



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์
สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566



**TWO DIMENSION ANIMATION DESIGN ABOUT POST-TRAUMATIC
STRESS DISORDER AMONG VETERANS**

**BY
MONGKOL KOSAYATANON**

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

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2023**

วิทยานิพนธ์เรื่อง
การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์
สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก

โดย
มงคล โกษยตานนท์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566

ศ.กมล เผ่าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการ

ศ.วัฒน์ จูฑะวิภาค
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ. ดร.เสด็จศักดิ์ เพ็ชรประสาน)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
18 มิถุนายน 2567

Thesis entitled

**TWO DIMENSION ANIMATION DESIGN ABOUT POST-TRAUMATIC STRESS
DISORDER AMONG VETERANS**

by

MONGKOL KOSAYATANON

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

Assoc. Prof. Panpen Chaipreecha
Member

Prof. Wattana Chudhavipata
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 18, 2024

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ทำการศึกษาค้นคว้าและผลิตผลงานแอนิเมชัน ให้สำเร็จลุล่วงได้เป็น อย่างสมบูรณ์ จากการได้รับความอนุเคราะห์และความกรุณา จาก ศาสตราจารย์ วัฒนะ จูฑะวิภาต อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแนะนำเป็นอย่างดีมาตลอดการทำงาน รอง ศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตราภรณ์ อาจารย์ผู้สอนงานเขียนวิจัย ที่ให้คำแนะนำการเขียน งานวิจัย และแนะนำปรึกษาเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับวิจัยฉบับนี้ และ รองศาสตราจารย์ ชัยพร พานิชรุทติ วงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาทางเทคนิคในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน ตั้งแต่ขั้นตอนการทำงาน ออกแบบ ไปจนถึงการแก้ไขปัญหาต่างๆ

ขอขอบคุณครุอาจารย์ ที่ให้คำแนะนำและถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ ซึ่งสามารถนำมา สร้างแรงผลักดันและการนำมาประยุกต์ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้

ขอขอบคุณครอบครัว ที่คอยสนับสนุนการศึกษาแก่ผู้วิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนในหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่ให้ ความช่วยเหลือด้านต่างๆ ทั้งประสบการณ์การทำงาน ความช่วยเหลือต่างๆ รวมไปถึงให้คำแนะนำ ในด้านการเรียน และการใช้ชีวิต มาเป็นแรงผลักดันและเป็นกำลังใจในการทำวิจัยฉบับนี้

สุดท้ายต้องขอขอบพระคุณอย่างยิ่งกับทุกคน หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต สำหรับคำปรึกษาทางเทคนิคบางประการ และความช่วยเหลือ และให้กำลังใจวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ในที่สุด

มงคล โกสยตานนท์
ผู้วิจัย

6507921 : มงคล โกสยตานนท์
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์
 สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ศ.วัฒนะ จุฑะวิภาค

บทคัดย่อ

งานวิจัย เรื่องโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของทหารผ่านศึกที่ได้รับบาดเจ็บสูญเสียร่างกายและจิตใจในขณะที่ปฏิบัติหน้าที่อยู่ แต่ยังคงมีชีวิตอยู่แต่ก็ไม่สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้เหมือนผู้คนปกติ เพื่อให้ผู้ชมนั้นเกิดความตระหนัก เข้าใจและเห็นใจ ต่อทหารและประชาชนที่ได้รับผลกระทบจากสงครามความรุนแรงที่เกิดขึ้น โดยเนื้อหานำเสนอเรื่องราวเหตุการณ์ของทหารผ่านศึกที่ได้ผ่านถึงเหตุการณ์ในอดีตของตนเองในขณะที่ปฏิบัติหน้าที่อยู่ แล้วเกิดเหตุการณ์สะเทือนขวัญขึ้นทำให้สูญเสียเพื่อนร่วมรบและเมืองที่เขาอาศัยอยู่ในพริบตา ทหารคนนี้เป็นผู้รอดชีวิตจากเหตุการณ์ และเป็นผู้ปวดคิดเคียดที่สูญเสียร่างกายและจิตใจ ได้รับการช่วยเหลือ ในการใช้ชีวิตให้อยู่ต่อไป

จากผลลัพธ์ความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก โดยบุคคลทั่วไปและผู้มีความสนใจในงานแอนิเมชันจำนวน 40 คน ได้พบว่า ผู้ชมสามารถเข้าถึงบริบทของตัวละครและเข้าใจถึงเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึง ผลกระทบผลเสีย ของสงครามที่มีต่อผู้คนได้ ได้เป็นอย่างดี และความสนใจด้านการออกแบบ ตัวละคร และฉาก ที่มีความเหมาะสม จึงสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ให้ผู้รับชมได้เข้าถึงความคิดในจิตใจของทหารในบริบทนี้อีกด้วย

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 51 หน้า)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ , โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ

6507921 : Mongkol Kosayatanon
 Thesis Title : Two Dimension Animation Design about Post-Traumatic Stress Disorder among Veterans
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Prof. Wattana Chudhavigata

Abstract

This research focuses on post-traumatic stress disorder among veterans with the objective of studying and designing 2D animation media to convey the stories of veterans who were injured and lost their bodies and minds while on duty. They are still alive but cannot live their daily lives like normal people. The content presents the story of a veteran who dreamed of his own past events while on active duty. Then, a shocking event occurred, causing the loss of his fellow warriors and the city where he lived in the blink of an eye. This soldier is a survivor and a bedridden patient who has lost his body and mind, receiving help to prolong his life.

From the results of satisfaction with the 2D animation on post-traumatic stress disorder among veterans, collected from 40 individuals in general and those interested in animation, it was found that viewers were able to access the context of the characters and understand the content depicting the effects and disadvantages of war on people very well, while the design of the characters and scenes that are appropriate can help to convey experiences to the viewers and allow them to access the thoughts in the minds of soldiers in this context as well.

(Total 51 pages)

Keywords: 2D Animation, Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)

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 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.6 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2	
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แอนิเมชัน	5
2.2 โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ	6
2.3 สถิติศาสตร์	7
2.4 สื่อทางจิตวิทยา	7
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.6 กรณีศึกษา	9
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	12
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)	12

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	26
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)	30
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	30
3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล	31
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล	33
บทที่ 4 ผลการวิจัย	34
4.1 ผลการผลิตแอนิเมชัน	34
4.2 ผลการประเมินจากแบบสำรวจสอบถาม	45
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	47
5.1 สรุปผลการวิจัย	47
5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	48
บรรณานุกรม	49
ประวัติผู้วิจัย	51

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวม	31
3.2	เกณฑ์ค่าเฉลี่ยคะแนนใช้ในการแปลผล	33
3.3	เกณฑ์ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานใช้ในการแปลผล	33
4.1	ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One	36
4.2	วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	45
4.3	วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้านเนื้อหา	46



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิด	3
2.1	หนังสือแอนิเมชัน R.A.S (2023)	9
2.2	หนังสือแอนิเมชัน R.A.S (2023)	10
2.3	หนังสือแอนิเมชัน R.A.S (2023)	10
2.4	แอนิเมชัน Call me Zero (2020)	11
2.5	แอนิเมชัน Call me Zero (2020)	11
3.1	ตัวละครหลักและตัวละครสมทบภายในเรื่อง	14
3.2	ฉากพื้นแดนแห่งแสง	14
3.3	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 1	15
3.4	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 2	16
3.5	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 3	17
3.6	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 4	18
3.7	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 5	19
3.8	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 6	20
3.9	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 7	21
3.10	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 8	22
3.11	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 9	23
3.12	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 10	24
3.13	บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 11	25
3.14	การปรับความพืดงานให้คมชัด	26
3.15	การแบ่ง เลเยอร์ (Layer)	27
3.16	จัดเวลาเฟรม (Frame)	28
3.17	ตัวละครที่จะใช้ในการทำแอนิเมชัน	28
3.18	การจัดวางเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน	29
3.19	รวมไฟล์ทั้งหมดมาจัดเรียง	29

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์คือสิ่งมีชีวิตที่มี อารมณ์ ความคิดและความรู้สึกต่างๆ ในการแสดงออกมาในรูปแบบต่างๆ ทั้งภาษากาย ภาษาคำพูด เพื่อเป็นการสื่อสารให้ทั้งสองฝ่ายนั้นเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อออกมา หากการสื่อสารบางอย่างนั้นมีผลกระทบต่ออีกฝ่ายไม่ว่าจะเป็น ความคิด ความเชื่อ และวัฒนธรรม ของตนเองเป็นที่ตั้ง แล้วลดทอน ดูถูก ดูหมิ่น แก่งกลุ่มอื่น ทำให้อีกฝ่ายเกิดความเสียหาย ความไม่พอใจ สิ่งนั้นก็กลายเป็นจนวนจุดเริ่มต้นของความขัดแย้ง การจวนจวนไฟไหม้ มีไฟลามทุ่ง กล่าวคือ เมื่อความเสียหายจากการสื่อสารนั้นไม่สามารถควบคุมได้ การกระทำจะเป็นสิ่งถัดไป ที่ความรุนแรงทางกายจะก่อขึ้น เมื่อความรุนแรงทางกายเกิดขึ้น การสูญเสียชีวิตจะเกิดขึ้นจากการทะเลาะด้วยวาจาของกลุ่มคน ผู้ความรุนแรงทางกายของเหล่ามวลชน ผู้ความขัดแย้งที่ประชาชนได้รับผลกระทบ นำไปสู่สงครามที่สูญเสียทั้งชีวิต บาดเจ็บทั้งทางกายและใจ เสียเวลา และทรัพยากร เพียงเพราะความขัดแย้งทางผลประโยชน์ของฝ่ายตนเอง

สงครามไม่เคยก่อให้เกิดเรื่องดีใดๆ โดยเฉพาะ ทหารภาคพื้นดินที่เป็นแนวหน้าในการปฏิบัติหน้าที่ให้แก่ฝ่ายของตนเอง ที่ต้องเผชิญหน้าถึงการสูญเสียที่มีอาจจะรู้ได้ว่าจะเกิดขึ้นเมื่อใด ทั้งการจลาจลจากรอบครัวสถานที่พักพิงทางกายและจิตใจ ทั้งเพื่อนร่วมรบที่อยู่เคียงบ่าเคียงไหล่ตลอดการประจำการ ทั้งประชาชนทั่วไปที่อยู่ข้างหลัง ทหารแนวหน้าภาคพื้นดินทำหน้าที่ในการปกป้องประเทศจากภัยอันตรายต่างๆ เมื่อมีเหตุการณ์คาดไม่ถึง เช่น ถูกศัตรูบุกหรือทำการลอบโจมตี ทำให้เกิดการสูญเสียทั้งเพื่อนร่วมรบ ประชาชนบริสุทธิ์ และสถานที่พักทางกายและใจ ทำให้เหตุการณ์เหล่านั้นนั้นเป็นความกลัวที่หลอกหลอนแก่ผู้คนทีรอดชีวิตจากเหตุการณ์รุนแรงเหล่านั้น จนไม่สามารถใช้ชีวิตให้เป็นปกติเหมือนผู้คนปกติคนอื่นๆ ได้ สิ่งเหล่านี้จะจำฝังใจไปตลอดชีวิต อาการนี้เรียกว่า โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ (Post-Traumatic Stress Disorder)

โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์ สะเทือนขวัญ (Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)) คืออาการที่เกิดขึ้นภายหลังจากมี เหตุการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ (Traumatic Event) เช่น ความรู้สึกมีนชา คิดคำนึงถึงประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นซ้ำไปซ้ำมา การเกิดสภาวะตื่นตัวอยู่ตลอด ทำให้เห็นเหตุการณ์ทั้งกลางวันและกลางคืนไม่ว่าจะนอนหลับหรือตื่นนอน ก็เกิดอาการนี้

เพราะเหตุการณ์ที่ประสบนั้นไม่สามารถที่จะรับกับมันได้จนทำให้ไม่สามารถมีชีวิตปกติเหมือนคนทั่วไปได้ (บุญพร้อม เศรษฐธาณนท์, 2542)

ผู้วิจัยได้รับข่าวสารจากสื่อต่างๆ เกี่ยวกับสงครามที่กำลังเกิดขึ้นในขณะนี้ ที่เริ่มมีจำนวนมากขึ้น ไม่ว่าจะในประเทศ ประเทศเพื่อนบ้าน และต่างประเทศ และได้เห็นการถ่ายทอดข่าว ก่อนเกิดสงครามของประเทศนั้นๆ ซึ่งต่างคนดูเหมือนไม่ได้ทุกข์ร้อนอะไร เหมือนสงครามแค่ช่วงเดียวก็จะจบ โดยไม่ได้คำนึงผลที่ตามมาหลังจากนั้น การได้เห็นภาพเด็กถือปืนซ้อมรบ เป็นความรู้สึกที่เข้าถึงจิตใจ ผู้วิจัยมาก เพราะในประวัติศาสตร์สงครามโลก ก็มีเด็กที่อยู่ในสงครามไปออกรบด้วยเหมือนกัน การเสียชีวิตจำนวนมากในครั้งอดีต ก็อาจจะเกิดขึ้นได้ในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะผู้รอดจากสงครามแล้วสูญเสียร่างกายและจิตใจ เป็นสิ่งที่ทรมานที่สุด และไม่สามารถหนีพ้นจากการลืมเลือนได้ อดีตจะกลับมายังปัจจุบัน ซ้ำไปซ้ำมา トラบไตที่ผู้นำยังมีอำนาจ การเดินทางจะสู่ไปที่จุดใด

โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ คือ โรคที่ผู้วิจัยสนใจ เพราะ ต่างคนต่างก็มีอาการนี้แต่จะมีความหนักเบาไม่เท่ากัน แต่ว่าความรุนแรงของโรคนี้ คือการกระทบรุนแรง เช่น ถูกทารุณจนเกือบเสียชีวิตแล้วรอดมาได้ แต่ก็ต้องมาเผชิญหน้ากับสังคม ที่ไม่สามารถรู้ถึงจิตใจของมนุษย์ได้ว่า ควรเชื่อมนุษย์คนไหนมากที่สุด การสูญเสียที่เกิดขึ้นทันที โดยคาดไม่ถึง เป็นสิ่งที่ทรมานกับผู้คนมาก การพูดคุยกับคนที่มีความสัมพันธ์ร่วมกัน แล้วสูญเสียไปทันใดนั้น จิตใจจะเริ่มตั้งคำถามกับตนเองว่า ตัวเรานั้นได้พลาดสิ่งต่างๆ ที่อยากทำในชีวิตกับพวกเขาที่ลาจากไป และผู้ที่เป็นเหยื่อจากสงคราม ความทรมานของพวกเขาคือ การสูญเสียทุกอย่าง ไม่ว่าจะชีวิต จิตใจ ที่อยู่อาศัย ต่อให้รอดชีวิตไปได้แล้วเหลืออะไรในชีวิต จะก้าวต่อ หรือหันหลัง และจมอยู่กับอดีต หรือไม่สามารถเห็นอนาคตและไม่สามารถจมกับอดีต คนเหล่านี้ควรได้รับการสนับสนุน ช่วยเหลือจากผู้คนประชาชน ที่มีความเมตตา เหยื่อสงคราม ควรได้รับการดูแลอย่างดี แม้เขาจะเสียไปทุกอย่าง ประชาชนอย่างเราก็ควรช่วยเหลือ พวกเขาด้วยเช่นกัน

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) เป็นศิลปะในการสร้างการเคลื่อนไหวในพื้นที่ 2 มิติ ซึ่งรวมถึงตัวละคร, สิ่งมีชีวิต, เอฟเฟกต์ และภาพพื้นหลัง การเคลื่อนไหวที่เห็นนั้นถูกสร้างขึ้นเมื่อนำภาพวาดแต่ละภาพที่ถูกจัดลำดับเข้าด้วยกันเวลาทำการเล่นหรือการเปลี่ยนไปภาพถัดไป ทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวตามการจัดเรียงตามลำดับที่ได้จัดเรียงไว้แล้ว (Stefyn, 2022) แสดงเรื่องราวผ่านตัวละคร และ เหตุการณ์ที่สามารถเข้าถึงประสบการณ์ของเหตุการณ์ได้ ผู้ชมทั่วไปสามารถรับชมได้ด้วยเนื้อหาที่ไม่จริงจังกังเกินไป และเข้าใจได้อย่างง่ายดาย เช่น แอนิเมชัน เรื่อง อาร์.เอ.เอส (R.A.S) โดย ลูคัส เดิร์คไฮม์ (Lucas Durkheim) ที่ให้แรงบันดาลใจแก่ผู้วิจัย ในด้านงานออกแบบและเนื้อหา ซึ่งแอนิเมชันนี้แม้จะขยับน้อยแต่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างกระทบจิตใจของผู้วิจัยมาก จึงเป็นแรงบันดาลใจในการนำเสนอผลงานวิจัยฉบับนี้

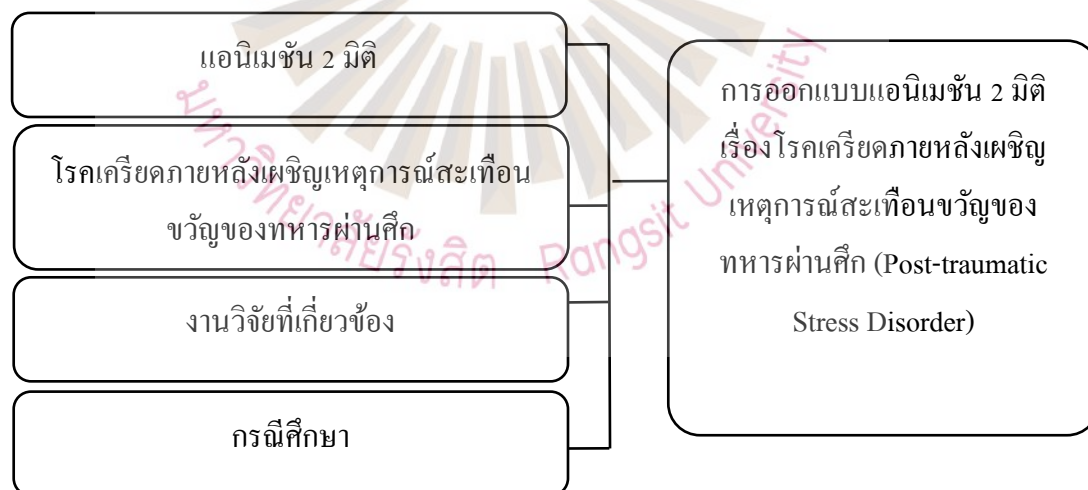
โดยสรุปผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาศิลปะแอนิเมชัน 2 มิติ ในการนำเสนอ เพื่อเล่าถึงมุมมองของทหารผ่านศึกที่พบกับเหตุการณ์ที่ไม่สามารถควบคุมได้มานำเสนอ เพื่อให้ผู้ชมเห็นใจทหารผ่านศึกที่พยายามจะกลับมาใช้ชีวิตประจำวันอย่างปกติแต่ไม่สามารถทำได้ และต่อต้านต่อสงครามที่ไม่ก่อให้เกิดผลดีต่อจิตใจของผู้คน

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ (Post-traumatic Stress Disorder)

1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อแสดงให้เห็นถึงผลเสียจากสงคราม และผลเสียที่เหยื่อจากสงครามได้รับ และจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้คนนั้นเกิด โรคความเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3.45 นาที

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างผู้สนใจงานแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 30 คน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับ วิธีการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ ที่สามารถแสดงถึงความรู้สึกของทหารผ่านศึกที่เกิดอาการความเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ

1.5.2 ต้องการให้ความรู้ ความเข้าใจกับผู้ที่สนใจเกี่ยวกับ ผู้เผชิญอาการ โรคความเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ เพื่อให้เห็นถึงต้นเหตุของการเกิดโรค และรู้วิธีการรับมือและให้ความช่วยเหลือผู้อื่นที่เป็น โรคความเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ

1.6 นิยามศัพท์

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) คือ ศิลปะในการสร้างการเคลื่อนไหวในพื้นที่ 2 มิติ ซึ่งรวมถึงตัวละคร, สิ่งมีชีวิต, เอฟเฟกต์ และภาพพื้นหลัง การเคลื่อนไหวที่เห็นนั้นถูกสร้างขึ้นเมื่อนำภาพวาดแต่ละภาพที่ถูกจัดลำดับเข้าด้วยกันเวลาทำการเล่นหรือการเปลี่ยนไปภาพถัดไป ทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวตามการจัดเรียงตามลำดับที่ได้จัดเรียงไว้แล้ว

โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ (Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)) คือ อาการที่เกิดขึ้นภายหลังจากมี เหตุการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ ทำให้เกิดความรู้สึก มีนชา คิดคำนึงถึงประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นซ้ำไปซ้ำมา การเกิดสภาวะตื่นตัวอยู่ตลอด ทำให้เห็น เหตุการณ์ที่ถูกทำร้ายในอดีต ทั้งกลางวันและกลางคืนไม่ว่าจะนอนหลับหรือตื่นนอน ทำให้ร่างกาย และจิตใจนั้นไม่สามารถมีชีวิตที่ปกติเหมือนคนทั่วไปได้

สัญศาสตร์ (Semiotic) คือ ศาสตร์ที่อธิบายถึงการเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยน รวมทั้งการเชื่อมโยงโทรมตลอดจนการสูญสลายของสัญญาณหนึ่ง ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผน และมีระบบระเบียบ เช่น ภาษา รหัส สัญญาณ เครื่องหมาย ภาพ ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น มาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบทและในบริบทหนึ่งๆ ก็ได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก” ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 แอนิเมชัน
- 2.2 โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ
- 2.3 สัญศาสตร์
- 2.4 สื่อทางจิตวิทยา
- 2.5 การวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.1 แอนิเมชัน

2.1.1 ความหมายของแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง “การสร้างภาพเคลื่อนไหว” ด้วยการนำภาพนิ่งที่มีการเรียงลำดับการเคลื่อนไหวของตัวละคร ฉาก บรรยากาศ จำนวนหลายภาพ แล้วนำมาแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาได้เห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวของภาพนิ่งที่เรียงลำดับไว้ทั้งหมดในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่แสดงอย่างต่อเนื่อง จอประสาทตา (Retina) จะรักษาภาพไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาที่ภาพเคลื่อนไหวอยู่ในช่วงดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน (ฉัษฐา ชนาวรานนท์ ,2562)

2.1.2 ความหมายของแอนิเมชัน 2 มิติ

แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นศิลปะในการสร้างการเคลื่อนไหวในพื้นที่ 2 มิติ ซึ่งรวมถึงตัวละคร, สิ่งมีชีวิต, เอฟเฟกต์ และภาพพื้นหลัง การเคลื่อนไหวที่เห็นนั้นถูกสร้างขึ้นเมื่อนำภาพวาดแต่ละภาพ

ที่ถูกจัดลำดับเข้าด้วยกัน เวลาทำการเล่นหรือการเปลี่ยนไปภาพถัดไป ทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวตามการจัดเรียงตามลำดับที่ได้จัดเรียงไว้แล้ว

แอนิเมชันในหนึ่งวินาทีสามารถมีภาพวาดที่ไม่ซ้ำกันได้มากถึง 24 ภาพวาดต่อหนึ่งวินาที (Frame per Second) (24 fps) และเพื่อช่วยให้ผู้วาดประหยัดเวลา และ ต้นทุนในการผลิต แอนิเมชันสามารถลดเวลาด้วยวิธีการวาดภาพทุกๆ 2 เฟรมต่อวินาที (Frame per Second) 12 ภาพวาดต่อหนึ่งวินาที (12 fps) และยังสามารถทำให้แอนิเมชัน 2 มิติ มีรูปลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ (Stefyn, 2022)

2.2 โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ

โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ อาการที่เกิดขึ้นภายหลังจากมี เหตุการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ (Traumatic Event) ได้แก่

ความรู้สึกมีนชา คิดคำนึงถึงประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นซ้ำไปซ้ำมา มีสภาวะตื่นตัวเพิ่มขึ้น (Increase Autonomic Arousal) เหตุการณ์ที่ได้ประสบ ได้รับนั้นทำให้เกิดความเจ็บปวดที่ทิ่มแทงสะสม จนทำให้ฝันถึงเหตุการณ์ทั้งในเวลากลางวันหรือฝันร้ายในเวลากลางคืน

ความรู้สึกงุนงง หรืออารมณ์เฉยชา อาจแสดงอารมณ์ออกไปในรูปแบบไม่ตอบสนองต่อโลกภายนอก ขาดอารมณ์ร่วมกับบุคคลอื่น เบื่อหน่ายในกิจกรรมประจำ และไม่สามารถแสดงอารมณ์ต่างๆ ได้

การสภาวะตื่นตัวที่มากเกินไป (Excessive Autonomic Arousal) การตอบสนองมีลักษณะตื่นตระหนกมากเกินไป สมาธิไม่ดี การนอนหลับผิดปกติ ผู้ป่วยที่ถูกข่มขืนหรือถูกทำร้ายอาจมีอาการกลัวที่จะออกไปข้างนอกคนเดียวโดยไม่มีกำหนดเวลา สถานการณ์ต่างๆ ที่อาจก่อให้เกิดเหตุการณ์นั้น จะถูกหลีกเลี่ยงอย่างเป็นระบบ (บุญพร้อม เศษฐรัตนันท์, 2542)

2.2.1 โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก พบว่า ทหารที่ปฏิบัติภารกิจ ณ พื้นที่การรบ นอกจากจะมีปัญหาเรื่องการบาดเจ็บและการเสียชีวิตแล้ว ทหารบางรายอาจมีปัญหาด้านสภาพจิตใจที่เป็นผลกระทบมาจากสงครามที่เรียกว่า ความเครียดทางจิตใจเนื่องจากการรบ (Combat Stress หรือ Combat Exhaustion หรือ Battle Fatigue) ซึ่งเริ่มเป็นที่รู้จักตั้งแต่สมัยสงครามโลกครั้งที่ 1 โดยเรียกกกลุ่มอาการที่เกิดขึ้นว่า “Shell Shock” อาการต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้แก่ ตามองไม่เห็น หูไม่ได้ยิน พูดไม่ได้ เป็นอัมพาตที่แขนขา ตื่น

ตระหนก มึนงงสับสน เป็นต้น ซึ่งเข้าใจว่าอาการเหล่านี้เกิดจากแรงระเบิดของกระสุนปืนใหญ่ หรือระเบิดที่ทิ้งมาจากเครื่องบินที่ การระเบิดทำให้เกิดความกดดันของอากาศ และมีผลทำให้สมองได้รับการกระทบกระเทือน แต่จะใช้เวลารักษาตัวในโรงพยาบาลนานผิดปกติ และอาการไม่ค่อยดีขึ้น เพราะผู้ป่วยยังไม่อยากออกไปรบใหม่เนื่องจากเป็น โรคทางจิตใจ ที่ได้รับผลกระทบมาจากสนามรบ (อิสรา รัชกุล, 2564)

2.3 สัญศาสตร์

สัญวิทยาหรือสัญศาสตร์ (Semiology และ Semiotics) เป็นศาสตร์ที่อธิบายถึงการเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยน รวมทั้งการเชื่อมโยงโทรมตลอดจนการสูญสลายของสัญวิทยาหนึ่งๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผนและมีระบบระเบียบ สัญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญญาณ เครื่องหมาย ภาพ ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบทและในบริบทหนึ่งๆ ก็ได้ (นพรุจ ดันทัฬไทย, 2554)

ความหมายของสัญวิทยาจะมีความแตกต่าง และมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามกรอบทางสังคม เช่น วัฒนธรรม และ สังคม ที่แต่ละประเทศและในต่างพื้นที่จะมีสัญวิทยาเป็นของตนเอง ใช้แทนการสื่อความหมายที่ต่างกันออกไป (เอกิง พัฒโนภาย, 2551)

2.4 สีทางจิตวิทยา

สีในทางจิตวิทยา เป็นสิ่งเร้าภายนอกที่สามารถรับรู้ได้ทางตาและทำให้เกิดการตอบสนองต่อระบบประสาทของมนุษย์ สามารถเปลี่ยนอารมณ์ นิสัยและพฤติกรรมของมนุษย์ได้ (ชูพียา เจาะอารง, 2547) โดยสีที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในแอนิเมชัน คือ สีขาว สีเทา สีดำและสีแดง โดยลักษณะและสัญลักษณ์ของสีนั้นได้ก่อให้เกิดความรู้สึก โดยสีที่เลือกมามีความหมายดังนี้

