

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ

A Cautionary Tale for Children

นิทานหลอกเด็ก

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อนฤมิต
(Bachelor of Science Program in Creative Media)



อาจารย์ที่ปรึกษา

อ. มนันยา นิ่มพิศาล



ประธานกรรมการสอบ

ผศ. ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง



กรรมการสอบ

รศ. ดร.สิบศิริ แช่ลี้



กรรมการสอบ

ผศ. พฤฒ ธนรัช

บทคัดย่อ

การจัดทำโครงงานครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง นิทานหลอกเด็ก และเพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง นิทานหลอกเด็ก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ กลุ่ม นิสิตสาขาสื่อนฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 30 คน ประกอบด้วย นิสิตชั้นปีที่ 4 จำนวน 20 คน นิสิตชั้นปีที่ 3 จำนวน 3 คน นิสิตชั้นปีที่ 2 จำนวน 5 คน นิสิตชั้นปีที่ 1 จำนวน 2 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม มาตราส่วนประมาณค่าสถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า ระดับความพึงพอใจของกลุ่มนิสิตสาขาสื่อนฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.60 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า ด้านที่มีระดับความพึงพอใจสูงที่สุด คือ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.67 รองลงมา คือ ด้านเทคนิค อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.58 และ ด้านภาพและการออกแบบ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.55 ตามลำดับ

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง นิทานหลอกเด็ก ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของอาจารย์มนันยา นิ่มพิศาล อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย ขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง ประธานกรรมการสอบ ขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สืบศิริ แซ่ลี้ กรรมการสอบ ขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พฤฒ ธนรัช กรรมการสอบ สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้องๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิสิต เรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

01 หลักการและเหตุผล

02 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

03 วิธีการดำเนินการศึกษา

04 ผลการศึกษา

05 สรุปผลการศึกษา

06 อภิปรายผลการศึกษา

07 เอกสารอ้างอิง

08 ประวัติของผู้ศึกษา



หลักการและเหตุผล

อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ก่อให้เกิด “ร่องรอยดิจิทัล” ซึ่งส่งผลต่อความปลอดภัยและภาพลักษณ์ของผู้ใช้งานทั้งในด้านบวกและด้านลบ

การขาดความรู้เท่าทันอาจนำไปสู่พฤติกรรมเชิงลบและความเสี่ยงต่ออาชญากรรมไซเบอร์ สื่อสร้างสรรค์ โดยเฉพาะแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถถ่ายทอดความรู้และกระตุ้นการตระหนักรู้ด้านการใช้โซเชียลมีเดียได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

การนำเสนอเนื้อหาแฝงข้อคิด ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ดังนั้น งานวิจัยนี้มุ่งใช้แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพในอนาคต



วัตถุประสงค์ของการศึกษา

01

เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การส่งเสริมความตระหนักในการใช้งานโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย

02

เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมความตระหนักในการใช้งานโซเชียลมีเดีย

03

เพื่อประเมินความพึงพอใจของแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมความตระหนักในการใช้งานโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย



ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. ผลกระทบของ Digital Footprint (ร่องรอยดิจิทัล) รวมถึงแนวทางการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรม
2. แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation)

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

นิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะวิทยาการสารสนเทศ สาขาสื่นฤมิต จำนวน 30 คน

ขอบเขตด้านรูปแบบสื่อ

1. สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) ความยาวประมาณ 5-10 นาที
2. เผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ที่เข้าถึงง่าย เช่น YouTube หรือแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียอื่น ๆ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ
2. แบบประเมินคุณภาพ สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

วิธีการดำเนินงาน

โครงเรื่อง

พ่อเล่านิทานสยองขวัญให้ลูกฟังเกี่ยวกับเด็กชายที่ไว้ใจเพื่อนออนไลน์จนบอกที่อยู่ครอบครัว ทำให้ฆาตกรเข้ามาก่อเหตุและพาทารกในบ้านไปเลี้ยงเป็นลูก โดยเด็กคนนั้นเติบโตขึ้นโดยไม่รู้ความจริง จนตอนจบจึงเฉลยว่า พ่อคือฆาตกรในเรื่อง และลูกคือทารกที่ถูกพาตัวไป ทำให้นิทานที่เล่ามาทั้งหมดกลายเป็นความจริงที่ถูกปกปิดมาตลอด

เรื่องย่อ

จุดเริ่มต้น

พ่อเลี้ยงเดี่ยวคนหนึ่งพยายามพูดคุยกับลูกชายวัย 13 ปีที่หมกมุ่นอยู่กับเกมออนไลน์ จึงตัดสินใจเล่า “นิทานสยองขวัญ” เพื่อสอนเรื่องอันตรายจากโลกอินเทอร์เน็ต ผ่านเรื่องของเด็กชายชื่อ ตะวัน ที่สนิทกับเพื่อนในเกมชื่อ 007

จุดหักเห

ตะวันเผลอให้ที่อยู่กับเพื่อนออนไลน์ และเมื่อรู้สึกผิดจึงตั้งใจสารภาพกับพ่อแม่ แต่กลับพบว่า 007 ไม่ใช่เด็ก หากเป็นฆาตกรที่บุกเข้ามาฆ่าแม่ของตะวัน ก่อนทำร้ายเขาอย่างโหดร้ายจนทิ้งเขาไว้ให้เสียชีวิตอย่างช้าๆ และได้พรากน้องชายทารกของตะวันไปเลี้ยงดูราวลูกแท้ๆ

จุดจบ

ตัดกลับสู่ปัจจุบัน เผยความจริงว่าพ่อที่เล่าเรื่องคือ 007 และลูกชายที่ฟังอยู่คือทารกคนนั้น ซึ่งเติบโตขึ้นมาโดยไม่รู้ว่าครอบครัวที่แท้จริงของตนได้เสียชีวิตไปแล้ว พร้อมทิ้งความคลุมเครือไว้ในความสัมพันธ์พ่อลูก

LOGOD DESIGN



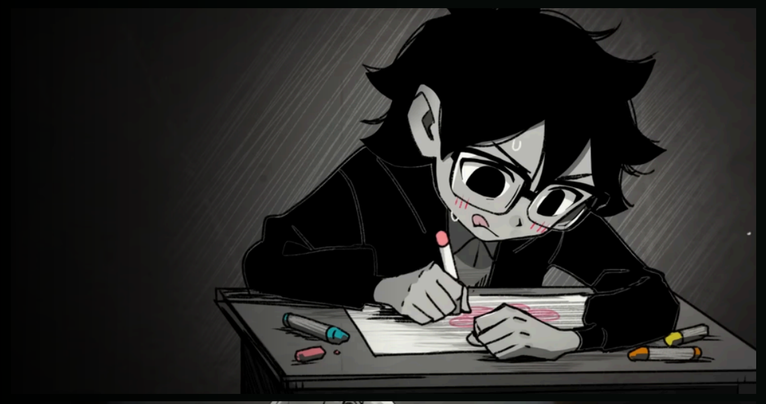
แนวคิดการออกแบบโลโก้อนิเมชั่น ชื่อเรื่อง นิทานหลอกเด็ก A cautionary Tale for Children โดยเลือกใช้รูปแบบตัวอักษร 4 แบบ เพื่อสื่อความหมายขอเรื่อง ผ่านโลโก้ชื่อเรื่องโดย ตัว A ใช้รูปแบบตัวอักษรลายมือ เพราะ รูปร่างตั้งใจให้เหมือนหลังคา และ เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นในบ้าน cautionary Tale for ประโยคนี้ ใช้เป็นรูปแบบตัวอักษร ตัวหนังสือพิมพ์ดีดสไตล์อเมริกันเพราะ เป็นรูปแบบตัวอักษรที่ให้อารมณ์น่าเชื่อใจ Children คำนี้ใช้รูปแบบตัวอักษรที่ให้อารมณ์น่ากลัว + สีแดง เพื่อบ่งบอกว่าเนื้อเรื่องเป็นแนวสยองขวัญปิดท้ายด้วยชื่อเรื่องภาษาไทย ใช้ฟ้อนที่ทำให้รู้สึกน่ากลัว และถ้ามองฟ้อนโลโก้โดยรวม จะสังเกตเห็นว่าตั้งใจเรียงตัวอักษรให้เป็นรูปมีดเปื้อนเลือดเพราะในเรื่องมีการฆาตกรรม

