



การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติที่ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ เรื่อง “ความภูมิใจในตนเอง”

3D Animation Design To Strengthen The Confidence “Self-Esteem”

ฤทธิสรณ์ จินรัตน์¹ วัณณะ ภูชะวิภาต² และชัยพร พานิชรุทติวงศ์³

¹หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

²คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานีประเทศไทย

³หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

* Corresponding author, E mail: sent025@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการค้นคว้าเพื่อจัดทำสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ สำหรับการแก้ปัญหาการขาดความภูมิใจในตนเองให้แก่เด็ก อายุ 6-12 ปี ซึ่งเป็นวัยแห่งการเรียนรู้และเป็นช่วงที่กระบวนการเชื่อมต่อของเซลล์สมองจะทำงานดีที่สุด เด็ก ๆ จึงควรได้รับการปลูกฝังการสร้างความรู้ เรียนรู้ และพัฒนาทักษะอย่างรอบด้าน ในช่วงนี้ทำให้ตระหนักและเห็นคุณค่าในตัวเองและภูมิใจในการกระทำของตนเอง งานวิจัยนี้ไม่ได้เจาะจงเพียงแต่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กเท่านั้นผู้คนทั่วไปก็สามารถรับชมและซึมซับแนวคิดของแอนิเมชันเรื่องนี้ได้ เพื่อทำให้ผู้คนมีความสุขกับชีวิตมากขึ้น แม้แอนิเมชันชุดนี้จะไม่อาจแก้ปัญหาการขาดความภูมิใจในตัวเองได้ แต่ก็สามารถสร้างความภูมิใจในตัวเองให้ผู้รับชมมากขึ้นได้ และทำให้มองโลกในดีมากขึ้นได้ จากการสำรวจจากการให้เด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6-12 ปี จำนวน 10 คนที่ได้รับชมและได้ผลตอบรับเป็นอย่างดีในแง่มุมมองของการออกแบบตัวละคร ความบันเทิง และเป็นแอนิเมชันที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 3 มิติ, ความภูมิใจในตัวเอง, ขาดความภูมิใจในตัวเอง

ABSTRACT

The purpose of this research is to create 3D animation media for solving the problem of low self-esteem for children aged 6-12 years, which is the age of learning and the process of connecting cells. The brain will work best, so children should be cultivated, cultivated, learn and develop all-round skills. During this period, they realize and value themselves and are proud of their actions. This research is not only targeted to children, people can generally watch and absorb the concepts of this animation. To make people enjoy life more Although this animation set may not solve the problem of low self-esteem But able to create more self-esteem for viewers And can make the world look better According to a survey of 10 children aged 6-12 years old who have received and received good feedback in terms of character design, entertainment and animation that can easily reach the target audience.

Keywords: 3D Animation, Self-Esteem, Low Self Esteem



1. บทนำ

3D Animation เป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายที่จึงเหมาะสมที่จะนำมาจัดทำสื่อ การแก้ปัญหาการขาดความภูมิใจในตนเองซึ่งมีผลกับความภูมิใจในตนเองด้วย เพราะถ้าเด็กขาดความภูมิใจในตนเอง ก็จะไม่มีความมั่นใจในสิ่งที่ทำแล้วจะทำสำเร็จได้อย่างไร ปัญหาจึงมีสำคัญมาก ซึ่งจะมีผลกลับความกล้าในการตัดสินใจการแสดงออก การเข้าสังคมและการดำเนินชีวิตของเด็ก และปัญหานี้ก็ยังเป็นอุปสรรคต่อการทำงานอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้อีกด้วย และหากไม่สามารถแก้ปัญหาดังกล่าวนี้ได้ โอกาสที่จะก้าวหน้าในการทำงานก็คงเป็นเรื่องที่ยากมาก และยังมีความเสี่ยงต่อการถูกเลิกจ้าง ซึ่งปัญหานี้จะมีผลกระทบต่อชีวิตทั้งระยะสั้นและระยะยาวและทำปัญหานี้ควรเริ่มปลูกฝังตั้งแต่เด็ก ๆ ดังนั้น ความเชื่อมั่นในตนเองจึงเป็นคุณสมบัติพื้นฐานที่สำคัญอย่างหนึ่งของบรรดาบุคคลที่ประสบความสำเร็จ ไม่มีบุคคลสำคัญท่านใดเลยที่ไม่มีคุณสมบัติดังกล่าว หากปราศจากความเชื่อมั่นในตนเองก็จะไม่สามารถก้าวขึ้นสู่ตำแหน่งที่ใหญ่โตได้เลย ลักษณะของคนที่มีความเชื่อมั่นในตนเองจะมีพฤติกรรม ดังนี้ กล้าแสดงออก กล้าพูด กล้าคิด กล้าที่จะลงมือทำ มีความกล้าได้กล้าเสีย มีคิดริเริ่ม สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ มีความเป็นผู้นำ (สุทธิชัย ปัญญาโรจน์, 2550 : ออนไลน์)

ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นคุณลักษณะพื้นฐานที่สำคัญ ที่ควรมีการเสริมสร้างตั้งแต่เด็กในวัย 0 – 6 ปี เป็นวัยแห่งการเรียนรู้ กระบวนการเชื่อมต่อของเซลล์สมองจะทำงานดีที่สุด เด็กจึงควรได้รับการปลูกฝังการสร้างความใฝ่รู้เรียนรู้ และพัฒนาทักษะอย่างรอบด้าน (เกศินี วัฒนาสมบัติ, 2551 : ออนไลน์) แต่การที่จะพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กให้สำเร็จได้นั้น ปัจจัยพื้นฐานที่มีสำคัญมากก็คือการเรียนรู้ที่เด็กได้รับจากครอบครัวและการเรียนรู้ในโรงเรียนในช่วงวัยแรกเริ่มหรือช่วงระดับปฐมวัยดังนั้นช่วงปฐมวัยจึงเป็นช่วงที่สำคัญที่สุดสำหรับการปลูกฝังความมั่นใจตนเองซึ่งประสบการณ์และการเรียนรู้ที่เด็กได้รับในช่วง 6 ปีแรกของชีวิตนั้นจะมีผลต่อการวางรากฐานสำคัญต่อการพัฒนาความมั่นใจของเด็ก ที่จะส่งผลต่อในวัยผู้ใหญ่ดังนั้นการจัดกระบวนการเรียนการสอน เพื่อการจะส่งเสริมพัฒนาการทางความมั่นใจของเด็กด้วยวิธีการที่เหมาะสม จึงมีความสำคัญยิ่งโดยที่ไม่เอาความสามารถของเด็กที่เก่งกว่ามาเปรียบเทียบกับเด็กที่อ่อนกว่า การจะสำเร็จได้นั้นทุกภาคส่วนต้องมีการเปิดโอกาสให้เด็กแสดงออกทางความคิดจนสามารถพัฒนาไปสู่การยอมรับนับถือตนเองและการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้เกิดขึ้นกับเด็กทุกคน

การจะสำเร็จได้นั้นทุกภาคส่วนต้องมีการเปิดโอกาสให้เด็กแสดงออกทางความคิดจนสามารถพัฒนาไปสู่การยอมรับนับถือตนเองและการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้เกิดขึ้นกับเด็กทุกคน

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อผลิตสื่อที่ช่วยแก้ปัญหาการขาดความภูมิใจในตนเอง

3. การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สื่อตัวอย่าง และนำมาประกอบเป็นแอนิเมชัน 3 มิติ โดยศึกษาปัญหาการขาดความมั่นใจในตนเองและออกแบบตัวละคร แสงและเงามุมกล้องที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 6 ปี แล้วได้นำไปให้เด็กที่อายุ 6 ปีขึ้นไปจำนวน 10 คน ได้ชม แล้ววัดผลว่าเด็กมีความเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้วิจัยจัดทำหรือไม่



จนได้แอนิเมชันความยาว 3 นาที ที่มีลักษณะช่วยสร้างความภูมิใจในตนเองให้แก่เด็ก ซึ่งการจะผลิตแอนิเมชันได้นั้นต้องประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมงานขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) 2) การเตรียมงานขั้นตอนการผลิต (Production) 3) การเตรียมงานขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) (สมเจตน์ เจตน์เมฆพ่าย, 2558 : ออนไลน์)