สีแดง คือ สีที่มีอำนาจในการดึงดูดความสนใจมากที่สุด แสดงถึงความก้าวร้าว ความตื่นเต้นเร้าใจ สีแดงเป็นสัญลักษณ์ การเชื่อมโยงถึงพลังอำนาจ ความแข็งแกร่ง และภัยอันตราย สีแดงเป็นสีที่ทำให้กระตุ้นประสาทได้มาก สะดุดตาคนได้ในทันทีที่เห็น และจะเบื่อได้เร็วเช่นกัน

สีขาว สีเทา และสีดำ เรียกว่า “Achromatic” หมายถึง การไม่มีสี ในทางทฤษฎีไม่จัดว่าเป็นสี แต่ก็มีอิทธิพลต่อสภาวะอารมณ์เช่นกัน

สีขาว คือ สีที่สว่าง นุ่มนวล ให้ความรู้สึกในทางบวก สีขาวเป็นสัญลักษณ์ของความสะอาด ความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา และสันติภาพ ส่วนในอีกความหมาย หมายถึง การยอมแพ้หรือการสงบศึก

สีเทา คือ สีที่แสดงถึงการความขุมน รอบคอบ ความสงบเสงี่ยมถ่อมตัว เครื่องขริม การประนีประนอม ส่วนในอีกความหมาย หมายถึง การใช้เหตุผลและไม่ค่อยไว้อะไรง่าย ๆ

สีดำ คือ สีที่แสดงถึงความเคร่งขริม ความมืด ความลึกลับ น่าเกรงกลัว ให้ความรู้สึกเศร้าหมอง สีดำเป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย ความโศกเศร้า และความตาย ส่วนในอีกความหมาย หมายถึง ขาดความมั่นใจ ความหดหู่ และการไม่มีความสุข

การนำสีแดง สีขาว สีเทา และสีดำ มารวมด้วยกัน บรรยากาศของแอนิเมชันที่ผู้วิจัยกำลังทำ จะมีแต่ ความไม่ปกติในความปกติ ซึ่งหมายถึงบรรยากาศ สถานที่ ความทรงจำของตัวละครและเหตุการณ์ เป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน ไม่มีความชัดเจน ความกลัว ความตาย และการยอมแพ้ และการสะดุดตาจากสีแดง แสดงถึง ความรุนแรง และรอยแผลจากความรุนแรงที่ได้รับมา ทำให้เห็นถึงผลเสียที่เหตุการณ์ความรุนแรงของสงครามมีผลต่อบรรยากาศ และตัวละครได้อย่างโหดร้ายทารุณ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยเรื่อง เพศสภาพและความรุนแรงในภาวะสงคราม โดย ฌนททัย วรรณสุด ได้สรุปว่า ความรุนแรงในภาวะสงครามนั้นในทุก ๆ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสงคราม หากปราศจากความรุนแรงเชิงโครงสร้างแล้ว ความรุนแรงที่เกิดขึ้นก็จะไม่สามารถเกิดขึ้นมาได้และทั้งความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงเชิงโครงสร้างจะไม่สามารถมองเป็นเรื่องที่ถูก หรือยอมรับได้หากปราศจากความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมมาเป็นตัวรองรับ เช่น ในกรณีของความรุนแรงทางชาติพันธุ์ ความรุนแรงตรง เช่น การยิงปืน, การแทงด้วยดาบปลายปืน, การฟันคอ และอีกมากมาย หลากหลายวิธี จะไม่สามารถเกิดขึ้นมาได้หากไม่มีความรุนแรงเชิงโครงสร้างด้านสังคมและด้านการทหารมาเป็นตัวกำหนด และความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ไม่อาจจะปราศจากความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมมาเป็นตัวรองรับได้เพราะหากว่าไม่มีแล้วความรุนแรงที่เกิดขึ้นก็จะกลายเป็นเรื่องที่ผิด หรือไม่เป็นที่ยอมรับจากสังคม (ฌนททัย วรรณสุด, 2557)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงสนใจ เรื่อง ผลกระทบจากความรุนแรงในสงครามที่มีต่อ มนุษย์ มาสร้างเป็นเรื่องราวให้เห็นถึงมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบจากสงครามแล้ว

เกิดโรคทางจิตใจ เพราะว่า สงครามเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวที่คนทั่วไปที่ยังไม่ได้รับผลกระทบสงครามยังไม่ได้รับรู้ถึงความรุนแรงที่แท้จริงจากสงคราม และเนื่องด้วยความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับมนุษย์นั้น มีทั้งการสูญเสียร่างกายและจิตใจ ก็จะทำให้เกิดโรคทางจิตใจที่มีผลมาจากการสูญเสียที่เกิดขึ้นต่อหน้า ทำให้การรักษาอาการทางจิตใจมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่รักษาให้หายได้ยาก มีเพียงแค่เวลาและสภาพแวดล้อมเท่านั้นในการรักษา

2.6 กรณีศึกษา

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง อาร์.เอ.เอส (R.A.S) โดย ลูคัส เดิร์คไฮม์ (Lucas Durkheim) ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (Youtube) (BANG BANG - A shot of shorts, 2023) พบว่าการดำเนินเรื่องที่ชวนให้ผู้ชมเริ่มเข้ากับสถานการณ์ว่า ที่นี้ที่ไหน แล้วมีเหตุการณ์อะไรถึงมาอยู่ในสถานที่แบบนี้ ตัวละครกลุ่มนี้คือใคร กำลังทำอะไรอยู่ ทำให้ผู้ชมเริ่มเข้าใจสถานการณ์มากขึ้น เสียงและเอฟเฟกต์นั้น ทำให้เข้าใจถึงภูมิประเทศและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น การไม่มีดนตรีประกอบ คือการทำให้เข้าใจถึงสถานการณ์ประจำวันในเหตุการณ์ว่าความเป็นจริงมันช่างเงียบงัน และอันตรายขนาดไหน ท่ามกลางพื้นที่สงคราม และการเล่าเรื่องช่วงแรกคือการปฏิบัติหน้าที่ประจำวันมันช่างน่าเบื่อและไม่มีอะไรจะทำ ทำแต่การเฝ้ายามประจำตำแหน่งแล้วตอบรายงานไปที่หน่วยอื่นผ่านวิทยุ แล้วความปกติก็หายไปตอนเพื่อนถูกยิงเสียชีวิตกลายเป็นความกดดันจากการปะทะจากฝั่งตรงข้าม ช่วงท้ายคือการเล่าว่าหลังจากเพื่อนเสียชีวิตไปชีวิตประจำวันก็กลับเป็นปกติยกเว้นความปกติที่เคยได้ร่วมคุยและร่วมทำงานด้วยกันและการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไป ทำให้เข้าใจถึงชีวิตที่ปกติและว่างเปล่า

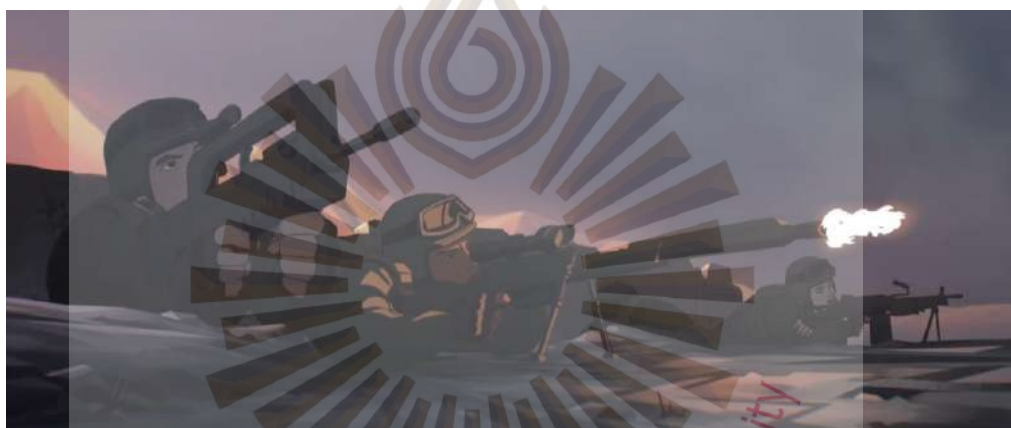


รูปที่ 2.1 หน้าต้นแอนิเมชัน R.A.S (2023)

ที่มา: BANG BANG - A shot of shorts., 2023



รูปที่ 2.2 หนังสือแอนิเมชัน R.A.S (2023)
 ที่มา: BANG BANG - A shot of shorts., 2023



รูปที่ 2.3 หนังสือแอนิเมชัน R.A.S (2023)
 ที่มา: BANG BANG - A shot of shorts., 2023

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง Call me Zero โดย Ubisoft ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (Youtube) พบว่าแอนิเมชันเรื่องนี้มีสไตล์ลายเส้นและสีแนว คอมมิก ตะวันตก ที่ตัวละครแต่ละตัวมี ภาพที่สัดส่วนตรงตามกายมนุษย์บนโลกจริง การใช้สีกับตัวละครที่เรียบง่าย



รูปที่ 2.4 แอนิเมชัน Call me Zero (2020)

ที่มา: Ubisoft, 2020



รูปที่ 2.5 แอนิเมชัน Call me Zero (2020)

ที่มา: Ubisoft, 2020

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก” มีระเบียบวิธีการวิจัย ดังนี้

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

3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก” เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจแก่ทหารผ่านศึกและเหยื่อจากสงครามและความเข้าใจเกี่ยวกับโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ ที่เหยื่อจากสงครามได้รับการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับ การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ และกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องทางด้านเนื้อหา และการถ่ายทำฉาก ที่สามารถนำมาใช้อ้างอิงเพื่อเป็นตัวอย่างในการสร้างภาพฉากที่ต้องการได้ จึงได้นำข้อมูลที่ได้รวบรวม มาดำเนินการในขั้นตอนการผลิตต่อไป

3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)

3.2.1 บทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น

เรื่องราวของผู้ชายคนหนึ่ง ที่นอนอยู่บนเตียงในห้องแล้วเกิดอาการตัวสั่นไปมาเหมือนคนกำลังฝัน แล้วเขาก็ได้ตื่นขึ้นมาพร้อมกับอาการประหลาดใจ แล้วพบว่าตนเองได้กลับมาถึงสมัยตอนที่ยังประจำการเป็นทหารอยู่ที่ชายแดน โจ (ตัวเอก) และ หัวหน้า โดม (ตัวละครสมทบ) ได้พูดคุยเกี่ยวกับ ชีวิตหลังปลดประจำการ และได้ถามผ่านวิทยุไปถึงเพื่อนร่วมรบ ที่กำลังขับรถมารับ แต่ยังไม่ถึง แล้วก็จู่ๆ ก็ได้รับการรายงานจากศูนย์ใหญ่ ว่าถูกโจมตี แล้วเพื่อนร่วมรบที่กำลังขับรถโดนจรวดทำลาย แล้ว โจ ก็เริ่มจำได้ว่า ทั้งหมดคือ อดีตที่เคยเกิดขึ้น แล้วทันใดนั้น โจ ก็เดิน จรวดยิงเข้ามาแต่ จรวดไม่ระเบิด หลังจากสลบแล้วตื่นขึ้นมาพบว่า จรวดอีก 6 ลูก ได้ยิงไปที่ในเมือง แล้วเกิดการระเบิดครั้งใหญ่ รัศมีระเบิดกว้างมาก จนมาถึงโจ แรงระเบิด ได้ทรมานร่างกาย และจิตใจ แล้วหมอกก็ได้ฉีดยาสงบประสาท แล้วพบว่า โจ คือ ผู้รอดชีวิตจากเหตุการณ์สะเทือนขวัญ และสูญเสียร่างกายเป็นจำนวนมาก และจิตใจ ที่สงบลงได้แค่ชั่วคราว เพราะมีโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ (Post-Traumatic Stress Disorder) นั้นทำให้นึกถึงแต่เหตุการณ์สะเทือนขวัญภายในจิตใจ ไม่สามารถหลุดพ้นได้

3.2.2 การสร้างแก่นของเรื่อง

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก” มีแก่นของเรื่อง คือ ผลกระทบจากสงครามความรุนแรง ที่ได้คร่าชีวิตจำนวนมาก ผู้ที่รอดชีวิตจากเหตุการณ์พยายามที่จะมีชีวิตต่างได้รับ โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ โดยทันที จากเหตุการณ์ที่สูญเสียทุกอย่างต่อหน้าทั้งชีวิต ทรัพย์สิน บ้าน ทำให้จิตใจนั้นขุ่นแค้น ส่วนบางคนก็สูญเสียร่างกาย ทำให้ไม่สามารถกลับมาเคลื่อนไหวได้อีก ทำให้ไม่สามารถใช้ชีวิตให้เป็นปกติได้ ผู้วิจัยจัดทำเพื่อให้เข้าใจถึงผู้ได้รับผลกระทบและคอยช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์เมื่อถึงความจำเป็นทันที เพื่อให้มนุษย์มีความช่วยเหลือกันยามลำบาก

3.2.3 การออกแบบตัวละครและฉาก

3.2.3.1 การออกแบบตัวละคร

ตัวละครจะมีชุดเสื้อผ้าชุดเดียวกันทั้งหมด เพื่อบ่งบอกถึง ทหารพวกนี้มาจากประเทศไหนและพื้นที่ภูมิประเทศอย่างไร มีความแตกต่างเพียงอุปกรณ์จำพวกหมวกและหน้ากากตัวละครทั้งหมดในเรื่อง เป็นทหารที่อยู่ในเขตทุ่งหญ้ากว้าง



รูปที่ 3.1 ตัวละครหลักและตัวละครสมทบภายในเรื่อง
ที่มา: ผู้วิจัย

3.2.3.2 ฉากพื้นหลัง (Background)

ฉากในเรื่องอ้างอิงจากสถานที่จริง จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงมาเผยแพร่ปรากฏบนสื่อออนไลน์ เช่น วิดีโอ เหตุการณ์ที่ถ่ายจากกล้องติดตัว จากกล้องที่ถ่ายจากอากาศยานไร้คนขับ และรูปภาพจากสถานที่ที่มีความใกล้เคียง หรือก่อนเกิดเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงทางภูมิศาสตร์ ที่มาจากมนุษย์ โดยฉากนั้นจะนำมาเพื่อใส่พื้นหลังให้แอนิเมชันสามารถรับรู้ถึงสภาพแวดล้อมโดยรอบได้



รูปที่ 3.2 ฉากพื้นแดนแห้งแล้ง
ที่มา: Steward Red Queen, 2023

3.2.4 การออกแบบบทภาพนิ่ง (Storyboard)

