artBook

แวร์ ปอป?

presented by: กฤตธีรา บังจันทร์ / กฤตนัย เกียมเมืองแพน / ธนาธิป ระแหง



อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ. ดร.ภชพรรณ ยังมี



บทคัดย่อ

การจัดทำโครงงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แวร์ ปอป? และเพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อดังกล่าว โดยนำเสนอ 2Dแอนิเมชันแนวตลกดอมเมดี้เสียดสีสังคม เล่าเรื่องผ่านเกมโชว์ที่ ผู้เล่นต้องยอมเสียสละทุกอย่างในชีวิตเพื่อโอกาสในการเข้าร่วมแย่งชิง “การ์ดแรร์แมวดำ” อันเป็นตัวแทนของความปรารถนาสูงสุด การนำเสนอความไร้สาระของการใช้อคติโหวตฆ่ากันเองจนนำไปสู่ชัยชนะของ “คนบ้า” (ผู้ที่ชนะเมื่อถูกโหวตออก) และแอนิเมชัน 2 มิติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ กลุ่มเป้าหมายอายุ 15–25 ปี จำนวน 50 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ โทนสีและฉากเหมาะสมกับเรื่อง และการเข้าใจว่าสื่อต้องการเสียดสีสังคม (Mean = 4.78 เท่ากัน) รองลงมาคือ ภาพและสไตล์แอนิเมชัน 2D สวยงาม (Mean = 4.72) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ การเข้าใจบทบาทของตัวละครแต่ละตัว (Mean = 4.32) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาสื่อภาพยนตร์ผสมอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แวร์ ปอป? ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยความช่วยเหลือของ ผศ. ดร.ภชพรรณ ยังมี อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย

นอกจากนี้ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิสิตเรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดาและครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

introduction

01 หลักการและเหตุผล

02 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

03 ขอบเขตของการศึกษา

04 ผลการศึกษา

05 สรุปผลการศึกษา

06 อภิปรายผลการศึกษา

07 เอกสารอ้างอิง

08 ประวัติของผู้ศึกษา

01 หลักการและเหตุผล

เปรียบเสมือน “เกมหักเหลี่ยมทางสังคม” (Social Deduction) ที่ผู้คนพร้อมตีตราและโหวตผู้อื่นออกเพียงเพื่อแย่งชิงทรัพยากร สภาวะนี้ส่งผลให้วัยรุ่น Gen Z เผชิญความเครียดจากการถูกวัดมูลค่าด้วยวัตถุและการถูกขับออกจากกลุ่มออนไลน์เพียงเพราะไม่มีผลประโยชน์มาแลกเปลี่ยน ซึ่งสื่อส่วนใหญ่มักนำเสนอในโทนหดหู่จนอาจซ้ำเติมสภาพจิตใจที่เปราะบาง

โครงงานนี้จึงสร้างสรรค์แอนิเมชันแนวตลกดอมเมดี้เสียดสีสังคม เล่าเรื่องผ่านเกมโชว์ที่ ผู้เล่นต้องยอมเสียสละทุกอย่างในชีวิตเพื่อโอกาสในการเข้าร่วม แย่งชิง “การ์ดแรร์แมวดำ” อันเป็นตัวแทนของความปรารถนาสูงสุด การนำเสนอความไร้สาระของการใช้อคติโหวตฆ่ากันเองจนนำไปสู่ชัยชนะของ “คนบ้า” (ผู้ที่ชนะเมื่อถูกโหวตออก) จะช่วยให้ผู้ชมเห็นว่าการถูกตัดสินโดยคนละโมบไม่ใช่สิ่งที่ลดทอนคุณค่าในตัวเอง แต่เป็นเพียงกลไกที่น่าขบขันของสังคมที่บิดเบี้ยว

เป้าหมายสูงสุดคือการสร้างพื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมได้หยุดคิดและเลือกมองเห็นความเป็นมนุษย์เหนือกว่าการแย่งชิงผลประโยชน์ในโลกแห่งความเป็นจริง

02 วัตถุประสงค์



เพื่อประเมินคุณภาพ
ของแอนิเมชั่น 2D

เพื่อพัฒนาแอนิเมชั่น2D
ดอมเมดี้เสียดสีสังคม

เพื่อประเมินความพึงพอใจจากลุ่มเป้าหมาย
หรือกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อแอนิเมชัน 2D

03 ขอบเขตการศึกษา

เนื้อหาจัดทำแอนิเมชันเสียดสีสังคมที่นำเสนอผ่าน 2 โลกคู่ขนาน คือ โลกในเกมโชว์หมู่บ้านลึกลับกลางหุบเขา และโลกความจริงบนเวทีการแข่งขันที่มีแสง สี เสียง ตระการตาเกินจริง
กลุ่มเป้าหมาย: วัยรุ่นอายุ 15-25 ปี จำนวน 50 คน
รูปแบบสื่อ: แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 5 นาที





04 พลวัตศึกษา

รูปแบบ

เป็นการเล่าเรื่องระหว่างโลกความจริงและโลกเกมโชว์โรลเพลย์ /แนวดอมเมดี้เสียดสีสังคม

โครงเรื่อง

ผู้เล่นต้องยอมแลกทุกสิ่ง เพื่อจะได้มาเข้าร่วมเกมโชว์นี้ พวกเขาต้องโรลเพลย์เอาชีวิตรอดเพื่อแย่งการ์ดแรร์แมวดำ ผีปอบไล่ฆ่าชาวบ้าน ผู้เล่นโหวตหาคนร้ายทีละรอบ ความไม่ไว้วางใจทำให้กำจัดกันเอง เหลือร่างทรง ผีปอบ และคนบ้า ก่อนที่ “คนบ้า” จะพลิกชนะ เพราะกติกากำหนดว่าหากคนบ้าถูกโหวตออกจะเป็นผู้ชนะทันที จบเกมด้วยชัยชนะที่ไม่มีใครคาดคิด

เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์ที่จะใช้พัฒนา



animation pre-production



CHARACTER DESIGN

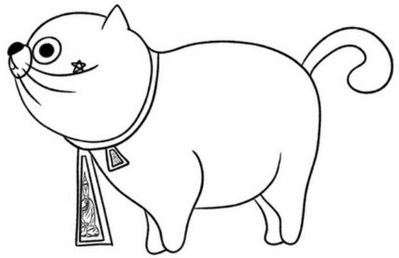


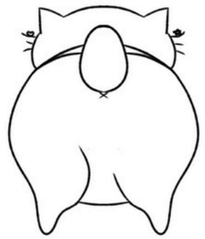
ชื่อ : เหมียววันดี อายุ : 2 ปี

บุคลิก : น่ารัก ดุร้าย ให้โชค

บทบาท : การ์ดแรร์ที่มีหนึ่งเดียวในโลก ทุกคนในเกมนี้ต้องแย่งชิงกัน เพราะน้องแมวห้อยหลวงปู่สุข วัดสุขใจ ใครได้ไปรวยแน่นอน









