

การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ  
เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ต

3D Animation Design for Raising Public Awareness  
of Revealing Personal Information on the Internet

กรกมล อาชาไกรสร<sup>1\*</sup> พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา<sup>2</sup> และ ชัยพร พานิชรุทิววงศ์<sup>3</sup>

Kornkamon Archakaisorn<sup>1\*</sup> Panphen Chaipheechea<sup>2</sup> and Chaiporn Panichrutiwong<sup>3</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>2</sup>อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>3</sup>หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>1</sup>Graduate Student in Master Of Fine Art (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

<sup>2</sup>Lecturer in Master Of Fine Art (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

<sup>3</sup>Master Chief in Master Of Fine Art (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

\*Corresponding author, E mail: Airyzaz\_doki@hotmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ต โดยผู้จัดทำได้ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาและพฤติกรรมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติที่ทำให้ผู้ชมเห็นถึงผลกระทบของการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ตและสร้างความระมัดระวังตัวก่อนจะเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล เนื่องจากในปัจจุบันมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก ที่เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลลงบนสื่ออินเทอร์เน็ตต่างๆ โดยทั้งผู้รู้ตัวและไม่รู้ตัว ไม่ว่าจะเป็นการเปิดเผย ชื่อ อายุ สถานภาพ สถานที่ทำงาน ประวัติส่วนตัว ฯลฯ ซึ่งผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตบางส่วนไม่ได้ตระหนักว่าอาจมีผู้ประสงค์ร้ายนำข้อมูลส่วนบุคคลของตนไปใช้เพื่อทำให้เกิดความเสียหายได้ จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการจะผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อให้ความรู้และความตระหนักรู้ถึงผลเสียที่เกิดจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ช่วงอายุระหว่าง 18-30 ปี จำนวน 50 คน ทำการชมสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ แล้วตอบแบบสอบถาม

จากการศึกษาวิจัยดังกล่าวพบว่า การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ สามารถช่วยสร้างความตระหนักรู้ในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ตได้ ผู้ชมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างรู้ดีกว่าควรระวังตัวมากขึ้นก่อนจะเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลลงในอินเทอร์เน็ต

คำสำคัญ: แอนิเมชัน การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ต

## Abstract

The objective of this study is to design 3D animation for raising awareness of revealing personal information on the Internet. A researcher studied and accumulated data about problems and behaviors of Internet users in order to be a guideline for creating 3D animation showing the effect of revealing personal information online to audiences and increasing awareness before revealing personal information. Nowadays, there are many Internet users disclosing their personal information on the Internet such as names, ages, status, place of work, personal history etc. Some Internet users do not aware that there may be malicious uses of their personal information that can lead to damage. Therefore, researcher aims to create 3D animation to educate the public about the consequences of disclosing personal information. The 3D animation was viewed, and the questionnaires were completed by 50 Internet users between the age of 18 and 30.

The result of this research shows that designing 3D animation can increase awareness of revealing personal information on the Internet. In addition, those 50 viewers learn that they should be more careful before they reveal their personal information on the Internet.

*Keywords: animation, personal information on the internet*

## 1. บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ผู้คนใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การโฆษณา การพาณิชย์ การคมนาคม ฯลฯ จึงทำให้เกิดสังคมในโลกของอินเทอร์เน็ตขึ้นมาเรียกว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)” ซึ่งการมีเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้เองทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ง่ายขึ้นโดยผ่านเว็บไซต์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, Tinder, Skype เป็นต้น (Srichao Vihogto, 2556; ออนไลน์)

ในขณะที่อินเทอร์เน็ตมีความก้าวหน้าพัฒนาอย่างรวดเร็วจนทำให้ปัจจุบันมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมากได้รับความเสียหายจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลลงบนอินเทอร์เน็ตเนื่องจากไม่ได้ตระหนักถึงผลเสียที่ตามมา เช่น การเปิดเผยชื่อ อายุ การศึกษา สถานะความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น สถานที่อยู่หรือกิจกรรมที่กำลังทำอยู่ เป็นเหตุให้สามารถถูกบุคคลอื่น นำข้อมูลส่วนบุคคลไปหาประโยชน์หรือทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเสื่อมเสีย โดยที่เจ้าของข้อมูลไม่ทราบเรื่องและไม่ยินยอม

จากความสำคัญของปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้นำปัญหาเหล่านี้มาใช้เป็นแนวทางในการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อใช้เป็นสื่อกลางที่จะช่วยทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเห็นถึงความสำคัญของการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ตและสร้างความระมัดระวังตัวให้กับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต

## 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีความเสี่ยงต่อการถูกขโมยข้อมูลส่วนบุคคล
2. เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ

### 3. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 3.1 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อสร้างความระวังในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวางแผนผลิตสื่อแอนิเมชันและเพื่อให้การผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อให้สามารถดำเนินการตามแผนที่วางไว้ได้อย่างลุล่วง

#### 3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน ช่วงอายุระหว่าง 18-30 ปี จำนวน 50 คน

#### 3.3 เครื่องที่ใช้ในการผลิต

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตสื่อแอนิเมชันได้แก่ Autodesk 3dsMax2017, Autodesk Maya2017, Zbrush, Substance Painter2, Adobe Photoshop CC2018, Adobe After Effect CC2018

#### 3.4 ขั้นตอนการผลิตสื่อ

เป็นขั้นตอนวางแผนการผลิตอย่างเป็นระบบขั้นตอนเพื่อทำให้ง่ายต่อการออกแบบและทำให้มองเห็นภาพรวมของงาน สามารถจำกัดขอบเขตความกว้างของงานให้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนดไว้เพื่อให้เสร็จทันตามเป้าหมาย และวางแผนทางการผลิตแต่ละขั้นตอนเพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างมีระเบียบ

##### 3.4.1 การเขียนบทภาพยนตร์

ศึกษาและค้นคว้าเกี่ยวกับพฤติกรรมกรเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต และการใช้ประโยชน์จากข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อหลอกลวงหรือก่อให้เกิดความเสียหาย รวมถึงข้อกฎหมายเกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวส่วนบุคคลในประเทศไทย เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประกอบการทำสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ให้มีความสมจริงทางด้านเนื้อเรื่อง โดยมีแนวความคิดหลักคือต้องการจะสร้างความตระหนักให้กับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตให้เห็นถึงผลจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลและทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตระวังตัวมากยิ่งขึ้นก่อนจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวลงบนสื่อออนไลน์

##### 3.4.2 เรื่องย่อ

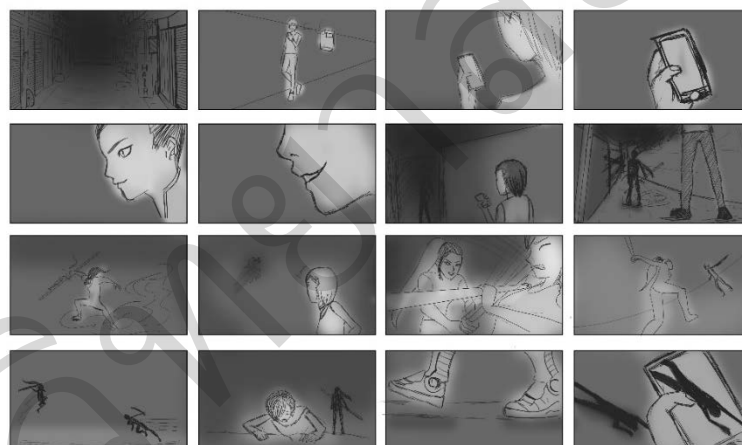
ผู้วิจัยได้แนวความคิดของเรื่องมาจากสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน โดยใช้ตัวละคร 2 ตัว ซึ่งเปรียบเสมือนผู้เสียหายและผู้กระทำความผิด หากเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลให้ผู้อื่นรับรู้ในโลกออนไลน์ก็จะสามารถถูกผู้ประสงค์ร้ายนำข้อมูลไปใช้ให้เกิดความเสียหายได้ เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย ผู้วิจัยจึงใช้เหตุการณ์สมมติเพื่อมาเปรียบเทียบให้ผู้ชมเห็นภาพและเข้าใจได้ง่ายโดยมีเรื่องราวดังต่อไปนี้

