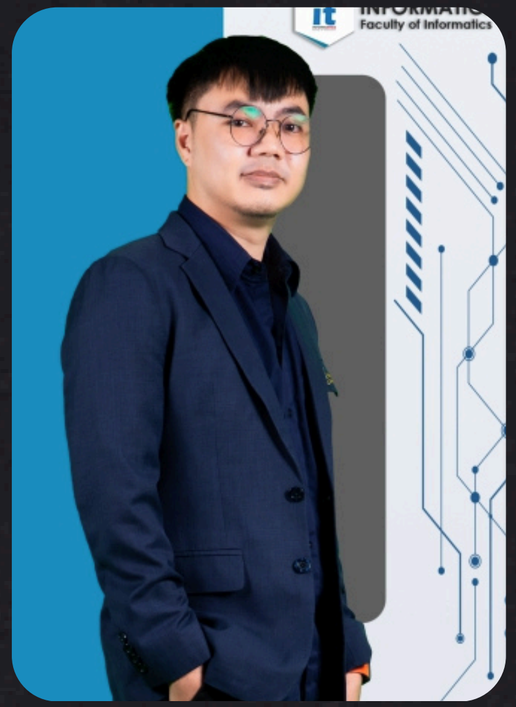
การออกแบบตัวละครมนุษย์จากสัตว์หิมพานต์เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยในรูปแบบโมเดลสามมิติ

Himmapan-Inspired Human Character Design for Thai Cultural Identity in 3D Models



กัลยาณี ทองมา

อาจารย์ที่ปรึกษา



อ.วีรภัทร อันทรอตุรภัทร

กรรมการ



รศ. ดร.รัตนโชติ เทียนงามคล

กรรมการ



รศ. ดร.เนติรัฐ วีระนาคินทร์

กรรมการ



ผศ. ดร.สุวิช ถิระโคตร

บทคัดย่อ

โครงงานเรื่อง การออกแบบตัวละครมนุษย์จากสัตว์หิมพานต์เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยในรูปแบบโมเดลสามมิติ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ของสัตว์หิมพานต์ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครมนุษย์ และสร้างสรรค์โมเดลสามมิติที่สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยผ่านงานศิลปะดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์

การดำเนินโครงงานเริ่มจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และคัดเลือกสัตว์หิมพานต์ที่มีลักษณะเด่นแตกต่างกัน เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครมนุษย์ โดยพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ รูปร่าง ลักษณะใบหน้า เครื่องแต่งกาย สีสัน และลวดลายที่สะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นไทย ก่อนนำแบบตัวละครที่ออกแบบไว้ไปพัฒนาเป็นโมเดลสามมิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ โดยคำนึงถึงความสอดคล้องระหว่างแนวคิดการออกแบบ ลักษณะเฉพาะของตัวละคร และความเหมาะสมในการนำเสนอผลงานในรูปแบบดิจิทัล

ผลจากการดำเนินโครงงานทำให้ได้ผลงานการออกแบบตัวละครมนุษย์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสัตว์หิมพานต์ จำนวน 6 ตัว พร้อมโมเดลสามมิติที่แสดงให้เห็นถึงการนำลักษณะเด่นของสัตว์หิมพานต์มาประยุกต์ใช้ร่วมกับองค์ประกอบทางศิลปะและวัฒนธรรมไทย ผลงานดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงแนวทางการนำทุนทางวัฒนธรรมไทยมาต่อยอดเป็นงานสร้างสรรค์ดิจิทัล และสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตัวละครสำหรับสื่อดิจิทัล เช่น เกมและแอนิเมชัน ตลอดจนเป็นส่วนหนึ่งในการเผยแพร่และสร้างความสนใจต่อศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านการออกแบบสามมิติ

คำสำคัญ สัตว์หิมพานต์, การออกแบบตัวละคร, โมเดลสามมิติ, อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย

กิตติกรรมประกาศ

การออกแบบตัวละครมนุษย์จากสัตว์หิมพานต์เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยในรูปแบบโมเดลสามมิติ ในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยได้รับความอนุเคราะห์และการสนับสนุนเป็นอย่างยิ่งจาก อาจารย์วีรภัทร จันทรจตุรภัทร อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน ที่ให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น และเทคนิคที่เป็นประโยชน์ตลอดการดำเนินโครงงานผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง และขอขอบพระคุณ รศ. ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล รศ. ดร.เนติรัฐ วีระนาคินทร์ และ ผศ. ดร.สุวิช ถิระโคตร คณะกรรมการคุมสอบ สำหรับการแนะนำและให้ความช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน ในการพัฒนาโครงงาน
ขอขอบพระคุณ เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ และครอบครัวที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และเป็นกำลังใจให้ตลอดระยะเวลาการทำงาน

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

กัลยาณี ทองมา

สารบัญ

หลักการและเหตุผล	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
วิธีดำเนินการศึกษา	3
ผลการศึกษา	29
อภิปรายผลการศึกษา	42
เอกสารอ้างอิง	43
ประวัติของผู้ศึกษา	44

หลักการและเหตุผล

ในยุคสมัยที่เทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ได้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การสร้างสรรค์โลกเสมือน (virtual world) และแอนิเมชัน 3 มิติ (3D animation) กลายมาเป็นองค์ประกอบสำคัญในหลายวงการ เช่น ภาพยนตร์ เกม วัฒนธรรมดิจิทัล และการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม (Rodriguez-Garcia et al., 2024) จากงานวิจัยที่ผ่านมา มีการใช้เทคโนโลยี 3D modeling, mesh recovery, neural rendering และ parametric model ต่าง ๆ เพื่อสร้างตัวละครมนุษย์ หรือสัตว์ อย่างแม่นยำ ทั้งในแง่รูปร่าง ท่าทาง และพื้นผิว (Kim et al., 2021; 3D Human Avatar Reconstruction with Neural Fields: A Recent Survey, 2025) นอกจากนี้ในบริบทของวัฒนธรรมไทย มีมิติของตำนานและความเชื่อที่สื่อผ่านศิลปะ เช่น สัตว์หิมพานต์ ที่ปรากฏในสถาปัตยกรรม จิตรกรรม และประติมากรรม ซึ่งมีความหลากหลายทั้งในลักษณะ รูปร่างเชิงสัญลักษณ์ และรูปแบบตกแต่ง (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561) งาน “HimmapanVR Project” เป็นตัวอย่างหนึ่งของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาดิจิไทซ์สัตว์หิมพานต์ ให้มีประสบการณ์เสมือนจริง เพื่อการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรม (Chernbumroong et al., 2024)

ในปัจจุบัน มีโครงการและงานวิจัยจำนวนหนึ่งที่พยายามสำรวจและสร้างสรรค์ตัวละครผสม ระหว่างมนุษย์และสัตว์ หรือใช้องค์ประกอบสัตว์ในงานศิลป์และกราฟิกดิจิทัล เช่น การผสานท่าทางสัตว์และมนุษย์ในโมเดล 3 มิติในงานวิจัย “Unified 3D Mesh Recovery of Humans and Animals” (Kim et al., 2021) แม้จะมีหลายโครงการที่เน้นการถอดแบบทางกายภาพ หรือการดิจิไทซ์สัตว์หิมพานต์ใน VR/พิพิธภัณฑ์เสมือน เพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ผู้ใช้ (Chernbumroong et al., 2024) แต่ยังพบว่าในหลายกรณี โมเดลเหล่านั้นอาจไม่ครบทั้งในแง่ของความเป็น “คาแรคเตอร์” ที่มีเอกลักษณ์สูง ทั้งด้านรูปลักษณ์สีหน้า ลักษณะสัตว์หิมพานต์เฉพาะ และการเคลื่อนไหว หรือองค์ประกอบที่ทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวามากขึ้น เช่น การออกแบบท่าทางแบบไฮบริดที่สวยงามและสมจริง

นอกจากนั้น ยังมีข้อจำกัดในแง่ของการใช้งานจริง: โมเดลที่มีอยู่มักถูกสร้างขึ้นเพื่อการแสดง/จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ VR หรือแอปเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเน้นที่การชมชม มากกว่าเน้นอินเตอร์แอคทีฟ เช่น สามารถควบคุมเคลื่อนไหว หรือปรับแต่ง ได้อย่างอิสระ (Chernbumroong et al., 2024) จุดนี้ทำให้ผู้ใช้หรือกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักออกแบบเกม/แอนิเมชัน/ศิลปะดิจิทัล ยังต้องใช้เวลาและทรัพยากรสูงในการดัดแปลงหรือสร้างเพิ่มเติมเอง