CHARACTER DESIGN



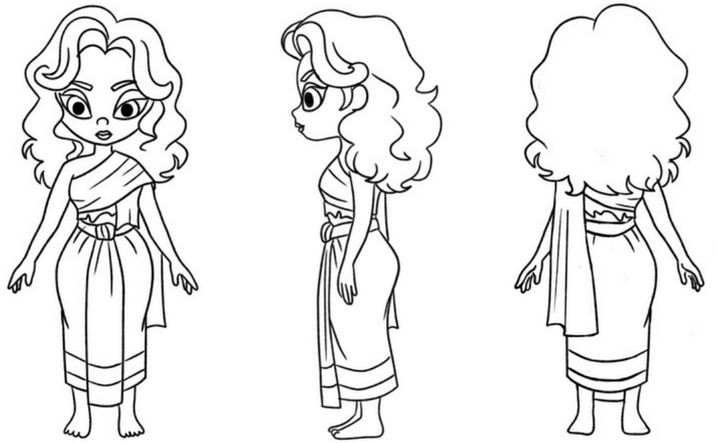
ชื่อ : รำพึง อายุ : 28 ปี

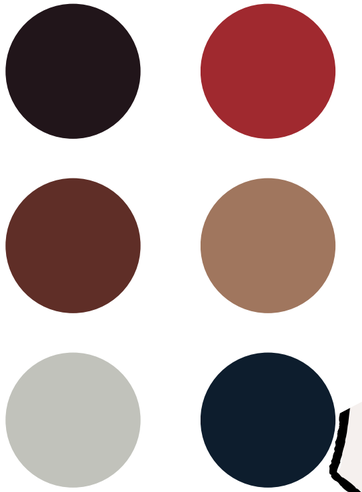
บุคลิก : สวย เก็บตัว โมโหร้าย หยิ่งยโส

บทบาท : หัวหน้าผีปอบ

ความสามารถในเกม : ฆ่าชาวบ้านได้คืนละ1คน

ถ้าหากไม่เหลือชาวบ้านหัวหน้าผีปอบจะชนะ





CHARACTER DESIGN

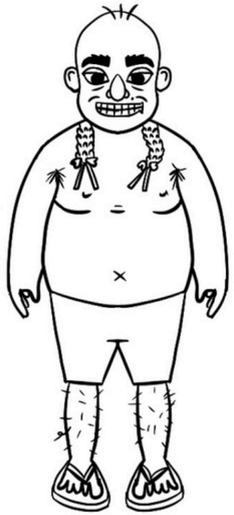


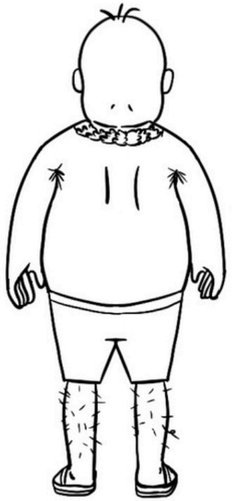
ชื่อ : หนุ่ม อายุ : 32 ปี

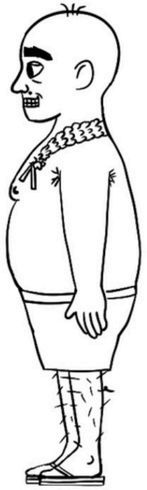
บุคลิก : นิ่งเงียบ คอยตามผู้อื่น

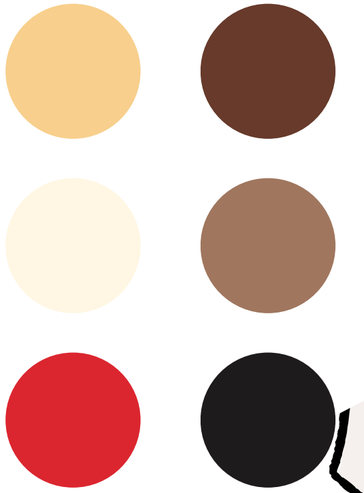
บทบาท : คนบ้า

ความสามารถในเกม : ให้ชาวบ้านโหวตออกถึงจะชนะ ชนะด้วยการถูกโหวตออกเพียงวิธีเดียวเท่านั้น









CHARACTER DESIGN



ชื่อ : มะลิ อายุ : 74 ปี

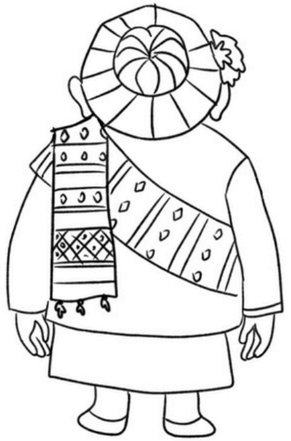
บุคลิก : ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ใจดี

บทบาท : ร่างทรง

ความสามารถในเกม : สามารถเลือกได้หนึ่งคนต่อหนึ่งคืน ว่าจะดูใคร หากขึ้นว่าไม่ดีคนๆนั้นอาจเป็นผีปอบ









CHARACTER DESIGN



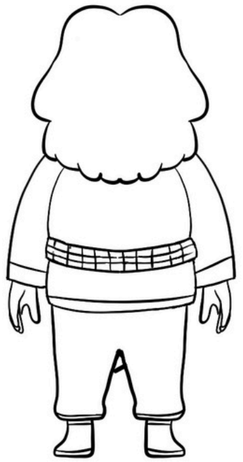
ชื่อ : ลุงอ้วน อายุ : 63 ปี

บุคลิก : ชอบชี้นำผู้อื่น ทำตัวเป็นใหญ่

บทบาท : ผู้ใหญ่บ้าน

ความสามารถในเกม : ตนเองมีสิทธิ์โหวต 2 เสียง









Thumbnail









Thumbnail











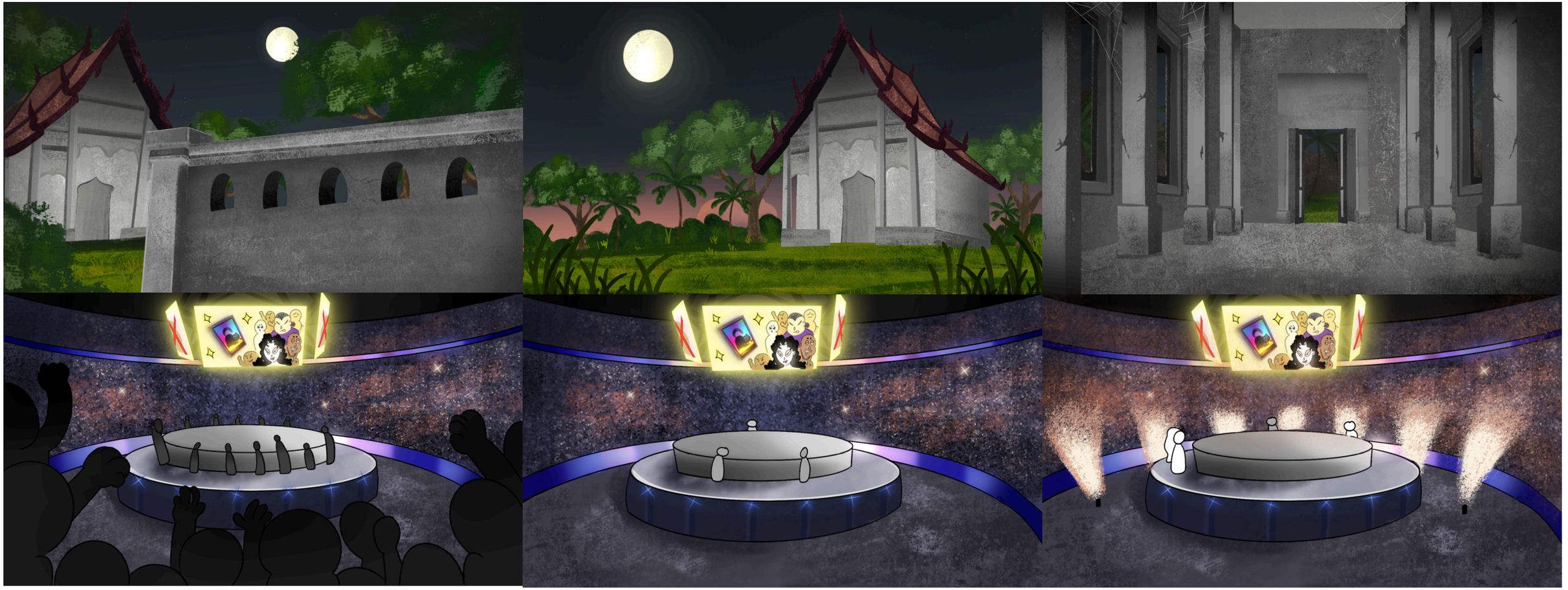
ENVIRONMENT DESIGN



ENVIRONMENT DESIGN



ENVIRONMENT DESIGN



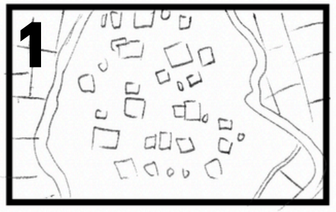
Thumbnail



STORYBOARD

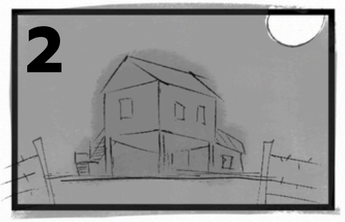
STORYBOARD

1



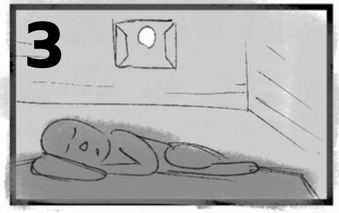
หมู่บ้านเล็กๆ กลางหุบเขา... ดูเหมือน
สงบ แต่มีบางอย่างซ่อนอยู่ในเงามืด

2



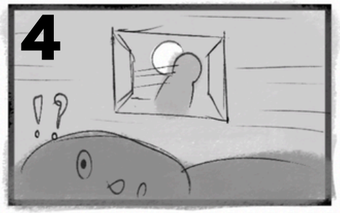
กล้องแพนเข้าบ้านหลังหนึ่ง

3



นอนหลับอย่างสบายบนเสื่อ

4

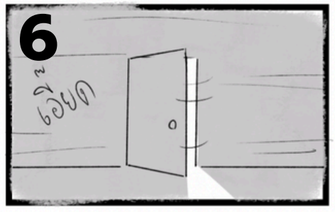


เสียงฝีเท้า “กรอบแกรบ...”
เงาดำเคลื่อนไหวอยู่หลังหน้าต่าง

5



6



(เสียงเปิดประตูเอี๊ยด...)

