

การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน
วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

พิสิฐ น้อยวังคลัง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนิเมิต
ตุลาคม 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม



การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน
วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

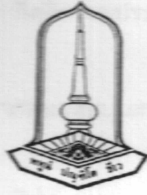
พิสิฐ น้อยวังคลัง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารนิเทศ

ตุลาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม





คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายพิสิฐ น้อยวงศ์
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อมัลติ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
(ผศ.ดร.สืบศิริ แซ่ลี้)

ประธานกรรมการ
(กรรมการบัณฑิตศึกษาประจำคณะ)

.....
(ผศ.ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง)

กรรมการ
(อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก)

.....
(อาจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล)

กรรมการ
(อาจารย์บัณฑิตศึกษาประจำคณะ)

.....
(ผศ.ดร.อิทธิพล สิงห์คำ)

กรรมการ
(ผู้ทรงคุณวุฒิ)

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(ผศ.ดร.สุจิน บุตรดีสุวรรณ)

คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ

.....
(ศ.ดร.ประดิษฐ์ เทอดทูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 14 เดือน ต.ค. พ.ศ. 2558



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ได้รับทุนจากทุนอุดหนุนสนับสนุนการวิจัย งบประมาณแผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ 2555

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พัฒน์ สายทอง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สืบศิริ แซ่ลี ประธานกรรมการสอบ อาจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล กรรมการสอบ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพล สิงห์คำ กรรมการสอบ ผู้ทรงคุณวุฒิ

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุภณ สมจิตศรีปัญญา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วีณา วิสเพ็ญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุบล ธนสีลังกูร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรชัย ศรีสารคาม อาจารย์สุวัฒน์ชัย ฤณาพรรณ อาจารย์กชพรรณ ยังมี อาจารย์สรัญญา ภักดีสุวรรณ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญวัดคุณภาพเครื่องมือ เจ้าอาวาสวัดป่าเรไรย์ เจ้าอาวาสวัดโพธาราม ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ขอขอบพระคุณพ่อครูบุญลี พลคำมาก อาจารย์รัชนก มาตรา ที่ให้การสนับสนุนในการวิจัยนี้ และขอขอบคุณครอบครัว และผู้มีส่วนร่วมทุกคน ที่ทำให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จได้

พิสิฐ น้อยวังคลัง



ชื่อเรื่อง	การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชั่น วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย		
ผู้วิจัย	นายพิสิฐ น้อยวังคลัง		
ปริญญา	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต	สาขาวิชา	สื่ออนิเมชัน
กรรมการควบคุม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พัฒน์ สายทอง		
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2558

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้ตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานนำมาประกอบแอนิเมชัน โดยนำมาพัฒนาเป็นสื่อแอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น และหาประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชัน ว่ามีผลต่อการรับรู้ และสร้างความพึงพอใจต่อเยาวชนหรือไม่ โดยศึกษาจากกลุ่มนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

โดยแบ่งการวิจัยเป็น 3 ระยะ (1) เลือกรูปแบบตัวละครที่เหมาะสมที่สุดจากผู้เชี่ยวชาญ (2) สร้างสื่อแอนิเมชันโดยใช้ตัวละครที่ได้จากการศึกษาจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ใช้เนื้อหาจากวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย และหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ (3) หาค่าการรับรู้ และความพึงพอใจ สื่อแอนิเมชัน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากการเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษ (English Gifted Program) ที่เรียนวิชาวรรณกรรมท้องถิ่นจำนวน 30 คน ทำแบบสอบถามเพื่อหาค่าการรับรู้และความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่าผู้เชี่ยวชาญใช้ภาพตัวละครแบบบุคลาธิษฐาน และให้คุณภาพสื่อด้านเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันอยู่ในระดับดี ด้านความเหมาะสม และความงามของภาพอยู่ในระดับดี และด้านประสิทธิภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก เฉลี่ยอยู่ในคุณภาพดี ผลการวิเคราะห์ด้านความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนพบว่ามีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย เฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 0.07$) อยู่ในระดับมาก โดยด้านที่พึงพอใจมากที่สุดคือตัวละครแต่ละตัวมีลักษณะเหมาะสมทางภาพ และเสียง เกิดความตื่นตาตื่นใจ เกิดความสนใจในจิตรกรรมฝาผนังอีสาน และวรรณกรรมท้องถิ่น ส่วนด้านการรับรู้ ของนักเรียนต่อการเรียนพบว่าโดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีผลการรับรู้เฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 0.08$) อยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีการรับรู้มากที่สุดคือสามารถนำเรื่องสังข์ศิลป์ชัยไปเล่าต่อได้

ดังนั้นสื่อแอนิเมชันที่ประยุกต์ตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานสามารถทำให้นักเรียนเกิดการรับรู้ และความพึงพอใจได้ สมควรพัฒนาต่อยอดไปสู่วรรณกรรมท้องถิ่นเรื่องอื่นได้

คำสำคัญ : แอนิเมชัน, อีสาน, จิตรกรรมฝาผนัง, ตัวละคร



TITLE Applying the Isan Mural Painting Character with Cartoon Animation to Local Literature Learning “SANGSINXAY”

AUTHOR Mr. Pisit Noiwangklang

DEGREE Master of Science **MAJOR** Creative Media

ADVISORS Assoc. Prof. Pongpipat Saithong, Ph.D.

UNIVERSITY Mahasarakham University **YEAR** 2015

ABSTRACT

The purpose of this study is to integrate Northeastern mural paintings into animations in which it can be further developed into study aids. The animation study aids will be used to support the learning process in the subject of local literature for students. The study also helps to find out the effectiveness of such visual aids and whether it has any effects on students’ perception towards learning as well as whether it creates a sense of satisfaction for the students learning process. The study was conducted among a group of students from Mahasarakham University Demonstration School.

The research was divided into three phases 1) Select the most appropriate characters from an expert 2) Create animation aids by using the characters taken from the study conducted with Northeastern mural paintings. The animation aids is based on a local literature of “SANGSINXAY. A quality checked was done by an expert. 3) Calculate the rate of perception and satisfaction towards the animation. The sample size used in this case was specific. The sample size consisted of Mathayom 5 students from the English Gifted Program, Mahasarakham University Demonstration School. Thirty students were involved in the process. The method used was conducting a survey in order to further analyze into the rate of perception and satisfaction.

From the result, it was found that the expert has used the character based on the personification system. Moreover, the expert has given a good score for the following criteria: quality of the content of the animation and the beauty of the picture in the animation. The following criteria received an excellent score: the effectiveness of the animation. The average score for the quality is in a good scale.



When analyzed students' satisfactory level towards the learning process, it was found that the students average level of satisfaction towards learning a local literature: "SANGSINXAY" through animation is relatively high ($\bar{X}=4.35$, $SD = 0.07$). The topic that the students were most satisfied with was the feature of each character was appropriate in both sight and sound. The students were excited; hence, they became interested in learning more about Northeastern mural paintings as well as the local literature. In terms of the students' perception in relations to their learning process, it was found that the sample size had a relative high perception ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 0.08$). The highest form of perception was they can remember the story of "SANGSINXAY" and tell their friends.

Thus, by integrating mural painting characters into an animation to be used for study aids can help to create a better learning perception as well as a satisfactory learning process. This should further be developed with other local literatures.

Keywords: Animation, Northeastern, mural painting, character

Key Words : animation, Isan, Mural Painting, Character



สารบัญ

หน้า

กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพประกอบ	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
1.3 ความสำคัญของการวิจัย	3
1.4 วิธีดำเนินการวิจัย	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 วรรณกรรมอีสาน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย	6
2.2 จิตรกรรมฝาผนังอีสาน	11
2.3 การออกแบบตัวละคร	29
2.4 การผลิตแอนิเมชัน	33
2.5 ทฤษฎีการรับรู้	39
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43
2.6.1 งานวิจัยในประเทศ	43
2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ	45
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	47
3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง	47
3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา	48
3.3 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหวการ์ตูนแอนิเมชัน	48
3.4 การศึกษารูปแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน	48
3.5 การวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานเพื่อประยุกต์เป็นตัวละคร	49
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	54



3.7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์	54
3.8 กระบวนการพัฒนารูปแบบตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน	55
3.9 กระบวนการพัฒนากำหนดแอนิเมชันจากการประยุกต์ใช้ตัวละครที่พัฒนาขึ้น ..	65
3.10 วิธีดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูล	104
3.11 การวิเคราะห์เครื่องมือ	107
3.12 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	108
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	109
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	109
4.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	109
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	109
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	114
5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย	114
5.2 สรุปผล	114
5.3 อภิปรายผล	117
5.4 ข้อเสนอแนะ	118
เอกสารอ้างอิง	120
ภาคผนวก	123
ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง เกี่ยวกับรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น	124
ภาคผนวก ข แบบสอบถามความคิดเห็นประกอบการวิจัย	126
ภาคผนวก ค แบบสอบถามเพื่อประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย	133
ภาคผนวก ง แบบสอบถามเพื่อวัดการรับรู้ และความพึงพอใจของนักเรียนในการรับชม สื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย	135
ภาคผนวก จ สรุปเนื้อเรื่องสังข์ศิลป์ชัยรายตอน และสตอรี่บอร์ด	138
ภาคผนวก ฉ การดำเนินการทดลอง และเอกสารราชการ	206
ประวัติย่อผู้วิจัย	220



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานเรื่องสังข์ศิลป์ชัยแบ่งเป็นตอน	19
ตาราง 2 การออกแบบตัวละครในภาพจิตรกรรมฝา	29
ตาราง 3 วิเคราะห์ข้อมูลตัวละคร เรื่องสังข์ศิลป์ชัย	50
ตาราง 4 การวิเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้ตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน เพื่อใช้ในแอนิเมชัน	61
ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับการประเมินคุณภาพสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญ	110
ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์การรับรู้ของนักเรียนต่อการชมแอนิเมชัน	112
ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการชมแอนิเมชัน	113



สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบ 1	หนังสือแบบเรียนเรื่องสังข์ศิลป์ชัย สำนวนไทย สำนวนอีสาน สำนวนลาว	9
ภาพประกอบ 2	การไหว้ครูหมอลำ ก่อนการแสดงหนังประโมทัย เรื่องสังข์ศิลป์ชัย	10
ภาพประกอบ 3	ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดบ้านยาง จังหวัดมหาสารคาม ฝีมือช่างพื้นบ้านแท้	13
ภาพประกอบ 4	ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดป่าเรไรย์ จังหวัดมหาสารคาม เรื่อง พระเวสสันดร	16
ภาพประกอบ 5	ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดบ้านยาง จังหวัดมหาสารคาม ฝีมือช่างพื้นบ้านแท้	18
ภาพประกอบ 6	คอมพิวเตอร์แอนิเมชั่น เรื่องพิชภัยบุหรี	35
ภาพประกอบ 7	ทฤษฎี ADDIE Model	36
ภาพประกอบ 8	กระบวนการรับรู้	41
ภาพประกอบ 9	สี โทนภาพ สถาปัตยกรรม และลักษณะการแต่งตัว ในภาคอีสานช่วง พ.ศ. 2451	56
ภาพประกอบ 10	ภาพเสกิตตัวละครประยุคต์บุคลาธิษฐาน “ลักษณะมนุษย์”	56
ภาพประกอบ 11	ภาพเสกิตตัวละครประยุคต์บุคลาธิษฐาน “ลักษณะเคลื่อนไหวสื้เท้า”	57
ภาพประกอบ 12	ภาพเสกิตตัวละครประยุคต์บุคลาธิษฐาน “ลักษณะเคลื่อนไหว ด้วยกระดูกสันหลัง”	57
ภาพประกอบ 13	ภาพเสกิตประยุคต์บุคลาธิษฐาน “พรรณไม้”	58
ภาพประกอบ 14	ภาพเสกิตประยุคต์บุคลาธิษฐาน “สถาปัตยกรรม”	58
ภาพประกอบ 15	ภาพเสกิตตัวละครประยุคต์ตัดทอน “ลักษณะมนุษย์”	59
ภาพประกอบ 16	ภาพเสกิตตัวละครประยุคต์ตัดทอน “ลักษณะมนุษย์ และกระดูกสันหลัง” ..	59
ภาพประกอบ 17	ภาพเสกิตประยุคต์ตัดทอน “ลักษณะมนุษย์ และเคลื่อนไหวสื้เท้า”	60
ภาพประกอบ 18	ภาพเสกิตประยุคต์ตัดทอน “พรรณไม้ และสถาปัตยกรรม”	60
ภาพประกอบ 19	การสร้างสื่อด้วยทฤษฎี ADDIE	65
ภาพประกอบ 20	บทแอนิเมชั่น	69
ภาพประกอบ 21	บทการถ่ายทำ Shooting script	70
ภาพประกอบ 22	ต้นฉบับภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน	71



ภาพประกอบ 23	สร้างภาพตัวละครในโปรแกรม Illustrator Cs6 โดยแยกองค์ประกอบเป็น symbol	71
ภาพประกอบ 24	ตัวละครที่ประยุกต์ใช้บุคลาธิษฐานจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน	72
ภาพประกอบ 25	สร้างแบบจำลองตัวละครในคอมพิวเตอร์ตามลักษณะกายภาพ “เคลื่อนไหวสองเท้า”	72
ภาพประกอบ 26	สร้างแบบจำลองตัวละครในคอมพิวเตอร์ตามลักษณะกายภาพ “เคลื่อนไหวสี่เท้า”	73
ภาพประกอบ 27	สร้างแบบจำลองตัวละครในคอมพิวเตอร์ตามลักษณะกายภาพ “เคลื่อนไหวด้วยกระดูกสันหลัง”	73
ภาพประกอบ 28	นำชิ้นส่วนมาลงรายละเอียดพื้นผิว	74
ภาพประกอบ 29	นำชิ้นส่วนมาสร้างเป็นบริศเพื่อสร้างการซ้ำภาพเพื่อเคลื่อนไหวตัวละคร	74
ภาพประกอบ 30	ขั้นตอนการสร้างเป็นบริศเคลื่อนไหวมือ	75
ภาพประกอบ 31	ขั้นตอนการสร้างเป็นบริศเคลื่อนไหวมือ	75
ภาพประกอบ 32	ขั้นตอนการสร้างเป็นบริศเคลื่อนไหวมือ	76
ภาพประกอบ 33	นำต้นแบบใส่รายละเอียด ชิ้นส่วนตัวละคร	76
ภาพประกอบ 34	นำต้นแบบใส่รายละเอียด ชิ้นส่วนตัวละคร	77
ภาพประกอบ 35	ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “ศิลป์ชัย”	77
ภาพประกอบ 36	ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “สีโห”	78
ภาพประกอบ 37	ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “สังข์ทอง”	78
ภาพประกอบ 38	ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “ท้าวทั้งหก”	79
ภาพประกอบ 39	ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “พระยาสุรราช”	79
ภาพประกอบ 40	ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “นางสุนทรา นางลุน”	80
ภาพประกอบ 41	พรรณไม้ประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน	80
ภาพประกอบ 42	เครื่องเรือน ของใช้จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน	81
ภาพประกอบ 43	“เมืองเปงจาล” หน้าต่างปราสาทพระยาสุรราช	81
ภาพประกอบ 44	“เมืองนครศิลป์” บ้านกลางป่าของศิลป์ชัย และมารดาพักอาศัยอยู่	82
ภาพประกอบ 45	“ด่านงูชวง” เนินดินกลางทุ่งซึ่งงูชวงอาศัยอยู่	82
ภาพประกอบ 46	ภาพบรรยากาศท้องฟ้าระบเวลา กลางวัน เวลาเย็น	83
ภาพประกอบ 47	กระบวนการออกแบบโลโก้ “สังข์ศิลป์ชัย”	83



ภาพประกอบ 48	Story board เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ตอน ท้าวทั้ง 6 ออกเรียนวิชา	84
ภาพประกอบ 49	Story board Story board เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ตอน เข้าด่านงูขวาง	85
ภาพประกอบ 50	Rough Animation เรื่องสังข์ศิลป์ชัย	86
ภาพประกอบ 51	กระบวนการอัดเสียงโดยเด็กชายพัชรพล จิตบรรจง นักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	87
ภาพประกอบ 52	กระบวนการอัดเสียงโดยนางลัดดาวรรณ ยอดประทุม นักร้องหมอลำหนังประโมทัย	88
ภาพประกอบ 53	ทดลองทำต้นแบบแอนิเมชันด้วยมือ Flip book	88
ภาพประกอบ 54	ต้นแบบแอนิเมชัน Flip book	89
ภาพประกอบ 55	นำภาพที่แยกส่วนทดลองการจัดวางใน Adobe Photoshop	89
ภาพประกอบ 56	จัดวางให้อยู่ในเฟรมภาพ Flip book	90
ภาพประกอบ 57	ได้แนวทางในการสร้างฉากที่มีมิติในสื่อแอนิเมชัน	90
ภาพประกอบ 58	กระบวนการตกแต่งภาพประกอบฉากจำลองระยะชัดลึก	91
ภาพประกอบ 59	ตกแต่งภาพประกอบฉากจำลองระยะชัดลึกใน Adobe Photoshop	91
ภาพประกอบ 60	จัดวางองค์ประกอบตามระยะชัดลึกใน Adobe Photoshop	92
ภาพประกอบ 61	ใส่เทคนิคความชัด และเบลอในฉาก	92
ภาพประกอบ 62	ใส่พื้นผิวของผาผนังที่ขรุขระเพื่อสื่ออารมณ์ภาพจิตรกรรมผาผนัง	93
ภาพประกอบ 63	จัดเรียงฉาก “เมืองเปงจาล”	93
ภาพประกอบ 64	จัดเรียงฉาก “เมืองนครศิลป์”	94
ภาพประกอบ 65	จัดเรียงฉาก “ด่านงูขวาง”	94
ภาพประกอบ 66	ทำการนำภาพตัวละครที่ออกแบบไว้มาใส่ใน Library ในโปรแกรม Adobe Flash	95
ภาพประกอบ 67	ใช้เทคนิค frame by frame และ Motion tween ในการเคลื่อนไหว	95
ภาพประกอบ 68	นำภาพตัวละครที่แบ่งส่วนมาเรียงในแต่ละเฟรมให้ต่อเนื่องกัน	96
ภาพประกอบ 69	ส่งภาพ Export เป็นภาพนิ่งที่ละเฟรมด้วยคำสั่ง Export Movie	96
ภาพประกอบ 70	บันทึกภาพ Export เป็นภาพนิ่งที่มีพื้นหลังโปร่งใส	97
ภาพประกอบ 71	จะได้ภาพทุกเฟรมอยู่ที่อัตรา 24 เฟรมต่อวินาที	97
ภาพประกอบ 72	ภาพตัวละครที่ขยับที่มีพื้นหลังโปร่งใส	98
ภาพประกอบ 73	นำภาพตัวละครในไฟล์เตอร์ที่บันทึกไว้ทั้งหมด 14626 เฟรม	98
ภาพประกอบ 74	นำเข้าโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ นำมาผสมกับฉากที่เตรียมไว้	99



ภาพประกอบ 75	อัดเสียงบรรยากาศเพิ่มเติม	99
ภาพประกอบ 76	ปรับระดับเสียงให้ชัดเจน	100
ภาพประกอบ 77	ภาพแอนิเมชันที่ยังไม่ใส่รายละเอียดเทคนิคพิเศษ	100
ภาพประกอบ 78	ภาพแอนิเมชันที่ใส่พื้นผิวของผนังลงไป	101
ภาพประกอบ 79	ภาพแอนิเมชันที่ยังไม่ใส่รายละเอียดเทคนิคพิเศษ	101
ภาพประกอบ 80	บันทึกลงบนสื่อวีดีเพื่อเผยแพร่	102
ภาพประกอบ 81	ภาพโดยย่อสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย	103
ภาพประกอบ 82	แผนภูมิการสร้างเครื่องมือ	105
ภาพประกอบ 83	แผนภูมิการสร้างเครื่องมือ	106



บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันสภาพสังคม และวัฒนธรรมของชาวอีสานมีการเปลี่ยนแปลง จากสังคมที่ดำเนินไปอย่างเรียบง่าย กลายเป็นสังคมที่มีความซับซ้อนขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเนื่องด้วยกระแสของเทคโนโลยี และการรับเอาค่านิยมทุกอย่างจากสื่อรอบตัวทั้งจากนโยบายส่วนกลาง และกระแสนิยมภายนอก ทั้งในแง่การส่งเสริมค่านิยม หรือแม้แต่การยึดยึดค่านิยมแก่เยาวชน โดยก่อให้เกิดความเชื่อว่าการทำตามสื่อที่นำเสนอค่านิยมที่รับใช้บริโภคนิยม จะนำความก้าวหน้า และเป็นที่ยอมรับ ทำให้วิถีชีวิตของคนอีสานก้าวเข้าสู่ยุคโซเซียลมีเดีย เยาวชนละทิ้งรากเหง้าทางวัฒนธรรมท้องถิ่นของตน ดังเช่นกรณีจิตรกรรมฝาผนังอีสาน หรือที่เรียกกันว่าอุปแต้ม ภาพเขียนสีจากธรรมชาติที่หาได้ในท้องถิ่น ด้วยฝีมือช่างแต้มท้องถิ่น ที่บรรจงวาดประดับบนผนังของโบสถ์ หรือภาษาชาวบ้านจะเรียกว่า สิม เพื่อถ่ายทอดวิถีชีวิต คติธรรม และความเชื่อ เป็นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลงไป วัดไม่ได้เป็นศูนย์กลางการศึกษาอีกต่อไป เยาวชนล้วนได้รับการศึกษาในโรงเรียน และโยกย้ายเข้าสู่โรงเรียนในตัวเมือง ด้วยสาเหตุนี้เองจึงทำให้เยาวชนห่างไกลจากทุนทางวัฒนธรรมของพวกเขาไป

การสำรวจอุปแต้มในเขตจังหวัดมหาสารคาม พบว่ามี 7 วัดได้แก่ วัดโพธาราม วัดป่าเรไร วัดยางขวง วัดตาลเรือง วัดศิริมงคล วัดอินทราราม วัดบ้านขามเปี้ย แต่ปัจจุบัน วัดอินทราราม วัดศิริมงคล และวัดบ้านขามเปี้ย ต่างถูกทุบทำลาย และสร้างสิมหลังใหม่ (สำรว ยืนเฉื่อย, 2552: 1) ขึ้นมาแทนสิมเดิม หรือสร้างทับด้วยวิธีที่ไม่ได้มาตรฐานทำให้ทุนทางวัฒนธรรมนี้ต้องสูญหายไปอย่างน่าเสียดาย ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานถูกถ่ายทอดไว้บนศาลา โบสถ์ วิหาร หอไตร และหอแจก การสืบส่วนใหญ่ มักจะเขียนอยู่บนผนังด้านนอกของโบสถ์มีเนื้อหาเป็นภาพพุทธประวัติ ปรีชาธรรม พระมาลัย ไตรภูมิ ชาดก และนิทานวรรณกรรมท้องถิ่น เป็นภาพสะท้อนถึงวัฒนธรรมในท้องถิ่นนั้น (ไพโรจน์ สโมสร, 2532: 36) ซึ่งอุปแตมนั้นนิยมเขียนเพื่อเป็นพุทธบูชา จุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อให้ผู้ชมเกิดความเลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธศาสนา และสอดแทรกเรื่องราววิถีชีวิต คติธรรม และความเชื่อในท้องถิ่นอีกด้วย ภาพจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้มีคุณค่าในการศึกษาหลักวิชา และเป็นแบบอย่างฝีมือช่างที่สืบทอดโบราณ ทั้งยังเป็นหลักฐานสำคัญในการศึกษาค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ และโบราณคดี (ศิลป พีระศรี, 2502: 40) การเสื่อมด้วยเหตุปัจจัยดังกล่าวส่งผลทำให้ทุนทางวัฒนธรรมไม่ได้เกิดการพัฒนาต่อยอด รอวันที่จะหายไปตามกระแสนิยม



แต่ท่ามกลางกระแสแห่งอีสานยุคใหม่ ได้เกิดการปรับเปลี่ยนการสื่อสารเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นจากระบบเดิมในรูปแบบจากบนลงล่าง (Top-down approach) โดยการถ่ายทอดข้อมูลถูกควบคุมและกำหนดทิศทางในการพัฒนาท้องถิ่นจากส่วนกลาง เปลี่ยนมาเป็นกระแสการพัฒนาแบบใหม่ที่มีแนวคิดว่าการพัฒนาควรเริ่มมาจากความต้องการของชุมชน ประชาชนท้องถิ่นควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่นด้วยตนเอง ดังนั้นจึงเปลี่ยนมาเป็นการสื่อสารในแนวระนาบ ซึ่งต่างฝ่ายต่างมีส่วนร่วมในการสื่อสารระหว่างกัน (ประยูทธ วรรณอุดม, 2548: 120) ในแวดวงการศึกษาของท้องถิ่นได้สร้างรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น เพื่อให้การศึกษาแนวคิด ปรัชญาชีวิต และคตินิยมในท้องถิ่นตามแต่ละภูมิภาค ซึ่งสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของชาวอีสานได้อย่างเด่นชัดก็คือศิลปวัฒนธรรมอีสาน อันได้แก่จิตรกรรมฝาผนังอีสาน หรือฮูปแต้ม และวรรณกรรมท้องถิ่นสร้างแรงบันดาลใจแก่คนและสร้างการเรียนรู้ที่จะใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรม ปรับใช้กับปัจจุบันและอนาคตต่อไป

การเรียนการสอนในรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น ถูกบรรจุอยู่ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2524 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ซึ่งหลักสูตรวรรณกรรมท้องถิ่นเป็นการเปิดโอกาสให้ท้องถิ่นได้พัฒนาหลักสูตร เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับสภาพสังคมในท้องถิ่น และความต้องการภายในท้องถิ่นเอง (สุรกันต์ จักรหา, 2546: 142-158) จึงมีความจำเป็นจะต้องส่งเสริม และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานไว้ โดยต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมสร้างเป็นสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ และใช้ถ่ายทอดเนื้อหาวรรณคดีท้องถิ่น และสร้างความน่าสนใจในบทเรียน จากภาพจิตรกรรมฝาผนังซึ่งเป็นภาพนิ่ง เมื่ออาศัยเทคนิคทางการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งมีคุณสมบัติความเป็นสื่อที่ก่อให้เกิดความน่าตื่นตาตื่นใจ ให้ทั้งสาระความรู้ และความบันเทิง (Edutainment) ซึ่งแอนิเมชันนั้นเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการ์ตูนที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และเทคนิคการนำเสนอ ด้วยวิธีการทำให้วัตถุหนึ่งให้เป็นภาพเคลื่อนไหวได้ในรูปแบบสื่อสมัยใหม่ ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของวรรณกรรมท้องถิ่นอีสานไปสู่เยาวชน โดยประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังเก่ามาเล่าใหม่ โดยประยุกต์ใช้รูปร่าง รูปทรง สี สัน ของตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน สร้างสื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น โดยคัดเลือกเนื้อหาของวรรณกรรมที่ใช้ในหลักสูตร กับที่ปรากฏภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตจังหวัดมหาสารคาม โดยใช้การสร้างสรรค์ตัวละครที่ประยุกต์จากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน โดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีศักยภาพสูง และซอฟต์แวร์ สร้างสื่อที่ให้ภาพเคลื่อนไหวสมจริง ประกอบไปด้วยภาพ สี ดนตรี และเทคนิคพิเศษ

ดังนั้นจึงนำศักยภาพดังกล่าวมาสร้างสรรค์ภาพที่สื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็นศิลปอีสาน ลักษณะตัวละคร และบรรยากาศแบบอีสาน มาประยุกต์เป็นการ์ตูนด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยใช้รูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังอีสานมาประกอบในสื่อแอนิเมชัน เพื่อผลิตสื่อที่มีคุณภาพสามารถถ่ายทอดความรู้เสริมกระบวนการรับรู้ และผู้ชมเกิดความพึงพอใจ สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาสื่อสมัยใหม่ โดยใช้แอนิเมชันจากวรรณคดีอีสานเรื่องสังข์ศิลป์ชัย เพื่อให้เยาวชนตระหนักถึงคตินิยมในวรรณกรรมอีสานตามรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยคัดเลือกเนื้อหาจากวรรณคดีอีสาน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาการออกแบบ จึงเป็นที่มาของการออกแบบสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน โดยประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่นกรณีศึกษาเรื่องสังข์ศิลป์ชัย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5



1.2 ความมุ่งหมายของการวิจัย

1.2.1 เพื่อประยุกต์ใช้ตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน นำมาประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

1.2.2 เพื่อพัฒนาแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน โดยใช้แบบตัวละครที่ประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

1.2.3 เพื่อศึกษาการรับรู้ และความพึงพอใจจากการชมสื่อแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

1.3 ความสำคัญของการวิจัย

1.3.1 ได้รูปแบบตัวละครที่ประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานเพื่อใช้ในการสร้างแอนิเมชัน

1.3.2 ได้พัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันอย่างมีคุณภาพ เพื่อใช้ในการเรียนรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

1.3.3 เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันประเภทคอมพิวเตอร์แอนิเมชันต่อไป

1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ แบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1.4.1 ระยะที่ 1

1.4.1.1 ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังอีสาน และเก็บข้อมูลลงพื้นที่สำรวจจิตรกรรมฝาผนังวัดในจังหวัดมหาสารคาม เพื่อนำมาวิเคราะห์ รูปแบบตัวละคร พัฒนาสร้างสรรค์ตัวละครที่มีเอกลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังอีสาน เพื่อประกอบสื่อแอนิเมชัน

1.4.1.2 การสัมภาษณ์ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย เพื่อใช้ศึกษาและรวบรวมเนื้อหา นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาข้อสรุปด้านเนื้อหา ลักษณะตัวละคร ฉาก และการถ่ายทอดเนื้อหา

1.4.2 ระยะที่ 2

1.4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา สื่อแอนิเมชัน รายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

1.4.2.2 การวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ในจังหวัดมหาสารคาม เพื่อเป็นแนวทางนำมาประยุกต์ในการออกแบบตัวละคร ฉาก และบรรยากาศ

1.4.2.3 การพัฒนารูปแบบตัวละคร ฉาก และบรรยากาศโดยประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน บนคอมพิวเตอร์



1.4.2.4 การประเมินด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับตัวละครสังขศิลป์ชัยให้กับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหารูปแบบตัวละครที่เหมาะสมที่สุด

1.4.3 ระยะที่ 3

1.4.3.1 การพัฒนาสื่อแอนิเมชันโดยใช้ตัวละครที่ได้จากการศึกษาจากจิตรกรรม ฝาผนัง ใช้กรณีศึกษาจากเรื่องสังขศิลป์ชัย จำนวน 2 ตอน คือตอนไปหาเรียนวิชา และตอน เข้าด่านงูชวง โดยใช้กระบวนการสร้าง 3P ได้แก่ 1) ขั้นตอนการเตรียมตัวก่อนการผลิต (Pre-Production) 2) ขั้นตอนการผลิต (Production) 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

1.4.3.2 การประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังขศิลป์ชัย ตอนไปหาเรียนวิชา และตอนเข้าด่านงูชวง โดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปแก้ไข และพัฒนาสื่อแอนิเมชัน ตามกระบวนการพัฒนา ADDIE Model

1.4.3.3 ทำการทดลองโดยให้กลุ่มเป้าหมายรับชมสื่อแอนิเมชัน จากนั้นทำ แบบสอบถามการรับรู้ และความพึงพอใจ ต่อสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังขศิลป์ชัย ตอนไปหาเรียนวิชา และตอนเข้าด่านงูชวง

1.4.3.4 เก็บรวบรวมข้อมูลการทำแบบสอบถามการรับรู้ และความพึงพอใจ หลังรับชมสื่อ แอนิเมชัน และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่าง

1.5.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายศิลป์- ภาษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีการศึกษา 2555 จำนวน 85 คน

1.5.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 ห้องเรียน gifted สายศิลป์-ภาษา จำนวน 30 คน ซึ่งเรียนในรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น กำหนดขนาดโดยใช้เกณฑ์ 15 - 30 เปอร์เซนต์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 38) ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

1.5.2 ขอบเขตของการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน

1.5.2.1 รูปแบบตัวละครที่ประยุกต์มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

1.5.2.2 สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสังขศิลป์ชัยเพื่อใช้ในรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น

1.5.2.3 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหวแบบ frame by frame โดยเทคนิค คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer Animation)



1.5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.5.3.1 แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนรายวิชาวรรณกรรม
ท้องถิ่น

1.5.3.2 แบบสอบถามการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบ
แอนิเมชัน

1.5.3.3 สื่อการ์ตูนแอนิเมชันรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

1.5.3.4 แบบประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

1.5.3.5 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา
ปีที่ 5

1.5.3.6 แบบสอบถามการรับรู้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 การประยุกต์ใช้ตัวละคร หมายถึง การสำรวจ วิเคราะห์ สรุป และสร้างสรรค์
ภาพตัวละครที่มีเอกลักษณ์จากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ในโบสถ์อีสานจังหวัดมหาสารคาม ได้แก่
วัดโพธาราม และวัดป่าเรไรย์ มาใช้เป็นตัวการ์ตูนสำหรับสื่อแอนิเมชัน

1.6.2 การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลตีความ หรือประมวลผลจากข้อมูลต่าง ๆ
ที่ได้รับจากการชมสื่อแอนิเมชัน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณกรรม
ท้องถิ่น

1.6.3 ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของผู้ชมที่ได้ชมสื่อแอนิเมชัน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย
วัดได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

1.6.4 จิตรกรรมฝาผนังอีสาน หมายถึง ภาพเขียนระบายสีบนผนังโบสถ์ในภาคอีสาน
กรณีศึกษาเขตจังหวัดมหาสารคาม ได้แก่ วัดบ้านยาง วัดโพธาราม และวัดป่าเรไรย์ ภาพเขียน
มีส่วนประกอบมูลฐานคือ เส้น สี น้ำหนักของสี และหลักการจัดองค์ประกอบ มีความสัมพันธ์กับ
ความกว้าง ยาว ที่ปรากฏเรื่องราววรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

1.6.5 แอนิเมชัน หมายถึง สื่อภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เนื้อหา
จากวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย เป็นการ์ตูน 2 มิติ จำนวน 2 ตอน คือ ตอนไปหาเรียนวิชา
และตอนเข้าด่านงูชวง โดยประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน โดยสร้างภาพเคลื่อนไหว
ด้วยโปรแกรม Flash CS5



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย จากการศึกษาข้อมูล เอกสารที่เกี่ยวข้องและทฤษฎีในการออกแบบและผลิตแอนิเมชัน เพื่อการเรียนรู้เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น การศึกษาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษา จึงได้กำหนดขั้นตอนดำเนินงาน ดังนี้

- 2.1 วรรณกรรมอีสาน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย
- 2.2 จิตรกรรมฝาผนังอีสาน
- 2.3 การออกแบบตัวละคร
- 2.4 การผลิตแอนิเมชัน
- 2.5 ทฤษฎีการรับรู้
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 วรรณกรรมอีสาน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

2.1.1 ความหมายวรรณกรรมท้องถิ่น

วรรณกรรม หมายถึงงานเขียนหนังสือทุกประเภททุกชนิด ไม่จำกัดว่าจะเป็นเรื่องราวที่มีคุณสมบัติครบถ้วน ตามลักษณะของวรรณคดีหรือไม่ก็ตาม (ธวัช ปุณโณทก, 2525: 4) วรรณกรรม หมายถึงงานหนังสือ งานประพันธ์ บทประพันธ์ทุกชนิดทั้งที่เป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 1054) ฉะนั้นคำว่า วรรณกรรม จึงนิยามได้ว่าวรรณกรรม คือ สิ่งที่เขียนขึ้นทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง รวมทั้งงานที่ไม่ได้เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร แต่เป็นคำพูดซึ่งเรียกว่า วรรณกรรมมุขปาฐะ ได้แก่ปราชญ์ นิทาน บทพูดทางวิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น ผสมกับคำว่าท้องถิ่น หมายถึงพื้นที่ที่อาศัย สภาพของธรรมชาติ เป็นเส้นแบ่งเขตออกเป็นภูมิภาค จึงนิยามได้ว่า วรรณกรรมท้องถิ่น หรือวรรณกรรมพื้นบ้าน หมายถึงวรรณกรรมที่ปรากฏอยู่ในท้องถิ่นภาคต่าง ๆ ของไทย ซึ่งแตกต่างไปจากวรรณกรรมต้นฉบับ โดยชาวท้องถิ่นนั้น ๆ สร้างขึ้นมา ชาวท้องถิ่นใช้และเป็นผู้อนุรักษ์ โดยมีวัดเป็นศูนย์กลาง

ดังนั้นวรรณกรรมท้องถิ่นจึงมีเนื้อหา ตลอดจนคติธรรมทางพระพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากในสมัยนั้นมีความเชื่อว่าการสร้างหนังสือถวายวัดทำให้ได้กุศล อีกส่วนหนึ่งในสมัยก่อนยังอาศัยวัดเป็นแหล่งอบรมให้การศึกษาบุตรอีกด้วย ในปัจจุบันจะเป็นหน้าที่ของโรงเรียน จัดรูปแบบการเรียนการสอน



ตามรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่นในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2524 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ทำให้วรรณกรรมท้องถิ่นถูกถ่ายทอดไปสู่บุตรหลานต่อไป

2.1.2 วรรณกรรมเรื่องสังข์ศิลป์ชัย

วรรณกรรมเรื่องสังข์ศิลป์ชัย เป็นวรรณกรรมประเภทนิทานที่แพร่หลายมากในภาคอีสาน และนิยมนำมาอ่านในงานบุญงานเฮือนดี (งานศพ) มากกว่าเรื่องอื่น ๆ เพราะเหตุว่าเรื่องราว ตื่นเต้น ผจญภัยดี มีสำนวนไพเราะ เป็นแบบอย่างของการประพันธ์โคลงสาร (กลอนลำ) โดยเฉพาะกลอนเดินดง ของเรื่องสังข์ศิลป์ชัย ครูหมอลำจะนำมาเป็นตัวอย่างให้กับลูกศิษย์ฝึกเล่า จนบรรดาหมอลำถือเสมือนว่า สังข์ศิลป์ชัยตอนเดินดงเป็นบทครู ซึ่งในภาคเหนือปรากฏเรื่องสังข์ศิลป์ชัยในปัญญาสาตก มีสำนวนยาว 10 ผูก เรียกชื่อว่า “สังข์สิงห์ธนูชัย” ส่วนในภาคกลางมีอยู่หลายสำนวน เช่น สังข์ศิลป์ชัยกลอนสด บทละครดึกดำบรรพ์ เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ฯลฯ ซึ่งมีโครงเรื่องเดียวกัน แตกต่างเฉพาะบางตอนเท่านั้น ต้นฉบับที่ค้นพบมาจากฉบับของกะชวงทมกาน ประเทศลาว ตรวจชำระโดยมหาสีลา วีรวงศ์ พิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2512 และฉบับของโครงการสำรวจรวบรวมวรรณคดีอีสานจังหวัดอุบลราชธานี ชำระโดย พระปริยัติโกศล (มหาวลย์) วัดทุ่งศรีเมือง จ.อุบลราชธานี พิมพ์แจกในงานพระราชทานเพลิงศพ เจ้าคุณพระปริยัติโกศล พ.ศ. 2519 จากคำนำต้นฉบับบันทึกถึงที่มาไว้ว่าต้นฉบับโบราณอักษรตัวธรรม ของนางทองมี บ้านอยู่ในเมืองอุบลราชธานี และต้นฉบับอักษรตัวไทยน้อย จากวัดมหาชัย จังหวัด มหาสารคาม ส่วนอีกสำนวนหนึ่งคือ ฉบับที่พระมหาปรีชา พิณทองพิมพ์จำหน่าย (มูลนิธิสารานุกรม วัฒนธรรมไทย ธนาคารไทยพาณิชย์, 2542: 4609) ข้อสังเกตวรรณกรรมท้องถิ่นอีสานนั้นได้รับการ บันทึกด้วยภาษาถิ่นอีสาน โดยใช้อักษรธรรมบันทึกคำสำคัญและคัมภีร์พุทธศาสนา รวมทั้ง วรรณกรรมชาดกนอกนิบาต หรืออักษรไทยน้อย ส่วนอักษรไทยน้อยใช้บันทึกนิทานพื้นบ้าน โดยอักษรทั้งสองแบบนี้ถูกใช้ควบคู่กันมาแต่สมัยโบราณ เนื่องจากวรรณกรรมอีสานเป็นวรรณกรรม ที่เจริญในหมู่บ้าน ฉะนั้นรูปแบบจึงมีรูปแบบเฉพาะตัว คือตอบสนองความเชื่อของสังคม โดยมีแก่น ของเรื่องนำแนวคิดมาจากพระพุทธศาสนา และความเชื่อเรื่องภูติ ผี วิญญาณ โดยประสมประสานกัน อย่างกลมกลืน ซึ่งวรรณกรรมท้องถิ่นอีสานมีลักษณะพิเศษต่างจากภาคกลางหลายประการ คือ

2.1.2.1 วรรณกรรมอีสานไม่ปรากฏผู้ประพันธ์ เนื่องมาจากจุดมุ่งหมายในการ ประพันธ์มักสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยแรงศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา เพื่อเป็นพุทธบูชา แตกต่างจากภาคกลาง ที่เป็นไปเพื่อถวายเป็นทานแก่กษัตริย์ หรือเจ้านาย แต่กวีอีสานนิยมสร้างสรรค์วรรณกรรม ด้วยแรงศรัทธา หรือด้วยใจรัก

2.1.2.2 วรรณกรรมอีสานเป็นสิทธิ์ของชาวบ้าน คือชาวบ้านเป็นผู้สร้าง เป็นผู้ใช้เป็นผู้ อนุรักษ์ จึงใช้ชื่อของผู้คัดลอก หรือเจ้าศรัทธาในการจำจวนคนอื่นจารหนังสือถวายวัด ทำให้ไม่แน่ชัดว่าชื่อ ที่ปรากฏเป็นชื่อของผู้แต่ง หรือผู้ศรัทธาจำนั่นเอง

2.1.2.3 โครงเรื่อง แบบนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ มีอภินิหาร บุญบารมี ที่ได้รับประทานมาตั้งแต่ เกิดต้องถูกใส่ร้าย เกิดการต่อสู้กับยักษ์ หรือสัตว์ต่าง ๆ โดยครองตนอยู่ในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา จนได้พบนางผู้เป็นคู่บุญเพสันนิวาส และดำเนินเรื่องตามกฎแห่งกรรม โดยในตอนท้ายความดีย่อมชนะ



ความชั่ว และมีการกล่าวสรุปเป็นหลักธรรม ให้ประชาชนอยู่ในศีลกินในทาน และเจ้าเมืองจะเน้นให้เห็นราชธรรมสิบประการ

2.1.2.4 บุคลิกภาพของตัวละครในวรรณกรรมนิทานอีสาน ประกอบไปด้วย ตัวเอก กษัตริย์ นางกษัตริย์ บริวาร อมนุษย์

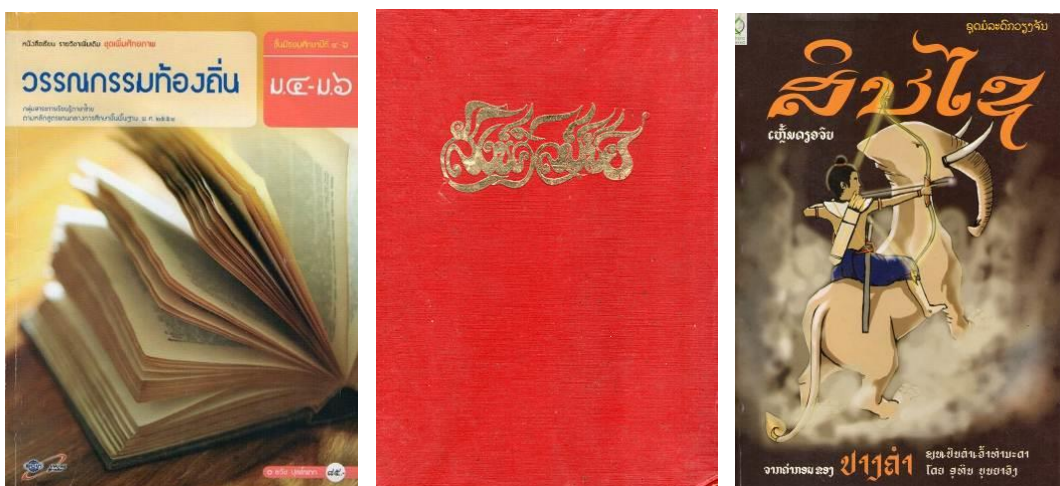
รูปแบบคำประพันธ์ของเรื่องสินไซ ได้มีการเปลี่ยนแปลงจากร้อยแก้วไปเป็นร้อยกรอง เดิมจารลงในใบลานด้วยตัวอักษรธรรม ต่อมามีการจารด้วยอักษรไทยน้อย โดยใช้ฉันทลักษณ์ของโคลงสาร ซึ่งเป็นคำโคลงโบราณมีบทบัญญัติเช่นเดียวกับโคลงวิหขมาลี จึงเรียกว่าโคลงวิหขมาลี ลักษณะการแต่งหนึ่งบทมี 4 บาท หนึ่งบาทมีสองวรรค วรรคหน้ามี 5 คำ วรรคหลังมี 2 คำ รวมเป็น 28 คำ คำสุดท้ายของบาทแรก สัมผัสกับคำที่ 5 ในบาทที่ 3 และคำสุดท้ายของบาทที่ 2 สัมผัสกับคำที่ 5 ในบาทที่ 4

โครงเรื่องสังข์ศิลป์ชัยเป็นที่นิยม และแพร่หลายทั้งภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคอีสาน และในประเทศเพื่อนบ้าน เช่น เขมรและลาว ส่วนในภาคกลางมีแพร่หลายในรูปแบบหนังสือกลอน สวด แต่จะแตกต่างที่สำนวนภาษาที่ใช้ ซึ่งนักกวีมักจะยกคำสอนขึ้นมาสอดแทรกในเนื้อเรื่อง มุ่งเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของการปกครองบ้านเมืองว่าต้องเป็นกษัตริย์ที่ทรงทศพิธราชธรรม ดังตัวอย่าง

ไผหากผิดฮึดแท้จอมเจ้าอย่าโดย
 เทียรยอมดิดแนวน้าวมาสั่งสอนคดี
 อันว่าโยเรศท้าวทุกทั่วแดนดิน
 ให้รำปลิปลายเหมือนรากรองพากพื้น
 ฝูงหมู่เสนาหน้ามีคุณครองประเสริฐ
 เลือกผู้แก้วปูนไว้ดัวลำแท้นื้อ
 ฝูงหนึ่งอำมาตย์น้อยเอาแอบต่างตา
 ปุนดั่งเป็นสาขางามระวังไว้
 องค์กษัตริย์ไ้เป็นจอมดั่งยอด
 ฤดูแผ้วผั้วผลล้นลุ่มเทิง

เรียบเรียงโดยปรีชา พิณทอง มีความหมายว่า ทหารเหมือนราก เสนาเหมือนลำต้น อำมาตย์เหมือนกิ่งก้านสาขา กษัตริย์เหมือนยอดไม้ เมื่อถึงฤดูผลจะผลออกมาระย้าย้อยทั้งข้างบน ข้างล่าง





ที่มา: ปรีชา พิณทอง (2551); สุทิน บุญวาง (2554)

ภาพประกอบ 1 หนังสือแบบเรียนเรื่องสังข์ศิลป์ชัย ลำนวนไทย ลำนวนอีสาน ลำนวนลาว

2.1.3 คุณค่าทางสังคมวัฒนธรรม

วรรณกรรมท้องถิ่น นั้นสะท้อนถึงสภาพข้อมูลทางด้านคติชนวิทยา เป็นข้อมูลเบื้องต้น (Primary source) ที่สืบทอดกันมาในประชาคมท้องถิ่นต่าง ๆ ทำให้นักมานุษยวิทยาสามารถเข้าใจ ลักษณะของสังคม ค่านิยม ปรัชญาชีวิต และวิถีทางแห่งชีวิต ตลอดจนระบบทางสังคมของกลุ่มชนนั้น ๆ อีกทั้งแก่นของวรรณกรรมท้องถิ่นที่นำเสนอแนวคิดทางพระพุทธศาสนาเข้าไป ทำให้เชื่อได้ว่าเป็นความตั้งใจของปราชญ์โบราณ ที่พยายามจะใช้วรรณกรรมเป็นสื่อการสอนจริยธรรม ศีลธรรม ตลอดจนปรัชญาทางพระพุทธศาสนา สังคมจะได้รับประโยชน์และคุณค่าที่เป็นผลสืบเนื่องจากการประยุกต์ใช้หลักการพัฒนาตามแนวพระพุทธศาสนา โดยสรุปมีดังต่อไปนี้ (คำแหง วิสุทธางกูร, 2554: 43)

2.1.3.1 สังคมมีสภาพแวดล้อม มีระเบียบ และวินัยที่ดียิ่ง

2.1.3.2 สังคมมีคุณภาพ ประสิทธิภาพ และศักยภาพในการพัฒนาตนเองอย่างเต็มที่

2.1.3.3 สังคมมีสภาพแวดล้อมที่เกื้อกูลต่อการพัฒนาส่งเสริมคุณภาพชีวิตในทิศทางตามความเหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง

2.1.3.4 สังคมอุดมด้วยปัญญา มีความเข้าใจที่ถูกต้องในสภาพปัญหาที่รุมเร้าหรือสุมประดังถาโถมเข้าใส่และหาทางแก้ไขได้ทันการณ์

2.1.3.5 สังคมมีระบบภูมิคุ้มกันมีรูปแบบวิธีปฏิบัติมีเนื้อหา และหลักการที่มั่นคงเด่นชัดมากขึ้น

2.1.3.6 สังคมมีทัศนคติที่ไม่เบียดเบียนระบบธรรมชาติ



2.1.3.7 สังคมไม่เกิดความลุ่มหลงมัวเมา เอาแต่ความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่รู้จักเลือกเฟ้นการเสพ การบริโภคสิ่งต่าง ๆ อย่างเหมาะสมแก่คุณภาพชีวิตที่ดี

2.1.3.8 สังคมเกิดมีระบบสุขภาพที่สมบูรณ์ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บทั้งปวง

2.1.3.9 สังคมมีความใส่ใจในระบบคุณภาพ สมรรถภาพ สุขภาพจิตที่ร่าเริง แจ่มใส

2.1.3.10 สังคมได้รับความสุขที่เกิดจากการได้เสพ ได้บริโภควัตถุอย่างพอเพียง และมีความสุขจากธรรมชาติได้ทำสิ่งสร้างสรรค์ใหม่ ๆ

2.1.3.11 สังคมมีการปฏิบัติต่อความรู้อย่างถูกต้อง ด้วยการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อนำความรู้เหล่านั้นมาแก้ไขปัญหาของมนุษย์ทั้งหมด เป็นต้น



ภาพประกอบ 2 การให้ครูหมอลำ ก่อนการแสดงหนังประโมทัย เรื่องสังข์ศิลป์ชัย บ้านดงบัง

วรรณกรรมเรื่องสังข์ศิลป์ชัย นิยมนำมาอ่านในงานบุญงานเฮือนดี (งานศพ) ทั้งยังเป็นแบบอย่างของการประพันธ์โคลงสาร (กลอนลำ) โดยเฉพาะกลอนเดินดง ของเรื่องสังข์ศิลป์ชัย ครูหมอลำจะนำมาเป็นตัวอย่างให้กับลูกศิษย์ฝึกเล่า จนบรรดาหมอลำถือเสมือนว่าสังข์ศิลป์ชัยตอนเดินดงเป็นบทครู (มูลนิธิตารานุกรมวัฒนธรรมไทย ธนาкарไทยพาณิชย์, 2542: 4609) ด้วยเหตุนี้จึงควรที่จะรักษาเอกลักษณ์ของชาติเหล่านี้เอาไว้เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาแนวคิด ปรัชญาชีวิต และคตินิยมในท้องถิ่นต่าง ๆ ของไทย ซึ่งสิ่งที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมอีสานก็คือวรรณคดีท้องถิ่น

สรุปได้ว่าวรรณกรรมอีสานเรื่องสังข์ศิลป์ชัย ในภาคอีสานนี้มี 2 ฉบับคือ ฉบับจารึกด้วยอักษรตัวธรรมของภาคอีสาน สำนวนร้อยแก้ว ไม่ปรากฏผู้แต่ง และฉบับตัวอักษรไทยน้อย สำนวน



ร้อยกรองผู้แต่งคือท้าวปางคำ โดยมีแก่นเรื่องหลักคือ การพลัดพราก เพราะตลอดเรื่องมีการพลัดพรากเกิดขึ้นตั้งแต่ต้นจนจบ แก่นเรื่องย่อยคือ การเดินทางและการผจญภัย โดยสอดแทรกคติธรรมความดี ย่อมเอาชนะความชั่ว

2.2 จิตรกรรมฝาผนังอีสาน

2.2.1 ความหมายของจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

ภาพเขียนสีก่อนประวัติศาสตร์บนผนังสะท้อนให้เห็นถึงสภาพชีวิตความเป็นอยู่ สภาพแวดล้อม ระบบความคิด ความเชื่อ ของผู้เขียนได้ ภาพเขียนสี หรือรูปเขียนแสดงออก หลากหลาย บางภาพสื่อความหมายได้ทันที บางภาพต้องตีความ ภาพศิลปะถ้ำ ปรากฏ 2 อย่าง คือภาพที่เป็นธรรมชาติ (Naturalistic/Naturalism) หรือเรียกว่า “ภาพสัจนิยม” Realistic/Realism) แสดงออกกับกริยาท่าทางอย่างใดอย่างหนึ่งชัดเจน กับภาพคตินิยม (Idealism) และสัญลักษณ์ (Symbolism) ซึ่งไม่เป็นธรรมชาติ (Non naturalistic) และอาจเป็นเครื่องหมาย (Sign) บ่งบอก ว่าสื่อความหมายอะไร (กรมศิลปากร, 2532: 32) กรรมวิธีการสร้างงาน มี 2 อย่าง คือ การลงสี (Pictograph) (มักเรียกผิดว่า ภาพเขียนสี) กับการทำรูปรอยลงในหิน (Petroglyph) กรรมวิธีการลงสี วาดด้วยสีแห้ง (Drawing with dry pigment) การเขียนหรือระบาย (Painting) การพ่น (Stenciling) การทาบ (Imprinting) การสาดสี (Paintsplattering) บางแห่งใช้วิธี ผสมผสาน เช่น ใช้มือเป็นต้นแบบ การกำหนดอายุภาพลงสี ยังไม่อาจหาข้อสรุปตามหลักวิชา ด้านทางวิทยาศาสตร์ได้ เพราะส่วนประกอบของสี ซึ่งมีส่วนหนึ่งเป็นอินทรีย์วัตถุที่อาจนำไปหาอายุ ด้วยวิธี เรดิโอ คาร์บอน ได้สูญสลายไปตามกาลเวลา แต่พอสันนิษฐานได้ว่าศิลปะถ้ำอีสานจำนวน 131 แห่ง อาจจะอยู่ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นหลักฐานสำคัญด้านพัฒนาการทางสังคม ของมนุษย์ เมื่อประมาณ 5,000-6,000 ปี มาแล้ว จนถึงราว ๆ 2,000 – 3,000 ปี ล่วงมาแล้ว (กรมศิลปากร, 2532: 29-42) จิตรกรรมไทย สามารถจำแนกตามวัสดุที่รองรับการเขียน ซึ่ง ช่างเขียนได้เขียนไว้บนพื้นที่ต่าง ๆ กัน เช่น กระดาน ไม้ ผ้า ผืนปูน วัสดุดังกล่าวเมื่อนำมา รองรับเขียน จึงมีชื่อเรียกแตกต่างกัน ได้แก่ จิตรกรรมเขียนบนผืนผ้า เรียกว่า “ภาพพระบรม” จิตรกรรมเขียนบนสมุด เรียกว่า “ภาพสมุดธาตุ” จิตรกรรมเขียนบนฝาผนัง เรียกว่า “จิตรกรรม ฝาผนัง” จิตรกรรมเขียนบนไม้หลังบานประตูหน้าต่าง เรียกว่า “ภาพหลังบาน” จิตรกรรมเขียนบน ฝาตู้ ฝาหีบ เรียกว่า “ภาพประดับตู้” หรือ “ภาพประดับหีบ” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2530: 145)

จิตรกรรมฝาผนังอีสาน (Isan Mural Painting) มีการให้ความหมายตามพจนานุกรม ฉบับบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายไว้ว่า จิตรกรรม หมายถึงศิลปะการวาดเขียน, ศิลปะ การวาดภาพ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2530: 232-233) ส่วน น.ณ ปากน้ำ ได้ให้ความหมายว่า คือการเขียนภาพ โดยมีจิตรกรเป็นผู้เขียนภาพ (ประยูร อุลุชาฎะ, 2530: 55) ซึ่งคำว่า “จิตรกรรม”



มีความหมายตรงกับคำว่า “อูบแต้ม” ของภาคอีสาน ส่วนคำว่า “จิตรกร” มีความหมายตรงกับคำว่า “ช่างแต้ม” ของภาคอีสาน ภาพเขียนระบายสี มีส่วนประกอบมูลฐานคือ เส้น สี และ น้ำหนักของสีแบ่งเป็น 3 ชนิด คือ

2.2.1.1 จิตรกรรมปูนเปียก (Buon fresco) เป็นวิธีที่ใช้สีผสมน้ำแล้ววาดลงบนปูนปลาสเตอร์หรือ lime mortar ที่ปาดไว้บาง ๆ บนผนัง เมื่อทาสีลงไปแล้วก็ไม่จำเป็นต้องใช้อะไรทาเคลือบให้สีติดเพราะปูนปลาสเตอร์จะมีปฏิกิริยาเคมีกับสีติดปูน เมื่อทาสีจะซึมลงไปปูนที่ยังขึ้นพอปูนแห้งก็จะมีปฏิกิริยาเคมีกับอากาศทำให้สีติดผนังได้อย่างถาวร

2.2.1.2 จิตรกรรมปูนแห้ง (A Secco) จะตรงกันข้ามคือจะวาดบนปูนแห้ง วิธีนี้จิตรกรจะผสมสีกับสารที่ทำให้ติดผนังเช่นไข่ กาว หรือน้ำมัน เพื่อให้สียึดติดกับผนัง ปกติแล้วจิตรกรรมปูนเปียกจะทนทานกว่าจิตรกรรมปูนแห้งที่มาวาดทับภายหลังเพราะจิตรกรรมปูนแห้งจะติดผนังที่ไม่เรียบได้ดีกว่าผนังที่เรียบ บางครั้งจิตรกรจะใช้วิธีหลังนี้เพื่อเติมรายละเอียดหรือเพราะบางสีไม่สามารถทำได้จากวิธีแรกเพราะปฏิกิริยาเคมีของปูนที่มีต่าง

2.2.1.3 จิตรกรรมปูนชื้น (mezzo-fresco) วิธีนี้จิตรกรจะวาดรูปบนผนังปูนที่ใกล้จะแห้งเพื่อจะพอให้สีซึมลงไปเนื้อปูนเพียงเล็กน้อย

จิตรกรในงานจิตรกรรมฝาผนังอีสานมีทั้งฆราวาสและพระภิกษุผู้ซึ่งใช้ชีวิตความเป็นอยู่ผูกพันกับธรรมชาติในสังคมชนบท จิตรกรมีความเชื่อว่าจะเป็นผู้บุญกุศลหากได้ถ่ายทอดคุณธรรมที่แฝงอยู่ในพุทธประวัติและวรรณกรรมพื้นบ้านอันเป็นที่นิยมของชาวบ้านไว้ในจิตรกรรมฝาผนังเปรียบได้กับสื่อสำคัญที่จะเป็นตัวเชื่อมโยง โน้มน้าวจิตใจผู้คนที่ยกพบเห็นเกิดอารมณ์ความรู้สึก เกิดรสของความสนุกสนาน และเข้าถึงสาระแห่งคุณธรรมที่อ่านได้จากเส้นและสี จิตรกรจึงเปรียบได้กับสื่ออันสำคัญที่จะเป็นตัวเชื่อมโยง โน้มน้าวจิตใจผู้คนที่ยกพบเห็นเกิดอารมณ์ความรู้สึก เกิดรสของความสนุกสนาน และเข้าถึงสาระแห่งคุณธรรมที่อ่านได้จากเส้นและสี จิตรกรมีความเข้าใจในคุณลักษณะของความงามที่เกิดจากความเรียบง่ายอันเป็นคุณสมบัติของศิลปะพื้นบ้าน ทั้งนี้อาจเกิดจากมูลเหตุและข้อจำกัดบางประการ ประกอบด้วยความชำนาญที่ต้องสร้างสมด้วยตนเองซึ่งมีผลให้เกิดเป็นรูปแบบจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ซึ่งจิตรกรในงานจิตรกรรมฝาผนังอีสานอาจจำแนกตามลักษณะงานออกได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มช่างพื้นบ้านแท้ คือช่างที่ถ่ายทอดและฝึกฝนกันอยู่ในท้องถิ่น ลักษณะงานจึงเป็นศิลปะพื้นบ้านแท้ ๆ กลุ่มนี้ได้แก่ ช่างแต้มในเขตจังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม ร้อยเอ็ด
2. ได้อิทธิพลช่างหลวงกรุงเทพฯ คือช่างที่เคยไปกรุงเทพฯ อาจเป็นช่างหลวงหรือที่ได้รับการฝึกฝนจากช่างหลวง ลักษณะภาพจึงเป็นลักษณะคล้ายกับภาพจิตรกรรมฝาผนังแบบประเพณีนิยม ผสมผสานกับเนื้อหาสาระและเทคนิควิธีการของพื้นบ้านกลุ่มนี้ได้แก่ ช่างแต้มผู้วาดภาพวัดหน้าพระธาตุ อำเภอปทุมชัย จังหวัดนครราชสีมา



3. ได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมผสมล้านช้าง-กรุงเทพฯ กลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นช่างแถบลุ่มน้ำโขง มีพระครูวิโรจน์รัตโนบลเป็นช่างใหญ่ของกลุ่มนี้ ลักษณะภาพของกลุ่มนี้บางภาพได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมหลวงกรุงเทพฯ เช่นภาพจับเรื่องรามเกียรติ์ที่วัดหัวเวียงรังษี อำเภอรามัญ จังหวัดนครพนม (สันนิษฐานว่าเป็นฝีมือของหลวงชายอักษร) ภาพพุทธประวัติในสิมวัดโพธิ์คำ บ้านน้ำคำ อำเภอรามัญ จังหวัดนครพนม (ฝีมือนายลี) แต่หลาย ๆ ภาพก็แสดงลักษณะวัฒนธรรมล้านช้าง เช่น stupam ที่วิหารวัดทุ่งศรีเมือง อำเภอเมือง จ.อุบลราชธานี (ฝีมือยาครูช่างเวียงจันทน์) Stupam ที่วิหารวัดโพธิ์ชัยนาฬิง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย ช่างแต้มกลุ่มนี้จึงเป็นช่างแต้มท้องถิ่นที่สืบทอดวัฒนธรรมเดิมของตน ขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้รับถ่ายทอดลักษณะการเขียนภาพแบบอย่างของกรุงเทพฯ เอาไว้ด้วย ช่างแต้มกลุ่มนี้นอกจากจะฝากฝีมือได้ตามสิมแถบฝั่งซ้ายของลุ่มน้ำโขงแล้ว บางคนก็ยังเข้าไปวาดภาพได้ตามผนังสิมที่ฝั่งขวาของแม่น้ำโขงอีกด้วย



ภาพประกอบ 3 ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดบ้านยาง จังหวัดมหาสารคาม ฝีมือช่างพื้นบ้านแท้

2.2.2 หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานบนโบสถ์ วิหาร หอไตร และหอแจก ส่วนใหญ่มักจะเขียนบนผนังด้านนอกของโบสถ์ โดยมีเรื่องราวของพุทธประวัติ พระมาลัย ไตรภูมิ ชาตก ปรีศนาธรรม และวรรณกรรมท้องถิ่น โดยช่างแต้มหรือจิตรกรจะใช้เส้นแถบคั่นเรื่องราวแต่ละตอน หรือปล่อยช่องว่างรอบองค์ประกอบภาพ เพื่อมิให้เกิดความสับสนระหว่างเนื้อเรื่องแต่ละตอน และจะมีตัวอักษรบรรยายภาพกำกับไว้ ในขั้นตอนการวาดจะเริ่มจากผนังรองพื้นฝาผนังด้วยสีขาวหรือขาวนวล ลงสีและตัดเส้น

