



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรี
ผ่านอัตลักษณ์แบบจิบลิ



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566



**2D ANIMATION DESIGN TO PROMOTE PHETCHABURI DESSERTS
THROUGH GHIBLI STYLE IDENTITY**



BY

YANISA SUKJUN

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ART
FACULTY OF DIGITAL ART**

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2023

วิทยานิพนธ์เรื่อง
การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรี
ผ่านอัตลักษณ์แบบจิบลี

โดย
ญาณิศา สุขจันทร์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566

ศ. กมล เผ่าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

รศ. พรรณเพ็ญ นายปรีชา
กรรมการ

รศ. ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ. ดร.เสด็จิตต์ เพ็ชรประสาน)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
14 มิถุนายน 2567

Thesis entitled

**2D ANIMATION DESIGN TO PROMOTE PHETCHABURI DESSERTS
THROUGH GIBLI STYLE IDENTITY**

by

YANISA SUKJUN

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2023

Prof. Kamol Phaosavasdi
Examination Committee Chairperson

Assoc. Prof. Punpen Chaypreecha
Member

Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 14, 2024

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมชมเมืองเพชรบุรีผ่าน
อัตลักษณ์แบบจิบลี สามารถดำเนินการจนประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี เนื่องจากได้รับความ
อนุเคราะห์เป็นอย่างดีจาก รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ อาจารย์ที่ปรึกษา และ
รองศาสตราจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตร ที่กรุณาให้คำแนะนำ และคำปรึกษา
และแนวทางแก้ไขจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคนในหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ตที่
ให้คำแนะนำ แบ่งปันข้อมูลและคอยช่วยเหลือเกื้อกูลแก่ผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบคุณครอบครัวและบริษัท เอ็นเคอี (ประเทศไทย) จำกัด ที่ให้การสนับสนุนและ
ช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยเสมอมา

สุดท้ายขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้และ
ขอขอบคุณศิลปินสมาชิกวง EXO, REDVELVET, SEVENTEEN, B.I, DAY6, THE BOYZ และ
BOYNEXTDOOR ที่เป็นแรงบันดาลใจและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จ

ญาณิศา สุขจันทร์

ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6507904 : ญาณิศรา สุขจันทร์
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรี
 ผ่านอัตลักษณ์แบบจิบลี
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ. ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์

บทคัดย่อ

งานวิจัยการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรีผ่านอัตลักษณ์แบบจิบลี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการทำแอนิเมชัน 2 มิติ และเพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรี โดยผู้วิจัยเลือกขนมตาลซึ่งเป็นหนึ่งในขนมที่ขึ้นชื่อของเพชรบุรีมาเป็นกรณีศึกษา โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจเกี่ยวกับแอนิเมชัน อัตลักษณ์จิบลีและบุคคลที่มีความสนใจในขนม จำนวน 212 คน โดยแอนิเมชันมีความยาวประมาณ 1 นาที 30 วินาที เนื้อหาของแอนิเมชันจะอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการทำขนมตาลด้วยข้อความประกอบ โดยที่ไม่มีบทพูด เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงท้องถิ่น เพื่อดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงประสบการณ์ท่องเที่ยวแนววิถีชีวิต หลังจากผู้วิจัยได้รวบรวมคำตอบจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถามแล้ว ผลวิจัยพบว่าผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถสร้างความน่าสนใจในเกณฑ์ที่ดีมาก ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงเนื้อหาและรับรู้ถึงอัตลักษณ์จิบลีผ่านผลงานอยู่ในเกณฑ์ดี เสียงประกอบสามารถส่งเสริมความน่าสนใจได้ ในเกณฑ์ดี และแอนิเมชันนี้สามารถส่งเสริมความน่าสนใจในขนมตาลผ่านอัตลักษณ์จิบลีได้ในเกณฑ์ดีมาก

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 38 หน้า)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ, เพชรบุรี, ขนมตาล, อัตลักษณ์แบบจิบลี

6507904 : Yanisa Sukjun
 Thesis Title : 2D Animation Design to Promote Phetchaburi Desserts Through Ghibli
 Style Identity
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.

Abstract

This research aims to investigate the process of creating 2D animation to promote Phetchaburi dessert through the Ghibli-style identity. The chosen dessert is "Khanom Tal" a renowned local delicacy. The target audience includes individuals interested in animation, the Ghibli-style identity, and desserts, totaling 212 participants. The animation is approximately 1 minute and 30 seconds long and explains the process of making "Khanom Tal", using on-screen text instead of dialogue. The purpose is to promote local tourism and attract tourists to experience the local lifestyle. A questionnaire was administered to collect feedback from the target audience. The results indicated that the 2D animation effectively generated interest at a very high level. The participants understood the content and recognized the Ghibli-style identity. The sound effects enhanced the overall appeal, and the animation successfully promoted "Khanom Tal" through the Ghibli-style identity.

(Total 38 pages)

Keywords: 2D Animation, Phetchaburi, Khanom Tal, Ghibli-style identity

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.3 คำถามการวิจัย	3
1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย	3
1.5 นิยามศัพท์	3
บทที่ 2	
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แอนิเมชัน	5
2.2 ขนบเมืองเพชรบุรี	8
2.3 อັตลัษณ์จีบลิ	9
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง	10
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	12
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	12
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	12
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	21
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	23

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า	
บทที่ 4	ผลการวิจัย	24
	4.1 ผลงานแอนิเมชัน	24
	4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	31
บทที่ 5	สรุปผลและข้อเสนอแนะ	33
	5.1 สรุปผลการวิจัย	33
	5.2 ข้อเสนอแนะ	34
บรรณานุกรม		36
ประวัติผู้วิจัย		38



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แบบสอบถามเพื่อรวบรวมข้อมูล	22
4.1	ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม	31
4.2	ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน	31



สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1 กรอบแนวความคิด	3
2.1 ธีมมาโทรป	6
2.2 2D Animation เรื่อง Howl's Moving Castle	7
2.3 Cut-Out Animation เรื่อง South Park	8
2.4 ขนมหาดเมืองเพชรบุรี (2021)	11
2.5 Aesthetic anime cooking ramen with sound effects (2020)	11
3.1 บทภาพ หน้า ที่ 1	13
3.2 บทภาพ หน้า ที่ 2	13
3.3 บทภาพ หน้า ที่ 3	14
3.4 บทภาพ หน้า ที่ 4	14
3.5 บทภาพ หน้า ที่ 5	15
3.6 บทภาพ หน้า ที่ 6	15
3.7 บทภาพ หน้า ที่ 7	16
3.8 บทภาพ หน้า ที่ 8	16
3.9 บทภาพ หน้า ที่ 9	17
3.10 บทภาพ หน้า ที่ 10	17
3.11 บทภาพ หน้า ที่ 11	18
3.12 ฉาก ตัวละคร ของประกอบฉาก	18
3.13 ฉาก	19
3.14 ของประกอบฉากและตัวละคร 2 มิติ	19
3.15 สร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร	20
3.16 ขั้นตอนนำภาพที่วาดแยกฉากและตัวละครมาเรียงต่อกัน	20
3.17 ขั้นตอนปรับโทนสี	21
3.18 ขั้นตอนใส่เสียงประกอบ	21
4.1 ฉากเปิดที่แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศโดยรวม	24
4.2 ตัวละครนำลูกตาลไปล้าง	24

