



การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต

2D Animation Design Project for Creating Life Inspiration

รชตะ แสงกรด^{1*} กฤษดา เกียรติ² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์¹

Rachata Sangkrod^{1*} Kritsada Kerddee² and Chaiporn Panichrutiwong¹

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

Faculty of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

College of Communication Arts, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

*Corresponding author, E-mail: Screenermy@gmail.com

บทคัดย่อ

ปัจจุบันประชากรในประเทศไทย ในช่วงวัยรุ่นและวัยกลางคน มีความเสี่ยงในการฆ่าตัวตายสูงมาก โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น นักเรียน และนักศึกษา ที่อยู่ในช่วงของการสอบแข่งขัน สถิติจากกรมสุขภาพจิตบ่งชี้ว่า มีวัยรุ่นเฉลี่ย 170 คน ต่อปี ที่มีการฆ่าตัวตายสำเร็จ จากสถิติอันน่าเป็นห่วง วัยรุ่นไทยเป็นกลุ่มที่ต้องได้รับความห่วงใยและการดูแลเป็นพิเศษ เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหาชีวิต ประสบการณ์ชีวิตที่ยังไม่มากพอ อีกทั้งยังต้องปรับตัวในอีกหลาย ๆ ด้าน ปัญหามากมายที่รุมเร้า อาจส่งผลให้กลุ่มคนเหล่านี้สับสน เกิดปัญหาสุขภาพจิต และนำมาซึ่งการกระทำที่ไร้ซึ่งความยั้งคิดและเกิดพฤติกรรมกรรมการฆ่าตัวตายเลียนแบบจากวัยรุ่นคนอื่น ๆ (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, 2555)

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการค้นคว้าเพื่อจัดทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับการสร้างแรงบันดาลใจให้กับกลุ่มวัยรุ่น ตั้งแต่อายุ 13-25 ปี ให้ตระหนัก และยั้งคิดถึงชีวิตว่าตัวเรามีคุณค่ากับผู้คน และสังคมมากเพียงใด งานวิจัยนี้ไม่ได้เจาะจงเพียงแต่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นเท่านั้นผู้คนที่ทั่วไปสามารถรับชมและซึมซับแนวคิดของแอนิเมชันนี้เพื่อสร้างสังคมในการมีชีวิตอยู่ร่วมกัน เพื่อช่วยเตือน ให้กำลังใจและช่วยกันลดความตึงเครียดในหมู่วัยรุ่น แม้แอนิเมชันชุดนี้จะไม่อาจแก้ปัญหาการฆ่าตัวตายในวัยรุ่นได้ แต่ก็สามารถสร้างแรงบันดาลใจและลดโอกาสในการที่วัยรุ่นและกลุ่มเสี่ยงในการฆ่าตัวตาย ให้มองโลกในแง่บวกอื่น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น จากการสำรวจจากนักศึกษาและบุคคลทั่วไปที่มีอายุตั้งแต่ 13-25 ปี ได้รับผลตอบรับอย่างดี ในแง่มุมมองของความน่ารัก และเป็นแอนิเมชันที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้

คำสำคัญ: วัยรุ่น พฤติกรรมการฆ่าตัวตายเลียนแบบ แอนิเมชัน 2 มิติ



Abstract

At present, Thai people during adolescence and middle age, especially teenagers, students, and those who are in the competitive examination period, have a very high probability of suicide. The statistics from the Department of Mental Health showed that there is an average of 170 suicidal adolescents per year. Adolescents are groups that need special care, because teenagers does not have enough life experience may have to face life problems, and still have to adjust themselves in many ways. All of these reason may result in confusing them and become the cause of mental health problems which can bring unrestrained actions. This research therefore aims to create 2-dimensional animation media for inspiring young people during the age of 13-25 years to realize and think how much they are valued by people and society. This research is not only specific to the target group of teenagers, but also the general people that can absorb this concept of animation to support and help to reduce tensions among teenagers. Although this animation does not directly solve the problem of suicide in adolescents, it can inspire and reduces the likelihood that teenagers and people with suicidal risk to get a better view of the world. From the survey in students and general people aged 13-25 years, it was found that they were well received in the aspect of cuteness and animation that could reach the target group.

