

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ณชกมล เรืองไทย
ศิริพร หาญเชิงคำ
สกวาดือน แสงอรุณ

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดีย)
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
พ.ศ. 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
เรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นามผู้จัดทำโครงการ : นิชกมล เรืองไทย

ศิริพร หาญเชิงคำ

สกวเดือน แสงอรุณ

ได้พิจารณาเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาโครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)

ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ลงชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์เอกวิทย์ สิทธิระ)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์วรชนันท์ ชูทอง)

ลงชื่อ.....

(อาจารย์คณินณัฐ โขติพรสีมา)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากความกรุณาช่วยเหลือ แนะนำ ให้คำปรึกษา ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ให้การสนับสนุนด้านต่าง ๆ ผู้จัดทำขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนในความสำเร็จครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม อาจารย์วรชนันท์ ชูทอง และอาจารย์เอกวิทย์ สิทธิวะ ที่กรุณาให้คำปรึกษา ความรู้ ข้อคิด ข้อเสนอแนะ และการตรวจสอบ แก้ไข ข้อบกพร่องทุกขั้นตอนของการจัดทำโครงการอย่างดียิ่ง

ขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้คำปรึกษาและการสนับสนุน ในด้านทุนทรัพย์ กำลังใจ และการสนับสนุนในทุก ๆ ด้านเป็นอย่างดี จนกระทั่งสำเร็จเรียบร้อยด้วยดี

สุดท้ายนี้คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณทุกท่านอย่างสูงที่ให้ การสนับสนุน เอื้อเฟื้อและให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือจนกระทั่งภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษลุล่วงได้ด้วยดี

ณิชนมล เรืองไทย

ศิริพร หาญเชิงคำ

สกวาดิออน แสงอรุณ

หัวข้อโครงการ	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	
ผู้จัดทำโครงการ	1. นางสาวณิชนกมล เรืองไทย	รหัสนักศึกษา 62113642017
	2. นางสาวศิริพร หาญเชิงคำ	รหัสนักศึกษา 62113642009
	3. นางสาวสกาเตือน แสงอรุณ	รหัสนักศึกษา 62113642028
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม	
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)	
ปีพุทธศักราช	2566	

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และประเมินความพึงพอใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีความละเอียด Full HD (1920x1080px) เป็นเวลา 9 นาที 31 วินาที มีตัวละครทั้งหมด 7 ตัวละครได้แก่ ครูชินดี้ จิมมี่ ซูซี่ ครูทอมมี่ ครูโจเซฟ ครูโอเวนและครูจูเลีย ในการดำเนินเรื่องและให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 4 หมวดได้แก่ ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ลานจอดรถ โรงยิมและห้องฟิสิกส์

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษใช้โปรแกรม Adobe Illustrator สำหรับวาดตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ โปรแกรม Adobe Character Animator และโปรแกรม Adobe Photoshop สำหรับทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โปรแกรม Adobe Audition และโปรแกรม Audacity สำหรับตัดต่อเสียงและโปรแกรม Adobe Premiere Pro สำหรับรวมนิทัศน์

จากผลประเมินความพึงใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่ามีความพึงพอใจระดับมากที่สุดในการรับชม มีระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง การใช้สี และแสงที่เหมาะสม อีกทั้งยังให้ความเพลิดเพลิน โดยภาพประกอบและฉาก มีความสวยงาม รวมถึงตัวละครมีลักษณะเด่น สวยงาม

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	2
ระยะเวลาการดำเนินงาน	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
แอนิเมชัน	7
องค์ประกอบศิลป์	10
การออกแบบตัวละคร	13
พื้นฐานเกี่ยวกับมูมกล้อง	16
การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)	20
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	22
บทที่ 3 วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ	24
เรื่องย่อ	24
โครงเรื่องขยาย	24
ออกแบบตัวละคร	25
ออกแบบฉากและอุปกรณ์	32
ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ	38
บทภาพยนตร์	39
บทภาพ	45
แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชม	51

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ	52
ตัวละคร	52
ฉากและอุปกรณ์	57
ผลการประเมินความพึงพอใจ	94
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	95
สรุปผลการดำเนินโครงการ	95
ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข	96
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป	96
บรรณานุกรม	97
ภาคผนวก	99
แบบประเมินความพึงพอใจในการรับชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	100
เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	
ประวัติผู้เขียน	101

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)	5
3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ	38
3.2 บทภาพยนตร์	39
3.3 บทภาพ	45
4.1 ตารางสรุปคะแนนประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง	94

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม	8
2.2 งานแอนิเมชันแบบสต็อปโมชัน เรื่อง วันสำคัญกับเหล่าโขน ตอน กินเจ	9
2.3 ภาพแอนิเมชัน 2 มิติ	9
2.4 ภาพแอนิเมชัน 3 มิติ	10
2.5 เทคนิคจุดสี	12
2.6 ลักษณะเส้น	13
2.7 (ซ้าย) ออกแบบตัวละคร (ขวา) ตัวละครที่สร้างตามทีออกแบบไว้	13
2.8 ตัวอย่างภาพแสดงการว่ายน้ำของโลมา	14
2.9 การออกแบบตัวละครขณะวิ่ง	15
2.10 อารมณ์ที่แสดงทางใบหน้า	15
2.11 ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS)	17
2.12 ภาพระยะไกล (Long Shot หรือ LS)	17
2.13 ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot หรือ MLS)	18
2.14 ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot หรือ MS)	18
2.15 ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up หรือ MCU)	19
2.16 ภาพระยะใกล้ (Close-Up หรือ CU)	19
2.17 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up หรือ ECU)	20
3.1 การออกแบบตัวละครครูชินดี้	26
3.2 การออกแบบตัวละครเด็กชายจิมมี่	27
3.3 การออกแบบตัวละครเด็กหญิงซูซี่	28
3.4 การออกแบบตัวละครครูทอมมี่	29
3.5 การออกแบบตัวละครครูโจเซฟ	30
3.6 การออกแบบตัวละครครูโอเวน	31
3.7 การออกแบบตัวละครครูจูเลีย	32
3.8 การออกแบบฉากหน้าโรงเรียน	33
3.9 การออกแบบฉากห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์	34
3.10 การออกแบบฉากโรงยิม	35
3.11 การออกแบบฉากห้องพิธภัณฑ์	36

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.12 การออกแบบฉากห้องพักครู	37
3.13 การออกแบบฉากลานจอดรถ	38
4.1 รวมตัวละครทั้งหมด	52
4.2 ตัวละครครูชินดี้	53
4.3 ตัวละครเด็กชายจิมมี่	53
4.4 ตัวละครเด็กหญิงซูซี่	54
4.5 ตัวละครครูทอมมี่	55
4.6 ตัวละครครูโจเซฟ	55
4.7 ตัวละครครูโอเวน	56
4.8 ตัวละครครูจูเลีย	57
4.9 ฉากหน้าโรงเรียน	57
4.10 ฉากห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์	58
4.11 ฉากโรงยิม	59
4.12 ฉากห้องพิธีภัณฑ์	59
4.13 ฉากห้องพักครู	60
4.14 ฉากลานจอดรถ	61
4.15 จิมมี่ก้าน้ำคร่ำอยู่ที่หน้าโรงเรียน	61
4.16 ซูซี่เดินเข้ามาแล้วนั่งคุยกับจิมมี่	62
4.17 ครูชินดี้กำลังเก็บเอกสารเข้าตู้ที่ห้องพักครู	62
4.18 ซูซี่พาจิมมี่เข้ามาในห้องพักครูเพื่อขอคำปรึกษา	63
4.19 จิมมี่, ซูซี่และครูชินดี้คุยกัน	63
4.20 ซูซี่พาจิมมี่เข้ามาในห้องพักครูเพื่อขอคำปรึกษา	64
4.21 ครูทอมมี่จับหลอดทดลองอยู่ จิมมี่ชะโงกเห็นครูทอมมี่กำลังจับหลอดทดลองอยู่	64
4.22 ครูทอมมี่ที่ตะโกนเรียกให้จิมมี่เข้ามา	65
4.23 ครูทอมมี่กับจิมมี่ยืนคุยกันเรื่องอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์	65
4.24 ครูทอมมี่อธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Magnifier แปลว่า แว่นขยาย	66
4.25 ครูทอมมี่อธิบายคำศัพท์คำที่ 2 Test Tube แปลว่า หลอดทดลอง	66
4.26 ครูทอมมี่อธิบายคำศัพท์คำที่ 3 Alcohol Burner แปลว่า ที่จุดไฟที่แอลกอฮอล์	67

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.27 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 Microscope แปลว่า กล้องจุลทรรศน์	67
4.28 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 Beaker แปลว่า บีกเกอร์	68
4.29 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Erlenmeyer Flask แปลว่า ขวดรูปชมพู่	68
4.30 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Magnet แปลว่า แม่เหล็ก	69
4.31 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Telescope แปลว่า กล้องโทรทรรศน์	69
4.32 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 Test Tube Rack แปลว่า ชั้นวางหลอดทดลอง	70
4.33 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Dropper แปลว่า หลอดหยดสาร	70
4.34 จิมมีขอบคุณครูทอมมีแล้วไปสถานที่ต่อไป	71
4.35 ครูโจเซฟกำลังขับรถเข้าช่องจอดรถ	71
4.36 ซูซี่เดินตัดหน้ารถครูโจเซฟที่กำลังจะจอดเขาเห็นเลยตกใจ	72
4.37 ครูโจเซฟลงรถมาดูซูซี่และคุยกับเธอ	72
4.38 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Stop Sign แปลว่า ป้ายให้หยุดรถ	73
4.39 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 No Truck Sign แปลว่า ป้ายห้ามรถบรรทุกเข้า	73
4.40 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 No U-turn Sign แปลว่า ป้ายห้ามกลับรถ	74
4.41 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 No Fire Sign แปลว่า ป้ายห้ามจุดไฟ	74
4.42 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 No Smoking แปลว่า ป้ายห้ามสูบบุหรี่	75
4.43 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Entrance Arrow แปลว่า ลูกศรทางเข้า	75
4.44 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Exit Arrow แปลว่า ลูกศรทางออก	76
4.45 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Barrier gate แปลว่า ไม้กั้นรถยนต์	76
4.46 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 Car แปลว่า รถยนต์	77
4.47 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Parking Slot แปลว่า ช่องจอดรถ	77
4.48 ซูซี่ขอบคุณครูโจเซฟและถามทางไปโรงยิมเพื่อไปหาครูโอเวน	78
4.49 ซูซี่แอบเชียร์ครูโอเวนที่กำลังเล่นบาสเกตบอล	78
4.50 ซูซี่ยืนคุยกับครูโอเวนเรื่องอุปกรณ์กีฬาต่าง ๆ	79
4.51 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Football แปลว่า ลูกฟุตบอล	79
4.52 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 Basketball แปลว่า ลูกบาสเกตบอล	80
4.53 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 Basketball Backboard แปลว่า แป้นบาสเกตบอล	80

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.54 ครูโอვენอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 Goal แปลว่า ประตูฟุตบอล	81
4.55 ครูโอვენอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 Amphitheater แปลว่า อัฒจันทร์	81
4.56 ครูโอვენอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Bowling แปลว่า ลูกโบว์ลิ่ง	82
4.57 ครูโอვენอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Field Line แปลว่า เส้นสนาม	82
4.58 ครูโอვენอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Shuttlecock แปลว่า ลูกขนไก่	83
4.59 ครูโอვენอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 Rugby แปลว่า ลูกรักบี้	83
4.60 ครูโอვენอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Volleyball แปลว่า ลูกวอลเลย์บอล	84
4.61 ชูชีฟังอย่างตั้งใจและขอบคุณครูโอვენ	84
4.62 ครูจูเลียกำลังเดินดูภาพในห้องพิพิธภัณฑ์	85
4.63 จิมมีตะโกนเรียกครูจูเลียตั้งจนครูจูเลียตกใจ	85
4.64 จิมมีคุยกับครูจูเลีย	86
4.65 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Inscription แปลว่า ศิลาจารึก	86
4.66 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 Statue แปลว่า รูปปั้น	87
4.67 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 Antique Vase แปลว่า แจกันโบราณ	87
4.68 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 Temple แปลว่า วัด	88
4.69 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 The Great King Picture แปลว่า รูปภาพ พระมหากษัตริย์	88
4.70 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Thailand Map แปลว่า แผนที่ประเทศไทย	89
4.71 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Thailand Flag แปลว่า ธงชาติไทย	89
4.72 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Association of South East Asian Nations (ASEAN) แปลว่า สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อาเซียน)	90
4.73 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 The Monk Picture แปลว่า รูปภาพพระสงฆ์	90
4.74 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Pagoda Picture แปลว่า รูปภาพเจดีย์	91
4.75 จิมมีขอบคุณครูจูเลีย	91
4.76 จิมมีและชูชีกลับมาที่ห้องพักครู	92
4.77 ครูชินดีเห็นเด็กสองคนกลับมาแล้วถามรู้สึกที่ได้ไปเจอครูที่ 4 คน	92
4.78 จิมมีและชูชีบอกความรู้สึกให้ครูชินดีฟัง	93

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากในปัจจุบัน “ภาษาอังกฤษ” เป็นอีกหนึ่งภาษาที่มีความสำคัญมากซึ่งดูได้จากประชากรบนโลกที่ใช้ภาษานี้เป็นหลักในการติดต่อสื่อสารเรื่องต่าง ๆ ระหว่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นด้านฟัง พูด อ่านและเขียนหรือแม้กระทั่งการผลิตสื่อระดับนานาชาติล้วนใช้ภาษานี้ทั้งสิ้น จากเหตุผลข้างต้น ภาษาถือเป็นภาษาที่มีบทบาท และความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการเรียนรู้ เพื่อเป็นประโยชน์ในการสื่อสารระดับที่กว้างขึ้น หรือในระดับนานาชาติอย่างมีประสิทธิภาพ

สาเหตุที่เด็กไม่สามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีเท่าที่ควร คือ ความชำนาญของคุณครูที่ไม่เพียงพอและอีกหนึ่งเรื่องที่เกี่ยวข้องที่สำคัญก็คือ “การใช้สื่อที่ไม่ตรงกับสิ่งที่เด็กเป็นอยู่” เนื่องจากในปัจจุบันเด็กค่อนข้างที่จะติดโทรศัพท์โดยส่วนใหญ่จะเล่นแอปพลิเคชัน YouTube เพื่อดูภาพยนตร์หรือการ์ตูน ไม่ก็เล่นเกมกันโดยส่วนใหญ่

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) เป็นภาพที่เห็นเฉพาะความกว้าง และความสูง ซึ่งมีความสมจริงพอสมควร และการสร้างไม่มีความซับซ้อนมาก จึงง่ายต่อการสร้างผลงาน

ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงมีแนวความคิดที่จะทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติขึ้นมาเพื่อพัฒนาศักยภาพทักษะภาษาอังกฤษ เรื่องการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ชื่อว่า “English Vocab for Fun” สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้เด็กในระดับชั้นนี้ได้มีการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในเรื่องการเขียนภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขอบเขตของโครงการ

1. สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษใน 4 สถานที่ ได้แก่ ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ลานจอดรถ โรงยิม และห้องฟิสิกส์
2. ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีความยาว 9 นาที 31 วินาที มีความละเอียด Full HD (1920X1080px)
4. ตัวละครหลัก จำนวน 7 ตัวละคร ดังนี้

4.1 ครูซินดี้ (Cindy) เพศหญิง อายุ 28 ปี ส่วนสูง 159 เซนติเมตร น้ำหนัก 53 กิโลกรัม ผิวขาว มีดวงตาสีน้ำตาล ผมสีทองประกายส้ม ทรงผมหน้าม้าซอยปิดขวเล็กน้อย ถักเปียข้างขวา ข้างเดียว เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อแขนพองแขนยาว สีชมพูพาสเทล ระบายคอเสื้อ และแขนเสื้อสีชมพู กระโปรงทรงเอยาวระดับเข่าสีพีช สวมรองเท้า ส้นสูง มีดอกไม้ติดรองเท้าสามดอกสีปูนแดง ตัดขอบสีเหลือง

4.2 เด็กชายจิมมี่ (Jimmy) เพศชาย อายุ 7 ปี ส่วนสูง 150 เซนติเมตร น้ำหนัก 40 กิโลกรัม ผิวขาว มีดวงตาสีน้ำตาล ผมสีน้ำตาลเข้ม ทรงผมรองทรงต่ำ เป็นนักเรียนประถมศึกษา ตอนต้น การแต่งกาย เสื้อเชิ้ตแขนสั้น ชายแขนเสื้อสีกรมดัดกับสีขาว คอปกเสื้อตัดด้วยสีกรม ด้านใน สวมเสื้อคอกลมสีฟ้าพาสเทลอ่อน กางเกงสามส่วนสีกรม สวมรองเท้าผ้าใบสีเทาเข้ม เชือกกรองเท้า สีขาว

4.3 เด็กหญิงซูซี่ (Susie) เพศหญิง อายุ 7 ปี ส่วนสูง 150 เซนติเมตร น้ำหนัก 38 กิโลกรัม ผิวขาว มีดวงตาสีดำ ผมสีชมพูพาสเทลประกายม่วง ผมสั้น มัดผมทรงซาลาเปา 2 ข้าง ยางมัดผม ดอกไม้สีเหลือง เกสรสีขาว ข้างละ 1 ดอก หน้าม้าตรงปิดคิ้ว เป็นนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อนักเรียนคอปกทหารเรือสีขาว ปกเสื้อด้านหลังคาดสีกรม ปลอกแขนเสื้อสีกรม คาดสีขาวตรงกลาง ผูกโบสีแดงใต้คอปกเสื้อ กระโปรงนักเรียนกลีบรอบสีกรม สวมรองเท้า หนังสือนักเรียนหุ้มข้อสีน้ำตาลแดง

4.4 ครูทอมมี่ (Tommy) เพศชาย อายุ 27 ปี ส่วนสูง 170 เซนติเมตร น้ำหนัก 65 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีเทาอ่อน ผมสีเทาเข้ม ทรงผมหน้าม้าสไตร์ลอปป์่า หุ่นดี ออกกำลังกายเป็นประจำ เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย ด้านนอกสวมเสื้อ กาวนแขนยาวด้านในสวมเสื้อคอกลมสีฟ้าอ่อน กางเกงสแล็คสีเทาเข้ม สวมรองเท้าคัชชูหนังชาย

4.5 ครูโจเซฟ (Josave) เพศชาย อายุ 27 ปี ส่วนสูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 62 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีดำ ผมสีเทาเข้ม ทรงผมเช็ตแสกกลาง หุ่นดี เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อสูดแขนยาวสีฟ้าพาสเทล กางเกงสแล็คสีคราม สวม รองเท้าหนังหัวตัดสีดำ

4.6 ครูโอเวน (Oven) เพศชาย เพศชาย อายุ 26 ปี ส่วนสูง 169 เซนติเมตร น้ำหนัก 64 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีดำ ผมสีฟ้าคราม ทรงผม Two Block หุ่นดี สมส่วน เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อคอปกสีเหลืองพาสเทลมีขีดสีดำที่ปลายแขนเสื้อ กางเกงขายาวจิมส์เทาเข้ม เชือกผูกกางเกงสีดำ สวมรองเท้าผ้าใบสีเขียวหน้าทะเล เชือกกรองเท้าสีขาว

4.7 ครูจูเลีย (Julie) เพศหญิง อายุ 26 ปี ส่วนสูง 160 เซนติเมตร น้ำหนัก 60 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีเทา ผมสีน้ำตาลคาราเมล ผมมัดหางม้าสูง หน้าม้าซอยปิดคิ้ว เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย ชุดเดรสเชิ้ตแขนยาวรัดขีบข้าง เสื้อเชิ้ตด้านบน สีขาวผูกโบสีกรม กระโปรงระดับเข้าสีม่วงพาสเทล คาดสีขาวที่ชายกระโปรง สวมรองเท้าบูทหนังสีน้ำตาลแดงผูกเชือกสีดำ

5. ฉากในการ์ตูน จำนวน 6 ฉาก ดังนี้

5.1 หน้าโรงเรียน มีโต๊ะไม้ยาว 1 ตัว มีเสาธง 1 ต้น มีก้อนเมฆ 6 ก้อน มีอาคาร หน้าต่างขนาดใหญ่ 18 บาน ประตูกระจก 2 บาน ต้นไม้ 6 ต้น

5.2 ห้องพักครู มีคอมพิวเตอร์ 2 ตัว โต๊ะ 7 ตัว เก้าอี้ 3 ตัว กระดาน 1 แผ่น รูป 3 รูป กระจก 2 บาน ผ้าม่าน 2 ผืน ไฟ 5 ดวง หนังสือ 4 แถว ชั้นวางของ 2 แถว สมุด 1 เล่ม

5.3 ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ประกอบไปด้วย อุปกรณ์การทดลอง โต๊ะสำหรับทดลอง 3 ตัว ชิงค์ล้างอุปกรณ์ทดลอง 2 ตัว รูปหลอดการทดลอง กระจก 4 บาน เก้าอี้ 8 ตัว ไฟ 3 ดวง มีแว่นขยาย 1 อัน มีกล้องส่องทางไกล 1 อัน

5.4 ลานจอดรถ ประกอบด้วย ป้ายจราจร 5 ป้าย ไฟ 13 ดวง เส้นลูกศร 2 เส้น รถยนต์ 1 คัน

5.5 โรงยิม ประกอบไปด้วย ประตูเข้าออก ไฟสปอร์ตไลท์ 4 ดวง กระจก 6 บาน ที่นั่ง 2 ผิง ลูกบอล 1 ลูก ลูกวอลเลย์บอล 1 ลูก ลูกเบตมินตัน 1 ลูก ลูกรักบี้ 1 ลูก ลูกโบว์ลิ่ง 1 ลูก ฟินโบว์ลิ่ง 1 ฟิน แบ้นบาส ประตูฟุตบอล ที่นั่งเชียร์ทั้ง 2 ข้าง ผ้าสี 2 ข้าง

5.6 ห้องพิพิธภัณฑ์ ประกอบไปด้วยรูปภาพ 8 โคมไฟแบบระย้า (Chandelier) 2 อัน รูปปั้นบนแท่นไม้ 2 ชิ้น ศิลาจารึก 1 แท่ง

6. เนื้อเรื่อง

เรื่องราวของเด็กชายจิมมีกับซูซี่ ทั้งสองคนไม่เก่งภาษาอังกฤษ จึงตามหาครูผู้สอน ซึ่งได้พบครูซินดี้ที่จะพาไปตะลุยสถานที่ต่าง ๆ เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ มีทั้งหมด 4 สถานที่ โดยจะมีคุณครูประจำสถานที่นั้น

1) ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ มีคุณครูทอมมีเป็นผู้สอน เป็นการบรรยายสอนคำศัพท์ภายในห้องวิทยาศาสตร์ทั้งหมด 10 คำ

2) ลานจอดรถ มีคุณครูโจเซฟเป็นผู้สอน เป็นการบรรยายสอนคำศัพท์ภายในลานจอดรถทั้งหมด 10 คำ

3) โรงยิม มีคุณครูโอเวนเป็นผู้สอน เป็นการบรรยายสอนคำศัพท์สอนคำศัพท์ภายในโรงยิมทั้งหมด 10 คำ

4) ห้องพิพิธภัณฑ มีคุณครูจูเลียเป็นผู้สอน เป็นการบรรยายสอนคำศัพท์สอนคำศัพท์ภายในห้องพิพิธภัณฑทั้งหมด 10 คำ

7. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

7.1 ซอฟต์แวร์

7.1.1 การวาดตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

7.1.2 การทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติใช้โปรแกรม Adobe Character Animator และ Adobe Photoshop

7.1.3 การตัดต่อเสียงใช้โปรแกรม Adobe Audition และ Audacity

7.1.4 การรวมวิดีโอใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro

7.2 ฮาร์ดแวร์

7.2.1 โน้ตบุ๊กที่ใช้ทำการ์ตูนภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

7.2.1.1 โน้ตบุ๊กเครื่องที่ 1

1) CPU: Intel(R) Core(TM) i5-8250U (1.60GHZ, 1801)

2) RAM: 12 GB

3) GPU: AMD Radeon (TM) R7 M340

4) HDD: HDD 222 GB

7.2.1.2 โน้ตบุ๊กเครื่องที่ 2

1) CPU: Intel(R) Core (TM) i7-6700HQ (2.60GHz 2.59)

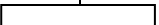
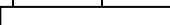
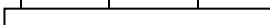
2) RAM: 8 GB

3) GPU: NVIDIA GeForce GT 930M (2GB GDDR3)

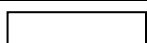
4) HDD: HDD wd 932 G

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)

ขั้นตอนการทำงาน	พ.ศ. 2564		พ.ศ. 2565												พ.ศ. 2566		
	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
1. ศึกษาเบื้องต้นและขออนุมัติโครงการ																	
2. วางแผนการทำงานภายในทีม																	
3. ออกแบบตัวละครและฉาก																	
4. วาดตัวละครและฉากตามแผนที่วางไว้																	
5. สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน																	
6. ทดสอบและประเมินความพึงพอใจ																	
7. จัดทำเอกสารประกอบโครงการ																	

หมายเหตุ



แทนระยะเวลาตามที่วางแผน



แทนระยะเวลาที่ทำงานจริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับความบันเทิงในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
- 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
- 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

บทที่ 2

ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คณะผู้จัดทำได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากเว็บไซต์ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. แอนิเมชัน
2. องค์ประกอบศิลป์
3. การออกแบบตัวละคร
4. พื้นฐานเกี่ยวกับมุกล้อ
5. การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกม งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ : 2552 : 222)

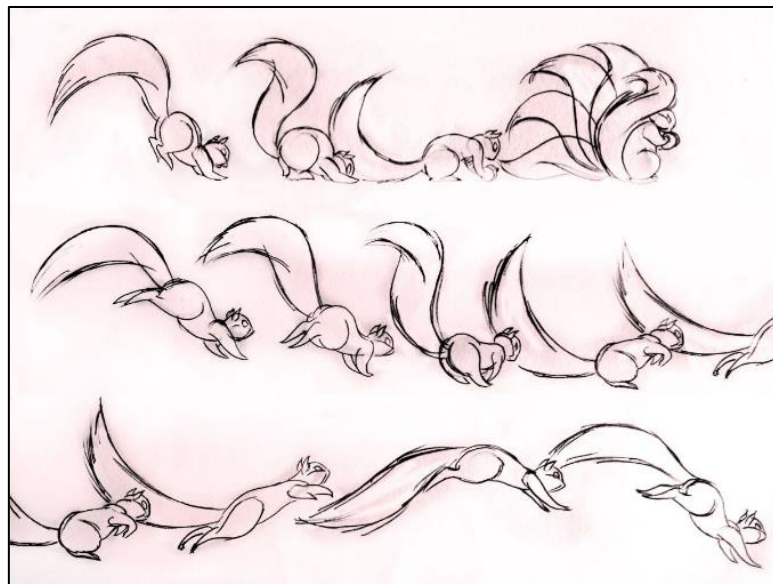
คำว่า แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator มาจากรากศัพท์ละติน "Animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998 : 10)

ปิยกุล เลาว์ณยศิริ (2532 : 931-932) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้ดังนี้

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อน และเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบาย หรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบาย หรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจน และกระจ่างขึ้น

1. ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน

1.1 การสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation หรือ Drawn Animation) คือ แอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลาย ๆ ภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่มากนัก ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะสวยงามน่าชม แต่ข้อเสียคือต้องใช้เวลาในการผลิตมากต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมาก และต้นทุนก็สูงตามไปด้วย



ภาพที่ 2.1 การสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม

(ที่มา : Irina Kegishyan, 2020)

2. การสร้างงานแอนิเมชันแบบสต็อปโมชัน (Stop Motion หรือ Model Animation) ใช้วิธีถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่น หรือสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมันโดยโมเดลที่สร้างขึ้นมาสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop Motmotion นั้นต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก



ภาพที่ 2.2 งานแอนิเมชันแบบสต็อปโมชัน เรื่อง วันสำคัญกับเหล่าโจน ตอน กินเจ
(ที่มา : ชยาธิล บุญชูและคณะ, 2563)

3. การสร้างงานแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ – Computer Animation เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยนิยมใช้โปรแกรม เช่น Adobe Flash, Maya, modo, Lightwave แอนิเมชันมี 2 ประเภทได้แก่

3.1 แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) คือ เป็นภาพที่เห็นเฉพาะความกว้าง และความสูง ซึ่งมีความสมจริงพอสมควร และการสร้างไม่มีความซับซ้อนมาก จึงง่ายต่อการสร้างผลงาน



ภาพที่ 2.3 ภาพแอนิเมชัน 2 มิติ

3.2 แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) คือ ภาพที่เห็นได้ทั้งความกว้าง ความสูง และความลึกของภาพ และมีความสมจริงมา และมีการสร้างที่ซับซ้อนกว่าการสร้างภาพ 2D และเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน



ภาพที่ 2.4 ภาพแอนิเมชัน 3 มิติ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์และแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อให้ภาพเคลื่อนไหวและเป็นภาพที่เห็นความกว้าง ความสูง ซึ่งมีความสมจริงพอสมควร

2. องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

การนำสิ่งต่าง ๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้น ๆ เพื่อให้เกิดผลงาน สามารถแบ่งได้ ดังนี้

1. สัดส่วนของภาพ (Proportion) คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน

2. ความสมดุลของภาพ (Balance) คือ น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้นจะต้อง

คำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาติ และทุกสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน

3. จังหวะลีลาของภาพ (Rhythm) คือ การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจาก การซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วย กับช่องไฟหรือเกิดจาก การเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก

4. การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis) การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้น ๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่น ๆ และมีลักษณะเหมือน ๆ กัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมา เป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น

5. เอกภาพ (Unity) คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็น หนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบ และดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน

6. ความขัดแย้ง (Contrast) คือ การนำทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบศิลป์ให้เกิดการตัดกัน หรือ ขัดแย้งกัน เพื่อลดความกลมกลืนลงบ้าง เพราะบางทีความกลมกลืนที่มากเกินไปอาจจะดูจืดชืด น่าเบื่อหน่าย ความขัดแย้งที่พอเหมาะจะช่วยให้งานดูมีชีวิตชีวา น่าสนใจ น่าตื่นเต้น

7. ความกลมกลืน (Harmony) คือ การนำทัศนธาตุทางศิลปะมาจัดองค์ประกอบศิลป์ให้มีความสัมพันธ์กลมกลืนกัน สนับสนุนซึ่งกันและกัน เข้ากันได้ดี ไม่ขัดแย้งกัน

สิ่งต่าง ๆ ที่เราควรนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกัน คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ลักษณะผิว ส่วนประกอบต่าง ๆ ของศิลปะนำมาจัดประสานสัมพันธ์กันให้เกิดคุณค่าทางความงามเราเรียกว่า องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ

1. จุด (Point, Dot) คือ เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่น ๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำ ๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นเต้นได้ จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบ

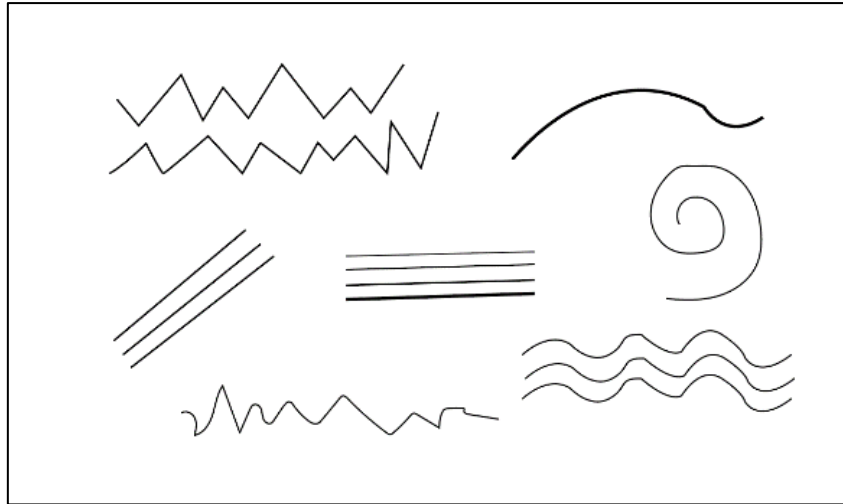
เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่างมีจังหวะ และมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น



ภาพที่ 2.5 เทคนิคจุดสี

2. เส้น (Line) เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่าง ๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง โค้ง ฯลฯ เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กัน ก็จะเป็นเส้นขึ้น และมีการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น โดยเส้นมี 8 ลักษณะ ดังนี้

- 2.1 เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น
- 2.2 เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
- 2.3 เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
- 2.4 เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ
- 2.5 เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ สิ้นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อน
- 2.6 เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย ความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
- 2.7 เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
- 2.8 เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



ภาพที่ 2.6 ลักษณะเส้น

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้สัดส่วนของภาพ ความสมดุลของภาพและเอกภาพเพื่อให้ภาพยนตร์การ์ตูน
แอนิเมชัน 2 มิติ มีความสมบูรณ์มากขึ้น

3. การออกแบบตัวละคร

1. การออกแบบตัวละครให้เหมาะกับผู้ชม และแนวของเรื่องโดยอาศัยเรื่องสี่ รูปร่าง โดยอาศัย
ข้อมูลพื้นฐาน เช่น เพศ อายุ สีผม สีตา จุดเด่น เช่น สวมแว่นตลอดเวลา บุคลิกภูมิหลัง พลังพิเศษ
ความชอบ ความเกลียด ทั้งนี้ควรออกแบบให้มีลักษณะเฉพาะที่สังเกตได้ง่าย เช่น สีผิวที่ต่างกัน ทรง
ผมที่ต่างกัน ความสูงที่ต่างกัน เป็นต้น



ภาพที่ 2.7 (ซ้าย) ออกแบบตัวละคร (ขวา) ตัวละครที่สร้างตามทีออกแบบไว้

2. ชนิดของตัวละครหลัก (7-Archetypes) ที่มีอยู่ในทุก ๆ เรื่อง โดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิด

2.1 Hero คือ ตัวละครหลักของเรื่อง จะมีเป้าหมายในชีวิตว่าจะต้องไปทำอะไรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะเก่งหรือไม่เก่งก็ได้ ตามเนื้อเรื่อง

2.2 Mentor คือ อาจารย์หรือผู้แนะนำของ Hero เช่น แกดดาร์ฟใน Lord of the ring หรือท่านฤๅษีในสุตสาคร บุคลิกของ Mentor จะออกแบบแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งฉกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา

2.3 Herald คือ เพื่อนพระเอก คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่าง ๆ ให้พระเอกเป็นที่ปรึกษา

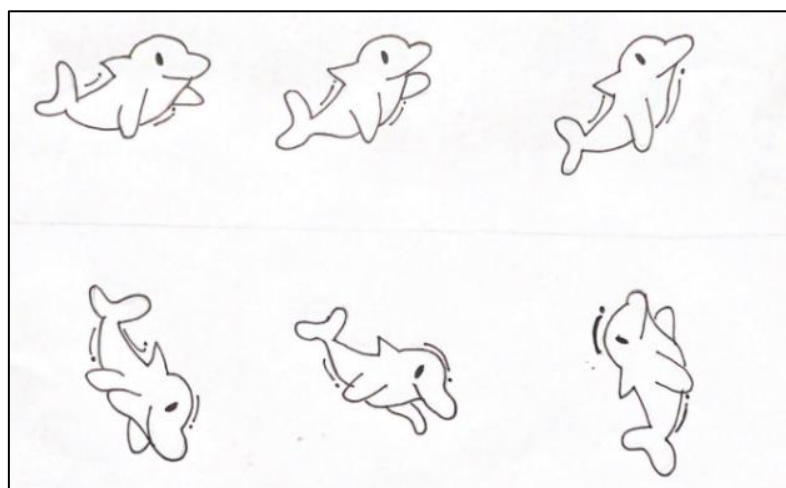
2.4 Threshold guardian ลักษณะตัวละครจะหยิ่ง ๆ ดุ ๆ ไม่เอาใคร ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด มักจะเป็นพวกคนที่เฝ้าอาวุธในตำนาน มังกรหรือสัตว์ประหลาด มีหน้าที่หลัก ๆ คือ คอยพิสูจน์ฝีมือความตั้งใจจริงของ Hero

2.5 Shape shifter เป็นตัวละครที่ไม่ค่อยจริงจัง หน้าที่หลักของ Shape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อย ๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนนุ่มไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนในเนื้อเรื่อง หรือจะว่ากันง่าย ๆ ก็คือเป็นตัวอิจฉา

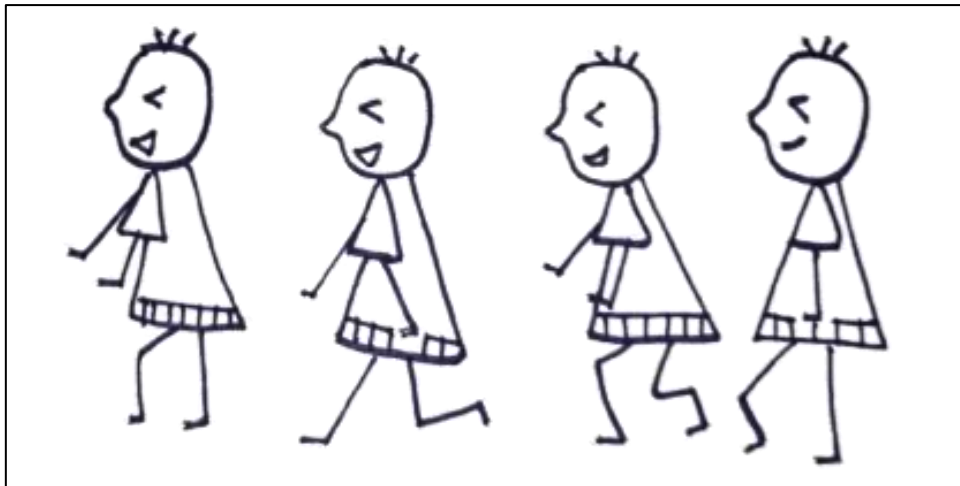
2.6 Trickster คือ ตัวป่วน ตัวโจ๊ก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะให้เรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็ก ๆ น่ารัก เบ๊อะบ๊ะ ชุ่มช่ำ

2.7 Shadow คือ ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่แกล้งอย่างเดียว นอนรอให้พระเอกมาปราบ

3. ออกแบบการเคลื่อนไหว

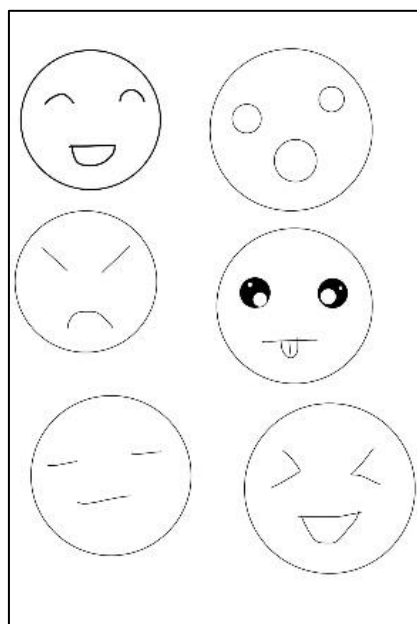


ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างภาพแสดงการว่ายน้ำของโลมา



ภาพที่ 2.9 การออกแบบตัวละครขณะวิ่ง

4. อารมณ์ของตัวละคร สามารถแสดงได้หลายแบบ เช่น ดวงตา ปาก หรืออื่น ๆ ทั้งนี้ การออกแบบให้ตัวละครสามารถแสดงอารมณ์ได้จึงถือเป็นส่วนที่สำคัญของการ์ตูน



ภาพที่ 2.10 อารมณ์ที่แสดงทางใบหน้า

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้การออกแบบตัวละครให้เหมาะสมกับผู้ชม การเคลื่อนไหว และอารมณ์ของ ตัวละคร ในการทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

4. พื้นฐานเกี่ยวกับมุมกล้อง

1. ความหมายของตำแหน่งกล้อง

ตำแหน่งกล้อง หมายถึง ระดับความสูงในการถือกล้องถ่ายภาพที่สัมพันธ์กับพื้นโลกซึ่งสามารถแบ่ง ลักษณะของมุมกล้อง ได้ดังนี้

1) ระดับสายตา เป็นการถือกล้องในตำแหน่งปกติที่กล้องต้องขนานกับพื้นดิน ดังนั้นภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพของตัวแบบที่กำลังถ่ายได้สมจริงที่สุด ภาพที่ได้จากการถ่ายในระดับสายตาจะให้ความรู้สึกธรรมดาไม่โดดเด่น

2) ระดับสูง เป็นการถือกล้องในระดับที่สูงกว่าสายตา ในตำแหน่งนี้จะช่วยเพิ่มความลึกให้กับแบบคราฟท์ที่ถ่าย ภาพมุมสูงจะเน้นมุมมองเพอร์สเปกทีฟให้เด่นชัด

3) ระดับต่ำ เป็นการถือกล้องในระดับที่ต่ำกว่าสายตา กล่าวคือ เนื่องจากวิธีนี้เป็น การถ่ายภาพในมุมที่ต่างออกไปจากที่มองเห็นจากปกติ และภาพที่ได้จึงดูมีพลังและส่งผลกระทบต่ออารมณ์อย่างมาก เมื่อใช้วิธีนี้ร่วมกับมุมต่ำจะช่วยเน้นเอฟเฟกต์ให้ดูยิ่งใหญ่มากยิ่งขึ้น

2. ความหมายของมุมกล้อง

มุมกล้อง หมายถึง ระดับองศาที่เล็งกล้องไปที่ตัวแบบ ซึ่งเราสามารถแบ่งกลุ่มของมุมกล้อง พื้นฐาน ออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1) มุมสูง (High Angle) หมายถึง การตั้งกล้องให้อยู่ในระดับสูงกว่าวัตถุ มุมนี้สามารถเห็นเหตุการณ์ทั้งด้านหน้า และด้านหลัง เหมาะสำหรับให้เห็นทัศนียภาพ

2) มุมกล้องระดับสายตา (Eye level) หมายถึง เป็นการตั้งกล้องในระดับเดียวกับสายตาของแบบ และเป็นมุมกล้องที่ใช้บ่อยสุด

3) มุมกล้องระดับต่ำ (Low Angle) หมายถึง การวางตำแหน่งกล้องให้อยู่ในตำแหน่งของแบบที่ถ่าย

3. ขนาดและระยะของภาพ

ขนาดและระยะของภาพ หมายถึง การสื่อความหมาย และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของภาพ หรือแม้กระทั่งการเสริมความเด่นให้กับตัวแบบในภาพ โดยทั่วไปการกำหนดขนาดภาพนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัวของการกำหนดขนาดของรูปภาพ โดยส่วนใหญ่มักใช้ขนาดในการถ่ายภาพดังต่อไปนี้

3.1 ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS) เป็นการถ่ายภาพภาพในระยะที่ไกลมาก เพื่อให้เห็นบรรยากาศ และองค์ประกอบทั้งหมดในฉาก หรือเพิ่มให้เห็นความแตกต่างระหว่างฉากกับตัวละคร เพื่อสื่อความหมาย แสดงถึงความอลังการบ่งบอกถึงความไม่แน่นอน น่าสงสัย ความโดดเดี่ยว เปลี่ยวเหงา



ภาพที่ 2.11 ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS)

3.2 ภาพระยะไกล (Long Shot หรือ LS) เป็นการถ่ายภาพที่ถ่ายภาพในลักษณะระยะไกล เพื่อให้เห็นบรรยากาศ และส่วนประกอบในฉาก จะเน้นตัวแบบมากขึ้นโดยลักษณะจะเป็นภาพขนาดเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า เพื่อแสดงให้เห็นทิศทางของตัวแบบในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ในทางภาพยนตร์มักใช้ในการเริ่มต้นและการเล่าเรื่อง ไม่เน้นผู้แสดง



ภาพที่ 2.12 ภาพระยะไกล (Long Shot หรือ LS)

3.3 ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot หรือ MLS) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของตัวแบบมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขาหรือหัวเข่า โดยเห็นรายละเอียดของตัวแบบพร้อมกับบรรยากาศรอบ ๆ ด้วย อาจจะเป็นการถ่ายเป็นหมู่คณะหลายคน หรือถ่ายให้เห็นวัตถุอื่นที่อยู่ในฉากด้วย



ภาพที่ 2.13 ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot หรือ MLS)

3.4 ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot หรือ MS) เป็นขนาดภาพที่ทำให้รายละเอียดของตัวแบบมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นภาพครึ่งตัวประมาณตั้งแต่หัวถึงเอว เน้นที่ตัวแบบ ไม่เน้นฉากหลังและรายละเอียดอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็น ภาพขนาดนี้ส่วนใหญ่นิยมใช้กัน เพราะสามารถให้รายละเอียดได้มากไม่น้อยเกินไป จะได้เห็นทั้งท่าทาง และอารมณ์ สีหน้าของตัวแบบไปพร้อม ๆ กัน ทำให้ผู้ชมมองเห็นสีหน้า อากัปกิริยา และการเคลื่อนไหวของแบบได้ดี รวมถึงยังใช้ภาพเป็นภาพเชื่อมต่อระหว่างภาพขนาด Long shot กับ Close up



ภาพที่ 2.14 ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot หรือ MS)

3.5 ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up หรือ MCU) ภาพจะแคบลงมากกว่า MS เป็นการถ่ายเน้นให้เห็นรายละเอียดของวัตถุให้เข้าใกล้มาอีก ถ้าถ่ายบุคคลก็ครอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของตัวแบบ ใช้สำหรับในภาพที่แสดงอารมณ์ความรู้สึก ที่ใบหน้า ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม



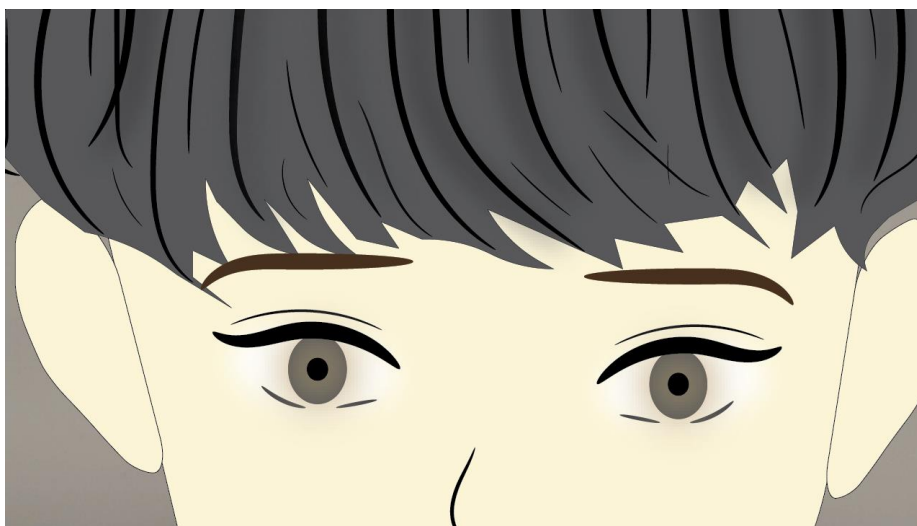
ภาพที่ 2.15 ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up หรือ MCU)

3.6 ภาพระยะใกล้ (Close-Up หรือ CU) ภาพถ่ายระยะใกล้ เพื่อเน้นวัตถุ หรือบางส่วนของวัตถุ ขยายให้เห็นรายละเอียดเฉพาะของวัตถุให้ชัดเจนมากขึ้น ขจัดสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ต้องการออกไป ในการถ่ายภาพบุคคลจะเป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าแบบมีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า แหวตา รอยยิ้ม ส่วนใหญ่ เน้นความอารมณ์รู้สึกของผู้เป็นแบบที่สายตา แหวตา ในฉากที่ต้องการแสดงให้เห็นอารมณ์ทางสีหน้าของแบบ



ภาพที่ 2.16 ภาพระยะใกล้ (Close-Up หรือ CU)

3.7 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up หรือ ECU) เป็นภาพที่ถ่ายในระยะ ใกล้มาก ๆ เพื่อเน้นสิ่งที่ถ่ายให้เห็นรายละเอียดของวัตถุในกรณีที่วัตถุมีขนาดเล็กมาก ๆ หรือถ้าเป็นการถ่ายภาพบุคคล จะเป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น โดยภาพที่ถูกขยายใหญ่ขึ้นก็จะทำให้เห็นรายละเอียดของภาพ เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องให้ได้อารมณ์มากขึ้น เช่น จับภาพที่ดวงตาในระยะประชิด เพื่อแสดงอารมณ์ของผู้ที่อยู่ในฉาก



ภาพที่ 2.17 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up หรือ ECU)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้มุมกล้องระดับ Medium Shot หรือ MS และ มุมกล้องระดับ Long Shot หรือ LS

5. การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)

1. ความหมายของสตอรี่บอร์ด (Story Board)

การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมาจริง ๆ

2. หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)

รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะทำภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา

และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่าง ๆ ประกอบด้วย

2.1 ตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญ คือ พวกเขา กำลังเคลื่อนไหวอย่างไร

2.2 มุมกล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง

2.3 เสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร

3. ข้อดีของการทำ Story Board

3.1 ช่วยให้เนื้อเรื่องสั้นไหล เพราะได้อ่านทวนตั้งแต่ต้นจนจบก่อนจะลงมือวาดจริง

3.2 ช่วยให้เนื้อเรื่องไม่ออกทะเล เพราะมีแผนการวาดกำกับไว้หมดแล้ว

3.3 ช่วยกะปริมาณบทพูดให้พอดีและเหมาะสมกับหน้ากระดาษและบอลูนนั้น ๆ

3.4 ช่วยให้สามารถวาดจบได้ในจำนวนหน้าที่กำหนด

4. ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด (Story Board)

4.1 วางโครงเรื่องหลัก ไม่ว่าจะเป็น Theme ตัวละครหลัก ฉาก ฯลฯ

4.1.1 แนวเรื่อง

4.1.2 ฉาก

4.1.3 เนื้อเรื่องย่อ

4.1.4 Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการจะสื่อ)

4.1.5 ตัวละคร สิ่งสำคัญคือกำหนดบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวทำให้ โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป ควรออกแบบบุคลิกของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกัน และมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที

4.2. ลำดับเหตุการณ์คร่าว ๆ โดยจุดสำคัญ คือ ทุกเหตุการณ์จะเป็นเหตุเป็นผล และมีเหตุการณ์เชื่อมโยงไปหาอีกเหตุการณ์โดยที่เหตุการณ์เชื่อมโยงจะต้องมีเหตุผล มีผลที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ถัดมา และต้องหาจุด Climax ของเรื่องให้ได้ จุดนี้จะเป็นจุดที่น่าตื่นเต้นที่สุดก่อนที่จะเฉลยปมทุกอย่างในเรื่อง การสร้างปมให้ผู้อ่านสงสัยก็เป็นจุดสำคัญในการสร้างเรื่อง ปมจะทำให้ผู้อ่านเกิดคำถามในใจ และคาดเดาเนื้อเรื่องตอนจบเอง

4.3 กำหนดหน้าสตอรี่บอร์ด โดยเตรียม Template storyboard หรือกระดาษเปล่า จำนวนของกรอบสี่เหลี่ยมไม่มีการกำหนดตายตัว ขึ้นอยู่ความถนัดของผู้วาด และปริมาณของเนื้อหา ของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

4.4 แต่งบท เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือวาดสตอรี่บอร์ด ควรเขียนบทพูดและบทความคิดที่จะใช้เขียนลงในหน้าออกมาโดยละเอียดเพื่อที่จะได้กำหนดขนาดของบอลูน และจัดวางลงบนหน้ากระดาษได้อย่างเหมาะสม

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้การเขียน Storyboard แสดงเรื่องราวภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เกี่ยวกับการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากให้มีความสมบูรณ์

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ยุพดี อินทสร และคณะ (2564) งานวิจัย แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แสงสว่างในความมืด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้สนใจตระหนักถึงความสำคัญซึ่งเป็นคุณธรรมขั้นพื้นฐานที่สำคัญของมนุษย์ และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน กลุ่มเป้าหมายที่สำคัญ คือกลุ่มของผู้ใช้สื่อเฟซบุ๊ก และยูทูบของผู้วิจัยนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อแอนิเมชัน 2 มิติและแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสื่อ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีจำนวน 40 คนซึ่งผลการศึกษพบว่าอยู่ในระดับดีมาก

นภาพร และนฤมลฤทธิไกร (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หลับใน มหันตภัยบนท้องถนน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันและแนวทางการลดอุบัติเหตุที่เกิดขึ้น โดยสรุป สาเหตุของความง่วงที่พบบ่อย และนำไปสู่อุบัติเหตุการอดนอน นอนไม่เพียงพอ เป็นต้น และสามารถสรุปได้ว่า การเผยแพร่เรื่องราวของความอันตรายจากการหลับในขณะขับขี่ยานพาหนะบนท้องถนน ได้รับการตอบรับในทางที่ดี และนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และทำให้ผู้ใช้ ได้รับรู้ถึงความรู้เกี่ยวกับความสูญเสียที่เกิดขึ้นจากอาการหลับใน และนอกจากนั้นยังรับรู้ถึงวิธีการแก้ไขปัญหาอาการหลับใน รูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อีกด้วย

สันติภาพ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2558) ได้ทำการศึกษา การพัฒนากำตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน โดยมีวัตถุประสงค์ ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับสถาบันครอบครัวของสังคมปัจจุบันและสรุปผลได้ดังนี้ โดยทำการศึกษา จากนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันชั้นปีที่ 3 จำนวน 20 คน มีระดับความพึงพอใจในระดับดีมาก

ชุมพล จันทรฉลอง (2561) ได้ทำการศึกษา การพัฒนากำตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักขี้นป่า ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาคุณภาพและประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักขี้นป่า ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย โดยใช้วิธีจับสลากซึ่งจับสลากได้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา ภาคปกติ หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระดับปริญญาตรีของ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 30 คน ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างมีต่อการดู แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักขี้นป่า ผ่าน

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่ประเมินโดยกลุ่มตัวอย่าง คุณภาพทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.59 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

ดาร์ตัน จันทสาร (2558) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนชาลวรัตน์วิทยา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และพบว่า และคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.25 คิดเป็นร้อยละ 84.17 นั่นคือการตูนแอนิเมชันเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ

เรื่องย่อ (Synopsis)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เด็ก 2 คนที่ไม่เก่งภาษาอังกฤษ และต้องการตามหาครูเพื่อปรึกษาเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ และเรียนรู้คำศัพท์ 4 สถานที่จากคุณครูในสถานที่นั้น ๆ

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

โรงเรียน High school แถวใจกลางเมืองในวันที่มีแสงแดดจ้า จิมมี่ เด็กชายอายุ 7 ปี นั่งอยู่ที่โต๊ะด้วยใบหน้าที่มีแต่ความทุกข์ ซูซี่ เด็กหญิงอายุ 7 ปี จึงเดินเข้าไปหาจิมมี่เพื่อคุยกับเขา จิมมี่เล่าเรื่องให้ซูซี่ฟัง ทั้งสองคนได้พูดคุยกัน จากนั้นเธอจึงพาไปหาซินดี้ ครูสอนภาษาอังกฤษอายุ 28 ปี ที่ห้องพักครูเพื่อปรึกษาเรื่องที่เกิดขึ้นกับจิมมี่

ที่ห้องพักครูที่มีแสงแดดผ่านหน้าต่างเข้ามาในขณะที่ครูซินดี้กำลังเก็บเอกสารอยู่ ซูซีก็นำจิมมี่เข้ามาในห้องเพื่อคุยกับเธอ เด็กทั้งสองคนได้พูดคุยกับครูซินดี้ เมื่อปรึกษาเสร็จแล้วทั้งสองจึงแยกย้ายไปหาครูที่สอนตามสถานที่ต่าง ๆ

สถานที่ 1 จะเป็นห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์มีคุณครูทอมมี่เป็นคนสอน จิมมี่เห็นครูทอมมี่กำลังจับหลอดทดลองอยู่ เขาจึงเรียกจิมมี่เข้ามาคุยในเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ระหว่างที่คุยกันนั้น เขาก็สอนคำศัพท์ไปด้วย โดยคำศัพท์ในสถานที่นี้ได้แก่ 1) Magnifier แปลว่า แว่นขยาย 2) Test Tube แปลว่า หลอดทดลอง 3) Alcohol Burner แปลว่า ที่จุดไฟที่แอลกอฮอล์ 4) Microscope แปลว่า กล้องจุลทรรศน์ 5) Beaker แปลว่า ปีกเกอร์ 6) Erlenmeyer Flask แปลว่า ขวดรูปخمพู่ 7) Magnet แปลว่า แม่เหล็ก 8) Telescope แปลว่า กล้องโทรทรรศน์ 9) Test Tube Rack แปลว่า ชั้นวางหลอดทดลอง และ 10) Dropper แปลว่า หลอดหยดสาร จิมมี่ก็นั่งจดคำศัพท์อย่างตั้งใจ และได้ให้ครูทอมมี่ดูเพื่อเป็นการทบทวน จากนั้นเขาก็ขอบคุณครูทอมมี่เพื่อไปสถานที่ต่อไป

สถานที่ 2 เป็นลานจอดรถมีคุณครูโจเซฟเป็นคนสอน ในระหว่างที่เขา กำลังจะจอดรถเข้าช่อง เขาก็เกือบจะซูซีที่กำลังเดินมาหา เขารู้สึกตกใจจึงลงมาดูแล้วเห็นเธอนั่งพับเพียบอยู่ ทั้งสองคนก็ได้คุยกันในเรื่องกฎจราจรต่าง ๆ ระหว่างที่คุยกันนั้น เขาก็ได้สอนคำศัพท์ไปด้วยโดยคำศัพท์ในสถานที่นี้ได้แก่ 1) Stop Sign แปลว่า ป้ายให้หยุดรถ 2) No Truck Sign แปลว่า ป้ายห้าม

