

## การพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอด อัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค

### Development of Two-Dimensional Animation Media to Preserve and Convey the Unique Identity of Thai Cuisine from the Four Regions

อิสรา เสง<sup>1</sup>, ภาสกร ธนานินท์<sup>2</sup>, จิรวินญ์ ดีเจริญชิตพงศ์<sup>3</sup>

<sup>1</sup>คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, 681201156@northbkk.ac.th

<sup>2</sup>คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, passkom.th@northbkk.ac.th

<sup>3</sup>คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, Jirawin.de@northbkk.ac.th

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันที่ใช้ในการทำงานจริง ซึ่งองค์ความรู้เหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานของคณะผู้จัดทำในอนาคตได้ 2) ได้พัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอาหารไทยสี่ภาค ซึ่งแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นผลงานวิจัยชิ้นใหม่ที่มีคุณค่าทางวิชาการ และสามารถเผยแพร่สู่สาธารณะได้ 3) ช่วยให้คณะผู้จัดทำรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและนักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ เพื่อนำไปปรับปรุงผลงานแอนิเมชันให้มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับมากขึ้นโดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ และกลุ่มวัยทำงานที่ได้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาหารไทยสี่ภาค จำนวน 30 คน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาหามีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.17 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.70) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับมาก 2) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 3.96 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.76) ซึ่งแปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับมาก 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ และกลุ่มวัยทำงานที่ได้รับชมสื่อมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.71 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.52) ซึ่งแปลผลได้ว่ามีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

**คำหลัก:** อาหารไทยสี่ภาค, แอนิเมชันสองมิติ

## Abstract

This animated cartoon thesis, “Thai Food of the Four Regions,” aims to : 1) Study the Knowledge of the animation creation process used in real-world work, which can be applied to the future work of the project team; 2) develop an animated cartoon about Thai food of the four regions, which will be a new research work with academic value and can be disseminated to the public; and 3) help the project team gather opinions and suggestions from experts and students of North Bangkok University to improve the quality and appeal of the animation. The sample group consisted of 30 students from North Bangkok University and working adults who viewed the animated cartoon.

The study results showed that: 1) The content quality evaluation by content experts had an overall average score of 4.17 with a standard deviation (S.D. = 0.70), indicating a high level of quality. 2) The media quality evaluation by media experts had an overall average score of 3.96 with a standard deviation (S.D. = 0.76). indicating a high level of quality. 3) The satisfaction evaluation of North Bangkok University students and working adults who viewed the media had an overall average score of 4.71 with a standard deviation (S.D. = 0.52), indicating the highest level of satisfaction.

**Keywords:** Thai food from four regions, 2D animation

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากในปัจจุบันนี้อาหารไทยได้รับการกล่าวขานจากทุกประเทศทั่วโลกว่าเป็นอาหารที่มีความอร่อยจึงทำให้อาหารไทยเป็นที่นิยมของทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเป็นจำนวนมาก ซึ่งจะเห็นได้จากการมีร้านอาหารไทยตามประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก และการที่ชาวต่างชาติเดินทางเข้าสู่ประเทศเพื่อรับประทานอาหารไทย อันเป็นผลทำให้เกิดรายได้เข้าสู่ประเทศอย่างมากมาย ซึ่งถือเป็นรายได้ที่สำคัญอย่างหนึ่งของประเทศเลยทีเดียว อาหารไทยไม่เป็นเพียงแค่การประกอบอาหารเพื่อบริโภคเท่านั้น แต่ยังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน และมีความหลากหลายอย่างโดดเด่นตามลักษณะภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ทรัพยากรธรรมชาติ และวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละภูมิภาคของประเทศซึ่งสามารถแบ่งเป็นอาหารไทยสี่ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อีสาน) และภาคใต้

อาหารภาคเหนือ: อาหารส่วนใหญ่รสชาติไม่จัด ไม่นิยมใส่น้ำตาลในอาหาร ความหวานจะได้จากส่วนผสมของอาหารนั้น ๆ เช่น ผัก ปลา และนิยมใช้ถั่วเน่าในการปรุงอาหาร คนเหนือมีน้ำพริกรับประทาน

หลายชนิด เช่น น้ำพริกหนุ่ม น้ำพริกอ่อน ผักที่ใช้จิ้มส่วนมากเป็นผักนึ่ง ส่วนอาหารที่รู้จักกันดี ได้แก่ ขนมจีนน้ำเงี้ยว ที่มีเครื่องปรุงสำคัญคือกัวซึ่งเป็นดอกนุ่นที่ตากแห้ง ถือเป็นเครื่องเทศพื้นบ้านที่มีกลิ่นหอม ตำขบุน และแกงขบุน ที่มีส่วนผสมเป็นผักชนิดอื่น เช่น ใบชะพลู ชะอม มะเขือเทศ นอกจากนี้ยังมีอาหารที่ได้รับอิทธิพลจากชนชาติอื่นด้วย เช่น แกงฮังเล ได้รับอิทธิพลจากชาวพม่า ข้าวซอย ได้รับอิทธิพลมาจากชาวจีน (อบเชย อิมสบาย, 2544)

อาหารภาคกลาง: ได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ เช่น เครื่องแกง แกงกะทิ จะมาจากชาวฮินดู การผัดโดยใช้กระทะและน้ำมันมาจากประเทศจีนหรือขนมเบื้องไทยดัดแปลงมาจาก ขนมเบื้องญวน เป็นอาหารที่มักมีการประดิษฐ์ โดยเฉพาะอาหารจากในวังที่มีการคิดสร้างสรรค์อาหารให้เลิศรส วิจิตรบรรจง เช่น ขนมขอม่วง จ่ามงกุฎ อาหารประเภทข้าวแช่ ผัก ผลไม้แกะสลัก (จรรยาพร พงษ์, 2538)

อาหารภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อีสาน): ชาวอีสานรับประทานทั้งข้าวเหนียวและข้าวเจ้า ข้าวเหนียวเป็นอาหารหลักของประชากรส่วนใหญ่ อาหารอีสานมีหลากหลายรสชาติทั้งเผ็ดจัด เช่น แจ่วหมากเผ็ด ตำหมากหุง เผ็ดน้อย เช่น แกงหอย เค็มมาก เช่น แจ่วบอง เค็มน้อย เช่น แกงเห็ด หวานน้อย เช่น อ่อมเนื้อ เป็ร็ยมก เช่น ต้มส้ม เป็ร็ยน้อย เช่น ลาบเนื้อ จืดและขม เช่น แกงขี้เหล็ก อาหารอีสานได้ขยายอิทธิพลต่อภูมิภาคอื่น ๆ ของประเทศจนได้รับความนิยมอย่างมาก เช่น ส้มตำ น้ำตก ลาบ คอหมูย่าง ไก่ย่าง ซุปหน่อไม้ เสือร้องไห้ ต้มแซบ (กระยาทิพย์ เรือนใจ, 2541)

อาหารภาคใต้: ภาคใต้มีภูมิประเทศเป็นทะเลนิยมใช้กะปิในการประกอบอาหาร รสชาติจัดจ้าน เนื่องจากภาคใต้มีชาวมุสลิมเป็นจำนวนมากตามจังหวัดชายแดนใต้อาหารจึงมีความแตกต่างกันไป เช่น แกงไตปลา คั่วกลิ้ง แกงป่า แกงส้ม หมูผัดสะตอ อาหารขึ้นชื่อของชาวมุสลิม เช่น ข้าวย่าน้ำบูดู กือโปะ โกวอดหาคใหญ่ อาหารของชาวเปอร์านากันหรือ ย่าหยา ที่นิยมในจังหวัด ภูเก็ต ตรัง พังงา และระนอง เป็นอาหารที่ผสมระหว่างสองวัฒนธรรมอย่างจีนและมลายู เช่น หมูฮ้อง แกงตูม (ศรีสมร คงพันธ์, 2535)

ดังนั้นการศึกษาเรื่องอาหารไทยสี่ภาคจึงมีความสำคัญในด้าน การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ความแตกต่างของอาหารไทยในแต่ละภาคสะท้อนถึงภูมิปัญญาและวัฒนธรรมการกินที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และสืบทอดศักยภาพทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว อาหารไทยเป็นหนึ่งใน Soft Power ที่สำคัญที่สุดการนำเสนอความหลากหลายของอาหารสี่ภาคสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนท้องถิ่น ความมั่นคงทางอาหารและโภชนาการ การศึกษาการใช้วัตถุดิบท้องถิ่นในแต่ละภาคสามารถนำไปสู่การพัฒนาสูตรอาหารเพื่อสุขภาพและการส่งเสริมการบริโภคอาหารตามฤดูกาล

ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการจัดทำสื่อเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับอาหารไทยสี่ภาค เพื่อให้ความรู้ในการปรุงอาหารท้องถิ่นดั้งเดิม ของแต่ละภาคและการทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความเป็นมา ความแตกต่าง และความสำคัญของอาหารไทยสี่ภาคจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการรักษาอัตลักษณ์ของ

ชาติ และสร้างโอกาสในการต่อยอดทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน จึงจัดทำปฏิญญาพันธเรื่อง  
อาหารไทยสี่ภาคขึ้น

### วัตถุประสงค์

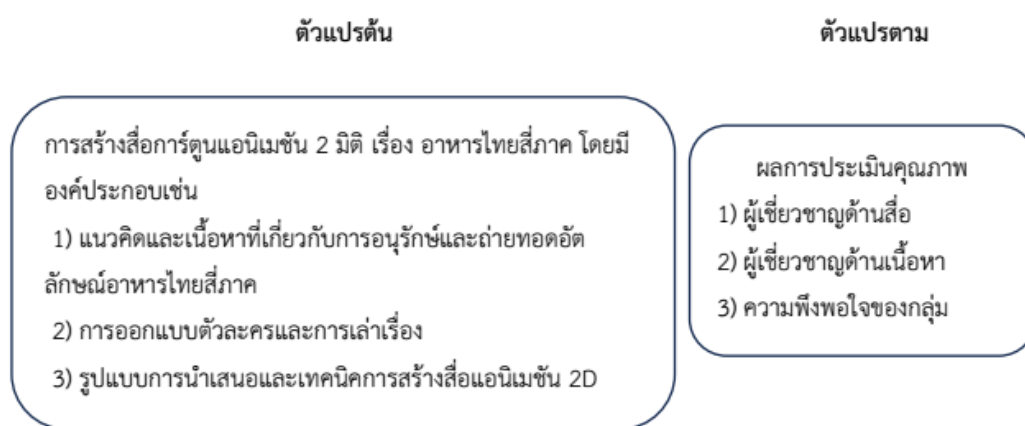
1. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติที่รวบรวมองค์ความรู้ด้านอัตลักษณ์อาหารไทย  
สี่ภาค
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชันสองมิติในการถ่ายทอดความรู้ด้านอัตลักษณ์อาหาร  
ไทย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการนำเสนอเนื้อหาผ่านเทคนิคแอนิเมชัน  
สองมิติ

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ช่วยอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาคให้อยู่ในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ  
เพื่อป้องกันการสูญหายและเห็นคุณค่าของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม
2. ทำให้เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพื่อช่วยดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เข้าถึงข้อมูลด้าน  
วัฒนธรรมอาหารได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์
3. ทำให้ส่งเสริมการท่องเที่ยวและประชาสัมพันธ์ด้านอาหารไทยกระตุ้นการท่องเที่ยวและ  
สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัตถุดิบท้องถิ่นในแต่ละภาค

