

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติประกอบเพลง "สะกดใจ"
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองในวัยรุ่น

A Three-Dimensional Animation Music Video of the Song "Sakod Jai"
to Promote Self-Esteem in Adolescent

อธีราช ฟุตระกูล^{1*} วัฒนชะฎะวิภาค² และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์³

Atirach Futrakul^{1*} Wattana Chudha² and Chaiporn Panichrutiwong³

^{1*} นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

² อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

³ หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

^{1*} Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University

² Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

³ Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University

*Corresponding author, E-mail: aelementz@hotmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีเนื้อหาส่งเสริมให้กับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นตอนปลายอายุระหว่าง 18 - 25 ปี จำนวน 100 คนที่กำลังอยู่ในช่วงศึกษาหาความรู้ เห็นคุณค่าในตนเอง โดยใช้บรรยากาศของสื่อที่ออกมาตามอารมณ์ของเสียงเพลงผ่านทงสื่อแอนิเมชันสามมิติประกอบเพลง ทฤษฎีที่ใช้ศึกษาประกอบด้วย ทฤษฎีการรับรู้ ทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตัวเอง แนวคิดที่เกี่ยวกับวัยรุ่น ตลอดจนทฤษฎีการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ หลังจากสร้างเสร็จแล้วจึงนำไปให้นักศึกษาได้รับชม และกรอกแบบสอบถามหลังจากที่ชมเสร็จแล้ว ผลจากแบบสอบถามจากผลการวิจัย ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ส่วน พบว่า ด้านข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 72 จำนวน 72 คน ด้านการรับรู้ผ่านสื่อแอนิเมชันประกอบเพลง เข้าใจง่าย คิดเป็นร้อยละ 64 จำนวน 64 คน ด้านความคิดเห็น ส่วนใหญ่เห็นว่าน่าสนใจ และให้แรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง คิดค่าเฉลี่ย 4.35 และด้านความพึงพอใจที่มีต่อแอนิเมชัน 3 มิติประกอบเพลงเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันนี้ที่ให้ข้อคิด และเป็นประโยชน์ต่อผู้รับชม คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.68 อย่างไรก็ตาม สื่อแอนิเมชันประกอบเพลง สามารถสื่อให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวโดยไม่ใช้บทพูดได้ อีกทั้งยังสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมได้เช่นกัน

คำสำคัญ : แอนิเมชัน วัยรุ่น

Abstract

The purpose of this project was to design a three-dimensional animation with promotional contents for 100 targeted teenagers, aged between 18-25 years by using colors to represent moods of the song via three-dimensional animation music video. The main theories and concepts used in this study were the Recognition theory, the theory of self-esteem, concepts related to teenager, and theories about designing a 3D animation movie. After the music video had been created, students were asked to watch it and fill out the designed questionnaire. The results of the survey could be divided into four parts as follows; 1) the data showed that most of the audience were males (72 percent), 2) For the recognition of a 3D animation music video, 64 percent of the samples said that it was easy to understand, 3) most of the samples mentioned that a 3D animation music video inspired them a lot with an average of 4.35, and 4) considering about the satisfaction with using 3D animation music videos to promote self-esteem, most samples were satisfied with the animation with the average of 4.68. In conclusion, a 3D animation music video was able to convey meanings to the audience without using a script. It also inspired the audience as well.

Keywords: Animation, Adolescent

1. บทนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ประกาศวิสัยทัศน์การพัฒนาประเทศ มุ่งเน้นการพัฒนาสู่ “ สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ด้วยความเสมอภาค เป็นธรรม และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง ” โดยที่ มีภูมิคุ้มกันในมิติต่างๆ เพื่อให้การพัฒนาประเทศสู่ความสมดุลและยั่งยืน โดยนำทุนของประเทศที่มีศักยภาพมาใช้ประโยชน์อย่างบูรณาการและเกื้อกูลกัน พร้อมทั้งเสริมสร้างให้แข็งแกร่งเพื่อเป็นรากฐานการพัฒนาประเทศที่สำคัญได้แก่การเสริมสร้างทุนสังคม อันได้แก่ ทุนมนุษย์ทุนสังคม ทุนทางวัฒนธรรม ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนและสังคมไทยสู่สังคมคุณภาพ มุ่งสร้างภูมิคุ้มกันตั้งแต่ระดับปัจเจก ครอบครัว และชุมชน สามารถจัดการความเสี่ยง และปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นเพื่อให้เป็นการสอดคล้องกับบริบทและการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่จะเกิดขึ้นในปัจจุบันอันใกล้และอนาคตเพื่อสร้างความยั่งยืน จึงจำเป็นที่จะต้องเร่งพัฒนาคุณภาพของคนไทยให้มีความแข็งแกร่งทางด้านจิตใจ ดังนั้นพื้นฐานที่สำคัญประการหนึ่งในการเน้นให้เกิดความแข็งแกร่งทางจิตใจได้นั้นคือการเห็นคุณค่าในตนเอง

