

ปริญญานิพนธ์เรื่อง	: การ์ตูนแอนิเมชันหนังตะลุงสองมิติ : 2D Cartoon Animation Shadow Play
ผู้จัดทำปริญญานิพนธ์	: นายธนาวัฒน์ นวลมิ่ง รหัสนักศึกษา 50-07024-69179 : นายณัฐพล เป้าทอง รหัสนักศึกษา 50-07024-69183
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์ศุภพัฒน์ สรรพจักร
คณะ	: วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
สาขา	: วิทยาการสารสนเทศคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา	: 2553

บทคัดย่อ

หนังตะลุงเป็นศิลปะการแสดงท้องถิ่นอย่างหนึ่งของภาคใต้ เป็นการเล่าเรื่องราวที่ผู้กร้อย เป็นนิยาย ดำเนินเรื่องด้วยบทร้อยกรองที่ขับร้อง เป็นสำเนียงท้องถิ่น มีบทสนทนาแทรกเป็นระยะ และใช้การแสดงเงาบนจอภาพเป็นสิ่งดึงดูดสายตาของผู้ชม ซึ่งการว่าบทสนทนา นายหนังตะลุง เป็นคนแสดงเองทั้งหมด จากการศึกษาการเผยแพร่ศิลปะพื้นบ้านหนังตะลุง พบว่าคนรุ่นใหม่ไม่ค่อยสนใจกับศิลปะพื้นบ้านหนังตะลุง อันเนื่องมาจาก 1) การแสดงสดของหนังตะลุงต้องใช้บุคลากรจำนวนมาก 2) การสืบทอดต้องใช้บุคลากรที่มีความสามารถพิเศษ 3) ใช้ระยะเวลาในการรับชม

จากการศึกษาสภาพปัญหาการเผยแพร่ศิลปะพื้นบ้านหนังตะลุงที่เกิดขึ้น คณะผู้จัดทำจึงได้มีแนวคิดในการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการสอนและเผยแพร่ศิลปะพื้นบ้าน โดยการออกแบบและสร้างการ์ตูนแอนิเมชันหนังตะลุง และสามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันศิลปะพื้นบ้านแขนงอื่นๆ

เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนา 1) โปรแกรม Macromedia Flash 2) โปรแกรม Adobe Photoshop 3) โปรแกรม Ulead Video Studio 4) โปรแกรม Aegisub