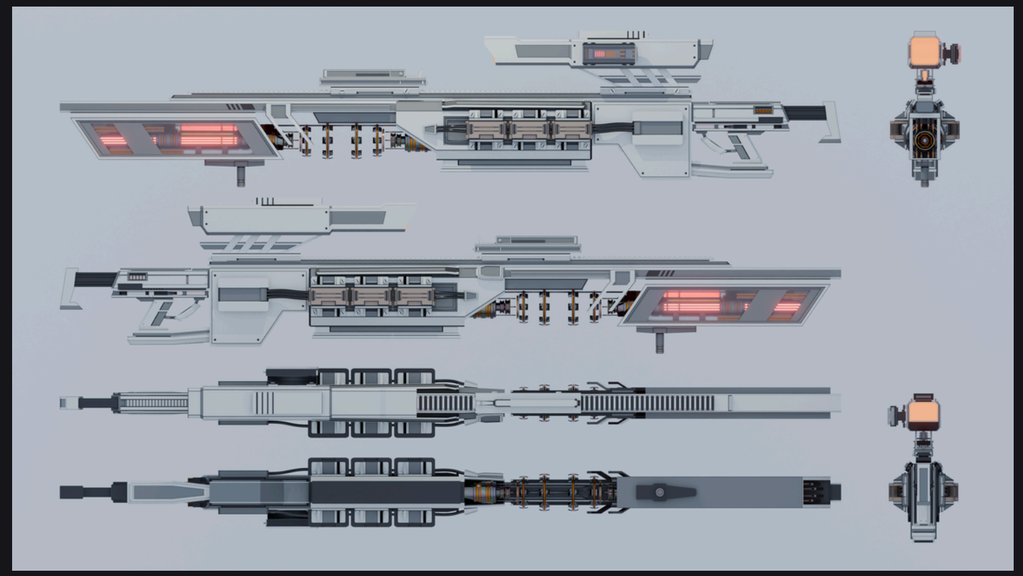
Kalyin

วิธีการดำเนินศึกษา

2. Production

ปั้น Props 3D สำหรับนำไปใช้ใน Animation

Pashupatasha

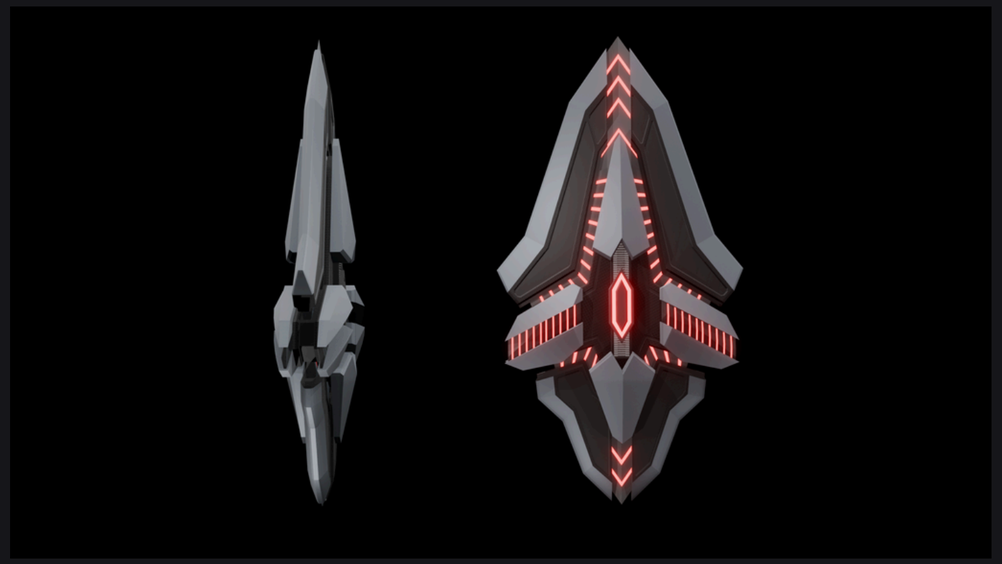


Hhveshna’s Gun

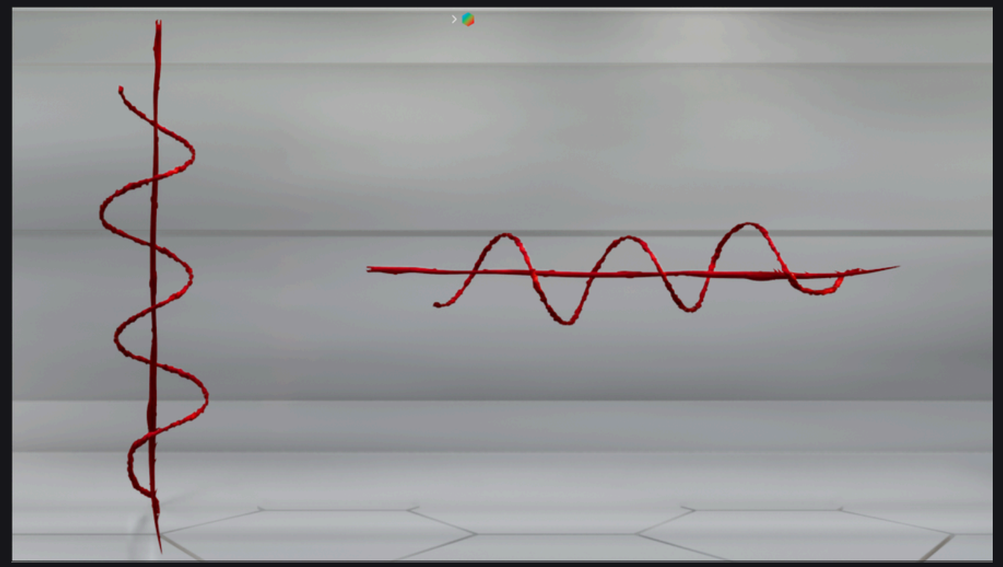
วิธีการดำเนินศึกษา

2. Production

ปั้น Props 3D สำหรับนำไปใช้ใน Animation



Plume’s Weapon

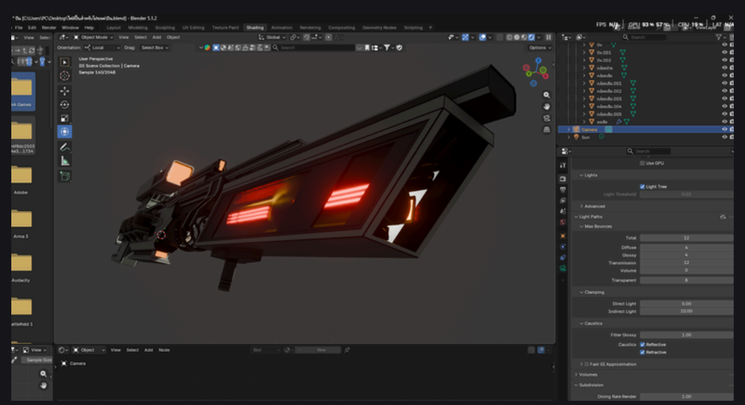


Sivilia’s Spear

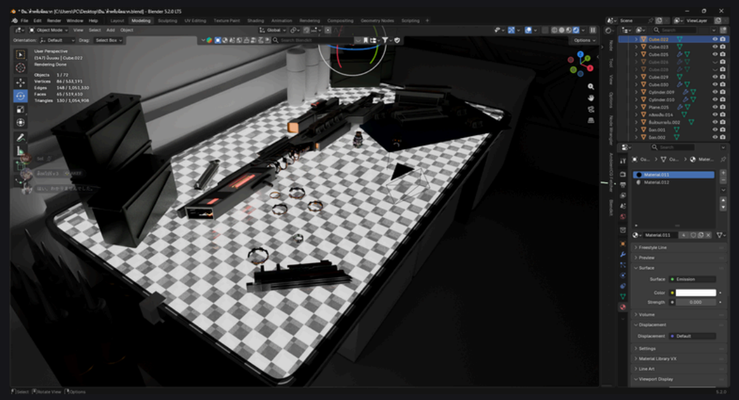
วิธีการดำเนินศึกษา

2. Production

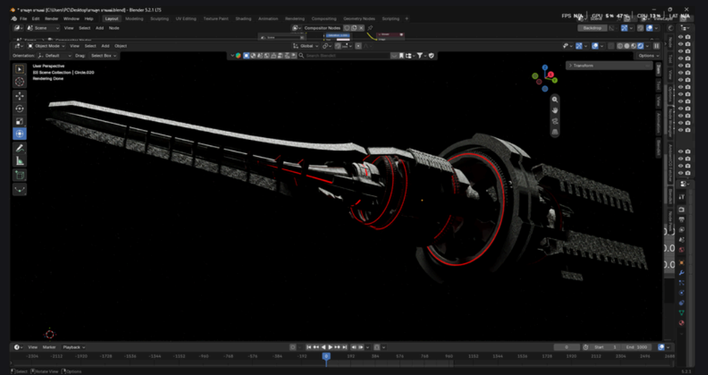
ปั้น Props 3D สำหรับนำไปใช้ใน Animation



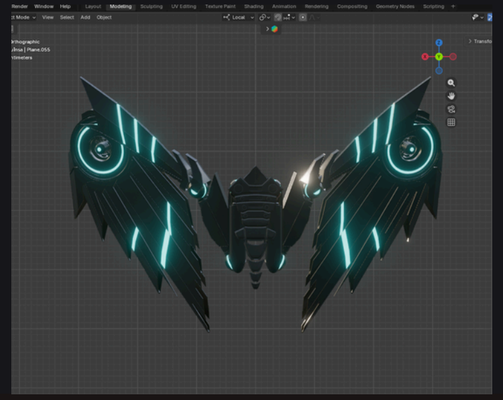
Hhveshna’s Gun



Hhveshna’s Gun

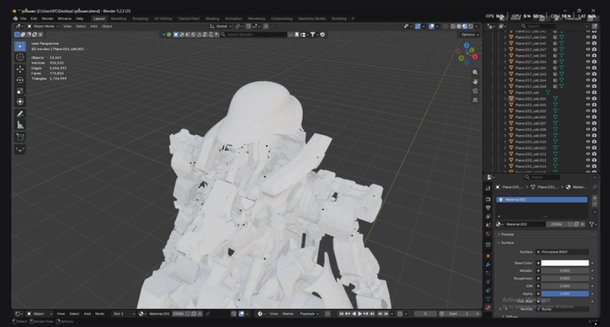


ยานลูก



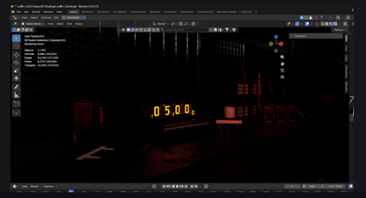
Pashupatasha

อุปกรณ์นับเวลา



หุ่นสำหรับใช้ประกอบฉาก

วิหาร



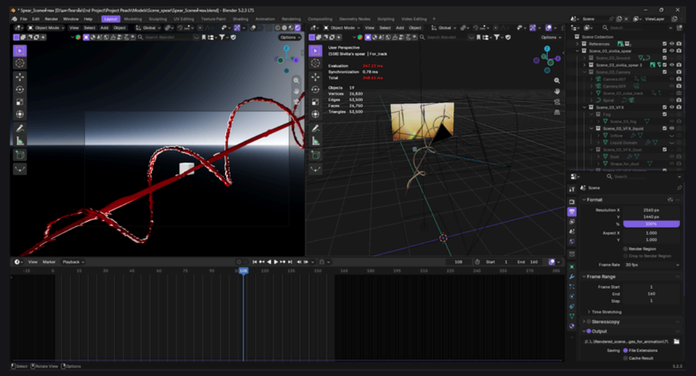
อุปกรณ์นับเวลา

วิธีการดำเนินศึกษา

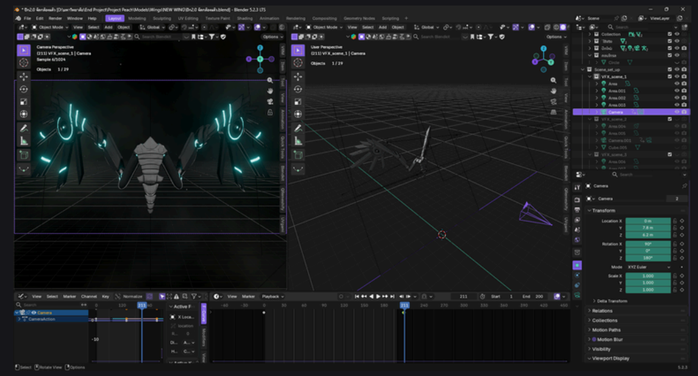
2. Production

เริ่มทำ Scene พร้อม render เพื่อนำไปตัดต่อ

