



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์
สะท้อนการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ



โดย
ณิษกานต์ พักอินทร์

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2567



**2D MONOCHROME ANIMATION REFLECTING ON
PARENTING THROUGH SIBLING COMPARISON**

BY

NITCHAKARN PHUK-IN



**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 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์
สะท้อนการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ

โดย

ณิษกานต์ พักอินทร์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

รศ.ดร.ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติกุล
ประธานกรรมการสอบ

ศ.วัฒน์ะ จูฑะวิภา
กรรมการ

รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ. ดร.เสด็จิตต์ เพ็ชรประสาน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

11 มิถุนายน 2568

Thesis entitled

**2D MONOCHROME ANIMATION REFLECTING ON
PARENTING THROUGH SIBLING COMPARISON**

by

NITCHAKARN PHUK-IN

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.Dr. Chaisit Dankittikul,
Examination Committee Chairperson

Prof. Wattana Chudhavipata
Member

Assoc.Prof. Chaiporn Panichrutiwong
Member and Co-Advisor

Assoc.Prof. Punpen Chaypreecha
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 11, 2025

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์ สะท้อนการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ดีด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รศ. พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา ที่ให้คำแนะนำในการจัดทำรูปเล่มและมอบคำแนะนำให้แก่ข้าพเจ้า และ รศ. ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมที่คอยดูแลผลงานแอนิเมชัน 2 มิติตั้งแต่เริ่มต้นตลอดจนถึงตอนผลงานสำเร็จ

ขอขอบพระคุณครอบครัวและเพื่อนสนิทมิตรสหายทุกท่าน ซึ่งคอยให้การสนับสนุนเป็นกำลังใจตลอดการทำผลงานวิทยานิพนธ์นี้ รวมไปถึงผู้ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามผู้ชมทุกท่านที่ให้คำแนะนำ

ณิชากรณต์ พักอินทร์
ผู้วิจัย



6610114 : ณิชกานต์ พิโกอินทร์
ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์ สะท้อนการเลี้ยงดู
บุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ
หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ. พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นผลงานการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์ โดยมีจุดประสงค์ในการสะท้อนผลกระทบของการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ ซึ่งนอกจากการศึกษาผลกระทบแล้ว ยังศึกษาลักษณะเฉพาะของเด็กที่ตกเป็นผู้ที่มีผลกระทบในการเปรียบเทียบ เพื่อสื่อถึงประเด็นนี้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้ด้วยเนื้อหาที่ใช้เล่าเรื่องนั้นมีความรุนแรง จึงเลือกใช้เทคนิคเอกรงค์เพื่อช่วยลดความรุนแรงในผลงานลง

จากการทำแบบสอบถามให้คะแนนประเมินนั้น มีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพื้นที่จำนวนทั้งหมด 38 คน ได้ค่าเฉลี่ยออกมาในเกณฑ์ที่ดี มีภาพที่ชัดเจนและเหมาะสมกับเนื้อหาสามารถเล่าเรื่องได้อย่างครบถ้วนในเวลาที่เหมาะสม โดยแอนิเมชันนั้นมีความยาวทั้งสิ้น 2 นาที 6 วินาที และสามารถสะท้อนผลกระทบของการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบได้

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 94 หน้า)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ, การเลี้ยงดูด้วยวิธีเปรียบเทียบ, เทคนิคเอกรงค์

6610114 : Nitchakarn Phuk-in
 Thesis Title : 2D Monochrome Animation Reflecting on Parenting through Sibling Comparison
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Assoc.Prof. Punpen Chaypreecha
 Thesis Co-Advisor : Assoc.Prof. Chaiporn Panichrutiwong

Abstract

This thesis utilizes a 2D monochrome animation to illustrate the effects of parenting through sibling comparison. Additionally, the characteristics of children who are often targets of this comparison were studied to address the effects more clearly. Due to the inclusion of violent elements in certain scenes, the monochrome technique was intentionally selected to help reduce the violence presented in some sections.

An online survey was conducted with a sample group of 38 people who have siblings. The overall average score from the survey was considered good, indicating that the 2D animation effectively communicated the research objectives, presented appropriate content, successfully conveyed the story within an appropriate timeframe of 2 minutes and 6 seconds, and effectively reflects the impacts of parenting through sibling comparison.

(Total 94 pages)

Keyword : 2D Animation, Sibling Comparison, Monochrome

Student's Signature

Thesis Advisor's Signature

Thesis Co-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	2
1.3 คำถามการวิจัย / สมมติฐานการวิจัย	2
1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.6 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 การเล็งขบถด้วยวิธีเปรียบเทียบ	4
2.2 เทคนิคการกรงค้	8
2.3 วิธีการเล่าเรื่องผ่านแอนิเมชัน	9
บทที่ 3 กระบวนการทำงาน	18
3.1 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต	18
3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)	35
3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)	40
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	42
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	44

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4	ผลการวิจัย
4.1	ผลงานจากการวิจัย
4.2	ผลการประเมินแบบสอบถาม
บทที่ 5	สรุปผลและข้อเสนอแนะ
5.1	สรุปผลการวิจัย
5.2	ข้อเสนอแนะ
บรรณานุกรม	88
ภาคผนวก	ตัวอย่างแบบสอบถาม
ประวัติผู้วิจัย	94



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย	42
4.1	ผลการประเมินแบบสอบถามส่วนข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบ แบบสอบถาม	81
4.2	ผลการประเมินแบบสอบถามส่วนการประเมินคะแนนผลงาน	82



สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1	กรอบความคิด
2.1	ภาพบนเครื่องปั้นดินเผาที่พบในเมือง Shahr-e Sukhteh ประเทศอิหร่าน
2.2	Magic Lantern
2.3	Thaumatrope
2.4	Phenakistoscope
2.5	Zoetrope
2.6	Flipbook
2.7	Praxinoscope
2.8	Eadweard Muybridge: photographic study of a man jumping a horse
2.9	Pauvre Pierrot
2.10	Humorous Phases of Funny Faces
2.11	Gertie the Dinosaur
2.12	Steamboat Willie
2.13	ตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง CHILDREN
2.14-15	ตัวอย่างวีดิทัศน์เพลง Itaino Itaino Tondeike
3.1	ภาพดีไซน์ตัวละครฝาแฝด “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” สิ้นแก้ว
3.2	สตอรี่บอร์ด 1
3.3	สตอรี่บอร์ด 2
3.4	สตอรี่บอร์ด 3
3.5	สตอรี่บอร์ด 4
3.6	สตอรี่บอร์ด 5
3.7	สตอรี่บอร์ด 6
3.8	สตอรี่บอร์ด 7
3.9	สตอรี่บอร์ด 8
3.10	สตอรี่บอร์ด 9
3.11	สตอรี่บอร์ด 10

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.12 สตอรี่บอร์ด 11	31
3.13 สตอรี่บอร์ด 12	32
3.14 สตอรี่บอร์ด 13	33
3.15 สตอรี่บอร์ด 14	34
3.16 ภาพตัวอย่างการทำบทภาพเคลื่อนไหว	35
3.17 การทำบทภาพเคลื่อนไหวในแอปพลิเคชัน Procreate Dream	36
3.18 โปรแกรมของคุณธนภณ ภักธรุ่งนิรันดร์ หรือคุณเดียวก บบ Fastwork	37
3.19 การติดต่อพูดคุยเพื่อแก้ไขปรับเปลี่ยนเสียง	37
3.20 การทำงานในแอปพลิเคชัน Procreate และไฟล์แปร่งที่ใช้ในการทำงาน	38
3.21 การปรับเปลี่ยนฉากโดยถ่ายภาพผู้จัดทำเอง เรียงจากซ้ายไปขวา ภาพในสตอรี่บอร์ด => ภาพถ่ายอ้างอิง => ภาพหลังการแก้ไข 1	39
3.22 การปรับเปลี่ยนฉากจากสตอรี่บอร์ดเพื่อให้เข้ากับเสียงและสถานการณ์มากขึ้น	39
3.23 การใส่เอฟเฟ็กต์และแต่งแสงภายใน โปรแกรม Adobe After Effects	40
3.24 รูปที่ 3.24 ภาพก่อนแต่งเอฟเฟ็กต์	41
3.25 รูปที่ 3.25 ภาพหลังการแต่งเอฟเฟ็กต์ Noise และ Vignette	41
4.1 ภาพอัลตราชาวนด์ของฝาแฝด	45
4.2 ทารกฝาแฝด	46
4.3 เด็กชายฝาแฝดนั่งเล่นในห้อง	46
4.4 มือของผู้ใหญ่ยื่นกระดาษมาตรงหน้าเด็กทั้งสอง	47
4.5 เด็ก ๆ รับกระดาษมาอ่าน	47
4.6 บนกระดาษนั้นมีชื่อของเด็กทั้งสอง	48
4.7 เด็กทั้งสองนั่งเขียนหนังสือในห้อง	48
4.8 เด็กด้านหลังนั้นเดินมาชวน “เป็นเอก”	49
4.9 “เป็นเอก” ยิ้มแย้มดีใจ “เป็นรอง” ก้มหน้าดูเศร้า	49
4.10 “เป็นเอก” ยื่นมือไปตะบ่า “เป็นรอง”	50

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.11 “เป็นเอก” ยืมให้ “เป็นรอง”	50
4.12 “เป็นเอก” ดึง “เป็นรอง” ให้ลุกขึ้น	51
4.13 “เป็นเอก” ยืมกว้างให้ “เป็นรอง” วางใจ	51
4.14 “เป็นรอง” มีลีลามพามาเงินด้าแซมในดวงตา	52
4.15 “เป็นเอก” พา “เป็นรอง” ไปเล่นด้วยกัน	52
4.16 ฝาแฝดเผชิญหน้ากับผู้ปกครอง	53
4.17 ผู้ปกครองดึง “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” แยกจากกัน	53
4.18 มือของเด็กทั้งสองแยกจากกันในที่สุด	54
4.19 ฝาแฝดศึกษาในช่วงมัธยมต้น	54
4.20 “เป็นเอก” ยกมือตอบคำถาม “เป็นรอง” ก้มหน้าเขียน	55
4.21 “เป็นเอก” ร่ายล้อมด้วยเพื่อน “เป็นรอง” ยังคงก้มหน้าเขียน	55
4.22 “เป็นเอก” ลุกขึ้นตามกลุ่มเพื่อนไป “เป็นรอง” ถูกคล้องคอเดินออกไป	56
4.23 “เป็นเอก” ยืมเข็มแจ่มใส “เป็นรอง” เหวี่ยงตก	56
4.24 “เป็นเอก” ปาลูกบอล ในขณะที่ “เป็นรอง” ถูกปากระดานใส่	57
4.25 “เป็นเอก” นลองซัซชนะกับเพื่อนและ “เป็นรอง” ถูกรังแก	57
4.26 “เป็นเอก” ได้รูปถ่ายนลอง “เป็นรอง” ถูกถ่ายรูปหน้าอับอาย	58
4.27 ฝาแฝดกำลังเดินกลับบ้าน	58
4.28 “เป็นเอก” หันกลับไปและยื่นมือไปหา “เป็นรอง”	59
4.29 “เป็นรอง” ปิดมือ “เป็นเอก”	59
4.30 “เป็นเอก” ตกใจกับการกระทำ “เป็นรอง” จ้องกลับอย่างโกรธแค้น	60
4.31 ฝาแฝดยืนอยู่ในห้อง ผนังฝั่งของ “เป็นเอก” มีราววัลประดับอยู่	60
4.32 “เป็นเอก” เหลือบมอง “เป็นรอง” ที่เดินแยกออกไป	61
4.33 ผนังฝั่ง “เป็นเอก” มีราววัลเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ “เป็นรอง” ก้มหน้ามองมือ	61
4.34 “เป็นเอก” ได้ยื่นพุดหน้าเวทีและ “เป็นรอง” มีแต่บาดแผล	62
4.35 ราววัลนั้นเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ความขุ่นหมองของ “เป็นรอง” เองก็เช่นกัน	62
4.36 “เป็นเอก” ยืนบนเวที “เป็นรอง” ยกเท้าขึ้นไปทางหนอนที่กำลังคืนรน	63

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.37	กล้องถ่ายภาพรูปความสำเร็จของ “เป็นเอก” ในขณะที่เท้าของ “เป็นรอง” เหยียบอำหนอน	63
4.38	ฝาแฝดเข้ามหาวิทยาลัย	64
4.39	“เป็นเอก” โบกมือลาหญิงสาว โดยมี “เป็นรอง” ยืนรอหญิงสาวคนนั้นที่ อีกด้าน	64
4.40	ฝาแฝดต่างเปิดประตูห้อง	65
4.41	ฝาแฝดเปิดไฟในห้องตน	65
4.42	“เป็นเอก” วางถุงลงและถอดเนกไท ในขณะที่ “เป็นรอง” ดึงส്ടูลง มือ ล้วงกระเป๋าเสื้อ	66
4.43	“เป็นเอก” หยิบของออกจากถุงและ “เป็นรอง” อุ้มหญิงสาวขึ้นบนโต๊ะ พร้อมเข็มทิศในมือ	66
4.44	ทั้งคู่เดินออกไป โดย “เป็นรอง” ทิ้งให้หญิงสาวนอนอยู่บนโต๊ะ	67
4.45	ทั้งคู่หยิบมิดขึ้นมา	67
4.46	“เป็นเอก” หั่นผักกะหล่ำปลี ส่วน “เป็นรอง” นั้นหันดับ	68
4.47	หม้อต้มอาหารมีน้ำกำลังเดือดกับถังขยะที่มีชิ้นส่วนมนุษย์ด้านใน	68
4.48	“เป็นเอก” มองซ้อนและ “เป็นรอง” มองสิ่งของในมือตน	69
4.49	บนซ้อนนั้นมีน้ำซุปรและในมือ “เป็นรอง” มีต่างหูของหญิงสาวอยู่	69
4.50	“เป็นเอก” วางชามลงและ “เป็นรอง” เก็บต่างหูไว้ในชั้นวางสิ่งของ	70
4.51	บนซ้อนนั้นสะท้อนภาพ “เป็นเอก” และต่างหูสะท้อนภาพ “เป็นรอง”	70
4.52	“เป็นรอง” กดกริ่งและ “เป็นเอก” หันไปตามเสียงที่ได้ยิน	71
4.53	“เป็นเอก” เปิดประตู โดยมี “เป็นรอง” ยืนรออยู่	71
4.54	“เป็นเอก” ถูกตำรวจจับกุมและ “เป็นรอง” ได้รับกอดจากผู้ปกครอง	72
4.55	“เป็นเอก” มีใบหน้าแตกตื่น ในขณะที่ “เป็นรอง” ยิ้มพอใจ	72
4.56	“เป็นเอก” ถูกถ่ายรูปในฐานะของนักโทษและ “เป็นรอง” ถูกสัมภาษณ์ โดยนักข่าว	73
4.57	“เป็นเอก” พยายามยืนยันความบริสุทธิ์และ “เป็นรอง” แสดงสีหน้าเสียใจ	73

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.58	“เป็นเอก” ถูกนำตัวไปยังลานประหาร ส่วน “เป็นรอง” เดินกลับไปที่รถ	74
4.59	“เป็นเอก” ถูกมัดไว้กับเตียง “เป็นรอง” มองออกไปด้านนอก	74
4.60	“เป็นเอก” หายใจหอบ “เป็นรอง” หลับตาลง	75
4.61	“เป็นเอก” ดูหวาดกลัว ในขณะที่ “เป็นรอง” สงบนิ่ง	75
4.62	ภาพฝั่ง “เป็นเอก” นั้นมืดลง ในนัยน์ตาของ “เป็นรอง” แต่งแต้มสีชมพูมา เจนตัว	76
4.63	“เป็นรอง” ดันภาพสีคำออกไปข้างตัว	76
4.64	“เป็นรอง” ยิ้ม	77
4.65	“เป็นรอง” ยิ้มกว้างขึ้น	77
4.66	ผู้ปกครองนั่งร้องไห้เสียใจได้เงาของ “เป็นรอง”	78
4.67	เงาศีรษะของ “เป็นรอง”	78
4.68	ดวงตาสีชมพูมาเจนตัวของ “เป็นรอง” สว่างขึ้น	79
4.69	แม้ภาพจะดับมืดลง สีชมพูมาเจนตัวยังคงเด่นชัด	79
4.70	สัดส่วนช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	83
4.71	สัดส่วนช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีพี่น้อง	83
4.72	สัดส่วนจำนวนพี่น้องของผู้ตอบแบบสอบถาม	83
4.73	ลำดับบุตรของผู้ตอบแบบสอบถาม	84

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ครอบครัว เป็นสถาบันที่สำคัญ เป็นสถาบันแรกของเด็ก ๆ ที่ลืมตาตื่นขึ้นมาบนโลก เป็นที่พักพิงและแม่พิมพ์แรกที่สร้างบุคลิกภาพแห่งความเป็นมนุษย์ในสังคม โดยตามพจนานุกรมแล้วครอบครัวนั้นจะประกอบไปด้วยสามี ภรรยา และบุตร

หน้าที่สำคัญที่สุดของครอบครัวคือการสนับสนุนเกื้อกูลเพื่อให้สมาชิกในครอบครัวสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข หนึ่งในหน้าที่ที่สำคัญของครอบครัวคือ การอบรมเลี้ยงดูบุตรหลาน ไม่ว่าจะเป็นทางของร่างกายหรือจิตใจ ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานที่ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เนื่องด้วยความเชื่อที่กล่าวว่าเด็กเป็นผ้าขาวนั้นหาใช่ความจริงไม่ แต่เป็นผ้าที่มีสีสันทันแตกต่างกัน จึงไม่สามารถใช้วิธีการดูแลแบบเดียวกันทุกคนได้ การทำความรู้จักและเข้าใจในธรรมชาติของเด็กแต่ละคนจึงจำเป็นอย่างมากในการเลี้ยงดูให้พวกเขาเติบโตขึ้นมาอย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกัน ในมุมมองของผู้เลี้ยงดูแล้ว อาจเป็นการยากที่จะไม่คิดถึงการเปรียบเทียบระหว่างเด็กคนที่เก่งกว่ากับเด็กที่ด้อยกว่าในบางเรื่อง ซึ่งแม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยก็อาจพัฒนาจนกลายเป็นความเกลียดชังระหว่างพี่น้องและเกิดอคติต่อกันได้ (ภาสิต ศิริเทศ, 2563; สุริยเดว ทรีปาตี, 2562)

ผู้วิจัยจึงนำเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ สร้างตัวละครเพื่อสะท้อนถึงปัญหาในการเลี้ยงดู โดยใช้เทคนิคเอนกประสงค์อันเป็นเทคนิคที่มีการใช้สีหลักเพียงสี่เดียว ข้นเน้นเนื้อเรื่องด้วยแสงและเงา ลดสีสันในผลงานเพื่อให้สามารถจดจำต่อสิ่งที่เกิดขึ้นและจะทำให้ความรุนแรงในเรื่องราวที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอลดลงได้มาก

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อสำรวจปัญหาในการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ

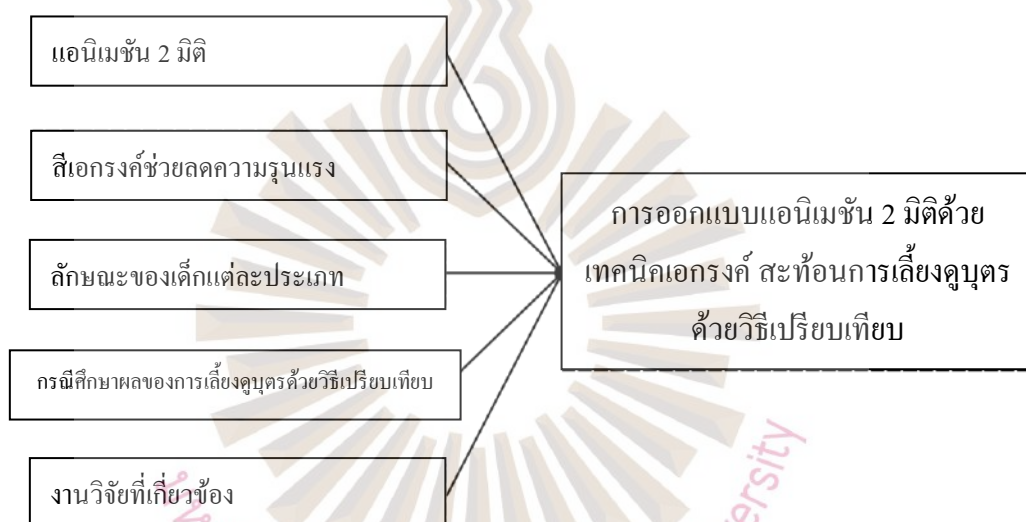
1.2.2 เพื่อศึกษาและค้นคว้าวิจัยแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์

1.2.3 เพื่อสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์

1.3 คำถามการวิจัย / สมมติฐานการวิจัย

แอนิเมชัน 2 มิติ จะสามารถสะท้อนถึงปัญหาการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบได้หรือไม่

1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบความคิด

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ศึกษาวิธีการใช้สีเอกรงค์ในการลดทอนความรุนแรงในเนื้อหาและภาพ

1.5.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเลี้ยงดูบุตรและผลกระทบของการเลี้ยงดูแบบต่าง ๆ

1.5.3 ได้ผลงานแอนิเมชันสองมิติด้วยเทคนิคเอกรงค์สะท้อนการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ

1.6 นิยามศัพท์

การเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ เป็นการเลี้ยงดูบุตรที่มากกว่า 1 คนขึ้นไป โดยมีการนำข้อดีของบุตรคนใดคนหนึ่งมาเปรียบเชิงชื่นชมว่าเก่งกว่า โดดเด่นกว่าบุตรอีกคน หรือพูดถึงข้อด้อยเปรียบเทียบกับข้อดีของบุตรอีกคน ซึ่งอาจนำไปสู่การมอบบทบาทให้กับบุตร เช่น พี่จอมขี้เกียจ หรือน้องแสนดี โดยคาดหวังว่าบุตรที่ถูกด้อยคุณค่าจะสามารถพยายามผลักดันให้ตัวเองเป็นคนดีคนเก่งได้อย่างบุตรคนที่ถูกกล่าวชม

แอนิเมชัน 2 มิติ การฉายภาพวาดต่อเนื่องกันจำนวนหลายร้อยภาพด้วยความเร็วทำให้เกิดเป็นภาพที่ดูคล้ายกับว่ากำลังเคลื่อนไหวอยู่

เทคนิคเอกรงค์ เป็นเทคนิคที่มุ่งเน้นการใช้สีหลักเพียงสีเดียวในการสร้างสรรค์ผลงาน และมีการเพิ่มค่าน้ำหนักของสีเข้าไปเพื่อสร้างน้ำหนักในภาพ เสริมสร้างแสงและเงาโดยการผสมสีขาวหรือดำเข้าไป โดยในการใช้เทคนิคเอกรงค์นั้นสามารถใช้สีหลักเป็นสีอะไรก็ได้ เพียงแต่การผสมสีเพิ่มค่าน้ำหนักของสีหรือสีรอง ไม่ควรเกิน 5 สี และผสมกับสีหลักเพื่อให้ภาพรวมดูเหมือนใช้เพียงสีเดียวในหลายค่าน้ำหนัก ทำให้โครงสีดูไม่รุนแรง

