



การออกแบบโมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ
เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์



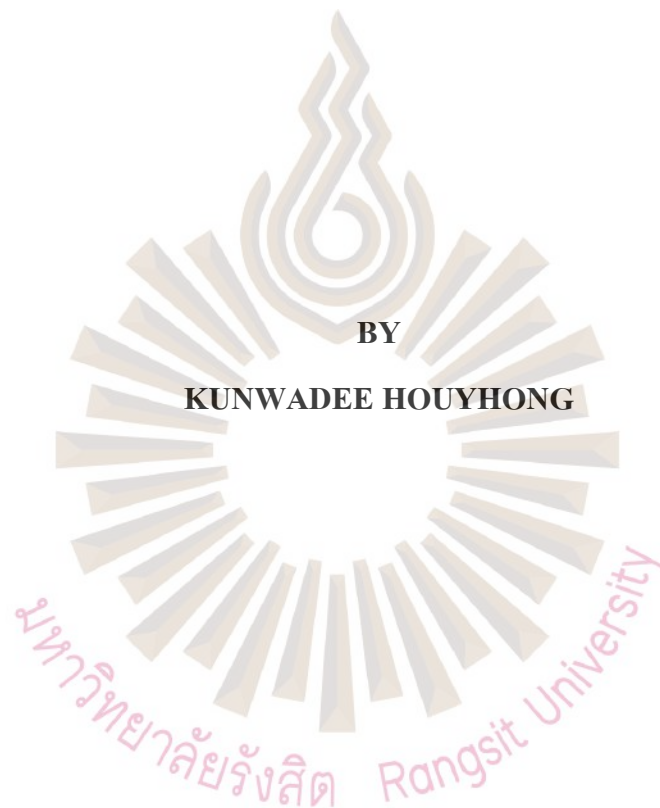
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566



**MOTION GRAPHIC DESIGN THROUGH MANGA-STYLE CHARACTERS
TO PROMOTE AN UNDERSTANDING OF HUMAN PERSONALITY**



**BY
KUNWADEE HOUYHONG**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ARTS
FACULTY OF DIGITAL ART**

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2023

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบโมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ
เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์

โดย

กุลวดี ห้วยห้อง

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566

ศ.กมล เผ่าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

ศ.วัฒน์ จูฑะวิภาต
กรรมการ

รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ. ร.ต. หญิง ดร. วรรณิ์ สุขสาตร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
14 กรกฎาคม 2566

Thesis entitled

**MOTION GRAPHIC DESIGN THROUGH MANGA-STYLE CHARACTERS TO
PROMOTE AN UNDERSTANDING OF HUMAN PERSONALITY**

by

KUNWADEE HOUYHONG

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2023

Prof. Kamol Phaosavasdi
Examination Committee Chairperson

Prof. Wattana Chudhavigata
Member

Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plt.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

July 14, 2023

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เป็นอย่างดีเนื่องมาจากได้รับความอนุเคราะห์จากอาจารย์ทุกท่าน โดยเฉพาะ รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ อาจารย์ที่ปรึกษา และ รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ให้ความเอาใจใส่ช่วยเหลือ และคอยให้คำปรึกษาแนะนำเป็นอย่างดีมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัว ที่ให้การสนับสนุนมาโดยตลอด และขอขอบคุณมิตรสหายทุกท่าน ที่คอยห่วงใยและให้กำลังใจเสมอมา ทำให้งานวิจัยครั้งนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีอย่างสมบูรณ์

กุลวดี ห้วยห้อง
ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

- 6406017 : กุลวดี ห้วยห้อง
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบโมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความ
 เข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตรามย์

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบสื่อโมชันกราฟิก เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์ให้แก่บุคคลทั่วไป รวมไปถึงเพื่อศึกษาการออกแบบโมชันกราฟิกและศิลปะรูปแบบมังงะ โดยเนื้อหาของผลงานโมชันกราฟิกชิ้นนี้เน้นไปในทางการบอกเล่าข้อมูลทางวิชาการเกี่ยวกับบุคลิกภาพแต่ละแบบของมนุษย์ว่ามีอะไรบ้าง จึงเลือกใช้สื่อโมชันกราฟิกในการนำเสนอข้อมูล เนื่องจากงานโมชันกราฟิกนั้นมีรูปแบบการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ ช่วยให้ผู้ชมสามารถจดจ่อกับภาพได้ตลอดเวลา และส่งผลให้ผู้ชมสามารถจดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้นอีกด้วย ในส่วนของตัวละครที่ใช้แทนบุคลิกแต่ละแบบนั้น เลือกใช้เป็นตัวละครรูปแบบมังงะ เนื่องจากเป็นที่นิยมและมีลายเส้นที่สวยงามสะดุดตา ช่วยให้ผู้ชมสามารถรับชมผลงานได้อย่างเพลิดเพลิน จากการเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์และงานโมชันกราฟิก จำนวน 30 คน พบว่าคะแนนทั้งด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านเนื้อหาที่น่าสนใจ และด้านเทคนิคที่ใช้ ทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดีมาก สรุปได้ว่าผลงานชิ้นนี้สามารถสร้างความเข้าใจในเรื่องบุคลิกภาพของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 76 หน้า)

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก, ตัวละครรูปแบบมังงะ, ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง

6406017 : Kunwadee Houyhong
 Thesis Title : Motion graphic Design through Manga-style Characters to Promote an Understanding of Human Personality
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.

Abstract

This research aims to design motion graphic media to promote the understanding of human personality and to study the designing of motion graphics and manga-styled arts. The main content of the motion graphic video used in this research focused on providing academic information about each kind of human personality. This research used motion graphic video as a media because its interesting movements would encourage the viewer to concentrate on the picture and promote the viewer to memorize information presented more easily. Moreover, manga-style characters are used to portray human personalities as manga-style characters are popular and have a unique lovely drawing style which will encourage viewers to enjoy the video. A survey was conducted on 30 people who are interested in human personalities and motion graphic arts. The result shows that scores on usefulness, content, and techniques are excellent. This means this motion graphic video can effectively promote the understanding of human personality.

(Total 76 pages)

Keywords: Motion graphic, Manga-style Characters, Cal Gustav Jung's Personality Theory

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	5
1.4 ขอบเขตการวิจัย	5
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	6
บทที่ 2	
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 โมชันกราฟิก	7
2.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง	10
2.3 ศิลปะรูปแบบมังงะ	13
2.4 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	23
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	23
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)	25
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	49
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post- Production)	50

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	51
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	51
3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	51
บทที่ 4	53
ผลการวิจัย	
4.1 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิกเรื่อง “เรามีบุคลิกภาพแบบไหนกันนะ? Introvert หรือ Extrovert”	53
4.2 ผลจากการสำรวจจากแบบสอบถาม	60
บทที่ 5	62
สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัย	62
5.2 ข้อเสนอแนะ	63
5.3 บทสรุป	64
บรรณานุกรม	65
ภาคผนวก ตัวอย่างแบบสอบถามออนไลน์	68
ประวัติผู้วิจัย	76

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	การวิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังรับชมผลงานในด้าน ประโยชน์ที่ได้รับ	60
4.2	การวิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังรับชมผลงานในด้าน เนื้อหา	60
4.3	การวิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังรับชมผลงานในด้าน เทคนิค	61



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิด	5
2.1	ตัวอย่างอารมณ์ของงาน (Mood board)	8
2.2	ตัวอย่างกรอบแสดงเรื่องราว (Story Board)	9
2.3	การ์ด กุสตาฟ จุง	10
2.4	หน้าหนึ่งจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง “มาร์มาเลคบอย”	13
2.5	ภาพอุกิโยะ	14
2.6	ตัวอย่างการใช้เส้นตัวด (Speed line) ในการ์ตูนมังงะ เพื่อบ่งบอกถึงความเร็ว	15
2.7	ตัวการ์ตูนแทนบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ	18
2.8	ตัวอย่างฉากในคลิป “How to มีเพื่อนเป็น อินโทรเวิร์ต”	20
2.9	ตัวอย่างฉากในคลิป “เหตุผลที่หายตัวไป – YOGI & NOMSOD”	21
2.10	ตัวอย่างฉากในคลิป “วันสี่สะกิดหัวใจ – YOGI & NOMSOD”	21
3.1	บทบรรยาย หน้า 1	26
3.2	บทบรรยาย หน้า 2	27
3.3	บทบรรยาย หน้า 3	28
3.4	บทบรรยาย หน้า 4	29
3.5	บทบรรยาย หน้า 5	30
3.6	บทบรรยาย หน้า 6	31
3.7	บทบรรยาย หน้า 7	32
3.8	บทบรรยาย หน้า 8	33
3.9	บทบรรยาย หน้า 9	34
3.10	บทบรรยาย หน้า 10	35
3.11	ตัวละครหลัก	36
3.12	บทภาพนิ่ง หน้า 1 ถึง 4	37
3.13	บทภาพนิ่ง หน้า 5 ถึง 8	38
3.14	บทภาพนิ่ง หน้า 9 ถึง 12	39

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.15	บทภาพนิ่ง หน้า 13 ถึง 16	40
3.16	บทภาพนิ่ง หน้า 17 ถึง 20	41
3.17	บทภาพนิ่ง หน้า 21 ถึง 22	42
3.18	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 1	43
3.19	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 2	43
3.20	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 3	44
3.21	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 4	44
3.22	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 5	45
3.23	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 6	45
3.24	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 7	46
3.25	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 8	46
3.26	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 9	47
3.27	บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 10	47
3.28	การจัดทำอนิเมติก (Animatic) ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects	48
3.29	การใส่เสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro	49
3.30	วาดและแยกส่วนภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint	50
3.31	การทำภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effects	50
4.1	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 1	53
4.2	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 2	54
4.3	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 3	54
4.4	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 4	55
4.5	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 5	55
4.6	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 6	56
4.7	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 7	56
4.8	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 8	57
4.9	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 9	57

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.10	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 10	58
4.11	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 11	58
4.12	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 12	59
4.13	ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 13	59



ผู้ที่มีความสนใจโลกภายใน (Introversion หรือ Introvert) คือ กลุ่มคนที่มีแนวโน้มชอบอยู่คนเดียว หรือชอบอยู่กับกลุ่มคนเล็กๆ ที่สนิทสนมกัน ชอบความสงบ ใช้เวลาอยู่กับความคิดของตัวเอง คิดทบทวนอย่างถี่ถ้วนก่อนที่จะพูดหรือทำอะไร (Choojai Project, 2022) ชอบทำงานคนเดียวมากกว่าทำงานเป็นกลุ่ม ชอบทำงานเบื้องหลังมากกว่าแสดงตัวต่อหน้าผู้คน คนกลุ่มนี้มักจะรู้สึกเหนื่อยหรือหมดพลังได้ง่ายเมื่อต้องพบเจอผู้คน หรือต้องออกไปทำงานในสถานที่ด้านนอก แต่หากได้อยู่ในพื้นที่ส่วนตัวของตัวเอง หรือในสถานที่ปิดที่มีมุมส่วนตัว คนกลุ่มนี้จะรู้สึกผ่อนคลายและได้รับพลังกลับคืนมา และการใช้เวลาอยู่กับตัวเอง ใช้สมาธิจดจ่อกับงานหรือสิ่งที่ตัวเองสนใจ ยังช่วยให้ประสิทธิภาพการทำงานของคนกลุ่มนี้ดีขึ้นด้วย วิธีการเข้าหาหรือการดูแลคนที่มีความบุคลิกภาพสนใจโลกภายใน คือ ให้ความสำคัญกับพื้นที่และเวลาส่วนตัวของเขา ไม่เร่งรัดเอาคำตอบในเวลาอันสั้น ให้เวลาในการคิดกับเขาก่อนที่จะพูดหรือตัดสินใจอะไร เคารพในความชอบและธรรมชาติของเขา เข้าใจว่าเขาต้องการทำงานบางอย่างคนเดียว และเวลาที่ต้องออกไปข้างนอกหรือนัดหมายส่งงานต่างๆ ควรบอกล่วงหน้าเสมอ (Urbinner, 2019a)

เมื่อมีบุคลิกภาพเกิดขึ้นมา 2 กลุ่มแบบนี้ ในบางคนก็อาจจะสับสนตัวเองว่าฉันเป็นบุคลิกแบบไหนกันแน่ เพราะในบางครั้งฉันอยากจะออกไปเที่ยวพักผ่อนในโลกกว้างกับเพื่อนๆ แต่ก็มีความอารมณ์ที่ต้องการอยู่คนเดียว บางครั้งฉันก็ชอบพูดคุยกับผู้คนรอบตัว แต่ในบางครั้งก็ไม่ต้องการพบเจอใคร บางคนก็ถูกตราหน้า หรือเหมารวม (Stereotypic) ว่าเป็นคนเก็บตัวแท้ๆ แต่ทำไมถึงพูดเก่งหรือเป็นคนที่ชอบสังสรรค์กับคนหมู่มากแท้ๆ แต่ทำไมถึงขี้อาย จึงมีการถกเถียงกันในประเด็นนี้ จนทำให้เกิดอีก 1 ตัวตนขึ้นมา โดยอ้างอิงจากทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung's Personality Theory) นั่นก็คือบุคลิกภาพของผู้ที่มีความสนใจทั้งโลกภายนอกและภายใน (Ambiversion หรือ Ambivert)

ผู้ที่มีความสนใจทั้งโลกภายนอกและภายใน (Ambiversion หรือ Ambivert) คือ บุคลิกภาพที่ก้ำกึ่งระหว่าง ผู้ที่มีความสนใจโลกภายนอก (Extroversion หรือ Extrovert) และ ผู้ที่มีความสนใจโลกภายใน (Introversion หรือ Introvert) กลุ่มคนเหล่านี้เป็นคนที่ปรับตัวได้เก่งในสถานการณ์ต่างๆ หากต้องไปทำงานในสถานที่ใหม่ๆ หรือต้องพบเจอคนเยอะๆ ก็สามารถปรับตัวในกลมกลืนกับสถานการณ์ได้ และทำงานออกมาได้ดีตามที่ได้รับมอบหมาย แต่ในบางครั้งก็โหยหาความเป็นส่วนตัวและสามารถทำงานได้ดีแม้จะอยู่คนเดียว สิ่งที่โดดเด่นของบุคลิกภาพนี้คือ มีความสามารถในการสร้างสมดุลได้ดี เมื่ออยู่ในวงสนทนาก็สามารถเป็นคน

เริ่มต้นบทสนทนาได้ดี โดยที่ไม่ทำให้ผู้ที่มีความสนใจโลกภายนอก (Extroversion หรือ Extrovert) รู้สึกอึดอัดใจ และยังเป็นผู้ฟังที่ดีได้อีกด้วย ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ไหนพวกเขาก็สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ตามสถานการณ์เสมอ (Ananda, 2022)

แต่ทว่าในความเป็นจริงแล้ว บุคลิกภาพของที่มีความสนใจทั้งโลกภายนอกและภายใน (Ambiversion หรือ Ambivert) นั้นอาจจะไม่เคยมีอยู่จริงเลยก็ได้ อ้างอิงจากบทความของ 16 Personalities เว็บไซต์สำหรับทำแบบทดสอบวัดบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ (Myers-Briggs Type Indicator หรือ MBTI) ที่ต่อยอดมาจากทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung's Personality Theory) และเว็บไซต์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพของมนุษย์ ได้กล่าวเอาไว้ว่า บุคลิกภาพของที่มีความสนใจทั้งโลกภายนอกและภายใน (Ambiversion หรือ Ambivert) ไม่ได้ถูกบัญญัติเอาไว้ในทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung's Personality Theory) แต่เขาได้กล่าวเอาไว้ว่า ใน 1 คนมีทั้งบุคลิกภาพของที่มีความสนใจโลกภายนอก (Extroversion หรือ Extrovert) และ บุคลิกภาพของที่มีความสนใจโลกภายใน (Introversion หรือ Introvert) อยู่ภายในตัวทั้งคู่ เราทุกคนต่างไม่มีใครเป็นบุคลิกภาพด้านใดด้านหนึ่งโดยสมบูรณ์ (16 Personalities, 2022b) ดังนั้นจึงไม่แปลกเลยที่บางครั้งเรารู้สึกว่าตัวเองเป็นผู้ที่มีความสนใจโลกภายนอก (Extroversion หรือ Extrovert) แต่ในบางครั้งเราก็นึกถึงตัวเองเป็นผู้ที่มีความสนใจโลกภายใน (Introversion หรือ Introvert) เราอาจจะเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเอง ชอบแสดงผลงานให้ตัวเองได้เห็น แต่ในความมั่นใจนั้นอาจจะผ่านการคิดไตร่ตรองมาแล้วเป็นอย่างดีในเวลานานมากก็ได้ (Urbinner, 2019b)

ทั้งนี้ ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung's Personality Theory) ยังได้แบ่งบุคลิกภาพของมนุษย์ออกเป็น 4 มิติที่มี 2 ด้าน ซึ่งได้แก่

- 1) ชอบเก็บตัว (Introvert หรือตัวย่อ I) หรือ ชอบเข้าสังคม (Extrovert หรือตัวย่อ E)
- 2) ยึดหลักความเป็นจริง (Sensing หรือตัวย่อ S) หรือ ใช้การคาดการณ (iNtuition หรือตัวย่อ N)
- 3) ใช้การคิดวิเคราะห์ (Thinking หรือตัวย่อ T) หรือ ใช้ความรู้สึก (Feeling หรือตัวย่อ F)
- 4) ชอบตัดสินใจ (Judement หรือตัวย่อ J) หรือ ชอบรับฟัง (Perception หรือตัวย่อ P)

เพราะเหตุนี้ จึงได้เกิดแบบทดสอบวัดบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ (Myers-Briggs Type Indicator หรือ MBTI) ขึ้น เพื่อจำแนกประเภทของคนให้มีความละเอียดมากขึ้น และให้ผู้คนได้เข้าใจในตัวเองมาก

ขึ้น อย่างไรก็ตามการทดสอบก็เป็นเพียงแค่แง่มุมหนึ่งในลักษณะกว้างๆเท่านั้น มนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เราจึงไม่จำเป็นต้องยึดติดว่าเราเป็นบุคลิกภาพใดอยู่ตลอดเวลา

โมชันกราฟิก (Motion Graphic) คือ รูปแบบงานกราฟิกที่มีระบบการทำงานในรูปแบบชีวิตลักษณะ (Animation) ที่สร้างภาพเคลื่อนไหวลวดตาให้ปรากฏบนจอภาพ ซึ่งอาจจะประกอบด้วยการใช้เสียง และสื่อผสมต่างๆ ในปัจจุบันนิยมพัฒนาต่อยอดออกไปทั้งด้านของสื่อ และศิลปะร่วมสมัยอย่างหลากหลาย (พิมพ์วิวัฒน์ สุนทรธรรมรัตน์, 2021)

มังงะ (Manga) คือ คำภาษาญี่ปุ่นสำหรับใช้เรียกหนังสือการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น ที่ถูกวาดแบ่งออกเป็นช่องๆ ในแต่ละหน้า (True ID, 2020) เส้นหัวของงานรูปแบบนี้คือเรื่องของหลายเส้นที่ใช้วาด โดยส่วนใหญ่จะเน้นในเรื่องของการใช้เส้นมากกว่ารูปทรงและการให้แสงเงา และจะเป็นงานขาวดำตัวละครในมังงะ (Manga) มักจะดูเหมือนคนตะวันตก หรือมีหุ่นตัวขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของงานรูปแบบนี้ แต่ก็ไม่ใช่ว่านักวาดทุกคนจะวาดหุ่นตัวใหญ่เสมอไป (Wikipedia, 2022b)

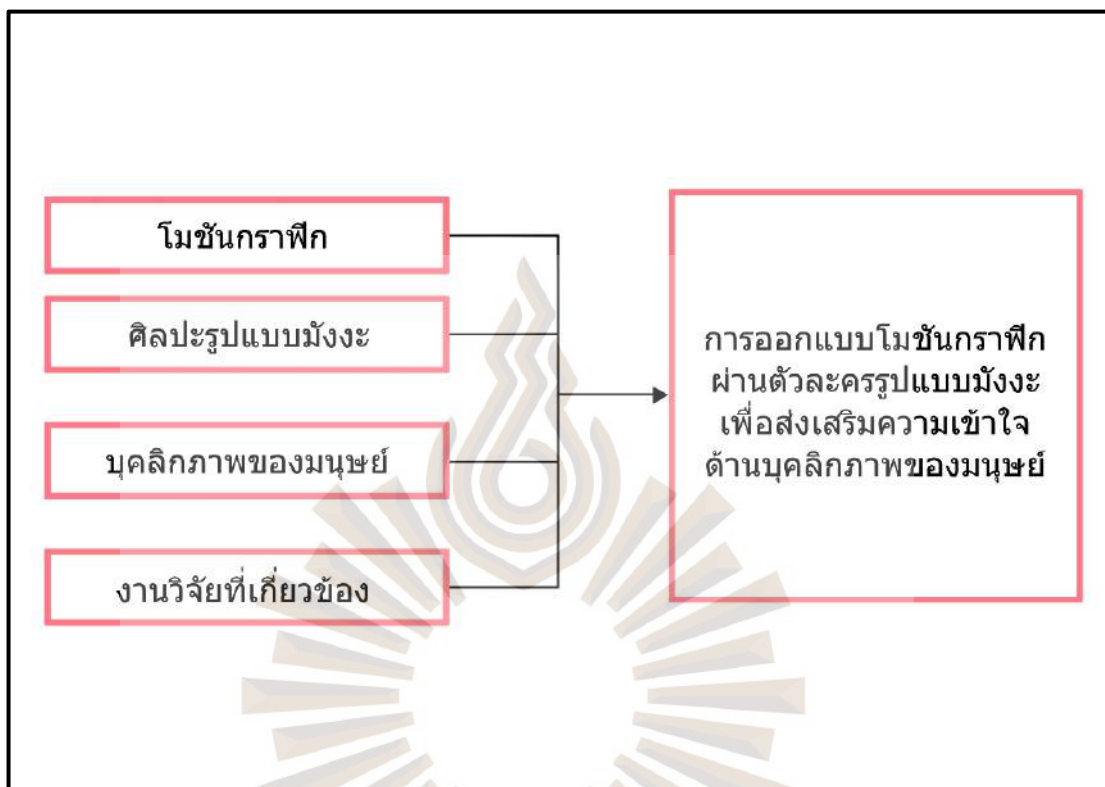
ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาตัวละครรูปแบบมังงะมาถ่ายทอดผ่านงานโมชันกราฟิก เพื่อให้กลุ่มคนทั่วไปได้ทำความเข้าใจถึงบุคลิกภาพของมนุษย์ ได้รู้จักตัวตนของตัวเองมากขึ้น และไม่ตัดสินตัวตนของผู้อื่น เนื่องจากงานโมชันกราฟิกสามารถดึงดูดใจให้คนสนใจได้ด้วยการเคลื่อนไหวของภาพที่ไม่น่าเบื่อ และตัวละครรูปแบบมังงะที่เป็นที่นิยมและมีลักษณะเด่นที่ชัดเจน ทำให้ผู้คนจดจำได้ง่าย และยังสามารถสื่ออารมณ์ออกมาทางสีหน้าของตัวละครได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจอารมณ์ของตัวละครได้ง่าย พร้อมทั้งเสียงบรรยายประกอบเนื้อเรื่องที่เล่าเรื่องราวของบุคลิกภาพของมนุษย์ในแบบที่ย่อยมาอย่างกระชับและเข้าใจง่าย สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ โมชันกราฟิก งานรูปแบบมังงะ และ บุคลิกภาพของมนุษย์

