

**การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping
เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย
Production 3D camera mapping to understanding
the feature of white elephant of Thai.**

วรัญญา เดชพงษ์¹, สาโรจน์ ไวยคงกา², ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์³, สุชาดา ท้าวลอม⁴,
ภูติท วรรณิการ⁵, ศิริภัทรา แย่งขจร⁶, สุทธิดา สังข์ขาว⁷, อัญชุลีณีย์ เกื้อกุล⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ
saroj.wai@cpc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ผลิตสื่อวีดิทัศน์ 3 มิติ ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping และ (2) ส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย วิธีดำเนินการวิจัยแบ่ง 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย ระยะที่ 2 คือ การศึกษาผลของการใช้สื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ประชาชนทั่วไปในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเพื่อวัดความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย มีเนื้อหาและการนำเสนอคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก การออกแบบกราฟิก และเทคนิคในการนำเสนอคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และระดับคุณค่าของผลงานคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ : สื่อวีดิทัศน์, ลักษณะ, ช้างเผือก

Abstract

This research is experimental Research. The objective is to (1) Production 3D camera mapping and (2) understanding the feature of white elephant of Thai. The research have two phase. The first phase is Production 3D camera mapping to understanding the feature of white elephant of Thai. The second phase effects of using Production 3D camera mapping. The sample used are people in Bangkok from a sampling of 100 people. The tools used consisted of Production 3D camera mapping to understanding the feature of white elephant of Thai. Statistic used included frequency, percentage, mean, standard deviation.

The results revealed that Production 3D camera mapping to understanding the feature of white elephant of Thai. Quality of Content and presentation are very good. Quality of Graphic design and presentation techniques are very good and the value of work is very good.

Keywords ; Production, feature, white elephant

1. บทนำ

ช้างเผือกเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมืองเคียงคู่พระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์ ในประเทศไทยเคยมีป่าไม้อุดมสมบูรณ์จึงมีช้างป่าอาศัยอยู่จำนวนมากช้างเป็นสัตว์รูปร่างสูงใหญ่แข็งแรงอดทน เลี้ยงง่ายและเชื่อง สามารถนำมาฝึกใช้งานต่างๆ ตามความต้องการของเจ้าของได้เป็นอย่างดี เช่น ช้างลากซุง ช้างทรง ช้างศึก ช้างเข้าร่วมขบวนพระราชพิธีต่างๆ ช้างจะมีลักษณะรูปร่างและความสามารถแตกต่างกันไป ผู้ที่เกี่ยวข้องกับช้างจะรู้ว่าช้างเชือกใดมีความเหมาะสมกับงานประเภทไหน จากการคลุกคลีผูกพันกับช้างมาแต่โบราณของไทย ทำให้มีการเรียกขานช้างด้วยชื่อต่างๆ เช่น ช้างป่า ช้างบ้าน ช้างมีตระกูล ช้างต้น ช้างเผือก ฯลฯ ซึ่งหากพิจารณาถึงที่มาและความหมาย จะพบว่าคำเรียกชื่อกลุ่มช้างเหล่านี้มาจากการเรียกตามลักษณะการใช้งานหรือรูปพรรณสัณฐานดังจะได้กล่าวถึงช้างแต่ละกลุ่มต่อไป

ช้างเผือก คือช้างที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างไปจากช้างธรรมดาสามัญ และหาได้ยากยิ่ง จึงมีความเชื่อกันมาแต่โบราณว่า ช้างเผือกเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมือง เกิดมาด้วยบุญบารมีทำให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล ข้าวปลาอาหารอุดมสมบูรณ์ ราษฎรอยู่เย็นเป็นสุข และการที่ช้างเผือกหาได้ยากยิ่งนี้ จึงถือว่าเป็นสิ่งสำคัญหนึ่งในเจ็ดประการของพระเจ้าจักรพรรดิ คือ บัวแก้ว จักรแก้ว มณีแก้ว นางแก้ว คฤหบดีแก้ว ปริณายกแก้ว และช้างแก้ว ช้างเผือกเป็นเครื่องหมายของพระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์