7



เงาเข้ามาใกล้เตียง

8



เสียง “แง่ม!”
(ตัดดำพร้อมเสียงกรี๊ด)

9



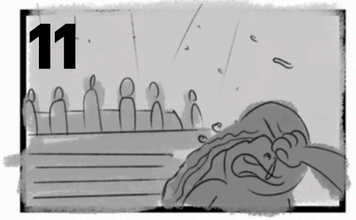
ภาพตัดเข้าเวทีคนจริงๆ

10



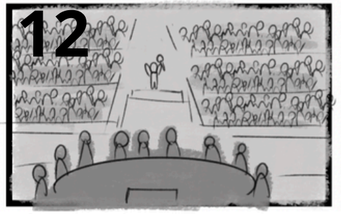
บอร์ดเกม มีไฟวิบวับ แฟนคลับตะโกนเชียร์
บนเวทีมีผู้เล่น 13 ท่าน และถือการ์ดคนละใบอยู่

11



ตึก(ชาวบ้านผู้ชาย 1) : ร้องไห้วิ่งออกเวที
”ตั้งแต่รอบแรกเลยหรอ อือๆ”

12



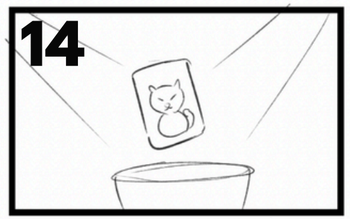
**“เมื่อคืน มีผู้เล่นหนึ่งท่านเสียชีวิต ขอแสดงความเสียใจ
กับคุณตึ๊กด้วยนะคะ คุณพลาดโอกาสคว้าการ์ดแรร์แมว
ดำคู่บ้านคู่เมือง และนี่ไม่ใช่การ์ดแมวดำสุดแรร์เพียง
อย่างเดียว แต่นี่คือการ์ดแรร์แมวดำคู่บ้านคู่เมืองห้อย
หลวงปู่สุข วัดสุขใจ เป็นการฟิจเจอริ่งกันระดับตำนาน
ของประเทศไทย ไปอย่างน่าเสียดายค่ะ!”**

STORYBOARD

13

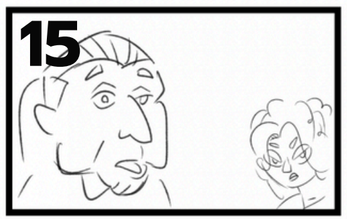


14



(เสียงไฟสปอตไลต์ส่องการ์ดแมวดำตั้งโชว์บน
แท่นหมุน พร้อมไฟหรูหรา แบบเวอร์มากๆ
เสียงแฟนคลับ "วู้วว!")

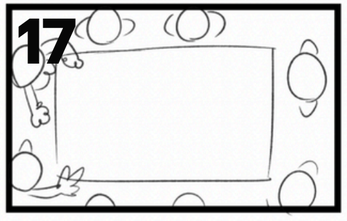
15



16

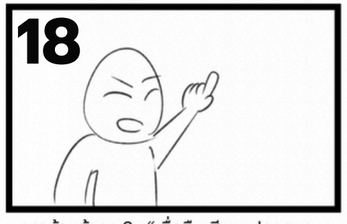


17



ภายในบอร์ดเกม โต๊ะไม้กลางลานหมู่บ้าน ทุกคน
ถกเถียงกันเสียงดัง

18



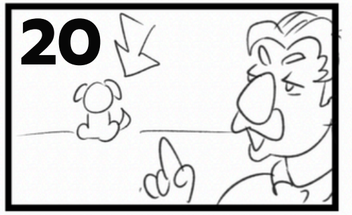
ชาวบ้านผู้ชาย 2 : “เมื่อคืนเสียงแปลกๆมา
จากบ้านผู้ใหญ่บ้านนะ ฉันได้ยินเสียงเคี้ยว
ด้วย!”

19



ผู้ใหญ่บ้าน : “เอ้า! หมาฉันเอง มันชื่อว่า
‘แง่ม’ เพราะมันชอบร้องว่า แง่มๆๆ!”

20

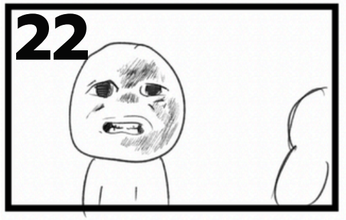


21

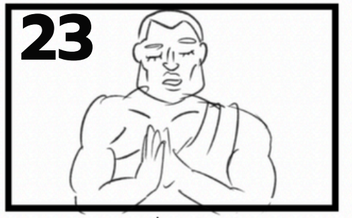


(พูดจบหมาตัวจริงเห่าก็เห่าว่าแง่มพอดี)

22



23



พระ (พนมมือ) : “เมื่อคืนข้าปกป้องคนดี...
แต่ตอนเช้าตื่นมาดันผิดคน...
เอ่อ...ขอโทษนะโยม”

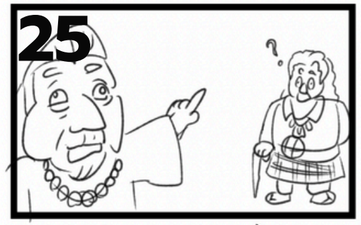
24



ร่างทรง (ตาเหลือก สั่นๆ) : “ข้าเห็นแล้ว!
เจ้าน่ะ

STORYBOARD

25



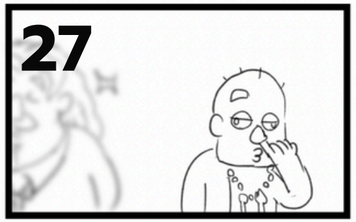
ร่างทรง : เป็นคนดี!” (พร้อมกับชี้ไปยังผู้ใหญ่บ้าน)

26



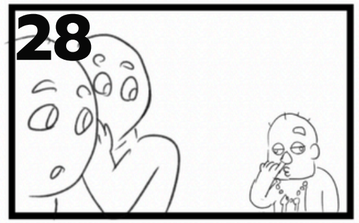
ผู้ใหญ่บ้าน : ก็ใช่ซิเพราะผมเป็นผู้ใหญ่บ้านไง

27



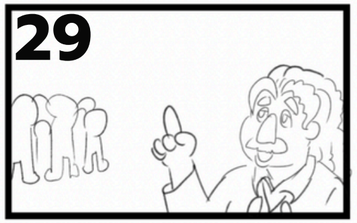
(“คนบ้า” ซึ่งนั่งเงียบ ไม่สบตาใคร)

28



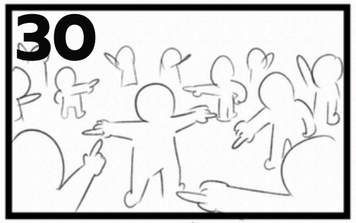
ชาวบ้านผู้ชาย 2 กระซิบกับชาวบ้านผู้หญิง 3 ซูมใกล้ๆ “ทำไมมันไม่สบตาใครเลยวะ... น่าสงสัย”

29



ผู้ใหญ่บ้าน : “เอาล่ะ! ถึงเวลาโหวต ใครอยากฆ่าใคร !”

30



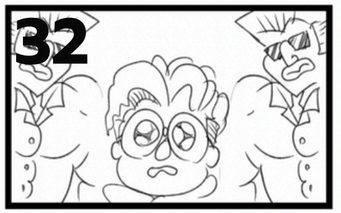
ทุกคนโหวตชี้มั่วซั่ว

31



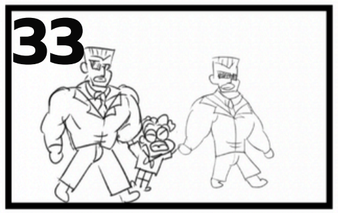
ผลคือ “ลูกผีปอบ” โดนโหวตออก

32



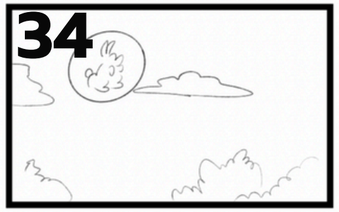
ภาพตัดเข้าเวทีคนจริงๆ ลูกผีปอบ (โดนบอดี้การ์ดกล้ามโต 2 คน ลากไป

33



ชีวิตจริง “พวกเอ็งไม่รู้หรอก... แม่ข้าอยู่ในนี้!”