Moodboard









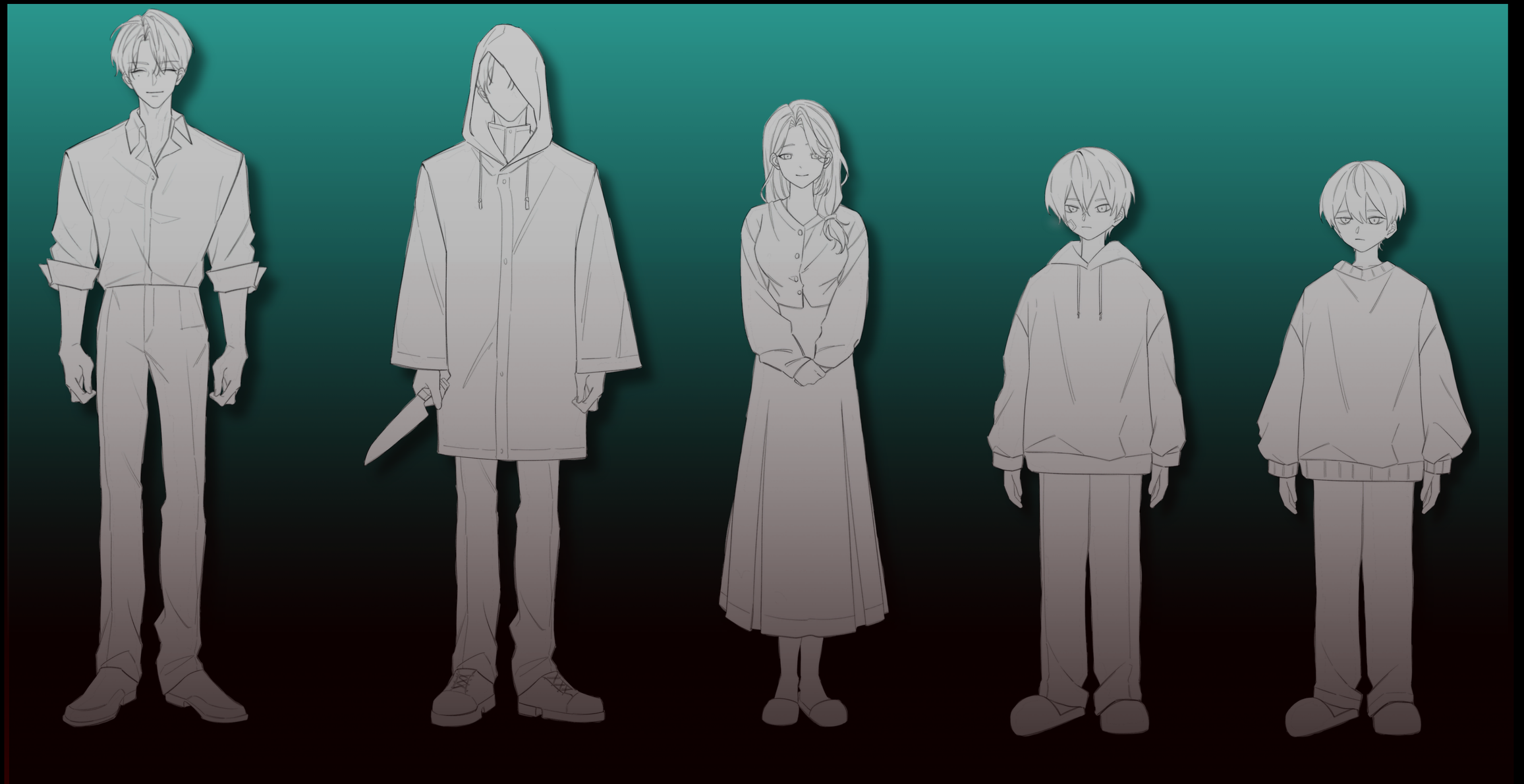








CHARACTER

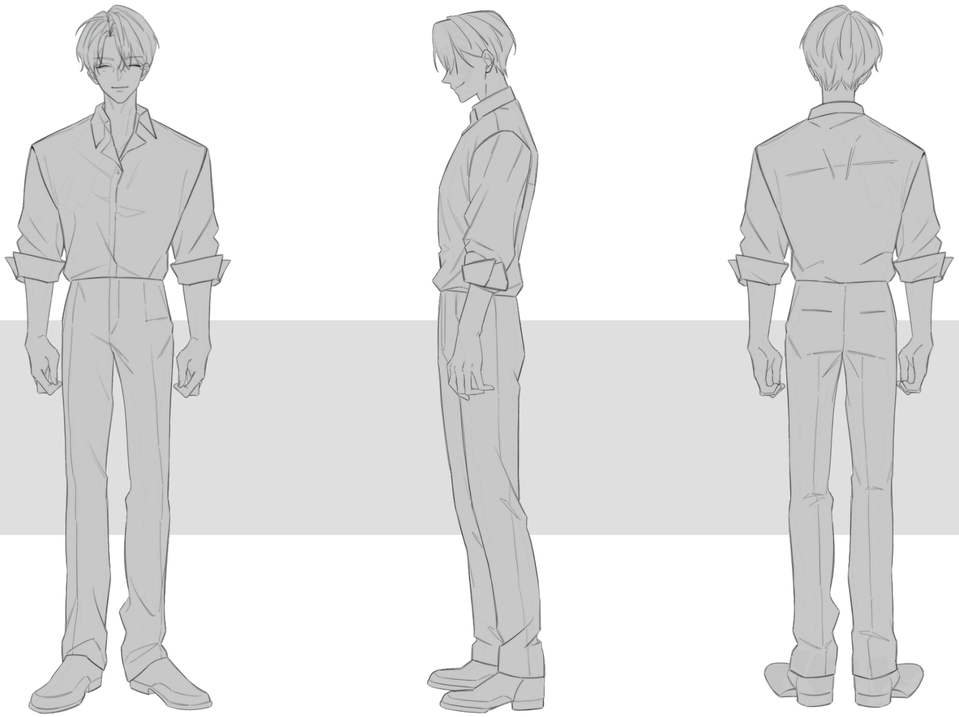




ตัวละคร: พ่อ
อายุ: 42 ปี
เพศ: ชาย
วันเกิด: 13 ตุลาคม
ส่วนสูง: 182 ซม.
น้ำหนัก: 78 กก.

สีผิว:ขาวซีด
สีผม: ดำ
สีตา: ดำ

บทบาท: อดีตฆาตกรที่ผันตัวมาเป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยว
นิสัยภายนอก: ดูเหมือนคุณพ่อทั่วไปที่เลี้ยงลูกคนเดียว ใจดี ชอบเล่านิทานสอนใจ และมีอารมณ์ขัน
นิสัยจริงๆ: เลือดเย็นและฉลาด เขาสามารถฆ่าคนได้อย่างไม่รู้สึกผิด แต่มีมุมที่อ่อนโยนอย่างประหลาดกับเด็กทารก
ประวัติ: 13 ปีก่อน เขาปลอมตัวเป็นเด็กไปหลอกถามที่อยู่ของ "ตะวัน" จากนั้นบุกไปฆ่าล้างครัว แต่เขาตัดสินใจไม่ฆ่าลูกคนเล็ก (ธันวา) และขโมยมาเลี้ยงเป็นลูกตัวเองแทน
สิ่งที่ทำในเรื่อง: เล่าความจริงให้ลูกฟังในรูปแบบ "นิทานสยองขวัญ" เพื่อเป็นอุธาหรณ์สอนใจให้กับลูกชาย

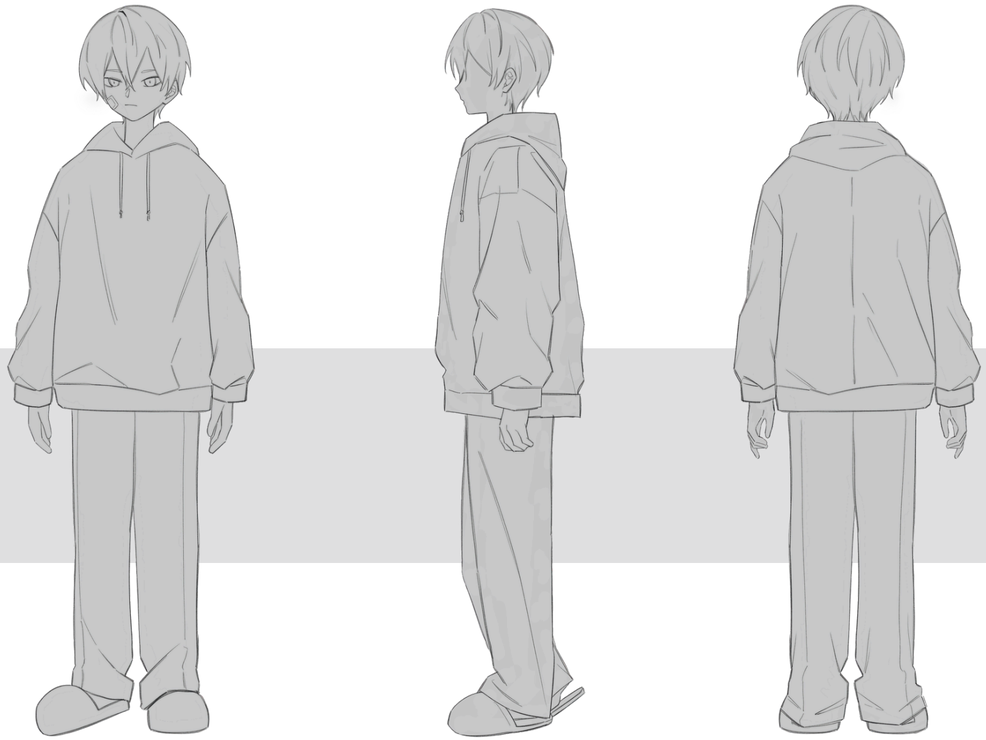




ตัวละคร: ธันวา (ลูกชาย)
อายุ: 15 ปี
เพศ: ชาย
วันเกิด: 1 ธันวาคม
ส่วนสูง: 160 ซม.
น้ำหนัก: 45 กก.

