

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟธ

The Development of 2D Animated Cartoon Titled The Adventure of Faith

อภิธา รุณวาทย์^{1*}, เกวลิน จันทรัง², ปวันรัตน์ ยอดยีน³, ศศิธร อุดรลาย⁴,

สุทธิกานต์ จิตจักร⁵ และ ดวงกมล นาพิมพ์แสง⁶

Apida Runvat^{1*}, Kaewalin Chantharang², Pawanrat Yodyuen³, Sasathorn Udonlai⁴,

Suttikan Jitchak⁵ and Duangkamon Naphimsang⁶

สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1*,2,3,4,5,6}

Department of Multimedia Technology and Animation Faculty of Science and Technology

Rajabhat Maha Sarakham University^{1*,2,3,4,5,6}

E-Mail : apida.ru@rmu.ac.th^{1*}

(Received : December 23, 2025; Revised : December 14, 2025; Accepted : December 23, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการผจญภัยของเฟธให้มีคุณภาพ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟธ มีความยาว 4.27 นาที มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยของหญิงสาวในโลกต่างมิติ ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.81) 2) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแอนิเมชัน 2 มิติที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.71)

คำสำคัญ: การพัฒนาสื่อ, แอนิเมชัน 2 มิติ, การ์ตูน

ABSTRACT

This research aimed 1) to develop a high-quality 2D animated cartoon entitled “The Adventures of Faith” and 2) to investigate the satisfaction of the target group toward the developed 2D animation. The target group consisted of 30 students from the Multimedia Technology and Animation Program, Faculty of Science and Technology, Mahasarakham Rajabhat University. The research instruments were a quality evaluation form for the animation and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean and standard deviation.

The results revealed that 1) the developed 2D animated cartoon “The Adventures of Faith” has a total duration of 4.27 minutes and presents a storyline about a young woman’s adventure in a parallel world. Expert evaluation indicated that the overall quality of the animation was at a high level ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.81), 2) The overall satisfaction of the target group toward the developed 2D animation was at the highest level ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.71).

Keywords: Media Development, 2D Animation , Cartoon

บทนำ

แอนิเมชัน 2 มิติเป็นสื่อดิจิทัลที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและถ่ายทอดข้อมูลในรูปแบบที่น่าสนใจ และเข้าใจง่าย โดยใช้ภาพเคลื่อนไหวสองมิติในการนำเสนอเนื้อหาสาระที่หลากหลาย ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารพัฒนาอย่างรวดเร็ว แอนิเมชัน 2 มิติได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ถูกนำมาใช้ในหลากหลายสาขา ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา การบันเทิง การประชาสัมพันธ์ การโฆษณา และการสื่อสารองค์กร เนื่องจากมีความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นผ่านภาพและการเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์ ทำให้ความนิยมของแอนิเมชัน 2 มิติ เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีข้อได้เปรียบหลายประการเมื่อเทียบกับสื่ออื่น ๆ ได้แก่ ความยืดหยุ่นในการสร้างสรรค์ที่ไม่จำกัด สามารถนำเสนอเนื้อหาที่เป็นนามธรรมหรือจินตนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีต้นทุนการผลิตที่เหมาะสมเมื่อเทียบกับแอนิเมชัน 3 มิติ และสามารถปรับแต่งหรือแก้ไขได้ง่าย นอกจากนี้ แอนิเมชัน 2 มิติ ยังมีเอกลักษณ์ทางศิลปะที่โดดเด่น สามารถสร้างสรรค์สไตล์ภาพที่หลากหลายตั้งแต่แบบการ์ตูนไปจนถึงแบบสมจริง และสามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างมีพลัง ทำให้เหมาะสำหรับการนำเสนอเรื่องราวและข้อมูลที่ต้องการสร้างการมีส่วนร่วมและความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีสื่อแอนิเมชันถูกผลิตขึ้นอย่างแพร่หลาย แต่การผลิตผลงานที่มีคุณภาพและเป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพ จำเป็นต้องอยู่ภายใต้ กระบวนการผลิตที่เป็นระบบและชัดเจน หรือที่เรียกว่า หลักการ 3P (Pre-production, Production, Post-production) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ ดังนั้นเพื่อให้นักศึกษาสาขาวิชาฯ ได้เรียนรู้หลักการจากการลงมือทำ "ต้นแบบผลงานคุณภาพ (Quality Prototype)" หรือ "กรณีศึกษา" ของการผลิตแอนิเมชันแนวผจญภัย 2 มิติ ที่มีการประยุกต์ใช้หลักการ 3P อย่างเคร่งครัดและแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนการทำงานที่ถูกหลักการอย่างเป็นระบบ รวมทั้งการนำหลักการออกแบบตัวละครและฉากหลัง หลักการเคลื่อนไหวที่ช่วยให้ภาพมีความน่าเชื่อถือและเป็นธรรมชาติ การเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบ รวมถึงความเข้าใจในจิตวิทยาและพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้แอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งส่งต่อการฝึกปฏิบัติและการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาต่อไป

ด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยจึงมุ่งพัฒนา การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "การผจญภัยของเฟอ" ขึ้น โดยเป็นผลงานแอนิเมชันแนวผจญภัยที่สร้างสรรค์โลกต่างมิติและตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีการพัฒนาโดยใช้หลักการ 3P เป็นกรอบแนวคิดหลักในการผลิตอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผลงานมีคุณภาพมาตรฐานและเป็นแนวทางและองค์ความรู้ในการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานในบริบทต่างๆ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารและการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อพัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟอ ให้มีคุณภาพ
- 1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้น

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุรศักดิ์ ศรีนอก และคณะ [1] ได้ศึกษาการผลิตวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ผลิตวิดีโอแอนิเมชันดิจิทัลเรื่องรามเกียรติ์ตอน “นารายณ์ปราบบนทก” 2) ประเมินคุณภาพของวิดีโอแอนิเมชัน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจหลังการรับชมของกลุ่มศึกษาการวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา(R&D) กับกลุ่มศึกษานักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ จำนวน 38 คน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) วิดีโอแอนิเมชัน จำนวน 4 ตอน ความยาวเฉลี่ยตอนละ 7 นาที 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจหลังการรับชมการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการวิจัยพบว่าคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.45, S.D. = 0.26)

และคุณภาพด้านการผลิตสื่ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.54) ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อวิดีโอแอนิเมชันอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.57$, S.D. = 0.18) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าวิดีโอแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างความสนใจและเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทยได้

ภูเบศร์ พันธุ์เวช และคณะ [2] ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อแอนิเมชันการจัดการขยะในโรงงานผลิตชิ้นส่วนยานยนต์แห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการจัดการขยะในโรงงานอุตสาหกรรมตามมาตรฐาน ISO14001:2015 เครื่องมือวิจัย ได้แก่ สื่อแอนิเมชันที่ให้ความรู้เรื่องการจัดการขยะในโรงงานอุตสาหกรรมที่พัฒนาขึ้น แบบทดสอบความรู้แบบตัวเลือกถูกและผิดก่อนและหลังการอบรม และแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งผ่านการตรวจสอบเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท จากนั้นใช้สื่อแอนิเมชันอบรมกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นพนักงานฝ่ายผลิตของโรงงานประกอบชิ้นส่วนยานยนต์แห่งหนึ่ง จังหวัดปทุมธานี ทั้งหมดจำนวน 30 คน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีเจาะจง โดยประเมินความรู้ก่อนและหลังอบรม และประเมินความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบทีแบบจับคู่ ผลการประเมินสื่อแอนิเมชันด้านเนื้อหา ด้านคุณภาพสื่อ และด้านแบบทดสอบ โดยผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.42, 4.50 และ 4.20 ซึ่งอยู่ในระดับมาก มากที่สุดและมาก ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง 21 คน (ร้อยละ 70) และเป็นเพศชาย 9 คน (ร้อยละ 30) ช่วงอายุส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 31-40 ปี (ร้อยละ 43.30) และอายุงานส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 1-5 ปี (ร้อยละ 63.30) คะแนนความรู้ก่อนและหลังการอบรมด้วยสื่อแอนิเมชันมีค่าเฉลี่ย 10.10 ± 1.86 และ 13.60 ± 1.04 คะแนนตามลำดับ โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังอบรมมีค่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 0.05 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อแอนิเมชันคือ 4.35 อยู่ในระดับมาก ดังนั้นการใช้สื่อแอนิเมชันช่วยให้พนักงานมีความรู้ในการจัดการขยะในโรงงานอุตสาหกรรมตามมาตรฐาน ISO14001:2015

กมลมาศ วงษ์ใหญ่ และชยุต โชคพัชรินทร์ [3] ได้ศึกษาการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปากเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปาก ให้มีคุณภาพในระดับดี 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปาก เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 3) ประเมินความพึงพอใจของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูประจำชั้นระดับอนุบาลที่มีต่อการตูนแอนิเมชันเรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปาก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 นักเรียนระดับชั้นอนุบาลของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับสลากได้มาจำนวน 25 คน กลุ่มที่ 2 พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูประจำชั้นระดับชั้นอนุบาล ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 40 คน เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) การตูนแอนิเมชัน เรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปาก 2) แบบประเมินคุณภาพ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) การตูนแอนิเมชันเรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปากที่พัฒนาขึ้นเป็นการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีความยาว 4-5 นาที เนื้อหาในการตูนแอนิเมชันเกี่ยวกับ โรคมือเท้าปาก อาการ แนวทางการป้องกันและการรักษา โดยการตูนเรื่องนี้สามารถใช้เป็นสื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับโรคมือเท้าปาก และการป้องกันการเกิดโรคได้ ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพอยู่ในระดับดีเยี่ยม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปาก เฉลี่ยร้อยละ 88 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปากอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70

สุนิษา คิดใจเดียว และคณะ [4] ได้ศึกษาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน 2) ประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บน

ท้องถิ่น และ 3) ศึกษาความพึงพอใจผู้รับชมที่มีต่อการดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจง ผู้ที่มีความสนใจการดูแอนิเมชัน 2 มิติ เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย 1) การดู แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน ที่พัฒนาขึ้น 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านคุณภาพการดูแอนิเมชัน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้รับชมการดูแอนิเมชัน ผลการวิจัยพบว่า 1) การดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน ที่ได้พัฒนาเป็นสื่อให้ความรู้การปฏิบัติตัวช่วยเหลือผู้บาดเจ็บที่เกิดอุบัติเหตุบนท้องถนน 2) ผลการประเมินคุณภาพการดูแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการประเมิน 2 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาของสื่อการดูแอนิเมชัน และด้านเทคนิคของสื่อการดูแอนิเมชันมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.34 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการดูแอนิเมชัน ประเมินโดยกลุ่มตัวอย่าง มีการประเมิน 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาของสื่อ ด้านภาพและเสียง ด้านเทคนิค และด้านประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.31 ซึ่งระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือการวิจัย

- 1.1 การดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟธ
- 1.2 แบบประเมินคุณภาพ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ
- 1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

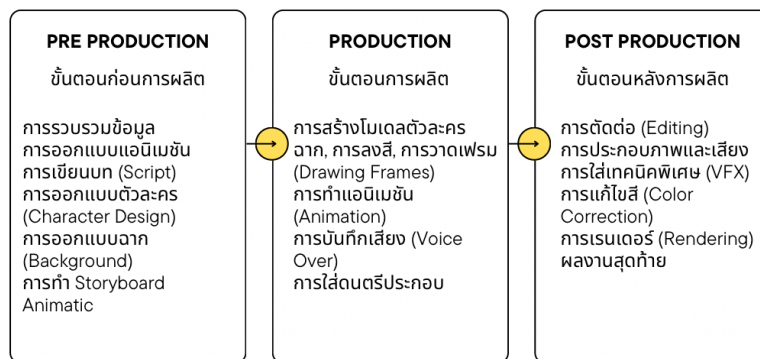
2. กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาศาสาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน โดยคัดเลือกนักศึกษาที่เคยลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตแอนิเมชันและมีเดีย เพื่อให้แน่ใจว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในหลักการและสามารถให้ข้อมูลการประเมินที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อ