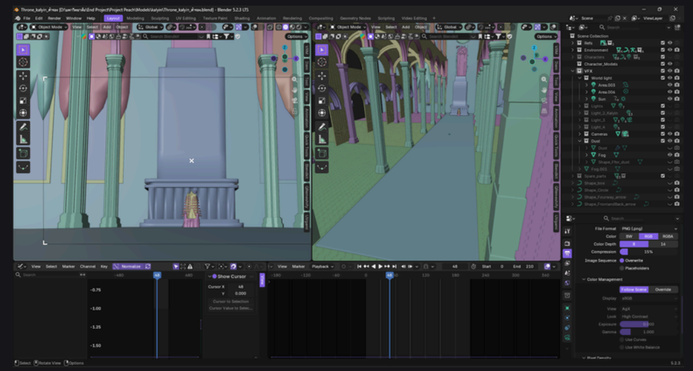
Wendigo scene



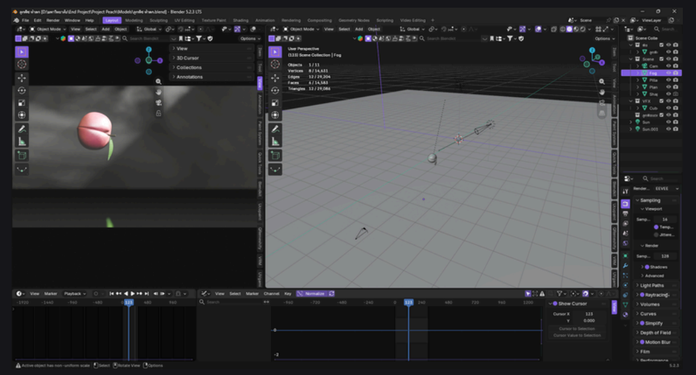
Spear scene



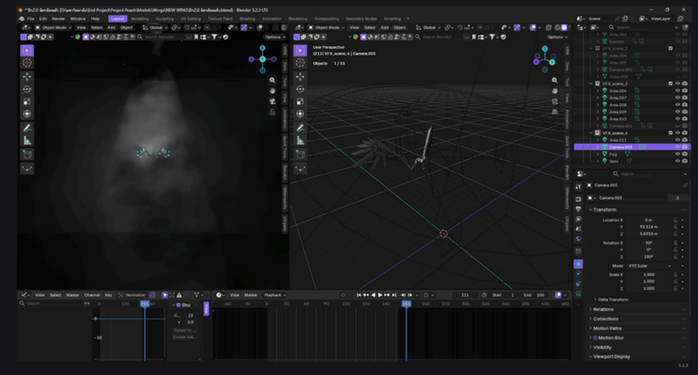
Sivilia’s wing scene 1



Throne scene



Peach falling

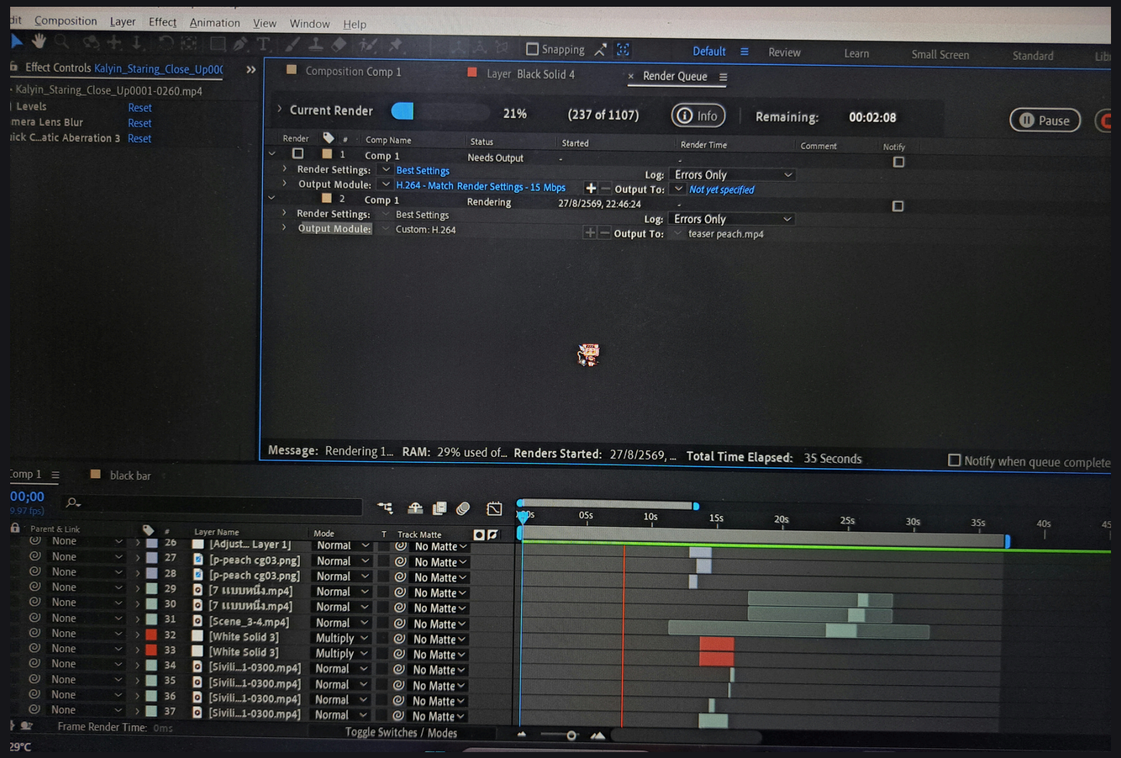


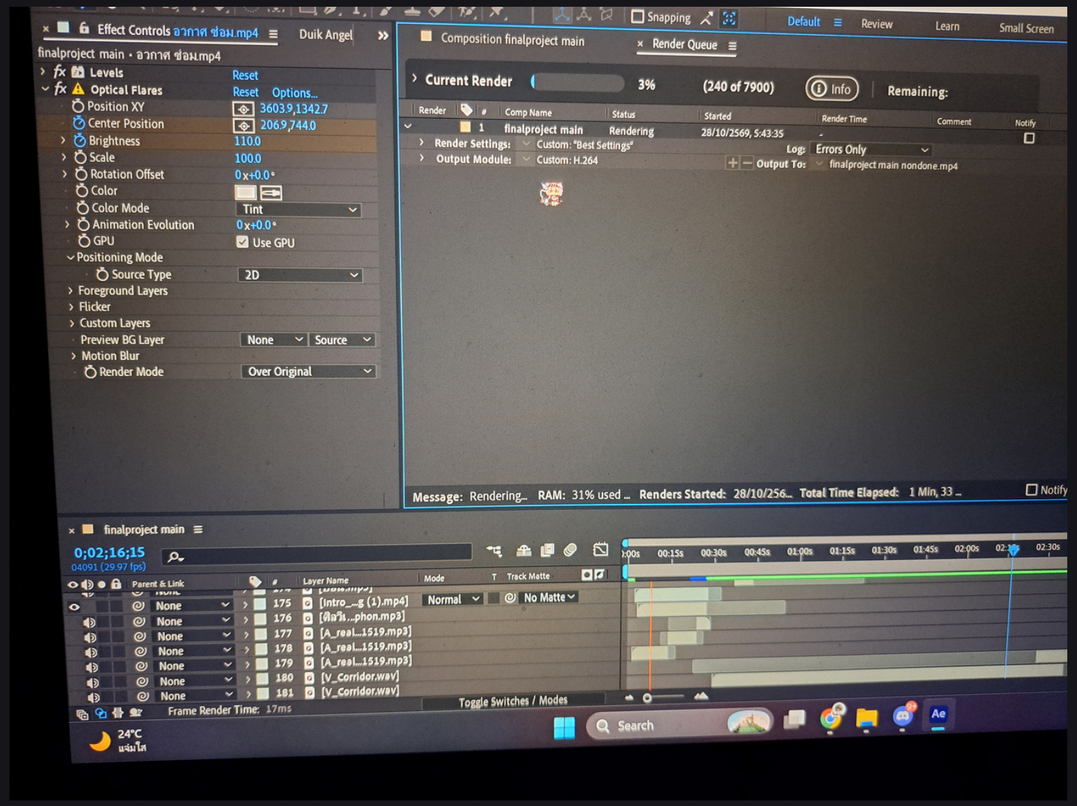
Sivilia’s wing scene 2

วิธีการดำเนินศึกษา

3. Post-Production

ใส่เอฟเฟกต์ ตัดต่อ Render และเกรดสี

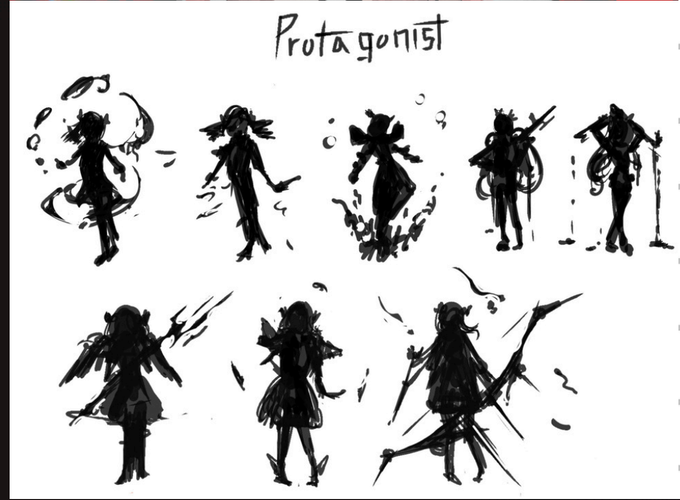




2 D　W O R K S

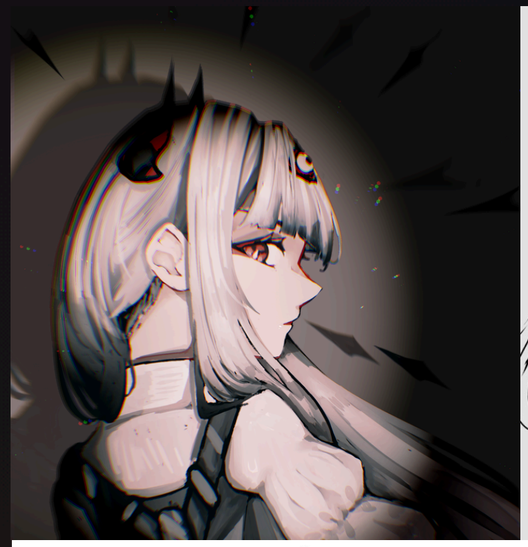
CHARACTER DESIGN

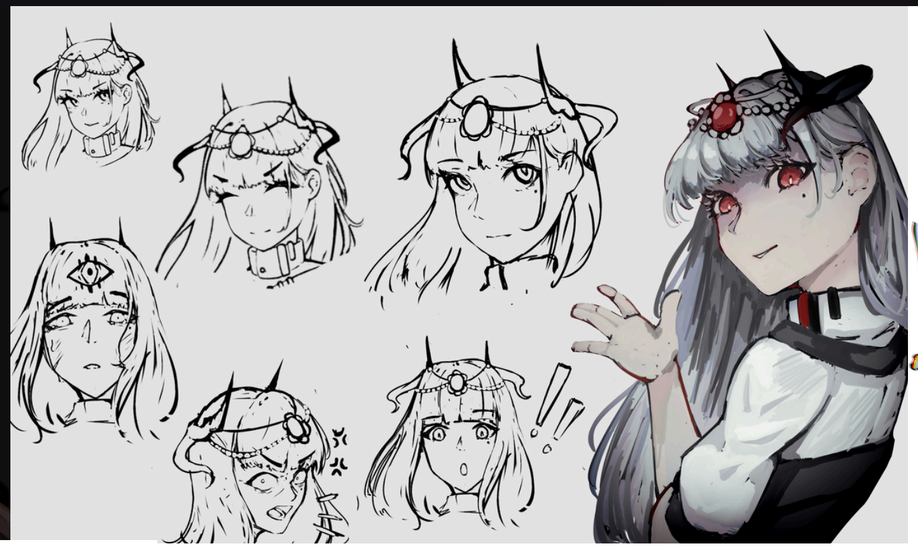
การออกแบบตัวละครตั้งต้นจากรายวิชา การออกแบบตัวละคร

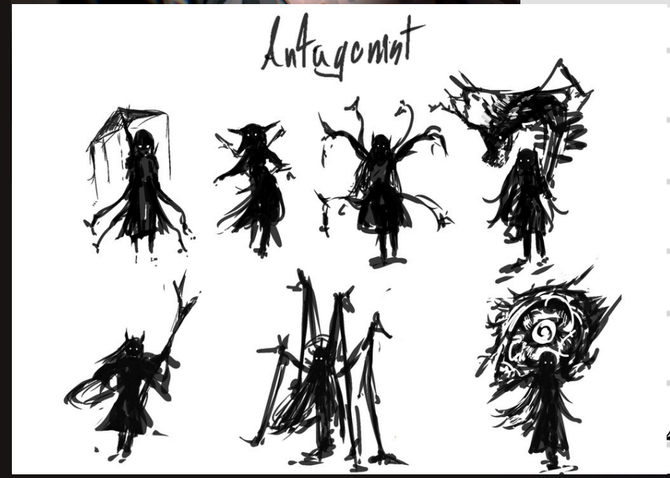


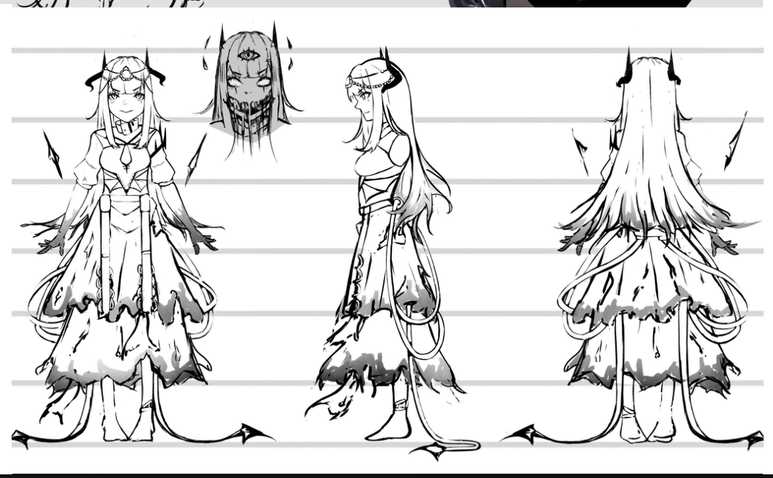
CHARACTER DESIGN

การออกแบบตัวละครตั้งต้นจากรายวิชา การออกแบบตัวละคร



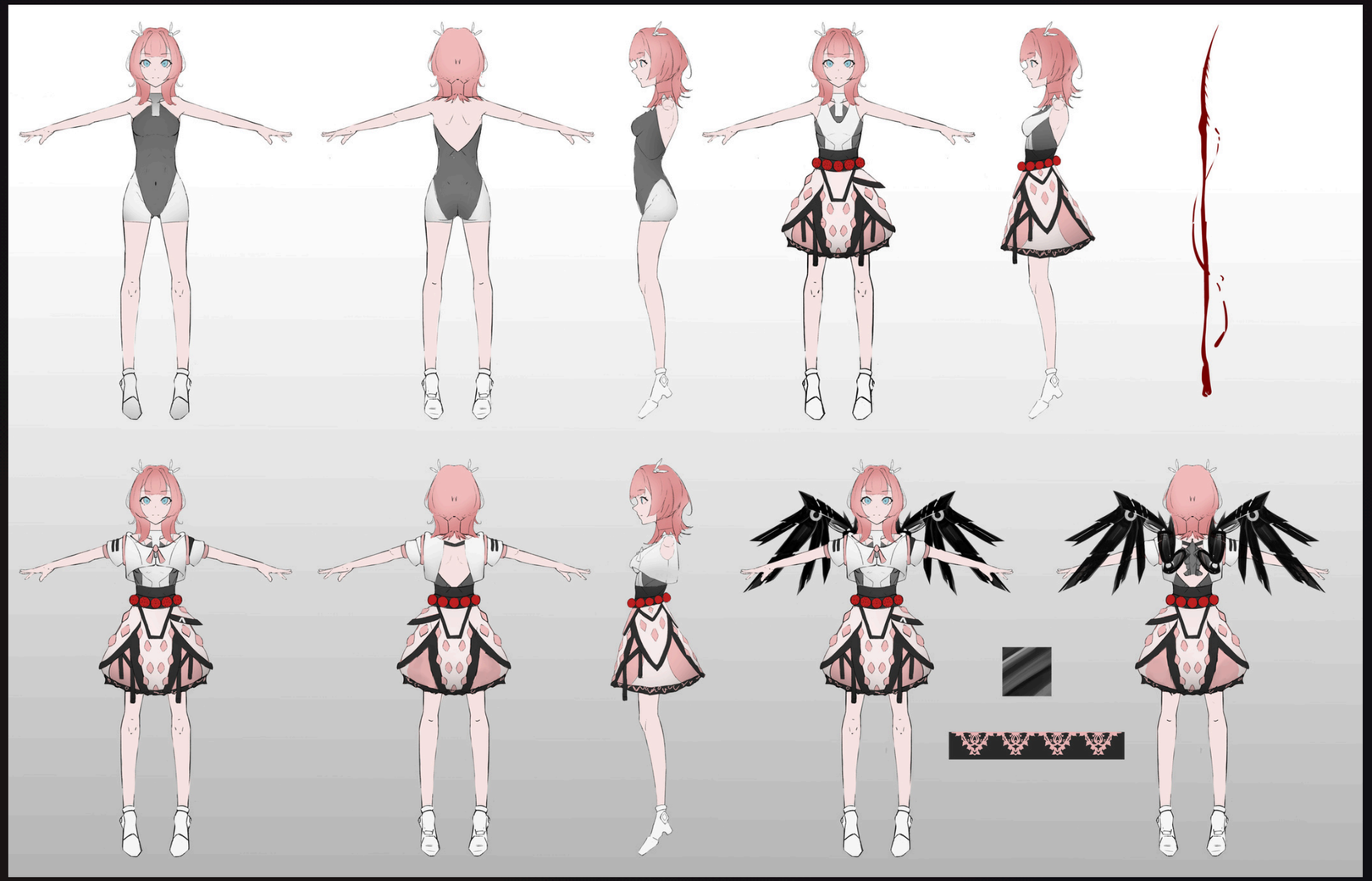






CHARACTER DESIGN

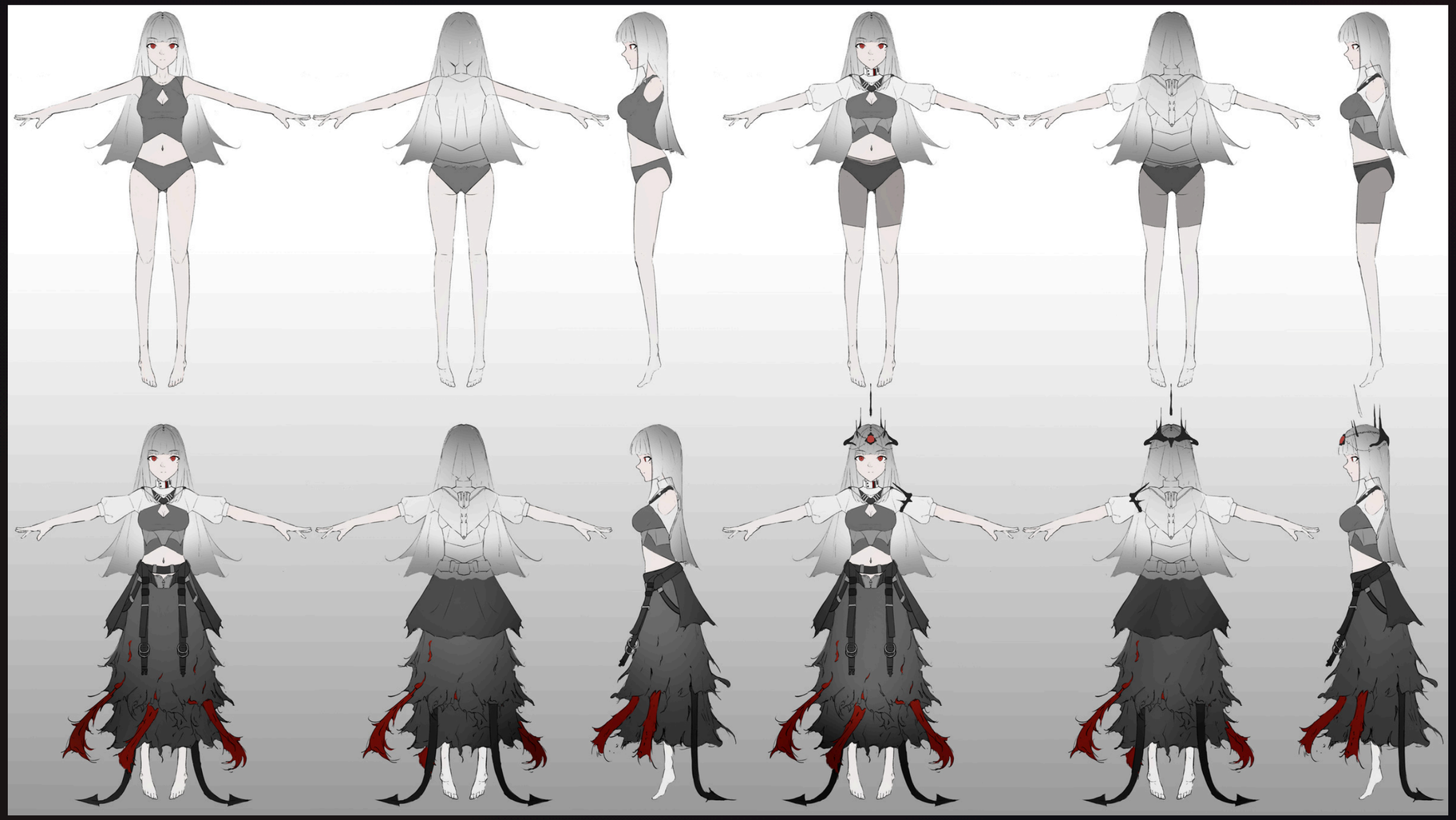
นำตัวละคร Sivilia จากรายวิชาการออกแบบตัวละคร มาพัฒนาและต่อยอดในสื่อแอนิเมชัน