Keywords: Teenage, copycat suicide, 2D animation

1. บทนำ

กรมสุขภาพจิตกล่าว คนไทยยุคใหม่มาเป็นห่วงมีความเสี่ยงในการฆ่าตัวตาย สถิติจากปี 2554 จาก 5.9 เพิ่มขึ้นเป็น 6.03 คน ต่อจำนวนประชากรแสนคน โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นเฉลี่ยฆ่าตัวตาย 170 คนต่อปี โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษา พบสถิติผูกคอตายมากที่สุด เมื่อวันที่ 6 กันยายน 2555 นายแพทย์ทวี ตั้งเสรี รองอธิบดีกรมสุขภาพจิตกล่าวว่า ปัญหาการฆ่าตัวตายเป็นปัญหาสำคัญของสังคมไทย โดยเฉพาะในแต่ละปีจะมีคนฆ่าตัวตายสำเร็จมากกว่า 3,500 คน จากตัวเลขล่าสุดในปี 2554 เมื่อวิเคราะห์สถิติพบว่าวัยรุ่นไทยเป็นกลุ่มที่ต้องได้รับความห่วงใยเป็นพิเศษ เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องเผชิญกับปัญหาชีวิตอีกทั้งยังต้องปรับตัวในหลาย ๆ ด้าน อีกทั้งประสบการณ์ชีวิตยังไม่มากพอ

แอนิเมชัน 2 มิติ คือการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายต่อกันด้วยความเร็วสูง ทำให้ภาพนิ่งเหล่านั้น กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ความละเอียดหรือความถี่ของแอนิเมชันขึ้นอยู่กับจำนวนของเฟรมที่มากขึ้น ยิ่งเฟรมมากก็ยิ่งมีการเคลื่อนไหวของแอนิเมชันที่ลื่นไหล มีความสมจริงมากขึ้น ซึ่งรูปแบบของการเคลื่อนไหวมี 3 แบบ คือ Traditional Animation หรือ Hand Drawing Animation หรือ 2D Animation เกิดจากการวาดภาพนิ่งที่ละหลาย ๆ ภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องโดยใช้เวลาไม่กี่วินาที เช่น 1 วินาทีใช้รูป 24 เฟรม เป็นภาพเคลื่อนไหว สมัยแรกๆ มักจะใช้การวาดด้วยมือ งานประเภทนี้มีความสวยงามและประณีต แต่ข้อเสียก็คือต้องใช้เวลาในการผลิตค่อนข้างนาน ต้องใช้ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) จำนวนมากและต้นทุนการผลิตที่สูง แบบที่ 2 คือ Stop Motion หรือเรียกอีกอย่างว่า Model Animation การเคลื่อนไหวประเภทนี้ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวต้องเข้าไปทำการเคลื่อนไหวโดยตรงกับ



แบบจำลอง (Model) และทำการถ่ายภาพเอาไว้ที่ละเฟรม แบบจำลองที่นำมาถ่ายอาจจะเป็นของเล่น หรือสร้างขึ้นจากดินน้ำมันหรือวัสดุใดๆที่สามารถขึ้นและสร้างรูปร่างได้ การสร้าง Stop Motion ต้องอาศัยเวลา ความอดทนและความทุ่มเทอย่างมาก แบบที่ 3 คือ Computer Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มักพบได้บ่อยในปัจจุบัน เพราะมีการพัฒนาโปรแกรมที่สามารถรองรับฟังก์ชันการออกแบบ แอนิเมชัน 2 มิติ เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรม ซึ่งทำได้ง่ายและสะดวกในการแก้ไขและตรวจสอบ วิธีนี้เป็นวิธีประหยัดเวลาและลดต้นทุนการผลิตเป็นอย่างมากจึงเป็นที่นิยมในอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ. (สมหมาย ตามประวัติ, 2555)

จากปัญหาดังกล่าวที่ได้ทำการวิจัย พบปัญหาการฆ่าตัวตายของวัยรุ่นในประเทศไทยวัยสูงมากที่สุด จึงจัดทำแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อจุดประสงค์ที่จะนำเสนอข้อดี ๆ ของชีวิต เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต และเห็นคุณค่าในตัวเอง ในรูปแบบของแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้เทคนิค Computer Animation เพื่อสร้างเรื่องราวให้ผู้ชมเกิดความตระหนัก และเห็นคุณค่าในการใช้ชีวิต แม้ไม่สามารถที่จะยุติการฆ่าตัวตายของคนไทยได้ 100 เปอร์เซ็นต์ แต่แอนิเมชันเรื่องนี้จะสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนที่สิ้นหวังและท้อแท้ในชีวิตให้มีกำลังใจที่จะต่อสู้กับชีวิตและมีแรงใจในการใช้ชีวิตต่อไป อีกทั้งยังต้องการให้เด็กและเยาวชนไทย หรือผู้ที่ได้ชมแอนิเมชันชุดนี้ ได้รู้จักยับยั้งชั่งใจ และตระหนักถึงด้านดี ๆ ในชีวิต

2. วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ใส่ใจในความละเอียดของภาพ ให้มีความน่าสนใจ เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นยุคสมัยใหม่ได้ทั่วถึง และสามารถใช้อินิเมชัน เพื่อจรรโลงใจและสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้มองเห็นถึงคุณค่าในตัวของเราดีกว่าที่คิด

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติแบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งประกอบไปด้วย การออกแบบตัวละครและฉากหลัง การวางโครงเรื่องและเนื้อหาของแอนิเมชัน การสร้างภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อภาพและเสียง เป็นต้น

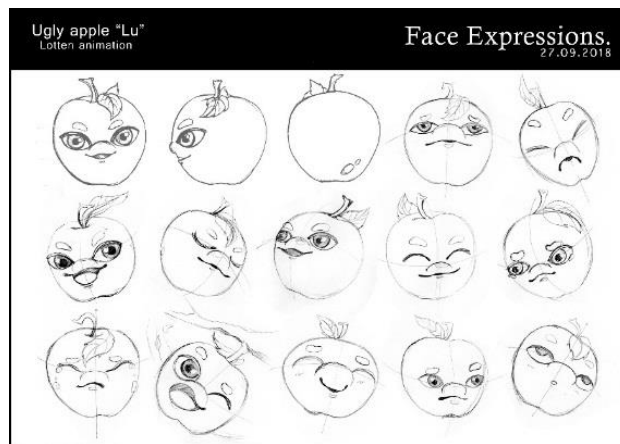
3.1 Pre-production

การเขียนบทได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนังสือของ Isaac B. Singer เรื่อง Ole I Trufa ในเรื่องมีแค่ใบไม้ 2 ใบที่สนทนากับ แต่กลับสร้างแรงบันดาลใจและให้ข้อคิดกับผู้อ่านได้มากมาย ตัวละครที่นำมาเขียนในแอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้ จะเป็นตัวละครที่ใช้เดินเรื่องด้วยการเล่าเรื่องแบบเส้นตรงไปตั้งแต่ต้นจนจบ ใช้วิธีการเล่าที่เรียบง่าย เข้าใจง่าย และทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่ต้องใช้ความพยายาม (Ole I Trufa, 2527)

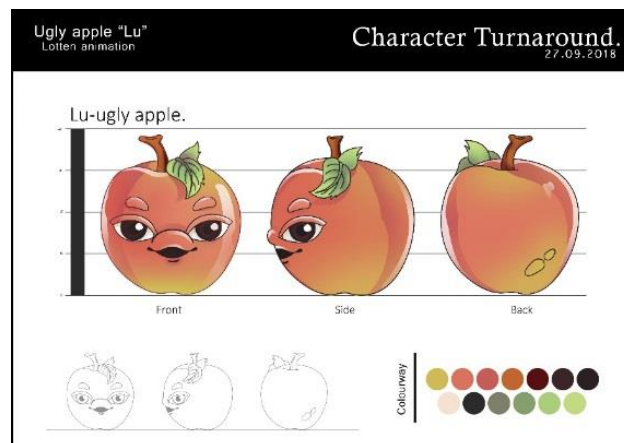
การออกแบบตัวละครให้กับแอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้ มุ่งเน้นไปที่ตัวละครหลัก ที่จับเอาลูกแอปเปิ้ล ที่ไม่ได้มีชีวิตมาใส่อารมณ์และความรู้สึกลงไป ดังแสดงในรูปที่ 1-2 เรื่องราวเกิดขึ้นท่ามกลางธรรมชาติ ที่มีสัตว์ป่าน้อยใหญ่อยู่มากในการดำเนินเรื่อง โจทย์ก็คือต้องทำอะไรให้แอปเปิ้ลมีชีวิตมากกว่าสัตว์ป่าที่เข้าจากมา เนื่องจากสายตามนุษย์จดจำการเคลื่อนไหวของสัตว์ต่าง ๆ ได้ จึงง่ายต่อการรับรู้และเชื่อถือตัวละครที่มีชีวิตอยู่จริงได้มากกว่าตัวละครที่เกิดจากการสมมติขึ้นมา ดังแสดงในรูปที่ 3-4 ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นไปที่การแสดงอารมณ์สีหน้าท่าทางที่ชัดเจนกว่าตัวละครอื่น



