

## บทที่ 5

### สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการดำเนินงาน

การจัดทำแอนิเมชันการประหยัดน้ำและไฟฟ้า ทางคณะผู้จัดทำได้รวบรวมข้อมูลที่จำเป็นที่ต้องใช้ในการแอนิเมชัน และเกี่ยวข้องกับการประหยัดน้ำและไฟฟ้าเพื่อให้ทราบถึงคุณค่าที่ได้รับจากการประหยัดน้ำและไฟฟ้า อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เยาวชน และผู้ใหญ่ให้ความสนใจในการประหยัดน้ำและไฟฟ้ามากขึ้น

ประโยชน์ของแอนิเมชันเรื่องการประหยัดน้ำและไฟฟ้า ได้นำข้อมูลที่เป็นจุดเด่นของประโยชน์ที่จะได้รับจากการประหยัดน้ำและไฟฟ้า มานำเสนอในรูปแบบของแอนิเมชัน 2 มิติในที่นี้ คณะผู้จัดทำได้นำเสนอประโยชน์ที่จะได้รับจากการประหยัดน้ำและไฟฟ้า ซึ่งกล่าวถึงความน่าสนใจของการประหยัดน้ำและไฟฟ้า เช่น ทำอย่างไรถึงจะประหยัดน้ำประหยัดไฟฟ้า และวิธีการใช้น้ำและใช้ไฟฟ้าให้เป็นประโยชน์

คณะผู้จัดทำกล่าวถึงรายละเอียดของการประหยัดน้ำและไฟฟ้าในแอนิเมชัน 2 มิตินี้เพื่อให้เยาวชนทราบถึงความสำคัญจากการประหยัดน้ำประหยัดไฟฟ้า ตลอดจนให้ความสนใจในการประหยัดน้ำและไฟฟ้ามากขึ้น เพราะเยาวชนส่วนใหญ่ใช้น้ำและไฟฟ้าอย่างสิ้นเปลือง เพื่อให้เป็นสื่อกลางในการชักชวนเยาวชนให้ตระหนักถึงการประหยัดน้ำและไฟฟ้ามากขึ้น

### ปัญหาและอุปสรรค

1. ความรู้เกี่ยวกับการประหยัดน้ำและไฟฟ้า ในชีวิตประจำวันดังนั้นคณะผู้จัดทำใช้เวลานานในการศึกษาค้นคว้าพัฒนา เพื่อนำมาสร้างเป็นสื่อความรู้อิเล็กทรอนิกส์
2. ปรับแก้ข้อมูลหลายครั้ง เนื่องจากการประกอบฉากยังมีเรื่องของภาพและเสียงที่ไม่ตรงกัน จึงต้องใช้เวลาในการปรับแก้หลายครั้ง
3. ขาดทักษะในด้านโปรแกรม Adobe Flash CS6 และ Adobe Premiere Pro จึงใช้เวลาในการเรียนรู้เพื่อนำไปพัฒนาในช่วงระยะเวลาหนึ่ง
4. การตัดต่อใส่เอฟเฟคต้องใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการใส่เอฟเฟค แต่เกิด ปัญหาในการนำไฟล์จากโปรแกรม Adobe Flash CS6 เข้าไปดำเนินการทำงานต่อ ซึ่งคณะผู้จัดทำ ต้องหาวิธีในการใส่เอฟเฟค ด้วยวิธีต่าง ๆ มากยิ่งขึ้นทำให้ใช้เวลาในการพัฒนาแอนิเมชันนานขึ้น

### ข้อเสนอแนะ

1. การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้สามารถนำไปต่อยอดหรือสร้างแบบทดสอบเพื่อช่วยเพิ่มความรู้และความน่าสนใจของการประหยัดน้ำและไฟฟ้า
2. การ์ตูนแอนิเมชันนี้ยังสามารถเพิ่มเติมเนื้อหาให้มีความน่าสนใจ และสนุกสนานดูใจเยาวชน สมัยใหม่ที่ไม่ชอบประหยัดน้ำประหยัดไฟฟ้า
3. การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้สามารถนำไปพัฒนาจากรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติเป็นรูปแบบ 3 มิติได้
4. วิธีการนำเสนอแอนิเมชัน ควรยกตัวอย่างให้สอดคล้องกับปัจจุบันในกลุ่มเป้าหมายอายุ 10 ปีขึ้นไป