



การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย

Media Motion Graphics for Thai Alphabet Recognition

ณัฐพร กองสิน* พรรณเพ็ญ ฉายปริษา และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

Nattaporn Kongsin* Panpen Chaipreecha and Chaiporn Panichrutiwong

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

Faculty of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

*Corresponding author, E-mail: nattapornkongsin426@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว โดยนำเสนอในรูปแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวสองมิติ ที่ช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย การเรียน การสอนภาษาไทยมีตั้งแต่เด็ก แต่ว่าเด็กเรียนรู้จากการท่องจดจำภาษา โดยการเรียนรู้ครั้งแรก จะทำให้เด็กจดจำได้ค่อนข้างยาก ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่จะสามารถช่วยให้เด็กจดจำและเรียนรู้ภาษาไทยได้เร็วขึ้น การปูพื้นฐานการเรียนรู้ให้เด็กนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเริ่มตั้งแต่ช่วยเยาว์ เพื่อสร้างรากฐานที่ดีในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ โดยสิ่งที่ควรฝึกฝนให้กับเด็ก ๆ ให้มีความแม่นยำในก้าวแรกของการเรียนรู้ คือ การจดจำและเรียนรู้เกี่ยวกับพยัญชนะไทย วิธีที่จะทำให้เด็กจดจำพยัญชนะภาษาไทย ควรเริ่มจากการดูรูปภาพ เพื่อให้ได้เรียนรู้ความหมายก่อน เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การจดจำตัวอักษร จะทำให้เด็กจดจำได้ง่ายขึ้น ส่วนของการออกแบบตัวละครได้ออกแบบให้มีความน่ารัก สีสดใส และฉากประกอบให้สอดคล้องกับตัวละคร มีการเล่าเรื่องผ่านภาพประกอบ เสียงพากย์ และเสียงบรรเลง ทำให้การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหวดูสนุกสนาน และสามารถสื่อสารเนื้อหาได้อย่างชัดเจน ไม่มีความซับซ้อนมากเกินไป ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects และ Adobe Premiere Pro รวมทั้งด้านทฤษฎีทางการออกแบบและด้านวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย มาช่วยในการออกแบบ ทำให้เกิดความน่าสนใจ และมีแนวทางในการออกแบบมากขึ้น จากผลการวิจัยพบว่า การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย สร้างความน่าสนใจให้กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในระดับดี สามารถสร้างการเรียนรู้อย่างสนุกสนานส่งผลให้กระตุ้นสมองในการจดจำพยัญชนะไทยมากขึ้น

คำสำคัญ: กราฟิกเคลื่อนไหว



Abstract

This study aims to design motion graphic media by presenting in the form of a two-dimensional motion graphic media that helps children to memorize Thai consonants. Thai language has been taught at school and children find it hard to remember the letters at the very first time. At present, there are technologies that can help children to remember and learn Thai language faster. It is important that the foundations are provided at the earliest stage in order for their other skills to fully develop. Their first step of learning should be encouraged with accuracy that is, remembering and learning Thai consonants. One way to ensure children's letter recognition is to start from using pictures to help with letter recognition. To make it easier to remember, the graphics were designed to be cute and bright-- colored with accompanying scenes in line with the characters. Storytelling through illustrations, voice-acting and instrumental sounds were featured to make the animation look fun and the media content not too complicated. The tools used in the research included Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, design theories and early childhood education research to help generate more design ideas. From the results of the research, it was found that the design of motion graphic media to help memorize Thai consonants created interest among the target group with a good level of satisfaction. It can be suggested that such a learning tool can create a fun learning environment that can ultimately contribute to more brain stimulation in Thai alphabet recognition.