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การเลี้ยงบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ

เฟเบอร์ และ มาชลิน (2552) ผู้เชี่ยวชาญเรื่องการสื่อสารระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ได้จัดการสัมมนาขึ้นหลายครั้ง หนึ่งในหัวข้อนั้นคือการพูดถึงอันตรายที่เกิดจากการเปรียบเทียบบุตร ไว้ ซึ่งอันตรายที่เห็นได้ชัดคือการสร้างความอิจฉาริษยาและความเกลียดชังต่อกันในพี่น้อง การชมด้วยการเปรียบเทียบนั้นอันตรายยิ่งกว่า ด้วยการมอบบทบาทให้กับบุตรที่ทำได้ดี ทำให้เกิดความหวาดระแวงว่าจะสูญเสียตัวตนหากไม่สามารถทำตามอย่างที่คุณพ่อคุณแม่ชื่นชมว่ามีดีกว่า และในขณะเดียวกันการด้อยค่าบุตรอีกคนก็ทำให้เกิดความรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจ กรณีที่ร้ายแรงที่สุดคนที่ถูกด้อยค่านั้นอาจสูญเสียความรักความไว้วางใจในตัวผู้ปกครองได้เลย การพูดชมเชยที่ดีที่สุดจึงเป็นการพูดตรง ๆ อธิบายถึงสิ่งที่เห็นในตัวบุตรคนนั้นโดยไม่พูดถึงบุตรอีกคน

2.1.1 ความกดดันและความคาดหวังในตัวบุตร

การเลี้ยงบุตรด้วยความกดดันและความคาดหวังเป็นเรื่องที่พบเห็นได้ทั่วไป บางครั้งความคาดหวังที่มากนั้นมีที่มาจากปมด้อยของผู้ปกครองเองที่ต้องการให้บุตรเป็นผู้แก้ไข ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการศึกษาหรือฐานะทางสังคม หรือบางท่านอาจมองลูกเปรียบเหมือนถ้วยรางวัล เพื่อนำไปโอ้อวดกับเพื่อนฝูงหรือญาติ โดยวิธีการเลี้ยงดูเช่นนี้พบได้มากในประเทศที่มีความเหลื่อมล้ำทางสังคมสูง เนื่องด้วยผู้ปกครองต้องการให้บุตรมีอาชีพการงานที่มั่นคงและมีหน้ามีตาในสังคม จึงเกิดการบังคับกดดันจนมากเกินไปจนเกิดความพอดี สุดท้ายแล้วเด็กที่ถูกเลี้ยงดูด้วยวิธีเช่นนี้จะขาดความยืดหยุ่นก้าวร้าว และมีความเสี่ยงที่จะเป็นโรคซึมเศร้าสูง (นรุตม์ กลัดสำเนียง, 2565; วิทยา นาควัชระ, 2549)

2.1.2 การขาดความเข้าใจในธรรมชาติของเด็กแต่ละคน

การเปรียบเทียบบุตรนั้นมักเกิดขึ้นจากการขาดความเข้าใจในธรรมชาติของเด็ก สุริยเดว ตรีปาตี (2562) ได้เขียนไว้ว่า เด็กนั้นไม่ใช่ผ้าขาว พวกเขาคือผ้าสีพื้นที่แตกต่างกันออกไป พื้นฐาน

อารมณ์และการรับมือสถานการณ์แต่ละสถานการณ์ไม่เหมือนกัน ดังนั้นวิธีการเลี้ยงบุตรที่ได้ผลกับคนหนึ่ง อาจไม่ได้ผลกับอีกคนหนึ่ง โดยทางการแพทย์นั้นแบ่งเด็กออกเป็น 4 ประเภทด้วยกัน

(1) เด็กเลี้ยงง่าย

เป็นกลุ่มเด็กที่ผู้ปกครองชื่นชอบที่สุด ด้วยความปรับตัวเก่ง จี๋เกรงใจและเชื่อฟัง แต่ด้วยความเลี้ยงง่ายฟังง่ายและปรับตัวเก่งนี้เอง พวกเขาจึงถูกชักจูงได้ง่ายเช่นเดียวกัน เป็นหน้าที่ของผู้ปกครองที่ต้องดูแลระมัดระวังเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กเหล่านี้

(2) เด็กเลี้ยงยาก

กลุ่มนี้เป็นเด็กที่มีพลังมาก หรือเรียกได้อีกอย่างว่า เด็กดื้อและชน ชอบคิดนอกกรอบและท้าทายอะไรใหม่ ๆ เสมอ เป็นกลุ่มเด็กที่ตรงกันข้ามกับกลุ่มแรกโดยสิ้นเชิง หากเลี้ยงดูด้วยวิธีเดียวกัน การชักจูงและตีกรอบให้เขา อาจยิ่งทำให้พวกเขาต่อต้านมากกว่าเดิม ผู้ปกครองควรปล่อยให้เด็กกลุ่มนี้ได้ใช้พลังงานของตนเองอย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องถึงขั้นปล่อยปละละเลยให้ทำตามใจอยาก เพียงแค่ให้พวกเขาได้ปลดปล่อยอย่างเหมาะสม

(3) เด็กอ่อนไหวง่าย

เด็กกลุ่มนี้มีอุปนิสัยขี้อ้อน น้อยใจง่ายและต้องการการเอาใจใส่ ด้วยบุคลิกช่างสังเกตและเก็บรายละเอียดเก่งทำให้อารมณ์ของพวกเขาไม่คงที่ แกว่งขึ้นและลงเร็วมาก เด็กกลุ่มนี้เศร้าและรู้สึกแยได้ง่าย การเลี้ยงดูพวกเขาจึงจำเป็นต้องอาศัยการให้กำลังใจและความใจเย็น มอบพื้นที่ให้พวกเขาแสดงออกถึงอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม ค่อย ๆ ก่อร่างสร้างเชื่อมั่นในตัวพวกเขา

(4) เด็กผสมผสาน

อาจจะเป็นกลุ่มเด็กที่เอาใจยากเสียหน่อยด้วยอุปนิสัยของพวกเขาที่มีลักษณะ ผสมผสานของทั้งสามประเภทด้านบน การรับมือจึงควรยืดหยุ่นไปตามอารมณ์ของพวกเขา ผู้ปกครองควรเรียนรู้ที่จะปรับตัวเพื่อดูแลเด็กประเภทนี้

2.1.3 การพัฒนาการบกพร่องทางสติปัญญาของบุตรที่อาจถูกละเลย

จากข้อ 2.1.1 การเลี้ยงดูโดยละเลยตัวเด็กและใช้ความตั้งใจของผู้ปกครองเป็นที่ตั้ง มักส่งผลเสียต่อตัวเด็กอย่างมาก ยิ่งหากเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาแล้วผลที่ได้อาจแย่มากกว่าเดิม จากหนังสือเขียนโดย โคจิ (2565) ที่กล่าวถึงอาชญากรเด็กว่าส่วนมากแล้วเด็กเหล่านี้มีลักษณะสัญญาณของการพัฒนาการบกพร่องทางสติปัญญาอยู่เป็นจำนวนมาก และเด็ก ๆ เหล่านี้ นี่เองที่ถูกครอบครัวยุติและสังคมละเลยจนกลายเป็นอาชญากรไป พวกเขาเป็นอาชญากรที่จริง แต่ในขณะที่เดียวกันก็เป็นเหยื่อที่สร้างเหยื่อขึ้นมาอีกที โดยลักษณะร่วมที่โคจิพบนั้นแบ่งออกได้เป็น 6 หมวดหมู่ โดยเขาตั้งชื่อว่า เซตลักษณะเฉพาะ 5+1

2.1.3.1 เซตลักษณะเฉพาะ 5+1

เซตลักษณะเฉพาะ 5+1 คือ ลักษณะเฉพาะที่โคจิพบในอาชญากรเด็กส่วนมาก และได้เขียนแบ่งหมวดหมู่ไว้

(1) การรู้คิดอ่อนด้อย

ลักษณะการรู้คิดที่อ่อนด้อยนั้นหมายถึง ระดับการรับรู้ของพวกเขา นั้นต่ำกว่าที่ควรจะเป็น โดยโคจิพบว่า ต้นเหตุของการทำร้ายร่างกายส่วนมาก จะมาจากการถูกมองหน้า ยิ้มเยาะใส่ หรือได้ยินคำว่าร้าย แม้ในความเป็นจริงเหยื่อจะไม่ได้ทำตามที่ถูกกล่าวหาเลยก็ตาม นั่นเป็นเพราะการรับรู้ทางการมองเห็นและการได้ยินของพวกเขาต่ำ ทำให้การตีความภาพและเสียงผิดเพี้ยนไป ในโรงเรียนเองก็เน้นการสอนโดยใช้การมองเห็นและการได้ยิน ทำให้สองประสาทสัมผัสนี้สำคัญมากไม่ว่าจะในด้านการเรียนหรือการใช้ชีวิตในสังคม ในบางกรณีแล้วอาจจะไม่ได้มีปัญหาในด้านการรับรู้ แต่เป็นที่จินตนาการ ทำให้บางครั้งแม้ข้อมูลที่ได้รับจะถูกต้องแต่การประมวลผลกลับผิดพลาดก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมขึ้นมาได้ เด็กที่มีลักษณะเช่นนี้จึงดูเหมือนเด็กไม่ตั้งใจเรียน ขาดความกระตือรือร้น

(2) การควบคุมอารมณ์ความรู้สึกอ่อนด้อย

แม้แต่ผู้ใหญ่การควบคุมอารมณ์โกรธหรือหงุดหงิดยังเป็นเรื่องยากสำหรับเด็กที่มีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ความรู้สึกอ่อนด้อยนั้นยิ่งยากกว่า ความโกรธ ความหงุดหงิด มักเป็นตัวการรบกวนการรับรู้ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นและยับยั้งการคิดอย่างมีเหตุผล เด็กลักษณะนี้จะอธิบายอารมณ์ความรู้สึกตนเองไม่เก่ง ทำได้แต่พูดว่าหงุดหงิด หรือโกรธ แต่ไม่สามารถอธิบายออกมาอย่างชัดเจนหรือเข้าใจมันได้จนตกตะกอนกลายเป็นความอึดอัด และกลายเป็นความเครียดที่พอกพูน ผลสุดท้ายจึงต้องหาทางระบายออก ในเด็กบางคนที่ไม่สามารถหาทางระบายที่สร้างสรรค์ได้ก็จะนำความเครียดเหล่านั้นไประบายกับคนอื่น ก่อเกิดเป็นการทำร้ายร่างกาย หรืออาจก่อความผิดทางเพศได้

(3) ไม่มีความยืดหยุ่น

ลักษณะนี้คือการที่เด็กไม่สามารถคิดวิธีแก้ปัญหาก็หลากหลายหรือเลือกวิธีแก้ไขที่เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ เด็กเหล่านี้จะคิดออกเพียงแค่ว่าหนึ่งหรือสองวิธีเท่านั้น อีกทั้งไม่สามารถทำความเข้าใจได้ว่าทางเลือกของตนจะถูกหรือผิด นี่ก็อะไรขึ้นมาได้ก็จะลงมือทำทันทีและเมื่อหมกหมุ่นกับอะไรแล้วก็จะมุ่งหน้าตรงไปอย่างเดียวโดยไม่สนใจจะหยุดพิจารณาจนมองข้ามหลายอย่างไป ทำให้เด็กเหล่านี้ไม่สามารถลู่ลัดได้ ในบางครั้งเมื่อมีปัญหาขึ้นก็จะรู้สึกตัวตัวเองเป็นเหยื่อ

(4) ประเมินตัวเองผิด

การประเมินตัวเองผิดนั้นเกิดจากการรับรู้ที่ผิดเพี้ยนนั่นเอง เนื่องจากการประเมินตัวเองนั้นเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ได้มีปฏิสัมพันธ์ เข้าสังคม ใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น โดยปกติแล้วมนุษย์จะติดต่อ สื่อสาร เฝ้าดูปฏิริยาของคนอื่นเพื่อนำมาปรับใช้ แต่การที่พวกเขาที่มีระดับการรับรู้ที่ต่ำ ขำยังขาดความยืดหยุ่น ทำให้การตีความคู่สนทนาผิดเพี้ยนไป

(5) ไม่มีทักษะด้านความสัมพันธ์กับคนอื่น

สืบเนื่องจากข้อ (4) เมื่อเด็กที่มีการรับรู้คิดเพี้ยนไปแล้ว การใช้ชีวิตในสังคมนั้นเป็นเรื่องที่ยากมาก พวกเขาตีความใบหน้าคู่สนทนาไม่ถูก ฟังคำพูดไม่เข้าใจ และขาดความเข้าใจในผู้อื่นจนอาจก่อให้เกิดความไม่พอใจได้ โคจิพบว่าอาชญากรเด็กนั้นมักมีปัญหาอยู่สองข้อใหญ่ ๆ คือพวกเขาปฏิเสธไม่เป็น และขอความช่วยเหลือไม่เป็น ทำให้พวกเขามีแนวโน้มเป็นเป้าหมายของการรังแก ในบางครั้งก็ยอมทำตามที่เพื่อนเกรงสั่งจนอาจนำไปสู่การเกิดอาชญากรรมได้

(6) ความอ่อนด้อยทางกายภาพ

ในข้อนี้จริง ๆ แล้วคือ +1 เพราะโคจิได้กล่าวไว้ว่าในส่วนของความอ่อนด้อยทางกายภาพนั้น เด็กบางคนอาจเล่นกีฬาหรือทำกิจกรรมที่พัฒนาศักยภาพด้านนี้จนไม่พบปัญหานั้นเอง ในกลุ่มเด็กที่ยังพบปัญหานี้คือการที่พวกเขาไม่สามารถควบคุมแรงได้ เช่น เมื่อยื่นมือไปตั้งใจจะบิดก๊อกน้ำเบา ๆ แต่กลับออกแรงจนก๊อกน้ำหลุดออกมา หรือตั้งใจจะสัมผัสแมวอย่างเบา ๆ แต่กลับกะน้ำหนักพลาดจนแมวเจ็บ ความอ่อนด้อยข้อนี้จัดว่าอยู่ในอาการของโรค ความบกพร่องในการประสานสัมพันธ์ของร่างกาย (Developmental Coordinate Disorder) ซึ่งทำให้กล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็กทำงานได้ไม่มีประสิทธิภาพมากพอ

2.2 เทคนิคเอกรงค์

2.2.1 ความหมายของเทคนิคเอกรงค์ (Monochrome)

คือเทคนิคที่มีการใช้สีเดียวหรือสีใดสีหนึ่งในวงล้อสี โดยจะอาศัยน้ำหนักรอ่อน แก่ เพื่อเพิ่มน้ำหนักและมิติในภาพ โดยเทคนิคนี้จะสร้างความกลมกลืนในเนื้องานและสร้างอารมณ์โดยรวมได้ง่ายด้วยสีเพียงสีเดียว แต่ในบางครั้งการใช้เพียงสีเดียวอาจทำให้ชิ้นงานขาดชีวิตชีวาและไม่น่าสนใจ การใช้เทคนิคเอกรงค์อีกวิธีคือการนำสีที่ใกล้เคียงกับสีหลักนำมาใช้ร่วม หรือเรียกว่า สีรอง โดยสีรองนั้นไม่ควรใช้มากกว่าสามสี (วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ, 2555)

2.2.2 ค่าน้ำหนักของสี

ค่าน้ำหนักของสีคือความสัมพันธ์ของความสว่างและความมืด ปริมาณแสงที่สะท้อนออกมาจากสีนั้น ๆ สีขาวคือสีที่มีค่าน้ำหนักเบาที่สุด เป็นสีที่ปราศจากสีแท้ (Hue) เรียกว่า ออร์งค์

(Achromatic) โดยค่าน้ำหนักสีนั้นเราจะแปลค่าได้จากการถอดค่าสีออกเป็นสีขาวดำ หรือที่เรียกว่า ระดับสีเทา (Grey Scale)

2.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่องการตอบสนองทางอารมณ์ต่อภาพเอกรงค์โดยวัดผลจากค่าคะแนน IAPS (International Affective Picture System)

รุจิรา ห่อกุล (2556) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการตอบสนองทางอารมณ์ต่อภาพเอกรงค์ในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยการวิจัยนี้จะใช้วิธีแบ่งกลุ่มตัวอย่างภาพออกเป็น 3 ประเภท คือ ภาพที่ให้ความรู้สึกด้านบวก (Positive) ภาพที่เป็นกลาง (Neutral) และภาพที่ให้ความรู้สึกด้านลบ (Negative) และนำภาพเหล่านี้ปรับเป็นสีเอกรงค์ใน 4 โทน ได้แก่ โทนขาวดำ กับ กลุ่มสีปฐมภูมิ แดง น้ำเงิน และเหลือง การวิจัยนี้มีการเก็บข้อมูลจากผู้สังเกตทั้งสิ้น 30 คน รุจิราได้นำภาพแต่ละประเภทมาปรับเป็นสีเอกรงค์ในแต่ละโทนและเปรียบเทียบอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยใช้เกณฑ์คะแนนของ IAPS เป็นมาตรฐานในการวัดคะแนน

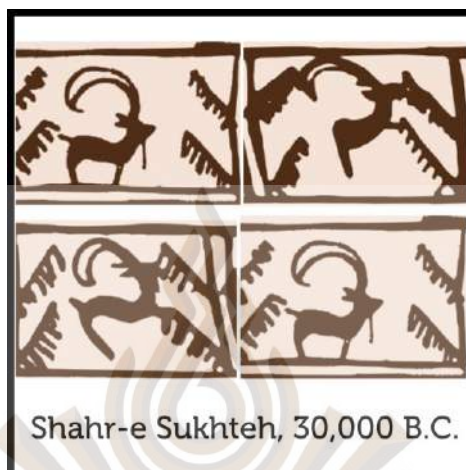
IAPS เป็นฐานข้อมูลภาพขนาดใหญ่ที่ครอบคลุมเนื้อหาหลากหลาย ในปี 2008 นั้นมีจำนวนภาพอยู่ทั้งสิ้น 1,196 ภาพ และทุกภาพมีการระบุค่าเฉลี่ยของ SAM (The Self-Assessment Manikin) ไว้ ซึ่ง SAM เป็นเครื่องมือวัดการตอบสนองทางอารมณ์ ในฐานข้อมูล IAPS เมื่อปี 2008 นั้นมีการใช้ผู้ทดลองกว่า 10,000 คนเพื่อเก็บข้อมูลค่าเฉลี่ยนี้ คะแนนของ SAM นั้นจะวัดเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ด้านพึงพอใจ ด้านตื่นเต้นเร้าใจ และด้านอิทธิพล โดยในงานวิจัยของรุจิราได้มีการใช้อ้างอิงเพียงสองด้านคือด้านความพึงพอใจ และด้านตื่นเต้นเร้าใจ

ผลสรุปของการวิจัยพบว่าในกลุ่มภาพที่ให้ความรู้สึกด้านลบนั้นมีคะแนนเพิ่มขึ้นจากคะแนนฐาน แสดงว่าการปรับภาพที่ให้ความรู้สึกด้านลบเป็นสีเอกรงค์นั้นสามารถลดทอนรายละเอียดความรุนแรงและความหตุ่งได้ ในขณะที่เดียวกันภาพที่ให้ความรู้สึกด้านบวกนั้นคะแนนลดลงจากคะแนนฐาน เพราะสูญเสียสีสันสดใสที่ช่วยขับให้ภาพดูมีความสนุกสนานเพลิดเพลินไป ในขณะที่ภาพที่เป็นกลางนั้น ค่าคะแนนไม่ได้ให้ค่าแตกต่างจากภาพปกตินัก

2.3 วิธีการเล่าเรื่องผ่านแอนิเมชัน

2.3.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

นักโบราณคดีพบว่า มนุษย์นั้นมีการบันทึกภาพต่อกันมาตั้งแต่ช่วง 30,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช โดยหลักฐานนั้นพบได้จากภาพวาดบนเครื่องปั้นดินเผาที่เมือง Shahr-e Sukhteh ประเทศอิหร่าน (Museum of World Treasures, 2021)



รูปที่ 2.1 ภาพบนเครื่องปั้นดินเผาที่พบในเมือง Shahr-e Sukhteh ประเทศอิหร่าน
ที่มา: Museum of World Treasures, 2021

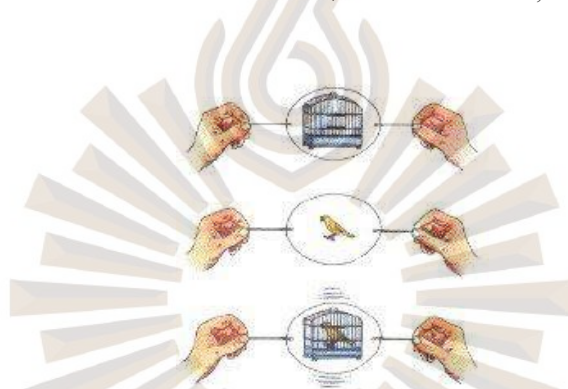
ในช่วง ค.ศ.1600 ที่ยุโรป ได้มีสิ่งทีาคำน่าจะเป็นเครื่องฉายสไลด์อันแรกของโลก เรียกว่า Magic Lantern มีการบันทึกเกี่ยวกับการใช้งาน Magic Lantern ไว้ในช่วง ค.ศ.1743 ที่เมือง ซาเลม รัฐแมสซาชูเซตส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา โดย Magic Lantern นั้นจะใช้วิธีวาดรูปลงบนกระจกและจุดไฟส่องเพื่อฉายภาพลงบนผนังหรือจอฉาย ในช่วงแรกนั้นใช้น้ำมันเพียงรูปเดียว ก่อนที่จะมีการค้นพบว่าหากฉายภาพสองภาพที่ต่อเนื่องกัน จะทำให้ภาพนั้นมีลักษณะคล้ายกับกำลังเคลื่อนไหวอยู่ (Kate, n.d.)



รูปที่ 2.2 Magic Lantern
ที่มา: Kate, n.d.

และใน ค.ศ.1824 คร.จอห์น แอร์ตัน ปารีส นักทฤษฎีและนายแพทย์ชาวอังกฤษ ได้ค้นพบ ทฤษฎีภาพติดตา โดยเมื่อตามนุษย์เห็นภาพใดแล้ว ภาพนั้นจะยังคงติดตาอยู่ประมาณ 1/ 15 วินาที แสดงว่าในช่วงระยะเวลาดังกล่าวนั้น หากมีภาพถัดไปปรากฏให้เห็น สมองจะเชื่อมโยงภาพต่อกัน และเมื่อเปลี่ยนภาพถัดไปเรื่อย ๆ ภาพที่เห็นจะกลายเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยทฤษฎีนี้สามารถใช้ อธิบายการทำงานของ Thaumatrope ที่คิดค้นโดย คร.วิลเลียม เฮนรี พิตคอน

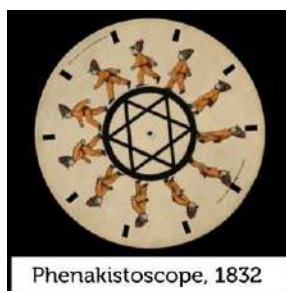
Thaumatrope นั้นสร้างจากกระดาษโดยภาพทั้งข้างหน้าและข้างหลังนั้นเป็นคนละภาพกัน เจาะรูและผูกเชือกไว้ทั้งสองด้าน เมื่อดึงเชือกให้ภาพหมุนเร็ว ๆ แล้ว จะพบว่าสองภาพสามารถรวม เป็นภาพเดียวกันได้ เช่น ภาพของนกและกรงนก (พิพิษณ์ สิทธิศักดิ์, ม.ป.ป.)