34



🕐 [3:00 – 4:00] กลางคืน – การล่าเริ่ม

35



ผีปอบได้ย่องเข้าไปในบ้านของผู้ใหญ่บ้าน

36



ซูมไปที่ปากผีปอบพร้อมกับแลบลิ้น

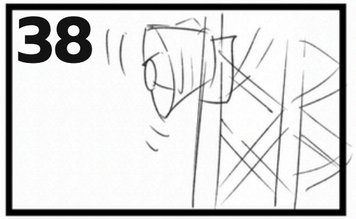
STORYBOARD

37

(เสียง “ แกไม่รอดแน่ แง่มๆๆ”)

พร้อมกับเสียงร้องอันโหยหวน

38



ตัดภาพไปตอนเช้า

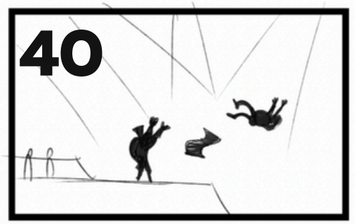
เสียงผู้ประกาศในวิทยุหมู่บ้านดังขึ้น

39



ภาพตัดเข้าเวทีคนจริงๆ(ผู้ใหญ่บ้านโดนบอดี้การ์ดลากออกไป”แต่ผู้ใหญ่บ้านกลับไม่ยอม พร้อมกับเกาะขอบโต๊ะไว้”ไม่นะ อย่าเอาฉันออกไป”)

40



ซูมออกให้เห็นสถาณที่แข่งพร้อมกับเห็นผู้ใหญ่บ้านปลิว

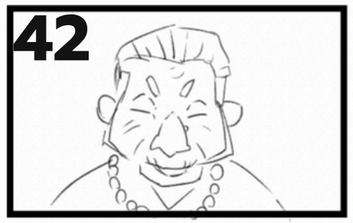
41



🕐 [4:00 – 5:00] การโหวตรอบสอง – ความวุ่นวายเริ่มบานปลาย

มือปืน : “เราต้องใช้สติ! ถ้าใครพูดเสียงดังโดนแน่!”

42

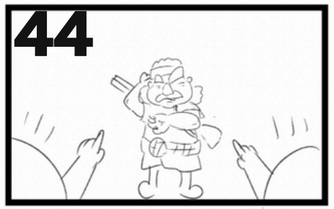


43



ร่างทรง : “ข้าเห็นนิมิต! คนไม่ดีคือ...คนที่วางอำนาจ!”

44



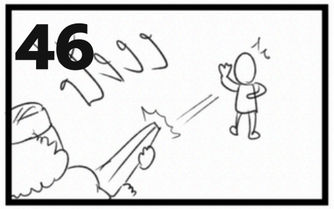
ทุกคนโวยวายเสียงดัง : “แกเป็นคนไม่ดี ต้องใช่แน่ๆ ! ”

45



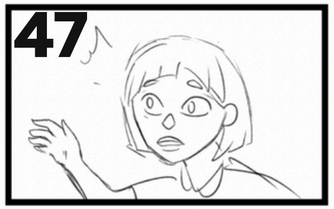
มือปืน : “อะไรกันเนี่ยกูคนดีนะเว้ย ได้โหวดมาดิถ้าอยากตายกันนัก กูจะยิงทิ้งโชว์ให้ดู”

46



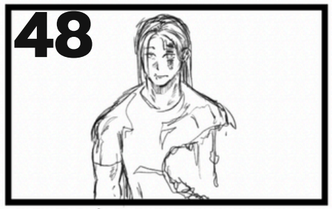
มือปืน : ได้ยิงไปยัง ชาวบ้านผู้ชายที่นั่งนิ่งๆ ตรงหัวมุมโต๊ะ

47



ชาวบ้านผู้หญิง “ไม่นะ! ”

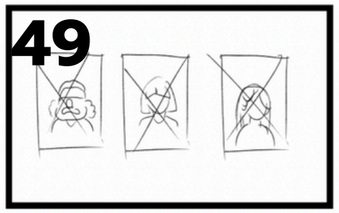
48



(แต่สุดท้าย ทั้ง 2 คนชาวบ้านชายหญิงตายลง เพราะเป็นคู่รักกัน และมือปืนก็โดนโหวตออกเช่นกัน)

STORYBOARD

49



เสียงโหวตดัง “ขอแสดงความเสียใจกับผู้เข้าแข่งขันทั้ง 3 ท่านด้วยค่ะ”

50



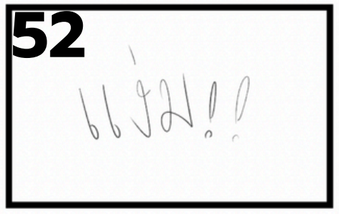
ภาพมุมกว้างเห็นบรรยากาศของวัด พร้อมหมาหอน

51



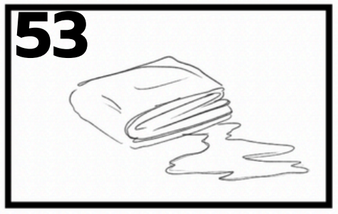
ผีปอบได้เข้าไปที่วัดพระสวดมนต์อยู่ พระรู้ดูว่าจะเกิดอะไรขึ้นคืนนี้

52



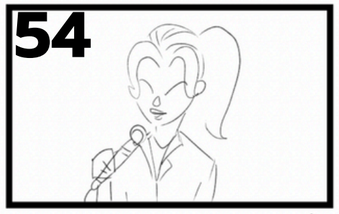
เสียงกัด “แง่ม!”

53



เช้า พระหายไป เหลือแค่จีวรพับไว้บนพื้นพร้อมคราบเลือด

54



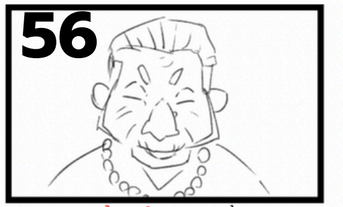
ผู้ประกาศสาวถือไมค์ : พูดว่า เอาละค่ะตอนนี้เหลือผู้เข้าแข่งขัน 6 ท่าน ใครคือปอบตัวจริงและใครจะได้การ์ดแมวดำคู่บ้านคู่เมืองสุดแรร์ไป!?

55



เสียงคนในเวที : เสียงทุกคนเฮลั่นเวที

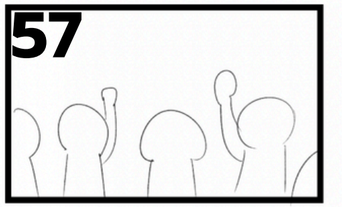
56



ภายในบอร์ดเกม ตอนเช้า

ร่างทรง : เอาละตอนนี้ก็เหลือกัน 6 คนแล้ว พวกเจ้าคงต้องเลือกดีๆฝ่ายมนุษย์จะได้ชนะ

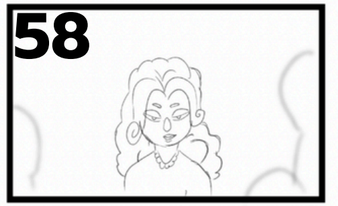
57



เสียงทุกคน : ใช่ๆ

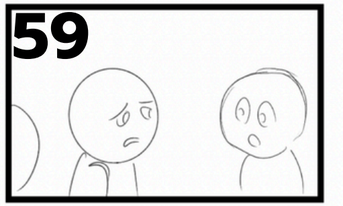
ชาวบ้านผู้ชาย 2 : แต่ว่าถ้าเธอไม่ใช่ร่างทรงละ

58



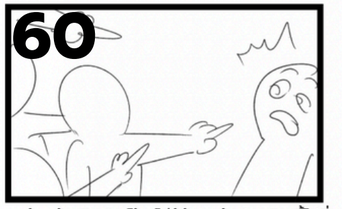
ผีปอบ : “เหลือผีปอบแค่ตัวเดียวเอง คนบ้าก็ไม่รู้ว่าตายยัง ถ้าเป็นร่างทรงจริงเกมคงจบไปตั้งนานแล้ว แต่ตัวนายเองที่พูดแบบนั้นจะได้ทำให้คนอื่นไม่คิดว่านายเป็นผีปอบใช่มั้ยยล่ะ”

59



//ภาพหน้าแต่ละกังวลรอบๆโต๊ะ 2-3 คน

60

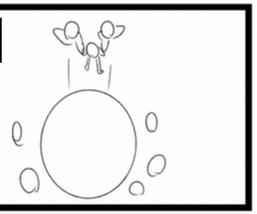


ชาวบ้านผู้หญิง 3 : โว้ย ไม่รู้ด้วยแล้ว (แพนิค ชี้ไปที่ชาวบ้านผู้ชาย2) (เสียงนาฬิกาเร่งเวลาโหวต)

ชาวบ้านผู้ชาย 2 : เห้ยยๆๆ ทำงี้ได้ไง

STORYBOARD

61



ภาพตัดเข้าเวทีคนจริงๆ

ชาวบ้านผู้ชาย 2 : ไม่นะฉันจะเอาการ์ดแรร์แมวดำไปขาย... (เสียงค่อยๆเบาลง)