ผู้วิจัยได้นำเนื้อเรื่องที่วางแผนไว้นำมาทำการออกแบบบทภาพ เพื่ออธิบายถึงการเล่าเรื่อง บทพูด ฉาก มุมกล้อง และเวลาที่ทำการถ่ายทำ เพื่อกำหนดความต้องการและควบคุมเวลาที่ต้องการได้ จึงทำการออกแบบบทภาพเพื่อผลิตผลงาน และสามารถปรับเปลี่ยนได้ตลอดเวลาเมื่อขณะผลิตงานเห็นว่าจากบางฉากนั้นใช้เวลาโดยไม่จำเป็นจึงทำการตัดทิ้งไป ดังรูปต่อไปนี้

Scene/Shot	CRI	Visual	เนื้อเรื่อง + กล้อง	บทพูด / เสียงดนตรี
1-1	0:00-0:05		เริ่มด้วยสีดำ เสียงเสียงนาฬิกาขี้นวันเพื่อตั้งฉาก	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงเสียงนาฬิกา ขี้นวันเพื่อตั้งฉากที่ 0:00 - เริ่มเสียงเสียงนาฬิกา 4 ครั้ง จีบนาน 4 วิ
1-2	0:05-0:08		ภาพตัดไปที่นาฬิกาที่ 10:10 <ul style="list-style-type: none"> - กล้องมองจากด้านบน - close up - แสงจ้าขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเสียงเสียงนาฬิกา 3 ครั้ง จีบนาน 3 วิ - เสียงกลองเบาๆ - ไม่มีเสียงบรรยายฉากตอนหลัง
1-3	0:08-0:11		ภาพตัดไปที่กล้องเคลื่อนที่กับมุมมองข้างบน <ul style="list-style-type: none"> - Close - กล้องมองจากมุมกล้องข้างบนเคลื่อนที่ไปด้านหลัง 	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงกลองเบาๆ เป็นเสียงกลองที่ชัด 3 ครั้ง จีบนาน 3 วิ - ไม่มีเสียงบรรยายฉากตอนหลัง
1-4	0:11-0:14		ภาพตัดไปที่วีวู <ul style="list-style-type: none"> - Close up วีวูดูหน้าจอ นาฬิกาขี้นวัน - วีวูหันมาข้างหลัง เห็นตัววีวูดูนาฬิกาขี้นวัน - มุมมองจาก วีวู - Focus วีวู - จีบนาน 3 วินาที - วีวูหันมาข้างหลัง - มุมมองจากข้างบน 	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเสียงเสียงนาฬิกา 2 ครั้ง - เริ่มเสียงเสียงกลองเบาๆ เสียงกลองที่ชัด 3 ครั้ง จีบนาน 3 วิ - ไม่มีเสียงบรรยายฉากตอนหลัง
1-5	0:14-0:18		วีวูหันขึ้น เป็น มุมมอง และ เสียงกลอง	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเสียงเสียงนาฬิกา 2 ครั้ง - เริ่มเสียงเสียงกลองเบาๆ เสียงกลองที่ชัด 3 ครั้ง จีบนาน 3 วิ - ไม่มีเสียงบรรยายฉากตอนหลัง
1-6	0:18-0:23		ภาพตัดเป็น ขึ้นเรื่อง ขึ้นมา	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเสียง (คำ) - ได้ Matter และนา - เริ่มเสียงนาฬิกา คำว่า เสียงกลอง เบาๆ
1-7	0:23-0:26		ตัดไปที่มุมกล้องวีวู กล้อง focus back	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเสียงนาฬิกา 1-5 - เริ่มเสียง (คำ) - เสียงกลองเบาๆ - เริ่มเสียงเสียงนาฬิกา และ เสียงกลอง
1-8	0:26-0:31		กล้องตัดไปที่หน้า วีวู ลมหายใจไปที่หน้า ลมหายใจเข้าไม่มา	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเสียง (คำ) ได้ Matter - เริ่มเสียงเสียงนาฬิกา คำว่า คำขึ้น - เริ่มเสียงนาฬิกา คำว่า คำขึ้น

รูปที่ 3.3 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

Scene-Shot	(20)	Visual	เนื้อเรื่อง + กล้อง	บทพูด / เสียงดนตรี
1-9	0.31-0.34		กล้อง extreme close up ไปที่ศพรณ์บนเคียว	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงหายใจซึกเล็ก จัง - เสียงเข้ามาพิทกาท
2-1	0.35-0.37		กล้อง extreme close up ไปที่ตา นิมตาอยู่แต่เป็นอีกสถานที่หนึ่ง	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงหายใจออกทย หัง - เสียงเข้ามาพิทกาท
2-2	0.38-0.40		<p>กล้องคือออกมา</p> <ul style="list-style-type: none"> - medium close ไปที่คานหน้าตัวละคร - กล้องชิดคานพชชัย ตัวละครอยู่ข้างซ้ายของกลางของกล้อง - ตัวละครที่นั่งกับรถมอเตอร์ไซด์ของห้อง ขยหัวขึ้นอยู่ - มีปืนอยู่ที่คานซ้ายของกล้อง - ตรงคานในขวาของตัวละคร กำลังเบบปืนอยู่ 	<ul style="list-style-type: none"> - อยู่ในอคาที่ไม่มีระชชกั้น - เสียงปิ่นกนเบบองมิลม ไปใกล้มคาน - เสียงนรถคานมาก - เสียงหายใจปกติ
2-3	0.41-0.47		<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครกับชัย 	<ul style="list-style-type: none"> - มัดมีเรื่องพูดขึ้นมาจากทางขวาของจอ "คืนแฉ่วเทรอ" - ตัวละครตอบ "กรับ หัวนั" - เสียงขบรับงคท
2-4	0.48-0.49		ตัวละครมองไปที่ถ่งซ้าย หรือมองเขบซ้ายขึ้นมา ไปอยู่ถ่งขวาของกล้อง เพื่อศูนนพิทกาทมือ	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงขบรับงคท - เสียงนรถคานมาก
2-5	0.50-0.52		กล้องไปพิทกาทมือผ่าน pov นกพิทกาทมือ 03:58	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงนรถคาน
2-6	0.53-1.00		<p>กลับไปที่ Medium close 2-2</p> <ul style="list-style-type: none"> - medium close ไปที่คานหน้าตัวละคร - กล้องชิดคานพชชัย ตัวละครอยู่ข้างซ้ายของกลางของกล้อง - ตัวละครที่นั่งกับรถมอเตอร์ไซด์ของห้อง ขยหัวขึ้นอยู่ - มีปืนอยู่ที่คานซ้ายของกล้อง - ตรงคานในขวาของตัวละคร กำลังเบบปืนอยู่ - ตัวละครคานมือแล้วลุกขึ้นพร้อมเป็นพิทกาทหลังแฉ่วเทรอหลังกลับ 	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงขบรับงคท - เสียงนรถคานมาก

รูปที่ 3.4 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 2
 ที่มา: ผู้วิจัย





Scene-Shot	1301	Visual	กล้อง + กล้อง	บทพูด / เสียงดนตรี
				
3-1	1.01-1.07		กล้อง close up ไปที่หน้า โข จากทางขวาหน้า ของตัวละคร	1. โข "รายงานลี้ภัยกัน เจ้าหน้าที่" โฆหา- พูดไปพร้อม
3-2	1.08-1.30		กล้อง เครื่องออกมาให้เห็น close up โคม แทนแต่เป็น โข Medium close - ทั้ง 2 ขึ้นกันหน้าออกไปที่นอกห้อง - โข สับ หัวนม โคม - โข ทักท้วงของพวกมันมีการพูด เพื่อให้พวกเขามองได้ขึ้น กมลเมื่อพูด ลงมือเมื่อวันพูด	2. โคม "ฉันจะกินหรือ จัดอะไรในอะไรก็ได้" พูดได้โฆแบบ พูดกัน 3. โข "ไม่ได้รับ ของคุณกรีน สว่า" พูดตามเสียงออกเสียง 4. โคม "โฆ ปอดประจำจากจากที่โฆ โขจะ โขคือจากนั้นโฆ" พูดไปก่อนคนอื่นออกไปข้างนอกอยู่
3-3	1.31-1.40		กล้องหันไป close up โข จาก กลางระหว่างคน กล้องไปขวา 45	5. โข "นี่จะกลับมันไปตัวพวกมันรอบกรีนนะ แล้วหัวนม และกรีน" พูดไปก่อนคนอื่นออกไปข้างนอกอยู่
3-4	1.41-1.50		กล้องหันไป close up โคม จาก กลางระหว่างคน กล้องไปซ้าย 45	6. โคม "นี่จะกลับไป สืบทอดค้นหาพวกหรือชายของที่มีบ้านนะ เป็นโฆนะ" พูดไปก่อนคนอื่นออกไปข้างนอกอยู่
3-5	1.51-2.00		กล้องหันไป close up โข จาก กลางระหว่างคน กล้องไปขวา 45	7. โข "โฆ คสนายโฆที่ได้คุยกับกรีนกรีน โขหัวนม" กันหน้าหน้าหัวนม
3-6	2.01-2.10		กล้องหันไป close up โคม จาก กลางระหว่างคน กล้องไปซ้าย 45	8. โคม พักหน้า แล้วตอนไปข้างนอกมันใช้คู่หูคุณเออะในกลุ่มนี่ หัวนม "แล้วพวกเออะ จะทำอะไรต่อ"
3-7	2.11-2.20		กล้อง medium close up จากด้านหน้าตัวละคร คาส คนด้านนอกมองไม่เห็น กับ ข้าง ด้านซ้าย โขกล้อง แล้ว มือซ้าย ไปตลอดเวทียุ แล้วหันขวามือขึ้นมือขึ้นมือถือจอ ไปขวา	- เสียงภายนอก - เสียงที่มีคนเดินเสียงไปมีอันด้าน คาส "นี่จะไปทำงาน ราบ. นะมีคู่หู โขเห็นด้านหน้า จะอย่างไร"

รูปที่ 3.5 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

Scene-Shot	1201	Visual	เนื้อเรื่อง + กล้อง	บทพูด / เสียงดนตรี
3-8	2.21-2.25		<p>กล้อง กล้องออกมาให้เห็น close up โคม แทนแต่เห็น ใจ</p> <p>Medium close</p> <p>Close up หัวหูสื่อสาร ใจ พร้อมมีเสียง จ้าหาท อีซู</p>	เสียงฟ้าผ่าหวือ
3-9	2.26-2.45		<p>กล้องจัดไปด้านนอกควรมีคนมาช่วย</p> <p>หรือดูที่นั่นคือการนำคนมาเห็นเป็น close</p> <p>และด้านซ้ายเห็นรถเป็น กล shot และ เอี่ ดูบ่นรถเป็น</p> <p>พอจับเห็นด้านซ้ายของกล้อง</p> <p>กล้องจัดไปที่หน้า เอี่</p>	<p>- เสียงภายนอก เสียงปั้งบั่นบั่นบั่นบั่น ไปไม่จบผ่าน อีซู</p> <p>"นั่นว่าเจอกันไปเปิดดูจอคนดี เอี่ เขาทำอะไรได้วะ" พูตผ่าน วิทญู เอี่</p> <p>"อีนพอดีเห็นอีซูต้องการคน ก็อยากไปได้วะ" พูตผ่าน วิทญู</p>
3-10	2.45-3.15		<p>กล้องจัดไปที่หน้าจ้อง เห็น Close Medium ใจ กับ โคม โคม วิทญูของ ใจดังมีอยู่ และ</p> <ul style="list-style-type: none"> - โคมทำหูลัดไปอีก - ทุกคนตอบ <p>คาด พูตขึ้นมันที่</p>	<p>โคม</p> <p>"พวกนายที่ตรงนี่คือคิดกันจึงลงนะ วันดีขอ ให้ทุกคนค่า</p> <p>ค่ามันถึงที่ตัวเองงอชดอย หลังปลดประจำการ"</p> <p>ทุกคนตอบทีละคน</p> <p>"ครับม หัวนั่น"</p> <p>คาด วิทญูขึ้นมา</p> <p>"ว่าวันนั้น มีรถต้องลงสยงทางด้านหน้า มันนี่</p> <p>หวนแล้วบ่เขียน"</p>
3-11	3.16-3.20		<p>กล้องหันไปหน้าของ โคม แล้วมองไปที่หัวรถวิ่งมาจากทางด้าน</p> <p>มืด</p>	เสียงรถยนต์เข้ามาถึงจะจอด เสียงบนดิน
3-12	3.21-3.40		<p>Medium close</p> <ul style="list-style-type: none"> - คนยืนหันซ้าย 2 คน คนใกล้ close up เห็น ลอ - คนจัดไป medium close เห็นอีก <p>ทั้ง 2 ขึ้นหน้าหนีออกไปที่นอกช่อง</p>	<p>โคม "นี่หน้าว่า 6 มีรถต้องลงสยงเข้ามา 1 คัน ขออ่า มีหน่วย 6</p> <p>มีรถต้องลงสยงเข้ามา 1 คัน ทวนแล้วบ่เขียน" พูตวางบนค้</p> <p>ผ่านวิทญูสื่อสารทั้ง 2 เครื่อง</p> <p>"ทุกคนเตรียมตัวไว้ รู้ตึกละในขอมบารกอล"</p> <p>พูตผ่าน วิทญูทะก่กลุ่ม</p> <p>คาด "รีบทร น"</p>
3-13	3.41-3.45		<p>กล้อง close up ไป ที่ ปืนของกล้อง คน กำลังคิดกับถึง</p>	<p>เสียงฟังกันถึง</p> <p>M240 จึงไปแล้วกลับพันโค รวม 2 ไร่</p> <p>M16 คือ 1 ไร่ ค้าง 1 ไร่ มีต่อ 1 ไร่</p>


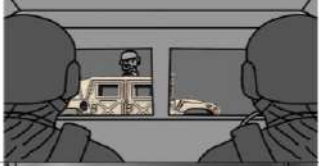

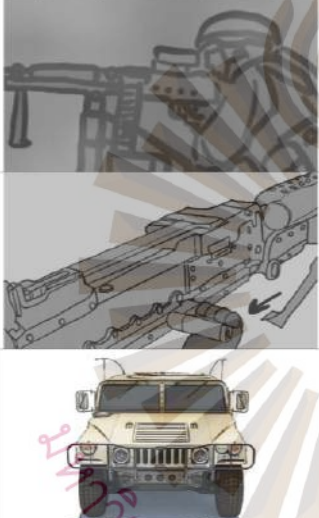

รูปที่ 3.6 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 4
 ที่มา: ผู้วิจัย

