

## การออกสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่องนิราศภูเขาทอง เพื่อการท่องเที่ยว คมิก สกุลปियานนท์, จิตติมา เสือทอง<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### บทคัดย่อ

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่องนิราศภูเขาทอง เพื่อการท่องเที่ยว มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อคือ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสำหรับเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาในเรื่องนิราศภูเขาทอง ที่มีการระบุอยู่ในกระทรวงศึกษาธิการที่ให้นักเรียนต้องศึกษา และบังคับท่องบทอาขยาน และเพิ่มบทอาขยานให้น่าจดจำและผู้รับชมสื่อภาพเคลื่อนไหวได้รับความหรรษาในการรับชม มีการดำเนินการวิจัยโดยการเก็บข้อมูลแบบสอบถามโดยกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้เป็นเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 50 คน และศึกษางานจากสื่อ ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นกรณีศึกษา 15 กรณี จากผลวิเคราะห์ในการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่องนิราศภูเขาทอง เพื่อการท่องเที่ยว จะได้งานที่มีเนื้อหาตรงกับช่วงท่องทำนองเสนาะ มีภาพประกอบที่เป็นจุดเด่นในระหว่างการเดินทางด้วยเรือเพื่อออกบรรยากาศบริเวณโดยรอบของตัวบทนิราศภูเขาทอง

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ต้องการสื่อภาพเคลื่อนไหวมีการเล่าเรื่องตามลำดับเวลาร้อยละ 72 แนวทางผจญภัยร้อยละ 70 มีจุดเด่นที่สุนทรภู่และการเดินทางด้วยเรือร้อยละ 68,40 ขนาดตัวละครดูสมจริงร้อยละ 54 ภาพประกอบเป็นแบบลายเส้นผสมภาพวาดทางคอมพิวเตอร์ร้อยละ 48 โทนสีอ่อนโยนร้อยละ 40 2) จากการสำรวจกรณีศึกษาพบว่าตัวสื่อภาพเคลื่อนไหวควรมีการนำเสนอเข้าถึงอารมณ์และได้ความรู้ มีมุมกล้องหลายมุมแต่เน้นที่มุม Medium Shot เน้นเสียงบรรยายผสมจังหวะดนตรี โทนสีเย็นเป็นโทนหลักของสื่อ ภาพประกอบหลักเป็นภาพทางคอมพิวเตอร์

**คำสำคัญ :** การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ, นิราศ, เด็ก

## 2-Dimensional Animation Media about NIRAT PHUKAOTHONG for memorize.

Kamic Sakulpiyanon, Jitima Suathong

1, 2 Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology,  
Suan Sunandha Rajabhat University

### Abstract

2 Dimensional Animation Media design about NIRAT PHUKAOTHONG to recite prayers There are 2 objectives: to promote reciting prayers for students who are studying in NIRAT PHUKAOTHONG Thong. Which is specified in the Ministry of Education that allows students to study And forced to recite the prayers And add memorable prayers and viewers of the animation media to enjoy the fun of watching The research was conducted by collecting questionnaires by determining the target group to be 50 junior high school students and studying the work from the media. 15 case study animations based on analytical results in the design of 2D animation media about NIRAT PHUKAOTHONG Thong To recite prayers Will get a job with content that matches the melody There are illustrations that are featured during the boat trip to tell the surrounding area of the NIRAT PHUKAOTHONG Thong chapter.

The results of the research showed that 1) Most respondents needed animation media, with a storytelling sequence of 72 percent. 70 percent adventure approach There is a remarkable spot at Sunthorn Phu and boat trips, 68,40 percent. Character size looks realistic 54 percent the illustration is a line drawing with 48 percent computer drawings. Gentle tones, 40 percent. 2) From the survey, the case study found that the animation media should have a presentation to access emotions and gain knowledge. There are many angles of the camera, but focus on the medium shot. Cool colors are the main tone of the media. The main illustration is a computer image.