รายละเอียดบางส่วนเฉพาะส่วนที่เป็นตัวละคร สีที่ใช้ ได้แก่ คราม เหลือง แดง เขียว ดำ ขาว และสีเคมี (ไพโรจน์ สโมสร, 2532: 39) แต่หลักการทางทัศนศิลป์ที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานถูกนำมาใช้แต่ไม่ค่อยเคร่งครัด ช่างแต้มจะถ่ายทอดผลงานออกมาอย่างเรียบง่าย สามารถจำแนกออกได้ 5 ประเภท คือ ภาพมนุษย์ ภาพอมมนุษย์ ภาพสิ่งปลูกสร้าง ภาพทิวทัศน์ จากการเขียนภาพท้องฟ้าและอากาศ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เป็นส่วนประกอบด้านหน้า กลาง และพื้นหลังของภาพ ไม่แสดงมิติทางลึกตามทฤษฎีแสงและเงา ไม่แสดงระยะใกล้ไกล (พิทักษ์ น้อยวงศ์, 2549: 299) ดังจะเห็นได้ว่าจิตรกรรมฝาผนังอีสาน หรืออุบุดั้งเดิม มีรูปแบบ กรรมวิธี หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ไม่มีกฎเกณฑ์แน่ชัด จิตรกร หรือช่างแต้มจึงสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ โดยจุดเด่นขององค์ประกอบภาพจะอยู่ที่ตัวละคร บรรยากาศของภาพก็ดูสว่างสดใส จิตรกรรมฝาผนังอีสานลักษณะเช่นนี้พบมากในบริเวณแถบจังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม อันเป็นจังหวัดในกลุ่มอีสานกลาง อุบอดั้งเดิมหลังจิตรกรรมจะระบายสีบาง ๆ มีน้ำหนักอ่อน ๆ บริเวณใกล้เคียงกับตัวภาพหรือตัวละคร ทำให้เกิดความเด่นชัดมากขึ้น เกิดความรู้สึกนุ่มนวลมากกว่าที่เป็นสีขาวโดด ๆ สีที่ใช้เป็นสีธรรมชาติ และมีสีเคมีได้แก่

สีคราม จากต้นคราม

สีเหลือง จากยางต้นรง

สีแดง, สีน้ำตาลแดง จากดินแดงประสานกับยางบง

สีเขียว เป็นสีผสมระหว่าง สีครามและสีเหลือง

สีดำ จาก เขม่าไฟนำมาบดปนให้ละเอียดหรือหมักแห้งจากจีน

สีเคมี ได้แก่ สีบรรจุของตราสแตงค์แดง

ตัวเชื่อมหรือตัวประสาน ระหว่างสีกับผนัง ช่างแต้มจะใช้ยางบง หรือยางมะตูมผสมน้ำ แล้วนำมาผสมกับสีฝุ่นที่บดละเอียดแล้ว บางครั้งก็ใช้ไข่สัตว์ พูกัน ใช้รากดอกเกด (ดอกลำเจียก) ทูบปลาย

จากการศึกษาทำให้ทราบถึงกลวิธีของช่างแต้มที่มีมากที่สุดคือรูปบุคคลต่าง ๆ นอกจากนั้น ก็จะเป็นรูปสัตว์ รูปอาคารบ้านเรือน และรูปภูมิประเทศ ส่วนวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เป็นเครื่องมือก็มีทั้งที่หาได้ในท้องถิ่น เช่น สีจากวัสดุธรรมชาติ บางแห่งใช้กาบไผ่ บางแห่งก็ใช้พู่กันและอุปกรณ์สมัยใหม่ เสริม และส่วนใหญ่ร่างภาพหรือเอาแบบมาทาบแล้วร่างก่อนลงสี มากกว่าระบายสีโดยไม่ต้องร่างภาพ

2.2.3 คุณค่าทางสังคมวัฒนธรรม

จากการศึกษาสำรวจอุบุดั้งเดิมตามวัดในภาคอีสานของไพโรจน์ สโมสร และคณะพบว่า มีภาพอุบุดั้งเดิม 74 วัด สามารถจำแนกตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏได้สองกลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งเรื่องทางศาสนา ได้แก่ พุทธประวัติ พระมาลัย ไตรภูมิ อรรถกถาชาดก ปริศนาธรรม กลุ่มที่สองเรื่องทางวรรณกรรมท้องถิ่น ได้แก่ สิ้นไซ พระลัก-พระลาม สุริวงศ์ กาละเกด ปาจิตตอรัมพิมพ์ (ไพโรจน์ สโมสร และคณะ, 2532: 39-41) สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ช่างแต้มอีสานมีความนิยมสร้างงานจิตรกรรมฝาผนังลิมจำนวนมาก



เช่น จิตรกรรมฝาผนังเรื่องทศชาติชาดกและรอยพระพุทธรูป วัดหน้าพระธาตุ บ้านตะคุ อำเภอบึงโขงพยัญ จังหวัดนครราชสีมา โดยฝีมือช่างพื้นบ้าน (เสมอ อนุรัตน์วิชัยกุล, 2536: 32) ไพโรจน์ สโมสร และคณะ (2532: 39-41) ได้ศึกษาจิตรกรรมฝาผนังอีสาน พบว่า สมัยรัชกาลที่ 4 (พ.ศ. 2394-2411) ช่างแต้ม อีสาน สร้างผลงานจิตรกรรมฝาผนังเรื่องทศชาติชาดก พุทธประวัติ จุลปทุมชาดก ปาจิตตกุมารชาดก ที่วัดทุ่งศรีเมือง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จิตรกรรมฝาผนัง สิมวัดไตรภูมิ คณาจารย์ บ้านตากแดด อำเภอสุวรรณภูมิ จังหวัดมหาสารคาม (พ.ศ. 2400) จิตรกรรมฝาผนัง สิมวัดบรมคงคา ตำบลบ้านแขวง อำเภอพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์ (พ.ศ. 2408) ในสมัยรัชกาลที่ 5 (พ.ศ. 2411-2453) มีการสร้างจิตรกรรมเป็นภาพวิถีชีวิตชาวบ้าน บนฝาผนังสิมวัดมหาธาตุ อำเภอเชียงคน จังหวัดเลย (พ.ศ. 2437) จิตรกรรมเรื่องพุทธประวัติ พระมัลลย์ เวสสันดรชาดก และสินไช บนฝาผนังสิมวัดท่าเรียบ ตำบลหนองหว้า อำเภอพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์ (พ.ศ. 2455) สมัยรัชกาลที่ 6 (พ.ศ. 2453-2468) ช่างแต้ม อีสาน สร้างผลงานจิตรกรรมฝาผนังเรื่องทศชาติชาดก สินไช บนฝาผนังด้านนอกสิมวัดพุทธสีมา บ้านฝางแดง อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม (พ.ศ. 2462) จิตรกรรมฝาผนัง เรื่องพุทธประวัติ และเวสสันดรชาดก ที่ผนังสิมวัดกลางอุดมเวทย์ อำเภอพนมไพร จังหวัดร้อยเอ็ด (พ.ศ. 2461) สมัยรัชกาลที่ 7 (พ.ศ. 2468-2477) ช่างแต้มอีสาน สร้างผลงาน จิตรกรรมฝาผนังเรื่อง เวสสันดรชาดก ที่ผนังสิมวัดบ้านเปลือยใหญ่ ตำบลเปลือยใหญ่ อำเภอสุวรรณภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด (พ.ศ. 2471) จิตรกรรมเรื่องพุทธประวัติ พระรามชาดก และสินไช บนฝาผนัง ด้านนอกและด้านในสิมวัดสระแก้ว บ้านวังคูณ ตำบลหนองเม็ก อำเภอหนองสองห้อง จังหวัด ขอนแก่น (ไพโรจน์ สโมสร และคณะ, 2532: 120-253)

สมัยรัชกาลที่ 8 (พ.ศ. 2477-2489) นายคำหมา แสงงาม หัวหน้าคณะช่างแต้ม บ้านขมิ้น ตำบลขมิ้น อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด สร้างงานจิตรกรรม เรื่องทศชาติชาดก บนฝาผนัง ด้านนอกสิมวัดกลางมิ่งเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด กรรมวิธีการเขียนมีลักษณะเฉพาะตน สีที่ใช้เขียน ได้แก่ สีเหลือง น้ำเงิน เขียว ขาวและดำ ไม่นิยมใช้สีแดงหรือสีทอง (จรงค์ พิสุทธิมาน, 2535: ง) สมัยรัชกาลที่ 9 (พ.ศ. 2489-ปัจจุบัน) ช่างแต้มอีสาน สร้างผลงานจิตรกรรมเรื่องพุทธประวัติ บนฝาผนังสิมวัดกลางรัตนบุรี อำเภอรัตนบุรี จังหวัดสุรินทร์ (พ.ศ. 2500) จิตรกรรมฝาผนัง สิมวัด บ้านบุ ตำบลพรวัว อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี (พ.ศ. 2515) (ไพโรจน์ สโมสร และคณะ, 2532: 153-154)





ภาพประกอบ 4 ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดป่าเรไร จังหวัดมหาสารคาม เรื่อง พระเวสสันดรชาดก

ในด้านเนื้อหาจิตรกรรมฝาผนังอีสานได้รับอิทธิพล สามารถจำแนกตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏได้สองกลุ่ม คือ

2.2.3.1 เรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติ พระมาลัย ไตรภูมิ อรรถกถาชาดก ปรีชาธรรม

2.2.3.2 เรื่องราวทางวรรณกรรมท้องถิ่น เกี่ยวกับ พระรามชาดก (พระลักพระราม)

สุริวงค์ ปาจิตต์ นางอรพิมพ์ กาละเกต และสังข์ศิลป์ชัย

ทั้ง 2 กลุ่มจะมีการถ่ายทอดแนวคิดผ่านภาพตัดเส้น ใช้สีแบน และอิริยาบถ แสดงความรู้สึกแตกต่างกัน โดยเรื่องราวของพุทธประวัติมักจะถูกเขียนขึ้นภายในอุโบสถ ส่วนเรื่องราวทางวรรณกรรมมักถูกเขียนที่ผนังด้านนอกอุโบสถ แนวเรื่อง ของการแสดงออกในงานจิตรกรรมฝาผนังอีสาน จะประกอบไปด้วยส่วนที่เกี่ยวกับคุณธรรม ความดีงาม ของมนุษย์ที่ต้องการสื่อ เพื่อเป็นต้นแบบของสังคมด้วยภาพเกี่ยวกับการประพฤติศิลป ปฏิบัติธรรม ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ผลของการทำบุญ-บาป, คุณ-โทษ แนวคิดดังกล่าวล้วนเกิดจากจินตนาการบนพื้นฐานของวัฒนธรรมทางพุทธศาสนา ธรรมชาติชีวิตเป็นสำคัญ เป็นศิลปะที่บ่งบอกเรื่องราวความเป็นมาของสังคมอีสานในแต่ละยุคสมัย

2.4 คุณค่าด้านความงาม

ลักษณะทางสุนทรียะ อันก่อให้เกิดความรู้สึกในความงามอันบริสุทธิ์น่าชื่นชม เสริมสร้างสุนทรียภาพขึ้นในจิตใจมวลมนุษยชาติได้โดยทั่วไป แบ่งตามลักษณะที่พบเห็นในปัจจุบันมี 2 แบบ (จิตรกรรมไทย, ม.ป.ป.: เว็บบไซต์) คือ จิตรกรรมไทยแบบประเพณี (Thai Traditional Painting) เป็นศิลปะที่มีความประณีต สวยงาม แสดงความรู้สึกชีวิตจิตใจและความเป็นไทย ที่มีความอ่อนโยน ละมุนละไม สร้างสรรค์สืบต่อกันมาตั้งแต่อดีตมีลักษณะประจำชาติที่มีลักษณะ และรูปแบบเป็นพิเศษ มีการใช้สีแตกต่างกันออกไปตามยุคสมัย เช่น สีเอกรงค์ และสีพหุรงค์ รูปแบบลักษณะตัวภาพ

ในจิตรกรรมไทยเป็นรูปแบบอุดมคติที่แสดงออกทางความคิดให้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง และความสำคัญของภาพ เช่น รูปเทวดา นางฟ้า กษัตริย์ นางพญา นางรำ จะมีลักษณะเด่นงามสง่าด้วยลีลาอันชดช้อย แสดงอารมณ์ความรู้สึก ปิติ ยินดี หรือเศร้าโศกเสียใจด้วยอาภัพ กิริยาท่าทาง ถ้าเป็นรูปยักษ์ มาร ก็แสดงออกด้วยท่าทางที่บึกบึน แข็งขัน ส่วนพวก วานรแสดงความลิงโลด คล่องแคล่ว ว่องไวด้วยลีลาท่วงท่าและหน้าตา สำหรับพวกชาวบ้านธรรมดาสามัญก็จะเน้นความตลกขบขัน สนุกสนานร่าเริงหรือเศร้าเสียใจ ออกทางใบหน้า ส่วนช้างม้าเหล่าสัตว์ทั้งหลายก็มีรูปแบบแสดงชีวิตเป็นธรรมชาติ และจิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย (Thai Contemporary Painting) สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยแบบหนึ่ง ลักษณะเฉพาะของจิตรกรรมไทยร่วมสมัยส่วนใหญ่รับอิทธิพลศิลปะแบบตะวันตกสกุลลัทธิต่าง ๆ อันเป็นลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน

จากบันทึกการศึกษาลักษณะรูปแบบของอุปเตม สามารถวิเคราะห์ได้ตามลักษณะของการออกแบบรูปทรง การใช้สี เส้น ได้ดังนี้ (ขาม จาตุรงค์กุล, 2545: 22)

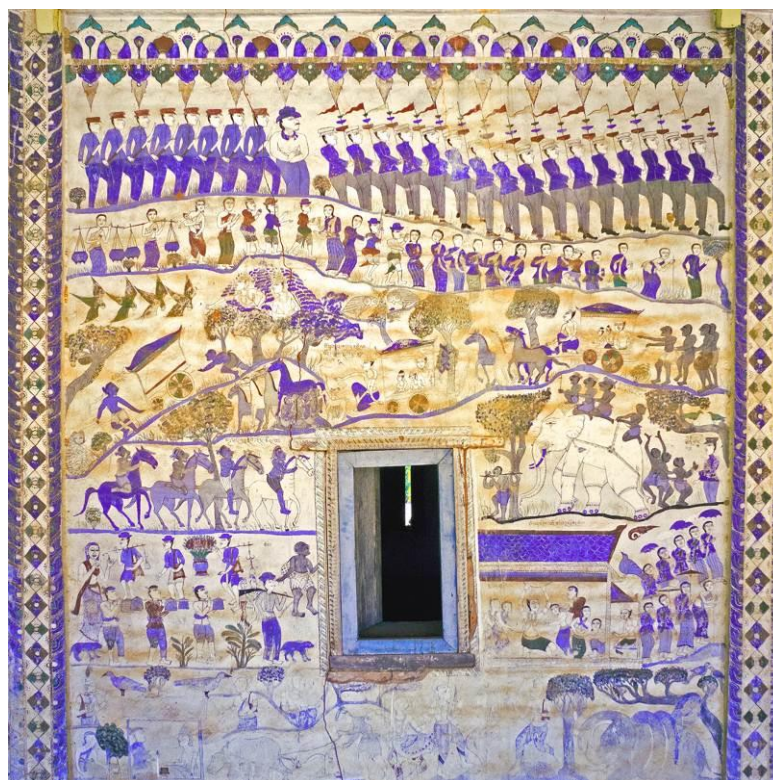
2.4.4.1 ลักษณะรูปทรง ตัดทอนจากลักษณะเหมือนจริง มีทั้งด้านหน้า และด้านข้าง มักมีอาภัพกิริยาที่แตกต่างกันไป ไม่แข็งทื่อทำให้ดูเหมือนเคลื่อนไหวในกิจกรรมต่าง ๆ ไม่นิยมใส่รายละเอียดมากนัก

2.4.4.2 ลักษณะของเส้น ใช้เส้นโค้งโค้งตามลักษณะธรรมชาติ อ่อนช้อยแต่ไม่เกินจริงมาก ตัดเส้นโดยมีน้ำหนักเท่ากัน

2.4.4.3 ลักษณะของสี นิยมใช้สีแบบธรรมชาติ แต่ตัดทอนน้อยลง ตามความจำเป็น มักใช้สีขาวนวลเป็นพื้นหลัง สีอื่น ๆ ได้แก่ ขาว, น้ำตาล, เขียว แต่ละสีมีหลายน้ำหนัก

จากการแบ่งจะสรุปได้ว่าจิตรกรรมบนผนังอุโบสถเกิดมาจากภูมิปัญญา และมีมือของช่างเขียน หรือช่างแต้มที่สั่งสมการเรียนรู้มาอย่างยาวนาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการออกแบบ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งนอกจากบอกเล่าเรื่องราวทางศาสนา แล้วยังสามารถสะท้อนความคิดของช่างแต้มแต่ละคน ที่แสดงออกอย่างมีอิสระ และด้วยความที่รูปแบบและกรรมวิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ช่างแต้มคนเดียวกันหากได้ไปเขียนภาพ ณ สถานที่ ๆ ต่างกัน รูปลักษณะขององค์ประกอบศิลป์รวมทั้งรายละเอียดก็จะแตกต่างกันออกไป ช่างแต้มจะเลือกสรรเรื่องราวจากพุทธประวัติ หรือจากวรรณกรรมพื้นบ้านเฉพาะส่วนหรือตอนที่ช่างแต้มประทับใจ นำมาพรรณนาด้วย เส้นสี และองค์ประกอบภาพที่ต่อเนื่องกันไป จากภาพหนึ่งเชื่อมต่อกับอีกภาพหนึ่งเพื่อสื่อสารความคิดให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ มองเห็นความงามทางสุนทรียศาสตร์และคุณค่าทางคุณธรรมที่แฝงอยู่ในปฐมาตฤทัศน์ศิลป์





ภาพประกอบ 5 ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดบ้านยาง จ.มหาสารคาม ฝีมือช่างพื้นบ้านแท้

2.5 บริบทเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังของวัดในจังหวัดมหาสารคาม

จิตรกรรมฝาผนังหรืออุบตัมที่ปรากฏบนผนังของสิมพบว่า จังหวัดมหาสารคาม เป็นจังหวัดที่เหลือ "อุบตัม" ที่คงเอกลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังอย่างชัดเจน และได้รับการอนุรักษ์ไว้ไม่ได้ถูกทុบทำลาย หรือสร้างสิมใหม่ขึ้นมาทดแทนสิมที่มีอุบตัมหลังได้แก่ วัดโพธาราม และวัดป่าเรไรย์ โดยมีประวัติการก่อตั้ง และสภาพจิตรกรรม ดังนี้

2.5.1 วัดโพธาราม ก่อตั้งเมื่อ พ.ศ. 2143 เดิมชื่อวัดบ้านดงบัง (วัดโพธิทอง) ตั้งอยู่ที่บ้านดงบัง หมู่ที่ 8 ตำบลดงบัง อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม เป็นวัดราษฎร์ สังกัดคณะสงฆ์มหานิกาย

อุบตัมที่พบของสิมวัดโพธาราม ปรากฏบนผนังทึบ ทั้งผนังด้านนอกและผนังด้านใน ช่างเขียนแต้มอุบตัมทุกผนัง ปรากฏชื่อช่างแต้ม คือ นายสิงห์ วงศ์วาด และอาจารย์ชาลาย ซึ่งเป็นช่างพื้นถิ่นชาวพยัคฆภูมิพิสัย เป็นจิตรกรรมอีสานประเพณีสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ประมาณรัชกาลที่ 4 เขียนด้วยสีฝุ่นไม่ลงสีรองพื้นแต่จะใช้สีขาวของปูนฉาบเป็นสีพื้น สีสำหรับเขียนกลุ่มสีวรรณะเย็น ได้แก่ สีน้ำเงิน เขียว ดำ กลุ่มสีวรรณะร้อน ได้แก่ ส้ม แดง บางส่วนอยู่ในสภาพชำรุดสกปรกเพราะนกถ่ายมูลราดรด บางส่วนถูกขูดขีด ผนังด้านนอกของสิมวัดโพธารามเขียนเรื่องพระเวสสันดรชาดก พระมาลัย ทิศใต้ด้านนอกเป็นเรื่องสังข์ศิลป์ชัย

2.5.2 วัดป่าไร่ไธย์ ก่อตั้งเมื่อ พ.ศ. 2224 เดิมชื่อวัดบ้านหนองพอก ตั้งอยู่ที่บ้านหนองพอก หมู่ที่ 7 ตำบลดงบัง อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม เป็นวัดราษฎร์ สังกัดคณะสงฆ์มหานิกาย

อุโบสถ์ที่พบของสิมวัดป่าไร่ไธย์ ปรากฏบนผนังทึบ โดยช่างพื้นบ้านบริสุทธ์ มี 3 ห้องเสา อุโบสถ์แห่งนี้เป็นเหมือนลูกพี่ลูกน้องของวัดโพธารามเนื่องจากเขียนโดยช่างคนเดียวกัน คือ นายสิงห์ วงศ์วาด ซึ่งเป็นช่างพื้นถิ่นชาวพยัคฆภูมิพิสัย เป็นจิตรกรรมอีสานประเพณีสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ประมาณรัชกาลที่ 4 เขียนด้วยสีฝุ่นไม่ลงสีรองพื้นแต่จะใช้สีขาวของปูนฉาบเป็นสีพื้น สีสำหรับเขียนกลุ่มสีวรรณะเย็น ได้แก่ สีน้ำตาล คราม น้ำเงิน เขียว ผลงานจิตรกรรมส่วนใหญ่ลงพื้นด้วยสีน้ำตาล หลังจากนั้นจึงร่างภาพ และตัดเส้นเก็บรายละเอียด เพื่อให้เกิดความประณีตหรือสมบูรณ์ยิ่งขึ้น บางส่วนอยู่ในสภาพชำรุดสีหลุดร่อนเพราะมีอายุเก่าแก่ สกปรกเพราะนกถ่ายมูลราดรด การแต้มอุโบสถ์ปรากฏทั้งผนังด้านนอกและผนังด้านในผนังด้านนอกปรากฏอุโบสถ์แต้มเรื่องพระรามชาดก และเวสสันดรชาดก ส่วนผนังด้านในเขียนเรื่องพระมาลัยและอดีตพระพุทธเจ้า โดยเฉพาะการแต่งกายแบบพื้นเมืองของอีสานที่ปรากฏ โดยมีการแต้มอุโบสถ์สลับกันไปมาไม่เรียงลำดับภาพตามขนบแบบภาคกลาง

จากผลการศึกษาข้อมูลเรื่องวัดที่ปรากฏลักษณะจิตรกรรมฝาผนังอีสานเด่นชัด ภายในจังหวัดมหาสารคาม พบว่าในภาพรวมสิมที่ปรากฏอุโบสถ์แต้มเป็นสิมพื้นบ้านอีสานแบบสิมทึบ อุโบสถ์เขียนบนผนังสิมทั้งผนังด้านนอกและผนังด้านใน ช่างแต้มเป็นช่างพื้นบ้านอีสาน และวรรณกรรมที่ปรากฏเป็นวรรณกรรมทางพุทธศาสนา และวรรณกรรมพื้นบ้าน การวางโครงเรื่องในการแต้มอุโบสถ์มีการเขียนสลับกันไปมาไม่เรียงลำดับตามเนื้อเรื่องในวรรณกรรมเรียบเรียงเป็นตอน ๆ ได้ดังนี้

ตาราง 1 ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานเรื่องสังข์ศิลป์ชัยแบ่งเป็นตอน

ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
1		ยักษ์กุมภกัณฑ์ลักพาตัวนางสุนันทา

ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
2		พระยาสุทราออกผนวช จนเจอกับธิดา เศรษฐีทั้ง 7 คน
3		พระยาสุทรา และมเหสี ร่วมกันทำพิธีขอ บุตรผู้มีบุญ และช่วยเหลือนางสุนทราจาก ยักษ์กุมภภัณฑ์ คืบมาได้
4		พระมเหสีจันทา และนางลุน คลอด พระโอรสเป็น สี่โห่ สังข์ และศิลป์ชัย เป็น ที่นินทาว่าเป็นกาลกิณี จนต้องถูกเนรเทศ ออกจากเมือง

ตาราง 1 (ต่อ)

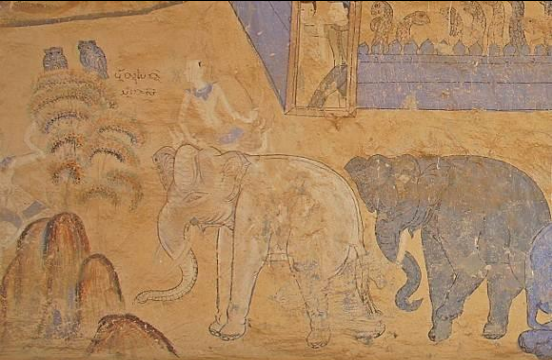
ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
5		ศิลป์ชัยแผลงศรเรียกสัตว์ จนท้าวทั้งหกมา ฝึกวิชาเดินตามลูกศรมาเจอจึงได้สนทนากัน ว่าเป็นญาติ พี่น้องกัน และชวนกันไปตามอา สุมณฑาคืนจากยักษ์กุมภคันธ์
6		ศิลป์ชัย สังข์ สีหะ และท้าวทั้งหกเดินดงไป ตามอาสุมณฑา
6		ศิลป์ชัยฝ่าด่านงูชวง



ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
7		ท้าวทั้งหกขอรออยู่ในป่า
8		สีโหคอยคุ้มกันท้าวทั้งหก ศิลป์ชัย และสังข์ เดินทางต่อไป
9		ด่านวรุณยักษ์ เป็นด่านที่อึดคดลำบากไม่ สะดวกสบายขาดแคลน เป็นยักษ์ดุร้ายจึงพัน คอยักษ์ขาดตายไป
10		ด่านช้างหลายแสนตัว มีพระยานัตถ์เป็น หัวหน้า มันโกรธตาแดงชู่ว่าจะฆ่าสินไช

ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
11		สินไช้ใช้ศรยิงล้มลงระเนระนาด มั่นยอมบอกว่าเคยเห็นยักษ์อุ้มนางสุนันทาเหาะผ่านไป ขอโหสิกรรม และยอมให้ขี่คอพาไปส่งจนสุดเขตแดน
12		ด่านยักษ์สี่ตนได้แก่ กันดานยักษ์ จิตตยักษ์ ไชยยักษ์ และวิไชยยักษ์ ได้สู้รบกันสินไช้ปราบยักษ์เสร็จแล้วเดินทางต่อไป
13		ด่านยักษ์ชีนี พอเห็นสินไช้ก็เกิดกามราคะ กำหนดจึงเนรมิตศาลาที่พักอาหารการกิน แปลงกายเป็นหญิงสาวดั่งนางฟ้า เชิญชวนให้สินไช้พักผ่อน สินไช้เดินทางนี้ไปมันจึงวิ่งตามว่า ถ้ามีเมียแล้วขอเป็นเมียน้อยก็ได้ มันเดินตามเจรจาต่อรองต่าง ๆ ไปจนสุดเขตแม่น้ำ เมื่อเห็นว่าไม่ทันมันจึงตะโกนด่าว่าอย่างหยาบคาย



ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
14		ด้านนารีผลหรือมกลีผล เป็นธรรมเนียมสถานที่ หมู่พระสงฆ์หรือสมณะ ดาบส ฤๅษี วิทยา ธร มาเที่ยวเล่น
15		สินไซเที่ยวชมไม่นานก็มีวิยาธรรมาแย่งไป เกิดการแย่งกันหลายกลุ่ม สินไซรบชนะวิยา ธร
16		ด้านยักษ์อัสสมุชี อยู่ภูเขาศือเวระบาดหรือ เวระบาด นางยักษ์ผีเสื้อชื่ออัสสมุชีมีหน้า เหมือนสุนัข รีบมาอุ้มเอาสินไซวิ่งไป สินไซ ถามว่าจะพาอุ้มไปไหน นางก็ตอบว่าจะเอา ไปทำผ้า สินไซอ่อนนอนให้ปล่อยก็ไม่ปล่อย จึงใช้พระขรรค์ตัดคอยักษ์ตายไป

ตาราง 1 (ต่อ)

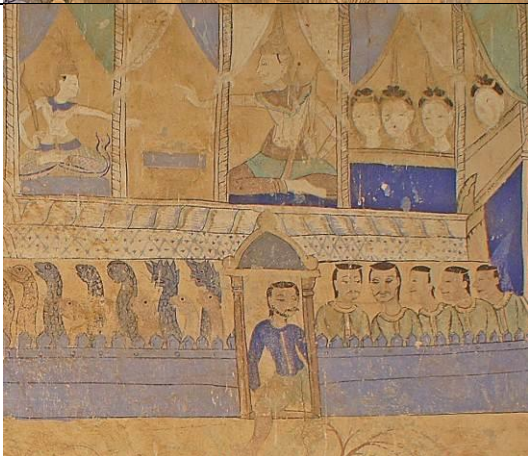
ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
17		ต้นกาลพฤกษ์มีดอกเป็นเสื้อผ้าอาภรณ์ตั้งเครื่องทรงของเทพ สิ้นไชจึงเปลี่ยนเสื้อผ้าใหม่ ที่นี้มีบ่อแก้วบ่อเพชรเติมไปด้วยเพชรนิมจินดา น้ำใสสะอาด
18		ด่านเทพกนิรี ที่ผาจงถ้ำแอ่น หมูกนิรีร่างเป็นคนมีปีกมีหางเหาะเหินได้เหมือนนก เป็นหมูธิดาของเทพ ที่นี้สิ้นไชได้พบนางเจียงคำ จึงได้นางเป็นเมีย
19		สิ้นไชแอบเข้าไปสู่ปราสาท ทำที่เป็นพุดเกี้ยวพาราสี สุมณฑารู้ว่าเป็นเสียงเด็กจึงได้ถามจนทราบ แต่ไม่เปิดประตู สิ้นไชจึงฟังประตูเข้าไป

ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
20		นางสุมนทาไม่ยอมกลับ บอกให้สินไซกลับไปบอกพ่อว่าตามหาไม่เจอ
21		สุมนทาบอกว่ากลิ่นของตนแล้วพากลับขึ้นไปกล่อมนอนซึ่งอีกเจ็ดวันจึงจะตื่น
22		สินไซไปตามอาสุมนทาพาออกพ้นเมือง แล้วพาไปซ่อนในถ้ำ จากนั้นกลับไปเมืองอโนราชเพื่อปราบยักษ์



ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
23		ด่านยักษ์กุมภณัท เป็นด่านสุดท้ายของการผจญภัย
24		นางสุนทหาขอร้องให้ตามไปรับนางสีดาจันธิดาของตน ที่อยู่กับวรนาคเมืองบาดาล
25		สังข์กับสินไซเดินทางไปเมืองพญานาคทำพन्नเล่นสากัน



ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	ตอนต่าง ๆ ในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	เนื้อหา
26		เดินทางกลับไปถึงที่พักของสีโหกับท้าวทั้งหก สังข์กับสีโหเดินทางไปพบแม่ที่ปราสาทกลาง ป่า ส่วนสินไช สุมนทา สีดาจึงเดินทางจะ กลับเมืองเปงจาลพร้อมท้าวทั้งหก
27		มาถึงน้ำตก ท้าวทั้งหกปลุกสินไชตกเหว นาง สุมนทาไม่เชื่อจึงเอาสิ่งของสามอย่างคือปิ่น ปักผม ข้องประดับผมและผ้าสไบซ่อนไว้ที่ หน้าผาพร้อมกับอธิษฐานว่าถ้าสินไชไม่ตาย ขอให้ได้ของสิ่งเหล่านี้กลับคืน
28		ท้าวทั้งหกเดินทางกลับไปถึงเมือง ส่วนสินไช พระอินทร์มาอุ้มขึ้นจากน้ำ รดด้วยน้ำเต้า แก้วแล้วพาไปส่งที่ปราสาทในป่า จึงได้อยู่ พร้อมหน้ากันอีกครั้งทั้งสังข์ สีโห สินไช และแม่จันทา นางลุน และกลับไปทวงความ เป็นธรรมที่เมืองเปงจาล

สรุปได้ว่าจิตรกรรมฝาผนังจากจิตรกรรมฝาผนังเป็นภาพวาดนำเสนอเรื่องราววรรณกรรม
ท้องถิ่น เป็นภาพสมัยโบราณ และกำลังเสื่อมสภาพ บุปสลายไปตามกาลเวลา และสภาพแวดล้อม
แต่ยังทรงคุณค่าควรศึกษาและพัฒนาต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมนี้ ให้ชุมชนท้องถิ่นเห็นถึงคุณค่าของ
รากเหง้าเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นตัวเอง



2.3 การออกแบบตัวละคร

2.3.1 ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

ภาพเขียนที่มีลักษณะเป็นแบบอย่างของไทยที่แตกต่างจากศิลปะของชาติอื่น แม้ว่าอาจมีอิทธิพลศิลปะของชาติอื่นอยู่บ้าง แต่สามารถ ดัดแปลง คลี่คลาย ตัดทอน หรือเพิ่มเติม จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของ ตนเองได้อย่างสวยงาม ลงตัว และมีวิวัฒนาการด้านรูปแบบ และ วิธีการมาตลอดจนถึงปัจจุบัน สามารถพัฒนาต่อไปอีกในอนาคต จึงใช้การออกแบบตัวละคร โดยมีองค์ประกอบจากงานจิตรกรรมไทย ถูกนำมาใช้เพื่อการแสดงออก และสื่อความหมาย ดังนี้

2.3.1.1 การใช้เส้น ให้ความสำคัญของเส้นรูปนอก และเส้นรายละเอียด ภายใน เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้สมบูรณ์

2.3.1.2 การใช้สีใช้สีแบ่งแยกระดับศักดิ์ สูง-ต่ำ ตามความสำคัญของตัวภาพ เพื่อแบ่งแยกตามพงศ์เผ่าและเพื่อให้เกิดความแตกต่างไม่ซ้ำกัน เพราะตัวละครมีจำนวนมาก เพื่อเน้น หรือให้เกิดความเด่นชัด ดึงดูดสายตา นิยมใช้สีแดง และใช้สีเพื่อสื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกเชิงสัญลักษณ์

ตาราง 2 การออกแบบตัวละครในภาพจิตรกรรมฝา

แบบอุดมคติ	แบบผสมกึ่งอุดมคติ	รูปแบบเหมือนจริง
ประเภทภาพคน, ตัวภาพพระ-นาง ทำทางเป็นนาฏลักษณ์ มีแบบแผนกษัตริย์, เทพ, พระพุทธเจ้า, บุคคลสำคัญ	ประเภทภาพข้าราชการ,ขุนนาง,สนม,กำนัล เป็นภาพที่ให้ เป็นภาพผสมกึ่งนามธรรม กึ่งความเป็นจริง มีความนุ่มนวล ลดลง	ประเภทภาพกษัตริย์,พลทหารเลว,ชาวบ้าน แสดงสีหน้า ทำทางให้อารมณ์ดูตัน ตลกขบขัน เป็นภาพที่เลียนแบบความเป็นจริง
ประเภทสถาปัตยกรรมปราสาท, วิมาน เป็นลักษณะรูปแบบในทางการออกแบบเพื่อให้เป็นสัญลักษณ์ แทนอันเป็นความงาม คิดทางนามธรรม	ประเภทสถาปัตยกรรมศาลา, หอคอย, ชุมประตู่ เป็นภาพที่เลียนแบบ และจดจำมาจาก วัด หรือวังหลวง หรือเป็นการออกแบบให้พิศดาร แต่มีความสำคัญรองลงมา	ประเภทสถาปัตยกรรมอาคาร, บ้านที่อยู่อาศัย, ศาลาพัก, ศาลาริมน้ำ เป็นภาพที่สะท้อนความเป็นอยู่ในยุคสมัย มีลักษณะเป็นการเลียนแบบความเป็นจริง
ประเภทสัตว์อุดมคติ , สัตว์ประติษฐ์ , สัตว์หิมพานต์, ประเภทจุฑาบท,ทวิบาท มีลวดลายประกอบดูสง่างาม เป็นทิพย์	ประเภทสัตว์ผสมอารมณ์ความอ่อนหวานนุ่มนวล เช่น ช้าง,ม้าทรง ของพระมหากษัตริย์ หรือของขุนนางเป็นสัตว์ ที่มีการประติษฐ์ทำทาง	ประเภทสัตว์ที่ลอกเลียนความจริง เช่น หมู,สุนัข,แพะ,แมว, วัว ฯลฯ สัตว์เล็ก ๆ เช่น กระต่าย,นก เป็นสัตว์ประเภทสามัญทั่วไป



บุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่ว ๆ ไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่น ๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนี้จะมีนิสัย อาชีพ ฯลฯ อย่างไร นั่นคือการประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอก เช่น คนที่ใส่แว่นหนา ๆ จะเป็นพวกหนอนหนังสือ เป็นต้น

2. บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัว ของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม เช่น ตัวละครคนแคระ ทั้งเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถใช้บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย

บุคลิกลักษณะต่าง ๆ ของตัวแสดงสามารถถ่ายทอดได้ด้วยการออกแบบตัวละคร ในการออกแบบ คือ การพิจารณาบทบาทต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง แล้วลงมือศึกษาและกำหนดรายละเอียดให้กับตัวละคร ศึกษาการแต่งกาย ลักษณะท่าทาง และกำหนดพฤติกรรม บุคลิกเฉพาะตัวของการ์ตูนว่ามีการแสดงออก ท่าทาง นิสัยเป็นอย่างไร ชอบทำอะไร เป็นต้น

โดยในตัวละครแต่ละตัวนั้น จะมีองค์ประกอบต่าง ๆ กัน ซึ่งเมื่อมารวมกันจะสามารถสร้างรูปแบบตัวละครได้สมบูรณ์และสามารถสร้างตัวละครที่แตกต่างกันได้โดยปัจจัยหลักในการสร้างตัวละครละตัวนั้น เราอาจแบ่งได้ดังนี้

2.1 ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร (Main character)

แบ่งลำดับความสำคัญใหญ่ ๆ ของบทบาทความสำคัญตัวละครได้แก่ตัวละครหลักและตัวละครรอง โดยมีรายละเอียดดังนี้ ตัวละครหลัก คือ ตัวพระเอก นางเอก ตัวร้าย (หลัก) หรือตัวละครที่มีบทบาทเด่น ๆ ซึ่งในตัวละครเหล่านี้ถือว่าเป็นตัวละครที่สำคัญที่สุดในเรื่อง ซึ่งในการออกแบบก็ต้องออกแบบตัวการ์ตูนพวกนี้ก่อนเป็นอันดับแรก ในการออกแบบตัวเอกนั้นสิ่งสำคัญ ก็คือต้องมีความเด่นทั้งบก และทั้งการแสดงออก ท่าทาง รวมถึงการปรากฏตัวในแต่ละฉาก ซึ่งในตัวเอกแต่ละตัวนี้ไม่มีกฎตายตัว ว่าจะออกแบบมาต้องเป็นแบบใด ไม่จำเป็นที่ตัวเอกจะต้องเก่งเสมอไปไม่จำเป็นที่จะดูดีเสมอไป แต่สิ่งหลักที่ตัวเองต้องมี คือความเด่น และการให้ความสำคัญกับบทบาทมากกว่าตัวละครรองอื่น ๆ

2.2 ตัวละครรอง และตัวประกอบ (Sub characters) คือ ตัวละครที่มีบทบาทตั้งแต่องค์ประกอบมาจากตัวละครหลักจนถึงระดับตัวประกอบอดทน โดยบทบาทของตัวละครรองนั้น อาจโผล่มามากหรือโผล่มาเพียงไม่กี่ตอนตัวละครที่มีบทบาทมาก ๆ ได้แก่ เพื่อนพระเอก สมุนมือขวาตัวร้าย อาจารย์ตัวเอก กลุ่มเพื่อนนางเอก เป็นต้น ตัวละครประเภทเพื่อนนั้น ถ้ามีบทบาทมากอาจจะพิถีพิถันในการออกแบบตัวละครและถ้าเป็นเพื่อนสนิทของตัวเอกอาจจะออกแบบให้มีลักษณะนิสัยตรงข้ามกับตัวเอก เพื่อให้เกิดการเน้นซึ่งกันและกัน ถ้าพระเอกเป็น คนใจร้อน ตัวเพื่อนของพระเอกจะเป็น คนใจเย็น สุขุมก็ได้ โดยตัวรองประเภทนี้มักเป็นตัวละครที่ทดแทนส่วนที่ขาดหายไปของพระเอก ส่วนรายละเอียดในส่วนอื่น ๆ ก็ออกแบบตามลักษณะนิสัยของตัวละคร ส่วนตัวละครประเภทตัวประกอบที่เป็นตัวประกอบฉาก ตัวละครพวกนี้คือตัวละครประเภทสนับสนุนความหนักแน่น และสร้าง



บรรยากาศธรรมชาติของเนื้อเรื่อง ตัวประกอบแห่งความเด่นและความสำคัญได้มากกว่าตัวละครสองประเภท ที่กล่าวมาโดยตัวประกอบบางตัวอาจแค่ทำหน้าที่เป็นตัวประกอบฉากในช่องเดียวเดินผ่านฉากบางตัวมีบทบาทเล็กน้อย แต่ว่าตัวละครเหล่านี้แทบไม่มีบทสำคัญหรือบทเด่นในเรื่องเลย ความสำคัญของตัวประกอบส่วนใหญ่จะใช้ในการดำเนินเรื่องมากกว่า

2.3 นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร คือ การแสดงออกของตัวละครแต่ละตัวย่อมมีความแตกต่างและลักษณะความคิดที่ไม่เหมือนกัน ถ้าตัวละครทุกตัวมีนิสัยหรือบุคลิกเหมือนกันหมดทุกตัว ตัวละครในการ์ตูนก็จะดูไร้มิติ และจืดชืด ดังนั้นในการสร้างอุปนิสัยตัวละครแต่ละตัวนั้น ควรคำนึงถึงรูปแบบลักษณะของเนื้อเรื่อง บรรยากาศ ยุคสมัย และสิ่งแวดล้อมของตัวละคร เพื่อใช้ในการสร้างรูปแบบตัวละครที่แตกต่างกันและเมื่อตัวละครหลายตัวมีความแตกต่างกันทั้งด้านพฤติกรรม ความคิด และนิสัยแล้ว การ์ตูนก็จะดูมีมิติขึ้น และสามารถสร้างความน่าสนใจและความสนุกให้กับเนื้อเรื่องอีกด้วย

ในการที่เราจะออกแบบอุปนิสัยของตัวละครมา 1 ตัว ในขั้นแรกต้องดูก่อนว่าต้องการให้ตัวละครนั้นเป็นคนที่มีลักษณะแบบใด เช่น มือปืนที่มีอดีตความหลังแสนเศร้า นักแสดงพเนจรที่แสนร่าเริง หรือจอมดาบเจียบขีริบ ผู้มีความมุ่งมั่นและความซื่อสัตย์สูงเมื่อกำหนดนิสัยคร่าว ๆ แล้วค่อยมาเจาะลึกว่ารายละเอียดตัวละคร ว่ามีลักษณะนิสัย แนวความคิด การใช้ชีวิต พฤติกรรม และการปฏิบัติตัวต่อสังคมอย่างไร ซึ่งรายละเอียดนั้นจะมากหรือน้อย ก็แล้วแต่บท และเรื่องราวของตัวละครนั้น ๆ

2.4 ลักษณะการแต่งกาย ภาพเงา (silhouette) รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร ก็เหมือนเป็นการบอกลักษณะนิสัยของตัวละคร ซึ่งการออกแบบลักษณะภายนอกให้กับตัวละครถือว่ายากที่สุดแล้วในการสร้างตัวละครขึ้นมา การแต่งกายที่บอกฐานะ บอกวัฒนธรรม รสนิยม และนิสัย ลักษณะรูปร่างที่แสดงออกว่าตัวละครนี้ต้องเป็นอย่างไร ส่วนนี้จำเป็นต้องกำหนดนิสัยและบทบาทให้ตัวละครตัวนั้น ๆ ก่อนถึงจะมาสร้างลักษณะภายนอกที่เป็นรูปธรรมได้ อีกทั้งสีหน้า และพฤติกรรม ซึ่งรูปลักษณ์ภายนอกพวกนี้จะเป็นตัวบ่งชี้ได้ชัด หรืออาจแฝงได้ว่าคนนี้เป็นคนอย่างไร มีแนวความคิดอย่างไร มีพฤติกรรมและกิจวัตรอย่างไร ซึ่งเป็นการสะดวกที่เราจะสามารถเล่าความคิดของตัวละครได้ผ่านทางลักษณะภายนอกได้โดยไม่ต้องสร้างเนื้อเรื่องเพิ่มเลย

การจะกำหนดเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครนั้นเป็นเรื่องที่ยากและอาจต้องทำการศึกษาพอสมควร โดยเฉพาะการ์ตูนแนวแฟนซีจะต้องศึกษาเรื่องเครื่องแต่งกายให้ทั่วๆ ไปว่าชุดนี้เหมาะสมกับตัวละครไหน ชุดนี้เหมาะกับฤดูไหน และชุดนี้เหมาะกับคนประเทศไหน ดุสไตล์ให้เข้ากับยุคสมัยเพราะเครื่องแต่งกายของตัวละครถ้าผิดไปจากเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้ผู้อ่านอาจจะเข้าใจผิด ฉะนั้นความเหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญ และควรประณีตในการออกแบบชุดเพื่อความสมบูรณ์ในงานรูปร่างรูปลักษณะภายนอก หรืออิมเมจของตัวละครนั้น ถือว่ามีความสำคัญเพราะมันคือการสื่อความเป็นเอกลักษณ์ให้ตัวละครนั้น ๆ ซึ่งถ้าออกแบบลักษณะตัวละครผิดพลาด ความหมายของ



ตัวละครที่สื่อให้กับผู้อ่าน อาจเกิดความเข้าใจผิดความหมายได้ จะส่งผลให้การเล่าเรื่องเสียก็ได้ และสิ่งที่สำคัญคือตัวละครที่ออกแบบไว้ ฉะนั้นจึงถือว่ารูปลักษณ์ตัวละคร ควรจะออกแบบให้มีลักษณะที่สื่อความหมายให้กับผู้อ่านได้เข้าใจง่าย ว่าตัวละครนั้นเป็นอย่างไร และตัวละครที่วางไว้ ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะออกมาแบบไหนนั้นขึ้นอยู่กับรสนิยม และประสบการณ์ของนักเขียนการ์ตูน

2.5 จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร ถือว่าเป็นการสร้างมิติให้กับตัวละคร เพื่อเป็นการบ่งบอกว่าตัวละครมีที่มาที่ไปและมีจุดประสงค์ในการดำเนินชีวิตอย่างไร (ซึ่งมีผลต่อการดำเนินเรื่อง) และสิ่งสำคัญในการสร้างจุดมุ่งหมาย และที่มาคือ ต้องดูว่าเข้ากับยุคสมัย สถานการณ์ และเมเนหลักของเรื่องหรือเปล่า และที่สำคัญควรจดบันทึกเกี่ยวกับประวัติตัวละครไว้ด้วย เพื่อใช้เป็นไกด์ไลน์ในการสร้างเนื้อเรื่องในคราวต่อไป เพราะว่าการออกแบบรูปแบบตัวละครไว้หลายตัว อาจเกิดความสับสน ลืม หรือจำสลับว่าตัวละครนี้มีประวัติที่มา หรือจุดประสงค์ในการดำเนินเรื่องเป็นอย่างไร ซึ่งตรงนี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการเขียนเนื้อเรื่องด้วย (วิสิฐ จันมา, 2547: 5)

ในการออกแบบตัวละครจะออกแบบตัวละครหลาย ๆ มุม และจัดวางในทิศทางต่าง ๆ กัน ทดลองวาดทีละท่าทาง และไม่ควรออกแบบตัวละครให้มีความซับซ้อน หรือยากเกินไปต่อการนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพตัวละครที่คล้ายกับสัตว์ประหลาด มีการเดินทางที่ไม่เร็วนัก และดูน่ากลัว เราลองจินตนาการเดินของมัน จะเห็นได้ว่าขาที่มากเกินไป จะดูเป็นเรื่องยุ่งยากและซับซ้อนจนเกินไปในการสร้างการเคลื่อนไหว เช่นเดียวกันกับรูปกระต่ายตัวนี้ ที่ไม่ควรให้รายละเอียดมากเกินไป อาจจะเป็นการเพิ่มงานให้เรา โดยไม่จำเป็น และควรพิจารณาถึงการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนด้วย

2.3.2 ขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบตัวละคร

กระบวนการในการกำหนดลักษณะนิสัย บุคลิกบทบาทต่าง ๆ และท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ได้แก่ ขนาด (Size) รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion) ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) กระบวนการคิด 2) กระบวนการรับรู้ 3) อัตลักษณ์ 4) ประสบการณ์ เมื่อทำการทดสอบออกแบบการ์ตูน และประเมินผลพบว่า กระบวนการออกแบบที่ศึกษาได้นี้สามารถ (एम อัจจิตรไพศาล, 2552: 145)

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร (Character) ใช้ได้ดีกับการออกแบบการ์ตูน 2 ประเภท คือ 1) สร้างตามแบบเหนือจริง 2) สร้างตามแบบบุคลาธิษฐาน ช่วยให้ประหยัดเวลาในการผลิตดังต่อไปนี้ (एम อัจจิตรไพศาล, 2552: 145)

2.3.2.1 วิเคราะห์เรื่องที่เราจะทำ

ในขั้นตอนแรกเราควรดูเนื้อเรื่องแล้วสรุปใจหายออกมาให้ได้เสียก่อนว่าเราจะทำอะไร เช่น “ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกม โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเผ่าผสมระหว่างซอมบี้กับมังกร และ มีอารมณ์ที่ขวนอึดอัด”

นักออกแบบ Character ก็ควรจะทำงานออกมาตอบโจทย์ที่กำหนดมาให้ได้ถูกต้องที่สุด แบบนี้งานจะตรงกับความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง แล้วทำงานต่อได้อย่างราบรื่น



2.3.2.2 สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character

หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ Character ขึ้นมาก่อน ตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริง ๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่าง ๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริง ๆ มากที่สุด Character Designer บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้ละเอียดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้เยอะที่สุด ตัวละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุด

2.3.2.3 วาดตัวละคร

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดสำหรับงานออกแบบ Character ประกอบไปด้วยเทคนิคการวาดหลากหลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้องสนใจทฤษฎี เขียนหลาย ๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือจะเขียนรูปเดี่ยวแล้วแก้ไขตกแต่งไปเรื่อย ๆ จนได้ตรงตามความต้องการ แล้วมาดูว่าตัวละครไหน ตรงใจมากที่สุดจึงนำมาพัฒนาต่อ โดยนึกถึงข้อมูลและโจทย์ที่เตรียมไว้

2.3.2.4 เตรียมตัวละคร

หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องขัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่าง ๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างภาพโครงสร้างของเตาต่อไปนี้ก็เกิดจากการวาดด้วยรูปวงรี โดยที่ขนาดของส่วนหัวจะดูใหญ่พอ ๆ กับขนาดของตัว ส่วนขาจะใหญ่กว่าส่วนแขนเพียงเล็กน้อย เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่าง ๆ กันได้อย่างแม่นยำขึ้น

2.4 การผลิตแอนิเมชัน

2.4.1 ความหมายของแอนิเมชัน

แอนิเมชัน หมายถึง การทำให้ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Animation สามารถอ่านได้หลากหลายแบบ เช่นอนิเมชัน แอนิเมชัน

คำว่าแอนิเมชัน มาจากรากศัพท์ภาษาละตินที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต มีวิญญาณ และในความหมายรวม ๆ ในปัจจุบันนี้ มีความหมายว่า ภาพเคลื่อนไหว คำว่าแอนิเมชัน มีความหมายครอบคลุมมากกว่าการเป็นเพียงการ์ตูนเท่านั้น นอกจากนั้นสเปเชียลเอฟเฟกต์ (Special Effect) ก็ยังจัดเป็นแอนิเมชันชนิดหนึ่งเช่นกัน

แอนิเมชันเกิดจากองค์ประกอบของภาพและเสียง เพื่อตอบสนองความต้องการของจินตนาการที่ผู้ออกแบบต้องการนำเสนอ และใช้ในการบอกเล่าเรื่องราว (Story Teller) ใช้สื่อ



ความหมายแทนการเขียนข้อความยาว ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจช่วยคลายความเครียด ใช้เป็นตัวแสดงแทนการกระทำที่เป็นอันตราย ใช้เป็นสื่อแทนภาษา ที่ 3 โดยอาศัยภาพแทนการพูด การใช้ตัวการ์ตูนสื่อความหมายแทนการเขียนข้อความยาว ๆ เช่น ภาพหน้าแสดงอารมณ์ต่าง ๆ แล้วเขียนข้อความเพียง “อารมณ์ คุณวันนี้” เพื่อเป็นการบอกให้ผู้พบเห็นอย่างมีชีวิตชีวา และเร้าความสนใจได้ดี ต่อเด็กจนถึงผู้ใหญ่ ผู้ชมแอนิเมชันจะเข้าใจปัญหาได้ทันทีและสามารถสรุปประเด็นปัญหาให้ง่ายขึ้น และจะจดจำได้นาน

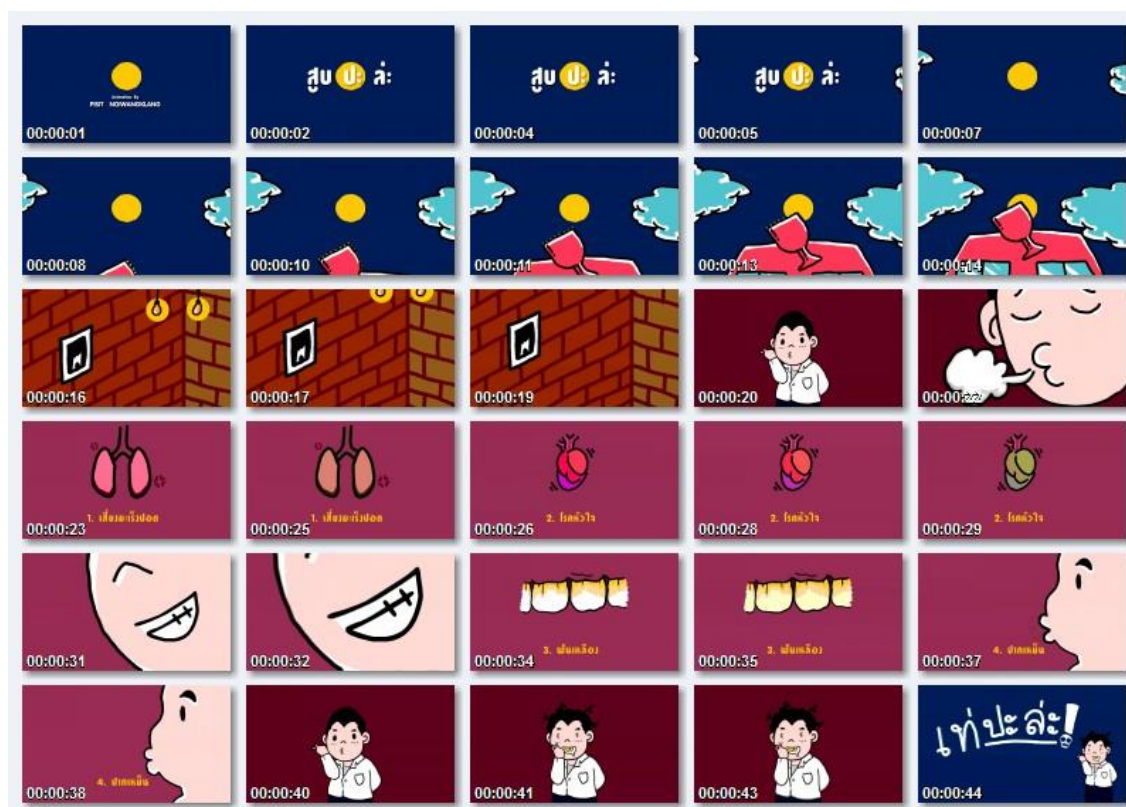
2.4.2 ประเภทงานแอนิเมชัน

2.4.2.1 Traditional Animation, Hand Drawing Animation พบเห็นได้ทั่วไปในการทำ Animation ยุคแรก ๆ โดยใช้เทคนิคการวาดด้วยมือที่ละแผ่น แล้วใช้วิธี Flip เพื่อตรวจดูท่าทางของตัวละครที่เราได้ทำการ animate ไปแล้ว หรือที่เราเรียกกันว่า In Between (IB) โดยทั่วไปแล้ว ในงาน Animation แบบนี้ ถ้าเป็นงาน Animation จากฝั่งตะวันตก หรือเป็นหนังโรง จะกำหนดให้ 1 วินาที ใช้รูป 24 เฟรม แต่ถ้าเป็นพวกซีรีส์การ์ตูนญี่ปุ่น จะกำหนดไว้ที่ 1 วินาที ใช้รูป 12 เฟรม หรือ อาจมากกว่านั้น

2.4.2.2 Stop-motion หรือ Clay Animation งานแอนิเมชันประเภทนี้ animator จะต้องเข้าไปทำการเคลื่อนไหวโดยตรงกับโมเดล และทำการถ่ายภาพเอาไว้ทีละเฟรม ๆ การทำ Stop Motion ถือเป็นเรื่องยากพอสมควร เพราะ ต้องแม่นยำในเรื่องของจังหวะเวลา และท่าทาง แม้การทำจะไม่ต้องอาศัยการวาดรูปเป็นหลัก แต่ก็ต้องทำ In Between เองทั้งหมดด้วยมือ ต้องอาศัยความชำนาญในการคำนวณล่วงหน้า เพราะ ถึงแม้จะมีอุปกรณ์ต่าง ๆ ช่วยในการ Flip แล้วก็ตาม (เช่น โปรแกรมต่าง ๆ ที่ช่วยในการ Capture รูป แล้ว Play ดูได้ทันที) แต่การจัดแสง และการควบคุมความต่อเนื่องระหว่างเฟรม ต้องอาศัยความรอบคอบ และความอดทนสูงมาก

2.4.2.3 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer Animation, 2D Animation on computer, 3D Animation, Motion Infographic) เป็นงานแอนิเมชัน ที่พบบ่อยในปัจจุบัน เนื่องจากการเข้าถึงโปรแกรมสร้างสื่อได้ง่าย และการนำหลักการแบบ 2D เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรมทำให้เข้าใจได้ง่าย แล้วยังสะดวกในการแก้ไข และแสดงผล เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน





ภาพประกอบ 6 ตัวอย่างคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เรื่องพิษภัยบุหรี่

2.4.3 หลักการ และทฤษฎีการสร้างงานแอนิเมชัน

การสร้างงานแอนิเมชัน คือการสร้างภาพทุกอย่างไม่จำกัดว่าเป็นเทคนิคใด ๆ ต่างก็ใช้หลักในการลงตาโดยอาศัยองค์ประกอบ 3 อย่างนี้เพื่อให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพดังนี้

1) องค์ประกอบภาพที่สวยงาม ความงามนั้นเป็นความพึงพอใจแรกที่มนุษย์สัมผัสได้ โดยมนุษย์แต่ละคนต่างมีการรับรู้เรื่องความงาม และความพึงพอใจได้ไม่เท่ากัน ความงามจึงไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ ที่เป็นตัวกำหนดความแน่ชัดลงไป แต่เชื่อว่างานที่มีการจัดองค์ประกอบที่ดี คนส่วนใหญ่ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือน ๆ กัน ซึ่งภาพ และองค์ประกอบเหล่านี้จะเน้นให้เกิดคุณค่าทางความงาม เพื่อถ่ายทอดจินตนาการ ให้เป็นรูปภาพตามความคิดของนักออกแบบ เพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการสื่อสารมากที่สุด เหมาะสมกับงานอย่างกลมกลืน

2) มีประโยชน์ใช้สอย เป็นเรื่องสำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น งานกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ ตัวหนังสือสามารถอ่านได้ง่าย ไม่ต้องเพ่งสายตา จึงเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี ในการเลือกใช้ตัวอักษรให้มีความเหมาะสมกับงานที่ออกแบบ ผู้ออกแบบควรได้พิจารณาถึงรูปแบบตัวอักษร ขนาดตัวอักษร รูปร่างลักษณะของตัวอักษร การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง การกำหนดสี และการจัดวางตำแหน่งให้มีความสมดุลเหมาะสมพอดี



3) มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดีสามารถตอบสนองต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม ในคุณค่า และความสำคัญในงานที่แสดงออกมา สามารถสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ถูกต้อง และชัดเจน ทำให้เกิดความน่าสนใจ กระตุ้นความคิด ใ้บุคคลรับรู้ตรงตามวัตถุประสงค์

ซึ่งการออกแบบที่ดีต้อง ดูง่าย สวย เข้าใจ ชัดเจน รวดเร็ว และดึงดูดความสนใจ (Pasternack, 1990) ซึ่งกระบวนการออกแบบต้องอาศัยองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วน และดำเนินการออกแบบตามขั้นตอน โดยคำนึงถึงช่วงอายุของผู้รับสาร เข้าถึงข้อมูลที่ต้องการนำเสนอ ดังเช่นผลงานแบบเรียนประจำชาติของประเทศไทย ที่ผ่านการออกแบบแล้วสามารถเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต และเป็นแบบเรียนประจำชาติ (สุภาพร คงศิริรัตน์, 2548) ซึ่งรัฐเป็นผู้มีอำนาจเบ็ดเสร็จในการจัดการการศึกษา ดังนั้นรัฐจึงใช้สื่อ Infographic ในแบบเรียนสำหรับเยาวชนของลาว

จากการศึกษาพบว่ากระบวนการออกแบบมีขั้นตอนการผลิตที่ง่าย และสามารถผลิตได้จำนวนมาก และมีช่องทางการนำเสนอได้หลายช่องทาง เช่น ไลน์คอนเทนต์บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเผยแพร่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และทางสื่อสิ่งพิมพ์ โดยเฉพาะในแบบเรียนซึ่งเป็นช่องทางสำหรับการศึกษาโดยเฉพาะ แต่ก็มีข้อจำกัดจากการศึกษาพบว่าบุคลากรด้านการออกแบบกราฟิกดีไซน์ และการออกแบบ User Experience มีความสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อ และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้สื่อมีคุณภาพ และสำเร็จตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ทฤษฎี ADDIE Model ในการพัฒนาสื่อ ดังต่อไปนี้



ที่มา: สุดารัตน์ วงศ์คำพา (2554)

ภาพประกอบ 7 ทฤษฎี ADDIE Model

ADDIE Model เป็นระบบการออกแบบการสอน การออกแบบรูปแบบการสอน แนวคิดพัฒนามาจาก Dick และ Carey, Kemp ISD Model เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปในการปรับปรุงรูปแบบการใช้ หรือเริ่มจากรูปแบบดั้งเดิม ซึ่งนี่เป็นแนวคิดที่ยอมรับกันมาอย่างต่อเนื่องหรือเป็นข้อมูลสะท้อนที่ได้รับเพื่อการพัฒนาแบบในขณะที่วิสัยการสอนถูกสร้างขึ้น รูปแบบนี้พยายามทำให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายโดยการเข้าใจปัญหาที่ต้องการแก้ไข



ทฤษฎีการเรียนรู้การสอนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการออกแบบวัสดุหรือสื่อการเรียนการสอน ตัวอย่างเช่นทฤษฎี Behaviorism, Constructivism, social learning และ Cognitivism ทฤษฎีเหล่านี้ช่วยในการสร้างรูปแบบและกำหนดสื่อการสอน ใน ADDIE model แต่ละขั้นตอนจะมีผลลัพธ์ที่จะนำไปสู่ขั้นตอนต่อไป ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้หลักการออกแบบของ ADDIE model มีขั้นตอนดังนี้

2.4.3.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

- 1) การกำหนดหัวเรื่องและวัตถุประสงค์ทั่วไป
- 2) การวิเคราะห์ผู้เรียน
- 3) การวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 4) การวิเคราะห์เนื้อหา

2.4.3.2 ขั้นตอนการออกแบบ (Design) ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

1) การออกแบบ Courseware (การออกแบบบทเรียน) ซึ่งจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ได้แก่ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา แบบทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-test) สื่อกิจกรรม วิธีการนำเสนอ และแบบทดสอบหลังบทเรียน (Post-test)