Scene-Shot	1301	Visual	เนื้อเรื่อง + อธิบาย	บทบาท / เสียงดนตรี
				
3-14	3.46-3.50		<p>ถัด worm full shot</p> <ul style="list-style-type: none"> - จากหน้าปัด เป็นจุดคน - รถออกหน้าถัด <p>รถกำลังเข้ามาที่จุดตรวจประตู</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค้างกำลังเดินไปจุดตรวจหน้าประตู 	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงรถออก - เสียงมีเมกนัมมิดลิมม ใน ไลน์ต่าง - เสียงจากท่อไอเสียใหญ่ๆ
4-1	3.51-3.57		<p>ภาพตัดไปที่ ๑๖๕ หน้าไม้กับ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medium close ของหน้า - หน้าในรถ - ระเบิดเกิดขึ้น <p>พื้นรถที่ขยับ</p>	<p>ศาส</p> <p>"ขอตรวจตอนรับคน"</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงระเบิดจากประตู 1๖๕ เบา แล้วตามด้วย เสียง Shockwave ดัง แล้วหูฟังมีเสียงดังขึ้นทันที - พร้อมบ่นหนักที่เข้ามา - มี Ref Animation ที่
4-2	3.58-1.04		<p>ภาพตัดไปที่ Medium shot</p> <ul style="list-style-type: none"> - ฉากจากฝั่งซ้ายตัวละคร - หัวรถที่วิ่งเข้ามา 	<ul style="list-style-type: none"> - เสียง วิ่ง ก็ก้อง - พร้อมบ่นหนักที่เข้ามา

รูปที่ 3.7 บทภาพ (Storyboard) หน้าที 5
 ที่มา: ผู้วิจัย

Scene-Shot	เวลา	Visual	เสียง/เสียง + กล้อง	บทพูด / เสียงดนตรี
4-3	4.05-4.07		<p>ภาพตัดขึ้นมาที่ 4-1</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัดไปที่ ตากล หน้าไม้ปืน <p>Medium close หน้าของฉาก</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เสียง วิ่ง ก็ก้อง
4-4	4.08-4.10		<p>กล้องตัดไปที่ POV ฉาก</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปืนจ่อหน้ากล้อง <p>ภาพตัดไปที่ close up ที่ตาของ ฉาก กระตุกเบ้าตาดู</p> <p>เลือดไหลลงตา</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงปืนกับเสียง ระเบิด (Ref จาก https://youtu.be/54UPMg5W1z4?t=604) - พอตัดไปที่หน้าคน มีเสียงที่ดังอยู่และเสียงขึ้นมาจาก
4-5	4.11-4.15		<p>กล้องตัดไปที่หน้าแต่ละคน close up</p> <ul style="list-style-type: none"> - คนละ 1 วิ - โจน - อีซู - เป้ - เป้ ร้องแล้ววิ่ง 	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงขึ้นวินาที - เสียงขึ้นวินาที - เสียงขึ้นวินาที - เสียงวิ่งหนักไป - เสียง โจน "เฮ้ย!!"
4-6	4.16-4.19		<p>กล้องตัดไปที่หน้าของ เป้ ชวยกดคันชนวนที่ของคัสเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - เป้ เห็นเป็น close up แล้วเรียกกันเป็นแถวหน้ากระดาน - อีซู medium shot - โจน กับ โจอี shot - ค้านออกเริ่มยิงกัน <p>โจนรีบดูความจนถึงจากทางซีก</p>	<p>เสียงปืน (Ref จาก https://youtu.be/SHdgyoGdyV0?t=636)</p> <p>อิงตามกระสุนปืนที่ออกไป แอร์โวนรัน อังออก</p>

รูปที่ 3.8 บทภาพ (Storyboard) หน้าที 6
 ที่มา: ผู้วิจัย









Scene-Shot	เวลา	Visual	เนื้อเรื่อง + กติกา	บทบาท / เครื่องดนตรี
4-7	4.20-4.21		ตัดไปที่ close up ที่ซุ่มกับ เกษียณหันวิ่งรถคันดู	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงวิ่งเครื่องยนต์คันขึ้น - เสียงปืนคั่นนอกบร - เสียงกระทบกระตุกกับเหล็ก
4-8	4.22-4.24		ภาพตัดไปที่บุคคลอีกรวดค่านในรถหลวงกลาง กำบังเข้าไปรอบรถที่ อยู่ - มีกระสุนทะลุเข้า มีเลือด	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงเครื่องยนต์ - เสียงกระทบกับกระซท - เสียงปืน
4-9	4.25-4.26		ภาพตัดไปที่หน้าของอี Closeup	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงยิงคั่นมาก
4-10	4.27-4.29		ภาพตัดไปที่ medium close รัยของรถที่นำสิ่งถึงอยู่ - ปืนจก - มีร่องกำลึงพุ่งชน	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงปืนคั่น - เสียงเขาขมกค โดป็นวีว "แก็ก แก็ก แก็ก" - เสียงจกโกล์คันมา
4-11	4.30-4.32		ภาพตัดไปที่ extreme closeup ที่สายของอี พร้อมไปหน้าของสวาง รนที่กำลึงชน	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงจก โกล์คั่นมาก - ตะโกนถึงทรมคคช "ซี"

รูปที่ 3.9 บทภาพ (Storyboard) หน้าที 7

ที่มา: ผู้วิจัย

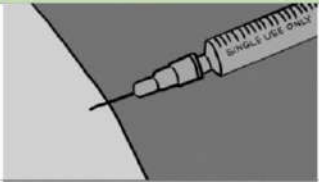
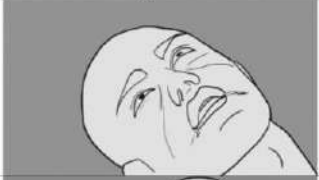





Scene-Shot	Time	Visual	เนื้อเรื่อง + กติกา	บทพูด / เสียงพากย์
4-12	4:33-4:40		<p>ภาพตัด ให้ extreme closeup ของ โธ</p> <p>ภาพตัดไปที่ pov ของ โธ</p> <p>รณะกับขลุ่ยส่วนกระบอกกระดิ่งซึ่งขลุ่ยตั้ง</p> <p>เข้าไปกระทบ 2 วิตุตถ์</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงรฆส ซุ่ม ครั้งหนึ่ง - แฉกเสียงระฆังเมื่อในช่วง 4-1 - เสียงกลอง 4.39 ดัง - เสียงวัง เบาๆ ค่อยๆดังขึ้น - เสียงนพิตฆนมาก -
5-1	4:41-4:45		<p>กลอง extreme close up ที่ตา โธ ที่กำลังล้มคว่ำ</p> <p>กลองนับทางซ้าย</p>	-
5-2	4:46-4:48		<p>กลองตัดไปที่ medium ของ อีฐ</p> <p>นอนโดยหันหลังให้กล้อง หันหน้าไปทีโธ</p>	-
5-3	4:49-4:51		<p>Extreme Close up ต โธ อังชฎ มีคตย</p>	-

รูปที่ 3.10 บทภาพ (Storyboard) หน้าที 8
 ทีมา: ผู้วิจัย

Scene-Shot	Time	Visual	เนื้อเรื่อง + กล้อง	บทพูด / เสียงดนตรี
5-4	4.52-4.54		กล้อง close up ที่หน้าของ โธม	
5-5	4.55-4.57		กล้อง Medium ของ โธม - ขึ้นบนจนเงาตัวทาบหา โธ	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงวิทูต้วง่วน - เสียงระเบิดและปืนในระยะ - เสียงกริ่งจากหุ่นที่ตู้ล็อก - แด่เสียงไม่ชัดเจนเพราะบู๊ธ (Muffled) - และเสียง HZ อาร - เสียงหายใจเขออก (Ref มาจาก https://www.youtube.com/watch?v=2AAvNsmgDq0) - เสียงพิททยา
5-6	4.58-5.00		Extreme close up ต โธม	
5-7	5.01-5.03		กล้อง medium shot ไปที่คีย์บอร์ดบนของ โธ - ขาโศบกับหีบ - แขนโศบกับอีกหีบ	- ค่อยๆเห็นหรือเห็นความที่บวม จาก Muffer ค่อยๆ กลับไปปกติ
5-8	5.04-5.08		กล้องตัดไปที่ close up หน้าของ โธ - แล้วภาพกลายเป็นดวงตาของคนที่ซ้อนมา วนเร็ว โธ เริ่มสับสนกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าจนเริ่มมีอาการเวียนศีรษะ เช่นในหัว	-
6-1	5.09-5.10		ภาพตัดไปที่ extreme close up ที่จุดตาในปัจจุบัน ตะ โธมเงืองหัวขาดสติ	- เสียงพัดลมพัดและเสียงนาฬิกา ในห้องฉาบปกติ
6-2	5.11-5.13		ภาพตัดไปที่ medium closeup ความทรงจำ โธ พยายามลูบหัวแล้วมา โศบหยาบมาลือหัวไว้	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงร่างกายนที่โศบข้างขวารั้งเอาไว้ - เสียงที่นอนและเตียงดังตามร่างกายน
6-3	5.14-5.18		ภาพตัดไปที่ medium close ไปที่หมอนที่กัณฐ์ซุ่มขึ้นฉีดยา	<p>เสียงหมอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - "พร้อมแล้วสิคะไปนี่จ"

รูปที่ 3.11 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 9

ที่มา: ผู้วิจัย

Scene-Shot	เวลา	Visual	เนื้อเรื่อง + ฉาก	บทพูด / เสียงดนตรี
6-4	5.19-5.22		Close up ไปที่หัวเข็มกับฉนวนยางฉีดยา	- เสียง syringe ค่อยๆ ฉีดเข้า
6-5	5.23-5.27		- Close up ไปที่หน้าของ โจ ที่ได้สติแล้วกำลังจะรีบหนี	- เสียงหายใจแผ่วๆ
6-6	5.28-5.58		Medium close ไปที่หมอ ชูตแล้วเดินจากไป	หมอฉีดยา "โอเค ก็ขอโทษ คนไข้อาการรุนแรงแล้ว ปกติให้ยาได้ ก็ก่อนต้อง ไปกินไดโนเสาร์" พยานาค - "ศรัทธาอะ"
6-7	5.59-6.07		กล้อง medium shot ไปที่เตียงนอนของ โจ - หมอเดินออกมาจากห้อง - ชาวคน มาชนโต๊ะมือ - แล้วรูปภาพรวมที่หน้าห้องเขา	- มีเสียงที่ตึงตึงตลกๆ และเสียงระฆัง - และเสียงหายใจ
6-8	6.08-6.11		กล้อง close up ไปที่ รูปปกหนังสือใน แล้วมีฉากก่อนตอนจบ	- เสียงน้ำตกกระทบระลอก - 2 หยด คนวัน ที่
6-9	6.12-6.25		กล้อง close up ไปที่หน้า โจ ที่กำลังร้องไห้ ฉากหน้าของตัวละคร	ชื่อ โทมที่มีชีวิตอยู่ ฉันมันกลัวความตาย ไม่ใช่พวกคุณทุกคน ทุกคนควรจะ "มีชีวิต" - ชูตหัวน้ำตา
6-10	6.26-6.40		กล้องก่อนตอนจบออกจอ close medium - หน้าโจ - จากกลางเตียงไปปลายปลายเตียง - ภาพพื้นกึ่งมืดอยู่ฉากแล้วมีเพื่อนมาหาเอ็ดวินอยู่ข้าง เตียงข้างละ 2 คน แล้วมีควา น้าป้าก พี่น้องที่มีเสียงร้องของคนที่ดูด้วย ดันเรื่อง ทิ้งขึ้น	- เสียงร้องไห้เศร้าเสียใจ - เสียงที่ระระ ร้องไห้ สนทนกัน ก่อนตายถึงปกติ

รูปที่ 3.12 บทภาพ (Storyboard) หน้า ที่ 10
ที่มา: ผู้วิจัย

Scene-Shot	Time	Visual	เนื้อเรื่อง - กติกา	บทพูด / เสียงดนตรี
6-11	6.41-6.44		ขอคำปรึกษาเรื่องการทำ เดือนนาฬิกาทองคำ แล้วซื้อค้อนน้ำหนัก 4 หรือซื้อนาฬิกา ครึ่ง สุดท้าย	-
6-12	6.45-6.55	<p>การผ่านสปีดรีดเดอร์: 34.55 มีความเสี่ยงที่จะเกิดภาวะซึมเศร้า จากเหตุการณ์ที่ร้ายแรงถึงชีวิตในขณะปฏิบัติงานที่ การผ่านสปีดรีดเดอร์ ต้องมีนายแพทย์ประจำตัวที่เป็นปกติ เพื่อให้สามารถทำงานได้</p>	<p>- เสี่ยงวินาทีความจุกจิก</p> <p>ทหารผ่านศึกมีระยะเวลา 34.55 มีความเสี่ยงที่จะเป็นภาวะซึมเศร้า จากเหตุการณ์ที่ร้ายแรงถึงชีวิตในขณะที่ปฏิบัติงานที่ ทหารผ่านศึกมีระยะเวลา 34.55 มีนายแพทย์ประจำตัวที่เป็นปกติ เพื่อให้สามารถทำงานได้</p>	
		<p>รถบรรทุกที่วิ่งมาชนและขับไป ทุกจุดจึงไม่ทราบผลสิ่งที่มีอยู่ตรงกลาง ทั้งสี่แยกที่สายขาด ก็ความถี่แรงที่ต่อเนื่องกัน มันใหญ่เกินที่การชนแล้วจะรับไหว</p>	<p>รถบรรทุกที่วิ่งมาชนและขับไป ทุกจุดจึงไม่ทราบผลสิ่งที่มีอยู่ตรงกลาง ทั้งสี่แยกที่สายขาด ก็ความถี่แรงที่ต่อเนื่องกัน มันใหญ่เกินที่การชนแล้วจะรับไหว</p>	
		<p>พวกเรารวบรวมใจทำร่วมกันคือ เราจะทำทุกอย่างจน ปลอดภัย และขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดสถานการณ์อันตราย แล้วทุกคนได้รับบาดเจ็บ เราขอความช่วยเหลือหรือหันไป พวกเขา ให้พวกเขารวบรวมใจทำร่วมกันคือ เราจะทำทุกอย่างจน ปลอดภัย</p>	<p>พวกเรารวบรวมใจทำร่วมกันคือ เราจะทำทุกอย่างจน ปลอดภัย และขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดสถานการณ์อันตราย แล้วทุกคนได้รับบาดเจ็บ เราขอความช่วยเหลือหรือหันไป พวกเขา ให้พวกเขารวบรวมใจทำร่วมกันคือ เราจะทำทุกอย่างจน ปลอดภัย</p>	
		End Credit		