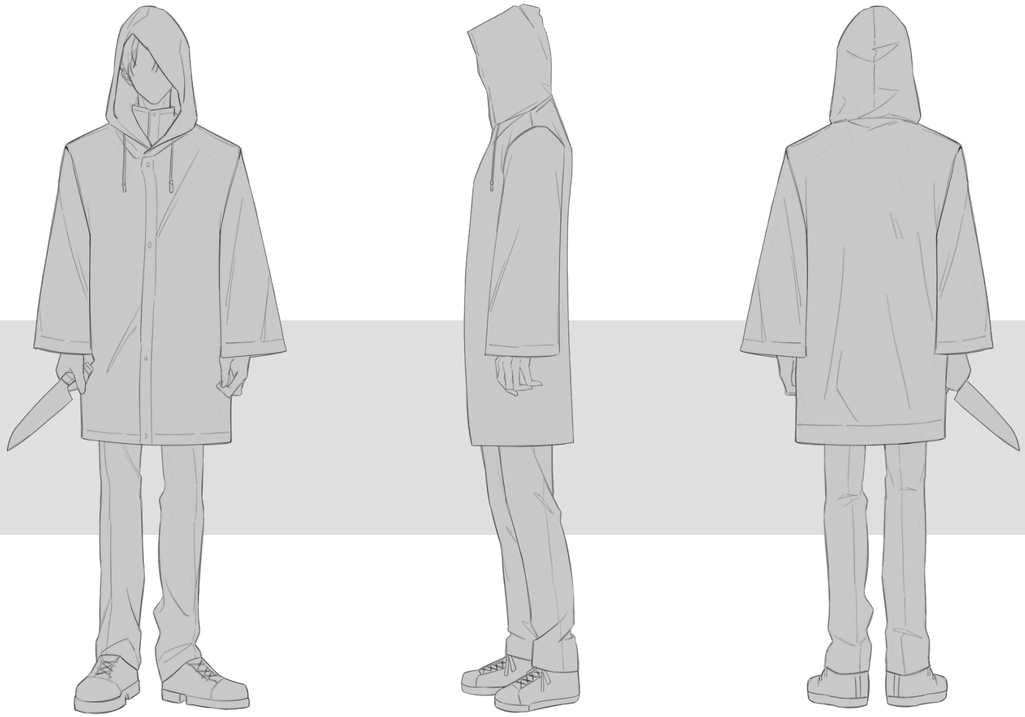
สีผิว:ขาวเหลือง
สีผม: น้ำตาลอ่อน
สีตา: น้ำตาลเข้ม

บทบาท: ลูกชายวัย 13 ปี ที่เพิ่งรู้ว่าตัวเองอยู่กับฆาตกรที่ฆ่าพ่อแม่ที่แท้จริง
นิสัย: วัยรุ่นติดเกม ดื้อรั้นเล็กน้อย อยากรู้อยากเห็น และพยายามทำตัวว่า "โตแล้ว" ไม่กลัวเรื่องผีเด็กเล่น
ความเชื่อมโยง: เขาคือเด็กทารกในเรื่องเล่าของพ่อที่รอดชีวิตมาได้
สถานะปัจจุบัน: ตกอยู่ในอาการช็อกและหวาดกลัว หลังจากที่เพื่อนในเกมของเขาทักมากระตุ้น ทำให้เขาตระหนักว่าชื่อ "ธันวา" ของเขามีที่มาที่ไปตามเรื่องเล่าของพ่อ





ตัวละคร: 007
อายุที่แอบอ้าง: 13 ปี (รุ่นเดียวกับเหยื่อ)
อายุ: ประมาณ 30 ปี
เพศ: ชาย
วันเกิด: 13 ตุลาคม
ส่วนสูง: 182 ซม.
น้ำหนัก: 75 กก.
บทบาท: เป็นฆาตกรที่ใช้อินเทอร์เน็ตล่อลวงเหยื่อ โดยปลอมตัวเป็นเด็กเพื่อหลอกเอาที่อยู่บ้านจาก "ตะวัน" และเป็นผู้ลงมือฆ่าล้างครัวครอบครัวของธันวา ก่อนจะเปลี่ยนบทบาทมาเป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยวที่ลักพาตัวเด็กทารกมาเลี้ยงแทน
นิสัย: มีจิตใจที่บิดเบี้ยวและเลือดเย็น ชอบปั่นหัวคนอื่นและสนุกกับการเห็นผู้อื่นหวาดกลัว แต่มีจุดที่คาดเดาไม่ได้คือมีความอ่อนโยนต่อเด็กทารกที่เขาลักพาตัวมาอย่างประหลาด
สิ่งที่ทำในเรื่อง: เมื่อ 13 ปีก่อนเขาใช้ชื่อ "lnwza007" ในเกมออนไลน์เพื่อตีสนิทกับตะวันจนได้ที่อยู่บ้าน เขาบุกไปฆ่าพ่อแม่และตะวันตายหมด แต่ทารกในเปล (ธันวา) ยิ้มให้เขา เขาจึงลักพาตัวมาตั้งชื่อใหม่และเลี้ยงดูจนถึงปัจจุบัน

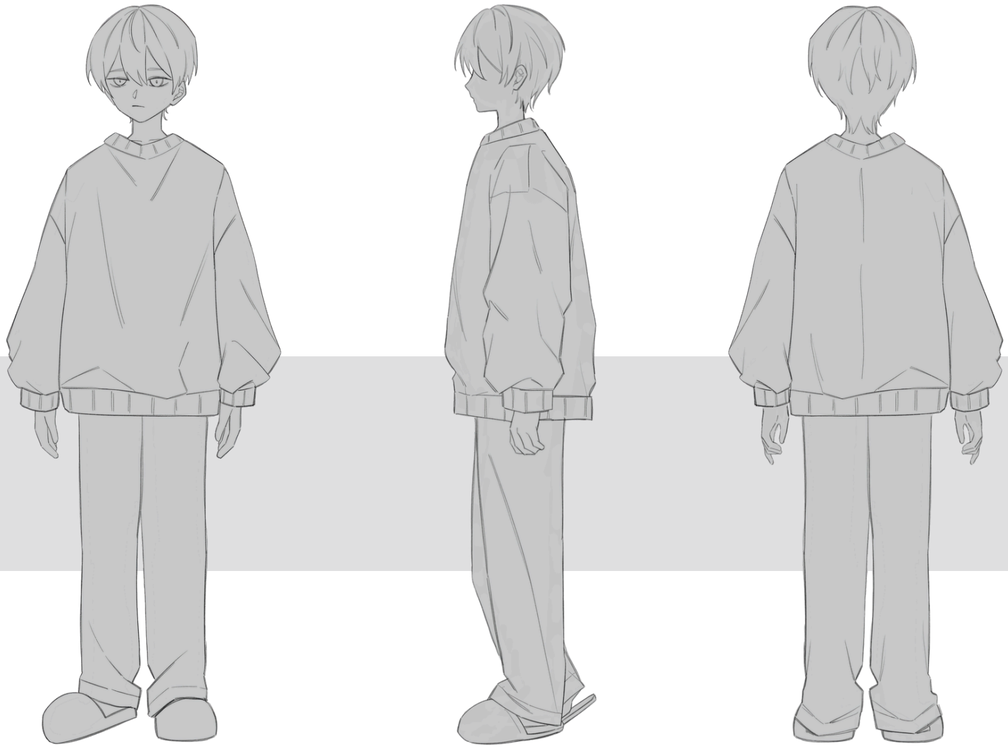




ตัวละคร: ตะวัน
อายุ: ประมาณ 13 ปี
เพศ: ชาย
วันเกิด: 24 ธันวาคม
ส่วนสูง: 154 ซม.
น้ำหนัก: 47 กก.

สีผิว:ขาวเหลือง
สีผม: น้ำตาลอ่อน
สีตา: น้ำตาลเข้ม

บทบาท: เป็นพี่ชายแท้ๆของธันวา และเป็นเหยื่อที่ถูกฆาตกรฆ่าตายในบ้านตัวเองเมื่อ 13 ปีก่อน
นิสัย: เป็นเด็กติดเกมที่ร่าเริง ขวัญอ่อน เชื่อคนง่าย ชอบแบ่งปันไอเทมให้เพื่อนและมักจะรู้สึกผิดเมื่อมีความลับปิดบังพ่อแม่
ประวัติ: พลาดให้ที่อยู่บ้านกับเพื่อนในเน็ตเพื่อแลกของขวัญวันเกิด จนถูกฆาตกรตามมาฆ่าทิ้งอย่างน่าสลด
ในห้องนอนของตัวเอง
ความผิดพลาด: ให้ที่อยู่บ้านกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์เพราะความไว้ใจ
จุดจบ: ถูกฆ่าตายอย่างทรมานในห้องนอนของตัวเอง หลังจากพยายามจะไปบอกความจริงกับพ่อแม่แต่ไม่ทันกาล

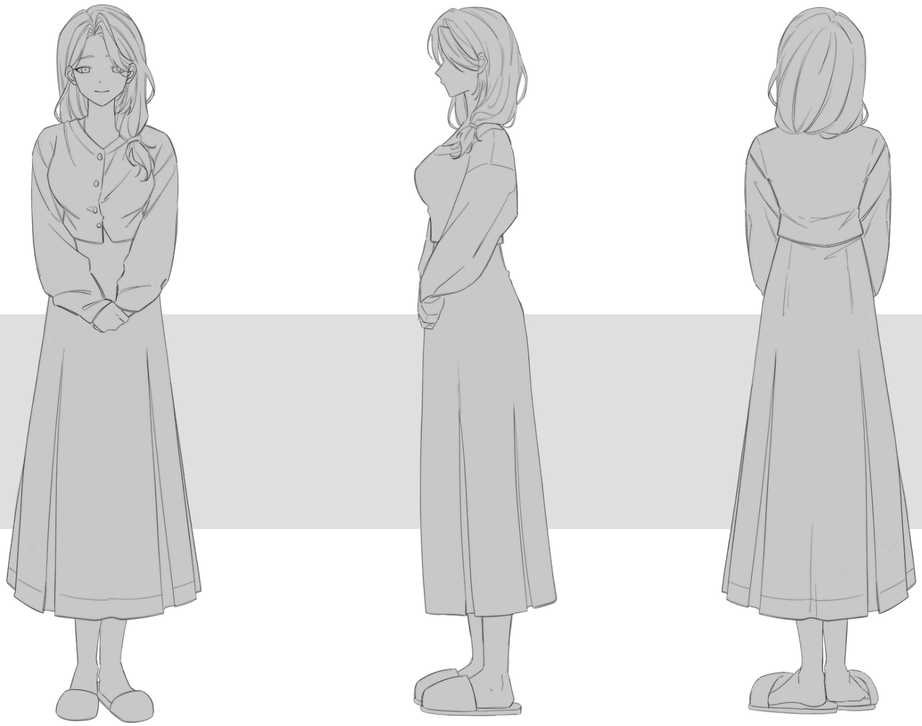




ตัวละคร: แม่
อายุ: 35 ปี
เพศ: หญิง
วันเกิด: 3 พฤษภาคม
ส่วนสูง: 162 ซม.
น้ำหนัก: 50 กก.