ความสำคัญของช้างเผือกไม่มีแต่เฉพาะคนไทยเท่านั้นที่เสาะแสวงหาประเทศต่างๆ ได้แก่ พม่า รามัญ มอญ ลาว เขมร อินเดีย ศรีลังกา ฯลฯ ต่างก็เสาะแสวงหาประภคประชันกันตั้งแต่สมัยโบราณจึงมีตำราสำหรับศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับช้างที่พราหมณ์ชาวอินเดียนำเข้ามาในแผ่นดินสยาม พม่า รามัญ ลาว เขมร เรียกว่า “ตำราคชศาสตร์” แบ่งออกเป็น 2 ภาค คือภาคที่ว่าด้วยการดูรูปพรรณสัณฐานช้างทั้งที่เป็นมงคล

และไม่เป็นมงคล เรียกว่า “ตำราคชลักษณะ” ส่วนอีกภาคหนึ่งเป็นตำรารวบรวมเวทมนตร์คาถาและพิธีกรรมเกี่ยวกับกระบวนการจับช้าง รักษาช้าง การบำบัดเสนียดจัญไรต่างๆ เรียกว่า “ตำราคชกรรม” (ข้อมูลจาก มุลนิธิช้างไทย ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2560, จากเว็บไซต์ : <http://www.rdpb.go.th/>)

จากที่มาและความสำคัญข้างต้น ทางผู้วิจัยมีความสนใจในการผลิตสื่อวีดิทัศน์เรื่องลักษณะของช้างเผือกไทย โดยใช้เทคนิค 3D Camera mapping เป็นการผลิตสื่อด้วยรูปแบบ 3D เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่เนื้อหาและยังเป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้ ซึ่งในการผลิตสื่อชิ้นนี้มีการใช้เทคนิค 3D Camera mapping คือ เทคนิคทางด้านภาพยนตร์อย่างหนึ่ง ทำให้เราสามารถใส่ภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้าไปในภาพ Footage ของภาพจริงได้ โดยที่สามารถปรับได้ทั้งขนาด ตำแหน่งองศา โดยที่การเคลื่อนไหวมีความสัมพันธ์กัน และมีส่วนช่วยให้ตัวละครอยู่ร่วมกับพื้นหลัง และสามารถนำเสนอเรื่องราวทั้งหมดที่ออกแบบมาให้อยู่ด้วยกันได้อย่างลงตัว และสื่อที่ผลิตออกมานั้นยังสามารถใช้เพื่อการศึกษาและให้ความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับช้างเผือกของไทยที่คนไทยควรทราบและควรอนุรักษ์ไว้แต่ชนรุ่นหลังต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย
2. การศึกษาผลของการใช้สื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping

3. ขอบเขตของงานวิจัย

3.1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ประชาชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร
กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร
จำนวน 100 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ

3.2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย

ตัวแปรตาม คือ ความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย

3.3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ข้อมูลช้างไทยในประวัติศาสตร์และจากมูลนิธิช้างแห่งประเทศไทย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

แบ่งเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน โดยอ้างอิง สนั่น สระแก้ว และ ปรัชญา เฉลิมวัฒน์. (2550). [5]

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

1.1 ศึกษาค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และนำมาเขียนเนื้อเรื่องให้มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเนื้อหา

1.2 วาดออกแบบตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบอื่นๆ ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่เขียนไว้

1.3 นำเนื้อเรื่องมาเขียนอธิบายเป็นภาพ (Story board) ดังภาพที่ 1 พร้อมกับใส่คำบรรยายคร่าวๆ เพื่อให้เห็นภาพของการทำงานได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีการแบ่งเนื้อหาออกเป็น ช้างเผือกบนธงชาติไทยในแต่ละรัชกาลและช้างเผือกไทย กับ ลักษณะมงคล 7 ประการ ความยาวทั้งหมด 9 นาที