รูปที่ 3.13 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 11

ที่มา: ผู้วิจัย

3.2.5 บทภาพเคลื่อนไหว (Animatic)

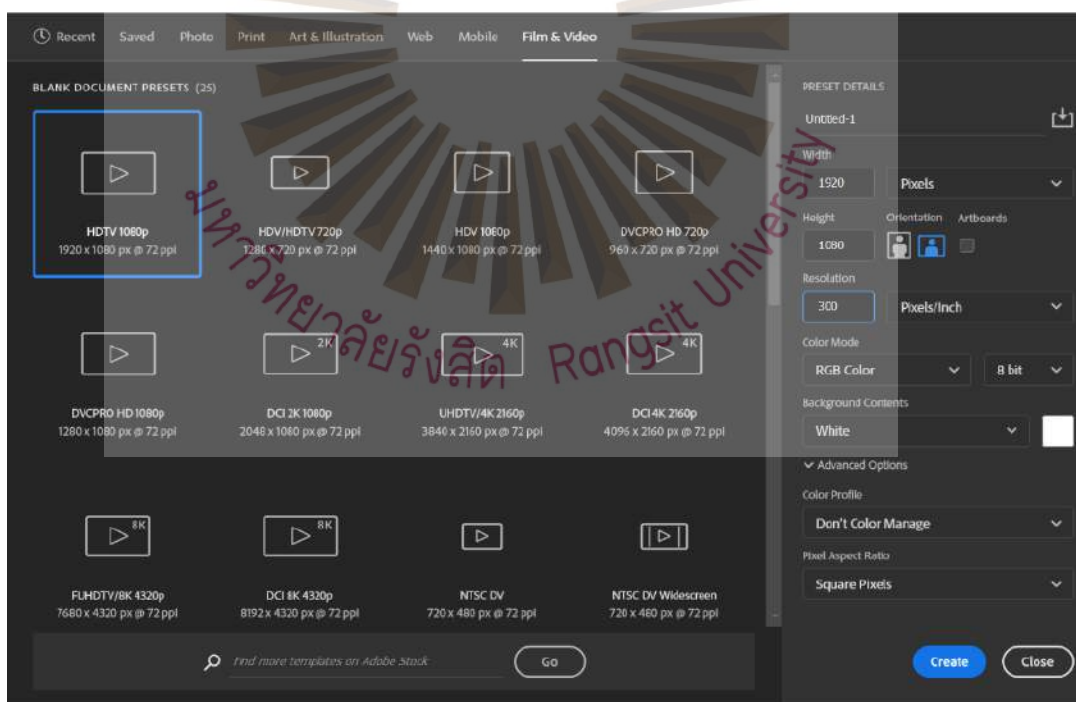
การนำบทภาพนิ่ง (Storyboard) ทั้งหมดที่วาดจาก โปรแกรม อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop) ให้นำมาจัดเรียงลงใน โปรแกรม อะโดบี ออฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) เพื่อให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวของการกระทำท่าทางของตัวละครในรูปแบบวิดีโอ เพื่อกำหนดระยะเวลาการดำเนินเรื่องและความเร็วของท่าทางตัวละครในงานแอนิเมชัน ให้สามารถเข้าใจถึงเวลาที่ใช้ไปในแต่ละฉากได้อย่างชัดเจนและสามารถปรับหรือเพิ่มการกระทำท่าทางในภายหลังอีกด้วย

3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.1 ภาพ

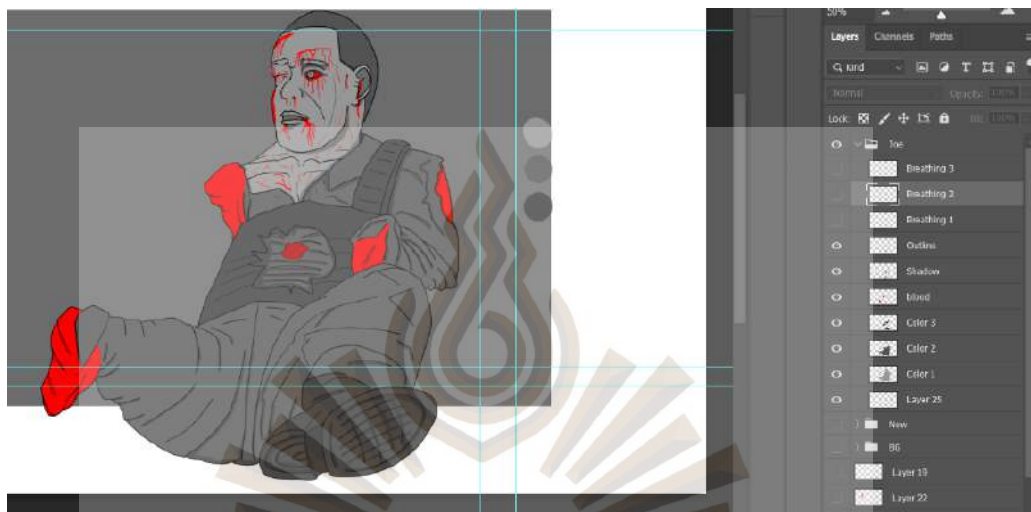
ผู้วิจัยผลิตภาพการเคลื่อนไหวตัวละคร การจัดวางฉากและลงสี โดยการใช้โปรแกรม อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop) โดยตั้งค่าขนาดหน้าแสดงผลมาตรฐานของแอนิเมชัน อยู่ที่ Full HD รายละเอียดความกว้าง (Width) และสูง (Height) อยู่ที่ 1920 x 1080 pixel เพื่อให้ภาพคมชัดแล้วภาพไม่แตก ด้วยการเพิ่มความคมชัดความละเอียด (Resolution) ยิ่งมากยิ่งขึ้น 300 Pixels per Inch

เพื่อให้เวลาวาดภาพจะไม่มีกรลดทอนความละเอียดในขณะที่มุกกล้องนั้นขยายเข้าไป จึงทำการขยาย ความกว้าง (Width) และสูง (Height) เพื่อให้สามารถเพิ่มพื้นที่ในการทำงานได้ และสามารถวาดองค์รายละเอียดต่างๆ โดยไม่ต้องวาดใหม่ขึ้นใหม่ในแต่ละช่วง เพราะฉะนั้นยังมีพื้นที่กว้างยังสามารถขยับ ปรับ ฉาก ตัวละคร ได้อย่างง่ายดาย และประหยัดเวลามากขึ้น



รูปที่ 3.14 การปรับความพื้นที่งานให้คมชัด
ที่มา: ผู้วิจัย

การวาดตัวละครและอุปกรณ์ประกอบฉากนั้น จำเป็นต้องแบ่งเลเยอร์ (Layer) และ โฟลเดอร์ (Folder) ออกจากกันเพื่อให้การวาดและการลงสีนั้น สามารถปรับแต่งได้ละเอียด โดยไม่ต้องนำตัวละครและฉากรวมเป็นเลเยอร์ (Layer) เดียวแล้วแก้ไข ทำให้เกิดความลำบากแล้วเสียเวลา โดยใช้เหตุผลอีกด้วย

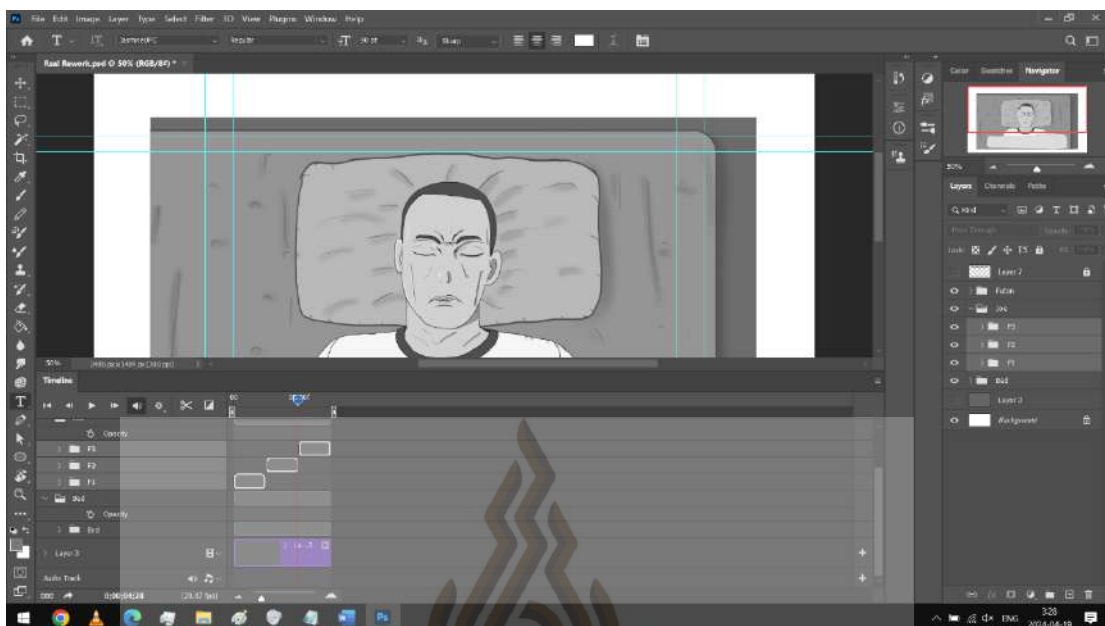


รูปที่ 3.15 การแบ่ง เลเยอร์ (Layer)

ที่มา: ผู้วิจัย

3.3.2 ภาพเคลื่อนไหว

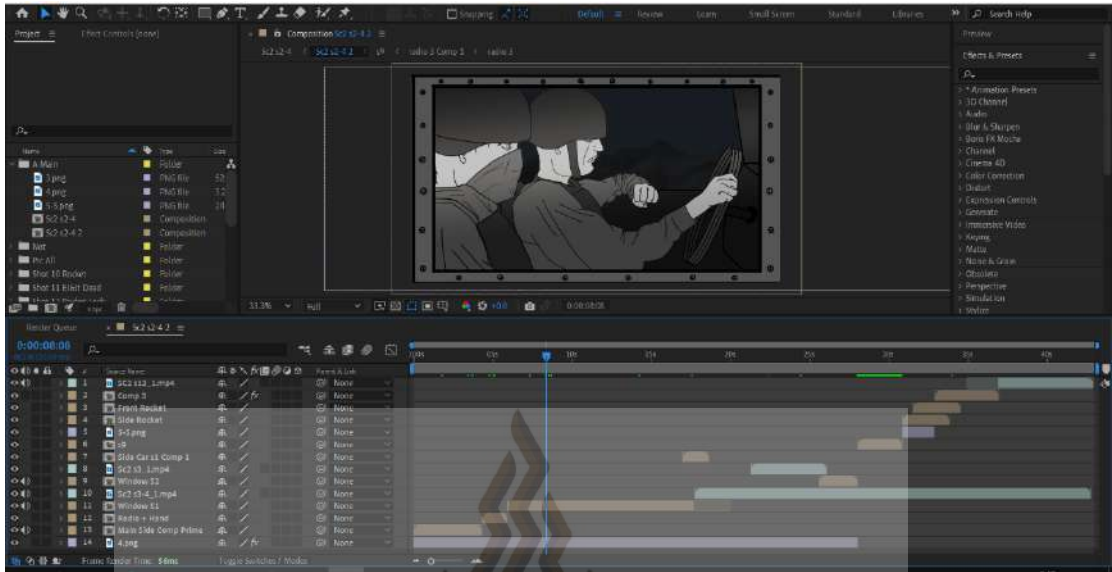
ผู้วิจัยใช้ โปรแกรม อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop) เป็นเครื่องมือในการสร้าง ภาพเคลื่อนไหวการกระทำท่าทางของตัวละคร โดยทำการวาดตัวละครที่แสดงการกระทำท่าทางการ เคลื่อนไหว เพื่อกำหนดท่าทางการเคลื่อนไหว เป็นช่วงต้น ช่วงกลางและช่วงท้าย เพื่อให้เข้าใจถึง การกระทำการเคลื่อนไหวของตัวละครของเฟรมต่อไปหรือระหว่างเฟรมได้ และการกำหนด ความเร็วในการเคลื่อนไหวของตัวละคร และได้ทำการวาดมาจำนวนหนึ่ง แล้วนำใช้กับ โปรแกรม อะโดบี ออฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) ในการรวบรวมภาพมาเรียงกันให้สร้างเกิดเป็น ภาพเคลื่อนไหว และเนื่องจากต้องประหยัคทรัพยากรคอมพิวเตอร์ที่มีจำกัด จึงต้องใช้โปรแกรม อะโดบี พรีเมียร์ โปร (Adobe Premiere Pro) ในการรวบรวม วิดีโอที่ได้ทำการแบ่งในแต่ละช่วง จาก โปรแกรม อะโดบี ออฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) นำจัดเรียงรวมกันกลายเป็นผลงานวิจัย ที่สมบูรณ์



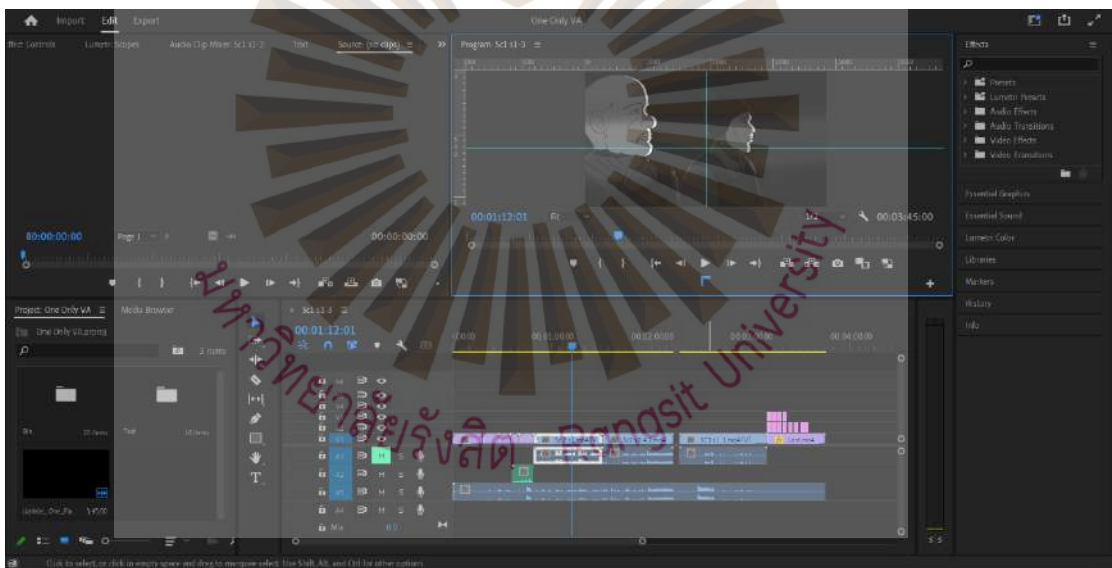
รูปที่ 3.16 จัดเวลาเฟรม (Frame)
ที่มา: ผู้วิจัย