1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์โมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

1.4 ขอบเขตการวิจัย

- 1.4.1 โมชันกราฟิก ความยาว 7 นาที
- 1.4.2 กลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไปที่สนใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์ และงานโมชันกราฟิก

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบ โมชันกราฟิก งานรูปแบบมังงะ และ บุคลิกภาพของมนุษย์
- 1.5.2 โมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

โมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) คือ งานศิลปะดิจิทัลชนิดหนึ่ง ที่สร้างภาพเคลื่อนไหวลงตาให้ปรากฏบนหน้าจอ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวในแบบกระชับ เข้าใจง่าย และได้รับความเพลิดเพลินในรูปแบบการ์ตูนเคลื่อนไหว

ตัวละครรูปแบบมังงะ (Manga) คือ ตัวละครที่มีลักษณะตาโต หัวโต และลดทอนรายละเอียดบางส่วนให้สมจริงน้อยลง เพื่อให้ตัวละครดูเข้าถึงง่ายและดูน่ารัก และสามารถสื่ออารมณ์ผ่านสีหน้าและท่าทางของตัวละคร ได้อย่างเต็มที่ นำเสนอผ่านรูปแบบสีวาดที่เลือกใส่สีให้กับตัวละครในบางจุด เพื่อให้เกิดการจดจำตัวละครหลักหรือสิ่งของหลักได้ง่าย



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบโมชั่นกราฟิกผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์” ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 โโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic)
- 2.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung's Personality Theory)
- 2.3 ศิลปะรูปแบบมังงะ (Manga)
- 2.4 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 โโมชั่นกราฟิก

โมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) คือการรวมกันของ 2 คำคือ โโมชั่น (Motion) หมายถึงการเคลื่อนไหว และ กราฟิก (Graphic) หมายถึงภาพต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพถ่าย ภาพวาด การ์ตูน ทรงกลม เส้นตรง เส้นโค้ง ใดๆก็ตาม ล้วนเป็นภาพกราฟิกได้หมด ซึ่งโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) นั้นหมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่จะนำกราฟิกต่างๆมาขยับ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและดึงดูดสายตาผู้คน ทำให้รับรู้ข้อมูลและเรื่องราวต่างๆได้ง่ายขึ้น (สาวิตรี ลูพนนท์, 2560)

การทำโมชั่นกราฟิกให้ออกมาสมบูรณ์ จำเป็นต้องมีขั้นตอนการทำงานที่ถูกต้อง ขั้นตอนการทำงานโมชั่นกราฟิกโดยทั่วไป มีดังนี้ (Intrographic Thailand, 2561)

1) การคิดโครงเรื่อง (Direction Concept) เพื่อกำหนดทิศทางของเนื้อเรื่องที่เราต้องการจะสื่อสารออกมา ให้ออกมากระชับและเข้าใจได้ง่ายที่สุด

2) อารมณ์ของงาน (Mood Board) กำหนดโทนสีและรูปแบบลายเส้นที่จะใช้ในงาน โดยยึดตามเนื้อหาที่เราต้องการนำเสนอ



รูปที่ 2.1 ตัวอย่างอารมณ์ของงาน (Mood board)

ที่มา : Canva, 2022



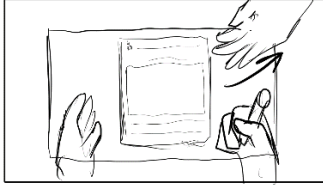
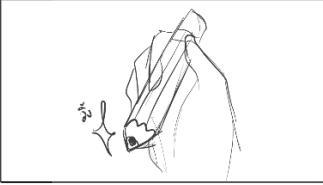

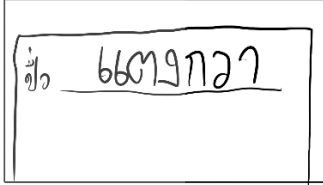
3) การวางโครงเรื่อง (Script) โดยจะแบ่งเป็น 3 ส่วนหลักๆคือ

3.1) การเกริ่นเรื่อง (Introduction) เพื่อพูดถึงปัญหาหรือสิ่งที่เราต้องการเล่าเบื้องต้นให้กับผู้ชมได้รับรู้ และเพื่อเชื่อมโยงไปยังส่วนของเนื้อเรื่องหลัก

3.2) ใจความหลัก (Main idea) บอกถึงเนื้อเรื่องหลักที่เราต้องการจะเล่าทั้งหมด

3.3) ส่วนท้าย (Ending) เพื่อสรุปเรื่องราวทั้งหมด และบอกถึงจุดประสงค์ที่ต้องการให้ผู้ชมรับรู้

4) กรอบแสดงเรื่องราว (Story Board) นำโครงเรื่องที่เราได้มาเขียนเป็นภาพ เพื่อเล่าเรื่องราวให้เห็นภาพมากขึ้น และทำงานในขั้นต่อไปได้ง่าย โดยมีการเขียนกำกับในแต่ละช่วงว่า ช่วงนี้คือช่วงเวลาไหน มีบทพูดหรือบรรยายอะไรบ้าง การเคลื่อนไหวเป็นยังไง และใช้เวลาเท่าไร

OTARUGIT TM ARECHU			NAME: <u>พ.ส.กวดดี ข้างน้อย</u>			PAGE: <u>1</u>		
Scene: <u>1</u>	Shot: <u>1</u>	Duration:	Scene: <u>1</u>	Shot: <u>1</u>	Duration:	Scene: <u>1</u>	Shot: <u>2</u>	Duration:
								
<u>มือผู้สมัคร: ด.น.ย. เข้ามา</u>			<u>จัดทบทระดาขลุ่ย ได้ภาพของตน</u>			<u>วางกระดาษหน้าโต๊ะ เลื่อนมือขวา</u>		
Scene: <u>1</u>	Shot: <u>3</u>	Duration:	Scene: <u>1</u>	Shot: <u>4</u>	Duration:	Scene: <u>1</u>	Shot: <u>4</u>	Duration:
								
<u>ผู้คิดสว มีแล้ววิ่ง</u>			<u>เขียนตัวบบตง กวดดีลงแผ่นไปเรื่อยๆ</u>			<u>ผู้บอกทนายชื่อในชื่อตั้งบบต</u>		

รูปที่ 2.2 ตัวอย่างกรอบแสดงเรื่องราว (Story Board)

ที่มา : ผู้วิจัย, 2565

5) การทำภาพเคลื่อนไหว (Animate) นำภาพต่างๆที่เราได้สร้างไว้ มาทำเป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยวิธีต่างๆ ตามแต่ที่นักสร้างสรรค์แต่ละคนถนัด

6) การใส่เสียง (Mix Sound) ทั้งเสียงบรรยาย เสียงการเคลื่อนไหว และเพลงประกอบ เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์

จากการศึกษาเรื่องโมชั่นกราฟิก ผู้วิจัยจึงได้นำเอาจุดเด่นของโมชั่นกราฟิก ในเรื่องของการเคลื่อนไหวที่ช่วยดึงดูดสายตาผู้คนมาใช้เล่าเรื่องในแบบที่สั้นกระชับ เนื่องจากช่วยให้บุคคลทั่วไปสามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาได้ง่ายและรวดเร็ว และดูได้อย่างเพลิดเพลินด้วยการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ

2.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง



รูปที่ 2.3 คาร์ล กุสตาฟ จุง

ที่มา : Plabooza, 2016

คาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung) เกิดเมื่อ 26 กรกฎาคม ค.ศ. 1875 ที่ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ เขาเรียนจบแพทยศาสตร์จากมหาวิทยาลัยบาเซิล (University of Basel) และได้รับปริญญาในปี ค.ศ. 1900 จุงเริ่มต้นชีวิตการเป็นจิตแพทย์ โดยเป็นผู้ช่วยจิตแพทย์ที่คลินิกจิตเวชของมหาวิทยาลัยซูริก (ประจวบ ผลิตผลการพิมพ์, 2565)

คาร์ล กุสตาฟ จุง (Jung, 1915) ได้ก่อตั้ง ทฤษฎีจิตวิทยาการวิเคราะห์ (Analytical psychology) โดยพัฒนามาจาก ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis หรือ Psychoanalytic theory) โดยเขาเชื่อว่ามนุษย์นั้น มีแนวโน้มที่จะนำประสบการณ์จากต้นตระกูลมาแสดงออกเป็นพฤติกรรมของตัวเอง และได้แบ่งองค์ประกอบของจิต (Psyche) ไว้ออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

- 1) จิตสำนึก (Ego หรือ Consciousness) เป็นจิตในระดับที่ยังรู้สึกตัวอยู่ และใช้เหตุใช้ผล

2) ประสบการณ์ไร้สำนึก (Personal Unconscious) คือประสบการณ์ส่วนบุคคล ที่มีการรับรู้ในระดับจิตใต้สำนึก แต่ถูกกละเลงออกไปจนทำให้ถูกผลักเข้าไปอยู่ในจิตไร้สำนึก แต่สามารถนำกลับคืนมาได้หากได้รับการกระตุ้น หรือมีสิ่งเร้าเข้ามาช่วยกระตุ้นให้เกิดจิตสำนึกขึ้นมา

3) จิตไร้สำนึกที่สะสม (Collective Unconscious) เป็นประสบการณ์ที่รวมสะสมกันมาตั้งแต่อดีตในชาติก่อนจนถึงชาตินี้ ภายใต้อภิปรัชญา ได้ถูกแบ่งออกเป็นหลายองค์ประกอบดังนี้

3.1) แม่แบบ (Archetype) เป็นรูปแบบในการแสดงพฤติกรรม

3.2) หน้ากาก (Persona) เป็นบทบาทที่เราใช้แสดงออกในสังคม หรือแสดงออกในที่สาธารณะ

3.3) ปมในจิตใจ (Complex) คือส่วนหนึ่งของจิตไร้สำนึกส่วนบุคคล มักเกี่ยวกับสถานะของตัวบุคคล เป็นตัวตั้งต้นของอารมณ์ของบุคคล โดยปมของเราอาจจะไม่ใช่เรื่องในเชิงลบเสมอไป แต่ผลกระทบนี้ผลกับบุคลิกภาพ และกระบวนการทำงานของจิต อันได้แก่ ความรู้สึก ความคิด ความหยิ่งรู้ และการรับรู้ทางระบบประสาทสัมผัส ปมที่เราไม่สามารถรับรู้ได้ หรือถูกเก็บเอาไว้ในจิตไร้สำนึก เป็นตัวขับเคลื่อนอารมณ์และพฤติกรรมของเราที่ไม่สามารถควบคุมได้ ส่งผลให้เกิดอาการทางจิต การทำความเข้าใจปมในจิตใจของตัวเองจึงมีประโยชน์ที่จะช่วยให้เราพัฒนาตัวเองต่อไปได้

3.4) เงา (Shadow) คือสัญชาตญาณดิบที่คล้ายกับสัตว์ในตัวมนุษย์ คือพฤติกรรมที่ยังไม่ได้ผ่านการขัดเกลาหรือเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมที่คนในสังคมไม่ยอมรับ จึงมักจะถูกซ่อนเอาไว้ภายใต้หน้ากากที่แสดงออกต่อสาธารณะ

3.5) ตัวตน (Self) คือบุคลิกภาพที่เราสร้างขึ้นเอง หรือความเป็นตัวเอง เป็นศูนย์กลางของบุคลิกภาพ ที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นปัจเจก (Individualization)

3.6) ลักษณะผู้หญิงที่อยู่ในเพศชาย (Anima) และ ลักษณะผู้ชายที่อยู่ในเพศหญิง (Animus) คือลักษณะของเพศตรงข้ามที่แฝงอยู่ในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งอยู่ในระดับจิตไร้สำนึก Jung ได้กล่าวเอาไว้ว่า ความอ่อนไหวของผู้ชายมักจะถูกเก็บกดเอาไว้และอาจจะเป็นถึงระดับปมในจิตใจ เพราะถือว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นลักษณะของเพศหญิง ลักษณะดังกล่าวมักจะแสดงในรูปแบบของความฝัน และส่งผลต่อทัศนคติ ไปจนถึงการปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

คาร์ล กุสตาฟ จุง (Jung, 1915) ได้แบ่งลักษณะทางบุคลิกภาพของมนุษย์ออกเป็น 2 แบบดังนี้

1) บุคลิกภาพแบบเปิดตัว (Extroversion) มีลักษณะชอบเข้าสังคม ชอบเปิดเผย ช่างพูดช่างจา และชอบสร้างความสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง

2) บุคลิกภาพแบบเก็บตัว (Introversion) มีลักษณะชอบเก็บตัว ไม่ชอบเปิดเผย ไม่ค่อยพูด และไม่ยุ่งเกี่ยวกับใคร

และ คาร์ล กุสตาฟ จุง (Jung, 1915) ยังกล่าวเอาไว้อีกว่า มนุษย์ทุกคนต่างมีบุคลิกภาพทั้งสองแบบอยู่ในตัว ขึ้นอยู่กับว่าบุคลิกด้านใดจะเด่นออกมามากกว่า บุคลิกทั้งสองแบบเกี่ยวข้องกับการใช้หน้าที่การทำงานของจิตอันได้แก่ ความรู้สึก ความคิด ญาณหยั่งรู้ และการรับรู้ทางระบบประสาทสัมผัส และรวมถึงรูปแบบการเรียนรู้ของบุคคล บุคลิกภาพแบบเปิดตัว จะเน้นการรับรู้จากประสาทสัมผัส (Extrovert Sensing) ส่วนบุคลิกภาพแบบเก็บตัว จะเน้นการใช้ความรู้สึก ความคิด หรือญาณหยั่งรู้มากกว่า (Introvert Intuition) หากมนุษย์ได้พัฒนาบุคลิกภาพในแบบหนึ่งมากเกินไป การวิเคราะห์ทางจิตอาจจะช่วยให้ตระหนักได้ว่าเราได้ละเลยการพัฒนาบุคลิกภาพอีกด้านไป ช่วยให้เกิดสมดุลระหว่างบุคลิกภาพทั้งสองแบบได้ (สำนักพิมพ์หกเหลี่ยม, 2562)

จากการศึกษาเรื่องทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง ผู้วิจัยมีความสนใจในเรื่องนี้เนื่องจากในสังคมปัจจุบัน ยังมีความไม่เข้าใจในเรื่องพฤติกรรมของแต่ละคนอยู่ ซึ่งส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจกัน และอาจจะทำให้เกิดการทะเลาะกันเนื่องจากความไม่เข้าใจในพฤติกรรมที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคลอีกด้วย และเรื่องนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สับสนในอารมณ์หรือนิสัยของตัวเอง ช่วยให้ทำความเข้าใจตัวเองได้ดีขึ้น และรักตัวเองได้มากขึ้น รวมถึงสามารถจัดการอารมณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในตัวเองได้ดีขึ้น ในขณะที่เดียวกัน หากเรารู้ว่าคนที่มีอาการทางจิตนั้นมีปัญหาเกิดจากอะไร เราก็อาจจะสามารถช่วยให้เขาหายจากอาการเหล่านี้ได้ หรืออาจจะช่วยบรรเทาให้เขาารู้สึกดีขึ้นได้ หากทุกคนได้ทำความเข้าใจถึงบุคลิกภาพของตัวเองและผู้อื่น ทุกคนก็จะรู้จักการให้เกียรติกัน และรู้จักช่วยเหลือกันมากขึ้นนั่นเอง

2.3 ศิลปะรูปแบบมังงะ



รูปที่ 2.4 หน้าหนึ่งจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง “มารี่มาเลดบอย”

ที่มา : Wikipedia, 2022b

มังงะ (Manga) คือคำภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกการ์ตูนช่อง ส่วนในต่างประเทศก็ใช้คำนี้เรียกแทนการ์ตูนที่มาจากประเทศญี่ปุ่น มังงะได้รับการพัฒนามาจาก อูกิโยเอะ (Ukiyo-e) หรือก็คือกลุ่มภาพของญี่ปุ่นในยุคเอโดะ เป็นภาพที่แสดงถึงชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีของชนชั้นกลาง มักจะเป็นหัวข้อเกี่ยวกับสื่อบันเทิงเรีงรมย์ และมังงะยังได้รับการพัฒนามาจากจิตรกรรมตะวันตกอีกด้วย มังงะที่เราเห็นในปัจจุบัน เป็นรูปแบบที่คงที่มาตั้งแต่หลังจากสงครามโลกครั้งที่สอง



รูปที่ 2.5 ภาพอุกิโยะ

ที่มา : Wikipedia, 2022a

มังงะ แปลตรงตัวได้ว่า “ภาพตามอารมณ์” คำนี้ถูกใช้อย่างแพร่หลายหลังจากจิตกรอุกิโยะนามว่า โฮคุไซ ได้ตีพิมพ์หนังสือที่ชื่อว่า โฮคุไซมังงะ ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 แต่แท้จริงแล้วนั้น มังงะ อาจจะมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานมากกว่านั้นอีก หลักฐานที่พบเจอก็คือ ภาพจิระ หรือ ภาพตลก ซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากในศตวรรษที่ 12 และมีหลายอย่างที่คล้ายกับมังงะในปัจจุบัน เช่น การเขียนเนื้อเรื่อง การใช้ลายเส้นที่สวยงามเรียบร้อย

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ญี่ปุ่นได้พยายามพัฒนาตัวเอง ให้เท่าทันมหาอำนาจตะวันตก จึงได้นำเข้าวัฒนธรรมทางฝั่งตะวันตกเข้ามาหลายอย่าง รวมถึงการจ้างศิลปินตะวันตกมาสอนศิลปะให้ศิลปินชาวญี่ปุ่นอีกด้วย โดยได้สอนเกี่ยวกับพื้นฐานทางศิลปะ ทั้งเส้น รูปทรง หรือแม้แต่สี แตกต่างจากศิลปะแบบอุกิโยะที่จะเน้นภาพรวมของงาน มากกว่าการลงรายละเอียดในชิ้นงาน ต่อมาในศตวรรษที่ 21 ความหมายของมังงะก็ได้ถูกเปลี่ยนเป็น “หนังสือการ์ตูน” แต่คนญี่ปุ่นมักจะใช้คำนี้ในการเรียกหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กมากกว่า ส่วนหนังสือการ์ตูนทั่วไปมักจะใช้คำเรียกตามภาษาอังกฤษ ซึ่งก็คือ คอมิกส์ (Comics) มังงะได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง จนได้รับการยอมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็น วิจิตรศิลป์ และ วรรณกรรม รูปแบบหนึ่ง ที่มีความสำคัญต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก

ลักษณะเด่นเฉพาะตัวของมังงะ คือการเน้นการใช้ลายเส้น มากกว่าการใช้รูปทรงและการลงแสงเงา การจัดช่องของการ์ตูนจะไม่มีกำหนดที่ตายตัว วิธีการอ่านมังงะแบบดั้งเดิม ยึดตามวิธีเขียนแบบดั้งเดิมของคณัฐญี่ปุ่น ซึ่งก็คือการอ่านจากขวาไปซ้าย ตัวละครในมังงะมักจะมีลักษณะเหมือนคนตะวันตก หรือมีดวงตาที่ใหญ่ ซึ่งจุดนี้เองได้กลายมาเป็นจุดเด่นของงานรูปแบบมังงะที่นิยมมาตั้งแต่สมัยปี ค.ศ.1960

มังงะถูกแยกออกจากคอมิกส์ หรือการ์ตูนของฝั่งตะวันตกอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากเป็นเทคนิคการเขียนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Cinematic Style) โดยจะเขียนภาพระยะใกล้ ใกล้เคียงมุมมองเนื้อเรื่องอย่างฉับไว โดยใช้เส้นตัวค (Speed Line) เพื่อบ่งบอกถึงความเร็ว (Wikipedia, 2022b)



รูปที่ 2.6 ตัวอย่างการใช้เส้นตัวค (Speed Line) ในการ์ตูนมังงะ เพื่อบ่งบอกถึงความเร็ว
ที่มา : Pinterest, 2022

จากการศึกษาเรื่องศิลปะรูปแบบมังงะ ผู้วิจัยจึงสนใจนำลักษณะที่โดดเด่นของศิลปะรูปแบบมังงะในเรื่องของลายเส้นมาใช้ เนื่องจากเป็นที่นิยม และถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครออกมาได้ดีผ่านสีหน้าและท่าทางของตัวละครรูปแบบมังงะ ที่จะมีการแสดงออกที่มากกว่าตัวคนจริงๆ และยังดูโดดเด่นและน่าสนใจด้วยลายเส้นของตัวการ์ตูนที่ดูน่ารัก ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมได้โดยไม่เบื่อ และ

ผู้วิจัยได้นำเอาลักษณะการเขียนช่องของการ์ตูนมาประยุกต์ใช้ในงานบางส่วน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว
 อย่างเป็นลำดับ ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น และในชิ้นงานจะใช้สีขาวดำเป็นหลัก โดย
 จะใส่สีเฉพาะส่วนในตัวละครหลัก เช่น สีผม สีตา หรือสีของหลัก เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ทันที
 ที่เห็นว่าตัวละครไหนคือตัวหลักของเรื่อง ช่วยแบ่งแยกระหว่างตัวละครเสริมและตัวละครหลักได้ดี
 แล้วยังช่วยให้จดจำได้ง่ายอีกด้วย

2.4 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 ตัวชี้วัดบุคลิกภาพของ ไมเออร์ส-บริกส์

ตัวชี้วัดบุคลิกภาพของไมเออร์ส-บริกส์ (Myers-Briggs Type Indicator รู้จักกันในตัวย่อ MBTI)
 คือแบบทดสอบที่ช่วยบอกถึงลักษณะของบุคลิกภาพของคน จุดอ่อนและจุดแข็งของบุคลิกภาพ
 นั้นๆ ไปจนถึงกระบวนการทางด้านจิตใจของบุคลิกภาพนั้นๆ เช่น การตัดสินใจ การรับรู้ข้อมูล ที่
 ประกอบด้วยตัวอักษร 4 ตัว และบุคลิกภาพถึง 16 แบบ

