

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ประยูทธ วงษ์แปง ประธานหลักสูตรเทคโนโลยีสื่อและการสื่อสาร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เสรี ปานชาว ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลรัฐ พลวัน กรรมการควบคุม วิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ มาโดยตลอดจน สำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริวันทน ชัยญาณะ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธรรมกิต ธรรมโมและ ดร.ศุภกิจ เมธิโกพงษ์ ผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาตรวจสอบเครื่องมือวิจัย อาจารย์สายฝน แสนใจพรม ที่ให้คำปรึกษาเรื่องการวิเคราะห์ข้อมูลและขอขอบคุณนักศึกษา สาขาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏมจล วิทยาเขตล้านนา และ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมเครื่องมือตลอดจนเป็นกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ในสาขาเทคโนโลยีสื่อและการสื่อสารทุกท่านที่ประสาทวิชา ความรู้ที่เป็นประโยชน์และความสำเร็จในครั้งนี้ ขอขอบคุณ พี่ๆ บัณฑิตวิทยาลัยที่ช่วยอำนวยความสะดวกในทุกๆ ด้าน ขอขอบคุณ พี่ๆ เพื่อนๆ ทุกท่านที่ให้อกำลังใจตลอดมา

สุดท้ายขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ หงษ์ทอง คุณแม่นลินี หงษ์ทอง และ นางสาวอลิษา หงษ์ทอง น้องสาว ที่สนับสนุน และให้อกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้จน ประสบกับความสำเร็จด้วยดี

ประโยชน์อันพึงได้จากการศึกษาครั้งนี้ ขอมอบสำหรับนักศึกษาที่ศึกษาด้านนี้ ผู้สนใจ ทั่วไป เพื่อประโยชน์ต่อการเรียนรู้และเผยแพร่ต่อสังคมโดยรวม ต่อไป

นิรติชัย หงษ์ทอง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ซ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
สมมติฐานการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดเรื่องการเปิดรับและการเข้าถึงสื่อ.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	12
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย หรือ สื่อประสม.....	19
แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ.....	25
แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะไทย.....	28
แนวเรื่องวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกัคำ.....	35
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	38
3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	40
สรุปแนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ในการวิจัย.....	40

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
รูปแบบการวิจัย.....	42
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	42
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	44
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	45
วิธีการสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	46
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	69
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง.....	71
ตอนที่ 2 ผลการสร้างภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนังในรูปแบบ มัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพ.....	73
ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาเทคนิคภาพเคลื่อนไหวเชิงภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกัดำ.....	76
ตอนที่ 4 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบ ภาพจิตรกรรมฝาผนังจากวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกัดำ.....	77
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	80
สรุปผลการวิจัย.....	80
อภิปรายผล.....	81
ข้อเสนอแนะ.....	82
บรรณานุกรม.....	84
ประวัติผู้วิจัย.....	87
ภาคผนวก.....	89
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย.....	90
ภาคผนวก ข หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ.....	91
ภาคผนวก ค แบบสอบถามงานวิจัย.....	94

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 จำนวนและร้อยละของลักษณะข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง.....	72
4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อของผู้เชี่ยวชาญ.....	74
4.3 แสดงผลการทดสอบการใช้สื่อภาพเคลื่อนไหว เชิงจิตกรรมฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย แบบหนึ่งต่อหนึ่ง.....	74
4.4 แสดงผลการทดสอบสื่อการพัฒนาสื่อภาพเคลื่อนไหว เชิงจิตกรรมฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย แบบกลุ่มเล็ก.....	75
4.5 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ระดับความเหมาะสม ต่อการพัฒนาเทคนิคภาพเคลื่อนไหว เชิงจิตกรรมฝาผนัง.....	76
4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ระดับความพึงพอใจ ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย “ภาพเคลื่อนไหว เชิงจิตกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย จากวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกั่วดำ” ด้านภาพ.....	77
4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ระดับความพึงพอใจ ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย “ภาพเคลื่อนไหว เชิงจิตกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย จากวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกั่วดำ” ด้านเสียงประกอบ.....	78
4.8 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ระดับความพึงพอใจ ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย “ภาพเคลื่อนไหว เชิงจิตกรรมฝาผนังในรูปแบบมัลติมีเดีย จากวรรณกรรมชาดก เรื่อง กำกั่วดำ” ด้านการลำดับตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหว.....	79

