

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

รัตตากร พลพัฒน์
อโนชา โตนสูงเนิน

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

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
เรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

นามผู้จัดทำโครงการ : รัตดากร พลพัฒน์

อโนชา โทณสูงเนิน

ได้พิจารณาเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาโครงการงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)

ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ลงชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์วิฑูร สนธิปัจช์)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์วรชนันท์ ชูทอง)

ลงชื่อ.....

(อาจารย์คณินณัฐ โชติพรสีมา)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย สำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อยสมบูรณ์ เนื่องจากการได้รับการสนับสนุนจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ให้การสนับสนุนด้านต่าง ๆ ผู้จัดทำขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนในความสำเร็จครั้งนี้

ขอขอบคุณพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ผู้ให้คำแนะนำคำปรึกษาตลอดจนปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณพระคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุน ทั้งในด้านทุนทรัพย์ กำลังใจ และสนับสนุนเป็นอย่างดีในทุก ๆ ด้านมาโดยตลอด ซึ่งทำให้คณะผู้จัดทำผ่านพ้นอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้จัดทำขอให้คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้บูชาพระคุณบิดา มารดา อาจารย์ ตลอดจนผู้เขียนหนังสือ และบทความ ที่ให้ความรู้แก่คณะผู้จัดทำจนโครงการฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

รัตดากร พลพัฒน์

อโนชา โทนสูงเนิน

หัวข้อโครงการ	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย
ผู้จัดทำโครงการ	1. นางสาวรัตดากร พลพัฒน์ รหัสนักศึกษา 62113642022 2. นางสาวอโนชา โทณสูงเนิน รหัสนักศึกษา 62113642039
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมีลติมีเดีย)
ปีพุทธศักราช	2566

บทคัดย่อ

ปัญหาการเงินในยุค Covid-19 เป็นปัญหาที่มีความจำเป็นต้องหาแนวทางการแก้ไขตลอดจนการวางแผนการออมเงินในยุค Covid-19 ให้ได้ผล ทางผู้จัดทำจึงมีความประสงค์นำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย และประเมินความพึงพอใจโดยมีความละเอียดของภาพ 1920 X 1080 Pixel เป็นเวลา 3 นาที 37 วินาที มีตัวละครทั้งหมด 4 ตัวละครได้แก่ มั่นนี่ วรธนา วรณิ มั่นนี่ และเซฟ ในการดำเนินเรื่องและให้ความรู้เกี่ยวกับการออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และแอปพลิเคชัน Procreate สำหรับวาดตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ โปรแกรม Adobe After Effect สำหรับสร้างการเคลื่อนไหวภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro cc สำหรับการใส่เสียง และตัดต่อแอนิเมชัน

จากผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดในการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย มีความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ สามารถสื่อเรื่องราวได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญ (ต่อ)	ง
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญภาพ (ต่อ)	ช
สารบัญภาพ (ต่อ)	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	2
ระยะเวลาการดำเนินงาน	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
องค์ประกอบศิลป์	7
แอนิเมชัน	10
องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบตัวละคร	13
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
บทที่ 3 วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ	18
เรื่องย่อ	18
โครงเรื่องขยาย	18
ออกแบบตัวละคร	19
ออกแบบฉากและอุปกรณ์	23
ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ	29
บทภาพยนตร์	30
บทภาพ	33

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ	40
ตัวละคร	40
ฉากและอุปกรณ์	43
ภาพยนตร์และแอนิเมชัน	46
สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ	60
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	62
ผลการประเมินความพึงพอใจ	62
สรุปผลการดำเนินโครงการ	62
ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข	63
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป	63
บรรณานุกรม	64
ภาคผนวก	65
ประวัติผู้เขียน	69
ประวัติผู้เขียน	70

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ตารางการดำเนินงาน	5
3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ	29
3.2 บทภาพยนตร์	30
3.3 บทภาพ	33
4.1 ผลการประเมินความพึงพอใจภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย	66

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 องค์ประกอบศิลป์ เรื่องจุด	8
2.2 ลักษณะของเส้น	9
2.3 รูปร่างรูปทรง	10
2.4 ภาพเคลื่อนไหวจากการวาดภาพ	11
2.5 ภาพเคลื่อนไหวโดยการขยับหุ่นจำลอง	11
2.6 ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ	12
2.7 ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ	12
2.8 ภาพเปรียบเทียบขนาดของตัวละคร	13
2.9 ภาพแสดงโครงสร้างของตัวละคร	14
2.10 ภาพการแบ่งสัดส่วนในการวาดตัวละคร	15
2.12 การแสดงอารมณ์ผ่านองค์ประกอบของใบหน้า	16
3.1 การออกแบบตัวละครมันนี่	20
3.2 การออกแบบตัวละครวรรณา	21
3.3 การออกแบบตัวละครวรรณิ	22
3.4 การออกแบบตัวละครเซฟ	23
3.5 การออกแบบฉากห้องเรียน	24
3.6 การออกแบบฉากห้องนั่งเล่น	24
3.7 การออกแบบฉากห้องนอน	25
3.8 การออกแบบฉากหน้าร้าน Smart Store	26
3.9 การออกแบบฉากหน้าธนาคาร	26
3.9 การออกแบบฉากหน้าโรงเรียน	27
4.1 สัดส่วนตัวละคร 4 ตัว	39
4.2 ตัวละครมันนี่	40
4.3 ตัวละครวรรณา	40
4.4 ตัวละครเซฟ	41
4.5 ตัวละครวรรณิ	41
4.6 ฉากห้องเรียน	42
4.7 ฉากห้องนั่งเล่น	42

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.8 ฉากห้องนอน	43
4.9 ฉากหน้าร้าน Smart Store	43
4.10 ฉากหน้าธนาคาร	44
4.11 ฉากหน้าโรงเรียน	44
4.12 หน้าโรงเรียน	45
4.13 มานีนั่งอยู่ในห้องเรียน	45
4.14 มานีนั่งเล่นโทรศัพท์ที่โต๊ะเรียน	46
4.15 มานีเห็นโฆษณาสมาร์ทวอตซ์	46
4.16 มานีกำลังศึกษาวิธีการออมเงิน	47
4.17 มานีอธิบายวิธีการเก็บเงิน	47
4.18 เซฟสนใจที่มานีอธิบาย	48
4.19 แม่ยื่นเงินให้มานีและเซฟ	48
4.20 มานีนั่งเล่นโทรศัพท์ที่โต๊ะเรียน	49
4.21 มานีดูโฆษณาสมาร์ทวอตซ์	49
4.22 มานีหยอดเงินใส่กระปุกทุกวัน	50
4.23 มานีโชว์เงินให้เซฟดู	50
4.24 มานีกับเซฟแอบฟังป้ากับแม่คุยกัน	51
4.25 วรรณากับวรรณิคุยกัน	51
4.26 มานีคิดจะนำเงินไปให้แม่	52
4.27 ป้าเดินออกจากบ้าน	52
4.28 เซฟกับมานียื่นเงินให้แม่	53
4.29 มานีอธิบายให้แม่ฟัง	53
4.30 แม่อธิบายความจริงทั้งหมดให้ลูกฟัง	54
4.31 มานีพูดกับแม่	54
4.32 ทั้งสามคนยืนอยู่หน้าร้าน Smart Store	55
4.33 แม่ถามเซฟ	55
4.34 เซฟพูดกับแม่	56
4.35 แม่บอกกับลูกทั้งสองว่าจะพาไปธนาคาร	56

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.36 แม่ยื่นสมุดบัญชีให้ลูกทั้งสองคน	57
4.37 ทั้งสามคนยึดกอดกัน	57
ก.1 ฟอรั่มการประเมินความพึงพอใจ (1)	65
ก.2 ฟอรั่มการประเมินความพึงพอใจ (2)	65
ก.3 ฟอรั่มการประเมินความพึงพอใจ (3)	66

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาการเงินในยุค Covid-19 เป็นปัญหาของสังคมทำให้คนส่วนใหญ่ได้พบกับปัญหาเงินไม่พอใช้ และยังมีปัญหาการเงินในยุคที่เกิดการแพร่ระบาดของเชื้อ Covid-19 ตามสภาพเศรษฐกิจและสังคมประเทศ ปัจจุบันเราจึงจำเป็นต้องมีเงินออมสำรอง เพราะผู้คนส่วนใหญ่มักหันมาให้ความสำคัญกับการเงินกันมากยิ่งขึ้น เนื่องด้วยปัญหาภาวะของเศรษฐกิจ ความเป็นอยู่และในอีกหลาย ๆ ปัจจัย เพราะเงินถือเป็นปัจจัยหลักในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบันนี้หรือในยุคเศรษฐกิจย่ำแย่ โดยเฉพาะในช่วงที่เศรษฐกิจปัจจุบันที่พบเจอปัญหาการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 จึงควรเห็นความสำคัญของการออมเงินสำหรับการไว้ใช้จ่ายในยามฉุกเฉิน

ปัญหาการเงินในยุค Covid-19 จึงเป็นปัญหาที่มีความจำเป็นต้องหาแนวทางการแก้ไข ตลอดจนได้การวางแผนการออมเงินในยุค Covid-19 ให้ได้ผล แนวทางการออมเงินในยุค Covid-19 นี้ เป็นไปได้สูงที่จะนำมาปรับทำตามแล้วจะบังเกิดผลได้ทั้งระยะสั้นและระยะยาว การแก้ไขปัญหาการเงินในยุค Covid-19 โดยการออมเงินจะช่วยลดภาระที่ค่าใช้จ่ายภายในครอบครัวแล้วช่วยให้มีเงินเก็บมากขึ้น หรือช่วยให้เราเก็บเงินซื้อของที่เรายากได้ด้วยตนเอง ผู้ปกครองจึงควรจำเป็นต้องเริ่มปลูกฝังให้ลูกหลานของตนให้รู้จักเก็บออมเงินตั้งแต่วัยเด็กเพื่อจะได้รู้จักการวางแผนการเงินไปจนถึงอนาคตเป้าหมายในความต้องการสิ่งต่าง ๆ

จากแนวคิดผลการศึกษาแล้วปัญหาดังกล่าว เราจึงมีความสนใจที่จะสร้างเรื่องการออมเงินในยุค Covid-19 มานำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยการนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศในลักษณะที่เป็นลายเส้นที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายและชัดเจน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ให้ความรู้ข้อคิดเรื่องการออมเงิน
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อโครงการการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

ขอบเขตของโครงการ

1. สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการออมเงิน
2. การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีความยาว 3.37 นาที
3. การ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็กที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป
4. ความละเอียดของวิดีโอ 1920x1080 พิกเซล
5. ตัวละครหลัก จำนวน 4 ตัว ดังนี้

5.1 ตัวละคร มั่นนี่ เพศหญิง อายุ 14 ปี สูง 150 เซนติเมตร น้ำหนัก 42 กิโลกรัม รูปร่างดี มีสีผิวขาว สีมมน้ำตาลเข้ม ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม ป่วยผอมยาวเลยบ่า การแต่งกาย ชุดนักเรียนมัธยมต้นหญิง สวมรองเท้านักเรียนสีดำ มีอุปนิสัย เป็นคนที่มีความมั่นใจ มีความมุ่งมั่นและพยายาม

5.2 ตัวละคร เชฟ เพศชาย อายุ 13 ปี สูง 145 เซนติเมตร น้ำหนัก 38 กิโลกรัม มีสีผิวขาว สีมมน้ำตาลเข้ม ดวงตาโตสีน้ำตาลเข้ม ผอมร่องทรง การแต่งกาย ชุดยูนิฟอร์มโรงเรียน เสื้อนักเรียนกางเกงสีเทา สวมรองเท้าผ้าใบนักเรียนชายสีดำ มีอุปนิสัย เป็นคนบุคลิกดี ยิ้มแย้มแจ่มใส ทัศนคติก้าวไกล วางแผนอนาคตอยู่เสมอ มีความคิดโตที่เกินวัย

5.3 ตัวละคร วรรณภา เพศหญิง อายุ 36 ปี สูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 45 กิโลกรัม ผิวขาว สีมมน้ำตาลเข้ม ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม มัดมวยผมขึ้น การแต่งกายใส่เสื้อคอวีสีเหลืองอ่อนแขนยาว กระโปรงบานยาวสีฟ้าเทา สวมรองเท้าคัทชูสีน้ำตาล มีลักษณะนิสัยเป็นคนเก่ง ขยัน มุ่งมั่น จิตใจอ่อนโยน เป็นคุณแม่ที่ใจดี

5.4 ตัวละคร วรรณิ เพศหญิง อายุ 42 ปี สูง 160 เซนติเมตร น้ำหนัก 70 กิโลกรัม ผิวสีขาว สีมมน้ำตาลเข้ม ดวงตาโตสีน้ำตาลเข้ม ผอมสั้นและหยิก การแต่งกาย เสื้อแขนยาวสีส้ม กางเกงน้ำตาล สวมรองเท้าสีดำ มีอุปนิสัย เป็นคนเห็นแก่ตัว ใช้เงินสิ้นเปลือง เอาเปรียบคนอื่น

6. ฉากละคร จำนวน 6 ฉาก ดังนี้

6.1. ฉากห้องเรียน ประกอบด้วย ห้องสี่เหลี่ยมรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กระจกบานหน้าต่างห้อง โต๊ะหน้าห้องเรียน มีชั้นหนังสือข้างห้อง หน้าต่างเป็นช่อง ๆ มองออกไปด้านนอก นาฬิกาหน้าห้องเรียน โต๊ะและเก้าอี้ โต๊ะ 8 ตัว เก้าอี้ 8 ตัว

6.2. ฉากห้องนั่งเล่น ประกอบด้วย ห้องสี่เหลี่ยม พื้นกระเบื้อง ทีวีติดผนัง มีชั้นวางของช่องติดผนังรอบทีวี โมเดลรถ ของใช้ต่าง ๆ ตามช่องเก็บของ นาฬิกาติดผนังตั้งโต๊ะวางชั้นใต้ทีวี โซฟายาวน้ำตาลอ่อน 2 ตัว วางข้างกันหันหน้าเข้าหาโต๊ะกลมตรงกลาง 2 ตัว หมอนอิงวางพิงโซฟา 2 ใบ พรมสีเหลืองใหญ่สีเทาวางใต้โซฟาและโต๊ะกลางห้อง ข้างมุมห้องมีชั้นวางของ

6.3. ฉากหน้าธนาคาร ประกอบด้วย ภายนอกหน้าธนาคารจะมีผนังสีน้ำเงิน พื้นทางเข้าธนาคารสีเทาอ่อนยกระดับขึ้นมาจากพื้น ประตูเลื่อนกระจกใส ถัดจากประตูเลื่อนมีตู้กดเงิน 2 เครื่อง ด้านหน้าธนาคาร

6.4. ฉากหน้าร้าน Smart Store ประกอบด้วย ทางเดินตัดด้านหน้าร้าน ร้านเป็นหินอ่อน ชื่อร้าน Smart Store ติดด้านบนหน้าร้าน ประตูกระจกบานเลื่อน พื้นไม้ด้านในร้าน ด้านในร้าน

ตกแต่งด้วยชั้นวางสินค้า มีร้านกาแฟอยู่ด้านข้าง ตึกออฟฟิศที่อยู่อีกด้าน โรงร้านโปรโมชันลดราคา ติดหน้าร้าน

6.5 ฉากหน้าโรงเรียน ประกอบด้วย รั้วสีดัลลอรอบหน้าโรงเรียน มีป้ายชื่อโรงเรียน ด้านหน้าประตูโรงเรียน มีเก้าอี้หน้าโรงเรียนสี่เหลี่ยมแถวละ 4 ตัว มีโคมคลุมที่นั่งเพื่อบังแดดบังฝน หน้าโรงเรียนมีฟุตบอลสี่เหลี่ยมสำหรับรถหยุดชั่วคราวเพื่อรับ-ส่งผู้โดยสาร

6.6 ฉากห้องนอน ประกอบด้วย ห้องสีฟ้าอ่อน หน้าต่างติดข้างเตียงนอนขนาด 3.5 ฟุต ล้นซีกข้างเตียงนอนและประตู ปฏิทินแขวนเหนือกระปุกออมสินที่อยู่บนตู้ลิ้นชักบนหัวเตียง

7. เนื้อเรื่อง

เรื่องราวของเด็กสาวมัธยมต้นชื่อมันนี่ที่เห็นโฆษณาฟากาสามารถทอชท์ออกใหม่เกิดความอยากได้ แต่ไม่กล้าขอแม่เพราะเห็นว่าแม่มีค่าใช้จ่ายเยอะ เธอเลยค้นหาวิธีเก็บเงิน เมื่อเก็บเงินครบตามเป้าหมาย มันนี่จึงให้แม่พาไปซื้อ แต่มันนี่ได้ยินแม่คุยเรื่องเงินกับป้า คิดว่าแม่จำเป็นต้องใช้เงินมากกว่า จึงนำเงินที่ตัวเองเก็บได้ให้แม่ แต่ความจริงแล้วมันนี่เข้าใจผิด แม่ได้พามันนี่ไปซื้อนาฬิกาแล้วนำเงินที่นับเงินเก็บได้ไปฝากธนาคารแทน น้องชายเห็นพี่สาวเก็บเงินได้จริงจึงเกิดความสนใจที่จะเก็บเงินตามรอยพี่

8. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน

8.1. ซอฟต์แวร์

- 8.1.1 การวาดตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator
- 8.1.2 สร้างการเคลื่อนไหว ใช้โปรแกรม Adobe after effect
- 8.1.3 การตัดต่อแอนิเมชัน ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro cc
- 8.1.4 การพิมพ์เอกสาร ใช้ Microsoft Word
- 8.1.5 การวาดตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ ใช้แอปพลิเคชัน Procreate

8.2. ฮาร์ดแวร์

8.2.1 iPhone 11 ใช้บันทึกเสียง

- 1) GPU: Apple GPU
- 2) หน่วยประมวลผล: Apple A13 Bionic
- 3) หน่วยความจำ 128GB

8.2.2 iPad Air 5 ใช้วาดตัวละครและฉาก

- 1) GPU: Apple GPU
- 2) หน่วยประมวลผล: Apple M1
- 3) ระบบปฏิบัติการ: iPadOS 15
- 4) หน่วยความจำ 64 GB
- 5) หน้าจอแสดงผล: 10.9 นิ้ว Liquid Retina IPS LCD

8.2.3 คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ใช้ในการจัดทำแอนิเมชัน

- 1) CPU: AMD Ryzen 7 4800H
- 2) GPU: Radeon RX 5500M
- 3) RAM : 16 GB DDR4 3200MHz
- 4) DISPLAY : 17.3 inch (1920x1080) FullHD
- 5) STORAGE : 512 GB SSD PCIeM2
- 6) OS : Microsoft Windows 10 Home (64 Bit)

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)

ขั้นตอนการทำงาน	พ.ศ.2564			พ.ศ. 2565												พ.ศ. 2566			
	ต.ค.	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.	เม.ย.
1. ศึกษาเบื้องต้นและขอ อนุมัติโครงการ																			
2. คิดเนื้อเรื่องและเขียนบท																			
3. วางแผนการทำงาน																			
4. ออกแบบตัวละคร																			
5. ดำเนินการสร้างแอนิเมชัน																			
6. ใส่เสียง / เพลง																			
7. ปรับปรุงและแก้ไข โครงการ																			
8. จัดทำเอกสารประกอบ โครงการ																			

หมายเหตุ

□ แทนระยะเวลาตามที่วางแผน

■ แทนระยะเวลาที่ทำงานจริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้รับข้อคิดและความเข้าใจจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย
2. ผู้ชมดูแล้วสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง
3. ผู้ชมมีความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

บทที่ 2

ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย คณะผู้จัดทำได้ศึกษาเอกสาร และค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากเว็บไซต์ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบศิลป์
2. แอนิเมชัน
3. องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบตัวละคร
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. องค์ประกอบศิลป์

การนำสิ่งต่าง ๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้น ๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มี ความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงาม น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับ การนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเรา

ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ ซึ่งจะเป็นส่วนที่เรานำมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ทุกรูปแบบได้ดีให้น่าสนใจ และมีความสวยงาม ดังนี้

1. จุด (Point, Dot)

คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุดเป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่น ๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกัน ตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำ ๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจ จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วย จินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้างนอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบเราสามารถพบ ลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อน หิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย และแมว เป็นต้น สิ่ง เหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่าง มีจังหวะและมีอิทธิพลต่อ ความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น



ภาพที่ 2.1 องค์ประกอบศิลป์ เรื่องจุด
(ที่มา : Pablo Jurado Ruiz, 2559)

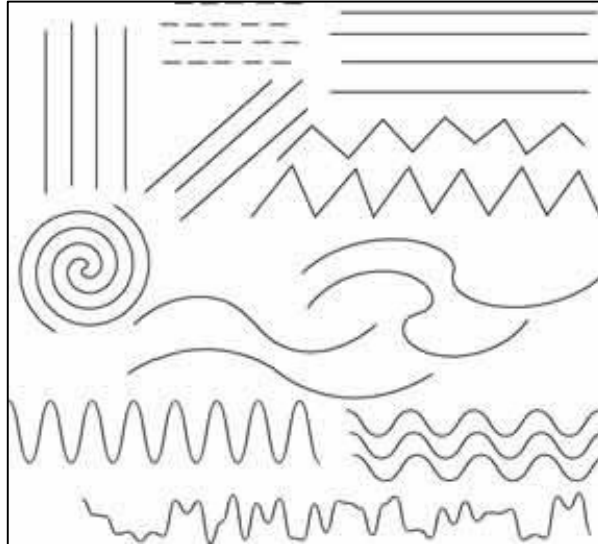
2. เส้น (Line)

เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้มีความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง

8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



ภาพที่ 2.2 ลักษณะของเส้น
(jaruwan wan suttimusig, 2553)

3. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง คือ พื้นที่ ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงให้เห็นความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติรูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพเห็นถึงความชัดเจน และสมบูรณ์

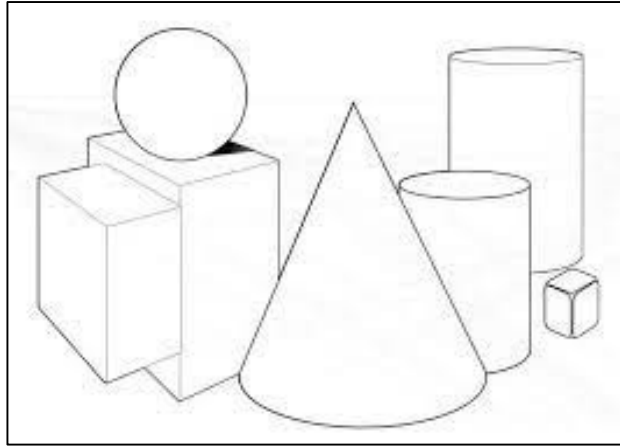
รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ

- รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูปเรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่น ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจอย่างถ่องแท้เสียก่อน

- รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นำรูปทรงธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้ ใบไม้ สัตว์ต่าง ๆ สัตว์น้ำ แมลง มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ส่วนผลงานบางชิ้น ที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตึกตาหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเรา เป็นต้น ยังคงเป็น

รูปทรงตามธรรมชาติให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย กิ่งไม้ ขนนก ฯลฯ นำมาออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมากนัก

- รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เลื่อนไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม หรือเป็นภาพที่ไม่เป็นรูปร่าง ดังภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.3 รูปร่างรูปทรง
(jaruwan wan suttimusig, 2553)

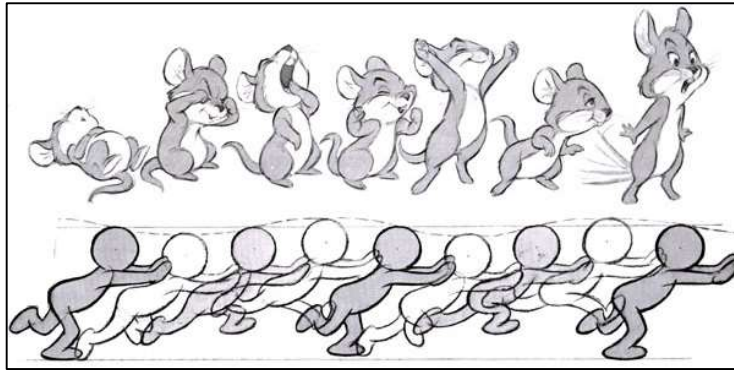
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย ใช้การสร้างตัวละคร และฉากให้มีความสมดุลและสมส่วน จากความกว้าง ความสูง ความลึก นำมาดัดแปลงทำให้ฉากมีมิติ สมจริงเข้ากันได้กับตัวละคร

2. แอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจาก กันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปวาด หรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตาในทาง คอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบแอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลช

ชนิดของแอนิเมชัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด คือ

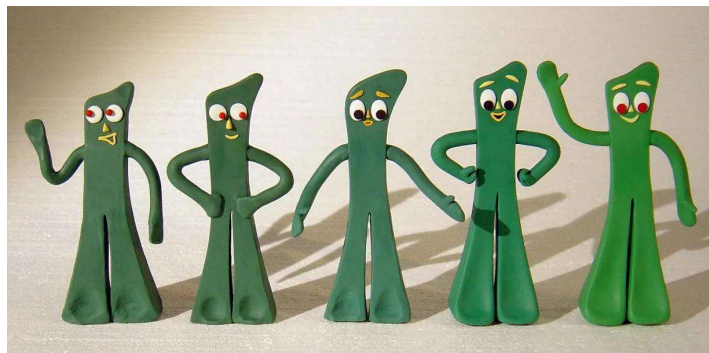
1) Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายพันภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่นาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะสวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสียคือต้องใช้เวลาในการผลิตมากต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมาก ดังภาพที่ 2.4



ภาพที่ 2.4 ภาพเคลื่อนไหวจากการวาดภาพ

(ที่มา : Burger, K. 2560)

2) Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน โดยโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน ดังภาพที่ 2.5



ภาพที่ 2.5 ภาพเคลื่อนไหวโดยการขยับหุ่นจำลอง

(ที่มา : JOSH MEASIMER, 2566)

3) Computer Animation ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia Flash และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก ประเภทของแอนิเมชันมี 2 ประเภท

3.1. 3D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ ที่จะมองเห็นได้ทั้งความสูง ความลึก ความ ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากถึงมากที่สุด ดังภาพที่ 2.6



ภาพที่ 2.6 ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ จากเรื่อง FINDING NEMO (2546)

(<https://sites.google.com/site/krukengflash/>)

3.2. 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นในการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก ตัวอย่างเช่น การ์ตูนที่เรื่องโดเรมอนหรือภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏตามเว็บไซต์ดังภาพที่ 2.7



ภาพที่ 2.7 ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ จากเรื่อง วันพีซ

(<https://sites.google.com/site/krukengflash/>)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย ใช้การสร้างแอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างให้ภาพดูมีความสมส่วน ทั้งความสูงและความกว้าง ทำให้มีความสมจริง และการสร้างไม่ซับซ้อน

3. องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร คือ การจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันที่สามารถสื่อถึงบุคลิกของตัวละคร รูปร่าง รูปทรง ขนาดและสัดส่วนของตัวละครจะเป็นตัวที่สร้างความแตกต่าง และลักษณะที่โดดเด่นของตัวละครได้ เช่น ตัวเล็กหัวโต ตัวสูงแขนยาว เป็นต้น

การออกแบบตัวละครขึ้นกับองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ ดังนี้

3.1 ขนาด (Size) ขนาดมีความสำคัญในการสร้างความแตกต่างและเป็นการเปรียบเทียบ ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกต่อตัวละครแตกต่างกัน ขนาดที่ใหญ่ให้ความรู้สึกถึงความแข็งแรงมั่นคง ในขณะที่ขนาดเล็กนั้นให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่า ให้ความรู้สึกที่ความอ่อนแอ แต่ในความรู้สึกเดียวกันกลับให้ความรู้สึกถึงความแคล่วคล่องว่องไวกว่า ดังภาพที่ 2.8



ภาพที่ 2.8 ภาพเปรียบเทียบขนาดของตัวละคร

(ที่มา : Estefaniaaa, 2564)

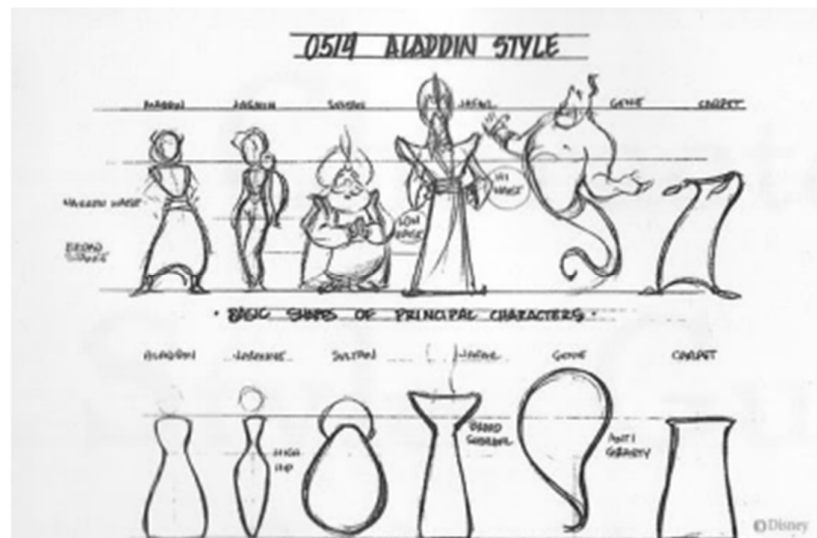
3.2 รูปร่าง (Shape) สิ่งสำคัญในการออกแบบตัวละครนั้นมาจากรูปร่างเครื่องแต่งกาย ท่าทางที่สื่อถึงบุคลิกทัศนคติของตัวละคร ซึ่งสะท้อนมาจากรูปร่างที่ใช้ในการออกแบบ ส่วนประกอบตัวละครส่วนใหญ่ออกแบบจากรูปร่างพื้นฐาน และในอีกส่วนออกแบบจากรูปร่างอิสระ จำแนกรูปร่างและรูปทรงในการออกแบบตัวละครเป็น 2 แบบ

3.2.1 รูปร่างพื้นฐาน คือรูปร่างและรูปทรงแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่ วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้น

3.2.2 รูปร่างอิสระ คือรูปร่างและรูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างและแบบแผนที่แน่นอน ได้แก่ ก้อนเมฆ ก้อนหิน ดิน หยดน้ำ เป็นต้น

นักออกแบบจะให้ความสำคัญกับรูปร่างพื้นฐานมากกว่ารูปร่างที่ไม่มีโครงสร้างเพราะสะดวกต่อการใช้งาน ทำให้จดจำได้ง่าย และสามารถสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน ส่วนประกอบของตัวละครจะเห็นว่าตัวละครมากมายที่มีโครงสร้างมาจากรูปทรงสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม รูปร่างที่นำมาใช้มักมีความหมายที่สะท้อนความรู้สึกต่อผู้ชม

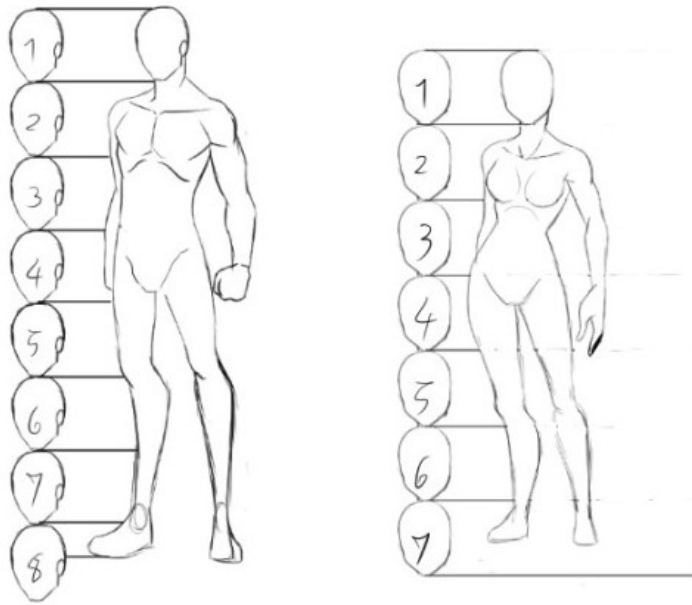
การฝึกสร้างสรรค์ตัวละครจากรูปร่างพื้นฐาน ควรเริ่มจากการมองภาพต่าง ๆ เช่น บุคคล สัตว์ สิ่งของ พืช หรือสิ่งปลูกสร้างในลักษณะเรขาคณิต การทดลองแยกองค์ประกอบโดยใช้การเพิ่มและการลดสัดส่วน จากนั้นนำองค์ประกอบพื้นฐานที่ได้มาผสมผสานเข้ากับจินตนาการเพื่อนำมาเป็นมาเป็นโครงสร้างและกำหนดรูปแบบลักษณะตัวละคร ดังภาพที่ 2.9



ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงโครงสร้างของตัวละคร

(ที่มา : John Musker, Ron Clements, 2558)

3.3 สัดส่วน (Proportion) การกำหนดสัดส่วนความสูง ความสมจริงของตัวละครนั้น ขึ้นอยู่กับอายุของกลุ่มผู้รับชม สัดส่วนที่ดูผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง และมีสัดส่วนความสูงน้อย ภาพที่ออกมาเหมาะกับกลุ่มผู้ชมที่มีอายุน้อย เมื่อเพิ่มสัดส่วนความสูงและความเหมือนจริงของภาพเพิ่มมากขึ้นก็จะเหมาะกับกลุ่มผู้ชมที่มีอายุสูงขึ้น ดังภาพที่ 2.10



ภาพที่ 2.10 ภาพการแบ่งสัดส่วนในการวาดตัวละคร
(ที่มา : Warat Sripromtrakul, 2560)

3.4 คุณลักษณะที่ดีของการออกแบบตัวละคร

3.4.1 ออกแบบตัวละครด้วยลายเส้นที่มีเอกลักษณ์ ลายเส้นที่ใช้ในการออกแบบตัวละครสามารถสะท้อนความรู้สึกต่าง ๆ ของผู้ชมได้ เส้นโค้งนุ่มนวลมีน้ำหนักช่วยให้ตัวละครดูเป็นมิตร อ่อน น่ารัก ดูแล้วสบายใจ ถ้าเส้นที่แข็งเป็นขีดหยักไม่สม่ำเสมอก็จะให้ความรู้สึกรุนแรง ไม่เป็นมิตร การใช้เส้นที่แตกต่างกันช่วยสร้างเอกลักษณ์และสื่อสารอารมณ์ของตัวละคร

3.4.2 การแสดงออกทางอารมณ์หรือความรู้สึก คือการถ่ายทอดอารมณ์ ที่ทำให้ความรู้สึกคล้อยตาม โดยการจะทำให้ตัวละครสื่ออารมณ์ออกมาอย่างน่าสนใจ จากการสร้างตัวละครที่มีท่าทางการแสดงออกหรือการแสดงออกทางหน้าตาให้ดูเกินความเป็นจริง และช่วยเน้นให้ตัวละครมีความชัดเจนไม่คลุมเครือ ดังภาพที่ 2.11



ภาพที่ 2.11 การแสดงอารมณ์ผ่านองค์ประกอบของใบหน้า
(ที่มา : Ohmohm, 2556)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย ใช้การออกแบบสีหน้า ท่าทางของตัวละครมาปรับให้เหมาะสมกับอารมณ์และตัวละครแต่ละตัวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ให้สื่อไปถึงผู้ชมได้เหมาะสมกับบทภาพยนตร์แอนิเมชัน

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ยุพดี อินทสร (2564) ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “แสงสว่างในความมืด” จากผลการวิจัยพบว่าสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ “แสงสว่างในความมืด” ได้วิเคราะห์เนื้อหาตามโครงสร้างแบบสามองค์ และพัฒนาสื่อตามตัวแบบ ADDIE Model พร้อมทั้งใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันตามหลักของการสร้างภาพเคลื่อนไหว ทฤษฎีสีและเส้นรวมถึงนำไปเผยแพร่ผ่านทางแอปพลิเคชัน Facebook และ YouTube ซึ่งผู้ชมสามารถรับชมสื่อแอนิเมชันความยาวประมาณ 12 นาที

ดาร์ตัน จันทสาร (2558) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนชาญรัตน์วิทยา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และพบว่าคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.25 คิดเป็นร้อยละ 84.17 นั่นคือภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ

สันติภาพ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2558) การพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน จากผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีเรื่องราวเกี่ยวกับสถาบันครอบครัว ตัวละคร 2 ตัว คือ แม่และลูกชาย ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน ได้แทรกแง่คิดในเรื่องความรักของแม่และลูกการแบ่งเวลาและการให้ความสำคัญผ่านตัวละครที่ไม่มีบทสนทนา โดยมีความยาวของภาพยนตร์แอนิเมชัน 3.41 นาที

เนติยา ปานพรหมมาศ (2556) การส่งเสริมด้านคุณธรรม เรื่องการประหยัดอดออม ผลการวิจัยพบว่า เด็กระดับอนุบาล 3 ขวบ ที่ได้รับการส่งเสริมคุณธรรมรู้จักการประหยัดและอดออม มีพฤติกรรม คุณธรรม รู้จักการประหยัดและอดออมตามจุดประสงค์ และเมื่อสิ้นสุดการวิจัยส่งเสริมพฤติกรรม คุณธรรม รู้จักการประหยัดและอดอมนั้น จากการวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการจัดประสบการณ์การเล่นหาคติธรรมเพื่อปลูกฝังคุณธรรม เด็กปฐมวัยมีคุณธรรมจริยธรรมส่งเสริมด้านการประหยัดอดออม เพิ่มขึ้นจากผลการ วิเคราะห์ข้อมูล จากการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมทางการเล่นหาคติธรรมของครูผู้สอนมีการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมได้บางกิจกรรมก็ทำให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจ การส่งเสริมให้เด็กรู้จักการประหยัดอดออมไม่ใช่ของอย่างฟุ่มเฟือยตามที่คุณครูนำกิจกรรมการเล่นหาคติธรรมได้อย่างเหมาะสม

บทที่ 3

วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ

เรื่องย่อ (Synopsis)

เรื่องของ การเก็บเงินที่มีการตั้งเป้าหมายโดยได้วิธีเก็บเงินที่เจอในอินเทอร์เน็ต เมื่อเก็บเงินครบถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ ดันไปเจอเหตุการณ์ที่ทำให้เข้าใจความสำคัญของการวางแผนเก็บเงิน

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ณ โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง ช่วงเช้าในห้องเรียนมันนี่กำลังนั่งเล่นโทรศัพท์และได้เลื่อนไปเจอโฆษณาฟיקาสมารถขอพรที่เธออยากได้ เธออยากได้มากแต่ไม่กล้าขอเงินแม่เพื่อซื้อ เศรษฐกิจไม่ดี และรู้ว่าที่บ้านมีค่าใช้จ่ายเยอะแล้ว เธอจึงค้นหาวิธีการเก็บเงินจนได้ไปเจอวิธีการเก็บเงินตามวันที่เหมาะกับยุคสมัยนี้มาก ๆ หลังเลิกเรียนวันนั้นมันนี่รีบกลับบ้านมาศึกษาวิธีการเก็บเงินให้เข้าใจจริงจัง ในขณะที่มันนี่กำลังศึกษาวิธีการเก็บเงินอยู่นั้น เซฟเดินเข้ามาหามันนี่แล้วถามว่ากำลังทำอะไร มันนี่จึงบอกลูกพี่เรื่องการศึกษาวิธีเก็บเงินที่มันนี่สนใจเพื่อซื้อนาฬิกาที่อยากได้โดยไม่ต้องขอเงินแม่ แนะนำเซฟว่าต้องเริ่มจากการเก็บเงินที่ได้ไปใช้โรงเรียนทุกวัน วันละ 100 บาท และเก็บเงินตามวันที่นั้น ๆ เขียนกำหนดจำนวนเงินที่จะเก็บ หากเริ่มตั้งแต่วันที่ 1 ภายใน 1 เดือนจะได้เงิน 400-500 บาท แล้วแต่เดือนที่เราเก็บ กำหนดระยะเวลาที่เก็บเป็นเวลา 3 เดือน เมื่อเก็บครบจะมีเงินเก็บประมาณ 1,500 บาท เซฟมีท่าที่สนใจ เช้าวันต่อมามันนี่กับเซฟได้เงินไปใช้ที่โรงเรียนจากแม่คนละ 100 บาท เมื่อมันนี่ถึงห้องเรียนแล้วจึงได้หยิบโทรศัพท์ของเลโอนดูโฆษณาฟิกาสมารถขอพรอีกครั้งเพื่อตั้งใจจะเก็บเงินให้ หลังจากมันนี่เลิกเรียนกลับมาถึงบ้าน มันนี่จึงเริ่มนำเงินที่เหลือจากใช้จ่ายที่โรงเรียนหยอดกระปุกตามวันที่ของวันนั้น ๆ ทุกวัน

ช่วงเย็นหลังเลิกเรียนวันหนึ่ง มันนี่ดีใจมากที่เก็บเงินได้จนครบตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จ และนำเงินเก็บให้เซฟดู เซฟเห็นมันนี่ตื่นเต้นก็ดีใจด้วย ทั้งสองจึงรีบพากันไปหาแม่ที่อยู่ในห้องนั่งเล่น แต่มันนี่เห็นแม่กำลังยืนคุยกับป้าวรรณ จึงหยุดฟังแม่กับป้าวรรณคุยกันและได้ยินแม่พูดกับป้าวรรณว่า “พอจะมีเงินอยู่บ้างไหม ฉันก็มีเรื่องต้องใช้เงิน มีค่าใช้จ่ายและเงินที่ต้องเก็บไว้ให้ลูกไปใช้โรงเรียน รวมไปถึงค่าใช้จ่ายต่าง ๆ” เมื่อสองพี่น้องได้ยินดังนั้นจึงคิดว่าแม่มีความจำเป็นต้องใช้เงินมากกว่า มันนี่จึงบอกกับเซฟว่าจะนำเงินเก็บของไปให้แม่ เมื่อป้าวรรณกลับไปแล้ว มันนี่เดินถือเงินเข้าไปให้แม่ เซฟเดินตามหลังมาแล้วยื่นเงินที่เก็บไว้ให้แม่เหมือนกัน มันนี่ดูตกใจไม่คิดว่าน้องจะเก็บเงินตามที่ตนเองแนะนำและนำเงินที่เก็บมาให้แม่เหมือนกัน ส่วนแม่ก็แปลกใจที่ลูกทั้งสองมีเงินมาให้แม่ มันนี่จึง

บอกแม่ว่าตอนแรกเป็นเงินที่พวกเราเก็บ เพื่อให้แม่พาไปซื้อของที่อยากได้ แต่ได้ยินแม่คุยกับ ป้าวรรณเรื่องเงิน จึงคิดว่าแม่มีความจำเป็นต้องใช้เงินมากกว่า แม่ได้ยินอย่างนั้นจึงยิ้มดีใจที่ลูกรู้จัก การออมเงิน

