

## บทที่ 5

### สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการดำเนินงาน

แอนิเมชัน เรื่อง ผีเสื้อ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 และผู้ที่สนใจได้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับผีเสื้อ ตั้งแต่ระยะวางไข่ ระยะหนอน ระยะดักแด้ และจนเป็นระยะโตเต็มวัย อีกทั้งยังพูดถึงประโยชน์และโทษของผีเสื้อ เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจในวงจรชีวิตของผีเสื้อ โดยการนำเสนอจะเป็นรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันที่สามารถเข้าใจได้ง่าย มีภาพและเสียงประกอบที่แตกต่างจากตำราเรียน ทำให้มีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

คณะผู้จัดทำได้ทำการจัดทำตามขั้นตอนที่กำหนดไว้โดยเริ่มจากการรวบรวมและหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวกับผีเสื้อ จากในหนังสือ และอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง คณะผู้จัดทำใช้เทคนิคในการนำเสนอในการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 ใช้ในการวาดฉากและตัวละคร โปรแกรมการพากย์เสียงของตัวละคร ใช้โปรแกรม Nero Wave Editor 12 ให้การบันทึกเสียงและตัดต่อเสียง เพื่อให้ได้โปรแกรมที่สมบูรณ์แบบมากขึ้น

#### ปัญหาและอุปสรรค

1. ปัญหาในการสร้างงานแอนิเมชัน เนื่องจากคณะผู้จัดทำยังขาดความชำนาญในโปรแกรมที่ใช้สร้างงาน จึงทำให้เกิดความยากลำบากในการใส่เทคนิคต่างๆ ให้กับงาน
2. เนื่องจากผีเสื้อมีความหลากหลายในสายพันธุ์ จึงทำให้เกิดความซับซ้อนในการสร้างแอนิเมชัน ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงหยิบยกผีเสื้อบางส่วนมาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน
3. การทำภาพเคลื่อนไหว ให้กับตัวละครยังไม่สมจริง ไม่เป็นธรรมชาติเท่าที่ควร
4. การอัดเสียง และนำมาใช้งานเสียงบางฉากไม่ได้คุณภาพ มีเสียงแทรก เสียงเบาไป และน้ำหนักเสียงในการพูดที่ไม่เท่ากัน มีเสียงลมหายใจ จึงทำให้เกิดการอัดเสียงซ้ำใหม่หลายรอบ จึงใช้เวลานานในการบันทึก
5. คณะผู้จัดทำใช้เครื่องคอมพิวเตอร์จากหลายที่ ทั้งเครื่อง PC ที่บ้านหรือเครื่อง Notebook เครื่อง PC ที่ห้องอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัย แต่ละเครื่องมี Version ของ Microsoft Office และ Adobe ที่แตกต่างกันจึงทำให้เกิดปัญหาในการจัดทำงานแอนิเมชัน

### ข้อเสนอแนะ

1. ยังมีผีเสื้ออีกหลายสายพันธุ์ที่สามารถนำมาศึกษาเพิ่มเติมเพื่อให้ความหลากหลายในงานแอนิเมชัน
2. สามารถพัฒนาเนื้อหาเกี่ยวกับ แมลงสายพันธุ์อื่น เช่น แมลงปอ แมลงวัน ตั๊กแตน ฯลฯ ในงานแอนิเมชันได้
3. การนำแอนิเมชันเรื่อง ผีเสื้อ สามารถนำไปพัฒนาเป็นการ์ตูน 3D ได้ เพื่อให้เกิดความสมจริง หรือ ให้เกิดความคล้ายคลึงกับของจริง
4. สามารถจัดหาโปรแกรมอัดเสียงที่มีคุณภาพ ที่สามารถปิดเสียงรบกวนรอบข้างได้ เพื่อให้ได้เสียงพากย์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น