

การออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหา
เรื่อง โรคจิตเภท

Motion graphics to provide knowledge and solutions to problems related
to schizophrenia



จุลนิพนธ์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต
รายวิชาจุลนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม
พ.ศ. 2562

หัวข้อจุดนิพนธ์ การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหา
เรื่อง โรคจิต

Motion graphics to provide knowledge and solutions to problems related
to schizophrenia

หน่วยกิตของจุดนิพนธ์ 3 หน่วยกิต

คณะผู้จัดทำ นายเฉลิมพล กษนิค 5806400028

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์

ระดับการศึกษา วิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ปีการศึกษา 2561

อนุมัติให้จุดนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการสอบจุดนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ปรีชา เกตุภู)

..... กรรมการสอบ
(อาจารย์ภาสกร ชนกันต์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

หัวข้อจูลินพนธ์	การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหาเรื่อง โรคจิต		
หน่วยกิตของจูลินพนธ์	3 หน่วยกิต		
คณะผู้จัดทำ	นายเฉลิมพล	กษนิล	5806400028
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์		
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต		
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์		
ปีการศึกษา	2561		

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ในการสร้างโมชันกราฟิกเกี่ยวกับ เรื่อง โรคจิตเภท ผู้จัดทำได้จัดทำขึ้นเพื่อจุดประสงค์ให้ผู้ป่วยเป็นโรคจิตเภทหรือผู้ที่มีบุคคลใกล้ชิดที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทได้เล็งเห็นถึงปัญหาและอาการต่างๆของโรคจิตเภทที่จะส่งผลเสียในภายหลังและได้รู้จักวิธีรักษาโรคอย่างถูกวิธี จูลินพนธ์นี้ออกแบบโดยการสร้างตัวละครด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator ทำภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effect ตัดต่อเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro ในการพัฒนาผลการดำเนินจูลินพนธ์นี้พบว่า ผู้ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทต้องการการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัวหรือครอบครัวเป็นอย่างมาก เพื่อผู้ป่วยจะได้มีกำลังใจก้าวข้ามผ่านเรื่องราวร้ายๆไปได้และสามารถกลับมาอยู่ในครอบครัวที่พวกเขารักและมีที่ยืนในสังคม อย่างมีคุณค่าและมีความหมายอีกครั้ง

คำสำคัญ: กราฟิก/โมชัน/โรคจิตเภท

Project Title	Motion graphics to provide knowledge and solutions to problems related to schizophrenia		
Project Credits	3 Credits		
Candidates	Mr. Chalocmphon	Khodchanin	5806400028
Advisor	Mr. Auttasead	Preedakorn	
Program	Bachelor of Science		
Field of Study	Animation and Creative Media		
Academic year	2018		

Abstract

Objectives for creating motion graphics about schizophrenia are for patients, or people who know them, will see the problems and symptoms of schizophrenia that have bad results, and Know how to cure it correctly. This motion graphic is designed by creating a character with Adobe Illustrator software, making animations with Adobe After Effect, editing audio with Adobe Premier Pro. In developing the results of this, people with schizophrenia need to be taken care of by people around them or their families, so that they will have the encouragement to go through bad times, be able to return to the family, and also live in society with value and meaning again.

Keywords: Graphic/Motion/Schizophrenia

Approved by

กิตติกรรมประกาศ

จุลนิพนธ์นี้จัดทำขึ้น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม โดยมุ่งเน้นสร้างงานโมชันกราฟิก ในชื่อเรื่องว่า โรคจิตเภท ซึ่งเป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับโรคจิตประเภทหนึ่งซึ่งมีความผิดปกติทางความคิดโดยทำให้แสดงออกทางพฤติกรรม ชื่อของโรคคือ โรคจิตเภท การเรียบเรียงเนื้อหาโดยการสรุปข้อมูลให้เป็นขั้นตอนให้เหมาะสมกับกลุ่มที่ป่วยและสนใจในเรื่อง โรคจิตเภท ให้เข้าใจง่ายและน่าติดตาม ได้รับความช่วยเหลือจากอาจารย์ที่ปรึกษาจุลนิพนธ์และบุคคลท่านอื่นๆที่ช่วยเหลือแก้ไขงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ ที่ให้การแนะนำในการแก้ไขงานและให้คำปรึกษาในการทำโครงการจนเสร็จสมบูรณ์ และสุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำจุลนิพนธ์ในครั้งนี้ที่ไม่ได้กล่าวถึง ผู้จัดทำ ขอขอบคุณสำหรับคำแนะนำเป็นอย่างดีตลอดการจัดทำจุลนิพนธ์

ผู้จัดทำ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูปภาพ	ฉ
บทที่	

1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
ขอบเขต	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4

บทที่

2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด	5
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	9
เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	31

บทที่

3 การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	36
การเก็บรวบรวมข้อมูล	36
การออกแบบและพัฒนา	36

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4	
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	59
บทที่	
5	
สรุปผลการดำเนินการ	
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	73
ปัญหาและอุปสรรค	73
ข้อเสนอแนะ	73
บรรณานุกรม	74
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก การออกแบบและพัฒนางาน โมชันกราฟิก	
Direction Concept	76
Timeline	78
Storyboard	79
ประวัติผู้จัดทำ	92

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	https://www.apa.org/helpcenter/recognizing-schizophrenia	6
2.2	https://psychscenehub.com/psychinsights/the-dopamine-hypothesis-of-schizophrenia/	7
2.3	http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html	10
2.4	http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html	11
2.5	http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html	12
2.6	http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html	13
2.7	http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html	14
2.8	http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html	15
2.9	http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html	16
2.10	http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html	18
2.11	http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html	19
2.12	http://unionillustration.co/portfolio/honda-cbr500r-tv-end-day-storyboard/	20
2.13	https://namjenjira.weebly.com/3607362036253598363736263637.html	22
2.14	https://namjenjira.weebly.com/3607362036253598363736263637.html	22
2.15	https://namjenjira.weebly.com/3607362036253598363736263637.html	23
2.16	https://supaporn2541.wordpress.com/2017/06/09/bitmap/	24
2.17	http://www.rmutphysics.com/physics/oldfront/72/vector.htm	25
2.18	https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=26456&fbclid=IwAR0yn0j-cv-SF-PJ7Ckl3s7zBCDbDmYKm7G1fNCMRgJGG1u3KMh3dO5i7ac	26
2.19	http://oknation.nationtv.tv/blog/digitalmarketing/2013/01/01/entry-2	27
2.20	http://chilltorial.net/?cat=14	28
2.21	http://www.designdeedee.net/	29
2.22	http://infographic.in.th/infographic/เบื้องหลังการทำ-motion-graphic-1-ชิ้น	30
2.23	โมชันกราฟิก เกี่ยวอย่างไร รู้ไว้ ไม่ทำลายปะการัง	31
2.24	โมชันกราฟิก เรื่อง โรคจิตเภท	32

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.25 โมชันกราฟิก การรณรงค์ให้เด็กกินผัก	33
2.26 โมชันกราฟิก เพื่อการดูแลผู้ป่วยโรคเบาหวาน	34
2.27 โมชันกราฟิก ข้อควรคำนึงก่อนการออกแบบโลโก้.....	35
3.1 ตัวละครหลักที่ป่วยเป็นโรคจิตเภท	36
3.2 ตัวละครรองที่ดูแลผู้ป่วยโรคจิตเภท	38
3.3 ตัวละครรองเป็นเพื่อนผู้ป่วยโรคจิต.....	39
3.4 ฉากโลกหมุน	40
3.5 ฉากเปิดและสัญลักษณ์ไอคอนลอยขึ้นมา	40
3.6 ฉากตัวละครนั่งซึมเศร้า	41
3.7 ฉากแสดงข้อมูลต่างๆโฮโลแกรม	41
3.8 ฉากแผนที่ประเทศไทยมีข้อความบอกสถิติผู้ที่ป่วยจิตเภท.....	42
3.9 ฉากโฮโลแกรมแสดงข้อมูลบอกอายุที่จะเกิดโรคจิตเภท	42
3.10 ฉากอีโมชันแสดงอารมณ์ต่างๆ.....	43
3.11 ฉากข้อความการแบ่งกลุ่มของโรคจิตเภท.....	43
3.12 ฉากไอคอนอาการเจ็บปวด	44
3.13 ฉากตัวละครนั่งซึมเศร้า	44
3.14 ฉากตัวละครใช้ความคิด.....	45
3.15 ฉากตัวละครหนูแว่ว	45
3.16 ฉากตัวละครก่อการทำร้ายร่างกาย	46

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.17 ฉากตัวละครนั่งชิมเสิร์ฟเก็บตัว.....	46
3.18 ฉากตัวละครหมดแรง.....	47
3.19 ฉากตัวละครนั่งนิ่งไม่ทำงาน.....	47
3.20 ฉากตัวละครทำหน้านิ่ง เฉยเมย.....	48
3.21 ฉากข้อความสาเหตุของโรคจิตเภท.....	48
3.22 ฉากสแกนสมอง.....	49
3.23 ฉากกราฟข้อมูลสถิติด้านพันธุกรรม.....	49
3.24 ฉากเครื่องจากชีวิตประจำวัน.....	50
3.25 ฉากข้อความการรักษาโรคจิตเภท.....	50
3.26 ฉากตัวละครกินยา.....	51
3.27 ฉากตัวละครจับมือ.....	51
3.28 ฉากตัวละครทำงาน.....	52
3.29 ฉากตัวละครเข้ารับการรักษา.....	52
3.30 ฉากตัวละครกลับมาใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข.....	53
3.31 การใช้โปรแกรม Adobe Illustrator สร้างตัวละคร.....	54
3.32 การใช้โปรแกรม Adobe After Effect เคลื่อนไหวตัวละคร.....	55
3.33 การใช้โปรแกรม Adobe After Effect เคลื่อนไหวตัวละครและฉาก.....	55
3.34 การใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro ตัดต่อใส่เสียงพากย์และเสียงเอฟเฟค.....	56

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.35 การใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro ขั้นตอนการ Render ตั้งค่าวิดีโอที่ต้องการ Render เสร็จ กกดที่ Export จะได้ไฟล์ Video ตามที่ตั้งค่าไว้	56
3.36 การออกแบบ Concept Art, Infographic โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator	57
3.37 Infographic เรื่องโรคจิตเภท โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator	57
3.38 Concept Art เรื่องโรคจิตเภท โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator	58
4.1 ฉากเปิดของเรื่องด้วยภาพโลกหมุน	59
4.2 ฉากเปิดและสัญลักษณ์ไอคอนลอยขึ้นมา	60
4.3 ฉากตัวละครนั่งชิมเซรุ่ม	60
4.4 ฉากโฮโลแกรมแสดงข้อมูลของผู้ป่วยจิตเภท	61
4.5 ฉากโฮโลแกรมแสดงข้อมูลบอกอายุที่จะเกิดโรคจิตเภท	61
4.6 ฉากแผนที่ประเทศไทยมีข้อความบอกสถิติผู้ที่ป่วยจิตเภท	62
4.7 ฉากอีโมชันแสดงอารมณ์ต่างๆ	62
4.8 ฉากข้อความการแบ่งกลุ่มของโรคจิตเภท	63
4.9 ฉากไอคอนอาการเจ็บปวด	63
4.10 ฉากตัวละครนั่งชิมเซรุ่ม	64
4.11 ฉากตัวละครใช้ความคิด	64
4.12 ฉากตัวละครหิว	65
4.13 การออกแบบ ฉากตัวละครก่อการทำร้ายร่างกาย	65
4.14 ฉากตัวละครนั่งชิมเซรุ่มเก็บตัว	66

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.15 ฉากตัวละครหมดแรง.....	66
4.16 ฉากตัวละครนั่งนิ่งไม่ทำงาน.....	67
4.17 ฉากตัวละครทำหน้านิ่ง เฉยเมย.....	67
4.18 ฉากข้อความสาเหตุของโรคจิตเภท.....	68
4.19 ฉากสแกนสมอง.....	68
4.20 ฉากกราฟข้อมูลสถิติด้านพันธุกรรม.....	69
4.21 ฉากเครื่องจากชีวิตประจำวัน.....	69
4.22 ฉากไอล่อนการรักษารโรคจิตเภท.....	70
4.23 ฉากตัวละครกินยา.....	70
4.24 ฉากตัวละครจับมือ.....	71
4.25 ฉากตัวละครทำงาน.....	71
4.26 ฉากตัวละครเข้ารับการรักษา.....	72
4.27 ฉากจบผู้ป่วยอย่างมีความสุข.....	72
ก.1 Direction Concept	76
ก.2 Timeline	77
ก.3 ฉากโลกหมุน	78
ก.4 ฉากเปิดและสัญลักษณ์ไอล่อนลอยขึ้นมา.....	78
ก.5 ฉากตัวละครนั่งซึมเศร้า	79
ก.6 ฉากแสดงข้อมูลต่างๆโฮโลแกรม	79

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ก.7	ฉากแผนที่ประเทศไทยมีข้อความบอกสถิติผู้ป่วยจิตเภท80
ก.8	ฉากโฮโลแกรมแสดงข้อมูลบอกอายุที่จะเกิดโรคจิตเภท80
ก.9	ฉากอีโมชันแสดงอารมณ์ต่างๆ.....81
ก.10	ฉากข้อความการแบ่งกลุ่มของโรคจิตเภท.....81
ก.11	ฉากไอคอนอาการเจ็บปวด82
ก.12	ฉากตัวละครนั่งซึมเศร้า82
ก.13	ฉากตัวละครใช้ความคิด.....83
ก.14	ฉากตัวละครหูแว่ว83
ก.15	ฉากตัวละครก่อการทำร้ายร่างกาย84
ก.16	ฉากตัวละครนั่งซึมเศร้าเก็บตัว.....84
ก.17	ฉากตัวละครหมดแรง.....85
ก.18	ฉากตัวละครนั่งนิ่งไม่ทำงาน.....85
ก.19	ฉากตัวละครทำหน้านิ่ง เฉยเมย.....86
ก.20	ฉากข้อความสาเหตุของโรคจิตเภท.....86
ก.21	ฉากสแกนสมอง.....87
ก.22	ฉากกราฟข้อมูลสถิติด้านพันธุกรรม87
ก.23	ฉากเครือข่ายชีวิตประจำวัน88
ก.24	ฉากข้อความการรักษาโรคจิตเภท88
ก.25	ฉากตัวละครคนกินยา.....89

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ก.26 ฉากตัวละครจับมือ.....	89
ก.27 ฉากตัวละครทำงาน.....	90
ก.28 ฉากตัวละครเข้ารับการรักษา.....	90
ก.29 ฉากตัวละครกลับมาใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข.....	91



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โรคจิตเภท (Schizophrenia) เป็นโรคทางจิตเวชที่พบบากที่สุด เป็นโรคที่มีการดำเนินโรคที่เรื้อรัง และทำให้บุคลากรเกิดการเสื่อมสมรรถภาพเป็นอย่างมาก ในประเทศไทยพบผู้ป่วย มักพบในช่วงวัยรุ่นตอนปลายหรือวัยผู้ใหญ่ อายุระหว่าง 15-35 ปี สำหรับประเทศไทย โรคจิตเภท พบบากที่สุด จากข้อมูลสำนักบริหารระบบบริการสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต คาดการณ์ว่า มีผู้ป่วยโรคจิตทั่วประเทศ ประมาณ 421,298 คน ในจำนวนนี้เป็นผู้ป่วยจิตเภทที่เข้าถึงบริการ ประมาณ 2 ใน 3 หรือประมาณ 288,806 คน ผู้ป่วยจิตเภทมีความบกพร่องในการดูแลตนเอง การทำหน้าที่และสมรรถนะทางสังคมเสื่อมไป ทำให้ผู้ดูแลในครอบครัวรับผิดชอบดูแลและทำหน้าที่นอกเหนือจากบทบาทเดิมที่ปฏิบัติอยู่เป็นประจำ (กรมสุขภาพจิต, 2560)

จากการที่ผู้จัดทำได้ศึกษาอาการสำคัญของโรคนี้ คือ มีความคิด การรับรู้ อารมณ์และพฤติกรรมที่ผิดปกติ มีความคิดไม่ต่อเนื่อง ประสาทหลอน หลงผิด หวาดระแวง ควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ แยกตัวจากสังคม ไม่ค่อยดูแลตนเอง เหมือนหลุดไปจากความเป็นจริง ส่งผลเสียต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน การทำหน้าที่ด้านการงานบกพร่อง และถ้าไม่ได้รับการอย่างถูกต้อง อาการทางจิตเภท กำเริบ มีอาการหลงผิด ประสาทหลอน ทำร้ายตนเองทำร้ายผู้อื่นทำให้ญาติต้องพาเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาล อาการทางจิตก็จะสงบลง ผู้ดูแลผู้ป่วยจิตเภท ต้องรับบทหนักในการดูแลผู้ป่วยจิตเภท 3 ด้านได้แก่ ด้านผู้ดูแลผู้ป่วยจิตเภทมีหน้าที่ในการจัดเตรียมยาให้เพียงพอ ด้านการพาผู้ที่เป็นโรคจิตเภทไปพบแพทย์เพื่อรับยาตามนัด ด้านการกำกับดูแลให้ผู้ที่เป็นโรคจิตเภทรับประทานยาตามตรงเวลาและตรงตามแผนรักษาและการเอาใจใส่ดูแลขณะที่ผู้ที่เป็นโรคจิตเภทมีอาการข้างเคียงจากยา (กรมสุขภาพจิต, 2560)

โมชันกราฟิก (Motion graphic) เกิดมาจากการผสมคำ 2 คำคือ โมชัน (Motion) ที่หมายถึง การเคลื่อนไหว และคำว่า กราฟิก (Graphic) หมายถึง ภาพ ซึ่งภาพในที่นี้เป็นได้หลายอย่างไม่ใช่แค่เพียงภาพถ่าย เท่านั้น แต่ไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เส้น ทุกอย่างล้วนนับเป็นภาพกราฟิกได้หมด เมื่อสองคำนี้มารวมกันเป็นคำว่า โมชันกราฟิก จะแปลแบบง่ายๆว่า ภาพกราฟิกแบบเคลื่อนไหวนั่นเอง โดย โมชันกราฟิก จะเป็นการนำกราฟิกต่างๆมาขยับและเคลื่อนไหวให้เกิดความน่าสนใจซึ่งจะช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับงานกราฟิก ที่เป็นภาพนิ่งและบอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่างๆได้ดี มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลให้การสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ นั้นมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้นกว่าเดิม ซึ่งปัจจุบันก็มีสื่ออื่นๆมากมายที่นำเอาโมชันกราฟิกไปใช้ประกอบอย่างเช่น สื่อการเรียนรู้งานโฆษณา รายการโทรทัศน์ หรือ Music Video