**Keywords:** 2D animation media design, NIRAT, children

## บทนำ

นิราศ หมายถึง งานประพันธ์ประเภทหนึ่งที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ เท่าที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน นิราศเรื่องแรกของไทยนั้น ได้แก่ โคลงหรือกวีชัย ซึ่งแต่งในสมัยอยุธยา นิราศนั้น มักมีเนื้อหาในเชิงพรรณนาถึงการเดินทางเป็นหลัก มักจะเล่าถึงเส้นทาง การเดินทาง และบอกเล่าถึงสิ่งที่พบเห็นระหว่างการเดินทาง ขณะเดียวกัน มักจะสอดแทรกความคิด ความรู้สึกต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทางนั้น โดยมักจะเชื่อมโยงสิ่งที่พบเห็นกับความรู้สึกภายใน ผู้แต่งนิราศ มักจะใช้คำประพันธ์แบบร้อยกรองเป็นหลัก แต่นิราศที่แต่งด้วยร้อยแก้วก็มีอยู่บ้างเช่นกัน อนึ่ง คำว่า นิราศ มีความหมายตามตัวอักษรว่า จาก พราก ไปจาก ฯลฯ แต่นิราศอาจหมายถึงงานประพันธ์ที่พรรณนาถึงเหตุการณ์ตามลำดับ พร้อมทั้งแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่เชื่อมโยงกับเหตุการณ์นั้น ๆ โดยมีได้มีการเดินทางหรือการพลัดพรากก็ได้ วรรณกรรมประเภทนิราศมักจะมีความยาวไม่มาก พรรณนาถึงสิ่งสวยงามและความรู้สึกผูกพันที่มีต่อบุคคลที่ตนรัก ขณะที่เล่าถึงสิ่งที่ได้พบเห็นระหว่างการเดินทางด้วย

ประวัติความเป็นมาของนิราศภูเขาทอง นิราศภูเขาทอง บทประพันธ์เอกของสุนทรภู่ ได้ประพันธ์นิราศภูเขาทองขณะที่อายุได้ 42 ปี โดยใจความของนิราศภูเขาทองได้พรรณนาเรื่องราวในช่วงเวลาหลังจากบวชมาหลายพรรษาแล้ว และอยู่ในระหว่างการเดินทางไปนมัสการเจดีย์ภูเขาทองที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อปีพ.ศ. 2371 ซึ่งระหว่างทางนั้นได้เกิดความอาลัยถึง พระบาท สมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย แม้ว่าท่านทรงเสด็จสวรรคตไปหลายปี โดยเมื่อเห็นภาพต่าง ๆ ระหว่าง

เดินทาง มักทำให้ย้อนนึกถึงเรื่อง ราวเมื่อครั้งอดีต นอกจากนี้ยังมีการเปรียบเทียบการใช้ชีวิตเมื่อยังหนุ่ม กับชีวิตในขณะปัจจุบันที่ผ่านการปฏิบัติธรรม ทำให้มีมุมมองชีวิตที่แตกต่างไปจากเดิม นิราศภูเขาทองเริ่มต้นเล่าการเดินทางทางเรือจากวัดราชบูรณะ กรุงเทพฯ จุดหมาย ปลายทางคือ พระเจดีย์ภูเขาทองที่พระนครศรีอยุธยา สถานที่ที่เดินทางผ่านคือ พระบรมมหาราชวัง, วัดประโคนปัก, โรงเหล้า, บางจาก, บางพลู, บางพลัด, บางโพ, บ้านฉนวน, วัดเขมา, ตลาดแก้ว, ตลาดขวัญ, บางธรณี, เกาะเกร็ด, บางพูด, บ้านใหม่, บางเตือ, บางหลวง, บ้านจิว เมื่อเข้าเขตพระนคร ศรีอยุธยา ผ่านหน้าจวนเจ้าเมือง, วัดหน้าพระเมรุแล้วจึงเดินทางถึงเจดีย์ภูเขาทอง ส่วนขากลับ กล่าวถึงวัดอรุณราชวรารามเท่านั้น ระหว่างการเดินทาง เมื่อกวีพบเห็นสิ่งใดที่น่าสนใจหรือสอดคล้องกับความคิดที่ต้องการเสนอก็จะนำมากล่าวไว้ในบทอาขยานเรื่องนิราศภูเขาทองเป็นบทเรียนสำหรับเด็กมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ต้องได้เรียนในวิชาภาษาไทย