รูปที่ 2.3 Thaumatrope

ที่มา: พิพิษณ์ สิทธิศักดิ์, ม.ป.ป.

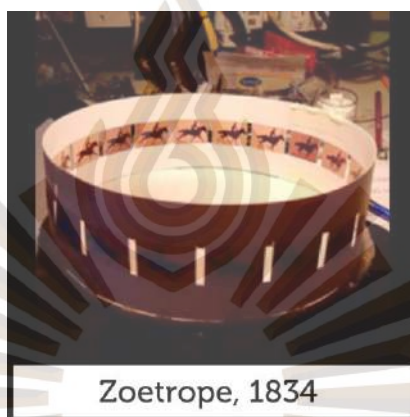
ค.ศ. 1832 โจเซฟ พลาโท นักฟิลิสิกส์ชาวเบลเยียม ได้สร้าง Phenakistoscope ขึ้นโดยวาด ภาพต่อเนื่องกันไว้บนแผ่นวงล้อ เมื่อหมุนวงล้อดังกล่าวก็จะสามารถเห็นภาพบนวงล้อเหมือนกำลัง เคลื่อนไหวอยู่ได้ (Museum of World Treasures, 2021)



รูปที่ 2.4 Phenakistoscope

ที่มา: Museum of World Treasures, 2021

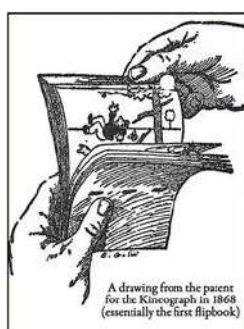
ค.ศ.1834 วิลเลียม จอร์จ สอร์เนอร์ นักคณิตศาสตร์ชาวอังกฤษ สร้างสิ่งประดิษฐ์ชื่อ Daedalum มาจากคำว่า Daedalus เป็นสถาปนิกในตำนานกรีก ผู้สร้างคุกขังมิโนทอร์ โดยมีลักษณะเป็นทรงกระบอกที่มีช่องเล็ก ๆ ตัดแบ่งอยู่เหนือภาพที่ต่อเนื่องกัน เมื่อหมุนทรงกระบอกนั้นแล้วมองผ่านช่อง จะเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ ทั้งนี้สิ่งประดิษฐ์ชิ้นนี้ยังสามารถเปลี่ยนภาพที่อยู่ด้านในได้ ไม่เหมือนกับ Phenakistoscope ที่ทำได้แค่ขึ้นต่อขึ้นเท่านั้น และในปี 1867 วิลเลียม ลินคอนจึงตั้งชื่อให้กับสิ่งประดิษฐ์นี้ใหม่ว่า Zoetrope มาจากการผสมระหว่างคำว่า Zoe ที่แปลว่าชีวิต และคำว่า Tropos ที่แปลว่า หมุน เมื่อรวมกันแล้วจึงได้เป็นคำว่า วงล้อแห่งชีวิต (Adobe, n.d.)



รูปที่ 2.5 Zoetrope

ที่มา: Museum of World Treasures, 2021

ค.ศ.1868 Kineograph หรือหนังสือ Flipbook หรือหนังสือกริดเล่มแรกถูกสร้างขึ้นโดย จอห์น บาร์นส์ ลินเนท ภาพต่อเนื่องถูกเรียงร้อยเหมือนหนังสือ ขนาดพอดีมือ การกริดนิ้วผ่านกระดาษอย่างรวดเร็วแล้วจะเกิดภาพตดตาเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว (Fliptomania, 2014)



Kineograph, 1868

รูปที่ 2.6 Flipbook

ที่มา: Fliptomania, 2014

ค.ศ.1876 เอมีล เรนาร์ด์ได้สร้าง Praxinoscope ขึ้นมา โดยใช้หลักการเดียวกับ Zoetrope แต่มีการติดตั้งกระจกไว้ที่บริเวณแกนกลางแทน เพื่อทดแทนการส่องดูผ่านช่องเหมือน Zoetrope ซึ่งทำให้เห็นภาพเคลื่อนไหวได้ชัดเจนกว่ามาก (History of Science Museum, n.d.)



รูปที่ 2.7 Praxinoscope

ที่มา: History of Science Museum, n.d.

ค.ศ.1877 เอ็ดเวิร์ด มูยบริดจ์ ได้สร้างเครื่องฉายภาพ Zoopraxiscope ซึ่งใช้วิธีการวาดภาพลงบนกระจก ส่องไฟฉายภาพนั้นบนผนังหรือจอฉายคล้ายคลึงกับ Magic Lantern โดยนอกจากเครื่องฉายภาพ เอ็ดเวิร์ดยังศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพถ่ายมาตั้งแต่ ค.ศ.1872 และเปลี่ยนจากการใช้กล้องเพียงแค่ 12 ตัวเป็น 24 ตัว พัฒนาชัตเตอร์ที่สามารถรับแสงได้ถึง 2/1000 วินาที ทำให้เกิดชุดภาพถ่ายที่มีการเคลื่อนไหวดูเป็นธรรมชาติ (Britannica, n.d.)



รูปที่ 2.8 Eadweard Muybridge: photographic study of a man jumping a horse

ที่มา: Britannica, n.d.

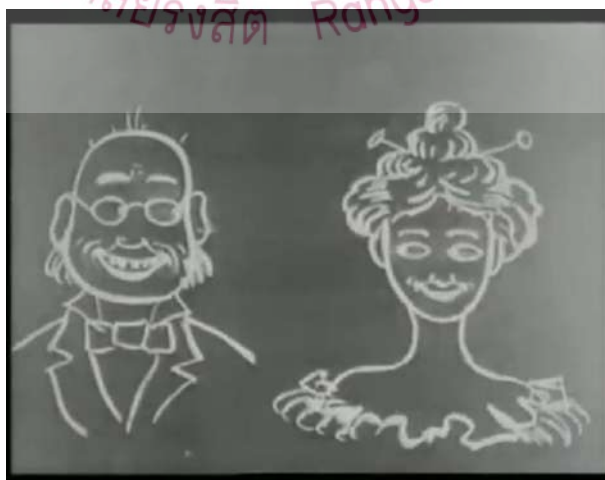
ค.ศ.1892 เอมีล เรนาร์ได้ทำการพัฒนาต่อยอดจาก Praxinoscope และสามารถฉายแอนิเมชันสองมิติเรื่องแรกได้สำเร็จ ชื่อเรื่องว่า Pauvre Pierrot เป็นแอนิเมชันสองมิติที่มีสีสันพร้อมเสียงดนตรีและบรรยายในระหว่างการฉาย (Animacam, 2016)



รูปที่ 2.9 Pauvre Pierrot

ที่มา: NickelOdeonsChannel, 2010

ค.ศ.1906 เจมส์ จอร์จ แบล็กตัน ได้สร้างผลงาน Humorous Phases of Funny Faces ซึ่งนับได้ว่าเป็นผลงานแอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างงานภาพยนตร์และการวาดเส้นที่ประสบความสำเร็จ (Museum of World Treasures, 2021)



รูปที่ 2.10 Humorous Phases of Funny Faces

ที่มา: Britannica, 2024

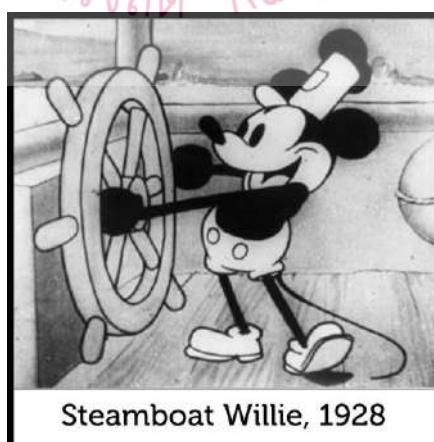
ค.ศ.1911 วินเซอร์ แมกเคย์ นักวาดภาพประกอบผู้วาดการ์ตูนสั้นได้นำผลงานตัวเองมาสร้างแอนิเมชันเรื่อง Little Nemo ก่อนจะสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันออกมาอีกเรื่อง ชื่อ Gertie the Dinosaur ใน ค.ศ.1914 ซึ่งเป็นตัวละครที่มีนิสัยและชีวิตชีวาเป็นของตนเอง (Museum of World Treasures, 2021)



รูปที่ 2.11 Gertie the Dinosaur

ที่มา: Britannica, 2024

ค.ศ.1928 วอลต์ ดิสนีย์ ได้สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสองมิติ Steamboat Willie โดยแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นแอนิเมชันเรื่องที่ 3 ของมิกกี้เมาส์ แต่สิ่งที่ทำให้แอนิเมชันนี้โดดเด่นกว่าชิ้นอื่นนั้นคือ Steamboat Willie เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่มีเสียงประกอบ (Museum of World Treasures, 2021)



Steamboat Willie, 1928

รูปที่ 2.12 Steamboat Willie

ที่มา: Museum of World Treasures, 2021

2.3.2 วิธีการเล่าเรื่องโดยใช้โทนีสี่หม่น

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง CHILDREN โดยทาคุยะ โอคาตะ (Takuya, 2011) ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูบ (Youtube) พบว่าในแอนิเมชันเรื่องนี้มีการคุมโทนีสี่หม่นจนเกือบเป็นสีโทนเดียว โดยเน้นสีขาว เทา ดำ และโทนน้ำตาล มีการเล่าเรื่องโดยใช้ตัวละครที่ดูเรียบง่ายเป็นตัวนำเรื่อง ไม่มีบทพูดในการเล่าเรื่องแต่มีการใช้เสียงประกอบและดนตรีค่อย ๆ บอกเล่า ด้วยเนื้อหาที่เน้นการเล่าถึงการกระทำ มุมกล้องส่วนมากจึงจับไปที่ท่าทางและมือของตัวละคร โดยในบางครั้งมีการใช้มุมสูงฉายไล่ลงมาเพื่อแสดงให้เห็นถึงการทำซ้ำของตัวละครมากกว่า 1 ตัวที่พร้อมเพรียงกันราวกับหุ่นยนต์



รูปที่ 2.13 ตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง CHILDREN

ที่มา: Takuya, 2011

2.3.3 วิธีการเล่าเรื่องโดยการแบ่งหน้าจอ

จากการศึกษาวิดีโอทัศนประกอบเพลง Itaino Itaino Tondeike ขับร้องโดย TOOBOE ผู้จัดทำวิดีโอทัศนคือ Mimicry Meta โดยในวิดีโอทัศนนี้จะมีการเล่าถึงตัวละครตัวเดียวกันแต่ถูกแบ่งออกเป็นสองช่อง โดยสถานการณ์ในทั้งสองช่องนั้นจะล้อกันไป เช่น หากตัวละครในช่องแรกกำลังวิ่ง ตัวละครในช่องที่สองจะวิ่งเช่นเดียวกัน แต่สถานการณ์ที่ทำให้ทั้งสองตัวละครวิ่งนั้นจะแตกต่างกัน โดยสิ้นเชิง ในช่องแรกตัวละครวิ่งเข้าซอยเพื่อหนีจากตำรวจ ในขณะที่ช่องที่สองตัวละครนั้นรีบวิ่งไปเข้าร้านอาหารเพื่อรับประทานอาหารกับมารดา โดยบรรยากาศของทั้งสองช่องนั้นจะแตกต่างกัน

ไม่มากในบางฉากเพราะบางครั้งก็มีการเล่าเรื่องให้ทั้งสองฉากเกิดขึ้นในพื้นที่เดียวกันแต่คนละมุม
ส่วนมากแล้วในฝั่งช่องแรกจะมีลักษณะสีที่มีดมนและโทนหม่นหมอง ช่องที่สองจะมีโทนสีที่
อบอุ่นและดูสว่างสดใสกว่าอย่างชัดเจน ก่อนที่ช่องสองจะถูกช่องแรกเบียดออกเพื่อแสดงถึงความ
เป็นจริงในช่วงท้ายเพลง และในช่วงท้ายเพลงนั้นยังมีการนำเอฟเฟกซ์จอซ่าเพื่อดึงฉากจากช่องที่
สองขึ้นมาทับเป็นช่วง ๆ คล้ายกับแสดงถึงความหวังของตัวละครที่ยังมีหลงเหลืออยู่อีกด้วย



รูปที่ 2.14 - 2.15 ตัวอย่างวิดิทัศน์เพลง Itaino Itaino Tondeike

ที่มา: TOOBOE, 2024

บทที่ 3

กระบวนการทำงาน

3.1 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต

3.1.1 นำข้อมูลและวิจัยที่เกี่ยวข้องสร้างตัวละครหลัก

จากข้อมูลของรูปแบบการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ ข้อเสีย และลักษณะที่แตกต่างกันของเด็กอันเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการเปรียบเทียบขึ้น ผู้จัดทำจึงได้ตกตะกอนตัวละครหลักออกมาเป็นฝาแฝด โดยอาศัยความเป็นฝาแฝดที่ยากจะแยกแยะ แสดงความแตกต่างออกมาทางการกระทำ และลักษณะนิสัย



รูปที่ 3.1 ภาพดีไซน์ตัวละครฝาแฝด “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” สินแก้ว

การตั้งชื่อตัวละครว่า “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” ทั้งที่เป็นฝาแฝดนั้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงความต่างชั้นของฝาแฝด โดย “เป็นเอก” จะถูกนำเสนอให้เป็นเด็กที่ร่าเริง ยิ้มสวย เข้าสังคมเก่ง และ “เป็นรอง” จะถูกนำเสนอให้เป็นเด็กที่ด้อยกว่า “เป็นเอก” ในทุกด้าน หรือจากการวิจัย คือเด็กที่จะมีลักษณะของความบกพร่องทางพัฒนาการ จึงไม่อาจแสดงออกมาได้ดีจนได้ “เป็นเอก” นั้นเอง ใน

ส่วนของสีชมพูมาเจนต้า (Magenta Pink) นั้น เป็นสีที่แสดงถึงความสุข ความพึงพอใจ และสื่อถึงความมั่นคงทางอารมณ์ ซึ่งเต็มไปด้วยดวงตาของฝาแฝดทั้งคู่ โดยเต็มไปด้วยเพียงจุดเล็ก ๆ เท่านั้น สีในดวงตานี้จะมีผลในการเล่าเรื่องต่อไป

3.1.2 เขียนโครงเรื่อง

เมื่อได้เนื้อหาจากงานวิจัยและตัวละครหลักมาแล้วจึงเริ่มทำการวางโครงเรื่องขึ้นมา โดยเนื่องด้วยความตั้งใจตั้งชื่อให้ “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” ที่จะมีการสลับชื่อกันใช้ตลอดทั้งเรื่องตามการนำเสนอ ทำให้การแทนด้วยชื่ออาจก่อให้เกิดความสับสนได้ ผู้วิจัยจึงขออนุญาตแทนตัวละครไว้ว่า ตัวหลัก และแฝด

ตัวหลักและแฝดเกิดในตระกูลสินแก้วที่มีอันจะกิน บิดาและมารดาเป็นผู้ประสบความสำเร็จในชีวิต ความคาดหวังว่าลูกของตนจะต้องเก่งเหมือนกัน จึงใช้วิธีเลี้ยงดูพิเศษ คือการตั้งชื่อที่สลับให้ลูกตัวเองใช้ คือ “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” พวกเขาไม่ได้ใส่ใจไปกว่าคนไหนจะ “เป็นเอก” หรือ “เป็นรอง” ที่แท้จริง พวกเขาสนใจเพียงคำว่า “เป็นเอก” จะต้องเป็นด้วยรางวัลที่สมบูรณ์แบบที่สุด จึงบังคับให้คนที่ทำผิดพลาด หรือแสดงออกไม่ถูกใจนั้น “เป็นรอง”

ตัวหลักไม่มีปัญหาในการทำตัวเป็นเด็กดีตามที่พ่อแม่สั่งสอนเลย ในวัยเยาว์เขาจึงมักได้บทบาทของ “เป็นเอก” อยู่เสมอ ในขณะที่แฝดเขามีปัญหาในการเรียนรู้ เชื่องช้าและทำอะไรไม่ค่อยทัน จึงได้ “เป็นรอง” เกือบตลอด ช่วงมัธยม แฝดเริ่มห่างเหินออกไป ถูกรังแกและทำร้าย ในขณะที่ตัวหลักนั้นได้เข้าร่วมกิจกรรม ได้รับรางวัลมากมาย การเปรียบเทียบกับผู้ปกครองยิ่งแต่รุนแรงขึ้น บ่มเพาะความอิจฉาที่ไม่อาจเก่งได้เท่าตัวหลักให้กับแฝด ช่วงมหาวิทยาลัย แฝดยังคงใช้ชีวิตอย่าง “เป็นรอง” ตัวหลักก็ยังคงโดดเด่นในชื่อของ “เป็นเอก”

ทว่าแฝดกลับกลายเป็นฆาตกร เขาล่อลวง และฆ่าเหล่าผู้หญิงสาวอย่างไร้ปราณี เมื่อกำจัดหลักฐานถึงตัวเองเรียบร้อยแล้ว เขาก็ป้ายสีให้ตัวหลักและหนีกลับมาหาผู้ให้กำเนิดทั้งสอง

ตัวหลักถูกตำรวจจับกุมในฐานะของ “เป็นรอง” สินแก้ว ฆาตกรใจเหี้ยมที่สังหารโหด ฆ่าเหล่าหญิงสาวหลายชีวิต ความรุนแรงของคดีและหลักฐานที่แฝดจงใจทิ้งไว้ให้สาวมาถึงตัวหลัก

ทำให้คำพูดเขาไร้น้ำหนัก ตัวหลักถูกตัดสินประหารชีวิตในที่สุด และชื่อ “เป็นเอก” สิ้นแก้ว จึงกลายเป็นของเผดแต่เพียงผู้เดียว ตลอดไป

3.1.3 ร่างโครงสทอรี่บอร์ด (Storyboard)

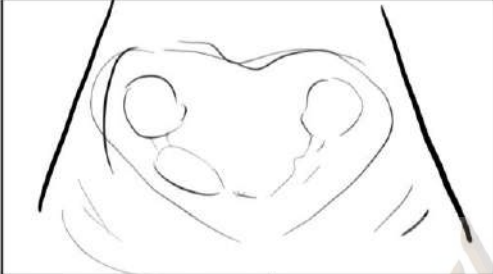
เมื่อตัวละครและเนื้อหาครบถ้วน ขั้นตอนต่อมาจึงเป็นการวางแผนในการเล่าเรื่องโดยวิธีการเล่าเรื่องในช่วงแรกนั้นจะเล่าถึงช่วงการเจริญเติบโตของฝาแฝด เริ่มจากภาพอัลตราซาวด์ (Ultrasound) จนคลอดออกมาเป็นทารก และช่วงวัยประมาณ 3-5 ขวบ โดยทั้งสองกำลังนั่งเล่นในห้อง โดยเด็กทางด้านซ้ายนั้นกำลังอ่านหนังสือ ในขณะที่เด็กอีกคนกำลังพยายามไต่บันไดไม้ลงในช่องที่ถูกตึง และหน้าจอก็จะถูกแบ่งออกเป็นสองช่องหลังจากที่บิดาและมารดาได้ยื่นมือเข้ามา มอบชื่อ “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” ให้กับลูก

จากนั้นเนื้อหาจะเริ่มแสดงออกให้เห็นถึงความแตกต่างของฝาแฝดที่มีหน้าตาเหมือนกันทุกประการ โดยตัวหลักจะอยู่ด้านซ้ายมือของผู้ชมเสมอ ในขณะที่แฝดจะอยู่ทางด้านขวามือเสมอ ช่วงวัยอนุบาลนั้นจะเป็นช่วงที่เด็ก ๆ แม้แฝดจะไม่ได้รับการเอาใจใส่มากนัก แต่ตัวหลักยังคงยื่นมือมาหา ทำให้เส้นกั้นระหว่างทั้งสองช่องจะจางลงและหายไป ในภาพจะมีสีส้มขึ้นมาในช่วงเวลาหนึ่ง ก่อนจะกลับไปเป็นสีชาวดำเช่นเดิม ประกายสีชมพูมาเจิดจ้าในดวงตาของทั้งคู่จะสลับกันเด่นชัด ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์เพื่อแสดงถึงช่วงเวลาที่มีความสุขของตัวละคร เส้นกั้นจะกลับมาในช่วงหลังจากที่ตัวหลักและแฝดถูกบิดาและมารดาจับแยกออกจากกัน

ในเหตุการณ์ช่วงมัธยมมีอีกครั้งหนึ่งที่เส้นกั้นคล้ายจะหายไป คือเหตุการณ์ที่ตัวหลักพยายามยื่นมือไปช่วยเหลือแฝด แต่เมื่อถูกปฏิเสธอย่างชัดเจน เส้นกั้นนั้นจึงกลับมาและจะคงอยู่ตลอดทั้งเรื่องเพื่อแสดงความแตกต่างและจุดที่ไม่สามารถบรรจบกันได้ อีกต่อไปของฝาแฝดตระกูล สิ้นแก้ว ก่อนที่เส้นกั้นในส่วนนี้จะถูกแฝดผลักออกไปหลังจากตัวหลักถูกประหารชีวิตและหน้าจอฟังข่าวกลายเป็นสีดำสนิท ตัวแฝดที่อยู่บริเวณด้านขวาของจอตลอดจึงได้มาอยู่ตรงกลางพร้อมรอยยิ้ม และนัยน์ตาที่เป็นสีชมพูมาเจิดจ้าดงาม โดยมีบิดาและมารดาทรุดตัวลงโอบกอดกันและกัน ร้องไห้เสียใจภายใต้เงาของแฝด