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
3.1 กรอบความคิดการวิจัย.....	43
3.2 ขั้นตอนการผลิตสื่อการพัฒนาภาพเคลื่อนไหวเชิงจิตกรรมฝาผนัง ในรูปแบบมัลติมีเดีย.....	46
3.3 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่อง กำก่ำดำ ทางผนังด้านซ้ายของหอคำน้อย.....	48
3.4 ภาพจิตรกรรมฝาผนังต้นแบบ เรื่อง กำก่ำดำ.....	48
3.5 ภาพผนังด้านที่ 1 บอกเล่าเรื่องราวช่วงต้นเรื่องของวรรณกรรมชาดก ตั้งแต่ตอนกำเนิด กำก่ำดำ จนถึงตอนที่นางจันทเทวีถูกขับออกจากเมือง.....	49
3.6 ภาพผนังด้านที่ 2 บอกเล่าเรื่องราวช่วงกลางเรื่องของวรรณกรรมชาดก บอกเล่า เรื่องราว ระหว่างช่วงกำก่ำดำอยู่ที่เมืองพาราณสีจนถึงตอนที่ถอดผิวดำออก.....	49
3.7 ภาพผนังด้านที่ 3 บอกเล่าเรื่องราวช่วงท้ายเรื่องของวรรณกรรมชาดกตั้งแต่ ตอนอภิเษกสมรสของกำก่ำดำไปจนถึงตอนกลับไปครองเมืองพรมหัทธ.....	50
3.8 ลักษณะภาพจิตรกรรมที่นำภาพถ่ายหลายๆ ภาพมาเรียงต่อกันเป็นเรื่องราว ใช้เป็นภาพต้นแบบ เพื่อนำไปพัฒนาเป็นเทคนิคภาพเคลื่อนไหว.....	50
3.9 ภาพลายเส้น ส่วนลำตัว จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง ต้นแบบ.....	52
3.10 ภาพลายเส้น ส่วนศีรษะ จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง ต้นแบบ.....	53
3.11 ภาพลายเส้น ส่วนมือ แสดงลักษณะการถือและจับสิ่งของ จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง ต้นแบบ.....	54
3.12 ภาพลายเส้น ส่วนแขนและลักษณะข้อต่อแสดงการเคลื่อนไหวของส่วนแขน.....	55
3.13 ภาพลายเส้น ส่วนลำตัวและท่าทางของตัวละคร จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง ต้นแบบ.....	56
3.14 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ต้นแบบ.....	57
3.15 ภาพลายเส้นที่เขียนขึ้นใหม่จากต้นแบบเดิม เพื่อเป็นแบบในการพัฒนา เทคนิคภาพเคลื่อนไหว ด้วยกระบวนการทางดิจิทัล.....	57
3.16 การนำภาพการเขียนตัวละครเพื่อมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Anime Studio.....	58

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.17 ภาพเขียนแสดงการแยกส่วนประกอบของตัวละคร เพื่อทำภาพเคลื่อนไหว.....	59
3.18 ภาพแสดง การกำหนดจุดการเชื่อมต่อไปยังส่วนประกอบต่างๆของตัวละคร.....	59
3.19 ภาพแสดง หลังกำหนดจุดเชื่อมต่อแล้วตัวละครจะมีจุดข้อต่อตามจุดที่ได้เชื่อมไว้.....	60
3.20 ภาพการกำหนดลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร.....	60
3.21 การกำหนดลักษณะการเคลื่อนไหวของกลุ่มตัวละครในแต่ละฉาก.....	61
3.22 ภาพแสดงฉากที่ซ่อนอยู่ในชั้น(Layer) หลังสุด มีการเคลื่อนไหว ขององค์ประกอบตามเหมาะสม.....	61
3.23 ภาพแสดง ฉากที่ซ่อนอยู่ในชั้น(Layer) บนสุด มีการเคลื่อนไหว ขององค์ประกอบตามเหมาะสม.....	62
3.24 ภาพเคลื่อนไหวที่มีการนำส่วนของลำดับภาพในแต่ละชั้น(Layer) มาผสมรวมกัน.....	62
3.25 การสร้างลักษณะพิเศษด้วยโปรแกรม Particle Illusion เพื่อเป็นองค์ประกอบ ในชิ้นงานต่อไป.....	63
3.26 ภาพเคลื่อนไหวที่มีการนำส่วนของลำดับภาพในแต่ละชั้น (Layer) มาทำเทคนิคพิเศษด้วยโปรแกรม After Effect.....	63
3.27 แสดงการแทรกเสียงเพลงและเสียงบรรยายไปในส่วนกระบวนการตัดต่อภาพ ในโปรแกรม Adobe Premiere.....	63
3.28 การนำภาพมาเรียบเรียงตัดต่อ และผสมเสียงดนตรีและเสียงบรรยาย ขั้นตอนสุดท้ายโดยรวมของกระบวนการตัดต่อทั้งหมด.....	65
3.29 ขั้นตอนสร้างแบบสอบถามข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง.....	67