

การออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย

Designing and Creating Fantasy Animation from Thai Musical Instruments Appearance

วัชร่า ลุ่มเจ็ก^{1*} พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา² และชัยพร พานิชรุทติวงศ์²

Wachara Lumjeak^{1*} Panpen Chaipreecha² and Chaiporn Panichrutiwong²

^{1*}นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน
ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

²อาจารย์ประจำ คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

^{1*}Graduate student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok,
Patumtanee, Thailand 12000

²Lecturer of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

*Corresponding author, E-mail: tang.lumj@gmail.com

บทคัดย่อ

การออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย 2) เพื่อเป็นสื่อให้เยาวชนมีความสนใจในเครื่องดนตรีไทยมากขึ้น โดยทำการศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน และข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทยเพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาผลิตเป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชันและแบ่งขั้นตอนการผลิตออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนก่อนการผลิต เป็นการวางแผนเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร และการทำกระดานภาพนิ่ง 2) ขั้นตอนการผลิต เป็นการออกแบบฉาก การทำภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อ การบันทึกเสียง และดนตรีประกอบ 3) ขั้นตอนการประเมินสื่อแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย โดยกลุ่มเป้าหมาย ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการประเมินด้านเนื้อหาของแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย มีเนื้อหาเข้าใจง่าย น่าสนใจ สื่อความหมายได้ชัดเจน ความยาวของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม โดยรวมผลการประเมินอยู่ในระดับดี และผลการประเมินด้านการออกแบบของแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย ตัวละคร แสง สี ฉากประกอบ และความกลมกลืนของภาพรวมมีความเหมาะสม โดยรวมผลการประเมินอยู่ในระดับดี 2. ผลการประเมินความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเครื่องดนตรีไทยหลังจากชมแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย อยู่ในระดับมากขึ้น

คำสำคัญ: เครื่องดนตรีไทย คนตรีร่วมสมัย จิม

Abstract

The objectives of this study were to 1) Design and create fantasy animation from Thai musical instruments and 2) Make teenagers interested in Thai musical instruments. This research studied the knowledge about

Thai musical instruments in order to apply into the animation's story and other part of the production which will communicate to the recipient efficiently. The production process of this research was divided into 3 sections: 1) Pre-production, which was the preparation of the whole story, characters design and storyboard creation, 2) Production which involved- designing background, animating, recording, lighting, rendering and editing and 3) Publicizing the animation to teenagers and analyzing the result after the test. 1. The results of fantasy animation from Thai musical instruments appearance on animation content were clear content, interesting, good meaning and proper time. The overall results about designing characters, light, screen, and harmony were in good level. 2. The results of fantasy animation from Thai musical instruments appearance on teenager's interest in Thai musical instruments was increased.

Keywords: Thai musical instruments, contemporary music, Thai dulcimer

1. บทนำ

ดนตรีไทยในทัศนคติของคนรุ่นใหม่เห็นว่า ล้าสมัย เป็นเพียงเครื่องประกอบในงานพิธีที่เข้ากันได้ยากกับดนตรีสากล พฤติกรรมการบริโภคดนตรีของคนส่วนใหญ่เปลี่ยนไป แต่ยังมีคนไทยอีกจำนวนไม่น้อยที่ตระหนักในเอกลักษณ์ของความเป็นดนตรีไทย นับว่าเป็นความโชคดีของลูกหลานไทยที่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ผู้ทรงมีสายพระเนตรยาวไกล ได้สังเกตเห็นคุณค่าและความสำคัญของดนตรีไทย โดยทรงเป็นผู้นำด้านดนตรีไทย เพื่อให้คนไทยทุกคนได้ตระหนักถึงว่าดนตรีไทยอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ แม้ไม่สามารถสร้างกระแสให้ทัดเทียมสากลได้ แต่ก็ก่อให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าทางดนตรีไทยให้แพร่หลายสู่ลูกหลานคนรุ่นใหม่สืบไป (สัญญากาญจนกิจโกศล, 2557)

ในระยะเวลาหลายปีที่ผ่านมา มีภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูนวัยรุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีไทย ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ไทยเรื่อง โหมโรง ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวอันน่าประทับใจของดนตรีไทย ได้รับรางวัลในประเทศอย่างมากมาย เช่น รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 14 ประจำปีพ.ศ. 2547