3.1 การเตรียมงานขั้น (Pre-Production)

การทำงานขั้น Pre-Production ประกอบไปด้วย

3.1.1 การเขียนบท

ในส่วนของเนื้อเรื่องผู้วิจัยได้ใช้หุ่นยนต์ที่ขาดความเชื่อมั่นในตนเองจนทำให้ถูกรังแกมาดำเนินเรื่อง

3.1.2 สไตส์ของงาน (Mood and Tone)

คือการเลือกว่างานที่ผู้วิจัยผลิตจะออกมาในรูปแบบไหนแสงสีเป็นอย่างไร ดังแสดงในรูปที่ 1 และ 2



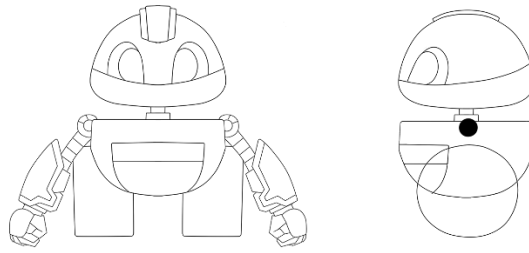
รูปที่ 1 สไตส์ของงานเวลากลางวัน



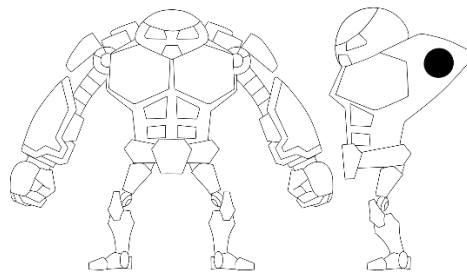
รูปที่ 2 สไตส์ของงานเวลากลางคืน

3.1.3 ออกแบบตัวละคร

ตัวละครหุ่นยนต์ทั้งหมดสามตัว คือ หุ่นยนต์ขนาดเล็ก หุ่นยนต์ขนาดใหญ่สองตัว ดังแสดงในรูปที่ 3 และ 4



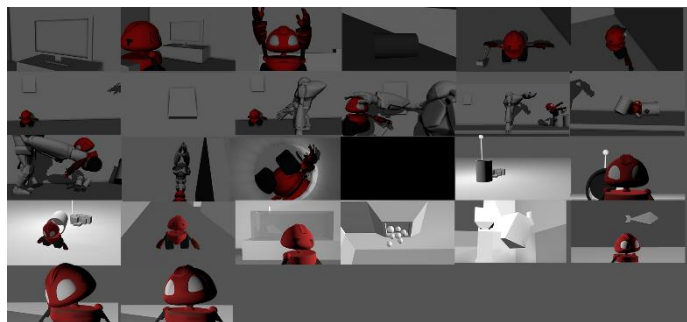
รูปที่ 3 ตัวละครหุ่นยนต์ขนาดเล็ก



รูปที่ 4 ตัวละครหุ่นยนต์ขนาดใหญ่ที่ขบรังแกคนอื่น

3.1.4 Storyboard

ผู้จัดทำได้ทำการเรียงระดับเรื่องราวของแต่ละฉากอย่างละเอียด เพื่อกำหนดมุมกล้อง องค์ประกอบภาพ
ดังแสดงในรูปที่ 5



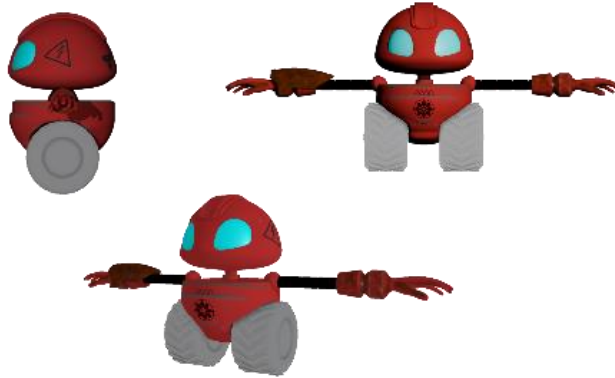
รูปที่ 5 Storyboard

3.2 การเตรียมงานขึ้น (Production)

