การออกแบบแอนิเมชัน เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้ใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน

โดย

ปรานต์ เขื่อนแก้ว

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม

หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

ANIMATION DESIGN TO RAISE AWARENESS AND CARING FOR THE HEARING IMPAIRED PEOPLE

BY

PRAN KHUEANKAEW

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

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 2024

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบแอนิเมชัน เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้ใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน

โดย

ปรานต์ เขื่อนแก้ว

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

---	---
ศ. กมล เผ่าสวัสดิ์ ประธานกรรมการสอบ	รศ. พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา กรรมการ
---	---
รศ. ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา	รศ. พิศประไพ สาระศาลิน กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ. ร.ต. หญิง ดร. วรรณี ศุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

10 มกราคม 2567

Thesis entitled

ANIMATION DESIGN TO RAISE AWARENESS AND CARING FOR THE HEARING IMPAIRED PEOPLE

by

PRAN KHUEANKAEW

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

Rangsit University
Academic Year 2024

Prof. Kamol Phaosavasdi
Examination Committee Chairperson

Assoc. Prof. Punpen Chaypreecha
Member

Assoc. Prof. Chaiyaporn Panichruttiwong
Member and Advisor

Assoc. Prof. Pisprapai Sarasalin
Member and Co-Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plt.Off. Vannee Sooksatra, D.Eng.)
Dean of Graduate School
January 10, 2024

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เป็นอย่างดีเนื่องมาจากได้รับคำปรึกษา ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่ดีซึ่งล้วนเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้การทำงานนี้ประสบผลสำเร็จ ข้าพเจ้าขอขอบคุณคณะอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ และ รศ. พิศประไพ สาระศาลิน ที่ให้ความเอาใจใส่ช่วยเหลือ และคอยให้คำปรึกษาแนะนำอันเป็นประโยชน์ตลอดช่วงการทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ตลอดจนเพื่อน ๆ ทุกคนที่คอยช่วยเหลือ คอยเป็นกำลังใจให้การสนับสนุน ให้คำแนะนำในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ปราณต์ เขื่อนแก้ว
ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6406067 : ปรานต์ เขื่อนแก้ว
ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้ใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน
หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ. ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : รศ. พิศประไพ สาระศาลิน

บทคัดย่อ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า คนพิการทางการได้ยินเป็นกลุ่มผู้ด้อยโอกาสของสังคมที่ถูกละเมิดสิทธิ และถูกเลือกปฏิบัติมากที่สุดกลุ่มหนึ่งด้วยปัญหาความลำบากในการสื่อสารกับผู้อื่น บางครั้งอาจถูกล้อเลียนกลั่นแกล้งทำให้ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจ ขาดความภูมิใจและมั่นใจในตนเอง งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาข้อมูลและกระบวนสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้เกิดความเข้าใจถึงปัญหาและเกิดแรงจูงใจที่จะให้ความรัก ความใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน ผลประเมินความพึงพอใจในการรับชมแอนิเมชัน 2 มิติ จากการทดลองเผยแพร่แอนิเมชันให้กับกลุ่มเยาวชน จำนวน 30 คน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า กลุ่มเยาวชนมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านเนื้อหาและประโยชน์ ด้านเทคนิคการออกแบบเยาวชนได้ข้อคิดและตระหนักถึงปัญหาเกี่ยวกับคนพิการทางการได้ยินอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ซึ่งจากแบบประเมินนี้มีส่วนช่วยให้ผู้วิจัยได้รับทราบถึงความคิดเห็นและแง่คิดใหม่ ๆ เพื่อพัฒนางานออกแบบต่อไป

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 95 หน้า)

คำสำคัญ: จิตสำนึก, คนพิการทางการได้ยิน, แอนิเมชัน 2 มิติ

ลายมือชื่อนักศึกษา .... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ....

6406067 : Pran Khueankaew

Thesis Title : Animation Design to Raise Awareness and Caring for The Hearing Impaired People

Program : Master of Fine Arts in Computer Art

Thesis Advisor : Assoc. Prof. Chaiyaporn Panichruttiwong

Thesis Co-Advisor : Assoc. Prof. Pisprapai Sarasalin

Abstract

According to the study of the related research, it is found that hearing-impaired people are one of the underprivileged people in society whose rights have been violated and discriminated against because of the difficulty in communicating with hearing people. With the mentioned difficulty in communicating, hearing-impaired people sometimes may be mimicked and bullied, causing mental impact and a lack of self-confidence. Therefore, this research aimed to study the information and creation process of 2D animation to create an animation titled "I Want to Be Your Friend" to cultivate awareness in youths to understand the difficulty and build motivation to share love and understanding with hearing-impaired people. The satisfaction questionnaire was applied to this research to assess the satisfaction of 30 young participants in the 2D animation trial. The result of the research found that the satisfaction of 30 young participants regarding the content and advantages of animation was at a high level. Regarding the technique design, the participants have gained significant points and awareness of the difficulties of the hearing-impaired people, and the satisfaction of the participants was at a high level. Thus, the assessment results helped the researcher acknowledge the opinions and new ideas to utilise the feedback and ideas in further animation development.

(Total 95 pages)

Keywords: Awareness, Hearing-Impaired People, 2D Animation

Student's Signature ….. Thesis Advisor's Signature ....

Thesis Co-Advisor's Signature ....

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญ

		หน้า
กิตติกรรมประกาศ		**ก**
บทคัดย่อภาษาไทย		**ข**
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ		**ค**
สารบัญ		**ง**
สารบัญตาราง		**ฉ**
สารบัญรูป		**ช**
บทที่ 1	**บทนำ**	**1**
	1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
	1.3 คำถามงานวิจัย	3
	1.4 ขอบเขตการวิจัย	3
	1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2	**ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	**5**
	2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องคนพิการ	6
	2.2 จิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence)	9
	2.3 จิตวิทยาเสริมภูมิคุ้มกันทางใจต่อการกลั่นแกล้ง (Bully)	11
	2.4 ความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน (Animation)	13
	2.5 ความพึงพอใจ	19
	2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	21
บทที่ 3	**ระเบียบวิธีการวิจัย**	**24**
	3.1 การศึกษาข้อมูลเพื่อเขียนบทสำหรับวางเนื้อหา	24
	3.2 ขั้นตอนการวางแผนเตรียมการผลิต (Pre production)	24
	3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	72

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญ (ต่อ)

		หน้า
	3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)	74
บทที่ 4	**ผลการวิจัย**	**76**
	4.1 ผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อยากเป็นเพื่อนเธอ	76
	4.2 ผลการทดสอบ / วิเคราะห์ 1	78
บทที่ 5	**สรุปผลและข้อเสนอแนะ**	**80**
	5.1 สรุปผลการวิจัย	80
	5.2 ข้อเสนอแนะ	81
	5.3 บทสรุป	82
บรรณานุกรม		**83**
ภาคผนวก		**86**
ภาคผนวก ก	แอนิเมชัน เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ”	87
ภาคผนวก ข	แบบประเมินความพึงพอใจจากการชมแอนิเมชัน เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ”	89
ภาคผนวก ค	ตัวอย่างแบบสอบถามออนไลน์	92
ประวัติผู้วิจัย		**95**

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจหลังรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน 78

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
2.1	การวาดภาพลงบนแผ่นใส เป็นกระบวนการของการจัดทำแอนิเมชันแบบภาพสองมิติ	14
2.2	การวาดภาพการ์ตูนแบบแอนิเมชัน ด้วยคอมพิวเตอร์	15
2.3	การสร้างภาพยนตร์แอนิชันมีการใช้สีและแสงที่ใช้อารมณ์ต่างกัน และมีฉากที่ช่วยเสริมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมมากยิ่งขึ้น	18
2.4	การนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน เป็นกระบวนการที่จำเป็นสำหรับการทำแอนิเมชันแบบสองมิติและแบบสามมิติ	18
3.1	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (1)	34
3.2	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (2)	35
3.3	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (3)	36
3.4	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (4)	37
3.5	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (5)	38
3.6	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (6)	39
3.7	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (7)	40
3.8	บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (1)	41
3.9	บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (2)	42
3.10	บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (3)	43
3.11	บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (4)	44
3.12	บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (5)	45
3.13	บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (6)	46
3.14	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (8)	47
3.15	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (9)	48
3.16	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (10)	49
3.17	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (11)	50
3.18	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (12)	51

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.19	บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (13)	52
3.20	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (1)	53
3.21	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (2)	54
3.22	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (3)	55
3.23	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (4)	56
3.24	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (5)	57
3.25	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (6)	58
3.26	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (7)	59
3.27	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (8)	60
3.28	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (9)	61
3.29	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (10)	62
3.30	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (11)	63
3.31	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (12)	64
3.32	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (13)	65
3.33	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (14)	66
3.34	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (15)	67
3.35	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (16)	68
3.36	บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (17)	69
3.37	ตัวละครวา	70
3.38	ตัวละครแอน	70
3.39	ตัวละครพี่ฟ้า	71
3.40	ตัวละครกลุ่มเพื่อนนักเรียนที่นิสัยไม่ดี	71
3.41	การกำหนดมุมภาพและตำแหน่งของตัวละครด้วยโปรแกรม Cilpstudio	72
3.42	การตัดเส้นและลงสีด้วยโปรแกรม Cilpstudio	72
3.43	การตัดเส้นและลงสีฉากหลังด้วยโปรแกรม Cilpstudio	73
3.44	Animating ด้วยโปรแกรม Cilpstudio	73

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญรูป (ต่อ)

หน้า

รูปที่

3.45	ตัดต่อและใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro	74
3.46	ตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชัน	75
3.47	แบบสอบถามออนไลน์	75
4.1	ตัวอย่างภาพแอนิเมชัน (1)	76
4.2	ตัวอย่างภาพแอนิเมชัน (2)	77
4.3	ตัวอย่างภาพแอนิเมชัน (3)	77
4.4	ตัวอย่างภาพแอนิเมชัน (4)	77

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คนพิการในประเทศไทยนับว่าเป็นกลุ่มผู้ด้อยโอกาสของสังคม เป็นกลุ่มคนที่ถูกละเมิดสิทธิ และถูกเลือกปฏิบัติมากที่สุดกลุ่มหนึ่ง เพราะคนพิการไม่สามารถเข้าถึงสิทธิและบริการต่าง ๆ ที่ภาครัฐจัดไว้ให้ได้ เนื่องจากเหตุผลหลายประการ อาทิ เช่น ความผิดปกติทางร่างกาย ปัญหาความยากจน การไม่รู้หนังสือ การถูกคนในครอบครัวพาหลบซ่อนจากสังคมเพราะอับอาย จึงทำให้คนพิการไม่สามารถรับรู้และเข้าถึงสิทธิและบริการต่าง ๆ ของภาครัฐได้ นอกจากนั้นคนพิการยังประสบปัญหาในหลายด้าน เช่น ปัญหารายได้ไม่เพียงพอในการดำรงชีวิต ปัญหาด้านโอกาสในการประกอบอาชีพ ปัญหาการขาดผู้ดูแลหรือขาดเครื่องมืออุปกรณ์ในการช่วยเหลือคนพิการ ปัญหาสภาพที่อยู่อาศัยไม่ได้มาตรฐานและถูกสุขอนามัย ปัญหาการขาดโอกาสทางการศึกษา และในบางครั้งอาจถูกล้อเลียนกลั่นแกล้ง ทำให้ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจ โดยเฉพาะเด็ก ๆ ที่อยู่ในวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เด็กเหล่านี้ขาดความภูมิใจและมั่นใจในตนเอง ซึ่งอาจกระทบต่อความสัมพันธ์กับเพื่อนและครอบครัว เนื่องจากเด็กมีปัญหาในการฟัง การเข้าร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มจึงเป็นเรื่องที่ยากยิ่งขึ้นไปอีก ส่งผลให้เด็กไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมหรือเล่นสนุกกับเพื่อนได้ เด็กรู้สึกแตกต่างไปจากคนอื่น เพราะไม่สามารถใช้โทรศัพท์มือถือ หรือฟังเพลงได้เหมือนเพื่อน เด็กรู้สึกอาย เนื่องจากตนเองจำเป็นต้องตะโกนเวลาพูด ซึ่งอาจทำให้เด็กกลัวการสนทนา และแยกไปอยู่คนเดียว เด็กมักมีพัฒนาการทางภาษาและการสื่อสารที่ช้าและบกพร่อง เด็กกลัวการพูดผิดจึงยิ่งระมัดระวังเวลาพูด ส่งผลให้ไม่กล้าพูด เด็กมีปัญหากับเพื่อนเนื่องจากสื่อสารกันไม่เข้าใจ หรือเกิดความหงุดหงิดจากความไม่เข้าใจ เด็กที่มีปัญหาความบกพร่องทางการได้ยินจำนวนประมาณ 1 ใน 3 มักขาดการยับยั้งชั่งใจและไม่สนใจการเรียน เด็กหลายรายลาออกจากโรงเรียนเพราะไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ เป็นเหตุให้เด็กขาดการศึกษาอันจะส่งผลต่อไปยังอนาคตในเรื่องประกอบอาชีพการทำงานที่ดี

นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีแนวโน้มที่ต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยว อีกทั้งยังมักตกเป็นผู้ถูกรังแกหรือถูกใช้ความรุนแรง มีผลการเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งส่วนใหญ่มักอยู่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ในครอบครัวที่มีรายได้ต่ำ และเมื่อโตขึ้นก็มักไม่ได้รับเข้าทำงาน เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่าปัญหาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินส่งผลต่อการใช้ชีวิตของเด็กโดยตรง และเด็กหลายรายนอกจากจะขาดโอกาสในการมีชีวิตที่ดีเพราะเกิดมาในครอบครัวที่ยากจนแล้ว ยังต้องขาดโอกาสในการมีชีวิตที่เป็นปกติ เพราะปัญหาความบกพร่องทางการได้ยินสามารถส่งผลกระทบไปสู่ปัญหาการใช้ชีวิตด้านอื่น ๆ อีกมากมาย เพราะฉะนั้น การแก้ไขปัญหาด้วยความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้เพราะความบกพร่องทางการได้ยินถือเป็นความผิดปกติที่สามารถหลีกเลี่ยง ป้องกัน และสามารถรักษาได้ หรืออย่างน้อยที่สุด เทคโนโลยีปัจจุบันก็สามารถช่วยเหลือผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินบ้างไม่มากก็น้อย

สาเหตุที่ทำให้เด็กพิการมีโอกาสน้อยในการได้เรียนต่อในระดับสูงขึ้นมาจากหลายสาเหตุ เช่น ค่าใช้จ่ายทางการศึกษา โอกาสในการมีงานทำของคนพิการ ความไม่พร้อมของคนพิการ และที่สำคัญที่สุดคือ สภาพจิตใจของคนพิการคือการกลัวคำพูดดูถูกหรือการล้อเลียนจากผู้อื่น ทำให้คนพิการจำนวนมากเลือกที่จะไม่เรียนต่อ อีกทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองอาจกังวลในเรื่องของค่านิยมของสังคมที่ยังไม่ยอมรับคนพิการในการมีโอกาสได้เข้าสู่ระบบการศึกษา และไม่เชื่อมั่นว่าคนพิการจะสามารถเรียนได้เหมือนกับคนทั่วไป จากลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินดังกล่าว อาจสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักจะมีปัญหามากกว่าคนทั่วไป

การ์ตูนแอนิเมชันเป็นที่นิยมในกลุ่มเด็ก ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่มีความสามารถสื่อสารกับเด็กได้โดยการนำเสนอเนื้อหาผ่านการสร้างจินตนาการ เด็กจะค่อย ๆ ซึมซับเนื้อหาภายในสื่อประกอบกับจิตนาการและมีการเลียนพฤติกรรมของตัวละครในสื่อ จนกลายเป็นแบบแผนและค่านิยมวัฒนธรรมของเด็ก อีกทั้งในแอนิเมชันยังมีเสียงของตัวละคร เสียงผู้บรรยาย เสียงบรรยากาศ และเสียงประกอบที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลต่างๆ ให้เด็กเข้าใจสิ่งที่จะสื่อได้ ทำให้เกิดการใช้สื่อแอนิเมชันมากมายเพื่อเป็นสื่อชี้นำเด็ก โดยเฉพาะแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีการนำเสนอข้อมูลผ่านตัวละครประกอบกับวิธีการเล่าเรื่อง มีความโดดเด่นของการออกแบบตัวละครและฉากด้วยคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคสร้างกราฟิกด้วยการดราฟ หรือสร้างด้วยจิตรกรรมดิจิทัล ประกอบกับการเลือกใช้สีที่หลากหลายสวยงามตามหลักทฤษฎีสี โดดเด่นในด้านการออกแบบการเคลื่อนไหว จะทำให้ผู้ชมผลงานมีความตั้งใจชมและเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ ซึ่งแอนิเมชัน 2 มิติ นับเป็นงานศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้มีผู้วิจัยทดลองใช้เป็นสื่อกลางในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็ก (Jairak, 2020)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญและให้ความสนใจศึกษาถึงปัญหาอุปสรรคในการสื่อสารระหว่างคนพิการทางการได้ยินในการเข้าสังคมและการใช้ชีวิตประจำวันร่วมกับคนปกติผ่านการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีความดึงดูดความสนใจของเทคนิคงานแอนิเมชัน 2 มิติ และเน้นเนื้อเรื่องที่สามารถสร้างความเข้าใจและความตระหนักถึงสภาพสังคมในปัจจุบันได้ เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้เกิดความเข้าใจถึงปัญหาและเกิดแรงจูงใจที่จะให้ความรักความใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน ให้คนพิการทางการได้ยินสามารถเข้าสังคมใช้ชีวิตประจำวันให้เหมือนกับคนปกติให้มากที่สุด โดยเน้นการขจัดอุปสรรคจากภายนอกและแก้ไขความเสียเปรียบทางสังคมของคนพิการในด้านต่าง ๆ

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบ และการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "อยากเป็นเพื่อนเธอ" เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้เกิดความเข้าใจถึงปัญหาและเกิดแรงจูงใจที่จะให้ความรักความใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน

1.3 คำถามงานวิจัย

1.3.1 สื่อแอนิเมชันที่สามารถสร้างผลกระทบ (Impact) และมีผลต่อการปลูกจิตสำนึกเยาวชนอายุประมาณ 10 - 15 ปี ให้เกิดความเข้าใจและความเอาใจใส่ต่อคนพิการทางการได้ยินควรนำเสนออย่างไร

1.3.2 การสร้างอารมณ์ร่วมระหว่างผู้รับสื่อ เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในด้านบวกควรใช้กระบวนการการออกแบบและเทคนิคอย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมาย

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 เนื้อหาการศึกษา

1.4.1.1 ศึกษาปัญหาของคนพิการทางการได้ยินในการเข้าสังคม และการใช้ชีวิตประจำวันโดยเฉพาะกลุ่มวัยเรียน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

1.4.1.2 ศึกษาการออกแบบ เนื้อหา กระบวนการการออกแบบและผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จากกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการสร้างสรรค์งานที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และส่งผลต่อพฤติกรรม

1.4.1.3 ศึกษาเทคโนโลยีและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาอนุสารสุนทร อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้เกิดความเข้าใจถึงปัญหาและเกิดแรงจูงใจที่จะให้ความรัก ความใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน

1.5.2 คนพิการทางการได้ยินสามารถใช้แอนิเมชัน 2 มิติ มาสะท้อนปัญหาของตนเองในการเข้าสังคมและการใช้ชีวิตประจำวันได้

1.5.3 สามารถนำแอนิเมชัน 2 มิติ มาเป็นแนวทางในการแก้ไขความเสียเปรียบทางสังคมของคนพิการทางการได้ยินในด้านต่าง ๆ

1.5.4 ผู้ที่ได้รับชมเกิดความตระหนักและจิตสำนึกให้เกิดความเข้าใจถึงปัญหาและเกิดแรงจูงใจที่จะให้ความรัก ความใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ประกอบการวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้ใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคนพิการ

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับคนพิการ

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของคนพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย

2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับสิทธิต่าง ๆ ของคนพิการ

2.2 จิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence)

2.2.1 พัฒนาการทางร่างกาย

2.2.2 พัฒนาการทางจิตใจ

2.2.3 พัฒนาการทางสังคม

2.3 จิตวิทยาเสริมภูมิคุ้มกันทางใจต่อการกลั่นแกล้ง (Bully)

2.4 ความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน (Animation)

2.4.1 ความหมายของแอนิเมชัน

2.4.2 ประเภทของแอนิเมชัน

2.4.3 ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน

2.5 ความพึงพอใจ

2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

2.5.2 แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 ผลงานวิจัยภายในประเทศที่เกี่ยวข้อง

2.6.2 ผลงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคนพิการ

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับคนพิการ

2.1.1.1 ความหมายของคนพิการ

"คนพิการ" มีผู้ให้ความหมายของคนพิการไว้มากมาย เช่น องค์กรคนพิการสากลประเทศออสเตรเลีย (DPI – Australia) ให้ความหมายของความพิการ (Disability) คือความจำกัดของการปฏิบัติหน้าที่หรือกิจวัตรประจำวัน (Functional Imitation) ภายในแต่ละบุคคลโดยมีสาเหตุมาจากความบกพร่อง (Impairment) ทางด้านร่างกาย ทางด้านสติปัญญา ทางด้านอารมณ์หรือการรับความรู้สึก (Sensory) (สายทิพย์ ปิ่นเจริญ, 2558, น.7)

ดารณี สุวพันธ์ และคณะ (ม.ป.ป., น. 11-1) กล่าวว่า องค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO) ได้ให้คำนิยามของคำว่า "ความพิการ" (Disability) ว่า หมายถึง ข้อจำกัดหรือการขาดความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมใด ๆ โดยวิธีการหรือโดยวิสัยของบุคคลทั่วไป เนื่องจากความบกพร่องอย่างหนึ่งอย่างใด

พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ (2550, น.1) ได้กำหนดให้ "คนพิการ" หมายความว่า บุคคลซึ่งมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคม เนื่องจากมีความบกพร่องทางการเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว การสื่อสาร จิตใจ อารมณ์พฤติกรรม สติปัญญา และการเรียนรู้ หรือความบกพร่องอื่นใด ประกอบกับมีอุปสรรคในด้านต่าง ๆ และมีความจำเป็นพิเศษที่จะต้องได้รับความช่วยเหลือด้านหนึ่งด้านใดเพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคมได้อย่างบุคคลทั่วไป

ดังนั้นความหมายของคนพิการ จึงหมายถึง บุคคลซึ่งมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคม กระทำการใดให้สอดคล้องตามวัย สังคม และสิ่งแวดล้อม เนื่องจากมีความบกพร่องทางการเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว การสื่อสาร จิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม สติปัญญาและการเรียนรู้หรือความบกพร่องอื่นใด

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2.1.1.2 ประเภทความพิการ

ประกาศกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (2555, น. 2) ได้ออกประกาศ เรื่อง ประเภทและหลักเกณฑ์ความพิการ ไว้ดังนี้

1) ความพิการทางการเห็น

2) ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย

3) ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย

4) ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม หรือออทิสติก

5) ความพิการทางสติปัญญา

6) ความพิการทางการเรียนรู้

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของคนพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย

ความหมายของการสื่อสาร มีผู้ให้ความหมายไว้หลายความหมาย ดังนี้

วอเรน ดับเบิลยู วีเวอร์ (Weaver, 1949, อ้างถึงใน ไวยวุฒิ วุฒิอรรถสาร, 2549, น. 21) กล่าวไว้ว่า การสื่อสารมีความหมายกว้างครอบคลุมถึงกระบวนการทุกอย่างที่จิตใจของคนซึ่งอาจมีผลต่อจิตใจของคนอีกคนหนึ่ง การสื่อสารจึงไม่หมายความแต่เพียงการเขียนและการพูดเท่านั้น หากแต่รวมไปถึง ดนตรี ภาพ การแสดง และพฤติกรรมทุกพฤติกรรมของมนุษย์อีกด้วย

การสื่อสารของมนุษย์มีภาษาเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมายในการสื่อสาร ดังนั้น ภาษาจึงรวมเอาวิธีการทุก ๆ อย่างที่ใช้ในการติดต่อเพื่อสื่อสารความหมาย หรือเพื่อแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นทั้งมวล ภาษา จึงหมายรวมทั้งการพูด การเขียน การทำท่าทางประกอบการใช้ภาษาใบ้ การแสดงสีหน้า การแสดงออกทางศิลปะ เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมต่อกัน (ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม, ม.ป.ป., น. 11)

Myklebust (1971,อ้างถึงใน ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสสร นิยมธรรม, ม.ป.ป.,น. 96) ได้อธิบายลำดับขั้นพัฒนาการเรียนรู้ภาษาพูดของเด็กหูหนวกไว้ดังนี้คือ เด็กหูหนวกต่างจากเด็กปกติในแง่ของกระบวนการเรียนรู้ภาษาตั้งแต่ก้าวแรก เด็กปกติคิดและรับรู้ภาษาโดย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

อาศัยการฟังและแม้จะแสดงออกทางภาษาหรือรับรู้การแสดงออกทางภาษา เช่น ฟังเสียงพูดของตัวเองก็อาศัยโสตประสาททั้งสิ้น ส่วนเด็กหูหนวกนั้น การแสดงออกทางภาษาอาศัยการพูด แต่อาจใช้โสตประสาทหรือประสาทตาที่ช่วยให้เกิดการรับรู้ทางภาษามาเป็นเครื่องประเมินการพูดของตนได้เด็กปกติเมื่อพูดก็สามารถได้ยินเสียงพูดของตนเอง เท่ากับเป็นการประเมินการพูดไปในตัวแต่เด็กหูหนวกต้องอาศัยประสาทสัมผัสอื่นช่วยในการพูด ซึ่งเป็นปัญหามากเนื่องจากการได้ฟังเสียงพูดของตนเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนรู้ทางภาษา

2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับสิทธิต่าง ๆ ของคนพิการ

สิทธิของคนพิการในกฎหมายไทยได้กระจัดกระจายอยู่ตามกฎหมายต่าง ๆ ทั้งในกฎหมายรัฐธรรมนูญ ซึ่งเป็นกฎหมายสูงสุดของประเทศ และกฎหมายระดับพระราชบัญญัติในการศึกษาเรื่องการคุ้มครองสิทธิของคนพิการ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 มีแนวนโยบายของรัฐเกี่ยวกับคนพิการซึ่งรัฐบาลได้แถลงนโยบายต่อรัฐสภา เมื่อวันที่ 29 ธันวาคม พ.ศ. 2551 ได้กำหนดแนวนโยบายแห่งรัฐที่เกี่ยวกับคนพิการ ดังนี้

2.1.3.1 ด้านสุขภาพ รัฐส่งเสริมบทบาทอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน หรือ อสม.ทั่วประเทศ ให้ปฏิบัติงานในเชิงรุกเพื่อส่งเสริมสุขภาพในท้องถิ่นและชุมชน การดูแลเด็ก ผู้สูงอายุ คนพิการ การดูแลผู้ป่วยในโรงพยาบาล และการเฝ้าระวังโรคในชุมชน โดยจัดให้มีสวัสดิการค่าตอบแทนให้แก่ อสม. เพื่อสร้างแรงจูงใจหนุนเสริมให้ปฏิบัติงานได้อย่างคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ

2.1.3.2 ด้านการศึกษา รัฐจะจัดให้ทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาฟรี 15 ปี ตั้งแต่ระดับอนุบาลไปจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย พร้อมทั้งเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการให้เกิดความเสมอภาคและ ความเป็นธรรมในโอกาสทางการศึกษาแก่ประชากรในกลุ่มผู้ด้อยโอกาสทั้งผู้ยากไร้ ผู้พิการ หรือทุพพลภาพ ผู้ที่อยู่ในสภาวะยากลำบาก ผู้บกพร่องทางร่างกายและสติปัญญา และชนต่างวัฒนธรรม รวมทั้งยกระดับการพัฒนาศูนย์เด็กเล็กในชุมชน

2.1.3.3 ด้านการทำงาน รัฐจะส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุและคนพิการโดยการกำหนดให้มีรูปแบบที่หลากหลาย เหมาะสมตามความสามารถของผู้สูงอายุและคนพิการ เช่น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

การทำงานแบบบางเวลา การทำงานชั่วคราว การทำงานแบบสัญญาระยะสั้น รวมทั้งการขยายโอกาส การทำงานของผู้สูงอายุที่มีความชำนาญเฉพาะด้าน

2.1.3.4 ด้านการใช้ชีวิตประจำวัน รัฐจะส่งเสริมความเสมอภาคระหว่างชายหญิง ขจัดการกระทำรุนแรง และการเลือกปฏิบัติต่อเด็ก สตรีและผู้พิการให้ความคุ้มครองและส่งเสริมการจัดสวัสดิการทางสังคมที่เหมาะสมแก่ผู้ยากไร้ ผู้พิการหรือทุพพลภาพ และผู้ที่อยู่ในสภาวะยากลำบากให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น พึ่งตนเองได้

2.2 จิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence)

วัณเพ็ญ บุญประกอบ และพนม เกตุมาน (2566, น.23) กล่าวว่าพัฒนาการวัยรุ่นเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการมนุษย์ที่เริ่มตั้งแต่เด็กและต่อเนื่องจนถึงวัยรุ่นอายุระหว่าง 12 - 18 ปี พัฒนาการวัยรุ่นประกอบด้วยพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ จริยธรรม และพัฒนาการทางสังคม การส่งเสริมพัฒนาการเด็กให้ดีตั้งแต่เกิดจนถึงวัยรุ่นจะช่วยให้วัยรุ่นเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพจิตดี มีบุคลิกภาพดี ถ้าพัฒนาการในวัยรุ่นนี้ผิดปกติปัญหาพฤติกรรม ปัญหาด้านบุคลิกภาพหรือบุคลิกภาพผิดปกติที่ไม่สามารถแก้ไขได้ในวัยผู้ใหญ่

ระยะต่าง ๆ ของวัยรุ่น วัยรุ่นเริ่มต้นเมื่ออายุประมาณ 12 - 13 ปี เพศหญิงเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเพศชายประมาณ 2 ปี เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นแล้วพัฒนาการของวัยรุ่นจะเกิดต่อเรื่องไปจนถึงอายุประมาณ 18 ปี จึงจะเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ พัฒนาการวัยรุ่นแบ่งเป็น 3 ระยะตามอายุ ดังนี้

วัยรุ่นตอนต้น อายุ 12 – 14 ปี วัยนี้เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน ด้านร่างกายเริ่มเปลี่ยนจากเด็กเป็นวัยรุ่น ความสูงและน้ำหนักมากขึ้น แขนขายาว การเปลี่ยนแปลงทางเพศเป็นหนุ่มสาวและสนใจเรื่องทางเพศมากขึ้น พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปเป็นตัวเองมากแม้จะยังต้องพึ่งผู้ใหญ่อยู่บ้าง แต่ต้องการคิดและทำด้วยตนเอง ต่อต้านกฎเกณฑ์ อารมณ์หวั่นไหวแปรปรวนง่ายและขาดการควบคุมตนเอง มีเพื่อนและต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน

วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 14 – 16 ปี วัยนี้จะเห็นการเปลี่ยนแปลงชัดเจน เริ่มมีเอกลักษณ์รู้ว่าตนเองเป็นคนอย่างไร ชอบอะไร ถนัดทางไหน สามารถเลือกกิจกรรมหรือการเรียนที่ตรงกับ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ความชอบความถนัด มีกลุ่มเพื่อนที่มีความชอบ นิสัยและกิจกรรมคล้ายกัน ติดเพื่อนอยู่กับกลุ่มเพื่อนมากขึ้น

วัยรุ่นตอนปลาย อายุ 16 – 18 ปี วัยนี้มีเอกลักษณ์ชัดเขนและพัฒนาจนคงที่แสดงออกพฤติกรรมที่เป็นรูปแบบ แสดงนิสัยใจคอตอบสนองต่อปัญหา การคิด การแก้ปัญหาที่เป็นรูปแบบเฉพาะและเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

พัฒนาการในวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างมาก ดังนี้

2.2.1 พัฒนาการทางร่างกาย

มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทั่วไป และการเปลี่ยนแปลงทางเพศ เนื่องจากวัยนี้มีการสร้างและหลั่งฮอร์โมนเพศ และฮอร์โมนการเจริญเติบโตอย่างมากและรวดเร็ว เพศหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเพศชาย

2.2.2 พัฒนาการทางจิตใจ

วัยรุ่นเริ่มมีความสามารถในการรับรู้ตนเองและความคิดเกี่ยวกับตนเองในด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.2.2.1 สติปัญญา สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้นอย่างมากและรวดเร็ว จนมีความคิดเป็นแบบนามธรรมคือสามารถเรียนรู้ เข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งขึ้น มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลได้มากขึ้น และสามารถสังเคราะห์สิ่งต่าง ๆได้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เมื่อพ้นจากวัยรุ่นจะมีความสามารถทางสติปัญญาได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้อาจมีความคิดที่รวดเร็วแบบหุนหันพลันแล่น ขาดการยั้งคิดหรือไตร่ตรองให้รอบคอบ เมื่อโตขึ้นการเรียนรู้และสั่งสมประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจะช่วยให้มีความคิดที่สมบูรณ์ขึ้นคิดรอบด้านได้มากขึ้น

2.2.2.2 เอกลักษณ์ วัยรุ่นจะแสดงออกในสิ่งที่ตนเองชอบ ถนัด แสดงความเป็นตัวตนที่โดดเด่นและแตกต่างจากคนอื่น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2.2.2.3 ความต้องการการยอมรับจากผู้อื่น วัยนี้ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนอย่างมาก จะช่วยให้เกิดความรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย เห็นคุณค่าของตนเอง มั่นใจตนเอง วัยนี้มักอยากเด่นอยากดังอยากให้มีคนรู้จักมาก ๆ อาจทำอะไรเพื่อให้คนอื่นสนใจ มีจุดดีจุดเด่นให้เพื่อน ๆ ยอมรับได้ และเป็นที่รักของเพื่อน ๆ การมีจุดเด่นนี้ไม่จำเป็นต้องดีเด่นชนะคนอื่น หรือการแข่งขันให้ชนะเหนือใคร ๆ แต่สามารถดีเด่นในเรื่องการเป็นคนดี มีประโยชน์ นิสัยดี เป็นที่รักของเพื่อนมีความโอบอ้อมอารีเต็มใจช่วยเหลือเพื่อน มองเพื่อนในแง่ดี มีทักษะการสื่อสารที่ดี

2.2.3 พัฒนาการทางสังคม

การเรียนรู้ในกลุ่มเพื่อนจะช่วยทำให้วัยรุ่นมีทักษะทางสังคม เพื่อนที่ดีจะช่วยส่งเสริมกัน ทั้งในด้านฝึกการสื่อสารเจรจา การแก้ไขปัญหา การยืดหยุ่น การประนีประนอม และการทำงานร่วมกับผู้อื่น พัฒนาการทางสังคมที่ดีนี้จะเป็นพื้นฐานมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้สังคมจะช่วยให้หาแนวทางการดำเนินชีวิตโดยเลือกวิชาชีพที่เหมาะกับตนเอง และมีครอบครัวที่ดีช่วยกันดูแลสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองและส่วนรวมในอนาคตต่อไป

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านการเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างรวดเร็ว มีการเจริญเติบโตของสมองอย่างเต็มที่ มีวุฒิภาวะทางเพศ มีพลังในตัวเองมาก มีอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รักกลุ่มเพื่อน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้ความเข้าใจ และช่วยกันส่งเสริมให้วัยรุ่นได้มีพัฒนาการสมวัยและให้ความช่วยเหลือในการปรับตัวกับปัญหาและอุปสรรคต่างๆ อย่างเต็มที่ เพื่อให้วัยรุ่นสามารถเจริญเติบโตต่อไปอย่างมีคุณภาพชีวิตที่ดีและเป็นกำลังของสังคมต่อไปในอนาคต

2.3 จิตวิทยาเสริมภูมิคุ้มกันทางใจต่อการกลั่นแกล้ง (Bully)

บูลลี่ (Bully) คือ การกลั่นแกล้งที่แสดงออกด้วยคำพูด หรือ พฤติกรรมที่ก้าวร้าวต่อผู้อื่น ซึ่งมักเกิดขึ้นในสังคมที่มีช่องว่างระหว่างผู้ที่มีพละกำลัง หรืออำนาจมากกว่าแสดงออกแก่ผู้ที่อ่อนแอกว่า และมีโอกาสเกิดขึ้นซ้ำ ๆ โดยพบการบูลลี่ในโรงเรียน และในที่ทำงานมาก นำไปสู่ปัญหาสภาพทางจิตใจที่ร้ายแรงได้ในอนาคต (กรมสุขภาพจิต, 2564)

การ Bully หรือ การกลั่นแกล้งที่แสดงออกด้วยคำพูด การกระทำ หรือการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyberbullying) ล้วนแล้วแต่มีจุดประสงค์เพื่อให้ “เหยื่อ” หรือคนที่ถูก Bully อับอาย ได้รับความเจ็บปวดทั้งร่างกายและจิตใจ ซึ่งการ Bully นั้นไม่ได้เกิดแต่ในโรงเรียนหรือในกลุ่มเด็กเท่านั้นแต่ยังพบได้มากในที่ทำงานและในสังคม โดยผู้ที่ถูก Bully มักจะมีคุณสมบัติพิเศษ คือ แตกต่างจากคนส่วนใหญ่ในสังคม เช่น มีพฤติกรรมที่แตกต่างจากคนอื่นในสังคม เจ็บป่วยด้วยโรคระบาด มีสีผิว ทรงผม รูปร่าง หน้าตา การแต่งตัวไม่ตรงตามค่านิยมของสังคม ซึ่งคนเหล่านั้นไม่ได้ผิดอะไรแค่ไม่ถูกใจคนที่ Bully เท่านั้น ทั้งนี้ ในปี พ.ศ. 2563 สถาบันสถิติศาสตร์ (UIS) ขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ UNESCO พบว่า เยาวชนประมาณ 1 ใน 3 ทั่วโลกเคยถูก Bully โดยช่วงวัยที่พบมากที่สุดอยู่ที่ 13 – 15 ปี สำหรับประเทศไทยนั้น เมื่อปี 2018 กรมสุขภาพจิต เปิดเผยว่ามีเด็กนักเรียนไทยโดน Bully ในโรงเรียนปีละประมาณ 600,000 คน หรือ 40% ของเด็กนักเรียนไทย เมื่อเทียบกับลำดับโลก พบว่าอยู่อันดับ 2 ของโลกเลยทีเดียวเป็นรองจากประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น นอกจากนี้ ผลวิจัยทางจิตวิทยา ปี ค.ศ. 2020 ยังพบว่า พฤติกรรมการ Bully เป็นปัญหาเร่งด่วนที่ต้องเร่งแก้ไข โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Cyberbullying โดยสถิติเดือนมกราคม - มิถุนายน ค.ศ. 2020 พบว่า 48% ของเด็กไทยเคยเกี่ยวข้องกับ Cyberbullying ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลก (33%) และเด็กไทย 41% เคยถูก Cyberbullying ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลก (39%) อีกเช่นกัน

จะเห็นว่าจากค่าสถิติด้านบน และผลกระทบที่อาจตามมาจากการ Bully นั้นน่ากังวล และมีแนวโน้มสูงที่จะขยายวงกว้างขึ้นเรื่อย ๆ ดังนั้น เพื่อสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจให้ทนทานต่อการถูก Bully มีวิธีในการเสริมภูมิคุ้มกันทางใจ ดังนี้ (จันทมา ช่างสลัก, ม.ป.ป.)

2.3.1 ฝึกจัดการอารมณ์ การฝึกจัดการกับอารมณ์ขั้นแรกคือ การรู้เท่าทันอารมณ์ของเราว่าตอนนี้เรารู้สึกอย่างไรต่อการถูก Bully เช่น เศร้า โกรธ เสียใจ เสียความรู้สึก อาย ไม่มั่นใจ เมื่อเรารู้เท่าทันแล้วว่าเรามีอารมณ์ ความรู้สึกอย่างไรต่อการ Bully นั้น ขั้นต่อมาต้องฝึกควบคุมอารมณ์ โดยการเก็บอารมณ์ทางลบไว้ แล้วแสดงออกในทางที่เหมาะสม เช่น การแจ้งผู้มีอำนาจให้ช่วยแก้ไขปัญหา การขอย้ายห้อง ย้ายโรงเรียน ย้ายที่ทำงาน หรือ เปลี่ยนอารมณ์ทางลบให้เป็นพลัง โดยหันไปทำกิจกรรมที่ชอบแทน เช่น ออกกำลังกาย ทำงานศิลปะ เป็นต้น และขั้นสุดท้าย ก็คือการผ่อนคลายอารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นการเจริญสติ (Mild Fullness) โดยการควบคุมลมหายใจ หรือการใช้เทคนิคจิตวิทยาในการผ่อนคลาย (Relaxation)

2.3.2 สร้างความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มั่นใจว่าเรามีดี มีคุณค่า เราจะไม่เสียอารมณ์ตามการ Bully และเมื่อเราไม่ให้ราคากับการกลั่นแกล้งนั้น คนแกล้งเราเขาก็จะเลิกไปเอง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2.3.3 สร้างความเข้มแข็งทางใจ เมื่อเราพบปัญหา ขอให้ตั้งสติแก้ไขปัญหา ไม่วิ่งหนีปัญหา หรือลอยตัวอยู่เหนือปัญหา เราต้องฝึกเผชิญหน้ากับปัญหา และเปิดใจรับความท้าทายบ้าง เพื่อให้เราเรียนรู้จากความเจ็บปวดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น เพื่อเป็นอาวุธในการรับมือปัญหาหรือความท้าทาย หรือการถูก Bully ในอนาคต

2.3.4 สร้างกัลยาณมิตร การสู้กับการถูก Bully ก็คือ การมีเพื่อนที่ดี เพราะเพื่อนที่ดีจะเป็นทั้งเกราะ และแนวหน้าในการต่อสู่กับการกลั่นแกล้ง คำดูถูก หรือ Cyberbullying เพื่อนจะเป็นที่ปรึกษา ที่พักใจ เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ เยียวยาทางจิตใจ และสร้างความเข้มแข็งทางใจให้เราลุกยืนขึ้นเดินต่อไปได้ ดังนั้น เราจึงควรสร้างมิตรมากกว่าศัตรูโดยการช่วยเหลือคนอื่น เป็นมิตรกับผู้อื่น จริงใจ ใส่ใจ มองผู้อื่นในแง่ดี และที่สำคัญคือรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Empathy) แล้วเราก็เป็นกัลยาณมิตรที่ดีกับคนอื่น และสร้างกัลยาณมิตรที่ดีไปพร้อม ๆ กัน

2.4 ความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน (Animation)

ปัจจุบันแอนิเมชันได้เข้ามามีบทบาทในวงการต่าง ๆ เช่น วงการภาพยนตร์ โดยนอกจากจะมีภาพยนตร์ของชาวต่างชาติที่ผลิตในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยก็เป็นที่แพร่หลายและได้รับความนิยมอย่างมาก เช่น เรื่อง “ก้านกล้วย” ซึ่งเป็นการ์ตูนแอนิเมชันแบบสามมิติเรื่องแรกของไทย (สนั่น สระแก้ว และปรัชญา เฉลิมวัฒน์, 2554, น. 231)

2.4.1 ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)

การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงต่อกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตาเมื่อมนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้น ๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองภาพเข้าด้วยกัน ทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกันกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ เป็นต้น (ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552, น. 222)

พอสรุปได้ว่า แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่ภาพแต่ละภาพที่ถูกสร้างด้วยวิธีการต่าง ๆ นำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นวิธีการใช้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

คอมพิวเตอร์ ถ่ายภาพรูปวาด หรือรูปถ่าย เราจะเห็นเหมือนว่าภาพเหล่านี้ขยับและเคลื่อนไหวได้และถ้านำภาพเหล่านั้นต่อกันด้วยความเร็วตั้งแต่ 24 ภาพต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตานั่นเอง

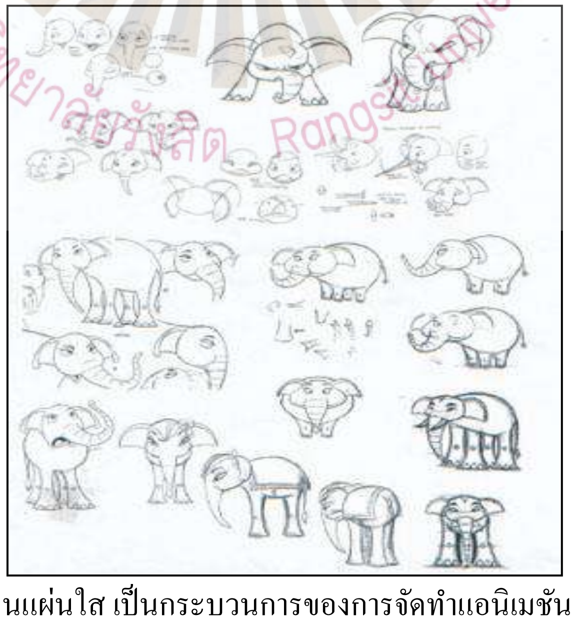
2.4.2 ประเภทของแอนิเมชัน

สนั่น สระแก้ว และปรัชญา เฉลิมวัฒน์ (2554, น. 235) แอนิเมชันแบ่งออกเป็นแบบต่างๆ ดังนี้

2.4.2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควรและในการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก ตัวอย่าง เช่น การ์ตูนเรื่อง Tom and Jerry หรือภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏตามเว็บต่าง ๆ รวมทั้ง Gif Animation

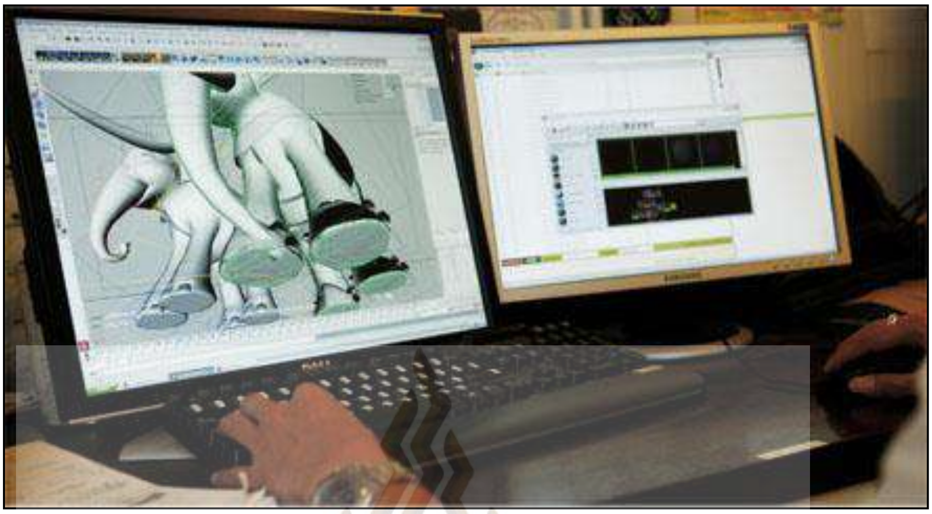
2.4.2.2 แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มองเห็นทั้งความสูง ความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากถึงมากที่สุด เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ก้านกล้วย เป็นต้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 2.1 การวาดภาพลงบนแผ่นใส เป็นกระบวนการของการจัดทำแอนิเมชันแบบภาพสองมิติ

ที่มา : สนั่น สระแก้ว และปรัชญา เฉลิมวัฒน์, 2554, น. 236



รูปที่ 2.2 การวาดภาพการ์ตูนแบบแอนิเมชัน ด้วยคอมพิวเตอร์
ที่มา : สนั่น สระแก้ว และปรัชญา เฉลิมวัฒน์, 2554, น. 237

2.4.3 ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน

การสร้างแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นประเภทใดสามารถแบ่งขั้นตอนการทำได้ 3 ขั้นตอน คือ (สนั่น สระแก้ว และปรัชญา เฉลิมวัฒน์, 2554, น. 239)

2.4.3.1 ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (Preproduction) เป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น ๆ ความสนุกตื่นเต้น และอารมณ์ของตัวละครทั้งหลายจะถูกกำหนดในขั้นตอนนี้ทั้งหมด ดังนั้นในส่วนนี้จึงมีหลายขั้นตอนและค่อนข้างซับซ้อน หลายคนจึงมักกล่าวว่า หากเสร็จงานในขั้นตอนเตรียมการนี้แล้ว ก็เสมือนทำงานเสร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว ในขั้นตอนนี้จะแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนย่อยด้วยกัน โดยเรียงตามลำดับดังนี้ คือ

1) เขียนเรื่องหรือบท (Story) เป็นสิ่งแรกเริ่มที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ทุกเรื่อง แอนิเมชันจะสนุกหรือไม่ล้วนขึ้นอยู่กับเรื่องหรือบท

2)) ออกแบบภาพ (Visual Design) หลังจากได้เรื่องหรือบทมาแล้วก็จะคิดเกี่ยวกับตัวละครว่าควรมีลักษณะหน้าตาอย่างไร สูงเท่าใด ฉากควรจะมีลักษณะอย่างไรสีอะไร ในขั้นตอนนี้อาจทำก่อนหรือทำควบคู่ไปกับบทภาพ (Storyboard) ก็ได้

3) ทำบทภาพ (Storyboard) คือ การนำบทที่เขียนขึ้นนั้นมาทำการจำแนกมุมภาพต่าง ๆ โดยการร่างภาพลายเส้น ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าว ๆ ซึ่งผู้บุกเบิกอย่างจริงจังในการใช้บทภาพ คือ บริษัทเดอะวอลต์ ดิสนีย์ ได้ริเริ่มขึ้นราว พ.ศ. 2473 และได้นำมาใช้กันอย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน ซึ่งแม้แต่ภาพยนตร์ก็ต้องใช้วิธีการวาดบทภาพก่อนถ่ายทำด้วยเช่นกัน

4) ร่างช่วงภาพ (Animatic) คือ การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด (นี่คือข้อแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ทั่วไป เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องตัดต่อก่อนที่จะผลิต เพื่อจะได้รู้เวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ (Shot) อย่างแม่นยำ ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงนั้น จะตัดต่อภายหลังการถ่ายทำ)

2.4.3.2 ขั้นตอนการทำ (Production) เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่าง ๆ มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นจะสวยงามมากหรือน้อยเพียงใด ประกอบด้วย

1) วางผัง (Layout) คือ การกำหนดมุมภาพ และตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด รวมทั้งวางแผนว่าในแต่ละช็อตภาพนั้นตัวละครจะต้องเคลื่อนไหวหรือแสดงสีหน้าอารมณ์อย่างไร ซึ่งหากทำภาพยนตร์แอนิเมชันกันเป็นทีม ก็จะต้องประชุมร่วมกันว่าแต่ละฉากจะมีอะไรบ้าง เพื่อให้แบ่งงานกันได้อย่างถูกต้อง ซึ่งหลังจากเสร็จขั้นตอนนี้แล้ว จึงสามารถแบ่งงานให้แก่ทีมผู้ทำแอนิเมชันและทีมฉากแยกงานไปทำได้

2) ทำให้เคลื่อนไหว (Animate) คือ การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉากนั้น ๆ ในขั้นตอนนี้สำคัญอย่างยิ่งเปรียบเสมือนการกำกับนักแสดงว่าจะเล่นได้ดีหรือไม่ ซึ่งหากทำขั้นตอนนี้ได้ไม่ดีพอ ก็อาจทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครด้วย ส่วนแอนิเมชันแบบภาพแสดงมิติมีวิธีการทำโดยวาดภาพลงบนแผ่นพลาสติกโปร่งใสในแต่ละฉากของเรื่อง และเมื่อแบ่งย่อยลงไปอาจประกอบไปด้วยส่วนต่าง ๆ เช่น ตัวละคร ต้นไม้ แม่น้ำ ภูเขา ดวงอาทิตย์ ตัวละครแต่ละตัวหรือสิ่งของแต่ละชิ้นจะถูกนำไปวาดลงบนแผ่นใสแต่ละแผ่น เมื่อนำแผ่นใสแต่ละแผ่นมาวางซ้อนกัน แล้วถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายภาพที่ได้รับการออกแบบมาเป็นพิเศษก็จะได้ภาพการ์ตูน 1 ภาพที่ประกอบไปด้วยตัวละครและฉาก ในการสร้างภาพการ์ตูนให้เคลื่อนไหวผู้ทำแอนิเมชัน (Animator) จะต้องกำหนดลงไปว่าในแต่ละวินาที ตัวละครหรือสิ่งของในฉากหนึ่ง ๆ จะเปลี่ยนตำแหน่งหรืออิริยาบถไปอย่างไร ทั้งนี้ผู้ทำแอนิเมชันจะต้องวาดหรือกำหนดอิริยาบถหลัก

หรือคีย์ภาพ (Key) ของแต่ละวินาที หลังจากนั้นผู้ทำแอนิเมชันคนอื่น ๆ ก็จะวาดลำดับการเปลี่ยนแปลงอีกจำนวนหนึ่ง (ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้ 24 ภาพ) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวจากคีย์ภาพหนึ่งไปสู่อีกคีย์ภาพหนึ่ง ภาพวาดจำนวนมหาศาลระหว่างแต่ละคีย์ภาพเรียกว่า ภาพช่วงกลาง (In-betweens) ในการวาดภาพการ์ตูน ผู้วาดภาพที่วาดคีย์ภาพต่าง ๆ เรียกว่า ผู้วาดภาพหลัก (Key Animator) ซึ่งต้องเป็นนักวาดภาพที่มีฝีมือ ส่วนผู้วาดภาพอีกจำนวนหนึ่งที่ทำหน้าที่วาดภาพระหว่างภาพหลักเรียกว่า ผู้วาดภาพช่วงกลาง (In-betweener) นอกจากผู้วาดภาพแล้ว ก็มีผู้ลงสี (Painter) ซึ่งมีหน้าที่ลงสี หรือระบายสีภาพให้สวยงาม

3) ฉากหลัง (Background) ฝ่ายฉากเป็นฝ่ายที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าฝ่ายอื่นๆ เพราะฉากช่วยสื่ออารมณ์ได้เช่นเดียวกับตัวละคร เนื่องจากสีและแสงที่ต่างกันย่อมให้อารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน และฉากยังช่วยเสริมอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น

2.4.3.3 ขั้นตอนหลังการทำ (Post Production) เป็นขั้นตอนปิดท้าย ได้แก่

1) การประกอบภาพรวม (Compositing) คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้ มีการปรับแสงและสีของภาพให้มีความกลมกลืนกันไม่ให้สีแตกต่างกัน

2) ดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effects) หมายถึง การเลือกเสียงดนตรีประกอบให้เข้ากับการดำเนินเรื่องและฉากต่าง ๆ ของการ์ตูน รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย ซึ่งวิศวกรเสียงสามารถสร้างเสียงประกอบให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องได้ โดยดูจากเค้าโครงเรื่อง ดังนั้นเค้าโครงเรื่องถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ในอดีตการสร้างเสียงประกอบสามารถทำได้โดยการบันทึกเสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงจริงที่ให้เสียงได้ใกล้เคียง เช่น เสียงเคาะกะลาอาจใช้แทนเสียงม้าวิ่ง เสียงเคาะช้อนและส้อมอาจใช้แทนเสียงการฟันดาบ ในปัจจุบันได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสังเคราะห์เสียงให้ได้เหมือนจริงหรือเกินกว่าความเป็นจริง เช่น เสียงคลื่น เสียงพายุ เสียงระเบิด ซึ่งวิศวกรเสียงได้เข้ามามีบทบาทอย่างมาก ทั้งนี้ การ์ตูนภาพเดียวกันแต่เสียงประกอบต่างกัน เสียงประกอบที่ดีกว่าและเหมาะสมกว่า จะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 2.3 การสร้างภาพยนตร์แอนิชันมีการใช้สีและแสงที่ใช้อารมณ์ต่างกัน และมีฉากที่ช่วยเสริมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมมากยิ่งขึ้น

ที่มา : สนั่น สระแก้ว และปรัชญา เฉลิมวัฒน์, 2554, น. 241

รูปที่ 2.4 การนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกันเป็นกระบวนการที่จำเป็นสำหรับการทำแอนิเมชันแบบสองมิติและแบบสามมิติ

ที่มา : สนั่น สระแก้ว และปรัชญา เฉลิมวัฒน์, 2554, น. 242

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2.5 ความพึงพอใจ

2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายความหมาย ดังนี้

มีนา อ่องบางน้อย (2563, น. 36) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า "ความพึงพอใจ" หมายถึง ทัศนคติด้านบวก ระดับความรู้สึกยินดี และเป็นสุขใจของผู้รับบริการ เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการ แต่ความพึงพอใจของแต่ละบุคคลแตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์ ทัศนคติ ความเชื่อและค่านิยมของแต่ละบุคคล

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา บัณฑิตวิทยาลัย. (2563, น. 6) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ ไว้ว่า "ความพึงพอใจ" หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่แสดงออกของแต่ละบุคคลซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งความพึงพอใจในแต่ละส่วนนั้นย่อมมีความพึงพอใจแตกต่างกันออกไป

Kotler (2006, p.160) กล่าวว่า "ความพึงพอใจ" คือระดับความรู้สึกของบุคคลที่เป็นผลจากการเปรียบเทียบการทำงานของผลิตภัณฑ์นั้น แบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ถ้าการทำงานของผลิตภัณฑ์ไม่ตรงกับความคาดหวังทำให้เกิดความไม่พอใจ ถ้าการทำงานของผลิตภัณฑ์ตรงกับความคาดหวัง ทำให้เกิดความพอใจและถ้าเกินความคาดหวัง ยิ่งทำให้เกิดความพอใจมากขึ้นไปอีก

จากการให้ความหมายของความพึงพอใจสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดีเป็นท่าทีความรู้สึก ความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือปัจจัยต่าง ๆ ภายหลังได้รับประสบการณ์ในสิ่งนั้นมาแล้ว ความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นเองถ้าได้รับในสิ่งที่ต้องการหรือบรรลุจุดมุ่งหมาย ความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้นหากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2.5.2 แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ

ทฤษฎีความพึงพอใจเน้นสาระสำคัญว่า ความต้องการของคนทำให้เกิดความจูงใจ หากคนไม่มีความต้องการการจูงใจก็เกิดขึ้นไม่ได้ ความต้องการของคนจะเปลี่ยนเป็นพลังภายในที่จูงใจให้เกิดพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่บำบัดความต้องการนั้น ความต้องการของคนเป็นเสมือนบัญชีแสดงสิ่งที่คนต้องการและดำเนินการเพื่อให้ได้สิ่งของนั้น เมื่อผู้ให้การบริการรู้จักความต้องการเหล่านั้นก็จะจัดบริการต่าง ๆ ให้สนองและเสริมแรงจูงใจของสมาชิกหรือผู้รับบริการได้อย่างดี ทฤษฎีความพึงพอใจที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายคือ ทฤษฎีความพอใจ และทฤษฎีการเสริมแรง

Shelley (1975 อ้างถึงใน วัชราภรณ์ จันทร์สุวรรณ, 2555, น. 10) สรุปไว้ว่าเป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยความรู้สึก 2 แบบ คือความรู้สึกในทางบวก และความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกทางบวกคือความรู้สึกอาจเกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ส่วนความรู้สึกทางลบคือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วทำให้ไม่มีความสุข

ความรู้สึกทางบวก ความรู้สึกทางลบ และความสุขมีความสัมพันธ์กันอย่างสลับซับซ้อนและระบบความสัมพันธ์ของความรู้สึกทั้งสามนี้ เรียกว่า ระบบความพอใจ โดยความพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อระบบความพอใจ มีความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบ ความพอใจสามารถแสดงออกมาในรู้ของความรู้สึกทางบวกแบบต่าง ๆ ได้ และความรู้สึกทางบวกนี้ยังเป็นตัวช่วยให้เกิดความพอใจเพิ่มขึ้นอีกได้

สิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึก ความคิดเห็นหรือความพอใจแก่มนุษย์ ได้แก่ทรัพยากร (Resource) หรือสิ่งเร้า (Stimuli) การวิเคราะห์ระบบความพอใจ คือการศึกษาว่าทรัพยากรหรือสิ่งเร้าแบบใดเป็นที่ต้องการในการที่จะทำให้เกิดความพอใจและความสุขแก่มนุษย์ ความพอใจจะเกิดได้มากที่สุดเมื่อมีทรัพยากรทุกอย่างที่เป็นที่ต้องการครบถ้วน

จากแนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ พอสรุปได้ว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เกิดขึ้นเมื่อระบบความพอใจมีความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบ ซึ่งเป็นผลจากการได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ต้องการ และเมื่อมนุษย์มีความรู้สึกทางบวกหรือมีความพึงพอใจต่อสิ่งใดแล้วก็เกิดความพึงพอใจซ้ำขึ้นอีก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 ผลงานวิจัยภายในประเทศที่เกี่ยวข้อง

เฉลิมวุฒิ สุตโท (2561) ได้พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หนูเมืองกับหนูนา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หนูเมืองกับหนูนา ที่มีคุณภาพ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หนูเมืองกับหนูนา กลุ่มเป้าหมายได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันประเมินคุณภาพ จำนวน 3 คน และนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลวาปีปทุม จำนวน 30 คน ผลการศึกษา พบว่า 1) ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ อยู่ในระดับมาก และ 2) กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ อยู่ในระดับมาก

ชุมพล จันทร์ฉลอง (2557) ได้ออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักษ์ผืนป่าผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างจิตสำนึกต่อนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อรณรงค์ให้กลุ่มเป้าหมายได้อนุรักษ์ธรรมชาติ ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันได้ใช้กระบวนการผลิตสื่อ 3 ขั้นตอน ได้แก่ขั้นก่อนการผลิต ขั้นการผลิต และขั้นหลังการผลิต ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างมีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องรักษ์ผืนป่าผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.59 ซึ่งผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างสืบเนื่องมาจากการผลิตสื่อที่มีคุณภาพด้วยการผลิตสื่อ 3 ขั้นตอน

ทักษิณา กล่อมเกลี้ยง (2553) ทำการวิจัยเรื่อง "การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนิเมชันภาษามือที่มีผลสัมฤทธิ์ต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน" วัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนิเมชันภาษามือวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยิน และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการใช้บทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนิเมชันภาษามือ วิชาภาษาไทย การดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนิเมชันภาษามือ วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน และระยะที่ 2 การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนิเมชันภาษามือ วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ จำนวน 20 คน โดย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

การสุ่มแบบง่าย สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test dependent ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) บทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนิเมชันภาษามือวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยินประกอบด้วยเนื้อหา 5 ตอน คือ ตอนที่ 1 สิ่งของเครื่องใช้ ตอนที่ 2 สัตว์และธรรมชาติ ตอนที่ 3 ศาสนาและสถานที่ ตอนที่ 4 ยานพาหนะ ตอนที่ 5 อื่น ๆ บทเรียนมีประสิทธิภาพ E1/E2 = 85.00/87.87 2) นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนิเมชันภาษามือ วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยินมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ .05

อมีนา ฉายสุวรรณ (2561) ได้ออกแบบการพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักษ์พลังงาน ผ่านระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อการรับรู้เรื่องพลังงานให้เยาวชนได้รู้จักใช้พลังงานอย่างประหยัดและรู้จักคุณค่าของพลังงาน โดยมีความยาว 10 นาที โดยผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักษ์พลังงานผ่านระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต โดยคุณภาพรวมทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.58 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ใน ระดับมากที่สุด ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความสนใจต่อการ์ตูนแอนิเมชันที่มีความยาวไม่เกิน 10 นาที

2.6.2 ผลงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

Huk (2003) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบคะแนนการศึกษาของการใช้คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และความเป็นไปได้ของคุณภาพของงานกราฟิกต่อความสำคัญในการเรียนการสอน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการศึกษาด้วยสัญญาณของแอนิเมชันดีที่สุด นอกจากนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างแอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติไม่แตกต่างกัน

Munday (2017) ได้อธิบายถึงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Afternoon Class ซึ่งพัฒนา โดย SeoraOh จากมหาวิทยาลัย Chungkang College of Cultural Industries ประเทศเกาหลีใต้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเตือนนักเรียนเมื่อเกิดอาการง่วงนอนในชั้นเรียน โดย Rob Munday ได้อธิบายถึงองค์ประกอบในแอนิเมชันโดยใช้การสื่อสาร เนื้อหาให้เข้าถึงผู้ชมผ่านการเล่าเรื่องโดยการเปรียบเทียบ และมีเอกลักษณ์การเคลื่อนไหวของตัวละครที่มีความพลิ้วไหวอย่างต่อเนื่องรวมไปถึงการออกแบบ มุมกล้องและการเปลี่ยนฉากให้มีความพลิ้วไหว และมีจังหวะที่ดีส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้ชม

จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรมและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ปัญหาอุปสรรคในการสื่อสารระหว่างคนพิการทางการได้ยินในการเข้าสังคมและการใช้ชีวิตประจำวันร่วมกับคนปกติที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนั้น มีลักษณะของปัญหาที่แตกต่างกันในหลายรูปแบบ ซึ่งลักษณะของปัญหาดังกล่าวสามารถสรุปได้เป็น 2 ประเด็นหลัก คือ ประเด็นความรู้ความเข้าใจในภาษามือและความถูกต้องในการถ่ายทอดข้อมูล การสื่อสารกันไม่เข้าใจ และประเด็นการ "บูลลี่" (Bully) เป็นการกลั่นแกล้งที่แสดงออกด้วยคำพูด หรือ พฤติกรรมที่ก้าวร้าวต่อผู้อื่น ซึ่งมักเกิดขึ้นในสังคมที่มีช่องว่างระหว่างผู้ที่มีพละกำลัง หรืออำนาจมากกว่าแสดงออกแก่ผู้ที่อ่อนแอกว่า และมีโอกาสเกิดขึ้นได้ซ้ำ ๆ

ด้วยสาเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษากระบวนการออกแบบ และการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "อยากเป็นเพื่อนเธอ" โดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีความดึงดูดความสนใจของเทคนิคงานแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้เกิดความเข้าใจถึงปัญหาและเกิดแรงจูงใจที่จะให้ความรัก ความใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาข้อมูล และทฤษฎีต่าง ๆที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ขั้นตอนต่อไปคือการนำความรู้ที่ได้รับมาสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” มีขั้นตอนและกระบวนการสร้าง ดังต่อไปนี้

3.1 การศึกษาข้อมูลเพื่อเขียนบทสำหรับวางเนื้อหา

ศึกษาข้อมูลในบทที่ 2 เกี่ยวกับการปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้เกิดความเข้าใจถึงปัญหาและเกิดแรงจูงใจที่จะให้ความรัก ความใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน ศึกษางานแอนิเมชันทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ที่เกี่ยวข้องกับคนพิการทางการได้ยินและเทคโนโลยี เพื่อนำความรู้และความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่ได้มาเพื่อแต่งเนื้อเรื่อง

3.2 ขั้นตอนการวางแผนเตรียมการผลิต (Pre Production)

3.2.1 การเขียนบท (Script)

3.2.1.1 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องนี้ ได้แนวคิดมาจากคำพูดของอคิน จินา หรือ แซมมี่ ผู้อำนวยการกองประกวด Misster Deaf Gay Thailand กล่าวว่า “ผู้พิการทางการได้ยิน เป็นกลุ่มที่ต้องเผชิญกับปัญหาทางการสื่อสาร ทำให้การใช้ชีวิตใดๆ มักจะช้ากว่าบุคคลทั่วไป เช่นสมมติว่าเด็กอายุ 13 ปี คนหูดีจะเรียนอยู่ที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แต่คนหูหนวกเรียนรู้ได้ช้ากว่า จะอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6” จึงได้นำเอาไอเดียจากคำพูดดังกล่าวมาแต่งบทเนื้อเรื่องสำหรับแอนิเมชันที่จะจัดทำ ชื่อเรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้เกิดความเข้าใจถึงปัญหาและเกิดแรงจูงใจที่จะให้ความรัก ความใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตัวละครที่สร้างขึ้นในรูปแบบตัวแทนของคนพิการทางการได้ยินที่ต้องเผชิญปัญหาการบูลลี่ การล้อเลียนในโรงเรียน ด้วยความไม่ตั้งใจตามประสาเด็ก ๆ ถือเป็นความรุนแรงที่ไม่อาจนิ่งเฉย สังคมออกมาเรียกร้องต่อกันขอให้เข้าใจความรุนแรงที่เกิดขึ้น และตัวแทนของคนส่วนใหญ่ที่ต้องทำความเข้าใจ ดูแลเอาใจใส่ในกลุ่มเด็กพิการหรือเด็กพิเศษ เพื่อให้คนพิการเหล่านี้ได้มีการเรียนรู้เรื่องการเข้าสังคม ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตกับผู้คน และทำให้เกิดการเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้าหากันด้วยกันทั้งสองฝ่าย ตัวละครจึงสะท้อนออกมามีทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี โดยจะนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

3.2.1.2 เรื่องย่อ (Synopsis)

เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” เป็นเรื่องราวของเด็กหญิงวาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และการสื่อสาร ได้ย้ายมาเข้าเรียนในโรงเรียนเรียนรวมกับเด็กปกติที่โรงเรียนบัวบานวิทยาคม โดยมีพี่ฟ้าคอยดูแลวาในเรื่องการสื่อสารกับคนทั่วไปและเรื่องอื่น ๆ แอน คือเด็กหญิงที่อยากจะเป็นเพื่อนกับวาแต่ขาดความกล้า วาเป็นเด็กที่เรียนเก่งเลยทำให้เกิดความอิจฉาเกิดเรื่องราวของการไม่เข้าใจในความแตกต่าง ปัญหาการ Bully ในโรงเรียนทำให้ถูกกลั่นแกล้ง แอนเห็นวาถูกรังแก จึงได้เข้าไปช่วยวาทำให้ทั้งคู่ได้โอกาสทำความรู้จักกัน แต่เนื่องจากมีปัญหาในการสื่อสาร แอนจึงตัดสินใจขอให้พี่ฟ้าคนที่ดูแลวาช่วยสอนภาษามือให้ เพื่อที่แอนจะได้ใช้ภาษาสื่อสารเป็นและทำให้ทั้งสองคนเกิดมิตรภาพอันดีต่อกัน

3.2.1.3 บทภาพยนตร์ (Screenplay) ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากเพื่อนวัยเด็กที่เป็นเด็กบกพร่องทางสติปัญญา และบกพร่องทางการเรียนรู้ที่เรียนในโรงเรียนประถมมาด้วยกัน โดยสมัยก่อนการยอมรับและการเข้าใจคนที่มีความบกพร่องหรือมีความพิการในด้านต่าง ๆ ยังไม่เปิดใจเท่ากับปัจจุบันนี้ เพื่อนคนนี้ต้องอยู่คนเดียวไม่สามารถเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนที่เป็นเด็กปกติได้ ผู้วิจัยจึงได้นำมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์เพื่อสร้างความตระหนักและปลูกจิตสำนึกให้กับเด็ก ๆ และเยาวชนได้ให้ความรัก ความใส่ใจต่อคนพิการให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

(คำบรรยาย) Scene ในห้องเรียน

(ภาพ Pan จากฟ้าลงมาเห็นโรงเรียน)

ในห้องเรียนที่เต็มไปด้วยเสียงของนักเรียนกำลังคุยกันเสียงดัง

FX: เสียงนักเรียนคุยกันเสียงดัง

(MS นักเรียนหญิงกำลังนั่งเล่นมือถือ)

(LS นักเรียนกลุ่นหนึ่งกำลังนั่งคุยกัน)

FX: เสียงคุยกันเสียงดัง

(Close Up เห็นแอนนอนอยู่ที่โต๊ะ)

แอนนอนฟุบที่โต๊ะเรียนเพื่อรอโฮมรูมตอนเช้า

(Close Up ขาครูกับวาและพี่ฟ้าที่เดินอยู่ทางเดินหน้าห้อง

(Close Up ที่ลูกบิดประตูแล้วประตูก็ค่อย ๆ เปิดออก)

FX: เสียงประตูเปิดออก

(LS ครูได้เปิดประตูเข้ามาพร้อมวากับพี่ฟ้าและเดินไปที่หน้ากระดาน นักเรียนทุกคนเงียบนักเรียนทุกคนกลับไปนั่งที่โต๊ะตัวเอง)

(MS หน้านักเรียนมองวากับพี่ฟ้าด้วยความสงสัย)

(Close Up หน้าแอนที่ฟุบที่โต๊ะเรียนแอบมองดูว่าเกิดอะไรขึ้น)

FX: “ทุกคนนั่งที่ นี่คือนักเรียนใหม่ที่จะมาเรียนกับเรา เธอชื่อว่าวาย้ายมาจากต่างจังหวัดนะทุกคน หนูวา..แนะนำตัวหน่อยลูก”

(MS พอครูพูดจบ วาใช้ท่าแปลกๆ วาแนะนำตัวด้วยภาษามือ)

(MS ที่หน้าทุกคนในห้องต่างทำหน้างงกันหมด)

(MS หลังจากแนะนำตัวเสร็จ วาก็หลบสายตาด้วยความอาย)

(MS จากนั้นพี่ฟ้าที่ยืนข้าง ๆ วาก็แนะนำตัวด้วยรอยยิ้ม)

FX: “สวัสดีค่ะน้อง ๆ ทุกคน พี่ชื่อฟ้านะคะเป็นพี่เลี้ยงดูแลน้องวา พอดีว่าน้องวาเค้าพิการทางการได้ยินตั้งแต่เกิดแล้วที่น้องเค้าทำไปเมื่อกี้คือการใช้ภาษามือแนะนำตัวเองนะคะ”

(กล้อง Pan ตามมือของฟ้าไปจับที่ไหล่ของวา เป็นMS ระหว่างที่พูดอยู่)

(Close Up ที่หน้าขอวาที่ทำหน้าอาย ๆ)

(Worm Eye View ที่หน้าของครู พูดกับทุกคนในห้อง)

FX: “ทุกคนช่วยดูแลเพื่อนด้วยนะ เพื่อนเค้าไม่เหมือนเราแต่เราก็สามารถเป็นเพื่อนกันได้ถึงจะสื่อสารไม่เหมือนกันก็ตาม”

(LS ด้านซ้าย ไปที่นักเรียนในห้องตอบรับครู)

FX: “ครับ/ค่ะ” ทุกคนตอบกลับครู

(Bird Eye View จากไหล่ครูมองไปที่วา)

FX: “เอาล่ะเดี๋ยวให้หนูวาไปนั่งที่นะคะ พี่ฟ้าก็นั่งข้าง ๆ น้องเลยนะคะ” ครูหันไปพูดกับพี่ฟ้าและวา

(MS แล้วพี่ฟ้าก็พาวาไปนั่งที่โต๊ะ กล้อง dolly ถอยหลังโดยที่วากับพี่ฟ้าเดินเข้าหากล้อง เดินผ่านโต๊ะเพื่อนในห้องไปที่โต๊ะ)

(MS โฟกัสที่หน้าของเพื่อนโดยที่สายตาของเพื่อนในห้องทุกคนต่างจับจ้องขนาดที่วาเดินไปโต๊ะที่อยู่หลังห้อง)

(MS แอนก็แอบมองทั้ง 2 คนเดินไปที่โต๊ะโดยที่แอนไม่ละสายตาจะวาเลย)

(Close Up หน้าของแอนที่ลุกขึ้นมาจากการนอนฟุบและมองตามไปที่วา ตัดมาเป็น MS วาที่กำลังเดินไปโต๊ะ)

FX: “เอาละ เราเริ่มเรียนกันเลยนักเรียน” ครูพูดขึ้นมา

Scene โรงอาหาร

หลายวันผ่านไปวาก็ยังไม่มีเพื่อนเลย แอนนั่งอยู่ที่โรงอาหารเห็นวานั่งกินข้าวอยู่คนเดียว เพราะพี่ฟ้าไปเข้าห้องน้ำ

(MS เป็นแทนสายตาของแอนที่มองวานั่งกินข้าวอยู่คนเดียว)

FX: เสียงพูดคุยเสียงดัง

(MS ด้านข้างวาค่อยตักข้าวเข้าปาก MS เพื่อนๆคนอื่นเดินผ่านไปมา)

FX: เสียงช้อนเสียงจาน

(LS นักเรียนคนอื่นนั่งกินข้าวกับเพื่อน คุยกันสนุกสนาน)

FX: เสียงพูดคุยเสียงดัง

(LS นักเรียนคนอื่นแอบมองวาอยู่ แต่ก็ไม่กล้าเข้าไปคุยกับวา)

FX: เสียงพูดคุยเสียงดัง

(Close Up หน้าแอนที่แอบมองวา)

(MS แอนนั่งคิดอยู่ว่าจะลุกไปคุยกับวาดีไหม)

(MS แอนลุกขึ้นและกำลังจะเดินขึ้นไปหาวาที่นั่งอยู่คนเดียว)

(MS เป็นภาพแทนสายตาของแอนกำลังเดินไปหาวา)

FX: เสียงฝีเท้า

พี่ฟ้าเดินมานั่งกับวาหลังจากไปซื้ออาหารมา (LS ถ่ายด้านหลังของวา เห็นแอนกำลังเดินเข้ามาแต่พี่ฟ้าก็เข้ามานั่งก่อน)

(MS แอนเห็นแบบนั้นเลยเดินไปอื่นแทน)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

พอแอนเห็นพี่ฟ้าก็เลยทำให้แอนเดินกลับ (Close Up หน้าแอนทำหน้าคิดมากเล็กน้อย LS จากด้านหลังแอนแล้วเดินออกจากโรงอาหาร)

พี่ฟ้าเห็นแอนที่กำลังจะเดินแต่กลับเดินกลับไป (MS พี่ฟ้าทำหน้างงๆ มองไปทำแอน)

วาเห็นพี่ฟ้ามองไปที่อื่นเลยถาม (MS วามองไปที่พี่ฟ้าแล้วถามด้วยความสงสัยด้วยภาษามือ)

FX: "มีอะไรเหรอคะ"

(MS พี่ฟ้าหันกลับตอบวาและยิ้มออกเล็กน้อย)

FX: "เปล่าจ้ะ พอดีเห็นเด็กคนนั้นเดินเข้ามา คิดว่าเค้าคงอยากคุยกับวาล่ะมั้ง"

วาก้มหน้ากินข้าวต่อ

(Close Up ที่มือของวา)

FX: "ไม่มีใครอยากคุยกับหนูหรอกก็หนูคุยกับเค้าไม่รู้เรื่องนิ"

พี่ฟ้าทำหน้าเศร้าเมื่อได้ยินคำตอบของวา (MS หน้าพี่ฟ้าทำหน้าเศร้า)

FX: เสียงถอนหายใจ

Sceneในห้องเรียน

แอนนั่งฟุบลงกับโต๊ะเพราะแอนเบื่อกับการเรียนวิชาคณิต (MS แอนฟุกลงกับโต๊ะและแอบมองไปทางวา)

FX: เสียงครูคณิตพูดสอนอยู่หน้าชั้น

(MS นักเรียนคนหนึ่งนั่งตั้งใจเรียน)

(MS นักเรียนคนแอบเล่นมือถือ)

วานั่งเรียนอยู่กับพี่ฟ้า โดยที่พี่ฟ้าคอยบอกสิ่งที่ครูสอนให้กับวาเป็นภาษามือ (MS พี่ฟ้าสอนวาเกี่ยวกับวิชาคณิตที่ครูสอนเป็นภาษามือ)

(MS นั่งคุยภาษามือกับพี่ฟ้า แล้วพอดีที่วาเหลือบตาเห็นแอนที่แอบมองอยู่ วาเลยสบตาไปที่แอน)

(MS แอนเห็นว่าวามองตัวเองก็เลยหลบตาวาไปมองกระดานแทน)

(MS วาที่เห็นแบบนั้นก็ยิ้มออกมาเล็กน้อย)

(MS ครูหันมาถามนักเรียน)

FX: "เอาล่ะตรงนี้ตอบว่าอะไรนักเรียน"

(LS ทุกคนต่างเงียบไม่มีใครตอบคำถามของครูเลย)

(MS พี่ฟ้าหันมาบอกกับวาว่าครูถามเกี่ยวกับคำตอบบนกระดาน)

(Close Up ที่มือของวา ที่ยกขึ้นตอบคำถาม)

(MS ครูชี้ไปทางวา)

FX: "อ้าว! วา ว่าไงคะคำตอบคืออะไร"

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

(Close Up ที่มือวา ที่ยืมขึ้นตอบเป็นภาษามือโดยที่พี่ฟ้าก็บอกความตอบของวาเป็นภาษาพูดให้ทุกคนได้ยิน)

(MS ครูปรบมือวากับวา)

FX: “ถูกต้องค่ะน้องวา ทุกคนปรบมือให้น้องวาหน่อย”

(LS ด้านหลังของวา ทุกคนปรบมือให้วา)

(Close Up ที่หน้าของวาที่เขินอายเล็กน้อย ถึงไม่ได้ยินแต่รับรู้ได้ว่าทุกคนปรบมือให้แล้วค่อยนั่งลง)

(MS ครูบอกกับทุกคน)

FX: “ทุกคนต้องเอาอย่างวาเค้านะ ถึงเค้าจะไม่ได้ยินที่ครูสอนแต่น้องเค้าก็ตั้งใจเรียน ทุกคนต้องเป็นแบบอย่างนะ”

(MS แอนที่มองไปทางวา แล้วก็ยิ้มมุมปาก)

(MS ไปที่หน้านางร้าย 2 คนที่ทำท่าไม่พอใจกับสิ่งที่วาทำไป)

FX: “มึงอยากเอาหน้าเหรออีเด็กใหม่”

(MS ตัวร้าย B ทำหัวเราะเบา ๆ)

FX: “ฮ่า ๆ มึงจะเอายังไงกับมันดีล่ะ”

(Close Up ตานางร้าย A)

FX: “ฮึ! ก็ต้องสั่งสอนมันไง”

Scene ห้องน้ำ

(Close Up มือวาที่กำลังล้างมืออยู่ที่อ่างน้ำ)

FX: เสียงน้ำไหลจากก๊อกน้ำ

(LS ประตูห้องเปิดแล้วก็แล้วก็นางร้าย 2 คนเดินเข้ามา)

FX: เสียงประตูและเสียงเท้าเดิน

(MS นางร้าย 2 คนเดินเข้าหาวา)

FX: เสียงเท้าเดินเข้ามาใกล้วา

(MS วาหันหน้ามาทางนางร้าย วาตกใจเล็กน้อยที่เห็น 2 คนเข้ามาหาตัวเอง)

(LS นางร้าย 2 คนยืมมองด้วยสายตาหมั่นไส้)

(MS นางร้าย A พูดใส่หน้าวา)

FX: “มึงนี้มันน่าหมั่นไส้จริงๆ คิดว่าตัวเองเก่งมากหรือไง”

(MS วาทำหน้างงเพราะไม่ได้ยินที่นางร้ายพูดใส่ตัวเอง)

(MS วาโดนนางร้าย A ผลักแล้วพูดใส่หน้า)

FX: “หูหนวกหรือไง”

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

(Close Up นางร้าย B พูดกับนางร้าย A)

FX: “ก็มันหูหนวกไม่ใช่ไง”

(MS นางร้าย 2 คนหัวเราะเย้ยหยันวา)

FX: “เออ!ว่ะ ลืมเลย ฮ่าฮ่าฮ่า”

(Close Up วาก้มหน้าหลบสายตาทั้งคู่)

เป็นอะไร ก้มหน้าหาอะไร (MS ที่วาโดนนางร้ายAผลักวาไปมา)

(Close Up น้ำตาวาเอ่อเต็มดวงตา)

(LS ประตูห้องน้ำเปิดออก)

FX: เสียงเปิดประตูดัง ปึง!

(MS แอนเปิดประตูห้องน้ำ แล้วตะโกนไปทางนางร้าย 2 คน)

FX: “พวกมึงทำไรอะไรวะ! ไปแกล้งคนอื่นคิดว่าเท่มากเหรอ”

(MS นางร้าย A หันไปพูดกับแอน)

FX: “อะไรมึงวะ อย่าเสือกดิ.. ไม่ใช่เรื่องของมึง”

(MS แอนพูดแล้วค่อย ๆ เดินเข้าหานางร้าย 2 คน)

FX: “กูก็ไม่ทำไมหรอก แค่เห็นพวกขยะชอบแกล้งคนอื่นแล้วมันอยู่ไม่ได้เท่านั้นเอง”

(Close Up มือแอนเข้าไปจับของวา)

(MS แอนจับวาแล้วก็พาออกมาจากนางร้าย 2 คนนั้น)

FX: “ไปเถอะวาอย่าไปสนใจพวกนี้เลย”

(LS ด้านข้าง แอนเดินวาพาเดินที่ไกลจากตรงนั้น)

(Close Up หน้าวามองไปที่แผ่นหลังของแอน)

(LS 2 คนเดินมาได้สักพักแอนก็หันมาพูดกับวา)

(MS แอนหน้าพูดกับด้วยท่าทางเป็นห่วง)

FX: “OK นะวาไม่บาดเจ็บตรงไหนใช่มั้ย”

(MS แอนทำหน้าสีหน้าไม่พอใจแล้วพูดออกมา)

FX: “ 2 คนนั้นแย่จริง ๆ แกล้งคนไม่ทางสู้แบบนี้ หน้าไม่อายจริง ๆ”

(MS สีหน้าวางง เพราะไม่รู้ว่าแอนพูดอะไร)

(MS แอนขำแห้ง ๆ เอามือเกาหัว)

FX: “อะ นั่นซิ..ลืมไป วาคงไม่เข้าใจที่เราพูดสินะ”

เสียงตะโกนจากไกล ๆ (LS พี่ฟ้าวิ่งมาจากที่ไกล ๆ)

FX: “น้องวา”

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

(MS แอนหันไปตามเสียงเรียก)

(LS พี่ฟ้าเข้าจับไหล่วา)

(MS พี่ฟ้าถามวาเป็นภาษามือ)

FX: “เป็นอะไรหรือเปล่า ทำไมหายไปนานจังไปห้องน้ำแค่นี้เอง”

(MS วาตอบกลับพี่ฟ้าเป็นภาษามือ)

FX: “ไม่เป็นอะไรค่ะ ไม่มีอะไรหรอก”

(LS แอนพูด แล้วไหว้พี่ฟ้าแล้ววิ่งไป)

FX: “งั้นถ้าไม่มีอะไรแล้วหนูขอตัวก่อนนะคะ”

(LS วากับพี่ฟ้ามองแอนที่วิ่งหนีไป)

(MS พี่ฟ้าทำหน้างงๆ ว่านั่นใคร)

(MS พี่ฟ้าถามวาเป็นภาษามือ)

FX: “นั่นใครเหรอน้องวา”

(MS วาตอบพี่ฟ้าเป็นภาษามือ)

FX: “ไม่รู้เหมือนกันค่ะ เหมือนจะเป็นเพื่อนในห้องมั้งคะ?”

Scene วันต่อมา

(MS แอนแอบมองวากับพี่ฟ้า)

(LS วาลุกขึ้นแล้วบอกพี่ฟ้าแล้วเดินไปห้องน้ำ กล้องPANตามวาไป)

FX: “หนูไปห้องน้ำแป๊ปนะคะพี่ฟ้า”

(MS แอนเห็นวาเดินออกไป ภาพแทนสายตาแอนมองไปที่พี่ฟ้า)

(MS แอนลุกขึ้นแล้วเดินไปหาพี่ฟ้า)

(MS แอนเข้ามาคุยกับพี่ฟ้า)

FX: “เออ...ขอโทษนะคะ หนูอยากคุยด้วยหน่อย”

(MS พี่ฟ้าหันมาตามเสียงเรียกของแอน และตอบกลับแอนไป)

FX: “มีอะไรเหรอจ้ะ”

(MS แอนยกมือทักพี่ฟ้า)

FX: “คืออยากให้พี่ช่วยสอนภาษามือให้หนูหน่อย ง่าย ๆ ก็ได้ช่วยหน่อยนะค่ะ”

(MS พี่ฟ้าทำหน้างงเล็กน้อยกับสิ่งที่แอนพูด พี่ฟ้าถามแอนและทำหน้าสงสัย)

FX: “แล้วน้องจะเรียนไปทำไมล่ะ”

(Close Up แอนพูดด้วยสีหน้าที่ขาดความมั่นใจ)

FX: “คือหนูอยากจะเป็นเพื่อนกับวาน่ะค่ะ แต่ว่าเราคุยกันคนละภาษา หนูเองก็อายที่จะเข้าหาวา”

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

(MS พี่ฟ้ายิ้มอ่อน ๆ ออกมาและพี่ฟ้าตอบแอนด้วยรอยยิ้ม)

FX: “อย่างนี้เอง พี่เข้าใจน้องนะ พี่เองก็อยากให้วาเค้ามีเพื่อนเหมือนกัน งั้นพี่จะสอนให้แล้วกันนะ เอาที่ง่ายๆ ก่อนละกัน”

(MS หน้าดีใจของแอนและตาลุกวาว)

FX: “จริงเหรอคะ”

(MS พี่ฟ้าตอบด้วยรอยยิ้ม)

FX: “จริงสิจ้ะ”

(MS มือบังปากตัวเองไว้)

FX: “แต่หนูอยากให้พี่เก็บเป็นความลับกับวานะคะ หนูอยากเซอร์ไพรส์วาน่ะค่ะ”

(MS พี่ฟ้าตอบด้วยรอยยิ้ม)

FX: “OKจ้ะ พี่เข้าใจแล้ว”

(LS แอนลุกขึ้นแล้วก็วิ่งจากไป)

FX: “ค่ะ งั้นหนูไปก่อนนะคะ”

(LS วาเดินกลับมาจากห้องน้ำ และแอนก็วิ่งผ่านวา และผ่านประตูออกไป)

(MS ที่หน้าวามองแอนวิ่งผ่านไปแล้วก็หันไปมองพี่ฟ้า)

(MS วาถามพี่ฟ้าด้วยภาษามือ)

FX: “มีอะไรเหรอคะพี่ฟ้า”

(MS พี่ฟ้าตอบกลับวาด้วยรอยยิ้ม)

FX: “ไม่มีอะไรหรอกจ้ะ”

(MS วาทำหน้าด้วยสงสัย)

Scene หลังจากที่แอนได้เรียนภาษามือกับพี่ฟ้า

(LS วานั่งอ่านหนังสือรอพี่ฟ้าอยู่ที่ศาลาเพื่อที่จะกลับบ้าน)

(MS เป็นภาพแทนสายตาของแอนที่กำลังเดินเข้าหาวา แล้วนั่งข้างวา)

(Close Up มือแอนไปสะกิดที่ไหล่ของวา)

(MS วาตกใจเล็กน้อย)

(Close Up แอนใช้ภาษามือสื่อสารกับวา)

FX: “สวัสดีวา”

(MS วานิ่งไปพักหนึ่ง)

(Close Up แอนใช้ภาษามือแบบเก้ ๆ กัง ๆ สื่อสารกับวา)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

FX: “เราแอนนะ เราเรียนห้องเดียวกัน วาน่าจะเห็นเรามาบ้าง พอดีเห็นวาอยู่คนเดียว เราก็เลยอยากเป็นเพื่อนกับวาน่ะ ก็เลยไปให้พี่ฟ้าเค้าสอนภาษามือ”

(Close Up ที่หน้าแอนยิ้มให้กับวา)

(Close Up ที่วายิ้มออกมา)

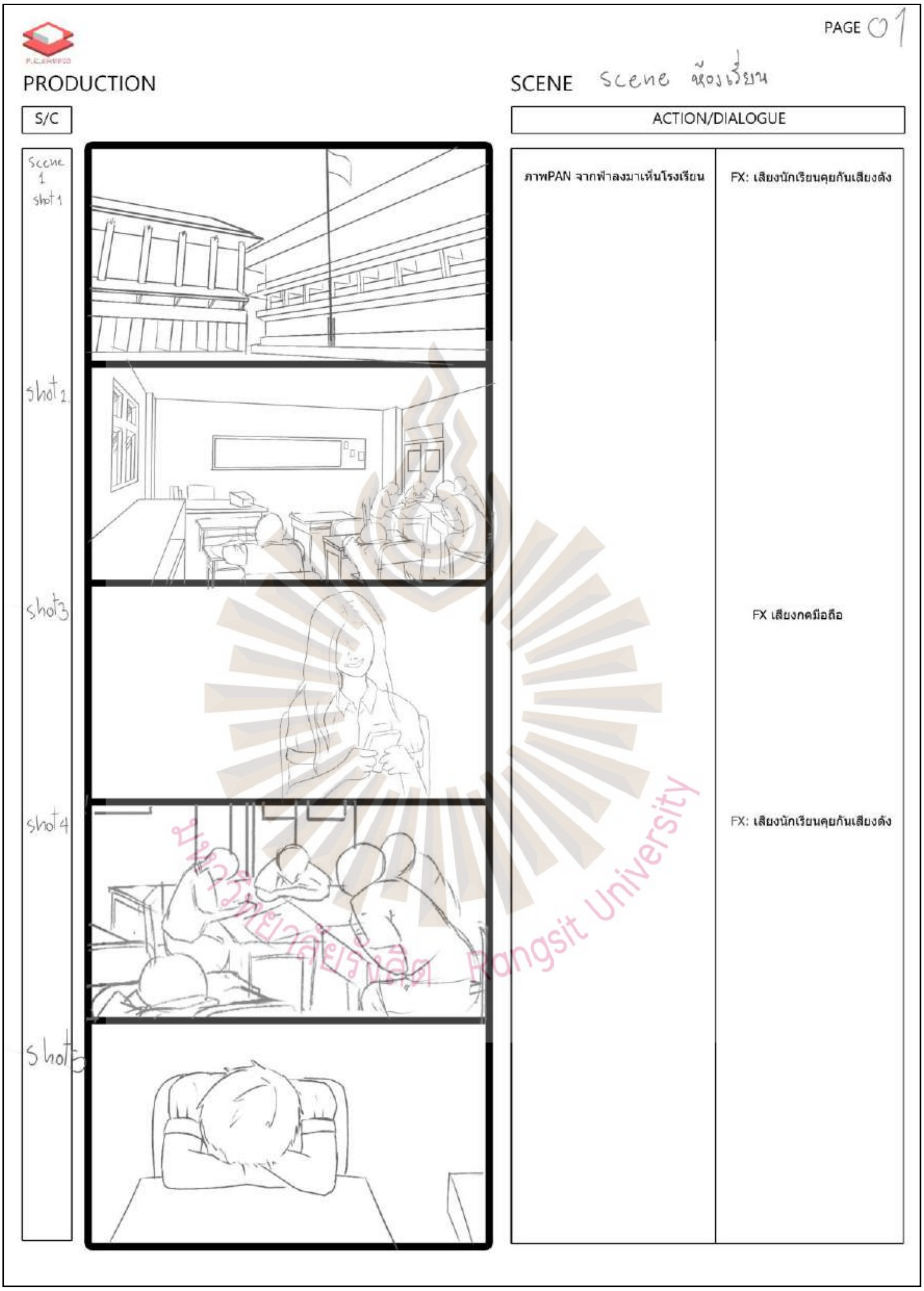
(LS วากับเริ่มคุยกับแอนโดยใช้ภาษามือ โดยมีพี่ฟ้ามองอยู่ห่าง ๆ)

*** จบ ***

2.3.3.3 บทภาพ (Storyboard)

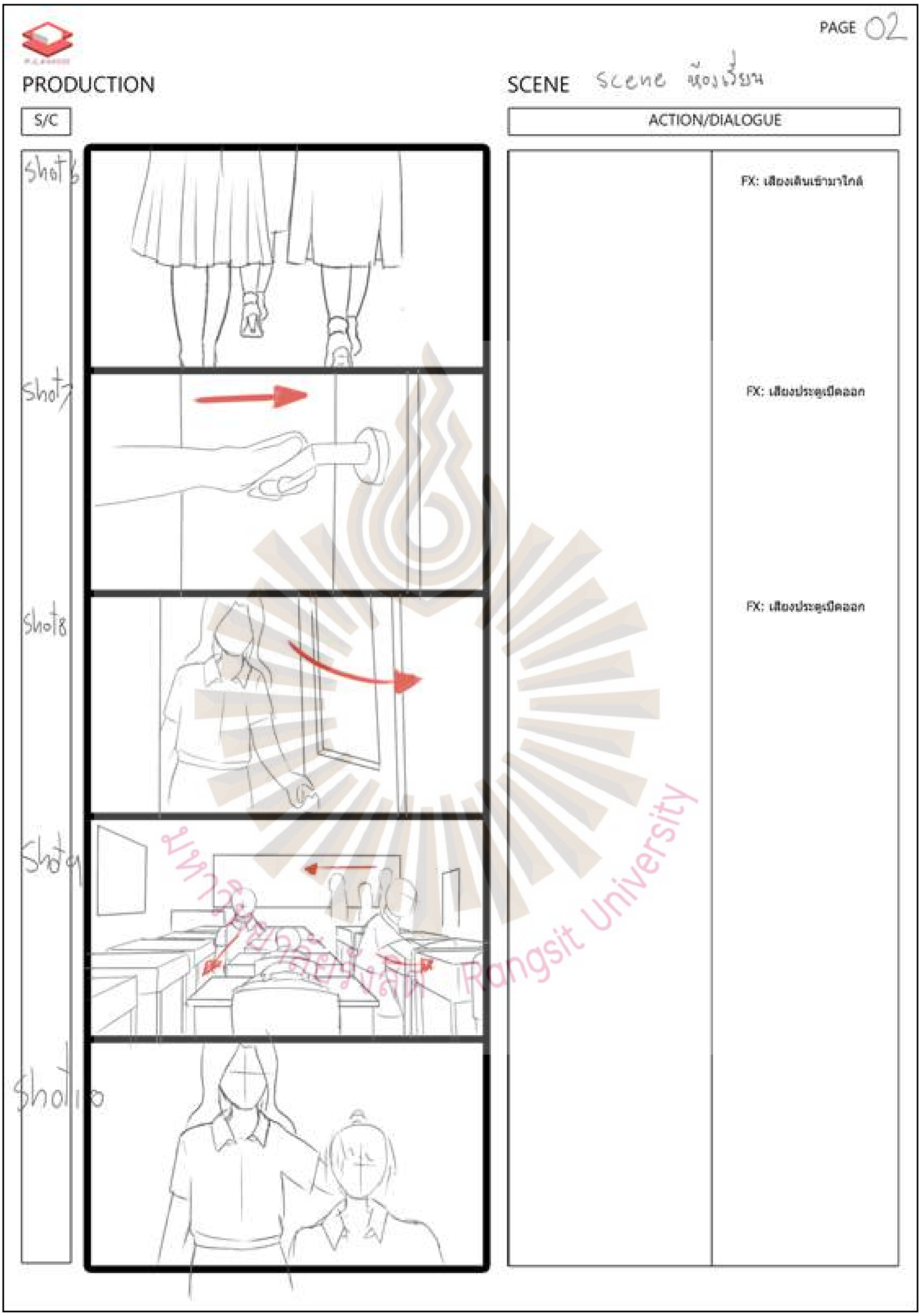
หลังจากได้เขียนบทภาพยนตร์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการสร้างบทภาพ (Storyboard) ให้ออกมาเป็นภาษาภาพ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



