

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเกี่ยวกับ
การแสดงออกทางบุคลิกภาพแบบ Introvert และ Extrovert
MOTION GRAPHIC DESIGN OF TWO PERSONALITIES
“INTROVERT AND EXTROVERT”



นางสาวนลินรัตน์ กฤติธำรง

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเกี่ยวกับการแสดงออกทางบุคลิกภาพแบบ Introvert และ Extrovert
MOTION GRAPHIC DESIGN OF TWO PERSONALITIES “INTROVERT AND EXTROVERT”



นางสาวนลินรัตน์ กฤตธีรารัง

Ms. NALINRAT KRITTITHAMRONG

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *ณิณี ส.ป.* วันที่ *30 พ.ค. 2561*
(อาจารย์.ดร. อภินันท์ สมทุมพฤกษ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบสื่อการเรียนรู้โมชันกราฟิกเกี่ยวกับการแสดงออกทางบุคลิกภาพ
แบบ Introvert และ Extrovert
MOTION GRAPHIC DESIGN OF TWO PERSONALITIES
“INTROVERT AND EXTROVERT”

ชื่อ นางสาวนลินรัตน์ กฤติธำรง
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2561
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.อภิวัฒน์ สุขุมพฤกษ์

บทคัดย่อ

เนื่องจากพบว่าในช่วงวัยรุ่นมักมีอาการสับสนหรือไม่เข้าใจตนเอง จึงมักเกิดพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดปัญหาได้ ไม่ว่าจะเป็นการกระทบกระทั่งเพราะขาดความเข้าใจซึ่งกันและกัน จึงอยากให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีบุคลิกภาพผ่านสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบโมชันกราฟิก Introvert / Extrovert บุคลิกภาพแบบไหน ใช้อย่างไร เป็นโมชันกราฟิกให้ความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องของบุคลิกภาพทั้ง 2 แบบตามทฤษฎีบุคลิกภาพของนักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ จุง ซึ่งแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ Introvert (บุคลิกภาพแบบเก็บตัว) และ Extrovert (บุคลิกภาพแบบเปิดเผย) โดยเล่าผ่านตัวละครที่มีนิสัยตามลักษณะทั้ง 2 แบบในสถานการณ์ต่างๆ ผู้ชมจะได้รับความรู้และสามารถเข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นเป้าหมายของโมชันกราฟิกนี้ จากการออกแบบพบว่า สื่อการเรียนรู้กราฟิกเคลื่อนไหวสามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการแสดงออกทางบุคลิกภาพที่ถูกต้องให้กับผู้ชมและให้ความเพลิดเพลินขณะรับชมไม่มากก็น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต่อก้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

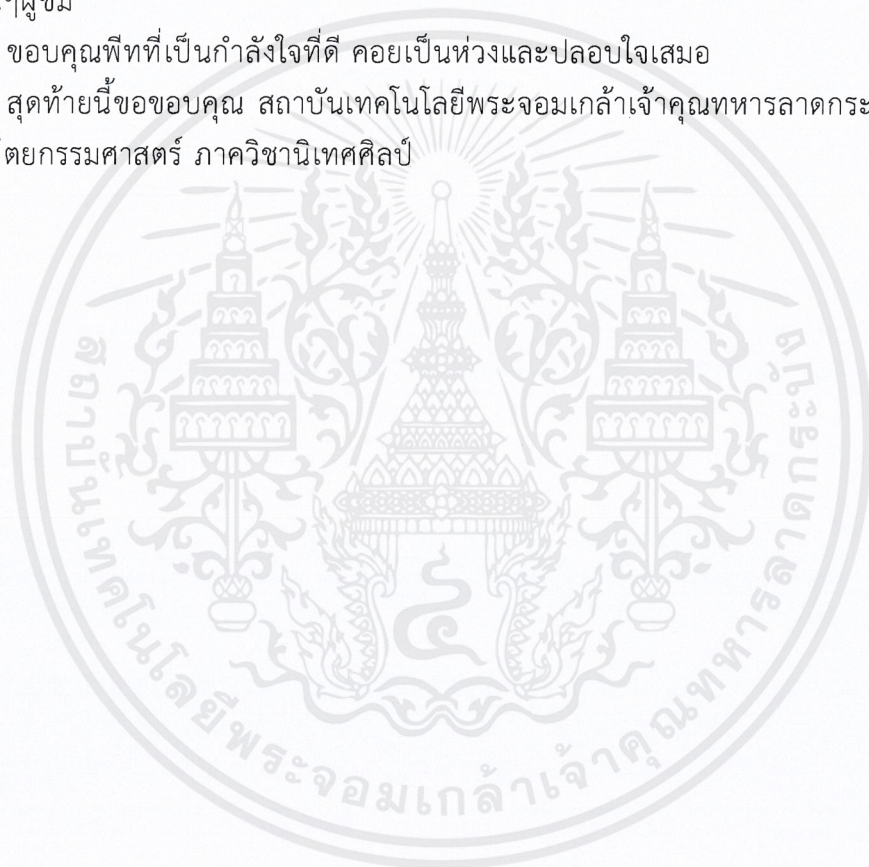
ขอบคุณพ่อและแม่ที่คอยให้กำลังใจและเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณในทุกๆด้าน

ขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษาหรือครูโอ้ ที่คอยช่วยเหลือในด้านต่างๆ ทั้งข้อมูลและคำแนะนำ

ขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่ให้กำลังใจกันและกันอยู่เสมอ คอยวิจารณ์ เตือนกันหลายๆเรื่อง เราจะไม่สามารถรับรู้ได้เลยว่ากราฟิกเคลื่อนไหวจะดีหรือไม่ขาดตกบกพร่องตรงไหนถ้าขาดเพื่อนๆผู้ชม

ขอบคุณพีทที่เป็นกำลังใจที่ดี คอยเป็นห่วงและปลอบใจเสมอ

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต่อข้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อ..... | ก |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ข |
| สารบัญ..... | ค |
| สารบัญภาพ..... | จ |
| บทที่ | |
| 1 บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ความเป็นมาของโครงการ..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ..... | 1 |
| 1.3 ขอบเขตของโครงการ..... | 1 |
| 1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย..... | 2 |
| 2 ทฤษฎีทางบุคลิกภาพ..... | 3 |
| 2.1 ประวัติของ คาร์ล กุสตาฟ จุง..... | 4 |
| 2.2 Introvert (บุคลิกภาพแบบเก็บตัว)..... | 6 |
| 2.3 Extrovert (บุคลิกภาพแบบเปิดเผย)..... | 8 |
| 2.4 ระหว่าง Introvert และ extrovert..... | 10 |
| 3 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว..... | 12 |
| 3.1 กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) คืออะไร..... | 12 |
| 3.2 ความแตกต่างของกราฟิกเคลื่อนไหว อนิเมชัน และอินโฟกราฟิก..... | 13 |
| 3.3 องค์ประกอบของ Motion Graphic..... | 15 |
| 3.4 ขั้นตอนการทำ Motion Graphic..... | 16 |
| 4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น..... | 21 |
| 4.1 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลแนวทางโมชันกราฟิก..... | 21 |
| 4.2 สคริป..... | 21 |
| 4.3 กลุ่มเป้าหมาย..... | 21 |
| 4.4 แนวทางการออกแบบ..... | 22 |
| 5 การออกแบบ..... | 23 |
| 5.1 การออกแบบ..... | 23 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต่อ ค้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | หน้า |
|--|------|
| 5.2 Script..... | 24 |
| 5.3 Charactor Design..... | 27 |
| 5.4 Storyboard..... | 29 |
| 6 ผลงานสำเร็จ..... | 36 |
| 6.1 Motion Graphic “Introvert / Extrovert บุคลิกภาพแบบไหน ใช่เลย”..... | 36 |
| 6.2 Script..... | 39 |
| 6.3 Storyboard..... | 40 |
| 6.4 Characters..... | 42 |
| 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... | 44 |
| 7.1 บทสรุป..... | 44 |
| 7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา..... | 44 |
| 7.3 ข้อเสนอแนะ..... | 45 |
| 7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ..... | 45 |
| บรรณานุกรม..... | 46 |
| ประวัติผู้วิจัย..... | 47 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

| ภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| 2.1 คาร์ล กุสตาฟ จุง..... | 3 |
| 2.2 Introvert..... | 6 |
| 2.3 Extrovert..... | 9 |
| 2.4 Introvert and Extrovert..... | 11 |
| 2.5 หนังสือแปล พลังของคนเงียบที่ไม่เคยหยุดพูด..... | 11 |
| 3.1 กราฟิกเคลื่อนไหว..... | 12 |
| 3.2 Animation..... | 14 |
| 3.3 องค์ประกอบของ Motion Graphic..... | 15 |
| 3.4 Direction concept..... | 16 |
| 3.5 Moodboard..... | 16 |
| 3.6 Introduction..... | 17 |
| 3.7 Main Idea..... | 17 |
| 3.8 ตัวอย่าง Storyboard..... | 18 |
| 3.9 ตัวอย่าง Storyboard คอมพิวเตอร์..... | 19 |
| 3.10 ตัวอย่าง Storyboard คอมพิวเตอร์ 2..... | 19 |
| 3.11 ตัวอย่างการ Animate..... | 20 |
| 4.1 กลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นที่มีความสับสนในตนเอง..... | 21 |
| 4.2 แนวทางการออกแบบที่ 1..... | 22 |
| 4.3 แนวทางการออกแบบที่ 2..... | 23 |
| 5.1 Character ครั้งที่ 1..... | 27 |
| 5.2 Extrovert Character ครั้งที่ 2..... | 28 |
| 5.3 Introvert Character ครั้งที่ 2..... | 28 |
| 5.4 Storyboard 1 ครั้งที่ 1..... | 29 |
| 5.5 Storyboard 2 ครั้งที่ 1..... | 29 |
| 5.6 Storyboard 3 ครั้งที่ 1..... | 30 |
| 5.7 Storyboard 4 ครั้งที่ 1..... | 30 |
| 5.8 Storyboard 5 ครั้งที่ 1..... | 31 |
| 5.9 Storyboard ครั้งที่ 2..... | 33 |
| 5.10 Storyboard ครั้งที่ 3..... | 35 |
| 6.1 หน้าปกกราฟิกเคลื่อนไหว..... | 36 |
| 6.2 ภาพรวมกราฟิกเคลื่อนไหว..... | 37 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต่อจ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| ภาพที่ | | หน้า |
|--------|----------------------------------|------|
| 6.3 | Mock up กราฟิกเคลื่อนไหว..... | 37 |
| 6.4 | Mock up กราฟิกเคลื่อนไหว 2..... | 38 |
| 6.5 | Mock up กราฟิกเคลื่อนไหว 3..... | 38 |
| 6.6 | Storyboard กราฟิกเคลื่อนไหว..... | 42 |
| 6.7 | ภาพรวม Extrovert Character..... | 42 |
| 6.8 | ภาพรวม Introvert Character..... | 43 |



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

เนื่องจากพบว่าในช่วงวัยรุ่นมักมีอาการสับสนหรือไม่เข้าใจตนเองจึงมักเกิดพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดปัญหาได้ ไม่ว่าจะเป็นการกระทบกระทั่งเพราะขาดความเข้าใจซึ่งกันและกัน จึงอยากให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีบุคลิกภาพผ่านสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบโมชันกราฟิก Introvert / Extrovert บุคลิกภาพแบบไหน ใช้อยู่เป็นโมชันกราฟิกให้ความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องของบุคลิกภาพทั้ง 2 แบบตามทฤษฎีบุคลิกภาพของนักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ จุง ซึ่งแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ Introvert (บุคลิกภาพแบบเก็บตัว) และ Extrovert (บุคลิกภาพแบบเปิดเผย) โดยเล่าผ่านตัวละครที่มีนิสัยตามลักษณะทั้ง 2 แบบในสถานการณ์ต่างๆ ผู้ชมจะได้รับความรู้และสามารถเข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น และเนื่องจากในยุคดิจิทัลสื่อโมชันเข้ามามีบทบาทกับเรามากยิ่งขึ้น ผู้คนให้ความสนใจและนิยมเปิดรับสื่อประเภทนี้เพราะไม่น่าเบื่อและสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทำให้เราจึงเลือกสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวมาสร้างสรรค์ให้เกิดการเรียนรู้เพื่อสื่อสารกับผู้ชม

