

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "True Reflection"
2D animation design project "True Reflection"



จุลินพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต
รายวิชาโครงการด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม
พ.ศ. 2566

หัวข้อจลนิพนธ์ โครงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "True Reflection"
Design 2D Animation: True Reflection

หน่วยกิตของจลนิพนธ์ 3 หน่วยกิต

คณะผู้จัดทำ นาย ลักชิกา ถาวงษ์กลาง 6206400015

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรากฏ์

ระดับการศึกษา วิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ปีการศึกษา 2565

อนุมัติให้จลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชา
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการสอบจลนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ นพ ธรรมวานิช)

.....กรรมการสอบ

(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรากฏ์)

ชื่อหัวข้อโครงการ	โครงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "True Reflection"
หน่วยกิตของโครงการ	3 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	นางสาว ลักษิกา ถาวงษ์กลาง
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2/2565

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง "True Reflection" คือการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีเนื้อหาอ้างอิงเกี่ยวกับบทสอบบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ ไปจนถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ ที่ใช้เทคนิคการสร้างแอนิเมชันแบบภาพต่อภาพและเทคนิคการทำโมชัน ที่อธิบายเรื่องเอกลักษณ์ของบุคลิกภาพด้วยเอกลักษณ์ของเวทย์มนต์ การนำตัวละครเวทย์มนต์ที่เป็นตัวแทนเอกลักษณ์ของบุคลิกภาพต่างๆ มาปรับใช้ร่วมกับโครงการนี้ มีจุดประสงค์เพื่อต่อยอดเรื่องราวให้ละเอียดยิ่งขึ้นโดยกำหนดให้ตัวละครเอกมีบุคลิกแฝงที่สามารถรู้ได้อย่างชัดเจนหากตัดสินใจที่จะทำบทสอบกับตัวละครเหล่านั้น

โดยผลลัพธ์ของงานที่ออกแบบตามโครงการ คือการให้ได้เห็นสิ่งที่แต่ละคนพบเจอและแสดงออกมาจนเกิดเป็นบุคลิกหลักของคนนั้น พร้อมกับการสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนที่มีบุคลิกภาพกลุ่มอื่นเพื่อสร้างความเข้าใจและลดความขัดแย้งจากความแตกต่าง โครงการออกแบบชิ้นนี้จึงเกิดขึ้น

คำสำคัญ: แอนิเมชัน, บุคลิกภาพ, เอกลักษณ์

Project Title	Design 2D Animation: True Reflection
Credits	3 Credits
By	Miss Luksika Thawongklang
Advisor	Mr. Pattarapon Koedprang
Degree	Bachelor of Science
Major	Animation and Creative Media
Faculty	Information Technology
Semester	2022

"True Reflection" is an animation design project that references the 16 personality tests. This project utilizes animation techniques such as frame-by-frame and motion graphics to make said animation. The project explored various personalities that exist by using magic as a form of analogy. The aim was to build on the story in detail by having the protagonist interact with various magical characters that represent the 16 personalities in order to find out more about themselves by completing tests presented by each character.

The results of this project will show how each person's experiences mold their personalities and make them who they are. They also show how to interact with people from other personality groups in order to create understanding and reduce conflicts from differences.

Keywords: animation, personality, unique



กิตติกรรมประกาศ

จุลินพนธ์นี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต รายวิชาโครงการด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ โดยการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติจากการเปรียบเทียบ ลักษณะของบุคลิกภาพ แทนเวทย์มนต์ ใช้สถาบันเวทย์มนต์สถานที่สำหรับทำกิจกรรมหาความรู้ด้านเวทย์มนต์แทนพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมค้นหาตนเอง พร้อมกับกำหนดให้ตัวละครที่มีบุคลิกของผู้ใกล้เคียงอยู่ เป็นผู้ดำเนินเรื่อง ได้พบเจอกับกลุ่มตัวแทนของบุคลิกอื่นที่คอยแนะนำและดูแลให้ตัวเองผ่านกิจกรรมต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สนใจสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากโครงการฉบับนี้ไปสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ต่อไป

ผลงานในการทำครั้งนี้ได้รับความอนุเคราะห์จากอาจารย์ที่ปรึกษา ครอบครัว เพื่อน และคณะอาจารย์ในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ที่ช่วยให้คำแนะนำและติชมในการทำโครงการชิ้นนี้ โดยเฉพาะอาจารย์ ภัทรพล เกิดปรำงค์ ซึ่งเป็นที่ปรึกษาผู้ให้คำแนะนำความรู้ต่าง ๆ ไปจนถึงการให้กำลังใจ พร้อมกับแนะนำวิธีแก้ไขปัญหาลดระยะเวลาที่ดำเนินงาน อย่างสม่ำเสมอเพื่อหาจุดบกพร่องและแก้ไขปัญหา เพื่อให้ผลงานออกมาสสมบูรณ์

ขอขอบคุณ นางสาว แซ่ตั้ง ผู้ให้ความช่วยเหลือระหว่างการทำงาน และเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณในการจัดงานนิทรรศการ สุดท้ายนี้ขอขอบคุณเพื่อนทุกคนในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ที่คอยช่วยเหลือ ให้การทำงานสามารถผ่านไปได้อย่างดี

ผู้จัดทำ

นางสาว ลักษิกา ถาวงษ์กลาง

สารบัญ

หน้า	
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ.....	1
สารบัญตาราง.....	3
สารบัญภาพ.....	4
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	8
วัตถุประสงค์.....	10
กลุ่มเป้าหมาย.....	10
ขอบเขต.....	9
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	11
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ความหมายของบุคลิกภาพ.....	12
2.2 บุคลิกภาพตามทฤษฎีของ คาร์ล ยุง.....	12

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างบุคลิกภาพแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัว.....	13
2.2 วิธีการตัดสินใจของบุคลิกภาพกลุ่มนักวิเคราะห์.....	14
2.3 วิธีการตัดสินใจของบุคลิกภาพกลุ่มนักการทูต.....	17
2.4 วิธีการตัดสินใจของบุคลิกภาพกลุ่มผู้เฝ้ายาม.....	19
2.5 วิธีการตัดสินใจของบุคลิกภาพกลุ่มนักผจญภัย.....	21
4.1 สรุปรายละเอียดในแต่ละฉาก	50
4.2 รูปแบบบททดสอบและความหมาย.....	57



สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 บุคลิกตามแบบทดสอบMBTI กลุ่มนักวิเคราะห์.....	15
2.2 บุคลิกตามแบบทดสอบMBTI กลุ่มนักการทูต.....	17
2.3 บุคลิกตามแบบทดสอบMBTI กลุ่มผู้เฝ้ายาม.....	20
2.4 บุคลิกตามแบบทดสอบMBTI กลุ่มกลุ่มนักสำรวจ.....	22
2.5 แอนิเมชัน การ Squash และ Stretch.....	23
2.6 ตัวอย่างแอนิเมชัน Anticipation.....	24
2.7ตัวอย่างแอนิเมชัน Straight Ahead and Pose to Pose Animation.....	24
2.8 ตัวอย่างแอนิเมชัน Staging.....	25
2.9 ตัวอย่างแอนิเมชัน Follow Through and Overlapping Action.....	25
2.10 แอนิเมชันการเคลื่อนไหวแบบเส้นโค้ง.....	26
2.11 แอนิเมชันการเคลื่อนไหวแบบเส้นโค้ง.....	27
2.12 ตัวอย่างแอนิเมชันการเคลื่อนไหวที่รอง.....	27
2.13 ตัวอย่างแอนิเมชัน การควบคุมความเร็ว.....	28
2.14 ตัวอย่างแอนิเมชัน การกระทำที่เกินจริง.....	28
2.15 ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร.....	29
2.16 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะเด่น.....	29
2.17 Color Image Scale	30
2.18 ความหมายของสี.....	32
3.1 Reference ที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร นาเดียร์.....	34

สารบัญรูปรภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.2 การออกแบบตัวเอกในช่วงแรก.....	35
3.3 การออกแบบตัวเอกแบบที่ใช้ในแอนิเมชัน.....	35
3.4 การออกแบบตัวอาจารย์ใหญ่.....	36
3.5 การออกแบบตัวละครประจำบ้านนักวิเคราะห์.....	37
3.6 การออกแบบตัวละครประจำบ้านนักการทูต.....	37
3.7 การออกแบบตัวละครประจำบ้านผู้เฝ้ายาม.....	38
3.8 การออกแบบตัวละครประจำบ้านนักผจญภัย.....	38
3.9 การออกแบบตราสัญลักษณ์ประจำบ้าน.....	39
3.10 การออกแบบตราสัญลักษณ์ประจำบ้าน.....	39
3.11 สตอรี่บอร์ด.....	41
3.12 การออกแบบตัวละครและลงสีในโปรแกรม MadiBand Paint Pro	42
3.13 การแยกชิ้นส่วนและใส่แสง ในโปรแกรม Photoshop.....	43
3.14 การแยกชิ้นส่วนและใส่แสง ในโปรแกรม Illustrator.....	43
3.15 การทำแอนิเมชัน Frame by Frame ในโปรแกรม Blender.....	44
3.16 การทำแอนิเมชัน สร้างการเคลื่อนไหวและสร้างเอฟเฟค ในโปรแกรม After Effect.....	44
3.17 การทำแอนิเมชัน Frame by Frame และตัดต่อวิดีโอ ในโปรแกรม Microsoft Clipchamp.....	45
3.18 การทำแอนิเมชัน Frame by Frame และตัดต่อวิดีโอ ในโปรแกรม Microsoft Clipchamp.....	45
4.1 ฉากเปิดเรื่อง 1.....	46
4.2 ฉากเปิดเรื่อง 2.....	46
4.3 ฉากผีเสื้อบินผ่าน.....	47
4.4 ฉากห้องประชุม1.....	47

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.5 ฉากห้องประชุม2.....	47
4.6 ฉากย้อนอดีต.....	47
4.7 ฉากห้องประชุม3.....	48
4.8 ฉากหอสมุดภาพสะท้อน 1.....	48
4.9 ฉากโลกอีกด้านของกระจก 1.....	48
4.10 ฉากโลกอีกด้านของกระจก 2.....	49
4.11 ฉากโลกอีกด้านของกระจก 3.....	49
4.12 ฉากโลกอีกด้านของกระจก 4.....	49
4.13 ฉากสวนบนชั้นลอย1.....	50
4.14 ฉากสวนบนชั้นลอย2.....	50
4.15 ฉากทำบททดสอบ 1.....	50
4.16 ฉากทำบททดสอบ 2.....	51
4.17 ฉากภาพอดีตของตัวเอง.....	51
4.18 ฉากตัวเองเผชิญหน้ากับความกลัว 1.....	51
4.19 ฉากตัวเองเผชิญหน้ากับความกลัว 2.....	52
4.20 ฉากตัวเองเผชิญหน้ากับความกลัว 3.....	52
4.21 กระจกที่กั้นอยู่แตกออก.....	52
4.22 ฉากนักโต้้วที่แสดงตัว.....	53
4.23 ฉากอาจารย์ใหญ่แสดงความยินดี.....	53
4.24 ฉากพบเจอเพื่อนใหม่.....	53

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.25 ฉากจบ.....	54
4.26 บททดสอบผีเสื้อเวทย์มนต์.....	55
4.27 บททดสอบปรุงยาวิเศษ.....	55
4.28 บททดสอบเกมหมากรุก.....	56
4.29 บททดสอบสร้างเสียงดนตรี.....	56
ข.1 คิวอาร์โค้ดและหน้าปกนำเสนอข้อมูล.....	66
ข.2 คิวอาร์โค้ดและหน้าปกนำเสนอข้อมูล.....	66



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันกลุ่มเด็กที่กำลังเข้าสู่วัยค้นหาตนเองนั้น ยังไม่สามารถเข้าใจความสำคัญในเรื่องของบุคลิกภาพ หรือการระบุคุณลักษณะที่เป็นจุดเด่นของตนเองได้ ทำให้เมื่อถึงเวลาต้องตัดสินใจเลือกทำสิ่งที่ชอบ จึงมักเกิดปัญหาสร้างความสับสนให้แก่ตนเอง จนทำให้ต้องปล่อยตนไปตามกระแสสังคม ต้องเลียนแบบตามคนรอบข้างโดยขาดจุดยืนที่ชัดเจนกับตนเอง เช่น การตัดสินใจเลือกคณะที่จะสอบเข้ามหาวิทยาลัยตามค่านิยมขณะนั้นหรือเลือกตามเพื่อน โดยไม่คำนึงถึงความถนัด ไปจนถึงขีดจำกัดในการทำงานของตนเอง เป็นต้น การรู้จักตนเองจะสามารถช่วยให้เรา ค้นพบความสุขในสิ่งที่ตนเลือกทำ เนื่องจากรู้ว่าอะไรที่ทำแล้วสามารถทำให้สุดความสามารถ สร้างความภูมิใจ ทำให้ตนเองมีความสุข ไปจนถึงวิธีรู้จักเรียนรู้ เพื่อเข้าใจผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้น อันเป็นการลดปัญหาความขัดแย้งและนำไปสู่มิตรภาพที่ดีตามมา ด้วยสาเหตุตามที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ที่เล็งเห็นปัญหาในด้านการค้นหาบุคลิกภาพของตนเองข้อนี้ จึงตัดสินใจสร้างแบบทดสอบทางบุคลิกภาพที่เรียกว่า MBTI หรือชื่อเรียกเต็มว่า Myers-Briggs Type Indicator เป็นแบบทดสอบการค้นหาตัวตนในทฤษฎีจิตวิทยาด้านบุคลิกภาพ ที่ถูกคิดค้นและพัฒนาในปี คริสตศักราชปี 1962 โดย Isabel Briggs Myers กับ Katharine Cook Briggs ซึ่งจำแนกบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ ตามแนวคิดของ ทฤษฎีแนวคิด ของ คาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl G. Jung) มาเป็นเกณฑ์ในการจำแนกประเภทของบุคลิกภาพ

ในความเป็นจริงแล้วพฤติกรรมเหล่านี้มักเกิดขึ้นกันอย่างเป็นระบบ หากอิงจากทฤษฎี Psychological Type จะอธิบายถึงทัศนคติ (Attitude) ที่ใช้ในการเข้าสังคมมีอยู่ 2 ลักษณะหลัก คือ Extraversion เป็นกลุ่มคนที่สนใจในการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้คน Introversion เป็นบุคลิกที่ตรงกันข้ามกับ แบบแรก ถัดจากเรื่องของทัศนคติแล้ว โดยแบ่งเป็น แนวโน้มของการแสดงออก ส่วนหน้าที่ของจิตนั้น หมายถึง คุณลักษณะความสัมพันธ์หรือการรวบรวมสารสนเทศและการตัดสินใจ จุงแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ ความคิด ความรู้สึก การสัมผัส และ ญาณสังหรณ์นอกจากนี้ยังชอบเข้าสังคมอีกด้วย หน้าที่ของจิตมี