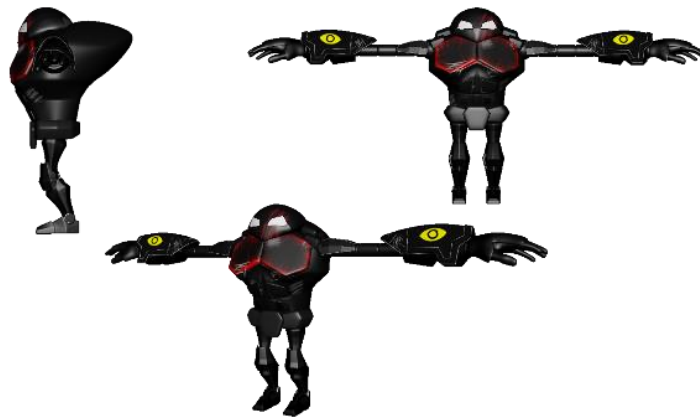
โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือกราฟิกโนเวลและส่วนของแอนิเมชัน

3.2.1 กราฟิกโนเวล

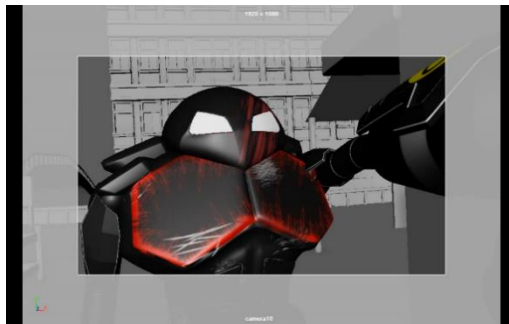
นำโมเดลตัวละครที่ขึ้นแล้วไปจัดวางบนฉากด้วยโปรแกรม Maya โดยแก้ไขตัดแปลงมุมกล้องจากสตอรี่
บอร์ดบางจุดเพื่อให้ได้ภาพที่สวยงามน่าสนใจและเข้ากับเรื่องราวมากขึ้น ดังแสดงในรูปที่ 6, 7 และ 8



รูปที่ 6 โมเดลตัวละครแบบสมบูร์ณ์



รูปที่ 7 โมเดลตัวละครแบบสมบูร์ณ์



รูปที่ 8 จักรวาลตัวละครและฉาก

3.3 การเตรียมงานขึ้น (Post-Production)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างแอนิเมชันแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่

3.3.1 การตัดต่อ

ในส่วนของการตัดต่อ ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการตัดต่อ โดยโดยจะทำให้การดูภาพรวมของงานแล้วลื่นหรือตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกเพื่อให้เนื้อเรื่องดีขึ้น ดังแสดงในรูปที่ 9



รูปที่ 9 ส่วนการตัดต่อ Adobe Premiere Pro

3.3.2 การทำเสียง

ในส่วนของการทำเสียง ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Adobe Audition ในการทำเสียง โดยจะทำให้เสียงเบาลงหรือดังขึ้น แล้วปรับแต่งเสียงให้คมชัดขึ้น ดังแสดงในรูปที่ 10



รูปที่ 10 ส่วนการทำเสียง Adobe Audition

3.4 แบบสอบถาม

การจัดทำแบบสอบถามถึงความเข้าใจในเนื้อหาของสื่อภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเรื่องนี้ มีลักษณะเป็นมาตราส่วน ประเมินค่า กำหนดตัวเลือก 3 ระดับ คือ ดี ปานกลาง และ แย่ และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจำนวน 4 ข้อ มีรายละเอียด และแบบฟอร์มดังแสดงในตารางที่ 1

ความเข้าใจในเนื้อหาที่มีต่อการรับชมสื่อภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ให้ท่านทำเครื่องหมายในช่องระดับความเข้าใจในเนื้อหา ดังต่อไปนี้

- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง ปานกลาง
- 1 หมายถึง แย่



ตารางที่ 1 ตารางแสดงแบบฟอร์มของแบบสอบถาม

รายการ	3	2	1
1. ความประทับใจในตัวละคร			
2. ผู้ชมได้รับความบันเทิง			
3. ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหาของสื่อที่ได้รับชม			
4. ผู้ชมสนใจที่ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม			
ผลรวมคะแนนทั้งหมด			

4. ผลการวิจัย

จากแบบสำรวจสอบถามการวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติที่ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ เรื่อง “ความภูมิใจในตนเองโดยทำการให้เด็กอายุ 6-12 ปี จำนวน 10 คนรับชม ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนชม

คำถาม	หัวตาราง คอลัมน์ที่ 2
1. ความประทับใจในตัวละคร	ดี
2. ผู้ชมได้รับความบันเทิง	ดี
3. ผู้ชมเข้าใจในเนื้อเรื่องที่รับชม	ปานกลาง
4. ผู้ชมสนใจที่ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม	ปานกลาง

5. การอภิปรายผล

ลักษณะของแอนิเมชัน 3 มิติ ผู้ชมที่มีอายุ 6-12 ปี จำนวน 10 คน ให้ความสนใจมาเป็นอันดับต้นๆ คือเน้นเรื่องความบันเทิงและความประทับใจในตัวละคร จึงจะสามารถดึงดูดเด็กกลุ่มนี้ให้สนใจและชมคลิปจนจบได้สถิติที่ตามมาคือเนื้อเรื่องจะต้องดึงดูดให้เด็กและเข้าใจง่าย แฝงข้อคิดที่ไม่ต้องตรงมากนัก แต่สามารถทำให้เด็กนำไปคิดต่อได้ในอนาคต

6. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยผลิตและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ ความยาว 3 นาที โดยนำเสนอเป็นแอนิเมชัน ที่ทำให้ผู้รับชมได้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง

ผลลัพธ์ที่ได้คือแอนิเมชัน 3 มิติ ที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ร่วมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องและสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่า การจะสร้างแอนิเมชันเรื่องหนึ่งได้นั้นจำเป็นต้องใส่ใจทุกรายละเอียดและทุกขั้นตอนเพื่อให้ได้ผลงานที่ดี

ข้อเสนอเพื่อวิจัยต่อ เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาการขาดความมั่นใจทำให้รู้ว่ามีอีกหลายเรื่องของปัญหาการขาดความมั่นใจที่สามารถนำมาทำแอนิเมชันที่น่าสนใจได้อีกมาก



กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติสำหรับการสร้างความภูมิใจในตัวเอง ศ.วัฒนะ จุฑะวิภาต ที่ให้ปรึกษาการเขียนวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้ความกรุณาชี้แจงแนวทางตลอดจนให้คำแนะนำปรึกษาในด้านต่างๆ ที่เป็นประโยชน์แก่วิทยานิพนธ์และขอขอบพระคุณอาจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการผลิตงานแอนิเมชันสามมิติและคำปรึกษาในการปรับปรุงผลงานแอนิเมชันให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

เกศินี วัฒนสมบัติ. (2550). ครูช่วย 0 – 6 ปี พ่อแม่ฉลาดเล่น ลูกฉลาดเรียนรู้. สืบค้น 18 กันยายน 2560,

จาก <http://www2.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9510000137730>

ทานตะวัน อวิรุทธีวรกุล. (2558). หยุด!!อย่าให้ความสุขถูกย่ำยี เพียงเพราะ“พึงพอใจในตนเองต่ำ”.

สืบค้น 18 กันยายน 2560, จาก <https://mgronline.com/goodhealth/detail/9590000010518>

สุทธิชัย ปัญญโรจน์. (2558). ความพึงพอใจในตนเองต่ำ (low self esteem). สืบค้น 18 กันยายน 2560,

จาก <https://www.facebook.com/ThaiPsychiatricAssociation/posts/760593724044646:0>

สมเจตน์ เจตน์ เมฆพ่ายพ. (2558). 3 P กับการผลิตรายการโทรทัศน์. สืบค้น 18 กันยายน 2560,

จาก <https://www.gotoknow.org/posts/124467>