

แนวทางการพัฒนาสื่อด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน*

The Development of 2 Dimensional Animation in New Media for ASEAN Cultural Transmission

สุดารัตน์ สอนบัว**

บทคัดย่อ

วัฒนธรรมของประเทศกลุ่มอาเซียนมีความหลากหลายและเป็นสิ่งที่บุคคลทั่วไปให้ความสนใจ ต้องการรับรู้และสัมผัสวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ ดังนั้น การสร้างสื่อเพื่อถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญ ผู้พัฒนาสื่อจึงควรให้ความสำคัญในการเลือกผลิตสื่อที่สามารถเข้าถึงและตอบสนองความต้องการของบุคคลทั่วไป โดยปัจจุบัน คนในสังคมมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อต่างๆ ได้ง่าย และมีความสนใจในการรับรู้เรื่องราวต่างๆ ในรูปแบบสื่อใหม่ผ่านทางสื่อดิจิทัลมีเดีย อาทิเช่น Facebook, Line, Instagram, Website, Youtube มากกว่าสื่อโทรทัศน์ วิทยุ และสิ่งพิมพ์

บทความเรื่องนี้ กล่าวถึง ความหมาย ประเภทของสื่อใหม่ และนำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน เรื่อง การทักทาย ของประเทศไทย ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการรับชมสื่อ คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา และมีกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นตัวละครเล่าเรื่อง ประกอบภาพ เสียง ตามหลัก 3 P คือ (1) P 1 = การเตรียมงาน (Pre – production) (2) P 2 = ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ (Production) และ (3) P 3 = Post - production เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียนให้มีความน่าสนใจ สามารถเข้าถึงบุคคลทั่วไปได้อย่างรวดเร็ว และเพื่อให้บุคคลที่สนใจพัฒนาสื่อใหม่ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ได้รับรู้และเข้าใจขั้นตอนการพัฒนาสื่อและสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อต่อไปได้

คำสำคัญ: สื่อใหม่, การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ, วัฒนธรรมอาเซียน

* บทความนี้ เขียนขึ้นเพื่อนำเสนอในโครงการประชุมวิชาการระดับชาติ เรื่อง “อาเซียนบนเส้นทางประชาคม” (ASEAN on the Path of Community) ประเด็นด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรม ครอบคลุมสาระด้านสื่อสารมวลชน

** อาจารย์ คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง

* This article is aimed to present in The National Conference of "ASEAN on the Pathway of Community" specifically for the socio-culture and mass media.

** Lecturer Faculty of Mass Communication , Ramkhamhaeng University

Abstracts

The diversity of ASEAN culture is interested in general public. It is an essential for ASEAN people to perceive and connect to each other culture. Therefore, a contribution of media to exchange the culture is a necessity. Thus, media producer should consider to provide a capability of cultural media which can fulfill the people demand. Especially, at the present time, people are able to access many media platforms in particular the new media or digital media including Facebook, Line, Instagram, Website, Youtube. These new media is coming to be the first priority while the old media (e.g. television, broadcasting radio, newspaper) is fading down.

This article aims to project the definition of new media and proposes the development of 2 dimensional animation (2D animation) by using the greeting of Thai, Philippines and Indonesian as a subjects. The group of study is a children in primary school level. The creating process of this study used the method of 3P which are P1 (Pre-production), P2 (Production), and P3 (Post-production) via 2D character, image, and sound. The author expects that this study will be the new pathway and guideline for using a digital media as a cultural tool in the future.

Keywords: New Media, 2 Dimensions Animation , ASEAN Culture

บทนำ

กลุ่มประเทศอาเซียนรวมตัวกันเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนเพื่อให้ประชาชนมีความอยู่ดีกินดีปราศจากโรคร้ายไข้เจ็บ มีสิ่งแวดล้อมที่ดีและมีความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกันโดยเน้นการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจระหว่างประเทศสมาชิกในด้านความเชื่อมโยงทางประวัติศาสตร์ มรดกทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ระดับภูมิภาคร่วมกัน (กรมอาเซียน กระทรวงการต่างประเทศ, 2553) การรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมของแต่ละประเทศในกลุ่มอาเซียนจึงมีความสำคัญเพราะหากมีความเข้าใจในวัฒนธรรมของแต่ละประเทศจะสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาทางด้านการศึกษา เศรษฐกิจ สังคมได้