//ภาพบอดี้การ์ดลากออกไปช้าๆ

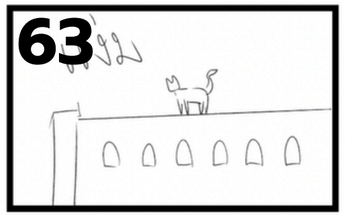
62



ภายในบอร์ดเกม ตอนกลางคืน

//ภาพพระจันทร์เต็มดวงพร้อมหมอกบางๆ มีนกบินยื้อเวลาสัก3วินาที พร้อมเสียงจิ้งหรีดเบาๆ

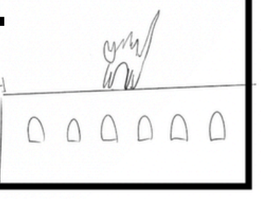
63



//ภาพแมวสีสลิดเดินอยู่ข้างกำแพง มีเสียง “แง่ม”

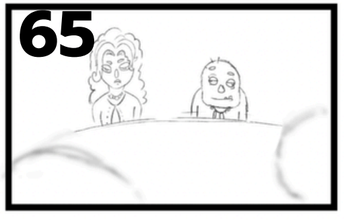
(ชาวบ้านผญ3ตาย)

64



//ภาพแมวสลดใจ

65

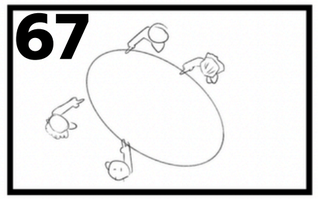


ภาพตัดเข้าเวทีคนจริงๆ เหลือ4คน

66



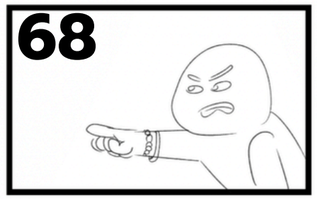
67



(ผีปอบและคนบ้า ชี้ไปทางชาวบ้าน 4 ที่เป็นผู้หญิง)

(ร่างทรงและชาวบ้าน 4 ชี้ไปทางคนบ้า)ภาพมุมกว้าง

68



69



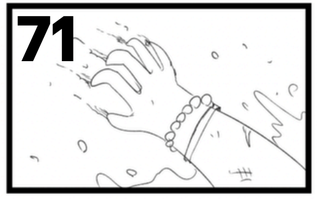
ผู้ประกาศสาวถือไมค์ : พูดว่า “ในกรณีนี้หากคะแนนเสมอกันจะถือว่าไม่มีคนโดนโหวตออกค่ะ”

70



ภายในบอร์ดเกม ตอนกลางคืน

71



//ภาพมือกำลังขูดที่พื้นและหยุดลงช้าๆ มีเสียง “แง่ม” และเสียงกรี๊ด (ชาวบ้านผญ4ตาย)

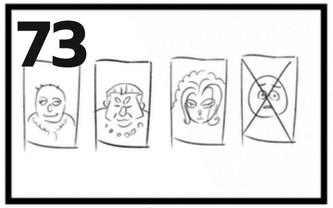
72



//ภาพปากผีปอบกำลังเลียเลือดที่ปาก และยิ้ม

STORYBOARD

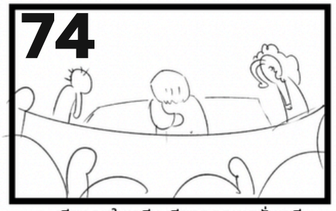
73



ภาพตัดเข้าเวทีคนจริงๆ

ผู้ประกาศสาวถือไมค์ : ในที่สุดก็เหลือ 3 คนสุดท้าย จนได้นะคะ มาลุ้นกันว่าใครจะชนะไป

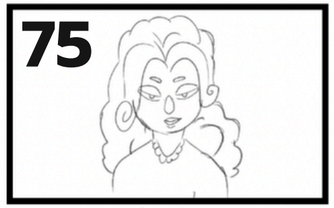
74



เสียงคนในเวที : เสียงทุกคนเฮลั่นเวที

มุมกว้างของคน 3 คน

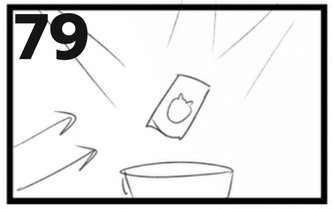
75



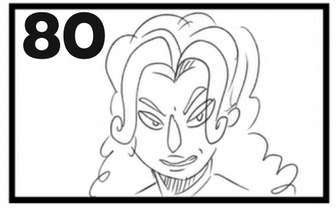
ภายในบอร์ดเกม

(แย้ม)ผีปอบ : “เป็นไงละแม่ร่างทรงคนเก่ง แม่นซะไม่มี”

79

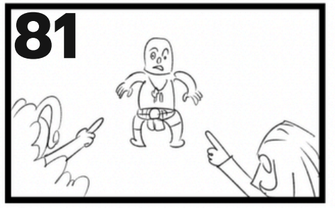


80



(แย้ม)ผีปอบ : ”เอาละถึงเวลาโหวตแล้ว” (คิดในใจ)“ชี้ไปทางใครฉันก็ชนะอยู่ดี ฉันก็ต้องได้ การ์ดแรร์แมวดำคู่บ้านคู่เมืองห้อยหลวงปู่สุข วัดสุขใจ เพื่อไปขายซื้อ IPhone 20 Pro Max Ultra super premium

81



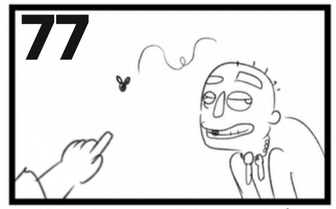
(มะลิ)ร่างทรง : ได้ชี้ไปทางคนบ้า “เจ้านั่นแหละที่เป็น”

76



(มะลิ)ร่างทรง : แต่รอบนี้เชื่อฉันเถอะ ฉันดูมาแล้ว ผู้ชายคนนี้เป็นผีปอบแน่นอน พร้อมกับชี้และจ้องไปทาง (หนุ่ม)คนบ้า

77



(หนุ่ม)คนบ้า : “555 อะไรของพวกแกเนี่ย แล้วแกละร่างทรงอะไรช่วยหาผีปอบไม่ได้ซักที”

78



(มะลิ)ผีปอบ : มองไปทางรางวัลสุดอลังการ “รางวัลนั่นต้องเป็นของฉัน”

82



(แย้ม)ผีปอบ : หัวเราะดังลั่น “ฉันนี่แหละที่เป็น 555”

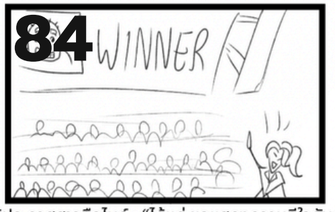
83



ภาพตัดเข้าเวทีคนจริงๆ

ผู้ประกาศสาวถือไมค์ : พูดว่า ผลประกาศอยู่ในมือดิฉันแล้ว และผู้ชนะได้แก่.....

84



ผู้ประกาศสาวถือไมค์ : “ได้แก่ ขอแสดงความดีใจกับคุณหนุ่มด้วยค่ะ คุณคือผู้ชนะในค่ำคืนแห่งประวัติศาสตร์และได้รับรางวัล การ์ดแรร์แมวดำคู่บ้านคู่เมืองห้อยหลวงปู่สุข วัดสุขใจ ค่ะ!”

STORYBOARD

85



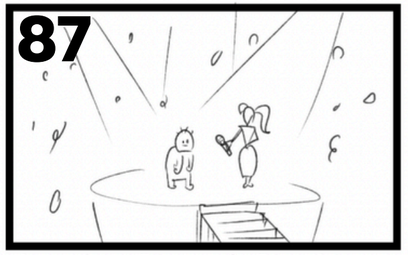
(แย้ม)ผีปอบ : “ไม่จริง รายการนี้มันหลอกลวง

86



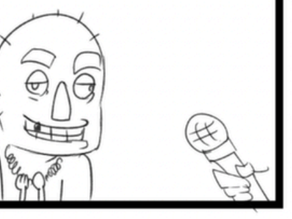
บอดี้การ์ดทั้ง 2 คน : โยน (แย้ม)ผีปอบ ออกไปเวที ทะลุออกไปสนามแบบเวอร์ๆ พร้อมกับเสียงของคนดู

87



กล้องทุกตัว และไฟทุกดวงส่องไปทางผู้ประกาศสาว ถือไมค์ : “ขอแสดงความยินดีกับคุณหนุ่มอีกครั้งนะคะ ว่าแต่คุณหนุ่มจะเอาการ์ดแรร์แมวดำคู่บ้านคู่เมืองห้อยหลวงปู่สุข วัดสุขใจไปทำอะไรค่ะ”

