



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567



**2D ANIMATION DESIGN OF REFLECTION ON SELF-ESTEEM
BY HAND-DRAWN STYLE**



**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 2024**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง
ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น

โดย

สลิพร เอี่ยมเศรษฐี

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

รศ. ดร.ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติกุล
ประธานกรรมการสอบ

ศ.วัฒน์ จูฑะวิภาต
กรรมการ

รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ. ดร.สือจิตต์ เพ็ชรประสาน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

11 มิถุนายน 2568

Thesis entitled

**2D ANIMATION DESIGN OF REFLECTION ON SELF-ESTEEM
BY HAND-DRAWN STYLE**

by

SALILPORN AIEMSETTSEE

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

Rangsit University
Academic Year 2024

Assoc. Prof. Chaivasit Dankittikul, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

Prof. Wattana Chudhavipata
Member

Assoc. Prof. Chaiporn Panichrutiwong
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 11, 2025

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ได้ทำการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้นจนสำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี ด้วยความอนุเคราะห์ และความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร. วรณพร ชูจิตารมย์ และรองศาสตราจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำทางด้านเทคนิค ตลอดจนปรับปรุงและแก้ไขข้อบกพร่องเพื่อให้งานวิจัยสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ ขอขอบพระคุณ ผู้ที่มีส่วนร่วมสนับสนุนและมีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น เป็นอย่างสูง

สลิลพร เอี่ยมเศรษฐี
ผู้วิจัย



6608930 : สลิลพร เอี่ยมเศรษฐี
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิค
 การวาดลายเส้น
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ. ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น ในงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และสะท้อนให้ผู้ชมได้เห็นถึงคุณค่าในตนเองและรักตนเองในแบบที่ตัวเองเป็นได้มากขึ้น ผู้วิจัยได้เลือกใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติสำหรับการนำเสนอโดยเป็นสื่อที่เข้าใจง่ายและเป็นที่ยอมรับมากในปัจจุบัน มีความสนุกสนานและน่าสนใจ และสามารถดึงดูดความสนใจจากกลุ่มผู้ชมด้วยภาพที่ดูเรียบง่ายและสีสันทันดูสวยงาม โดยแอนิเมชันเรื่องนี้มีความยาวประมาณ 3 นาที ขั้นตอนการศึกษาทางผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็นคุณค่าในตนเอง และขั้นตอนการดำเนินการผลิตแอนิเมชัน รวมไปถึงหลักการทฤษฎีการผลิตต่าง ๆ จากนั้นจึงได้ทำการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ และประเมินผลโดยการใช้แบบสอบถามออนไลน์จากกลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไปจำนวน 30 คน ที่มีความสนใจในงานแอนิเมชัน ซึ่งจะมีการให้รับชมผลงานแอนิเมชันและทำแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูล โดยผลจากการประเมินแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น พบว่าคะแนนด้านเนื้อเรื่องอยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีความเข้าใจง่าย สื่อความหมายได้ดี เทคนิคการทำอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ภาพมีความสวยงาม และดนตรีมีส่วนช่วยสร้างความสุนทรีให้กับเนื้อเรื่องได้ดีมาก และเป็นประโยชน์ดีมาก ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความหมายและสิ่งที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่องได้อย่างถูกต้อง และจากการทำวิจัยครั้งนี้ ค้นพบว่าการใช้ลายเส้น สามารถสร้างความผ่อนคลายให้กับผลงานแอนิเมชันได้มากขึ้น

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 75 หน้า)

คำสำคัญ : แอนิเมชัน 2 มิติ, คุณค่าในตนเอง, เทคนิคการวาดลายเส้น

6608930 : Salilporn Aiemsetthee
 Thesis Title : 2D Animation Design of Reflection on Self-Esteem
 by Hand-Drawn Style
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Assoc. Prof. Chaiporn Panichrutiwong

Abstract

This research titled "2D Animation Design of Reflection on Self-Esteem by Hand-Drawn style" aims to study and design a 2D animation that helps viewers recognize and appreciate their self-esteem, promoting self-love and acceptance. The researcher selected 2D animation as the medium for presentation due to its simplicity, popularity, and ability to engage audiences through entertaining and visually appealing content. The animation has a total runtime 3 minutes. For the research methodology, the researcher gathered information related to the concept of self-esteem and the animation production process as well as relevant production theories. The researcher then designed the 2D animation and evaluated it through an online questionnaire distributed to 30 participants who are interested in animation. After viewing the animation, the participants completed the survey to provide feedback. The evaluation results of the 2D animation revealed that animation's story received very high scores for clarity, meaning, and ease of understanding. The production techniques were also rated very highly, and the visuals were praised for their beauty. The music was found to significantly enhance the overall aesthetic experience of the story. Participants agreed that the animation effectively conveyed its intended message, and viewers were able to accurately interpret the deeper meanings embedded in the narrative. Based on this research, it was found that the use of hand-drawn style can enhance the sense of relaxation in animated works.

(Total 75 pages)

Keyword : 2D animation, Self-Esteem, Hand-Drawn style

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	วัตถุประสงค์การวิจัย
	2
1.3	กรอบแนวคิดการวิจัย
	2
1.4	ขอบเขตการวิจัย
	3
1.5	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
	3
1.6	นิยามศัพท์
	3
บทที่ 2	ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
	4
2.1	แอนิเมชัน
	4
2.2	แอนิเมชัน 2 มิติ
	5
2.3	คุณค่าในตนเอง
	10
2.4	เทคนิคการวาดลายเส้น
	14
2.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
	18
2.6	กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง
	18
บทที่ 3	ระเบียบวิธีการวิจัย
	21
3.1	ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
	21
3.2	ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production)
	22
3.3	ขั้นตอนการผลิต (Production)
	44

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)	45
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	45
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	45
3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล	45
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	46
บทที่ 4	ผลการวิจัย
4.1 ผลการผลิตแอนิเมชัน	47
4.2 ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง	62
บทที่ 5	สรุปผลและข้อเสนอแนะ
5.1 สรุปผลการวิจัย	64
5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	65
บรรณานุกรม	66
ภาคผนวก	ตัวอย่างแบบสอบถามออนไลน์
	69
ประวัติผู้วิจัย	75

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ตารางแบบสอบถามแบบวัดเจตคติแบบลิเกิร์ต	46
4.1 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังจากรับชมแอนิเมชัน	62



สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิด	2
2.1 แอนิเมชัน	4
2.2 แอนิเมชัน 2 มิติ	5
2.3 Hand Drawing Animation	6
2.4 Timing and Spacing	6
2.5 Anticipation	7
2.6 Slow in and Slow out	8
2.7 Appeal	9
2.8 Self-esteem	10
2.9 Sketch	15
2.10 Glen Keane	17
2.11 Tarzan โดย Glen Keane	17
2.12 ตัวอย่างแอนิเมชัน เรื่อง The Duet	19
2.13 ตัวอย่างแอนิเมชัน เรื่อง In Shapes	19
3.1 Storyboard 1	25
3.2 Storyboard 2	26
3.3 Storyboard 3	27
3.4 Storyboard 4	28
3.5 Storyboard 5	29
3.6 Storyboard 6	30
3.7 Storyboard 7	31
3.8 Storyboard 8	32
3.9 Storyboard 9	33
3.10 Storyboard 10	34
3.11 Storyboard 11	35
3.12 Storyboard 12	36

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.13 Storyboard 13	37
3.14 Storyboard 14	38
3.15 Storyboard 15	39
3.16 ลิลลี่ 1	40
3.17 ลิลลี่ 2	41
3.18 พ่อของลิลลี่ 1	41
3.19 พ่อของลิลลี่ 2	42
3.20 แม่ของลิลลี่ 1	42
3.21 แม่ของลิลลี่ 2	43
3.22 ฉาก	43
3.23 แนวความคิด	44
4.1 ชื่อเรื่อง “Your Flower”	48
4.2 เมล็ดกำลังลงไปใ้ในกระถางดอกไม้	48
4.3 ต้นไม้กำลังเติบโต	48
4.4 มือของลิลลี่สัมผัสกับดอกไม้	49
4.5 ลิลลี่ถือกระถางดอกไม้พร้อมเดินไปข้างหน้า	49
4.6 ลิลลี่เห็นร่ายอย่างมีความสุข	49
4.7 ผู้คนกำลังนินทา ลิลลี่	50
4.8 คำนินทาเรื่องดอกไม้และทำต้นไม้ของลิลลี่	50
4.9 ลิลลี่เสียใจและมองดอกไม้	50
4.10 ลิลลี่เด็ดดอกไม้ทั้งที่สะดัก	51
4.11 กลีบดอกไม้กำลังร่วงหล่นลงพื้น	51
4.12 ลิลลี่มองกระถางดอกไม้ที่เฉอะ	51
4.13 ลิลลี่ร้องไห้เสียใจอย่างมาก	52
4.14 มีมือมาลูบหัวของลิลลี่	52
4.15 พ่อของลิลลี่เข้ามาปลอบใจเธอ	52
4.16 มีมือมาจับมือของลิลลี่	53

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.17 แม่ของลิลลี่เข้ามาโอบกอดเธอ	53
4.18 พ่อกับแม่ช่วยให้กำลังใจลิลลี่	53
4.19 พ่อกับแม่รดน้ำใส่ปุ๋ยให้ดอกไม้ของลิลลี่	54
4.20 ดอกไม้ของลิลลี่ผลิบานอีกครั้ง	54
4.21 ลิลลี่มองดอกไม้ด้วยความดีใจอย่างมาก	54
4.22 พ่อกับแม่หอมแก้มลิลลี่	55
4.23 พ่อกับแม่ส่งแรงผลักดันให้ลิลลี่	55
4.24 เท้าของลิลลี่มุ่งเดินไปข้างหน้า	55
4.25 ลิลลี่เดินรำในแบบของตัวเอง	56
4.26 ทุกคนตะลึงในความงามของลิลลี่และดอกไม้	56
4.27 ลิลลี่เดินมาเจอกับใครบางคน	56
4.28 ลิลลี่สบตากับชายคนหนึ่ง	57
4.29 ชายคนนั้นยิ้มให้กับลิลลี่	57
4.30 ลิลลี่ยิ้มกลับอย่างมีความสุข	57
4.31 ทั้งสองหัวเราะและตกหลุมรักกัน	58
4.32 ลิลลี่จับมือของชายคนนั้น	58
4.33 พ่อกับแม่มองลิลลี่จากข้างหลัง	58
4.34 พ่อกับแม่มองลิลลี่อย่างมีความสุข	59
4.35 พ่อกับแม่มองตากัน	59
4.36 พ่อกับแม่หันมามองลิลลี่อีกครั้ง	59
4.37 แผ่นหลังของลิลลี่กับชายคนนั้น	60
4.38 ผ้าคลุมหล่นลงมาบัง	60
4.39 ผ้าคลุมปิดบังทั้งหมด	60
4.40 ผ้าคลุมกลายเป็นชุดแต่งงานของลิลลี่	61
4.41 ลิลลี่แต่งงานกับชายคนนั้น	61
4.42 ภาพจบของเรื่อง “Your Flower”	61

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมปัจจุบันพบว่าการเห็นคุณค่าในตนเอง มักถูกกำหนดด้วยคำพูดของผู้อื่นจนตนเอง ถูกลดทอนความมั่นใจและเกิดการด้อยค่าตนเอง ซึ่งการด้อยค่าตนเองเป็นเหตุหนึ่งนำไปสู่ภาวะ ซึมเศร้าได้ (นิธิกานต์ ปกรัตน์, 2565)

มนุษย์ทุกคนล้วนมีความต้องการในเรื่องต่าง ๆ อย่างเสมอ หนึ่งในนั้น คือ ความต้องการ การยอมรับและการยกย่องจากผู้อื่น ซึ่งจากทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow, 1970) เรียกสิ่งนี้ว่าการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem) (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2543, น.32-33)

คนที่มีความนับถือตนเองต่ำมักมีอารมณ์หงุดหงิดง่าย เพราะไม่มีความมั่นคงในตนเอง เมื่อผู้อื่นกล่าวถึงข้อบกพร่องของตนก็จะยอมรับไม่ได้และอาจแสดงความโกรธหรือมีปฏิกิริยารุนแรง เมื่อได้รับคำชมก็อาจสงสัยว่าคำชมนั้นจริงหรือไม่ เพราะไม่แน่ใจว่าความสำเร็จที่เกิดขึ้นเป็นเพราะ ความสามารถของตนจริงหรือไม่ และมีค่าควรแก่คำชมไหม (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2543, น.32-33)

ความนับถือตนเองไม่ได้เป็นเพียงความคิดหรือความรู้สึกที่บุคคลเก็บเอาไว้ในใจเท่านั้น แต่ มันมีอิทธิพลต่อวิธีที่บุคคลคิด ทำและพูดในทุก ๆ แ่ง รวมทั้งกิริยาท่าทางที่แสดงออกมา ความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้อื่นและความสำเร็จในชีวิต (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2543, น.32-33)

แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นงานแอนิเมชันที่ถูกสร้างให้เคลื่อนไหวและเห็นเพียงแค่ 2 มิติ คือมุม ความสูง (แนวตั้ง) และความกว้าง (แนวนอน) เท่านั้น โดยการวาดภาพลงบนกระดาษและนำภาพ เหล่านั้นมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว งานแอนิเมชันประเภทนี้ถือเป็นรูปแบบดั้งเดิมของ แอนิเมชันที่มีตัวละครหรือสิ่งของที่ขยับขึ้น ลง ซ้าย ขวา หรือแม้แต่ Gif Animation ที่เราเห็นใน เว็บไซต์ต่าง ๆ ก็เป็น 2D Animation เช่นกัน (วิจิตา แอนิเมชัน, 2567)

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาการเห็นคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น มาถ่ายทอดใน รูปแบบผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อให้กลุ่มผู้ชมได้ยอมรับและมองเห็นคุณค่าในตนเอง รู้จักตนเอง “รู้ว่าตัวเองเป็นใคร” “ต้องการอะไร” “ชอบอะไร” ฯลฯ เพราะการเห็นตัวเองอย่างนี้ จะทำให้เรารู้สึก

พอใจในสิ่งที่เป็นอย่างอยู่และมีอยู่ รับรู้คุณค่าของตัวเองจากปัจจัยภายใน อันจะนำไปสู่การ “เป็นตัวของตัวเองอย่างเหมาะสม”

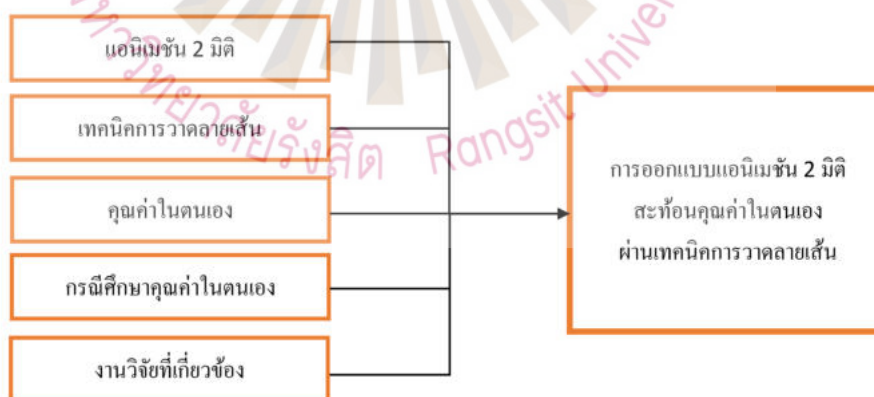
นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังสนใจในการสะท้อนความรักในครอบครัวลงไปในแอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ชมได้มองเห็นสิ่งสำคัญอย่างความสัมพันธ์ในครอบครัวที่หลายคนมักมองข้ามไปและสนใจเพียงความสัมพันธ์กับผู้คนภายนอกเท่านั้น ซึ่งครอบครัวสามารถเป็นทั้งกำลังใจและแรงผลักดันให้เราสามารถมองเห็นคุณค่าในตนเอง สร้างความมั่นใจและไม่ให้เสียงจากผู้อื่นมาเป็นนายตัวเอง ทำให้ตัวเราเดินหน้าได้อย่างภาคภูมิใจได้อีกครั้ง

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น

1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิด

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3 นาที

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างผู้ที่สนใจในงานแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 30 คน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น

1.5.2 แอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น

1.6 นิยามศัพท์

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ งานแอนิเมชันที่ถูกสร้างให้เคลื่อนไหวและเห็นเพียงแค่ 2 มิติ คือ มุม ความสูง (แนวตั้ง) และความกว้าง (แนวนอน) เท่านั้น โดยการวาดภาพลงบนกระดาษและนำภาพเหล่านั้นมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว งานแอนิเมชันประเภทนี้ถือเป็นรูปแบบดั้งเดิมของแอนิเมชันที่มีตัวละครหรือสิ่งของที่ขยับขึ้น ลง ซ้าย ขวา หรือแม้แต่ Gif Animation ที่เราเห็นในเว็บไซต์ต่าง ๆ ก็เป็น 2D Animation เช่นกัน

การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-esteem) คือ ทักษะจิตที่มีต่อตนเองโดยภาพรวม เป็นสภาวะอารมณ์ภายในจิตใจและมุมมองของคน ๆ นั้นที่มีต่อตัวเอง ซึ่งอาจจะไม่ใช่สิ่งที่ปรากฏให้ผู้อื่นเห็นอย่างชัดเจนเหมือนกับเรื่องทักษะและความสามารถ และผู้ที่มั่นใจในตัวเองอันมาจากความถนัดในทักษะหรือความสามารถด้านใดด้านหนึ่งอาจไม่ได้หมายความว่าคน ๆ นั้นเห็นคุณค่าในตัวเองก็ได้

เทคนิคการวาดลายเส้น คือ พื้นฐานสำคัญของการสร้างงานศิลปะที่สำคัญ เช่น สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม และงานอื่น ๆ เป็นเครื่องมือและวิธีการสำคัญคือการก่อนสำหรับงานที่ต้องกระทำจริง หรือใช้สำหรับศึกษา

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น” ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 แอนิเมชัน
- 2.2 แอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.3 คุณค่าในตนเอง
- 2.4 เทคนิคการวาดลายเส้น (Hand-drawn style)
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 กรณีสึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.1 แอนิเมชัน

“Animation” มีรากศัพท์มาจากคำว่า Anima ซึ่งเป็นภาษาละติน มีความหมายว่า จิตวิญญาณ หรือ มีชีวิต หลังจากผ่านกาลเวลายาวนาน Animation ก็มีความหมายตามที่เราเข้าใจในปัจจุบัน นั่นก็คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหว หรือคนไทยมักจะเรียกติดปากว่า การ์ตูน แต่ถ้านิยาม Animation ในแบบวิทยาศาสตร์ก็คือ การใช้หลักการเห็น ภาพติดตา (Persistence of Vision) ด้วยกระบวนการการฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม (วีริตา แอนิเมชัน, 2562)



รูปที่ 2.1 แอนิเมชัน

ที่มา: StudioBinder, 2025

2.2 แอนิเมชัน 2 มิติ

2.2.1 ความหมายของแอนิเมชัน 2 มิติ

วิชา แอนิเมชัน (2564) ให้ความหมายแอนิเมชัน 2 มิติ ไว้ว่าเป็นงานแอนิเมชันที่ถูกสร้างให้เคลื่อนไหวและเห็นเพียงแค่ 2 มิติ คือมุมความสูง (แนวตั้ง) และความกว้าง (แนวนอน) เท่านั้น โดยการวาดภาพลงบนกระดาษและนำภาพเหล่านั้นมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว งานแอนิเมชันประเภทนี้ถือเป็นรูปแบบดั้งเดิมของแอนิเมชันที่มีตัวละครหรือสิ่งของที่ขยับขึ้น ลง ซ้าย ขวา หรือแม้แต่ Gif Animation ที่เราเห็นในเว็บไซต์ต่าง ๆ ก็เป็น 2D Animation เช่นกัน



รูปที่ 2.2 แอนิเมชัน 2 มิติ

ที่มา: Wow-How studio, 2018

Traditional Animation หรือ Hand Drawing Animation หรือ 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวาดภาพที่หลายๆ ฟันภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องโดยใช้เวลาไม่กี่วินาที เช่น 1 วินาที ใช้รูป 24 เฟรม เป็นภาพเคลื่อนไหวสมัยแรกเริ่มที่มักจะวาดด้วยมือ งานประเภทนี้พบเห็นได้ทั่วไปในการทำ ภาพเคลื่อนไหวยุคแรก ๆ ซึ่งใช้เทคนิคการวาดด้วยมือที่ละเอียด ข้อดีของการทำภาพเคลื่อนไหวชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าชม แต่มีข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) จำนวนมากและต้นทุนการผลิตสูง (สุภารัตน์ สอนบัว, 2561)



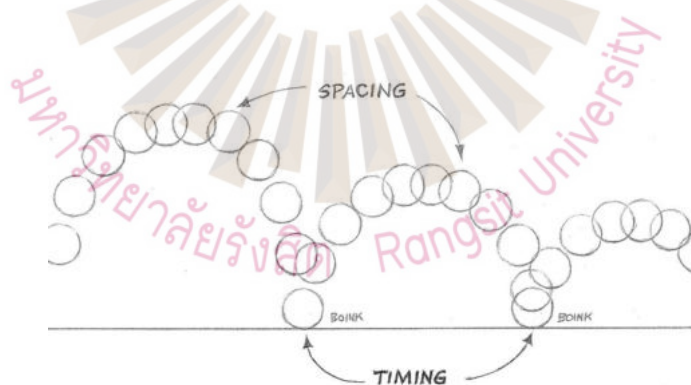
รูปที่ 2.3 Hand Drawing Animation

ที่มา: Skwigly, 2014

2.2.2 การสร้างความน่าสนใจให้กับแอนิเมชัน 2 มิติ

Kewdang (2018) ได้กล่าวเกี่ยวกับ 12 ข้อที่ช่วยให้ Animation 2D มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นดังต่อไปนี้

2.2.2.1 Timing and Spacing (เวลา) เป็นความต่อเนื่องของภาพที่จะทำให้คนดูเข้าใจเหตุการณ์ และเวลาที่เป็นจุดสำคัญในการดำเนินเรื่องให้มีความต่อเนื่องกัน



รูปที่ 2.4 Timing and Spacing

ที่มา: Fullfrontal, 2020

2.2.2.2 Squash and Stretch (การหดตัว - การยืดตัว) หลักการนี้พูดถึงการเปลี่ยนแปลงของ Object ซึ่งในแอนิเมชันนั้นไม่ได้หมายความว่าเปลี่ยนแปลงของแข็งไม่ได้ เราสามารถใช้หลักการ Squash และ Stretch กับของแข็งได้ โดยการเปลี่ยน Pose และ Acting ก็ได้ แต่ใจความสำคัญของการใส่ Squash และ Stretch ให้กับแอนิเมชันคือการให้ “ความรู้สึกแต่อย่าให้เห็น” เพื่อผลต่องานที่ต้องการให้นั้น Action หรือการเคลื่อนไหวในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

2.2.2.3 Staging (ท่าทางการแสดง) ซึ่งท่าทางการแสดงจะออกมาได้ดีหรือไม่ดีนั้นมีหลักการง่ายๆ คือ ให้เรามองภาพเป็นภาพแบบ Silhouette (ภาพเงาดำ) มอง Character ของเราเป็นเงาดำเรียบ ๆ ไม่เห็นรายละเอียดอะไร ถ้าเราสามารถอ่านท่าทางของเงาดำนั่นออกได้ว่ากำลังทำอะไร แสดงว่า Staging ของ Character นั้นค่อนข้างชัดเจน สามารถที่จะสื่อสารกับคนดูเรื่อง

2.2.2.4 Anticipation เรียกกันอย่างเข้าใจในตนเองในภาษาไทยว่า “ท่าเตรียม” เป็นส่วนที่สร้างความสัมพันธ์ให้คนดูตาม Action หรือ Pose ที่เราต้องการจะเล่าให้ทัน โดยเราต้องใส่ Anticipation ไปก่อน Pose Action ซึ่ง Anticipation อาจจะเป็นท่าทางที่ชัดเจนอย่างการเงยไม้กอล์ฟก่อนสวิง หรือสิ่งเล็กๆ น้อยๆ อย่างการกระพริบตา ก่อนหันหน้าก็ได้



รูปที่ 2.5 Anticipation

ที่มา: Lectureo, 2015

2.2.2.5 Follow Through and Overlapping Action เราใส่เพื่อให้แอนิเมชันใน Cut นั้น ๆ เกิดความน่าเชื่อถือโดยวัตถุบางอย่างจะมีแรงเฉื่อยบวกกับแรงโน้มถ่วงเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงลำดับในการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เริ่มและจบไม่พร้อมกัน

Follow Through คือ การเคลื่อนไหวในส่วนที่เราไม่ตั้งใจให้ขยับ เช่น ฝ่าคลุม, ผม, หาง, กระเป๋ เป็นต้น ในทาง 3D Computer animation ส่วนนี้สามารถใช้ความสามารถของ Software เพื่อสร้างความพลิ้วไหวโดยอัตโนมัติได้ Overlapping คือ Action หลัก แต่ว่าแต่ละส่วนของร่างกายเริ่มและจบไม่พร้อมกันซึ่งเป็นส่วนที่เราตั้งใจ และเป็นหน้าที่ของแอนิเมเตอร์ต้องใส่เข้าไปด้วยตัวเอง

2.2.2.6 Arcs (การเคลื่อนไหวที่เป็นเส้นโค้ง) เป็นเส้นทางของ Action จากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่งว่าการเคลื่อนที่เป็นอย่างไร ถือว่าเป็นเส้นทางของการเคลื่อนไหวในภาพ โดยเราจะให้ความสำคัญกับช่วงกลางระหว่างจุดสองจุดของ Action นั้น โดยสร้าง Arcs หรือวิถีโค้งให้กับเส้นทางการเคลื่อนไหว ซึ่งจะทำให้แอนิเมชันของเราดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

2.2.2.7 Exaggeration (การกระทำที่เกินจริง) หลาย ๆ คนอาจจะคิดว่าหมายถึงการแสดงที่ Over Action การแสดงที่มากเกินไป แต่จริง ๆ แล้ว คือการเน้นให้แอนิเมชันของเราเห็นชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นท่า Pose, อากัปกริยา, หรืออารมณ์ของตัวละคร

2.2.2.8 Slow in and Slow out (อัตราเร็ว, อัตราเร่ง) ในแอนิเมชันเรามักจะหลีกเลี่ยงความเท่ากันทั้งเรื่องของ Timing and Space ไม่เช่นนั้น Animation ที่เราสร้างขึ้นจะดูเอื่อยเฉื่อยไม่น่าสนใจ การใส่ Slow in และ Slow out จะต้องอ้างอิงถึงความเป็นจริงด้วย อย่างเช่นวัตถุที่มีมวลมาก เช่น รถบรรทุกจะใช้เวลาในการออกตัวและหยุดนานกว่ารถเก๋งที่มีมวลน้อยกว่า แต่อย่างไรก็ตาม ทั้งสองหลักการนี้ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับในแต่ละเหตุการณ์



รูปที่ 2.6 Slow in and Slow out

ที่มา: RainDrops, 2022

2.2.2.9 Secondary Action (การกระทำรอง) เป็นส่วนที่แสดงเข้าไปเสริมการแสดงหลัก เพื่อให้งานดูมีชีวิตแต่การเล่าเรื่องต้องไม่เปลี่ยนไปอย่างเช่น นักแสดงกำลังดูหนังและกินป๊อปคอร์นไปด้วย การดูหนังคือ Primary Action ส่วนการกินป๊อปคอร์นคือการแสดงรองหรือ Secondary Action นั่นเอง

2.2.2.10 Personality (ลักษณะบุคลิก) แต่ละคนนั้นย่อมไม่มีใครเหมือนกันโดยทั้งหมด ตัว Character เองก็เช่นกัน แต่ละตัวย่อมมีบุคลิกแตกต่างกันไป การสร้างบุคลิกและนิสัยจะเป็นการช่วยสร้างเอกลักษณ์ให้กับ Character นั้น ๆ และยังช่วยทำให้ Character นั้น ๆ คุมีชีวิตมากขึ้น

2.2.2.11 Straight Ahead and Pose to Pose เป็นหลักการในการวาดภาพแต่ละภาพเฟรมแต่ละเฟรม เพื่อนำมาเรียงต่อกันแล้วเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้น จะมีวิธีการทำงานอยู่สองวิธีคือ Straight Ahead กับ Pose to Pose ซึ่งมีการทำงานที่แตกต่างกัน โดย Straight Ahead จะเป็นการวาดภาพจาก เฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่งโดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบ แต่ในขณะที่ Pose to Pose จะเป็นการวาดเฉพาะคีย์ Pose หลักเป็นช่วง ๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อน จากนั้นจึงค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างคีย์ Pose หลักที่หลัง หรือที่เรียกกันว่า In Between นั้นเอง การทำงานแบบ Pose to Pose นิยมนำมาใช้กับ Computer Animation เพราะทำให้้ง่ายต่อการแก้ไขและช่วยลดเวลาในการทำงานในบางส่วนเนื่องจากคอมพิวเตอร์จะคำนวณ ภาพ In Between โดยอัตโนมัติ

2.2.2.12 Appeal จะเป็นเรื่องของรสนิยม, เสน่ห์, หรือความลงตัว เมื่อเราดูแล้วทำให้เชื่อ Believable นั้นเอง ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร, นิสัย, ลักษณะท่าทาง, บุคลิก ที่สื่อออกมาให้เราได้รู้สึกคล้อยตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง



รูปที่ 2.7 Appeal

ที่มา: Pixune, 2024

2.3 คุณค่าในตนเอง

ความนับถือตนเอง (Self-esteem) คือ ความคิดและความรู้สึกที่บุคคลมีต่อตนเอง เมื่อเขามองตนเอง เขาตัดสินใจว่าตนเป็นอย่างไรและพอใจในตนเองแค่ไหน โดย Self Esteem เป็นคำที่รวมความหมายหลายอย่างเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ความรู้สึกดีต่อตนเอง ความภาคภูมิใจและเชื่อมั่นในตนเอง ความตระหนักถึงคุณค่าของตน และการยอมรับตนเอง (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2543, น.2)



รูปที่ 2.8 Self-esteem

ที่มา: Therapytribe, 2022

คำว่า “Self” แปลว่า ตัวตน ส่วน “Esteem” แปลตามพจนานุกรมได้ว่า ความนับถือหรือความรัก ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายกว้าง แต่สามารถสรุปความหมายได้ว่า คือ ความคิดของบุคคลเกี่ยวกับตนเองว่าเป็นคนที่มีคุณค่า มีความหมายและมีประสิทธิภาพเพียงใด

บุคคลที่มีความนับถือในตนเองสูงจะมองตนเองว่าเป็นคนที่มีคุณค่ามีความหมายและมีสิ่งที่ดีอยู่ภายใน เมื่อมองแบบนี้ก็就会有ความสงบในจิตใจ พึงพอใจในตนเอง รักตนเอง รู้ว่าตนสามารถทำสิ่งที่ดีมีประโยชน์ได้ ไม่อิจฉาริษยา ไม่รู้สึกด้อยค่า นอกจากนี้เขายังมองตนเองว่าเป็นคนเก่ง มีความสามารถ ดังนั้นเขาจะมีความเชื่อมั่น กล้าคิด กล้าทำ กล้าเผชิญหน้ากับปัญหา ถือว่าปัญหาเป็นสิ่งที่ท้าทาย ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค เมื่อล้มแล้วก็ยังกล้าลุกขึ้นมาสู้ต่อ

ส่วนผู้ที่มีความนับถือตนเองต่ำจะมีลักษณะตรงข้าม คือ รู้สึกว่าตนไร้ค่า ไม่มีความหมาย ไม่มีความสำคัญ ไม่มีความสำคัญอะไร ไม่มีอะไรดี ขาดความเชื่อมั่น ท้อถอยง่าย ขาดแรงจูงใจ ไม่มีความสุขในตนเอง หากสูญเสียความนับถือตนเองไปมากก็อาจกลายเป็นคนหวาดระแวง ขี้อิจฉา วิตกกังวล และอาจซึมเศร้าจนถึงฆ่าตัวตายได้ (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2543, น.12)

2.3.1 ผลกระทบต่อชีวิต

ความนับถือตนเองไม่ได้เป็นเพียงความคิดหรือความรู้สึกที่บุคคลเก็บเอาไว้ในใจเท่านั้น แต่มันมีอิทธิพลต่อวิธีที่บุคคลคิด ทำและพูดในทุก ๆ แ่ง รวมทั้งกิริยาท่าทางที่แสดงออกมา ความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้อื่นและความสำเร็จในชีวิต ดังต่อไปนี้