ตัวชี้วัดบุคลิกภาพของไมเออร์ส-บริกส์ มีที่มาจาก “ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ Jung” และ
 ได้รับการต่อยอดโดย แคทเธอริน บริกส์ (Katherine Briggs) และ อีซาเบล ไมเออร์ส (Isabel Byers)
 เพื่อให้ทฤษฎีของคาร์ล กุสตาฟ Jung เข้าถึงผู้คน ได้กว้างและง่ายมากขึ้น ตัวชี้วัดนี้ได้ถูกใช้งานครั้งแรกในปี ค.ศ. 1962 และได้รับการตอบรับที่ดีจนได้รับการแปลมากกว่า 20 ภาษาในปี 2012 และ
 ยังคงได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน หลักการเบื้องต้นของทฤษฎีบุคลิกภาพนี้ เกิดจากความถนัด
 ในกระบวนการทางจิตใจ 4 แบบคือ (Urbinner, 2019b)

- 1) ชอบเก็บตัว (Introvert หรือตัวย่อ I) - ชอบเข้าสังคม(Extrovert หรือตัวย่อ E)
- 2) ยึดความเป็นจริง (Sensing หรือตัวย่อ S) - ใช้การคาดการณ์ (iNtuition หรือตัวย่อ N)
- 3) ใช้การคิดวิเคราะห์ (Thinking หรือตัวย่อ T) - ใช้ความรู้สึก (Feeling หรือตัวย่อ F)
- 4) ชอบตัดสินใจ (Judement หรือตัวย่อ J) - ชอบรับฟัง (Perception หรือตัวย่อ P)

ซึ่งบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบนั้น เกิดจากการรวมตัวกันของตัวอักษรดังกล่าว จนกลายเป็น
 บุคลิกภาพทั้ง 16 แบบดังนี้ (16 Personalities, 2022a)

- 1) ISTJ : นักโลจิสติกส์ ยึดทุกอย่างตามหลักความเป็นจริง และมีความน่าเชื่อถือมากจนทุกคนไม่นึกสงสัยในความรู้อันของเขา
- 2) ISTP : ช่างฝีมือมืออาชีพ กล้าที่จะทดลองสิ่งใหม่ๆ และสามารถทำออกมาได้จริง เชี่ยวชาญด้านเครื่องมือทุกประเภท
- 3) ISFJ : ผู้ปกป้อง ที่คอยคุ้มกันและให้ความอบอุ่นกับทุกคน และพร้อมที่จะปกป้องดูแลคนที่ตัวเองรักอยู่เสมอ
- 4) ISFP : นักผจญภัย ผู้มีใจเป็นศิลปิน มีความยืดหยุ่น และมีเสน่ห์น่าค้นหา พร้อมที่จะสำรวจสถานที่และสิ่งใหม่ๆอยู่เสมอ
- 5) INTJ : นักออกแบบ ผู้มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการล้ำเลิศ มีการวางแผนกลยุทธ์เตรียมพร้อมสำหรับทุกสิ่งทุกอย่างอยู่เสมอ
- 6) INTP : นักตรรกวิทยา ผู้แสวงหาความรู้ที่ไม่มีสิ้นสุด และคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆอยู่เสมอ
- 7) INFJ : ผู้สนับสนุน มีความเจียมขริม คู่มือกลับ แต่แท้จริงแล้วเป็นคนที่ใจกว้าง มักจะสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่น และไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย
- 8) INFP : ผู้ไกล่เกลี่ย ใจดีมีเมตตา และเห็นแก่ประโยชน์ของผู้อื่นเสมอ ไม่รือร้อที่จะให้ความช่วยเหลือผู้อื่น และส่งมอบสิ่งดีๆให้กับผู้คนรอบข้างอยู่เสมอ
- 9) ESTJ : ผู้จัดการบริหาร บริหารจัดการสิ่งต่างๆได้อย่างยอดเยี่ยม ไม่มีใครที่จะสู้ได้
- 10) ESTP : นักธุรกิจ มีไหวพริบดี ฉลาดหลักแหลม และกระฉับกระเฉงว่องไว ผู้ใช้ชีวิตอย่างไร้พรมแดนตัวจริงเสียจริง
- 11) ESFJ : ผู้ดูแล เอาใจใส่ผู้คนรอบข้างแบบไม่ขาดตกบกพร่อง เป็นที่นิยมในสังคม เพราะไม่รือร้อที่จะให้ความช่วยเหลือผู้อื่น
- 12) ESFP : ผู้สร้างความบันเทิง มีความเป็นธรรมชาติและกระตือรือร้น ถ้าอยู่ใกล้คนเหล่านี้ชีวิตคุณจะไม่ต้องพบเจอกับความเบื่อหน่ายอีกเลย
- 13) ENTJ : ผู้บัญชาการ ผู้นำที่มีความเข้มแข็ง แข็งแกร่ง กล้าหาญเกรียงไกร และมีจินตนาการในการค้นหาเส้นทางสู่ชัยชนะ หรือสร้างเส้นทางนั้นขึ้นมาเอง
- 14) ENTP : นักโต้วาที ผู้มีความเฉลียวฉลาด และช่างคิดวิเคราะห์ สงสัยใคร่รู้ และไม่หวั่นกลัวที่จะเผชิญหน้ากับการท้าทายทางสติปัญญา
- 15) ENFJ : ผู้กอบกู้ เป็นผู้ที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับทุกคน มีเสน่ห์น่าดึงดูด สามารถทำให้ผู้คนที่รับฟังหลงใหลคล้อยตามไปกับเขาได้

16) ENFP : ผู้รณรงค์ มีความกระตือรือร้นอยู่เสมอ สามารถเข้ากับผู้คนรอบข้างได้ง่าย มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างรอยยิ้มให้กับผู้คนรอบข้างได้เสมอ



รูปที่ 2.7 ตัวการ์ตูนแทนบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ

ที่มา : Designil, 2022

ซึ่งทฤษฎีนี้มีประโยชน์ต่อผู้คนในวงกว้างคือ

- 1) ช่วยในการพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น เพราะเราจะได้รู้ทั้งจุดอ่อนและจุดแข็งของตัวเอง รวมถึงลักษณะนิสัยคร่าวๆ ทำให้เราเรียนรู้การพัฒนาตัวเอง และออกจากวงจรชีวิตแย่ๆ ได้
- 2) ช่วยในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเรียนรู้ เรื่องงานที่เหมาะสมกับตัวเอง หรือแม้แต่คู่ครอง
- 3) ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และลดความขัดแย้งระหว่างเราและคนรอบข้าง หรือภายในครอบครัว เพราะเราได้ทำความเข้าใจถึงบุคลิกภาพของคนอื่นด้วย
- 4) ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากรู้ว่าแต่ละคนมีความชอบและความสนใจแบบไหน ทำให้สามารถแบ่งงานกันได้อย่างตรงจุด ให้แต่ละคนได้ทำงานที่ตัวเองถนัดได้อย่างเต็มที่ และยังเสริมสร้างความเข้าใจกันในที่ทำงานได้อีกด้วย

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีนี้ต่อจากการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง และได้นำเนื้อหาบางส่วนมาช่วยเสริมในงานวิจัยนี้ออกมาสมบูรณ์มากขึ้น ในเรื่องของการทำความเข้าใจ

ตัวเองและผู้อื่น เพื่อให้ผู้คนได้รับรู้ว่าบุคลิกภาพของมนุษย์นั้นมีมากมายซับซ้อนเป็นอย่างมาก เราจึงไม่ควรตัดสินว่าคนอื่นเป็นยังไงเพียงแค่ที่ตาเราเห็นเท่านั้น

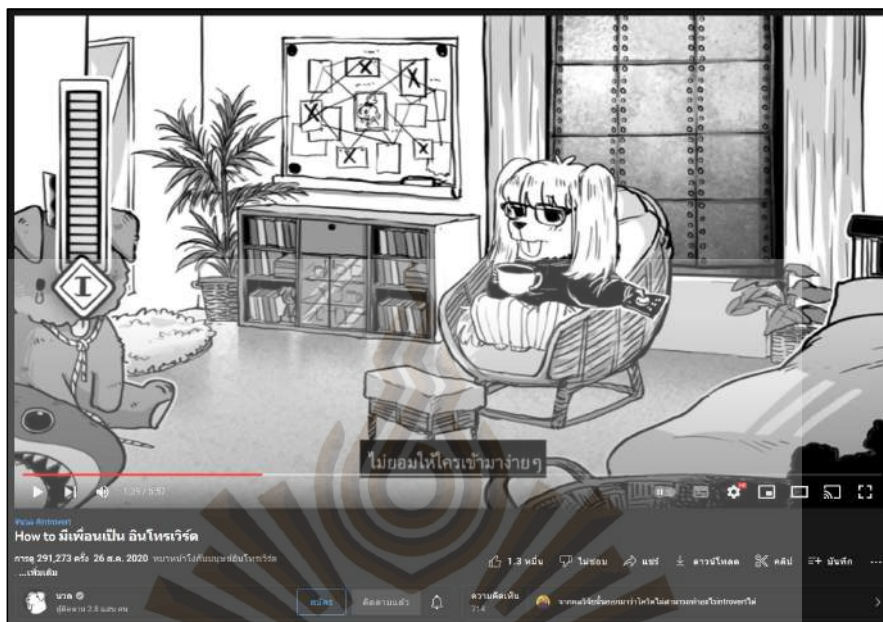
2.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยระดับปริญญาตรีของ ชวิชัย สหพงษ์ และ ศิริลักษณ์ จันทพาหะ (2561) จากมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง “การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทกเลนส์” ในผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นเอาไว้ว่า การดำเนินเรื่องมีการลำดับเอาไว้อย่างชัดเจน เรียบเรียงออกมาได้ดีและเข้าใจง่าย มีการจัดวางองค์ประกอบได้อย่างสวยงาม มีเสียงพูดบรรยายที่ดี และรวมไปถึงเสียงเพลงบรรเลงมีความเข้ากับเนื้อหา และใช้เวลาในการอธิบายได้อย่างเหมาะสม

จากการศึกษางานวิจัยระดับปริญญาโทของ อิลฮัม วรรณอาลี (2562) จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต เรื่อง “การผลิตสื่อโมชันอิน โทกราฟิก 2 มิติเกี่ยวกับประวัติ 5 ศาสดาในศาสนาอิสลามที่มีประวัติศาสตร์และเหตุการณ์สำคัญต่อโลก” ในส่วนของข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวเอาไว้ว่า ความเร็วของการสื่อสารเนื้อหาโดยรวมยังมีความช้าจนเกินไป ควรจะมีความกระชับมากกว่านี้ และยังมีการเคลื่อนไหวน้อยเกินไปในบางช่วง ทำให้ภาพดูหยุดนิ่งจนเกินไป และยังมีเนื้อหาบางส่วนที่ยังไม่ถูกต้องที่สุด

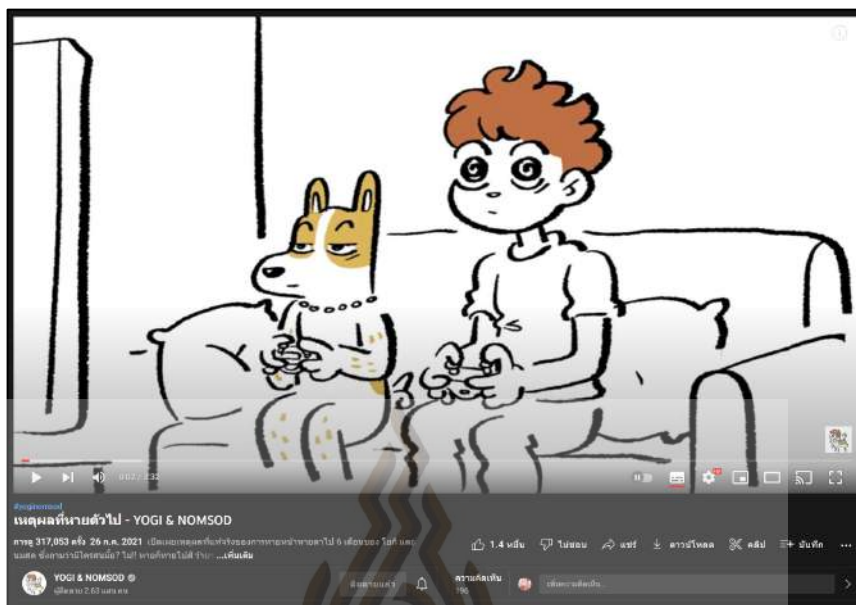
จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือเนื้อหาที่มีความถูกต้อง เพราะผู้วิจัยต้องการที่จะทำสื่อในการให้ความรู้และความเข้าใจในเรื่องของบุคลิกภาพของมนุษย์ให้กับผู้รับชมทั่วไปได้ดู การให้ข้อมูลที่ถูกต้องจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เราควรที่จะศึกษาข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้ และคัดกรองข้อมูลที่ถูกต้องที่สุด เพื่อที่ผู้ชมจะได้รับสารที่ถูกต้อง และไม่สร้างความเข้าใจที่ผิดๆให้กับสังคม นอกจากนี้การเรียงลำดับเนื้อหาที่ดี จะช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจสิ่งที่สื่อได้ง่าย และภาพเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล การใช้เสียงบรรยายที่น่าฟัง รวมถึงเพลงประกอบที่ฟังแล้วเข้ากับเนื้อหา จะช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลินและดูได้อย่างสนุก และช่วยให้ผู้ชมสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างดีอีกด้วย

2.4.3 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

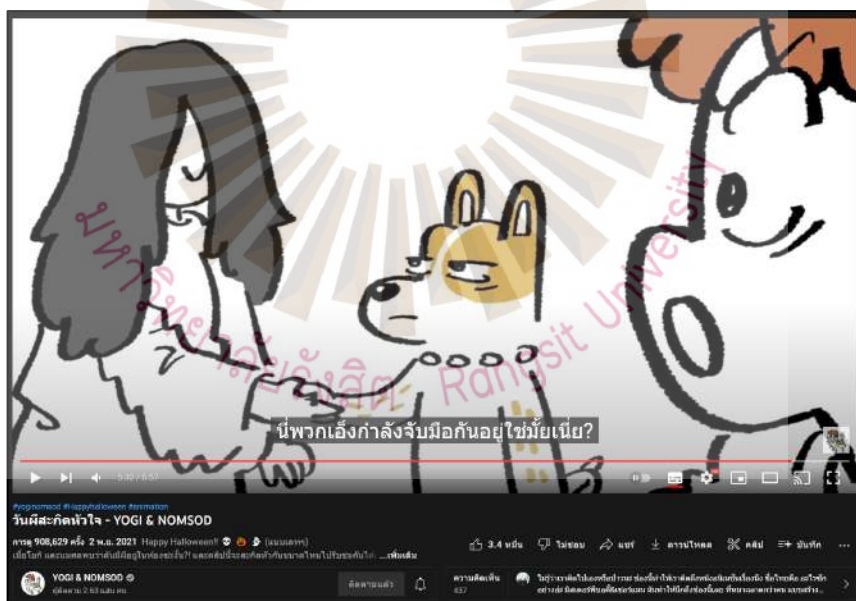


รูปที่ 2.8 ตัวอย่างจากในคลิป “How to มีเพื่อนเป็น อินโทรเวิร์ต”
ที่มา : นวล, 2563

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง How to มีเพื่อนเป็น อินโทรเวิร์ต โดย นวล ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (Youtube) (นวล, 2563) พบว่าแอนิเมชันเรื่องนี้ มีการใช้ตัวละครหลักเป็นตัวแทนอินโทรเวิร์ต (Introvert) และใช้เสียงของผู้บรรยายในการเล่าเรื่องแทนการให้ตัวละครเป็นคนพูดแทน และมีการใช้เทคนิคโมชั่นกราฟิกในการสร้างผลงานแอนิเมชันตามที่ผู้วิจัยสนใจอีกด้วย



รูปที่ 2.9 ตัวอย่างฉากในคลิป “เหตุการณ์หายตัวไป – YOGI & NOMSOD”
ที่มา : Yogi & Nomsod, 2021a



รูปที่ 2.10 ตัวอย่างฉากในคลิป “วันผีสะกิดหัวใจ – YOGI & NOMSOD”
ที่มา : Yogi & Nomsod, 2021b

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง เหตุผลที่หายตัวไป – YOGI & NOMSOD (Yogi & Nomsod, 2021a) และ วันพีสะกิดหัวใจ – YOGI & NOMSOD โดย YOGI & NOMSOD ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (Youtube) (Yogi & Nomsod, 2021b) พบว่าแอนิเมชันเรื่องนี้ มีการใส่สีให้กับตัวละครในส่วนของสีผม หรือสีขนเท่านั้น ทำให้ตัวละครหลักดูโดดเด่นขึ้น และสามารถจดจำได้ง่ายจากสีประจำของตัวละครนั้นๆ และมีการวาดลวดทอนฉากหลัง ทำให้ผู้ชมมีแรงดึงดูดสายตาไปที่ตัวละครมากขึ้น

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเทคนิคเด่นๆมาเป็นแนวทางในการสร้างผลงานแอนิเมชันที่ผสมผสานกับโมชันกราฟิกเรื่อง การออกแบบโมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์ เทคนิคที่สนใจก็คือ การเล่าเรื่องโดยใช้เสียงผู้บรรยายในการเล่าเป็นหลัก และมีการออกแบบตัวละครหลักให้สอดคล้องกับบุคลิกภาพต่างๆที่ผู้วิจัยได้ศึกษามา อีกทั้งผู้วิจัยยังสนใจในเทคนิคการใส่สีเฉพาะจุดในตัวละคร เพื่อให้ตัวละครหลักดูโดดเด่นและสามารถจดจำได้ง่ายผ่านสีประจำตัวที่แตกต่างกัน และการลวดทอนรายละเอียดของสถานที่ในเรื่อง เพื่อให้ตัวละครเด่นชัดออกมาเพิ่มมากยิ่งขึ้นไปอีก

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบโมชันกราฟิกผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์” มีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

- 3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)
- 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)
- 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบโมชันกราฟิกผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์” ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงได้นำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อวางแผนการผลิตต่อไปดังนี้

3.1.1 โฆษณากราฟิก

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องโฆษณากราฟิก ค้นพบว่าผลงานโฆษณากราฟิกนั้นเกิดจากการนำภาพต่างๆมาเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ช่วยดึงดูดสายตาให้ผู้รับชมสามารถรับชมได้อย่างเพลิดเพลิน และสามารถรับข้อมูลต่างๆที่ผู้จัดทำอยากนำเสนอออกมาได้อย่างดีและจดจำได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผู้วิจัยที่ต้องการสร้างผลงานที่เน้นไปในเรื่องของการให้ข้อมูลความรู้และเสริมสร้างความเข้าใจเรื่องบุคลิกภาพของมนุษย์ให้แก่บุคคลทั่วไปเข้าใจได้ง่าย ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การบอกเล่าข้อมูลด้วยวิธีนี้ เพราะช่วยทำให้ผู้คนสามารถจดจำข้อมูลได้ดีผ่านภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจและไม่น่าเบื่อ พร้อมด้วยตัวเนื้อหาที่ย่อมาอย่างสั้นกระชับจับใจความได้ง่าย

3.1.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง

จากการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง ค้นพบว่าบุคลิกภาพของมนุษย์นั้นมีความซับซ้อนมากกว่าที่คาดไว้ เราไม่สามารถตัดสินใครจากบุคลิกภาพนอกของเขาอย่างเดียวได้ ผู้วิจัยจึงสนใจในการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีนี้ เพื่อให้คนได้เข้าใจถึงบุคลิกของตนเองและผู้คนรอบข้างมากยิ่งขึ้น และผู้วิจัยก็จะย่อข้อมูลให้กระชับที่สุดเพื่อให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้โดยง่าย

3.1.3 ศิลปะรูปแบบมังงะ

จากการศึกษาเรื่องศิลปะรูปแบบมังงะ ค้นพบว่าศิลปะรูปแบบมังงะมีความโดดเด่นในด้านของลายเส้นที่มีความสวยงามถึงแม้จะใช้เพียงสีขาวดำเท่านั้น และสามารถสื่อเรื่องราวได้อย่างเป็นลำดับผ่านช่องแบ่งของการ์ตูน และตัวละครที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นพร้อมการถ่ายทอดอารมณ์ที่ชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้นำเอารูปแบบการนำเสนอของมังงะมาปรับใช้ในตัวเอง ทั้งเรื่องของช่องการ์ตูน ช่องคำพูด รูปแบบสีที่ใช้ขาวดำเป็นหลัก และรูปแบบของตัวละครที่มีความน่ารักและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครที่มีมากกว่าปกติได้

3.1.4 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง “ตัวชี้วัดบุคลิกภาพของ ไมเออร์ส-บริกส์” ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ต่อยอดมาจาก “ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง” ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพที่หลากหลายมาใช้ประกอบในเนื้อหาเพิ่มเติม เพื่อเสริมข้อมูลให้มีความถูกต้องแม่นยำมากขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง “การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์” และ “การผลิตสื่อโมชันอินโทกราฟิก 2 มิติเกี่ยวกับประวัติ 5 ศาสดาในศาสนาอิสลามที่มีประวัติศาสตร์และเหตุการณ์สำคัญต่อโลก” ผู้วิจัยได้นำข้อดีและข้อเสียจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญที่เขียนระบุเอาไว้ในงานวิจัยแต่ละชิ้น มาปรับใช้ในงานวิจัยของตัวเอง ในเรื่องของความถูกต้องของข้อมูลที่ต้องมีความแม่นยำที่สุด เนื่องจากผู้วิจัยทำสื่อประเภทการให้ความรู้ จึงต้องศึกษาในแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ และคัดกรองข้อมูลที่ต้องการที่สุดมาใช้ และการเรียงลำดับเนื้อหาในสื่อก็มีความสำคัญ ที่จะช่วยให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจสิ่งที่เราจะสื่อได้ นอกจากนี้ยังต้องสร้างความเพลิดเพลินในการรับชมด้วยภาพเคลื่อนไหวที่ไหลลื่น น่าสนใจ และเสียงบรรยายที่น่าฟัง รวมถึงเพลงประกอบที่เข้ากับเนื้อหา จะช่วยให้ผู้ชมสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างดี และเพลิดเพลินไปกับสื่ออีกด้วย

3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)

3.2.1 การออกแบบสื่อ

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบโมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์” มีเป้าหมายคือ ต้องการให้ผู้รับชมได้ทำความเข้าใจถึงบุคลิกภาพของมนุษย์ จึงเลือกรูปแบบการนำเสนอที่เน้นข้อมูลโดยเฉพาะ มีผู้บรรยายที่คอยเล่าข้อมูลให้กับผู้ชมได้รับฟัง และมีตัวละครในฉากและสถานที่ต่างๆตามที่ผู้บรรยายกล่าว เพื่อให้เห็นภาพตามได้เข้าใจยิ่งขึ้น และผู้วิจัยได้ให้ชื่อผลงานโมชันกราฟิกเรื่องนี้ว่า “เรามีบุคลิกภาพแบบไหนกันนะ? Introvert หรือ Extrovert”

3.2.2 การเขียนบทบรรยาย (Breakdown Script)

หลังจากที่ได้บทสรุปแล้วว่าต้องการจะทำสื่อในรูปแบบไหน ผู้วิจัยจึงได้เขียนบทบรรยายขึ้น โดยลำดับเรื่องราวที่ต้องการจะเล่าดังนี้