Story Board: Mojicat19914 industry

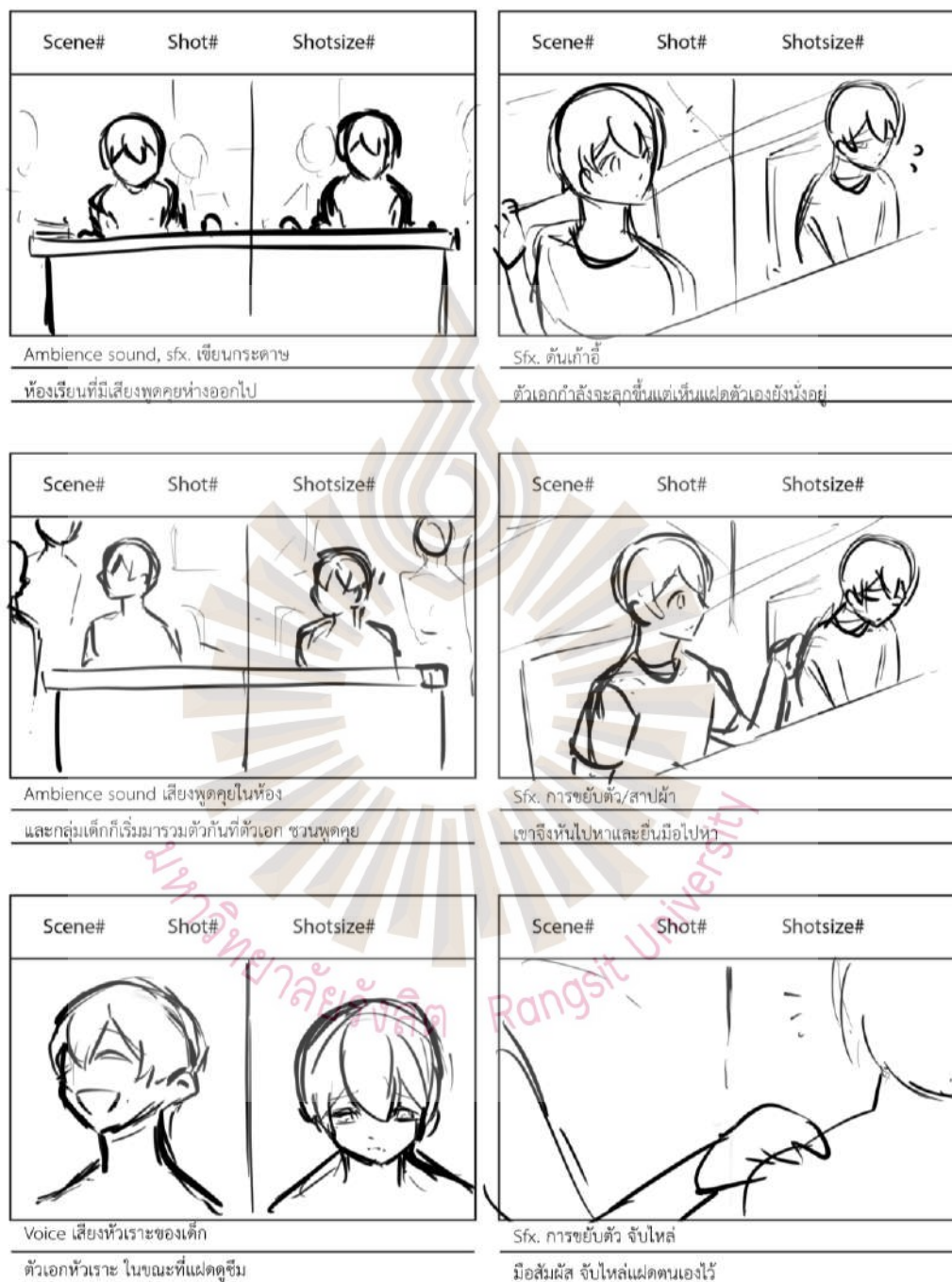
Project name:

Scene#	Shot#	Shotsize#
		
Sfx หัวใจเต้น ครีตกวาดเหมือนอยู่ในน้ำ ภาพอัลตราซาวด์ของเด็กแฝดในครรภ์		
		
Sfx เสียงเล่นหยดลง มีมือยื่นเข้ามา(อาจมีเสียงขยับตัวนิดหน่อย) เด็กทั้งสองหยุดเล่นของเล่นและหันไปมองมือที่ยื่นมา		
		
Sfx.เสียงทารก เด็กทารกฝาแฝดได้ถือแก้วเน็คขึ้น		
		
Sfx. เสียงจับกระดาด กระดาดถูกยื่นมาตรงหน้าเด็กทั้งสอง		
		
Sfx. เสียงเด็กเล่นของเล่น ไม่กระทบกันและเสียงกระดาด ตัวเอกอ่านหนังสือ ส่วนแฝดเล่นบล็อคนไม้		
		
เสียง Ambience โกลๆ ซูมเข้าไปที่ภาพและซ้อนบนกระดาด เป็นเอก และเป็นรอง สิ้นแก้ว		

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

2

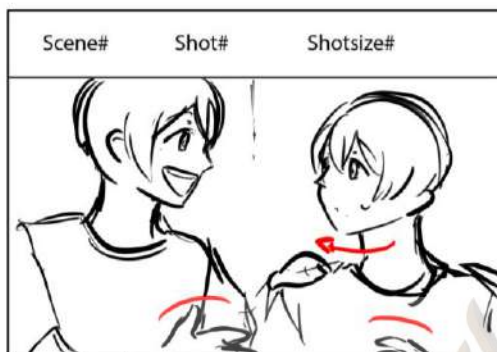


รูปที่ 3.3 สตอรี่บอร์ด 2

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

3



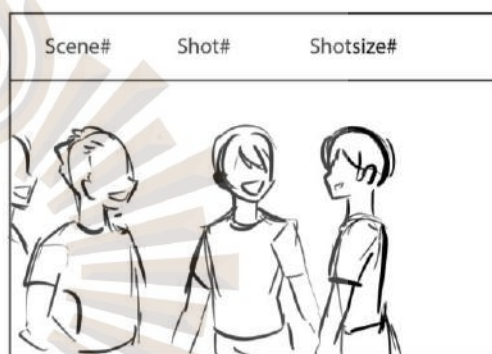
Music ดนตรีที่ฟังดูสดใสดังขึ้น
ตัวเอกเรียกให้แฝดตัวเองหันมาหา



Music
แฝดเห็นรอยยิ้มตัวเอง แวตากก็สดใสขึ้น



Music, Sfx. ดึงคนขึ้น เสียงเก้าอี้
ตัวเอกดึงแฝดตนขึ้นจากเก้าอี้



Music, Sfx. เด็กๆหัวเราะ
ตัวเอกพาแฝดไปเล่นกับกลุ่มเด็ก



Music
ตัวเอกยิ้มกว้าง



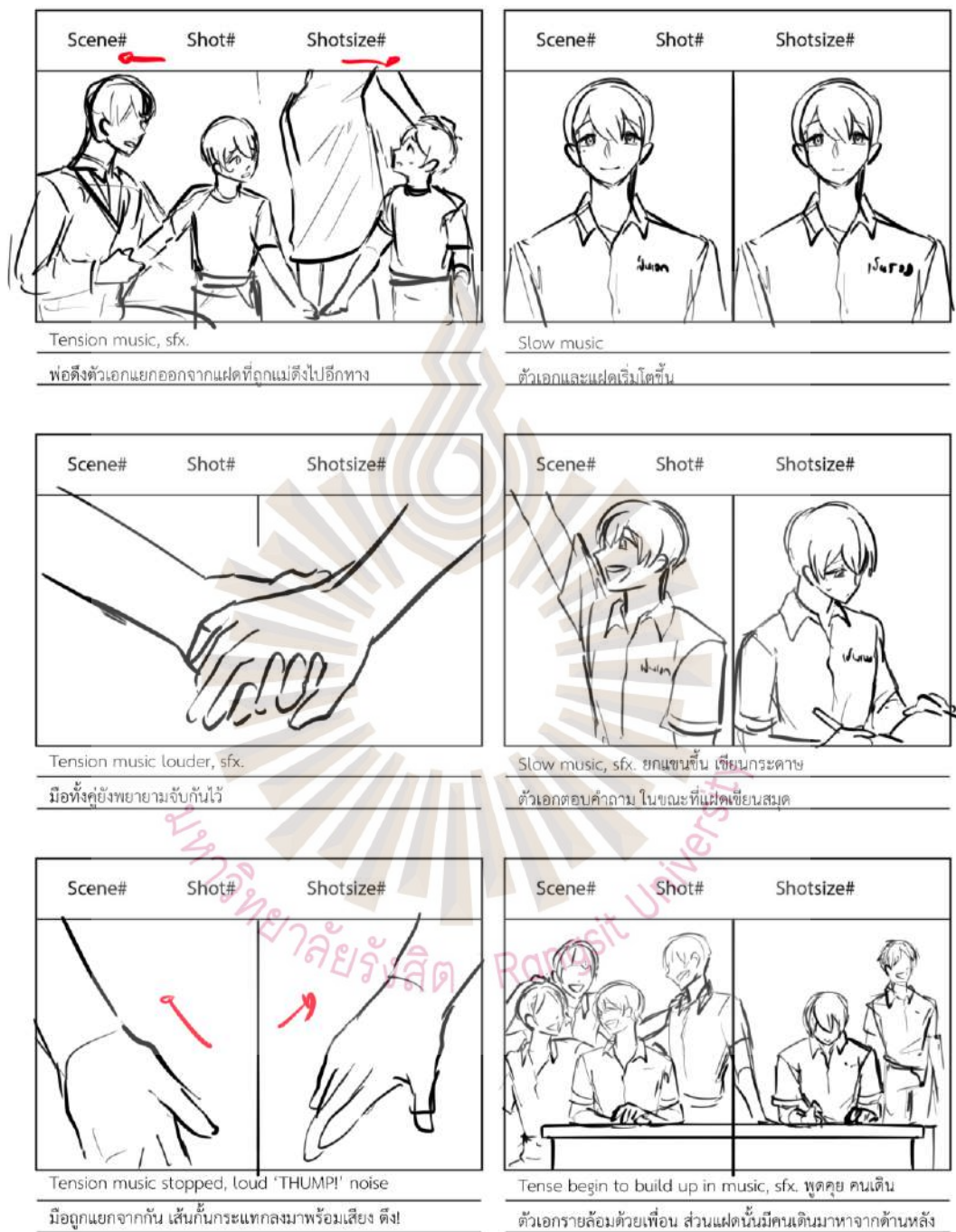
Music stopped abruptly
พ่อแม่ถือกระดาษไว้ตรงหน้าเด็กทั้งสอง จอเลื่อนจากเด็กๆไปทางพ่อแม่

รูปที่ 3.4 สตอรี่บอร์ด 3

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

4



รูปที่ 3.5 สตอรี่บอร์ด 4

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

5

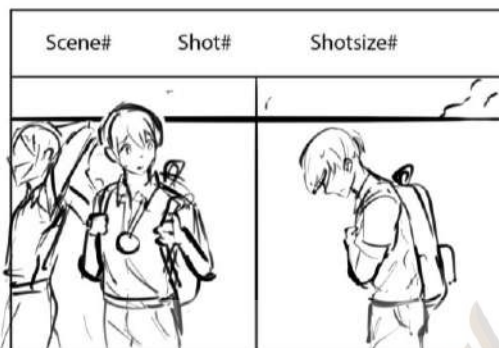
Scene#	Shot#	Shotsize#
Tension get stronger, sfx.เก้าอี้ลาก ตัวเอกแยกไปกับกลุ่มเพื่อน ส่วนแฝดถูกเด็กอีกคนคว้าคอเดินออกไป		
Music, Sfx. เขวี้ยงบอล กระดาษกระแทกหน้า ตัวเอกปาลบอลออกไป ส่วนแฝดโดนกระดาษเขวี้ยงใส่		
Music ในขณะที่ตัวเอกยิ้มแย้ม แฝดใบหน้าไม่สู้ดี		
Music, sfx. เสียงเชียร์ เสียงหัวเราะ เสียงน้ำไหล ตัวเอกได้เหรียญ เขาหัวเราะซนแซนเชียร์ แฝดถูกจับหัวกดลงเตรียมโดนราดน้ำ		
Music, sfx. ตัวเอกตั้งท่าเขวี้ยงบอลในที่โล่ง แฝดแสดงท่าที่หวาดกลัวในห้องน้ำ		
Music ตัวเอกถ่ายรูปพร้อมเหรียญรางวัล ส่วนแฝดถูกถ่ายรูปเบียดหน้า		

รูปที่ 3.6 สตอรี่บอร์ด 5

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

6



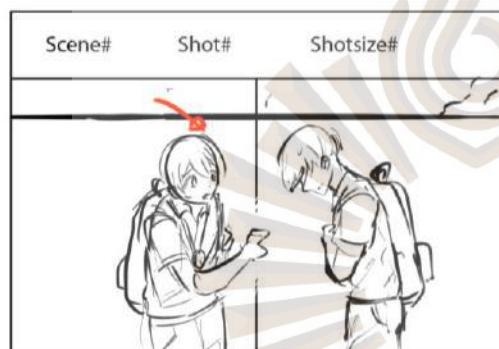
Music, Sfx. เด็กๆหัวเราะเดินกัน

ตัวเอกกำลังเดินกลับบ้าน แผลดัวเปียกน้ำเดินตามมา



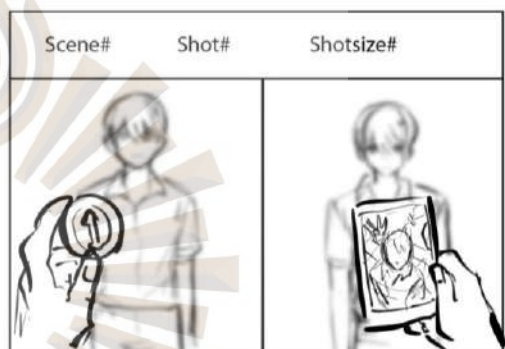
Ominous, tense music

แผลต้องมาที่ตัวเอกอย่างไม่พอใจและวิหยา



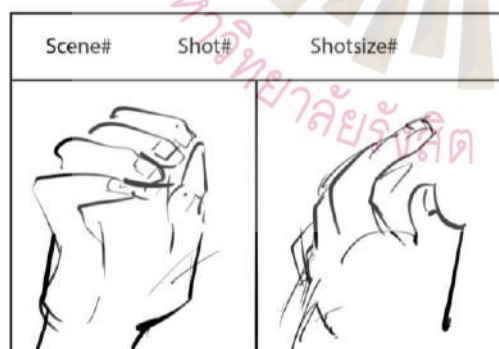
Some hope shine in music, sfx.

ตัวเอกหันกลับมาหาแผล ดัวยื่นมือผ่านเส้นแบ่ง



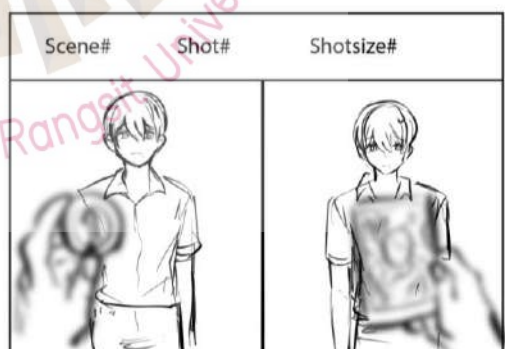
Music, ambience

พ่อถือเหรียญรางวัลของตัวเอง แม่ถือภาพที่แผลโดนรังแก



Loud, tense music, sfx. สะบัดมือ

แผลสะบัดมือตัวเอก



Music

ภาพตัวเอกและแผลชัดขึ้น

รูปที่ 3.7 สตอรี่บอร์ด 6

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

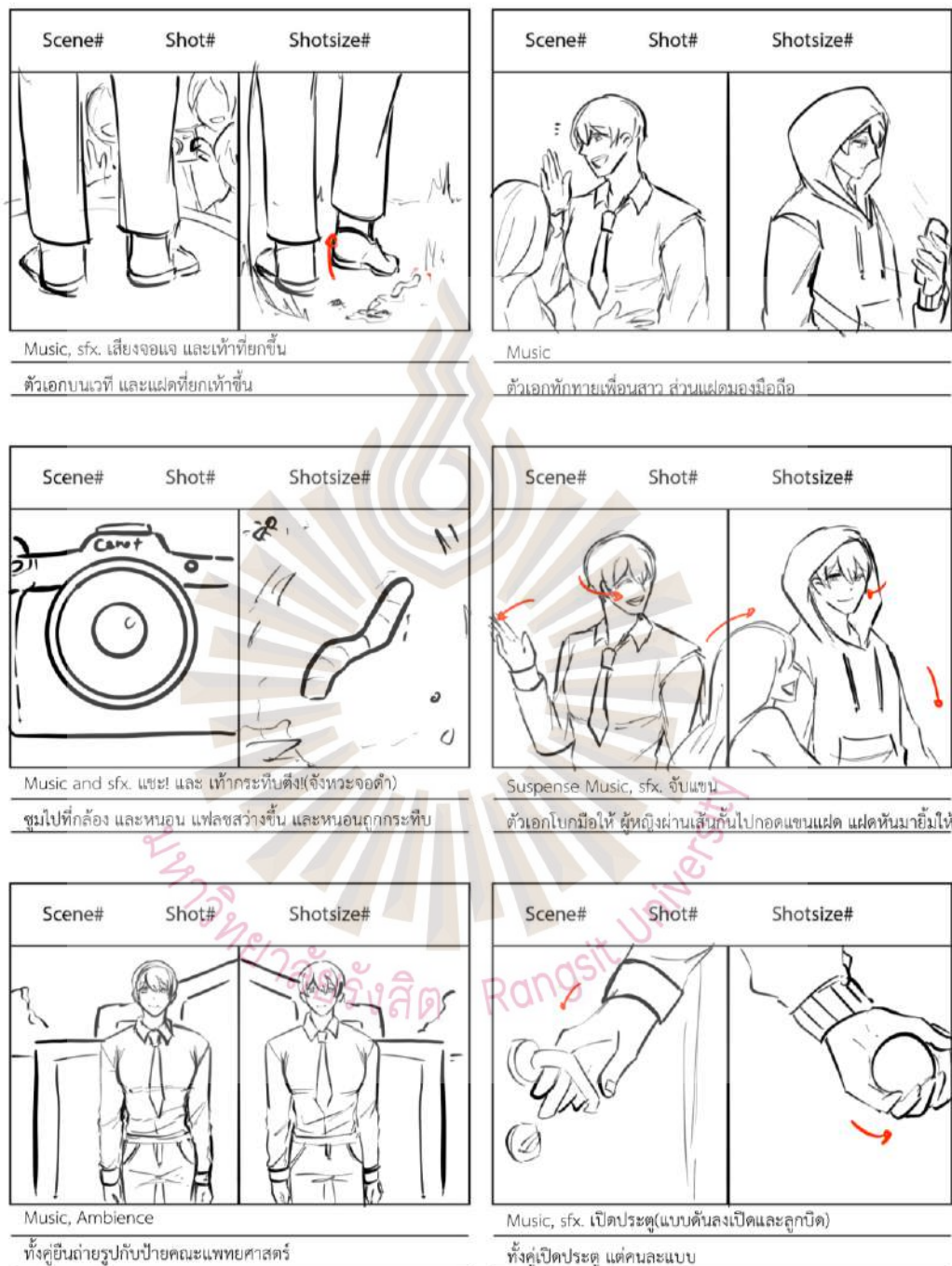
Scene#	Shot#	Shotsize#
 		
Suspense music ตัวเอกยืนใต้เหรียญรางวัลและใบประกาศ		
 		
Music getting louder ตัวเอกมีรางวัลเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่แผ่นเริ่มแคร์บดมากขึ้น		
 		
Music ตัวเอกยังคงมองไปที่แผ่น		
 		
Music, ambience ในห้องประชุมข้างนอก ตัวเอกยืนพูดบนเวที แผ่นยืนอยู่ใต้ต้นไม้		
 		
Music, sfx. เดินทางออกไป แต่แผ่นกลับเดินออกไป ตัวเอกจึงหันกลับมา		
 		
Music ของรางวัลตัวเอกยังเพิ่มขึ้น ส่วนแผ่นมีแต่จะห่อเหี่ยวลง		

รูปที่ 3.8 สตอรี่บอร์ด 7

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

8



รูปที่ 3.9 สตอรี่บอร์ด 8

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

9

Scene#	Shot#	Shotsize#
		
Music, sfx. เปิดไฟห้อง เดินเข้ามา ตัวเอกเข้าห้อง พร้อมกับที่แฝดเข้าห้องพร้อมผู้หญิง		
		
Music, sfx. ดึงเก้าอี้กับเสียงนั่ง ตัวเอกหยิบของจากในถุง แฝดวางผู้หญิงไว้บนเก้าอี้และฉีดยา		
		
Suspense music, sfx. วางของ ลากเก้าอี้ เสียงผู้หญิงเดิน ตัวเอกวางของและถอดเนคไท ผู้หญิงเดินแยกออกไป ในขณะที่แฝด หยิบเข็มฉีดยาออกมาจากเสื้อ		
		
Music, sfx. จับผู้หญิงกับเก้าอี้ ผู้หญิงไหลลงในอ้อมแขนของแฝด ตัวเอกจับวางพื้น ผู้หญิงสลบด้วยยาที่ฉีดเข้าไป แฝดประคองร่างไว้		
		