หญิงสาวคนหนึ่งชื่อเซซิลที่เสพยาอย่างหนักวันหนึ่งเธอเดินมาในซอยเปลี่ยวและเธอก็เล่นโทรศัพท์มือถือของเธอไปด้วยโดยที่ไม่ได้ระวังตัวเธอกด Check in สถานที่ในซอยเปลี่ยวแล้วอพลงสื่อโซเชียลที่เธอเล่นทำให้นักข่าวคนหนึ่งที่กำลังตามล่าเธอรู้ว่าเธออยู่ที่ไหน นักข่าวคนดังกล่าวได้กดหาสถานที่ ที่เธอได้ Check in ไว้แล้วเดินทางมาตามสถานที่นั้น เมื่อพบตัวเธอ นักข่าวเดินออกมาจากเงามืดแล้วหยิบอาวุธออกมา หญิงสาวมองเห็นนักข่าวเธอ

รู้ตัวดีว่านักฆ่าคนนั้นมาเพื่อเป้าหมายอะไร เธอตั้งท่าเตรียมต่อสู้ก่อนที่นักฆ่าจะกระโจนเปิดการต่อสู้ออกมาจากมุมมืด ทั้งคู่สู้กันอยู่พักหนึ่ง ด้วยฝีมือที่ใกล้เคียงกัน แต่สุดท้ายแล้วหญิงสาวก็เพลี่ยงพล้ำและถูกนักฆ่าสังหารได้สำเร็จ จากนั้นนักฆ่าได้ถ่ายรูปของหญิงสาวลงและโพสต์บนอินเทอร์เน็ตพร้อมกับ Check in สถานที่เพื่ออวดให้คนบนโลกอินเทอร์เน็ตรู้ถึงความเก่งกาจของเธอ แต่สุดท้ายตำรวจนายหนึ่งซึ่งกำลังปฏิบัติหน้าที่อยู่บริเวณนั้น ได้พบกับภาพถ่ายที่นักฆ่าได้อัปลงโซเชียลและ Check in สถานที่ไว้ ตำรวจจึงมาตามสถานที่เกิดเหตุแล้วพบกับนักฆ่าที่กำลังยืนอ่านคอมพิวเตอร์อยู่หน้าศพของหญิงสาว นักฆ่าจึงถูกตำรวจจับกุมตัว

### 3.4.3 สตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ดคือการวาดมุมมองภาพแบบคร่าวๆ เขียนเพื่อให้เห็นการดำเนินเรื่องของหนัง เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้สามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะสามารถแก้ไขได้โดยง่าย โดยผู้ออกแบบสตอรี่บอร์ดจะนำบทที่ได้มาแจกแจงว่าจะเล่าเรื่องและใช้มุมภาพแต่ละฉากอย่างไรก่อนที่จะนำไปเสนอเพื่อให้ผู้กำกับตัดสินใจ (บุญบา เตชสุธี, 2557) ดังแสดงในรูปที่ 1



รูปที่ 1 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

### 3.4.4 กำหนดภาพรวมของการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ

ภาพโดยรวมของแอนิเมชันนี้จะเป็แนว Stylized เพื่อให้ตัวละครดูน่าสนใจ ไม่สมจริงจนเกินไปและไม่ดูเป็นการตูนมากจนเกินไป ดังแสดงในรูปที่ 2 โดยมีโทนภาพเป็นสีโทนเย็นหม่นเป็นหลักเพื่อให้ความสบายตาแก่ผู้ชม และเพิ่มความลึกให้กับเนื้อเรื่องและตัวละคร การออกแบบเสื้อผ้า ของประกอบฉากและสิ่งก่อสร้าง จะใช้แนว Sci-fi เน้นการเรืองแสงของเสื้อผ้าเพื่อให้ตัวละครดูมีความน่าสนใจ