- 1) ความหลากหลายของมนุษย์
- 2) ทำไมแต่ละคนจึงมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง?
- 3) ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง
- 4) นิยามและลักษณะของบุคลิกภาพแบบต่างๆ
- 5) วิธีการรับมือกับคนในกลุ่มต่างๆ
- 6) มนุษย์ไม่ได้มีบุคลิกภาพแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้นเสมอไป

**การออกแบบโมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะเพื่อส่งเสริม
ความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์**

ผู้วิจัย นางสาวกุลวดี ห้วยห้อง

เรามีบุคลิกภาพแบบไหนนะ? Introvert หรือ extrovert

sequence 1

Scene 1

SHOT 1 : ELS
ลูกโลกตั้งขึ้นมาหมุนเป็นวงกลม พร้อมตัวคนขึ้นอยู่รอบๆลูกโลก
พร้อมเสียงบรรยาย "มนุษย์บนโลกใบนี้ เต็มไปด้วยความหลากหลาย"

SHOT 2 : CUT / MS
คน 3 คนที่ต่างเพศกันโผล่ขึ้นมา กำลังคุยกันอยู่
พร้อมเสียงบรรยาย "ทั้งเรื่องของเพศ"

SHOT 3 : Still Shot
ทั้ง 3 คนมีสีผิวที่ต่างกันขึ้นมา
พร้อมเสียงบรรยาย "สีผิว"

SHOT 4 : Still Shot
ทั้ง 3 คนใส่ชุดประจำชาติที่แตกต่างกัน
พร้อมเสียงบรรยาย "เชื้อชาติ ภาษา โดยเฉพาะเรื่องของความชอบและรสนิยม
ส่วนตัวของแต่ละคนนั้น มีหลากหลายยิบย่อยมาก"

รูปที่ 3.1 บทบรรยาย หน้าที่ 1

Scene 2

SHOT 1 : CUT / MS

มีคนโผล่มาพร้อมท่าทางนึบสงสัย
พร้อมเสียงบรรยาย “เคยสงสัยไหม”

SHOT 2 : Still Shot

ตัวคนย่อลงไปอยู่ทางด้านขวา มีเมฆความคิดลอยขึ้นมา พร้อมภาพภายในที่บ่งบอกถึงกิจกรรมที่ทำตามในบทบรรยาย
พร้อมเสียงบรรยาย “ว่าทำไมบางคนถึงต้องมีพลังงานล้นเหลือ ชอบพูดคุยกับผู้คน ชอบออกไปท่องเที่ยวทั่วทิศ ชอบการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หลังเลิกงานต้องปาร์ตี้ตลอด ไม่มีวันหยุดพัก”

SHOT 3 : Still Shot

ตัวคนเคลื่อนไปอยู่ทางด้านซ้าย มีเมฆความคิดลอยขึ้นมา พร้อมภาพภายในที่บ่งบอกถึงกิจกรรมที่ทำตามในบทบรรยาย
พร้อมเสียงบรรยาย “แต่กลับบางคนนั้นดันตรงกันข้าม นั่งทำงานคนเดียวโดยไม่พูดคุยกับใคร ชอบปลีกตัวไปอยู่คนเดียวในช่วงเวลาพัก ชวนไปเที่ยวที่ไหนก็มักจะไม่ไปคนเดียว หลังเลิกงานก็หายตัวไปทันที ไม่เคยได้พบหน้า”

SHOT 4 : Wipe / MS

ภาพตัวละคร น้อง X และน้อง In เลื่อนขึ้นมา
พร้อมเสียงบรรยาย “ที่ทั้ง 2 คนแตกต่างกันขนาดนั้น ก็เป็นเพราะว่าทั้ง 2 คน”

SHOT 5 : Still Shot

ข้อความ “บุคลิกภาพ” เด็งขึ้น
พร้อมเสียงบรรยาย “มีบุคลิกภาพที่ไม่เหมือนกันยังไงล่ะ!”
และฉากก็ Fade out ไป

Scene 3

SHOT 1 : Fade in

ข้อความหัวข้อของเรื่องโผล่ขึ้นมา
มีน้อง IN นั่งอ่านหนังสืออยู่ และน้อง X ที่โผล่ไปมาตามตัวหนังสือ
และสุดท้ายมาหยุดอยู่ที่ตรงหน้าน้อง in และจ้องหน้าน้อง in

SHOT 2 : Still Shot

น้อง in เงยหน้าขึ้นมามองน้อง X

Scene 4

SHOT 1 : Fade in /MS

ตัวละครจางโผล่ขึ้นมา พร้อมป้ายชื่อ และกระดาษกับปากกาখনก
พร้อมเสียงบรรยาย “นักจิตวิทยาผู้มีนามว่า คาร์ล กุสตาฟ จุง ได้คิดค้นทฤษฎีตัว
หนึ่งขึ้นมา ซึ่งมีชื่อว่า”

SHOT 2 : Dissolve

กระดาษโผล่ขึ้นมา และมีมือจับปากกาখনกลงมาเขียนชื่อทฤษฎีตามบทบรรยาย
พร้อมเสียงบรรยาย “Carl Gustav Jung's Personality Theory หรือ
ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง”

SHOT 3 : CUT

ตัวละครน้อง X และน้อง IN โผล่ขึ้นมา และข้อความกำกับบุคลิกภาพก็โผล่ขึ้นมา
ตามตัวละครนั้นๆ
พร้อมเสียงบรรยาย “ในทฤษฎีนี้ เขาได้จำแนกคนออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ กลุ่ม
คน Introvert และกลุ่มคน extrovert”

Scene 5

SHOT 1 : CUT

ตัวละครน้อง X โผล่ขึ้นมาโบกมือทักทาย พร้อมขึ้นข้อความชื่อและบุคลิกภาพ
พร้อมเสียงบรรยาย “นี่คือน้องเอ็กซ์ ตัวแทนแห่ง extrovert”

SHOT 2 : CUT / MS

น้อง X กำลังพูดคุยท่ามกลางกลุ่มคนมากมาย
พร้อมเสียงบรรยาย “นิยามของ extrovert นั้น คือกลุ่มคนที่ชอบการเข้าสังคม”

SHOT 3 : Still Shot / MLS

น้อง X กำลังนำเสนองานในที่ประชุม และทุกคนก็ปรบมือให้
พร้อมเสียงบรรยาย "มีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก"

SHOT 4 : Still Shot / MS

น้อง X กำลังถ่ายรูปกับคนอื่นด้วยสีหน้ายิ้มแย้มมีความสุข
พร้อมเสียงบรรยาย "ดูแจ่มใสและมีชีวิตชีวา"

SHOT 5 : CUT / LS

น้อง X กำลังเที่ยวอยู่ที่สวนสนุก และถ่ายรูปในจุดต่างๆ พร้อมพูดคุยกับคนรอบ
ข้าง และอัปโหลดโซเชียลรัวๆ แลบทพลังเพิ่มขึ้น
พร้อมเสียงบรรยาย "การได้ออกไปท่องเที่ยว ได้พบเจอผู้คนใหม่ๆ เปรียบเสมือน
การชาวพลังให้กับตัวเอง เมื่อพบเจอสิ่งใหม่ๆ ก็ชอบที่จะเล่าเรื่องราวต่อให้ผู้อื่นได้
รับรู้ด้วย"

SHOT 6 : Wipe / High level shot

น้อง X นอนอยู่บนเตียงด้วยสีหน้าเบื่อหน่าย พร้อมบ่นว่าอยากไปเที่ยว แลบทพลัง
ลดลง
พร้อมเสียงบรรยาย "แต่ถ้าเมื่อไหร่ที่คนกลุ่มนี้ต้องอยู่คนเดียวเป็นเวลานานๆ ก็จ
รู้สึกเหี่ยวเฉาไร้เรี่ยวแรงทันที"
จาก Face out

SHOT 7 : Face In / LS

น้อง X กำลังทำงานร่วมกับคนอื่นๆ พูดคุยแลกเปลี่ยน ช่วยดูงานและทำงานต่างๆ
พร้อมเสียงบรรยาย "ในเรื่องของการทำงาน extrovert นั้นชอบทำงานที่ต้องลงมือ
ทำ มากกว่างานที่ต้องใช้สมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้นนานๆ และชอบการทำงานเป็น
กลุ่ม เพราะคนกลุ่มนี้มักจะเกิดไอเดียใหม่ๆ ในตอนที่ได้พบปะและพูดคุย
แลกเปลี่ยนกับคนอื่น"

SHOT 8 : Still Short

น้อง X ลุกขึ้นยืนเสนอตัวเอง และทุกคนก็เห็นด้วย
พร้อมเสียงบรรยาย "และแน่นอนว่ากลุ่มคน extrovert มักจะเสนอตัวเป็นผู้นำใน
Project นั้นเสมอ"
และฉากก็ Fade Out ออกไป

Scene 6

SHOT 1 : CUT

ตัวละครน้อง In โผล่ขึ้นมา ดันแว่นตัวเองให้เข้าที่และมองมาที่คนดู พร้อมขึ้นข้อความชื่อและบุคลิกภาพ พร้อมเสียงบรรยาย “ส่วนนี่คือน้องอิน ตัวแทนแห่ง Introvert นิยามของ Introvert นั้น แตกต่างกับ Extrovert โดยสิ้นเชิง”

SHOT 2 : CUT / MS

น้อง in นั่งทำงานที่โต๊ะด้วยสีหน้าเรียบเฉย พร้อมเสียงบรรยาย “คนกลุ่มนี้รักความเป็นส่วนตัว ชอบอยู่ตัวคนเดียว หรืออยู่กับกลุ่มคนที่สนิทจริงๆ เท่านั้น”

SHOT 3 : Still Shot / Cross shot

มีคนมาเรียกน้อง in น้อง in หันมองด้วยสายตาดู คนที่เรียกเลยตกใจกลัว พร้อมเสียงบรรยาย “ภายนอกดูเป็นคนนิ่งๆ เย็นชา ไม่ชอบสูงส่งกับใคร”

SHOT 4 : Still Shot / MS

น้อง in รับโทรศัพท์ และคุยด้วยอย่างสนุกสนาน พร้อมเสียงบรรยาย “แต่กับคนที่สนิทแล้ว ก็จะมีเปิดใจและพูดคุยด้วยอย่างสนุกสนาน”

SHOT 5 : CUT / LS

น้อง in นั่งบนโซฟาในห้องมืด ห่มผ้าห่มหนาๆ พร้อมเครื่องดื่มร้อนในมือ กำลังนั่งดูทีวีอยู่ พร้อมสุนัขตัวเล็ก พลังงานก็เพิ่มขึ้น พร้อมเสียงบรรยาย “การชาร์จพลังของ Introvert คือการได้ผ่อนคลายอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวของตัวเอง ได้ทำกิจกรรมที่ตัวเองชอบ ไม่ว่าจะเป็นการอ่านหนังสือ ดูหนัง ดึงช่เรื่อง หรือกิจกรรมใดๆก็ตามที่ได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเองอย่างเงียบสงบ”

SHOT 6 : Wipe / LS

น้อง in ยืนโหนรถไฟฟ้า โคนคนเบียดเยอะ เลयरสิ๊กเหนื่อยหน่าย พลังงานก็ลดลง พร้อมเสียงบรรยาย “เมื่อไหร่ก็ตามที่คนกลุ่มนี้ต้องออกไปพบเจอผู้คนมากมาย ก็ จะสูญเสียพลังงานไปอย่างรวดเร็ว”

ฉาก Face out

SHOT 7 : Face In / LS

น้อง in นั่งทำงาน พิมพ์ด้วยความเร็ว มีข้อมูลอยู่เต็มแวนเลื่อนๆไปมา
พร้อมเสียงบรรยาย “ส่วนของการทำงาน เน้นอนว่า Introvert ชอบที่จะทำงานคนเดียว เพราะได้ใช้สมาธิของตัวเองได้อย่างเต็มที่”

SHOT 8 : Still Short

น้อง in คอยโทรศัพท์บอกบอว่าสงบทศกริปของสินค้าใหม่เสร็จเรียบร้อยแล้ว
พร้อมเสียงบรรยาย “และทำงานได้ออกมามีประสิทธิภาพมากกว่าการทำงานร่วมกับผู้อื่น และชอบทำงานที่อยู่เบื้องหลังมากกว่าที่จะต้องไปแสดงตัวต่อหน้าผู้คน”
และฉากก็ Fade Out ออกไป

Scene 7**SHOT 1 : CUT \ Full Shot**

น้อง X และ IN ยืนจับมือกัน
พร้อมเสียงบรรยาย “แล้วถ้าเราอยากจะทำความรู้สึกกับคน 2 กลุ่มนี้ หรือเรียนรู้วิธีการรับมือเมื่อต้องทำงานร่วมกัน ควรจะทำยังไงดี? ไม่ยากเลย”

SHOT 2 : CUT \ MS

น้อง X พูดคุยกับน้อง IN อย่างสนุกสนานผ่านโทรศัพท์ และน้อง in ก็ฟังอย่าง
ใจเย็นด้วยสีหน้ายิ้ม พร้อมอ่านหนังสือไปด้วย
พร้อมเสียงบรรยาย “สำหรับกลุ่มคน extrovert
เพียงแค่คุณคอยรับฟังเรื่องราวของเขา หรือรับฟังความคิดเห็นจากเขา คนกลุ่มนี้ก็จะมีความสุขมากๆแล้ว”

SHOT 3 : CUT \ LS

น้อง X เสนองานในส่วนที่อยากทำ และบอสก็อนุญาต
พร้อมเสียงบรรยาย “ในการทำงาน ก็เปิดโอกาสให้คนกลุ่มนี้ ได้ทำงานตามความ
สนใจของตัวเองที่หลากหลาย”

SHOT 4 : Still short

บอสฝากให้น้อง X ไปสำรวจกลุ่มลูกค้านอกสถานที่ และน้อง X ก็ดีใจมากๆ
พร้อมเสียงบรรยาย “และไม่ปิดกั้นหรือบังคับให้เขาต้องทำงานอยู่กับที่ หรือต้อง
อยู่ตัวเดียว”

SHOT 5 : CUT / MS

น้อง in นั่งเล่นโทรศัพท์พร้อมใส่หูฟังในคาเฟ่ กับน้อง X ที่กำลังนั่งถ่ายรูปเค้ก และเซลฟี

พร้อมเสียงบรรยาย "ส่วนกลุ่มคน Introvert เพียงแค่คุณให้ความสำคัญ หรือเคารพพื้นที่ส่วนตัวและเวลาส่วนตัวของเขา เคารพในความชอบของเขาและธรรมชาติของเขา เท่านั้นก็เพียงพอแล้ว"

SHOT 6 : Still short

น้อง in ส่งโทรศัพท์ให้น้อง X ดู และทั้งคู่ก็ยิ้มแย้มพูดคุยอย่างสนุกสนาน

พร้อมเสียงบรรยาย "ไม่แนว่าคุณจะได้ค้นพบว่า จริงๆแล้วคนกลุ่มนี้ ชอบพูดคุยมากกว่าที่คุณคิด"

SHOT 7 : CUT / cross shot

บอสถามน้อง in ว่าจะทำส่วนนี้ยังไงดี น้อง in ขอเสนอแผนงานให้ตอนเย็น และบอสก็ ok

พร้อมเสียงบรรยาย "ในการทำงาน ไม่ควรเร่งรัดเอาคำตอบจากคนกลุ่มนี้ในเวลาสั้นๆ ควรให้เวลาเขาได้คิดไตร่ตรองให้ดีก่อนที่จะพูดหรือตัดสินใจอะไร"

SHOT 8 : CUT / cross shot

แซทน้อง X ถามน้อง in ว่าวันนี้ไปเที่ยวกันมั้ย น้อง in ตอบว่าไปพรงนี้แทนได้มั้ย วันนี้ไม่สะดวก และน้อง x ก็โอเค

พร้อมเสียงบรรยาย "เวลาที่ต้องทำงานนอกสถานที่ หรือมีนัดหมายสำคัญ ควรบอกล่วงหน้า เพื่อให้เขาได้มีเวลาเตรียมตัวก่อนเสมอ"

Scene 8**SHOT 1 : CUT**

คน 2 คนยืนด้วยหัน พร้อมกรอขอความที่ขึ้นว่า "ฉันเป็น Introvert นี้เอง" และ "ส่วนฉันเป็น Extrovert!"

พร้อมเสียงบรรยาย "เมื่อฟังมาถึงตรงนี้ คุณอาจจะได้ทบทวนถึงพฤติกรรมของตัวเอง และได้รับรู้แล้วว่าคุณคือคนกลุ่มไหน"

SHOT 2 : Still shot

ตัวละครคนเลือนมาตรงกลาง พร้อมคำพูดที่สงสัยว่าตัวเองอยู่ในประเภทไหน

พร้อมเสียงบรรยาย "แต่บางคน อาจจะยังสับสนว่า ฉันมีบุคลิกภาพแบบไหนกันแน่ นะ?"

SHOT 3 : Still shot

ซีนับอลลุนความคิดที่นึกถึงเหตุการณ์ตามเสียงบรรยาย
พร้อมเสียงบรรยาย "เพราะบางครั้ง ฉันก็ชอบท่องเที่ยวในสถานที่ต่างๆ ชอบที่จะ
ไปงานปาร์ตี้สังสรรค์กับผู้คน แต่ก็มีบางช่วงที่ต้องการอยู่คนเดียว ไม่ต้องการคุย
กับใครเลย"

SHOT 4 : CUT

ตัวละครหนึ่งขึ้นมาที่คนที่เป็น Extrovert ที่ทำทางดูกล้าฉุนฉุน และต่อว่าตามคำ
บรรยาย
พร้อมเสียงบรรยาย "หรือบางคน ก็อาจจะถูกเหมารวมว่า เป็น Extrovert แท้ๆ
ทำไมถึงซื่อๆ ไม่มั่นใจในตัวเอง"

SHOT 5 : Still shot

ตัวละครหนึ่งขึ้นมาที่คนที่เป็น Introvert ที่ทำทางดูมั่นใจ และต่อว่าตามคำบรรยาย
พร้อมเสียงบรรยาย "หรือเป็น Introvert แท้ๆ ทำไมถึงพูดเก่ง และดูมั่นใจ"

SHOT 6 : CUT

น้อง In และ X ทำท่าพิวชั้นแบบในดราม่าก่อนบอล
พร้อมเสียงบรรยาย "รู้เปล่าว่า ยังมีทฤษฎีอีกอัน ที่พูดถึงตัวตนหนึ่ง ที่เกิดจากการ
พิวชั้นกันระหว่างน้องอินและน้องเอ็กซ์"

SHOT 7 : Still shot

มีแสงสว่างขึ้นมา และตัวละครน้อง Am ก็โผล่ขึ้นมาท่ามกลางกลุ่มควีน
พร้อมเสียงบรรยาย "จนเกิดออกมาเป็น น้องแอม หรือ Ambivert นั่นเอง!"

Scene 9**SHOT 1 : CUT**

ไอคอนหัวของน้อง am โผล่ขึ้นมา มีเครื่องหมาย = เติบโตขึ้น พร้อมหัวของน้อง EX
+ กับหัวของน้อง In
พร้อมเสียงบรรยาย "นิยามของ Ambivert คือการผสมผสานระหว่าง Introvert
และ Extrovert ได้อย่างสมดุล"

SHOT 2 : CUT

น้อง Am เสนอตัวจัดการงานให้เอง
พร้อมเสียงบรรยาย "กลุ่มคนเหล่านี้ปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี"

SHOT 3 : Still shot

น้อง Am จับมือกับลูกค้า

พร้อมเสียงบรรยาย "สามารถรับมือกับการพบปะผู้คนมากหน้าหลายตาได้"

SHOT 4 : Still shot

น้อง Am ให้กำลังใจคนอื่น

พร้อมเสียงบรรยาย "เป็นผู้เริ่มต้นบทสนทนาได้ดี และยังเป็นผู้ฟังที่ดีได้อีกด้วย"

SHOT 5 : CUT

น้อง Am นั่งทำงานอย่างตั้งใจ

พร้อมเสียงบรรยาย "ในบางงานที่ต้องทำคนเดียว ก็สามารถจดจ่อกับงานได้ดี และทำงานออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกัน"

SHOT 6 : Still shot

น้อง Am นั่งฟังเพลงอยู่บนเตียงนอนของตัวเองอย่างรื่นรม

พร้อมเสียงบรรยาย "แต่บางครั้งเอง Ambivert ก็ต้องการเวลาส่วนตัวในการพักผ่อน"

SHOT 7 : Still shot

น้อง Am เต็มตัวขึ้นมาที่กลางหน้าจอ ยืนเท้าเอาด้วยท่าทางและสีหน้ามั่นใจ

พร้อมเสียงบรรยาย "ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ไหน พวกเขาก็สามารถปรับตัวได้เสมอ"

SHOT 8 : Still shot

มีฉากบาทขึ้นมาหับน้อง Am และน้อง Am ก็ทำหน้าเหวอ

พร้อมเสียงบรรยาย "แต่รู้อะไรไหม จริงๆแล้ว Ambivert นั้น อาจจะไม่เคยมีอยู่จริงเลยก็ได้"

Scene 10**SHOT 1 : CUT**

จungkaling นั่งเขียนข้อความลงบนกระดาน

พร้อมเสียงบรรยาย "หากดูตามทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง แล้ว บุคลิก Ambivert นั้นไม่ได้ถูกบัญญัติเอาไว้ แต่เขาได้กล่าวย้ำไว้ว่า"

SHOT 2 : Zoom

ซูมไปที่กระดาษ และขึ้นข้อความตามบทบรรยาย
พร้อมเสียงบรรยาย "ในคน 1 คน มีทั้งบุคลิกภาพของ Introvert และ Extrovert
อยู่ภายในตัวทั้งคู่"

SHOT 3 : CUT

น้อง Am ทำหน้าสงสัย มองไปที่ตาซึ่งที่มีเขียนว่า Introvert และ Extrovert ตัว
เข้มของตาข้างแหว่งไปมาระหว่าง 2 คำนี้
พร้อมเสียงบรรยาย "หรือก็คือคนเรานั้น ไม่ได้เป็น Introvert หรือ Extrovert แบบ
100% เพียงแค่เราเอนเอียงไปทางไหนเยอะกว่าก็เท่านั้นเอง"

SHOT 4 : CUT

น้อง Introvert ที่พูดเก่ง กำลังคุยงานในที่ประชุมกับทุกคนด้วยความคล่องแคล่ว
พร้อมเสียงบรรยาย "ดังนั้นจึงไม่แปลกเลย ที่บางครั้งคุณอาจจะเจอ Introvert ที่
พูดคุยในวงสนทนาเก่งๆ ถึงแม้ในเวลาปกติเขาจะไม่พูดคุยกับใครเลย"