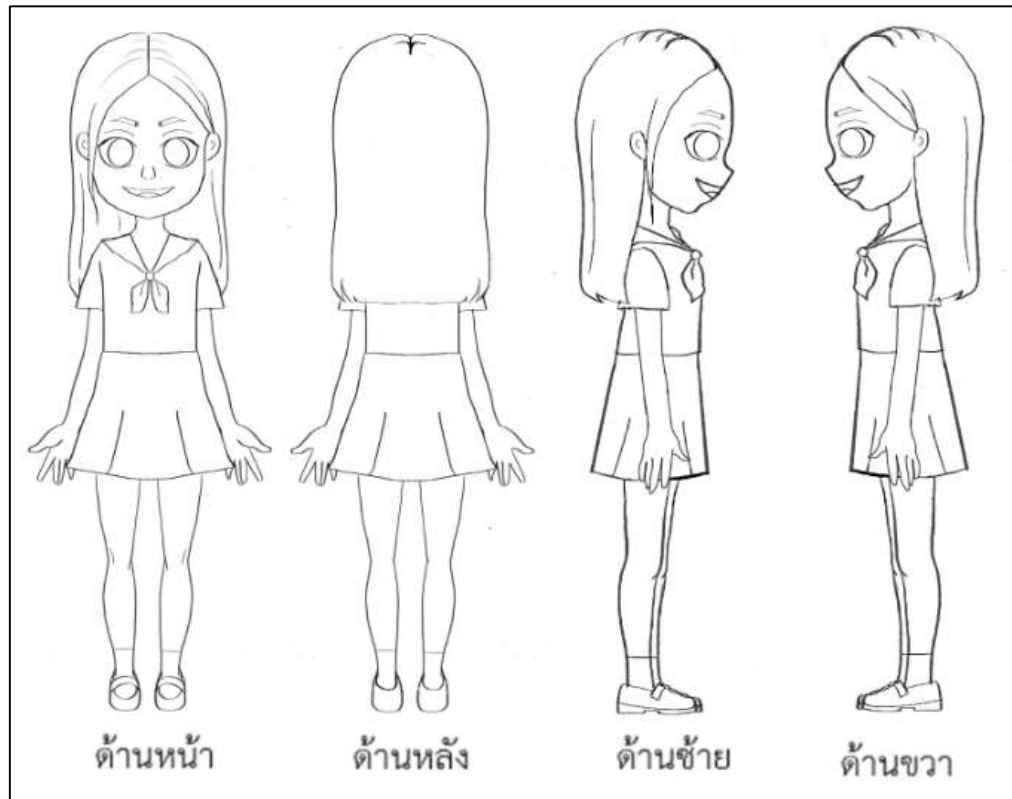
แม่จึงอธิบายให้ลูกทั้งสองฟังว่าเข้าใจผิดและบอกกับลูกว่าแม่ดีใจมากที่มันนี่กับเชฟรู้จักเก็บ เงินและนึกถึงแม่ แม่อธิบายต่อว่าป้าต่างหากที่เป็นคนมายืมเงิน แม่จึงต้องถามป้าว่ามีเงินบ้างไหม เพราะว่าแม่ให้ยืมได้แต่คงให้ได้ไม่เยอะ เพราะมีค่าใช้จ่ายที่จำเป็นเหมือนกัน เมื่อทั้งสองคนเข้าใจแล้ว แม่ก็สอนมันนี่กับเชฟว่าที่แม่ไม่ขัดสนเรื่องเงินเพราะแม่รู้จักวางแผนและเก็บเงิน และบอกให้ทั้งสอง ไปเตรียมตัวจะพาไปซื้อของที่ทั้งสองอยากได้ และบอกกับทั้งสองคนว่าให้นำเงินเก็บไปฝากธนาคาร แทน หลังจากนั้นทั้งสองคนจึงเข้าใจและรู้จักการเก็บเงิน ทำให้ติดเป็นนิสัย เมื่อถึงเวลาที่จำเป็นต้องใช้เงิน หรือต้องการอะไรมันนี่กับเชฟก็จะมีเงินจากที่ตนเองเก็บไว้นั่นเอง

ออกแบบตัวละคร (Character Design)

การออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติ มีแรงบันดาลใจในเรื่องลักษณะภายนอกและหน้าตา มาจากการดูแอนิเมชันต่างประเทศ และอุปนิสัยมาจากคนในสังคมปัจจุบัน

1. ตัวละคร มันนี่ เพศหญิง อายุ 14 ปี สูง 150 เซนติเมตร น้ำหนัก 42 กิโลกรัม รูปร่างดี มีผิวขาว สีส้มสีน้ำตาลเข้ม แก้มอมชมพู คิ้วเข้มสีน้ำตาล ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม แววตาสดใส ปล่อยผมยาวเลยบ่า การแต่งกาย ชุดนักเรียนมัธยมต้นหญิง เสื้อนักเรียนคอขาวสีขาว ผูกโบว์หุกระต่ายน้ำเงินเข้ม กระโปรง นักเรียนเป็นจิบสีน้ำเงินเข้ม มีความยาวเหนือหัวเข้า สวมรองเท้าคัทชูหญิงสีดำ อุปนิสัย เป็นคนมุ่งมั่น มีความพยายาม ความมั่นใจ กระตือรือร้น และกล้าแสดงออก

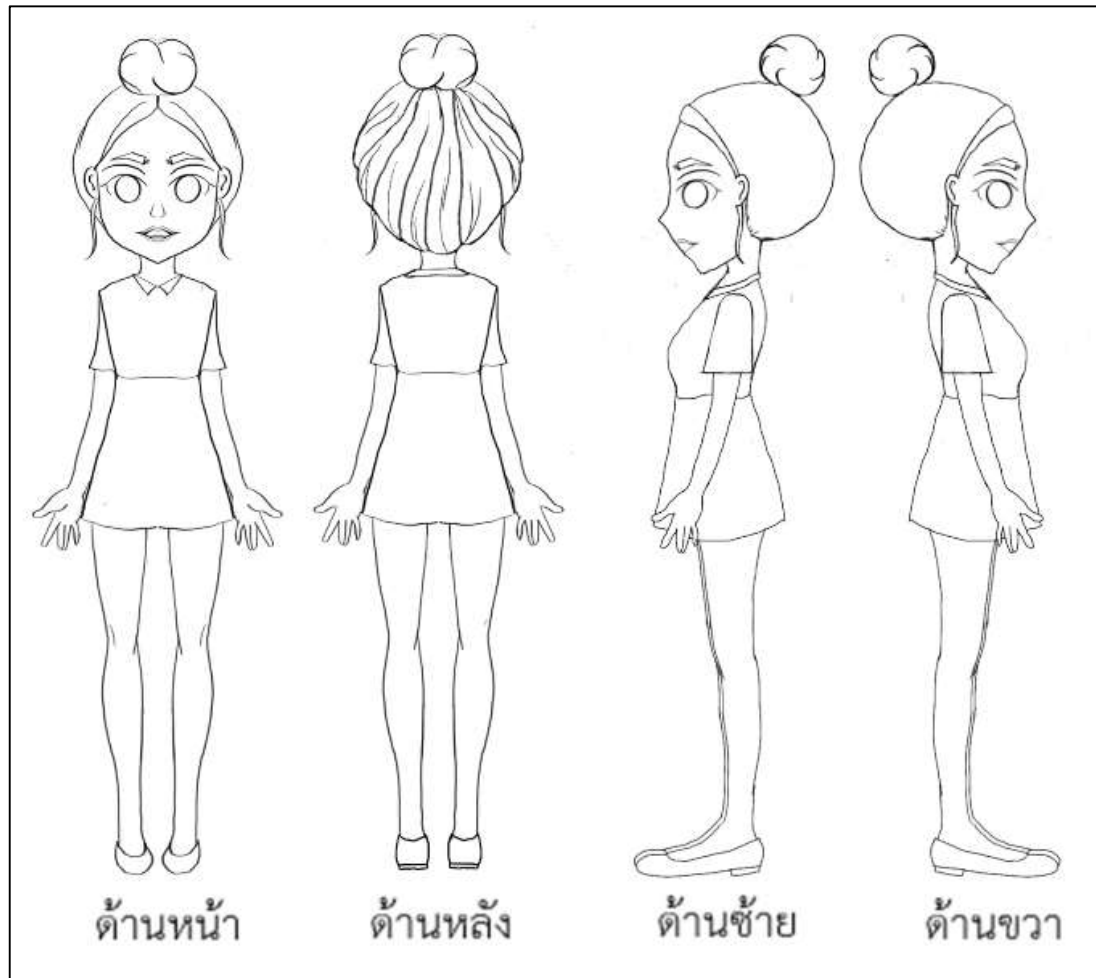
แนวคิดในการสร้างตัวละคร มันนี่ ได้แรงบันดาลใจมาจากนักเรียนหญิงมัธยมต้น ผิวขาว ดวงตาสีน้ำตาล สื่อถึงความเป็นคนเหนือที่ผิวขาว ทรงผมยาวเลยบ่า ทัดหูข้างหนึ่ง การแต่งกายเสื้อ เสื้อนักเรียนคอขาวสีขาว ผูกโบว์หุกระต่ายน้ำเงินเข้ม กระโปรงนักเรียนเป็นจิบสีน้ำเงินเข้ม มีความยาวเหนือหัวเข้า สวมรองเท้าคัทชูนักเรียนหญิงสีดำ สื่อถึงความเป็นคนมั่นใจแต่รักสุขภาพระเบียบโรงเรียน ของตัวละคร ดังภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 ออกแบบตัวละคร มั่นนี่

2. ตัวละคร วรรณา เพศหญิง อายุ 36 ปี สูง 165 เซนติเมตร น้ำหนัก 45 กิโลกรัม มีรูปร่างดี ผิวขาว แก้มอมชมพู สีส้มสีน้ำตาลเข้ม ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม มีแวตาสดใส ทรงผมมัดมวยผมขึ้น การแต่งกาย ใส่เสื้อคอวีสีเหลืองอ่อนแขนยาว กระโปรงบานยาวสีฟ้าเทา สวมรองเท้าคัทชูสีน้ำตาล มีอุปนิสัยเป็นคนเก่ง คนขยัน มุ่งมั่น จิตใจอ่อนโยน รักสวยรักงาม เป็นคุณแม่ที่ใจดี

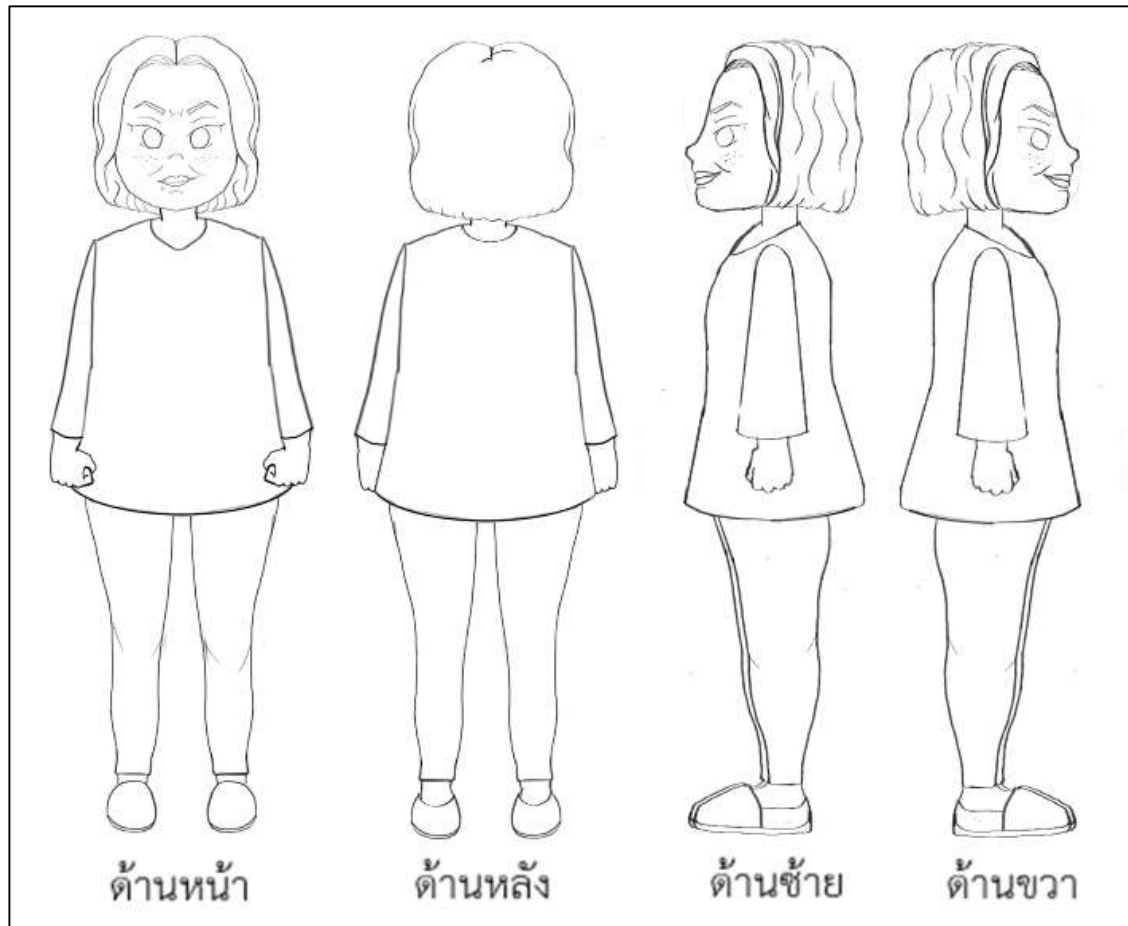
แนวคิดในการสร้างตัวละคร วรรณา ได้แรงบันดาลใจมาจากแม่เลี้ยงเดี่ยวที่ใช้ชีวิตกับลูกสามารถเลี้ยงลูกตามลำพัง การที่ให้ตัวละครแต่งกายใส่เสื้อคอวีเพื่อสื่อถึงความเรียบร้อย สะดวกสบาย ผิวขาว ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม เป็นคนเหนือ มัดมวยผม ผมสีน้ำตาล ปอยผมด้านหน้าทั้งสองข้างนั้นตัดหูเอาไว้ สื่อให้เห็นว่าเป็นคนรักสวยรักงามแต่ชอบความคล่องตัว ผมที่ตัดหูไว้ทำให้ไม่บังหน้าตา ดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 ออกแบบตัวละคร วรณา

3. ตัวละคร วรณี เพศหญิง อายุ 42 ปี สูง 160 เซนติเมตร หนัก 70 กิโลกรัม รูปร่างอ้วน ท้วม มีไฝอยู่ล่างปากขวา หน้ามีฝ้ากระ ผิวสีขาวย สีมมสีน้ำตาลเข้ม ดวงตาโตสีน้ำตาลเข้ม ผมหยักศก สั้นเกือบปะบ่า การแต่งกาย เสื้อแขนยาวตัวใหญ่ กางเกงขายาวรัดรูป ใส่รองเท้าสวมธรรมดา อุปนิสัยเป็นคนเห็นแก่ตัว คิดเอาเปรียบคนอื่น ชอบยุ่งเรื่องของคนอื่น และใช้ชีวิตสันโดษ แต่เมื่อเดือดร้อนจะขอความช่วยเหลือจากน้องสาว

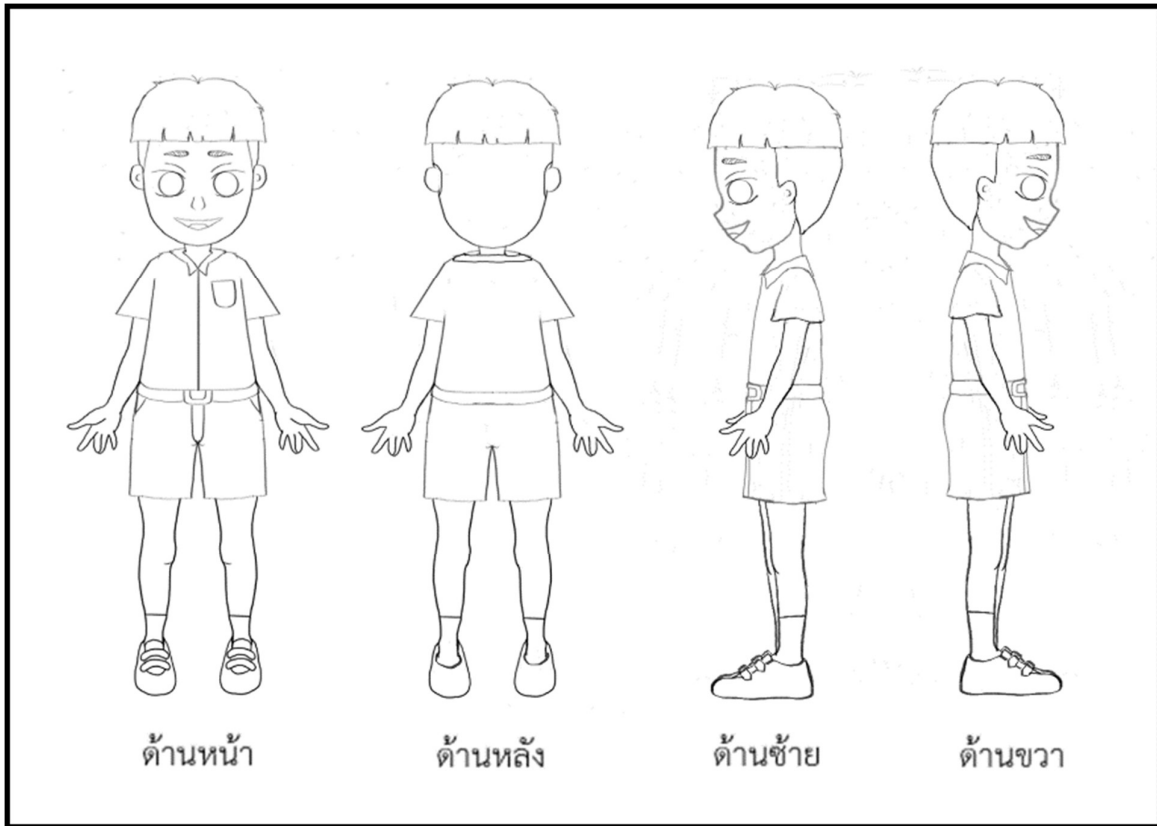
แนวคิดในการสร้างตัวละคร วรณี ได้แรงบันดาลใจมาจากมนุษย์ป่าในปัจจุบันที่เห็นแก่ตัว ไม่น่าคบ มีผิวสีขาว ดวงตาสีน้ำตาล มีสีผมสีน้ำตาล สื่อถึงความเป็นคนเหนือที่ช่วงวัยเด็กเป็นพี่ที่ต้องเสียสละทุกอย่างให้น้องสาวก่อนเสมอเพราะพ่อแม่เห็นว่าเป็นพี่ จึงเกิดเป็นปมในใจ เมื่ออายุมากขึ้นจึงได้ใช้ชีวิตของตนเอง จึงทำให้มีนิสัยไม่ดีจากปมในช่วงเด็ก ที่มีทั้งสองข้างกำตลอดไว้ สื่อให้เห็นว่าเป็นคนที่เจ้าคิดเจ้าแค้น โมหะร้าย เป็นคนไม่ค่อยมีเหตุผล ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 ออกแบบตัวละคร วรณิ

4. ตัวละคร เชฟ เพศชาย อายุ 13 ปี สูง 145 เซนติเมตร หนัก 38 กิโลกรัม มีสีผิวที่ขาว สีส้ม สีนํ้าตาลเข้ม ดวงตาโตสีนํ้าตาลเข้ม ผมรองทรง การแต่งกาย ชุดนักเรียนชาย เสื้อนักเรียนชาย กางเกงสีกากี สวมรองเท้านักเรียนสีดำ มีอุปนิสัย เป็นคนบุคลิกดี ยิ้มแย้มแจ่มใส มีทัศนคติที่ก้าวไกล วางแผนอนาคตอยู่เสมอ ความคิดโตเกินวัย

แนวคิดในการสร้างตัวละคร เชฟ ได้แรงบันดาลใจมาจากนักเรียนชายมัธยมต้น ผิวขาว ดวงตาสีนํ้าตาล สื่อถึงความเป็นคนเหนือ ทรงผมรองทรงต่ำ ผมมีสีนํ้าตาล การแต่งกาย ชุดนักเรียน ชาย เสื้อนักเรียนสีขาว กางเกงสีกากี สวมรองเท้านักเรียนชายสีนํ้าตาล สื่อถึงความเป็นระเบียบเรียบร้อยของตัวละคร ดังภาพที่ 3.4



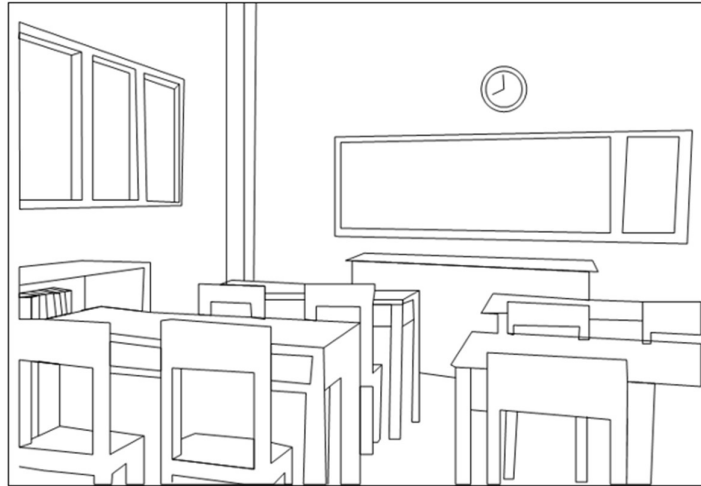
ภาพที่ 3.4 ออกแบบตัวละคร เซฟ

ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)

การออกแบบฉากและอุปกรณ์ เน้นความเรียบง่าย มีสีสันให้ดูน่าสนใจเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาชมการ์ตูนแอนิเมชันจะได้มีความตื่นตาตื่นใจ