รูปที่ 3.17 ตัวละครที่จะใช้ในการทำแอนิเมชัน
ที่มา: ผู้วิจัย



รูปที่ 3.18 การจัดวางเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน
ที่มา: ผู้วิจัย



รูปที่ 3.19 รวมไฟล์ทั้งหมดมาจัดเรียง
ที่มา: ผู้วิจัย

3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)

3.4.1 การปรับแต่งสีของภาพ

หลังจากที่ได้ทำแอนิเมชันไปฉากใดฉากหนึ่งเสร็จ ผู้วิจัยก็ใช้โปรแกรม อะโดบี เอฟเตอร์ เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) จัดแสงสร้างบรรยากาศ เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศรอบตัวและความรู้สึกของตัวละครในฉาก และการสร้างอารมณ์บริบทแก่ผู้ชม

3.4.2 การใส่เสียงประกอบ

เพื่อให้เสียงและภาพในแอนิเมชันนั้นตรงกันจึงทำการปรับใช้ใน โปรแกรม อะโดบี เอฟเตอร์ เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) ก่อน โดยเริ่มที่เน้นแอนิเมชันปากให้ตรงกับเสียงบทพูด จึงใช้เสียงบทพูด ไปแอนิเมชันกับภาพก่อน แล้วนำตัวแอนิเมชันที่ซัดตามบทพูดที่สมบูรณ์มาใส่ใน ช่วงภาพรวมในฉากทั้งหมด พอได้แอนิเมชันบทพูดที่แบ่งส่วนทั้งหมดมารวมกัน ก็จะนำไปใส่ในวิดีโอ ในฉาก 1 ฉาก ที่แบ่งไว้แล้วรวบรวมแอนิเมชันที่บทพูดได้รวมไปในฉากเต็มในแต่ละฉาก ทั้งหมดไปใส่ใน โปรแกรม อะโดบี พรีเมียร์ โปร (Adobe Premiere Pro) เพื่อรวมเสียง บรรยากาศของฉาก (Ambience) และเสียงการเคลื่อนไหว (Foley) มาใส่ในวิดีโอตัวเต็ม เพื่อให้เสียงฉาก บรรยากาศมีความสมจริง และเสียงพากย์ ที่คู่มือความเป็นธรรมชาติและจุดกำเนิดเสียงที่ถูกต้อง เพื่อพยายามดึงให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมและเข้าถึงให้ได้มากที่สุด กับผลงานวิจัยนี้

3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก” ได้กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือบุคคลผู้ที่มีความสนใจงานแอนิเมชันและผู้ที่มีความสนใจเรื่อง โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก หรือหนังสือประเภทสงคราม จากแบบฟอร์มออนไลน์ ภูเก็ต ฟอร์ม (Google Form) จำนวนประชากรที่ประเมินจำนวน 30 คน หรือมากกว่านั้นตามจำนวนผู้ร่วมประเมินแบบฟอร์มออนไลน์

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่รับชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก” ความยาว 3.45 นาที และตอบแบบสำรวจสอบถามผ่าน ภูเกิล ฟอรัม (Google Form) และแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ข้อมูลทั่วไป และความคิดเห็นต่อผลงาน ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวม

คำถามส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	
คำถาม	ตัวเลือกคำตอบ
1. เพศ	ชาย
	หญิง
2. อายุ	อายุต่ำกว่า 18 ปี
	อายุ 18 - 24 ปี
	อายุ 25 – 31 ปี
	อายุ 32 – 40 ปี
	อายุ 40 ปี ขึ้นไป
3. ท่านมีความสนใจด้านแอนิเมชันหรือไม่	สนใจ
	ไม่สนใจ
4. ท่านรู้จัก โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ (Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)) หรือไม่	รู้จัก
	ไม่รู้จัก

ตารางที่ 3.1 แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวม (ต่อ)

คำถามส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน					
คำถาม	คะแนน				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ด้านเนื้อหา					
1. ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาโดยรวม อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
2. เนื้อหามีความน่าติดตาม อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
3. สามารถเข้าถึงบริบทของตัวละครได้ อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
4. เนื้อหาแสดงให้เห็นถึงผลกระทบ ผลเสียของสงครามที่มีต่อผู้คนได้ อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
2. ด้านออกแบบแอนิเมชัน					
1. การออกแบบตัวละครมีเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
2. การออกแบบฉาก และ บรรยากาศ อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
3. เสียงประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
4. ประโยคพูดคุยสามารถสื่อถึงอารมณ์ได้ อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					

3.7. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสำรวจสอบถามเก็บข้อมูลโดยใช้ ภูเก็ต ฟอรัม (Google Form) จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์ค่าเฉลี่ยคะแนนใช้ในการแปลผล

ค่าเฉลี่ยคะแนน	การแปลผล
4.50 - 5.00	ดีมาก
3.50 - 4.49	ดี
2.50 - 3.49	ปานกลาง
1.50 - 2.49	พอใช้
1.00 - 1.49	ควรปรับปรุง

ตารางที่ 3.3 เกณฑ์ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานใช้ในการแปลผล

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	การแปลผล
< 1.75	แตกต่างกัน้อย
1.25 - 1.75	แตกต่างกันข้างมาก
> 1.75	แตกต่างกันมาก

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบและผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ONE เพื่อสะท้อนถึงผลเสียของสงคราม และความเข้าใจผู้ป่วยที่มีโรคเรื้อรังภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก โดยมีความยาว 3.45 นาที

4.1 ผลการผลิตแอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้จัดทำผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสั้นความยาว 3.45 นาที นำเสนอเรื่องราวของผลกระทบของโรคเรื้อรังภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก

โดยเล่าถึงเหตุการณ์ของ “โจ” ทหารที่กำลังปฏิบัติหน้าที่ โดยการสนทนาระหว่างทหารที่ร่วมปฏิบัติงาน เกี่ยวกับชีวิตหลังจากปลดประจำการที่จะมาถึงในเร็วๆนี้ ซึ่งบรรยากาศนั้นปกติ วันธรรมดาวันหนึ่ง แล้วทุกอย่างก็พังทลายด้วยเหตุก่อการร้าย จากจรวดไม่ทราบฝ่ายโจมตีเข้ามา ทหารกลุ่มนี้มีคนรอดแค่คนเดียวแต่ “โจ” ก็ต้องพบกับความทรมานทั้งร่างกายและจิตใจ โดยทั้งหมดคือประสบการณ์ที่ผ่านมาของทหารผู้รอดชีวิตที่พยายามมีชีวิตที่ปกติแต่เหตุการณ์ทั้งหมดรังชีวิตของเขาให้ไม่สามารถมีชีวิตที่เป็นปกติได้ จึงต้องรักษาในโรงพยาบาล

ผู้วิจัยอยากสื่อสารให้กับบุคคลทั่วไป ได้เข้าใจถึงความรุนแรงจากสงคราม ที่ทั้งประชาชนธรรมดาและทหาร ต่างได้รับการสูญเสีย ที่กระทบกระเทือนทั้งร่างกายและจิตใจ จนไม่สามารถให้ตัวเองนั้นกลับกลายเป็นคนปกติได้เหมือนเมื่อก่อน ถึงแม้การรักษาในโรงพยาบาลจะช่วยพยายามอย่างความสามารถก็เชื่อว่ารักษาโรคจิตใจให้หายขาดได้ แม้แต่หมอ พยาบาล ยังสามารถได้รับผลกระทบสะสม จากผู้ป่วยที่รักษาในแต่ละกรณีอีกด้วย ผู้ป่วยบางคนที่สามารถออกมาใช้ชีวิตต่างก็พยายามหลีกเลี่ยง สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดอาการกำเริบจาก โรคเรื้อรังภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ เพื่อพยายามที่จะมีชีวิตต่อไป บางครั้งก็เกิดในขณะที่ใช้ชีวิตอยู่ พวกเขาที่ต่างต้องการความช่วยเหลือ ไม่ว่าจะทางใดทางหนึ่ง อย่างน้อยควรได้รับการช่วยเหลือจากผู้รอบข้าง ให้พวกเขายังมีที่พึ่งพาอยู่ และ ยังต้องการสภาพสังคม ที่ให้พวกเขาไม่รู้สึกละโดดเดี่ยว หรือแปลกแยก

ซึ่งในงานแอนิเมชันจะพบว่า โจ ได้สูญเสียทุกอย่างทั้งร่างกายและจิตใจ จนไม่สามารถใช้ชีวิตปกติได้ ไม่สามารถสื่อสารหรือแสดงท่าทางได้อีก กลายเป็นผู้ป่วยไร้สตินอนติดเตียงที่คอยฟัง

ยาระงับจากหมอพยาบาลในการสงบสติ อารมณ์ของตนเอง ด้วยสภาพชีวิตที่ไม่แน่นอนและไร้ความหวัง หมอ พยาบาล ก็ต้องเสียสุขภาพจิตที่ต้องคอยรักษา โดยไม่สามารถรับรู้ได้ว่าผู้ป่วยจะอยู่ได้นานเท่าไร และเกิดการกำเริบอีกเมื่อไร โดยทั้งหมอและพยาบาล คือ คนที่ได้รับความกดดัน สมควรได้รับความเข้าใจเห็นใจและให้กำลังใจจากประชาชนปกติ หมอและพยาบาลพยายามช่วยชีวิตผู้ป่วยอย่างสุดความสามารถ แม้จำนวนจะน้อยกว่าผู้ป่วยก็ตามก็พยายามผลักดันตัวเองให้สามารถครอบคลุมได้ทั่ว เพื่อตอบสนองต่อความต้องการได้




การใช้สีในเรื่อง การใช้สีขาว สีเทา สีดำ สามารถแสดงถึงความไม่ชัดเจน ไม่ไว้วางใจ ความเศร้าโศก ในบรรยากาศได้ดี ทำให้มีความรู้สึกความทรงจำที่ไม่ชัดเจน และแยกแยะออกยากว่าอะไรคือความจริง อะไรคือความฝัน และสีแดงที่ทำให้เกิดจุดสนใจในเรื่องได้อย่างโดดเด่นมาก โดยเฉพาะเลือดและความรุนแรง ที่ดึงดูดสายตาได้ และเข้าใจความหมาย ของความรู้สึกของผู้ได้รับผลกระทบได้เป็นอย่างดี

จากเนื้อเรื่องดังกล่าว ได้ประมวลภาพรวมเหตุการณ์ที่สำคัญในแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก (Post-traumatic Stress Disorder) ออกมาดังนี้




4.1.1 ภาพสมบรูณ์จากแอนิเมชัน

ผลงานแอนิเมชันสั้น 2 มิติความยาว 3.45 นาทีเล่าเรื่อง โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก ของตัวละครหลัก แอนิเมชัน โดยประมวลภาพลำดับเหตุการณ์ได้ดังตารางที่ 14.1

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
1		นาฬิกาตั้งขึ้น
2		นาฬิกากำลังเดิน
3		พัคลมที่กำลังทำงาน อยู่



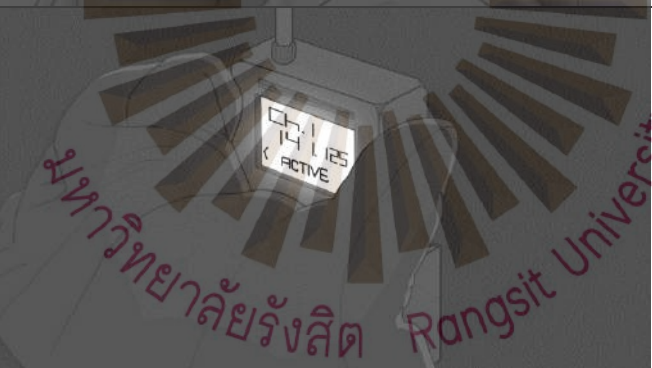

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
4		<p>วิทยุที่มีเสียงเด็กร้อง</p>
5		<p>เปิดเรื่อง</p>
6		<p>ใจ นอนสั้น</p>
7		<p>ใจ รู้สึกไม่สบายใจ</p>





ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
8		<p>ความฝันหรือความจริง</p>
9		<p>สถานที่แห่งหนึ่ง</p>
10		<p>ใจ ถอนหายใจ</p>
11		<p>ใจ พุดขึ้นมารายงานตัว</p>

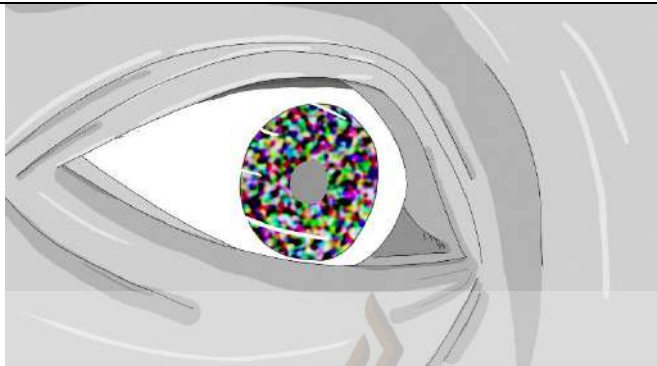



ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
12		โจ พุดคุยกับ หัวหน้าโดม เกี่ยวกับ ชีวิตหลังปลดประจำการ
13		หัวหน้าโดม ถามกับ คนอีกที่ผ่านวิทยุ
14		รับวิทยุ
15		อิท กับ ดาส ก็ตอบกลับ