สีผิว:ขาวเหลือง
สีผม: น้ำตาลอ่อน
สีตา: ส้ม

บทบาท: เป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวที่คอยเลี้ยงดูตะวันมาตามลำพังและคอยเตือนเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ต
นิสัย: เป็นคนที่ใจดี รักลูกมากๆ
ประวัติ: แม่เลี้ยงเดี่ยวที่ทุ่มเททั้งชีวิตเพื่อเลี้ยงดูลูกเพียงลำพัง แม้จะเหนื่อยล้าแต่ก็พยายามสร้างบ้านที่อบอุ่นและปลอดภัยให้กับลูกเสมอ
ความผิดพลาด: เปิดโอกาสและไว้วางใจผู้อื่นมากเกินไป จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ไม่คาดฝัน
จุดจบ: เสียชีวิตภายในบ้านจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ทิ้งไว้เพียงความทรงจำให้กับลูกที่อยู่เบื้องหลัง



Storyboard


แชทโลก
ทีม
เพื่อน
ค้นหาเพื่อน
ค้นหา
รายชื่อเพื่อน
007
online
offline
เฮ้...หวัดดี
หวัดดี
เพื่อนกี่เล่นหรอ
เล่นด้วยกัน
ไม่เป็นไร...เดี๋ยวเรา
อยู่เป็นเพื่อนเอง
จริงนะ...
งอใจนะ
007
ส่ง ข้อสอบเป็นเพื่อน
ON
YES

Storyboard


DECEMBER
15:10
007 offline
5 วัน
offline
1 วัน
online
20:55
ขอบใจนะ
แล้วก็ขอโทษด้วย
(เจอกัน..?)
ลุกขึ้นมาทำ

Storyboard



"อย่าไว้ใจคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์"

"คนที่อยู่หลังหน้าจออาจไม่ใช่คนที่คุณคิดว่าเขาเป็น"

Think before you share.

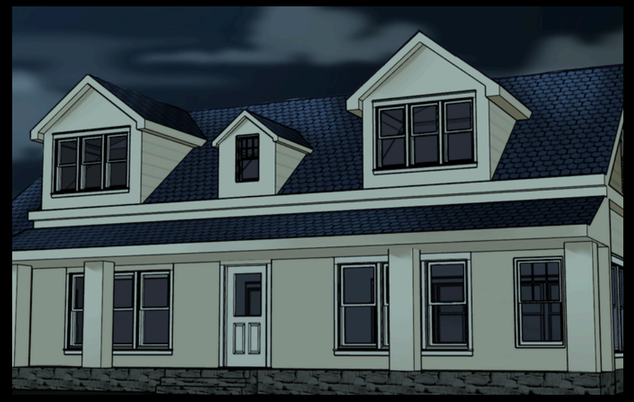
" สุดท้ายอย่าเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ "

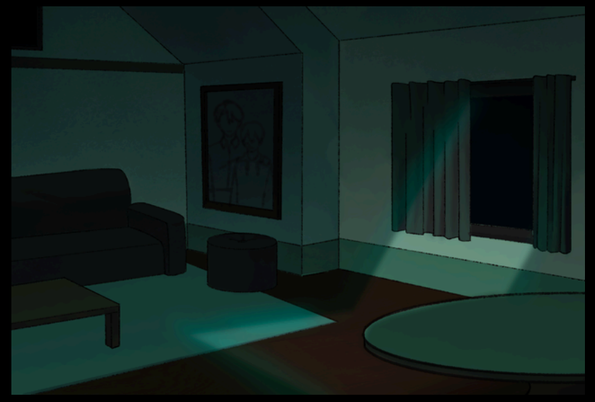
Your digital footprint can be dangerous.

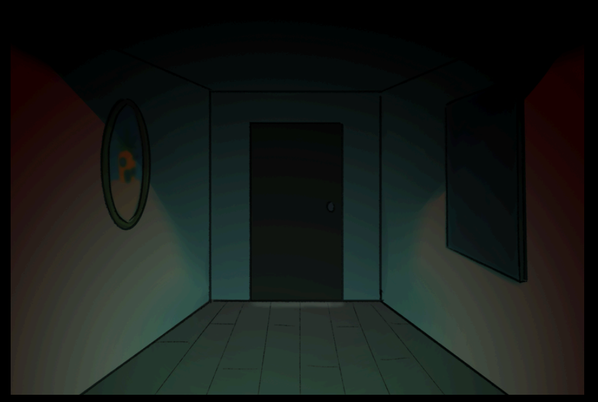
A Cautionary Tale for Children

นิทานหลอก"เด็ก"