Music, sfx. ดึงแขนเสื้อ มือถอด ตัวเอกถลกแขนเสื้อขึ้น แฝดร่างผู้หญิงมากอด		
		
Music, sfx. เสียงเดิน ตัวเอกเดินไปหยิบของ พร้อมกับที่แฝด		

รูปที่ 3.10 สตอรี่บอร์ด 9

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

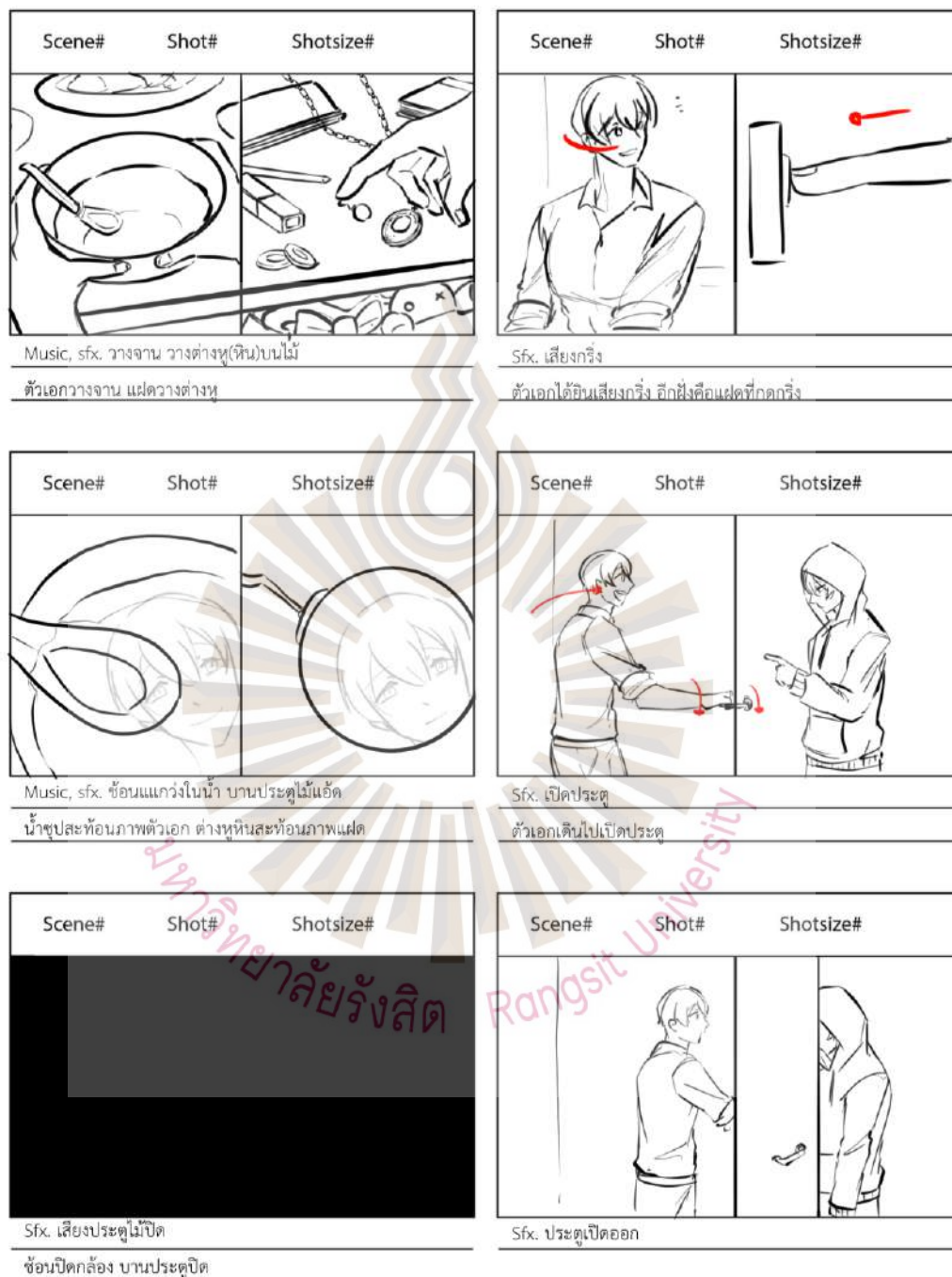
10



รูปที่ 3.11 สตอรี่บอร์ด 10

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

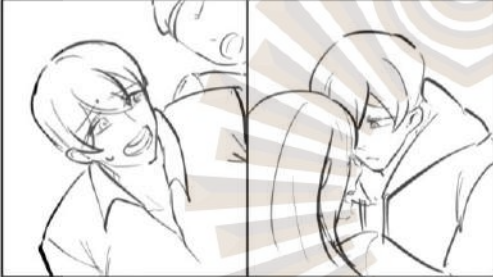


รูปที่ 3.12 สตอรี่บอร์ด 11

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

12

Scene#	Shot#	Shotsize#
		
Music คลอขึ้น, sfx. คนเดิน ตำรวจเดินเข้ามาหาตัวเอก ในขณะที่พ่อกับแม่เดินออกมาหาแม่		
		
Music, ambience, sfx. เสียงผู้คนและกล้อง ตัวเอกโดนจับตัว แผลถูกฉายล้อมด้วยสื่อมวลชน		
		
Music, sfx. จับตัว ตำรวจเข้าจับกุมตัวเอก พ่อกับแม่โอบกอดแผ่วไว้		
		
Music ตัวเอกพยายามโต้เถียง ในขณะที่แม่ตื้อหน้าเศร้า		
		
Music, sfx. จับตัว ตำรวจเข้าจับกุมตัวเอก พ่อกับแม่โอบกอดแผ่วไว้		
		
Music ตัวเอกถูกพาตัวไป แม่เดินกลับไปที่รถ		

รูปที่ 3.13 สตอรี่บอร์ด 12

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

13

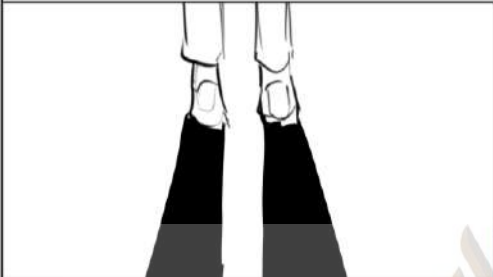
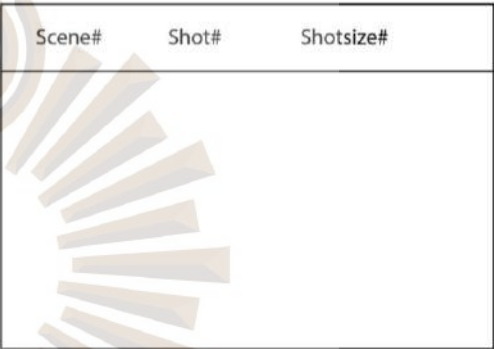


รูปที่ 3.14 สตอรี่บอร์ด 13

Story Board: Mojicat19914 industry

Project name:

14

Scene#	Shot#	Shotsize#	Scene#	Shot#	Shotsize#
					
					
					
Ominious music kept playing til the end					

รูปที่ 3.15 สตอรี่บอร์ด 14

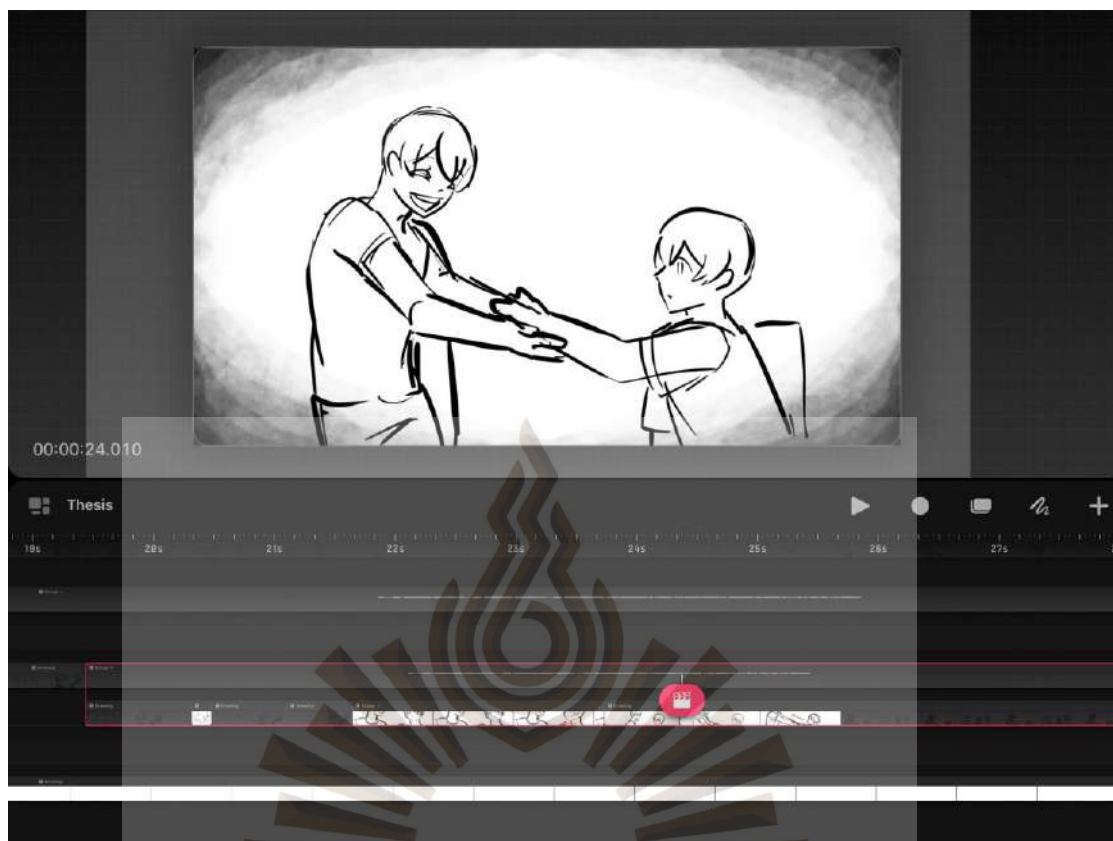
3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.2.1 ร่างบทภาพเคลื่อนไหว (Animatic)

ในขั้นตอนนี้เป็นการนำภาพนิ่งจากสตอรี่บอร์ดมาเรียบเรียงเพื่อกำหนดระยะเวลาของผลงานโดยคร่าว และเพิ่มจากการเคลื่อนไหวในแอปพลิเคชัน Procreate Dream



รูปที่ 3.16 ภาพตัวอย่างการทำบทภาพเคลื่อนไหว



รูปที่ 3.17 การทำภาพเคลื่อนไหวในแอปพลิเคชัน Procreate Dream

ซึ่งจากการกำหนดระยะเวลานั้นได้ประมาณ 2 นาที 5 วินาที หลังจากตรวจทานซ้ำอีกครั้งก่อนจะทำการกำหนดรูปแบบเสียงโดยคร่าวสำหรับในแต่ละฉาก เมื่อการกำหนดรูปแบบและหาเสียงที่ใกล้เคียงกับแบบที่ต้องการได้แล้ว จึงเป็นขั้นตอนการติดต่อเพื่อหานักออกแบบเสียง

3.2.2 การติดต่อออกแบบเสียง

ในขั้นตอนนี้เป็นการนำภาพเคลื่อนไหวและรูปแบบเสียงที่ได้กำหนดไว้ ส่งมอบให้กับ คุณชนกณ ภัทรรุ่งนิรันดร หรือคุณเคียว ซึ่งเป็นนักออกแบบเสียงผ่านช่องทาง Fastwork เพื่อพูดคุย โดยในช่วงที่มีการพูดคุยกันนั้นยังมีการแก้ไขปรับแก้เพื่อให้เสียงเข้ากับผลงานและความต้องการของผู้วิจัยมากขึ้น



Thanaponp
 ★ 4.95


 เป็นสมาชิก
12/2018


 งานสำเร็จ
100%


 ขายได้
244 ครั้ง


 ตอบกลับ
3 นาที

รายละเอียด

งาน

รีวิว

ผม Thanaponp หรือชื่อเล่นชื่อเตี่ยว จบจากมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ คณะดนตรี Major Jazz Guitar เล่นดนตรีและแต่งเพลงมากกว่า 10 ปี แต่งเพลงทำดนตรีมาแล้วกว่า 100 ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นผลงานของตัวเองในช่อง youtube เพลงประกอบโฆษณา เพลงโรงเรียน เพลงองค์กร เพลงบริษัท เพลงให้กับศิลปินท่านอื่น และอีกมากมาย

รูปที่ 3.18 โปรไฟล์ของคุณธนภณ ภัทรรุ่งนิรันดร์ หรือคุณเตี่ยว บน Fastwork
ที่มา: ผู้วิจัย

จากที่ได้ลองตรวจเช็คคร่าวๆแล้วที่อยากให้แกมีคอนข้างเยอะ ถ้ามีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมส่วนนี้สามารถแจ้งได้เลยนะคะ

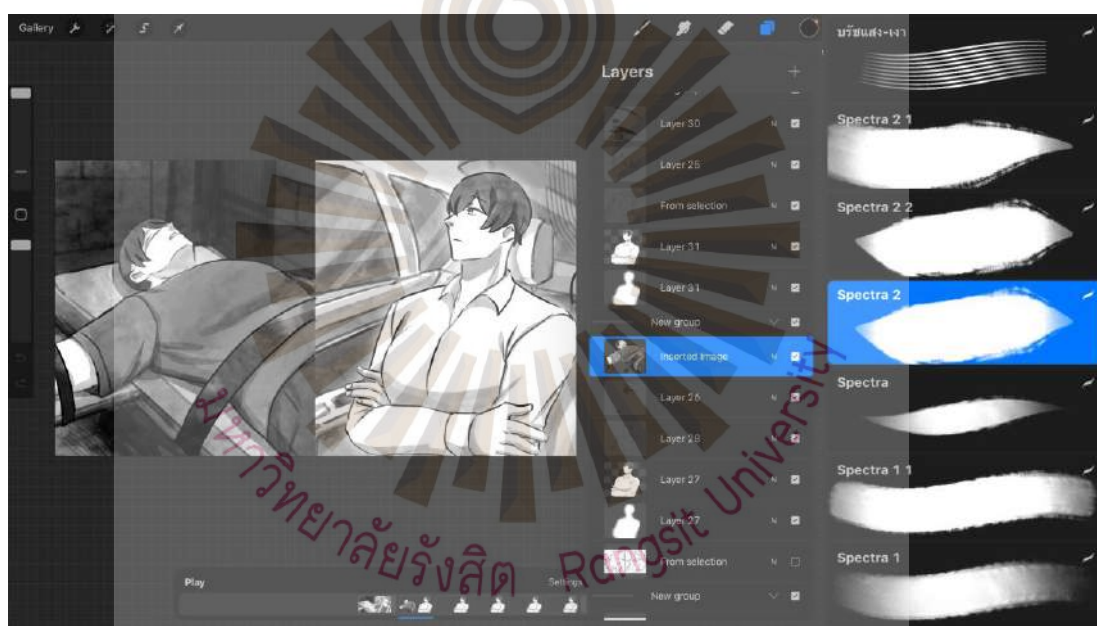
- ช่วงต้นๆของเพลงอยากให้ฟังดูสดใสกว่านี้หน่อยค่ะ อาจจะไม่ถึงขั้นสดใสมาก แต่เบาๆ ด้วยเป็นช่วง introduction ของตัวละครค่ะ
- ตอนจับมือกันอยากให้มันสดใสกว่านี้ ลากไปดึงลงตรงที่เข้าฉากของพ่อแม่ค่ะ (ข้อที่เด็กคอตก กล้องแพนไปทางพ่อแม่)
- จังหวะที่กล้องชัดเตอร์อยากให้พร้อมๆกับเสียงเหยียบหนอน ซึ่งจะตรงกับช่วงจ่อตัวพ่อต๊ะ
- จังหวะจับมืออยากให้ฟังดู tense กว่านี้อีกนิดค่ะแล้วลากไปถึงช่วงตัดคำอีกครั้ง อาจจะตัดด้วย slam piano เลยก็ได้ค่ะ แต่มันอาจตัดเกินไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจคุณเตี่ยวได้เลยค่ะ 🙏
- พอตัดไปช่วงใจเต้น อยากให้โน้ตเปียโนรัวไปพร้อมๆกับเสียงใจเต้นเลยคะ
- ช่วงที่จ่ออีกฝั่งดับอยากให้เสียงตืด---(ซีพจรหยุด)ด้วยคะ แล้วค่อยขึ้นมิลิคต่อตอนที่เขาลักจ่อ ในส่วนนี้อะไรให้ดนตรีที่ทั้งความรู้สึกหนักๆไว้คะ(ไม่แน่ใจว่าเรียกว่าอะไร 🤔🤔🤔)

ทั้งนี้เราอยากได้คำแนะนำจากคุณเตี่ยวด้วยนิดนึงคะว่าคิดว่ามีส่วนไหนที่เราควรขยับยัดหรือหัดเพื่อให้ flow เพลงลื่นไหลไหมคะ?

รูปที่ 3.19 การติดต่อพูดคุยเพื่อแก้ไขปรับเปลี่ยนเสียง
ที่มา: ผู้วิจัย

3.2.3 การเก็บรายละเอียดงาน

หลังจากได้ไฟล์เสียงและบทภาพเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์แล้ว จึงนำภาพจากสตอรี่บอร์ดมาเก็บรายละเอียดในแอปพลิเคชัน Procreate โดยใช้ฟิแปรง (Brush) Spectra ซึ่งเป็นฟิแปรงมาตรฐานของแอปพลิเคชัน โดยเดิมทีนั้นตัวฟิแปรง Spectra มีลักษณะขรุขระเหมือนระบายสีบนกระดาษ ตัวฟิแปรงนั้นเป็นทรงเหลี่ยมและน้ำหนักเบา ทำให้การใช้งานจำเป็นต้องวาดฟิแปรงหลายครั้ง ผู้จัดทำจึงได้ปรับน้ำหนักของฟิแปรงให้หนักขึ้นและเปลี่ยนปลายที่มีลักษณะเท่ากันตลอดทั้งฟิแปรง ให้มีปลายที่แหลมขึ้นเพื่อให้สามารถลงรายละเอียดได้มากขึ้น และมีการใช้ฟิแปรงชื่อ “บริชแสง-เงา” โดย Jae Savage ซึ่งเป็นฟิแปรงที่มีลักษณะเส้น 9 เส้น โดยผู้จัดทำมักนำฟิแปรงดังกล่าวมาใช้ในการแซมระหว่างช่วงแสงและเงาเพื่อสร้างความกลมกลืนในชิ้นงาน

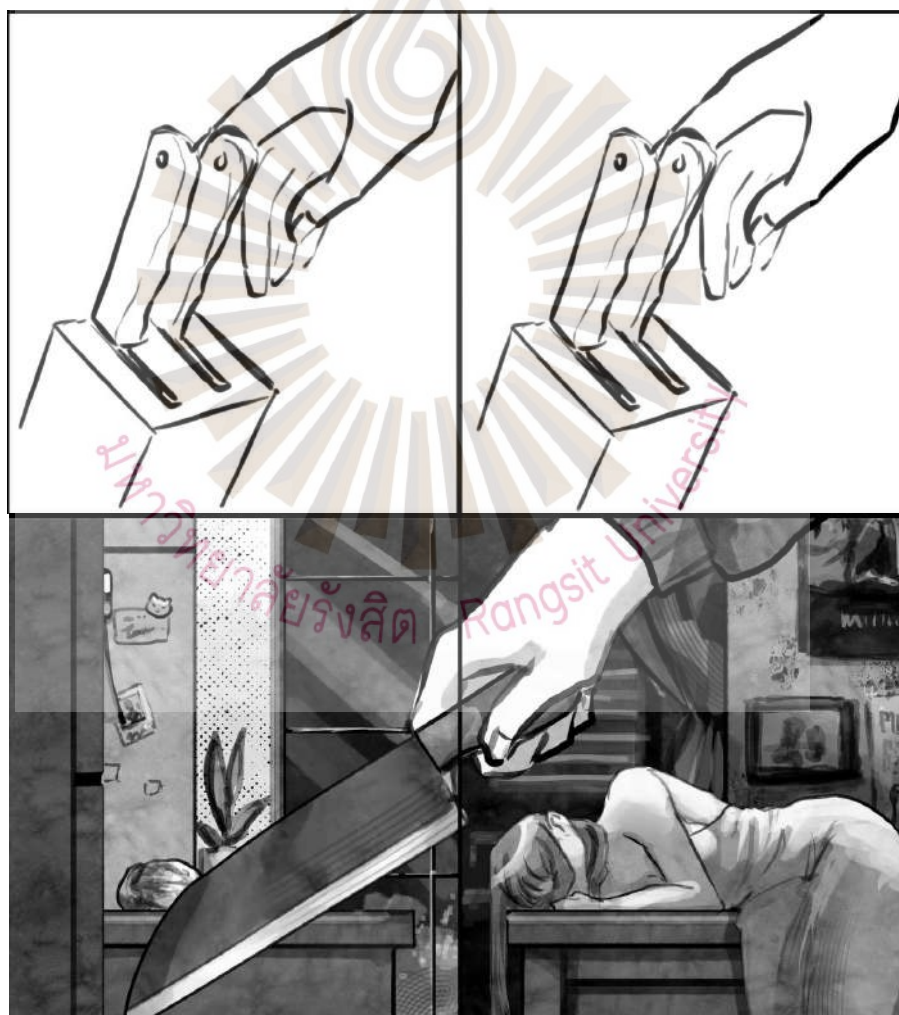


รูปที่ 3.20 การทำงานในแอปพลิเคชัน Procreate และฟิแปรงที่ใช้ในการทำงาน

นอกเหนือจากการเก็บรายละเอียดแล้วยังมีการปรับเปลี่ยนบางฉากเพื่อความสมจริงโดยถ่ายภาพเคลื่อนไหวของผู้จัดทำนำมาเป็นอ้างอิง และในบางฉากนั้นมีการปรับการเคลื่อนไหวเพื่อให้เข้ากับเสียงและสถานการณ์ยิ่งขึ้น โดยทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงไม่มากจนผิดไปจากสตอรี่บอร์ดและยังคงไว้ซึ่งเนื้อความเดิมอย่างครบถ้วน



รูปที่ 3.21 การปรับเปลี่ยนฉากโดยถ่ายภาพผู้จัดทำเอง เรียงจากซ้ายไปขวา
ภาพในสตอรี่บอร์ด => ภาพถ่ายอ้างอิง => ภาพหลังการแก้ไข 1



รูปที่ 3.22 การปรับเปลี่ยนฉากจากสตอรี่บอร์ดเพื่อให้เข้ากับเสียงและสถานการณ์มากขึ้น

3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เมื่อเก็บรายละเอียดของทุกฉากเรียบร้อยแล้วขั้นตอนสุดท้ายจึงเป็นแต่งเอฟเฟ็คผ่านโปรแกรม Adobe After Effect โดยผู้จัดทำได้เลือกเอฟเฟ็ค Noise ที่มีลักษณะเป็นเส้นคลื่นซ้ำคล้ายคลื่นภาพจากจอโทรทัศน์ที่ได้รับสัญญาณไม่ชัดเจน ช่วยเพิ่มความรู้สึกไม่อยู่นิ่งและพื้นผิวให้กับตัวผลงาน และมีการเพิ่มเอฟเฟ็ค Vignette โดยเอฟเฟ็คตัวนี้ปกติมักเกิดขึ้นได้กับกล้องรุ่นเก่าที่คุณภาพเลนส์ยังไม่สูงมากนัก จึงทำให้ตัวภาพสว่างแค่ตรงกลางและมุมมีลักษณะเป็นขอบสีดำ ทว่าในปัจจุบันนั้นแทบไม่มีกล้องตัวใดที่มีเอฟเฟ็ค Vignette โดยธรรมชาติแล้ว เนื่องจากเทคโนโลยีมีการพัฒนาขึ้นมาก กระนั้นด้วยตัวเอฟเฟ็คที่มีความมืดที่ขอบและสว่างตรงกลางสามารถช่วยเพิ่มความโดดเด่นบริเวณกลางภาพได้ จึงยังมีการใช้เอฟเฟ็ค Vignette อยู่



รูปที่ 3.23 การใส่เอฟเฟ็คและแต่งแสงภายในโปรแกรม Adobe After Effects



รูปที่ 3.24 ภาพก่อนแต่งเอฟเฟ็ค



รูปที่ 3.25 ภาพหลังการแต่งเอฟเฟ็ค Noise และ Vignette

จากรูปที่ 3.25 และรูปที่ 3.26 เมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว ภาพที่ 3.25 นั้นบริเวณสีขาวจะดูโล่งเมื่อเปรียบเทียบกับส่วนที่ถูกลงเงาด้วยสีแปร่ง Spectra เมื่อมีการเพิ่มเอฟเฟ็ค Noise เข้าไปจึงช่วยให้ผลงานนั้นมีพื้นผิวที่สม่ำเสมอจนตลอดทั้งงาน และด้วยเอฟเฟ็ค Vignette นั้นทำให้เห็นพื้นที่สว่างบริเวณกลางผลงานได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