2.3.2 การมองตน

บุคคลที่มีความนับถือในตนเองต่ำจะรู้สึกว่าตนไม่น่ารัก ไม่เป็นที่รักหรือที่ต้องการของใคร ไม่ค่อยเชื่อว่าใครจะรักตนจริง รู้สึกว่าตนไร้คุณค่า ไม่ภาคภูมิใจในตนเอง พยายามปิดซ่อนตนเอง กลัวความเป็นจริงที่เกี่ยวกับตนเอง ปฏิเสธว่าตนไม่ได้เป็นอย่างนั้นอย่างนี้เพราะกลัวว่าผู้อื่นจะเห็นความบกพร่องหรือจุดอ่อนของตน กลัวการถูกตำหนิ ดังนั้นจึงมักจะมีชีวิตอยู่ด้วยความกลัว

แต่บุคคลที่มีความนับถือตนเองสูงจะรู้สึกว่าตนน่ารัก เป็นที่รักและต้องการของผู้อื่น มีคุณค่า มีความหมาย รู้สึกภูมิใจในตนเอง กล้าที่จะเปิดเผยตนเอง สามารถบอกคนอื่นอย่างกล้าหาญว่า “ฉันเป็นแบบนี้ และฉันพอใจในสิ่งที่ฉันเป็น ฉันไม่อายที่เป็นตัวของฉัน” ความรู้สึกมั่นคงดังกล่าวกจะทำให้เขาเป็นคนเปิดเผย ซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น มีชีวิตอยู่อย่างกล้าหาญและมีความสุข

2.3.3 อารมณ์

คนที่มีความนับถือในตนเองสูงมักมีอารมณ์หนักแน่นมั่นคง ไม่มีปฏิกิริยารุนแรงต่อการกระทำหรือคำพูดของผู้อื่น เมื่อมีคนเอ่ยถึงความบกพร่องของเขา เขาจะยอมรับฟังด้วยความใจกว้าง ไม่โกรธหรือสะทสะท้านเพราะรู้ว่าคุณค่าของตนไม่ได้อยู่ที่การเป็นคนสมบูรณ์แบบไม่มีที่ติ หากผู้อื่นชมเขา เขาจะยอมรับคำชมนั้น เพราะรู้ว่าตนก็มีสิ่งดี ๆ และเหมาะที่จะได้รับคำชมเช่นกัน

คนที่มีความนับถือตนเองต่ำมักมีอารมณ์หุนหันพลันแล่น เพราะไม่มีความมั่นคงในตนเอง เมื่อผู้อื่นกล่าวถึงข้อบกพร่องของตนก็จะยอมรับไม่ได้และอาจแสดงความโกรธหรือมีปฏิกิริยารุนแรงเมื่อได้รับคำชมก็อาจสงสัยว่าคำชมนั้นจริงหรือไม่ เพราะไม่แน่ใจว่าความสำเร็จที่เกิดขึ้นเป็นเพราะความสามารถของตนจริงหรือไม่ และมีค่าควรแก่คำชมไหม (อูมาพร ตรังคสมบัติ, 2543, น.32-33)

2.3.4 ความนับถือในตนเองเกิดขึ้นได้อย่างไร

ความนับถือในตนเองเกิดจากกระบวนการในจิตใจ ที่ละเอียดอ่อนอย่างต่อเนื่อง กระบวนการนี้เริ่มต้นตั้งแต่วัยทารกและดำเนินไปจนโต เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูมาอย่างถูกต้องจะมีความนับถือตนเองในระดับสูง สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และมีความภาคภูมิใจในตนเอง แต่เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูที่ไม่ถูกต้อง จะมีความนับถือตนเองในระดับต่ำ ส่งผล

ให้เติบโตอย่างลุ่ม ๆ คอน ๆ ด้วยความรู้สึกไม่ดีกับตนเองและสิ่งแวดล้อม ทำให้กลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีปัญหาได้ อย่างไรก็ตามความนับถือในตนเองนั้น สามารถสร้างขึ้นมาได้เสมอราบเท่าที่บุคคลนั้นยังมีชีวิตอยู่นั่นเอง

2.3.5 ปัจจัยที่มีผลต่อความนับถือในตนเอง

2.3.5.1 ปัจจัยภายใน หมายถึง ปัจจัยที่เกี่ยวกับตัวบุคคล เช่น เด็กที่มีรูปร่างหน้าตาดี ก็มักจะมีภาคภูมิใจในตนเอง ส่วนเด็กที่มีร่างกายพิการหรือเจ็บป่วยบ่อย ๆ ก็จะมีค่านับถือตนเองต่ำ เด็กที่เคยประสบความสำเร็จก็มักจะมีค่านับถือตนเองสูง เชื่อมั่นในประสิทธิภาพของตน และมีความนับถือตนเองสูงกว่าเด็กที่ประสบแต่ความล้มเหลว

2.3.5.2 ปัจจัยภายนอก หมายถึง สิ่งที่อยู่แวดล้อมตัวเด็ก เช่น ครอบครัว เพื่อนฝูง ครู ผู้ร่วมงาน เป็นต้น ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่เด็กได้รับจากผู้อื่นจะเป็นสิ่งที่กำหนดค่านับถือตนเองของเด็ก เช่น เด็กที่พ่อแม่กล่าวชมมากกว่าคำตำหนิก็จะมีค่านับถือตนเองสูง ข้อมูลย้อนกลับที่เด็กได้รับมาจะถูกประมวลเข้าไว้ในภาพแห่งตน เป็นความคิดว่าตนมีค่าหรือไร้ค่า เมื่อเด็กมองดูตนเอง เขาจะมองเห็นผลรวมทัศนคติ ความเชื่อ ความคิด และมุมมองต่าง ๆ

ในปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลนั้น ปัจจัยที่สำคัญที่สุดคือ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และประสบการณ์แห่งความสำเร็จ

2.3.6 ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

ความสัมพันธ์ที่สำคัญยิ่งคือครอบครัว ตลอดวัยเด็กไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ ค่านับถือตนเองจะก่อขึ้นอย่างมั่นคงได้ต่อเมื่อบุคคลได้รับความรักและการประคับประคองจากครอบครัว หากปราศจากความสัมพันธ์ บุคคลก็ไม่อาจจะรู้ถึงคุณค่าแห่งตนได้อย่างลึกซึ้งและมั่นคง ไม่ว่าเขาจะประสบความสำเร็จยิ่งใหญ่เพียงใดก็ตาม ทั้งนี้เพราะความสัมพันธ์เป็นสิ่งที่บอกความสำเร็จนั้นมีค่า และมีความหมายนั่นเอง ความจริงข้อนี้เห็นได้ชัดจากคำพูดของเด็กหลายคนที่มีความรู้สึกที่ว่าพ่อแม่ไม่รัก เด็ก ๆ มักพูดว่า “ไม่รู้จะเรียนให้ดีไปทำไม ไม่รู้จะทำไปเพื่อใคร เพราะไม่มีใครบอกว่า สิ่งที่เราทำไปนั้นมันดี มีความหมาย”

2.3.7 ประสบการณ์แห่งความสำเร็จ

เมื่อเด็กทำบางอย่างได้สำเร็จ เด็กจะเกิดความรู้สึกพอใจเพราะเขาได้พบว่าตัวเขามีความเก่ง ซ่อนอยู่ และความเก่งนั้นสามารถปรากฏออกมาสู่สายตาของผู้อื่น ความรู้สึกถึงคุณค่าแห่งตนและความเชื่อมั่นในตนเองจะมั่นคงขึ้นเรื่อย ๆ จากความสำเร็จเล็ก ๆ น้อย ๆ ไปสู่ความสำเร็จที่ใหญ่ขึ้น เมื่อเด็กโตขึ้น

การที่พ่อแม่เห็นคุณค่าในความสำเร็จของเด็กจึงสำคัญ เมื่อเด็กรู้ว่าพ่อแม่มองเห็นความสำเร็จและความสามารถในตัวเอง เด็กจะเกิดความคาดหวังในตนเอง มีการสร้างระบบแห่งคุณค่าและความคาดหวังขึ้นภายใน และเป็นเครื่องชี้นำความสำเร็จในเวลาต่อมา

ความสำเร็จที่มักจะถูกมองข้ามคือ ความสามารถที่จะสร้างความสัมพันธ์ ความสามารถที่จะสัมพันธ์และสื่อสารกับพ่อแม่เพื่อให้ได้มาซึ่งความรัก การดูแลเอาใจใส่ การปกป้องและการยอมรับ นั่นถือว่าเป็นความสำเร็จที่สำคัญประการแรกในชีวิตของเด็ก ดังนั้น เด็กที่ไม่มีความสัมพันธ์ที่ดีกับพ่อแม่จึงกลายเป็นเด็กที่ขาดแรงจูงใจ เฉื่อยชา ไม่อยากทำอะไร ไม่มีเป้าหมายในชีวิตและกลายเป็นคนล้มเหลวในที่สุด (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2543, น.50-54)

อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ได้วางรากฐานสำหรับทฤษฎี Self actualization หรือ บรรลุศักยภาพของตัวตน โดยมีสมมติฐานว่า มนุษย์แต่ละคนมีธรรมชาติที่เป็นคนดี หรืออย่างน้อยก็เป็นกลาง (ผ่าขาว) (นพมาศ อึ้งพระ, 2546, น.283)

2.3.8 ความต้องการให้คนนับถือ (esteem needs)

เป็นขั้นสุดท้ายของความต้องการขั้นพื้นฐาน มาสโลว์ กล่าวว่าบุคคลจะป่วยได้ ถ้าความต้องการนี้ไม่ได้รับการตอบสนอง เขาแบ่งความเคารพตัวเองออกเป็น 2 เซ็ต คือ ความนับถือที่ตั้งอยู่บนฐานของความสามารถของตัวเอง ความเป็นอิสระ และผลงาน และความนับถือที่อาศัยการประเมินของผู้อื่น ความนับถือประเภทที่สองนั้นเห็นได้ชัดที่สุดจากการดิ้นรนเพื่อให้คนอื่นยอมรับ และการที่พยายามมุ่งหาเกียรติยศชื่อเสียง การมีอำนาจ มีความสำคัญ มีคนชื่นชม มาสโลว์มีความเชื่อว่า เราควรตั้ง self-esteem หรือการเคารพตัวเองไว้บนฐานของความสามารถจริง ๆ มากกว่าคำชมของคนอื่นหรือคำดีของผู้อื่น (นพมาศ อึ้งพระ, 2546, น.286-287)

2.3.9 ผู้ที่ไม่เป็นตัวของตัวเอง (Dependency)

คือ ผู้ที่ไม่รู้จักตัวเอง ไม่ยอมรับและไม่มั่นใจในตนเอง จึงเอาเป้าหมายชีวิตของตนไปผูกไว้กับค่านิยมของสังคมหรือเป้าหมายของคนอื่น ขอบวิ้งตามกระแสนิยมของสังคมหรือความคิดเห็นของบุคคลอื่น หลงใหลยึดติด ติดตาม เลียนแบบและคล้อยตามแบบอย่างชีวิตของคนอื่นโดยขาดการ

กลั่นกรองถึงความถูกต้องและเหมาะสม ผลที่ตามมาคือมีวิธีการดำเนินชีวิตที่หลอกตนเองและหลอกสังคม ผู้ที่มีชีวิตไม่อยู่ในโลกของความจริงคูผิวเผินภายนอกอาจดี แต่ภายในจิตใจอาจกำลังวิตกกังวลกับการเสแสร้ง หรือความเครียดและเศร้าใจกับสถานภาพและชะตาชีวิตที่ผิดพลาดหรือล้มเหลวของตน ทำให้ขาดความสุขที่แท้จริง นอกจากนั้นความไม่เป็นตัวของตัวเองยังส่งผลให้ไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ดีมีประโยชน์แก่ชีวิตได้ (จิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์, 2559, น.438)

2.4 เทคนิคการวาดลายเส้น (Hand-drawn style)

2.4.1 วาดเส้น

คือ พื้นฐานสำคัญของการสร้างงานศิลปะที่สำคัญ เช่น สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม และงานอื่น ๆ เป็นเครื่องมือและวิธีการสำคัญคือการร่างก่อนสำหรับงานที่ต้องกระทำจริงหรือใช้สำหรับศึกษา ปัจจุบัน นิยมสร้างงานวาดเส้นเป็นงานจริงมิใช่แค่ร่างภาพ

การวาดรูปในงาน 2D Animation เป็นลักษณะการวาดที่ต้องใช้ความไว และความแม่นยำในการกะประมาณ การเข้าใจการเคลื่อนไหวของวัตถุหรือสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต เข้าถึงอารมณ์ได้ชัดเจนของท่วงท่าในการแสดง ให้เหมือนว่าเราเป็นดารานักแสดงคนหนึ่งที่ได้เข้าถึงทุกบทบาทการแสดง ทั้งนี้ ยังรวมถึงความเข้าใจถึงเรื่ององค์ประกอบศิลป์ เข้าใจเรื่องการให้แสงสี และบรรยากาศของงาน รวมถึงการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ร้อยเรียงกันอย่างต่อเนื่อง ประสบการณ์ของชีวิต บุคลิกส่วนตัวที่เป็นตัวตนของตัวเอง มีผลส่งเสริมงานที่เป็นเอกลักษณ์ของเราอย่างมาก

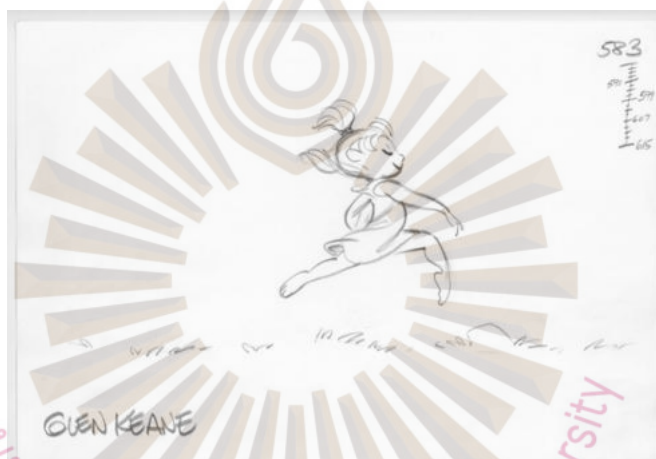
ผู้ที่วาดรูปสวยในภาพเดียวจบ เป็นเพียงเรื่องราวในขณะนั้นหรือช่วงนั้น อาจจินตนาการต่อยอดไปเองให้แก่ผู้ชมจึงง่ายต่อการแสดงออกในอารมณ์ทั้งหมดมารวมกันในภาพ ๆ เดียว แต่ในการวาดภาพแบบ 2D Animation เราต้องแสดงภาพให้เห็นจริงทุกอริยบทท่าทางการแสดง รวมทั้งอารมณ์ ความสวยงามของการวาดภาพ ซ้ำแล้วซ้ำอีก ให้เป็นเนื้อเรื่องที่สมบูรณ์ จึงต้องศึกษาในการวาดภาพในแบบ Animation กัน

2.4.2 ภาพร่าง (Sketch)

หมายถึง การร่างภาพ หรือการขึ้นรูปครั้งแรก ควรมีแนวทางที่ชัดเจน ถึงจะเป็นเพียงภาพร่างก็จำเป็นอย่างมากในการทำงานแบบ 2D Animation เพราะนอกจากความสวยงามแล้ว ยังเน้นถึงการบอกลักษณะที่ชัดเจนของการแสดง เราจึงต้องสร้างความชำนาญในการร่างภาพให้ได้ไวและความแม่นยำของปริมาตรตัวละครนั้น ซ้ำ ๆ กัน โดยที่ยังเป็นตัวละครตัวเดียวกันตลอด และต้องวาด

ในจำนวนที่มาก ๆ ด้วย จึงควรมีหลักการง่าย ๆ ในการฝึกหัดและสร้างความชำนาญไม่ว่าจะเป็นรูปอะไร แบบไหนอย่างไร เราก็สามารถวาดได้ทุกรูปแบบ

การ Sketch รูป เป็นจุดสำคัญของการหาไอเดียเริ่มต้น หารูปแบบ หาแนวความคิดและสไตล์ของงานรวมทั้งหมดของเรื่อง จึงจำเป็นอย่างมากที่ต้อง วาดแล้ววาดอีก หารูปแบบหลาย ๆ แบบเป็นตัวเปรียบเทียบ อย่างมั่นใจว่าชอบแบบนี้แล้ว ก็พอแล้ว ไม่ต้องหาต่อไปอีกแล้ว เพราะจะทำให้งานไม่หลากหลายและปิดกั้นตัวเอง ที่สำคัญอย่าทิ้งภาพที่ตนคิดว่าไม่สวยไม่ดี เพราะบางครั้งที่ว่าไม่ดี ในวันต่อ ๆ มา อาจเป็นงานที่เข้าทำกว่าที่ตนคิดว่าดีแล้ว ทั้งนี้ก็เพราะบางอารมณ์ในการคิดไอเดีย อาจเพราะความเร่งรีบและไม่วิเคราะห์ แต่อารมณ์พาไปจึงควรเก็บรักษางานที่ Sketch ไว้ทุกรูปถึงจะไม่ชอบที่สุดแต่ก็นำมาพัฒนาต่อได้ง่ายและไม่ต้องเริ่มคิดใหม่