1. ฉากห้องเรียน ประกอบด้วย ผนังของห้องทาสีชมพูอ่อน พื้นกระเบื้องสีน้ำตาลอ่อน ตรงหน้าห้องกระดานดำ ข้างบนมีนาฬิกา 1 เรือน ตรงกลางโต๊ะอาจารย์ 1 ตัว โต๊ะนักเรียน 7 ตัว เก้าอี้ 7 ตัว ตรงด้านซ้ายของห้องมีชั้นวางของ

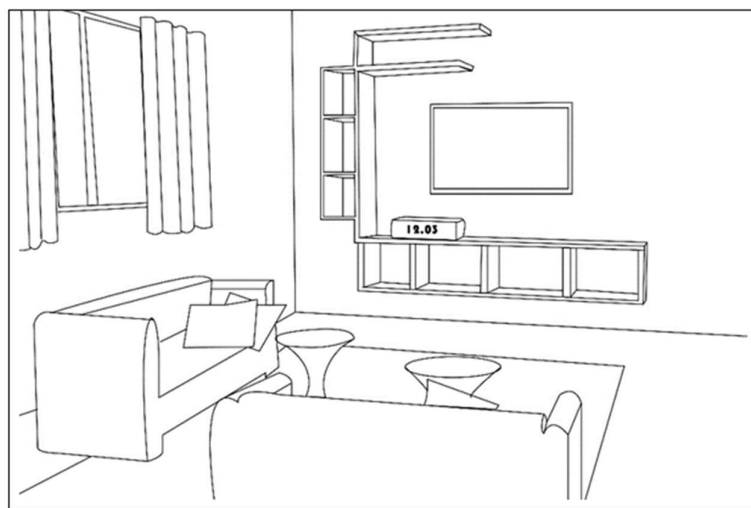
แนวคิดในการออกแบบฉาก สีผนังห้องเรียนทาสีชมพูอ่อนเพื่อให้ห้องดูสดใส กว้างขวาง สบายตา ห้องเรียนจะมีชั้นวางของภายในห้อง สามารถเก็บของได้ กระดานดำมีไว้สำหรับการสอน นาฬิกาหน้าห้องมีไว้ดูเวลาในการเรียนการสอน ตกแต่งสมกับช่วงวัยนักเรียน ดังภาพที่ 3.5



ภาพที่ 3.5 ออกแบบฉากห้องเรียน

2. ฉากห้องนั่งเล่น ห้องนั่งเล่นประกอบด้วย ห้องมีสีเหลือง พื้นกระเบื้อง ทีวีจอแบนติดผนัง ชั้นวางของเป็นช่องติดผนังรอบทีวี โมเดลรถ ของใช้ต่าง ๆ ตามช่องเก็บของ นาฬิกาติดตั่งโต๊ะวาง ชั้นใต้ทีวี โซฟายาวน้ำตาลอ่อน 2 ตัว วางข้างกันหันหน้าเข้าหาโต๊ะกลมตรงกลาง 2 ตัว หมอนอิงวาง พิงโซฟา ตัวละ 2 ใบ ข้างมุมห้องมีชั้นวางของ มีพรมปูพื้นกลางห้อง

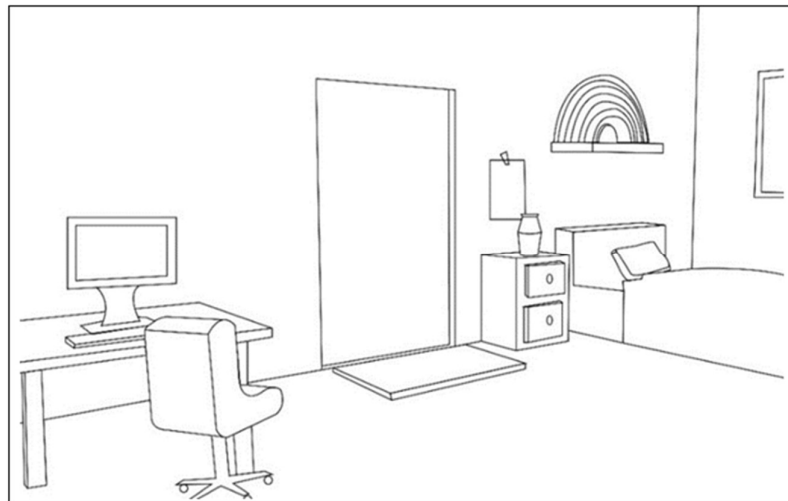
แนวคิดในการออกแบบฉาก ห้องนั่งเล่น ผนังห้องนั่งเล่นสีเหลืองอ่อนเพื่อให้ดูสว่างสดใส ห้องนั่งเล่นมีชั้นวางของและชั้นโชว์ของภายในบ้าน โทรทัศน์ดูเผื่อผ่อนคลาย โซฟาสำหรับนั่งพักผ่อน นาฬิกาบอกเวลา แจกันดอกไม้ประดับภายในบ้านให้บ้านดูสดชื่น ผ้าม่านเพื่อกันแสงแดดด้านนอก โต๊ะมีสำหรับไว้วางของใช้และตกแต่ง มีการบใส่รูปโชว์ที่จัดเป็นระเบียบ ดังภาพที่ 3.6



ภาพที่ 3.6 ออกแบบฉากห้องนั่งเล่น

3. ฉากห้องนอน ประกอบด้วย ห้องสีฟ้าอ่อน มีหน้าต่างข้างเตียงนอน บนหัวเตียงมีโคมไฟ Led สีรุ้ง เตียงนอนขนาด 3.5 ฟุต ลั่นชักเก็บของข้างเตียงนอนและประตูห้องนอน ปฏิทินแขวนอยู่เหนือกระปุกออมสินที่วางบนตู้ลั่นชัก มีโต๊ะคอม 1 เครื่อง คอมพิวเตอร์ 1 ตัว และเก้าอี้โต๊ะคอม 1 ตัว พรหมเช็ดเท้าวางหน้าประตู

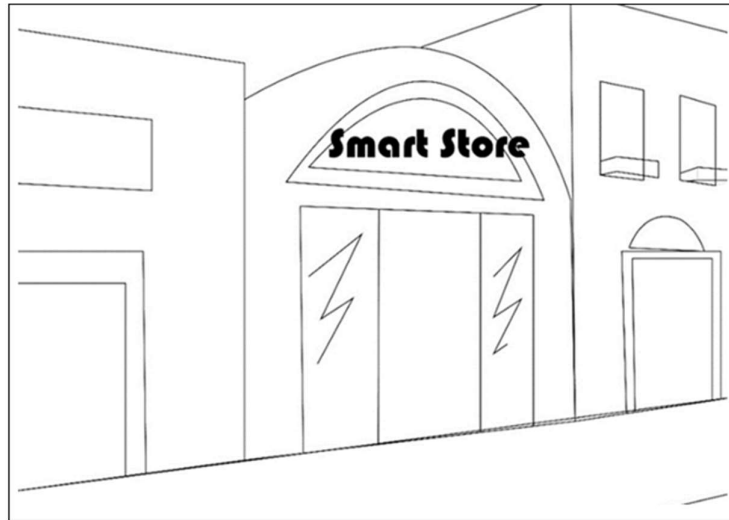
แนวคิดในการออกแบบฉากห้องนอน สีผนังห้องนอนทาสีฟ้าอ่อนเพื่อให้ห้องดูสดใส กว้างขวางและดูสดชื่นมีชีวิตชีวา ห้องนอนจะมีเตียงนอนและหมอนภายในห้องนอนดูเป็นระเบียบ ลั่นชักมีไว้ใส่ของต่าง ๆ คอมพิวเตอร์มีไว้สำหรับในการทำงาน เสร็จหาข้อมูล กระปุกออมสินสำหรับการออมเงิน มีโคมไฟ Led สีสายรุ้งภายในห้องดูเหมาะกับช่วงวัย ดังภาพที่ 3.7



ภาพที่ 3.7 ออกแบบฉากห้องนอน

4. ฉากหน้าร้าน Smart Store ประกอบด้วย ทางเดินตัดด้านหน้าร้าน หน้าร้านเป็นหินอ่อน ป้ายชื่อร้าน Smart Store ติดด้านบนหน้าร้าน ประตูกระจกบานเลื่อน พื้นไม้ด้านในร้าน ด้านในร้าน ตกแต่งด้วยชั้นวางสินค้า และมีสินค้าวางเรียงโชว์อยู่กลางร้าน โคมไฟติดบนเพดานร้าน ร้านกาแฟ ด้านข้าง อีกด้านของร้านมีตู้กอฟฟี่ที่ม้นท์อยู่ ธงร้านโปรโมชันลดราคาติดหน้าร้าน

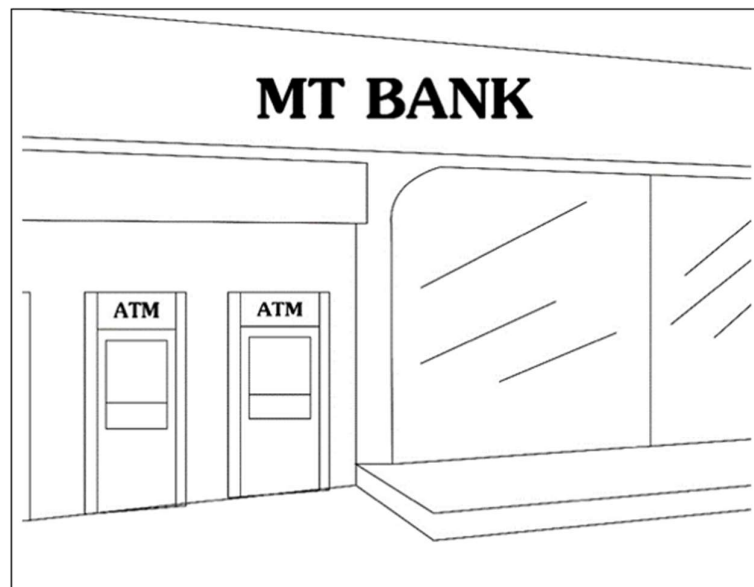
แนวคิดในการออกแบบฉากหน้าร้าน Smart Store มีป้ายชื่อร้าน Smart Store หน้าร้าน เป็นสีหินอ่อนดูหรูหรา มีชั้นวางโชว์สินค้าและสินค้าโชว์ขายอยู่กลางร้าน เพื่อให้ร้านดูเป็นระเบียบ ดึงดูดผู้คนที่ผ่านไปผ่านมา โคมไฟเพิ่มความสว่างภายในร้านดังภาพที่ 3.8



ภาพที่ 3.8 ออกแบบฉาหน้าร้าน Smart Store

5. ฉาหน้าธนาคาร ประกอบด้วย ด้านนอกธนาคารมีผนังสีน้ำเงิน พื้นทางเข้าธนาคารสีเทายกระดับขึ้นมาจากพื้น ประตูเลื่อนกระจกใส ถัดจากประตูเลื่อนเป็นตู้กดเงิน 2 เครื่อง

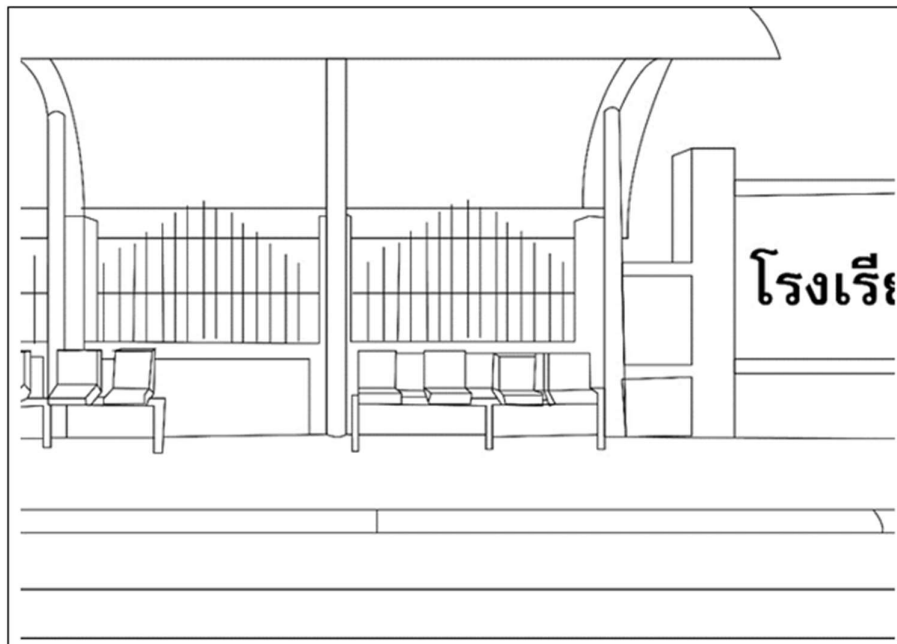
แนวคิดในการออกแบบฉา ทางเข้าธนาคารทำสีน้ำเงินเพื่อให้คนผ่านไปผ่านมาเห็นได้ง่าย หน้าธนาคารจะมีตู้กดเงินและประตูเลื่อนตรงทางเข้า อำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น ประตูเลื่อนเพื่อให้สะดวกมากขึ้น หลังคาไว้ปกคลุมแดด และตู้กดเงินที่จัดไว้อย่างเป็นระเบียบ พื้นทางเข้ายกระดับขึ้นมาเพื่อทำให้พื้นมีต่างระดับ ดังภาพที่ 3.9



ภาพที่ 3.9 ออกแบบฉาหน้าธนาคาร

6. ฉากหน้าโรงเรียน ประกอบด้วย รั้วสีดำล้อมรอบหน้าโรงเรียน มีป้ายชื่อโรงเรียนด้านหน้า ประตูโรงเรียน มีเก้าอี้พลาสติกนั่งหน้าโรงเรียนสี่เหลี่ยมแถวละ 4 ตัว มีหลังคาคลุมเก้าอี้เพื่อบังแดด บังฝน หน้าโรงเรียนมีฟุตบอลสี่เหลี่ยมสำหรับรถหยุดชั่วคราวเพื่อรับ-ส่งผู้โดยสาร

แนวคิดการออกแบบฉากหน้าโรงเรียน ด้านหน้าโรงเรียนมีเก้าอี้นั่งพลาสติกสำหรับไว้ให้นักเรียนนั่งรอรถเมล์และหลังคาคลุมที่นั่งรถโดยสารด้านหน้าโรงเรียน ป้ายชื่อโรงเรียนด้านหน้า ประตูโรงเรียนเพื่อบอกถึงชื่อของ ดังภาพที่ 3.10



ภาพที่ 3.10 ออกแบบฉากหน้าโรงเรียน

ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effect Design)

บทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย มีทั้งหมด 5 ฉาก มีเพลง 1 เพลง เสียงประกอบ 4 เสียง เพื่อสื่ออารมณ์ให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากขึ้น

ตารางที่ 3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ

Scene	Music/Sound	Concept
1	the-clock-strikes-twelve-o-clock-nature-sounds-7806.mp3	เสียงออกเข้าแถว
2	children-logo-116101.mp3,	เป็นเพลงสดใส
	five-bar-chimes-samples-22603.mp3	เสียงว้าว
	school-bell-37445.mp3	เสียงออกเข้าเรียน
3	walking-for-cartoon-1-7148.mp3	เสียงเดิน
	cartoon_wink_magic_sparkle-6896.mp3	เสียงป๊ริง
4	drop-coin-into-glass-33522.mp3	เสียงเงินลงกระปุก
5	ragtime-logo-standard-version-116100.mp3	เป็นเพลงแนวสดใส เหมาะสมกับวัย

บทภาพยนตร์ (Screen Play)

บทภาพยนตร์แสดงบทสนทนาของตัวละครต่าง ๆ ในแต่ละฉาก และระบุสถานที่ ช่วงเวลา และการกระทำของตัวละครในการดำเนินเรื่องราวแอนิเมชัน

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์

Scene	Location	Time	Script
1	หน้าโรงเรียน	เช้า	ณ โรงเรียนแห่งหนึ่ง
2	ห้องเรียน	เช้า	ช่วงเช้าในห้องเรียนมันนี่กำลังนั่งเล่นโทรศัพท์และได้เลื่อนไปเจอโฆษณาฟากิสามารถทอทซ์ที่เธออยากได้ เธออยากได้มากแต่ไม่กล้าขอเงินแม่เพื่อซื้อเพราะคิดว่าเศรษฐกิจไม่ค่อยดีและรู้ว่าที่บ้านมีค่าใช้จ่ายเยอะอยู่แล้ว เธอจึงค้นหาวิธีการเก็บเงินและได้ไปเจอวิธีการเก็บเงินตามวันที่ ที่เหมาะกับยุคสมัยนี้มาก ๆ
3	ห้องนอน	เย็น	หลังเลิกเรียนวันนั้นมันนี่รีบกลับบ้านมาศึกษาวิธีการเก็บเงินตามวันที่ให้เข้าใจอย่างจริงจัง ในขณะที่มันนี่กำลังศึกษาวิธีการเก็บเงินอยู่นั้น เซฟเดินเข้ามาหามันนี่ด้วยความสงสัย เซฟ : พี่กำลังทำอะไรอยู่หรอ มันนี่ : พี่ศึกษาวิธีเก็บเงินที่มันนี่สนใจเพื่อซื้อนาฬิกาที่อยากได้โดยไม่ต้องขอเงินแม่ มันนี่เลยแนะนำเซฟว่าต้องเริ่มจากการเก็บเงินที่ได้ไปใช้โรงเรียนทุกวัน วันละ 100 บาท และเก็บเงินตามวันทีนั้น ๆ เขียนกำหนดจำนวนเงินที่จะเก็บ หากเริ่มตั้งแต่วันที่ 1 ภายใน 1 เดือนจะได้เงิน 400-500 บาท แล้วแต่เดือนที่เราเก็บ กำหนดระยะเวลาที่เก็บเป็นเวลา 3 เดือน เมื่อเก็บครบจะมีเงินเก็บประมาณ 1,500 บาท เซฟมีท่าที่สนใจ เซฟ : ว้าว น่าสนใจแฮะ จำนวนการเก็บเงินแต่ละวันไม่มากจนเกินกำลังเงินของเราด้วยเนอะ
4	ห้องนั่งเล่น	เช้า	แม่ยื่นเงินค่าขนมให้มันนี่และเซฟคนละ 100 บาท

ตารางที่ 3.3 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
5	ห้องเรียน	เช้า	เมื่อมันนี่ถึงห้องเรียน มันนี่ได้หยิบโทรศัพท์ของตนมา เลื่อนดูโฆษณาหาฟิกาสมารถขอทช้อีกครั้ง
6	ห้องนอน	เย็น	หลังจากมันนี่เลิกเรียนกลับมาถึงบ้าน มันนี่จึงเริ่มนำเงิน ที่เหลือจากใช้จ่ายที่โรงเรียนหยอดกระปุกตามวันที่ของ วันนั้น ๆ ทุกวัน
7	ห้องนอน	เย็น	เย็นหลังเลิกเรียนวันหนึ่งมันนี่ดีใจมากที่เก็บเงินได้จน ครบตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จและนำเงินเก็บให้เซฟดู เซฟเห็นมันนี่ตื่นเต้นก็ดีใจด้วย ทั้งคู่รีบพากันไปหาแม่ที่อยู่ในห้องนั่งเล่น
8	ห้องนั่งเล่น	เย็น	มันนี่เห็นแม่กำลังยืนคุยกับป้าวรรณ จึงหยุดฟังแม่กับ ป้าวรรณคุยกัน แม่พูดกับป้าวรรณ : “พอจะมีเงินอยู่บ้างไหม ฉันก็มี เรื่องต้องใช้เงิน มีค่าใช้จ่ายและเงินที่ต้องเก็บไว้ให้ลูกไป ใช้ที่โรงเรียน รวมไปถึงค่าใช้จ่ายต่าง ๆ” มันนี่บอกเซฟ : จะนำเงินเก็บของไปให้แม่ แม่ถามป้าว่า : พี่พอจะมีเงินอยู่บ้างไหมล่ะ ฉันมีเรื่อง จำเป็นต้องใช้เงินจริง ๆ ทั้งค่าใช้จ่ายภายในบ้าน ค่า เทอมลูก ๆ และเงินที่จะให้ลูกใช้ไปโรงเรียนอีก ทันที้ที่ มันนี่ได้ยินแบบนั้น มันนี่จึงบอกกับเซฟ : พี่จะนำเงินที่เก็บไปให้แม่ เมื่อป้าวรรณกลับไปแล้ว มันนี่เดินถือเงินเข้าไปให้แม่ เซฟเดินตามหลังมาแล้วยื่นเงินที่เก็บให้แม่ มันนี่ : ตอนแรกเป็นเงินที่เราเก็บเพื่อให้แม่พาไปซื้อของ ที่เราอยากได้แต่ได้ยื่นแม่ยืมเงินป้า จึงคิดว่าแม่มีความ จำเป็นต้องใช้เงินมากกว่า แม่ได้ยืมอย่างนั้นจึงอึดใจที่ ลูกรู้จักการออมเงิน แม่จึงอธิบายให้ลูกทั้งสองฟังว่า เข้าใจผิดและบอกกับลูกว่าแม่ดีใจมากที่มันนี่กับเซฟ รู้จักเก็บเงินและนึกถึงแม่ แม่อธิบายต่อว่าป้าต่างหากที่ เป็นคนมายืมเงิน

