

การสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน

โฆสิตติเดช สว่างแสง^{1*} และธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์¹

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

*kosittidachsawangsang@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.44) และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.54)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน มุมกล้องและการจัดวางภาพ การ์ตูนแอนิเมชัน

Creation of an Animation on Camera Angels and Composition for Cartoon Animation

Kosittidach Sawangsang^{1*} and Thanyanan Sajjaboriboon¹

¹Multimedia Technology Department, Faculty of Science and Technology,
Nakhon Pathom Rajabhat University
*kosittidachsawangsang@gmail.com

Abstract

The aims of this research were 1) to create an Animation on Camera Angels and Composition for Cartoon Animation and 2) to evaluate the audience satisfaction for an Animation Camera Angels and Composition for Cartoon Animation. The research tools were an Animation on Camera Angels and Composition for Cartoon Animation, the questionnaire for animation quality, and the questionnaire for the audience satisfaction. The research sample was the first-year undergraduate student majoring in Multimedia Technology Department, Nakhon Pathom Rajabhat University who study on semester 1/2567, consisted of 36 students using purposive sampling. The statistics used for data analysis were mean and standard deviation. The results were as follows: 1) the assessment of overall quality was at the high level ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.44) and 2) the audience satisfaction was at the highest level ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.54).

Keywords: Animation, Camera Angels and Composition, Cartoon Animation

1. บทนำ

ปัจจุบันที่เป็นยุคของการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่มีการนำเสนอแบ่งปัน เนื้อหา รูปภาพ เสียง ข้อความ วิดีโอ เพื่อติดต่อสื่อสารแบ่งปันเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ [1] สื่อดิจิทัลในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และใช้งานของผู้คนในสังคมเพิ่มขึ้น และในยุคที่กระแสของโลกเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ผู้คนใช้เวลาอยู่กับสื่อต่างๆ มากในชีวิตประจำวัน สื่อดิจิทัลจึงกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทรงอิทธิพลและยอดนิยมต่อผู้คนในสังคม สามารถถ่ายทอดเรื่องราวสิ่งต่างๆ ได้โดยตรง [2]

การเล่าเรื่องด้วยภาพในงานแอนิเมชันเกิดจากการใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง และการเคลื่อนที่ เป็นภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อความหมาย ซึ่งผู้คนดูแล้วเข้าใจได้ตรงกัน คนส่วนใหญ่สื่อสารกับภาษาภาพในภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัว ภาษาเขียนในบทแอนิเมชันจึงถูกแปลเป็นภาษาภาพ โดยเน้นการสื่อความหมายให้ชัดเจนควบคู่ไปกับอารมณ์ของภาพที่ส่งความรู้สึกไปยังผู้ชมทั้งความสุข เศร้า ตื่นเต้น น่ากลัว หรืออื่นๆ การใช้มุมกล้องจึงต้องสอดคล้องกับการเล่าเรื่องด้วย [3] การนำเสนอเนื้อหาเรื่อง มุมกล้องและขนาดภาพด้วยแอนิเมชันจะสามารถสร้างความน่าสนใจและดึงดูดผู้ชม การใช้แอนิเมชันอย่างเหมาะสมสามารถช่วยให้การนำเสนอมีความชัดเจน น่าติดตามและเข้าใจง่ายขึ้น เพราะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจในการสื่อสารเรื่องราว อารมณ์ความรู้สึกได้อย่างชัดเจน

แอนิเมชัน คือ การใช้คอมพิวเตอร์สร้างภาพเคลื่อนไหว ตามภาพที่วาดหรือสร้างไว้ การทำให้ภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยการแสดงผลภาพชุดหนึ่งที่เร็วมากๆ จนมองเห็นเป็นภาพต่อเนื่อง [4] เป็นการนำเสนอข้อมูลผ่านตัวละครประกอบกับวิธีการ

เล่าเรื่อง มีความโดดเด่นของการออกแบบตัวละครและฉาก เทคนิคสร้างกราฟิก การเลือกใช้สีที่หลากหลายสวยงามตามหลักทฤษฎีสี การออกแบบการเคลื่อนไหว หากกระบวนการสร้างสรรค์งานมีการนำเนื้อหาที่ได้ดัดแปลงมาจากเอกสารหรือคำบอกเล่ามาถ่ายทอดผ่านงานศิลปะ จะทำให้ผู้ชมผลงานมีความตั้งใจชมและเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ ซึ่งแอนิเมชันสองมิติ นับเป็นงานศิลปะรูปแบบหนึ่ง [5]