รูปที่ 2.9 Sketch

ที่มา: MoMA, 2015

2.4.3 Line of Action

คือ เส้นนำบอกทิศทางการแสดงที่ชัดเจน โดยการวาดเส้นหลัก ๆ ของการวาดเส้นที่ไม่ก็เส้น แต่สามารถเข้าใจถึงการแสดงท่าทางที่ชัดเจน สิ่งที่สำคัญในการวาดแบบ 2D Animation นั้น จำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องเข้าใจแนวเส้นหลัก ๆ ในการทำการแสดงออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน ฉะนั้นการจูนรูปจะต้องเรียบง่าย เส้นน้อย ยังไม่ต้องมีรายละเอียดในตัวละคร ให้มีแนวทางของเส้นหลัก ๆ ในการวาดก่อน จึงค่อยใส่รายละเอียดทีหลัง

2.4.4 Silhouette

เป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบท่าทางการแสดงที่ต้องให้เห็นชัดเจนในการแสดง โดยที่ไม่มีบทพูด แต่เป็นการบอกด้วยภาษากายนั่นเอง การแสดงในงาน Animation จึงให้ความสำคัญในการแสดงที่ไม่มีบทพูด เพราะบางเรื่องไม่มีบทพูดเลย เช่น การ์ตูนสั้น ๆ ที่ให้ความตลกทางการแสดง ท่าทาง

Silhouette ยังมีความสัมพันธ์ในเรื่องรูปทรงที่มองเห็นแล้ว สวยงาม ชัดเจนในอิริยาบถในการแสดง รวมทั้งการกระทำที่บ่งบอกความตั้งใจที่จะทำในบทบาทนั้น ทำให้คนดูรู้สึกถึงอารมณ์ ได้ลุ้น และอยากติดตามเป็นปริศนาที่ชวนติดตาม

2.4.5 ความสมดุลในการเคลื่อนไหว (Balance)

ซึ่งในโลกของเรามีแรงโน้มถ่วงของโลก ร่างกายจึงต้องปรับตัว เพื่อรักษาความสมดุลของร่างกายจึงควรศึกษาและเข้าใจรักษาความสมดุลในการเคลื่อนไหว และจัดระเบียบร่างกายให้ตรงตามการแสดง ที่ไม่ขัดกับความเป็นจริง

2.4.6 ภาษากาย (The Body Language Actor)

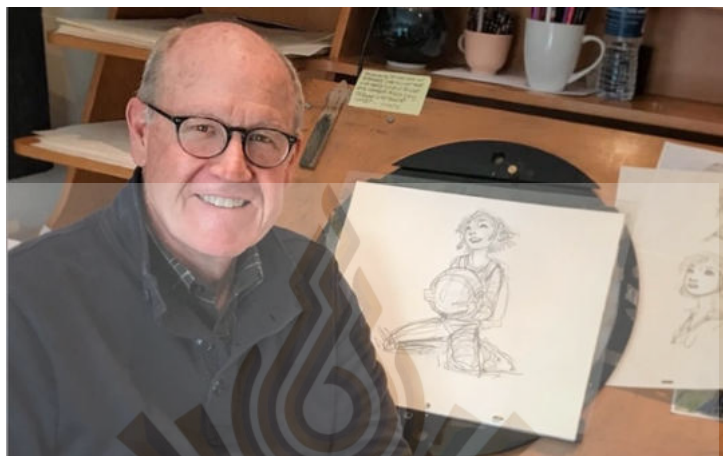
เป็นการแสดงที่ใช้อวัยะของร่างกายเป็นการสื่อสาร ที่ทำให้เข้าใจความหมายโดยไม่ต้องพูดหรือบอก จึงเป็นสิ่งสำคัญในการแสดงท่าทางของการแสดง ที่ทำให้สนุกในอารมณ์สื่อสารจากร่างกาย (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, 2550, น.36-56)

2.4.7 ศิลปินที่ใช้เทคนิคการวาดลายเส้น (Hand-Drawn Style)

2.4.7.1 เกล็น คีน (Glen Keane)

เขาเป็นทั้งแอนิเมเตอร์ นักเขียน และนักวาดภาพประกอบชาวอเมริกัน โดยเขาได้เคยทำงานวาดภาพเคลื่อนไหวของตัวละครให้กับวอลท์ดิสนีย์สตูดิโอแอนิเมชัน (The Walt Disney Studios) ไว้หลายผลงาน ได้แก่ The Little Mermaid, Beauty and the Beast, Aladdin, Pocahontas, Tarzan และ Tangled ซึ่งเกล็น คีน ได้รับรางวัล Annie Award ในปี 1992 สำหรับการออกแบบคาแรคเตอร์ และรางวัล Winsor McCay Award ในปี 2007 สำหรับผลงานด้านแอนิเมชันตลอดชีวิต นอกจากนี้เขายังได้รับการเสนอชื่อให้เป็น Disney Legend ในปี 2013 หลังจากที่เขได้เกษียณออกจากวอลท์ดิสนีย์สตูดิโออีกด้วย

ในปี 2017 เกล็น คีน ได้เป็นผู้กำกับให้กับภาพยนตร์เรื่อง Dear Basketball ซึ่งเป็นภาพยนตร์สั้นเกี่ยวกับเรื่องราวชีวิตของ Kobe Bryant โดยเรื่องนี้ทำให้ เกล็น คีนและไบรอัน ได้รับรางวัล Academy Award for Best Animated Short Film ของ 90th Academy Awards



รูปที่ 2.10 Glen Keane

ที่มา: Slashfilm, 2018



รูปที่ 2.11 Tarzan โดย Glen Keane

ที่มา: The Art Behind The Magic, 2011

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

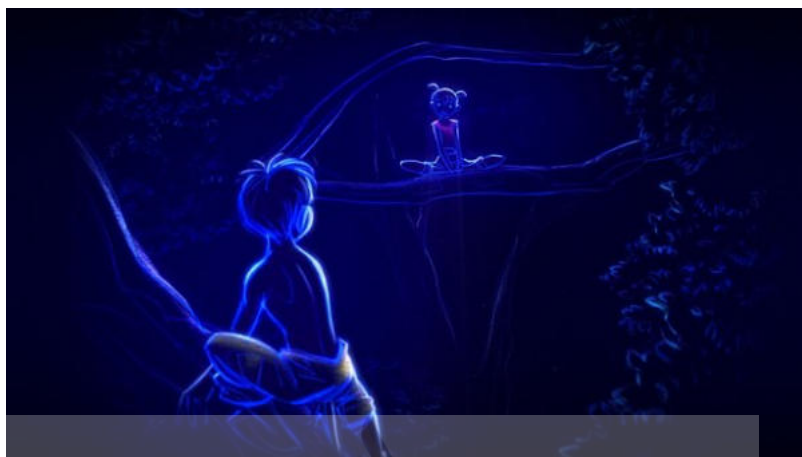
ปิยะณัฐ อำไพกุลย์, ภาณุมาศ ศรีสุโข และ สุนิสา ชนชอบธรรม (2559) ได้ทำวิจัยเรื่อง อิทธิพล ทำนายของความเข้มในการใช้เฟซบุ๊กและการเปรียบเทียบทางสังคมที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง ในนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้ผลสรุปว่า การเปรียบเทียบทางสังคมมีความสำคัญและมี อิทธิพลต่อการทำนายการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นอย่างมาก เพราะไม่เพียงการเปรียบเทียบทางสังคม ซึ่งเปรียบเทียบแล้วคนรู้สึกด้อยกว่าหรือเหนือกว่าเท่านั้นที่สัมพันธ์กับการเห็นคุณค่าในตนเอง แต่ยัง สามารถทำนายการเห็นคุณค่าในตนเองได้อีกด้วย

จากการศึกษางานวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยมินตรา ยุ่นประยงค์ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ได้ค้นพบว่าความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองนั้น สามารถพัฒนาได้จากการที่คนเรา รู้สึกว่าตนเองเป็นที่ยอมรับ มีความสำคัญกับบุคคลอื่น และการเล่าเรื่องผ่านสื่อแอนิเมชัน ก็สามารถ ทำให้เรื่องที่เป็นนามธรรม เห็นเป็นรูปธรรมได้ชัดเจนขึ้น อีกทั้งยังเป็นการดึงความสนใจจากเยาวชนให้เปิดใจยอมรับสื่อตลอดจนข้อคิดที่แฝงมากับสื่อด้วย (มินตรา ยุ่นประยงค์, 2556)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงสนใจเกี่ยวกับการเปรียบเทียบทางสังคมที่มีความสำคัญต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง และการออกแบบสื่อแอนิเมชัน มาสร้างสรรค์เป็นผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าในตนเอง เพื่อแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าในตนเองมากยิ่งขึ้น เช่น การเลิกเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น การไม่นำคำพูดและคำวิจารณ์จากผู้อื่นมาบั่นทอนคุณค่าในตนเอง เป็นต้น

2.6 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชัน เรื่อง The Duet โดย เกล็น คีน (Glen Keane) (Animation World Network) ทางสื่อสังคมออนไลน์ AWN.com (Wolfe, 2014) พบว่ามีการใช้เทคนิคการวาดลายเส้น (Hand-drawn Style) เล่าเรื่องราวของคู่ชีวิตผ่านตัวละครหญิงและชายตั้งแต่เด็กจนโต โดยใช้เพียงลายเส้นแบบร่าง เน้นการเคลื่อนไหวที่ไหลลื่นและเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ไม่มีบทพูด ไม่ใช้สีสันมากมาย ไม่มีฉากพื้นหลัง และมีเสียงดนตรีประกอบ ทำให้การสื่อสารเนื้อหาดูเข้าใจง่ายและเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกได้ดีมาก ส่งผลให้เกิดความน่าสนใจ แปลกใหม่และน่าติดตามตลอดระยะเวลาการนำเสนอผลงานแอนิเมชัน



รูปที่ 2.12 ตัวอย่างแอนิเมชัน เรื่อง The Duet
ที่มา: Animation World Network, 2014

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาเทคนิคการวาดลายเส้น (Hand-drawn Style) เพื่อให้แอนิเมชันเคลื่อนไหวได้อย่างไหลลื่น และการใช้เสียงดนตรีประกอบ มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน เรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น

นอกจากนี้ จากการศึกษาผลงานแอนิเมชัน เรื่อง In Shapes โดย Zoé Risser ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูบ (Youtube) (Blue Zoo Animation Studio, 2021) พบว่ามีการใช้ตัวละครหญิงที่แสดงท่าทางขาดความมั่นใจในตนเอง เนื่องจากรูปลักษณ์ที่ไม่เหมือนคนอื่น ถูกคนหัวเราะเยาะ นินทา จนเธอขาดความมั่นใจ และได้พบกำลังใจจากคนที่มรูปลักษณ์คล้ายกับเธอ ทำให้เธอเห็นคุณค่าในตนเองได้ สร้างความเชื่อมั่นและกำลังใจ สะท้อนคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้รับชมได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 2.13 ตัวอย่างแอนิเมชัน เรื่อง In Shapes
ที่มา: Blue Zoo Animation Studio, 2021

ผู้วิจัยมีความสนใจนำเอาวิธีการเล่าเรื่องโดยการสร้างตัวละครหลัก ที่มองไม่เห็นคุณค่าในตนเอง และได้รับกำลังใจจากคนรอบข้างและคนที่รัก ทำให้เกิดความรู้สึกรักและเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-esteem) เพื่อให้ผู้ชมได้สะท้อนคุณค่าในตนเองจากการรับชมแอนิเมชัน เรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น ได้มากยิ่งขึ้น



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น” มีระเบียบวิธีการวิจัย ดังนี้

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

3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น” ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) คุณค่าในตนเอง (Self-esteem) เทคนิคการวาดลายเส้น (Hand-drawn Style) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง อิทธิพลทำนายของความเข้มในการใช้เฟซบุ๊กและการเปรียบเทียบทางสังคมที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง ในนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดย ปิยะณัฐ อ่ำไพกุลย์, ภาณุมาส ศรีสุโข และ สุนิสา ชนชอบธรรม และการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยมินตรา ยุ่นประยงค์ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องเรื่อง The Duet โดย กลีน คีน (Glen Keane) และ In Shapes โดย Zoé Risser

จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อวางแผนการผลิตต่อไป

3.2 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production)

3.2.1 การสร้างแก่นของเรื่อง

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น” มีแก่นของเรื่องคือ “การมองเห็นคุณค่าในตนเอง” โดยเล่าเรื่องผ่านหญิงสาวและกระถางดอกไม้ของเธอ ซึ่งเปรียบดอกไม้เป็นเหมือนกับคุณค่าในตนเอง เมื่อมีคนมาต่อว่าหรือตำหนิ หญิงสาวก็ได้ทำลายดอกไม้ดังเช่นการบั่นทอนคุณค่าในตนเอง

3.2.2 การเขียนบทภาพยนตร์ (Shooting Script)

ผู้วิจัยได้ทำการคิดและเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Your Flower” เพื่อดำเนินเหตุการณ์การดำเนินเรื่อง และจัดมุมกล้องที่ใช้ในแต่ละฉาก ภาพระยะใกล้ ภาพระยะกลาง ภาพ POV และการซูม (Zoom) โดยมีการเขียนขั้นตอนการเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้มีความละเอียดและเห็นภาพที่ชัดเจน กำหนดมุมและลักษณะในการวาดภาพ เพื่อให้ง่ายต่อการมองเห็นภาพและสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามบทภาพยนตร์ และเพื่อเป็นการวางแผนแนวทางการดำเนินเรื่อง ทำให้ขั้นตอนการผลิตเป็นไปได้อย่างราบรื่นมากยิ่งขึ้น

บทภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Your Flower”

- เปิดเรื่อง -

- 1) MS แสดงชื่อเรื่อง
- 2) LS เห็นกระถางดอกไม้วางอยู่
- 3) CON ซูมเข้าไปในกระถางดอกไม้
- 4) CS มุมด้านข้างของดินที่อยู่ในกระถางดอกไม้
- 5) CON ดันอ่อนค่อย ๆ งอกขึ้นมา
- 6) CS ดันไม้ออกดอกหลายดอก
- 7) CS ซูมดอกไม้ดอกหนึ่ง ค่อย ๆ ผลิบาน
- 8) CON ดอกไม้ที่บ้านสวยงาม
- 9) CON มือของลิลลี่ ค่อย ๆ สัมผัสดอกไม้ดอกนี้
- 10) MS มุมด้านข้าง ลิลลี่ดมกลิ่นดอกไม้อย่างมีความสุข

ขึ้นมา

- 11) MS มือของลิลลี่ ชกกระถางดอกไม้ขึ้นมา
- 12) CON มุมด้านข้าง ลิลลี่เดินไปข้างหน้า
- 13) LS มุมสูง มองลงมา ลิลลี่กำลังเดินช้า หมุนตัวพร้อมกับกระถางดอกไม้
- 14) MS ลิลลี่เดินช้าอย่างมีความสุข มองเห็นกระถางดอกไม้ที่สวยงาม
- 15) LS ลิลลี่เดินช้าเดินตรงไปข้างหน้า
- 16) LS ชูมือออก เห็นแผ่นหลังผู้หญิงสองคน กำลังนินทาลิลลี่
- 17) LS ช่องคำพูด เห็นภาพล้อเลียนท่าเดิน และดอกไม้ของลิลลี่
- 18) MS มุมด้านข้าง ขาของลิลลี่ ค่อย ๆ ชะลอ และหยุดเดิน
- 19) MS ลิลลี่หยุดชะงัก น้ำตาลค่อย ๆ ไหลออกมาพร้อมหยิบดอกไม้ในกระถาง
- 20) CS มือของลิลลี่กำลังขยำดอกไม้ทิ้ง เพราะความเศร้าจากคำนินทา
- 21) MS กลีบดอกไม้ค่อย ๆ ปลิวร่วงหล่นลงพื้น
- 22) CS มุมด้านข้าง ลิลลี่รู้สึกตัวอีกครั้ง
- 23) POV ลิลลี่มองกระถางดอกไม้ที่ละเทะและเหี่ยวเฉา
- 24) MS มุมเขย ลิลลี่กำลังมองกระถางดอกไม้ และร้องไห้ออกมา
- 25) CS ค่อย ๆ มีมือมาลูบหัวของลิลลี่อย่างอ่อนโยน
- 26) CS ลิลลี่เงยหน้าขึ้นมองว่าเป็นใคร
- 27) POV ลิลลี่มองหน้าพ่อของเธอ ที่กำลังยิ้มอย่างอ่อนโยนให้เธอ
- 28) MS พ่อก็มามาหาลิลลี่ ลิลลี่มองพ่อและรู้สึกตกใจที่พ่อมาหาเธอ
- 29) MS มือของแม่ค่อย ๆ จับมือของลิลลี่ที่กำลังถือกระถางดอกไม้อยู่
- 30) MS แม่โอบไหล่ของลิลลี่ ลิลลี่มองหน้าแม่ โดยมีพ่อนั่งอยู่อีกข้าง
- 31) MS มุมเขย พ่อกับแม่กำลังใส่ปุ๋ยและรดน้ำให้กับกระถางดอกไม้ของลิลลี่
- 32) CS กระถางดอกไม้ค่อย ๆ ออกต้นอ่อนอีกครั้ง และเปล่งแสงสว่างสดใส
- 33) CS มุมเขย หน้าของลิลลี่กำลังตกใจ และค่อย ๆ ยิ้มออกมาอย่างมีความสุข
- 34) CS พ่อแม่เข้ามาใกล้หน้าของลิลลี่ และหอมแก้มเธอพร้อมกัน
- 35) MS มุมด้านข้าง พ่อแม่จับไหล่ของลิลลี่
- 36) CON ทั้งสองผลึกไหลของลิลลี่ให้เดินต่อไปข้างหน้า
- 37) CS เท้าของลิลลี่ กำลังมุ่งตรงมาข้างหน้า
- 38) MS ลิลลี่เดินช้าอย่างงดงาม พร้อมดอกไม้ที่เรืองแสงสว่างไสว
- 39) LS คนที่เคยนินทาลิลลี่และคนอื่น ๆ หันหน้ามามองลิลลี่อย่างชื่นชม