88



(หนุ่ม)คนบ้า : “เป็นความลับครับ” พร้อมกับเสียงเฮทั้งสนาม

89



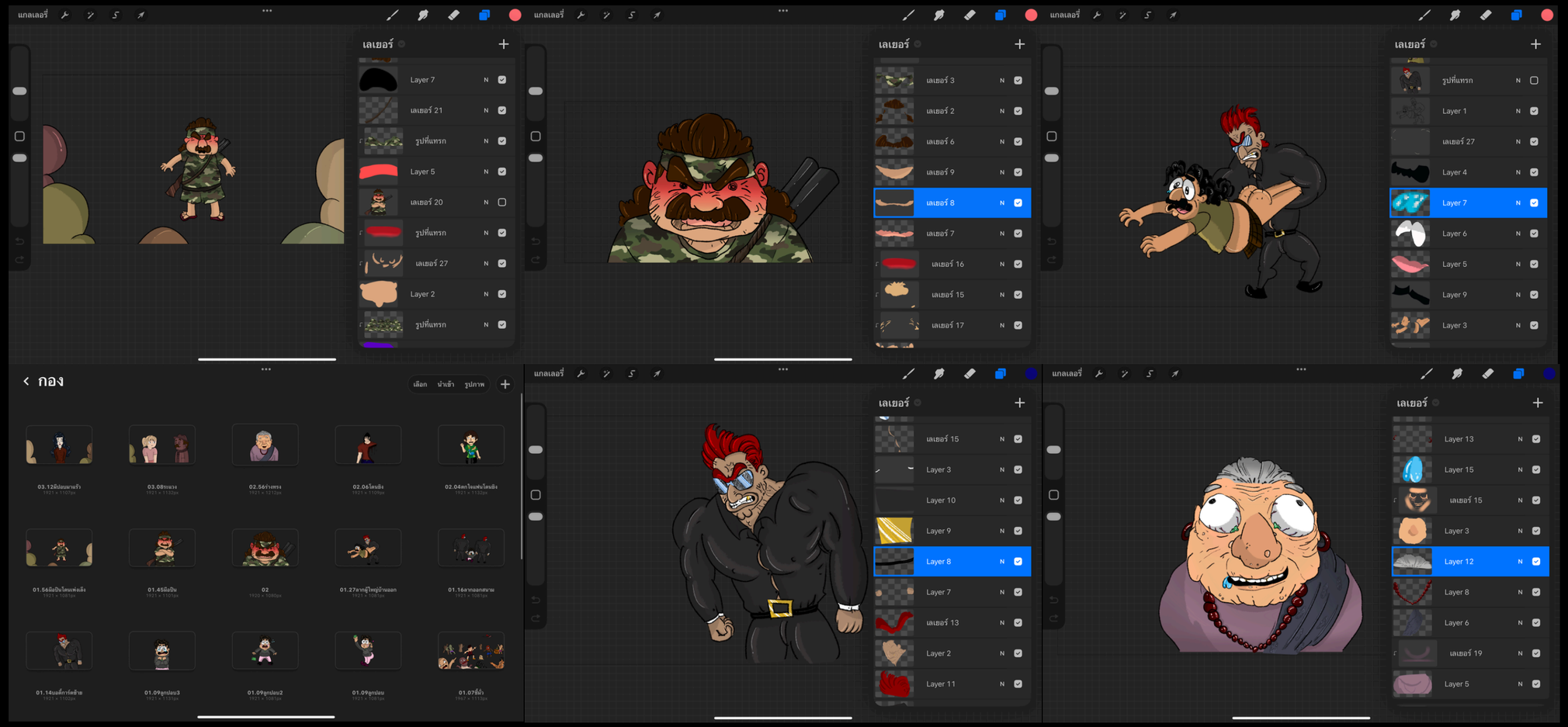
ฉากตัดไปที่หนุ่มนั่งกินเหล้ากับตา : ลุงผมเอาอีกเป๊ก