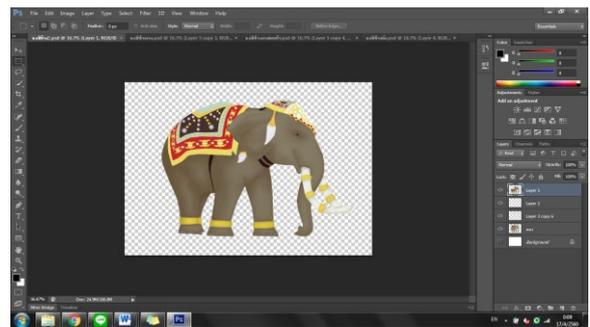
1.4 นำบทภาพของเรื่องทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ และทำการตัดต่อ เพื่อจะได้รู้เวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ ก่อนนำไปผลิตงานจริง



ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างการทำ Story board

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

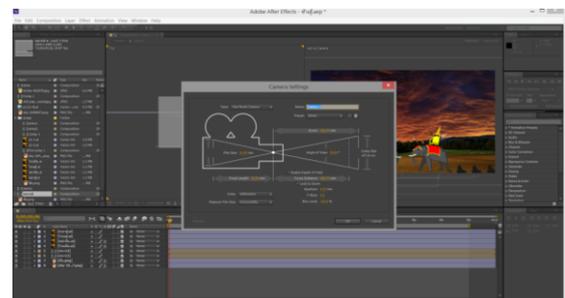
ออกแบบตัวและคร ฉาก และอุปกรณ์อื่นๆ ด้วยโปรแกรม ILLUstrator หลังจากนั้น ทำให้ตัวละครและองค์ประกอบต่างๆ เกิดการเคลื่อนไหวตามบทที่ได้เขียนไว้ในแต่ละฉาก ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect



ภาพที่ 2 ภาพการออกแบบช้างต้นลักษณะขึ้น ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.1 นำตัวละครพร้อมกับองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง นำมารวมกันกับฉากหลัง ให้เกิดเป็นภาพเดียวกัน เพื่อดูความต่อเนื่องของภาพรวมทั้งหมดในแต่ละตอนของเนื้อหา



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการปรับแต่งสีขั้นตอนสุดท้ายของวีดิโอก่อน

การ render

3.2 ได้ดนตรีและเสียงประกอบ ให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง รวมทั้งเสียงเอฟเฟ็ค เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหา

ระยะที่ 2 การศึกษาผลของการใช้สื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เป็น การศึกษาเชิงคุณภาพ โดยใช้แบบสอบถามเพื่อวัดความเข้าใจเกี่ยวกับการผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช่างเฟือกไทย เป็นคำถามชนิดปลายเปิดและชนิดปลายปิดแบบกึ่งโครงสร้าง เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร มีการดำเนินงาน ดังนี้

1. นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน คือ เลขานุการมูลนิธิช่างแห่งประเทศไทย เจ้าหน้าที่มูลนิธิช่างแห่งประเทศไทย และอาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วน ความชัดเจนของคำถามก่อนนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริง

2. ติดต่อเพื่อขอให้สถานที่ จัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ และตรวจสอบความพร้อมก่อนใช้งาน

3. เตรียมการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งก่อนให้ทำแบบสอบถามนั้น จะมีการเปิดสื่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping โดยมีการแบ่งเนื้อหาออกเป็นช่างเฟือกบนธงชาติไทยในแต่ละรัชกาลและช่างเฟือกไทย กับลักษณะมงคล 7 ประการ ความยาวทั้งหมด 9 นาที ให้ดูผ่านทางเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จัดเตรียมไว้

4. ดำเนินการให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามหลังจากที่ดูการผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping พร้อมกับบันทึกภาพและเสียงเพื่อเก็บข้อมูล

5. นำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถามมาสรุปและวิเคราะห์เพื่อเขียนรายงานสรุปผลการศึกษา

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping ประกอบด้วย เนื้อหาเกี่ยวกับช่างเฟือกบนธงชาติไทยในแต่ละรัชกาลและช่างเฟือกไทย กับลักษณะมงคล 7 ประการ ความยาวทั้งหมด 9 นาที

2. แบบสอบถามกึ่งโครงสร้าง ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยเป็นข้อคำถามปลายเปิดและปลายปิด เพื่อวัดความเข้าใจเกี่ยวกับการ

ผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช่างเฟือกไทย แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับการผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping มีจำนวน 3 ข้อใหญ่ ได้แก่ (1) รายละเอียดด้านเนื้อหาและการนำเสนอ ประกอบด้วยความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์, ขั้นตอนของการนำเสนอ, ความถูกต้องของเนื้อหา, ความสอดคล้องเนื้อหากับภาพประกอบ และความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง (2) รายละเอียดด้านการออกแบบกราฟิกและเทคนิคในการนำเสนอ ประกอบด้วยความเหมาะสมของการออกแบบตัวละคร, ความเหมาะสมของการออกแบบฉาก, ความเหมาะสมของการใช้ตัวอักษร, ความเหมาะสมในการออกแบบการเคลื่อนไหว, ความเหมาะสมของการใช้ภาพกราฟิก, ความเหมาะสมของการใช้ภาษาในการบรรยาย, ความเหมาะสมของการใช้เสียง และความเหมาะสมของการใช้ในการผลิตงาน (3) รายละเอียดระดับคุณค่าของผลงาน ประกอบด้วยผลงานมีคุณค่าและความเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้สถิติพรรณนาหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากนั้นตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลวิเคราะห์แล้ว และสุดท้ายมีการตรวจสอบความถูกต้องของผลการวิเคราะห์ข้อมูลอีกครั้ง

7. ผลการวิจัย

ข้อมูลส่วนบุคคล ผู้ให้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 54 คน และเพศชายจำนวน 46 คน อายุอยู่ในช่วงต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 15 คน อายุระหว่าง 21-30 ปี จำนวน 79 คน และอายุระหว่าง 31-40 ปี จำนวน 6 คน ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 9 คน ระดับปริญญาตรี จำนวน 89 คน และระดับปริญญาโท จำนวน 2 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล จากการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping มีจำนวน 3 ข้อใหญ่ ได้แก่

ตารางที่ 1 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับ รายละเอียดคดี้านเนื้อหาและการนำเสนอ

1.รายละเอียดคดี้านเนื้อหาและการนำเสนอ	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.)	แปลค่า
1.1.ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์	4.38	0.78	ดีมาก
1.2.การเรียงลำดับขั้นตอนของการนำเสนอเนื้อหา	4.38	0.78	ดีมาก
1.3.ความถูกต้อง ครบถ้วนชัดเจน ของเนื้อหา	4.30	0.64	ดีมาก
1.4.ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาพประกอบ	4.47	0.87	ดีมาก
1.5.ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.41	0.85	ดีมาก
รวม	4.38	0.79	ดีมาก

จากตารางที่ 1 เนื้อหาและการนำเสนอ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 จากคะแนนเต็ม 5 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79

ตารางที่ 2 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับ รายละเอียดคดี้านการออกแบบกราฟิกและเทคนิคในการนำเสนอ

2.รายละเอียดคดี้านการออกแบบกราฟิกและเทคนิคในการนำเสนอ	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.)	แปลค่า
2.1.ความเหมาะสมในการออกแบบตัวละคร	4.36	0.67	ดีมาก
2.2.ความเหมาะสมในการออกแบบฉาก	4.3	0.64	ดีมาก
2.3.ความเหมาะสมของการใช้ตัวอักษร	4.41	0.79	ดีมาก

2.4.ความเหมาะสมในการออกแบบการเคลื่อนไหว	4.31	0.65	ดีมาก
2.5.ความเหมาะสมในการใช้ภาพกราฟิกประกอบผลงาน	4.31	0.65	ดีมาก
2.6.ความเหมาะสมในการใช้ภาษาในการบรรยายตามเนื้อหา	4.37	0.75	ดีมาก
2.7.ความเหมาะสมในการออกแบบเสียงให้สอดคล้องตามเนื้อหา	4.36	0.67	ดีมาก
2.8.ความเหมาะสมในการเลือกใช้สีกับการผลิตผลงาน	4.41	0.86	ดีมาก
รวม	4.35	0.71	ดีมาก

จากตารางที่ 2 การออกแบบ กราฟิกและเทคนิคในการนำเสนอ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35จากคะแนนเต็ม 5 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71

ตารางที่ 3 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกี่ยวกับรายละเอียดระดับคุณค่าของผลงาน

3.รายละเอียดระดับคุณค่าของผลงาน	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.)	แปลค่า
3.1.ผลงานมีคุณค่าเหมาะสมกับการนำไปใช้งานจริง	4.4	0.97	ดีมาก
รวม	4.40	0.97	ดีมาก
รวมทั้งหมด	4.37	0.82	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ระดับคุณค่าของผลงาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 จากคะแนนเต็ม 5 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.97

จากผลรวมทั้งหมด พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจเกี่ยวกับการผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทยโดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37

จากคะแนนเต็ม 5 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 โดยพิจารณาความคิดเห็นในแต่ละตอนจะพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามมีข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ คือ ทางด้านการนำเสนอ เนื้อหาที่มีความน่าสนใจเพราะเป็นเรื่องที่คนไทยควรทราบ แต่ควรมีการเพิ่มเติมเนื้อหาบางส่วนและเพิ่มคำบรรยายประกอบด้วย รวมถึงอยากให้เพิ่มเนื้อหาข้างป่าว่าเรียกเป็นตัว ข้างบ้านเรียกเป็นเชือก และภาพตระกูลข้างให้ชัดเจน

8. อภิปรายผล

การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจเป็นเรื่องที่คนไทยควรทราบ สามารถนำไปเผยแพร่เพื่อใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ รายละเอียดของสื่อ เนื้อหาเกี่ยวกับช้างเผือกบนธงชาติไทยในแต่ละรัชกาลและช้างเผือกไทยกับลักษณะมงคล 7 ประการ ความยาวทั้งหมด 9 นาที ทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ ปาริฉัตร (2550)[3] กล่าวว่า “ความรู้” เป็นความสามารถในการจำเรื่องราว ทฤษฎี และประสบการณ์ต่างๆ ส่วน “ความเข้าใจ” เป็นความสามารถในการจับใจความสำคัญของห้องเรื่องได้ สามารถจะเปรียบเทียบและย่อแต่เฉพาะจุดสำคัญได้

9. บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping และส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามชนิดปลายเปิดและชนิดปลายปิดแบบกึ่งโครงสร้าง วัดความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของช้างเผือกไทย สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ วิเคราะห์ข้อมูล ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา จากการใช้แบบสอบถามและวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ว่า สื่อประเภทนี้มีการนำเสนอทางด้านเนื้อหาที่มีความน่าสนใจเพราะเป็นเรื่องที่คนไทยควรทราบ การนำเสนอทางด้านเนื้อหาและการนำเสนอ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง

ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก การออกแบบ กราฟิกและเทคนิคในการนำเสนอ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และคุณค่าของผลงาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

10. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยเรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิค 3D Camera mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจลักษณะของช้างเผือกไทย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ คือ ควรมีการเพิ่มเติมเนื้อหาบางส่วนและเพิ่มคำบรรยายประกอบเพื่อให้เกิดความชัดเจนด้านข้อมูลมากขึ้น

11. เอกสารอ้างอิง

- [1] ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2552). เทคโนโลยี มัลติมีเดีย.กรุงเทพฯ : เททีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์
- [2] ชรรณพพนธ์ อำนวยโชค (2551) ศึกษาเรื่องการผลิตงานวีซีดีเอฟเฟกต์โดยการซ้อนภาพในงานภาพยนตร์อย่างสมจริง
- [3] ปาริฉัตร ตั้งพันธ์ประเสริฐ (2550). ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์กร กับ ผลการปฏิบัติงานของพนักงาน:กรณีศึกษาพนักงานของบริษัทชัยสุรัตน์จำกัด
- [4] มูลนิธิช้างไทย ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2560, จากเว็บไซต์ : <http://www.rdpb.go.th/>
- [5] สนั่น สระแก้ว และ ปรัชญา เฉลิมวัฒน์ (2550). ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน. สืบค้นจาก <http://kanchanapisek.or.th/>