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.3	25
4.4	25
4.5	25
4.6	26
4.7	26
4.8	26
4.9	27
4.10	27
4.11	27
4.12	28
4.13	28
4.14	28
4.15	29
4.16	29
4.17	29
4.18	30
4.19	30
4.20	30

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จังหวัดเพชรบุรีได้รับคัดเลือกให้เป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของยูเนสโก ประจำปี 2564 สิ่งนี้สามารถสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าและความโดดเด่นด้านอาหารของจังหวัดเพชรบุรี เพชรบุรีตั้งอยู่ในเขตร้อนชื้นสามารถปลูกพืชผักผลไม้ได้หลากหลายชนิดจึงส่งผลให้มีวัตถุดิบหลากหลายที่สามารถนำมาประกอบอาหารได้ นอกจากนี้จังหวัดเพชรบุรีมีอาหารที่รสชาติที่ผสมผสานความหวาน เปรี้ยว เค็มและเผ็ดได้อย่างลงตัว การที่จังหวัดเพชรบุรีได้รับเลือกจากยูเนสโกครั้งนี้จะช่วยการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารของเพชรบุรี สามารถช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวได้และยังเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดคุณค่าและความโดดเด่นของอาหารเพชรบุรีต่อไป (วันเพ็ญ มังศรี, 2565, น. 86-98)

ขนมเมืองเพชรที่เป็นของขึ้นชื่อประจำจังหวัดเพชรบุรีที่ผู้คนนิยมซื้อเป็นของฝากเมื่อเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดเพชรบุรี โดยขนมที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรีคือขนมที่ทำมาจากตาลโตนด เช่น ขนมหม้อแกง ลูกตาลลอยแก้ว ข้าวเกรียบงาและขนมตาล (กัลยา สมมาตย์, 2561, น.836) ซึ่งขนมตาลเป็นภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดกันจากรุ่นสู่รุ่นของชาวบ้านนั้นสามารถหารับประทานได้เฉพาะฤดูฝน เพราะเนื้อตาลสุกจากลูกตาลที่เป็นวัตถุดิบหลักของขนมตาลนั้นจะสุกในช่วงเดือนกุมภาพันธ์-มิถุนายน (อรวรรณ พึ่งคำ, 2554) ขนมตาลมีการผลิตที่น้อยลงเนื่องจากการปลูกต้นตาลที่น้อยลงและขนมตาลเป็นหนึ่งในขนมที่ใช้เวลานานกว่าขนมไทยหลายชนิดและขั้นตอนการทำที่มีความซับซ้อนยุ่งยาก อีกทั้งเนื้อตาลสุกที่เป็นส่วนประกอบหลักนั้นมีอายุสั้น เมื่อเนื้อตาลมีความเปลี่ยนแปลงจะทำให้เกิดรสชาติและกลิ่นที่ผิดปกติ ประกอบกับอิทธิพลของวัฒนธรรมฝั่งตะวันตกที่มาในรูปแบบของขนมกรอบหรือขนมพร้อมทานที่สามารถหาซื้อได้ทั่วไปนั้นเป็นหนึ่งในเหตุผลที่ทำให้ความนิยมด้านขนมไทยโบราณลดน้อยลง การส่งเสริมและรักษาให้ขนมตาลยังคงอยู่นั้นนอกจากเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมขนมไทยโบราณแล้วสามารถช่วยสร้างอาชีพและช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจให้ชาวบ้านมีรายได้จากผลิตภัณฑ์จากต้นตาลได้อย่างยั่งยืน (เดือนเต็ม ทิมายงค์, 2558) และหากมีการเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์เกี่ยวกับการจัดเทศกาลอาหารหรือการท่องเที่ยวเชิงอาหาร

จากชุมชน จะสามารถดึงดูด นักท่องเที่ยวและเชิดชูวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของอาหารเพชรบุรีได้มากขึ้น (ภูริ ชุณหะวัณ และ ชวลีชัย ฅกลาง, 2564)

ศิลป์ทำอาหารสร้างสรรค์เมืองเพชร โดย อลงกรณ์ สีม่วง ที่เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ยูทูปในหัวข้อเพชรบุรีสู่เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของยูเนสโกได้รับรางวัลชนะเลิศ โดยเนื้อหาจาก ศิลปะสาธิตวิธีทำขนมตาลโดยไม่มีบทสนทนาผ่านบรรยากาศที่สื่อถึงวิถีชีวิตและธรรมชาติ (สำนักงานจังหวัดเพชรบุรี ศาลากลางจังหวัดเพชรบุรี, 2021)

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวาดเส้น ลงสี ด้วยโปรแกรมหรือกระดาษโดยภาพที่ได้จะมองเห็นทั้งความสูงและความกว้าง และนำภาพที่ได้มาเรียงต่อกันให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ (ฉัชชา ธนาวรานนท์, 2562, น.14)

อัตลักษณ์จิบลิ (Ghibli Identity) หมายถึง ลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือเป็นที่จดจำใจ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2550) และคำว่า จิบลิ (Ghibli) เป็นคำศัพท์ในภาษาอิตาลีที่มีความหมายว่า “ลมร้อนที่พัดผ่านผืนทะเลทรายซาฮารา” ซึ่งนักแอนิเมเตอร์ ฮายาโอะ มิยาซากิ และ อิซาโอะ ทาคาดาวะ เป็นผู้ก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ โดยมีความต้องการให้สตูดิโอแห่งนี้เป็นดังแรงลมพัดกระหน่ำวงการแอนิเมชันของญี่ปุ่น (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, 2549, น.2) โดยอัตลักษณ์จิบลิมีความโดดเด่นในด้านตัวละครหลักที่เป็นผู้หญิงที่มีดวงตาขนาดเล็กและมีใบหน้าเรียบง่ายประกอบกับเนื้อเรื่องด้านความเชื่อและธรรมชาติ โดยผลงานของสตูดิโอจิบลิจะใช้คู่สีที่เป็นในโทนธรรมชาติแต่ไม่ฉูดฉาดและตัวละครจะมีสีหม่นติดอยู่ด้วย (นับทอง ทองใบ, 2550)

ผู้วิจัยต้องการที่จะส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรีโดยเลือกขนมตาล โดยนำเสนอออกมาในรูปแบบของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยวาดลงบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ภาพมีความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันคล้ายกับการวาดลงบนกระดาษหรือแผ่นใส โดยนำเสนอวิธีการทำขนมตาลที่ไม่มีบทสนทนาแต่มีความเข้าใจผ่านฉากและตัวละครผู้หญิงแบบอัตลักษณ์จิบลิที่มีสีสัน ใกล้เคียงกับธรรมชาติและไม่ฉูดฉาด ประกอบการใส่เสียงให้สอดคล้องกับการกระทำของตัวละครเพื่อให้ความสมจริงและมีความน่าสนใจมากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

