

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อประสบการณ์ใหม่ในการรับชมภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ วัดพระสิงห์
ผู้เขียน	นางสาวสุชาดา อินตะขัติย์
ปริญญา	ปริญญาศิลปบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระพันธ์ จันทร์หอม

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อแอนิเมชันเรื่อง “สังข์ทอง” จากวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ และประเมินสื่อจากการสร้างประสบการณ์ใหม่ในการรับชมภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยศึกษาที่มา ความหมาย แนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความรู้ ความเข้าใจที่มากขึ้นและได้รับประสบการณ์ใหม่ในการรับชมภาพจิตรกรรมฝาผนัง

ผู้วิจัยได้ศึกษาและพัฒนาสร้างสรรค์ด้วยสื่อใหม่ ผ่านเทคนิคกระบวนการและการทดลองในรูปแบบต่าง ๆ 3 รูปแบบ ได้แก่ (1) กระบวนการสร้างสื่อด้วยเทคนิคของ Full Dome (2) กระบวนการสร้างสื่อในรูปแบบของวิดีโอ 360 องศา ร่วมกับเครื่องมือ Leap Motion และ (3) กระบวนการสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งเป็นการพัฒนาด้านเนื้อหาเพื่อเล่าเรื่องราวของภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่อง “สังข์ทอง” ในบางช่วงบางตอน จากวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ให้ผู้ชมได้เกิดความรู้ความเข้าใจที่สร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ในการรับชม

จากการศึกษาและการทำวิจัยในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการประเมินผลงานการสร้างสื่อแอนิเมชันขึ้นนี้ โดยการออกแบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้ชมที่เข้ามาชมผลงานของกระบวนการพัฒนาชิ้นงานครั้งที่ 2 จำนวน 20 คนว่ามีความรู้สึกอย่างไรและได้รับความรู้ความเข้าใจมากน้อยเพียงใดเพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้มาพัฒนาในผลงานชิ้นที่ 3 การสรุปข้อมูลการประเมิน ผู้วิจัยได้คำนวณหาค่าสถิติสำหรับสรุปผลข้อมูลการประเมินโดยหาค่าเฉลี่ยรวมของ (1) ผลการประเมินด้านเนื้อหาอยู่ที่ 54.0% (2) ผลการประเมินด้านการนำเสนออยู่ที่ 51.667% สรุปได้ว่าสื่อแอนิเมชันเรื่องจิตรกรรมฝาผนังเรื่องสังข์ทองนี้อยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างดี และได้รับความความคิดเห็นที่สามารถนำไปพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อ เพื่อการเผยแพร่ต่อไป

Thesis Title	Creating Animation for immersive in Viewing the Mural Painting of Wat Phra Singh.
Author	Ms. Suchada Intakat
Degree	Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
Thesis Advisor	Assistant Professor Weeraphan Chanhom

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of creating animation on "Sang thong" from Wihan Lai Kham, Phra Singh Temple and evaluate the media from creating new experiences in viewing murals by studying the origin, meaning, concepts, theories, and various creations that are created as 2-dimensional animation for the audience to gain knowledge greater understanding and new experience in viewing murals.

The researcher therefore studied and developed creativity with new media. Through techniques, processes and experiments in 3 different forms, namely (1) the process of creating media with techniques of Full Dome (2) the process of creating media in the form of a 360-degree video with the Leap Motion tool (3) 2-dimensional animation which is a content development to tell the story of the murals on "Sang thong" in some parts of the episode from Lai Kham Temple Phra Singh Temple gives the audience an understanding that creates a new experience to watch.

From studies and research on this topic the researcher therefore designed the evaluation of this animation creation. By making a questionnaire to survey the opinions of the audience who came to participate the work of the second piece of the development process, the number of 20 people, how they feel and how much knowledge and understanding they have received in order to bring the results to develop in the 3rd work. The researcher calculated the statistic value for summarizing the data by evaluating the total average value of (1) the content evaluation was 54.0% (2). The evaluation results were presented at 51.667%. The mural painting about Sang thong is quite good and received comments that can be used to develop and create media for further dissemination.