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาทฤษฎี และแนวความคิดที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพแบบ Introvert และ Extrovert
2. เพื่อศึกษาการออกแบบ กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic Design)
3. ศึกษาแนวทางการออกแบบภาพประกอบสำหรับ กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic Design)

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic Design) เกี่ยวกับการแสดงออกทางบุคลิกภาพทั้ง 2 แบบคือ Introvert และ Extrovert ระยะเวลา 3 นาที 40 วินาที

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลเรื่องทฤษฎีทางบุคลิกภาพ
 - 1.1 ทฤษฎีทางบุคลิกภาพของนักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ จุง
 - 1.2 กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นวัยรุ่นถึงวัยทำงาน
 - 1.3 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2.1 Concept ของกราฟิกเคลื่อนไหว
- 2.2 กลุ่มเป้าหมาย
- 2.3 Script ข้อมูลในกราฟิกเคลื่อนไหว
- 2.4 วางแนวทางการออกแบบ
3. การออกแบบ และพัฒนาแบบร่าง
4. ผลิตและเก็บรายละเอียด
5. นำเสนอผลงาน



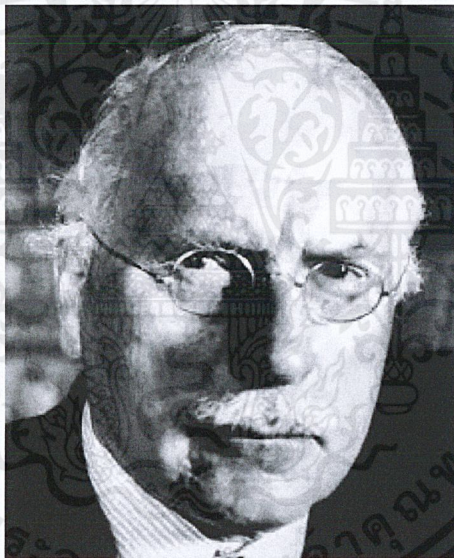
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทฤษฎีทางบุคลิกภาพ

2.1 ประวัติของ คาร์ล กุสตาฟ จุง

คาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung) เกิดเมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม ค.ศ. 1875 ที่เมือง Kesswyl ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ และได้ถึงแก่กรรมเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 1961 เขาสำเร็จแพทย์จากมหาวิทยาลัยบราซิล (University of Basel)



ภาพที่ 2.1 คาร์ล กุสตาฟ จุง

ที่มา : https://th.wikipedia.org/wiki/คาร์ล_กุสตาฟ_จุง

จุงมีความเชื่อในเรื่องของจิตไร้สำนึกซึ่งสะสมมาแต่อดีต(Collective Unconscious)หรือ ประสบการณ์ในจิตไร้สำนึก (Personal Unconscious) และจุงยังเสนอบุคลิกภาพ 2 แบบคือ แบบเปิดตัว (Extraversion) และแบบเก็บตัว (Introversion) พร้อมกับแนวคิดในเรื่องรูปลักษณ์ (Archetype) ปม (Complex) และสัญลักษณ์ (Symbol) ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 1 จุงรับราชการเป็นแพทย์ของกองทัพ ต่อมาในปี ค.ศ. 1933, 1936 – 1940 ได้รับแต่งตั้งเป็นศาสตราจารย์ประจำมหาวิทยาลัยซูริกและบราซิล เขาได้รับเชิญเป็นองค์ปาฐกตามมหาวิทยาลัยต่างๆ นอกจากเป็นนักจิตวิทยาแล้วจุงยังได้รับการยกย่องว่าเป็นนักการศึกษาด้วย เขาได้เขียนหนังสือและบทความหลายเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิดทฤษฎีบุคลิกภาพของจุงนั้นจำแนกเป็นส่วนสำคัญได้ 2 ส่วน ดังนี้ โครงสร้างบุคลิกภาพ (Structure of Personality) บุคลิกภาพตามความหมายของจุงคือจิต (Psyche) ซึ่งประกอบด้วยระบบต่างๆ เป็นส่วนๆ มาทำงานรวมกัน ได้แก่

2.1.1 อีโก้ จุงเชื่อว่าอีโก้เป็นศูนย์กลางแห่งบุคลิกภาพของบุคคลซึ่งอยู่ในส่วนของจิตสำนึก (conscious) ซึ่งประกอบไปด้วยความจำ ความรู้สึกนึกคิด การตัดสินใจ และการมีสติซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่บุคคลจะสามารถรับรู้เกี่ยวกับตนเองได้ตลอดเวลา จึงเท่ากับว่าอีโก้เป็นตัวกำหนดบทบาทหน้าที่ และความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละบุคคล

2.1.2 จิตใต้สำนึกส่วนบุคคล (Personal Unconscious) ส่วนนี้จะอยู่ถัดจากอีโก้ลงไป เป็นส่วนที่ประกอบไปด้วยประสบการณ์ต่างๆที่เคยอยู่ในจิตสำนึกมาก่อนแต่ได้ถูกกดลงสู่จิตใต้สำนึก (Unconscious) ด้วยกลไกทางจิต ทั้งนี้เนื่องจากความต้องการที่จะลืมประสบการณ์เหล่านั้น เพราะเป็นความเจ็บปวด เป็นทุกข์ หรือไม่พอใจเป็นต้น ต่อมาภายใต้สถานการณ์เหล่านั้น สิ่งแวดล้อมหรือ ได้รับสิ่งเร้าที่เหมาะสม ประสบการณ์เหล่านั้นอาจจะผลักดันขึ้นมาสู่จิตสำนึกที่รับรู้ได้อีกครั้งประสบการณ์ต่างๆ ภายในจิตใต้สำนึกส่วนบุคคล (Personal Unconscious) นี้ถ้าได้รับการรวบรวมให้เป็นกลุ่มหรือหมวดหมู่ของความรู้สึก (Constellation) ที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันแล้ว จุงเรียกการเกิดสภาวะเช่นนั้นว่าปม (Complex) ดังนั้นเท่ากับว่าจิตใต้สำนึกส่วนบุคคลจึงเป็นแหล่งรวบรวมปมของบุคคลไว้มากมาย เช่น ปมเกี่ยวกับแม่ (Mother Complex) เกิดจากการจัดกลุ่มหรือหมวดหมู่ของประสบการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับแม่ เช่น ความรู้สึก ความจำต่างๆ ที่ได้รับจากแม่จนก่อตัวขึ้นเป็นปมเมื่อหลังจากปมนี้มีมากจะกลายเป็นจุดศูนย์กลางในการควบคุมบุคลิกภาพของบุคคลนั้นให้ทำตามสิ่งที่แม่พูด แม่สั่ง แม่คิด หรือสิ่งที่เป็นความประสงค์ของแม่ แม้กระทั่งการเลือกภรรยาก็จะเลือกบุคคลซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับแม่ของตน เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ประสบการณ์ต่างๆ ที่รวมกลุ่มหรือหมวดหมู่ขึ้นเป็นปมนั้นอาจกลับขึ้นมาสู่จิตสำนึกได้อีกครั้งถ้าอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม

2.1.3 จิตใต้สำนึกส่วนที่สะสมประสบการณ์ในอดีตชาติ (Collective Unconscious) จุงได้อธิบายว่าจิตใต้สำนึกส่วนนี้จะทำหน้าที่สะสมประสบการณ์ต่างๆที่ทุกคนได้รับเป็นมรดกสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ ตั้งแต่เริ่มต้นมีมนุษย์เกิดขึ้นภายในโลกเป็นครั้งแรก ด้วยเหตุนี้ จุงเชื่อว่ามนุษย์ ทุกคน ทุกตระกูล ทุกเชื้อชาติ และทุกเผ่าพันธุ์ต่างก็มีประสบการณ์ในจิตใต้สำนึกส่วนที่สะสม ประสบการณ์ในอดีตชาติที่เป็นต้นฉบับเดียวกันทั้งสิ้น โดยบันทึกเป็นข้อมูลอยู่ในสมองแล้วถ่ายทอดกันมาแต่ละรุ่นยาวนานตลอดมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ในการแสดงพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์ทั่วโลก จึงอธิบายจากต้นฉบับที่ถูกรับไว้ตั้งแต่อดีตชาติได้เหมือนกันหมด เช่น ทำไมเด็กทารกจึงเกิดมากับความพร้อมที่จะรับรู้และสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีกับแม่เป็นอันดับแรก ถ้าอธิบายตามแนวคิดของจุงนั้นเป็นเพราะว่าเด็กได้รับประสบการณ์ความสัมพันธ์กับแม่มาตั้งแต่อดีตชาติภายใต้จิตใต้สำนึกส่วนที่สะสมประสบการณ์ใน อดีตชาติ จึงทำให้มีพื้นฐานเช่นนี้มาตลอดจนถึงปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4 หน้ากาก (Persona) หมายถึง สภาวะของบุคคลที่จะต้องแสดงบทบาทไปตามความคาดหวังของสังคมและเป็นไปตามขนบธรรมเนียมประเพณีตามที่สังคมกำหนดหรือเป็นการแสดงออกเพื่อให้ได้รับการยอมรับและสร้างความประทับใจบุคคลอื่น ๆ ดังนั้นในบางครั้งบุคลิกภาพของบุคคลที่เกิดจากการใช้หน้ากากจึงอาจมีความขัดแย้งกับบุคลิกภาพที่แท้จริงภายในตัวบุคคลนั้นได้เท่ากับว่าหน้ากากจึงทำหน้าที่ควบคุมบุคลิกภาพส่วนที่ไม่ดีที่แท้จริงของบุคคลไม่ให้ปรากฏออกมาต่อสังคมภายนอก ความขัดแย้งระหว่างบุคลิกภาพเหล่านี้ถ้าเกิดบ่อยครั้งในหลายๆ เรื่อง อาจจะทำให้บุคคลนั้นขาดความเป็นตัวของตนเอง กลายเป็นคนสวมหน้ากากเข้าหาผู้อื่น หรือเป็นคนที่มีความขัดแย้งในใจได้

2.1.5 ลักษณะซ่อนเร้น (Anima or Animus) จุงเชื่อว่ามนุษย์มีลักษณะทั้งสองเพศอยู่ในคนคนเดียวกัน โดยจะเห็นได้จากการที่เพศชายจะมีความนุ่มนวลและอ่อนโยนซึ่งเป็นลักษณะของเพศหญิงอยู่ในตัว จุงเรียกลักษณะเช่นนี้ว่าแอนิมา (Anima) ส่วนผู้หญิงจะมีความเข้มแข็ง กล้าหาญ และเด็ดขาดซึ่งเป็นลักษณะของเพศชายซ่อนเร้นอยู่ในตัวเช่นกัน จุงเรียกลักษณะเช่นนี้ว่าแอนิมัส (Animus) จากลักษณะทั้งสองเพศที่ซ่อนเร้นอยู่นี้จึงทำให้ผู้ชายเข้าใจธรรมชาติของผู้หญิง และผู้หญิงก็มีความเข้าใจธรรมชาติของผู้ชายได้ด้วยตัวของตัวเอง

2.1.6 เงาแฝง (Shadow) เป็นภาพหรืออาร์คไทป์รูปแบบหนึ่งที่ก่อตัวมาจากสัตว์ก่อนจะมีวิวัฒนาการมาเป็นมนุษย์หรืออาจกล่าวได้ว่าเงาแฝงเป็นสัญชาตญาณของสัตว์ที่จะส่งผลให้มนุษย์แสดงความชั่วร้าย ก้าวร้าว และป่าเถื่อน รวมทั้งพฤติกรรมต่างๆ ที่ขัดแย้งกับกฎหมาย ขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีของสังคม เงาแฝงเหล่านี้จะถูกควบคุมและปกปิดโดยหน้ากาก หรือเก็บกดไว้ในจิตใต้สำนึก

ลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล จากโครงสร้างทางบุคลิกภาพที่จุงได้อธิบายไว้ จุง จึงแบ่งลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลไว้ 2 ประเภทคือ แบบเก็บตัว (Introvert) เป็นบุคลิกภาพของบุคคลที่มีแนวโน้มเป็นพวกเก็บตัว ชอบความสงบเงียบไม่ชอบการเข้าสังคม ขี้อาย พอใจที่จะอยู่เบื้องหลัง ขาดความมั่นใจในตนเอง ชอบใช้วิธีหนีปัญหามากกว่าเผชิญปัญหา ส่วนดีของบุคลิกภาพแบบเก็บตัวนี้มักจะเป็นบุคลิกของ นักประดิษฐ์และนักคิดค้นทั้งหลาย แต่ส่วนเสียมักจะเกิดการซึมเศร้า แยกตัว และไม่สนใจสังคม และอีกแบบคือแบบแสดงตัว (Extrovert) เป็นบุคลิกภาพประเภทแสดงตัวชอบเข้าสังคมรักความสนุกสนาน ชอบการเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ที่เป็นจริง มีมนุษยสัมพันธ์ดี กล้าที่จะแสดงออก ชอบความเป็นผู้นำต้องการเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป คบคนง่าย ชอบเผชิญปัญหามากกว่าการหนีปัญหาอย่างไรก็ตามในความเป็นจริงจะพบว่าคนบางคนจะมีบุคลิกภาพแบบกลางๆ กล่าวคือ มักจะมีบุคลิกภาพเป็นไปตามสถานการณ์ เช่น ในสถานการณ์หนึ่งอาจมีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว ในอีกสถานการณ์หนึ่งอาจเป็นแบบเก็บตัวก็ได้ จุงจัดคนประเภทนี้ อยู่ในพวกแอมบิเวิร์ต

2.2 Introvert (บุคลิกภาพแบบเก็บตัว)

Introvert คือ บุคลิกแบบเก็บตัวคนที่มีบุคลิกเช่นนี้มักจมอยู่กับความคิดและความรู้สึกของตัวเอง รวมถึงรู้สึกสบายใจเมื่อได้อยู่ตามลำพัง หากอยู่ในสภาพแวดล้อมที่โชนมั่วให้ เป็น Extrovert หรือบุคลิกที่ชอบพบปะผู้คน กล้าแสดงออกและเป็นผู้นำ อาจทำให้รู้สึกเครียดจนส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ อย่างไรก็ตาม บุคลิกภาพแบบ Introvert นั้นเป็นเพียงลักษณะเฉพาะรูปแบบหนึ่งและไม่ใช่ความผิดปกติแต่อย่างใดคนกลุ่มนี้จึงสามารถใช้ชีวิตอย่างมีความสุขได้เช่นเดียวกับผู้ที่มีบุคลิกภาพอื่นๆ ที่แตกต่างออกไป หลายคนอาจเข้าใจว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพเช่นนี้ต้องต่อต้านสังคมและเย็นชา แต่แท้จริงแล้วคนเหล่านี้อาจเป็นผู้ที่มีความอบอุ่นและใส่ใจคนรอบข้างได้เช่นกัน จึงไม่สามารถนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ตัดสินคนที่มีบุคลิก Introvert ได้



ภาพที่ 2.2 Introvert

ที่มา : <https://www.verywellmind.com/signs-you-are-an-introvert-2795427>

ทั้งนี้ ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบ Introvert มักมีลักษณะดังต่อไปนี้

2.2.1 ใช้ความคิดได้ดีเมื่ออยู่ลำพัง แสดงทักษะการแก้ปัญหาหรือความคิดสร้างสรรค์ได้ดีที่สุด

เมื่ออยู่ตามลำพัง จึงอาจไม่ชอบการประชุมหรือการสนทนาแบบกลุ่ม

2.2.2 ชอบใช้เวลาอยู่กับตัวเอง เมื่อมีเวลาว่าง มักพักผ่อนด้วยการทำกิจกรรมที่ได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเอง เช่น อ่านหนังสือ ฟังเพลงหรือเล่นเกมส เป็นต้น แต่บางครั้งก็อาจต้องการสังสรรค์กับคนรอบข้างด้วยเช่นกัน

2.2.3 ไม่ชอบแสดงความคิดเห็น โดยเฉพาะท่ามกลางคนกลุ่มใหญ่ เพราะไม่ต้องการให้ตัวเองเป็นจุดสนใจจึงอาจทำให้ผู้ที่มีบุคลิกแบบ Introvert ถูกขอให้แสดงความคิดเห็นบ่อยๆ

2.2.4 มักหลีกเลี่ยงการพูดคุยหรือปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น โดยมักหลีกเลี่ยงช่วงเวลาเดินทางหรือสถานการณ์ที่ต้องพบปะคนมากมาย เช่น ขึ้นรถไฟฟ้า รอรถเมล์ หรือเดินผ่านย่านที่มีคนพลุกพล่าน เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 หลีกเลี้ยงการพูดคุยกับผู้ที่กำลังหงุดหงิด มีงานวิจัยที่ทดสอบการตอบสนองต่อการกลอกตาของผู้ที่มีบุคลิกแบบ Introvert และ Extrovert โดยให้บุคคลทั้ง 2 กลุ่มจ้องมองภาพหน้าที่เคลื่อนไหวตาไปมาในจอคอมพิวเตอร์พบว่าผู้ที่มีบุคลิกแบบ Introvert จะหลบสายตาของภาพใบหน้าแสดงอาการไม่พึงพอใจ ซึ่งต่างจากผู้ที่มีบุคลิกแบบ Extrovert ที่กลอกตาตามเป็นปกติ เนื่องจากผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบ Introvert จะอ่อนไหวต่อความรู้สึกเชิงลบ และมักคิดว่าที่ฝ่ายตรงข้ามรู้สึกโกรธเป็นเพราะตัวเองทำให้พวกเขาไม่พอใจ

2.2.6 ไม่ค่อยเริ่มต้นสื่อสารกับผู้อื่นก่อน ไม่ว่าจะผ่านทางโทรศัพท์ สังคมออนไลน์ หรืออีเมลจึงไม่เหมาะกับงานที่ต้องติดต่อสื่อสารกับคนจำนวนมาก หากจำเป็นต้องเริ่มสื่อสารกับผู้อื่นก่อน ก็มักจะติดต่อกันผ่านสังคมออนไลน์มากกว่าการโทรศัพท์ไปหาโดยตรง

2.2.7 ไม่ชอบเปิดการสนทนากับคนที่ไม่สนิท โดยเฉพาะกับคนแปลกหน้า และหากมีเรื่องที่ทำให้ไม่สบายใจจะไม่ยอมเปิดเผยให้ผู้อื่นรับรู้ยกเว้นกับคนที่ตัวเองรู้สึกสนิทและไว้ใจจริงๆ

ข้อเสียของการมีบุคลิกภาพแบบ Introvert

ผู้ที่มีบุคลิกแบบ Introvert บางรายอาจมีปัญหาการเข้าสังคมและการรักษาความสัมพันธ์กับคนรอบตัว อีกทั้งการอยู่ท่ามกลางคนกลุ่มใหญ่หรือการพบปะจำนวนมากก็อาจทำให้รู้สึกวิตกกังวลและเครียดจนส่งผลเสียต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ ดังนี้

2.2.1 เสี่ยงต่อโรคซึมเศร้า หากผู้ที่มีบุคลิกแบบ Introvert ไม่เข้าใจในบุคลิกภาพของตัวเอง นำตัวเองไปเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น หรือกดดันตัวเองเพื่อทำตามมาตรฐานที่สังคมอยากให้เป็น ก็อาจทำให้มีแนวโน้มเกิดความเครียด ความวิตกกังวล และเสี่ยงต่อการเกิดภาวะซึมเศร้าตามมาได้ นอกจากนี้ บุคลิกที่ชอบเก็บตัวและไม่ออกไปเจอสังคมใหม่ๆ อาจส่งผลให้มีความสุขได้ไม่บ่อยเท่า Extrovert โดยมีงานวิจัยอ้างว่า ผู้ที่มีบุคลิกแบบ Extrovert มักรู้สึกมีความสุขมากกว่า จึงอาจมีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้าน้อยกว่าผู้ที่มีบุคลิกแบบ Introvert

2.2.2 ระบบภูมิคุ้มกันมีประสิทธิภาพต่ำกว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบ Extrovert มีงานวิจัยที่กล่าวว่าร่างกายของผู้ที่มีบุคลิกแบบ Extrovert อาจมีอินส์ที่ช่วยให้ระบบภูมิคุ้มกันตอบสนองต่อเชื้อโรคได้ดีกว่าอีกทั้งลักษณะนิสัยและวิถีชีวิตของคนกลุ่มนี้อาจทำให้อาจต้องพบปะกับผู้คนหลากหลาย ได้ไปสถานที่ต่าง ๆ มากมาย จึงอาจได้รับเชื้อโรคและมีภูมิต้านทานเชื้อโดยไม่รู้ตัว อย่างไรก็ตาม บุคลิกภาพของคนก็ยังสามารถส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของระบบภูมิคุ้มกันได้น้อย

ข้อดีของการมีบุคลิกภาพแบบ Introvert

Introvert นั้นเป็นเพียงบุคลิกเฉพาะรูปแบบหนึ่งที่ไม่ใช่ความผิดปกติ และเมื่อเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียระหว่างบุคลิกแบบ Introvert และ Extrovert ซึ่งเป็นบุคลิกขั้วตรงข้าม พบว่าบุคลิกภาพแบบ Introvert ก็มีข้อได้เปรียบหลายประการ ดังนี้

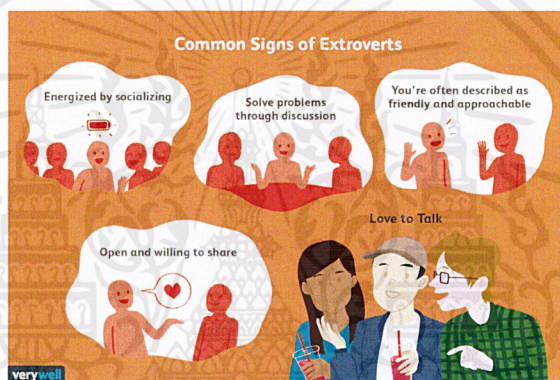
2.2.1 Introvert เสี่ยงต่อผลกระทบจากการอดนอนน้อยกว่า โดยคาดว่าอาจเกิดจาก

สมองของผู้ที่มีบุคลิกแบบ Extrovert มักถูกกระตุ้นให้ตื่นตัวจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม จน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และความเสี่ยง ชาว Extrovert ด้วยความที่เป็นมิตร และชอบเข้าหาผู้คน ทำให้รู้จักผู้คนมากมาย หลากหลายประเภท จึงทำให้เป็นคนกว้างขวาง มีความรู้รอบตัวเยอะ รู้ว่าการเข้าหาคนแบบนี้ต้อง ทำตัวยังไงมีความมั่นใจสูง นอกจากนี้ พวกเขา ยัง เป็นพวกกระตือรือร้น ช่างพูดช่างเจรจา สามารถต่อ รองเรื่องต่างๆ ได้ดี

ด้วยเหตุนี้เอง คนประเภท Extrovert มีแนวโน้มที่จะก้าวหน้าในหน้าที่การงานมากกว่า ชาว Introvert เพราะสามารถเข้าก็เพื่อนร่วมงานได้ง่ายกว่า เอาใจเจ้านายได้ดีกว่า และมีโอกาสที่จะได้รับการช่วยเหลือมากมายเพราะรู้จักคนเยอะ ที่สำคัญ พวกเขามีทักษะการเป็นผู้นำสูง ทำงานเป็นกลุ่มได้ดี ด้วย ความโดดเด่นของ Extrovert ทำให้พวกเขา มีหน้ามีตาในสังคม และได้รับการยอมรับมากกว่า



ภาพที่ 2.3 Extrovert

ที่มา : <https://www.verywellmind.com/signs-you-are-an-extrovert-2795426>

ข้อได้เปรียบของ Extrovert

รู้จักผู้คนมากมาย หลากหลายประเภท จึงทำให้เป็นคนกว้างขวาง มีความรู้รอบตัวเยอะ รู้ว่าการเข้าหา คนแบบนี้ต้องทำตัวยังไง มีความมั่นใจสูง-สูงมาก Extrovert สามารถ present ตัวเองได้ดี ชายตัวเอง เก่ง เป็นพวกกระตือรือร้น Active ตลอดเวลา ช่างพูดช่างเจรจา สามารถต่อรองเรื่องต่างๆ ได้ดี Extro-vert มีแนวโน้มที่จะก้าวหน้าในหน้าที่การงานมากกว่า Introvert เพราะสามารถเข้าก็เพื่อนร่วมงาน ได้ง่ายกว่า เอาใจเจ้านายได้ดีกว่า และมีโอกาสที่จะได้รับการช่วยเหลือมากมายเพราะรู้จักคนเยอะ มี ทักษะการเป็นผู้นำสูง ทำงานเป็นกลุ่มได้ดี ความโดดเด่นของ Extrovert ทำให้พวกเขา มีหน้ามีตาใน สังคม และได้รับการยอมรับมากกว่า