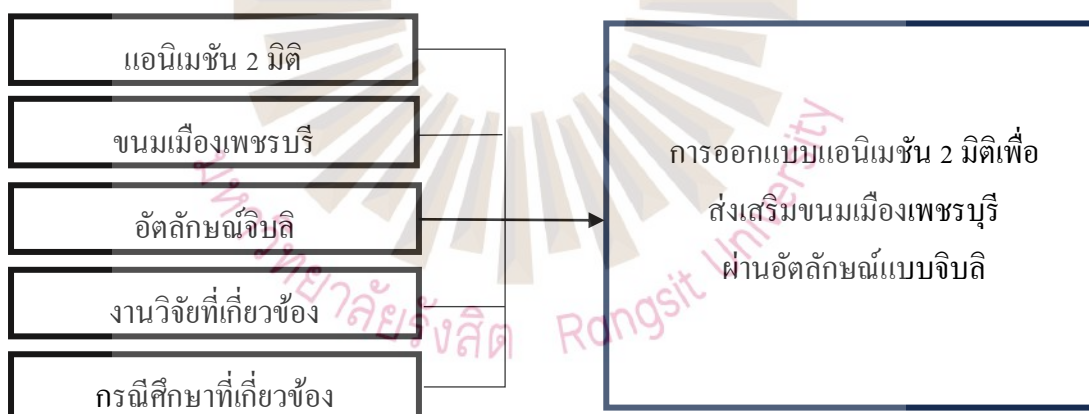
1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ขนบเมืองเพชรบุรี และอัตลักษณ์แบบจิปลิ

1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ ในรูปแบบอัตลักษณ์ของจิปลิเพื่อการตระหนักรู้และส่งเสริมขนบเมืองเพชรบุรี

1.3 คำถามการวิจัย

แอนิเมชัน 2 มิติ ในรูปแบบอัตลักษณ์ของจิปลิสามารถส่งเสริมขนบเมืองเพชรบุรีได้หรือไม่

1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวาดเส้น ลงสี ด้วยโปรแกรมหรือกระดาษ โดยภาพที่ได้จะมองเห็นทั้งความสูงและความกว้าง และนำภาพที่ได้มาเรียงต่อกันให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ

อัตลักษณ์จิบลิ (Ghibli Identity) หมายถึง ลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือเป็นที่จดจำได้ และคำว่า จิบลิ (Ghibli) เป็นคำศัพท์ในภาษาอิตาลีที่มีความหมายว่า “ลมร้อนที่พัดผ่านผืนทะเลทรายซาฮารา” ซึ่งนักแอนิเมเตอร์ ฮายาโอะ มียาซากิ และ อีซาโอะ ทาคาตะ เป็นผู้ก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ โดยมีความต้องการให้สตูดิโอแห่งนี้เป็นดั่งแรงลมพัดกระหน่ำวงการแอนิเมชันของญี่ปุ่น โดยอัตลักษณ์จิบลิมีความโดดเด่นในด้านตัวละครหลักที่เป็นผู้หญิงที่มีดวงตาขนาดเล็กและมีใบหน้าเรียบง่ายประกอบกับเนื้อเรื่องด้านความเชื่อและธรรมชาติ โดยผลงานของสตูดิโอจิบลิจะใช้คู่สี ที่เป็นโทนธรรมชาติแต่ไม่ฉูดฉาดและตัวละครจะมีสีหม่นติดอยู่ด้วย



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมขนมตาลอาหารเมืองเพชรบุรีผ่านอัตลักษณ์แบบจิบลิ ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.2 ขนมเมืองเพชรบุรี
- 2.3 อัตลักษณ์จิบลิ
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

2.1.1 แอนิเมชัน (Animation)

แอนิเมชัน หรือ “ภาพเคลื่อนไหว” หรือ “การ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้” มาจากรากศัพท์ละติน “Anime” และภาษาฝรั่งเศส “Anime” ซึ่งหมายความว่า ทำให้มีชีวิต “แอนิเมชัน” เกิดจากภาพลวงตาที่มาจากการนำภาพนิ่งจำนวนหลายภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็ว โดยความเร็วของภาพเคลื่อนไหวจะขึ้นอยู่กับการแสดงผล โดยภาพยนตร์สมัยก่อนจะฉายด้วยความเร็ว 16 เฟรม ต่อวินาที ส่วนในปัจจุบันจะฉายด้วยความเร็วอยู่ที่ 24 เฟรม ต่อวินาที ในกรณีที่ฉายในระบบ PAL จะฉายด้วยความเร็ว 25 เฟรม ต่อวินาที และฉายด้วยความเร็ว 29.97 หรือ 30 เฟรม ต่อวินาที ในระบบ NTSC (วิธีตาแอนิเมชัน, 2564)

2.1.2 แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation)

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวาดเส้น ลงสี ด้วยโปรแกรมหรือกระดาษ โดยภาพที่ได้จะมองเห็นทั้งความสูงและความกว้าง และนำภาพที่ได้มาเรียงต่อกันให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ (ณัชชา ชนาวรานนท์, 2562, น.14)

2.1.3 ประวัติแอนิเมชัน

เมื่อ 2000 ปี ก่อนคริสตกาล มีการภาพจิตรกรรมของนักมวยปล้ำสองคนที่ต่อสู้กันในฝาผนังโบราณในอียิปต์ ซึ่งภาพนั้นเหมือนการเคลื่อนไหวหลาย ๆ ภาพต่อกัน หลังจากนั้นมีการค้นพบการเคลื่อนไหวจากผลงานของ ลีโอนาร์โด ดา วินชี ผู้เป็นศิลปินเอกระดับโลก โดยภาพนั้นแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของแขนและขาของมนุษย์ ต่อมาในปี ค.ศ.1824 นายแพทย์ชาวอังกฤษชื่อ John Ayrton Paris ได้ค้นพบทฤษฎีเรื่องภาพติดตาของมนุษย์ และได้ประดิษฐ์เครื่องมือลักษณะแผ่นกลม ๆ โดยที่ด้านหนึ่งเป็นรูปนก อีกด้านเป็นรูปกรงเปล่า ๆ โดยนำเชือกหรือแกนไม้มาติดไว้ จากนั้นจึงทำการหมุนด้วยความเร็วสูง จะสามารถเห็นได้ว่าตัวนกจะเข้าไปอยู่ในกรงนก ซึ่งได้เรียกเครื่องมือนี้ว่า ชัมมาโทรป (Thaumatrope)



รูปที่ 2.1 ชัมมาโทรป

ที่มา: นับทอง ทองใบ, 2550, น. 203

ภายหลังจากปี ค.ศ. 1892 กล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายภาพถูกประดิษฐ์โดยโทมัส อัลวา เอดิสัน และบริษัทอีเอสเอ็มได้ปรับปรุงและพัฒนาฟิล์มภาพยนตร์ จนเมื่อถึงต้นศตวรรษที่ 20 เทคนิคทางภาพยนตร์ได้ถูกพัฒนาแยกเป็น 2 แนวทาง คือภาพยนตร์ที่ถูกสร้างโดยอาศัยตัวแสดงฉาก และกล้องที่เคลื่อนไหว จากนั้นภาพยนตร์มีการพัฒนาเพื่อให้การแสดงผลมีความเป็นธรรมชาติ โดยใช้กล้องบันทึกภาพอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสิ่งนี้เรียกว่า ไลฟ์ แอคชัน ซีนีมา (Life Action Cinema) ส่วนภาพยนตร์อีกประเภทจะอาศัยภาพวาดฉาก ส่วนกล้องจะตั้งอยู่กับที่เพื่อบันทึกภาพที่ละภาพจน สิ่งนี้พัฒนาจนกลายมาเป็นแอนิเมชันในปัจจุบัน (นับทอง ทองใบ, 2550, น. 203)