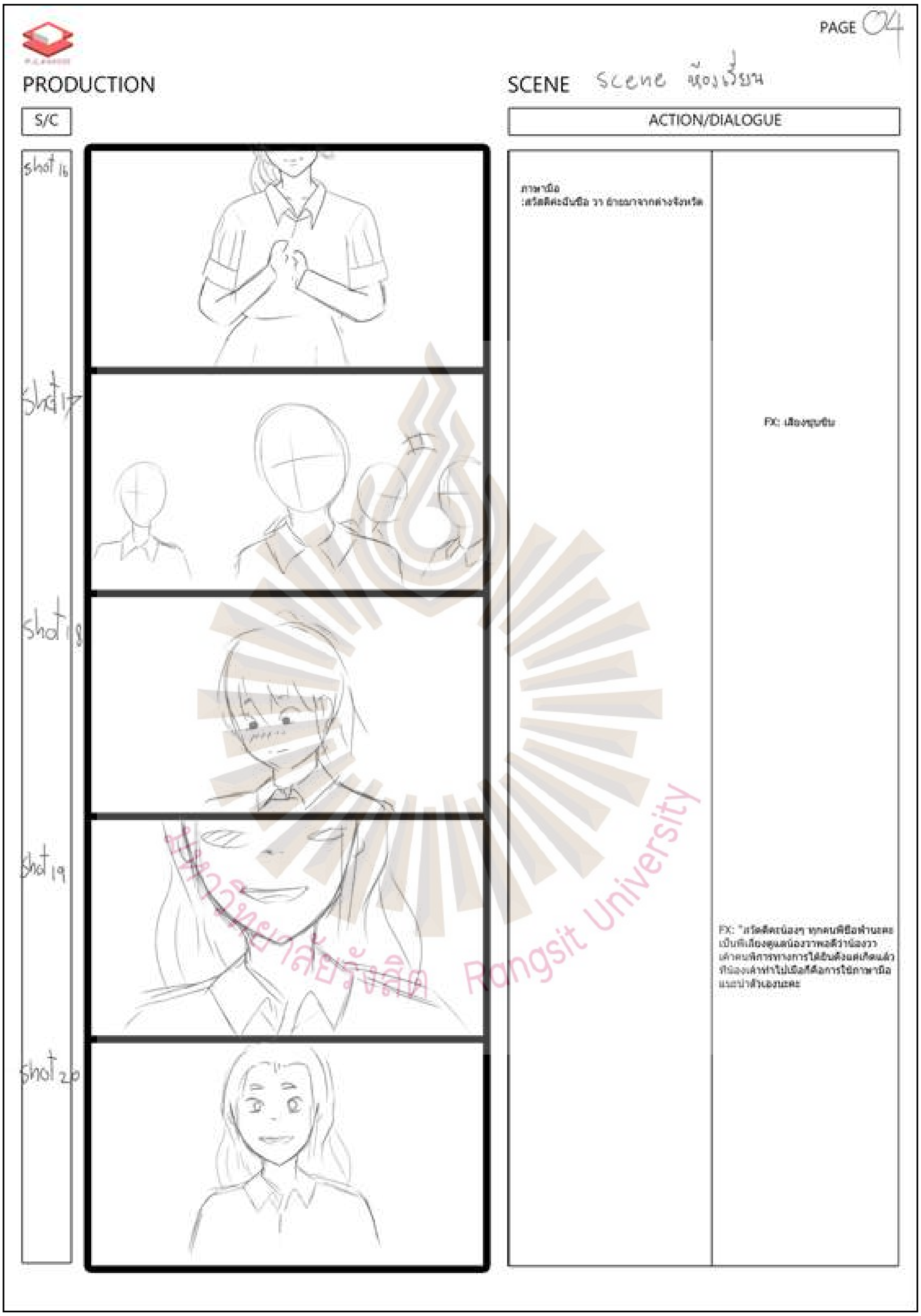
รูปที่ 3.1 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (1)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

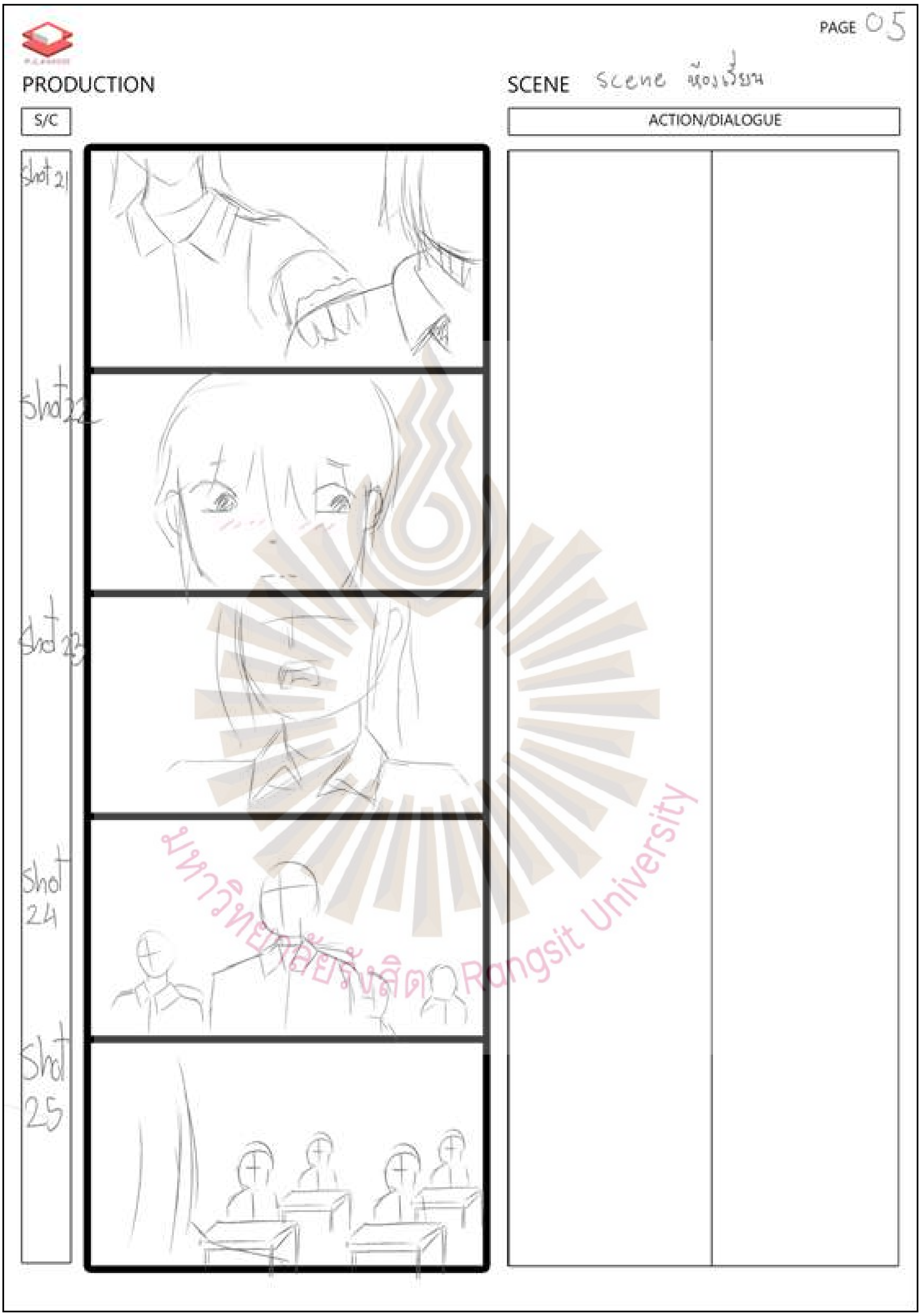


รูปที่ 3.2 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (2)

รูปที่ 3.3 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (3)

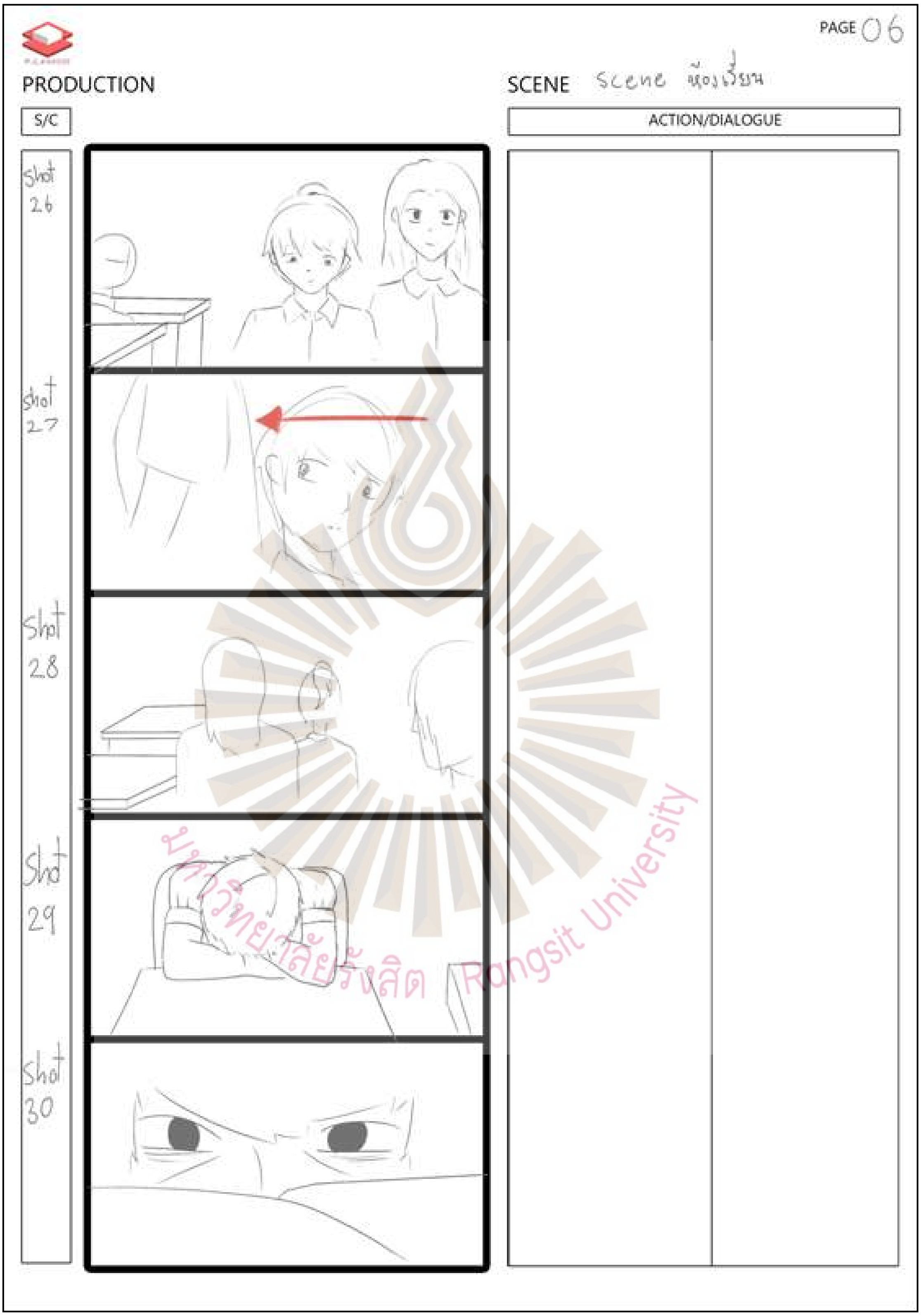


รูปที่ 3.4 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (4)



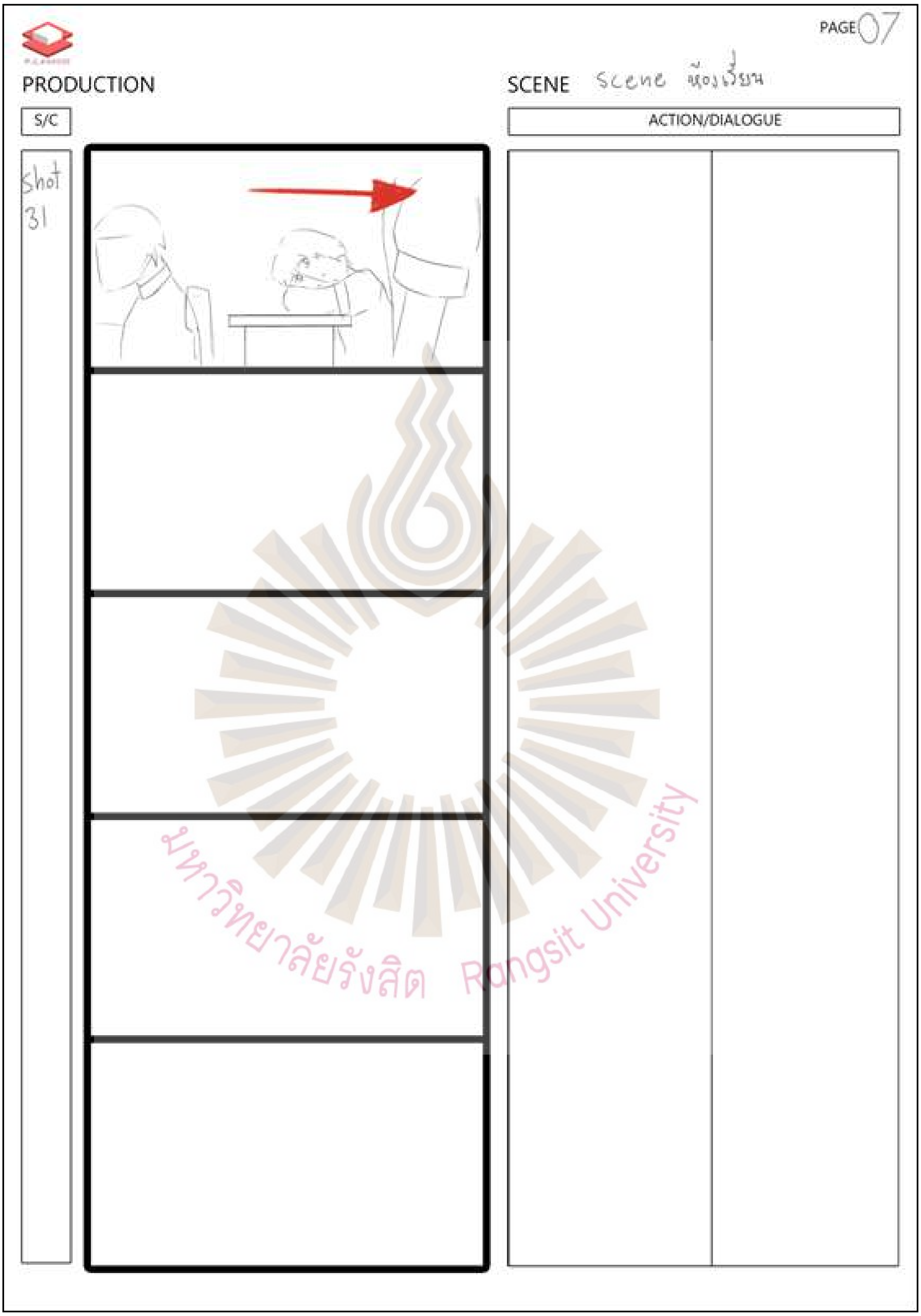
รูปที่ 3.5 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (5)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

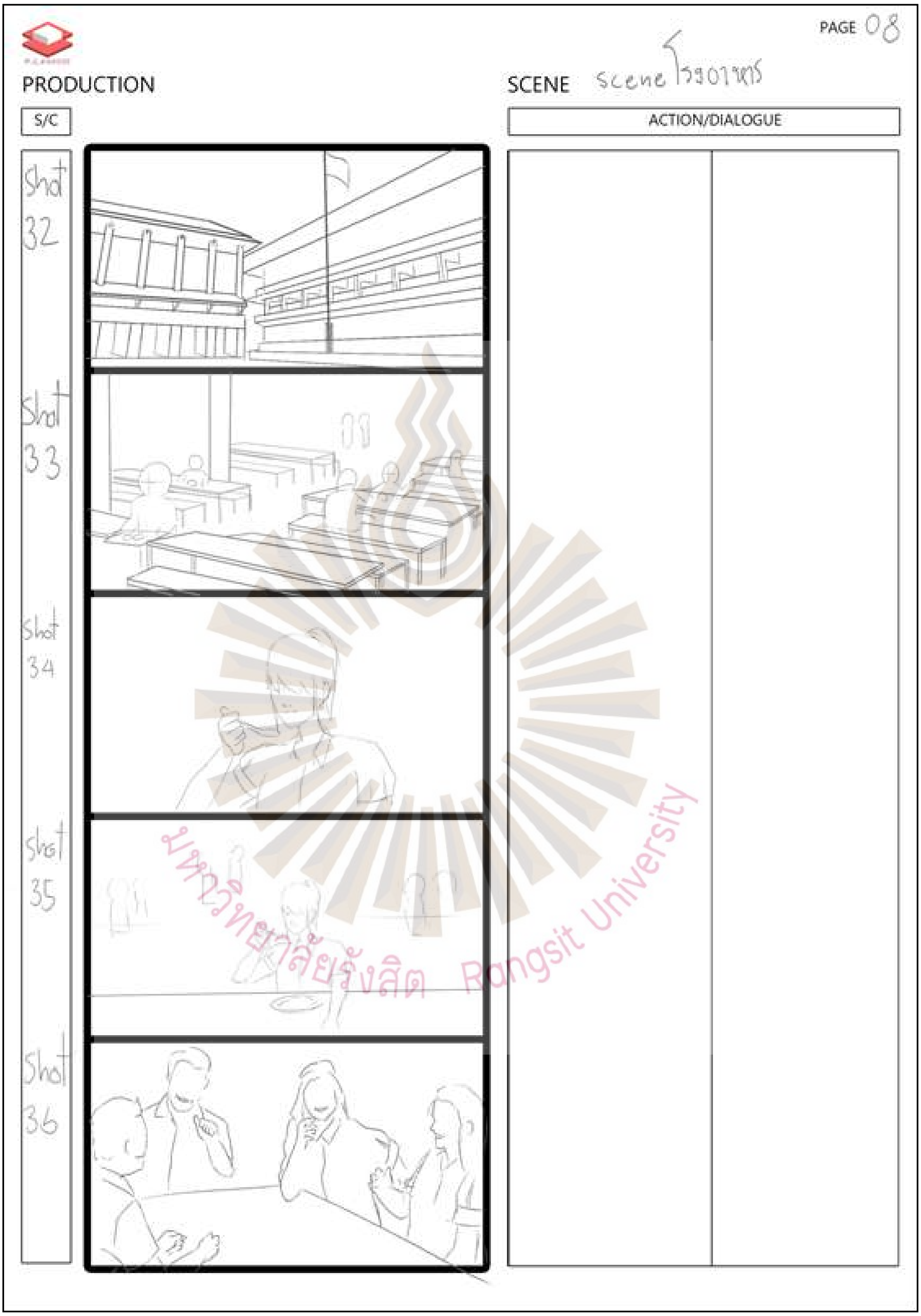


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 3.6 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (6)

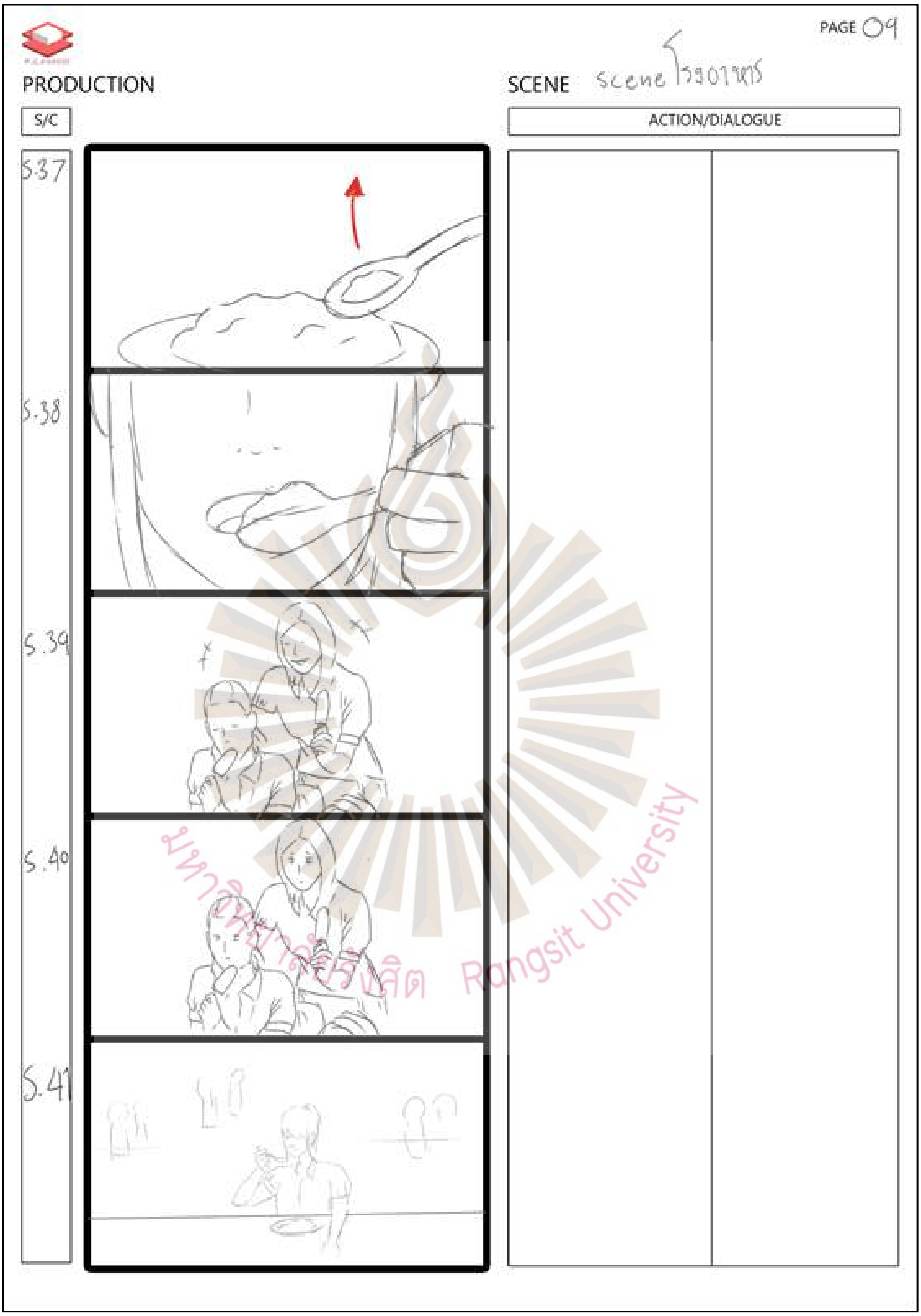


รูปที่ 3.7 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (7)



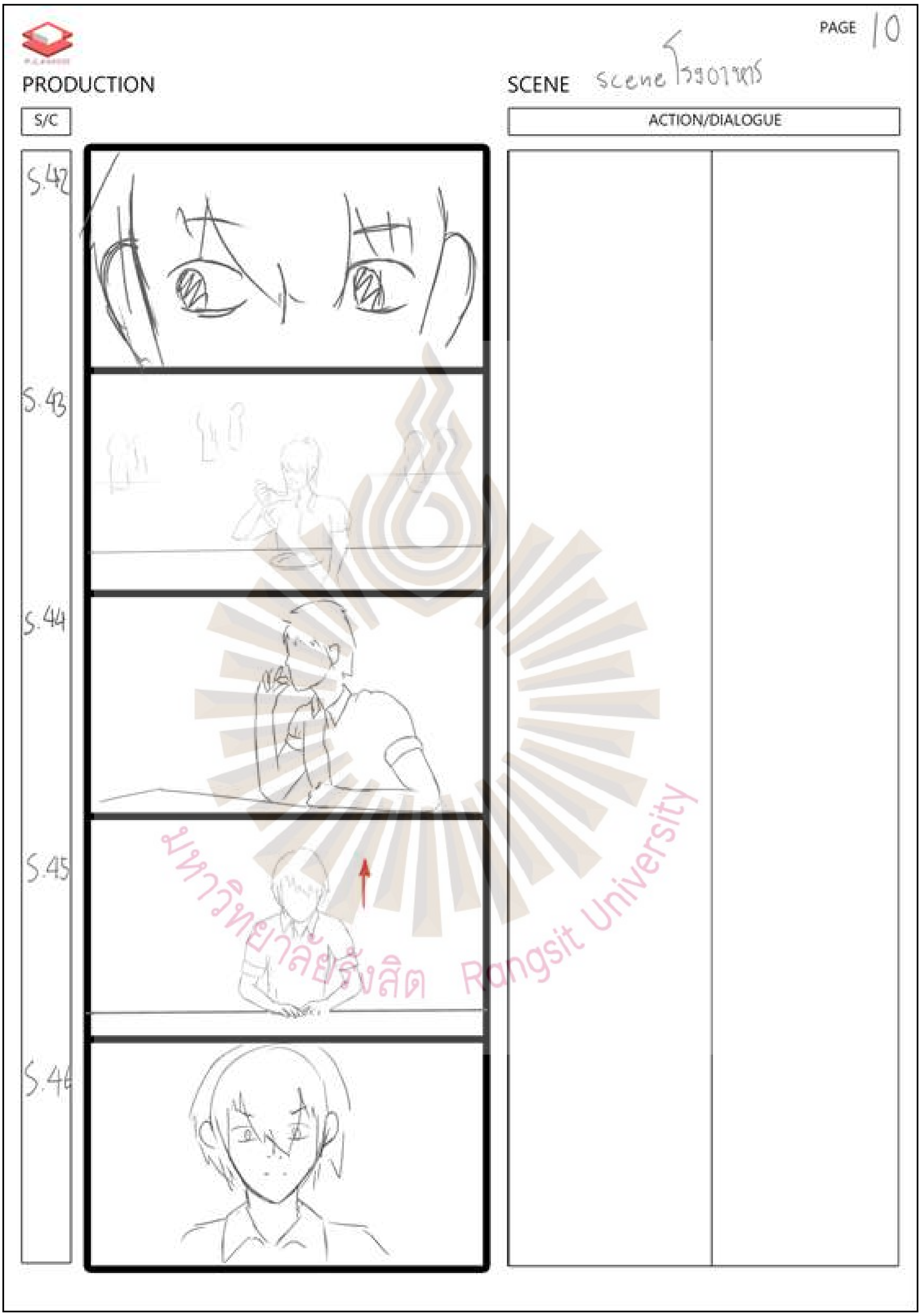
รูปที่ 3.8 บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (1)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



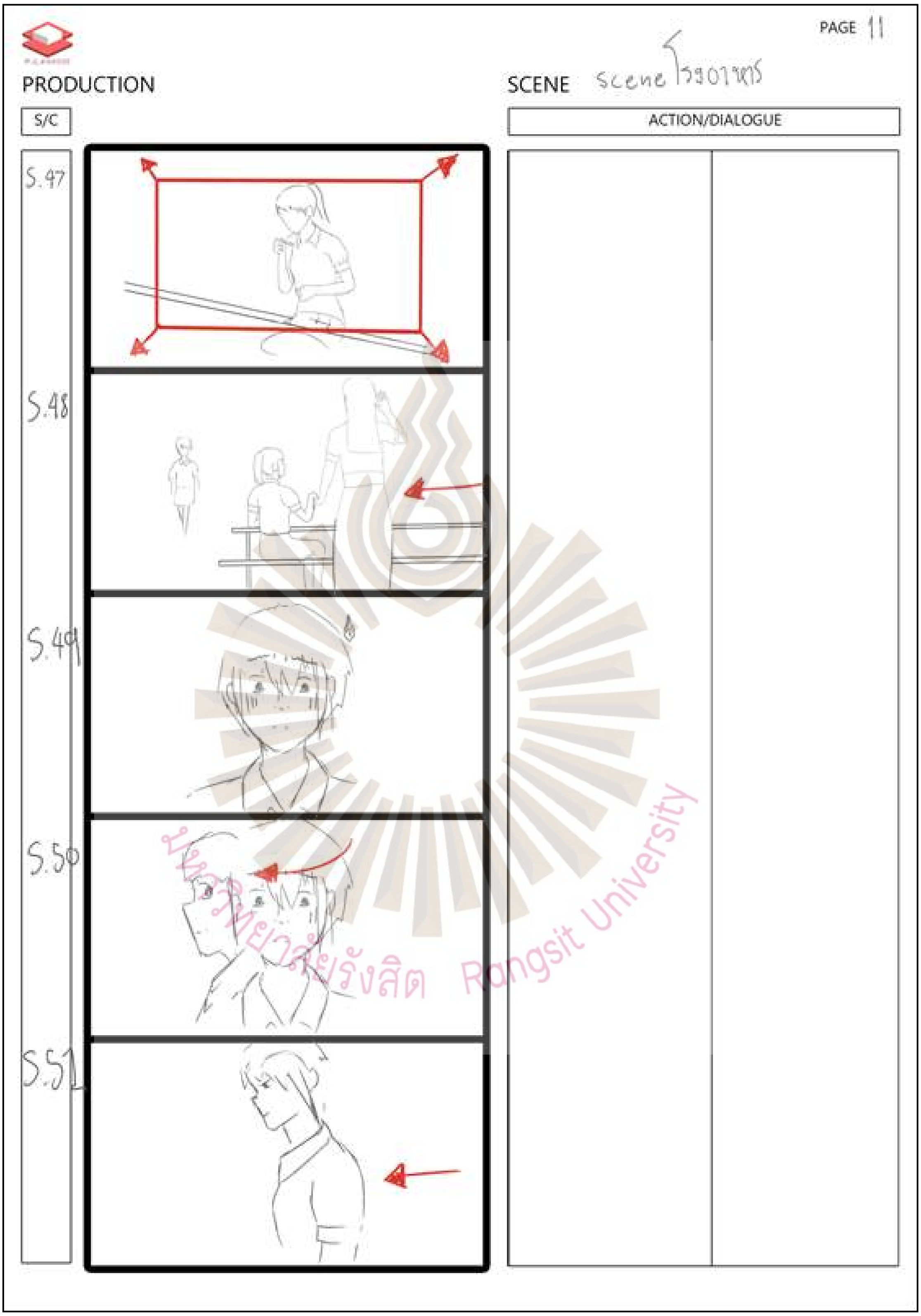
รูปที่ 3.9 บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (2)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