Keywords: Motion graphic

1. บทนำ

อักษรไทย เป็นอักษรที่ใช้เขียนภาษาไทย และภาษากลุ่มน้อยอื่น ๆ ในประเทศไทย มีพยัญชนะ 44 ตัว อักษรไทยไม่มีการแยกอักษรตัวใหญ่หรืออักษรตัวเล็กอย่างอักษรโรมัน และไม่มีการเว้นวรรคระหว่างคำ เมื่อจบหนึ่งประโยคจะลงท้ายด้วยการเว้นวรรค กับมีเครื่องหมายวรรคตอนจำนวน (อรทัย กุลเกลี้ย, 2558) ภาษาไทยเป็นภาษาของชาติเรา มีการเรียน การสอนตั้งแต่เด็ก แต่ว่าเด็กเรียนรู้ จากการท่องจดจำภาษา โดยการที่เรียนครั้งแรก จะทำให้เด็กจดจำได้ค่อนข้างยาก ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่จะสามารถช่วยให้เด็กจดจำ และเรียนรู้ภาษาไทยได้เร็วขึ้น จากเรื่องจิตวิทยาการจดจำของเด็กจะจดจำเป็นภาพ (วาโร เฟิงสวัสดิ์, 2544) เพราะฉะนั้นคิดว่าเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์จะช่วยปัญหาเหล่านี้ได้

จากการปูพื้นฐานการเรียนรู้ให้เด็กนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเริ่มตั้งแต่วัยเยาว์ เพื่อสร้างรากฐานที่ดีในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ โดยสิ่งที่ควรฝึกฝนให้กับเด็ก ๆ ให้มีความแม่นยำในก้าวแรกของการเรียนรู้คือ การจดจำและเรียนรู้เกี่ยวกับพยัญชนะไทย (ก-ฮ) วิธีที่จะทำให้เด็กจดจำพยัญชนะภาษาไทย ควรเริ่มจากการดูรูปภาพเพื่อให้ได้เรียนรู้ความหมายก่อน เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การจดจำตัวอักษร จะทำให้เด็กจดจำได้ง่ายขึ้น (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2548) ซึ่งปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่เราเห็นถึงปัญหาดังกล่าว คือ การจดจำ เนื่องจาก การส่งเสริมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความเข้าใจมากขึ้น โดยนำเสนอการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว ส่งเสริมการเรียนรู้โดยเทคนิคการจดจำพยัญชนะไทยด้วยภาพ ที่มีลักษณะเป็นแอนิเมชัน เข้าใจง่าย ชัดเจน ให้ข้อมูลที่สำคัญที่ควรรู้



เนื้อหากระชับ และเด็กยุคปัจจุบันไม่ให้ความสนใจกับการสื่อสารข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับสิ่งต่าง ๆ หลาย ๆ อย่าง ในรูปแบบข้อมูลเอกสาร แต่การแปลงข้อมูลให้เป็นภาพ ในรูปแบบของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว จะช่วยให้เด็กเข้าใจ เนื้อหา และสนใจได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งทางภาครัฐควรเล็งเห็นประโยชน์ของการนำสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวมาใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลวิชาการต่าง ๆ ที่มีประโยชน์กับเด็กต่อไป

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพหุวัฒนธรรมไทย เพื่อออกแบบภาพประกอบในการจดจำพหุวัฒนธรรมไทย
2. เพื่อผลิตสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี) เพื่อช่วยในการจดจำพหุวัฒนธรรมไทย

3. อุปกรณ์และวิธีการ / วิธีดำเนินการวิจัย

เพื่อผลิตสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี) เพื่อช่วยในการจดจำพหุวัฒนธรรมไทย การศึกษาเล่าเรียนเขียนอ่านภาษาไทยนักเรียนต้องท่องจำพหุวัฒนธรรมทั้ง 44 ตัว รวมทั้งสระและวรรณยุกต์ให้ได้เสียก่อน จึงจะเรียนในขั้นสูงต่อไปได้ เป็นเช่นนี้มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในสมัยก่อนการท่องจำพหุวัฒนธรรมทั้ง 44 ตัวให้ได้ในเวลารวดเร็วแทบจะเป็นไปไม่ได้ในกลุ่มเด็กชาวบ้านที่มีเวลาเรียนกับพระสงฆ์ไม่นาน ต่อมาในสมัยปัจจุบันการท่องจำพหุวัฒนธรรมทั้ง 44 ตัว มีเครื่องช่วยให้จำง่าย (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2548)