ด้วยเหตุผลจากบทความข้างต้นผู้จัดทำจึงนำเรื่องของโรคจิตเภท มาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบโมชันกราฟิกให้บุคคลที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทและบุคคลรอบข้างที่ดูแลผู้ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทได้รู้ถึงสาเหตุความเป็นมาของโรคจิตเภท อาการของผู้ที่เป็นโรคจิตเภทและขั้นตอนการดูแลรักษาโรคจิตเภทได้อย่างถูกต้องวิธี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้ที่ได้ดูสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบโมชันกราฟิกรู้ถึงสาเหตุและปัญหาของผู้ป่วยที่เป็นโรคจิตเภท
2. เพื่อให้ผู้ที่ได้ดูสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบโมชันกราฟิกรู้ถึงวิธีการบำบัดและการดูแลรักษาผู้ป่วยที่เป็นโรคจิตเภทอย่างถูกต้องวิธี

กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้ที่ดูแลผู้ป่วยที่เป็นโรคจิตเภท
 - 1.1 ครอบครัวบำบัด โดยแพทย์เป็นผู้ให้ความรู้ในเรื่องโรคและสิ่งที่ยาติควรปฏิบัติต่อผู้ป่วย

- 1.2 กลุ่มบำบัด เป็นการจัดกิจกรรมกลุ่มระหว่างผู้ป่วย เพื่อให้ผู้ป่วยมีเพื่อนคอยสนับสนุนให้กำลังใจซึ่งกันและกัน
2. ผู้ป่วยเป็นโรคจิตเภท
 - 2.1 ด้านชีวภาพ ความผิดปกติภายในสมองเป็นจากสารเคมีในสมองที่ชื่อว่าโดปามีน (dopamine) มีการทำงานมากเกินไป
 - 2.2 ด้านทางพันธุกรรม ยังมีความใกล้ชิดทางสายเลือดกับผู้ป่วยมากยิ่งมีโอกาสสูงจากความผิดปกติของสมอง
 - 2.3 ด้านจิตใจ เกิดจากความเครียดในชีวิตประจำวัน เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความเจ็บป่วยการใช้ารมณั้กับผู้ป่วย ไปก็มืผลต่อการกำเริบของโรค
3. เพศชาย / เพศหญิง อายุตั้งแต่ 15 – 35 ปี
4. ผู้ที่สนใจข่าวสารเกี่ยวกับโรคจิตเภท

ขอบเขต

1. สื่อการออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหา เรื่อง โรคจิตเภท 5 นาที
2. Storyboard/Sketch Design
3. Concept Art
4. Poster รณรงค์โรคจิตเภทในรูปแบบ Infographic

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดสื่อการเรียนรู้โรคจิตเภทผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับโรคจิตเภท
 - 1.1 นำข้อมูลของโรคจิตเภทมาแยกเป็นหัวข้อ ความเป็นมาโรคจิตเภท อาการของโรคจิตเภท การบำบัดและดูแลรักษาโรคจิตเภท

2. ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานสื่อการเรียนรู้โรคจิตเภทส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับแก้ไข
 - 2.1 นำข้อมูลที่ศึกษามาเพื่อออกแบบ Storyboard, Poster Infographic, Concept Art
3. ลงมือปฏิบัติ ส่งความคืบหน้าให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไข
 - 3.1 นำ Storyboard ที่สมบูรณ์ไปพัฒนาลงโปรแกรมเพื่อ Animate
 - 3.2 ออกแบบกราฟิกเพื่อสร้าง Poster Infographic, Concept Art

นิยามศัพท์เฉพาะ

โรคจิตเภท (Schizophrenia) คือ กลุ่มอาการของโรคที่มีความผิดปกติของความคิด ทำให้ผู้ป่วยมีความคิดและการรับรู้ไม่ตรงกับความเป็นจริง ทำให้มีผลเสียต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การดูแลตัวเอง การใช้ชีวิตในสังคม เป็นโรคจิตชนิดหนึ่งที่ทำให้ผู้ป่วยไม่สามารถแยกแยะว่าอะไรเป็นเรื่องจริงอะไรไม่ใช่เรื่องจริง ทำให้เกิดพฤติกรรมแปลกๆหรือพฤติกรรมที่เป็นปัญหาค้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยให้ผู้ป่วยที่เป็นโรคจิตเภทปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมต่างๆไปในทิศทางที่ดีขึ้น
2. ช่วยฟื้นฟูสมรรถภาพผู้ป่วยที่เป็นโรคจิตเภทในการใช้ชีวิตในสังคมไปในทิศทางที่ดีขึ้น
3. ช่วยกล่อมเกลาสภาพจิตใจผู้ป่วยที่เป็นโรคจิตเภทให้ดีขึ้น

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

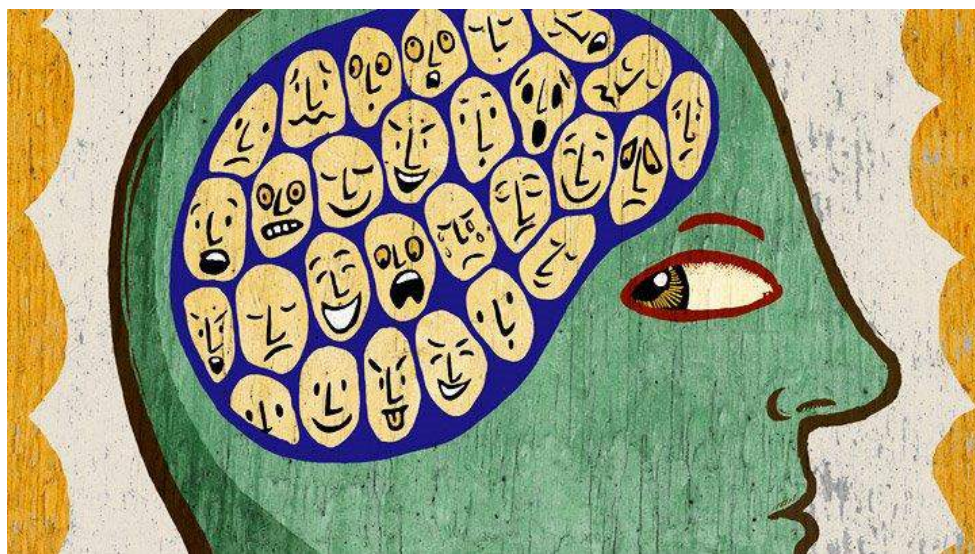
การออกแบบทำโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหา เรื่อง โรคจิตเภท เป็นสื่อสมัยใหม่ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท ให้นุคคลที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทและบุคคลรอบข้างที่ดูแลผู้ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทได้รู้ถึงสาเหตุความเป็นมาของโรคจิตเภท อาการของผู้ที่เป็นโรคจิตเภทและขั้นตอนการดูแลรักษาโรคจิตเภทได้อย่างถูกต้องวิธี ในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหา เรื่อง โรคจิตเภท มีแนวคิดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความหมายโรคจิตเภท
2. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุของโรคจิต
3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับอาการของโรคจิต
4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการรักษาโรคจิตเภท

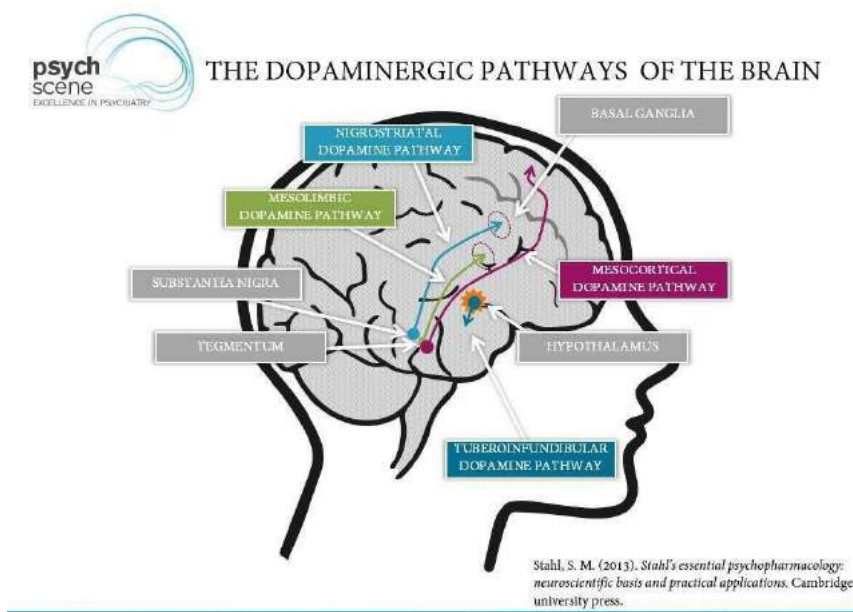
1. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความหมายโรคจิตเภท (Schizophrenia) เป็นความผิดปกติของสมองอย่างหนึ่ง อาการที่สำคัญ คือ มีความผิดปกติในการคิด (Thinking) มีความผิดปกติในการรับรู้ มีอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมหรืออารมณ์ที่อ การวินิจฉัยต้องอาศัยอาการเป็นหลัก และการวินิจฉัยต้องอาศัยอาการหลายๆ อาการที่เกิดขึ้นพร้อมกันมากกว่าจะใช้อาการใดอาการหนึ่งเพียงอย่างเดียว

2. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุของโรคจิต ในการตั้งสมมติฐานวิทยาของจิตเภท อธิบายไว้ว่าโรคจิตเภทเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่งที่มีชนิดย่อยๆ หลายชนิด (heterogeneous) จึงไม่ทราบสาเหตุที่แท้จริงของจิตเภท โดยทั่วไปการอธิบาย สมมติฐานวิทยาของจิตเภทว่าเป็น “stress-diathesis model” กล่าวคือ บุคคลอาจมีความไวต่อการเจ็บป่วย (vulnerability) ที่จำเพาะความไวต่อการเจ็บป่วยที่จำเพาะรวมเรียกว่า diathesis เมื่อมีสิ่งแวดล้อมที่เป็นความเครียดบางอย่างมากระทบ จะทำให้อาการของจิตเภทก่อตัวจนแสดงอาการ diathesis และความเครียดอาจจะเป็นสาเหตุทางชีวภาพหรือทางสิ่งแวดล้อมหรือทั้งสองอย่าง สิ่งแวดล้อมก็ยังเป็นได้ทั้งทางชีวภาพ เช่น การติดเชื้อหรือทางจิตวิทยา เช่น ภาวะครอบครัวที่

เครียด หรือญาติใกล้ชิดถึงแก่กรรม รากฐานทางชีวภาพของ diathesis อาจจะถูกดัดแปลงโดยอิทธิพลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางอัตตา (ego) และการพัฒนาทางสังคม เช่น การใช้ยาในการทำร้ายร่างกายและจิตใจ (abuse) ความเครียดทางจิตสังคมและอุบัติเหตุ ในขณะนี้เราเชื่อว่า stress-diathesis model เป็นตัวแบบที่ดีที่สุดในการนำสาเหตุต่างๆ ที่ค้นพบมาอธิบายเชิงสมมุติฐานวิทยาของจิตเภท



ภาพที่ 2.1 <https://www.apa.org/helpcenter/recognizing-schizophrenia>



ภาพที่ 2.2 <https://psychscenehub.com/psychinsights/the-dopamine-hypothesis-of-schizophrenia/>

3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับอาการของโรคจิต โรคจิตเภท ได้แบ่งความผิดปกติเป็น 2 กลุ่มอาการหลัก คืออาการทางบวก (positive symptoms) และอาการลบ (negative symptoms)

กลุ่มอาการด้านบวก (Positive symptoms) ได้แก่

- อาการประสาทหลอน (hallucinations)
- อาการหลงผิด (delusions)
- ความคิดผิดปกติ (thought disorders)
- พฤติกรรมผิดปกติ (behavioral disorganization)
- ประโยคคำพูดฟังไม่รู้เรื่อง ใช้ศัพท์แปลกๆ (disorganized speech)
- นิ่งไม่เคลื่อนไหว อยู่ในท่าทางแปลกๆ หรืออะอะโวยวาย (catatonia)

กลุ่มอาการด้านลบ (Negative symptoms) เป็นอาการที่แสดงถึงการไม่ทำหน้าที่ หรือทำหน้าที่ลดลง ซึ่งหน้าที่นี้ได้เคยมีอยู่ในระยะก่อนเกิดโรค อาการในกลุ่มนี้ ได้แก่

- สิ้นน้ำอารมณ์เฉยเมย (blunting of affect)
- ชีวิตไม่มีจุดหมาย หดความกระตือรือร้นในชีวิต (avolition)
- ไม่มีสัมพันธภาพกับใคร (lack of socialization)
- ไม่พูดหรือพูดน้อย (alogia)
- ไม่ยินดีในร่ำ (anhedonia)
- บกพร่องทางเชาว์ความคิด (cognitive deficit)

4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการรักษาโรคจิตเภท การรักษาโรคจิตเภทประกอบด้วย

1. การรับไว้รักษาภายในโรงพยาบาล ผู้ป่วยจิตเภทที่ต้องให้การรักษาภายในโรงพยาบาลจะมีลักษณะต่อไปนี้เป็นคือ มีปัญหาในการวินิจฉัย ผู้ป่วยมีอาการรุนแรงจนพฤติกรรมเสียระบบ (disorganized) และไม่เหมาะสมจนไม่สามารถจัดการความต้องการพื้นฐานให้ตนเอง ผู้ป่วยอาจจะฆ่าตัวตายหรือทำร้ายผู้อื่น

2. การรักษาทางกาย (somatic treatment) การใช้ยา antipsychotic ทำให้อาการโรคจิตดีขึ้น แต่ไม่ได้ทำให้จิตเภทหาย ผู้ป่วยต้องรับการรักษาานาน โดยมีหลักการคือ รักษาอาการเฉียบพลัน และให้ยาระยะยาวเพื่อป้องกันการกลับเป็นซ้ำ การรักษาด้วยการทำให้ชักด้วยไฟฟ้า (ECT) วิธีนี้ได้ผลสู้ยาด้านโรคจิตไม่ได้ แต่จะใช้ได้ผลดีมากสำหรับจิตเภทชนิด catatonia และผู้ป่วยที่ไม่สามารถให้ยาด้านโรคจิต การรักษาด้วยวิธีอื่นๆ เช่น จิตศัลยกรรม (psychosurgery) โดยเฉพาะ frontal lobotomy ปัจจุบันไม่ใช้วิธีนี้ในการรักษาจิตเภทแล้ว

3. การรักษาทางจิตสังคม แม้ว่ายาด้านโรคจิตจะเป็นหลักในการรักษาจิตเภท แต่การรักษาทางจิตสังคมจะช่วยเพิ่มพูน ทำให้อาการทางจิตดีขึ้น การรักษาจึงควรจะทำควบคู่กันไปทั้งการรักษาด้วยยาและการรักษาทางจิตสังคม จิตบำบัด โดยใช้แนวคิดทฤษฎีต่างๆมาใช้ในการบำบัด เช่น พฤติกรรมบำบัด (Behavioral therapy) กลุ่มบำบัด (Group Therapy) ครอบครัวบำบัด เพื่อให้ครอบครัวเข้ามามีส่วนร่วมในการดูแลและช่วยเหลือผู้ป่วย (สุชาติ พหลภาคย์, 2556)

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบท่าโขนกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหา เรื่อง โรคจิตเภท มีทฤษฎีใช้ในการทำงานวิจัย มีดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่มีความสำคัญในงานออกแบบกราฟิก โดยองค์ประกอบศิลป์สามารถช่วยให้ผลงานมีความสวยงามได้ โดยการนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนของรูปร่าง รูปทรง ตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสม ให้เกิดความงดงาม น่าสนใจ ในการนำเสนอภาพรวมของงาน การสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบ โดยพื้นฐานขององค์ประกอบศิลป์ มีดังนี้

องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คำว่าองค์ประกอบ ตามความหมายพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน คือ ส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันทำให้เกิดรูปร่างใหม่ขึ้น โดยเฉพาะองค์ประกอบศิลป์ หมายถึง สิ่งที่ศิลปินและนักออกแบบใช้เป็นสื่อในการแสดงออกและสร้างความหมายโดยนำมาจัดเข้าด้วยกันและเกิดรูปร่างอันเด่นชัด

องค์ประกอบศิลป์ ยังเป็นเครื่องหมายหรือรูปแบบที่นำมาจัดรวมกันแล้วเกิดรูปร่างต่างๆ ที่แสดงออกในการสื่อความหมายและความคิดสร้างสรรค์และเป็นศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือความงดงามซึ่งประกอบด้วยส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นและส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุต่างๆ ส่วนประกอบต่างๆ ของศิลปะ เช่น จุด เส้น รูปร่าง ขนานสัดส่วน น้ำหนัก แสงเงา ลักษณะพื้นผิว ที่ว่าง และสี

องค์ประกอบที่สำคัญ การจัดวางองค์ประกอบเหล่านี้ นั้น รวมถึงการกำหนดสี ในลักษณะต่างๆ เพิ่มเติมให้เกิดความเข้าใจ เพื่อเวลาที่สร้างผลงานศิลปะ จะได้ผลงานที่มีคุณค่า ความหมายและความงาม เป็นที่น่าสนใจแก่ผู้พบเห็น หากสร้างสรรค์ผลงานโดยขาดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานนั้นอาจดูด้อยค่า หดความหมายหรือไม่หน้าสนใจไปเลย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบศิลป์นั้นมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างงานศิลปะ

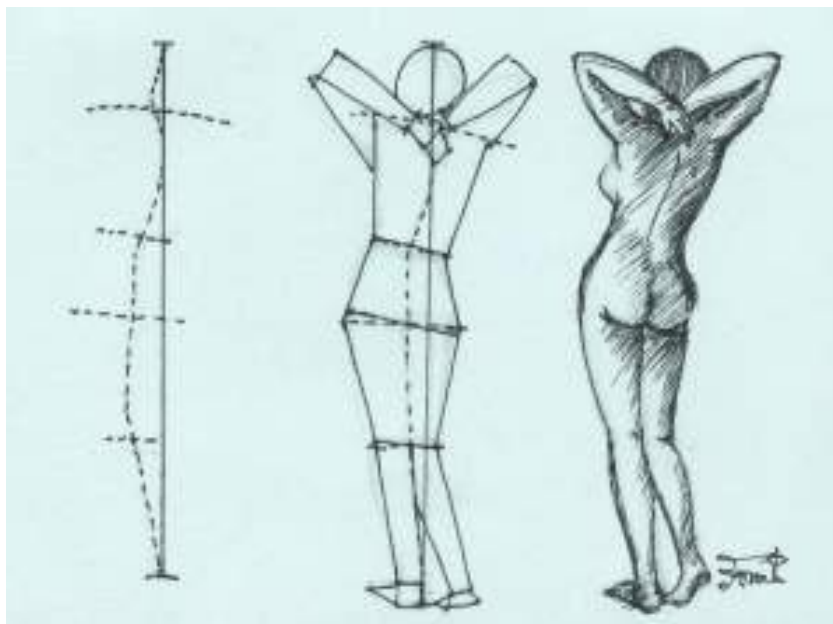


ภาพที่ 2.3 <http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>

การจัดองค์ประกอบของศิลปะ

สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกันทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดีไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกันความเหมาะสมของสัดส่วนอาจพิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1. สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไปถือว่าสัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า “ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม” ทำให้สิ่งต่างๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว



ภาพที่ 2.4 <http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>

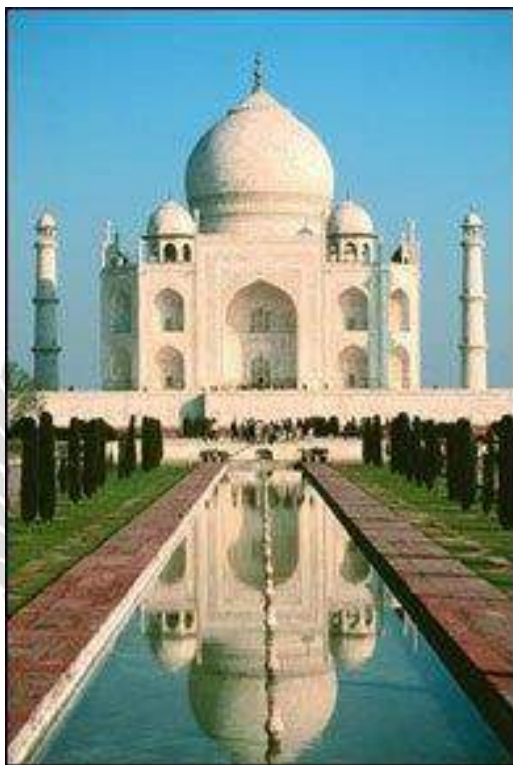
2. สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปินไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงเนื้อหาเรื่องราวความรู้สึกด้วยสัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ความรู้สึกให้เป็นไปตามเจตนาและเรื่องราวที่ศิลปินต้องการลักษณะเช่นนี้ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่างๆ มีลักษณะแตกต่างกันเนื่องจากมีเรื่องราวอารมณ์และความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่างกันไป เช่น กรีก นิยมในความงามตามธรรมชาติเป็นอุดมคติเน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรงจึงแสดงถึงความเหมือนจริงตามธรรมชาติส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิมเน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัว ดังนั้นรูปลักษณะจึงมีส่วนที่ผิดแปลกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป



ภาพที่ 2.5 <http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>

ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่าจะบางส่วนหนักไป แขนงไป หรือ เบาบางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความรู้สึกไม่สมดุลเป็นการบกพร่องทางความงามดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

1. ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางแบบหรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ



ภาพที่ 2.6 <http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>

2. คุณภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันมักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกันอาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบหรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตร อาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่าหรือเลือกรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกนจะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงสมดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา



ภาพที่ 2.7 <http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>

จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึงการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบจากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆกันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้นซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะโดยเกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้นสี รูปทรง หรือน้ำหนัก



ภาพที่ 2.8 <http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>

การเน้น (Emphasis) หมายถึงการกระทำที่เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดาในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น เป็นประธานอยู่ถ้าส่วนนั้นๆอยู่ปะปนกับส่วนอื่นๆและมีลักษณะเหมือนกันก็อาจถูกกลืนหรือถูกส่วนอื่นๆที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบังหรือแย่งความสำคัญความน่าสนใจไปเสียงานที่ไม่มีจุดสนใจหรือประธานจะทำให้ดูน่าเบื่อเหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมายหรือเรื่องราวที่น่าสนใจดังนั้นส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่นๆซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงามสมบูรณ์ลงตัวและน่าสนใจมากขึ้นการเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

1. การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆของงานจะเป็นจุดสนใจดังนั้นการใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่างหรือขัดแย้งกับส่วนอื่นก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาลักษณะความแตกต่างที่น่ามาใช้ด้วยว่าก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวมและทำให้นเนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่โดยไม่ต้องคำนึงว่าแม้มีความขัดแย้งแตกต่างกันในบางส่วนและในส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน



ภาพที่ 2.9 <http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>

2. การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยก ออกไปจากส่วนอื่นๆ ของภาพหรือกลุ่มของมันสิ่งนั้นก็จะเป็จุดสนใจเพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็จะเกิดควมสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่างที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะแต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวางซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะนั้นไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่นแต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไปจึงกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา

3. การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่นๆ ขึ้นมายังจุดใดจุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมาและการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสมก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน

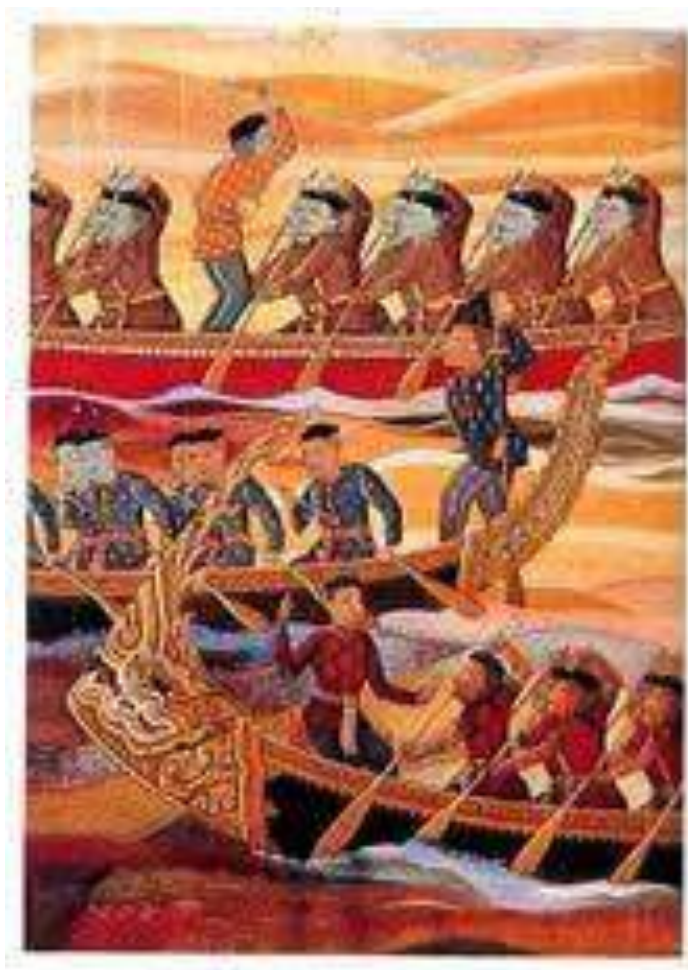
เอกภาพ (Unity) หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราวเป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวเพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไปการสร้างงานศิลปะคือการสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบและดุลยภาพให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้โดยการเชื่อมโยงส่วนต่างๆ ให้สัมพันธ์กันเอกภาพของงานศิลปะมีอยู่ 2 ประการ คือ

1. เอกภาพของการแสดงออก หมายถึงการแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียวแน่นอนและมีความเรียบง่ายงานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิดหลายอารมณ์ไม่ได้จะทำให้สับสนขาดเอกภาพและการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคนก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้



ภาพที่ 2.10 <http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>

2. เอกภาพของรูปทรง คือการรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพและมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปินออกได้อย่างชัดเจนเอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะเพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราวความคิดและอารมณ์



ภาพที่ 2.11 <http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>

(ธนยุทธ จารุณัย, 2560)

2. ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) คือ การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดในการถ่ายทำหรือผลิตภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคดี เป็นต้น เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง จัดมุมกล้อง กำหนดเวลาซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แค่มององค์ประกอบสำคัญๆ ได้ มีการระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ กรอบแสดงภาพ และมุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเก็ตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่างๆ จากบท เปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมแต่ละช่องของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วยชุดภาพ Sketches ของ shot ต่างๆ พร้อมคำบรรยายหรือบทสนทนาในเรื่อง ซึ่งอาจจะทำการเขียนเรื่องย่อและบทก่อนหรือ Sketches ภาพก่อนก็ได้ แล้วจึงค่อยใส่คำบรรยายลงไป อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทาก็ได้และสำหรับการกำหนดเสียงในแต่ละภาพต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นเสียงในแต่ละภาพต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นเสียงดนตรี เสียงธรรมชาติหรือเสียงอื่นๆ



ภาพที่ 2.12 <http://unionillustration.co/portfolio/honda-cbr500r-tv-end-day-storyboard/>

(อุทิศ แจ่มถันป่า, 2556)

3. ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับโมชันกราฟิก

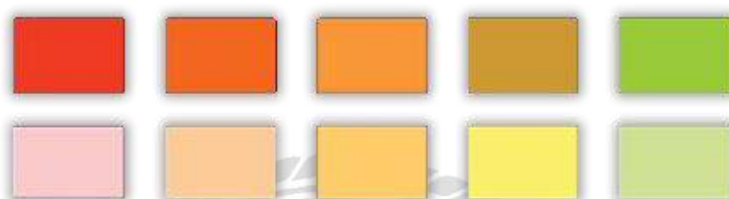
โมชันกราฟิกเกิดมาจากการผสมคำ 2 คำคือ โมชัน (Motion) ที่หมายถึง การเคลื่อนไหว และคำว่า กราฟิก (Graphic) หมายถึง ภาพซึ่งภาพในที่นี้เป็นได้หลายอย่างไม่ใช่แค่เพียง ภาพถ่ายเท่านั้น แต่ไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เส้น ทุกอย่างล้วนนับเป็นภาพกราฟิกได้หมด เมื่อสองคำนี้มารวมกันเป็นคำว่า โมชันกราฟิก จะแปลแบบง่าย ๆ ว่า ภาพกราฟิกแบบเคลื่อนไหวนั่นเอง โดย โมชันกราฟิก จะเป็นการนำกราฟิกต่าง ๆ มาขยับและเคลื่อนไหวให้เกิดความน่าสนใจซึ่งจะช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับงานกราฟิก ที่เป็นภาพนิ่งและบอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่างๆ ได้ดี มีชีวิตชีวยิ่งขึ้น

(สาวตรี ถูพนนท์, 2560)

4. ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับสี

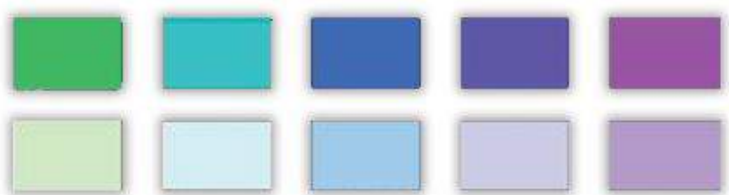
ทฤษฎีสี คือ ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีที่แตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะเรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้วงานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

สีโทนร้อน (Warm Colors) หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วย สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกตื่นตามีพลังอบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี โครงสีร้อนนี้สภาพโดยรวมจะมีความกลมกลืนของสีมากควรมีสีเย็นมาประกอบบ้างทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 2.13 <https://namjenjira.weebly.com/3607362036253598363736263637.html>

สีโทนเย็น (Cool Colors) หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน และสีม่วงน้ำเงิน โครงสีเย็นให้ความรู้สึกดูภาพสงบ ลึกกลับ เยือกเย็น ในทางจิตวิทยาสีเย็นมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกหดหู่ เศร้า โครงสีเย็นควรมีสีร้อนแทรกบ้างจะทำให้ผลงานดูน่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 2.14 <https://namjenjira.weebly.com/3607362036253598363736263637.html>

สีที่เป็นกลาง (Neutral Colors) ประกอบด้วย สีดำ สีขาว สีเทาและสีน้ำตาล อย่างไรก็ตามกลุ่มสีทั้งหมด เหล่านี้ คือ สีกลางที่สามารถนำไปผสมกับสีอื่นๆ เพื่อให้เกิดสีกลางขึ้นมาสำหรับสีขาวในความหมายทางจิตวิทยานั้น คือ บริสุทธิ์ที่สุดในจำนวนสีทั้งหมดพร้อมยังแทนความบริสุทธิ์ ความสะอาดหมดจดตลอดจนความเรียบร้อย ส่วนสีค่านั้นสามารถแสดงออกถึงความสำคัญหรือเป็นलगดูซ่อนเร้นซึ่งเป็นสีแห่งความมีคณคุณิพลัง ในวัฒนธรรมทางด้านตะวันตก บ่งบอกถึงความรอบคอบ ความมั่งมีในส่วนมุมมองทางตะวันออกนั้นบ่งบอกถึงความอ่อนน้อม ความถ่อมต้น ความสุขุม ความรอบครอบ ความประหยัด ความมรยัสสัและความพิถีพิถัน นีคือ ความหมายของสีที่ในทางจิตวิทยาของคนเราที่สามารถบ่งบอกเรื่องราวหรือเป็นการแสดงออกได้อย่างกลมกลืน

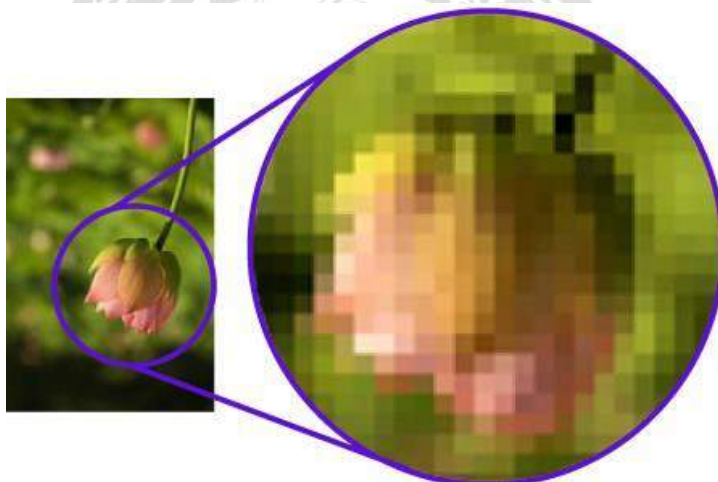


ภาพที่ 2.15 <https://namjenjira.weebly.com/3607362036253598363736263637.html>

(เจนจิรา ดารา, 2560)

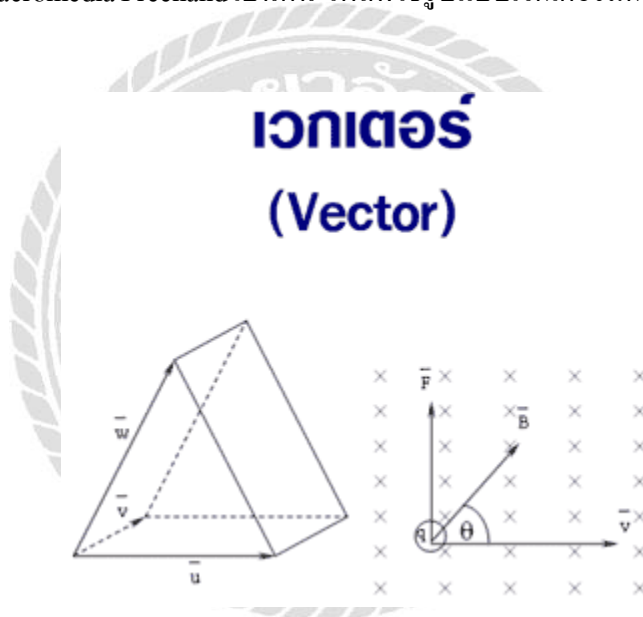
ทฤษฎีการสร้างงานกราฟิก ปัจจุบันสามารถจำแนกประเภทภาพกราฟิกตามโปรแกรมที่ใช้สร้างได้ 2 วิธี คือ ภาพแบบราสเตอร์ (Raster) ภาพแบบเวกเตอร์ (Vector) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การสร้างภาพกราฟิกแบบราสเตอร์ (Raster) โปรแกรม Adobe Photoshop, Painter และ Paintshop Pro เป็นโปรแกรมที่สร้างภาพด้วยวิธี ราสเตอร์เป็นหลักโปรแกรมประเภทราสเตอร์นี้จะสร้างภาพโดยการควบคุมสีของแต่ละจุดในภาพโดยตรงสามารถควบคุมการสร้างภาพได้เป็นอย่างดีแต่การสร้างภาพที่ดูดีรวมทั้งการควบคุมสีของภาพให้ดูเป็นธรรมชาติมักจะเป็นงานที่ยากและเสียเวลาเนื่องจากต้องปรับเปลี่ยนสีของภาพแต่ละจุดด้วยตัวผู้สร้างเองข้อจำกัดอื่นของโปรแกรมประเภทราสเตอร์คือไม่สามารถที่จะเปลี่ยนมุมมองของภาพที่เห็นได้หากเราต้องการทำจริงๆก็ต้องสร้างใหม่แทบทั้งหมดไฟล์ที่ใช้รูปแบบราสเตอร์มักจะเป็นนามสกุล TIF, BMP และ PCX



ภาพที่ 2.16 <https://supaporn2541.wordpress.com/2017/06/09/bitmap/>

การสร้างภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ (Vector) การทำงานด้วยวิธีเวกเตอร์ไม่จำเป็นต้องควบคุมทุกจุดของภาพ เนื่องจากโปรแกรมที่ใช้วิธีการเวกเตอร์จะใช้วิธีทางคณิตศาสตร์สร้างวัตถุแบบสองมิติวิธีการนี้จะทำให้สามารถสร้างภาพที่มีความละเอียดสูงและสามารถสร้างโค้งที่มีความต่อเนื่องได้ดีมากแต่วิธีการนี้มีจุดอ่อนที่ไม่สามารถเข้าไปแก้ไขในแต่ละจุดได้โดยตรง จึงยากที่จะสร้างภาพที่มีเงดสีที่เหมือนจริงมากๆ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เป็นการยากที่จะสร้างวัตถุในลักษณะสามมิติด้วยโปรแกรมชนิดนี้และโปรแกรมประเภทนี้แทบจะไม่สามารถนำภาพที่สร้างได้แล้วมาเปลี่ยนเป็นมุมมองอื่นได้อีก นอกจากสร้างใหม่ทั้งหมด โปรแกรมที่สามารถสร้างภาพแบบเวกเตอร์ได้คือ โปรแกรม Adobe Illustrator ,Corel Draw และโปรแกรม Macromedia Freehand เป็นต้น ไฟล์ที่ใช้รูปแบบเวกเตอร์มักจะเป็นนามสกุล AI,EPS และ WGM