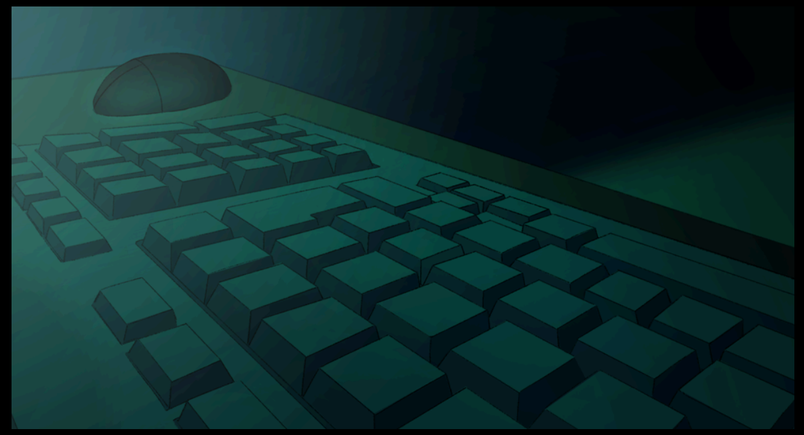
background





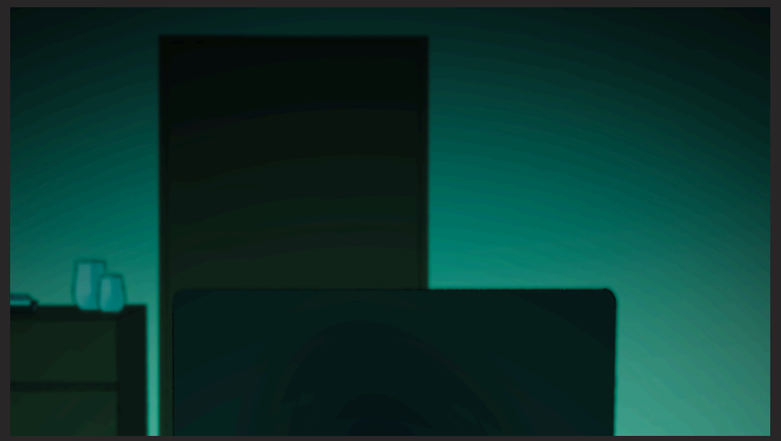


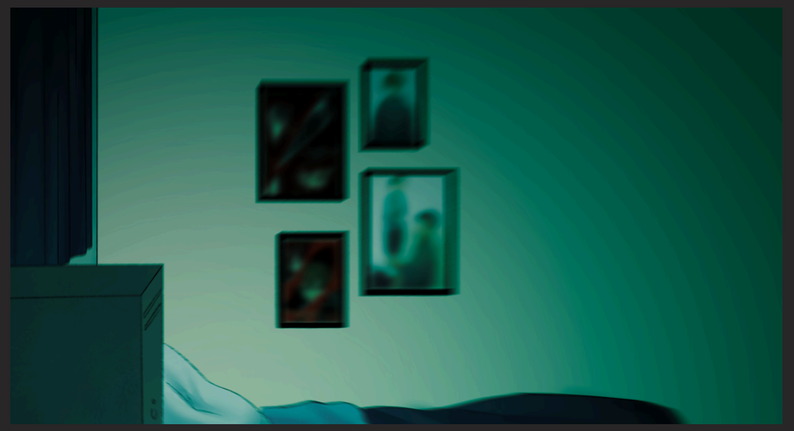




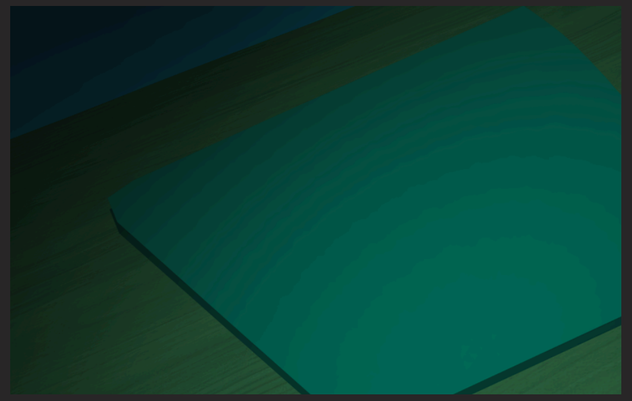






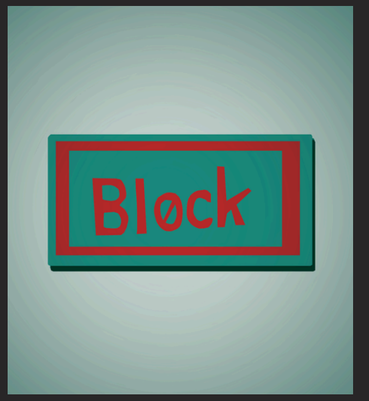




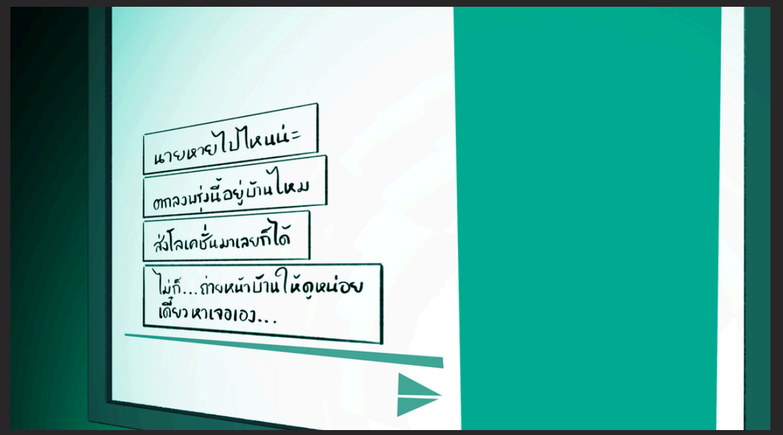


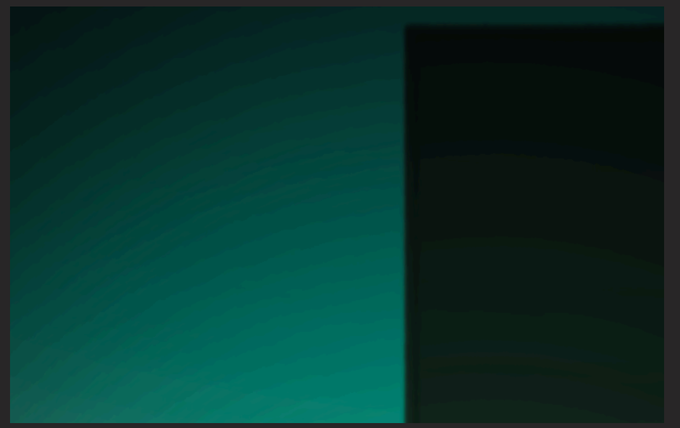




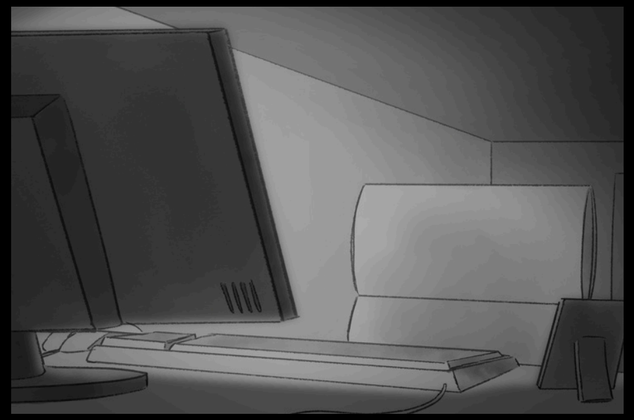

Block

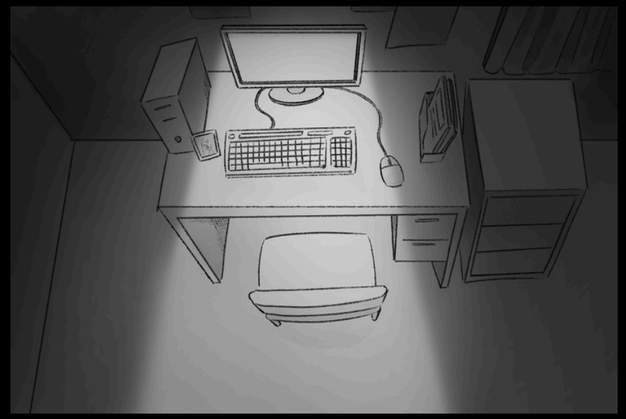



นายหายไปไหนน่ะ=
ตกลงห่วงนี้อยู่บ้านไหม
ส่งโลเคชั่นมาเลยก็ได้
ไม่ก็...ถ่ายหน้าบ้านให้ดูหน่อย
เดี๋ยวหาเจอเอง...



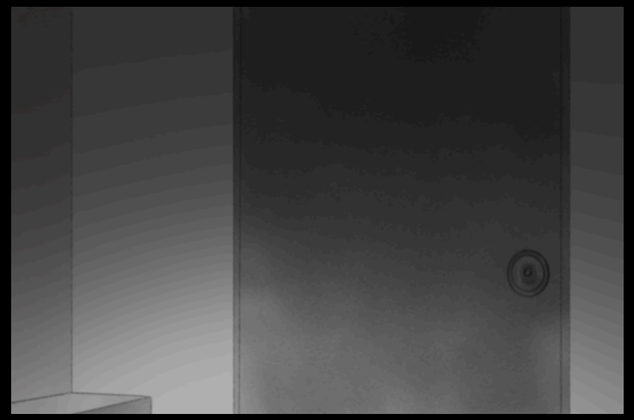
background

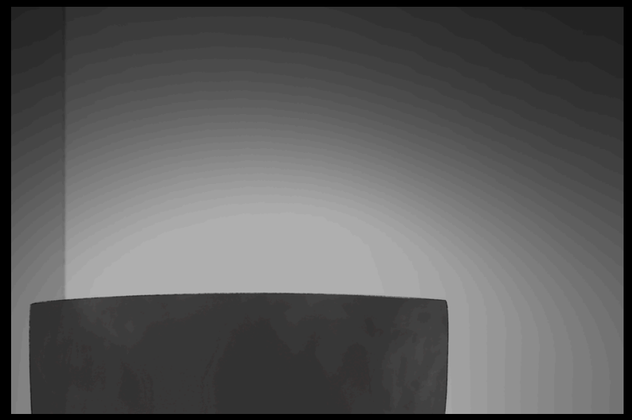





007
ON
YES


แชทโลก
ทีม
เพื่อน
ค้นหาเพื่อน
ค้นหา
รายชื่อเพื่อน
007
online
offline
เพิ่มเพื่อน



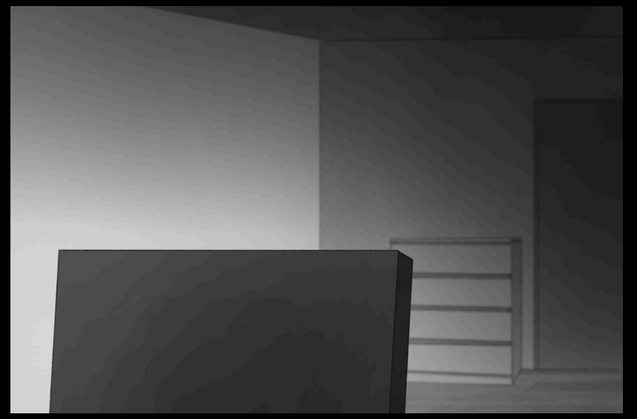


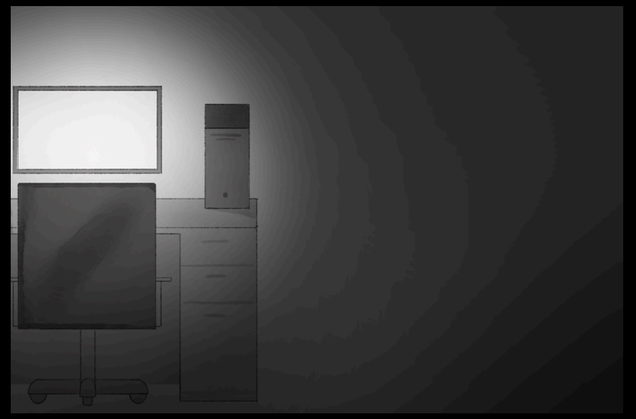








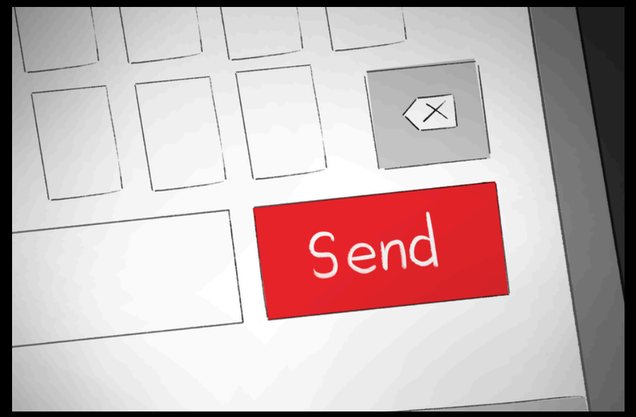




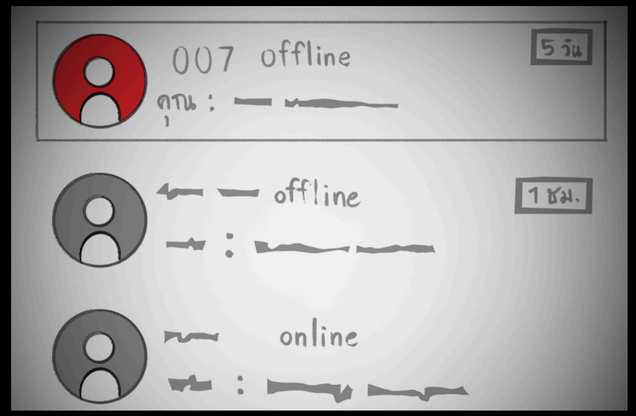

DECEMBER
HBD

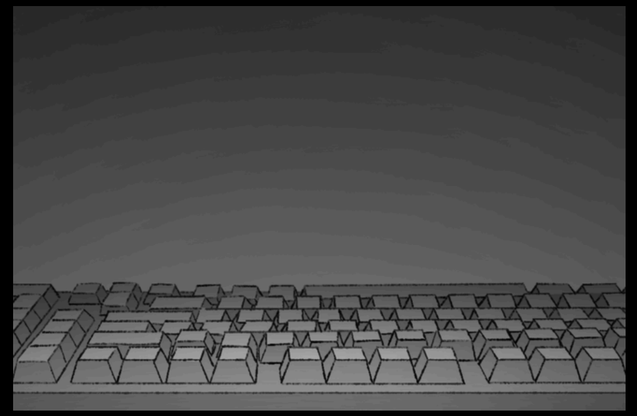


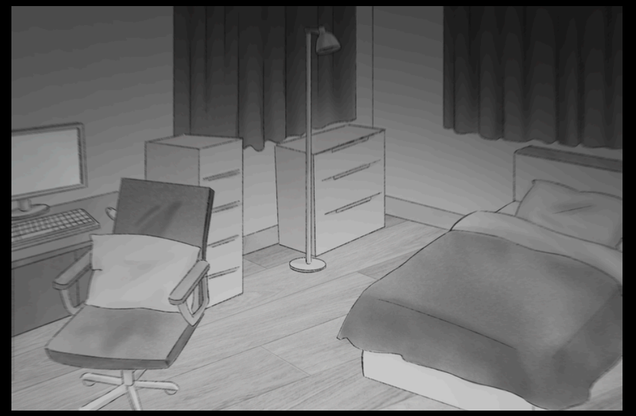

007
เห้ย.. เผลอทำโดดอ้วยหาย
007
จำได้ปะ..
ขอเบอร์มึงหน่อยได้ป่ะ
แอดกันได้ไหม...