SHOT 5 : Still shot

น้อง in ที่มั่นใจ หันกลับไปเขียนกระดาษ กล้องเคลื่อนไปทางน้อง Extrovert ที่ซี
อ้าย กำลังนั่งในที่ประชุม ทำท่าทางเหมือนจะยกมือถามอย่างกล้าๆกลัวๆ แต่
สุดท้ายก็ไม่กล้าพอที่จะยกมือ และก้มหน้าลงไป
พร้อมเสียงบรรยาย "และไม่แปลกเลยที่จะเจอ Extrovert ที่ไม่กล้าแสดงออก หรือ
พูดคุยไม่เก่ง และไม่มีความมั่นใจในตัวเอง ถึงแม้จะชอบเข้าสังคม"

SHOT 6 : CUT

ใบหน้าของทุกบุคลิก โผล่ขึ้นมาตามบทบรรยาย
พร้อมเสียงบรรยาย "และไม่เป็นอะไรเลย ที่คุณจะรู้สึกว่ บางช่วงเราก็เป็น
Extrovert และในบางอารมณ์เราก็เป็น Introvert เพราะเรามีทั้ง 2 สิ่งนี้อยู่ในตัวเรา
ทุกคนนั่นเอง"

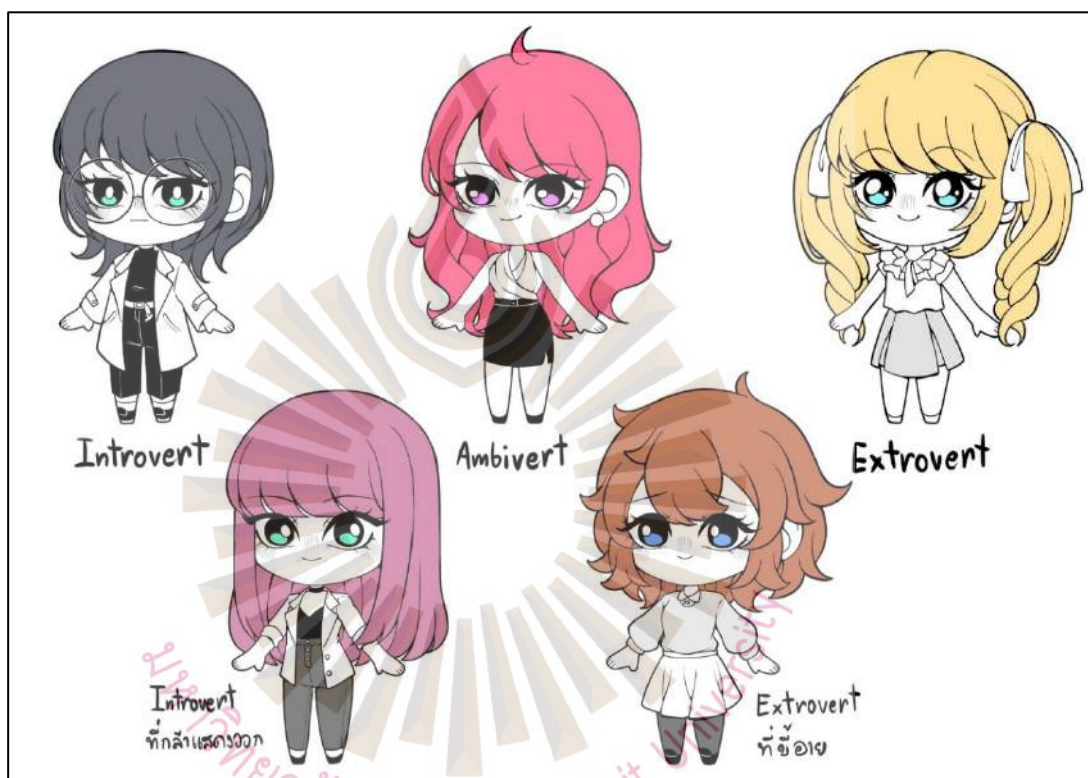
SHOT 7 : Face in

ตัวละครทุกตัวยืนจับมือกัน ค่อยๆขมออกทางเรื่อยๆ
พร้อมเสียงบรรยาย "ไม่ว่าจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันแค่ไหน ทุกคนก็สามารถเป็น
เพื่อนกันได้ และสามารถใช้ชีวิตร่วมกันได้ เพียงแค่เคารพในตัวตนของผู้อื่น และ
ไม่ก้าวร้าวในความชอบของแต่ละคน เพียงเท่านี้ ทุกคนก็สามารถอยู่ร่วมกันได้
อย่างแน่นอน!"

[END]

3.2.3 การออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละคร เพื่อเป็นตัวแทนของบุคลิกภาพต่างๆของมนุษย์ ออกแบบเครื่องแต่งกาย ทรงผม และลักษณะนิสัย โดยยึดตามนิยามในทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้ศึกษามา จึงได้ออกแบบเป็นตัวละครหลัก 5 ตัวดังนี้

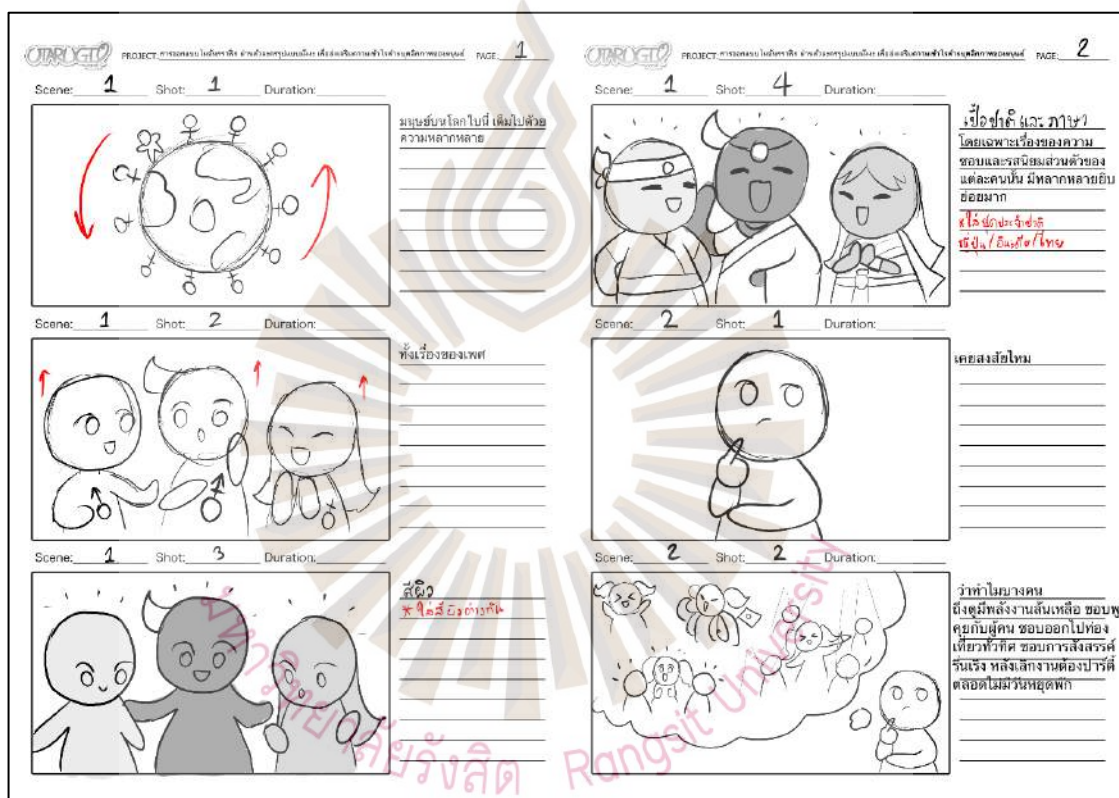


รูปที่ 3.11 ตัวละครหลัก

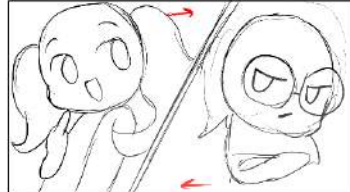

- 1) ตัวละคร อิน ตัวแทนแห่งบุคลิกภาพของผู้ที่มีความสนใจโลกภายใน (Introvert)
- 2) ตัวละคร แอม ตัวแทนแห่งบุคลิกภาพของผู้ที่มีความสนใจทั้งโลกภายนอกและภายใน (Ambivert)
- 3) ตัวละคร เอ็กซ์ ตัวแทนแห่งบุคลิกภาพของผู้ที่มีความสนใจโลกภายนอก (Extrovert)
- 4) ตัวละคร อีม ตัวแทนแห่งบุคลิกภาพของผู้ที่มีความสนใจโลกภายใน (Introvert) ที่มีบุคลิกภาพของผู้ที่มีความสนใจโลกภายนอก (Extrovert) ผสมอยู่
- 5) ตัวละคร แอน ตัวแทนแห่งบุคลิกภาพของผู้ที่มีความสนใจโลกภายนอก (Extrovert) ที่มีบุคลิกภาพของผู้ที่มีความสนใจโลกภายใน (Introvert) ผสมอยู่

3.2.4 การเขียนบทภาพนิ่ง (Storyboard)

หลังจากคิดบทบรรยาย และออกแบบตัวละครเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาเขียนบทภาพนิ่งแบบคร่าวๆ เพื่อออกแบบฉาก ทำทางตัวละคร และการเคลื่อนไหวที่ต้องการคร่าวๆ ให้เห็นภาพมากขึ้น แล้วจึงนำบทภาพนิ่งมาเก็บรายละเอียด เพื่อเตรียมจัดทำอนิเมติก (Animatic) ต่อไป



รูปที่ 3.12 บทภาพนิ่ง หน้า 1 ถึง 4

<p>UDRYGTV PROJECT: ศึกษาระบบนิเวศวิทยาของสัตว์ป่าและพฤติกรรมสัตว์ป่าเพื่อใช้ในการอนุรักษ์ PAGE: 3</p> <p>Scene: 2 Shot: 3 Duration:</p>  <p>แต่กลับมารวมกันตั้งตรงกันข้าม มีทั้งงานคนด้วยโดยไม่พูดคุยกันใคร ชอบปลีกวิเวกไปอยู่คนเดียว ในช่วงเวลาพัก ชอบไปเที่ยวที่ไหนก็มักจะปฏิเสธตลอด หลังเลิกงานก็หายตัวไปทันที ไม่เคยได้พบหน้า</p>	<p>UDRYGTV PROJECT: ศึกษาระบบนิเวศวิทยาของสัตว์ป่าและพฤติกรรมสัตว์ป่าเพื่อใช้ในการอนุรักษ์ PAGE: 4</p> <p>Scene: 3 Shot: 1 Duration:</p>  <p>Intro รับ X โดยนายพี</p>
<p>Scene: 2 Shot: 4 Duration:</p>  <p>ทั้ง 2 คนแตกต่างกันจนยากจนเกินไปเพราะว่าทั้ง 2 คน</p>	<p>Scene: 3 Shot: 2 Duration:</p>  <p>Intro รับ X โดยนายพี</p>
<p>Scene: 2 Shot: 5 Duration:</p>  <p>มี "บุคลิกภาพ" ที่ไม่เหมือนกันเลย!</p>	<p>Scene: 4 Shot: 1 Duration:</p>  <p>นักจิตวิทยาผู้เขียนว่า คาร์ล กุสตาฟ จุง ได้คิดค้นทฤษฎีตัวหนึ่งขึ้นมา ซึ่งมีชื่อว่า!</p>
<p>UDRYGTV PROJECT: ศึกษาระบบนิเวศวิทยาของสัตว์ป่าและพฤติกรรมสัตว์ป่าเพื่อใช้ในการอนุรักษ์ PAGE: 5</p> <p>Scene: 4 Shot: 2 Duration:</p>  <p>Gustav Jung's Personality Theory หรือ สอนบุคลิกภาพ และ ทฤษฎีจิตวิทยา</p>	<p>UDRYGTV PROJECT: ศึกษาระบบนิเวศวิทยาของสัตว์ป่าและพฤติกรรมสัตว์ป่าเพื่อใช้ในการอนุรักษ์ PAGE: 6</p> <p>Scene: 5 Shot: 2 Duration:</p>  <p>นิยามของ extrovert เป็น ทักษะคนที่ชอบการเข้าสังคม</p>
<p>Scene: 4 Shot: 3 Duration:</p>  <p>เขาได้จำแนกคนออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ กลุ่มคน Introvert และกลุ่มคน extrovert.</p>	<p>Scene: 5 Shot: 3 Duration:</p>  <p>มีทฤษฎีการอธิบายถึงลักษณะของคน</p>
<p>Scene: 5 Shot: 1 Duration:</p>  <p>นี่คืออ๋อคือ ส่วนของคนที่ extrovert</p>	<p>Scene: 5 Shot: 4 Duration:</p>  <p>ดูจากรูปแล้วมีพี่อ๋อ</p>

รูปที่ 3.13 บทภาพนิ่ง หน้า 5 ถึง 8

<p>PROJECT: อารมณ์คนใจร้อนกับคนใจเย็นที่คุยกันจนได้ไอเดียใหม่ PAGE: 7</p> <p>Scene: 5 Shot: 5 Duration:</p> <p>ทำไมมันไม่ทำงาน นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>	<p>PROJECT: อารมณ์คนใจร้อนกับคนใจเย็นที่คุยกันจนได้ไอเดียใหม่ PAGE: 8</p> <p>Scene: 5 Shot: 8 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>
<p>Scene: 5 Shot: 6 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>	<p>Scene: 5 Shot: 9 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>
<p>Scene: 5 Shot: 7 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>	<p>Scene: 5 Shot: 10 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>
<p>PROJECT: อารมณ์คนใจร้อนกับคนใจเย็นที่คุยกันจนได้ไอเดียใหม่ PAGE: 9</p> <p>Scene: 6 Shot: 1 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>	<p>PROJECT: อารมณ์คนใจร้อนกับคนใจเย็นที่คุยกันจนได้ไอเดียใหม่ PAGE: 10</p> <p>Scene: 6 Shot: 4 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>
<p>Scene: 6 Shot: 2 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>	<p>Scene: 6 Shot: 5 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>
<p>Scene: 6 Shot: 3 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>	<p>Scene: 6 Shot: 6 Duration:</p> <p>นี่มันแค่ปัญหาเล็กๆ ไม่ใช่ปัญหาใหญ่</p>

รูปที่ 3.14 บทภาพนิ่ง หน้า 9 ถึง 12

PROJECT: วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การเขียนแผนผังความคิด เรื่อง การแก้ปัญหา

Scene: 6 Shot: 7 Duration:

ตัวละครเอกโกรธ และเศร้า โดนพรทสิทธิ์ที่ทำงานแล้ว
เขาทำไม่ได้เลย มีคนอื่นเขาได้ทำขึ้นมา
แต่ทำไมได้คนอื่นได้ทำภาพ
เขาทำไม่ได้เลย เขาคนเดียว

Scene: 6 Shot: 8 Duration:

และตอนที่เขาไปดูก็คิดทีไร
เขาก็ทำไม่ได้เลยและเขาก็ทำไม่ได้เลย

Scene: 7 Shot: 1 Duration:

แล้วถ้าเขาทำไม่ได้ก็ขอคนอื่น
ก็เลย 2 คนก็ เขาก็ทำไม่ได้
แล้วทำไมคนอื่นเขาได้ทำ?

PROJECT: วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การเขียนแผนผังความคิด เรื่อง การแก้ปัญหา

Scene: 7 Shot: 2 Duration:

ทำไมเลย!

Scene: 7 Shot: 3 Duration:

ถ้าเป็นคุณเองจะขอพร
เพื่อแก้ปัญหานี้เป็นอย่างไรขอพร
พรอะไรดี และทำไมคุณถึงขอพร
พรนั้นมันคืออะไร

Scene: 7 Shot: 4 Duration:

ในการที่งานนี้ไม่ได้ใครทำผมขอพร
ให้เขาขอพรแล้วมาช่วย
จนวันหนึ่งก็ขอพรมา
แล้วได้วิธีแก้ปัญหานี้
โดยที่ตัวเขาเองก็ไม่ได้
ทำอะไรเลย

* หนึ่งคน X กับ แล้วที่ขอจากคนอื่น BOSS

PROJECT: วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การเขียนแผนผังความคิด เรื่อง การแก้ปัญหา

Scene: 7 Shot: 5 Duration:

ตัวละครเอก โดนพรทสิทธิ์
จึงคิดที่จะ ไปหาคนอื่นช่วย
เพื่อแก้ปัญหานี้ที่ตัวเอง
ทำไม่ได้เลย เพราะว่า
เขาทำไม่ได้เลยคนอื่นเขา
ทำได้เขาเลยขอเขา
แต่เขาไม่ยอมให้
เขาก็เลยไปขอคนอื่น

Scene: 7 Shot: 6 Duration:

ไม่ยอมให้คนอื่นช่วย
จึงไปขอคนอื่น
แต่เขาไม่ยอมให้

Scene: 7 Shot: 7 Duration:

ในการที่งาน
ไม่ได้ใครทำผมขอพร
จากเขาแล้วมาช่วย
จนวันหนึ่งก็ขอพรมา
แล้วได้วิธีแก้ปัญหานี้
โดยที่ตัวเขาเองก็ไม่ได้
ทำอะไรเลย

PROJECT: วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การเขียนแผนผังความคิด เรื่อง การแก้ปัญหา

Scene: 7 Shot: 8 Duration:

เขาทำไม่ได้เลยคนอื่นเขา
ทำได้เขาเลยขอเขา
แต่เขาไม่ยอมให้

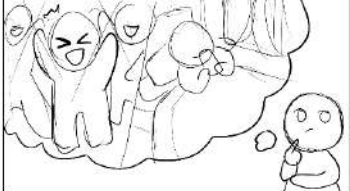
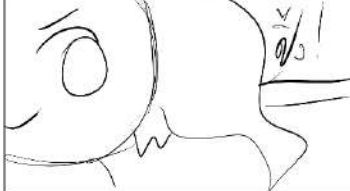




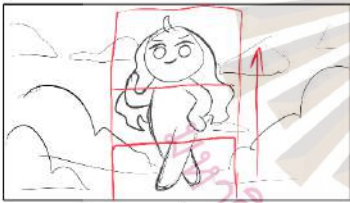

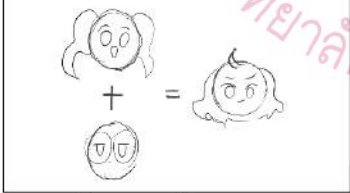

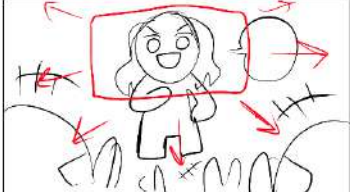

Scene: 8 Shot: 1 Duration:

เมื่อพี่เขาได้ขอพร
จนเขาได้แก้ปัญหานี้ที่ตัวเองทำ
ไม่ได้เลยก็เลยไปขอคนอื่นช่วย




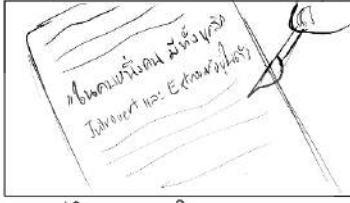
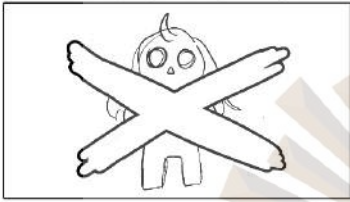


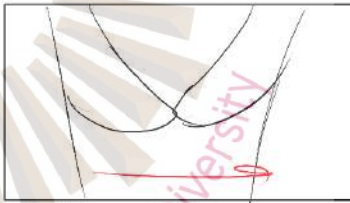
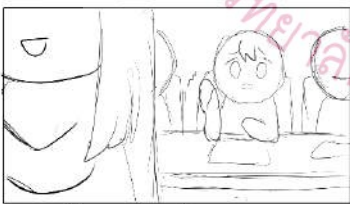

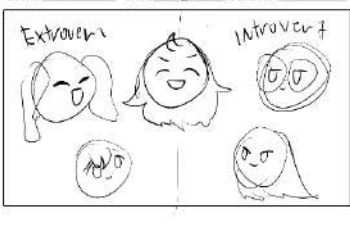
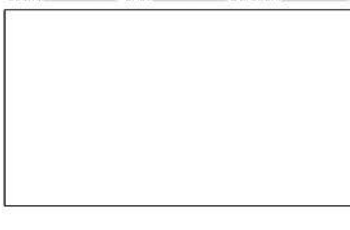
Scene: 8 Shot: 2 Duration:

ขอพรคนอื่นช่วย
จนเขาได้แก้ปัญหานี้ที่ตัวเองทำ
ไม่ได้เลยก็เลยไปขอคนอื่นช่วย

รูปที่ 3.15 บทภาพนิ่ง หน้า 13 ถึง 16

<p>PROJECT: วิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ จ. สิงห์บุรี สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ PAGE: 15</p> <p>Scene: 8 Shot: 3 Duration:</p>  <p>เหตุการณ์จริง นี่คือตอนจบที่ทุกคนตั้งใจ จนสิ้นใจไปอย่างดีใจมากที่มีคน เอาใจใส่รักใคร่หาจุดอ่อน ในสิ่งที่ทุกคนได้เจอ</p>	<p>PROJECT: วิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ จ. สิงห์บุรี สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ PAGE: 16</p> <p>Scene: 8 Shot: 6 Duration:</p>  <p>นี่น่าจะมีเรื่องเกิดขึ้น</p>
<p>Scene: 8 Shot: 4 Duration:</p>  <p>เหตุการณ์จริง ตอนจบ เป็น Endover หน้า หน้าเป็นหน้า ไม่ดีใจแล้ว</p>	<p>Scene: 8 Shot: 7 Duration:</p>  <p>นี่คือเหตุการณ์</p>
<p>Scene: 8 Shot: 5 Duration:</p>  <p>เหตุการณ์จริง หน้า หน้าเป็นหน้า ไม่ดีใจแล้ว</p>	<p>Scene: 8 Shot: 8 Duration:</p>  <p>นี่คือตอนจบที่คน ๆ ไม่ดีใจแล้ว</p>
<p>PROJECT: วิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ จ. สิงห์บุรี สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ PAGE: 17</p> <p>Scene: 8 Shot: 9 Duration:</p>  <p>เหตุการณ์จริง นี่คือหน้า Ambient จริงๆ!</p>	<p>PROJECT: วิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ จ. สิงห์บุรี สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ PAGE: 18</p> <p>Scene: 9 Shot: 3 Duration:</p>  <p>เหตุการณ์จริง ตอนจบ นี่คือหน้า Ambient จริงๆ!</p>
<p>Scene: 9 Shot: 1 Duration:</p>  <p>นี่คือหน้า Ambient นี่คือหน้า Ambient จริงๆ!</p>	<p>Scene: 9 Shot: 4 Duration:</p>  <p>นี่คือหน้า Ambient นี่คือหน้า Ambient จริงๆ!</p>
<p>Scene: 9 Shot: 2 Duration:</p>  <p>นี่คือหน้า Ambient นี่คือหน้า Ambient จริงๆ!</p>	<p>Scene: 9 Shot: 5 Duration:</p>  <p>นี่คือหน้า Ambient นี่คือหน้า Ambient จริงๆ!</p>