ความคงที่ (Consistent) ซึ่งจะขึ้นอยู่กับ Perception การรับรู้ และ Judgment หรือการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ต่างกันของแต่ละบุคคล ขึ้นมาพิสูจน์และรับรองทฤษฎีด้านบุคลิกภาพที่กล่าวมา

การที่นำเนื้อหาที่มีการอ้างอิงเกี่ยวกับบุคลิกภาพมานำเสนอเป็นงานแอนิเมชันนั้น ก็เพื่อจะอธิบายให้กลุ่มคนที่กำลังค้นหา หรือสนใจในเรื่องบุคลิกภาพของตนเองนั้นเห็นถึงความแตกต่างอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคลิกภาพด้วยภาพลักษณ์ของผู้ใช้เวทย์มนต์ รูปแบบการตัดสินใจของตัวละครผ่านแบบทดสอบเพื่อให้กลุ่มวัยรุ่นที่สนใจผลงานแนวเวทย์มนต์และกำลังค้นหาบุคลิกภาพของตนเองหันมาสนใจการรู้จักบุคลิกของตนเองกันให้มากขึ้น

ด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำจึงต้องการนำหัวข้อในเรื่องปัญหาทางด้านจิตวิทยาของ คุณคาร์ล จุง (Carl G.jung) ในทฤษฎีทางบุคลิกภาพ ที่อธิบายในส่วน มานำเสนอเป็นบททดสอบในเรื่อง และนำตัวละครที่ใช้ข้อมูลอ้างอิงเกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพมาเป็นผู้ดำเนินเรื่อง เพื่อให้ได้เห็นลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครพร้อมทั้งเรื่องราวที่ตัวเองได้ตัดสินใจภายในผลงานมาสร้างการเคลื่อนไหวให้เห็นการกระทำโดยรวมทั้งหมด อันเป็นที่มาของชื่อโครงการออกแบบชิ้นนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อกระตุ้นให้กลุ่มคนตั้งแต่อายุ 13 เริ่มสนใจและตระหนักถึงความสำคัญของบุคลิกภาพ
2. เพื่อให้ทราบถึงลักษณะของบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ

กลุ่มเป้าหมาย

1. วัยรุ่นตอนต้น-กลาง อายุ 13-19 ปี
2. เพศหญิงและชาย
3. มีความสนใจงานแอนิเมชันแนวแฟนตาซีเวทย์มนต์

ขอบเขต

1. ด้านเนื้อหาและแนวคิด

การศึกษาเชิงข้อมูล ใช้การสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารจิตวิทยาเกี่ยวกับบุคลิกภาพ เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมโดยขอบเขตของเนื้อหา มีดังนี้

- 1.1 ความหมายของบุคลิกภาพตามทฤษฎีของ คาร์ล จุง
- 1.2 ทฤษฎีการรับรู้ทั้ง 4 แบบ ของคาร์ล จุง
- 1.3 การใช้รูปภาพในการสื่อความหมายต่างๆ
- 1.4 ศึกษาหลักการสร้างแอนิเมชัน
- 1.5 ทฤษฎีสี่ที่ใช้ในการออกแบบบรรยากาศภายในฉาก

2. ด้านเครื่องมือ

- 2.1 MediBang paintpro ใช้ออกแบบคอนเซ็ปต์และสเก็ทซ์เป็นส่วนหลัก
- 2.2 Adobe Illustrator ในการออกแบบลักษณะของฉากโดยรวม
- 2.3 Adobe After Effect โปรแกรมสำหรับตัดต่อและใส่เอฟเฟคในวิดีโอ
- 2.4 Blender สำหรับการออกแบบแอนิเมชันการเคลื่อนไหว
- 2.5 Microsoft Clipchamp สำหรับทำงานตัดต่อวิดีโอในส่วนของภาพรวม

3. ปริมาณของงาน

- 3.1 เนื้อเรื่องของงาน
- 3.2 ตัวละคร 18 ตัวละคร แบ่งเป็น

3.2.1 ตัวละครหลัก 1 คน

3.2.2 ผู้ดำเนินกร 1 คน

3.3.3 จิตวิญญาณแห่งพรสวรรค์ 16 ตน

3.3.4 อาจารย์ประจำบ้าน 4 ตน

3.3 ภาพรวมของวิดีโอ

3.3.1 Storyboard ของงาน

3.3.2 ฉากประกอบสำหรับเล่าเรื่อง

3.3.3 วิดีโอ 5.15 นาที(แบ่งเป็นส่วนเปิด-ปิดตัววิดีโอและเนื้อหาในการเล่าเรื่อง)

ขั้นตอนการดำเนินงานผลิต

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและสื่อภาพประกอบ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ตัวละคร
2. การกำหนดเนื้อเรื่องและบทสรุปของเรื่อง
3. ศึกษากระบวนการออกแบบทำแอนิเมชันในส่วนของเนื้อเรื่อง
4. สร้างสรรค์ลักษณะตัวละครการ์ตูน การออกแบบสถานที่สำหรับการดำเนินเรื่อง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ทราบและตระหนักถึงความสำคัญของบุคลิกภาพ
2. เพื่อให้เกิดความเข้าใจในบุคลิกภาพและความแตกต่างของแต่ละบุคคล

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความเป็นมาของปัญหา

ผลดำเนินโครงการศึกษาเรื่อง โครงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "True Reflection" ที่มีการนำข้อมูลเรื่องของบุคลิกภาพจากแบบทดสอบ MBTI ของ มาสร้างเป็นแอนิเมชัน 2 มิติโดยนำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 2.1 ความหมายของบุคลิกภาพ
- 2.2 บุคลิกภาพตามทฤษฎีของ คาร์ล ยุง
- 2.3 ลักษณะของบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ ตามแบบทดสอบMBTI
- 2.4 ทฤษฎีการสร้างแอนิเมชันของ Thomas และ Johnston
- 2.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการใช้สี

บุคลิกภาพคืออะไร

บุคลิกภาพ หรือ Personality ในภาษาอังกฤษนั้นมีรากศัพท์มาจากคำในภาษาละตินซึ่งมีความหมายว่าหน้าากที่มักจะใช้สวมในการเล่นละครกรีกสมัยโบราณ ต่อมาถูกใช้ในความหมายของการแสดงบทบาทที่แสดงออกถึงลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของแต่ละตัวละครด้วย บุคลิกภาพเป็นเป็นลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของมนุษย์นั้นล้วนเกิดมาจากพันธุกรรม และ การซึมซับจากสิ่งแวดล้อมจนเกิดการเรียนรู้ไปจนถึงการปรับตัวเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้

บุคลิกภาพตามทฤษฎีของ คาร์ล ยุง

คาร์ลยุงได้อธิบายแนวคิดของบุคลิกภาพตามทฤษฎีของเขาไว้ 2 ส่วน ดังนี้

2.2.1 โครงสร้างบุคลิกภาพ (Structure of Personality) บุคลิกภาพตามความหมายของคาร์ล ยุง ซึ่งประกอบประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ สำคัญที่เป็นหัวข้อหลักมารวมไว้ด้วยกัน ได้แก่ ตัวตน (Ego) ประสพการณ์ไร้สำนึก (Personal Unconscious) จิตไร้สำนึกที่สะสมมาแต่อดีตกาล (Collective Unconscious) หน้ากาก (Persona) ลักษณะของหญิงที่มีอยู่ในชาย (Anima) และเงา (Shadow)

2.2.2 ลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล จากโครงสร้างทางบุคลิกภาพที่จุงได้อธิบายไว้ จุง จึงแบ่งลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลในการเข้าสังคมไว้ 2 ประเภทคือ

แบบเก็บตัว (Introvert) เป็นบุคลิกภาพของบุคคลที่มีแนวโน้มเป็นพวกเก็บตัว ชอบความสงบเงียบ ไม่ชอบการเข้าสังคม ขี้อาย พอใจที่จะอยู่เบื้องหลัง ขาดความมั่นใจในตนเอง ชอบใช้วิธีหนีปัญหามากกว่าเผชิญหน้ากับปัญหา

แบบแสดงตัว (Extrovert) เป็นบุคลิกภาพของบุคคลที่มีแนวโน้มเป็นกลุ่มที่กล้าแสดงออก ชอบเข้าสังคมมากกว่าการอยู่คนเดียว ชอบเผชิญปัญหามากกว่าการหนีปัญหา

ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างบุคลิกภาพแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัว

บุคลิกภาพแบบเก็บตัว I: Introversion	บุคลิกภาพแสดงตัว E: Extraversion(Extrovert)
เก็บความรู้สึกรุนแรง คิดคำนึง	เปิดเผยตรงไปตรงมา ชอบแสดงจุดยืนของตนเอง
มีมาตรฐานกฎเกณฑ์ที่แน่นอนเพื่อควบคุมอุปนิสัยของตนเอง	อุปนิสัยจะถูกควบคุมโดยความจำเป็น ตามแต่ละสถานการณ์
ไม่ค่อยมีการยืดหยุ่นและปรับตัวกับสถานการณ์	พร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์
พะวงถึงตนเองมากเป็นพิเศษ	ไม่ค่อยพะวงถึงตัวเองมากนัก
การปรับตัวมักเป็นรูปแบบการหลบหนี	การปรับตัวมักเป็นรูปแบบของการเผชิญหน้า
หากเกิดความผิดปกติทางใจมักจะเป้นประเภทไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้	หากเกิดความผิดปกติทางใจมักจะเป้นประเภทไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้

ตารางที่ 2.1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างบุคลิกภาพแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัว

ที่มา: กัญญา สุวรรณแสง (2533: 85-86)

2.2.3 การทำหน้าที่หรือการเรียนรู้ทั้ง 4 แบบของบุคลิกภาพ (Four Functions) การคิด (Thinking) การรู้สึก (Feelings) การรับรู้ทางประสาทสัมผัส (Sensing) การกำหนดรู้ในใจ (Intuition) โดยการคิดจะเกี่ยวข้องกับความเข้าใจ สถิติปัญญา จากความพยายามที่จะทำความเข้าใจธรรมชาติของโลกและตัวเองส่วน ความรู้สึกจะทำหน้าที่ในการให้คุณค่า ของสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคล ทำให้เกิดความรู้สึกสุขรูปแบบการเรียนรู้เหล่านี้จะถูกนำมาประกอบกันเป็น 4 กลุ่มบุคลิกภาพที่ถนัดที่สุดนั่นเอง

ลักษณะของบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ ตามแบบทดสอบMBTI

บุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ ที่คุณอิสเบลล่า(Isabel Briggs Myers) และคุณแคทเธอริน(Katharine Cook Briggs) นำทฤษฎีของของคาร์ล จี จุง ที่นิยามลักษณะการแสดงออกเป็น 4 กลุ่มตัวอักษรแบ่งเป็นตามตารางมาตรฐานวิธีการตัดสินใจของบุคลิกภาพกลุ่มใหญ่และ 16 ประเภทย่อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 นักวิเคราะห์ (Intuition and Thinking Functions/ NT)

บุคลิกภาพแบบหาข้อมูลโดยการหยั่งรู้ Intuition/N	บุคลิกภาพแบบตัดสินใจโดยใช้เหตุผล Thinking/T
ไม่ค่อยเคร่งครัดในการหาข้อมูล	ชอบใช้การวิเคราะห์
หาข้อมูลโดยการคาดคะเนเองหรือเดา วานาจะเปนเช่นนั้น	ตัดสินใจจากข้อมูลที่เป้นจริงที่สัมผัสได้พิสูจน์ได้
ใช้การคาดเดา สันนิษฐาน	ชอบแก้ปัญหาอย่างมีระบบ
สนใจภาพรวม	ตัดสินใจเด็ดขาด ชัดเจน
มีแนวโน้มใช้การชักจูงได้ดี	สนใจประเด็นรายละเอียด

ตารางที่ 2.2 วิธีการตัดสินใจของบุคลิกภาพกลุ่มนักวิเคราะห์

ที่มา : กัญญา สุวรรณแสง (2533: 85-86)

บุคลิกภาพกลุ่มนี้เอกลักษณ์ของบุคลิกที่เด่นชัดคือ ความช่างสังเกต กระจือรื้อร้นที่จะค้นคว้าข้อมูล ข้อเท็จจริง ในสิ่งที่ตนสนใจ พร้อมทั้งจะหาข้อโต้แย้งที่สมเหตุสมผลมาใช้ในการเจรจา ค่อนข้างมีความเด็ดขาดในเรื่องของการตัดสินใจ แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 2.1 บุคลิกตามแบบทดสอบMBTI กลุ่มนักวิเคราะห์

<https://www.16personalities.com/personality-types>

นักออกแบบ เป็นนักวางกลยุทธ์และช่างวางแผน สามารถวางแผนการคร่าวๆจากการจินตนาการ เป็นคนที่มีการตัดสินใจที่เด็ดขาด และทะเยอทะยาน และกระหายในความรู้เป็นอย่างมาก นักออกแบบนั้น เป็นนักอุดมคติสุดโต่งและนักหยามโลกตัวยงไปพร้อม ๆ กันได้ ทั้ง ๆ ที่ดูว่าจะเกิดขึ้นพร้อม ๆ กันไม่ได้ แต่นี้เป็นเพราะว่าคนที่มีบุคลิกภาพแบบนี้มีแนวโน้มที่จะเชื่อมั่นในความพยายาม ความเฉลียวฉลาด และความใส่ใจเป็นอย่างมาก นักออกแบบที่คนอาจจะคุ้นเคยแล้รู้จักได้แก่ ฮิลอน มัสก์ ผู้เป็นซีอีโอและสถาปนิกผลิตภัณฑ์ของบริษัทเทสลา หรือ แกนต์ล์ฟ จาก เดอะลอร์ดออฟเดอะริงส์ ที่มีเอกลักษณ์หลักคล้ายกันตรงที่เป็นผู้ที่ค่อนข้างรอบรู้ ช่างสังเกต และมีความใส่ใจในรายละเอียดต่างๆ

นักตรรกะ บุคลิกภาพที่มีความชอบในคิดค้นและกระหายความรู้เป็นอย่างมากพวกเขาภูมิใจในความช่างคิดและความสร้างสรรค์ของตนเอง รวมถึงมุมมองที่ไม่เหมือนใครพร้อมความเฉลียวฉลาดที่มี นัก