จากเหตุผลข้างต้น ผู้ศึกษาจึงมีความประสงค์จะออกแบบและพัฒนา โมเดลคาแรคเตอร์สามมิติ ที่ผสมผสานรูปลักษณ์ของ มนุษย์ กับ สัตว์หิมพานต์ โดยคำนึงถึงลักษณะเฉพาะทางศิลปะและวัฒนธรรมไทย เช่น รูปร่าง สัณฐาน สัญลักษณ์ และความสามารถในการปรับแต่งตัวละคร เพื่อให้สามารถใช้งานได้หลากหลาย เช่น ในเกม สื่อแอนิเมชัน หรือภาพยนตร์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการออกแบบตัวละครมนุษย์จากสัตว์หิมพานต์และถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยในรูปแบบโมเดลสามมิติ
2. เพื่อประเมินคุณภาพการออกแบบและพัฒนาโมเดลคาแรคเตอร์สามมิติจากการผสมผสานรูปลักษณ์มนุษย์และสัตว์หิมพานต์
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบและพัฒนาโมเดลคาแรคเตอร์สามมิติจากการผสมผสานรูปลักษณ์มนุษย์และสัตว์หิมพานต์

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. สื่อ โมเดลคาแรคเตอร์สามมิติที่สร้างด้วยโปรแกรม Blender
2. แบบประเมินคุณภาพที่พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัย เพื่อวัดคุณภาพของผลงานใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านศิลปะและความคิดสร้างสรรค์, ด้านเทคนิคการสร้างโมเดล, และ ด้านการนำเสนอ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ โมเดลคาแรคเตอร์สามมิติจากการผสมผสานรูปลักษณ์มนุษย์และสัตว์หิมพานต์

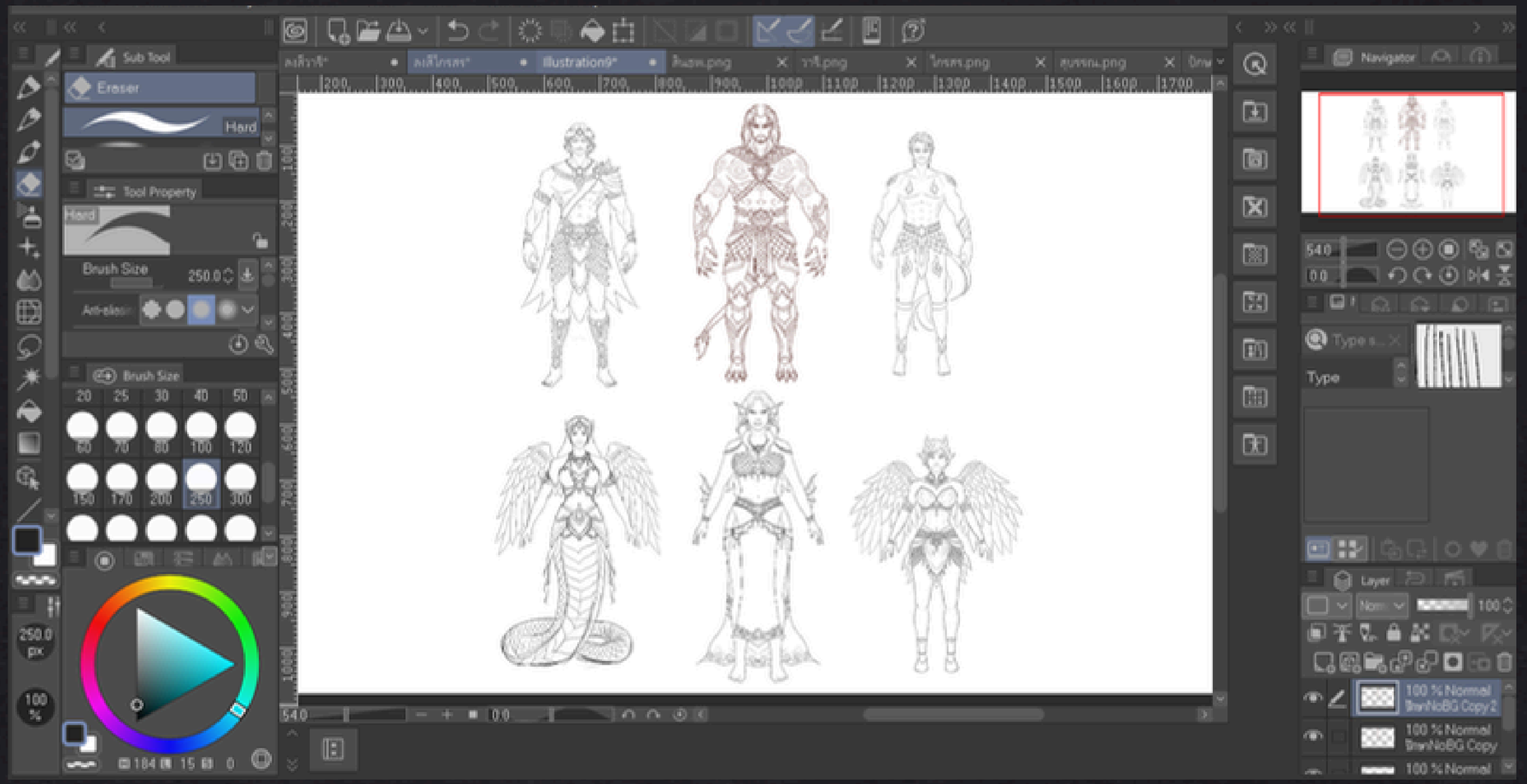
วิธีดำเนินการศึกษา

Moodboard & References



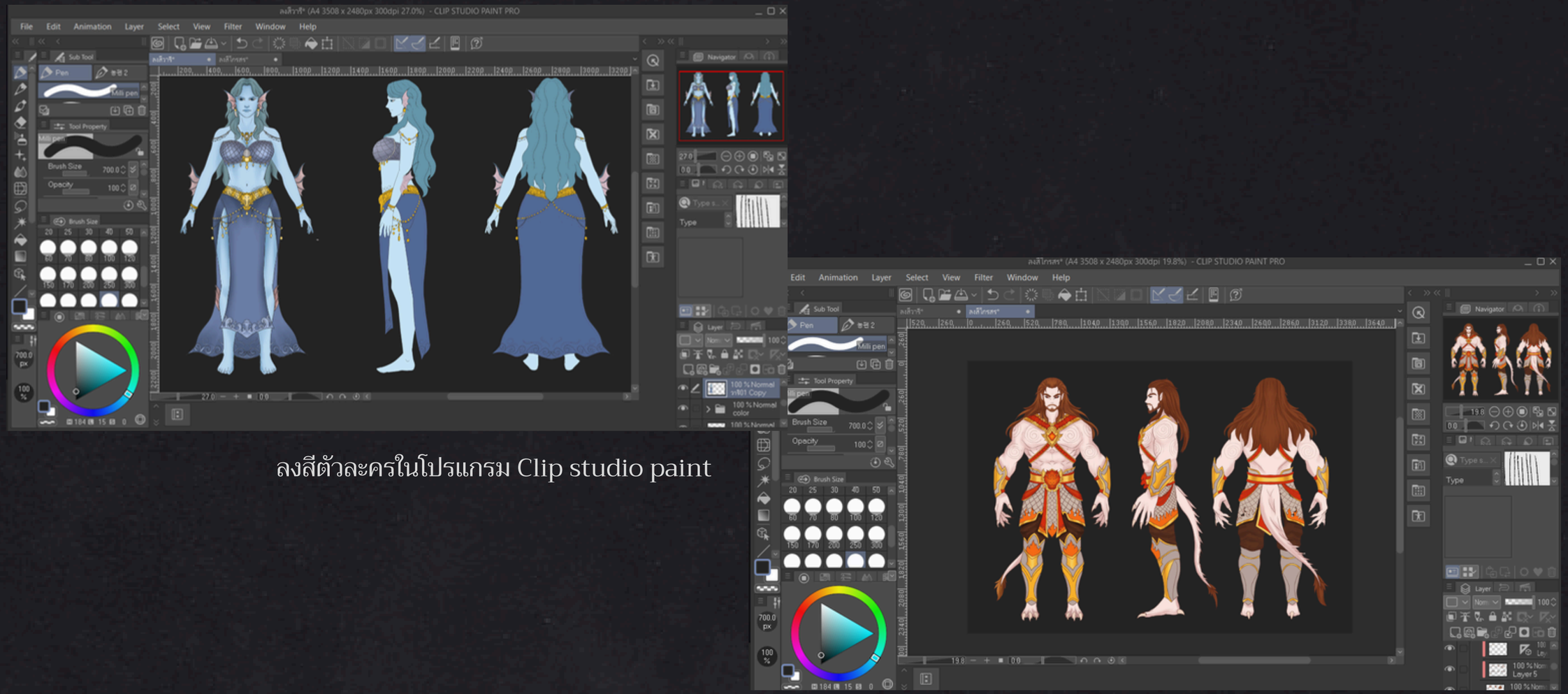
การรวบรวมภาพอ้างอิงและกำหนดทิศทางงานเพื่อใช้เป็นแนวทางในเรื่องของรูปทรง โทนสี และบรรยากาศโดยรวม สำหรับการออกแบบตัวละครในโครงการ