2) การออกแบบผังงาน (Flowchart) และการออกแบบบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) การออกแบบหน้าจอภาพ (Screen Design) การออกแบบหน้าจอภาพ หมายถึงการจัดพื้นที่ของจอภาพเพื่อใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ภาพ และส่วนประกอบอื่น ๆ สิ่งที่ต้องพิจารณามีดังนี้

- 2.1) การกำหนดความละเอียดภาพ (Resolution)
- 2.2) การจัดพื้นที่แต่ละหน้าจอภาพในการนำเสนอ
- 2.3) การเลือกรูปแบบและขนาดของตัวอักษรทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 2.4) การกำหนดสี ได้แก่ สีของตัวอักษร (Font Color), สีของฉากหลัง (Background), สีของส่วนอื่น ๆ

2.5) การกำหนดส่วนอื่น ๆ ที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้บทเรียน

2.4.3.3 ขั้นตอนการพัฒนา (Develop) ขั้นตอนการสร้างสื่อด้วยหลัก 3P ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2555: 36)

1) Pre-Production

1.1) แนวคิด เรื่องย่อ และเนื้อหา (Idea+Treatment+Script) เป็นส่วนที่เสมือนหัวใจของงาน เรื่องที่ดีสามารถชักจูงใจให้เกิดความรู้สึกร่วมได้มากที่สุด โดยการออกแบบเนื้อเรื่อง (Story planning)

1.2) ให้ความบันเทิง (Entertaining) เรื่องควรจะสนุกและชวนให้คิด จึงจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ได้



1.3) เข้าใจได้ง่าย (Accessible) เนื้อเรื่องที่นำเสนอควรจะสามารถสัมผัสได้ และน่าเชื่อถือ โดยขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้ชมด้วย ผู้ทำแอนิเมชันจึงต้องคำนึงถึงผู้ชมเสมอ

1.4) ความเป็นเอกลักษณ์ (Unique) การนำเสนอเรื่องที่แปลก แหวกแนวจะทำให้ผลงานนั้นเป็นที่น่าจดจำ (Memorable)

1.5) การออกแบบ (Design and Art direction) การออกแบบสร้างสรรค์ส่วนต่าง ๆ ทั้งหมด เช่นการออกแบบตัวละคร ฉาก โทนสี รูปแบบ ลักษณะทางศิลปะ

1.6) Story Board เป็นส่วนที่ช่วยในส่วนของการทำงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ช่วยขยายความคิดให้เห็นเป็นรูปภาพ ทีมงานสามารถค้นหาจุดเด่นจุดด้อย และจุดบกพร่องไปแก้ไขปรับปรุงได้

2) Production

2.1) สร้างภาพเคลื่อนไหว ตามเทคนิคที่ทำการเลือก เช่นผลงานที่ใช้เทคนิคการวาดก็ใช้กล้องถ่ายรูป หรือสแกนเข้าสู่คอมพิวเตอร์ต่อไป

2.2) ใส่เสียง ในการสร้างผลงานแอนิเมชัน สามารถบันทึกเสียงตั้งแต่ได้ Story Board แล้วก็เริ่มหาเสียงสังเคราะห์ได้เลย

3) Post Production

การตัดต่อ ทำการตัดต่อผลงานภาพและเสียง เรียงลำดับการเล่าเรื่องตามที่ได้กำหนดไว้ใน Story Board ให้เป็นผลงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์

2.4.3.4 ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implement) การนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ไปใช้ โดยใช้กับกลุ่มตัวอย่างมา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนในขั้นต้น หลังจากนั้น จึงทำการปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิภาพ

2.4.3.5 ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluate) การประเมินผล คือการเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนแบบปกติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เรียนด้วยบทเรียน ที่สร้างขึ้น 1 กลุ่ม และเรียนด้วยการสอนปกติอีก 1 กลุ่ม หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนทั้งสองกลุ่ม ทำแบบทดสอบชุดเดียวกัน และแปลผลคะแนนที่ได้ สรุปเป็นประสิทธิภาพของบทเรียน

2.4.4 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

ความหมายของภาพเคลื่อนไหวว่า คำว่า Animation เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ อ่านเป็นไทยได้ว่าแอนิเมชัน หรือ แอนิเมชัน หมายถึง การทำภาพให้เคลื่อนไหว (วิสิฐ จันมา, 2547: 5) เช่น นำหุ่นตุ๊กตามาหนึ่งตัววางลงในฉากจำลอง และถ่ายภาพหนึ่งครั้ง แล้วจึงขยับหุ่นให้มีท่าทางเปลี่ยนจากเดิมแล้วถ่ายใหม่ ทำอย่างนี้ไปประมาณ 100 ภาพ แล้วนำภาพมาเรียงต่อกัน จะพบว่าตุ๊กตาดังนั้นมีเคลื่อนไหวได้เอง ความหมายของภาพเคลื่อนไหวของ Animation นี้เป็นความหมายแตกต่างจากคำว่า Motion Picture กับ Movie หรือ (Moving Picture) ความหมายใน



ภาษาไทยคือ ภาพยนตร์ แต่ว่า Animation ความหมายไม่ได้จำกัดเพียงการ์ตูนเท่านั้น คำว่า Animation ยังมีความหมายมีเทคนิค และวิธีสร้างสรรค์หลากหลายวิธี

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดท่าทาง อารมณ์ และความรู้สึก ตามกระบวนการ และเทคนิคแอนิเมชันโดยอาศัยหลักการทางภาพยนตร์คือภาพนิ่งที่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Stop Motion) สัมพันธ์กับระยะเวลา (Timing) ในอัตราส่วน 24 ภาพต่อ 1 วินาที (Frame per Second) ซึ่งในการเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) นั้นอาจจะลดหรือเพิ่มก็ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการ ในการนำเสนอลักษณะภาพเคลื่อนไหวและระบบการผลิตจะเห็นได้จากบางเรื่อง มีการเคลื่อนไหวน้อย ไม่ราบรื่นและเคลื่อนไหวเป็นบางส่วน เช่น ขยับเฉพาะปาก หรือบางเรื่องมีการขยับทั้งตัว ดูคล้าย การเคลื่อนไหวของคนจริง ฯลฯ ซึ่งการเคลื่อนไหวนี้จะมีทั้งลักษณะที่แตกต่างกันตามประเภทและ เทคโนโลยีของแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชันแบบ 2 มิติจะมีลักษณะที่แตกต่างจากแบบคอมพิวเตอร์ กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ ฯลฯ เป็นต้น

การทำแอนิเมชันที่ดีนั้นไม่ใช่เพียงสร้างภาพให้เคลื่อนไหวเท่านั้น แต่จะต้องสามารถทำให้ ภาพนิ่งเหล่านั้นมีชีวิตขึ้น เพื่อให้ผลงาน Animation นั้นมีความสมจริงนุ่มนวลและเป็นธรรมชาติ ตรงตามจังหวะการเคลื่อนไหวสมจริง คำจำกัดความของคำว่าความสมจริง สร้างความรู้สึกของคนดู รู้สึกคล้ายคลึงไปกับผลงานแอนิเมชันนั้น ความสมจริงจึงเกิดขึ้นในงานแอนิเมชัน

สรุปสื่อแอนิเมชันที่มีประสิทธิภาพมักประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 อย่าง คือ

1. ข้อมูลน่าสนใจ 2. ภาพสวยงาม 3. ตัวอักษรหรือภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย ผ่านกระบวนการประยุกต์ ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนัง มานำเสนอด้วยเทคนิคประเภทคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer animation) มีประสิทธิภาพทำให้เกิดการเข้าใจข้อมูลได้เป็นอย่างดี ด้วยจุดเด่นคือใช้กระบวนการผลิต สั้น รวดเร็ว ชมได้ง่าย สนุก และ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ในเนื้อหารายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น ตอนวรรณคดีท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

2.5 ทฤษฎีการเรียนรู้

2.5.1 ความหมายของการรับรู้

การรับรู้ คือ กระบวนการแปลหรือตีความต่อสิ่งเร้า ที่ผ่านอวัยวะรับสัมผัสทั้งหลาย เข้าไปยังสมองเก็บข้อมูล ใช้ตีความสิ่งเร้าหรือข่าวสารนั้น โดยอาศัยการเทียบเคียงกับข้อมูลที่ เคยสะสมไว้ก่อน หรือที่เรียกว่า ประสบการณ์เดิม แบ่งเป็น 2 แบบคือ

2.5.1.1 กระบวนการรับสัมผัส (Sensation) เป็นการรับข่าวสารในระยะแรก ระหว่าง อินทรีย์กับสิ่งเร้า โดยอวัยวะรับสัมผัส (Reception) เช่น อวัยวะในการมองเห็น (Vision) การฟัง (Audition) รับความรู้สึกทางผิวหนัง (Skin Senses) เป็นต้น ในระยะแรกนี้แม้ว่าสิ่งเร้าจะยังไม่ถูกตีความหรือให้ความหมายใด ๆ ก็ถือว่ากลไกการรับสัมผัส มีความสำคัญมากในอันที่จะส่งผลถึง การรับรู้ (Perception) และการเรียนรู้ (Learning) ต่อไป



2.5.1.2 กระบวนการรับรู้ (Perception) การรับรู้เป็นกระบวนการนำความรู้หรือข้อมูล ข่าวสารเข้าสู่สมอง โดยผ่านอวัยวะสัมผัส (Sensory Organ) สมองจะเก็บรวบรวมและจดจำสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นไว้เป็นประสบการณ์ เพื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดมโนภาพหรือความคิดรวบยอด (Concept) และทัศนคติ (Attitude) ในการเปรียบเทียบหรือถ่ายทอดความหมายกับสิ่งเร้าใหม่ที่จะรับรู้ต่อไป ดังนั้นการรับรู้และการเรียนรู้จึงมีความเกี่ยวข้องกัน ถ้าไม่มีการรับรู้ การเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้นไม่ได้

การรับรู้เป็นผลเนื่องมาจากการที่มนุษย์ใช้อวัยวะรับสัมผัส (Sensory motor) ซึ่งเรียกว่าเครื่องรับ (Sensory) ทั้ง 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากการวิจัยมีการค้นพบว่าการรับรู้ของคนเกิดจากการเห็น 75% จากการได้ยิน 13% การสัมผัส 6% กลิ่น 3% และรส 3%

การที่จะเกิดการเรียนรู้ได้นั้นจะต้องอาศัยการรับรู้ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์ การรับรู้มีกระบวนการที่ทำให้เกิดการรับรู้ โดยการนำความรู้เข้าสู่สมองด้วยอวัยวะสัมผัส และเก็บรวบรวมจดจำไว้สำหรับเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดมโนภาพและทัศนคติ ดังนั้นการมีสิ่งเร้าที่ดีและมีองค์ประกอบของการรับรู้ที่สมบูรณ์ถูกต้อง ก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีด้วยซึ่งการรับรู้เป็นส่วนสำคัญยิ่งต่อการรับรู้ (วไลพร ภวภูตานนท์ ณ มหาสารคาม, 2527: 44-51)

บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ได้ดี และมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับการรับรู้และการรับรู้สิ่งเร้าของบุคคล นอกจากจะขึ้นอยู่กับตัวสิ่งเร้าและประสาทสัมผัสของผู้รับรู้แล้ว ยังขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของผู้รู้และพื้นฐานความรู้เดิมที่มีต่อสิ่งที่เรียนด้วย (ภุชญา ศักดิ์ศรี, 2530: 487)

นอกจากนี้ กระบวนการรับรู้ยังสามารถใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนด้วย ซึ่ง Fleming (1984: 3) ให้ข้อเสนอแนะว่ามีเหตุผลหลายประการที่นักออกแบบเพื่อการเรียนการสอนจำต้องรู้และนำหลักการของการรับรู้ไปประยุกต์ใช้กล่าวคือ

1. โดยทั่วไปแล้วสิ่งต่าง ๆ เช่น วัตถุ บุคคล เหตุการณ์ หรือสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันถูกรับรู้ดีกว่า มันก็ย่อมถูกจดจำได้ดีกว่าเช่นกัน
2. ในการเรียนการสอนจำเป็นต้องหลีกเลี่ยงการรับรู้ที่ผิดพลาด เพราะถ้าผู้เรียนรู้ข้อความหรือเนื้อหาผิดพลาด เขาก็จะเข้าใจผิดหรืออาจเรียนรู้บางสิ่งที่ผิดพลาดหรือไม่ตรงกับความเป็นจริง
3. เมื่อมีความต้องการสื่อในการเรียนการสอนเพื่อใช้แทนความเป็นจริงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องรู้ว่าทำอย่างไร จึงจะนำเสนอความเป็นจริงนั้นได้อย่างเพียงพอที่จะให้เกิดการรับรู้ตามความมุ่งหมาย

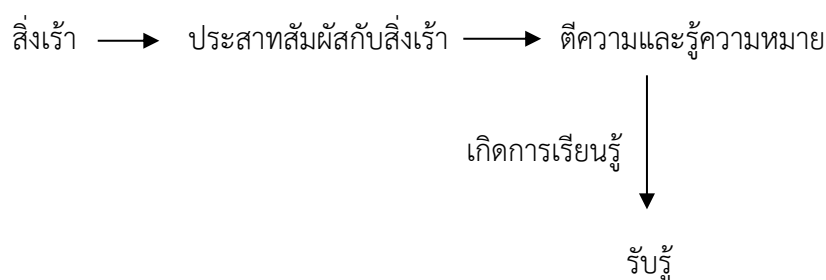
จากการศึกษาพบว่าการรับรู้จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพล หรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้รับรู้ ลักษณะของสิ่งเร้า เมื่อมีสิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดให้เกิดการเรียนรู้ได้นั้นจะต้องมีการรับรู้เกิดขึ้นก่อน เพราะการรับรู้เป็นหนทางที่นำไปสู่การแปลความหมายที่เข้าใจกันได้ ซึ่งหมายถึงการรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ถ้าไม่มีการรับรู้เกิดขึ้น การเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ ดังนั้นการรับรู้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอด ทัศนคติของ



มนุษย์อันเป็นส่วนสำคัญยิ่งในกระบวนการเรียนการสอนและการใช้สื่อการสอนจึงจำเป็นจะต้องให้เกิดการรับรู้ที่ถูกต้องมากที่สุด

2.5.2 หน้าที่ของทฤษฎีการเรียนรู้

การเรียนรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้ ถ้าไม่มีการรับรู้การเรียนรู้ก็เกิดขึ้นไม่ได้ สังเกตได้จากกระบวนการดังนี้



ที่มา: เพราพรรณ เปลียนภู (2542)

ภาพประกอบ 8 กระบวนการรับรู้

การเรียนรู้ก็มีผลต่อการรับรู้ครั้งใหม่ เนื่องจากความรู้ ความจำเดิมจะช่วยแปลความหมายให้ทราบว่าเป็นอะไร มีความสำคัญต่อเจตคติ อารมณ์ และแนวโน้มของพฤติกรรม

2.5.3 ความสำคัญของการรับรู้

การเรียนรู้เป็นกระบวนการในการพัฒนาความสามารถ และศักยภาพของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ อาทิ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ เป็นต้น (เพราพรรณ เปลียนภู, 2542: 131) ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ได้รับความสนใจจากนักปรัชญาและนักจิตวิทยามาตั้งแต่ในอดีต ซึ่งต่างก็มีแนวคิดหรือทัศนะที่หลากหลาย และได้พัฒนาไปเป็นรากฐานในการจัดการศึกษาในปัจจุบัน จึงต้องศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาระบบการสอน จึงต้องศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับปรัชญา ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ในเชิงจิตวิทยา

2.5.4 แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

ธรรมชาติของการเรียนรู้ มี 4 ขั้นตอน คือ

2.5.4.1 ความต้องการของผู้เรียน (Want) คือ ผู้เรียนอยากทราบอะไร เมื่อผู้เรียนมีความต้องการอยากรู้อยากเห็นในสิ่งใดก็ตาม จะเป็นสิ่งที่ยั่วยุให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

2.5.4.2 สิ่งเร้าที่น่าสนใจ (Stimulus) ก่อนที่จะเรียนรู้ได้ จะต้องมียุทธศาสตร์ที่น่าสนใจและน่าสนใจสำหรับผู้เรียน ทำให้มนุษย์ค้นคว้าหาความรู้ และใส่ใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่น่าสนใจนั้น



2.5.4.3 การตอบสนอง (Response) เมื่อมีสิ่งเร้าที่น่าสนใจและน่าสัมผัส มนุษย์ จะทำการสัมผัสโดยใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ตา หู ลิ้น จมูก ผิวหนังสัมผัส และ สัมผัสด้วยใจ เป็นต้น ทำให้มีการแปลความหมายจากการสัมผัสสิ่งเร้า เป็นการรับรู้ จำได้ ประสานความรู้ เข้าด้วยกัน มีการเปรียบเทียบ และคิดอย่างมีเหตุผล

2.5.4.4 การได้รับรางวัล (Reward) ภายหลังจากการตอบสนอง มนุษย์อาจเกิด ความพึงพอใจ จะนำไปพัฒนาคุณภาพชีวิต เช่น การได้เรียนรู้ ในวิชาชีพชั้นสูง จนสามารถออกไป ประกอบอาชีพชั้นสูง (Professional) ได้ นอกจากจะได้รับรางวัลทางเศรษฐกิจเป็นเงินตราแล้ว ยังจะได้รับเกียรติยศจากสังคมเป็นศักดิ์ศรี และความภาคภูมิใจทางสังคมได้ประการหนึ่งด้วยช่วย ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้เป็นอย่างดี

ในกระบวนการเรียนรู้ของคนเรานั้น จะประกอบด้วยลำดับขั้นตอนพื้นฐานที่สำคัญ 3 ขั้นตอน ด้วยกัน เป็นลำดับขั้นของการเรียนรู้ คือ

1. ประสบการณ์ (experiences) ในบุคคลปกติทุกคนจะมีประสบการณ์อยู่ด้วยกันทั้งนั้น ส่วนใหญ่ที่เป็นที่เข้าใจก็คือ ประสบาสัมผัสทั้งห้า ซึ่งได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ประสบาสัมผัสเหล่านี้จะเป็นเสมือนช่องประตูที่จะให้บุคคลได้รับรู้และตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ถ้าไม่มีประสบการณ์เหล่านี้แล้ว บุคคลจะไม่มีโอกาสรับรู้หรือมีประสบการณ์ใด ๆ เลย ซึ่งก็เท่ากับเขาไม่สามารถเรียนรู้สิ่งใด ๆ ได้ด้วย ซึ่งประสบการณ์ต่าง ๆ ที่บุคคลได้รับนั้นย่อมจะแตกต่างกัน บางชนิด ก็เป็นประสบการณ์ตรง บางชนิดเป็นประสบการณ์แทน บางชนิดเป็นประสบการณ์รูปธรรม และ บางชนิดเป็นประสบการณ์นามธรรม หรือเป็นสัญลักษณ์

2. ความเข้าใจ (understanding) หลังจากบุคคลได้รับประสบการณ์แล้ว ขั้นต่อไป ก็คือ ตีความหมายหรือสร้างมโนคติ (concept) ในประสบการณ์นั้น กระบวนการนี้เกิดขึ้นในสมอง หรือจิตของบุคคล เพราะสมองจะเกิดสัญญาณ (percept) และมีความทรงจำ (retain) ขึ้น ซึ่งเราเรียกกระบวนการนี้ว่าความเข้าใจ เพราะในการเรียนรู้นั้นบุคคลจะเข้าใจประสบการณ์ที่เขาประสบได้ก็ต่อเมื่อเขาสามารถจัดระเบียบ (organize) วิเคราะห์ (analyze) และสังเคราะห์ (synthesis) ประสบการณ์ต่าง ๆ จนกระทั่งหาความหมายอันแท้จริงของประสบการณ์นั้นได้

3. ความนึกคิด (thinking) ความนึกคิดถือว่าเป็นขั้นสุดท้ายของการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมอง Crow (1948) ได้กล่าวว่า ความนึกคิดที่มีประสิทธิภาพนั้น ต้องเป็นความนึกคิดที่สามารถจัดระเบียบ (organize) ประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ ให้เข้ากันได้ สามารถที่จะค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ทั้งเก่าและใหม่ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญ ที่จะทำให้เกิดบูรณาการการเรียนรู้อย่างแท้จริง

2.5.5 การวัดการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลจากสภาพจริง (Authentic Assessment) กิจกรรมการเรียนรู้ ของผู้เรียนมีหลากหลาย เช่น กิจกรรมในชั้นเรียน กิจกรรมการปฏิบัติ กิจกรรมศึกษาค้นคว้า ฯลฯ



อย่างไรก็ตาม ในการทำกิจกรรมเหล่านี้ต้องคำนึงว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีศักยภาพแตกต่างกัน ผู้เรียนแต่ละคนจึงอาจทำงานชิ้นเดียวกันได้เสร็จในเวลาที่แตกต่างกัน และผลงานที่ได้ก็อาจแตกต่างกันด้วย เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมเหล่านี้แล้วก็ต้องเก็บรวบรวมผลงาน เช่น รายงาน ชิ้นงาน บันทึก และรวมถึงทักษะปฏิบัติต่าง ๆ เจตคติ ความรัก ความซาบซึ้งกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ทำและผลงานเหล่านี้ต้องใช้วิธีประเมินที่มีความเหมาะสมและแตกต่างกันเพื่อช่วยให้สามารถประเมินความรู้ความสามารถและความรู้สึกนึกคิดที่แท้จริงของผู้เรียนได้ การวัดและประเมินผลจากสภาพจริงจะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อมีการประเมินหลาย ๆ ด้าน หลากหลายวิธีใน สถานการณ์ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง และต้องประเมินอย่างต่อเนื่องเพื่อจะได้ข้อมูลที่มากพอที่จะสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังกล่าวสรุปได้ว่า กระบวนการการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องเกิดการรับรู้ขึ้นมาก่อน จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ค่อนข้างถาวร และพฤติกรรมใหม่นี้เป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝนไม่ใช่ผลจากการตอบสนองจากธรรมชาติ สัญชาตญาณ หรือความบังเอิญ จึงเป็นเรื่องที่สำคัญมากกว่าเราจะเลือกใช้สิ่งเร้าอย่างไรจึงจะทำให้ผู้เรียนได้รับรู้ แล้วเกิดการเรียนรู้ขึ้น

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

นักวิชาการและนักการศึกษาได้สร้าง และพัฒนาการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน มีผลการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

สุนทรีภาพในวรรณคดีลาวเรื่องสังข์ศิลป์ชัย และมหาเวสสันดรชาดก (ชัชวาล โครตรสงคราม, 2550: 114) มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาวรรณกรรมเอกของลาวคือ สุนทรีภาพ ในคำ สุนทรีภาพในความ สุนทรีภาพในเนื้อหา โดยวิเคราะห์หาข้อมูลจากวรรณคดีเอกของลาวประเภทกลอนลำ เรื่องสังข์ศิลป์ชัย 15 ตอน และมหาเวสสันดรชาดกคำกลอน 13 กัณฑ์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพแล้วนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยปรากฏว่า สุนทรีภาพในคำของวรรณกรรมทั้ง 2 เรื่องนี้ ประกอบด้วย เสียงของคำ จังหวะ และลีลาของคำ กวีสร้างความประสานกลมกลืนในเสียงของคำ ได้อย่างมีอรรถรส สุนทรีภาพในความประกอบด้วย การใช้ภาพพจน์ การใช้โวหาร การใช้สัญลักษณ์ แสดงออกอย่างลึกซึ้ง สุนทรีภาพในด้านเนื้อหา ประกอบไปด้วยการใช้จินตนาการ ความคิด ภาพสะท้อนทางสังคม และวัฒนธรรม มโนทัศน์สากลของความเป็นชาติพันธุ์ การให้ความสำคัญของสายสัมพันธ์ในครอบครัว และเครือญาติ ความเป็นมนุษย์ที่มีความอดทนเหนือธรรมชาติของตัวละคร และการมีชีวิตอยู่บนความผูกพัน และการพลัดพราก โดยเรื่องสังข์ศิลป์ชัยนั้นจะสะท้อนการต่อสู้ระหว่างตัวละครคนฝ่ายต่าง ๆ ที่ยังอยู่ในโลกียวิสัย และ



การแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นกันในครอบครัวเป็นสำคัญ เป็นการผสมผสานระหว่างเทพนิยาย ตำนาน และ นิทานพื้นบ้าน

การพัฒนาศึกษาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องการอนุรักษ์ป่าสำหรับเด็ก 8-9 ปี (กนกเนตร แสนสุพรรณ, 2552: 1-94) มีความมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การอนุรักษ์ป่าเพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน และเพื่อศึกษาการรับรู้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามการรับรู้ ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การอนุรักษ์ป่าสำหรับเด็ก 8-9 ปี ที่พัฒนามีเนื้อหาเวลา 10 นาที เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมาก และเป็นรายชื่ออยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด เด็กมีการรับรู้ในเรื่อง การอนุรักษ์ป่าจากสื่อ โดยรวมและรายวัตถุประสงค์อยู่ในระดับมากผลการศึกษาพบว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การอนุรักษ์ป่าสำหรับเด็ก 8-9 ปี ที่พัฒนามีเนื้อหาเวลา 10 นาที เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก และเป็นรายชื่ออยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด เด็กมีการรับรู้ในเรื่อง การอนุรักษ์ป่าจากสื่อ โดยรวมและรายวัตถุประสงค์อยู่ในระดับมาก

การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน (เอม อัจฉิตไพศาล, 2552: 145) มีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการ์ตูนไทย โดยศึกษาจากการหาปัจจัยร่วมในการสร้างตัวการ์ตูนที่ได้รับความนิยมของประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น เปรียบเทียบกับการบวนการสร้างการ์ตูนประเทศไทยในแบบเดิม เพื่อหากระบวนการออกแบบใหม่ จากนั้นจึงพิสูจน์กระบวนการโดยการทดลองการสร้างการ์ตูนในการบวนการที่ได้ โดยประเมินผล โดยการสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการออกแบบจากการศึกษาจากการศึกษาพบว่ากระบวนการออกแบบใหม่ที่ค้นพบประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) กระบวนการคิด 2) กระบวนการการรับรู้ 3) อัตลักษณ์ 4) ประสบการณ์ เมื่อทำการทดสอบออกแบบการ์ตูน และ ประเมินผลพบว่า กระบวนการออกแบบที่ศึกษาได้นี้สามารถใช้ได้ดีกับการออกแบบการ์ตูน 2 ประเภท คือ 1) สร้างตามแบบเหนือจริง 2) สร้างตามแบบบุคลาธิษฐาน ช่วยให้ประหยัดเวลาในการผลิต

การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย (วิสิฐ จันมา, 2547: 93) มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและออกแบบภาพยนตร์ Animation เรื่องไตรภูมิพระร่วง โดยนำรูปแบบของศิลปกรรมไทยมาใช้เป็นหลักในการออกแบบ โดยทดสอบกับผู้เชี่ยวชาญในด้านสื่อแอนิเมชัน ผลที่ได้รับคือการนำลักษณะจิตรกรรมไทยมาประยุกต์ ลวดทอน โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ เน้นความสำคัญในเรื่องการตัดเส้น และลวดลาย ใช้สีแบบปฐมภูมิไม่ใส่น้ำหนักสี ใบหน้าไม่แสดงความรู้สึกจะแสดงออกด้วยท่าทางแทน การเล่าเรื่องจะใช้วิธีเลื่อนมุมมองเหมือนการมองผลงานจิตรกรรมฝาผนัง



การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน (สุดารัตน์ วงศ์คำพา, 2554: 92) โดยมีความมุ่งหมาย 1. เพื่อศึกษารูปแบบตัวการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ 2. เพื่อพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วนที่ได้จากการศึกษา 3. เพื่อศึกษาการรับรู้ของเด็กที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน และ 4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน กลุ่มตัวอย่าง คือเด็กที่มีอายุอยู่ในช่วง 11 – 12 ขวบ กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 จำนวนช่วงชั้นละ 45 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก ใช้หลักการออกแบบและการผลิต ADDIE โมเดล เด็กส่วนใหญ่ชอบรูปแบบการ์ตูน คือ การ์ตูนแบบย่อส่วน ที่ดูน่ารัก กะทัดรัด แปลกใหม่ ส่วนลักษณะชอบฉากสมจริง การ์ตูนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวการ์ตูน สามารถเน้นความสำคัญให้ชัดเจน สร้างให้โดดเด่นเป็นพิเศษ เน้นถึงอารมณ์ความรู้สึกของการ์ตูน เช่น ลูกตา ใบหน้า สีฟัน เป็นต้น

การออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติโดยใช้ลายเส้นแบบมังงะที่คงอัตลักษณ์คนไทย (นิธินันท์ นาครินทร์, 2553: 63) โดยมีความมุ่งหมาย 1. ศึกษาแนวทางในการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติโดยใช้ลายเส้นแบบมังงะที่คงอัตลักษณ์คนไทย 2. ออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติตามแนวทางที่ศึกษาตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติโดยใช้ลายเส้นแบบมังงะที่คงอัตลักษณ์คนไทย และ 3. วัดความพึงพอใจนักเรียนต่อตัวละครที่ออกแบบ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมปลาย โรงเรียน สิรินคร จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 322 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางขนาดตัวอย่างของ Krejcie และ Morgan พบว่าตัวละครจะมีลักษณะใบหน้าและโครงสร้างสวยงามแบบมังงะ แต่ทรงผมและเครื่องแต่งกายเป็นแบบนักเรียนไทย มีการปรับให้เข้ากับรูปร่างและบุคลิกของตัวละครและมีฉากหลังจากภาพถ่ายสถานที่จริง ทรงผมของตัวละครมีการดัดแปลงเพื่อให้เกิดความแตกต่างกันของตัวละครแต่คงรูปแบบทรงผมนักเรียน ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป การวาดเครื่องแบบนักเรียนลงบนตัวละครมีลักษณะการสวมใส่ที่เรียบร้อย ด้านการออกแบบตัวละคร 12 รายการ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากทุกรายการ และด้านการผสมอัตลักษณ์คนไทยกับลายเส้นมังงะ (การ์ตูนญี่ปุ่น) 6 รายการ มีความพึงพอใจในระดับมากทุกรายการ

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การ์ตูนมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของเด็ก ซึ่งสามารถพัฒนาเข้าสู่การเรียนรู้สามารถนำข้อมูลมาเป็นกรอบในการศึกษา และพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้วรรณกรรมท้องถิ่น ทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดการสร้าง และพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสื่อที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพต่อไป

2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

การศึกษาประสิทธิภาพของการสอนโดยการทำเป็นแอนิเมชัน (Zeynel, Munire, 2008: 660) ไว้ในระบบฐานข้อมูล มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเนื้อหา และข้อความต่าง ๆ สำหรับ



สอนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาในโรงเรียนเอกชน ในเมืองอิสตันบูล (Istanbul) ผลการศึกษาโดยใช้วิธีวัดประสิทธิภาพของการสอนโดยวัดด้านความสำเร็จทางสติปัญญา และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียน พบว่าการสอนโดยรวบรวมเนื้อหา และข้อความต่าง ๆ นำเสนอโดยการทำเป็นแอนิเมชัน ให้ผลการเรียนที่สูงกว่าการแยกข้อความออกจากแอนิเมชันโดยใช้เวลาในการสอนเท่ากัน

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่าสื่อการ์ตูนแอนิเมชันนั้นมีประสิทธิภาพช่วยสร้างแรงจูงใจ ต่อพฤติกรรมเด็กได้ และสามารถรวบรวมเนื้อหา วิชาเรียนสร้างเป็นสื่อที่สามารถเพิ่มผลการเรียน ได้อีกด้วยจึงเป็นแนวทาง ทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดการสร้าง และ พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เพื่อใช้เป็นแนวทาง ในการสร้างสื่อที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพต่อไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 3 ระยะคือ 1) ศึกษารูปแบบตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน เพื่อออกแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน 2) การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย 3) หากการรับรู้ และความพึงพอใจจากการชมสื่อแอนิเมชัน ใช้การเก็บข้อมูล ด้วยการศึกษารวบรวมวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร (Document Analysis) และทำการเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Study) ด้วยวิธีสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Non Structured Interview) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ซึ่งมีขอบเขต และวิธีดำเนินงานวิจัย ดังนี้

- 3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา
- 3.3 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหวการตูนแอนิเมชัน
- 3.4 การศึกษารูปแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน
- 3.5 การวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานเพื่อประยุกต์เป็นตัวละคร
- 3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์
- 3.8 กระบวนการพัฒนารูปแบบตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน
- 3.9 กระบวนการพัฒนาการตูนแอนิเมชันจากการประยุกต์ใช้ตัวละครที่พัฒนาขึ้น
- 3.10 วิธีดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.11 การวิเคราะห์เครื่องมือ
- 3.12 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายศิลป์-ภาษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีการศึกษา 2555 จำนวน 85 คน



3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 ห้องเรียน gifted สายศิลป์-ภาษา จำนวน 30 คน ซึ่งเรียนในรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น กำหนดขนาดโดยใช้เกณฑ์ 15 - 30 เปอร์เซนต์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 38) ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพราะห้องดังกล่าวกำลังศึกษาในหัวข้อเรื่องสังข์ศิลป์ชัย ตามที่อาจารย์ประจำวิชากำหนด

3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อเรื่องใช้โครงเรื่อง สังข์ศิลป์ชัย ตามเนื้อหาแบบเรียนวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยประยุกต์ใช้ภาษาถิ่นประกอบเป็นสำนวนอีสานเพื่อความเหมาะสมกับการเรียนการสอนในรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ตอนไปหาเรียนวิชาและตอนเข้าด่านงูขวาง

3.3 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหวการ์ตูนแอนิเมชัน

การสร้างการเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer Animation) แบบ Frame by frame เป็นการสร้างสรรค์ภาพตัวละครด้วยคอมพิวเตอร์ และเคลื่อนไหวในโปรแกรม Flash CS5 เพื่อสร้างการเคลื่อนไหว แล้วจึงนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ

3.4 การศึกษารูปแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

3.4.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง เอกสารตำรา และผลวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน เพื่อใช้ศึกษา และรวบรวมเนื้อหาต่าง ๆ นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และหาข้อสรุป ด้านการออกแบบตัวละคร ในเชิงแนวคิดในการถ่ายทอดเนื้อหา วิธีการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ลักษณะตัวละคร และฉาก

3.4.2 การสัมภาษณ์ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนา และบันทึกไว้ในสื่อวีดิทัศน์ ทั้งนี้เป็นการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง หรือการสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจ ซึ่งมีเครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ กล้องวิดีโอ



3.5 การวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานเพื่อประยุกต์เป็นตัวละคร

จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Study) ได้สัมภาษณ์พ่อครูบุญลี พลคำมากปราชญ์ชาวบ้าน กล่าวถึงที่มาการประยุกต์ใช้ภาพจิตรกรรมฝาผนังมาประยุกต์เป็นหนังประโมทัย ต้นกำเนิดมาจากการฝึกฝนการเล่นมาหนึ่งตระกูลมาก่อน โดยเริ่มตั้งแต่อายุ 17 ปี โดยเรื่องที่ใช้เล่นเป็นเรื่องรามเกียรติ์ หรือเรื่องสังข์ศิลป์ชัย แต่เมื่อคนในวงอายุมากขึ้นจึงขาดคนเล่น และขาดคนที่มีความสามารถในการเล่นเครื่องดนตรี เช่น ปี่โบราณ แคน กลอง ฉิ่ง จึงทำให้ไม่สามารถเล่นหนังที่มีตัวละครเยอะอย่างเช่น รามเกียรติ์ได้ ภายหลังจึงย้ายที่อยู่จากจังหวัดร้อยเอ็ด มาที่จังหวัดมหาสารคามได้เข้าวัดจำศีลที่วัดโพธาราม พบภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานที่วัดมีความสวยงาม และปรากฏภาพเขียนเรื่องราว “สังข์ศิลป์ชัย” ซึ่งสอดคล้องกับอาชีพนักเล่นหนังตระกูลจึงได้นำเอาภาพจิตรกรรมฝาผนังมาประยุกต์ใช้ตัวหนัง สาเหตุที่เลือกเรื่องสังข์ศิลป์ชัยเพราะปริมาณตัวละครในเรื่องน้อยกว่ารามเกียรติ์ทำให้ใช้ปริมาณคนเล่นน้อยลงสามารถรับงานได้ ซึ่งสมัยก่อนภาพจิตรกรรมฝาผนังไม่เป็นที่สนใจของคนในท้องถิ่น เมื่อพ่อครูพบจึงได้ประยุกต์เป็นตัวหนังโดยใช้หนังวัวหนุ่ม ทาด้วยสีย้อมไหมลงสีตัวละครโดยใช้แม่สีหลักจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน แต่ใช้รูปแบบตัวละครตามหนังตระกูล และเปลี่ยนชื่อมาเป็นหนังประโมทัยลาว เล่นเรื่องสังข์ศิลป์ชัย และแต่งกลอนเพิ่ม รวมทั้งนำเครื่องดนตรีไฟฟ้าเข้ามาใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ จากนั้นจึงนำความรู้เผยแพร่ไปยังเยาวชนในชุมชน เกิดเป็นกลุ่ม “เพชรอีสาน” ซึ่งเทคนิควิธีการเล่าเรื่องจะเป็นแบบเฉพาะตัวตามบุคลิกของเนื้อเรื่องที่เล่า โดยแบ่งเป็นคนพากย์และคนเชิด ปัจจุบันใช้คนเล่น 10 กว่าคน แต่ในปัจจุบันไม่เป็นที่นิยมจ้างแสดงในงานรื่นเริงเหมือนสมัยก่อน เพราะกลุ่มผู้ชมหลักที่สนใจคือคนแก่ และเด็ก แต่ไม่ได้รับสนใจชมกลุ่มวัยรุ่น เพราะชอบการเต้น และดนตรีประเภทหมอลำซึ่งมากกว่า ถึงแม้จะมีการประยุกต์ใช้เครื่องดนตรีเหมือนกันแต่ไม่ดึงดูดใจกับกลุ่มวัยรุ่นมากนัก ในระยะเวลา 1 ปีจะได้เล่นเฉพาะช่วงงานทอดกฐิน อีกทั้งค่าจ้างการแสดงคืนหนึ่งค่าจ้างอยู่ที่ 20,000 บาท เล่นได้คืนละรอบ เนื้อเรื่องการแสดงในหนึ่งคืนจะแสดงได้เพียงไม่กี่ตอนเพราะเนื้อหามีความยาวมากเมื่อแสดงได้ถึงเวลาตี 2 ก็ต้องเลิกเพราะเด็กจึงไม่สามารถเล่นจนจบเรื่องได้ จึงเหลือแต่การแสดงโชว์ตัวตามงานแสดงวัฒนธรรม หรือโครงการเผยแพร่ความรู้แก่สถาบันการศึกษาเท่านั้น เพื่อให้เยาวชนได้ตระหนัก เกิดการรับรู้ และยอมรับในรากเหง้าแห่งวัฒนธรรมของตนสืบไป

เมื่อศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานพบว่าปรากฏภาพเรื่อง “สังข์ศิลป์ชัย” อยู่ผนังด้านทิศเหนือ แต่ในปัจจุบันตัวภาพมีความเสียหายหลายส่วน เพราะสาเหตุปัจจัยตามธรรมชาติ ส่งผลให้ภาพบางส่วนเสียหาย ภาพซีดจางลง และสีไม่ชัดเจนเพราะใช้สีฝุ่นที่ผสมขึ้นเองจากวัตถุดิบธรรมชาติ ส่วนสีที่ยังชัดอยู่เป็นสีเคมีบรรจุของตราสงค์แดง ร่างภาพด้วยดินสอโดยรองพื้นด้วยสีขาวจากเปลือกหอยก่อน แล้วจึงดัดเส้นขอบ ลักษณะลายเส้นที่ใช้จะเป็นเส้นหยาบ ใช้ลายเส้นไม่ยุ่งยาก และตรงไปตรงมา ไม่มีการลงแสงเงา และมีมิติด้านความลึก ด้านตัวละครจะเป็นลักษณะหันข้าง และหน้าตรงด้านสถาปัตยกรรม



ในส่วนพระราชวังเป็นแบบภาพในอุดมคติ แต่ตัวภาพวิถีชีวิตชาวบ้านภาพจะเป็นเรือนช่องอีสานตามยุคสมัยรัชกาลที่ 6 ซึ่งภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานถูกวาดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2451 โดยฝีมือช่างท้องถิ่น สะท้อนภาพวิถีชีวิตในสมัยนั้น มีลักษณะเป็นภาพตัดข้าง ลักษณะการจัดองค์ประกอบภาพจะไม่เรียงเหตุการณ์ก่อนหลัง เนื้อหาจะกระจายไปทั่วบริเวณผนังเพื่อไม่ให้เกิดพื้นที่ว่าง รูปแบบการสื่อสารเป็นการสื่อสารทางเดียว มีตัวอักษรไทน้อยกำกับบอกชื่อตอน ต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ในด้านภาษาไทน้อยเป็นผู้บอกเล่าเรื่องราว “สังข์ศิลป์ชัย” เปรียบเป็นกระบวนการสื่อสาร ช่างแต้มเป็นผู้ส่งสาร ภาพจิตรกรรมฝาผนังคือรูปแบบการส่งสารอย่างหนึ่ง มายังชาวบ้านที่มาทำบุญที่วัดเป็นผู้รับสาร สื่อประเภทจิตรกรรมฝาผนังอีสานนำเสนอเนื้อหาวรรณกรรมท้องถิ่นเป็นภาพนิ่ง ๆ ไม่มีการเคลื่อนไหว ไม่มีเสียงเจรจา เป็นภาพสมัยโบราณ และกำลังเสื่อมสภาพ บุปสลายไปตามกาลเวลา และสภาพแวดล้อม ทำให้มีประสิทธิภาพในการสื่อสารน้อยลง หากนำภาพจิตรกรรมฝาผนังชุดนี้มาประยุกต์เป็นตัวละครเพื่อเป็นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมให้มีคุณค่าต่อเยาวชน และเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร โดยออกแบบเป็นสื่อแอนิเมชันที่สร้างด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียง ย่อมสามารถทำให้เกิดความตื่นตาตื่นใจแก่นักเรียนทำให้เกิดการระลึกถึงภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน และสนใจเนื้อหาในวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น และภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนอีกด้วย

ดังนั้นจึงเลือกเนื้อหาจากแบบเรียนรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น ประยุกต์ใช้สำนวนอีสานเลือกเนื้อหาบางตอนจากวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษา การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ตอน คือท้าวทั้งหกออกฝึกวิชา และเข้าด่านงูขวงเป็นกรณีศึกษา โดยได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครดังนี้

ตาราง 3 การวิเคราะห์ข้อมูลตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

ลำดับ	ภาพตัวละคร	การวิเคราะห์	แนวทางการออกแบบตัวการ์ตูน
1	 ศิลป์ชัย	โอรสผู้มีบุญญาธิการเติบโตมาในเมืองนครศิลป์ เป็นลูกคนเล็ก คอยเลี้ยงดูมารดา รู้ว่าเป็นผู้มีบุญ รู้ฮึด คลองธรรม จึงเป็นนักปกครองผู้ทรงธรรม เป็นผู้กล้าหาญ	วัยรุ่นชาย อายุ 17 ปี ไม่ใส่เสื้อ และสวมมงกุฎ สื่อถึงการเป็นผู้มีบุญ มีธนูเป็นอาวุธ ร่างกายแข็งแรง สีสันพองใสเหมือนมนุษย์ทั่วไป



ตาราง 3 (ต่อ)

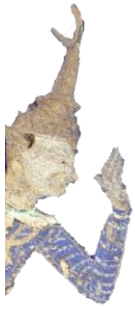
ลำดับ	ภาพตัวละคร	การวิเคราะห์	แนวทางการออกแบบตัวการ์ตูน
2	 สังข์	สังข์เกิดกับนางลุนมเหสีเล็ก โดยมีศิลปินช่วยเกิดร่วมท้องด้วย เป็นพี่คนกลาง มีความสุขุมลุ่มลึก มีมนต์แปลงเป็นเรือได้ มักจะออกหน้าแทนศิลปิน	วัยรุ่นชาย อายุ 17 ปี สามารถแปลงกายเป็นยานพาหนะเช่นเรือได้ หลบอยู่ในหอย สามารถพรางตัวคอยสืบข่าวเมืองยักษ์
3	 สีโห	สีโหเกิดกับนางจันทามเหสีเอก สีโหเป็นพี่ใหญ่ จึงมีความเป็นผู้ใหญ่ มีความเสียสละ ความสามารถพิเศษคือเสียงอันดัง และมีกำลังมาก	เพศผู้ อายุ 17 ปี มีพลังเสียง และมีร่างกาย และกรงเล็บเป็นอาวุธ ผิวสีขาวเหมือนเทวดา แต่กายเป็นสัตว์ในอุดมคติ
4	 ยักษ์กุมภันท์	เจ้าผู้ครองนครอนธราช มีฤทธิ์เดช เชี่ยวชาญศิลปศาสตร์ทุกแขนง ใจร้อน วู่วาม แต่มีรักเดียวใจเดียว	เพศชาย อายุ 45 ปี เป็นราชา มีเครื่องประดับทอง ผิวกายเป็นยักษ์ตัวใหญ่ ผิวกายสีเข้ม เหาะเหินเดินอากาศได้
5	 นางสุนทรา	น้องสาวพระยาสุรราช มีรูปงามชอบศิลปะ ถูกยักษ์จับตัวไป แต่เพราะเห็นความซื่อสัตย์ของกุมภันท์ เพราะเป็นเนื้อคู่กันมา ทำให้ทั้งสองรัก และซื่อสัตย์ต่อกัน จนมีลูกสาวคือศรีดาจันทร์	เพศหญิง อายุ 40 ปี ผิวขาวนวล ใส่เครื่องประดับทอง ผมสั้นเพราะเป็นเจ้าหญิง



ตาราง 3 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพตัวละคร	การวิเคราะห์	แนวทางการออกแบบตัวการ์ตูน
6	 มเหสีจันทา	เป็นมเหสี มีความสามารถ ดูแลปกครองเมืองแทนพระ ยาคุศราชยามที่ออกผนวช ตามหานางสุนทรา มีสติ อดทนแม้ถูกว่าร้ายก็ยังครอง ตนในธรรม	เพศหญิง อายุ 45 ปี สวมเครื่องทรงตามกษัตริย์ เคย ครองเมืองเปงจาล แทนพระยา คุศราชช่วงหนึ่ง จึงทรงเครื่อง ทรงเช่นกษัตริยา
7	 นางลุน	ธิดาคนสุดท้ายของนันทะ เศรษฐีแห่งนครจำปา รักลูก และสามี คอยเลี้ยงดู และ อบรมลูกอย่างดี ถือหลักการครองเรือนที่ มารดาตนสอนอย่าง เคร่งครัด	เพศหญิง อายุ 40 ปี ลูกสาวเศรษฐี ถูกเนรเทศต้องเลี้ยงลูก และทำงานบ้าน แต่งกายชาวบ้าน ไม่มี เครื่องประดับ
8	 สนมทั้งหก	มเหสีรองอีกหกคนเป็นพี่ ของนางลุน เป็นธิดาทั้งเจ็ด ของนันทะเศรษฐีแห่งนคร จำปา กล่าวว่าลูกของตน ไม่ใช่ผู้มีบุญจึงใส่ร้ายมเหสี และนางลุนรวมทั้งโอรสออก จากวัง	เพศหญิง อายุ 40 ปี ลูกสาวเศรษฐี ชอบการมีอำนาจ จึงทำทุกอย่าง เพื่อรักษาเอาไว้ จึงมีทรัพย์สิน สมบัติมากมาย ชุดจะเป็นสี เดียวกันกับตัวทั้ง 6

ตาราง 3 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพตัวละคร	การวิเคราะห์	แนวทางการออกแบบตัวการ์ตูน
9	 พระยาคุศราข	ผู้ปกครองนครเปงจาล มีพระมเหสีเอกคือนางจันทา มีพระมเหสีรองอีกเจ็ดคนคือธิดาทั้งเจ็ด รักเครือญาติ ทรงคุณธรรม ปกครองบ้านเมืองสงบสุข จำใจต้องเนรเทศมเหสี และลูก เพื่อให้บ้านเมืองสงบสุข	เพศชาย อายุ 45 ปี กษัตริย์ชราเพราะตรอมใจ เคยออกบวชเพื่อตามหาน้องสาว เมื่อสีกก็กลับมาบริหารเมืองต่อ สวมใส่ฉลองพระองค์ทองคำ มีรายละเอียดฉลองพระองค์เยอะ
10	 ท้าวทั้งหก	องค์ชายผู้ไม่มีอิทธิฤทธิ์ ไม่พัฒนาตน จึงต้องคอยโกหก ทำทุกอย่างเพื่อผลประโยชน์ แม้จะทำผิดศีลธรรมก็ตาม	เพศชาย อายุ 17 ปี เกิดพร้อมกัน หน้าตาคล้ายกัน เครื่องแต่งกาย ชุดหุรหุรา ร่างกายบอบบาง ไม่มีอาวุธ
11	 งูชวง	งูใหญ่ นิสัยดุร้าย หวงที่อยู่ตน ติดอยู่กับโมหะ และโทสะ จึงจู่โจมคณะเดินทาง	งูขนาดใหญ่ เป็นสมุนยักษ์กุ่มกุ่ม ปากใหญ่สามารถกินคนได้ในทีเดียว ลำตัวยาวพันรอบเนินดินได้

ผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิเคราะห์รูปแบบตัวละคร ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวทางการออกแบบลักษณะตัวละครตามบุคลิกลักษณะนิสัย และฉากตามสภาพแวดล้อมในเรื่อง โดยคงเอกลักษณ์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานไว้ ใช้ตัวละคร 13 ตัว และฉาก 3 ฉาก โดยภาพเรื่องสังข์ศิลป์ชัยเรียงเป็นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ อยู่ในบทที่ 2 ในส่วนของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หัวข้อจิตรกรรมฝาผนัง หน้า



3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.6.1 แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น
ดูในภาคผนวก ก

3.6.2 แบบสอบถามการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน
กับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา และภาพ ดูในภาคผนวก ข

3.6.3 แบบประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบ
มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับความคิดเห็น จำนวน 20 ข้อ ดูในภาคผนวก ค

3.6.4 สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องวรรณคดีอีสาน ที่มีลักษณะเป็นไฟล์คุณภาพระดับ HD
ในรูปแบบของซีดีรอม สามารถนำมาอ่านด้วยเครื่องเล่นดีวีดีได้ และไฟล์วิดีโอสำหรับการรับชม
บนคอมพิวเตอร์

3.6.5 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจสื่อการ์ตูนแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์
ชัย สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี
5 ระดับความคิดเห็น จำนวน 14 ข้อ ดูในภาคผนวก ง

3.6.6 แบบสอบถามการรับรู้การชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย
สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)
มี 5 ระดับความคิดเห็นจำนวน 10 ข้อ ดูในภาคผนวก ง

3.7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์

จากการสัมภาษณ์อาจารย์รัชก มาตรา อาจารย์ผู้สอนรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม พบว่าเรื่องที่ใช้ในการเรียนการสอนตามโครงสร้างหลักสูตร
เพื่อไม่ให้ซ้ำกับรายวิชาภาษาไทยพื้นฐานซึ่งจะสอนเรื่องวรรณคดีมรดก ตามหนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติม
วรรณกรรมท้องถิ่น ซึ่งรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เป็นวิชาเพิ่มเติมของวิชาภาษาไทยนักเรียน
ชั้นสายศิลป์ภาษา ม.5 จำนวน 2 ห้อง ใช้ระยะเวลา 2 คาบต่อสัปดาห์ โดยจะเลือกเนื้อหา
จากนิทาน ที่ปรากฏในท้องถิ่นเป็นหลัก ได้แก่ สังข์ศิลป์ชัย พิกุลทอง โคลงพรหมทัต หงส์หิน
แสงเมืองหลังถ้ำ นางผมหอม ชูลูนางอ้ว พระลักพระลาม วันคาร สุทธิกรรมชาดก ซึ่งจะมีสำนวน
แยกไปตามท้องถิ่นของตน แต่จะมีโครงเรื่องเดียวกัน ซึ่งการคัดเลือกเนื้อเรื่องจะเปรียบเทียบกับ
โครงสร้างหลักสูตร วิชาภาษาไทยพื้นฐานซึ่งจะสอนเนื้อหาวรรณคดีมรดก พอมาอยู่ในรายวิชา
วรรณกรรมท้องถิ่นจะเจาะเฉพาะวรรณกรรมมากขึ้น โดยการเรียนการสอนจะใช้วิธีเปิดสื่อสไลด์ฉาย
บนจอโปรเจกเตอร์ วิเคราะห์คุณค่าแต่ละเรื่อง เหนือจากนั้นมีกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ เช่น การออกค่าย
เล่านิทานพื้นบ้านด้วยภาษาถิ่นอีสาน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจมากขึ้น และเป็นการปลูกฝัง
ความภาคภูมิใจต่อสังคมของตน



จากการสัมภาษณ์พ่อครูบุญลี พลคำมากปราชญ์ชาวบ้าน กล่าวถึงที่มาการประยุกต์ใช้ ภาพจิตรกรรมฝาผนังมาประยุกต์เป็นหนังสือประโมทัย มาจากการที่ภาพจิตรกรรมฝาผนังไม่เป็นที่สนใจของคนในท้องถิ่น เมื่อพ่อครูพบจึงได้ประยุกต์เป็นตัวหนังสือโดยใช้หนังวัวหนุ่ม ทาด้วยสีย้อมไหมลงสี ตัวละคร ตามความรู้เดิมที่มี โดยใช้แม่สีหลักจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน แต่ใช้รูปแบบตัวละคร ตามหนังสือตะลุง และเปลี่ยนชื่อมาเป็นหนังสือประโมทัยลาว เล่นเรื่องสังข์ศิลป์ชัยเพราะใช้ตัวละครน้อย และเนื้อเรื่องความยาวพอดีต่อการแสดงตามงานต่าง ๆ

ผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ คือเนื้อหาที่นำมาใช้คือเรื่องสังข์ศิลป์ชัย ซึ่งเป็นวรรณกรรมท้องถิ่นเรื่องแรกในแบบเรียนที่ใช้สอน และยังมีความสอดคล้องกับท้องถิ่นจังหวัดมหาสารคาม โดยประยุกต์เป็นบทภาษาล้านเพื่อเป็นการปลูกฝังความภาคภูมิใจท้องถิ่น โดยเลือกใช้เนื้อเรื่องตอนท้าวทั้งหกหาเรียนวิชา และเข้าด่านงูชวง เป็นกรณีศึกษาเพราะเป็นตอนเริ่มต้นการเดินทางของตัวละครสังข์ศิลป์ชัย โดยมีตอนนางสุมนทาถูกจับตัวไปเป็นตัวเปิดเรื่องทั้ง 2 ตอน

3.8 กระบวนการพัฒนารูปแบบตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

พัฒนารูปแบบตัวละคร 2 รูปแบบ คือตัวละครประยุกต์บุคลาธิษฐาน และตัวละครประยุกต์ตัดทอน ให้แก่ผู้เชี่ยวชาญเลือกตามความเหมาะสม นำมาสร้างภาพตัวละครในคอมพิวเตอร์ โดยจัดทำชุดสีโดยใช้โปรแกรม Illustrator Cs5 สร้างชุดสีที่ใกล้เคียงสีธรรมชาติจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานเพื่อคงเอกลักษณ์โทนสีของภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน และรูปแบบทางสถาปัตยกรรม และการแต่งตัวในสมัย พ.ศ. 2451 จากนั้นจึงพัฒนารูปแบบตัวละคร โดยออกแบบ 1) สร้างตามแบบเนื้อจริง 2) สร้างตามแบบบุคลาธิษฐาน

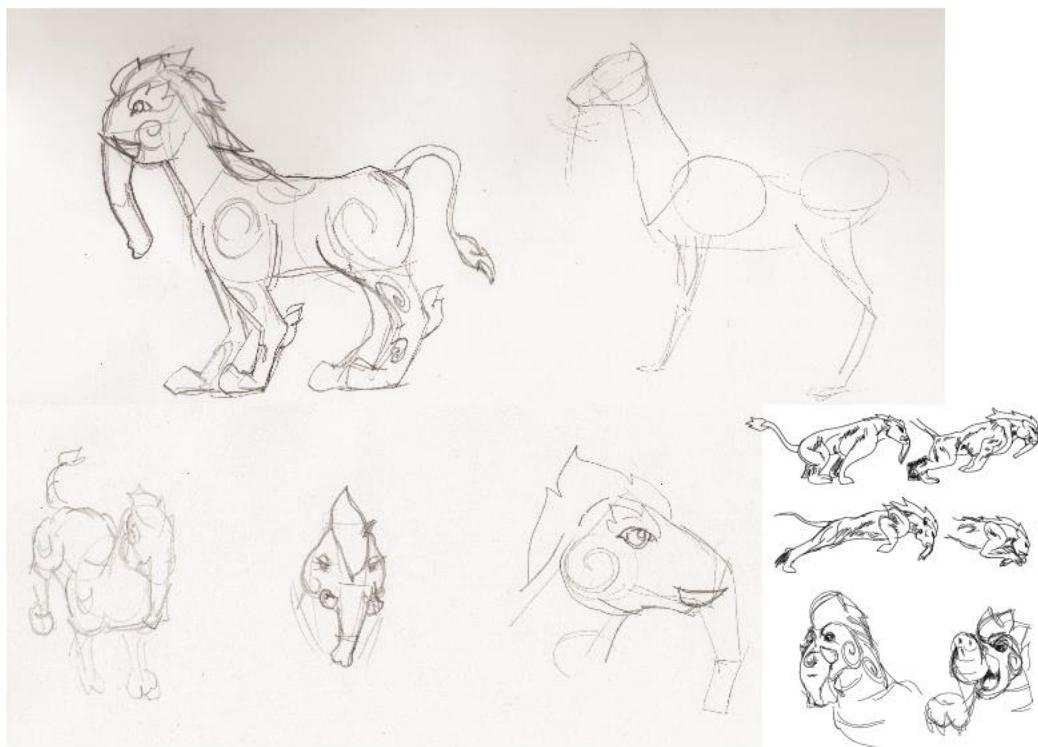




ภาพประกอบ 9 สี โทนภาพ สถาปัตยกรรม และลักษณะการแต่งตัวในภาคอีสานช่วงพ.ศ. 2451



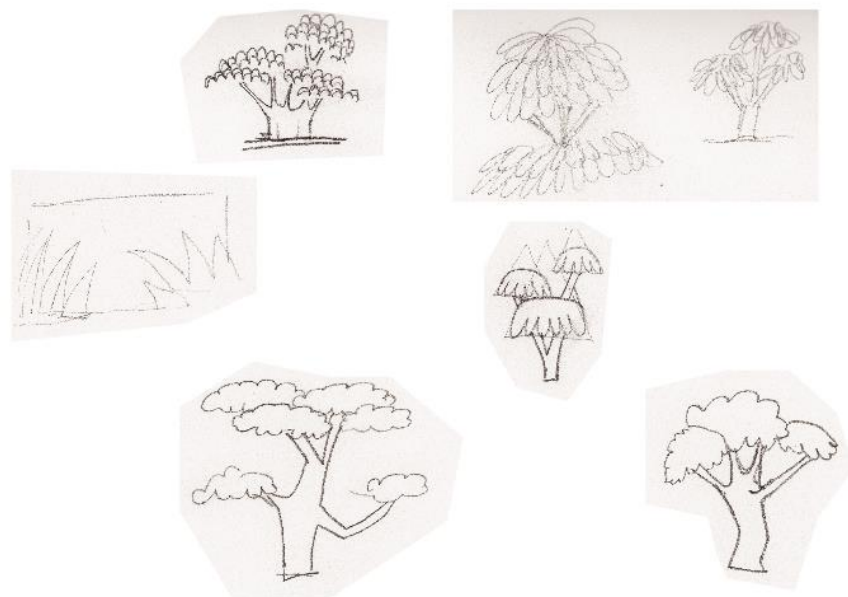
ภาพประกอบ 10 ภาพเสกัต์ตัวละครประยุกต์บุคลาธิษฐาน “ลักษณะมนุษย์”



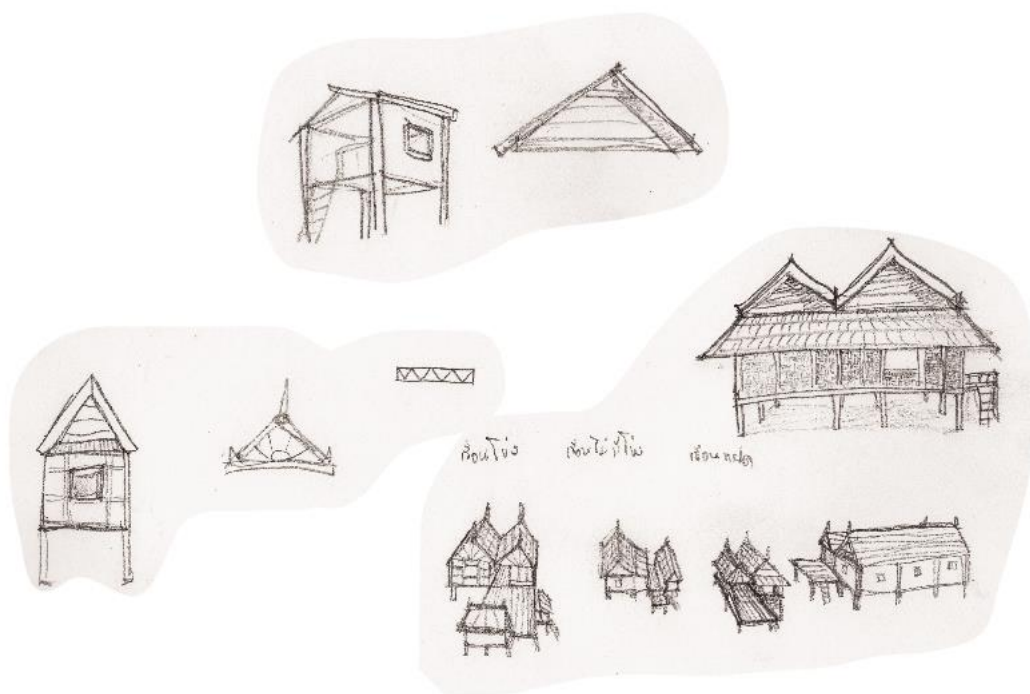
ภาพประกอบ 11 ภาพเสกิตตัวละครประยุกต์บุคลาธิษฐาน “ลักษณะเคลื่อนไหวสี่เท้า”



ภาพประกอบ 12 ภาพเสกิตตัวละครประยุกต์บุคลาธิษฐาน “ลักษณะเคลื่อนไหวด้วยกระดูกสันหลัง”



ภาพประกอบ 13 ภาพเสกิตประยุกต์บุคลาธิษฐาน “พรรณไม้”



ภาพประกอบ 14 ภาพเสกิตประยุกต์บุคลาธิษฐาน “สถาปัตยกรรม”

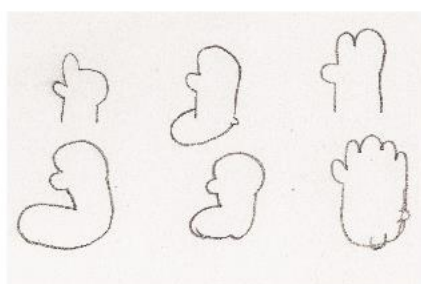




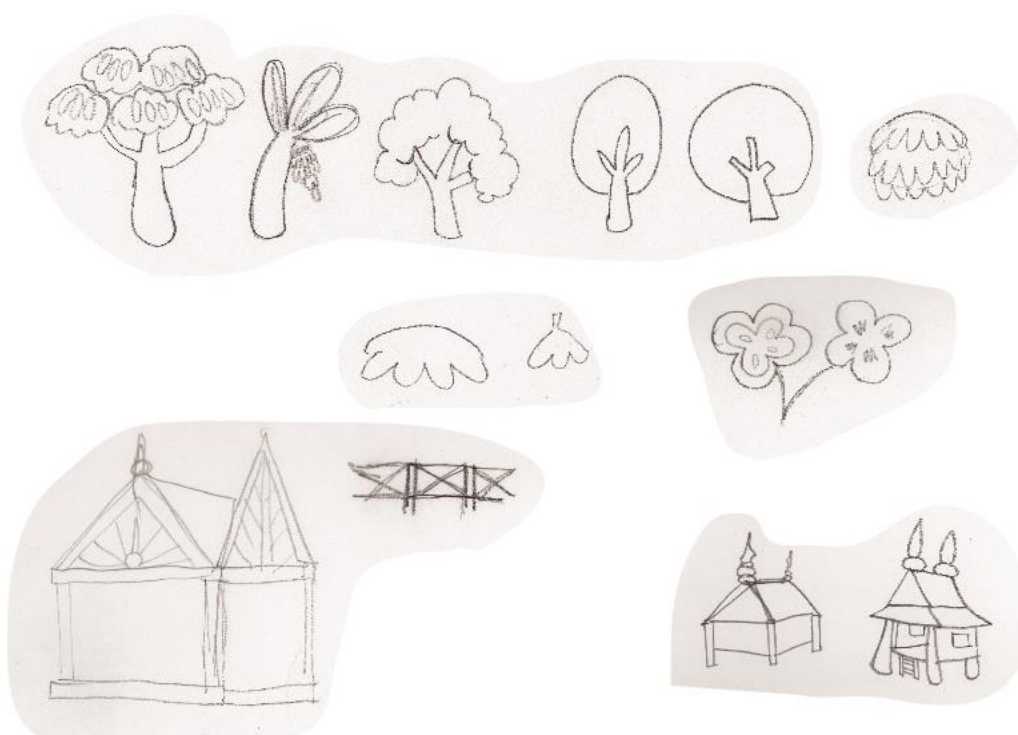
ภาพประกอบ 15 ภาพเสกิตตัวละครประยุกต์ตัดทอน “ลักษณะมนุษย์”