ข้อเสียเปรียบของ Extrovert

Extrovert ก็มีข้อเสียที่เป็นพวกพูดไม่คิด ทำให้เจอเรื่องเดือดร้อน เพราะปากพาดอยู่เสมอ และทำให้ ดูเป็นคนที่ไม่ใส่ใจผู้อื่น นอกจากนี้ พวกเขา ยังไม่สามารถแยกแยะเรื่องราวความคิดต่างๆ ที่เล่นเข้า มาในหัวออกจากกันได้ เพราะชอบใช้เวลาอยู่กับคนอื่น และรับข้อมูลจากคนโน้นคนนี้มามากเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

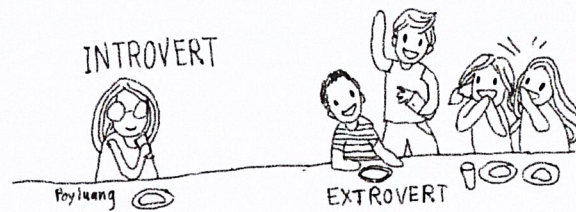
ทำให้จิตใจสับสนวุ่นวาย ลังเล และไม่รู้ความต้องการที่แท้จริงของตัวเองได้ การพูด และทำอะไรโดยไม่คิด จะเป็นอันตรายกับ Extrovert มากที่สุด จะทำให้พวกเขาเคาใจเรื่องเดือดร้อนเสมอๆ และทำให้ดูเหมือนพวกเขาไม่ใส่ใจความรู้สึกของคนอื่น บางทีมีความคิดหมกมุ่น ไม่สามารถแยกแยะเรื่องราวความคิดต่างๆที่เล่นเข้ามาในหัวได้ เพราะชอบใช้เวลาอยู่กับคนอื่นและรับข้อมูลจากคนโน้นคนนั้นมาเติมไปหมด จิตใจสับสนวุ่นวาย จนลืมนึกว่าแท้จริงแล้วตัวเองต้องการอะไร การมีเพื่อนเยอะมันดีก็จริง แต่ก็ได้ไม่ได้หมายความว่า จะมีเพื่อนที่ดีเยอะตามไปด้วย ดังนั้นความสัมพันธ์ของ Extrovert ถึงจะมีหลากหลายรูปแบบ แต่ก็อาจจะเป็นความสัมพันธ์ที่ตื้นเขิน หรือไม่ค่อยจริงจังต่อกันเท่าไรนัก เพราะว่าไม่ได้มีเวลาทำความรู้จักกันอย่างจริงจัง Extrovert ที่ได้รับความสนใจจากคนรอบข้างมาเสมอ บางคนก็สำคัญตัวเองผิดว่าเป็นศูนย์กลางของจักรวาลไปเลยก็มี

การทำงานของ Extrovert

Extrovert ทำงานคล่องแคล่ว ชอบงานที่จบง่ายและเร็ว ถนัดในพวกรางานที่ต้องติดต่อสื่อสารกับผู้คนมากมาย หรือทำงานเป็นกลุ่ม ไม่เหมาะกับงานที่ต้องอยู่คนเดียว อยู่กับที่นานๆ หรือต้องใช้ความคิดที่ซับซ้อนซึกเท่าไร ที่เหมาะสมกับ Extrovert ก็เช่น งานด้านการขาย sale, PR – การตลาด, พนักงานต้อนรับ, พยาบาล, แอร์โฮสเตส, customer services, ตำรวจ, พนักงานฝ่ายบุคคล, ดารา-นักแสดง ฯลฯ

2.4 ระหว่าง Introvert และ extrovert

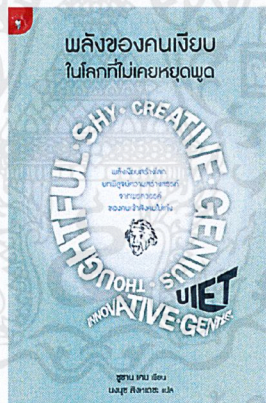
การสนใจต่อสิ่งภายนอกหรือภายในจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบการรับพลังงานหรือการรื้อฟื้นพลังใจ (will power) กลุ่ม Extrovert มักจะรับกำลังจากการได้เชื่อมต่อกับผู้อื่น พบเจอเพื่อนใหม่ๆ การออกผจญภัย หรือ การได้ทำกิจกรรมนอกบ้าน (Out-going) แต่อาจรู้สึกเหงาและหวั่นไหวเมื่อต้องอยู่คนเดียวนานๆ ในขณะที่ Introvert มักจะรู้สึกดีเมื่อได้ใช้เวลากับตัวเอง สัมผัสใกล้ชิดธรรมชาติ หรือ พูดคุยเชิงลึก แต่อาจอึดอัดบ้างหากต้องอยู่ท่ามกลางผู้คนเป็นเวลานานๆ หรือถ้าต้องพูดในที่สาธารณะ (คือ ให้ทำก็ทำได้แต่มันจะเหนื่อย) ในสังคมหนึ่งจะมีประชากร introvert ต่อ Extrovert เท่ากับ 1 ใน 3 เท่านั้น แต่เมื่อมองออกไปโดยรอบเรามักจะรู้สึกเหมือนว่ามีแต่ Extrovert เยอะมากกว่าความเป็นจริงเสียอีก ทั้งนี้ก็เพราะพวกเขาถูกสังเกตเห็นได้ง่ายกว่า เนื่องจาก Introvert จำนวนมากไม่ปรากฏตัวออกมาต่อสาธารณะและมักชอบทำตัวกลมกลืนกับสิ่งแวดล้อม ด้วยลักษณะบุคลิกภาพที่เปิดเผยมากกว่าเราจึงมักเข้าใจความต้องการ และปรับตัวให้เข้ากับ Extrovert ได้ง่ายกว่า Introvert ดังนั้นเมื่อพูดถึงคน Introvert บางคนจึงอาจมองว่าพวกเขาเป็น “คนโลกส่วนตัวสูง” ซึ่งไม่ใช่ความเข้าใจที่ถูกต้องเสียทีเดียว เพราะกำแพงทุกกำแพงย่อมมีประตู มี Introvert มากมายที่เปิดเผยและเป็นมิตร โดยเฉพาะเมื่อใครก็ตามสามารถก้าวผ่านประตูเข้าไปในโลกของเขาได้แล้ว



ภาพที่ 2.4 Introvert and Extrovert

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/introvert>

ทั้งนี้ลักษณะของในแต่ละสังคมก็มีความแตกต่างกันอยู่ เช่น สังคมตะวันตกจะเน้นให้ความสำคัญต่อลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert มากกว่า อย่างเรื่องความกล้าแสดงออก การแสดงความคิดเห็น ภาวะความเป็นผู้นำ หรือการออกไปทำกิจกรรมนอกบ้าน ในขณะที่สังคมฝั่งเอเชียส่วนใหญ่ เช่น ญี่ปุ่น และเกาหลี จะเน้นการเก็บความรู้สึก สุขุม และมีพิธีรีตรอง ดังนั้น ในสังคมตะวันตก Introvert จึงอาจต้องเผชิญกับการถูกระตุ้น ในขณะที่ Extrovert ในสังคมตะวันออกอาจถูกกดทับด้วยขนบธรรมเนียมประเพณี



ภาพที่ 2.5 หนังสือแปล พลังของคนเงียบที่ไม่เคยหยุดพูด

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Susan_Cain

Susan Cain นักเขียนและผู้เชี่ยวชาญด้านบุคลิกภาพ กล่าวใน Ted talk ของเธอว่า ในการทำงานหรือใช้ชีวิตให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดนั้น Introvert และ Extrovert ต้องอยู่ในสภาวะแวดล้อมที่เหมาะสมกับพวกเขา แต่สถาบันหลักๆ ในสังคม ทั้งโรงเรียน หรือที่ทำงาน (และรวมถึงโบสถ์ด้วย) ในปัจจุบันล้วนถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับคนที่ไม่ชอบเก็บตัว สังคมมักมีอคติและมีความเชื่อว่า พลังแห่งการสร้างสรรค์ และประสิทธิภาพสูงสุดจะมาจากการรวมตัวกันทำอะไรเป็นกลุ่มใหญ่ๆ สถาบันต่างๆ เหล่านี้จึงเต็มไปด้วยกิจกรรมกระตุ้น เร่งเร้า และ สร้างความเป็นกลุ่มก้อน Extrovert มักชอบที่จะได้รับการกระตุ้น และตื่นตัวเมื่ออยู่ในที่ๆ เต็มไปด้วยผู้คน ในขณะที่ Introvert จะรู้สึกสดชื่น กระฉับกระเฉงในสภาวะแวดล้อมที่เงียบสงบ

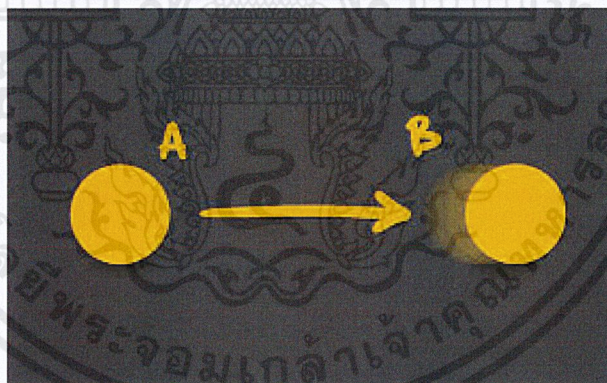
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

3.1 กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) คืออะไร

โมชั่นกราฟิกเกิดมาจากการผสมคำ 2 คำคือ โโมชั่น (Motion) ที่หมายถึง การเคลื่อนไหว และคำว่า กราฟิก (Graphic) หมายถึง ภาพ ซึ่งภาพในที่นี้เป็นได้หลายอย่างไม่ใช่แค่เพียง ภาพถ่าย เท่านั้น แต่ไม่
ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เส้น ทุกอย่างล้วนนับเป็นภาพกราฟิกได้หมด เมื่อสอง
คำนี้มารวมกันเป็นคำว่า โโมชั่นกราฟิก จะแปลแบบง่ายๆว่า ภาพกราฟิกแบบเคลื่อนไหวนั่นเอง โดย โ
โมชั่นกราฟิก จะเป็นการนำกราฟิกต่างๆมาขยับและเคลื่อนไหวให้เกิดความน่าสนใจซึ่งจะช่วยสร้างความ
สนุกสนานให้กับงานกราฟิก ที่เป็นภาพนิ่งและบอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่างๆได้ดี มีชีวิตชีวามากขึ้น ซึ่งส่ง
ผลให้การสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ นั้นมีประสิทธิภาพดีมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม ซึ่งปัจจุบันก็มีสื่ออื่นๆมากมายที่
นำเอาโมชั่นกราฟิกไปใช้ประกอบอย่างเช่น งานโฆษณา รายการโทรทัศน์ หรือ Music Video เป็นต้น