- 40) MS มุมด้านข้าง ขาของลิลลี่เดินไปหยุดอยู่ตรงขาของชายคนหนึ่ง
- 41) MS มุมด้านข้าง ลิลลี่มองชายคนนั้นที่ถือกระถางดอกไม้อย่างตกใจ
- 42) POV ลิลลี่ของหน้าชายคนนั้น เขามองเธอและยิ้มให้อย่างเงินาย
- 43) POV ชายคนนั้นมองลิลลี่ที่กำลังตกใจและยิ้มกลับให้เขา
- 44) MS มุมด้านข้าง ทั้งสองยิ้มให้กันอย่างมีความสุข
- 45) MS มือของทั้งสอง ค่อย ๆ เข้ามาจับกัน
- 46) MS ด้านหลังของพ่อแม่ที่กำลังมองลิลลี่ เดินไปกับชายคนนั้น
- 47) MS พ่อแม่มองลิลลี่ หันมามองหน้ากัน และหันกลับไปมองลิลลี่อีกครั้ง
- 48) POV พ่อแม่มองแผ่นหลังของลิลลี่กับชายคนนั้น ค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นชุดแต่งงาน

- จบ -

3.2.3 ออกแบบบทภาพ (Storyboard) เรื่อง Your Flower

จากบทภาพยนตร์สามารถนำมาออกแบบบทภาพ สำหรับแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Your Flower” ความยาวประมาณ 3 นาที โดยมีการกำหนด Scene และ Shot อย่างชัดเจน และออกแบบภาพให้มีความต่อเนื่องกัน เข้าใจง่าย และสามารถนำบทภาพนี้เข้าสู่ขั้นตอนการผลิตได้โดยไม่เกิดข้อผิดพลาดในภายหลัง

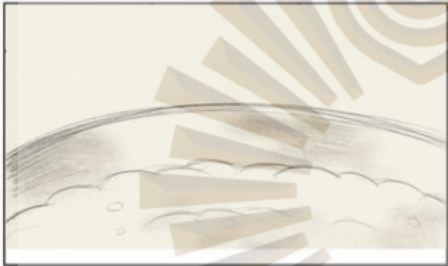
ซึ่งการออกแบบภาพจะเว้นช่วงเวลาในแต่ละ Shot ไม่ห่างกันมากจนเกินไป เพื่อให้การสร้างแอนิเมชันไม่เกิดการสับสน รวมถึงการกำหนด Scene ในการเปลี่ยนฉากต่าง ๆ ถือเป็นเรื่องท้าทายในการออกแบบ เนื่องจากผลงานแอนิเมชัน เรื่อง Your Flower ไม่มีการเน้นฉากหลัง โดยเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของตัวละครมากกว่า

ผู้วิจัยจึงได้กำหนด Scene จากการตัดภาพจากมุมกล้องที่เปลี่ยนแปลง โดยเมื่อต้องการเปลี่ยนมุม จะทำการขึ้น Scene ใหม่ เพื่อให้เข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อนสำหรับขั้นตอนการผลิต

อีกทั้งการเพิ่มลูกเล่นของมุมกล้องที่เน้นความหลากหลายไม่ซ้ำกัน ผู้วิจัยจึงต้องใช้เวลาในการออกแบบภาพอย่างละเอียด และคิดมุมต่าง ๆ จนได้บทภาพ (Storyboard) ดังภาพต่อไปนี้

STORYBOARD

PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 1

SCENE	SHOT	SHOT SIZE	SCENE	SHOT	SHOT SIZE
1	1		1	2	
					
1	3		1	4	
					
1	5		1	6	
					

รูปที่ 3.1 Storyboard 1

STORYBOARD

PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 2

SCENE	SHOT	SHOT SIZE	SCENE	SHOT	SHOT SIZE
1	8		2	1	
					
3	1		3	2	
					
3	3		3	4	
					

รูปที่ 3.2 Storyboard 2

STORYBOARD

PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 3

SCENE	SHOT	SHOT SIZE	SCENE	SHOT	SHOT SIZE
3	5		4	1	
					
5	1		5	2	
					
5	3		6	1	
					

รูปที่ 3.3 Storyboard 3

STORYBOARD

PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 4



รูปที่ 3.4 Storyboard 4

STORYBOARD

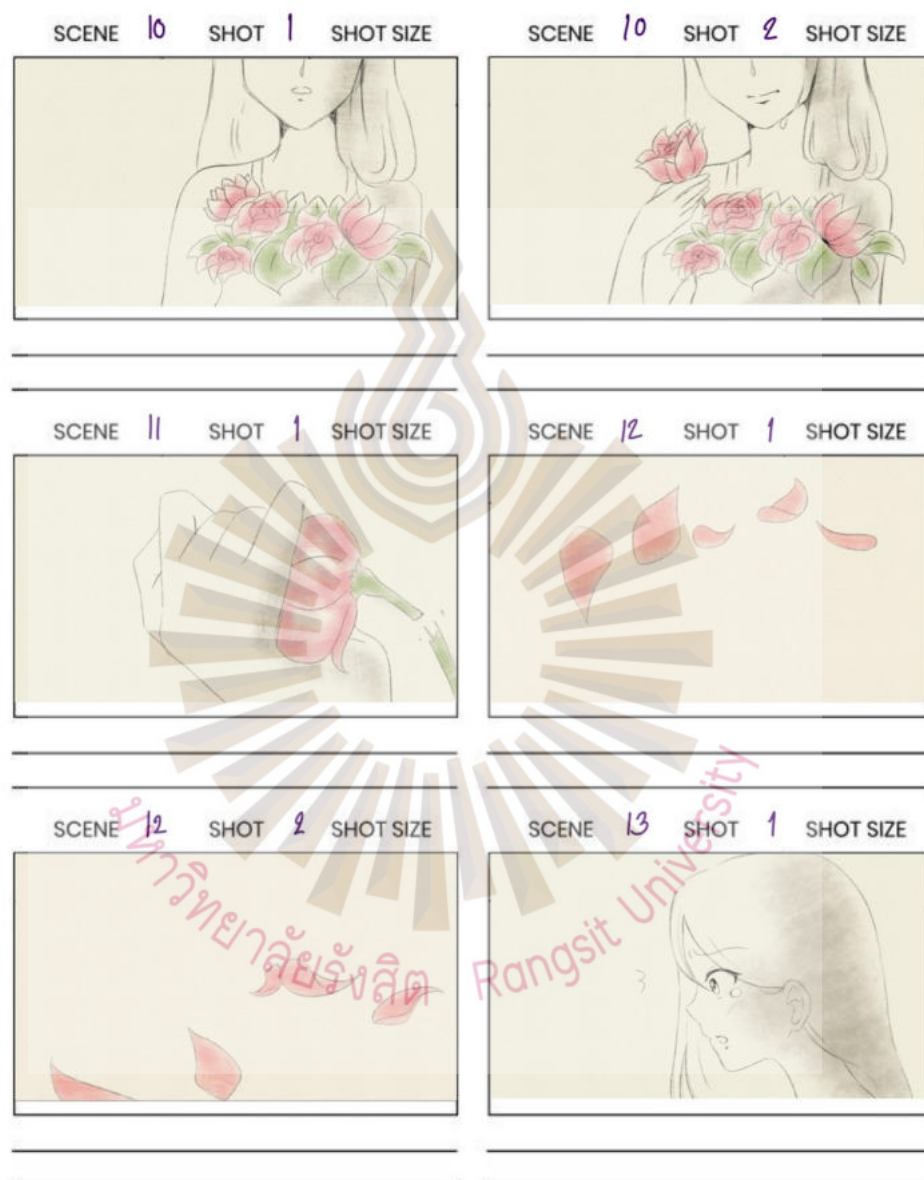
PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 5

SCENE	SHOT	SHOT SIZE	SCENE	SHOT	SHOT SIZE
7	5		7	6	
 Zoom Out					
8	1		9	1	
					
9	2		9	3	
					

รูปที่ 3.5 Storyboard 5

STORYBOARD

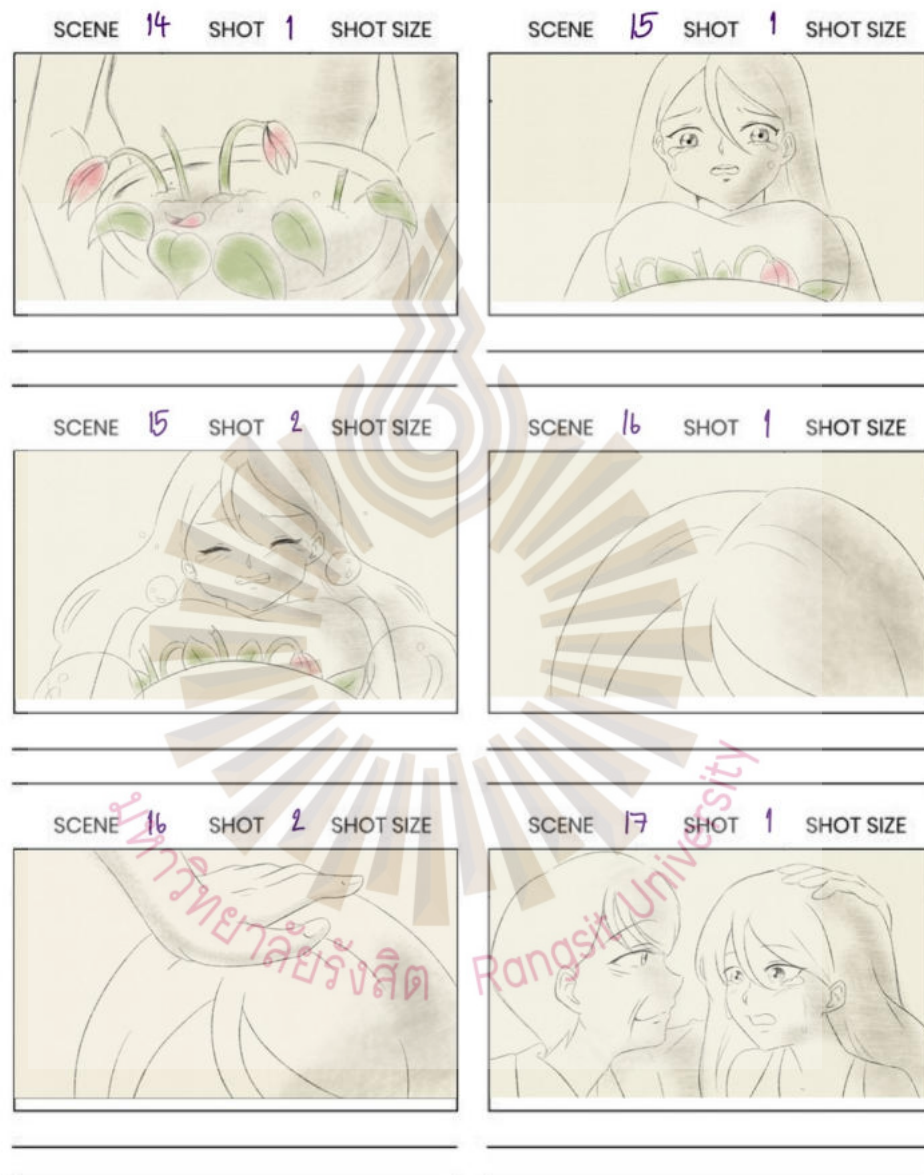
PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 6



รูปที่ 3.6 Storyboard 6

STORYBOARD

PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 7



รูปที่ 3.7 Storyboard 7

STORYBOARD

PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 8



รูปที่ 3.8 Storyboard 8

STORYBOARD

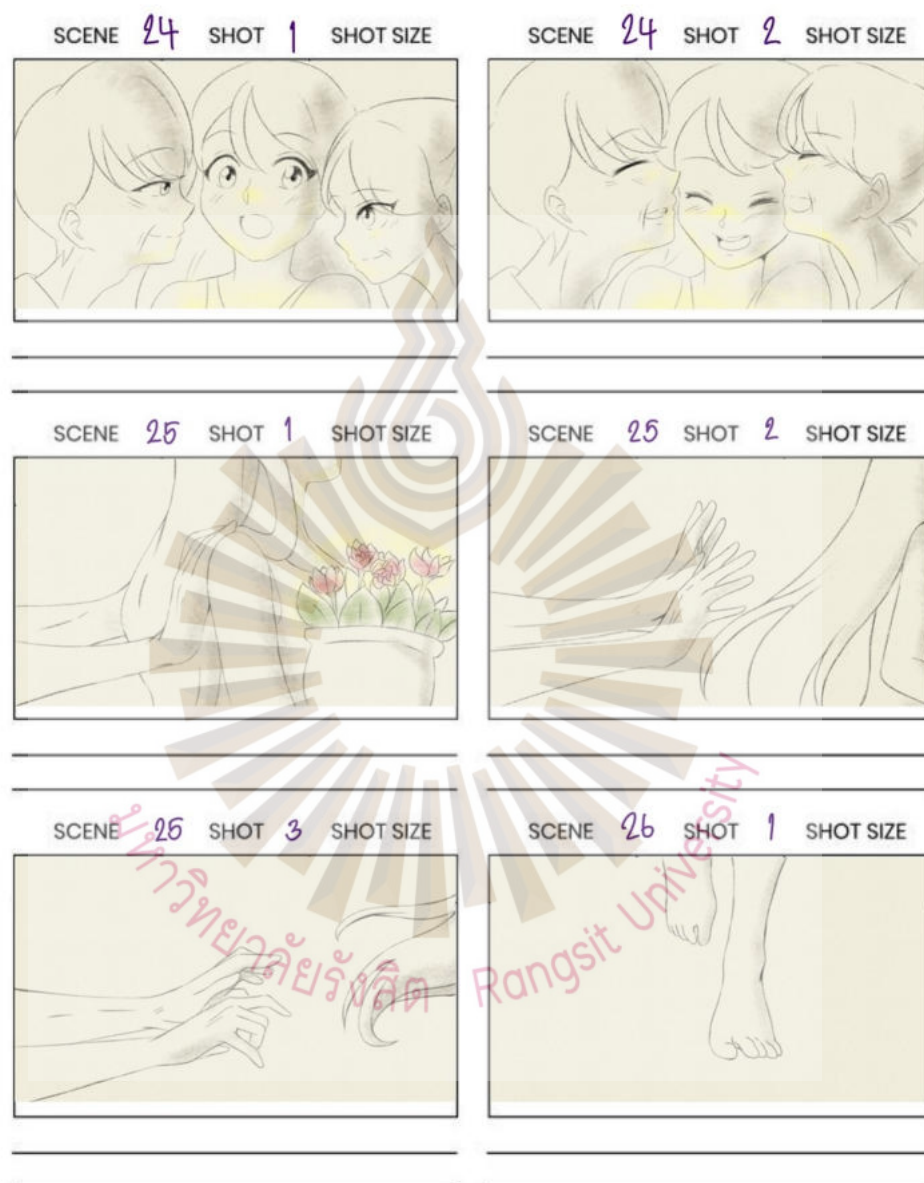
PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 9

SCENE 22	SHOT 3	SHOT SIZE	SCENE 22	SHOT 4	SHOT SIZE
					
					
					