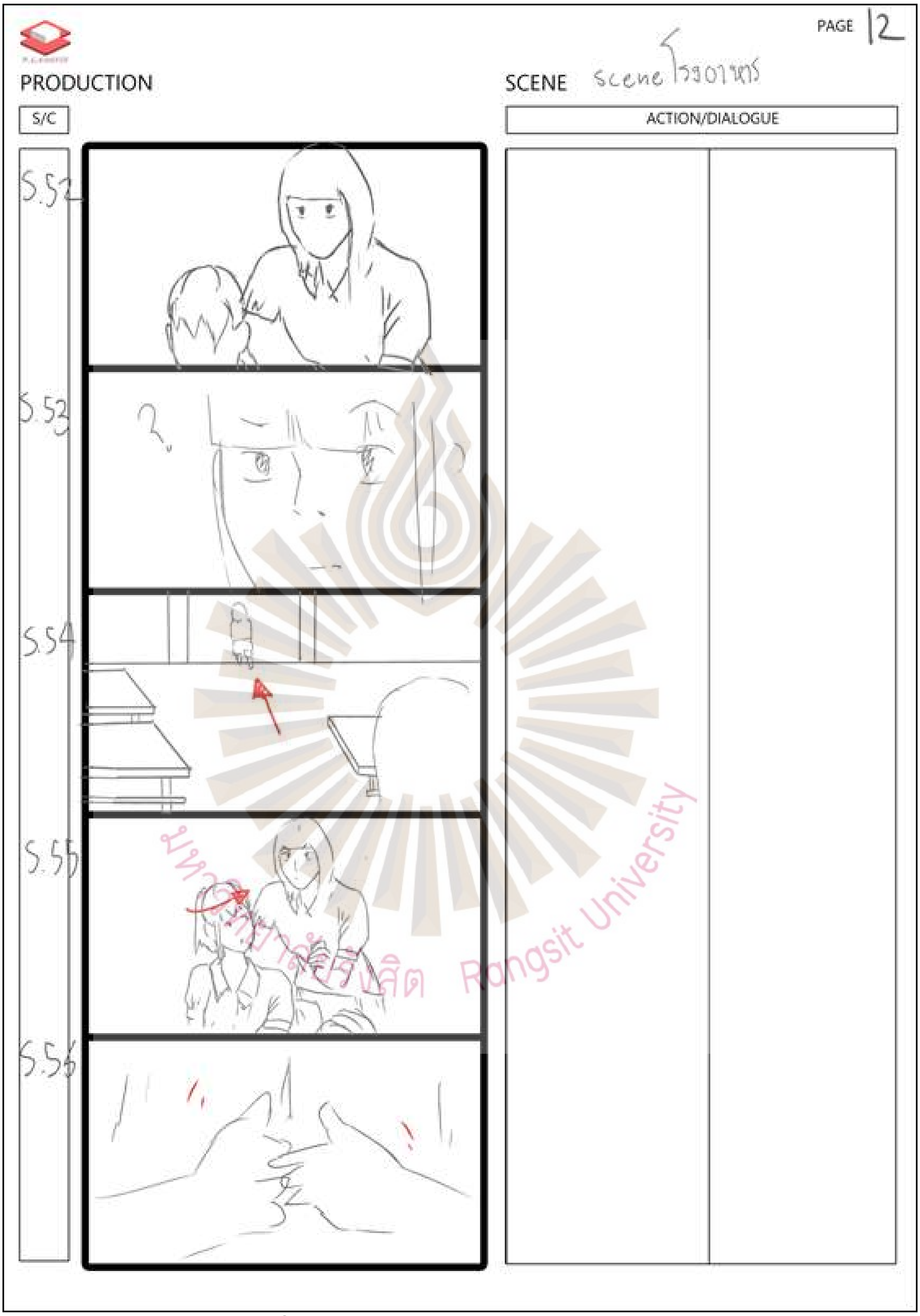
รูปที่ 3.10 บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (3)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

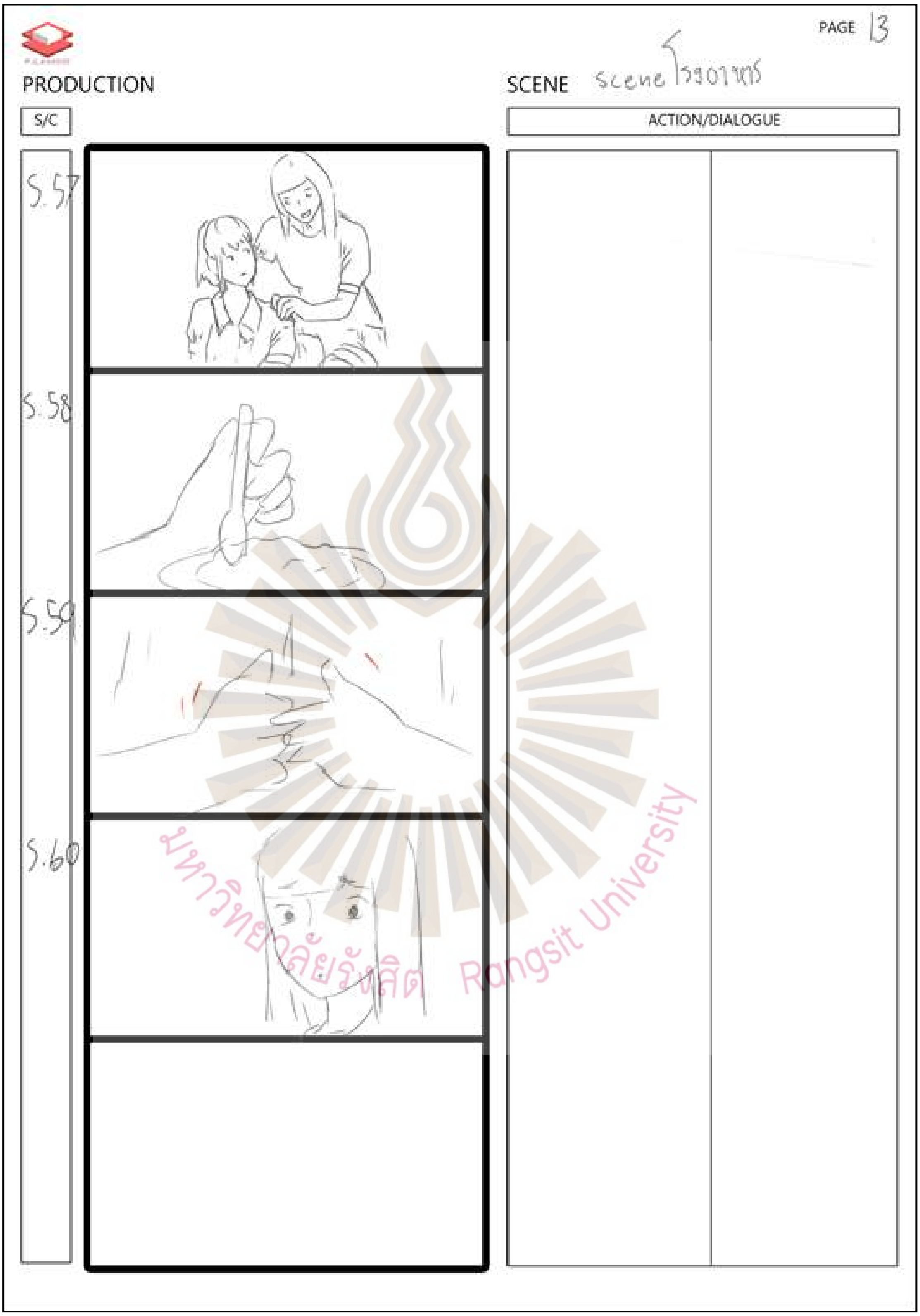


รูปที่ 3.11 บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (4)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

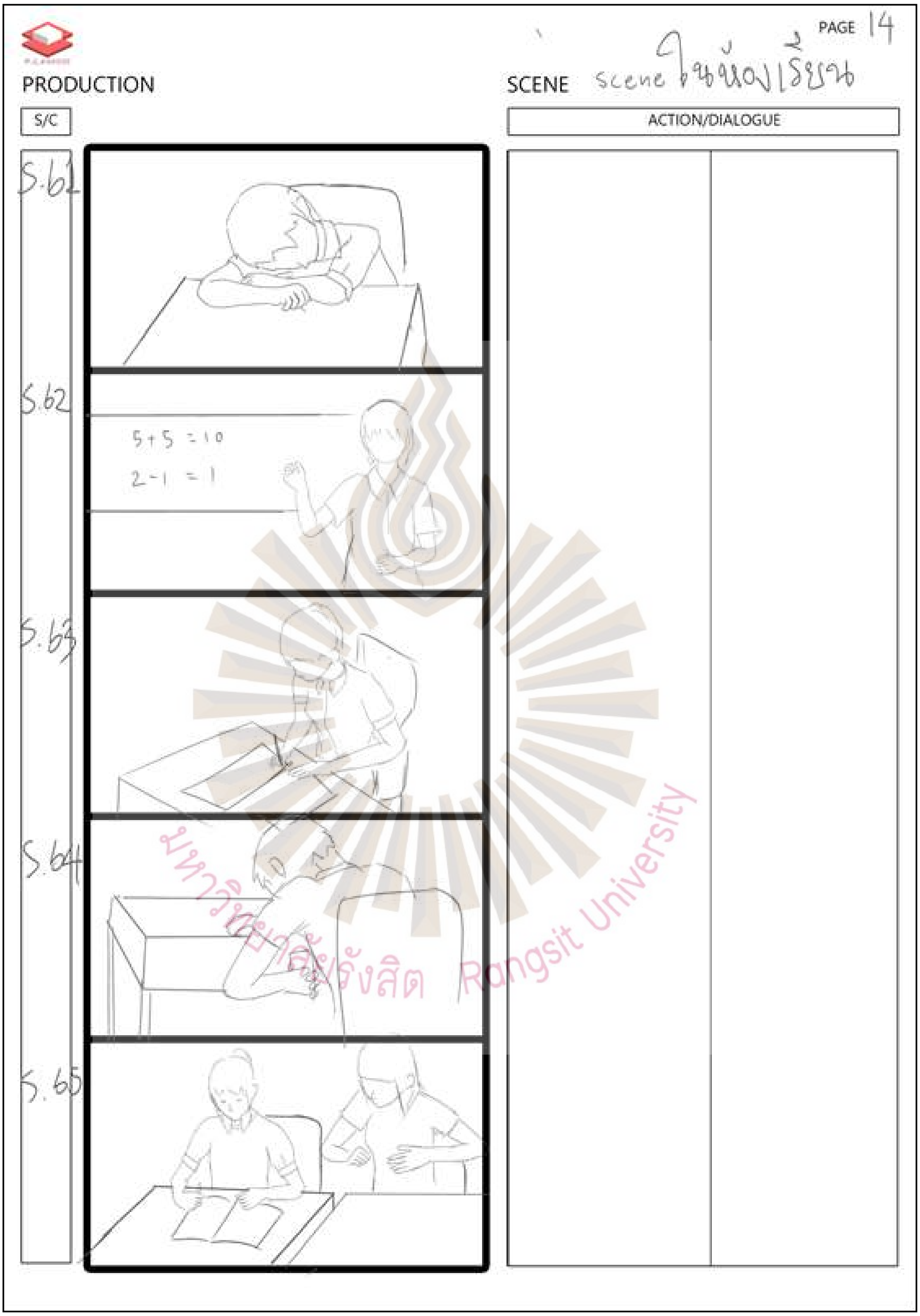


รูปที่ 3.12 บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (5)



รูปที่ 3.13 บทภาพ (Storyboard) โรงอาหาร (6)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

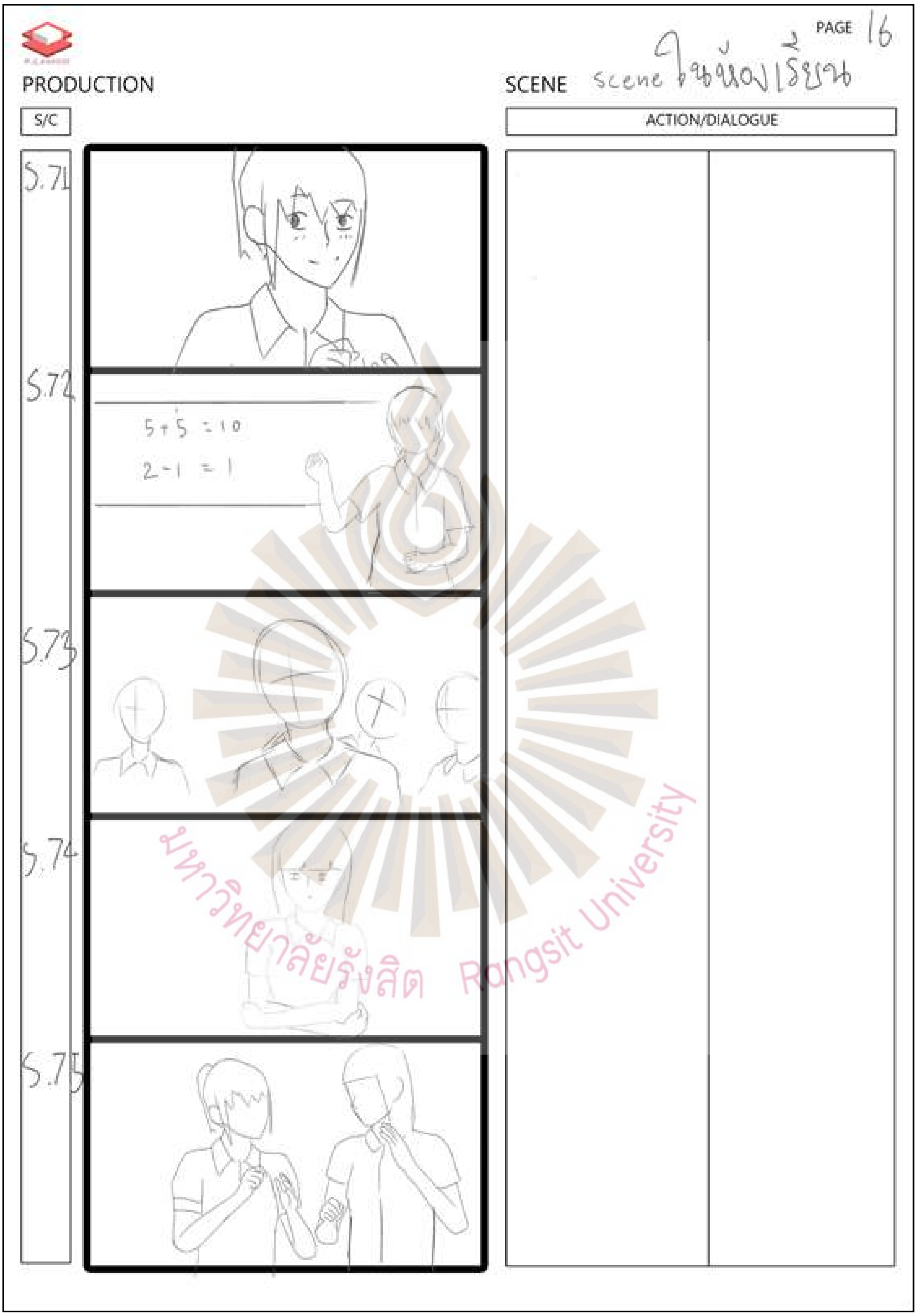


รูปที่ 3.14 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (8)

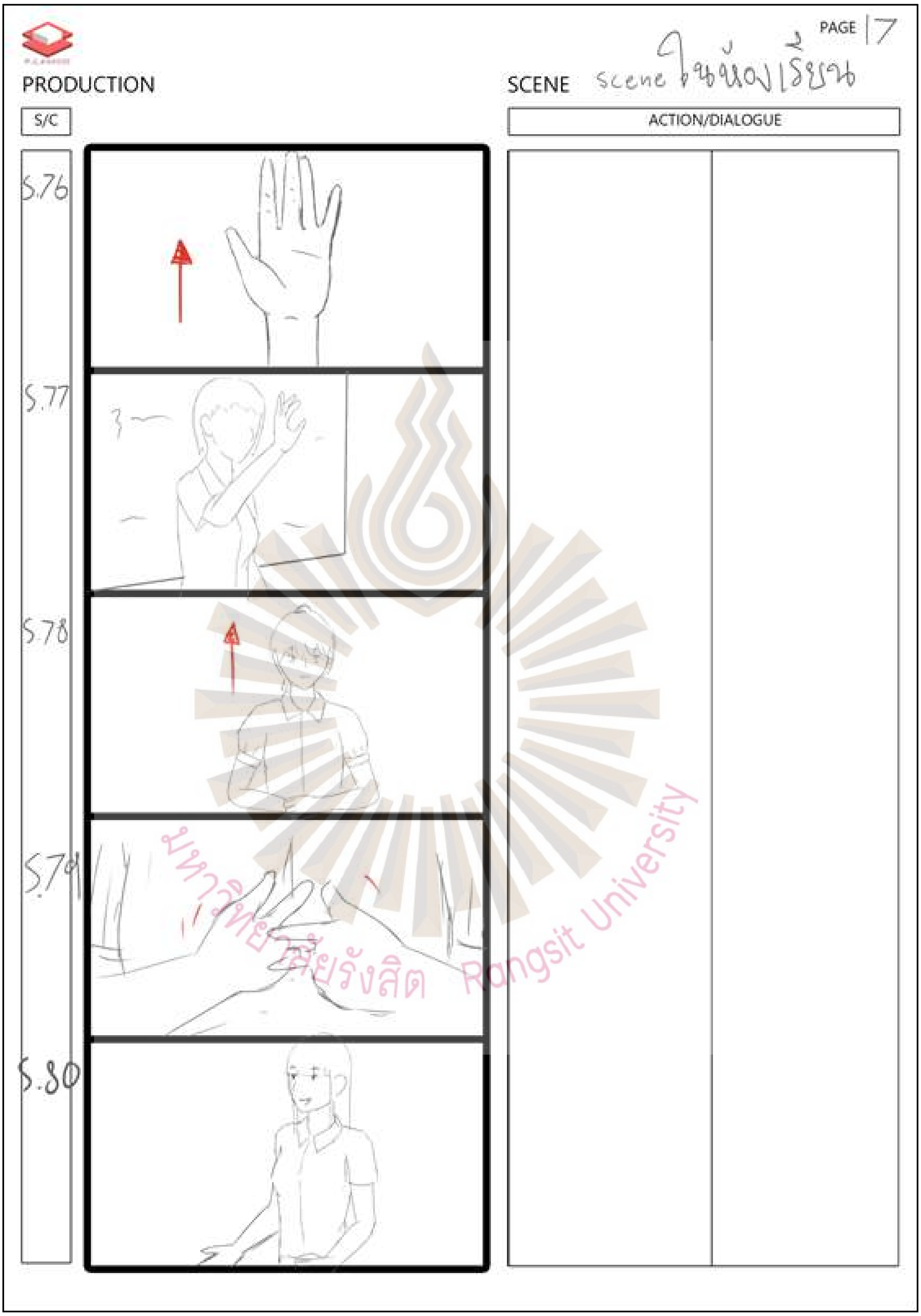
มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 3.15 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (9)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

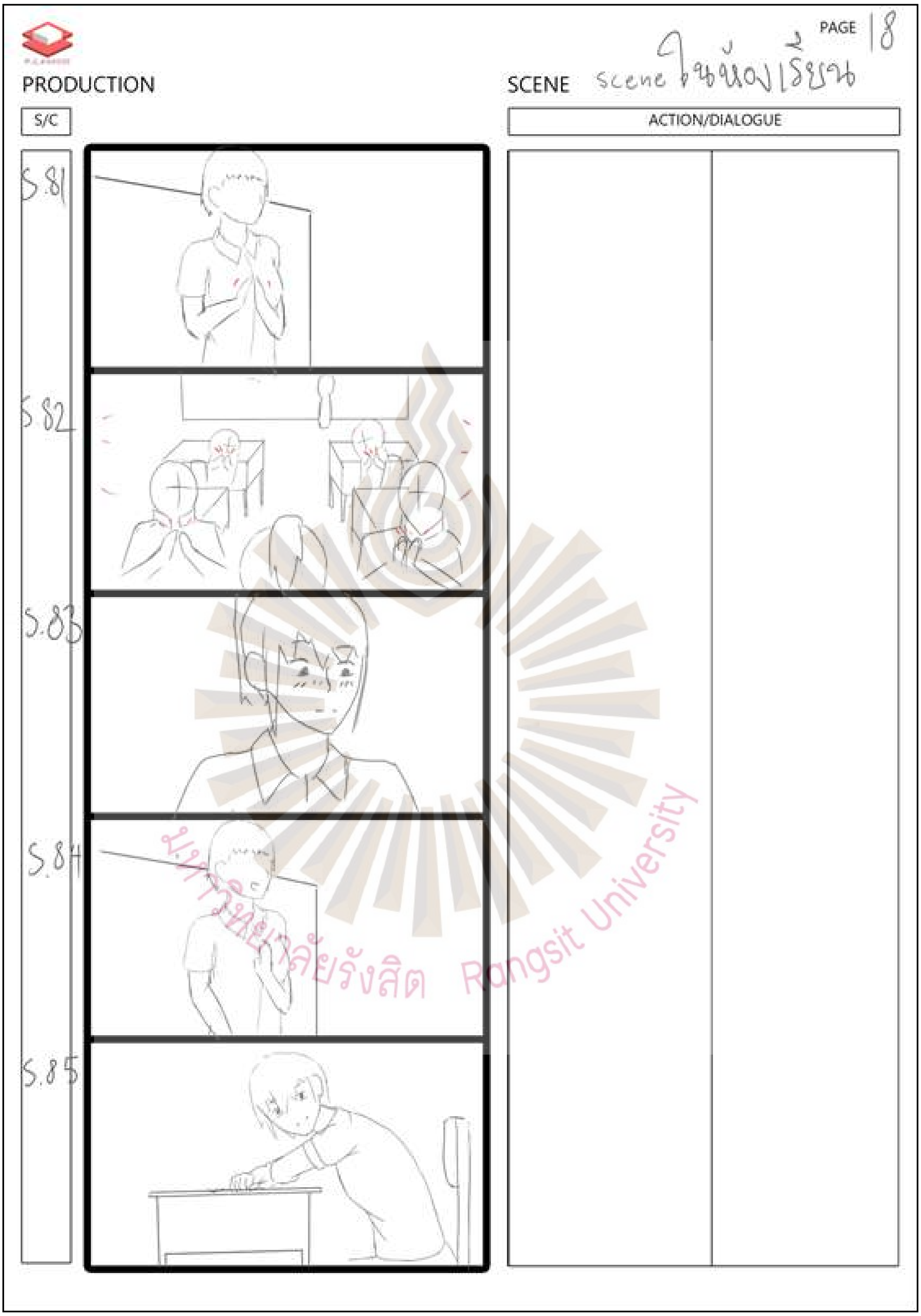


รูปที่ 3.16 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (10)



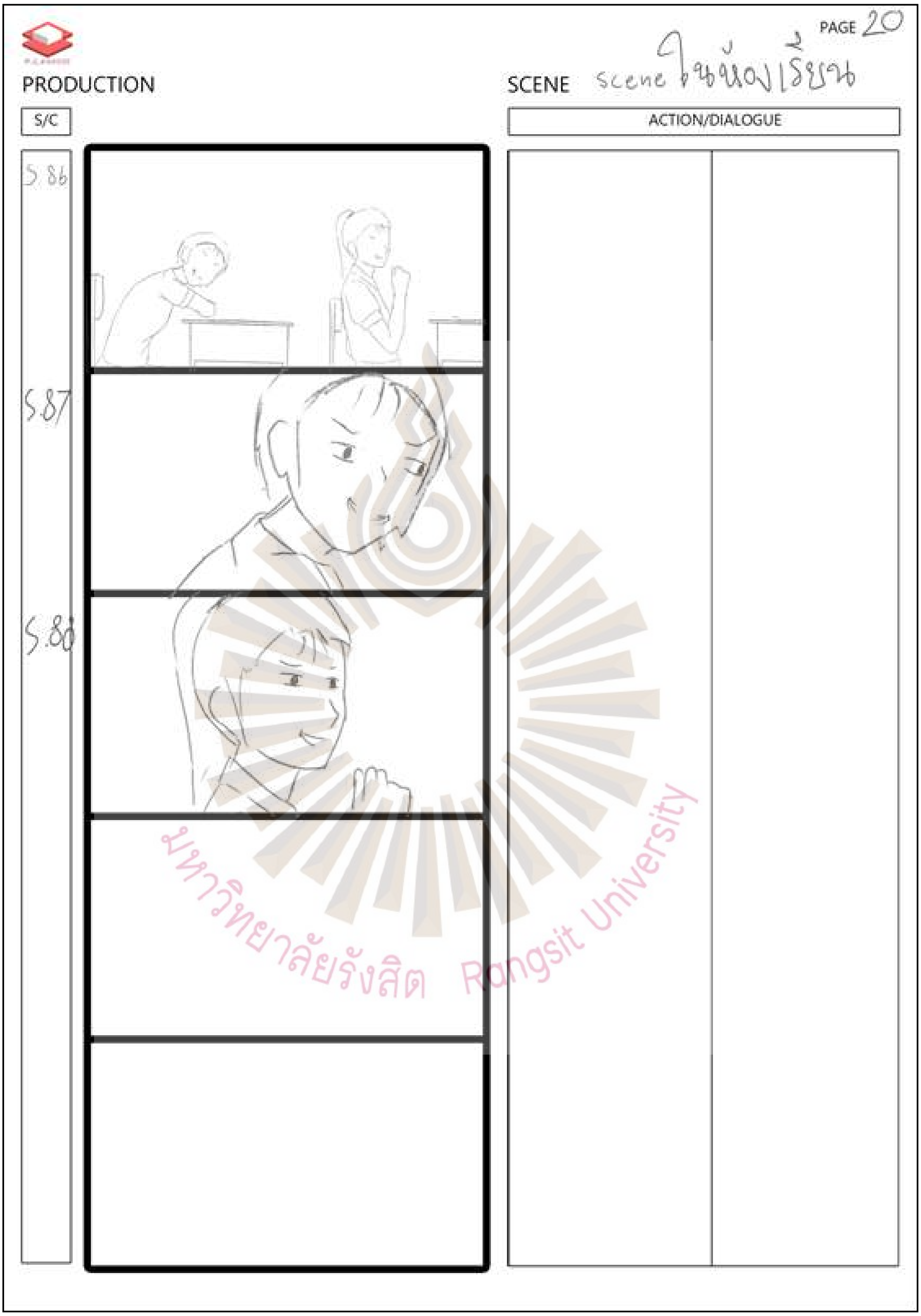
รูปที่ 3.17 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (11)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



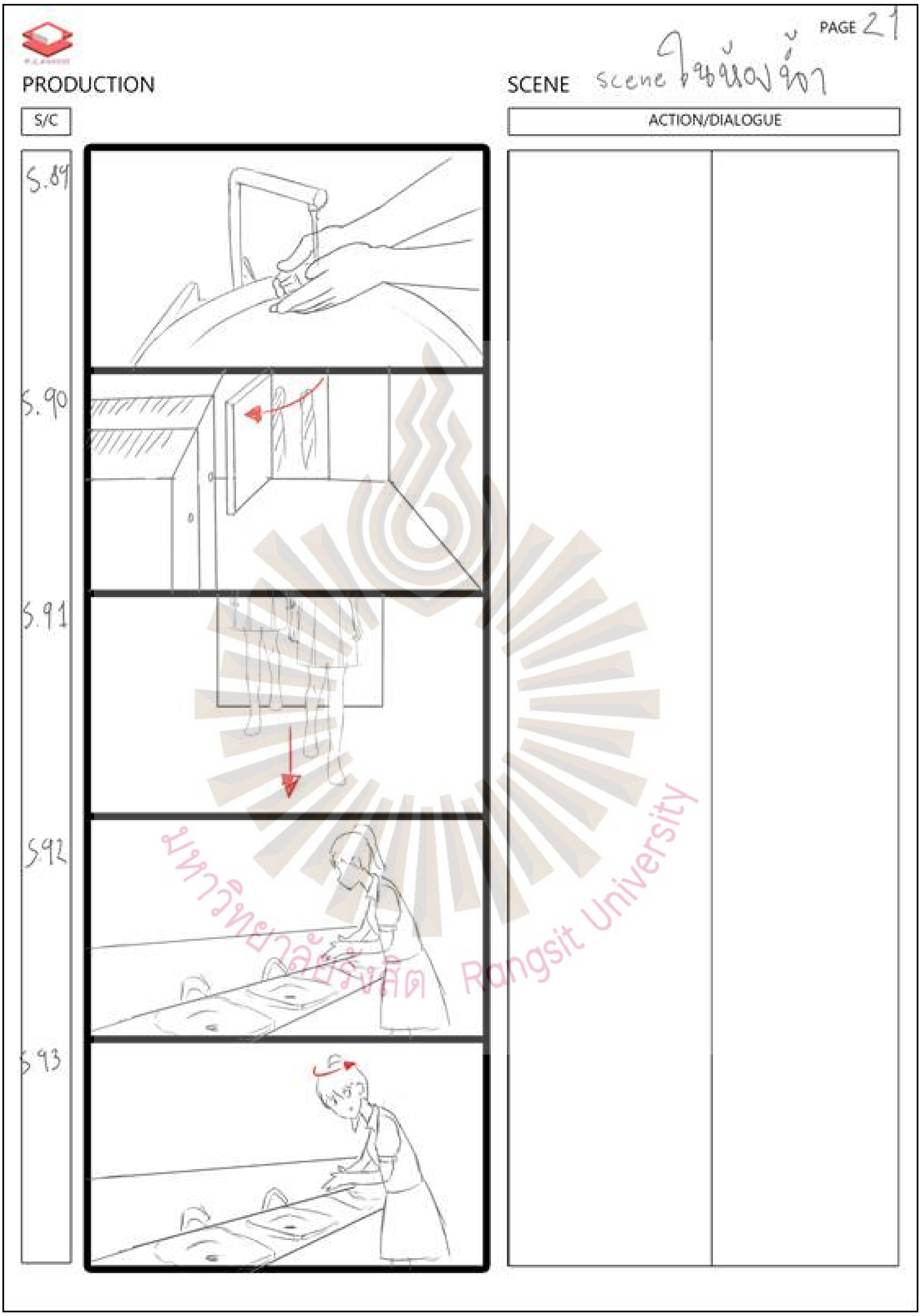
รูปที่ 3.18 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (12)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



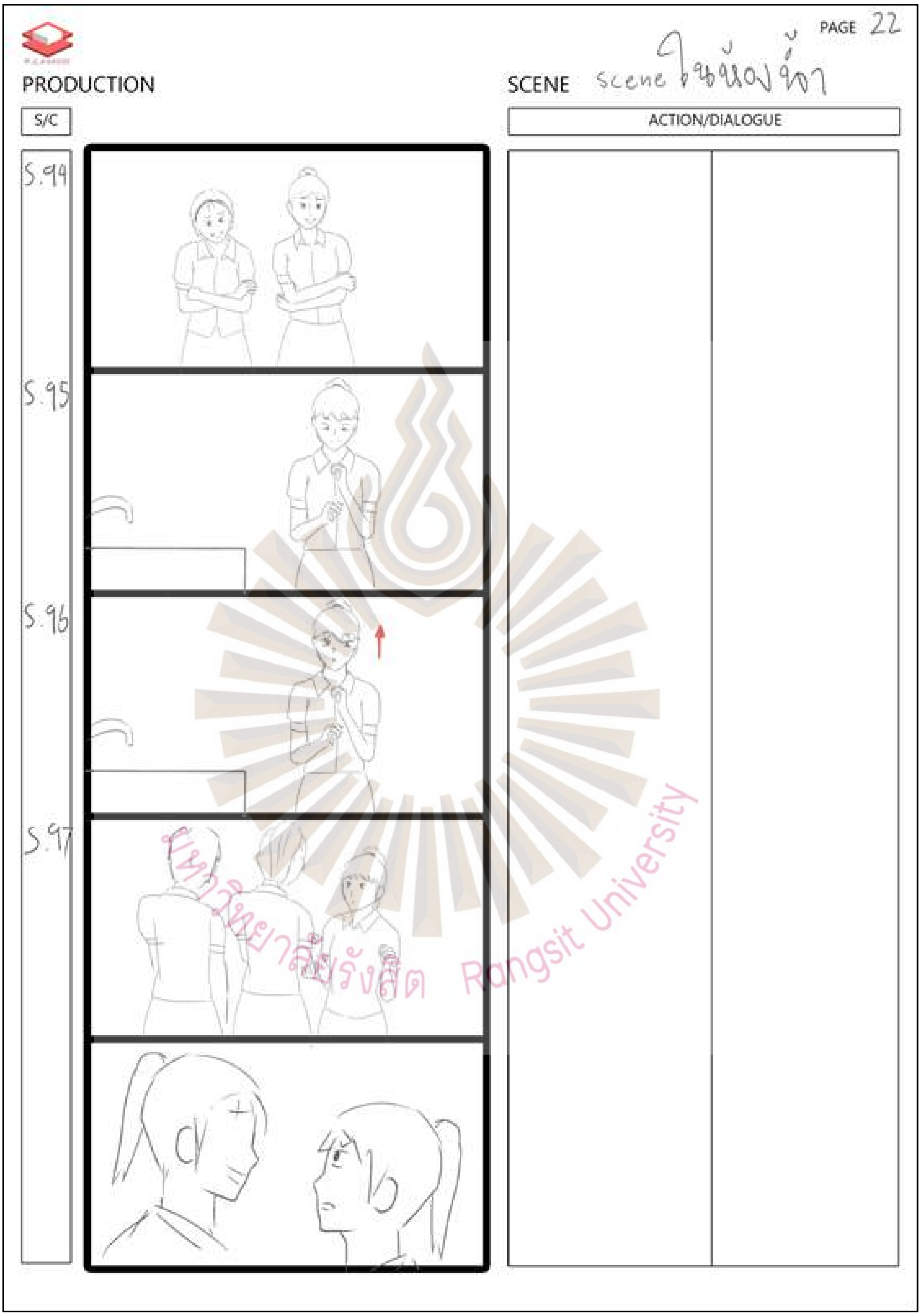
รูปที่ 3.19 บทภาพ (Storyboard) ในห้องเรียน (13)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