รูปที่ 2 ภาพรวมของตัวละคร

#### 3.4.5 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร โดยคำนึงถึงนิสัยของตัวละครเป็นหลัก นอกจากนี้ยังได้ศึกษาสไตล์ตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen เนื่องจากมีสัดส่วนตัวละครที่น่าสนใจ อีกทั้งภาพลักษณ์ตัวละครยังมีความโดดเด่น น่าจดจำ เป็นสากล ไม่สมจริงจนเกินไปเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นและวัยทำงาน โดยผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Autodesk 3dsMax 2017 และ Zbrush ในการขึ้น โมเดล 3 มิติ ดังแสดงในรูปที่ 3



รูปที่ 3 โมเดลตัวละคร 3 มิติ

#### 3.4.6 การออกแบบฉาก

ออกแบบฉากโดยใช้การอ้างอิงจากสถานที่จริง ซึ่งเป็นชอยเปลี่ว โดยผู้วิจัยได้ไปสถานที่จริงแล้วทำการถ่ายภาพเพื่อนำมาเป็น Reference ในการสร้างฉาก โดยมีการปรับเปลี่ยนสิ่งของเล็กน้อยเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับฉาก รวมถึงการปรับ โทนแสงให้เหมาะสมกับตอนกลางคืน ดังแสดงในรูปที่ 4



รูปที่ 4 ภาพ Reference ในการปั้นฉาก

#### 3.4.7 การผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ

ในขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Autodesk 3dsMax2017 และ Zbrush ในการสร้างงาน 3 มิติ ใช้โปรแกรม Substance Painter 2 ในการลงสี Texture แล้วจึงใช้โปรแกรม Autodesk Maya ในการทำแอนิเมชัน ในตัวละครขยับ และใช้โปรแกรม Adobe After Effect CC 2018 ในการตัดต่อ ใส่เสียงงานเสร็จสมบูรณ์

#### 4. ผลการวิจัย

จากการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อสร้างความตระหนักในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ตโดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันและมีอายุระหว่าง 18-30 ปี เป็นผู้ให้คะแนนตั้งแต่ 1-5 คะแนน แบ่งตามระดับความพึงพอใจตั้งแต่น้อยที่สุดไปจนถึงมากที่สุดตามลำดับ โดยแบ่งตามลักษณะของงานออกเป็น 2 หัวข้อใหญ่คือด้านเนื้อหา และด้านการนำเสนอได้ผลสรุปดังตารางต่อไปนี้

##### 4.1 ผลการเปรียบเทียบระดับความพึงพอใจด้านเนื้อหาของผู้ชมที่มีต่อแอนิเมชัน (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบระดับความพึงพอใจด้านเนื้อหา

หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ)		
	ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความน่าสนใจของหัวข้อที่วิจัย	4.3	0.71	มาก
2. ประโยชน์ที่ได้รับการจากวิจัย	4.42	0.70	มาก
3. การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจง่าย	4.08	0.83	มาก
4. เนื้อเรื่องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.48	0.65	มาก
5. ความเข้าใจด้านเนื้อหา	4.00	0.78	มาก
รวม	4.256	0.38	มาก

## 4.2 ผลการเปรียบเทียบระดับความพึงพอใจด้านการนำเสนอของผู้ชมที่มีต่อแอนิเมชัน (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบระดับความพึงพอใจด้านการนำเสนอ

หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ)		
	ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความสวยงามของฉาก	4.54	0.61	มากที่สุด
2. ความสวยงามของตัวละคร	4.50	0.54	มากที่สุด
3. การลำดับภาพมีความกระชับ	4.14	0.67	มาก
4. ด้านเสียงประกอบ	4.30	0.58	มาก
5. ความเข้าใจด้านการนำเสนอ	4.44	0.58	มาก
รวม	4.384	0.25	มาก

## 5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อสร้างความตระหนักในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ตสามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