รูปที่ 3.9 Storyboard 9

STORYBOARD

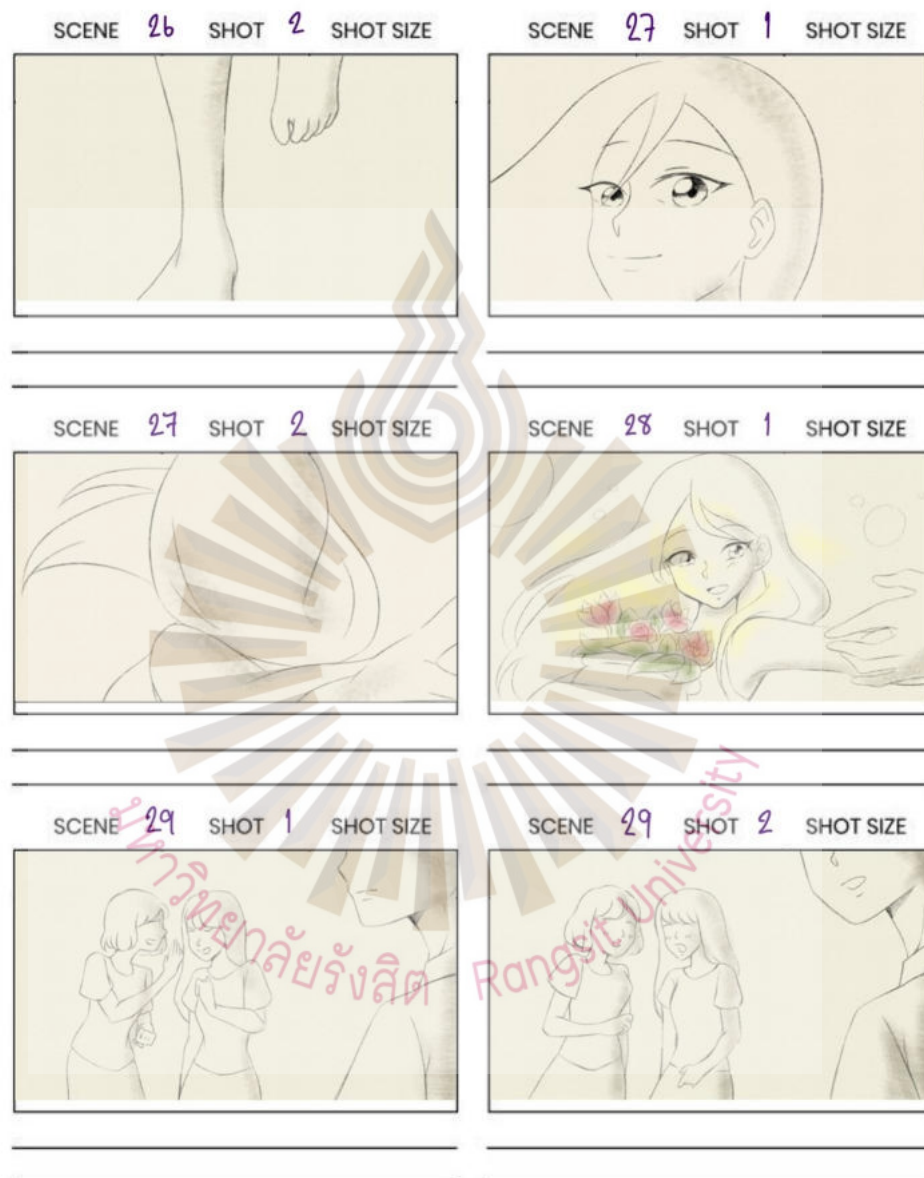
PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 10



รูปที่ 3.10 Storyboard 10

STORYBOARD

PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 11



รูปที่ 3.11 Storyboard 11

STORYBOARD

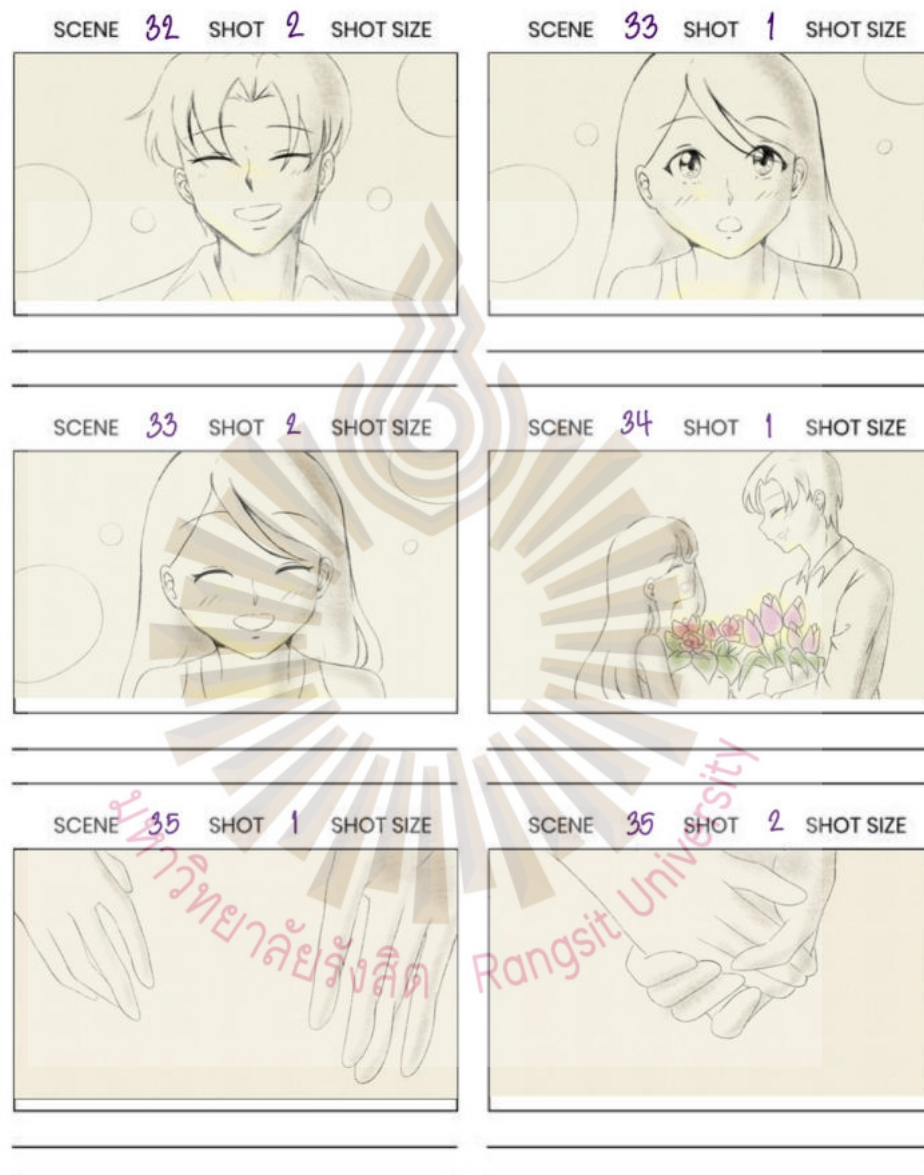
PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 12

SCENE	SHOT	SHOT SIZE	SCENE	SHOT	SHOT SIZE
30	1		30	2	
					
30	3		31	1	
					
31	2		32	1	
					

รูปที่ 3.12 Storyboard 12

STORYBOARD

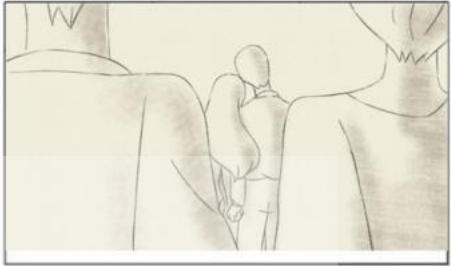
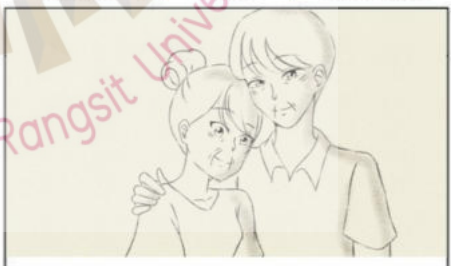
PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 13



รูปที่ 3.13 Storyboard 13

STORYBOARD

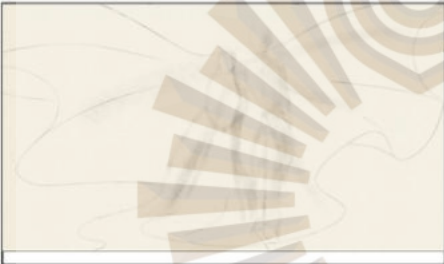
PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 14

SCENE	SHOT	SHOT SIZE	SCENE	SHOT	SHOT SIZE
36	1		36	2	
					
37	1		37	2	
					
37	3		37	4	
					

รูปที่ 3.14 Storyboard 14

STORYBOARD

PROJECT NAME: Your Flower PAGE: 15

SCENE	SHOT	SHOT SIZE	SCENE	SHOT	SHOT SIZE
38	1		38	2	
					
38	3		38	4	
					
39	1				
					

รูปที่ 3.15 Storyboard 15

3.2.4 ออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการใช้ลายเส้นแบบดินสอ จากกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง และมองเห็นความสวยงามของลายเส้น ทำให้มีความสนใจในการสร้างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ใช้ลายเส้นแบบดินสอ โดยไม่ต้องมีการลงสีสันมากเกินไป และเน้นการเคลื่อนไหวของตัวละครให้ไหลลื่นและน่าติดตาม จากบทภาพยนตร์สามารถนำมาออกแบบตัวละคร โดยแบ่งเป็น 3 ตัวละครหลัก ได้ดังภาพต่อไปนี้

3.2.4.1 ลิลลี่

เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง ซึ่งเธอคือหญิงสาวที่ถือกระถางดอกไม้ที่เปรียบเสมือนคุณค่าในตนเอง โดยออกแบบให้มีบุคลิกที่ร่าเริง ยิ้มเก่ง ชอบเดินรำ มีความสุข ใส่เสื้อผ้า กระชับเคลื่อนไหวร่างกายง่าย มีความภาคภูมิใจในตนเอง แต่ชอบฟังคำนิินทา คำเปรียบเทียบกับบั่นทอนความมั่นใจในตนเองลง อ่อนไหวง่ายและกลัวว่าคนอื่นจะไม่ชอบเธอ เมื่อถูกคนนิินทา เธอจะกลัวและขาดความมั่นใจในตนเอง ทำลายดอกไม้ที่เปรียบเหมือนคุณค่าในตนเอง ตามคำพูดของผู้คนที่พูดล้อเลียนเธอหรือมองว่าเธอควรทำอย่างไรมากกว่าสิ่งที่เธอเป็นอยู่แล้ว



รูปที่ 3.16 ลิลลี่ 1



รูปที่ 3.17 ลิลลี่ 2

3.2.4.2 พ่อของลิลลี่

โดยออกแบบให้เป็นคุณพ่อที่ใจดี หน้าตามีอายุมาก ยิ้มเก่ง สวมเสื้อเชิ้ต กางเกงขาสั้น แต่งตัวเรียบง่าย สุภาพ ชอบให้กำลังใจลูก คอยปกป้องลูกและรักลูกมากที่สุด ในเนื้อเรื่อง พ่อของลิลลี่จะเข้ามาลูบหัวและให้กำลังใจลิลลี่ ซึ่งจะคอยใส่ปุ๋ย คล้ายกับคำพูดสร้างกำลังใจให้กับลิลลี่ เขาไม่เคยมองข้ามความรู้สึกลูก และใส่ใจครอบครัว รักภรรยาเป็นอย่างมาก



รูปที่ 3.18 พ่อของลิลลี่ 1



รูปที่ 3.19 พ่อของลิลลี่ 2

3.2.4.3 แม่ของลิลลี่

โดยออกแบบให้เป็นคุณแม่ที่มีอายุมาก แต่งตัวเรียบง่าย มัดผมจุกเก็บเรียบร้อย มีนิสัยชอบช่วยเหลือ เอาใจใส่ความรู้สึกของลูกมาก สอนให้ลูกเผชิญหน้ากับปัญหา ไม่มองโลกในแง่ร้าย ทั้งเรื่องไม่ดีให้เป็นอดีต ซึ่งในเรื่อง เธอจะเป็นคนที่คอยประคับประคองเมื่อลิลลี่สิ้นหวังหมดกำลังใจ แม่ของลิลลี่จะคอยรดน้ำใส่กระถางดอกไม้ของลิลลี่ เปรียบเหมือนการคอยเพิ่มความดีที่ดีและกำลังใจให้แก่ลูกเสมอ ใส่ใจคนในครอบครัว และรักลูกมากกว่าใคร ๆ



รูปที่ 3.20 แม่ของลิลลี่ 1



รูปที่ 3.21 แม่ของลิลลี่ 2

3.2.5 การออกแบบฉาก

ผู้วิจัยมีความสนใจในการสร้างฉากหลังเป็นสีเหลืองเหมือนกระดาดเก่า ๆ ไม่มีฉากหลังที่เป็นตึกหรือธรรมชาติ เพราะต้องการสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร มุ่งเน้นที่การแสดงออกและการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นหลัก แม้จะไม่มีฉาก แต่ก็สามารถเล่าเรื่องราวและการสื่อความหมายของการมองเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยตั้งใจให้ผู้ชมได้รับรู้ในคุณค่าของตัวละครมากขึ้น



รูปที่ 3.22 ฉาก

3.2.6 การออกแบบแนวความคิดและแนวทางศิลปะ

การสะท้อนเนื้อหาที่พบเจอได้ในชีวิตจริง เน้นการเสนออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ถูกผู้คนรอบข้างนิทา และมองไม่เห็นคุณค่าในตนเอง สามารถกลับมาเห็นคุณค่าในตนเองอีกครั้งด้วยกำลังใจจากคนที่เธอรัก ซึ่งเป็นคนสำคัญในครอบครัวอย่างพ่อและแม่

แนวทางศิลปะที่เน้นการใช้เทคนิคการวาดลายเส้น โดยใช้ลายเส้นที่แสดงการเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจนอย่างเปร่งคินสอ วาดท่วงท่าที่อ่อนช้อยและสง่างาม แสดงออกถึงอารมณ์ที่มีความสุขและอารมณ์เศร้าได้อย่างชัดเจน เพื่อสร้างความสุนทรีย์ในการรับชมแอนิเมชัน เรื่อง “Your Flower” ที่มีความต้องการถ่ายทอดความรู้สึกของมนุษย์กับสิ่งที่ต้องเผชิญ โดยการให้ผู้ชมค่อย ๆ เข้าถึงเนื้อเรื่องอย่างช้า ๆ ไม่ต้องเร่งรีบ และซาบซึ้งไปกับเนื้อเรื่องอย่างมีความสุขและสนุกสนาน



รูปที่ 3.23 แนวความคิด

3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animate) แบบ 2D Animation เน้นการแสดงผลภาพให้เห็นจริงทุกท่าทางการแสดง รวมทั้งอารมณ์ ความสวยงามของภาพ โดยใช้เฟรมจำนวน 25 เฟรมต่อวินาที ทำให้ภาพมีความลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ อีกทั้งการใช้ภาพซ้ำในบางช่วงเวลา เพื่อปรับความยาวของแอนิเมชันให้มีความเหมาะสม

3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.4.1 การประกอบภาพรวม (Composition)

นำภาพเคลื่อนไหวของตัวละครที่วาดไว้มาเรียบเรียงและตัดต่อเข้าด้วยกัน ทำการเก็บรายละเอียดของงาน ใส่เอฟเฟกต์ และปรับสีให้เรียบร้อย ในขั้นตอนนี้จะเป็นการเก็บความเรียบร้อยและเพิ่มความสมบูรณ์ให้กับแอนิเมชัน

3.4.2 ดนตรีและเสียงประกอบ (Music & Sound Effects)

การใส่เสียงดนตรีที่ช้าและนุ่มนวล เสริมบรรยากาศให้ภาพดูมีชีวิตชีวา และผู้วิจัยได้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเสียง ช่วยปรับและจัดเสียงประกอบเพื่อให้มองเห็นภาพได้ชัดเจนและเข้าใจมากยิ่งขึ้น ทำให้ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ไม่ได้เป็นเพียงภาพเคลื่อนไหว แต่ยังช่วยให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมกับตัวละครได้ง่ายขึ้น

3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านการมองเห็นคุณค่าในตนเอง และงานแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านการมองเห็นคุณค่าในตนเอง และงานแอนิเมชัน จำนวน 30 คน