ภาพประกอบ 16 ภาพเสกิตตัวละครประยุกต์ตัดทอน “ลักษณะมนุษย์ และเคลื่อนไหวด้วยกระดูกสันหลัง”

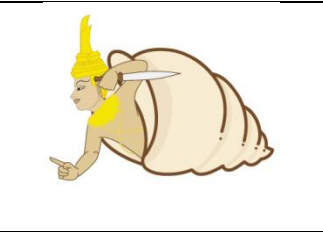
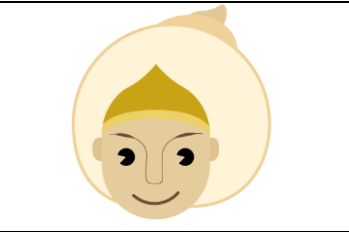
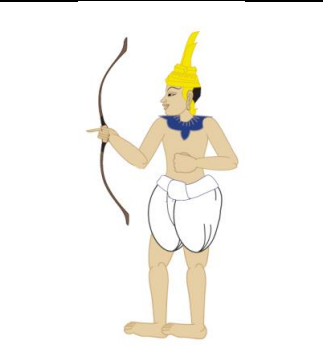
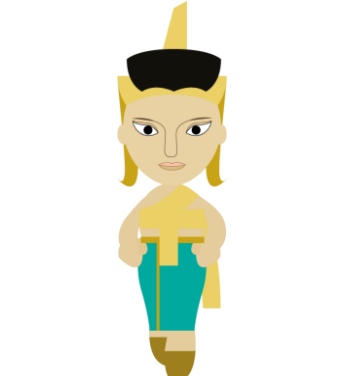


ภาพประกอบ 17 ภาพเสกิตตัวละครประยุกต์ตัดทอน “ลักษณะมนุษย์ และเคลื่อนไหวสี่เท้า”

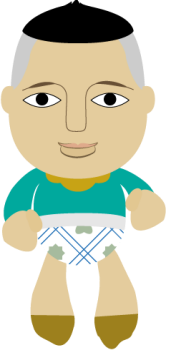
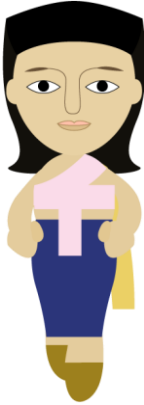


ภาพประกอบ 18 ภาพเสกิตประยุกต์ตัดทอน “พรรณไม้ และสถาปัตยกรรม”

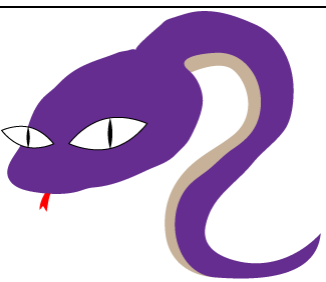
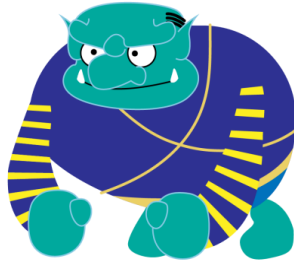
ตาราง 4 การวิเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้ตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานเพื่อใช้ในแอนิเมชั่น

ตัวละคร	ภาพจิตรกรรมฝาผนังเดิม	ตัวละครบุคลาธิษฐาน	ตัวละครเหนือจริง
สังข์			
ศิลป์ชัย			
สีโท			
นางจันทา			

ตาราง 4 (ต่อ)

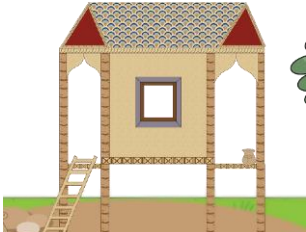
ตัวละคร	ภาพจิตรกรรมฝาผนังเดิม	ตัวละครบุคลาธิษฐาน	ตัวละครเหนือจริง
นาง สุนทรา			
ท้าวทั้ง 6			
นางลุน			

ตาราง 4 (ต่อ)

ตัวละคร	ภาพจิตรกรรมฝาผนังเดิม	ตัวละครบุคลาธิษฐาน	ตัวละครเนื้อจริง
ท้าว กุศราช			
งูชวง			
ยักษ์ กุมภันท์			
พรรณไม้			



ตาราง 4 (ต่อ)

ตัวละคร	ภาพจิตรกรรมฝาผนังเดิม	ตัวละครบุคลาธิษฐาน	ตัวละครเหนือจริง
บ้านเรือน			

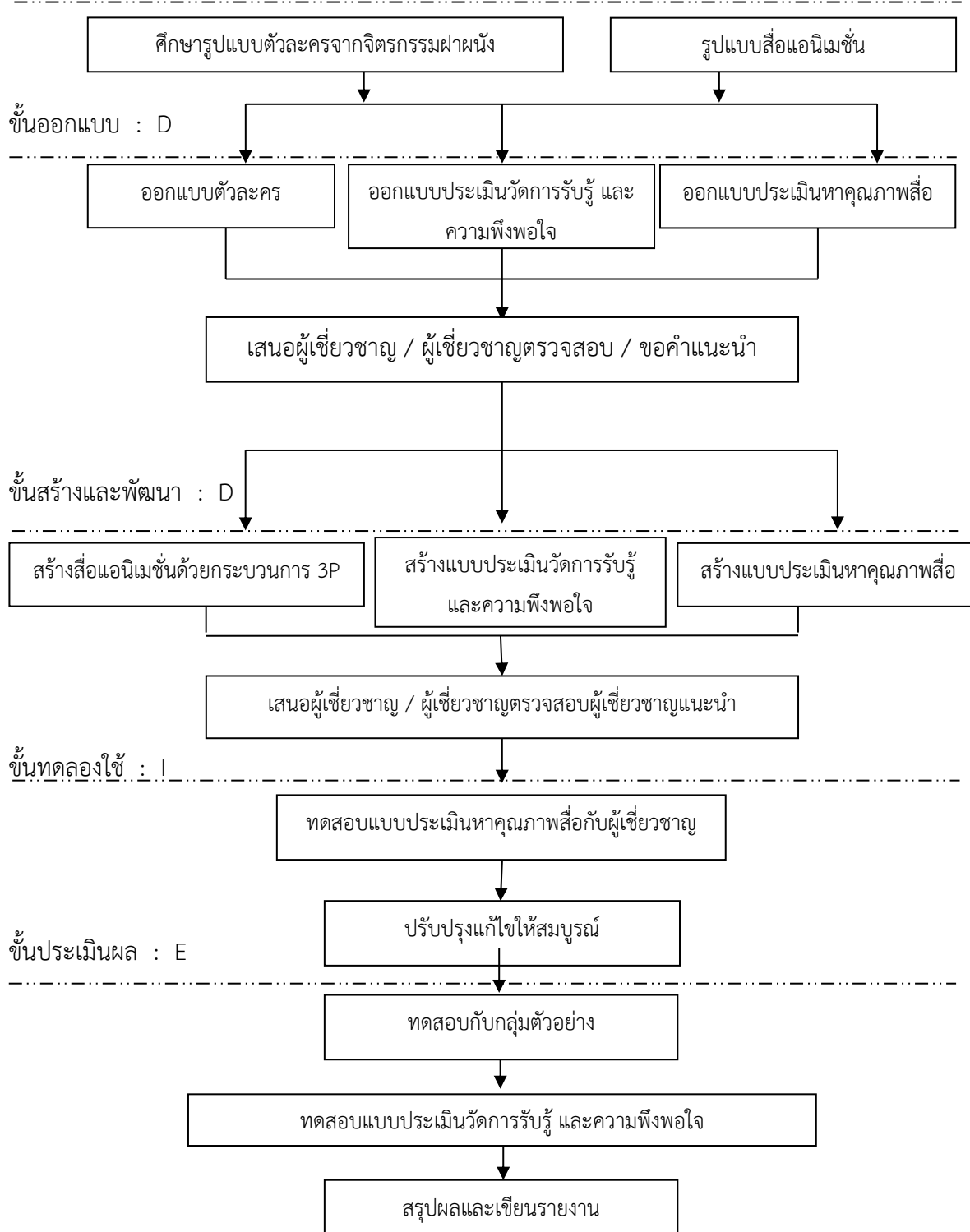
จากการทำแบบสอบถามความคิดเห็นประกอบการวิจัยการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น โดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านภาพ จำนวน 3 ท่าน พบว่าทุกคนเลือกภาพตัวละครแบบที่ 2 คือประยุกต์ตัวละครแบบบุคลาธิษฐาน คงลักษณะลงลายเส้นเดิม ไม่มีเงา รูปร่าง รูปทรงมีลวดลายบนเสื้อ และร่างการมีเส้นขอบ ภาคนวก ข

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญรูปแบบการวางระยะภาพเป็นแบบมีมิติ (Perspective) มีระยะชัดลึก โทนสี เป็นโทนสีเดิมจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน การเคลื่อนไหวเป็นแบบลักษณะภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by frame



3.9 กระบวนการพัฒนาการตูนแอนิเมชันจากการประยุกต์ใช้ตัวละครที่พัฒนาขึ้น

ขั้นวิเคราะห์ : A



ภาพประกอบ 19 การสร้างสื่อด้วยทฤษฎี ADDIE



กระบวนการสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัยพัฒนาสื่อตามทฤษฎี ADDIE Model ตามลำดับ ดังนี้

3.9.1 วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานประยุกต์เป็นรูปแบบตัวละครแอนิเมชัน

3.9.1.1 ขั้นวิเคราะห์ (Analysis) จากแบบสอบถามความคิดเห็นด้านการออกแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน ลักษณะตัวละครเป็นแบบตัวละครประยุกต์บุคลาธิษฐาน รูปแบบโลโก้แอนิเมชัน เรื่องสังข์ศิลป์ชัยใช้แบบที่ 3 ลักษณะลายเส้นเป็นเส้นปลายแหลมแบบที่ 4 ลักษณะแสงเงาตัวละครไม่มีเงาเหมือนแบบที่ 1 ลักษณะ ลายเส้นต้นไม้ที่เหมาะสมกับภาพจิตรกรรมอีสานลำต้น และใบมีเส้นขอบแบบที่ 2 รูปร่าง รูปทรงการตัดเส้นตัวละครภาพจิตรกรรมอีสานลายเส้นและร่างการมีเส้นขอบแบบที่ 4 ด้านรูปแบบสื่อแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญเลือกการวางระยะภาพเป็นแบบมีมิติ (Perspective) มีระยะชัดลึก โทนสี เป็นโทนสีเดิมจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน การเคลื่อนไหวเป็นแบบลักษณะภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame by frame) ในภาคผนวก ข หน้า 127

3.9.1.2 ขั้นตอนออกแบบ (Design) ประยุกต์รูปแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน กรณีศึกษาเรื่องสังข์ศิลป์ชัย จำนวน 2 ตอน คือ ตอนโอรสทั้งหก ไปหาเรียนวิชา และตอนเข้าด่านงูชวง โดยใช้ตัวละครจากการประยุกต์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานวางแผนขั้นตอนการผลิต ระยะเวลาในการผลิต งบประมาณ เตรียมบุคลากรในการผลิต เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์เนื้อหา

3.9.1.3 ขั้นตอนการพัฒนา (Develop) ขั้นตอนการสร้างสื่อด้วยขั้นตอนการสร้าง 3P ได้แก่

- 1) ขั้นตอนการเตรียมตัวก่อนการผลิต (Pre-Production)
- 2) ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

โดยนำตัวละครที่ประยุกต์จากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน พัฒนาเป็นสื่อแอนิเมชัน ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เคลื่อนไหวตัวละครแบบ frame by frame ด้านการจัดองค์ประกอบภาพด้วยเทคนิคการจัดภาพแบบ 3 มิติ ตามการศึกษาวิเคราะห์ ด้านเนื้อหาวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัยใช้สำนวนของท้าวปางคำ พัฒนานบท และเขียนสตอรี่บอร์ด ผลิตรการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพเพื่อใช้ในการทดลอง และพัฒนาสื่อ

3.9.1.4 ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implement) นำสื่อแอนิเมชันไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพด้วยแบบประเมินคุณภาพสื่อก่อน มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า มี 5 ระดับ คือ มีคุณภาพดีมาก มีคุณภาพดี มีคุณภาพปานกลาง มีคุณภาพน้อย คุณภาพน้อยที่สุด นำข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถามการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันมาวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยทำเกณฑ์การตัดสินประเมินค่า ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 161)



คุณภาพดีมาก	ระดับคะแนนเฉลี่ย	4.51-5.00
คุณภาพดี	ระดับคะแนนเฉลี่ย	3.51-4.50
คุณภาพปานกลาง	ระดับคะแนนเฉลี่ย	2.51-3.50
คุณภาพน้อย	ระดับคะแนนเฉลี่ย	1.51-2.50
คุณภาพน้อยที่สุด	ระดับคะแนนเฉลี่ย	1.00-1.50

3.9.1.5 การประเมินผล (Evaluate) นำการ์ตูนแอนิเมชันที่ได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้ เพื่อหาผลการรับรู้ และความพึงพอใจจากการชมสื่อ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามตารางเรียนปกติที่โรงเรียนจัดให้ เพื่อทดสอบผลการรับรู้ และความพึงพอใจจากการชมสื่อ และยืนยันผลกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายศิลป์ภาษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่เรียนในรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 30 คน

การวิเคราะห์แนวคิดในการนำเสนอ

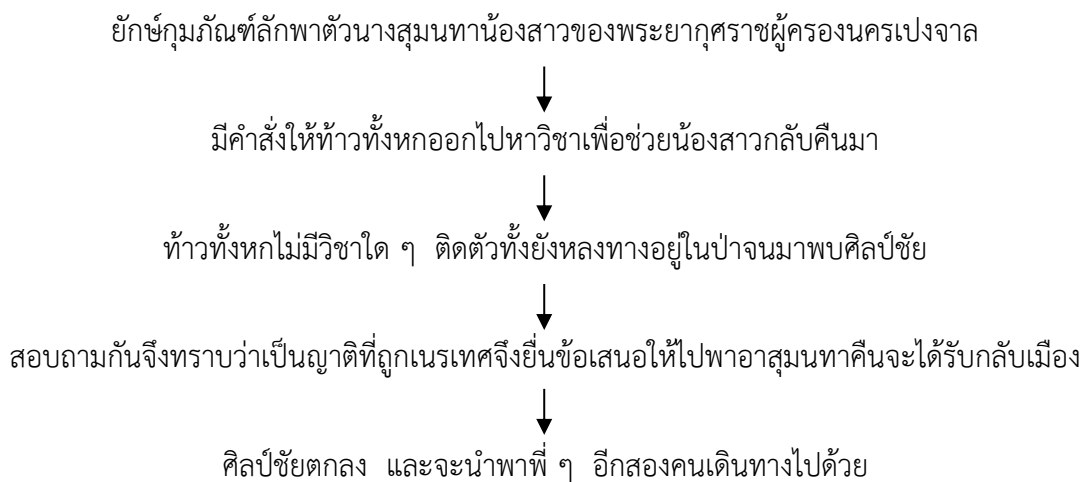
ในปัจจุบันสื่อประเภทจิตรกรรมฝาผนังจากจิตรกรรมฝาผนังเป็นภาพวาดเล่าเรื่องวรรณกรรมท้องถิ่นเป็นภาพนิ่ง ๆ ไม่มีการเคลื่อนไหว ไม่มีเสียงเจรจา เป็นภาพสมัยโบราณ และกำลังเสื่อมสภาพ บุปสลายไปตามกาลเวลา และสภาพแวดล้อม ทำให้มีประสิทธิภาพน้อยในการสื่อสาร จึงนำภาพจิตรกรรมฝาผนังชุดนี้มาประยุกต์ และพัฒนาให้มีประสิทธิภาพในการสื่อสารเพิ่มขึ้น โดยสร้างเป็นสื่อแอนิเมชัน ที่สร้างด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งมีทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียงวางระยะภาพเป็นแบบมีมิติ (Perspective) มีระยะชัดลึก โทนสี เป็นโทนสีเดิมจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน การเคลื่อนไหวเป็นแบบลักษณะภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame by frame) ย่อมสามารถทำให้เกิดความน่าสนใจแก่ผู้เรียนทำให้ผู้ศึกษารับรู้ถึงเนื้อหาในวิชาเรียน จึงได้เลือกเนื้อหาจากวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาการออกแบบ โดยประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยเลือก 2 ตอน คือท้าวทั้งหกออกฝึกวิชา และเข้าด่านงูชวงเป็นกรณีศึกษา

การเตรียมการผลิต (Pre Production)

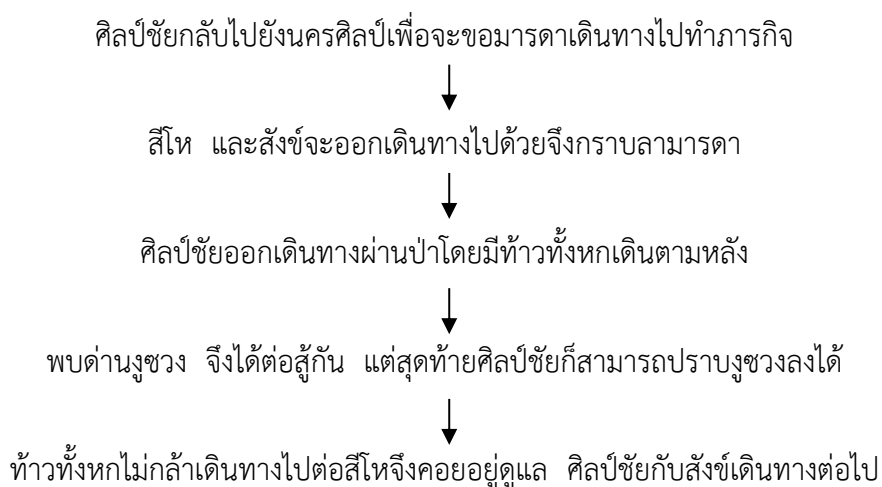
เริ่มทำการผลิตในขั้นตอน Pre-Production นำผลการศึกษาเนื้อเรื่องของสังข์ศิลป์ชัยมาทำเป็นบทแอนิเมชันโดยเขียนโครงเรื่อง พัฒนาเป็นทริตเมนต์ และสร้างบทแอนิเมชันดังนี้



โครงเรื่อง ตอนท้าวทั้ง 6 ออกเรียนวิชา



โครงเรื่อง ตอนเข้าด่านงูชวง



ทรีตเมนต์ (Treatment)

ขยายโครงเรื่อง เป็น treatment บรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องสังข์ศิลป์ชัย เลือกใช้เนื้อหาจำนวน 2 ตอนคือท้าวทั้ง 6 ออกเรียนวิชา และตอนเข้าด่านงูชวง ภาคผนวก จ หน้า 152

บทแอนิเมชัน (Screenplay)

บทแอนิเมชันดำเนินเนื้อเรื่องตาม treatment ที่เขียนขึ้นตอนที่ 1 ท้าวทั้ง 6 ออกเรียนวิชา ตอนที่ 2 เข้าด่านงูชวง ภาคผนวก จ หน้า 155 ดังภาพประกอบ 20



บทแอนิเมชัน (Screenplay)

ตารางบทแอนิเมชัน : ตอนที่ 1 ท้าวทั้ง 6 ออกเรียนวิชา

Scene1

Location: เมืองเปงจาล

Time: รุ่งเช้า

Script: พระยาสุรราชให้ท้าวทั้ง 6 ไปเรียนศิลปศาสตร์เพื่อหาทางชิงตัวนางสุมนทาคืนจากยักษ์ให้ได้

พระยาสุรราช “บัดนี้พวกเจ้าก็โตพอที่จะออกตามหาสุมนทาคืนจากยักษ์”

ท้าวทั้ง 6 “พวกเราขอไปเรียนมนต์กับฤาษีก่อน”

ท้าวทั้ง 6 ไม่ขัดข้อง แต่ต้องขอไปเรียนมนต์เพื่อให้มีฤทธาศักดิ์เดชเสียก่อน พระยาสุรราชเห็นดีเห็นงามด้วย จึงมอบทองให้คนละแท่ง

พระยาสุรราช “จงไปเรียนให้สำเร็จกลับมาช่วยอาสุมนทาให้ได้”

ท้าวทั้ง 6 “พระเจ้าข้า”

Scene2

Location: ป่า

Time: เวลาเช้า

Script: ศิลป์ชัยออกไล่ป่าไปเป็นอาหาร

Scene3

Location: ป่า-เมืองนครศิลป์

Time: เวลาค่ำ จนเช้า

Script: ในระหว่างที่ท้าวทั้ง 6 ออกเดินทางมุ่งตรงไปสำนักพระฤๅษีเพื่อขอลองทาง เจ้าปาดลบันดาลให้ท้าวทั้งหกไปยังเมืองนครศิลป์ ไปพบกับศิลปินชัยกำลังแผ่แสงศร

ท้าวทั้ง 6 “ท่านผู้นี้เป็นใครกัน ดูเหมือนดั่งเทวดาเลย ท่านเป็นเทวดาใช่หรือไม่”

ศิลปินชัย “เราคือศิลปินชัย ลูกพระยาสุรราช”

ท้าวทั้ง 6 จึงได้แจ้งว่าเป็นลูกร่วมบิดาเดียวกัน และโกหกศิลปินชัยว่า “นับแต่แม่และน้องจากเมืองมา บิดาเป็นห่วงจึงใช้ให้พี่ ๆ มาตามหา เมื่อได้เห็นน้องและแม่สบายดี พรุ่งนี้พวกพี่จะกลับไป ขอให้พี่ส่งสัตว์ป่าไปบังคมบิดาเราด้วย” ศิลปินชัยรับปากว่าจะจัดให้ตามประสงค์ ท้าวทั้ง 6 จึงออกเดินทางกลับไปเมืองเปงจาล

Scene4

Location: เมืองเปงจาล

Time: เย็น

Script:

โอรสที่ 1 “เราจะให้ศิลปินชัย และพวกออกกลับเข้าเมืองจริงหรือ”

โอรสที่ 2 “เรื่องนี้ไม่มีใครรู้ ทั้งหมดเป็นฝีมือของเราท้าวทั้งหก”

ภาพประกอบ 20 บทแอนิเมชัน



ตารางบทถ่ายภาพ (Shooting Script)

บทถ่ายภาพได้แตกรายละเอียดมากกว่าบทภาพยนตร์โดยแบ่งบทพูดของตัวละครแต่ละ Scene และการใส่รายละเอียดของภาพเคลื่อนไหวและเวลาที่ใช้แสดงภาพพร้อมทั้งมุมภาพต่าง ๆ ดังภาพประกอบ 21

ตารางบทถ่ายภาพ ท้าวทั้ง 6 ออกเรียนวิชา

Shot Type	Camera	Camera	Visual	Sound			Time (Sec)	Video Transition
	Movement	Angle		Voice	Music	effect		
Sequence : 1								
Scene : 1 shot 1								
LS	Zoom in	High Angle	เมืองนครศิลป์	บรรยาย	เสียงนก	-	10	Cut
Scene : 1 shot 2								
MS	Zoom in	Eye Level	นางลุมมองย้อนอดีต ตอนลูกไล่ออกจากเมือง	บรรยาย	-	-	15	dissolve
Scene : 1 shot 3								
MS	pan	Eye Level	ยักษ์กุมภันต์ลักตัวนางสุนทรา	บรรยาย	-	-	30	Cut
Scene : 1 shot 4								
CU	Zoom in	Low Angle	ยักษ์ลอยหนีไป	บรรยาย	-	-	10	Cut
Scene : 1 shot 5								
MS	-	Eye Level	พระยาภูสราชนอกลูก	-	เพลงเปิดเรื่อง	-	10	Cut
Scene : 1 shot 6								
LS	Zoom out	High Angle	สีโห สิ้งซ์ และ ศิลป์ชัย ประสูติ	-	เพลง	-	5	Cut
Scene : 1 shot 7								
EXLS	pan	Low Angle	ถูกเนรเทศเพราะโดนใส่ร้าย	-	เพลง	-	15	Cut

ภาพประกอบ 21 บทการถ่ายภาพ Shooting script

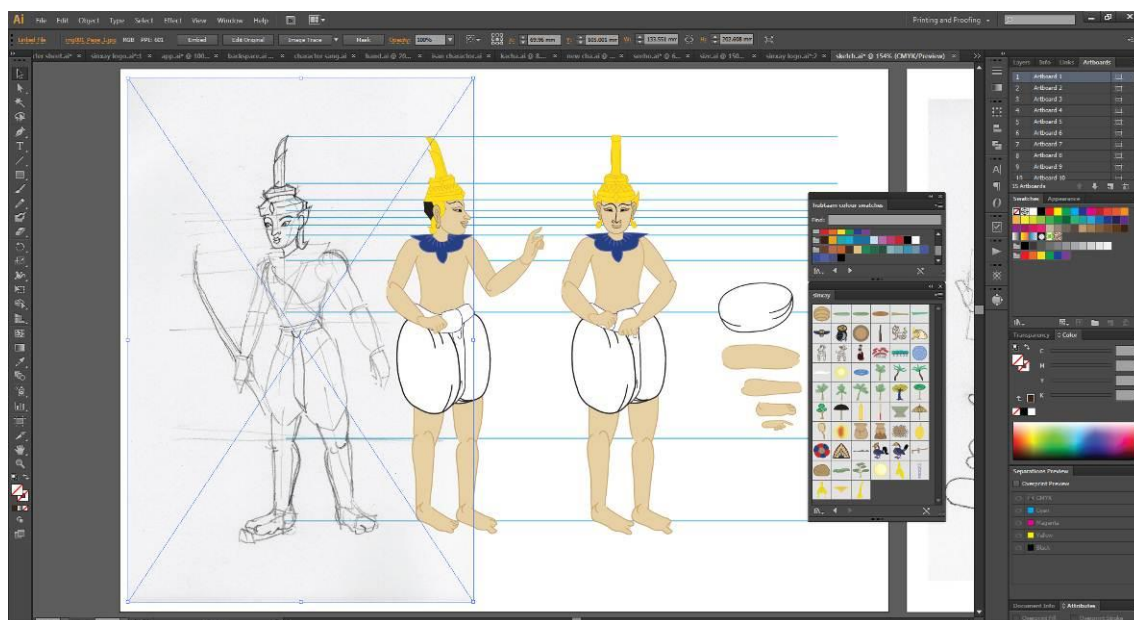


ออกแบบตัวละครและฉาก

เมื่อได้เนื้อหาแล้ว นำตัวละครซึ่งประยุกต์มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน มาเตรียมเป็นกราฟิกคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปทำแอนิเมชันต่อไป เช่น โดยสร้างต้นแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยแบบตัวละครใช้แบบบุคลาธิษฐาน เตรียมตัวละครโดยสร้างชุดสร้างตัวละคร ตามลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร สองเท้า สี่เท้า และเคลื่อนไหวด้วยกระดูกสันหลัง เพื่อเป็น ต้นแบบเตรียมตัวละคร (Guide)



ภาพประกอบ 22 ต้นฉบับภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

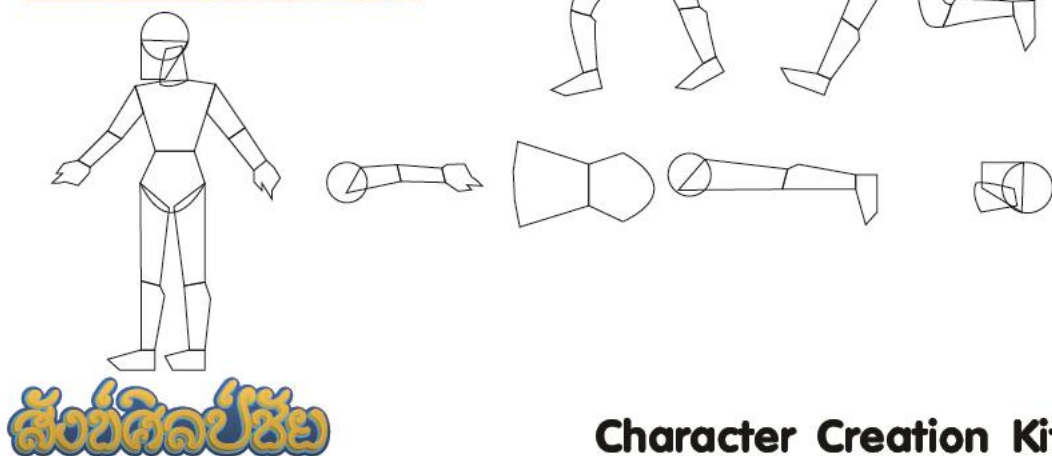


ภาพประกอบ 23 สร้างภาพตัวละครในโปรแกรม Illustrator Cs6 โดยแยกองค์ประกอบเป็น symbol

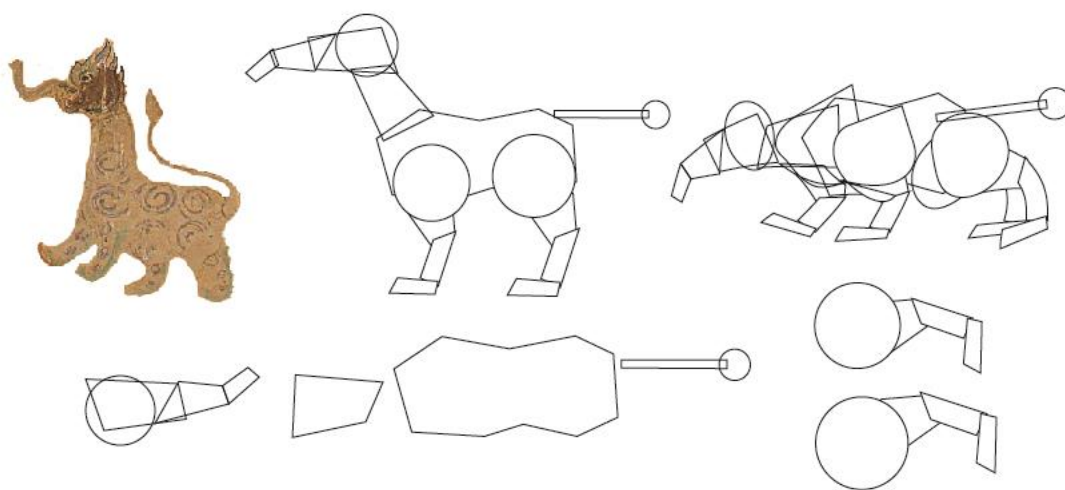




ภาพประกอบ 24 ตัวละครที่ประยุกต์ใช้บุคลาธิษฐานจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน



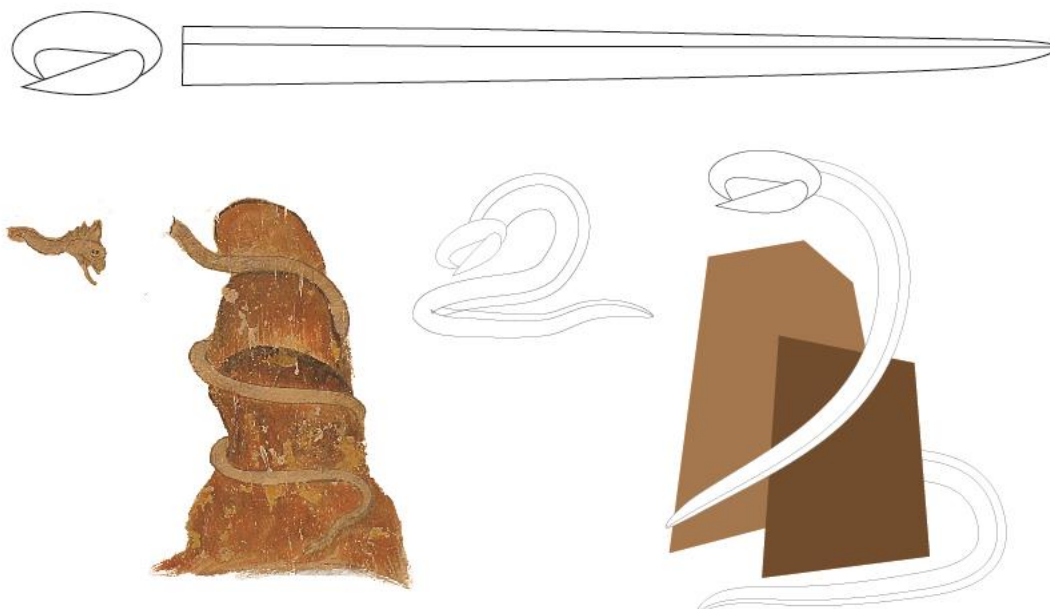
ภาพประกอบ 25 สร้างแบบจำลองตัวละครในคอมพิวเตอร์ตามลักษณะกายภาพ “เคลื่อนไหวสองเท้า”



สังขศิลป์ชัย

Character Creation Kit

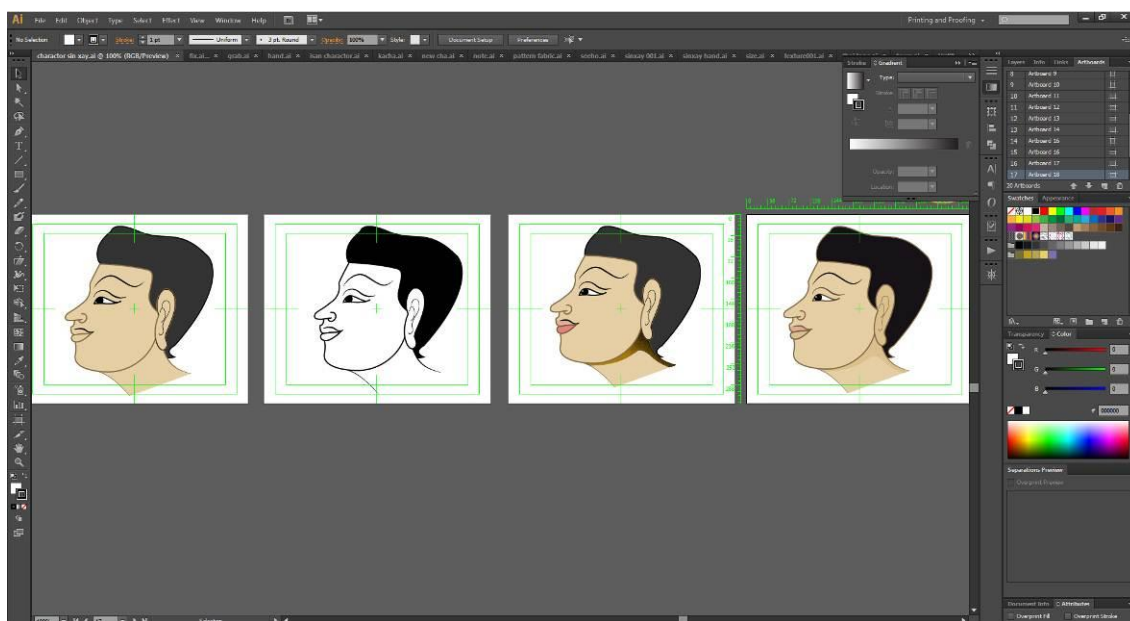
ภาพประกอบ 26 สร้างแบบจำลองตัวละครในคอมพิวเตอร์ตามลักษณะกายภาพ “เคลื่อนไหวสี่เท้า”



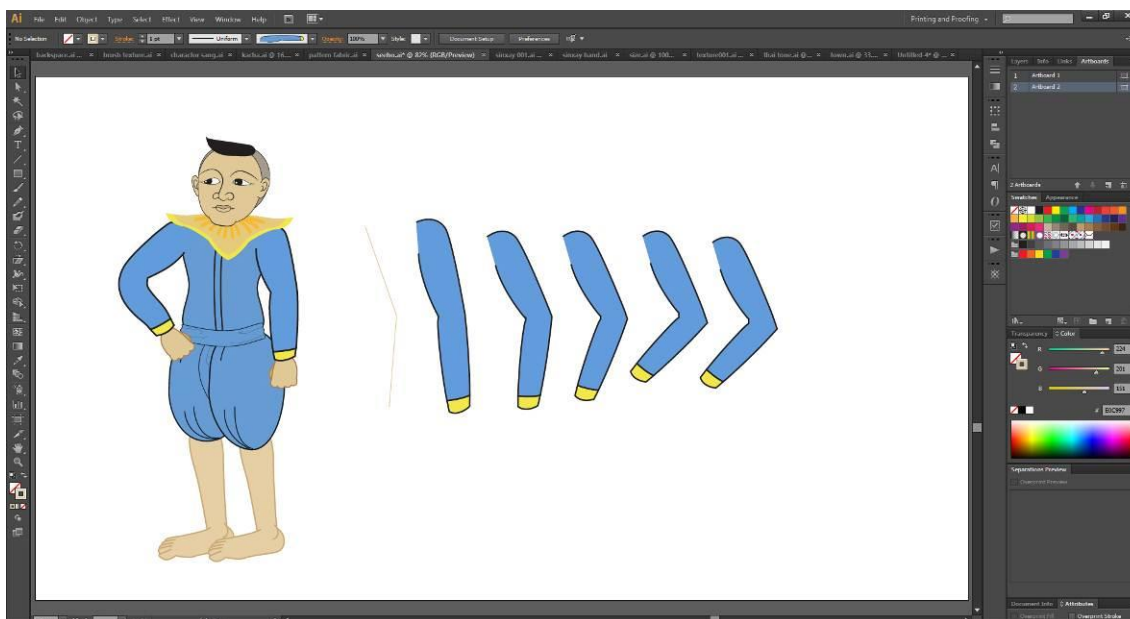
สังขศิลป์ชัย

Character Creation Kit

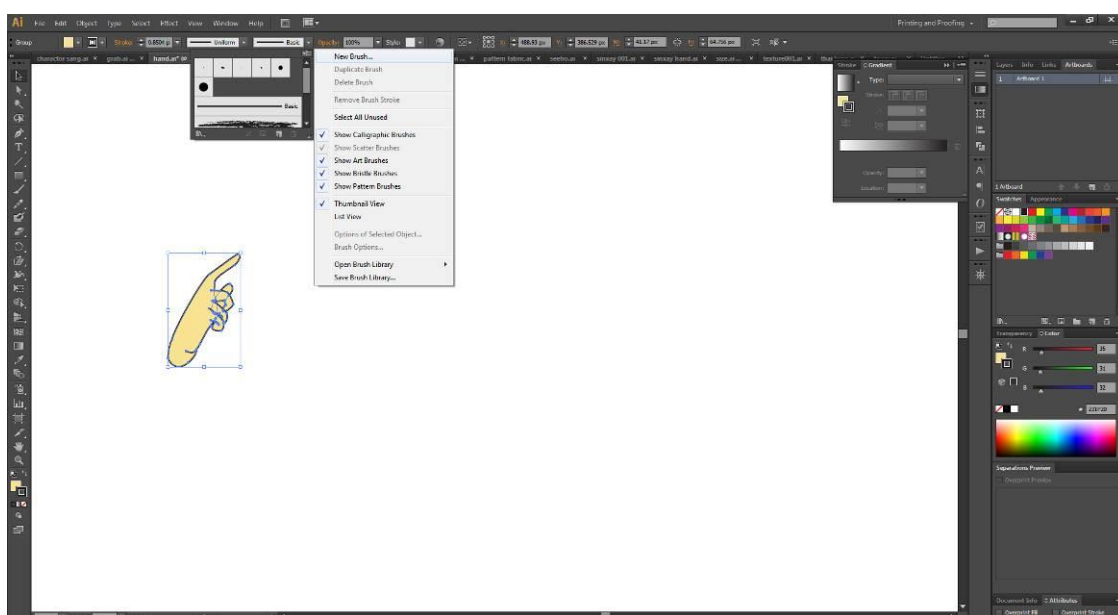
ภาพประกอบ 27 สร้างแบบจำลองตัวละครในคอมพิวเตอร์ตามลักษณะกายภาพ “เคลื่อนไหวด้วยกระดูกสันหลัง”



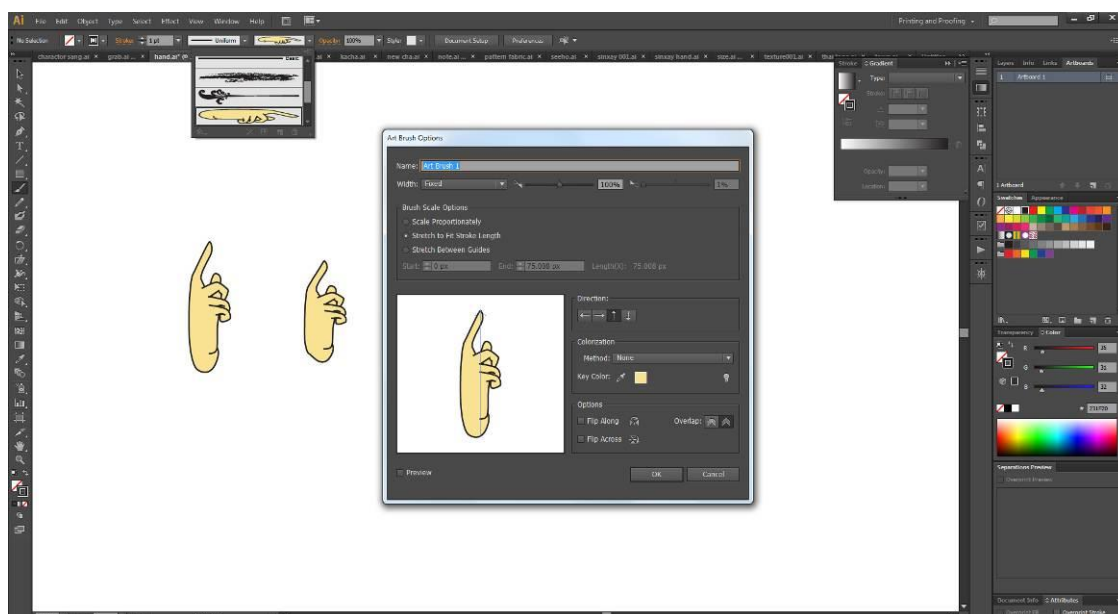
ภาพประกอบ 28 นำชิ้นส่วนมาลงรายละเอียดพื้นผิว



ภาพประกอบ 29 นำชิ้นส่วนมาสร้างเป็นบริชเพื่อสร้างการซ้ำภาพเพื่อเคลื่อนไหวตัวละคร

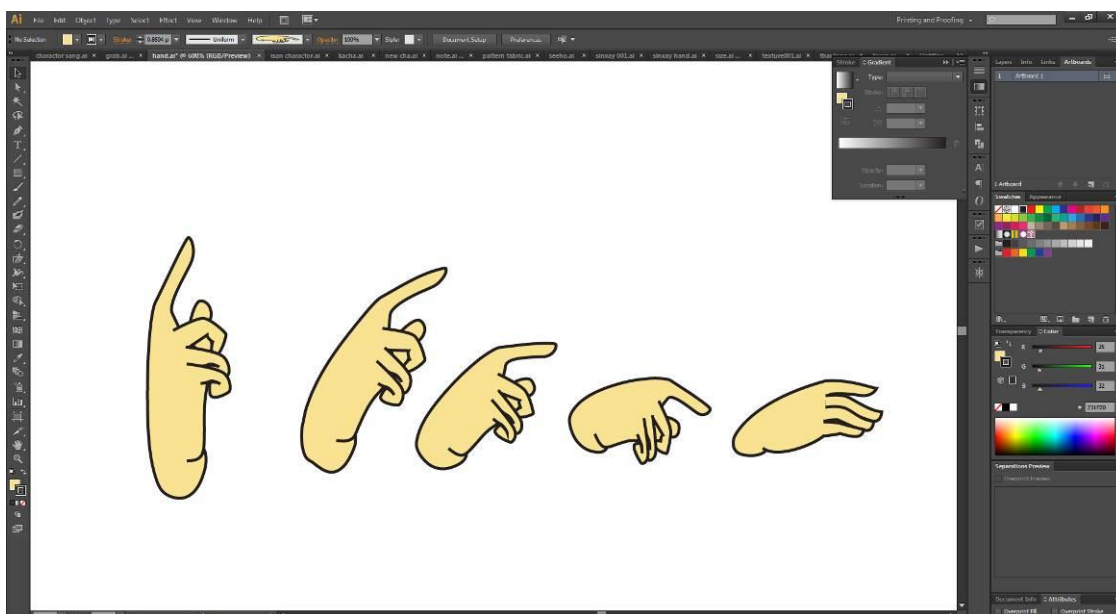


ภาพประกอบ 30 ขั้นตอนการสร้างเป็นบรัชเคลื่อนไหวมือ

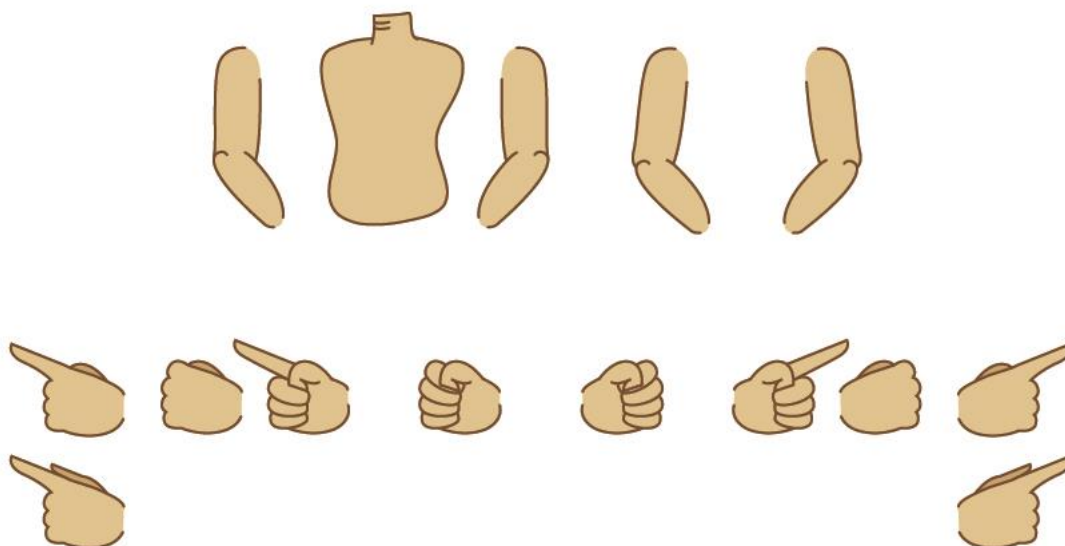


ภาพประกอบ 31 ขั้นตอนการสร้างเป็นบรัชเคลื่อนไหวมือ





ภาพประกอบ 32 ขั้นตอนการสร้างเป็นบรัชเคลื่อนไหวมือ

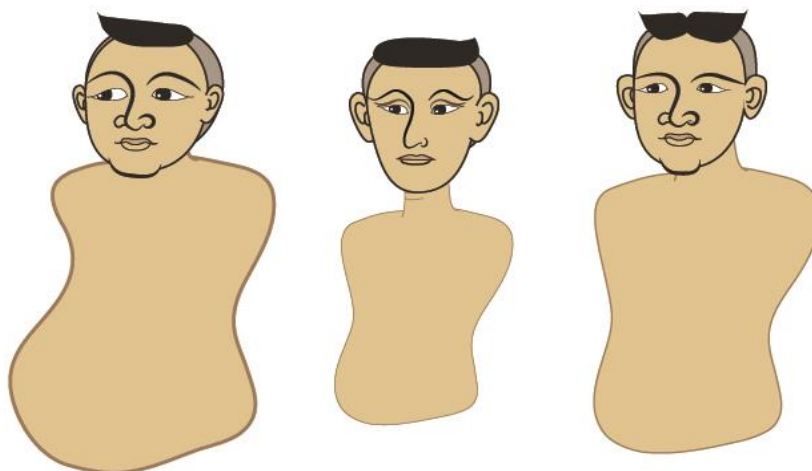


สวัสดีศิลป์ชัย

No :	Model :	Bio :
------	---------	-------

ภาพประกอบ 33 นำต้นแบบใส่รายละเอียด ชิ้นส่วนตัวละคร

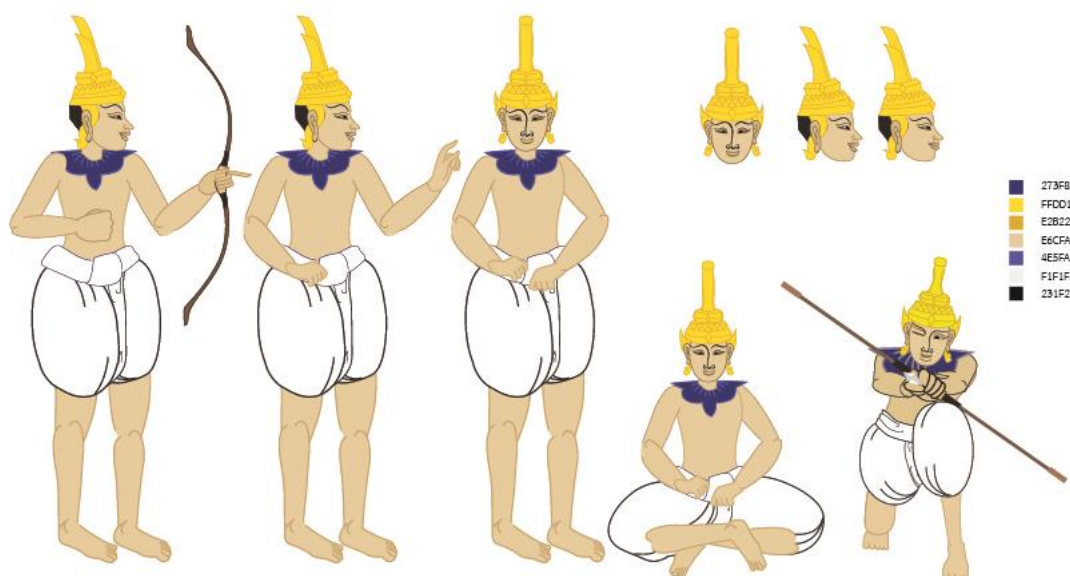




สัณฐานศิลป์ชัย

No :	Model :	Bio :
------	---------	-------

ภาพประกอบ 34 นำต้นแบบใส่รายละเอียด ชิ้นส่วนตัวละคร

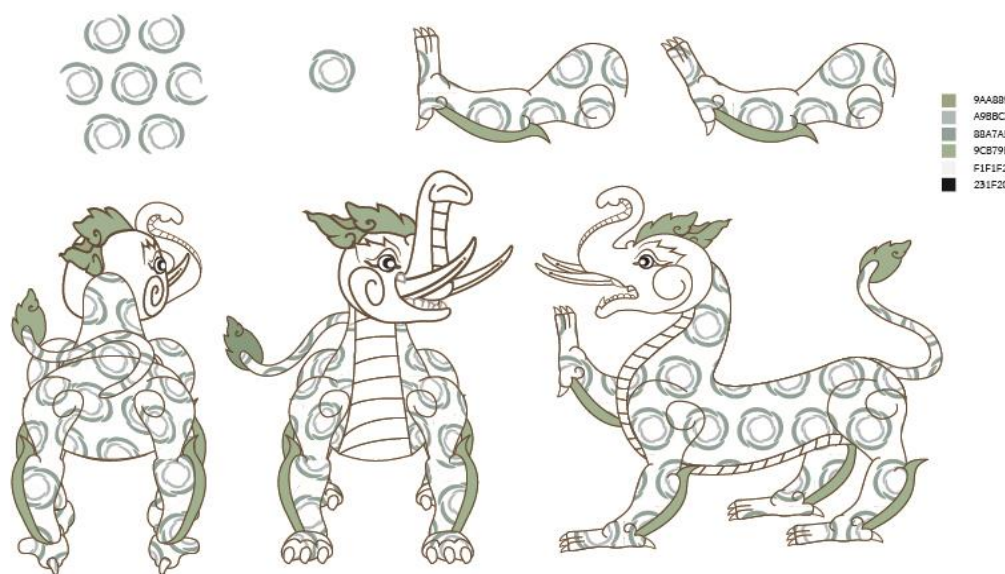


สัณฐานศิลป์ชัย

No :	Model : SIN-XAY	Bio : บุตรพระเอกศรราช มีความกล้าหาญ และคหิณญะ ขึ้นการกิจช่วยนางสนมพาให้ได้นามราชสันตติ์ อายุ 17 ปี นิสัย และจิตใจเป็นฮากุระ
------	--------------------	---

ภาพประกอบ 35 ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “ศิลป์ชัย”

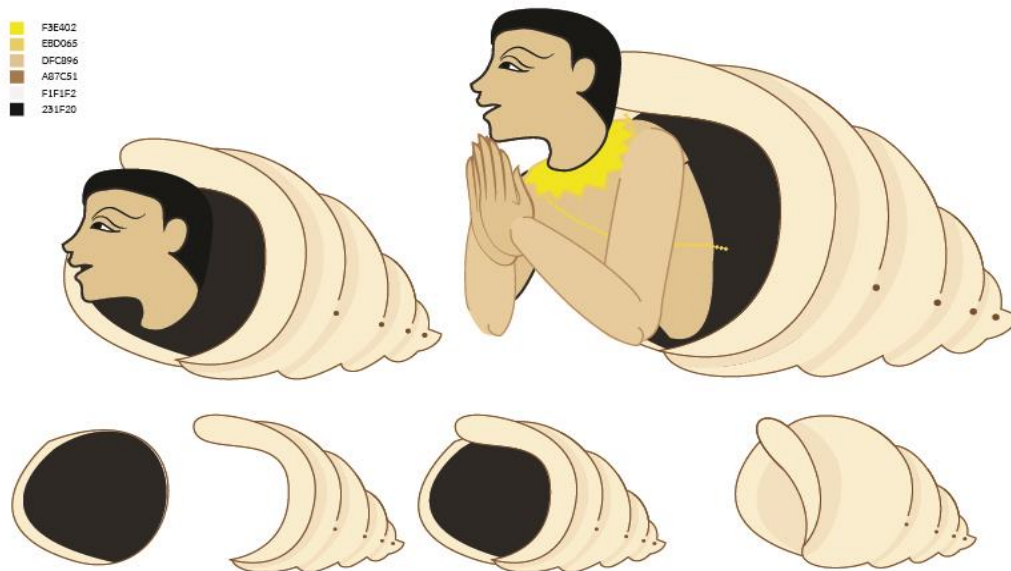




สัปดาห์ที่ 3

No :	Model :	Bio :
	See-Ho	บุษราคัมภุชราช ร่างกายเป็นราชสีห์ รับประทานขี้เณรมานานทำให้มีขนดกสีนวล อายุ 17 ปี มีร่างกาย และเสียงเป็นอาวูว

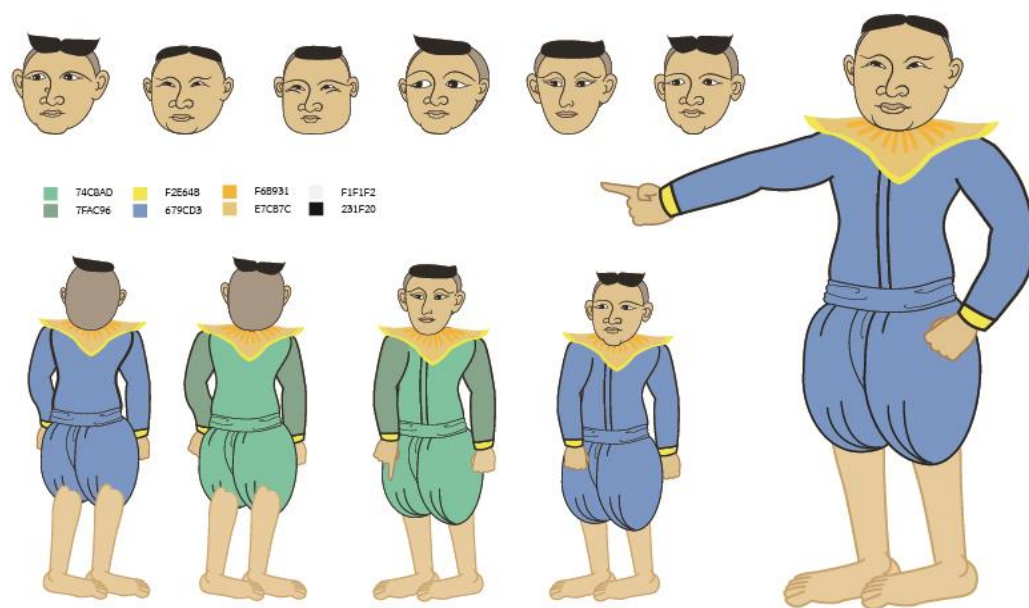
ภาพประกอบ 36 ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “สีโห”



สัปดาห์ที่ 3

No :	Model :	Bio :

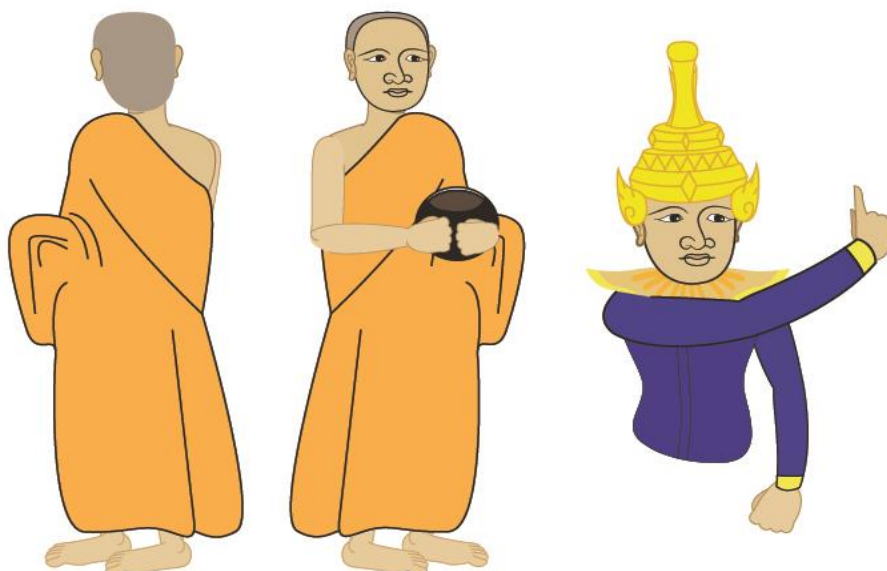
ภาพประกอบ 37 ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “สังข์ทอง”



สวัสดีศิลป์

No :	Model :	Bio :
------	---------	-------

ภาพประกอบ 38 ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “ท้าวทั้งหก”



สวัสดีศิลป์

No :	Model :	Bio :
------	---------	-------

ภาพประกอบ 39 ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “พระยาสุรราช”

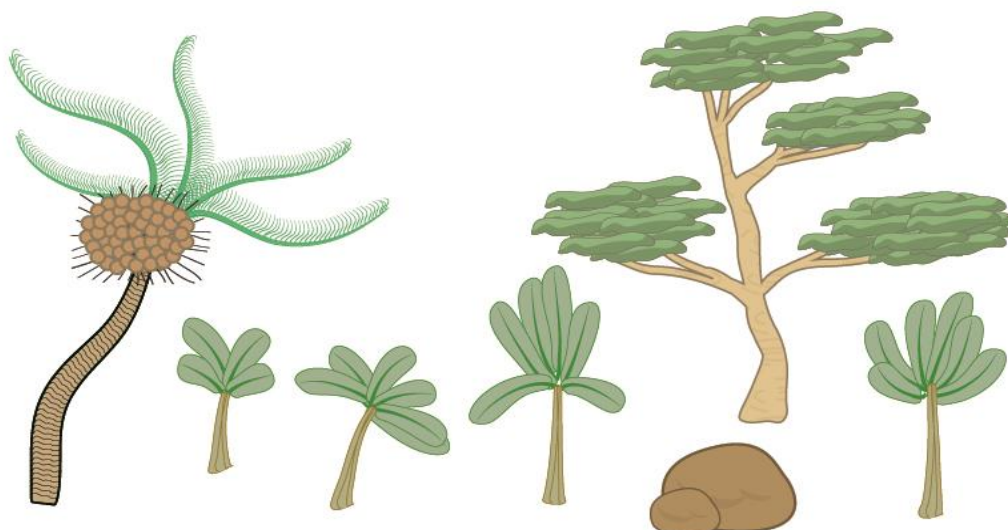




ส่งศิลปชัย

No :	Model :	Bio :
------	---------	-------

ภาพประกอบ 40 ตัวละครประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน “นางสุนันทา นางลุน”



ส่งศิลปชัย

No :	Model :	Bio :
------	---------	-------

ภาพประกอบ 41 พรรณไม้ประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

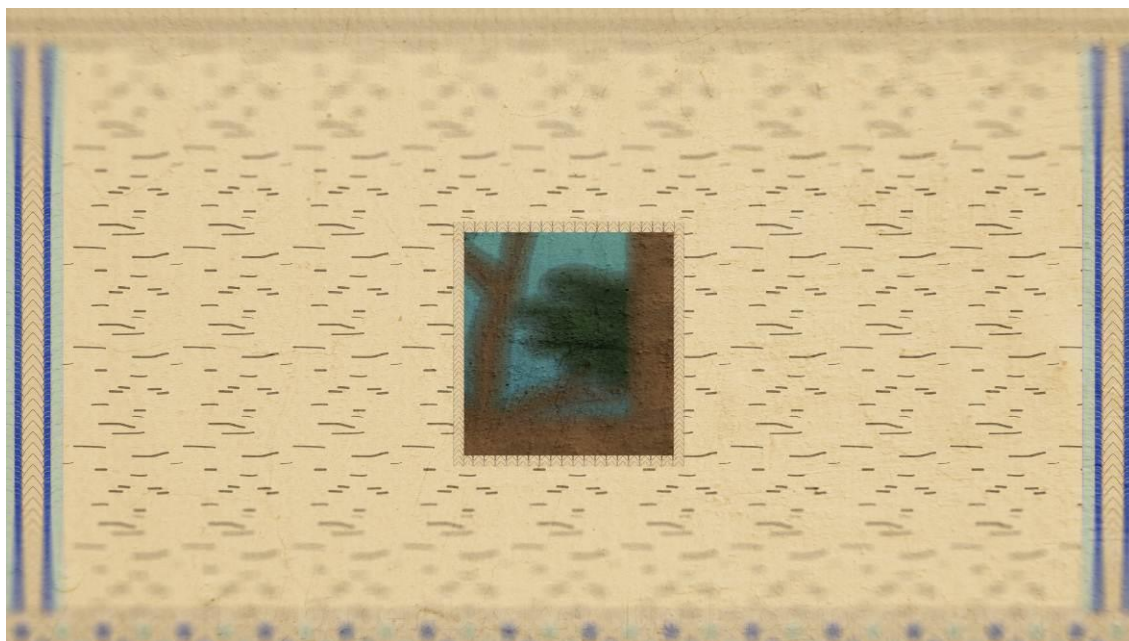




สื่องศิลปไทย

No :	Model :	Bio :
------	---------	-------

ภาพประกอบ 42 เครื่องเรือน ของใช้จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