(สายลมที่ผ่านมา, 2557) หรือหนังสือการ์ตูนเรื่อง แว่วกริ่งกังสดาล การ์ตูนไทยที่ให้ความสนุกสนาน ผสมผสานสาระความรู้เกี่ยวกับดนตรีไทย และได้รับรางวัล Gold Award ในงาน The Sixth International MANGA Award 2013 (Marsmag, 2557) หรือภาพวาดต่าง ๆ ที่มีแรงบันดาลใจมาจากดนตรีไทย

แต่ในแง่ของการนำเครื่องดนตรีไทย มาทำเป็นตัวละครในงานแอนิเมชันนั้นยังมีจำนวนไม่มาก และเมื่อลองดูตัวอย่างการ์ตูนสากลอย่างเรื่อง โจมงาม กับเจ้าชายอสูรของค่ายดิสนีย์ ที่มีการนำเอาข้าวของเครื่องใช้ที่ไม่มีชีวิต มาออกแบบเป็นตัวละครที่มีบุคลิกเฉพาะตัว ได้อย่างน่าสนใจ ทำให้มีแนวความคิดว่า ถ้าเครื่องดนตรีของไทย กลายเป็นตัวละครที่มีชีวิตและบุคลิกจากลักษณะเฉพาะของแต่ละเครื่อง คงมีความน่าสนใจและดึงดูดเยาวชนให้มีมุมมองใหม่ ๆ กับเครื่องดนตรีไทย และสามารถนำไปต่อยอดความชอบได้ในอนาคต

ด้วยเหตุนี้ จึงสนใจที่จะเลือกออกแบบตัวละครจากเครื่องดนตรีไทย ซึ่งเมื่อรวมเข้ากับเสียงเพลงแบบดนตรีไทยร่วมสมัย ออกมาเป็นแอนิเมชันแนว

แฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย คงทำให้เยาวชนสนใจเครื่องดนตรีไทยมากขึ้น

2. วัตถุประสงค์

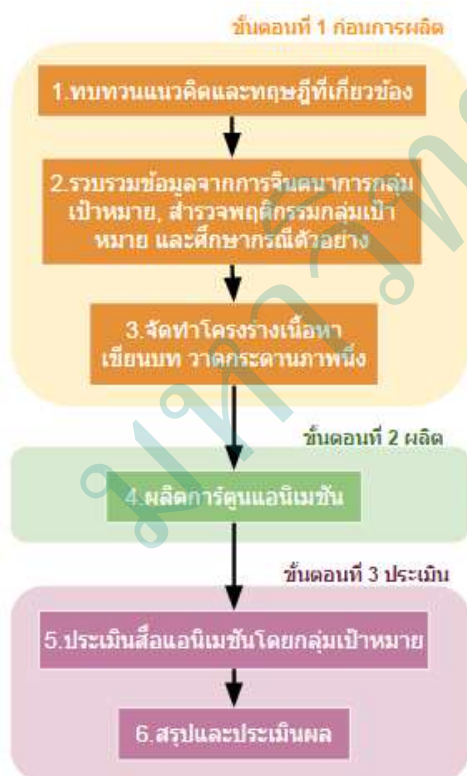
1. เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์งานแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย
2. เพื่อเป็นสื่อให้เยาวชนมีความสนใจในเครื่องดนตรีไทยมากขึ้น

3. วิธีการวิจัย

รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยมีดังนี้

3.1 แผนการดำเนินงาน

การดำเนินงานในการวิจัยมีขั้นตอนตามแผนผังที่แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการทำงาน

3.2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่เลือก คือ กลุ่มเยาวชนที่มีอายุ 10-15 ปี เพราะเป็นวัยที่มีพัฒนาการปรับเปลี่ยนจากวัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่น เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ สังคมปัจจุบันเป็นยุคข่าวสารไร้พรมแดน ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิดของวัยรุ่นมากขึ้นด้วย

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 การออกแบบและสร้างสรรค์งานแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทยดำเนินการดังนี้

- 1) ศึกษาหลักการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน และข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทย
- 2) เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์งานแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย ดังนี้

2.1) จินตนาการกลุ่มเป้าหมาย

สำรวจความคิดเห็นความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนอายุ 10-15 ปี จำนวน 30 คน ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล

2.2) สำรวจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย

โดยสำรวจทัศนคติที่มีต่อเครื่องดนตรีไทย และการนำเครื่องดนตรีไทยมาบรรเลงเพลงสมัยใหม่ผ่านทางสื่อออนไลน์ต่างๆ