ตรรกะขึ้นชอบความเป็นแบบแผน สามารถมองเห็นความแตกต่างระหว่างสองสิ่งที่มีความคล้ายกัน นักตรรกะที่คนอาจจะคุ้นเคยแล้วรู้จักได้แก่ บิล เกตส์ นักธุรกิจชาวอเมริกัน หนึ่งในผู้ก่อตั้งบริษัทไมโครซอฟท์ หรือ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์(อัลแบร์ท ไอน์ชไตน์) นักฟิสิกส์ทฤษฎีชาวเยอรมัน ที่มีความกระหายทางการค้นหา ค้นคว้า และออกแบวิธีแก้ปัญหาต่างๆ

ผู้บัญชาการ บุคลิกที่มีความกล้าหาญ เด็ดขาด มีความเด็ดเดี่ยวผู้มีบุคลิกภาพนี้มักจะเป็นผู้นำมาตั้งแต่เกิด มีเสน่ห์และความมั่นใจเป็นพรสวรรค์ สามารถแสดงอำนาจที่ชักจูงฝูงชนให้มาช่วยขับเคลื่อนเป้าหมายที่มีร่วมกันให้สำเร็จ ผู้บัญชาการนั้นมีความเป็นเหตุเป็นผลที่เฉียบขาด ต่อการขับเคลื่อนของตัวเอง มุ่งมั่น ทั้งยังมีปัญญาที่เฉียบแหลมในการบรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งเอาไว้ ผู้บัญชาการที่คนอาจจะคุ้นเคยแล้วรู้จักได้แก่ สตีเวน พอล จอบส์ (สตีเวน จอบส์) อดีตประธานบริหารของแอปเปิลคอมพิวเตอร์ หรือ กอร์ดอน แรมซีย์ เชฟชาวบริติช ด้วยเอกลักษณ์ที่ดึงดูดทางการควบคุมกลุ่มคนที่หลากหลายด้วยคำพูดและรูปลักษณ์ที่หนักแน่น มีเสน่ห์และดูดี

นักไต่วาที บุคลิกภาพกลุ่มนี้จะดูแตกต่างจากบุคลิกในกลุ่มในส่วนที่เป็นคนชอบความอิสระ ไม่คิดตามกรอบจนเกินไป หากแต่ส่วนที่เหมือนกับกลุ่มของนักวิเคราะห์นั้นนั้นมาจาก ระบบการเรียนรู้ ความช่างสงสัยเพื่อสั่งสมความรู้ เพิ่มพูนความสามารถในการเก็บข้อมูลของตน นักไต่วาทีที่คนอาจจะคุ้นเคยแล้วรู้จักได้แก่ ทอมัส แอลวา เอดิสัน เป็นนักประดิษฐ์และนักธุรกิจเจ้าของฉายา " พ่อมดแห่งเมนโลพาร์ก " หรือ ทอมแองค์ นักแสดงชาวอเมริกัน ที่มีทั้งทักษะในด้านใช้วาทศิลป์ทางการพูด มีความคิดนอกกรอบ เป็นคนช่างสงสัย และชอบตั้งคำถามกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้

กลุ่มที่ 2 นักการทูต (Intuition and Feeling Functions/ NF)

บุคลิกภาพแบบหาข้อมูลโดยการหยั่งรู้ Intuition/N	บุคลิกภาพแบบตัดสินใจโดยใจ ความรู้สึก Feeling/F
ไม่ค่อยเคร่งครัดในการหาข้อมูล	ชอบใช้การสังเคราะห์
หาข้อมูลโดยการคาดคะเนเองหรือเดา วานาจะเปนเช่นนั้น	ตัดสินใจจากค่านิยม
ใช้การคาดเดา สันนิษฐาน	คำนึงถึงความรู้สึก
สนใจภาพรวม	ชอบแก้ปัญหาตามสถานการณ์
มีแนวโน้มใช้การชักจูงได้ดี	สนใจภาพรวม

ตารางที่ 2.3 วิธีการตัดสินใจของบุคลิกภาพกลุ่มนักการทูต

บุคลิกภาพกลุ่มนี้เอกลักษณ์ของบุคลิกที่เด่นชัดคือ การต้องการความสงบ ให้ความสำคัญกับความ
ความรู้สึกของผู้คน มองการณ์ไกล และมีความคาดหวังสูง แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 2.2 บุคลิกตามแบบทดสอบMBTI กลุ่มนักการทูต

<https://www.16personalities.com/personality-types>

ผู้แนะนำ บุคลิกภาพกลุ่มนี้มักจะมีความคิดแบบตามอุดมคตินิยมและจรรยาบรรณ มีความคิดที่อิงตามหลักความเป็นจริง เต็มซัด และมุ่งมั่น ทำให้ต่างจากบุคลิกภาพในกลุ่ม ในส่วนที่ทำให้บุคลิกภาพนี้จัดอยู่ในกลุ่มนักการทูต จึงมาจากการสร้างผลกระทบด้านบวกที่คงทนถาวร และสามารถช่วยเหลือผู้คนได้ ที่คนอาจจะคุ้นเคยแลรู้จักได้แก่ นักบุญเทเรซาแห่งกัลกัตตา หรือ สเตฟานี โจแอนน์ แอนเจลินา เจอร์มานีออตตา ที่คนรู้จักกันในชื่อของเลดีก้ากา โดยเอกลักษณ์ของคนกลุ่มนี้คือ แม้จะมีความเด็ดขาดแต่หากวิธีแก้ปัญหานั้นมีเหตุผลที่ต้องให้คล้อยตามมากพอพวกเขาพร้อมที่จะยอมโอนอ่อนให้ผ่านไปได้

ผู้ไกล่เกลี่ย บุคลิกภาพแบบผู้ไกล่เกลี่ยนั้นเป็นผู้ยึดมั่นในอุดมการณ์อย่างแท้จริง มักจะมองหาร่องรอยเล็กน้อยของความดีในคนไม่ดีหรือสถานการณ์แย่ได้ ทำให้พวกเขาไม่เสี่ยงที่จะถูกเข้าใจผิดได้ง่าย ค่อนข้างสุขุม เก็บตัวและเขินอาย แต่ก็เป็นคนที่ยกย่องใช้เวลาอยู่ด้วย ที่คนอาจจะคุ้นเคยแลรู้จักได้แก่ วิลเลียม เชกสเปียร์ เป็นนักกวีและนักเขียนบทละครชาวอังกฤษ หรือ จอห์นนี่ คริสโตเฟอร์ เดปป์ ที่ 2 (จอห์นนี่ เดปป์) เป็นนักแสดงชาวอเมริกัน ที่มีมากไปด้วยจินตนาการ พลังใจในการทำงาน และชอบช่วยเหลือผู้อื่น

ตัวเอก บุคลิกภาพแบบตัวเอกนั้น พวกเขาเกิดมาเป็นผู้นำโดยธรรมชาติ เปี่ยมไปด้วยความมุ่งมั่น และมีเสน่ห์ จึงมักสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้พบเห็นได้มากมาย พวกเขาจะรู้สึกเป็นธรรมชาติและผ่อนคลายเมื่อต้องสื่อสารกับผู้อื่น ดูแล เทคโนโลยีแลผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ที่คนอาจจะคุ้นเคยแลรู้จักได้แก่ บาร์ก โอบามา นักการเมืองชาวอเมริกัน หรือ เซอร์ ฌอน คอนเนอร์ นักแสดงชาวสกอตคนแรกที่ได้แสดงเป็นสายลับอังกฤษด้วยเอกลักษณ์ที่ดึงดูดทางการทางวาทศิลป์ในการสร้างแรงบันดาลใจ และภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือ

นักบรรณคดี บุคลิกภาพแบบนี้เป็นตัวแทนของความอิสระ เป็นคนสำคัญของกลุ่ม และผู้สร้างสร้างสีสันในงานสังคม นักบรรณคดีมีวิสัยทัศน์โดยธรรมชาติ มักมองหาความหมายของสิ่งต่างๆอยู่เสมอ ขณะเดียวกันก็มีความคิดสร้างสรรค์และอิสรภาพ ค่อนข้างยืดหยุ่น เป็นมิตร สร้างความสบายใจแก่ผู้พบเห็น ที่คนอาจจะคุ้นเคยแลรู้จักได้แก่ รอเบิร์ต จอห์น ดาวเนีย จูเนียร์ นักแสดงและโปรดิวเซอร์ชาวอเมริกัน หรือ วิลลาร์ด แครโรลล์ สมิต จูเนียร์(วิล สมิต) นักแสดง นักร้อง และเป็นผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ที่มีทักษะในการผลักดันและสนับสนุนผู้คนอย่างกระตือรือร้น

กลุ่มที่ 3 ผู้เฝ้ายาม (Sensing and Judgment Functions/ SJ)

บุคลิกภาพแบบหาข้อมูลตามความเป็นจริง Sensing/S	บุคลิกภาพแบบทำงานโดยใช่แผน Judgment/J
หาข้อมูลโดยประสาทสัมผัส หรือความจริง ที่เคยสัมผัสมาจริง	ชอบการวางแผนและทำตามแผนอย่างเคร่งครัด
หาข้อมูลจากภายนอก	ชอบการทำงานที่มีขั้นตอนอย่างชัดเจน
มีแนวโน้มชี้แจงเหตุผลได้ดี	ชอบใหม่การทำตามกฎระเบียบ

ตารางที่ 2.4 วิธีการตัดสินใจของบุคลิกภาพกลุ่มผู้เฝ้ายาม

บุคลิกภาพกลุ่มนี้เอกลักษณ์ของบุคลิกที่เด่นชัดคือ ความต้องการที่จะแสวงหาความมั่นคง ปลอดภัย มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย หากกลุ่มนักวิเคราะห์เป็นผู้หาแนวทางการแก้ปัญหาที่สามารถเกิดขึ้นได้จริง และหาเหตุผลในการทำได้ ผู้เฝ้ายามก็เหมือนผู้ตรวจสอบเพื่อเพิ่มความเป็นไปได้ของวิธีแก้ พร้อมพัฒนาให้วิธีแก้เหล่านั้นทำต่อได้ในระยะยาวโดยไม่เกิดปัญหาตามมา บุคลิกภาพกลุ่มนี้แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

นักคำนวณ บุคลิกภาพแบบนี้คำนวณเป็นบุคลิกที่ไม่ชอบการคาดเดาแต่ชอบที่จะวิเคราะห์สิ่งแวดล้อมรอบข้าง ตรวจสอบข้อเท็จจริง และสรุปรวมเป็นสิ่งที่ควรทำ มักอยู่กับความเป็นจริงมากกว่าจินตนาการ และคิดถึงสิ่งที่เป็นไปได้มากกว่าแผนการที่ไกลตัว สิ่งที่ทำให้นักคำนวณทนไม่ได้คือแผนการเวลดคนอาจจะคุ้นเคยแล้วจึกได้แก่ จอร์จ วอชิงตัน เป็นผู้นำทางทหารและการเมืองที่โดดเด่นของสหรัฐอเมริกาที่จะมีทักษะในการวางแผน น่าเชื่อถือ และยึดมั่นในกฎระเบียบ

ผู้ตั้งรับ บุคลิกภาพแบบนี้มีเอกลักษณ์ที่ค่อนข้างเฉพาะตัว รักพวกพ้องและเพื่อนฝูงเป็นอย่างมาก ชอบความปลอดภัยและมั่นคง เป็นผู้ให้อย่างแท้จริง หุ่เมเทและซื่อสัตย์ให้กับคนที่พวกเขาไว้ใจมากๆ ผู้ตั้งรับที่คนอาจจะคุ้นเคยแล้วจึกได้แก่ สมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 หรือ นายแพทย์จอห์น เอช. วอตสัน หรือที่รู้จักทั่วไปในชื่อ หมอวอตสัน เป็นตัวละครสำคัญตัวหนึ่งในเรื่อง เซอร์ล็อก โทมส์ ที่มีความกล้าหาญและรักในความถูกต้อง พร้อมหุ่เมเทเพื่อสิ่งที่ตัวเองรัก

ผู้บริหาร บุคลิกแบบผู้บริหารนั้นสามารถรับรู้ถึงสภาพแวดล้อมรอบตัว และใช้ชีวิตอยู่บนโลกที่มีข้อเท็จจริงที่ชัดเจนได้ มีความสามารถในการตัดสินใจเป็นอย่างดี มีวิสัยทัศน์แต่ก็ยึดมั่นในหลักการที่ทำได้จริงมากกว่าการจินตนาการ แยกแยะออกได้ว่าอะไรสามารถทำได้ อะไรทำไม่ได้ ผู้บริหารที่คนอาจจะคุ้นเคยและรู้จักได้แก่ เจมส์ มอนโร อดีตประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา ลินดอน บี. จอห์นสัน อดีตประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา ที่มีความเป็นผู้นำจดจำและปฏิบัติตามกฎระเบียบได้อย่างแม่นยำ

ผู้ให้คำปรึกษา คนที่มีบุคลิกภาพแบบผู้ให้คำปรึกษานั้นจะเป็นที่นิยม นี้มักชอบอยู่กับผู้คนที่รักที่ชื่นชอบของคนหมู่มาก ด้วยความเป็นคนเข้าถึงง่าย เป็นมิตร และชอบสนับสนุนคนอื่น ทำให้พวกเขา มักได้รับความไว้วางใจให้เป็นทั้งการได้ให้คำปรึกษาไปจนถึงด้านการทำงานแต่ไม่ค่อยยึดหยุ่นจึงทำให้อาจจะกลายเป็นคนที่ต้องรับภาระเพียงคนเดียวอยู่บ่อยครั้ง ผู้ให้คำปรึกษาที่คนอาจจะคุ้นเคยและรู้จักได้แก่ เทย์เลอร์ แอลิสัน สวิฟต์ เป็นนักร้องและนักแต่งเพลงชาวอเมริกัน หรือ ที่มีหัวใจอบอุ่น ชอบเข้าสังคม และสร้างบรรยากาศดี ๆ กับให้กับทุกๆคนรอบตัว



ภาพที่ 2.3 บุคลิกตามแบบทดสอบMBTI กลุ่มผู้เฝ้ายาม

<https://www.16personalities.com/personality-types>

กลุ่มที่ 3 นักสำรวจ บุคลิกภาพกลุ่มนี้เอกลักษณ์ของบุคลิกที่เด่นชัดคือ บุคลิกภาพแบบนี้มักจะใช้นั้นเป็นศิลปินเต็มตัว รักอิสระ และมักจะใช้ชีวิตอย่างมีสีสันและมีสไตล์อยู่เสมอ แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

กลุ่มที่ 3 นักสำรวจ (Sensing and Perceiving Functions/ SP)