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาและจัดทำโครงการวิจัยการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนิราศภูเขาทอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของนักเรียนชั้นมัธยมซึ่งเป็นกลุ่มบทรต้น ๆ ที่เด็กมัธยมศึกษาตอนต้นปีที่ 1 ต้องเคยท่องจำกันมา หากแต่มันเป็นเพียงแค่ตัวอักษรกับแผ่นกระดาษ ทำให้จึงขาดความน่าสนใจในบทเรียนนี้ หากเทียบกับวรรณคดีเรื่องอื่นก็จะรับรู้ได้ว่าบทประพันธ์ชนิดนี้ขาดการนำเสนอทางภาพอนิเมชันมากจริง ๆ จึงทำให้เกิดการนำเสนอนิราศภูเขาทองในรูปแบบแอนิเมชัน

จะเป็นภาพการเล่าเรื่องตรงกับบทประพันธ์ในนิราศแล้วไม่เพียงแค่ว่าพอนิเมชันเพียงอย่างเดียวเท่านั้นหากมีตัวบททำนอง ในนิราศให้ฟังจะได้ไม่ใช่แค่รับความสนุกสนานเพียงอย่างเดียวแต่ได้รับการจดจำเป็นบทประพันธ์ด้วย ทั้งนี้ยังได้รับความงดงามของภาพในอดีตของระหว่างสองฝั่งแม่น้ำในตัวบทประพันธ์

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสำหรับเรื่องนิราศภูเขาทอง
2. เพื่อเพิ่มบทอาขยานให้น่าจดจำและได้รับความทรรษาในการรับชม

### วิธีการดำเนินวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา เว็บไซต์และสื่อมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องนิราศภูเขาทอง เพื่อการท่องเที่ยว
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และสร้างตารางกรณีศึกษาจำนวนตัวอย่าง
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักเรียนมัธยมต้นชาย-หญิงที่ชื่นชอบการรับชมสื่ออนิเมชันและมีความสนใจในทำนองเสนาะของบทอาขยานจำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้ตารางกรณีศึกษา จำนวน 15 กรณี

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการทำตารางกรณีศึกษา ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

### 6. ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่อง

นิราศภูเขาทอง เพื่อการท่องเที่ยว

### ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนจำนวน 50 คนผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมการใช้สื่ออนิเมชัน 2) ลักษณะของภาพประกอบในสื่ออนิเมชันที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากตารางกรณีศึกษาจำนวน 15 กรณี โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 นักเรียนเลือกรับชมสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่องนิราศภูเขาทองเพื่อการท่องเที่ยว มีความน่าสนใจของการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา (ดังตารางที่ 1) มีจุดเด่นที่ สนุก, การเดินทางด้วยเรือ, วัตถุ (ดังตารางที่ 2)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์พิจารณาในการเลือกจากการเล่าเรื่อง

ข้อพิจารณาในการเล่าเรื่อง	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
เล่าตามลำดับเวลา	36	72	1
เล่าสลับตอนต้นกะตอนปลาย	9	18	2
เล่าย้อนหลัง	5	10	3
รวม	50	100	-

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์จุดเด่นของ  
นิราศภูเขาทอง

ข้อพิจารณาจุดเด่น ของนิราศ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
วัดอรุณ	16	32	3
พระนครศรีอยุธยา	15	30	4
เกาะเกร็ด	2	4	10
บ้านเมือง	4	8	9
แม่น้ำเจ้าพระยา	10	20	7
การเดินทางด้วย เรือ	20	40	2
สมเด็จพระนั่ง เกล้าเจ้าอยู่หัว	7	14	8
บทธาขยาน	11	22	6
วรรณกรรม	14	28	5
สุนทรภู่	34	68	1
รวม	133	266	-