ปัจจุบันมีสื่อที่ถ่ายทอดวัฒนธรรมกลุ่มประเทศอาเซียนมีหลากหลายรูปแบบ อาทิ สื่อเผยแพร่ในโทรทัศน์ วิทยุ สิ่งพิมพ์ และสื่อใหม่ผ่านทางสื่อดิจิทัลมีเดีย อาทิเช่น Facebook, Line, Instagram, Website, Youtube และพบว่าบุคคลทั่วไปจะให้ความสนใจรับข่าวสาร แหล่งความรู้ ความบันเทิงผ่านสื่อใหม่มากกว่าสื่อโทรทัศน์ วิทยุ และสิ่งพิมพ์ สาเหตุที่ทำให้ “สื่อใหม่” เติบโต 1. ไลฟ์สไตล์ของคนยุคใหม่นิยมออกนอกบ้านทำกิจกรรม ทำให้มีเวลาดูทีวีน้อยลง 2. สื่อหลักอย่าง ทีวี มีราคาแพง บางสินค้าและบางแคมเปญสามารถใช้สื่อ New Media ทดแทนได้ หากเป็นแคมเปญง่ายๆ ที่รู้จักกันดี 3. ต้นทุนของ New Media ต่ำกว่า ดังนั้นในภาวะเศรษฐกิจซบเซา คนจะหันไปใช้ New Media ที่มี ต้นทุนต่ำมาผสมผสานกับสื่อเก่าที่มีราคาแพง 4. บางมีเดีย ช่วยเสริมให้บุคลิกแบรนด์ดูทันสมัยมากขึ้น เช่น สินค้าที่นิยมโฆษณาบนรถไฟฟ้าบีทีเอส เพื่อสร้างบุคลิกของแบรนด์ ให้ดูทันสมัย 5. ใช้ร่วมกับสื่อดั้งเดิม โทรทัศน์ วิทยุ หรือสิ่งพิมพ์ ในการทำตลาดแบบ IMC (Integrated Marketing Communication) ที่ต้องผสมผสานกลยุทธ์การตลาดครบวงจร 6. ใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์ให้กับสินค้า แต่ต้องเลือกใช้สื่อ และทำเลที่ตั้งตรงกับกลุ่มเป้าหมาย 7. เทคโนโลยีของ New Media มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะในโลกออนไลน์สามารถใช้ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือการตลาดในการเข้าถึงไลฟ์สไตล์ของกลุ่มเป้าหมาย (พิมพ์นรี ธีระธรรมสนธิ, 2560)

จากประเด็นดังกล่าวข้างต้น ผู้พัฒนาสื่อจึงควรเลือกผลิตสื่อที่สามารถเข้าถึงและตอบสนองความต้องการของบุคคลทั่วไป หรือกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการถ่ายทอดสื่อที่ผลิตขึ้น ดังนั้น บทความนี้จะนำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นสื่อที่สามารถเคลื่อนไหว ทำให้สื่อมีความน่าสนใจ และสามารถเข้าถึงบุคคลทั่วไปได้อย่างรวดเร็ว และเพื่อให้บุคคลที่สนใจพัฒนาสื่อใหม่ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ได้รับรู้และเข้าใจขั้นตอนการพัฒนาสื่อและสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อต่อไปได้

แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อใหม่และแอนิเมชัน

1. ความหมายของสื่อใหม่

สื่อใหม่ (New media) หมายถึง สื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ได้พร้อมกันเป็นการสื่อสารสองทาง และสื่อยังทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างร่วมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน โดยรวมเอาเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิมรวมเข้ากับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีสัมพันธ์ ทำให้สื่อ

สามารถสื่อสารได้สองทางผ่านทางระบบเครือข่ายและมีศักยภาพเป็น สื่อแบบประสม (Multimedia) ปัจจุบันสื่อใหม่พัฒนาขึ้นหลากหลายและเป็นที่รู้จักและนิยมกันมากขึ้น (Burnett & Marshall, 2003, pp. 40-41)

สื่อใหม่ (New Media) หมายถึง สื่อที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีจากระบบ อนุาล็อก หรือสื่อดั้งเดิม มาเป็นระบบดิจิทัล ทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียง และ ข้อความไปพร้อมกัน เช่น Internet Website E-Book E-mail เป็นต้น และสามารถตอบสนอง ความต้องการข้อมูลข่าวสารได้อย่างอิสระมากขึ้น (พสนันท์ ปัญญาพร, 2555)

2. ประเภทสื่อใหม่ ประกอบด้วย 1) เว็บไซต์ (Web site) 2) อินเทอร์เน็ต (Internet) 3) อีเมล (E-mail) 4) เทคโนโลยีสำหรับอุปกรณ์พกพาหรือแพลตฟอร์มเคลื่อนที่ (Mobile Platform) 5) วิดีโอเกม และโลกเสมือนจริง 6) ซีดีรอมมัลติมีเดีย 7) ซอฟต์แวร์ 8) บล็อกและวิกิ 9) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) 10) ผู้ให้บริการสารสนเทศ 11) โทรศัพท์โต้ตอบ 12) อุปกรณ์พกพาหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือ พีดีเอ พอดแคสต์ 13) นวนิยายแบบข้อความหลายมิติ (Hypertext fiction) (พิมพ์นรี ธีระธรรมสน์, 2560)

3. ความหมายและประเภทของแอนิเมชัน

สมหมาย ตามประวัติ (2555) ได้อธิบายความหมายของแอนิเมชัน (Animation) หรือ ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นโดยการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกัน ด้วยความเร็วสูง ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว โดยปกติความเร็วของภาพเคลื่อนไหวจะฉาย ด้วยความเร็วที่ต่างกันขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล (output) โดยถ้าฉายเป็นภาพยนตร์จะฉายด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ถ้าถ่ายทอดในระบบ PAL จะฉายด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาที แต่ในระบบ NTSC จะฉายด้วยความเร็ว 29.97 หรือ 30 เฟรมต่อวินาที

ประเภทของภาพเคลื่อนไหว แบ่งได้ 2 ประเภท คือ (สมหมาย ตามประวัติ, 2555)

1) 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นได้ทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควรและการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก เช่น ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏตามเว็บต่างๆ รวมทั้ง Gif Animation

2) 3D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มองเห็นได้ทั้งความสูง ความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากถึงมากที่สุด เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง NEMO เป็นต้น