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การพัฒนาการดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟธ ดำเนินการพัฒนาสื่อมีเดียตามหลัก 3P ประกอบด้วย ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) มีรายละเอียดการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

3P PRODUCTION



ภาพที่ 1 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามหลักการ 3P

3.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production)

- 3.1.1 ศึกษาข้อมูล เตรียมเนื้อหาเพื่อนำมาจัดทำบทของแอนิเมชัน 2 มิติ
- 3.1.2 จัดทำเค้าโครงเรื่อง
- 3.1.3 จัดทำบทแอนิเมชัน 2 มิติ โดยเริ่มจากวางเค้าโครงเรื่องและกำหนดลำดับฉาก
- 3.1.4 ทำการออกแบบวาดสตอรี่บอร์ด
- 3.1.5 ทำการออกแบบวาดตัวละคร
- 3.1.6 ทำการออกแบบวาดฉาก

3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

- 3.2.1 ทำการเคลื่อนไหวตัวละครและฉากของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร



ภาพที่ 2 การทำการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Abode Animate

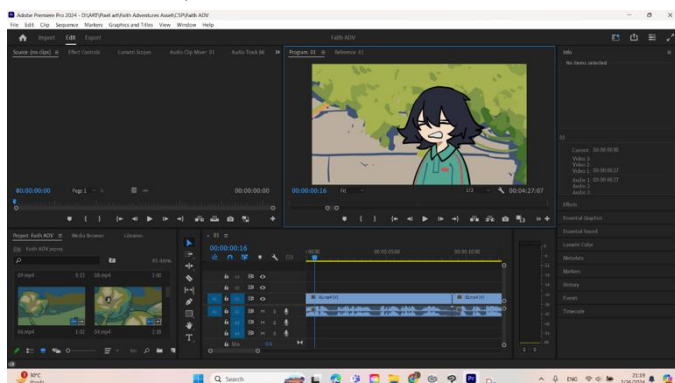


ภาพที่ 3 การทำการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip studio paint



ภาพที่ 4 การทำการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Aseprite

2.2 นื่องค์ประกอบต่าง ๆ มาตัดต่อรวมกัน



ภาพที่ 5 ลำดับภาพในโปรแกรม Adobe Premiere

3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

3.3.1 นำผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร ที่แล้วเสร็จส่งมอบต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะและปรับปรุงแก้ไข

3.3.2 นำเสนอผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร ต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะพร้อมปรับปรุงแก้ไขตามความเหมาะสม และทำการประเมินคุณภาพผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร

3.3.3 ทดลองฉายผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร ต่อกลุ่มตัวอย่าง และสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร

3.3.4 เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและสรุปผลการวิจัย

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าสถิติ (Dependent t-test) [5] โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ระดับปานกลาง

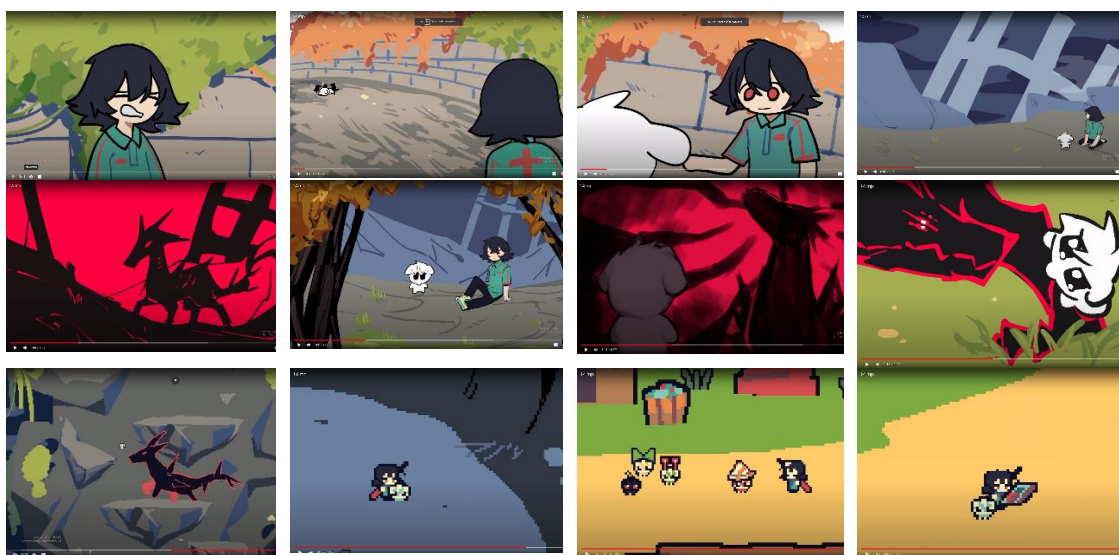
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 – 1.50 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟรให้มีคุณภาพ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร ที่มีความยาว 4.27 นาที โดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยของหญิงสาวในโลกต่างมิติ



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร

ผู้วิจัยได้นำเสนอแอนิเมชัน 2 มิติที่พัฒนาขึ้นต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพ ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟธ

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา	4.11	0.78	มาก
1.1 มีความน่าสนใจ ชวนให้ติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย	3.33	0.58	ปานกลาง
1.3 เนื้อหาของแอนิเมชันให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม	4.33	0.58	มาก
2. ด้านการออกแบบ	4.56	0.53	มากที่สุด
2.1 การใช้สีในแอนิเมชัน มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.2 การออกแบบฉากมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 การออกแบบตัวละครมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านเทคนิคในการนำเสนอ	4.00	0.95	มาก
3.1 ความต่อเนื่องของการดำเนินเรื่อง	4.33	0.58	มาก
3.2 ความสอดคล้องของเสียงประกอบกับภาพ	4.33	0.58	มาก
3.3 เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม	2.67	0.58	ปานกลาง
โดยรวม	4.20	0.81	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน คุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.81) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการออกแบบมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.53) รองลงมาคือด้านที่มีความเหมาะสมมาก คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.78) และด้านเทคนิคในการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.95) ตามลำดับ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการดูแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้น

ผู้วิจัยได้นำเสนอการดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการผจญภัยของเฟธ ต่อกลุ่มเป้าหมาย และสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีการดูแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น จากนั้นนำผลมาวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติพื้นฐานเทียบกับเกณฑ์และสรุปผล แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟธ

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ ชวนให้ติดตาม	4.73	0.58	มากที่สุด
2. การดำเนินเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	0.61	มาก
3. ตัวละครและฉากมีความเหมาะสม	4.50	0.57	มาก
4. ความเหมาะสมของสีที่ใช้	4.43	0.63	มาก
5. ความเหมาะสมในการจัดวางฉาก	4.47	0.63	มาก
6. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีและเสียงประกอบ	4.70	0.53	มากที่สุด
7. การลำดับภาพมีความเหมาะสม	4.57	0.57	มากที่สุด
8. การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความต่อเนื่อง	4.83	0.46	มากที่สุด
9. ระยะเวลาที่มีความเหมาะสม	3.40	0.77	ปานกลาง
10. ได้รับความบันเทิงจากแอนิเมชัน 2 มิติ	4.60	0.67	มากที่สุด
โดยรวม	4.46	0.71	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความต่อเนื่อง ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.46) รองลงมา คือ การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ ชวนให้ติดตาม ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.58) และความเหมาะสมของเสียงดนตรี และเสียงประกอบ ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.53) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร ที่พัฒนาขึ้น มีความยาว 4.27 นาที ใช้กระบวนการพัฒนาตามรูปแบบ 3P ในการผลิตประกอบด้วย Pre-Production (ก่อนการผลิต), Production (การผลิต), Post-Production (หลังการผลิต) และใช้การสร้างตัวละครขึ้นมาในแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อดำเนินเรื่องราวในแอนิเมชันเรื่องนี้ ทำให้คนดูมีความบันเทิงกับแอนิเมชันเรื่องนี้ และผลการประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.81) ที่ผลการศึกษาเป็นเช่นนี้ อาจเนื่องมาจากเมื่อสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร เสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและสมบูรณ์ จากนั้นทำการปรับปรุงตามที่ได้รับคำแนะนำ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ภูเบษฐ์ พันธุ์เวช และคณะ [2] ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อแอนิเมชันการจัดการขยะในโรงงานผลิตชิ้นส่วนยานยนต์แห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานี ผลการประเมินสื่อแอนิเมชันด้านเนื้อหา ด้านคุณภาพสื่อ และด้านแบบทดสอบ โดยผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.42, 4.50 และ 4.20 ซึ่งอยู่ในระดับมาก มากที่สุด และมากตามลำดับ และสอดคล้องกับ กมลมาศวงษ์ใหญ่ และชยุต โชคพัทธนันท์ [3] ได้ศึกษาการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ห่างไกลโรคมือเท้าปากเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล พบว่า การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ห่างไกลโรคมือเท้าปากที่พัฒนาขึ้นเป็นการดูแอนิเมชัน 2 มิติ มีความยาว 4-5 นาที เนื้อหาในการดูแอนิเมชันเกี่ยวกับ โรคมือเท้าปาก อาการ แนวทางการป้องกันและการรักษา โดยการดูเรื่องนี้สามารถใช้เป็นสื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับโรคมือเท้าปาก และการป้องกันการเกิดโรคได้ ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพอยู่ในระดับดีเยี่ยม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ สุนิษา คัดใจเดียว และคณะ [4] ได้ศึกษาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน ผลการประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการประเมิน 2 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน และด้านเทคนิคของสื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.34 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเฟร พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.71) ที่ผลการศึกษาเป็นเช่นนี้ อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันตามหลัก 3P ในการผลิตประกอบด้วย Pre-Production (ก่อนการผลิต), Production (การผลิต), Post-Production (หลังการผลิต) โดยในการออกแบบลักษณะของตัวละครและการใช้สีตัวละครให้มีความดึงดูดน่าสนใจ รวมทั้งการนำเสนอเรื่องราวมีความน่าสนใจที่สอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับงานวิจัยของสุรศักดิ์ ศรีนอก และคณะ [1] ได้ศึกษาการผลิตวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อวิดีโอแอนิเมชันอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.57$, S.D. = 0.18) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าวิดีโอแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างความสนใจและเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทยได้ ภูเบษฐ์ พันธุ์เวช และคณะ [2] ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อแอนิเมชันการจัดการขยะในโรงงานผลิตชิ้นส่วนยานยนต์แห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานี ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อแอนิเมชันคือ 4.35 อยู่ในระดับมาก และยังสอดคล้องกับ กมลมาศวงษ์ใหญ่ และชยุต โชคพัทธนันท์ [3] ได้ศึกษาการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ห่างไกลโรคมือเท้าปากเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการดูแอนิเมชัน เรื่อง ห่างไกลโรคมือเท้าปากอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70

ข้อเสนอแนะ

การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การผจญภัยของเพชร เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านจินตนาการเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินกับผู้ชม รวมทั้งได้ให้ข้อคิดกับผู้ชม ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไปควรมีการศึกษาถึงการรับรู้เนื้อหาของผู้ชมต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] สุรศักดิ์ ศรีนอก วิสิฐ ตั้งสถิตกุล กฤษณ์สรณ์ พิรัชอัศรชัย และภัทรวรรณ ไกรปิยเศรษฐ์. (2568). การผลิตวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ, 2(2), 35-44.
- [2] ภูเบศร์ พันธุ์เวช สุดาว เลิศวิสุทธิไพฑูรย์ สิริรัตน์ สุวณิชัยเจริญ กุณทลีย์ บังคะดานรา และอภิรดี ศรีโอภาส. (2568). การพัฒนาสื่อแอนิเมชันการจัดการขยะในโรงงานผลิตชิ้นส่วนยานยนต์แห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานี. วารสารบัณฑิตศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต, 2(3), 43-57.
- [3] กมลมาศวงษ์ใหญ่ และชยุต โชคพัทธนันท์. (2564). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปากเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 15(1), 1-12.
- [4] สุนิษา คัดใจเดียว รัตยากร ไทยพันธ์ อุทัย คูหาพงศ์ กฤตภาส สงศรีอินทร์ และณัฐวิทย์ ภัควันสกุล. (2563). การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน. วารสารวิชาการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 2(1), 33-42.
- [5] บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.