Sivilia

CHARACTER DESIGN

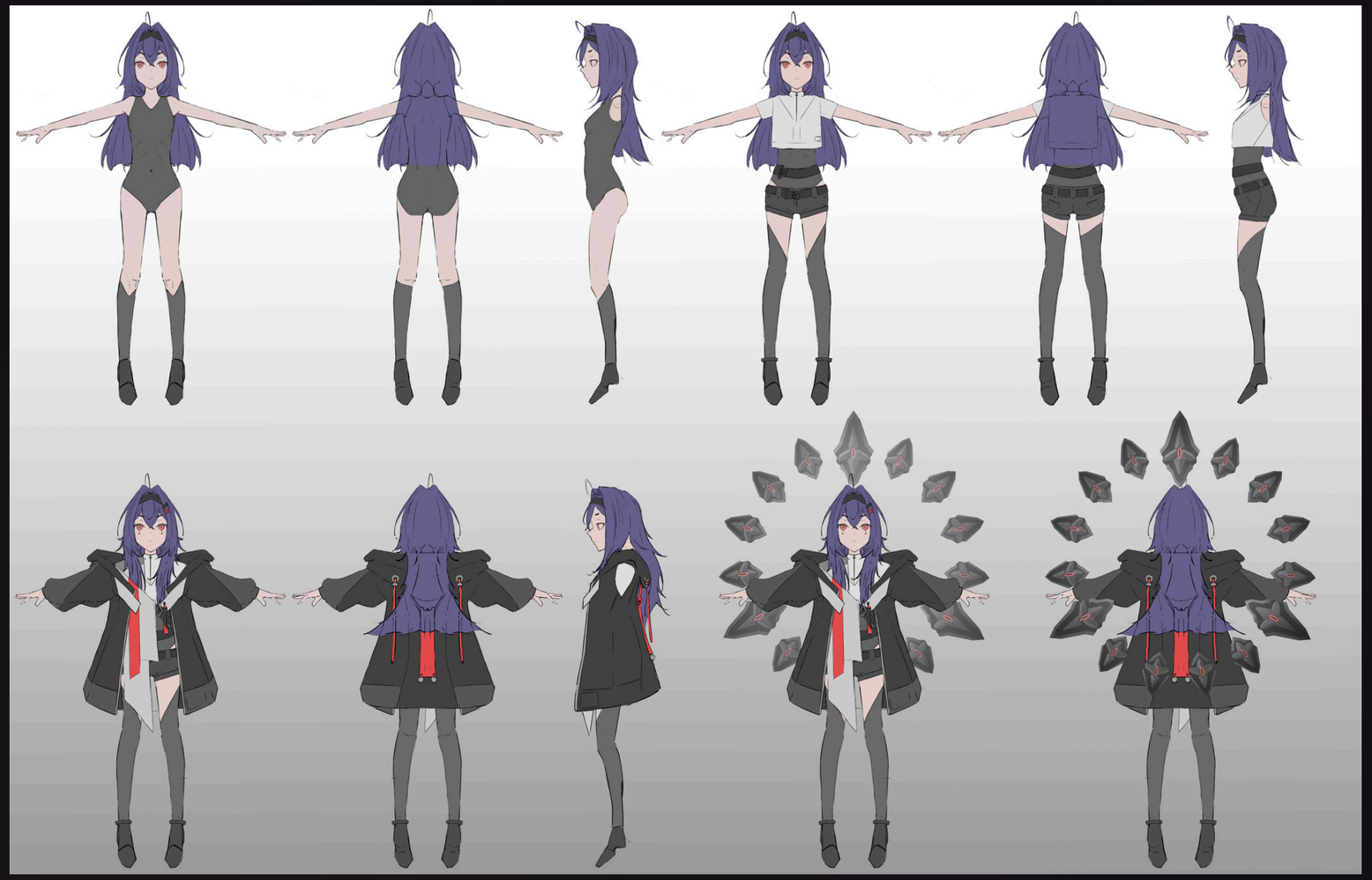
นำตัวละครจาก Kalyin รายวิชาการออกแบบตัวละคร มาพัฒนาและต่อยอดในสื่อแอนิเมชัน



Kalyin

CHARACTER DESIGN

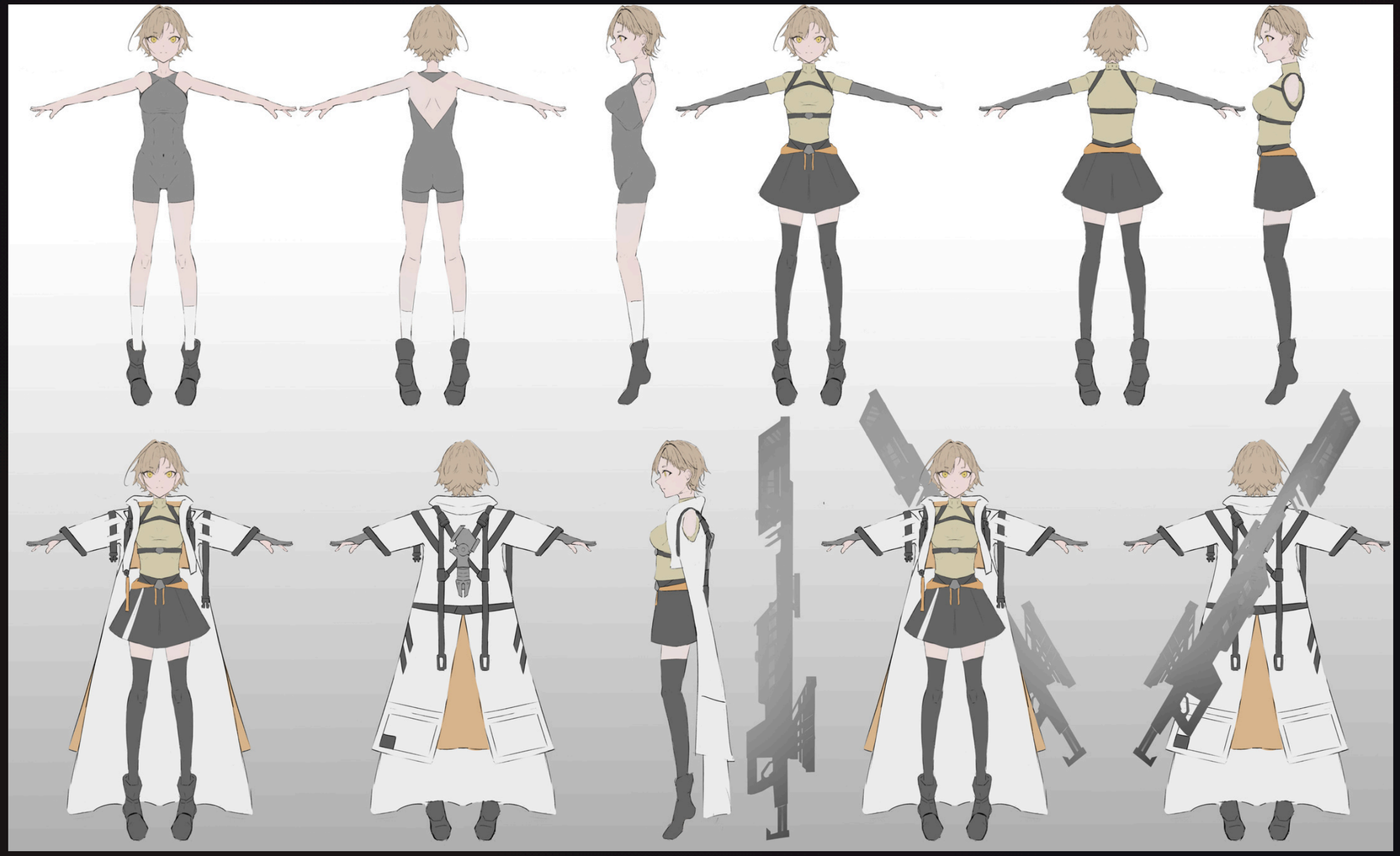
Character Design Plume



Plume

CHARACTER DESIGN

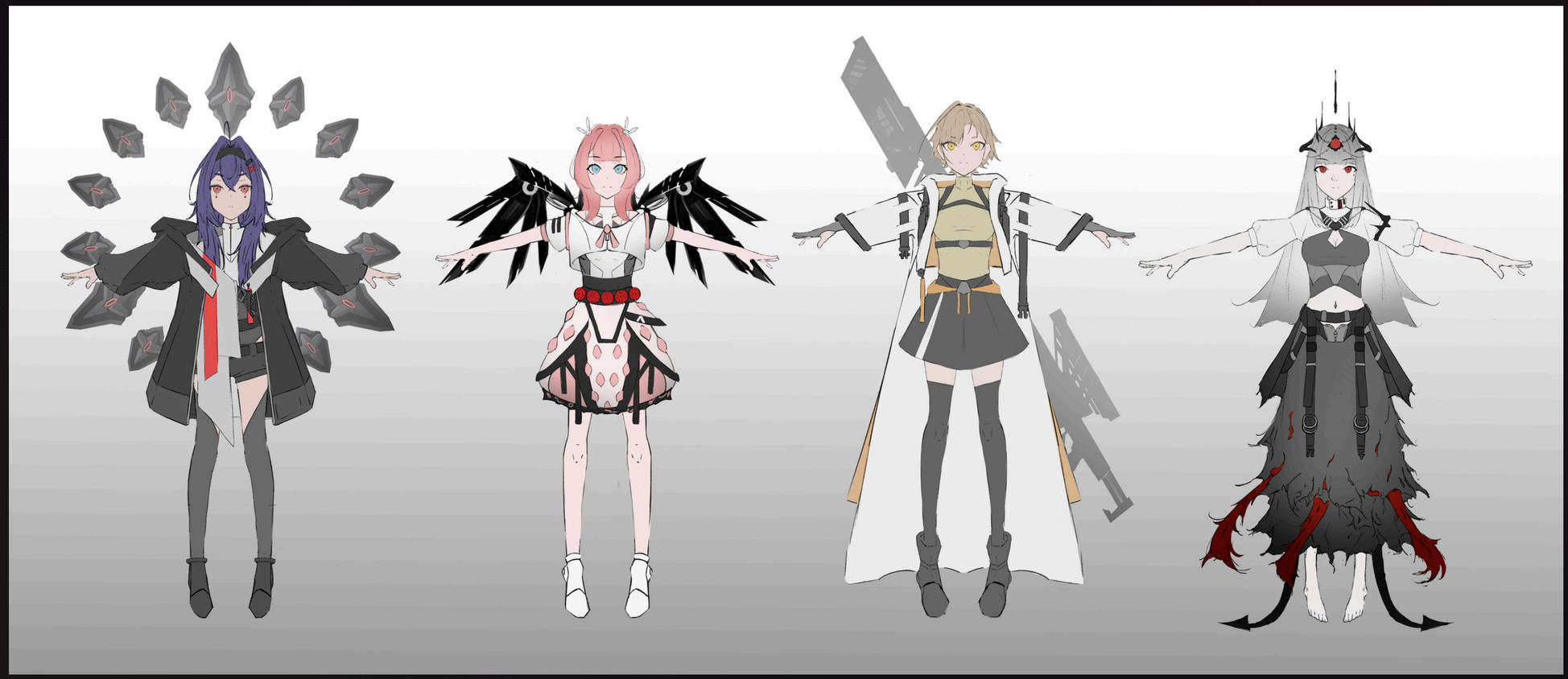
Character Design Hhveshna



Hhveshna

CHARACTER DESIGN

The Guadian Size Comparison



Plume Silvilia Hhveshna Kalyin

CONCEPT ARTS

เป็น concept ที่นำจากวิชา การพัฒนาภาพสำหรับงานสื่อนฤมิต เพื่อนำมาเป็น concept แรก ในธีมเรื่อง และตัวละครเดียวกัน