ภาพที่ 3.1 กราฟิกเคลื่อนไหว

ที่มา : <http://www.banku.me/2011/09/what-is-motion-graphic/>

ส่วนคำว่า แอนิเมชัน (Animation) นั้น จะเป็นการเคลื่อนไหวของภาพเช่นกันแต่จะมีตัวการ์ตูนเข้า
มาเกี่ยวข้องกับและเป็นจุดเด่นของงาน มุ่งเน้นไปที่การขยับภาพและสิ่งแวดล้อมต่างๆที่สมจริงมาก
กว่าโมชั่นกราฟิก ทำให้แอนิเมชันสามารถสร้างความมีชีวิตชีวา เป็นกันเองและความสนุกสนานให้กับ
ชิ้นงานได้มากขึ้น แอนิเมชันนั้นก็จะมีทั้งแบบ แอนิเมชัน 2D และแอนิเมชัน 3D หลายๆคนอาจคุ้นเคย
กับคำว่าแอนิเมชันมากกว่าคำว่าโมชั่นกราฟิก เนื่องจากโดยทั่วไปจะเห็นแอนิเมชันได้จาก ภาพยนตร์
การ์ตูนแอนิเมชัน ที่เข้าฉายในโรงหนังอยู่บ่อยๆ และในปัจจุบันยังมีสื่ออีกหลายสื่อที่นิยมนำแอนิเมชัน
ไปผสมรวมใช้ในงานด้วยเช่น Music Video รายการโทรทัศน์ โฆษณา สื่อการสอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนคำว่า อินโฟกราฟิก (Infographic) ที่ช่วงหลังได้ยินหนาหูกันมากขึ้น ซึ่งคำว่า อินโฟกราฟิก จริงๆ แล้วคือการนำข้อมูล(Info)มาสรุปย่อให้เข้าใจง่าย และแปลงให้เป็นภาพกราฟิกต่างๆ(Graphic) ให้น่าสนใจน่าอ่านและเข้าใจได้ง่ายกว่าข้อมูลธรรมดาๆทั่วไป และเมื่อนำมาขายเราก็จะได้งานโมชันอินโฟกราฟิกที่บอกเล่าข้อมูลและเคลื่อนไหวได้ ช่วยให้การสื่อสารเรื่องราวข้อมูลต่างๆมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม ซึ่ง อินโฟกราฟิก จะเป็นสื่อที่สามารถใช้งานร่วมกับโมชันกราฟิกหรือแอนิเมชันได้ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานมีชีวิตชีวาช่วยให้การสื่อสารน่าสนใจและประสิทธิภาพได้มากขึ้นอีกด้วย

สรุปคือ โมชันกราฟิก จะเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวที่มีตัวภาพกราฟิก เป็นจุดเด่น ส่วน แอนิเมชัน จะเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวที่มีเรื่องของตัวการ์ตูนเข้ามาเกี่ยวข้องและเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก ซึ่งในปัจจุบันทั้ง โมชันกราฟิกและแอนิเมชันได้ถูกพัฒนาและใช้ร่วมกันได้อย่างกลมกลืน เพื่อให้งานสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สนุกสนานมีชีวิตชีวาและเข้าใจง่ายขึ้น โดยจะเห็นได้บ่อยๆจาก สื่อหรือช่องทางอื่นๆไม่ว่าจะเป็น สื่อการสอน สื่อเพื่อพัฒนาบุคคล สื่อทางการแพทย์ รวมถึง โฆษณาสินค้า ต่างๆ ก็ นำโมชันกราฟิกและแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้ได้เช่นกัน

3.2 ความแตกต่างของกราฟิกเคลื่อนไหว อนิเมชัน และอินโฟกราฟิก

Motion Graphics และ Animation นั้นมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ปัจจุบันคนจำนวนไม่น้อย เมื่อนึกถึง Animation จะเข้าใจว่าเป็น Cartoon เช่นเดียวกับ Motion Graphics จะนึกถึง Infographic ซึ่งเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งคำ 2 คำนี้มีเส้นแบ่งแยกหรือจุดตัดร่วมกันอยู่ที่ตรงไหน วันนี้ BEAR จะพามาทำความรู้จักกับคำ 2 คำนี้ให้มากขึ้น

ความเหมือน

Motion Graphics และ Animation นั้นมีกระบวนการผลิต (Process) หลักที่เหมือนกัน คือ การสร้างภาพ และองค์ประกอบต่างๆ ขึ้นมาใหม่ สร้างการเคลื่อนไหว จัดแสง ปรับสีสั่น และใส่ดนตรีประกอบ รวมทั้งยังอาศัยหลักการต่างๆ ที่เหมือนกัน เช่น หลักการออกแบบ การจัดองค์ประกอบ และหลักการสร้างการเคลื่อนไหว โดย Motion Graphics และ Animation สามารถจัดเป็นสื่อรูปแบบเดียวกัน นั่นคือ สื่อภาพเคลื่อนไหว (Moving Image Media)

ความต่าง

Animation เมื่อพูดถึงคำนี้หลายคนจะเหมารวมว่าเป็น Cartoon Animation ซึ่งความเป็นจริงถือเป็นนิยามที่แคบเกินไป โดย Animation อาจแบ่งกว้างๆ ได้ดังนี้

1. Animation ที่มี Character หรือ Cartoon Animation คือ ตัวละคร และฉากถูกสร้างขึ้นใหม่ด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น สร้างจากคอมพิวเตอร์ วาดภาพด้วยมือ หรือสร้างจากดินน้ำมัน โดยลักษณะเฉพาะของ Animation ประเภทนี้ คือต้องมีตัวละครในการดำเนินเรื่องตามพล็อตเรื่อง การแสดงบทบาท หรือบทสนทนา ตัวอย่างเช่น ผลงานจาก Studio Ghibli หรือ Pixar Studio

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Animation ที่ไม่ได้ใช้ Character เพื่อนำเสนอเนื้อหา ซึ่งก็ได้ถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลายโดยเฉพาะในอุตสาหกรรมโฆษณาที่ใช้เพื่ออธิบาย หรือจำลองลักษณะต่างๆ ของผลิตภัณฑ์ (Demonstration) ซึ่งส่วนนี้อาจเป็นได้ทั้ง Animation และ Motion Graphics หรืออาจเป็นได้ทั้ง 2 อย่าง เช่น ผลงานจาก The Mill, Psyop หรือ ManvsMachine

3. Visual Effect (VFX) คือ การสร้างภาพด้วยเทคนิคพิเศษต่างๆ จากกระบวนการ Animation โดยส่วนใหญ่ ลักษณะภาพจะมีความสมจริง (Realistic) กว้างงาน Character Animation โดยผสมผสานภาพฉากหรือตัวละครที่เป็นของจริง และสร้างจากคอมพิวเตอร์ หรืออาจสร้างจากคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดก็ได้ ส่วนคำว่า Motion Graphics หรืออาจเรียกว่า Motion Design ก็ได้มีความหมายเดียวกัน โดย Justin Cone ผู้ก่อตั้งเว็บไซต์ Motionographer ที่เป็นเหมือน Hub ของคนอุตสาหกรรมนี้ได้อธิบายถึง Motion Design ในงาน FITC 2017 ไว้ว่าเป็นสื่อที่ผสมผสานระหว่างสื่อภาพกราฟิก และสื่อภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งผสมผสานเทคนิคกระบวนการคิด และแก้ปัญหาแบบงานออกแบบกราฟิก การเล่าเรื่อง ภาษาทางภาพยนตร์ และ Animation



ภาพที่ 3.2 Animation

ที่มา : <http://www.beartheschool.com/share-1/motiongraphics-vs-animation>

ทั้งนี้ Motion Graphics นั้นไม่จำเป็นต้องมีบทสนทนาของตัวละครในการเล่าเรื่องก็ได้ แต่จำเป็นต้องมี Concept ที่ต้องการสื่อสารที่ชัดเจน ซึ่งอาจมีตัวละครหรือไม่มีก็ได้ โดยการเล่าเรื่องอาจใช้เทคนิคเดียว หรือผสมผสานเทคนิคที่หลากหลาย ทั้ง 2D/3D Animation การออกแบบกราฟิก การผลิตภาพยนตร์ เพื่อสื่อสารเนื้อหาที่เราต้องการให้สำเร็จ โดย Motion Graphics จะมีลักษณะที่ชัดเจน คือ การให้ความสำคัญเรื่อง Art Direction และ Branding ส่วนหนึ่งเพราะมีรากฐานมาจากงาน Graphic Design ตัวอย่างเช่นงาน Title Design , Broadcast Design หรือ Music Video จะเห็นว่าผลงาน Motion Graphics นั้นมีขอบเขตที่ค่อนข้างกว้าง ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ Infographic ในรูปแบบ Motion Graphics ที่นิยมในปัจจุบัน ขณะเดียวกัน Motion Graphics บางชิ้นก็สามารถจัดเป็น Animation ได้ เพราะมีการผสมผสานรูปแบบต่างๆ จาก Animation และ Visual Effect เข้ามาเพื่อสร้างเป็นผลงาน ซึ่งทั้ง Animation, VFX และ Motion Graphics มีหลายองค์ประกอบที่คาบเกี่ยวกัน ผลงานชิ้นหนึ่งๆ ที่เราเห็นจึงอาจเป็นได้ทั้ง 2 หรือ 3 แบบ ขึ้นอยู่กับมุมมองที่ใช้ในการประเมิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากจะเปรียบเทียบความแตกต่างแล้วสามารถจำแนกได้อย่างชัดเจนระหว่าง Motion Graphics และ Character Animation นั่นก็คือองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่ Motion Graphics ไม่จำเป็นต้องใช้ตัวละคร และบทสนทนาในการดำเนินเรื่องเหมือน Character Animation โดยแต่ละรูปแบบจะมีจุดเด่นที่ชัดเจน ตามที่แสดงในตารางข้างล่างนี้

| รูปแบบ | องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง | จุดเด่น |
|------------------------------|---|--|
| Animation (Character) | <ul style="list-style-type: none"> - จำเป็นต้องมีตัวละคร - มีบทสนทนาเพื่อเล่าเรื่อง | <ul style="list-style-type: none"> - ให้ความสำคัญกับตัวละครและโครงสร้างเรื่อง (Plot) - การลำดับภาพโดยอิงตามภาษาภาพยนตร์ (Film Language) เพื่อสื่อความหมาย และการเล่าเรื่อง (Storytelling) |
| Motion Graphics | <ul style="list-style-type: none"> - อาจมีหรือไม่มีตัวละครก็ได้ - ไม่ต้องมีบทสนทนาเพื่อเล่าเรื่อง | <ul style="list-style-type: none"> - ให้ความสำคัญกับ Art Direction และ Branding - ให้ความสำคัญกับการจัดองค์ประกอบภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหว การเชื่อมภาพ (Transition) ในแต่ละช็อตที่หรือหว่า เพื่อสร้างความน่าสนใจและการจดจำผลงานมากกว่าการสร้างอารมณ์ความรู้สึก |

Motion Graphics นั้นถือเป็น Animation รูปแบบหนึ่ง ส่วนในแง่ของเทคนิค Animation ก็เป็นเพียงเทคนิคหนึ่งสำหรับการสร้างผลงาน Motion Graphics ดังนั้นการทำความเข้าใจเพียงนิยามจากคำสองคำนี้อาจจะช่วยขยายกรอบอ้างอิงเดิมของเราไปสู่การแสวงหาแนวทาง และสร้างความเป็นไปได้ใหม่ๆ เพื่อให้เกิดการผสมผสานเป็นผลงานภาพเคลื่อนไหวที่มีเสน่ห์ และมีความหลากหลายมากขึ้น

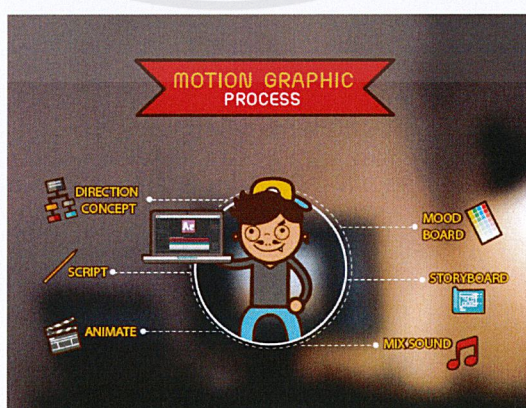
3.3 องค์ประกอบของ Motion Graphic

3.3.1 Script Writer เขียนเนื้อหาข้อมูลสำหรับอธิบายเรื่องนั้นๆ

3.3.2 Graphic Designer ออกแบบภาพ Graphic ต่างๆเพื่อใช้สำหรับทำโมชัน

3.3.3 Motion Designer ชยับภาพให้เคลื่อนไหว

3.3.4 Sound & Video Editor ใส่เสียง Effect ประกอบ



ภาพที่ 3.3 องค์ประกอบของ Motion Graphic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

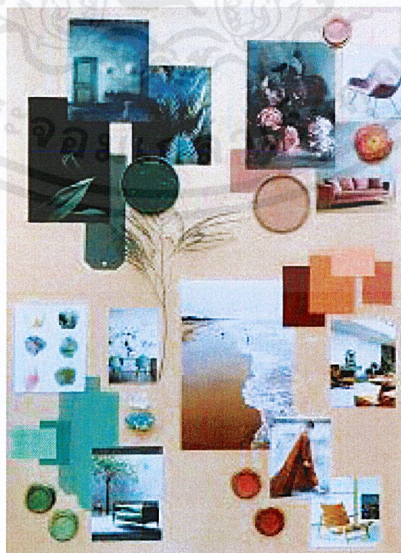
3.4 ขั้นตอนการทำ Motion Graphic

3.4.1 Direction concept สิ่งที่ต้องการจะถ่ายทอดคอนเซ็ปต์ของเนื้อหาเป็นอย่างไร ทิศทางในการนำเสนอควรเป็นอย่างไร ผู้เรียนมีความชื่นชอบหรือคุ้นเคยกับอะไร ควรแตกความคิดให้ได้หลายทิศทาง