Send

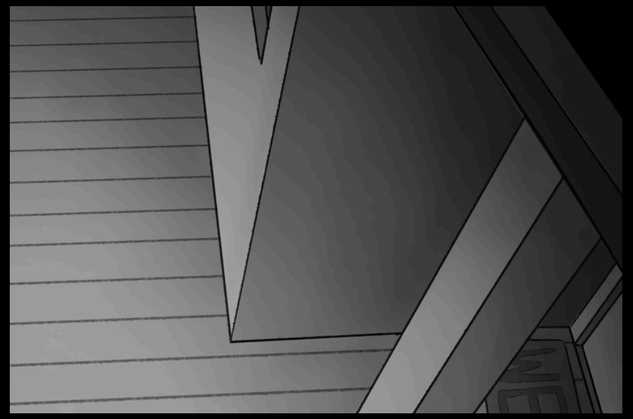



007 offline
5 วัน
offline
1 ชม.
online



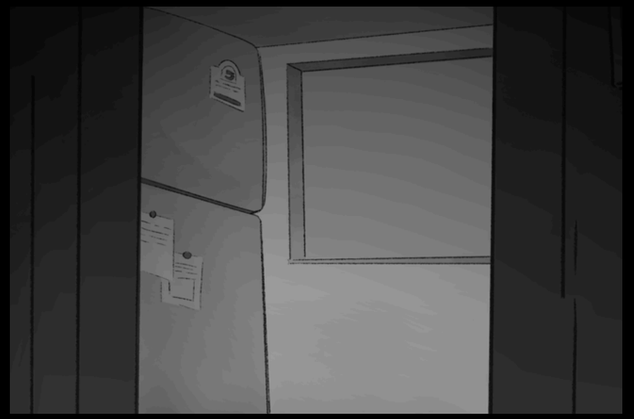


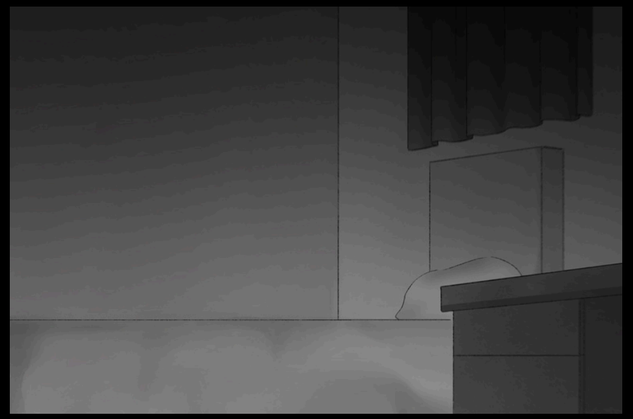




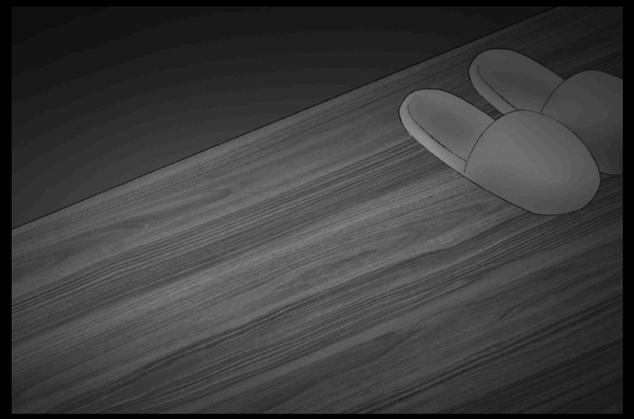


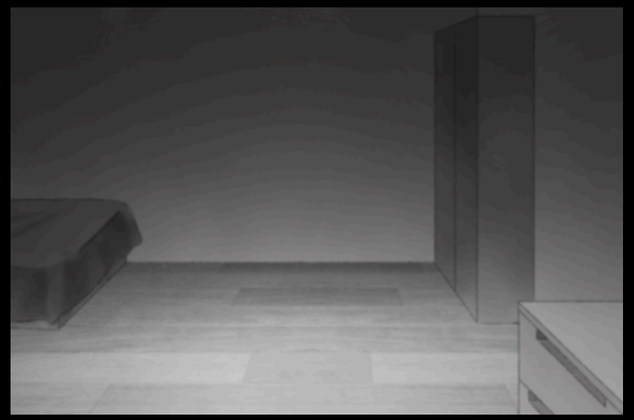

20:55



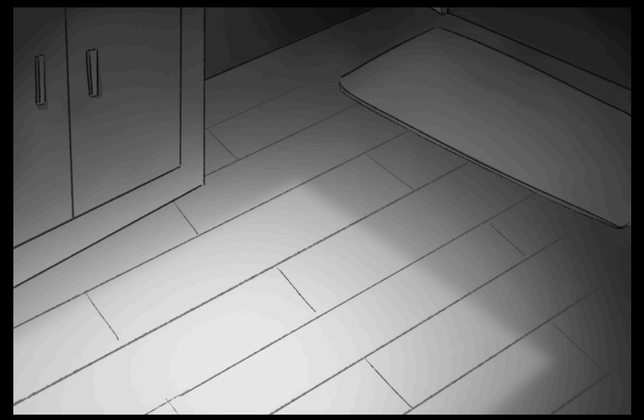














Behind the scene

Story board



Key Animation



Coloring



Composite



Story board



Key Animation



Coloring



Composite



Story board



Key Animation



Coloring



Composite



Behind the scene

Story board



Key Animation



Coloring



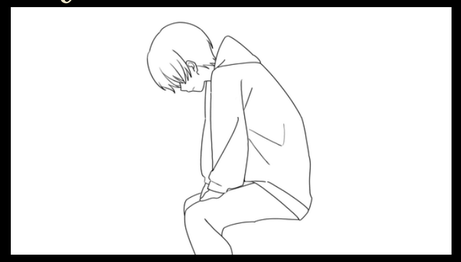
Composite



Story board



Key Animation



Coloring



Composite



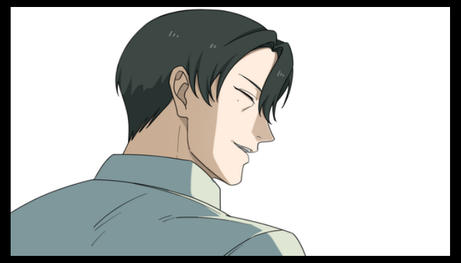
Story board



Key Animation



Coloring



Composite



Behind the scene

Story board



Key Animation



Coloring



Composite



Story board



Key Animation



Coloring



Composite



Story board



Key Animation



Coloring



Composite



Behind the scene

Story board



Key Animation



Coloring



Composite



Story board



Key Animation



Coloring



Composite



Story board



Key Animation



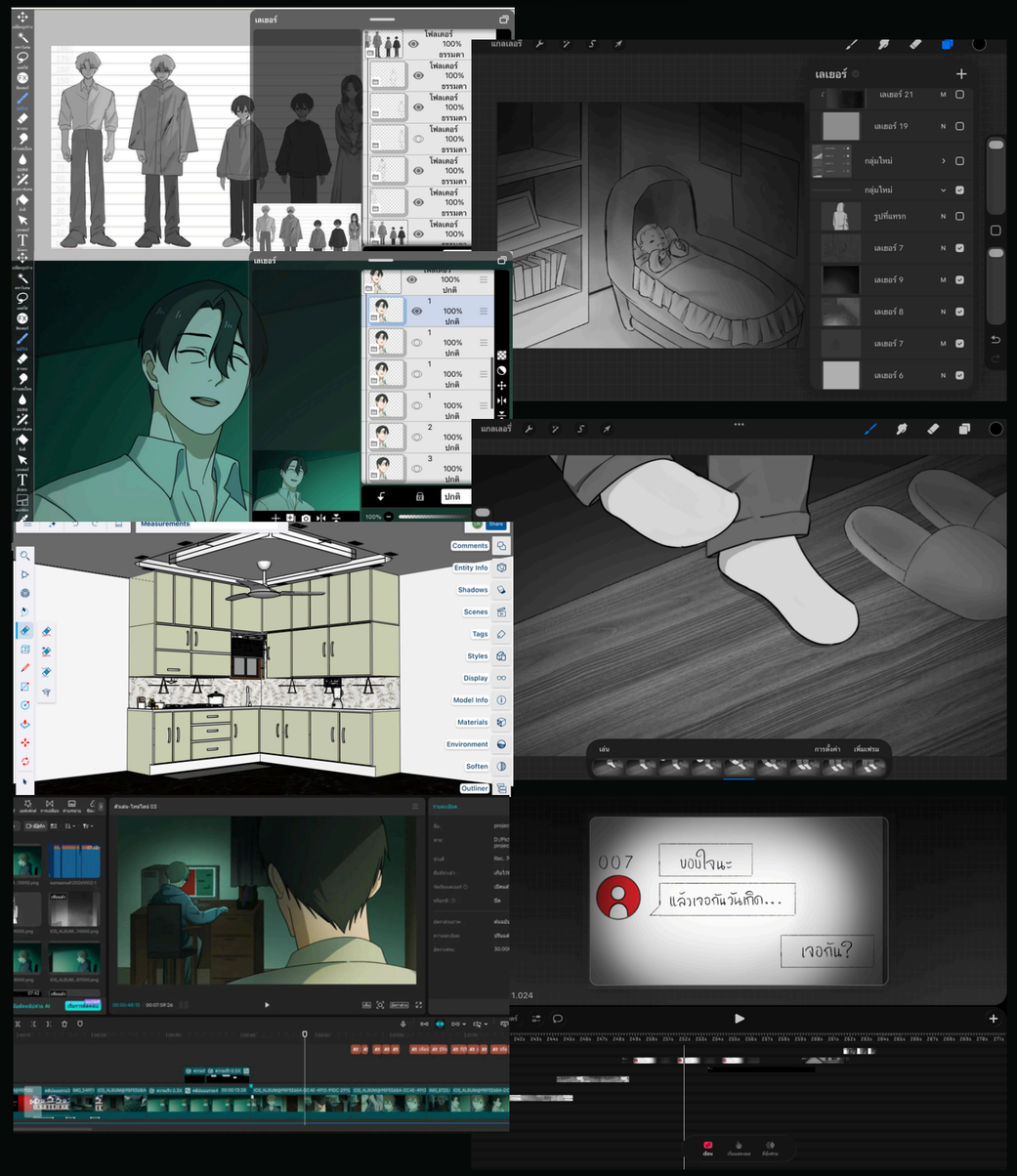
Coloring



Composite



Production



วางแนวคิดและพัฒนาบทอนิเมชัน 2 มิติ

กำหนดแนวเรื่อง ตัวละคร และลำดับเหตุการณ์ของอนิเมชันสยองขวัญที่นำเสนออันตรายจากการไว้ใจคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์

ออกแบบตัวละครและฉาก

ออกแบบรูปลักษณ์ตัวละคร เสื้อผ้า สี และบรรยากาศของฉากให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและอารมณ์ของภาพยนต

สร้างสตอรี่บอร์ดและแอนิเมชัน

วางองค์ประกอบภาพ มุมกล้อง และการเคลื่อนไหวของตัวละครตามลำดับเรื่อง พร้อมพัฒนาภาพให้เป็นอนิเมชัน 2 มิติ