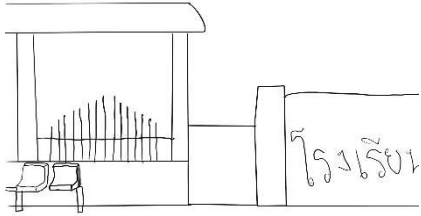
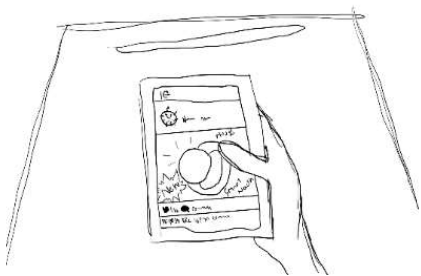
ตารางที่ 3.4 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
8 (ต่อ)	ห้องนั่งเล่น	เย็น	วรรณณา : ลูกทั้งสองเข้าใจผิดแล้วละ ป้าต่างหากที่เป็นคนมายืมเงินแม่ถามป้าว่าพอจะมีเงินบ้างไหม เพราะว่าแม่ให้ยืมได้แต่คงให้ได้ไม่เยอะเพราะมีค่าใช้จ่ายที่จำเป็นเหมือนกัน ถึงแม่แม่มีให้ยืม แม่ก็คงให้ไม่ได้แล้ว ป้าก็ไม่รู้จักวางแผนใช้เงินและเก็บเงิน พอได้เงินไปง่ายก็ไม่เห็นค่า และจะกลับมาขอเงินอีก แม่ไม่ขัดสนเรื่องเงินเพราะแม่รู้จักวางแผนและเก็บเงิน แม่ดีใจมากที่มันนี่กับเชฟรู้จักเก็บเงินและนึกถึงแม่ และบอกกับทั้งสองคนว่าให้นำเงินเก็บไปฝากธนาคารแทน
9	หน้าร้าน Smart store	เย็น	มันนี่ถือถุง Smart watch ที่คุ้มค่าและลดราคาถูกที่สุด วรรณณาถาม ถ้ามแม่เชฟ : เชฟอยากได้อะไรลูก เชฟ : เชฟยังไม่มีอะไรที่อยากได้ครับแม่ เชฟอยากนำเงินเก็บฝากธนาคาร เชฟจะเก็บเงินไปเรื่อย ๆ จนกว่ามันนี่จะมากพอที่เชฟคิดว่าในอนาคตเชฟจะได้ใช้มันนี่ไปกับสิ่งที่เชฟอยากใช้จริง ๆ ครับ แม่ยิ้มด้วยความภูมิใจกับลูกทั้งสองคน วรรณณา : ได้จ้ะ งั้นเราไปธนาคารกันดีกว่าเนอะ
10	ธนาคาร	เย็น	วรรณณายื่นสมุดบัญชี 2 เล่มให้ทั้งคู่ วรรณณายืมและบอกลูกว่า : ของลูกทั้ง 2 คนจะมันนี่และเชฟเข้าไปกอดแม่พร้อมกันแล้วขอบคุณแม่ด้วยความดีใจ

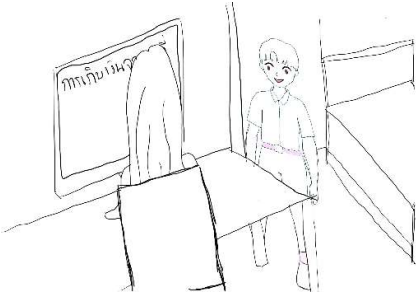
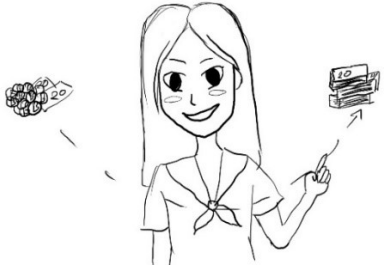
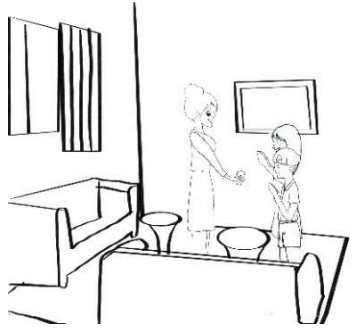
บทภาพ (Storyboard)

บทภาพแสดงรูปภาพการดำเนินเรื่องที่ออกแบบในแต่ละฉาก รายละเอียดของแต่ละฉากและเวลาในการดำเนินเรื่อง เสียงบรรยาย และเสียงดนตรี

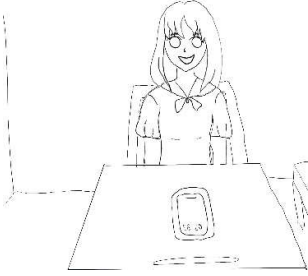
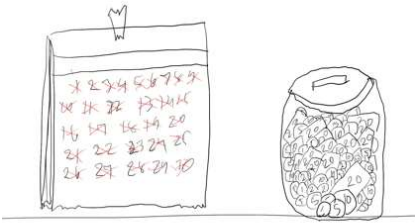
ตารางที่ 3.5 บทภาพ

Storyboard	Descriptions	Scene
	ณ โรงเรียนมัธยมต้น แห่งหนึ่ง	Scene: 1 Shot: 1 Time: 00:00:00 – 00:00:04 Camera: ELS Sound: the-clock- stricks-twelve-o-clock- nature-sounds-7806.mp3
	ช่วงเช้ามันนี่นั่งเล่น โทรศัพท์ในห้องเรียน	Scene: 2 Shot: 1 Time: 00:00:04 – 00:00:10 Camera:M LS Sound: the-clock- stricks-twelve-o-clock- nature-sounds-7806.mp3
	มันนี่เด็กสาวมัธยมต้น นั่งเล่นโทรศัพท์อยู่เธอ อยากได้นาฬิกาสมาร์ท วอตช์นั้นมากแต่ไม่กล้า ที่จะขอเงินแม่ซื้อ	Scene: 2 Shot: 2 Time: 00:00:10 – 00:00:12 Camera: CU Sound: five-bar-chimes- samples-22603.mp3

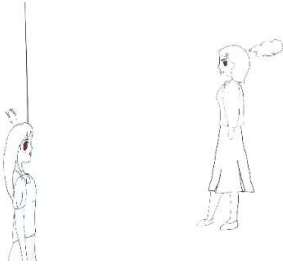
ตารางที่ 3.6 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มันนี่กลับบ้านมาศึกษา วิธีการเก็บเงินที่สนใจ เซฟน้องชายเดิน เข้ามาแล้วถามมันนี่	Scene: 3 Shot: 1 Time: 00:00:33 – 00:00:54 Camera: MLS Sound: walking-for-cartoon-1-7148.mp3 Sound: teclado-de-portatil-2-141746.mp3
	มันนี่อธิบายให้เซฟฟัง	Scene: 3 Shot: 2 Time: 00:00:54 – 00:01:23 Camera: MS Sound: the-clock-strikes-twelve-o-clock-nature-sounds-7806.mp3
	เซฟดูสนใจที่มันนี่บอก	Scene: 3 Shot: 3 Time: 00:01:23 – 00:01:30 Camera: MLS Sound: cartoon_wink_magic_sparkle-6896.mp3
	แม่ยื่นเงินให้มันนี่และ เซฟคนละ 100 บาท มันนี่และเซฟขอบคุณ	Scene: 4 Shot: 1 Time: 00:01:30– 00:01:33 Camera: LS Sound: -

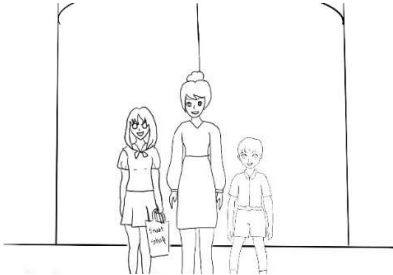
ตารางที่ 3.7 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มันนี่ถึงห้องเรียนและ นั่งอยู่ในห้องเรียน	Scene: 4 Shot: 2 Time: 00:01:33 – 00:01:37 Camera: MLS Sound: the-clock-strikes- twelve-o-clock-nature- sounds-7806.mp3
	มันนี่กลับบ้านมาหยอด ดั่งใส่กระปุกตามวันที่ จนเก็บเงินครบตาม เป้าหมาย	Scene: 5 Shot: 1 Time: 00:01:39 – 00:01:46 Camera: CU Sound: drop-coin-into- glass-33522.mp3 Sound: the-clock-strikes- twelve-o-clock-nature- sounds-7806.mp3
	มันนี่โชว์เงินที่ตนเก็บไว้ ให้เซฟดู	Scene: 5 Shot: 2 Time: 00:01:46 – 00:01:54 Camera: MS Sound: walking-for- cartoon-1-7148.mp3
	มันนี่และเซฟเห็นป้ากับ แม่คุยกัน	Scene: 6 Shot: 1 Time: 00:01:54 – 00:01:59 Camera: MLS Sound: walking-for- cartoon-1-7148.mp3

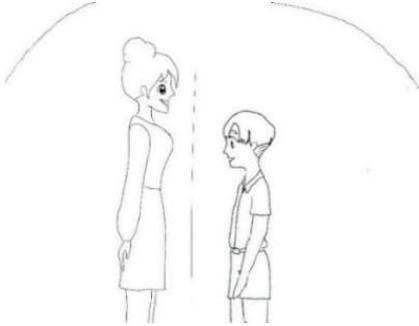
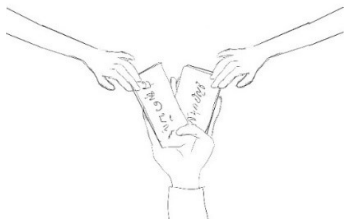
ตารางที่ 3.8 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	วรรณาคูยกับวรรณี*	Scene: 6 Shot: 2 Time: 00:01:59 – 00:02:08 Camera: LS Sound: -
	มันนี่บอกเซฟว่าจะเอาเงินที่เก็บไปให้แม่	Scene: 6 Shot: 3 Time: 00:02:08 – 00:02:11 Camera: MS Sound: -
	มันนี่เห็นป้าเดินออกจากบ้านด้วยท่าที่โมโห	Scene: 7 Shot: 1 Time: 00:02:11 – 00:02:16 Camera: LS Sound: walking-for-cartoon-1-7148.mp3
	มันนี่และเซฟส่งเงินเก็บให้แม่	Scene: 8 Shot: 1 Time: 00:02:16 – 00:02:19 Camera: LS Sound: walking-for-cartoon-1-7148.mp3

ตารางที่ 3.9 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	ลูกทั้ง 2 คนบอกแม่ว่า เป็นเงินที่เก็บ แต่นำมา ให้แม่	Scene: 8 Shot: 2 Time: 00:02:19 – 00:02:30 Camera: MS Sound: bells-1- 72261.mp3
	แม่ยิ้มดีใจ อธิบายความ จริงให้ลูกฟังและสอนให้ ลูกรู้จักเก็บเงิน	Scene: 8 Shot: 3 Time: 00:02:30 – 00:03:06 Camera: MS Sound: the-clock- strickes-twelve-o- clock-nature- sounds7806.mp3
	มันนี่บอกว่าอยากได้ นาฬิกาแต่ขอซื้อด้วย เงินเก็บของตัวเอง	Scene: 8 Shot: 4 Time: 00:03:06 – 00:03:10 Camera: MS Sound: -
	ทั้งสามคนยืนหน้าร้าน Smart Shop และมันนี่ ถือถุงที่ซื้อ Smart watch	Scene: 9 Shot: 1 Time: 00:03:10 – 00:03:14 Camera: LS Sound: ragtime-logo- standard-version- 116100.mp3

ตารางที่ 3.10 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	แม่พรรณคุยกับเซฟ ว่าอยากได้อะไร	Scene: 9 Shot: 2 Time: 00:03:14– 00:03:16 Camera: MS Sound: ragtime-logo- standard-version- 116100.mp3 Sound: -
	เซฟตอบแม่ว่า ไม่อยากจะไร	Scene: 9 Shot: 4 Time: 00:03:16– 00:03:28 Camera: MS Sound: ragtime-logo- standard-version- 116100.mp3 Sound: -
	พรรณบอกลูกทั้ง สองคนคนว่าจะพา ไปธนาคาร	Scene: 9 Shot: 5 Time: 00:03:28– 00:03:31 Camera: MS Sound: -
	พรรณยื่นสมุดบัญชี ให้ทั้ง 2 คน	Scene: 10 Shot: 1 Time: 00:03:31– 00:03:35 Camera: LS Sound: -

ตารางที่ 3.11 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มันนี่และเซฟเข้าไปกอด แม่และขอบคุณแม่	Scene: 10 Shot: 2 Time: 00:03:35– 00:03:37 Camera: LS Sound: ragtime-logo- standard-version- 116100.mp3

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

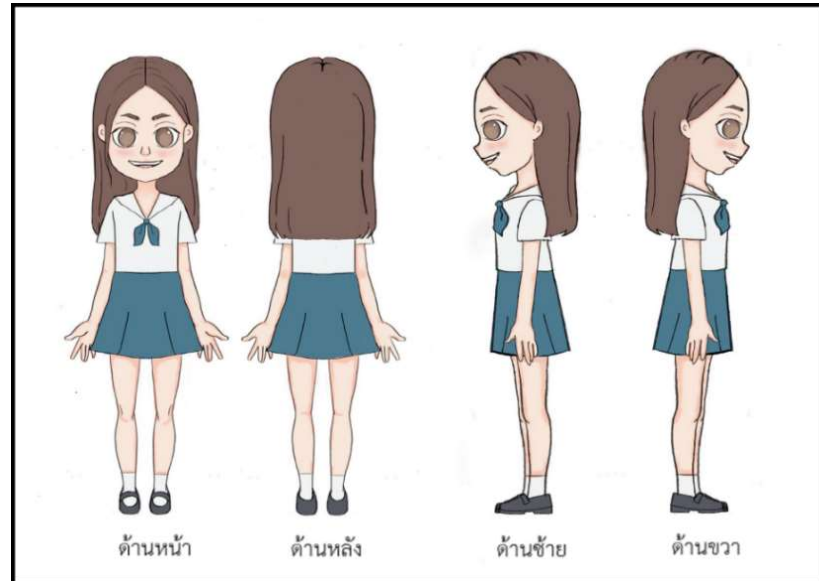
ตัวละคร (Character)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมายมีตัวละครทั้งหมด 4 ตัวละคร ดังภาพที่ 4.1



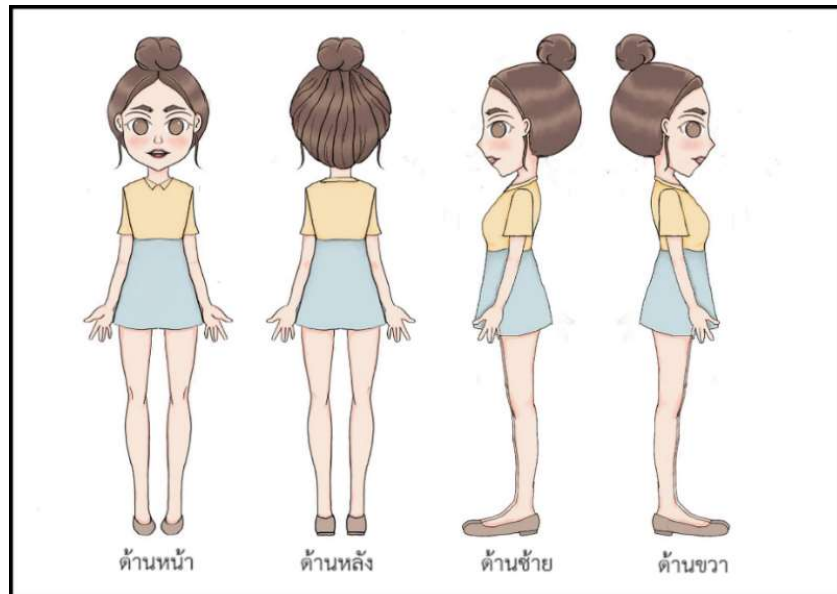
ภาพที่ 4.1 รวมตัวละครทั้งหมด

1. ตัวละคร มั่นนี่ เพศหญิง อายุ 14 ปี สูง 150 เซนติเมตร น้ำหนัก 42 กิโลกรัม มีรูปร่างดี ผิวขาว ผมน้ำตาลเข้ม ดวงตากลมสีน้ำตาลเข้ม ปลอยผมยาวเลยบ่า การแต่งกายใส่ชุดนักเรียนมัธยม รองเท้าหนังนักเรียนหญิงสีดำ มีลักษณะนิสัยเป็นคนที่มีความมั่นใจ มีความมุ่งมั่น ดังภาพที่ 4.2



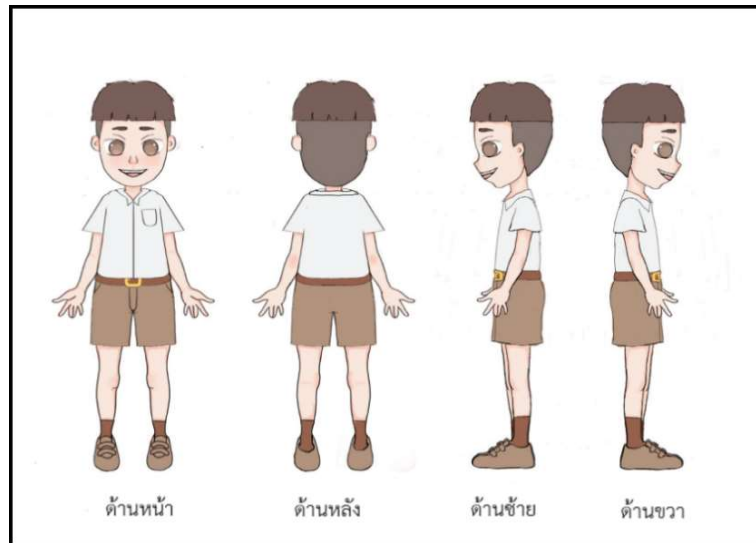
ภาพที่ 4.2 ตัวละครมันนี่

2. ตัวละคร วรรณา เพศหญิง อายุ 36 ปี สูง 165 เซนติเมตร หนัก 45 กิโลกรัม มีรูปร่างดี ผิวขาว สีมมสีน้ำตาลเข้ม ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม มัดมวยผมขึ้น การแต่งกาย เสื้อคอวีสีเหลืองอ่อนแขนยาว กระโปรงบานยาวสีฟ้าเทา สวมรองเท้าคัทชูสีน้ำตาล มีอุปนิสัย เป็นคนเก่ง คนขยัน มุ่งมั่น จิตใจอ่อนโยน เป็นคุณแม่ที่ใจดี เป็นที่รักของทุกคน ดังภาพที่ 4.3



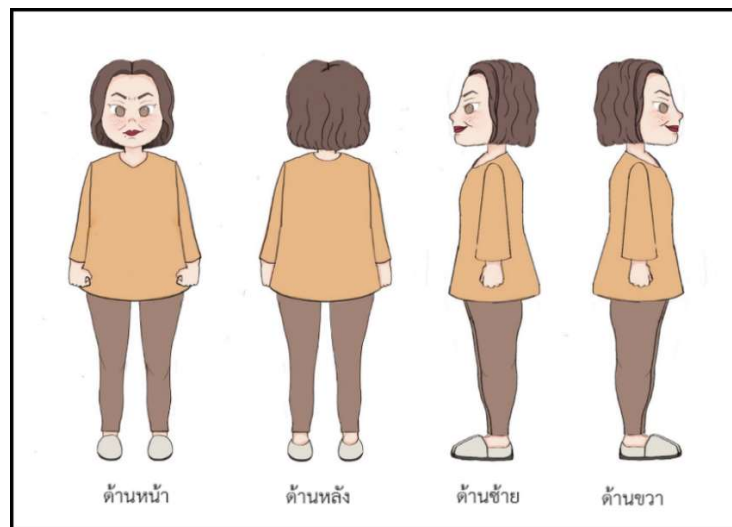
ภาพที่ 4.3 ตัวละครวรรณา

3. ตัวละคร เชฟ เพศชาย อายุ 13 สูง 145 เซนติเมตร น้ำหนัก 38 กิโลกรัม ผิวขาว ผมน้ำตาลเข้ม ดวงตาโตสีน้ำตาลเข้ม ผมทรงสูง การแต่งกาย ชุดยูนิฟอร์มโรงเรียน เสื้อนักเรียนสีขาว กางเกง กากี สวมรองเท้านักเรียนสีดำ อุปนิสัย เป็นคนขี้แย้ม มีทัศนคติไกล ความคิดโตเกินวัย ดังภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.4 ตัวละครเชฟ

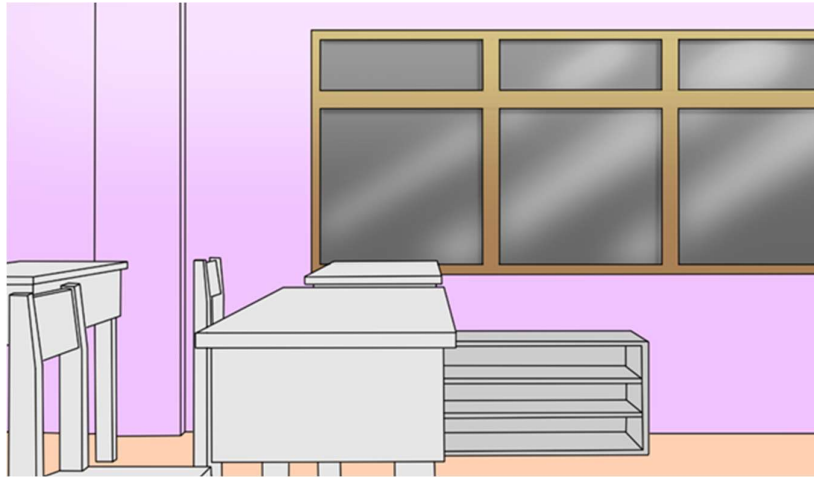
4. ตัวละคร วรณี เพศหญิง อายุ 42 ปี สูง 160 เซนติเมตร น้ำหนัก 70 กิโลกรัม รูปร่างที่อ้วนท้วม มีไฟอยู่ล่างปากขวา หน้ามีฝ้ากระ ผิวสีขาว สีมผมสีน้ำตาลเข้ม ดวงตาโตสีน้ำตาลเข้ม ผมหยักศกสั้น เกือบปะบ่า การแต่งกาย เสื้อแขนยาวตัวใหญ่ กางเกงขายาวรัดรูป ใส่รองเท้าสวมธรรมดา อุปนิสัย เป็นคนเห็นแก่ตัว คิดเอาเปรียบคนอื่น ดังภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.5 ตัวละครวรณี