เมื่อมีการปรับแต่งภาพแล้วจึงมีการติดต่อไปทางผู้ออกแบบเสียงอีกครั้ง เพื่อปรับแก้เสียงประกอบบางส่วนเพื่อความสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น เนื่องด้วยบทบาทเคลื่อนไหวนั้นเป็นเพียงแค่ท่วงท่าเมื่อมีการทำผลงานจริงในขั้นตอนของการเพิ่มการเคลื่อนไหวบางส่วน การปรับความสั้น-ยาวของผลงาน จึงจำเป็นต้องมีการแก้ไขซ้ำอีกครั้งก่อนจะนำผลงานสำเร็จอัปโหลดลงบนฐานช่องทางสื่อ Youtube เพื่อเผยแพร่

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนั้นประกอบไปด้วยแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 2 นาที 6 วินาที เรื่อง เป็นใคร และแบบสอบถามผ่านทางช่องทาง Google Form โดยในแบบสอบถาม Google Form นั้นจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ส่วนข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่อเก็บข้อมูลในส่วนช่วงอายุและจำนวนพี่น้องของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 เป็นส่วนการประเมินคะแนนผลงาน โดยการให้คะแนนออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านภาพ ด้านเนื้อหา และด้านประโยชน์ มีการใช้มาตรฐานการนับคะแนน 5 ระดับแบบลิเคิร์ต (Likert scale) โดย 5 คือคะแนนสูงสุดและหมายความว่าเห็นด้วยอย่างมากกับคำถาม เรียงไปจนถึง 1 คะแนนอันเป็นคะแนนต่ำสุดที่หมายความว่าไม่เห็นด้วยกับคำถามเป็นอย่างยิ่ง

ตาราง 3.1 แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย

ส่วนข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม					
คำถาม	ตัวเลือก				
ช่วงอายุ	13-20 ปี	21-30 ปี	31-40 ปี	มากกว่า 41 ปี	
ท่านมีพี่น้องหรือไม่	มี		ไม่มี (จบแบบสอบถาม)		
หากท่านมีพี่น้อง มีกี่คน	1	2	3	มากกว่า 3	
ท่านเป็นบุตรคนที่	ให้ผู้สอบถามระบุตัวเลข				
ส่วนการประเมินคะแนนผลงาน					
คำถาม	เห็นด้วยมาก (5)	เห็นด้วย (4)	กลาง (3)	ไม่เห็นด้วย (2)	ไม่เห็นด้วยอย่าง ยิ่ง (1)
ด้านที่ 1 ด้านภาพ					

ตาราง 3.1 แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย (ต่อ)

คำถาม	เห็นด้วยมาก (5)	เห็นด้วย (4)	กลาง (3)	ไม่เห็นด้วย (2)	ไม่เห็นด้วยอย่าง ยิ่ง (1)
1.1. ตัวละครและฉาก สวยงามเหมาะสม กับเนื้อหา					
1.2. ภาพเข้าใจง่าย มี ความชัดเจน					
1.3. ความยาวของ ผลงานเหมาะสม แสดงเนื้อหาได้ ครบถ้วน					
1.4. ความพึงพอใจต่อ เทคนิคเอกรงค์ (Monochrome) ใน ผลงาน					
ด้านที่ 2 ด้านเนื้อหา					
2.1. สื่อสารชัดเจนและ ครบถ้วน					
2.2. เนื้อหาต่อเนื่อง เข้าใจง่ายไม่ขาดตอน					
2.3. สามารถเข้าใจตัว ละครได้เป็นอย่างดี					
ด้านที่ 3 ด้านประโยชน์					
3.1. สามารถสะท้อน ถึงผลกระทบของการ เลี้ยงดูบุตรแบบ เปรียบเทียบได้					

ตาราง 3.1 แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย (ต่อ)

คำถาม	เห็นด้วยมาก (5)	เห็นด้วย (4)	กลาง (3)	ไม่เห็นด้วย (2)	ไม่เห็นด้วยอย่าง ยิ่ง (1)
3.2. สร้างข้อคิดและ การตระหนักรู้ถึง ผลกระทบของการ เลี้ยงดูบุตรด้วยวิธี เปรียบเทียบ					
3.3. เนื้อหาที่มีประโยชน์ ต่อสังคม					

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 38 คนแล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย 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

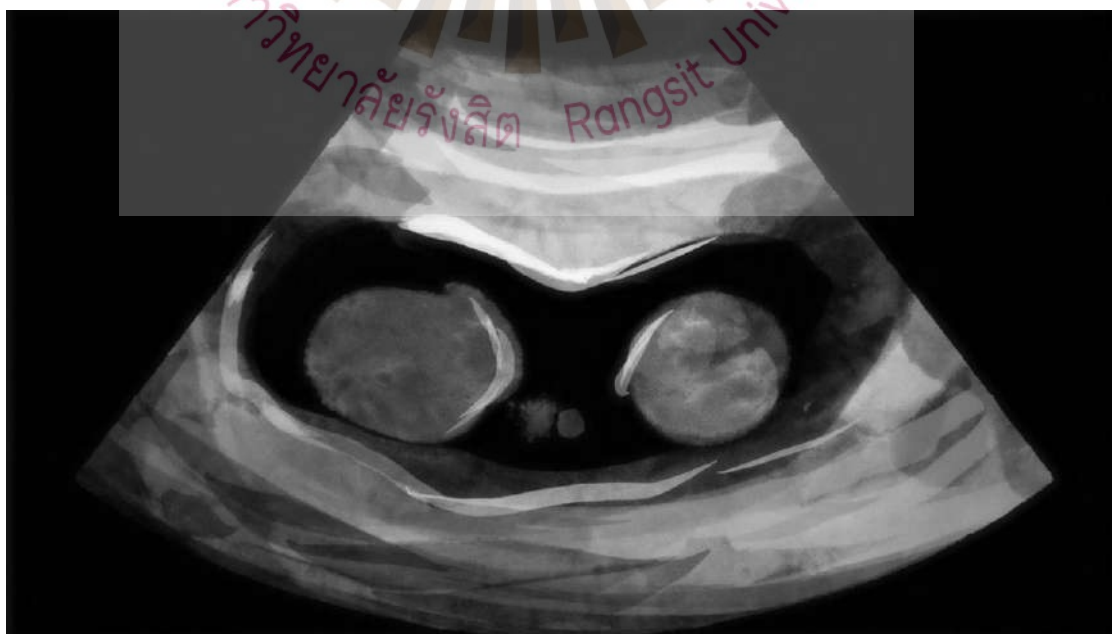
บทที่ 4

ผลการวิจัย

4.1 ผลงานจากการวิจัย

จากการรวบรวมและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ จิตวิทยาในเด็ก รวมไปถึงลักษณะพฤติกรรมต่าง ๆ ของเด็ก เมื่อนำข้อมูลเบื้องต้นมารวมเข้าด้วยกันจึงสามารถสร้างตัวละครออกมาเป็น “เป็นรอง” สิ้นแก้ว ผู้ “เป็นรอง” ในทุกด้านของ “เป็นเอก” สิ้นแก้ว ฝาแฝดที่ถูกเขียนให้มีความสมบูรณ์แบบ จึงมีการเล่าเรื่องโดยแบ่งหน้าจออกเป็น 2 ด้านให้เห็นอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

แม้ในบางช่วงจะมีส่วนที่การเปรียบเทียบนั้นถูกมองข้ามจนเส้นแบ่งถูกทำลายลง แต่มันจะกลับมาใหม่เสมอ จนกว่าจะไม่มีคนที่เขาจะถูกเปรียบเทียบด้วยแล้วนั่นเอง โดยผลงานการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์ สะท้อนการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ ความยาว 2 นาที 6 วินาที มีเหตุการณ์สำคัญในเรื่องดังนี้



รูปที่ 4.1 ภาพอัลตราซาวนด์ของฝาแฝด



รูปที่ 4.2 ทารกฝาแฝด



รูปที่ 4.3 เด็กชายฝาแฝดนั่งเล่นในห้อง



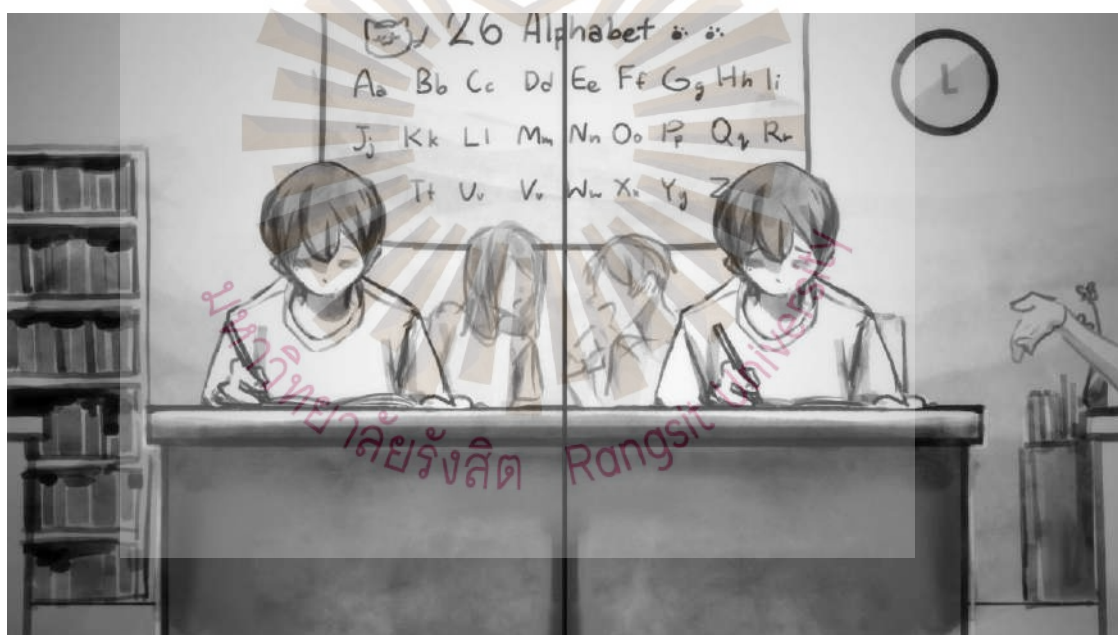
รูปที่ 4.4 มือของผู้ใหญ่ยื่นกระดาษมาตรงหน้าเด็กทั้งสอง



รูปที่ 4.5 เด็ก ๆ รับกระดาษมาอ่าน



รูปที่ 4.6 บนกระดานนั้นมีชื่อของเด็กทั้งสอง



รูปที่ 4.7 เด็กทั้งสองนั่งเขียนหนังสือในห้อง



รูปที่ 4.8 เด็กด้านหลังนั้นเดินมาชวน “เป็นเอก”



รูปที่ 4.9 “เป็นเอก” ยิ้มแย้มจิตใจ “เป็นรอง” ก้มหน้าดูเศร้า



รูปที่ 4.10 “เป็นเอก” ขึ้นมือไปแตะบ่า “เป็นรอง”



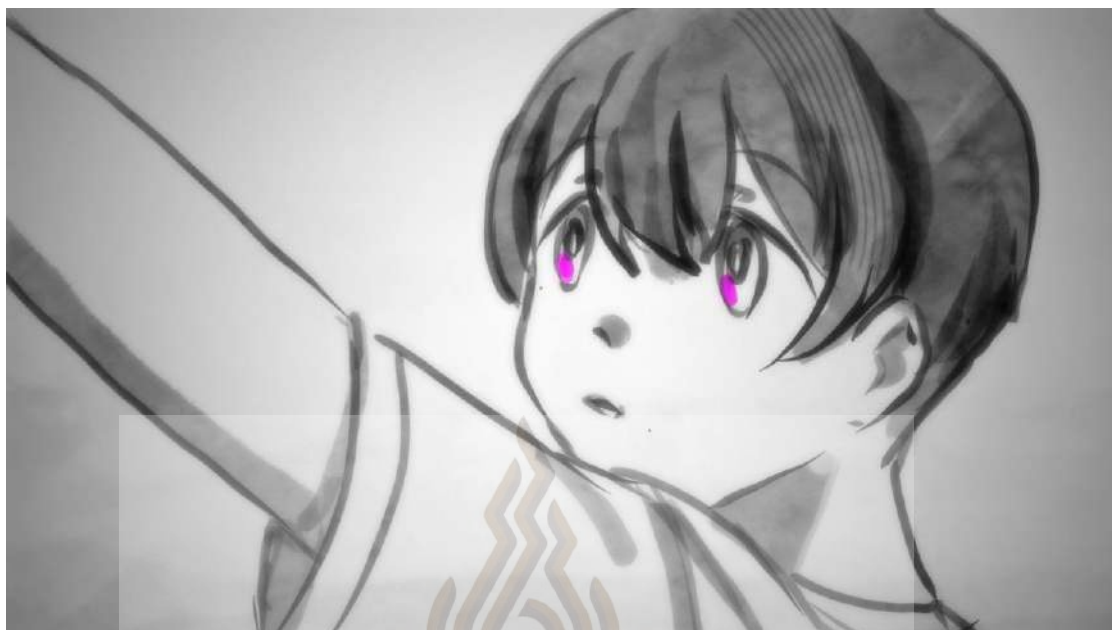
รูปที่ 4.11 “เป็นเอก” ยิ้มให้ “เป็นรอง”



รูปที่ 4.12 “เป็นเอก” ดึง “เป็นรอง” ให้ลุกขึ้น



รูปที่ 4.13 “เป็นเอก” ยิ้มกว้างให้ “เป็นรอง” วางใจ



รูปที่ 4.14 “เป็นรอง” มีสีชมพูมาเจนน้าแซมในดวงตา



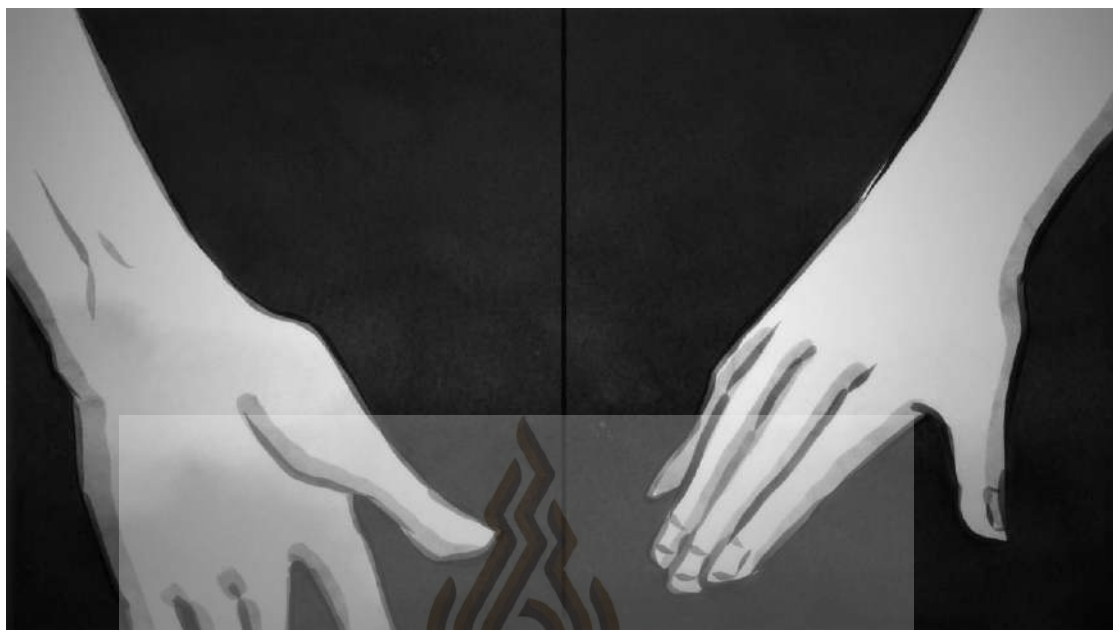
รูปที่ 4.15 “เป็นเอก” พา “เป็นรอง” ไปเล่นด้วยกัน



รูปที่ 4.16 ฟาแฝดเผชิญหน้ากับผู้ปกครอง



รูปที่ 4.17 ผู้ปกครองดึง “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” แยกจากกัน



รูปที่ 4.18 มือของเด็กทั้งสองแยกจากกันในที่สุด



รูปที่ 4.19 ฝาแฝดศึกษาในช่วงมัธยมต้น



รูปที่ 4.20 “เป็นเอก” ยกมือตอบคำถาม “เป็นรอง” ก้มหน้าเขียน



รูปที่ 4.21 “เป็นเอก” ร่ายล้อมด้วยเพื่อน “เป็นรอง” ยังคงก้มหน้าเขียน



รูปที่ 4.22 “เป็นเอก” ลูกขึ้นตามกลุ่มเพื่อนไป “เป็นรอง” ถูกคล้องคอเดินออกไป



รูปที่ 4.23 “เป็นเอก” ยิ้มเข้มแจ่มใส “เป็นรอง” เหงื่อตก



รูปที่ 4.24 “เป็นเอก” ปาลูกบอล ในขณะที่ “เป็นรอง” ถูกปากกระดาษาใส่



รูปที่ 4.25 “เป็นเอก” ฉลองชัยชนะกับเพื่อนและ “เป็นรอง” ถูกรังแก



รูปที่ 4.26 “เป็นเอก” ได้รูปถ่ายจำลอง “เป็นรอง” ถูกถ่ายรูปน่าอาย



รูปที่ 4.27 ฟาแฟดกำลังเดินกลับบ้าน



รูปที่ 4.28 “เป็นเอก” หันกลับไปและยื่นมือไปหา “เป็นรอง”



รูปที่ 4.29 “เป็นรอง” ปิดมือ “เป็นเอก”



รูปที่ 4.30 “เป็นเอก” ตกใจกับการกระทำ “เป็นรอง” จึงกลับอย่างโกรธแค้น



รูปที่ 4.31 ฟาแฟดขึ้นอยู่ในห้อง พนักฝั่งของ “เป็นเอก” มีรางวัลประดับอยู่



รูปที่ 4.32 “เป็นเอก” เหลือบมอง “เป็นรอง” ที่เดินแยกออกไป



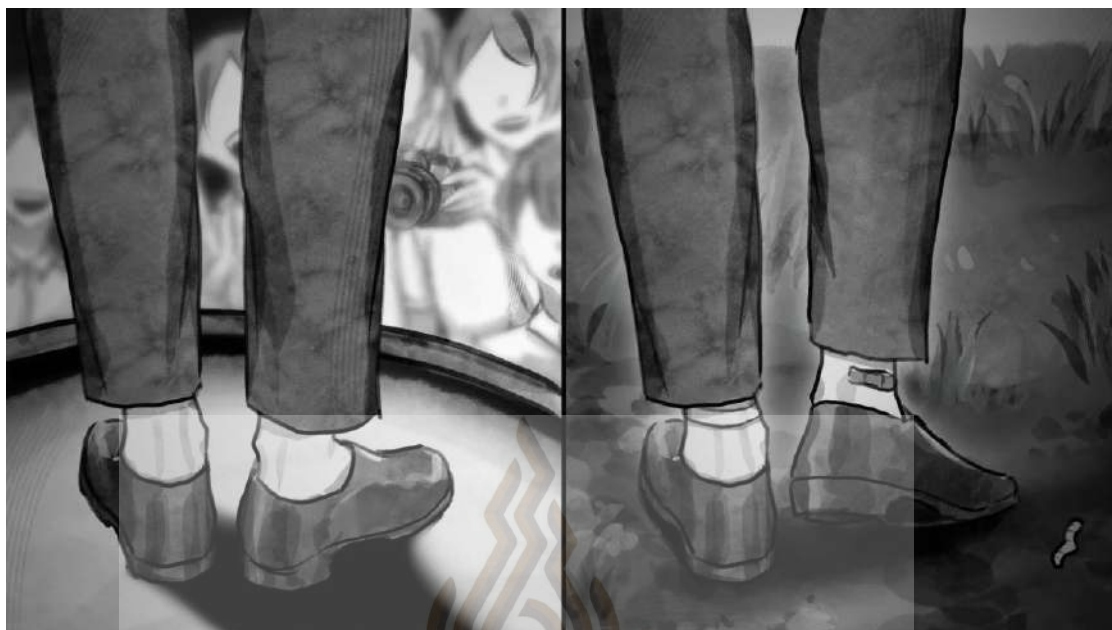
รูปที่ 4.33 พณั้งฝั๋ง “เป็นเอก” มีรางวัลเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ “เป็นรอง” ก้มหน้ามองมือ



รูปที่ 4.34 “เป็นเอก” ได้ยื่นพูดหน้าเวทีและ “เป็นรอง” มีแต่บาดแผล



รูปที่ 4.35 รางวัลนั้นเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ความขุ่นหมองของ “เป็นรอง” เองก็เช่นกัน



รูปที่ 4.36 “เป็นเอก” ขึ้นบนเวที “เป็นรอง” ยกเท้าขึ้นไปทางหนอนที่กำลังคืนรน



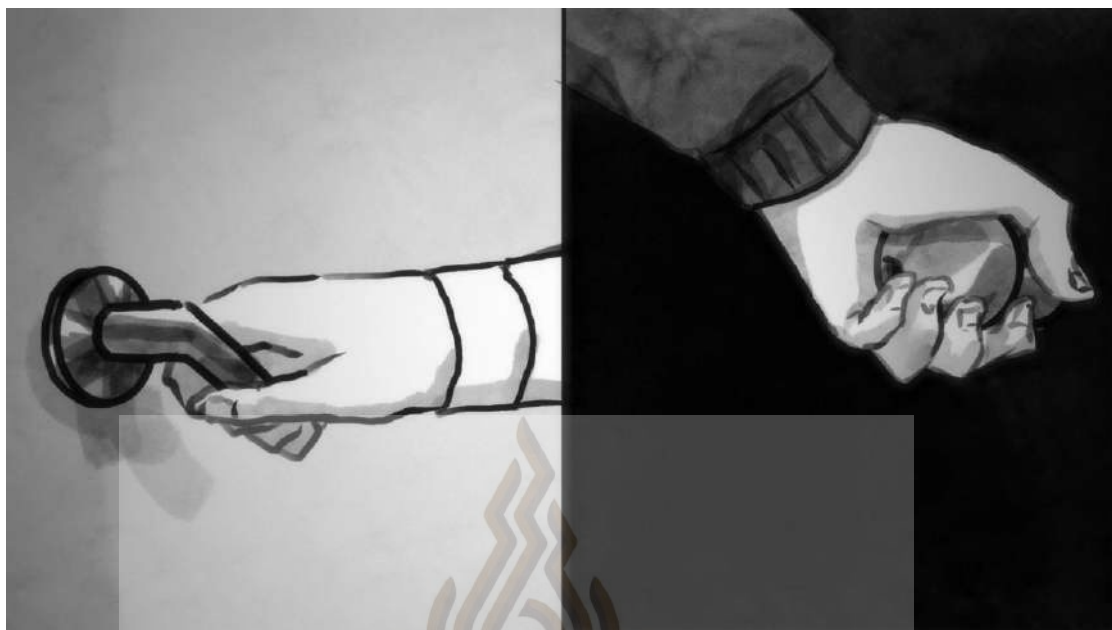
รูปที่ 4.37 กล้องถ่ายภาพความสำเร็จของ “เป็นเอก” ในขณะที่เท้าของ “เป็นรอง” เหยียบขำหนอน