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
16		<p>หัวหน้าโดม อวยพร โชคดี</p>
17		<p>จรวด ไม่ทราบฝ่าย ยิงมา</p>
18		<p>ผ่านกล้องจรวด</p>
19		<p>วาระสุดท้าย ของ อิท และ ดาส</p>




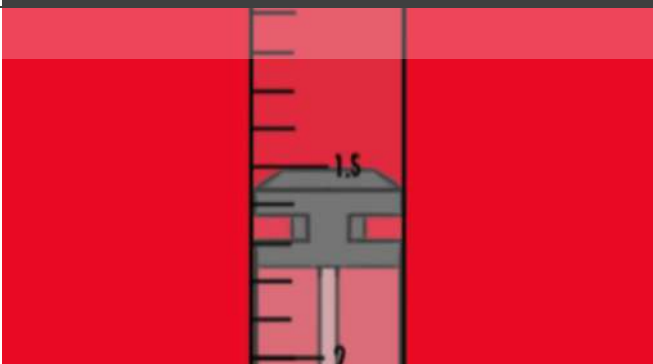
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
20		ความทรงจำ หรือ ความจริง
21		เริ่มปวดหัวกับการมี อยู่
22		วาระสุดท้าย?
23		ใจ ตื่นขึ้นมา



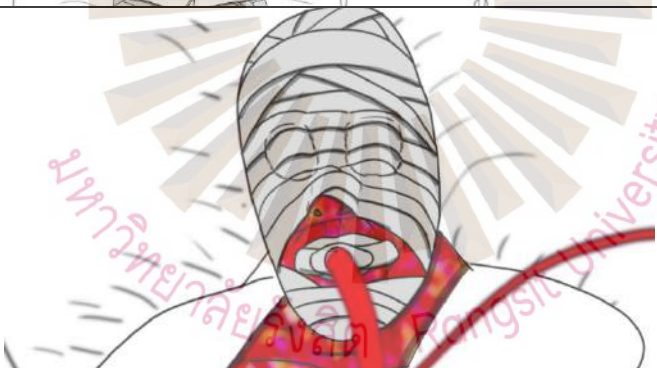
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
24		<p>โจ พบว่าตนเอง สภาพแย่</p>
25		<p>โจ มองขึ้นฟ้า</p>
26		<p>จรวด 6 ลูก มุ่งไปยัง เมือง</p>
27		<p>การระเบิดครั้งใหญ่</p>

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
28		เริ่มยอมรับวาระสุดท้ายของชีวิต
29		ความทรมานทั้งกายและจิตใจ
30		ทุกอย่างคือความทรงจำคราอดีต
31		หมอนิดยากล่อมประสาท

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชัน เรื่อง One (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
32		<p>หมอบอกว่า คนไข้ อาการสงบแล้ว</p>
33		<p>ความจริงของ ผู้รอดชีวิต</p>
34		<p>ที่ไม่สามารถใช้ชีวิต ปกติ</p>
35		<p>ทุกอย่างไม่สามารถ หนีจากมันได้</p>

4.2 ผลการประเมินจากแบบสำรวจสอบถาม

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างคะแนนและความคิดเห็นตอบรับจากการประเมินของกลุ่มตัวอย่าง หลังจากรับชมแอนิเมชัน จำนวน 40 คน สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.2 -4.3

ตารางที่ 4.2 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำถามส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม			
คำถาม	ตัวเลือกคำตอบ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	22	55
	หญิง	18	45
2. อายุ	อายุต่ำกว่า 18 ปี	2	5
	อายุ 18 - 24 ปี	8	20
	อายุ 25 - 31 ปี	26	65
	อายุ 32 - 40 ปี	4	10
	อายุ 40 ปี ขึ้นไป	0	0
3. ท่านมีความสนใจด้านแอนิเมชันหรือไม่	สนใจ	36	90
	ไม่สนใจ	4	10
4. ท่านรู้จัก โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ (Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)) หรือไม่	รู้จัก	35	87.5
	ไม่รู้จัก	5	12.5

ตารางที่ 4.3 วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้านเนื้อหา

คำถาม	ค่าเฉลี่ย คะแนน	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา			
1. ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาโดยรวม อยู่ในเกณฑ์ระดับใด	4.53	0.72	ดีมาก
2. เนื้อหามีความน่าติดตาม อยู่ในเกณฑ์ระดับใด	4.23	0.66	ดี
3. สามารถเข้าถึงบริบทของตัวละครได้ อยู่ในเกณฑ์ระดับใด	4.55	0.60	ดีมาก
4. เนื้อหาแสดงให้เห็นถึง ผลกระทบ ผลเสีย ของสงครามที่มีต่อ ผู้คนได้ อยู่ในเกณฑ์ระดับใด	4.55	0.55	ดีมาก
ผลรวมด้านเนื้อหา	4.46	0.64	ดีมาก
2. ด้านออกแบบแอนิเมชัน			
1. การออกแบบตัวละครมีเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในเกณฑ์ ระดับใด	3.88	0.72	ดี
2. การออกแบบฉาก และ บรรยากาศ อยู่ในเกณฑ์ระดับใด	3.48	1.06	ปาน กลาง
3. เสียงประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในเกณฑ์ระดับ ใด	4.28	0.68	ดี
4. ประโยคพูดคุยสามารถสื่อถึงอารมณ์ได้ อยู่ในเกณฑ์ระดับใด	4.38	0.70	ดี
ผลรวมด้านออกแบบแอนิเมชัน	4.00	0.88	ดี
ผลรวมทั้งหมด	4.23	0.80	ดี

จากตารางที่ 4.2 และ 4.3 สามารถสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันในหัวข้อ
วิจัยการออกแบบอนิเมชัน 2 มิติ โครเคเรียคภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก
ได้รับชมนั้น ในด้านเนื้อหาแสดงถึงผลกระทบ ผลเสีย ของสงครามที่มีต่อผู้คนได้สามารถเข้าถึง
บริบทของตัวละครได้ ในด้านแอนิเมชันการออกแบบฉาก และ บรรยากาศ ควรได้รับการเอาใจใส่
มากกว่านี้จึงได้ผลไปประมาณปานกลาง

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยผลิตผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญของทหารผ่านศึก (Post-traumatic Stress Disorder) ทำให้ได้ พัฒนาเทคนิคใหม่ๆ ในการทำงาน เรียนรู้กระบวนการทำแอนิเมชัน 2 มิติ และการผลักดันจิตใจจำกัดของผู้วิจัยเองให้สามารถอดทนกับงานที่ผู้วิจัยผลิตขึ้นมา และสามารถเข้าใจถึงความคิดผู้คนที่มีความคิดเห็นต่อทหารผ่านศึกที่กำลังเผชิญโรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ ว่าผู้คนคิดอย่างไรและสามารถช่วยเหลือได้อย่างไรในวิธีที่ตนเองสามารถทำได้

5.1.1 ด้านเนื้อหาและประโยชน์

แอนิเมชันเรื่อง โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญ ได้รับผลการตอบรับที่ดีตรงตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยต้องการ ผู้คนเห็นใจและคอยช่วยเหลือด้วยวิธีการที่ตนเองสามารถช่วยได้ แม้ผู้ช่วยเหลือบางคนไม่สามารถรับมือได้แต่ก็ยังมีผู้คนจำนวนมากที่อยู่ใกล้ตัวคอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันตามความสามารถที่สามารถช่วยได้

5.2.2 ด้านเทคนิคการออกแบบแอนิเมชัน

การใช้การดำเนินเรื่องเป็นภาพขาวดำและแทนความรุนแรงด้วยสีแดงนั้น ประชากรผู้คนสามารถเข้าถึงสิ่งที่ผู้วิจัยอยากจะสื่อได้ ขาวและดำแทนบรรยากาศหมมมองของโลกที่ตัวละครกำลังมองเห็นอยู่ และสีแดงแทนถึงสัญลักษณ์ของความรุนแรง ทั้งเลือด แสงที่เป็นจุดกำเนิดของความรุนแรง และความตาย และเสียงที่ทำให้เข้าใจถึงสิ่งที่ได้ยินตลอดเวลา ที่คนปกติไม่สามารถได้ยินได้ ทำให้สามารถเข้าถึงตัวละครที่สมมุติขึ้นมาได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงที่ยังคงมีเกิดขึ้นไม่ว่าตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

5.1.3 ด้านการวางแผนการทำงาน

ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรมเอฟเตอร์ เอฟเฟกต์ (After Effect) ที่สามารถในการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากรูปภาพวาดได้ สามารถปรับและแก้ไขเรื่องสี มีเครื่องมือเสริมในการเคลื่อนไหวให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้ง่ายมากขึ้น และ การควบคุมแสงและเงาได้การประมวลผลภาพรวดเร็ว ทำให้สามารถลดระยะเวลาการทำงานวิจัยได้ดี

5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ด้านเนื้อหาที่มีความยืดหยุ่นมาก จึงจำเป็นต้องตัดบางส่วนออก เพื่อความสมดุลสมผลและความไม่จำเป็นในบางส่วนออก เพื่อเล่าให้กระชับ แต่ยังคงเดิมถึงจุดประสงค์เนื้อเรื่องคือประสบการณ์ของตัวละคร

ด้านเทคนิคผู้วิจัยพยายามวาดให้ตัวละครไม่ละเอียดเยอะเกินไปแต่ก็พอทำได้ เวลาทำเงาและทำแสง ในเอฟเตอร์ เอฟเฟกต์ (After Effect) ควรจะรู้เทคนิค มากกว่านี้ ทำผิดขั้นตอนกลายเป็นว่า ผิดหมดในช่วงแรก

การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ในการทำงานแอนิเมชันไม่สามารถทำได้เต็ม เนื่องจาก อุปกรณ์มีประสิทธิภาพที่ไม่ถึงขั้นที่ตั้งใจไว้ จึงไม่สามารถทำอะไรได้ตั้งใจ จึงทำให้ส่วนที่เป็นการรวมจึงมีไฟล์และโฟลเดอร์ จำนวนมาก ในการสำเร็จ ใน 1 ฉาก

ควรใช้เวลาการทำงานให้คุ้มค่ามากกว่านี้ และ พยายามหาสิ่งผลักดันให้ตัวเองจับปากกาเม้าส์ แล้วเริ่มวาด โดยปราศจากความทุกข์รอบกายเรา ไม่สนใจโลกภายนอก แล้วมาสนใจงานที่กำลังวิจัยให้มากกว่า

บรรณานุกรม

- ซูฟียา เจอะอารง. (2547). การเชื่อมโยงลึกลับสภาวะอารมณ์ของวัยรุ่นตอนปลายและผู้ใหญ่ตอนต้น. (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/75/3/sufeeya.pdf>
- ณัชชา ธนาวรานนท์. (2562). การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตร โดยใช้สื่อเทคโนโลยี (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/503/1/Nutcha%20Thanawaranon.pdf>
- ณททัย วรรณสุด. (2557). เพศสภาพและความรุนแรงในภาวะสงคราม (Term Paper). สืบค้นจาก <http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2557/socialscience/05540495.pdf>
- เถกิง พดฺโนภาส. (2551). ศัญศาสตร์กับภาพแทนความ.วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 57(1), 35-50. สืบค้นจาก https://www.arch.chula.ac.th/journal/issue_detail.php?issue_id=3
- นพรุจ ดันทัฬไทย. (2554). การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่มีเด็กเป็นตัวละครหลัก (Master's thesis). สืบค้นจาก http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/904/3/nopparut_tont.pdf
- นวนพล ชำรงรัตนฤทธิ์. (2562). *They Shall Not Grow Old: เมื่อปีเตอร์ แจ็คสัน แห่ง LOTR ชุบชีวิต* ฟูตเทจเก่าให้กลายเป็นหนัง. สืบค้นจาก <https://adaymagazine.com/they-shall-not-grow-old-peter-jackson/>
- บุญพร้อม เชษฐรัตนานนท์. (2542). *Post-traumatic Stress Disorder*. สืบค้นจาก <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramamental/sites/default/files/public/pdf/Posttraumatic%20Stress%20Disorder.pdf>
- วิธิตา แอนิเมชัน. (2564). *ANIMATION แอนิเมชัน คืออะไร ?*. สืบค้นจาก <https://vithita.com/animation101/>
- วิลาสินี ฝนดี. (2563). โรคเครียดภายหลังเผชิญเหตุการณ์สะเทือนขวัญกับจิตวิทยาเชิงบวก. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 25(2), 323-333. สืบค้นจาก http://www.ar.or.th/ImageData/Magazine/30055/DL_20547.pdf?t=637607330026423721
- อิสรา รักษ์กุล. (2564). ภาวะสุขภาพจิตและทัศนคติของกำลังพลกองทัพบกที่ปฏิบัติภารกิจในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้. *เวชสารแพทย์ทหารบก*, 64(2), 67-73. สืบค้นจาก <https://rtamedj.pmk.ac.th/files/64-2-4.pdf>

- BANG BANG - A shot of shorts. (2023, February 17). Animated short film about soldiers in Afghanistan | R.A.S - by Lucas Durkheim [Video File]. Retrieved from <https://youtu.be/FET1XkLeeUs>
- Edgar Jones. (2012). *Shell shocked*. Retrieved from <https://www.apa.org/monitor/2012/06/shell-shocked>
- Stefyn, N. (2022). *What is 2D animation? Everything you need to know*. Retrieved from <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-2d-animation>.
- New York Film Academy. (2023). *Disney's 12 principles of animation: bringing characters to life*. Retrieved from <https://www.nyfa.edu/student-resources/12-principles-of-animation/>
- Olsen, C. (Producer)& Jackson, P. (Director). (2018). *They Shall Not Grow Old* [Motion picture]. United Kingdom: Warner Bros. Pictures.
- Steward Red Queen. (n.d.). *Afghan Credit Guarantee Foundation*. Retrieved from <https://www.stewardredqueen.com/wp-content/uploads/2019/03/huib-scholten-403238-unsplash-1280x720.jpg>
- Ubisoft. (2020, September 11). Tom Clancy's Rainbow Six Siege - Operation Shadow Legacy - Call me Zero [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=98bCLsMfRu4>



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	มงคล โกสยตานนท์
วัน เดือน ปีเกิด	22 สิงหาคม 2542
สถานที่เกิด	จังหวัดราชบุรี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ , 2565 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต , 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	75/16 หมู่ 15 ซอย 2 นาวัว ถ.คลังชั้น-สุพรรณบุรี ต.บางแม่นาง อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี 11140