รูปแบบของภาพเคลื่อนไหว มี 3 แบบ คือ (สมหมาย ตามประวัติ, 2555)

1) Traditional Animation หรือ Hand Drawing Animation หรือ 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพหลายๆพื้นภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องโดยใช้ เวลาไม่กี่วินาที เช่น 1 วินาที ใช้รูป 24 เฟรม เป็นภาพเคลื่อนไหวสมัยแรกเริ่มที่มักจะใช้การวาดด้วยมือ งานประเภทนี้พบเห็นได้ทั่วไปในการทำ ภาพเคลื่อนไหวยุคแรก ๆ ซึ่งใช้เทคนิคการวาดด้วยมือที่ละแผ่น ข้อดีของการทำภาพเคลื่อนไหวชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าชม แต่มีข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิต

มาก ต้องใช้ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) จำนวนมากและต้นทุนการผลิตสูง

2) Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation ภาพเคลื่อนไหวประเภทนี้ ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวต้องเข้าไปทำการเคลื่อนไหวโดยตรงกับแบบจำลอง (Model) และทำการถ่ายภาพเอาไว้ทีละเฟรม ๆ แบบจำลองนี้อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างจากดินน้ำมัน การทำ Stop Motion นี้ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก

3) Computer Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มักพบกันได้บ่อยในยุคปัจจุบัน เนื่องจากการใช้โปรแกรมเป็นไปได้ง่ายและมีการนำหลักการแบบ 2D เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรม ซึ่งทำได้ง่ายและสะดวกในการแก้ไขและการแสดงผล ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ที่สามารถช่วยในการทำภาพเคลื่อนไหวเช่น โปรแกรม 3DS Max, Maya, Adobe flash เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาและลดต้นทุนการผลิตเป็นอย่างมากจึงเป็นชนิดที่นิยมทำกันมาก

4. การพัฒนาสื่อด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นการสร้างตัวการ์ตูนเพื่อเล่าเรื่องราวสื่อด้วยภาพ ผ่านการเคลื่อนไหวลักษณะและท่าทางของตัวการ์ตูนที่มีรูปร่างหน้าตารักมีท่าทางเกินจริงทั้งสีหน้า น้ำเสียง อารมณ์ เหตุการณ์ ฉากบรรยายของเรื่อง รวมทั้งสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ช่วยในการเล่าเรื่องด้วยภาพมากกว่าคำพูด สิ่งเหล่านี้ต้องได้รับการออกแบบไม่ว่าจะเป็น เนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก สีสน หรือบรรยากาศของเรื่องที่ต้องมีความแปลกใหม่ โดดเด่น สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจของคนดู พร้อมทั้งมีเนื้อหาสอดคล้องจึงจะทำให้การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวไปสู่แนวคิดหลักของเรื่องได้ (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548) สื่อการ์ตูนสามารถทำหน้าที่ในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ที่ปลูกฝังวิธีคิด บทเรียน แนวทาง สะท้อนปัญหา และให้คุณค่าทางจิตใจได้เป็นอย่างดี (กัญเกียรติ ญาติเสมอ, 2548)

ผู้พัฒนาสื่อจำเป็นจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการวางแผนการพัฒนา การเตรียมการพัฒนา การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการพัฒนา และการประเมินผลการพัฒนาสื่อใหม่ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน ในบทความเสนอหลัก 3P ดังนี้

1) P 1 = การเตรียมงาน (Pre – production)

ในขั้นตอนนี้ คือจุดเริ่มต้นของการทำงาน ต้องมีการวางแผนเตรียมรายละเอียดขั้นตอน วิธีการทำงานอย่างละเอียดและชัดเจน เพื่อนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ก่อนมาออกแบบตัวละครในสื่อใหม่ ฉากหรืออินเทอร์เน็ตเฟสของสื่อ จากนั้นสร้างกรอบภาพแสดงเรื่องราวการเคลื่อนไหว (Storyboard) เพื่อให้มองเห็นถึงรูปแบบของสื่อและการจัดวางของสื่อใหม่

2) P 2 = ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ (Production)

ในขั้นนี้ เมื่อได้ทำ Storyboard ขึ้นมาแล้ว จะทำการผลิตสื่อตาม Storyboard ที่กำหนดไว้ พร้อมทั้งบันทึกเสียงภาพ เสียงดนตรี เสียงประกอบต่างๆ และสร้างการเคลื่อนไหวตัวละครในสื่อให้พร้อมใช้งาน ในส่วนนี้การพัฒนาได้มีการนำโปรแกรมสำเร็จรูปเข้ามาใช้ คือ โปรแกรม Adobe Illustrator, Character Animator CC, Premiere Pro CC

3) P3 = Post - production คือ ขั้นตอนสุดท้าย เมื่อได้สื่อแล้ว จะนำสื่อใหม่ดังกล่าวไปตรวจสอบคุณภาพ เพื่อตรวจหาข้อผิดพลาดของสื่อใหม่ ก่อนใช้งานจริง

แนวทางการพัฒนาสื่อใหม่ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน

สำหรับในบทความนี้ได้เสนอแนวทางการพัฒนาสื่อใหม่ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน เรื่อง การทักทาย ของประเทศไทย ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการรับชมสื่อ คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา และมีกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นตัวละครเล่าเรื่อง ตามหลัก 3 P คือ (1) P 1 = การเตรียมงาน (Pre - production) (2) P 2 = ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ (Production) และ (3) P3 = Post - production ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การพัฒนาสื่อใหม่ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน เรื่อง การทักทาย ของประเทศไทย ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย ตามหลัก 3P