การเห็นคุณค่าในตนเองนั้นเป็นความรู้สึกนึกคิด ที่ตนมีต่อตนเอง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมและความคิดของบุคคล ผู้ที่เห็นคุณค่าในตนเองสูง จะมีจิตใจกว้างขวาง ยอมรับความจริงที่เกิดขึ้น และแสดงพฤติกรรมได้เหมาะสมกับสถานการณ์ มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตน มีความกระตือรือร้น และพยายามที่จะช่วยตนเองเพื่อเอาชนะปัญหาและอุปสรรคต่างๆ โดยเฉพาะในวัยรุ่นที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง ก็จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีความมั่นใจในความสามารถ รักตนเอง เห็นคุณค่าในชีวิตของตนเอง และของผู้อื่น เติบโตไปเป็นพลเมืองของชาติที่มีคุณค่าและมีคุณประโยชน์

การเห็นคุณค่าในตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยกำหนดพฤติกรรมของตัววัยรุ่นได้ ส่วนวัยรุ่นที่เห็นคุณค่าในตนเองต่ำ จะมีความรู้สึกด้อย วิตกกังวล ไม่มั่นคง หวั่นไหวต่อการวิพากษ์วิจารณ์ มักใช้กลไกป้องกันตนเอง รับรู้

ตนเองไม่ตรงกับความเป็นจริง ทำให้มีพฤติกรรมการแสดงออกในลักษณะที่มากเกินไปหรือน้อยเกินไป เพื่อเรียกร้องความสนใจ เมื่อพบปัญหาและอุปสรรคจะท้อแท้ง่าย ต้องพึ่งพาความช่วยเหลือจากคนอื่น คนที่เห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มักตั้งเป้าหมายชีวิตสูง แต่การวางแผนเพื่อไปสู่เป้าหมายนั้นอยู่ในระดับต่ำ มีปัญหาในการสร้างสัมพันธภาพกับคนอื่น

ปัจจัยสำคัญที่จะเชื่อมโยงระหว่างวัยรุ่นและการเห็นคุณค่าในตนเองนั้น คือการรับรู้ จากทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory) การรับรู้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญของบุคคล เพราะการตอบสนองพฤติกรรมใดๆจะขึ้นอยู่กับ การรับรู้จากสภาพแวดล้อมของตนและความสามารถในการแปลความหมายของสภาพนั้นๆ ขึ้นอยู่กับปัจจัยการรับรู้และสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพ การรับรู้จะประกอบด้วยกระบวนการสามด้าน คือ การรับสัมผัส การแปลความหมาย และอารมณ์ วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่พร้อมจะเปิดรับประสาทสัมผัสด้านต่างๆ เช่นทางตา และหู ได้สูงกว่าวัยอื่นๆเนื่องจาก อวัยวะรับสัมผัสมีการพัฒนาและเติบโตอย่างสมบูรณ์แบบแล้วเต็มที่ และยังไม่ถึงวัยเสื่อมถอยของอวัยวะสัมผัส