รถบรรทุกเข้า 3) No U-turn Sign แปลว่า ป้ายห้ามกลับรถ 4) No Fire Sign แปลว่า ป้ายห้ามจุดไฟ 5) No Smoking แปลว่า ป้ายห้ามสูบบุหรี่ 6) Entrance Arrow แปลว่า ลูกศรทางเข้า 7) Exit Arrow แปลว่า ลูกศรทางออก 8) Barrier Gate แปลว่า ไม้กั้นรถยนต์ 9) Car แปลว่า รถยนต์ และ 10) Parking slot แปลว่า ช่องจอดรถ ซูซึก็นั่งฟังคำศัพท์อย่างตั้งใจ และได้ท่องคำศัพท์ให้ครูโจเซฟ ฟังเพื่อเป็นการทบทวน จากนั้นเธอถามทางไปโรงยิมต่อไป

สถานที่ 3 เป็นโรงยิมมีคุณครูโอเวนเป็นคนสอน ในขณะที่ซูซึแอบส่งเสียงเชียร์ครูโอเวนที่กำลังเล่นบาสอยู่ หลังจากที่เขาเล่นบาสเสร็จแล้วจึงเดินไปหาซูซึ ทั้งสองคนก็ได้คุยกันในเรื่องอุปกรณ์ที่ในกีฬาต่าง ๆ ระหว่างที่คุยกันนั้น เขาก็ได้สอนคำศัพท์ไปด้วยโดยคำศัพท์ในสถานที่นี้ได้แก่ 1) Football แปลว่า ลูกฟุตบอล 2) Basketball แปลว่า ลูกบาสเกตบอล 3) Basketball Backboard แปลว่า แผ่นบาสเกตบอล 4) Goal แปลว่า ประตูฟุตบอล 5) Amphitheater แปลว่า อัฒจันทร์ 6) Bowling แปลว่า ลูกโบว์ลิ่ง 7) Field Line แปลว่า เส้นสนาม 8) Shuttlecock แปลว่า ลูกขนไก่ 9) Rugby แปลว่า ลูกรักบี้ และ 10) Volleyball แปลว่า ลูกวอลเลย์บอล ซูซึก็นั่งฟังคำศัพท์อย่างตั้งใจ และได้ท่องคำศัพท์ให้ครูโอเวนฟังเพื่อเป็นการทบทวน จากนั้นเธอขอบคุณครูโอเวน

สถานที่ 4 ห้องพิพิธภัณฑ์โดยมีคุณครูจูเลียเป็นผู้สอน ในขณะที่เธอเดินดูภาพ ทั้งสองคนก็ได้คุยกันในเรื่องอุปกรณ์ที่ในกีฬาต่าง ๆ ระหว่างที่คุยกันนั้น เขาก็ได้สอนคำศัพท์ไปด้วยโดยคำศัพท์ในสถานที่นี้ได้แก่ 1) Inscription แปลว่า ศิลาจารึก 2) Statue แปลว่า รูปปั้น 3) Antique Vase แปลว่า แจกันโบราณ 4) Temple แปลว่า วัด 5) The Great King Picture แปลว่า รูปภาพพระมหากษัตริย์ 6) Thailand Map แปลว่า แผนที่ประเทศไทย 7) Thailand Flag แปลว่า ธงชาติไทย 8) Association of South East Asian Nations (ASEAN) แปลว่า สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อาเซียน) 9) The Monk Picture แปลว่า รูปภาพพระสงฆ์ และ 10) Pagoda Picture แปลว่า รูปภาพเจดีย์ จิมมีหยิบโทรศัพท์เพื่ออัดเสียงคำศัพท์ที่ครูจูเลียสอน เขาก็ฝึกอ่านตาม และท่องให้ครูจูเลียฟัง เขาก็ขอบคุณครูจูเลียแล้วไปห้องพักครูพร้อมกับซูซึ

ที่ห้องพักครูที่มีแสงแดดผ่านหน้าต่างเข้ามา เด็กทั้งสองคนเดินเข้ามาหาครูชินดี้ เธอถามถึงความรู้สึกที่ได้ไปเจอกับคุณครูที่เป็นคนสอนภาษาอังกฤษทั้ง 4 คน ทั้งสองคนมีสีหน้ายิ้มแย้มพร้อมกับขอบคุณครูชินดี้ที่เป็นที่ปรึกษาให้เด็กทั้งสองคนไปหาคุณครูทั้ง 4 คน

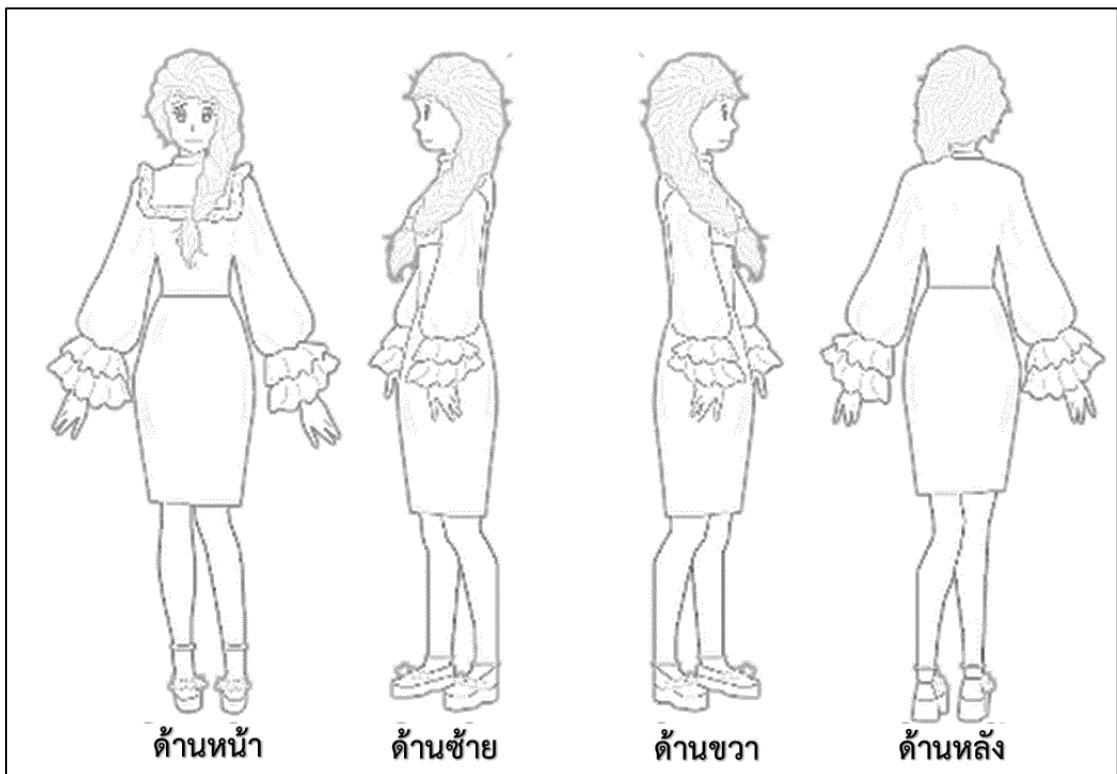
ออกแบบตัวละคร (Character Design)

การออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 2 มิตินี้มีแรงบันดาลใจในเรื่องการแต่งตัวและอุปนิสัยมาจากสิ่งเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันรวมถึงการ์ตูนแอนิเมชันต่างประเทศ

1. ตัวละครครูชินดี้ เพศหญิง อายุ 28 ปี ส่วนสูง 159 เซนติเมตร น้ำหนัก 53 กิโลกรัม ผิวขาว มีดวงตาสีน้ำตาล ผมสีทองประกายส้ม ทรงผมหน้าม้าซอยปิดขวเล็กน้อย ถักเปียข้างขวา

ช่างเดียว เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อแขนพองแขนยาว สีชมพูพาสเทล ระบายคอเสื้อ และแขนเสื้อสีชมพู ซึ่งเป็นสีที่ดูนุ่มนวล สื่อถึงความอบอุ่นและใจดี กระโปรงทรงเอยาวระดับเข่าสีฟ้า สวมรองเท้าส้นสูง มีดอกไม้ติดตรงหน้าสามดอกสีปูนแดง ตัดขอบสีเหลือง ดูเรียบร้อยเป็นทางการ อุปนิสัย สุภาพ อ่อนโยน รักความสะอาด

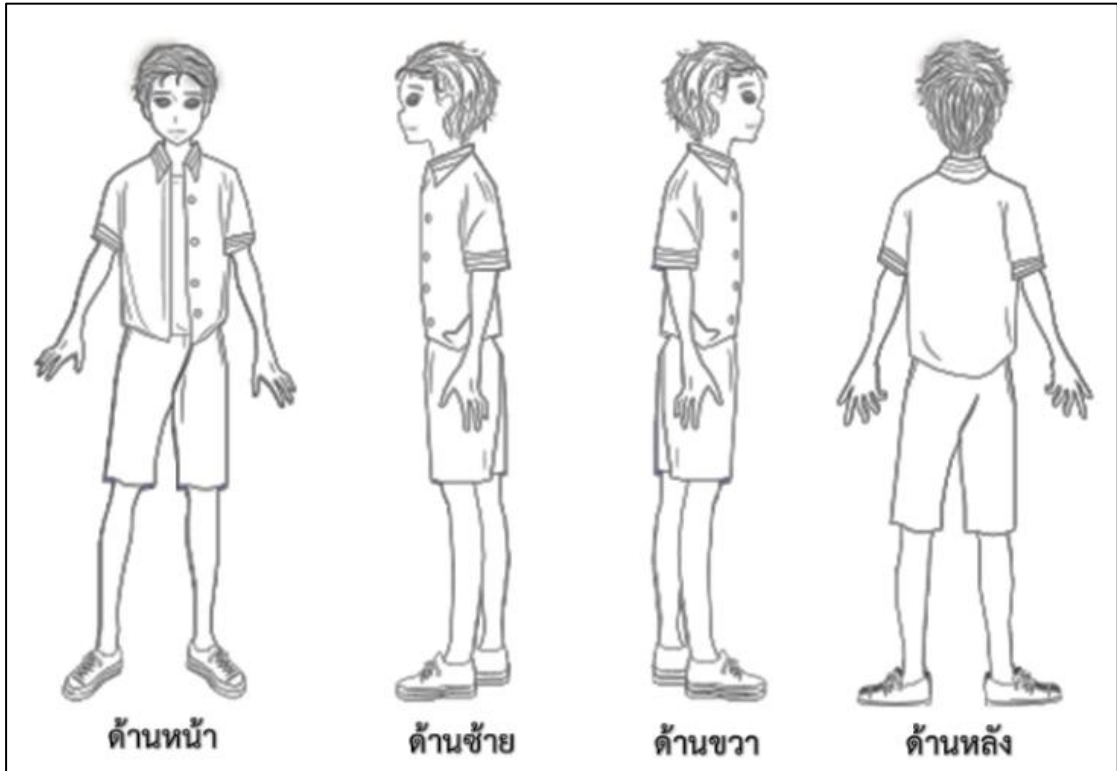
แนวคิดในการสร้างตัวละคร ครูชินดี มีต้นแบบมาจากพนักงานออฟฟิศของเกาหลี มีการแต่งกาย เสื้อแขนพองยาว กระโปรงทรงเอระดับเข่า สวมรองเท้าส้นสูง สื่อถึงพนักงานออฟฟิศในเกาหลี มีผมสีทอง สีผิวขาว ดวงตาสีน้ำตาล สื่อถึงคนภูมิภาคเอเชียตะวันออก ดังภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 การออกแบบตัวละครครูชินดี

2. ตัวละครเด็กชายจิมมี เพศชาย อายุ 7 ปี ส่วนสูง 150 เซนติเมตร น้ำหนัก 40 กิโลกรัม ผิวขาว มีดวงตาสีน้ำตาล ผมสีน้ำตาลเข้ม ทรงผมทรงต่ำ เป็นนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อเชิ้ตแขนสั้น ชายแขนเสื้อสีกรมตัดกับสีขาว คอปกเสื้อตัดด้วยสีกรม สวมเสื้อคอกลม สีฟ้าพาสเทลอ่อนด้านใน กางเกงสามส่วนสีกรม สวมรองเท้าผ้าใบสีเทาเข้ม เชือกทรงเท้าสีขาว อุปนิสัย มีความเป็นตัวของตัวเองในการแต่งตัว และไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ

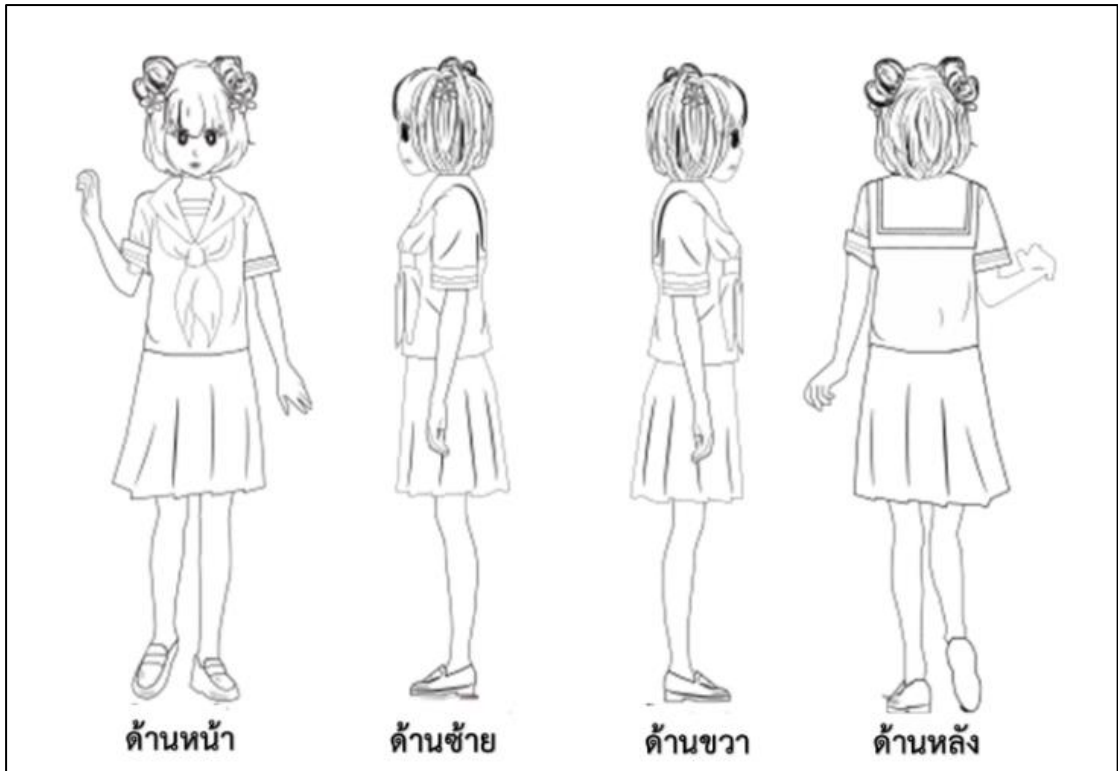
แนวคิดในการสร้างตัวละคร เด็กชายจิมมี ได้แรงบันดาลใจมาจากนักเรียนชายในประเทศเกาหลี ที่มีความเป็นตัวของตัวเองในการแต่งตัว ตั้งเป้าหมายของตัวเองชัดเจน สีผิวขาว ดวงตาสีน้ำตาล สื่อถึงความเป็นคนภูมิภาคเอเชียตะวันออก มีการแต่งกาย เสื้อเชิ้ตแขนสั้น สวมเสื้อคอกลมสีพื้น ด้านใน สวมรองเท้าผ้าใบสีเทา สื่อถึงความทันสมัยในการแต่งตัว ดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 การออกแบบตัวละครเด็กชายจิมมี

3. ตัวละครเด็กหญิงซูซี่ เพศหญิง อายุ 7 ปี ส่วนสูง 150 เซนติเมตร น้ำหนัก 38 กิโลกรัม ผิวขาว มีดวงตาสีดำ ผมสีชมพูพาสเทลประกายม่วง ผมสั้น มัดผมทรงซาลาเปา 2 ข้าง ยางมัดผม ดอกไม้สีเหลือง เกสรสีขาว ข้างละ 1 ดอก หน้าม้าตรงปิดคิ้ว เป็นนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อนักเรียนคอปกทหารเรือสีขาว ปกเสื้อด้านหลังคาดสีกรม พลอกแขนเสื้อสีกรม คาดสีขาวตรงกลาง ผูกโบว์สีแดงใต้คอปกเสื้อ กระโปรงนักเรียนกลีบรอบสีกรม สวมรองเท้าหนังผู้หญิงหุ้มข้อสีน้ำตาลแดง อุนิสิย มั่นใจในตัวเองสูง ขยัน ร่าเริง

แนวคิดในการสร้างตัวละคร เด็กหญิงซูซี่ ได้แรงบันดาลใจมาจากการแต่งกายของนักเรียนในประเทศเกาหลี ที่มีความมั่นใจในการแต่งตัว และมั่นใจในตัวเอง ผิวขาว ผมสีชมพูพาสเทล ดวงตาสีดำ สื่อให้เห็นว่าเป็นคนภูมิภาคเอเชียตะวันออก เป็นคนที่มั่นใจแน่วแน่ ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 การออกแบบตัวละครเด็กหญิงชูชี

4. ตัวละครครูทอมมี เพศชาย อายุ 27 ปี ส่วนสูง 170 เซนติเมตร น้ำหนัก 65 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีเทาอ่อน ผมสีเทาเข้ม ทรงผมหน้าม้าสไตร์ลอปป์่า หุ่นดี ออกกำลังกายเป็นประจำ เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย ด้านนอกสวมเสื้อกาว์นแขนยาว ด้านในสวมเสื้อคอกลมสีฟ้าอ่อน กางเกงสแล็คสีเทาเข้ม สวมรองเท้าคัชชูหนังชาย อุปนิสัย สุขภาพ เป็นคนที่ชอบความเป็นระเบียบเรียบร้อย และชอบสีเทามาก เพราะดูสุ่ม และลึกซึ้ง เหมือนกับสีของดวงตาของเขา

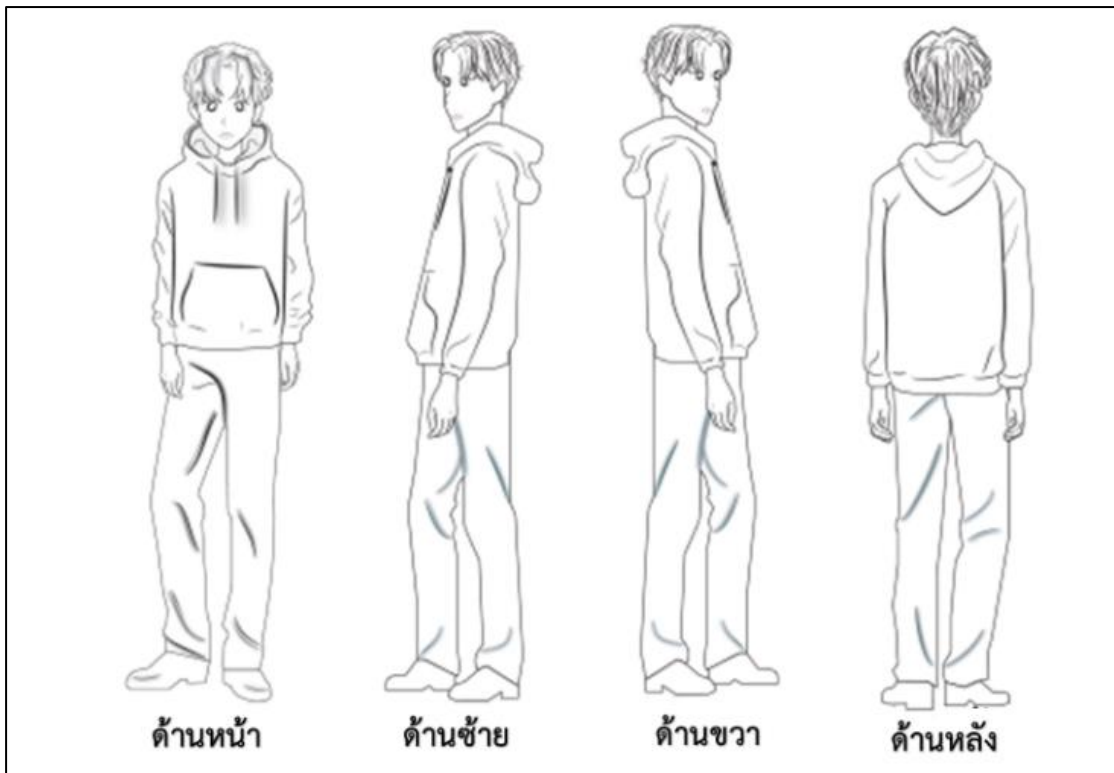
แนวคิดในการสร้างตัวละคร ครูทอมมี ได้แรงบันดาลใจมาจากนักศึกษาแพทย์หนุ่มที่มีความลึกซึ้งและรอบคอบ ไม่ด่วนตัดสินใจก่อนที่จะได้พิจารณาอย่างถี่ถ้วน ผิวขาว ดวงตาสีดำ สื่อถึงความเป็นคนภูมิภาคเอเชีย มีการแต่งกาย ด้านนอกสวมเสื้อกาว์นแขนยาวด้านใน สวมเสื้อคอกลมสีฟ้าอ่อน กางเกงสแล็คสีเทาเข้ม สวมรองเท้าคัชชูหนังชาย สื่อถึงความเรียบร้อย ดังภาพที่ 3.4



ภาพที่ 3.4 การออกแบบตัวละครครูทอมมี่

5. ตัวละครครูโจเซฟ เพศชาย อายุ 27 ปี ส่วนสูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 62 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีดำ ผมสีเทาเข้ม ทรงผมเซตแสดกลาง หุ่นดี เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อฮู้ดแขนยาวสีฟ้าพาสเทล กางเกงสแล็คสีคราม สวมรองเท้าหนังหัวตัดสีดำ อุปนิสัย พูดน้อย และเป็นคนเต็มทีกับทุกอย่างที่ทำ

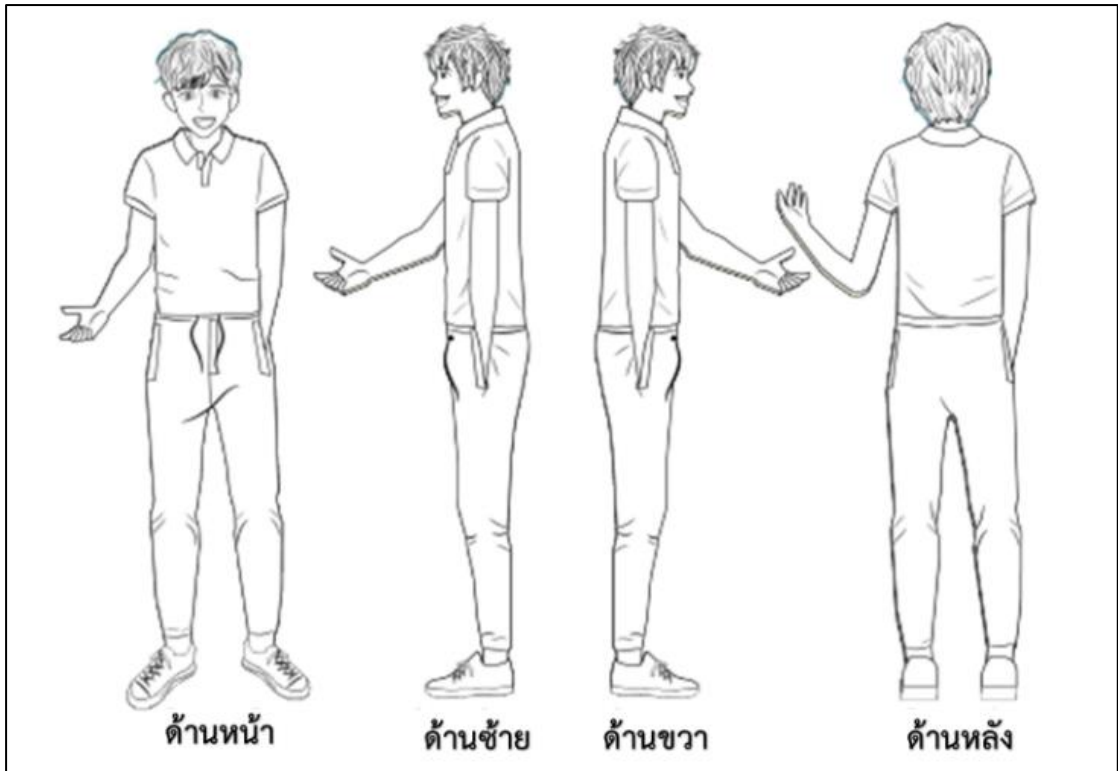
แนวคิดในการสร้างตัวละคร ครูโจเซฟ ได้แรงบันดาลใจมาจากนักศึกษาฝึกสอนที่เป็นคนไม่ทำอะไรจริงจังในสิ่งที่ทำมาก ๆ และมีวินัยในตัวเอง สีผิวขาว ดวงตาสีดำ สื่อถึงความเป็นคนภูมิภาคเอเชีย มีการแต่งกาย เสื้อฮู้ดแขนยาวสีฟ้า กางเกงสแล็คสีคราม สวมรองเท้าหนังสีดำหัวตัด สื่อถึงความทันสมัยในการแต่งตัว ดังภาพที่ 3.5



ภาพที่ 3.5 การออกแบบตัวละครครูโจเซฟ

6. ตัวละครครูโอเว่น เพศชาย อายุ 26 ปี ส่วนสูง 169 เซนติเมตร น้ำหนัก 64 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีดำ ผมสีฟ้าคราม ทรงผม Two Block หุ่นดี สมส่วน เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อคอปกสีเหลืองพาสเทลมีขีดสีดำที่ปลายแขนเสื้อ กางเกงขาสั้นสีเทาเข้ม เชือกผูกกางเกงสีดำ สวมรองเท้าผ้าใบสีเขียวน้ำทะเล เชือกกรองเท้าสีขาว อุปกรณ์ ขี่เล่น แต่จริงจังกับบางเรื่อง มีวินัย และความอดทน

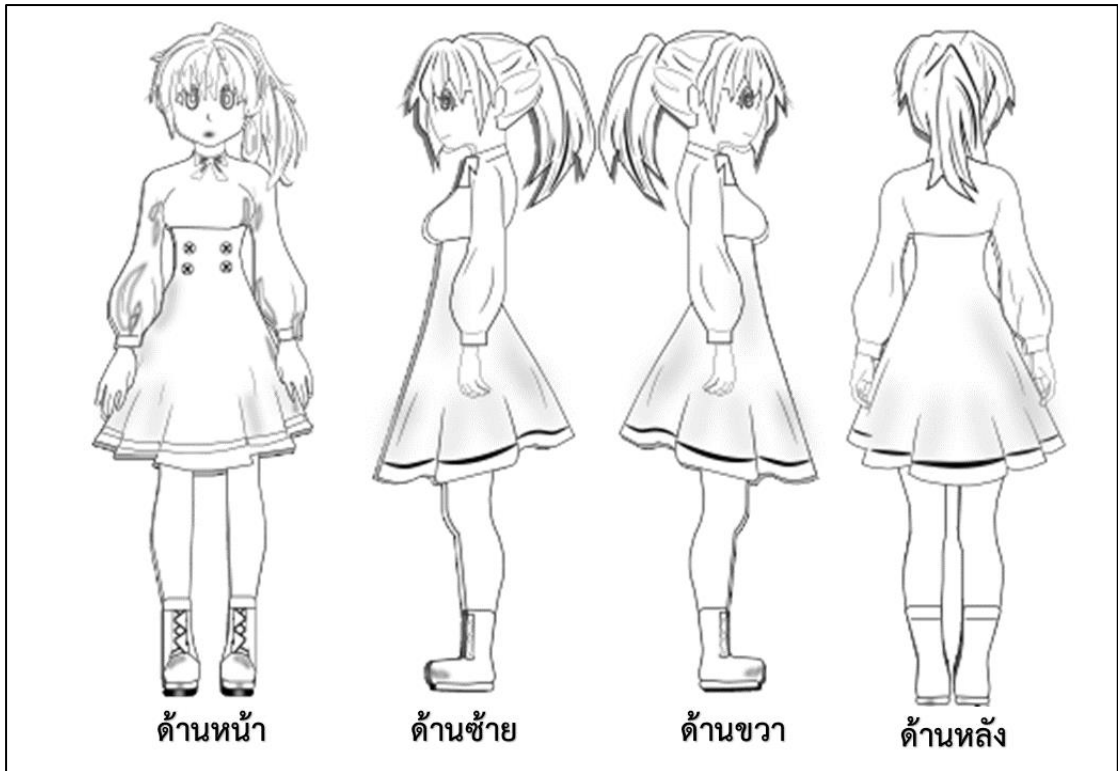
แนวคิดในการสร้างตัว ครูโอเว่น ได้แรงบันดาลใจมาจากเทรนเนอร์หนุ่มที่มีความชื่นชอบในการเล่น ขอบการสอนการพูดคุยและมีวินัย สีผิวขาว ดวงตาสีดำ สื่อถึงความเป็นคนภูมิภาคเอเชีย มีการแต่งกายเสื้อคอปกสีเหลืองพาสเทล มีขีดสีดำที่ปลายแขนเสื้อ กางเกงขาสั้นสีเทาเข้ม เชือกผูก กางเกงสีดำ สวมรองเท้าผ้าใบ สื่อถึงความเรียบง่าย ดังภาพที่ 3.6