1. P 1 = การเตรียมงาน (Pre - production)

1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมการทักทาย การแต่งกาย สถานที่สำคัญ และอาหารประจำชาติของประเทศไทย ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย

1.2 จากการศึกษาข้อมูล นำมาวิเคราะห์ข้อมูลที่สำคัญเพื่อนำมาเตรียมออกแบบ ฉาก ตัวละคร ออกแบบ ฉาก ตัวละคร และเตรียมสร้างกรอบภาพแสดงเรื่องราวการเคลื่อนไหว (Storyboard) ในขั้นตอน P 2 = ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ (Production) ต่อไป

2. P 2 = ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ (Production)

จากการเตรียมงานในขั้นตอน P 1 = การเตรียมงาน (Pre – production) นำมาออกแบบฉาก ตัวละคร สร้างกรอบภาพแสดงเรื่องราวการเคลื่อนไหว (Storyboard) ผลิตสื่อตาม Storyboard บันทึกเสียงภาพ เสียงดนตรี เสียงประกอบต่างๆ และสร้างการเคลื่อนไหวตัวละครในสื่อ ด้วยโมเดลต้นแบบ ดังนี้



ภาพที่ 2 โมเดลขั้นตอนการพัฒนาสื่อ (Production) ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน

1. ข้อมูลด้านการหักทหาย

จากการศึกษาคำกล่าวทักทหายของประเทศที่ได้นำมาเป็นตัวอย่างในการนำเสนอ มีคำทักทหาย ดังนี้

ประเทศ	คำทักทหาย
ไทย (Thailand)	สวัสดี(Sawadee)
ฟิลิปปินส์ (Philippines)	กมุस्ता(Kumusta)
อินโดนีเซีย (Indonesia)	ซาลามัต เชียง(Salamat Siang)

2. ข้อมูลด้านการแต่งกาย

จากการศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายของแต่ละชาติที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทำให้ได้ทราบถึงลักษณะของชุดประจำชาติแต่ละชาติที่มีเอกลักษณ์ ดังนี้

ประเทศไทย ชุดประจำชาติอย่างเป็นทางการของไทยที่เป็นที่รู้จักกันคือ "ชุดไทยพระราชานิยม" โดยชุดประจำชาติสำหรับสุภาพบุรุษ จะเรียกว่า "เสื้อพระราชทาน" สำหรับสุภาพสตรีจะ

เป็นชุดไทยที่ประกอบด้วยสไบเฉียง ใช้ผ้ายกมีเชิงหรือยกทั้งตัว ซิ่นมีจีบยกข้างหน้า มีชายพกใช้เข็มขัดไทยคาด ส่วนท่อนบนเป็นสไบ จะเย็บให้ติดกับซิ่นเป็นท่อนเดียวกันหรือ จะมีผ้าสไบหม่ต่างหากก็ได้ เปิดบ่าข้างหนึ่ง ชายสไบคลุมไหล่ ทั้งชายด้านหลังยาวตามที่เห็นสมควร ความสวยงามอยู่ที่เนื้อผ้าการเย็บและรูปทรงของผู้ที่สวม ใช้เครื่องประดับใต้งามสมโอกาสในเวลาสำคัญ

ประเทศฟิลิปปินส์ ผู้ชายจะนุ่งกางเกงขาวและสวมเสื้อที่เรียกว่า บารอง ตากาล็อก (barong Tagalog) ซึ่งตัดเย็บด้วยผ้าใยสัปรด มีบ่า คอตั้ง แขนยาว ที่ปลายแขนเสื้อที่ข้อมือจะปักลวดลาย ส่วนผู้หญิงนุ่งกระโปรงยาว ใส่เสื้อสตรีมแขนสั้นจับจีบยกตั้งขึ้นเหนือไหล่คล้ายปักผีเสื้อ เรียกว่า บาลินตาวัก (balintawak)

ประเทศอินโดนีเซีย ชุดประจำชาติของประเทศอินโดนีเซียสำหรับผู้หญิง เรียกว่า เกบาย่า (Kebaya) มีลักษณะเป็นเสื้อแขนยาว ผ้าหน้า กัดกระดุม ตัวเสื้อจะมีสีสดใส ปักลวดลายลูกไม้ ส่วนผ้าถุงที่ใช้จะเป็นผ้าถุงแบบบาติก ส่วนการแต่งกายของผู้ชายมักจะสวมใส่เสื้อแบบบาติกและนุ่งกางเกงขาวหรือเตลุก เบสคาพ (Teluk Beskap) ซึ่งเป็นการแต่งกายแบบผสมผสานระหว่างเสื้อคลุมสั้นแบบชาวและโสร่ง และนุ่งโสร่งเมื่ออยู่บ้านหรือประกอบพิธีละหมาดที่มัสยิด (highlight.kapook, 2555)

จากข้อมูลดังกล่าว ได้นำมาทำการออกแบบชุดประจำชาติในรูปแบบการ์ตูน 2 มิติ ดังต่อไปนี้

ประเทศ	ชุดประจำชาติ	ชุดประจำชาติในรูปแบบการ์ตูน 2 มิติ
ไทย (Thailand)		
ฟิลิปปินส์ (Philippines)		