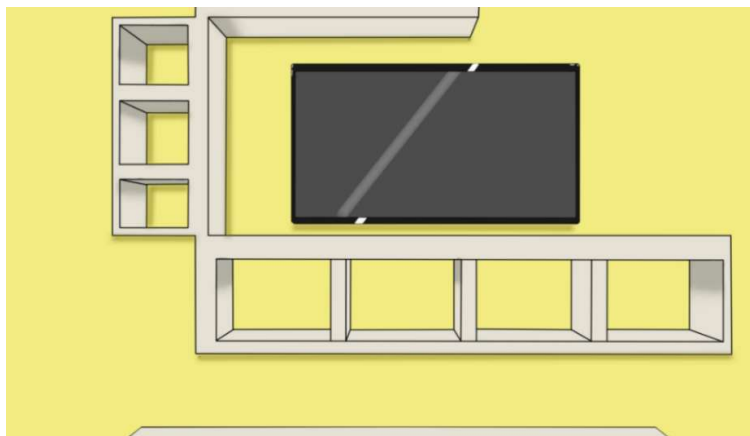
ฉากและอุปกรณ์ (Environment)

1. ฉากห้องเรียน ประกอบด้วย ห้องสี่มุมพุดสี กระจกหน้าต่างห้อง โต๊ะหน้ากระดานดำ ชั้นหนังสือข้างห้อง หน้าต่างเป็นช่อง ๆ มองออกไปด้านนอกได้ นาฬิกาหน้าห้องเรียน โต๊ะและเก้าอี้ โต๊ะ 8 ตัว เก้าอี้ 8 ตัว ดังภาพที่ 4.6



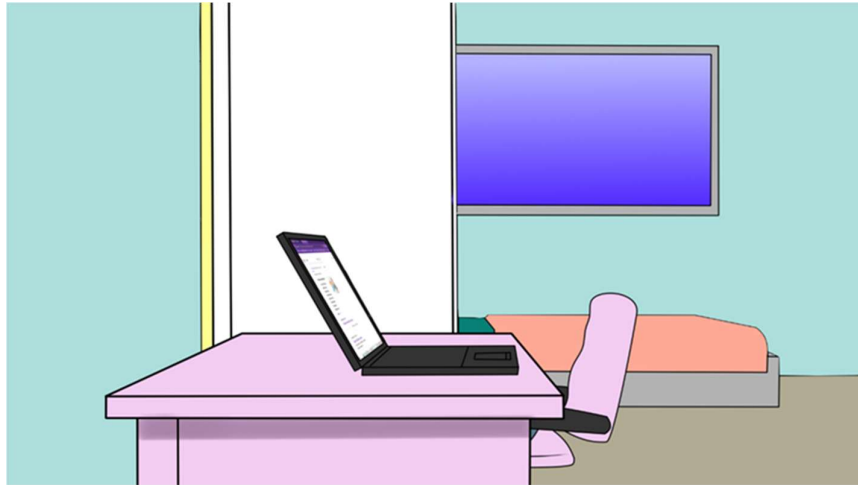
ภาพที่ 4.6 ฉากห้องเรียน

2. ฉากห้องนั่งเล่น ประกอบด้วย ห้องสี่เหลี่ยม พื้นกระเบื้อง ทีวีจอแบนติดผนัง ชั้นวางของ เป็นช่องติดผนังรอบทีวี โมเดลรถ ของใช้ต่าง ๆ ตามช่องเก็บของ นาฬิกาดิจิตอลตั้งโต๊ะวางชั้นใต้ทีวี โซฟายาวน้ำตาลอ่อน 2 ตัว วางข้างกันหันหน้าเข้าหาโต๊ะกลมตรงกลาง 2 ตัว หมอนอิงวางพิงโซฟา ตัวละ 2 ใบ พรมสี่เหลี่ยมใหญ่สีเทาวางใต้โซฟาและโต๊ะกลางห้อง ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 ฉากห้องนั่งเล่น

3. ฉากห้องนอน ประกอบด้วย ห้องสีฟ้าอ่อน บนหัวเตียงมีโคมไฟ Led สีรุ้ง เตียงนอนขนาด 3.5 ฟุต ลั่นชักข้างเตียงนอนและประตู ปฏิทินแขวนเหนือกระปุกออมสิน มีโต๊ะคอม คอมพิวเตอร์ และเก้าอี้หนัง ดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 ฉากห้องนอน

4. ฉากหน้าร้าน Smart Store ประกอบด้วย ทางเดินตัดด้านหน้าร้าน หน้าร้านเป็นหินอ่อน ป้ายชื่อร้าน Smart Store ติดด้านบนหน้าร้าน ประตูกระจกบานเลื่อน พื้นไม้ด้านในร้าน ด้านในร้าน ตกแต่งด้วยชั้นวางสินค้า มีร้านกาแฟอยู่ด้านข้าง ตึกอพาร์ทเมนต์ที่อยู่อีกด้าน ธงร้านโปรโมชั่นลดราคา ติดหน้าร้าน ดังภาพที่ 4.9



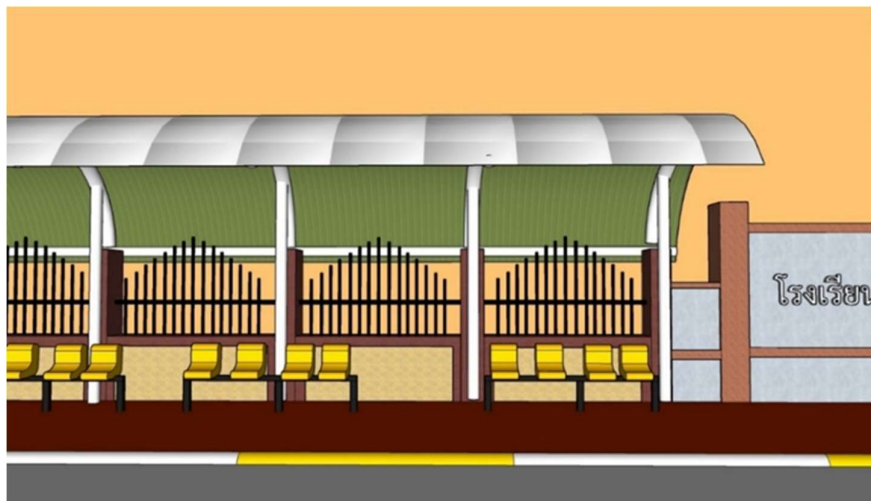
ภาพที่ 4.9 ฉากหน้าร้าน Smart Store

5. ฉากธนาคาร ภายในธนาคารจะมีพนักงานมีเงิน พื้นที่ทางเข้าธนาคารสี่เหลี่ยมระดับ ขึ้นมาจากพื้น ประตูเลื่อนกระจกใส ถัดจากประตูเลื่อนจะเป็นตู้กดเงิน 2 เครื่องอยู่ด้านหน้าธนาคาร ดังภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.10 ฉากหน้าธนาคาร

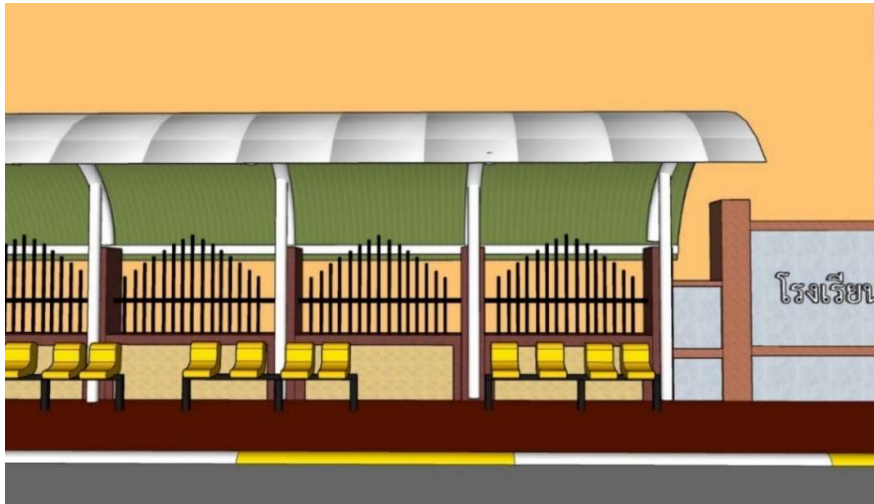
6. ฉากหน้าโรงเรียน ประกอบด้วย รั้วสีดำล้อมรอบหน้าโรงเรียน มีป้ายชื่อโรงเรียนด้านหน้า ประตูโรงเรียน มีเก้าอี้นั่งหน้าโรงเรียนสี่เหลี่ยมแถวละ 4 ตัว มีโดมออกมาตรงที่นั่งเพื่อบังแดดบังฝน หน้าโรงเรียนมีฟุตบอลสี่เหลี่ยมสำหรับรถหยุดชั่วคราวเพื่อรับ-ส่งผู้โดยสาร ดังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 ฉากหน้าโรงเรียน

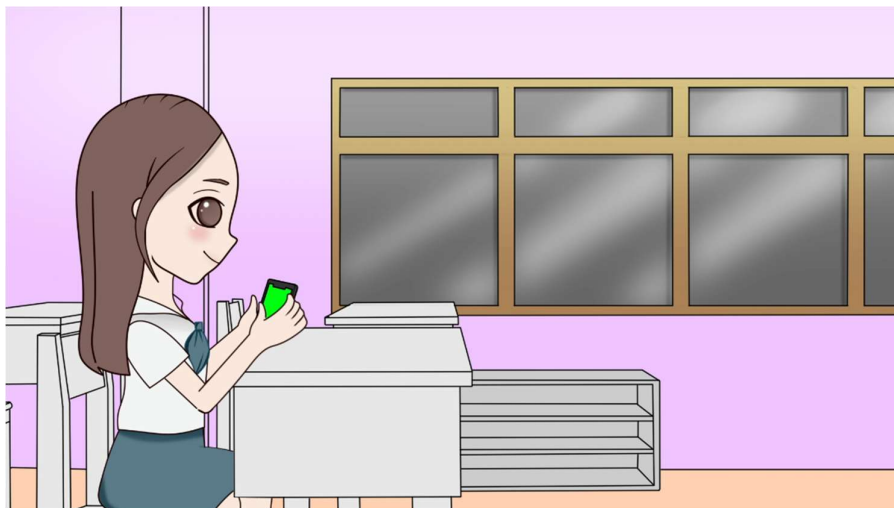
ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation)

1. เปิดเรื่องในฉากแรกเป็นฉากหน้าโรงเรียน พร้อมกับเสียงกริ่งดังขึ้นเป็นสัญญาณว่าถึงเวลาเข้าเรียน ดังภาพที่ 4.12



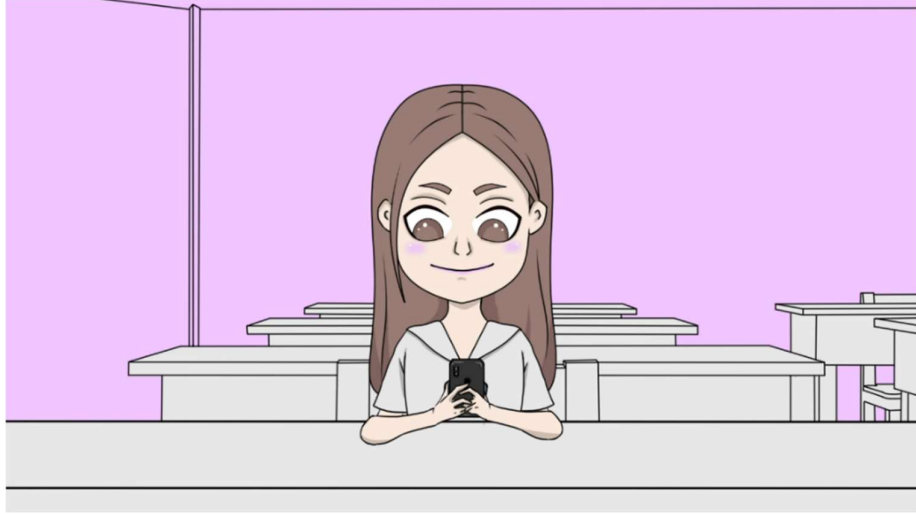
ภาพที่ 4.12 เปิดเรื่องหน้าโรงเรียน

2. ช่วงเช้าในห้องเรียนม้านี้กำลังนั่งเล่นโทรศัพท์เปิดดูสื่อโซเชียลมีเดียอยู่ ดังภาพที่ 4.13



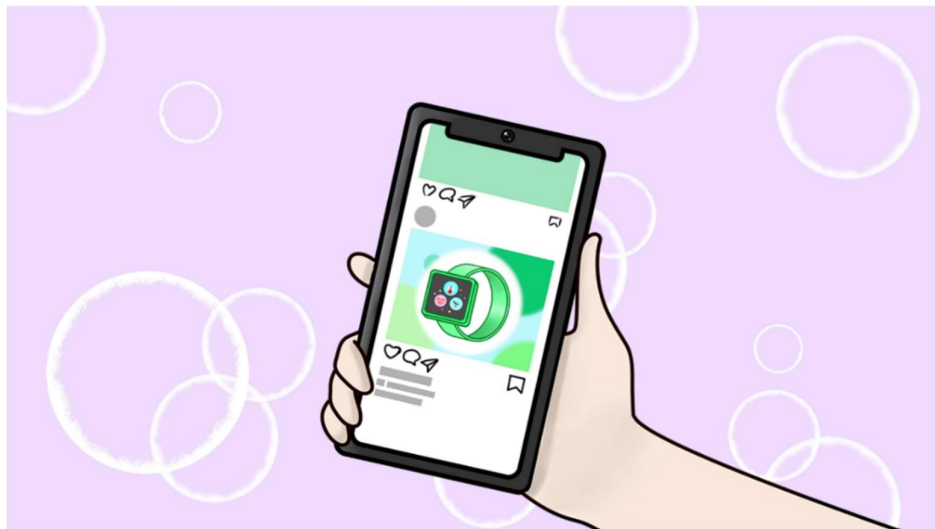
ภาพที่ 4.13 ม้านั่งอยู่ในห้องเรียน

3. มั่นนี่กำลังนั่งเล่นโทรศัพท์และได้เลื่อนไปเจอโฆษณาฟิวเจอร์โฟนที่เธออยากได้มากแต่ไม่กล้าขอเงินแม่เพื่อซื้อ เพราะคิดว่าเศรษฐกิจไม่ดีและรู้ว่าที่บ้านมีค่าใช้จ่ายเยอะแล้ว ดังภาพที่ 4.14



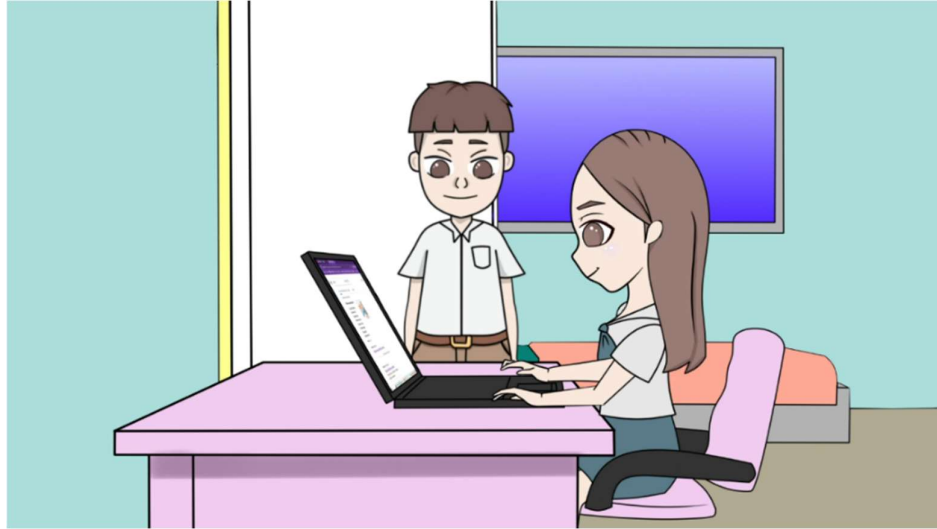
ภาพที่ 4.14 มั่นนี่นั่งเล่นโทรศัพท์ที่โต๊ะเรียน

4. มั่นนี่อยากได้นาฬิกานั้นมากจึงกำลังนั่งค้นหาวิธีการเก็บเงิน ไปเจอวิธีการเก็บเงินตามวันที่ ที่เหมาะกับยุคสมัยนี้ ดังภาพที่ 4.15



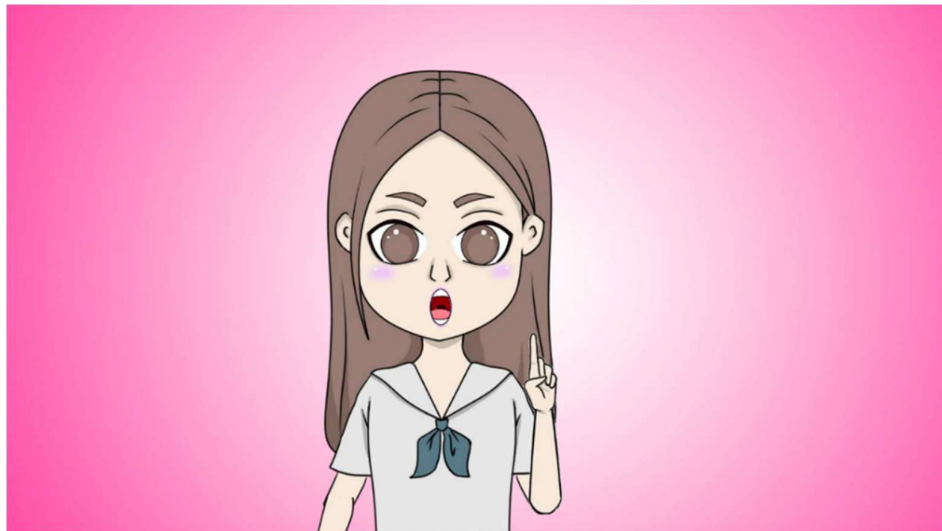
ภาพที่ 4.15 มั่นนี่เห็นโฆษณาฟิวเจอร์โฟน

5. หลังเลิกเรียนวันนั้นมันนี่รีบกลับบ้านมาศึกษาวิธีการเก็บเงินตามวันที่ให้เข้าใจอย่างจริงจัง ในขณะที่มันนี่กำลังศึกษาวิธีการเก็บเงินอยู่นั้น เซฟเดินเข้ามาหามันนี่แล้วถามว่ากำลังทำอะไร ดังภาพที่ 4.16



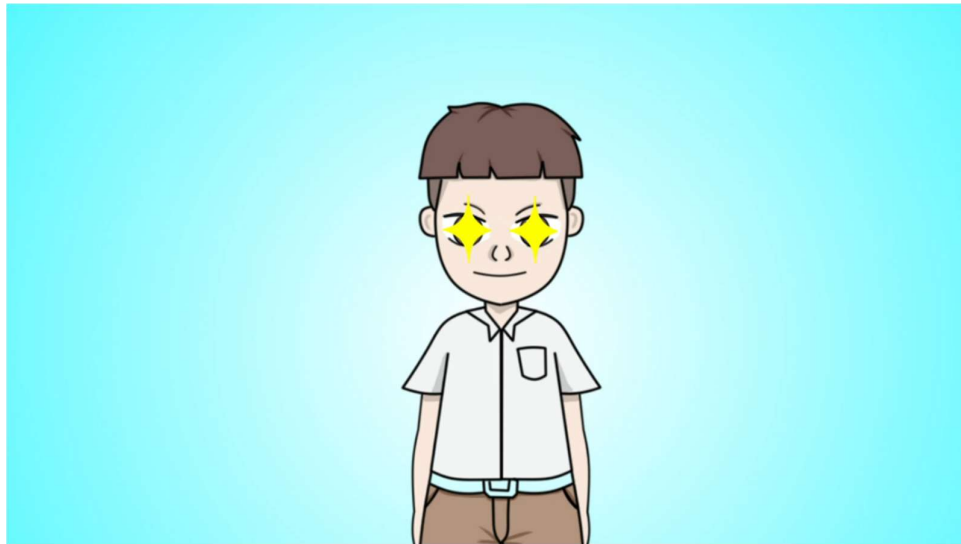
ภาพที่ 4.16 มันนี่กำลังศึกษาวิธีการเก็บเงินในห้องนอน

6. มันนี่จึงบอกน้องชายเรื่องวิธีเก็บเงินที่มันนี่สนใจเพื่อซื้อนาฬิกาโดยไม่ต้องขอเงินแม่ มันนี่จึงแนะนำเซฟว่าต้องเริ่มจากการเก็บเงินที่ได้ไปใช้โรงเรียนทุกวัน ดังภาพที่ 4.17