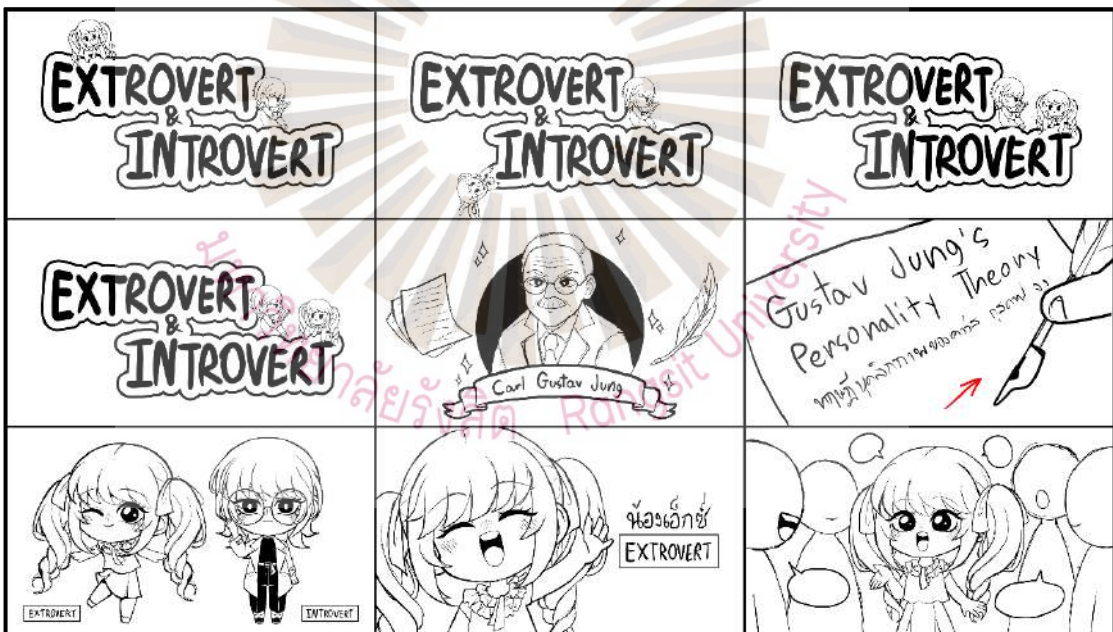
รูปที่ 3.16 บทภาพนิ่ง หน้า 17 ถึง 20

<p>UDARUPT PROJECT: การนำเสนอในลักษณะที่สร้างสรรค์และน่าสนใจที่สุดในการนำเสนอ PAGE: 19</p> <p>Scene: 9 Shot: 6 Duration: _____</p>  <p>เขียนชื่อเรื่อง Answer มีลักษณะอย่างไร ส่วนหัว ในกรณีนี้คืออะไร</p>	<p>UDARUPT PROJECT: การนำเสนอในลักษณะที่สร้างสรรค์และน่าสนใจที่สุดในการนำเสนอ PAGE: 20</p> <p>Scene: 10 Shot: 1 Duration: _____</p>  <p>รายละเอียดของสิ่งที่ถูกคิดค้นคืออะไร ถ้าคิด ออกมาได้ ๑๐ นาที บุคลิก Ambrose เป็นไปได้อย่างไรและทำไม แล้วทำไมถึงเอาไปใช้</p>
<p>Scene: 9 Shot: 7 Duration: _____</p>  <p>ไม่ใช่ว่าจะนำเสนอเรื่องราวใหม่ พอที่จะรู้กันเองแต่ก็ไม่ได้เสนอ แต่ก็ทำให้</p>	<p>Scene: 10 Shot: 2 Duration: _____</p>  <p>Intro 1 คน ที่มีบุคลิกภายนอก Introvert has Extravert's ability ในสิ่งที่</p>
<p>Scene: 9 Shot: 8 Duration: _____</p>  <p>ซึ่งจริงๆแล้ว Ambrose นั้น อาจจะไม่เหมือนดังที่คนอื่นเข้าใจ</p>	<p>Scene: 10 Shot: 3 Duration: _____</p>  <p>หน้าที่ของ Intro ไม่ได้นั้น Introvert หรือ Extravert แบบ 100% แต่เป็นการผสมผสานกัน แต่อย่างไรก็ตาม</p>
<p>UDARUPT PROJECT: การนำเสนอในลักษณะที่สร้างสรรค์และน่าสนใจที่สุดในการนำเสนอ PAGE: 21</p> <p>Scene: 10 Shot: 4 Duration: _____</p>  <p>สิ่งที่ได้ ในตอนแรก ที่อาจจะใช้ของ Introvert ซึ่งอาจจะไม่เหมือนคนอื่น แต่ก็มีไม่มากนักเพราะไม่ใช่ของที่เป็น Introvert</p>	<p>UDARUPT PROJECT: การนำเสนอในลักษณะที่สร้างสรรค์และน่าสนใจที่สุดในการนำเสนอ PAGE: 22</p> <p>Scene: 10 Shot: 7 Duration: _____</p>  <p>ไม่ใช่ว่ามันคือสิ่งที่คนอื่นเข้าใจ</p>
<p>Scene: 10 Shot: 5 Duration: _____</p>  <p>แต่ไม่ใช่ทุกอย่างที่ของ Extravert ที่ ไม่ได้นั้นของ Introvert ที่ไม่ใช่ แต่ไม่ใช่สิ่งที่ Introvert แต่ไม่ใช่สิ่งที่ Introvert</p>	<p>Scene: 10 Shot: 4 Duration: _____</p>  <p>ทุกคนสามารถเป็นได้ทั้ง Introvert และ Extravert ได้ทั้งนั้นแต่ไม่ใช่ แต่เป็นการผสมผสานกัน แต่ไม่ใช่ทุกอย่างที่ของ Extravert แต่ไม่ใช่ทุกอย่างที่ของ Introvert แต่ไม่ใช่ทุกอย่างที่ของ Introvert</p>
<p>Scene: 10 Shot: 6 Duration: _____</p>  <p>แต่ไม่ใช่ทุกอย่าง ซึ่งอาจจะใช้ของ Introvert แต่ไม่ใช่ทุกอย่างที่ของ Introvert แต่ไม่ใช่ทุกอย่างที่ของ Introvert แต่ไม่ใช่ทุกอย่างที่ของ Introvert</p>	<p>Scene: Shot: Duration: _____</p> 

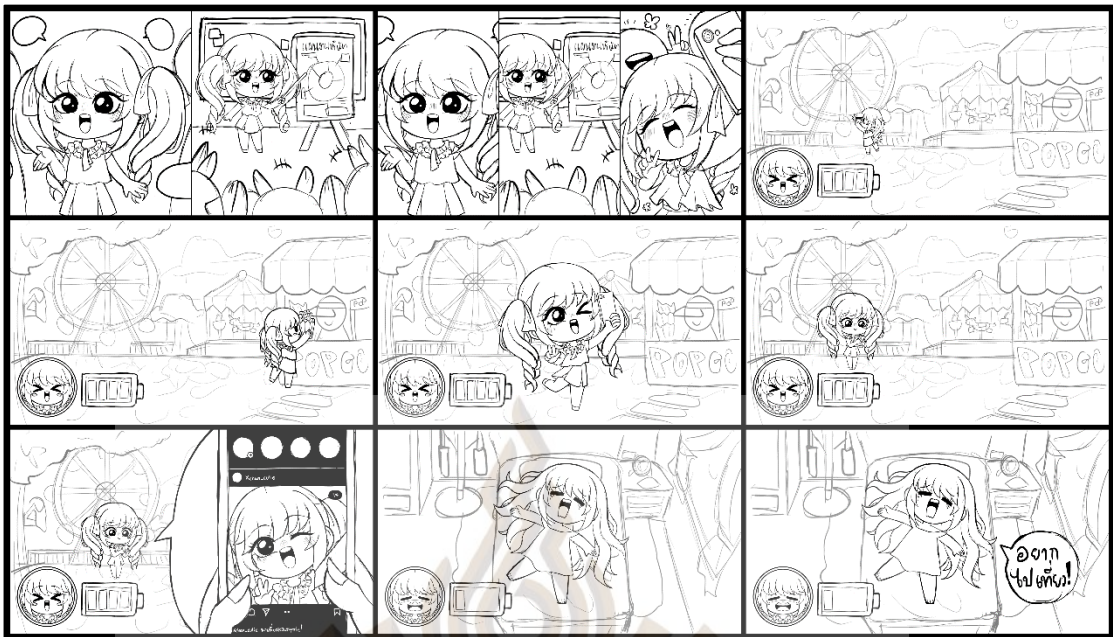
รูปที่ 3.17 บทภาพนิ่ง หน้า 21 ถึง 22



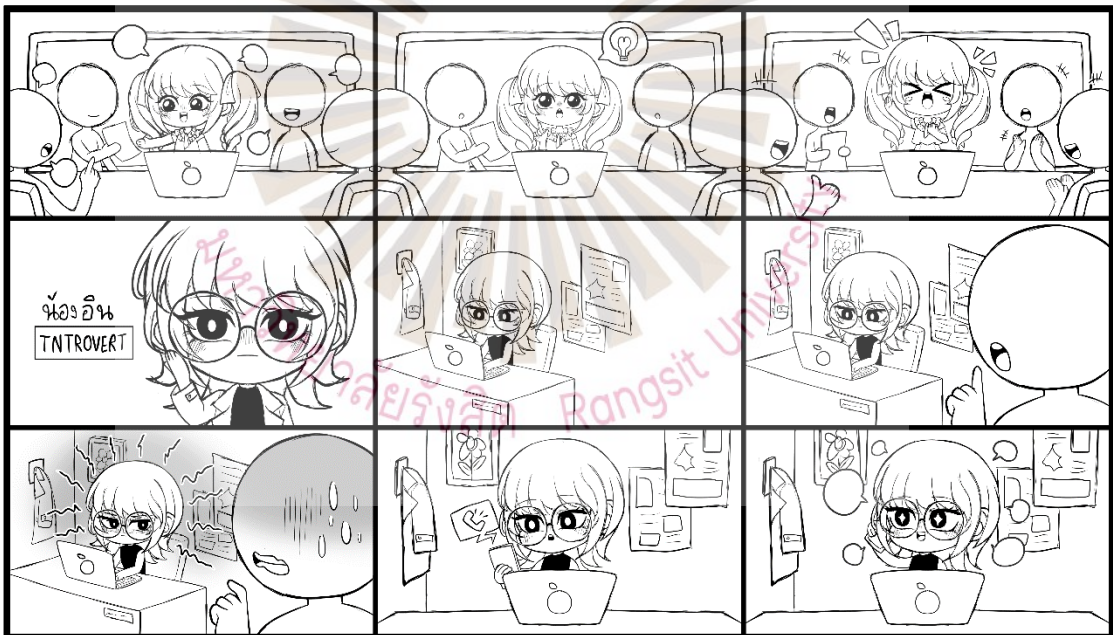
รูปที่ 3.18 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 1



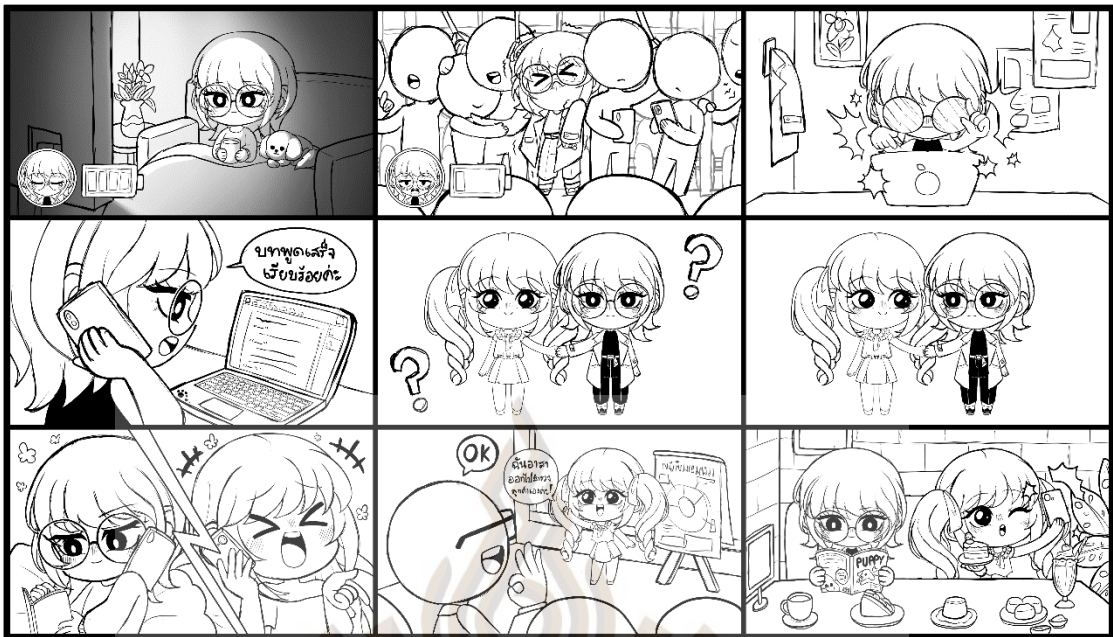
รูปที่ 3.19 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 2



รูปที่ 3.20 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 3



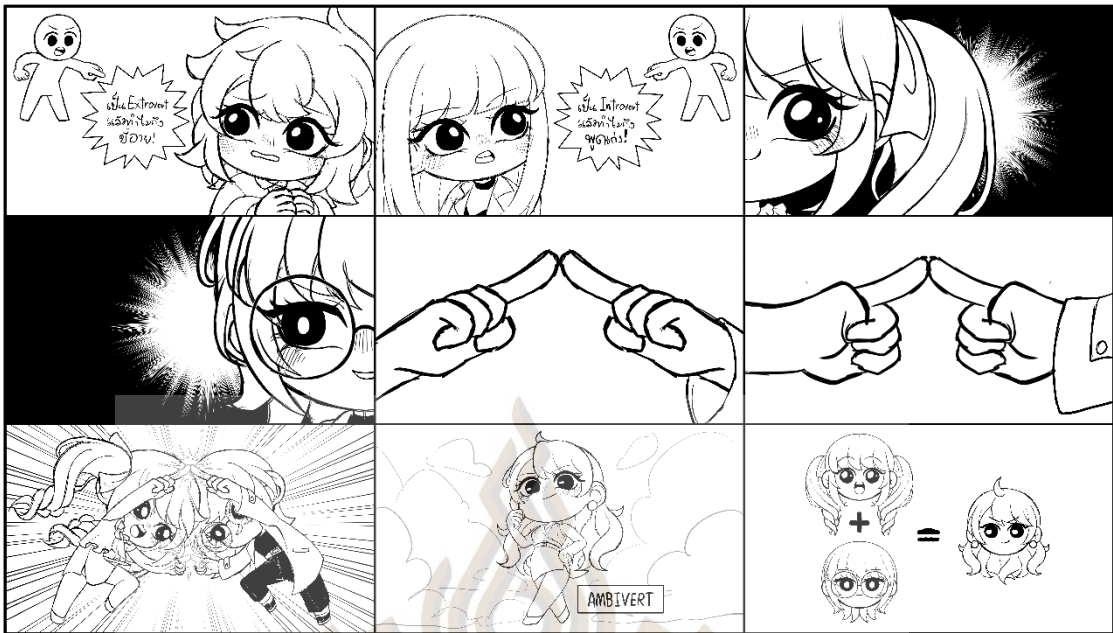
รูปที่ 3.21 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 4



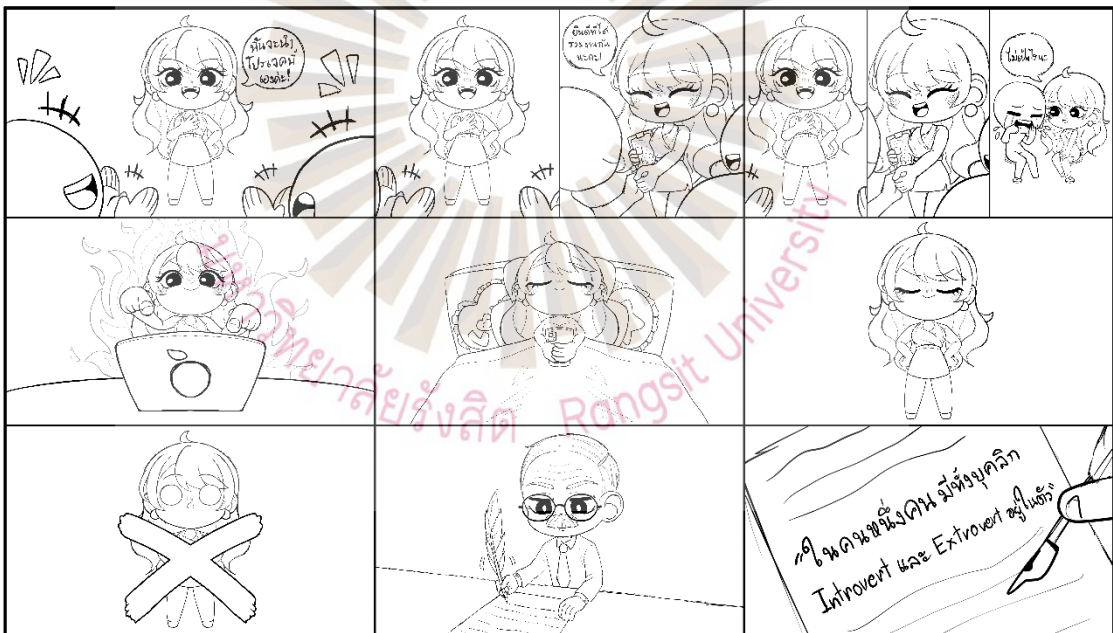
รูปที่ 3.22 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 5



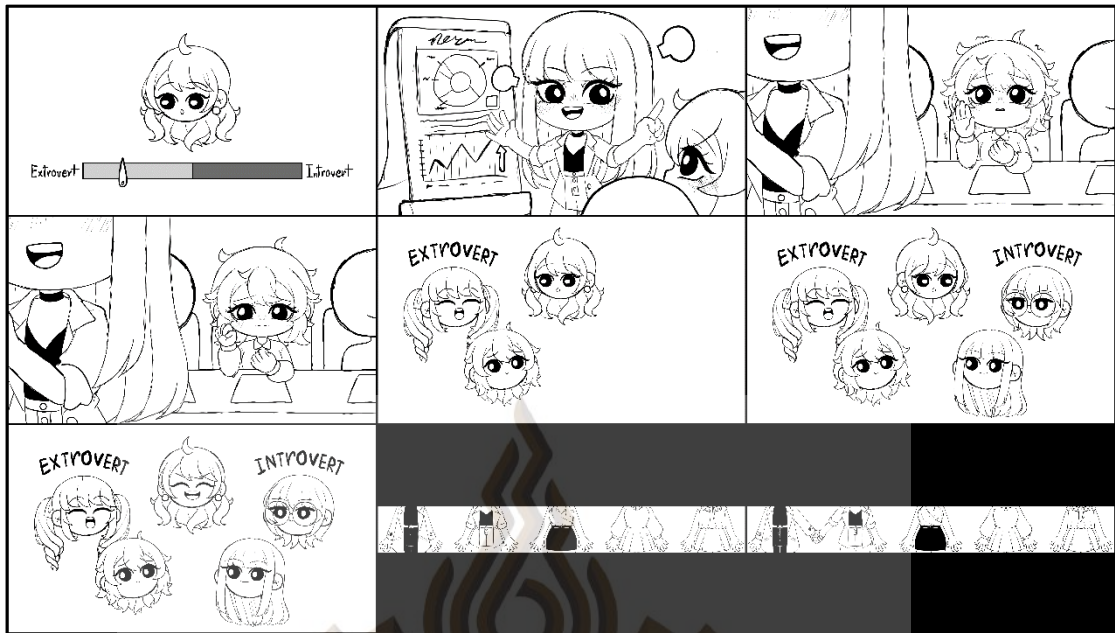
รูปที่ 3.23 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 6



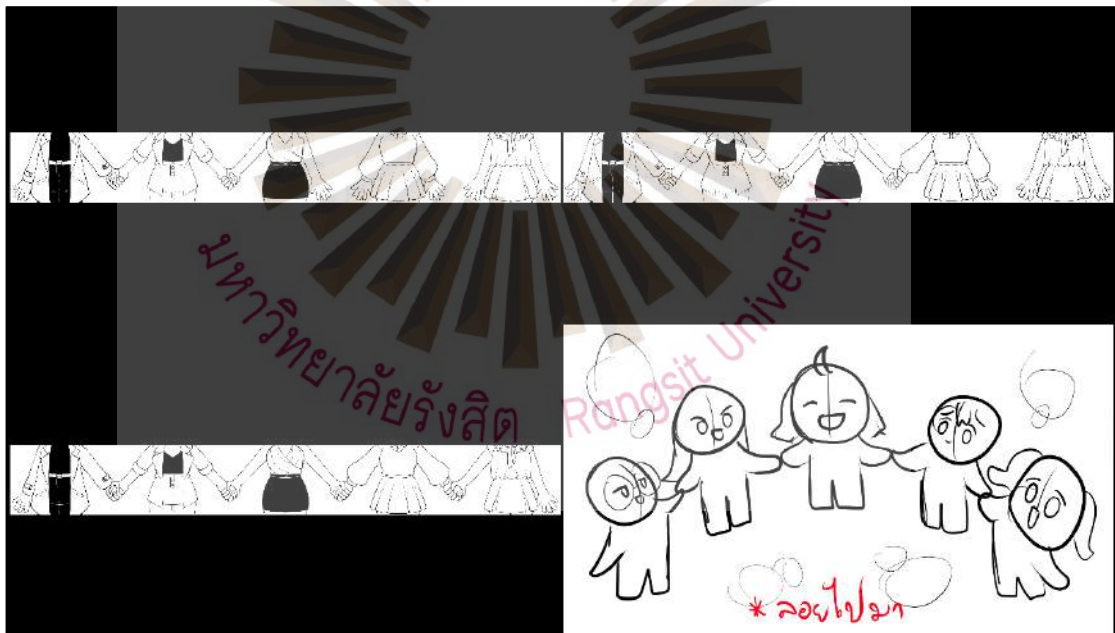
รูปที่ 3.24 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 7



รูปที่ 3.25 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 8



รูปที่ 3.26 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 9



รูปที่ 3.27 บทภาพนิ่งแบบวาดเก็บรายละเอียด หน้า 10

3.2.5 การพากย์เสียงบรรยาย

ผู้วิจัยได้ว่าจ้าง นางสาวปณิตา คล่องอาษา ให้ทำการพากย์บทบรรยายและปรับแต่งเสียงพากย์ให้ จากนั้นจึงนำเสียงไปตัดต่อให้ได้ในจังหวะที่ต้องการ

3.2.6 การจัดทำอนิเมติก (Animatic)