2.1.4 ประเภทของแอนิเมชัน

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547 อ้างถึงใน นันททอง ทองใบ, 2550) ได้แบ่งประเภทของแอนิเมชันออกเป็น 2 ประเภทตามวิธีการสร้างผลงานดังนี้

2.1.4.1 Traditional Animation

Traditional Animation หมายถึง การสร้างแอนิเมชัน โดยไม่มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างเทคนิค ใช้เพียงเครื่องมือธรรมดา โดยแบ่งรายละเอียดออกเป็น ดังนี้

(1) 2D Animation (Two-Dimension Animation) คือ การวาดภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยให้ภาพนั้นมีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน โดยสามารถวาดได้ทั้งในกระดาษหรือแผ่นใส (Cel) หรืออีกชื่อที่เรียกว่า Cel Animation

(2) Cut-Out Animation คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวจากการตัดกระดาษเป็นรูปทรงหรือตัวละคร และใช้กล่องบันทึกภาพขณะที่มีการขยับ เคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลงตำแหน่งในภาพ



รูปที่ 2.2 2D Animation เรื่อง Howl's Moving Castle
ที่มา: The Art of Howl's Moving Castle, 2020, p. 91



รูปที่ 2.3 Cut-Out Animation เรื่อง South Park

ที่มา: Darvideo, 2023

2.2 ขนมห้างเพชรบุรี

2.2.1 จังหวัดเพชรบุรี

จังหวัดเพชรบุรี เป็นจังหวัดที่มีความอุดมสมบูรณ์ด้านทรัพยากรทั้งด้านธรรมชาติ ป่าไม้ ภูเขา แม่น้ำ ทะเล ที่ราบลุ่ม และเป็นจังหวัดที่มีวัดวาอารามที่สร้างตั้งแต่สมัยอยุธยาที่ยังมีความสมบูรณ์อยู่ในปัจจุบัน มีพระราชวังเก่าแก่ บ้านเรือนทรงไทยที่กระจายอยู่ทั่วไปเป็นเมืองแห่งการช่าง รวมถึงเป็นจังหวัดเป็นที่ตั้งของโครงการในพระราชดำริ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้จังหวัดนั้นได้รับการประกาศให้เป็นเมืองเก่าอันเกิดจากการสืบทอดทางศิลปวัฒนธรรม นอกจากนี้เพชรบุรียังมีปราชญ์แผ่นดินและปราชญ์ชาวบ้านด้านวัฒนธรรมอาหารและการเกษตร จึงทำให้จังหวัดเพชรบุรีมีความโดดเด่นทางด้านอาหาร และยังเป็นจังหวัดที่เป็นแหล่งผลิตวัตถุดิบที่สร้างเอกลักษณ์ทางด้านรสชาติสำคัญของประเทศ (มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะวิทยาการจัดการ, 2564)

2.2.2 ขนมห้างเพชรบุรี

ขนมห้างเพชรบุรี คือขนมที่ถูกผลิตขึ้นจากภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานจนกลายเป็นสินค้าที่ทำให้นักท่องเที่ยวที่มาจังหวัดเพชรบุรีนั้นนิยมซื้อเป็นของที่ระลึก เช่น ขนมห่มอ แกง ฝอยทอง ทองหยิบ ทองหยอด ขนมนั่น ขนมนี่หนู ขนมหาล และข้าวเกรียบงาน เป็นต้น (ณปภา หอมหวาน และ ชนานุช เงินทอง, 2562, น.34)

2.2.3 ขนมหาล

ขนมหาล คือขนมหไทยที่มีส่วนประกอบไปด้วย เนื้อลูกตาลสุกที่ทำกรยกับน้ำและนำเอากายไปกรองผ่านผ้าและแขวนไว้ 12 ชั่วโมง จากนั้นจึงนำมาผสมกับแป้งข้าวเจ้า น้ำตาล และกะทิ และหมักจนขึ้นฟู จากนั้นนำไปนึ่งด้วยไฟแรงสูง ขนมหาลที่สุกจะมีรสหวาน มัน และมีกลิ่นกะทิ ลักษณะเนื้อขนมหมีความพองเบาและมีสีเหลืองเข้ม (วิตรา เหลียวตระกูล, ขนิษฐา กรรมศรี, และปรัชญ์ นาควงษ์, 2561, น.4) โดยส่วนประกอบหลักของขนมหาลคือลูกตาลสุก ซึ่งลูกตาลสุกนั้นสามารถเก็บได้ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์-มิถุนายนเท่านั้น เนื่องจากขั้นตอนการทำงานขนมหาลที่มีความซับซ้อนและการปลุกต้นตาลที่น้อยลงทำให้ขนมหาลเป็นขนมหที่มีการผลิตน้อยลง (เดือนเต็ม ทิมายงค์, 2558)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยพบว่าขนมหาลมีการผลิตที่น้อยลงเนื่องจากจำนวนการปลุกต้นตาลที่น้อยลงประกอบกับลูกตาลสุกนั้นสามารถเก็บได้ในเวลาที่จำกัดและขั้นตอนการทำงานขนมหาลมีความซับซ้อน ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะส่งเสริมให้ขนมหาลยังคงอยู่โดยถ่ายทอดขั้นตอนการทำงานขนมหาลออกมาเป็นสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อให้เข้าถึงกับบุคคลทุกวัย

2.3 อัตลักษณ์จิบลิ

คำว่า อัตลักษณ์ ประกอบไปด้วยคำว่า อัต (อัต-ตะ) ซึ่งหมายถึง ตน หรือ ตัวเอง กับคำว่า ลักษณะ ซึ่งหมาย สมบัติเฉพาะตัว ดังนั้นคำว่าอัตลักษณ์จึงหมายถึงลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือเป็นที่จดจำได้ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2550) ประกอบกับคำว่า จิบลิ (Ghibli) เป็นคำศัพท์ในภาษาอิตาลีที่มีความหมายว่า “ลมร้อนที่พัดผ่านผืนทะเลทรายซาฮารา” ซึ่งนักแอนิเมเตอร์ ฮายาโอะ มียาซากิ และ อิซาโอะ ทาคาตาวะ เป็นผู้ก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ โดยมีความต้องการให้สตูดิโอแห่งนี้เป็นดังแรงลมพัดกระหน่ำวงการแอนิเมชันของญี่ปุ่น (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, 2549, น.2) โดยอัตลักษณ์จิบลิมีความโดดเด่นในด้านตัวละครหลักที่เป็นผู้หญิงที่มีดวงตาขนาดเล็กและมีใบหน้าเรียบง่ายประกอบกับเนื้อเรื่องด้านความเชื่อและธรรมชาติ โดยผลงานของสตูดิโอจิบลิจะใช้คู่สีที่เป็นในโทนธรรมชาติแต่ไม่ฉูดฉาดและตัวละครจะมีสีหม่นติดอยู่ด้วย (นับทอง ทองใบ, 2550)

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าอัตลักษณ์จิตที่ใช้โทนสีแบบธรรมชาติที่ไม่ถูกฉาคนั้นสามารถเข้าถึงได้กับบุคคลทุกเพศทุกวัย