ภาพที่ 2.17 <http://www.rmutphysics.com/physics/oldfront/72/vector.htm>

(พิชิต และ วุฒิพงษ์, 2554)

เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์เพื่อนำมาพัฒนาการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวจึงยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่นำมาประกอบงานวิจัยครั้งนี้



ภาพที่ 2.18 <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=26456&fbclid=IwAR0yn0j-cv-SF-PJ7CkI3s7zBCDbDmYKm7G1fNCMRgJGG1u3KMh3dO5i7ac>

เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมความรู้และปัญหาต่างๆของ โรคจิตเภท ว่าโรคจิตเภทมี สถิติ อาการ สาเหตุ การรักษามีความเป็นมาอย่างไร พร้อมวิธีแนะนำการใช้ชีวิตและแนวทางการแก้ไขปัญหา หากมีญาติป่วยเป็นโรคจิตเภท

(กรมสุขภาพจิต, 2560)

INFOGRAPHIC

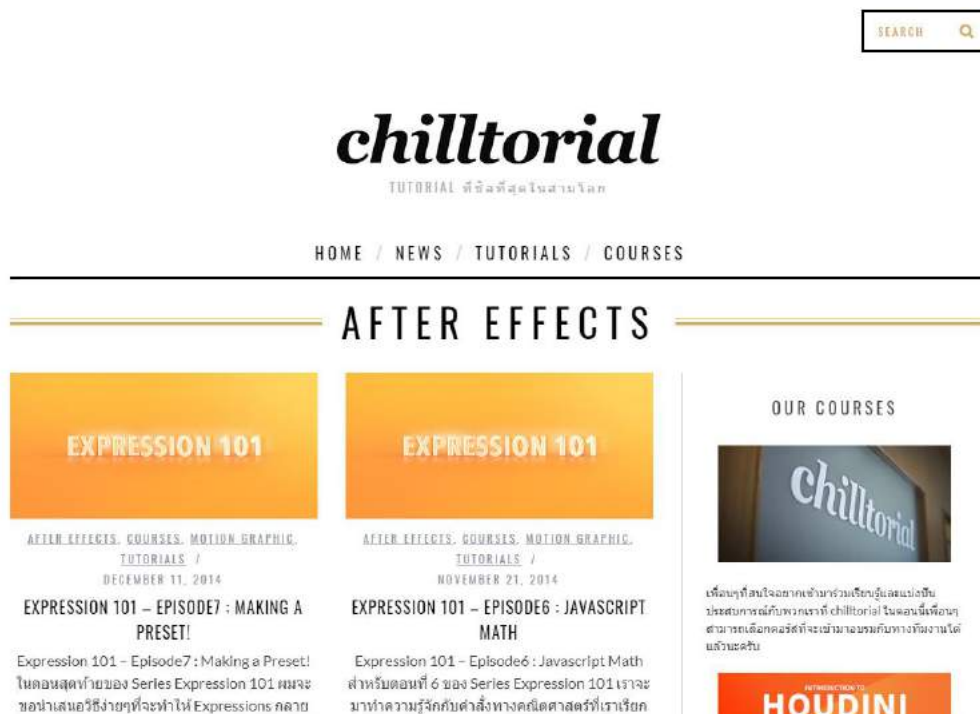
Infographics คืออะไร



Infographic ย่อมาจาก Information Graphic คือ ภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ เรียกว่าเป็นการนำเสนอข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่ายเพียงแค่วาดตามอง ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด (เหตุผลเพราะมนุษย์ชอบและจดจำภาพสวยๆ ได้มากกว่าการอ่าน) และในปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมในโลกของ Social Network

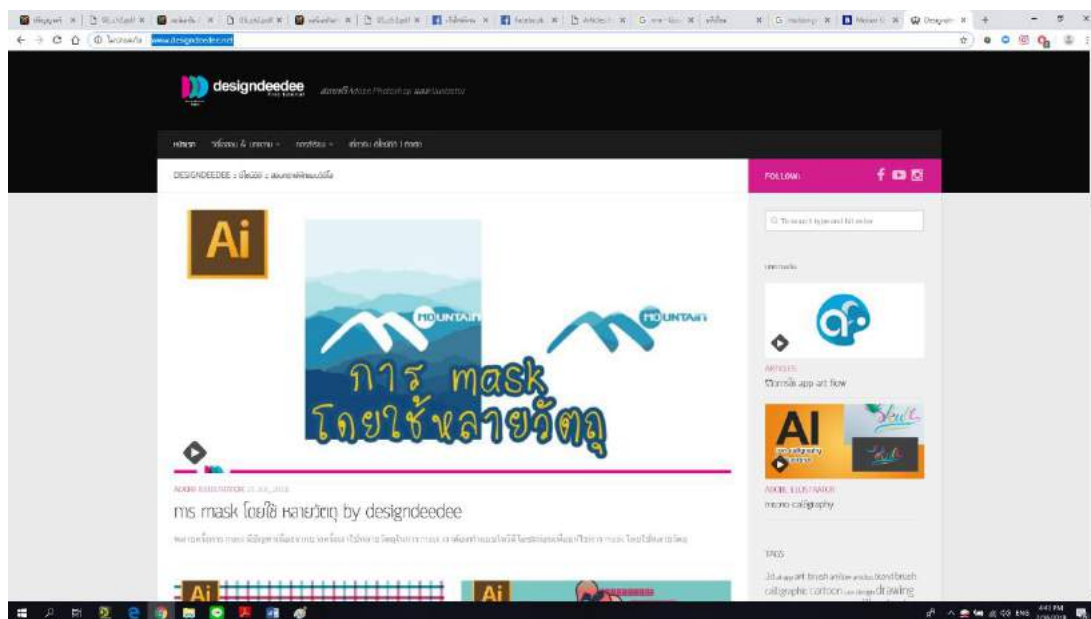
ภาพที่ 2.19 <http://oknation.nationtv.tv/blog/digitalmarketing/2013/01/01/entry-2>

เป็นเว็บไซต์ที่บอกหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก กฎการใช้สี การทำอินโฟกราฟิกให้ดึงดูดความน่าสนใจ การทำอินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพ รวมไปถึงข้อควรระวังในการออกแบบอินโฟกราฟิก (ทรากรณ สุภามูล, 2556)



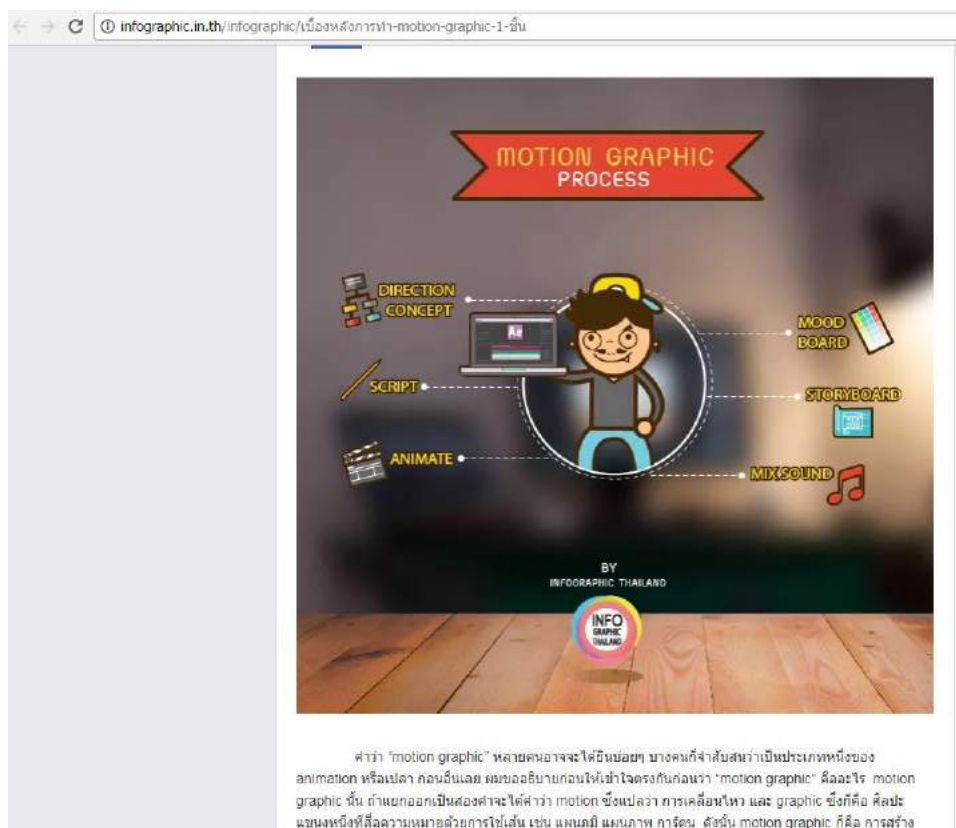
ภาพที่ 2.20 <http://chilltorial.net/?cat=14>

เป็นเว็บไซต์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Adobe After Effect กล่าวถึงการเคลื่อนไหวกราฟิกในโปรแกรมและเอฟเฟก (Effect) ต่างๆให้เข้าใจและแนะนำเอฟเฟกสามารถเลือกนำไปใช้ในงานได้ (Chilltorial, 2560)



ภาพที่ 2.21 <http://www.designdeedee.net/>

เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมความรู้เกี่ยวกับกราฟิก สอนการสร้างกราฟิกโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe Photoshop ซึ่งสอนเทคนิคต่างๆ ของโปรแกรมและให้ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ (Design DeeDee, 2560)



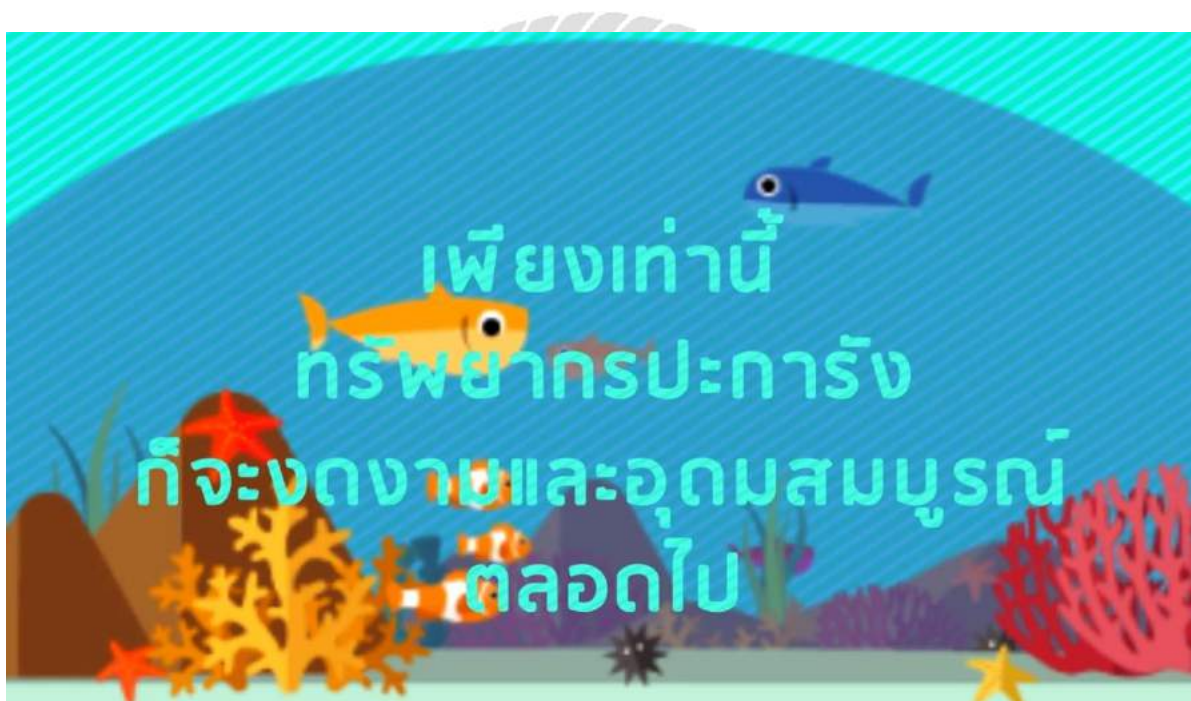
ภาพที่ 2.22 <http://infographic.in.th/infographic/เบื้องหลังการทำ-motion-graphic-1-ชิ้น>

เป็นเว็บไซต์ที่บอกถึงเบื้องหลังการทำงานเป็นขั้นตอนในการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบโมชันกราฟิก Process ของการทำโมชันกราฟิกแต่ละขั้นตอนตั้งแต่การเริ่มงานจนไปถึงจบงาน (Infographic Thailand, 2557)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว เป็นงานที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและด้วยงานวิจัยที่ผู้จัดทำนั้นเป็นงานเกี่ยวกับ สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ทางผู้จัดทำศึกษาจากงานวิจัยต่างๆดังนี้

โมชันกราฟิก เกี่ยวอย่างไร รู้ไว้ไม่ทำลายปะการัง



ภาพที่ 2.23 โมชันกราฟิก เกี่ยวอย่างไร รู้ไว้ไม่ทำลายปะการัง

ณรงค์ฤทธิ์ เต็กอวยพร (2559) สาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ได้พัฒนาสื่อประเภท โมชันกราฟิกนี้ เพื่อบอกวิธีการท่องเที่ยวชมปะการังให้ถูกวิธีเพื่อรักษาปะการัง โดยสื่อโมชันกราฟิกนี้ ใช้ซอฟต์แวร์ Adobe After Effect ในการพัฒนางาน

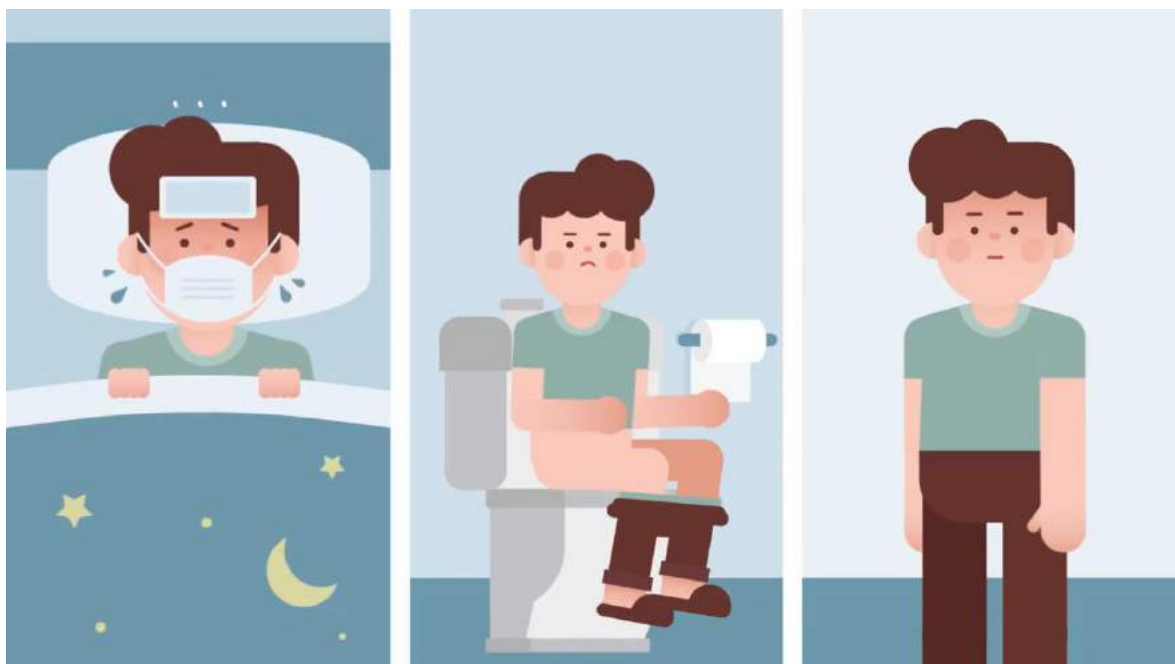
โมชันกราฟิก เรื่อง โรคจิตเภท



ภาพที่ 2.24 โมชันกราฟิก เรื่อง โรคจิตเภท

อสมภรณ์ โรจน์บุญถึง (2559) คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ได้พัฒนาสื่อประเภท โมชันกราฟิก เป็นสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท โปรแกรมนี้ได้พัฒนาโดยโปรแกรม Adobe Flash Professional 8

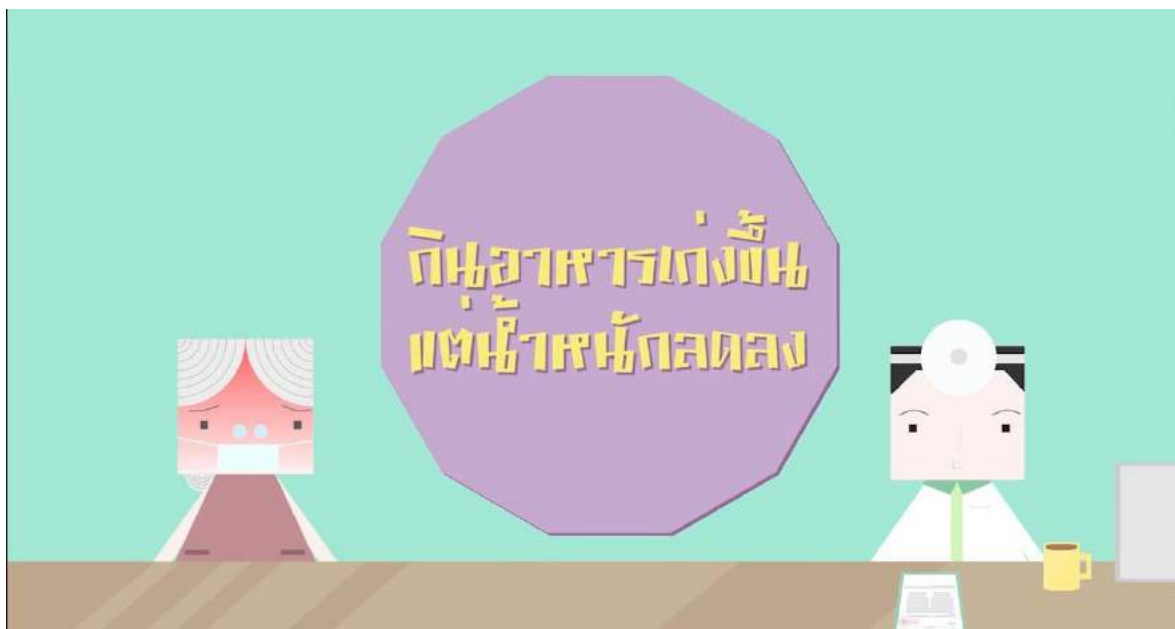
โมชันกราฟิก การรณรงค์ให้เด็กกินผัก



ภาพที่ 2.25 โมชันกราฟิก การรณรงค์ให้เด็กกินผัก

ณัฐธิดา เอี่ยมวรสิน (2561) แบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนโกสินทร์
วิทยาลัยเพาะช่างได้พัฒนาสื่อประเภท โมชันกราฟิกนี้ เพื่อแนะนำวิธีการให้เด็กหันมาสนใจในการกินผัก
และประโยชน์ของผัก โดยสื่อโมชันกราฟิกนี้ ใช้ซอฟต์แวร์ Adobe After Effect ในการพัฒนางาน