3.1 การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว

ในปัจจุบันได้มีการนำสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) มาใช้มากขึ้น โดยการสร้างหรือการวาดที่เป็น การสร้างสรรค์ลายเส้นให้มีรูปทรงต่าง ๆ ที่เป็นภาพกราฟิกทั้ง สองมิติ และสามมิติที่ผลิตขึ้นทีละภาพ และทำให้เกิด การเคลื่อนไหวตามความคิด หรือจินตนาการ ในแบบที่ผู้สร้าง ต้องการที่มีเนื้อหาเกี่ยวเนื่องกัน โดยไม่มีขีดจำกัด ทางด้าน วัฒนธรรมหรือภาษา และมีสีสันสดใสสวยงาม ที่มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย

จากศึกษาการจดจำพหุวัฒนธรรมไทย พบว่าการปูพื้นฐานการเรียนรู้ให้เด็กนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเริ่มตั้งแต่วัยเยาว์ เพื่อสร้างรากฐานที่ดีในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ พฤติกรรมทางด้านภาษาที่ควรวัดและประเมินประกอบด้วย การรับรู้คำและข่าวสารรู้และอธิบายความหมายของคำและข่าวสารการจับใจความสำคัญของข้อมูลและข่าวสารพูดเสนอข่าวสารได้เล่าเรื่องอย่างมีสาระสำคัญพูดได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะและพูดได้อย่างสร้างสรรค์ พัฒนาการทางด้านภาษานี้ต้องการให้เด็กมีความพร้อมใน 4 ด้านคือการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (วาโร เฟิงส์สวัสดิ์, 2544) โดยสิ่งที่ควรฝึกฝนให้กับเด็ก ๆ ให้มีความแม่นยำในก้าวแรกของการเรียนรู้คือ การจดจำและเรียนรู้เกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมไทย (ก-ฮ) วิธีที่จะทำให้เด็กจดจำพหุวัฒนธรรมภาษาไทย ควรเริ่มจากการดูรูปภาพเพื่อให้ได้เรียนรู้ความหมายก่อน เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การจดจำตัวอักษร จะทำให้เด็กจดจำได้ง่ายขึ้น ซึ่งปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่เล็งเห็นถึงปัญหาดังกล่าว คือ การจดจำ เนื่องจาก การส่งเสริมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความเข้าใจมากขึ้น โดยนำเสนอการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว ที่มีลักษณะเป็นแอนิเมชัน เข้าใจง่าย ชัดเจน ให้ข้อมูลที่สำคัญที่ควรรู้ เนื้อหากระชับ และเด็กยุคปัจจุบันไม่ให้ความสนใจกับการสื่อสารข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับสิ่งต่าง ๆ หลาย



ๆ อย่าง ในรูปแบบข้อมูลเอกสาร แต่การแปลงข้อมูลให้เป็นภาพ ในรูปแบบของสื่อภาพเคลื่อนไหว จะช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหา และสนใจได้ดีขึ้น

3.1.1 เนื้อเรื่อง

พยัญชนะไทยมี 44 ตัว ได้แก่

ก ข ช ค ค ฆ ง

จ ฉ ช ฌ ญ ฎ

ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต

ถ ท ธ น บ ป ผ

ฝ ฟ พ ภ ม ย ร

ล ว ศ ษ ส ห พ

อ ฮ

3.1.2 เสียงพยางค์ และเสียงบรรเลง

เสียงพยางค์ได้มีการพยางค์เสียงพยัญชนะไทยทีละตัวอักษร ทั้งหมด 44 ตัว ในส่วนเสียงบรรเลงได้เลือกใช้เพลงค้ำคาวกีนกล้วย และมีการใช้ดนตรีประกอบเพื่อเพิ่มเสียงบรรยากาศรอบข้าง

3.2 การออกแบบภาพประกอบ

การศึกษาการพยัญชนะไทยและการออกแบบสื่อเคลื่อนไหว ได้นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาออกแบบองค์ประกอบในการออกแบบกราฟิกจะแบ่งออกได้เป็นสิ่งที่ต่าง ๆ มากมาย นักออกแบบควรจะทำความรู้กับความหมายและอารมณ์ที่ได้จากองค์ประกอบต่าง ๆ และการนำองค์ประกอบเหล่านั้นมาจัดวางร่วมกันเพื่อสื่อสารสิ่งที่ต้องการออกไปได้ (ปาพจน์ หนูนภักดี, 2555) โดยการนำเสนอให้ตัวการ์ตูนน่ารัก ๆ สีสดใส ที่จะช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างสมาธิ เสริมความคิดสร้างสรรค์ ให้เด็ก ได้เข้าใจและจดจำพยัญชนะไทย ดังแสดงในรูปที่ 1-4