ภาพที่ 3.4 Direction concept

3.4.2 Mood board กำหนดอารมณ์ของงาน (mood) และหาแบบอ้างอิง (references) โดยสามารถกำหนดชุดสีที่จะใช้งานรูปแบบลายเส้น ตัวอักษร ลักษณะของการขยับ โดยใช้วิดีโองานอื่นที่มีความใกล้เคียงกับสิ่งที่วางเอาไว้ในการอ้างอิง



ภาพที่ 3.5 Mood board

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

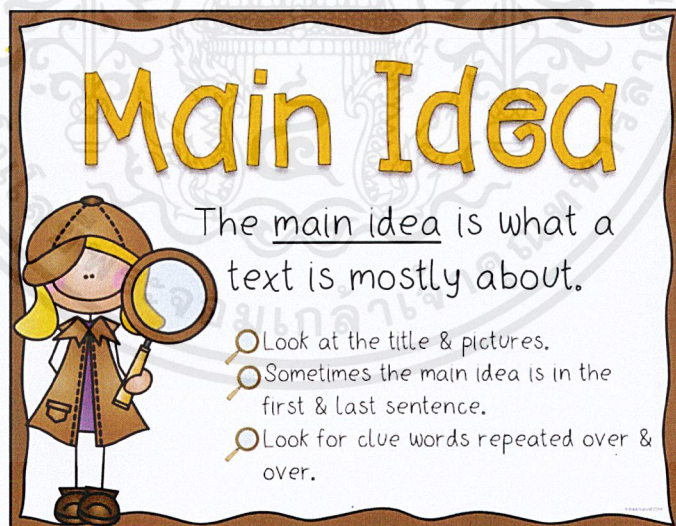
3.4.3 Script แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. Introduction เป็นส่วนเริ่มแรก ซึ่งต้องเล่าให้ดูน่าสนใจและชวนสร้างความน่าติดตาม เช่น พูดถึงปัญหา หรืออินไซด์ให้ตรงกับคนดู เกริ่นขึ้นมาบ้างก่อนเพื่อเชื่อมโยงไปที่ main idea



ภาพที่ 3.6 Introduction

2. Main Idea เป็นใจความหลักของเนื้อเรื่อง มักจะเป็นการอธิบายสิ่งต่างๆ ที่ต้องการถ่ายทอด



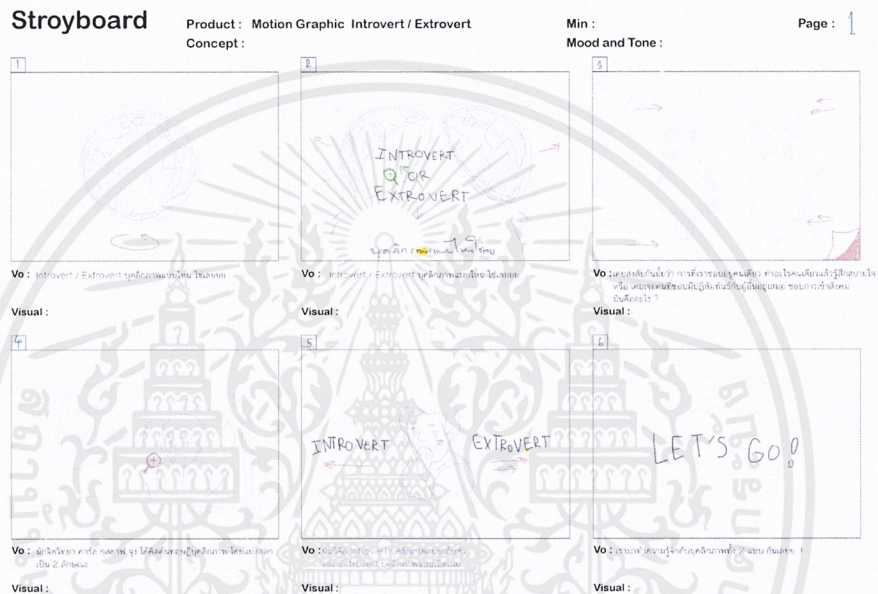
ภาพที่ 3.7 Main Idea

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Ending คือการสรุปเรื่องราวทั้งหมด จะสรุปเนื้อ หาด้วยประโยคสั้นๆ ขวนจดจำหรือคำพูด ที่สร้างความประทับใจให้กับผู้ชม

3.4.4 Storyboard ร่างลำดับภาพโดยแบ่งออกได้เป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่

1. Storyboard เขียนมือเป็นงานวาดลงสิ่งง่ายๆด้วยมือเพื่อให้สามารถเห็นลำดับภาพเหตุการณ์ และมีความเข้าใจภาพรวมทั้งหมด



ภาพที่ 3.8 ตัวอย่าง Storyboard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Storyboard คอมพิวเตอร์เมื่อ Storyboard วาดมือเป็นที่น่าพึงพอใจแล้วขั้นตอนต่อมาคือนำงานไปออกแบบในโปรแกรมกราฟิก เช่น Adobe illustrator เพื่อนำไปใช้งานการขยับต่อไป



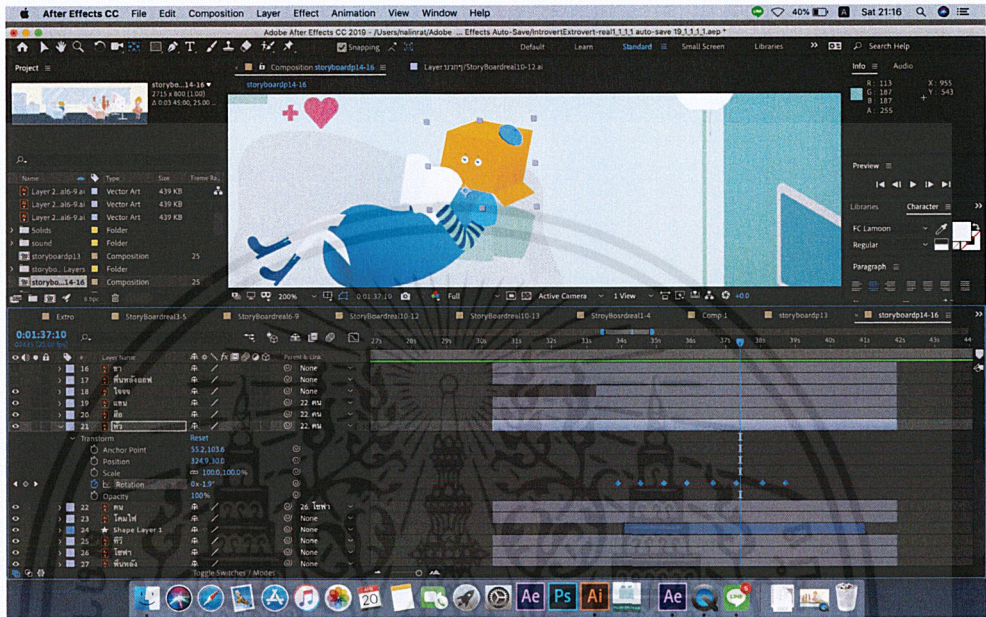
ภาพที่ 3.9 ตัวอย่าง Storyboard คอมพิวเตอร์



ภาพที่ 3.10 ตัวอย่าง Storyboard คอมพิวเตอร์ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.5 Animate นำจากที่สร้างในนั้น Adobe illustrator มาแยก layer และทำให้เคลื่อนไหวได้ใน Adobe after effect โดยก่อนสร้างการเคลื่อนไหว ควรกดอัดเสียงแบบคร่าวๆตาม Script ก่อนเพื่อที่จะขยับภาพตามเสียงได้ตรงจังหวะเวลา



ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างการ Animate

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลแนวทางโมชันกราฟิก

ศึกษาตามทฤษฎีบุคลิกภาพของนักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ จุง ที่แบ่งบุคลิกภาพของมนุษย์ออกเป็น 2 ลักษณะ คือ บุคลิกภาพแบบเก็บตัวและบุคลิกภาพแบบเปิดเผย โดยเล่าผ่านตัวละครทั้ง 2 แบบที่มีลักษณะแตกต่างกันตามบุคลิกภาพที่แสดงออกมาในสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมต่างๆ

4.2 สคริป

เล่าเป็นไทม์ไลน์โดยเริ่มจาก ทำความรู้จักกับบุคลิกภาพทั้ง 2 แบบ แล้วพูดถึงพฤติกรรมในสถานการณ์ต่างๆ เริ่มจากการใช้เวลาว่าง การทำงาน งานเลี้ยงสังสรรค์ จนไปถึงปัญหาและวิธีการอยู่ร่วมกัน

4.3 กลุ่มเป้าหมาย

จากการทำแบบสอบถาม มีการวางแผนกลุ่มสำรวจ คือกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุ 13 - 25 ปี เพื่อรวบรวมข้อคิดเห็นและพฤติกรรมในการแสดงออกทางบุคลิกภาพของทั้ง 2 ลักษณะ ข้อมูลทั่วไปของทฤษฎีทางบุคลิกภาพ และข้อคิดเห็นเสนอแนะอื่นๆ โดยผลสำรวจออกมาโดยสรุปว่า คนส่วนใหญ่ยังไม่มี ความเข้าใจในเรื่องทฤษฎีบุคลิกภาพมากนักและให้ความสนใจกับสื่อดิจิทัลมากขึ้น จึงเกิดเป็นผลงาน กราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อให้ความเข้าใจที่ถูกต้องตามกลุ่มเป้าหมายที่วางไว้



ภาพที่ 4.2 กลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นที่มีความสับสนในตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 แนวทางการออกแบบ

เนื่องจากเป็นกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นถึงวัยเริ่มทำงานช่วงอายุประมาณ 13-25 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังสืบสนและต้องการค้นหาตนเอง และอยากออกแบบให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายต่อกลุ่มเป้าหมายให้ได้มากที่สุด ผู้ชมจะได้รับความรู้และสามารถเข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งคือเป้าหมายของโมชันกราฟิกนี้ จากการออกแบบพบว่าสื่อการเรียนรู้กราฟิกเคลื่อนไหวสามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการแสดงออกทางบุคลิกภาพที่ถูกต้องให้กับผู้ชมและให้ความเพลิดเพลินขณะรับชมไม่มากก็น้อย ทำให้มีแนวทางการออกแบบดังนี้

4.3.1 แนวทางที่ 1 เป็นแนวสื่อการเรียนรู้ที่เรียบง่าย น่ารัก สีสันสดใส



ภาพที่ 4.2 แนวทางการออกแบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 แนวทางที่ 2 เป็นแนว Neon จัดจ้านเหมือนอยู่ในปาร์ตี้



ภาพที่ 4.3 แนวทางการออกแบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบ

5.1 การออกแบบ

จากแบบสำรวจและข้อคิดเห็นเสนอแนะอื่นๆ ผลสำรวจที่ออกมาสามารถนำมาใช้ในการวางแผนทางการออกแบบได้คือแนวทางที่ 1 เพราะเหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายซึ่งคือวัยรุ่น เพื่อให้เข้าถึงได้ง่ายและดูเป็นมิตรกับผู้ชม โดยทั้งนี้ลักษณะกลุ่มเป้าหมายหลักของกราฟิกเคลื่อนไหวคือ วัยรุ่นถึงวัยเริ่มทำงานช่วงอายุประมาณ 13 - 25 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังสืบสนและต้องการค้นหาตนเอง

5.2 Script

5.2.1 Script ครั้งที่ 1

“บุคลิกแบบไหน ใช้อยู่เลย”

บนโลกใบนี้มีคนอยู่มากมายหลายแบบ บุคลิกภาพที่แสดงออกมาแตกต่างกันไป หากลองแบ่งประเภทตามทฤษฎีบุคลิกภาพของนักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ จุง ดูแล้ว สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะนั้นก็คือ