2.3) ศึกษากรณีตัวอย่าง

จากแอนิเมชันเรื่อง โจมงามกับเจ้าชายอสูร ดังรูปที่ 2 และจากเรื่อง Toy Story ดังรูปที่ 3



รูปที่ 2 ศึกษางานแอนิเมชันจากเรื่อง โลมงามกับเจ้าชายอสูร



รูปที่ 3 ศึกษางานแอนิเมชันจากเรื่อง Toy Story

3) การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1) วิเคราะห์ข้อมูลจากการจินตนาการกลุ่มเป้าหมาย

คนไทยให้ความรู้สึกที่ไม่ทันสมัย ส่วนใหญ่มักเห็นในภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อถึงความเก่า ความโบราณ รวมทั้งไม่ค่อยได้ยืมคนไทยในบทเพลงสมัยใหม่ เลยทำให้คนไทยขาดความน่าสนใจ

3.2) วิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจพฤติกรรม

จากการได้ทดลองทำการสำรวจพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ในการแสดงความคิดเห็นตามสื่อออนไลน์อย่างเช่น Youtube.com ที่เป็นคลิปวิดีโอการบรรเลงเพลงสากลต่างๆ โดยใช้เครื่องดนตรีไทยส่วนมาก มีความเห็นไปในแนวทางชื่นชอบ ชื่นชม บางส่วนมีความสนใจและต้องการที่จะเรียนรู้การเล่นเครื่องดนตรีไทยขึ้นนั้น

3.3) วิเคราะห์กรณีตัวอย่างงานแอนิเมชัน

จากแอนิเมชันเรื่อง โลมงามกับเจ้าชายอสูร สามารถศึกษาในเรื่องงานออกแบบตัวละครที่เป็นสิ่งไม่มีชีวิต ให้มีชีวิตและบุคลิกที่น่าสนใจ

จากเรื่อง Toy Story สามารถศึกษาการปฏิสัมพันธ์ และการแสดงออกของเด็กกับสิ่งของที่เป็นของเล่น เมื่อเวลาผ่านไป ของเล่นกลับได้รับความสนใจจากเด็กผู้เป็นเจ้าของน้อยลงเรื่อยๆ เปรียบเทียบได้กับเครื่องดนตรีไทยที่ยังนานวัน ไป ยังมีเด็กสนใจน้อยลงทุกที

4) นำผลการวิเคราะห์มาออกแบบและสร้างสรรค์งานแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากรูปลักษณะเครื่องดนตรีไทย

จากการวิเคราะห์ด้วยวิธีการดังที่กล่าวมาแล้ว ทำให้สามารถออกแบบ เนื้อเรื่อง ตัวละคร การใช้สีและอารมณ์ ดังนี้

4.1) การออกแบบเนื้อเรื่อง ต้องการสื่อสารให้กลุ่มเป้าหมาย เห็นถึงความสามารถของเครื่องดนตรีไทย และความเหงาเมื่อไม่มีใครสนใจ โดยเล่าเรื่องผ่าน 2 ตัวละคร โดยศึกษาแนวคิดของพิชชาณัฐ ผู้จินดา (2556) ที่กล่าวว่า

“ข้าพเจ้าใช้จะหมายความว่า เครื่องดนตรีไทยมีครุฑเวทหรือครุฑีสิงสถิตอยู่เป็นประจำ เพราะเมื่อพิจารณาแล้ว คนไทยแต่เดิมให้ความเคารพและกตัญญูต่อเครื่องมือทำมาหากิน และเชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นมี “ขวัญ” ประจำอยู่ เช่น ขวัญข้าว ขวัญเรือน หรือ สิ่งที่ไม่เป็นตัวตน”

4.2) การออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้ออกแบบตามแนวคิดของ Chaimana (2555) ที่กล่าวว่าการวิเคราะห์ หากวิเคราะห์จากบทหรือจากแนวคิด โดยการหาแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่จะใช้เป็นฐานข้อมูลอ้างอิงในการ

คิดออกแบบตัวละครเพื่อให้ตัวละครมีความสมบูรณ์มากที่สุด

4.2.1) เด็กผู้หญิง ที่เป็นตัวแทนของเยาวชน

ชื่อ: เมโลดี้ (เม)

อายุ: 15 ปี

บุคลิก: ร่าเริง อ่อนไหวง่าย ชอบเสียงดนตรี มีความคิดสร้างสรรค์ ออกแบบตามรูปที่ 4



รูปที่ 4 ตัวละครเด็กหญิง ตัวแทนเยาวชน

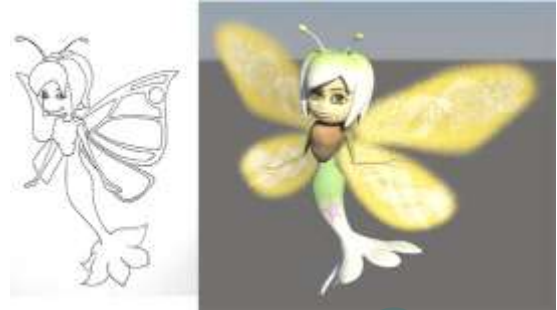
4.2.2) ขวัญจิม ที่เป็นตัวแทนของเครื่องดนตรีไทย เนื่องจากว่าจิมเป็นเครื่องดนตรีไทยที่มีการพัฒนาเสียงให้เล่นเพลงสากลได้มากขึ้น และจากการสำรวจในเว็บ Youtube.com จะเห็นว่ามียุบรวมสมัยที่บรรเลงโดยจิมอยู่มาก แสดงให้เห็นความอ่อนโยนและเข้มแข็งในเครื่องดนตรีนี้ และแนวคิดในการออกแบบตัวละครก็ได้้นำลักษณะของเครื่องดนตรีที่คล้ายผีเสื้อมาเป็นพื้นฐาน มีแขนเป็นไม้ดีจิม ผมและหางมาจากดอกสัก ซึ่งไม้สักเป็นวัสดุที่นิยมนำมาผลิตจิมนั่นเอง

ชื่อ: ดาว

อายุ: ไม่ทราบแน่ชัด

บุคลิก: ต้องการความรัก ความเอาใจใส่

ออกแบบตามรูปที่ 5 และรูปที่ 6



รูปที่ 5 ตัวละครขวัญจิม ตัวแทนเครื่องดนตรีไทย



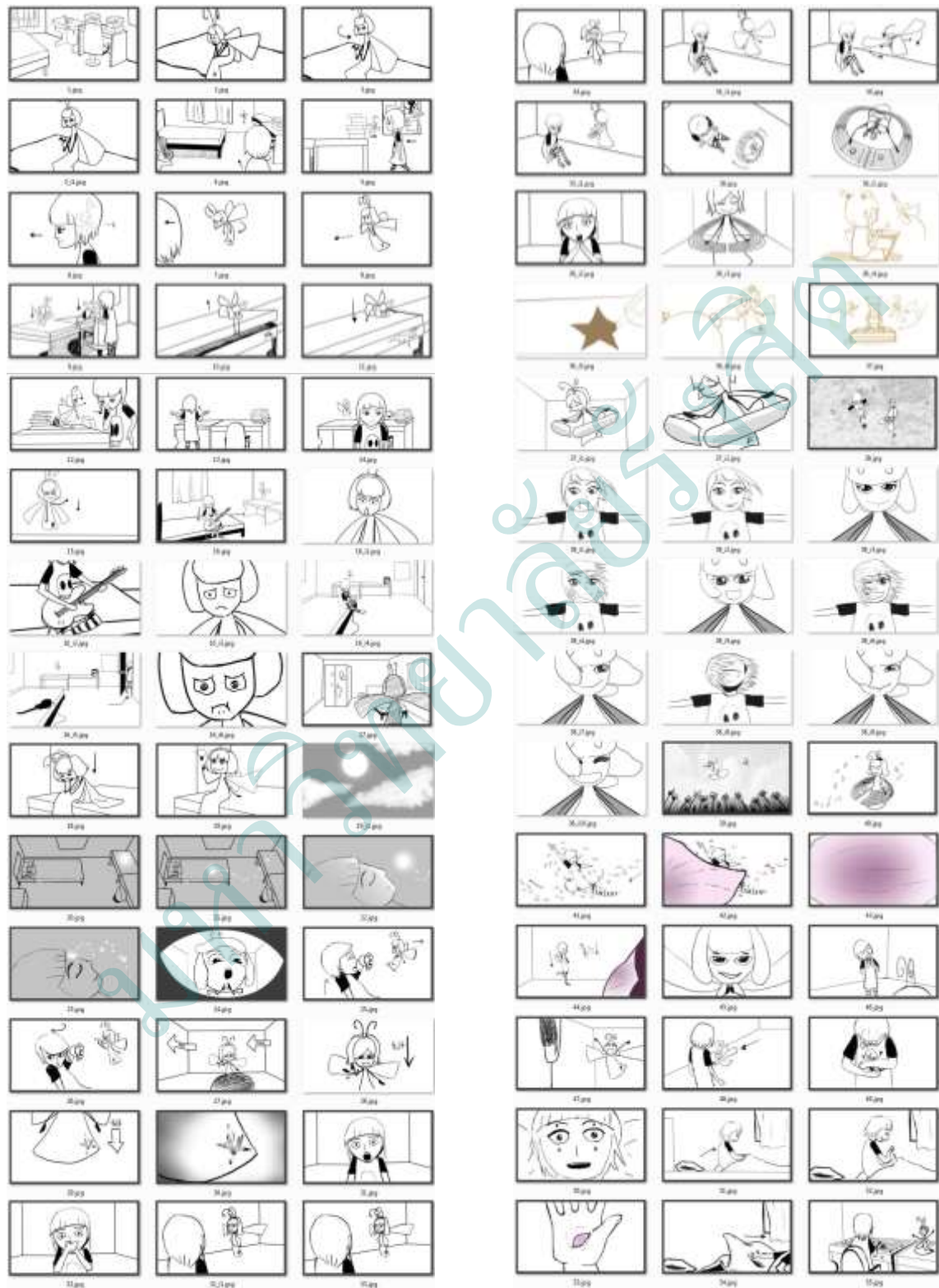
รูปที่ 6 แนวคิดตัวละครขวัญจิม

4.3) การออกแบบบรรยากาศโดยรวมของเรื่อง ออกแบบตามรูปที่ 7



รูปที่ 7 การออกแบบบรรยากาศโดยรวมของเรื่อง

4.4) การออกแบบกระดานภาพนิ่งออกแบบตามรูปที่ 8



รูปที่ 8 การออกแบบกระดานภาพนิ่ง

5) ดำเนินการผลิตตามกระดานภาพนิ่งที่วางไว้

3.3.2 สร้างแบบประเมินสื่อแอนิเมชันด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบ พร้อมทั้งประเมินความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเครื่องดนตรีไทยหลังจากชมแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากรูปลักษณ์เครื่องดนตรีไทย

4. ผลการวิจัย

มีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบประเมินหลังจากที่กลุ่มเป้าหมายได้ดูสื่อ ซึ่งเกณฑ์การประเมินได้กำหนดเป็นเกณฑ์วัดระดับค่าความพึงพอใจ และระดับคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้เกณฑ์บอกระดับความคิดเห็น ที่แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ ดีมาก ดีปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

4.1 ผลการประเมินการออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากรูปลักษณ์เครื่องดนตรีไทยปรากฏดังนี้

1) ด้านเนื้อหา มีเนื้อหาเข้าใจง่าย น่าสนใจ สื่อความหมายได้ชัดเจน ความยาวของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม โดยรวมผลการประเมินอยู่ในระดับดี

2) ด้านการออกแบบ ตัวละคร แสง สี ฉากประกอบ และความกลมกลืนของภาพรวม มีความเหมาะสม โดยรวมผลการประเมินอยู่ในระดับดี

4.2 ผลการประเมินความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเครื่องดนตรีไทยหลังจากชมแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากรูปลักษณ์เครื่องดนตรีไทย อยู่ในระดับมากขึ้น

5. การอภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากรูปลักษณ์เครื่องดนตรีไทย มีสิ่งที่ค้นพบ สมควรนำมาอภิปรายดังนี้

5.1 ผลการประเมินด้านเนื้อหา

เนื้อหาของสื่อแอนิเมชันเข้าใจได้ง่ายได้รับการประเมินในระดับดี เนื่องจากการวางโครงเรื่อง

ง่ายไม่ซับซ้อน เนื้อหาที่น่าสนใจได้รับการประเมินในระดับดี ทั้งนี้เพราะมีการเดินเรื่องที่กระชับพอดีกับเนื้อหาทั้งหมด มีจังหวะภาพและเสียงบรรยายที่เหมาะสม ส่วนการสื่อความหมายได้ชัดเจนได้รับการประเมินในระดับดีเช่นกันอาจเนื่องมาจากการดำเนินเรื่องเป็นไปตามเส้นเวลา และมีการย้อนไปในเหตุการณ์ในความฝัน ซึ่งเป็นช่วงความคิด ทำให้ลำดับการดำเนินเรื่องสามารถเข้าใจได้โดยง่ายและความยาวของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม ได้รับการประเมินในระดับดี เพราะเป็นการ์ตูนแอนิเมชันขนาดสั้น และการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อน

5.2 ผลการประเมินด้านการออกแบบ

การออกแบบในที่นี้หมายถึงการออกแบบตัวละคร แสง สี ฉากประกอบ และความกลมกลืนของภาพรวมมีความเหมาะสม ได้รับการประเมินในระดับดีสืบเนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จากศึกษาคณิศ ตัวอย่างจากแอนิเมชันเรื่อง โจมงามกับเจ้าชายอสูรของดิสนีย์และจากเรื่อง Toy Story สอดคล้องกับคำกล่าวของ Chaimana (2555) ที่กล่าวว่า การออกแบบการเรกเตอร์ตัวละคร ประกอบกับในขั้นตอนของการสร้างหรือดีไซน์ตัวละครแต่ละตัวก็ต้องดูว่าเป็นคนหรือสัตว์ แม้กระทั่งสิ่งของเครื่องใช้ที่มากับตัวละครนั้น ๆ ทุกอย่างต้องดีไซน์ออกแบบให้ด้วย ในขั้นตอนนี้จะมีการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลแวดล้อมเกี่ยวกับตัวละครนั้น ๆ อย่างลึกซึ้งละเอียดจากแหล่งอ้างอิงต่าง ๆ ผสมผสานกับจินตนาการ ทั้งจากการศึกษาบทสนทนาของตัวละครเพื่อนำมาวิเคราะห์

5.3 ผลการประเมินความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเครื่องดนตรีไทย

หลังจากชมแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากรูปลักษณ์เครื่องดนตรีไทย ผลการประเมินความสนใจ

ของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเครื่องดนตรีไทย อยู่ในระดับมากขึ้นทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริวิวัฒน์ ละตา (2553) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการละเล่นสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมเอกลักษณ์ไทย พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการละเล่นสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมเอกลักษณ์ไทย โดยรวมอยู่ในระดับมาก และมีการรับรู้ต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการละเล่นสำหรับเด็ก เพื่อส่งเสริมเอกลักษณ์ไทย โดยรวมอยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ตปากร พุทธเกศ (2553) ที่ได้ศึกษาการผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553) พบว่า การ์ตูนไทยที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบสื่อสามารถสื่อสารความเป็นไทยให้ผู้รับสารทั้งเด็กและผู้ใหญ่รับรู้ตีความหมายได้ที่ชัดเจนเกี่ยวกับผู้ผลิต

6. บทสรุป

จากการศึกษาวิจัยการออกแบบและสร้างสรรค์งานแอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากรูปสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทยพบว่าแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีการออกแบบที่ดีทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและน่าสนใจ นอกจากนี้ยังสื่อความหมายได้ชัดเจนและมีความยาวของสื่อแอนิเมชันที่เหมาะสม รวมทั้งตัวละคร แสง สี ฉากประกอบ และความกลมกลืนของภาพรวมมีความเหมาะสมส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายสนใจเครื่องดนตรีไทยมากขึ้น

7. กิตติกรรมประกาศ

จากการออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชันแนวแฟนตาซีจากรูปสัญลักษณ์เครื่องดนตรีไทย ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.พรพนธ์ ญาขันธ์ รศ.พิศประไพ สารสาสน์ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์

อำนาจวุฒิ สารสาสน์ อาจารย์ณัฐวุฒิ สีมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในหลักสูตรปริญญาโทดิจิทัลอาร์ตทุกท่าน มา ณ ที่นี้ที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลืองานวิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

ตปากร พุทธเกศ. (2553). การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553). วิทยานิพนธ์ (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิชชาณัฐ ตูจินดา. (2556). นัยสำคัญแห่งพิธีไหว้ครูดนตรีไทย. สืบค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2557 จาก <http://kotavaree.com/?p=48> []

สัญญา กาญจนกิจ โภศล. (2557). สืบค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2557, จาก swis-acn.acn.ac.th สายลมที่ผ่านมา. (2557). สืบค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://www.oknation.net>

สิริวิวัฒน์ ละตา. (2553). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการละเล่นสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมเอกลักษณ์ไทย. วิทยานิพนธ์ (วท.ม.) สาขาวิชา สื่ออนิเมิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย มหาสารคาม

Marsmag. (2557). สืบค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://www.manager.co.th/>

Siriporn Chaimana. (2555). การออกแบบคาเรกเตอร์ตัวละคร. สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2556, จาก <http://siripornchaimana.blogspot.com>