อารมณ์การรับรู้เพลงจากบรรยากาศของสี จึงเป็นอีกการรับรู้หนึ่งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากการใช้เครื่องวัดทัศนศาสตร์ทางจิตวิทยา ร่วมกับทฤษฎีการรับรู้ โดยใช้การเชื่อมโยงระหว่างการรับรู้ของวัยรุ่น ผ่านจากบรรยากาศของสีและอารมณ์ของเพลง โดยใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติผสม 2 มิติ ประกอบเพลง เพื่อเสริมสร้างให้วัยรุ่นมีการเห็นคุณค่าในตนเองอันเป็นรากฐานที่สำคัญ โดยเริ่มจากหน่วยย่อยที่เล็กที่สุดของสังคม นั่นคือระดับบุคคล ซึ่งผู้วิจัยมองเห็นความสำคัญว่าหากไม่ปรากฏฐานที่สำคัญนี้ให้แข็งแรงแล้ว เราจะมาหาที่มีบุคคลกรที่มีจิตใจที่เข้มแข็งได้อย่างไร อีกทั้งการเชื่อมโยงโดยใช้สื่อทางคอมพิวเตอร์จะสามารถถ่ายทอดจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึกของงานวิจัยออกมาได้อย่างไม่จำกัด และนับวันยิ่งจะได้รับการยอมรับมากขึ้นเรื่อยๆในสังคมไทย

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2536) ได้แบ่งช่วงวัยรุ่นเป็น 3 ระยะ โดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็กเป็นผู้ใหญ่ตัดสิน ดังนี้

1. ระยะวัยแรกเริ่ม มีช่วงอายุประมาณ 12-15 ปี ซึ่งมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเด็กอยู่มาก
 2. ระยะวัยรุ่นตอนกลาง มีช่วงอายุประมาณ 16-17 ปี มีพฤติกรรมกำลังระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่
 3. ระยะวัยรุ่นตอนปลาย มีช่วงอายุประมาณ 18-25 ปี กระบวนการพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเป็นผู้ใหญ่
- ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นตอนปลาย เนื่องจากเป็นวัยที่มีเหตุผล และสามารถคิดวิเคราะห์ข้อมูลได้ดีที่สุดมากกว่ากลุ่มวัยรุ่นช่วงอื่นๆ เป็นช่วงที่บุคลิกภาพยังสามารถพัฒนาต่อได้

วัยรุ่นที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองจะนำไปสู่เยาวชนและทรัพยากรทางมนุษย์ที่มีคุณค่าของประเทศชาติ การศึกษาในวัยรุ่นจึงได้รับการยอมรับกันโดยทั่วไปว่ามีความสำคัญ เนื่องจากวัยรุ่นจัดเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางพัฒนาการในแทบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคม โดยผลลัพธ์จากพฤติกรรมในวัยนี้จะมีผลต่อบุคคลต่อไปในระยะยาวอย่างต่อเนื่องไปถึงช่วงวัยอื่น ทำให้วัยรุ่นมีความจำเป็นที่จะต้องปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางพัฒนาการด้านต่างๆ เพื่อให้เกิดวุฒิภาวะในทางที่ดี เป็นเหตุให้วัยนี้จึงค่อนข้างละเอียดอ่อน เพราะหากดำเนินชีวิตผิดพลาดหรือไม่สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมก็จะกลายเป็นวัยรุ่นที่ประสบปัญหา (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549: 360-361) และมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในหลายรูปแบบ จนเป็นผลทำให้เกิดการกระทำที่ไม่ยังคิดนำไปสู่เยาวชนที่มีพฤติกรรมทำความผิด หรือมีการกระทำผิดกฎหมาย ไม่สามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีได้กับสังคมปกติ ปราศจากความสุขในการใช้ชีวิตและการดำรงชีวิตประจำวัน จนอาจไปถึงขั้นการทำร้ายผู้อื่นและการทำร้ายตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษายุทธศาสตร์การฆ่าตัวตายในวัยรุ่นในปี 2550-2554 พบว่า ประเทศไทยมี

วัยรุ่นที่ฆ่าตัวตาย 852 คน หรือเฉลี่ย 170 คนต่อปี โดยที่ปี 2554 พบว่าวัยรุ่นไทยอายุระหว่าง 15-19 ปี มีอัตราการฆ่าตัวตายสำเร็จอยู่ที่ 3.43 ต่อประชากรแสนคน โดยเป็นที่น่าสังเกตว่ากว่าร้อยละ 51.1 ของวัยรุ่นที่ฆ่าตัวตายนั้นอยู่ในระหว่างศึกษา (กรมสุขภาพจิต: 2554)