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภูริ ชุณหัจจร และชวลีย์ ณ ถลาง (2564) ได้ทำวิจัยเรื่อง กลยุทธ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงอาหารในพื้นที่ชายฝั่งทะเลตะวันตกของประเทศไทย โดยได้ผลสรุปว่า จังหวัดเป็นเพชรบุรีเป็นหนึ่งในจังหวัดในพื้นที่ชายฝั่งทะเล ตะวันตกที่มีวัฒนธรรมที่โดดเด่นคือมีอาหารที่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดยสามารถนำเรื่องราวของอาหารไปสร้างเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงกิจกรรมการท่องเที่ยวท้องถิ่น เช่น การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ การจัดเทศกาลอาหารหรือกิจกรรมท่องเที่ยวเพื่อชมการสาธิตเมนูอาหารจากชุมชน เพื่อดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงประสบการณ์ท่องเที่ยวแนววิถีชีวิต และทำให้ผู้ประกอบการมีช่องทางการจำหน่ายอาหารจากชุมชนโดยตรง

ชญญา กิตา (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชันสามมิติเรื่อง “The Sparta Chicken” เพื่อรณรงค์ บริโภคอาหารปลอดภัย สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี โดยได้ผลสรุปว่า การใช้แอนิเมชันเป็นสื่อเพื่อส่งเสริม หรือรณรงค์นั้นมีความเข้าใจง่าย เป็นที่น่าสนใจเหมาะสมสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย และควรใช้เสียงดนตรี ประกอบที่มีความสอดคล้องกับการดำเนินเรื่องสำหรับแอนิเมชันที่ไม่มีบทสนทนา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะออกแบบงานในรูปแบบแอนิเมชัน เพื่อให้เข้าถึงได้ง่ายต่อบุคคลทุกเพศทุกวัย โดยจะใช้เสียงประกอบให้มีความสอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง และ มีความเห็นว่าสื่อในรูปแบบแอนิเมชันสามารถนำไปใช้ป็นสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมด้านอาหารแก่ บุคคลหรือนักท่องเที่ยวที่สนใจ

2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาจาก ขนมหาดเมืองเพชร ที่เป็นผลงานการประกวดคลิปทำอาหารสร้างสรรค์เมืองเพชร หัวข้อเพชรบุรีสู่เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของยูเนสโกโดย อลงกรณ์ สีม่วง ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (Youtube) (สำนักงานจังหวัดเพชรบุรี ศาลากลางจังหวัดเพชรบุรี, 2564)

พบว่ามีการสาธิตวิธีทำขนมตาล โดย อธิบายวิธีการทำแบบไม่มีบทสนทนาและประกอบกับบรรยากาศที่สามารถสื่อถึงวิถีชีวิตและอาหารจากชุมชน



รูปที่ 2.4 ขนมตาลเมืองเพชร (2021)

ที่มา: สำนักงานจังหวัดเพชรบุรี ศาลากลางจังหวัดเพชรบุรี, 2564

จากการศึกษาแอนิเมชันการทำราเมนพร้อมเสียงประกอบ (Aesthetic Anime Cooking Ramen with Sound Effects) โดย แอลฟี เจิน (Ellfie Chen) ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (Youtube) (_infires8543, 2020) พบว่ามีการนำฉากทำอาหารจากแอนิเมชัน 2 มิติจากภาพยนตร์หลายเรื่องมารวมกันและใส่เสียงประกอบให้ สอดคล้องกับการกระทำของตัวละครและการดำเนินเรื่องเพื่อให้สมจริงมากขึ้นนั้นทำให้มีความน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงสนใจนำเทคนิคการเล่าเรื่องผ่านวิธีการทำขนมตาลโดยไม่มีบทสนทนามาใช้เป็นวิธีการดำเนินเรื่องโดยมีการใช้แอนิเมชัน 2 มิติที่เป็นวิธีการประกอบอาหารหรือวิธีการทำขนมตาลที่มีความสมจริงพร้อมกับใส่เสียงประกอบให้สอดคล้องกับการกระทำของตัวละครเพื่อเพิ่มความน่าสนใจมาเป็นแนวทางในการออกแบบ แอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมขนมตาลอาหารเมืองเพชรบุรีผ่านอัตลักษณ์แบบจิปลิ



รูปที่ 2.5 Aesthetic Anime Cooking Ramen with Sound Effects (2020)

ที่มา: _infires8543, 2020

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรีผ่าน
อัตลักษณ์แบบจิบลี ได้ทำการผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ขนาดความยาว 1 นาที 30 วินาที โดยผู้วิจัยได้
กำหนดระเบียบวิธีการวิจัยดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในงานวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรีผ่านอัตลักษณ์
แบบจิบลี ได้กำหนดประชากรคือบุคคลที่มีความสนใจในด้านแอนิเมชัน 2 มิติและขนมเมือง
เพชรบุรี

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ขนาดความยาว 1 นาที 30 วินาที และแบบสอบถาม

3.2.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิต

3.2.1.1 จัดลำดับการดำเนินงาน

ผู้วิจัยได้กำหนดรายละเอียดและระยะเวลาของการดำเนินงาน

3.2.1.2 การวางแผนเนื้อเรื่อง

ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมข้อมูล งานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยเลือกนำเสนอวิธีการทำขนมตาลซึ่งเป็นขนมที่ขึ้นชื่อของจังหวัดเพชรบุรีมาถ่ายทอดในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรี โดยมีขนาดความยาว 1 นาที 30 วินาที

3.2.1.3 ออกแบบบทภาพ

ผู้วิจัยได้นำเนื้อเรื่องที่วางแผนมาออกแบบบทภาพ เพื่ออธิบายถึงการเล่าเรื่องจาก มุมกล้อง ได้ดังรูปต่อไปนี้

PRODUCTION TITLE:		SCENE:	PAGE NUMBER:		
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	PAGE	
					
					
					
					
					

รูปที่ 3.1 บทภาพ หน้าที่ 1

PRODUCTION TITLE:		SCENE:	PAGE NUMBER:		
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	PAGE	
					
					
					
					
					

รูปที่ 3.2 บทภาพ หน้าที่ 2

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				
				

รูปที่ 3.3 บทภาพ หน้าที่ 3

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				
				

รูปที่ 3.4 บทภาพ หน้าที่ 4

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME






รูปที่ 3.5 บทภาพ หน้าที่ 5

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

รูปที่ 3.6 บทภาพ หน้าที่ 6

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				
				

รูปที่ 3.7 บทภาพ หน้าที่ 7

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				
				






รูปที่ 3.8 บทภาพ หน้าที่ 8

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:




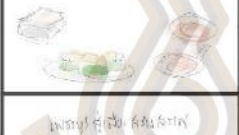

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				
				

รูปที่ 3.9 บทภาพ หน้าที่ 9

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				
				

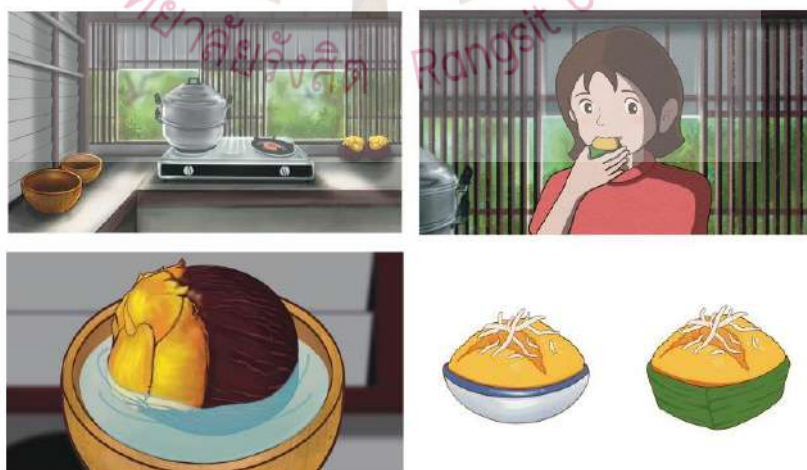
รูปที่ 3.10 บทภาพ หน้าที่ 10

PRODUCTION TITLE:		SCENE:	PAGE NUMBER:		
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	
					