90



(หนุ่ม)คนบ้าได้ยื่นบัตรบัตรวิสดอมให้กับลุง

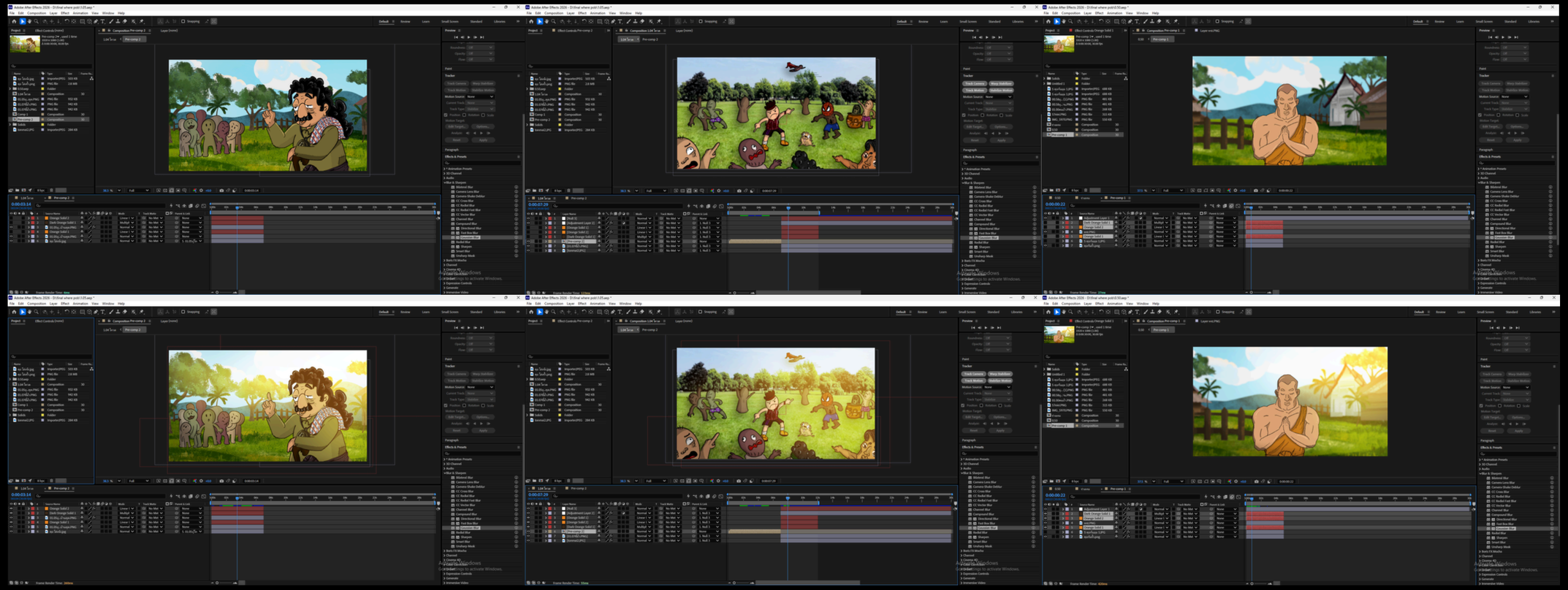
ANIMATION PROCESS



ANIMATION PROCESS



ANIMATION PROCESS



ANIMATION PROCESS









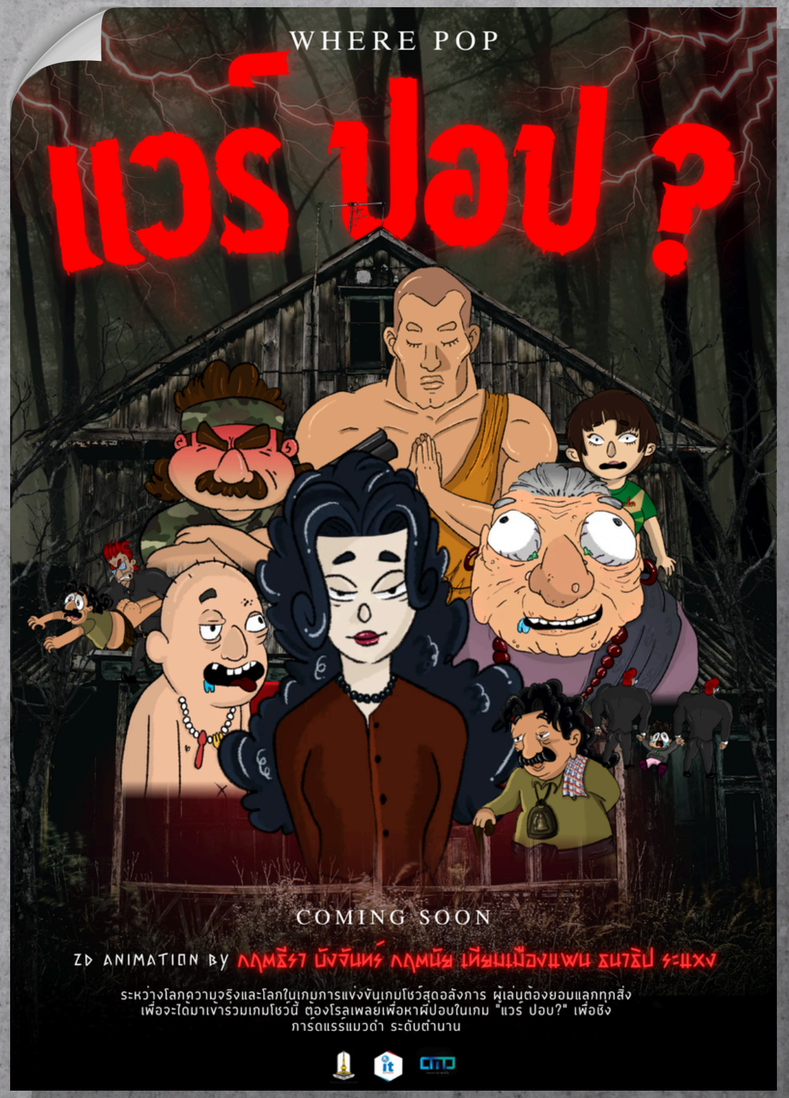


POSTER



- โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “แวร์ ปอป?” ออกแบบในแนวสยองขวัญผสมความตลกร้าย โดยใช้โทนสีดำ แดง และเขียวเป็นหลัก สร้างบรรยากาศลึกลับและน่าขนลุก พร้อมจัดวางตัวละครหลายตัวไว้บริเวณกึ่งกลางภาพ โดยมีฉากบ้านไม้และป่ามืดเป็นฉากหลัง ช่วยเสริมความหลอนและดึงดูดสายตาให้ภับโปสเตอร์


COMING SOON
ON BY ΛΛMΞ§7 ΠΥ₲ΣΠΗ® ΛΛMΠΞ¥ ΗΞ¥ΜΠΜΞ₲ΥΗΗΩ ΞΠ7Ξ¥Ρ ΣΞΠΧ


WHERE POP
แวร์ ปอป ?
COMING SOON
ZD ANIMATION BY ΛΛMΞ§7 ΠΥ₲ΣΠΗ® ΛΛMΠΞ¥ ΗΞ¥ΜΠΜΞ₲ΥΗΗΩ ΞΠ7Ξ¥Ρ ΣΞΠΧ
ระหว่างโลกความจริงและโลกในเกมการแข่งขันเกมโชว์สุดอลังการ ผู้เล่นต้องยอมแลกทุกสิ่ง
เพื่อจะได้มาเข้าร่วมเกมโชว์นี้ ต้องโรลเพลย์เพื่อหาผีปอบในเกม "แวร์ ปอบ?" เพื่อชิง
การ์ดแรร์แมวดำ ระดับตำนาน


WHERE POP


COMING SOON
ZD ANIMATION BY ΛΛMΞ§7 ΠΥ₲ΣΠΗ® ΛΛMΠΞ¥ ΗΞ¥ΜΠΜΞ₲ΥΗΗΩ ΞΠ7Ξ¥Ρ
ระหว่างโลกความจริงและโลกในเกมการแข่งขันเกมโชว์สุดอลังการ ผู้เล่นต้องยอมแลกทุกสิ่ง
เพื่อจะได้มาเข้าร่วมเกมโชว์นี้ ต้องโรลเพลย์เพื่อหาผีปอบในเกม "แวร์ ปอบ?" เพื่อชิง
การ์ดแรร์แมวดำ ระดับตำนาน


WHERE POP


animation
production

Animation Pre-Process

- เตรียมบทพากย์เสียง
- พากย์เสียงตามบทบาทที่แต่ละคนได้รับ



Animation Production

เรียบเรียงเนื้อหาตัวละครและฉาก

จัดแสงสีและเรียงลำดับฉาก

จัดทำวิดิโอให้ต่อเนื่อง

เพิ่มเสียงพากย์และเสียงประกอบเข้าฉาก

post-production



- ปรับปรุงแก้ไขสื่อตามข้อเสนอแนะของทางกรรมการ

- ตรวจความถูกต้องของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติและนำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาก่อนเผยแพร่

- นำสื่อให้ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายได้รับชมและประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจ

- นำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เผยแพร่สู่สาธารณะเพื่อตรวจสอบความคิดเห็น

05 สรุปผลการศึกษา



ผู้เชี่ยวชาญ

อ. ดร.วรวิทย์ สังฆทิพย์



ผู้เชี่ยวชาญ

ผศ. ดร.ดชากฤษ เหลี่ยมไธสง

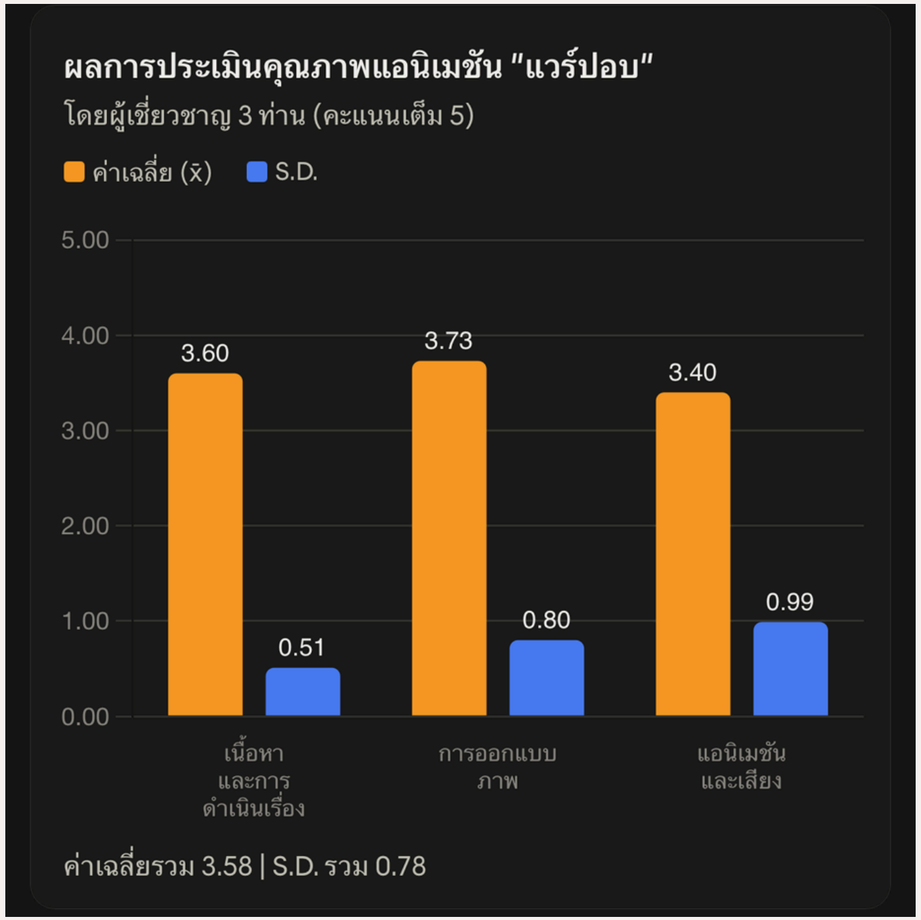


ผู้เชี่ยวชาญ

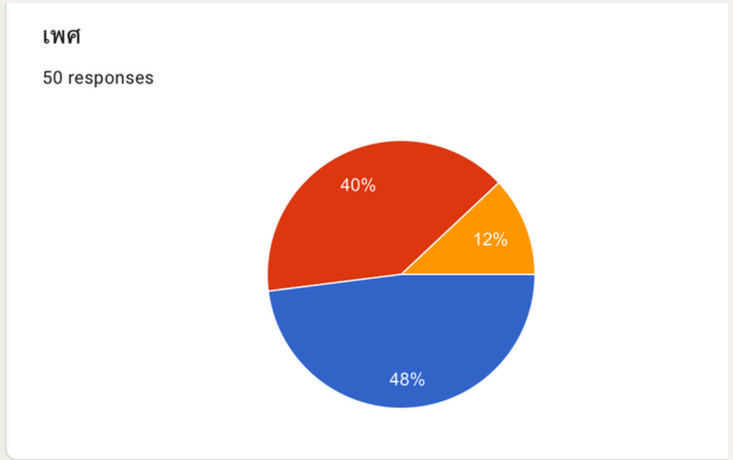
อ. วีรภัทร จันทรจตุรภัทร

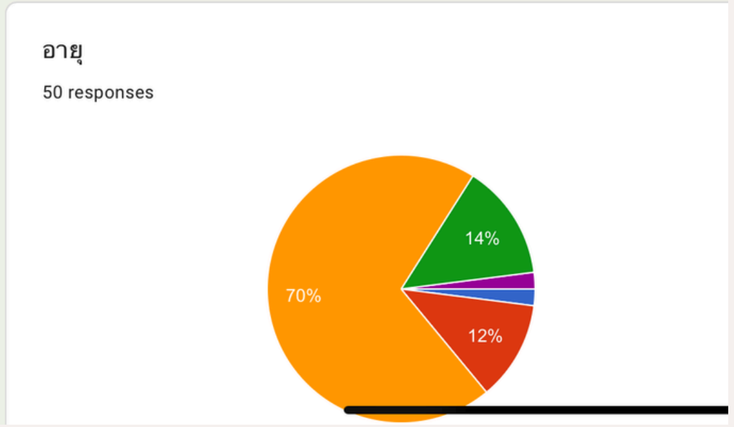
ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินคุณภาพแอนิเมชันเรื่อง "แวร์ ปอบ?" โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.58 คะแนน จากคะแนนเต็ม 5 คะแนน **มีคุณภาพอยู่ในระดับดี** และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 โดยด้านการออกแบบภาพมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 3.73 รองลงมาคือด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 และด้านแอนิเมชันและเสียง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 ตามลำดับ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ปรับปรุงเสียงและภาพอนิเมต และซาวน์เอฟเฟกต์



ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย





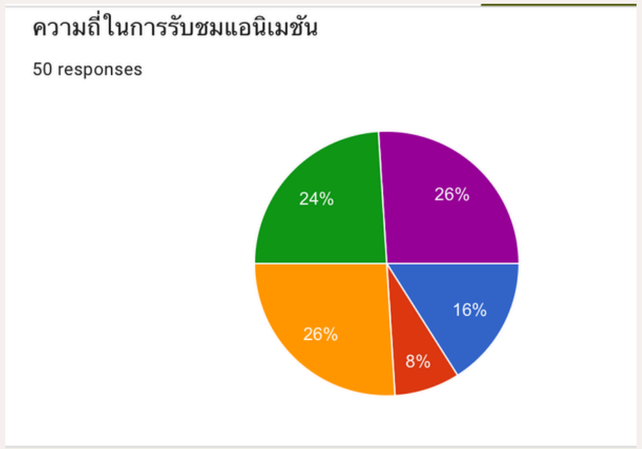
สรุปผลแบบประเมิน (ผู้ตอบ 50 คน)
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
เพศ

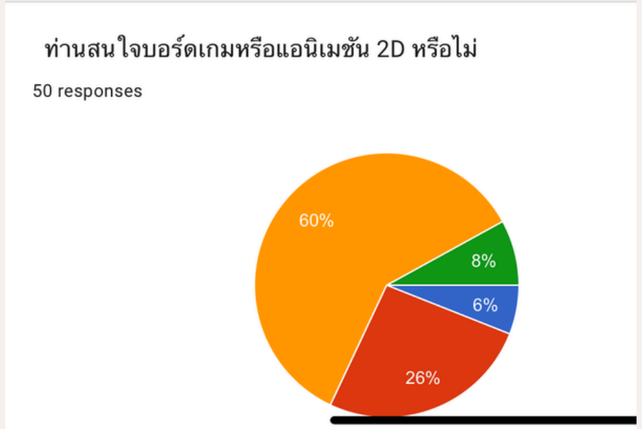
- ชาย จำนวน 24 คน ร้อยละ 48
- หญิง จำนวน 20 คน ร้อยละ 40
- LGBTQ+ จำนวน 6 คน ร้อยละ 12

อายุ

- 19–22 ปี จำนวน 35 คน ร้อยละ 70
- 23–25 ปี จำนวน 7 คน ร้อยละ 14
- 15–18 ปี จำนวน 6 คน ร้อยละ 12
- ต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 1 คน ร้อยละ 2*
- มากกว่า 25 ปี จำนวน 1 คน ร้อยละ 2*

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย





ความถี่ในการรับชมแอนิเมชัน

- 1-3 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 13 คน ร้อยละ 26
- น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน จำนวน 13 คน ร้อยละ 26
- 1-3 ครั้งต่อเดือน จำนวน 12 คน ร้อยละ 24
- รับชมทุกวัน จำนวน 8 คน ร้อยละ 16
- 4-6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 4 คน ร้อยละ 8

ความสนใจบอร์ดเกมหรือแอนิเมชัน 2D

- สนใจทั้งสองอย่าง จำนวน 30 คน ร้อยละ 60
- สนใจแอนิเมชัน 2D จำนวน 13 คน ร้อยละ 26
- ไม่ค่อยสนใจ จำนวน 4 คน ร้อยละ 8
- สนใจบอร์ดเกม จำนวน 3 คน ร้อยละ 6

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

ด้านความเข้าใจเนื้อหา

ข้อ	Mean	S.D.	ระดับ
1. เข้าใจเนื้อเรื่องโดยรวม	4.62	0.57	มากที่สุด
2. เข้าใจรูปแบบเกมโชว์	4.54	0.50	มากที่สุด
3. เข้าใจ “การ์ดแรงแมวดำ”	4.60	0.57	มากที่สุด
4. เข้าใจการเสียดสีสังคม	4.78	0.47	มากที่สุด
5. เข้าใจสารสำคัญเรื่องคุณค่าในตัวเอง	4.70	0.51	มากที่สุด
6. เข้าใจบทบาทตัวละคร	4.32	0.84	มาก
รวมด้านความเข้าใจเนื้อหา	4.59	0.60	มากที่สุด

สูงสุดข้อ 4 เสียดสีสังคม (4.78) · ต่ำสุดข้อ 6 บทบาทตัวละคร (4.32, S.D. 0.84 กระจายมากสุด)

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

ด้านความพึงพอใจ

ข้อ	Mean	S.D.	ระดับ
1. เนื้อเรื่องน่าสนใจและติดตามได้ต่อเนื่อง	4.56	0.67	มากที่สุด
2. อารมณ์ขันและมุกตลกตรงกับความชอบ	4.66	0.48	มากที่สุด
3. ภาพและสไตล์ 2D สวยงาม	4.72	0.45	มากที่สุด
4. เสียงดนตรีเหมาะสม	4.66	0.52	มากที่สุด
5. โทนสีและฉากเหมาะสมกับเรื่อง	4.78	0.42	มากที่สุด
รวมด้านความพึงพอใจ	4.68	0.52	มากที่สุด

สูงสุดข้อ 5 โทนสีและฉาก (4.78) · ทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

ภาพรวมทั้งหมด

4.63

S.D. = 0.57

ระดับมากที่สุด

ความเข้าใจเนื้อหา

4.59

S.D. = 0.60

ระดับมากที่สุด

ความพึงพอใจ

4.68

S.D. = 0.52

ระดับมากที่สุด

ผลการประเมินสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แวร์ปอป จากกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด 50 คน ซึ่งมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.63, S.D. = 0.57)

เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า ด้านความพึงพอใจ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด (Mean = 4.68, S.D. = 0.52) รองลงมาคือ ด้านความเข้าใจเนื้อหา มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด (Mean = 4.59, S.D. = 0.60)

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ โทนสีและฉากเหมาะสมกับเรื่อง (Mean = 4.78, S.D. = 0.42) และการเข้าใจว่าสื่อต้องการเสียดสีสังคม (Mean = 4.78, S.D. = 0.47) เท่ากัน รองลงมาคือ ภาพและสไตล์แอนิเมชัน 2D สวยงาม (Mean = 4.72, S.D. = 0.45) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ การเข้าใจบทบาทของตัวละครแต่ละตัว (Mean = 4.32, S.D. = 0.84) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ตำแหน่งหน้าที่



นางสาวภฤตธีรา บังจันทร์
รหัสนิสิต 66011213308

ออกแบบฉากและลงสีBackground
ตัดต่อ



นายภฤตนัย เทียมเมืองแพน
รหัสนิสิต 66011213365

ลงสีตัวละคร แอนิเมตใส่แสงและสี



นายธนาธิป ระแหง
รหัสนิสิต 66011213323

ออกแบบตัวละคร
ร่างสตอรี่บอร์ด แอนิเมตใส่แสงและสี

ผู้จัดทำ



นางสาวภฤตธีรา บังจันทร์
รหัสนิสิต 66011213308

Email 66011213308@msu.ac.th
Phone 0621143661



นายภฤตนัย เทียมเมืองแพน
รหัสนิสิต 66011213365

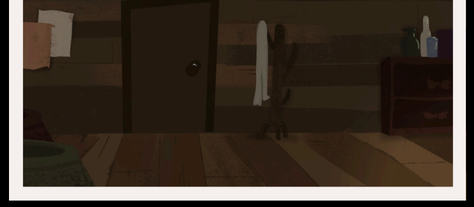
Email 66011213365@msu.ac.th
Phone 0955581767



นายธนาธิป ระแหง
รหัสนิสิต 66011213323

Email 66011213323@msu.ac.th
Phone 0922644787





thankyou