ตัดต่อและจัดทำเสียงประกอบ

นำภาพและฉากมาประกอบเป็นเรื่องราว เพิ่มเสียงพากย์ ดนตรี และเสียงประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม



Post-Production

- ตรวจความถูกต้องของแอนิเมชั่น 2 มิติและนำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาก่อนเผยแพร่
- นำสื่อให้ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายได้รับชมและประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจ
- นำอนิเมชัน 2 มิติ เผยแพร่สู่สาธารณะเพื่อตรวจสอบความคิดเห็น

ผลการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญ



รองศาสตราจารย์

รศ. ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง



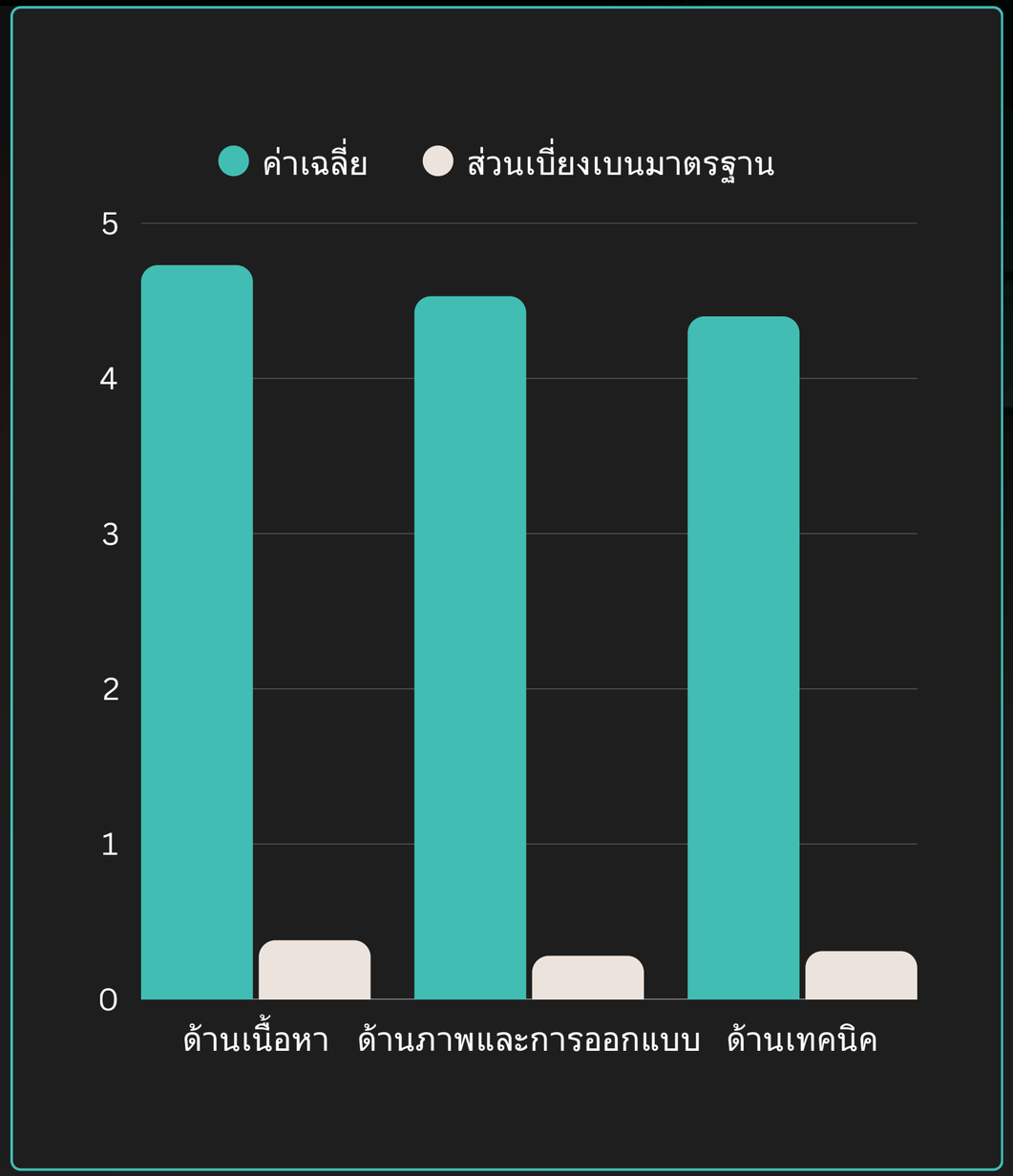
ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ผศ. ดร.กชพรรณ ยังมี



อาจารย์

อ. อรทัย สุทธิจักษ์



ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

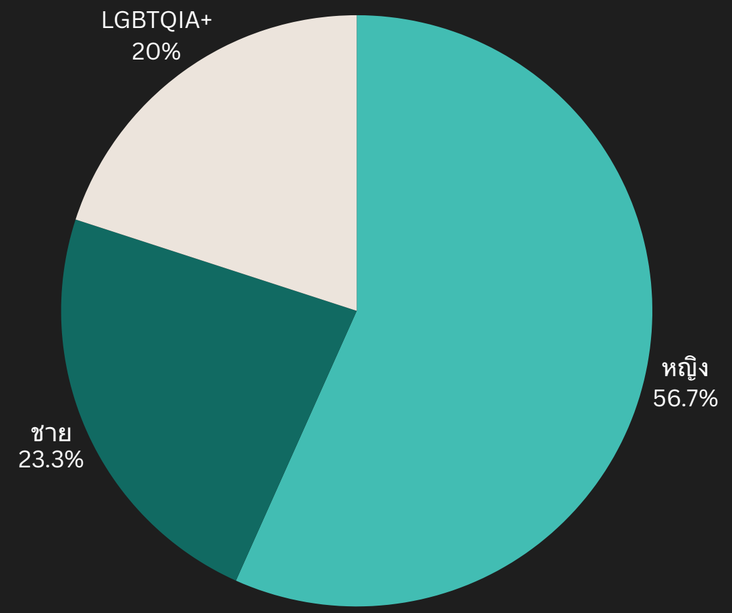
ผลการประเมินการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง นิทานหลอกเด็ก จากผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพและความเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.56)
โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้

1. ด้านภาพและการออกแบบ อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.73)
2. ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.53)
3. ด้านเทคนิค อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.40)

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

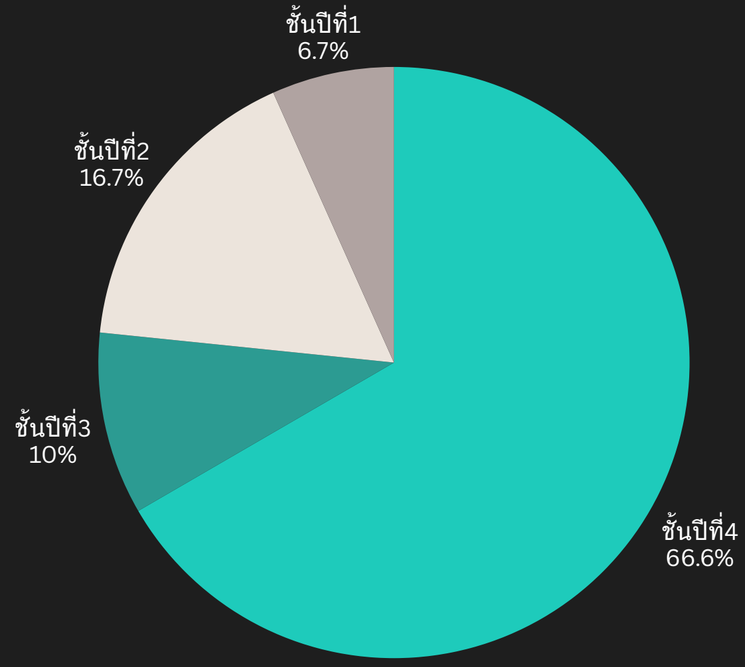
จัดลำดับภาพและเสียงให้สอดคล้องกัน เช่น ควรมีเสียงแม่บ่นก่อนที่จะเปิดประตู เหตุการณ์และคำพูดเหมือนกันมากเกินไป ควรสร้างเหตุการณ์และคำพูดที่ต่างออกไป