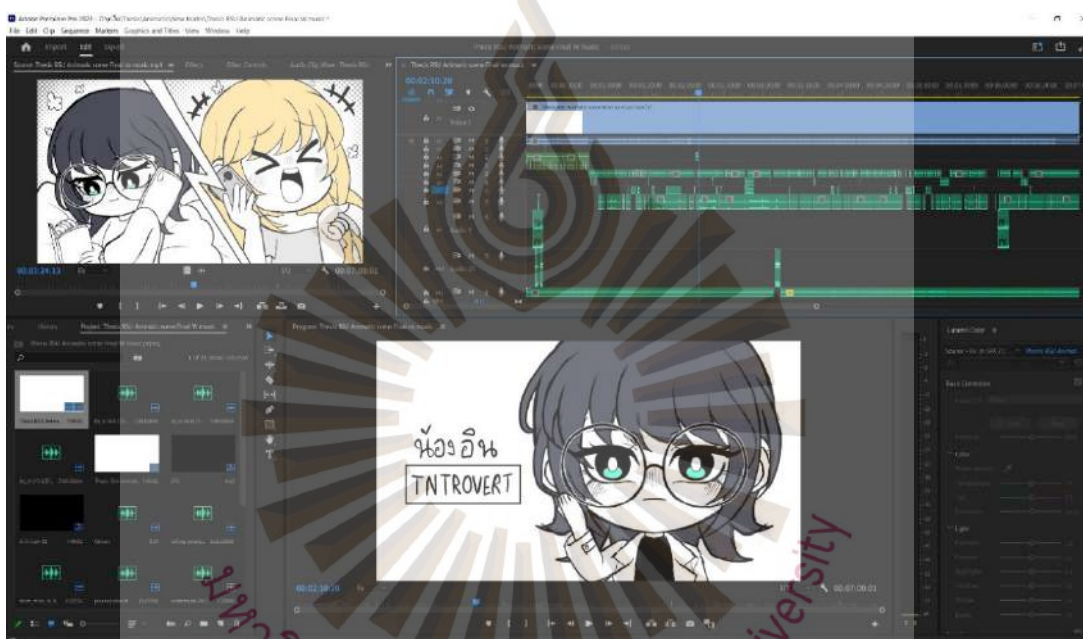
เมื่อได้ตัวบทภาพนิ่งและเสียงบรรยายเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำทั้ง 2 อย่างมาทำเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบคร่าวๆด้วยโปรแกรม อะโดบี เอฟเฟกต์ (Adobe After Effects) เพื่อดูภาพรวมในเรื่องจังหวะของภาพและทิศทางกรขยับที่ต้องการว่าเหมาะสมกับตัวเสียงหรือไม่ ก่อนที่จะนำไปทำเป็นตัวงานที่สมบูรณ์ต่อไป



รูปที่ 3.28 การจัดทำอนิเมติก (Animatic) ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects

3.2.7 การใส่ดนตรีและเสียงประกอบเพิ่มเติม

ผู้วิจัยส่งงานอนิเมติกให้กับ นายชนกภ ภัทรรุ่งนิรันดร เพื่อว่าจ้างในการจัดทำเพลงประกอบให้เข้ากับบรรยากาศของเรื่องราว และจัดทำเสียงประกอบเพิ่มเติมให้ตรงกับจังหวะของภาพ จากนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเสียงทั้งหมดที่ได้มาจัดเรียงใหม่อีกครั้งด้วยโปรแกรม อะโดบี พรีเมียร์ โปร (Adobe Premiere Pro)



รูปที่ 3.29 การใส่เสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.1 การเตรียมภาพแยกชิ้นส่วน

เนื่องจากผู้วิจัยใช้เทคนิคการทำโมชันกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe After Effects จึงจำเป็นต้องมีการแยกชิ้นส่วนของตัวละครและฉากในส่วนที่ต้องการขยับ เพื่อเตรียมไว้สำหรับการนำไปทำเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อไป ผู้วิจัยได้ทำการวาดและแยกส่วนภาพด้วยโปรแกรม คลิป สตูดิโอ เพ้นท์ (Clip Studio Paint)

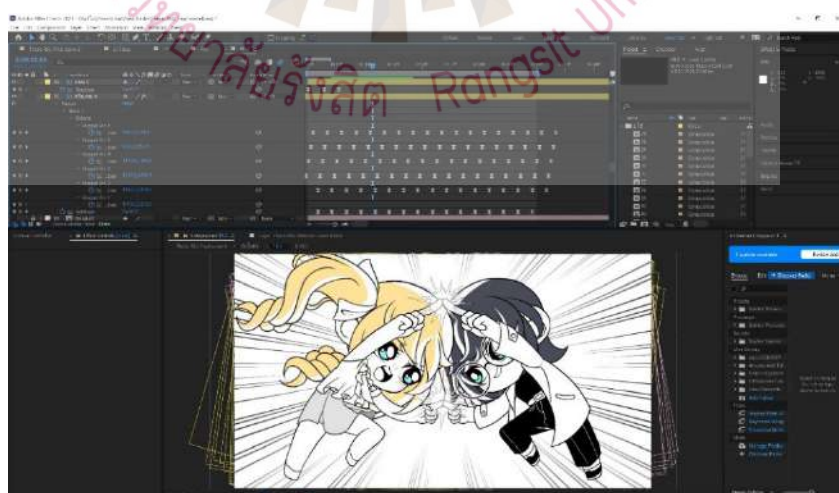


รูปที่ 3.30 วาดและแยกส่วนภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post- Production)

3.4.1 การทำโมชันกราฟิก

เมื่อได้ภาพที่แยกชิ้นส่วนเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำมาจัดเรียงลำดับภาพตามเสียงพากษ์และเพลง และเริ่มการทำภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม อะโดบี ออฟเตอร์ เอฟเฟกต์ (Adobe After Effects)



รูปที่ 3.31 การทำภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effects

3.4.2 การประมวลผลและบันทึกเป็นผลงานโมชันกราฟิก

เมื่อได้งานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยจึงได้เริ่มประมวลผลงาน (Render) ฉบับสมบูรณ์ให้ออกมาในรูปแบบของคลิปวิดีโอ เพื่อเตรียมเผยแพร่ต่อไป

3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์ และงานโมชันกราฟิก จำนวน 30 คน

3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือผลงานโมชันกราฟิกเรื่อง “เรามีบุคลิกภาพแบบไหนกันนะ? Introvert หรือ Extrovert” และแบบสอบถามออนไลน์ผ่านทางกูเกิลฟอร์ม (Google Form)

3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับชมผลงานโมชันกราฟิก “เรามีบุคลิกภาพแบบไหนกันนะ? Introvert หรือ Extrovert” และตอบแบบสอบถามออนไลน์ผ่านทางกูเกิลฟอร์ม (Google Form) เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะนำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์ และสรุปคะแนนรวมถึงความคิดเห็นต่อไป

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยแบ่งระดับคะแนน และการเกณฑ์ตัดสินออกเป็นดังนี้

1) ระดับคะแนนที่ใช้ในการประเมิน

ระดับ 5 คะแนน หมายถึง ดีมาก

ระดับ 4 คะแนน หมายถึง ดี

ระดับ 3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 คะแนน หมายถึง พอใช้

ระดับ 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

2) เกณฑ์การตัดสินหลังจากเฉลี่ยค่าออกมาแล้ว

คะแนนเฉลี่ย 4.50 -5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

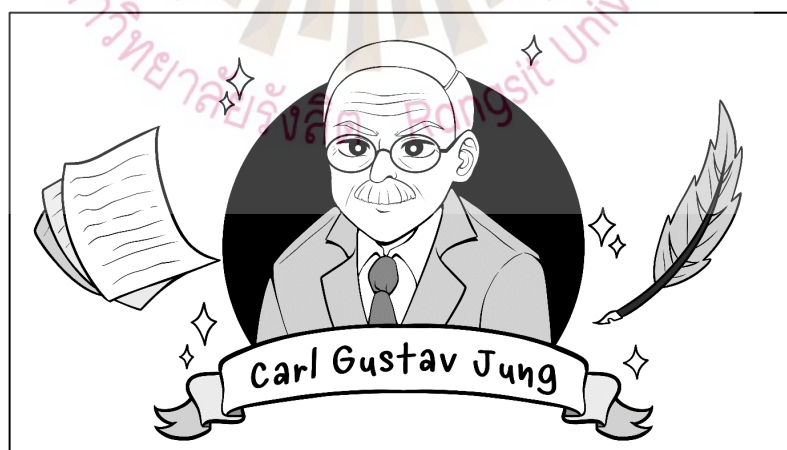


บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพของมนุษย์ เพื่อผลิตผลงานภายใต้วิจัยเรื่อง “การออกแบบโมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์” จนสำเร็จออกมาเป็นผลงานโมชันกราฟิกเรื่อง “เรามีบุคลิกภาพแบบไหนกันนะ? Introvert หรือ Extrovert” ความยาว 7 นาที โดยมีเนื้อหาหลักเน้นไปที่การใช้ข้อมูลความรู้ผ่านเสียงของผู้บรรยาย พร้อมตัวละครหลักที่เป็นตัวแทนแห่งบุคลิกภาพต่างๆดำเนินเรื่องราวตามคำบรรยาย ผู้วิจัยได้ประมวลผลภาพ และจัดทำแบบสอบถามเพื่อสำรวจคะแนนและความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างออกมดั่งนี้

4.1 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิกเรื่อง “เรามีบุคลิกภาพแบบไหนกันนะ? Introvert หรือ Extrovert”



รูปที่ 4.1 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 1



รูปที่ 4.2 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 2



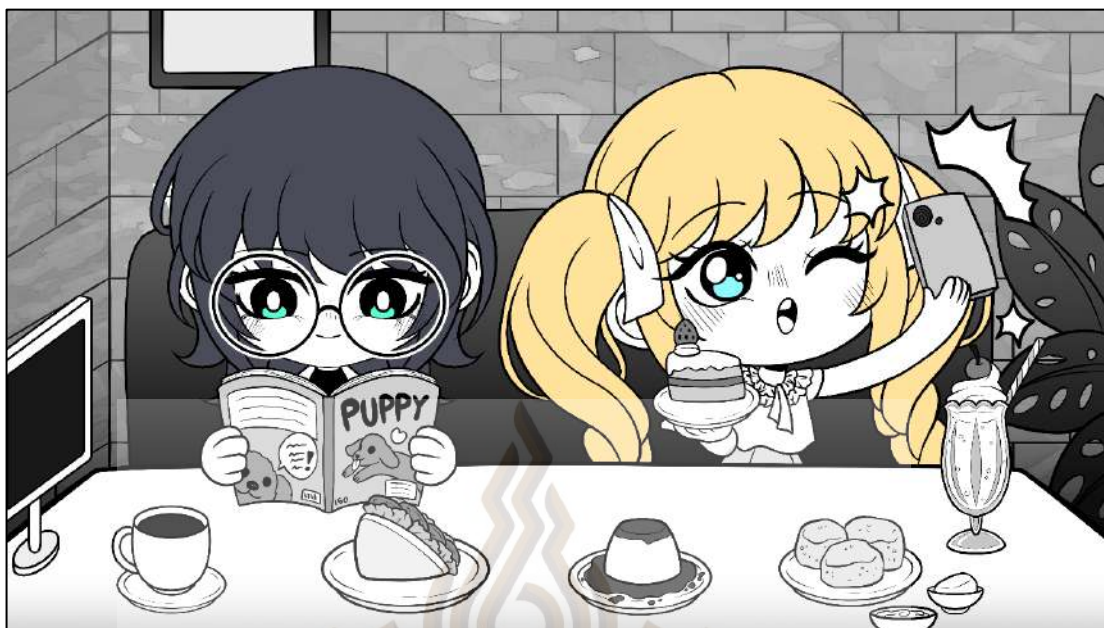
รูปที่ 4.3 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 3



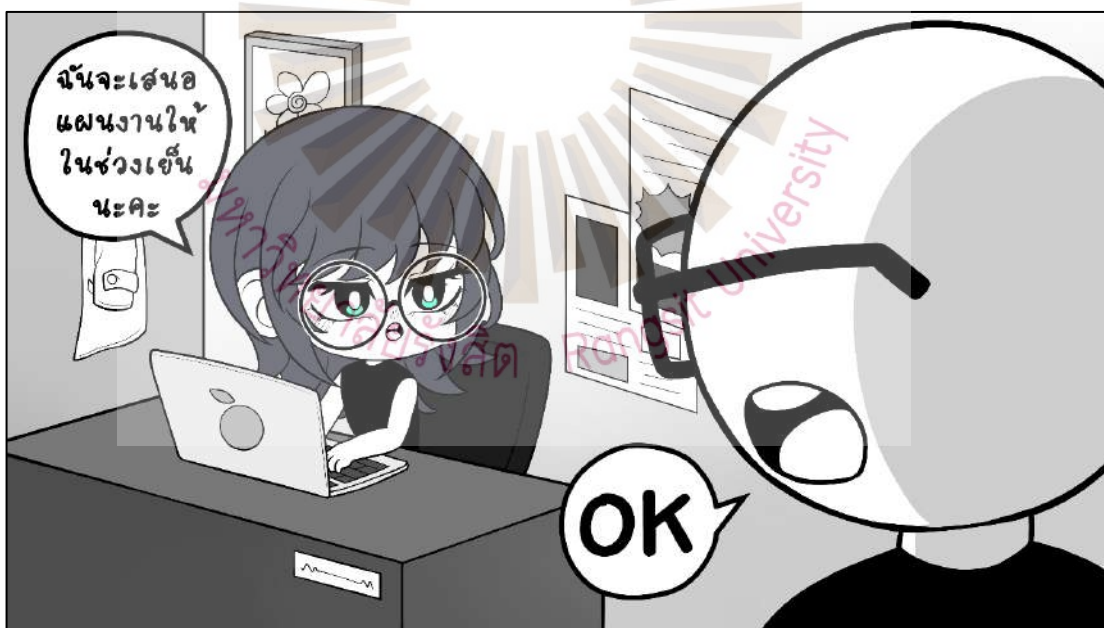
รูปที่ 4.4 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 4



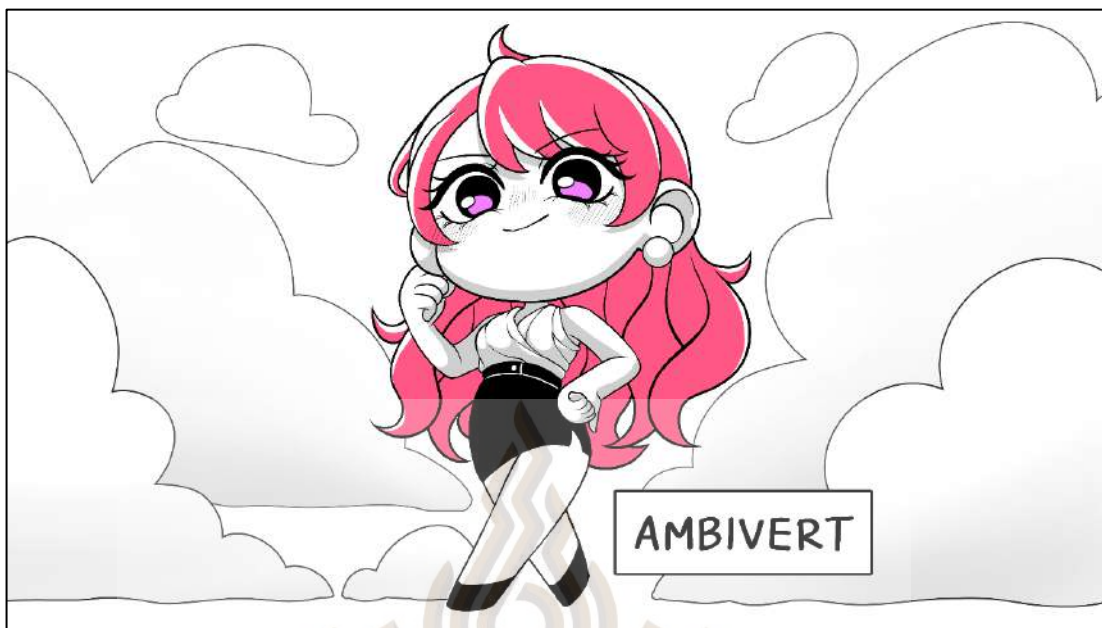
รูปที่ 4.5 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 5



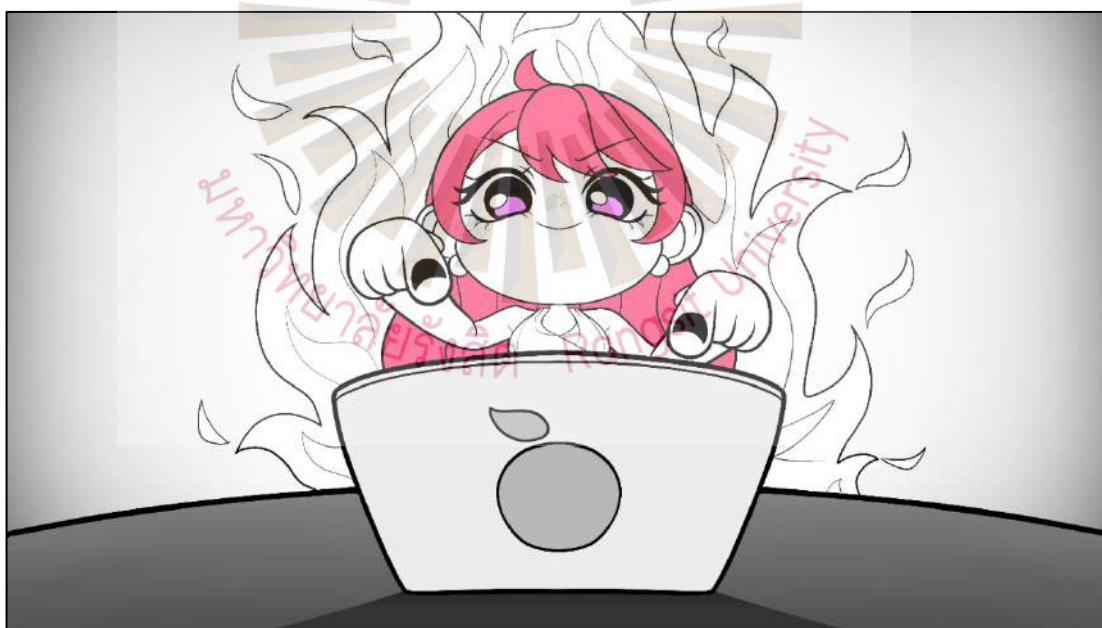
รูปที่ 4.6 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 6



รูปที่ 4.7 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 7



รูปที่ 4.8 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 8



รูปที่ 4.9 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 9



รูปที่ 4.10 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 10



รูปที่ 4.11 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 11



รูปที่ 4.12 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 12



รูปที่ 4.13 ประมวลผลภาพจากโมชันกราฟิก 13

4.2 ผลจากการสำรวจจากแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือบุคคลทั่วไปที่สนใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์และงานโมชันกราฟิก จำนวน 30 คน และได้คะแนนเฉลี่ยออกมาดังนี้

ตารางที่ 4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังรับชมผลงานในด้านประโยชน์ที่ได้รับ

ประเด็นคำถาม	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 5 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	แปล ผล*
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. ทำให้เข้าใจถึงบุคลิกภาพของตัวเองมากขึ้น	4.83	0.37	ดีมาก
2. ทำให้เข้าใจถึงบุคลิกภาพของคนอื่นมากขึ้น	4.90	0.30	ดีมาก
3. ได้เรียนรู้วิธีการอยู่รวมกันกับคนที่มีความแตกต่างกับเรา และคนที่มีความแตกต่างจากเรา	4.96	0.18	ดีมาก
รวม	4.89	0.28	ดีมาก

ตารางที่ 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังรับชมผลงานในด้านเนื้อหา

ประเด็นคำถาม	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 5 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	แปล ผล*
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหามีความน่าสนใจ	5	0	ดีมาก
2. เนื้อหาสามารถเข้าใจได้ง่าย	5	0	ดีมาก
3. เนื้อหาเรียบเรียงลำดับเรื่องราวอย่างเหมาะสม	5	0	ดีมาก
รวม	5	0	ดีมาก

ตารางที่ 4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังรับชมผลงานในด้านเทคนิค

ประเด็นคำถาม	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 5 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	แปล ผล*
ด้านเทคนิค			
1.รูปแบบการนำเสนอด้วยโมชันกราฟิกมีความน่าสนใจดูแล้วไม่น่าเบื่อ	5	0	ดีมาก
2.โมชันกราฟิกส่งผลให้จดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น	5	0	ดีมาก
3.ตัวละครรูปแบบมังงะส่งผลให้เนื้อหาน่าสนใจขึ้น	5	0	ดีมาก
4.การออกแบบตัวละครโดยใช้สีเฉพาะจุดส่งผลให้ตัวละครหลักมีความโดดเด่นและจดจำได้ง่ายขึ้น	5	0	ดีมาก
5.ความลงตัวของดนตรีและเสียงประกอบทำให้รับฟังเนื้อหาได้อย่างเพลิดเพลิน	4.96	0.18	ดีมาก
รวม	4.99	0.03	ดีมาก

หมายเหตุ *เกณฑ์การแปลผลจากคะแนนเฉลี่ย

4.50 – 5.00 หมายถึง ดีมาก

3.50 – 4.49 หมายถึง ดี

2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง พอใช้

1.00 – 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพของมนุษย์ เพื่อผลิตผลงานภายใต้วิจัยเรื่อง “การออกแบบโมชันกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์” จนสำเร็จออกมาเป็นผลงานโมชันกราฟิกเรื่อง “เรามีบุคลิกภาพแบบไหนกันนะ? Introvert หรือ Extrovert” ความยาว 7 นาที โดยมีเนื้อหาหลักเน้นไปที่การใช้ข้อมูลความรู้ผ่านเสียงของผู้บรรยาย พร้อมตัวละครหลักที่เป็นตัวแทนแห่งบุคลิกภาพต่างๆดำเนินเรื่องราวตามคำบรรยาย ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยออกมาดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากผลการสำรวจจากแบบสอบถามในกลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์ และงานโมชันกราฟิก จำนวน 30 คน ได้ผลสรุปในแต่ละส่วนออกมาดังนี้

5.1.1 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการรับชมผลงานโมชันกราฟิกนี้ สรุปผลรวมออกมาอยู่ในเกณฑ์ดีมาก สามารถทำให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงบุคลิกภาพของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี ด้วยเนื้อหาที่กระชับ และการเลือกใช้รูปประโยชน์ที่ทุกคนสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย ผู้ชมได้เรียนรู้และทำความเข้าใจถึงความแตกต่างของ

บุคลิกภาพแบบต่างๆ รวมไปถึงได้เรียนรู้วิถีการใช้ชีวิตร่วมกันกับคนที่มีบุคลิกที่แตกต่างไปจากตัวเราอีกด้วย