รูปที่ 4.38 ฝาแฝดเข้ามหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.39 “เป็นเอก” โบกมือลาหญิงสาวโดยมี “เป็นรอง” ขึ้นรอหญิงสาวคนนั้นที่อีกด้าน



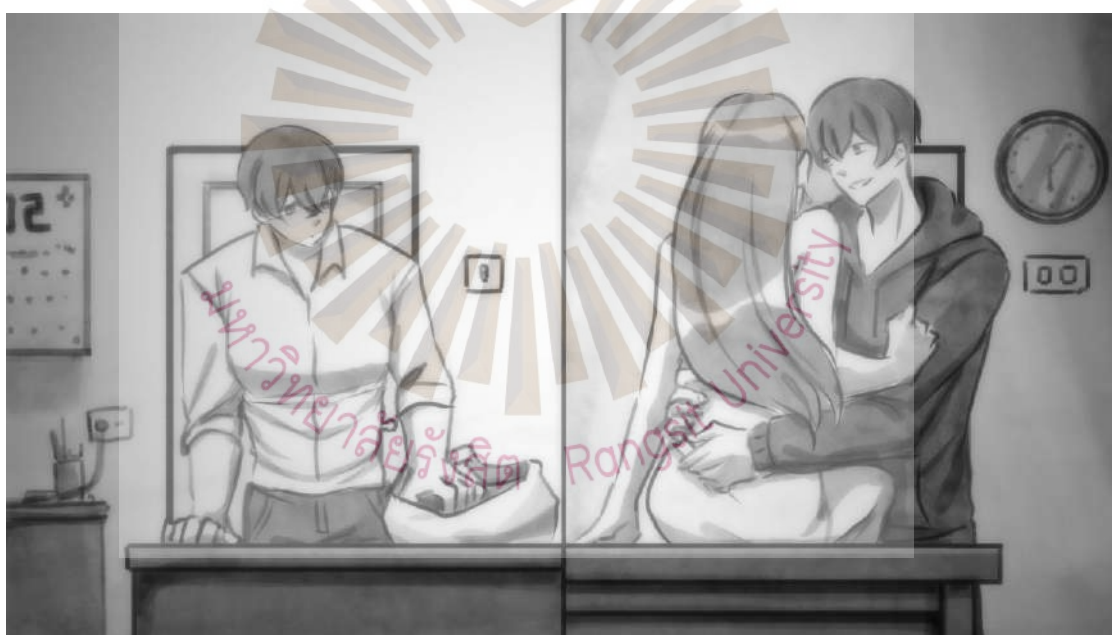
รูปที่ 4.40 ฝาแฝดต่างเปิดประตูห้อง



รูปที่ 4.41 ฝาแฝดเปิดไฟในห้องตน



รูปที่ 4.42 “เป็นเอก” วางถุงลงและถอดเนกไท ในขณะที่ “เป็นรอง” ดึงฮู้ดลง มือล้วงกระเป๋าเสื้อ



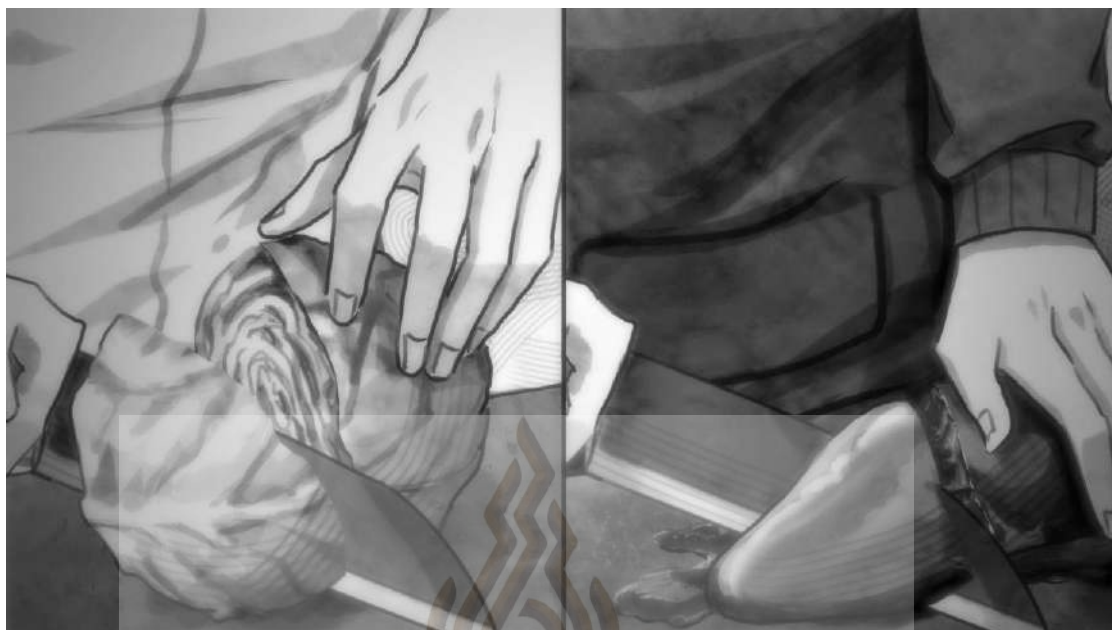
รูปที่ 4.43 “เป็นเอก” หยิบของออกจากถุงและ “เป็นรอง” อุ้มหญิงสาวขึ้นบนโต๊ะพร้อมเข้มนัดยาในมือ



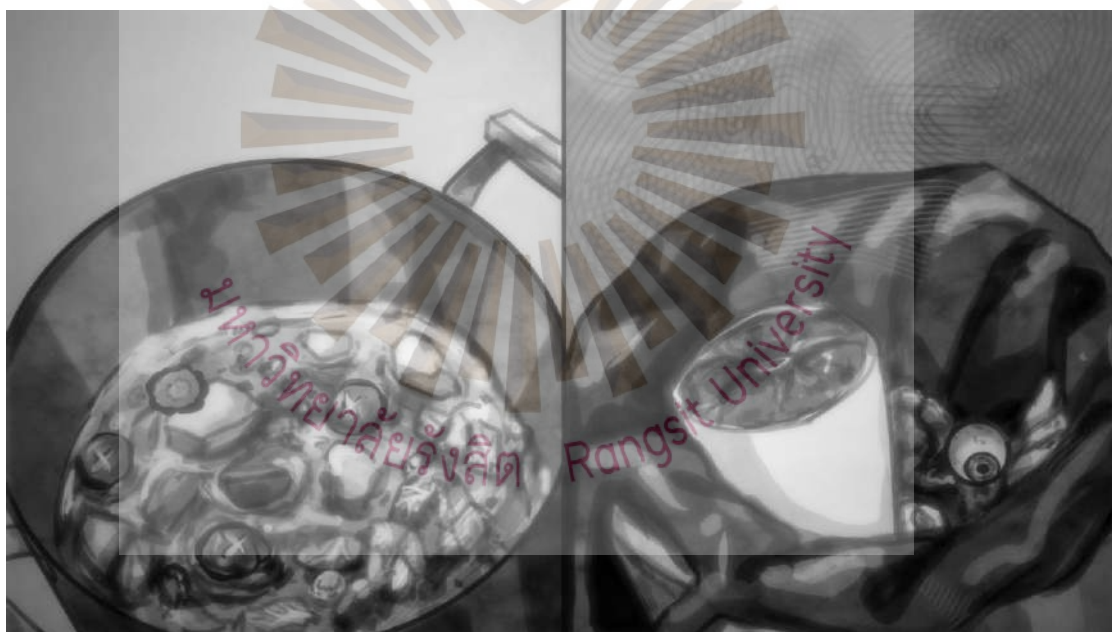
รูปที่ 4.44 ทั้งคู่เดินออกไป โดย “เป็นรอง” ทั้งให้หญิงสาวนอนอยู่บนโต๊ะ



รูปที่ 4.45 ทั้งคู่หุบมิดขึ้นมา



รูปที่ 4.46 “เป็นเอก” หั่นผักกะหล่ำปลี ส่วน “เป็นรอง” นึ่งหั่นดับ



รูปที่ 4.47 หม้อต้มอาหารมีน้ำกำลังเดือดกับถึงขะที่มีชิ้นส่วนมนุษย์ด้านใน



รูปที่ 4.48 “เป็นเอก” มองซ้อนและ “เป็นรอง” มองสิ่งของในมือตน



รูปที่ 4.49 บนซ้อนนั้นมิน้ำชุบและในมือ “เป็นรอง” มีต่างหูของหญิงสาวอยู่



รูปที่ 4.50 “เป็นเอก” วางชามลงและ “เป็นรอง” เก็บต่างหูไว้ในชั้นวางสิ่งของ



รูปที่ 4.51 บนช้อนนั้นสะท้อนภาพ “เป็นเอก” และต่างหูสะท้อนภาพ “เป็นรอง”



รูปที่ 4.52 “เป็นรอง” กดกริ่งและ “เป็นเอก” หันไปตามเสียงที่ได้ยิน



รูปที่ 4.53 “เป็นเอก” เปิดประตู โดยมี “เป็นรอง” ยืนรออยู่



รูปที่ 4.54 “เป็นเอก” ถูกตำรวจจับกุมและ “เป็นรอง” ได้รับกอดจากผู้ปกครอง



รูปที่ 4.55 “เป็นเอก” มีใบหน้าแตกตื่น ในขณะที่ “เป็นรอง” ยิ้มพอใจ



รูปที่ 4.56 “เป็นเอก” ถูกถ่ายรูปในฐานะของนักโทษและ “เป็นรอง” ถูกสัมภาษณ์โดยนักข่าว



รูปที่ 4.57 “เป็นเอก” พยายามยืนยันความบริสุทธิ์และ “เป็นรอง” แสดงสีหน้าเสียใจ



รูปที่ 4.58 “เป็นเอก” ถูกนำตัวไปยังลานประหาร ส่วน “เป็นรอง” เดินกลับไปที่รถ



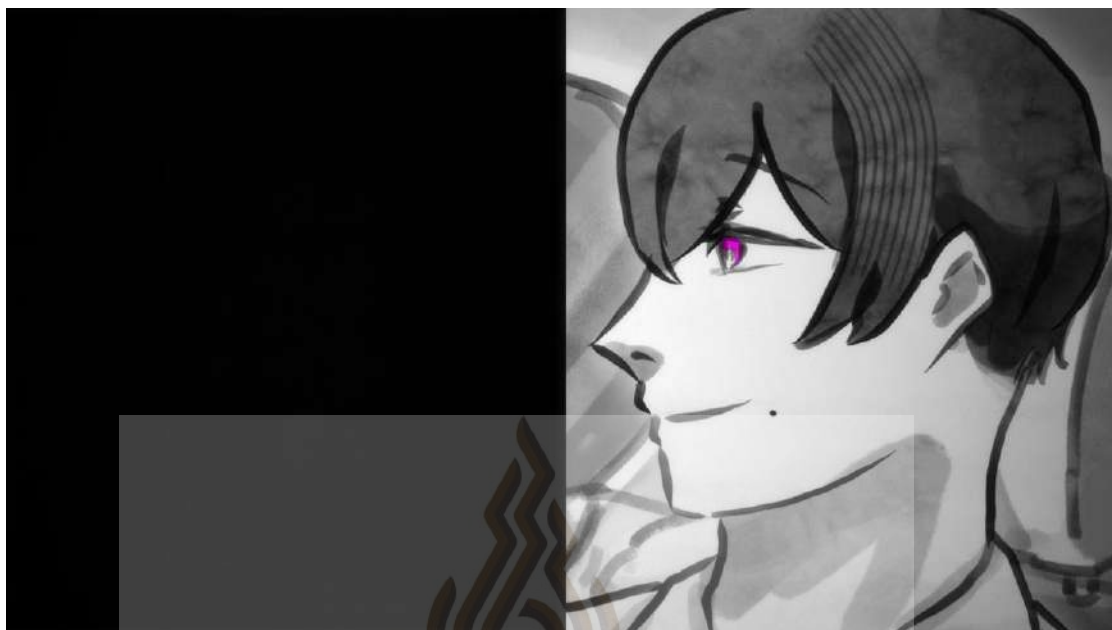
รูปที่ 4.59 “เป็นเอก” ถูกมัดไว้กับเตียง “เป็นรอง” มองออกไปด้านนอก



รูปที่ 4.60 “เป็นเอก” หายใจหอบ “เป็นรอง” หลับตาลง



รูปที่ 4.61 “เป็นเอก” ดูหวาดกลัว ในขณะที่ “เป็นรอง” สงบนิ่ง



รูปที่ 4.62 ภาพฝั่ง “เป็นเอก” นั้นมีคดลง ในนัยน์ตาของ “เป็นรอง” แต่งแต้มสีชมพูมาเจนน้า



รูปที่ 4.63 “เป็นรอง” ดันภาพสีคำออกไปข้างตัว



รูปที่ 4.64 “เป็นรอง” ยิ้ม



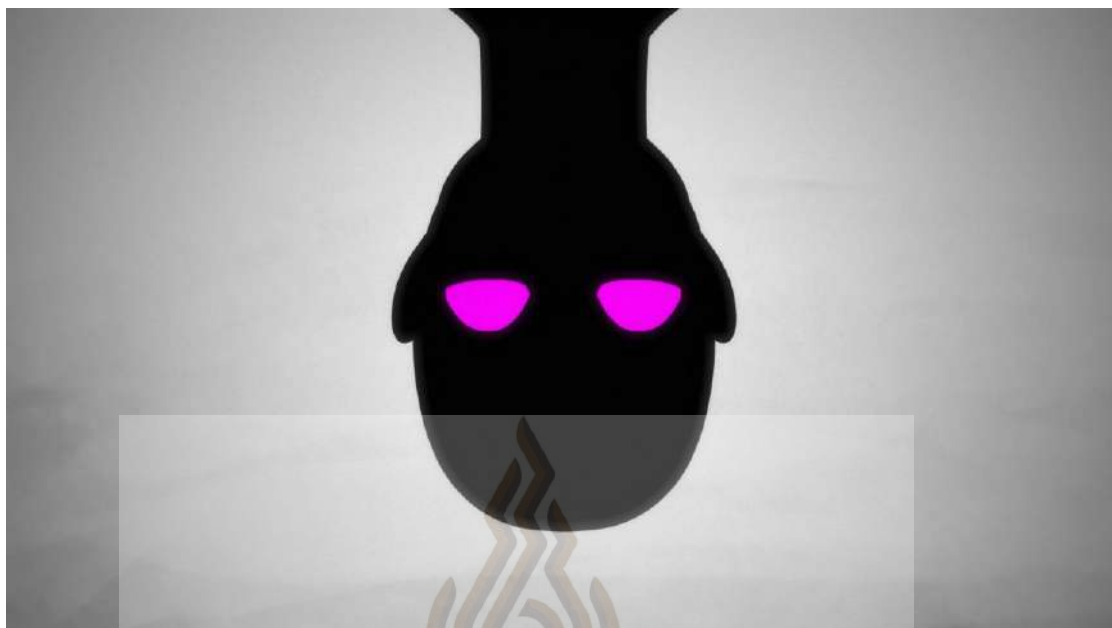
รูปที่ 4.65 “เป็นรอง” ยิ้มกว้างขึ้น



รูปที่ 4.66 ผู้ปกครองนั่งร้องไห้เสียใจได้เงาของ “เป็นรอง”



รูปที่ 4.67 เงาศีรษะของ “เป็นรอง”



รูปที่ 4.68 ดวงตาสีชมพูมาเจนต่ำของ “เป็นรอง” สว่างขึ้น



รูปที่ 4.69 แม้ภาพจะดับมืดลง สีชมพูมาเจนต่ำยังคงเด่นชัด

โดยจากลำดับภาพจากช่วงแรกจะเห็นได้ว่าภาพนั้นอยู่ในหน้าจอเดียวกัน และในรูปที่ 4.6 นั้นเป็นช่วงที่ทั้งสองได้ถูกแบ่งแยกจากกันเป็นครั้งแรกด้วยชื่อของ “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” สิ้นแก้ว ในระหว่างที่สถานการณ์ของฝาแฝดดำเนินต่อไป จะเห็นได้ชัดว่า “เป็นเอก” ในจอด้านซ้าย นั้นมีเพื่อนรายล้อมและยิ้มแย้มแจ่มใส ในขณะที่ “เป็นรอง” นั้นไม่มีใครเข้าหาและดูเชื่องซึม แต่ก่อนที่ตัว “เป็นเอก” จะเดินตามเพื่อนไป เขาหันกลับมาหา “เป็นรอง” ฝาแฝดของตนเองและ

ยื่นมือผ่านเส้นกัน ทำให้เส้นกันนั้นถูกดันขึ้นไป “เป็นเอก” ยึดหัวเราะชวนฝาแฝดคนมาเล่นกับกลุ่มเพื่อนอย่างสนุกสนาน

ช่วงถัดมาเป็นช่วงที่บรรยากาศเปลี่ยนไป หรือเป็นช่วงกลางของเนื้อเรื่องที่ฝาแฝดถูกแบ่งอย่างชัดเจนโดยเริ่มจากตอนที่ผู้ปกครองจับ “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” แยกจากกัน มือทั้งคู่หลุดออกและเส้นกันก็กลับมาอีกครั้ง ในช่วงกลางเรื่องจะเห็นช่วงการใช้ชีวิตของ “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” ในประถมศึกษา โดยในรูปที่ 4.21 ถึงรูปที่ 4.25 นั้น “เป็นเอก” ได้ใช้ชีวิตรายล้อมด้วยเพื่อนฝูง แข่งขันกีฬา ในขณะที่ตัว “เป็นรอง” นั้นตกเป็นเป้าหมายในการรังแก ในรูปที่ 4.26 ทั้งคู่ถูกถ่ายภาพเหตุการณ์เก็บไว้ ในตอนกลับบ้าน “เป็นเอก” ได้เดินนำไปพร้อมกับเพื่อนฝูง ในขณะที่ตัว “เป็นรอง” นั้นเปียกโชกและก้มหน้าเดินตาม เสียงหัวเราะที่ห่างไกลออกไป “เป็นเอก” หันกลับมาหาเพื่อยื่นมือกลับมาหาแต่เส้นกันนั้นถูกดึงกลับลงมาเมื่อ “เป็นรอง” สะบัดมือออก รูปที่ 4.31 ถึง รูปที่ 4.36 ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของฝาแฝดคู่นี้ที่มากขึ้นเรื่อย ๆ โดยนับตั้งแต่ช่วงประถมเติบโตขึ้นถึงมัธยม “เป็นเอก” นั้นแข่งขันชนะเลิศ ได้รับรางวัลมากมาย ได้ขึ้นกล่าวสุนทรพจน์ เป็นที่โด่งดังและโดดเด่น ในขณะที่ด้าน “เป็นรอง” นั้นมีแต่กลุ่มก้อนสีดำขมุกขมัวที่คอยแต่จะเพิ่มมากขึ้น และคอยกดให้ตัวเขาทรุดลง ใบหน้าเต็มไปด้วยบาดแผล ในรูปที่ 4.37 จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการ कराชีวิตของ “เป็นรอง” ก่อนที่จะเข้าสู่ช่วงวัยมหาวิทยาลัย รูปที่ 4.38 “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” นั้นถ่ายรูปด้วยกันที่หน้าป้ายคณะมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ทั้งคู่ใช้ชีวิตที่แตกต่างกัน “เป็นเอก” โบกมือลาผู้หญิงและเดินเข้าห้องเพื่อทำอาหารมื้อเย็น ในขณะที่ “เป็นรอง” นั้นยืนรอผู้หญิงในตรอกมืดมืดและเดินเข้าห้องเพื่อกระทำการฆาตกรรม ด้วยท่าทางการเคลื่อนไหวที่ใกล้เคียงกัน แต่แตกต่างกันอย่างชัดเจน “เป็นเอก” ยกชันขึ้นเพื่อชิมน้ำซุพ และ “เป็นรอง” ที่ปิดประตูตู้เก็บของที่เต็มไปด้วยข้าวของที่ไม่น่าใช่ของเขาเอง

ช่วงสุดท้ายของเรื่องคือช่วงที่สำคัญที่สุด โดยเริ่มจากรูปที่ 4.52 ซึ่งเป็นจังหวะที่ “เป็นรอง” กดกริ่งและ “เป็นเอก” นั้นได้ยินเสียงกริ่งจึงเดินไปเปิดรับ ทว่าจากรูปที่ 4.54 คนที่เข้ามา นั้นคือตำรวจ ไม่ใช่คนที่เขากำลังรออยู่ และคนที่เปิดประตูออกมาหา “เป็นรอง” คือผู้ปกครองที่เคยจับพวกเขาแยกจากกันนั่นเอง จากนั้นจึงเป็นช่วงของการตัดสิน “เป็นเอก” ถูกจับและขึ้นศาล เขาพยายามแก้ต่างให้ตนเอง “เป็นรอง” ยืนอยู่ท่ามกลางสื่อมวลชนด้วยใบหน้าเศร้าสร้อย รูปที่ 4.58 “เป็นเอก” ถูกปิดผ้าปิดตาพาไปยังเตียงประหาร ในขณะที่ “เป็นรอง” นั้นเดินขึ้นรถ ภาพ CU (Close up) ของ “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” ในรูปที่ 4.61 แสดงให้เห็นว่าตัว “เป็นเอก” กำลังทรมาณ และ “เป็นรอง” ที่ผ่อนคลาย เมื่อหน้าจอฝั่ง “เป็นเอก” ดำลง “เป็นรอง” จึงลุกขึ้นและดันเส้นกันออก

ยึดพื้นที่ตรงกลางจอเป็นของตนเองพร้อมรอยยิ้ม กล้องแพนลงให้เห็นจนถึงปลายเท้า ลงมาจนถึงเงา
สีดำที่มีผู้ปกครองของพวกเขาถอดกันร้องไห้ สุดท้ายในหน้าจอที่ดำมืด มีดวงตาสีชมพูมาเจนตัว
สว่างขึ้นมาชั่วครู่ก่อนจะหายไป

4.2 ผลการประเมินแบบสอบถาม

การประเมินแบบสอบถามต่อผลงานการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์
สะท้อนการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ ความยาว 2 นาที 6 วินาทีนั้น แบ่งออกเป็นสองส่วน

- 1) ส่วนข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 2) ส่วนการประเมินคะแนนผลงาน

โดยใช้เกณฑ์การตัดสินคะแนนของส่วนประเมินคะแนนผลงานดังนี้

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

มีผู้ตอบแบบสอบถาม 45 คน ทั้งนี้ในจำนวน 45 คน มี 7 คนที่ไม่มีพี่น้อง จึงมีการเก็บ
ข้อมูลของ 38 คนที่มีพี่น้องและได้ทำแบบสอบถามเท่านั้น โดยผลของการประเมินแบบสอบถามนั้น
เป็นไปตามตาราง