ประเทศ	ชุดประจำชาติ	ชุดประจำชาติในรูปแบบการ์ตูน 2 มิติ
อินโดนีเซีย (Indonesia)		

3. ข้อมูลด้านสถานที่สำคัญของแต่ละประเทศ

สถานที่ท่องเที่ยวและสถานที่สำคัญ ที่มีความนิยมและเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละประเทศมีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมที่ให้ความน่าสนใจเป็นอย่างมาก เมื่อเราได้เรียนรู้วัฒนธรรมด้านอื่นๆ ของประเทศอาเซียนแล้วที่ขาดไม่ได้ คือสถานที่สำคัญเหล่านี้ เพราะยังเป็นแหล่งเรียนรู้และช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจให้กับกลุ่มประเทศอาเซียนอีกด้วย

ประเทศไทย วัดพระแก้ว หรือที่รู้จักกันดีในนาม วัดพระศรีรัตนศาสดาราม เป็นวัดที่ถูกสร้างขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เป็นที่ประดิษฐานของพระแก้วมรกต ได้รับความนิยมนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเป็นจำนวนมาก โดยแลนด์มาร์คที่นักท่องเที่ยวนิยมกันมากเป็นพิเศษคือ เถายักษ์ที่เฝ้าประตูต่างๆ อยู่รอบวัดนั่นเอง (Home, 2560)

ประเทศฟิลิปปินส์ วิหารกรุงมะนิลา (Manila Cathedral) ที่มีลักษณะคล้ายกับสถาปัตยกรรมสไตลโรมัน, สวน Rizal สวนสาธารณะซึ่งมีอนุสาวรีย์บุคคลสำคัญของฟิลิปปินส์ตั้งอยู่ อุทิศให้กับพระนางมารีพรหมจารี ในฐานะแม่พระปฏิสนธินิรมล ซึ่งเป็นนักบุญองค์อุปถัมภ์หลักของฟิลิปปินส์ มหาวิทยาลัยใช้งานในฐานะสันตตะสำนักของอาร์ชบิชอปแห่งมะนิลา ซึ่งเป็นอาร์ชบิชอปโดยพฤตินัยของประเทศฟิลิปปินส์ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2561).

ประเทศอินโดนีเซีย วิหารอุลันดานูบราตัน ตั้งอยู่บริเวณกลางน้ำริมทะเลสาบบราตัน มีฉากหลังเป็นภูเขาไฟสูงทะมึน บางช่วงถูกคั่นด้วยปุยเมฆสีขาว วัดนี้สร้างตั้งแต่สมัยศตวรรษที่ 17 เพื่อใช้ทำพิธีทางศาสนาพุทธและฮินดู รวมทั้งอุทิศแด่เทวี ดานู เทพยแห่งสายน้ำ ไม่สามารถเดินข้ามไปยังวัดได้ มีลักษณะเด่นตรงศาลาซึ่งมีหลังคาทรงสูงที่เรียกว่าเมรุ มุงด้วยฟางซ้อนกันถึง 11 ชั้น สวยงามมากมักปรากฏอยู่ในภาพถ่ายโฆษณาการท่องเที่ยวของบาห์ลีเสมอ (muzTong – Travel MThai, 2560)

ประเทศ	สถานที่สำคัญ	สถานที่สำคัญในรูปแบบการ์ตูน 2 มิติ
ไทย (Thailand)		
ฟิลิปปินส์ (Philippines)		
อินโดนีเซีย (Indonesia)		

4. อาหารประจำชาติ





อาหารที่นิยมรับประทานในแต่ละประเทศ เป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมอีกอย่างหนึ่งที่มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก จากการศึกษาอาหารที่เป็นที่นิยมรับประทานของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกันออกไปเนื่องจากความอุดมสมบูรณ์ของแต่ละพื้นที่ จึงทำให้เกิดเมนูที่หลากหลาย เมนูที่นำมาใช้ประกอบการพัฒนาสื่อในครั้งนี้ คือ

ประเทศไทย ต้มยำกุ้ง (Tom Yam Goong) เป็นอาหารที่ชาวต่างชาติและคนไทยให้การยอมรับว่าเด็ดที่สุด เมื่อมาประเทศไทยแล้ว ต้องรับประทานเมนูนี้ ต้มยำกุ้งเป็นอาหารคาวที่เหมาะสมสำหรับรับประทานกับข้าวสวยร้อนๆ กลิ่นหอมของสมุนไพรที่เป็นส่วนประกอบในต้มยำกุ้ง นอกจากจะทำให้รู้สึกสดชื่นแล้ว ยังช่วยกระตุ้นการเจริญอาหารได้เป็นอย่างดี รสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ เปรี้ยว เผ็ด เค็ม กลมกล่อม หอมด้วยสมุนไพร ข่า ตะไคร้ ใบมะกรูด พริกขี้หนู จึงทำให้เป็นที่หลงใหลของชาวต่างชาติ

ประเทศฟิลิปปินส์ อโดโบ้ (Adobo) เป็นหนึ่งในอาหารยอดนิยม ของประเทศฟิลิปปินส์ เป็นอาหารที่มีต้นกำเนิดมาจาก ภาคเหนือของฟิลิปปินส์ และเป็นที่ยอดนิยมของนักเดินทางหรือ นักเดินเขา