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย



ข้อมูลเรื่องเพศของผู้ตอบแบบประเมิน จากกลุ่มเป้าหมาย มีจำนวนทั้งหมด 30 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. หญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 56.7
2. ชาย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3
3. LGBTQIA+ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0



ข้อมูลเรื่องระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาของผู้ตอบแบบประเมิน จากกลุ่มเป้าหมายมีจำนวนทั้งหมด 30 คน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

1. ชั้นปีที่ 4 จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ66.7
2. ชั้นปีที่ 2 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ16.7
3. ชั้นปีที่ 3 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ10.0
4. ชั้นปีที่ 1 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ6.7

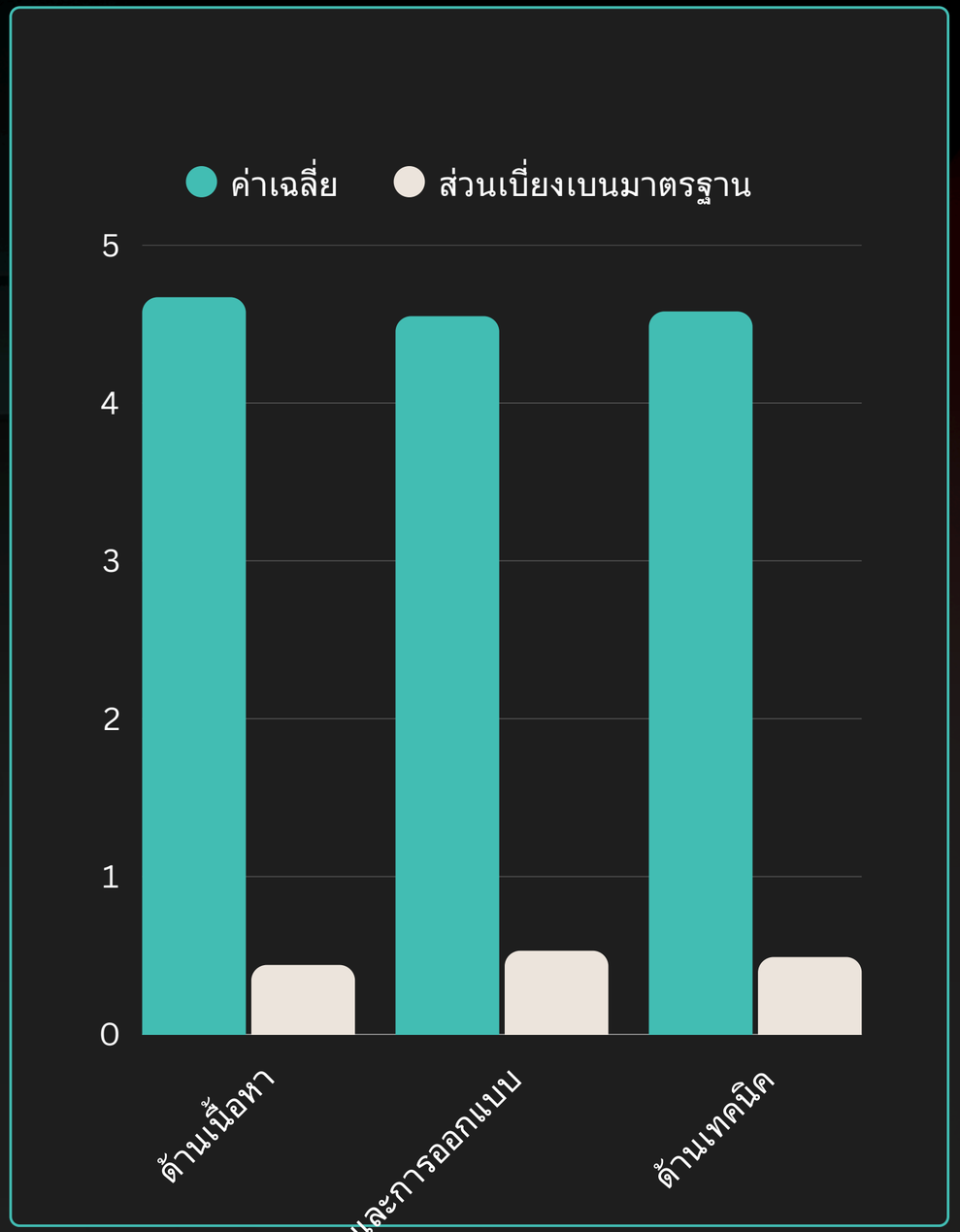
ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง นิทานหลอกเด็ก จากกลุ่มเป้าหมายมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพและความเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.60)
โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.67)
2. ด้านเทคนิค อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.58)
3. ด้านภาพและการออกแบบ อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.55)

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มเป้าหมาย

พัฒนาคุณภาพด้านภาพและการเคลื่อนไหวของตัวละคร รวมถึงเสียงพากย์และเสียงประกอบ เพื่อให้แอนิเมชันมีความสมบูรณ์ สื่ออารมณ์ได้ชัดเจน และสร้างบรรยากาศระทึกขวัญได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



สรุปผลการศึกษา

ระดับความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง นิทานหลอกเด็ก โดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.56) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงจากมากไปน้อยได้ ดังนี้ ด้านเนื้อหาและการออกแบบ อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.73) รองลงมาคือด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.53) และด้านเทคนิค อยู่ในระดับ มาก (Mean =4.40)

ระดับความพึงพอใจของกลุ่มนิสิต สาขาสื่อนฤมิต คณะวิบทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.60) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงจากมากไปน้อยได้ดัง ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.67) รองลงมาคือ ด้านเทคนิค อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.58) และด้านภาพและการออกแบบ อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.55) ตามลำดับ

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษา การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง นิทานหลอกเด็ก ที่ได้จากเครื่องมือการวิจัยเป็นแบบสอบถาม มีประเด็นที่น่าสนใจที่จะนำมาอภิปรายเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังนี้

ระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง นิทานหลอกเด็ก โดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้ อาจเป็นเพราะตัวสื่อมีความชัดเจน มีเนื้อหาที่น่าสนใจเข้าใจง่าย รวมถึงการใช้ภาพ การเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ ที่สามารถช่วยสื่อสารและสะท้อนเรื่องราวให้ผู้รับชมเข้าถึงอารมณ์และสาระสำคัญของนิทานได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับสูง

ข้อเสนอแนะ

1. เสียงและระบบเสียงควรเพิ่มความชัดเจนของเสียงพากย์ ปรับจังหวะการซิงค์เสียงให้ตรงกับภาพ และเพิ่มซาวด์เอฟเฟกต์หรือเสียงบรรยากาศเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ร่วมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
2. การเคลื่อนไหว ควรพัฒนาเทคนิคการเคลื่อนไหวของตัวละครให้มีความลื่นไหลและเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้นเพื่อลดความแข็งกระด้าง

เอกสารอ้างอิง

ถิรยุทธ์ สุริยะวงษ์. (2566). การออกแบบ 2 มิติ เล่าอัตลักษณ์ตะวันตกสะท้อนพฤติกรรมเชิงลบผ่านร่องรอยดิจิทัล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยรังสิต). ThaiLIS.https://tdc.thailis.or.th/tdc/

ปรเมศ กุศุมภุช. (2564). ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ตัวตนกับอาชญากรรมไซเบอร์.(ดุษฎีนิพนธ์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย). ThaiLIS.https://tdc.thailis.or.th/tdc/

วิธัญญา แซ่ล้อ.(2567).Dark side กับสังคมและเทคโนโลยีอภิวัฒน์.12(3).https://www.tci-thaijo.org/

สิงห์ สิงห์ขจร และคณะ. (2566). ข้อควรระวังร่องรอยดิจิทัลในโลกออนไลน์. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, 3(2), 1-15.https://www.tci-thaijo.org/

สุวสิรินทร์ สุวรรณจักร์ และชรินทร์ มั่งคั่ง.(2566).กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.11(7).https://www.tci-thaijo.org/

อภิวัฒน์ ชัยกลาง และ พิมพ์ชนก สุวรรณศรี. (2567). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องแก๊งคอลเซ็นเตอร์. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่ชุมชน, 2(6), 63–73. https://doi.org/10.57260/stc.2024.828

คณะผู้จัดทำ



นายณรงค์เดช บุตรการ
66011213208

นิสิตชั้นปีที่ 4
ระดับปริญญาตรี สาขาวิชา สื่อนฤมิต
คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



นางสาวลลิตา วิลาศ
66011213280

นิสิตชั้นปีที่ 4
ระดับปริญญาตรี สาขาวิชา สื่อนฤมิต
คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



นางสาวอัจฉริยา หนุนวงษ์
66011213302

นิสิตชั้นปีที่ 4
ระดับปริญญาตรี สาขาวิชา สื่อนฤมิต
คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การแบ่งหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม

นายณรงค์เดช บุตรการ

หน้าที่

- Editor
- Story board
- Graphic Designer

นางสาวลลิตา วิลาศ

หน้าที่

- Producer
- Background
- Story board
- Coloring
- Sound Effect

นางสาวอัจฉริยา หนุนวงษ์

หน้าที่

- Director
- Writer
- Character Design
- Story board
- 2D Animation
- Coloring



Thank you