Introvert (บุคลิกภาพแบบเก็บตัว) คือ บุคคลที่มีความสนใจต่อสิ่งภายในตนเอง มักจะชอบทำอะไรคนเดียว บุคคลเหล่านี้มักถูกมองว่าเป็นพวกเก็บตัว แปลกแยก ทั้งที่จริงแล้วไม่ใช่เลย เพียงแต่การได้ใช้เวลาคิดทบทวนกับตนเองหรือการอยู่คนเดียวนั้น เป็นการชาร์ตพลังงานให้กับตนเองมากกว่าการพบปะพูดคุยกับผู้อื่น ซึ่งตรงกันข้ามกับ Extrovert (บุคลิกภาพแบบเปิดเผย) คือ บุคคลที่มีความสนใจต่อสิ่งภายนอกมากกว่า บุคคลเหล่านี้สามารถรับพลังงานจากคนรอบตัวได้ดีและชอบการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น //การใช้เวลาว่างของเหล่า Extrovert จึงมักเป็นการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับเพื่อน การได้พบปะพูดคุยกับผู้อื่นนั้นเหมือนได้ชาร์ตพลังของตนเองเลยล่ะ แต่สำหรับ Introvert การใช้เวลาว่างไปกับหนังเรื่องใหม่ หนังสือเล่มโปรดสักเล่ม หรือฟังเพลงคนเดียวซิลล์ๆ คงเป็นการพักผ่อนที่เหมาะสมกับ Introvert มากกว่า //รวมไปถึงการทำงาน เมื่อได้ใช้เวลาไปกับการครุ่นคิดงานแบบส่วนตัวจึงมีประสิทธิภาพและเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไม่น่าเชื่อ แต่การนำเสนองานหรือการทำงานที่ต้องสื่อสารกับผู้อื่นตลอดเวลา ความสามารถด้านนี้เหมาะกับเหล่า Extrovert มากกว่าเพราะความชอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว //เวลามีปาร์ตี้ งานสังสรรค์ต่างๆ Extrovert จะรู้สึกสนุก กระตือรือร้นไปกับการดื่มและพูดคุยกับเพื่อนๆ อย่างมาก เหมือนกับได้ฟื้นฟูพลังงานของตนเอง ซึ่งแตกต่างจาก Introvert จะเห็นว่าการนั่งจิบเบียร์เจียบบๆ คือ comfort zone ของพวกเขาแล้ว เพราะหากต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากเกินไป Introvert จะรู้สึกเหนื่อยล้าเหมือนถูกดูดพลังงานไปอีก งานสังสรรค์จึงไม่ใช่ทางของ Introvert มากนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งนี้ในคน1คนนั้นมีบุคลิกทั้ง 2 อย่างภายในตัว แล้วแต่ว่าจะมีบุคลิกที่แสดงออกมาฝั่งไหนมากกว่ากัน ขึ้นอยู่กับตัวเรา สภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่างๆ ณ เวลานั้น ก็มีผลต่อการแสดงออกทางบุคลิกด้วย ยกตัวอย่าง พี่น้อย วง พลุ ที่มีความเป็นศิลปินและความเป็น Introvert ในตัวสูง แต่เมื่อถึงเวลาต้องแสดงบนเวทีแล้ว ก็สามารถทำหน้าที่ร้องและเล่นกับผู้ฟังได้อย่างดี

หากบุคคลที่มีลักษณะเป็น Introvert มากเกินไป อาจจะทำให้เกิดความเข้าใจผิดเพราะขาดการสื่อสารที่ดี หรือบุคคลที่เป็น Extrovert มากเกินไป อาจจะทำให้เกิดการปะทะกันเพราะคำพูดได้ หากเป็นเช่นนั้นแล้ว คงทำให้เกิดปัญหาไม่น้อย การปรับตัวให้มีสมดุลที่ดี เช่น ลองชวน Introvert ให้มาพบปะผู้คน เข้าสังคมบ่อยๆ หรือ ให้ Extrovert ได้ลองใช้เวลาอยู่กับตนเองดูบ้าง ทำให้การอยู่ร่วมกันระหว่าง Introvert และ Extrovert สามารถเป็นไปได้ด้วยดี และหากเราเข้าใจถึงความแตกต่างของกันและกัน เช่น การมองข้อดี คือการเป็นนักคิด ของ Introvert และการเป็นนักพูดของ Extrovert มาปรับใช้ในการทำงานร่วมกัน ทำให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นั่นเอง

5.2.2 Script ครั้งที่ 2

“Introvert / Extrovert บุคลิกแบบไหน ใช่เลย”

เคยสงสัยหรือไม่ว่า การที่เราชอบอยู่คนเดียว ทำอะไรคนเดียวแล้วรู้สึกสบายใจ หรือการที่เรามีเพื่อนที่ชอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนอยู่เสมอ ชอบการเข้าสังคม นั้นมันคืออะไร นักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ จุง ได้คิดค้นทฤษฎีบุคลิกภาพโดยแบ่งคนออกเป็น 2 ลักษณะนั้นก็คือ Introvert หมายถึง บุคลิกภาพแบบเก็บตัว และ Extrovert หมายถึง บุคลิกภาพแบบเปิดเผย เรามาลองทำความรู้จักกับบุคลิกภาพทั้ง 2 กันเถอะ

Introvert หรือ บุคลิกภาพแบบเก็บตัว คือ บุคคลที่มีความสนใจต่อสิ่งภายในตนเอง เรามักจะชอบทำอะไรคนเดียว จนมักถูกมองว่าเป็นพวกเก็บตัว แปลกแยก ทั้งที่จริงแล้วไม่ใช่เลย เพียงแต่การที่เราได้ใช้เวลาคิดทบทวนกับตนเองหรือการอยู่คนเดียววันนั้น เหมือนเป็นการชาร์ตพลังงานให้กับเรามากกว่า ซึ่งตรงกันข้ามกับ Extrovert หรือ บุคลิกภาพแบบเปิดเผย หมายถึง บุคคลที่มีความสนใจต่อสิ่งภายนอก พวกเขาเหล่านั้นสามารถรับพลังงานจากคนรอบตัวได้ดีและชอบการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น // กิจกรรมยามว่างของเหล่า Extrovert จึงมักเป็นการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับเพื่อน การได้พบปะพูดคุยกับผู้อื่นนั้นเหมือนได้ชาร์ตพลังของพวกเขาเลยละ แต่สำหรับเราชาว Introvert แล้วการใช้เวลาว่างไปกับการดูหนัง ฟังเพลง หรืออ่านหนังสือคนเดียวซิลล์ๆ คงเป็นการพักผ่อนที่เหมาะสมสำหรับเรามากกว่า // รวมไปถึงการทำงาน หากปล่อยให้เราได้มีเวลากับการครุ่นคิดงานแบบส่วนตัว จะทำให้มีประสิทธิภาพและเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไม่น่าเชื่อเลยละ แต่หาเป็นการนำเสนองานหรือการทำงานที่ต้องสื่อสารกับผู้อื่นตลอดเวลา ความสามารถด้านนี้เหมาะกับเหล่า Extrovert มากกว่าเพราะความช่างคุยและชอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว //เมื่อถึงเวลาของปาร์ตี้ในงานสังสรรค์เหล่า Extrovert จะรู้สึกสนุก กระตือรือร้นไปกับการดื่มและพูดคุยกับเพื่อนๆอย่างมาก เหมือนกับได้ฟื้นฟูพลังงานของตนเอง ซึ่งดูจะแตกต่างจาก Introvert ที่คิดว่าการนั่งจิบเบียร์เจี๊ยบๆ คือ comfort zone ของเราแล้ว เพราะหากต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากเกินไป เราจะรู้สึกเหนื่อยล้าเหมือนถูกดูด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พลังงานไปจนหมด งานสร้างสรรค์จึงไม่ใช่ทางของเรามากนัก

ทั้งนี้ในคน1คนนั้นมีบุคลิกทั้ง 2 อย่างภายในตัว แล้วแต่ว่าจะมีบุคลิกที่แสดงออกมาฝั่งไหนมากกว่ากัน ขึ้นอยู่กับตัวเรา สภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่างๆ ณ เวลานั้น ก็มีผลต่อการแสดงออกทางบุคลิกด้วยนะ ยกตัวอย่าง เช่น พี่น้อย วง พลุ ที่มีความเป็นศิลปินและความเป็น Introvert ในตัวสูง แต่เมื่อถึงเวลาต้องแสดงบนเวทีแล้วก็สามารถทำหน้าที่ร้องและเล่นกับผู้ฟังได้เป็นอย่างดีเลยละ

คนที่มึลักษณะเป็น Introvert มากเกินไป อาจจะทำให้เกิดความเข้าใจผิดเพราะขาดการสื่อสารที่ดี หรือคนที่เป็น Extrovert มากเกินไป อาจจะทำให้เกิดการปะทะกันเพราะคำพูดได้้นะ หากเป็นแบบนี้แล้ว คงทำให้เกิดปัญหาไม่น้อยเลย การปรับตัวให้มีสมดุลที่ดี เช่น ลองชวน Introvert ให้มาพบปะผู้คน เข้าสังคมนาบ่่อยๆ หรือ ให้ Extrovert ได้ลองใช้เวลาอยู่กับตนเองดูบ้าง ทำให้การอยู่ร่วมกันระหว่าง Introvert และ Extrovert เป็นไปด้วยดี

“ถึงจะแตกต่างแต่ก็ลงตัว” หากเราเข้าใจถึงความแตกต่างของกันและกัน อย่าง การมองข้อดีของการเป็นนักคิดในตัว Introvert และการเป็นนักพูดของ Extrovert มาปรับใช้ในการทำงานร่วมกัน ทำให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นั่นเอง “เข้าใจตนเอง ยอมรับผู้อื่น จะยั่งยืนในความสัมพันธ์” แล้วคุณละคิดว่าตนเองมีบุคลิกภาพแบบไหนกัน

5.2.3 Script ครั้งที่ 3

“Introvert Extrovert บุคลิกภาพแบบไหน ใช้อยู่”

Introvert Extrovert บุคลิกภาพแบบไหน ใช้อยู่ เคยสงสัยกันมั้ยว่าการที่เราชอบอยู่คนเดียว ทำอะไรคนเดียวแล้วรู้สึกสบายใจหรือเคยเจอคนที่ชอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่เสมอ ชอบการเข้าสังคมนาบ่อกันนะ นักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ จุง ได้คิดค้นทฤษฎีบุคลิกภาพ โดยแบ่งออกเป็น2ลักษณะ นั่นก็คือ Introvert บุคลิกภาพแบบเก็บตัว และ Extrovert บุคลิกภาพแบบเปิดเผย เรามาทำความรู้จักกับบุคลิกทั้ง 2 แบบกันเลย Introvert หรือเรียกว่าบุคลิกภาพแบบเก็บตัว คือคนที่ให้ความสนใจต่อสิ่งภายในตนเอง มักมีนิสัยอ่อนไหว ซื่อาย ชอบความสงบ ไม่ชอบการเข้าสังคมนาบ่อกัน ถูกมองว่าเป็นพวกเก็บตัว แปลกแยก ทั้งที่จริงแล้วไม่ใช่เลย เพียงแต่การได้ใช้เวลาคิดทบทวนเกี่ยวกับตนเองหรือการอยู่คนเดียวนั้นเหมือนเป็นการชาร์ตพลังงานให้กับเรามากกว่า ซึ่งตรงกันข้ามกับ Extrovert หรือบุคลิกภาพแบบเปิดเผย หมายถึง คนที่มีความสนใจต่อสิ่งภายนอก พวกเขาเหล่านั้นสามารถรับพลังงานจากคนรอบตัวได้ดี เป็นคนสนุกสนาน เฮฮา เปิดเผย กล้าแสดงออก และชอบที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่เสมอ กิจกรรมยามว่างของเหล่า Extrovert จึงมักเป็นการรวมกลุ่มกับเพื่อนๆ เพื่อพบปะ พูดคุย และใช้เวลาร่วมกัน ถือเป็นการชาร์ตพลังงานของพวกเขาเลยละ แต่สำหรับชาว Introvert แล้ว การใช้เวลาว่างไปกับการดูหนัง ฟังเพลง หรืออ่านหนังสือคนเดียวซิวๆ คงเป็นการพักผ่อนที่เหมาะสมสำหรับเรามากกว่า รวมไปถึงการทำงานหากปล่อยให้เราได้มีเวลาครุ่นคิดงานแบบส่วนตัว จะทำให้มีประสิทธิภาพ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไม่น่าเชื่อเลยละ แต่หากเป็นการนำเสนองานหรือการทำงานที่ต้องสื่อสารกับผู้อื่นตลอดเวลา ความสามารถด้านนี้ เหมาะกับเหล่า Extrovert มากกว่า เพราะความช่างคุย และชอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เมื่อถึงเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