อโดโบ้ทำจากหมูหรือไก่ที่ผ่านกรรมวิธีหมัก และปรุงรสโดยจะใส่ซีอิ๊วขาว น้ำส้มสายชู กระเทียมสับ ใบกระวาน พริกไทยดำ นำไปทำให้สุกโดยใส่ในเตาอบ หรือ ทอด และรับประทานกับข้าว

ประเทศอินโดนีเซีย กาโด กาโด (Gado Gado) เป็นอาหารยอดนิยมของประเทศอินโดนีเซีย ประกอบไปด้วยผัก และธัญพืชหลากหลายชนิด ได้แก่ แครอท มันฝรั่ง กะหล่ำปลี ถั่วงอก ถั่วเขียว นอกจากนี้ยังมีเต้าหู้ และไข่ต้มสุกด้วย กาโด กาโดจะนำมารับประทานกับซอสถั่วที่คล้ายกับซอสะเต๊ะ และมีการปรุงรส ด้วยเครื่องสมุนไพรในซอส โดยใช้ รากผักชี หอมแดง กระเทียม ตะไคร้ เป็นวัตถุดิบในการปรุงทำให้เมื่อรับประทานแล้วจะรู้สึกเย็นกะทิมากจนเกินไป (highlight.kapook, 2555)

ประเทศ	อาหาร	อาหารในรูปแบบการ์ตูน 2 มิติ
ไทย (Thailand)		 ต้มยำกุ้ง (Tom Yam Goong)
ฟิลิปปินส์ (Philippines)		 อโดโบ้ (Adobo)
อินโดนีเซีย (Indonesia)		 กาโด กาโด (Gado Gado)

5. เสียงประกอบ

การคัดเลือกเสียงประกอบ ศึกษาข้อมูลจากศิลปะการแสดงของแต่ละประเทศ ดังนี้
ศิลปะการแสดงในประเทศไทย ประกอบไปด้วย การร้องเพลง การเล่นดนตรี และ การรำ
ทั้งนี้สามารถจำแนกได้เป็นศิลปะการแสดงในระดับราชสำนักและศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ในสวนของ

ศิลปะการแสดงในระดับราชสำนักนั้น ปัจจุบันได้รับการสืบทอดโดยกรมศิลปากร มีหน่วยงานภายใต้สังกัดเป็นผู้ให้การฝึกสอน คือ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และ วิทยาลัยนาฏศิลป์ 12 แห่ง ทั่วประเทศ มีการจัดการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 สายใหญ่ คือ สายสามัญ และ สายศิลปะ ทั้งนี้ การศึกษาในสายศิลปะนั้น กรมศิลปากรเป็นผู้กำหนดหลักสูตรเพื่อการศึกษา มีทั้งสิ้น 3 สาขา คือ 1.สาขานาฏศิลป์ไทย ประกอบด้วย โขน ละคร 2. สาขาดุริยางค์ไทย ประกอบด้วย ปี่พาทย์ เครื่องสาย คีตศิลป์ไทย และ 3. สาขาศิลปะสากล ประกอบด้วย ดุริยางค์สากล คีตศิลป์สากล นาฏศิลป์สากล ทั้งนี้ศิลปะการแสดงของไทย สันนิษฐานว่าเกิดขึ้นจากสาเหตุ 2 ประการ คือ 1. เกิดจากพื้นฐานอารมณ์สะท้อนใจของมนุษย์ เช่น ดีใจก็โลดเต้น สงสัยร้อง เสียใจก็ร้องไห้คร่ำครวญ ต่อมาจึงได้พัฒนาอารมณ์ต่างๆ เหล่านี้ให้เป็นพื้นฐานการแสดงในที่สุด 2. เกิดจากความเชื่อทางศาสนา เช่น เชื่อว่าสรรพสิ่งรอบตัวในธรรมชาติมีอำนาจที่เร้นลับแฝงอยู่ สามารถบันดาลให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ และต่อมาได้พัฒนาเป็นระบบเทพเจ้า การอ้อนวอน การขบร้องดนตรี และการฟ้อนรำ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542)

ศิลปะการแสดงในอินโดนีเซียมีความแตกต่างกันไปตามกลุ่มชาติพันธุ์ทั้งในระดับราชสำนักและชนพื้นเมือง ทั้งนี้การแสดงนาฏศิลป์อินโดนีเซียแบบมาตรฐานมีต้นกำเนิดมาจากราชสำนักแต่เดิมมีการเรียนการสอนแก่ราชินิกุลและบุตรธิดาของขุนนางในวังของสุลต่าน การเรียนการสอนอยู่ในราชประเพณีอย่างเคร่งครัด โดยครูอาจารย์เป็นผู้ทำให้ศิษย์ดู และไม่สามารถต่อรองตัวกันได้ ต่อมามีการก่อตั้งสถานศึกษาขึ้น การเรียนการสอนจึงเปลี่ยนแปลงไป ครูและลูกศิษย์สามารถต่อรองตัวกันได้ ส่วนการแสดงนาฏศิลป์แบบพื้นเมืองในหมู่เกาะชวา บาหลี และเกาะต่างๆ ล้วนมีรูปแบบและเอกลักษณ์เฉพาะตนตามสภาพแวดล้อม ชนบธรรมนิยมประเพณี และชีวิตความเป็นอยู่ในแต่ละท้องถิ่น (พรศิริ ถนอมกุล, 2554)