ส่วนที่ 2 นักเรียนสนใจสื่ออนิเมชันที่มี  
แนวเนื้อเรื่องเป็นการผจญภัย (ดังตารางที่ 3)  
เลือกลักษณะของภาพประกอบเป็นภาพผสม  
เป็นหลัก (ดังตารางที่ 4) เลือกลักษณะของตัว  
ละครเป็นแบบเสมือนจริง (ดังตารางที่ 5) เลือก  
โทนสีเป็นโทนอ่อนโยน (ดังตารางที่ 6)

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของ  
แนวเรื่องในสื่ออนิเมชัน

ข้อพิจารณาแนว เรื่องของสื่อ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
สนุกสนาน	31	62	2
โศกเศร้า	13	26	3
แนวผจญภัย	35	70	1
แฟนตาซี	13	26	3
รวม	95	190	-

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของ  
การใช้ขนาดตัวละครในสื่ออนิเมชัน

ข้อพิจารณาขนาด ของตัวละคร	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
การ์ตูน sd ( ตัว ละครขนาดเล็ก กว่าปกติ )	9	18	3
เสมือนจริง	27	54	1
ตัวละครแบบกึ่ง สมจริง	14	28	2
รวม	50	100	-

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของ  
การใช้ภาพประกอบในสื่ออนิเมชัน

ข้อพิจารณา ภาพประกอบ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
แบบลายเส้น	14	28	2
แบบภาพดิจิทัล	12	24	3
แบบผสม	24	48	1
รวม	50	100	-

**ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของ  
การใช้โทนสีในสื่ออนิเมชัน**

ข้อพิจารณาการใช้ โทนสี	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
สดใส	14	28	2
อ่อนโยน	20	40	1
ลึกลับ	11	22	3
เรียบง่าย	5	10	4
เร้าร้อน	0	0	5
อบอุ่น	0	0	5
สนุก	0	0	5
รวม	50	100	-

**ส่วนที่ 3** จากตารางกรณีศึกษาสรุปได้ดังนี้ ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ผลปรากฏว่าส่วนใหญ่จะมีลักษณะเนื้อเรื่องของแนวภาพแตงขึ้น เพื่อการนำเสนอจะได้เข้าถึงอารมณ์และมีการให้ความรู้ลงลงมา โดยมีมีมก๊อลหลายมูมแต่มีมูม Medium Shot เป็นส่วนใหญ่ ส่วนในข้อพิจารณาการนำเสนอข้อมูลส่วนมากจะเป็นเสียงบรรยายแต่อาจแทรกข้อความเล็กน้อย การใช้เสียงในการนำเสนอเป็นเสียงบรรยายผสมกับดนตรี เพื่อดึงอารมณ์ผู้คนที่คล้อยไปตามเรื่องราว การใช้ภาพประกอบนั้นส่วนใหญ่จะเป็นภาพวาดทางคอมพิวเตอร์และใช้สีในเฉดสีโทนเย็นเพื่อความกลมกลืนและเป็นเอกลักษณ์ของงาน ในส่วนความคิดสร้างสรรค์ มีจุดเด่นเป็นแนวภาพประกอบทางคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นส่วนสำคัญของงาน ทำให้งานมีจุดเด่นและไม่เหมือนใคร

**ผลการออกแบบ**

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และศึกษากรณีศึกษา ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือสามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่องนิราศภูเขาทอง เพื่อการท่องเที่ยว เป็นโครงการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ในแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ ตามรอยกวีสู่ความศรัทธา คือการเดินทางไปพร้อมกับสุนทรภู่ และได้เข้าไปสัมผัสบรรยากาศรอบข้างทำให้เห็นวิถีชีวิตในอดีตที่มีสวนคล้องจองกับบทอาขยาน โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ อ่อนโยน ภูมิความรู้ มีสไตล์ กลุ่มเป้าหมาย นักศึกษาเรียน เพศชาย - หญิง อายุ 11 -16 ปี จะมีรูปแบบที่อ่อนโยน ข้อมูลกระชับง่ายต่อการเข้าใจ และสื่อให้เห็นถึงกลิ่นอายวิถีชีวิตของคนชุมชนในอดีตของระหว่างอ่างแม่่น้ำ

ขั้นตอนการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องนิราศภูเขาทองเพื่อการท่องเที่ยว

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบทประพันธ์นิราศภูเขาทองได้แก่ จุดหมายตั้งต้นไปจนถึงการสิ้นสุดของการเดินทาง และการตีความในบทประพันธ์
2. ทำแบบร่างการดีไซน์ให้สอดคล้องตามแนวความคิด
3. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดสีและรูปแบบของงานบนภาพประกอบ
4. จัดวางองค์ประกอบของเสียงและภาพประกอบในสื่ออนิเมชัน ออกแบบตัวละครนิสัย ท่าทางของตัวละคร
5. ทำแบบจำลองของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อทดสอบการใช้งาน ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง

และทิศทางของสื่อภาพเคลื่อนไหวให้เป็นไปตาม  
แนวความคิด

### วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องนิราศภูเขาทอง เพื่อการท่องอาขยาน ใช้หลักการ ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว สำหรับนักเรียน โดยเน้นองค์ประกอบที่น่าสนใจ ได้แก่ ภาพประกอบที่วาดจากคอมพิวเตอร์และโทนสีที่สดใสสบายตา ให้ความรู้สึกถึงการเดินทางด้วยเรือ เพื่อให้สอดคล้องกับบทประพันธ์ ให้ความรู้สึกถึงการสัมผัส วิถีชีวิตและวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชนในอดีตและเสียงที่ตรงกับทำเสนาะและกระชับเข้าใจง่าย ผสมผสานกับทฤษฎีพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายของวัยเด็กวัยรุ่น ให้สอดคล้องกับแนวความคิดที่ว่า ตามรอยวิถีสู่ความศรัทธาออกแบบให้เกิดการสร้างภาพจินตนาการ ได้ด้วยการนึกถึงบรรยากาศและวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมฝั่งคลองบอกเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในชุมชนโดยการดึงจุดเด่นของควมมีเรื่องราวในบทประพันธ์

ผลการทดสอบการใช้สื่อกับนักศึกษาแสดงให้เห็นว่าสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่มีรูปแบบ อ่อนโยนสบายตา เนื้อหาตรงบทประพันธ์จริงและเข้าใจง่าย จะดึงดูดความสนใจ ทำให้สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสนใจกับสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติและเกิดเป็นภาพจำ ซึ่งตอบโจทย์การทำสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องนิราศภูเขาทอง เพื่อการท่องอาขยาน และยังเป็นการเชิญชวนให้วัยรุ่นในปัจจุบันหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับคุณค่าทางประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตในอดีตดั้งเดิมของคนไทย

### สรุปผลการวิจัย

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องนิราศภูเขาทองเพื่อการท่องอาขยาน จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โทนสีและภาพประกอบที่เลือกใช้คือโทนสีที่อ่อนโยน ให้ความรู้สึกถึงการเดินทางด้วยเรือเพื่อค้นพบ เพื่อให้เกิดเหตุการณ์ตามบทประพันธ์ในนิราศ ผู้ที่ยังไม่เคยศึกษาบทประพันธ์มาก่อนจะได้รับความรู้ใหม่ และได้สัมผัสกลิ่นอายของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมดั้งเดิมของคนในอดีต ใช้เสียงทำนองเสนาะเพื่อให้จดจำได้ง่ายขึ้น

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องนิราศภูเขาทองเพื่อการท่องอาขยาน เป็นที่สื่อแนะนำบทอาขยานที่ให้ความรู้ทางภาษาและประวัติศาสตร์ ช่วยเผยแพร่ให้เด็กได้จดจำได้ง่ายขึ้น เด็กจะสามารถใช้สอได้