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินแบบสอบถามส่วนข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำถาม	ตัวเลือก	จำนวน
ช่วงอายุ	13-20 ปี	6
	21-30 ปี	29
	31-40 ปี	3
	มากกว่า 41 ปี	7

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินแบบสอบถามส่วนข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (ต่อ)

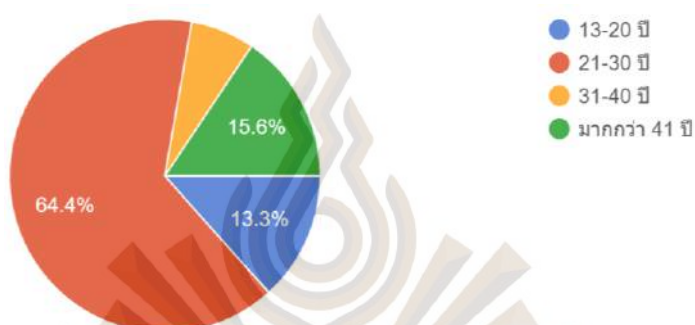
คำถาม	ตัวเลือก	จำนวน
ท่านมีพี่น้องหรือไม่	มี	38
	ไม่มี(จบแบบสอบถาม)	7
หากท่านมีพี่น้อง มีกี่คน	1	17
	2	11
	3	4
	มากกว่า 3	6
ท่านเป็นบุตรคนที่เท่าไร	ผู้ตอบแบบสอบถามระบุตัวเลข	13 คนเป็นบุตรคนที่ 1 14 คนเป็นบุตรคนที่ 2 8 คนเป็นบุตรคนที่ 3 2 คนเป็นบุตรคนที่ 4 1 คนเป็นบุตรคนที่ 6

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินแบบสอบถามส่วนการประเมินคะแนนผลงาน

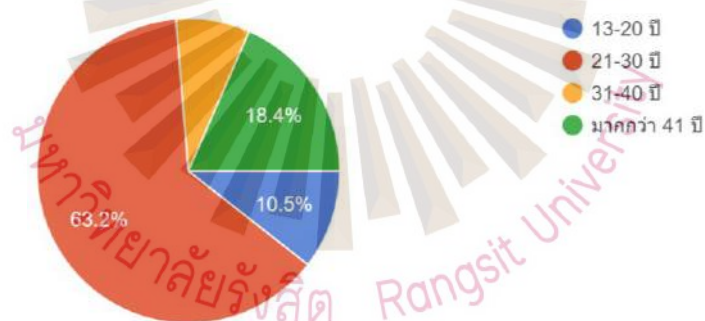
ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ผล
1. ด้านภาพ				
1.1	ตัวละครและฉากสวยงามเหมาะสมกับเนื้อหา	4.55	0.6	ดีมาก
1.2	ภาพเข้าใจง่าย มีความชัดเจน	4.47	0.86	ดี
1.3	ความยาวของผลงานเหมาะสม แสดงเนื้อหาได้ครบถ้วน	4.6	0.59	ดีมาก
1.4	ความพึงพอใจต่อเทคนิคเอกรงค์ (Monochrome) ในผลงาน	4.55	0.55	ดีมาก
2. ด้านเนื้อเรื่อง				
2.1	สื่อสารชัดเจนและครบถ้วน	4.44	0.72	ดี
2.2	เนื้อหาต่อเนื่อง เข้าใจง่ายไม่ขาดตอน	4.42	0.82	ดี
2.3	สามารถเข้าใจตัวละครได้เป็นอย่างดี	4.21	0.96	ดี
3. ด้านประโยชน์				
3.1	สามารถสะท้อนถึงผลกระทบของการเลี้ยงดูบุตรแบบเปรียบเทียบได้	4.28	1.01	ดี

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินแบบสอบถามส่วนการประเมินคะแนนผลงาน (ต่อ)

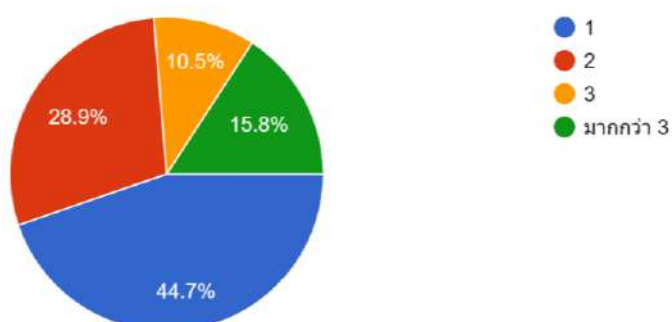
ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ผล
3.2	สร้างข้อคิดและการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ	4.34	0.87	ดี
3.3	เนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อสังคม	4.34	0.96	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม		4.48	0.14	ดี



รูปที่ 4.70 สัดส่วนช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

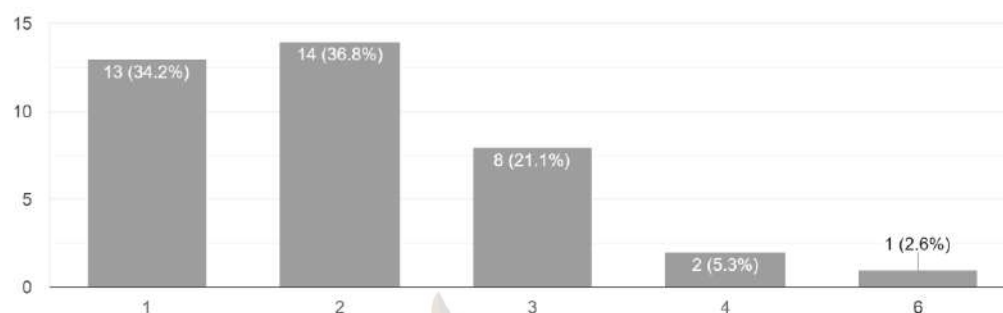


รูปที่ 4.71 สัดส่วนช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีพี่น้อง



รูปที่ 4.72 สัดส่วนจำนวนพี่น้องของผู้ตอบแบบสอบถาม

ท่านเป็นบุตรคนที่เท่าไร
38 responses



รูปที่ 4.73 ลำดับบุตรของผู้ตอบแบบสอบถาม

โดยพบว่า 63.2% ของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีพี่น้องอยู่ในช่วงอายุ 21-30 ปี 44.7% มีพี่น้องเพียง 1 คน และ 34.2% ของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีพี่น้องเป็นบุตรลำดับที่ 1

ในส่วนของการประเมินคะแนนผลงานนั้นแบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน โดยแต่ละด้านนั้นได้คะแนนแตกต่างกัน ดังนี้

ด้านภาพ ได้รับคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.54 อยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก

ด้านเนื้อเรื่อง ได้รับคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.35 อยู่ในเกณฑ์ที่ดี

ด้านประโยชน์ ได้รับคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.32 อยู่ในเกณฑ์ที่ดี

ทั้งนี้คะแนนเฉลี่ยของทั้ง 3 ด้านรวมกันนั้นได้เป็น 4.48 คะแนนซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ดี

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคเอกรงค์ สะท้อนการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ในการสะท้อนผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ โดยการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบเกิดขึ้นได้จากการขาดความเข้าใจในธรรมชาติของเด็ก สะท้อนความเชื่อที่ว่า เด็กนั้นเปรียบเสมือนผ้าสีขาวที่สามารถรับการระบายสีได้ก็ได้ตามที่ต้องการ ทำให้มีความเข้าใจว่าหากเลี้ยงดูด้วยวิธีเดียวกันควรจะได้ผลลัพธ์อย่างเดียวกัน จึงเกิดการนำเด็กมาเปรียบเทียบกันในเชิงที่ว่า หากอีกคนทำได้ เหตุใดอีกคนจึงทำไม่ได้

การเลี้ยงดูเช่นนี้สามารถพบเห็นได้มากโดยเฉพาะในประเทศที่มีความเหลื่อมล้ำทางสังคมสูง เนื่องจากความแตกต่างระหว่างผู้มีการศึกษาสูงกับผู้ที่ไม่มีการศึกษานั้นกว้างมาก ความกดดันจึงยิ่งมากขึ้นตาม การเปรียบเทียบบุตรด้วยจุดประสงค์เพื่อให้เด็กได้ดูเป็นแบบอย่างจึงพบได้ทั่วไป นอกจากนี้การเลี้ยงดูด้วยวิธีดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจของเด็กที่ถูกเปรียบเทียบ เช่น ความเกลียดชัง ความริษยา หรือแม้กระทั่งความรู้สึกด้อยค่าในตนเอง และอาจนำไปสู่ความรุนแรงระหว่างผู้ที่ถูกนำไปเปรียบเทียบกับผู้ที่เป็นแบบอย่างในการเปรียบเทียบได้

ผู้จัดทำได้ศึกษาและเลือกผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงผลกระทบของการเลี้ยงดูบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ เนื่องด้วยสื่อแอนิเมชัน 2 มิติในปัจจุบันนั้นมีความแพร่หลายและเข้าถึงง่ายมากขึ้น โดยใช้เทคนิคเอกรงค์เพื่อช่วยลดความรุนแรงในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการทำร้ายร่างกาย การรังแก และการฆาตกรรม ผลงานนี้มุ่งเน้นการเล่าเรื่องอย่างเรียบง่ายแต่ชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงผลกระทบที่เกิดจากการใช้วิธีการเลี้ยงดูแบบเปรียบเทียบได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ด้วยความพยายามที่จะสื่อถึงผลกระทบ ทำให้ช่วงเวลาที่เผยให้เห็นถึงช่วงการเลี้ยงดูบุตรถูกลดลงไปเพื่อให้ความยาวของผลงานเหมาะสมและเสร็จตรงตามกำหนดเวลา

ผลสรุปจึงได้เป็นเรื่องราวของฝาแฝด “เป็นเอก” และ “เป็นรอง” สิ้นแก้ว ผู้ถูกมอบบทบาทโดยผู้ปกครอง โดย “เป็นเอก” เป็นเด็กที่เรียนเก่ง เข้าสังคมเป็น สมบูรณ์แบบ ในขณะที่ “เป็นรอง” เป็นเด็กที่เรียนรู้ช้า ขี้อาย และถูกรังแกจากสังคม การเล่าเรื่องจะดำเนินไปพร้อมกัน ฟังซ้ำของ “เป็นเอก” และฟังซ้ำของ “เป็นรอง” ซึ่งเนื้อหาจะเล่าตั้งแต่ช่วงวัยประถม มัธยมต้น

มัธยมปลาย และจบที่ช่วงมหาวิทยาลัย โดยฝั่งของ “เป็นเอก” เต็มไปด้วยความสำเร็จงดงาม ในขณะที่ฝั่งของ “เป็นรอง” เต็มไปด้วยความเจ็บแค้นน้ำใจ จนในช่วงของมหาวิทยาลัย “เป็นรอง” ที่ผ่านความเจ็บปวดมากมาย ได้กลายเป็นฆาตกรและสังหารหญิงสาว ก่อนจะใส่ร้ายให้ “เป็นเอก” ทำให้ท้ายที่สุดนั้น “เป็นเอก” ถูกโทษประหารชีวิต ส่วน “เป็นรอง” ได้รับชื่อของ “เป็นเอก” และใช้ชีวิตอย่างสมบูรณ์แบบแทน ทั้งนี้แม้เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้คือเทคนิคเอกรงค์อันมุ่งเน้นไปที่การใช้สีเพียงสีเดียว หรือในกรณีของผลงานชิ้นนี้คือสีดำ แต่จะมีการแทรกสีชมพูมาเจ้น้ำไว้ ในดวงตาในบางฉากที่ตัวละครนั้นมีความสุข โดยสีชมพูมาเจ้น้ำนั้นมีความหมายว่า ความสุขและความมั่นคงทางอารมณ์

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการประมวลผลที่ผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าประสบความสำเร็จตรงตามเป้าประสงค์ของผู้จัดทำ แต่เนื่องจากความด้อยประสบการณ์และความชำนาญในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้จัดทำได้รับข้อเสนอแนะในแต่ละส่วนจากผู้ตอบแบบสอบถามและในบางจุดที่ผู้จัดทำได้สังเกตพบหลังผลงานสำเร็จ โดยสามารถแบ่งเป็น 3 หัวข้อ ดังนี้

5.2.1 ด้านภาพ

การตัดภาพในแต่ละฉากรวดเร็วเกินไป จนอาจทำให้สังเกตการกระทำของตัวละครได้ยาก และจากการแบ่งภาพออกเป็น 2 ภาพ ซ้ายและขวา ทำให้ต้องมองภาพเคลื่อนไหวพร้อม ๆ กัน อันเนื่องมาจากการขาดประสบการณ์และความเข้าใจในการสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติอย่างลึกซึ้งของผู้จัดทำ ภาพเคลื่อนไหวในบางฉากจึงไม่ลื่นไหล ขาดความต่อเนื่อง นอกจากนี้การเลือกใช้ลายเส้นสีแปร่งที่มีความหนาและเต็มไปด้วยพื้นผิวทำให้ลายเส้นดูไม่ค่อยสม่ำเสมอ

5.2.2 ด้านเนื้อหา

การกระทำของ “เป็นรอง” นั้นขาดเหตุผลและแรงจูงใจที่ชัดเจนและมากพอ จึงดูไม่สมเหตุสมผล ควรมีการเพิ่มเติมการอธิบายพฤติกรรมผิดปกติกของ “เป็นรอง” มากกว่าการแสดงเพียงแค่ว่าในฉากที่ “เป็นรอง” เหยียบย่ำหนอน 1 ตัว และอาจมีการเพิ่มเติมฉากของการฆาตกรรม และวิธีการใส่ร้ายป้ายสีตัว “เป็นเอก” โดยฝีมือของ “เป็นรอง” ที่ชัดเจนกว่านี้ โดยเฉพาะเมื่อต้องการสื่อให้เห็นว่า “เป็นรอง” เป็นฆาตกรต่อเนื่องที่ฆ่าเหยื่อมาแล้วหลายราย และเก็บสิ่งของจากเหยื่อไว้

ในตู้เก็บของ ด้วยการแสดงภาพฉากมาหญิงสาวแล้วเก็บต่างหูของเธอไว้ในตู้เก็บของเดียวกันนั้น
ดูไม่ชัดเจนพอ เนื่องด้วยการตัดภาพในแต่ละฉากนั้นรวดเร็วเกินไป จึงทำให้เนื้อหาขาดความ
สมบูรณ์และทำความเข้าใจได้ยาก

5.2.3 ด้านประโยชน์

ตัวเนื้อหานั้นนำเสนอถึงผลกระทบของการเลี้ยงดูเป็นหลัก จึงขาดเนื้อหาส่วนที่เป็น
ขั้นตอนการเลี้ยงดูอันเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับผู้ปกครองโดยตรง ช่วงเวลาที่ผู้ปกครองได้มีบทบาทใน
เรื่องค่อนข้างน้อย จนไม่สามารถเห็นได้ชัดว่าการกระทำใดที่ส่งผลให้เด็กเติบโตมาเช่นนี้ แต่การเล่า
ถึงเนื้อหาส่วนนั้นจะส่งผลต่อความยาวของผลงาน และอาจทำให้การทำผลงานนั้นเสร็จไม่ตรงตาม
กำหนดได้ จึงจำเป็นต้องตัดออก



บรรณานุกรม

- โคจิ, เอ็ม. (2565). *การตัดเค้กที่ทำนายว่าใครจะกลายเป็นอาชญากร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วีเลิร์น นรุตม์ กัดัดำเนียง. (2565). *การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อให้ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียจากการเลี้ยงดูบุตรด้วยความเข้มงวดจนเกินไป* (Master's Thesis). สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/1985>
- ภาสิต ศิริเทศ. (2563). *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับครอบครัว*. สืบค้นจาก <https://nurse.pbru.ac.th/th/wp-content/uploads/2020/05/บทเรียนที่-1-ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับครอบครัว.pdf>
- รุจิรา ห่อกุล. (2554). *การประเมินการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้ใหญ่ตอนต้นต่อภาพเอกรงค์* (Master's Thesis). สืบค้นจาก <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/49201>
- วัฒนาพร เขื่อนสุวรรณ. (2555). *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสี*. สืบค้นจาก http://dusithost.dusit.ac.th/~chawalin_nia/site1/comgraphic/41color.pdf
- วิทยานาควัชร. (2549). *พ่อแม่เป็นพิษ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ GOODBOOK
- วรุตม์ ตั้งธรรมสถิตย์. (2551). *ภาษากล้อง สำหรับมือใหม่ ตอน Vignetting*. สืบค้นจาก https://www.halfbottle.net/wp/photography/what_is_vignetting
- พิพจน์ สิทธิศักดิ์. (ม.ป.ป.). *ความหมายและหลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว*. สืบค้นจาก <https://filmv.wordpress.com/unit-1/ความหมายและหลักการเกิด/>
- เฟเบอร์, เอ., และ มาซลิน, อี. (2552). *ทำอย่างไร พี่น้องไม่ทะเลาะกัน* (ศรีสุชา พิศาลบุตร แปล). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์บี บีเดีย.
- สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ. (2563). *ความหมายและวิวัฒนาการการสร้างภาพเคลื่อนไหว*. สืบค้นจาก <https://graphic.bsru.ac.th/wp-content/uploads/2020/12/บทที่-1-ความหมายและวิวัฒนาการ.pdf>
- สุริยเดว ทรีปาตี. (2562). *เด็กไม่ใช่ผ้าขาว อย่าเข้าใจผิด*. สืบค้นจาก <https://amarinbooks.com/เด็กไม่ใช่ผ้าขาว-หมอเดว/>
- Adobe. (n.d.). *Zoetrope animation explained: definition, history and ideas*. Retrieved from. <https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/zoetrope-animation.html>
- Animacam. (2016). *The beginnings of animation: Émile Reynaud*. Retrieved from. <https://animacam.tv/en/the-beginnings-of-animation-emile-reynaud/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Britannica. (n.d.). *Eadweard Muybridge*. Retrieved from.
<https://www.britannica.com/biography/Eadweard-Muybridge>
- Fliptomania. (2014). *A History of Flipbooks and the Moving Image*. Retrieved from.
<https://fliptomania.com/did-you-know/>
- History of Science Museum. (n.d.). *Praxinoscope*. Retrieved from.
<https://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/praxinoscope/>
- Kate, K. (n.d.). *The Magic Lantern-Early Form of Slide Projector*. Retrieved from.
<https://americacomesalive.com/the-magic-lantern-early-form-of-slide-projector/>
- Museum of World Treasures. (2021). *Quick History: Early Animation*. Retrieved from.
<https://worldtreasures.org/blog/quick-history-early-animation>
- NickelOdeonsChannel. (2010). *Pauvre Pierrot (Emile Reynaud, 1892).mp4*. Retrieved from.
<https://www.youtube.com/watch?v=426mqlB-kAY&t=101s>
- Takuya, O. (2011, June 30). *CHILDREN*. Retrieved from.
<https://www.youtube.com/watch?v=BE4oz2u6OHY>
- TOOBOE. (2024, June 14). *Itaino Itaino Todeike*. Retrieved from.
<https://www.youtube.com/watch?v=6NsBztSGbOw>



ภาคผนวก
ตัวอย่างแบบสอบถาม

แบบประเมินความพึงพอใจต่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง 'เป็นใคร' สะท้อนการเลียงคบุตรด้วยวิธีเปรียบเทียบ

สามารถชมผลงานได้ที่ Youtube โดย [คลิกที่นี่](#)

คำเตือน เนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับการขัดแย้งระหว่างพี่น้องและความรุนแรง การทำร้ายร่างกาย

การใส่ร้ายป้ายสี รวมไปถึงการฆาตกรรม โปรดใช้วิจารณญาณในการรับชม

แบบสอบถามนี้จะใช้เวลาประมาณ 5 นาที และข้อมูลที่ได้รับทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นความลับ

nekojingjing@gmail.com [Switch account](#)

Not shared

* Indicates required question

ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบ

ช่วงอายุ *

- ☐ 13-20 ปี
- ☐ 21-30 ปี
- ☐ 31-40 ปี
- ☐ มากกว่า 41 ปี

ท่านมีพี่น้องหรือไม่ *

- ☐ มี
- ☐ ไม่มี (จบแบบสอบถาม)

หากท่านมีพี่น้อง มีกี่คน

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ มากกว่า 3

ท่านเป็นบุตรคนที่เท่าไร

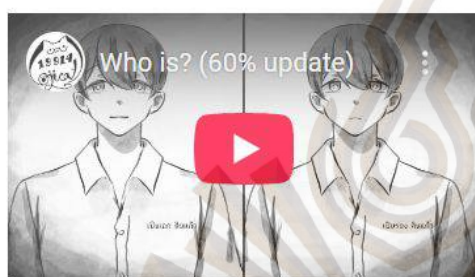
Your answer

การประเมินคะแนนผลงาน

การให้คะแนนแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 เห็นด้วยมาก
- 4 เห็นด้วย
- 3 กลาง
- 2 ไม่เห็นด้วย
- 1 ไม่เห็นด้วยมาก

Who is?(60%)



ด้านภาพ *

	5	4	3	2	1
ตัวละครและฉาก สวยงามเหมาะสม กับเนื้อหา	☐	☐	☐	☐	☐
ภาพเข้าใจง่าย มี ความชัดเจน	☐	☐	☐	☐	☐
ความยาวของผล งานเหมาะสม แสดงเนื้อหาได้ ครบถ้วน	☐	☐	☐	☐	☐
ความพึงพอใจต่อ เทคนิคเอกรงค์ (Monochrome) ในผลงาน	☐	☐	☐	☐	☐

ด้านเนื้อหา *

	5	4	3	2	1
สื่อสารชัดเจน และครบถ้วน	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหาต่อเนื่อง เข้าใจง่ายไม่ ขาดตอน	☐	☐	☐	☐	☐
สามารถเข้าใจ ตัวละครได้เป็น อย่างดี	☐	☐	☐	☐	☐

ด้านประโยชน์ *

	5	4	3	2	1
สามารถสะท้อน ถึงผลกระทบ ของการเลี้ยงดู บุตรแบบเปรียบเทียบ เทียบได้	☐	☐	☐	☐	☐
สร้างข้อคิดและ การตระหนักรู้ ถึงผลกระทบ ของการเลี้ยงดู บุตรด้วยวิธี เปรียบเทียบ	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหา ประโยชน์ต่อ สังคม	☐	☐	☐	☐	☐

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

Your answer

Back

Submit

Clear form

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ณิชากรันต์ พักอินทร์
วัน เดือน ปีเกิด	19 มีนาคม 2543
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา ภาพพิมพ์และอิลลัสเตรชั่น, 2565 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ อาร์ต, 2567
ทุนการศึกษา ที่อยู่ปัจจุบัน	ทุนเรียนดี ดร.อาทิตย์ อุไรรัตน์ เลขที่ 45/62 ซ.2/1 หมู่บ้านไพศาลปาร์ควิลล์ วัดสุขใจ 13 ถนนนิมิตใหม่ แขวงสามวาตะวันออก เขตคลอง สามวา กรุงเทพมหานคร 10510