ภาพที่ 3.6 การออกแบบตัวละครครูโอเวน

7. ตัวละคร ครูจูเลีย เพศหญิง อายุ 26 ปี ส่วนสูง 160 เซนติเมตร น้ำหนัก 60 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีเทา ผมสีน้ำตาลคาราเมล ผมมัดหางม้าสูง หน้าม้าซอยปิดคิ้ว เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย ชุดเดรสเชิ้ตแขนยาวรัดขีบข้าง เสื้อเชิ้ตด้านบน สีขาวผูกโบว์สีกรม กระโปรงระดับเข่าสีม่วงพาสเทล คาดสีขาวที่ชายกระโปรง สวมรองเท้าบูทหนังสีน้ำตาลแดงผูกเชือกสีดำ เพื่อให้ความทะมัดทะแมง อุปนิสัย มั่นใจในตัวเองสูง ชอบแต่งตัว

แนวคิดในการสร้างตัวละคร ครูจูเลีย ได้แรงบันดาลใจมาจากการแต่งตัวของสาวขายเสื้อผ้าออนไลน์ มีความมั่นใจในการแต่งตัว มีผิวสีขาว ผมสีน้ำตาลคาราเมล ดวงตาสีเทา สีสันถึงคนยุโรป โชนตะวันออก สวมรองเท้าบูท สีสันให้เห็นว่าเป็นคนที่มั่นใจในตัวเองสูง ดังภาพที่ 3.7



ภาพที่ 3.7 การออกแบบตัวละครครูจูเลีย

ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)

การออกแบบฉากและอุปกรณ์ เน้นความเรียบง่าย มีสีสันให้ดูน่าสนใจเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาชมการ์ตูนแอนิเมชันจะได้มีความตื่นตาตื่นใจ

1. ฉากโรงเรียน ประกอบด้วย โต๊ะไม้ยาว 1 ตัว อยู่ด้านขวาสุดของฉาก มีเสาธง 1 ต้นอยู่ด้านซ้ายสุดของฉาก มีก้อนเมฆ 6 ก้อน ลอยอยู่เหนืออาคาร มีอาคารอยู่ด้านซ้ายถัดจากเสาธง หน้าต่างขนาดใหญ่ 18 บาน กับประตูกะจก 2 บาน ติดกับอาคาร ต้นไม้ 6 ต้นอยู่ด้านซ้ายสุดของฉาก และด้านข้างของอาคาร

แนวคิดของการออกแบบฉาก ต้องการออกแบบหน้าโรงเรียนให้มีความสบาย และร่มรื่น ให้ต้นไม้ทั้งขนาดเล็ก ใหญ่ เพื่อให้มีร่มเงาหลาย ๆ ที่ มีโต๊ะไม้ยาว เพื่อให้วางของได้เยอะ และออกแบบเก้าอี้ให้ยาวเท่ากันทั้งสองฝั่งทำให้นั่งได้หลายคน มีหน้าต่างขนาดใหญ่หลายบาน เพื่อให้แสงสว่างสามารถเข้าถึงได้หลายช่องทาง และถ่ายเทอากาศได้ดี ดังภาพที่ 3.8



ภาพที่ 3.8 การออกแบบฉากโรงเรียน

2. ฉากห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ประกอบไปด้วย อุปกรณ์การทดลองอยู่ด้านบน โต๊ะทดลอง โต๊ะสำหรับทดลอง 2 ตัว เรียงติดกันกลางฉาก และอีก 1 ตัวอยู่ติดกับผนังด้านซ้ายของฉาก ซึ่งค้ำล่างอุปกรณ์ทดลอง 2 ตัว ติดกับโต๊ะทดลองที่อยู่ด้านซ้ายของฉาก กระจก 4 บาน อยู่ด้านขวาสุดของฉาก แก้ว 8 ตัว เรียงกันติดกันหน้าโต๊ะทดลองอย่างละ 4 ตัว ไฟ 3 ดวง อยู่ด้านบนของฉาก แวนชยาย 1 อัน และกล้องส่องทางไกล 1 อัน อยู่ด้านบนโต๊ะทดลองที่ติดผนังด้านซ้ายของฉาก

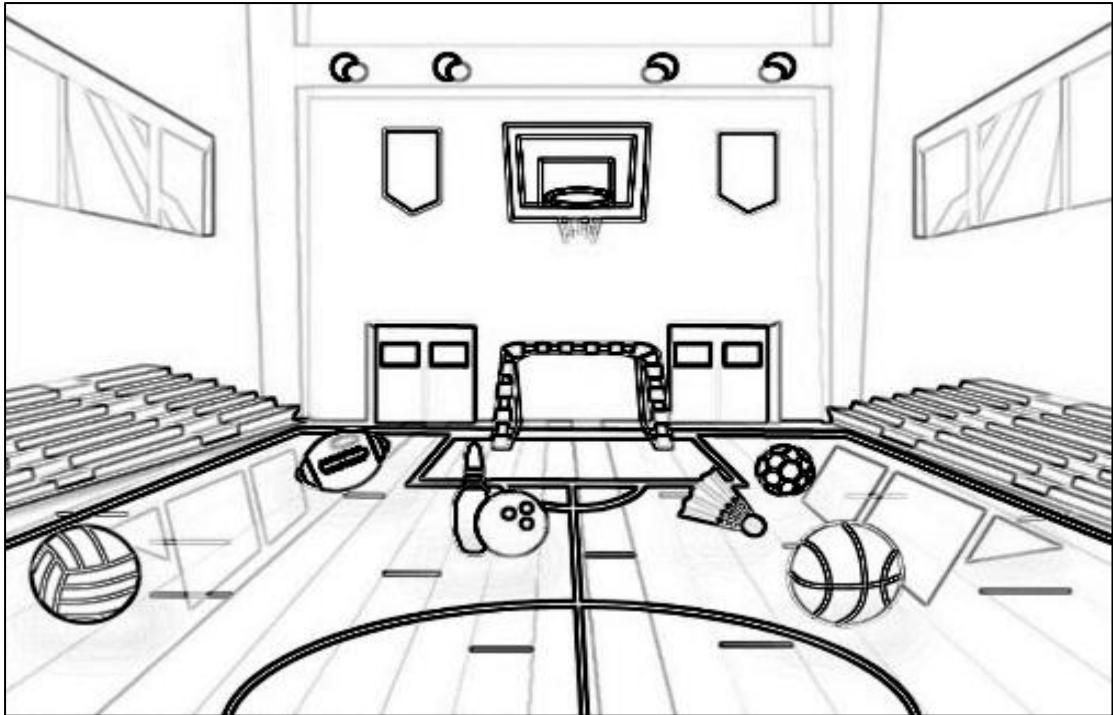
แนวคิดการออกแบบฉาก ออกแบบห้องเป็นโทนสีเทาขาว ให้ดูลิเกิ้ล และนำค้นหาพื้นเป็นสีหินอ่อน ให้เข้ากับสีห้องที่เป็นสีขาวสบายตา ออกแบบโต๊ะในรูปแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า เพื่อวางอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์และอุปกรณ์การทดลอง เพื่อให้สะดวกต่อการใช้งาน ออกแบบไฟ LED แบบยาว เพื่อให้แสงส่องสว่างได้ชัดเจน ดังภาพที่ 3.9



ภาพที่ 3.9 การออกแบบฉากห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์

3. ฉากโรงยิม ประกอบไปด้วย ประตูเข้าออกอยู่ด้านซ้าย และขวาของประตูฟุตบอล ไฟสปอร์ตไลท์ 4 ดวง เรียงติดกันอยู่ด้านบนบนแป้นบาสเกตบอลกับธง กระบอก 6 บาน อยู่ด้านบนซ้าย และขวา อย่างละ 3 บาน ลูกบอล 1 ลูก ลูกวอลเลย์บอล 1 ลูก ลูกแบดมินตัน 1 ลูก ลูกรักบี้ 1 ลูก ลูกโบว์ลิ่ง 1 ลูก พินโบว์ลิ่ง 1 พิน กระดาษอยู่กลางสนาม แป้นบาสเกตบอล อยู่ถัดลงมาจาก ไฟสปอร์ตไลท์ ประตูฟุตบอล อยู่ระหว่างประตูเข้า-ออก อัฒจันทร์อยู่ด้านซ้าย และขวาสุดของฉาก ผ้าสี 2 ข้าง อยู่ระหว่างแป้นบาสเกตบอล

แนวความคิดการออกแบบ ออกแบบโรงยิมให้กว้าง สูงโปร่ง เพื่อไม่ให้ดูอึดอัด ในขณะที่เล่นกีฬา หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ผนังภายในโรงยิมเป็นสีเหลือง ให้เห็นความสดใส และสามารถมองเห็นเส้นสนามได้ง่าย ออกแบบกระบอกแบบยาวด้านบนทั้งสองฝั่ง ทำให้แสงจากภายนอกเข้ามาได้เยอะ มีไฟสปอร์ตไลท์ ทำให้สามารถเล่นกีฬาในเวลากลางคืนได้ชัดเจน มีอัฒจันทร์สำหรับนั่งเชียร์กีฬาหรือนั่งพักผ่อนเมื่อเล่นกีฬาเสร็จสิ้นแล้ว และมีผ้าสีเชียวกับสีฟ้า เป็นสีประจำของโรงเรียน ดังภาพที่ 3.10



ภาพที่ 3.10 การออกแบบฉากโรงยิม

4. ฉากห้องฟิสิกส์ ประกอบด้วย รูปภาพ 8 ภาพ เรียงติดกันทั้งด้านซ้าย และขวา ด้านละ 4 ภาพ โคมไฟแบบระย้า (Chandelier) 2 อัน อยู่ด้านบนสุดของฉาก รูปปั้นบนแท่นไม้ 2 ชิ้น เรียงติดกันอยู่ตรงกลางเบี่ยงออกด้านขวาของฉาก ศิลปิน 1 แท่ง อยู่ตรงกลางเบี่ยงออกด้านซ้ายของฉาก

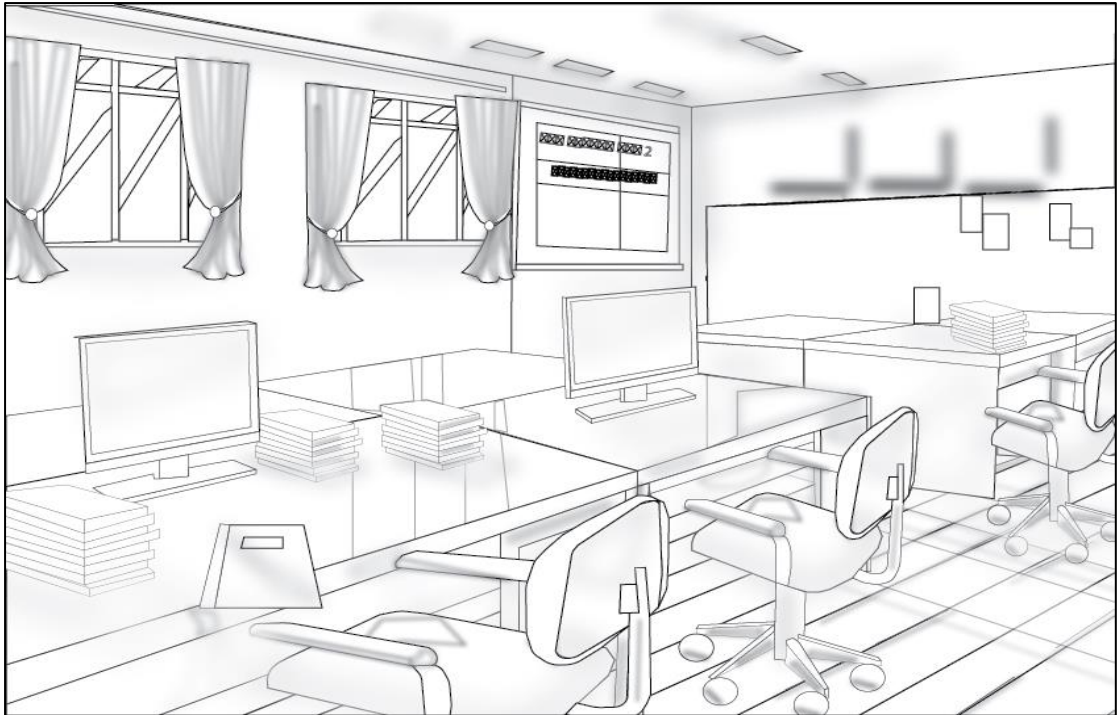
แนวคิดการออกแบบ ออกแบบให้ฟิสิกส์มีเส้นนำสายตา คือเส้นขอบพื้นให้ดูมีมิติน่าสนใจ และน่าค้นหา ห้องเป็นสีขาวทำให้ดูสว่างและสะอาดตา มีโคมไฟแบบระย้า (Chandelier) ทำให้ห้องฟิสิกส์มีความน่าค้นหา และเรียบหรูมากยิ่งขึ้น ออกแบบให้ฟิสิกส์มีรูปปั้นแบบกรีก และเครื่องปั้นดินเผาของไทย เพื่อให้สื่อถึงประวัติศาสตร์ในแต่ละประเทศ มีศิลปินสมัยสุโขทัย เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นมาของตัวอักษรไทยในปัจจุบัน ดังภาพที่ 3.11



ภาพที่ 3.11 การออกแบบฉากห้องพิพิธภัณฑ์

5. ฉากห้องพักรู มีคอมพิวเตอร์ 2 ตัว อยู่ด้านบนของโต๊ะ โต๊ะ 7 ตัว เรียงเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส กลุ่มละ 4 ตัว ทั้งหมด 2 กลุ่ม ทั้งด้านซ้าย และขวาของฉาก เก้าอี้ 3 ตัว เรียงติดอยู่ตรงโต๊ะที่จัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กระดาน 1 แผ่น อยู่ถัดจากโต๊ะรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสด้านขวา รูปภาพ 3 ภาพ อยู่ด้านบนขวาสุดของฉาก กระบอก 2 บาน อยู่ตรงผนังด้านซ้ายของฉาก ผ้า幔 2 ผืน ติดอยู่ตรงกับหน้าต่างตรงผนังด้านซ้ายของฉาก ไฟ 5 ดวง เรียงเป็น 2 แถวอยู่บนด้านบนสุดของฉาก หนังสือ 4 แถว วางกระจายอยู่บนโต๊ะ ชั้นวางของ 2 แถว อยู่ผนังด้านขวาสุดของฉาก สมุด 1 เล่ม อยู่ตรงกองหนังสือด้านซ้ายของฉาก

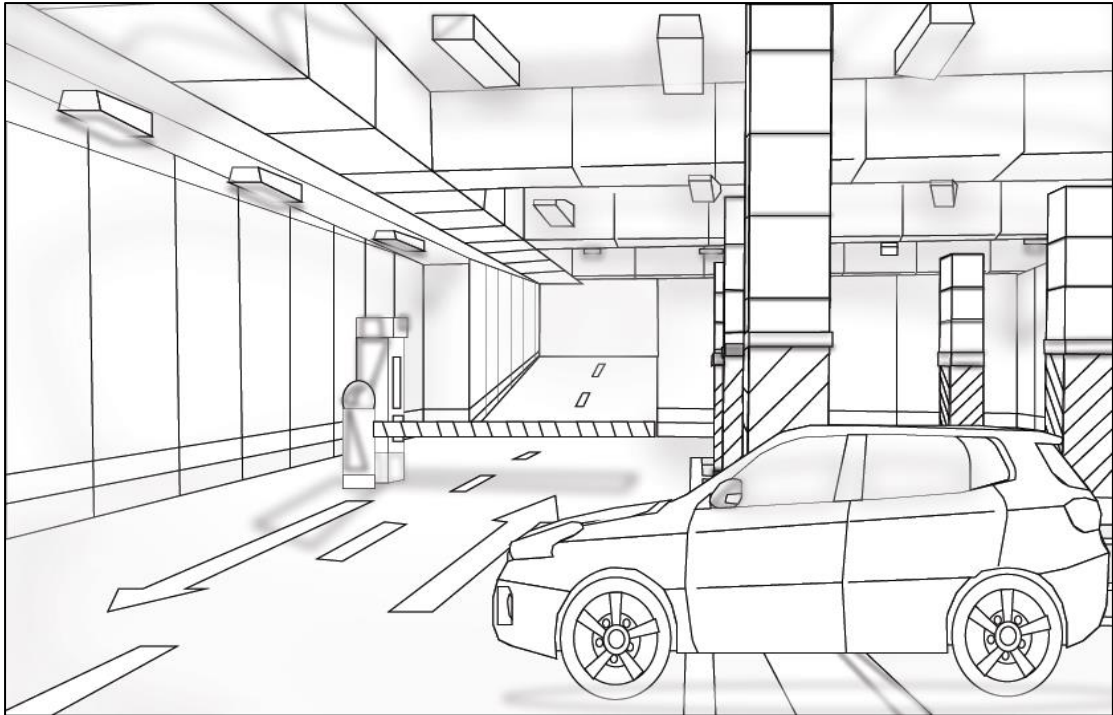
แนวคิดของการออกแบบฉาก ออกแบบห้องเป็นสี่เหลี่ยม สื่อให้เห็นถึงความภูมิฐานของตัวละคร มีไฟ LED แบบเส้นสีขาวที่ให้ความสว่างในแต่ละจุด ออกแบบกระดานดำให้มีขนาดกว้าง เพื่อจัดกิจกรรมภายในโรงเรียน มีชั้นวางแบบยาว เพื่อเก็บเอกสารได้จำนวนมาก คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ เพื่อให้นั่งสบายในขณะที่ทำงาน มีหน้าต่างแบบยาวทำให้อากาศถ่ายเทได้ดี และมีผ้า幔กรองแสงไม่ให้เข้าห้องมากเกินไป ดังภาพที่ 3.12



ภาพที่ 3.12 การออกแบบฉากห้องพักรู

6. ฉากลานจอดรถ ประกอบด้วย ป้ายจราจร 5 ป้าย วางอยู่ผนังด้านซ้ายสุดของฉาก 2 ป้าย และกระจายอยู่ตามเสา 3 ป้าย ไฟ 13 ดวง เรียงเป็นแถวอยู่ด้านซ้ายสุดของฉาก 3 ดวง แล้วถัดมาอีก 3 ดวง เป็นจำนวน 3 แถวเส้นลูกศร 2 เส้น อยู่ตรงกลางเบี่ยงด้านซ้ายของฉาก หันลูกศรตรงข้ามกัน รถยนต์ 1 คัน อยู่ตรงช่องจอดรถด้านขวาสุดของฉาก

แนวคิดของการออกแบบฉาก ออกแบบป้ายจราจรที่แตกต่างกัน เพื่อเป็นสัญญาณให้คนขับทราบถึงสิ่งที่ต้องทำ ออกแบบไฟ LED แบบยาวเพื่อกระจายแสงสว่างได้ดี มีลูกศรเข้า-ออก ให้คนขับทราบถึงเลนเข้า-ออก มีไม้กั้นปิด-เปิด เพื่อกันรถเข้า-ออก และออกแบบรถยนต์เป็น รถ SUV ที่มีขนาดกลางสามารถนั่งได้แบบครอบครัว ดังภาพที่ 3.13



ภาพที่ 3.13 การออกแบบโรงจอดรถ

ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effect Design)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocab for Fun มีทั้งหมด 7 ฉาก มีเพลง 6 เพลง เสียงประกอบ 3 เสียง เพื่อสื่ออารมณ์ให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากขึ้น

ตารางที่ 3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ

Scene	Shot	Music/Sound	Concept
1	1-4	rain-and-nostalgia-version-60s.mp3	ให้ความรู้สึกเศร้าของจิมมี่
2	1-3	simple-piano-melody.mp3	สื่อถึงตัวละครที่กำลังมีความสุข
	4-6	rain-and-nostalgia-version-60s.mp3	ให้ความรู้สึกเศร้าของจิมมี่
3	1-2	creepy-crime-sound.mp3	เป็นเอฟเฟกต์ลุ้นระทึกการเขย่า หลอดทดลองของครูทอมมี่
	3-5	rain-and-nostalgia-version-60s.mp3	ให้ความรู้สึกสบาย ๆ สิ้นสุดกับ ผู้ชม

ตารางที่ 3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ (ต่อ)

Scene	Shot	Music/Sound	Concept
4	1	เสียงรถ.wav	เสียงของรถยนต์ที่กำลังขับออกจากช่องจอดรถ
	2	3005-4 (mp3cut.net).mp3	เสียงกรี๊ดของซูซี่ที่ตกใจเสียงแตร
	3-6	acoustic-motivation.mp3	ให้ความรู้สึกสบาย ๆ ลื่นหูกับผู้ชม
5	1	crowd_the_hill_language.mp3	เสียงผู้คนภายในฉาก
	2-5	kids.mp3	ให้ความรู้สึกสนุกสนานและเห็นความสดใสของเด็ก
6	1-6	acoustic-motivation.mp3	ให้ความรู้สึกสบาย ๆ ลื่นหูกับผู้ชม
7	1-4	kids.mp3	ให้ความรู้สึกสนุกสนานและเห็นความสดใสของเด็ก

บทภาพยนตร์ (Screen Play)

บทภาพยนตร์แสดงบทสนทนาของตัวละครต่าง ๆ ในแต่ละฉาก ระบุสถานที่ และเวลาในการดำเนินเรื่อง

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์

Scene	Location	Time	Script
1	หน้าโรงเรียน	เช้า	บรรยากาศท้องฟ้าสดใส อากาศปลอดโปร่ง มีแสงแดดยามเช้า จิมมีนั่งอยู่ที่โต๊ะด้วยใบหน้าที่มีแต่ความทุกข์ จิมมี : “ฮือ ๆ ๆ ฉันเหนื่อยฉันท้อเหลือเกิน” ซูซี่เดินเข้าไปหาจิมมีเพื่อคุยกับเขา ซูซี่ : “อ้าว! จิมมีนายร้องไห้ทำไม เป็นอะไรหรือเปล่า” จิมมี : “ฮือ ๆ ๆ เขาสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ 0 คะแนนอะ แอมโดนครูตมามากอีก” ซูซี่ : “โอ้ ๆ ๆ ไม่ต้องร้อง ลูกขึ้นมาเดี๋ยวพาไปหาครูชินดี” จากนั้นเธอจึงพาไปหาครูชินดีที่ห้องพักครูเพื่อปรึกษาเรื่องที่เกิดขึ้นกับจิมมี

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
2	ห้องพักครู	เช้า	ครูชินดีกำลังเก็บเอกสารอยู่ ชูชีก็พาจิมมีเข้ามาในห้องเพื่อคุยกับเธอ จิมมี/ชูชี : “สวัสดีครับ/ค่ะครูชินดี” ครูชินดี : สวัสดีจ้าเด็ก ๆ มาหาครูนี้... มีอะไรหรือเปล่า จิมมี : “วันนี้ผมสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทำไม่ได้เลยครับ ได้ 0 คะแนน แถมโดนครูดุด่าอีก ผมเซ็งมากครับครู” ชูชี : “พอหนูเห็นจิมมีนั่งเศร้าอยู่ ก็เลยไปคุย แล้วพามาหาครูนี้แหละค่ะ” ครูชินดี : “อ้อ ๆ ครูคิดว่าเด็ก ๆ ต้องไปฝึกคำศัพท์แล้วละ ครูมีเพื่อนอยู่ 4 คน เด็ก ๆ แบ่งกันดูว่าใครจะไปไหนนะ มีห้องวิทย์ฯ โรงยิม ห้องพิพิธภัณฑ และกัลลานจอตรถ” ชูชี : “เดี๋ยวเขาไปลานจอตรถกับโรงยิมละกัน” จิมมี : “โอเค เขาไปห้องวิทย์ฯ กับห้องพิพิธภัณฑ ถ้าเสร็จแล้วมาเจอกันที่ห้องพักครูนี้นะ” ชูชี : “โอเค เจอกันนะ” เมื่อปรึกษาเสร็จแล้วทั้งสองจึงแยกย้ายไปหาครูที่สอนตามสถานที่ต่าง ๆ
3	ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์	เช้า	ในขณะที่ครูทอมมีกำลังเขย่าสารในหลอดทดลอง ทอมมี : “ลาลาลา ลา ลาลาลา ลาลาลา ลาลาลา” จิมมี : “ว้าววววววว วิทยาศาสตร์มันสนุกอย่างนี้นี่เอง” ทอมมี : “อ้าว! จิมมีเองหรอ เข้ามาในห้องก่อนมา ๆ ” “เธอมาหาครูนี้มีอะไรหรือเปล่า” จิมมี : “คือว่า...วันนี้มีสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แล้วผมทำไม่ได้เลย เพื่อนผมเลยพาไปปรึกษาครูชินดี แล้วเขาก็ให้ไปหาเพื่อนครูอีก 4 คน ผมเลยขอมาหาครูกับครูอีกคนนึง ส่วนเพื่อนผมไปหาครูอีก 2 คนเหมือนกันครับ” ทอมมี : “อ้อ ๆ มาหาถูกคนซะด้วย” จิมมี/ทอมมี : “5555555555555555”

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
3 (ต่อ)	ห้องปฏิบัติการ วิทยาศาสตร์	เช้า	ทอมมี่ : “เดี๋ยวครูช่วยสอนละกัน” จิมมี่ : “โอเคครับ” ทอมมี่ : “มาเริ่มที่คำที่ 1) เลย Magnifier แปลว่า แว่นขยาย คำที่ 2) Test tube แปลว่า หลอดทดลอง 3) Alcohol burner แปลว่า ที่จุดไฟที่แอลกอฮอล์ 4) Microscope แปลว่า กล้องจุลทรรศน์ 5) Beaker แปลว่า บีกเกอร์ 6) Erlenmeyer flask แปลว่า ขวดรูปخمพู่ 7) Magnet แปลว่า แม่เหล็ก 8) Telescope แปลว่า กล้องโทรทรรศน์ 9) Test tube rack แปลว่า ชั้นวางหลอดทดลอง และคำสุดท้าย คำที่ 10) Dropper แปลว่า หลอดหยดสาร” ในขณะที่ครูทอมมี่กำลังสอนคำศัพท์นั้น จิมมี่ก็จดคำศัพท์อย่างตั้งใจและได้ให้ครูทอมมี่ดูเพื่อเป็นการทบทวน จิมมี่ : “ขอบคุณครูทอมมี่ที่มากนะครับ” ทอมมี่ : “โอโห! สบายมากเลย” จากนั้นจิมมี่ไปสถานที่ต่อไป
4	ลานจอดรถ	สาย	ในขณะที่ซูซี่กำลังเดินไปหาครูโจเซฟ ซูซี่ : “วันนี้รู้สึกดีจังเลยเรา” โจเซฟ / ซูซี่ : “ว้ายยยยยยยยยยยยย” โจเซฟ : “เจ็บตรงไหนหนุ อ้าว! นี่ซูซี่นี่” ซูซี่ : “ครูโจเซฟ หนูไม่เป็นอะไรมากค่ะ หนูเดินมาหาครู เพราะว่า ครูชินดีเขาแนะนำมาว่าครูเก่งภาษาค่ะ” โจเซฟ “อ้อ ๆ อยากให้สอนสินะ มาสิ ๆ เดี่ยวสอนให้” ซูซี่ : “ขอบคุณมากค่ะ” โจเซฟ : “มาเริ่มที่คำที่ 1) เลย 1) Stop sign แปลว่า ป้ายให้หยุดรถ 2) No truck sign แปลว่า ป้ายห้ามรถบรรทุกเข้า 3) No U-turn sign แปลว่า ป้ายห้ามกลับรถ 4) No fire sign แปลว่า ป้ายห้ามจุดไฟ