บุคลิกภาพแบบหาข้อมูลตามความเป็นจริง Sensing/S	บุคลิกภาพแบบทำงานโดยใจแผน Perceiving/P
หาข้อมูลโดยประสาทสัมผัส หรือความจริง ที่เคยสัมผัสมาจริง	ชอบการวางแผนที่พร้อมจะเปลี่ยนแปลงได้ทุกเมื่อ ยืดหยุ่นตามสถานการณ์
หาข้อมูลจากภายนอก	ชอบทำงานที่กำหนดไว้แบบวงกว้าง ๆ
มีแนวโน้มชี้แจงเหตุผลได้ดี	ชอบให้มีการปฏิบัติอย่างยืดหยุ่น

ตารางที่ 2.5 วิธีการตัดสินใจของบุคลิกภาพกลุ่มนักสำรวจ

ผู้เชี่ยวชาญ บุคลิกแบบ พวกเขามีธรรมชาติที่ชอบเก็บตัว และมีความหมกมุ่นสนใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นพิเศษ บางครั้งดูเป็นคนเข้าถึงได้ยาก ถึงอย่างนั้นก็เป็นคนมีมนุษยสัมพันธ์ดีและค่อนข้างหวังตัว มักจะชอบหลีกเลี่ยงการทำให้ผู้อื่นไม่สบายใจหรือรู้สึกไม่ดี บางครั้งจึงมักจะชอบปลีกวิเวก ผู้เชี่ยวชาญที่คนอาจจะคุ้นเคยแล้วรู้จักได้แก่ ไมเคิล จอร์แดน อดีตนักบาสเกตบอล แบร์ กริลล์ส นักผจญภัยชาวอังกฤษ ที่ชอบความเป็นส่วนตัว มีความชื่นชอบในการทดลองสิ่งใหม่ๆ

นักผจญภัย บุคลิกภาพแบบนี้มักผจญภัยนั้นเป็นศิลปินเต็มตัว รักอิสระ และมักจะใช้ชีวิตอย่างมีสีสันและมีสไตล์อยู่เสมอ พวกเขารักความสันโดษแต่ก็เป็นมิตร เข้ากับผู้อื่นได้ง่าย ขณะเดียวกันก็มีบุคลิกที่คาดเดาไม่ได้ ด้วยความเข้ากันได้ดีกับทุกคน ทำให้พวกเขา นั้นไหลลื่น ปรับตัวเก่ง และค่อนข้างมีหลายบุคลิก เปลี่ยนไปตามสถานการณ์ นักผจญภัย ที่คนอาจจะคุ้นเคยแล้วรู้จักได้แก่ ไมเคิล โจเซฟ แจ็กสัน(ไมเคิล แจ็กสัน)นักร้อง นักแต่งเพลง นักออกแบบท่าเต้น นักแสดง ที่ให้ความใส่ใจในรายละเอียดกับที่เกิดขึ้นรอบตัว มักจะชอบสิ่งที่เป็นไปได้จริง

ผู้ประกอบการ บุคลิกภาพกลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะมีสไตล์การใช้ชีวิตแบบสุดเสียง พวกเขาใช้ชีวิตกับปัจจุบันและก้มหน้าก้มตาลงมือทำ มีความสงบนิ่งท่ามกลางความวุ่นวาย ช่างสังเกตและจดจำรายละเอียดต่างๆได้เป็นอย่างดี ชอบการแข่งขัน และไม่เชื่อในแบบแผนหรือกฎระเบียบ ชื่นชอบความท้าทาย ผู้ประกอบการที่คนอาจจะคุ้นเคยแล้วรู้จักได้แก่ วอลเตอร์ บรูซ วิลลิสนักแสดงชาวอเมริกันที่เกษียณแล้ว ที่มี

ทักษะกระบวนการคิดและวิเคราะห์ในชีวิตประจำวันและทำงานได้อย่างยอดเยี่ยม ชอบสร้างความท้าทายในการทำงาน

ผู้มอบความบันเทิง บุคลิกแบบผู้มอบความบันเทิงนั้นชอบความสนุกสนาน เป็นคนสำคัญของกลุ่ม เป็นมิตรและเป็นที่ยรักของทุกคน พวกเขาชื่นชอบความสนใจจากคนรอบข้าง และพวกเขาก็ถือเป็นหัวใจของปาร์ตี้ พวกเขา มักมองโลกในแง่ดีเสมอ และชอบสร้างเสียงหัวเราะและรอยยิ้มให้คนรอบข้าง มีทักษะการเข้าสังคมเก่ง มีความสนใจกว้างขวาง ชีวิตเต็มไปด้วยสีสัน ความสนุก และไม่น่าเบื่อ ผู้มอบความบันเทิงที่คนอาจจะคุ้นเคยแลรู้จักได้แก่ มาริลิน มอนโร หรือชื่อเกิด นอร์มา จิน มอร์เทนสันนักแสดงหญิงเพียงไม่กี่คนที่ถูกจัดอันดับว่าเป็น 1 ใน 10 นักแสดงหญิงที่ยอดเยี่ยมที่สุดตลอดกาล เธอกลายเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่ได้รับการนิยมนิยมในคริสต์ทศวรรษ 1950 ที่มีทักษะการรับมือกับปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี



ภาพที่ 2.4 บุคลิกตามแบบทดสอบMBTI กลุ่มนักสำรวจ

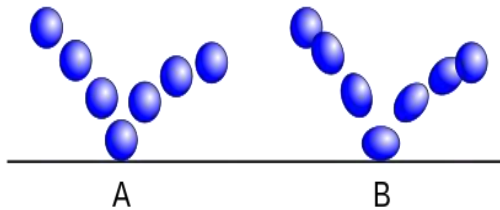
<https://www.16personalities.com/personality-types>

ทฤษฎีการสร้างแอนิเมชันของ Thomas และ Johnston

ในปี ค.ศ.1930 บริษัท Walt Disney Studio ได้นำภาพนิ่งมาสร้างในรูปแบบแอนิเมชัน ซึ่งอาศัยพื้นฐานการสร้างแอนิเมชันแบบเดิมที่ใช้ภาพจากการวาดด้วยมือหรือภาพสเก็ตมาผสมผสานกัน และได้เกิดทฤษฎี 12 Principles of Animation ของ Frank Thomas และ Ollie Johnston ในการสร้างแอนิเมชัน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. Squash และ Stretch

Squash คือ บีบ แบน ยุบ ส่วน Stretch คือ แผล่อก ยื่นออก การยืด เกินขอบเขต

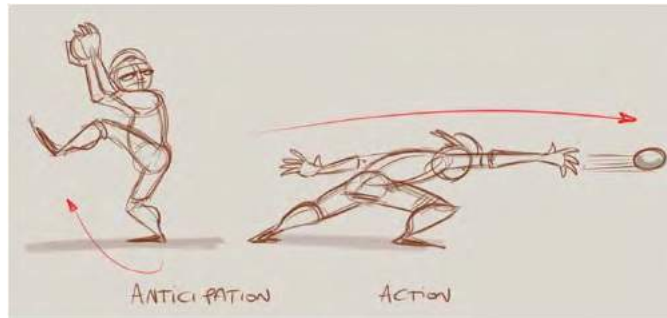


ภาพที่ 2.5 แอนิเมชันการ Squash และ Stretch

https://en.wikipedia.org/wiki/Squash_and_stretch

2. Anticipation

Anticipation ในความหมายของแอนิเมชันแปลว่า ทำเตรียมพร้อม ซึ่งเป็นท่าทางที่ต้องมีในทุกๆ แอคชัน จะใส่เข้าไปให้สังเกตเห็นมากหรือน้อย เพื่อที่จะบอกให้คนดูละครกำลังจะทำอะไร และบ่งบอกผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น เช่น ถ้ากระโดดไปข้างหน้า ก็ต้องย่อเข่าลงเพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนให้ลอยตัวขึ้นไปและมีความถูกต้องตามหลักของธรรมชาติ

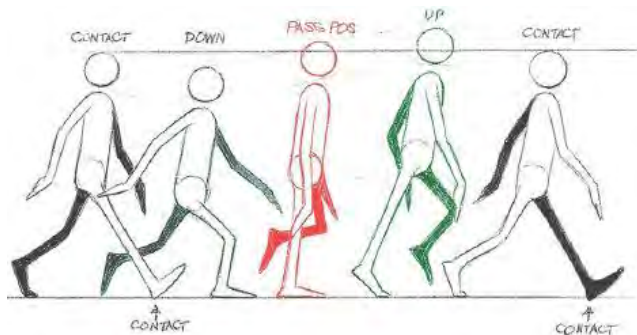


ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างแอนิเมชัน Anticipation

<http://animationeduc.blogspot.com/p/animation.html>

3. Straight Ahead and Pose to Pose Animation

ในยุคก่อนที่เริ่มทำแอนิเมชัน นักแอนิเมเตอร์มักนิยมใช้วิธีการทำงานแบบ Straight Ahead Animation มาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นความสะดวกรวดเร็ว หรือวิธีการทำงานของสตูดิโอที่ทำงานร่วมอยู่ด้วย แต่เมื่อมีการพัฒนาเทคนิคต่าง ๆ จากศิลปิน นักคิดนักสร้างสรรค์ที่ต้องการวิธีการทำงานที่มีความรวดเร็ว ประหยัดต้นทุนและสามารถที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าวิธีการทำงานแบบเดิม



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างแอนิเมชัน Straight Ahead and Pose to Pose Animation

<https://basicsofanimation.wordpress.com/>

4. Staging

Staging คือ องค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นของแอนิเมชันในฉากนั้น ๆ ซึ่งจะปรากฏให้เห็นโดยวิธีการจัดวางองค์ประกอบให้เหมาะสมลงตัวเป็นไปตามภาพ Storyboard ที่กำหนดมาให้ ทั้งระยะของภาพ

การจัดมุมกล้อง ตำแหน่งที่วาง การเคลื่อนไหวของตัวละคร และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่นำมาประกอบกันให้มีความอุดมสมบูรณ์ของภาพ



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างแอนิเมชัน Staging

<https://www.pinterest.com/pin/489485053226146344/>

5. Follow Through and Overlapping Action

ในหลักการนี้จะมีคล้ายใกล้เคียงกับ Secondary Action โดยมี 2 รูปแบบ ดังนี้

5.1 Follow Through การเคลื่อนไหวที่มีลักษณะคล้าย ๆ กับ Overlapping Action แต่เป็นลักษณะการเคลื่อนไหวที่เหนือการควบคุม

5.2 Overlapping Action ในการเคลื่อนไหวของตัวละครที่เป็นลักษณะคน สัตว์ หรือสิ่งใด ๆ ก็แล้วแต่จุดเคลื่อนไหว ก็คือกระดูกตรงบริเวณข้อต่อของแต่ละส่วน



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างแอนิเมชัน Follow Through and Overlapping Action

<https://animation2012.weebly.com/follow-through--overlapping-action.html>

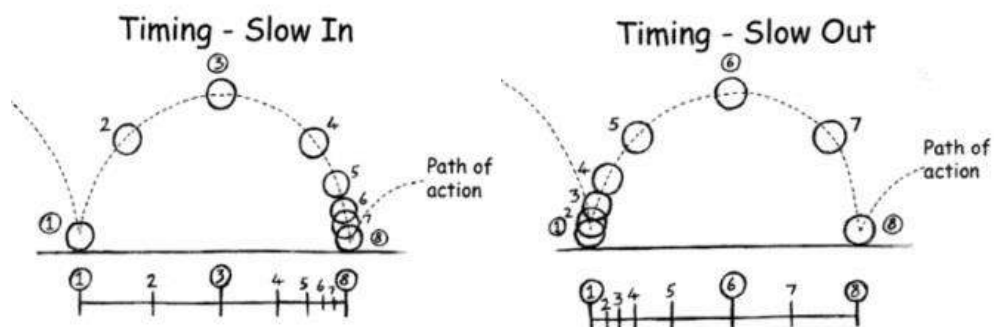
6. Slow-in และ Slow-out

หลักการนี้เรียกแบบทั่วไป คือ แรงเฉื่อย การเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เช่น จากจุด A ไปหาจุด B จากจุด B ไปหาจุด C จากจุด C ไปหาจุด D และจนถึงจุดสิ้นสุดในคัทนั้น ๆ

6.1 การเคลื่อนไหวแบบ Slow-in และ Slow-out ลักษณะการปรับเส้นกราฟแบบนี้ เหมือนมีการปรับแต่งค่า Breakdown เพื่อให้ได้การเคลื่อนไหวตามที่กำหนดการปรับแต่ง (Transition)

6.2 กราฟการเคลื่อนไหวแบบ Slow-in กราฟการเคลื่อนไหวแบบ Slow-in ลักษณะการเคลื่อนไหวจากจุดแรกมีลักษณะช้ามาหาเร็ว ดูตามภาพในช่วงแรก ๆ คีย์เฟรมจะติด ๆ กัน ทำให้การเคลื่อนไหวตรงนี้จะช้า แล้วค่อย ๆ เร็วมากขึ้น

6.3 กราฟการเคลื่อนไหวแบบ Slow-out มีการเคลื่อนไหวแบบเร็วมาหาช้า โดยลักษณะตำแหน่งเริ่มต้นของคีย์เฟรมจะห่างกัน แล้วค่อย ๆ มีระยะที่ติดกันถี่ ๆ มากขึ้น

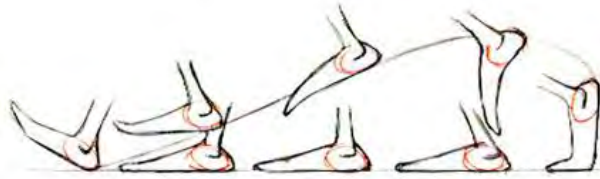


ภาพที่ 2.10 แอนิเมชันการเคลื่อนไหวแบบเส้นโค้ง

<https://animation2012.weebly.com/slow-in--slow-out.html>

7. Arcs

ในการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเคลื่อนไหวเพียงบางส่วนหรือเคลื่อนไหวไปทุก ๆ ส่วน จะเป็นลักษณะเส้นโค้ง ซึ่งทำให้การเคลื่อนไหวดูเป็นธรรมชาติ ในงานแอนิเมชันแบบ 2 มิติ (แบบวาดด้วยมือ)



ภาพที่ 2.11 แอนิเมชันการเคลื่อนไหวแบบเส้นโค้ง

<https://www.loneoakproductions.com>

8. Secondary Action

การกระทำรองหรือการเคลื่อนไหวรอง เช่น ถ้าจะทำการเคลื่อนไหวตัวละครขาที่ก้าวและแขนที่ขยับก็คือการเคลื่อนไหวหลัก แต่เสื้อผ้าหรือผมที่ปลิวตามแรงเหวี่ยงของการเคลื่อนไหวที่ คือการเคลื่อนไหวรอง