### กรอบแนวคิด

งานวิจัยนี้ประกอบด้วย ตัวแปรต้น คือ การสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2D เรื่อง อาหารไทย  
สี่ภาค ซึ่งเป็นสื่อที่สร้างขึ้นโดยมีแนวคิดในการนำเสนอถึงความหลากหลายของอาหารแต่ละภาคที่แสดง  
อัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น เพื่ออนุรักษ์อาหารไทยของทั้งสี่ภาคและยังเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยว  
เชิงวัฒนธรรมอาหาร การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ผ่านการเล่าเรื่อง รูปแบบตัวละคร และเทคนิคการ  
นำเสนอ และตัวแปรตาม คือ ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อจากผู้เชี่ยวชาญรวมถึงความ  
พึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังจากได้รับชม



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

ในการทำวิจัย เรื่อง การสร้างสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาคผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการดำเนินงาน และมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำปริญาณิพนธ์
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. การสร้างผลงาน การ์ตูนแอนิเมชันสองมิติ อาหารไทยสี่ภาค

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในด้านศิลปวัฒนธรรมและอาหารไทย

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษารั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษารุ่นใหม่ และกลุ่มบุคคลที่ชื่นชอบวัฒนธรรมอาหารไทยสี่ภาค (อายุ 15-30 ปี) จำนวน 30 ท่าน โดยจะเน้นชาวต่างชาติที่ชื่นชอบในอาหารไทยและให้อาหารไทยและวัฒนธรรมในแต่ละภาคเป็นที่รู้จักในต่างประเทศเพื่อเพิ่มมูลค่าอาหารไทยไปสู่ระดับโลก

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

การจัดทำวิจัย เรื่อง การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการจัดทำวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาหารไทยสี่ภาค เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ

2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และดำเนินการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ

3. ดำเนินการสร้างสื่อแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง อาหารไทยสี่ภาค ด้วยการวาดและใช้โปรแกรมไอบิสเพนท์ X (ibis Paint X) ทำการขยับบางส่วนของการ์ตูนเพื่อนำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ภาคเสียงด้วยโปรแกรม capcut

4. นำเสนอผลงานให้กับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อประเมินคุณภาพของผลงาน

5. นำเสนอผลงานผ่าน Youtube เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้เข้าชมและตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน

โดยการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง การอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค แบบสอบถามเป็นไปตามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามมาตราวัดของลิเคิร์ต (Likert, 1932)

เชิงประมาณ	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
5	4.50-5.00	มากที่สุด
4	3.50-4.49	มาก
3	2.50-3.49	ปานกลาง
2	1.50-2.49	น้อย
1	1.00-1.49	ปรับปรุง

การพัฒนาแบบสอบถามมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจ
2. ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ
3. พิจารณาและตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา
4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างเป็น กลุ่มคนที่ชื่นชอบและติดตามอาหารไทยทั้งสี่ภาคทุกช่องทางที่ได้รับชมสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและประวัติความเป็นมาของอาหารไทยสี่ภาค แล้วนำมาเรียบเรียงและวิเคราะห์เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ
2. ดำเนินการนำสื่อแอนิเมชันสองมิติ ที่ได้ออกแบบ ไปพบกับผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ เพื่อประเมินคุณภาพ และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงชิ้นงาน
3. นำเสนอสื่อแอนิเมชัน 2 มิติให้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความพึงพอใจ โดยผู้วิจัยจะทำการสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

4. ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลของการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์และคำนวณหาค่าทางสถิติ

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การประเมินคุณภาพที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน

2. การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค จากกลุ่มตัวอย่าง 30 คน โดยผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับความพึงพอใจ	ระดับคะแนน
มากที่สุด	5 คะแนน
มาก	4 คะแนน
ปานกลาง	3 คะแนน
น้อย	2 คะแนน
น้อยที่สุด	1 คะแนน

และมีเกณฑ์การประเมินจากการให้คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับผลการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ระดับความพึงพอใจมากที่สุด	4.50-5.00
ระดับความพึงพอใจมาก	3.50-4.49
ระดับความพึงพอใจปานกลาง	2.50-3.49
ระดับความพึงพอใจน้อย	1.50-2.49
ระดับความพึงพอใจน้อยมาก	1.00-1.49

#### 5. การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

1. การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค แนวคิด (Concept) อาหารไทยสี่ภาคสะท้อนเอกลักษณ์ วัฒนธรรม และทรัพยากรท้องถิ่นของแต่ละภาค เช่น ภาคเหนือ, กลาง, อีสาน, ใต้ และได้นำมาออกแบบให้อยู่ในรูปแบบของผังนำทาง เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของอาหารไทยสี่ภาค เพื่อช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์อาหารไทยและถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นในรูปแบบผังอาหารไทยสี่ภาค อีกทั้งยังสามารถนำไปปรับใช้ในการส่งเสริมการขายและการตลาดได้อีกด้วย

เหตุผลที่ใช้ผึ้งเป็นตัวละครหลักในสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอด  
 อัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาคเพราะผึ้งมีพฤติกรรมธรรมชาติคือการบินไปตามที่ต่าง ๆ เปรียบเสมือนการ  
 เดินทางไปทั่ว 4 ภาคของไทยเพื่อคัดสรรวัตถุดิบและสูตรอาหารที่เป็นเอกลักษณ์มานำเสนอ และในแต่ละ  
 ภาคมีการใช้น้ำผึ้งหรือรังผึ้งเป็นวัตถุดิบเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมหรือการกินที่แตกต่างกันในแต่ละ  
 ภาค

สตอรี่บอร์ด (Storyboard)



ภาพ 1 แสดงภาพเรื่องราวลำดับเหตุการณ์ผึ้งนำทางอาหารภาคเหนือ

จากภาพ 1 แสดงการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับ อาหารพื้นบ้านภาคเหนือ โดยมีตัวละคร  
 ผึ้งเป็นผู้ดำเนินเรื่องลำดับเหตุการณ์ได้ดังนี้

1. บทนำ ตัวละครผึ้งออกมากล่าวทักทายและเกริ่นนำว่าจะพาทุกคนไปทำความ  
 รู้จักกับสถานที่ท่องเที่ยวและอาหารของภาคเหนือ
2. สถานที่ท่องเที่ยว แนะนำสถานที่สำคัญหรือสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของ  
 ภาคเหนือ (เช่น วัดหรือดอยต่าง ๆ)
3. วิถีชีวิตและเครื่องแต่งกาย แสดงภาพตัวละครในชุดพื้นเมืองภาคเหนือ และ  
 พูดถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม
4. วัตถุดิบอาหาร อธิบายถึงวัตถุดิบธรรมชาติที่นำมาปรุงอาหาร ซึ่งสะท้อนถึง  
 ความอุดมสมบูรณ์ของป่าไม้ในท้องถิ่น
5. เมนูอาหาร นำเสนอภาพอาหารเหนือ (เช่น ข้าวซอย) พร้อมอธิบายว่าอาหาร  
 เหล่านี้มีความอร่อยและมีประโยชน์ต่อร่างกาย

จากภาพ 1 มีจุดประสงค์เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวและวัฒนธรรมอาหาร  
 ภาคเหนือผ่านตัวการ์ตูนเพื่อให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจ

## 2. การออกแบบตัวละครฝั่งนำทาง ในโปรแกรม ไอบิสเพนท์ X



ฝั่งนำทาง

ฝั่งภาคเหนือ

ฝั่งภาคกลาง

ฝั่งภาคอีสาน

ฝั่งภาคใต้

ภาพ 2 แสดงภาพตัวละครฝั่งนำทางที่ใช้ในการเล่าเรื่อง

จากภาพ 2 แสดงการออกแบบตัวละครฝั่งนำทาง สำหรับใช้ในการเล่าเรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาคสามารถอธิบายลักษณะและการทำหน้าที่ของฝั่งแต่ละตัวได้ดังนี้

### 1. ฝั่งนำทาง (ตัวหลัก)

ลักษณะ เป็นฝั่งสีเหลืองสลัดดำหน้าตาร่าเริงบินอยู่หน้าแผนที่ประเทศไทยเพื่อจะนำทางไปแนะนำอาหารไทยในแต่ละภาค

หน้าที่ ทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินรายการหลักหรือ “มัคคุเทศก์” ที่จะพาทุกคนเดินทางไปทำความรู้จักกับภาพรวมของอาหารไทยทั่วทุกภูมิภาค

### 2. ฝั่งภาคเหนือ

ลักษณะ สวมเสื้อปิดหรือเสื้อเจ้านางสีครีม ดูสะอาดตาในมือถือถ้วยอาหารคือข้าวซอยที่เป็นเมนูเด่นในอาหารไทยภาคเหนือ

หน้าที่ นำเสนออาหารภาคเหนือที่มีความละเมียดละไม รสชาติกลมกล่อม โดยฝั่งภาคเหนือจะแนะนำเมนูเด่นในภาคเหนือคือข้าวซอย วางอยู่บนชั้นโตก ซึ่งสื่อถึงวัฒนธรรมการกินทางภาคเหนือ และแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวคือวันร่องขุน

### 3. ฝั่งภาคกลาง

ลักษณะ สวมชุดไทยราชปะแตนสีขาวและนุ่งโจงกระเบนสีฟ้า ยืนในท่าทางเชื้อเชิญที่จะแนะนำอาหารไทยภาคกลาง

หน้าที่ นำเสนออาหารไทยภาคกลางที่มีความเป็นระเบียบและประณีต สื่อถึงอาหารที่เน้นความหลากหลายของรสชาติและการจัดจานที่สวยงาม เช่น ต้มยำกุ้ง ซึ่งเป็นเมนูตัวแทนที่สื่อถึงเอกลักษณ์อาหารไทยระดับโลก และแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวคือวัดไชยวัฒนาราม จังหวัดอยุธยา

#### 4. ผึ้งภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อีสาน)

ลักษณะ สวมเสื้อหม้อฮ่อมสีน้ำเงิน เป็นเสื้อพื้นเมืองที่นิยมใส่กันในทางภาคเหนือ และมีอุปกรณ์สำคัญคือ “แคน” สะพายอยู่ที่ด้านหลังรวมถึงมีกระดิ่งขี้หวี่แขวนอยู่ข้างตัว ซึ่งเป็นตัวแทนของภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่ายและเป็นเอกลักษณ์

หน้าที่ นำเสนออาหารที่มีรสชาติจัดจ้าน เรียบง่าย และมีความสุขสนุกสนานตามสไตล์คนอีสานเน้นเมนูที่กินคู่กับข้าวเหนียว เช่น ส้มตำ และแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวซึ่งผึ้งจะพาไปกราบสักการะหลวงปู่ขาววัดถ้ำกลองเพลง(หนองบัวลำภู) และพาชมทะเลบัวแดง (อุดรธานี)

#### 5. ผึ้งภาคใต้

ลักษณะ สวมชุดพื้นเมืองตามวัฒนธรรมไทย-มุสลิม สวมหมวกกะปิเยาะ สวมเสื้อก๊ัก คุมีความเข้มแข็งและสง่างามแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ที่ผสมผสานระหว่างหลักศาสนาอิสลาม วัฒนธรรมมลายูดั้งเดิมและอิทธิพลท้องถิ่นชายแดนใต้

หน้าที่ นำเสนอเมนู “ข้าวยา” แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาพื้นบ้านในการใช้สมุนไพร และพืชผักท้องถิ่นเป็นอาหาร ที่โดดเด่นด้วยข้าวสีฟ้าจากดอกอัญชัญ ร่ายล้อมด้วยผักสมุนไพรและน้ำบูดู ที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

ผึ้งนำทางอาหารไทยภาคเหนือ



ภาพ 3 แสดงภาพตัวละครผึ้งนำทางอาหารไทยภาคเหนือ

จากภาพ 3 แสดงการออกแบบตัวละครฝั่งนำทางอาหารไทยภาคเหนือ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การออกแบบตัวละคร ตัวละครฝั่งถูกออกแบบมาเพื่อเป็นมัคคุเทศก์แนะนำวัฒนธรรมอาหารโดยมีการสวมชุดปิดหรือชุดเจ้านางสีครีมีซึ่งเป็นชุดพื้นเมืองภาคเหนือ เพื่อสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น
2. องค์ประกอบในภาพ ฝั่งนำทางไปวัดร่องขุน จังหวัดเชียงราย และแนะนำว่าวัดสำคัญของภาคเหนือคือวัดร่องขุน จังหวัดเชียงราย ตัวละครฝั่งแนะนำข้าวซอยและนั่งอยู่หน้าขันโตก ซึ่งเป็นรูปแบบการรับประทานอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวล้านนา
3. บทบาทตัวละคร ฝั่งตัวนี้ทำหน้าที่เป็นมัคคุเทศก์นำทางไปวัดร่องขุน จังหวัดเชียงราย และแนะนำว่าวัดสำคัญของภาคเหนือคือวัดร่องขุน จังหวัดเชียงราย ซึ่งออกแบบโดยอาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์และนำเสนอการกินแบบ “ขันโตก” เพื่อชูเอกลักษณ์ล้านนาและให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมการกิน พิษผักพื้นบ้าน เครื่องเทศ และเมนูอาหารแนะนำต่าง ๆ ในเขตภาคเหนือ เช่นข้าวซอย ฝั่งนำทางอาหารไทยภาคกลาง



ภาพ 4 แสดงภาพตัวละครฝั่งนำทางอาหารไทยภาคกลาง

จากภาพ 4 แสดงการออกแบบตัวละครฝั่งนำทางอาหารไทยภาคกลาง เพื่อสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของพื้นที่ภาคกลาง มีรายละเอียดดังนี้

1. การแต่งกายและรูปลักษณ์ ตัวละครฝั่ง สวมเสื้อสีขาวคอตั้ง ลักษณะคล้ายเสื้อราชปะแตน นุ่งกางเกงหรือโจงกระเบนสีน้ำเงิน ซึ่งสะท้อนถึงภาพลักษณ์ที่ดูเป็นทางการและสุภาพแบบไทยภาคกลาง

2. องค์ประกอบในภาพ ฉากหลังในภาพผึ่งนำทางไป วัดไชยวัฒนาราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งเป็นโบราณสถานที่สำคัญและเป็นสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ที่โดดเด่นของภาคกลาง และตัวละครผึ่งนำเสนอเมนูอาหารที่เป็นตัวแทนของภาคกลาง คือ ต้มยำกุ้ง ซึ่งเป็นเมนูตัวแทนที่สื่อถึงเอกลักษณ์อาหารไทยระดับโลก

3. บทบาทตัวละคร ตัวละครผึ่งบินนำทางไปแนะนำ วัดไชยวัฒนาราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อแสดงเอกลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ของภาคกลาง และแนะนำเมนูอาหารที่เป็นตัวแทนของภาคกลาง คือ ต้มยำกุ้ง ซึ่งเป็นอาหารประจำชาติไทยที่ทั่วโลกรู้จักกันดีโดยในภาพผึ่งกำลังถือถ้วยต้มยำกุ้งแม่น้ำที่มีสีสันทันรับประทานและรสชาติกลมกล่อม

ผึ่งอาหารไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อีสาน)



ภาพ 5 แสดงภาพตัวละครผึ่งนำทางอาหารไทยตะวันออกเฉียงเหนือภาคเหนือ (อีสาน)

จากภาพ 5 แสดงการออกแบบตัวละครผึ่งนำทางอาหารไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อีสาน) ซึ่งมีการสื่อสารถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นอย่างชัดเจนดังนี้

1. การแต่งกายและอุปกรณ์ ตัวละครผึ่งสวมเสื้อสีน้ำเงิน (ลักษณะคล้ายเสื้อหม้อห้อมหรือเสื้อพื้นเมืองอีสาน) นุ่งโจรสลัดลายตาราง มีผ้าขาวม้าคาดเอว และพกอุปกรณ์ที่เป็นสัญลักษณ์ของภาคอีสานคือ แคน (เครื่องดนตรีประเภทเป่า) และกระต๊อบข้าวเหนียว

2. องค์ประกอบในภาพ ผึ้งบินนำทางไป วัดถ้ำกลองเพล ในภาพด้านบนแสดงให้เห็นตัวละครผึ้งกำลังกราบสักการะรูปเหมือนของพระอาจารย์หลวงปู่ขาว อนาลโย ณ วัดถ้ำกลองเพล จังหวัดหนองบัวลำภู และบินพาไปชมบรรยากาศ ทะเลบัวแดง จังหวัดอุดรธานี แสดงบรรยากาศการนั่งเรือชมดอกบัวแดงกลางบึงหนองหาน ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียง พร้อมโชว์เมนูยอดนิยม “ส้มตำและข้าวเหนียว” บนเรือบรรยายรสชาติจัดจ้านอันเป็นเอกลักษณ์

3. บทบาทตัวละคร ผึ้งบินนำทางไปกราบสักการะหลวงปู่ขาววัดถ้ำกลองเพล จังหวัดหนองบัวลำภู และบินพาไปชมบรรยากาศการนั่งเรือชมทะเลบัวแดง จังหวัดอุดรธานี มีการนำเสนอเมนูอาหารอีสานยอดนิยมบนเรือ ได้แก่ ส้มตำ และ ข้าวเหนียว โดยตัวละครผึ้งกำลังรับประทานอาหารพร้อมบรรยายความประทับใจในรสชาติที่จัดจ้านและเป็นเอกลักษณ์

ผึ้งอาหารไทยภาคใต้



ภาพ 6 แสดงภาพตัวละครผึ้งนำทางอาหารไทยภาคใต้

จากภาพ 6 แสดงการออกแบบตัวละครผึ้งนำทางอาหารไทยภาคใต้ ซึ่งมุ่งเน้นการสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของภาคใต้ตอนล่างดังนี้

1. การแต่งกายและรูปลักษณ์ ตัวละครผึ้งถูกออกแบบให้มีหนวดเข็ม สวมชุดพื้นเมืองที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมไทย-มุสลิม โดยสวมหมวกกะปิเยาะ สีส้มลายทอง สวมเสื้อกั๊กทับเสื้อแขนยาวสีขาว และมีผ้าโสร่งหรือผ้าปาเต๊ะพันรอบเอว พร้อมเครื่องประดับสร้อยทองขนาดใหญ่

2. องค์ประกอบในภาพ ฉากหลังในภาพผึ้งบินนำทางไป มัสยิดกลางจังหวัดปัตตานี ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่สวยงามและเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวไทยมุสลิมในพื้นที่ภาคใต้ พร้อมนำเสนอเมนู “ข้าวยา” ที่โดดเด่นด้วยข้าวสีฟ้าจากดอกอัญชัญ ร่ายล้อมด้วยสมุนไพรและน้ำบูดูที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

3. บทบาทตัวละคร ตัวละครผึ้งบินนำทางไปมัสยิดกลาง จังหวัดปัตตานี ซึ่งสื่อถึงสถาปัตยกรรมที่สวยงามและเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวไทยมุสลิมในภาคใต้ ผึ้งได้นำเสนอเมนูอาหารเอกลักษณ์คือ ข้าวยา ซึ่งในภาพแสดงให้เห็นจานข้าวยาที่มีข้าวสีฟ้า จากดอกอัญชัญ รล้อมรอบด้วยเครื่องเคียงผักสมุนไพรและน้ำบูดูที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

ดำเนินการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรมไอบิสเพนท์ X



ภาพ 7 แสดงการสร้างสื่อแอนิเมชัน การใส่สี เคลื่อนไหว และจัดแสง

จากภาพ 7 แสดงถึงขั้นตอนการสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค โดยใช้โปรแกรม ไอบิสเพนท์ X (ibis Paint X) ซึ่งมีรายละเอียดการทำงานดังนี้

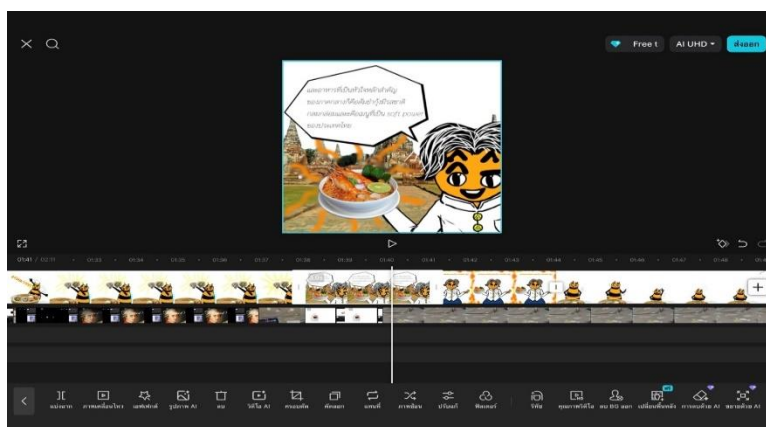
1. ตัวละครหลัก เป็นรูปการ์ตูนผึ้งสีเหลืองสลัดดำในท่าทางร่าเริง กำลังชูมือแนะนำแผนที่ประเทศไทยเพื่อจะบินพาไปแนะนำอาหารไทยทั้งสี่ภาค

2. แผนที่ประเทศไทย ในภาพมีการแสดงแผนที่ประเทศไทยทางด้านขวา และมีการแยกส่วนประกอบของภูมิภาคต่าง ๆ ออกมาวางเรียงกันทางด้านซ้าย (เช่น ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคอีสาน ภาคใต้) เพื่อใช้ในการนำเสนออาหารไทยทั้งสี่ภาค

3. พื้นหลัง เป็นภาพท้องฟ้าสีฟ้าสดใสมีก้อนเมฆ และมีดอกทานตะวันขนาดใหญ่  
อยู่ที่มุมซ้ายล่าง ช่วยให้ภาพดูมีสีสันและดึงดูดสายตา

ภาพ 7 นี้เป็นการนำเสนอเบื้องหลังการผลิตสื่อดิจิทัลแอนิเมชัน โดยเน้นไปที่เทคนิคการ  
ใช้ซอฟต์แวร์เพื่อสร้างแสงเงาและความสมจริงกับตัวละคร

การภาคเสียงผึ่งนำทางเพื่อแนะนำอาหารไทยสี่ภาคด้วยโปรแกรม capcut



ภาพ 8 แสดงการภาคเสียงผึ่งนำทางเพื่อแนะนำอาหารไทยสี่ภาค

จากภาพ 8 แสดงขั้นตอนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย โดยระบุหัวข้อชัดเจนว่า การภาคเสียง  
ผึ่งนำทางเพื่อแนะนำอาหารไทยสี่ภาคด้วยโปรแกรม CapCut รายละเอียดที่ปรากฏในภาพประกอบด้วย

1. เครื่องมือในการตัดต่อ หน้าจอโปรแกรม CapCut ซึ่งเป็นเครื่องมือหลักในการ  
นำคลิปวิดีโอแอนิเมชันของตัวละครผึ่งมาประกอบเข้ากับเสียงพากย์โดยมีการจัดการไทม์ไลน์ที่ซับซ้อน  
แบ่งเป็นช่วง ๆ ตามบทนำเสนองานของแต่ละภูมิภาค

2. เนื้อหาในวิดีโอ ภาพพรีวิวกลางจอคือตัวละครผึ่งนำทางภาคกลาง ยืนอยู่หน้าวัด  
ไชยวัฒนาราม พร้อมนำเสนอเมนู ต้มยำกุ้ง โดยมีการใส่กล่องคำพูดเพื่อบอกเล่าเรื่องราว

3. การทำงาน แถบไทม์ไลน์ด้านล่างแสดงลำดับเหตุการณ์ของวิดีโอที่กำลังถูกแก้ไข  
มีการใช้เอฟเฟกต์และเลย์เออร์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับสื่อแนะนำอาหารไทยสี่ภาคชิ้นนี้

4. การพากย์เสียง ผู้วิจัยทำการพากย์เสียงเองโดยใช้โปรแกรมบันทึกเสียง เพื่อ  
บันทึกเสียงพูดสดลงไป ใช้ฟังก์ชัน “Voice Effects” ใน CapCut เพื่อเปลี่ยนโทนเสียงให้ดูสนุกสนาน เข้ากับ  
บุคลิกของของตัวละครผึ่ง และปรับให้เสียงสูงขึ้น หรือเสียงลึกขึ้น เพื่อให้ดูเป็นการตุนมากขึ้น มีการแทรก  
เสียงสั้นๆ เช่น ปั้ง และเสียงดนตรีประกอบเบา ๆ เพื่อเน้นจังหวะที่ข้อความใน กล่องคำพูด ปรากฏขึ้นมา  
ช่วยให้การแนะนำอาหารไทยสี่ภาคมีความน่าสนใจและไม่น่าเบื่อ

## ผลการวิจัย

การทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทย สี่ภาค ได้ดำเนินการจนเสร็จสมบูรณ์เป็นที่เรียบร้อย โดยทางผู้วิจัยได้นำเอาผลดำเนินงาน และสามารถสรุปผลงานได้ดังนี้

1. ผลการดำเนินงาน
2. การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ
3. การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา
4. การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง 30 คน

การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา

สรุปผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของ การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของ การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาที่น่าสนใจมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.33	0.58	มาก
2. เนื้อหาที่ใช้ในการนำเสนอมีความถูกต้องชัดเจน	4	1	มาก
3. เนื้อหาที่น่าสนใจมีความน่าสนใจ	4.33	0.58	มาก
4. เนื้อหาที่น่าสนใจสามารถนำไปต่อยอดได้	4.33	0.58	มาก
5. การออกแบบสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์ของอาหารไทยทั้งสี่ภาค	3.67	0.58	มาก
6. สามารถสื่อถึงอาหารไทยแต่ละภาคได้อย่างชัดเจน	3.67	0.58	มาก
7. อาหารแต่ละชนิดสามารถสื่อถึงอาหารไทยแต่ละภาคได้อย่างชัดเจน	4.33	1.15	มาก
8. การออกแบบตัวละครมีความเป็นผู้นำทางตามวัตถุประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.17</b>	<b>0.70</b>	<b>มาก</b>

จากตาราง 1 แสดงผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาที่มีต่อการสร้างสื่อแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.17 (S.D. = 0.70) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก

จากตาราง 1 แสดงผลการประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของสื่อ การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การออกแบบตัวละครมีความเป็นผิ้วนำทางตามวัตถุประสงค์ มีค่า  $\bar{X} = 4.67$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ เนื้อหาที่มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย มีค่า  $\bar{X} = 4.33$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับมาก และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ เนื้อหาที่ใช้ในการนำเสนอมีความถูกต้องชัดเจน มีค่า  $\bar{X} = 4$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1 อยู่ในระดับมาก

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อของ การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. การออกแบบตัวละครมีความสวยงามและมีความเป็นผิ้วนำทาง ตามวัตถุประสงค์	4.33	1.15	มาก
2. มีการออกแบบตัวละครที่ดึงดูดใจ	4	1	มาก
3. สีของตัวละครมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
4. การจัดแสงมีความเหมาะสม	4	1	มาก
5. การจัดฉากมีความสวยงาม	3.33	0.58	ปานกลาง
6. การจัดองค์ประกอบของสื่อมีความเหมาะสม	4	0	มาก
7. การนำเสนอในรูปแบบ โมเดลการ์ตูนแอนิเมชัน มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
8. การเคลื่อนไหวของโมเดลการ์ตูนแอนิเมชัน มีความเหมาะสม	3.67	1.15	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.96</b>	<b>0.76</b>	<b>มาก</b>

จากตาราง 2 แสดงผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อที่มีต่อการสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.96 (S.D. = 0.76) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่ออยู่ในระดับมาก

จากตาราง 2 แสดงผลการประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สีของตัวละครมีความเหมาะสม มีค่า  $\bar{X} = 4.67$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การออกแบบตัวละครมีความสวยงามและมีความเป็นผิ้วนำทางตามวัตถุประสงค์ มีค่า  $\bar{X} = 4.33$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.15 อยู่ในระดับมาก และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ การจัดฉากมีความสวยงาม มีค่า  $\bar{X} = 3.33$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อ การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. การออกแบบมีความเป็นเอกลักษณ์ของผืนอาหารไทยสี่ภาค แต่ละภาค	4.67	0.48	มากที่สุด
2. การออกแบบตัวละครมีความเป็นผืนตามวัตถุประสงค์	4.83	0.46	มากที่สุด
3. การนำเสนอในรูปแบบโมเดลการ์ตูนอนิเมชัน มีความสวยงาม	4.73	0.52	มากที่สุด
4. มีการใช้สีที่สื่อถึงผืนอาหารไทยสี่ภาคในแต่ละภาค	4.73	0.52	มากที่สุด
5. มีการจัดแสงและฉากที่เหมาะสม	4.77	0.43	มากที่สุด
6. มีการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม	4.57	0.63	มากที่สุด
7. การนำเสนอมีความชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย	4.70	0.60	มากที่สุด
8. การนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.67	0.55	มากที่สุด
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.71</b>	<b>0.52</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อ การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 30 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.71 (S.D. = 0.52) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด

จากตาราง 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อ การสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การออกแบบตัวละครมีความเป็นผืนตามวัตถุประสงค์ มีค่า  $\bar{X} = 4.83$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.46 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ มีการจัดแสงและฉากที่เหมาะสม มีค่า  $\bar{X} = 4.77$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.43 อยู่ในระดับมากที่สุด และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ มีการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม มีค่า  $\bar{X} = 4.57$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.63 อยู่ในระดับมากที่สุด

### สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำวิจัย ผู้วิจัยได้สรุปผลงานไว้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาค ซึ่งให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างสภาพภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตที่เรียบง่ายผูกพันกับธรรมชาติ โดยแต่ละภาคมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวผ่านรสชาติและวัตถุดิบหลักที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

อีกทั้งยังมีการรับอิทธิพลวัฒนธรรมภายนอก (เช่น จีน, มลายู) มาผสมผสานอย่างลงตัว อาหารไทยทุกภาค มีเอกลักษณ์ร่วมกันคือเป็นอาหารที่รับประทานคู่กับข้าวมีรสชาติ มีความพิถีพิถัน และใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ

1. ผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาที่มีต่อการสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.17 (S.D. = 0.70) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก
2. ผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อที่มีต่อการสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.96 (S.D. = 0.76) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่ออยู่ในระดับมาก
3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อ การสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.71 (S.D. = 0.52) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด

### อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยครั้งนี้พบว่า การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมความรู้เรื่อง การอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสู่ภาคบรรลพวิฑูประสงค์ดังนี้ คือ การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมความรู้เรื่อง การอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสู่ภาค ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 3 หัวข้อ โดยใช้หลักการสร้างสื่อแอนิเมชัน และทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ความหมายของสื่อ ที่มาของสื่อ ประเภทของสื่อ รวมถึงเรื่องการออกแบบตัวละคร การใช้สี และการจัดองค์ประกอบของสื่อ จะเห็นได้จากผลประเมินประสิทธิภาพสื่อแอนิเมชัน โดยรวมจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย 3.96 อยู่ในระดับดี และสอดคล้องกับบทความวิจัยของ (ชญาณี อุประ และ ประภาพร ต๊ะตง, 2566) ที่พัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อใช้ในการสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้น ผ่านทางรูปแบบของสื่อที่ง่ายต่อการจดจำ มีความน่าสนใจ และเข้าใจง่าย การออกแบบตัวละครและการจัดองค์ประกอบของสื่อเพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสู่ภาค มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน เรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์อาหารไทยสู่ภาค มีค่าเฉลี่ย 4.71 อยู่ในระดับดี เพราะสื่อมีความน่าสนใจ และสอดคล้องกับบทความวิจัยของ (อภิวัฒน์ ชัยกลาง และ พิมพ์ชนก สุวรรณศรี, 2567)

## ข้อเสนอแนะ

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่าโครงการมีการเล่าเรื่องที่ชัดเจนและน่าสนใจ มีโครงเรื่องที่เข้าใจง่ายและมีตอนจบที่ดี สามารถสะท้อนอัตลักษณ์อาหารไทยสี่ภาคได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้และความเข้าใจในอาหารไทยทั้งสี่ภาค อีกทั้งการดำเนินเรื่องสามารถสื่อสารอารมณ์และสาระสำคัญของงานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า งานวิจัยยังสามารถปรับปรุงในด้านการขยายรายละเอียดของเรื่องราวในบางช่วง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจการใช้วัตถุดิบท้องถิ่นตามธรรมชาติ ของแต่ละภาคเพื่อประโยชน์ทางโภชนาการและตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ พบว่างานโดยรวมมีความเหมาะสมและสามารถสื่อสารแนวคิดได้ดี แต่ยังมีจุดที่สามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้ โดยเฉพาะการทำให้การเคลื่อนไหวของตัวละครดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น ควรเพิ่มรายละเอียดของการเคลื่อนไหวในบางช่วงเพื่อให้ออกมามีชีวิตชีวาและน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้สามารถเสริมด้วย Sound Effect เพื่อเพิ่มอารมณ์และทำให้งานดูต่อเนื่องมากขึ้น อีกทั้งควรปรับการเล่าเรื่องให้กระชับ เพื่อช่วยเพิ่มความน่าสนใจและยกระดับคุณภาพของผลงานโดยรวม

## เอกสารอ้างอิง

กระยาทิพย์ เรือนใจ. 2537. *กับข้าวชาวใต้*. ยูโรปา เพลส บริษัทจำกัด. กรุงเทพฯ.

เจริญศรี พอเวียง. 2538. *อาหารไทย 4 ภาค*. สำนักพิมพ์แม่บ้าน. กรุงเทพฯ.

ชฎานิน อุประ และ ประภาพร ต๊ะดง. (2566). การพัฒนาสื่อการสอน แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แม่ฮ่องสอน เมืองสามหมอก *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่ชุมชน*, 1(1), 48-59. สืบค้นจาก <http://li02.tci-thaijo.org/index.php/STC/article/view/497>

ลิเคิร์ต, เรนซิส (1932). “เทคนิคสำหรับการวัดทัศนคติ” *วารสารจิตวิทยา* 140: 1-5

ศรีสมร คงพันธ์ และคณะ. 2535. *อาหารปักษ์ใต้*. สำนักพิมพ์แสงแดด. กรุงเทพฯ.

อบเชย อิมสบาย. 2544. *อาหารไทย 4 ภาค*. สำนักพิมพ์แสงแดด. กรุงเทพฯ

อภิวัฒน์ ชัยกลาง และ พิมพ์ชนก สุวรรณศรี. (2567). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แก๊งคอลเซ็นเตอร์ *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่ชุมชน*. 2(6), 63-73. สืบค้นจาก <https://li02.tci-thaijo.org/index.php/STC/article/view/828>