โมชันกราฟิก เพื่อการดูแลผู้ป่วยโรคเบาหวาน



ภาพที่ 2.26 โมชันกราฟิก เพื่อการดูแลผู้ป่วยโรคเบาหวาน

นิตาพรรณ อิ่มดี (2557) สาขาออกแบบสื่ออนิเมชัน มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้พัฒนาเพื่อแสดงข้อมูลหรือความรู้โดยให้กราฟิกเป็นสื่อกลาง ซึ่งงานกราฟิกประเภทนี้นิยมใช้สำหรับข้อมูลที่มีความซับซ้อน โดยออกแบบให้มาเป็นตัวงานที่มีความน่าสนใจ เข้าใจง่ายและเนื้อหาที่ดูไม่น่าเบื่อจนเกินไป จึงได้นำเรื่องของการดูแลผู้ป่วยโรคเบาหวานมาเป็นประเด็น เพราะญาติผู้ป่วยบางคนยังไม่รู้วิธีการดูแลผู้ป่วยโรคเบาหวานอย่างถูกต้อง ส่งผลให้เกิดภาวะแทรกซ้อนและปัญหาอื่นๆตามมา นอกจากนี้เนื้อหาที่มีประโยชน์และชวนน่าติดตามแล้วยังใช้สื่อที่เป็นกราฟิก เพื่อให้เข้าใจง่ายและเห็นภาพมากขึ้นจากการอ่าน ข้อมูลธรรมดาโปรแกรมนี้ได้พัฒนาโดยโปรแกรม Adobe Flash Professional 8

โมชันกราฟิก ข้อควรคำนึงก่อนการออกแบบโลโก้



ภาพที่ 2.27 โมชันกราฟิก ข้อควรคำนึงก่อนการออกแบบโลโก้

วิไลลักษณ์ ภัทรธรรมรักษ์ (2557) สาขาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ได้พัฒนาสื่อประเภท โมชันกราฟิก เป็นสื่อโฆษณาและสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการผลิตโลโก้ ซึ่งการผลิตหรือออกแบบโลโก้นั้นเราต้องคำนึงถึงคุณค่าหรือผลิตภัณฑ์เป็นหลัก เพราะโลโก้ไม่ได้เป็นแค่เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ แต่โลโก้นั้นถือได้ว่าเป็นหน้าตาของธุรกิจ สามารถสร้างความน่าเชื่อถือได้ให้แก่ผู้พบเห็น โปรแกรมนี้ได้พัฒนาโดยโปรแกรม Adobe Flash Professional 8

บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

การศึกษาเบื้องต้นเป็นงานวิจัยเชิงการสำรวจข้อมูลและงานวิจัยเกี่ยวกับ โรคจิตเภท สังเกตได้จากข่าวสารทางโทรทัศน์ครอบคลุมไปถึงอินเทอร์เน็ต งานวิจัยและเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ต่างๆ มีการกล่าวถึงโรคจิตเภทรูปแบบที่หลากหลายในประเทศ ผู้จัดทำเล็งเห็นถึงความสำคัญและปัญหาที่เกิดขึ้นทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โมชันกราฟิก เรื่อง โรคจิตเภท เพื่อให้ผู้ที่รับชมรู้เรื่องเกี่ยวกับโรคจิตเภทและเพื่อหาแนวทางการไขปัญหา โดยมีอินโฟกราฟิก โมชันกราฟิก เป็นภาพเคลื่อนไหว มีเสียงพากย์บรรยายในแต่ละฉาก ผู้ที่ได้รับชมจะได้รับความรู้และความเพลิดเพลินไปกับการรับชมโมชันกราฟิก เรื่องโรคจิตเภทที่ทางผู้จัดทำได้สร้างขึ้นมา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทางคณะผู้จัดทำได้ศึกษาและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานโครงการ ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากงานวิจัยและสถิติของผู้ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทภายในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2560
2. เก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆของผู้ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทมาสรุปเรียบเรียงเนื้อหา โดยนำมานำไปพัฒนาต่อเป็นบทสตอรี่บอร์ดและโมชันกราฟิก
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการทำโมชันกราฟิก รวมถึงศึกษาขั้นตอนการเตรียมกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับการใช้ในการเคลื่อนไหว
4. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลการสร้างกราฟิกและองค์ประกอบต่างๆจากอินเทอร์เน็ต

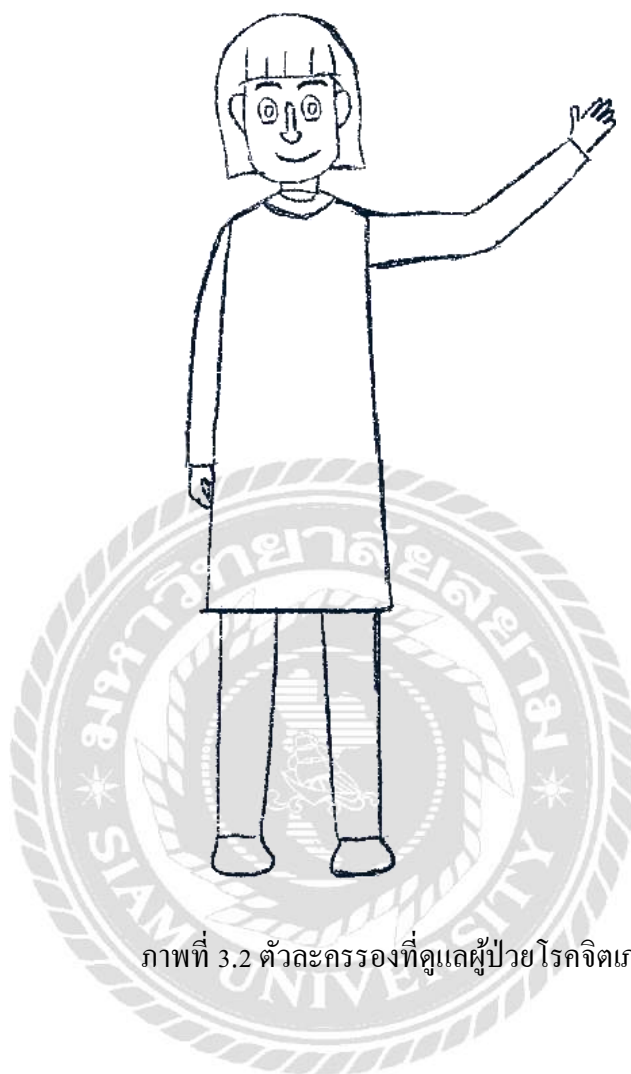
การออกแบบและพัฒนา

1. ขั้นตอนการออกแบบโมชันกราฟิก

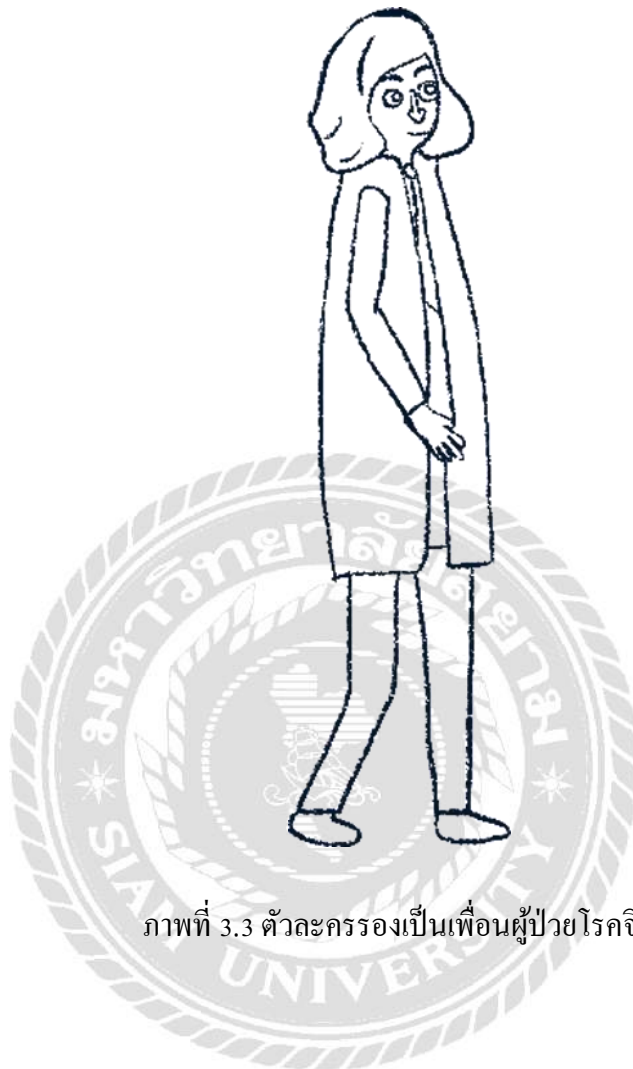
1.1 การออกแบบตัวละคร สเก็ชตัวละครเพื่อนำพัฒนาใช้ในงานโมชันกราฟิก



ภาพที่ 3.1 ตัวละครหลักที่ป่วยเป็นโรคจิตเภท

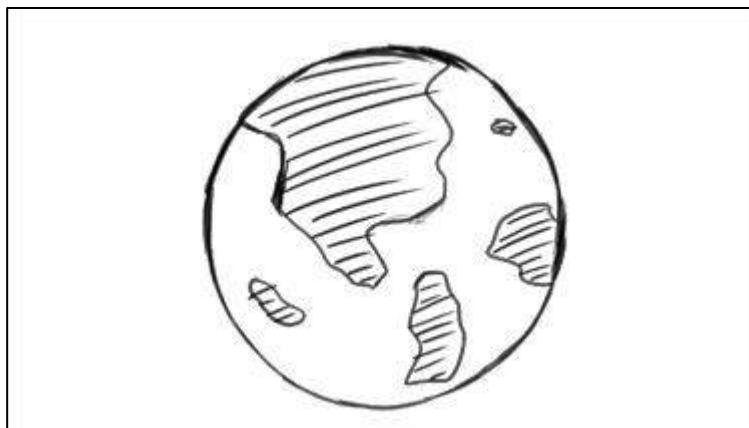


ภาพที่ 3.2 ตัวละครรองที่ดูแลผู้ป่วยโรคจิตเภท



ภาพที่ 3.3 ตัวละครรองเป็นเพื่อนผู้ป่วยโรคจิต

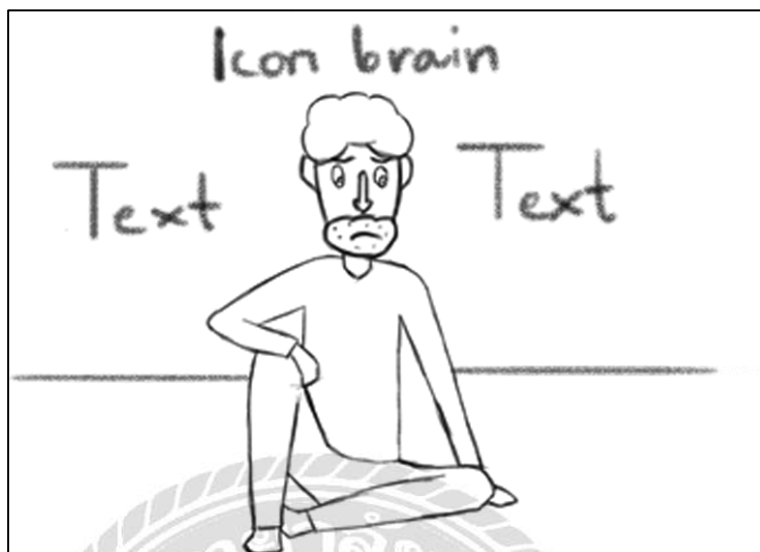
1.3 การออกแบบฉาก สเก็ตฉากสถานที่องค์ประกอบต่างๆมารวมใช้การเรียบเรียงจากการเกริ่นความเป็นมา อาการ สาเหตุ การรักษาของโรคจิตเภทสุดท้ายด้วยการสรุปเนื้อหาทั้งหมด



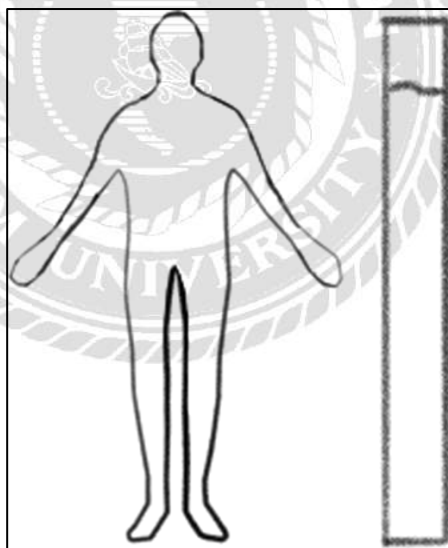
ภาพที่ 3.4 ฉากโลกหมุน



ภาพที่ 3.5 ฉากเปิดและสัญลักษณ์ไก่อนลอยขึ้นมา



ภาพที่ 3.6 ฉากตัวละครนั่งซึมเศร้า



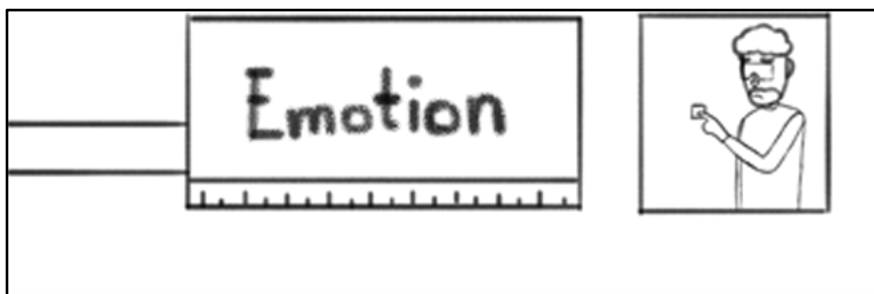
ภาพที่ 3.7 ฉากแสดงข้อมูลต่างๆ โฮโลแกรม



ภาพที่ 3.8 ฉากแผนที่ประเทศไทยมีข้อความบอกสถิติผู้ที่ป่วยจิตเภท



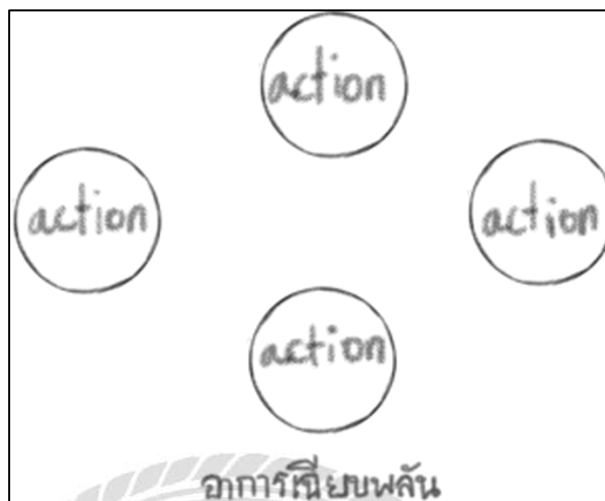
ภาพที่ 3.9 ฉากไฮโลแกรมแสดงข้อมูลบอกอายุที่จะเกิดโรคจิตเภท



ภาพที่ 3.10 ฉากอีโมชันแสดงอารมณ์ต่างๆ



ภาพที่ 3.11 ฉากข้อความการแบ่งกลุ่มของโรคจิตเภท



ภาพที่ 3.12 ฉากไอค่อนอาการเนียบพลัน



ภาพที่ 3.13 ฉากตัวละครนั่งซึมเศร้า



ภาพที่ 3.14 นักตัวละครใช้ความคิด



ภาพที่ 3.15 นักตัวละครหูแว่ว



ภาพที่ 3.16 นักตัวละครก่อการทำร้ายร่างกาย



ภาพที่ 3.17 นักตัวละครนั่งซึมเศร้าเก็บตัว



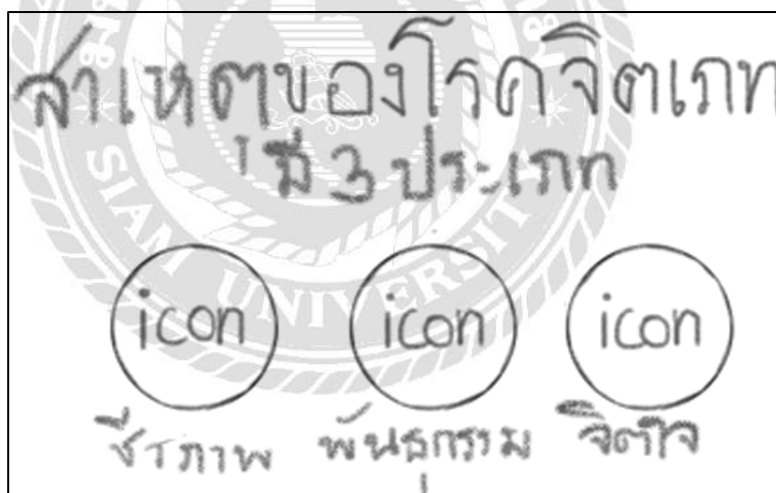
ภาพที่ 3.18 ฉากตัวละครหมดแรง



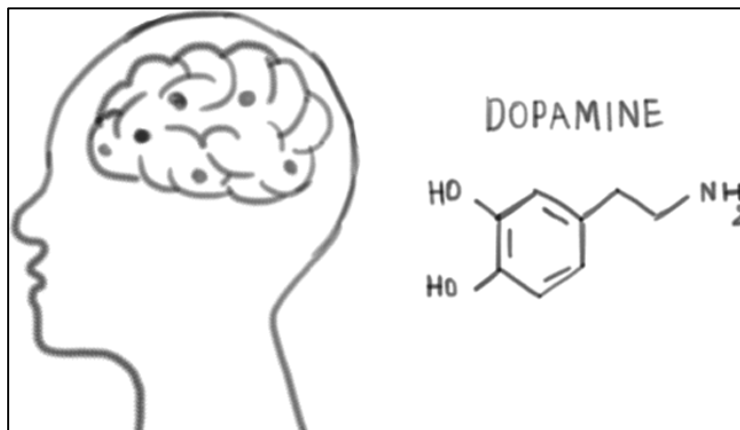
ภาพที่ 3.19 ฉากตัวละครนั่งนิ่งไม่ทำงาน



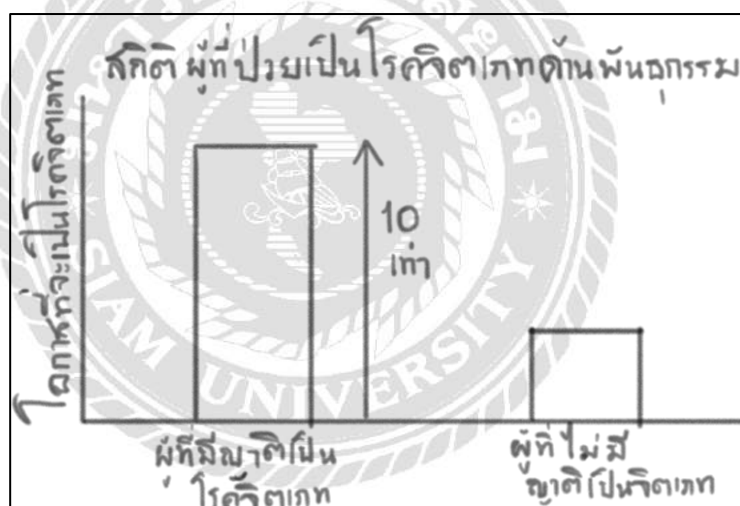
ภาพที่ 3.20 ฉากตัวละครทำหน้านิ่ง เฉยเมย



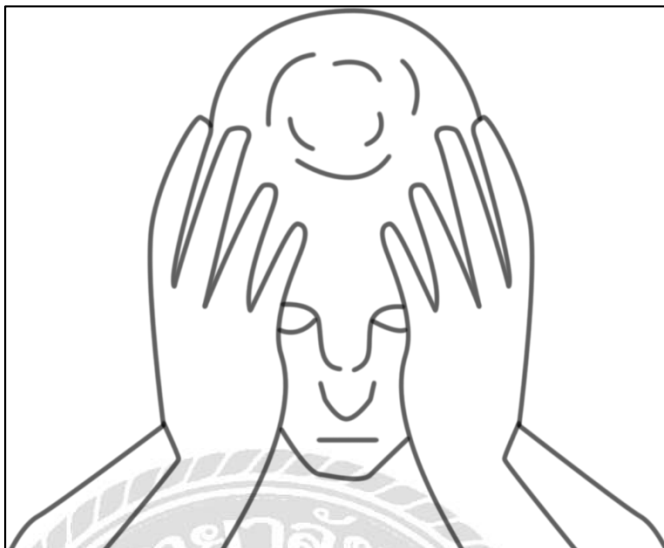
ภาพที่ 3.21 ฉากข้อความสาเหตุของโรคจิตเภท



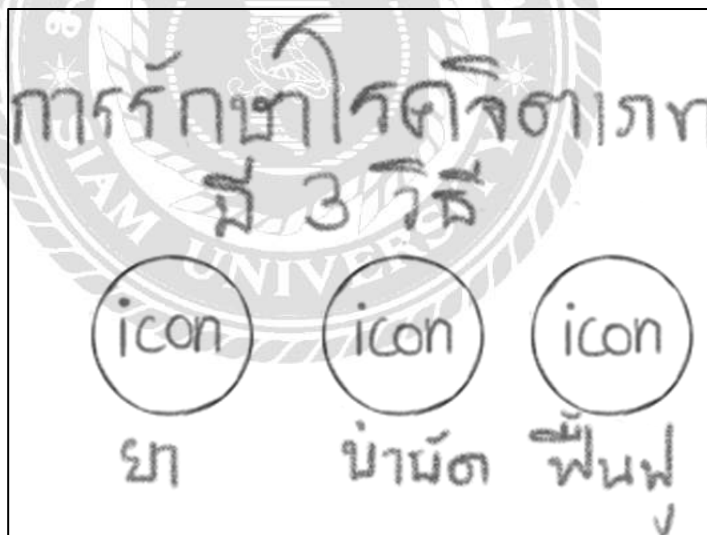
ภาพที่ 3.22 ฉากสมองสมอง



ภาพที่ 3.23 ฉากกราฟข้อมูลสถิติด้านพันธุกรรม



ภาพที่ 3.24 นกเครียดจากชีวิตประจำวัน



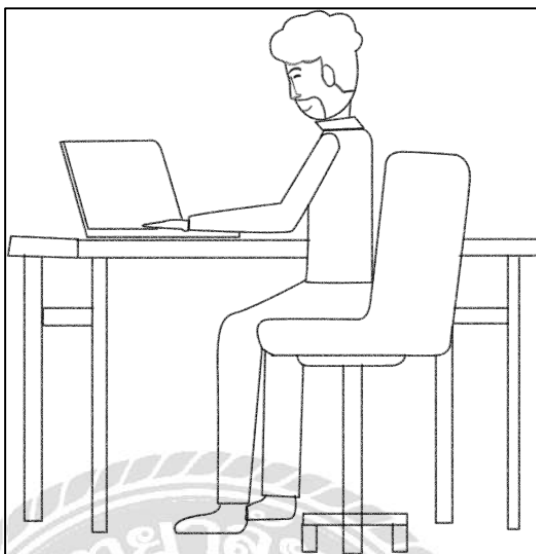
ภาพที่ 3.25 นกข้อความการรักษาโรคจิตเภท



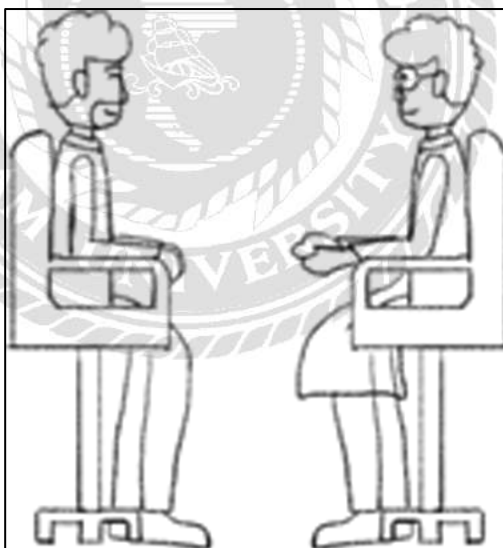
ภาพที่ 3.26 นักตัวละครกินยา



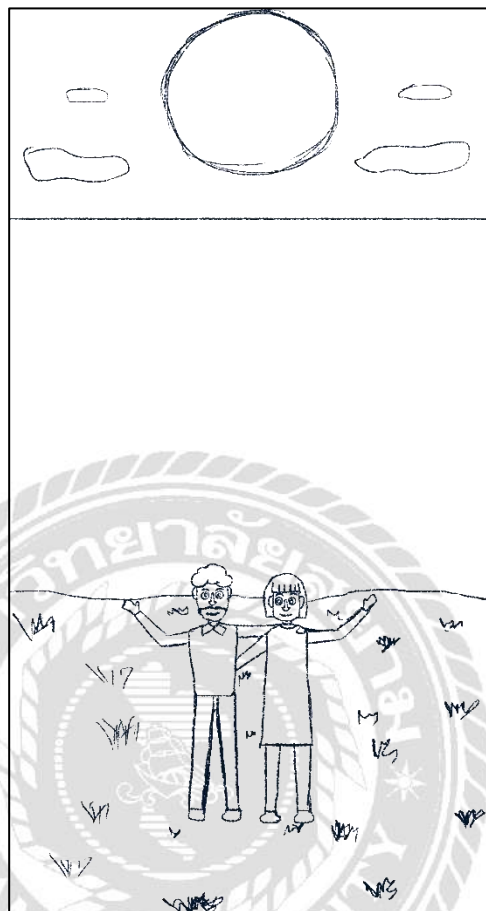
ภาพที่ 3.27 นักตัวละครจับมือ



ภาพที่ 3.28 นักตัวละครทำงาน

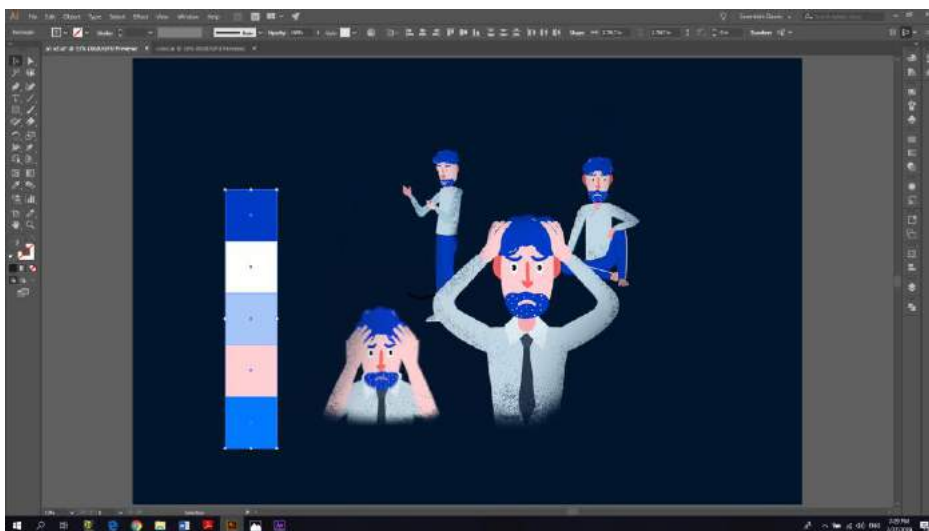


ภาพที่ 3.29 นักตัวละครเข้ารับการรักษา



ภาพที่ 3.30 นักตัวละครกลับมาใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

1.2 การใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นการใช้การโปรแกรม Illustrator กราฟ โดยการใช้ Pen tool คลิกแล้วลากจุดหนึ่งไปยังอีกจุด ให้เป็นรูปทรงตัวละครตาม Story Board ที่เตรียมไว้ โทนสีนำทฤษฎีสีมาใช้ในการออกแบบตัวละคร

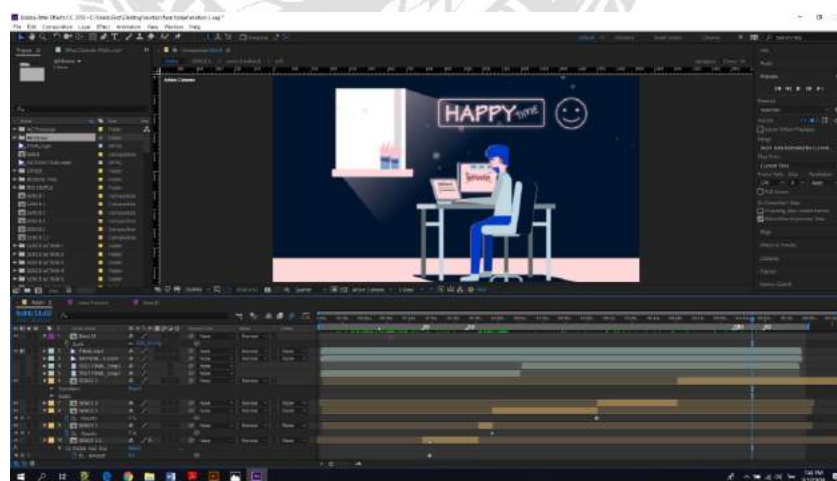


ภาพที่ 3.31 การใช้โปรแกรม Adobe Illustrator สร้างตัวละคร

1.3 การใช้โปรแกรม Adobe After Effect หลังจากที่ได้กราฟิกที่ต้องแล้วนำมา Animate ในโปรแกรม After Effect โดยการ Import file แล้วนำมาขยับ โดยการตั้ง Key frame Start แล้วเลื่อน Current ไปในช่วงเวลาที่ต้องการแล้ว Animate กราฟิกที่ต้องการ แล้ว Key frame End จะทำการสร้างเองโดยอัตโนมัติ

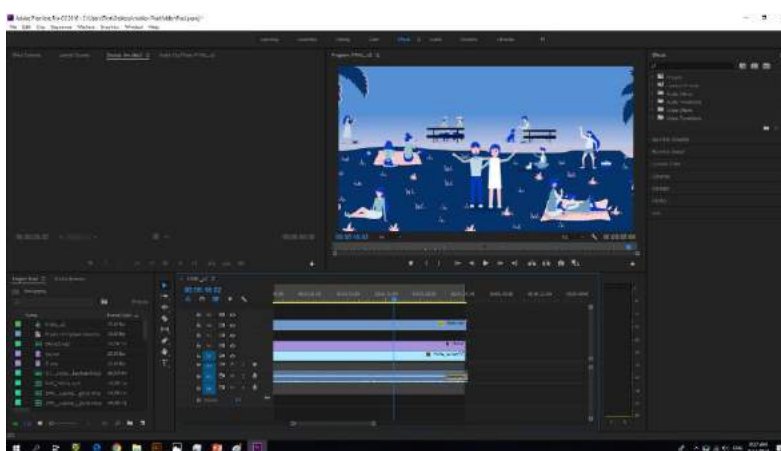


ภาพที่ 3.32 การใช้โปรแกรม Adobe After Effect เคลื่อนไหวตัวละคร

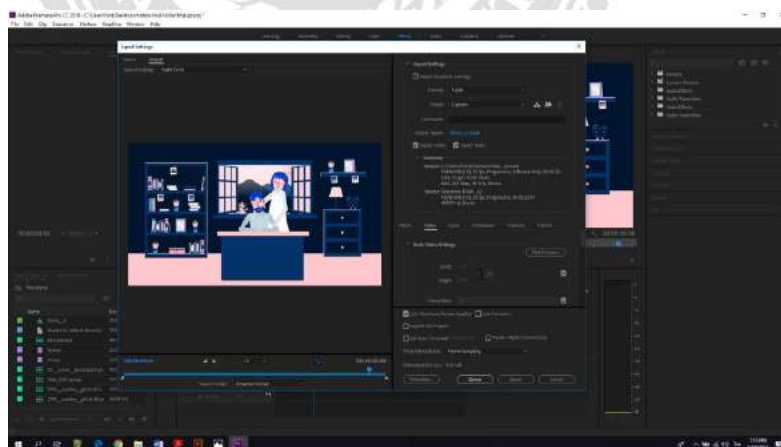


ภาพที่ 3.33 การใช้โปรแกรม Adobe After Effect เคลื่อนไหวตัวละครและฉาก

1.4 การใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro หลังจากที่ได้ Animate เสร็จ ก็ Import file เข้ามาพร้อมใส่เสียง ในโปรแกรม Adobe Premier Pro โดยการนำเสียงเข้ามาแล้ว วางจัดให้ตรงกับกราฟิกที่ทำไว้ หลังจากที่ได้เสียงเสร็จแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนสุดท้าย คือการ Render ตั้งค่าวิดีโอที่ต้องการ Render แล้ว กดที่ Export เสร็จขั้นตอนการ Render พร้อมนำเสนอชิ้นงาน



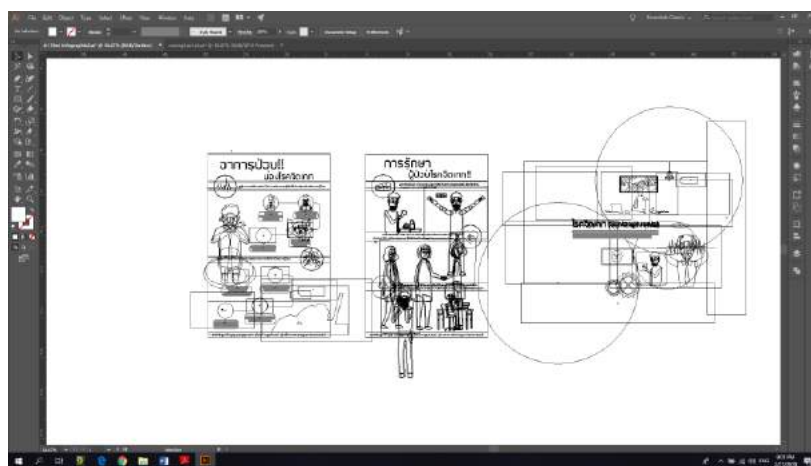
ภาพที่ 3.34 การใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro ตัดต่อใส่เสียงพากย์และเสียงเอฟเฟค



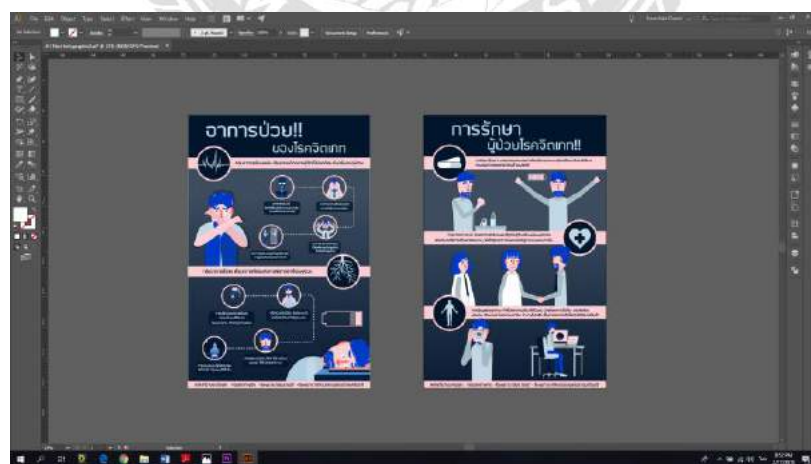
ภาพที่ 3.35 การใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro ขั้นตอนการ Render ตั้งค่าวิดีโอที่ต้องการ Render เสร็จกดที่ Export จะได้ไฟล์ Video ตามที่ตั้งค่าไว้

2. การออกแบบโปสเตอร์เกี่ยวกับเรื่องโรคจิตเภท

2.1 การออกแบบโปสเตอร์ Concept Art, Infographic โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator โดยใช้เครื่องมือ Pen Tool ลากจุดไปยังอีกจุดจนเกิดภาพกราฟิกและ Type Tool พิมพ์ตัวอักษรที่ต้องการ และใช้ Rectangle Tool เป็นกราฟิกทรงตามที่ต้องการ



ภาพที่ 3.36 การออกแบบ Concept Art, Infographic โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 3.37 Infographic เรื่องโรคจิตเภท โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 3.38 Concept Art เรื่องโรคจิตเภท โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



