

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุขตลอดกาล

วศิน พลัง, ขวัญใจ สุขก้อน²

^{1,2} สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุขตลอดกาล นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเนื้อหาการสร้างความสุขจากสิ่งใกล้ๆตัว พบเห็นในชีวิตประจำวัน เพราะความสุขนั้นจะเป็นแรงผลักดันให้มีแรงทำสิ่งต่างๆ และดำเนินชีวิตต่อไปได้ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและแบบสัมภาษณ์ ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จากผลการวิเคราะห์ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุขตลอดกาล ความสุขที่สามารถเห็นได้เด่นชัดคือการได้รับประทานอาหารอร่อย การไม่มีความรู้สึกผิดใจกับใคร และแบ่งปันความสุขส่งต่อไป ซึ่งนำข้อมูลที่ได้เหล่านี้มาใช้ในการสร้างเรื่องราว มีภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายชัดเจน วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องความสุขตลอดกาล ให้สามารถเข้าถึงผู้ชม โดยผู้ชมสามารถนำข้อคิดที่ได้นี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสุขให้กับชีวิต ดำเนินการวิจัยด้วยการสอบถาม จากกลุ่มนักศึกษาวัยรุ่น และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผลการวิจัย พบว่า 1) กลุ่มวัยรุ่นที่ได้รับชมได้นำข้อคิดไปใช้และต่อยอดให้เกิดประโยชน์ 2) ภาพเคลื่อนไหวมีเนื้อหาที่กระชับและเข้าใจง่าย มีภาพและสีสันทันทีเกิดความรู้สึกผ่อนคลาย 3) ส่งเสริมให้วัยรุ่นเกิดความรู้และความเข้าใจในการสร้างความสุขตลอดกาลให้กับตนเอง

คำสำคัญ : การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ, ความสุขตลอดกาล ,วัยรุ่น

Design, 2D animation about The Infinite Delight

Wasin Phalang, Khwanchai Sukkon²

^{1,2}Graphic and Multimedia Design Faculty of industrial technology Suan sunandha rajabhat University

Abstract

Design, 2D animation about Infinite Delight. This is intended to deliver content to create happiness from things close to you, See everyday. Because happiness is a strong impetus to get things done. And live to be Data collected by questionnaires that will be used to target groups and interviews. To be used with design professionals. Analyze data using descriptive statistics include percentage (%) and mean (MEAN) and how to interpret the interview with design professionals. Results from analysis to design, 2D animation about happiness forever. Happy as can be seen clearly. Is to eat delicious food The reactant no angry to anyone. And share the joy forwarded. The data were used to generate these stories. A picture can convey clearly. The purpose of the research is to design, 2D animation about happiness forever. Provide access And those who have been The arguments can be applied to everyday life. To create happiness for themselves. Research conducted by querying The group of teenage students Interview and design professionals

The results showed that: 1) a group of teenagers who had been brought to live and continue to benefit 2) animations are concise and easy to understand. The colorful images and relaxing 3) Encourage teens knowledge and understanding of how to build self-pleasure.

Keywords: animation 2D, Infinite Delight, teen.

บทนำ

ความสุขนั้น เป็นหัวใจหลักสำคัญอย่างมากในการใช้ชีวิต ด้วยว่าความสุขนั้น ทำให้เรากินกำลังใจ มีเรี่ยวแรงที่จะใช้ชีวิต มุ่งหน้าทำตามจุดมุ่งหมายได้ดีและประสบผลสำเร็จ หากแต่ความสุขเหล่านั้นเป็นความสุขเพียงชั่วคราวที่เพียงเพื่อช่วยเยียวยาเพียงระยะสั้น เมื่อหมดไปแล้วจึงเกิดความต้องการที่จะไฝหาเข้ามาเพิ่มเติมเติมเข้าไป ซึ่งเรียกว่าเป็นความสุขเพียงภายนอกกาย ที่เมื่อขาดไปแล้วอาจทำให้เรานั้นเกิดความรู้สึกเครียด กังวล หดหู่ สิ่งนั้นก็คือ ความทุกข์ นั่นเอง ยิ่งเมื่อเราไปยึดติดกับสิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้สร้างความสุขมากเท่าไร เมื่อวันหนึ่งสิ่งเหล่านั้นหายไป ก็ยิ่งจะทำให้เราทุกข์มากขึ้นเท่านั้น เช่นการใช้โซเชียลมีเดีย มีผู้คนหลากหลายรูปแบบ ไม่รู้หน้าไม่รู้ใจ สร้างเรื่องราวให้ผู้คนเข้ามาชื่นชม จนเสพติดคำชมเหล่านั้น เมื่อมีสิ่งใดมากระทบหรือไม่เห็นด้วยกับเรา จะเกิดความรู้สึกไม่พอใจ เริ่มขาดความมั่นใจในตัวเอง หากเราไปใส่ใจและโต้แย้ง ด่าทอกลับไป ก็จะนำไปสู่การทะเลาะเบาะแว้งกับบุคคลที่ไม่เคยแม้แต่จะพบหน้า ทำให้เกิดความเครียด และไม่กล้าที่จะเผชิญหน้ากับใคร, ความรู้สึกอยากได้อะไรก็มีทรัพย์สินสมบัติ มาปรนเปรอตนเอง ไม่ว่าจะเท่าไรก็ไม่เพียงพอ จึงพยายามไฝหาสิ่งของเหล่านั้นเข้ามาเติมเต็ม เมื่อขาดไปจะรู้สึกกังวลใจ อยู่ไม่เป็นสุข, การหึงหวงคนรัก อันเกิดจากความระแวง และไม่เชื่อใจอีกฝ่าย นำไปสู่การมีปากเสียงต่อกัน ประชดประชัน ทำร้ายจิตใจซึ่งกันและกัน เมื่อเกิดการเลิกราแล้ว ก็โศกเศร้าเสียใจ พยายามที่จะไขว่คว้า อยากรู้ได้ช่วงเวลาที่เป็นสุขเหล่านั้นกลับคืนเป็นต้น ตามที่ได้ยกตัวอย่างมานี้ หากปล่อยไว้ ไม่รู้จักการควบคุมอารมณ์ ไม่รู้ถูกผิด เริ่มที่จะกลายเป็นคนเก็บตัว ไม่

เป็นมิตรกับใคร ไฝหาความสุขแต่เพียงผู้เดียว แม้ความสุขนั้นจะดีสักแค่ไหน ก็ไม่อาจช่วยให้คลายความทุกข์ในใจลงได้ นำพาไปสู่การสูญเสียศักยภาพในการดำเนินชีวิตและความสัมพันธ์ต่อคนรอบข้าง หลายคนยังไม่เข้าใจว่า ความสุขที่แท้จริงคืออะไร ซึ่งโดยแท้จริงแล้ว ความสุขสร้างได้ไม่ยาก บางครั้งอาจเป็นสิ่งใกล้ตัวโดยที่เราไม่คาดคิดก็ได้ เพราะ ความสุข เป็นสิ่งที่เราไม่สามารถสัมผัสจับต้องได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่เป็นสิ่งที่หลายๆ คนปรารถนา และหาทางเพื่อให้ได้พบกับความสุขมากที่สุด เพราะความสุข คือความสบายกาย สบายใจ ความรื่นรมย์ ความอímเอมใจ คนที่มีความสุขจะสังเกตได้ง่ายๆ คือมักจะมีรอยยิ้มปรากฏอยู่บนหน้าเสมอๆ เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นก็พร้อมจะทำความเข้าใจ และยินดีที่จะแก้ไขปัญหานั้นให้ลุล่วงไป

จากข้อมูลเบื้องต้นที่ได้กล่าวไปนั้น ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจศึกษา และจัดทำโครงการวิจัย และออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง

“The Infinite Delight (ความสุขตลอดกาล)” เพื่อนำเสนอหา แนวทางการสร้างความสุขให้เข้าถึงผู้ที่มีปัญหาเรื่องความทุกข์ในการดำเนินชีวิตที่รบกวนจิตใจ โดยการสอดแทรกจิตวิทยา เนื้อหาเชิงบวก คำคม บทความที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าผ่านตัวละครที่อ้างอิงจากปัญหาความทุกข์ ดำเนินเรื่องให้รู้จักการสร้างความสุขเหล่านั้นขึ้นมาได้ อย่างไรก็ตาม ซึ่งผู้วิจัยได้เล็งเห็นว่าการทำสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติสามารถเข้าถึงผู้คนที่มีความทุกข์ โดยเฉพาะวัยรุ่นยุคใหม่ ซึ่งสื่อส่วนมาก ยังไม่ค่อยมีให้เห็นชัดเจนส่วนมากยังเป็นบทความที่หลายคนมักไม่มีเวลาที่จะเข้าไปอ่านทำความเข้าใจ และนำมาแก้ไขปัญหาก็ได้ จึงอยากที่จะพัฒนาสื่อออกมาให้สามารถรับชมได้ง่าย พร้อมนำข้อคิดที่ได้ไปพัฒนานตนเองต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่ช่วยให้วัยรุ่น เข้าใจความหมายของคำว่า ความสุขตลอดกาล
2. เพื่อออกแบบเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย และมีภาพเป็นเอกลักษณ์ดึงดูดความสนใจ
3. เพื่อให้วัยรุ่นที่ได้รับชม สามารถนำ ข้อคิดที่ได้ ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อเว็บไซต์มีลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุขตลอดกาล
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วย แบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและแบบ สัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
3. เก็บ ข้อมูลปฐมภูมิ ด้วยการ ใช้ แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษา ชาย-หญิง ชื่นชอบในการรับชม ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และอยากทราบความหมายของความสุข ตลอดกาล จำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบข้อมูล ดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะ สอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
6. ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุขตลอดกาล

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จาก กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมความสนใจ ของผู้บริโภคในการบริโภคสื่อ 2) ทศนคติความคิด เห็น ของ ผู้บริโภค ต่อ งาน ออกแบบ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากการ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการ ออกแบบ จำนวน 5 คน มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 นักศึกษาเลือกสรรสื่อประเภท

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุข ตลอดกาล โดยพิจารณาจากความสนใจลักษณะ รูปแบบของเรื่อง โดยควรนำเสนอแบบการ์ตูนไว้ ประกอบดนตรี เป็นหลัก (ดังตารางที่ 1) เมนูที่ นักศึกษารับประทานแล้วมีความสุขมากที่สุด คือ ช็อคโกแลต เป็นหลัก รองลงมาเป็น เนื้อ ปลาแซลมอน (ดังตารางที่ 2) และประเภทของ ายเส้นที่นักศึกษาต้องการมากที่สุด คือ สายเส้น ดินสอ เป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องตามกลุ่มเป้าหมาย ที่ อยู่ในช่วงวัยรุ่น (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาในการ นำเสนอเรื่องราว

| รูปแบบของเรื่อง ที่ควรนำเสนอ | จำนวน (คน) | ร้อยละ (%) | อันดับ |
|------------------------------|------------|------------|--------|
| การ์ตูนไว้ประกอบ ดนตรี | 22 | 55 | 1 |
| มีเสียงพากย์ของตัว ละคร | 16 | 20 | 2 |
| เล่าบรรยายแบบ นิทาน | 8 | 15 | 3 |
| ตัวเอกพูดเพียงคน เดียว | 4 | 10 | 4 |
| รวม | 50 | 100 | |

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เมนูที่ท่านแล้วมี
ความสุข และรู้สึกผ่อนคลาย

| เมนูที่รับประทานแล้วรู้สึกผ่อนคลาย | จำนวน (คน) | ร้อยละ (%) | อันดับ |
|------------------------------------|------------|------------|--------|
| เนื้อปลาแซลมอน | 11 | 23 | 2 |
| ซ็อคโกแลต | 18 | 37 | 1 |
| ชาเย็น | 8 | 16 | 3 |
| ชาร้อน | 4 | 8 | 5 |
| กาแฟ | 2 | 4 | 6 |
| อื่นๆ | 7 | 12 | 4 |
| รวม | 50 | 100 | |

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ประเภทของลายเส้นที่
นักศึกษาต้องการมากที่สุด

| รูปแบบของลายเส้น | จำนวน (คน) | ร้อยละ (%) | อันดับ |
|------------------|------------|------------|--------|
| ลายเส้นดินสอ | 29 | 57 | 1 |
| ลายเส้นการ์ตูน | 15 | 29 | 2 |
| ญี่ปุ่น | | | |
| ลายเส้นการ์ตูน | 4 | 10 | 3 |
| ตะวันออก | | | |
| ไม่ตัดเส้น | 2 | 4 | 4 |
| รวม | 50 | 100 | |

ส่วนที่ 2 นักเรียนและนักศึกษารูปแบบ รูปแบบการดำเนินเรื่องที่นักศึกษาสนใจมากที่สุด คือ เล่าสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้น (ดังตารางที่ 4) ลักษณะของสัดส่วนตัวละคร เป็นสัดส่วน 1:4 เป็นหลัก (ดังตารางที่ 5) 17) ต้องการให้เสียงดนตรีประกอบเป็นเพลงบรรเลงสบายๆ (ดังตารางที่ 6)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการดำเนินเรื่องที่นักศึกษาสนใจมากที่สุด

| รูปแบบการดำเนินเรื่องที่ควรนำเสนอ | จำนวน (คน) | ร้อยละ (%) | อันดับ |
|-----------------------------------|------------|------------|--------|
| ตลกขบขัน | 10 | 19 | 3 |
| เล่าอดีต-ปัจจุบัน | 7 | 14 | 4 |
| ชีวิตประจำวัน | 14 | 28 | 2 |
| เล่าสภาพแวดล้อม | 20 | 39 | 1 |
| รวม | 50 | 100 | |

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนตัวละครที่เหมาะสมกับการดำเนินเรื่อง

| สัดส่วนตัวละคร | จำนวน (คน) | ร้อยละ (%) | อันดับ |
|----------------|------------|------------|--------|
| สัดส่วน 1:2 | 10 | 20 | 3 |
| สัดส่วน 1:3 | 10 | 20 | 4 |
| สัดส่วน 1:4 | 16 | 33 | 1 |
| สัดส่วน 1:5 | 14 | 27 | 2 |
| รวม | 50 | 100 | |

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ทำนองของดนตรีที่ใช้ในการประกอบเรื่อง

| ทำนองดนตรี | จำนวน (คน) | ร้อยละ (%) | อันดับ |
|-----------------|------------|------------|--------|
| บรรเลงสบายๆ | 32 | 65 | 1 |
| ตื่นเต้น เร้าใจ | 3 | 6 | 3 |
| เศร้าหมอง | 3 | 6 | 4 |
| สดใสร่าเริง | 12 | 23 | 2 |
| รวม | 50 | 100 | |

ส่วนที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ให้แนวคิดในการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุขตลอดกาล ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทั้ง 5 ท่าน ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ในงาน การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุขตลอดกาล ใช้รูปแบบสื่อให้เข้ากับยุคสมัยใน

ปัจจุบัน โดยตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายช่วงอายุ 16-22 ปี ที่เป็นนักเรียน-นักศึกษา ใช้แนวคิดในโดยเล่าถึงเหตุการณ์และปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวละครที่กำลังเกิดความรู้สึกเชิงลบ สื่ออารมณ์ในขณะนั้นออกมาชัดเจน และตัวละครเหล่านั้น จะแก้ปัญหายังไง จะนำความรู้สึกเชิงบวกมาใช้เยียวยาตนเองได้ด้วยวิธีใด โดยในส่วนของภาพเคลื่อนไหวนั้น ตัวละครจะต้องดูสะอาดตา มีเอกลักษณ์ที่ดูแล้วรู้ว่าตัวละครนี้เป็นใคร และเป็นที่จดจำ รูปร่างของตัวละครจะต้องสมส่วนตามที่กำหนดไว้ ฉากจะต้องเข้ากับบรรยากาศ และเสียงเพลงที่สื่อถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง จะต้องสามารถดูแล้วเข้าใจได้ง่าย ใช้ท่าทางของตัวละครเป็นตัวสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกให้เด่นชัด โดยไม่ต้องใช้เสียงพูด หรือเล่าบรรยาย ในส่วนของด้านลายเส้นจะต้องไม่มีรายละเอียดที่เยอะเกินไป เพราะจะทำให้ภาพดูอัดแน่น ทำให้รู้สึกติดขัดระหว่างการรับชม ตัวอักษรที่ใช้จะต้องเป็นตัวอักษรแบบลายมือ เพื่อให้รู้สึกเป็นกันเอง และในตอนจบ ควรจบแบบให้ผู้ชมนำไปคิดต่อยอด และนำไปใช้กับตัวเองได้