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น การนำเสนอเนื้อหาสาระของมุกกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชันในลักษณะของสื่อแอนิเมชันนั้น จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้รับชม ช่วยให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น เนื่องจากแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีความทันสมัย และเป็นสื่อที่สามารถเคลื่อนไหวได้ มีภาพกราฟิก มีดนตรีประกอบทำให้น่าเบื่อ

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อสร้างสื่อแอนิเมชันเรื่อง มุกกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน
- 2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเรื่องมุกกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง

3.2 เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ 1) สื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุกกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

3.3.1 การสร้างสื่อแอนิเมชัน

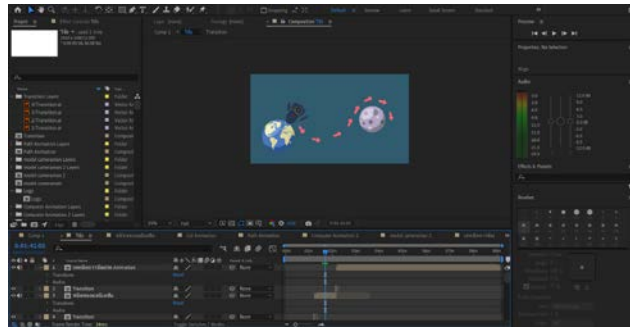
การสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุกกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน ขอบเขตเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับ ความหมายและความเป็นมาของแอนิเมชัน ประเภทของแอนิเมชัน มุกกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน มีขั้นตอนการพัฒนาตามหลัก 3P ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการทำ (Pre-Production) คือ ขั้นตอนการเขียนรวบรวมนำเนื้อหาข้อมูลลง Screenplay และการลงมือเขียนบทภาพหรือ Storyboard โดยสื่อแอนิเมชันที่ได้จะมีการแสดงผล 30 fps ในรูปแบบของไฟล์ .mp4 มีความยาวประมาณ 9 นาที

	สไลด์โชว์ หรือ STOP ทุกเฟรมและใช้รูปจากกล้องและการจัดวางภาพประกอบฉากและสีของฉากให้ดูน่าสนใจ		2. Path Animation หรือ Stop Motion เป็นการเคลื่อนไหวแบบต่อเนื่อง ใช้หลักการการเคลื่อนที่ของวัตถุทีละเล็กละน้อย
	Animation แบบ 2D		หรือ Stop Motion Animation จะใช้หลักการการเคลื่อนที่ของวัตถุทีละเล็กละน้อย
	Animation แบบ 3D "การถ่ายภาพสามมิติ" เป็นการถ่ายภาพสามมิติและใช้คอมพิวเตอร์ในการประมวลผลภาพ		3. Computer Animation หรือ 2D and 3D Animation เป็นการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

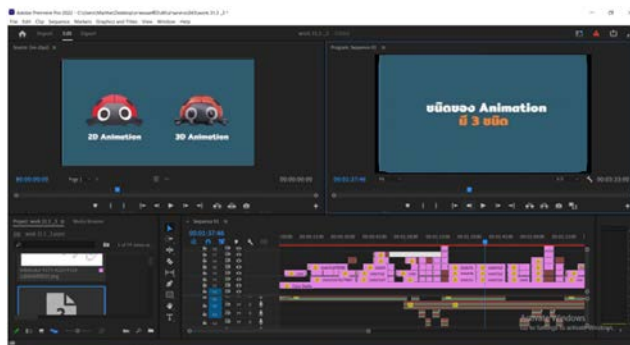
ภาพที่ 1 การเขียน Storyboard

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการทำ (Production) คือ การวาดลงคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop และ Illustrator และในการสร้างภาพนิ่งและฉากหลัง ทำให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect



ภาพที่ 2 การทำให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนหลังการทำ (Post-Production) คือ การประกอบภาพรวมทั้งหมด การตัดต่อองค์ประกอบ ใส่แสง ใส่เสียงพากย์ เสียงดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟคต่างๆ โดยใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro



ภาพที่ 3 การตัดต่อและใส่เสียงเอฟเฟคโดยใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro

3.3.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ มีขั้นตอนดังนี้

- ศึกษารวบรวมข้อมูลและวัตถุประสงค์ของการประเมินคุณภาพ
- ทำโครงร่างแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด
- นำโครงร่างแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิลฟอร์มก่อนที่จะนำไปใช้จริง
- กำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติ คือ เป็นผู้สอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง วุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป
- การเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ จะใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และมีการแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน	หมายถึง ดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน	หมายถึง ดี
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน	หมายถึง พอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน	หมายถึง ปรับปรุง

3.3.3 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม มีขั้นตอนดังนี้

- รวบรวมข้อมูลศึกษาปัจจัยและวัตถุประสงค์ของการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม
- ทำโครงร่างแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด
- นำโครงร่างแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความคำถามกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตามผู้เชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิลฟอร์มก่อนนำไปใช้จริง
- การเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม จะใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และมีการแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน	หมายถึง มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน	หมายถึง มาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน	หมายถึง น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน	หมายถึง น้อยที่สุด

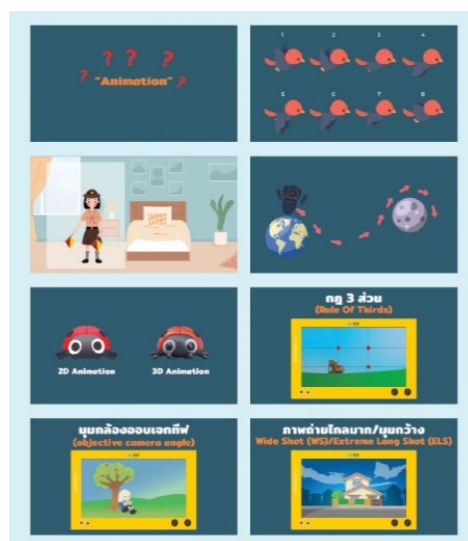
3.4 วิธีการทดลอง

- ในการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน มีขั้นตอนดำเนินการทดลอง ดังนี้
- ชี้แจงรายละเอียดต่างๆ การเข้าร่วม และการเก็บข้อมูลให้กับผู้รับชม
 - ให้กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นผ่านยูทูป
 - ให้ผู้รับชมทำแบบประเมินจากกูเกิลฟอร์มหลังจากกลุ่มตัวอย่างรับชมสื่อเรียบร้อยแล้ว
 - นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ค่าสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 - แปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน

ผลการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้น มีผลการสร้างแอนิเมชันดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ผลการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน

สื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการตูนแอนิเมชัน มีผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
2. ความเหมาะสมของภาพประกอบ	4.33	0.58	ดี
3. ความเหมาะสมของการเรียงลำดับเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
4. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.33	0.58	ดี
5. ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย	4.00	0.00	ดี
6. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	4.33	0.58	ดี
7. ความสวยงามดึงดูดความน่าสนใจ	4.00	0.00	ดี
8. ความเหมาะสมของเวลา	4.00	0.00	ดี
รวม	4.25	0.44	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับดี ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.44 พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความเหมาะสมของเนื้อหา

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้น มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.43	0.51	มาก
2. สื่อมีความสวยงาม	4.46	0.51	มาก
3. เสียงบรรยายชัดเจน	4.57	0.55	มากที่สุด
4. เสียงประกอบดนตรี	4.57	0.60	มากที่สุด
5. ภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	4.49	0.51	มาก
6. ความเหมาะสมของเวลา	4.51	0.61	มากที่สุด
7. ประโยชน์ที่ได้รับ	4.68	0.55	มากที่สุด
รวม	4.54	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินการความพึงพอใจของผู้รับชม จำนวน 36 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.54 พบว่าผู้รับชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านประโยชน์ที่ได้รับและเสียงดนตรีประกอบ

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นนั้น ประกอบด้วยภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งมีผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมแล้วอยู่ในระดับดี และพบว่าการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความเหมาะสมของเนื้อหา เนื่องจากด้วยเนื้อหาที่มีสีสัน มีเสียงพากย์พร้อมข้อความบรรยาย ช่วยให้ผู้รับชมเข้าใจเนื้อหาได้เร็วโดยไม่ต้องใช้เวลานาน