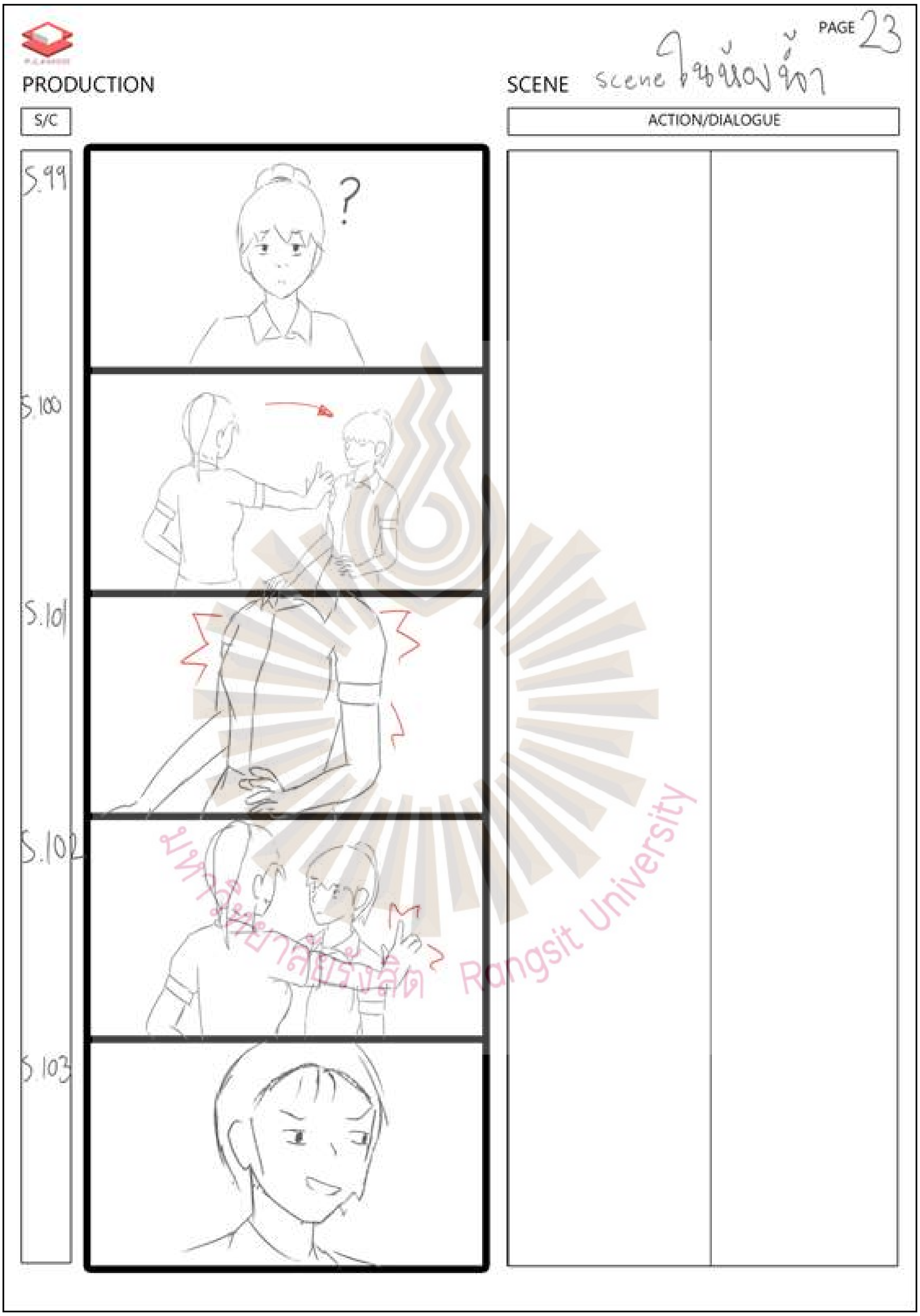


รูปที่ 3.20 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (1)

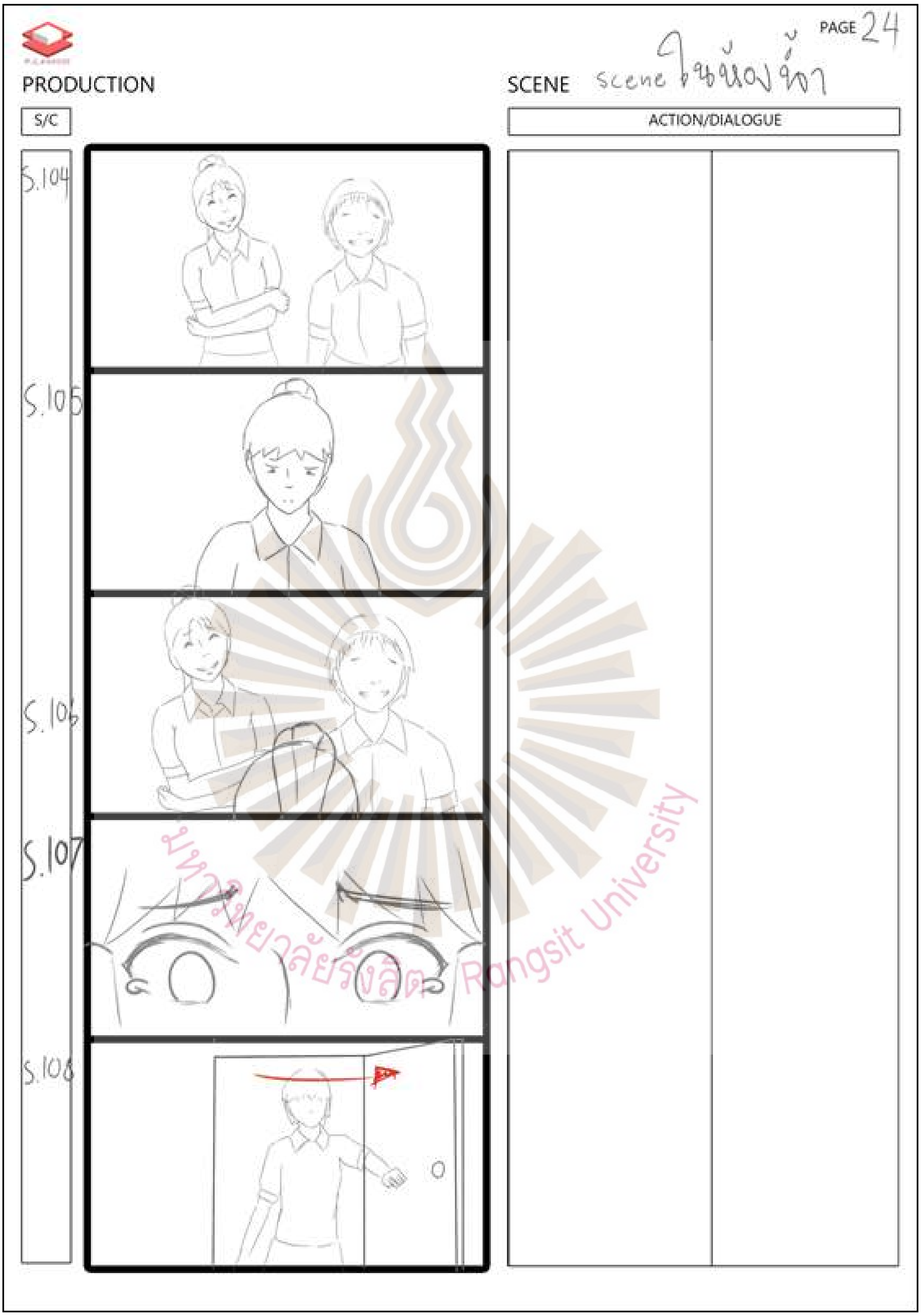
มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 3.21 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (2)

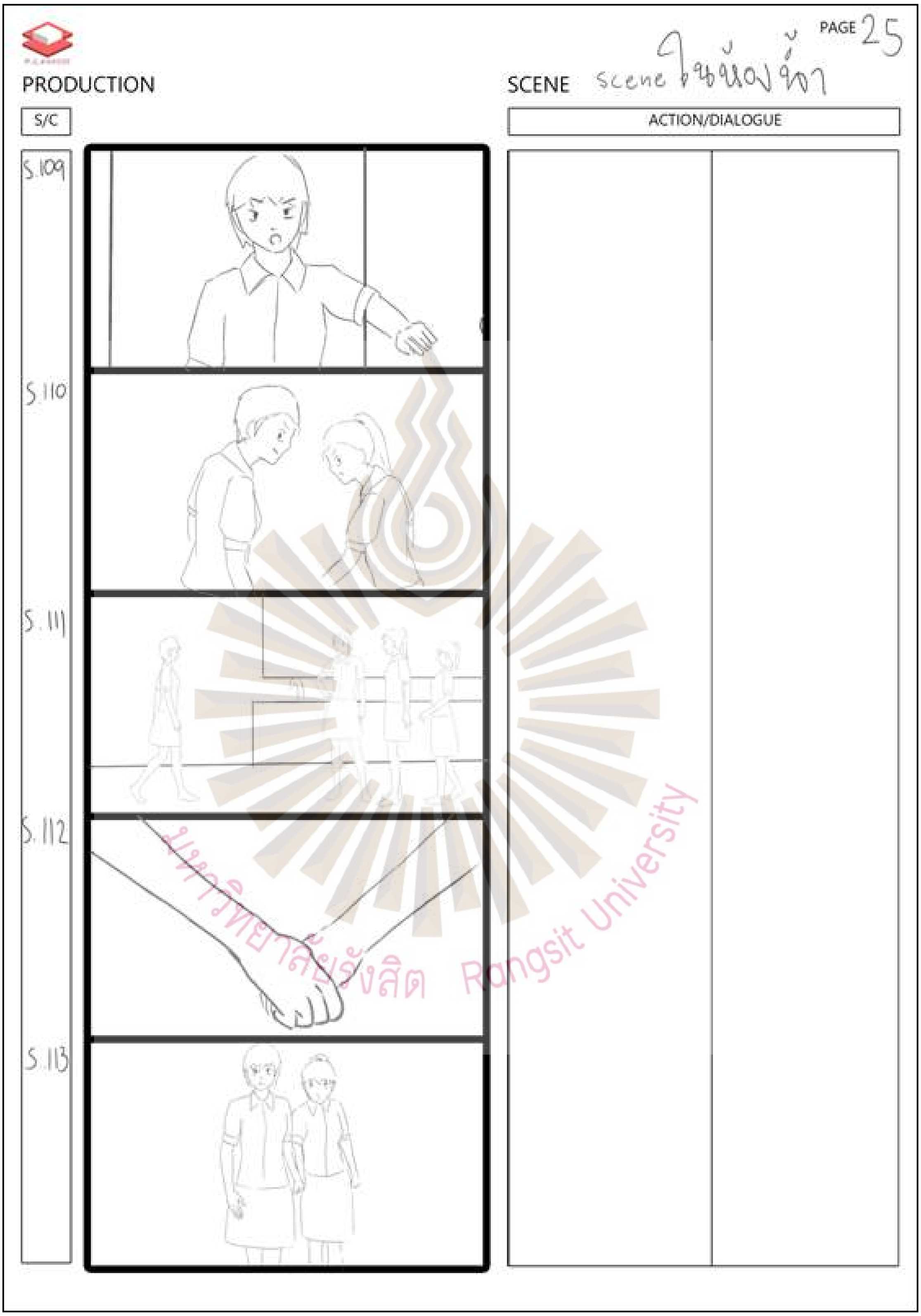


รูปที่ 3.22 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (3)



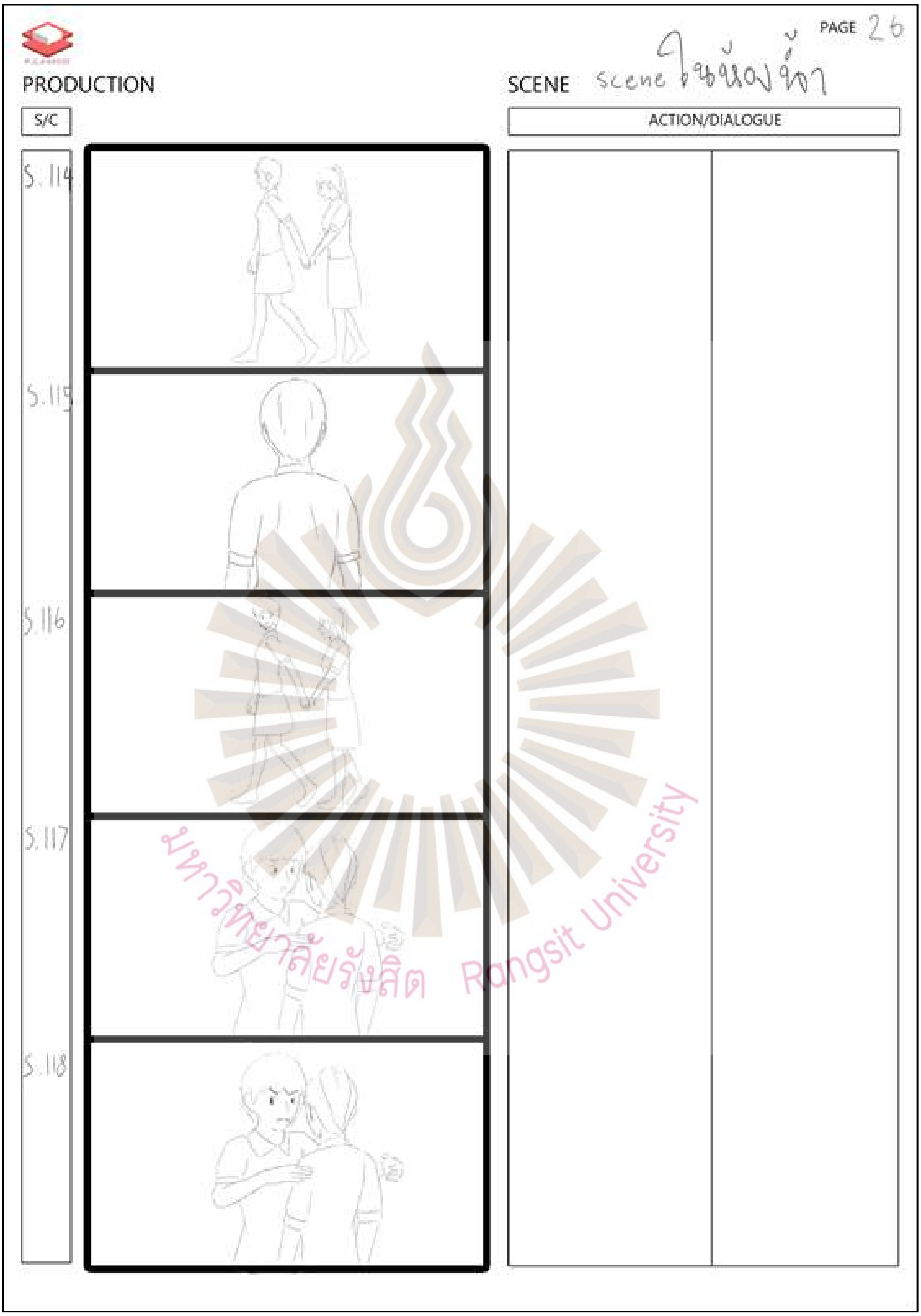
รูปที่ 3.23 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (4)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



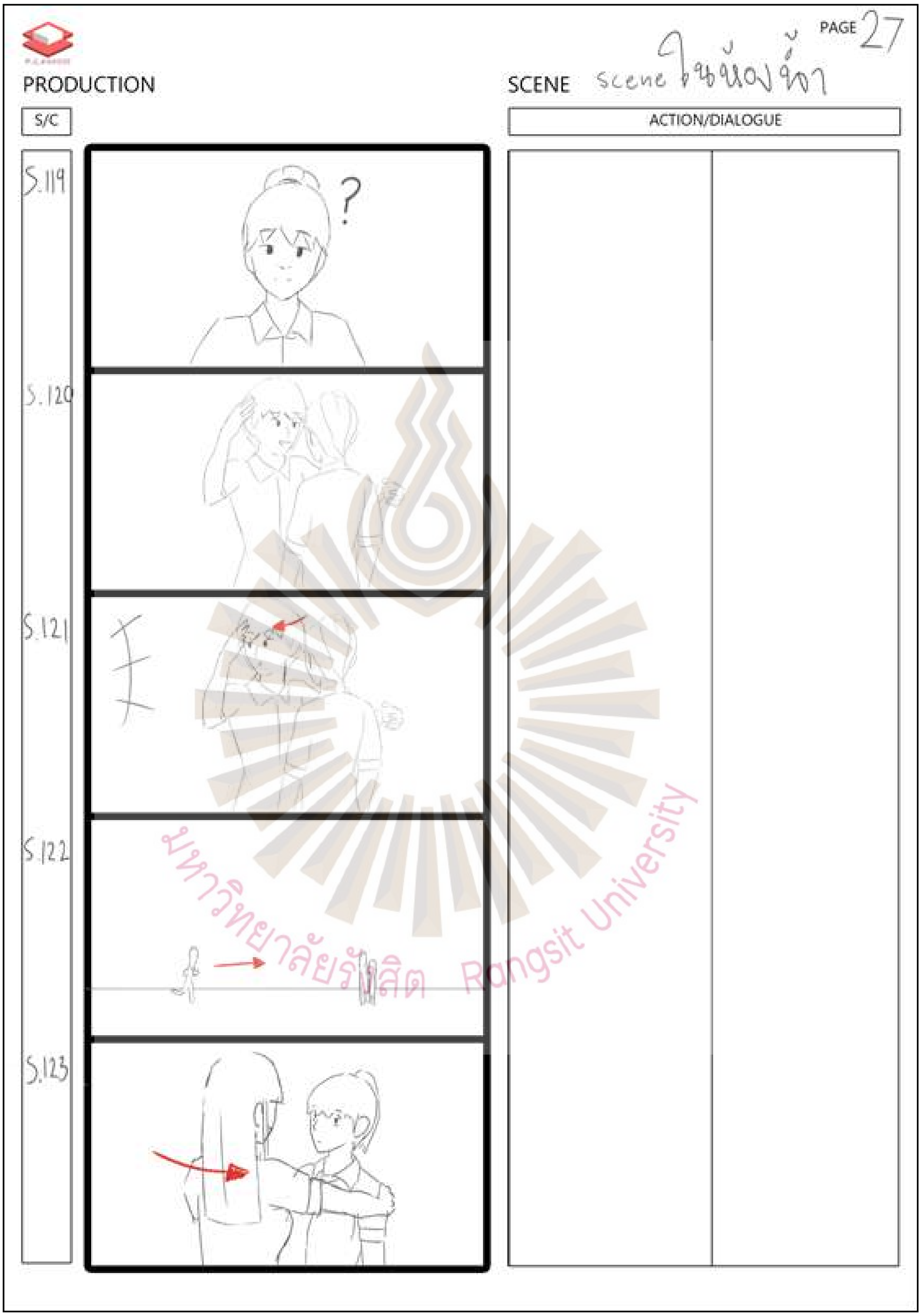
รูปที่ 3.24 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (5)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



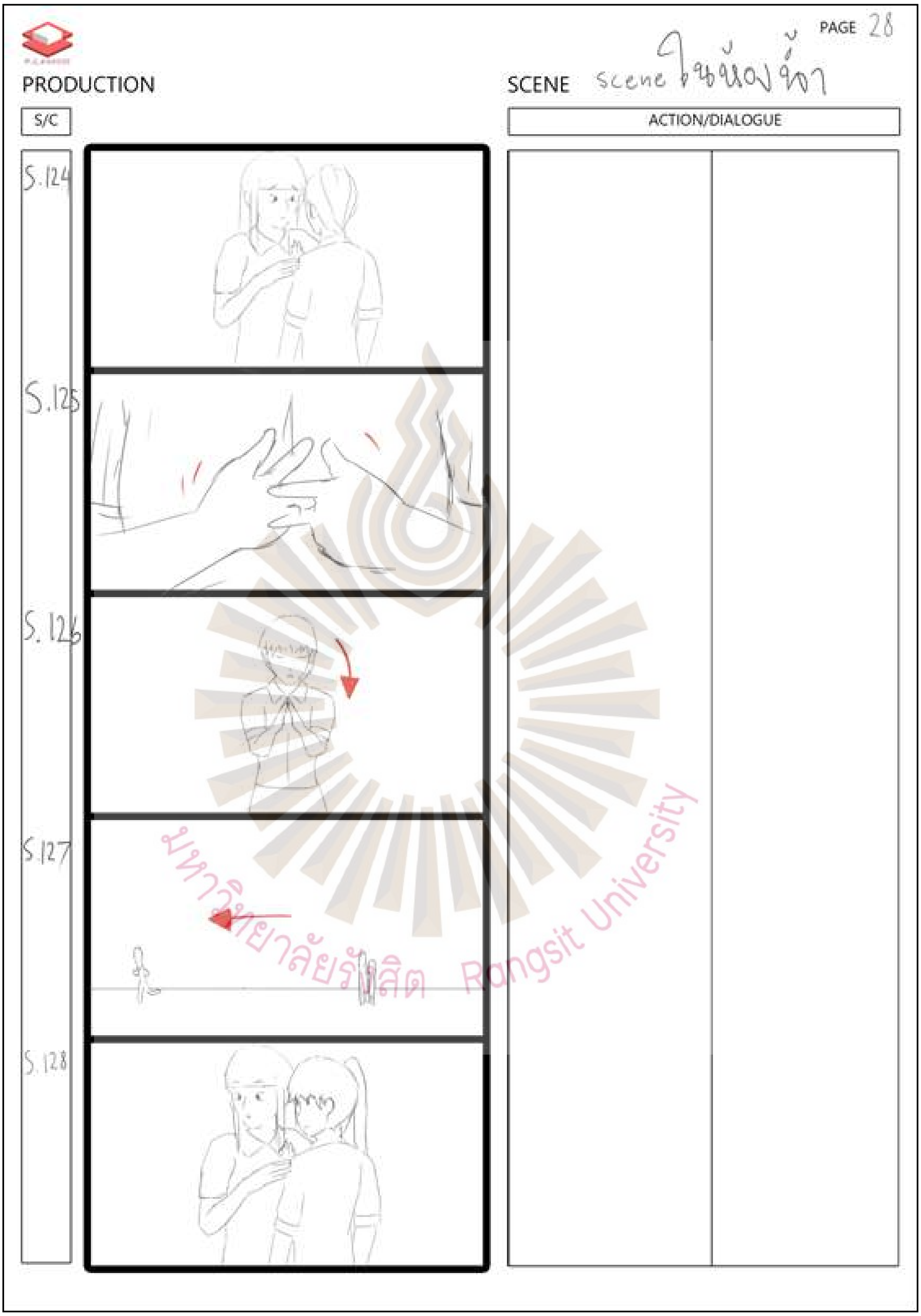
รูปที่ 3.25 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (6)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



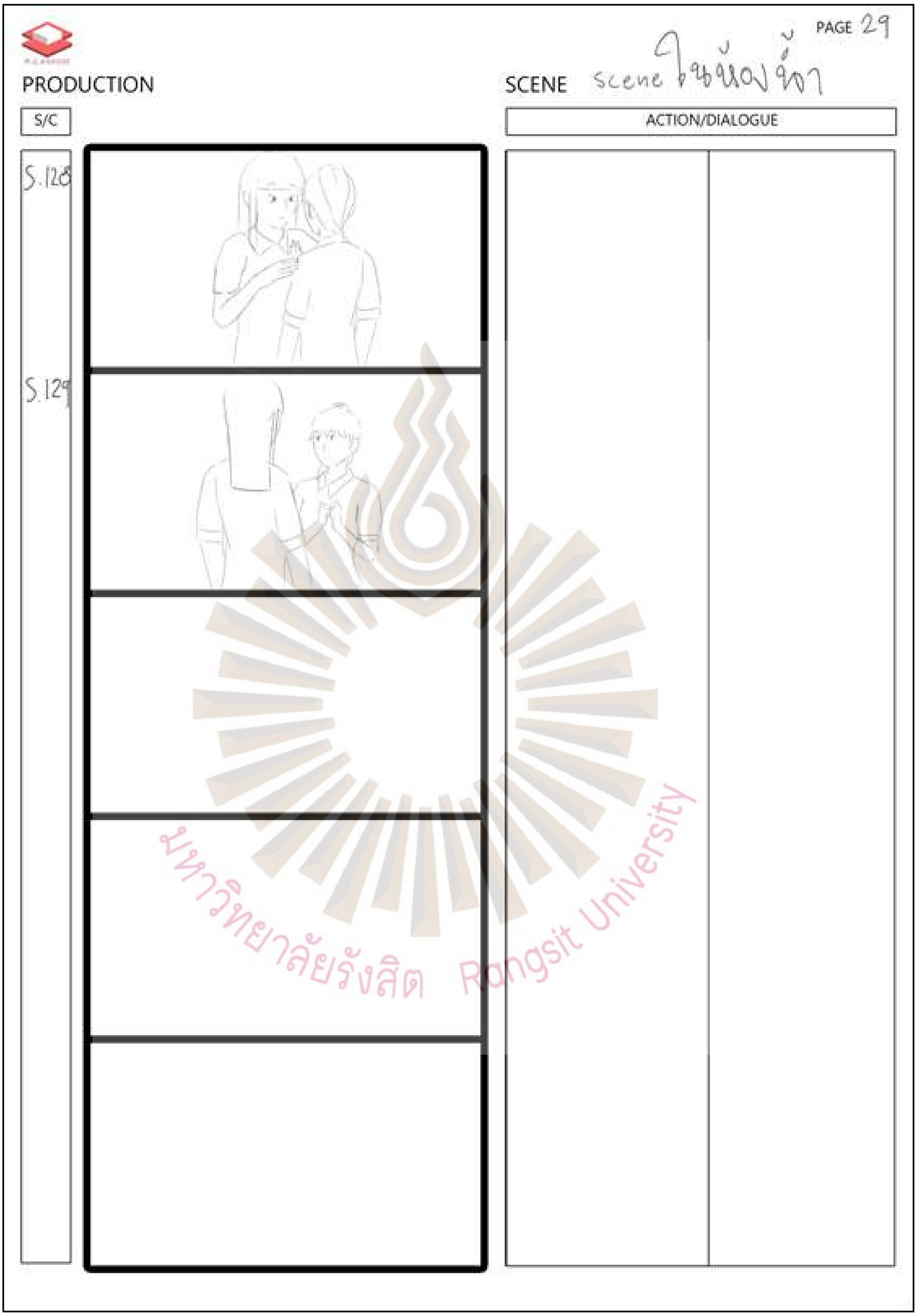
มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 3.26 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (7)



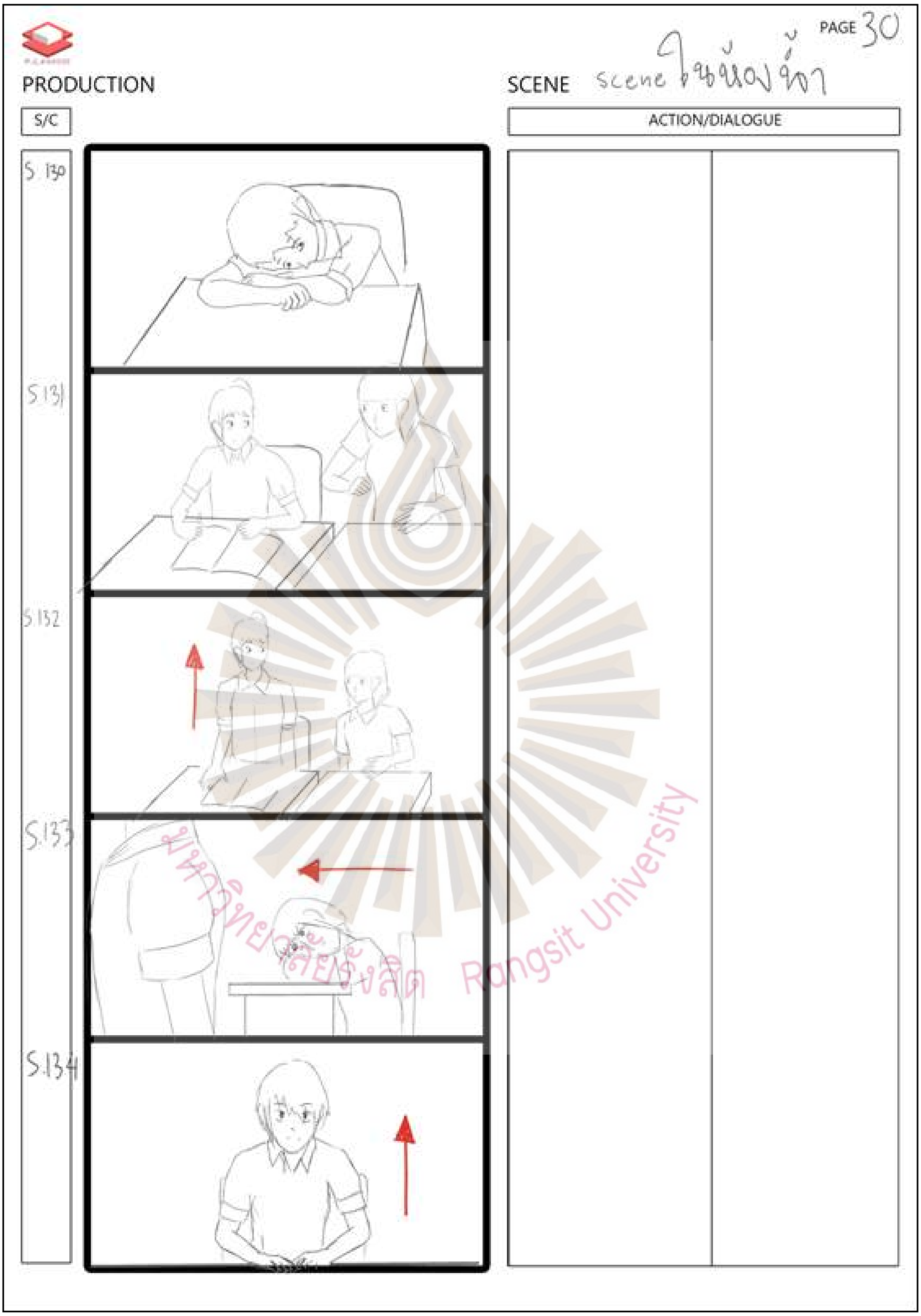
มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 3.27 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (8)

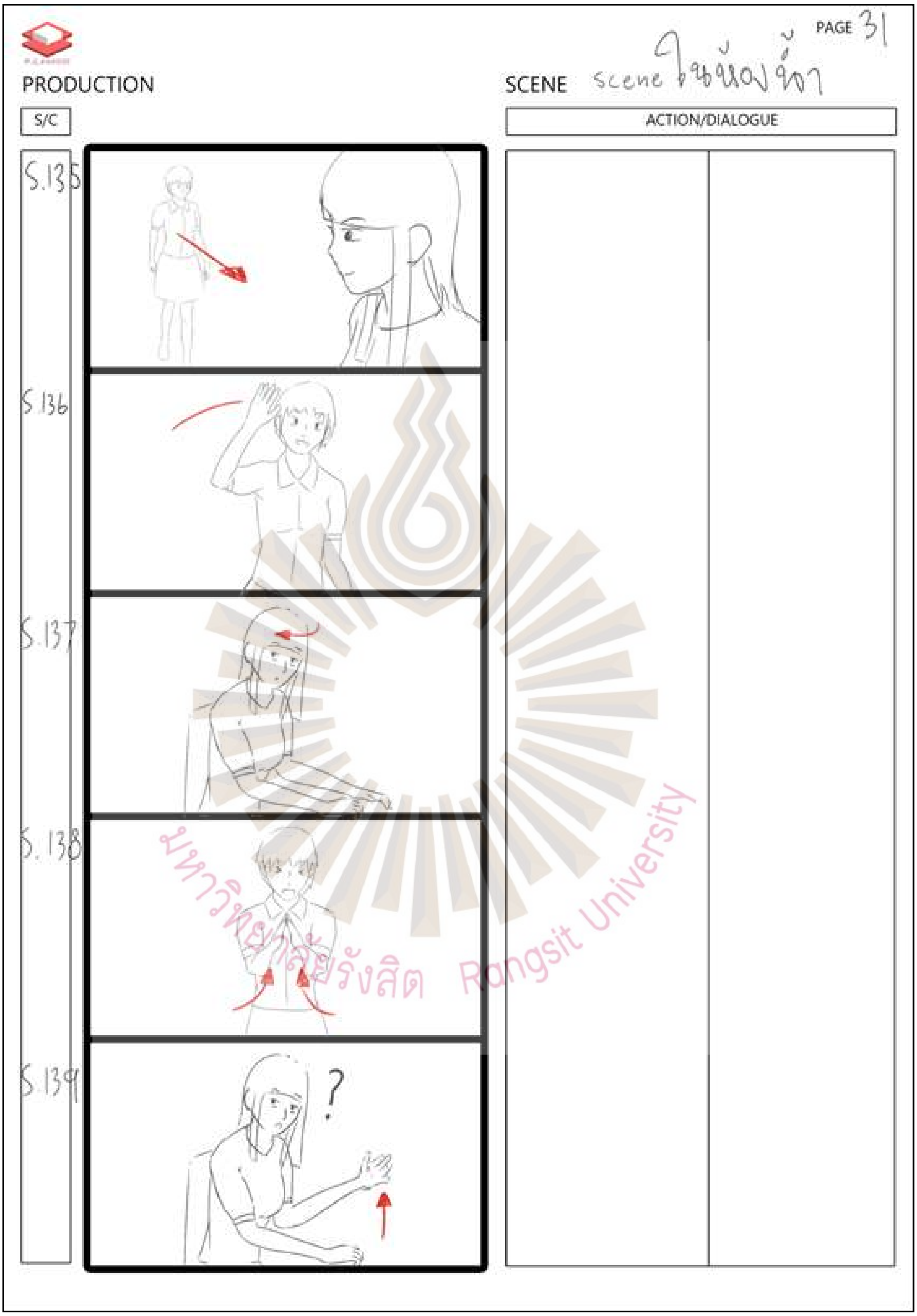


รูปที่ 3.28 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (9)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