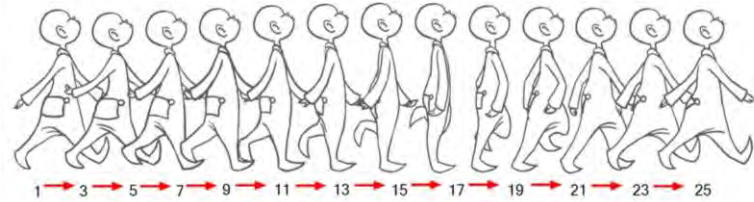


ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างแอนิเมชันการเคลื่อนไหวที่รอง

<http://ksuanimation.weebly.com/secondary-action.html>

9. Timing

การควบคุมความเร็ว การเคลื่อนไหวท่าทางใด ๆ ก็แล้วแต่ ถึงแม้จะมีลักษณะการเคลื่อนไหวที่เหมือนกันแต่ถ้ากำหนดช่วงเวลาสั้นยาวต่างกันจะได้อารมณ์ของท่าทางนั้น ๆ แตกต่างกันไปด้วย



ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างแอนิเมชัน การควบคุมความเร็ว

<https://darvideo.tv/dictionary/timing/>

10. Exaggeration

การกระทำที่เกินจริง (Exaggeration) หรือ Overacting คือ เป็นการกระทำอะไรก็ตามแบบเกินจริงนิดหน่อย ๆ เพื่อบ่งบอกและแสดงถึงอาการของแต่ละคน



ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างแอนิเมชัน การกระทำที่เกินจริง

<https://www.semanticscholar.org/>

11. Personality

ลักษณะบุคลิก ในการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครต้องศึกษาในส่วนรายละเอียดของตัวละครที่ทำการเคลื่อนไหวด้วยว่ามีรายละเอียดอะไรบ้าง เช่น สถานะตัวละคร เพศ นิสัย ท่าทาง ความชอบ ความสามารถพิเศษ และข้อมูลอื่น ๆ

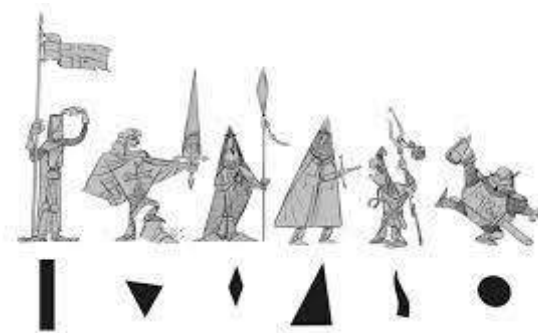


ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร

<https://www.utmostarray.com/>

12. Appeal

เส้นห้ดึงดูด เป็นการกำหนดลักษณะเด่นให้กับตัวละครด้วยการกำหนดการเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ เพื่อสื่ออารมณ์และเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้ชม รวมถึงทำให้ตัวละครมีความโดดเด่นมากกว่าตัวละครตัวอื่น



ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะเด่น

<https://www.kdanmobile.com/>

ความหมายของสีนั้น มีความหมายและให้อารมณ์ที่ต่างกันจึงจะขออธิบายกลุ่มสีที่เกี่ยวกับผลงานที่จะทำมากที่สุดมายกตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

สีส้ม - ความเบิกบานและความรื่นเริง ความรู้สึกที่อิสระและได้รับการปลดปล่อย จากความสงสารหรือสมเพชตนเอง มีสติปัญญาเต็มเปี่ยมไปด้วยการทะเยอทะยาน มีพลัง แต่แอบแฝงความระมัดระวังตน

สีเหลือง - ความมีชีวิตชีวา ความสร้างสรรค์ เป็นสีที่กระตุ้นให้เกิดการเตรียมพร้อมก่อนเริ่มทำบางสิ่งเสมอ

สีน้ำเงิน - สงบเย็น สุขุมเยือกเย็น หนักแน่นและละเอียดรอบคอบวาม สงบเยือกเย็น ความซื่อสัตย์ และเกียรติยศ ในทางศาสนานั้นหมายถึงถึงความหวัง

สีเขียว - สีที่มีความสัมพันธ์อย่างแน่นแฟ้นกับธรรมชาติ สมดุลปล่อยวาง ถ่อมตนและความศรัทธา สีเขียวมะกอกเป็นสัญลักษณ์ของสันติภาพ ความสงบ

สีฟ้า - ช่วยทำให้ผ่อนคลายและทำให้จิตใจของเพื่อน ๆ รู้สึกสงบด้วย สีฟ้าอ่อนช่วยให้จิตใจกระชุ่มกระชวย บรรเทาความเศร้าและช่วยกล่อมจิตใจให้เบิกบาน

สีม่วง - การดูแลและปกป้อง ช่วยทำให้จิตใจสงบและอดทนต่อความรู้สึกที่โศกเศร้าหรือสูญเสียที่มากระทบจิตใจ ให้ความรู้สึกที่ลึกซึ้งและมีเสน่ห์ และเกียรติยศ

สีขาว - ความบริสุทธิ์ การปกป้อง สร้างสันติ ความสบาย บรรเทาอารมณ์ตกใจหรือหวาดวิตก ช่วยทำให้จิตใจสงบไม่มีความยุ่งเหยิง

สีดำ - ความหนักแน่นสะดวกสบาย การปกป้อง และความลึกซึ้ง



ภาพที่ 2.18 ความหมายของสี

ที่มา: <https://www.nanitalk.com/interesting-story/11396>

(ทฤษฎีสี <https://www.nanitalk.com/interesting-story/11396> สืบค้นเมื่อ 24 มิถุนายน 2565)

บทที่ 3

การออกแบบและการพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นโครงการออกแบบแอนิเมชันที่มีเนื้อหาที่อ้างอิงเกี่ยวกับบุคลิกภาพ นั้นได้ศึกษาหาข้อมูล จากเว็บไซต์ต่าง ๆ เพจเฟซบุ๊ก ไปจนถึงช่องทางในช่องทางยูทูป พบว่าปัจจุบันการทำสื่อเกี่ยวกับเอกลักษณ์ทางบุคลิกภาพของคนแต่ละกลุ่มนั้นมีค่อนข้างมาก แต่การนำเนื้อหาเหล่านั้นมาตีความเพิ่มเติม และสร้างเรื่องราวให้เกิดความน่าสนใจกลับค่อนข้างน้อย ผู้จัดทำจึงเห็นถึงความสำคัญ ที่จะทำเป็นแอนิเมชันรูปแบบ 2D เรื่อง True Reflection เพื่อเป็นตัวอย่างของคนที่ยังค้นหาตนเอง ทำให้ได้เรียนรู้ถึงเหตุการณ์ที่เป็นจุดเปลี่ยนและแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของตนเองด้วยสิ่งที่น่าสนใจอย่างเวทย์มนต์และเข้าใจในบุคลิกภาพของผู้อื่นด้วย ในเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้จัดทำจึงได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานมาเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพ
2. เก็บรวบรวมข้อมูลเนื้อหาจากอินเทอร์เน็ต และบทความที่สอดคล้องกับข้อมูลบุคลิกภาพ
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการทำแอนิเมชัน 2 มิติ การสร้างสตอรี่บอร์ด การตัดแปลงคาแรคเตอร์ การสร้างฉาก การสร้างเอฟเฟค จากโปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Medibang Paint pro, Microsoft Clipchamp ,Blender และ Adobe After Effect
4. ศึกษาข้อมูลการทำสื่อมัลติมีเดีย การทำภาพเคลื่อนไหวของโปรแกรม Adobe Aftereffect และ Blende

การออกแบบและพัฒนา

3.1 การออกแบบตัวละคร

ตัวเอก(นาเดียร์)

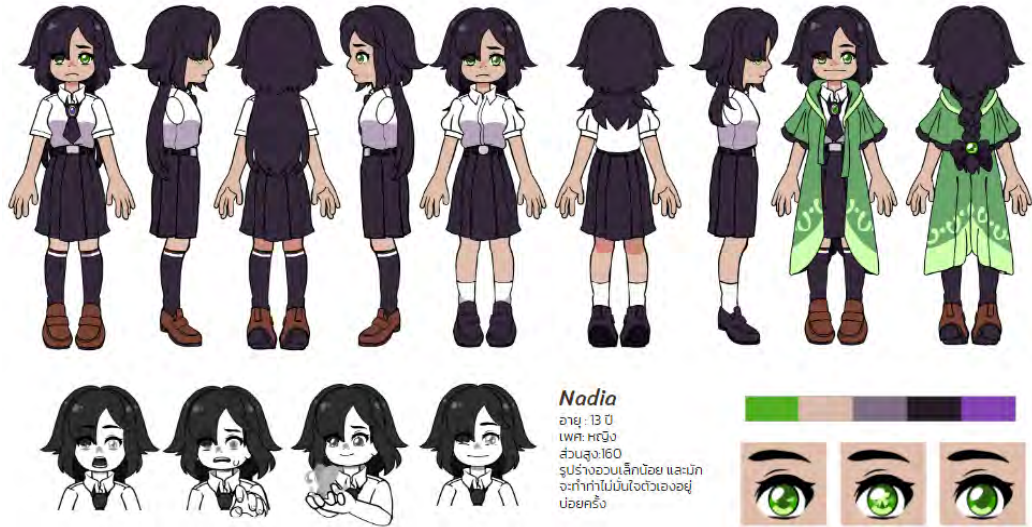
ในการออกแบบแรกตัวเอกถูกกำหนดให้เป็นตัวละครที่ซี้ก่วงลผม ไม่นั่นใจในตนเอง มีผมสองสีที่แสดงความเป็นลูกครึ่งระหว่างคนธรรมดา กับนักเวทย์ เนื่องจากสีผมข้างต้นขัดกับบุคลิกที่ตั้งไว้จึงเปลี่ยนเป็นสีดำล้วนแทน ซึ่งเชื่อมโยงกับบุคลิกกลุ่มนักการทูตหรือนักไกลเกลี่ยที่มีลักษณะนิสัยเป็นคนมีความกังวล แต่ก็มีความมุ่งมั่นที่จะทำสิ่งนั้นให้สำเร็จหากมีสิ่งกระตุ้นเพียงพอ พร้อมกับออกแบบลักษณะเครื่องแบบของตัวละครที่ตรงกับบ้านของตนลงไปด้วย





ภาพที่ 3.1 Reference ที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร นาดีย์ร์

ภาพที่ 3.2 การออกแบบตัวเอกในช่วงแรก



ภาพที่ 3.3 การออกแบบตัวเอกแบบที่ใช้ในแอนิเมชัน

อาจารย์ใหญ่

อาจารย์ใหญ่จะถูกกำหนดให้มีความใกล้เคียงกับผู้เฝ้ายามเพราะต้องการให้บุคลิกของอาจารย์ใหญ่มีความหนักแน่นต่อหน้าที่ของตนเอง แต่ก็อ่อนโยน



ภาพที่ 3.4 การออกแบบตัวอาจารย์ใหญ่

ตัวละครที่เป็นตัวแทนของบุคลิกภาพ

ในส่วนนี้บุคลิกภาพทั้ง 16 แบบจะถูกกำหนดให้เป็นผู้มีพลังเวทย์แต่ละด้านแตกต่างกัน โดยแบ่งเป็นเอกลักษณ์หลักดังนี้

วิญญาณกลุ่มสีม่วงและเขียวกับเอกลักษณ์แบบโลกเทพนิยาย บ้านสีม่วงเป็นตัวแทนของกลุ่มนักวางแผนและ ดุตัน และเที่ยงตรงทำให้เอกลักษณ์มีความเป็นนักรบในขณะที่สีเขียวที่แม้จะมีบางกลุ่มที่มีความเป็นนักรบแต่ก็มักจะชอบความสงบเลยกำหนดให้ทั้งสองกลุ่มมีลักษณะที่เหมือนอยู่ในโลกแฟนตาซี และเป็นคู่ตรงข้ามของกันและกัน



ภาพที่ 3.5 การออกแบบตัวละครประจำบ้านนักวิเคราะห์

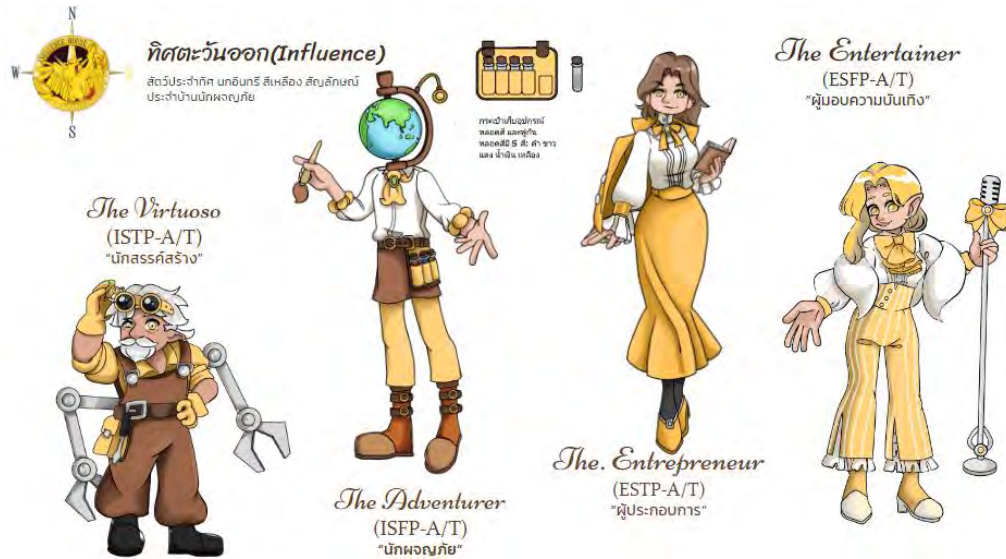


ภาพที่ 3.6 การออกแบบตัวละครประจำบ้านนักการทูต

วิญญาณกลุ่มสีฟ้าและเหลืองกับเอกลักษณ์แบบโลกยุคไอ้น้ำ ข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบจะใกล้เคียงกับกลุ่มก่อนหน้าหากแต่ในกลุ่มนี้จะมีรูปแบบความคิดที่ดูก้าวล้ำกว่าทำให้เอกลักษณ์ของสองกลุ่มนี้มีความเป็นยุคที่พัฒนามากกว่ากลุ่มแรก