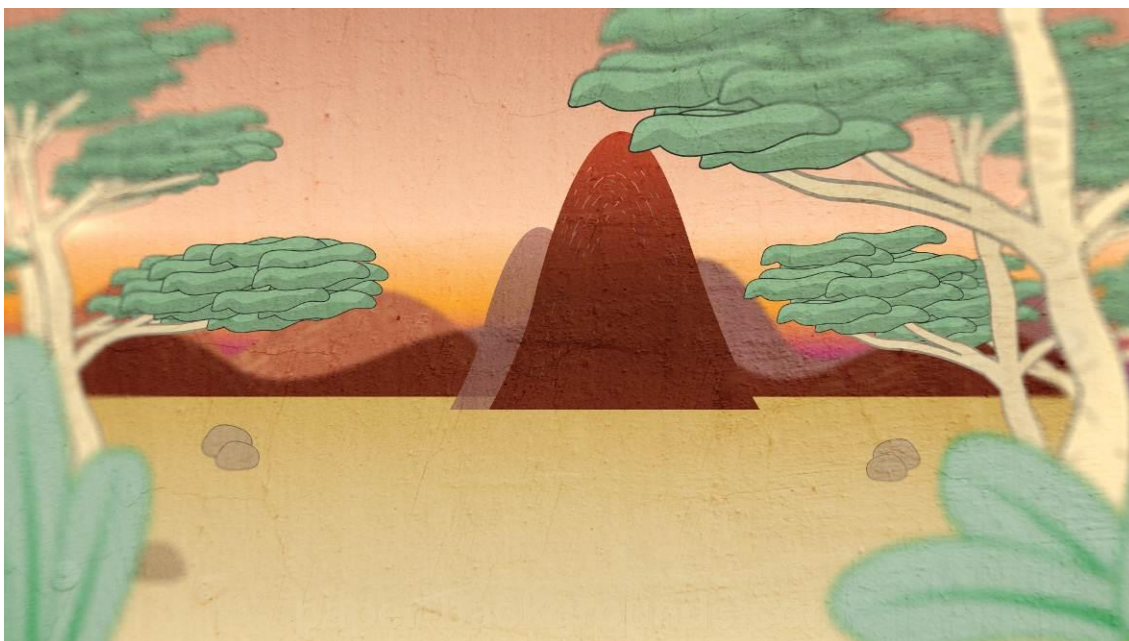


ภาพประกอบ 43 “เมืองเปงจาล” หน้าต่างปราสาทพระยาภูธรราช

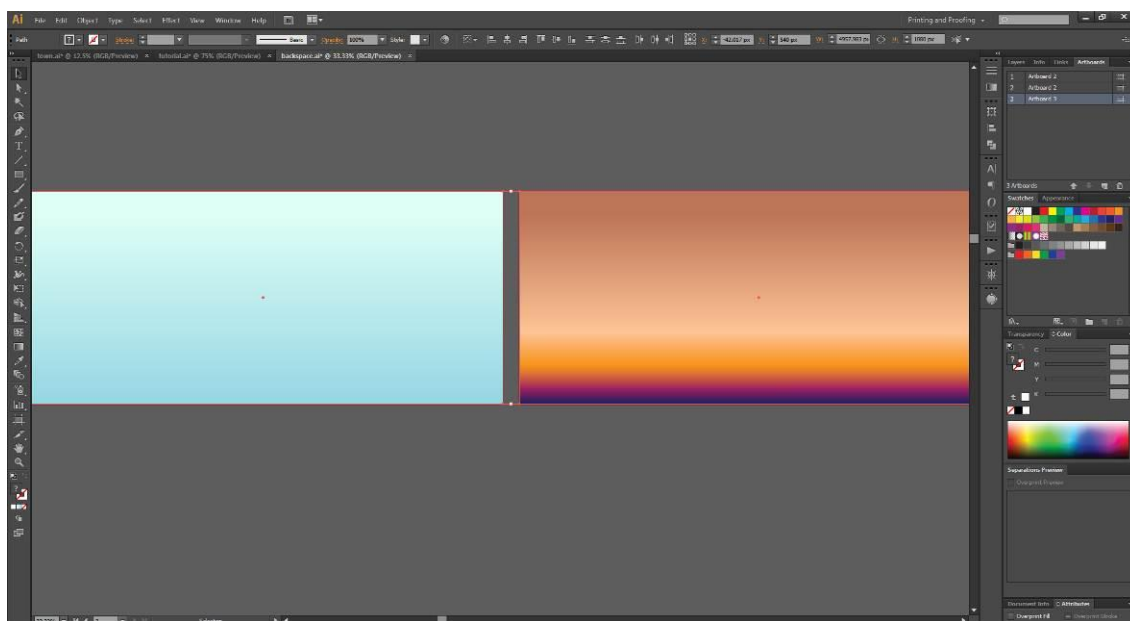




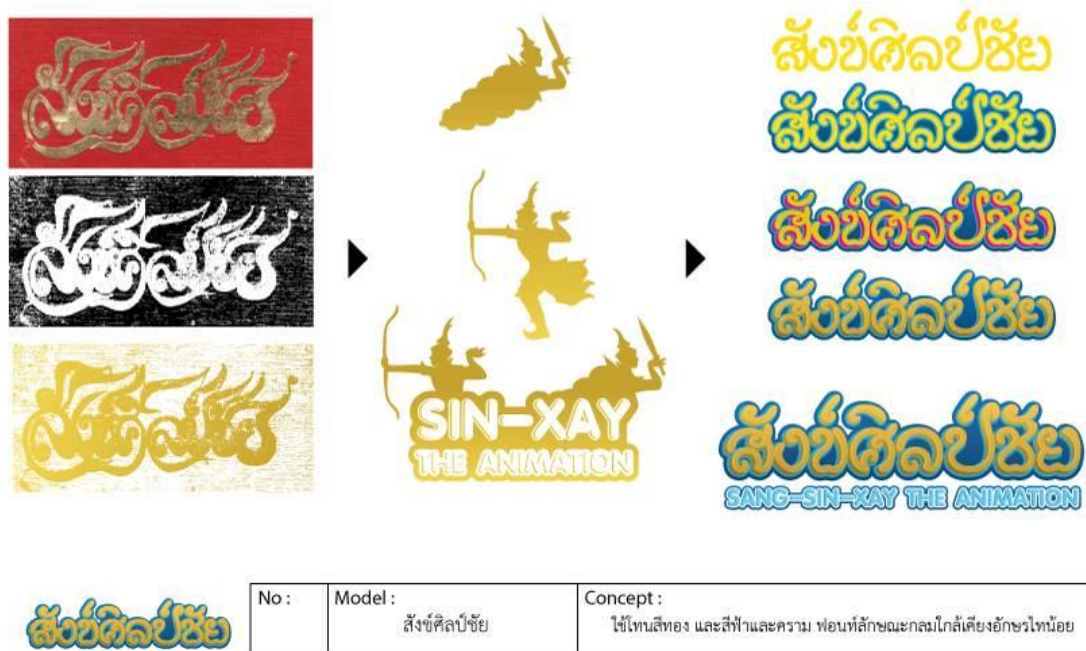
ภาพประกอบ 44 “เมืองนครศิลป์” บ้านกลางป่าของศิลป์ชัย และมารดาพักอาศัยอยู่



ภาพประกอบ 45 “ด่านงูชวง” เนินดินกลางทุ่งซึ่งงูชวงอาศัยอยู่



ภาพประกอบ 46 ภาพบรรยากาศท้องฟ้าระบเวลา กลางวัน เวลาเย็น

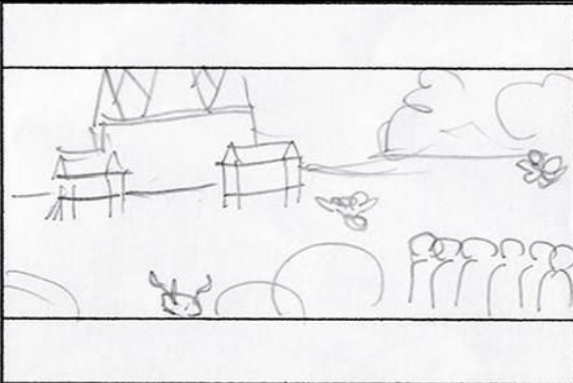
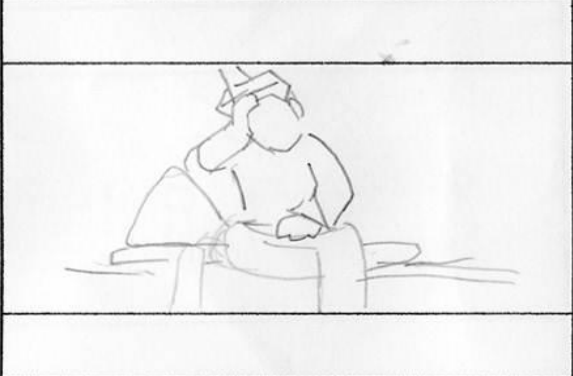
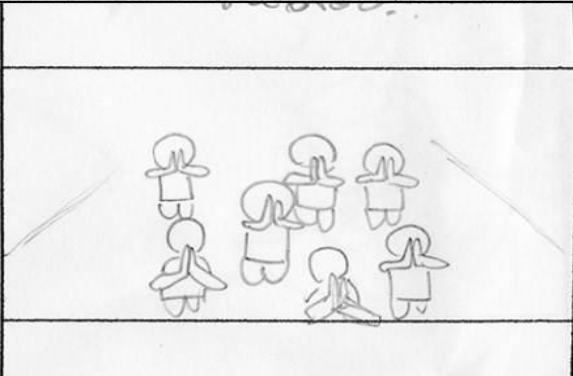


ภาพประกอบ 47 กระบวนการออกแบบโลโก้ “สังข์ศิลป์ชัย”



การทำ Story Board

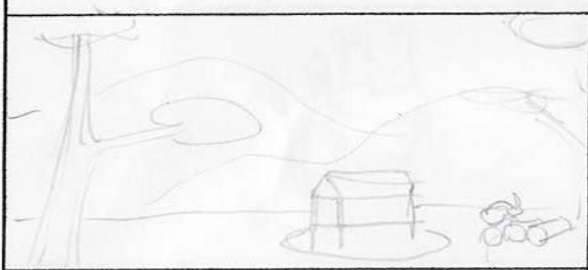
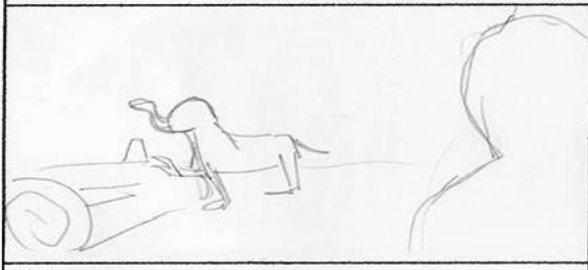
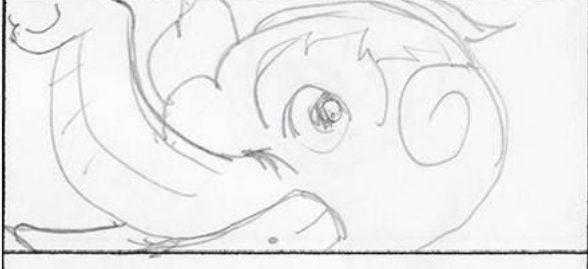
เมื่อได้ตัวละครและฉากซึ่งประยุกต์มาจากภาพยนตร์ม้วนหนังอีสาน จึงเริ่มขั้นตอน Story Board เพื่อกำหนดรูปแบบ มุมกล้อง เสียง เพื่อตอบสนองแนวคิดของเนื้อเรื่อง แสดงออกมาเป็นภาพให้เกิดความเหมาะสม เพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนการพากย์เสียง ในภาคผนวก จ หน้า 163

STORY BOARD : ท้าวทั้งหกออกเรียนวิชา	
ภาพ	บท
	มุมกล้อง : exl รายละเอียด : องค์ชายโดนเรียกตัวกลับ เมืองเปงจาล
	มุมกล้อง : ms รายละเอียด : ประตูปิดเห็น ราชากลุ่ม
	มุมกล้อง : ls รายละเอียด : พูดตั้งแต่น้องสุนธาโดนจับ ตัวไปกินนหลายปีถึงเวลาที่ โอโรสจะไปช่วยนางสุนธา ตามคำทำนายสำเร็จ

ภาพประกอบ 48 Story board เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ตอน ท้าวทั้ง 6 ออกเรียนวิชา



STORY BOARD : เข้าด่านงูขวาง

	มุมกล้อง : exl รายละเอียด : pan
	มุมกล้อง : ls รายละเอียด : tilt ข้างหลังสั่นไหว
	มุมกล้อง : cu รายละเอียด : สีโททักทาย

ภาพประกอบ 49 Story board เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ตอน เข้าด่านงูขวาง





ภาพประกอบ 50 Rough Animation เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

ขั้นตอนการผลิต (Production)

ขั้นตอนการดำเนินงาน Production ดำเนินงานตามขั้นตอนดังนี้

ทำ Rough Animation เพื่อใช้ในการลำดับภาพ และทำเป็น Animatic โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญดูถึงความเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเหมาะสมแล้วจึงนำไปพัฒนาสื่อต่อไป

บันทึกเสียงจะบันทึกใน 2 ส่วน คือ เสียงตัวละคร และเสียงเพลงจากกลุ่มหนังประโมทัย “เพชรอีสาน” โรงเรียนดงบังพิสัยนวการนุสรณ์ จากบทพากย์เทียบเวลากับ Rough Animation

บทเขียนขึ้น (Screenplay)

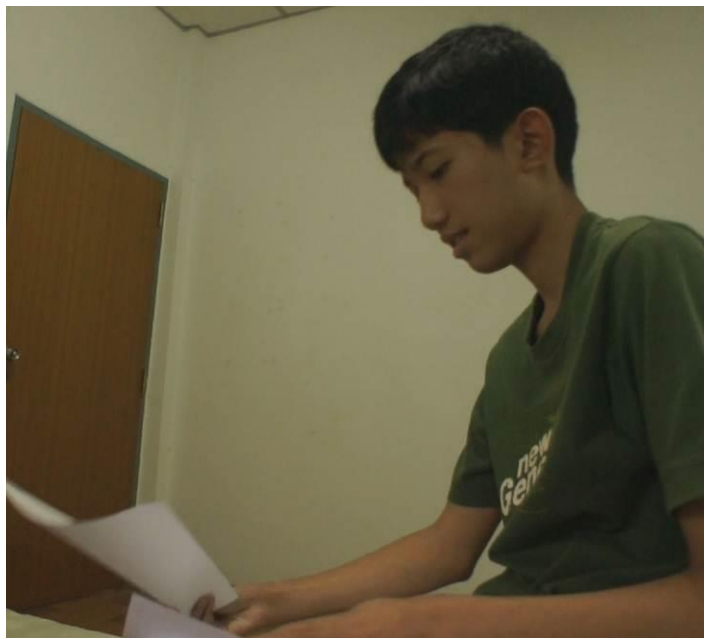
ตารางบทเขียนขึ้น : ตอนที่ 1 หัวข้อ 6 ออกเรียนวิชา

Scene1
Location: เมืองบึงกาฬ
Time: เช้า
Script: พระอาจารย์ท้าวสี 6 ไปเรียนพิเศษภาษาเพื่อหาทางขึ้นจากบ้านจากอีกฟากได้ พระอาจารย์ท้าวสี 6 “คุณพ่อเจ้าไปเพื่อที่จะออกมาจากบ้านจากอีกฟาก”
ท้าวสี 6 “คุณพ่อเจ้าไปเรียนพิเศษภาษา”
ท้าวสี 6 “ไม่ใช่นะครับ แต่ต้องไปเรียนพิเศษเพื่อจะได้รู้ภาษาที่คนอื่นไม่รู้” พระอาจารย์ท้าวสี 6 “เรียนพิเศษ”
พระอาจารย์ท้าวสี 6 “โรงเรียนพิเศษที่เรียนภาษาที่คนอื่นไม่รู้”
ท้าวสี 6 “เรียนพิเศษ”

Scene2
Location: บึง
Time: เวลาเช้า
Script: ศิษย์ออกคำไปเป็นอาหาร

Scene3
Location: บึงเมืองนครคีรี
Time: เวลาเช้า
Script: พระอาจารย์ท้าวสี 6 ออกเดินทางมาเพื่อหาทางขึ้นจากบ้านจากอีกฟากได้ พระอาจารย์ท้าวสี 6 “คุณพ่อเจ้าไปเพื่อที่จะออกมาจากบ้านจากอีกฟาก”
ท้าวสี 6 “คุณพ่อเจ้าไปเรียนพิเศษภาษา”
ท้าวสี 6 “เรียนพิเศษ”
พระอาจารย์ท้าวสี 6 “เรียนพิเศษ”

Scene4
Location: เมืองบึงกาฬ
Time: เช้า
Script: โอรส 1 “คุณพ่อเจ้าไปเพื่อที่จะออกมาจากบ้านจากอีกฟาก”
โอรส 2 “เรียนพิเศษ”

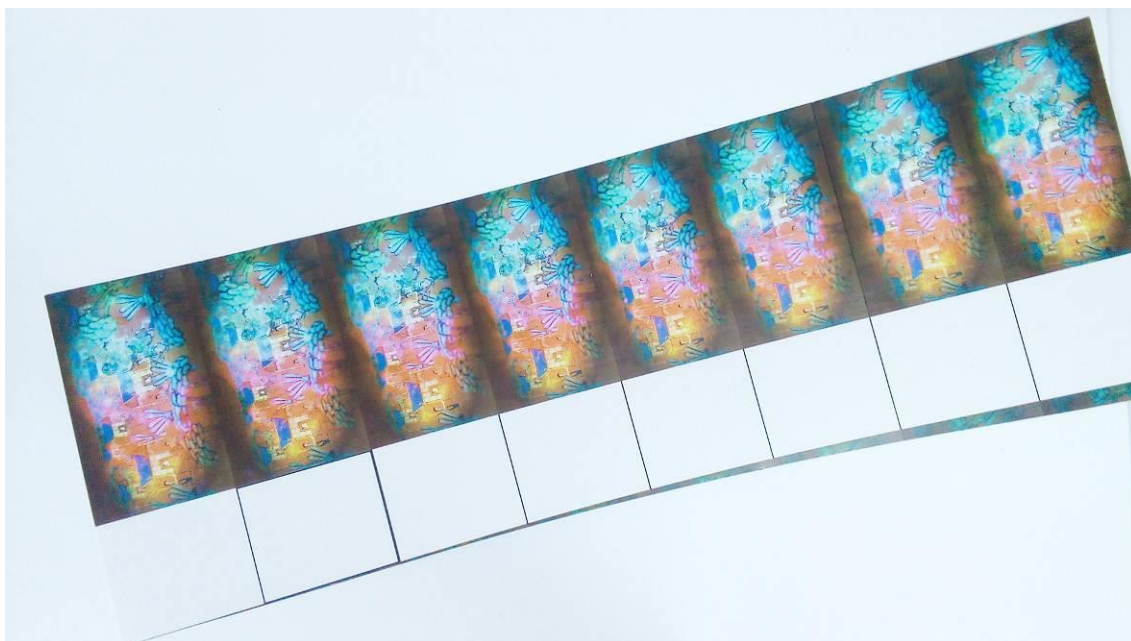


ภาพประกอบ 51 กระบวนการอัดเสียงโดยเด็กชายพัชรพล จิตบรรจง นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม





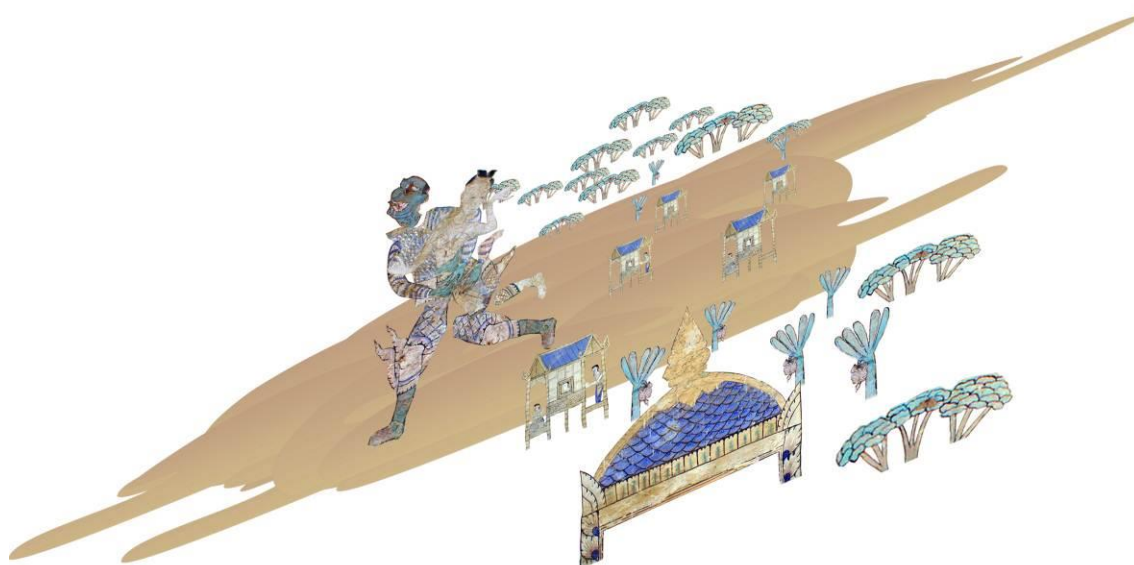
ภาพประกอบ 52 กระบวนการอัดเสียงโดยนางลัดดาวรรณ ยอดประทุม นักร้องหมอลำหนังประโมทัย



ภาพประกอบ 53 ทดลองทำต้นแบบแอนิเมชันด้วยมือ Flip book



ภาพประกอบ 54 ต้นแบบแอนิเมชั่น Flip book

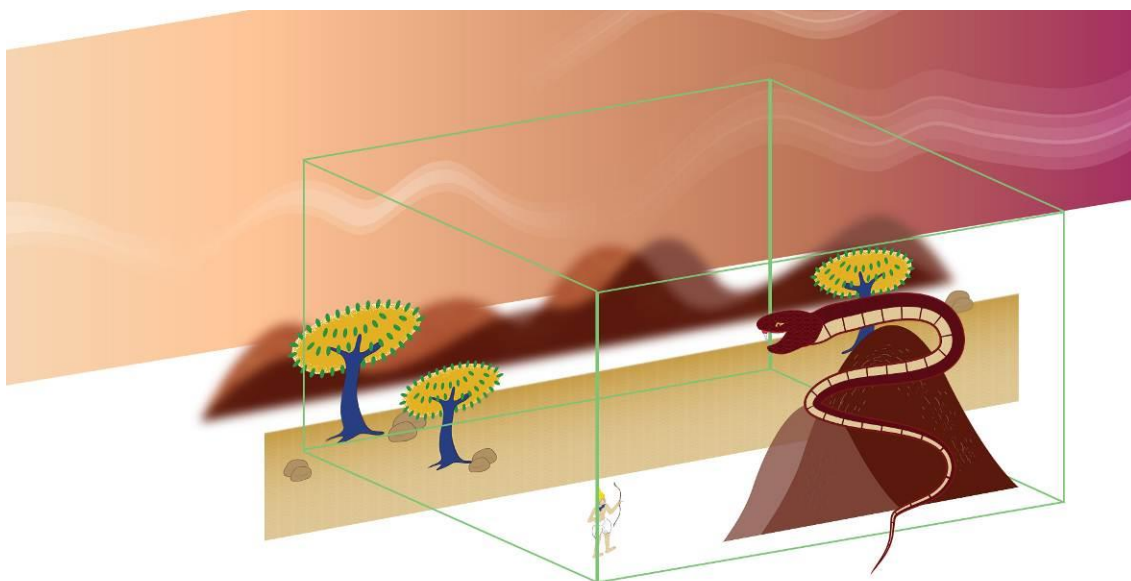


ภาพประกอบ 55 นำภาพที่แยกส่วนทดลองการจัดวางใน Adobe Photoshop

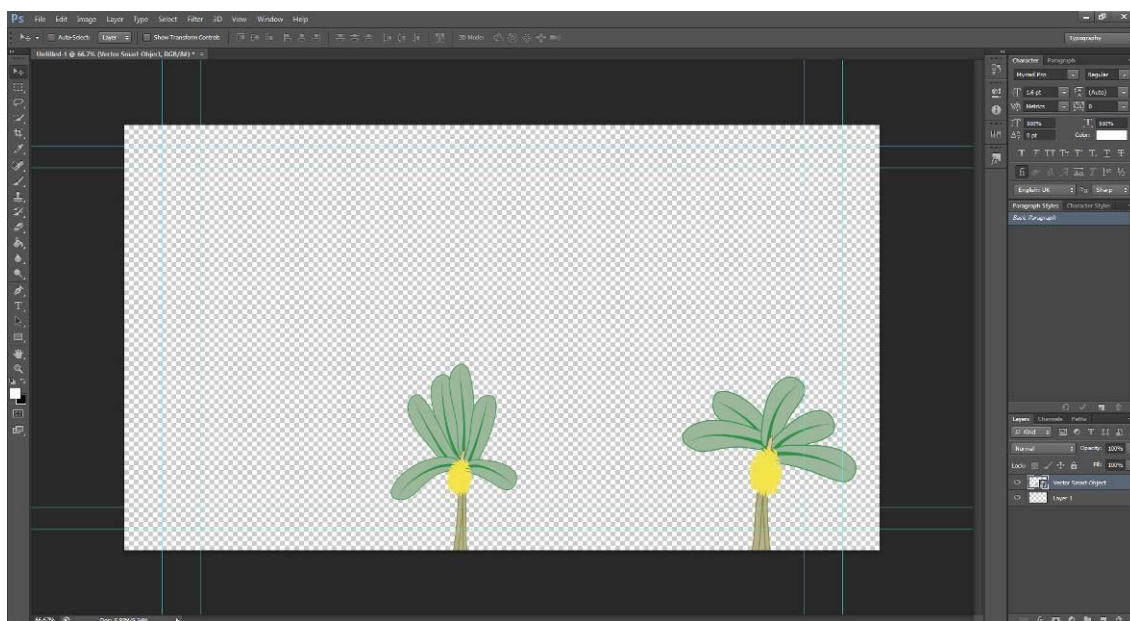




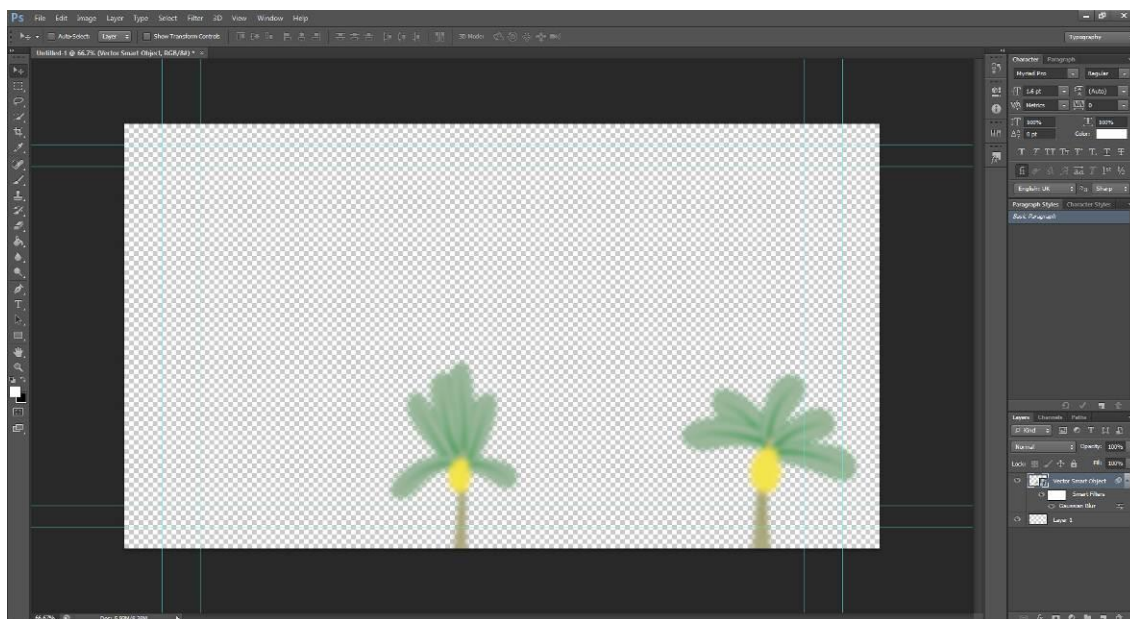
ภาพประกอบ 56 จัดวางให้อยู่ในเฟรมภาพ Flip book



ภาพประกอบ 57 ได้แนวทางในการสร้างฉากที่มีมิติในสื่อแอนิเมชัน

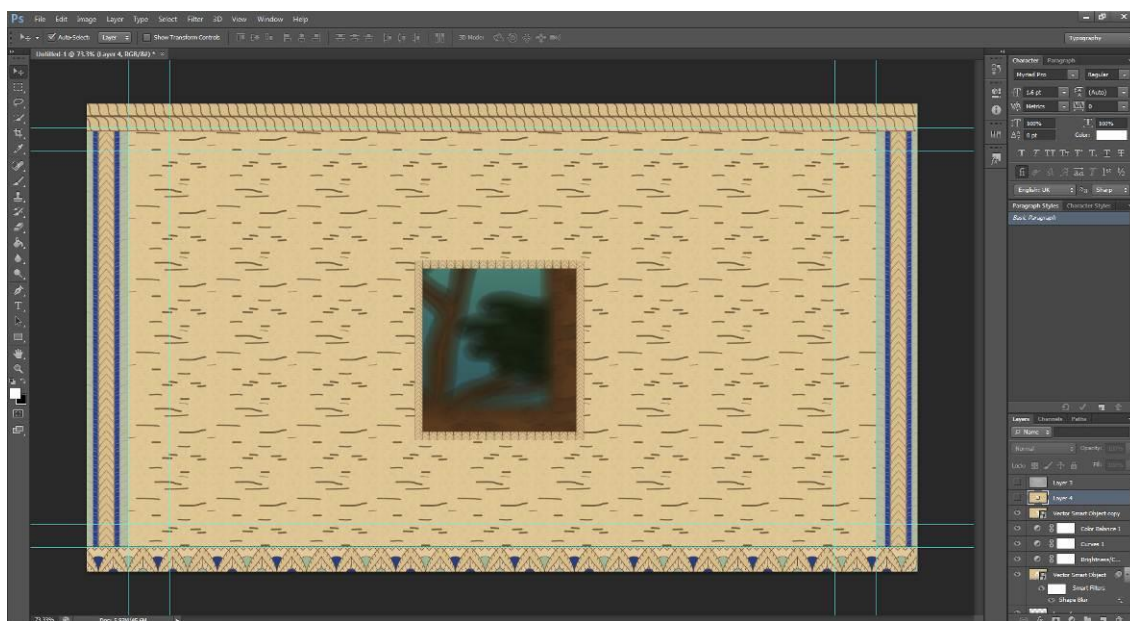


ภาพประกอบ 58 กระบวนการตกแต่งภาพประกอบฉากจำลองระยะชัดลึก

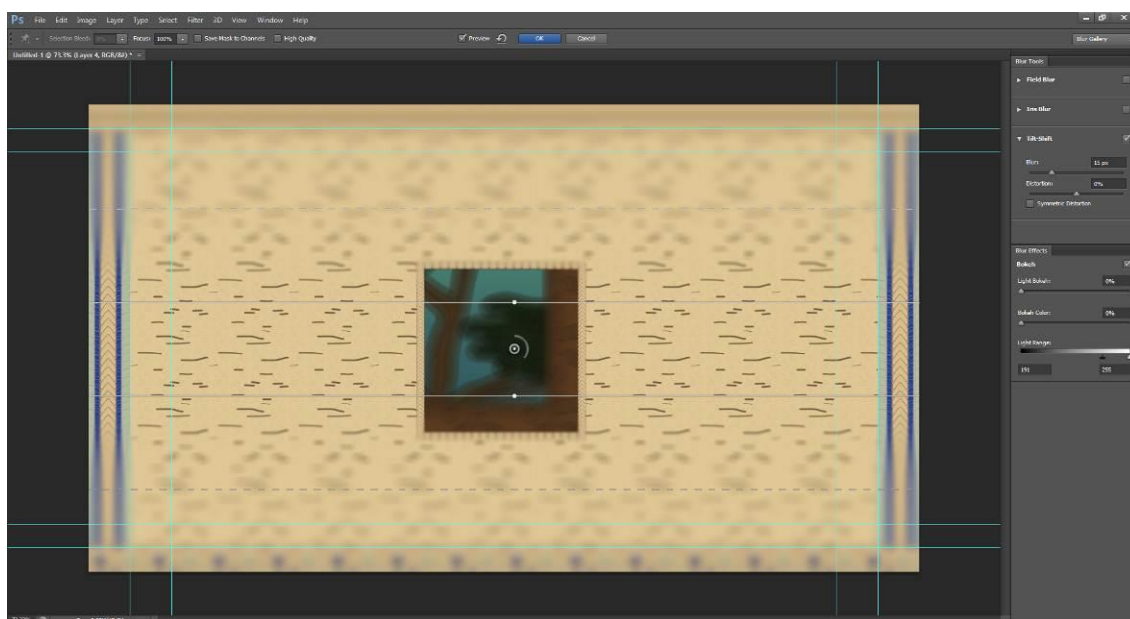


ภาพประกอบ 59 ตกแต่งภาพประกอบฉากจำลองระยะชัดลึกใน Adobe Photoshop



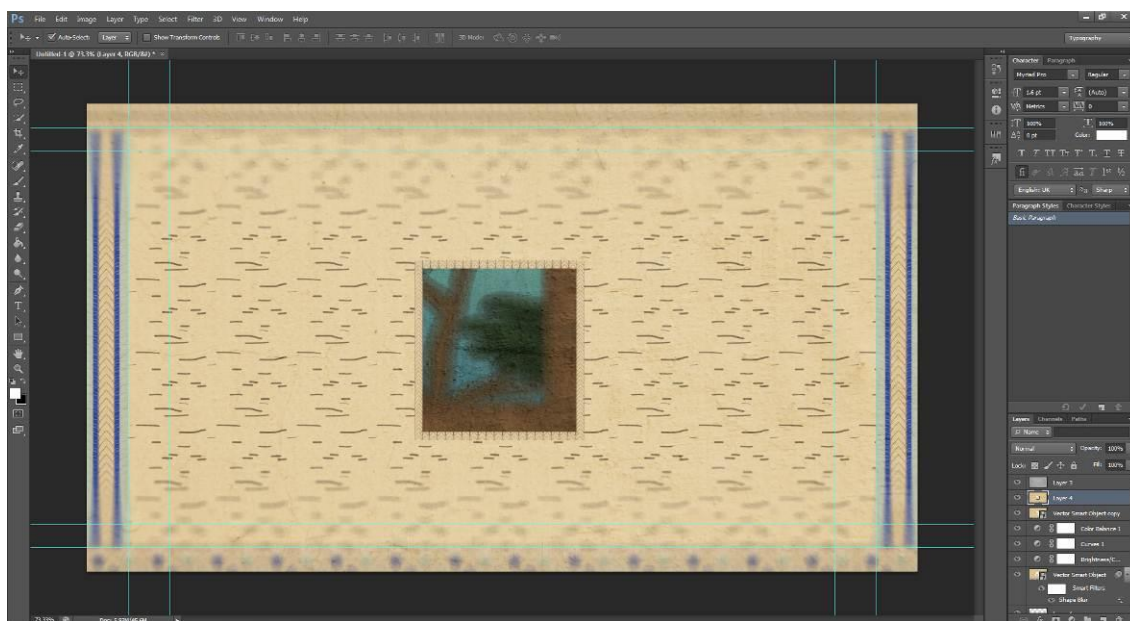


ภาพประกอบ 60 จัดวางองค์ประกอบตามระยะชัดลึกใน Adobe Photoshop

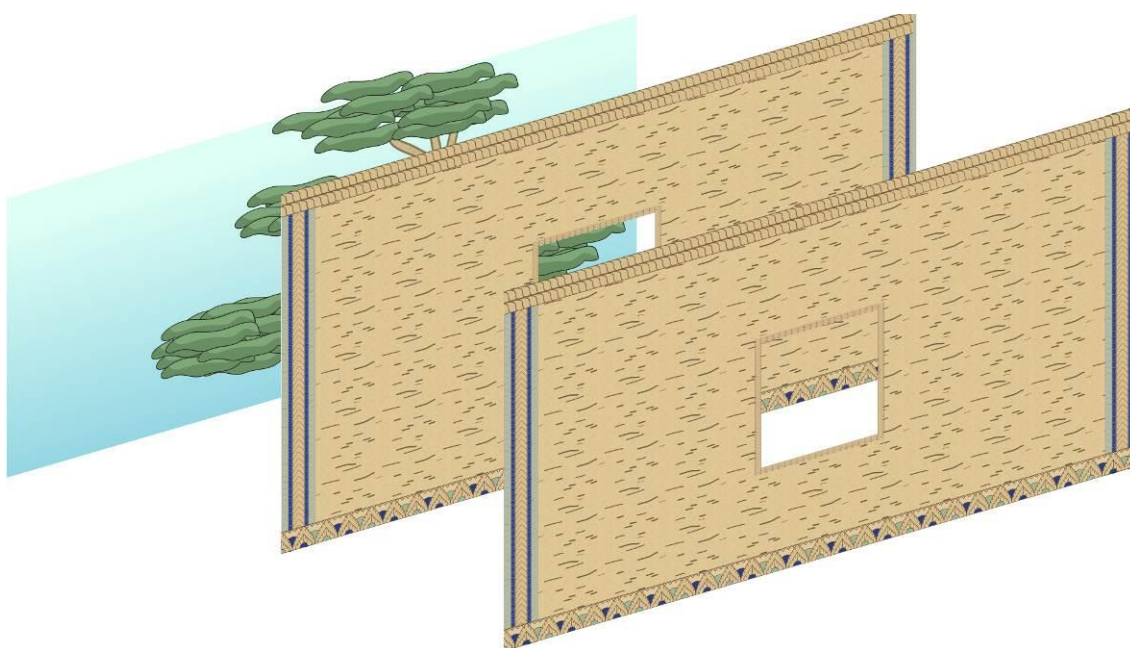


ภาพประกอบ 61 ใส่เทคนิคความชัด และเบลอนินฉาก





ภาพประกอบ 62 ใส่พื้นผิวของผ้าผนังที่ขรุขระเพื่อสื่ออารมณ์ภาพจิตรกรรมฝาผนัง

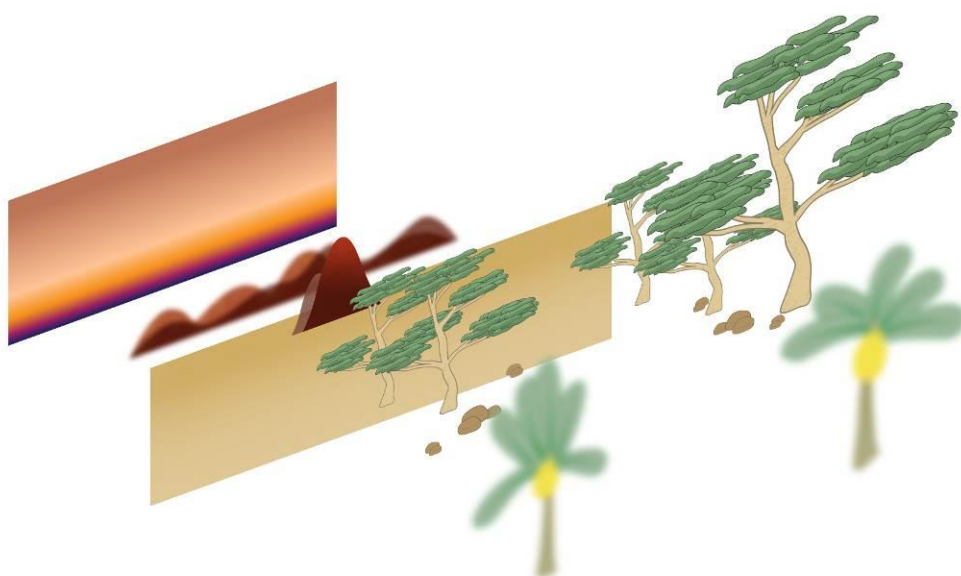


ภาพประกอบ 63 จัดเรียงฉาก “เมืองเปงจาล”





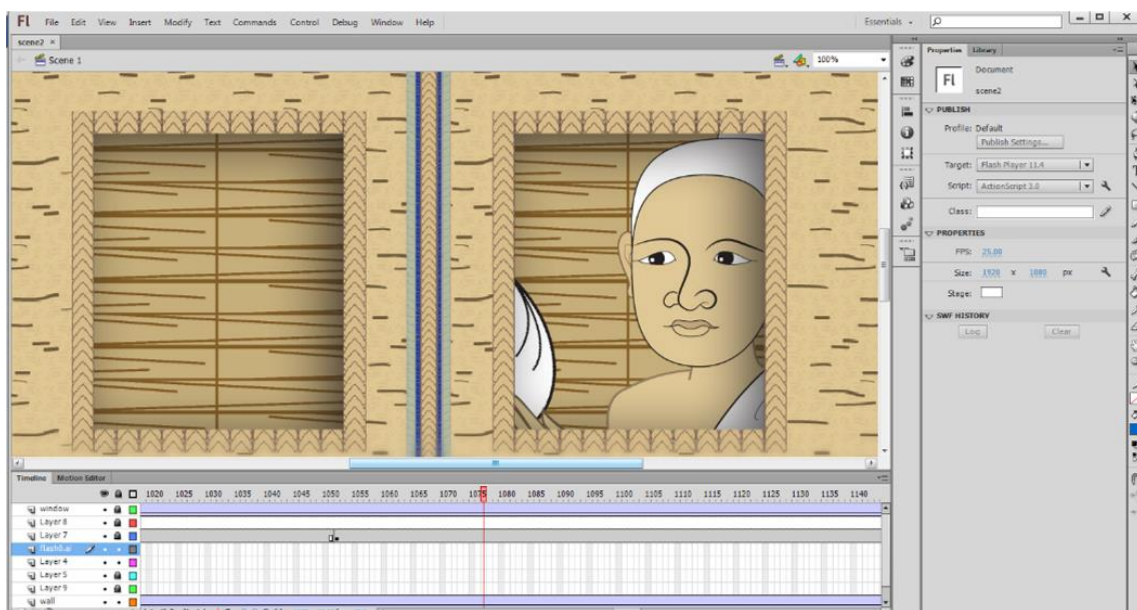
ภาพประกอบ 64 จัดเรียงฉาก “เมืองนครศิลป์”



ภาพประกอบ 65 จัดเรียงฉาก “ด่านงูซวง”

เมื่อการออกแบบฉากเสร็จสิ้น จะทำการนำภาพตัวละครมาสร้างการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Flash



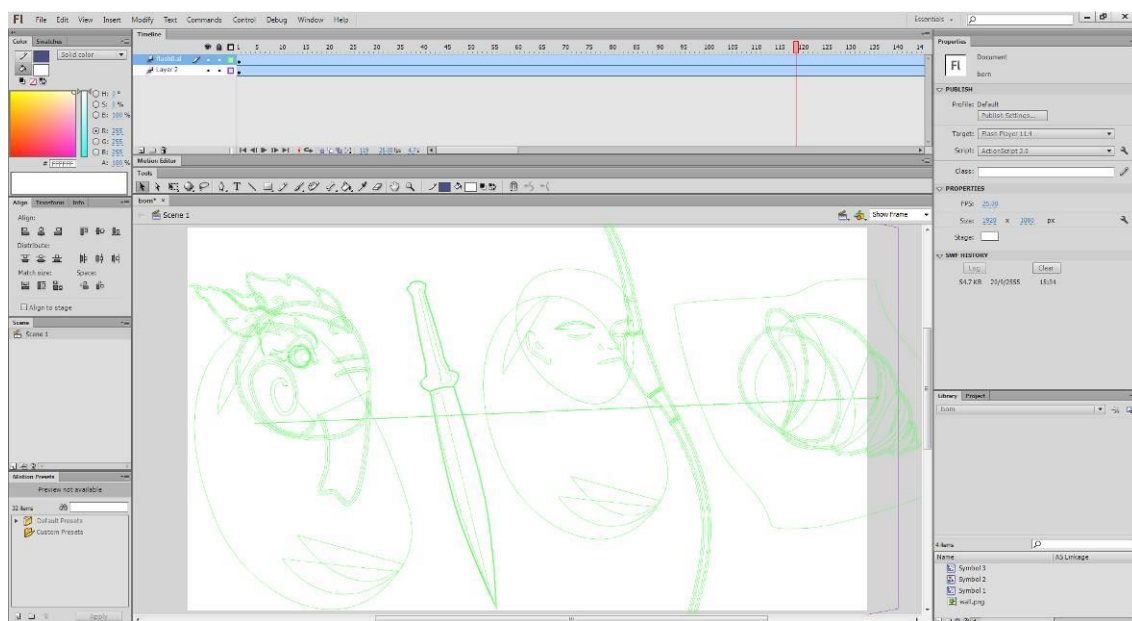


ภาพประกอบ 66 ทำการนำภาพตัวละครที่ออกแบบไว้มาใส่ใน Library ในโปรแกรม Adobe Flash

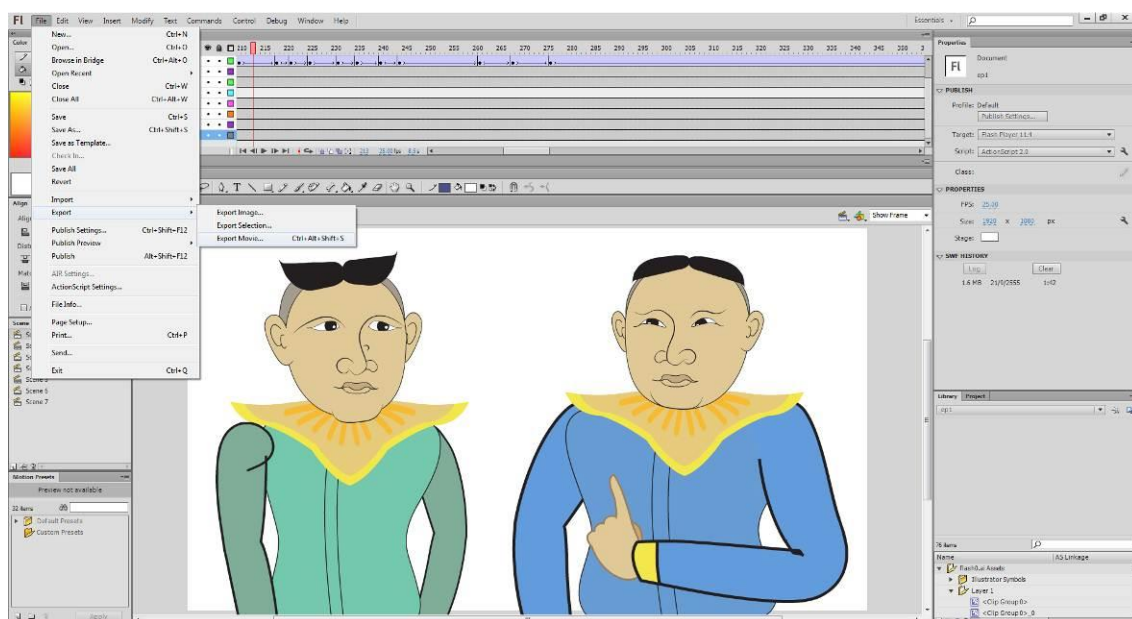


ภาพประกอบ 67 ใช้เทคนิค frame by frame และ Motion tween ในการเคลื่อนไหว



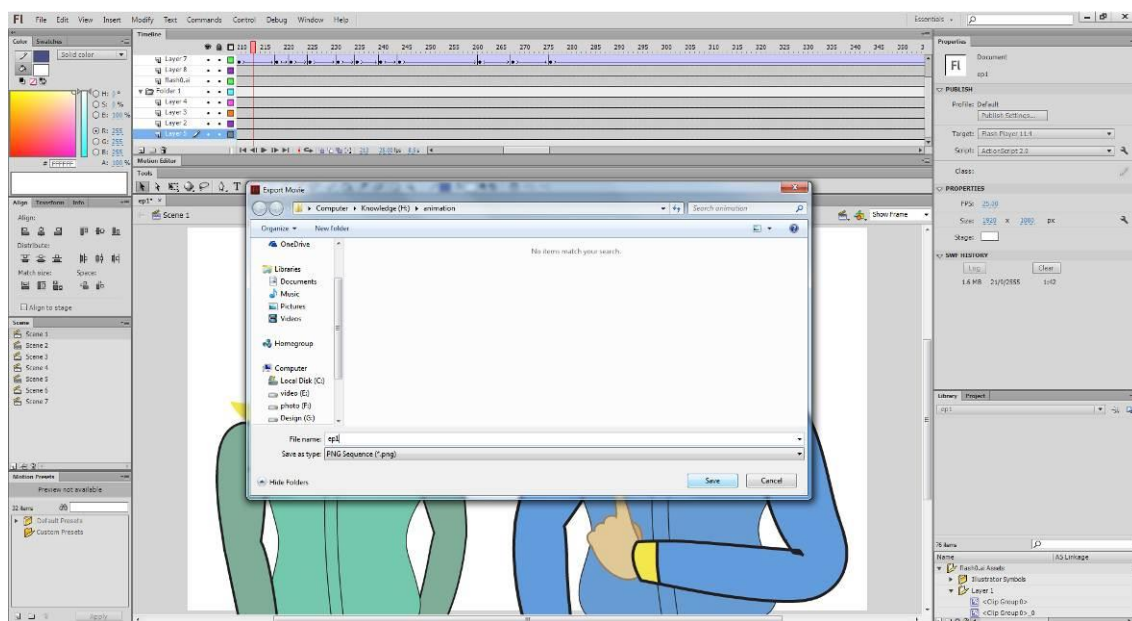


ภาพประกอบ 68 นำภาพตัวละครที่แบ่งส่วนมาเรียงในแต่ละเฟรมให้ต่อเนื่องกัน

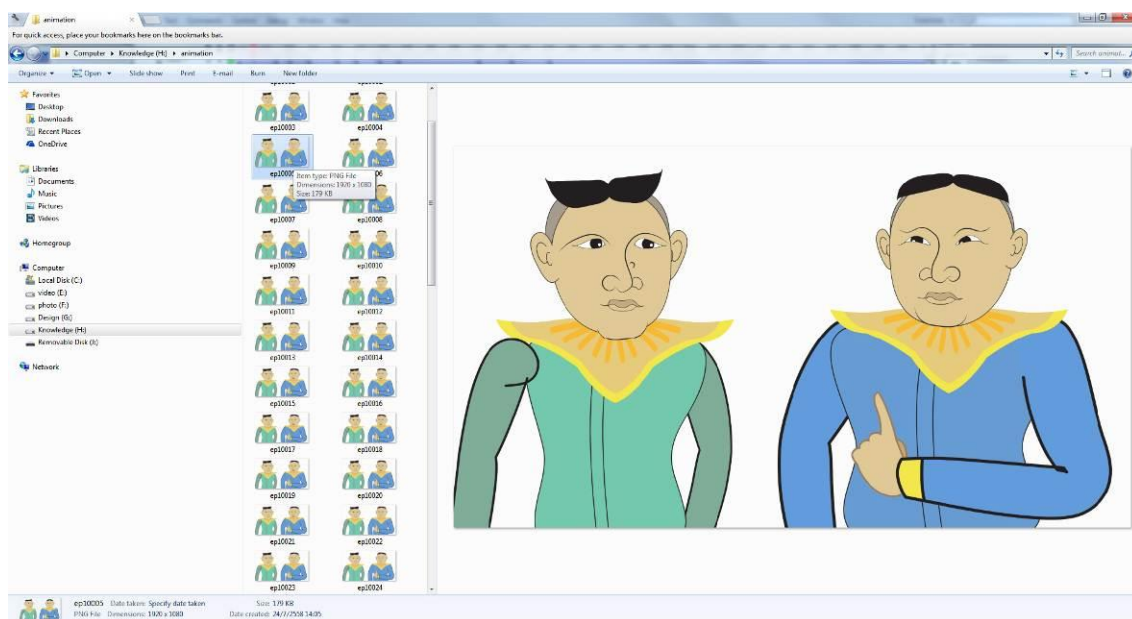


ภาพประกอบ 69 ส่งภาพ Export เป็นภาพนิ่งที่ละเฟรมด้วยคำสั่ง Export Movie



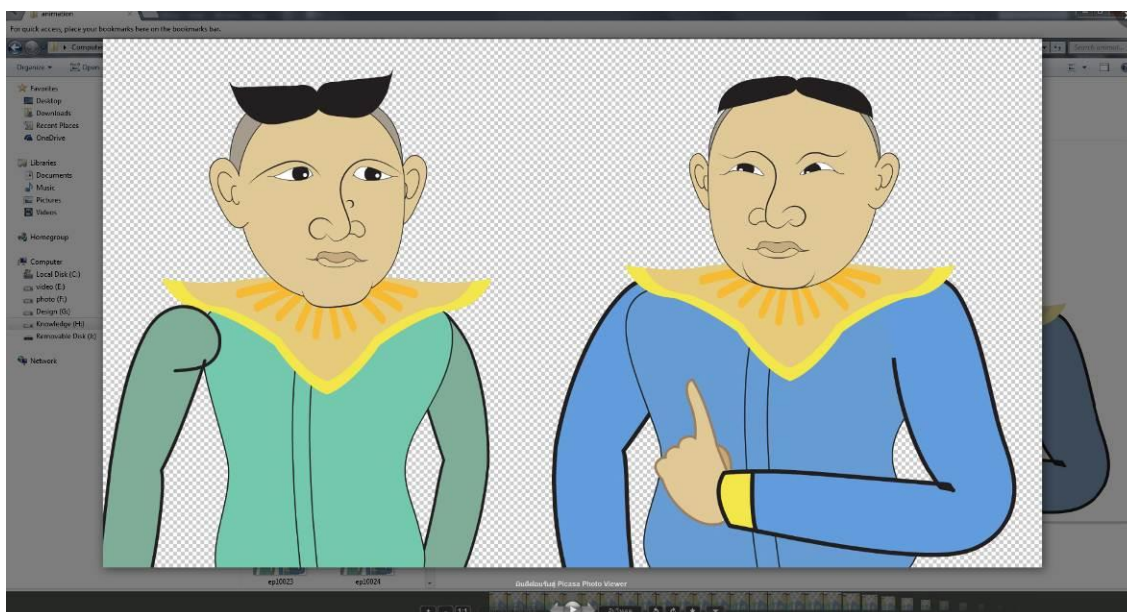


ภาพประกอบ 70 บันทึกภาพ Export เป็นภาพนิ่งที่มีพื้นหลังโปร่งใส



ภาพประกอบ 71 จะได้ภาพทุกเฟรมอยู่ที่อัตรา 24 เฟรมต่อวินาที

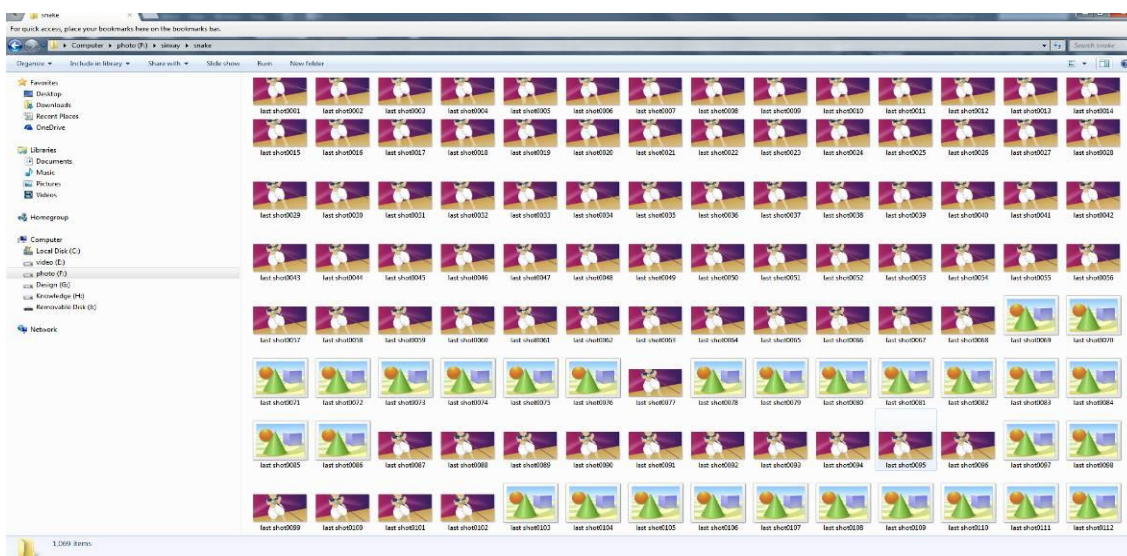




ภาพประกอบ 72 ภาพตัวละครที่ขยับที่มีพื้นหลังโปร่งใส

ขั้นตอนการตัดต่อ (Post Production)

รวบรวมภาพทั้งหมด ทำการตัดต่อผลงานทั้งส่วนของภาพและเสียง เรียงลำดับการเล่าเรื่องที่ได้กำหนดไว้ในส่วน Story Board ให้เกิด เป็นผลงาน Animation ที่เสร็จสมบูรณ์ โดยใช้ โปรแกรม Edius เพื่อใช้ในการตัดต่อภาพและบันทึกเสียงประกอบต่าง ๆ เมื่อเรียบร้อยแล้วนำไปให้ ผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอคำแนะนำและนำมาปรับปรุงแก้ไข เมื่อปรับปรุงแก้ไขแล้วนำกลับไปให้ผู้เชี่ยวชาญอีกครั้ง เพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อ



ภาพประกอบ 73 นำภาพตัวละครในไฟล์เตอร์ที่บันทึกไว้ทั้งหมด 14626 เฟรม





ภาพประกอบ 74 นำเข้าโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ นำมาผสมกับฉากที่เตรียมไว้



ภาพประกอบ 75 อัดเสียงบรรยากาศเพิ่มเติม



ภาพประกอบ 76 ปรับระดับเสียงให้ชัดเจน

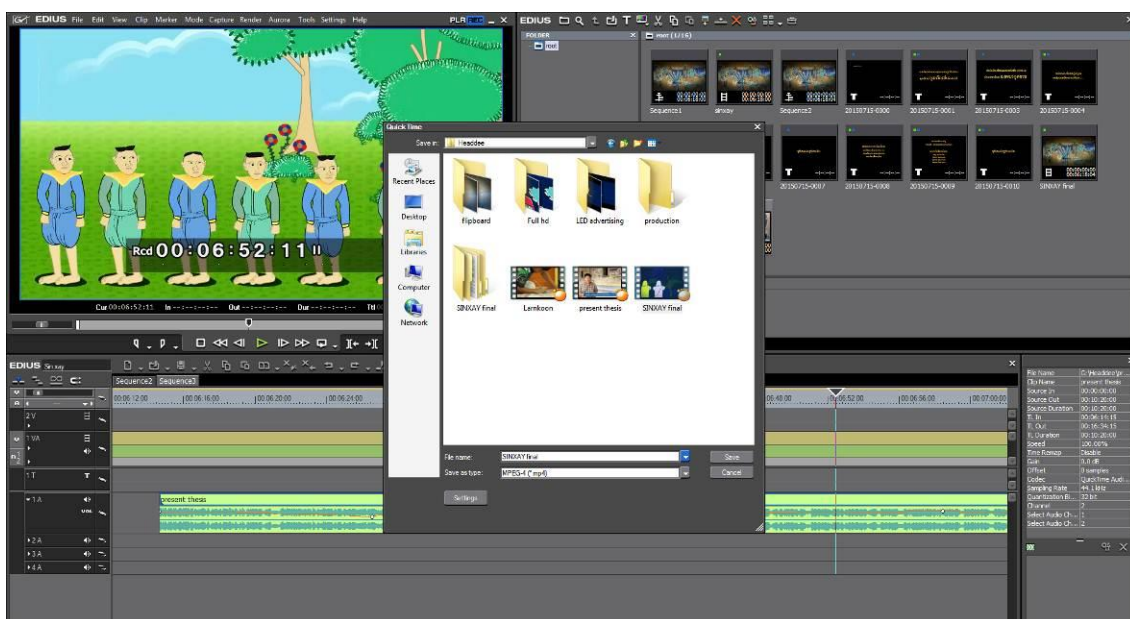


ภาพประกอบ 77 ภาพแอนิเมชันที่ยังไม่ได้รายละเอียดเทคนิคพิเศษ



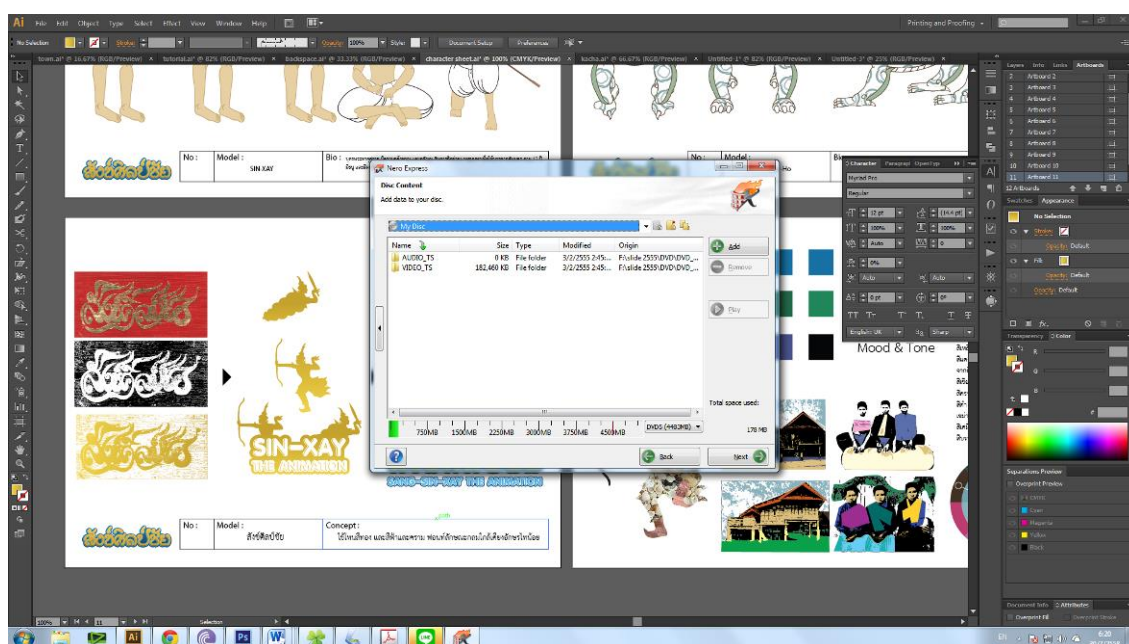


ภาพประกอบ 78 ภาพแอนิเมชันที่ใส่พื้นผิวของผนังลงไป



ภาพประกอบ 79 ภาพแอนิเมชันที่ยังไม่ใส่รายละเอียดเทคนิคพิเศษ





ภาพประกอบ 80 บันทึกลงบนสื่อวีดิเพื่อเผยแพร่





ภาพประกอบ 81 ภาพโดยย่อสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย



3.10 วิธีดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1

1. ศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังอีสาน และเก็บข้อมูลลงพื้นที่สำรวจจิตรกรรมฝาผนังวัดในจังหวัดมหาสารคาม เพื่อนำมาวิเคราะห์ รูปแบบตัวละคร พัฒนาสร้างสรรค์ตัวละครที่มีเอกลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังอีสาน เพื่อประกอบสื่อแอนิเมชัน
2. การสัมภาษณ์ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย เพื่อใช้ศึกษาและรวบรวมเนื้อหา นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาข้อสรุปด้านเนื้อหา ลักษณะตัวละคร ฉาก และการถ่ายทอดเนื้อหา

ระยะที่ 2

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน รายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย
2. การวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ในจังหวัดมหาสารคาม เพื่อเป็นแนวทางนำมาประยุกต์ในการออกแบบตัวละคร ฉาก และบรรยากาศ
3. การพัฒนารูปแบบตัวละคร ฉาก และบรรยากาศโดยประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน บนคอมพิวเตอร์
4. การประเมินด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับตัวละครสังข์ศิลป์ชัยให้กับผู้เชี่ยวชาญเพื่อหารูปแบบตัวละครที่เหมาะสมที่สุด