บุคคลที่เห็นคุณค่าในตนเองสูงจะตระหนักถึงศักยภาพทั้งหมดของตนเอง รับรู้คุณค่าของตนตามความเป็นจริง มีจิตใจที่เปิดกว้าง และยอมรับสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริงไม่ว่าจะเป็นเรื่องดี หรือเรื่องร้าย พร้อมทั้งสามารถแสดงออกทางพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม บุคคลเหล่านี้จะเชื่อมั่นในตนเองว่ามีความสามารถในการทำงานให้ประสบความสำเร็จ จะมีความกระตือรือร้น มักเป็นผู้นำในการอภิปราย และมีความเป็นต้นแบบที่ดีในการแสดงความคิดเห็น ไม่วันทิวต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ มีความคิดสร้างสรรค์ มองโลกในแง่ดี มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้า ตลอดจนเป็นผู้ที่มีความพึงพอใจ เคารพและประทับใจในตนเอง บุคคลที่เห็นคุณค่าในตนเองสูงจะตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง และต่อผู้อื่น รวมทั้งสามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อบุคคล และสิ่งแวดล้อมได้ ผู้วิจัยจึงอยากส่งเสริมให้วัยรุ่นได้ตระหนักถึงปัญหา และความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเอง

2. วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีเนื้อหาส่งเสริมให้วัยรุ่นตอนปลาย อายุระหว่าง 18 - 25 ปี ได้เกิดแรงบันดาลใจ และตระหนักถึงคุณค่าในตนเอง

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ขอบเขตของการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

ในขั้นแรกผู้วิจัยได้กำหนดให้เนื้อหาของแอนิเมชัน เท่ากับความยาวของเพลง ดังนั้น เพลงจึงเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดความยาวของแอนิเมชันในขั้นต้น และสิ่งที่สำคัญที่สุดคืออารมณ์ของเพลง จะต้องสื่ออารมณ์ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

3.2 การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

กำหนดกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยเป็นนักเรียนนักศึกษาที่มีอายุ 18-25 ปี ที่กำลังอยู่ในช่วงศึกษาค้นคว้าความรู้ จำนวน 100 คน ผู้ชาย 72 คน และผู้หญิง 28 คน โดยวิธีการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตและการวิจัย

ในส่วนของการผลิตงาน ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Zbrush ในการสร้างตัวละครสามมิติ พร้อมกับใส่ลวดลายให้ตัวละคร หลังจากนั้นจึงนำตัวละครมาเคลื่อนไหวในโปรแกรม Autodesk Maya ประมวลผลตัวละครที่เคลื่อนไหว และฉากแยกออกจากกัน และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการวาดฉากหลังที่อยู่ในระยะไกลสุด จากนั้นก็นำวัตถุที่ประมวลผลแล้วทั้งหมดมาตัดต่อและซ้อนภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effect แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดของ Computer ผู้วิจัยไม่สามารถประมวลผลชิ้นงานทั้งหมดได้ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect เนื่องจากโปรแกรม Adobe After Effect นั้น ใช้ทรัพยากรภายในเครื่อง Computer สูงมาก ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะแบ่งการประมวลผลออกมาเป็นไฟล์ละ 15 ถึง 20 วินาที จากนั้นผู้วิจัยจึงนำไฟล์ทั้งหมดที่ได้มาตัดต่อพร้อมกับใส่เสียงด้วยโปรแกรม Final Cut Pro เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์ 3.4 กระบวนการผลิต

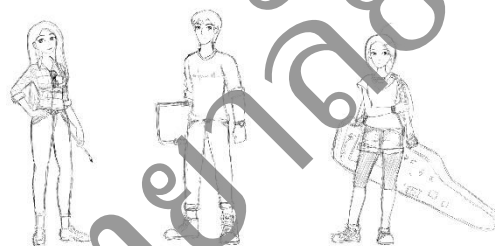
3.4.1 ขั้นตอนการเขียนบท

เมื่อได้เรื่องย่อและแก่นเรื่องที่สมบูรณ์แล้ว ลำดับถัดไปคือการเขียนบท ผู้วิจัยกำหนดให้งานแอนิเมชันประกอบเพลงนี้ ไม่มีบทสนทนา แต่เน้นไปที่การแสดงออกทางร่างกาย และสีหน้า เพื่อความเป็นสากล ผู้ชมไม่จำเป็นต้องฟังเนื้อหาของเพลงรู้เรื่อง ก็เข้าใจเนื้อหาของแอนิเมชันได้เป็นอย่างดีจากการแสดงออกของตัวละคร แก่นเรื่อง หรือสาระหลักของเรื่องคือ ในขณะที่เรากำลังคิดว่าตัวเรานั้นยังไม่ดีพอ ยังมีคนอีกมากมายที่ยังเห็นคุณค่าในตัวเรา