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 สื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้รับชม จำนวน 36 คน โดยรวมแล้วนั้นอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด เนื่องจากสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวประกอบข้อความบรรยาย จึงทำให้จดจำเนื้อหาได้ง่ายภาพมีสีสันสามารถช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kanyanee Nuychim, Paitoon Janreung, Pratchaya Sangsrikaroon และ Pattarakon Paiboonying [6] ที่ได้จัดสร้างแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย พบว่า ด้านเทคนิคผู้ชมมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากในการสร้างสื่อแอนิเมชันผู้วิจัยให้ความสำคัญด้านเทคนิคต่างๆ ทำให้ผู้ชมสามารถจดจำและเชื่อมโยงกับเรื่องราวได้ แอนิเมชันมีมิติมากขึ้น และขนาดของภาพและสีที่ใช้มีความสดใสผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ชม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chanettee Intarasit, Bundit Suwannato, Maneerat Phonprasert, Issara Chuenta และ Simon Lekha [7] ที่ได้พัฒนาพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจหลังสถานการณ์น้ำท่วม ของจังหวัดมหาสารคาม ในรูปแบบสื่อผสม Infographic Animation พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากแอนิเมชันรูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ เข้าใจได้ง่ายและเหมาะสมกับเวลาที่น่าเสนอ

6. สรุปผลการวิจัย

การสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง มุมกล้องและการจัดวางภาพสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันจากผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด จะเห็นได้ว่าเนื้อหาเรื่องมุมกล้องและขนาดภาพเมื่อถูกนำเสนอด้วยแอนิเมชันจะสามารถสร้างความน่าสนใจและดึงดูดผู้ชม ด้วยการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจติดตามและเข้าใจง่ายช่วยให้ผู้ชมเข้าใจในการสื่อสารเนื้อหาได้อย่างชัดเจน

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันที่มีเนื้อหาจำนวนมากควรเตรียมการวางแผนการทำงานให้พร้อม เริ่มจากศึกษาแนวคิดรวบรวมและเรียบเรียงเนื้อหา ออกแบบการเคลื่อนไหวให้เหมาะสม ออกแบบฉากหลังและตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อหาสร้างความน่าสนใจ และใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบต้องไม่ดังหรือเบาเกินไป

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

สื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นนี้สามารถนำไปใช้เผยแพร่ได้ ซึ่งในการวิจัยครั้งต่อไปอาจวัดผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากสื่อด้วยหรือนำเทคโนโลยีรูปแบบใหม่มาพัฒนาร่วมกัน เช่น การ์ตูน 3 มิติ สื่อ AR หรือ VR เพื่อนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่ทันสมัยเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือนำหลักการนี้ไปใช้พัฒนาเนื้อหาอื่นต่อไป



8. เอกสารอ้างอิง (References)

- [1] Waraporn Damjub. (2019). Social Media for Teaching and Learning in the 21st Century, *Journal of Liberal Arts Maejo University*, 7(2), 143-159. (In Thai)
- [2] Phakpon Jeranathep. (2022, October 3). *Digital Media Creation Technology*. WU Library. <https://library.wu.ac.th/km/category/thaimooc/page/3/>. (In Thai)
- [3] Kanlayaneesithammarat School. (2022, December 29). *Camera Angle*. Kanlayaneesithammarat School. <https://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/eyepicture.htm>. (In Thai)
- [4] IPST. (2020). *Animation*. The Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology. <https://www.ipst.ac.th/?s=animation>. (In Thai)
- [5] Korakot Jairak. (2020). The Creation of Animation to Reflect Culture Issue of Green Purchasing. *Journal of Fine Arts, Chiang Mai University*, 11(1), 185–214. (In Thai)
- [6] Kanyanee Nuychim, Paitoon Janreung, Pratchaya Sangsrikaroon and Pattarakan Paiboonying. (2023). Animations Provide Knowledge about Choosing a Place to Live and Using Technology Before Entering the Elderly, *Animation Game Digital Media and Technology Journal*, 1(2), 37-54. (In Thai)
- [7] Chanettee Intarasit, Bundit Suwannato, Maneerat Phonprasert, Issara Chuenta and Simon Lekkha. (2024). Development of tourism destination media to revitalize the economy after the flood situation of Maha Sarakham Province in the form of Infographic Animation, *Animation Game Digital Media and Technology Journal*, 1(2), 129-142. (In Thai)