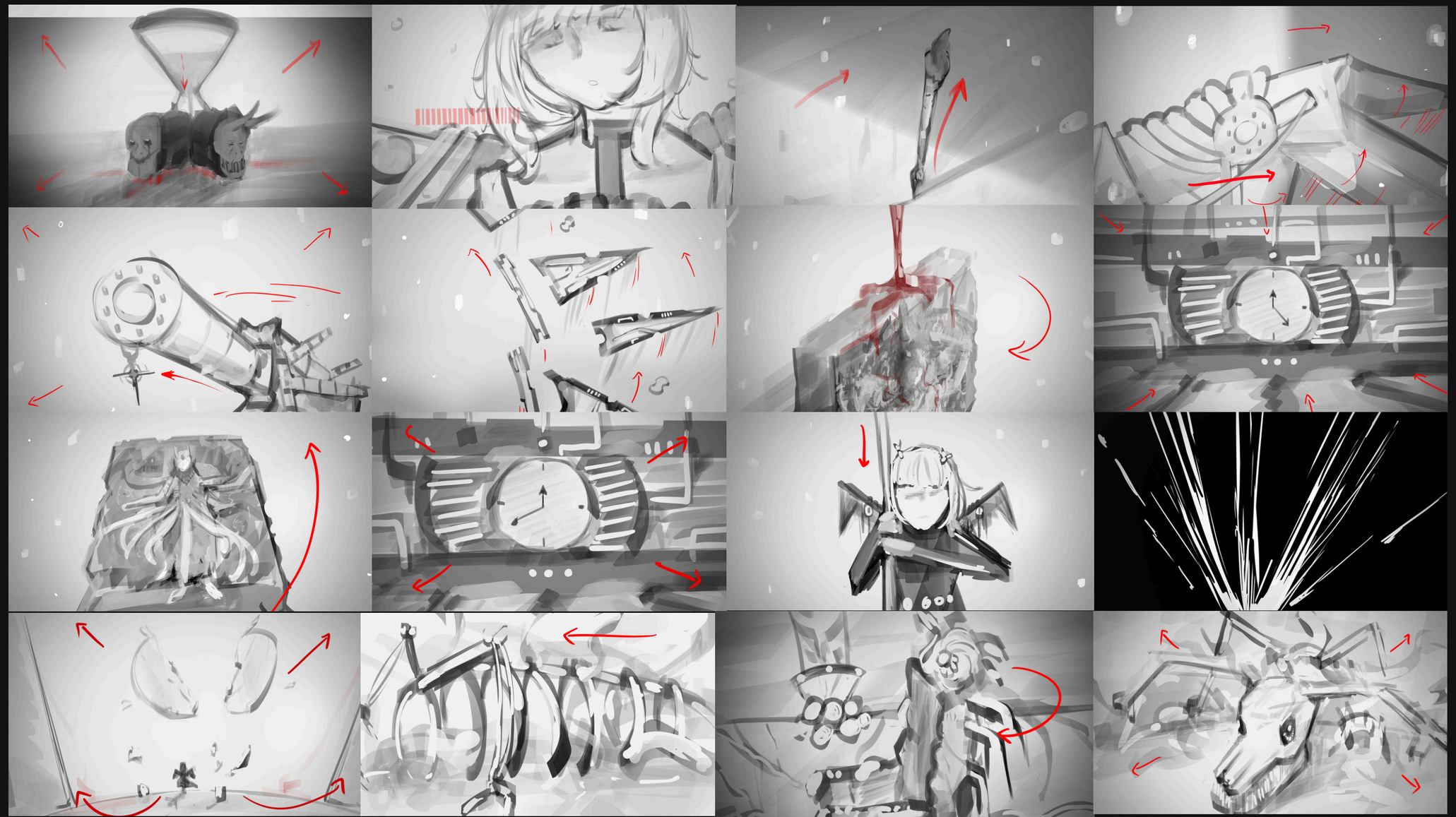
KEY VISUAL

ภาพแรกของ Silvilia เพื่อให้ทีมเห็นภาพและแนวทางของงาน

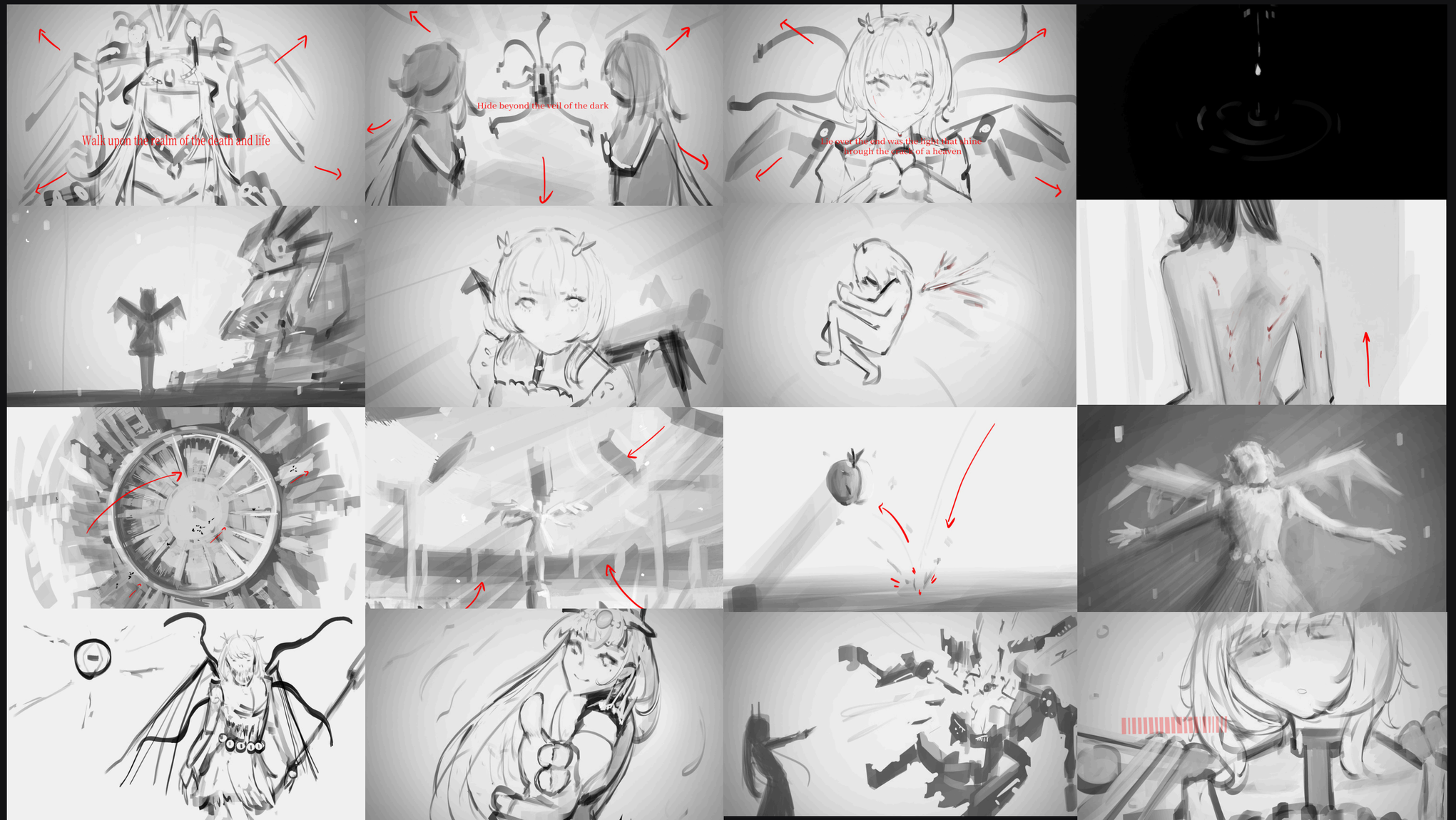
KEY VISUAL

Pashupatasha - Silvilia

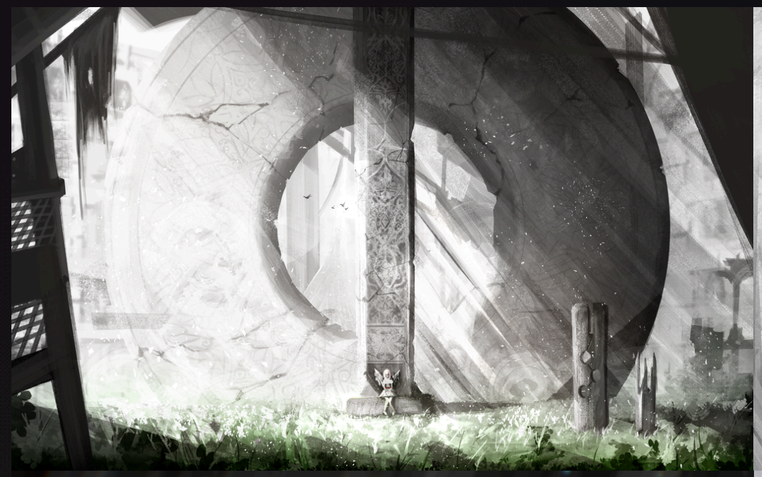
STORYBOARD

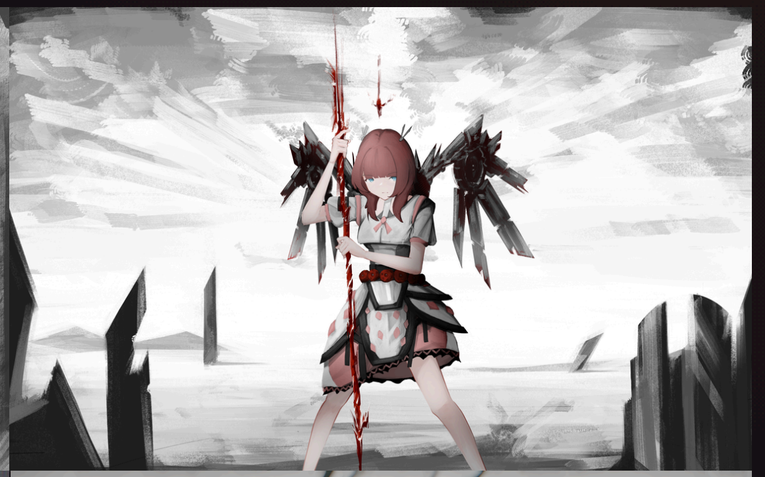


STORYBOARD


Walk upon the realm of the death and life
Hide beyond the veil of the dark
Do over the end was the light that shine
Through the cloud of a heaven

ILLUSTRATION





ILLUSTRATION

ILLUSTRATION

ILLUSTRATION

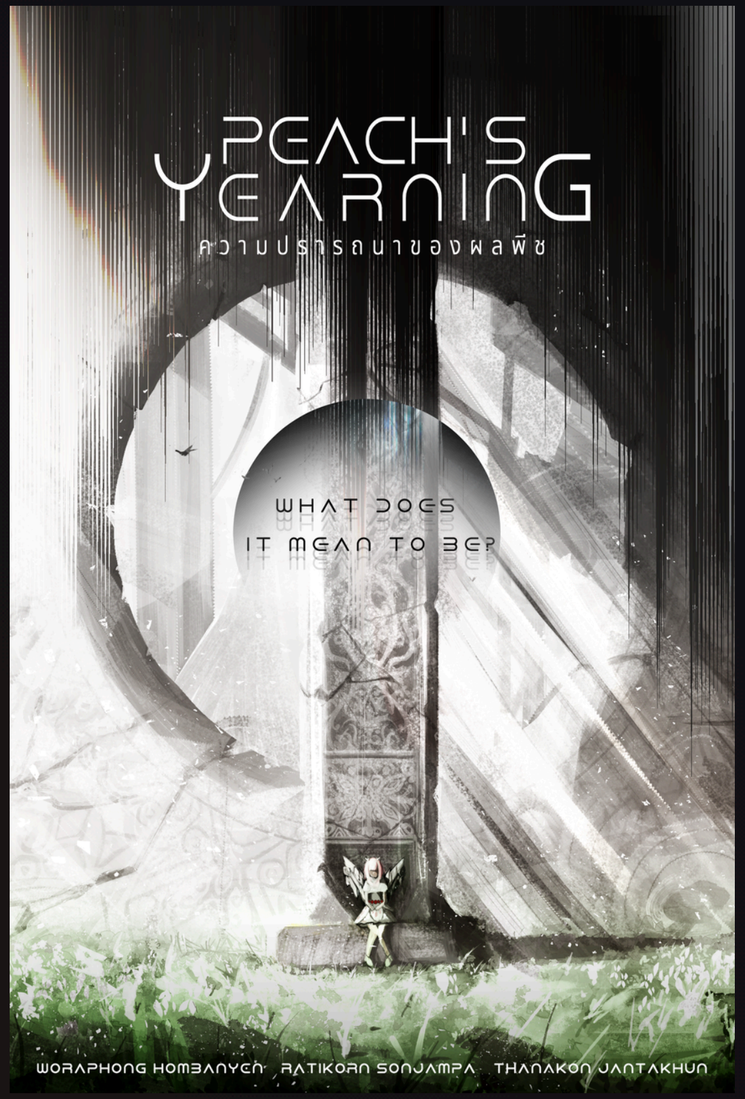
ILLUSTRATION

The Guadian

ILLUSTRATION

PNG Alpha For 3D scene

POSTER


PEACH'S YEARNING
ความปรารถนาของผลพีช
WHAT DOES
IT MEAN TO BE?
WORAPHONG HOMBANYEN RATIKORN SONJAMPA THANAKON JANTAKHUN

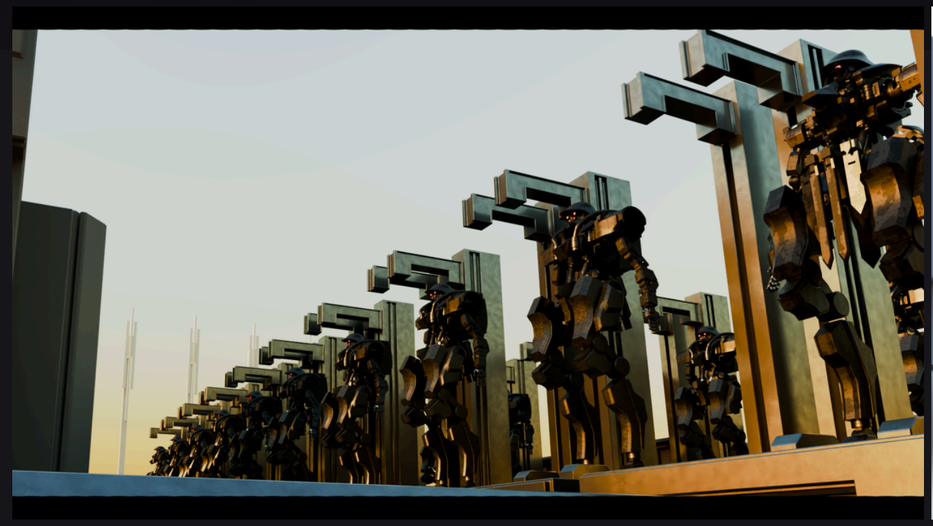
PEACH'S YEARNING
ความปรารถนาของผลพีช
AN ANIMATED TEASER
BLACK FROG PRODUCTION