รูปที่ 1 เพลงเด็ก ก ไก่ ฉบับดั้งเดิม (น้องโอม แชนแนล, 2559: ออนไลน์)



รูปที่ 2 สื่อการเรียนการสอน (โมเดิร์นอาร์ต กราฟฟิค, 2560: ออนไลน์)



รูปที่ 3 ภาษาไทย ก-ฮ ฉบับจำๆ (Fwd Mail, 2558: ออนไลน์)



รูปที่ 4 ความต่างของภาษาในประเทศไทย (Biwtti.phuyapat, 2557: ออนไลน์)

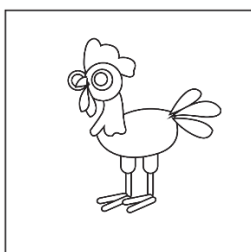


3.3 ขั้นตอนการออกแบบภาพประกอบ

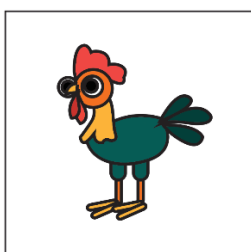
จากได้ศึกษาข้อมูลการออกแบบแล้ว การสกัดภาพแบบง่ายๆ ควบคู่กับสคริปต์เพื่อเล่าเรื่องราวให้เห็นภาพมากขึ้น โดยมีเขียนประกอบด้วยว่า ภาพนี้เล่าว่าอะไร มีการเคลื่อนไหวแบบไหน เพื่อง่ายต่อการแก้ไข เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว (Infographic Thailand, 2561) ได้นำโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator มาใช้ในการออกแบบภาพประกอบพยานุชนะไทย

3.3.1 ตัวละคร

การออกแบบตัวละครต้องการจะการนำเสนอให้ตัวการ์ตูนน่ารัก ๆ สีสดใส ที่จะช่วยดึงดูดความสนใจเหมาะสมกับช่วงอายุ ดังแสดงในรูปที่ 5-6



รูปที่ 5 วาดรูปและตัดเส้นโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



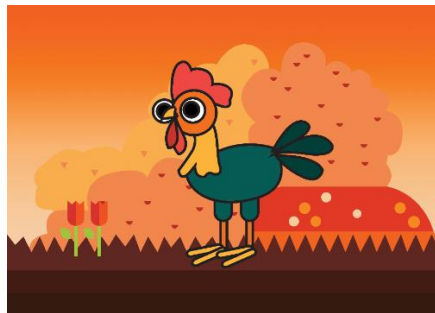
รูปที่ 6 ลงสีตัวละครโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

3.3.2 ฉากพื้นหลัง

การเพิ่มฉากหลังเป็นการช่วยสร้างบรรยากาศให้ตัวละครกับพยานุชนะไทย ให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ดังแสดงในรูปที่ 7-10



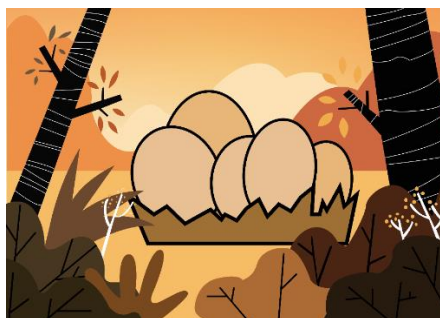
รูปที่ 7 ฉากในตัวอักษร ก.ไก่



รูปที่ 8 ฉากและตัวละครในตัวอักษร ก.ไก่



รูปที่ 9 ฉากในตัวอักษร ข.ไข่

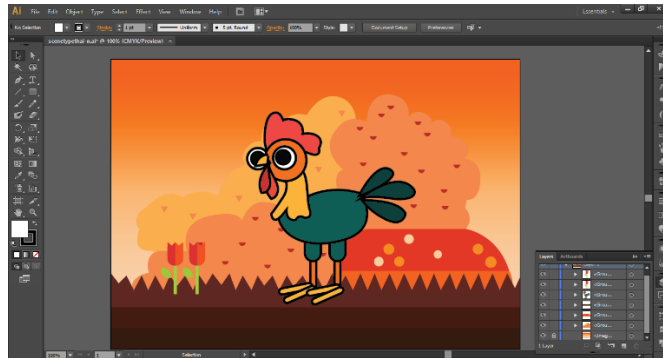


รูปที่ 10 ฉากและตัวละครในตัวอักษร ข.ไข่

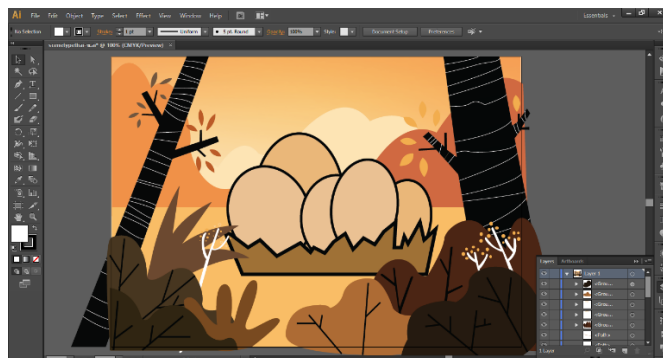


3.4 ขั้นตอนการผลิตภาพเคลื่อนไหว

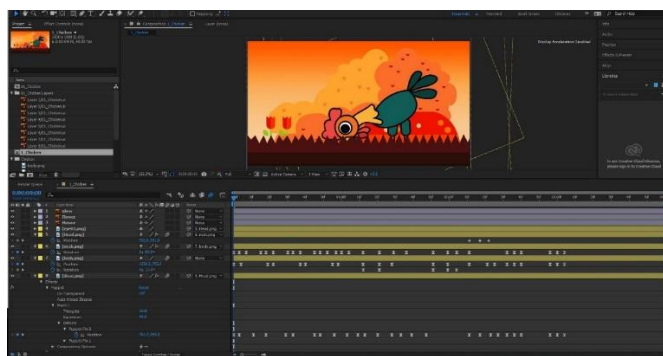
มีขั้นตอนการผลิตภาพเคลื่อนไหวภาพ โดยได้นำโปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator และ Adobe After Effects มาใช้ในการออกแบบ ให้มีการเคลื่อนไหวและซับซ้อนในรูปแบบ 2 มิติ ดังแสดงในรูปที่ 11-14



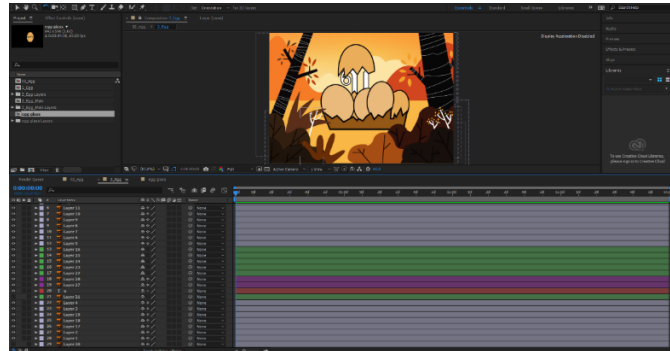
รูปที่ 11 การจัดวางเลเยอร์ (Layer) โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



รูปที่ 12 การจัดวางเลเยอร์ (Layer) โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



รูปที่ 13 การใช้โปรแกรม Adobe After Effects ในการขยับตัวละคร



รูปที่ 14 การใช้โปรแกรม Adobe After Effects ในการขั้บตัวละคร

4. ผลการวิจัย

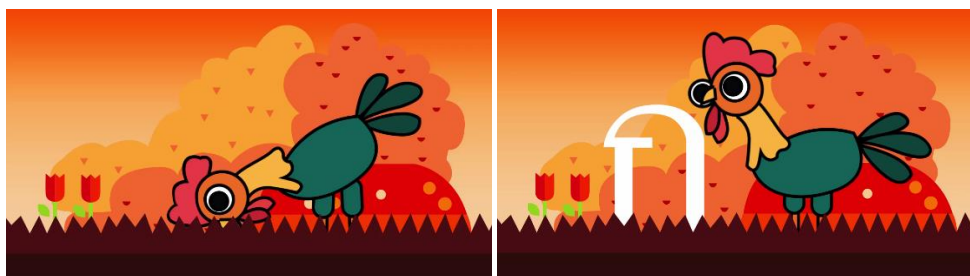
ผลการวิจัยได้ออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย โดยใช้รูปภาพ จะช่วยให้เด็กเข้าใจ เนื้อหา และจดจำได้ดีขึ้น โดยสำรวจและรวบรวมข้อมูลจากกรณีศึกษา เพื่อนำมาวิเคราะห์ ก่อนนำมาสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งมีการใช้ ทฤษฎีการออกแบบ เสียงบรรยาย และเสียงบรรเลง มาช่วยให้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะสื่อให้ได้มากที่สุด

4.1 ผลการออกแบบภาพประกอบและฉาก

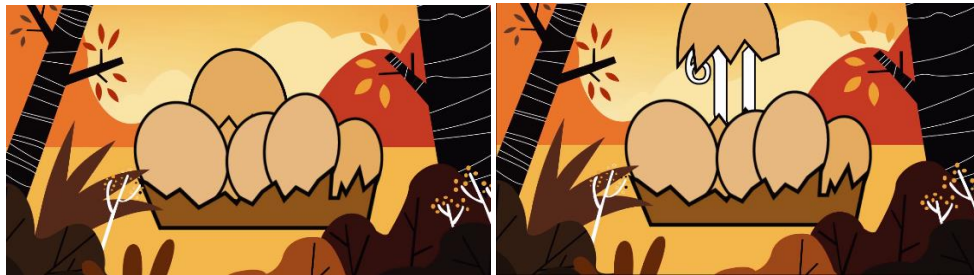
การออกแบบภาพประกอบและฉาก ผู้วิจัยต้องการออกแบบให้มีความน่ารัก สีสันสดใส ภาพประกอบกับฉากมีความสอดคล้องกัน เสียงพากย์มีส่วนช่วยให้มีความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เสียงบรรเลงช่วยทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้จะช่วยกระตุ้นสมองในมีการจดจำได้มากขึ้น

4.2 ผลการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย

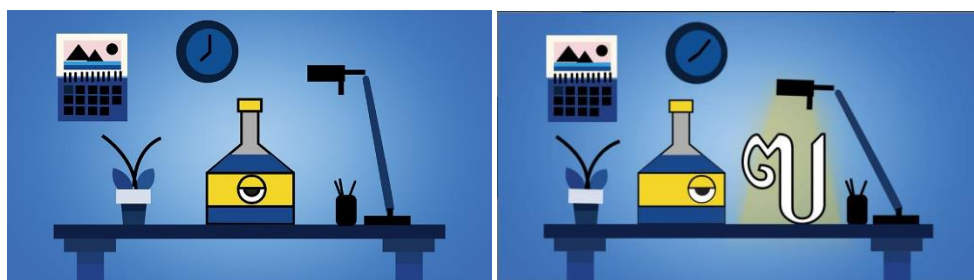
จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับงานวิจัย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว ความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator มาใช้ในการออกแบบภาพประกอบพยัญชนะไทยและฉากประกอบ จากนั้นนำภาพประกอบพยัญชนะไทยและฉากประกอบมาทำการเคลื่อนไหวและขั้บในโปรแกรม Adobe After Effects ขึ้นขั้นตอนต่อไปใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อตัดต่อเสียงบรรยาย เสียงบรรเลงเข้าด้วยกัน ดังแสดงในรูปที่ 15-18



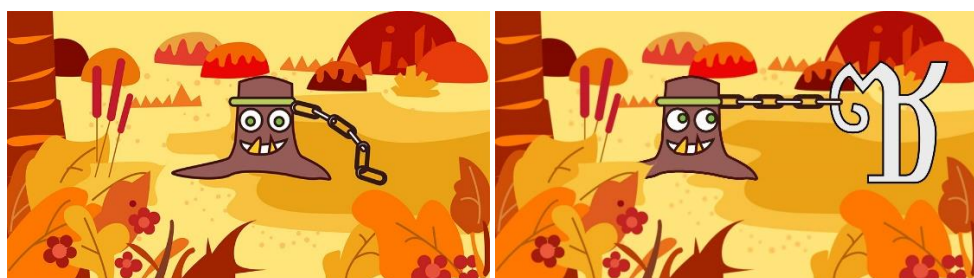
รูปที่ 15 ตัวอย่างในงานออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย



รูปที่ 16 ตัวอย่างในงานออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย



รูปที่ 17 ตัวอย่างในงานออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย



รูปที่ 18 ตัวอย่างในงานออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย

4.3 ผลการจัดทำแบบสอบถาม

จากการสำรวจแบบสอบถามการวิจัยเรื่องการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย จากนั้นจึงทำการแจกแบบสอบถามให้ ครู ผู้ปกครอง และมีกลุ่มเป้าหมายเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 3 – 6 ปี จำนวน 30 คน ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล รับชมสื่อแอนิเมชัน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่สอบถาม	ผลลัพธ์
ด้านประโยชน์	
1. เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการจดจำพยัญชนะไทย	ดีมาก
2. เป็นประโยชน์ต่อสังคม	ดีมาก
3. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	ดี



ด้านเนื้อหา	
1. มีความเข้าใจเนื้อหา	ดีมาก
2. ความน่าสนใจของภาพ	ดีมาก
3. การดำเนินเรื่อง	ดี
4. เกิดความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราว	ดี
ด้านเทคนิค	
1. ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร	ดีมาก
2. การออกแบบฉาก	ดี
3. การเล่าเรื่อง	ดี
4. เสียงพากย์บรรยาย	ดี
5. คนตรีประกอบ	ดี

5. การอภิปรายผล

จากการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย สามารถสรุปผลการวิจัย ปัญหาและข้อเสนอแนะได้ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย เป็นสื่อให้เด็กได้ศึกษาเรื่องการเรียนรู้พยัญชนะไทย เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจสามารถช่วยในการจดจำพยัญชนะไทยได้ดียิ่งขึ้น เด็กสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในด้านเนื้อหาที่มีความเข้าใจเนื้อหาและมีความน่าสนใจของภาพที่ต้องการจะสื่อสาร แต่การดำเนินเรื่องราวให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวบ้างช่วงอาจจะเกิดความรู้สึกเบื่อ เพราะมีความยาวไปสำหรับเด็ก ด้านเทคนิคเกิดความน่าดึงดูดใจของตัวละคร โดยตัวละครออกแบบให้มีความน่ารัก สีสันสดใส มีการออกแบบตัวละครตามการอ่านของเสียงพยัญชนะไทย และฉากประกอบมีส่วนสำคัญในการเล่าเรื่อง การออกแบบฉากบ้างฉากยังมีรายละเอียดที่ยังไม่ชัดเจน มีเสียงพากย์ มีเสียงบรรเลงได้ใช้เพลงคังคาว กินกิ้ว มีการใช้ดนตรีประกอบเพื่อเพิ่มเสียงบรรยากาศรอบข้าง ทำให้การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวน่าสนใจ และสามารถสื่อสารเนื้อหาให้เข้าใจตรงกัน ไม่มีความซับซ้อนมากเกินไป ช่วยทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้สนุกสนาน ผู้วิจัยจะต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมและนำไปแก้ไขเพื่อให้งานออกมาสวยงามและเหมาะสมกับผู้ชมมากยิ่งขึ้น

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

ในการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบปัญหาและอุปสรรคนั่นคือ การออกแบบตัวละครให้ตรงตามการอ่านออกเสียงของพยัญชนะไทย การออกแบบฉากประกอบให้สอดคล้องกับตัวละคร เสียงพากย์และเสียงบรรเลงต้องมีการเลือกที่ใช้เสียงพากย์แบบไหน เสียงบรรเลงอะไร ถึงจะเข้ากับงานออกแบบ มีการเขียนสตอรี่บอร์ดของแต่ละฉาก การเตรียมไฟล์รูปภาพ การเตรียมไฟล์เสียง การจัดเรียงเลย์เอาต์ต่าง ๆ เพื่อไปขยับในโปรแกรม และความยาวต้องไปเกิน 5 นาที ทั้งหมดนี้เพื่อให้เสร็จทันเวลาและได้งานออกแบบที่มีคุณภาพ