บทที่ 4

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ในการออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหา เรื่อง โรคจิตเภท โดยมีเนื้อหาแสดงให้เห็นถึงสาเหตุความเป็นมาของโรคจิตเภท อาการของผู้ที่เป็นโรคจิตเภทและขั้นตอนการดูแลรักษาโรคจิตเภทได้อย่างถูกต้อง โดยงานโมชันกราฟิกเรื่อง โรคจิตเภท มีระยะเวลาทั้งหมด 5-6 นาทีในรูปแบบไฟล์ .MP4 ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้



ภาพที่ 4.1 ฉากเปิดของเรื่องด้วยภาพโลกหมุน

ฉากโลกเป็นฉากที่เกริ่นเข้าเรื่อง โรคจิตเภท



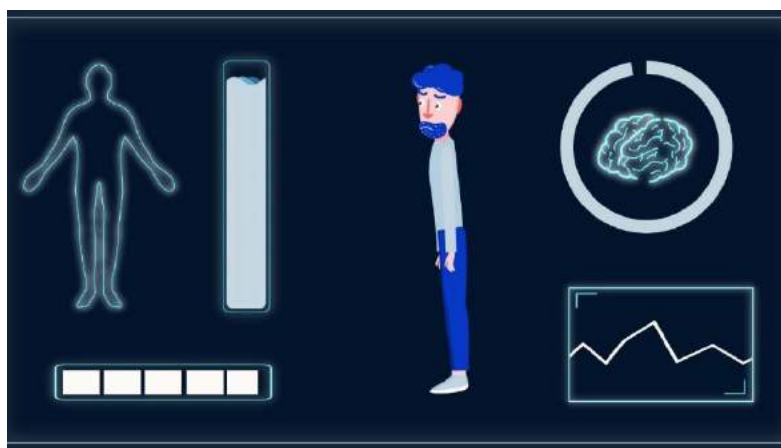
ภาพที่ 4.2 ฉากเปิดและสัญลักษณ์ไอคอนลอยขึ้นมา

ฉากนี้เป็นการกล่าวถึงมนุษย์บน โลกส่วนมีเรื่องที่แย่และเศร้ากันทั้งนั้น



ภาพที่ 4.3 ฉากตัวละครนั่งซึมเศร้า

ฉากนี้เป็นการแสดงสีหน้าที่ดูเศร้า พร้อมตัวหนังสือบอกถึงเรื่องโรคจิตเภท



ภาพที่ 4.4 ฉากโฮโลแกรมแสดงข้อมูลของผู้ป่วยจิตเภท

ฉากโฮโลแกรมบอกถึงโลกนี้มีการดำเนินโรคที่เรื้อรัง



ภาพที่ 4.5 ฉากโฮโลแกรมแสดงข้อมูลบอกอายุที่จะเกิดโรคจิตเภท

ฉากนี้บอกถึงอายุที่มีโอกาสเป็นโรคจิตเภท



ภาพที่ 4.6 ฉากแผนที่ประเทศไทยมีข้อความบอกสถิติผู้ป่วยจิตเภท
ฉากนี้บอกถึงสถิติผู้ป่วยเป็นโรคจิตเภทภายในประเทศไทย



ภาพที่ 4.7 ฉากอีโมชันแสดงอารมณ์ต่างๆ

ฉากอีโมชันที่แสดงอารมณ์ต่างๆที่หลากหลายมีผลกับผู้ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภท



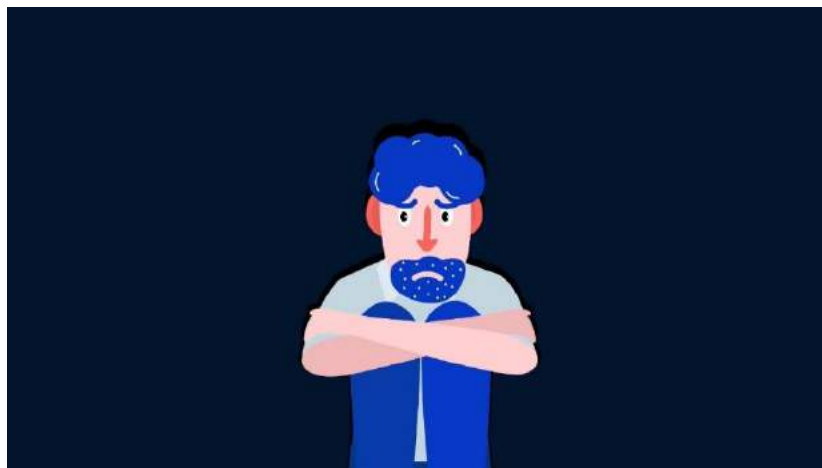
ภาพที่ 4.8 นกข้อความการแบ่งกลุ่มของโรคจิตเภท

นากภาพสัญลักษณ์อาการของโรค 2 กลุ่ม



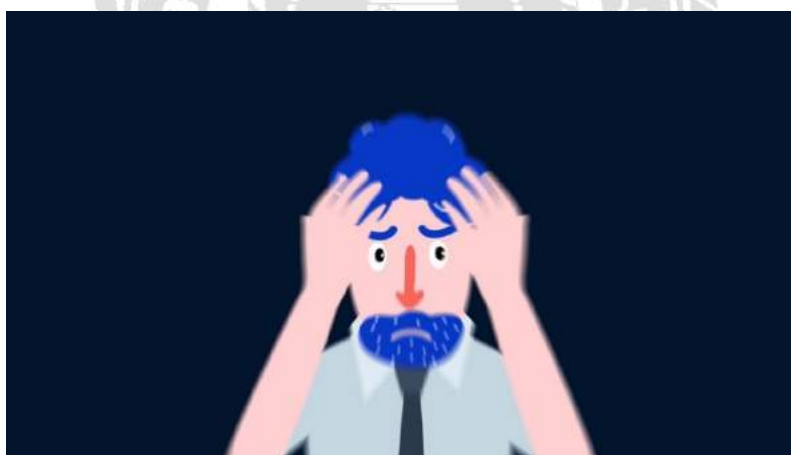
ภาพที่ 4.9 นกไอคอนอาการเฉียบพลัน

นากอาการต่างๆในอาการเฉียบพลัน



ภาพที่ 4.10 นักตัวละครนั่งซึมเศร้า

นักที่ตัวละครกำลังนั่งระแวงคิดว่าจะมีอะไรมาทำร้าย



ภาพที่ 4.11 นักตัวละครใช้ความคิด

นักตัวละครที่กำลังใช้ความคิดแต่มีการขาดการต่อเนื่องทางความคิด



ภาพที่ 4.12 นกตัวละครหูแว่ว

นกตัวละครกำลังแสดงอาการประสาทหลอน อาการได้ยินเสียงแปลกๆ



ภาพที่ 4.13 นกตัวละครก่อการทำร้ายร่างกาย

นกตัวละครที่ควบคุมอารมณ์ไม่อยู่เกิดการทำร้ายร่างกาย



ภาพที่ 4.14 นกตัวละครนั่งชมซีรีส์เก็บตัว

นกตัวละครนั่งเก็บตัวอยู่ในห้องหลีกเลี่ยงความวุ่นวาย



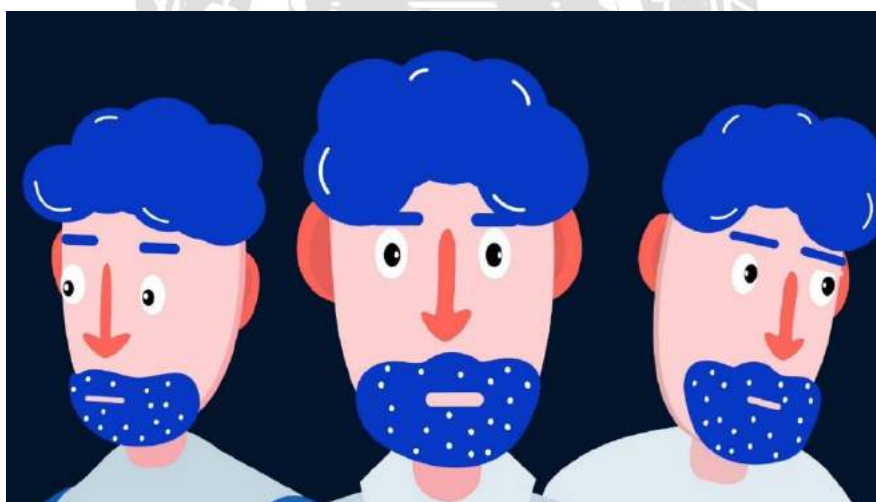
ภาพที่ 4.15 นกตัวละครหมดแรง

นกตัวละครที่หมดแรงไม่มีความคิดริเริ่มจะทำอะไร



ภาพที่ 4.16 จากตัวละครนั่งนิ่งไม่ทำงาน

จากตัวละครที่นิ่งนิ่งปล่อยเวลาผ่านไปโดยที่ไม่ทำอะไร



ภาพที่ 4.17 จากตัวละครทำหน้านิ่ง เฉยเมย

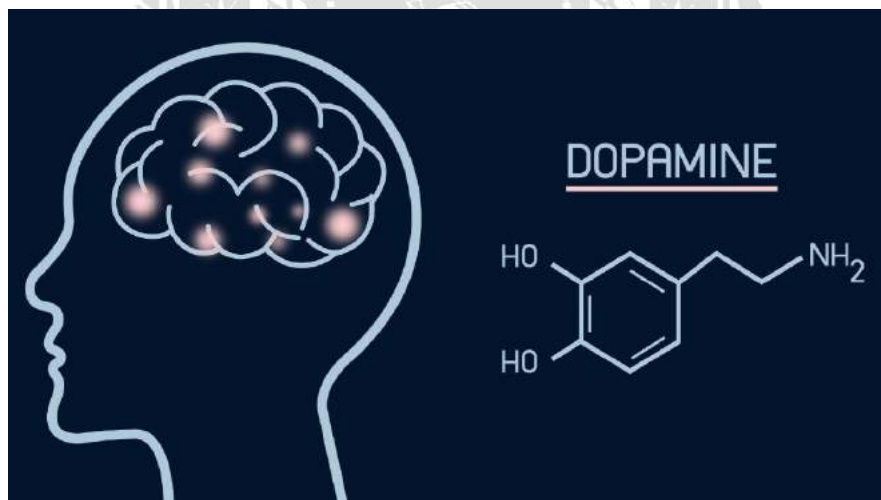
จากตัวละครที่ไร้อารมณ์ต่างๆ แสดงสีหน้าที่นิ่ง เฉยเมย

สาเหตุของโรคจิตเภท

มีสาเหตุมาจากหลายปัจจัยโดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท

ภาพที่ 4.18 จากข้อความสาเหตุของโรคจิตเภท

จากข้อความบอกถึงสาเหตุว่ามีกี่ประเภท



ภาพที่ 4.19 จากสแกนสมอง

จากภาพกราฟิกเคลื่อนไหวบอกถึงสารโดปามีนในสมองเป็นสาเหตุของเกิดโรค



ภาพที่ 4.20 นากกราฟข้อมูลสถิติด้านพันธุกรรม

นากภาพกราฟบอกถึงสถิติโอกาสที่จะป่วยเป็นโรคจิตเภท



ภาพที่ 4.21 นากเครียดจากชีวิตประจำวัน

นากความเครียดจากชีวิตประจำวันโดยมีหลายสาเหตุ



ภาพที่ 4.22 ฉากไคก่อนการรักษาโรคจิตเภท

ฉากสัญลักษณ์การรักษาโรคโดยแบ่งเป็น 3 วิธี



ภาพที่ 4.23 ฉากตัวละครกินยา

ฉากได้รับการรักษาด้วยวิธีกินยา



ภาพที่ 4.24 นักตัวละครจับมือ

จากการรักษาโดยการเข้าสังคม



ภาพที่ 4.25 นักตัวละครทำงาน

นักตัวละครนั่งทำงานที่เรารักสีหน้าที่มีความสุขเป็นการรักษาโรคหนึ่งวิธี



ภาพที่ 4.26 นักตัวละครเข้ารับการรักษา

นักผู้ป่วยและได้รับการรักษาจากทางครอบครัวและหมอ



ภาพที่ 4.27 นักจบผู้ป่วยอย่างมีความสุข

นักจบโดยผู้ได้รับการดูแลเอาใจใส่โดยกลับมาอยู่กับครอบครัวที่เรารักอย่างมีความสุข

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินโครงการและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินการ

จากการดำเนินโครงการ ผู้จัดทำได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโรคจิตเภทเพื่อมาทำเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหารื่อง โรคจิตเภท ในรูปแบบโมชันกราฟิกที่มีความน่าสนใจผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่าย ด้วยการเคลื่อนไหวกราฟิก เสียงบรรยายและเสียงประกอบที่น่าฟัง โดยมีการเล่าเรื่องให้เห็นถึงปัญหาและอาการของโรคจิตเภทที่มีผลเสียอย่างไรกับผู้ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภท และแนวทางการแก้ไขปัญหอาการต่างๆของผู้ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทได้เป็นอย่างดีและการดูแลเอาใจใส่ผู้ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทอย่างถูกวิธี โดยเนื้อหาหลักๆของแต่ละฉากเน้นการแสดงข้อความและภาพกราฟิกของตัวละครให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหา เหมาะสมแก่กลุ่มวัยรุ่นตอนปลายหรือวัยผู้ใหญ่อายุระหว่าง 15-35 ปี และผู้ที่สนใจในเรื่องโรคจิตเภท สามารถนำไปปรับใช้กับบุคคลที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทได้

ปัญหาและอุปสรรค

1. ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโรคจิตเภทค่อนข้างมาก
2. การสรุปย่อเนื้อหารายละเอียดต่างๆที่มีจำนวนมากเพื่อนำไปสร้างสื่อการเรียนรู้เรื่องโรคจิตเภท
3. การสร้างกราฟิกและเคลื่อนไหวของตัวละครที่ยังไม่ราบรื่น ทำให้สื่อสารไม่เข้าใจ
4. ปัญหาการเลือกที่จะวางโครงเรื่องให้ผู้ชมรับชมเข้าใจ

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำโมชันกราฟิกเรื่อง โรคจิตเภท ไปพัฒนาต่อยอดในรูปแบบ 3 มิติได้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น
2. สามารถนำไปเผยแพร่ให้ผู้ป่วยและสนใจในเรื่อง โรคจิตเภท
3. พัฒนาการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของตัวละคร ให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กรมสุขภาพจิต. (2560). โรคจิตเภท. เข้าถึงได้จาก

https://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=195&fbclid=IwAR03vb_3bycUpFr_W48NqIn5zOUa9_Twd4QI8w8uLvvhbubLyM_kZBKc2SI.

เจนจิรา คาราร. (2560). ทฤษฎีสี่. เข้าถึงได้จาก

<https://homegame9.wordpress.com/%E0%B8%97%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%B5/>.

ณรงค์ฤทธิ์ เต็กอวยพร. (2559). โมชันกราฟิก เรื่อง เทียวอย่างไร รู้ไว้ ไม่ทำลายปะการัง. นครปฐม:

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ณัฐธิดา เอี่ยมวรสิน. (2561). โมชันกราฟิก เรื่อง การณรงค์ให้เด็กกินผัก. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาลัยเพาะช่าง.

ทิวากรณ์ สุงามูล. (2556). การออกแบบอินโฟกราฟิก. เข้าถึงได้จาก <http://kissme-arin.blogspot.com>.

ธนยุทธ จารุณัย. (2560). องค์ประกอบศิลป์. เข้าถึงได้จาก

<http://artcomponentsforcomputers.blogspot.com/p/1.html>.

นิตาวรรณ อิมดี. (2557). โมชันกราฟิก เรื่อง การดูแลผู้ป่วยโรคเบาหวาน. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

วิไลลักษณ์ ภัทรธรรมรักษ์. (2557). โมชันกราฟิก เรื่อง ข้อควรคำนึงก่อนการออกแบบโลโก้.

นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน.

สาวิตรี ฐพนนท์. (2560). ทฤษฎีโมชันกราฟิก. เข้าถึงได้จาก <https://mrmeestudio.com>

สุชาติ พหลภาคย์. (2556). *โรคจิตเภท*. เข้าถึงได้จาก

http://www.jvkk.go.th/newweb/CPG/schiz_lesson2.aspx?fbclid=IwAR3RlvS-ANaeuROGVxMSO_ZeFEAtFU7Ya-63s8AGfthrKGVe-kRdAq7JQFs.

อสมภรณ์ โจน์บุญถึง. (2559). *โมชันกราฟิก เรื่อง โรคจิตเภท*. กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.

อุทิศ แจ่งถีนป่า. (2556). *Storyboard*. เข้าถึงได้จาก <https://kruuthit.wordpress.com/tag/storyboard/>.

Chilltorial. (2556). *การใช้เอฟเฟคในโปรแกรม*. เข้าถึงได้จาก <http://chilltorial.net/?cat=14>.

Design DeeDee. (2558). *ความรู้เกี่ยวกับการสร้างกราฟิก*. เข้าถึงได้จาก <http://www.designdeedee.net/>

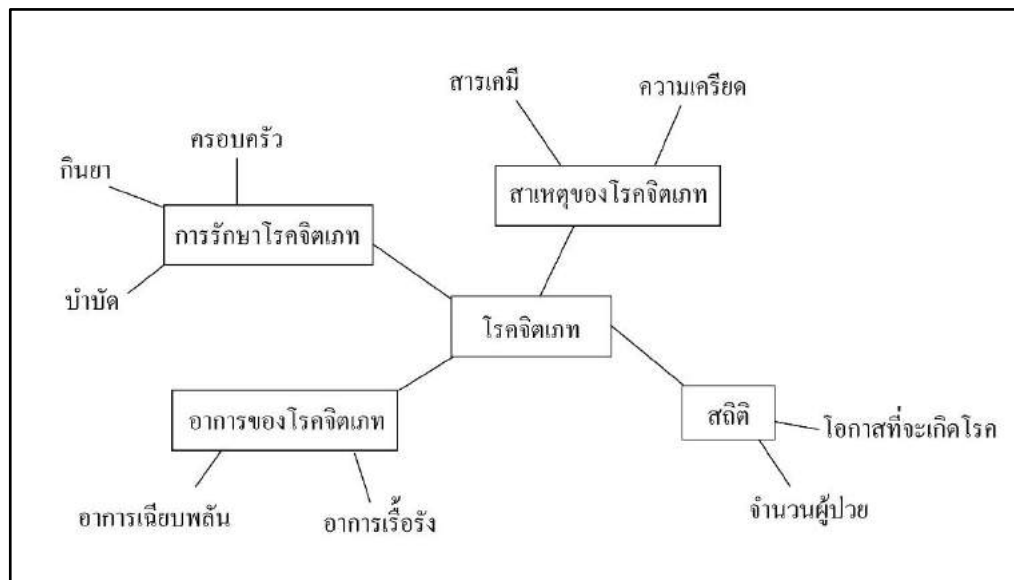
Infographic Thailand. (2557). *เบื้องหลังการทำ Motion Graphic*. เข้าถึงได้จาก

<http://infographic.in.th/infographic/%E0%B9%80%E0%B8%9A%E0%B8%B7%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%97%E0%B8%B3-motion-graphic-1-%E0%B8%8A%E0%B8%B4%E0%B9%89%E0%B8%99>.