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
4 (ต่อ)	ลานจอดรถ	สาย	โจเซฟ : “5) No smoking แปลว่า ป้ายห้ามสูบบุหรี่ 6) Entrance arrow แปลว่า ลูกศรทางเข้า 7) Exit arrow แปลว่า ลูกศรทางออก 8) Barrier gate แปลว่า ไม้กั้นรถยนต์ 9) Car แปลว่า รถยนต์ และ 10) Parking slot แปลว่า ช่องจอดรถ” ในขณะที่ครูโจเซฟกำลังสอนคำศัพท์นั้น ซูซี่ก็จดคำศัพท์อย่างตั้งใจและได้ให้ครูโจเซฟดูเพื่อเป็นการทบทวน ซูซี่ : “ขอบคุณครูโจเซฟมากนะคะ ว่าแต่.... โรงเรียนไปทางไหนหรือคะ” โจเซฟ : “เดินตรงไปแล้วเลี้ยวขวานะ ก็จะเจอโรงเรียนอยู่แล้ว” ซูซี่ : ขอขอบคุณมากค่ะ จากนั้นเธอก็ไปโรงเรียนตามที่ครูโจเซฟได้บอกทางไว้
5	โรงเรียน	สาย	ซูซี่ : ว้าวววว มีครูกำลังเล่นบาสอยู่ด้วย ไปหาดีกว่า สวัสดีค่ะครูโอเวน โอเวน : “สวัสดีจ้าเด็กน้อย ชื่ออะไรหรือเราอะ” ซูซี่ : หนูชื่อซูซี่ค่ะ พอตีว่าครูชินดีแนะนำมาว่าครูเป็นคนที่พูดภาษาได้ หนูก็เลยมาให้ครูสอนภาษาให้หนูหน่อยค่ะ หนูเดินมาหาครูเพราะว่า ครูชินดีเขาแนะนำมาว่าครูเก่งภาษาค่ะ โอเวน : “อ้อ ๆ เราเด็กชินดีหรือเนี่ย ได้ ๆ เข้ามาในโรงเรียนก่อน เอละ เราพร้อมแล้วใช่ไหม?” ซูซี่ : “พร้อมมากค่ะ” โอเวน : “โอเค มาเริ่มที่คำที่ 1) Football แปลว่า ลูกฟุตบอล 2) Basketball แปลว่า ลูกบาสเกตบอล 3) Basketball backboard แปลว่า แป้นบาสเกตบอล 4) Goal แปลว่า ประตูฟุตบอล 5) Amphitheater แปลว่า อัฒจันทร์ 6) Bowling แปลว่า ลูกโบว์ลิ่ง

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
5 (ต่อ)	โรงยิม	สาย	โอเวน : “7) Field line แปลว่า เส้นสนาม 8) Shuttlecock แปลว่า ลูกขนไก่ 9) Rugby แปลว่า ลูกรักบี้ และ 10) Volleyball แปลว่า ลูกวอลเลย์บอล” ซูซี่ก็นั่งฟังคำศัพท์อย่างตั้งใจและได้ท่องคำศัพท์ให้ครูโอเวน ฟังเพื่อเป็นการทบทวน ซูซี่ : “ขอบคุณครูโอเวนมากนะค่ะ ไว้เจอกันใหม่นะค่ะ” โอเวน : “ได้เลยเดี๋ยวน้อย”
6	ห้องพิพิธภัณฑ	สาย	ในขณะที่ครูจูเลียกำลังเดินดูรูป ครูจูเลีย : “วันนี้รู้สึกดีจังเลยเรา” จิมมี่ : “ไม่เจอกันนาน คิดถึงจังเลยยยย” จูเลีย : “ใครมันร้องเพลงแฉะนี่เนี่ย” จิมมี่ : “ผมเองครับครูจูเลีย พอดีว่าครูชินดีเขาแนะนำมา ว่าครูเก่งภาษา เลยมาหาซะหน่อยครับ ช่วยสอนผมหน่อย ได้ไหมครับ” จูเลีย : “ได้สิ ะ” จิมมี่ : “ขอบคุณมากครับ” จูเลีย : มาเริ่มที่คำที่ 1) Inscription แปลว่า ศิลาจารึก 2) Statue แปลว่า รูปปั้น 3) Antique vase แปลว่า แจกัน โบราณ 4) Temple แปลว่า วัด 5) The great king picture แปลว่า รูปภาพพระมหากษัตริย์ 6) Thailand map แปลว่า แผนที่ประเทศไทย 7) Thailand flag แปลว่า ธงชาติไทย 8) Association of South East Asian Nations (ASEAN) แปลว่า สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อาเซียน) 9) The monk picture แปลว่า รูปภาพพระสงฆ์ และ 10) Pagoda picture แปลว่า รูปภาพเจดีย์

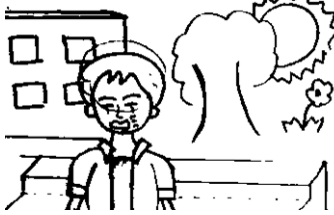
ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
6 (ต่อ)	ห้องพิพิธภัณฑ	สาย	จิมมี่หยิบโทรศัพท์เพื่ออัดเสียงคำศัพท์ที่ครูจูเลียสอน เขาก็ ฝึกอ่านตามและท่องให้ครูจูเลียฟัง จิมมี่ : “ขอบคุณครูมากนะคะ ไร่เราเจอกันนะคะ” จูเลีย : “โอเค เจอกันนะ” จากนั้นเขาไปห้องพักครูเพื่อไปเจอซูซี่กับครูซินดี้
7	ห้องพักครู	กลางวัน	ครูซินดี้กำลังเก็บเอกสารอยู่ จิมมี่ : ครูซินดี้ครับ ซูซี่ : พวกเรากลับมาแล้วค่ะ ครูซินดี้ : อ้าว! เป็นอย่างไรบ้างไปเจอครูทั้งสี่คน จิมมี่ : สำหรับผมนะ ได้เรียนรู้คำศัพท์หลาย ๆ คำเลยจาก ครูทอมมี่กับครูจูเลีย ผมสนุกมาก ๆ เลยครับ ซูซี่ : หนูก็..... สนุกเหมือนกันค่ะ ได้ไปเจอครูโจเซฟมาได้ แปลมานิดหน่อย 555 ส่วนครูโอเวนได้เจอครูเขาเล่น บาสเกตบอลด้วยค่ะ ครูซินดี้ : ดีแล้วละ แค่ว่าเธอสองคนสนุก ครูก็สบายใจ แล้ว จิมมี่ : “เราทั้งสองคนขอบคุณครูซินดี้ที่แนะนำครูทั้งสี่คน ให้พวกเรานะคะ” ซูซี่ : “เราทั้งสองคนขอบคุณครูซินดี้ที่แนะนำครูทั้งสี่คนให้ พวกเรานะคะ” ซินดี้ : “โอเค เจอกันใหม่นะ ทั้งสองคน”

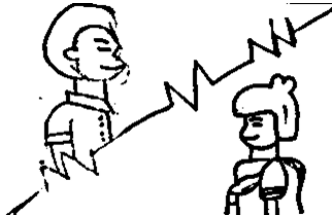
บทภาพ (Storyboard)

บทภาพแสดงรูปภาพการดำเนินเรื่องที่ออกแบบในแต่ละฉาก รายละเอียดของแต่ละฉากและเวลาในการดำเนินเรื่อง

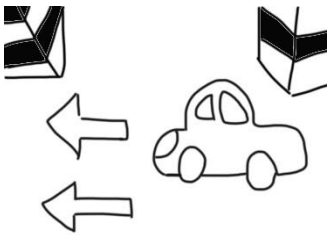
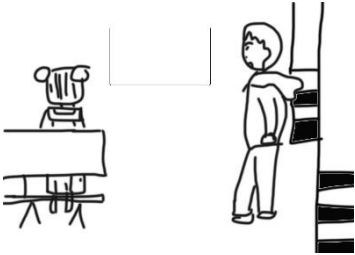
ตารางที่ 3.3 บทภาพ

Storyboard	Descriptions	Scene
	จิมมี่ที่กำลังนั่งเศร้าอยู่ที่หน้าโรงเรียน	Scene: 1 Shot: 1 Time: 00:00:00 – 00:00:03 Camera: MS Sound: rain-and-nostalgia-version-60s.mp3
	ซูซี่เดินเข้ามาแล้วนั่งคุยกับจิมมี่	Scene: 1 Shot: 2 Time: 00:00:03 – 00:00:22 Camera: MS Sound: rain-and-nostalgia-version-60s.mp3
	ครูชินดีกำลังเก็บเอกสารเข้าตู้	Scene: 2 Shot: 1 Time: 00:00:22 – 00:00:27 Camera: MS Sound: simple-piano-melody.mp3
	ซูซี่พาจิมมี่เข้ามาในห้องพักครูเพื่อขอคำปรึกษา	Scene: 2 Shot: 2 Time: 00:00:27 – 00:00:34 Camera: MS Sound: simple-piano-melody.mp3
	จิมมี่ ซูซี่และครูชินดีคุยกัน	Scene 2 Shot 3 Time: 00:00:34 – 00:00:58 Camera: LS Sound: rain-and-nostalgia-version-60s.mp3

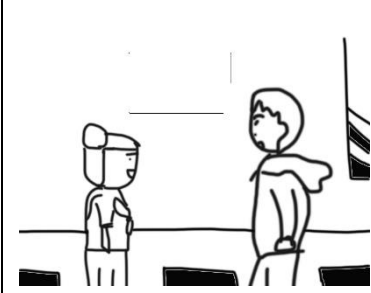
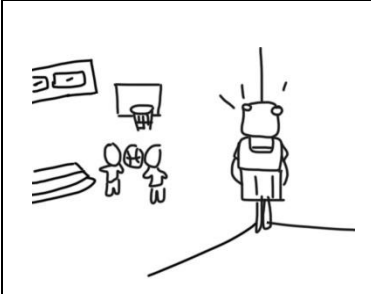
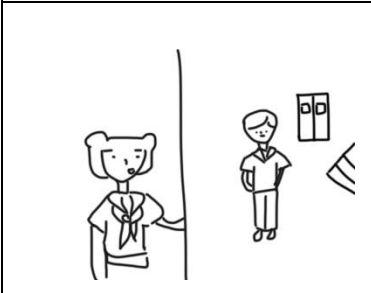
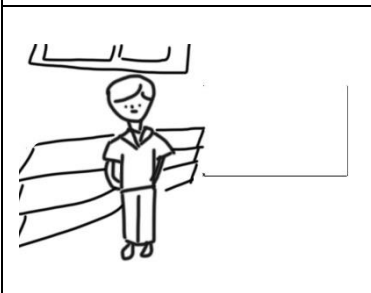
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	เมื่อจิมมีและซูซี่คุยกับครู ซินดี้เสร็จแล้วทั้งสองแยก ย้ายไปหาครูตามสถานที่ ต่าง ๆ	Scene 2 Shot 4 Time: 00:00:58 – 00:01:08 Camera: MS Sound: rain-and-nostalgia- version-60s.mp3
	ด้านบนเป็นครูทอมมี่จับ หลอดทดลองอยู่และ ด้านล่างจิมมีชะโงกเห็นครู ทอมมี่กำลังจับหลอด ทดลองอยู่	Scene: 3 Shot: 1 Time: 00:01:08 – 00:01:12 Camera: MS Sound: creepy-crime- sound.mp3
	ครูทอมมี่ที่ตะโกนเรียกให้ จิมมีเข้ามา	Scene: 3 Shot: 2 Time: 00:01:12 – 00:01:15 Camera: MS Sound: creepy-crime- sound.mp3
	ครูทอมมี่กับจิมมียืนคุยกัน เรื่องอุปกรณ์ทาง วิทยาศาสตร์	Scene: 3 Shot: 3 Time: 00:01:15 – 00:01:40 Camera: LS Sound: rain-and-nostalgia- version-60s.mp3
	ครูทอมมี่กำลังสอนคำศัพท์	Scene: 3 Shot: 4 Time: 00:01:40 – 00:03:10 Camera: LS Sound: rain-and-nostalgia- version-60s.mp3

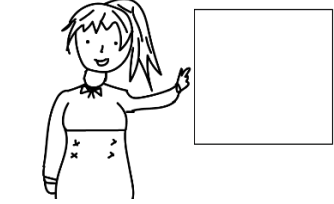
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Picture	Descriptions	Scene
	จิมมีชอบคุณครูทอมมี่แล้ว ไปสถานที่ต่อไป	Scene: 3 Shot: 5 Time: 00:03:10 – 00:03:13 Camera: LS Sound: rain-and-nostalgia-version-60s.mp3
	ครูโจเซฟกำลังขับรถเข้า ช่องจอดรถ	Scene: 4 Shot: 1 Time: 00:03:13 – 00:03:17 Camera: MS Sound: เสียงรถ.wav
	ซูซี่เดินตัดหน้ารถครูโจเซฟ ที่กำลังจะจอดเขาเห็นเลย ตกใจ	Scene: 4 Shot: 2 Time: 00:03:17 – 00:03:19 Camera: MS Sound: 3005-4 (mp3cut.net).mp3
	ครูโจเซฟลงรถมาดูซูซี่และ คุยกับเธอ	Scene: 4 Shot: 3 Time: 00:03:19 – 00:03:33 Camera: MS Sound: acoustic-motivation.mp3
	ครูโจเซฟกำลังสอนคำศัพท์	Scene: 4 Shot: 4 Time: 00:03:33 – 00:04:52 Camera: MS Sound: acoustic-motivation.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	ซูซี่ขอบคุณครูโจเซฟและ ถามทางไปโรงยิมเพื่อไปหา ครูโอเวน	Scene: 4 Shot: 5 Time: 00:04:52 – 00:05:00 Camera: MS Sound: acoustic- motivation.mp3
	ซูซี่แอบเชียร์ครูโอเวนที่ กำลังเล่นบาสเกตบอล.	Scene: 5 Shot: 1 Time: 00:05:00 – 00:05:06 Camera: MS Sound: crowd_the_hill_language.mp3
	ครูโอเวนเดินมาหาซูซี่ที่แอบ ดูเขาเล่นบาสเกตบอล	Scene: 5 Shot: 2 Time: 00:05:06 – 00:05:30 Camera: MS Sound: kids.mp3
	ซูซี่ยืนคุยกับครูโอเวนเรื่อง อุปกรณ์กีฬาต่าง ๆ	Scene: 5 Shot: 3 Time: 00:05:30 – 00:05:32 Camera: MS Sound: kids.mp3
	ครูโอเวนกำลังสอนคำศัพท์	Scene: 5 Shot: 4 Time: 00:05:32 – 00:06:46 Camera: MS Sound: kids.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	ซูซี่ฟังอย่างตั้งใจและชอบ คุณครูโอเวน	Scene: 5 Shot: 5 Time: 00:06:46 – 00:06:51 Camera: MS Sound: kids.mp3
	ครูจูเลียกำลังเดินดูภาพใน ห้องพิพิธภัณฑ์	Scene: 6 Shot: 1 Time: 00:06:51 – 00:06:56 Camera: MS Sound: acoustic- motivation.mp3
	จิมมีตะโกนเรียกครูจูเลียดัง จนครูจูเลียตกใจจิมมียื่นคุย กับครูจูเลีย	Scene: 6 Shot: 2 Time: 00:06:56 – 00:07:00 Camera: MS Sound: acoustic- motivation.mp3
	จิมมีคุยกับครูจูเลีย	Scene: 6 Shot: 3 Time: 00:07:00 – 00:07:10 Camera: MS Sound: acoustic- motivation.mp3
	ครูจูเลียกำลังสอนคำศัพท์	Scene: 6 Shot: 4 Time: 00:07:10 – 00:08:47 Camera: MS Sound: acoustic- motivation.mp3

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	จิมมีขอบคุณครูจูเลีย	Scene: 6 Shot: 5 Time: 00:08:47 – 00:08:52 Camera: MS Sound: acoustic-motivation.mp3
	จิมมีและซูซี่กลับมาที่ห้องพักครู	Scene: 7 Shot: 1 Time: 00:08:52 – 00:08:57 Camera: MS Sound: kids.mp3
	ครูชินดีเห็นเด็กสองคนกลับมาแล้วถามรู้สึกที่ได้ไปเจอครูที่ 4 คน	Scene: 7 Shot: 2 Time: 00:08:57 – 00:09:01 Camera: MS Sound: kids.mp3
	จิมมีและซูซี่บอกความรู้สึกให้ครูชินดีฟัง	Scene: 7 Shot: 3 Time: 00:09:01 – 00:09:16 Camera: MS Sound: kids.mp3
	ครูชินดีฟังทั้งสองคนเล่าความรู้สึก และบอกลา	Scene: 7 Shot: 4 Time: 00:09:16 – 00:09:31 Camera: MS Sound: kids.mp3

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการรับชมภาพยนตร์
การ์ตูนแอนิเมชัน 2D เรื่อง English Vocab for fun

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง 2. ชั้น _____ 3. อายุ _____ ปี

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจ

ที่.	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง						
1	การนำเสนอที่น่าสนใจ					
2	การใช้คำและภาษาชัดเจน					
3	ออกเสียงบรรยายชัดเจน					
4	คำศัพท์มีความน่าสนใจ					
ด้านสีสันและเสียง						
1	การออกแบบภาพเหมาะสมสีสันสวยงาม					
2	ลักษณะ ขนาด สีสันตัวอักษรชัดเจน					
3	เสียงและภาพคมชัด					
4	ตัวละครและฉากสีสันสดใส					
5	วิดีโอมีความน่าตื่นตาตื่นใจ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ซึ่งมีกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

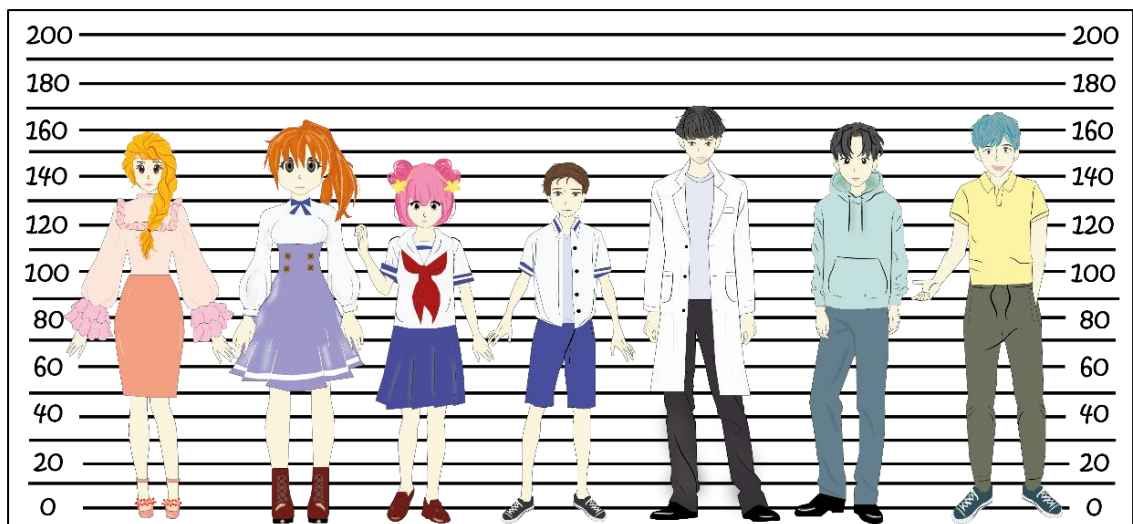
- 5 หมายถึงความพึงพอใจ มากที่สุด
- 4 หมายถึงความพึงพอใจ มาก
- 3 หมายถึงความพึงพอใจ ปานกลาง
- 2 หมายถึงความพึงพอใจ น้อย
- 1 หมายถึงความพึงพอใจ น้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

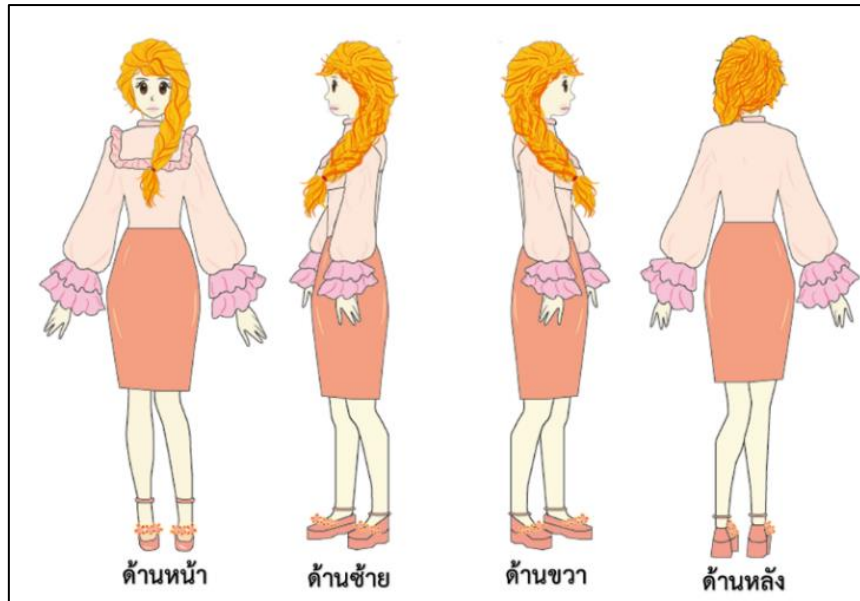
ตัวละคร (Character)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีตัวละครทั้งหมด 7 ตัวละครดังภาพที่ 4.1



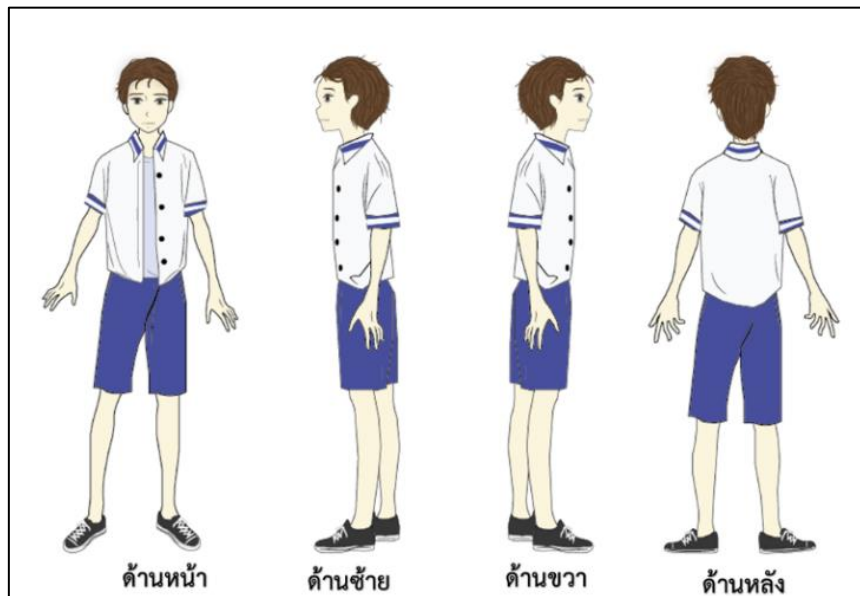
ภาพที่ 4.1 รวมตัวละครทั้งหมด

1. ตัวละครครูชินดี้ เพศหญิง อายุ 28 ปี ส่วนสูง 159 เซนติเมตร น้ำหนัก 53 กิโลกรัม ผิวขาว มีดวงตาสีน้ำตาล ผมสีทองประกายส้ม ทรงผมหน้าม้าซอยปิดขวเล็กน้อย ถักเปียข้างขวาข้างเดียว เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อแขนพองแขนยาว สีชมพูพาสเทล ระบายคอเสื้อ และแขนเสื้อสีชมพู ซึ่งเป็นสีที่ดูนุ่มนวล สื่อถึงความอบอุ่นและใจดี กระโปรงทรงเอยาวระดับเข่าสีฟ้า สวมรองเท้าส้นสูง มีดอกไม้ติดตรงเท้าสามดอกสีปูนแดง ตัดขอบสีเหลือง ดูเรียบร้อยเป็นทางการ อุปนิสัย สุภาพ อ่อนโยน รักความสะอาด ดังภาพที่ 4.2



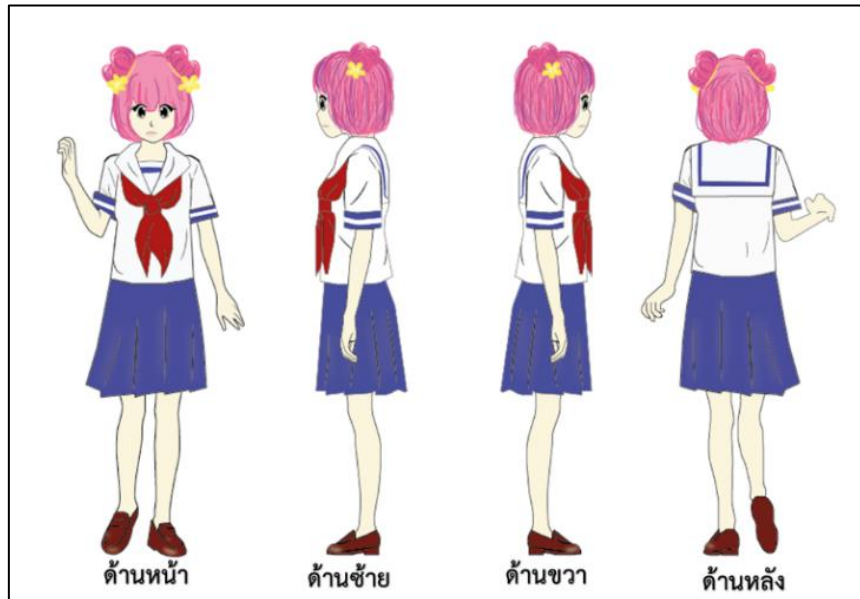
ภาพที่ 4.2 ตัวละครครูชินดี้

2. ตัวละครเด็กชายจิมมี เพศชาย อายุ 7 ปี ส่วนสูง 150 เซนติเมตร น้ำหนัก 40 กิโลกรัม ผิวขาว มีดวงตาสีน้ำตาล ผมสีน้ำตาลเข้ม ทรงผมรองทรงต่ำ เป็นนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อเชิ้ตแขนสั้น ขายแขนเสื้อสีกรมตัดกับสีขาว คอปกเสื้อตัดด้วยสีกรม สวมเสื้อคอกลมสีฟ้าพาสเทลอ่อนด้านใน กางเกงสามส่วนสีกรม สวมรองเท้าผ้าใบสีเทาเข้ม เชือกกรองเท้าสีขาว อุปนิสัย มีความเป็นตัวของตัวเองในการแต่งตัว และไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ ดังภาพที่ 4.3



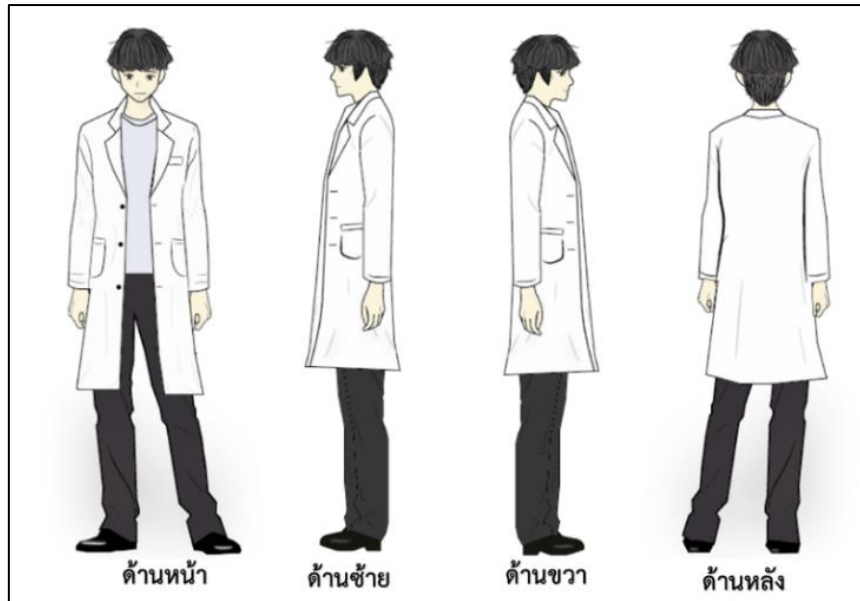
ภาพที่ 4.3 ตัวละครเด็กชายจิมมี

3. ตัวละครเด็กหญิงซูซี่ เพศหญิง อายุ 7 ปี ส่วนสูง 150 เซนติเมตร น้ำหนัก 38 กิโลกรัม ผิวขาว มีดวงตาสีดำ ผมสีชมพูพาสเทลประกายม่วง ผมสั้น มัดผมทรงซาลาเปา 2 ข้าง ยางมัดผมดอกไม้สีเหลือง เกสรสีขาว ข้างละ 1 ดอก หน้าม้าตรงปิดคิ้ว เป็นนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อนักเรียนคอปกทหารเรือสีขาว ปกเสื้อด้านหลังคาดสีกรม พลอกแขนเสื้อสีกรม คาดสีขาวตรงกลาง ผูกโบสีแดงใต้คอปกเสื้อ กระโปรงนักเรียนกลีบรอบสีกรม สวมรองเท้าหนังผู้หญิงหุ้มข้อสีน้ำตาลแดง อุปนิสัย มั่นใจในตัวเองสูง ขยัน ร่าเริง ดังภาพที่ 4.4