ภาพที่ 3.7 การออกแบบตัวละครประจำบ้านผู้เฝ้ายาม



ภาพที่ 3.8 การออกแบบตัวละครประจำบ้านนักผจญภัย

ตราสัญลักษณ์

การออกแบบตราประจำสถาบันนั้นมีข้อมูลอ้างอิงมาจากสัตว์สี่ทิศ โดยข้อมูลของสัตว์ทั้งสี่นั้นมี ความใกล้เคียงกับบุคลิกทั้ง 16 แบบ ทั้งชุดสีและลักษณะหลักที่เป็นจุดเด่นของกลุ่มบุคลิกภาพ สัตว์ที่ใช้ เปรียบเทียบจึงเป็นที่มาของการออกแบบสัญลักษณ์(โลโก้)ของสถาบันนั่นเอง

ตราสัญลักษณ์สถาบัน



ภาพที่ 3.9 การออกแบบตราสัญลักษณ์ประจำบ้าน

ตราสัญลักษณ์สถาบัน



ภาพที่ 3.10 การออกแบบตราสัญลักษณ์ประจำบ้าน

3.2 การกำหนดเนื้อเรื่อง

เนื้อเรื่องของโครงงานนี้ได้ถูกดัดแปลงมาจากการออกแบบคอนเซ็ปต์เกมที่เป็นเรื่องราวของเด็กสาวผู้ไม่รู้พรสวรรค์ของตนและสถาบันไม่สามารถระบุบ้านที่เธอควรเข้ารับการฝึกฝนได้ อาจารย์ใหญ่จึงเสนอทางออกโดยให้เธอได้เข้ารับการทดสอบเพื่อค้นหาตัวตนและพลังพลังของตนเอง โครงงานนี้จะมีการนำเสนอ

เรื่องราวในส่วนภาพรวมการทำทดสอบโดยอ้างอิงตัวอักษรย่อของระบบการเรียนรู้ทั้ง 4 รูปแบบลงไป และลักษณะพลังหลักของตัวเอกเพิ่มลงไป เพื่อให้บทสรุปเรื่องราวของตัวเอกมีความชัดเจนทางการแสดงออกที่ใกล้เคียงกับกลุ่มพลังที่จะได้รับมากขึ้น

3.3 การออกแบบสตอรี่บอร์ด

ผู้จัดทำได้นำเนื้อเรื่องที่ได้เขียนเอาไว้ และตัวละครต่าง ๆ ที่ได้ออกแบบไว้จากการออกแบบคอนเซ็ปต์ของเกม มาทำการเรียบเรียงเนื้อเรื่องพร้อมกับปรับเนื้อหาเพิ่มเติมออกมาเป็นภาพรวมสตอรี่บอร์ดของแต่ละฉาก ในรูปแบบของภาพสเก็ทซ์ ก่อนที่จะนำไปปรับเปลี่ยนเพื่อสร้างและพัฒนาเป็นแอนิเมชันในกระบวนการขั้นต่อไป

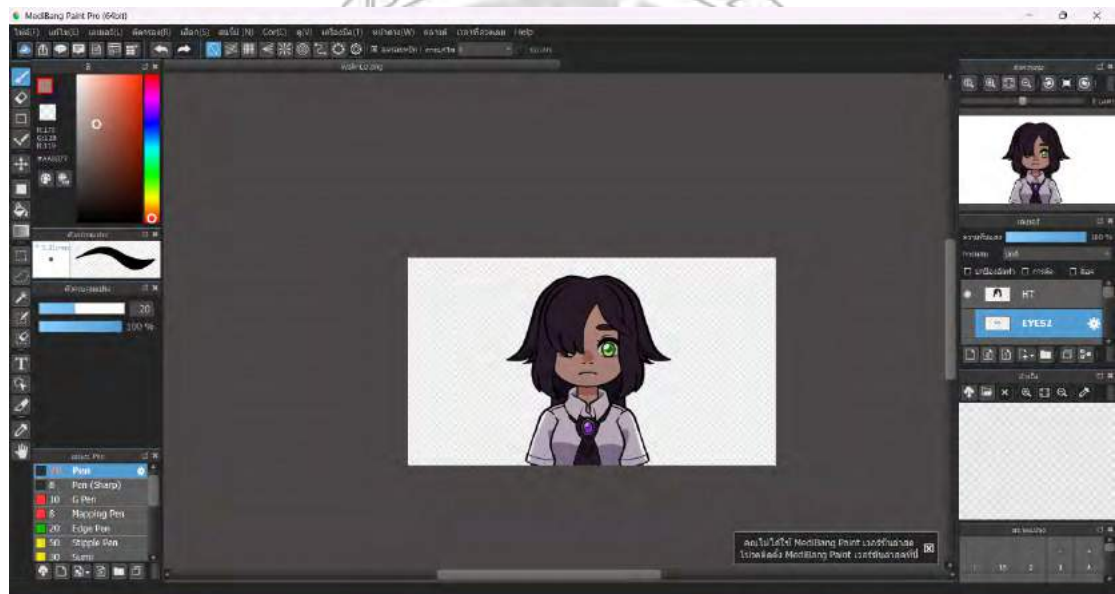




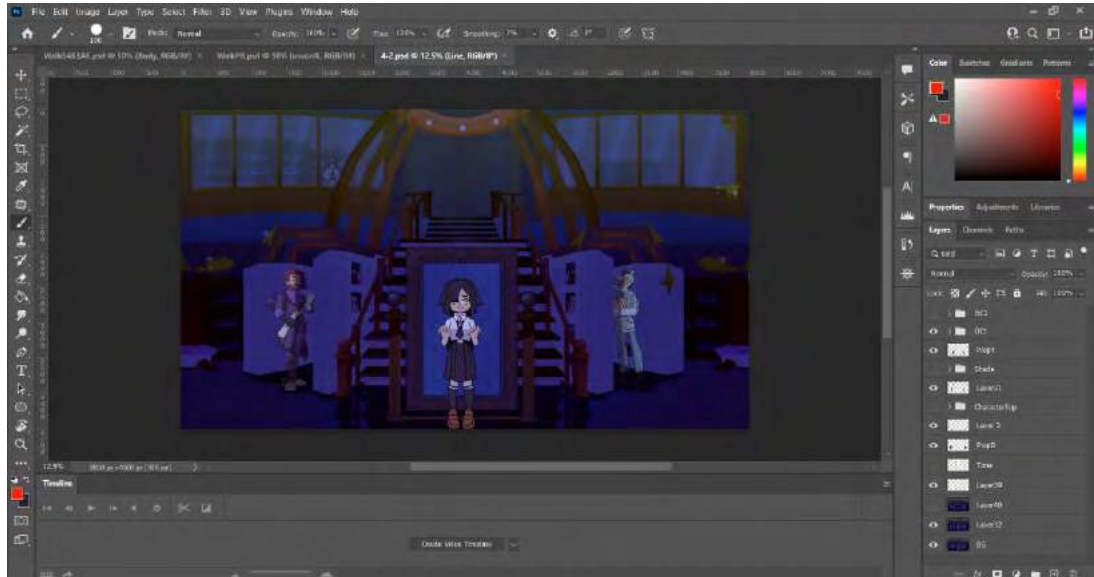
ภาพที่ 3.11 สตอรี่บอร์ด

3.4 ดำเนินการสร้างแอนิเมชัน

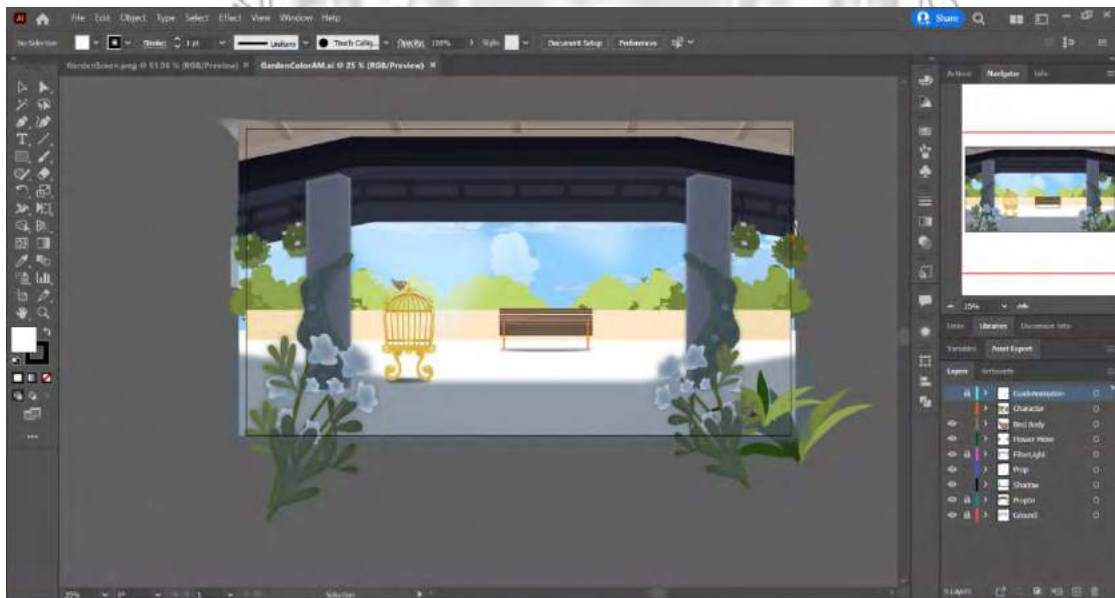
ในขั้นตอนของการทำแอนิเมชันนั้น เริ่มต้นจากการนำภาพที่สเก็ตซ์จากสตอรี่บอร์ดไปไว้ในแต่ละฉากมาปรับเป็นแบบในส่วนของมูมกลิ้ง การจัดวางภาพ การแพนกล้อง การเปลี่ยนฉาก เป็นต้น และเริ่มวาดภาพในส่วนของแต่ละครีเอเตอร์ในอิริยาบถต่าง ๆ ที่อยู่ภายในฉากนั้น โดยเทคนิคที่ใช้ในงานนี้จะเป็นการผสมผสานระหว่างเทคนิค Frame by Frame กับเทคนิค Motion animation เครื่องมือที่ใช้ในส่วนนี้จะใช้โปรแกรม MediBang Paint เป็นหลัก และโปรแกรมอื่นๆเป็นตัวช่วยสำรองในกรณีที่โปรแกรมแรกเกิดมีปัญหาหรือต้องการเพิ่มการเคลื่อนไหว



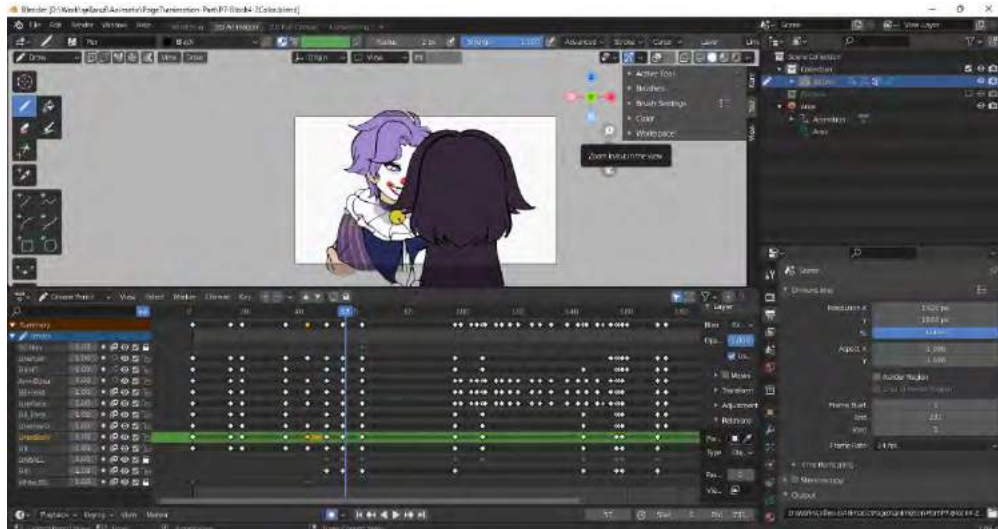
ภาพที่ 3.12 การออกแบบตัวละครและลงสีในโปรแกรม MadiBand Paint Pro



ภาพที่ 3.13 การแยกชิ้นส่วนและใส่แสง ในโปรแกรม Photoshop



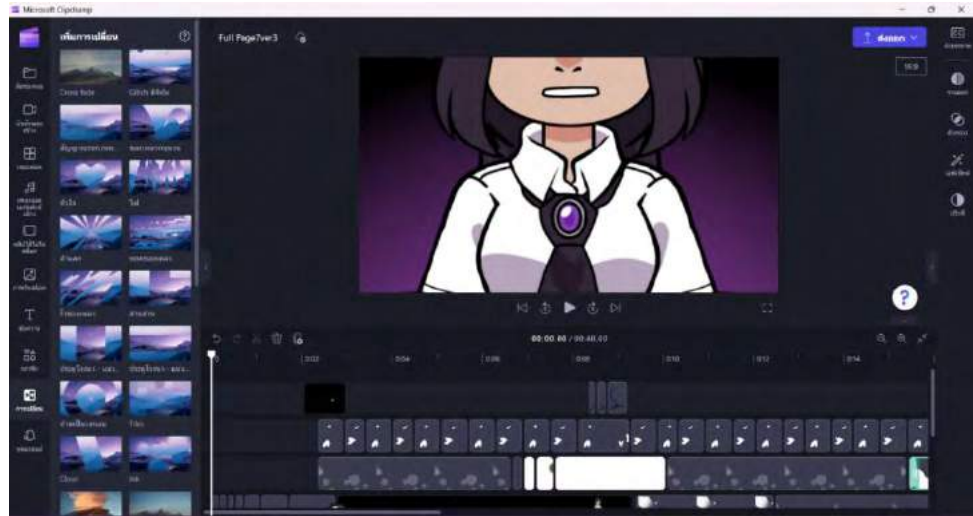
ภาพที่ 3.14 การแยกชิ้นส่วนและใส่แสง ในโปรแกรม Illustrator



ภาพที่ 3.15 การทำแอนิเมชัน Frame by Frame ในโปรแกรม Blender



ภาพที่ 3.16 การทำแอนิเมชัน สร้างการเคลื่อนไหวและสร้างเอฟเฟค ในโปรแกรม After Effect



ภาพที่ 3.17 การทำแอนิเมชัน Frame by Frame และตัดต่อวิดีโอ ในโปรแกรม Microsoft ClipChamp



ภาพที่ 3.18 การทำแอนิเมชัน Frame by Frame และตัดต่อวิดีโอ ในโปรแกรม Microsoft ClipChamp



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเขียนบทเนื้อเรื่อง ออกแบบตัวละคร ตลอดจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ดัดแปลงมาจากข้อมูลอย่าง MBTI ทั้ง 16 แบบ โดยที่ตัวละครจะถูกอ้างอิงบุคลิกของนักโกล่เกลี่ยในการดำเนินเรื่องเป็นหลัก เพื่อให้ตัวเรื่องมีจุดเลือกที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ตัวละครที่เป็นตัวแทนของแต่ละบุคลิกจึงถูกนำมาใช้เป็น