ภาคผนวก ก

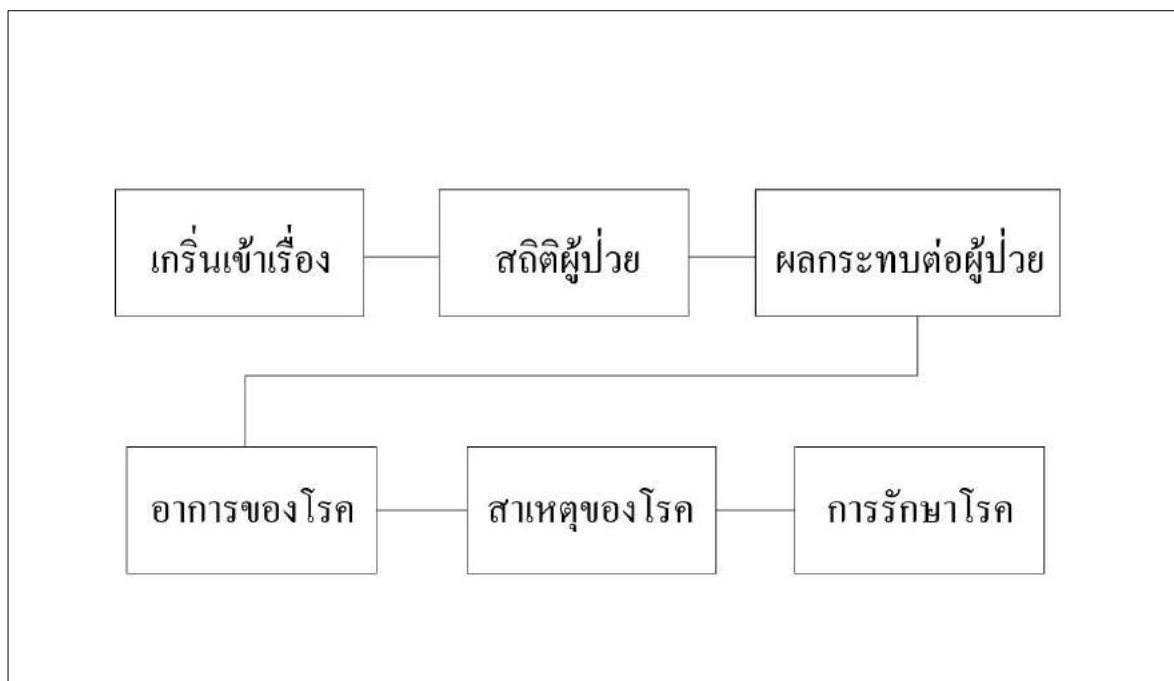
การออกแบบและพัฒนางานโมชันกราฟิก

Direction Concept



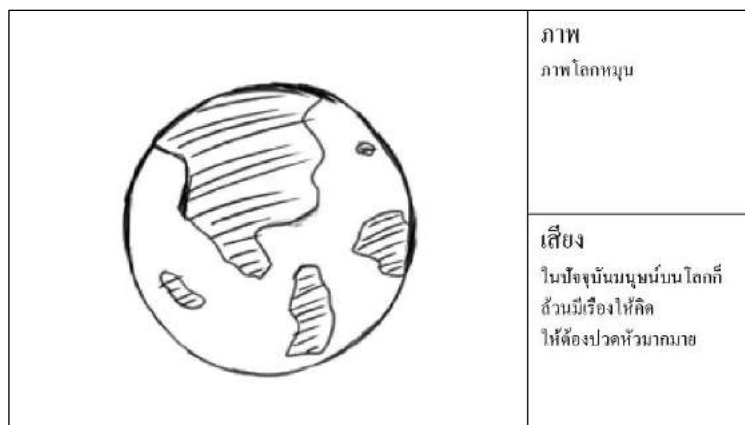
ภาพที่ ก.1 Direction Concept

Timeline



ภาพที่ ก.2 Timeline

Storyboard



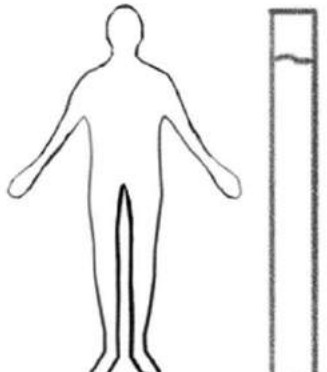
ภาพที่ ก.3 จากโลกหมุน



ภาพที่ ก.4 จากเปิดและสัญลักษณ์ไอคอนลอยขึ้นมา

	ภาพ ตัวละครนั่งซึมเศร้า
	เสียง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเศร้า เรื่องที่เครียด หรือเรื่องดีก็อดคิดหัวในจิตใจ อาจทำให้จิตใจโรคซึมเศร้าได้ หากความเครียดทำให้แสดงออกทางพฤติกรรม อย่างโรคจิตเภท (schizophrenia)

ภาพที่ ก.5 นกตัวละครนั่งซึมเศร้า

	ภาพ ไฮโดแกรมแสดงข้อมูลของผู้ป่วยจิตเภท
	เสียง เป็นโรคที่มีการดำเนินโรคที่เรื้อรัง และทำให้บุคลากรเกิดการเสื่อมสมรรถภาพเป็นอย่างมาก

ภาพที่ ก.6 นกแสดงข้อมูลต่างๆไฮโดแกรม

	ภาพ แผนที่ประเทศไทยมีข้อความบอกสถิติผู้ป่วยจิตเภท
	เสียง ทางกรมสุขภาพจิต คาดการณ์ว่าในปี พ.ศ.2560 จะมีผู้ป่วยโรคจิตทั่วประเทศประมาณ 421,298 คน

ภาพที่ ก.7 จากแผนที่ประเทศไทยมีข้อความบอกสถิติผู้ป่วยจิตเภท

	ภาพ ไฮโลแกรมแสดงข้อมูลบอกอายุที่จะเกิดโรคจิตเภท
	เสียง โรคนี้มักพบผู้ป่วยในช่วงวัยรุ่นตอนปลายหรือวัยผู้ใหญ่ อายุระหว่าง 15 ปีถึง 35 ปี

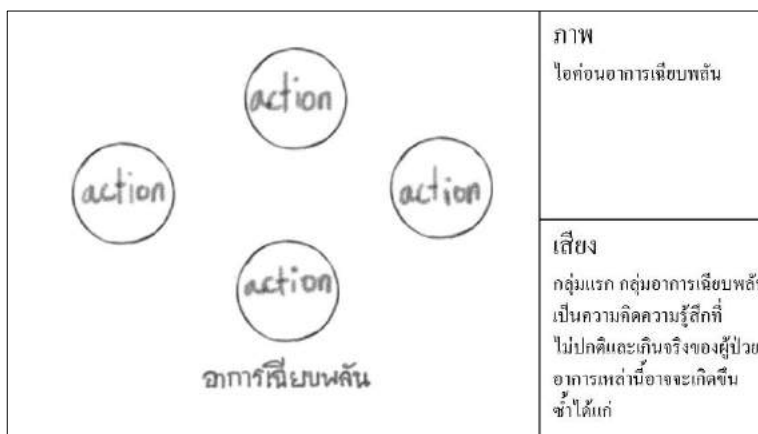
ภาพที่ ก.8 จากไฮโลแกรมแสดงข้อมูลบอกอายุที่จะเกิดโรคจิตเภท

	ภาพ อีโมชันที่แสดงอารมณ์ต่างๆ ที่หลากหลายมีผล กับผู้ป่วยเป็น โรคจิตเภท
	เสียง ไม่ว่าจะเป็นด้านความรู้สึก และด้านอารมณ์ต่างๆ ที่คิดแปลออกไป

ภาพที่ ก.9 จากอีโมชันแสดงอารมณ์ต่างๆ

อาการของโรคจิตเภท แบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ  อาการเสียสมดุล  อาการเรื้อรัง	ภาพ สัญลักษณ์อาการของโรค 2 กลุ่ม
	เสียง ซึ่งอาการของโรคจิตเภทอาจ แบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ก็คือ กลุ่มอาการเฉียบพลันกับ กลุ่มอาการเรื้อรัง

ภาพที่ ก.10 จากข้อความการแบ่งกลุ่มของโรคจิตเภท



ภาพที่ ก.11 ฉากไอ้ก่อนอาการเจ็บพลัน



ภาพที่ ก.12 ฉากตัวละครนั่งซึมเศร้า

	ภาพ ตัวละครที่กำลังใช้ความคิด แต่มีการขาดการต่อเนื่อง ทางความคิด
	เสียง 2.อาการความคิดคิดปกติ เช่น ความคิดที่ขาดการต่อเนื่อง ทำให้พูดไม่รู้เรื่อง สื่อสารไม่เข้าใจ

ภาพที่ ก.13 นักตัวละครใช้ความคิด

	ภาพ ตัวละครกำลังแสดงอาการ ประสาทหลอน
	เสียง 3.อาการประสาทหลอน เช่น ได้ยินเสียงคนที่มาพูดด้วย ทั้งที่ไม่มีใครพูดด้วย มองเห็นภาพหลอนต่างๆ ทั้งที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง

ภาพที่ ก.14 นักตัวละครหูแว่ว

	ภาพ ตัวละครที่ควบคุมอารมณ์ ไม่อยู่เกิดการทำร้ายร่างกาย เสียง 4.อาการแสดงพฤติกรรมที่ แปลก เช่น การพูดคุยกับตัวเอง อย่างจริงจัง การทำร้ายคนอื่น โดยไม่มีสาเหตุ และแสดง อารมณ์ต่างๆ ที่สลับกัน ไปมา เป็นพักๆ
--	---

ภาพที่ ก.15 นกตัวละครก่อการทำร้ายร่างกาย

	ภาพ ตัวละครนั่งกับตัวอยู่ในห้อง หลีกเลี่ยงความวุ่นวาย เสียง กลุ่มที่2 1.การปลีกตัวออกจากสังคม กลายเป็นคนที่เก็บตัว ไม่พบปะผู้คน หรือชอบอยู่ตัวคนเดียว
---	---

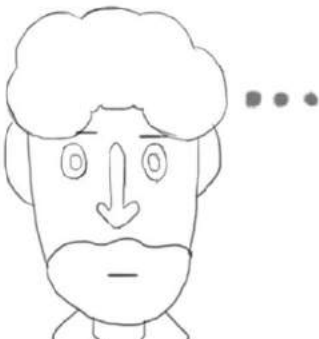
ภาพที่ ก.16 นกตัวละครนั่งซึมเศร้าเก็บตัว

	ภาพ ตัวละครที่หมดแรง ไม่มีความคิดริเริ่มจะทำอะไร
	เสียง 2. ไม่มีความคิดริเริ่ม 'ไม่มีแรง ตั้งใจ และไม่สนใจในการดูแล ตนเอง

ภาพที่ ก.17 ฉากตัวละครหมดแรง

	ภาพ ตัวละครที่นั่งนิ่งปล่อยเวลา ผ่านไปโดยที่ไม่ทำอะไร
	เสียง 3. การตอบสนองที่เฉื่อยชาลง ไม่ทำอะไร อยู่เฉยๆ ได้ทั้งวัน

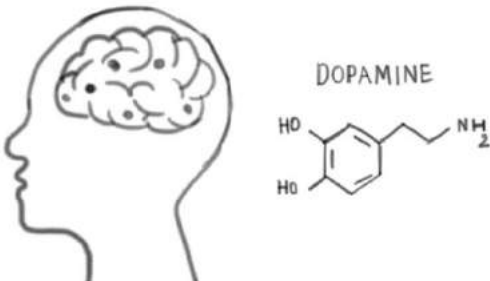
ภาพที่ ก.18 ฉากตัวละครนั่งนิ่งไม่ทำงาน

	ภาพ ตัวละครที่ไร้อารมณ์ต่างๆ แสดงสีหน้าหนึ่ง เฉยเมย
	เสียง 4.การแสดงออกทางสีหน้า ที่ราบเรียบ เฉยเมย ไร้ซึ่งอารมณ์ต่างๆ

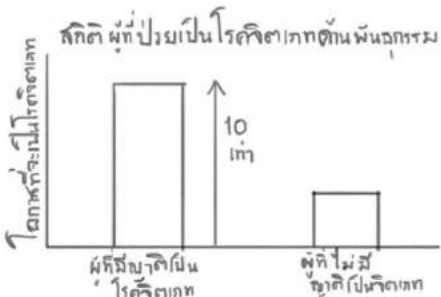
ภาพที่ ก.19 นักตัวละครทำหน้านิ่ง เฉยเมย

	ภาพ นักข้อความบอกถึงสาเหตุ ว่ามีกี่ประเภท
	เสียง สาเหตุของโรคจิตเภทมีสาเหตุ มาจากหลายปัจจัย โดยแบ่ง ออกเป็น 3 ประเภท ก็จะมี ด้านทางชีวภาพ ด้านทางพันธุกรรม และด้านทางจิตใจ

ภาพที่ ก.20 นักข้อความสาเหตุของโรคจิตเภท

	ภาพ ภาพกราฟิกเคลื่อนไหวบอกถึงสารโดปามีนในสมอง เป็นสาเหตุของโรคโรค
	เสียง สาเหตุที่ 2 ด้านทางชีวภาพ คือความผิดปกติภายในสมอง เป็นจากสารเคมีในสมองที่ชื่อว่า โดปามีน (dopamine) ในบางบริเวณของสมอง มีการทำงานมากเกินไป

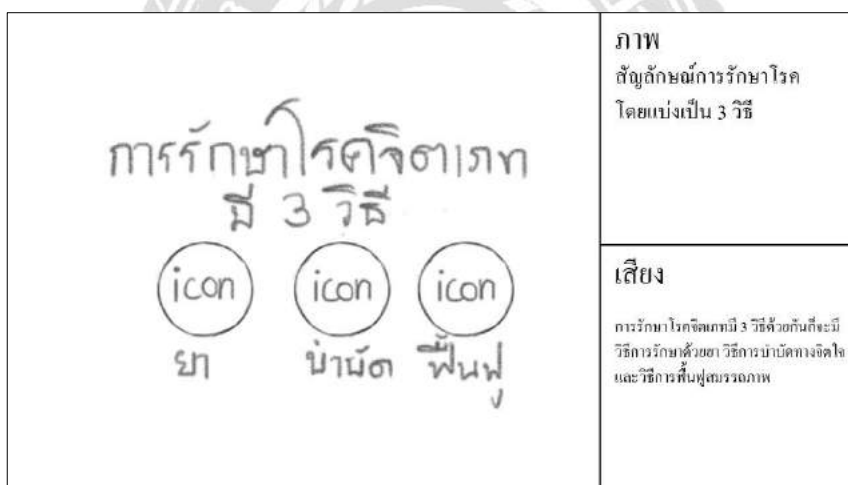
ภาพที่ ก.21 จากสแกนสมอง

	ภาพ ภาพกราฟบอกถึงสถิติโอกาสที่จะป่วยเป็นโรคจิตเภท
	เสียง สาเหตุที่ 2 ด้านทางพันธุกรรม พบว่าผู้ที่มีญาติสายตรงที่ป่วยเป็นโรคจิตเภท จะมีโอกาสเป็นจิตเภทสูงกว่าผู้ที่ไม่มียาติ ที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทถึง 10 เท่า

ภาพที่ ก.22 จากกราฟข้อมูลสถิติด้านพันธุกรรม



ภาพที่ ก.23 นกเครียดจากชีวิตประจำวัน



ภาพที่ ก.24 นกข้อความการรักษาโรคจิตเภท

	ภาพ ตัวละครได้รับการรักษาด้วย วิทยาศาสตร์
	เสียง วิธีที่ 1.วิธีการรักษาด้วยยา ยาสามารถช่วยบรรเทาหรือ ขจัดอาการของผู้ป่วย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

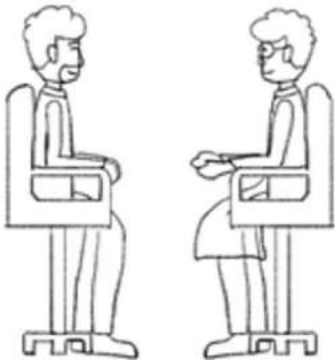
ภาพที่ ก.25 นักตัวละครกินยา

	ภาพ ตัวละครรักษาโดย การเข้าสังคม
	เสียง วิธีที่ 2.วิธีการบำบัดทางจิตใจ โดยฝึกการเข้าสังคมและให้ผู้ป่วย รู้จักเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมต่างๆ เพื่อให้ผู้ป่วยเข้าใจตนเองและปัญหา ของตนเองมากขึ้น

ภาพที่ ก.26 นักตัวละครจับมือ

	ภาพ ตัวละครนั่งทำงานที่เรารัก สีหน้าที่มีความสุข
	เสียง วิธีที่ 3. วิธีการฟื้นฟูสมรรถภาพ ทำให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น เช่นฝึกทักษะการใช้ชีวิต อย่างการฝึกผ่อนคลายไปเรื่อย ทักษะในการประกอบอาชีพ อย่างการทำงานที่เรารัก เป็นการลดการเกิดโรคไม่ติดต่อเป็นซ้ำ

ภาพที่ ก.27 นักตัวละครทำงาน

	ภาพ ผู้ป่วยและรับการรักษาจาก ทางครอบครัวและหมอ
	เสียง หากพวกเขาได้รับการบำบัดรักษาและ ส่งเสริมดูแลอย่างเหมาะสม

ภาพที่ ก.28 นักตัวละครเข้ารับการรักษา



ภาพที่ ก.29 หากตัวละครกลับมาใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข



ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา

5806400028

ชื่อ – นามสกุล

นายเฉลิมพล คชนิล

ที่อยู่

22/146 ถนนเอกชัย แขวงบางบอน เขตบางบอน
กรุงเทพมหานคร 10150

เบอร์โทรศัพท์

092-235-2794

Email

firstacm93@gmail.com

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

วิทยาลัยบุนยรัตนบริหารธุรกิจ

ระดับปริญญาตรี

มหาวิทยาลัยสยาม