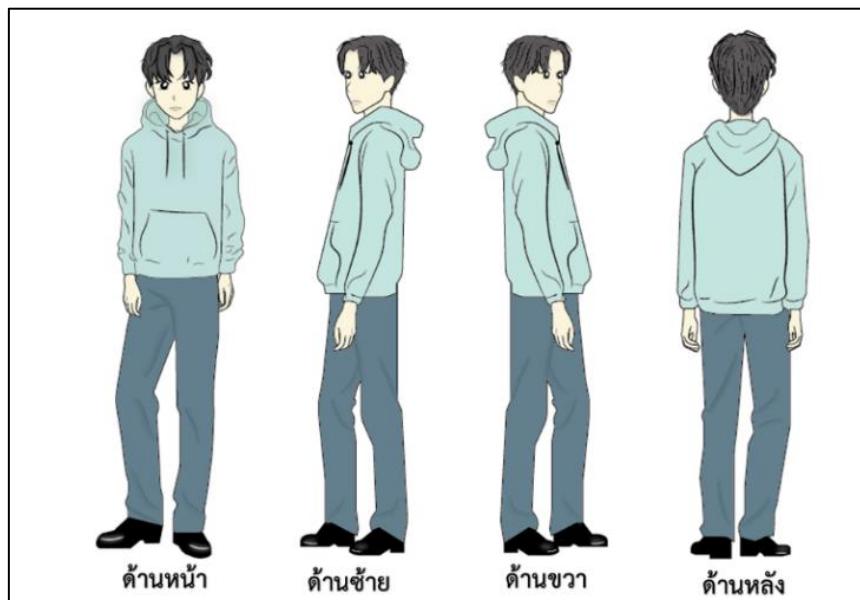
ภาพที่ 4.4 ตัวละครเด็กหญิงซูซี่

4. ตัวละครครูทอมมี เพศชาย อายุ 27 ปี ส่วนสูง 170 เซนติเมตร น้ำหนัก 65 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีเทาอ่อน ผมสีเทาหม่น ทรงผมหน้าม้าสไตร์ลอปป่า หุ่นดี ออกกำลังกายเป็นประจำ เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย ด้านนอกสวมเสื้อกาวนแขนยาว ด้านในสวมเสื้อคอกลมสีฟ้าอ่อน กางเกงสแล็คสีเทาเข้ม สวมรองเท้าคัชชูหนังชาย อุปนิสัย สุภาพ เป็นคนที่ชอบความเป็นระเบียบเรียบร้อย และชอบสีเทามาก เพราะดูสุ่ม และลึกซึ้ง เหมือนกับสีของดวงตาของเขา ดังภาพที่ 4.5



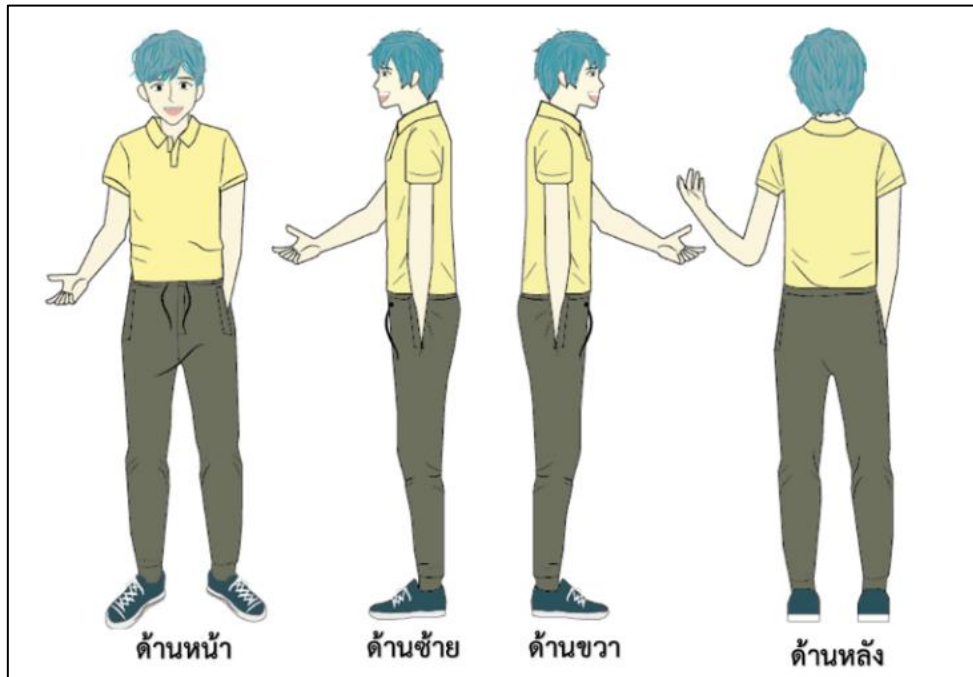
ภาพที่ 4.5 ตัวละครครูทอมมี่

5. ตัวละครครูโจเซฟ เพศชาย อายุ 27 ปี ส่วนสูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 62 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีดำ ผมสีเทาเข้ม ทรงผมเซตแสดกลาง หุ่นดี เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับ ประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อยืดแขนยาวสีฟ้าพาสเทล กางเกงสแล็คสีคราม สวมรองเท้าหนังหัวตัดสีดำ อุปนิสัย พุดน้อย และเป็นคนเต็มทีกับทุกอย่างที่ทำ ดังภาพที่ 4.6



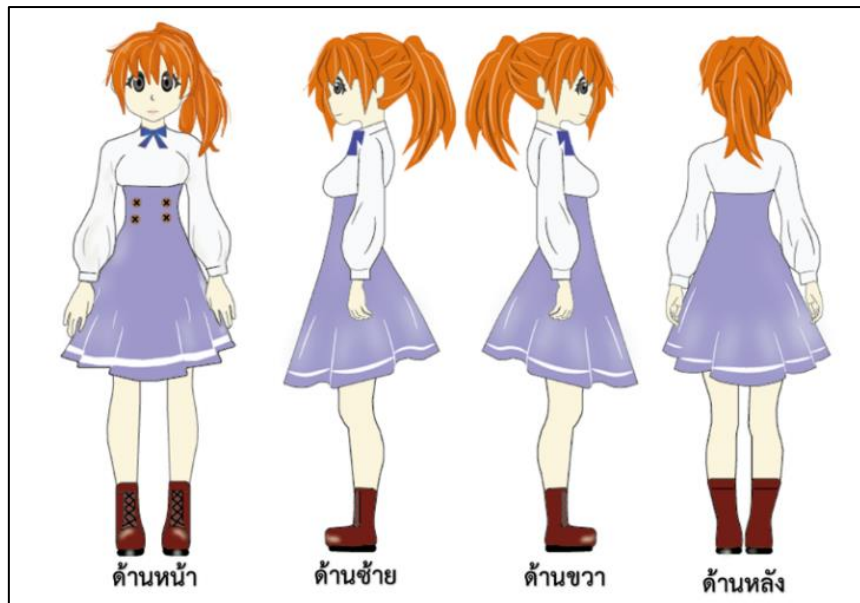
ภาพที่ 4.6 ตัวละครครูโจเซฟ

6. ตัวละครครูโอเวน เพศชาย อายุ 26 ปี ส่วนสูง 169 เซนติเมตร น้ำหนัก 64 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีดำ ผมสีฟ้าคราม ทรงผม Two Block หุ่นดี สมส่วน เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย เสื้อคอปกสีเหลืองพาสเทลมีขีดสีดำที่ปลายแขนเสื้อ กางเกงขาวาวจัมปีเทอเข้ม เชือกผูกกางเกงสีดำ สวมรองเท้าผ้าใบสีเขียวน้ำตาล เชือกกรองเท้าสีขาว อุปนิสัย ขี้เล่น แต่จริงจังกับบางเรื่อง มีวินัย และความอดทน ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 ตัวละครครูโอเวน

7. ตัวละครครูจูเลีย เพศหญิง อายุ 26 ปี ส่วนสูง 160 เซนติเมตร น้ำหนัก 60 กิโลกรัม ผิวขาว ดวงตาสีเทา ผมสีน้ำตาลคาราเมล ผมมัดหางม้าสูง หน้าม้าซอยปิดคิ้ว เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น การแต่งกาย ชุดเดรสเชิ้ตแขนยาวรัดขีบข้าง เสื้อเชิ้ตด้านบน สีขาวผูกโบสีกรม กระโปรงระดับเข้าสีม่วงพาสเทล คาดสีขาวที่ชายกระโปรง สวมรองเท้าบูทหนังสีน้ำตาลแดงผูกเชือกสีดำ เพื่อให้ความทะมัดทะแมง อุปนิสัย มีมันใจในตัวเองสูง ชอบแต่งตัว ดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 ตัวละครครูจูเลีย

ฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)

1. ฉากโรงเรียน ประกอบด้วย โต๊ะไม้ยาว 1 ตัว อยู่ด้านขวาสุดของฉาก มีเสาธง 1 ต้นอยู่ด้านซ้ายสุดของฉาก มีก้อนเมฆ 6 ก้อน ลอยอยู่เหนืออาคาร มีอาคารอยู่ด้านซ้ายถัดจากเสาธง หน้าต่างขนาดใหญ่ 18 บาน กับประตูกระจก 2 บาน ติดกับอาคาร ต้นไม้ 6 ต้นอยู่ด้านซ้ายสุดของฉาก และด้านข้างของอาคาร ดังภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.9 ฉากโรงเรียน

2. ฉากห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ประกอบไปด้วย อุปกรณ์การทดลองอยู่ด้านบน โต๊ะทดลอง โต๊ะสำหรับทดลอง 2 ตัว เรียงติดกันกลางฉาก และอีก 1 ตัวอยู่ติดกับผนังด้านซ้ายของฉาก ซึ่งค้ำอุปกรณ์ทดลอง 2 ตัว ติดกับโต๊ะทดลองที่อยู่ด้านซ้ายของฉาก กระบอก 4 บาน อยู่ด้านขวาสุดของฉาก แก้ว 8 ตัว เรียงกันติดกันหน้าโต๊ะทดลองอย่างละ 4 ตัว ไฟ 3 ดวง อยู่ด้านบนของฉาก แวนขยาย 1 อัน และกล้องส่องทางไกล 1 อัน อยู่ด้านบนโต๊ะทดลองที่ติดผนังด้านซ้ายของฉาก ดังภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.10 ฉากห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์

3. ฉากโรงยิม ประกอบไปด้วย ประตูเข้าออกอยู่ด้านซ้ายและขวาของประตูฟุตบอล ไฟสปอร์ตไลท์ 4 ดวง เรียงติดกันอยู่ด้านบนเป็นบาสเกตบอลกับธง กระบอก 6 บาน อยู่ด้านบนซ้ายและขวา อย่างละ 3 บาน ลูกบอล 1 ลูก ลูกวอลเลย์บอล 1 ลูก ลูกแบดมินตัน 1 ลูก ลูกรักบี้ 1 ลูก ลูกโบว์ลิ่ง 1 ลูก พินโบว์ลิ่ง 1 พิน กระดาษอยู่กลางสนาม เป็นบาสเกตบอล อยู่ถัดลงมาจากไฟสปอร์ตไลท์ ประตูฟุตบอล อยู่ระหว่างประตูเข้า-ออก อัฒจันทร์อยู่ด้านซ้าย และขวาสุดของฉาก ผ้าสี 2 ข้าง อยู่ระหว่างบาสเกตบอล ดังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 ฉากโรงยิม

4. ฉากห้องพิพิธภัณฑ์ ประกอบไปด้วย รูปภาพ 8 ภาพ เรียงติดกันทั้งด้านซ้าย และขวาด้านละ 4 ภาพ โคมไฟแบบระย้า (Chandelier) 2 อัน อยู่ด้านบนสุดของฉาก รูปปั้นบนแท่นไม้ 2 ชิ้น เรียงติดกันอยู่ตรงกลางเบี่ยงออกด้านขวาของฉาก ศิลาวารึก 1 แท่ง อยู่ตรงกลางเบี่ยงออกด้านซ้ายของฉาก ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 ฉากพิพิธภัณฑ์

5. ฉากห้องพักครู มีคอมพิวเตอร์ 2 ตัว อยู่ด้านบนของโต๊ะ โต๊ะ 7 ตัว เรียงเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส กลุ่มละ 4 ตัว ทั้งหมด 2 กลุ่ม ทั้งด้านซ้าย และขวาของฉาก เก้าอี้ 3 ตัว เรียงติดอยู่ตรงโต๊ะที่จัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กระดาน 1 แผ่น อยู่ถัดจากโต๊ะรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสด้านขวา รูปภาพ 3 ภาพ อยู่ด้านบนขวาสุดของฉาก กระบอก 2 บาน อยู่ตรงผนังด้านซ้ายของฉาก ผ้าม่าน 2 ผืน ติดอยู่ตรงกับหน้าต่างตรงผนังด้านซ้ายของฉาก ไฟ 5 ดวง เรียงเป็น 2 แถวอยู่บนด้านบนสุดของฉาก หนังสือ 4 แถว วางกระจายอยู่บนโต๊ะ ชั้นวางของ 2 แถว อยู่ผนังด้านขวาสุดของฉาก สมุด 1 เล่ม อยู่ตรงกองหนังสือด้านซ้ายของฉาก ดังภาพที่ 4.13



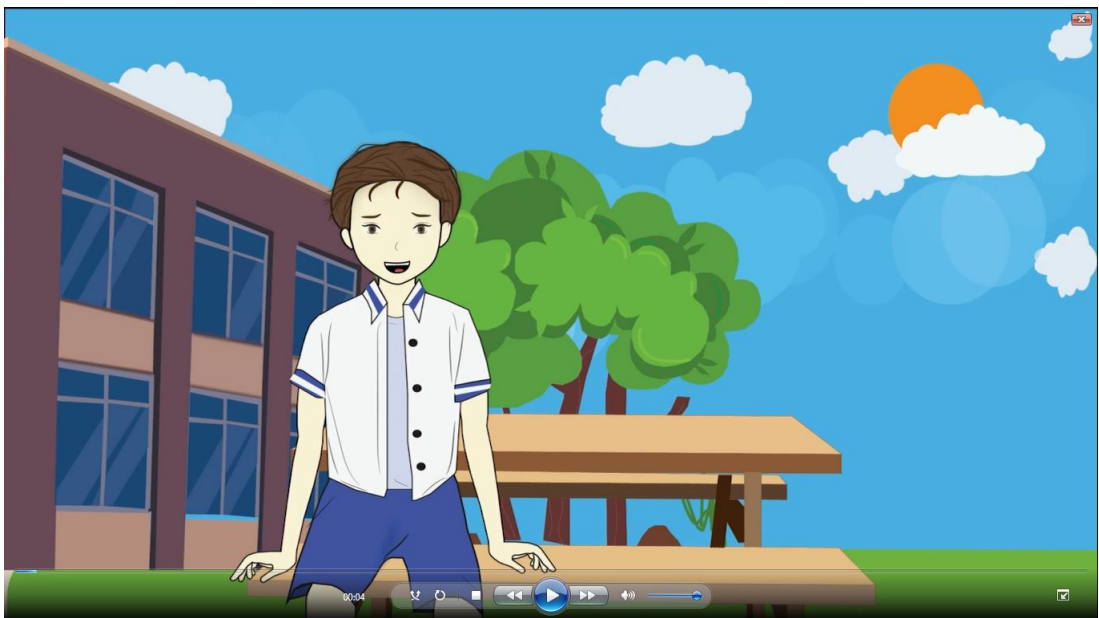
ภาพที่ 4.13 ฉากห้องพักครู

6. ฉากลานจอดรถ ประกอบด้วย ป้ายจราจร 5 ป้าย วางอยู่ผนังด้านซ้ายสุดของฉาก 2 ป้าย และกระจายอยู่ตามเสา 3 ป้าย ไฟ 13 ดวง เรียงเป็นแถวอยู่ด้านซ้ายสุดของฉาก 3 ดวง แล้วถัดมาอีก 3 ดวง เป็นจำนวน 3 แถวเส้นลูกศร 2 เส้น อยู่ตรงกลางเบี่ยงด้านซ้ายของฉาก หันลูกศรตรงข้ามกัน รถยนต์ 1 คัน อยู่ตรงช่องจอดรถด้านขวาสุดของฉาก ดังภาพที่ 4.14



ภาพที่ 4.14 ฉากลานจอดรถ

7. จะเป็นฉากที่จิมมีกำลังนั่งแคร่อยู่หน้าโรงเรียน ดังภาพที่ 4.15



ภาพที่ 4.15 จิมมีกำลังนั่งแคร่อยู่หน้าโรงเรียน

8. จะเป็นฉากที่ซูซี่เดินเข้ามาแล้วนั่งคุยกับจิมมี่ที่หน้าโรงเรียน ดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 ซูซี่เดินเข้ามาแล้วนั่งคุยกับจิมมี่

9. จะเป็นฉากที่ครูชินดีกำลังเก็บเอกสารเข้าตู้ที่ห้องพักครู ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 ครูชินดีกำลังเก็บเอกสารเข้าตู้ที่ห้องพักครู

10. จะเป็นฉากที่ซูชิพาจิมมีเข้ามาในห้องพักครูเพื่อขอคำปรึกษาที่ห้องพักครู
ดังภาพที่ 4.18



ภาพที่ 4.18 ซูชิพาจิมมีเข้ามาในห้องพักครูเพื่อขอคำปรึกษา

11. จะเป็นฉากจิมมี ซูชิและครูชินดีคุยกัน.ที่ห้องพักครู ดังภาพที่ 4.19



ภาพที่ 4.19 จิมมี ซูชิและครูชินดีคุยกัน

12. จะเป็นฉากจิมมี่และซูชีคุยกับครูชินดี้เสร็จแล้วทั้งสองแยกย้ายไปหาครูตามสถานที่ต่าง ๆ ดังภาพที่ 4.20



ภาพที่ 4.20 ซูชีพาจิมมี่เข้ามาในห้องพักครูเพื่อขอคำปรึกษา

13. จะเป็นฉากที่ครูทอมมี่จับหลอดทดลองอยู่ จิมมี่ชะโงกเห็นครูทอมมี่กำลังจับหลอดทดลองอยู่ ดังภาพที่ 4.21



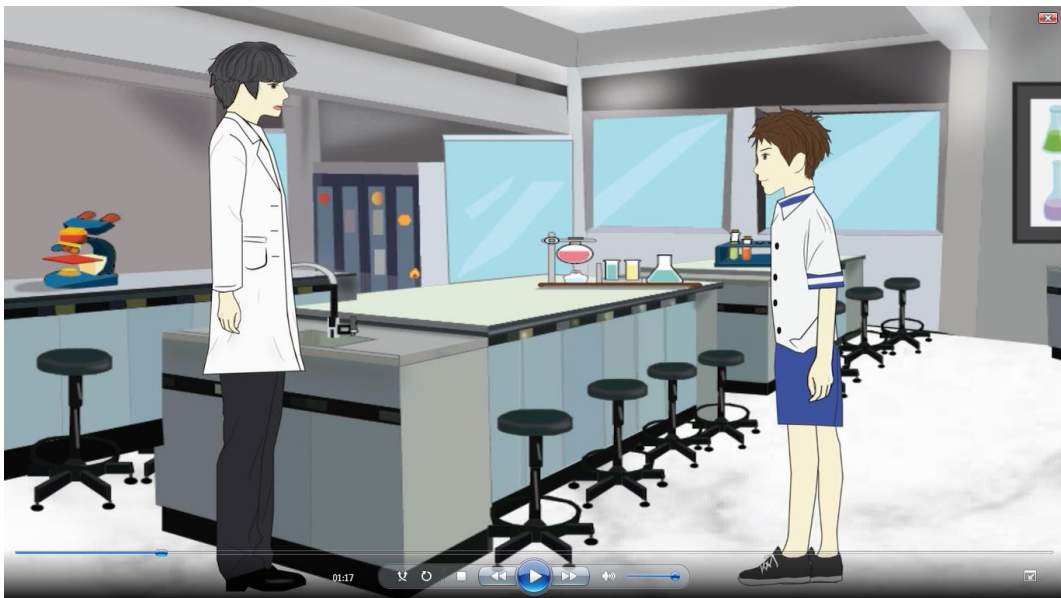
ภาพที่ 4.21 ครูทอมมี่จับหลอดทดลองอยู่ จิมมี่ชะโงกเห็นครูทอมมี่กำลังจับหลอดทดลองอยู่

14. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีที่ตะโกนเรียกให้จิมมีเข้ามา ดังภาพที่ 4.22



ภาพที่ 4.22 ครูทอมมีที่ตะโกนเรียกให้จิมมีเข้ามา

15. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีกับจิมมียืนคุยกันเรื่องอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ ดังภาพที่ 4.23



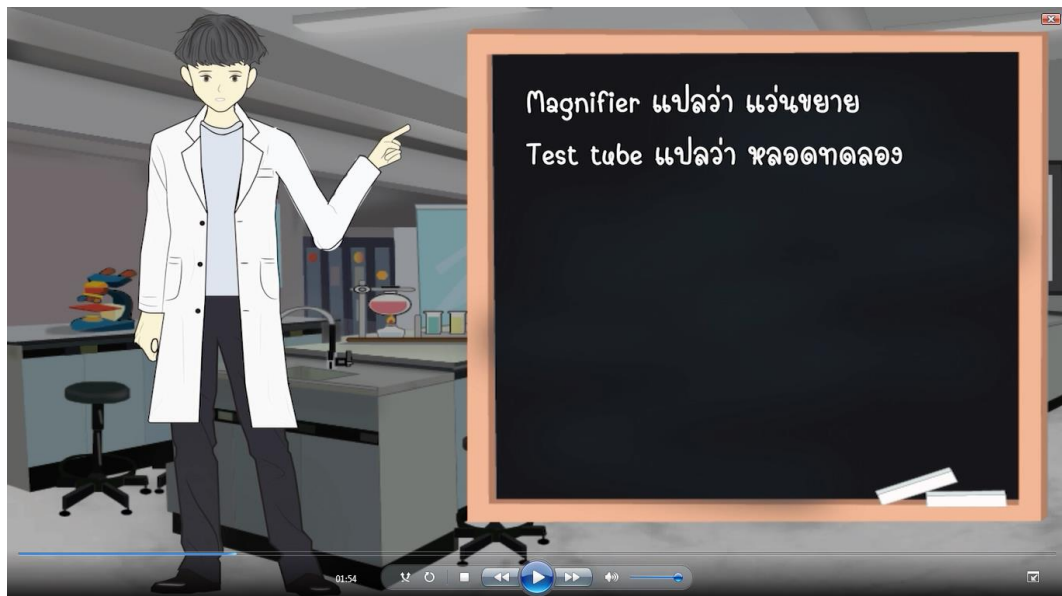
ภาพที่ 4.23 ครูทอมมีกับจิมมียืนคุยกันเรื่องอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์

16. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Magnifier แปลว่า แว่นขยาย
ดังภาพที่ 4.24



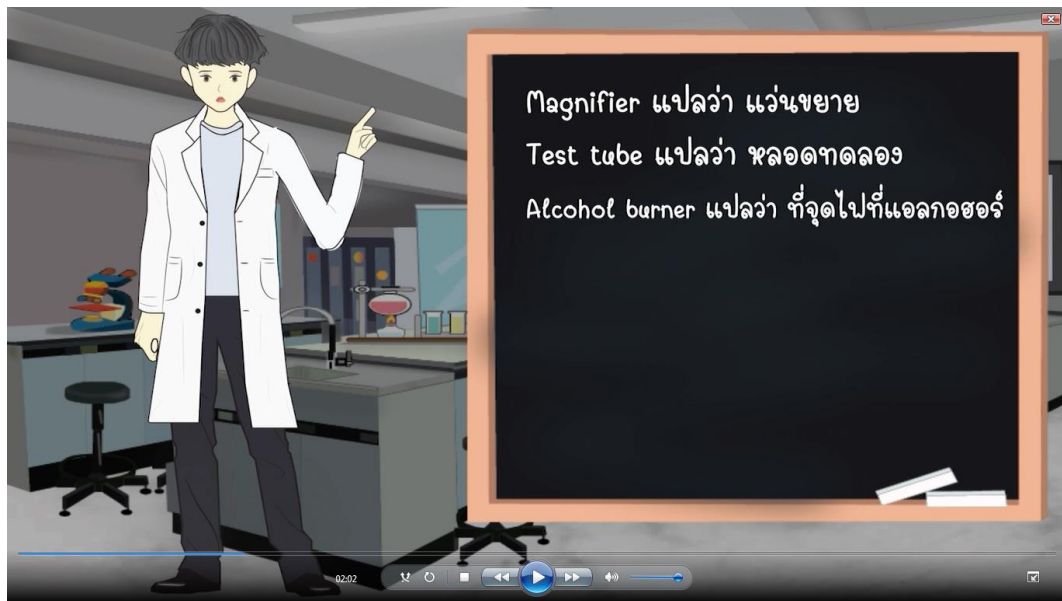
ภาพที่ 4.24 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Magnifier แปลว่า แว่นขยาย

17. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 Test Tube แปลว่า หลอดทดลอง
ดังภาพที่ 4.25



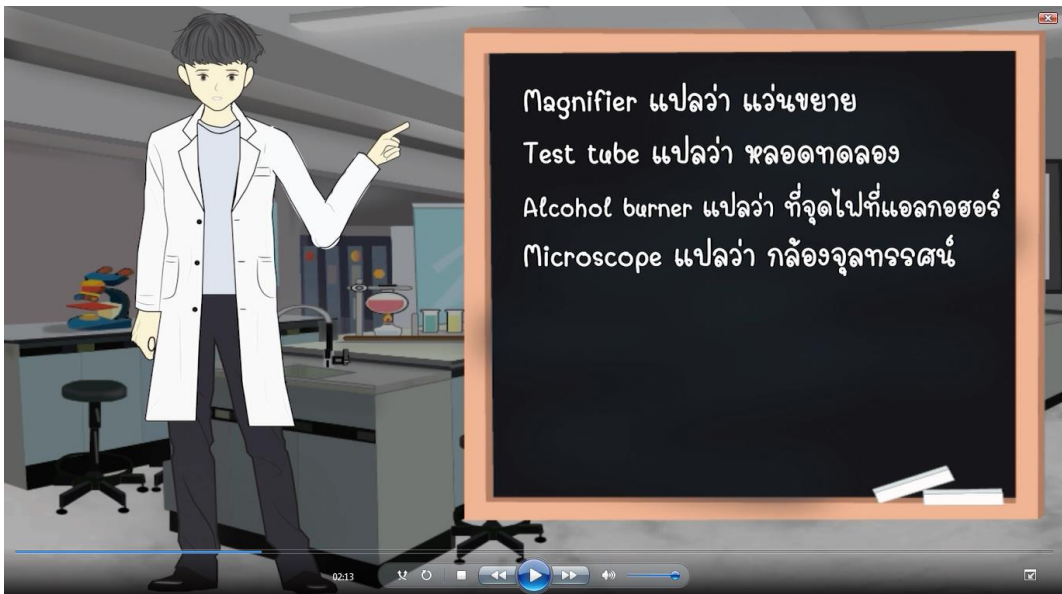
ภาพที่ 4.25 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 Test tube แปลว่า หลอดทดลอง

18. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 Alcohol Burner แปลว่า ที่จุดไฟแอลกอฮอล์ ดังภาพที่ 4.26



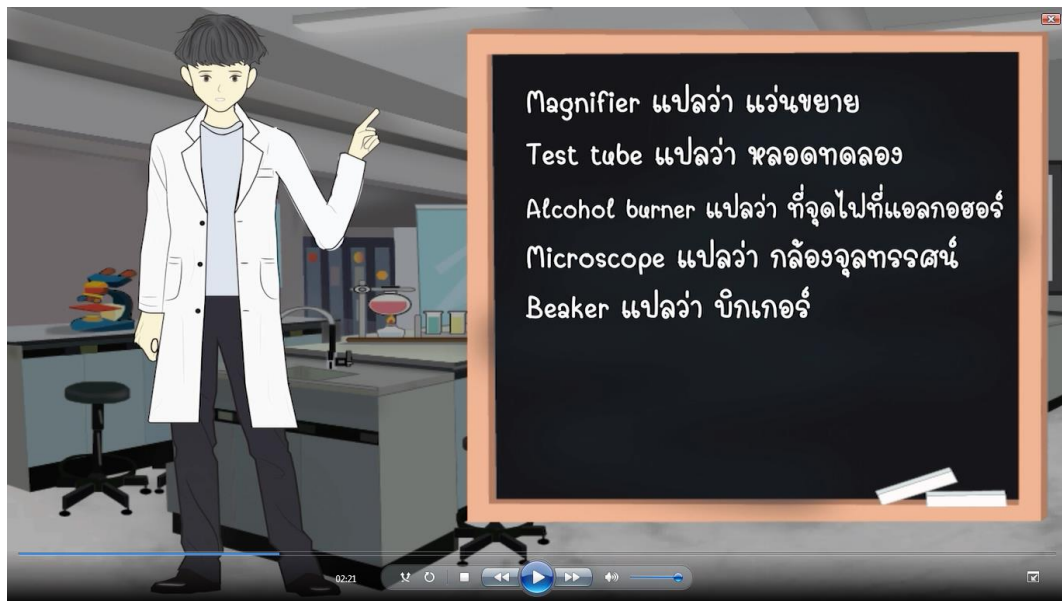
ภาพที่ 4.26 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 Alcohol Burner แปลว่า ที่จุดไฟแอลกอฮอล์

19. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 Microscope แปลว่า กล้องจุลทรรศน์ ดังภาพที่ 4.27