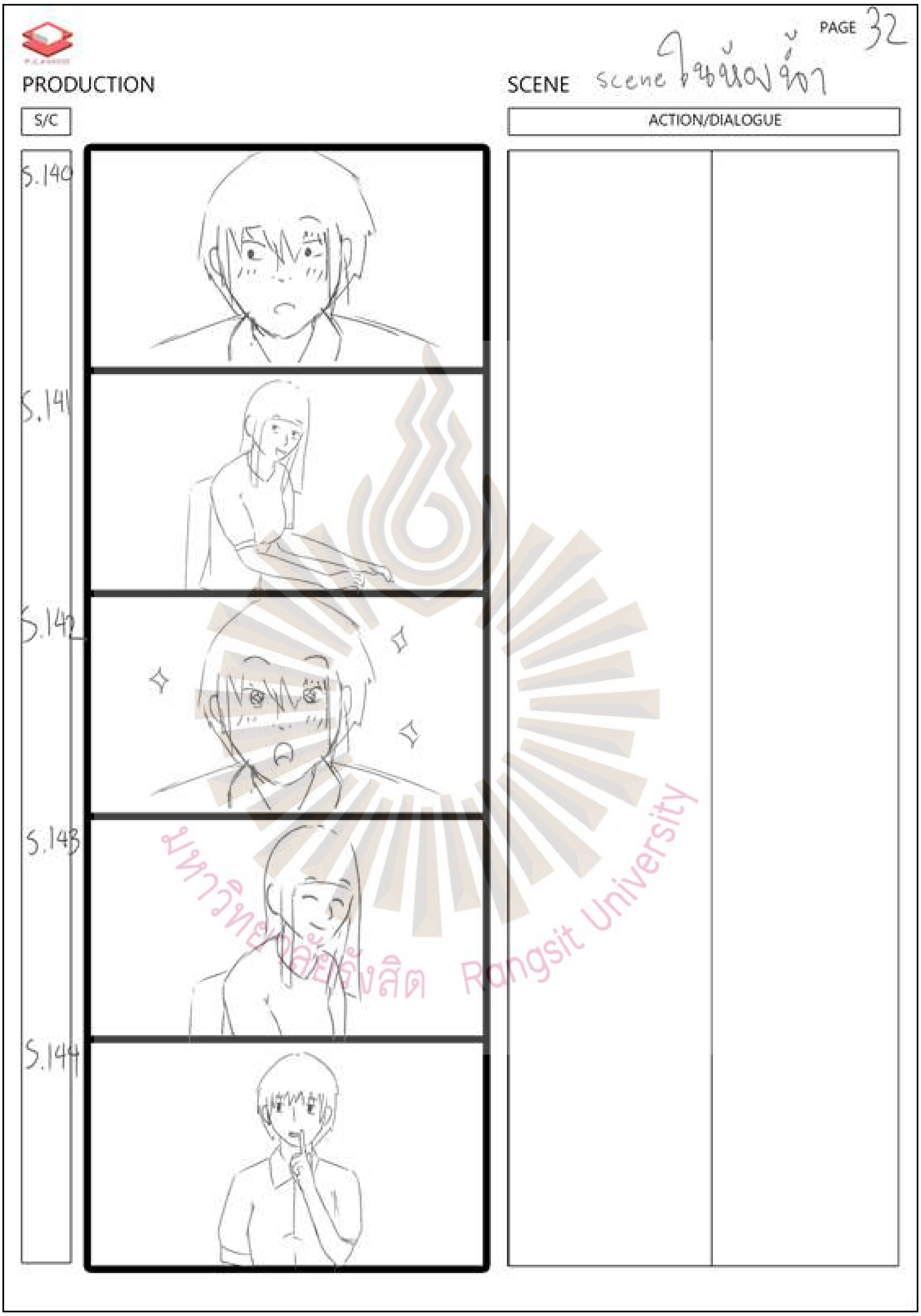


รูปที่ 3.29 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (10)



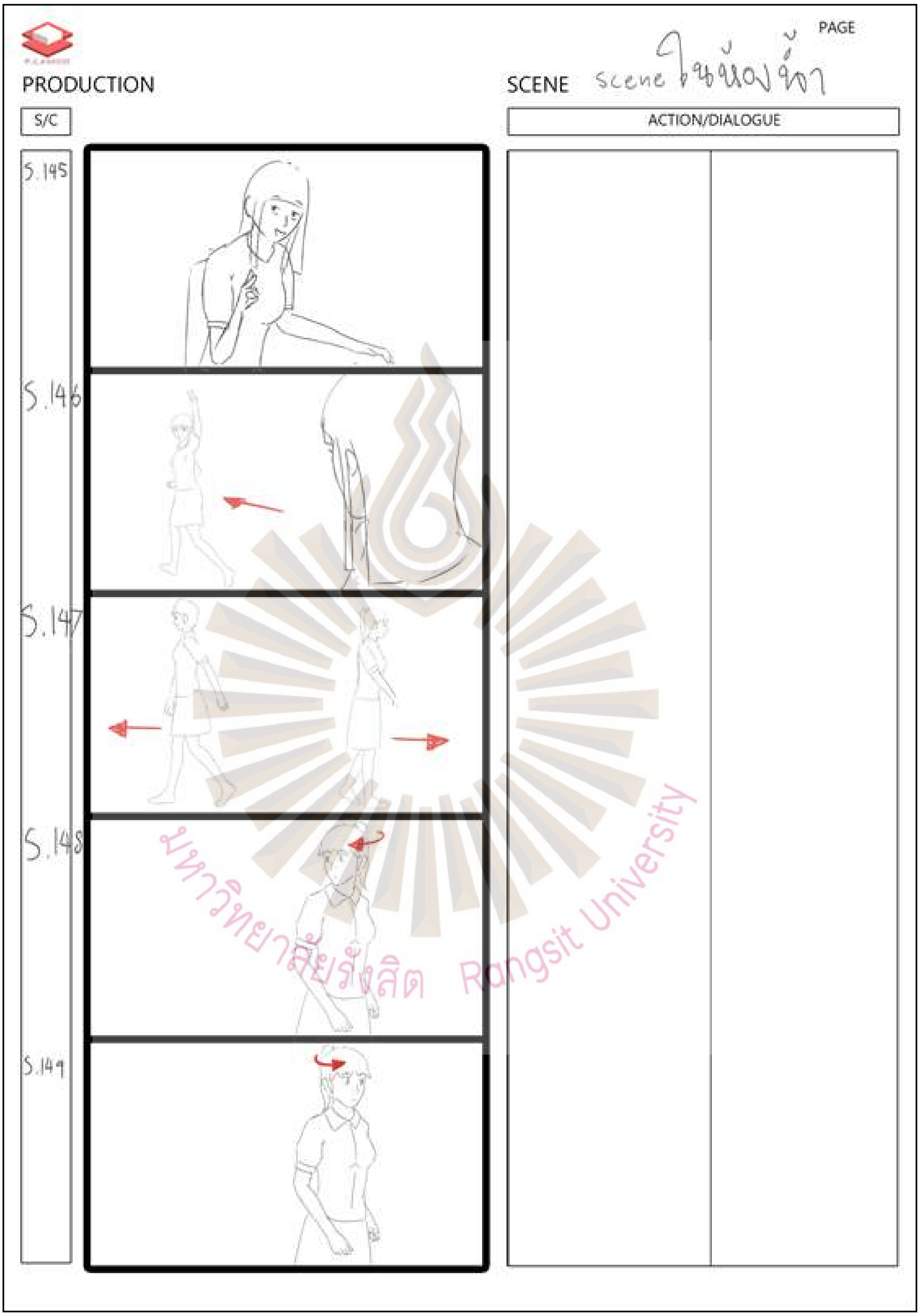
มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 3.30 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (11)

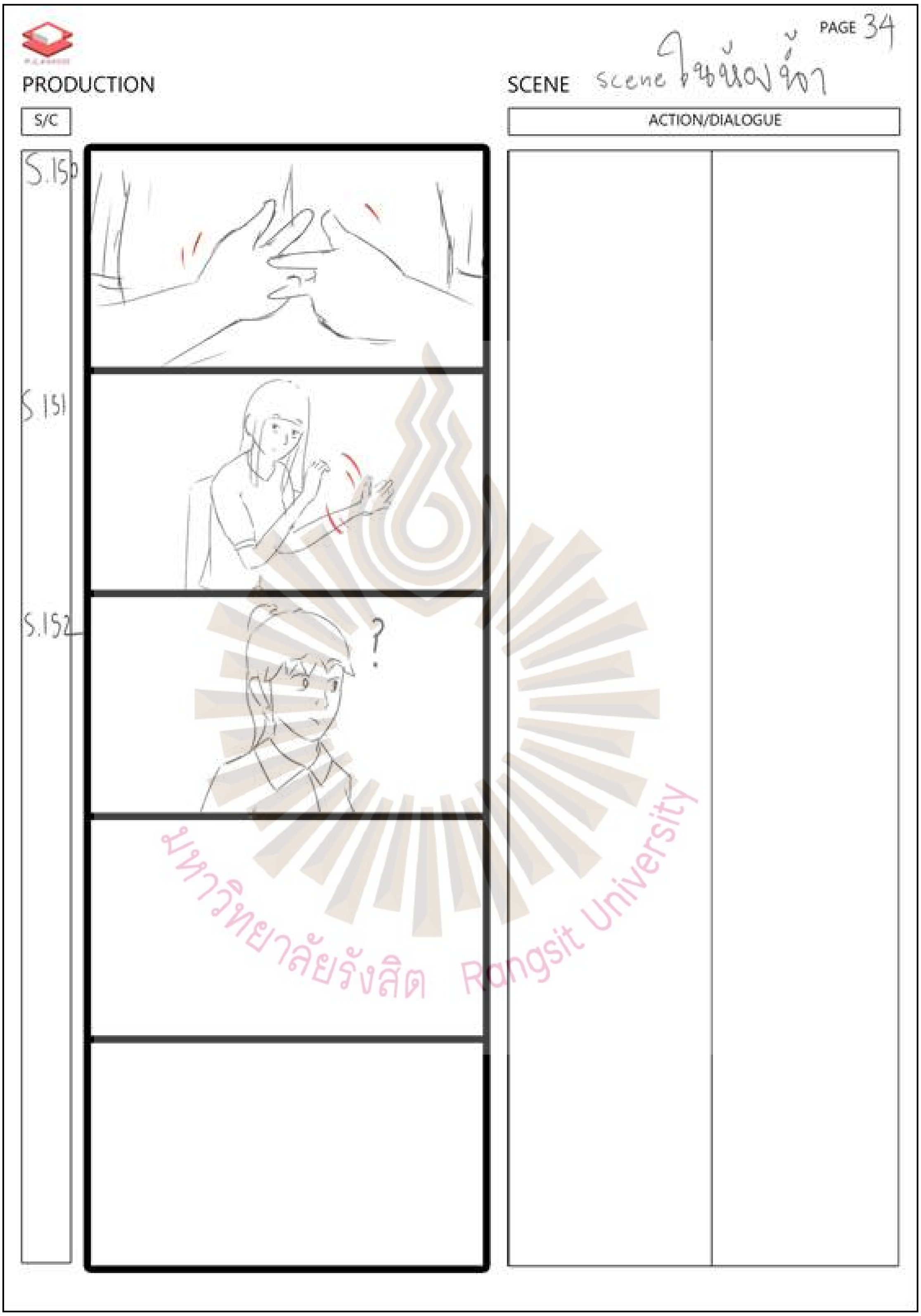


รูปที่ 3.31 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (12)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

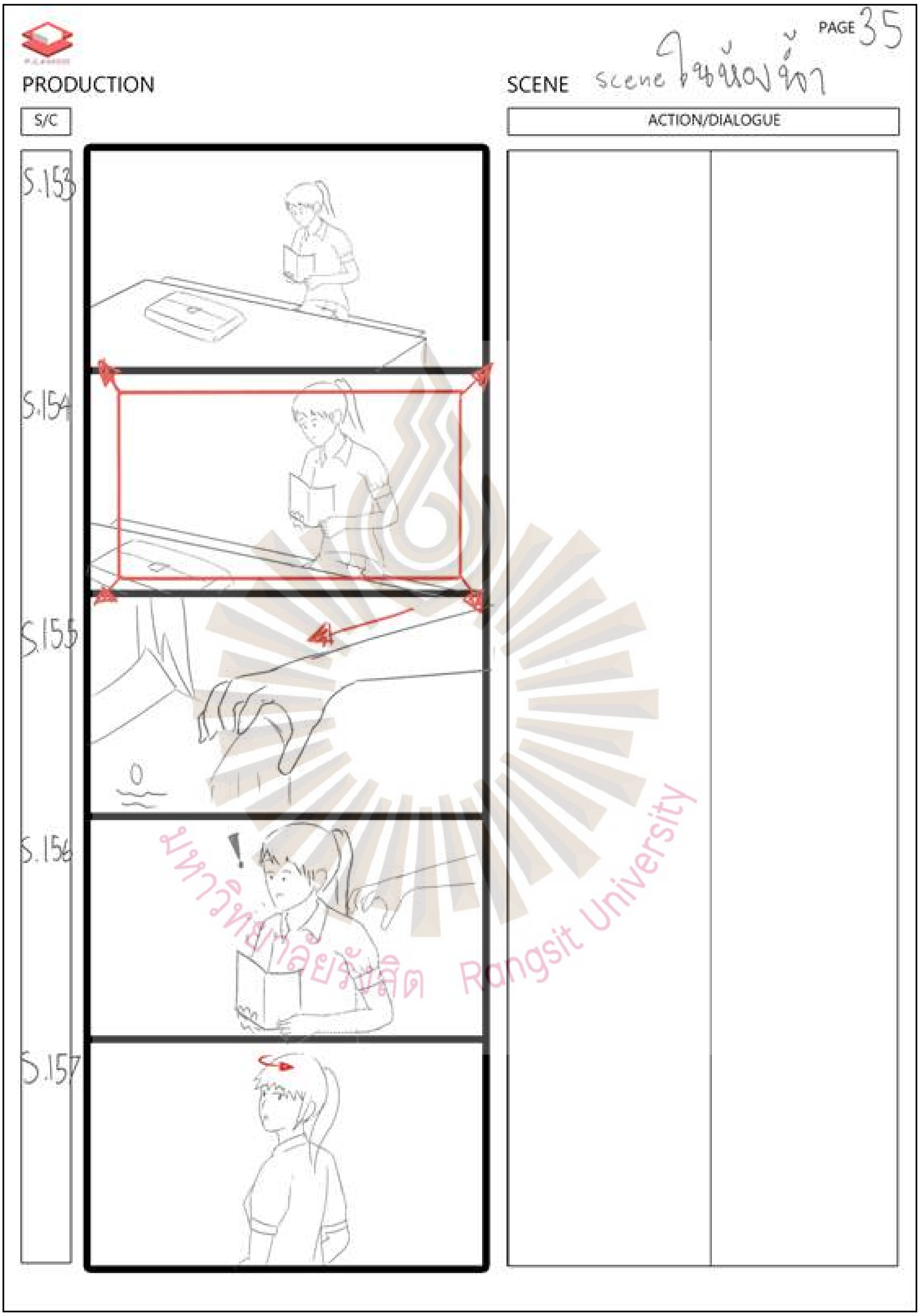


รูปที่ 3.32 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (13)



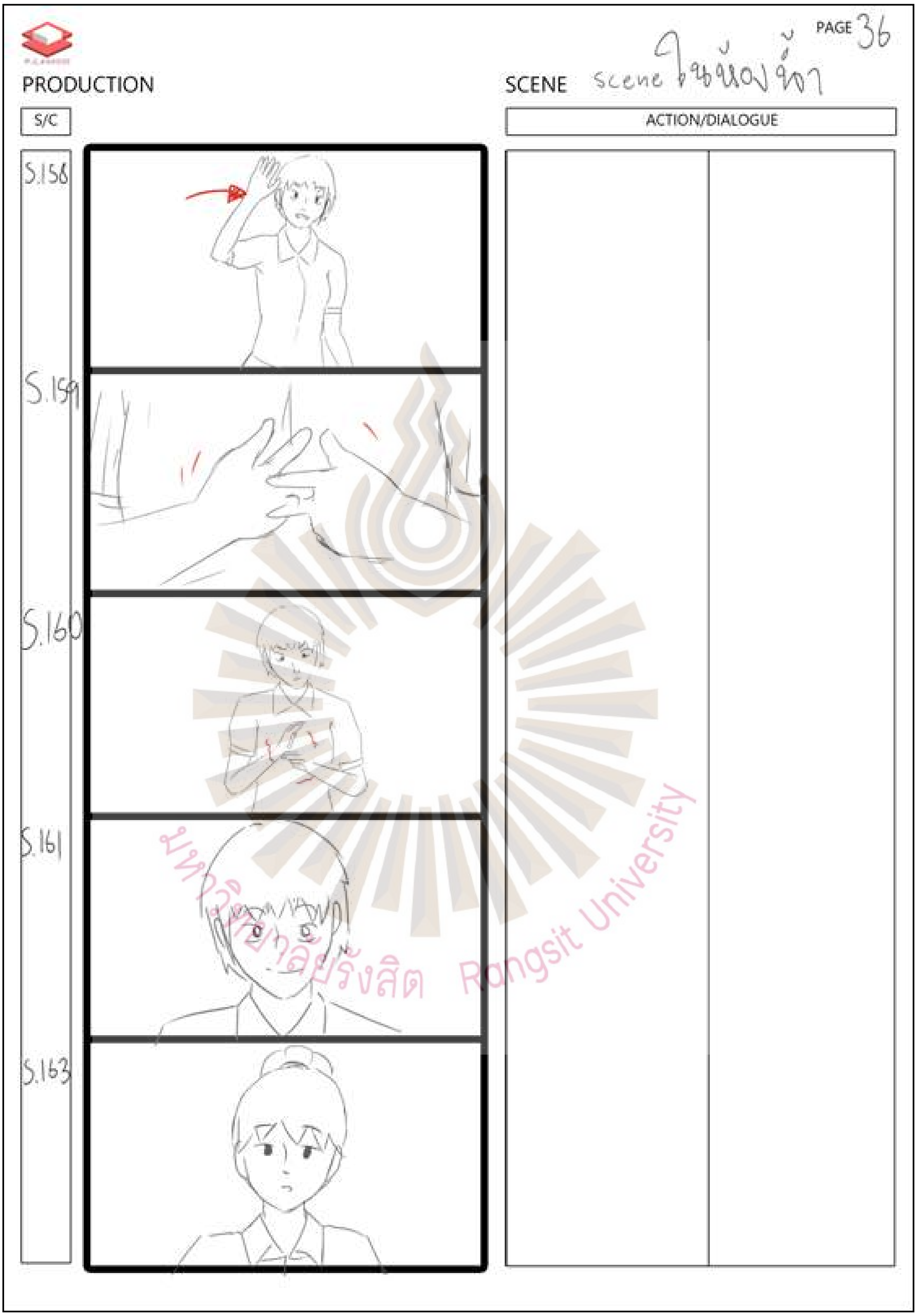
รูปที่ 3.33 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (14)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



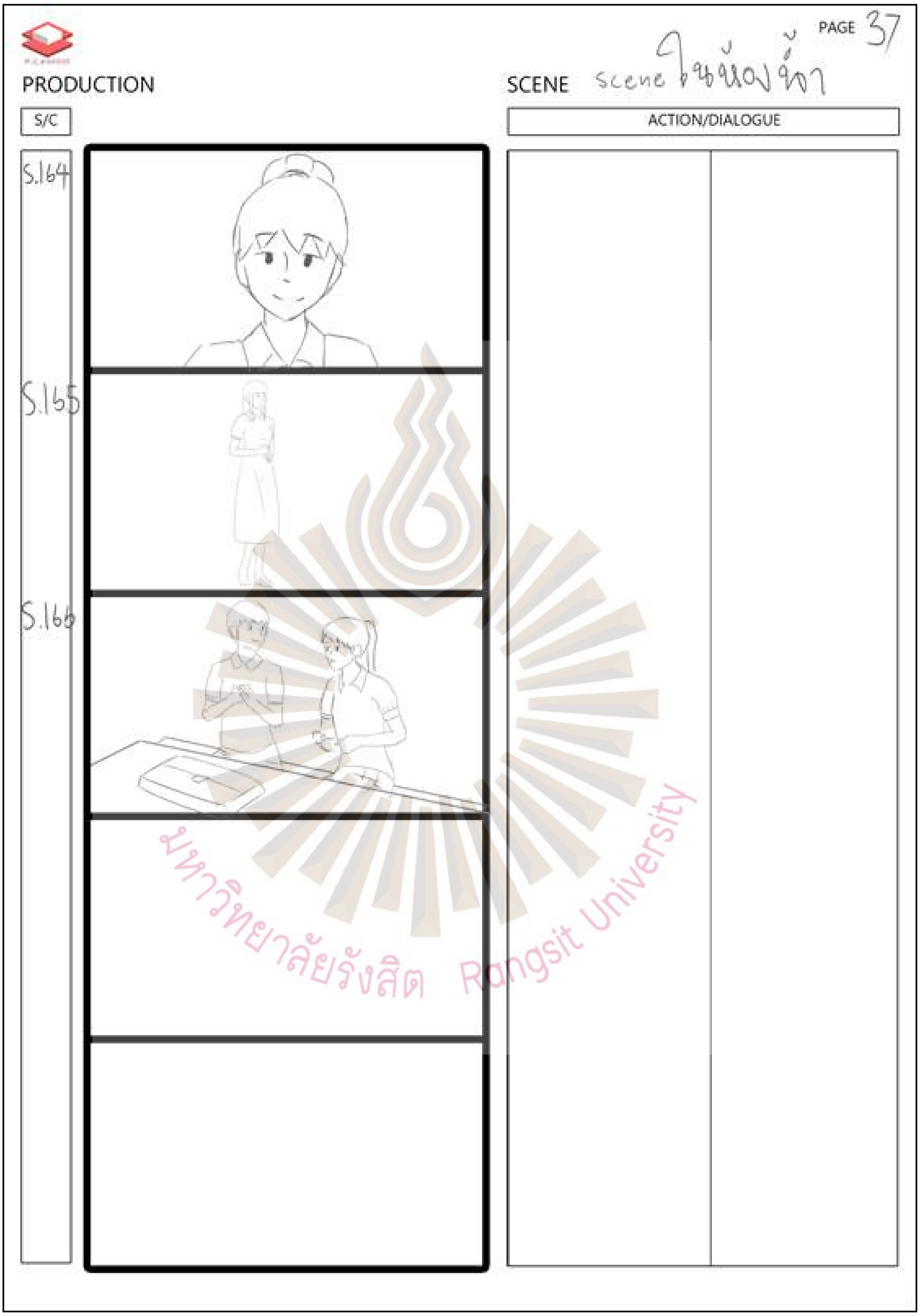
รูปที่ 3.34 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (15)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 3.35 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (16)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 3.36 บทภาพ (Storyboard) ในห้องน้ำ (17)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3.2.1.4 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

แอนิเมชัน เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” มีตัวละครหลัก 4 ตัวละครได้แก่

1) วา ผู้วิจัยออกแบบให้เป็นคนขี้อาย ชอบอยู่คนเดียว เป็นเด็กขยันเรียนแต่ไม่กล้าสู้คน วาเป็นเด็กที่แต่งตัวเรียบร้อย มัดผมหางม้า และวาเป็นตัวละครที่พิการทางการได้ยิน เธอจึงใช้ภาษามือในการสื่อสารเป็นหลัก

รูปที่ 3.37 ตัวละครวา

2) แอน เด็กผมสั้นออกแบบให้ดูห้าว ๆ ท่าทางไม่ยอมคน ไม่ค่อยกล้าพูดเข้าหาคนอื่นไม่เก่งทำให้มีเพื่อนน้อย แต่เป็นคนจิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น แอนมักจะแต่งตัวไม่เรียบร้อยชอบปล่อยเสื้อออกนอกกระโปรงอยู่เป็นประจำ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 3.38 ตัวละครแอน

3) พี่ฟ้า ผู้วิจัยออกแบบให้เป็นหญิงสาวและพี่สาวที่มีจิตใจโอบอ้อมอารี มีน้ำใจกับทุกคน ฟ้าแต่งตัวด้วยชุดเดรสยาวสีน้ำตาลอ่อนผมยาว โดยพี่ฟ้าคอยเป็นพี่เลี้ยงของวา ดูแลห่วงใยและเอาใจใส่วา

รูปที่ 3.39 ตัวละครพี่ฟ้า

4) กลุ่มเพื่อนนักเรียนที่มีนิสัยไม่ดี ผู้วิจัยออกแบบให้เป็นเด็กที่ก๋ากั่นดูหน้าร้าย สายตาไม่เป็นมิตร คอยตั้งใจจะหาเรื่องและกลั่นแกล้งวาอยู่ตลอดเวลา

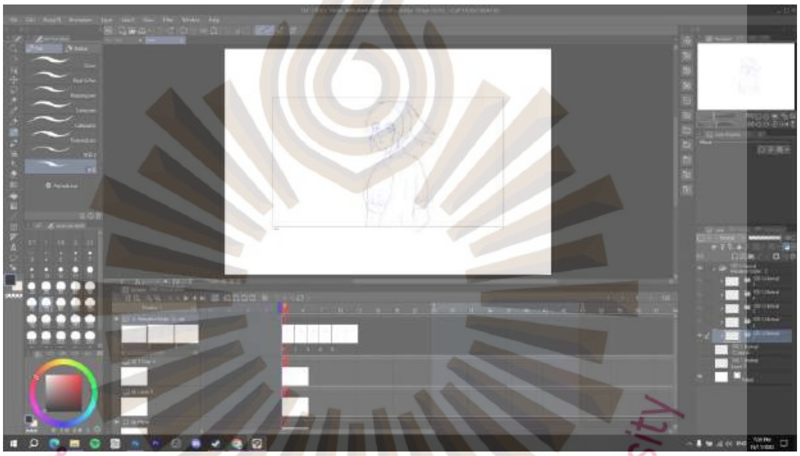
รูปที่ 3.40 ตัวละครกลุ่มเพื่อนนักเรียนที่นิสัยไม่ดี

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

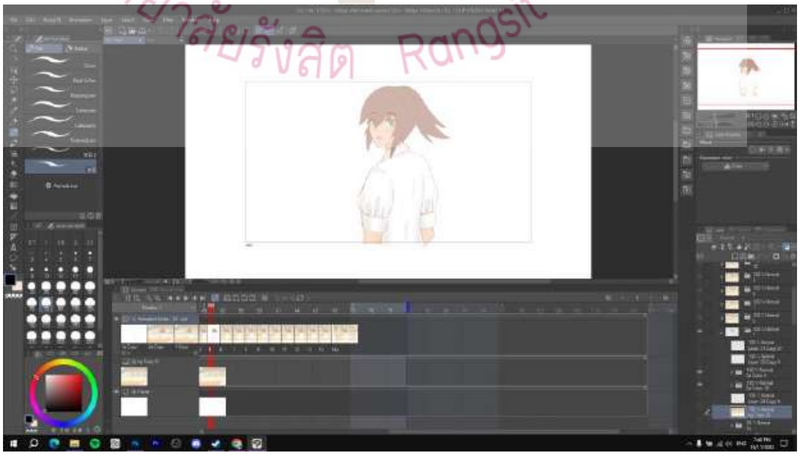
ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่าง ๆ มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นจะสวยงามมากหรือน้อยเพียงใด ประกอบด้วย

3.3.1 วางผัง (Layout) คือ การกำหนดมุมภาพและตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด รวมทั้งวางแผนว่าในแต่ละช็อตภาพนั้นตัวละครจะต้องเคลื่อนไหวหรือแสดงสีหน้าอารมณ์อย่างไร



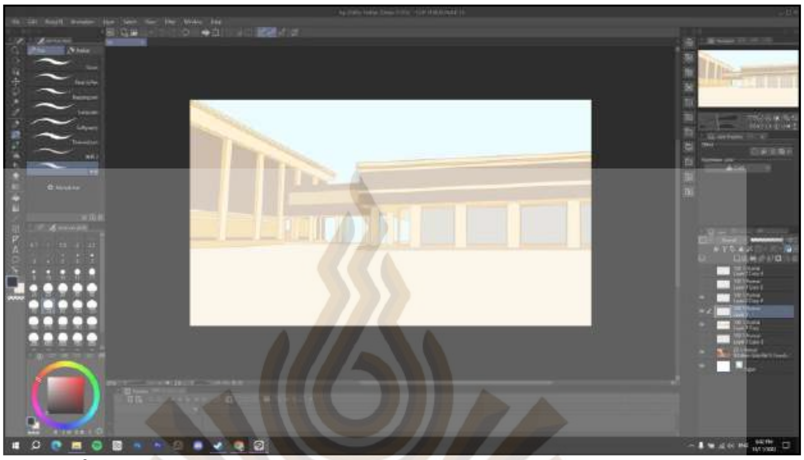
รูปที่ 3.41 การกำหนดมุมภาพและตำแหน่งของตัวละครด้วยโปรแกรม Cilpstudio

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



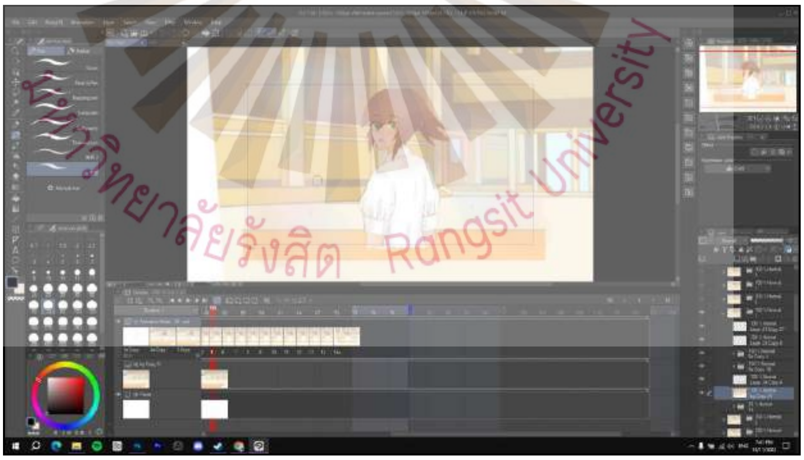
รูปที่ 3.42 การตัดเส้นและลงสีด้วยโปรแกรม Cilpstudio

3.3.2 ฉากหลัง (Background) ฝ่ายฉากเป็นฝ่ายที่สำคัญเพราะจะช่วยสื่ออารมณ์ได้ เนื่องจากสีและแสงที่ต่างกันย่อมทำให้อารมณ์ที่ไม่เหมือนกันและฉากยังช่วยเสริมอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น



รูปที่ 3.43 การตัดเส้นและลงสีฉากหลังด้วยโปรแกรม Cilpstudio

3.3.3 ทำให้เคลื่อนไหว (Animate) คือการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉาก



รูปที่ 3.44 Animating ด้วยโปรแกรม Cilpstudio

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production) เป็นขั้นตอนปิดท้าย ได้แก่