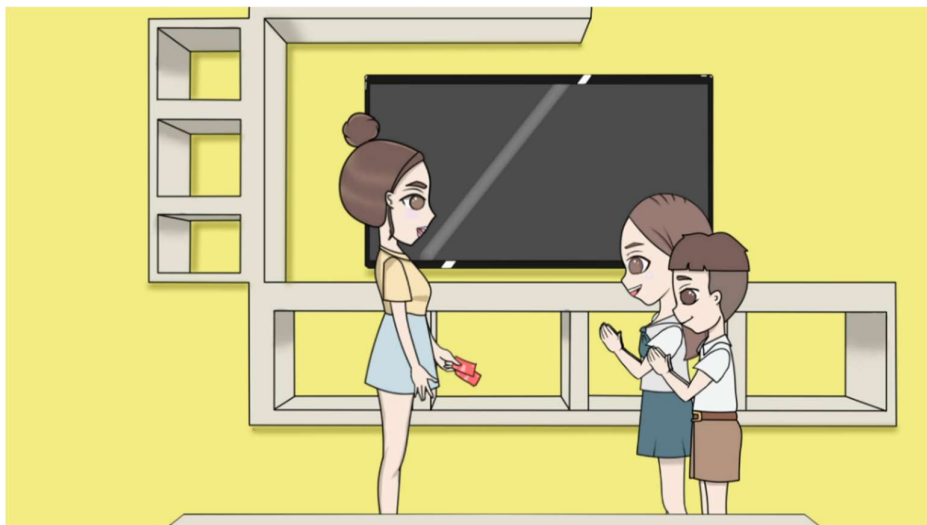
ภาพที่ 4.17 มันนี่อธิบายวิธีการเก็บเงิน

7. เชฟคูมีทำที่สนใจในสิ่งที่มันนี้อธิบายให้ฟังเกี่ยวกับการออมเงินแบบที่มันนี้กำลังศึกษาอยู่
ดังภาพที่ 4.18



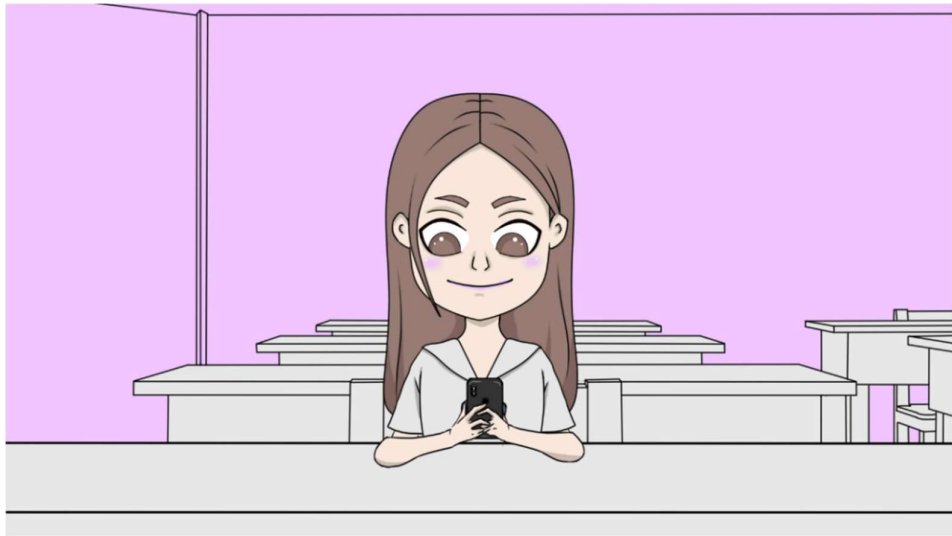
ภาพที่ 4.18 เชฟคูสนใจที่มันนี้อธิบายให้ฟัง

8. เช้าวันต่อมาในห้องนั่งเล่น แม่ให้เงินมันนี้และเชฟเพื่อไปใช้ที่โรงเรียนคนละ 100 บาท
ดังภาพที่ 4.19



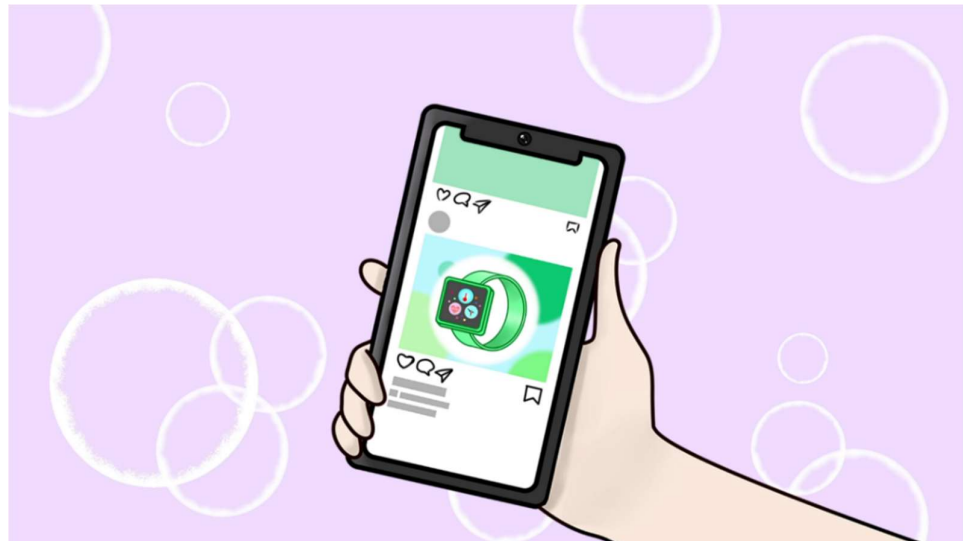
ภาพที่ 4.19 แม่ยื่นเงินให้มันนี้กับเชฟ

9. เมื่อมันนี่มาถึงห้องเรียน มันก็นั่งที่โต๊ะเรียนโต๊ะประจำของเธอและหยิบโทรศัพท์ตนเองขึ้นมา ดังภาพที่ 4.20



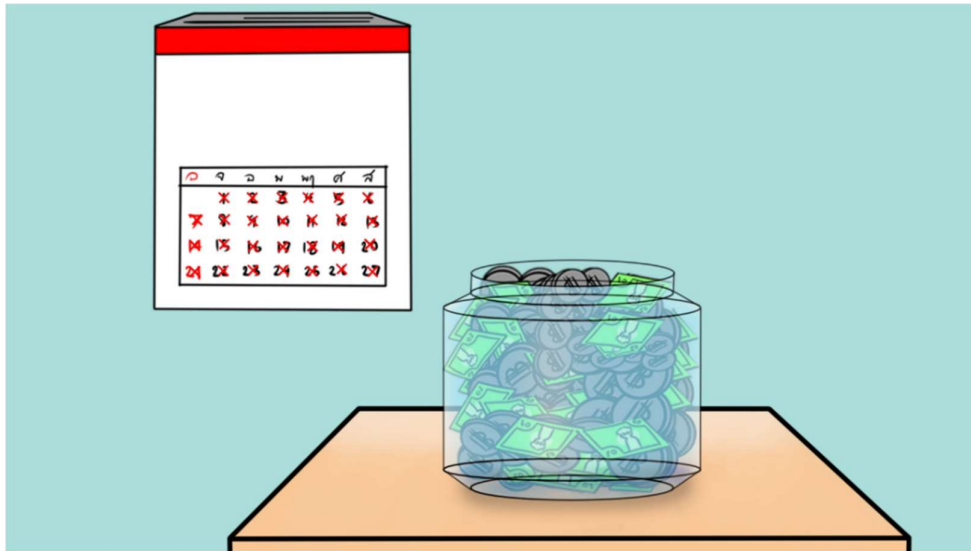
ภาพที่ 4.20 มันนี่นั่งเล่นโทรศัพท์ที่โต๊ะเรียน

10. มันนี่เปิดดูโฆษณาณาฬิกาสมาร์ทวอท์ซ์ที่ตนเองอยากได้อีกครั้ง เพื่อสร้างความตั้งใจที่จะเก็บเงิน ดังภาพที่ 4.21



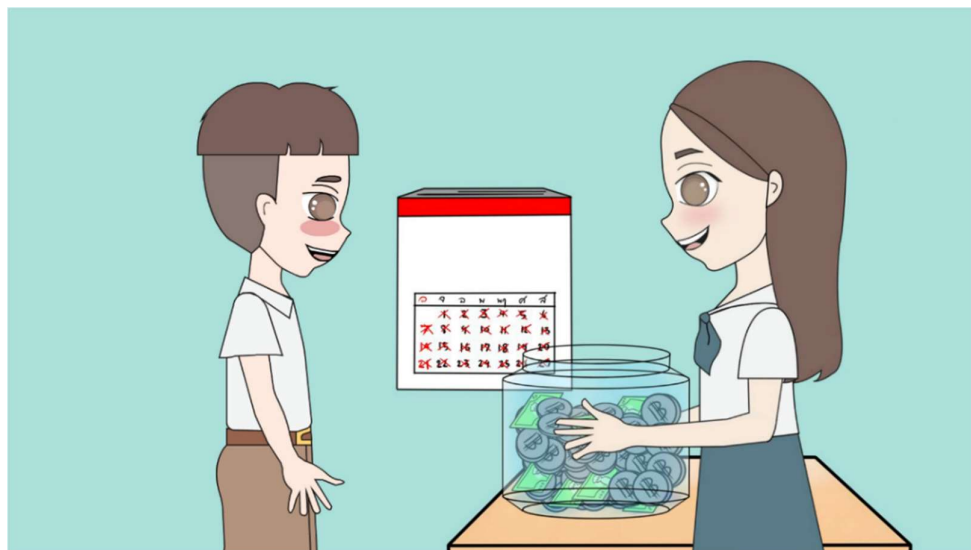
ภาพที่ 4.21 มันนี่เปิดดูโฆษณาณาฬิกาสมาร์ทวอท์ซ์อีกครั้ง

11. เมื่อมันนี่เลิกเรียนกลับมาถึงบ้าน มันนี่เริ่มนำเงินที่เหลือจากใช้จ่ายที่โรงเรียนหยอดกระปุกตามวันที่ของวันนั้น ๆ ทุกวัน ดังภาพที่ 4.22



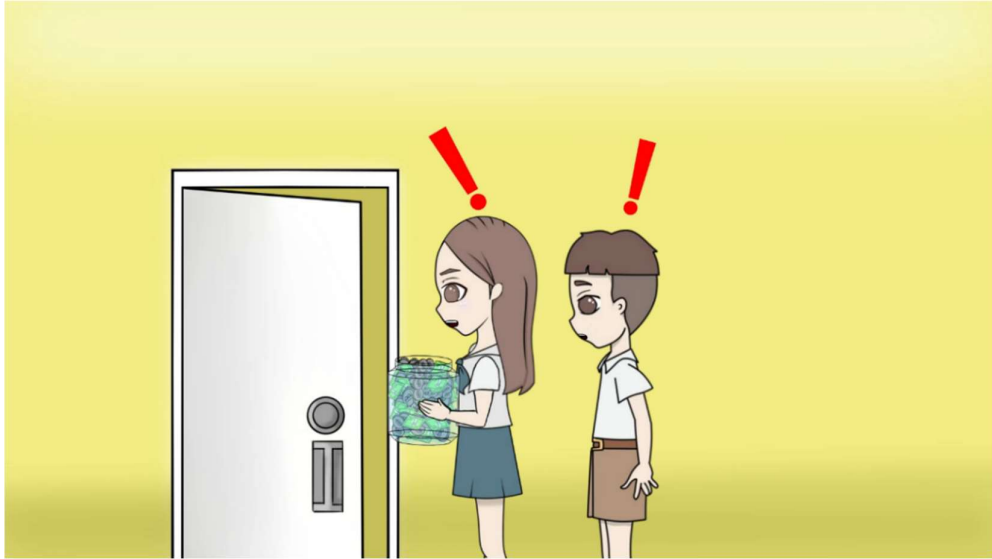
ภาพที่ 4.22 มันนี่หยอดเงินใส่กระปุกทุกวัน

12. ช่วงเย็นหลังเลิกเรียนวันหนึ่ง มันนี่ดีใจมากที่เก็บเงินได้จนครบตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จและนำเงินเก็บให้เชฟดู เชฟเห็นมันนี่ตื่นเต้นก็ดีใจด้วย ดังภาพที่ 4.23



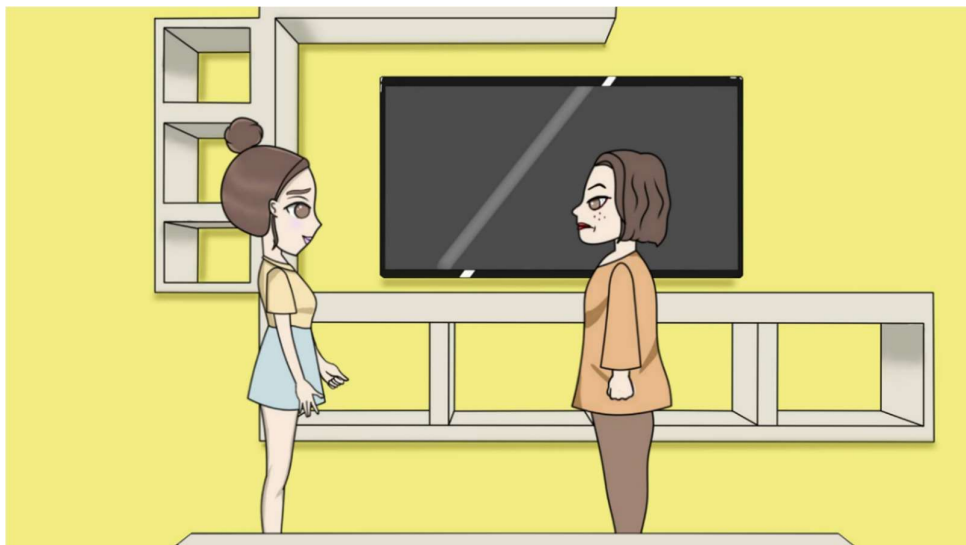
ภาพที่ 4.23 มันนี่โชว์เงินให้เชฟดู

13. มั่นนี้กับเซฟรีบพากันไปหาแม่ที่อยู่ในห้องนั่งเล่นแต่มั่นนี้เห็นแม่กำลังยื่นคุกกี้ป่า จึงหยุดฟังแม่กับป้าวรรณคุยกัน ดังภาพที่ 4.24



ภาพที่ 4.24 มั่นนี้กับเซฟแอบฟังป้ากับแม่กำลังคุยกัน

14. แม่พูดกับป้าวรรณว่า “พอจะมีเงินอยู่บ้างไหม ฉันก็มีเรื่องต้องใช้เงิน มีค่าใช้จ่ายและเงินที่ต้องเก็บไว้ให้ลูกไปใช้ที่โรงเรียน รวมไปถึงค่าใช้จ่ายต่าง ๆ” ดังภาพที่ 4.25



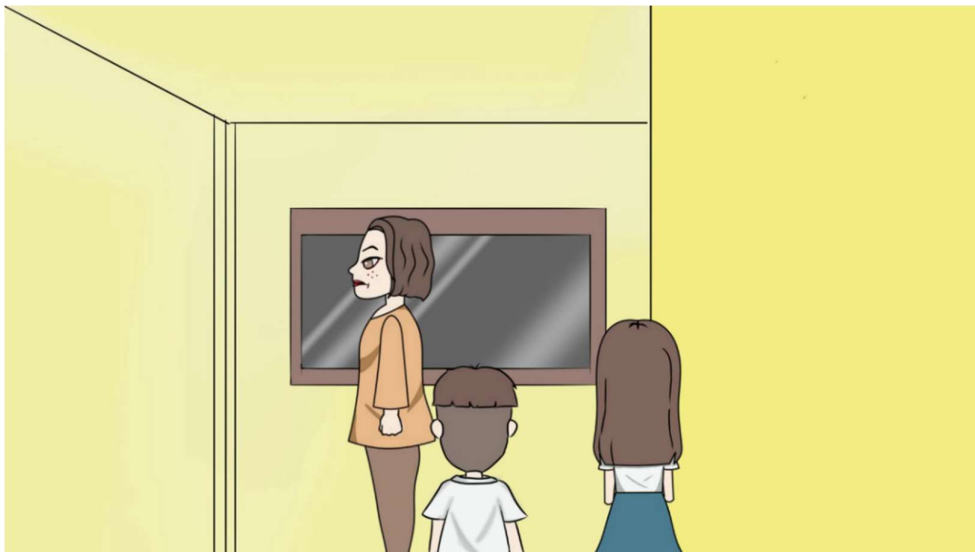
ภาพที่ 4.25 วรรณคุยกับวรรณเรื่องเงิน

15. มั่นนี้ได้ยินดังนั้นจึงคิดว่าแม่มีความจำเป็นต้องใช้เงินมากกว่า หลังจากที่ยื่นฟังจบแล้ว มั่นนี้จึงบอกกับเชฟว่าจะนำเงินเก็บของไปให้แม่ ดังภาพที่ 4.26



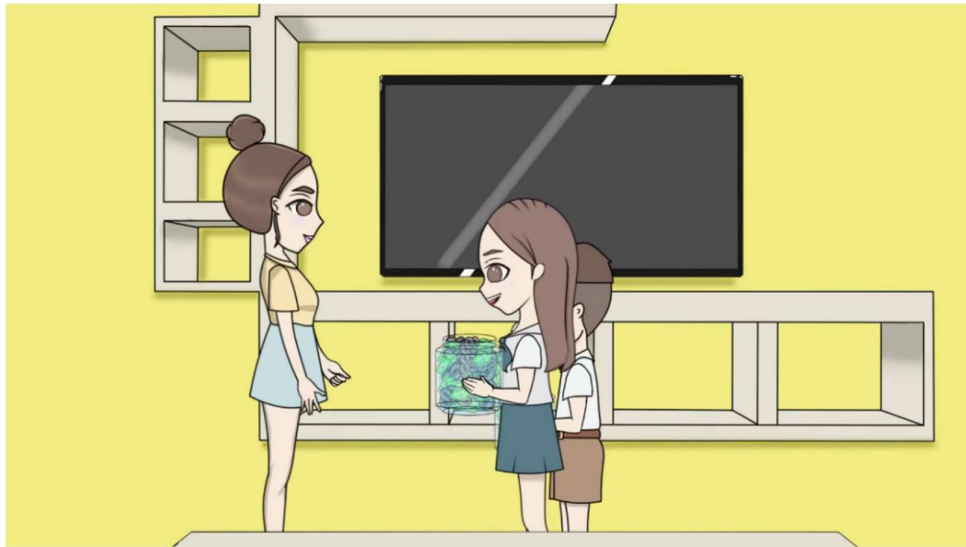
ภาพที่ 4.26 มั่นนี้คิดจะนำเงินเก็บทั้งหมดไปให้แม่

16 .มั่นนี้กับเชฟที่แอบฟังอยู่หลังกำแพง มองตามป้าวรรณที่มีท่าทีโมโหและกำลังเดินออกจากบ้านไป ดังภาพที่ 4.27



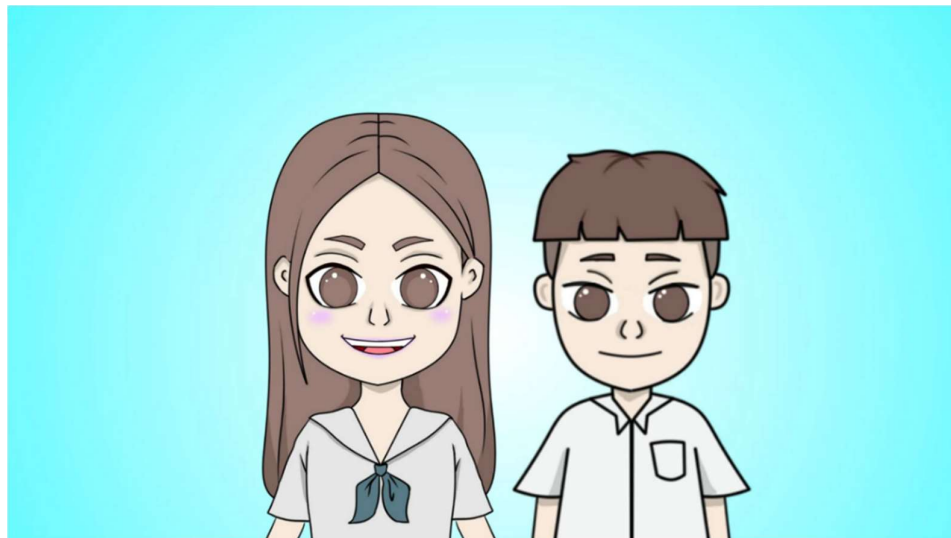
ภาพที่ 4.27 ป้าเดินออกจากบ้านด้วยความโมโห

17. เมื่อป้าวรรณกลับไปแล้ว มั่นนี่เดินถือเงินเข้าไปให้แม่ เซฟเดินตามหลังมายื่นเงินที่เก็บไว้ให้แม่เหมือนกัน ดังภาพที่ 4.28



ภาพที่ 4.28 เซฟกับมั่นนี่ยื่นเงินเก็บให้แม่

18. มั่นนี่ตกใจไม่คิดว่าน้องจะเก็บเงินตามที่ตนเองแนะนำและนำเงินที่เก็บมาให้แม่เหมือนกัน และมั่นนี่ได้กับบอกแม่ว่า เป็นเงินที่พวกเราเก็บออมเพื่อให้แม่พาไปซื้อของที่เรายากได้ แต่ได้ยินแม่คุยกับป้าวรรณเรื่องเงิน จึงคิดว่าแม่มีความจำเป็นต้องใช้เงินมากกว่า ดังภาพที่ 4.29