Sketch



ร่างตัวละครในโปรแกรม Clip studio paint

Painting



ลงสีตัวละครในโปรแกรม Clip studio paint

Character Sheet



Character Sheet

CHARACTER SHEET

ต้นแบบตัวละครจากสัตว์หิมพานต์ : วารีกุญชร





ธารา

ที่มา:สร้างขึ้นเพื่อปกป้องแหล่งน้ำและรักษาความสมดุลของธรรมชาติ

บุคลิก:สงบนิ่ง แข็งแกร่ง อดทน

นิสัย:สุขุม ฉลาด มีเสน่ห์ เยือกเย็น แต่มุ่งมั่นดั่งบริสุทธิ์

ความสามารถ:ควบคุมกระแสน้ำและใช้พละกำลังปกป้องพื้นที่

เหตุผลในการออกแบบ:- ผสมผสานลักษณะของช้างกับแนวคิดเกี่ยวกับน้ำ เพื่อสื่อถึงพละกำลังที่มั่นคงและความสงบนิ่ง





Character Sheet



Character Sheet



Character Sheet



Character Sheet

CHARACTER SHEET ต้นแบบตัวละครจากสัตว์หิมพานต์ : สุบรรณเหรา



อัครเวหา

ที่มา:สร้างขึ้นเพื่อเฝ้าระวังความผิดปกติจากตั้งต้องฟ้าและใต้น้ำ

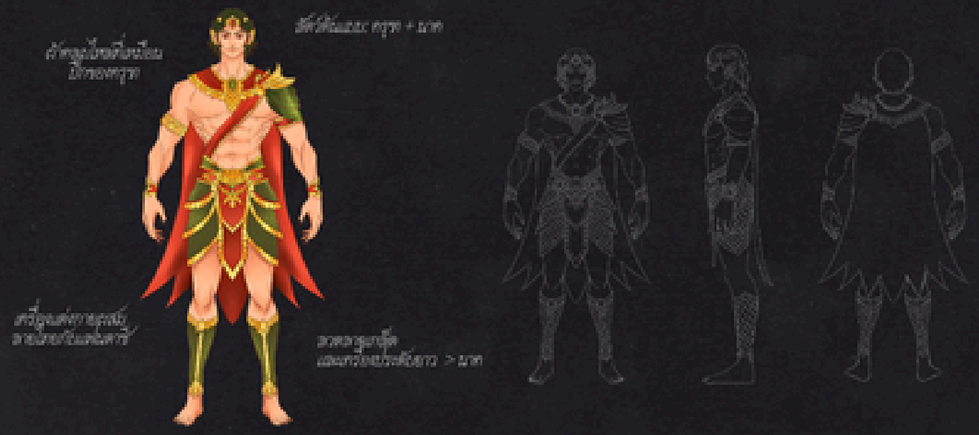
บุคลิก:สุขุม รอบคอบ ช่างสังเกต

นิสัย:สุขุม ฉลาด มีเสน่ห์ เยือกเย็น แต่มุดตาดูับริสุทธิ์

ความสามารถ:บินสำรวจและตรวจจับความผิดปกติในแหล่งน้ำ

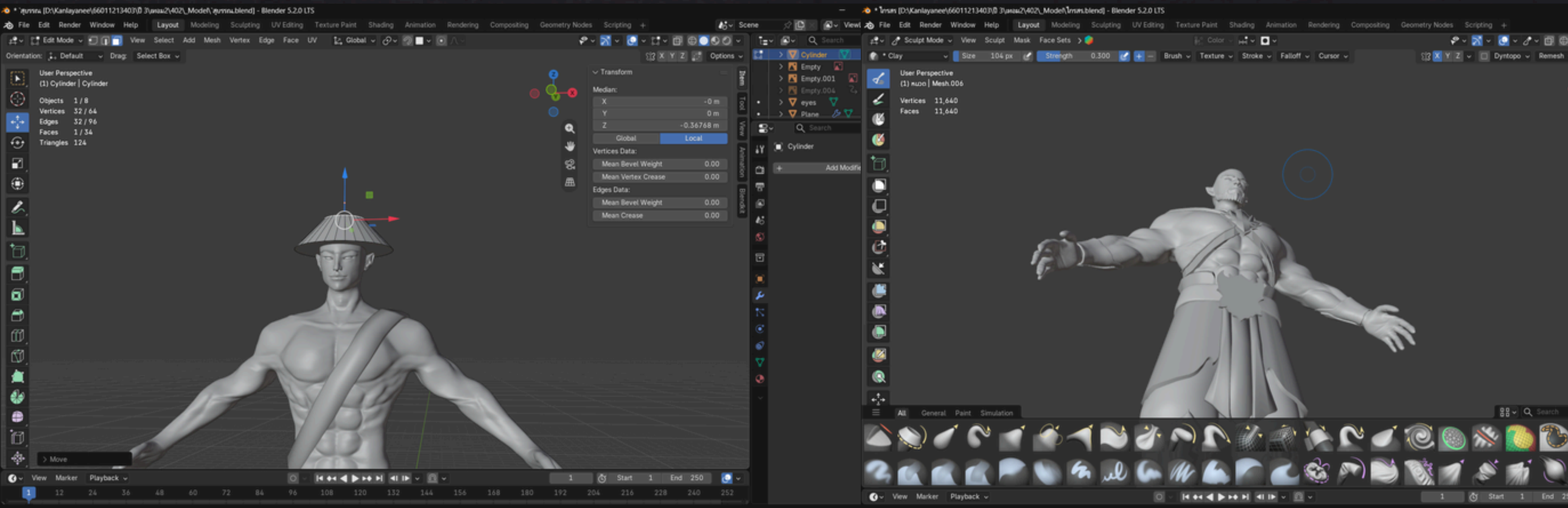
เหตุผลในการออกแบบ:ผสมผสานแนวคิดจากครุฑและเหรา เพื่อสื่อถึงการเชื่อมโยงระหว่างท้องฟ้ากับผืนน้ำ