3.4.2 การออกแบบตัวละครและฉาก

ขั้นตอนการออกแบบตัวละครและฉากนั้น มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากตัวละครและฉาก คือภาพรวมและสไตล์ของงานแอนิเมชัน ดังนั้น จึงต้องกำหนดทิศทางของงานให้ชัดเจนเพื่อที่จะนำตัวละครและฉากมารวมกันได้อย่างลงตัว

หลังจากได้บทภาพที่สมบูรณ์แล้ว ก็สามารถนำมาพัฒนาตัวละครให้สมบูรณ์ต่อไปได้ เพื่อให้ตัวละครกลมกลืนกับเหตุการณ์และสถานที่ภายในเรื่องมากขึ้น ดังแสดงในรูปที่ 1



รูปที่ 1 ตัวละคร

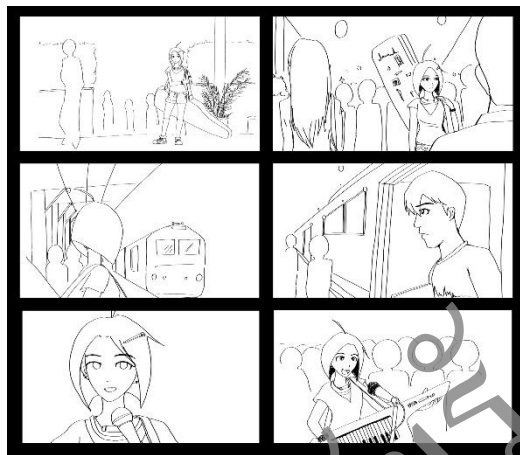
ผู้วิจัยได้ศึกษาฉากจากสถานที่จริง ซึ่งเป็นสถานีรถไฟเก่าในต่างจังหวัดสาเหตุที่เลือกนอกเมืองเพราะอยากได้อารมณ์อ้างว้าง ซึ่งตรงกับอารมณ์หลักของเรื่อง แต่ภายในเรื่องต้องการคนจำนวนมากในการประกอบเรื่อง ดังนั้นจึงต้องเลือกสถานีรถไฟต่างจังหวัดที่มีคนจำนวนมากพอสำหรับงานที่ผู้วิจัยต้องการ ผู้วิจัยจึงเลือกสถานีรถไฟหัวหินในการดำเนินเรื่อง เนื่องจากเป็นสถานีรถไฟในต่างจังหวัดที่ดูสวยงาม และมีคนเข้าออกเป็นจำนวนมากพอที่ผู้วิจัยต้องการ แต่ที่นี้ ผู้วิจัยได้เปลี่ยนแปลงฉากหลังเล็กน้อย เพื่อให้เข้ากับบรรยากาศของเรื่อง ดังแสดงในรูปที่ 2



รูปที่ 2 ฉากหลังกับตัวละคร

3.4.3 การเขียนบทภาพและแอนิเมติก

หลังจากที่เขียนบทภาพยนตร์เสร็จแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการนำบทภาพยนตร์ที่ได้มาทำเป็นภาพนิ่ง ดังแสดงในรูปที่ 3



รูปที่ 3 บทภาพ (Storyboard)

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

โดยการให้กลุ่มเป้าหมายรับชมสื่อแอนิเมชันสามมิติประกอบเพลง และทำแบบสอบถาม เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลหลังจากที่ได้รับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน จากนั้นก็นำไปตั้งค่าหาค่าเฉลี่ยจากโปรแกรม Microsoft Excel

4. ผลการวิจัย

จากการสำรวจจากแบบสอบถามการวิจัยเรื่องโครงการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติประกอบเพลงเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองในวัยรุ่น มีโครงเรื่องของแอนิเมชันดังนี้