รายละเอียดภาพรวมในแต่ละฉาก

ผู้จัดทำได้ทำผลสรุปข้อมูลของตัวงานแอนิเมชัน หลังจากที่ได้ดำเนินการสร้างจนแล้วเสร็จ โดยเป็นข้อมูลที่อธิบายเกี่ยวกับรายละเอียดของแต่ละฉากของเรื่อง ว่าในฉากนั้น ๆ เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง

ภาพประกอบ	คำอธิบาย
 <p>ภาพที่ 4.1 ฉากเปิดเรื่อง 1</p>	<p>ฉากเปิดเรื่องมาจะได้เห็นตัวเอกออกมาจากรถเมล์ที่พามาถึงหน้าหอประชุมของสถาบันเวทย์มนต์แห่งหนึ่ง</p> <p>ในฉากนี้จะใช้มุมมองสายตาของบุคคลที่ 1 เพื่ออธิบายให้รู้ว่าตัวเอกกำลังอยู่ที่ไหน</p>
 <p>ภาพที่ 4.2 ฉากเปิดเรื่อง 2</p>	<p>ตัวเอกจะใช้เวทย์มนต์เปิดจดหมายเชิญเข้าร่วมสถาบันพร้อมกับรู้สึกกังวลกับตัวเองที่ได้รับเลือกมายังสถานที่แห่งนี้</p> <p>ในจดหมายเชิญนี้จะทำให้รู้ว่าทำไมตัวเอกถึงมาที่นี่เพราะอะไร</p>

 <p>ภาพที่ 4.3 ฉากผีเสื้อบินผ่าน</p>	<p>ตัวเอกที่กำลังกังวลกับตัวเองก็สังเกตเห็นผีเสื้อบินผ่านจึงผ่อนคลายความกังวลลงพร้อมกับเดินเข้าไปด้านในหอประชุม</p> <p>ในจุดนี้ผีเสื้อจะเป็นตัวแทนความต้องการของตัวเอกที่ลึกๆแล้วก็มีความต้องการที่จะมาที่นี่ด้วยสาเหตุบางอย่าง</p>
 <p>ภาพที่ 4.4 ฉากห้องประชุม1</p>	<p>เป็นฉากที่ตัวละครได้รับการคัดเลือกเข้าบ้านต่างโดยที่ชุดของพวกเขาจะเปลี่ยนเป็นเครื่องแบบประจำแต่ละบ้าน</p>
 <p>ภาพที่ 4.5 ฉากห้องประชุม1</p>	<p>ภาพที่คนอื่นได้พบบ้านที่เหมาะสมกับตนเองและรู้สึกภูมิใจทำให้นาเดียรู้สึกตื่นเต้นมาก</p>
 <p>ภาพที่ 4.6 ฉากย้อนอดีต</p>	<p>แต่ในขณะเดียวกันนาเดียก็นึกย้อนกลับไปถึงช่วงที่คนอื่น ๆ ค้นพบพลังของตนเองตัวเองกลับทำได้แค่เฝ้ามองคนอื่นทำให้เธอรู้สึกเศร้า ก่อนจะเดินออกไปรับการคัดเลือกต่อ</p>



ภาพที่ 4.7 ฉากห้องประชุม4

ระหว่างที่อาจารย์ใหญ่กำลังแนะนำให้ตัวเอง เธอก็แนะนำให้ตัวเองรู้จักกับเหล่าวิญญาณที่จะคอยแนะนำและมอบบททดสอบให้กับตัวเองด้วย เพื่อให้ตัวเองตัดสินใจว่าจะทำหรือไม่

ในฉากนี้ระหว่างที่อาจารย์ใหญ่กำลังพูดแนะนำข้อมูล การ์ดแนะนำตัวละครวิญญาณพรสวรรค์จะลอยเข้ามาในฉาก



ภาพที่ 4.8 ฉากหอสมุดภาพสะท้อน 1

ตัวเองตัดสินใจทำบททดสอบ อาจารย์จึงนำทางมายังหอสมุดภาพสะท้อน เพื่อเข้าสู่โลกภาพสะท้อนผ่านกระจกเวทย์มนต์



ภาพที่ 4.9 ฉากโลกอีกด้านของกระจก 1

หลังจากที่ตัวเองสัมผัสกระจกเธอก็ได้เข้ามาสู่โลกภาพสะท้อน ที่คล้ายกับสถานที่ก่อนหน้านี้ แต่กลับมืดกว่าสถานที่ก่อนหน้านี้


 <p>ภาพที่ 4.10 ฉากโลกอีกด้านของกระจก 2</p>	<p>ตัวเอกเริ่มกลัว และรู้สึกวุ่นเหมือนมีคนคอยจ้องมองตัวเธออยู่</p>
 <p>ภาพที่ 4.11 ฉากโลกอีกด้านของกระจก 3</p>	<p>ในขณะที่เธอกำลังกลัวก็มีผีเสื้อและลูกไฟผ่านหน้าเธอ ก่อนจะหยุดนิ่งราวกับต้องการให้เธอตัดสินใจเลือกสิ่งที่จะนำทางเธอต่อไปจากนี้</p>
 <p>ภาพที่ 4.12 ฉากโลกอีกด้านของกระจก 4</p>	<p>ตัวเอกตัดสินใจเลือกผีเสื้อเพราะรู้สึกว่ามันดูปลอดภัยกว่า ผีเสื้อจึงเริ่มบินนำทางให้เดินตามไป พร้อมกับเวทย์มนต์เคลื่อนย้ายที่ถูกร้ายขึ้นมา</p>

 <p>ภาพที่ 4.13 ฉากสวนบนชั้นลอย1</p>	<p>ผีเสื้อได้นำทางมาพบกับวิญญาณของผู้ แนะนำเขาแนะนำตัวเองพร้อมยิ้มอย่างเป็น มิตรกับตัวเอง</p>
 <p>ภาพที่ 4.14 ฉากสวนบนชั้นลอย2</p>	<p>หลังจากที่พูดจบเขาก็ใช้เวทย์สร้างฝูงผีเสื้อ เพื่อเคลื่อนย้ายตัวเองไปทำบททดสอบ</p>
 <p>ภาพที่ 4.15 ฉากทำบททดสอบ 1</p>	<p>ตัวเองเริ่มทำบททดสอบที่ได้รับรับบท ทดสอบต่างๆโดยสิ่งที่ตัวเองทำได้ดีที่สุดคือ เวทย์สร้างผีเสื้อลงตา บททดสอบที่ตัวเองทำในเรื่องจะแบ่งเป็น สองฉากคือการฝึกเวทมนต์กลับกลุ่มสีเขียว กับการปรุงยาของสีม่วง</p>

 <p>ภาพที่ 4.16 ฉากทำบททดสอบ 2</p>	<p>ในบททดสอบที่สองตัวเอกเกิดประหลาดจากความเข้าใจผิดของการผสมยา วิชาณผู้บัญชาการรู้ว่านักได้วาทีมาก่อนบททดสอบก็เลยไม่พอใจ</p> <p>ในช่วงที่ผู้บัญชาการกำลังโกรธฉากจะถูกเปลี่ยนด้วยการเต้นของตัวเอกกับวิชาณอีกตนด้วยความสนุกสนาน</p>
 <p>ภาพที่ 4.17 ฉากภาพอดีตของตัวเอก</p>	<p>ระหว่างที่กำลังมีความสุขกับเหล่าวิชาณ บททดสอบสุดท้ายก็เริ่มขึ้นภาพตอนที่ตัวเอกยังคงค้นหาตนเองและมองเพื่อนๆที่พบเวย์สายที่ถนัดของตนด้วยความมึนงง</p> <p>ในฉากนี้ต้องการให้ตัวเอกหาวิธีการจัดการกับความรู้สึกของตนในอดีต</p>
 <p>ภาพที่ 4.18 ฉากตัวเอกเผชิญหน้ากับความกลัว 1</p>	<p>เสียงก่อกวนและภาพของตัวเองในอดีตที่ไม่มั่นใจกับตนเองและรู้สึกเหมือนโดยควบคุมทำให้ตัวเอกสิ้นหวังโดยที่ไม่สามารถหาทางช่วยได้เพราะมีกระจกกั้นอยู่</p>

 <p>ภาพที่ 4.19 ฉากตัวเอกเผชิญหน้ากับความกลัว 2</p>	<p>ลักพาก็สังเกตเห็นผีเสื้อที่นำทางมาตลอดและภาพที่เคยทำแบบทดสอบก็ทำให้ตัวเอกนึกถึงเวทย์ที่ตนใช้ได้</p>
 <p>ภาพที่ 4.20 ฉากตัวเอกเผชิญหน้ากับความกลัว 3</p>	<p>ตัวเอกตั้งใจร้ายเวทย์นั้น เพื่อทำลายบรรยากาศที่ทำให้รู้สึกแย่ พร้อมกับทำลายกระจกกัน</p>
 <p>ภาพที่ 4.21 กระจกที่กั้นอยู่แตกออก</p>	<p>หลังจากที่กระจกแตกออกด้วยพลังของเวทย์มนต์ผีเสื้อ ตัวเอกก็เข้าไปลอบใจตัวเองในอดีตอย่างอ่อนโยน</p>

 <p>ภาพที่ 4.22 ฉากนักโต้วาทีแสดงตัว</p>	<p>ตัวเอกพบว่าตัวเองในอดีตที่ปลอบใจอยู่นั้น แท้จริงแล้วเป็นนักโต้วาทีที่ปลอมตัวมา เขากล่าว ยินดีที่ตัวเอกเริ่มรู้จักความสามารถของตัวเองแล้ว ตัวเอกที่สับสนกับคำพูดนักโต้วาทีที่มีแสงประกาย ตรงเครื่องประดับที่เนคไท ก่อนจะมีแสงวาบสว่าง ออกมา</p>
 <p>ภาพที่ 4.23 ฉากอาจารย์ใหญ่แสดงความยินดี</p>	<p>อาจารย์ใหญ่แสดงความยินดีที่ตัวเอกรู้พลัง ของตัวเอง ตัวเอกเดินออกมาจากกระจก พร้อมกับที่ฉากก็ดับลง</p> <p>ในฉากนี้นัยตาตัวเอกของตัวเอกจะมีสัญลักษณ์ ของผีเสื้ออยู่ เป็นการแสดงออกว่าตัวเอกนั้น ค้นพบพลังของตนเองและเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงที่ ต่างจากช่วงก่อนทำแบบทดสอบแล้ว</p>
 <p>ภาพที่ 4.24 ฉากพบเจอเพื่อนใหม่</p>	<p>ฉากตัดมาที่กลุ่มเพื่อนที่กำลังเตรียมตัวไปเข้า บ้านพักของตนเองและกำลังทำความรู้จักกันอยู่ สังเกตเห็นตัวเอกที่ออกมาจากหอประชุมก็เรียน ตัวเอกมารวมกลุ่ม</p>

 <p data-bbox="488 611 711 653">ภาพที่ 4.25 ฉากจบ</p>	<p data-bbox="899 310 1446 407">ตัวเอกรู้สึกดีใจ และรีบเดินเขาไปรวมกลุ่มกับเพื่อนและเรื่องก็จบลง</p>
--	--

ตารางที่ 4.1 สรุปรายละเอียดในแต่ละฉาก

บทสรุปของเนื้อเรื่อง

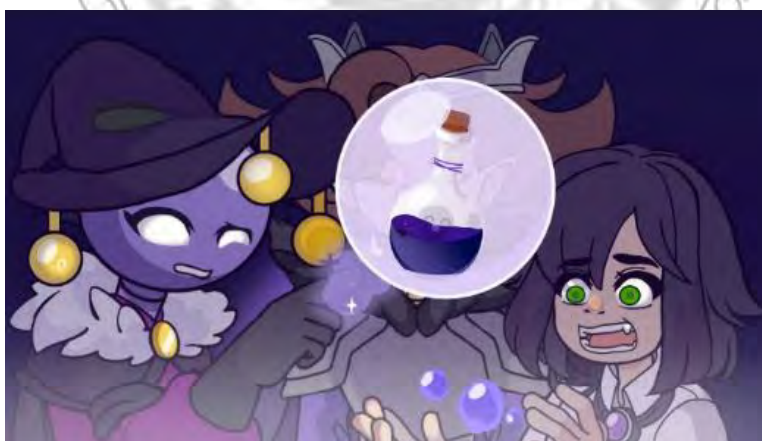
เรื่องจะเล่าเกี่ยวกับเด็กสาวที่กังวลเกี่ยวกับพลังที่ยังไม่พบพลังเวทย์ที่ตัวเองมี แต่กลับได้รับจดหมายเชิญของสถาบันเวทย์แห่งหนึ่ง ที่แม้จะเข้ามาแล้วก็ยังไม่สามารถระบุได้ว่าเธอเหมาะกับการฝึกที่ไหน อาจารย์ใหญ่จึงเสนอทางเลือกให้เธอเข้ารับทดสอบความสามารถซึ่งต้องใช้ความมุ่งมั่นในการทำ เด็กสาวตัดสินใจรับและสามารถผ่านมาได้เรื่อย ๆ จนกระทั่งมาถึงบททดสอบสุดท้าย ที่ใช้ความรู้สึกแยะในอดีตมากระตุ้น แม้จะเป็นเรื่องที่สร้างความลำบากให้กับเธอแต่ด้วยความปรารถนาที่จะผ่านไปให้ได้ จึงทำให้เธอใช้พลังที่ทำได้ดีในบททดสอบมาดัดแปลงและทำลายความสิ้นหวังนั้น จนค้นพบพลังและรู้ว่าสายพลังของที่ถูกซ่อนอยู่ภายในเรื่องจะเห็นบททดสอบหลักที่ตัวเอกเผชิญ บททดสอบจะภายในเรื่องแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ตัวเอกทำได้ถนัด และมีความสุขกับมันไปจนถึงบททดสอบที่ที่ตัวเอกกดดันมากที่สุดโดยอ้างอิงข้อมูลของ บททดสอบที่เห็นในเรื่องจะมีคำอธิบายดังต่อไปนี้

บททดสอบแรกภายในเรื่องจะเป็นการทดลองร้ายเวทย์ผีเสื้อลวงตา ที่ต้องใช้พลังความมุ่งมั่นและอารมณ์เป็นส่วนช่วยจะเป็นการอ้างอิงข้อมูล Intuitive (N) และ Feeling (F) ของนักการทูตที่มีระบบการตัดสินใจโดยใช้อารมณ์เป็นส่วนช่วยในการตัดสินใจ ผีเสื้อแทนความรู้สึกส่วนลึกหรือความปรารถนา การที่ตัวเอกสามารถสร้างผีเสื้อเวทย์ได้นั้นหมายความว่าตัวเอกมีการใช้ความรู้สึกเป็นตัวช่วยในการวิเคราะห์สถานการณ์ประกอบการตัดสินใจ