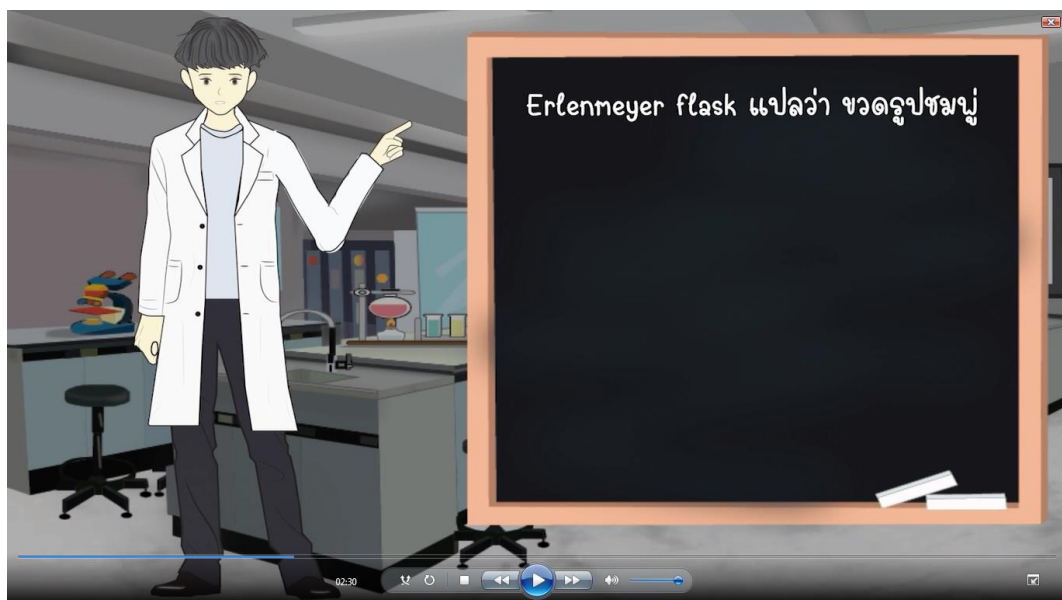
ภาพที่ 4.27 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 Microscope แปลว่า กล้องจุลทรรศน์

20. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 Beaker แปลว่า ปีกเกอร์ ดังภาพที่ 4.28



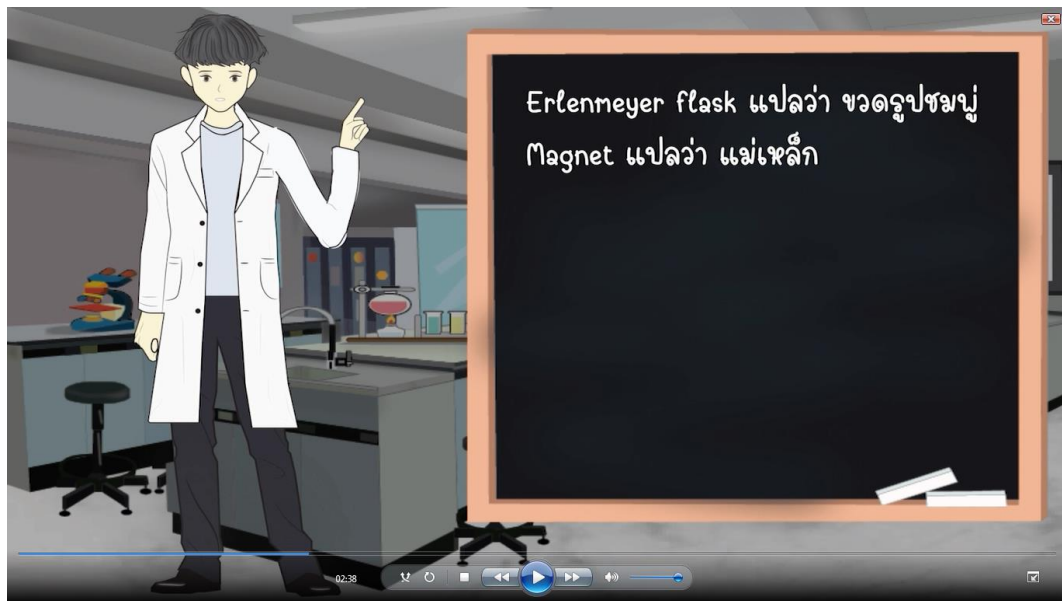
ภาพที่ 4.25 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 Beaker แปลว่า บีกเกอร์

21. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Erlenmeyer Flask แปลว่า ขวดรูปชมพู่ ดังภาพที่ 4.29



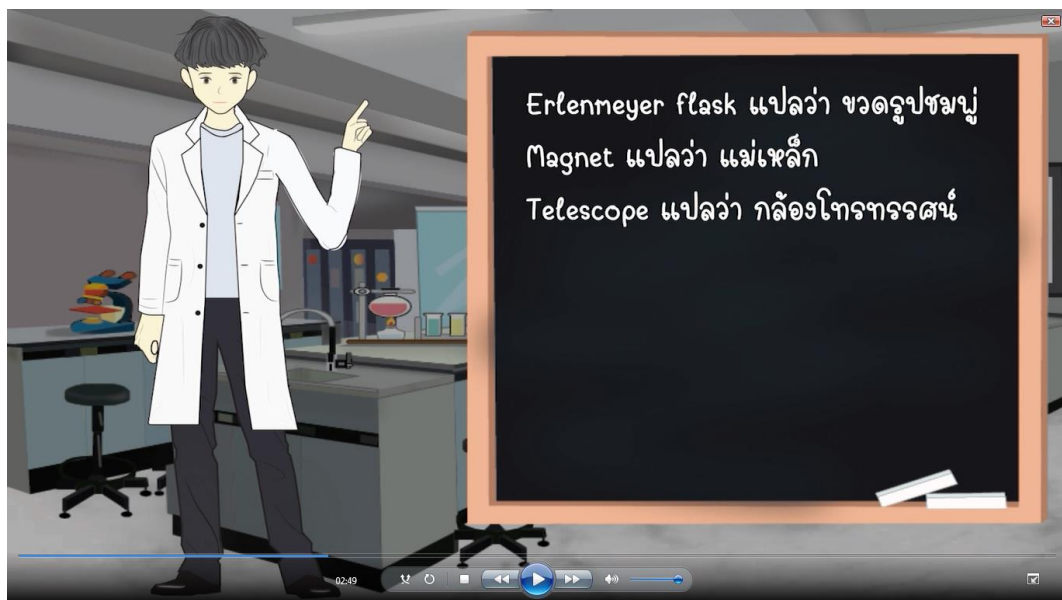
ภาพที่ 4.29 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Erlenmeyer Flask แปลว่า ขวดรูปชมพู่

22. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Magnet แปลว่า แม่เหล็ก ดังภาพที่ 4.30



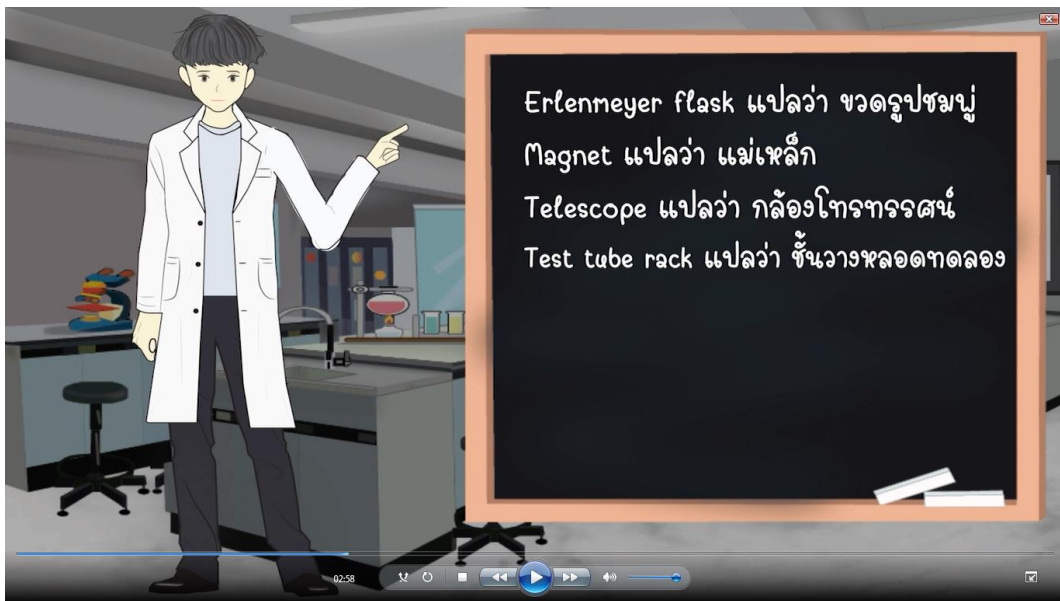
ภาพที่ 4.30 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Magnet แปลว่า แม่เหล็ก

23. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Telescope แปลว่า กล้องโทรทรรศน์ ดังภาพที่ 4.31



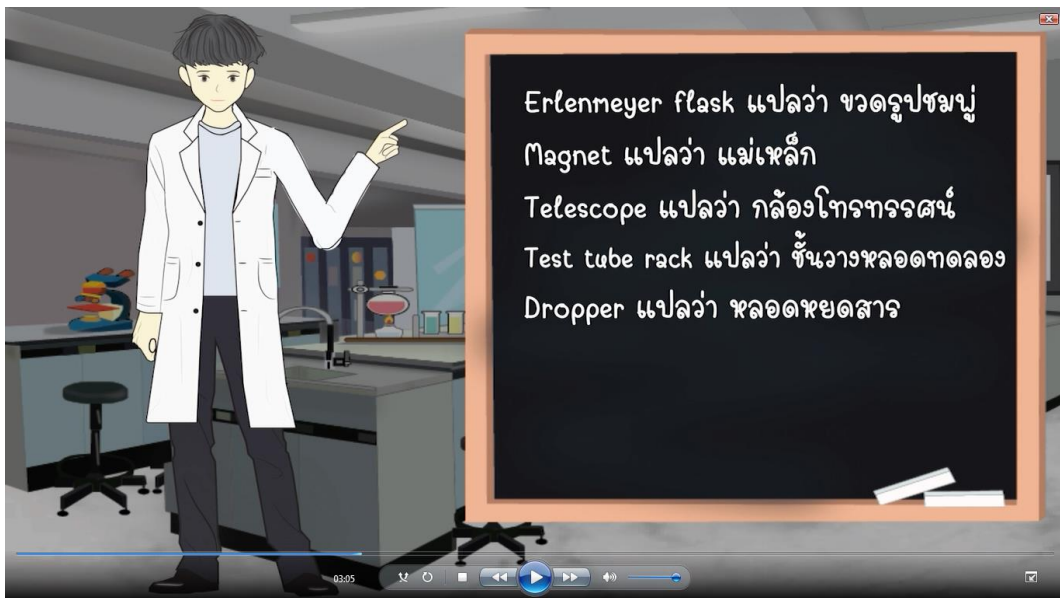
ภาพที่ 4.31 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Telescope แปลว่า กล้องโทรทรรศน์

24. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 Test Tube Rack แปลว่า ชั้นวางหลอดทดลอง ดังภาพที่ 4.32



ภาพที่ 4.32 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 Test Tube Rack แปลว่า ชั้นวางหลอดทดลอง

25. จะเป็นฉากที่ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Dropper แปลว่า หลอดหยดสาร ดังภาพที่ 4.33



ภาพที่ 4.33 ครูทอมมีอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Dropper แปลว่า หลอดหยดสาร

26. จะเป็นฉากที่จิมมีขอบคุณครูทอมมี่แล้วไปสถานที่ต่อไป ดังภาพที่ 4.34



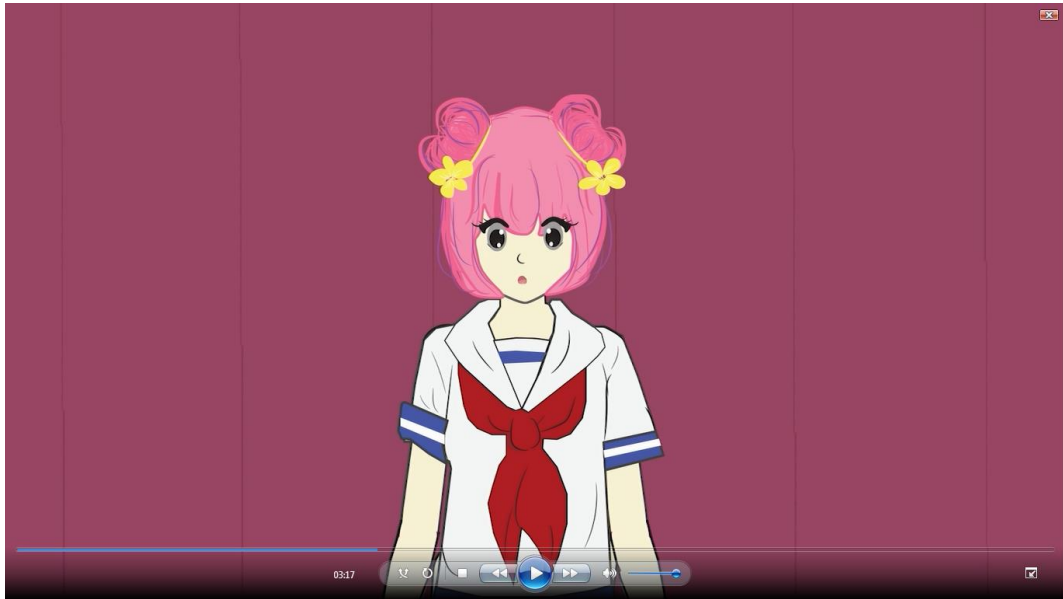
ภาพที่ 4.34 จิมมีขอบคุณครูทอมมี่แล้วไปสถานที่ต่อไป

27. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟกำลังขับรถเข้าช่องจอดรถ ดังภาพที่ 4.35



ภาพที่ 4.35 ครูโจเซฟกำลังขับรถเข้าช่องจอดรถ

28. จะเป็นฉากที่ซูชิเดินตัดหน้าครูโจเซฟที่กำลังจะจอดเขาเห็นเลยตกใจ ดังภาพที่ 4.36



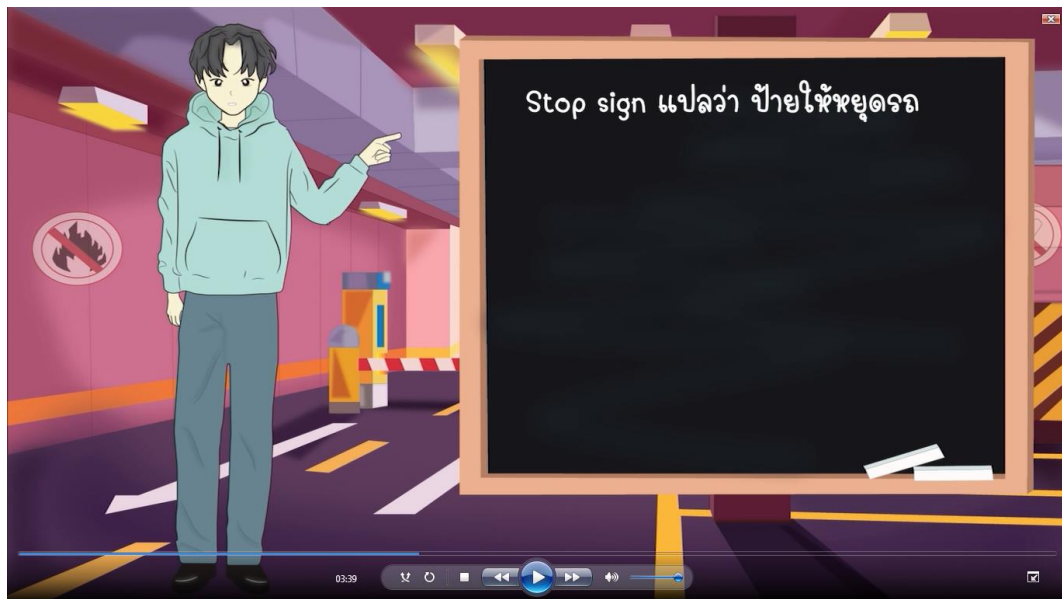
ภาพที่ 4.36 ซูชิเดินตัดหน้าครูโจเซฟที่กำลังจะจอดเขาเห็นเลยตกใจ

29. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟลงรถมาดูซูชิและคุยกับเธอ ดังภาพที่ 4.37



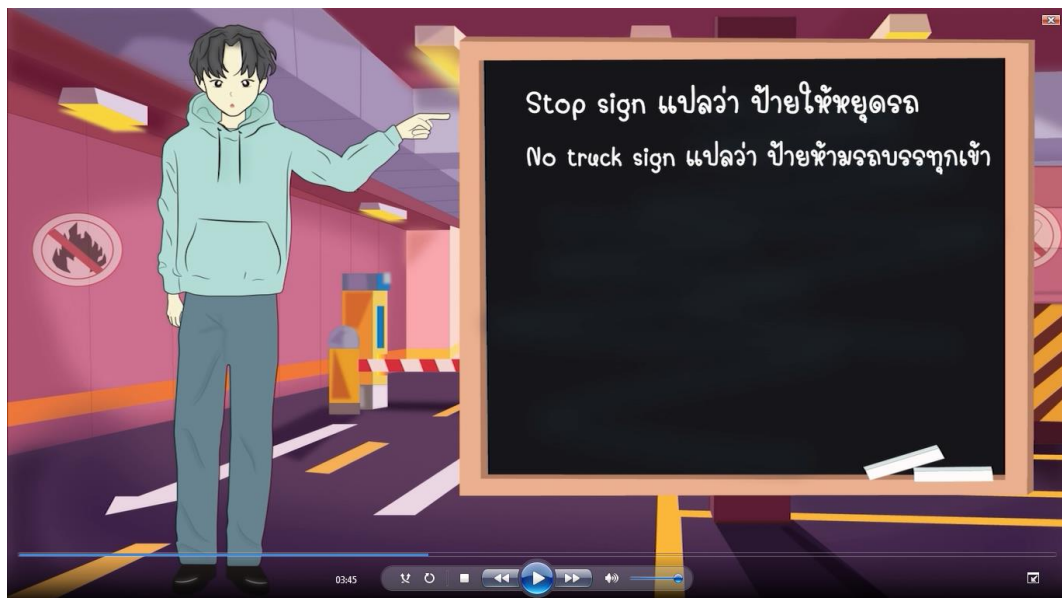
ภาพที่ 4.37 ครูโจเซฟลงรถมาดูซูชิและคุยกับเธอ

30. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Stop Sign แปลว่า ป้ายให้หยุดรถ
ดังภาพที่ 4.38



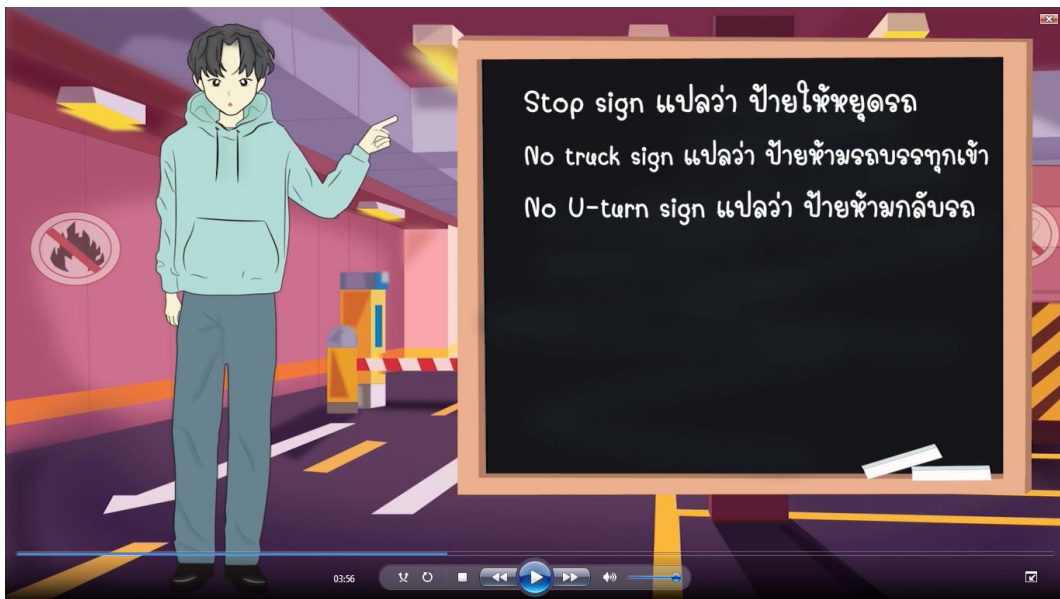
ภาพที่ 4.38 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Stop Sign แปลว่า ป้ายให้หยุดรถ

31. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 No Truck Sign แปลว่า ป้ายห้ามรถบรรทุกเข้า ดังภาพที่ 4.39



ภาพที่ 4.39 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 No Truck Sign แปลว่า ป้ายห้ามรถบรรทุกเข้า

32. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 No U-turn Sign แปลว่า ป้ายห้ามกลับรถ
ดังภาพที่ 4.40



ภาพที่ 4.40 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 No U-turn Sign แปลว่า ป้ายห้ามกลับรถ

33. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 No Fire Sign แปลว่า ป้ายห้ามจุดไฟ
ดังภาพที่ 4.41



ภาพที่ 4.41 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 No Fire Sign แปลว่า ป้ายห้ามจุดไฟ

34. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 No Smoking แปลว่า ป้ายห้ามสูบบุหรี่
ดังภาพที่ 4.42



ภาพที่ 4.42 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 No Smoking แปลว่า ป้ายห้ามสูบบุหรี่

35. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Entrance Arrow แปลว่า ลูกศรทางเข้า
ดังภาพที่ 4.43



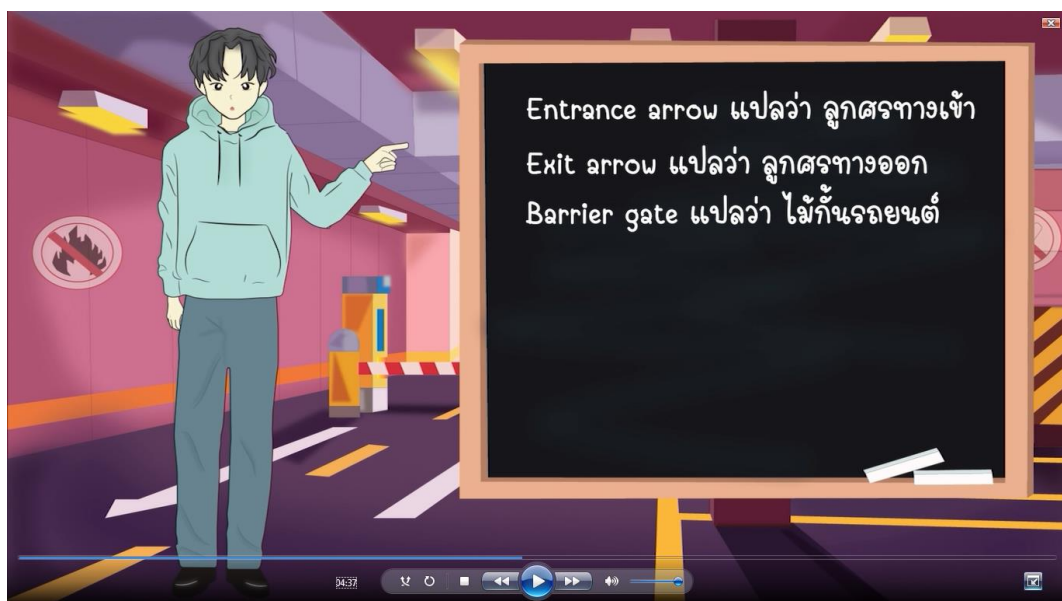
ภาพที่ 4.43 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Entrance Arrow แปลว่า ลูกศรทางเข้า

36. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Exit Arrow แปลว่า ลูกศรทางออก
ดังภาพที่ 4.44



ภาพที่ 4.44 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Exit Arrow แปลว่า ลูกศรทางออก

37. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Barrier Gate แปลว่า ไม้กั้นรถยนต์
ดังภาพที่ 4.45



ภาพที่ 4.45 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Barrier Gate แปลว่า ไม้กั้นรถยนต์

38. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 Car แปลว่า รถยนต์ ดังภาพที่ 4.46



ภาพที่ 4.46 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 Car แปลว่า รถยนต์

39. จะเป็นฉากที่ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Parking Slot แปลว่า ช่องจอดรถ ดังภาพที่ 4.47



ภาพที่ 4.47 ครูโจเซฟอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Parking Slot แปลว่า ช่องจอดรถ

40. จะเป็นฉากที่ซูซี่ขอบคุณครูโจเซฟและถามทางไปโรงยิมเพื่อไปหาครูโอเวน
ดังภาพที่ 4.48



ภาพที่ 4.48 ซูซี่ขอบคุณครูโจเซฟและถามทางไปโรงยิมเพื่อไปหาครูโอเวน

41. จะเป็นฉากที่ซูซี่แอบเชียร์ครูโอเวนที่กำลังเล่นบาสเกตบอล ดังภาพที่ 4.49



ภาพที่ 4.49 ซูซี่แอบเชียร์ครูโอเวนที่กำลังเล่นบาสเกตบอล

42. จะเป็นฉากที่ชูชียืนคุยกับครูโอเวนเรื่องอุปกรณ์กีฬาต่าง ๆ ดังภาพที่ 4.50



ภาพที่ 4.50 ชูชียืนคุยกับครูโอเวนเรื่องอุปกรณ์กีฬาต่าง ๆ

43. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Football แปลว่า ลูกฟุตบอล ดังภาพที่ 4.51



ภาพที่ 4.51 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Football แปลว่า ลูกฟุตบอล

44. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 Basketball แปลว่า ลูกบาสเกตบอล
ดังภาพที่ 4.52



ภาพที่ 4.52 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 Basketball แปลว่า ลูกบาสเกตบอล

45. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 Basketball Backboard แปลว่า แผ่นบาสเกตบอล
ดังภาพที่ 4.53



ภาพที่ 4.53 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 Basketball Backboard แปลว่า แผ่นบาสเกตบอล

46. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 Goal แปลว่า ประตูฟุตบอล ดังภาพที่ 4.54



ภาพที่ 4.54 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 Goal แปลว่า ประตูฟุตบอล

47. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 Amphitheater แปลว่า อัฒจันทร์ ดังภาพที่ 4.55



ภาพที่ 4.55 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 5

46. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Bowling แปลว่า ลูกโบว์ลิ่ง ดังภาพที่ 4.56



ภาพที่ 4.53 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Bowling แปลว่า ลูกโบว์ลิ่ง

47. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Field Line แปลว่า เส้นสนาม ดังภาพที่ 4.57



ภาพที่ 4.54 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Field Line แปลว่า เส้นสนาม

48. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Shuttlecock แปลว่า ลูกขนไก่ ดังภาพที่ 4.58



ภาพที่ 4.55 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Shuttlecock แปลว่า ลูกขนไก่

49. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 Rugby แปลว่า ลูกรักบี้ ดังภาพที่ 4.59



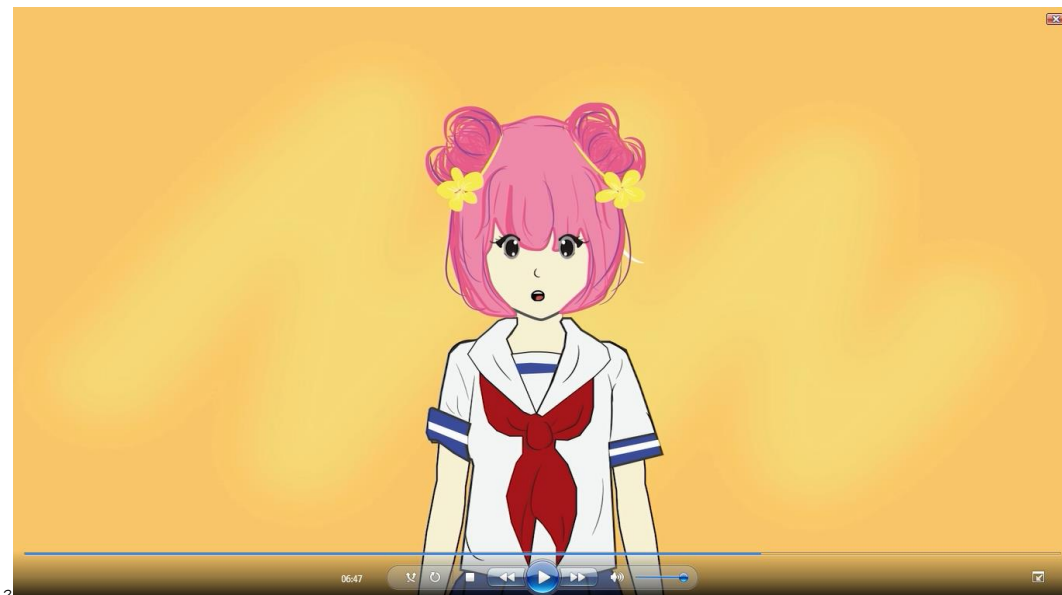
ภาพที่ 4.59 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 Rugby แปลว่า ลูกรักบี้

50. จะเป็นฉากที่ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Volleyball แปลว่า ลูกวอลเลย์บอล
ดังภาพที่ 4.60