ๆ มากกว่าปกติ กำหนดให้ตัวละครมีดวงตาที่ใหญ่ มีตาดำที่ดูชัดเจน มีทรงคิ้วที่ขยับขึ้นลงได้อย่างอิสระ ปากที่สามารถ
อ้าได้กว้างกว่าตัวละครทั่วไป และท่วงท่าการขยับที่ดูแล้วเหมือนกับเด็กน้อยที่เพิ่งลืมตาขึ้นมาดูโลกกว้างเป็นครั้งแรก



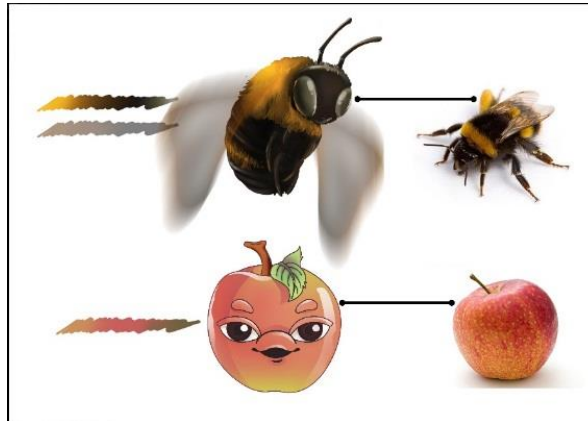
รูปที่ 1 แบบร่างตัวละครในอิริยาบถต่าง ๆ



รูปที่ 2 แบบสมบูรณ์ของตัวละครหลัก



รูปที่ 3 ตัวละครประกอบฉากต่าง ๆ



รูปที่ 4 แนวคิดและการใช้โทนสีในตัวละคร

การออกแบบฉากการออกแบบพื้นหลัง และฉากต่าง ๆ มีส่วนสำคัญอย่างมาก ในการเพิ่มเติมให้แอนิเมชันสมบูรณ์อย่างสูงสุด เป็นองค์ประกอบในการสร้างบรรยากาศ สร้างน้ำหนัก สร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้ชม แม้ว่าฉากหรือตัวละครไม่มีอยู่จริง แต่การออกแบบและพัฒนาต้องทำอย่างประณีต มีที่มาที่ไป การจัดองค์ประกอบให้เกิดจุดเด่นสามารถทำให้ผู้ชมดื่มด่ำและรับแก่นเรื่องที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารได้ตรงจุดยิ่งขึ้น ดังแสดงในรูปที่ 5



รูปที่ 5 ฉากพื้นหลังที่ใช้ในงานแอนิเมชัน

3.2 Production

เมื่อทำการเขียนบทภาพยนตร์และออกแบบตัวละครแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการนำเอาฉากที่ถูกอธิบายไว้ใน การเขียนบทภาพ มาทำการวาดขึ้นใหม่โดยใช้เทคนิคการเพ้นท์ติ้ง วาดลงในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สร้าง ตัวละครด้วยเทคนิคเฟรมบายเฟรม คือ การสร้างคีย์เฟรมหลายคีย์เฟรมต่อกันไป โดยจะกำหนดเนื้อหาภาพหนึ่งที เปลี่ยนแปลง รูปร่าง สี สัน มุมมองหรือลักษณะอื่นในแต่ละเฟรมแตกต่างกันไป โดยคงความต่อเนื่องของชิ้นงานขึ้นเดิมไว้ เมื่อมีการแสดงจึงทำให้มองเป็นภาพเคลื่อนไหว การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม จะเหมาะกับการสร้าง ภาพเคลื่อนไหวที่ซับซ้อน ไม่มีรูปแบบแน่นอน แต่ละชิ้นงานของแต่ละเลเยอร์ มีการเคลื่อนไหวเป็นของตัวเอง เหมาะ สำหรับภาพเคลื่อนไหวที่ต้องการความต่อเนื่องสม่ำเสมอ ดังแสดงในรูปที่ 6-7 (Krutu, 2556) และ นำสิ่งที่ได้มาทั้งหมด