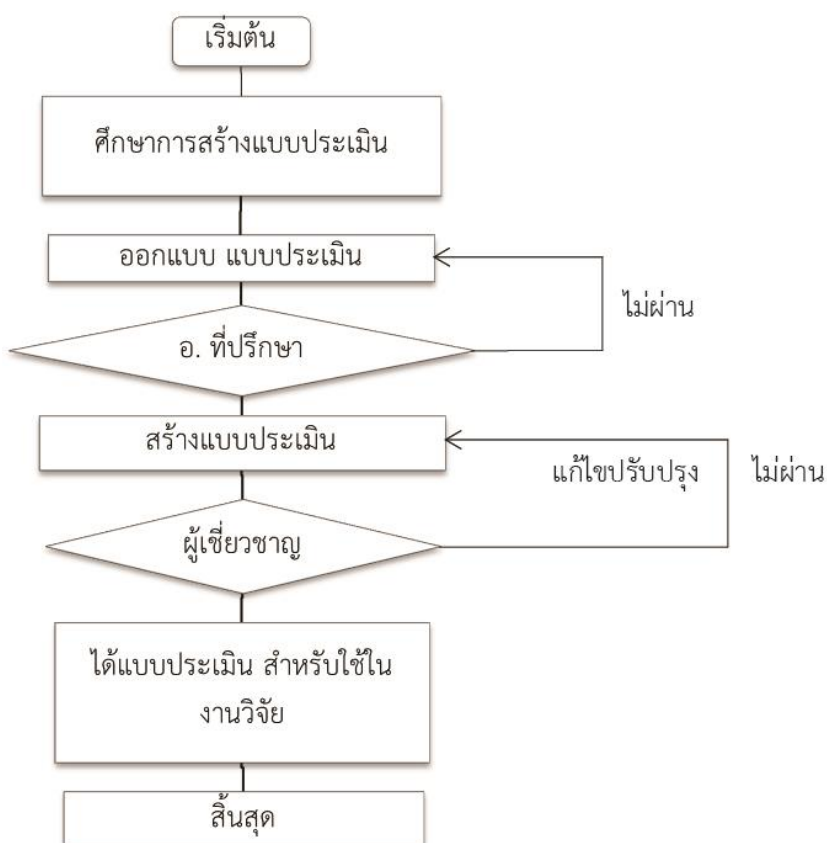
ระยะที่ 3

1. การพัฒนาสื่อแอนิเมชันโดยใช้ตัวละครที่ได้จากการศึกษาจากจิตรกรรมฝาผนัง ใช้กรณีศึกษาจากเรื่องสังข์ศิลป์ชัย จำนวน 2 ตอน คือตอนไปหาเรียนวิชา และตอนเข้าด่านงูขวาง โดยใช้กระบวนการสร้าง 3P ได้แก่ 1) ขั้นตอนการเตรียมตัวก่อนการผลิต (Pre-Production) 2) ขั้นตอนการผลิต (Production) 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)
2. การประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ตอนไปหาเรียนวิชา และตอนเข้าด่านงูขวาง โดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปแก้ไข และพัฒนาสื่อแอนิเมชันตามกระบวนการพัฒนา ADDIE Model
3. ทำการทดลองโดยให้กลุ่มเป้าหมายรับชมสื่อแอนิเมชัน จากนั้นทำแบบสอบถามการรับรู้ และความพึงพอใจ ต่อสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ตอนไปหาเรียนวิชา และตอนเข้าด่านงูขวาง
4. เก็บรวบรวมข้อมูลการทำแบบสอบถามการรับรู้ และความพึงพอใจ หลังรับชมสื่อแอนิเมชัน และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ



ขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินการรับรู้ ดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือ และเทคนิคในการรวบรวมข้อมูลจากหนังสือการวัดและประเมินผลของ บุญชม ศรีสะอาด (2543 : 52-67) นวัตกรรม และการสร้าง เครื่องมือสำหรับการวิจัย
2. แบบวัดการรับรู้การชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย จำนวน 20 ข้อ
3. นำแบบวัดการรับรู้ที่สร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ หรือค่า IOC
4. นำแบบวัดการรับรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียน ไปทดลองใช้ เพื่อหาการรับรู้ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามตารางเรียนปกติที่โรงเรียนจัดให้ เพื่อทดสอบการรับรู้ และยืนยันผลกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ภาควิชาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 30 คน (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 9)

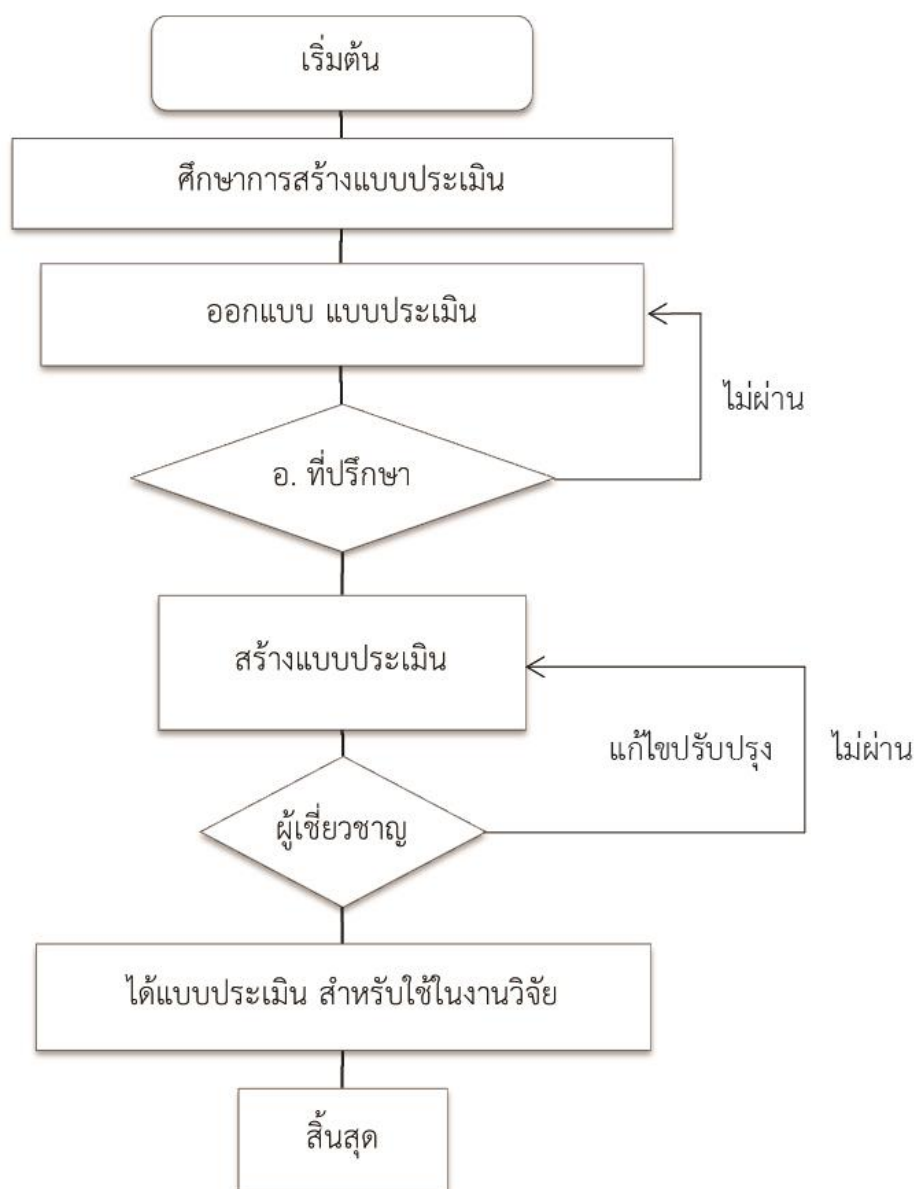


ภาพประกอบ 82 แผนภูมิการสร้างเครื่องมือ



ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามจากหนังสือการวิจัยเบื้องต้น บุญชม ศรีสะอาด (2543: 63)
2. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย เห็นด้วยน้อยที่สุด
3. นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดียวกับการประเมินการตูนแอนิเมชัน ตรวจสอบความชัดเจนและความเหมาะสมของภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการถาม เพื่อให้มีความครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการ



ภาพประกอบ 83 แผนภูมิการสร้างเครื่องมือ



3.11 การวิเคราะห์เครื่องมือ

นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ มาวิเคราะห์คุณภาพสื่อ ความพึงพอใจ และการรับรู้ดังนี้

3.11.1 หาคุณภาพสื่อ โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของสื่อ ด้วยแบบประเมินตามเกณฑ์การตัดสินประเมินค่า ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 161)

คุณภาพดีมาก	ระดับคะแนนเฉลี่ย	4.51-5.00
คุณภาพดี	ระดับคะแนนเฉลี่ย	3.51-4.50
คุณภาพปานกลาง	ระดับคะแนนเฉลี่ย	2.51-3.50
คุณภาพน้อย	ระดับคะแนนเฉลี่ย	1.51-2.50
คุณภาพน้อยที่สุด	ระดับคะแนนเฉลี่ย	1.00-1.50

3.11.2 หาผลการรับรู้ และความพึงพอใจ โดยนำไปให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความพึงพอใจ และการรับรู้ โดยให้ค่าคะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

การรับรู้/ความพึงพอใจมากที่สุด	ให้ค่าคะแนน	5
การรับรู้/ความพึงพอใจมาก	ให้ค่าคะแนน	4
การรับรู้/ความพึงพอใจปานกลาง	ให้ค่าคะแนน	3
การรับรู้/ความพึงพอใจน้อย	ให้ค่าคะแนน	2
การรับรู้/ความพึงพอใจน้อยที่สุด	ให้ค่าคะแนน	1

3.11.3 หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทั้งโดยรวม รายด้าน รายข้อ แล้วนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ และประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 35-36)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง การรับรู้/ความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง การรับรู้/ความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง การรับรู้/ความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง การรับรู้/ความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง การรับรู้/ความพึงพอใจน้อยที่สุด



3.12 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.12.1 การหาค่าเฉลี่ยของคะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 35 - 36) คำนวณ
จาก

$$\text{สูตร} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมคะแนน
 N แทน จำนวนเด็กกลุ่มตัวอย่าง

3.12.2 ค่าเบี่ยงเบนส่วนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 35 - 36) มีสูตรดังนี้

$$\text{สูตร} \quad SD = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 X แทน คะแนนแต่ละตัว
 N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม
 $\sum$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

3.12.3 ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 101)

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
 F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
 N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน
วรรณกรรมท้องถิ่น กรณีศึกษาเรื่องสังข์ศิลป์ชัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล และ
เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

- 4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
- 4.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการสื่อความหมายของข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมาย
ของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ย
N	แทน จำนวนนักเรียน
SD	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
Σ	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

4.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์การประเมินคุณภาพ สื่อแอนิเมชัน
- ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การรับรู้ของนักเรียนต่อการชมแอนิเมชัน
- ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการชมแอนิเมชัน

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้
วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 ท่าน



ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านเนื้อหาของสื่อแอนิเมชัน			
1.1 ลำดับการเล่าเรื่อง	4.2	0.83	ดี
1.2 มีความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหา	3.8	0.44	ดี
1.3 เนื้อหาต่อการเข้าใจ	4.6	0.54	ดีมาก
1.4 ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาพ	4.8	0.44	ดีมาก
1.5 แอนิเมชันสามารถถ่ายทอดเนื้อหาสิ่งมีชีวิตได้	4.4	0.89	ดี
	4.36	0.38	ดี
2. ด้านความเหมาะสม และความงามของภาพ			
2.1 ความงามขององค์ประกอบ และภาพ	4.6	0.54	ดีมาก
2.2 ความน่าสนใจของภาพ	4.8	0.44	ดีมาก
2.3 การสื่อความหมายตรงตามจุดมุ่งหมายของภาพ	4.8	0.44	ดีมาก
2.4 ความสวยงามของตัวละคร	4.8	0.44	ดีมาก
2.5 ความกลมกลืนของภาพ	4.6	0.54	ดีมาก
2.6 ความชัดเจนของภาพ	4.6	0.89	ดีมาก
2.7 การเคลื่อนไหวของตัวละคร	4.6	0.54	ดีมาก
2.8 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ	3.4	0.89	ปานกลาง
2.9 เสียงบรรยายชัดเจน	3.4	0.89	ปานกลาง
2.10 ระยะเวลาในการนำเสนอ	4.6	0.54	ดีมาก
2.11 ลำดับการนำเสนอภาพ	4.6	0.54	ดีมาก
	4.43	0.52	ดี
3. ด้านประสิทธิภาพสื่อ			
3.1 ความน่าสนใจของสื่อภาพยนตร์	4.8	0.44	ดีมาก
3.2 สื่อแอนิเมชันสามารถสร้างแรงจูงใจต่อผู้ชม	4.8	0.44	ดีมาก
3.3 สื่อแอนิเมชันสามารถทำให้ผู้ชมคล้อยตาม	4.6	0.54	ดีมาก
3.4 สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจคตินิยมที่ต้องการนำเสนอ	4.8	0.44	ดีมาก
	4.75	0.1	ดีมาก
เฉลี่ยรวม	4.48	0.44	ดี



จากตาราง 5 เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน แล้วนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ด้านเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันคิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.36$, $SD = 0.38$) อยู่ในระดับดี ด้านความเหมาะสม และความงามของภาพคิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.43$, $SD = 0.52$) อยู่ในระดับดี และด้านประสิทธิภาพสื่อคิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.75$, $SD = 0.1$) อยู่ในระดับดีมาก คุณภาพเฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 4.48$, $SD = 0.44$) อยู่ในระดับดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าคุณภาพด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.36$, $SD = 0.38$) อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อ 3 และข้อ 4 มีคุณภาพในระดับดีมาก และข้อ 1 ข้อ 2 และข้อ 5 อยู่ในระดับดี คุณภาพด้านความเหมาะสม และความงามของภาพ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.43$, $SD = 0.52$) อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อ 1 ข้อ 2 ข้อ 3 ข้อ 4 ข้อ 5 ข้อ 6 ข้อ 7 ข้อ 10 และข้อ 11 อยู่ในระดับดีมาก และข้อ 8 และข้อ 9 อยู่ในระดับปานกลาง คุณภาพด้านประสิทธิภาพสื่อมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.75$, $SD = 0.1$) อยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าทุกข้ออยู่ในระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้ ควรให้ภาพคงลักษณะจิตรกรรมฝาผนังอีสาน มีพื้นผิวเหมือนฝาผนังเก่า และควรบันทึกเสียงให้มีคุณภาพชัดเจนกว่านี้ สื่อมีความน่าสนใจ และควรพัฒนาสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

4.3.2 ผลการวิเคราะห์การรับรู้ของนักเรียนต่อการชมแอนิเมชัน

การวิเคราะห์การรับรู้ ดำเนินการ โดยนำคะแนนจากแบบสอบถามการรับรู้จากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีการศึกษา 2555 ที่เรียนในรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น จำนวน 30 คน มาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้ผลดังตาราง 6 ดังนี้



ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์การรับรู้ของนักเรียนต่อการชมแอนิเมชัน

ลำดับที่		$\bar{X}$	SD	การรับรู้
1	ท่านรับรู้ถึงเนื้อหาของสื่อแอนิเมชัน	4.61	0.48	มากที่สุด
2	ท่านได้รับความสนุกจากการชมสื่อแอนิเมชัน	4.33	0.48	มาก
3	ท่านสามารถจดจำตัวละครในเรื่องได้	4.33	0.48	มาก
4	ท่านรู้ว่าตัวละครได้ประยุกต์มาจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน	4.33	0.48	มาก
5	ท่านมีความสนใจอยากชมอีกครั้ง	4.33	0.48	มาก
6	ท่านรับรู้ถึงคุณค่าของวรรณกรรมท้องถิ่น	4.33	0.48	มาก
7	ท่านรับรู้ถึงคติธรรมที่อยู่ในสื่อแอนิเมชันเรื่องสังข์ศิลป์ชัย	4.33	0.48	มาก
8	ท่านสามารถนำเรื่องสังข์ศิลป์ชัยไปเล่าต่อได้	4.33	0.48	มาก
9	ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานมีคุณค่าควรศึกษา	4.33	0.48	มาก
10	สามารถนำคติธรรมจากเรื่องสังข์ศิลป์มาใช้ในชีวิตได้	4.33	0.48	มาก
รวม		4.35	0.08	มาก

จากตาราง 6 เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนหลังชมสื่อแอนิเมชันแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย แล้วนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่านักเรียนมีการรับรู้จากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน การรับรู้เฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 0.08$) อยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าการรับรู้ถึงเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.61$, $SD = 0.48$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อ 2 ข้อ 3 ข้อ 4 ข้อ 5 ข้อ 6 ข้อ 7 ข้อ 8 ข้อ 9 และข้อ 10 มีค่าการรับรู้อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะจากนักเรียนมีดังนี้ เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย สามารถนำไปเล่าต่อคนอื่นได้ เสียงบรรยายมีความชัดเจน



4.3.3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน

การวิเคราะห์ความพึงพอใจ ดำเนินการ โดยนำคะแนนจากการตอบแบบสอบถาม ความพึงพอใจมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้ผลดังตาราง 7

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการชมแอนิเมชัน

ลำดับที่		$\bar{X}$	SD	ความพึงพอใจ
1	ลำดับการเล่าเรื่องของแอนิเมชันง่ายต่อการเข้าใจ	4.61	0.48	มากที่สุด
2	มีความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับเนื้อหา	4.33	0.48	มาก
3	ตัวละครมีความสวยงามมีความน่าสนใจ	4.33	0.48	มาก
4	ตัวละครแต่ละตัวมีลักษณะเหมาะสมกับวัย	4.33	0.48	มาก
5	บรรยากาศและฉากมีความสวยงาม	4.33	0.48	มาก
6	ชอบการเคลื่อนไหวของตัวละคร	4.33	0.48	มาก
7	สีของตัวละครมีความสวยงาม	4.33	0.48	มาก
8	เสียงดนตรีประกอบมีความไพเราะ	4.33	0.48	มาก
9	เสียงบรรยายในแอนิเมชันมีความชัดเจน	4.33	0.48	มาก
10	ระยะเวลาดำเนินเรื่องกระชับเหมาะสม	4.33	0.48	มาก
11	สื่อแอนิเมชันสามารถทำให้เข้าใจวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัยได้ดีขึ้น	4.33	0.48	มาก
12	สื่อแอนิเมชันมีความน่าสนใจน่าติดตาม	4.33	0.48	มาก
13	สื่อแอนิเมชันมีความสนุก	4.33	0.48	มาก
14	ความเหมาะสมในการนำสื่อนี้มาใช้ในการเรียนการสอน	4.33	0.48	มาก
รวม		4.35	0.07	มาก

จากตาราง 7 เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนหลังชมสื่อแอนิเมชันแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย แล้วนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ความพึงพอใจเฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 0.07$) อยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าลำดับการเล่าเรื่องของแอนิเมชันง่ายต่อการเข้าใจ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.61$, $SD = 0.48$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อที่เหลือทั้งหมด อยู่ในระดับมาก



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย มีขั้นตอนโดยสรุป ดังนี้

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

5.2 สรุปผล

5.3 อภิปรายผล

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

5.1.1 เพื่อประยุกต์ใช้ตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน นำมาประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

5.1.2 เพื่อพัฒนาแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน โดยใช้แบบตัวละครที่ประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

5.1.3 เพื่อศึกษาการรับรู้ และความพึงพอใจจากการชมสื่อแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

5.2 สรุปผล

5.2.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจ สัมภาษณ์

5.2.1.1 ผลการสำรวจภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ในจังหวัดมหาสารคามมีองค์ประกอบศิลป์อันเป็นเอกลักษณ์คือใช้ลายเส้นไม่ยุ่งยาก และตรงไปตรงมา ไม่มีการลงแสงเงา ตัวละครจะเป็นลักษณะหันข้าง และหน้าตรง ด้านสถาปัตยกรรมเป็นแบบภาพในอุดมคติ ผสมภาพวิถีชีวิตชาวบ้านเรือนโองอีสานตามยุคสมัยรัชกาลที่ 6 เมื่อนำภาพจิตรกรรมฝาผนังชุดนี้มาประยุกต์เป็นตัวละครเพื่อเป็นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมให้มีคุณค่าต่อเยาวชน และเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร

5.2.1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้สอนรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น พบว่าเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่นที่เหมาะสมคือเรื่องสังข์ศิลป์ชัย เนื่องจากมีความสอดคล้องกับท้องถิ่น จังหวัดมหาสารคาม โดยประยุกต์สำนวนให้เป็นภาษาถิ่น เพื่อเป็นการปลูกฝังความภาคภูมิใจท้องถิ่น ซึ่งจิตรกรรมฝาผนังอีสานนำเสนอเนื้อหาวรรณกรรมท้องถิ่นเป็นภาพนิ่ง ๆ ไม่มีการเคลื่อนไหว



ไม่มีเสียงเจรจา เป็นภาพสมัยโบราณ และกำลังเสื่อมสภาพ บุปสลายไปตามกาลเวลา และสภาพแวดล้อม ทำให้มีประสิทธิภาพในการสื่อสารน้อยลง หากนำภาพจิตรกรรมฝาผนังชุดนี้มาประยุกต์เป็นตัวละคร เพื่อเป็นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมให้มีคุณค่าต่อเยาวชน และเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร โดยออกแบบ เป็นสื่อแอนิเมชันที่สร้างด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งมีทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียง ย่อมสามารถ ทำให้เกิดความตื่นตาตื่นใจแก่นักเรียนทำให้เกิดการระลึกถึงภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน และสนใจ เนื้อหาในวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น โดยเลือกใช้เนื้อเรื่องตอนท้าวทั้งหกหาเรียนวิชา และเข้าด่านงูชง เป็นกรณีศึกษาเพราะเป็นตอนเริ่มต้นการเดินทางของตัวละครสังข์ศิลป์ชัย โดยมีตอนนางสุมนทา ถูกจับตัวไปเป็นตัวเปิดเรื่องทั้ง 2 ตอน โดยการเรียนการสอนจะใช้วิธีเปิดสื่อสไลด์ฉายบนจอโปรเจคเตอร์

5.2.2 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประยุกต์ใช้ตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

ได้แนวทางการออกแบบลักษณะตัวละครสร้างสื่อแอนิเมชัน เริ่มจากสร้างชุดสีโทนอีสาน ขึ้น โดยเทียบกับสีที่พบบนภาพจิตรกรรมฝาผนัง ประยุกต์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานใช้ตัวละคร 13 ตัว และฉาก 3 ฉาก โดยกระบวนการออกแบบเป็น 2 ทางคือแบบตัวละครบุคลาธิษฐาน และ ตัวละครประยุกต์ตัดทอน จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม สรุปว่าใช้แบบตัวละคร บุคลาธิษฐาน ลักษณะลายเส้นเป็นเส้นปลายแหลม ตัวละครไม่มีเงา รูปร่าง รูปทรงการตัดเส้น ตัวละครภาพจิตรกรรมอีสานมีลายเส้น และร่างการมีเส้นขอบ กำหนดนิสัยตัวละครใช้ช่วงอายุ และ บุคลิกลักษณะตามเนื้อหาแบบเรียนวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น และฉากตามสภาพแวดล้อมในสมัยรัชกาลที่ 6 โดยพัฒนาสร้างชุดรูปแบบการเคลื่อนไหวตัวละครตามภาพประกอบ 29 หน้า 74 โดยคงเอกลักษณ์ ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชันทำภาพเคลื่อนไหวแบบ frame by frame สร้างภาพทีละภาพหลาย ๆ เฟรมต่อเรียงกัน แต่ละเฟรมจะเป็นอิสระต่อกัน เพื่อนำไปพัฒนา สื่อแอนิเมชันต่อไป

5.2.3 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

พบว่าผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ในตาราง 5 หน้า 110 เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน แล้วนำค่าเฉลี่ยไป เปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ด้านเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันคิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.36$, $SD = 0.38$) อยู่ในระดับดี ด้านความเหมาะสม และความงามของภาพคิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.43$, $SD = 0.52$) อยู่ในระดับดี และด้านประสิทธิภาพสื่อ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.75$, $SD = 0.1$) อยู่ในระดับดีมาก คุณภาพเฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 4.48$, $SD = 0.44$) อยู่ในระดับดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าคุณภาพด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.36$, $SD = 0.38$) อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อ 3 และข้อ 4 มีคุณภาพในระดับดีมาก และข้อ 1 ข้อ 2 และข้อ 5 อยู่ในระดับดี คุณภาพด้านความเหมาะสม และความงามของภาพ มีค่าเฉลี่ย



($\bar{X} = 4.43$, $SD = 0.52$) อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อ 1 ข้อ 2 ข้อ 3 ข้อ 4 ข้อ 5 ข้อ 6 ข้อ 7 ข้อ 10 และข้อ 11 อยู่ในระดับดีมาก และข้อ 8 และข้อ 9 อยู่ในระดับปานกลาง คุณภาพด้านประสิทธิภาพสื่อมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.75$, $SD = 0.1$) อยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าทุกข้ออยู่ในระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้ ควรให้ภาพคงความเก่าเหมือนลักษณะผนัง และควรบันทึกเสียงให้มีคุณภาพชัดเจนกว่านี้ สื่อมีความน่าสนใจ และควรพัฒนาสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

5.2.4 สรุปผลการศึกษาการรับรู้ และความพึงพอใจสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

จากประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายศิลป์ภาษา ปีการศึกษา 2555 ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่เรียนในรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น จำนวน 60 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จากนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีการศึกษา 2555 ซึ่งเรียนในรายวิชาการวรรณกรรมท้องถิ่น ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 30 คน กำหนดขนาด โดยใช้เกณฑ์ 30 เปอร์เซนต์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543: 38) โดยอาศัยเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชันสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับความคิดเห็น จำนวน 14 ข้อ และแบบสอบถามการรับรู้การชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย จำนวน 10 ข้อ

5.2.4.1 เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการรับรู้ของนักเรียนหลังชมสื่อแอนิเมชัน แอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย แล้วนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่านักเรียนมีการรับรู้จากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน การรับรู้เฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 0.08$) อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าการรับรู้ถึงเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.61$, $SD = 0.48$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อ 2 ข้อ 3 ข้อ 4 ข้อ 5 ข้อ 6 ข้อ 7 ข้อ 8 ข้อ 9 และข้อ 10 มีค่าการรับรู้อยู่ในระดับมาก

5.2.4.2 เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนหลังชมสื่อแอนิเมชัน แอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย แล้วนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ความพึงพอใจเฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 0.07$) อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าลำดับการเล่าเรื่องของแอนิเมชันง่ายต่อการเข้าใจ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.61$, $SD = 0.48$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อที่เหลือทั้งหมดอยู่ในระดับมาก



5.3 อภิปรายผล

ในการวิจัยและพัฒนา อภิปรายผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ได้ดำเนินการตามลำดับ ผลการวิจัยพบดังนี้

5.3.1 จากการศึกษาศิลปะจิตรกรรมฝาผนังอีสานเพื่อประยุกต์ใช้เป็นตัวการ์ตูนแอนิเมชัน คงอัตลักษณ์ของภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย โดยใช้วิธีสำรวจ และเก็บตัวอย่างภาพจากสถานที่จริงมาสร้างเป็นภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์ โดยคงไว้ซึ่งองค์ประกอบศิลป์ รูปร่าง เส้นและสีรูปร่างของจิตรกรรมฝาผนังอีสานอีสาน ลักษณะภาพมีเส้นขอบรอบนอกแล้วลงสีพื้น เป็นภาพไม่มีมิติความลึก ไม่มีการระบายแสงเงา ไม่เน้นกล้ามเนื้อ และสัดส่วนที่เหมือนจริง จึงได้สร้าง ชุดรูปภาพ (Symbol) เพื่อรวบรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร ฉาก บรรยากาศที่ประยุกต์ จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานไว้ใช้ในสื่ออื่น ๆ ต่อไป ในส่วนของสีซึ่งเป็นลักษณะเด่นเฉพาะของ จิตรกรรมฝาผนังอีสาน เป็นโครงสร้างที่มีบรรยากาศสว่างสดใสพื้นหลังสีขาวนวลช่วยขับให้ตัวละคร ลอยเด่นออกมา ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ความเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน จึงได้พัฒนาสร้างเป็นชุดสี (Swatch) โทนอีสานเพื่อคุมโทนสีภาพในการทำงาน และใช้ในการออกแบบตัวละคร ฉาก และ บรรยากาศ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิสิฐ จันมา (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่องการออกแบบ ภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย นำลักษณะจิตรกรรมไทยมาประยุกต์ ลดทอน กล่าวว่า ลักษณะตัวละครเน้นความสำคัญในเรื่องการตัดเส้น และลดทอน ใช้สีแบบปฐมภูมิไม่ไล่สีน้ำหนกสี ใบหน้าไม่แสดงความรู้สึกจะแสดงออกด้วยท่าทางแทน และควรมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน และพัฒนาอย่างมีกระบวนการขั้นตอนเพื่อได้งานที่มีคุณภาพ ส่วนอม อัจฉริยไพศาล (2552) การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน พบว่าการพัฒนา กระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครใช้การร่างแบบหุ่นจำลอง ช่วยให้ประหยัดเวลาในการผลิต

5.3.2 คุณภาพสื่อแอนิเมชันที่นำตัวละครซึ่งประยุกต์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน กรณีศึกษาวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย ประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ ประเมินอยู่ในระดับดี จากการนำตัวละครมาทำเป็นแอนิเมชัน โดยพัฒนาชุดตัวละคร (Character kit) เป็นการร่างแบบ หุ่นจำลอง 2 มิติที่ประยุกต์มาจากคำสั่งพู่กัน (Brush) ในโปรแกรม Illustrator CS6 เป็นการสร้าง เส้นกำหนดภาพเคลื่อนไหวตัวละครใช้ ในการเคลื่อนไหวหลัก (Key Frame) สำหรับโดยแบ่ง ตามประเภทการเคลื่อนไหวตัวละคร ได้แก่ เคลื่อนไหวสองเท้า เคลื่อนไหวสี่เท้า และเคลื่อนไหว ด้วยกระดูกสันหลัง เมื่อได้โครงมาแล้วก็นำส่วนประกอบตัวละครที่ประยุกต์จากจิตรกรรมฝาผนัง มาใส่ตามจุดที่กำหนดไว้ทำให้ประหยัดเวลาในการทำงาน เมื่อได้ภาพที่ต้องการแล้วนำไปเคลื่อนไหว ในโปรแกรม Flash CS5 และบันทึกทีละภาพเพื่อนำไปตกแต่งแล้วจึงเรียงใหม่ต่อกันในโปรแกรม ตัดต่อวิดีโอ เพื่อจะเรนเดอร์ออกมา และด้วยกระบวนการที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างสื่อในคุณภาพระดับ HD หรือ 4K ได้เพราะเทคนิค frame by frame สร้างภาพทีละภาพจึงสามารถสร้างภาพได้



ทุกอัตราส่วน และสามารถแก้ไขที่ละภาพได้แยกจากกัน เมื่อแก้ไขแล้วก็สามารถนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมตัดต่อวิดีโอแล้วบันทึกเป็นสื่อออกมา สื่อก็จะมีคุณภาพทัดเทียมกับต่างประเทศ ทั้งยังพัฒนาเป็นสินค้าส่งออกไปขาย และเผยแพร่วัฒนธรรมประเทศอีกด้วยด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ที่สร้างภาพกราฟิกแบบ Vector ที่ให้สีที่สดใส และภาพที่ชัดเจนสามารถนำกลับมาใช้ซ้ำได้ เป็นการลดต้นทุนในการสร้างงานแอนิเมชันแบบ Frame by frame ที่ใช้ปริมาณกระดาษเยอะ เมื่อตัวละครถูกสร้างเป็นชุดตัวละครแบบดิจิทัลจึงสามารถนำมาสร้างสรรค์งานในสื่อชนิดอื่น ๆ ได้

5.3.3 นักเรียนมีการรับรู้เนื้อหาวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัยในระดับมาก แสดงว่าสื่อประเภทการ์ตูนแอนิเมชัน มีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนมีการรับรู้ภาพนั้นประยุกต์มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ทำให้เกิดความสนใจในวัฒนธรรม และภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Zeynel, Munire (2008) เรื่องการศึกษาประสิทธิภาพของการสอน โดยการทำเป็นแอนิเมชัน ผู้เรียน พบว่าการสอนโดยรวมเนื้อหา และข้อความต่าง ๆ นำเสนอโดยการทำเป็นแอนิเมชัน ให้ผลการเรียนที่สูงกว่าการแยกข้อความออกจากแอนิเมชันโดยใช้เวลาในการสอนเท่ากัน

5.3.4 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชันจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย มีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ที่ระดับมาก โดยด้านที่พึงพอใจมากที่สุดคือตัวละครแต่ละตัวมีลักษณะเหมาะสมทางภาพและเสียงทำให้เกิดความตื่นตาตื่นใจ และสนใจในจิตรกรรมฝาผนังอีสาน และวรรณกรรมท้องถิ่น

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 ควรพัฒนาให้ครอบคลุมทุกตอนเพื่อจะให้ผู้ชม เกิดการรับรู้ความต่อเนื่องในรูปแบบแอนิเมชันซีรี่ เพื่อเป็นการต่อยอดจากการดูในขนาดยาว และเป็นการก่อให้เกิดการจ้างงานในสายการผลิตแอนิเมชัน ทำให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจจะสร้าง และพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยใช้แรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน พัฒนาต่อยอดในอนาคต

5.4.2 ควรมีการเพิ่มเติมบทบรรยายภาษาไทย ประกอบกับรูปแบบการนำเสนอ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการรับรู้มากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอเสนอแนะในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ควรมีการลงทุนเพื่ออัปเดตเครื่องมือ Flash เป็นรุ่นที่พัฒนาใหม่ความสามารถในการทำงานที่ดีขึ้นเช่นการบันทึกอัตโนมัติในกรณีฉุกเฉินหรือปลั๊กอินเสริมเพื่อให้กำหนดคุณลักษณะของแอนิเมชันให้ตรงตามที่ต้องการได้ ได้แก่การซิงค์ปาก (Lip Sync), การใส่กระดูก (Bone) ที่กำหนดทิศทางได้แตกต่างกันเช่นกำหนดการไหวของแขน แตกต่างกับการเคลื่อนไหวทางสภาพแวดล้อม เช่นต้นไม้เวลาลมพัด



2. ควรมีสถานที่ ๆ พร้อมในการถ่ายทำ เช่นด้านการอัดเสียงบรรยายหรือเสียงพูด ควรมีสถานที่ที่อุปกรณ์ครบ เพื่อเพิ่มอรรถรสทางเสียง ด้านภาพข้อจำกัดในการทำงานไม่มีเมาส์ปากกา ในการวาดทำให้ไม่สามารถวาดเส้นลักษณะพลิ้วไหวได้อย่างที่ต้องการ ดังนั้นการลงทุนในด้านของ อุปกรณ์จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้งานมีคุณภาพ

3. ขณะที่นักเรียนใช้การ์ตูนแอนิเมชัน ครูควรให้คำปรึกษาแนะนำ ในกรณีที่นักเรียน เกิดปัญหา และเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในการรับรู้ของเด็ก

4. ควรใช้การ์ตูนแอนิเมชัน ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ชนิดอื่น ๆ เช่น อาจให้ผู้เรียนศึกษา ร่วมกันเป็นกลุ่ม หรือใช้เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนศึกษา ค้นคว้าข้อมูลความรู้เพิ่มเติมได้ อย่างหลากหลายขึ้น เป็นต้น

5. เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ครูผู้สอนควรให้ผู้เรียน ทบทวนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องนอกเวลาเรียน

6. ควรมีการเพิ่มเติมเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามไปกับเรื่องราว ที่จะนำเสนอ และพัฒนาให้เนื้อหามีความเป็นสากลขึ้น เพื่อเพิ่มคุณภาพในการใช้งานมากขึ้น โดยการ ตีความหาคุณค่าใหม่ ๆ เพื่อนำเสนอถึงแง่มุมใหม่ ๆ ในวรรณกรรมท้องถิ่น และเพื่อเป็นแนวทางใน การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันศึกษาวิจัยต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรต่อยอด และพัฒนากา์ตูนแอนิเมชันในเนื้อหาอื่น ๆ เช่น อุสา บารศ, พระมาลัย, ผาแดงนางไอ่, พระยาคนคาก เป็นต้น ให้ครอบคลุมเนื้อหาวิชาที่สอน สำหรับ ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนร่วมกับสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ และสำหรับผู้เรียนได้ใช้ศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติมตามความสนใจ เป็นการส่งเสริมนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียน ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2. ควรพัฒนาให้มีความยืดหยุ่นของอัตราส่วน และความละเอียดภาพสามารถเข้ากับ ยุคสมัย ที่รับชมสื่อได้หลายช่องทาง และห้องเรียนมีสภาพแวดล้อมและปัจจัยที่เอื้อต่อการใช้ เช่น ความพร้อมของอุปกรณ์เครื่องฉายภาพ หรือห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ หรือต่อยอดไปยังอุปกรณ์ สื่อสารเคลื่อนที่ (Mobile Application) เพื่อกระจายไปยังโรงเรียนที่อุปกรณ์ไม่เพียงพอ



เอกสารอ้างอิง



เอกสารอ้างอิง

- กนกเนตร แสนสุพรรณ. (2552). *สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การอนุรักษ์ป่าสำหรับเด็ก 8-9 ปี*.
- วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนิเมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กิตติมา ปรีดีดิลก. (2520). *ปรัชญาการศึกษา เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- คำแหง วิสุทธางกูร. (2554). *สินไช: บุคลาธิษฐานที่สะท้อนสาระสำคัญทางปรัชญาในพระพุทธศาสนา*.
ขอนแก่น: โครงการประชุมวิชาการระดับชาติ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 7.
- จงรักษ์ พิสุทธิมาน. (2535). *จิตรกรรมฝาผนังวัดกลางมิ่งเมือง อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด*.
วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยคดีศึกษา (เน้นมนุษยศาสตร์) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม.
- จตุพร สายแวว. (2552). *การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์การออกกำลังกายสำหรับเด็ก*. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนิเมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชัชวาลย์ โคตรสงคราม. (2550). *สุนทรียภาพในวรรณคดีลาวเรื่องสังข์ศิลป์ชัย และมหาเวสสันดรชาดก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เต็มศักดิ์ คทวนิช. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ธวัช ปุณโณทก. (2525). *วรรณกรรมท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: พีระพัตนา.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2555). *การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน (How to make 2D Animation)*.
กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประยูร อุสุชาภูษะ. (2530 ก). *จิตรกรรมสมัยอยุธยาตอนกลางและตอนปลายระยะแรก*, กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- . (2530 ข). *พจนานุกรมศิลป์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- ประสาธ อิศรปรีดา. (2523). *จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน*. กรุงเทพฯ: กราฟิการ์ต.
- พิทักษ์ น้อยวังคลัง. (2549). *ค่านิยมไตรภูมิในจิตรกรรมฝาผนังโบสถ์อีสาน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- เพราพรรณ เปลี่ยนภู. (2542). *จิตวิทยาการศึกษา*, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ไพโรจน์ สโมสร และคณะ. (2532). *จิตรกรรมฝาผนังอีสาน*. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินต์ติ้งกรุ๊ป.
- ภาวิณี แสงทอง. (2550). *การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง เกล็ดไม่ลับกับการใช้เคล็ดขยະภายในบ้าน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนิเมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.



- มูลนิธิสารานุกรมวัฒนธรรมไทย ธนาคารไทยพาณิชย์. (2542). *สารานุกรมไทย ภาคอีสาน*.
กรุงเทพฯ: สยามเพรสเมเนจเม้นท์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2530). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. กรุงเทพฯ:
ราชบัณฑิตยสถาน.
- . *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- วไลพร ภวภูตานนท์ ณ มหาสารคาม. (2527). *จิตวิทยาพุทธศาสนา*. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วิสิฐ จันมา. (2547). *การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- . (2558). *ประวัติศาสตร์และพื้นฐานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิลป พีระศรี. (2502). *คุณค่าของจิตรกรรมฝาผนัง*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- สุทิน บุนยารว. (2554). *สินไซ*. เวียงจันทน์: ดอกเกด.
- สุรกันต์ จักร. (2546). *การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น*. มหาสารคาม: คณะครุศาสตร์ สถาบัน
ราชภัฏมหาสารคาม.
- สำรว ยืนเฉื่อย. (2552, 1 มิถุนายน – สิงหาคม). *อุปแต้มเมืองมหาสารคาม มนต์เสน่ห์แห่งสะดือ
อีสาน. จดหมายข่าวศูนย์วิจัยพหุลักษณะสังคมลุ่มน้ำโขงมหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 7(1), 1-12.
- เอม อัจจิราไพศาล. (2552). *การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับ
สื่อแอนิเมชัน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและ
การออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Dorrell, Larry Dean. (1981). *Comic Book and Circulation in a Public Junior High School
Library. Dissertation Abstracts International*, 42(2), 522-A.
- Merrell, Leonard. (1985). *The Effect of Computer-Assistant Instruction on the Cognitive
Ability Gain of Third, Fourth, and Fifth Grade Student. Dissertation Abstracts
International*, 12(3), 469-A.
- Suwich, Tirakoat and Siriwiwat, Lata. (2011). *Application of 3D Cartoon Animation to
Thai Plays for Thai Youth: Case study of North Eastern Region of Thailand.
International Journal of Innovation, Management and Technology*, 2(1),
534-A.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง เกี่ยวกับรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น



แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง
การวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชั่น

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์นี้ใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้
 - 1.1 ผู้สอนรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น
 - 1.2 ผู้ออกแบบ และประยุกต์ใช้รูปจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน
2. วิธีใช้ ใช้สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล แล้วบันทึกคำสัมภาษณ์ลงในเทปบันทึกเสียงหรือในสมุดจด

บันทึก

3. แบบสัมภาษณ์มี 2 ขั้นตอน คือ
 - 3.1 ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวผู้ให้สัมภาษณ์
 - 3.2 ตอนที่ 2 เนื้อหาที่สัมภาษณ์ตามความมุ่งหมายของการวิจัยและอื่น ๆ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวผู้ให้สัมภาษณ์

- 1.1 ชื่อ – นามสกุล เพศ วัน เดือน ปีเกิด อายุ ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์
- 1.2 การศึกษา
- 1.3 อาชีพหลัก

ตอนที่ 2 เนื้อหาที่สัมภาษณ์ตามความมุ่งหมายของการวิจัยและอื่น ๆ

- 2.1 รายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น เปิดสอนในระดับไหน
- 2.2 วรรณกรรมใดที่นำมาใช้สอนในรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น
- 2.3 เนื้อหาตอนใดบ้างที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน
- 2.4 แนวทางการเตรียมสอนรายวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น
- 2.5 การนำเสนอในชั้นเรียนมีสื่ออะไรบ้าง
- 2.6 อื่นๆ



ภาคผนวก ข
แบบสอบถามความคิดเห็นประกอบการวิจัย



แบบสอบถามความคิดเห็นประกอบการวิจัย

การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น
เรื่องสังข์ศิลป์ชัย



คำชี้แจง เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นด้านรูปแบบสื่อแอนิเมชัน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่านมากที่สุด ความคิดเห็นด้านการออกแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน เลือกภาพตัวละครที่เหมาะสมในการทำแอนิเมชัน

การวางระยะภาพ

1 ระบายเดียวเลียนแบบภาพฝาผนัง

2 มุมมองแบบ perspective

โทนสี

3 โทนแม่สีหลัก สีสันสดใส ดูฉูดฉาด

4 โทนสีซีเปียให้ภาพดูเก่า

5 โทนสีเดิมจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน

การเคลื่อนไหว

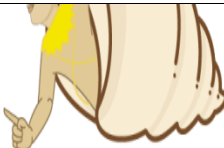
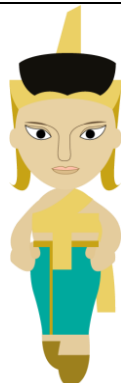
6 แบบ frame by frame การ์ตูน

7 แบบ cutout animation เลียนแบบหนังตะลุง

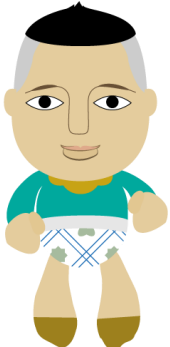
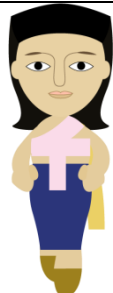


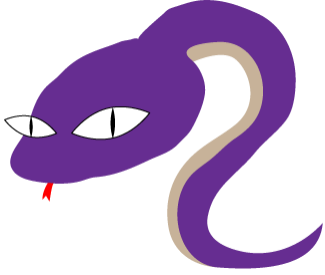
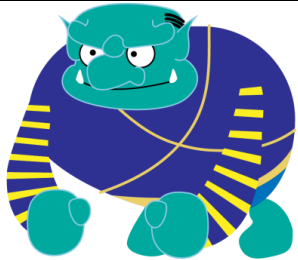
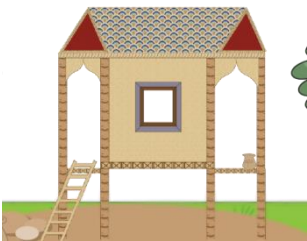
ตอนที่ 2 ความคิดเห็นด้านการออกแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่านมากที่สุด ความคิดเห็นด้านการออกแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชัน เลือกภาพตัวละครที่เหมาะสมในการทำแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ตัวละคร	ภาพจิตรกรรมฝาผนังเดิม	ตัวละครประยุกต์ลายเดิม	ตัวละครเหนือจริง
สังข์			
สินไซ			
สีโห			
นางจันทา			



ตัวละคร	ภาพจิตรกรรมฝาผนังเดิม	ตัวละครประยุกต์ลายเดิม	ตัวละครเหนือจริง
นางสุ มณฑา			
องค์ชาย ทั้ง 6			
นางลุน			
ท้าว กุศราช			

ตัวละคร	ภาพจิตรกรรมฝาผนังเดิม	ตัวละครประยุกต์ลายเดิม	ตัวละครเหนือจริง
งูชวาง			
ยักษ์ กุมภภัณฑ์			
ต้นไม้			
บ้านเรือน			
เลือก			

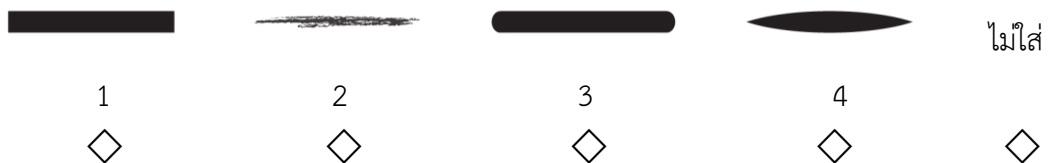
ก. เลือกรูปแบบโลโก้แอนิเมชัน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน◇ที่เหมาะสม

		
1 ◇	2 ◇	3 ◇

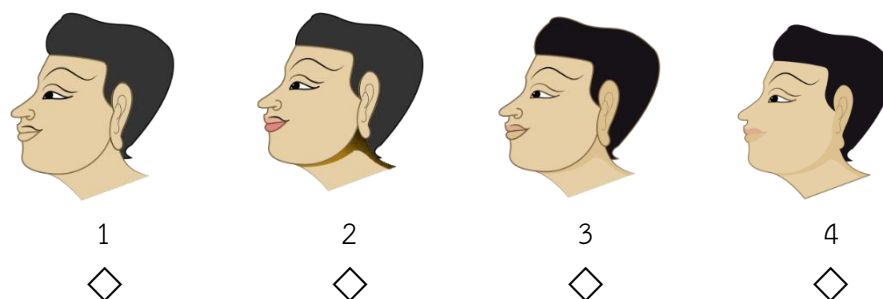


ข. ความเหมาะสมด้านทัศนธาตุ

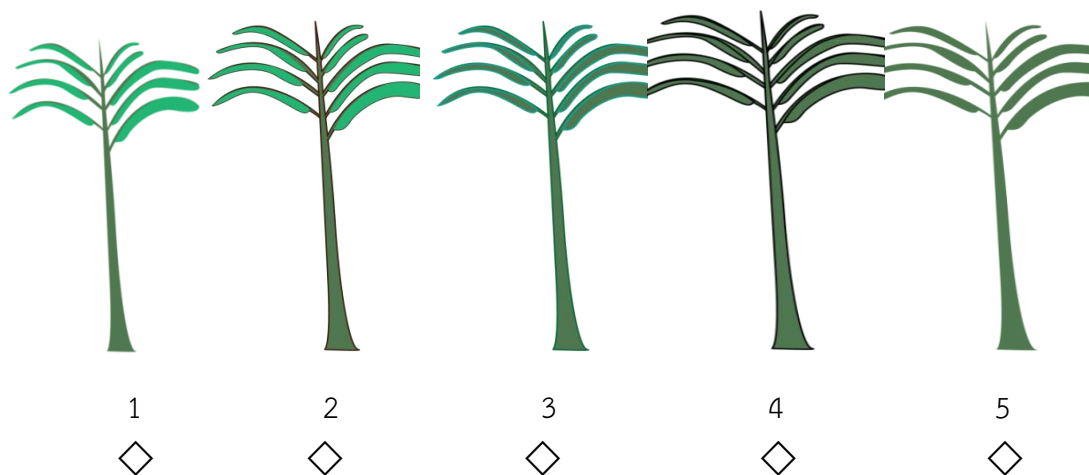
1. เลือกลักษณะเส้น



2. เลือกลักษณะแสงเงาตัวละคร



3. เลือกลักษณะลายเส้นต้นไม้ที่เหมาะสมกับภาพจิตรกรรมอีสาน



4. เลือกรูปร่าง รูปทรงการตัดเส้นตัวละครภาพจิตรกรรมอีสาน



1



2



3



4



ภาคผนวก ค
แบบสอบถามเพื่อประเมินคุณภาพ สื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น
เรื่องสังข์ศิลป์ชัย



**แบบสอบถามเพื่อประเมินคุณภาพ
สื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ☒ ลงในช่อง ☐ ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด ระดับ
ผลการประเมิน มี 5 ระดับ มีความหมายดังนี้

- | | | |
|-------|---|--|
| คะแนน | 5 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด |
| | 4 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก |
| | 3 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง |
| | 2 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย |
| | 1 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด |

ตอนที่ 1 ความเหมาะสมของสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

ประเด็นวัดความพอใจ		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหาของสื่อ แอนิเมชัน	1. ลำดับการเล่าเรื่อง					
	2. มีความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหา					
	3. เนื้อหาต่อการเข้าใจ					
	4. ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาพ					
	5. แอนิเมชันสามารถถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น					
ด้านความเหมาะสม และความงามของ ภาพ	6. ความงามขององค์ประกอบ และภาพ					
	7. ความน่าสนใจของภาพ					
	8. การสื่อความหมายตรงตามจุดมุ่งหมายของภาพ					
	9. ความสวยงามของตัวละคร					
	10. ความกลมกลืนของภาพ					
	11. ความชัดเจนของภาพ					
	12. การเคลื่อนไหวของตัวละคร					
	13. ความเหมาะสมของเสียงประกอบ					
	14. เสียงบรรยายชัดเจน					
	15. ระยะเวลาในการนำเสนอ					
	16. ลำดับการนำเสนอภาพ					
ด้านประสิทธิภาพ สื่อ	17. ความน่าสนใจของสื่อภาพยนตร์					
	18. สื่อแอนิเมชันสามารถสร้างแรงจูงใจต่อผู้ชม					
	19. สื่อแอนิเมชันสามารถทำให้ผู้ชมคล้อยตาม					
	20. สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจ และตระหนักถึงคตินิยม ที่ต้องการนำเสนอ					



ภาคผนวก ง

แบบสอบถามเพื่อวัดการรับรู้ และความพึงพอใจของนักเรียนในการรับชมสื่อแอนิเมชัน
เพื่อการเรียนรู้ เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย



แบบสอบถามวัดการรับรู้ของนักเรียน

ในการรับชมสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

คำชี้แจง ชมสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัยแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐

ระดับคะแนนการประเมินตามความเป็นจริง

ระดับผลการประเมิน มี 5 ระดับ มีความหมายดังนี้

- | | | |
|-------|---|-----------------------------------|
| คะแนน | 5 | หมายถึง มีการรับรู้มากที่สุด |
| | 4 | หมายถึง มีการรับรู้ในระดับมาก |
| | 3 | หมายถึง มีการรับรู้ในระดับปานกลาง |
| | 2 | หมายถึง มีการรับรู้ในระดับน้อย |
| | 1 | หมายถึง มีการรับรู้่น้อยที่สุด |

ตอนที่ 1 ระดับการรับรู้จากการชมสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

รายการประเมิน		ระดับการรับรู้				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	ท่านรับรู้ถึงเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันที่นำเสนอ					
2	ท่านได้รับความสนุกจากการชมสื่อแอนิเมชัน					
3	ท่านสามารถจดจำตัวละครในเรื่องได้					
4	ท่านรู้ว่าตัวละครได้ประยุกต์มาจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน					
5	ท่านมีความสนใจอยากชมอีกครั้ง					
6	ท่านรับรู้ถึงคุณค่าของวรรณกรรมท้องถิ่น					
7	ท่านรับรู้ถึงคตินิยมที่อยู่ในสื่อแอนิเมชันเรื่องสังข์ศิลป์ชัย					
8	ท่านสามารถนำเรื่องสังข์ศิลป์ชัยไปเล่าต่อได้					
9	ภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานมีคุณค่าควรศึกษา					
10	สามารถนำคตินิยมจากเรื่องสังข์ศิลป์มาใช้ในชีวิตได้					

ตอนที่ 2 ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....



**แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียน
ในการรับชมสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย**

คำชี้แจง ชมสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัยแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐

ระดับคะแนนการประเมินตามความเป็นจริง

ระดับผลการประเมิน มี 5 ระดับ มีความหมายดังนี้

- | | | |
|-------|---|-------------------------------------|
| คะแนน | 5 | หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด |
| | 4 | หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก |
| | 3 | หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง |
| | 2 | หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย |
| | 1 | หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจของการชมสื่อแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ลำดับการเล่าเรื่องของแอนิเมชันง่ายต่อการเข้าใจ					
2	มีความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับเนื้อหา					
3	ตัวละครมีความสวยงามมีความน่าสนใจ					
4	ตัวละครแต่ละตัวมีลักษณะเหมาะสมกับวัย					
5	บรรยากาศและฉากมีความสวยงาม					
6	ชอบการเคลื่อนไหวของตัวละคร					
7	สีของตัวละครมีความสวยงาม					
8	เสียงดนตรีประกอบมีความไพเราะ					
9	เสียงบรรยายในแอนิเมชันมีความชัดเจน					
10	ระยะเวลาดำเนินเรื่องกระชับเหมาะสม					
11	สื่อแอนิเมชันสามารถทำให้เข้าใจวรรณกรรมท้องถิ่นเรื่องสังข์ศิลป์ชัยได้ดีขึ้น					
12	สื่อแอนิเมชันมีความน่าสนใจน่าติดตาม					
13	สื่อแอนิเมชันมีความสนุก					
14	ความเหมาะสมในการนำสื่อนี้มาใช้ในการเรียนการสอน					

ตอนที่ 2 ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....