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จิตติมา เสือทองที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอดจนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบ พระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ และผู้ปกครอง ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ ช่วยเหลือทุกด้าน และคอยให้กำลังใจเสมอมา ขอขอบคุณน้องสาวที่ช่วยในการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม ขอขอบคุณแหล่งเว็บไซต์หลายแหล่งที่ให้ข้อมูลเพื่อศึกษาในการทาวิจัยเป็นอย่างดี สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่ให้คำแนะนำสำหรับแนวความคิดที่ดี และเป็นกำลังใจให้ตลอดจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

## เอกสารอ้างอิง

เจษฎาพร เกษแก้ว. (2560). Youtube. **การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องข้าวหอมของมะลิ**. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล : <https://www.youtube.com/watch?v=nEmRRWfJRxs&t=2s>

Sun Creature Studio. (2561). Vimeo. **Travel Oregon - Only Slightly Exaggerated**. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล : <https://vimeo.com/259291697believe>

records (2556). Youtube. **MUSKETEERS - นิทาน (Official MV)**. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล : <https://www.youtube.com/watch?v=Ik228UkBp6w>

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม cultural.promotion (2558). Youtube. **นิทานอาเซียนพื้นบ้าน ประเทศ มาเลเซีย เรื่อง เรือวิเศษ (ver.uncut)**. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล : <https://www.youtube.com/watch?v=N1JLFT0ijt4>

Hoang Bn (2559). Youtube. **The Song For Rain | Cartoon | 2D Animated Short Film**. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล : <https://www.youtube.com/watch?v=pBB1-UVCzPo&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg> &

HaramicH (2560). Youtube. **Ed Sheeran - Perfect (Fan Edited Animated Video)**. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล : <https://www.youtube.com/watch?v=Omke taeA0m0&index=22&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg>

巴哈姆特活動組 (2559). Youtube. 2016 巴哈姆特 ACG 創作大賽 - 動畫組 - Library . ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล : <https://www.youtube.com/watch?v=kSaddlrCidU&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg&index=10>

VideoExplainers (2559). Youtube. **Explainer Video Creation Process**. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล : <https://www.youtube.com/watch?v=AtbGHJnoYzM&>



**虞雅婷** (2553). Youtube. Out of Sight ( [com/watch?v=3450S8MfemE&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg&index=45](https://www.youtube.com/watch?v=3450S8MfemE&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg&index=45)  
**敲敲**). ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562.

แหล่งข้อมูล :

<https://www.youtube.com/watch?v=4qCbiCx Bd2M&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg&index=1>

**MadArtistPublishing** (2555). Youtube. **2D Animated Short Film "LITTLE BOAT"**  
**Inspiring Conceptual Animation by Nelson Boles & CalArts**. ค้นเมื่อวันที่ 22

มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล :

<https://www.youtube.com/watch?v=oB6hiF1zrmo&t=0s&index=3&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg>

**dota2** (2561). Youtube. **Dota 2 – Mars & Grimstroke**. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562.

แหล่งข้อมูล : <https://www.youtube.com>

</watch?v=3450S8MfemE&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg&index=45>

**pathompong344** (2555). Youtube. **ตัดบัตร เทโว ฉบับ Animation**. ค้นเมื่อวันที่ 22

มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล :

<https://www.youtube.com>

**potsirin limpinan** (2558). Youtube. **นิทานพื้นบ้านเรื่อง "ผานางคอย"**. ค้นเมื่อวันที่ 22

มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล :

<https://www.youtube.com/watch?v=alZpCsLsrUo&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg&index=2>

**MinuteVideos Thailand** (2562). Youtube. **ฉันทลงเข้าไปในวัดที่มีหนูเป็นหมื่นตัว**. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล :

<https://www.youtube.com/watch?v=pjCBB7FZrzE&t=163s>

**MinuteVideos Thailand** (2562). Youtube. **Sometimes the Stars**. ค้นเมื่อวันที่ 22

มกราคม 2562. แหล่งข้อมูล :

<https://www.youtube.com/watch?v=qQxPWTifyl&list=LLGY7j44P1zHrN79B11DMOwg&index=6>