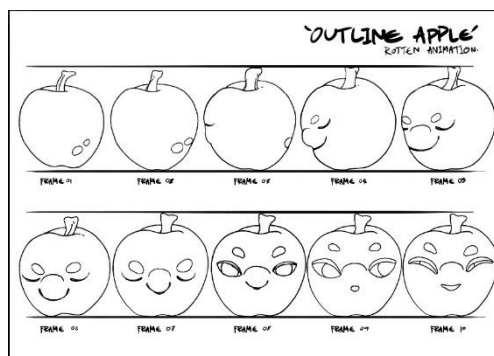


เข้าสู่กระบวนการ ตัดต่อ ด้วย โปรแกรม Adobe After Effect CS6 จนได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์จากต่อจาก ดังแสดงในรูปที่

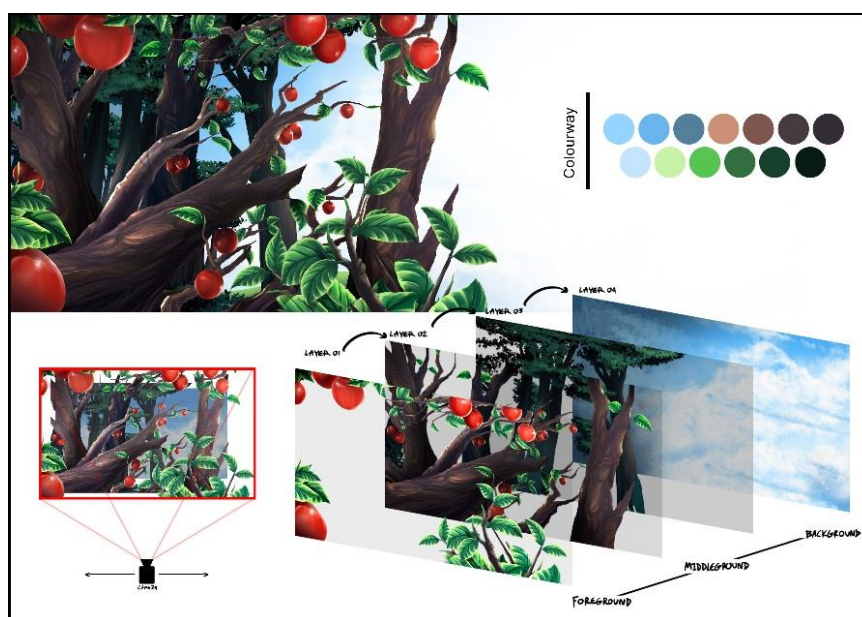
8



รูปที่ 6 ขั้นตอนในการสร้างพื้นหลัง เพื่อที่จะนำตัวละครหลักเข้ามาใส่



รูปที่ 7 ลายเส้นในการสร้างการอนิเมทของตัวละคร โดยใช้เทคนิคเฟรมต่อเฟรม

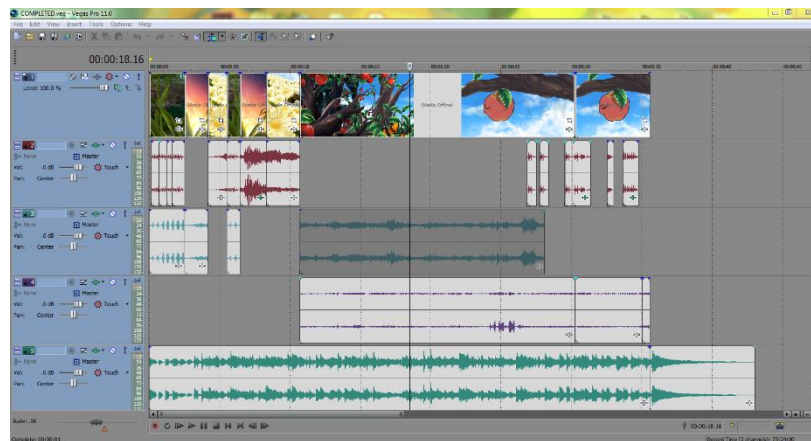


รูปที่ 8 ขั้นตอนอย่างละเอียดในการสร้างความลึกคืนของพื้นหลัง



3.3 Post-Production

การใส่เสียงดนตรี และเสียงบรรยากาศสามารถทำได้หลังจากการสร้างทุกอย่างเสร็จสิ้นแล้ว จะดึงเสียงมาจากขั้นตอนการทำสตอร์รี่บอร์ดภาพขยับ หรือเพิ่มเติมจากขั้นตอนนั้นก็สามารถเพิ่มลวดได้ตามความเหมาะสมของฉาก แต่ละฉากที่ทำเสร็จสิ้นสมบูรณ์ โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas ดังแสดงในรูปที่ 9