3.4.1 การประกอบภาพรวม (Compositing) คือขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ในกระบวนการนี้มีการปรับแสงและสีของภาพให้มีความกลมกลืนกัน ไม่ให้สีแตกต่างกัน

3.4.2 ดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effects) อารมณ์ของดนตรีและเสียงประกอบในแต่ละช่วงมีดังนี้

ช่วงแรก เสียงกริ่งโรงเรียนดังเพื่อบอกเวลาเข้าเรียนให้อารมณ์กระตือรือร้น

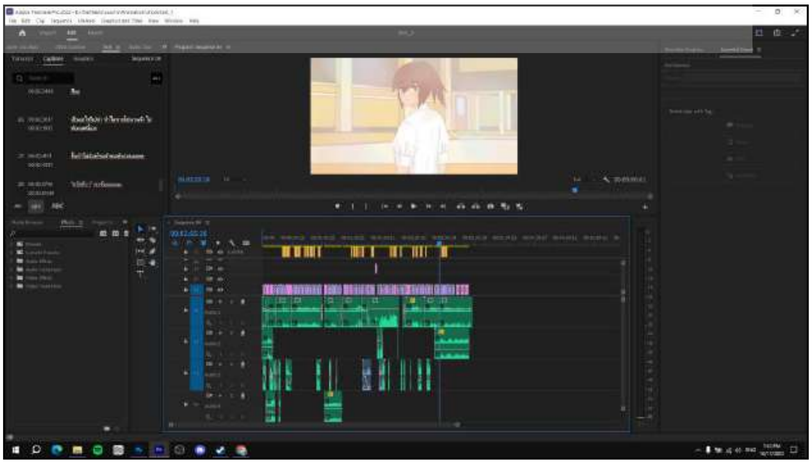
ช่วงวากำลังรับประทานอาหาร ให้อารมณ์เหงา

ช่วงเพื่อนกำลังแกล้งวา ให้อารมณ์หวาดกลัว

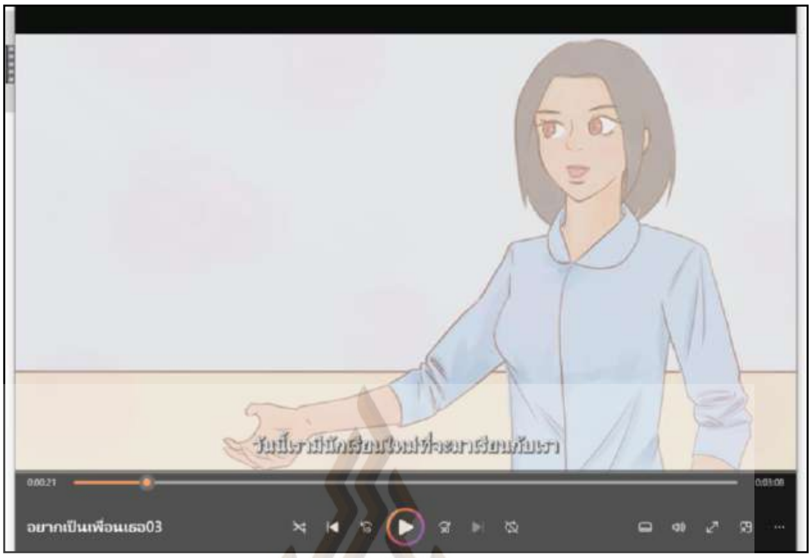
ช่วงแอนมาช่วยวา ให้อารมณ์อบอุ่น

เมื่อจัดทำภาพเคลื่อนไหวทั้งหมดครบแล้ว โดยจัดการตัดต่อเรียบเรียงตามบทภาพยนตร์ และ Storyboard เพื่อความถูกต้องของเนื้อหา จะส่งผลงานให้แก่ผู้เชี่ยวชาญประเมินเพื่อแก้ไขรอบสุดท้ายก่อนเผยแพร่ และสำรวจความคิดเห็นโดยทดลองนำเสนอผลงานให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้อ้างอิงในการทำแอนิเมชัน คือกลุ่มนักเรียนชั้น ป.6 จำนวน 30 คน โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามออนไลน์เพื่อสำรวจความคิดเห็น ในช่วงระหว่างวันที่ 1-30 สิงหาคม 2566 ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย โดยแบ่งคำถามเป็นสองด้าน คือ ด้านเนื้อหาและประโยชน์และด้านเทคนิคการออกแบบ

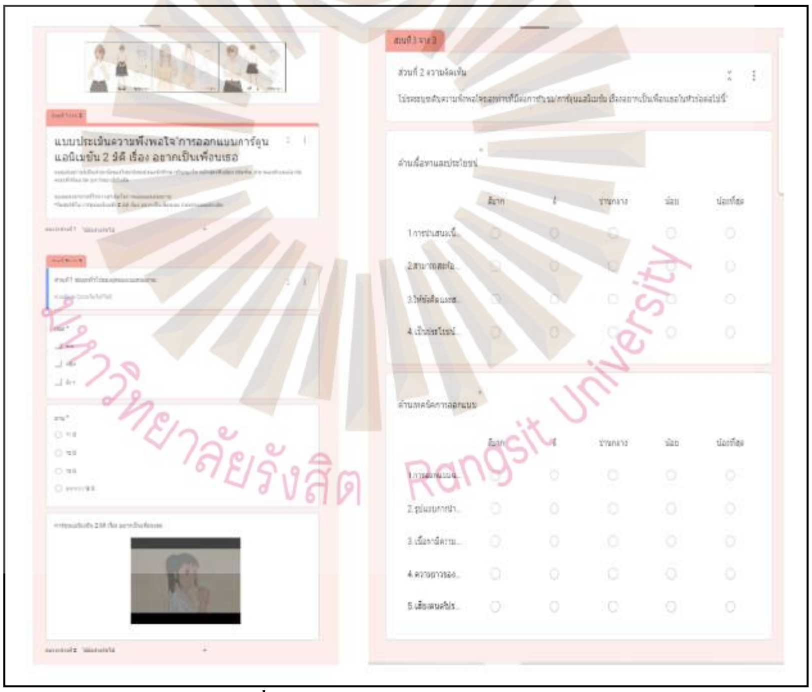
มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 3.45 ตัดต่อและใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro



รูปที่ 3.46 ตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชัน



รูปที่ 3.47 แบบสอบถามออนไลน์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้ใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน เน้นการขจัดอุปสรรคจากภายนอกและแก้ไขความเสียเปรียบทางสังคมของคนพิการในด้านต่าง ๆ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยออกมา ดังนี้

4.1 ผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อยากเป็นเพื่อนเธอ

4.1.1 จุดเด่นและจุดด้อย

การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ อยากเป็นเพื่อนเธอ” มีจุดเด่น คือ การออกแบบ Characteristic ของตัวละครให้สามารถบ่งบอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือซึมเศร้าเก็บตัวที่บ่งบอกถึงสีหน้าความขี้อิจฉาของเด็กที่ชอบกลั่นแกล้ง (Bully) เพื่อนที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้ จุดด้อย คือความครอบคลุมของเนื้อหา ไม่สามารถนำเสนอปัญหาของคนพิการทางการได้ยินได้หมด เพียงแต่ยกมาเพียงประเด็นเดียวด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น ความยาวของแอนิเมชันที่มีจำกัด การเล่าเรื่องให้น่าสนใจไม่ยาวจนเกินไป

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.1 ตัวอย่างภาพแอนิเมชัน (1)

รูปที่ 4.2 ตัวอย่างภาพแอนิเมชัน (2)

รูปที่ 4.3 ตัวอย่างภาพแอนิเมชัน (3)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.4 ตัวอย่างภาพแอนิเมชัน (4)

4.2 ผลการทดสอบ / วิเคราะห์ 1

กลุ่มตัวอย่างสำหรับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้ใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาอนุสารสุนทร โดยการเก็บข้อมูลออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างจากเว็บไซต์ Google Form ได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 30 คน ที่ได้รับชมการ์ตูนแอนิเมชันและตอบแบบประเมินความพึงพอใจ จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจและสรุปผลออกมาดังที่แสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจหลังรับชมแอนิเมชัน 2 มิติ

ประเด็นคำถาม	$\overline{X}$	SD.	แปลผล
ด้านเนื้อหาและประโยชน์			
1. การนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันมีความน่าสนใจ สวยงาม	4.57	0.50	มากที่สุด
2. สามารถสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของคนพิการทางการได้ยินในการเข้าสังคมได้ดี	4.60	0.49	มากที่สุด
3. ให้ข้อคิดและสร้างความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาคนพิการทางการได้ยิน	4.53	0.50	มากที่สุด
4. เป็นประโยชน์ต่อสังคม	4.43	0.50	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.53**	**0.49**	**มากที่สุด**
ด้านเทคนิคการออกแบบ			
1. การออกแบบฉากและตัวละครมีความสวยงาม เหมาะสม	4.57	0.50	มากที่สุด
2. รูปแบบการนำเสนอมีความเรียบง่าย สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศ ทุกวัย	4.53	0.50	มากที่สุด
3. เนื้อหามีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	4.60	0.49	มากที่สุด
4. ความยาวของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม ไม่สั้น ไม่ยาวจนเกินไป	4.57	0.50	มากที่สุด
5. เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับฉาก ไม่เสียงดังหรือเบาจนเกินไป	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.53**	**0.49**	**มากที่สุด**

หมายเหตุ * เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน

4.51 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง มาก

2.51 - 3.50 หมายถึง ปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง น้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

จากการให้กลุ่มตัวอย่างได้รับชมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” และทำแบบประเมินความพึงพอใจพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อแอนิเมชันมีความพึงพอใจในประเด็นด้านเนื้อหาและประโยชน์ สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของคนพิการทางการได้ยินในการเข้าสังคมได้ดี ให้ข้อคิดและสร้างความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาคนพิการทางการได้ยิน รวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 4.53, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) = 0.49

สำหรับด้านเทคนิคการออกแบบ หัวข้อการออกแบบฉากและตัวละครมีความสวยงามเหมาะสม รูปแบบการนำเสนอมีความเรียบง่าย สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศ ทุกวัย เนื้อหามีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง เข้าใจง่าย และมีความพึงพอใจในประเด็นคำถามในเรื่องความยาวของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม ไม่สั้น ไม่ยาวจนเกินไป และเสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับฉาก ไม่เสียงดังหรือเบาจนเกินไป กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจ รวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 4.53, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) = 0.49

ตัวอย่างความคิดเห็น

ผู้ออกความคิดเห็นที่ 1 : เห็นด้วยกับเนื้อเรื่อง ซึ่งสะท้อนความเป็นจริงในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี เป็นเหตุการณ์ที่เคยประสบพบเจอจริง ๆ

ผู้ออกความคิดเห็นที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อยากเป็นเพื่อนเธอ สื่อได้ถึงคนที่มีความพิการทางการได้ยินมักจะประสบปัญหาในเรื่องแบบนี้ และเรื่องอื่น ๆ อีกมากมาย

ผู้ออกความคิดเห็นที่ 3 : ตัวละครมีความน่าสนใจ สามารถสื่ออารมณ์ได้อย่างดี

ผู้ออกความคิดเห็นที่ 4 : ฉากในเรื่องนี้ยังขาดความน่าสนใจอยู่บ้าง อยากให้ปรับปรุง หรือเพิ่มความน่าสนใจเข้าไปอีก

ผู้ออกความคิดเห็นที่ 5 : การจัดองค์ประกอบด้านกราฟิกของตัวละคร และฉากมีความน่าสนใจ ชัดเจน โดดเด่น และสวยงามได้ดี อาจจะเพิ่มตัวละครอื่น ๆ อีก

ผลจากการสำรวจนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” มีความน่าสนใจในระดับมากที่สุด และเห็นด้วยกับการนำเสนอแอนิเมชันในหัวข้อนี้ แต่ไม่ใช่ทุกคนที่ได้รับชมจะเข้าใจถึงข้อคิดและประโยชน์ที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อ แต่ก็มีกลุ่มเป้าหมายส่วนน้อยที่ยังอาจจะไม่เข้าใจในเนื้อหา อาจจะเนื่องจากภาพและฉากบางตอนขาดความน่าสนใจไปบ้าง แต่ผู้วิจัยได้เลือกที่จะสร้างตัวละครที่เป็นตัวแทนในช่วงที่เป็นวัยเรียนเพื่อใกล้เคียงกับวัยของกลุ่มเป้าหมาย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้ใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน สามารถสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาอนุสารสุนทร อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย

1) แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "อยากเป็นเพื่อนเธอ"

2) แบบประเมินความพึงพอใจการพัฒนาการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "อยากเป็นเพื่อนเธอ"

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ด้านเนื้อหาและประโยชน์

นอกจากแอนนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "อยากเป็นเพื่อนเธอ" เรื่องนี้จะกล่าวถึงปัญหาของผู้มีความบกพร่องทางการได้ยินแล้ว ยังได้กล่าวถึงปัญหาอื่น ๆ ของสังคม อาทิเช่น การถูกกลั่นแกล้ง การดูถูกในโรงเรียน และยังทำให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชนได้รับข้อคิด เกิดประโยชน์ สร้างความตระหนักในการปลูกจิตสำนึกการดูแลเอาใส่ใจต่อคนพิการ ซึ่งในสังคมไทยยังมีเด็กที่มีความพิการไม่ว่าจะเป็นด้านการพูด การใช้ภาษา ความสามารถทางสติปัญญา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การปรับตัว ด้านอารมณ์และการใช้ชีวิตในสังคมอยู่เป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยได้ออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อให้กับทุกคนที่อยู่ในสังคมได้ให้ความสำคัญและเห็นคุณค่าของคนพิการทางการได้ยิน ไม่สร้างความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้คนพิการเหล่านี้ให้เกิดความมั่นใจว่าสามารถพึ่งพาตนเองได้ โดยได้รับความรัก ความอบอุ่นและเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในสังคมเหมือนกับคนปกติทั่วไป

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.1.2 ด้านเทคนิคการออกแบบ

กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการออกแบบฉาก ตัวละคร และเสียงดนตรีประกอบมีความสวยงาม เหมาะสม มีรูปแบบการนำเสนอที่เรียบง่าย สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศ ทุกวัย เนื้อหามีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง เข้าใจง่าย ความยาวของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม ไม่สั้น ไม่ยาวจนเกินไปเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในวัยเรียนซึ่งเป็นวัยที่มีความสนใจในสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อจาก YouTube สื่อดิจิทัล ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติก็เป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์สร้างขึ้น

ในการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิตินั้น การทำงานตามขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน เช่น การสร้างเรื่องราว การออกแบบตัวละครและฉาก การเขียน Storyboard การผลิตและการตัดต่อ โดยคำนึงถึงลำดับและความต่อเนื่องของการเล่าเรื่องเป็นหลัก นักสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ จะต้องมีความชำนาญด้านการเขียนภาพตัวละครสองมิติให้เคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตชีวา แสดงออกถึงออกถึงบุคลิกของตัวละครได้อย่างสมจริง และสิ่งสำคัญผู้ที่จะทำแอนิเมชันออกมาได้ดีนั้นต้องอาศัยทั้ง

5.2 ข้อเสนอแนะ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.2.1 ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง ฉากในเรื่องนี้ยังขาดความน่าสนใจอยู่บ้าง อยากให้ปรับปรุง หรือเพิ่มความน่าสนใจเข้าไปอีก

5.2.2 ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง อยากให้ผลิตแอนิเมชันเนื้อเรื่องอื่น ๆ ที่หลากหลาย ซึ่งผู้พิการทางการได้ยิน และผู้พิการในด้านอื่น ๆ ได้ประสบพบเจอที่สะท้อนความเป็นจริงในสังคมปัจจุบัน

5.2.3 ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง ในส่วนของเทคนิคการเคลื่อนไหวของตัวละครให้มีความรู้สึก และเคลื่อนไหวให้สมจริง

5.2.4 ควรศึกษาปัญหาในกลุ่มประชากรที่มีความพิการด้านอื่น ๆ บ้าง เช่น คนพิการทางการเรียนรู้ คนพิการทางสายตา เพื่อทราบถึงปัญหาอุปสรรคในการสื่อสารระหว่างคนพิการ

5.3 บทสรุป

การออกแบบแอนิเมชัน เพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้ใส่ใจต่อคนพิการทางการได้ยิน โดยเน้นขจัดอุปสรรคจากภายนอกและแก้ไขความเสียเปรียบทางสังคมของคนพิการในด้านต่าง ๆ สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับข้อคิดและเกิดความตระหนักของการอยู่ร่วมกันของคนทุกเพศทุกวัย คนปกติและคนที่มีความบกพร่องหรือพิการในด้านต่าง ๆ ควรจะได้รับสิทธิพื้นฐานของการมีชีวิต การได้รับการยินยอมจากสังคม การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ดังหลักธรรมพุทธศาสนา สังคหวัตถุ 4 ซึ่งหมายถึง เครื่องมือ หรือหลักธรรม 4 ประการ ที่ช่วยประสานคนหมู่มากให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เป็นเครื่องช่วยขจัดความขัดแย้งที่เกิดขึ้นทำให้คนอยู่ร่วมกันด้วยความรัก สามารถนำไปใช้ได้ตั้งแต่ระดับครอบครัวจนถึงระดับสังคม เป็นธรรมที่ก่อให้เกิดความผาสุกในบ้านเมือง และประเทศชาตินั่นเอง

ซึ่งการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ” เรื่องนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์ของงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า การวางเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละครและฉาก การเขียน Storyboard การผลิตและการตัดต่อ เป็นสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างได้ให้ความสนใจ และอยากติดตามในเรื่องอื่น ๆ ที่สามารถพบได้ในสังคมโดยเฉพาะในกลุ่มคนที่ด้อยโอกาส กลุ่มคนที่มีความพิการหรือบกพร่องในด้านต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาและปรับปรุงพัฒนาผลงานให้หลากหลายและดียิ่ง ๆ ขึ้นไป

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บรรณานุกรม

เฉลิมวุฒิ สุตโท. (2561). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หนูเมืองกับหนูนา. *วารสารโครงงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*, *2*(1), 1. สืบค้นจาก https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/article/view/152751/111403

จันทมา ช่างสลัก. (ม.ป.ป.) *4 เคล็ดลับจิตวิทยา เสริมภูมิคุ้มกันทางใจต่อการกลั่นแกล้ง (Bully)*. สืบค้นจาก https://www.istrong.co/single-post/4-psychology-tricks-boosting-mental-immunity-against-bullying

ชุมพล จันทร์ฉลอง. (2557). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักษ์ผืนป่าผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์. *วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, *8*(2), 93-103. สืบค้นจาก https://journal.mcru.ac.th/cgi-bin/koha/opac-detail.pl? biblionumber

ดารณี สุวพันธ์, บุษกร โลหารชุน, ยิ่งสุมาลย์ เจาะจิตต์, วิชนี ธงทอง, พรสวรรค์ โพธิ์สว่าง, สาริณี แก้วสว่าง และศุลีพันธุ์ โสลันดา. (ม.ป.ป.). ระบบการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการทางกายและการเคลื่อนไหว (Rehabilitation System for People with Disabilities). *การแพทย์ไทย 2554-2557 First Edition,* 11-1. สืบค้นจาก https://www.hiso.or.th/hiso/picture/reportHealth/report/report8_12.pdf

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). *เทคโนโลยีมัลติมีเดีย*. กรุงเทพฯ: เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.

ทักษิณา กล่อมเกลี้ยง. (2553). *การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนิเมชันภาษามือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน* (Master's thesis). สืบค้นจาก สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.).

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา บัณฑิตวิทยาลัย. (2563) *ความพึงพอใจของผู้รับบริการในเขตเทศบาลสมุทรปราการ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ประจำปีงบประมาณ 2563*. สืบค้นจาก https://www.samutprakancity.go.th/uploads/files/original/รายงานผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้รับบริการ%20%20ปีงบประมาณ%202563.pdf

มีนา อ่องบางน้อย. (2563). *คุณค่าตราสินค้า ความไว้วางใจ และความพึงพอใจที่มีผลต่อความภักดีต่อตราสินค้า CAT CDMA (แคท ซีดีเอ็มเอ)* (Master's thesis). สืบค้นจาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Mark/Meena_O.pdf

ราชกิจจานุเบกษา. (2550). *พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ.2550*. เล่ม 124 ตอนที่ 61 ก หน้า 8 ประกาศใช้ 27 กันยายน 2550.

บรรณานุกรม (ต่อ)

ราชกิจจานุเบกษา. (2552). *ประกาศกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เรื่อง ประเภทและหลักเกณฑ์ความพิการ*. เล่ม 126 ตอนพิเศษ 77 ง หน้า 2 ประกาศใช้ 29 พฤษภาคม 2552.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: บริษัทนานมีบุ๊คส์ จำกัด.

วัณเพ็ญ บุญประกอบ และพนม เกตุมาน. (2561). *จิตวิทยาพัฒนาการเด็กและวัยรุ่น ออนไลน์*. สืบค้นจาก https://pubhtml5.com/orxdf/rexo/

ไวยวุฒิ วุฒิอรรถสาร. (2549). *การศึกษาคำบรรยายที่เหมาะสมสำหรับการรับรู้ภาพยนตร์ของคนหูหนวก* (Master's thesis). สืบค้นจาก ศูนย์ข้อมูลการวิจัย Digital "วช.".

ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสสร นิยมธรรม. (2541). *พัฒนาการทางภาษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สายทิพย์ ปิ่นเจริญ. (2558). *ปัญหาอุปสรรคในการสื่อสารระหว่างคนพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมายกับพนักงานสอบสวน : กรณีศึกษาสถานีตำรวจในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร* (Master's thesis). สืบค้นจาก https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2015/TU_2015_5705032224_4016_2971.pdf

สนั่น สระแก้ว, และปรัชญา เฉลิมวัฒน์. (2554). *แอนิเมชัน*. ในสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม 36 เรื่องที่ 7 (น.235-242).

อมีนา ฉายสุวรรณ. (2561). การพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักษ์พลังงานผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 8*(3), 59-70. สืบค้นจาก https://dokumen.tips/download/link/aaaaaaaaaaaaaaaaoeaaaaaaaaaa-2-acadvruacthjournaljournal

Huk, T., and Floto, C. (2003). *Computer- Animations In Education. The Impact Of Graphical Quality (3D / 2D) And Signals.* Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/237241094_Computer-Animations_In_Education_The_Impact_Of_Graphical_Quality_3D_2D_And_Signals

Jairak, K. (2020). The creation of animation to reflect culture issue of green purchasing. *Journal of Fine Arts, 11*(1), 185-214.

Kotler,P. (2003). *Marketing management.* New Jersey : Prentice Hall Inc.

บรรณานุกรม (ต่อ)

Munday, R. (2017). *Seoro Oh's 4-minute graduation film afternoon class takes a simple concept and inventively transforms it into ahugely relatable and entertaining short*. Retrieved May 17, 2020 from https://www.shortoftheweek.com/2017/05/02/afternoon-class/

Shelly, M.W. (1975). *Responding to Change*. Pensylvania : Dowen Hutchinson and Rose, Inc

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

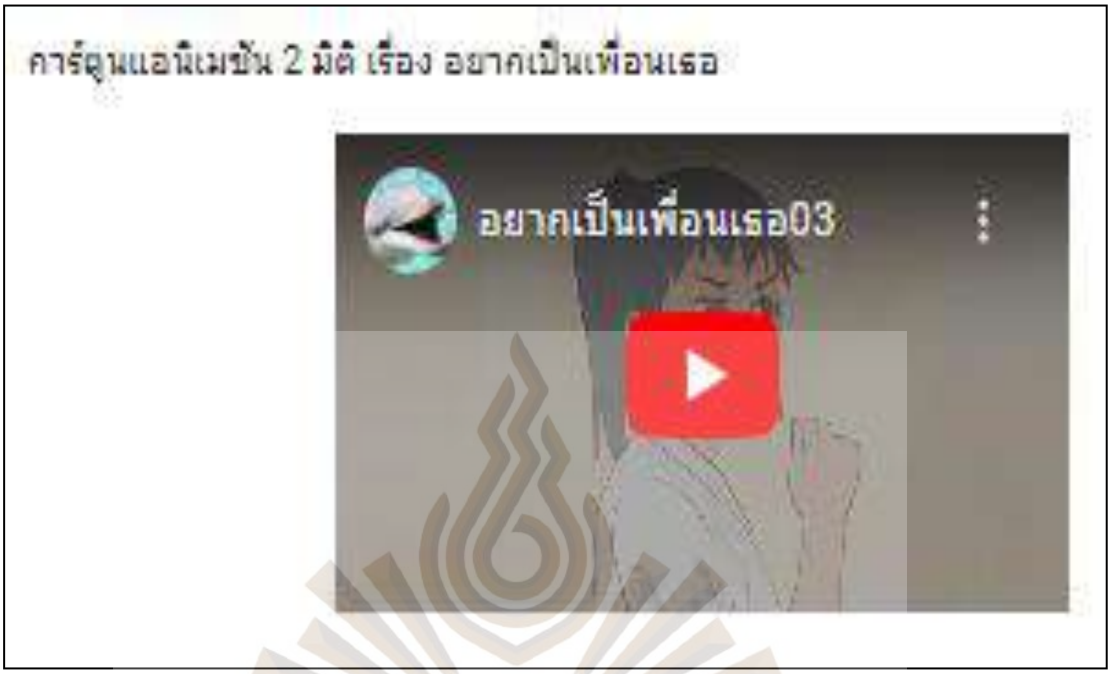
ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาคผนวก ก

แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ”

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



การ์ตูนแอนิเมชัน

คิวอาร์โค้ดสำหรับการรับชม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาคผนวก ข

แบบประเมินความพึงพอใจจากการชมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ”

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แบบประเมินความพึงพอใจ"การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ
เรื่อง “อยากเป็นเพื่อนเธอ”

....

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ของนักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าคำตอบที่ท่านเลือก

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่น ๆ

2. อายุ ☐ 11 ปี ☐ 12 ปี ☐ 13 ปี ☐ มากกว่า 13 ปี

***รับชมวิดิโอ** การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อยากเป็นเพื่อนเธอ แล้วประเมินความ**พึงพอใจ**

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็น

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ เพื่อระบุระดับความพึงพอใจของท่านที่มีต่อการรับชมแอนิเมชัน เรื่อง "อยากเป็นเพื่อนเธอ" ในหัวข้อต่อไปนี้

ประเด็นคำถาม	ความพึงพอใจ				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านเนื้อหาและประโยชน์	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
1. การนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันมีความน่าสนใจ สวยงาม					
2. สามารถสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของคนพิการทางการได้ยินในการเข้าสังคมได้ดี					
3. ให้ข้อคิดและสร้างความตระหนักเกี่ยวกับคนพิการทางการได้ยิน					
4. เป็นประโยชน์ต่อสังคม					
ด้านเทคนิคการออกแบบ					
1. การออกแบบฉากและตัวละครมีความสวยงาม					
2. รูปแบบการนำเสนอมีความเรียบง่าย สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศ ทุกวัย					
3. เนื้อหามีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง เข้าใจง่าย เหมาะสม					
4. ความยาวของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม ไม่สั้น ไม่ยาวจนเกินไป					
5. เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับฉาก ไม่เสียงดังหรือเบาจนเกินไป					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

……………………………………………………………………………………………..

……………………………………………………………………………………………..

ขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

นายปรานต์ เขื่อนแก้ว ผู้วิจัย

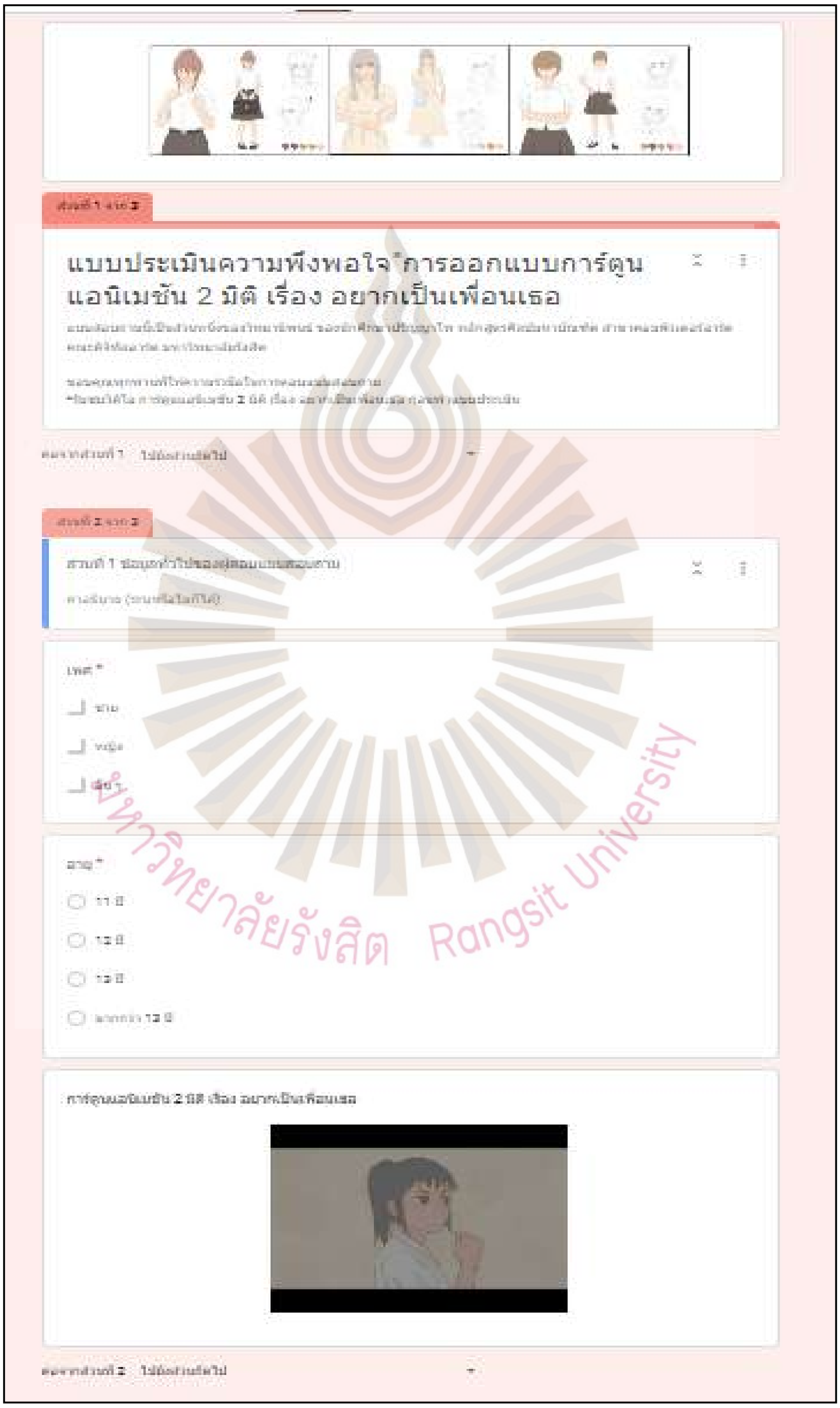
มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแบบสอบถามออนไลน์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แบบสอบถามออนไลน์ที่สร้างจากเว็บไซต์ Google Form



มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ส่วนที่ 3 จาก 3

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็น

โปรดระบุระดับความพึงพอใจของท่านที่มีต่อการรับชม"การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยากเป็นเพื่อนเธอในหัวข้อต่อไปนี้"

ด้านเนื้อหาและประโยชน์ *

	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.การนำเสนอเนื้...	○	○	○	○	○
2.สามารถสะท้อ...	○	○	○	○	○
3.ให้ข้อคิดและส...	○	○	○	○	○
4. เป็นประโยชน์...	○	○	○	○	○

ด้านเทคนิคการออกแบบ *

	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.การออกแบบฉ...	○	○	○	○	○
2. รูปแบบการนำ...	○	○	○	○	○
3. เนื้อหามีความ...	○	○	○	○	○
4. ความยาวของ...	○	○	○	○	○
5. เสียงดนตรีปร...	○	○	○	○	○

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ปรานต์ เขื่อนแก้ว
วัน เดือน ปีเกิด	1 ตุลาคม 2539
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่ ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่ ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสื่อสาร-ออกแบบมัลติมีเดีย , 2562 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต , 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	275/77 หมู่ 4 ตำบลสันผักหวาน อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ 50230
สถานที่ทำงาน	บริษัท โตโยต้า อินทนนท์ จำกัด 168 หมู่ 6 ถนนสันกำแพงสายใหม่ ตำบลไชยสถาน อำเภอ สารภี จังหวัดเชียงใหม่ 50140
ตำแหน่งปัจจุบัน	Event organizing staff

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University