โครงเรื่องกล่าวถึงเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่กำลังค้นหาตัวเอง โดยการเล่นดนตรีอยู่ริมถนน จนได้พบกับผู้ชายคนหนึ่งที่มาหาคู่เธอเป็นประจำ จนเธอรู้สึกสนใจในตัวผู้ชายคนนี้จึงมาเล่นดนตรีตรงที่เดิมเวลาเดิมทุกวัน จนกระทั่งวันหนึ่ง ผู้ชายคนนี้ก็เดินผ่านมาตรงจุดที่เธอเล่นดนตรีที่เดิมเวลาเดิม แต่กลับไม่สนใจเธอ เธอจึงแอบตามไป จนพบว่าผู้ชายคนนี้มีคนรักอยู่แล้ว เธอพยายามจะดึงความสนใจให้ผู้ชายคนนี้หันมา แต่เขากลับไม่หันมามองแม้แต่น้อย เธอจึงถอดใจแล้วกลับไป เธอเศร้าเสียใจอยู่หลายวันจนเธอต้องกลับมาเล่นดนตรีอยู่ที่เดิม ก็หันหน้าก็มาเล่นด้วยความเบื่อหน้าเหมือนเดิม จนกระทั่งเธอเงยหน้าขึ้นมามองก็พบว่ายังมีผู้คนอีกมากมายนักที่มาหาคู่เธอเล่นดนตรี ความเศร้าเสียใจของเธอก็ค่อยๆ จางหายไป

จากนั้นก็ทำการแจกแบบสอบถามและให้กลุ่มเป้าหมายรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 4 ส่วนด้วยกัน

ส่วนที่ 1. การวิเคราะห์ด้านข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 100 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 72 จำนวน 72 คน และเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 28 จำนวน 28 คน มีอายุระหว่าง 18-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 100 จำนวน 100

คน เนื่องจากเป็นกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง มีระดับการศึกษาส่วนใหญ่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 39 จำนวน 39 คน ระดับมัธยมตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 61 จำนวน 61 คน

ส่วนที่ 2. การวิเคราะห์ด้านการรับรู้ผ่านสื่อแอนิเมชัน

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 100 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่รับรู้ผ่านสื่อแอนิเมชันประกอบเพลง เข้าใจง่าย คิดเป็นร้อยละ 64 จำนวน 64 คน เข้าใจยากกว่าสื่ออื่น คิดเป็นร้อยละ 36 จำนวน 36 คน

ส่วนที่ 3. การวิเคราะห์ข้อคิดเห็นด้านความน่าสนใจ และให้แรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 100 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่า น่าสนใจ และให้แรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.35 ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในแอนิเมชัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.54 การเห็นคุณค่าในตนเองส่งผลกระทบในชีวิต คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.00 การเห็นคุณค่าในตนเองสำคัญ และเป็นสิ่งจำเป็น คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.62 การเห็นคุณค่าในตนเองส่งผลกระทบต่อความคิดและการตัดสินใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.76

ส่วนที่ 4. การวิเคราะห์ด้านความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชันสามมิติประกอบเพลงเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 100 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันเรื่องนี้ที่ให้ข้อคิดและเป็นประโยชน์ต่อผู้รับชม คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.54 การออกแบบและการตัดต่อ แสง สี และเสียงโดยรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันมีความเหมาะสม คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.76 ความต่อเนื่องและอารมณ์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.00 การดำเนินเรื่องและบทของสื่อแอนิเมชันน่าสนใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.35 ความเหมาะสมของตัวละคร คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.76

จากข้อมูลที่สำรวจได้พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนนักศึกษาสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอผ่านสื่อแอนิเมชันสามมิติได้เป็นอย่างดี มีความพึงพอใจ และเห็นความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเอง เทคนิคต่างๆ ในการสร้างสื่อแอนิเมชันมีความสำคัญที่จะสามารถเชื่อมโยงระหว่างผู้สร้างสื่อแอนิเมชันกับผู้รับชมได้ การใช้ภาพและเสียงเพลง ก็สามารถใช้สื่อสารเรื่องราวออกมาได้เช่นกัน