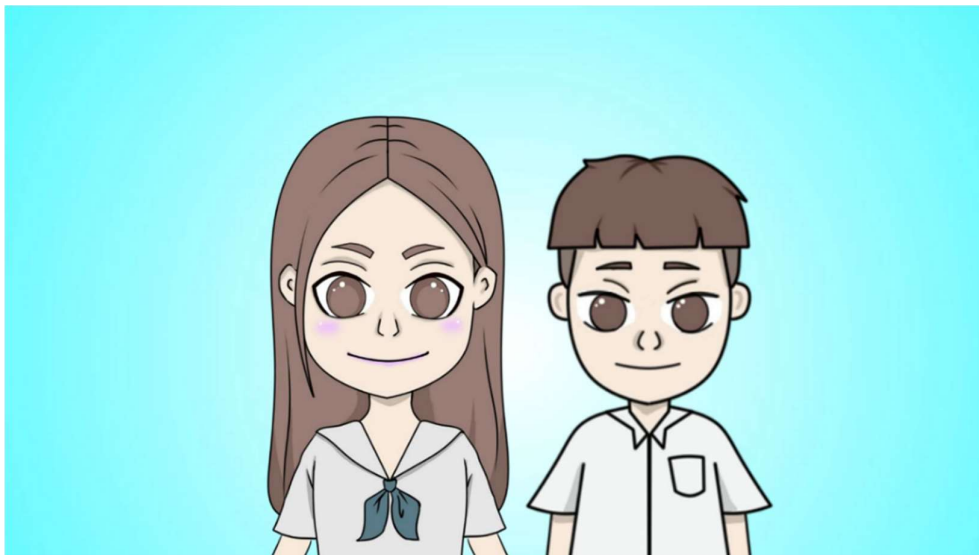
ภาพที่ 4.28 มั่นนี่อธิบายให้แม่ฟัง

19. แม่ได้ยินอย่างนั้นจึงยิ้มดีใจที่ลูกรู้จักการออมเงิน แม่จึงอธิบายให้ลูกทั้งสองฟังว่าเข้าใจผิดและบอกกับลูกว่าแม่ดีใจมากที่มันนี่กับเชฟรู้จักเก็บเงินและนึกถึงแม่ แม่อธิบายต่อว่าป้าต่างหากเป็นคนมายืมเงิน ดังภาพที่ 4.30



ภาพที่ 4.30 แม่อธิบายความจริงทั้งหมดให้ลูกฟัง

20. มันนี่บอกกับแม่ว่าอยากได้นาฬิกาสมาร์ทวอตช์แต่ขอซื้อด้วยเงินเก็บของตนเอง ดังภาพที่ 4.31



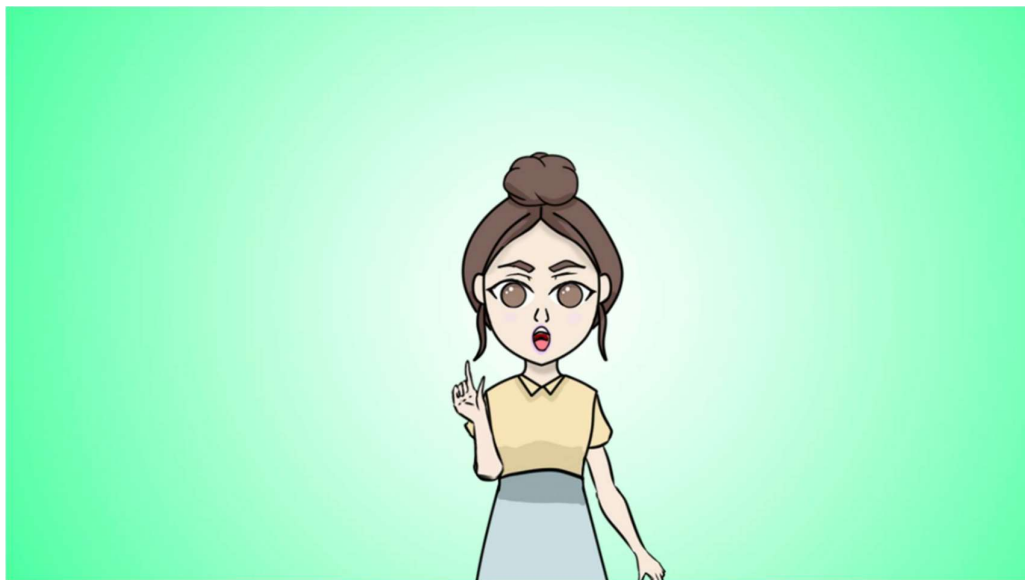
ภาพที่ 4.31 มันนี่พูดกับแม่

21. แม่วรรณพามันนี่ไปซื้อนาฬิกาสมาร์ทวอตช์ มันนี้ดีใจมาก ดังภาพที่ 4.32



ภาพที่ 4.32 ทั้งสามคนยืนอยู่หน้าร้าน Smart Store

22. แม่หันมาถามเซฟว่าเซฟมีอะไรที่อยากได้หรือเปล่า แม่ตั้งใจจะซื้อให้เซฟเป็นรางวัล เหมือนกับมันนี่ ดังภาพที่ 4.33



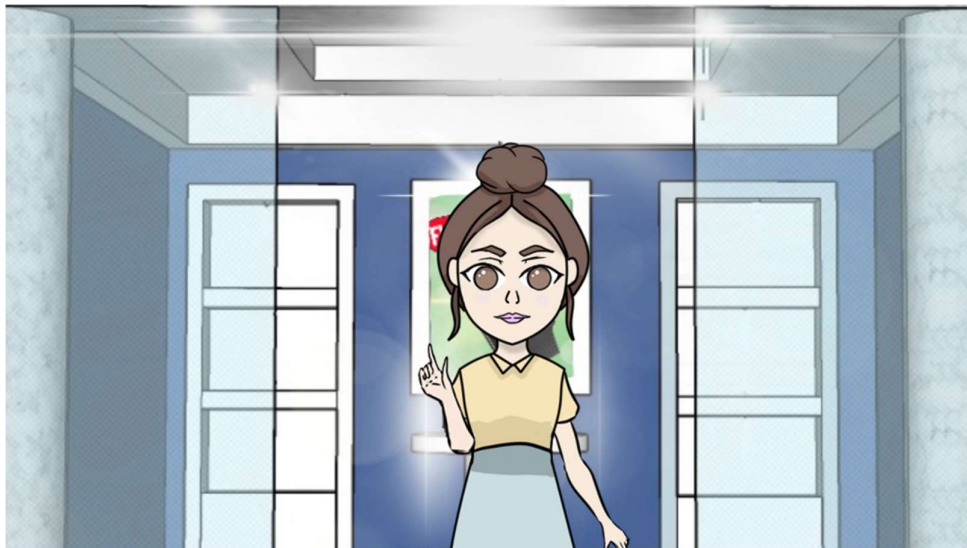
ภาพที่ 4.33 แม่ถามเซฟ

23. เซฟบอกกับแม่ว่าตนเองไม่มีอะไรที่อยากได้ เพราะอยากเก็บเงินไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้ใช้เงินไปกับสิ่งที่อยากได้จริง ๆ อยากนำเงินเก็บไปฝากธนาคารแทน ดังภาพที่ 4.34



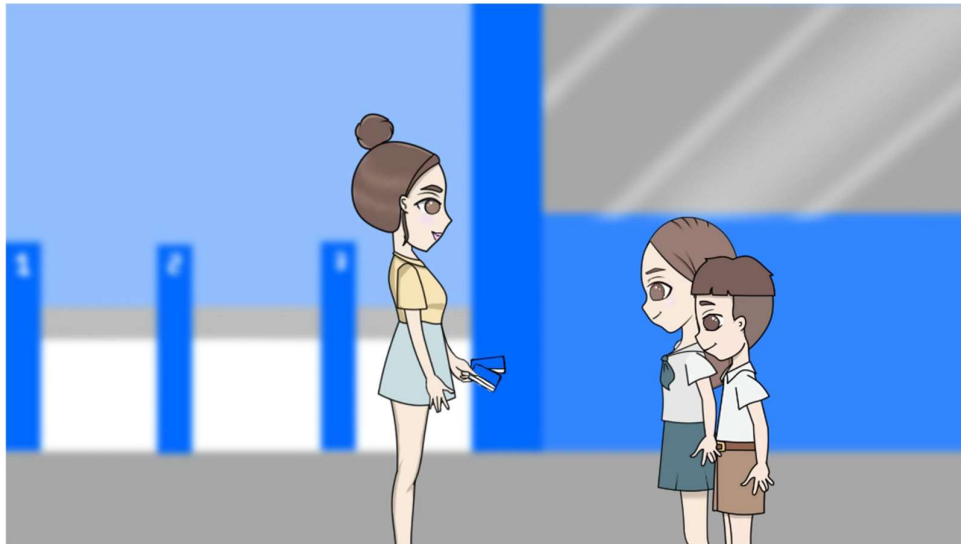
ภาพที่ 4.34 เซฟพูดกับแม่

24. แม่วรรณจึงบอกมันนี่กับเซฟว่าจะพาไปธนาคาร เพื่อนำเงินเก็บของลูกไปฝากในบัญชี ดังภาพที่ 4.35



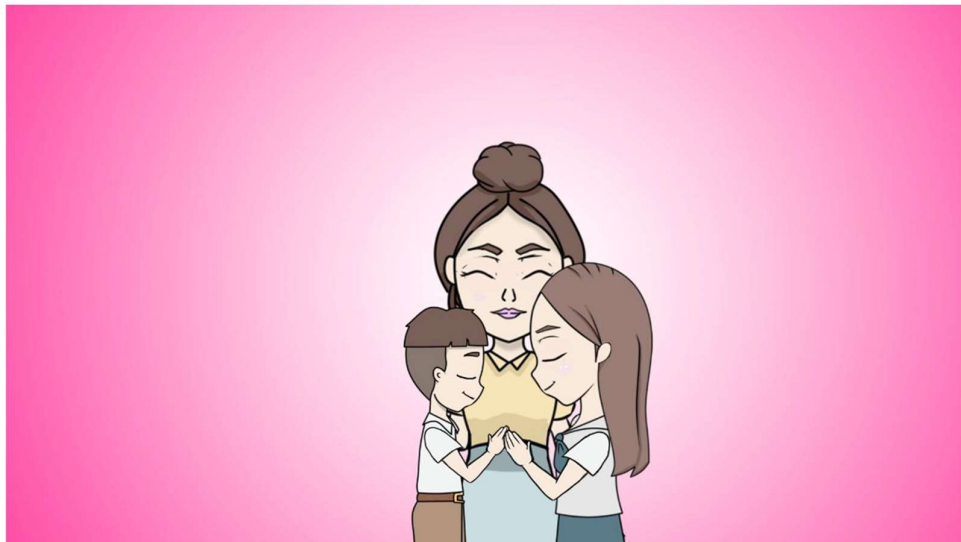
ภาพที่ 4.35 แม่บอกกับลูกทั้งว่าจะพาไปธนาคาร

25. แม่ยื่นสมุดบัญชีให้มันนี่กับเซฟ ทำให้ทั้งสองคนรู้จักการออมเงินเงิน ดังภาพที่ 4.36



ภาพที่ 4.36 แม่ยื่นสมุดบัญชีให้ลูกทั้งสองคน

26. แม่วรรณ มั่นนี้ และเซฟยื่นกอดกันอย่างอบอุ่น และแม่ภูมิใจที่ลูกเข้าใจในเรื่องการออมเงินและเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังภาพที่ 4.37



ภาพที่ 4.37 ทั้งสามคนยืนกอดกัน

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย ทางผู้จัดทำได้ดำเนินการวิเคราะห์จากข้อมูลทางสถิติเพื่อหาผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย ปรากฏการวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่าง

เกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ย มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	(S.D.)	แปลผล
1.ด้านการนำเสนอเนื้อหา			
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์	4.80	0.40	มากที่สุด
1.2 เนื้อหามีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.50	0.40	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาที่นำเสนอสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	4.50	0.50	มาก
1.4 ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย	4.90	0.50	มาก
1.5 การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.80	0.30	มากที่สุด
2.ด้านคุณภาพและความสวยงามของสื่อ			
2.1 การออกแบบตัวละคร	4.50	0.50	มาก
2.2 ความสวยงามของฉาก	4.30	0.64	มาก
2.3 ดนตรีประกอบ	4.90	0.40	มากที่สุด
2.4 ความชัดเจนของภาพ	4.80	0.30	มากที่สุด
2.5 เสียงพากย์ตัวละคร	4.20	0.60	มาก
รวม	4.62	0.45	มากที่สุด

สรุปประเด็นความพึงพอใจภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

จากตาราง 4.2 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.62$, $S.D = 0.45$) เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชมการ์ตูน 2 มิติ มีความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ สามารถสื่อเรื่องราวได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย นำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินโครงการ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย ให้เป็นแนวทางการออมเงินแบบเข้าใจได้ง่ายผ่านสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อให้เด็กทั่วไปได้เข้าใจความสำคัญของการออมเงิน และประเมินความพึงพอใจ มีความละเอียดของภาพ 1920 X 1080 Pixel เป็นเวลา 3 นาที 37 วินาที มีตัวละครทั้งหมด 4 ตัวละครได้แก่ วรรณา วรรณิ มั่นนิ และเซฟ ในการดำเนินเรื่องและให้ความรู้เกี่ยวกับการออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย เป็นแนวทางการในการออมเงินแบบเข้าใจได้ง่าย และให้ความรู้ความสำคัญของการออมเงินผ่านสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

ในการดำเนินโครงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย นั้นสำเร็จและบรรลุตามวัตถุประสงค์ ตรงตามขอบเขตที่วางไว้ คณะผู้จัดทำได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการและที่ปรึกษาโครงการได้นำมาปรับปรุงแก้ไขจนเป็นโครงการที่สมบูรณ์

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจในการรับชม

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อหาผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย จากการวิเคราะห์ปรากฏว่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.62$, $S.D = 0.45$) เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ มีความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์ สามารถสื่อเรื่องราวได้ชัดเจนและเข้าใจ การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ

ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

1. ปัญหาและอุปสรรค
 - 1.1. วาดตัวละครมีลักษณะบิดเบี้ยว ไม่สมส่วน
 - 1.2. ทางผู้จัดทำยังไม่มี ความชำนาญในการทำแอนิเมชันและตัวละครไม่มากพอ
2. แนวทางการแก้ไข
 - 2.1. พยายามศึกษาวิธีการวาดใหม่ และค่อย ๆ ปรับปรุงให้ดีขึ้น
 - 2.2. ศึกษาจากสื่อต่าง ๆ และลองปรับใช้ให้เหมาะสมกับแอนิเมชัน

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดโดยการปรับแต่งเนื้อหารายละเอียดต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันการปรับแต่งภาพและสีสันทของภาพให้ดูมีมิติและทันสมัยมากยิ่งขึ้น การวาดภาพให้ดูมีมิติ และปรับการเคลื่อนไหวแอนิเมชันให้สมจริงมากยิ่งขึ้นโดยการใช้โปรแกรมที่มีประสิทธิภาพและทันสมัยมากยิ่งขึ้นในอนาคต

บรรณานุกรม

- กัญญพัฒน์ โปธินาม.การผลิตสื่อ 2D Animation เพื่อการโฆษณาจูงใจผู้ซื้อเพื่อบริษัท ซีซีเอ็กซ์ จำกัด
สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2566,จาก
<http://library.tni.ac.th/thesis/upload/files/CRT%20MT%202015/Kanyapat%20Phothinam%20CRT%20MT%202015.pdf>
- ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา.เอกสารประกอบการสอน วิชา สด.102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล
ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ (Video). สืบค้นเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2566, จาก
peerawich.com/dc102/images/stories/dc102/dc102-animation-video.pdf
- บุศรินทร์ เอี่ยมธนากุล. การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องธรรมะ DESIGN
ตอนไม่ทำยอดกตัญญู. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 มกราคม 2566, จาก
ssruir.ssru.ac.th/bitstream/ssruir/536/1/117-54.pdf
- ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงิน ธนาคารแห่งประเทศไทย (2558).การออม.สืบค้นเมื่อวันที่ 20
ธันวาคม 2565, จาก
<https://www.1213.or.th/th/moneymgt/save/Pages/save.aspx>.
- Bsu.ac.th (2020). การเขียนบท การออกแบบตัวละครและบทภาพ.สืบค้นเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2566,
<http://graphic.bsru.ac.th/wp-content/uploads/2020/12DJNY> (2019).
- Drawing Comics World Vol.3 หัตถ์วาดการ์ตูน SD สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2566, จาก
<https://serazu.com/library/download/372/9786164870673.pdf>

ภาคผนวก

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการชมภาพยนตร์
การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลผู้ประเมิน

1. อีเมล.....
2. เพศ : ชาย,หญิง,ไม่ต้องการระบุ
3. อายุ.....

ส่วนที่ 2 : ตารางแบบทดสอบความพึงพอใจ

โปรดพิจารณาให้คะแนน โดยการทำเครื่องหมายเลือกระดับความพึงพอใจลงช่อง 5 4 3 2 และ 1

กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

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

หัวข้อการประเมิน	5	4	3	2	1
1.ด้านการนำเสนอเนื้อหา					
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์					
1.2 เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
1.3 เนื้อหาที่นำเสนอสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง					
1.4 ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย					
1.5 การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ					
2.ด้านคุณภาพและความสวยงามของสื่อ					
2.1 การออกแบบตัวละคร					
2.2 ความสวยงามของฉาก					
2.3 ดนตรีประกอบ					
2.4 ความชัดเจนของภาพ					
2.5 เสียงพากย์ตัวละคร					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
เรื่องการออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

การประเมินผลแบบสอบถามความพึงพอใจ
ของผู้ชมที่มีต่อการชม ภาพยนตร์การ์ตูน
แอนิเมชัน 2D เรื่องการออมเงินแบบตั้งเป้า
หมาย

anocha.th@kru.ac.th (ส่งไม่สำเร็จ) สลับบัญชี

*จำเป็น

อีเมล

คำตอบของคุณ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2D เรื่องการออมเงินแบบตั้งเป้าหมาย

การ์ตูนแอนิเมชัน 2D เรื่อง...

เพศ *

☐ ชาย

☐ หญิง

☐ ไม่ต้องการระบุ

ภาพที่ ก.1 ฟอรมการประเมินความพึงพอใจ

การประเมินผลแบบสอบถามความพึงพอใจ
ของผู้ชมที่มีต่อการชม ภาพยนตร์การ์ตูน
แอนิเมชัน 2D เรื่องการออมเงินแบบตั้งเป้า
หมาย

anocha.th@kru.ac.th (ส่งไม่สำเร็จ) สลับบัญชี

*จำเป็น

ส่วนที่ 2 : แบบทดสอบความพึงพอใจ

โปรดพิจารณาข้อความ โดยการทำเครื่องหมายกากบาทกับความพึงพอใจต่อไปนี้และเลือก 5 4 3 2 และ 1

กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

5 หมายถึงความพึงพอใจ มากที่สุด

4 หมายถึงความพึงพอใจ มาก

3 หมายถึงความพึงพอใจ ปานกลาง

2 หมายถึงความพึงพอใจ น้อย

1 หมายถึงความพึงพอใจ น้อยที่สุด

1 ด้านการนำเสนอเนื้อหา *

	5	4	3	2	1
ความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหาที่น่าสนใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง	☐	☐	☐	☐	☐

ภาพที่ ก.2 ฟอรมการประเมินความพึงพอใจส่วนประเมิน

ดอกกุหลาบ	☐	☐	☐	☐	☐
หมาย					
การนำเสนอ	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหาที่น่าสนใจ					

2.ด้านคุณภาพและความสวยงามของสื่อ *

	5	4	3	2	1
การออกแบบตัวละคร	☐	☐	☐	☐	☐
ความสวยงามของฉาก	☐	☐	☐	☐	☐
ความชัดเจนของภาพ	☐	☐	☐	☐	☐
เสียงดนตรีประกอบ	☐	☐	☐	☐	☐
เสียงพากย์ตัวละคร	☐	☐	☐	☐	☐

ข้อเสนอแนะ

คำตอบของคุณ

กลับ ส่ง

หน้า 2 จาก 2

กำลังแนบฟอร์ม

ผ่านส่งฟอร์มภายใน Google ฟอร์ม

ระบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ วัตถุประสงค์ วัตถุประสงค์การขอข้อมูล

Google ฟอร์ม

ภาพที่ ก.3 ฟอร์มการประเมินความพึงพอใจส่วนประเมิน

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642022
 ชื่อ-นามสกุล นางสาวรัตนากร พลพัฒน์
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
 อีเมล raddaporn.p@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลทัพทัน (อุดมพิทยา)
2. ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนอุทัยธรรมานูวัตรวิทยา

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญาใช้ประโยชน์สอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตรงานวิจัยกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา
2. เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญาใช้ประโยชน์สอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตรงานทรัพย์สินทางปัญญาในการเรียนการสอน
3. เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญาใช้ประโยชน์สอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตรองค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับองค์กร
4. เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดียการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA
5. เข้าร่วมกิจกรรมโครงการบริการวิชาการเชิงปฏิบัติการด้านศิลปวัฒนธรรมและตลาดวัฒนธรรม
6. เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ “Young Entrepreneur Support (Y.E.S.) IDEA CHALLENGE”
7. เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะภาษาอังกฤษเพื่อยกระดับคุณภาพนักศึกษา

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642039
 ชื่อ-นามสกุล นางสาวอินชา โทณสูงเนิน
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
 อีเมล anocha.th@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาลวัดพรหมจริยาวาส
2. ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสตรีนครสวรรค์

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญาใช้ประโยชน์สอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตรงานวิจัยกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา
2. เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญาใช้ประโยชน์สอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตรงานทรัพย์สินทางปัญญาในการเรียนการสอน
3. เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เบื้องต้นทางทรัพย์สินทางปัญญาใช้ประโยชน์สอนสังคม และเชิงพาณิชย์ หลักสูตรองค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับองค์กร
4. เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนานักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดียการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA
5. เข้าร่วมกิจกรรมโครงการบริการวิชาการเชิงปฏิบัติการด้านศิลปวัฒนธรรมและตลาดวัฒนธรรม
6. เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ Young Entrepreneur Support (Y.E.S.) IDEA CHALLENGE ”
7. เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะภาษาอังกฤษเพื่อยกระดับคุณภาพนักศึกษา