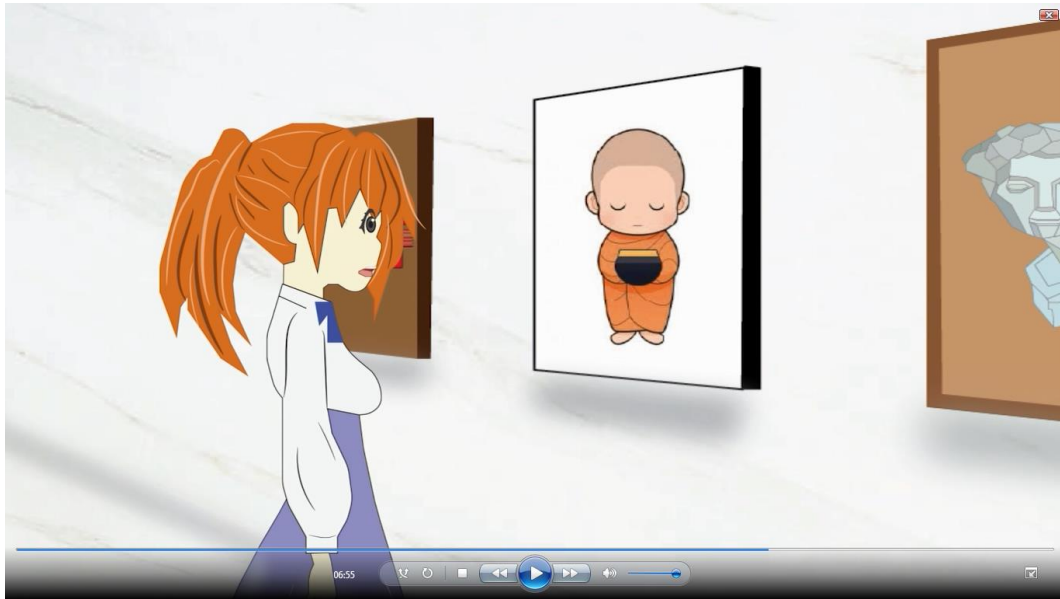
ภาพที่ 4.60 ครูโอเวนอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Volleyball แปลว่า ลูกวอลเลย์บอล

51. จะเป็นฉากที่ซูซี่ฟังอย่างตั้งใจและขอบคุณครูโอเวนดังภาพที่ 4.61



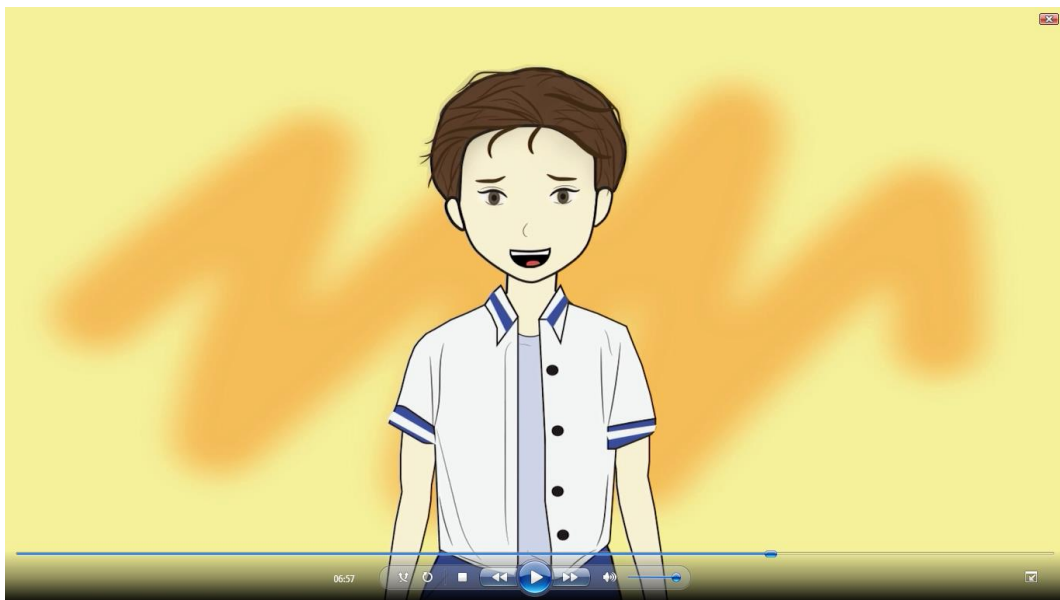
ภาพที่ 4.61 ซูซี่ฟังอย่างตั้งใจและขอบคุณครูโอเวน

52. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียกำลังเดินดูภาพในห้องพิพิธภัณฑ์ ดังภาพที่ 4.62



ภาพที่ 4.62 ครูจูเลียกำลังเดินดูภาพในห้องพิพิธภัณฑ์

53. จะเป็นฉากที่จิมมีตะโกนเรียกครูจูเลียดังจนครูจูเลียตกใจ ดังภาพที่ 4.63



ภาพที่ 4.63 จิมมีตะโกนเรียกครูจูเลียดังจนครูจูเลียตกใจ

54. จะเป็นฉากที่จิมมี่คุยกับครูจูเลีย ดังภาพที่ 4.64



ภาพที่ 4.64 จิมมี่คุยกับครูจูเลีย

55. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Inscription แปลว่า ศิลาจารึก ดังภาพที่ 4.65



ภาพที่ 4.65 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 1 Inscription แปลว่า ศิลาจารึก

56. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 Statue แปลว่า รูปปั้น ดังภาพที่ 4.66



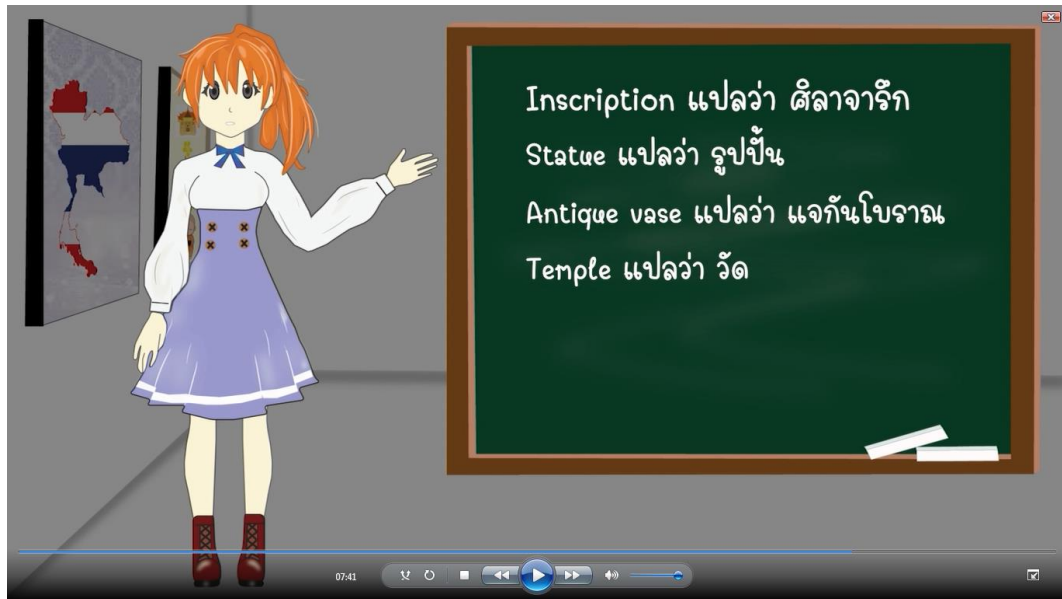
ภาพที่ 4.66 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 2 Statue แปลว่า รูปปั้น

57. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 Antique Vase แปลว่า แจกันโบราณ ดังภาพที่ 4.67



ภาพที่ 4.67 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 3 Antique Vase แปลว่า แจกันโบราณ

58. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 Temple แปลว่า วัด ดังภาพที่ 4.68



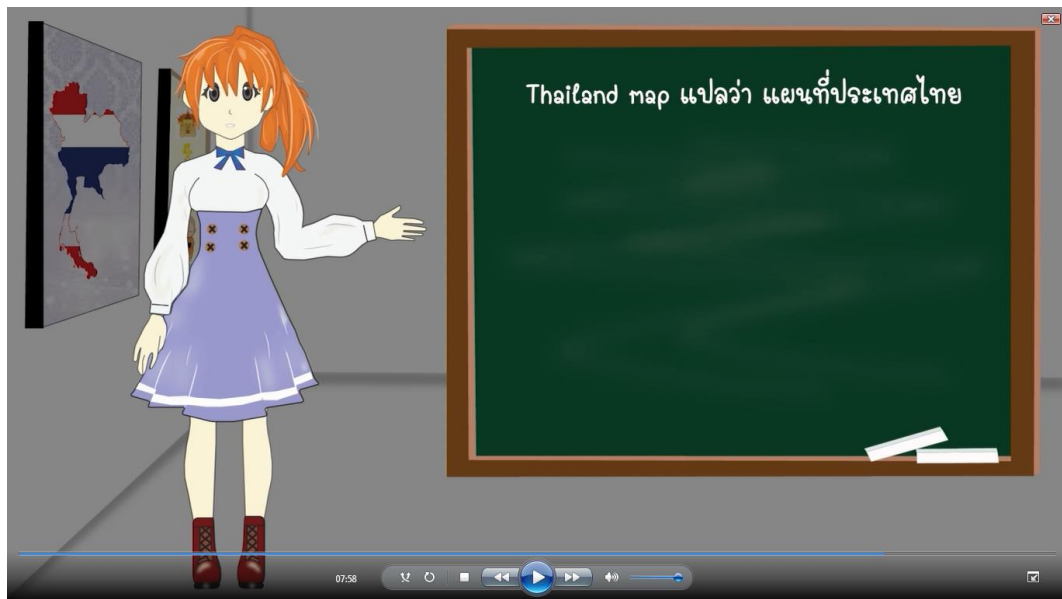
ภาพที่ 4.68 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 4 Temple แปลว่า วัด

59. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 The Great King Picture แปลว่า รูปภาพพระมหากษัตริย์ ดังภาพที่ 4.69



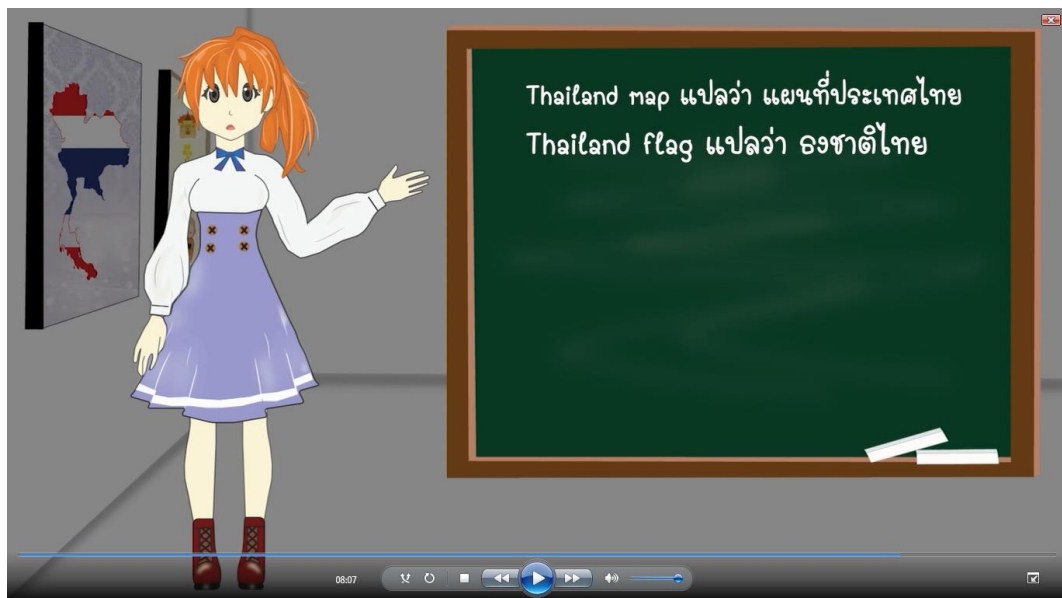
ภาพที่ 4.69 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 5 The Great King Picture
แปลว่า รูปภาพพระมหากษัตริย์

60. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Thailand Map แปลว่า แผนที่ประเทศไทย
ดังภาพที่ 4.70



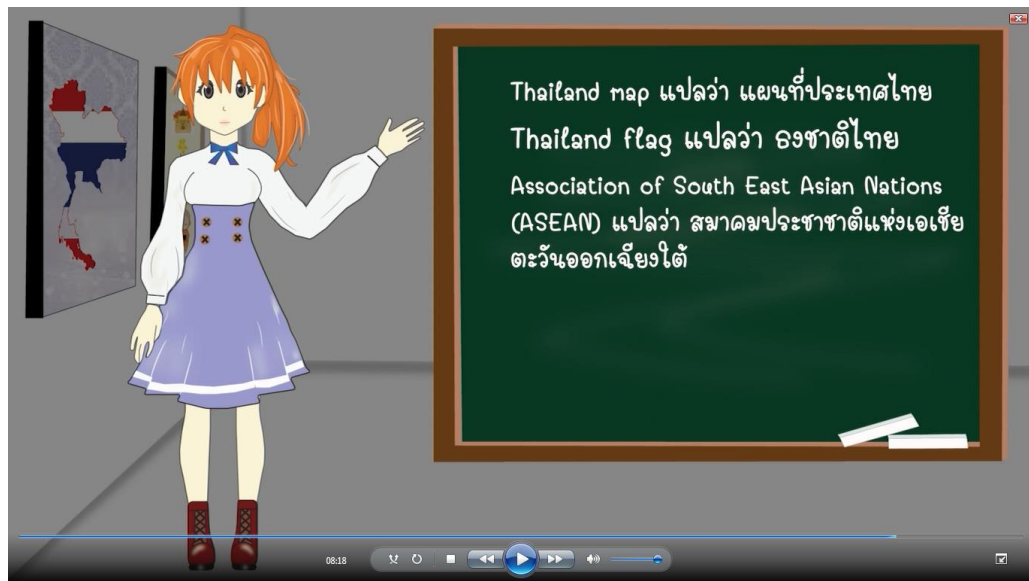
ภาพที่ 4.70 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 6 Thailand Map แปลว่า แผนที่ประเทศไทย

61. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Thailand Flag แปลว่า ธงชาติไทย
ดังภาพที่ 4.71



ภาพที่ 4.71 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 7 Thailand Flag แปลว่า ธงชาติไทย

62. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Association of South East Asian Nations (ASEAN) แปลว่า สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อาเซียน) ดังภาพที่ 4.72



ภาพที่ 4.72 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 8 Association of South East Asian Nations (ASEAN) แปลว่า สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อาเซียน)

63. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 The Monk Picture แปลว่า รูปภาพพระสงฆ์ ดังภาพที่ 4.73



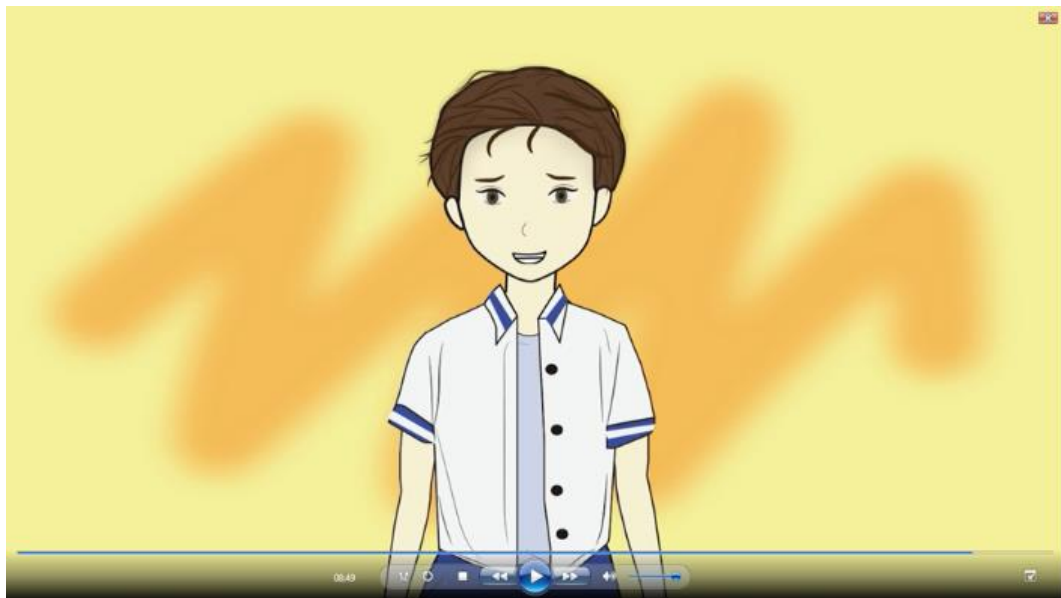
ภาพที่ 4.73 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 9 The Monk Picture แปลว่า รูปภาพพระสงฆ์

64. จะเป็นฉากที่ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 10 Pagoda Picture แปลว่า รูปภาพเจดีย์
ดังภาพที่ 4.74



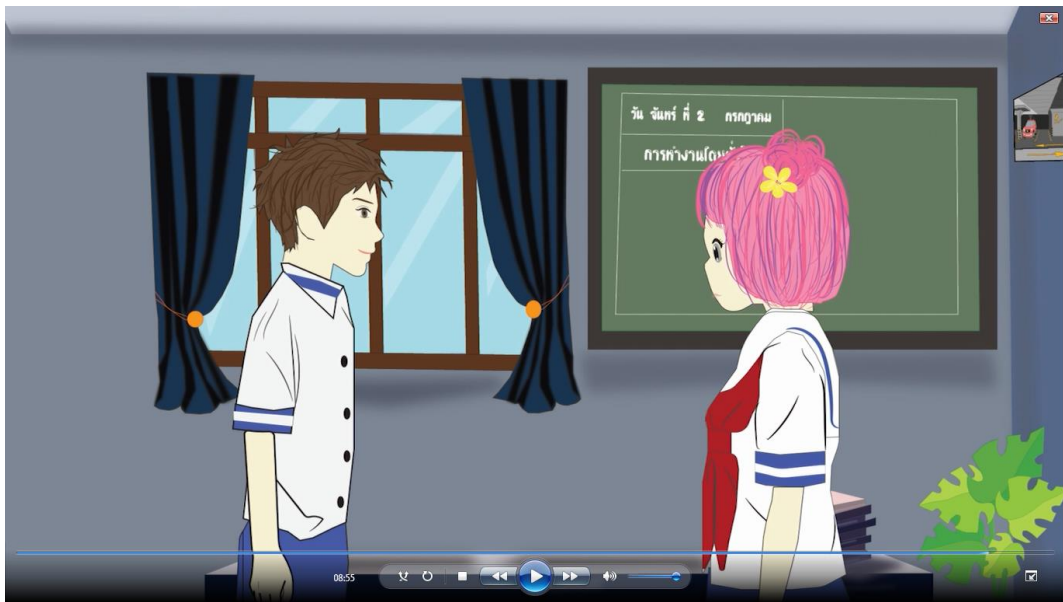
ภาพที่ 4.67 ครูจูเลียอธิบายคำศัพท์คำที่ 10

65. จะเป็นฉากที่จิมมีขอบคุณครูจูเลีย ดังภาพที่ 4.75



ภาพที่ 4.67 จิมมีขอบคุณครูจูเลีย

66. จะเป็นฉากที่จิมมี่และซูซี่กลับมาที่ห้องพักครู ดังภาพที่ 4.76



ภาพที่ 4.67 จิมมี่และซูซี่กลับมาที่ห้องพักครู

67. จะเป็นฉากที่ครูชินดีเห็นเด็กสองคนกลับมาแล้วถามรู้สึกที่ได้ไปเจอครูที่ 4 คน ดังภาพที่ 4.77



ภาพที่ 4.67 ครูชินดีเห็นเด็กสองคนกลับมาแล้วถามรู้สึกที่ได้ไปเจอครูที่ 4 คน

68. จะเป็นฉากที่จิมมี่และซูซี่บอกความรู้สึกให้ครูชินดี้ฟัง ดังภาพที่ 4.78



ภาพที่ 4.67 จิมมี่และซูซี่บอกความรู้สึกให้ครูชินดี้ฟัง

**ผลการประเมินความพึงพอใจของการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินความพึงพอใจผู้ชมที่รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปการประเมินดังนี้

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	(S.D.)	แปลผล
1. ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง			
1.1 การนำเสนอที่น่าสนใจ	4.67	0.47	มากที่สุด
1.2 การใช้คำและภาษาชัดเจน	4.67	0.60	มากที่สุด
1.3 ออกเสียงบรรยายชัดเจน	4.80	0.54	มากที่สุด
1.4 คำศัพท์มีความน่าสนใจ	4.07	0.93	มาก
2. ด้านสีสันและเสียง			
2.1 การออกแบบภาพเหมาะสมสีสันสวยงาม	4.80	0.40	มากที่สุด
2.2 ลักษณะ ขนาด สีตัวอักษรชัดเจน	4.80	0.40	มากที่สุด
2.3 เสียงและภาพคมชัด	4.80	0.54	มากที่สุด
2.4 ตัวละครและฉากสีสันสดใส	4.93	0.25	มากที่สุด
2.5 วิดีโอมีความน่าตื่นตาตื่นใจ	4.80	0.40	มากที่สุด
รวม	4.70	0.50	มากที่สุด

เกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ย มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

จากตารางที่ 4.1 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชมที่รับชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.70$, $S.D = 0.50$) เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ มีความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์เสียงตัวละครที่สามารถสื่อเรื่องราวออกมาได้เข้าใจง่าย

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินโครงการ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocabs for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocabs for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และประเมินความพึงพอใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีความละเอียด FullHD (1920x1080px) เป็นเวลา 9 นาที 31 วินาที มีตัวละครทั้งหมด 7 ตัวละครได้แก่ ครูชินดี้ จิมมี่ ซูซี่ ครูทอมมี่ ครูโจเซฟ ครูโอเวนและครูจูเลีย ในการดำเนินเรื่องและให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 4 หมวดได้แก่ ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ลานจอดรถ โรงยิมและห้องฟิสิกส์

ในการดำเนินโครงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocabs for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้นสำเร็จและสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ ตรงตามขอบเขตที่วางไว้ คณะผู้จัดทำได้รับคำแนะนำจากทางคณะกรรมการและที่ปรึกษาโครงการได้นำมาปรับปรุงแก้ไขจนเป็นโครงการที่สมบูรณ์

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจในการรับชม

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocabs for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทางผู้จัดทำได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อหาผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocabs for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏว่า มีความพึงพอใจในการรับชมที่รับชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง English Vocabs for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.70$, $S.D = 0.50$) เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ มีความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์เสียงตัวละครที่ดีสามารถสื่อเรื่องราวออกมาได้เข้าใจง่าย

ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

1. ปัญหาและอุปสรรค
 - 1.1 การโปรแกรม Adobe Character Animator เวอร์ชัน 2021 ไม่มีฟังก์ชันที่สามารถทำให้ตัวละครขยับได้อย่างราบรื่น
2. แนวทางการแก้ไขปัญหา
 - 2.1 คณะผู้จัดทำใช้เวลาในการศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรมมากขึ้น และหาเวอร์ชันที่สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง English Vocab for Fun สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดโดยปรับแต่งให้เป็นเกมเติมคำในรูปแบบ 2 มิติ และยังสามารถนำไปปรับแต่งให้มีการปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกับผู้ชมได้

บรรณานุกรม

กวิศรา เอี่ยมบรรณพงษ์. การสร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) สำหรับผลิตวีดิทัศน์ทางการแพทย์.

สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565 จาก

<https://he02.tcithaijo.org/index.php/simedbull/article/download/192607/164627/833613>

ชุมพล จันทรฉลอง. การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักษ์ผืนป่า ผ่านระบบเครือข่าย

คอมพิวเตอร์. สืบค้นเมื่อ 5 กรกฎาคม 2564 จาก

http://acad.vru.ac.th/Journal/journal%208_2/8_2_8.pdf

ณัชชา เตชะโสธ. พื้นฐานเกี่ยวกับมุกกล้อง. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2565, จาก

<http://www.chakham.ac.th/~krunatcha/shortfilm/ขนาดภาพและมุกกล้อง.html>

ดาร์ตัน จันทสา. การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 สืบค้นเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2564, จาก

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Tech/Darat_C.pdf

นภาพรและนฤมล ฤทธิไกร. แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หลับใน มหันตภัยบนท้องถนน.

สืบค้นเมื่อ 3 กรกฎาคม 2565 จาก

http://journal.nmc.ac.th/th/admin/Journal/2564Vol14No1_71.pdf

บัญชา เพ็ชรบุรี. (ม.ป.ป). แอนิเมชัน. สืบค้นเมื่อ 12 กุมภาพันธ์ 2565 จาก

<https://sites.google.com/site/krukengflash/hnwy-kar-reiyn-ru-thi-1/khwam-hmay-khxng-animation>

พุดพิงษ์ จันดาโชต. การเขียนสตอรี่บอร์ด. สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565 จาก

<https://sites.google.com/a/ses26.go.th/krupuhcom5/3-4>

ยุพดี อินทสร. แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง แสงสว่างในความมืด. สืบค้นเมื่อ 3 กรกฎาคม 2565 จาก

http://journal.nmc.ac.th/th/admin/Journal/2564Vol14No1_71.pdf

สันติภาพ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน. สืบค้นเมื่อ

3 กรกฎาคม 2565 จาก

<http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2559/M119335/Wongkeawphothong%20Santipap.pdf>

- สุทัตศา นารอด. (2552). การออกแบบตัวละคร. สืบค้นเมื่อวันที่ 16 มกราคม 2565, จาก
<https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction>
- KruBow. (2564). การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2565, จาก
http://km.intrachai.ac.th/km/external_newsblog.php?links=80
- Minkes Js. (2564). องค์ประกอบศิลป์. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มกราคม 2565 จาก
<https://sgeprint.com/article/องค์ประกอบศิลป์-หมายถึง/>

ภาคผนวก

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการรับชมภาพยนตร์
การ์ตูนแอนิเมชัน 2D เรื่อง English Vocab for fun

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง 2. ชั้น _____ 3. อายุ _____ ปี

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจ

ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง						
1	การนำเสนอที่น่าสนใจ					
2	การใช้คำและภาษาชัดเจน					
3	ออกเสียงบรรยายชัดเจน					
4	คำศัพท์มีความน่าสนใจ					
ด้านสีสันทันและเสียง						
1	การออกแบบภาพเหมาะสมสีสันทันสวยงาม					
2	ลักษณะ ขนาด สีตัวอักษรชัดเจน					
3	เสียงและภาพคมชัด					
4	ตัวละครและฉากสีสันทันสดใส					
5	วิดีโอมีความน่าตื่นตาตื่นใจ					

ข้อเสนอแนะ

.....

ซึ่งมีกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

- 5 หมายถึงความพึงพอใจ มากที่สุด
- 4 หมายถึงความพึงพอใจ มาก
- 3 หมายถึงความพึงพอใจ ปานกลาง
- 2 หมายถึงความพึงพอใจ น้อย
- 1 หมายถึงความพึงพอใจ น้อยที่สุด

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642017
 ชื่อ-นามสกุล นางสาวณิชาคมล เรืองไทย
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
 อีเมล nichakamonphakbung231143@gmail.com



ประวัติการศึกษา

1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนรวมไทยพัฒนา 2
3. ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนรวมไทยพัฒนา 2

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “งานวิจัยกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา”
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “การใช้งานทรัพย์สินทางปัญญาในการเรียนการสอน”
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “องค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับองค์กร”
4. การอบรมเชิงปฏิบัติการ พัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย "การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA"

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642009
 ชื่อ-นามสกุล นางสาวศิริพร หาญเชิงคำ
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
 อีเมล siripon.h@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพระบางวิทยา
2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์
3. ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาลวัดศรีประชาสรรค์

ผลงาน

1. ได้รับรางวัลในการประกวดคลิปวิดีโอสร้างแรงบันดาลใจ 98 วินาที เนื่องในโอกาสครบรอบวันสถาปนามหาวิทยาลัยสุโขทัย 98 ปี รางวัล Popular vote ชื่อผลงาน "อนาคตกำหนดได้ด้วยตัวคุณ"

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “งานวิจัยกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา”
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “การใช้งานทรัพย์สินทางปัญญาในการเรียนการสอน”
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “องค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับองค์กร”
4. การอบรมเชิงปฏิบัติการ พัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย "การสร้างสรรคงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA"

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642028
 ชื่อ-นามสกุล นางสาวสกาเวื่อน แสงอรุณ
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
 อีเมล sakawduen.s@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพระบางวิทยา
2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระบางวิทยา
3. ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลเมืองนครสวรรค์ (เขากบ วีรณัฐวิทยา)

ผลงาน

1. ได้รับรางวัลในการประกวดคลิปวิดีโอสร้างแรงบันดาลใจ 98 วินาที เนื่องในโอกาสครบรอบวันสถาปนามหาวิทยาลัยสุโขทัย 98 ปี รางวัล Popular vote ชื่อผลงาน "อนาคตกำหนดได้ด้วยตัวคุณ"

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “งานวิจัยกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา”
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “การใช้งานทรัพย์สินทางปัญญาในการเรียนการสอน”
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ประโยชน์ในการสอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตร “องค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับองค์กร”
4. การอบรมเชิงปฏิบัติการ พัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย "การสร้างสรรคงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA"