

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

1.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

แอนิเมชัน รามเกียรติ์ ตอน “กำเนิดหนุมาน” สามารถนำไปประยุกต์ใช้เรื่องความบันเทิง มีสาระ สอดแทรกคุณธรรม และ จริยธรรม สนุกสนานให้แก่ผู้ชมในวัยเด็กตั้งแต่ ประถมศึกษาขึ้นไป และแทรกคำสอน แทรกคุณธรรม ลงไปในแอนิเมชันเรื่องนี้ด้วย

1.2 ปัญหาอุปสรรคและแนวทางแก้ไข

การ์ตูน แอนิเมชัน รามเกียรติ์ ตอน “กำเนิดหนุมาน” เป็นสื่อการนำเสนอรูปแบบ แอนิเมชัน 3 มิติ หาข้อมูลได้ค่อนข้างยาก และการทำเนื้อเรื่อง ที่ให้มีความน่าสนใจอยู่ในตัวมันเอง ไม่ว่าจะเป็น การสร้าง Model หรือจะเป็น การทำภาพเคลื่อนไหว (Animation) ต่าง ๆ ของ Model รวมถึง การพากย์ตัวละครในรามเกียรติ์ จึงทำให้การพัฒนาโครงการเป็นไปได้ช้า โดยเฉพาะ การปั้น โมเดล

การสร้างโมเดลให้เหมาะกับ เนื้อเรื่อง นั้นจำเป็นต้องใช้เวลามากกว่าที่คาดการณ์ไว้ในตอนแรก เนื่องจากการสร้าง Model และการทำ Animation นั้นค่อนข้างยากกว่าที่คาดการณ์ไว้ตอนแรก จึงทำให้การพัฒนาเป็นไปได้ช้า

5.3 ข้อจำกัดของระบบ

5.3.1 ไม่สามารถแก้ไขเนื้อเรื่องได้ แก้ไขแล้วต้องทำตั้งแต่เริ่มใหม่

5.3.2 ตัวโปรแกรม MikuMikuDance เมื่อ ไปแก้ไข โมเดล โดยที่โมเดลยังค้างอยู่ในโปรแกรมจะเกิด Error และ งานจะหายไปทั้งหมด

5.4 ข้อบกพร่องระบบ

5.4.1 Model ตัวละครมีส่วนที่ผิดเพี้ยนไปอย่างมาก

5.4.2 ตัวพญูษณะ จะทับตัว สระไปทำให้ความหมายผิดเพี้ยน

5.5 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อ

- 5.5.1 ทำโมเดลคร่าว ๆ แล้วนำมาตรวจสอบดู
- 5.5.2 พยายามหาวิธีที่ทำให้พยัญชนะ ไม่ทับกับ สระ
- 5.5.3 คิดเนื้อเรื่องให้เหมาะสม และ ค่อยลงมือทำ