รูปที่ 9 ขั้นตอนการตัดต่อภาพ และการใส่เสียง

4. ผลการวิจัย

จากแบบสำรวจสอบถามของผู้รับชมแอนิเมชัน 2 มิติ กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนและนักศึกษา ที่มีอายุ 13-25 ปี ตารางที่ 1 แบบสอบถามหลังจากที่ได้ชมแอนิเมชัน 2 มิติ (จำนวนคน)

คำถาม	5 คะแนน (คน)	4 คะแนน (คน)	3 คะแนน (คน)	2 คะแนน (คน)	1 คะแนน (คน)	0 คะแนน (คน)
1. ความประทับใจในตัวละคร	23	48	10	17	2	1
2. ความสวยงามของฉากหลัง	52	20	17	10	1	0
3. ความเข้าใจในเนื้อเรื่อง	24	21	37	8	6	4
4. อยากส่งต่อให้ผู้อื่นได้ชม	37	22	27	12	2	1
5. ให้ข้อคิด หรือ สร้างแรงบันดาลใจ	42	17	29	8	3	1

ตารางที่ 2 แบบสอบถามหลังจากที่ได้ชมแอนิเมชัน 2 มิติ (คะแนน)

อันดับคะแนนที่มากที่สุด	เปอร์เซ็นต์ของคะแนนทั้งหมด
ความสวยงามของฉากหลัง	21.84
ให้ข้อคิด หรือ สร้างแรงบันดาลใจ	20.36
อยากส่งต่อให้ผู้อื่นได้ชม	20.14
ความประทับใจในตัวละคร	19.77
ความเข้าใจในเนื้อเรื่อง	17.86



จากตารางที่ 1 ผลสำรวจนักเรียน และ นักศึกษา ที่มีอายุ 13-25 ปี จำนวน 100 คน ตอบแบบสอบถามหลังจากชมแอนิเมชัน สรุปรวมเป็นเปอร์เซ็นต์เช่นคะแนนรวมทั้งหมด จากตารางที่ 2 พบว่าผู้รับชมให้คะแนนสูงสุดในเรื่อง ความสวยงามของฉากหลังมากที่สุดถึง 21.84% รองลงมาเป็นเรื่อง ให้ข้อคิด หรือ สร้างแรงบันดาลใจที่ 20.36% อยากรู้ต่อให้ผู้อื่นได้ชมที่ 20.14% ความประทับใจในตัวละครที่ 19.77% และน้อยที่สุดคือความเข้าใจในเรื่องที่ 17.86% ตามลำดับ

5. การอภิปรายผล

ลักษณะของแอนิเมชัน 2 มิติ ผู้ชมที่มีอายุ 13-25 ปี ให้ความสนใจมาเป็นอันดับต้นๆ คือนั่นเรื่องภาพสวยงาม จึงจะสามารถดึงดูดกลุ่มนี้ให้สนใจและชมคลิปจนจบได้ สถิติที่ตามมาคือ เนื้อเรื่องต้องกระชับ เข้าสู่เรื่องได้ไวและเข้าใจง่าย แฝงข้อคิดที่ไม่ต้องตรงมากนัก แต่สามารถสะท้อนแง่มุมบางอย่าง เมื่อดูจบจะทิ้งบางอย่างไว้ในใจของผู้ชมให้ได้ขบคิด สรุปการอภิปรายผลจากกลุ่มผู้ชมชอบในเรื่องของความละเอียดและความสวยงามของแอนิเมชันเป็นอันดับแรก รองลงมาเป็นเรื่องของเนื้อเรื่องที่กระชับและง่ายต่อการเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว และสามารถแฝงข้อคิดได้อย่างแนบเนียน

ปัญหาที่พบในการดำเนินงานวิจัย พบว่ามีความยากในการวางเนื้อเรื่องไม่ให้ซับซ้อนเกินไป แต่ต้องแฝงแนวคิดบางอย่างลงไปในงาน เพื่อสะท้อนมุมมองให้เกิดกระบวนการคิดบางอย่างหลังจากดูแอนิเมชันเรื่องนี้จบ การจะเขียนเรื่องง่าย ๆ ที่ทุกคนเคยสัมผัสมา ในมุมมองที่แปลกตา ก็เป็นจุดได้เปรียบในการนำเสนอ และสร้างจุดสนใจให้กับงานวิจัยได้มากยิ่งขึ้น

6. บทสรุป

สื่อแอนิเมชัน 2 มิติสามารถเผยแพร่ได้ตามโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เนื่องจากระยะเวลาสั้น เนื้อเรื่องกระชับ ดูง่าย ทำให้เหมาะกับโซเชียลมีเดีย นอกจากแอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้จะแฝงข้อคิดในการสร้างแรงบันดาลใจแล้ว แอนิเมชันยังช่วยสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กรกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ให้ดูเป็นมิตรเข้าถึงง่ายอีกด้วย เนื่องจากคนไทยส่วนใหญ่มักคิดว่าต้องมีปัญหาทางระบบประสาท องค์กรกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขถึงจะมีบทบาทได้แต่ในความเป็นจริง คนไทยทุกคนต้องการที่ปรึกษาด้านสุขภาพจิต แอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีแนวภาพเป็นการ์ตูนสีน่ารัก จะค่อยๆปรับภาพลักษณ์องค์กรในสายตาของคนไทยให้ดูเป็นมิตรขึ้นทีละน้อย

ผู้วิจัยผลิตสื่อแอนิเมชัน ความยาวไม่เกิน 4 นาที สามารถเป็นสื่อ โปรโมทองค์กร อีกทั้งยังสามารถเผยแพร่ในช่องทางโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ได้ เช่น ยูทูป เฟสบุ๊ก อินสตาแกรม บนป้ายโฆษณาในรถไฟฟ้า จะเป็นประโยชน์ให้กับผู้คนที่กำลังสับสน กำลังหมดแรงใจ ให้ได้ซึมซับด้านดีดี แง่มุมดี ๆ เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตที่แอนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอ

ข้อจำกัดของงานแอนิเมชัน คือต้องรอให้คนที่สนใจ กดเพื่อเข้าไปรับชม ในอนาคตอาจจะมีการนำเอาตัวเอกของแอนิเมชันมาเป็นมาสคอต ในแง่มุมของการสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อเป็นอัตลักษณ์ของโครงการที่จะปลูกกระแสแห่งการมองโลกในแง่ดีและการปรับทัศนคติในการเห็นคุณค่าของชีวิตมากขึ้น



7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษดา เกิดดี ที่คอยให้คำปรึกษา ชี้แนะต่าง ๆ เกี่ยวกับการสร้างงานวิจัย การจัดเรียงความคิดในการสร้างสื่อแอนิเมชัน ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยสิทธิ์ คำนกิตติกุล ที่ให้คำปรึกษาในการเขียนเล่มงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วง และขอขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทวิวงศ์ ที่สอนทุกขั้นตอนในการสร้างแอนิเมชันอย่างใกล้ชิด และให้คำแนะนำจนแอนิเมชันสำเร็จลุล่วง ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ อาจารย์วรรณพร ชูจิตารมย์ และ นางศิริรัตน์ เย็นสุข ที่ปรึกษานักศึกษาปริญญาโท ที่คอยอำนวยความสะดวกเรื่องการทำเอกสาร และข่าวสารต่าง ๆ ทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จเสร็จสิ้นไปด้วยดี

8. เอกสารอ้างอิง

ไทยรัฐออนไลน์. กรมสุขภาพจิตอึ้ง! วัยรุ่นเครียดสะสม ฆ่าตัวตายปีละ 170 คน. [ออนไลน์]. 2555. แหล่งที่มา

<https://www.thairath.co.th/content/289132> [8 สิงหาคม 2561]

สมหมาย ตามประวัติ. ภาพเคลื่อนไหว (Animation). [ออนไลน์]. 2555. แหล่งที่มา

<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation> [13 สิงหาคม 2561]

Isaac B. Singer. *Ole I Trufa*. [หนังสือ]. 2527. [2 กรกฎาคม 2561]

Krutu. ภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม FRAME BY FRAME. [ออนไลน์]. 2556. แหล่งที่มา

http://animation.mycom108.com/?page_id=133 [22 สิงหาคม 2561]