5.3 การอภิปรายและข้อเสนอแนะ

การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย สามารถช่วยให้เข้าใจการจดจำพยัญชนะไทยได้ดียิ่งขึ้นและเข้าใจถึงรูปแบบการสร้างสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว ทั้งในด้านการออกแบบตัวละคร ฉากประกอบ ทฤษฎีการออกแบบ การเล่าเรื่อง การใช้หลักการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว เสียงพากย์ และเสียงบรรเลง ซึ่งจากการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำความรู้ด้านต่าง ๆ มาใช้ต่อยอดต่อไปได้อีก นำมาพัฒนาหรือประยุกต์เทคนิคอื่น ๆ ของงานแอนิเมชัน ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

6. บทสรุป

จากการทำการวิจัยเรื่องการผลิตสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติครั้งนี้ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทั้งด้านพยัญชนะไทยและด้านทฤษฎีการออกแบบต่าง ๆ มาออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ ในลักษณะรูปแบบแอนิเมชัน เข้าใจง่าย ชัดเจน ให้ข้อมูลที่สำคัญและจำเป็น เนื้อหากระชับ ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และในปัจจุบันให้ความสนใจน้อยลงกับการสื่อสารข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับสิ่งต่าง ๆ หลาย ๆ อย่าง ในรูปแบบข้อมูลเอกสาร แต่การแปลงข้อมูลให้เป็นภาพ ในรูปแบบของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว จะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจข้อมูลและเกิดสนใจมากขึ้น จากการทดลองฉายแอนิเมชัน 2 มิติ ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับดี ได้ความรู้ในเรื่องการเรียนรู้พยัญชนะไทย เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจสามารถช่วยในการจดจำพยัญชนะไทยได้ดียิ่งขึ้น และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งนำความรู้จากการที่ได้ศึกษาไปใช้เป็นการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน

7. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปริษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้คำปรึกษา ในการทำงานวิจัยและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนข้อเสนอแนะอันเกิดประโยชน์ต่อการศึกษาทำวิทยานิพนธ์นี้ให้เสร็จสมบูรณ์ไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตรปริญญาโท สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต รวมถึงคณะกรรมการอาจารย์ที่ปรึกษาประจำหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่ให้ความกรุณาในการตรวจสอบแก้ไขและเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาสำหรับวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

8. เอกสารอ้างอิง

- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2548). *อักษรไทยมาจากไหน*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- วาโร เฟิงสวัสดิ์. (2544). *การวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์.
- ปาพจน์ หนูนกคิตี. (2555). *หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์*. กรุงเทพฯ: โอเดซี พรินเตอร์.
- Infographic Thailand. *เบื้องหลังการทำ Motion Graphic 1 ชิ้น*. [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา:



<https://infographicthailand.com> [20 ตุลาคม 2561].

อรทัย กุลเกตุชัย. *พยัญชนะไทย 44 ตัว*. [ออนไลน์]. 2558. แหล่งที่มา: <https://sites.google.com/site/khunkhruxrthaykulkeliyng/phyaychna-thiy/phyaychna-thiy-44-taw> [24 กันยายน 2561].

น้องโอม แชนแนล. *เพลงเด็ก ก ไก่ ฉบับดั้งเดิม*. [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา:

<http://ohmschannel.blogspot.com/2016/09/learn-thai-alphabet.html> [28 กันยายน 2561].

Fwd Mail. *ภาษาไทย ก-ฮ ฉบับใหม่ๆ*. [ออนไลน์]. 2558. แหล่งที่มา:

<https://lifestyle.campus-star.com/scoop/12138.html> [28 กันยายน 2561].

โมเดิร์นอาร์ต กราฟฟิก. *สื่อการเรียนการสอน*. [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา:

<https://www.modernart-asean.com/shop/สื่อภาษาไทย/> [28 กันยายน 2561].

Biwtii.phuyapat. *ความต่างของภาษาในประเทศไทย*. [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา:

<http://ac-news.net/detail.php?dm=c&idx=769> [28 กันยายน 2561].