					
					
					
					

รูปที่ 3.11 บทภาพ หน้าที่ 11

3.2.1.4 ออกแบบตัวละครและฉาก

จากบทภาพยนตร์ผู้วิจัยได้ออกแบบฉาก ตัวละครที่มีความเรียบง่าย ของประกอบฉากโดยใช้สีที่มีความสมจริงและมีสีสันสดใสดังต่อไปนี้

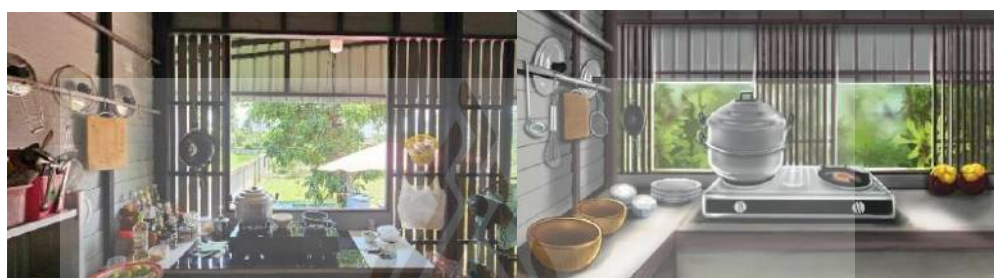


รูปที่ 3.12 ฉาก ตัวละคร ของประกอบฉาก

3.2.2 ขั้นตอนการผลิต

3.2.2.1 การร่างภาพฉาก 2 มิติ

ร่างภาพฉากโดยอ้างอิงมาภาพที่ถ่ายจากสถานที่จริงแต่ปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ทำครัวให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง



รูปที่ 3.13 ฉาก

3.2.2.2 การร่างภาพตัวละครและของประกอบฉาก 2 มิติ

วาดตัวละครหลักของเรื่องและของประกอบฉากที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง ลงแสงเงาเพื่อให้ภาพมีความสมจริง



รูปที่ 3.14 ของประกอบฉากและตัวละคร 2 มิติ

3.2.2.3 การสร้างการเคลื่อนไหวตัวละครหลักและของประกอบฉาก

สร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครด้วยการวาดภาพต่อกันทีละภาพ



รูปที่ 3.15 สร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร

3.2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต

3.2.3.1 นำภาพที่ได้มาจัดเรียง

นำภาพและฉากที่วาดมาจัดเรียงเพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหว โดยแยกเลเยอร์ระหว่างฉากหลัง, สิ่งของประกอบฉากและตัวละคร วิธีแยกเลเยอร์ระหว่างฉากหลังและตัวละครทำให้สามารถแก้ไขสีหรือปรับความชัดหรือเบลอเฉพาะจุดได้



รูปที่ 3.16 ขั้นตอนนำภาพที่วาดแยกฉากและตัวละครมาเรียงต่อกัน

3.2.3.2 ปรับโทนสี

การปรับโทนสีสามารถปรับให้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับได้



รูปที่ 3.17 ขั้นตอนปรับ โทนสี

3.2.3.3 ใส่เสียงประกอบ

เสียงประกอบที่มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องมีส่วนช่วยในการเพิ่มอารมณ์หรือความรู้สึกในการรับชม



รูปที่ 3.18 ขั้นตอนใส่เสียงประกอบ

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อกลุ่มตัวอย่างได้รับชม แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรี ขนาดความยาว 1 นาที 30 วินาที และตอบแบบสอบถามผ่าน Google Form โดยแบ่งแบบสอบถามเป็น 2 ส่วน โดยส่วนที่ 1 คือข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และคำถามในส่วนที่ 2 คือ

แบบสอบถามเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่มีจำนวนทั้งหมด 5 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 5 คะแนน ตามมาตรวัดเจดคติแบบลิเคิร์ต (Likert Rating Scales) โดยมีคำถามดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 แบบสอบถามเพื่อรวบรวมข้อมูล

ส่วนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม	
คำถาม	คำตอบ
อายุ	อายุต่ำกว่า 20 ปี
	ช่วงอายุ 21-25 ปี
	ช่วงอายุ 26-30 ปี
	ช่วงอายุ 31-35 ปี
	ช่วงอายุ 36-40 ปี
	อายุมากกว่า 40 ปีขึ้นไป
เคยไปจังหวัดเพชรบุรีไหม	เคย
	ไม่เคย
เคยทานขนมตาลไหม	เคย
	ไม่เคย

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับภาพยนตร์					
คำถาม	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
มีความเข้าใจในเนื้อหาในระดับใด					
การจัดทำสื่อแบบแอนิเมชัน 2 มิติสร้างความน่าสนใจได้ในระดับใด					
การรับรู้ถึงอัตลักษณ์จิบลิอยู่ในระดับใด					
เสียงประกอบสามารถส่งเสริมความน่าสนใจได้ในระดับใด					
ผลงานนี้สามารถส่งเสริมความน่าสนใจในขนมตาลผ่านอัตลักษณ์จิบลิได้ในระดับใด					

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามโดย Google Form โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน และนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์ดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรีผ่านอัตลักษณ์แบบจิปลิ ได้ทำการผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ขนาดความยาวประมาณ 1 นาที 30 วินาที เพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรีและเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมด้านขนมโบราณของไทยให้มีความน่าสนใจ และสามารถเข้าถึงได้สำหรับผู้คนทุกเพศทุกวัย

4.1 ผลงานแอนิเมชัน

ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ที่สาธิตวิธีการทำขนมตาลโดยคร่าว



รูปที่ 4.1 จากเปิดที่แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศโดยรวม



รูปที่ 4.2 ตัวละครนำลูกตาลไปล้าง



รูปที่ 4.3 ปอกเปลือกลูกตาล



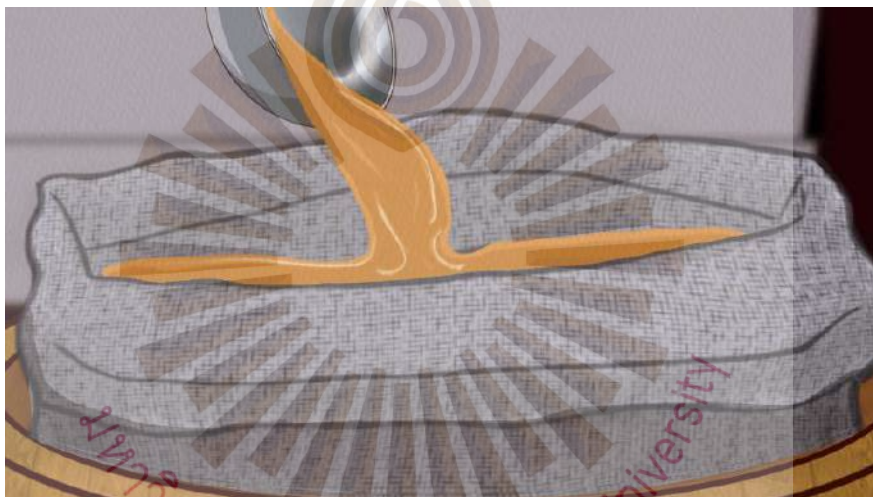
รูปที่ 4.4 ยี่เนื้อตาล



รูปที่ 4.5 ตักเนื้อตาลที่ยี่แล้ว



รูปที่ 4.6 กรองเพื่อนำเส้นใยออก



รูปที่ 4.7 ตักเนื้อตาลที่กรองแล้วไปใส่ถุงหรือผ้าขาวบางเพื่อรีดน้ำออก



รูปที่ 4.8 ทิ้งไว้ 1 คืนเพื่อรีดน้ำออกและให้เนื้อตาลแห้ง



รูปที่ 4.9 ส่วนผสมอื่น ๆ ที่จำเป็น



รูปที่ 4.10 นำส่วนผสมไปใส่ชามผสมและเติมน้ำกะทิลงไป



รูปที่ 4.11 ตีส่วนผสมทั้งหมดให้เข้ากัน



รูปที่ 4.12 ปิดฝาและนำไปตากแดด 3-4 ชั่วโมง



รูปที่ 4.13 เปิดฝาชามเนื้อตาลที่ทิ้งไว้



รูปที่ 4.14 ตักเนื้อตาลใส่ถ้วยหรือกระทงที่เตรียมไว้



รูปที่ 4.15 ตั้งไฟให้น้ำในซึ้งเดือด



รูปที่ 4.16 ปิดฝาและนึ่งทิ้งไว้ 20 นาที



รูปที่ 4.17 เปิดฝาชึ่งหลังจากผ่านไป 20 นาที



รูปที่ 4.18 ตัวละครชิมขนมตาล



รูปที่ 4.19 ตัวละครแสดงสีหน้าที่พอใจ



รูปที่ 4.20 ปัดจบด้วยภาพตัวอย่างอาหารอื่น ๆ ของจังหวัดเพชรบุรี

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างหลังจากที่ได้รับแอนิเมชัน จำนวน 212 คน สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม

คำถาม	คำตอบ	จำนวน	ร้อยละ
อายุ	อายุต่ำกว่า 20 ปี	19	9
	ช่วงอายุ 21-25 ปี	8	3.8
	ช่วงอายุ 26-30 ปี	29	13.7
	ช่วงอายุ 31-35 ปี	6	2.8
	ช่วงอายุ 36-40 ปี	12	5.7
	อายุมากกว่า 40 ปีขึ้นไป	138	65.1
เคยไปจังหวัดเพชรบุรีไหม	เคย	201	94.8
	ไม่เคย	11	5.2
เคยทานขนมตาลไหม	เคย	207	97.6
	ไม่เคย	5	2.4

ตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน

คำถาม	ค่าเฉลี่ย	SD	แปลผล*
มีความเข้าใจในเนื้อหาในระดับใด	4.69	0.68	ดีมาก
การจัดทำสื่อแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สร้างความน่าสนใจได้ในระดับใด	4.61	0.74	ดีมาก
การรับรู้ถึงอัตลักษณ์จิบลิอยู่ในระดับใด	4.30	0.83	ดี
เสียงประกอบสามารถส่งเสริมความน่าสนใจได้ในระดับใด	4.49	0.78	ดี
ผลงานนี้สามารถส่งเสริมความน่าสนใจในขนมตาลผ่านอัตลักษณ์จิบลิได้ในระดับใด	4.56	0.75	ดีมาก

หมายเหตุ * เกณฑ์การแปลผลจากค่าเฉลี่ยคะแนน

คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1-1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

จากตารางที่ 4.2 สามารถสรุปได้ว่าผู้รับชมผลงานแอนิเมชัน 2 มิติมีความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในเกณฑ์ดีมาก การจัดทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถสร้างความน่าสนใจได้ในเกณฑ์ดีมาก การรับรู้ผ่านอัตลักษณ์จิบลิอยู่ในเกณฑ์ดี เสียงประกอบสามารถส่งเสริมความน่าสนใจได้ในเกณฑ์ที่ดี และแอนิเมชันนี้สามารถส่งเสริมความน่าสนใจในขบวนการผ่านอัตลักษณ์จิบลิได้ในเกณฑ์ดีมาก



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอาหารเพชรบุรี โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกจัดทำเนื้อหาการสาธิตวิธีทำขนมตาลโดยคร่าวซึ่งเป็นหนึ่งในขนมที่ขึ้นชื่อของจังหวัดเพชรบุรี โดยถ่ายทอดผ่านอัตลักษณ์จิบลิในรูปแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ได้ผลสรุปดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ด้านเนื้อหา

แอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรีผ่านอัตลักษณ์แบบจิบลิ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสาธิตวิธีทำขนมตาล โดยถ่ายทอดผ่านสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อให้เข้าถึงได้ง่ายสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย ขนมตาลเป็นขนมที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยรับประทานและเป็นขนมที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมด้านอาหารประจำท้องถิ่นได้ เช่นเดียวกับอาหารที่ปรากฏในภาพยนตร์ของทางสตูดิโอจิบลิที่จะถ่ายทอดขั้นตอนการทำอาหารจากวัตถุโดยคร่าวแต่มีความสมจริงให้ผู้ชมได้สัมผัส และอาหารจากสตูดิโอจิบลิยังสื่อให้เห็นถึงสัญลักษณ์ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของตัวละคร เช่น ข้าวปั้น โอนิกิริหรือราเม็ง ที่สื่อให้เห็นว่าตัวละครและเนื้อเรื่องมีความเกี่ยวข้องกับความเป็นญี่ปุ่น โดยภาพยนตร์จะนำเสนอให้เห็นถึงวัตถุดิบที่นำมาประกอบอาหารเพียงคร่าว ๆ เท่านั้น ไม่มีคำอธิบายหรือรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการทำ เช่นเดียวกับการจัดทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมขนมตาลที่มีวัตถุดิบหลักมาจากต้นตาลที่เป็นต้นไม้ประจำท้องถิ่นของจังหวัดเพชรบุรีผ่านอัตลักษณ์แบบจิบลิเพื่อเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ วัฒนธรรมด้านอาหารของจังหวัดเพชรบุรี วิถีชีวิตและสื่อแอนิเมชันนี้สามารถช่วยส่งเสริมขนมเมืองเพชรบุรีให้ผู้คนทั่วไปได้รู้จักมากขึ้น

5.1.2 ด้านเทคนิค

อัตลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ทุกเรื่องของทางสตูดิโอจิบลินั้นส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยการใช้แสงเงาเพื่อแสดงถึงบรรยากาศและอารมณ์ จากที่ออกแบบให้มีรายละเอียดเพื่อความ