ศิลปะการแสดงในฟิลิปปินส์ย่อมมีความหลากหลายตามชาติพันธุ์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมวัฒนธรรมประวัติความเป็นมาและสภาพแวดล้อมในแต่ละพื้นที่เช่นในเกาะลูซอน ประกอบไปด้วยชาว Ifugao Benquet Kalinga Bontoc Apayo, Kalinga คนเหล่านี้ได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรม จากฮินดู-พุทธและสเปน ผสมผสานกับวัฒนธรรมดั้งเดิม กลายเป็นการแสดงพื้นเมืองที่มีลักษณะเฉพาะถิ่นเช่นการแสดง Idaw Banga Idudu Ragsaksakan เป็นต้น ส่วนการแสดงในมินดาเนาพื้นที่ทางภาคใต้ของประเทศมีชาวมุสลิมหรือ “โมโร” เป็นส่วนมาก การแสดงที่มีชื่อเสียงได้แก่ Singkil, Kini Kini, Pangalay และ Asik ชุดที่ใส่ทำการแสดงได้อิทธิพลจากอาหรับและตะวันออกกลาง (PHILIPPINES (FILIPINO) CULTURAL AND FOLK DANCES, 2016)

จากการศึกษาความหลากหลายทางวัฒนธรรมดังกล่าว จึงได้เลือกเสียงประกอบจากศิลปะการแสดงของแต่ละประเทศมาใช้ประกอบการพัฒนาสื่อใหม่ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียนในครั้งนี้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

6. การนำเสนอ

เมื่อผลิตสื่อตามขั้นตอน 1 – 5 แล้ว มีการสร้าง Storyboard เป็นแนวทางในการนำเสนอ ดำเนินเรื่อง ดังนี้

Storyboard แนวทางการพัฒนาสื่อใหม่ ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน



1.แนะนำชื่อเรื่อง
Sound : Effect



2.แสดงธงชาติของประเทศไทย
Sound : Effect



3.ตัวละครใส่ชุดประจำชาติไทย
ยืนหลังสถานที่สำคัญของ
ประเทศไทย
Sound : Effect



4.วัดพระแก้ว
Sound : Effect



5.ต้มยำกุ้ง อาหารขึ้นชื่อของ
ไทย
Sound : Effect



6.คำทักทาย “สวัสดี”
Sound : เสียงพูดคำว่าสวัสดี
และ Effect



7.ทำทักทายแบบไทยและพูดว่า
“สวัสดี”
Sound : เสียงพูดคำว่าสวัสดี
และ Effect



8.แสดงธงชาติของประเทศไทย
ฟิลิปปินส์
Sound : Effect



9.ตัวละครใส่ชุดประจำชาติ
ฟิลิปปินส์ยืนหลังสถานที่สำคัญ
ของประเทศฟิลิปปินส์
Sound : Effect



10. Manila Cathedral
Sound : Effect



11.อโดโบ้ อาหารขึ้นชื่อของ
ฟิลิปปินส์
Sound : Effect



12.คำทักทาย “กุมस्ता”
Sound : เสียงพูดคำว่ากุมस्ता
และ Effect

Storyboard แนวทางการพัฒนาสื่อใหม่ ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน



13. ทำทักทายแบบฟิลิปปินส์ และพูดว่า “กมุस्ता”
Sound : เสียงพูดคำว่ากมุस्ता และ Effect



14. แสดงธงชาติของประเทศ อินโดนีเซีย
Sound : Effect



15. ตัวละครใส่ชุดประจำชาติ อินโดนีเซียยืนหลังสถานที่สำคัญของประเทศอินโดนีเซีย
Sound : Effect



16. วิหารอุตันดานูบราตัน
Sound : Effect



17. กาดอ กาดอ อาหารขึ้นชื่อของอินโดนีเซีย
Sound : Effect



18. คำทักทาย “ซาলামัต เชียง”
Sound : เสียงพูดคำว่าซาলামัต เชียง และ Effect



19. ทำทักทายแบบอินโดนีเซีย และพูดว่า “ซาলামัต เชียง”
Sound : เสียงพูดคำว่า ซาลามัต เชียง และ Effect

3. P3 = Post – production

เมื่อผลิตสื่อแล้วจะต้องมีการนำสื่อไปตรวจสอบคุณภาพ โดยการตรวจสอบคุณภาพสื่อมีหลากหลายวิธี ขึ้นอยู่กับบริบทในการสร้างสื่อ ทั้งนี้ การตรวจสอบคุณภาพสื่อที่เป็นที่นิยม เช่น การประเมินสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และด้านเนื้อหา การหาประสิทธิภาพของสื่อ เป็นต้น และหากพบข้อผิดพลาดให้ปรับแก้ไข และสามารถนำสื่อที่พัฒนาไปเผยแพร่ผ่านทางสื่อดิจิทัลมีเดีย อาทิเช่น Facebook, Line, Instagram, Website หรือ Youtube ต่อไปได้