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติประกอบเพลง เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ในกลุ่มเป้าหมายที่อายุ 18-25 ปี ซึ่งเป็นนักเรียนนักศึกษาที่สามารถรับความรู้ใหม่ๆ และข้อคิด แรงบันดาลใจ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.1 ด้านเนื้อเรื่อง

โดยปกติแล้วแอนิเมชันที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตด้านหนึ่งของวัยรุ่น ที่มีทั้งการเดินทาง การค้นหาตัวเอง ความรัก สมหวัง และผิดหวัง ในการเขียนบทครั้งนี้ จึงต้องมีการปรับแก้ไขหลายครั้งและในการลำดับเนื้อเรื่องต้องมีการเว้นช่วงให้คนดูได้คิดตามด้วย จะทำให้คนดูรู้สึกที่แอนิเมชันน่าสนใจ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน

5.2 ด้านการออกแบบ

สำหรับการออกแบบผู้วิจัยได้คำนึงถึงการแสดงสีหน้าและท่าทางของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญที่สุด เนื่องจากไม่มีบทพูด หลังจากนั้นต้องคุณอารมณ์ และบรรยากาศของภาพให้สอดคล้องไปตามเพลง

5.3 ด้านการผลิต

ด้านการผลิตพบปัญหาว่าขั้นตอนการนำเอาโมเดลใน Zbrush มาลงในโปรแกรม Maya นั้นค่อนข้างเสียเวลาเป็นอย่างมาก เนื่องจากโมเดลใน Zbrush มีโพลีกอนอยู่เป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดปัญหาในการประมวลผลภาพ และการเคลื่อนไหวของภาพ ทำให้ต้องกำหนดเส้นใน Zbrush ใหม่เพื่อให้เป็นโลว์โพลีกอน จึงนำเข้ามาอนิเมทในโปรแกรม Maya ได้

นอกจากจะพบปัญหาจากโมเดลแล้ว ในขั้นตอนการประมวลผลภาพ (Render) จะพบว่ารายละเอียดของตัวละครหรือฉากนั้นมากเกินไป ทำให้การประมวลผลช้าเกินไป จึงจำเป็นที่จะต้องวาดฉากบางฉากขึ้นใหม่ทดแทน

6. บทสรุป

การออกแบบแอนิเมชันสามมิติประกอบเพลงเพื่อส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยมุ่งเน้นในเรื่องของการสร้างแรงบันดาลใจ และทำให้เกิดความผูกพัน และตระหนักถึงปัญหา แอนิเมชันประกอบเพลงสามารถสื่อสาร โดยการเน้นไปในด้านการแสดงออกทางสีหน้า และท่าทาง ตลอดจนบรรยากาศของสี ให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายขึ้นผ่านการเคลื่อนไหวที่ทำงานแทนบทพูดมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการที่จะสื่อสารกับผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในตัวแอนิเมชันมากที่สุด และเข้าใจถึงแก่นคิด ประโยชน์ที่ผู้จัดทำได้สอดแทรกเข้ามาในเรื่องเรื่องด้วย การจะสื่อสารให้ผู้คนเข้าใจได้นั้น ไม่เพียงแต่บทพูด แต่ยังมีเรื่องของท่าทางการเคลื่อนไหวที่จะมีผลเป็นอย่างมากที่สุดในการแสดงออกให้ผู้ชมได้เข้าใจในเนื้อหาทั้งหมดที่ผู้สร้างต้องการที่จะสื่อสารออกมา

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้จัดทำโครงการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติประกอบเพลง ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพรพานิชรุทติวงศ์ และอาจารย์ที่ปรึกษา ศ.วฒนธวัชระวิภาค ผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำโครงการ รวมถึง ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล อาจารย์วรรณพร ชูจิตารมย์ คณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่าน และบุคคลอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวถึง ที่ให้คำปรึกษาและช่วยเหลือตลอดการวิจัยนี้ให้สำเร็จลุล่วง และที่ขาดไม่ได้ก็คือบุพการี บิดา มารดาที่คอยให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยไม่ให้ย่อท้อต่องานวิจัย และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้

8. เอกสารอ้างอิง

ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2536). จิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: ปรเกษพฤติ.

ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. พิมพ์ ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

กรมสุขภาพจิต. (2554). (online). แหล่งที่มา : <http://www.dmh.go.th/ebook/files/rpt2554.pdf>.