3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ “ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Your Flower” ความยาว 3 นาที และแบบสอบถาม

3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับชมผลงานเรื่อง “ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Your Flower” ความยาว 3 นาที และ ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 5 คะแนน ตามแบบมาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต (Likert rating scales) โดยมีข้อคำถามดังนี้

คำถามที่ 1 ความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในระดับใด

ตารางที่ 3.1 ตารางแบบสอบถามแบบวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต

ประเด็นคำถาม	5 เห็นด้วย อย่างมาก	4 เห็นด้วย	3 เห็นด้วย ปาน กลาง	2 ไม่เห็น ด้วย	1 ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
ความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในระดับใด					
ความเข้าใจในแก่นของเรื่อง อยู่ใน ระดับใด					
เนื้อหาสามารถสื่อถึง “คุณค่าใน ตนเอง” ได้ในระดับใด					
ความพอใจของความสวยงามเทคนิค การวาดลายเส้น อยู่ในระดับใด					
แอนิเมชัน เรื่อง Your Flower เหมาะสมในการส่งเสริมด้านการ มองเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ในระดับ ใด					

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบและผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Your Flower” เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าในตนเอง กล้าเผชิญหน้ากับคำพูดของผู้อื่น และเป็นตัวของตัวเอง โดยเล่าผ่านตัวละครหญิงสาวที่กำลังถือกระถางดอกไม้ที่สวยงาม เปรียบดอกไม้เหล่านั้นเป็นคุณค่าในตนเองของเธอ ซึ่งคุณค่านั้นจะเบ่งบานหรือถูกทำลายก็ขึ้นกับหญิงสาวที่จะรักษาตัวตนที่มีคุณค่าในตนเอง โดยมีความยาวประมาณ 3 นาที

4.1 ผลการผลิตแอนิเมชัน

จากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล การมองเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยพบว่าคุณค่าในตนเองถูกทำลายได้ง่ายจากสังคมรอบตัวเรา และเกิดจากความคิดของบุคคลนั้น

ผู้วิจัยจึงได้ทำการคิดออกแบบและสร้างสรรค์สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนคุณค่าในตนเอง โดยเล่าเรื่องผ่านหญิงสาวที่ถือกระถางดอกไม้ที่มีดอกไม้สวยงามมากมาย เปรียบดอกไม้เป็นเหมือนคุณค่าในจิตใจของหญิงสาว หญิงสาวภาคภูมิใจในดอกไม้ของเธอมาก จนกระทั่งเดินผ่านผู้คนและเริ่มมีคนนิินทาตัวหญิงสาวและดอกไม้ของเธอว่าไม่สวยงาม ดูประหลาด และหัวเราะใส่หญิงสาว ทำให้หญิงสาวค่อย ๆ เติบโตดอกไม้ ทำลายที่ละดอก จนสุดท้ายก็เหลือดอกไม้ไม่ก่ดอกและแห้งเหี่ยว เพราะคำพูดของผู้อื่น ซึ่งหมายถึงการบั่นทอนจิตใจและคุณค่าในตนเองของหญิงสาว แต่ยังโชคดีที่คนเราสามารถก้าวต่อไปข้างหน้าได้เมื่อมีคนรอบข้างที่รักและคอยอยู่เคียงข้างให้กำลังใจเรา ทำให้กล้าเผชิญหน้าต่อไปและมีสิ่งดี ๆ รออยู่มากมายในชีวิต

โดยงานภาพได้รับแรงบันดาลใจและแนวคิดจากเกลิน คิน ซึ่งเป็นศิลปินชาวอเมริกาที่มีลักษณะลายเส้นที่ไม่เหมือนใคร สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีการเคลื่อนไหวได้อย่างนุ่มนวล ไหลลื่น และสวยงามในแบบของมันเอง รวมถึงการใส่เสียงเพลงบรรเลงตลอดการเล่าเรื่อง สร้างความรู้สึกที่เข้าถึงเนื้อหาได้เป็นอย่างดีและเรียบง่าย อีกทั้งการเน้นวาดตัวละครมากกว่าการวาดฉาก การใช้เทคนิควาดลายเส้นที่ไม่ใส่สีสันนูนขนาด ทำให้ผลงานมีความสุนทรีย์และสบายตา สอดคล้องกับการสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวกับการใช้เวลาในการมองเห็นคุณค่าในตนเอง



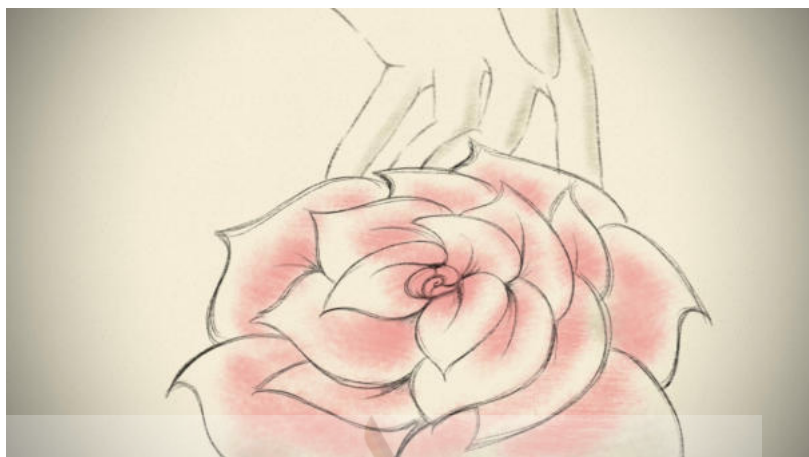
รูปที่ 4.1 ชื่อเรื่อง “Your Flower”



รูปที่ 4.2 เมล็ดกำลังลงไปในกระถางดอกไม้



รูปที่ 4.3 ต้นไม้กำลังเติบโต



รูปที่ 4.4 มือของลิลลี่สัมผัสกับดอกไม้



รูปที่ 4.5 ลิลลี่ถือกระถางดอกไม้พร้อมเดินไปข้างหน้า



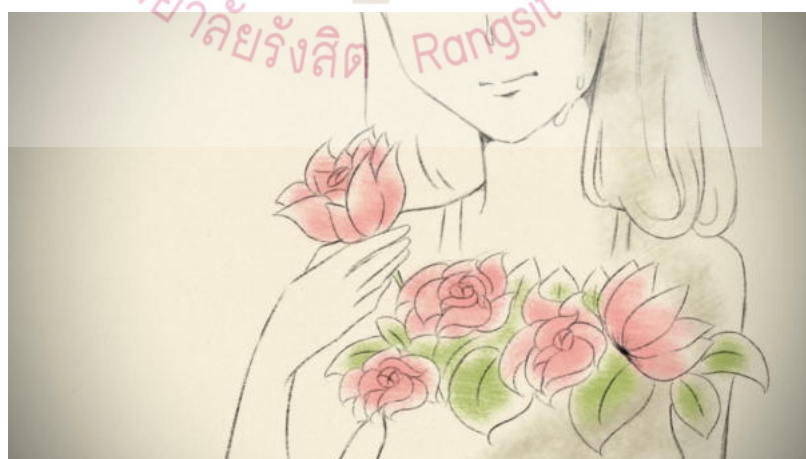
รูปที่ 4.6 ลิลลี่ตื่นร่าอย่างมีความสุข



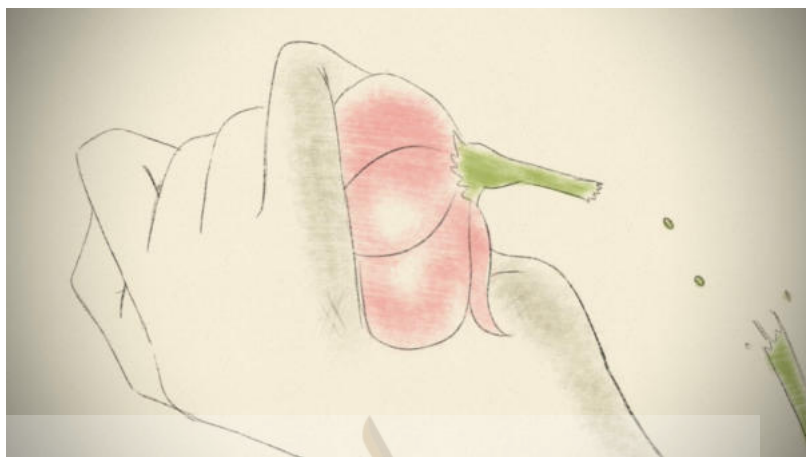
รูปที่ 4.7 ผู้คนกำลังสนทนาลิल्ली



รูปที่ 4.8 คำนิทานเรื่องดอกไม้และท่าเต้นของลิल्ली



รูปที่ 4.9 ลิल्लीเสียใจและมองดอกไม้



รูปที่ 4.10 ถิลลีเด็ดดอกไม้ทั้งทีละดอก



รูปที่ 4.11 ถิลลีเด็ดดอกไม้กำลังร่วงหล่นลงพื้น



รูปที่ 4.12 ถิลลีมองกระถางดอกไม้ที่ละทะ



รูปที่ 4.13 ลิลลี่ร้องไห้เสียใจอย่างมาก



รูปที่ 4.14 มีมือมาลูบหัวของลิลลี่



รูปที่ 4.15 พ่อของลิลลี่เข้ามาปลอบใจเธอ



รูปที่ 4.16 มีมือมาจับมือของลิลี่



รูปที่ 4.17 แม่ของลิลี่เข้ามาโอบกอดเธอ



รูปที่ 4.18 พ่อกับแม่ช่วยให้กำลังใจลิลี่



รูปที่ 4.19 พ่อกับแม่รดน้ำใส่ปุ๋ยให้ดอกไม้ของลิลี่



รูปที่ 4.20 ดอกไม้ของลิลี่ผลิบานอีกครั้ง



รูปที่ 4.21 ลิลี่มองดอกไม้ด้วยความดีใจอย่างมาก



รูปที่ 4.22 พ่อกับแม่หอมแก้มลิลลี่



รูปที่ 4.23 พ่อกับแม่ส่งแรงผลักดันให้ลิลลี่



รูปที่ 4.24 เท้าของลิลลี่มุ่งเดินไปข้างหน้า



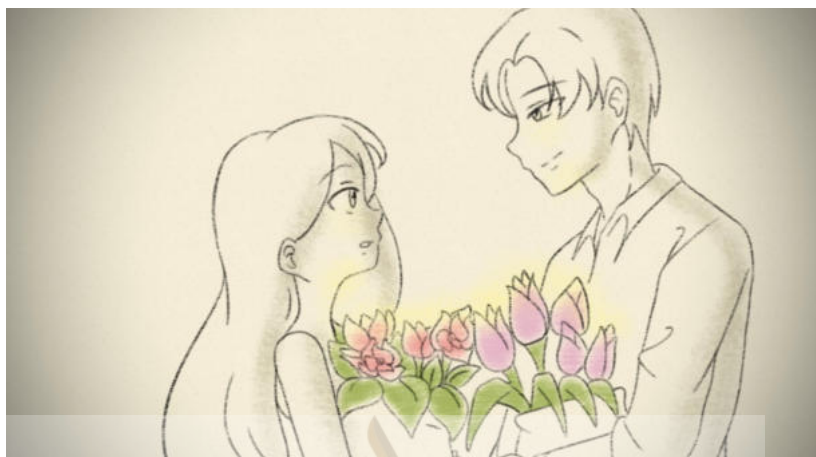
รูปที่ 4.25 ลิลลี่เดินร้านแบบของตัวเอง



รูปที่ 4.26 ทุกคนตะลึงในความงามของลิลลี่และคอกไม้



รูปที่ 4.27 ลิลลี่เดินมาเจอกับใครบางคน



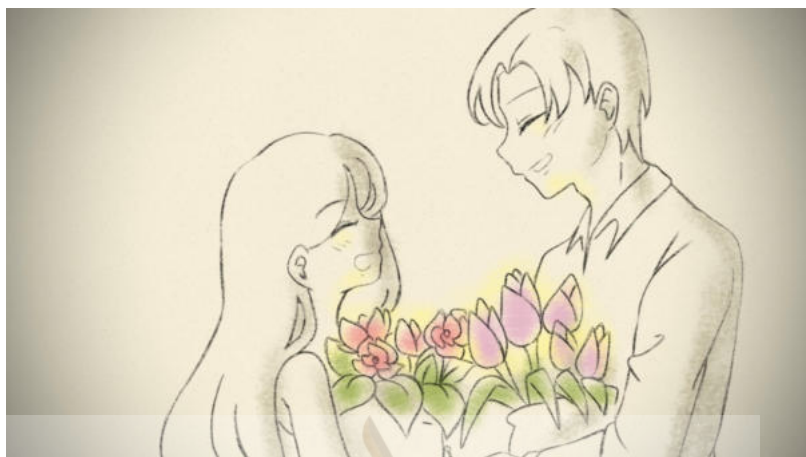
รูปที่ 4.28 ลิลลี่สบตากับชายคนหนึ่ง



รูปที่ 4.29 ชายคนนั้นยิ้มให้กับลิลลี่



รูปที่ 4.30 ลิลลี่ยิ้มกลับอย่างมีความสุข



รูปที่ 4.31 ทั้งสองหัวเราะและตกหลุมรักกัน



รูปที่ 4.32 ลิลลี่จับมือของชายคนนั้น



รูปที่ 4.33 พ่อกับแม่มองลิลลี่จากข้างหลัง



รูปที่ 4.34 พ่อกับแม่มองลึกลีอย่างมีความสุข



รูปที่ 4.35 พ่อกับแม่มองตากัน



รูปที่ 4.36 พ่อกับแม่หันมามองลึกลีอีกครั้ง



รูปที่ 4.37 แผ่นหลังของศิลปินกับชายคนนั้น



รูปที่ 4.38 ผ้าคลุมหล่นลงมาบัง



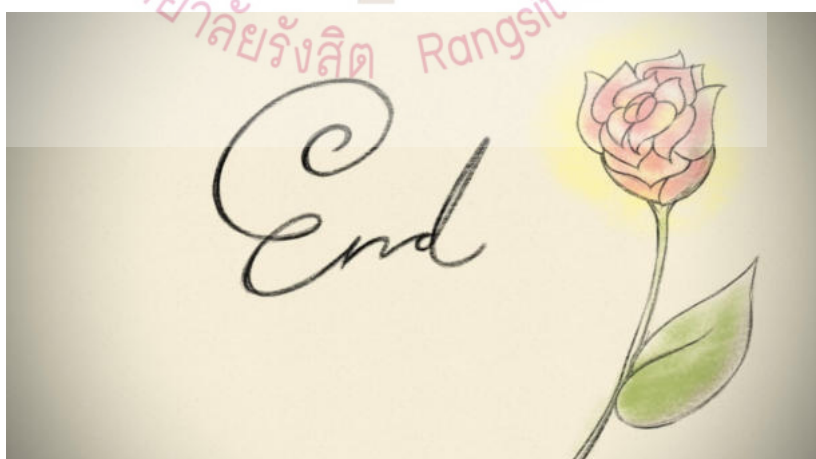
รูปที่ 4.39 ผ้าคลุมปิดบังทั้งหมด



รูปที่ 4.40 ผ้ายคลุมกลายเป็นชุดแต่งงานของลิลี่



รูปที่ 4.41 ลิลี่แต่งงานกันชายคนนั้น



รูปที่ 4.42 ภาพจบของเรื่อง “Your Flower”

4.2 ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง

หลังจากที่ผลิตและเผยแพร่ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Your Flower” ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง 30 คน เพื่อรับชมและสอบถามโดยใช้แบบสอบถาม ได้ผลวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังจากรับชมแอนิเมชัน

ประเด็นคำถาม	$\bar{x}$	SD	แปลผล*
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.83	0.38	ดีมาก
2. เนื้อหาน่าสนใจ ชวนให้ติดตาม	4.53	0.73	ดีมาก
3. เนื้อหามีส่วนช่วยในการมองเห็นคุณค่าในตนเอง	4.60	0.62	ดีมาก
รวม	4.65	0.58	ดีมาก
ด้านเทคนิค			
1. ความสวยงามของภาพ	4.70	0.53	ดีมาก
2. การออกแบบตัวละครและฉาก	4.60	0.67	ดีมาก
3. ดนตรีและเสียงประกอบมีความน่าสนใจ	4.67	0.55	ดีมาก
รวม	4.66	0.58	ดีมาก
ด้านประโยชน์			
1. ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงคุณค่าในตนเอง	4.63	0.72	ดีมาก
2. ผู้ชมสามารถมองเห็นคุณค่าในตนเอง	4.60	0.67	ดีมาก
3. สื่อเป็นประโยชน์ส่วนหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการมองเห็นคุณค่าในตนเอง	4.73	0.58	ดีมาก
รวม	4.65	0.66	ดีมาก