ภาคผนวก จ
สรุปเนื้อเรื่องสังข์ศิลป์ชัยรายตอน และสตอรี่บอร์ด



สรุปเนื้อเรื่องสังข์ศิลป์ชัย

พระยาสุทราษ เจ้าเมืองนครเพงจาล มีน้องสาวคนหนึ่งชื่อนางสุมณฑา นางมีรูปร่างหน้าตาสวยสดงดงาม พระยาร้อยเอ็ดหัวเมืองต้องการ แต่พี่ชายไม่พอใจ วันหนึ่งขณะที่นางกับบริวารออกไปเที่ยวชมสวนยักษ์กุมภกันต์มาอุ้มเอานางไปยังเมืองอนิราช ซึ่งเป็นเมืองหลวงของยักษ์ แล้วยักษ์แต่งตั้งนางเป็นอัครมเหสีพี่ชายเสียใจมาก จึงออกบวชติดตามไปถึงเมืองจำปา เมื่อทราบแน่นอนว่าน้องสาวถูกยักษ์ลักพาไป รุ่งเช้าออกไปบิณฑบาต ได้พบเห็นลูกสาวนันทะเศรษฐีเจ็ดนาง นึกรักใคร่พอใจจึงแล้วกลับคืนเมืองเพงจาล ลาสิกขาแล้วส่งขุนศรี และขุนคอนไปขอเอานางทั้งเจ็ดมาเป็นมเหสี พระยาสุทราษเรียกมเหสีทั้งแปดมา ขอให้ทุกนางตั้งจิตอธิษฐานขอเอาลูกชายผู้มีบุญฤทธิ์มาเกิด เพื่อจะได้ไปติดตามเอานางสุมณฑากลับคืนมา แรงอธิษฐานของนางจันทาเมียหลวง กับนางลุนเมียน้อย ร้อนถึงพระอินทร์ในสวรรค์ พระอินทร์จึงจัดเทวดามีฤทธิ์ 3 องค์ มาเกิดในท้องนางทั้งสององค์หนึ่งเป็นสีโห ให้เกิดในท้องเมียหลวง สององค์คือศิลป์ชัย และสังข์ทอง ให้เกิดในท้องเมียน้อย เมียทุกคนได้คนธรรมดาสามัญมาเกิด เมียทั้งแปดมีท้องครบทุกคนจึงเชิญโหรหลวงมาทำนาย โหรหลวงทำนายว่าลูกที่เกิดแต่เมียหลวง และเมียน้อย จะได้ลูกผู้มีฤทธิ์เดชศักดิ์ดาเดชมารเกิด คำทำนายของโหร ไม่เป็นที่พอใจของพระมเหสีทั้งหก มเหสีทั้งหกจึงว่าจ้างให้โหรทำนายใหม่ โหรเห็นแก่อามิสสินจ้าง จึงทำนายใหม่ว่า ลูกที่เกิดแก่มเหสีทั้งหก เป็นผู้มีฤทธิ์เดชมาก ลูกที่เกิดจากนางจันทา และนางลุน เป็นทั้งคนทั้งสัตว์ เกิดมาอาภัพ อัปปริย และจัญไรถึงกาลประสูติ นางลุนประสูติก่อนเกิดเป็นหอยสังข์ และศิลป์ชัย ต่อมานางจันทาประสูติเป็นสีโห ต่อจากนั้นมเหสีทั้งหกประสูติเป็นชายครบทั้งหก ได้โอกาสอันสมควรพระองค์จึงให้มเหสีทั้งแปดนำโอรสเข้าเฝ้า เมื่อได้เห็นพระโอรสซึ่งเกิดจากมเหสีหลวง และมเหสีเล็ก เกิดเป็นสัตว์ พระองค์ไม่พอใจจึงขับไล่ทั้งมเหสี และพระโอรสออกจากพระนครนางจึงพากันอุ้มลูกอ่อนบุกป่าฝ่าดง ได้รับความทุกข์ทรมาน เดชะบุญชาติก่อนสนับสนุน พระอินทร์จึงสั่งให้วิสุกรรมเทพบุตร ลงมาเนรมิตเมืองใหม่พร้อมด้วยปราสาทราชมนเฑียรไว้ต้อนรับ จัดเครื่องใช้สอยอาหารการกินไว้ครบสรรพ สิ่งสัตว์ป่าให้คุ้มครองรักษา เมื่อกษัตริย์ทั้งห้าเดินทางมาถึง ได้พบปราสาทที่มีชื่อจารึกว่า "เมืองนครศิลป์" สร้างไว้ต้อนรับศิลป์ชัย จึงอุ้มเอาลูกของตน ๆ ขึ้นไปอยู่อาศัยในปราสาทนั้น ได้รับความสุขกาย แต่ไม่สบายใจ เมื่อระลึกถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาพระยาสุทราษเมื่อขับไล่เมีย และลูกที่มีบุญวาสนาหนีไปแล้ว เวลาจะคัดเลือกเอาคนเก่งกล้า ตามไปเอาน้องสาวจึงเรียกลูกชายทั้งหกมา ลูกทั้งหกขอโอกาสไปเรียนศิลปศาสตร์ก่อน บิดาอนุญาตให้ไป ลูกทั้งหกออกเดินทาง ด้วยอนุภาพกรรมบันดาลให้เขาทั้งหกหลงทางไปที่เมืองนครศิลป์ เขาพูดตกหกศิลป์ชัยว่า นับแต่พี่ และแม่หนีจากเมืองมา พ่อเป็นห่วง และคิดถึงมาก จึงขอให้พี่มาตามหา เมื่อได้มาเห็นแม่ และพี่ ๆ อยู่เย็นเป็นสุขแล้ว พรุ่งนี้จะกลับคืนไปเล่าให้พ่อฟังท่านจะได้หายห่วง ขอให้พี่จัดส่งสัตว์ป่าบรรดามีตามไปเป็นพยานของน้อง ๆ ในวันพรุ่งนี้ด้วย พวกเขาลาศิลป์ชัยแล้ว เดินทางกลับไปถึงเมือง พูดโกหกบิดาว่าเขาเรียนศิลปศาสตร์สำเร็จแล้ว และพรุ่งนี้จะเรียก



สัตว์ป่าทุกชนิดให้เข้ามาในเมือง ขอให้พ่อปาวประกาศให้ไพร่พลทราบเขาจะได้ตั้งใจ และได้ชมสัตว์ป่านานาชนิด บิดาดีใจมากจึงปาวประกาศให้พลเมืองทราบทั่วหน้ากันรุ่งเช้าศิลปินชัยส่งสัตว์ป่าทุกชนิดให้เข้าไปในเมืองเปงจาล ประชาชนได้เห็นสัตว์ป่าก็พากันแตกตื่น ตกใจกลัววิ่งหนีเอาตัวรอด วันรุ่งขึ้นสัตว์ป่าก็พากันกลับคืนยังเมืองนครศิลป์ พระบิดา และชาวเมืองเปงจาลเข้าใจว่า เกิดเพราะฤทธิ์เดชของลูกชายทั้งหกของพระยาสุรราช แล้วบิดาก็สั่งให้ลูกชายทั้งหกตามไปเอาอา เขาทั้งหกคืนไปหาศิลปินชัย พุดโกหกศิลปินชัยว่าบิดาสั่งมาว่า ให้น้องตามไปเอาอา ถ้าได้อากลับคืนมา ความผิดที่แล้งมาพ่อจะยกโทษให้ พ่อจะมาเชิญเอน้อง พี่ และแม่ ๆ ให้คืนกลับไปครองนครเปงจาลศิลปินชัยรู้อะไรเรื่องนี้ดี จึงนำเรื่องไปปรึกษากับแม่ และป้า แม่กับป้าไม่เห็นดี แต่ไม่สามารถห้ามปรามได้ จึงยินยอมให้ไป ศิลปินชัยซึ่งหลังสี่โหล่ สังข์ทองเดินออกหน้า กุมารทั้งหกเดินตามหลัง เมื่อไปถึงด่านงูชวงก็รีบกับงูชวงจนได้ชัยชนะ กุมารทั้งหกไม่กล้าเดินต่อไป จึงให้สี่โหล่อยู่รักษา ส่วนสังข์ทองกับศิลปินชัยเดินทางต่อไปกว่าจะถึงเมืองยักษ์ต้องผ่านด่านหลายแห่ง และรบจนได้ชัยชนะแล้วเลยไปถึงเมืองยักษ์ ได้พบและสนทนากับนางสมุณฑาผู้เป็นอา ขณะที่ยักษ์ไม่อยู่ แล้วนำเอาอาหนีไปขณะที่ยักษ์นอนหลับ ช้อนอาไว้ที่ถ้ำแห่งหนึ่ง แล้วกลับไปรบกับยักษ์ฆ่ายักษ์ตายแล้วกลับคืนมานางสมุณฑามีลูกสาวซึ่งเกิดจากยักษ์กุ่มภณห์หนึ่งคนชื่อศรีดาจันทร์ เมื่อทราบว่ายักษ์ผู้เป็นพ่อตายแล้ว จึงวิ่งวนให้ศิลปินชัยไปตามเอามา นางนั้นพระยานาคขอเอาไปเป็นอัครมเหสีในเมืองนาค ศิลปินชัยกับสังข์ทองตามเอานางคืนมาได้แล้วจัดการทำศพยักษ์กุ่มภณห์แล้วศิลปินชัยนำเอามาที่พักหกกุมาร ขอร้องให้หกกุมารนำอา และลูกสาวของอาไปเมืองเปงจาล ส่วนตนพร้อมทั้งสี่โหล่ และสังข์ทองจะได้ไปเยี่ยมมารดาที่เมืองนครศิลป์ กุมารทั้งหกขอลาไปด้วย เมื่อถึงแม่น้ำใหญ่ก็พากันลงเล่นน้ำ แล้วผลัดศิลปินชัยให้ตกลงเหวกลับมากบอกว่าศิลปินชัยตกน้ำตาย อาไม่เชื่อ จึงเอาผ้าสไบ ปิ่นเกล้า และช่องเสียงทายไว้ ถ้าหลานข้าพเจ้ายังไม่ตาย ขอให้มีคนนำสิ่งของเหล่านี้ไปให้ หกกุมาร และอาเดินทางไปถึงเมืองเปงจาล ได้รับการต้อนรับจากชาวเมืองอย่างใหญ่โตมโหฬาร พี่ชายได้จัดให้น้องสาวและหลานสาวอยู่อย่างสมเกียรติ ปรากฏว่าน้องสาวเศร้าโศกเพราะคิดถึงศิลปินชัย เมื่อพี่ชายเรียกมาถามน้องสาวก็เล่าให้พี่ชายฟังตลอด ขณะที่กำลังพูดกับพี่ชายนั้น มีคนเอาช่องเสียงทายสามสิ่งมาให้พี่ชายจึงได้รู้ว่าลูกชายทั้งหกพุดโกหก จึงสั่งให้ขังลูกชายมเหสี และคนร่วมคิดทั้งหมดไว้ในคุก พระยาสุรราชพร้อมน้องสาว และหลานสาว และไพร่พลชาวเมืองเปงจาล ออกไปเชื้อเชิญเอนางจันทาและนางลุน พร้อมศิลปินชัย สี่โหล่ และสังข์ทองเข้ามา อภิเษกศิลปินชัย ให้เป็นเจ้าเมืองเปงจาลต่อไปศิลปินชัยให้ปล่อยผู้ทำผิดทั้งหมดออกจากคุก ปกครองบ้านเมืองให้อยู่เย็นเป็นสุขต่อไป ส่วนกุ่มภณห์เมื่อพระยาเวสสุวรรณชุบให้คืนชีพมา ก็คิดถึงนางสมุณฑาผู้เป็นแม่เสีย จึงจัดการสู่ขอเอนางจากศิลปินชัยไปเป็นมเหสี ทั้งสองอยู่เย็นเป็นสุขตลอดอายุขัย

เนื้อเรื่องศิลปินชัย (จากฉบับท้าวปางคำ เขียน)



พระองค์พบกับเหสีทั้งแปดว่า พี่มีความรักเสมอเหมือนกันทั้งแปดคน แต่มีความปรารถนาอันแรงกล้า ที่จะได้ลูกชายผู้มีฤทธิ์เดช เพื่อจะไปตามเอนางสาวที่ถูกยักษ์ลักเอาไปกลับคืนมา เรื่องที่เป็นอุปสรรคขัดข้องของพี่ก็คือเรื่องนี้ ดังคำกลอนที่ว่า

ครา จอมขม่อมไ้	ทั้งแปดมเหสี
เอาพี่ เพ็งแพงประสงค์	ขอบพระทัยทั้งค้าย
พี่ก็ ปรารถนาได้	กุมารองค์ประเสริฐ
ตรงเดชกล้า	ลือล้าโลกคน
ให้ผาบแพ	รเทพกัณดาน
เจ็บเพื่อ มารมาเหง	ข่มเอาองค์น้อง
เฮาก็ หวังกัดกำ	หนมันมีหย่อน
ก๊ပ် แล้วประโยชน์ย้อน	ยังเกี่ยวกิตทวง

ขอให้น้องทุกคนตั้งจิตอธิษฐานต่อเทวดาฟ้าดิน พระอินทร์ พระพรหมและสิ่งศักดิ์สิทธิ์บรรดา มีในสากลโลก จงดลบันดาลให้น้องได้ลูกชายผู้มีบุญฤทธิ์มาเกิด ถ้านางใดได้ลูกชายผู้มีบุญมาเกิด ตำแหน่งอัคมเหสีจะเป็นของนางนั้น ดังคำกลอนว่า

จงให้ ทั้งปวงตั้ง	ปรารถนาเถิดถึบ
ขอให้ ได้หน่อฟ้า	บุญกว้างมาเกิด
ใฝ่ผู้ บุญคามได้	บุตรตาตนประเสริฐ
เฮาจัก ปูนปลูกตั้ง	นางนั้นเอกโทน

มเหสีทั้งแปดต่างตั้งจิตอธิษฐาน ขอลูกชายผู้มีฤทธิ์มาเกิดในท้องของตน คำอธิษฐานของพระมเหสีองค์ใหญ่คือนางจันทา กับมเหสีองค์เล็กคือนางลุน ร้อนถึงท้าวสักกะผู้เป็นใหญ่ในสรวงสวรรค์ ท้าวสักกะเลือกได้เทวดาผู้มีฤทธิ์สามองค์ ให้องค์หนึ่งลงมาเกิดในท้องนางจันทา

อีกสององค์ให้เกิดในท้องนางลุน เมื่อเทวดาสามองค์ลงมาเกิดแล้ว นิमितจึงเกิดปรากฏแก่ นางลุน นางจันทา และพระยาสุทราษ นางลุนฝันเห็นพระจันทร์ส่องแสงสว่างทั่วท้องฟ้า และฝันว่าได้แบกดาบมีรัศมีสีใส นางจันทาฝันได้ขี่ช้างเผือกออกจากพระนคร ส่วนพระยาสุทราษฝันเห็นสระใหญ่เกิดกลางใจเมืองมีดอกบัวสีแดงเข้มสามดอก

ส่วนมเหสีหกคนนอกนี้ มีคนธรรมดาสามัญมาเกิดในท้อง จึงไม่มีนิมิตอันใดปรากฏ เมื่อมเหสีครบทั้งแปดมีครรภ์ พระยาสุทราษจึงให้เชิญโหรหลวงมาทำนาย โหรหลวงทำนายว่า ลูกที่เกิดแก่นางจันทา และนางลุนจะเป็นคนบุญหนักศักดิ์ใหญ่ ส่วนที่เกิดแต่นางทั้งหกจะชั่วช้าเลวทราม

คำทำนายของโหรหลวงไม่เป็นที่พอใจของมเหสีทั้งหก พวกนางคิดหากลอบยา ติดยินบนหมอสั่งยาแฝดและหมอโหร ให้หมอสั่งยาทำเสน่ห์และยาแฝดให้พระยาสุทราษหลงใหลในมเหสีทั้งหก แล้วหมอโหรก็ทำนายใหม่ว่า ลูกที่เกิดแต่มเหสีทั้งหกจะมีฤทธิ์เดช ส่วนที่เกิดแต่มเหสีทั้งสองจะเป็นคนเลวทรามต่ำช้า



พอถึงฤกษ์ยามดี นางลุนก็ประสูติโอรส องค์แรกเป็นสังข์ทอง องค์ที่สองเป็นศิลป์ชัย
มีมือถือธนูศิลป์และศร ต่อมา นางจันทาประสูติโอรสเป็นราชสีห์ สีสวยสดดงามมีวงอันวิจิตร
ดังคำกลอนว่า

เมื่อนั้น สังข์ทองท้าว	อนุชาเสด็จออก
ตกก่อนกลิ้ง	เหนือผ้าแผ่นคำ
ฮีนฮีนพร้อม	เขียงกล่าวแถมพร
เห็นโฉมสี	หลากคามควรจ้อ
เมื่อนั้น ตนประเสริฐเจ้า	เจียรจากเสด็จตาม
ธรรมาศิลป์	ดาบเลยลงม้ม
ลัวอาเยียม	ในมือมีเดช
พร้อมพาบเนียน	แถมข้าช้อยอำ
ถันนั้น เอกาเจ้า	จันทานางนาถ
เลยเล่า ม้ม แก่นเหง้า	ผงเชื้อช้อยระวัง
เห็นอ่อนน้อย	เป็นฮูปราชสีห์
งามวงประจิด	ตั้งคำคือแถม
อาการนี้	เห็นมามีต่าง
ว่าจัก ไหลล่อน้ำ	เสียแท้ดังร้อ

ต่อมามเหสีทั้งหกก็ประสูติโอรสเป็นชายตามลำดับ ได้เวลาอันสมควรแล้ว พระยาสุรราช
จึงให้เชิญมเหสีทุกองค์นำพระโอรสเข้าเฝ้าเพื่อทอดพระเนตร มเหสีทุกองค์ประดับตกแต่งพระโอรส
แล้วนำเข้าเฝ้า เมื่อได้ทอดพระเนตรพระโอรส แล้วจึงตรัส ดังคำกลอนว่า

เมื่อนั้น ภูบาลเจ้า	ธรรมาเมืองมิลผ่อ
เลี้ยงลูกแก้ว	คือล้านแม่เมือง
เห็นหลากด้วย	โดยฮูปราชสีห์
องค์หนึ่ง เป็นหอยสังข์	ขอบรรณมะณีล้ำ
องค์ษัตริย์เจ้า	จางาน้องพี่
วิบากด้วย	ใดแท้แห่งเฮา
หลิงดู ฮูปฮ้างเพี้ยง	พรหมราชวรรณใส
ห่อหาก เป็นโฉมสัตว์	ล้ำแนวนามฮ้าย
เยียวจัก แข็งขัดต้อง	เมืองมัวเมาโทษ
เสียประโยชน์ย้อน	ฮามสร้างส่วนสุญ บุเด



สองกษัตริย์ตั้ง

ด้านสังข์

ใจจักพราก

ฝูงแจ้งจากไป

นางทั้งสองอุ้มเอาลูกออกจากเมือง มุ่งตรงไปยังป่าใหญ่ซึ่งเต็มไปด้วยเครือเขาเถาวัลย์ มีต้นไม้
เล็กใหญ่นานาชนิด บรรดาสัตว์ปามีเสียงสัตว์กระหิณเรดได้เห็นนาง ก็พากันแตกตื่นตกใจวิ่งหนีไป
นางได้ประทัชชีพไปด้วยเศษผลไม้ที่ลึงทิ้ง และฟังเสียงนกหนูเป็นดนตรีขับกล่อม ดังคำกลอนว่า

สองพรากพัน

แยงคิริ

กลอยใจเข้า

เนื้อตื่นเต้น

ฟังยนิ เปล้าบ่าวฮ้อง

สองค่อย พากันเก็บ

เจียรจากเมืองหลวง

ป่าข้าเขาเงื่อม

หิมวันต์แถวเถื่อน

หมูหมั่นแล่นหนี

เฮียงลูกสวนเสียง

เงือนลิงเล็มป้อน

สามกษัตริย์เมื่อได้ยินเสียงสัตว์ปามีเสียงเปล้าบ่าวฮ้องและนกเอี้ยงเป็นต้นร่ำร้อง ก็พากันกลัวเกรง
อกสั่นขวัญแขวน อุ้มกอดมารดาของตนไว้นั่น ประกอบกับเสียงฟ้าร้องระงมทั้งแม่และลูกต้องตากฝน
ทนเปียก ผ่าผอนที่ห่มคลุมสามกษัตริย์ก็เปียกปอน ต้องทนทุกข์ทรมาน ดังคำกลอนว่า

ฟังยนิ แงกตเอี้ยง

เจ้าเหล่าซ้อย

ทุกชีไชน้อย

สองค่อย เพียรพาแพง

ผ่อวันสุรชัย

ฟ้าหลังเหลี่ยม

คณามุมฮ้องฮ้า

ฟังยนิสนั่นสาย

ฝนเร่งฮวายฮ้า

หม้ออินเอาตุ้ม

เมโหมเขาหม

เสียงก้องครื้นเครง

แม้ทั้งสองพากันเดินบุกป่าฝ่าดง หลบแดดและบังฝนด้วยเงาไม้ ยกมือขึ้นไหว้วอนเทพเจ้า
ผู้ศักดิ์สิทธิ์ให้มาเป็นกำแพงแก้วป้องกันภัยพิบัติ อาหารการกินได้อาศัยเดนสัตว์ เวลาหลับนอนได้อาศัย
ราวเขา เอาแสงเดือนดาวแทนไม้ได้ ดังคำกลอนว่า

สองอยู่ชั้น

เฮียงมือ เอาบุญคุณ

แสงฉายได้

บกพอกพร้อม

คำแก้ว

เดือนดาวตาม

คิมบ่าบังบด

คิมเป็นปรากฏการแก้ว

ผาลาเล็มบ่าง

ยมหว่าคอกเกียง

ชั้นฮ่มฮาวผา

ดั่งยามยวงใต้



เวลาหลับนอนมีเทวดามาเฝ้ารักษา นางได้รับความทุกข์แสนสาหัส จึงวิงวอนเทพเจ้าให้มาช่วยเหลือ ร้อนถึงพระอินทร์ในสวรรค์ พระอินทร์จึงสั่งให้วิสุกรรมเทพบุตรลงมาสร้างปราสาทให้พร้อมทั้งเครื่องใช้ไม้สอย และอาหารการกินไว้ให้ครบ สั่งเทวดาและสัตว์ให้เฝ้ารักษา เขียนสลากติดป้ายไว้ แล้วกลับคืนไปเมืองสวรรค์ ดังคำกลอนว่า

อินทร์จึง ทันทะให้	วิสุกรรมลงโลก
ยังฮึดสร้าง	ปราศรัยแก้วแก้ว
สรรพสิ่งพร้อม	แพร่หลายล้นหลาม
เพาโภชเพียง	เพ่งล้นเครื่องควร
แล้วป่าวให้	ทวยเทพทั้งมวล
ทังแสนสัตว์	ชูคณาเนื่องเฝ้า
สัพพะสิ่งพร้อม	โดยคอมภูวนา
อินทร์ก็ เขียนสลากไว้	วางขึ้นสู่พื้นสวรรค์

สองนางกษัตริย์อุ้มลูกเดินบุกป่าฝ่าหนาม เก็บผลหมากรากไม้มาเลี้ยงกันตามประสา ยากมุ่งหน้าเดินไปทางทิศอุดร มองไปเห็นปราสาท สงสัยว่าจะเป็นผาสาทที่ผีป่าสร้างไว้ล่อลวง จึงตัดสินใจเข้าไปดู อ่านประกาศแล้วจึงรู้ว่า เทวดาสร้างไว้เพื่อตน ดังคำกลอนว่า

ค้อมว่า สองจาแล้ว	แยงไปเล้งล่า
เห็นสลากห้อย	หมายไว้อ่านดู
อันนี้ ปราศรัยคำให้	เทโวอินทรา
ทานแก่เจ้า	ทั้งห้าหนอพุทโธ
อินทร์ก็ ใส่ชื่อน้อย	ในเลขลานคำ
ชื่อว่า สังข์ศิลป์ชัย	โลกถือฤทธิกล้า
อันว่า บุตตาเจ้า	จันทนางพี กิติ
ชื่อว่า สิหาราชท้าว	ไทน้อมข้าวขาม
อันว่า ตนขนาดกล้า	เกิดอ่วมอุทร ท่านนั้น
ชื่อว่า สังฆะกุมาร	โลกถือมน้ำน้อม
ค้อมว่า สองเห็นแจ้ง	ทำนองในสลาก
เลยเล่า อุ่มอ่อนขึ้น	ปราศรัยกว้างค่อยเขา

แล้วอุ้มเอาลูกขึ้นไปวางไว้บนฟูก ตรวจดูภายในปราสาทเห็นเสื้อผ้าข้าวปลาอาหาร เครื่องใช้สอยครบทุกอย่าง เห็นแล้วหายความเศร้าโศก ตามผนังปราสาทมีรูปช้างม้าวัวควาย และรูปนกที่เทวดาได้เนรมิตไว้เพื่อให้กุมารได้ดู ดังคำกลอนว่า



ชุมหนึ่ง มีอุปช้าง	แยงเหยียดมายมือ
ปูนดั่ง ธรรมชาติ	แต่งกระบวนจำจ้อน
ชุมหนึ่ง อุปช้างน้อย	นอนแนบนาคเณทร์
ยองเยี้ยวจับ	จ่องนมนาช้าง
ชุมหนึ่ง มหิงสำเนา	ปองดาตอมลูก
ลูกตัวเด่น	ตามช้างแม่มัน
ชุมหนึ่ง อุปห่านอู้ง	หงษ์เห็บปองปลา
ควรรที่ ทารกาเหล่น	หลายชุมชนขึ้น
หลายหลากล้ำ	พระอินทร์เจ้าปาวประดา

ทั้งแม่ลูกอยู่ในปราสาทนั้นอย่างมีความสุข เหมือนกับอยู่ในสวรรค์ชั้นฟ้า มารดาก็ทะนุถนอมบุตรของตน สามกษัตริย์รักใคร่ดีต่อกัน ถึงเวลานอนมารดาก็อุ้มเอาบุตรมาแนบสนิทติดกับอก กล่อมเกล่าประเล้าประโลมเอาใจกุมาร นับวันเจริญวัยใหญ่โตตามลำดับ

พอศิลปชัยพุดจาได้ จึงถามถึงดาบกับศรกระมารดา มารดาพูดว่าลูกยังเล็ก ไม่สมควรจะถือดาบและศร เมื่อลูกชายวอนหลายครั้ง มารดาจึงมอบดาบและศรให้ ศิลปชัยยิงศรไปขึ้นฟ้า เทวดาก็ชื่นชมยินดี แล้วยิงศรไปเมืองครุฑและนาค ครุฑและนาคพร้อมทั้งบริวารมาเฝ้า มอบกายถวายตัวเป็นข้ารับใช้ ถ้ามีเหตุอันใดขอให้บอกไป จะได้พากันมาช่วย

ศิลปชัยเล่าให้ครุฑและนาคฟังว่า บิดาฟังคำสับส่อ จึงไล่ตนและแม่ให้พลัดพรากเมืองมา ได้รับความทุกข์ทรมาน เดชะบุญเทวดาสรางปราสาทให้ ตลอดทั้งครุฑและนาครวมทั้งสัตว์ป่าพากันเฝ้ารักษาสามกุมารและมารดาให้ได้รับความปลอดภัย

ฝ่ายพระยาสุทราธิบดีเจ้าเมืองเปงจาล นับตั้งแต่ขับไล่เมียหลวงและเมียน้อยพร้อมทั้งลูกทั้งสามออกจากพระนครไป อยากจะให้ลูกชายทั้งหกที่ยังอยู่ ตามไปรบเอาอาจากยักษ์กลับคืนมาจึงเรียกลูกชายให้มาหา แล้วเล่าความประสงค์ให้ลูกชายทั้งหกทราบ ลูกชายทั้งหกไม่ขัดข้อง แต่ต้องขอไปเรียนมนต์เพื่อให้มีฤทธิ์ศักดิ์ดาเดชเสียก่อน จึงจะตามไปเอาคืนมา

บิดาเห็นดีเห็นงามด้วยจึงมอบทองให้คนละแท่ง หกกุมารลาชาวเมือง บิดา และมารดา แล้วออกเดินทาง มุ่งตรงไปสำนักพระฤๅษี เผอิญหลงทาง จะกลับคืนเมืองก็กลับไม่ได้ เจ้าป่าดลบันดาลให้หกกุมารไปยังเมืองนครศิลป์ ดังคำกลอนว่า

เมื่อนั้น ภูมิสถานพื้ม	ผาหลวงหลังเหตุ
ผายไผดให้	ทางทำวที่เชิง
หกพี่น้อง	คะนิงฮู่หายกระสัน
นำทางเถิง	ด่านบาบุญกว้าง



บรรดาสัตว์ป่ามีเสือและช้างเป็นต้น ที่พากันเฝ้ารักษาหำกษัตริย์วังมาเหมือนแผ่นดินจะถล่ม เมื่อศิลป์ชัยห้ามก็พากันหยุด แล้วศิลป์ชัยก็ถามว่าเป็นลูกเต้าเหล่อกของใคร กุมารทั้งหกบอกว่า เป็นลูกของพระยาสุรราช เจ้าเมืองเปงจาล จึงได้ทราบว่าเป็นลูกร่วมบิดาเดียวกัน

เมื่อหกุมารต้องการจะเรียนศิลปศาสตร์ ศิลป์ชัยก็บอกว่าเราไม่มีศิลปศาสตร์จะสอนให้ จึงพูดโกหกศิลป์ชัยว่า นับแต่แม่และน้องจากเมืองมา บิดาเป็นห่วงจึงใช้ให้พี่ ๆ มาตามหา เมื่อได้เห็น น้องและแม่สบายดี พรุ่งนี้พวกพี่จะกลับไป ขอให้น้องส่งสัตว์ป่าไปบังคมบิดาเราด้วย

ศิลป์ชัยรับปากว่าจะจัดให้ตามประสงค์ หกุมารจึงเอาทองคำแท่งมอบให้ แล้วออกเดินทางกลับไปถึงพระนคร เมื่อบิดาถามก็พูดโกหกว่าเรียนสำเร็จแล้ว แม้ข้าศึกจะหลั่งไหลมาก สามารถรบเอาชัยชนะได้ ดังคำกลอนว่า

เมื่อนั้น ภูมิชม	ขึ้นถึงถ้ำถ้อย
ลูกค่อย เดินคนได้	อาคาคุณประเสริฐ ดีริอ
พ่อใคร เห็นหน้าแก้ว	แพงล้านช้วน
เขาก็ เหยยมือพร้อม	พลงความแล้วหล่าย
ลูกพรา ดันดั่งได้	คุณแก้วชูเชิง
แม่นชื่อ เทโวป้อง	เป็นพลเพ็งที่ป
สรสอด้วง	มัวขั้วมโคบคิน

เมื่อบิดาได้ฟังลูกชายพูดเช่นนั้น แสนที่จะดีใจ จึงขอร้องให้ลูกแสดงฤทธิ์เดชให้ดู ลูกชายรับว่า พรุ่งนี้ลูกจะเรียกสัตว์ป่าเข้ามาในเมือง ขอบิดาได้ข่าวประกาศให้ไพร่พลพากันมาดู ดังคำกลอนว่า

พ่อใคร คอยดูด้วย	อาคมของลูก
เชิญลูก ทำเดชซ้อง	ตามเถ้าไคร่คอย
เมื่อนั้น หินะทอดท้าว	ธรงอาชไชน
ลูกจัก เชิญแสนสัตว์	หมู่คราเนืองเต้า
เชิญทั้ง นาเคนทร์ช้าง	เสื่อสิงห์หึงแฮด
จัวเถื่อนล้าน	กระทิงเถ้าหมู่เมย
คายบนเบื่อง	นาคาครุฑราช
พ่อจ้ง ปูนป่าวฮ้อง	โสมข้าวอยู่คอย เทียวเทิน

บิดาได้ข่าวประกาศไพร่พลเมืองเปงจาลมาดสัตว์ แต่การส่งสัตว์เข้ามาในเมืองเปงจาล เป็นคำสั่งของศิลป์ชัย มิใช่คำสั่งของกุมารทั้งหก เพราะกุมารทั้งหกไม่มีฤทธิ์เดชอะไร คำสั่งของศิลป์ชัย มีคำกลอนว่า



เมื่อนั้น บาบูนเจ้า	ศิลป์ชัยเสด็จออก
น้ำดอกไม้	พรมล้างลูบองค์
แล้วบอกให้	ฝูงหมผู้มีฤทธิ์
ทั้งปวงสัตว์	ชูคณาเนื่องฮู้
วันนี้สูงจาง พากันเข้า	เปงจาลนครราช
พระบาท เจ้าลุ่มฟ้า	เมื่อนั้นใครดู
แต่นั้น ฟังคราเนื้อ	ทั้งแดนโดยบาท
คับทั้ง ครุฑนาคนื้อ	พระกายเบี่ยงเป่งไป
ครื้นครื้นเค้า	ล้านลำแสนสัตว์
ทั้งปวงไหล	ฮอดนครยามเช้า

บรรดาสัตว์ทุกชนิดเมื่อได้ฟังคำสั่งของศิลป์ชัย ก็พากันลงไหลเข้าเมืองนครเปงจาล ชาวเมืองเห็นก็สะดุ้งตกใจกลัว ทั้งลูกทั้งเมียวิ่งหนีเข้าป่าไป พระยาสุทราขวังขึ้นปราสาท มุขอามาศย์และมเหสีเกรงกลัวจนตัวสั่น รุ่งเช้าฝูงปากก็พากันกลับไปยังนครศิลป์

ชาวเมืองเปงจาลเห็นฤทธิ์เดชของหกกุมาร ก็อัศจรรย์ใจยิ่งนัก พระยาสุทราขผู้เป็นบิดาก็ชื่นชมยินดี การที่คิดไว้คงสำเร็จโดยไม่ยากเย็น จึงตักลองร้องป่าวให้ไพร่พลมาบายศรีสู่ขวัญให้หกกุมาร เสร็จแล้วสั่งให้ไปตามเอานางสุมณฑา โดยให้ทำลายยักษ์ ดังคำกลอนว่า

ให้ลูก คิดคอบม้าง	มารโหดเหงเฮา
พ่อก็ วางใจจง	ฮ่วมบุญบาน้อย
อันว่า สุมณฑาเจ้า	ใจเมืองแมนมิง
ยักษ์ถ่อยเถ่า	ตัวฮ้ายฮวบเฮา

หกกุมารพุ่งตรงไปยังสำนักศิลป์ชัย พุดโกหกศิลป์ชัยว่า บิดาสั่งมาว่าให้น้องไปตามเอาอาถ้าได้อากลับคืนมา ความผิดที่แล้งมาพ่อจะยกโทษให้ พ่อจะมาเชิญเอาน้อง พี่ และแม่ ๆ ไปครองนครเปงจาล เรื่องเช่นนี้เป็นเรื่องที่ศิลป์ชัยเข้าใจดี ในฐานะที่บิดามีพระคุณ ศิลป์ชัยจึงตอบไป ดังคำกลอนว่า

เมื่อนั้น ลือเดชไท้	ท้าวชื่อศิลป์
จงใจขาน	ขอบคุณพระองค์เจ้า
พ่อหาก คุณคามแท้	เทิงธรรีรือเก็ง ได้เด
ไต่ดลกล้าน	รือเพี้ยงพรำปูน ได้แล้ว
เฮาจัก โดยอาชญ์แท้	มีใครขัดขัด
เอาแต่ ตามคำพระ	บ่ถองเถียงเว้น
ท้อจัก ถามเถิงไท้	ทั้งสองป่าแม่ ดูก่อน
ลอนว่า ด้านตอบคั่น	คำเข้มบ่บาน บ่ฮู้



ศิลป์ชัยนอกจากจะคิดถึงบิดาผู้มีพระคุณแล้ว ยังคิดถึงมารดาผู้บังเกิดเกล้าของตน ซึ่งถูกบิดาขับไล่ออกจากเมือง ต้องขัดเซพเนจรมาอยู่ป่า หากมารดาละเมอฝันขึ้นเพราะคิดถึงความหลังแล้ว จะห้ามปรามมิให้ไป จึงนำเรื่องเข้าไปทูลให้มารดาทราบ ดังคำกลอนว่า

ค้อมกล่าวแล้ว	ประณมแม่มีสการ
เมื่อนั้น สองศรีแสง	กิดทวงมีเอื้อน
เพื่อแม่ เจ็บใจแท้	คือแสนเสียนเสีย
คือเมื่อ จำจากบ้าน	พอเอื้อนอ้อมหมางแม่แล้ว
อันหนึ่ง พงษ์พันธ์เชื้อ	สกุลนามในราช ก็ยัง
พอชี ขันขาดตั้ง	ต่างเจ้าบมี นั้นรื้อ

ความเจ็บใจ ซึ่งเปรียบเหมือนเสียนนามจำนวนหมื่นจำนวนแสน คอยทิ่มแทงใจของแม่และป่า คือการขับไล่ออกจากเมือง เมื่อลูกชายแถลงให้ทราบว่า เราคือหน่อเนื้อพระโพธิสัตว์ซึ่งเทวดาส่งลงมาเพื่อปราบยุคเข็ญ ขอให้แม่และป่าคิดถึงคุณ อย่าคิดถึงโทษ ขอให้อดใจไว้ ดังคำกลอนว่า

เมื่อนั้น ศิลป์ชัยน้อย	คณิงคุณคามมาก
วอนแม่ป่า	ประดลมอ้าแอ้วไพร
แม่นชี ผิดชอบแท้	ควรที่กระทำตาม
ขอแม่ ทำเพียรอด	โทษคามคราวแล้ว

เมื่อห้ามไม่ฟังมารดาก่อนญาติให้ศิลป์ชัยไป พร้อมกับสั่งว่า เสร็จธุระแล้วให้รีบกลับมา การไปในป่าดงพงไพรซึ่งมีเสือช้างภูติผีปีศาจให้ระมัดระวังภัยอันตราย ดาบและศรให้ติดตัวไปอย่าประมาท ดังคำกลอนว่า

เมื่อนั้น ป่าแม่ให้	หุยทอดอาลัย
ไปยาเหิง	เที่ยวคินมาห้องแม่เนอ
อันที่ ไพรสณฑ์กว้าง	ศัตรุมารมีมาก
แสนล่าช้า	ธรรเถาเผดผี
ฤทธิเดชกล้า	ฮ้อนแอ่งไฟกลับ
ภูมียา	ประมาทเขาถือนถ่าน
ศรศิลป์แก้ว	ทั้งพระขรรค์ของประเสริฐ
เจ้าแม่ เคียนคาตไว้	ระวังหมั่นอย่าลา แม่เนอ



เขาเล่ากันว่ายักษ์กุมภณท์มีฤทธิ์เดชมาก เมื่อลูกเดินไปถึงจรมะตระวังตัวให้มาก นางสุมณฑา เป็นเลือดเนื้อเชื้อไขของเราก็จริง แต่เขาได้อยู่กินกับยักษ์มานาน ลูกจะเชื่อลมปากเขาทีเดียวไม่ได้ เพราะใจคอผู้หญิงมักไม่แน่นอน ดังคำกลอนว่า

คันทว่า กายด่านด้าว	เดินฮอดกุมภณท์
มันนั้ ลางลือเขา	ข่าวเซ้งชิงกล้า
ให้ลูก สามกษัตริย์เจ้า	เจียมใจจงถึ
แม่เต็มถ้อย	แถมต้านแต่ประมาณ
อันหนึ่ง อลนจวบเจ้า	กษัตริย์ออกกองค้อ
อย่าได้ จงใจดอม	ตั้งโดยแจ้งฮู้
ชาติที่ ใจญี่นี้	ตลบแปรปลิ้นง่าย
ยักษ์ก็ ว่ายักษ์แท้	เขาได้คล่องเคย
แม้ว่า เตียรฉานเชื้อ	วิสัศรีโฉมต่าง
คันทว่า ได้เกลือกกล้า	คันทน้นหากหอม ลูกเอย

สำหรับการสมสู่อยู่ร่วมฐานเป็นผัวเมียกันนั้น ไม่ว่าคนหรือสัตว์มักจะเออออห่อหมกหรือ เห็นดีเห็นชอบไปด้วย อนึ่งหกกุมารนี้ก็เป้นหลาน ลูกอย่าไปไว้เนื้อเชื่อใจในเขา สังข์ทองก็ดีสีโห่ก็ดี มีอะไรให้ช่วยเหลือ อย่าปล่อยปะละทิ้งกัน

ศิลป์ชัยรับคำสั่งสอนจากมารดาแล้ว ก็อำลามารดาและป้า ออกเดินทางมุ่งตรงไปยังเมืองยักษ์ สังข์ทองออกเดินหน้า ศิลป์ชัยขี่หลังสีโห่ หกกุมารเดินตามหลัง ผ่านป่าดงภูเขาลำเนาไพรได้ย่นเสียนกรอง หวนระลึกถึงมารดา พากันพักผ่อนหลับนอนบนแผ่นดิน ดังคำกลอนว่า

ฟ่งยิน กาเลฮ้อง	ฮวยเสียงสันชล่วย
เปิดป้องฮ้อง	เสมอต้องดิงคำ
ภูชัยท้าว	คณิงแม่มีมาย
ฟ่งยิน ยุงเยงทอง	ส่งไพรพานโป้ง
หลังเห็น ฮวานฮวานเข้ม	สุริโยเอียงอว่าย
เขาข้อข่ม	ขันค้อยแค่ดอย
ฮอดฮ่มเฮี้ย	ฮาวป่าบังบด
ภูบาลสถิตย์	แท่นพะลานเพียงพื้น
หกกษัตริย์พร้อม	ปลงนำในช่วง
ยามหนึ่งตั้ง	พาแก้วخابถวาย



สามกษัตริย์และหกขุนมาจนถึงด่านงูขวาง รบกับงูขวางได้ชัยชนะแล้วหกขุนเกรงกลัวอยากจะกลับคืน ศิลป์ชัยให้กลับ แต่หากเขามิอาจจะกลับ จึงให้สืโหอยู่เป็นพี่เลี้ยงที่นั่น รอนกว่าศิลป์ชัยจะกลับมา ศิลป์ชัยกับสังข์ทองพากันเดินทางต่อไป

สังข์ทองเดินออกก่อน ศิลป์ชัยเดินตามไปข้าง กว่าจะถึงเมืองยักษ์ต้องผ่านด่านหลายแห่ง และรบจนได้ชัยชนะแล้วเลยไปถึงเมืองยักษ์ ได้พบและสนทนากับนางสุมณฑาผู้เป็นอา ขณะที่ยักษ์ไม่อยู่ แล้วนำเอาอาหนีไปขณะที่ยักษ์นอนหลับ ช้อนอาไว้ที่ถ้ำแห่งหนึ่ง แล้วกลับไปรบกับยักษ์ฆ่ายักษ์ตาย แล้วกลับคืนมา

นางสุมณฑามีลูกสาวซึ่งเกิดจากยักษ์กุมภณัฑ์หนึ่งคนชื่อศรีดาจันทร์ เมื่อทราบว่ายักษ์ผู้เป็นพ่อตายแล้ว จึงวิงวอนให้ศิลป์ชัยไปตามเอามา นางนั้นพระยานาคขอเอาไปเป็นอัครมเหสีในเมืองนาค ศิลป์ชัยกับสังข์ทองตามเอานางคืนมาได้แล้วจัดการทำศพยักษ์กุมภณัฑ์

แล้วศิลป์ชัยนำเอามาที่พักหกขุน ขอร้องให้หกขุนนำอาและลูกสาวของอาไปเมืองเปงจาล ส่วนตนพร้อมทั้งสืโหและสังข์ทองจะได้ไปเยี่ยมมารดาที่เมืองนครศิลป์ หกขุนทั้งหกขอตามไปด้วย เมื่อถึงแม่น้ำใหญ่ก็พากันลงเล่นน้ำ แล้วพลักศิลป์ชัยให้ตกลงเหวกลับมาบอกอาว่าศิลป์ชัยตกน้ตาย

อาไม่เชื่อ จึงเอาผ้าสไบ ปิ่นเกล้า และช่องเสียงทนายไว้ ถ้างานข้าพเจ้ายังไม่ตาย ขอให้มีคนนำสิ่งของเหล่านี้ไปให้ หกขุนและอาเดินทางไปถึงเมืองเปงจาล ได้รับการต้อนรับจากชาวเมืองอย่างใหญ่โตมโหฬาร พี่ชายได้จัดให้น้องสาวและหลานสาวอยู่อย่างสมเกียรติ

ปรากฏว่าน้องสาวเศร้าโศกเพราะคิดถึงศิลป์ชัย เมื่อพี่ชายเรียกมาถาม น้องสาวก็เล่าให้พี่ชายฟังตลอด ขณะที่กำลังพูดกับพี่ชายนั้น มีคนเอาของเสียงทนายสามสิ่งมาให้ พี่ชายจึงได้รู้ว่าลูกชายทั้งหกพูดโกหก จึงสั่งให้ชังลูกชายมเหสีและคนร่วมคิดทั้งหมดไว้ในคุก

พระยาสุรราชพร้อมน้องสาวและหลานสาว และไพร่พลชาวเมืองเปงจาลออกไปเชื้อเชิญเอานางจันทาและนางลุน พร้อมศิลป์ชัย สืโหและสังข์ทองเข้ามา อภิเชกศิลป์ชัย ให้เป็นเจ้าเมืองเปงจาลต่อไป ศิลป์ชัยให้ปล่อยผู้ทำผิดทั้งหมดออกจากคุก ปกครองบ้านเมืองให้อยู่เย็นเป็นสุขต่อไป

ส่วนกุมภณัฑ์เมื่อพระยาเวสสุวัณชุบให้คืนชีพมา ก็คิดถึงนางสุมณฑาผู้เป็นมเหสี เมื่อพระอินทร์สั่งสอนเสร็จแล้วก็ให้กุมภณัฑ์ส่งนางสุมณฑาคืน ถ้าต้องการจึงให้สืโหขอเอาที่หลัง แล้วกุมภณัฑ์มอบนางสุมณฑาให้กับสังข์ศิลป์ชัยมหาจักร จึงนำนางสุมณฑากลับคืนมายังเมืองเปงจาล

ตั้งแต่มอบนางไป กุมภณัฑ์คิดถึงนางมาก จึงใช้ให้ไวญเวกหลานชายนำเครื่องบรรณาการไปสู่ขอนาง จากสังข์ศิลป์ชัยมหาจักร สังข์ศิลป์ชัยมหาจักรไม่ขัดข้อง แต่ขอให้ทำหนทาง ที่สำเร็จด้วยเงินและทองจากเมืองยักษ์ถึงเมืองเปงจาล ข้างทางทั้งสองปลุกด้วยกล้วยอ้อย และตลาดสินค้านานาชนิด

สังข์ศิลป์ชัยมหาจักรบอกข่าวไปเมืองนาค พระยานาคพร้อมไพร่พลก็มาช่วยในงาน ได้ฤกษ์งามยามดีก็ทำพิธีบายศรีสมโภช นางสุมณฑากับกุมภณัฑ์ ทั้งยักษ์ทั้งนาคที่มาในงานต่างจำแลงแปลงเพศเป็นมนุษย์เหมือนกันหมด



เมื่อเสร็จพิธีแล้ว สังข์ศิลป์ชัยมหาจักรก็สั่งให้กุมภัณฑ์ตั้งอยู่ในศีลธรรม แล้วตามส่งนางสุมณฑา กับกุมภัณฑ์ถึงเมืองยักษ์ พระยาครุฑและพระยานาคและไพร่พล ก็ตามมาลงถึงเมืองยักษ์ด้วยเช่นกัน

ชาวเมืองเปงจาล พระยาครุฑ พระยานาคก็กลับคืนยังเมืองของตน สังข์ศิลป์ชัยมหาจักร ปกครองเมืองเปงจาลด้วยทศพิธราชธรรม บ้านเมืองมีความร่มเย็นเป็นสุขทั่วกัน ส่วนสีจกักร้ออาลาบิดา มารดา และพี่ชายไปอยู่ในป่า

สังข์ศิลป์ชัยมหาจักรได้ลูกชายซึ่งเกิดจากนางอุดร กุรุทีป นามว่า สังข์ยะราช และได้ลูกสาว ซึ่งเกิดแก่นางศรีสุพรรณ นามว่า สุระสา เมื่อเจริญวัยแล้วได้อภิเษกให้เป็นสามีภรรยา ปกครอง เมืองเปงจาลต่อจากบิดาของตน

ทรีตเมนต์ (Treatment)

พระยาสุทราษ ครองนครเปงจาล มีมเหสีนามว่าจันทา เมืองนครเปงจาลเป็นเมืองท่า มีน้ำล้อมรอบ มีค่ายคูประตูหอรบพร้อมสรรพ เป็นเมืองใหญ่โตกว้างขวาง เจ้าเมืองนครเปงจาลคือ พระยาสุทราษ เป็นกษัตริย์ที่มีชื่อเสียงโด่งดัง กษัตริย์ทุกหัวเมืองเกรงกลัว พระองค์สร้างปราสาท มณฑิรใหญ่โตงดงาม ไม่มีเมืองใดเปรียบเทียบได้ พระองค์มีน้องสาวหนึ่งคน ชื่อจริงสุมณฑา นางมีรูปร่างสวยงามมาก เป็นที่ต้องตาสะเทือนใจผู้ได้พบเห็น พระองค์ทรงรักใคร่ห่วงแหนในฐานะ น้องสาว แต่มียักษ์ตนหนึ่งชื่อกุมภัณฑ์ เป็นเจ้าเมืองอินราชมีอำนาจ และทรง เหาะเหินเดินอากาศ มุ่งตรงไปเมืองเปงจาล นางสุมณฑาเป็นคนรักสวยรักงาม นางชอบเที่ยวชมสวน ขณะที่นางสุมณฑา กับบิราล กำลังเล่นสนุกสนานอยู่นั้น ยักษ์กุมภัณฑ์ร้ายเวทมนต์อุ้มนางสุมณฑาไปทางอากาศ เมื่อไพร่พล และสมณนางในได้เห็นแล้ว ต่างตระหนกตกใจกลัว ร้องให้รัไรรถึง

พระยาสุทราษผู้เป็นพี่ชายยิ่งโศกเศร้านับตั้งแต่ยักษ์ลักเอน้องสาวไป พระองค์เป็นทุกข์ ทรมานใจไม่เหือดหาย จึงมอบเมืองให้นางจันทามเหสีครอบครองแทน ส่วนตนออกบวชเป็นพระภิกษุ บวชแล้วก็ออกเดินทางไปถึงเมืองจำปา พักอาศัยอยู่เมืองนั้น สืบถามได้ความว่าน้องสาวถูกยักษ์อุ้มเอาไป เมืองยักษ์ พระยาสุทราษก็ออกไปเที่ยวบิณฑบาต ไปพบลูกสาวนันทเศรษฐีเจ็ดคน ท่านพอใจในนางทั้งเจ็ดนั้น จึงกลับคืนมายังเมืองเปงจาลแล้วลาสิกขา เป็นเจ้าครองนครเปงจาลดังเดิม พระองค์ทรงคิดถึงธิดา ทั้งเจ็ดของนันทเศรษฐีเมืองจำปา จึงให้จัดแจงบรรณาการไปสู่ขอนางทั้งเจ็ด เมื่อได้นางทั้งเจ็ดมาแล้ว ก็จัดการอภิเษกนางทั้งเจ็ดเป็นมเหสี เป็นอันว่าพระยาสุทราษมีมเหสีทั้งเก่า และใหม่แปดองค์ นางจันทามเหสีเก่าเป็นมเหสีเอก มเหสีใหม่คนที่เจ็ดชื่อนางลุนเป็นมเหสีเล็ก พระองค์พูดกับมเหสี ทั้งแปดว่ามีความปรารถนาอันแรงกล้า ที่จะได้ลูกชายผู้มีฤทธิ์เดช เพื่อจะไปตามเอน้องสาวที่ ถูกยักษ์ลักเอาไปกลับคืนมา ขอให้ทุกคนตั้งจิตอธิษฐานต่อเทวดาฟ้าดิน พระอินทร์ พระพรหม และสิ่งศักดิ์สิทธิ์บรรดามีในสากลโลกจงดลบันดาลให้น้องได้ลูกชายผู้มีบุญฤทธิ์มาเกิด ถ้านางใดได้ลูกชาย



ผู้มีบุญมาเกิด ตำแหน่งอัศวมเหสีจะเป็นของนาง เมื่อมเหสีครบทั้งแปดมีครมร์ พระยาสุรราชจึงให้เชิญ โหระหลงมาทำนาย โหระหลงทำนายว่า ลูกนางจันทา และนางลุนจะเป็นคนบุญหนักศักดิ์ใหญ่ ส่วนที่เกิดแต่นางทั้งหกจะชั่วช้าเลวทราม

คำทำนายของโหระหลงไม่เป็นที่พอใจของมเหสีทั้งหก พวกนางคิดหากลอุบายดิดสินบน หมอเสน่ห์ยาแฝด และหมอโหร ให้หมอเสน่ห์ทำเสน่ห์ และยาแฝดให้พระยาสุรราชหลงใหลในมเหสีทั้งหก แล้วหมอโหรก็ทำนายใหม่ว่า ลูกที่เกิดแต่มเหสีทั้งหกจะมีฤทธิ์เดช ส่วนที่เกิดแต่มเหสีทั้งสอง จะเป็นคนเลวทรามต่ำช้า

พอถึงฤกษ์งามยามดี นางลุนก็ประสูติโอรสองค์แรกเป็นสังข์ทอง องค์ที่สองเป็นศิลป์ชัย มีมือถือธนูศิลป์ และศร ต่อมานางจันทาประสูติโอรสเป็นราชสีห์ สีสวยสดดงามมีวงอันวิจิตรพระองค์ จึงปรึกษากับนางจันทา และนางลุนว่าลูกของเรารูปร่างสดใสเหมือนรูปร่างพรหมเสียแต่คนหนึ่งเป็นราชสีห์ อีกคนหนึ่งเป็นหอยสังข์ ไม่รู้ว่าเป็นบาปกรรมอะไร ถ้าให้อยู่ในบ้านเมือง จะเป็นกาลบ้านกาลเมืองไหม จึงปรึกษารื้อกับคนเฒ่าคนแก่ดู เขาจะถือว่าผิดประเพณีจารีตหรือไม่ก็จำเป็นต้องทำในสิ่งที่เราไม่ยอมทำ

นางทั้งสองจัดแจงอุ้มเอากุมารทั้งสาม ห่มคลุมด้วยผ้าที่เบาบาง ออกจากเมืองนางทั้งสอง อุ้มเอาลูกออกจากเมือง มุ่งตรงไปยังป่าใหญ่ซึ่งเต็มไปด้วยเครือเขาเถาวัลย์ มีต้นไม้เล็กใหญ่นานาชนิด ประกอบกับเสียงฟ้าร้องระงมทั้งแม่ และลูกต้องตกฝนทนเปียก ผ้าผ่อนที่ห่มคลุมสามกุมารก็เปียกปอน ต้องทนทุกข์ทรมาน พระอินทร์จึงสั่งให้วิสุกรรมเทพบุตรลงมาสร้างปราสาทให้ พร้อมทั้งเครื่องใช้ไม้สอย และอาหารการกินไว้ให้ครบ สิ่งเวทดา และสัตว์ให้เฝ้ารักษา เขียนสลากติดป้ายไว้ แล้วกลับคืนไป เมืองสวรรค์ ทั้งแม่ลูกอยู่ในปราสาทนั้นอย่างมีความสุข

ฝ่ายพระยาสุรราชเจ้าเมืองเปงจาล นับตั้งแต่ขับไล่เมียหลวง และเมียน้อยพร้อมทั้งลูกทั้งสาม ออกจากพระนครไป อยากจะให้ลูกชายทั้งหกที่ยังอยู่ ตามไปรบเอาอาณาจักรกลับคืนมาจึงเรียกลูกชายให้มาหา แล้วเล่าความประสงค์ให้ลูกชายทั้งหกทราบ ลูกชายทั้งหกไม่ขัดข้อง แต่ต้องขอไปเรียนวิชาเพื่อให้มีฤทธาศักดาเดชเสียก่อน จึงจะตามไปเอาคืนมา หกกุมารลาชาวเมือง บิดา และมารดา แล้วออกเดินทาง มุ่งตรงไปสำนักพระฤๅษี เผอิญหลงทาง จะกลับคืนเมืองก็กลับไม่ได้ เจ้าป่าดลบันดาลให้หกกุมารไปยังเมืองนครศิลป์ มาพบกับศิลป์ชัยเข้า แล้วศิลป์ชัยก็ถามว่าเป็นลูกเต้าเหล่ากอของใคร กุมารทั้งหกบอกว่าเป็นลูกของพระยาสุรราชเจ้าเมืองเปงจาล ทั้งหมดจึงได้ทราบว่าเป็นลูกร่วมบิดาเดียวกัน เมื่อหกกุมารต้องการหลอกใช้ศิลป์ชัย จึงพูดโกหกศิลป์ชัยว่านับแต่แม่ และน้องจากเมืองมา บิดาเป็นห่วงจึงใช้ให้พี่ๆมาตามหา เมื่อได้เห็นน้อง และแม่สบายดี แล้วทั้งหกกุมารก็ออกเดินทางกลับไปถึงพระนคร เมื่อบิดาถามก็พูดโกหกว่าเรียนสำเร็จแล้ว เมื่อบิดาได้ฟังลูกชายพูดเช่นนั้นแสนที่จะดีใจ หกกุมารมุ่งตรงไปยังสำนักศิลป์ชัย พูดโกหกศิลป์ชัยว่า บิดาสั่งมาว่าให้น้องไปตามเอาอา ถ้าได้อากลับคืนมา ความผิดที่แล้งมาพ่อจะยกโทษให้พ่อจะมาเชิญเอน้อง พี่ และแม่ๆ ไปครองนครเปงจาล เรื่องเช่นนี้เป็นเรื่องที่ศิลป์ชัยเข้าใจดีในฐานะที่บิดามีพระคุณ ศิลป์ชัยนอกจากจะคิดถึงบิดาผู้มีพระคุณแล้ว ยังคิดถึงมารดาผู้บังเกิดเกล้าของตนซึ่งถูกบิดาขับไล่ออกจากเมืองต้องขัดเซพเนจรมาอยู่ป่า



จึงนำเรื่องเข้าไปทูลให้มารดาทราบว่าเป็นหน่อเนื้อพระโพธิสัตว์ซึ่งเทวดาส่งลงมาเพื่อปราบยุคเข็ญ
ขอให้แม่ และป้าคิดถึงคุณอย่าคิดถึงโทษขอให้อดใจไว้ เมื่อห้ามไม่ฟังมารดาก็อนุญาตให้ศิลป์ชัยไป
พร้อมกับสั่งว่า เสรีจรรยาแล้วให้รีบกลับมา การไปในป่าดงพงไพรซึ่งมีเสือช้างภูติผีปีศาจให้ระมัดระวังภัย
อันตราย ดาบ และศรให้ติดตัวไปอย่าประมาท ยักษ์กุมภภันท์มีฤทธิ์มาก เมื่อลูกเดินไปถึงจระมดระวังตัว
ให้มาก นางสุมนทาเป็นเลือดเนื้อเชื้อไขของเราก็จริง แต่เขาได้อยู่กินกับยักษ์มานานลูกจะเชื้อมปาก
เขาทีเดียวไม่ได้ เพราะใจคอผู้หญิงมักไม่แน่นอน อนึ่งหกกุมารนี้ก็เป็นหลาน ลูกอย่าไปไว้เนื้อเชื่อใจใน
เขาสังข์ทองก็ดีสีโหก็ดีมีอะไรให้ช่วยเหลืออย่าปล่อยปะละทิ้งกัน

ศิลป์ชัยรับคำสั่งสอนจากมารดาแล้วก็อำลามารดา และป้า ออกเดินทางมุ่งตรงไปยังเมืองยักษ์
สังข์ทองออกเดินทาง ศิลป์ชัยขี่หลังสีโห หกกุมารเดินตามหลัง ผ่านป่าดงภูเขาลำเนาไพรได้ย่นเสียนก
ร้อง หวนระลึกถึงมารดา พวกกันพักผ่อนหลับนอนบนแผ่นหิน สามกษัตริย์ และท้าวทั้งหกมาถึงด่านงูขวาง
ศิลป์ชัยสังหารงูขวางตัวขาดออกจากกัน ได้รับชัยชนะแล้ว แต่ท้าวทั้งหกเกรงกลัวอยากจะทำกลับเมืองสีโห
จึงอาสาอยู่เป็นพี่เลี้ยงที่นั่นรอนกว่าศิลป์ชัยจะกลับมา ศิลป์ชัยกับสังข์ทองพากันเดินทางต่อไป



บทแอนิเมชัน (Screenplay)

ตารางบทแอนิเมชัน : ตอนที่ 1 ท้าวทั้ง 6 เรียนวิชา

Scene1
Location: เมืองเปงจาล Time: รุ่งเช้า
Script: พระยาสุรราชให้ท้าวทั้ง 6 ไปเรียนศิลปศาสตร์เพื่อหาทางชิงตัวนางสุมนทาคืนจากยักษ์ให้ได้ พระยาสุรราช “บัดนี้พวกเจ้าก็โตพอที่จะออกตามอาสูมนทาคืนจากยักษ์” ท้าวทั้ง 6 “พวกเราขอไปเรียนมนต์กับฤาษีก่อน” ท้าวทั้ง 6 ไม่ขัดข้อง แต่ต้องขอไปเรียนมนต์เพื่อให้มีฤทธาศักดาเดชเสียก่อน พระยาสุรราชเห็นดีเห็น งามด้วยจึงมอบทองให้คนละแท่ง พระยาสุรราช “จงไปเรียนให้สำเร็จกลับมาช่วยอาสูมนทาให้ได้” ท้าวทั้ง 6 “พระเจ้าข้า”
Scene2
Location: ป่า Time: เวลาเช้า
Script: ศิลป์ชัยออกไล่ไก่ป่าไปเป็นอาหาร
Scene3
Location: ป่า-เมืองนครศิลป์ Time: เวลาค่ำ จนเช้า
Script: ในระหว่างที่ท้าวทั้ง 6 ออกเดินทางมุ่งตรงไปสำนักพระฤๅษีเฝ้าอยู่หลางทาง เจ้าป่าดลบันดาลให้ ท้าวทั้งหกไปยังเมืองนครศิลป์ ไปพบกับศิลปินกำลังแต่งเพลง ท้าวทั้ง 6 “ท่านผู้นี้เป็นใครกัน ดูเหมือนดังเทวดาเลย ท่านเป็นเทวดาใช่หรือไม่” ศิลปิน “เราคือศิลปิน ชูกพระยาสุรราช” ท้าวทั้ง 6 จึงได้แจ้งว่าเป็นลูกร่วมบิดาเดียวกัน และโกหกศิลปินว่า “นับแต่แม่และน้องจากเมืองมา บิดาเป็นห่วงจึงใช้ให้พี่ ๆ มาตามหา เมื่อได้เห็นน้องและแม่สบายดี พรุ่งนี้พวกพี่จะกลับไป ขอให้พี่ ส่งสัตว์ป่าไปบังคมบิดาเราด้วย” ศิลปินรับปากว่าจะจัดให้ตามประสงค์ ท้าวทั้ง 6 จึงออกเดินทาง กลับไปเมืองเปงจาล
Scene4
Location: เมืองเปงจาล Time: เย็น
Script: โอรัสที่ 1 “เราจะให้ศิลปิน และพวกอา กลับเข้าเมืองจริงหรือ” โอรัสที่ 2 “เรื่องนี้ไม่มีใครรู้ ทั้งหมดเป็นฝีมือของเราท้าวทั้งหก”



ตารางบทแอนิเมชัน : ตอนที่ 2 เข้าด่านงูชวง

Scene1
Location: เมืองนครศิลป์ Time: เช้า
Script: ศิลป์ชัยกลับมาที่เมืองนครศิลป์เพื่อมาบอกมารดาว่าจะออกไปตามหาอาสุมนทา สังข์ และสีโห จึงขอตามไปด้วย และได้กราบลามารดา เพื่อไปพบท้าวทั้งหก ณ ชายป่าที่นัดไว้
Scene2
Location: เมืองนครศิลป์ Time: เช้า
Script: สังข์ทองออกเดินทางหน้าศิลป์ชัยขึ้นหลังสีโห ท้าวทั้ง 6 เดินทางมาออกเดินทางมุ่งตรงไปยังเมือง ยักษ์ ทั้งหมดเดินทางผ่านป่าดงภูเขาลำเนาไพรได้ยินเสียงนกร้องหวนระลึกลึกถึงมารดา ท้าวทั้ง 6 “เหนื่อยขอพักหน่อย” ทั้งหมดจึงพากันพักผ่อนหลับนอนบนแผ่นดิน ศิลป์ชัยคิดถึงบิดาผู้มีพระคุณ และคิดถึงมารดาซึ่งถูกขับไล่ออกจากเมืองมาอยู่ป่า
Scene3
Location: ป่า Time: บ่าย
Script: สังข์ทองออกเดินทางหน้าศิลป์ชัยขึ้นหลังสีโห ท้าวทั้ง 6 เดินทางมาออกเดินทางมุ่งตรงไปยังเมือง ยักษ์ ทั้งหมดเดินทางผ่านป่าดงภูเขาลำเนาไพรได้ยินเสียงนกร้องหวนระลึกลึกถึงมารดา ท้าวทั้ง 6 “เหนื่อยขอพักหน่อย”
Scene4
Location: ป่า Time: บ่าย
Script: สามกษัตริย์และท้าวทั้ง 6 มาถึงด่านงูชวง ท้าวทั้ง 6 มองเห็นเนินหินเลยขอพักหลบแดด แต่กลับเป็นที่พักของงูชวง ทำให้งูชวงทำร้ายกลุ่มศิลป์ชัย
Scene5
Location: ป่า Time: บ่าย
Script: ศิลป์ชัย และสีโหรีบกับงูชวงได้ชัยชนะ ท้าวทั้ง 6 หลบหลังเนินหิน
Scene5
Location: ป่า Time: เย็น
Script: ท้าวทั้ง 6 เกรงกลัวอยากจะกลับเมือง ศิลป์ชัยให้กลับแต่หากตนไม่อาจจะกลับด้วย จึงให้สีโห อยู่เป็นพี่เลี้ยงที่นั่น รอจนกว่าศิลป์ชัยจะกลับมา ศิลป์ชัยกับสังข์ทองพากันเดินทางต่อไป



ตารางบทถ่ายทำ (Shooting Script)

Shot Type	Camera Movement	Camera Angle	Visual	Sound			Time (Sec)	Video Transition
				Voice	Music	effect		
Sequence : 1								
Scene : 1 shot 1								
LS	Zoom in	High Angle	เมืองนครศิลป์	บรรยาย	เสียงนก	-	10	Cut
Scene : 1 shot 2								
MS	Zoom in	Eye Level	นางลูนมองย้อนอดีต ตอนถูกไล่ออกจากเมือง	บรรยาย	-	-	15	dissolve
Scene : 1 shot 3								
MS	pan	Eye Level	ยักษ์กุมภันท์ลักตัวนางสุนทรา	บรรยาย	-	-	30	Cut
Scene : 1 shot 4								
CU	Zoom in	Low Angle	ยักษ์ลอยหนีไป	บรรยาย	-	-	10	Cut
Scene : 1 shot 5								
MS	-	Eye Level	พระยาสุรราชขอลูก	-	เพลงเปิดเรื่อง	-	10	Cut
Scene : 1 shot 6								
LS	Zoom out	High Angle	สีโห่ สังข์ และศิลป์ชัย ประสูติ	-	เพลง	-	5	Cut
Scene : 1 shot 7								
EXLS	pan	Low Angle	ถูกเนรเทศเพราะโดนใส่ร้าย	-	เพลง	-	15	Cut



Shot Type	Camera Movement	Camera Angle	Visual	Sound			Time (Sec)	Video Transition
				Voice	Music	effect		
Sequence : 2								
Scene : 2 shot 1								
LS	Tilt down	Eye Level	พระยาภูศราซให้ ท้าวทั้ง 6 ไปเรียนวิชาเพื่อหาทางชิงตัวนางสุนทาคืนจากยักษ์	พากย์	-	-	10	dissolve
Sequence : 2								
Scene : 2 shot 2								
MS	-	Eye Level	ท้าวทั้ง 6 ขอไปเรียนวิชา	พากย์	-	-	10	Cut
Sequence : 3								
Scene : 3 shot 1								
LS	pan	Eye Level	ท้าวทั้ง 6 หลงทางไปยังเมืองนครศิลป์ก็พบว่าสัตว์ป่าต่างวิ่งไปยังทิศทางเดียวกัน จนพบศิลป์ชัย	-	ดนตรี	เสียงนก	10	dissolve
Sequence : 3								
Scene : 3 shot 2								
MS	-	Low Angle	ท้าวทั้ง 6 จึงได้แจ้งว่าเป็นลูกร่วมบิดาเดียวกัน และขอให้ศิลป์ชัยช่วยตามอา	บรรยาย	-	-	30	dissolve



Shot Type	Camera Movement	Camera Angle	Visual	Sound			Time (Sec)	Video Transition
				Voice	Music	effect		
Sequence : 4								
Scene : 4 shot1								
LS	-	Eye Level	ท้าวทั้ง 6 ออกเดินทาง กลับมาถึง พระนคร	-	บรรยาย	-	5	cut
Sequence : 4								
Scene : 4 shot2								
MS	-	Eye Level	เมื่อพระยา กุศราฯ ถาม ท้าวทั้ง 6	-	พากย์	-	10	Cut
Sequence : 4								
Scene : 4 shot3								
CU	Zoom out	High Angle	ท้าวทั้ง 6 พุดโกหกว่า เรียนสำเร็จ แล้ว จะไป ตามอาเอง	-	พากย์	-	10	dissolve

ตอนที่ 2 เข้าด่านงูขวาง



Shot Type	Camera Movement	Camera Angle	Visual	Sound			Time (Sec)	Video Transition
				Voice	Music	effect		
Sequence : 1								
Scene : 1 shot1								
MS		Eye Level	ศิลป์ชัยกลับมาที่บ้าน	-	พากย์	-	20	dissolve
Scene : 2 shot 1								
MS	Pan	Eye Level	ศิลป์ชัยของมารดาเดินทาง	-	บรรยาย	-	30	cut
Sequence : 1								
Scene : 2 shot 2								
CU		Eye Level	มารดาเตือนศิลป์ชัย	-	บรรยาย	-	20	dissolve
Scene : 3 shot 1								
LS	silhoute	Low angle	ศิลป์ชัยและพวกออกเดินทาง	-	บรรยาย	-	30	cut
Sequence : 2								
Scene : 4 shot 1								
LS	pan	Eye level	สังข์ทองออกเดินทางศิลป์ชัยขี่หลังสีโห่ ท้าวทั้ง 6 เดินทางหลัง	บรรยาย	เสียงนก	-	5	Cut
Scene : 4 shot 2								
MS	Tilt up	Low angle	ศิลป์ชัยผ่านป่าดงภูเขาลำเนาไพรได้ยินเสียงนกร้องหวานระลึกลึงมารดา	บรรยาย	เสียงนก	-	15	cut

Shot	Camera	Camera	Visual	Sound	Time	Video
------	--------	--------	--------	-------	------	-------



Type	Movement	Angle					(Sec)	Transition
				Voice	Music	effect		
Scene : 4 shot 3								
MS	pan	Eye Level	ทั้งหมดจึงพากันเดินทาง	บรรยาย	-	-	10	dissolve
Sequence : 3								
Scene : 5 shot 1								
MS	Zoom in	Eye Level	สามกษัตริย์และท้าวทั้ง 6 มาถึงทะเลทราย ท้าวทั้ง 6 รีบวิ่งไปที่โขดหิน โดยไม่รู้ว่าป็นด่านงูขวาง	บรรยาย	-	-	15	dissolve
Sequence : 3								
Scene : 4 shot 1								
LS - MS	Layout Moving	Eye Level	ศิลป์ชัย และสีโหรีบกับงูขวาง	บรรยาย	ต่อสู้	-	30	cut
Sequence : 3								
Scene : 4 shot 2								
CU	-	Eye Level	ท้าวทั้ง 6 หลบหลังเนินหิน	บรรยาย	ดนตรี	-	10	Cut
Sequence : 3								
Scene : 4 shot 3								
MS	Zoom out	High Angle	ศิลป์ชัย และสีโหรีบกับงูขวางได้ชัยชนะ	บรรยาย	ดนตรี	-	10	Cut

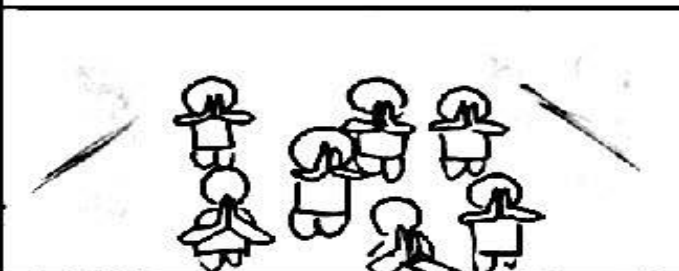
Shot Type	Camera Movement	Camera Angle	Visual	Sound	Time (Sec)	Video Transition
-----------	-----------------	--------------	--------	-------	------------	------------------



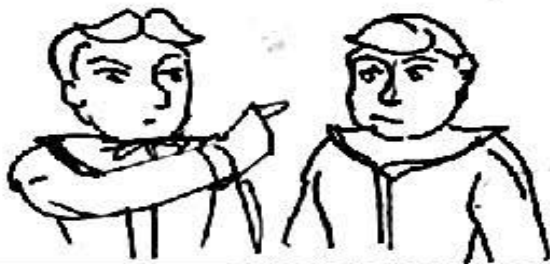
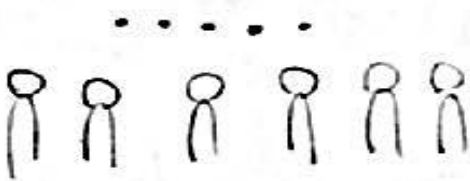
				Voice	Music	effect		
Sequence : 4								
Scene : 5 shot 1								
LS		Eye Level	ทำวทั้ง 6 เกรง กลัวอยากจะกลับ เมือง	พากย์	-	-	10	dissolve
Scene : 5 shot 2								
MS	Pan	Eye Level	ศิลปินชัยให้สืโหอยู่ เป็นพี่เลี้ยงที่นั่น เนิ่นนั้น	บรรยาย	-	-	20	cut
Sequence : 6								
Scene : 5 shot 3								
CU		Eye Level	ศิลปินชัยกับสังข์ ทองพากัน เดินทางต่อไป	บรรยาย	-	-	15	dissolve



