



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การออกแบบแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนในเขตพื้นที่
การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพฯ

The animation design to promote thai cultural learning of students in the
Secondary Educational Service Area, Bangkok

เกียรติพงษ์ ศรีจันทิก

ชานนท์ ต้นประวัติ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร

งบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560

ชื่อเรื่อง การออกแบบแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร

ผู้วิจัย เกียรติพงษ์ ศรีจันทิก

หน่วยงาน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

งบประมาณ ประจำปีงบประมาณรายได้ พ.ศ. 2560

บทคัดย่อ

การออกแบบแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร ผู้วิจัยสรุปผลได้ดังนี้

1.1) ผู้ที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายมี 20 คน คิดเป็นร้อยละ 50 เพศหญิงมี 20 คน คิดเป็นร้อยละ 50 1.2) ผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีอายุอยู่ในช่วง 19 ปี มากที่สุด 16 คน คิดเป็นร้อยละ 40 1.3) ผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีความชื่นชอบรูปแบบ 2 มิติ มากที่สุด 32 คน คิดเป็นร้อยละ 80 1.4) ผู้ที่ตอบแบบสอบถามชอบดูการ์ตูน จากประเทศญี่ปุ่น 32 คน คิดเป็นร้อยละ 40 1.5) ผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีความชื่นชอบการ์ตูน แนววัยรุ่น มากที่สุดคือ 33 คน คิดเป็นร้อยละ 82.5

ด้านการออกแบบ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบจากการวิเคราะห์ข้อมูล และจากการสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ สรุปได้ดังนี้ 1) แอนิเมชันใช้รูปแบบสต็อปโมชัน 2) ความยาวของแอนิเมชัน 15 วินาที เพื่อให้เด็กหรือผู้ชมไม่เบื่อหน่ายต่อการชมเป็นเวลานานๆ 3) แนวทางของแอนิเมชัน ใช้แนวทางวัยรุ่นเพื่อให้เข้ากับช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่าง 4) ลายเส้นแบบผสมเทคนิค คือ ลายเส้นแบบทวิต กับลายเส้นแบบสมจริง

แบบประเมินคุณภาพของแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย ของนักศึกษาโดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตพิสัยเด็กสามารถสรุปได้ดังนี้

1) ด้านเนื้อเรื่อง ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อเรื่องได้ผลดังนี้ \bar{x} เท่ากับ 4.36 ค่า S.D. เท่ากับ 0.05 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 2) ด้านตัวละคร ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อเรื่องได้ผลดังนี้ \bar{x} เท่ากับ 4.36 ค่า S.D. เท่ากับ 0.05 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ด้านออกแบบฉาก ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านออกแบบฉาก ได้ผลดังนี้ \bar{x} เท่ากับ 4.28 ค่า S.D. เท่ากับ 0.36 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 4) ด้านตัวละคร ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านตัวละครได้ผลดังนี้ \bar{x} เท่ากับ 4.36 ค่า S.D. เท่ากับ 0.19 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

แบบสรุปผลจากประเมินจิตพิสัย 5 ด้าน ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการ
ออกแบบ มทร.พระนคร 1)ด้านการรับรู้ ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านการรับรู้ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ
4.23 ค่า S.D. เท่ากับ 0.07 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก 2)ด้านการตอบสนอง ผลการ
วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านการตอบสนอง ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.33 ค่า S.D.เท่ากับ 0.07 ระดับความ
พึงพอใจอยู่ในระดับมาก 3)ด้านค่านิยม ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านค่านิยม ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.33
ค่า S.D.เท่ากับ 0.05 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 4)ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านการจัด
ระเบียบค่านิยม ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.27 ค่า S.D.เท่ากับ 0.03 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
5) ด้านการสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านการสร้างลักษณะนิสัย
บุคลิกภาพ ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.35 ค่า S.D.เท่ากับ 0.05 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอนิเมชัน 1) ด้านบท /เนื้อเรื่อง ผลการ
วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านด้านบท /เนื้อเรื่อง ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.52 ค่า S.D.เท่ากับ 0.00 ระดับความ
พึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด 2)ตัวละคร ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านตัวละคร ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ
4.56 ค่า S.D.เท่ากับ 0.08 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด 3)ฉาก ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย
ด้านฉากได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.57 ค่า S.D.เท่ากับ 0.03 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด 4)
ความพึงพอใจโดยรวม ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านความพึงพอใจโดยรวม ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.59
ค่า S.D.เท่ากับ 0.02 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

Title Animation design to promote learning affective domain 5 aspects of Rajamangala University for students of Technology Phra Nakorn

Researcher Mr.Kerttipong Srijantuk

Institute Rajamangala University of Technology Phra Nakhon.

fiscal year fiscal year 2560

ABSTRACT

The Design of Animation to Promote the Psychosocial Learning of Students at Rajamangala University of Technology Phra Nakhon.1.1) The respondents were male with 20 persons or 50%, female with 20 persons or 50%. 1.2) The respondents were 19 in the last 19 years or 40%. 1.3) The respondents liked the two-dimensional model, the most were 32 people, 80 percent. 1.4) The respondents liked the cartoon. From Japan, 32 people accounted for 40%. 1.5) The respondents had the most adolescent adolescent liking, 33 people or 82.5%.

Design The researcher designed the data analysis. And from the experts. Summarized as follows 1) The animation uses the stop motion format. 2) Length of animation 15 seconds for students or viewers not tired of watching for a long time. 3) The way of animation Use adolescent guidelines to match the age of the sample. 4) Striped pattern is a pattern with a realistic pattern. An assessment of the quality of animation that promotes learning. Students are assessed by design experts. And children's psychiatrists can be summarized as follows.

The respondents were 45 people think the material is 100 percent. Design The study was designed to analyze the data. And an inquiry from the experts Summarized as follows:

1) the story The results of the analysis were as follows: x was 4.36, SD value was 0.05. Satisfaction level was very high. 2) character side The results of the analysis were as follows: x was 4.36. The value of S.D. was 0.05. The level of satisfaction was at the highest level. 3) The design of the scene. The results of the analysis of the average

design effect as follows: \bar{x} is 4.28 S.D. value is 0.36 level of satisfaction is very high. 4) The character. The mean score of the characters was as follows: \bar{x} was 4.36. The S.D. value was 0.19. The level of satisfaction was very high.

The results of the assessment of the five aspects of the Faculty of Architecture and Design, Faculty of Engineering, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon University. 1) perception The mean of perceived cognitive performance was as follows: \bar{x} was 4.23 S.D. value was 0.07. 2) Response The mean of response was as follows: \bar{x} was 4.33, SD was 0.07. 3) values The results of the analysis were as follows: \bar{x} was 4.33, SD was 0.05. Satisfaction level was very high. 4) The results of the analysis of the mean of organizing the values were as follows: \bar{x} was 4.27. The value of S.D. was 0.03. The level of satisfaction was very high.

5) The apparent aspect of \bar{x} -values was 4.35. The S.D. value was 0.05. The level of satisfaction was very high.



กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ซึ่งได้รับงบประมาณเงินรายได้(วิจัยสถาบัน) ปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัย นอกจากนี้ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนร่วมในการดำเนินงานครั้งนี้ ทุก ๆ ท่านที่ให้ความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

เกียรติพงษ์ ศรีจันทิก

ผู้วิจัย



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล	3
1.4 ขอบเขตการออกแบบ	3
1.5 วิธีดำเนินงาน	5
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 วิเคราะห์แอนิเมชัน	8
2.2 การออกแบบแอนิเมชัน	21
2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้	48
2.4 คุณลักษณะด้านจิตพิสัย	54
2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องบทที่	57
3 วิธีดำเนินงานวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	60
3.2 เครื่องที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	60
3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า	61
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	64
3.5 การจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล	65

สารบัญ (ต่อ)

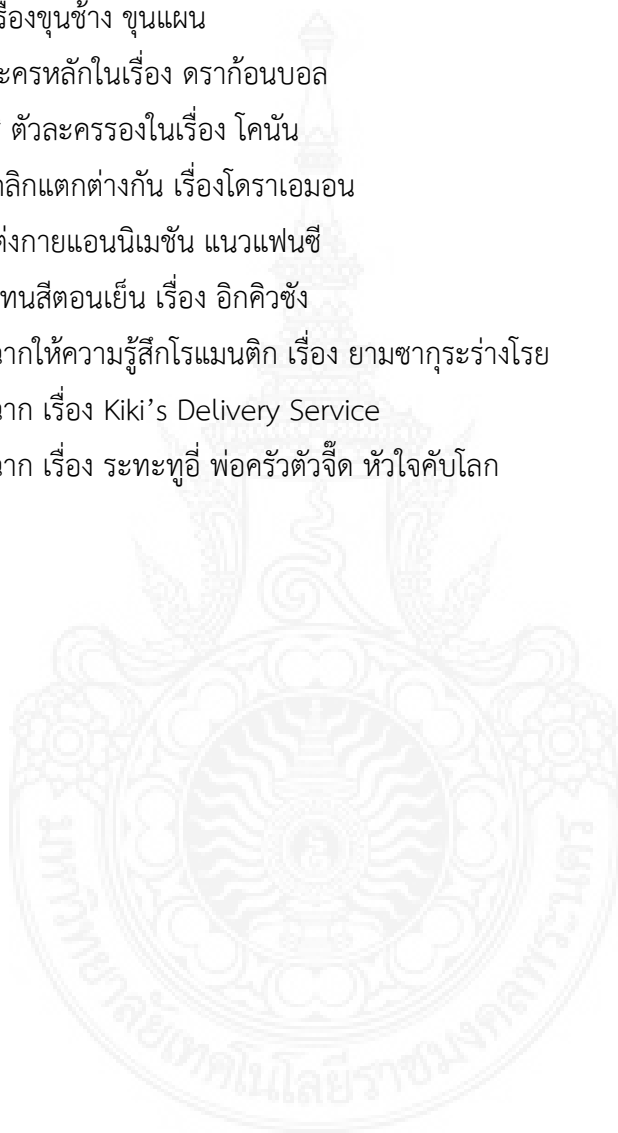
	หน้า
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	66
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 แบบสอบถามสำรวจความชื่นชอบในรูปแบบตัวละคร	44
4.2 แบบประเมินคุณภาพของแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย ของ นักศึกษาโดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญด้าน จิตพิสัยเด็ก	45 46 47
4.3 แบบประเมินจิตพิสัย 5 ด้าน ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการ ออกแบบ มทร .พระนคร	48
4.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอนิเมชัน	
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	48
5.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง	49
5.2 ด้านการออกแบบ	50
5.3 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินการโดยผู้เชี่ยวชาญ	
5.4 ข้อเสนอแนะ	
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	
ภาคผนวก ข แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ	
ภาคผนวก ค ผลงานการออกแบบ	
ภาคผนวก ง พบผู้เชี่ยวชาญ	

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ภาพโพคาฮอนทัส	9
2 ภาพผู้หญิงหลาน	11
3 ภาพแอนิเมชัน เรื่อง อนาสตาเซีย	12
4 ภาพโปสเตอร์ปีกแห่งฝันวันแห่งรัก	13
5 ภาพตัวละครป๊อปปีฮิลล์ ร่ำร้องขอปาฏิหาริย์	14
6 ภาพโปสเตอร์ แอนิเมชันสุสาน หิ่งห้อย	15
7 ภาพโปสเตอร์แอนิเมชันก้านกล้วย	16
8 ภาพโปสเตอร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์	17
9 ภาพโปสเตอร์แอนิเมชันเรื่องพระมหากษัตริย์	19
10 ภาพร่างคาแรคเตอร์แอนิเมชัน	21
11 ภาพการกระดอนของลูกบอล	22
12 ภาพการสับตัดเส้น	23
13 ภาพการเดิน	23
14 ภาพลักษณะการวิ่ง	24
15 ภาพลักษณะการยกของที่มีน้ำหนักและสิ่งที่เป็นของหนัก	25
16 ภาพลักษณะหลักการสะดุ้ง	25
17 ภาพลักษณะการสนทนา	26
18 ภาพการเคลื่อนไหวของสัตว์	27
19 ภาพการทำเทคนิคพิเศษ	28
20 ภาพตัวอย่างกรอบสตอรี่บอร์ด	29
21 ภาพตัวอย่างภาพร่างการทำแอนิเมติก	30
22 ภาพการร่างภาพบุคลิกตัวละคร	31
23 ภาพเทคนิคการร่างภาพฉากให้สมจริง	32
24 ภาพการร่างภาพบุคลิกตัวละคร	36
25 ภาพการร่างภาพบุคลิกตัวละครให้มีความแตกต่าง	37
26 ภาพคู่ต่อสู้ที่อยากจะเอาชนะ ในดราม่าก่อน บอล	38
27 ภาพตัวละครเรื่องขุนช้าง ขุนแผน	39

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
28 ภาพตัวละครเรื่องขุนช้าง ขุนแผน	52
29 ภาพโงกุนตัวละครหลักในเรื่อง ตราภักดิ์บอล	53
30 ภาพนักสืบโมริ ตัวละครรองในเรื่อง โคนัน	54
31 ตัวละครที่มีบุคลิกแตกต่างกัน เรื่องโตราเอมอน	55
32 ลักษณะการแต่งกายแอนิเมชัน แนวแฟนซี	56
33 ออกแบบฉากโทนสีตอนเย็น เรื่อง อิกคิวซัง	58
34 การออกแบบฉากให้ความรู้สึกโรแมนติก เรื่อง ยามซากุระร่วงโรย	59
35 การออกแบบฉาก เรื่อง Kiki's Delivery Service	60
36 การออกแบบฉาก เรื่อง ระหะทูอิ่ พ่อครัวตัวจิ๋ว หัวใจคับโลก	60



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละครโพคา	10
2 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร มู่หลาน	11
3 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร อนาสตาเซีย	12
4 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร จีโร	14
5 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร ชุน ในปีปปีฮิลล์	15
6 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร เซตะ โยโกกาว่า แอนิเมชันสุสาน	16
7 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร ก้านกล้วย	17
8 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร น้ำเขียว	18
9 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร เผือก	18
10 วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร พระมหาชนก	20
11 ตารางทฤษฎีความต่อเนื่อง	50
12 ตารางระดับการเรียนรู้พุทธิพิสัย	52
13 ตารางระดับการเรียนรู้ทักษะพิสัย	53
14 ตารางคุณลักษณะด้านจิตพิสัย	55
15 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม	69
16 แสดงจำนวนและค่าร้อยละอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม	69
17 แสดงจำนวนและค่าร้อยละชื่นชอบตัวละครของผู้ตอบแบบสอบถาม	69
18 แสดงจำนวนและค่าร้อยละการดูการ์ตูนต่อสัปดาห์ของผู้ตอบแบบสอบถาม	70
19. แสดงจำนวนและค่าร้อยละความชอบดูการ์ตูนจากประเทศใดมากที่สุด	70
20. แสดงจำนวนและค่าร้อยละความชื่นชอบแนวทางการ์ตูน	71
21. แบบประเมินคุณภาพของแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย ของนักศึกษา โดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตพิสัยเด็ก	71
22. แบบประเมินจิตพิสัย 5 ด้าน ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการ ออกแบบ มทร .พระนคร	72
23. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอนิเมชัน	74

บทที่ 1

ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

การพัฒนาให้นักเรียน นักศึกษาให้เป็นบุคคลที่มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยผ่านกระบวนการศึกษานั้น นอกจากจะดำเนินการส่งเสริมสนับสนุนนักเรียนแล้ว การป้องกันและช่วยเหลือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นกับนักเรียน นักศึกษาก็เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งของการพัฒนาคนและเป็นการพัฒนาประเทศ (กรมสุขภาพจิต, 2546:1)

ดังนั้นการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ จึงเป็นสิ่งสำคัญ ทำได้โดยที่ผู้ปกครองต้องใช้เวลาและมีความอดทนเพื่อที่จะทำความเข้าใจวัยรุ่น เป็นตัวอย่างของผู้ที่มีอารมณ์มั่นคง แนะนำและส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้การควบคุมอารมณ์และแนะนำวิธีระบายความเครียดที่เหมาะสม กับวัยและความสนใจของวัยรุ่น (<http://www.baanjommyut.com>)

จิตพิสัยเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ในด้าน อารมณ์ ความรู้สึก และลักษณะนิสัยของผู้เรียน ซึ่งมีองค์ประกอบ ที่สำคัญ เช่น 1.การรับรู้หรือการยอมรับ 2.การตอบสนอง 3.การเกิดค่านิยม 4.การจัดรวบรวมหรือจัดระเบียบค่านิยม 5.การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยมที่ยึดถือ เป็นต้น จิตพิสัยมีความสัมพันธ์กับวัยรุ่น เพราะเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ สังคมปัจจุบันเป็นยุคข่าวสารไร้พรมแดน ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิดของวัยรุ่นมากขึ้นด้วย ในระยะวัยรุ่นเป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นวัยวิกฤต (critical period) หรือวัยพายุบุแคม (storm and stress) เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนการดำเนินชีวิตอย่างมาก มีปัญหาและมีความยากลำบากในการปรับตัวการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายมีผลกระทบต่ออารมณ์ของเด็กวัยรุ่น เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วประกอบกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและ ภาวะเศรษฐกิจในปัจจุบันทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองมีภารกิจอื่น ๆ ก่อนข้างมากจนลืมไปว่าบุตรหลานกำลังเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ทำให้ไม่มีการเตรียมตัวมาก่อนล่วงหน้า เด็กบางคนมีพัฒนาการทางเพศเร็วก่อนวัย หรือบางคนอาจช้ากว่าวัย ความคิดของเด็กเองที่คิดว่าตัวเองมีความแตกต่างจากเพื่อน มีปมด้อยเรื่องรูปร่างหน้าตา ทำให้เด็กยอมรับตัวเองไม่ได้ ส่งผลเกิดปัญหาทางด้านอารมณ์ มีภาวะเครียด เกิดพฤติกรรมซึมเศร้า และอาจก่อให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาได้เช่น ปัญหาการฆ่าตัวตายในวัยรุ่น เป็นต้น

การเรียนรู้ในปัจจุบันมีสื่อที่ใช้ในการนำเสนอเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็น สื่อวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือ โดยแต่ละสื่อมีวิธีการนำเสนอหลากหลายรูปแบบแล้วแต่ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละสื่อ นั้น ๆ แอนิเมชันก็คือหนึ่งวิธีที่ได้ผลและมีการนำเสนอที่น่าสนใจ สำหรับประเทศไทย แอนิเมชัน (Animation) เป็นที่นิยมอย่างมากทางสื่อโทรทัศน์ ย้อนหลังไปเมื่อประมาณ 50 ปีที่ผ่านมา สถานีโทรทัศน์ในยุคสมัยเริ่มก่อตั้ง มักนิยม นำเอาแอนิเมชันจากต่างประเทศมาออกอากาศ เนื่องจากระบบการผลิตของรายการ และมูลค่าทางธุรกิจของรายการยังให้ผลทางการตอบแทนที่ต่ำอยู่ การนำเข้าแอนิเมชัน

จากญี่ปุ่น และอเมริกาออกอากาศ สถานีโทรทัศน์จึงเห็นว่ามีความสะดวกต่อการดำเนินงานและทั้งในแง่ การควบคุมการผลิตที่ทางสถานีโทรทัศน์ต้องแบกรับอยู่ รายการภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศที่ ออกอากาศในช่วงแรกเริ่มของสื่อโทรทัศน์ในประเทศไทย ชื่อดังในราคาที่ต่ำ สะดวก รวดเร็ว และมีปริมาณ มากพอที่จะนำมาเสริมรายการที่ยังขาดแคลนอยู่ในยุคแรก ๆ ของสื่อโทรทัศน์ไทย (พันทิพย์ ฟูเดช : 2548)

การนำเสนอสื่อประเภทแอนิเมชันอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่เยาวชนและสังคม ทั้ง ทางด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ สร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เจตคติ และอุดมคติทางด้าน การศึกษา สังคม และวัฒนธรรมที่ดีงาม นวัตกรรมสื่อการเรียนการสอนยุคใหม่ที่เรียกว่า “แอนิเมชัน” สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างยิ่ง “แอนิเมชัน” เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจเนื่องจากมีสีสัน สดใส เคลื่อนไหวได้เสมือนมีชีวิตจริง และอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย ให้ความสนุกสนาน และสร้าง จินตนาการให้กับเด็กได้อย่างไม่มีขอบเขต เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีความสำคัญอย่างมาก ลักษณะ เฉพาะ วันชัย นายกษมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทย (TACGA) กล่าวถึงแนวทางที่จะ ส่งเสริมให้การตูนแอนิเมชันไทยเติบโตได้อย่างมีศักยภาพว่า จะต้องมีการสร้างเอกลักษณ์ สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมอันดีงามของชาติ ประเพณีการเล่น ตลอดจนวิถีชีวิตแบบไทย และที่ขาดไม่ได้คือ การสร้าง คาแรคเตอร์ตัวละครที่ดี ดังนั้นหากแอนิเมชันที่มีเนื้อหาลูกต้องเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการของ เยาวชน สังคม และประเทศชาติ มาใช้เป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้ ก็ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้ รู้จักปฏิเสธ หรือเลือกที่จะปฏิบัติตามได้อย่างมีคุณค่าดังนั้น (พิมพ์พรรณ หิรัญยเอกภาพม,2552)

การนำเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างการศึกษาประเภทสื่อแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยจึงมี ความสอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย Thailand 4.0 หรือ โมเดลพัฒนาเศรษฐกิจ ของรัฐบาล ที่เน้นการพัฒนาเพื่อให้เกิดผลจริงด้านการพัฒนาวิทยาการ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการวิจัยและพัฒนา แล้วต่อยอดในกลุ่มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม กลุ่มดิจิทัล เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อและบังคับอุปกรณ์ต่างๆ ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว เช่น เทคโนโลยีด้านการเงิน อุปกรณ์เชื่อมต่อออนไลน์โดยไม่ต้องใช้คน เทคโนโลยีการศึกษา อี-มาร์เก็ตเพลส อี-คอมเมิร์ซ เป็นต้น (นวัตน์ รามสูต, บัลลังก์ โรหิตเสถียร บทความพิเศษพิเศษ : "ไทยแลนด์4.0" ปั้นเศรษฐกิจ ด้วยนวัตกรรม-เทคโนโลยี)

จากเหตุผลที่ได้กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นความสำคัญจิตพิสัย ทั้ง 5 ด้านของวัยรุ่น โดย การเล่าเรื่องผ่านผลงานแอนิเมชันซึ่งถือเป็นช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่องค์ความรู้ได้เป็นอย่างดี และสามารถ นำเสนอเนื้อหาที่เป็นเรื่องเล่าให้เป็นภาพเคลื่อนไหวและง่ายต่อการเรียนรู้แล้วยังสามารถสร้างความสนุกให้กับ คนดูได้ทุกเพศทุกวันอีกด้วย งานวิจัยชิ้นนี้คาดหวังว่าองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยนี้ จะสามารถถ่ายทอดและ นำเสนอเรื่องราวแล้วก่อให้เกิดการเรียนรู้ และเป็นต้นแบบในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งเสริมจิตสำนึกด้าน ต่าง ๆ ได้ต่อไปในอนาคต

6.วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

6.1 วิเคราะห์แอนิเมชันจากไทยและต่างประเทศเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแอนิเมชัน

6.2 ออกแบบแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย ทั้ง 5 ด้านได้แก่ 1.การรับรู้หรือการยอมรับ 2. การตอบสนอง 3.การเกิดค่านิยม 4.การจัดรวบรวม หรือจัดระเบียบค่านิยม และ5.การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยมที่ยึดถือ

6.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่มีต่อแอนิเมชัน หลังจากการรับชมแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย

7.ขอบเขตของโครงการวิจัย

7.1 ประชากร ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นสองกลุ่ม คือ 1.คือนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร 2.แอนิเมชันจากประเทศไทย ประเทศญี่ปุ่น และจากสหรัฐอเมริกา แบ่งเป็นประเทศละ 3 เรื่อง ดังนี้

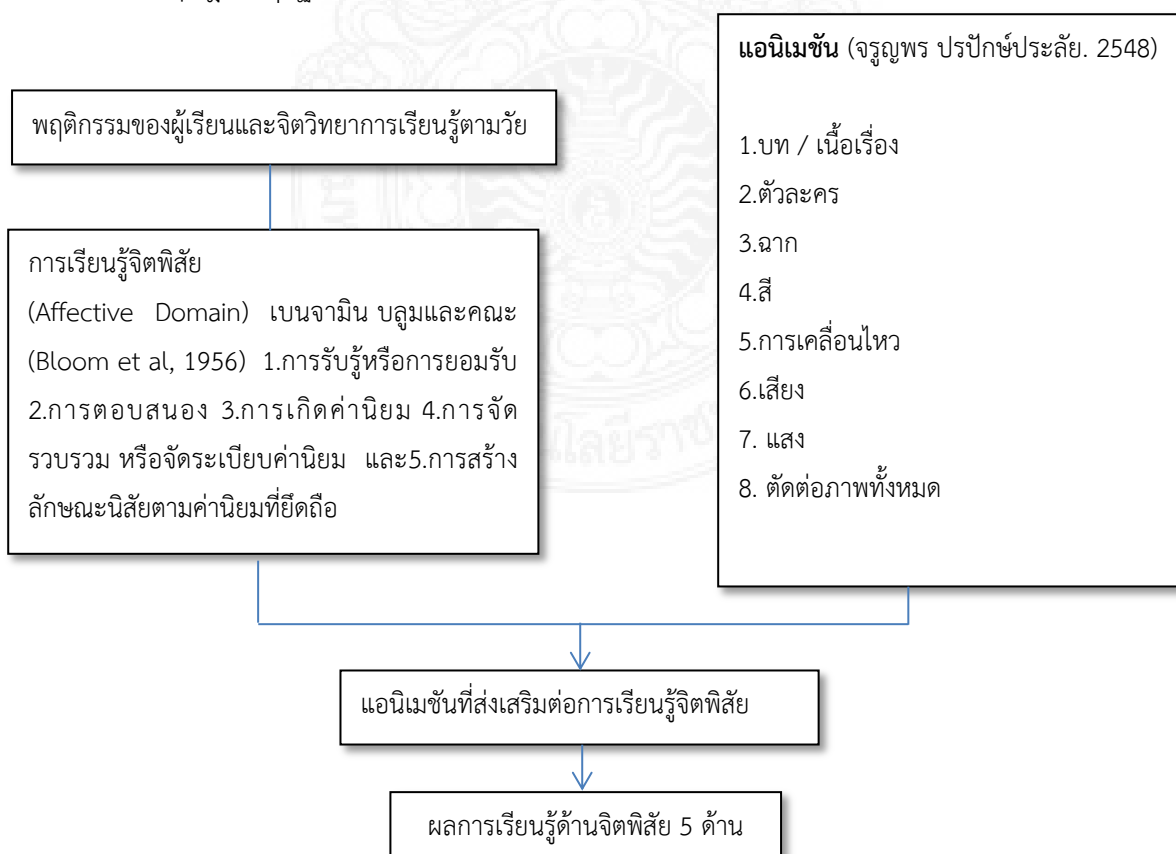
1.แอนิเมชันจากประเทศไทย 1. เรื่องก้านกล้วย 2. เรื่องยักษ์ 3. พระมหาชนก

2.แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น 1. เรื่องปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก 2.เรื่องป๊อปปี้ ฮิลล์ ร่ำร้องขอปาฏิหาริย์ 3. เรื่องสุสานหิ่งห้อย

3.แอนิเมชันจากประเทศสหรัฐอเมริกา 1. อนาสตาเซีย 2. มู่หลาน 3. โปคาฮอนทัส

7.2 กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ และคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan) ตารางนี้ใช้ในการประมาณค่าสัดส่วนของประชากรและกำหนดให้สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร เท่ากับ 0.5 ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% จำนวนประชากรที่ได้ คือ 400 คน

8.ทฤษฎี สมมุติฐาน (ถ้ามี) และกรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย



9. การทบทวนวรรณกรรม/สารสนเทศ (information) ที่เกี่ยวข้อง

จิตติพงษ์ ประชาชิต (2556) ผลของการ์ตูนแอนิเมชันที่มีต่อการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่ทรงพลังในการเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่สามารถจำลองกระบวนการหรือองค์ความรู้ที่ยากซับซ้อนให้เกิดความเข้าใจง่าย และสนุกในการเรียนรู้ โดยเนื้อหาของการ์ตูนยังสอดแทรกวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อถ่ายทอดให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี งานวิจัยชิ้นนี้เล็งเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมประเภทมูขุปาฐะประจำจังหวัดศรีสะเกษ และคนทั่วไปเกิดการรับรู้ด้านมูขุปาฐะโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งเสริมต่อการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรม จังหวัดศรีสะเกษ และนำไปทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลการรับรู้และผลจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน โดยจำแนกตาม อายุ เพศ การศึกษา และอาชีพของชาวจังหวัดศรีสะเกษ

การวิจัยใช้กระบวนการแบบผสม ได้แก่การวิจัยเอกสารในการสังเคราะห์องค์ความรู้และกำหนดเนื้อเรื่องของการ์ตูน การวิจัยเชิงคุณภาพโดยกาสัมมนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและชาวบ้านในพื้นที่ และการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อสอบถามความคิดเห็นปัจจัยในการนำไปใช้ในการออกแบบการ์ตูน ทดสอบการรับรู้และจิตสำนึกของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างเป็นชาวจังหวัดศรีสะเกษ 4กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา นักศึกษาปริญญาตรี บุคคลทั่วไป (ผู้นำหมู่บ้าน) รวมกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,413 คน

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับความสมจริงของตัวการ์ตูนมากกว่าความน่ารักที่เกิดจากความผิดพลาดของสัดส่วนตัวการ์ตูนที่มากเกินไป ในขณะที่ตัวการ์ตูนต้องมีควมสวยงาม และความน่ารักเหมาะกับเด็กๆ ข้อมูลจากผลการสำรวจดังกล่าวสามารถช่วยส่งเสริมการรับรู้และจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ด้านมูขุปาฐะ(นิทานพื้นบ้าน) ด้านประเพณี และด้านศิลปะการแสดง ได้แก่ระดับการศึกษา เพศ อายุ และอาชีพ

กรภัทร์ จิตต์จำนง (2552) ได้ศึกษาถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่อง “ก้านกล้วย 2” โดยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง “ก้านกล้วย 2” จำนวน 400 คน จากภาพยนตร์ 10 ย่าน ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็น นักเรียน นิสิต นักศึกษา ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และส่วนใหญ่ยังไม่มีรายได้ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์ในแต่ละด้าน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชมมากที่สุดที่มีอิทธิพลต่อการชมภาพยนตร์มากที่สุด อันดับแรก ได้แก่ ความน่ารักและความสวยงามของตัวละคร อันดับที่ 2 ได้แก่ ความสนุกสนานจากภาพยนตร์ เรื่อง “ก้านกล้วย” และอันดับที่ 3 ได้แก่ เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ ส่วนความพึงพอใจของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์หลังจากที่ชมภาพยนตร์เรื่อง “ก้านกล้วย 2” พบว่า มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์เรื่องนี้มาก โดยผู้ชมมีความพึงพอใจต่อความน่ารักและความสวยงามของตัวละครมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างภาพพิเศษ อันดับที่ 3 คือ ความสวยงามของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ จากลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันส่งผลให้ความพึงพอใจของผู้ชมแตกต่างกันตามไปด้วย

10. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ เช่น ด้านวิชาการ ด้านนโยบาย ด้านเศรษฐกิจ/พาณิชย์ อุตสาหกรรม ด้านสังคมและชุมชน รวมถึงการเผยแพร่ในวารสาร จดสิทธิบัตร ฯลฯ และหน่วยงานที่นำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

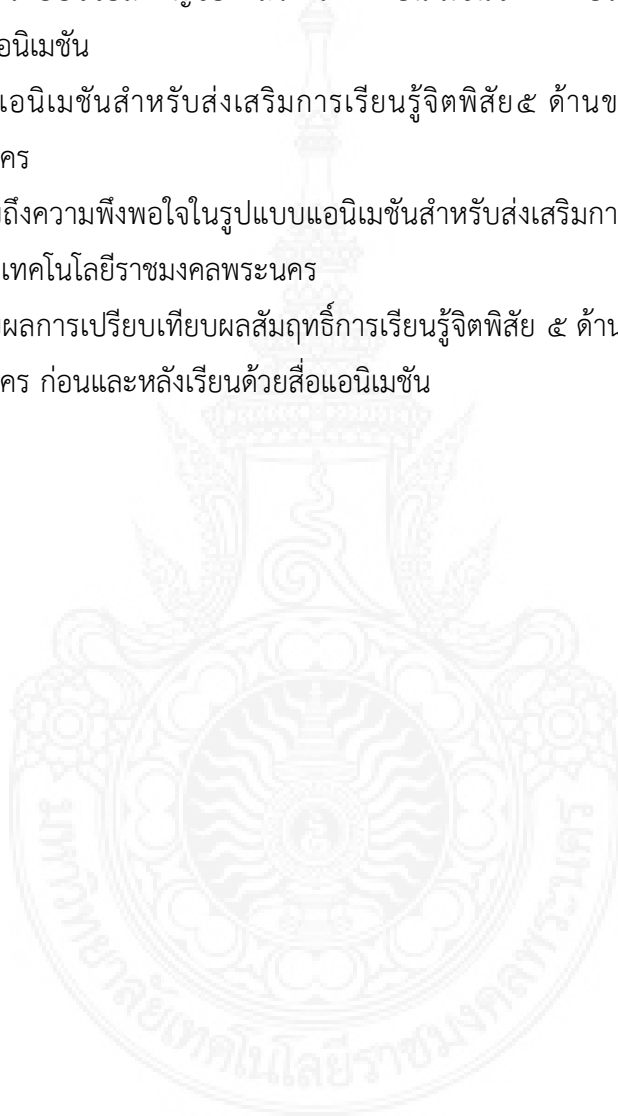
ผลที่ได้จากการศึกษาและพัฒนาแอนิเมชันที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย๕ ด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ซึ่งผลของการดำเนินงานวิจัยอันจะนำไปสู่ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ดังนี้

11.1 ได้ทราบปัจจัยสำคัญของผลวิเคราะห์แอนิเมชันจากต่างประเทศ และไทย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแอนิเมชัน

11.2 ได้ชุดแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย๕ ด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

11.3 ได้ทราบถึงความพึงพอใจในรูปแบบแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยของ๕ ด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

11.4 ได้ทราบผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จิตพิสัย ๕ ด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อแอนิเมชัน



บทที่ 2

เอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย๕ ด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาและประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

- 2.1 วิเคราะห์แอนิเมชัน
- 2.2 การออกแบบแอนิเมชัน
- 2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้
- 2.4 คุณลักษณะด้านจิตพิสัย
- 2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 วิเคราะห์แอนิเมชัน

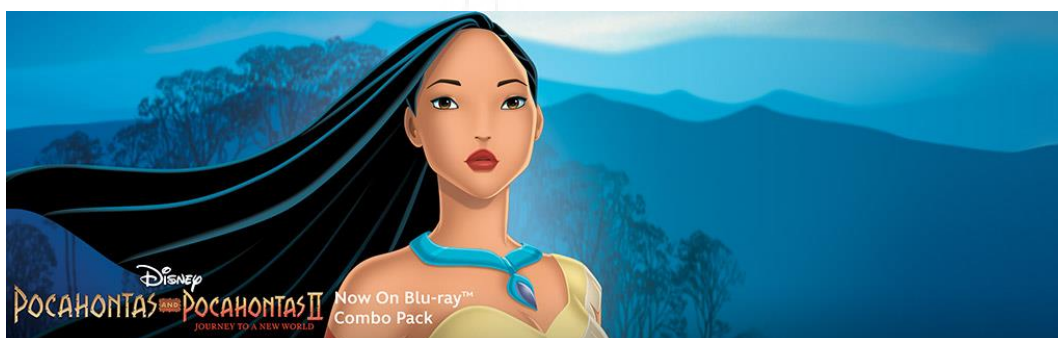
ขั้นตอนการวิเคราะห์แอนิเมชันในงานวิจัย เรื่อง “การออกแบบแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” ด้านการวิเคราะห์แอนิเมชันใช้ทฤษฎีในการวิเคราะห์ดังนี้ คือ 1.ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาภาพรวมทั่วไป ความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (จุฑาพรรณ(จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551) 2.แนวคิดเรื่องประเภทวรรณกรรม (Genres) จะใช้เพื่อจำแนกรายละเอียดโครงสร้างของเนื้อเรื่องหรือการวิเคราะห์สูตร (formula) (กาญจนา แก้วเทพ , 2552)

ในการนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มของแอนิเมชันที่นำมาทำการวิเคราะห์ไว้เป็น 3 กลุ่ม โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง คือ บท หรือตัวละครจะต้องที่มีตัวตนจริงทางประวัติศาสตร์หรือเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเป็นต้น คือ 1.แอนิเมชันจากประเทศ อเมริกา สามเรื่อง ได้แก่ อนาสตาเซีย, มู่หลาน และโพคาฮอนทัส 2.แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น สามเรื่อง คือ สุสานหิ่งห้อย, ร่ำร้องขอปาฏิหาริย์, ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก 3.แอนิเมชันจากประเทศไทย สามเรื่อง คือ พระมหาชนก ยักษ์ , ก้านกล้วย เป็นต้น

2.1.1 แอนิเมชันจากประเทศสหรัฐอเมริกา 3 เรื่อง ดังนี้

- 1) เรื่อง โปคาฮอนทัส
- 2) เรื่อง มู่หลาน
- 3) เรื่อง อนาสตาเซีย

1 เรื่อง โปคาฮอนทัส



ภาพที่ 1 : ภาพโปคาฮอนทัสของ วอล ดิสนีย์

ที่มา : <https://th.wikipedia.org>

โปคาฮอนทัสมีชีวิตอยู่จริง เกิดเมื่อ มีนาคม 2160 ใกล้เมืองเจมส์ทาวน์ อาณานิคมเวอร์จิเนีย ประเทศอเมริกา ชื่อจริง "มาโตอาคา" เป็นธิดาของ "พาวแฮแทน" หัวหน้าเผ่าจึงถือว่าเป็นเจ้าหญิงแห่งอินเดียนแดง เธอเป็นวีรสตรีพื้นเมือง บุคคลสำคัญในการรักษาสันติภาพระหว่างชาวอาณานิคมอังกฤษกับชนเผ่าอินเดียนแดง เธอเป็นผู้ที่ช่วยชีวิตนักผจญภัยชาวอังกฤษชื่อ จอห์น สมิธที่กำลังจะถูกชนเผ่าของเธอประหารชีวิต ต่อมาในปี พ.ศ. 2155 โปคาฮอนทัสได้เข้ารับศีลเป็นคริสตศาสนิกชนและได้รับการตั้งชื่อคริสเตียนว่า "รีเบคคา" จากนั้นเธอได้แต่งงานกับ "จอห์น โรล์ฟ" (พ.ศ. 2128-2165) เมื่อปี พ.ศ. 2157 ต่อมาในปี พ.ศ. 2159 โปคาฮอนทัสได้ติดตามสามีไปประเทศอังกฤษ และได้รับการต้อนรับเป็นอย่างดีจากราชวงศ์อังกฤษแต่เธอได้เสียชีวิตลงด้วยโรคฝีดาษ

ต่อมาเรื่องราวของโปคาฮอนทัส ได้ถูกนำมาดัดแปลงสร้างเป็นการ์ตูนโดย วอล ดิสนีย์ เมื่อในปี 1995 โดยเรื่องราวของหญิงสาวชาวอินเดียนแดงนามที่มีนิสัยซุกซนรักอิสระ และมีมนุษยธรรม เธอได้ตกหลุมรักชาวผิวขาวต่างเผ่าพันธุ์อย่างสมิธ เรื่องราวเล่าถึงสมัยที่อังกฤษกำลังหาอาณานิคม นำโดยแรทคลิฟฟ์ ที่หวังว่าจะมาขุดหาทองในดินแดนใหม่ และกับตัน จอห์น สมิธทั้งหมดเดินทางมาถึงดินแดนใหม่ ซึ่งเป็นชุมชนของชาวอินเดียนเผ่าพาวแฮทาน เจ้าของดินแดนซึ่งอยู่กันอย่างสงบสุข โปคาฮอนทัส ธิดาของหัวหน้าเผ่าได้ค้นพบเรือสำเภาที่นำชาวอังกฤษมาที่นี่ และเกิดความสนใจ

จึงเฝ้าติดตามพวกกลุ่มคนผิวขาว จนกระทั่งได้พบกับจอห์น สมิธ กลายเป็นความผูกพัน แต่เพราะความขัดแย้งของทั้งสองฝ่าย ทั้งโศกนาฏกรรมที่สและจอห์น สมิธพยายามหาวิธียุติสงครามนี้ให้ได้

วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (จุฑาพรรณ(จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551)

วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร ได้ดังนี้

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 ลูกสาวหัวหน้าเผ่าอินเดียนแดง
- 2 รูปร่างสมส่วน สีผิวเข้ม
- 3 แวตาคมเข้ม ริมฝีปากบนเพยอ
- 4 มีรอยสักที่ต้นแขน
- 5 ไม่สวมรองเท้า
- 6 ปล่อยผมยาว ผมตรงสีดำ น้ำเงิน

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

- 1 เป็นคนชนชั้นสูง
- 2 สวย รูปร่างดี
- 3 เป็นคนมั่นใจในตัวเอง เฉลียวฉลาด
- 4 อยู่ในจารีต ยอมรับสังคม
- 5 ดำรงชีวิตไปตามวิถีที่เป็นอยู่
- 6 รักอิสระ

ตารางที่ 1 : วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละครโศกา

2. เรื่อง มู่หลาน

มู่หลาน (อังกฤษ: Mulan) เป็นภาพยนตร์การ์ตูนลำดับที่ 36 ของดิสนีย์ กำกับโดย Tony Bancroft และ Barry Cook ดัดแปลงมาจากตำนานวีรสตรีของประเทศจีนที่มีที่มาจากบทกวีจีนชื่อว่า "บทเพลงของฟา มู่หลาน" กระบวนการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้เริ่มต้นขึ้นในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2537 เสร็จสิ้นในปี พ.ศ. 2541 และออกฉายตามโรงภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา ในวันที่ 5 มิถุนายน ปี 2541 ส่วนในประเทศไทยออกฉายใน วันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2541 (<https://th.wikipedia.org>)

วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (จุฑาพรรณ(จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551) วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร ได้ดังนี้



ภาพที่ 2 : ภาพมู่หลานของ วอล ดีสนีย์

ค้นจาก <http://wallpaper.zone>

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 เป็นเพียงลูกสาวชาวบ้าน
- 2 รูปร่างสมส่วน สีมิวขาวชืด ไปทางเหลือง
- 3 แวตาคมสีน้ำตาลเข้ม ผมดำตรงปล่อยผมยาว
- 4 ไม่อยากแต่งงาน
- 5 แต่งกายตามแบบคนจีนโบราณ
- 6 บุคลิกไม่เรียบร้อย แก่น ชุกชวน

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

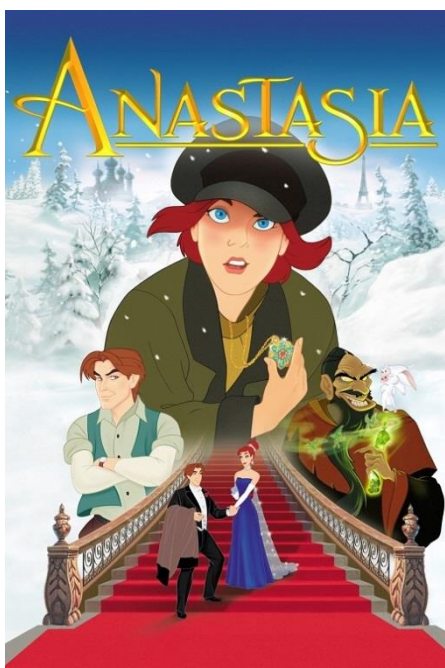
- 1 เป็นคนชนชั้นล่าง
- 2 สวย รูปร่างดี
- 3 เป็นคนมั่นใจในตัวเอง เฉลียวฉลาด หัวหาญ
- 4 ไม่อยากถูกกตัญญูภายใต้กรอบประเพณี
- 5 สมถะ ดำรงชีวิตไปตามวิถีที่เป็นอยู่
- 6 รักอิสระ นิสัยสนุกสนาน

ตารางที่ 2 : วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร มู่หลาน

3.อนาสตาเซีย

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ ที่นำเค้าโครงเรื่องมาจากประวัติศาสตร์ของประเทศรัสเซีย ผสมผสานการผจญภัย ความโรแมนติก และเพลงไพเราะเข้าด้วยกันได้อย่างเปี่ยมมนต์ขลังภายใต้เรื่องราวของอนาสตาเซีย เจ้าหญิงผู้สาบสูญ และการออกเดินทางเพื่อค้นหาตัวตนที่แท้จริงของเธอ

อนาสตาเซียและเหล่ามิตรผู้กล้าหาญ ต้องต่อสู้กับอำนาจชั่วร้ายของจอมปีศาจรูปุติ และ ความเจ้าเล่ห์ของบาร์ท็อก ค่างคาบลูกสมุนที่หมายขัดขวางอนาสตาเซีย ในการเดินทางสู่ปารีส เพื่อ ทวงสิทธิ์แห่งรัชทายาทและไขปริศนาอันยิ่งใหญ่แห่งศตวรรษ ออกฉายเมื่อวันที่ 14 พฤศจิกายน ค.ศ. 1997 ผลิตโดย เทเวนต์ี เซ็นจูรี่ ฟ็อกซ์ส่วนในประเทศไทย เข้าฉายเมื่อวันที่ 13 มีนาคม พ.ศ. 2541



ภาพที่ 3 : ภาพแอนิเมชัน เรื่อง อนาสตาเซีย

ที่มา : <http://www.keedkean.com>

วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (จุฑาพรรธน์(จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551) วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร ได้ดังนี้

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 เป็นเจ้าหญิงราชวงศ์ โรมานอฟ รัสเซีย
- 2 รูปร่างสมส่วน สูง สีผิวเข้ม
- 3 แวตาคมสีฟ้า สีผมน้ำตาลแดง
- 4 แต่งกายตามแบบชาวยุโรป
- 5 ปากกว้างขณะยิ้ม หัวเราะ
- 6 มัดผมตอนอยู่ในชุดธรรมดา และปล่อยผมยาว ตอนแต่งชุดราตรี

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

- 1 เป็นคนชนชั้นสูง
- 2 สวย รูปร่างดี
- 3 เป็นคนมั่นใจในตัวเอง เฉลียวฉลาด หัวหาญ
- 4 ดำรงชีวิตไปตามวิถีที่เป็นอยู่
- 5 เป็นคนเปิดเผย ซื่อสัตย์
- 6 มีกาลเทศะในการแต่งกาย

ตารางที่ 3 : วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร อนาสตาเซีย

2.1.2 แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น 3 เรื่อง ดังนี้

- 1) เรื่อง The Wind Rises ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก
 - 2) เรื่อง ป๊อปปี้อิลล์ร่ำร้องขอปาฏิหาริย์
 - 3) เรื่อง สุสานหิ่งห้อย
- 1) เรื่อง ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก



ภาพที่ 4 : ภาพโปสเตอร์ปีกแห่งฝันวันแห่งรัก

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki>

ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก เป็นภาพยนตร์อะนิเมะ ปี พ.ศ. 2556 แนวรามาและอิงประวัติศาสตร์ เป็นผลงานชิ้นสุดท้ายที่กำกับโดยฮะยะโอะ มิยะซะกิ ผู้กำกับอะนิเมะระดับตำนานของญี่ปุ่น ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก เล่าถึงชีวิตของ จิโร โฮริโกชิ ผู้ออกแบบเครื่องบินรบ Zero Fighter ที่กองทัพญี่ปุ่นใช้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 เริ่มตั้งแต่ความใฝ่ฝันที่จะเป็นนักบินในวัยเด็กซึ่งพังทลายลงเพราะปัญหาด้านสายตา จิโร จึงเบนเข็มไปศึกษาด้านการออกแบบเครื่องบินแทน และได้เป็นวิศวกรผู้ออกแบบเครื่องบินของบริษัท เครื่องยนต์สันดาปภายในมิตซูบิชิ ประจำโรงงานสาขานะโงะยะ

ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดของญี่ปุ่นประจำปี พ.ศ. 2556 ซึ่งในญี่ปุ่นสามารถทำรายได้ดีกว่าหนึ่งหมื่นสองพันล้านเยน (3,840 ล้านบาท) และเข้าฉายในประเทศไทยเมื่อ 3 กรกฎาคม พ.ศ. 2557 ในโรงภาพยนตร์พื้นที่กรุงเทพมหานครและเชียงใหม่

วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (จุฑาพรรณ(จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551) วิเคราะห์ภาพลักษณ์ ของพระเอกและมิติของตัวละคร ได้ดังนี้

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 ชาวบ้าน นักศึกษา พนักงานบริษัท
- 2 รูปร่างผอม ตัวเล็ก สีผิวขาว
- 3 แวตาคมใส่น้ำตาล สีมมน้ำตาลแดง
- 4 แต่งกายชุดญี่ปุ่นโบราณ ชุดสูทสีขาว ใส่หมวก
- 5 ใส่แว่นตาทนหนา
- 6 สุนัขหูรี

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

- 1 เป็นคนชนชั้นกลาง มีการศึกษา
- 2 คล่องแคล่ว มีความกระตือรือร้น
- 3 มีความมุ่งมั่น จริงจัง
- 4 ดำรงชีวิตไปตามวิถีที่เป็นอยู่ มีรสนิยมในการแต่งกาย
- 5 เป็นคนฉลาด
- 6 ทำให้ดูเป็นที่ยอมรับ

ตารางที่ 4 : วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร จิโร

2) เรื่อง ป๊อปปี้อิลล์ ร่ำร้องขอปาฏิหาริย์

เนื้อเรื่องถ่ายทอดช่วงเวลาในอดีต 18 ปีหลังจากญี่ปุ่นผ่านพ้นภาวะสงคราม และกำลังมีการจัดมหกรรมกีฬา Olympic เป็นครั้งแรก ชาวเมืองท่าในโยโกฮาม่าพากันหลงใหลไปกับของใหม่ เมืองใหม่ สิ่งก่อสร้างใหม่ และต้องการทำลายตึกเก่าที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่มีอายุเก่าแก่ city มีกลุ่มเด็กนักเรียนต้องการรักษาสิ่งที่มีค่าแก่เมืองเอาไว้ซึ่งเป็นตึกชมรม และเรื่องราวความรักของคนหนุ่มสาวเกิดขึ้นที่นั่นเอง



ภาพที่ 5 : ภาพตัวละครป๊อปปี้อิลล์ ร่ำร้องขอปาฏิหาริย์

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki>

วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (จุฑาพรรณ(จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551) วิเคราะห์ภาพลักษณ์ ของนางเอกและมิติของตัวละคร ได้ดังนี้

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 ชาวบ้าน นักเรียนมัธยม
- 2 รูปร่างสมส่วน ตัวเล็ก สีผิวขาว
- 3 ตากลมโต สีนํ้าตาล สีมมนํ้าตาลแดงผูกเปียสองข้าง
- 4 แต่งกายชุดนักเรียน และชุดลำลอง
- 5 ทำงานบ้านทุกอย่าง
- 6 พ่อเป็นทหาร แม่เป็นพยาบาล

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

- 1 สามัญชน เป็นคนชนชั้นกลาง
- 2 คล่องแคล่ว มีความกระตือรือร้น
- 3 มีความมุ่งมั่น จริงจัง คล่องแคล่ว
- 4 มีระเบียบวินัย
- 5 มีความรับผิดชอบ
- 6 เป็นคนที่มีจิตใจเข้มแข็งและมีความเมตตา อยู่ในตัว

ตารางที่ 5 : วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร ชุน ในปีป๊อปปี้ฮิลล์

3) เรื่อง สุสานหิ่งห้อย

เรื่องราวโศกนาฏกรรมชีวิตของสองพี่น้องชายหญิงในเมืองโกเบ ประเทศญี่ปุ่น ในช่วงการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อ เซตะ โยโกกาว่า เด็กหนุ่มวัย 14 ปี ลูกชายคนโตของนายพลทหารเรือ และน้องสาว เซชิโกะ อายุ 4 ขวบ จำต้องเดินทางลี้ภัยสงครามออกนอกเมือง แต่เพราะเกิดการทิ้งระเบิดในเมืองระหว่างทาง จึงทำให้แม่ของทั้งสองถูกไฟคอกและเสียชีวิต จนสองพี่น้องต้องกลายเป็นเด็กกำพร้าต้องต่อสู้กับความหิวโหย เพียงลำพัง



ภาพที่ 6 : ภาพโปสเตอร์ แอนิเมชันสุสาน หิ่งห้อย

ที่มา : <http://www.marumura.com>

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 ชาวบ้าน นักเรียนมัธยม
- 2 รูปร่างผอม ตัวเล็ก สีผิวขาวอมแหมม
- 3 ตากลมสีน้ำตาล ผมสั้นสีผมน้ำตาล
- 4 แต่งกายชุดนักเรียน และชุดลำลอง ใส่หมวก
- 5 ทำงานบ้านทุกอย่าง เพื่อเลี้ยงน้อง
- 6 พ่อเป็นทหารเรือ แม่เป็นแม่บ้าน

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

- 1 สามัญชนทั่วไป
- 2 สภาพความเป็นอยู่ไม่ดี อดอยาก
- 3 มีความกล้า
- 4 มีระเบียบวินัย
- 5 มีความรับผิดชอบ รักน้อง
- 6

ตารางที่ 6 : วิเคราะห์ภาพลักษณะ มิติของตัวละคร เซตะ โยโกกาว่า แอนิเมชันสุสาน

2.1.3. แอนิเมชันจากประเทศไทย 3 เรื่อง ดังนี้

- 1) เรื่อง ก้านกล้วย
- 2) เรื่อง ยักษ์
- 3) เรื่อง พระมหาชนก

1) เรื่อง ก้านกล้วย



ภาพที่ 7 : ภาพโปสเตอร์แอนิเมชันก้านกล้วย

ที่มา : <http://www.marumura.com>

ก้านกล้วย เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติ สร้างโดย กันตนาแอนิเมชัน เป็นเรื่องราวที่ได้แรงบันดาลใจจากบางส่วนของพงศาวดารไทย "ก้านกล้วย" เป็นช้างป่าซึ่งออกเดินทางตามหาพ่อ ในยุคสมัยที่ไทยเสียกรุงให้กับหงสาวดี จนกระทั่งเติบโตใหญ่กลายเป็นช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวร และได้ออกร่วมรบในศึกยุทธหัตถีที่เป็นตำนาน

วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (จุฑาพรรณ(จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551) วิเคราะห์ภาพลักษณ์ ของตัวละครและมิติของตัวละคร ได้ดังนี้

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 ลูกข้างป่า
- 2 ตากลม วงยาว หลังโค้งแบบก้านกล้วย
- 3 สีน้ำตาล ตัวกลมสีฟ้า
- 4 แต่งกายชุดเครื่องทรงสำหรับออกศึก
- 5 รัยศเป็นเจ้าพระยาปราบหงสาวดี
- 6 พ่อเป็นข้างศึก แม่เป็นข้างป่า

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

- 1 สามัญชนทั่วไป
- 2 คชลักษณ์ที่ดี ข้างรูปงาม แข็งแรง
- 3 มีความกล้า และซุกซน
- 4 มีความน่าเกรงขาม สง่างาม
- 5 มีความสามารถ เก่งกล้า มียศถาบรรดาศักดิ์
- 6 ใช้ชีวิตตามสภาพแวดล้อม

ตารางที่ 7 : วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร ก้านกล้วย

2) เรื่อง ยักษ์



ภาพที่ 8 : ภาพโปสเตอร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

เรื่องราวเกิดขึ้นหลังจากการสู้รบในสงครามอันยิ่งใหญ่ระหว่าง ฝ่ายราม กับ ฝ่ายทศกัณฐ์ จบลงปล่อยให้ให้สนามรบกลายเป็นสุสานซากศพโลหะและเป็นชุมทรัพย์ให้กับบรรดาหุ่นค้ำของเก่า ได้เข้ามาขุดคุ้ยเพื่อหาเศษเหล็ก แล้วเรื่องราวมิตรภาพและการเดินทางผจญภัยของหุ่นยนต์ 2 ตัว

หุ่นตัวหนึ่งใหญ่ยักษ์สมร่างชื่อ “น้ำเขียว” บ่งบอกตามลักษณะสีอันเป็นเอกลักษณ์น่าเกรงขาม กับ “เจ้าเผือก” หุ่นกระป๋องตัวเล็กประเมินจากสภาพจากพวกค้ำหุ่นยนต์เก่า คือ ไม่มีราคา แต่กลับกลายเป็นว่าเจ้าหุ่น2ตัวต่างตื่นขึ้นมาจากการถูกขุดขึ้นพร้อมกับสภาวะหน่วยความจำเสื่อม ไม่สามารถจดจำอดีตไม่รู้อนาคต แถมยังมีไซไฟพิเศษที่ตัดไม่ขาดผูกมัดติดกัน ทำให้กลายเป็นร่วมผจญภัยไปด้วยกัน แต่ตลอดการเดินทางมีเรื่องราวหลากหลายเกิดขึ้นทำให้ทั้งคู่กลายเป็นสร้างความผูกผันให้กับทั้งคู่ ก่อเกิดเป็นมิตรภาพ จนกระทั่งวันหนึ่งที่พวกเขาพร้อมจะเป็นเพื่อนสนิทด้วยความเต็มใจ กลับเป็นวันที่ต้องรู้ว่าแท้จริงแล้วตัวตนของพวกเขาเป็นใคร หน้าที่และภารกิจที่ได้รับมอบหมายจะต้องดำเนินต่อไป ทำให้ต้องเลือกระหว่างมิตรภาพกับหน้าที่ ว่าสิ่งใดสำคัญกว่ากัน

วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (จุฑาพรรณ(จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551) วิเคราะห์ภาพลักษณ์ ของตัวละครและมิติของตัวละครเรื่องยักษ์ โดยแอนิเมชันเรื่องยักษ์นี้จะมีตัวเอกสองตัว ดังนี้

น้ำเขียว หรือ ทศกัณฐ์

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 หุ่นยักษ์ทศกัณฐ์
- 2 ลำตัวช่วงบนใหญ่ เป็นปล้องๆ ดูคล้ายแมลง
- 3 ขาเล็ก ข้อมือเล็ก สีของลูกตาทั้งสองข้างไม่เหมือนกัน
- 4 ตัวสีเขียวทั้งตัว มีสนิทขึ้นเป็นจุดๆ
- 5 หลังค่อม ๆ ขณะเป็น น้ำเขียว
- 6 หน้าอกมีร่องรอยโดนของมีคมเขือน

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

- 1 ราชาแห่งยักษ์
- 2 ดุร้าย ยิ่งใหญ่ แข็งแรง
- 3 บุคลิกมีความขัดแย้งกัน สับสน
- 4 มีความน่าเกรงขาม สง่างาม
- 5 ดุน่ารัก ไม่มีพิษภัย
- 6 มีประสบการณ์ ผ่านศึกสงครามโชกโชน

ตารางที่ 8 : วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร น้ำเขียว

เผือก หรือ หนุมาน

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 หุ่นกระป๋อง
- 2 แขนเล็ก ตัวเล็กมีล้อ
- 3 คิวเป็นลายไทย แก้มมีลวดลายไทย
- 4 ตัวสีม่วงทั้งตัว มีสนิทขึ้นเป็นจุดๆ

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

- 1 จอมแสบ ฉลาดแกมโกง
- 2 คล่องแคล่ว ว่องไว
- 3 แสดงถึงลักษณะของเอกลักษณ์ของไทย
- 4 มีความน่าสนใจ ดึงดูดให้ติดตาม สอดคล้องกับชื่อตัวละคร

5 ตากลมโต ลูกตาเป็นจุดสีดำ

5 ดูน่ารัก ไม่มีพิษภัย

6 มีหางยาว ทำจากโซ่

6 มีความแข็งแกร่ง เก่งในการสู้รบ

ตารางที่ 9 : วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร ผีอก

3) เรื่อง พระมหาชนก



ภาพที่ 9 : ภาพโปสเตอร์แอนิเมชันเรื่องพระมหาชนก

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

พระราชนิพนธ์เรื่อง พระมหาชนก มีเนื้อหาที่กล่าวถึงความเพียร ปัญญา และกำลังกาย โดยแบ่งเรื่องออกเป็น 3 องค์ ได้แก่ องค์ 1 กำเนิด องค์ 2 ความเพียร และองค์ 3 ปัญญา โดยเนื้อหา กล่าวถึง พระเจ้ามหาชนกษัตริย์แห่งกรุงมิถิลา มีพระราชโอรสสองพระองค์ พระนามว่า อริกฐชนก และ โปลชนกเมื่อสวรรคตแล้ว พระอริกฐชนกได้ครองราชสมบัติและทรงตั้งพระโปลชนกเป็นอุปราช อนาคตผู้ใกล้ชิดได้กราบทูลใส่ร้ายว่า พระอุปราชโปลชนกคิดไม่ซื่อ พระอริกฐชนกก็หลงเชื่อสั่งจอบจำพระโปลชนก แต่พระโปลชนกตั้งจิตอธิษฐานและหลบหนีไปได้ ภายหลังได้รวบรวมพลมาทำรบและเอาชนะได้ในที่สุด พระอริกฐชนกสิ้นพระชนม์ในที่รบ พระเทวีที่กำลังทรงครรภ์จึงปลอมตัวหนีออกนอกเมือง ด้วยความช่วยเหลือของท้าวสักกเทวราชจึงเสด็จหนีไปจนถึง เมืองกาลจัมปาเก ได้พราหมณ์ผู้หนึ่งอุปการะไว้ในฐานะน้องสาว ต่อมาเมื่อพระประสูติกาล ตั้งพระนามพระโอรสตามพระอัยยิกาวา "มหาชนก" จวบจนกระทั่งมหาชนกเติบโตใหญ่ และได้ทราบความจริง ก็คิดจะไปค้าขายตั้งตัว แล้วจะไปเอาราชสมบัติคืน จึงนำสมบัติกึ่งหนึ่งของพระมารดาไปขาย แลกเป็นสินค้าออกเรือไป

ยังสุวรรณภูมิ ระหว่างทางในมหาสมุทร เรือต้องพายุล่มลง ลูกเรือตายหมดตั้งแต่พระมหากษัตริย์คนเดียว ทรงอดทนว่ายน้ำในมหาสมุทรด้วยความเพียร 7 วัน 7 คืน จนได้พบนางมณีเมขลาในที่สุดนางมณีเมขลาได้อุ้มพระมหากษัตริย์ไปส่งยังมิลินทร ฝ่ายมิลินทร พระโพลชนกได้สวรรคตเหลือเพียงพระราชธิดานาม "สีวลีเทวี" ก่อนสวรรคตทรงตั้งปริศนาเรื่องชุมทรัพย์ทั้งสิบหกไว้สำหรับผู้จะขึ้นครองราชย์ต่อไป แต่ไม่มีผู้ใดไขปริศนาได้ เหล่าอมาตย์จึงได้ประชุมกันแล้วปล่อยราชรถ ราชรถก็แล่นไปยังที่มหาชนกบรรทมอยู่ เหล่าอมาตย์จึงเชิญเสด็จขึ้นครองราชย์และอภิเษกกับสีวลีเทวี ทรงไขปริศนาต่างๆ ได้ และทรงครองราชสมบัติโดยธรรม

วันหนึ่ง พระมหากษัตริย์ทรงประทับบนคอช้างเพื่อทอดพระเนตรอุทยาน ใกล้ประตูอุทยานมีมะม่วง 2 ต้น ต้นหนึ่งมีผล ต้นหนึ่งไม่มีผล ผลนั้นมีรสหวานเหลือเกิน พระมหากษัตริย์ทรงเก็บมาเสวยผลหนึ่ง แล้วเสด็จเข้าอุทยาน คนอื่นๆ ตั้งแต่พระอุปราชลงมาต่างก็แย่งเก็บผลมะม่วง จนมะม่วงต้นนั้นโค่นลง พระมหากษัตริย์ทอดพระเนตรเห็นดังนั้น ก็เกิดความสังเวชที่คนทั้งหลายหวังแต่ประโยชน์อย่างขาดปัญญา รำลึกได้ว่านางมณีเมขลาเคยสั่งให้พระองค์ตั้งมหาวิทยาลัย จึงได้ปรึกษากับพราหมณ์ ในที่สุดได้ตั้งมหาวิทยาลัยปุณะเลยขึ้น โดยรำลึกว่าขณะที่ทรงว่ายน้ำในมหาสมุทรทั้ง 7 วัน 7 คืน มีปุณะเลยักษ์มาช่วยหนุนพระบาท

วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (จุฬาพรรณ(จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551) วิเคราะห์ภาพลักษณ์ ของตัวละครและมิติของตัวละคร ได้ดังนี้

ภาพสื่อความหมายโดยตรง

- 1 เจ้าชาย พระราชโอรส
 - 2 ตากลมสีดำ จมูกโตงคิ้วหนา ผมสีดำยาว
 - 3 ผิวสีน้ำตาลไม่เข้มมาก
 - 4 ชุดแต่งกายหรูหรา มีเครื่องประดับ
- เช่น ต่างหู กำไรข้อมือและกำไรข้อเท้า
สร้อยคอเป็นต้น

ภาพสื่อความหมายโดยนัย

- 1 กษัตริย์ ชนชั้นสูง
- 2 ลักษณะงดงาม ฉลาด มีไหวพริบดี
- 3 มีความมุ่งมั่นไม่ย่อท้อและมีความกล้าหาญ
- 4 บ่งบอกถึงชนชั้นกษัตริย์

ตารางที่ 10 : วิเคราะห์ภาพลักษณ์ มิติของตัวละคร พระมหากษัตริย์

2.2 การออกแบบแอนิเมชัน

การสร้างงานแอนิเมชันคือการนำภาพนิ่งหลายๆภาพมาวางเรียงต่อกัน ซึ่งในภาพแต่ละภาพที่วางเรียงต่อกันนั้นจะมีลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงภายในภาพทีละน้อย แล้วเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาเล่นภาพทีละภาพอย่างต่อเนื่องจะทำให้เหมือนว่าภาพเหล่านั้นสามารถเคลื่อนไหวได้



ภาพที่ 10 : ภาพร่างคาแรคเตอร์แอนิเมชัน

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

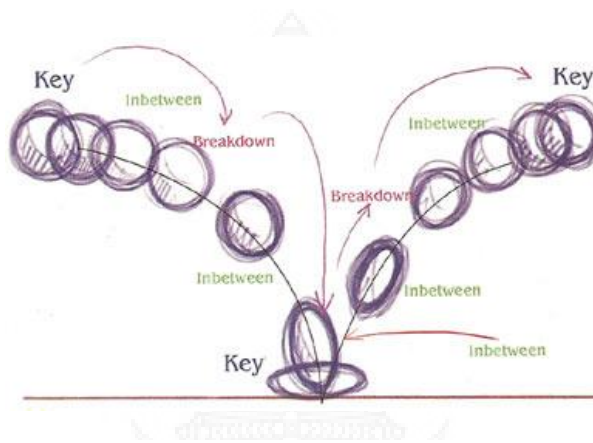
2.2.1 กฎพื้นฐานสำหรับ Animation

พื้นฐานของบทเรียนสำหรับ Animation หลังจากที่เรา เข้าใจหลักการของธรรมชาติของการเคลื่อนไหวในการทำ Animation จึงจำเป็นอย่างมากที่ต้องเรียนรู้หลักการ ที่เป็นพื้นฐานเพราะการทำ Animation ส่วนใหญ่มักเจอ โจทย์ที่เป็นพื้นฐานทั้งนั้น จึงต้องบังคับให้รู้ถึงผู้ที่จะ ทำงาน Animation และถ้าเป็น หลักสูตรการเรียนการสอนของต่างประเทศ ที่เป็นเรื่องราวจะมีพื้นฐานทั้งหมดโดยแยกออกเป็น กฎอยู่ 8 กฎ ดังต่อไปนี้พื้นฐานของบทเรียนสำหรับ Animation

กฎที่ 1 ลูกบอลกระดอน Bouncing Ball

เป็นพื้นฐานเกี่ยวกับกฎของพื้นฐานการกระดอน, กระเด็น, กระโดด, สปริง ฯลฯ โดยต้องเข้าใจคุณสมบัติของวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตที่มีแรงจูงใจในการผลักดัน ออกไป และความต้องการที่จะให้เกิดผลนั้นๆดังตัวอย่างดังนี้

กฎของการกระดอนในเรื่อง Show in,out นั้นจะสังเกตว่าจะมีแรงโน้มถ่วงที่ไวก่อนถึงพื้นและให้รู้สึกว่าได้สัมผัส กับพื้นที่แนบติด โดยให้วัตถุหรือสิ่งนั้นมีการกดลงกับพื้นและขยายตัวออกโดยที่ปริมาตรยังคง เดิม และเวลาพุ่งออกไป จะลอยออกจากพื้นทันทีโดยที่ปริมาตรเป็นทรงที่ยื่นออกไป กฎนี้จะประยุกต์ใช้กับการกระโดดของคน สัตว์ สิ่งของ



ภาพที่ 11 : ภาพการกระดอนของลูกบอล

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

กฎที่ 2 หลักการสะบัด The Wave

การ สะบัด เป็นพื้นฐานเกี่ยวกับกฎของการสะบัด ที่จะมีความซับซ้อนมากขึ้นของเรื่อง Show in,out เพราะจะมีเรื่อง Delay มาเกี่ยวข้อง Delay คือ การชะลอการเหวี่ยงที่มีแรงผลึก แรงโน้มถ่วง แรงต้าน แม้แต่อารมณ์ใน การแสดงซึ่งจะ ทำให้วัตถุหรือร่างกายนั้น มีการล่าช้าหลังหรือก่อนกันนั่นเอง

กฎของ Wave นั้น จะประยุกต์ใช้กับการสะบัดทั้งหมด ตั้งแต่แสร้, ดันหญ้าไหวไปมา ผ่าสะบัด , ผมต้องลม,เปิกนก, แม้แต่ การเหวี่ยงแขน และอีกมากมายที่ต้องมีการเคลื่อนไหวไปกลับอย่างรวดเร็ว การสะบัด จะมีอยู่ 2 แบบใหญ่ๆที่ควรศึกษา และนำไปปรับใช้กับการแสดงต่างๆมากมาย เช่น การไปกปีกของสัตว์ หางสัตว์ต่าง, การสะบัดแสร้และการโบกไปกลับทุกอย่าง เป็นต้น

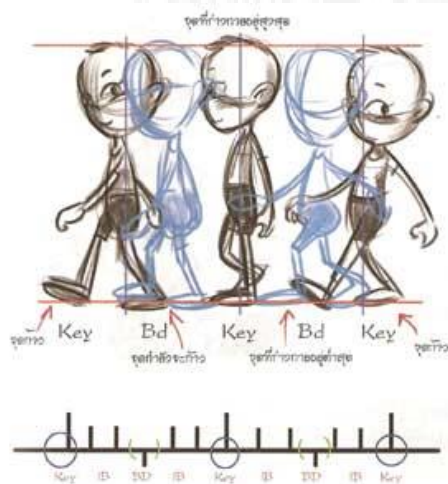


ภาพที่ 12 : ภาพการสะบัดแส้

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

กฎที่ 3 วิธีการเดินและวิ่ง Walk & Runเดิน (Walk)

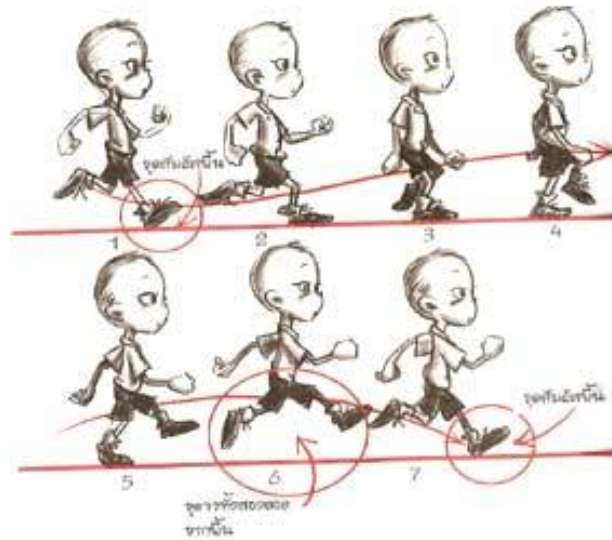
แน่นอนที่สุด ถ้าเราทำหนังสือเรื่องตัวละครเราต้องมีบทเดิน จึงจำเป็นอย่างมากที่เราต้องศึกษาวิธีการเดินของคน ซึ่งมีแต่ลักษณะต่างกันไปตาม คุณสมบัติเช่น คนหนุ่ม คนแก่ และเด็ก เป็นต้น ซึ่งจังหวะและเวลาการเดินจะไม่เท่ากัน ในที่นี้จะเน้นแนวทางและหลักง่ายๆเพื่อให้เข้าใจก่อน ในจังหวะย่างก้าวโดยปกติ คนปกติที่แรงทั่วไป การก้าว 1 ก้าว จะอยู่ที่ 12-13 รูป ถ้า 2 ก้าว ก็ 24-26 รูป ในระบบ 25 F/1 sec เพราะฉะนั้นการเดินไป 1 ก้าว ก็ใช้เวลา 1/2 วินาทีและ 2 ก้าวก็ประมาณ 1 วินาที



ภาพที่ 13 : ภาพการเดิน

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

การวิ่ง (Run) ลักษณะการวิ่งจะมีภาพน้อยกว่าการเดินเพราะจะต้องใช้ความไวในการก้าวจึงมีเพียง 7 รูปเท่านั้น ต่อ 1 ก้าวและให้ใช้เป็น on 1



ภาพที่ 14 : ภาพลักษณะการวิ่ง

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

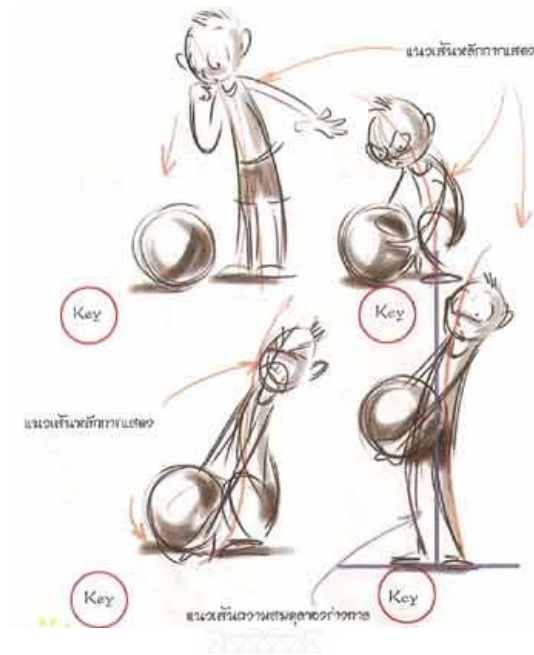
กฎที่ 4 การยกของที่มีน้ำหนักและสิ่งที่เป็นของหนัก Weight

การยกของหนัก (Weight)

การยกสิ่งที่ให้รู้สึกว่ามันหนัก ก่อนยกขึ้นให้ร่างกายพร้อมศีรษะยกขึ้นไปก่อนที่จะยกตัวและลุกขึ้น และก่อนยกช่วงขาจะชิดใกล้วัตถุ จึงมีกำลังยกขึ้น

การยกของหนักจะต้องเดินไปด้วยลักษณะการก้าวเดินเป็น Slow in Fast คือขาต้องรีบก้าวเพื่อไม่ให้การแบกน้ำหนักต้องถ่วง อีกข้างหนึ่งช้าเกินไปนั่นเอง

การลาก หรือดึงของที่มีน้ำหนักก็จะคล้ายกัน ของหนักจะไปทีละนิดเพราะเราต้องส่งพลังทั้งหมดดึงเข้าหาตัวเองอย่างว่องไว



ภาพที่ 15 : ภาพลักษณะการยกของที่มีน้ำหนักและสิ่งที่เป็นของหนัก
ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

กฎที่ 5 หลักการสะดุ้ง The Take

The Take ตัวอย่าง Take ที่มีทั้ง on 2 และ on 1 ซึ่งสามารถปรับตามจังหวะของการสะดุ้งแล้วแต่เหตุการณ์ในการแสดงนั้นๆ แต่หลักของ Take ที่เป็น key ใหญ่ๆมีอยู่ 4 key คือ มองเห็น หลับตากลับ ตกใจ หรือสะดุ้ง ผ่านพ้นไปลักษณะของการสะดุ้งนั้นถ้าจะให้มีความน่าสนใจกว่าปกติควรให้อิริยาบถแตกต่างในช่วงจังหวะสะดุ้งขึ้น และตอน

สะดุ้ง ลงจะสร้างความรู้สึกและอารมณ์ได้มาก และสนุกตลกไม่ซ้ำซากหรือจำเจ



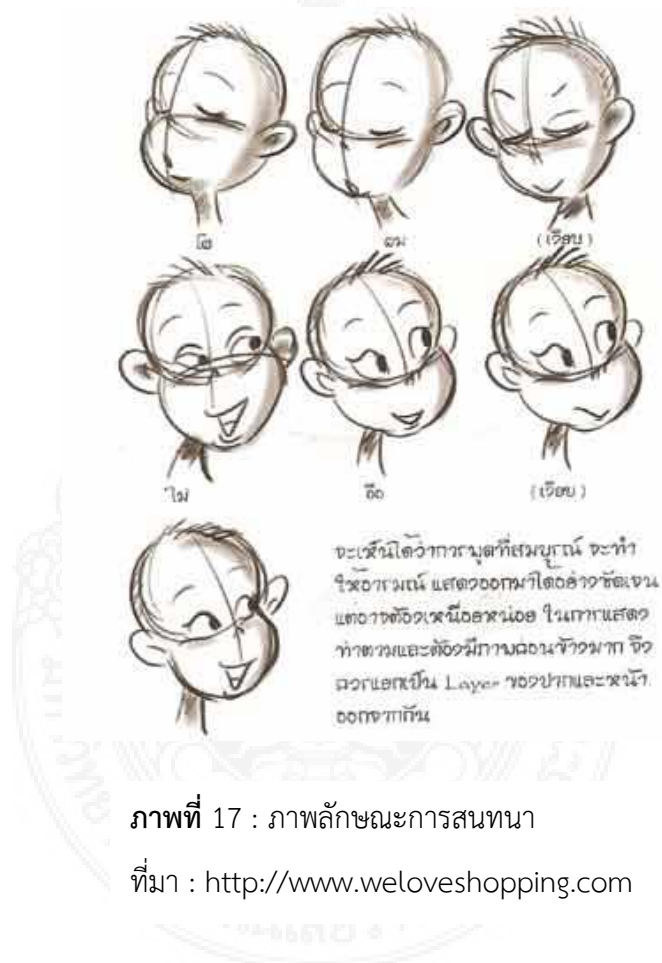
ภาพที่ 16 : ภาพลักษณะหลักการสะดุ้ง

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

กฎที่ 6 การสนทนา Dialouge

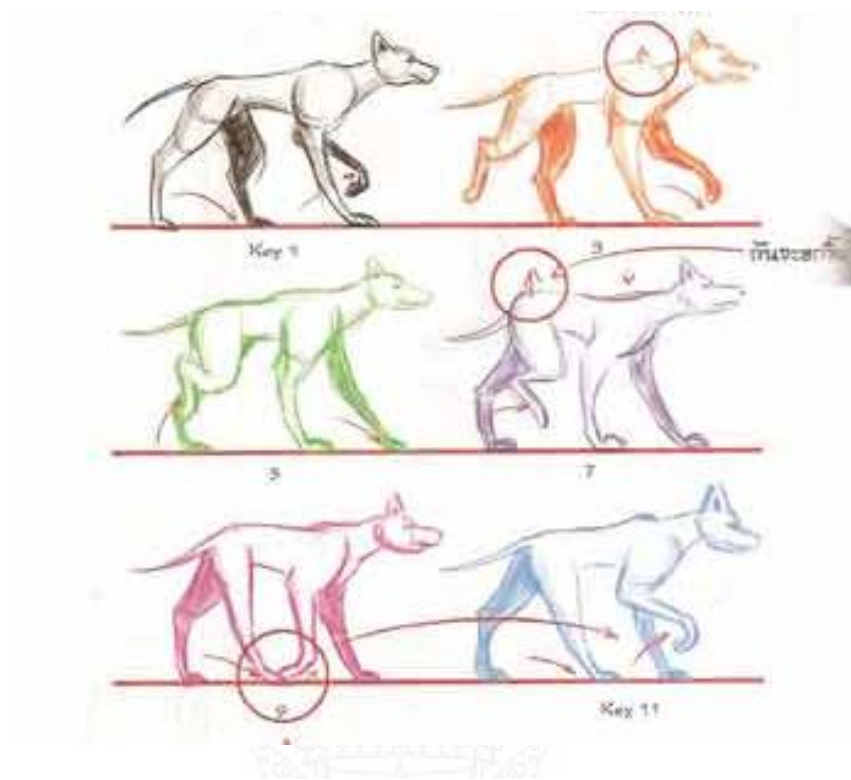
การขยับปากจะมีท่าหลักๆอยู่ไม่กี่ท่า ในแต่ละท่าของปากบางครั้งจะเหมือนกันและนำรูปของปากมาใช้ซ้ำกันได้ ทั้งนี้ต้องดูว่ามุมมองอยู่ตรงตำแหน่งเดียวกันหรือไม่เท่านั้น

ในภาษาอังกฤษจะง่ายต่อการขยับ ปากเทียบกับภาษาอื่นแล้วที่การขยับปากจะยากมาก เช่น ภาษาจีน ภาษาอินเดีย หรือภาษาที่ต้องผันลิ้นมากๆ เป็นต้น ในภาษาไทยเราก็ไม่ยากเท่าไร



กฎที่ 7 สัตว์ 4 เท้าเป็นอย่างไร และเดินกันแบบไหน

ก่อนที่จะเราวาดภาพการเคลื่อนไหวของสัตว์ เราควรต้องรู้โครงสร้างของสัตว์ที่เราจะวาดเสียก่อน ในที่นี้จะกล่าวถึงสัตว์ 4 เท้า ที่เห็นความชัดเจนที่สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ 1. แบบมีกีบ เช่น ม้า, กวาง ฯลฯ 2. แบบอุ้งเท้าที่มีเล็บ เช่น แมว, เสือ ฯลฯ



ภาพที่ 18 : ภาพการเคลื่อนไหวของสัตว์

ที่มา : <http://www.welovesshopping.com>

การศึกษาการวาดภาพสัตว์ที่ดี นอกจากดูภาพแล้วควรหาโอกาสไปดูของจริงตัวเป็นๆ ที่สวนสัตว์ จะรู้ถึงความรู้สึกในการวาดสัตว์นั้นๆ

กฎที่ 8 การทำเทคนิคพิเศษ Effect

การทำเทคนิคพิเศษ ปัจจุบันการทำเทคนิคพิเศษได้พัฒนาเป็นงาน 3D Animation ที่สมจริง และง่ายต่อการทำ จึงนิยมเอางาน ดังกล่าวมาประมวลผลออกมาเป็น 2D ได้เลย ทำให้ประหยัด ค่าใช้จ่ายและเวลาอย่างมาก แต่เราก็ต้องควรรู้และศึกษาการทำเทคนิคนี้ เพราะเป็นงานที่บอกถึง อารมณ์ล้วนๆ วาดจากความรู้สึกที่อยากให้เห็นเป็น มันเคลื่อนไหว เหมือนงานจิตรกรที่เล่าเรื่องได้ ออกมาอย่างวิเศษ การทำ 3D อาจเหมือนจริงแต่ไม่มีความเป็นงานศิลปะเหมือนงานวาดด้วยมือ



ภาพที่ 19 : ภาพการทำเทคนิคพิเศษ

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

2.2.2 ขั้นตอนหลักในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน มักอาศัยขั้นตอนการทำงานหลัก 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)
2. ขั้นตอนการผลิต (Production)
3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

การทำงานในแต่ละขั้นตอนจะมีรายละเอียดในการทำงานที่แตกต่างกันไป สามารถอธิบายภาพรวมการทำงานในแต่ละขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) หรือขั้นตอนการเตรียมงาน เป็นขั้นตอนสำหรับการเตรียมสร้างงานแอนิเมชัน เริ่มตั้งแต่การเตรียมเนื้อเรื่องให้เป็นภาพคร่าวๆ การวางแผนกลยุทธ์ การเตรียมงบประมาณและทรัพยากรต่างๆที่ต้องใช้ในการทำงาน การวางคอนเซ็ปต์ (Concept) และการพัฒนาแนวคิด(Idea) การวางหัวข้อเรื่อง(Outline a topic) การกำหนดเรื่องราว(Storyline) การเขียนสคริปต์ การออกแบบลักษณะของตัวละคร(Character Design) การวาดการ์ตูน(Drawing) การกำหนดทิศทางของศิลปะ(Art Direction) การสร้างสตอรี่บอร์ด(Storyboard) เรียกได้ว่าเป็น

ขั้นตอนการเตรียมทุกสิ่งสำหรับนำมาใช้ในการสร้างงานแอนิเมชันจริงๆ ซึ่งขั้นตอนการเตรียมงานนี้จะได้ภาพของเรื่องที่จะทำออกมาชัดเจนในระดับหนึ่ง ชิ้นงานสุดท้ายที่ได้ออกมามักจะเป็นสตอรี่บอร์ด สำหรับนำไปใช้ทำงานในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 20 : ภาพตัวอย่างกรอบสตอรี่บอร์ด

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

2. ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการเริ่มลงมือทำงานแอนิเมชันจาก Storyboard ที่เตรียมไว้ก่อนหน้านี้ จากขั้นตอนการเตรียมงาน เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตซึ่งจะเริ่มจากการจัดวาง Layout โดยการทำแอนิเมติก(Create an animatic)* การเตรียมและทดสอบเสียง(Sound & Testing) การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพ ไปจนถึงการทำแอนิเมชันส่วนต่างๆ จนครบหมดทั้งเรื่อง หลังจากเสร็จขั้นตอนนี้ เราก็จะได้การ์ตูนแอนิเมชันเต็มๆหนึ่งเรื่อง ที่พร้อมจะนำไปตัดต่อ ตกแต่ง แก้ไขเสียง และนำไปเผยแพร่ต่อไป

* การทำแอนิเมติก คือการนำภาพวาดตามแนวความคิดสร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราว สามารถสื่อแนวความคิดหลักใหญ่ๆ ในเรื่องได้ การทำแอนิเมติกจะทำให้นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิด กรอบเวลาและการดำเนินเรื่องราวอย่างมีเหตุผลและต่อเนื่องได้



ภาพที่ 21 : ภาพตัวอย่างภาพร่างการทำแอนิเมติก

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนการปรับแต่งเสียง การใส่ Preloader ใส่ Title และ Credit ใส่ปุ่มหยุด หรือการเล่นซ้ำ การนำเสนองานในรูปแบบอินเตอร์เน็ตหรือการนำเสนอในรูปแบบไฟล์วีดีโอ ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ ถ้าวางานที่ได้จากขั้นตอนนี้จะเป็นงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ทั้งภาพและเสียงพร้อมจะนำไปใช้งานจริง

จากขั้นตอนการทำงานทั้ง 3 ขั้นตอนที่ได้กล่าวมานั้นมีรายละเอียด และเนื้อหาสำหรับการทำงานที่แตกต่างกันไปซึ่งจะขออธิบายแยกเป็นหัวข้อต่างๆต่อไป บรรณานุกรม

ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) หรือขั้นตอนการเตรียมงานเพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน มีส่วนประกอบหลายอย่างที่ต้องเตรียมดังนี้

2.2.3 ภาพเคลื่อนไหว(Animation)

การออกแบบและผลิตภาพเคลื่อนไหวนั้นมีขั้นตอนที่ค่อนข้างซับซ้อน ซึ่งผู้วิจัยได้แยกเป็นลำดับพร้อมอธิบายหลักการออกแบบและผลิตไว้ดังนี้

1) หลักการออกแบบบทภาพยนตร์

การออกแบบเรื่อง เมื่อนักเขียนมีเรื่องที่ตนอยากที่จะเขียน เขาก็จะหวังไว้ว่าเรื่องที่เขียนจะไม่ไปซ้ำแบบใคร ได้รับการตอบสนองที่ดีจากคนดูและนักวิจารณ์ และเป็นทีที่กล่าวขานว่าเป็นเรื่องที่เป็นแม่แบบ การเป็นนักเขียนไม่ว่าจะเป็น การเขียนบทความ, นวนิยาย, เรื่องสั้น, บทละคร, ภาพยนตร์และคนเขียนเพลง เขาเหล่านั้นคือพระเจ้าที่สร้างโลกในเรื่องที่ตนเขียน และสิ่งสำคัญที่

นักเขียนไม่ว่าจะเป็นสื่อไหนก็ตามต้องมีคือ “ความรู้ในเรื่องที่ตนกำลังเขียน (รวมไปถึงความรู้ซึ่งในความเป็นมนุษย์ซึ่งเป็นตัวละคร) เมื่อคนเขียนบทเริ่ม ลงมือเขียนฉากแรกด้วยความตื่นเต้น เต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก ความตั้งใจ มองเห็นจุดมุ่งหมายและความสำเร็จอยู่ตรงหน้า ย่อมเกิดมาจากความรู้และการวางแผนงานจากการค้นคว้า ศึกษา วิเคราะห์มาเป็นอย่างดีในสิ่งที่ตนเองเขียนเรื่อง และตัวละครที่กำลังสร้างสรรค์การออกแบบเรื่อง นักเขียนต้องคำนึงอยู่เสมอถึง กฎหลัก 2 ประการ ในการดึงดูดคนดู คือ

1) ต้องทำให้คนดูเข้าถึง มีอารมณ์ร่วมกับเรื่องที่กำลังเขียนได้ การกำหนดตัวละครเอกในแง่พฤติกรรม, ความคิดและจุดมุ่งหมาย ต้องเป็นสิ่งแรกที่ทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมและสามารถเปรียบเทียบกับชีวิตจริงได้ (ไม่ว่าเรื่องจะเป็นแบบจินตนาการหรือเหมือนจริง) ตัวละครจะต้องทำให้คนดูมีความสนใจอยากเป็น, รวมไปถึงบุคลิกภาพ ความซับซ้อนทางพฤติกรรม ความคิดที่นำไปสู่ความชื่นชอบส่วนตัว



ภาพที่ 22 : ภาพการร่างภาพบุคลิกตัวละคร

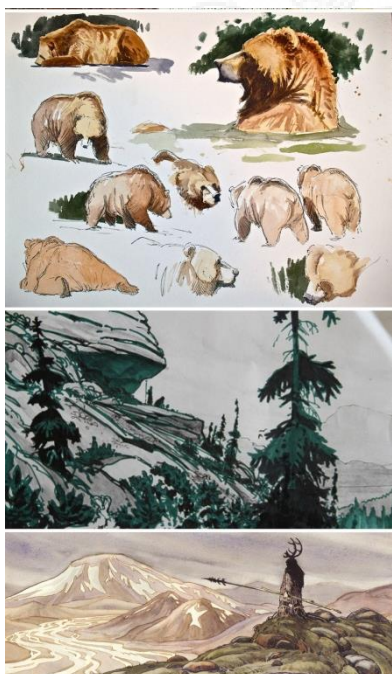
ที่มา : งานวิจัยผลของการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งผลต่อการรับรู้ และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ

2) ตัวละครและเรื่องจะต้องทำให้คนดูเชื่อได้ว่า ทุกสิ่งทุกอย่างที่ดำเนินอยู่เกิดขึ้นจริง แม้แต่ในเรื่องที่สมมุติหรือจินตนาการขึ้น สิ่งสำคัญในการสร้างบทให้คนดูเชื่อว่าเป็นจริงคือ “นักเขียนมีความเชื่อและความศรัทธาในสิ่งที่ตนเขียน”

การออกแบบเรื่องและตัวละคร

ไม่ว่าจะเป็นโลกความเป็นจริงรอบตัวหรือโลกแห่งจินตนาการ คนเขียนบทจะต้องมีการเชื่อและศรัทธาในเรื่องและตัวละครที่ตนเองเขียน เพื่อให้คนดูสามารถยอมรับและเชื่อแม้แต่ในสิ่งที่ไม่น่าเชื่อ Samuel Taylor Coleridge กวี, นักเขียนและนักปรัชญาชาวอังกฤษได้เคยเขียนถึง “ทฤษฎีของการยอมรับของคนดูในสิ่งที่ไม่น่าเชื่อ” (Willing Suspension Disbelief) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการทำให้คนดูสามารถยอมรับเนื้อหาสาระ เรื่องราวและตัวละครที่ไม่มีอยู่จริง และสิ่งเดียวที่ทำให้คนดูยอมรับในสิ่งที่ถูกสมมุติขึ้น คือ ความจริง (มิใช่ความเหมือนจริงหรือสมจริง) แม้โลกและตัวละครของบทที่เขียนไม่เคยปรากฏอยู่ในความเป็นจริงแต่ก็สามารถทำให้คนดูเชื่อว่าเป็นจริงได้ในขณะที่ดูหนังอยู่

การทำให้คนดูเชื่อในเรื่องที่หนังเสนอ จะขึ้นอยู่กับ “กลวิธีในการบอกรายละเอียด” คนเขียนบทและผู้กำกับที่เชี่ยวชาญจะเลือกบอกเฉพาะรายละเอียดแล้วปล่อยให้คน ดูใช้จินตนาการในรายละเอียดที่เหลือ ทิ้งให้คนดูค้นพบความจริงไปพร้อมกับตัวละครที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่ (เช่นเดียวกับ เอเลี่ยน ในฉากที่เลือดหยดกักพื้นลงไปถึงสามชั้น หนังไม่ต้องบอกและไม่จำเป็นต้องมีบทพูดใด ๆ มาบอก คนดูและตัวละครในเรื่องต่างรู้พร้อมกันว่าถ้าทำร้ายเอเลี่ยนให้เลือดตกในยานอวกาศ เท่ากับการฆ่าตัวตายไปพร้อมกัน



ภาพที่ 23 : ภาพเทคนิคการร่างภาพฉากให้สมจริง

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>

ในทางตรงข้ามถ้าคน เขียนบทและผู้กำกับขาดความมั่นใจและความเชื่อในเรื่องที่ตนเองกำลังเขียนและ กำกับอยู่ก็จะพยายามทุกวิถีทางที่จะใส่รายละเอียดที่มากเกินไปในบทพูดและเหตุการณ์ เพื่อให้เรื่องดูสมจริง โดยเฉพาะในฉากเช็กซ์ และฉากความรุนแรง ที่ต้องทำให้คนดูเห็น

จริง แล้วคนดูก็จะหลุดออกจากหนังแล้วถามตัวเองทันทีในใจว่า “นี่มีเซ็กซ์กันจริง ๆ หรือ”, “แสดงที่เหมือนจริง ๆ”, “นี่หนังหรือภาพเหตุการณ์จริง” คนดูจะเกิดความเชื่อว่าเรื่องในหนังเป็นจริง ตราบเท่าที่ไม่มีฉากไหนหรือตอนไหนเปิดโอกาสให้คนดูเกิดความสงสัย จนหลุดออกมาจากเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่ตรงหน้า

นอกจากความ จริงในเรื่องราว เหตุการณ์และตัวละครแล้ว หนังยังต้องทำให้เกิดความจริงทางอารมณ์ จากฉากหนึ่ง ต่อไปอีกฉากหนึ่ง ตอนหนึ่งต่อไปในตอนต่อไป จำเป็นต้องตั้งอยู่ในพื้นฐานของเหตุและผล คนเขียนบทจะต้องมีความรู้สึกในสิ่งที่ตนเองกำลังเขียนอยู่ในความรู้และความเชื่อในสิ่งที่เขียนจะทำให้รู้ว่า ฉากไหนหรือรายละเอียดไหนควรจะเน้น ขยาย หรือฉากไหนรายละเอียดควรตัด หรือถ่ายทอดอย่างไรบ้าง และเมื่อไหร่ก็ตามที่เรื่องและตัวละครถูกออกแบบอย่างกลมกลืน น่าเชื่อถือ ผนวกเข้าไปกับทางเลือกและรสนิยมเฉพาะตัวของคนเขียนบท ก็จะทำให้สามารถสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใครและไม่มี ใครเหมือนได้ในที่สุด

2) หลักการและโครงสร้างของการเขียนบท

1) การเขียนบทไม่ใช่การค้นหากฎเกณฑ์ แล้วยึดถือปฏิบัติ กฎเกณฑ์ คือสิ่งที่ต้องปฏิบัติตาม แต่หลักการคือศาสตร์ของกระบวนการทางความคิดที่ผ่านประสบการณ์ วิเคราะห์ออกมาเป็นโครงสร้าง คนเขียนบทที่ขาดประสบการณ์และไม่มั่นใจในตนเองจะเขียนตามกฎเกณฑ์ที่ได้เรียนรู้ แต่คนเขียนบทที่สร้างสรรค์จะใช้หลักการในการเขียน และมองข้ามกฎเกณฑ์ไปสู่รูปแบบของตนเอง

2) การเขียนบทคือการบอกเล่าเรื่องราวอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่ใช่สูตรสำเร็จในการเขียนความคิดที่จะหารูปแบบและตั้งสูตรสำเร็จของหนังที่ทำรายได้หรือหนังที่หวังว่าจะ ได้รางวัลเป็นสิ่งที่ผิดพลาด หนังฮอลลีวูดที่ประสบความสำเร็จด้านการตลาดโดยส่วนใหญ่มีความหลากหลายของ การออกแบบในการเล่าเรื่อง แต่ไม่มีหนังเรื่องใดที่ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ซ้ำจากหนังที่เคยประสบความสำเร็จ คงไม่มีคนดูคนไหน อยากดูหนังที่ซ้ำซากจากเรื่องเดิมที่เคยดู การศึกษาหลักการของการเขียนบทสามารถช่วยผลักดันคนเขียนบทที่มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างภาพยนตร์ที่ประทับใจคนดู ไม่ว่าจะชาติใด ภาษาใดให้อยู่ในความทรงจำที่สามารถนำมาพูดคุยกันระหว่างคนทำหนังและระหว่างคนดูหนังเดียวกัน

3) การเขียนบทคือการสร้างต้นแบบ ไม่ใช่การทำตามแบบ ต้นแบบของเรื่องราวคือการค้นหา นำเสนอ และเปิดเผยประสบการณ์ของมนุษย์ ที่นำไปสู่ความเป็นจริง และมุมมองที่แตกต่าง รวมถึงนำเสนอถึงสภาพแวดล้อม ประเพณี วัฒนธรรมของตัวละคร แต่การเขียนลอกเลียนแบบคือการนำเสนอความเป็นมนุษย์เพียงแต่ด้านที่ซ้ำซาก เช่นนางเอกจะต้องแสนดี อดทน และเสียสละ คนใช้ต้องปากเสีย และคอยถือหางเจ้านาย ผู้ร้ายถ้าไม่ร้ายจนเหลือร้าย ก็แสนดีบังหน้าแต่วางแผนชั่วร้ายลับหลัง เรื่องราวของมนุษย์ล้วนอยู่ภายใต้การอยู่อาศัยในสังคม วัฒนธรรม และประเพณี ฉะนั้น

สิ่งแวดล้อมจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญเช่นเดียวกับตัวละคร ที่ต้องนำเสนอความจริง ไม่ใช่นำเสนอตามแบบเก่า ๆ ที่เคยชิน นักเขียนบทที่สามารถเขียนบทภาพยนตร์ที่เป็นต้นแบบ จะมีการนำเสนอใน 2 ปัจจัย

- ปัจจัยแรก คือ การนำเสนอเรื่องราวที่ไม่เคยมีใครรู้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริง เรื่องสมมุติ หรือเรื่องจินตนาการ เรื่องราวเหล่านี้จะนำคนดูไปสู่ตัวละคร สังคม และสภาพแวดล้อมที่แปลกใหม่ นำตื่นเต้น เรื่องธรรมดาแต่ไม่มีคนเคยรู้ก็จะกลายเป็นเรื่องที่ไม่ธรรมดาสำหรับคนไม่รู้ หรือแม้แต่เรื่องราวธรรมดาที่ทุกคนรู้แต่ถูกนำเสนอในมุมมองที่แตกต่างและไม่ เคยมีใครมองเห็นมาก่อน ก็จะทำให้ความแปลกใหม่ได้เช่นกัน

- ปัจจัยที่สอง การ นำเสนอความจริงภายในของตัวละคร และความคิดที่ซ่อนเร้นของการเล่าเรื่อง คนเขียนบทจะต้องศึกษาจิตใจภายในของตัวละคร สภาพแวดล้อมและเปิดเผยออกมาให้เห็นในความเป็นมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็ตลกเบาสมองหรือโศกเศร้า ตัวละครจะต้องมีความเป็นมนุษย์ที่ทำให้คนดูรู้สึกเข้าใจและสามารถสะท้อนให้ เห็นสาเหตุของเหตุการณ์ในเรื่องราวที่นำเสนอ คนดูไม่ต้องการที่จะวิ่งหนีจากชีวิตจริง แต่หากมีความต้องการเข้าใจชีวิต ที่ให้ความรู้สึก ความรัก ความสงสาร ความสดใส ความสนุก เมื่อหนังจบแล้วความรู้สึกเหล่านี้ยังสามารถคงอยู่ภายในจิตใจและความทรงจำของคนดู

(4) การเขียนบทคืองานที่รอบคอบ และต้องใช้เวลา ไม่มีทางลัดจากความคิดเริ่มแรกจนถึงบทภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์ จำเป็นต้องใช้เวลาในการคิดและเขียน คนเขียนบทมือใหม่มักจะคิดว่าเขียนบทหนึ่ง ง่าย, สั้นและไวกว่าเขียนหนังสือหรือนวนิยาย คนเขียนหนังสือสามารถเขียนและพิมพ์ได้เร็วเท่ากับความคิด แต่คนเขียนบทหนึ่งจำเป็นต้องติดต่อเรื่องราวและคำพูด คิดทบทวนซ้ำแล้วซ้ำอีก สิ่งที่ยากและท้าทายสำหรับคนเขียนบทคือการหาว่าอะไรที่จะนำเสนอเรื่องราวและ ตัวละครให้ชัดเจนที่สุดโดยใช้คำให้น้อยที่สุด บทที่เสร็จสมบูรณ์หมายถึงความพยายาม และทบทวนในสิ่งที่เขียนอย่างต่อเนื่องและไม่หยุดยั้งถึงแม้จะใช้เวลาในการ เขียนนานแค่ไหนก็ตาม

(5) การเขียนบท ไม่ใช่ศาสตร์ลึกลับที่คนทั่วไปทำไม่ได้ การบอกเล่าเรื่องราวด้วยคำพูด แล้วเชื่อว่าสามารถสร้างเป็นหนังที่ตื้นนั้น เป็นสิ่งที่ยากตาย แต่การลงมือเขียน คิดไตร่ตรอง การมองเห็นภาพและการเล่าเรื่องต่อเนื่องจากฉากหนึ่งไปสู่ฉากหนึ่ง ไม่ใช่เป็นสิ่งที่ง่ายและจะยากขึ้นเรื่อย ๆ คนเขียนบทจะค้นพบว่าเมื่อหนังออกฉายแล้ว ความล้มเหลวของการดำเนินเรื่องและบทสนทนาเป็นสิ่งที่ตนเองต้องรับผิดชอบ หลายคนพยายามเขียนให้ดีแต่ก็รู้ว่ายังทำได้ไม่ดีพอ บ้างก็สับสนจนปัญญาและหมดความตั้งใจ อาจจะเลิกเขียนหรือเขียนไปแบบชู้ย ๆ เพื่อให้เสร็จ ทั้งที่รู้ว่ายังไม่ดี คนเขียนบทจึงจำเป็นต้องศึกษาถึงปัญหาและเข้าใจถึงหลักการ ซึ่งจะช่วยให้สามารถแก้ไขปัญหาและเขียนต่อไปได้อย่างที่ใจต้องการ

(6) คนเขียนบทต้องไม่ดูถูกคนดูเมื่อไหร่ก็ตามที่คนเขียนบทที่มีความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ เขียนบทหนังที่ไม่น่าประทับใจและไม่ประสบความสำเร็จ ส่วนใหญ่แล้วมักจะเกิดความตั้งใจมากเกินไป (จนไม่เป็นธรรมชาติ) ที่จะนำเสนอบางสิ่ง หรือเน้นความแปลกใหม่ แหวกแนว (แบบประมาณว่าหนังศิลปะชั้นสูง) โดยไม่นึกถึงคนดู และในทางตรงข้าม คนเขียนบทที่เขียนบทหนังที่น่าประทับใจและประสบความสำเร็จมีอยู่แค่เพียง เหตุผลเดียวคือความต้องการที่จะเข้าหาคนดู (แต่ไม่ใช่เขียนบท อย่างที่คนดูอย่างดู) หลายครั้งที่เราไปดูหนัง เราพร้อมใจเปิดกว้างสำหรับอารมณ์และสาระต่าง ๆ ที่หนังต้องการนำเสนอ และหลายครั้งเช่นกันที่เราไปดูหนังแล้วเรารู้ทันทีว่าตัวละครจะทำและเป็นไป อย่างไรก็ตามก่อนที่จะเกิดขึ้น เรารู้ว่าหนังจะจบอย่างไรตั้งแต่เริ่มฉาย นั่นหมายถึงคนดูฉลาดกว่าหนัง หรืออีกนัยหนึ่งคือคนเขียนบทโง่กว่าคนดู คนทำหนังจำเป็นต้องเข้าใจและคำนึงถึงการตอบสนองของคนดู คนเขียนบทจำเป็นต้องคิดทบทวนถึงเรื่องราว คำพูด และฉากที่เขียนเพื่อที่จะเล่าเรื่องราวและภาพที่อย่างที่ตั้งใจไว้โดยจะต้อง คำนึงถึงความรู้สึก การตอบสนองและความพึงพอใจของคนดู ถ้าขาดการคิดถึงคนดูแล้ว งานที่ตั้งใจทำจนสำเร็จก็จะเป็นผล

(7) บทภาพยนตร์จะต้องมีความเป็นเอกลักษณ์ บทหนังที่เป็นเอกลักษณ์และเป็นตัวของตัวเองแบ่งได้อยู่สองปัจจัยคือ 1 เนื้อหาสาระ (เรื่องราว, ความคิดและตัวละคร) 2 รูปแบบการนำเสนอหรือการเล่าเรื่อง (การกำหนดภาพ, จัดลำดับฉากและสถานที่) บทหนังไม่ใช่แค่การบอกเล่าเรื่องราว แต่สำคัญที่จะทำอย่างไรเพื่อให้การดำเนินเรื่องราวเป็นไปอย่างน่าสนใจและมี เอกลักษณ์ ถึงแม้ว่าเรื่องราวจะเป็นเรื่องเดิมที่คนทั่วไปรู้ดีหรือเคยดูมาแล้ว แต่ถ้าการเล่าเรื่องและภาพที่ปรากฏมีการตีความใหม่ การจัดลำดับขั้นตอนการเล่าเรื่องที่ไม่เหมือนเดิม ก็จะทำให้หนังเรื่องนั้นมีเอกลักษณ์และน่าประทับใจ แต่ในทางตรงข้าม ถ้าการเล่าเรื่องเป็นอะไรที่เหมือนเดิม น่าเบื่อและคาดเดาได้ แม้เรื่องราวจะดีแค่ไหนก็ตามก็จะขาดความน่าสนใจและขาดความน่าประทับใจไป อย่างน่าเสียดาย ทั้งเนื้อหาเรื่องราวและวิธีการเล่าเรื่องล้วนเป็นสิ่งที่ต้องสอดคล้องเกื้อหนุนกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

2.2.4 หลักการออกแบบตัวละคร (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย (2548 : 67)

1) ได้กล่าวถึงการสร้างตัวละครไว้ว่า ตัวละครจะทำให้คนดูตามเรื่องของเราไปเหมือนเสื่อตามกลิ้งเนื้อหากตัวละครนั้นน่าสนใจพอ หากคุณรักตัวละครของคุณ ก็เชื่อเถอะว่าต้องมีคนอื่น รักเขาด้วยเหมือนกัน วิธีการสร้างตัวละครมีดังนี้



ภาพที่ 24 : ภาพการร่างภาพบุคลิกตัวละคร

ที่มา : งานวิจัยผลของการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งผลต่อการรับรู้และ
จิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ

สร้างจากตัวละครขึ้นมาจากธีมของเรื่อง ถ้าเรารู้ว่าธีมของเรื่องจะเป็นอย่างไร ให้เราสร้างตัวละคร
ขึ้นมาจากธีมเรื่อง เช่นธีมเรื่องนั้นคือความกล้าหาญ ตัวละครเราอาจจะต้องฉลาดกลัวก่อน เมื่อผ่าน
จุดเปลี่ยนสำคัญของเรื่องไปค่อยเปลี่ยนจากความฉลาดกลั้วเป็นผู้กล้า ตัวอย่างเช่น Monsters, Inc.

ติดป้ายตัวละครน่าเบื่อห้ามเข้า

- (1) ตัวละครที่แบนราบ ตลอดการดำเนินเรื่องมีแต่ความสุขไม่มีจุดหมายที่ต้องดิ้นรน
- (2) ตัวละครที่มีด้านเดียว ขาวจัดดำจัด เรียกว่าเลวก็เลวสุดๆ หรือดีก็ดีสุดๆจนหาที่ติไม่ได้
- (3) ตัวละครไร้อารมณ์ ตายด้านต่อความรู้สึกใดๆ ใครบ้างอยากเสียเวลานั่งดูตัวละครที่
แข็งทื่อไม่ต่างจากจากก้อนหิน
- (4) ตัวละครที่เป็นแบบฉบับ สูตรสำเร็จซ้ำซาก เช่น ตัวโตต้องเป็นสมมงทึบเกร คนผอม
บางต้องอ่อนแอ ชี้แพ้

มองหาตัวละครที่แตกต่าง ถึงแม้ว่าเราจะได้ยินคำว่าในโลกนี้ไม่มีอะไรใหม่ แต่เราก็ยังได้พบ
ตัวละครใหม่ๆในงานแอนิเมชันอยู่เสมอ ตัวละครเหล่านั้นอาจไม่ได้ใหม่ชนิดถอดตาม แต่มุมมองที่มี
ต่อเขาต่างหาก ที่ได้เปลี่ยนโฉมหน้าของเขาใหม่ จนทำให้คนดูรู้จักเขาเป็นครั้งแรก



ภาพที่ 25 : ภาพการร่างภาพบุคลิกตัวละครให้มีความแตกต่าง

ที่มา : <http://www.kidartshop.com>

หาจุดอ่อนให้ตัวละคร ไม่มีใครในโลกนี้ที่เกิดมาสมบูรณ์แบบ ตัวละครของเราจะเป็นเช่นนั้น จุดอ่อนทำให้ตัวละครของเรามีเสน่ห์ และคนดูอยากเอาใจช่วยยิ่งเขามีจุดอ่อนมากเท่าไรโอกาสที่คนดูจะรักเขาก็ยิ่งมีมากขึ้นเท่านั้น

ตัวละครต้องมีเป้าหมาย โยนสถานการณ์ที่สุดแสนวิฤตเข้าไปใส่ตัวละครของเรา ให้ดิ้นรนอย่างที่สุด ที่จะผ่านพ้นไปได้ ยิ่งเป้าหมายมีความสำคัญต่อชีวิตเขามากเท่าไร คนดูยิ่งให้ความสนใจต่อตัวละครมากเท่านั้น ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดอย่าง Finding NEMO เป็นเรื่องของตัวละครพ่อที่รักลูกอย่างที่สุด เมื่อลูกชายถูกจับตัวไป เขาจึงพยายามทุกวิถีทางที่จะตามลูกกลับมาให้ได้

ศัตรูที่สำคัญที่สุดคือตัวเอง ตัวละครจะน่าสนใจยิ่งขึ้นหากเขาไม่ได้ต่อสู้แต่ปัญหาภายในตัวเขาเองด้วย ในการสร้างตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ของ สแตน ลี (Stan Lee) แห่งค่าย Marvel Comics เขาใช้จุดนี้เพิ่มความโดดเด่นให้กับตัวละครของเขา ไม่ว่าจะเป็น Spiderman, X-Men, Daredevil, The Punisher, The Hulk พระเอกของเขาล้วนมีปัญหาในใจ พวกเขาต้องต่อสู้กับตัวเองไปพร้อมๆ กับต่อกรกับเหล่าร้าย

สร้างคู่ต่อสู้ที่แข็งแกร่งกว่าเสมอ ปัญหา อุปสรรค หรือคู่ต่อสู้ที่ตัวละครเผชิญ ต้องใหญ่โตจนดูเหมือนเขาไม่มีทางเอาชนะได้เลย เปรียบกับนักมวยที่พยายามล้มแชมป์ซึ่งแข็งแกร่งกว่าให้ได้ เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์อย่าง ดรากอนบอล ความมุ่งมั่นของตัวละคร ยิ่งเขาผ่านมันไปได้ด้วยความยากลำบากเท่าใด ชัยชนะของเขายิ่งมีคุณค่ามากขึ้นเท่านั้น



ภาพที่ 26 : ภาพคู่ต่อสู้ที่อยากจะทำอะไรในคราก่อน บอล

ที่มา : <http://petmaya.com>

คู่คิด ระวังตัวละครโดดเดี่ยวเกินไป คนดูไม่ยอมฟังใครพูดบนคนเดียว หรือฟังเสียงความคิดของเขา ดังนั้นจงหาใครสักคนให้เขาได้เล่าความฝัน แบ่งปันอารมณ์ความรู้สึก คู่คิดจะเป็นคนที่รับฟัง แสดงความคิดเห็น และช่วยชี้ทางออกตามแบบของเขา คู่คิดไม่จำเป็นต้องเดินตามตัวละครของเราทุกอย่างก้าว แต่เมื่อถึงเวลาที่เรากำลังต้องการ เขาจะมาโดยทันที

ถึงแม้ว่าตัวละครนั้นเป็นเพียงการสมมติขึ้นมาแต่คนออกแบบจะต้องกำหนดและหารายละเอียดต่างๆให้กับตัวละคร ให้ดูมีชีวิตให้มากที่สุดทั้งเรื่องของอารมณ์ นิสัย ความคิด เครื่องแต่งกาย สภาพแวดล้อม และอื่นๆ การสร้างตัวละครนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องสร้างเอกลักษณ์ใหม่ขึ้นมา ทั้งนี้เพื่อความหลากหลาย ความน่าสนใจ และรูปแบบการ์ตูนใหม่ๆให้กับสังคม นอกจากนี้การออกแบบตัวละครจะต้องดูความสนใจของกลุ่มผู้ชม หรือกลุ่มเป้าหมาย แล้ววางแผนการออกแบบให้ตรงกับความสนใจ และความต้องการให้กับตัวละคร จะทำให้ตัวละครนั้นมีโอกาส ที่จะประสบความสำเร็จได้มากขึ้น

2.2.5 แนวการสร้างตัวละคร

นักเขียนการ์ตูนประเภทต่างๆ ต้องมีแนวในการสร้างตัวละคร เช่นเดียวกันกับนักเขียนประเภทอื่นๆ โดยเกือบทั้งหมดจะมีแนวในการสร้างตัวละครดังนี้

(1) สร้างให้สมจริง (Realistic) เป็นตัวละครที่ผู้เขียนจะต้องสร้างให้มีความสมจริง เช่น ถ้าตัวละครเป็นคน ก็ต้องมีความเป็นคนจริงๆคือ ต้องมีอารมณ์ ความรู้สึก ทักษะคติ ความนึกคิด ต้องมีลักษณะและธรรมชาติเป็นคน และแสดงธรรมชาติของปฏิกิริยา

(2) สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือการสร้างตัวละครขึ้นในลักษณะที่ควรจะเป็น หมายความว่าไม่ได้ถือความสมจริง หรือความเหนือจริงเป็นหลัก หากแต่มีความปรารถนา หรือความ

ต้องการสิ่งที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ ที่มีอยู่ ที่ปรากฏอยู่ ตัวละครตามแนวนี้ย่อมขาดความสมจริง คือจะดึงมา ผิดธรรมดา แต่การสร้างตัวละครตามอุดมคติก็เป็นการให้บทเรียนตามจริยธรรมแก่ผู้อ่านได้

(3) สร้างตามแบบเหนือจริง (Surrealistic) การสร้างตัวละครแบบนี้ทำให้เกิดความตื่นเต้น ผู้สร้างจะสร้างตัวละครขึ้นมาให้มีพฤติกรรมต่างๆ เหนือมนุษย์ เช่น ตัวละครไทยในวรรณคดีอย่าง ขุนแผน ที่มีวิชาคมปลุกผี แต่ถึงแม้ว่าขุนแผนจะเป็นตัวละครที่เป็นคน แต่ผู้สร้างก็สร้างให้มี ลักษณะเหนือจริงในพฤติกรรม ความเหนือจริงนี้อาจปรากฏได้ในกายภาพของตัวละคร เช่น นางเงือก เป็นต้น



ภาพที่ 27 : ภาพตัวละครเรื่องขุนช้าง ขุนแผน

ที่มา : <http://www.chakrabhand.org>

(4) สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification) ตัวละครแบบนี้จะเป็นสรรพสิ่งต่างๆที่ไม่ใช่มนุษย์ แต่ผู้เขียนกำหนดบทบาทและพฤติกรรมไว้ราวกับว่าเป็นมนุษย์ ตัวละครประเภทนี้แม้มีลักษณะไม่สมจริง เราก็ไม่เรียกว่าแบบเหนือจริง เพราะการที่สร้างให้สัตว์ หรือพืชพูดได้นั้น ถือว่าไม่ใช่การสร้าง ความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่าน เหตุผลที่สร้างตัวละครตามแนวนี้ คือเพื่อให้ผู้อ่านซึ่งรวมถึงเด็ก หรือผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะได้เข้าใจในเรื่องนั้นง่ายขึ้น โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับพืชและสัตว์ซึ่งที่แท้จริงเป็นการ ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด และจินตนาการของคนจริงๆนั่นเอง



ภาพที่ 28 : ภาพตัวละครเรื่องขุนช้าง ขุนแผน

ที่มา : <https://www.037hd.com/khan-kluay-2006>

(5) สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type) ตัวละครแบบฉบับจะมีลักษณะคงที่ เช่น ถ้าเป็นคนไม่ว่าเวลาไหน และในสถานที่อย่างไร ก็มีลักษณะนิสัย และพฤติกรรมเช่นเดิม ไม่เปลี่ยน ผู้อ่านสามารถจะเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ว่า เมื่อมีปัญหาตัวละครตัวนั้นจะปฏิบัติอย่างไร (พันทิพย์ พุเคช, 2548)

2.2.3 ความสำคัญของข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

ตัวละคร หมายถึงบุคคลที่นักเขียนการ์ตูนสมมติขึ้นมา เพื่อให้กระทำการกิจกรรมต่างๆหรือเป็นผู้ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่อง และต้องให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่กำหนดเพราะเรื่องนั้นๆ จะดำเนินไปได้ก็ต้องขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของตัวละครเป็นส่วนใหญ่ ตัวละครอาจเป็นคนสัตว์หรือสิ่งของที่ไม่มีชีวิตจิตใจก็ได้ทั้งสิ้น และถึงแม้ว่าตัวละครจะเป็นบุคคลที่สมมติขึ้นของผู้เขียน แต่พฤติกรรมต่างๆของตัวละครย่อมมาจากพฤติกรรมของบุคคลจริงๆนั้น คือตัวละครต้องมีความสมจริง และสมเหตุผล

ในการสร้างตัวละครแต่ละตัวนั้น เราควรคำนึงถึงปัจจัยต่างๆอาทิ เช่น บทบาท และลักษณะที่สำคัญในตัวละครในแคแรกเตอร์ โดยในตัวละครแต่ละตัวนั้น จะมีองค์ประกอบต่างๆ กันซึ่งเมื่อมารวมกันจะสามารถสร้างแคแรกเตอร์ได้สมบูรณ์และสามารถสร้างตัวละครที่แตกต่างกันได้โดยปัจจัยหลักในการสร้างแคแรกเตอร์แต่ละตัวนั้น เราอาจแบ่งได้ดังนี้

(1) ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร แบ่งลำดับความสำคัญใหญ่ๆ ของบทบาท ความสำคัญตัวละครได้แก่ตัวละครหลักและตัวละครรอง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตัวละครหลัก (main characters) คือ ตัวพระเอก นางเอก ตัวร้าย(ใหญ่) หรือตัวละครที่มีบทบาทเด่นๆ ซึ่งในตัวละครเหล่านี้ถือว่าเป็นตัวละครที่สำคัญที่สุดในเรื่อง ซึ่งในการออกแบบก็ต้องออกแบบตัวการ์ตูนพวกนี้ก่อนเป็นอันดับแรก ในการออกแบบตัวเอกนั้นสิ่งสำคัญ ก็คือต้องมีความเด่น ทั้งบอก และทั้งการแสดงออก ท่าทาง รวมถึงการปรากฏตัวในแต่ละฉาก ซึ่งในตัวเอกแต่ละตัวนี้ไม่มีกฎตายตัว ว่าเราจะออกแบบมาต้องเป็นแบบใด ไม่จำเป็นที่ตัวเอกจะต้องเก่งเสมอไปไม่จำเป็นที่จะดูดีเสมอไป แต่สิ่งหลักที่ตัวเองต้องมี คือความเด่น และการให้ความสำคัญกับบทบาทมากกว่าตัวละครรองอื่นๆ



ภาพที่ 29 : ภาพโงกุนตัวละครหลักในเรื่อง ดราก้อนบอล
ที่มา : <http://crtanifilmcartoon.blogspot.com>

ตัวละครรอง และตัวประกอบ (Sub characters) คือ ตัวละครที่มีบทตั้งแต่รองสำคัญลงมา จากตัวละครหลักจนถึงระดับตัวประกอบบอดทอน โดยบทบาทของตัวละครรองนั้นอาจโผล่มามากหรือโผล่มาเพียงไม่กี่ตอนตัวละครที่มีบทบาทๆได้แก่ เพื่อนพระเอก สมุนมือขวาตัวร้าย อาจารย์ตัวเอก กลุ่มเพื่อนนางเอก เป็นต้น ตัวละครประเภทเพื่อนนั้น ถ้ามีบทบาทมากอาจจะพิถีพิถันในการออกแบบตัวละครและถ้าเป็นเพื่อนสนิทของตัวเอกอาจจะออกแบบให้มีลักษณะนิสัยตรงข้ามกับตัวเอก เพื่อให้เกิดการเน้นซึ่งกันและกัน ถ้าพระเอกเป็น คนใจร้อน ตัวเพื่อนของพระเอกจะเป็น คนใจเย็น สุขุมก็ได้ โดยตัวรองประเภทนี้มักเป็นตัวละครที่ทบทวนส่วนที่ขาดหายไปของพระเอก ส่วนรายละเอียดในส่วนอื่นๆก็ออกแบบตามลักษณะนิสัยของตัวละคร ส่วนตัวละครประเภทตัวประกอบที่เป็นตัวประกอบฉาก ตัวละครพวกนี้คือตัวละครประเภทสนับสนุนความหนักแน่น และสร้างบรรยากาศธรรมชาติของเนื้อเรื่อง ตัวประกอบแข่งความเด่นและความสำคัญได้มากกว่าตัวละครรอง

ประเภท ที่กล่าวมาโดยตัวประกอบบางตัวอาจแค่ทำหน้าที่เป็นตัวประกอบฉากในช่องเดียวเดินผ่านฉาก บางตัวมีบทบาทเล็กน้อย แต่ว่าตัวละครเหล่านี้แทบไม่มีบทสำคัญหรือบทเด่นในเรื่องเลย ความสำคัญของตัวประกอบส่วนใหญ่จะใช้ในการดำเนินเรื่องมากกว่า



ภาพที่ 30 : ภาพนักสืบโมริ ตัวละครรองในเรื่อง โคนัน

ที่มา : <http://crtanifilmcartoon.blogspot.com>

(2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร คือ การแสดงออกของตัวละครแต่ละตัวย่อมมีความแตกต่างและลักษณะความคิดที่ไม่เหมือนกัน ถ้าตัวละครทุกตัวมีนิสัยหรือบุคลิกเหมือนกันหมด ทุกตัว ตัวละครในการ์ตูนก็จะดูไร้มิติ และจืดชืด ดังนั้นในการสร้างอุปนิสัยตัวละครแต่ละตัวนั้น ควรคำนึงถึงรูปแบบลักษณะของเนื้อเรื่อง บรรยากาศ ยุคสมัย และสิ่งแวดล้อมของตัวละคร เพื่อใช้ในการสร้างรูปแบบตัวละครที่แตกต่างกันและเมื่อตัวละครหลายตัวมีความแตกต่างกันทั้งด้านพฤติกรรม ความคิด และนิสัยแล้ว การ์ตูนก็จะดูมีมิติขึ้น และสามารถสร้างความน่าสนใจและความสนุกให้กับเนื้อเรื่องอีกด้วย

ในการที่เราจะออกแบบอุปนิสัยของตัวละครมา 1 ตัว ในขั้นแรกต้องดูก่อนว่าต้องการให้ตัวละครนั้นเป็นคนที่มีความลักษณะแบบใด เช่น มีอุปนิสัยที่มีอดีตความหลังแสนเศร้า นักแสดงพเนจรที่แสนร่าเริง หรือจอมดาบเงียบขรึม ผู้มีความมุ่งมั่นและความซื่อสัตย์สูงเมื่อกำหนดนิสัยคร่าวๆ แล้วค่อยมาเจาะลึกว่ารายละเอียดตัวละคร ว่ามีลักษณะนิสัย แนวความคิด การใช้ชีวิต พฤติกรรม และการปฏิบัติตัวต่อสังคมอย่างไร (รายละเอียดนั้นจะมากหรือน้อย ก็แล้วแต่บท และเรื่องราวของตัวละครนั้นๆ) นิสัยของตัวละครคือ การสร้างความแตกต่างอย่างเด่นชัดระหว่างตัวละครด้วยกันเอง นิสัยเป็นสิ่งที่บอกถึงแนวความคิด รสนิยม และวิถีการดำเนินชีวิตของตัวละครนั้นได้เปรียบกับโลกแห่งความ

จริงที่ในสังคมหนึ่งๆที่แต่ละคนมีนิสัยที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดอาชีพ ค่านิยม แฟชั่น ที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งเป็นไปไม่ได้เลยที่ทุกคนจะมีนิสัยเดียวกันหมด การตุนก็เหมือนกัน ในตัวละครแต่ละตัวการที่ตัวละครมีนิสัยเฉพาะตัวที่เด่นชัดจะสามารถสร้างเรื่องราว และแตกเรื่องออกมาได้มากมายซึ่งความแตกต่างของการสร้างนิสัยของตัวละคร จะทำให้เกิดปัจจัยเสริมหลายๆอย่างที่แตกต่างและแยกย่อยไปในแต่ละตัวละคร



ภาพที่ 31 : ตัวละครที่มีบุคลิกแตกต่างกัน เรื่องโดราเอมอน

ที่มา : <https://cartoon.mthai.com>

บุคลิกของตัวละคร ก็เป็นสิ่งหนึ่งที่สำคัญ ที่บ่งบอกถึงการกระทำภายนอก และอารมณ์ความรู้สึกที่คิดในใจ อาจจะเป็นการกระทำหรือนิสัยของตัวละครนั้น ซึ่งอาจรวมถึงบุคลิกที่แปลกๆ สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครได้ด้วย ซึ่งบุคลิกของตัวละครเหล่านี้เปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนจิตใจของตัวละครนั้น(จะแสดงได้เด่นชัดกว่าโลกแห่งความจริง) และเป็นส่วนสำคัญมากในการเล่าถึงพฤติกรรมของตัวละคร ซึ่งจะสื่อและอธิบายให้ผู้อ่านเข้าถึง และเข้าใจในแคแรกเตอร์ตัวละครนั้นๆได้ง่ายขึ้นด้วย

อารมณ์ของตัวละครในตัวละครหนึ่งๆ จะมีลักษณะอารมณ์ต่างๆมากน้อย แต่ต่างกันในที่นี้ เราอาจกำหนดอารมณ์หลักๆของตัวละครไว้ก็ได้ เป็นสิ่งที่ชี้แสดงว่าเมื่อตัวละครหนึ่งๆที่มีอารมณ์ที่แตกต่างกัน ภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน ก็จะสามารถแยกย่อยเรื่องราวออกมาในแนวทางที่แตกต่างกันได้

3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร ก็เหมือนเป็นการบอกลักษณะนิสัยของตัวละคร ซึ่งการออกแบบลักษณะภายนอกให้กับตัวละครถือว่ายากที่สุดแล้วใน

การสร้างตัวละครขึ้นมา การแต่งกายที่บอกฐานะ บอกวัฒนธรรม รสนิยม และนิสัย ลักษณะรูปร่างที่แสดงออกว่าตัวละครนี้ต้องเป็นอย่างไร ส่วนนี้จำเป็นต้องกำหนดนิสัยและบทบาทให้ตัวละครตัวนั้นๆ ก่อนถึงจะมาสร้างลักษณะภายนอกที่เป็นรูปธรรมได้ อีกทั้งสีหน้าและพฤติกรรม ซึ่งรูปลักษณะภายนอกพวกนี้จะเป็นตัวบ่งชี้ได้ชัด หรืออาจแฝงได้ว่าคนนี้เป็นคนอย่างไร มีแนวความคิดอย่างไร มีพฤติกรรมและกิจวัตรอย่างไร ซึ่งเป็นการสะดวกที่เราจะสามารถเล่าความคิดของตัวละครได้ผ่านทางลักษณะภายนอกได้โดยไม่ต้องสร้างเนื้อเรื่องเพิ่มเลย



ภาพที่ 32 : ลักษณะการแต่งกายแอนิเมชัน แนวแฟนซี

ที่มา : <http://www.kidartshop.com>

การจะกำหนดเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครนั้นเป็นเรื่องที่ยากและอาจต้องทำการศึกษาพอสมควร โดยเฉพาะการ์ตูนแนวแฟนซีจะต้องศึกษาเรื่องเครื่องแต่งกายให้ดูว่าชุดนี้เหมาะสมกับตัวละครไหน ชุดนี้เหมาะกับฤดูนี้ไหม และชุดนี้เหมาะกับคนประเทศไทย ดูสไตล์ให้เข้ากับยุคสมัยเพราะเครื่องแต่งกายของตัวละครถ้าผิดไปจากเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้ผู้อ่านอาจจะเข้าใจผิด ฉะนั้นความเหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญ และควรประณีตในการออกแบบชุดเพื่อความสมบูรณ์ในงานรูปร่างรูปลักษณะภายนอกหรืออิมเมจของตัวละครนั้น ถือว่ามีความสำคัญเพราะมันคือการสื่อความเป็นเอกลักษณ์ให้ตัวละครนั้นๆ ซึ่งถ้าออกแบบลักษณะตัวละครผิดพลาด ความหมายของตัวละครที่สื่อให้กับผู้อ่าน อาจเกิดความเข้าใจผิดความหมายได้ จะส่งผลให้การเล่าเรื่องเสียก็ได้ และสิ่งที่สำคัญคือตัวละครที่ออกแบบไว้ ฉะนั้นจึงถือว่ารูปลักษณะตัวละคร ควรจะออกแบบให้มีลักษณะที่สื่อความหมายให้กับผู้อ่านได้ เข้าใจง่าย ว่าตัวละครนั้นเป็นอย่างไร และแคแรกเตอร์ที่วางไว้ ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะออกมาแบบไหนนั้นขึ้นอยู่กับรสนิยม และประสบการณ์ของนักเขียนการ์ตูน

4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร ถือว่าเป็นการสร้างมิติให้กับตัวละคร เพื่อเป็นการบ่งบอกว่าตัวละครมีที่มาที่ไปและมีจุดประสงค์ในการดำเนินชีวิตอย่างไร (ซึ่งมีผลต่อการดำเนินเรื่อง) และสิ่งสำคัญในการสร้างจุดมุ่งหมาย และที่มาคือ ต้องดูว่าเข้ากับยุคสมัย สถานการณ์ และเมเนหลักของเรื่องหรือเปล่า และที่สำคัญควรจดบันทึกเกี่ยวกับประวัติตัวละครไว้ด้วย เพื่อใช้เป็นไกด์ไลน์ในการสร้างเนื้อเรื่องในคราวต่อไป เพราะว่าการออกแบบแคแรกเตอร์ไว้หลายตัว อาจเกิดความสับสน ลืม หรือจำสลับว่าตัวละครนี้มีประวัติที่มา หรือจุดประสงค์ในการดำเนินเรื่องเป็นอย่างไรซึ่งตรงนี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการเขียนเนื้อเรื่องด้วย (วิไลฐ์ จันมา, 2547)

3) หลักการออกแบบฉาก

หลักการออกแบบฉากไว้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจะสมบูรณ์ไม่ได้เลยถ้าขาดฉากฉากไม่ได้มีหน้าที่แค่เป็นที่รองรับภาพตัวละครเท่านั้น บทบาทของฉากมีมากมายเหลือเกิน ฉากทำให้เรารู้จักโลกของตัวละคร ตรงนี้เองเป็นจุดเด่นของฉากในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทุกเรื่อง ศิลปะการสร้างงานแอนิเมชันได้ลายเส้นแบ่งระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกแห่งจินตนาการไปจนหมดสิ้น ดังนั้นแอนิเมชันอาจจะพาผู้ชมไปไกลถึงห้วงอวกาศอย่างไรในเรื่อง Treasure Planet ไปในดินแดนสาบสูญอย่างใน Atlantis ดำดิ่งสู่ท้องทะเลอย่าง Finding Nemo ท่องไปในโลกแห่งเทพนิยายอย่างใน Shrek ข้ามประตูสู่เสื้อผ้าไปสู่โลกของปีศาจอย่างใน Monsters, Inc. หรือจินตนาการไปไหนต่อไหนก็ได้ทั้งสิ้น แม้แต่ฉากที่มีลักษณะสมจริง เช่น ฉากป่าตามธรรมชาติ ศิลปินนักออกแบบฉากก็สามารถทำให้ป่าในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มีความพิเศษ จนเป็นโลกเฉพาะของแต่ละเรื่องได้ ดังจะเห็นว่าป่าใน Bambi , lion King , Tarzan หรือ Pocahontas ล้วนแตกต่างกัน เช่นเดียวกับป่าในก้านกล้วยของกันตนา ซึ่งมีการออกแบบให้เป็นป่าร้อนชื้น ประกอบด้วยเส้นสายลายแบบไทยๆ สร้างเอกลักษณ์ให้ฉากป่าในก้านกล้วย ต่างจากฉากป่าในงานแอนิเมชันที่ผ่าน ๆ มา นอกจากฉากจะทำหน้าที่สร้างโลกเฉพาะให้แก่ภาพยนตร์แอนิเมชันแล้ว ฉากยังมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมบุคลิกตัวละครให้ชัดเจนขึ้นด้วย เพราะนิสัยใจคอของคนมักสะท้อนจากข้าวของเครื่องใช้ของคนๆนั้น ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบห้องนอนของตัวละครเด็กๆในแอนิเมชันซีรี่ส์ชุด ชน 100% ของกันตนา โดยให้เด็กแต่ละคนมีห้องนอนที่ต่างกันไปตามบุคลิก อย่างห้องของจอยก็เต็มไปด้วยสีชมพู ดอกไม้หวานแหวว เข้าชุดกันทั้งห้อง ห้องของป๊อก มองไปทางไหนก็เห็นแต่อุปกรณ์วิทยาศาสตร์และสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ หรือห้องของมะลิซึ่งเป็นห้องไม้เรียบง่ายตามแบบฉบับบ้านไทย เป็นต้น (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย,2548)



ภาพที่ 33 : ออกแบบฉากโทนสีตอนเย็น เรื่อง อีกคิวซัง

ที่มา : <https://www.dailymotion.com>

อีกหน้าที่หนึ่งของฉากซึ่งมีความสำคัญไม่ต่างกัน คือเสริมอารมณ์ที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ตอนนั้นๆ โดยใช้องค์ประกอบของภาพ, สี, แสงเงา และอื่นๆ เข้ามาช่วยสร้างความรู้สึกรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้ชม เช่น ถ้าเป็นช่วงสนุกสนานร่าเริง ฉากอาจมีลักษณะโล่ง ใช้สีสดใสใสสว่างงาม และแสงที่นุ่มนวลสบายตา หรือถ้าเป็นช่วงตื้นตัน ฉากอาจมีลักษณะปิดล้อมเหมือนไม่มีทางออก ใช้สีโทนร้อนและแสงเงาที่ตัดกันอย่างรุนแรง เป็นต้น

ฉากยังเป็นสิ่งที่บอกเวลาของเรื่อง โดยเหตุการณ์เกิดขึ้นตอนไหน เราสามารถรับรู้ได้จากแสงในฉากนั้นๆ แสงในแต่ละเวลา เช้า สาย บ่าย เย็น หรือกลางคืน จะมีทิศทางของแสงและอุณหภูมิของแสงที่แตกต่างกัน ซึ่งในการทำงานส่วนนี้ ทีมงานจะต้องศึกษาจากธรรมชาติเป็นอย่างดี ก่อนจะนำมาปรับเปลี่ยนให้เป็นไปตามแนวทางของภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยมีหลักการใหญ่ ๆ คืออย่าเผลอคิดว่าฉากเป็นพระเอกของเรื่อง อย่างมากที่สุดที่ฉากทำได้คือการทำเป็นผู้สนับสนุนที่ดี ดังนั้นสิ่งแรกที่ศิลปินนักออกแบบฉากต้องทำก็คือศึกษาเรื่องอย่างละเอียด เพื่อตอบคำถามหลักๆ ดังต่อไปนี้

- ฉากที่ต้องออกแบบนั้นเป็นฉากอะไร เกี่ยวข้องกับใครบ้าง เป็นฉากภายในหรือภายนอก ฉากธรรมชาติหรือสิ่งปลูกสร้าง กลางวันหรือกลางคืน
- ต้องมีสิ่งใดอยู่ในฉากบ้าง ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของที่สะท้อนถึงตัวตนของตัวละครหรือสิ่งของที่ตัวละครต้องหยิบจับใช้งาน ล้วนเป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องตีออกมาให้ครบถ้วน

- ตัวละครทำอะไรในฉากนี้บ้าง เดิน วิ่ง ออกกำลังกาย หรือ การกระทำของตัวละครกำหนดพื้นที่ในฉากนั้นๆว่าต้องมีขนาดเท่าไร เรื่องขนาดของฉากที่ว่านี้ ยังต้องสัมพันธ์กับจำนวนตัวละครและขนาดของตัวละครด้วย

- ต้องการอารมณ์ความรู้สึกแบบไหนในฉาก เช่น ดูลึกลับน่ากลัว , โรแมนติก หรืออื่นๆ เมื่อได้คำตอบทั้งหมดหมดแล้ว นักออกแบบจึงต้องนำมาสร้างเป็นงานฉากซึ่งสอดคล้องกับเหตุการณ์ในตอนนั้นๆ จำไว้ให้ดีไม่ว่าฉากของคุณจะสวยขนาดไหนก็ตามก็ไม่อาจเรียกว่าฉากที่ดีได้ ตราบใดที่มันยังไม่สามารถตอบโจทย์ของเรื่องได้



ภาพที่ 34 : การออกแบบฉากให้ความรู้สึกโรแมนติก เรื่อง ยามซากุระร่วงโรย
ที่มา : <https://daily.rabbit.co.th>

อย่างไรก็ตามทุกครั้งที่ออกแบบฉาก สิ่งที่ต้องระลึกอยู่เสมอก็คือ ฉากเป็นตัวส่งเสริมเรื่องและขับเคลื่อนตัวละครให้โดดเด่น ฉากจึงต้องไม่พยายามแย่งชิงความเด่นมาเสียเอง ศิลปินนักออกแบบฉากจะต้องมองงานจากภาพรวม ฉากที่ออกแบบจะไม่จบลงแค่นั้น แต่มันจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อมีตัวละครเข้ามาอยู่ในฉากนั้นแล้ว

กล่าวโดยสรุป ความสำเร็จของภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทุกอย่าง ซึ่งล้วนแต่มีบทบาทสำคัญด้วยกันทั้งสิ้น และถ้าหากวันนั้นมาถึง ฉากก็เป็นส่วนหนึ่งที่จะสามารถรับความสำเร็จได้อย่างภาคภูมิใจ เพราะฉากนั้นเป็นที่รองรับและกำหนดเหตุการณ์ สถานการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก ต่างๆให้กับหนังได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 35 : การออกแบบฉาก เรื่อง Kiki's Delivery Service
ที่มา : <http://www.catdumb.com>



ภาพที่ 36 : การออกแบบฉาก เรื่อง ระเบิดหูกี่ พ่อครัวตัวจิ๋ว หัวใจคับโลก
ที่มา : <http://www.catdumb.com>

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้

2.3.1 ความหมายของการเรียนรู้ การเรียนรู้ (Learning) คือ กระบวนการของประสบการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างค่อนข้างถาวร ซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้ไม่ได้มาจากภาวะชั่วคราว วุฒิภาวะ หรือสัญชาตญาณ (Klein 1991:2)

การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร โดยเป็นผลจากการฝึกฝนเมื่อได้รับการเสริมแรง มิใช่เป็นผลจากการตอบสนองตามธรรมชาติที่เรียกว่า ปฏิกริยาสะท้อน (Kimble

and Garmezy) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม อันเป็นผลจากการฝึกฝนและประสบการณ์ แต่มีใช้ผลจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (Hilgard and Bower) การเรียนรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละคนได้ประสบมา (Cronbach) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่บุคคลได้พยายามปรับพฤติกรรมของตน เพื่อเข้ากับสภาพแวดล้อมตามสถานการณ์ต่าง ๆ จนสามารถบรรลุถึงเป้าหมายตามที่แต่ละบุคคลได้ตั้งไว้ (Pressey, Robinson and Horrock, 1959)

ความหมายของการเรียนรู้ (Mednick, 1959)

1. การเรียนรู้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
2. การเรียนรู้เป็นผลจากการฝึกฝน
3. การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรจนเป็นนิสัย มิใช่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมชั่วคราว

4. การเรียนรู้ไม่อาจสังเกตได้โดยตรง แต่ทราบจากการกระทำที่เป็นผลจากการเรียนรู้ เพราะฉะนั้นเราสามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวร และพฤติกรรมใหม่นี้เป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝน มิใช่เป็นผลจากการตอบสนองตามธรรมชาติหรือสัญชาตญาณ หรือวุฒิภาวะ หรือพิษยาต่าง ๆ หรืออุบัติเหตุ หรือความบังเอิญ พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจะต้องเปลี่ยนไปอย่างค่อนข้างถาวร จึงจะถือว่าเป็นการเรียนรู้ขึ้น หากเป็นการ เปลี่ยนแปลงชั่วคราวก็ยังไม่ถือว่าเป็นการเรียนรู้

ธรรมชาติของการเรียนรู้เป็นกระบวนการชนิดหนึ่ง ประกอบด้วย (Cronbach, 1959)

1. จุดมุ่งหมายของผู้เรียน (Goal) หมายถึงสิ่งที่ผู้เรียนต้องการหรือสิ่งที่ผู้เรียนมุ่งหวัง การเรียนอย่างไม่มีจุดมุ่งหมาย คือไม่ทราบว่าเรียนไปทำไม ย่อมจะไม่บังเกิดผลดีขั้นได้ ครูควรชี้ให้ผู้เรียนเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายในการเรียนวิชาต่าง ๆ ว่าคืออะไร เพื่ออะไร

2. ความพร้อม (Readiness) เป็นลักษณะเฉพาะตัวของนักเรียนหรือผู้เรียนแต่ละคนหมายรวมถึงวุฒิภาวะของผู้เรียนด้วย คนที่มีความพร้อมจะเรียนได้ดีกว่าทั้ง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกัน จึงควรสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักเรียนเพื่อให้เขาพร้อมที่จะเรียนได้

3. สถานการณ์ (Situation) หมายถึง สิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่มากระทำต่อผู้เรียน เช่น การเรียนการสอน สถานการณ์ต่าง ๆ ฯลฯ คนหรือสัตว์จะเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้เข้าไปมีประสบการณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างแท้จริง

4. การแปลความหมาย (Interpretation) เป็นการศึกษาหาช่องทางในสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่เพื่อเข้าไปสู่จุดมุ่งหมาย หรือการวางแผนการกระทำเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย โดยพิจารณา นำสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์มาใช้ให้เป็นประโยชน์ การจะบรรลุจุดมุ่งหมายนั้นอาจมีหลายวิธี และ

อาจจะมียุทธวิธีหนึ่งที่ดีที่สุด การที่คนจะเลือกวิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการแปลความหมายเป็นสิ่งสำคัญ

5. ลงมือกระทำ (Action) เมื่อแปลสถานการณ์แล้ว ผู้เรียนจะลงมือตอบสนองสถานการณ์หรือสิ่งเร้าในทันที การกระทำนั้นผู้เรียนย่อมจะคาดหวังว่าจะเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะทำให้เขาบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

6. ผลที่ตามมา (Consequence) หลังจากตอบสนองสิ่งเร้าหรือสถานการณ์แล้ว ผลที่ตามมาคือ อาจจะประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายจะเกิดความพอใจ (Confirm) ถ้าไม่ประสบผลสำเร็จย่อมไม่พอใจ ผิดหวัง (Contradict) ถ้าประสบผลสำเร็จก็จะเป็นแรงจูงใจให้ทำกิจกรรมอย่างเดิมอีกถ้าไม่บรรลุจุดมุ่งหมายอาจหมดกำลังใจท้อแท้ที่จะตอบสนองหรือทำพฤติกรรมต่อไป

7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Contradict) ซึ่งจะกระทำใน 2 ลักษณะคือ ปรับปรุงการกระทำของตนใหม่เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายโดยย้อนไปพิจารณาหรือแปลสถานการณ์หรือสิ่งเร้าใหม่แล้วหาวิธีกระทำพฤติกรรมที่เหมาะสมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายปลายทางให้ได้ อีกประการหนึ่ง อาจเลิกไม่ทำกิจกรรมนั้นอีก หรืออาจจะกระทำซ้ำ ๆ อย่างเดิมโดยไม่เกิดผลอะไรเลยก็ได้

2.3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ (Theory learning) การเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเดิมเป็นพฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวรอันเป็นผลมาจากประสบการณ์

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอาจมี 3 ด้านดังนี้ (ตามหลัก Bloom)

- 1 พฤติกรรมด้านสมอง (Cognitive Domain) ได้แก่ ความรู้ – จำ ความเข้าใจ
- 2 พฤติกรรมด้านจิตใจ (Affective Domain) ได้แก่ อารมณ์ ความเชื่อ ความสนใจ ทศนคติ
- 3 พฤติกรรมด้านกล้ามเนื้อประสาท

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Theory learning) แบ่งได้ 2 กลุ่มใหญ่ ๆ

<p>ทฤษฎีความต่อเนื่อง (Associative) การเรียนรู้โดยมีสิ่งเร้ามาเชื่อมโยงทำให้เกิดการตอบสนองขึ้น แบ่ง 2 กลุ่ม ทฤษฎีความเชื่อมโยงสิ่งเร้ากับการตอบสนอง (Connectionism) นักทฤษฎี Thorndike ,Guthrie ,Hull ทฤษฎีการวางเงื่อนไข (Conditioning) แบบคลาสสิก (Classical) ได้แก่ Pavlov แบบการกระทำ (Operant) ได้แก่ Skinre</p>	<p>ทฤษฎีความเข้าใจ (สนาม) ได้แก่ Gestalt - เวย์ไรท์เมอร์ (Max Wertheimer) - คอฟกา (Kurt Kofga) - เลอวิน (Kurt Lewin) - โคเลอร์ (Wolfgang Kohler)</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตารางที่ 11 : ตารางทฤษฎีความต่อเนื่อง

กรอบการเรียนรู้ 5 ด้าน (5 Domains of Learning)

- 1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม
- 2 ด้านความรู้
- 3 ด้านทักษะทางปัญญา
- 4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
- 5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

เมื่อบุคคลเกิดการเรียนรู้ จะเกิดการเปลี่ยนแปลงดังนี้ (Bloom, 1959)

1. **พุทธิพิสัย (Cognitive Domain)** พฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความรู้ ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญา การเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ ความเข้าใจ และความคิด (Cognitive Domain) หมายถึง การเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระใหม่ ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจสิ่งแวดลอมต่าง ๆ ได้มากขึ้น เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสมอง

พฤติกรรมทางพุทธิพิสัย 6 ระดับ ได้แก่

1. **ความรู้ความจำ** ความสามารถในการเก็บรักษามวลประสบการณ์ต่าง ๆ จากการที่ได้รับรู้ไว้และระลึกสิ่งนั้นได้เมื่อต้องการเปรียบดั่งเทปบันทึกเสียงหรือวีดิทัศน์ที่สามารถเก็บเสียงและภาพของเรื่องราวต่างๆได้ สามารถเปิดฟังหรือ ดูภาพเหล่านั้นได้ เมื่อต้องการ
2. **ความเข้าใจ**เป็นความสามารถในการจับใจความสำคัญของสื่อ และสามารถแสดงออกมาในรูปแบบของการแปลความ ตีความ คาดคะเน ขยายความ หรือ การกระทำอื่น ๆ
3. **การนำความรู้ไปใช้** เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ไปใช้ในกาแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งจะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจ จึงจะสามารถนำไปใช้ได้
4. **การวิเคราะห์** ผู้เรียนสามารถคิด หรือ แยกแยะเรื่องราวสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย เป็นองค์ประกอบที่สำคัญได้ และมองเห็นความสัมพันธ์ของส่วนที่เกี่ยวข้องกัน ความสามารถในการวิเคราะห์จะแตกต่างกันไปแล้วแต่ความคิดของแต่ละคน
5. **การสังเคราะห์** ความสามารถในการที่ผสมผสานส่วนย่อย ๆ เข้าเป็นเรื่องราวเดียวกันอย่างมีระบบ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่สมบูรณ์และดีกว่าเดิม อาจเป็นการถ่ายทอดความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย การกำหนดวางแผนวิธีการดำเนินงานขึ้นใหม่ หรือ อาจจะเกิดความคิดในอันที่จะสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งที่เป็นนามธรรมขึ้นมาในรูปแบบ หรือ แนวคิดใหม่
6. **การประเมินค่า** เป็นความสามารถในการตัดสิน ตีราคา หรือ สรุปลักษณะกับคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ออกมาในรูปแบบของคุณธรรมอย่างมีกฎเกณฑ์ที่เหมาะสม ซึ่งอาจเป็นไปตามเนื้อหาสาระในเรื่องนั้น ๆ หรืออาจเป็นกฎเกณฑ์ที่สังคมยอมรับก็ได้

ด้านพุทธิพิสัย (พฤติกรรมด้านสมอง) (Cognitive Domain)	
ความรู้ (Knowledge)	สามารถในการจำความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มา
ความเข้าใจ (Comprehension)	สามารถในการแปลความ ขยายความ ในสิ่งที่ได้เรียนรู้
การนำไปใช้ (Application)	สามารถในการใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้มาก่อให้เกิดสิ่งใหม่
การวิเคราะห์ (Analysis)	สามารถในการแยกความรู้ออกเป็นส่วน ทำความเข้าใจในแต่ละส่วน ว่าสัมพันธ์ หรือแตกต่างกันอย่างไร
การสังเคราะห์ (Synthesis)	สามารถในการรวมความรู้ต่าง ๆ หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดเป็นสิ่งแปลกใหม่
การประเมินค่า (Evaluation)	สามารถในการตัดสินคุณค่าอย่างมีเหตุผล

ตารางที่ 12 : ตารางระดับการเรียนรู้พุทธิพิสัย

2. **ด้านจิตพิสัย** การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก ทศนคติ ค่านิยม (Affective Domain) หมายถึง เมื่อบุคคลได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ก็ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกทางด้านจิตใจ ความเชื่อ ความสนใจจะประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ 5 ระดับ ได้แก่

1. **การรับรู้** เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์ หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเป็นไปในลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นว่าคืออะไร แล้วจะแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้น

2. **การตอบสนอง** เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอม และพอใจต่อสิ่งเร้านั้น ซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว

3. **การเกิดค่านิยม** การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่านั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

4. **การจัดระบบ** การสร้างแนวคิด จัดระบบของค่านิยมที่เกิดขึ้นโดยอาศัยความสัมพันธ์ถ้าเข้ากันได้ก็จะยึดถือต่อไปแต่ถ้าขัดกันอาจไม่ยอมรับอาจจะยอมรับค่านิยมใหม่โดยยกเลิกค่านิยมเก่า

5. **บุคลิกภาพ** การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ถูกต้องดีงามพฤติกรรมด้านนี้ จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่งจะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่าง ๆ จนกลายเป็นค่านิยม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติ ซึ่งจะเป็นควบคุมทิศทางพฤติกรรมของคนคนจะรู้ดีรู้ชั่วอย่างไรนั้น ก็เป็นผลของพฤติกรรมด้านนี้

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)	
การรับรู้ (Receive)	ตั้งใจสนใจในสิ่งเร้า
การตอบสนอง (Respond)	มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น
คุณค่า ค่านิยม (Value)	รู้สึกซาบซึ้งยินดี และมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น
การจัดระบบ (Organize)	เก็บความแตกต่างในคุณค่า, แก้ไขความขัดแย้ง สร้างปรัชญาหรือเป้าหมายให้กับตนเอง
บุคลิกภาพ (Characterize)	ทำให้เป็นคุณลักษณะหนึ่งของชีวิต

ตารางที่ 13 : ตารางระดับการเรียนรู้ทักษะพิสัย

3. **ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)** (พฤติกรรมด้านกล้ามเนื้อประสาท) ความเปลี่ยนแปลงทางด้านความชำนาญ (Psychomotor Domain) หมายถึง การที่บุคคลได้เกิดการเรียนรู้ทั้งในด้านความคิด ความเข้าใจ และเกิดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ความสนใจด้วยแล้ว ได้นำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปฏิบัติ จึงทำให้เกิดความชำนาญมากขึ้น เป็นต้น พฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรงโดยมีเวลาและคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะ เช่น การใช้มือ

พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย ประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ 5 ชั้น ดังนี้

1. **การรับรู้** เป็นการให้ผู้เรียนได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือ เป็นการเลือกหาตัวแบบที่สนใจ
2. **กระทำตามแบบ หรือ เครื่องชี้แนะ** เป็นพฤติกรรมที่ผู้เรียนพยายามฝึกตามแบบที่ตนสนใจและพยายามทำซ้ำ เพื่อที่จะให้เกิดทักษะตามแบบที่ตนสนใจให้ได้ หรือ สามารถปฏิบัติงานได้ตามข้อแนะนำ

3. การหาความถูกต้อง พฤติกรรมสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เมื่อได้กระทำซ้ำแล้ว ก็พยายามหาความถูกต้องในการปฏิบัติ

4. การกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจากตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เป็นของตัวเองจะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติงานที่ยุ่ยากซับซ้อนได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง คล่องแคล่ว การที่ผู้เรียนเกิดทักษะได้ ต้องอาศัยการฝึกฝนและกระทำอย่างสม่ำเสมอ

5. การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ พฤติกรรมที่ได้จากการฝึกอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติได้คล่องแคล่วองไวโดยอัตโนมัติ เป็นไปอย่างธรรมชาติ ซึ่งถือเป็นความสามารถของการปฏิบัติในระดับสูง

2.4 คุณลักษณะด้านจิตพิสัย

จิตพิสัย เป็นพฤติกรรมทางด้านจิตใจ เกี่ยวกับค่านิยม ความรู้สึก ความซาบซึ้งที่ศนคติความเชื่อ ความสนใจ และคุณธรรม พฤติกรรมของผู้เรียนจะไม่เกิดขึ้นทันที การจัดการเรียนการสอนจึงต้องใช้วิธีปลูกฝัง และสอดแทรกสิ่งที่ดีงาม ประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ 5 ระดับ

1 การรับรู้หรือการยอมรับ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์ หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นไปในลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นว่าคืออะไร แล้วจะแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้น

2 การตอบสนอง เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอม และพอใจต่อสิ่งเร้านั้น ซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว

3 การเกิดค่านิยม การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่านั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

4 การจัดรวบรวม หรือการจัดระบบค่านิยมเป็นการรวบรวมค่านิยมใหม่ที่เกิดขึ้น จากแนวคิดและ การจัดระบบค่านิยมที่จะยึดถือต่อไป หากไม่สามารถยอมรับค่านิยมใหม่ก็จะยึดถือค่านิยมเก่าต่อไปแต่ถ้า ยอมรับค่านิยมใหม่ก็จะยกเลิกค่านิยมเก่าที่ยึดถือ

5 การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยมที่ยึดถือ การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ถูกต้องดีงามพฤติกรรมด้านนี้ จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่งจะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่าง ๆ จนกลายเป็นค่านิยม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติ ซึ่งจะเป็ความคุมทิศทางพฤติกรรมของคนคนจะรู้ดีรู้ชั่วอย่างไรนั้น ก็เป็นผลของพฤติกรรมด้านนี้

คำกริยาที่ใช้ในการเขียนจุดประสงค์ด้านจิตพิสัย

ระดับพฤติกรรม	จุดประสงค์ทั่วไป	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
การรับรู้ การยอมรับ	ยอมรับ รับรู้	รับฟัง ยินยอม ทำตาม
การตอบสนอง	มีส่วนร่วม สนใจ	ตอบ ช่วยเหลือ อภิปราย ยินดีช่วย ทำตาม อาสา
การมีค่านิยม	ซาบซึ้ง มีเจตคติ	เสนอความเห็น เชื่อเชิฐ สนับสนุน โต้แย้ง ปฏิเสธ เลือก กระตือรือร้น บรรยาย แสดงความคิดเห็น
การจัดระบบค่านิยม	ตระหนักถึงความสำคัญ จัดระบบคุณค่า	จัดการ ปรับปรุง เสนอ แก้ไข วางหลักเกณฑ์ แสดงความสำคัญ
การมีลักษณะนิสัยตามค่านิยมที่ยึดถือ	มีความรับผิดชอบ	พฤติกรรมที่แสดงออกทางบวก เช่น สะอาด ประณีต เรียบร้อย ตรงต่อเวลา ฯลฯ

ตารางที่ 14 : ตารางคุณลักษณะด้านจิตพิสัย

2.4.1 พัฒนาการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย

จิตพิสัยเป็นอารมณ์ หรือ ความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่ได้แสดงออกมาทั้งด้านการกระทำ การแสดงความคิดเห็น และอื่น ๆ โดยมีธรรมชาติที่แสดงถึง คุณลักษณะสำคัญ 5 ประการ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2539, หน้า 9 - 11) ดังนี้

1. เป็นคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ หรือความรู้สึกซึ่งมีอยู่ในทุก ๆ คน และ อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามเงื่อนไข และสถานการณ์แวดล้อม บุคคลอาจแสดงออกให้เห็นได้ทั้งในรูปแบบของธรรมชาติ หรือ ในรูปแบบของการเสแสร้ง ขึ้นอยู่กับสภาวะแวดล้อมในช่วงเวลาของการแสดงออก และ เจตนาที่แสดงออกอย่างจริงจังเท่านั้น

2. เป็นคุณลักษณะที่มีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล บุคคลอาจมีความรู้สึกเหมือนกัน แต่มีพฤติกรรมแสดงออกแตกต่างกัน หรือในบางครั้งอาจแสดงพฤติกรรมเหมือนกัน แต่ความรู้สึกอาจแตกต่างกันได้ ในขณะที่เดียวกันก็ไม่อาจตัดสินใจได้ว่าพฤติกรรมที่แสดงออกของบุคคลในสถานการณ์หนึ่งว่าถูกหรือผิด เหมือนการตัดสินด้าน ความรู้ความคิด นอกจากจะตัดสินโดยใช้เกณฑ์มาตรฐานของกลุ่มสังคมที่บุคคลนั้นเป็นสมาชิกอยู่เพื่อหาข้อสรุปออกมาว่าพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกในสถานการณ์นั้นเป็นที่พึงปรารถนาของสังคมนั้น ๆ หรือไม่เท่านั้นและเมื่อสังคม

เปลี่ยนไปหรือต่างสังคมกับเกณฑ์ปกติหรือมาตรฐานย่อมเปลี่ยนไป ผลการตัดสินว่าเป็นที่พึงปรารถนาหรือไม่ก็อาจเปลี่ยนไปได้เช่นกัน

3. เป็นคุณลักษณะที่มีทิศทางของการแสดงออกได้สองทางคือตรงข้ามกัน เช่น ขยัน - ชี้เกียด ซื่อสัตย์ - คดโกง รัก -เกลียด หรือ อาจจะเรียกกันง่าย ๆ ว่าทิศทางบวกหรือลบ โดยทั่วไปแล้วทิศทางบวกจะเป็นที่พึงปรารถนามากกว่าทิศทางลบ ทิศทางบวกดังกล่าว ได้แก่ รัก ชอบ ขยัน ซื่อสัตย์ แต่บางครั้งทิศทางลบ ก็อาจจะใช้ได้ ในสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาของสังคม เช่น เกลียดคอบายมุข ไม่ชอบความสกปรก รังเกียจยาเสพติด เป็นต้น

4. เป็นคุณลักษณะที่มีระดับปริมาณความเข้มที่อาจเปลี่ยนแปลงหรือแตกต่างกันได้ เช่น รัก จะมีรักมาก รักน้อย ขยัน ก็ขยันมาก ขยันน้อย ดังนั้น แม้บุคคล 2 คน จะมีความรู้สึกหรืออารมณ์ขณะใดขณะหนึ่ง หรือลักษณะประจำตัวเช่นเดียวกัน ก็อาจแตกต่างกันในความเข้มของความรู้สึกได้ เช่น ความรู้สึกของแดงและดำที่มีต่อโรงเรียนของเขาอาจจะมีระดับ หรือ ความเข้มต่างกัน

5. เป็นคุณลักษณะที่มีเป้าหมาย กล่าวคือบุคคลจะเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์ขึ้นมาลอย ๆ ไม่ได้จะต้องเกิดอารมณ์หรือความรู้สึกต่อเป้าหมายซึ่งอาจจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของเหตุการณ์ กระบวนการ หลักการ วิชา หรือสภาวะใด ๆ ก็ได้ เช่น ขยันทำงานบ้าน ขยันเรียน ชี้เกียดอ่านหนังสือ เป็นต้น และเมื่อเปลี่ยนเป้าหมายแล้วความรู้สึกหรืออารมณ์อาจเปลี่ยนแปลงได้ทั้งทิศทางและความเข้ม เช่น นายแดงมีความรู้สึกชอบนายดำมากแต่เมื่อเปลี่ยนเป้าหมายเป็นนายเขียวความรู้สึกของนายแดงต่อนายเขียวอาจจะเปลี่ยนจากชอบมากเป็นชอบน้อยหรือไม่ชอบเลยก็ได้

สรุปได้ว่า จิตพิสัยเกี่ยวข้องกับอารมณ์ หรือความรู้สึกที่มีอยู่ในทุก ๆ คนแต่ละคนจะมีแบบแผนเฉพาะตัว ความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งต้องมีทิศทางไม่ว่าจะเป็นทางด้านบวกหรือที่พึงปรารถนา และด้านลบหรือไม่พึงปรารถนามีความเข้ม กล่าวคือมีระดับของความรู้สึกต่อสิ่งนั้น เช่น ชอบมาก - ชอบน้อย เป็นต้น

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกพฤติกรรมด้านจิตพิสัย (affective domain) ของบลูม (Bloom) มาเป็นแนวทาง ทั้งนี้พฤติกรรมด้านจิตพิสัย(affective domain) เป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับอารมณ์ หรือความรู้สึกซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างสมขึ้น จนเป็น

ลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล 37 ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในการวิจัยครั้งนี้เป็นการจำแนกพฤติกรรมตามลำดับขั้นพัฒนา จากขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 5 ของพฤติกรรมด้านจิตพิสัย (affective domain) ของบลูม (Bloom) โดยเป็นพฤติกรรมที่น่าจะปรากฏในตัวบุคคลหรือใน กลุ่มบุคคล (กิจกรรม) ให้สังเกตได้ที่แสดงว่า เขาหรือกลุ่มนั้นเป็นผู้อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิตติพงษ์ ประชาชิต (2556) ผลของการทุนแอนิเมชันที่มีต่อการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ การทุนแอนิเมชันเป็นสื่อที่ทรงพลังในการเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่สามารถจำลองกระบวนการหรือองค์ความรู้ที่ยากซับซ้อนให้เกิดความเข้าใจง่าย และสนุกในการเรียนรู้ โดยเนื้อหาของทุนยังสอดแทรกวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อถ่ายทอดให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี งานวิจัยชิ้นนี้เล็งเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมประเพณีมุขปาฐะประจำจังหวัดศรีสะเกษ และคนทั่วไปเกิดการรับรู้ด้านมุขปาฐะโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการทุนแอนิเมชันที่ส่งเสริมต่อการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรม จังหวัดศรีสะเกษ และนำไปทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลการรับรู้และผลจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมผ่านการทุนแอนิเมชัน โดยจำแนกตาม อายุ เพศ การศึกษา และอาชีพของชาวจังหวัดศรีสะเกษ

การวิจัยใช้กระบวนการแบบผสม ได้แก่การวิจัยเอกสารในการสังเคราะห์องค์ความรู้และกำหนดเนื้อเรื่องของการทุน การวิจัยเชิงคุณภาพโดยกัมมชนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและชาวบ้านในพื้นที่ และการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อสอบถามความคิดเห็นปัจจัยในการนำไปใช้ในการออกแบบการทุน ทดสอบการรับรู้และจิตสำนึกของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างเป็นชาวจังหวัดศรีสะเกษ 4กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา นักศึกษาปริญญาตรี บุคคลทั่วไป(ผู้นำหมู่บ้าน) รวมกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,413 คน

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับความสมจริงของตัวการ์ตูนมากกว่าความน่ารักที่เกิดจากความผิดเพี้ยนของสัดส่วนตัวการ์ตูนที่มากเกินไป ในขณะที่เดียวกันรูปแบบของตัวการ์ตูนต้องมีความสวยงาม และความน่ารักเหมาะสมกับเด็กๆ ข้อมูลจากผลการสำรวจดังกล่าวสามารถช่วยส่งเสริมการรับรู้และจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ด้านมุขปาฐะ(นิทานพื้นบ้าน) ด้านประเพณี และด้านศิลปะการแสดง ได้แก่ระดับการศึกษา เพศ อายุ และอาชีพ

กรภัทร์ จิตต์จางง (2552) ได้ศึกษาถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่อง “ก้านกล้วย 2” โดยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง “ก้านกล้วย 2” จำนวน 400 คน จากภาพยนตร์ 10 ย่านในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็น นักเรียน นิสิต นักศึกษา ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และส่วนใหญ่ยังไม่มีรายได้ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์ในแต่ละด้าน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชมมาก ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการชมภาพยนตร์มากที่สุด อันดับแรก ได้แก่ ความน่ารักและความสวยงามของตัวละคร อันดับที่ 2 ได้แก่ ความสนุกสนานจากภาพยนตร์ เรื่อง “ก้านกล้วย” และอันดับที่ 3 ได้แก่ เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ ส่วนความพึงพอใจของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์หลังจากที่ชมภาพยนตร์เรื่อง “ก้านกล้วย 2” พบว่า มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์เรื่องนี้มาก โดยผู้ชมมีความพึงพอใจต่อความน่ารักและความสวยงามของตัวละครมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างภาพพิเศษ อันดับที่ 3 คือ ความ

สวยงามของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ จากลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันส่งผลให้ความพึงพอใจของผู้ชมแตกต่างกันตามไปด้วย

กรทักซ์ ธาตธีรธรรม (2552) ได้ทำการศึกษาองค์ประกอบภาพในการทำการตูนแอนิเมชัน 2 มิติมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวิธีการจัดองค์ประกอบภาพในรูปแบบต่างๆ โดยเน้นการนำหลักทฤษฎีกฎสามส่วนมาประยุกต์ใช้ในการสร้างองค์ประกอบของภาพให้เข้าถึงความสมดุลทางสายตาและมีความเป็นเอกภาพโดยสามารถสื่อเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างสวยงาม ผลการทดลองพบว่า การจัดองค์ประกอบภาพโดยอาศัยกฎสามส่วนจะต้องคำนึงควบคู่ไปกับการใช้หลักความเรียบง่ายและการให้ความสำคัญกับจุดสนใจในแต่ละภาพเช่นการเน้นด้วยขนาดสีและน้ำหนักรวมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์ของแต่ละภาพจะต้องมีความสำคัญกันอย่างสอดคล้องและเป็นเอกภาพเพื่อให้ผลงานออกแบบมีความสมบูรณ์

ณิศา บุญโพธิ์แก้ว (2551) ได้ศึกษาสัมพันธ์ของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ผลการวิจัยพบว่าผู้ผลิตให้ความสำคัญกับการถ่ายโยงบุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวการ์ตูนมากกว่าการถ่ายโยงภาพลักษณ์ โดยปัจจัยสำคัญที่ผู้ผลิตเลือกผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นต้นแบบ ได้แก่ 1. การสร้างความแปลกใหม่ 2. การสร้างความเป็นที่รู้จักโดยเร็ว 3. อายุขัยหรือวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ 4. ความเด่นชัดของคาแรกเตอร์ต้นแบบ และ 5. ปัจจัยด้านสถานีโทรทัศน์ โดยมีแนวคิดหลักในการออกแบบตัวละคร คือ 1. ตัวละครมีรูปร่างง่ายต่อการจดจำ 2. ตัวละคร ต้องหน้าตาไม่เหมือนต้นแบบที่เป็นคนจริง 3. ตัวละครต้องมีความพิเศษในตัว และ 4. กำหนดสีเครื่องแต่งกายให้แก่ตัวละคร จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาของผู้ผลิต มี 3 ประการ คือ 1. ภาพพจน์ของความเป็นคนมีชื่อเสียง 2. อายุขัยของตัวละคร 3. งบประมาณการผลิต ด้านการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่าผู้ผลิตไม่ได้ถ่ายโอนเนื้อหาจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมายังการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน แต่พบการถ่ายโยงเนื้อหาที่มาจากแหล่งอื่นเป็นจำนวนมากตลอดทั้งเรื่องในด้านของการออกแบบตัวละครพบว่า ผู้ผลิตถ่ายโยงบุคลิกลักษณะ เฉพาะจุดเด่นด้านนิสัยการแสดงออกและความสามารถพิเศษของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละครโดยไม่ได้ถ่ายโยงภาพลักษณ์นอกจากนี้พบว่าผู้ผลิตใช้การขยายความจากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทางโดยใช้ตรรกะของการเล่าเรื่องกับตัวบทปลายทางที่เป็นการ์ตูนซึ่งไม่มีในตัวบทต้นทางที่เป็นรายการเล่าข่าวกล่าวได้ว่า การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมีสิ่งสร้างขึ้นใหม่มากกว่าร่องรอยเนื้อหาเดิมและการถ่ายโยงเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากแหล่งอื่นที่ไม่ใช่รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงด้านการวิเคราะห์การรับรู้และทัศนคติของเด็กพบว่า เด็กมีความเชื่อมโยงทัศนคติแบบ “สลับต้นทางกับปลายทาง” เนื่องจากตัวบทต้นทางไม่ใช่รายการดำเนินการสำหรับเด็ก ซึ่งบริบทที่มีผลต่อการรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อตัวละครการ์ตูนและผู้ดำเนินรายการได้แก่ 1. ประเภทของรายการ 2. ฐานความรู้เดิม 3. เพศ 4. อายุ

งานวิจัยต่างประเทศ

Bouldin (2004) ได้ศึกษาทฤษฎีในการเคลื่อนไหวที่เสมือนมีชีวิตจริงของมนุษย์ โดยรวบรวมและศึกษา จากภาพยนตร์ต่างๆที่ได้ใช้เทคนิคแอนิเมชันเพื่อพิสูจน์สมมุติฐานในความนิยมแอนิเมชัน เรื่องความเสมือนจริงและจินตนาการ พบว่า การสร้างงานแอนิเมชันต้องใช้หลัก และทฤษฎีในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ทฤษฎีการเลียนแบบธรรมชาติของภาพยนตร์ และนอกจากนี้ยังพบว่าแอนิเมชันยังกระจายตัวอยู่ในทุก ๆ ภาคส่วนอาทิ ด้านการศึกษา ด้านการเมือง ด้านเศรษฐกิจ เป็นต้น โดยมีรูปแบบนามธรรม คือความงามที่เป็นแบบสุนทรีย์ และอยู่ในรูปธรรมแบบจับต้องได้ เช่น ภาพวาด ภาพเคลื่อนไหว ดังที่พบได้ในรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน ที่มีการตัดต่อ และเทคนิคพิเศษ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต พฤติกรรมของมนุษย์ทั่วไป เช่น เพศ อายุ พฤติกรรมการใช้ความรุนแรง อาชีพ เป็นต้น

งานวิจัยของ **Bouldin** นี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและนำมาใช้ในงานวิจัยในด้านรูปแบบที่ต้องอาศัยหลักและทฤษฎีมาประกอบเพื่อที่ศึกษาเทคนิค และวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันให้ตรงตามกับวัตถุประสงค์ในด้านรูปแบบการเคลื่อนไหว

French (2007) ได้ศึกษาเพื่อที่จะหาคำตอบว่าเด็กชอบภาพวาดที่มีลักษณะซับซ้อนหรือว่าเรียบง่าย และภาพที่เด็กชอบนั้นมีลักษณะเหมือนหรือแตกต่างจากผู้ใหญ่อย่างไร โดยใช้วิธีการให้กลุ่มตัวอย่างเลือกภาพที่จัดไว้ 13 คู่ ระหว่างภาพที่มีความซับซ้อนกับภาพที่มีลักษณะง่ายๆ ว่าชอบภาพแบบใดมากที่สุด ผลของการศึกษาพบว่า ครูชอบภาพที่มีความซับซ้อนมากกว่าภาพที่มีลักษณะง่ายๆ ส่วนเด็กเกรด 1 ที่อยู่ในช่วงอายุ 6 ขวบ จะชอบภาพวาดที่มีรูปแบบง่าย ๆ มากกว่านักเรียนที่มีอายุมากกว่า จากงานวิจัยของ **French** นี้ผู้วิจัยได้นำแนวทางในการเก็บข้อมูลในส่วนของการทำงานแบบสอบถามและแนวทางการสร้างภาพให้เหมาะกับช่วงอายุของแต่ละวัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัย เป็นการวิจัยแบบผสมผสานที่ใช้วิธีการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อให้ การดำเนินงานวิจัย แอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย ๕ ด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยได้ แบ่งขั้นตอนในการดำเนินงานเป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. วิธีการสร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ประชากร ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan) ตารางนี้ใช้ในการประมาณค่าสัดส่วนของประชากรและกำหนดให้สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร เท่ากับ 0.5 ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% จำนวนประชากรที่ได้ คือ 40 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษางานวิจัย เรื่องการออกแบบแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย ๕ ด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1 สื่อบนแอนิเมชันแบบผสมเทคนิค คือ เทคนิคแบบผสมเทคนิค ทั้งสิ้น 5 เรื่องได้แก่

1. การรับรู้หรือการยอมรับ 2. การตอบสนอง 3. การเกิดค่านิยม 4. การจัดรวบรวม หรือจัดระเบียบค่านิยม และ 5. การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยมที่ยึดถือ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจต่อผู้รับชม ซึ่ง

เนื้อหาในส่วนที่เป็นเรื่องจริงได้ทำการสังเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ และเอกสารต่างๆ โดยเนื้อเรื่องทั้งหมด จะมีความยาวทั้งสิ้นเรื่องละ 15 วินาที

3.2.2 แบบสำรวจความชื่นชอบในรูปแบบตัวละคร ผู้วิจัยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม และชื่นชอบการ์ตูนหรือไม่

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความชอบที่มีต่อรูปแบบภาพการ์ตูน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

3.2.3 แบบประเมินการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษา 5 ด้าน ได้แก่ 1.การรับรู้หรือการยอมรับ 2.การตอบสนอง 3.การเกิดค่านิยม 4.การจัดรวบรวม หรือจัดระเบียบค่านิยม และ 5.การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยมที่ยึดถือ

3.2.4 แบบประเมินคุณภาพของแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย ของนักศึกษาโดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตพิสัยเด็ก

3.2.5 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย

3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า

การดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือสำหรับใช้กับกลุ่มตัวอย่างไว้ดังนี้

3.3.1 แบบสำรวจความชื่นชอบรูปแบบตัวละคร

ผู้วิจัยได้แบ่งการสำรวจความชื่นชอบต่อตัวละครไว้ 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม และชื่นชอบการ์ตูนหรือไม่

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความชอบที่มีต่อรูปแบบภาพการ์ตูน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

3.3.2 แบบประเมินการเรียนรู้จิตพิสัย 5 ด้าน ได้แก่ 1.การรับรู้หรือการยอมรับ 2.การตอบสนอง 3.การเกิดค่านิยม 4.การจัดรวบรวม หรือจัดระเบียบค่านิยม และ 5.การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยมที่ยึดถือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินไว้ดังนี้

1) ศึกษา ค้นคว้า เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินสื่อ การออกแบบการประเมินจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผลการศึกษา ตลอดจนงานวิจัยทางการศึกษา

2) ออกแบบการประเมินการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษา โดยกำหนดค่าคะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดระดับความคิดออกเป็น 5 ระดับดังนี้

ระดับ	5 หมายถึง	ดีมาก
ระดับ	4 หมายถึง	ดี
ระดับ	3 หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ	2 หมายถึง	พอใช้
ระดับ	1 หมายถึง	ควรปรับปรุง

เกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูลใช้เกณฑ์ของชูศรี (2541 : 85)

ระดับ	4.50 – 5.00 หมายถึง	ระดับดีมาก
ระดับ	4.00 – 4.49 หมายถึง	ระดับดี
ระดับ	3.00 – 3.49 หมายถึง	ระดับปานกลาง
ระดับ	1.50 – 2.49 หมายถึง	ระดับพอใช้
ระดับ	1.00 – 1.49 หมายถึง	ระดับควรปรับปรุง

เกณฑ์การยอมรับต้องมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ระดับคะแนน 3.50 เป็นต้นไป ในแต่ละด้าน จึงจะยอมรับว่ามีคุณภาพที่ดีและนำไปทดลองใช้ได้

3) การสร้างแบบประเมินการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษา โดยแบ่งรายการประเมินได้ 5 ด้าน ได้แก่ 1.การรับรู้หรือการยอมรับ 2.การตอบสนอง 3.การเกิดค่านิยม 4.การจัดรวบรวม หรือจัดระเบียบค่านิยม และ5.การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยมที่ยึดถือ

4) นำแบบประเมินการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษา เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบและขอเสนอแนะ

5) ปรับปรุงและแก้ไขตามที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

6) นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแล้ว นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.3 แบบประเมินคุณภาพแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย สำหรับนักศึกษา โดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้แบ่งรายการประเมินไว้ 6 ด้าน ดังนี้ 1.บท / เนื้อเรื่อง 2.ตัวละคร 3.ฉาก 4.แสง/สี/เสียง 5.การเคลื่อนไหว 6.ตัดต่อ และการรวบรวมภาพทั้งหมด

1) ศึกษา ค้นคว้า เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินสื่อ การออกแบบการประเมินจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผลการศึกษาลดอดจนงานวิจัยทางการศึกษา

2) ออกแบบประเมินแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษาโดยกำหนดค่าคะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดระดับความคิดออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ	5 หมายถึง	ดีมาก
ระดับ	4 หมายถึง	ดี
ระดับ	3 หมายถึง	ปานกลาง

ระดับ	2 หมายถึง	พอใช้
ระดับ	1 หมายถึง	ควรปรับปรุง

เกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูลใช้เกณฑ์ของชูศรี (2541 : 85)

ระดับ	4.50 – 5.00 หมายถึง	ระดับดีมาก
ระดับ	4.00 – 4.49 หมายถึง	ระดับดี
ระดับ	3.00 – 3.49 หมายถึง	ระดับปานกลาง
ระดับ	1.50 – 2.49 หมายถึง	ระดับพอใช้
ระดับ	1.00 – 1.49 หมายถึง	ระดับควรปรับปรุง

เกณฑ์การยอมรับต้องมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ระดับคะแนน 3.50 เป็นต้นไป ในแต่ละด้าน จึงจะยอมรับว่ามีคุณภาพที่ดีและนำไปทดลองใช้ได้

3) การสร้างแบบประเมินแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษา โดยแบ่งรายการประเมินได้ **6 ด้าน ดังนี้** 1.บท / เนื้อเรื่อง 2.ตัวละคร 3.ฉาก 4. แสง/สี/เสียง 5.การเคลื่อนไหว 6.ตัดต่อ และ การรวบรวมภาพทั้งหมด

4) นำแบบประเมินแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษา เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบและข้อเสนอแนะ

5) ปรับปรุงและแก้ไขตามที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

6) นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน

3.3.5 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย 5 ด้าน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา และค้นคว้าแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีต่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย โดยมีลำดับดังนี้

1) ศึกษาแนวทางการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอนิเมชัน โดยกำหนดข้อคำถามการประเมินครอบคลุมความพึงพอใจด้านเนื้อหา การนำเสนอ และการนำไปใช้ โดยกำหนดค่าคะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับดังนี้

ระดับ	3 หมายถึง	พึงพอใจมาก
ระดับ	2 หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
ระดับ	1 หมายถึง	พึงพอใจน้อย

กำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ย ดังนี้

ระดับ	2.34 – 3.00 หมายถึง	ระดับดีมาก
ระดับ	1.67 – 2.33 หมายถึง	ระดับปานกลาง
ระดับ	1.00 – 1.66 หมายถึง	ระดับน้อย

3) นำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอนิเมชันเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และแก้ไขปรับปรุงตามที่ได้คำแนะนำ

4) นำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอนิเมชัน ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ จำนวน 40 คน

4.การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้แบ่งเป็นสองกลุ่ม คือ

1 ผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพของแอนิเมชัน

2 กลุ่มตัวอย่างเพื่อวัดการเรียนรู้จิตพิสัย 5 ด้าน ตามลำดับดังนี้

การประเมินคุณภาพของแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษาในเขตกรุงเทพฯ มีการเก็บข้อมูลดังนี้

4.1 ผู้วิจัยได้ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ เพื่อเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของแอนิเมชัน โดยกำหนดเป็นสองด้านดังนี้

4.1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) นายปัญญา ผาสุกโกวิทสิริ ตำแหน่งอาจารย์คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

2) นายโอม รัชเวช นักวาดการ์ตูนและภาพประกอบอิสระ

4.1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) นพ.พรรัช วรรณล้วน ประธานคณะกรรมการที่ปรึกษาทางคลินิก คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2) นายปัญญา ผาสุกโกวิทสิริ ตำแหน่งอาจารย์คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

4.2 ในส่วนของการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาจำนวน 40 คน ผู้วิจัยได้กำหนดการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

4.2.1 ประชุมชี้แจงอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ทราบถึงวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล พร้อมนัดหมายวันเวลา และสถานที่ในการเก็บข้อมูล

4.2.2 เตรียมสถานที่ โดยใช้ห้องเรียนปกติที่มีอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ครบ เช่น ขนาดของห้องเรียนต้องมีขนาดที่สามารถรองรับต่อจำนวนนักศึกษาได้ เครื่องเล่น DVD และลำโพงที่สามารถให้เสียงดังฟังได้ชัดทั่วทั้งห้อง

4.2.3 ให้อาจารย์ประเมินลักษณะจิตพิสัย 5 ด้านของนักศึกษา ด้วยแบบบันทึกการสังเกตก่อนการรับชมแอนิเมชันที่ส่งเริ่มการเรียนรู้จิตพิสัย 1 สัปดาห์

4.2.4 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยให้นักศึกษาทำแบบสอบถามก่อนและหลังการรับชมแอนิเมชันทุกครั้ง เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.5 ให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอนิเมชัน

4.2.6 ให้ครูประเมินลักษณะจิตพิสัย 5 ด้าน ของนักศึกษาหลังจากรับชมแอนิเมชัน ด้วยแบบบันทึกการสังเกตหลังจากการรับชม 1 สัปดาห์

5.การจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จะเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา

5.2 การประเมินคุณภาพของแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.2.1 นำคะแนนที่ได้มาเทียบเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.01 – 1.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

5.3 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5.3.1 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งก่อนและหลังการเรียนมาตรวจให้คะแนน ข้อที่ตอบถูกจะได้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดจะได้ 0 คะแนน

5.3.2 นำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.3.3 หาผลต่างค่าคะแนนก่อนและหลังเรียนของแต่ละคน

5.3.4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการทดสอบนัยสำคัญ ความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบ (T-test Dependent)

5.4 วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน

5.4.1 นำผลจากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.4.2 นำค่าเฉลี่ยที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์ (บุญชุม ศรีสะอาด, 2545. หน้า 103) จะได้ระดับค่าเฉลี่ยเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.01 – 1.50 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามมีดังนี้

1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum x}{n} \\ \text{เมื่อ } \bar{X} &= \text{ค่าเฉลี่ย} \\ \sum x &= \text{ผลรวมทั้งหมดของความถี่ คูณ คะแนนทั้งหมด} \\ N &= \text{จำนวนกลุ่มตัวอย่าง} \end{aligned}$$

2.แบบประเมินคุณภาพการออกแบบแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ก่อนและหลังจากได้รับชมสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3.แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จิตพิสัย เป็นแบบสอบถามใช้วัดระดับการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจากการรับชมเนื้อหาของแอนิเมชัน ได้แก่ ด้วยสถิติ t-test

4.ข้อมูลวัดความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอนิเมชันวิเคราะห์ข้อมูลโดย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร ในการสำรวจแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้จัดทำทั้งหมดจำนวน 40 ชุด ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้ทำการสอบถามมาทำการวิเคราะห์โดยใช้หลักสถิติในการหาค่าความถี่เป็นร้อยละและนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบความเรียงตามหัวข้อที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้นดังต่อไปนี้

4.1 แบบสอบถามสำรวจความชื่นชอบในรูปแบบตัวละคร

ตอนที่ 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน (40)	ร้อยละ
ชาย	20	50
หญิง	20	50
รวม	40	100

สรุปตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายมี 20 คน คิดเป็นร้อยละ 50

เพศหญิงมี 20 คน คิดเป็นร้อยละ 50

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและค่าร้อยละอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน (40)	ร้อยละ
17	4	10
18	15	37.5
19	16	40
20	5	12.5
รวม	40	100

สรุปตารางที่ 4.2 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีอายุอยู่ในช่วง 19 ปี มากที่สุด 16 คน คิดเป็น

ร้อยละ 40 รองลงมา 18 ปี 15 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความชื่นชอบในรูปแบบตัวละคร

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนและค่าร้อยละชื่นชอบตัวละครของผู้ตอบแบบสอบถาม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

รูปแบบตัวละคร	จำนวน (40)	ร้อยละ
ลายเส้น	19	47.5
2 มิติ	32	80

3 มิติ	12	30
SD 5 ส่วน	2	5
สมจริง	15	37.5
รวม	40	

สรุปตารางที่ 4.3 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีความชื่นชอบรูปแบบ 2 มิติ มากที่สุด 32 คน คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือรูปแบบลายเส้น 19 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5 และน้อยที่สุด คือ รูปแบบ SD 5 ส่วน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนและค่าร้อยละการดูการ์ตูนต่อสัปดาห์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ต่อสัปดาห์	จำนวน (40)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชม.	2	5
2-3	10	25
4-5	7	17.5
6-7	12	30
มากกว่า 8 ชม.	9	22.5
รวม	40	

สรุปตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามดูการ์ตูนต่อสัปดาห์ 6-7 ชม. มากที่สุด 12 คน คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมาคือ 2-3 คน คิดเป็นร้อยละ 25 และน้อยที่สุด คือ น้อยกว่า 1 ชม. 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวนและค่าร้อยละความชอบดูการ์ตูนจากประเทศใดมากที่สุดของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประเทศ	จำนวน (40)	ร้อยละ
ไทย	2	5
ญี่ปุ่น	32	40
อเมริกา	7	17.5
อื่นๆ	1	2.5
รวม	40	40

สรุปตารางที่ 4.5 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามชอบดูการ์ตูนจากประเทศใดมากที่สุด มากที่สุดจากประเทศญี่ปุ่น 32 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือ อเมริกา 7 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 และน้อยที่สุด คือ อื่น ๆ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนและค่าร้อยละความชื่นชอบแนวทางการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ประเภท	จำนวน	ร้อยละ
ตลก ขบขัน	15	37.5
สร้างเรื่องจริง	1	2.5
อิงประวัติศาสตร์	1	2.5
แอตแวนเจอร์	20	50
กีฬา	6	15
วัยรุ่น	33	82.5
แฟนตาซี	18	45
รวม		

สรุปตารางที่ 4.6 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีความชื่นชอบแนวทางการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม มากที่สุดคือ วัยรุ่น 33 คน คิดเป็นร้อยละ 82.5 รองลงมาคือ แอตแวนเจอร์ 20 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และน้อยที่สุด คือ สร้างเรื่องจริง 1 คน และอิงประวัติศาสตร์ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์แนวทางของตัวละคร และแนวทางการเขียนบท เพื่อให้ตอบสนองต่อความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมายต่อไป

4.2 แบบประเมินคุณภาพของแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย ของนักศึกษาโดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตพิสัยเด็ก

ตอนที่ 1 ประเมินคุณภาพของแอนิเมชัน ทั้ง 5 ด้าน (N = 5)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
1.ด้านเนื้อเรื่อง			
- ลำดับการเล่าเรื่อง	4.60	0.49	มากที่สุด
- เนื้อเรื่องมีความสนุกสนานตื่นเต้น	4.20	0.40	มาก
- ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.60	0.49	มากที่สุด
ความสอดคล้องของเนื้อเรื่องกับภาพ	4.60	0.49	มากที่สุด
บทและเนื้อเรื่องสอดคล้องกับการเรียนรู้จิตพิสัย	3.80	0.40	ปานกลาง
รวม	4.36	0.05	มาก

2. ด้านตัวละคร			
การออกแบบคาบูกุคลิกตัวละครเหมาะสม	4.40	0.49	มาก
ตรงกับความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมาย	4.40	0.49	มาก
แสดงอารมณ์ทำให้เกิดความคล้อยตาม	4.60	0.49	มากที่สุด
การเคลื่อนไหวของตัวละครสมจริง	4.60	0.49	มากที่สุด
ความงามตรงตามองค์ประกอบของภาพ	4.60	0.80	มากที่สุด
รวม	4.52	0.14	มากที่สุด
3. ด้านออกแบบฉาก			
มีการออกแบบฉากที่สวยงามและสมจริง	4.40	0.49	มาก
มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.80	0.40	มากที่สุด
มีความสอดคล้องของเนื้อหา กับภาพ	4.40	0.49	มาก
มีความงามตรงตามองค์ประกอบของภาพ	4.00	0.00	มาก
สอดคล้องกับการเรียนรู้จิตพิสัยทั้ง 5 ด้าน	3.80	0.40	ปานกลาง
รวม	4.28	0.36	มาก
4 .ด้านตัวละคร			
การออกแบบแสง/สี/เสียงโดยรวม มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
มีความดังและชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.20	0.40	มาก
เข้าถึงอารมณ์ผู้	4.60	0.49	มากที่สุด
การพากย์เสียงตัวละครมีความเหมาะสม	4.80	0.40	มากที่สุด
สี สัน ตัว ละ คร แต่ ละ ตัว เหม า ะ ส ม กั บ กลุ่มเป้าหมาย	4.20	0.40	มาก
รวม	4.36	0.19	มาก

4.3 แบบประเมินจิตพิสัย 5 ด้าน ของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มทร . พระนคร (N = 40)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
1.ด้านการรับรู้			

1 ติดตามข้อมูลข่าวสารของคณะและมหาวิทยาลัย	3.98	0.72	ปานกลาง
2 สอบถามข้อมูลกิจกรรมต่างๆของคณะและมหาวิทยาลัย	4.23	0.61	มาก
3 สนใจฟังการสอนของอาจารย์	4.33	0.72	มาก
4 สนใจฟังการอภิปรายหน้าชั้นของเพื่อน	4.25	0.58	มาก
5 จัดบันทึก กิจกรรมการเรียน การสอน	4.35	0.61	มาก
รวม	4.23	0.07	มาก
2. ด้านการตอบสนอง			
1 อ่านข้อความจากเอกสารประกาศจากทางมหาวิทยาลัย	4.00	0.71	มาก
2 ปฏิบัติตามคำสั่งจากเอกสารประกาศจากทางโรงเรียน	4.40	0.58	มาก
3 สนุกกับการปฏิบัติตามกิจกรรมของคณะและมหาวิทยาลัย	4.38	0.66	มาก
4 เข้าร่วมหรือรับฟังการอภิปรายของคณะและมหาวิทยาลัย	4.48	0.59	มาก
5 ตั้งคำถามเมื่อเกิดความสงสัย	4.40	0.54	มาก
รวม	4.33	0.07	มาก
3. ด้านค่านิยม			
1 ชื่นชอบกิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้น	4.03	0.65	มาก
2 ร่วมกิจกรรมกีฬา	4.40	0.54	มาก
3 เป็นนักกีฬาตัวแทนของคณะและมหาวิทยาลัย	4.40	0.62	มาก
4 ฝึกฝนการระบายสีเป็นประจำ	4.50	0.55	มากที่สุด
5 สมัครเข้าร่วมฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือช่าง	4.33	0.57	มาก
รวม	4.33	0.05	มาก
4 .ด้านการจัดระเบียบค่านิยม			
1 นำความรู้จากการเรียนมาใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.18	0.64	มาก

2 ประยุกต์ความรู้จากหลายๆวิชา เข้าด้วยกันได้	4.30	0.69	มาก
3 เปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างของเหตุการณ์ต่างๆได้	4.40	0.63	มาก
4 เมื่อกลับถึงบ้านต้องทำงานบ้านก่อนออกไปเที่ยวเล่น	4.20	0.69	มาก
5 ทำการบ้านให้เสร็จก่อนดูละคร	4.28	0.68	มาก
รวม	4.27	0.03	มาก
5 . ด้านการสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ			
1 เก็บรูปภาพหรือประกาศที่ติดตามบอร์ดเมื่อเห็นหล่นลงพื้น	4.30	0.69	มาก
2 แต่งกายตามระเบียบของคณะอย่างเคร่งครัด	4.50	0.60	มากที่สุด
3 ไม่ไว้ทรงผมยาวเกินกว่าทางคณะและมหาวิทยาลัยกำหนด	4.30	0.61	มาก
4 ปรับตัวเข้ากับเพื่อๆได้ดี	4.30	0.65	มาก
5 ส่งงานตามกำหนดเวลาทุกครั้ง	4.33	0.57	มาก
รวม	4.35	0.05	มาก

4.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอนิเมชัน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
1 .ด้านบท /เนื้อเรื่อง			
1 การลำดับการเล่าเรื่อง	4.55	0.50	มากที่สุด
2 บทและเนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น	4.58	0.50	มากที่สุด
3 ดูแล้วเข้าใจง่าย	4.43	0.50	มาก
4 ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาพ	4.45	0.50	มาก
5 บทและเนื้อหาสอดคล้องกับการเรียนรู้จิตพิสัย	4.60	0.50	มากที่สุด
รวม	4.52	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
2.ตัวละคร			
1 การออกแบบตัวละคร	4.55	0.66	มากที่สุด
2 ตรงกับความชื่นชอบ	4.58	0.49	มากที่สุด
3 แสดงอารมณ์ทำให้เกิดความคล้อยตาม	4.63	0.59	มากที่สุด
4 การเคลื่อนไหวของตัวละครสมจริง	4.45	0.51	มาก
5 ความงามและองค์ประกอบของภาพ	4.60	0.49	มากที่สุด
รวม	4.56	0.08	มากที่สุด
3 .ฉาก			
1 การออกแบบฉากสวยงาม	4.55	0.50	มากที่สุด
2 มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.70	0.46	มากที่สุด
3 ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาพ	4.55	0.50	มากที่สุด
4 ความงามและองค์ประกอบของภาพ	4.58	0.50	มากที่สุด
5 สอดคล้องกับการเรียนรู้จิตพิสัยทั้ง 5 ด้าน	4.45	0.55	มาก
รวม	4.57	0.03	มากที่สุด
4. ความพึงพอใจโดยรวม			
1 เนื้อเรื่องสนุกสนาน	4.58	0.50	มากที่สุด
2 เวลาในการนำเสนอ	4.70	0.46	มากที่สุด
3 ดูแล้วรู้สึกคล้อยตามชวนให้ตามตลอด	4.53	0.51	มากที่สุด
4 สีเส้นของฉากสวยงาม	4.60	0.50	มากที่สุด
5 ออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละครน่าสนใจ	4.53	0.51	มากที่สุด
รวม	4.59	0.02	มากที่สุด

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชันสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร ในบทที่ 4 ผู้วิจัยสรุปผลได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามจากนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร

1.1 ผู้ที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายมี 20 คน คิดเป็นร้อยละ 50 เพศหญิงมี 20 คน คิดเป็นร้อยละ 50

1.2 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีอายุอยู่ในช่วง 19 ปี มากที่สุด 16 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมา 18 ปี 15 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5

1.3 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีความชื่นชอบรูปแบบ 2 มิติ มากที่สุด 32 คน คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือรูปแบบลายเส้น 19 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5 และน้อยที่สุด คือ รูปแบบ SD 5 ส่วน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.4 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามชอบดูการ์ตูนจากประเทศใดมากที่สุด มากที่สุดจากประเทศญี่ปุ่น 32 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือ อเมริกา 7 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 และน้อยที่สุด คือ อื่น ๆ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.5 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีความชื่นชอบแนวทางการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม มากที่สุดคือ วัยรุ่น 33 คน คิดเป็นร้อยละ 82.5 รองลงมาคือ แอดเวนเจอร์ 20 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และน้อยที่สุด คือ สร้างเรื่องจริง 1 คน และอิงประวัติศาสตร์ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

5.2 ด้านการออกแบบแอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบจากการวิเคราะห์ข้อมูล และจากการสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ สรุปได้ดังนี้

1. แอนิเมชันใช้รูปแบบสต๊อปโมชัน
2. ความยาวของแอนิเมชัน 15 วินาที เพื่อให้ให้นักศึกษาหรือผู้ชมไม่เบื่อหน่ายต่อการชมเป็นเวลานานๆ
3. แนวทางของแอนิเมชัน ใช้แนวทางวัยรุ่นเพื่อให้เข้ากับช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่าง
4. ลายเส้นแบบผสมเทคนิค คือ ลายเส้นแบบตวัด กับ ลายเส้นแบบสมจริง โดย

สรุปข้อเสนอแนะที่ได้จากแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อต้นแบบ ได้ให้
ข้อเสนอแนะดังนี้

5.3 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน ดังนี้

แบบประเมินคุณภาพของแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย ของนักศึกษาโดยการประเมิน
จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตพิสัยเด็กสามารถสรุปได้ดังนี้

1. **ด้านเนื้อเรื่อง** ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อเรื่องได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.36 ค่า S.D.
เท่ากับ 0.05 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

2. **ด้านตัวละคร** ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อเรื่องได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.36 ค่า S.D.
เท่ากับ 0.05 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

3. **ด้านออกแบบฉาก** ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้าน **ด้านออกแบบฉาก** ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ
4.28 ค่า S.D. เท่ากับ 0.36 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

4. **ด้านตัวละคร** ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้าน **ตัวละคร** ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.36 ค่า S.D.
เท่ากับ 0.19 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

5.4 แบบสรุปผลจากแบบประเมินจิตพิสัย 5 ด้าน ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการ ออกแบบ มทร.พระนคร

1. **ด้านการรับรู้** ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านการรับรู้ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.23 ค่า S.D.
เท่ากับ 0.07 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

2. **ด้านการตอบสนอง** ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านการตอบสนอง ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ
4.33 ค่า S.D.เท่ากับ 0.07 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

3. **ด้านค่านิยม** ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านค่านิยม ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.33
ค่า S.D.เท่ากับ 0.05 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

4. **ด้านการจัดระเบียบค่านิยม** ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านการจัดระเบียบค่านิยม ได้ผล
ดังนี้ x เท่ากับ 4.27

ค่า S.D.เท่ากับ 0.03 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

5 . ด้านการสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านการสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.35 ค่า S.D.เท่ากับ 0.05 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

5.5 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอนิเมชัน

1 .ด้านบท /เนื้อเรื่อง_ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านด้านบท /เนื้อเรื่อง ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.52 ค่า S.D.เท่ากับ 0.00 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

2.ตัวละคร ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านตัวละคร ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.56 ค่า S.D. เท่ากับ 0.08 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

3 .ฉาก ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านฉากได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.57 ค่า S.D.เท่ากับ 0.03 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

4. ความพึงพอใจโดยรวม ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยด้านความพึงพอใจโดยรวม ได้ผลดังนี้ x เท่ากับ 4.59 ค่า S.D.เท่ากับ 0.02 ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

5.4 ข้อเสนอแนะ

1.การวัดทางจิตพิสัยเป็นคุณลักษณะด้านจิตใจที่มองไม่เห็นหรือ เป็นนามธรรม เป็นการวัดทางอ้อม ดังนั้นการวัดจิตพิสัยมีความคลาดเคลื่อนในการวัดเกิดขึ้นได้ง่าย เพราะอาจมีการเสแสร้งและบิดเบือนคำตอบของผู้ถูกวัด การตอบของผู้ถูกวัดมีลักษณะเป็นไปตามที่สังคมมุ่งหวัง ดังนั้นวิธีการวัดด้านนี้ผู้วัดจึงมีประสบการณ์ในการวัดหรือต้องมีเทคนิคที่ดี เพื่อไม่ให้ผู้ถูกวัดรู้ตัวก่อน

2. ด้านการออกแบบแอนิเมชัน เป็นการใช้ต้นทุนในการผลิตค่อนข้างสูง เนื่องจากซอฟต์แวร์ที่นำมาใช้ราคาแพง และบุคลากรที่มีความชำนาญในการสร้างแอนิเมชันค่าตอบแทนถือว่าสูงมากและหาคนทำได้น้อย

บรรณานุกรม

- จรรยาพร ปรีกษ์ประลัย.2548. **สวัสดิ์แอนิเมชัน**.กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- บุญชม ศรีสะอาด. 2532. **การวิจัยเบื้องต้น**. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- ปัทมาภรณ์ กลัดสุข (2552) **ภาพยนตร์ภาพเคลื่อนไหวเรื่อง 4 Angies สาวแสนซนในการรับรู้ของผู้ชมกลุ่มเด็ก**, วารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2546. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542**. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คพับลิเคชั่นส์ จำกัด
- วรัทพร ศรีจันทร์. 2551. **การเล่าเรื่องและตัดแปลง เดรโน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูนแอนิเมชัน ภาพยนตร์และนวนิยาย**.วิทยานพนธ์,จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,กรุงเทพฯ.
- วิสิฐ จันมา. 2547. **การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันลักษณะไทย**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุรพงศ์ เวชสุวรรณมณี. 2550.**พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ**.กรุงเทพฯ : กำปั้นทอง.
- สิทธิโชค วรรณสันติกุล. 2529. **จิตวิทยาการจัดการพฤติกรรมมนุษย์**. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- หอการค้าจังหวัดนครราชสีมา.2543.**คู่มือจังหวัดนครราชสีมา 2543** :พีวเจอร์ เพรส แอนด์ มีเดียร์ จำกัด
- เอม อึ้งจิตรไพศาล (2552) **การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครภาพเคลื่อนไหวไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน**, ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- Maslow , A. H.(1970).*Motivation and personality* (2nd.ed) New York. Harper & Row
- http://www.geocities.com/m4207_p/p10.htm ที่มา Magazine For Office People วันที่ 16 ส.ค 2549 teedin.igetweb.com/index.php?mo=3&art=199354 - 133k
- <http://www.st.ac.th/engin/wood.html>
- <http://www.engineerthai.com/electrical.htm>

ภาคผนวก ก

ผลงานการออกแบบ





ออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร 1



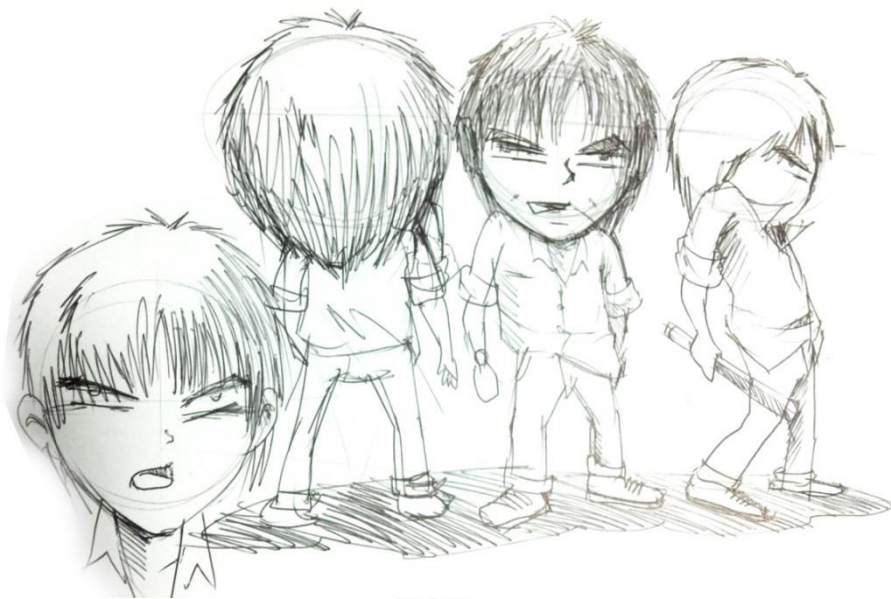
ออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร 2



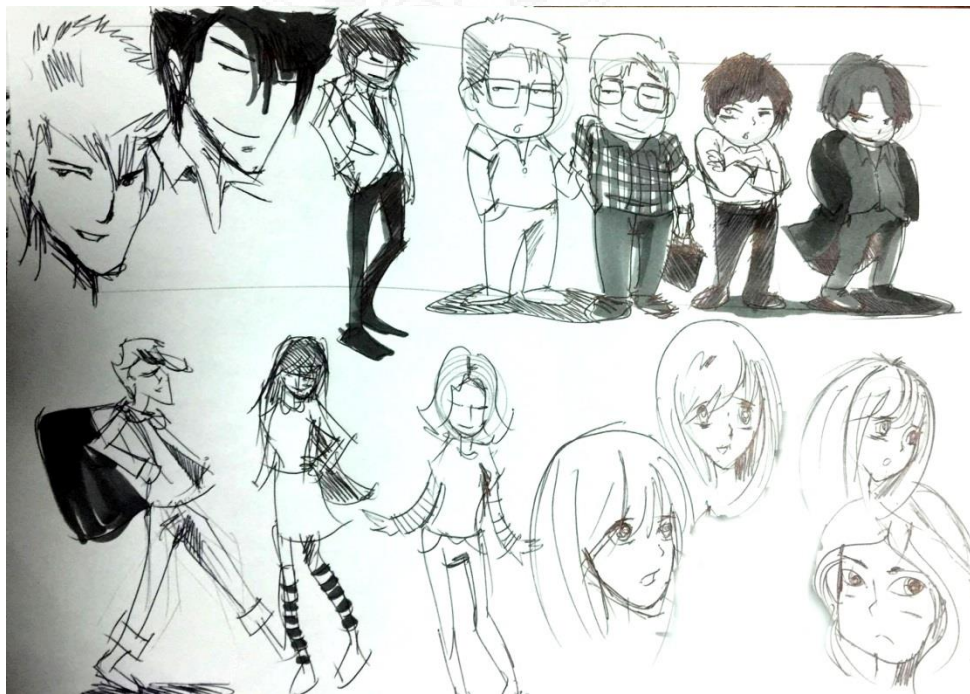
ออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร 3



ออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร 4



ออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร 5



ออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร 6



ฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง 1



ลายเส้น ฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง 1



ฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง 2



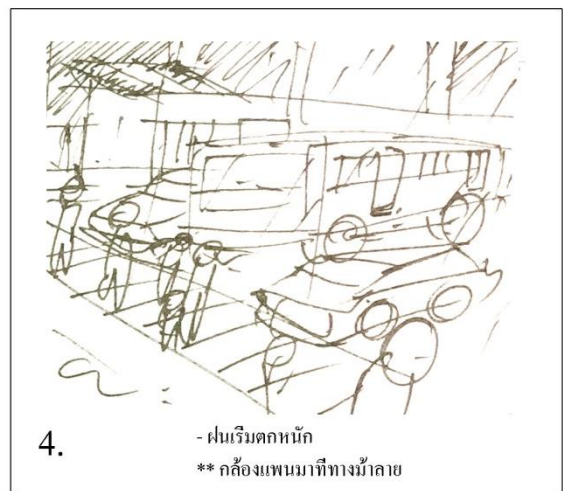
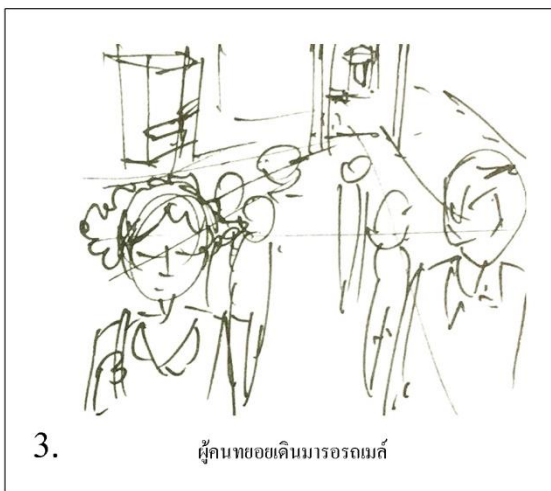
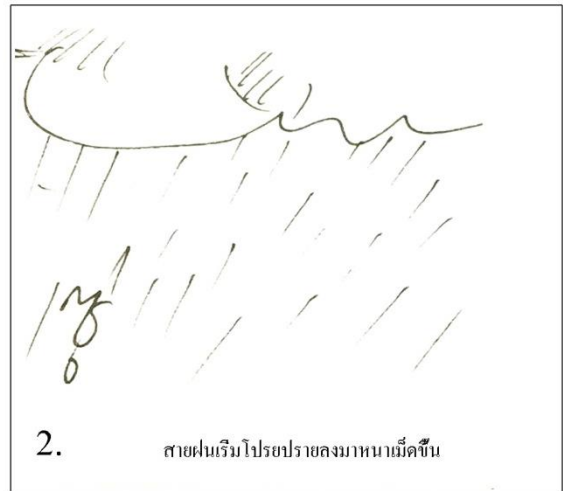
ลายเส้น ฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง 2



ฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง 3



ลายเส้น ฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง 3





7. ทุกคนต่างแสดงสีหน้าเอือมระอาต่อกลุ่มนักศึกษา



8. ทุกคนหันไปตามเสียงอือฮา



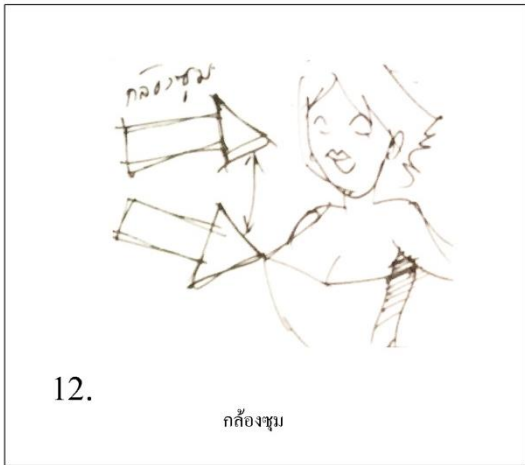
9. กล้องซูมเข้าไปที่หน้าอกของหญิงสาว



10. สาวสวยเดินมาทุกคนต่างจ้องมองด้วยความสนใจ



11. ทุกคนเคลิบเคลิ้ม



12. กล้องซูม



13. กลุ่มนักศึกษามองอย่างมีเรสนัย



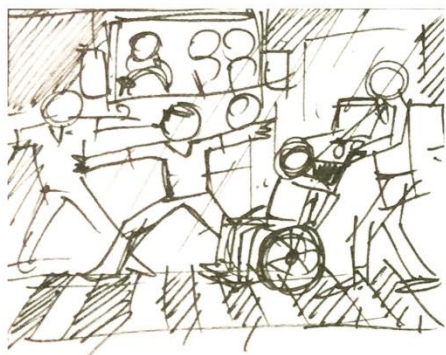
14. กลุ่มนักศึกษาวิ่งกรูไป



15.
- กลุ่มนักศึกษาวิ่งกรูไปทางหญิงสาว
- ทุกคนตกใจ
- ก็ต้องชมไปที่หน้าอกหญิงสาว



16. นักศึกษาวิ่งผ่านไป



17. นักศึกษาวิ่งเข้ามาช่วยคนแต่ข้ามถนน



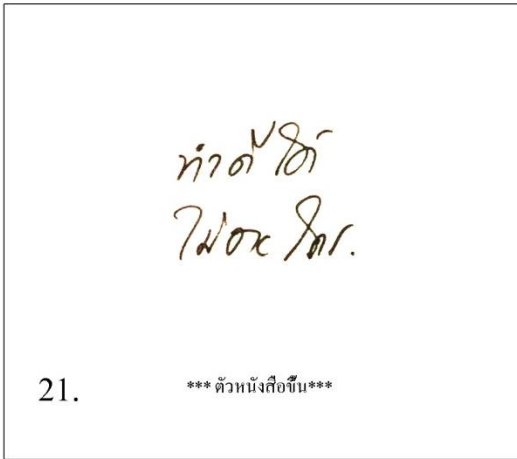
18. ทุกคนต่างปรบมือให้



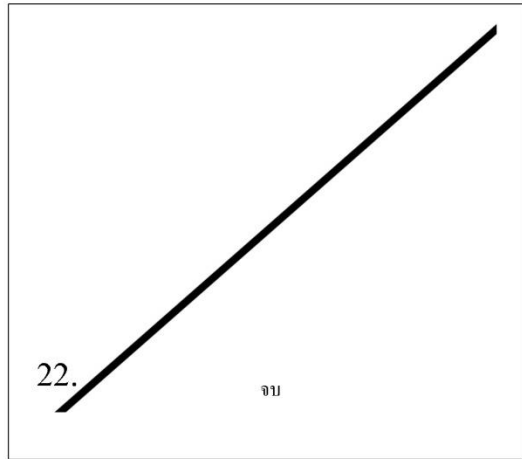
19. หญิงสาวปลื้ม



20. กลุ่มนักศึกษาเดินจากไปท่ามกลางสายฝน



21. *** ตัวหนังสือขึ้น ***

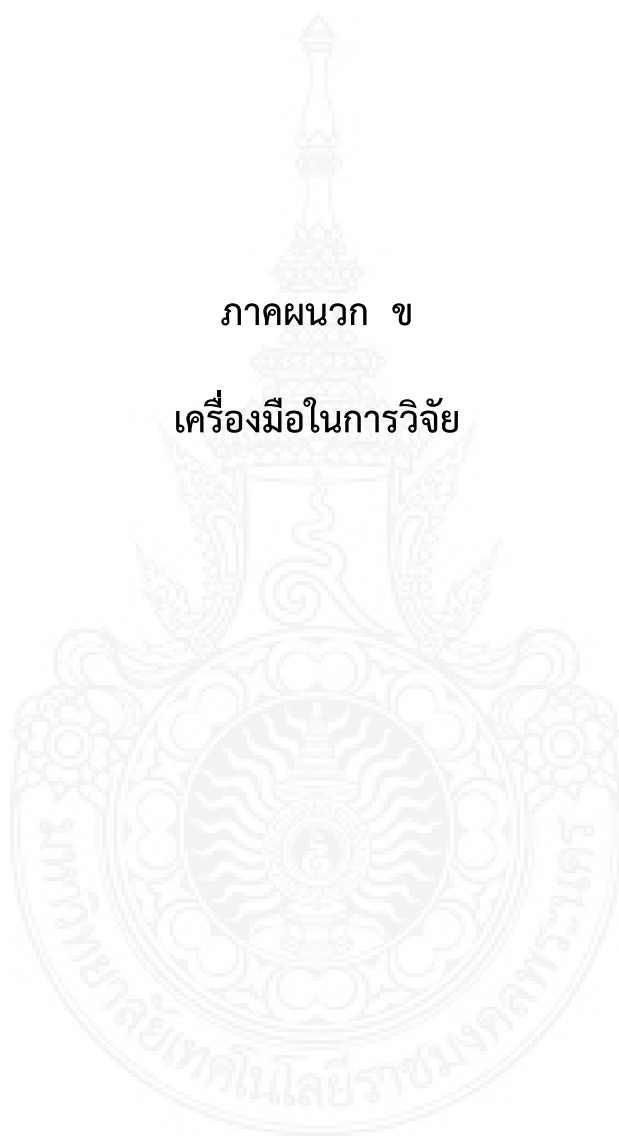


22. จบ



ภาคผนวก ข

เครื่องมือในการวิจัย



แบบประเมินการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษา 5 ด้าน
เรื่อง : การออกแบบแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง แบบประเมินมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาจิตพิสัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการผลิตแอนิเมชันที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้จิตพิสัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ประเมินแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
พระนคร

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. เพศ

() ชาย () หญิง

2. อายุ

() 16-17 ปี () 18-19 ปี
() 20-21 ปี () 22 ปีขึ้นไป

3. ระดับการเรียน

() ปีที่ 1
() ปีที่ 2
() ปีที่ 3
() ปีที่ 4

ส่วนที่ 2 ประเมินแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง การเรียนรู้จิตพิสัย ทั้ง 5 ด้าน ของของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นการ
เรียนรู้หลังจากได้รับชมแอนิเมชันเสร็จแล้วครบทั้ง 5 เรื่อง โดยแบ่งระดับเป็น 5 ระดับดังนี้

- 5 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด
4 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมมาก

- 3 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายความว่า มีระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

การเรียนรู้จิตพิสัยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	ระดับการเรียนรู้				
		4	3	2	1
1. ด้านความสนใจ					
1					
2					
3					
4					
5					
2 ด้านเจตคติ					
1					
2					
3					
4					
5					
3 ด้านค่านิยม					
1					
2					
3					
4					
5					
4 ด้านจริยธรรม					
1					
2					
3					
4					
5					
5 ด้านบุคลิกภาพ					

1					
2					
3					
4					
5					

ขอบคุณที่ให้ข้อมูล



แบบสำรวจความชื่นชอบในรูปแบบของตัวละคร
เรื่อง : การออกแบบแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัย
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง แบบสำรวจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความชื่นชอบในรูปแบบของตัวละคร เพื่อใช้ประกอบการผลิตแอนิเมชันที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้จิตพิสัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความชื่นชอบในรูปแบบตัวละคร

ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

คำชี้แจง : แบบสอบถามชุดนี้แบ่งการจัดเก็บข้อมูล เป็น 3 ตอน คือ

- 1.สถานะของผู้ให้ข้อมูล
- 2.แบบสำรวจความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีต่อรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันที่ชื่นชอบ
3. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการออกแบบตัวละคร

ผู้ให้ข้อมูล : นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

3. ระดับ

ปีที่ 1

ปีที่ 2

ปีที่ 3

ปีที่ 4

ส่วนที่ 2 ความชื่นชอบในเนื้อเรื่องและรูปแบบตัวละคร

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ตรงกับความชื่นชอบของท่านเกี่ยวกับรูปแบบของการ์ตูน เพื่อใช้ประกอบการผลิตแอนิเมชัน (ให้เลือกตอบ 3 ลำดับ)

1. ท่านชื่นชอบรูปแบบของตัวการ์ตูนแบบใดมากที่สุด



การ์ตูนลายเส้น



การ์ตูน 2 D



การ์ตูน SD 5 ส่วน



การ์ตูน 3 D



การ์ตูนเหมือนจริง

2. ในหนึ่งสัปดาห์ท่านดูการ์ตูนเฉลี่ยเป็นเวลาเท่าไร

น้อยกว่า 1 ชม.

2-3 ชม.

4-6 ชม.

7-9 ชม.

มากกว่า 9 ชม.

3. ท่านชื่นชอบการ์ตูนจากประเทศใดมากที่สุด

ประเทศไทย

ประเทศญี่ปุ่น

ประเทศสหรัฐอเมริกา

อื่นๆ

4. ระยะเวลาในการดูการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ ท่านคิดว่าเวลาที่เหมาะสมกี่นาที

5-10 นาที

10-15 นาที

15-20 นาที

20-25 นาที

อื่นๆ.....

5. ท่านให้ความสนใจการ์ตูนที่มีเนื้อหาแบบไหนมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ตลกขบขัน

เนื้อหาจริงจัง สมจริง

อิงประวัติศาสตร์

วัยรุ่น

บุคคลสำคัญ

แฟนตาซี

ผจญภัย

อื่นๆ.....

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการออกแบบตัวละคร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ขอขอบคุณในความร่วมมือนที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในครั้งนี้

แบบประเมินความพึงพอใจคุณภาพแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล

เรื่อง : การออกแบบแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล

ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพแอนิเมชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครจัดทำขึ้นเพื่อประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 6 ด้าน และแบ่งระดับความพึงพอใจ เป็น 5 ระดับดังนี้

5	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	พึงพอใจมาก
3	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.ด้านบท / เนื้อเรื่อง	1 การลำดับการเล่าเรื่อง					
	2 บทและเนื้อเรื่องมีความสนุกสนานตื่นเต้น					
	3 มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
	4 ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาพ					
	5 บทและเนื้อหาสอดคล้องกับการเรียนรู้ดิจิทัล					

รายการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2.ตัวละคร	1 การออกแบบตัวละคร					
	2 ตรงกับความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมาย					
	3 แสดงอารมณ์ทำให้เกิดความคล้อยตาม					
	4 การเคลื่อนไหวของตัวละคร					
	5 ความงามและองค์ประกอบของภาพ					
3.ฉาก	1 การออกแบบฉาก					
	2 มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
	3 ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาพ					
	4 ความงามและองค์ประกอบของภาพ					
	5 สอดคล้องกับการเรียนรู้จิตพิสัยทั้ง 5 ด้าน					
4.ความพึงพอใจโดยรวม	1 ความน่าสนใจของแอนิเมชัน					
	2 การใช้เทคนิคในการนำเสนอ					
	3 การตีความในการเขียนบท					
	4 มีความสนุกสนานตื่นเต้นและคล้อยตาม					
	5 ผู้ชมตระหนักเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการนำเสนอ					

ขอขอบคุณที่ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินครั้งนี้