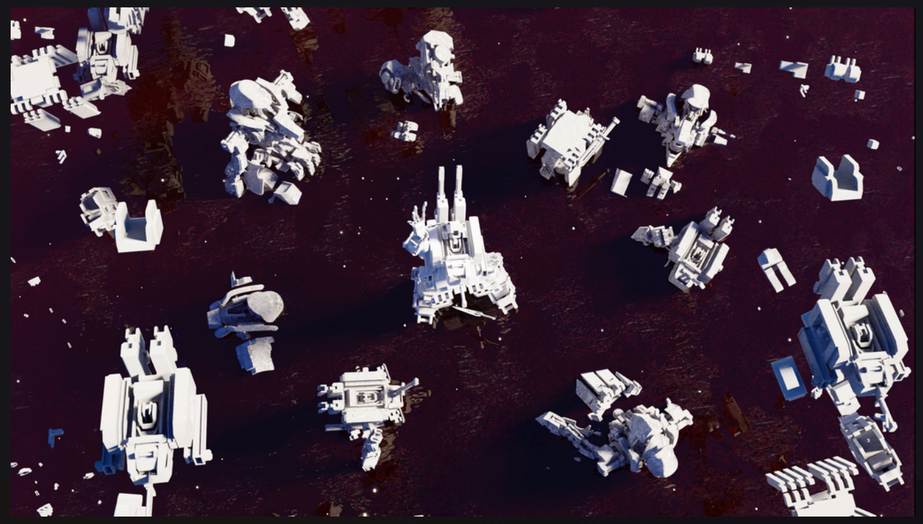
Thumbnail YouTube

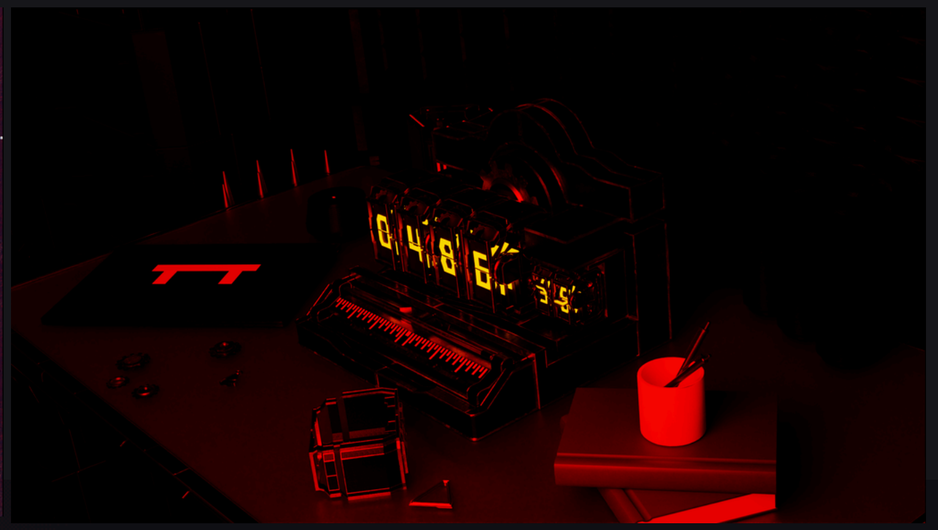
3D VISUAL

3D VISUAL

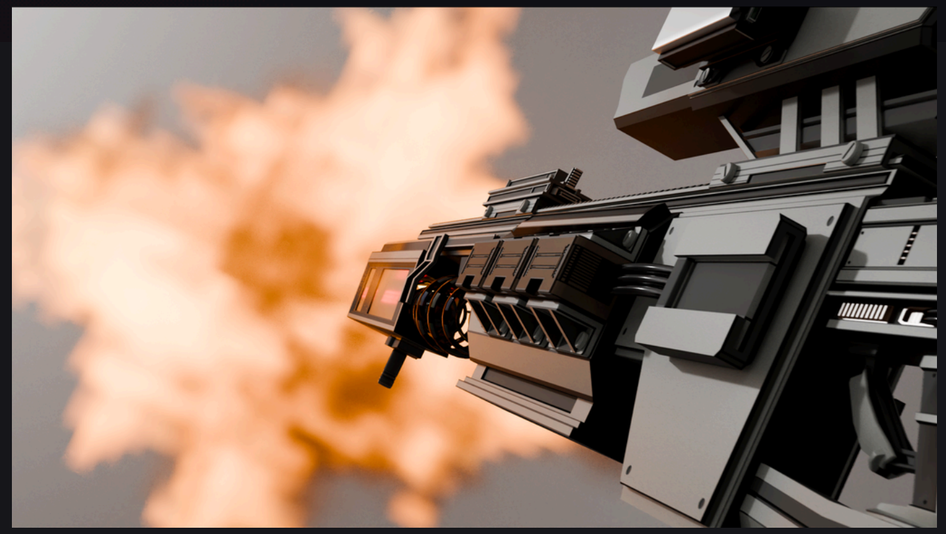
3D VISUAL

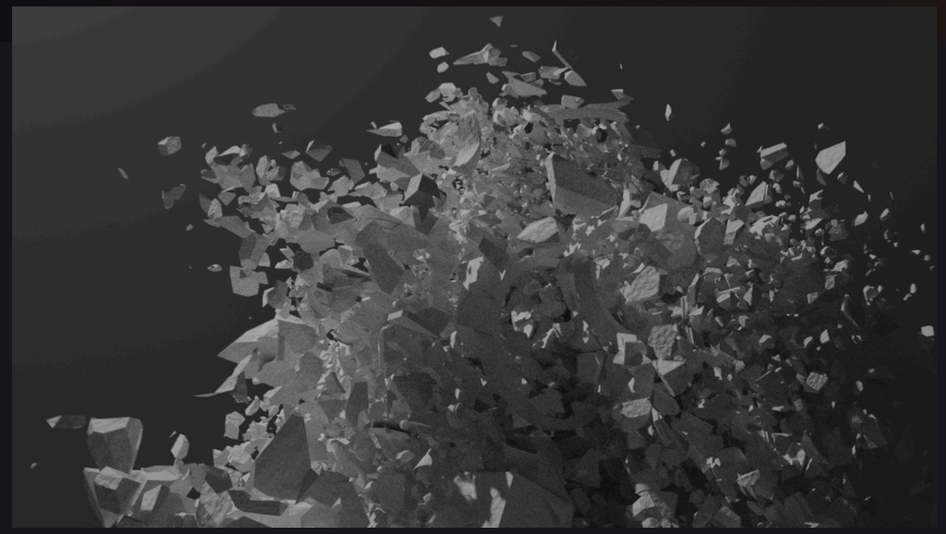


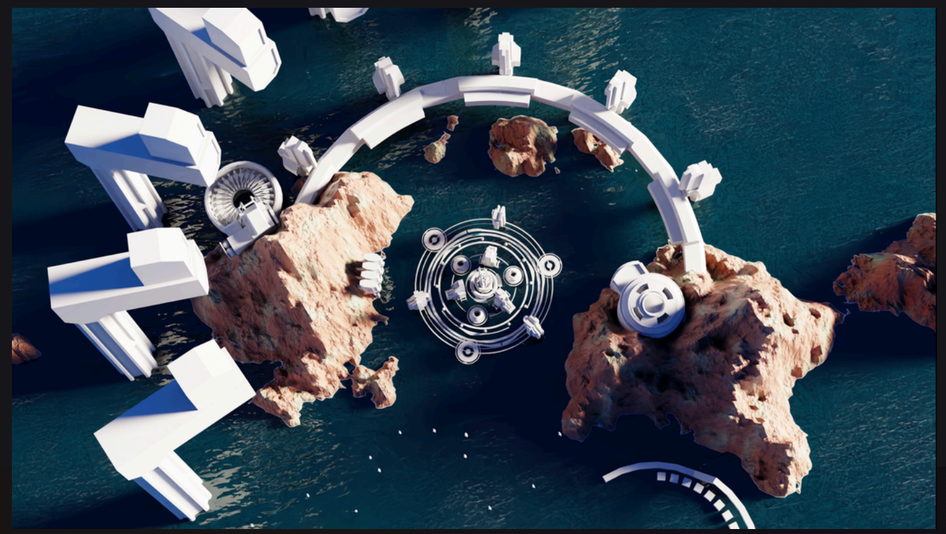




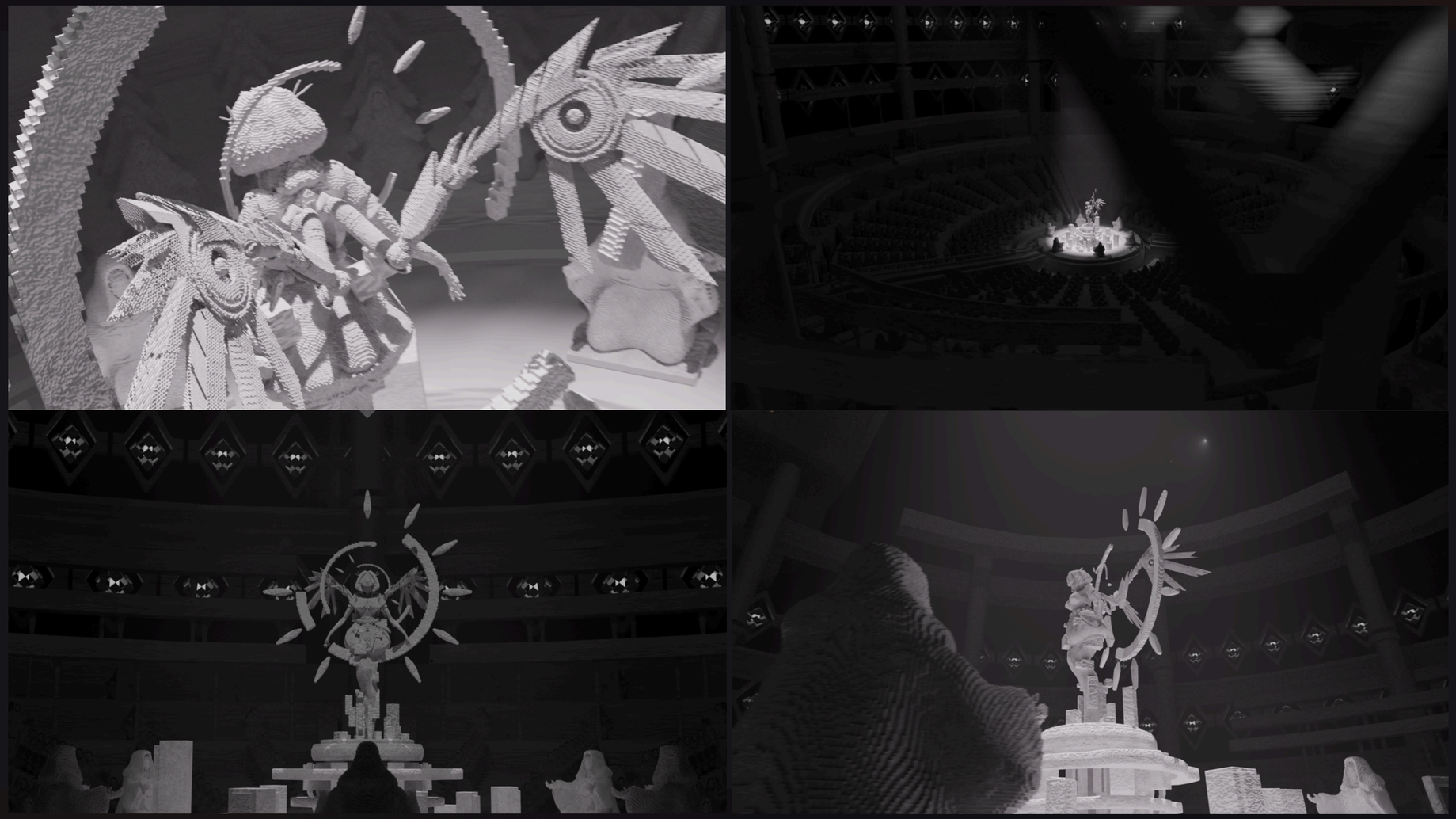
3D VISUAL



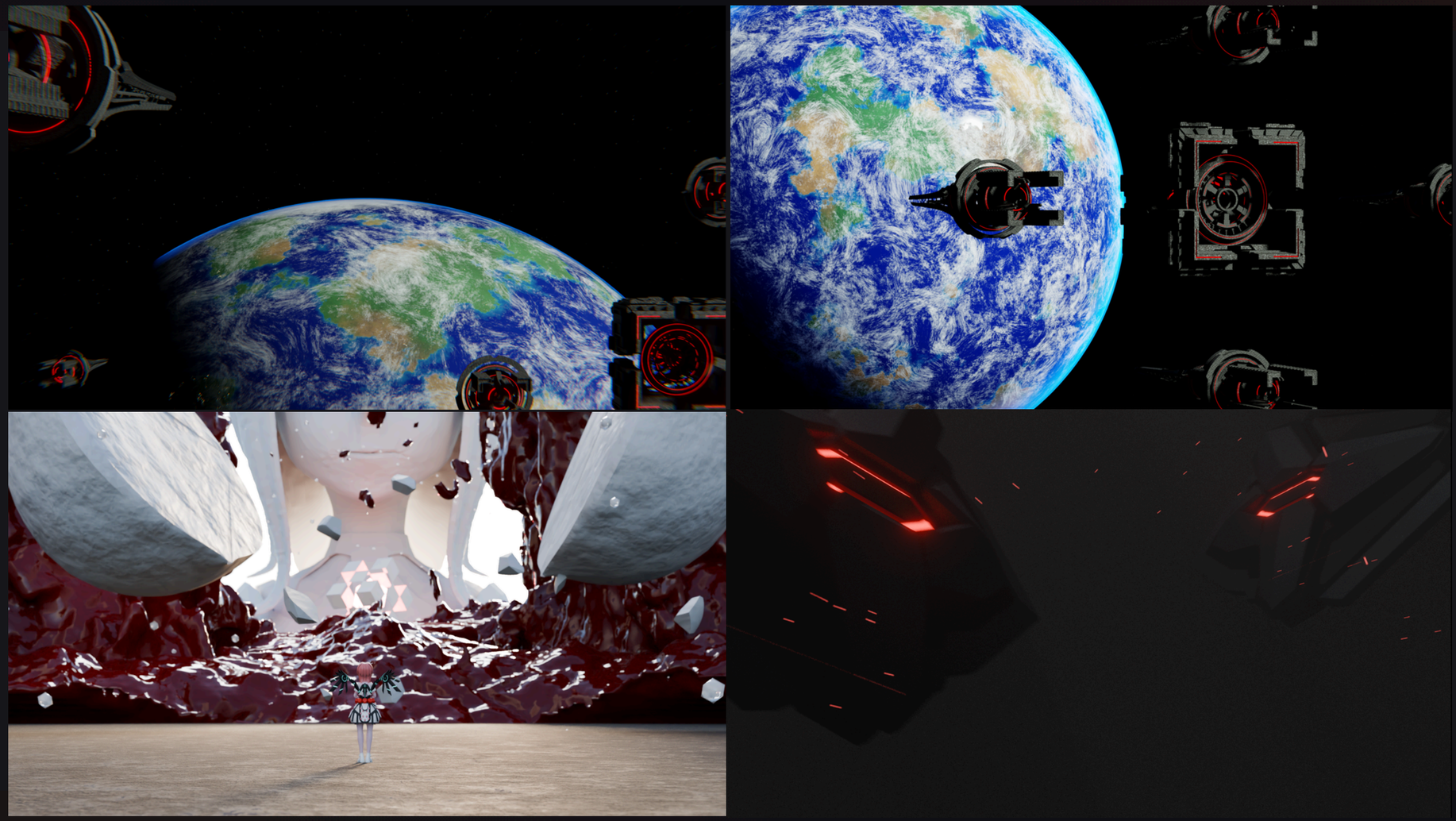




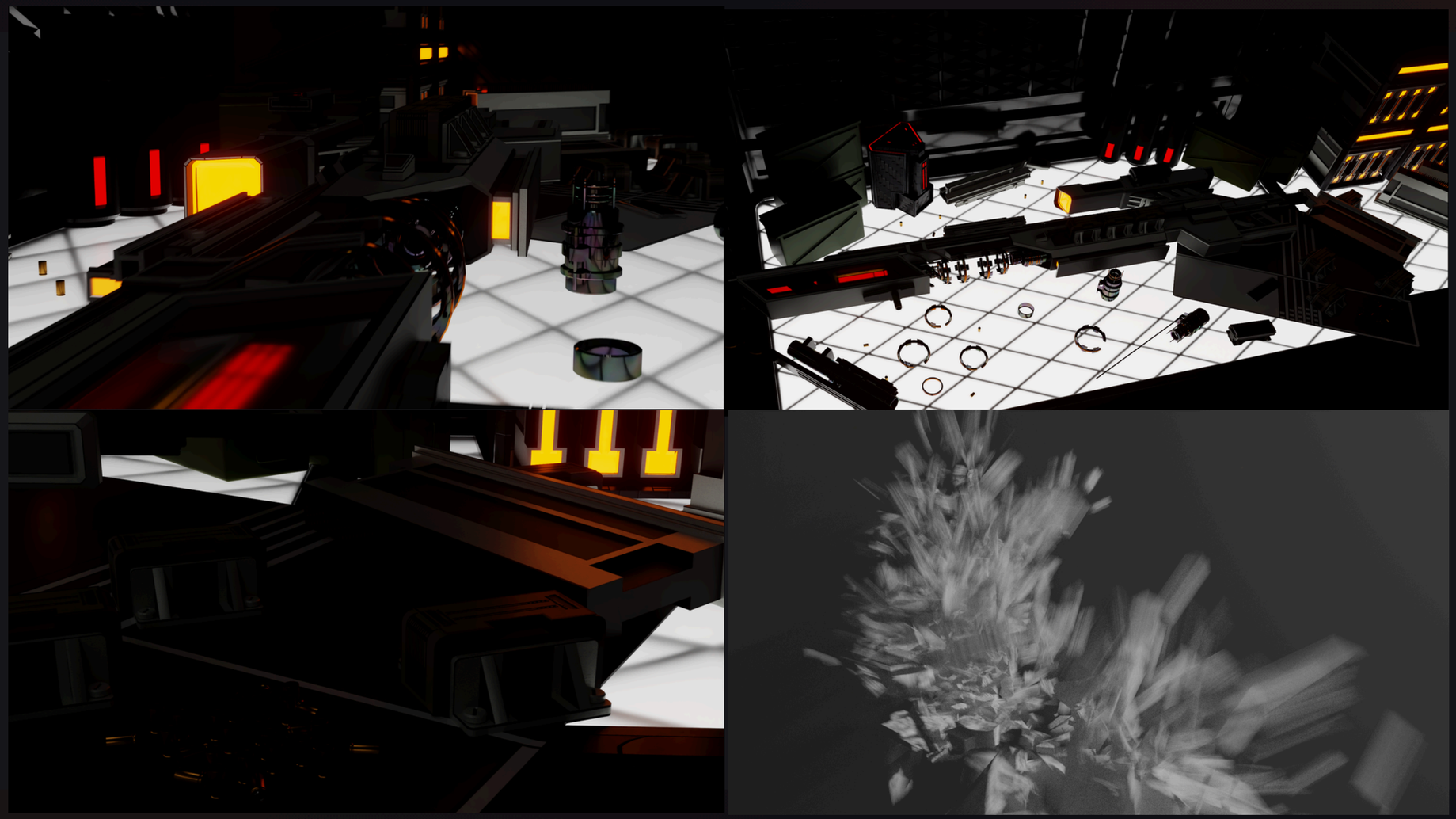
3D VISUAL



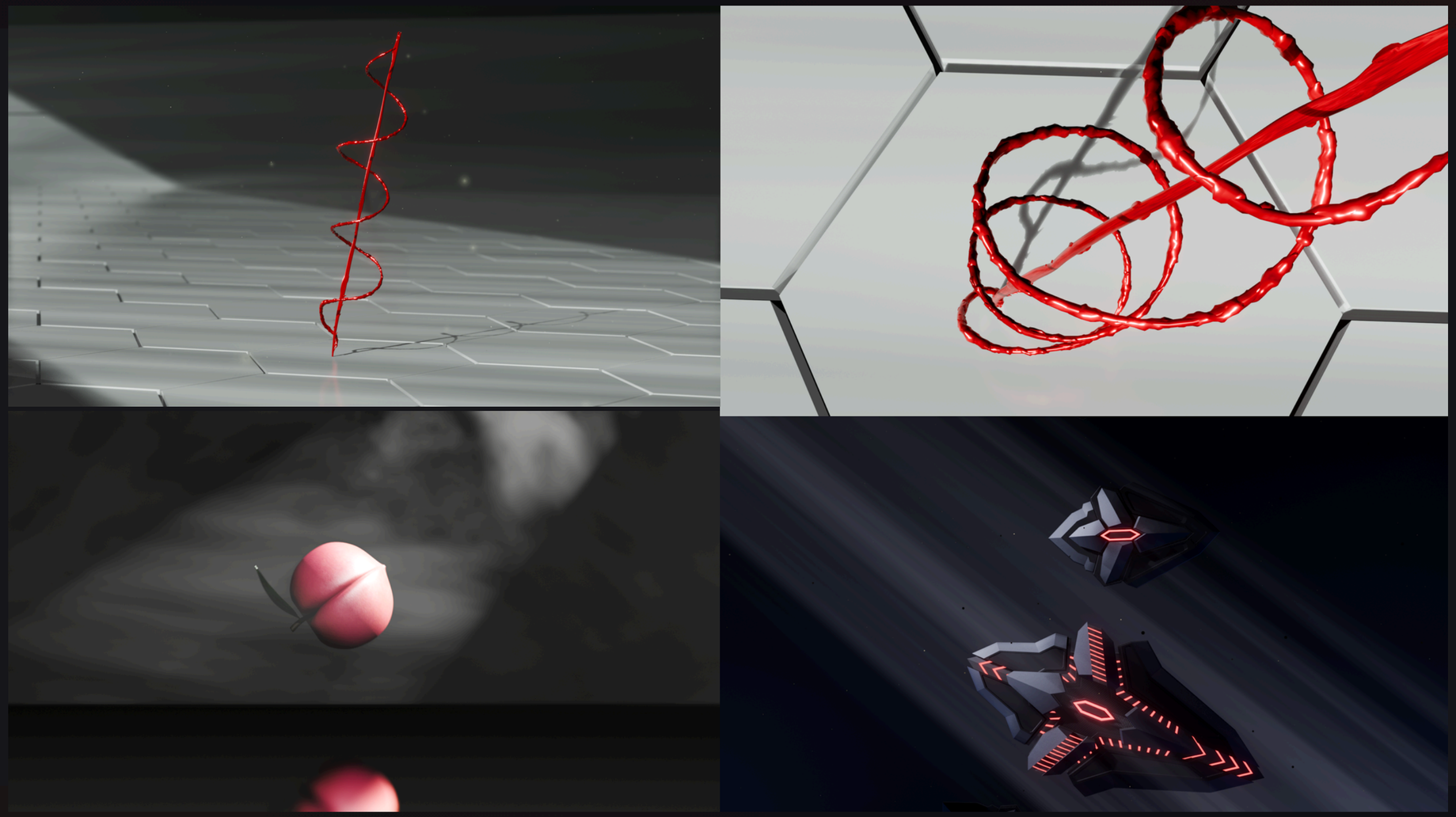
3D VISUAL



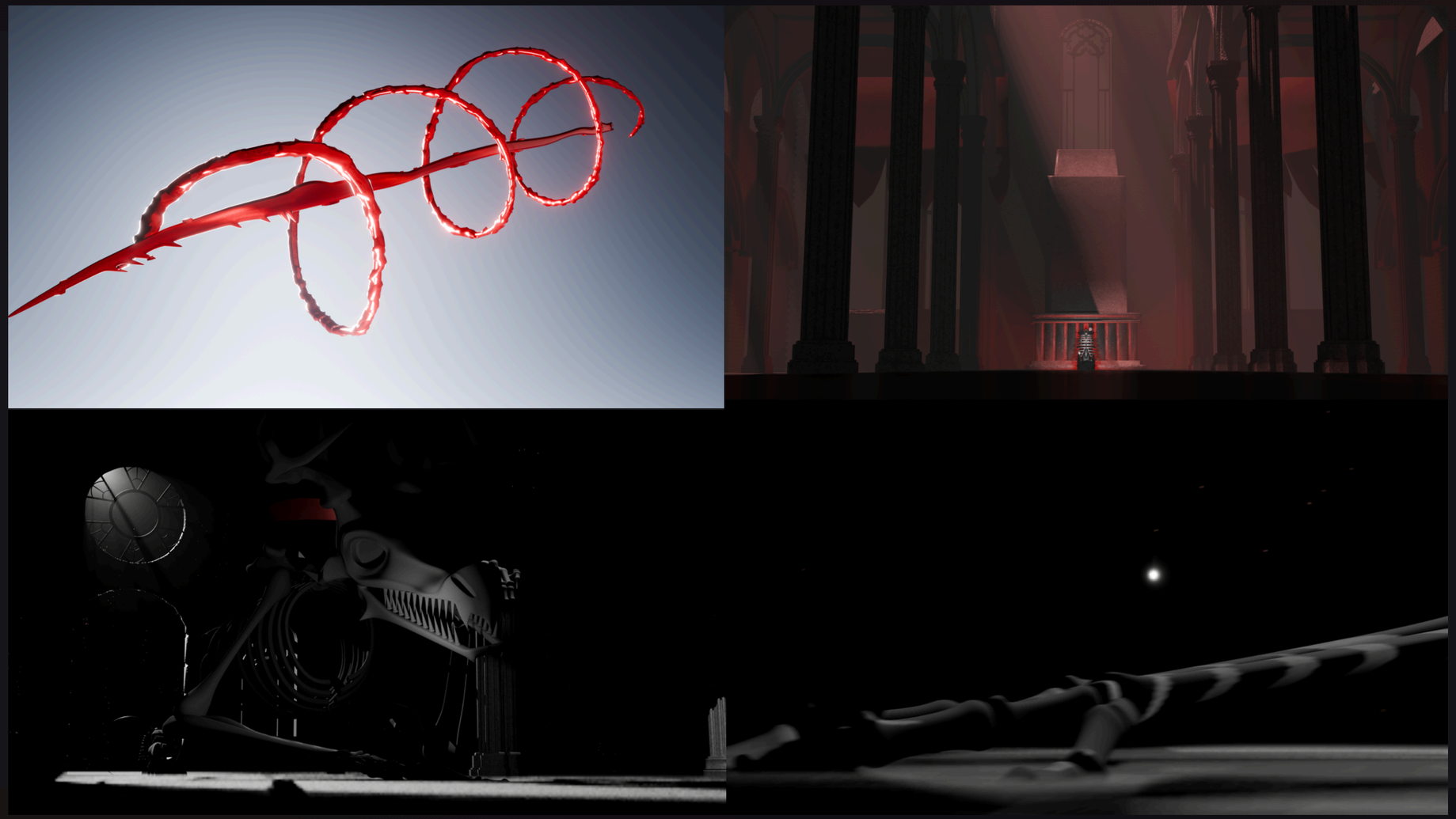
3D VISUAL



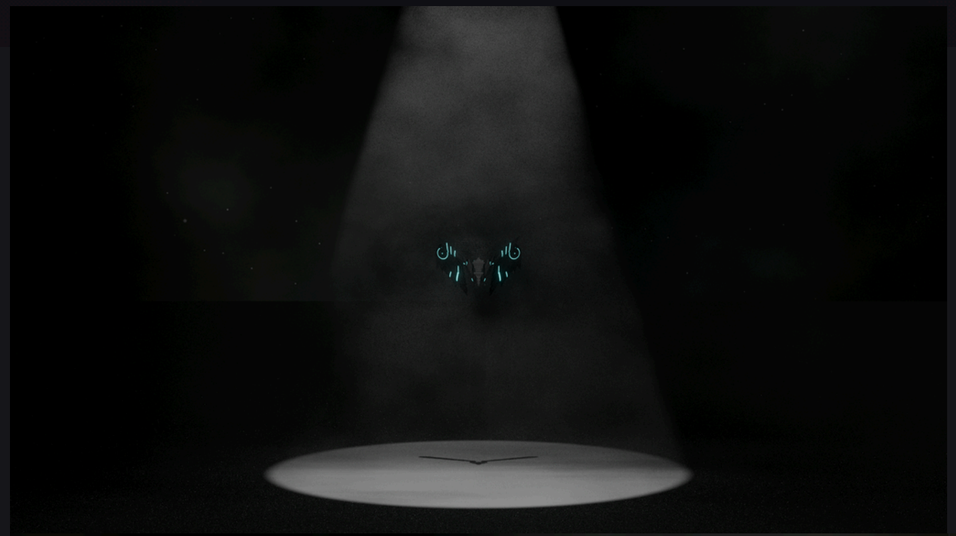
3D VISUAL

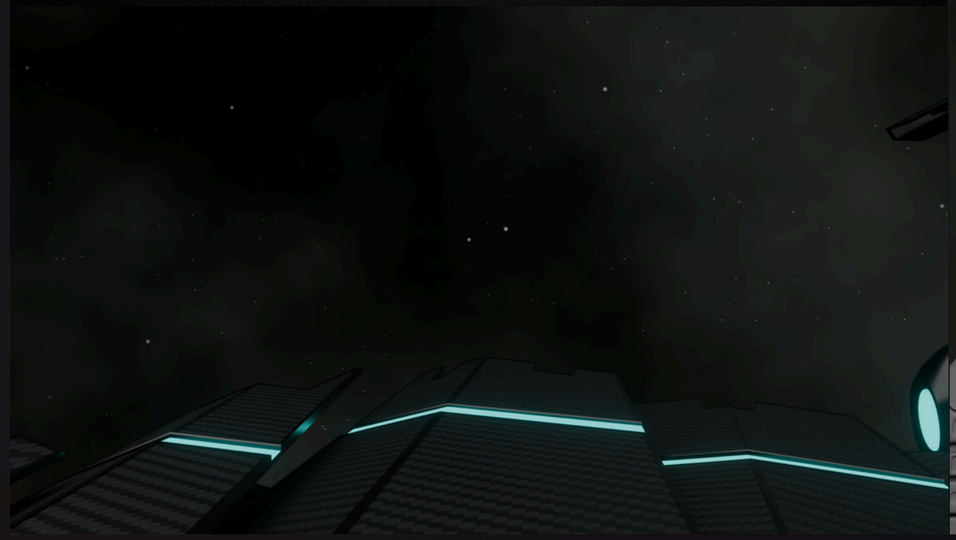


3D VISUAL

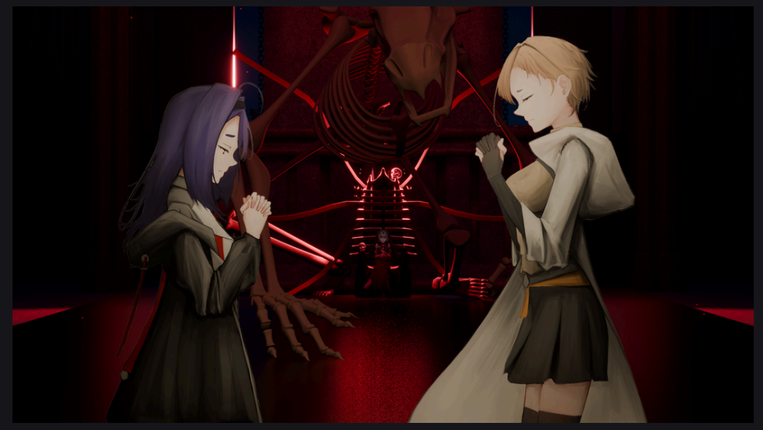


3D VISUAL





2D + 3D VISUAL



ผลการศึกษา

ผลการศึกษา

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญและแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย หลังรับชมแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ เรื่อง ความปรารถนาของผลพีช (PEACH'S YEARNING) ในการตอบแบบประเมินซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของแบบประเมินเป็น 5 ระดับ ดังนี้