บทสรุป

จากความหลากหลายของวัฒนธรรมประเทศกลุ่มอาเซียน การสร้างสื่อเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวทางวัฒนธรรมจึงมีความสำคัญเพื่อเข้าถึงและตอบสนองความต้องการของบุคคล สังคมให้สามารถรับรู้ และเข้าใจวัฒนธรรมจากสื่อต่างๆ ได้ง่าย จึงจำเป็นต้องสร้างสื่อในรูปแบบสื่อใหม่ โดยใช้สื่อดิจิทัลมีเดียที่ปัจจุบันเข้ามามีบทบาทในสังคมให้เกิดประโยชน์ โดยบทความนี้ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อใหม่ ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน เรื่อง การทักทาย ของประเทศไทย ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการรับชมสื่อ คือ เด็กระดับประถมศึกษา และมีกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นตัวละครเล่าเรื่อง ประกอบภาพ เสียง ตามหลัก 3 P ดังนี้

1. P 1 = การเตรียมงาน (Pre – production)

ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมการทักทาย การแต่งกาย สถานที่สำคัญ และอาหารประจำชาติของประเทศไทย ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย เพื่อนำมาเตรียมออกแบบ ฉาก ตัวละคร ออกแบบฉาก ตัวละคร และเตรียมสร้างกรอบภาพแสดงเรื่องราวการเคลื่อนไหว (Storyboard)

2. P 2 = ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ (Production)

นำข้อมูลที่ได้มาผลิตตามโมเดลขั้นตอนการพัฒนาสื่อ (Production) ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน (ภาพที่ 2) คือ 1) ข้อมูลด้านการทักทาย 2) ข้อมูลด้านการแต่งกาย 3) ข้อมูลด้านสถานที่สำคัญของแต่ละประเทศ 4) อาหารประจำชาติ 5) เสียงประกอบ 6) การนำเสนอ โดยใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป คือ โปรแกรม Adobe Illustrator, Character Animator CC, Premiere Pro CC

3. P3 = Post – production

เมื่อผลิตสื่อแล้วจะต้องมีการนำสื่อไปตรวจสอบคุณภาพ โดยการตรวจสอบคุณภาพสื่อมีหลากหลายวิธี ขึ้นอยู่กับบริบทในการสร้างสื่อ ทั้งนี้ การตรวจสอบคุณภาพสื่อที่เป็นที่นิยม เช่น การประเมินสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และด้านเนื้อหา การหาประสิทธิภาพของสื่อ เป็นต้น และหากพบข้อผิดพลาดให้ปรับแก้ไข และนำสื่อไปเผยแพร่ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กรมอาเซียน กระทรวงการต่างประเทศ. (2553). **ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน คือ อะไรและมีเป้าหมายอย่างไร**. ค้นเมื่อ วันที่ 10 กันยายน 2561. จาก :

http://hq.prd.go.th/prTechnicalDM/ewt_news.php?nid=565

กัญเกียรติ ญาติเสมอ, นิพนธ์ แจ่มดวง, ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, พิมพ์พิมล ธงเอียด และศักดา วิมลจันทร์. (2548). **การ์ตูนโลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ**. กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ.

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2548). **สวัสดีแอนิเมชัน : Animation says Hi**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

พรศิริ ถนอมกุล. (2554). **สายใยนาฏศิลป์ไทยกับนาฏศิลป์อินโดนีเซีย**. ศิลปากร, 28-40.

พสนันท์ ปัญญาพร. (2555). **แนวความคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New Media)**. ค้นเมื่อ วันที่ 10 กันยายน 2561. จาก : <http://photosanan.blogspot.com/2012/03/new-media.html>

พาไปชม ชุดประจำชาติอาเซียน 10 ประเทศ. (2555). ค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2561. จาก :

<https://highlight.kapook.com/view/73561>

พิมพ์นรี ธีระธรรมสน์. (2560). **บทบาทของสื่อใหม่**. ค้นเมื่อ วันที่ 10 กันยายน 2561. จาก :

<https://www.slideshare.net/NIMPhimnaree/ss-73852036>

วิกันดา บริสุทธิ์ใจ. **เทคนิคการนำเสนอแบรนด์ผู้สนับสนุนผ่านสื่อที่วีออนไลน์ กรณีศึกษา รายการโมเมพาเพลิน**. งานนิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการตลาด คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา สิงหาคม. 2557

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2561). **มหาวิหารมะนิลา**. ค้นเมื่อ วันที่ 10 กันยายน 2561. จาก :

<https://th.wikipedia.org/wiki/มหาวิหารมะนิลา>

สมหมาย ตามประวัติ. (2555). **ภาพเคลื่อนไหว (Animation)**. ค้นเมื่อ วันที่ 10 กันยายน 2561. จาก :

<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation>

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2542). **ศิลปะการแสดงของไทย**. กรุงเทพมหานคร:

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

อาหารอาเซียน เมนูเด็ดประจำชาติ. (2555). ค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2561. จาก

<https://highlight.kapook.com/view/73514>

แอบส่องเมืองน่าเที่ยว 10 ประเทศเพื่อนบ้านอาเซียน. (2560). ค้นเมื่อ วันที่ 20 กันยายน 2561. จาก

: <https://travel.mthai.com/world-travel/117663.html>

10 แลนมาร์กน่าเที่ยว ประเทศไทยอาเซียน. (2560). ค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2561. จาก :

<https://www.home.co.th/hometips/decoration/detail/54985-10-แลนมาร์กน่าเที่ยว-ประเทศไทยอาเซียน>

Burnett, R., & David, P. M. (2003). **Web theory**. London: Routledge.

Philippines (Filipino) Cultural and Folk Dances. (2016). Retrieved May 30, 2016, from :

www.blogspot.com Web site:

<http://philippinesculturalfolkdances.blogspot.com/>