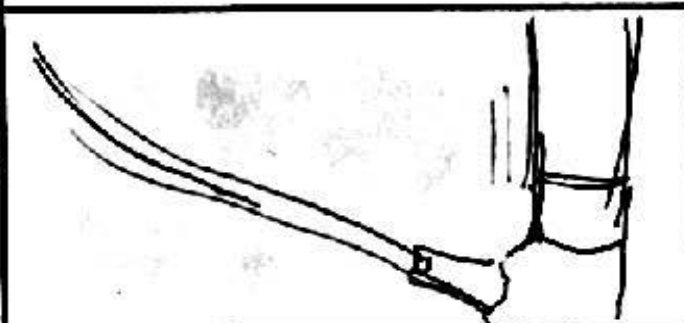
ตาราง 1 สตอรี่บอร์ดบทพากย์ เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

ภาพ	บท
	มุมกล้อง : exl รายละเอียด : องค์ชายโคนเรียศตัวกลับ เมืองเปงจาล
	มุมกล้อง : mtr รายละเอียด : ประตูปิด เห็น ราชาลุ่ม
	มุมกล้อง : ls รายละเอียด : พูดตั้งแต่น้องสุนธราโดนจับ ตัวไป สี่นานหลายปีถึงเวลาที่ โอรสจะไปช่วยนางสุนธรา ตามคำทำนายสำเร็จ

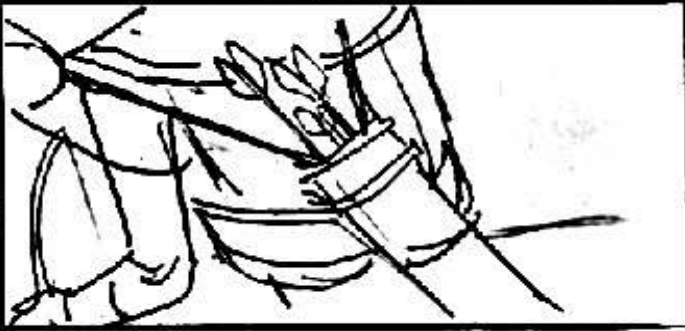
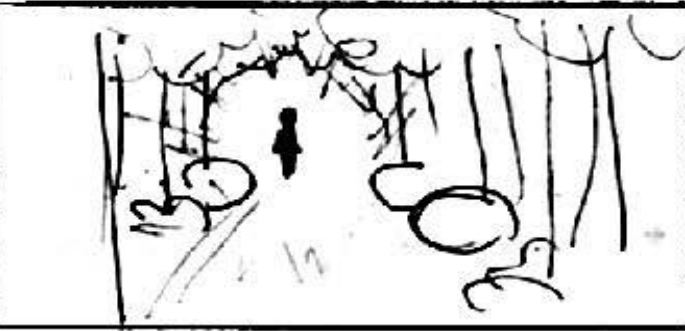
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุกตลึง : ทบ รายละเอียด : ปรีกษาคันว่าจะไปเรียนที่ ไหน
	มุกตลึง : ๒ รายละเอียด : ไม่มีใครรู้
	มุกตลึง : excu รายละเอียด : คิดไม่ตกจะแก้ไขอย่างไร

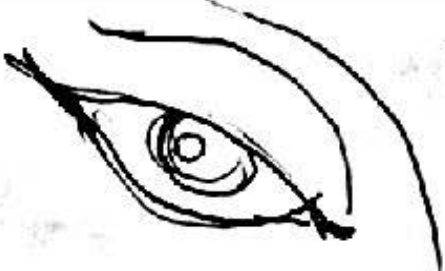
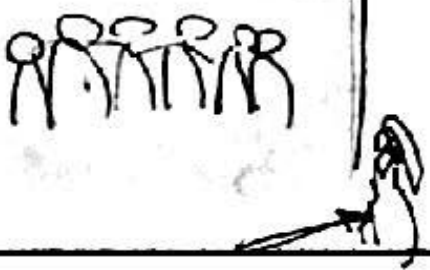
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุกคล้อง : excu รายละเอียด : ไก่หาอาหาร
	มุกคล้อง : cu รายละเอียด : เจ้าคำแอบส่งคุ
	มุกคล้อง : excu รายละเอียด : ดื้อธนู

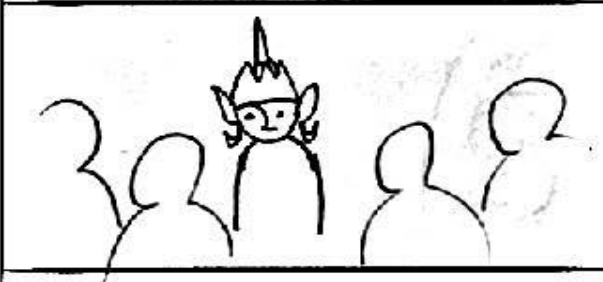
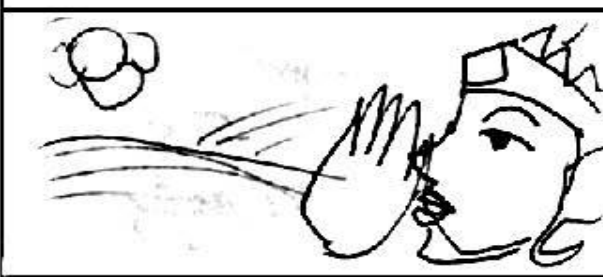
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมกล้อง : cu รายละเอียด :
	มุมกล้อง : exl รายละเอียด :
	มุมกล้อง : cu รายละเอียด : เสียงจ้ำจาง

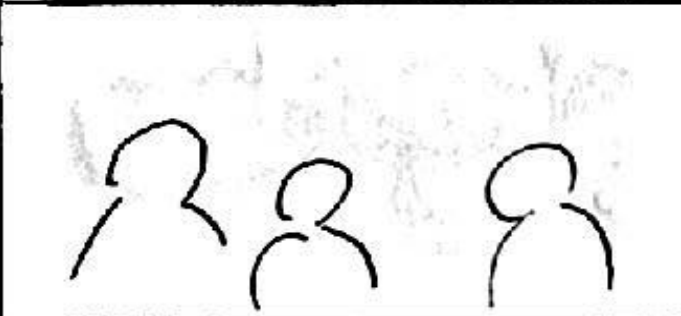
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุกกล้อง : excu รายละเอียด :
	มุกกล้อง : cu รายละเอียด : ลูกธนูวิ่ง
	มุกกล้อง : ls รายละเอียด : องค์ชายทั้งหมดเห็นธนูผ่าน ไปจึงวิ่งไปดู

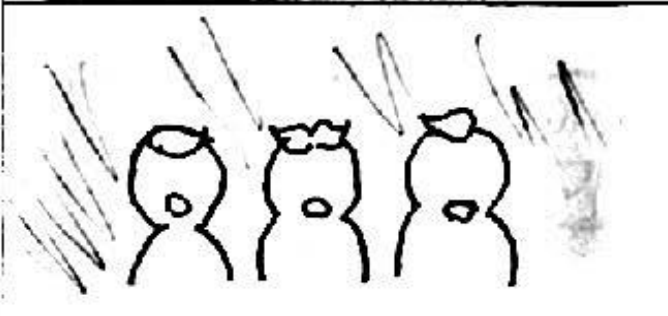
ตาราง 1 (ต่อ)

	บุคลิก : Mr รายละเอียด : สอบถามว่าชายคนนั้นเป็น ใคร
	บุคลิก : Mr รายละเอียด : แนะนำตัวว่าเป็นญาติกัน
	บุคลิก : Mr รายละเอียด :

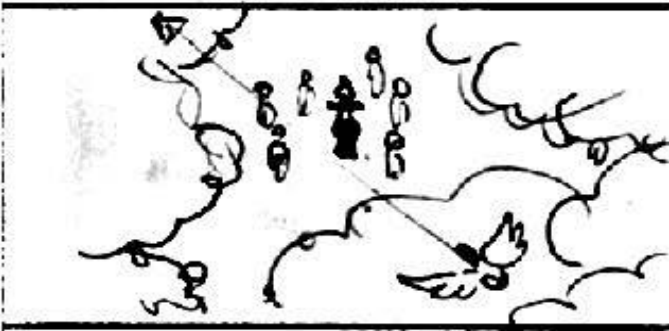
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุลลิ่ง : mrs รายละเอียด : ทั้ง๒เล่าว่าจะเดินทางไป ตามนางสุนทร
	มุลลิ่ง : pan ms รายละเอียด : ทั้ง๒อยากให้อินโซร่วมทาง ไปด้วย
	มุลลิ่ง : mrs รายละเอียด : อินโซอยากไปช่วยแต่ขอไป ปรีกษามารดาก่อน

ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมกล้อง : ๒ รายละเอียด : ทั้ง๖ขอร้องไห้สับสนใช้ธนู เรียกสัตว์มาให้เป็น สัญญาณให้พระยาสุรราชรู้ ว่าสับสนไปด้วย
	มุมกล้อง : ๒ รายละเอียด : สับสนตกลงและจะเดินทาง ไปขอมารดา ก่อน
	มุมกล้อง : ๒ รายละเอียด :

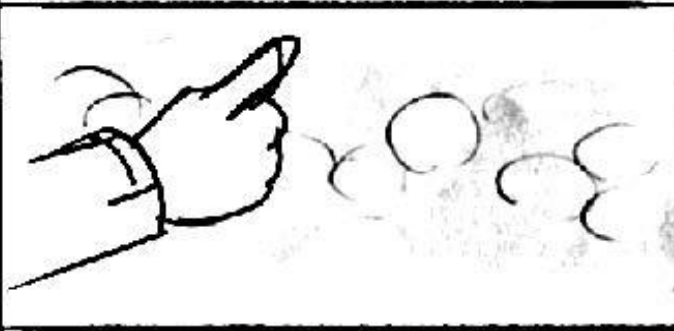
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมกล้อง : ms รายละเอียด :
	มุมกล้อง : exl รายละเอียด :
	มุมกล้อง : exl รายละเอียด : องค์กรเดินทางกลับเมือง พร้อมบวราจารย์

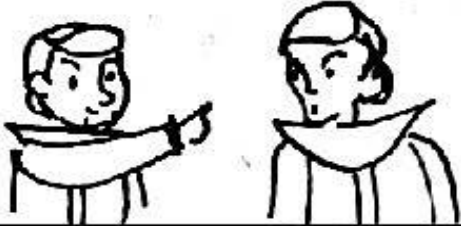
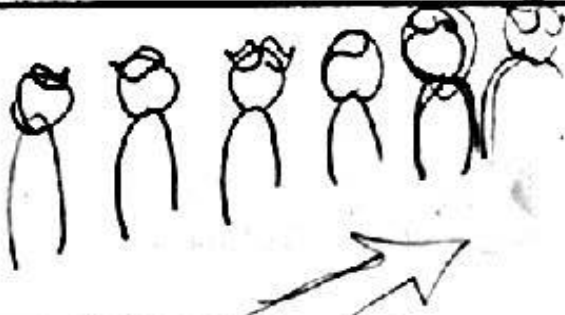
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมกล้อง : กกร รายละเอียด : ประชาชนฉลอง
	มุมกล้อง : กกร รายละเอียด : เป่าคนฉลอง
	มุมกล้อง : กกร รายละเอียด : องค์ชายรายงานผลว่าเรียน จบแล้ว

ตาราง 1 (ต่อ)

	มุขคล้อง : ๒ รายละเอียด : พระราชาพอใจและให้ เดินทางในวันรุ่งขึ้นทันที
	มุขคล้อง : ๓๐ รายละเอียด : องค์ชายรับราชโองการ
	มุขคล้อง : ๔๕ รายละเอียด : พระยาภูษราช่วยพระองค์ ชายทั้ง ๕

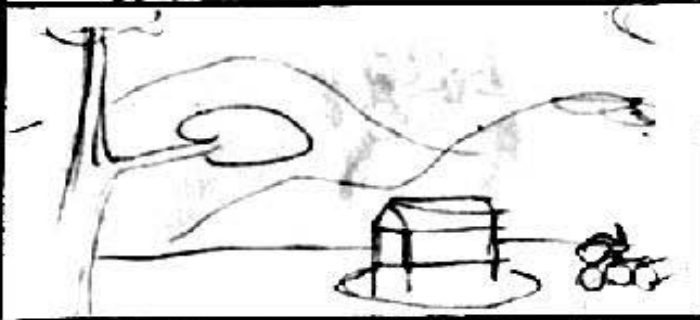
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมกล้อง : ms รายละเอียด : ตกลงกันว่าจะเล่าเรื่องสินไซหรือไม่
	มุมกล้อง : cu รายละเอียด : เก็บเรื่องสินไซเป็นความลับ
	มุมกล้อง : exl รายละเอียด : ออกเดินทางไปหาสินไซ

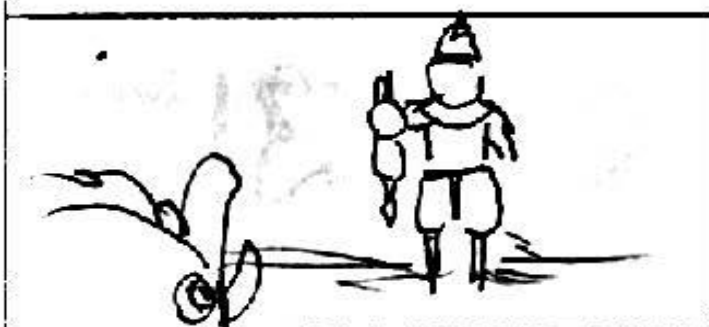
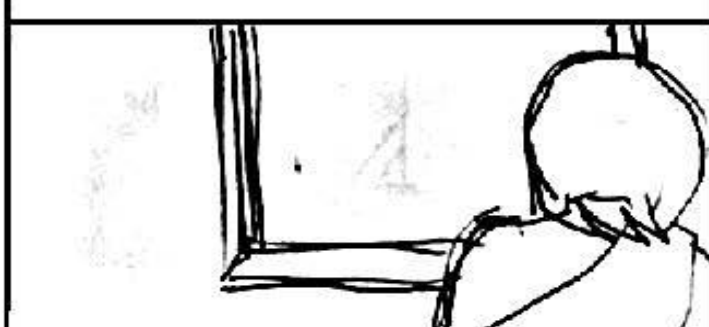
STORY BOARD : เจ้าค่านูชวาง



ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมกล้อง : exl รายละเอียด : pan
	มุมกล้อง : ls รายละเอียด : tilt ข้างหลังสินไช
	มุมกล้อง : cu รายละเอียด : สีสันหักทลาย

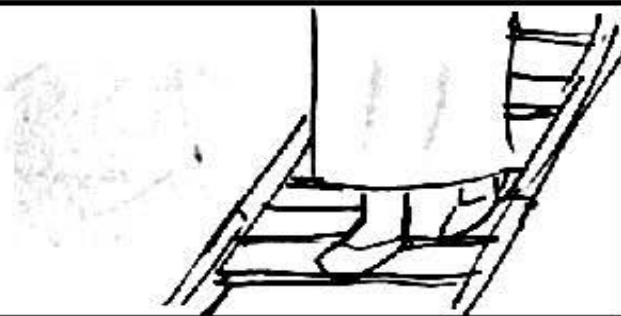
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมมอง : ๒ รายละเอียด : สินไชเอาไก่อมาฝาก
	มุมมอง : mrs รายละเอียด : นางลุนเดินมามองดู
	มุมมอง : mrs รายละเอียด : สังข์เดินตามนางลุน

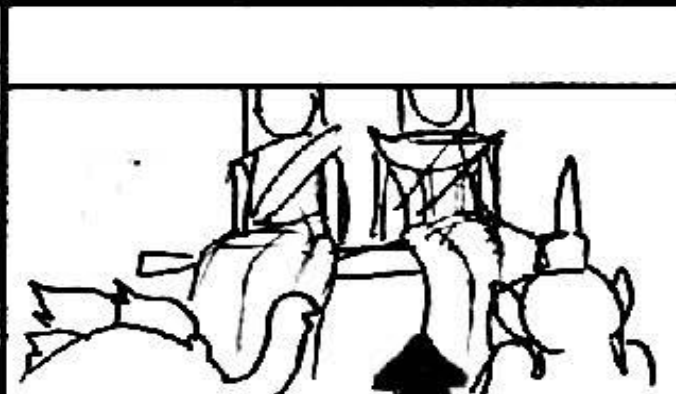
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุกคัลย : ls bird รายละเอียด : สิบไร่เล่าเรื่องเจอ เจ้าชายให้ฟัง
	มุกคัลย : ls รายละเอียด :
	มุกคัลย : cu รายละเอียด : สิบไร่ขออาสาตามหา นางสุมนธา

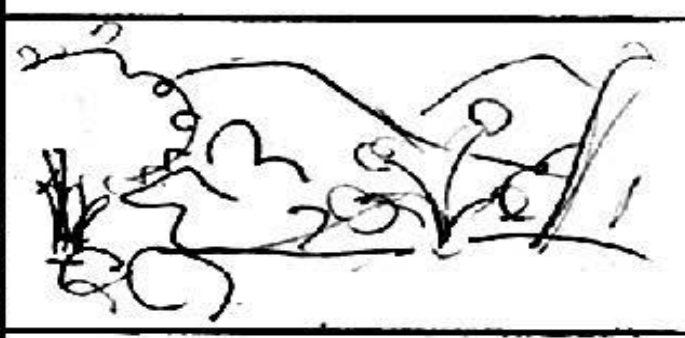
ตาราง 1 (ต่อ)

	บุคคล : Mrs รายละเอียด : นางอุบลใจ
	บุคคล : Mrs รายละเอียด :
	บุคคล : Cu รายละเอียด : นางอุบลและนางจันทา สั่งสอน

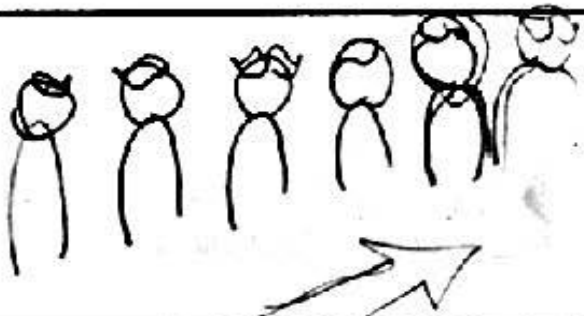
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุลลียง : ms รายละเอียด : ย่อว่าวงใจของศษาย ทั้ 6
	มุลลียง : ใ รายละเอียด : ทั้ 3 รับคำ
	มุลลียง : ใ รายละเอียด :

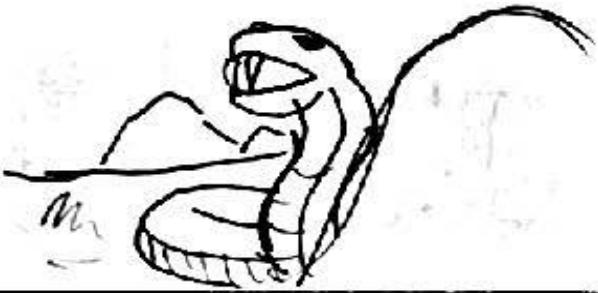
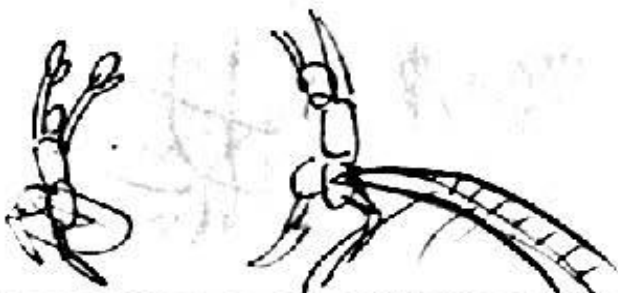
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมกล้อง : mr รายละเอียด : สิบไฮ สี่โท สังข์ มาที่ จุดนัดพบ
	มุมกล้อง : cu รายละเอียด : ทั้งหมดออกเดินทาง
	มุมกล้อง : exl รายละเอียด : pan ทางจูไห่ฯ

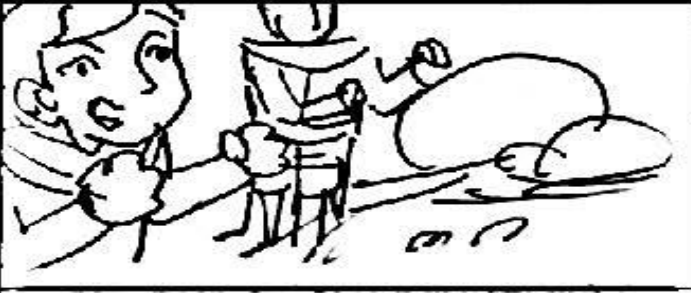
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุกคล้อง : ๒ รายละเอียด : เดินเรียงแถว
	มุกคล้อง : ๘ รายละเอียด : องค์ชายเหยียบกิ่งไม้ เสียงคัง
	มุกคล้อง : excu รายละเอียด : งูตื่น

ตาราง 1 (ต่อ)

	นามสกุล : exl รายละเอียด : รูปปรากฏขึ้นมา
	นามสกุล : ls รายละเอียด : ใจดีไปยังชาวบ้าน ชาย
	นามสกุล : Ms รายละเอียด : สีโทปคป้อม

ตาราง 1 (ต่อ)

	ผู้ผลิต : C.A. รายละเอียด :
	ผู้ผลิต : ms รายละเอียด :
	ผู้ผลิต : ms รายละเอียด : อจศชาย คอยเชียร์

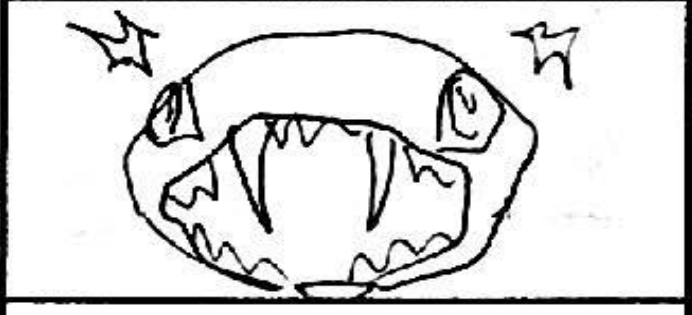
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมนักชิ่ง : excu รายละเอียด : จูซวางพ่นกรดใส่
	มุมนักชิ่ง : mrs รายละเอียด : กรดร้ายแรงมาก
	มุมนักชิ่ง : excu รายละเอียด :

ตาราง 1 (ต่อ)

	บุบผกลิ้ง : cu รายละเอียด : กรดพ่นมาทางสังข์
	บุบผกลิ้ง : mr รายละเอียด : สิ้นใจไปคอกได้
	บุบผกลิ้ง : cu รายละเอียด : สีโหรามพลังใจบด

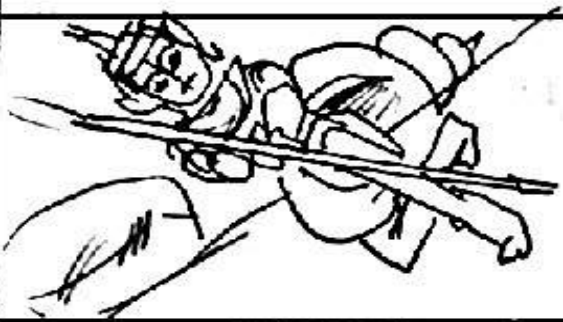
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุมกล้อง : excu รายละเอียด :
	มุมกล้อง : excu รายละเอียด :
	มุมกล้อง : cu รายละเอียด :

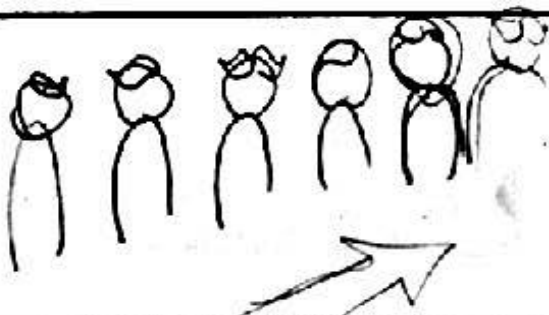
ตาราง 1 (ต่อ)

	ผู้แปล : Mrs รายละเอียด :
	ผู้แปล : Mrs รายละเอียด :
	ผู้แปล : Mrs รายละเอียด :

ตาราง 1 (ต่อ)

	นามคล้อง : ไร่ รายละเอียด :
	นามคล้อง : exl รายละเอียด : จูชวางท่าย
	นามคล้อง : mrs รายละเอียด : องค์ชายทั้งหกไม่กล้า ไปต่อจะขอกลับเพียง เท่านั้น

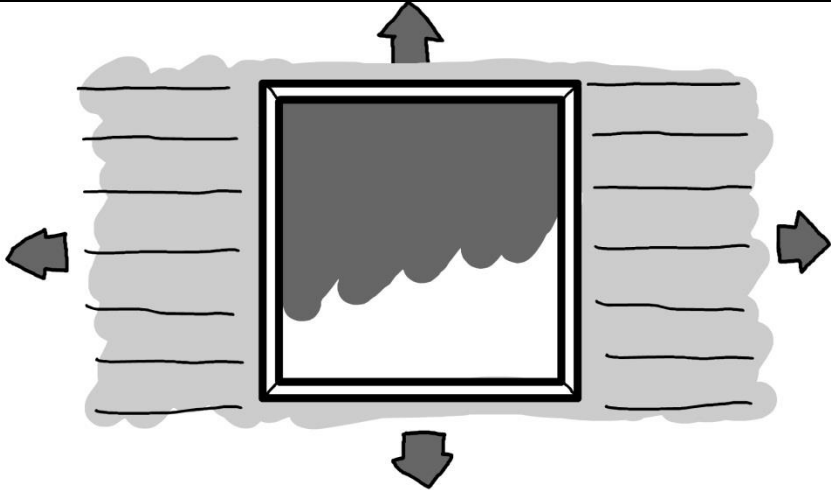
ตาราง 1 (ต่อ)

	มุกตลก : Mrs รายละเอียด : สิบสี่ปีคหังโนตัว องค์ชายจนท้อสี่โ เตือนสติให้เห็นทาง ต่อ
	มุกตลก : Sr รายละเอียด : องค์ชายรอที่ดำ
	มุกตลก : Mrs รายละเอียด : สี่โพบอกสิบโงว่าเมื่อ เจอภัยให้รับแจ้งจะ ไปช่วยกันที

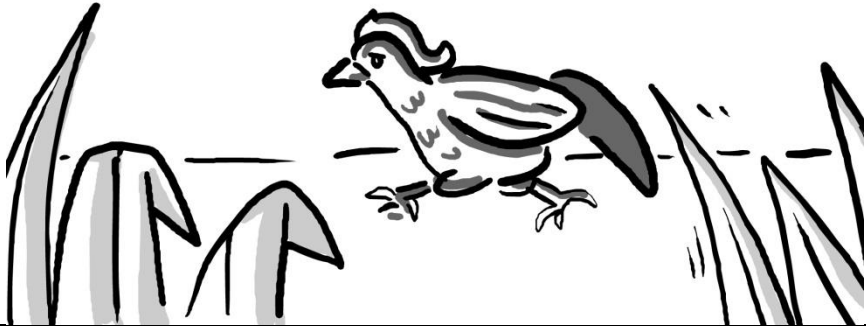
ตารางที่ 1 สตอริบอร์ดบทพากย์ เรื่องสังข์ศิลป์ชัย

ตาราง 2 แอนิเมติก เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย

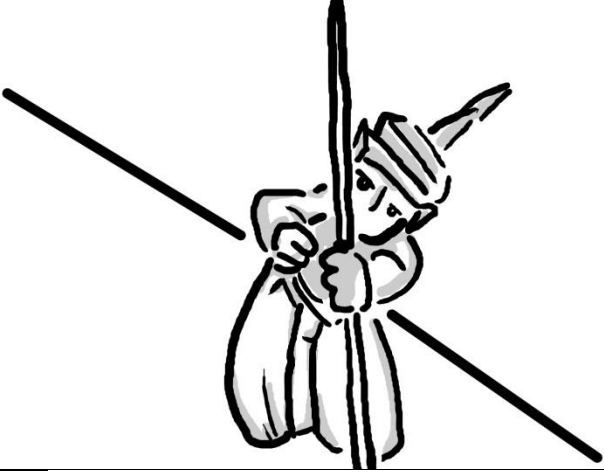
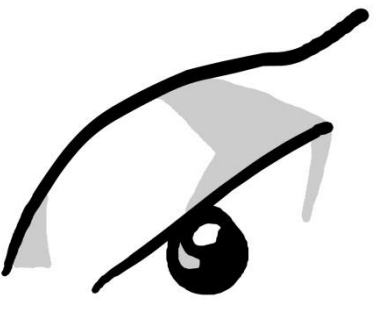
Rought Animation : ทำว๊งหกอออกเรียนวิชา

ภาพ	บท
	มุกกล้อง : truck in รายละเอียด : พระราชวังเมืองเปง จาล
	มุกกล้อง : OLs รายละเอียด : ใน หน้าต่างเปิดเห็น ราชากลุ่ม
	มุกกล้อง : FS รายละเอียด : รับสั่งให้โอรสจะไป ช่วยนางสุมนธาดาม คำทำนายสำเร็จ

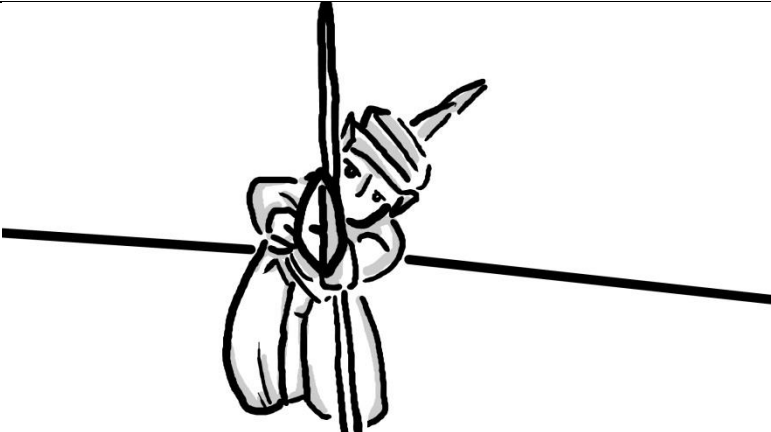
ตาราง 2 (ต่อ)

	มุกกลิ้ง : MS รายละเอียด : ราชารับสั่งให้องค์ ชายออกนอกเมืองไป หาเรียนวิชาของคหยา ทั้ง 6 รับคำ
	มุกกลิ้ง : MS รายละเอียด : ปรีกษากันว่าจะไปสู่ ยักษ์ยังงี้ เมื่อตนเอง ไม่มีวิชา
	มุกกลิ้ง : OLs รายละเอียด : ไก่หาอาหาร

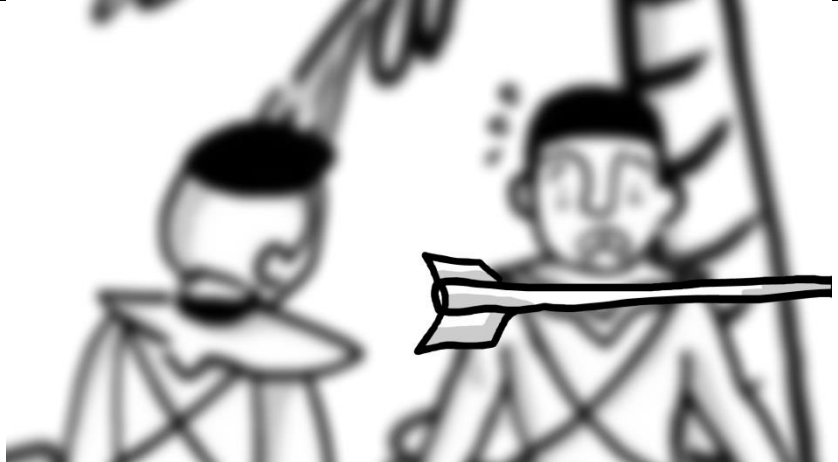
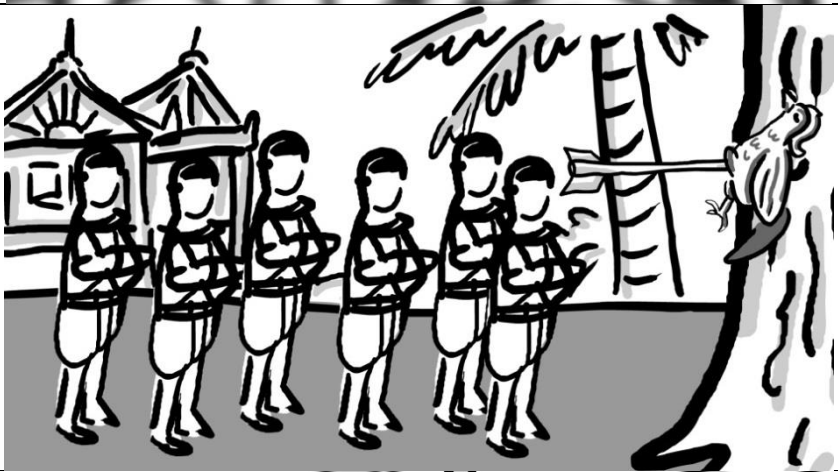
ตาราง 2 (ต่อ)

	มุกกล้อง : OLs รายละเอียด : เงาดำแอบส่องดู
	มุกกล้อง : CU รายละเอียด : ถือธนู
	มุกกล้อง : ECU รายละเอียด : เสียงจ้ำง

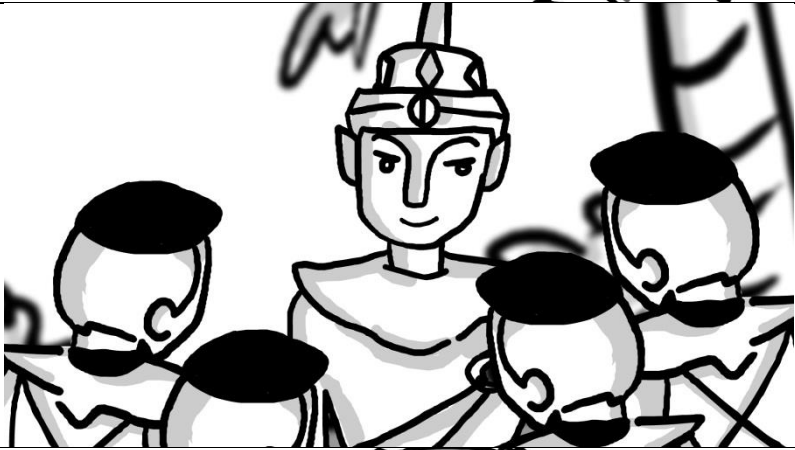
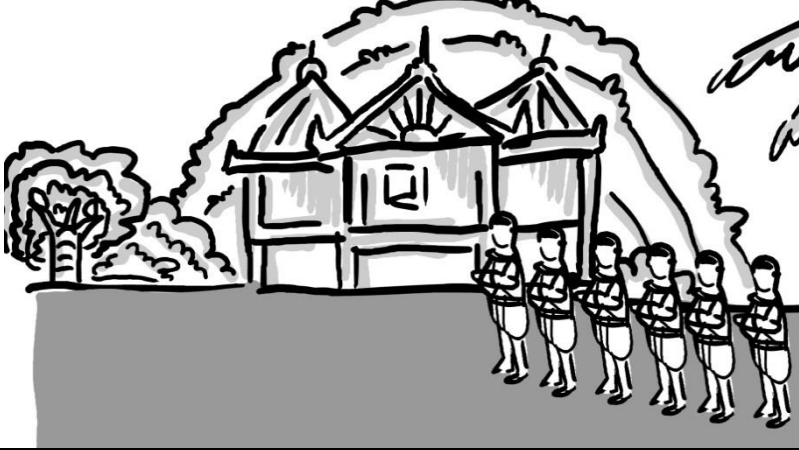
ตาราง 2 (ต่อ)

	มุกกล้อง : CU รายละเอียด : ลูกธนูวิ่ง
	มุกกล้อง : MS รายละเอียด : ปรึกษากันว่าจะทำ ยังไงต่อ
	มุกกล้อง : MS รายละเอียด : ตกใจลูกธนู

ตาราง 2 (ต่อ)

	มุกกล้อง : MS รายละเอียด : องค์ชายทั้งหกเห็น ธนูผ่านไปจึงวิ่งไปดู
	มุกกล้อง : LS รายละเอียด : สอบถามว่าชายคน นั้นเป็นใคร
	มุกกล้อง : OTS รายละเอียด : สินไชแนะนำตัวว่า เป็นญาติท้าวทั้ง 6 เลยขอร้องให้ช่วยจะ ได้รับการอภัยโทษ กลับเมืองเปงจาล

ตาราง 2 (ต่อ)

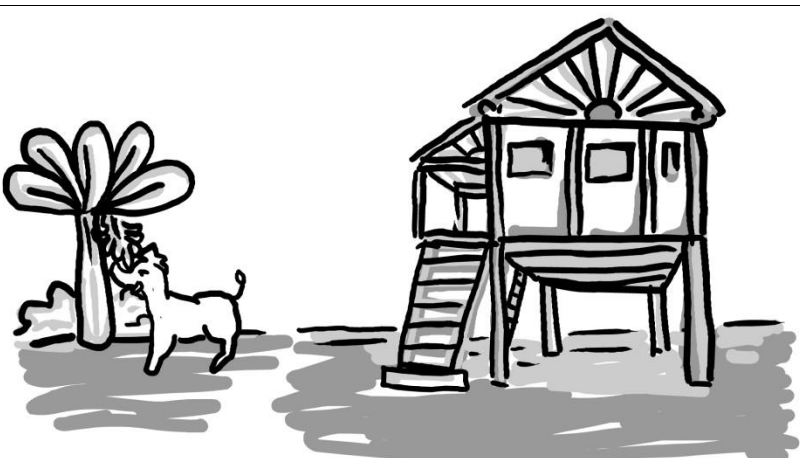
	มุมกล้อง : UP SHOT รายละเอียด : สินไชยออกไปด้วย เพื่อให้ครอบครัว พร้อมหน้าได้กลับ
	มุมกล้อง : OTS รายละเอียด : สินไชยตกลงและจะ เดินทางไปขอลา มารดาและจะพาพี่ น้องมาช่วยอีกแรง
	มุมกล้อง : WS รายละเอียด : องค์ชายเดินทางกลับ เมือง



ตาราง 2 (ต่อ)

	มุมกล้อง : OTS รายละเอียด : ท้าวทั้ง 6 คอยกันว่า ถ้าสินไชทำสำเร็จจะ ได้กลับเมืองจริงหรือ
	มุมกล้อง : POV SHOT รายละเอียด : ถึงสินไชทำสำเร็จก็ ไม่มีวันได้กลับมา

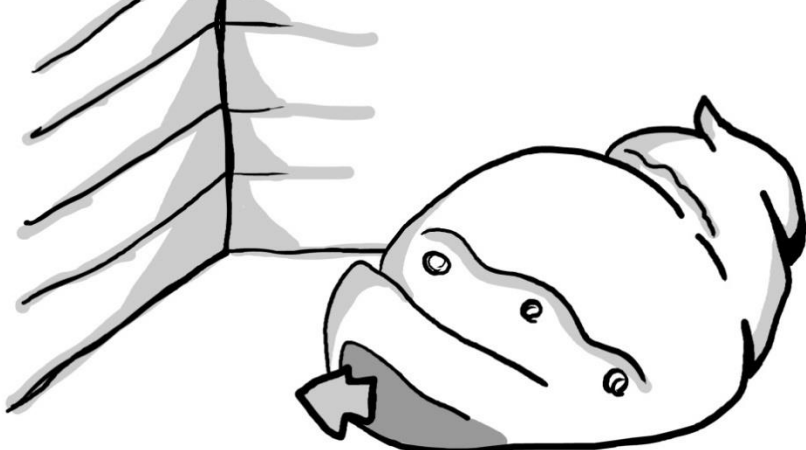
STORY BOARD : เข้าด้านงูชวง

	มุมกล้อง : EWS รายละเอียด : นครศิลป์ปราสาทพัก ของสีโห สั้งซ์ สินไช และมารดา
--	---

ตาราง 2 (ต่อ)

	มุมกล้อง : Rack focus A to B รายละเอียด : tilt ข้างหลังสินไช
	มุมกล้อง : POV รายละเอียด : สีโหดทักทาย
	มุมกล้อง : UP SHOT รายละเอียด : สินไชเอาไก่มาฝาก

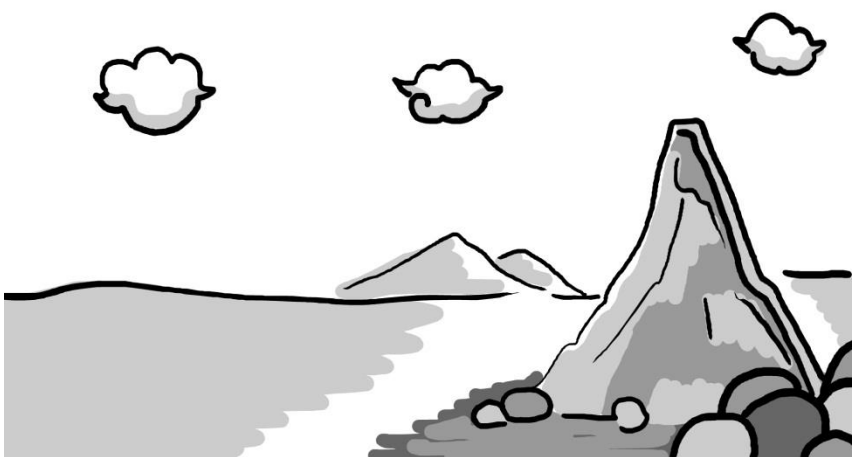
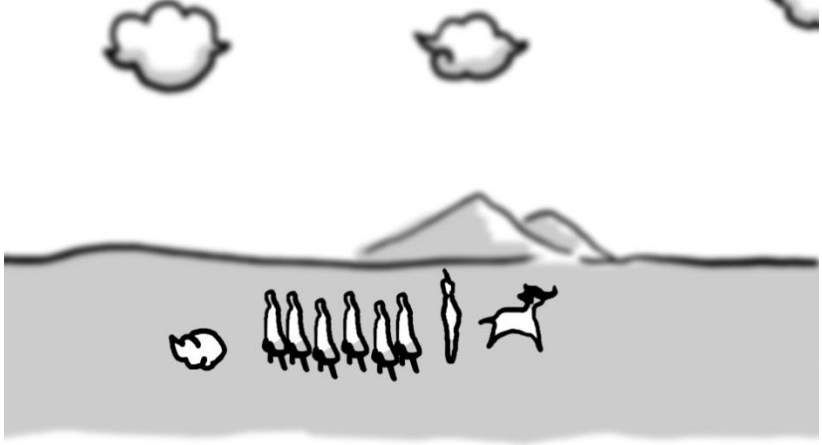
ตาราง 2 (ต่อ)

	มุกกล้อง : Truck in รายละเอียด : นางลุนเดินมามองดู
	มุกกล้อง : ms รายละเอียด : นางลุนเดินมามองดู
	มุกกล้อง : ms รายละเอียด : สังข์เดินตามนางลุน

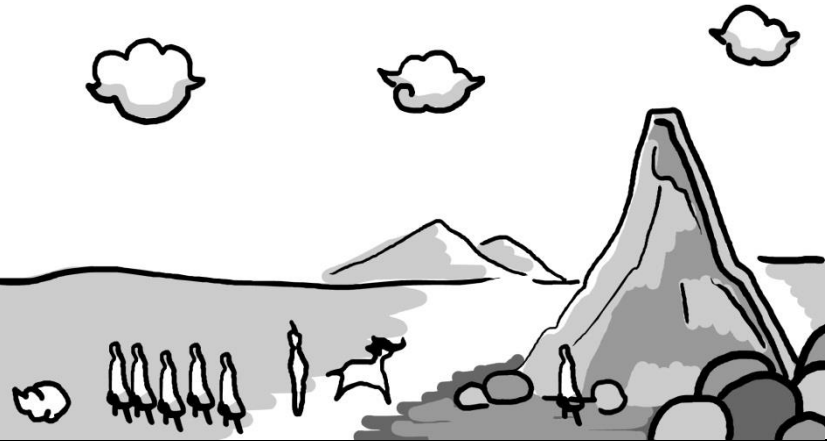
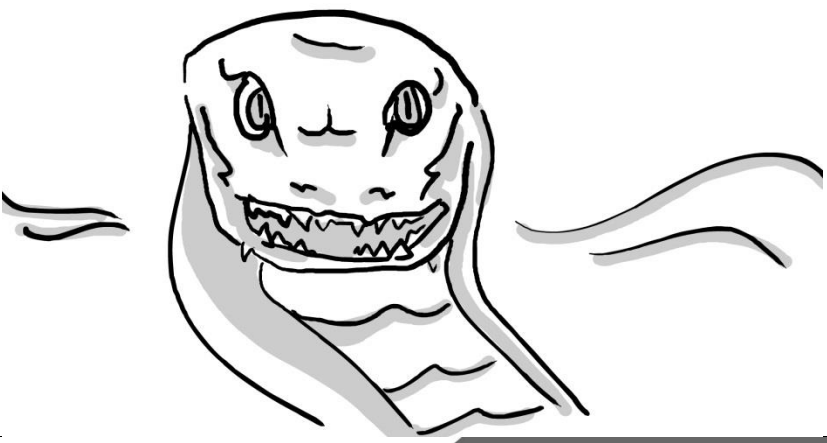
ตาราง 2 (ต่อ)

	มุกกล้อง : ls bird รายละเอียด : สิ้นไซเล่าเรื่องเจอ เจ้าชายให้ฟัง
	มุกกล้อง : cu รายละเอียด : สิ้นไซขออาสาตามหา นางสุนธรากราบลา
	มุกกล้อง : ms รายละเอียด : สิ้นไซ สีโห สั้งข มาที่ จุดนัดพบ

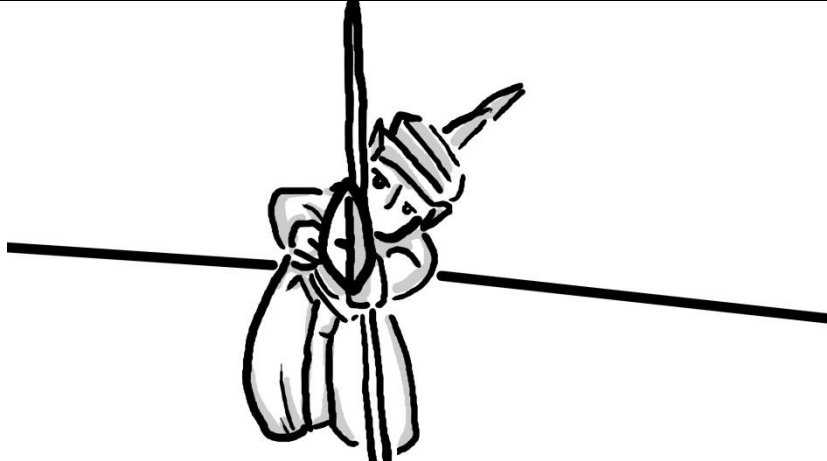
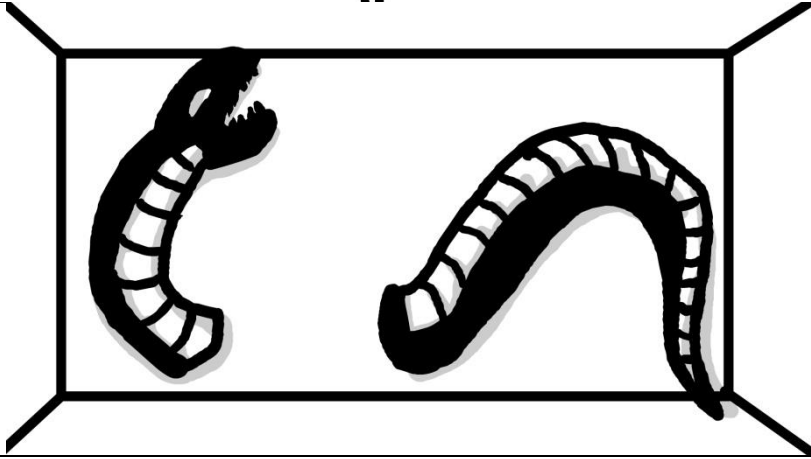
ตาราง 2 (ต่อ)

	มุมกล้อง : cu รายละเอียด : ทั้งหมดออกเดินทาง
	มุมกล้อง : ls รายละเอียด : เดินเรียงแถว
	มุมกล้อง : cu รายละเอียด : องค์กรชายอยากพักแต่ ไปเจอเอาวังงูซวงเข้า

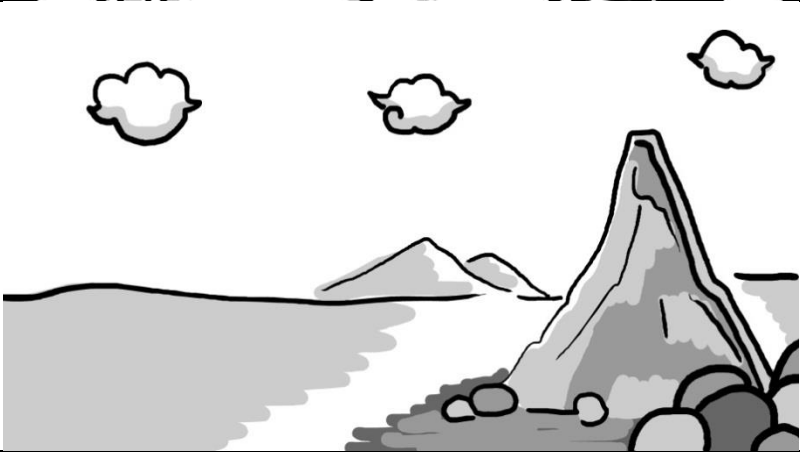
ตาราง 2 (ต่อ)

	มุกกล้อง : excu รายละเอียด : งูตีน
	มุกกล้อง : exl รายละเอียด : งูปรากฏขึ้นมา
	มุกกล้อง : ls รายละเอียด : โจมตีไปยังขบวนองค์ ชาย

ตาราง 2 (ต่อ)

	มุกกล้อง : Ms รายละเอียด : สีโหดป้อม
	มุกกล้อง : cu รายละเอียด : สินไชรวมพลังโจมตี
	มุกกล้อง : exl รายละเอียด : งูชวงตาย

ตาราง 2 (ต่อ)

	มุกกล้อง : ms รายละเอียด : องค์ชายทั้งหกไม่กล้า ไปต่อจะขอกลับเพียง เท่านั้น
	มุกกล้อง : ms รายละเอียด : สีโหบอกสินไซว่าเมื่อ เจอภัยให้รีบแจ้งจะไป ช่วยทันที

ประมวลชาดก

สังข์ศิลป์ชัยมหาจักร (ศิลป์ชัย)

นางศรีสุพรรณ

นางสุมณฑา

นางปทุมมา

นางจันทา

สีหจักร (สีโห)

สังขารจักร (สังข์ทอง)

มารดาหกกุมาร

หกกุมาร

โหรหลวง

กุมภัณฑ์

พระรสีตามส่งทาง

เป็นพระพุทธเจ้า

เป็นนางพิมพา

เป็นนางวิสาขา

เป็นนางมhamายา

เป็นนางชบาดีโคตมี

เป็นพระอนนท

เป็นพระสารีบุตร

เป็นนางกัญจมาณวิกา

เป็นพระเทวทัต

เป็นพระยารามาธิราช

เป็นพระโมคคัลลาน

เป็นพระมหากัสสปะ



ช่างที่ตามส่งถึงฝ้ายน้ำยมมา	เป็นชมพูปติเถร
นางอุดรกรูทีป	เป็นนางสนลชะธา
สังขยะราช	เป็นพระราหุล
นางสุระสา	เป็นนางอุบลวรรณ
ท้าวลักกะ	เป็นพระอนุรุธ

หมายเหตุ

1. **ชื่อหนังสือ** หนังสือสังข์ศิลป์ชัย ฉบับเดิมเป็นของจังหวัดอุบลราชธานี เป็นหนังสือโบราณ เขียนตัวไทยน้อย บรรจุโบราณ ๓๖๗ ใบ

2. **ผู้แต่ง** หนังสือสังข์ศิลป์ชัยผู้แต่งน่าจะเป็นเจ้าปรังค์คำ เจ้าเมืองหนองบัวลำภู เพราะในบทไหว้ครุระบุไว้ว่า **เมื่อนั้น ปางคำคัมคณิงธรรมธมมาก เห็นอุณญาณยอดแก้วเทียวใช้ชาติพระองค์** ส่วนหนังสือความเป็นมา (ประวัติศาสตร์) ของลาวแต่งโดยท้าวอุคำ พรหมวงศา นครเวียงจันทน์ ฉบับพิมพ์ เมื่อ ๑๕ เมษายน ๒๕๐๖ หน้า ๑๙๒ กล่าวไว้ว่าหนังสือสังข์ศิลป์ชัย ปุสือนหลาน หลานสอนปู่ และหนังสืออื่น ๆ แต่งในสมัยเจ้าสุริยวงศาธัมมิกราชเจ้า ผู้ครองนครล้านช้าง ตั้งแต่ ปี ๒๑๘๐ ถึงปี พ.ศ.๒๒๓๗ รวมเป็นเวลา ๕๗ ปี

3. **วัน เดือน ปี ที่แต่ง** ผู้แต่งได้ระบุว่าในบทนมัสการว่า **วันนั้น อาทิตยจรวนแจ้งเดือนสามศบพิช** ผู้แต่งน่าจะลงมือแต่งเดือนสาม คำว่า **ศตพิช** เป็นชื่อดาวฤกษ์ดวงที่ ๒๔ ในราศีเดือนกุมภาพันธ์

4. **ที่มาของหลักฐาน** หนังสือสังข์ศิลป์ชัย มาจากกุศราชชาดก ชาดกที่ ๒๙ ในปัญญาสชาดก หรือพระเจ้าห้าสิบชาติ

คำอธิบายศัพท์

สังข์ศิลป์ชัย สังข์ หมายถึง สังข์ทอง ศิลป์ชัย หมายถึง ศิลป์ชัย สังข์ทองเป็นหอยสังข์ ศิลป์ชัยเป็นคน ทั้งสองเกิดแต่นางลุน ซึ่งเป็นนมहेसिोंค์เล็กของพระยาคุศราช เจ้าเมืองนครเพงจาล หรือปัญญาละ ประสูติก่อนโอรสทั้งหมด เวลาศิลป์ชัยประสูติศรและดาบติดตัวมาด้วย เป็นนางสังข์รณบอกให้รู้ล่วงหน้าว่า คนคนนี้จะท้าวดาส่งลงมาปราบยุคเข็ญ

สีโ หมายถึงราชสีห์ ประสูติลำดับที่สอง รองจากสังข์และศิลป์ชัย เป็นโอรสของพระยาคุศราช ซึ่งเกิดแต่แม่हेसिोंค์ใหญ่ คือ นางจันทา

กุศราชชาดก ชาดกนี้เป็นชาดกที่ ๒๙ ชื่อกุศราชชาดก คือชาดกที่กล่าวถึงพระยาคุศราช เจ้าเมืองเพงจาล ในปัญญาสชาดกหรือพระเจ้าห้าสิบชาติ



สามกษัตริย์	หมายถึง สังข์ทอง ศิลป์ชัย และสีโห ทั้งสามองค์ท้าวสักกะส่งลงมาเกิด เพื่อปราบยักษ์กุมภกัณฑ์ ซึ่งมาลักเอานางสุมณฑาน้องสาวของพระยาสุทราชาไป
ศิลป์ชัย	คือพระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นศิลป์ชัย ในห้าสิบชาติ ชาติสุดท้ายมาเกิดเป็นพระพุทเจ้า พระนามว่าพระโคตม
ฝาแฝด	สังข์ทองกับศิลป์ชัยคือลูกฝาแฝด ธรรมเนียมของฝาแฝดมีว่า ผู้เกิดก่อนเป็นน้อง เกิดทีหลังเป็นพี่ ศิลป์ชัยเกิดทีหลังเป็นพี่ ส่วนสังข์ทองเกิดก่อนจึงเป็นน้อง
เปงจา	หมายถึงเมืองเปงจาล หรือปัญจาละนคร
เชียงหลวง	หมายถึงเมืองใหญ่ หรือเมืองหลวง
ท้าวเชียง	เจ้าเมือง ผู้เป็นใหญ่
ภูเบศร	เจ้าเมือง เจ้าแผ่นดิน หมายถึงพระยาสุทราชา
จันทา	มเหสีเอกของพระยาสุทราชา
ปูน	เปรียบ ดุจ ดัง เช่น เหมือน
นางลุน	หมายถึงนางสุมณฑา น้องสาวพระยาสุทราชา



ภาคผนวก ฉ
การดำเนินการทดลอง และเอกสารราชการ



การดำเนินการทดลอง



ภาพประกอบ 84 การทดลองใช้สื่อแอนิเมชั่น



ภาพประกอบ 85 การทดลองใช้สื่อแอนิเมชั่น





ภาพประกอบ 86 การทดลองใช้สื่อแอนิเมชั่น



ภาพประกอบ 87 การทดลองใช้สื่อแอนิเมชั่น



ที่ ศธ 0530.13/๑4๙6



คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

17 กันยายน 2555

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวงศ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารนิเทศ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิตย์ ภายภาค เป็นประธานกรรมการ ควบคุมวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้วิจัย จะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรฎา ญานอุบ)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์ / โทรสาร 0-4375-4359





บันทึกข้อความ

สวนราชการ คณะวิทยาการสารสนเทศ งานบัณฑิตศึกษา โทร. 0-4375-4359 โทร.ภายใน 5100
ที่ ศร 0530.13 / 1458 วันที่ 29 สิงหาคม 2555
เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิภา วิสเพ็ญ

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวังคลัง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่ออุดมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต(วท.ม.) โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.सानิตย์ ภายผาด เป็นประธานกรรมการควบคุม วิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้วิจัย จะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรัฐภา ภูบุญชอบ)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ



ที่ ศธ 0530.13/จ 496



คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

17 กันยายน 2555

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์สุวัฒน์ชัย ฤณาพรณ์

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวงศ์คลัง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่ออุดมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิตย์ กายาผาด เป็นประธานกรรมการ ควบคุมวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้วิจัย จะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรฎฐา ภูบุญชอบ)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์ / โทรสาร 0-4375-4359



ที่ ศธ 0530.13/๖๔๐๖



คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

29 สิงหาคม 2555

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุบล ธนสีลังกูร

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวงศ์คลัง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่ออุดมคติ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สานิตย์ กายาผาด เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้วิจัยจะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรฎฐา ญบุญอบ)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์ / โทรสาร 0-4375-4359



ที่ ศธ 0530.13/ ๑4๔4



คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

29 สิงหาคม 2555

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล

นมัสการ เจ้าอาวาสวัดป่าเรไร

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวังคลัง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่ออุดมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.ธานีศัย ภายมาต เป็นประธานกรรมการควบคุม วิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ จึงขอความอนุเคราะห์ จากท่าน อนุญาตให้นิสิตเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรม ฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น ในวันที่ 1 กันยายน 2555 ซึ่งข้อมูลที่ได้รับนิสิตจะนำไป ประกอบการทำวิทยานิพนธ์เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์และมีคุณภาพ โดยนำเสนอผลในภาพรวม และไม่ก่อให้เกิด ความเสียหายใดๆ ต่อบุคคลและองค์กร ดังนี้

คณะวิทยาการสารสนเทศ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความเมตตาจากพระคุณท่าน
จึงขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

กราบนมัสการมาด้วยความเคารพ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรภัฏฐา ภูบุญชอบ)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน

คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ

โทรศัพท์ / โทรสาร 0-4375-4359

คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์ / โทรสาร 0-4375-4359





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะวิทยาการสารสนเทศ งานบัณฑิตศึกษา โทร. 0-4375-4359 ภายใน 5100
ที่ ศธ 0530.13 /จ 1657 วันที่ 17 กันยายน 2555
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม)

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวังคัง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่ออนันต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.สนิษฐ์ ภายผาด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา คณะฯ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้นิสิตทดลองใช้เครื่องมือ ซึ่งข้อมูลที่ได้รับนิสิตจะนำไปประกอบการทำวิทยานิพนธ์เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์และมีคุณภาพ โดยนำเสนอผลในภาพรวมและไม่ก่อให้เกิดความเสียหายใด ๆ ต่อบุคคลและองค์กร

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรัฏฐา ภูบุญชอบ)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ



ที่ ศธ 0530.13/๖4๐4



คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

29 สิงหาคม 2555

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่เก็บรวบรวมข้อมูล

นมัสการ เจ้าอาวาสวัดโพธาราม

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวงศ์คลัง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารนิเทศ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาด้านหลักสูตร วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.सानิตย์ ภายผาด เป็นประธานกรรมการควบคุม วิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ จึงขออนุญาตเผยแพร่ จากท่าน อนุญาตให้นิสิตเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรม ฝาผนังอีสานประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น ในวันที่ 1 กันยายน 2555 ซึ่งข้อมูลที่ได้รับนิสิตจะนำไป ประกอบการทำวิทยานิพนธ์เพื่อให้มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพ โดยนำเสนอผลในภาพรวม และไม่ก่อให้เกิด ความเสียหายใดๆ ต่อบุคคลและองค์กร ดังนี้

คณะวิทยาการสารสนเทศ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความเมตตาจากพระคุณท่าน
จึงขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

กราบนมัสการมาด้วยความเคารพ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรัฐา ภูบุญชอบ)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์ /โทรสาร 0-4375-4359





ที่ ศธ 0530.13/ ๑436

คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

17 กันยายน 2555

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.สุภณ สมจิตศรีปัญญา

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวังคลัง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่ออนฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สามิตย์ กายาผาด เป็นประธานกรรมการ ควบคุมวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้วิจัย จะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรฎา ญบุญอบ)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์ / โทรสาร 0-4375-4359





บันทึกข้อความ

สวนราชการ คณะวิทยาการสารสนเทศ งานบัณฑิตศึกษา โทร. 0-4375-4359 โทร.ภายใน 5100

ที่ ศธ 0530.13 /ว 1657

วันที่ 17 กันยายน 2555

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์กษพรณ ยังมี

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวงศ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่ออุดมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชัน วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต(วท.ม.) โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.สาธิตย์ ภายมาต เป็นประธานกรรมการควบคุม วิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้วิจัย จะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรัฐา ภูบุญชอบ)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน

คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ





ที่ ศธ 0530.13/๑4๙6

คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

17 กันยายน 2555

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์สรัญญา ภักดีสุวรรณ

ด้วยนายพิสิฐ น้อยวังคลัง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่ออุดมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สันติย์ ภายผาด เป็นประธานกรรมการ ควบคุมวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้วิจัย จะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรฎฐา ภูบุญชอบ)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์ / โทรสาร 0-4375-4359





ที่ ศร 0530.13/๓๔๐๓

คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

29 สิงหาคม 2555

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรชัย ศรีสารคาม

ด้วยนายทิสฐ์ น้อยวงศ์คลัง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่ออุดมคติ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การประยุกต์ใช้ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ประกอบแอนิเมชันวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.सानิตย์ ภายผาด เป็นประธานกรรมการ ควบคุมวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง เป็นกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้วิจัยจะ ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรภัฏฐา ภูบุญชอบ)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์ / โทรสาร 0-4375-4359



ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ นามสกุล	นายพิสิฐ น้อยวังคลัง
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2532
จังหวัด และประเทศที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2550 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2558 ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำแหน่ง สถานที่ทำงาน	อาจารย์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ บ้านเลขที่ 99 หมู่ที่ 18 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121 โทรศัพท์ 02-564-4440 ต่อ 1585 โทรสาร 02-564-4440 ต่อ 1584 e-mail: LSEd@tu.ac.th
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้	บ้านเลขที่ 16 ถนนนครสวรรค์ ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

รางวัลเรียนดี ทุนวิจัย และทุนการศึกษา

เกียรติคุณอันดับหนึ่ง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ทุนสนับสนุนงานวิจัยประจำปี 2555 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ผลงานวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. (2556). นิทรรศการศิลปะ. ใน งานแสดงนิทรรศการศิลปะวรุณ
ครั้งที่ 28 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม.