5.1.2 ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหาของผลงานโมชันกราฟิกนี้ สรุปผลรวมออกมาอยู่ในเกณฑ์ดีมาก เพราะตัวเนื้อหามีความน่าสนใจในหมู่ผู้ชมที่สนใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์ และเนื้อหาสามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างรอบด้าน ทำให้ผู้ชมสามารถดูผลงานนี้เพียงอย่างเดียวก็สามารถเข้าใจพื้นฐานของบุคลิกภาพของมนุษย์ได้อย่างครอบคลุม

5.1.3 ด้านเทคนิค

ด้านเทคนิคที่ใช้ในผลงานโมชันกราฟิกนี้ สรุปผลรวมออกมาอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ด้วยภาพประกอบที่สวยงามรวมกับการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมผลงานชิ้นนี้ได้โดยไม่มีเบื่อ เพราะผลงานโมชันกราฟิกนั้นมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ทำให้ดึงดูดสายตาของผู้ชมให้จดจ่ออยู่กับตัวผลงานได้ตลอด และด้วยเทคนิคนี้ยังทำให้ผู้ชมสามารถจดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้นอีกด้วย อีกทั้งการเลือกใช้ตัวละครรูปแบบมังงะในตัวงานนี้ยังช่วยให้ผลงานมีความน่าสนใจขึ้นไปอีก การเลือกใช้สีเฉพาะจุดในตัวละครเองก็ช่วยให้ผู้ชมสามารถจดจำตัวละครในแต่ละบุคลิกได้ง่ายพร้อมกับเสียงประกอบที่เข้ากันยังทำให้ผู้ชมสามารถรับชมผลงานได้อย่างไม่เบื่ออีกด้วย

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากผลการสำรวจจากแบบสอบถามในกลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์ และงานโมชันกราฟิก จำนวน 30 คน ได้รับข้อเสนอแนะออกมาดังนี้

1) ข้อเสนอแนะเรื่องความยาวของตัวโมชันกราฟิกโดยรวมกล่าวว่า สามารถทำให้เนื้อหากระชับมากขึ้นกว่านี้ได้ จะช่วยให้ผู้ชมสามารถรับชมได้สะดวกมากขึ้น

2) ข้อเสนอแนะเรื่องเสียงผู้บรรยายในงาน โฆษณกราฟิกโดยรวมกล่าวว่า ควรพูดให้เร็วมากขึ้น และออกเสียงให้เป็นธรรมชาติมากกว่านี้ ผู้ชมจะได้รับฟังได้อย่างเพลิดเพลินมากขึ้น

3) ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหาในงาน โฆษณกราฟิกโดยรวมกล่าวว่า จะดีมากขึ้นหากเพิ่มเนื้อหาที่ลงลึกมากกว่านี้ เนื้อหาที่นำเสนอในตัวผลงานยังเป็นเพียงความรู้ระดับพื้นฐานเท่านั้น

4) ข้อเสนอแนะด้านการออกแบบตัวละคร โดยรวมกล่าวว่า ควรออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครให้สื่อถึงบุคลิกภาพนั้นๆ ให้ชัดเจนมากขึ้น และจะเป็นการดีหากออกแบบตัวละครให้เป็นเพศอื่นๆบ้างนอกจากเพศหญิง

5.3 บทสรุป

จากการสรุปผลการวิจัยของผลงานการออกแบบ โฆษณกราฟิก ผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์ เรื่อง “เรามีบุคลิกภาพแบบไหนกันนะ? Introvert หรือ Extrovert” สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องบุคลิกภาพของมนุษย์ได้อยู่ในระดับดีมาก แม้ตัวผลงานจะมีความยาวถึง 7 นาที และเป็นเนื้อหาที่มีข้อมูลทางวิชาการมาก แต่ผู้ชมก็สามารถรับชมผลงานจนจบได้ด้วยความเพลิดเพลินและไม่มีเบื่อ ด้วยการเคลื่อนไหวของภาพในรูปแบบ โฆษณกราฟิกที่ดึงดูดสายตาอยู่ตลอดเวลา และตัวละครรูปแบบมังงะที่สวยงามและน่าสนใจ พร้อมกับเพลงประกอบที่ลงตัวอย่างดี ส่งผลให้ผลงาน โฆษณกราฟิกเรื่องนี้ ทำให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องของบุคลิกภาพของมนุษย์ได้อย่างดีเยี่ยม

บรรณานุกรม

- ธวัชชัย สหพงษ์ และ ศิริลักษณ์ จันทพาหะ. (2561). *การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์*. สืบค้นจาก <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/article/view/153085>.
- นวล. (2563). *How to มีเพื่อนเป็นอิน โทเวอร์*. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=KpC6hSwZIRI&t=135s>.
- ประจวบ ผลิตผลการพิมพ์. (2565). *จิตแพทย์แห่งมวลมนุษย์ คาร์ล กุสตาฟ จุง*. สืบค้นจาก <https://www.newheartawaken.com>.
- พิมพ์ปวีณ สุนทรธรรมรัต. (2564). *Motion Graphic เมื่อภาพเคลื่อนไหวไปในจินตนาการ*. สืบค้นจาก <https://www.faa.chula.ac.th>.
- ดาวตรี ลูพนนท์. (2560). *ทฤษฎีโมชันกราฟิก*. สืบค้นจาก <https://mrmeestudio.com>.
- สำนักพิมพ์หกเหลี่ยม. (2562). *ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล ยุง*. สืบค้นจาก <https://www.sixfacetspress.net>.
- อิลฮัม วรรณอาลี. (2562). *การผลิตสื่อโมชันอินโฟกราฟิก 2 มิติเกี่ยวกับประวัติ 5 ศาสดาในศาสนาอิสลามที่มีประวัติศาสตร์และเหตุการณ์สำคัญต่อ โลก (Master's thesis)*. สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/509>.
- American Psychological Association. (2022). *Stereotype*. Retrieved from <https://dictionary.apa.org>.
- Ananda. (2022). *มารู้จักกับ Ambivert อีก 1 บุคลิกภาพ ส่วนผสมระหว่าง Introvert และ Extrovert*. Retrieved from <https://www.ananda.co.th>.
- Boonchote, T. (2021). *16 MBTI Personalities : มาดูจุดแข็ง-จุดอ่อน ของบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ!* Retrieved from <https://th.hrnote.asia>.
- Canva. (2022). *กระดานอารมณ์ที่เหมาะสมและถ่ายทอดไอเดียของคุณอย่างชัดเจนด้วย Mood board ที่สวยงาม*. Retrieved from https://www.canva.com/th_th/create/mood-boards/
- Choojai Project. (2022). *เข้าใจคน Introvert กับ Extrovert ใน โบสถ์*. Retrieved from <https://www.choojaiproject.org>.
- Designil. (2022). *เลือกอาชีพสาย Tech ให้ตรงกับนิสัย จาก MBTI 16 แบบ*. Retrieved from [designil: https://www.designil.com/tech-mbti-type/](https://www.designil.com/tech-mbti-type/)
- Infographic Thailand. (2018). *เบื้องหลังการทำ motion graphic 1 ชิ้น*. Retrieved from <https://infographicthailand.com>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Olivia Guy-Evans. (2021). *Introvert and Extrovert Personality Traits*. Retrieved from <https://www.simplypsychology.org>.
- Pinterest. (2022). *Gekiryuuchi: speed lines + focus zoom*. Retrieved from Pinterest: <https://www.pinterest.com/pin/204702745536296451/>
- Plabooza. (2016). *ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung's Personality Theor)*. Retrieved from <https://plabooza.blogspot.com>.
- Scoop. (2019). *ทำความเข้าใจกับ Motion Graphic ขั้นกว่าของการทำ Graphic Design*. Retrieved from <https://helloads.net>.
- ShadowX2. (2020). *Manga คืออะไร? แตกต่างจากหนังสือการ์ตูนทั่วไปอย่างไรบ้าง มาทำความเข้าใจจึกกันเถอะ*. Retrieved from <https://entertainment.trueid.net>.
- Singhapon, S. (2021). *Introvert ไม่จำเป็นต้องเก็บตัว Extrovert ไม่ได้ติดการสังสรรค์*. Retrieved from <https://futuretrend.co>.
- Summer, M. (2019). *Do Ambiverts Exist*. Retrieved from <https://www.themyersbriggs.com>.
- Taey Ch. (2017). *มารู้จักตัวเองมากขึ้น ด้วยแบบวัดบุคลิกภาพ MBTI*. Retrieved from <https://www.mangozero.com>.
- Urbinner. (2019a). *Introvert vs Extrovert*. Retrieved from <https://www.urbinner.com>.
- Urbinner. (2019b). *MBTI แบบทดสอบบุคลิกภาพ 16 แบบคืออะไร? มีทฤษฎีมาจากที่ไหน?* Retrieved from <https://www.urbinner.com>.
- Wikipedia. (2022a). *ภาพอุกิโยะ*. Retrieved from <https://th.wikipedia.org>.
- Wikipedia. (2022b). *มังงะ*. Retrieved from <https://th.wikipedia.org>.
- Yogi & Nomsod. (2021a). *เหตุผลที่หายตัวไป - YOGI & NOMSOD*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=S3AVKP01rSw&t=2s>.
- Yogi & Nomsod. (2021b). *วันสี่สะกิดหัวใจ - YOGI & NOMSOD*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=QPfQXRhddeM>.
- 16 Personalities. (2022a). *Personality Types*. Retrieved from <https://www.16personalities.com/personality-types>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

16personalities. (2022b). *On the Topic of Ambiversion*. Retrieved from <https://www.16personalities.com>.





ภาคผนวก

ตัวอย่างแบบสอบถามออนไลน์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แบบสอบถามออนไลน์ที่สร้างด้วยเว็บไซต์ Google Form



แบบสอบถามเพื่อประเมินผลงาน Animatic ในงานวิจัยเรื่อง "การออกแบบโมชันกราฟิกผ่านตัวละครรูปแบบมังงะ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านบุคลิกภาพของมนุษย์"

 tank.tak32@gmail.com (ยังไม่แชร์) สลับบัญชี 

*จำเป็น

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

โปรดตอบตามความรู้สึกของคุณโดยตรง

ข้อติชมและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม หลังจากรับชมผลงานจบแล้ว *

คำตอบของคุณ

ล้างแบบฟอร์ม

โปรดรับชมผลงานโมชันกราฟิกเรื่อง "เรามีบุคลิกภาพแบบไหนกันนะ? Introvert หรือ Extrovert" ความยาว 7 นาที ก่อนที่จะเริ่มทำแบบประเมินในส่วนถัดไป

คำเตือน

ผลงานที่จะได้รับชมต่อไปนี้เป็นผลงานที่ยังอยู่ในขั้นของ "Animatic" เท่านั้น ยังไม่ใช่ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ 100% แต่ยังสามารถสื่อสารเนื้อหาและภาพรวมของงานได้ครบถ้วน จึงใช้เป็นเครื่องมือในการตอบแบบสอบถามดังกล่าวนี้ในเมืองต้น (Animatic คือ การลำดับภาพที่วาดมาอย่างคร่าวๆให้ตรงกับเสียงประกอบ เพื่อดูลำดับของภาพและการเคลื่อนไหวคร่าวๆให้ลงตัว ก่อนที่จะนำภาพวาดไปเก็บรายละเอียดและทำเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ต่อไป)



คุณรับชมผลงานจนจบแล้วใช่หรือไม่? *

เรียบร้อยแล้ว

กลับ

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

แบบประเมินหลังรับชมผลงานโมชันกราฟิกจบ

โปรดทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับตามความรู้สึกของคุณมากที่สุด

ระดับคะแนนที่ใช้ในการประเมิน

ระดับ 5 คะแนน หมายถึง ดีมาก

ระดับ 4 คะแนน หมายถึง ดี

ระดับ 3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 คะแนน หมายถึง พอใช้

ระดับ 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

คำเตือน

ผลงานที่จะได้รับชมต่อไปนี้เป็นผลงานที่ยังอยู่ในขั้นของ "Animatic" เท่านั้น ยังไม่ใช่ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ 100% แต่ยังสามารถสื่อสารเนื้อหาและภาพรวมของงานได้ครบถ้วน จึงใช้เป็นเครื่องมือในการตอบแบบสอบถามดังกล่าวนี้ในเบื้องต้น (Animatic คือ การลำดับภาพที่วาดมาอย่างคร่าวๆ ให้ตรงกับเสียงประกอบ เพื่อดูลำดับของภาพและการเคลื่อนไหวคร่าวๆ ให้ลงตัว ก่อนที่จะนำภาพวาดไปเก็บรายละเอียดและทำเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ต่อไป)

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ *

	5	4	3	2	1
ทำให้เข้าใจถึง บุคลิกภาพของ ตัวเองมากขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ทำให้เข้าใจถึง บุคลิกภาพของ คนอื่นมากขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ได้เรียนรู้วิธีการ อยู่รวมกันกับคน ที่มีบุคลิกเดียวกับ กับเรา และคนที่ มีบุคลิกแตกต่าง จากเรา	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ด้านเนื้อหา *

	5	4	3	2	1
เนื้อหาที่มีความน่าสนใจ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เนื้อหาสามารถเข้าใจได้ง่าย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เนื้อหาเรียบเรียงลำดับเรื่องราวมาอย่างเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ด้านเทคนิค *

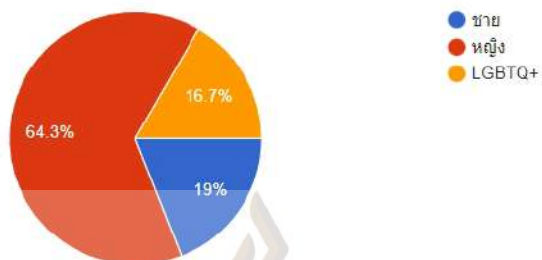
	5	4	3	2	1
รูปแบบการนำเสนอด้วยโมชันกราฟิกมีความน่าสนใจดูแล้วไม่น่าเบื่อ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
โมชันกราฟิกส่งผลให้จดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ตัวละครรูปแบบมังงะส่งผลให้เนื้อหาน่าสนใจขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การออกแบบตัวละครโดยใช้สีเฉพาะจุดส่งผลให้ตัวละครหลักมีความโดดเด่นและจดจำได้ง่ายขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความลงตัวของคนตรีและเสียงประกอบทำให้รับฟังเนื้อหาได้อย่างเพลิดเพลิน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบประเมิน

เพศ

คำตอบ 42 ข้อ

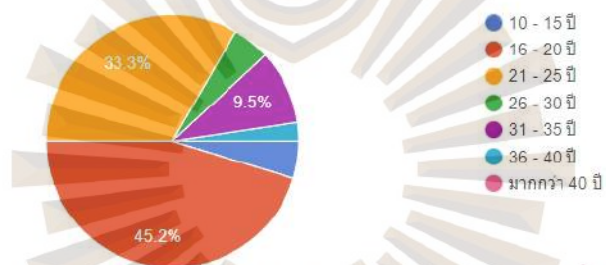
 คัดลอก



ช่วงอายุ

คำตอบ 42 ข้อ

 คัดลอก

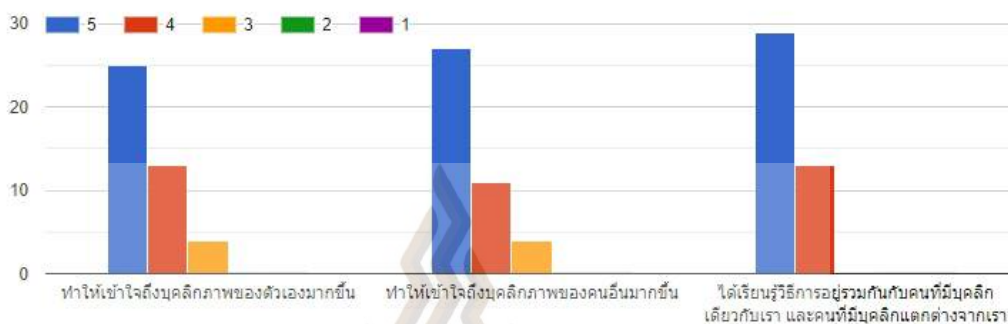


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แบบประเมินหลังรับชมผลงานโมชันกราฟิกจบ

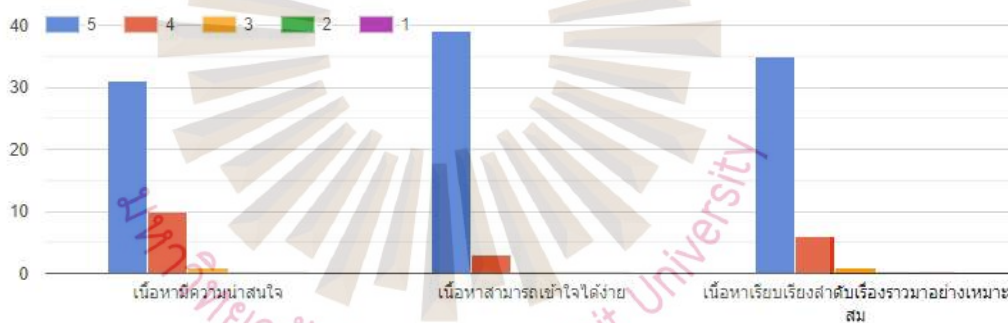
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

 คัดลอก



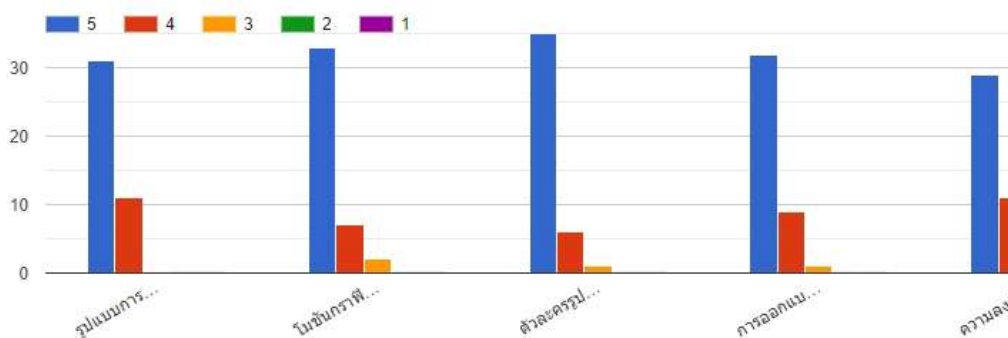
ด้านเนื้อหา

 คัดลอก



ด้านเทคนิค

 คัดลอก



ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อดีชมและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม หลังจากรับชมผลงานจบแล้ว

คำตอบ 42 ข้อ

แอมรู้สึกว่ามันไปหน่อยแค่ก็ไม่แน่ใจว่าถ้าปรับให้สีลงมันจะแสดงรายละเอียดเนื้อหาได้ครบไหม

สนุกดีครับ

ไม่มีดี ดูเพลินมาก เพราะเนื้อด้วยมันออกจะเป็นหลักข้อมูลวิชาการ แต่คุณกลับทำให้มันน่าดูและมีการเปรียบเทียบลักษณะบุคลิกภาพที่ค่อนข้างตรง มันทำให้เหมือนดูดวงว่าตอนนี้เราอยู่ในระแวกไหน จากข้อมูลที่ดูจริงจริงกลายเป็นข้อมูลที่นำติดตามฟังไปจนจบคลิป ภาพก็แสดงออกมาได้อย่างไหลลื่น ไม่มีช่วง dead air เลย มันทำให้คุณทำออกมาได้มีเอกลักษณ์และสไตล์ที่ชัดเจน ผลงานดีมากค่ะ รอรับชมแบบเสร็จสมบูรณ์นะคะ

เป็นคนชอบงานสไตลนี้เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เลยรู้สึกชอบมากๆค่ะ

โดยรวมนำเสนอเข้าใจง่ายดีค่ะ รอมแบบตัวเต็มนะคะ

ทำเรื่องราวออกมาน่าสนใจเข้าใจง่ายดีค่ะ ก็ยังพอมึนงงที่ไม่เข้าใจแต่น่าจะเพราะดูอยู่ในที่คนเยอะด้วยค่ะ ถ้าโดยรวมแล้วถือว่าดีมากเลยคะ! 🍀🍀

การนำเสนอมีการจัดเรียงลำดับและtransitionของเนื้อหาที่ชัดเจนทำให้มีความเข้าใจง่ายมากๆ ตัวcharactersที่มีความโดดเด่นน่ารัก เสียงพากย์ฟังสบายเพลินๆไม่เสียงดังเกินไปครับ ข้อชี้แนะที่มีคือเสียงพากย์ยังสามารถทำให้กระชับลงไปได้อีก

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อดีชมและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม หลังจากรับชมผลงานจบแล้ว

คำตอบ 42 ข้อ

ชอบการสร้างสรรค์ศิลป์วิดีโอนี้มากครับ เพราะเข้าใจง่าย และที่สำคัญเลยคือสามารถเข้าใจเรื่องบุคลิกภาพได้มากยิ่งขึ้นครับ

ถือว่าโอเคเลยที่สื่อผ่านรูปแบบตัวละครเรียนง่ายไม่ซับซ้อนเนื้อหาเยอะทำให้ได้เข้าใจขึ้นเกี่ยวกับการนำเสนอผลงานนี้

ภาพมีการเคลื่อนไหวที่ดีมากเลยคะ เนื้อหาน่าติดตาม มีดีไซน์ตัวละครทำให้แยกความแตกต่างแต่ละบุคลิกได้ง่าย เนื้อหาเลยจำง่ายไม่สับสนดีคะ

เนื้อหาเข้าใจง่าย ภาพประกอบสวยมาก ทำให้รู้จักตัวเองมากขึ้น ขอวิธีการนำเสนอมากๆคะ 🍀🍀

ชอบการนำเสนอ และเนื้อหาค่อนข้างคร่าวๆ เนื่องจากหลายคลิปชอบไม่นำเสนอในส่วนของ ambivert ถึงนำเสนอแต่ก็ไม่ได้อธิบาย ว่าจริงๆแล้วอาจเป็นส่วน 1 ของคน introvert extrovert การลงสีทำออกมาค่อนข้างดี รูปภาพไม่ซ้ำซาก หรือแปะรูปไว้นาน ทำให้ดูได้เพลินๆไม่รู้สึกเบื่อ ดูแล้วอยากเห็นผลงานแนวเกสต์ความรู้รูปแบบนี้อีกในอนาคต แบบช่อง นวล เป็นต้น

อยากให้กระชับ+เสียงมีอารมณ์ร่วมและเพิ่มความเร็วอีกนิด

การนำเสนอเนื้อหาของสื่อนี้มีความเข้าใจง่าย เป็นประโยชน์ต่อสังคมและคนบางกลุ่มที่อาจจะยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับบุคลิกของตนเองและผู้อื่น ให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	กุลวดี ห้วยห้อง
วัน เดือน ปีเกิด	17 มิถุนายน 2542
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยศรีปทุม ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต, 2563 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2565
ที่อยู่ปัจจุบัน	812/31-32 ซ.ประชาสงเคราะห์ 2 ถ.ประชาสงเคราะห์ แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400