สมจริง การใช้ดนตรีประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศและให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วม แม้ว่าในภาพยนตร์ของ จิบลิจะไม่ได้มีการกล่าวถึงอาหารอย่างใดอย่างหนึ่งหรือกล่าวถึงเมนูอาหารแบบเจาะจงแต่ด้วย เทคนิคจากการทำอาหารนั้นออกแบบให้อาหารมีสีสันสดใสน่ารับประทาน มีรายละเอียดใน ขั้นตอนในการทำ ประกอบกับเสียงเพลงคลอ จึงทำให้ฉากการทำอาหารมีความสมจริงและอาหาร จากแต่ละเรื่องนั้นมักเป็นที่จดจำของผู้ชม และตัวละครหลักของทางสตูดิโอจิบลิส่วนใหญ่จะมีตัว เเอกในการดำเนินเรื่องเป็นผู้หญิงโดยออกแบบตัวละครที่มีลักษณะเรียบง่าย ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบ ตัวละครหลักที่มาถ่ายทอดวิธีการทำงานขนมตาลเป็นตัวละครผู้หญิงที่มีลักษณะเรียบง่าย และ ออกแบบครัวที่มีต้นแบบมาจากสถานที่จริงใส่รายละเอียดเป็นอุปกรณ์การทำอาหารเพื่อความ สมจริงและเลือกใช้สีสันสดใส ใช้แสงและเงามาประกอบในผลงาน พร้อมใส่เสียงประกอบเพื่อ ส่งเสริมความน่าสนใจให้กับผลงานชิ้นนี้

5.1.3 ด้านการทำงาน

การสร้างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกใช้ Procreate ใน iPad ในการ ทำงานเนื่องจากโปรแกรมนี้สามารถพกพาไปทำงานนอกสถานที่ได้ ทำให้เหมาะสมกับผู้วิจัยที่ต้อง เดินทางบ่อย ๆ จากนั้นจึงนำภาพที่วาดมาเรียงต่อกันพร้อมปรับโทนสีให้ตรงตามความต้องการ และ จึงนำไปใส่เสียงประกอบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน

5.2 ข้อเสนอแนะ

การสร้างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ก่อนข้างมีความซับซ้อน จำเป็นต้องใช้เวลา การสังเกต และความอดทนในการทำงานในทุกขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และ ขั้นตอนหลังการผลิต โดยเนื้อหาในงานวิจัยครั้งนี้เป็นเพียงการอธิบายวิธีการทำขนมตาลโดยคร่าว เท่านั้น ขนมตาลเป็นขนมที่มีขั้นตอนซับซ้อนจึงยังมีรายละเอียดส่วนอื่น ๆ เช่น รายละเอียดตัว ละคร รายละเอียดของฉากที่ผู้วิจัยยังไม่ได้ใส่ลงไป การเคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ จำเป็นต้องใช้เวลาอย่างมากในการออกแบบท่าทางและการกระทำแบบภาพต่อภาพเพื่อความ สวยงามและความลื่นไหล แต่เนื่องจากระยะเวลาที่ไม่มากพอทางผู้วิจัยจึงไม่สามารถออกแบบ ท่าทางหรือการเคลื่อนไหวได้อย่างลื่นไหลได้เท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลให้ผลงานอาจจะยังไม่ สมบูรณ์ ผู้วิจัยหวังว่าหากมีเวลามากเพียงพอผู้วิจัยจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสมบูรณ์ มากกว่าผลงานนี้ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยหวังว่าหากนำวิธีการสร้างผลงานชิ้นนี้ไปปรับใช้กับอาหาร

ประเภทอื่นก็จะสามารถส่งเสริมอาหารประเภทอื่น ๆ ของจังหวัดเพชรบุรีให้เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปได้มากขึ้นเช่นกัน



บรรณานุกรม

- กัลยา สมมาตย์. (2561). การรับรู้ในนวัตกรรมของส่วนประสมทางการตลาดขนมหวานในจังหวัด
เพชรบุรี. สืบค้นจาก <https://rsujournals.rsu.ac.th/index.php/rgrc/article/view/916/672>
- เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. (2549). แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่
ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ (Master's Thesis). สืบค้นจาก
https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:112773
- ณัชชา ชนารานนท์. (2562). การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการ
เลี้ยงดูบุตร โดยใช้สื่อเทคโนโลยี (Master's Thesis). สืบค้นจาก
<https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/503>
- เดือนเต็ม ทิมายงค์. (2558). การพัฒนาผลิตภัณฑ์แป้งขนมตาลกึ่งสำเร็จรูปจากภูมิปัญญาไทยโบราณ
เพื่อเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน. สืบค้นจาก
<http://research.culture.go.th/medias/ct169.pdf>
- ธัญญา กิตา. (2560). การออกแบบแอนิเมชันสามมิติเรื่อง “The Sparta chicken”
เพื่อรณรงค์คปรีโภค อาหารฟาสต์ฟู้ดสำหรับเด็กอายุ 6 – 12 ปี (Bachelor's Thesis).
สืบค้นจาก <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/4395/1/TanyaKeeta.pdf>
- นันทอง ทองใบ. (2550). นึกขบแอนิเมชัน (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก.
- กฤษ ชุณหะจักร และชวลีย์ ณ ถลาง. (2564). องค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงอาหารและส่วนประสม
ทางการตลาดบริการของนักท่องเที่ยวชาวไทยในการท่องเที่ยวเชิงอาหารชายฝั่งทะเล
ตะวันตก. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 15(1), 66-82.
- มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะวิทยาการจัดการ. (2564). เมืองเพชร เมือง 3 รส. (พิมพ์ครั้งที่ 1).
เพชรบุรี:มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นจาก
<https://online.fliphtml5.com/qfuyo/ytcm/#p=17>
- วิจิตรา เหลียวตระกูล, ขนิษฐา กรมศรี, และปรัชญ์นาควงษ์. (2561). รายงานการวิจัยเรื่องผลของผง
เนื้อตาลสุกที่ทำแห้งด้วยเทคนิคการทำแห้งแบบพ่นฝอย ต่อคุณภาพของขนมตาล.
พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
- วิจิตาแอนิเมชัน. (2564). แอนิเมชัน คืออะไร?. สืบค้นจาก <https://vithita.com/animation101/>
- สำนักงานจังหวัดเพชรบุรี ศาลากลางจังหวัดเพชรบุรี. (2564, 20 กันยายน). รางวัลชนะเลิศ ได้แก่
คุณอลงกรณ์ สีม่วง ชื่อผลงาน ขนมตาลเมืองเพชร [Video file]. สืบค้นจาก
<https://www.youtube.com/watch?v=cCGE0wIHV9g>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2550). *อัตลักษณ์*. สืบค้นจาก <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=อัตลักษณ์-๑๖-มิถุนายน-๒๕>
- อรรวรรณ พึ่งคำ. (2554). *การประยุกต์เทคโนโลยีกล้องวีดีโอสำหรับผู้ผลิตขนมตาล* (Master's Thesis). สืบค้นจาก <http://www.repository.rmutt.ac.th/handle/123456789/772>
- อริสา พิสิฐโสธรานนท์. (2560). *เข้าใจจิบลี* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สวนเงินมีนา. _infires8543. (2020, October 24). Aesthetic Anime Cooking Ramen with Sound Effects [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=i5T6Fnbq34c>
- Darvideo. (2023). *Cut-Out Animation*. Retrieved from <https://darvideo.tv/dictionary/cut-out-animation/>
- Miyazaki, H. (2008). *The Art of Howl's Moving Castle* (p.91). Shogakukan Inc (US) :Viz Media, Subs.



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ญาณิศา สุขจันทร์
วัน เดือน ปีเกิด	11 เมษายน 2540
สถานที่เกิด	จังหวัดเพชรบุรี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น , 2563 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต , 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	393/3 ม.3 ซ.9/1 ต.ท่าคอย อ.ท่ายาง จ.เพชรบุรี 76130