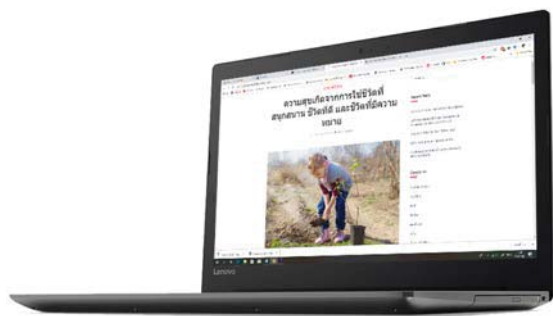
ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามกลุ่มเป้าหมาย และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ผลการวิเคราะห์เพื่อนำออกแบบ โดยมีข้อมูลลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย แนวคิดงาน แบบร่างมือและแบบ ร่างคอมพิวเตอร์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นเพศชายและเพศหญิง อยู่ในช่วงอายุ 16 - 22 ปี อาชีพ นักศึกษา ระดับการศึกษาปริญญาตรี บุคลิกภาพมีลักษณะเป็นคนสบายๆ เป็นคนสมัยใหม่ มีความเป็นมิตร ความรื่นเริง และต้องการทราบว่า อะไรที่จะสามารถทำให้ความสุขที่เกิดขึ้น

และสร้างได้ยากนั้น สามารถสร้างให้ง่ายขึ้นได้หรือไม่ และจะอยู่อย่างตลอดการได้อย่างไร โดยมีแนวคิดงานว่า “LIGHTING INSIDE” คือ แสงสว่างภายในจิตใจ ที่ไม่ว่า จะมีเรื่องราวที่เลวร้ายจนเกิดความรู้สึกลบเพียงใด ทุกคนก็จะมีแสงสว่างเล็กๆ ส่องสไว้อยู่ภายในจิตใจเสมอ และจะคอยเติมพลังความรู้สึกเชิงบวกอยู่เรื่อยๆ ไป โดยอารมณ์ของงานเป็น อบอุ่นสบายตา , นิทานเรื่องเล่า , สร้างแรงบันดาลใจ

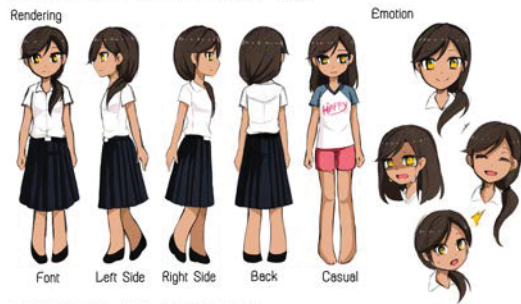
ขั้นตอนการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเรื่องความสุขตลอดกาล

1. ศึกษาข้อมูลในบทความที่เกี่ยวข้อง และอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องความสุข
2. ออกแบบตัวละครที่จะใช้ในการดำเนินเรื่องโดยอ้างอิงจากผลของแบบสอบถาม
3. ออกแบบฉากประกอบ และสิ่งของประกอบฉาก
4. ออกแบบเค้าโครงเรื่อง เขียนสตอรี่บอร์ดให้พอดีกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ (ตั้งปรากฏในภาพที่ 1 ถึง 5)

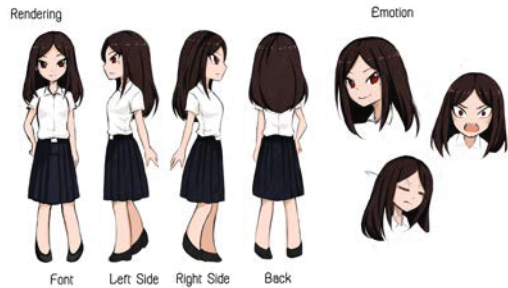


ภาพที่ 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบทความ จิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง และอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องความสุข

CHARACTER DESIGN * Nee *



CHARACTER DESIGN * Rin *



ภาพที่ 2 ออกแบบตัวละครที่จะใช้ในการดำเนินเรื่องโดยอ้างอิงจากผลของแบบสอบถาม

BACKGROUND



Prop



ภาพที่ 3 ออกแบบฉากประกอบ และสิ่งของประกอบฉาก



ภาพที่ 4 ออกแบบเค้าโครงเรื่อง เขียนสตอรี่บอร์ดให้พอดีกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

CHARACTER STATURE



ภาพที่ 5 เทียบความสูงของตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่อง

เกิดความรู้สึกร่วม ซึ่งในเนื้อหายังได้นำเสนอถึงปัญหาและแนวทางแก้ไข พร้อมทั้งตอนจบที่สามารถนำไปต่อยอดและคิดวิเคราะห์เพิ่มเติมได้

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุขตลอดกาล หลักการออกแบบสำหรับกลุ่มนักเรียน-นักศึกษาที่สนใจและกำลังศึกษาอยู่ตนเอง โดยการใช้การเล่าเรื่องที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ด้วยการนำตัวละครที่เป็นนักศึกษา ทำให้เกิดความรู้สึกร่วม และได้ข้อคิดที่นำไปปรับใช้กับตนเอง เพราะเป็นการจบแบบปลายเปิด เมื่อพบเจอเหตุการณ์ที่คล้ายกัน เพื่อที่จะสามารถ สร้างความสุขให้กับตัวเองตลอดได้และยังสามารถแบ่งปันความสุขส่งต่อไป ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีสัดส่วนตัวละครที่น่ารัก และดูเป็นกันเองกับผู้ชม มีสีสันทึบสวยตา และเพลงที่บรรเลงได้เข้ากับบรรยากาศในเรื่อง

ผลการทดสอบการใช้สื่อกับนักเรียน - นักศึกษา แสดงให้เห็นว่าภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่มีรูปแบบการเล่าเป็นการ์ตูนเจียบ และให้เสียงบรรยากาศในการสื่ออารมณ์ในจังหวะต่าง ๆ นั้น ทำให้สื่อปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างมาก และยังช่วยส่งเสริมพลังบวกให้กับวัยรุ่น ได้มีกำลังใจในการดำเนินชีวิตต่อไป

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ความสุขตลอดกาล จัดทำให้มีเนื้อหาที่กระชับ เข้าใจได้ง่ายและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย นักเรียน-นักศึกษา ที่กำลังสนใจและศึกษาเกี่ยวกับจิตวิทยาเชิงบวก และการสร้างความสุขให้อยู่ตลอดกาล โดยใช้เนื้อหาที่อ้างอิงจากเหตุการณ์ที่สามารถพบเจอได้ในปัจจุบัน ด้วยการใช้นิทานสี่สหายตา ตัวละครที่น่ารัก เสียงประกอบที่รู้สึกผ่อนคลายและ

เอกสารอ้างอิง

JACK. (2561).ความสุขเกิดจากการใช้ชีวิตที่สนุกสนาน ชีวิตที่ดี และชีวิตที่มี
ความหมาย. Nice to fit. แหล่งข้อมูล : <https://www.nicetofit.com/ความสุข/> . ค้นเมื่อวันที่ 29 มกราคม 2562.

Cecilia Meis. (2561). 17 Quotes to Help You Find Your Happiness. Success magazine. แหล่งข้อมูล : <https://www.success.com/17-quotes-to-help-you-find-your-happiness/> . ค้นเมื่อวันที่ 29 มกราคม 2562.

วิสิฐ จันมา. (2561). การออกแบบภาพเคลื่อนไหวใบหน้าและปากของตัวละครแอนิเมชั่น. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร แหล่งข้อมูล : <https://tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/download/163905/118705/> ค้นเมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2562.

เบญจวรรณ พลาศศิริ. (2554). การออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Animation Design). เว็บไซต์การจัดการความรู้ของพอเพียง สาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. แหล่งข้อมูล : <https://sites.google.com/site/benjawanarti3322/home/kar-xxkbaeb-phaph-kheluxnhw-animation-design>. ค้นเมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2562.