หมายเหตุ *เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน $\bar{x}$

4.50 – 5.00 หมายถึง ดีมาก

3.50 – 4.49 หมายถึง ดี

2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง พอใช้

1.00 – 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

จากแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Your Flower” จำนวน 30 คน มีความคิดเห็นว่าแอนิเมชันเรื่องนี้ มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย เนื้อหาน่าติดตาม เนื้อหามีส่วนช่วยเรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ภาพสวยงาม ออกแบบตัวละครและฉากได้ดีมาก เสี่ยงสร้างความรู้สึกลบๆ มีความน่าสนใจ สามารถใช้เป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมการมองเห็นคุณค่าในตนเองได้ ผู้ชมสามารถมองเห็นคุณค่าในตนเอง รวมถึงการรู้สึกได้ถึงคุณค่าในตนเองและสร้างคุณค่าในตนเอง อยู่ในเกณฑ์ดีมาก



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

ด้านเนื้อหาในแอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีคะแนนด้านเนื้อหาที่เข้าใจง่าย น่าสนใจชวนให้ติดตาม และมีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ถึงคุณค่าในตนเองและมองเห็นคุณค่าในผู้อื่น อยู่ในเกณฑ์ดีมาก เนื่องจากสามารถสื่อสารเนื้อหาให้แก่ผู้ชมได้เข้าใจ มีความสนใจ และมีส่วนช่วยในการรู้สึกถึงคุณค่าในตนเอง แม้ว่าเนื้อหาจะไม่สามารถระบุวิธีแก้ไขได้ครอบคลุม ด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ

ด้านเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีคะแนนด้านความสวยงามของภาพและการออกแบบตัวละครและฉากอยู่ในเกณฑ์ดีมาก เพราะการออกแบบตัวละครมีการเคลื่อนไหวที่ไหลลื่นและสวยงาม ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงภาพที่ไหลลื่นไม่ติดขัด ส่วนคะแนนด้านดนตรีและเสียงประกอบอยู่ในเกณฑ์ดีมาก เนื่องจากใช้เสียงเพลงบรรเลงที่เย็นสบาย ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย ซึ่งอาจต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญในการผลิตเพื่อความสมบูรณ์และความเสถียร

ด้านประโยชน์ แอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีคะแนนด้านการทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงคุณค่าในตนเองและสามารถมองเห็นคุณค่าในตนเองได้ดี และถือเป็นประโยชน์ส่วนหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการมองเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในเกณฑ์ดีมาก เนื่องจากผู้ชมสามารถเข้าใจสาระที่แอนิเมชันตั้งใจสื่อออกไปได้ และจากการทำวิจัยครั้งนี้ ค้นพบว่าการใช้ลายเส้น สามารถสร้างความผ่อนคลายให้กับผลงานแอนิเมชันได้มากขึ้น ซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้ได้จากการเคลื่อนไหวของตัวละครที่มีความอ่อนช้อยและพลิ้วไหว ไม่มีสีสันตูดขาด ทำให้การมองลายเส้นรู้สึกสบายตา มองได้นาน และชื่นชมความงามของภาพลายเส้นแอนิเมชันได้อย่างเต็มที่

สรุปการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนคุณค่าในตนเอง ผ่านเทคนิคการวาดลายเส้น ผู้วิจัยพบว่า แอนิเมชัน 2 มิติ สามารถสะท้อนให้ผู้ชมได้เห็นถึงคุณค่าในตนเองได้ แม้จะใช้เวลาในการนำเสนอช่วงสั้น ๆ เพียง 3-4 นาที โดยมีภาพที่ใช้เทคนิคการวาดลายเส้นที่สวยงาม การออกแบบตัวละคร ฉาก และเสียงที่ดี เนื้อเรื่องที่นำเสนอเป็นองค์ประกอบที่ช่วยในการสื่อสารและเสริมสร้างการสะท้อนและมองเห็นคุณค่าในตนเองได้

5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.2.1 ด้านเนื้อหา

การใส่รายละเอียดและเพิ่มความยาวของแอนิเมชัน อาจช่วยในการเล่าเรื่องที่ลึกซึ้งและชัดเจนมากขึ้น ทำให้เนื้อหามีที่ไปที่ไปละเอียดมากขึ้น สามารถถ่ายทอดความรู้สึกที่เข้าถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้ชมในชีวิตจริงได้มากขึ้น แต่ก็ต้องแลกกับระยะเวลาการทำงานผลิตแอนิเมชันที่มากขึ้นด้วยเช่นกัน การลดหรือปรับเนื้อหาอาจทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ยากขึ้น การออกแบบเนื้อหาที่สามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชมได้นั้น อาจต้องใช้เวลาปรับปรุง ทบทวน ไตร่ตรอง และมีผู้เชี่ยวชาญช่วยให้คำแนะนำ

5.2.2 ด้านเทคนิค

การเคลื่อนไหวของตัวละครจำเป็นต้องใช้ความชำนาญและประสบการณ์การวาดภาพเคลื่อนไหวท่าทางต่าง ๆ ให้มากขึ้น เพื่อความเป็นธรรมชาติของภาพและความไหลลื่นให้ภาพดูสวยงามมากยิ่งขึ้น การออกแบบตัวละคร 2 มิติ ควรลดทอนความซับซ้อนหรือรายละเอียดบางอย่างลง เนื่องจากใช้เวลาในการวาด การเคลื่อนไหวของตัวละครขึ้นอาจทำให้เกิดความสับสนในรายละเอียดของตัวละครได้

ฉากและองค์ประกอบต่าง ๆ ควรลงโทนสีให้มีหลายระดับมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นบรรยากาศดูสมจริง องค์ประกอบของภาพอาจต้องเพิ่มขนาดและรายละเอียดมากขึ้น หากมีการสื่อสารด้วยตัวอักษรควรมีทั้งภาษาไทยและอังกฤษ หรือการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายที่เข้าใจง่ายมากขึ้น

เสียงถือเป็นส่วนสำคัญในงานแอนิเมชันช่วยทำให้งานสมบูรณ์ขึ้น ควรให้ผู้เชี่ยวชาญในการผลิตเป็นคนช่วย จึงจะได้เสียงที่มีความสมบูรณ์และเสถียร

5.2.3 ด้านประโยชน์

การนำเสนอคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้ชมได้นั้น มีวิธีการเล่าได้อย่างหลากหลาย การสร้างเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและตรงจุดนั้นทำได้ค่อนข้างยาก และระยะเวลาในการนำเสนอ อาจทำให้สะท้อนเนื้อหาได้ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ อย่างไรก็ตามประเด็นเรื่องการสร้างคุณค่าในตนเองนั้น ควรถูกหยิบยกขึ้นมาพูดถึงให้มากขึ้น เพราะในสังคมปัจจุบัน ผู้คนรู้สึกขาดความมั่นใจและเปรียบเทียบกับผู้อื่นทำให้เกิดการบั่นทอนคุณค่าในตัวเองลง และส่งผลกระทบมากมายต่อคุณค่าในตนเองของบุคคลเหล่านั้น

บรรณานุกรม

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2559). *พจนานุกรมศัพท์ทัศนศิลป์* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์. (2559). *จิตวิทยานุคลิกภาพและพฤติกรรมสุขภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพมาศ อึ้งพระ. (2546). *ทฤษฎีบุคลิกภาพและการปรับตัว* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิธินันต์ ปภรภัฏ. (2565). *บวกกับชีวิตด้วยอุปนิสัยเห็นค่าในตน Self-esteem สร้างง่าย ทำได้ทุกวัน*. สืบค้น 2 กันยายน 2567, จาก <https://www.chula.ac.th/highlight/78536/>
- ปิยะณัฐ อำไพกุลย์, ภาณุมาศ ศรีสุข และ สุนิสา ชนชอบธรรม. (2559). *อิทธิพลทำนายของความเข้มในการใช้เฟซบุ๊กและการเปรียบเทียบทางสังคมที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง ในนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี* (Bachelor's thesis). สืบค้นจาก https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/57886/1/piyanat_am.pdf
- มินตรา ชุ่นประยงค์. (2556). *การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง* (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/1785/1/MINTRA%20YOONPRAYONG.pdf>
- วิธิตา แอนิเมชัน. (2562). *รู้หรือไม่ว่า? Animation เกิดมานานกว่าที่คุณคิด*. สืบค้น 4 เมษายน 2568, จาก <https://vithita.com/animation/>
- วิธิตา แอนิเมชัน. (2564). *การ์ตูน แอนิเมชัน มีกี่ประเภท? EP.1*. สืบค้น 2 กันยายน 2567, จาก <https://vithita.com/animationtypesep-1/>
- สุภารัตน์ สอนบัว. (2561). *แนวทางการพัฒนาสื่อด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอาเซียน, ในอาเซียนบนเส้นทางของประชาคม (73-89)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี. (2550). *พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: บริษัท จูปีตัส จำกัด.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2543). *Everest พาลูกค้นหาความนับถือตนเอง* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว จำกัด.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Aminian, P. (2024). *The Principle of Appeal in Animation*. Retrieved May 22, 2025, from <https://pixune.com/blog/the-principle-of-appeal-in-animation/>
- Bob. (2018). *What is 2D Animation?*. Retrieved May 22, 2025, from <https://wow-how.com/blog/articles/what-is-2d-animation>
- Hmong. (2020). *เกล็น คีน*. Retrieved September 22, 2024, from https://hmong.in.th/wiki/Glen_Keane
- Imacethan. (2015). *Basic 12 Principles of Animation*. Retrieved May 22, 2025, from <https://lectureo.wordpress.com/2015/04/12/basic-12-principles-of-animation/>
- Kewdang, M. (2018). *12 ข้อที่ช่วยให้ Animation 2D ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น*. Retrieved May 22, 2025, from <https://medium.com/artisan-digital-agency/12-ข้อที่ช่วยให้-animation-2d-ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น-bfcf26b79e20>
- Maio, A. (2025). *What is Animation – Definition, History and Types of Animation*. Retrieved May 22, 2025, from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>
- Mentalmateservice. (2024). *Maslow's Hierarchy of Needs : ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์กับจิตวิทยาของมาสโลว์*. Retrieved May 22, 2025, from <https://mentalmateservice.com/maslows-hierarchy-of-needs/>
- MoMa. (2015). *An Evening with Glen Keane And John Canemaker*. Retrieved May 22, 2025, from <https://www.moma.org/calendar/events/1000>
- RainDrops. (2022, October 5). *Slow in slow out Animation Principle* [Video file]. Retrieved May 22, 2025, from <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=POQmtIiQURk>
- Risser, Z. (2021, October 29). *In Shapes – Animated Short film by Blue Zoo* [Video file]. Retrieved September 16, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=IdeSN54Ndo0>
- Scurviesdisneyblog. (2011). *The Art Behind The Magic*. Retrieved May 22, 2025, from <https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/8037263246/tarzan-concept-sketch-by-glen-keane>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Skwigly. (2014). *Interview with Glen Keane, Disney veteran and legendary animation artist (Part 1)*. Retrieved September 22, 2024, from <https://www.skwigly.co.uk/glen-keane-interview/>
- Therapytribe. (2022). *Self-Esteem Therapy*. Retrieved May 22, 2025, from <https://www.therapytribe.com/therapy/self-esteem-therapy/>
- Tran , H. (2018). *Disney Legend Glen Keane To Direct Netflix Animated Film 'Over The Moon' – Here's Why That Matters*. Retrieved May 22, 2025, from <https://www.slashfilm.com/556153/glen-keane-netflix-over-the-moon/>
- Watzky, M. (2020). *Animation Fundamentals – Timing and Spacing*. Retrieved May 22, 2025, from <https://fullfrontal.moe/animation-fundamentals-timing-and-spacing/>
- Wolfe, J. (2014). *Pollen Creates Original Score for Glen Keane's 'Duet'*. Retrieved September 12, 2024, from <https://www.awn.com/news/pollen-creates-original-score-glen-keanes-duet>





ภาคผนวก

ตัวอย่างแบบสอบถามออนไลน์

แบบสอบถามออนไลน์ที่สร้างจากเว็บไซต์ Google Form



แบบประเมินความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน เรื่อง Your Flower

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "Your Flower" ความยาว 3.30 นาที เกี่ยวกับการส่งเสริมด้านการมองเห็นคุณค่าในตนเอง

เรื่องย่อ

เรื่องราวของลิลลี่ หญิงสาวที่ถือกระถางดอกไม้ที่สวยงามเปรียบดังคุณค่าในตนเอง เธอเดินเล่นอย่างมีความสุข ถูกคนนิทานว่าดอกไม้ของเธอไม่สวยงามเท่าทางตลก เธอจึงหยุดชะงักและเด็ดดอกไม้ของเธอทิ้งตามคำพูดเหล่านั้น จนดอกไม้ของเธอถูกทำลายจนหมดสิ้น แต่แล้วเธอก็ได้รับการปลอบใจจากพ่อแม่ ช่วยเธอรดน้ำใส่ปุ๋ย ทำให้ดอกไม้กลับมาสวยงามกว่าเดิม และช่วยให้เธอมองเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งทำให้มีเรื่องราวดี ๆ เกิดขึ้นในชีวิตของเธอ

ลงชื่อเข้าใช้ Google เพื่อบันทึกการแก้ไข ดูข้อมูลเพิ่มเติม

* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

ช่วงอายุของท่าน *

- ☐ อายุต่ำกว่า 18 ปี
- ☐ 18-24 ปี
- ☐ 25-30 ปี
- ☐ 31-39 ปี
- ☐ อายุ 40 ปีขึ้นไป

ท่านรู้จักคำว่า "Self-Esteem" (การมองเห็นคุณค่าในตนเอง) หรือไม่ *

☐ รู้จัก

☐ ไม่รู้จัก

ใครคอยหุดคุ้ยและให้กำลังใจท่าน เวลาที่ท่านรู้สึกมองไม่เห็นคุณค่าในตนเองหรือหมดกำลังใจ *

☐ คนในครอบครัว

☐ เพื่อน

☐ ครูอาจารย์

☐ ตัวท่านเอง

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอร์ม

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นภายใน rsu.ac.th
Does this form look suspicious? [รายงาน](#)

Google ฟอร์ม

ขอสิทธิ์แก้ไข



แบบประเมินความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน เรื่อง Your Flower

ลงชื่อเข้าใช้ Google เพื่อบันทึกการแก้ไข ดูข้อมูลเพิ่มเติม

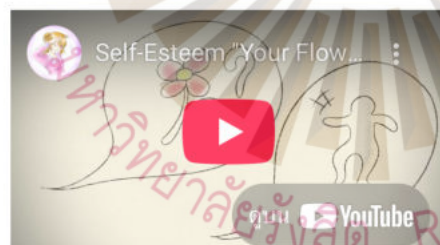
* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

การประเมินคะแนนของผลงาน

การให้คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 เห็นด้วยอย่างมาก
- 4 เห็นด้วย
- 3 เห็นด้วยปานกลาง
- 2 ไม่เห็นด้วย
- 1 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

Your Flower



ด้านเนื้อหา *

	5	4	3	2	1
เนื้อหาเข้าใจง่าย	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหาน่าสนใจชวนให้ติดตาม	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหามีส่วนช่วยในการมองเห็นคุณค่าในตนเอง	☐	☐	☐	☐	☐

ด้านเทคนิค *

	5	4	3	2	1
ความสวยงามของภาพ	☐	☐	☐	☐	☐
การออกแบบตัวละครและฉาก	☐	☐	☐	☐	☐
ดนตรีและเสียงประกอบมีความน่าสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐

ด้านประโยชน์ *

	5	4	3	2	1
ทำให้ผู้ชมรู้สึก ได้ถึงคุณค่าใน ตนเอง	☐	☐	☐	☐	☐
ผู้ชมสามารถ มองเห็นคุณค่า ในตนเอง	☐	☐	☐	☐	☐
สื่อเป็น ประโยชน์ส่วน หนึ่งที่ช่วยส่งเสริม การมองเห็นคุณค่าใน ตนเอง	☐	☐	☐	☐	☐

ความคิดเห็นเพิ่มเติม *

คำตอบของคุณ _____

[สร้างแบบฟอร์ม](#)

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอร์ม

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นภายใน rsu.ac.th
 Does this form look suspicious? [รายงาน](#)

Google ฟอร์ม

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	สลิพร เอี่ยมเศรษฐี
วัน เดือน ปีเกิด	24 เมษายน 2542
สถานที่เกิด	จังหวัดระนอง ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา, 2565 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2567
ที่อยู่ปัจจุบัน	112/55 ถนนท่าเมือง ตำบลเขานิเวศน์ อำเภอเมือง จังหวัดระนอง 85000