แกณฑ์การประเมินคุณภาพ

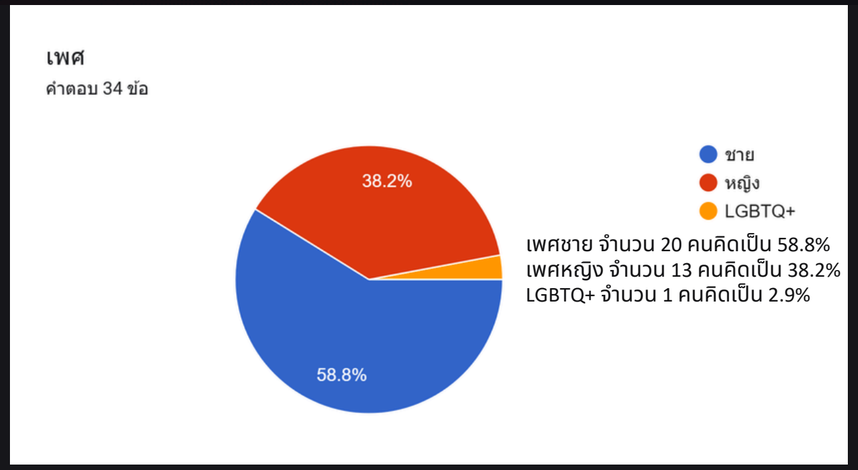
5 หมายถึง ดีมาก
4 หมายถึง ดี
3 หมายถึง ปานกลาง
2 หมายถึง น้อย
1 หมายถึง น้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมาย

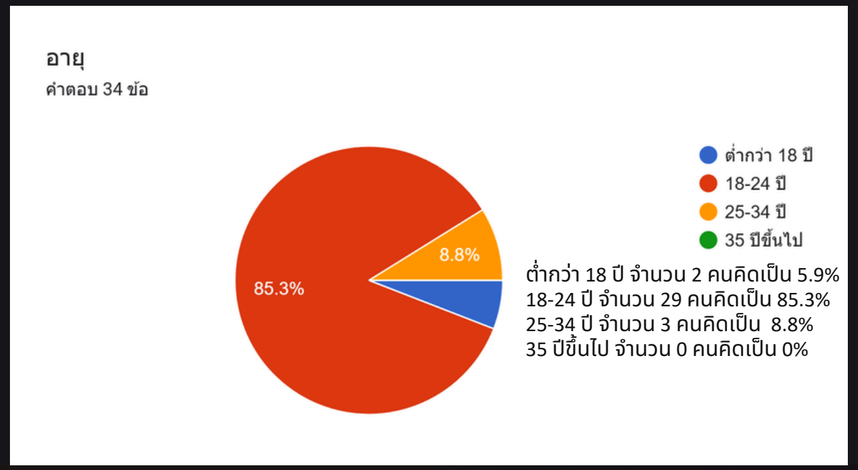
4.51-5.00 หมายถึง มีคุณภาพ ดีมาก
3.51-4.50 หมายถึง มีคุณภาพ ดี
2.51-3.50 หมายถึง มีคุณภาพ ปานกลาง
1.51-2.50 หมายถึง มีคุณภาพ น้อย
1.00-1.50 หมายถึง มีมีคุณภาพ น้อยที่สุด

ผลการศึกษา

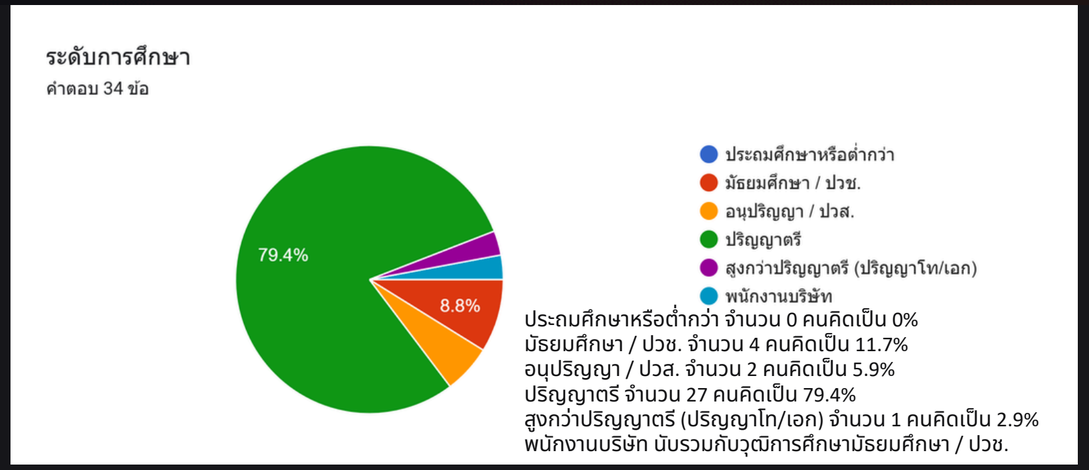
ข้อมูลของผู้กรอกแบบประเมิน



เพศชาย จำนวน 20 คนคิดเป็น 58.8%
เพศหญิง จำนวน 13 คนคิดเป็น 38.2%
LGBTQ+ จำนวน 1 คนคิดเป็น 2.9%



ต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 2 คนคิดเป็น 5.9%
18-24 ปี จำนวน 29 คนคิดเป็น 85.3%
25-34 ปี จำนวน 3 คนคิดเป็น 8.8%
35 ปีขึ้นไป จำนวน 0 คนคิดเป็น 0%



ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า จำนวน 0 คนคิดเป็น 0%
มัธยมศึกษา / ปวช. จำนวน 4 คนคิดเป็น 11.7%
อนุปริญญา / ปวส. จำนวน 2 คนคิดเป็น 5.9%
ปริญญาตรี จำนวน 27 คนคิดเป็น 79.4%
สูงกว่าปริญญาตรี (ปริญญาโท/เอก) จำนวน 1 คนคิดเป็น 2.9%
พนักงานบริษัท นับรวมกับวุฒิการศึกษามัธยมศึกษา / ปวช.

จำนวนผู้กรอกแบบประเมินความพึงพอใจมีทั้งหมด 34 คน

ผู้กรอกแบบประเมินเป็นเพศชายมากที่สุด จำนวน 20 คนคิดเป็น 58.8% ของผู้กรอกแบบประเมินทั้งหมดและน้อยที่สุดคือ LGBTQ+ จำนวน 1 คนคิดเป็น 2.9%ของผู้กรอกแบบประเมินทั้งหมด

อายุของผู้กรอกแบบประเมินส่วนมากคือ 18-24 ปี จำนวน 29 คนคิดเป็น 85.3% ของผู้กรอกแบบประเมินทั้งหมดและน้อยที่สุดคือ 25-34 ปี จำนวน 3 คนคิดเป็น 8.8% ของผู้กรอกแบบประเมินทั้งหมด

อายุของผู้กรอกแบบประเมินส่วนมากมีระดับการศึกษาคือ ปริญญาตรี จำนวน 27 คนคิดเป็น 79.4% ของผู้กรอกแบบประเมินทั้งหมดและมีระดับการศึกษาน้อยที่สุดคือ สูงกว่าปริญญาตรี (ปริญญาโท/เอก) จำนวน 1 คนคิดเป็น 2.9%

ผลการศึกษา

ผลประเมินความพึงพอใจรายข้อ การตอบสนองทางอารมณ์

การตอบสนองทางอารมณ์	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.1 ทีเซอร์ทำให้ฉันรู้สึกตื่นเต้นระหว่างรับชม	**4.41**	**0.78**	**ดี**
1.2 ฉันรู้สึกลุ้นไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.24**	**0.92**	**ดี**
1.3 ทีเซอร์ทำให้ฉันเกิดความสงสัยเกี่ยวกับเรื่องราว	**4.29**	**1.19**	**ดี**
1.4 ฉันรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์ในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.12**	**1.04**	**ดี**
1.5 หลังรับชม ฉันยังคงรู้สึกอยากรู้เรื่องราวต่อไป	**4.47**	**0.83**	**ดี**

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 34 คน ในด้านการตอบสนองทางอารมณ์
ส่วน หลังรับชม ยังคงรู้สึกอยากรู้เรื่องราวต่อไป อยู่ในระดับ **มากที่สุด**
และส่วน ความรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์ในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

ผลประเมินความพึงพอใจรายข้อ ความน่าสนใจของทีเซอร์

ความน่าสนใจของทีเซอร์	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
2.1 ภาพและบรรยากาศของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอดึงดูดความสนใจของฉัน	**4.74**	**0.62**	**ดีมาก**
2.2 การออกแบบตัวละครมีความน่าสนใจ	**4.56**	**0.93**	**ดีมาก**
2.3 การเคลื่อนไหวของตัวละครช่วยให้แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอน่าติดตาม	**4.21**	**1.04**	**ดี**
2.4 การลำดับและนำเสนอเหตุการณ์มีความน่าสนใจ	**4.35**	**0.85**	**ดี**
2.5 การนำเสนอโดยรวมทำให้ฉันติดตามแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอจนจบ	**4.53**	**0.90**	**ดีมาก**

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 34 คน ในด้านความน่าสนใจของทีเซอร์
ส่วน ภาพและบรรยากาศของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอดึงดูดความสนใจของฉัน อยู่ในระดับ **มากที่สุด**
และส่วน การเคลื่อนไหวของตัวละครช่วยให้แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอน่าติดตาม อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

ผลประเมินความพึงพอใจรายข้อ ความสนใจในการรับชมฉบับเต็ม

ความสนใจในการรับชมฉบับเต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
3.1 ฉันสนใจที่จะรับชมแอนิเมชันเรื่องนี้ฉบับเต็ม	**4.29**	**1.03**	**ดี**
3.2 ฉันต้องการทราบเรื่องราวที่เกิดขึ้นต่อจากมิวสิควิดีโอ	**4.47**	**0.90**	**ดี**
3.3 ฉันอยากทราบบทสรุปของเรื่องราวและตัวละคร	**4.47**	**0.79**	**ดี**
3.4 หากมีการเผยแพร่ฉบับเต็ม ฉันมีแนวโน้มที่จะรับชม	**4.47**	**0.93**	**ดี**
3.5 ฉันมีแนวโน้มที่จะแนะนำแอนิเมชันเรื่องนี้ให้ผู้อื่นรับชม	**4.29**	**1.12**	**ดี**

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 34 คน ในด้านความสนใจในการรับชมฉบับเต็ม

ส่วนที่อยู่ในระดับ **มากที่สุด** มีทั้งหมด 3 ข้อ ร่วมกันคือ 1.ฉันต้องการทราบเรื่องราวที่เกิดขึ้นต่อจากแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ 2.ฉันอยากทราบบทสรุปของเรื่องราวและตัวละคร 3.หากมีการเผยแพร่ฉบับเต็ม ฉันมีแนวโน้มที่จะรับชม

และส่วน การเคลื่อนไหวของตัวละครช่วยให้แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอน่าติดตาม อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

ผลประเมินความพึงพอใจรายข้อ ความน่าสนใจและความรู้สึกที่มีต่อเพลงที่ใช้ในโครงการ

ความน่าสนใจและความรู้สึกที่มีต่อเพลงที่ใช้ในโครงการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
4.1 เพลงที่ใช้ในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอมีความน่าสนใจ	**4.53**	**0.71**	**ดีมาก**
4.2 เพลงช่วยสร้างบรรยากาศให้เข้ากับเรื่องราว	**4.59**	**0.82**	**ดีมาก**
4.3 เพลงช่วยกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึกระหว่างรับชม	**4.53**	**0.75**	**ดีมาก**
4.4 เพลงมีความสอดคล้องกับภาพและเหตุการณ์ในมิวสิควิดีโอ	**4.47**	**0.83**	**ดี**
4.5 เพลงที่ใช้ทำให้ฉันจดจำแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอเรื่องนี้ได้	**4.24**	**1.02**	**ดี**

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 34 คน ในด้านความน่าสนใจและความรู้สึกที่มีต่อเพลงที่ใช้ในโครงการ
ส่วน เพลงช่วยสร้างบรรยากาศให้เข้ากับเรื่องราว อยู่ในระดับ **มากที่สุด**
และส่วน เพลงที่ใช้ทำให้ฉันจดจำแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอเรื่องนี้ได้ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

ผลประเมินความพึงพอใจรายข้อ ความพึงพอใจโดยรวมต่อแอนิเมชันมิวสิควิดีโอ

ความพึงพอใจโดยรวมต่อแอนิเมชันทีเซอร์	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
5.1 ฉันพึงพอใจกับคุณภาพของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอโดยรวม	**4.62**	**0.78**	**ดีมาก**
5.2 ฉันพึงพอใจกับภาพและองค์ประกอบทางศิลป์ของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.65**	**0.65**	**ดีมาก**
5.3 ฉันพึงพอใจกับการนำเสนอเรื่องราวผ่านแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.35**	**0.95**	**ดี**
5.4 ทีเซอร์มีความยาวเหมาะสมกับเนื้อหาที่นำเสนอ	**4.50**	**0.83**	**ดี**
5.5 โดยรวมแล้ว แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอเรื่องนี้สามารถตอบสนองความคาดหวังที่จะได้เห็นสื่อตัวเต็มได้หรือไม่	**4.44**	**0.82**	**ดี**

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 34 คน ในด้านความพึงพอใจโดยรวมต่อแอนิเมชันมิวสิควิดีโอ
ส่วน ฉันพึงพอใจกับภาพและองค์ประกอบทางศิลป์ของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ อยู่ในระดับ **มากที่สุด**
และส่วน ฉันพึงพอใจกับการนำเสนอเรื่องราวผ่านแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

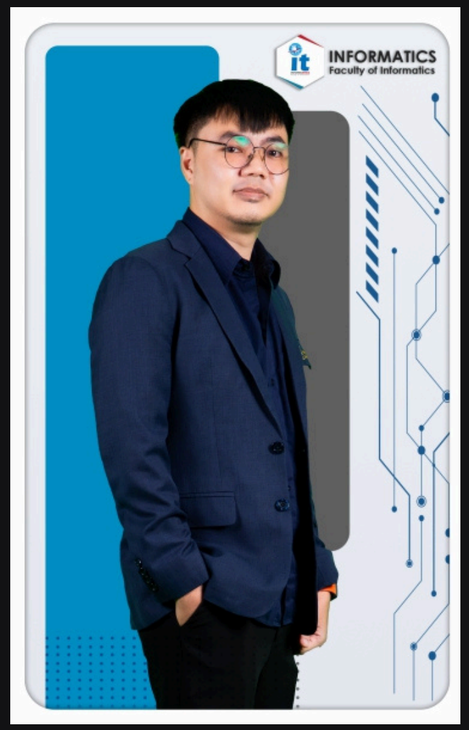
ผลประเมินความพึงพอใจ ทุกด้าน

ผลประเมินความพึงพอใจ ทุกด้าน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1 : การตอบสนองทางอารมณ์	**4.31**	**0.80**	**ดี**
2 : ความน่าสนใจของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.48**	**0.77**	**ดี**
3 : ความสนใจในการรับชมฉบับเต็ม	**4.40**	**0.82**	**ดี**
4 : ความน่าสนใจและความรู้สึกที่มีต่อเพลงที่ใช้ในโครงการ	**4.47**	**0.69**	**ดี**
5 : ความพึงพอใจโดยรวมต่อแอนิเมชันมิวสิควิดีโอ	**4.51**	**0.72**	**ดีมาก**

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 34 คน ในทุกด้าน
ส่วน ความพึงพอใจโดยรวมต่อแอนิเมชันมิวสิควิดีโอ อยู่ในระดับ **มากที่สุด**
และส่วน การตอบสนองทางอารมณ์ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

รศ. ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง



อ. วีรภัทร จันทรจตุรภัทร

อ. มนันยา นิ่มพิศาล

ผลการศึกษา

ผลประเมินคุณภาพ ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.1 การเปิดเรื่อง (Hook) สามารถดึงดูดความสนใจและชวนให้ติดตามต่อได้ทันที	**4.33**	**0.58**	**ดี**
1.2 เนื้อหามีความน่าสนใจ สนุกสนาน และชวนให้ติดตาม	**4.00**	**1.00**	**ดี**
1.3 ปริมาณเนื้อหาและข้อมูลมีความเหมาะสมกับความยาวของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.33**	**0.58**	**ดี**
1.4 เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย	**4.00**	**1.00**	**ดี**
1.5 ระดับภาษา น้ำเสียง หรือคำบรรยาย เหมาะสมกับวัยและพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมายหรือไม่	**4.67**	**0.58**	**ดีมาก**
1.6 ส่วนทิ้งท้าย (Call to Action / ปริศนา / คำถามทิ้งท้าย) มีความชัดเจนและกระตุ้นให้ต้องการชมสื่อฉบับเต็ม	**4.00**	**1.00**	**ดี**

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในด้านเนื้อหา

ระดับภาษา น้ำเสียง หรือคำบรรยาย เหมาะสมกับวัยและพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ อยู่ในระดับ **มากที่สุด**
และส่วน เนื้อหามีความน่าสนใจ สนุกสนาน และชวนให้ติดตาม,เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย,ส่วนทิ้งท้าย (Call to Action / ปริศนา / คำถามทิ้งท้าย) มีความชัดเจนและกระตุ้นให้ต้องการชมสื่อฉบับเต็ม อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

ผลประเมินคุณภาพ ด้านภาพและการออกแบบ

ด้านภาพและการออกแบบ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
2.1 การออกแบบตัวละครมีความสวยงาม มีเอกลักษณ์ และน่าสนใจ	4.67	0.58	ดีมาก
2.2 การใช้สี แสง และบรรยากาศมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อเรื่องของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	4.67	0.58	ดีมาก
2.3 การออกแบบฉาก สภาพแวดล้อม และองค์ประกอบภาพมีความสวยงาม	4.33	1.15	ดี
2.4 ภาพรวมและสไตล์ของงานมีความกลมกลืนกันตลอดทั้งเรื่อง	4.33	0.58	ดี
2.5 ภาพและองค์ประกอบทางศิลป์ช่วยส่งเสริมการสื่อสารเนื้อเรื่องและอารมณ์ในการรับชมแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	4.33	1.15	ดี
2.6 คุณภาพโดยรวมของงานภาพ 3 มิติ ของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	4.00	1.00	ดี
2.7 คุณภาพโดยรวมของงานภาพ 2 มิติ ของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	4.67	0.58	ดีมาก
2.8 คุณภาพโดยรวมของงานภาพ 2 มิติ ผสม 3 มิติ ของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	4.33	1.15	ดี
2.9 ภาพประกอบ สัญลักษณ์ ตัวละคร หรือฉากที่ปรากฏในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ มีความสอดคล้องและช่วยส่งเสริมการสื่อสารและถ่ายทอดอารมณ์ในการรับชมมิวสิควิดีโอ	4.67	0.58	ดีมาก

ผลการศึกษา

ผลประเมินคุณภาพ ด้านภาพและการออกแบบ

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในด้านภาพและการออกแบบ

การออกแบบตัวละครมีความสวยงาม มีเอกลักษณ์ และน่าสนใจ, การใช้สี แสง และบรรยากาศมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อเรื่องของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ, คุณภาพโดยรวมของงานภาพ 2 มิติ ของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ, ภาพประกอบ สัญลักษณ์ ตัวละคร หรือฉากที่ปรากฏในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ มีความสอดคล้องและช่วยส่งเสริมการสื่อสารและถ่ายทอดอารมณ์ในการรับชมแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ อยู่ในระดับ **มากที่สุด** และส่วน คุณภาพโดยรวมของงานภาพ 3 มิติ ของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

ผลประเมินคุณภาพ ด้านเทคนิค การเคลื่อนไหว การและเสียง

ด้านเทคนิค การเคลื่อนไหว การและเสียง	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
3.1 การเคลื่อนไหวของสิ่งของและตัวละครมีความลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ	**3.67**	**0.58**	**ดี**
3.2 จังหวะเวลา (Timing) ของการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนฉากเหมาะสม ต่อเนื่อง ไม่สะดุด	**4.33**	**0.58**	**ดี**
3.3 เพลงมีความสอดคล้องกับภาพและเหตุการณ์ในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.00**	**1.00**	**ดี**
3.4 ดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟกต์มีความเหมาะสมและช่วยเพิ่มความสนุกตื่นเต้น	**4.00**	**1.00**	**ดี**
3.5 คุณภาพโดยรวมของเสียงพากย์ของตัวละครและเสียงพากย์พื้นหลัง ของเรื่องนี้	**4.00**	**1.00**	**ดี**
3.6 ภาพ การเคลื่อนไหว และเสียงมีความสัมพันธ์สอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง	**4.00**	**1.00**	**ดี**
3.7 คุณภาพโดยรวมของการเคลื่อนไหวของภาพ 3 มิติ ของ เรื่องนี้	**4.67**	**0.58**	**ดีมาก**
3.8 คุณภาพโดยรวมของการเคลื่อนไหวของภาพ 2 มิติ ของ เรื่องนี้	**4.67**	**0.58**	**ดีมาก**

ผลการศึกษา

ผลประเมินคุณภาพ ด้านเทคนิค การเคลื่อนไหว การและเสียง

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในด้านเทคนิค การเคลื่อนไหว การและเสียง
คุณภาพโดยรวมของการเคลื่อนไหวของภาพ 3 มิติ ของ เรื่องนี้, คุณภาพโดยรวมของการเคลื่อนไหวของภาพ 2 มิติ ของ เรื่องนี้ อยู่ในระดับ **มากที่สุด**
และส่วน การเคลื่อนไหวของสิ่งของและตัวละครมีความลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

ผลประเมินคุณภาพ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์

ด้านการตอบสนองทางอารมณ์	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
4.1 แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอทำให้ฉันรู้สึกตื่นเต้นระหว่างรับชม	**3.67**	**0.58**	**ดี**
4.2 ฉันรู้สึกลุ้นไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.00**	**0.00**	**ดี**
4.3 แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอทำให้ฉันเกิดความสงสัยเกี่ยวกับเรื่องราว	**4.00**	**1.00**	**ดี**
4.4 ฉันรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์ในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.00**	**0.00**	**ดี**
4.5 หลังรับชม ฉันยังคงรู้สึกอยากรู้เรื่องราวต่อไป	**3.67**	**0.58**	**ดี**

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในด้านการตอบสนองทางอารมณ์

ฉันรู้สึกลุ้นไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ, แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอทำให้ฉันเกิดความสงสัยเกี่ยวกับเรื่องราว, ฉันรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์ในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ อยู่ในระดับ **มากที่สุด** และส่วน หลังรับชม ฉันยังคงรู้สึกอยากรู้เรื่องราวต่อไป, แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอทำให้ฉันรู้สึกตื่นเต้นระหว่างรับชม อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

ผลประเมินคุณภาพ ด้านความพึงพอใจโดยรวมต่อแอนิเมชันทีเซอร์

ด้านความพึงพอใจโดยรวมต่อแอนิเมชันทีเซอร์	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
5.1 ฉันพึงพอใจกับคุณภาพของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอโดยรวม	**4.00**	**0.00**	**ดี**
5.2 ฉันพึงพอใจกับภาพและองค์ประกอบทางศิลป์ของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ	**4.00**	**1.00**	**ดี**
5.3 การเคลื่อนไหวของตัวละครช่วยให้แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอน่าติดตาม	**4.00**	**0.00**	**ดี**
5.4 แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอมีความยาวเหมาะสมกับเนื้อหาที่นำเสนอ	**4.33**	**0.58**	**ดี**
5.5 โดยรวมแล้ว แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอเรื่องนี้สามารถตอบสนองความคาดหวังของการที่จะได้เห็นสื่อฉบับเต็มหรือไม่	**4.00**	**1.00**	**ดี**

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในด้านความพึงพอใจโดยรวมต่อแอนิเมชันทีเซอร์

แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอมีความยาวเหมาะสมกับเนื้อหาที่นำเสนอ อยู่ในระดับ **มากที่สุด** และส่วน ฉันพึงพอใจกับคุณภาพของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอโดยรวม, ฉันพึงพอใจกับภาพและองค์ประกอบทางศิลป์ของแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอ, การเคลื่อนไหวของตัวละครช่วยให้แอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอน่าติดตาม, โดยรวมแล้วแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอเรื่องนี้สามารถตอบสนองความคาดหวังของการที่จะได้เห็นสื่อฉบับเต็มหรือไม่ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลการศึกษา

ผลประเมินคุณภาพ รายด้าน

ผลประเมินคุณภาพ รายด้าน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 1 : ด้านเนื้อหา	**4.22**	**0.73**	**ดี**
ด้านที่ 2 : ด้านภาพและการออกแบบ	**4.44**	**0.75**	ดี
ด้านที่ 3 : ด้านเทคนิค การเคลื่อนไหว การและเสียง	**4.17**	**0.76**	**ดี**
ด้านที่ 4 : ด้านการตอบสนองทางอารมณ์	**3.87**	**0.52**	**ดี**
ด้านที่ 5 : ด้านความพึงพอใจโดยรวมต่อแอนิเมชันมิวสิควิดีโอ	**4.07**	**0.59**	**ดี**

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในรายด้าน

ด้านภาพและการออกแบบ อยู่ในระดับ **มากที่สุด** และส่วน ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

สรุปผลการศึกษา

ผลประเมินความพึงพอใจ และ ผลประเมินคุณภาพ

แบบประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
แบบประเมินความพึงพอใจ	**4.43**	**0.71**	**ดี**
แบบประเมินคุณภาพ	**4.19**	**0.71**	**ดี**

แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย หลังรับชมแอนิเมชันมิวสิควิดีโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพีช (PEACH'S YEARNING) จำนวน 40 คนมีผลรวมระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ **ดี**

แบบประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ หลังรับชมแอนิเมชันมิวสิควิดีโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพีช (PEACH'S YEARNING) จำนวน 3 ท่านมีผลรวมระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ **ดี**

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สิ่งที่ท่านชื่นชอบมากที่สุดในแอนิเมชั่นมิวสิควิดีโอเรื่องนี้คืออะไร

ผู้เชี่ยวชาญ

- **รศ. ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง**
  เสียงพากษ์ดี บรรยากาศของภาพโดยรวมดี

- **อ. วีรภัทร จันทรจตุรภัทร**
  อาจารย์ชอบแนวคิดในการนำเรื่องราวมาถ่ายทอดผ่านงานแอนิเมชัน โดยเฉพาะความตั้งใจในการออกแบบตัวละครและการสร้างบรรยากาศของเรื่องให้มีความน่าสนใจ และเห็นถึงความพยายามในการนำองค์ประกอบด้านภาพมาใช้ช่วยเล่าเรื่อง

- **อ. มนันยา นิ่มพิศาล**
  ไม่มีความเห็น

กลุ่มเป้าหมาย

- ช่วงเปิด
- จังหวะ ชอบมากๆ
- Art Style
- ตัวละครในเนื้อเรื่อง
- งานภาพ 3d มีความน่าสนใจและ 2d มีเอกลักษณ์เหมาะกับเรื่องราว
- ตัวละคร สิ่งต่างๆ
- ดีไซน์ตัวละคร
- ช่วงแรก ถึงช่วง2นาที
- ชอบในนาทีที่1:15 แล้วก็นาทีที่ลูกพีชลอย 2:50
- โคตรจะเริส ชอบผมชมพูอ่ะะ
- งาน 3D และดีไซน์หุ่นยนต์
- บรรยากาศอวกาศ
- งานภาพ งาน 3D
- การจัดองค์ประกอบและการทำอนิเชั่น
- สวยหมดเลยครับ
- กาาจัดวางองค์ประกอบ ไอเดีย effect และภาพ 2D

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สิ่งที่ท่านคิดว่าควรปรับปรุงหรือพัฒนาเพิ่มเติมคืออะไร

ผู้เชี่ยวชาญ

- **รศ. ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง**
  ควรนำเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น หรือซีนอารมณ์ มานำเสนอในมิวสิควิดีโอจะทำให้น่าติดตามยิ่งขึ้นครับ

- **อ. วีรภัทร จันทรจตุรภัทร**
  อาจารย์อยากให้นิสิตลองเก็บรายละเอียดเรื่องการเคลื่อนไหวของตัวละครให้มีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น โดยเฉพาะการแสดงสีหน้า ท่าทาง และจังหวะการเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับอารมณ์ของแต่ละฉาก รวมถึงการจัดองค์ประกอบภาพ มุมกล้อง และจังหวะการตัดต่อ เพื่อให้การเล่าเรื่องดูต่อเนื่องมากขึ้น อีกส่วนคือการออกแบบเสียง อยากให้เสียงประกอบและดนตรีช่วยส่งเสริมอารมณ์ของเรื่อง

- **อ. มนันยา นิ่มพิศาล**
  ไม่มีความเห็น

กลุ่มเป้าหมาย

- อนิเมชั้น3Dน้อยเกินไปมีแต่2Dที่เยอะกว่า
- จริงๆแล้วโมเดลอย่าให้มีแบบ texture หน่อย
- ยังไม่แน่ใจว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไร
- Storytelling วิธีการนำเสนอเนื้อเรื่องค่ะ เพราะดูจนจบก็ยังไม่เข้าใจว่าเนื้อเรื่องคืออะไรยังไง ไม่มีที่มาที่ไป
- แอนิเมชันมีการตัดสลับฉากไปมาและการหมุนมุมกล้องที่รวดเร็วเกินไป อาจทำให้ผู้ชมมองไม่ทันได้
- จังหวะแสงไฟที่มากเกินไปจนส่งผลต่อการรับชมในระยะยาว
- เรื่องการจัดแสง รู้สึกแสงยังทำให้ภาพดูแข็งอยู่
- การใช้ภาพอธิบายความหมายของเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้นว่าต้องการจะสื่ออะไรให้กับคนดูที่ไม่รู้เรื่องราวของงานชิ้นนี้เลยตั้งแต่เริ่ม
- ช่วงครึ่งแรกของทีเซอร์มีความน่าสนใจและดึงดูดให้อยากติดตามมาก แต่เมื่อเข้าสู่ช่วงครึ่งหลังกลับรู้สึกว่าการนำเสนอค่อนข้างเข้าใจยาก และขาดความน่าดึงดูดเมื่อเทียบกับช่วงแรก

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้เชี่ยวชาญ

- **รศ. ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง**
โดยภาพรวมงานดีครับ

- **อ. วีรภัทร จันทรจตุรภัทร**
โดยรวมอาจารย์มองว่าเป็นผลงานที่มีแนวทางน่าสนใจและสามารถพัฒนาต่อยอดได้อีก อยากให้นิสิตให้ความสำคัญกับความสมบูรณ์ของงานในทุกองค์ประกอบ ทั้งเนื้อหา ภาพ Animation และเสียง โดยเฉพาะการทำให้ทุกส่วนทำงานสัมพันธ์กัน เพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องราวและมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น หากสามารถเก็บรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ และพัฒนาจังหวะการเล่าเรื่องได้ดีขึ้น

- **อ. มนันยา นิ่มพิศาล**
ไม่มีความเห็น

กลุ่มเป้าหมาย

- รู้สึกว่าการนำเสนอค่อนข้างเข้าใจยาก โดยเฉพาะสำหรับผู้ชมที่ไม่เคยรู้จักเรื่องราวมาก่อน
- เพิ่มเทคนิคการเล่าเรื่องให้ช่วงท้ายมีความน่าสนใจมากขึ้น
- อยากให้มีการใส่foreshadowing และลดจังหวะเสียงลง
- เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจมากทั้ง Worldbuilding และตัวละคร เลยอยากให้มีการพัฒนาเนื้อเรื่องต่อในรูปแบบอื่นๆ
- จริงๆแล้วอยากเห็นฉากต่อสู้มากกว่านี้
- อนิเมชั้น3Dน้อยเกินไปมีแต่2Dที่เยอะกว่า

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษา การพัฒนาแอนิเมชันมิวสิควิดีโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพีช ผู้จัดทำได้ดำเนินการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายตามจำนวนที่กำหนดไว้ครบถ้วน และได้นำผลการประเมินมาวิเคราะห์และศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อ การพัฒนาแอนิเมชันมิวสิควิดีโอเรื่องดังกล่าว

จากผลการศึกษา การพัฒนาแอนิเมชันมิวสิควิดีโอเรื่อง ความปรารถนาของผลพีช
พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อสื่อ อยู่ในระดับ ดี
และ ระดับคุณภาพของสื่อจากการประเมินผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับ ดี

การศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ผลงานมีจุดเด่นในด้านรูปแบบศิลปะ (Art Style) การออกแบบตัวละคร การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้แสงและเงา ตลอดจนการผสมผสานงานแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันได้อย่างน่าสนใจ โดยเฉพาะการนำเสนอในช่วงเปิดเรื่อง การออกแบบฉาก และการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพที่สามารถสร้างบรรยากาศและความประทับใจให้แก่ผู้ชมได้

จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ผลงานมีจุดเด่นในด้านการออกแบบตัวละคร การสร้างบรรยากาศและการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ รวมถึงการใช้แสงและเงาที่ช่วยส่งเสริมความน่าสนใจของผลงาน อีกทั้งการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพและเสียงพากย์ยังมีส่วนช่วยในการสื่อสารอารมณ์และสร้างบรรยากาศให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

โดยข้อเสนอแนะจากกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ควรปรับปรุงการลำดับและการนำเสนอเนื้อเรื่องให้มีความชัดเจนและเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการปูพื้นฐานของโลกภายในเรื่อง (Worldbuilding) การแนะนำตัวละคร และการอธิบายเหตุการณ์สำคัญ เพื่อให้ผู้ชมที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อเรื่องมาก่อนสามารถติดตามและทำความเข้าใจได้อย่างต่อเนื่อง รวมถึงควรปรับปรุงการเล่าเรื่องให้มีความกระชับ ลดความซับซ้อนของข้อมูลและบทบรรยายบางช่วง ตลอดจนปรับจังหวะการดำเนินเรื่องและการเปลี่ยนผ่านระหว่างฉากให้มีความเหมาะสม เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงอารมณ์และประเด็นสำคัญของเรื่องได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ควรพัฒนาการนำเสนอเนื้อเรื่องผ่านภาพและการแสดงออกของตัวละครให้สามารถสื่อสารอารมณ์ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น โดยลดการพึ่งพาบทบรรยายและเพิ่มการใช้ภาษาภาพในการถ่ายทอดเรื่องราว รวมถึงปรับปรุงการเคลื่อนไหวของตัวละครให้มีความเป็นธรรมชาติและลื่นไหลมากขึ้น พัฒนาความสม่ำเสมอของเส้นภาพและความต่อเนื่องขององค์ประกอบในแต่ละฉาก ตลอดจนปรับปรุงการจัดองค์ประกอบภาพ มุมกล้อง และจังหวะการตัดต่อให้มีความเหมาะสม นอกจากนี้ ควรเพิ่มเติมเสียงประกอบเฉพาะเหตุการณ์ และปรับการใช้เสียงพากย์ให้สอดคล้องกับบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่อง เพื่อช่วยเสริมสร้างความสมบูรณ์และประสิทธิภาพในการสื่อสารของผลงานแอนิเมชัน

เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

Paul Wells.(1998).Understanding Animation.(1st Editioned.). https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781136158735_A23813574/preview-9781136158735_A23813574.pdf

ธวัชชัย สหพงษ์ และ วุฒินันท์. (2024). การพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง เดอะดรีม
The Development of 3D Animation: THE DREAM. วารสารวิชาการ"การจัดการเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม", 11(2) ,62. https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/itm-journal/article/view/254389/171531

จิรภัทร ทองคำ.(2566).การออกแบบตัวละครเพื่องานแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยแรงบันดาลใจจากปรากฏการณ์จักรวาล [วิทยานิพนธ์ปริญญามหา
บัณฑิต,มหาวิทยาลัยรังสิต].
https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/2671/1/JIRAPAT%20THONGKOM.pdf

วรากร ใช้เทียมวงศ์ และ ภานุวัฒน์ สิทธิโชค.(2568). การออกแบบตัวละคร (Character Design) เป็นกระบวนการทางศิลปะที่มุ่งเน้นการสร้างบุคลิกภาพ
(Personality) เอกลักษณ์ (Identity) และความน่าจดจำ (Memorability) ให้กับตัวละคร. กระบวนการออกแบบตัวละครสำหรับสติกเกอร์ไลน์ ชุด "Yoga
Teacher", 6(1), 24. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jdecho/article/view/278343/185609

จันทกานต์ พุฒชงค์ .(2568). การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิคิไก
[วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยรังสิต].
https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/3102/1/CHANTAKAN%20PUTCHONG.pdf

ณัชชา ธนาวรานนท. (2563). การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบ จากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยี [วิทยานิพนธ์ปริญญามหา
บัณฑิต,มหาวิทยาลัยรังสิต].
https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/503/1/Nutcha%20Thanawaranon.pdf

ชลารัตน์ บัวจินดาชัย. (2567). การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติด้วยหลักสัญศาสตร์
เพื่อถ่ายทอดระยะก้าวผ่านความสูญเสีย[วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยรังสิต].
https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/2676/1/CHALARAT%20BUAJINDACHA.pdf

เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

อนัน วาโซะ. (2564). การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมความรู้และตระหนัก
ถึงปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก(วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยรังสิต].
https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/908/1/Anan%20Vasoh.pdf

คมทัศน์ พัฒนาศิริรักษ์. (2567). การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นไฮบริดเกี่ยวกับผลเสียของ การประชดความเครียดด้วยพฤติกรรมการนอนดึก(วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยรังสิต].
https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/2684/1/KOMTUS%20PATTANASIRIRUK.pdf

Shruti Shukla. (2021). A study on female representation in ten most viewed movie teasers on YouTube. The Asian Thinker, 3(4), 40
https://theasianthinker.com/wp-content/uploads/2022/01/6.-A-study-on-female-representation-in-ten-most-viewed-movie-teasers-on-YouTube.pdf

Media Ethics. (2022, March 27). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Media_ethics
Press Council of Thailand (21, มีนาคม 2569). นิยามศัพท์สื่อมวลชน. สภาการสื่อมวลชนแห่งชาติ. https://www.presscouncil.or.th/downloads/11049?utm_source=chatgpt.com

UNESCO. (n.d.). Media and Information Literacy. Media and Information Literacy | UNESCO
Putri & Munawarah. (2024). Development of Animated Videos Based on Character Educationon Learning Indonesian Language is in Low Class , Journal of General Education Science, March, 2(2), 206-208. View of Development of Animated Videos Based on Character Educationon Learning Indonesian Language is in Low Class

Lim, Syahputra & Wibowo. (2024). Designing Moral and Character Education Animation with Frame by Frame Approach, The 4th Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences (CoMBInES), 4(1) iv.
https://repository.uib.ac.id/6598/1/2031032_FF%200K.pdf

เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

Sirait, Syafitri & Nisa. (2023). The Development of Animation-Based Learning on Students' Numeracy Literacy Skills , AL-ishlah jurnal pendidikan, 15(2), 1696-1705. The Development of Animation-Based Learning on Students' Numeracy Literacy Skills | Sirait | AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan

Ningrum, Surya & Susiloningsih.(2024). Application of animated video learning media to enhance elementary students' ability to understand intrinsic elements of short stories. Education and Development Studies.https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/31463

Chansiri & Thongchai,(2025). The effectiveness of interactive animation media in improving conceptual understanding in physics subjects at Assumption College Thonburi. Journal of Science and Mathematics Education. https://ejournal.publine.or.id/index.php/josme/article/view/340

คณะผู้จัดทำ

จัดทำโดย

3D Generalist

นายวรพงศ์ หอมบานเย็น 66011213222
คณะวิทยาการสารสนเทศ สาขาสื่อนฤมิต
หลักสูตร วท.บ สื่อนฤมิต ชั้นปีที่ 4

watashi_wa_obake_desu

Watashi Wa Obake Desu

Illustration
Direction&Editing

นายรติกร ซอนจำปา 66011213232
คณะวิทยาการสารสนเทศ สาขาสื่อนฤมิต
หลักสูตร วท.บ สื่อนฤมิต ชั้นปีที่ 4

chillione1_

3D Artist

นายธนกร จันทะคุณ 66011213231
คณะวิทยาการสารสนเทศ สาขาสื่อนฤมิต
หลักสูตร วท.บ สื่อนฤมิต ชั้นปีที่ 4

sol_aristic

tetainstinct

THANK YOU

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการและอาจารย์ทุกท่าน