## 5.1 ด้านเนื้อเรื่อง

เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้การเปรียบเทียบเพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็นข้อเสียของการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลได้อย่างชัดเจน โดยคำนึงถึงความสุขและความกระชับของเนื้อเรื่องเป็นหลักเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกตื่นต่อนำติดตาม นอกจากนี้ยังสะท้อนพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของผู้คนในยุคสมัยนี้ ทำให้ผู้ชมมีความตระหนักถึงผลดี-ผลเสียของการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลลงในสื่ออินเทอร์เน็ตชนิดต่าง ๆ

## 5.2 ด้านการออกแบบตัวละครและฉาก

สำหรับการออกแบบผู้วิจัยได้กำหนดภาพรวมของงานให้มีแสงน้อย เน้นการใช้แสงจากไฟทางและการเรืองแสงของเสื้อผ้าเพื่อให้ตัวละครและฉากมีความน่าสนใจ ใช้สีโทนดำเป็นสีหลักเพื่อให้รู้สึกอึมครึม กดดัน เสื้อผ้าของตัวละครเน้นไปทาง Sci-fi ชุดของตัวละครทั้ง 2 มีความกระชับเข้ารูป เพื่อให้ง่ายต่อการแอนิเมททำต่อสู

## 5.3 ด้านการผลิต

ปัญหาที่พบในด้านของการผลิตคือเรื่องลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์ เนื่องจากบางโปรแกรมมีราคาค่อนข้างสูง ทำให้ต้องเลี่ยงการใช้งานซอฟต์แวร์ตัวนั้นนอกจากนี้ยังพบปัญหาเรื่องของการประมวลผลภาพ เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้คำนวณเวลาที่ต้องใช้จึงทำให้ต้องลดความละเอียดของงานลงเพื่อให้สามารถประมวลผลภาพได้ทันเวลา

## 5.4 ด้านหลังการผลิต

กลุ่มผู้ชมเป้าหมายมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลไม่เท่ากัน จึงไม่สามารถทำให้ผู้ชมสามารถตระหนักและเห็นความสำคัญของปัญหานี้ได้ทุกคน

### 5.5 ด้านระยะเวลา

การผลิตแอนิเมชัน 1 เรื่องนั้น ประกอบไปด้วยขั้นตอนการทำงานหลายขั้นตอน แต่ละขั้นตอน ต้องใช้ความละเอียดและความใส่ใจเป็นอย่างมาก ทำให้การผลิตแอนิเมชันต้องใช้เวลาและการวางแผนอย่างเป็นระบบ แต่เนื่องจากไม่สามารถควบคุมระยะเวลาที่แน่นอนได้ จึงทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถผลิตแอนิเมชันให้ออกมาตามที่คาดหวังไว้ได้

### 6. บทสรุป

การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้การสะท้อนปัญหาของพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมาเป็นแก่นเรื่อง สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความตระหนักและเข้าใจถึงความสำคัญของปัญหาได้ง่าย ผู้ชมได้รับข้อคิดและมีความรู้สึกระมัดระวังมากขึ้นก่อนจะเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล

### 7. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อสร้างความตระหนักในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลสำเร็จ ลุล่วงลง ได้ดีเนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ซึ่งเป็นผู้ให้คำปรึกษาในการออกแบบและการผลิตสื่อแอนิเมชันและอาจารย์ที่ปรึกษา รศ. พรณเพ็ญ ฉายปริษาที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ รวมถึงผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่กรุณาให้ความร่วมมือและเสียสละเวลาในการตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงได้ ขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูง ไว้ ณ โอกาสนี้

### 8. เอกสารอ้างอิง

บุษบา เดชสุธี. 2557. *ขั้นตอนการทำหนังแบบพิทช์ชาร์ต*. กรุงเทพฯ: สตาร์พิคส์ จำกัด.

Srichao Vihogto. ความหมายและความสำคัญของ Social Network. [ออนไลน์]. 2013. แหล่งที่มา: <http://cmfe2013.blogspot.com/2013/05/12-social-network.html>. [12พฤศจิกายน 2560]