Sculpting

ปั้นโมเดลด้วยโปรแกรม Blender



Sculpting Character 1 : ราชันย์

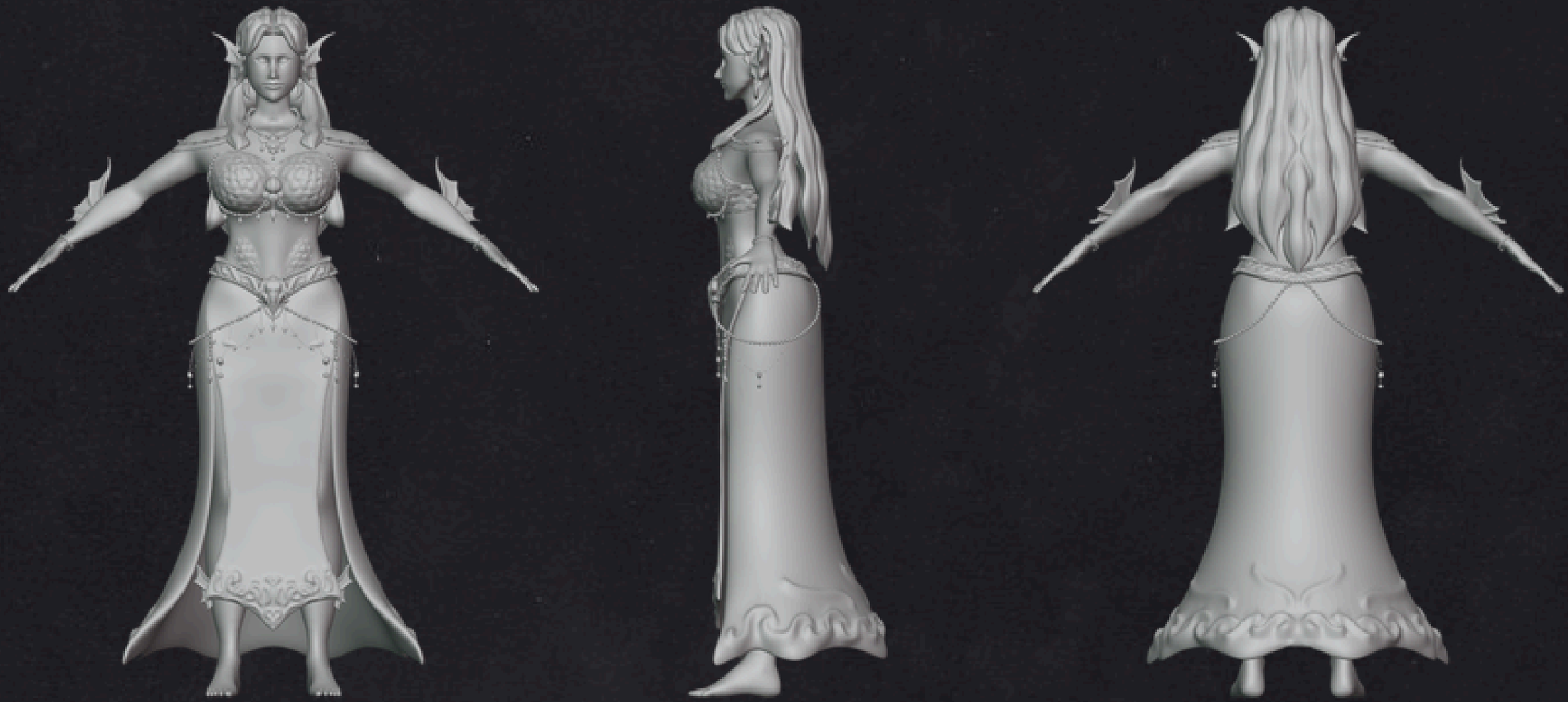






Sculpting

Character 2 : 6151



Sculpting Character 3 : เวคิน



Sculpting Character 4 : พิมพา



Sculpting Character 5 : นาคินทร์

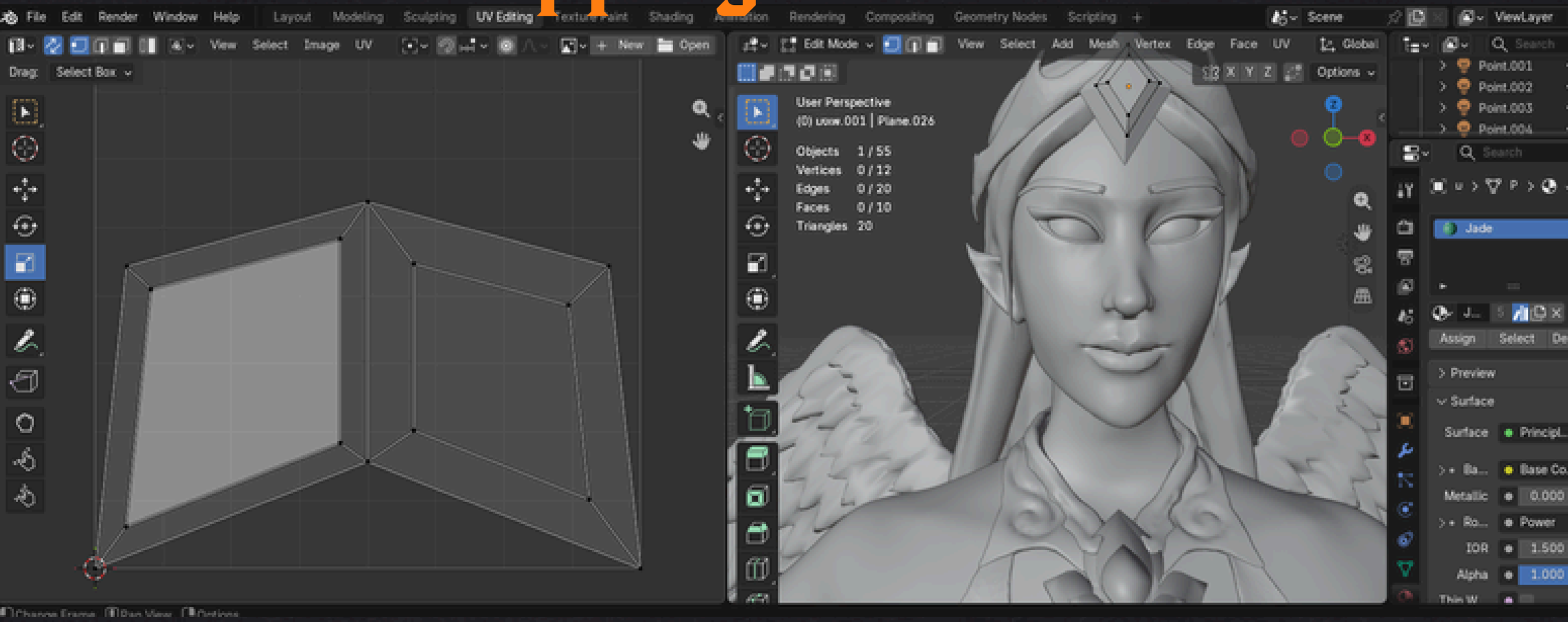


Sculpting Character 6 : อัครเวหา



UV Unwrapping

กาง UV ด้วยโปรกแกรม Blender ก่อนนำไปใส่ Texture



Texturing

ใส่ Texture ด้วยโปรแกรม Blender



Character 1 : ราชันย์







Character 2 : 6151



Character 3 : เวคีน



Character 4 : พิมพา







Character 5 : นาคินทร์

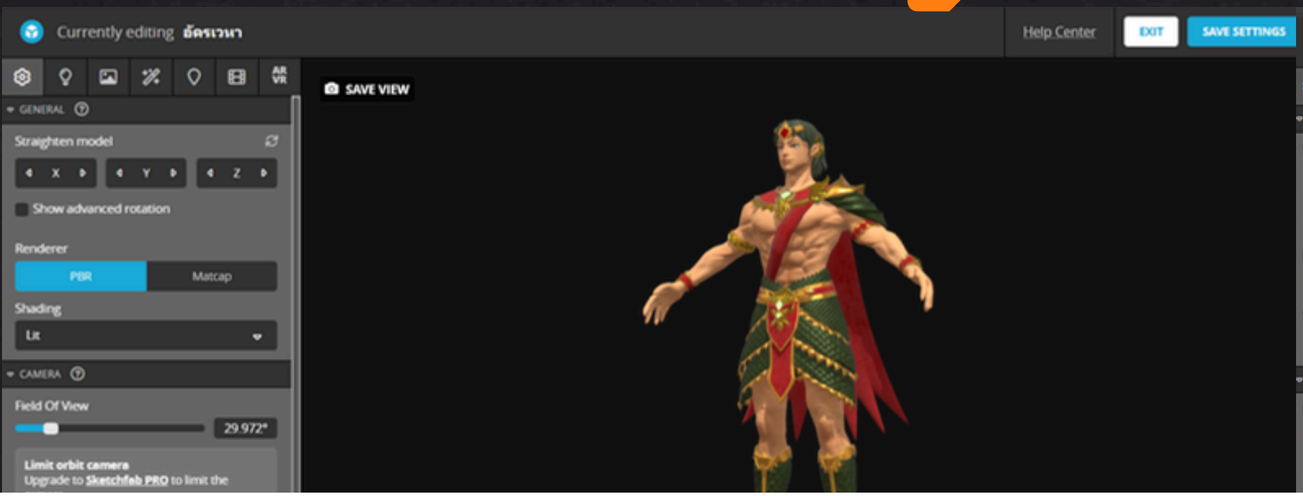


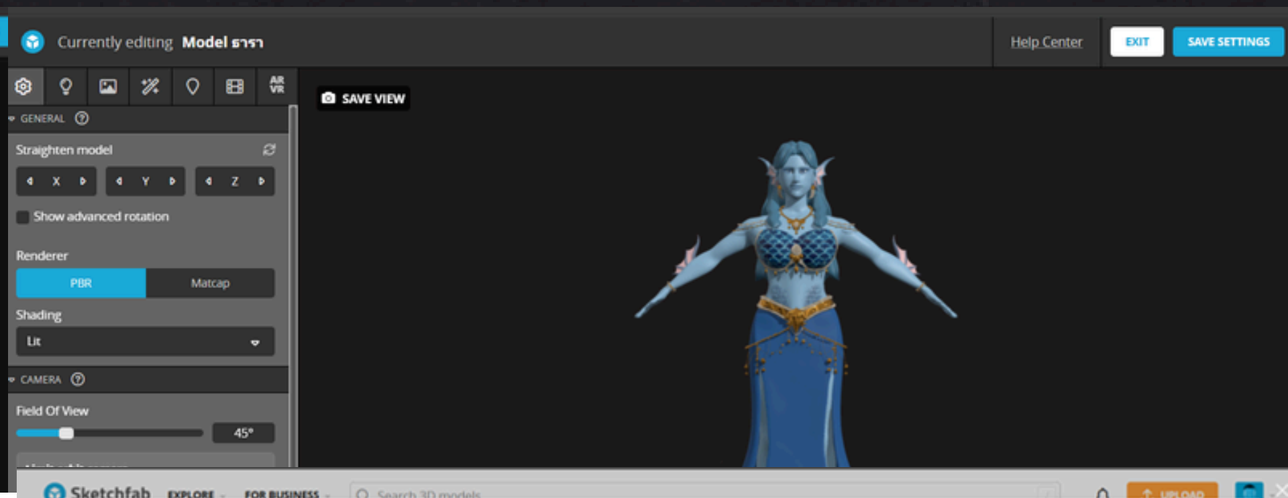
Character 6 : อัครเวหา

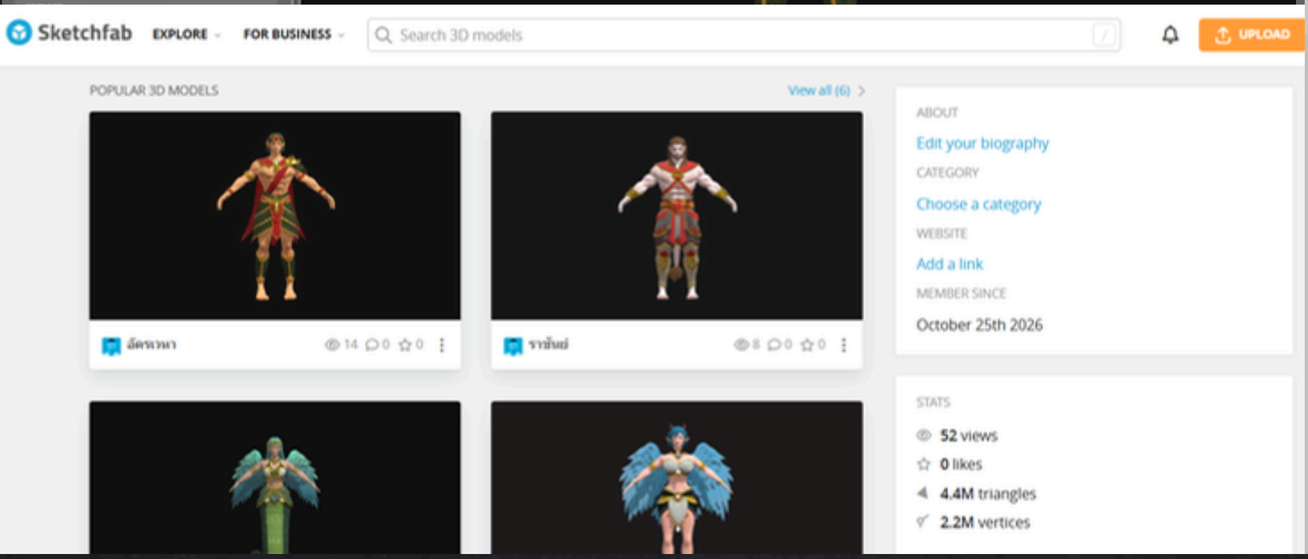


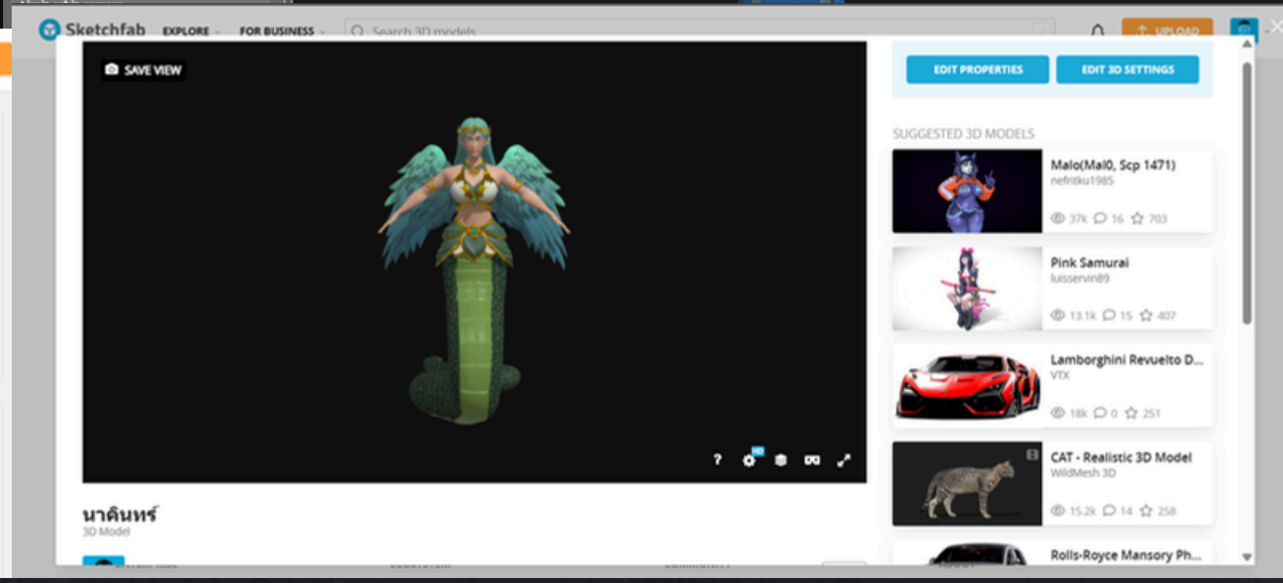
3D Modeling Preview

นำโมเดลอัพลงเว็บไซต์ Sketchfab









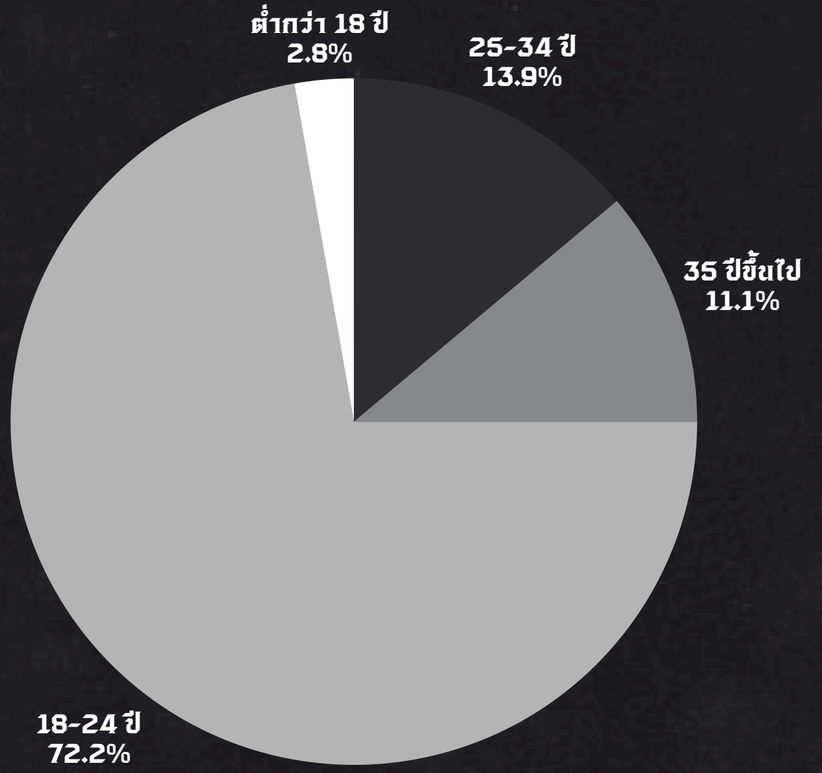
ผลการศึกษา

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

อายุ

ข้อมูลอายุของผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมาย 36 คน เรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. 18-24 ปี จำนวน 26 คน คิดเป็น 72.2%
2. 25-34 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็น 13.9%
3. 35 ปีขึ้นไป จำนวน 4 คน คิดเป็น 11.1%
4. ต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 1คน คิดเป็น 2.8%

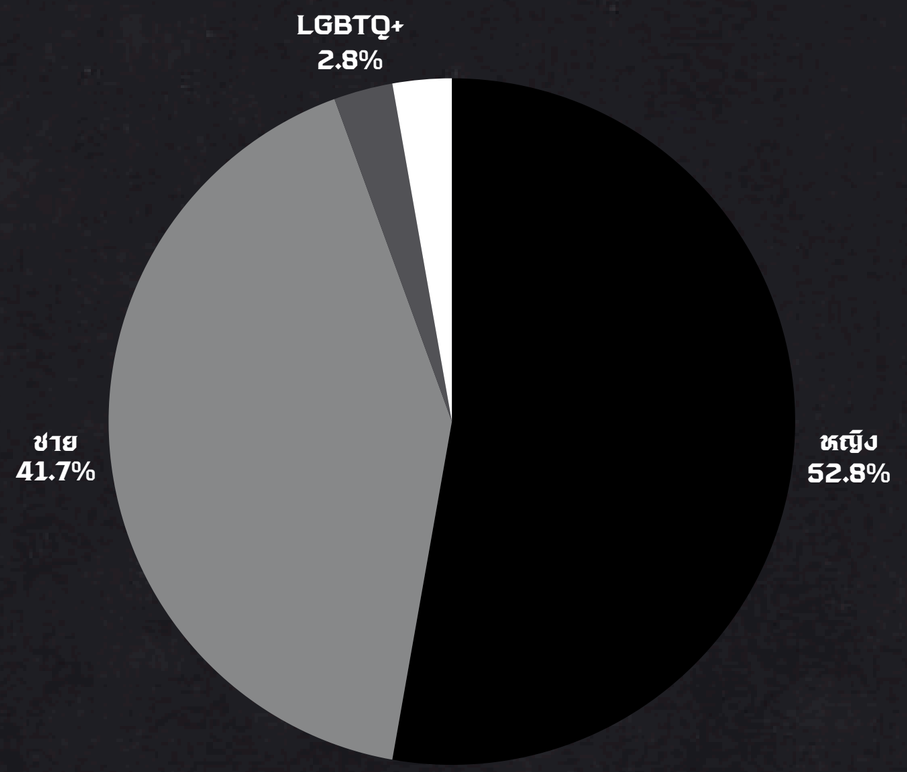


ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

เพศ

ข้อมูลเพศของผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมาย 36 คน เรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. เพศหญิง จำนวน 19 คน คิดเป็น 52.8%
2. เพศชาย จำนวน 15 คน คิดเป็น 41.7%
3. LGBTQ+ จำนวน 1 คน คิดเป็น 2.8%
4. ไม่ต้องการระะบุจำนวน 1คน คิดเป็น 2.8%



เกณฑ์การให้คะแนนวัดระดับ

ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในการตอบแบบประเมิน ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของแบบประเมินเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด	1.00-1.50
ระดับ 2 หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย	1.51-2.50
ระดับ 3 หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง	2.51-3.50
ระดับ 4 หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก	3.51-4.50
ระดับ 5 หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด	4.51-5.00

ผลประเมินด้านการรับรู้และความเข้าใจ

ผลการประเมินด้านการรับรู้และความเข้าใจ
จากการประเมินความพึงพอใจและระดับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงาน จำนวนทั้งสิ้น 36 คน พบว่า ในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้คะแนนความพึงพอใจอยู่ในระดับ "มากที่สุด" โดยมีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.56 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.65
เมื่อพิจารณาจำแนกตามระดับการประเมิน พบว่า

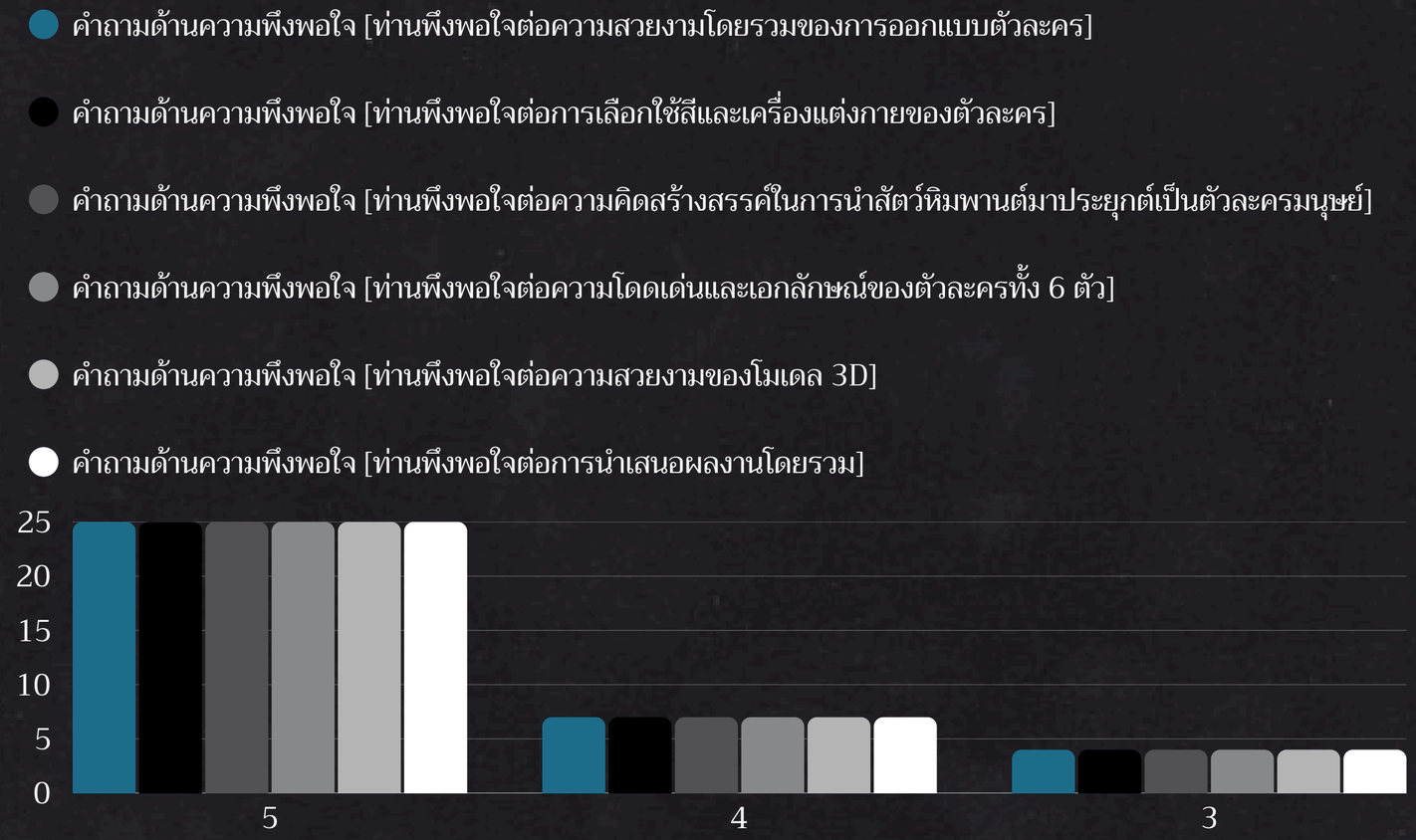
- มีผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับ มากที่สุด (ระดับ 5) จำนวน 23 คน (63.89%)
- มีผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับ มาก (ระดับ 4) จำนวน 10 คน (27.78%)
- มีผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับ ปานกลาง (ระดับ 3) จำนวน 3 คน (8.33%)



ผลประเมินด้านความพึงพอใจ

ผลการประเมินด้านความพึงพอใจ
จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบและการนำเสนอผลงานโมเดล 3 มิติ จำนวนทั้งสิ้น 36 คน พบว่า ในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ "มากที่สุด" โดยมีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.58 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.73
เมื่อพิจารณาจำแนกตามระดับความพึงพอใจ พบว่า:

- มีผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับ มากที่สุด (ระดับ 5) จำนวน 25 คน (69.44%)
- มีผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับ มาก (ระดับ 4) จำนวน 7 คน (19.44%)
- มีผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับ ปานกลาง (ระดับ 3) จำนวน 4 คน (11.11%)



สรุปผลการศึกษา กลุ่มเป้าหมาย

จากการประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบตัวละครมนุษย์จากสัตว์หิมพานต์เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยในรูปแบบโมเดลสามมิติ พบว่าในภาพรวมผู้ประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจและมีการรับรู้เข้าใจในผลงานอยู่ในระดับ "มากที่สุด"

ในส่วนของ ด้านการรับรู้และความเข้าใจ ผู้ประเมินส่วนใหญ่สามารถรับรู้และเข้าใจถึงแนวคิดการนำองค์ประกอบของสัตว์หิมพานต์มาประยุกต์สร้างสรรค์เป็นตัวละครมนุษย์ได้อย่างชัดเจน ตลอดจนสังเกตเห็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและแตกต่างกันของตัวละครแต่ละตัวได้อย่างดี โดยผู้ประเมินเกือบทั้งหมดลงความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดถึงระดับมาก และมีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่เห็นว่าอยู่ในระดับปานกลาง

สำหรับ ด้านความพึงพอใจ ผู้ประเมินส่วนใหญ่ให้การยอมรับและความพึงพอใจอย่างมากในเรื่องความสวยงามโดยรวมของโมเดลสามมิติ การเลือกใช้สี เครื่องแต่งกาย ความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดเอกลักษณ์ ตลอดจนการนำเสนอผลงานโดยรวม ซึ่งผู้ประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือระดับมาก และมีผู้ประเมินเพียงส่วนน้อยที่อยู่ในระดับปานกลาง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มเป้าหมาย

- อยากให้มีลูกเล่นมากกว่านี้ อย่างเช่นมีอาวุธประจำกาย

ผู้เชี่ยวชาญ



อ. ขนันยา นิ่มพิศาล



ผศ. ดร.กชพรรณ ยังมี



รศ. ดร.ขวงษ์พิพัฒน์ สายทอง

ผลประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและการถ่ายทอดแนวคิด

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและการถ่ายทอดแนวคิด จากการประเมินคุณภาพผลงานด้านเนื้อหาและการถ่ายทอดแนวคิด โดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ในภาพรวมคุณภาพของผลงานอยู่ในระดับ "มาก" โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.67 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายข้อคำถาม พบว่าทุกประเด็นมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับ "มาก" (X= 3.67, S.D. = 0.58) เท่ากันทั้งหมด ได้แก่:

1. ความชัดเจนของแนวคิดในการออกแบบตัวละคร
2. ความเหมาะสมในการนำลักษณะเด่นของสัตว์หิมพานต์มาใช้ในการออกแบบตัวละคร
3. การออกแบบตัวละครสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสม
4. ความชัดเจนและเข้าใจง่ายในการนำเสนอข้อมูลและแนวคิดของตัวละครทั้ง 6 ตัว

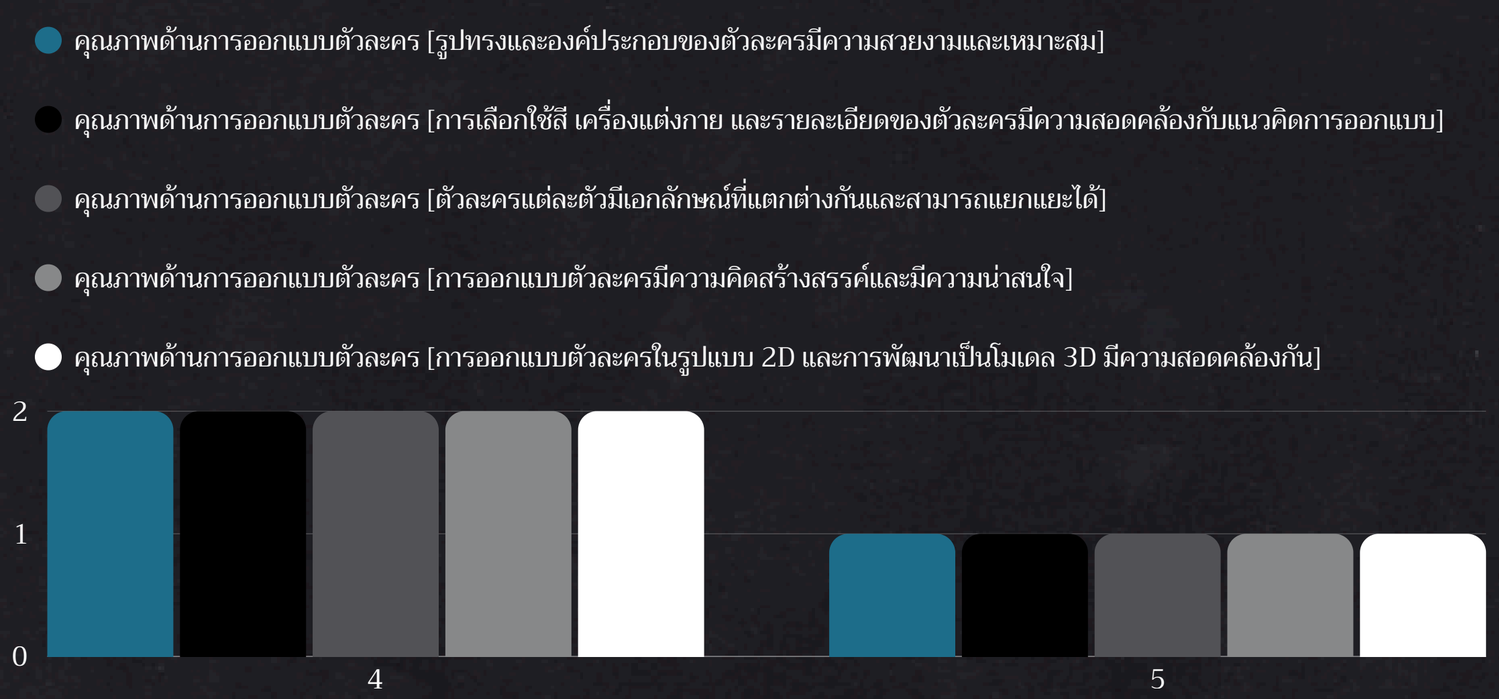


ผลประเมินคุณภาพด้านการออกแบบตัวละคร

ผลการประเมินคุณภาพด้านการออกแบบตัวละคร จากการประเมินคุณภาพผลงานด้านการออกแบบตัวละคร โดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ในภาพรวมคุณภาพของผลงานอยู่ในระดับ "มาก" โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายข้อคำถาม พบว่าทุกประเด็นมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับ "มาก" (x = 4.33, S.D. = 0.58) เท่ากันทั้งหมด ได้แก่:

1. รูปทรงและองค์ประกอบของตัวละครมีความสวยงามและเหมาะสม
2. การเลือกใช้สี เครื่องแต่งกาย และรายละเอียดของตัวละครมีความสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบ
3. ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันและสามารถแยกแยะได้
4. การออกแบบตัวละครมีความคิดสร้างสรรค์และมีความน่าสนใจ
5. การออกแบบตัวละครในรูปแบบ 2D และการพัฒนาเป็นโมเดล 3D มีความสอดคล้องกัน

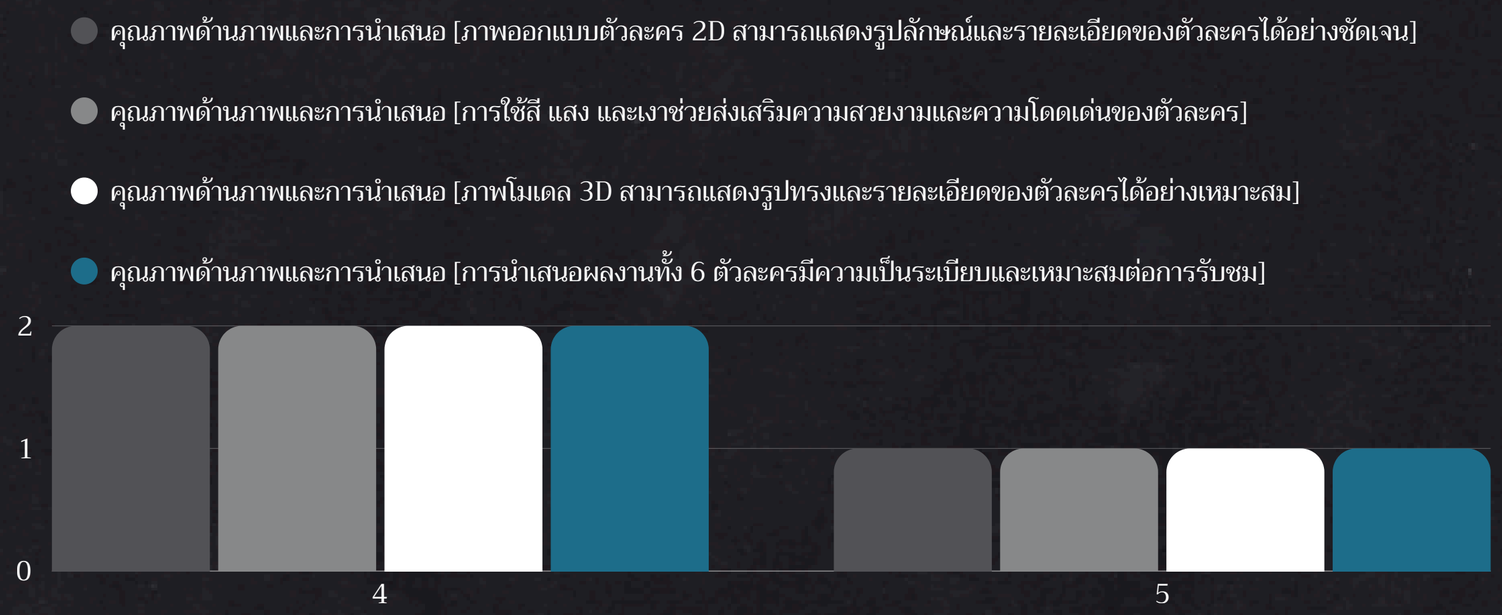
โ



ผลประเมินคุณภาพด้านภาพและการนำเสนอ

ผลการประเมินคุณภาพด้านภาพและการนำเสนอ
จากการประเมินคุณภาพผลงานด้านภาพและการนำเสนอ โดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ในภาพรวมคุณภาพของผลงานอยู่ในระดับ "มาก" โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายข้อคำถาม พบว่าทุกประเด็นมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับ "มาก" (X = 4.33, S.D. = 0.58) เท่ากันทั้งหมด ได้แก่:

1. ภาพออกแบบตัวละคร 2D สามารถแสดงรูปลักษณ์และรายละเอียดของตัวละครได้อย่างชัดเจน
2. การใช้สี แสง และเงาช่วยส่งเสริมความสวยงามและความโดดเด่นของตัวละคร
3. ภาพโมเดล 3D สามารถแสดงรูปทรงและรายละเอียดของตัวละครได้อย่างเหมาะสม
4. การนำเสนอผลงานทั้ง 6 ตัวละครมีความเป็นระเบียบและเหมาะสมต่อการรับชม

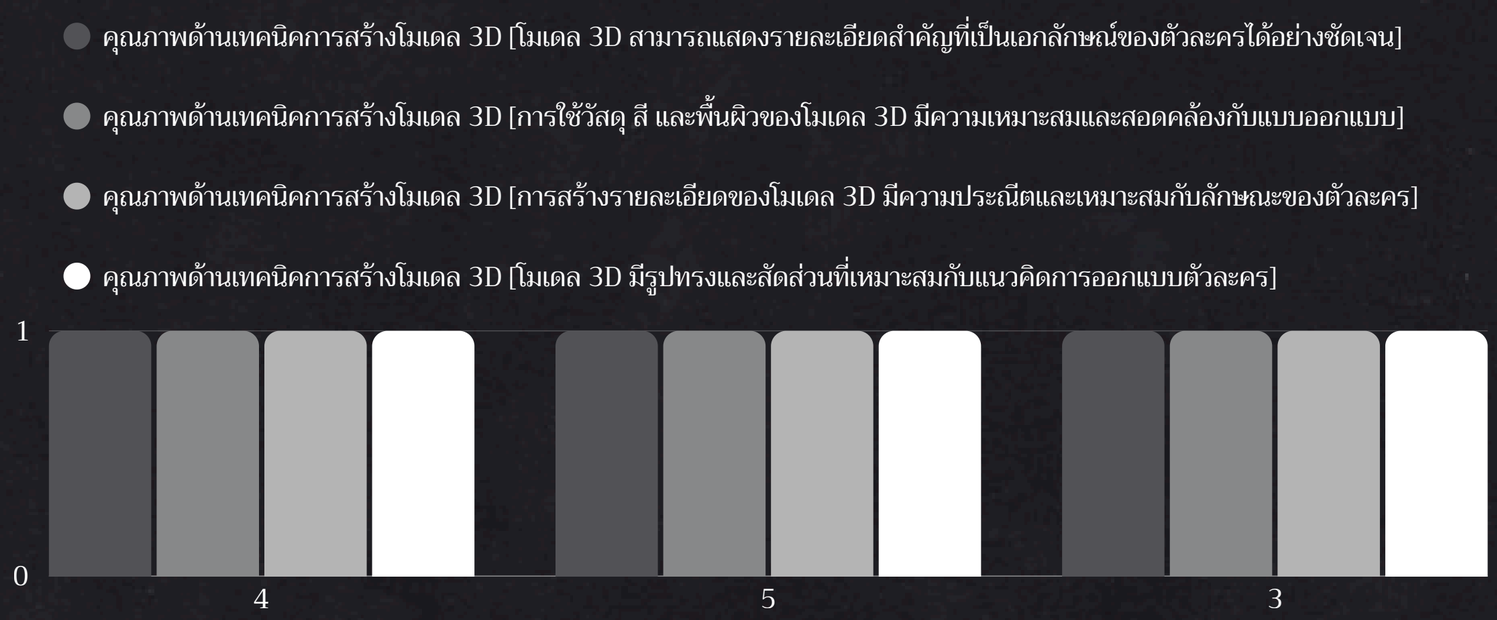


ผลประเมินคุณภาพด้านภาพและการนำเสนอ

ผลการประเมินคุณภาพด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3D จากการประเมินคุณภาพผลงานด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3D โดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่าในภาพรวมคุณภาพของผลงานอยู่ในระดับ "มาก" โดยมีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.00 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.00

เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายข้อคำถาม พบว่าทุกประเด็นมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับ "มาก" (X = 4.00, S.D. = 1.00) เท่ากันทั้งหมด ได้แก่:

1. โมเดล 3D สามารถแสดงรายละเอียดสำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน
2. การใช้วัสดุ สี และพื้นผิวของโมเดล 3D มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับแบบออกแบบ
3. การสร้างรายละเอียดของโมเดล 3D มีความประณีตและเหมาะสมกับลักษณะของตัวละคร
4. โมเดล 3D มีรูปทรงและสัดส่วนที่เหมาะสมกับแนวคิดการออกแบบตัวละคร



สรุปผลประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

จากการประเมินคุณภาพผลงานโดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ซึ่งครอบคลุมการประเมินทั้ง 4 ด้าน พบว่าในภาพรวมผลงานการออกแบบและพัฒนาโมเดลสามมิติมีคุณภาพอยู่ในระดับ "มาก"

ในส่วนของ ด้านเนื้อหาและการถ่ายทอดแนวคิด อาจารย์ส่วนใหญ่เห็นว่าผลงานมีความชัดเจนในการสื่อสารแนวคิดการออกแบบ มีความเหมาะสมในการนำลักษณะเด่นของสัตว์หิมพานต์มาประยุกต์ใช้ สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนมีการนำเสนอข้อมูลของตัวละครที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย

ด้านการออกแบบตัวละคร อาจารย์เห็นพ้องว่ารูปทรงและองค์ประกอบของตัวละครมีความสวยงาม การเลือกใช้สี เครื่องแต่งกาย และรายละเอียดมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลัก ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์โดดเด่นสามารถแยกแยะได้ชัดเจน มีความคิดสร้างสรรค์น่าสนใจ และงานออกแบบสองมิติกับโมเดลสามมิติมีความสอดคล้องกันเป็นอย่างดี

ด้านภาพและการนำเสนอ อาจารย์ประเมินว่าภาพร่างสองมิติสามารถแสดงรูปลักษณ์และรายละเอียดได้อย่างชัดเจน การใช้แสง สี และเงาช่วยส่งเสริมความโดดเด่นของงาน ภาพโมเดลสามมิตินำเสนอรูปทรงได้อย่างเหมาะสม และการจัดวางผลงานโดยรวมมีความเป็นระเบียบเรียบร้อยสบายตา

ด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3D ผลงานสามารถถ่ายทอดรายละเอียดสำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครได้ชัดเจน การเลือกใช้วัสดุ สี และพื้นผิวมีความเหมาะสมสอดคล้องกับแบบร่าง การเก็บรายละเอียดของงานมีความประณีต ตลอดจนรูปทรงและสัดส่วนของโมเดลสามมิติมียอดเยี่ยมตรงตามแนวคิดการออกแบบที่วางไว้

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

- ความคิดสร้างสรรค์และการร่วมสมัย: มีการนำลักษณะของสัตว์หิมพานต์มาประยุกต์เป็นตัวละครมนุษย์ในรูปแบบแฟนตาซีได้อย่างดีและมีความร่วมสมัย
- ความสวยงามและเอกภาพ: งานออกแบบมีความสวยงาม ทั้งในเรื่องของรูปทรง โทนสี เครื่องแต่งกาย และองค์ประกอบโดยรวมที่มีความเป็นเอกภาพ
- การนำเสนอ: การจัดวางและนำเสนอผลงานทั้ง 6 ตัวละครมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเป็นระเบียบเรียบร้อยในการรับชม
- ควรดึงจุดเด่นและลักษณะเฉพาะของสัตว์หิมพานต์แต่ละชนิดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงและจดจำตัวละครได้ทันทีโดยไม่ต้องอ่านคำอธิบายประกอบ
- ควรเพิ่มรายละเอียดเกี่ยวกับความเป็นมา ความสำคัญ และเอกลักษณ์ของสัตว์หิมพานต์ต้นแบบ ก่อนจะนำมาพัฒนาเป็นดีไซน์ใหม่ เพื่อให้แนวคิดมีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น
- ในขั้นตอนการรับชมโมเดล 3D ไม่ควรมีเพียงแค่ "ชื่อตัวละคร" แต่ควรเพิ่มข้อความบรรยายสรุป (Text) หรือเสียงพากย์เล่าเรื่อง (Voiceover) เพื่อให้ข้อมูลที่มาและรายละเอียดของตัวละครแต่ละตัวแก่ผู้ชมในขณะที่กำลังรับชม

อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาการออกแบบตัวละครมนุษย์จากสัตว์หิมพานต์เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยในรูปแบบโมเดลสามมิติ ที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายและการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าผลงานที่สร้างขึ้นสามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์ของสัตว์หิมพานต์มาสู่ตัวละครมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านรูปทรง สีสัน เครื่องแต่งกาย และการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงร่วมสมัย

โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินให้คุณภาพของผลงานอยู่ในระดับมาก และได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเน้นอัตลักษณ์เฉพาะของสัตว์หิมพานต์แต่ละชนิดให้เด่นชัดยิ่งขึ้น รวมถึงการเพิ่มข้อมูลรายละเอียดความเป็นมาและสื่อประกอบ เช่น ข้อความบรรยายหรือเสียงพากย์ในขณะรับชมโมเดล 3D เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบริบทและเชื่อมโยงตัวละครได้ดีขึ้นโดยไม่ต้องอาศัยคำอธิบายแยก

ในส่วนของการประเมินจากกลุ่มเป้าหมาย พบว่ามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อความสวยงาม ความคิดสร้างสรรค์ การรับรู้และสื่อความหมายของตัวละคร ตลอดจนการนำเสนอผลงานโมเดล 3D ที่สามารถสะท้อนเอกลักษณ์ของสัตว์หิมพานต์ได้อย่างน่าสนใจและมีเอกภาพ

เอกสารอ้างอิง

กานต์ คุ้มภัย, บริรักษ์ อัศววิรุฬห์ฤทธิ์ (2025). การออกแบบและพัฒนาตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ จากตัวละครยักษ์ในวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทยในรายวิชาโครงงานระดับปริญญาตรี: Design and Development of 3D Animation Characters of Giants from Thai Literature to Promote Thai Culture in a Senior Project Course. วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย และเทคโนโลยี, 2(2), 12–31. สืบค้น จาก https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ/article/view/1154

สุดวดี สุวรรณ, & สุชาติ เตาทอง. (2019). สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ : อิทธิพลจากคติความเชื่อกับภาพลายเส้น สุดวดี สุวรรณ, & สุชาติ เตาทอง. (2019). สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ : อิทธิพลจากคติความเชื่อกับภาพลายเส้นของสุรศักดิ์ เจริญวงศ์. Veridian E-Journal, Silpakorn University, 12(6), 151–168. https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/187243

สีแก้วช่วง, ช. (2565). การออกแบบเกมสามมิติ เรื่อง “เขย่าขวัญป่าวงกต แดนหิมพานต์” สำหรับเด็กอายุ 13–18 ปี (ศิลปนิพนธ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร). ฐานข้อมูลของมหาวิทยาลัยนเรศวร. https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/4426/1/ChitsanupongSeekaewchuang.pdf

กรมศิลปากร. (2560). สัตว์หิมพานต์. ฐานข้อมูลพระเมรุมาศและเครื่องประกอบพระเมรุมาศ. https://phramerumas.finearts.go.th/group-items.php?grpID=15

ประวัติผู้จัดทำ



กัลยาณี ทองมา

รหัสนิสิต 66011213403

นิสิตชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาสื่อนฤมิต

คณะวิทยาการสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Gmail:kanlayanee.praewry@gmail.com