ภาพที่ 4.26 บททดสอบผีเสื้อเวทย์มนต์

บททดสอบที่สองเป็นการปรุ้งยาจะใช้ข้อมูล ความแม่นยำจากความจำและลางสังหรณ์ ในการปรุ้งยาที่แตกต่างกันเป็นการอ้างอิงข้อมูล Intuitive (N) และ Thinking (T) ของกลุ่มนักวิเคราะห์ ในบททดสอบนี้ตัวเอกจะผสมยาพลาดในช่วงสุดท้ายจากการใช้น้ำยาต้องห้ามที่ วิญญาณของนักโถ้วาที่แอบเอามาวางไว้ แม้จะป้องกันไม่ให้เกิดอันตรายแต่การก่อวณนี้ก็ทำให้วิญญาณผู้ควบคุมหงุดหงิดมาก



ภาพที่ 4.27 บททดสอบปรุ้งยาวิเศษ

บททดสอบที่สามเป็นการเล่นเกมหมากรุกที่ต้องใช้ความคิดในการวางแผนและความอดทนในการเล่นอ้างอิงจาก Sensing (S) และ Judging (J) ที่มักจะมึนระเบียบแผน อดทน และสามารถแก้ปัญหาได้ทำให้ตัวเอกแพ้และไม่ผ่านบททดสอบนี้จากความประหม่าและกดดัน



ภาพที่ 4.28 บททดสอบเกมหมากรุก

บททดสอบที่สี่เป็นการแสดงทางดนตรีผู้มอบความบันเทิงจะเป็นผู้ดำเนินการทดสอบบททดสอบนี้แม้ตัวเอกจะไม่สามารถผ่านได้ทั้งหมดแต่ก็ไม่ได้รู้สึกกดดันนักเพราะเหล่าวิญญาณกลุ่มนี้ใช้เวทมนต์ที่สร้างบรรยากาศเพิ่มความผ่อนคลายให้โดยอ้างอิงจาก Sensing (S) และ Perceiving (P) ที่มีทักษะในการปรับตัวทางสังคมได้อย่างยืดหยุ่น



ภาพที่ 4.29 บททดสอบสร้างเสียงดนตรี

การพัฒนาและแก้ไขงาน

ในขั้นตอนการดำเนินการงานนั้น ได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการแต่ละท่านว่าทั้งภายในและภายนอก ควรเพิ่มเนื้อหาการเคลื่อนไหวในบางช่วงให้มากขึ้นเนื่องจากไม่สามารถอธิบายสาเหตุ อันเป็นสถานการณ์ที่ตัวเอกต้องเผชิญได้อย่างชัดเจนนัก โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่เป็นบททดสอบ ซึ่งควรจะเป็นเนื้อหาที่อธิบายกระบวนการเรียนรู้ 4 แบบนั้น กลับสรุปเนื้อหาเฉพาะส่วนที่เป็นกระบวนการคิดและแสดงออกของกลุ่มนักการทูตทำให้เนื้อหาน้อยเกินไป อาจารย์ที่ปรึกษาจึงได้ให้คำแนะนำ ดังนี้

1. ช่วงที่มีการแสดงภาพเหล่าวิญญาณประจำบ้านให้มีการนำมาใช้กับช่วงที่ทำแบบทดสอบด้วย เพื่อให้รู้ว่าบททดสอบนี้เป็นของกลุ่มบ้านสีอะไรและกำลังทำบททดสอบกับใครบ้าง

2. ให้เพิ่มบททดสอบที่ตัวเอกต้องทำอีก 2 บททดสอบให้ครบทั้งหมด 4 บททดสอบ เพื่ออธิบายในส่วนของเนื้อหาบุคลิกภาพที่นำมาประยุกต์ใช้ในผลงานโดยผู้จัดทำได้กำหนดเนื้อหาและออกแบบบททดสอบที่เป็นภาพรวมจากการตีความหมายเป็นตารางดังต่อไปนี้

รูปแบบการทดสอบ	ความหมายรวมของบททดสอบ
1. การสร้างผีเสื้อลงตา	การควบคุมตนเอง และตัดสินใจโดยมีอารมณ์ความรู้สึกเป็นตัวตัดสินใจ
2. การปรุงน้ำยาเวทมนต์	การตัดสินใจ ทดลองสร้างสิ่งใหม่ สังเกตและค้นหาวิธีแก้ไขได้อย่างรวดเร็ว โดยมีข้อมูลและเหตุผลเป็นตัวตัดสินใจ
3. การเล่นเกมกรุก (เพิ่มตามคำแนะนำ)	การประเมิน วางแผน และการแก้ปัญหาอย่างมีชั้นเชิงโดยมีข้อมูลและเหตุผลเป็นตัวตัดสินใจ
4. การบรรเลงดนตรีเวทย์มนต์ (เพิ่มตามคำแนะนำ)	การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ได้อย่างยืดหยุ่น ลดความกดดันของบรรยากาศรอบข้าง

ตารางที่ 4.2 รูปแบบบททดสอบและความหมาย

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง True Reflection เป็นผลงานแอนิเมชันที่ได้แรงบันดาลใจ และถูกดัดแปลงมาจากข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบที่หลายคนรู้จักกันอย่าง MBTI การตีความผู้จัดทำได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเนื้อหา ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ มาดัดแปลงเนื้อหา เป็นเรื่องราวของตัวละครที่ต้องตามหาเวทมนตร์ที่เป็นเอกลักษณ์หลักของตนเองและกำหนดให้ตัวเอกมีบุคลิกของผู้ใกล้เคียงเพื่อจำลองให้เหตุการณ์ที่จะต้องเจอและการแสดงออกของตัวละครชัดเจนยิ่งขึ้น

รูปแบบในการนำเสนอผู้จัดทำเล็งเห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติที่ถูกดัดแปลงมาจากแบบทดสอบ โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบหนังสือ (ตอนเดียวจบ) ยังมีไม่มากนักแม้เรื่องของการทำแบบทดสอบจะเป็นเรื่องที่หลายคนรู้อยู่แล้วก็ตาม การทำให้แบบทดสอบมีเรื่องราวเพื่อให้ผู้คนหันมาสนใจในการค้นหาตนเอง และปรับตัวกับกลุ่มคนที่มีเอกลักษณ์ได้อย่างเข้าใจกันมากขึ้นตามวัตถุประสงค์โครงการ

ตัวผลงานแรกเริ่มมีการกำหนดให้มีแบบทดสอบเพียงสองรูปแบบเพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวเอกถนัดและสนุกกับแบบทดสอบไหนมากที่สุดโดยอ้างอิงตัวอักษรย่อของทฤษฎีการเรียนรู้บุคลิกภาพทั้งสี่รูปแบบมาเป็นข้อมูล แต่เนื่องจากยังไม่สามารถเข้าใจได้ว่าอ้างอิงมาจากข้อมูลใดการกำหนดแบบทดสอบอีกสองแบบมาให้เห็นภาพลักษณะความแตกต่างของบุคลิกภาพจึงถูกกำหนดขึ้นมา

ปัญหาและอุปสรรค

ในการจัดทำโครงการจนสำเร็จลุล่วง ผู้จัดทำได้สรุปปัญหาและอุปสรรคในการทำงานไว้ ดังนี้

1. ในขั้นตอนของการเขียนบทเนื้อเรื่องและตัวสตอรี่บอร์ดนั้น ผู้จัดทำเล็งเห็นว่าตัวเนื้อเรื่องนั้นมีความยาวมากเกินไปหากเทียบกับระยะเวลาดำเนินงาน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องตัดเนื้อหาบางส่วนทำให้รายละเอียดของเนื้อเรื่องลดน้อยลง บทที่แสดงออกของตัวละครผู้แทนบุคลิกภาพจึงถูกลดทอนให้เหลือเฉพาะกลุ่มที่มีผลต่อการทำแบบทดสอบของตัวเอง

2. รายละเอียดในบางฉากต้องถูกตัดทอนลง ไม่ว่าจะ เป็นฉากหลัง หรือการขยับของตัวละคร เพื่อให้ตัวงานมีความพอดีกับระยะเวลาการดำเนินงานจึงทำให้เล่าเนื้อหางานได้ไม่ละเอียดเท่าที่ควรนัก
3. ปัญหาเรื่องอุปกรณ์ส่วนของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ เกี่ยวกับสเปคที่ไม่เหมาะแก่การทำงานในบางโปรแกรม จึงทำให้เกิดความล่าช้าในขั้นตอนของการทำงานตัดต่อ การ Export หรือแม้แต่อาการกระตุกในขณะปฏิบัติงาน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการมีดังนี้

1. ในส่วนของเนื้อเรื่อง เนื่องจากเป็นการ์ตูนขนาดสั้น จึงควรมีเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงง่ายไม่ซับซ้อนมากเกินไป
2. ในส่วนของฉากที่ความสำคัญของตัวละครควรมีการขยับ การทำแอ็คชั่น หรือมีการตัดต่อให้มีความรวดเร็วเพื่อให้เข้าอารมณ์ได้
3. ในส่วนของฉากที่ความสำคัญของในเรื่องของแสง
4. ควรมีการเพิ่มเติมเสียงดนตรีประกอบให้มากขึ้น เพื่อให้เข้าถึงอารมณ์ของฉากนั้น ๆ ได้
5. ในส่วนของเสียงพูดควรปรับให้มีความดังเพิ่มขึ้นเพราะ บางช่วงที่มีเสียงประกอบ เสียงพูดจะโดนกลบจนไม่ได้ยิน

บรรณานุกรม

ปิยกูล เลาว์ณย์ศิริ. (2532). *Computer animation*. บพิธการพิมพ์.

ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์. (2561). *สีในแง่จิตวิทยา*.

<https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color>

วัชรารุณ เพ็ญศศิธร. (2564). สีที่สะท้อนบุคลิกภาพการออกแบบกราฟิกเพื่อนำเสนอจุดขายสินค้าสะดวกซื้อ.

วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล., 23(33), 159-174.

ไอเลฟยูเดีย. (2565). *สนุกมาก!! วิธีตรวจสอบ MBTI ไม่ให้ผิดโทป: ฉบับ Temperament: MBTI test*

16personalities. <https://youtu.be/GB-nErzZCFE>

เฮรี่ซ์เอเชีย. (2564). *16 มาดูจุดแข็ง-จุดอ่อน ของบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ*.

<https://th.hrnote.asia/tips/16-personalities-mbti-10122021/>





ภาคผนวก
ภาคผนวก ก.

ภาคผนวก ก.

สคริปต์บทพูดแต่ละตัวละคร

บทอาจารย์ใหญ่ช่วงต้นเรื่อง

“ไม่ต้องกังวลขนาดนั้นก็ได้นะ มันไม่ใช่เรื่องใหญ่ขนาดนั้นหรอกจ้ะ”

“แต่ละคนก็มีวิธีค้นหาตัวเองที่ต่างกันนะ ซึ่งที่นี่เราก็มีวิธีแบบนี้”

“วิธีของเราคือการที่เธอต้องเข้าไปทำการทดสอบตัวเองในโลกภาพสะท้อน แต่มันจะได้ผลมากแค่ไหนนั้นก็ขึ้นอยู่กับตัวเองเช่นกันนะ หนูสนใจจะทำไหมล่ะจ้ะ”

“ขอให้วิญญาณแห่งตัวตนช่วยชี้ทางเธอนะ”

“หาตัวตนของเธอเจอแล้วสินะ” พูดด้วยความปลื้มใจหลังจากที่พบว่าคนที่ตนให้คำปรึกษาสามารถแก้ปัญหาได้แล้ว

บทผู้แนะนำ

“ดูเหมือนเจ้าผีเสื้อของฉันท่านจะนำทางเด็กน้อยที่กำลังหลงทางมาสินะ โหะ โหะๆ “

“สวัสดีเด็กน้อยฉันท่านคือผู้แนะนำ คงจะสับสนสินะ”

“ไม่ต้องไปคิดอะไรมากหรอก บางครั้งก็ต้องรู้จักปล่อยวางเรื่องที่มีมันดูซับซ้อนบ้างนะ”

“เออละ เรามาเริ่มบททดสอบกันเลยดีกว่า”

บทนักไต่เวที

“ครั้งนี้จะได้รู้จริงหรือว่าพลังเธอคืออะไร?”

“เธอทำแบบทดสอบไปแล้วจริงๆหรือ?”

“ไม่เห็นเธอเปลี่ยนไปสักนิด”

“คนที่ไม่กล้าทำอะไรแบบเธอจะทำได้จริงหรือ?”

“ทำได้แล้วสินะ ลำบากแย່เลยเนอะ”

“ยินดีต้อนรับสู่สถาบันเวทย์นะสวาน้อย”

เสียงพูดคุยอื่นๆ

ตัวประกอบ: “เฮ้เด็กใหม่ตรงโน้นนะ!”

“ใช่เธอนั้นแหละ รับมารวมกลุ่มได้แล้วนะ เราจะไปกันแล้ว”





ภาคผนวก ข.

ภาพรวมผลงาน

ในภาคผนวกส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอภาพรวมของโครงการเกี่ยวกับข้อมูลตัวละคร โดยย่อและผลงานที่เป็นรูปแบบวิดีโอ ที่สามารถเปิดดูได้ผ่านช่องทาง ดังต่อไปนี้

ไฟล์ข้อมูลภาพรวมของผลงาน



ภาพที่ ข.1 คิวอาร์โค้ดและหน้าปกนำเสนอข้อมูล

ไฟล์วิดีโอภาพรวมของผลงาน



ภาพที่ ข.2 คิวอาร์โค้ดและหน้าปกนำเสนอผลงาน

ไฟล์สำหรับเก็บผลงาน

https://drive.google.com/drive/folders/1mQIG-_uHvdrU9Veb2f85ErnBPKG_rMIj?usp=sharing

ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา	6206400015
ชื่อ-นามสกุล	นางสาว ลักษิกา ถาวงษ์กลาง
ที่อยู่	100/306 ซุมชน70ไร่ ซ.เคหะคลองเตย 4 ถนน อาจณรงค์ แขวงคลองเตย เขตคลองเตย จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10110
เบอร์โทรศัพท์	094-695-0582
E-mail	thawongklang2543@hotmail.com
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ	วิทยาลัยอาชีวศึกษาพาณิชยการจันทบุรี
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม