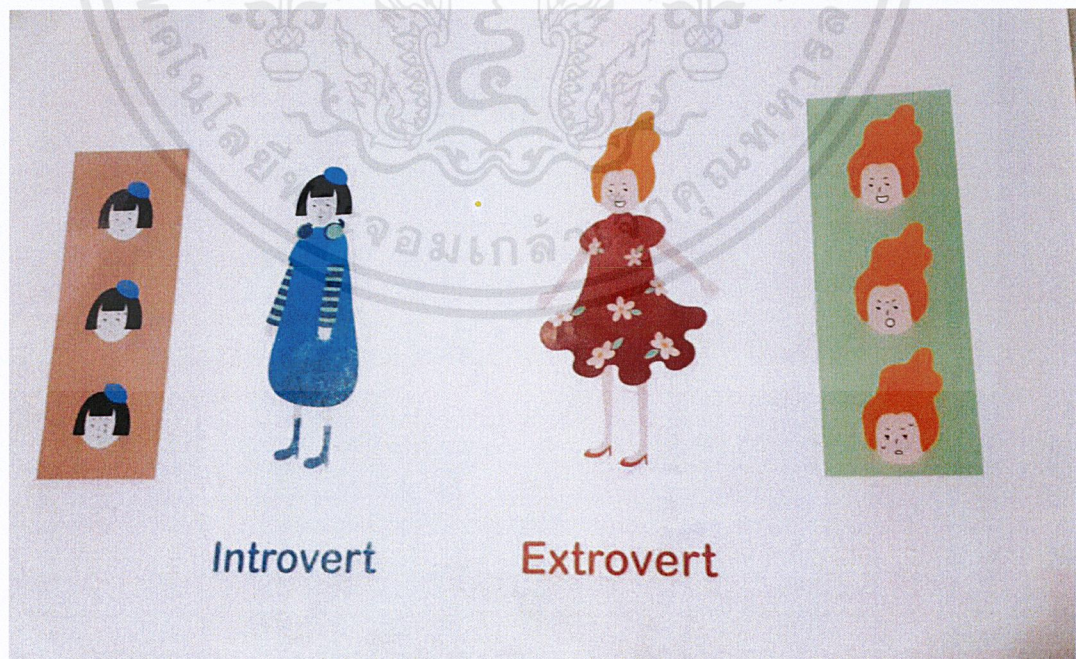
ของ Party ในงานสังสรรค์ เหล่า Extrovert จะรู้สึกสนุกไปกับการดื่ม และพูดคุยกับเพื่อนๆ อย่างมาก เหมือนกับได้พื้นที่พลังงานของตนเอง ซึ่งดูจะแตกต่างจาก Introvert ที่คิดว่า การนั่งจิบเบียร์เรื่อยๆ คือ comfort zone ของเราแล้ว เพราะหากต้องมึบปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากเกินไป เราจะรู้สึกเหนื่อยล้า เหมือนถูกดูดพลังงานไปจนหมด งานสังสรรค์ จึงไม่ใช่ทางของเรามากนัก

ทั้งนี้ ในคนหนึ่งคน สามารถมีบุคลิกภาพทั้ง 2 แบบภายในตัว อยู่ที่ว่าจะมีบุคลิกภาพแบบไหน แสดงออกมามากกว่ากัน ขึ้นอยู่กับลักษณะนิสัย สภาพแวดล้อม หรือสถานการณ์ต่างๆ ในตอนนั้น ยกตัวอย่างเช่น ศิลปิน ที่มีความเป็น Introvert ในตัวสูง แต่เมื่อถึงเวลาที่ต้องแสดงบนเวทีแล้ว ก็สามารถทำหน้าที่ Entertain คนดูได้อย่างดีเลยละ แต่คนที่มีลักษณะเป็น Introvert มากเกินไปอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิด เพราะขาดการสื่อสารที่ดี หรือมีอาการเก็บตัว จนทำให้เกิดความเครียดได้ ด้วยเหตุนี้ การเข้าสังคมบ้าง จึงช่วยให้เรามีสมดุลที่ดีขึ้นยิ่งงละ ส่วนคนที่มีความเป็น Extrovert มากเกินไป อาจเกิดการปะทะกันเพราะคำพูด ที่ไม่ทันคิดให้ถึถ้วนก่อน ลองให้พวกเขาได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเองดูบ้าง ทำให้มีโอกาสดทบทวน และรอบคอบมากยิ่งขึ้น

หากเข้าใจถึงความแตกต่างและสามารถรับบุคลิกภาพของเราให้สมดุลเพียงเท่านี้ ก็ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีและยั่งยืน แล้วคุณล่ะ คิดว่าตนเองมีบุคลิกภาพแบบไหนกัน

5.3 Character

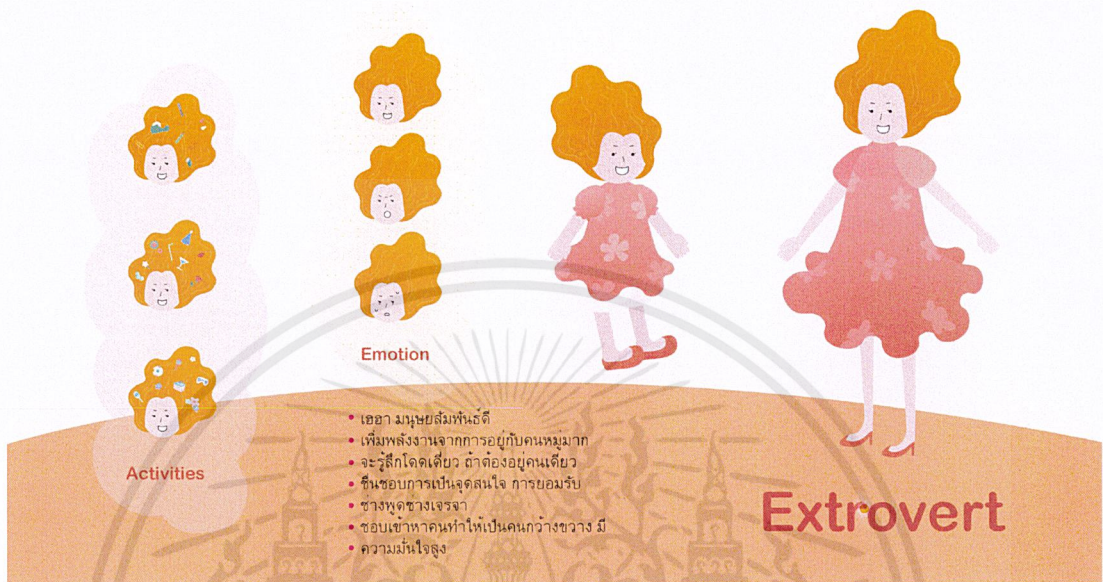
5.3.1 Sketch Character ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.1 Character ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 Sketch Character ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.2 Extrovert Character ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.3 Introvert Character ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 Storyboard

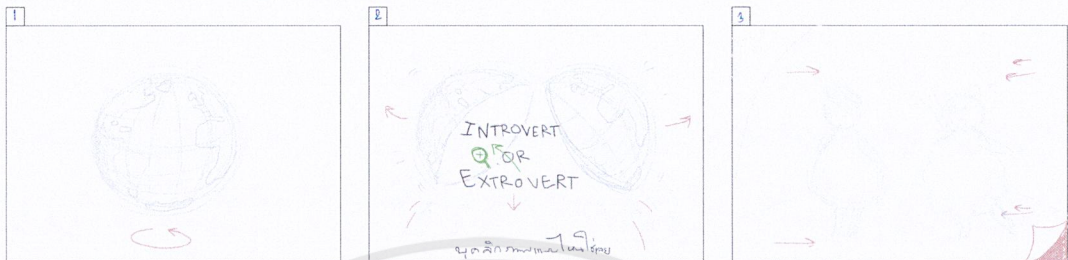
5.4.1 ออกแบบ Storyboard แบบร่างครั้งที่ 1

Storyboard

Product : Motion Graphic Introvert / Extrovert
Concept :

Min :
Mood and Tone :

Page : 1



Vo : Introvert / Extrovert บุคลิกภาพบนโลก โลกภายนอก

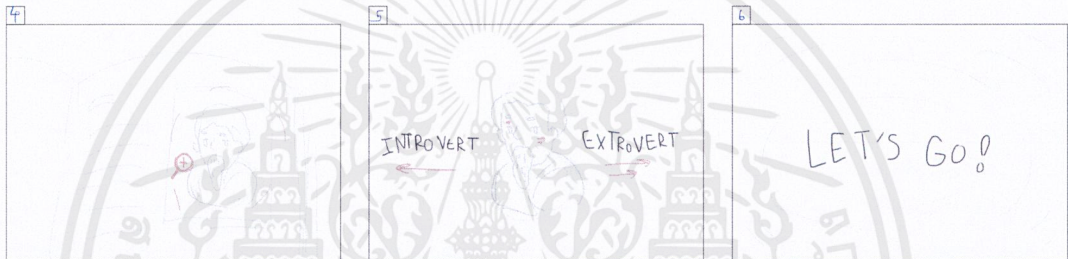
Vo : introvert / Extrovert บุคลิกภาพบนโลก โลกภายนอก

Vo : เปรียบเทียบกันแล้ว การที่เราชอบอยู่กับคนเดียว ทำอะไรคนเดียวแล้วรู้สึกสบายใจ หรือ ชอบของคนที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่คนเดียว ชอบการเข้าสังคม กับใครดี ?

Visual :

Visual :

Visual :



Vo : นักจิตวิทยา คาร์ล จุง ได้คิดค้นทฤษฎีบุคลิกภาพ โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

Vo : เปรียบเทียบ Introvert บุคลิกภาพแบบเก็บตัว และ Extrovert บุคลิกภาพแบบเปิดเผย

Vo : เปรียบเทียบความรู้จักกับบุคลิกภาพทั้ง 2 แบบ กันเลย !!

Visual :

Visual :

Visual :

ภาพที่ 5.4 Storyboard 1 ครั้งที่ 1

Storyboard

Product : Motion Graphic Introvert / Extrovert
Concept :

Min :
Mood and Tone :

Page : 2



Vo : Introvert หรือเรียกง่าย ๆ ว่าบุคลิกภาพแบบเก็บตัว คือ คนที่สนใจตัวเองเป็นหลัก

Vo : เปรียบเทียบระหว่างโลกส่วนตัว กับโลกภายนอก ที่เรารู้จักมันไม่เหมือนกัน

Vo : เปรียบเทียบการที่เราได้ใช้เวลาร่วมกับคนอื่นหรือการอยู่คนเดียวมัน เหมือนเป็นการชาร์จพลังงานให้กับเรามากกว่า

Visual :

Visual :

Visual :



Vo : ซึ่งตรงกับตัวกับ Extrovert หรือ บุคลิกภาพแบบเปิดเผย หมายถึง คนที่มีความสนใจต่อโลกภายนอก

Vo : พวกเขาเหล่านั้นสามารถรับพลังงานจากคนรอบตัวได้ และชอบที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่เสมอ

Vo : กิจกรรมภายนอกของเหล่า Extrovert ไม่มีทำเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อนๆ การได้พบปะพูดคุย เหมือนเป็นการชาร์จพลังของพวกเขาสละ

Visual :

Visual :

Visual :

ภาพที่ 5.5 Storyboard 2 ครั้งที่ 1

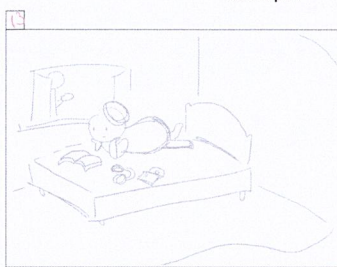
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard

Product : Motion Graphic Introvert / Extrovert
Concept :

Min :
Mood and Tone :

Page : 3



Vo : แสดงให้เห็นว่า introvert แล้วการใช้เวลาว่างไปกับ การดูหนัง ฟังเพลง หรืออ่านหนังสือคนเดียวจึงดี

Visual :



Vo : คนเป็นการพักผ่อนที่เหมาะสมสำหรับเรามากกว่า

Visual :



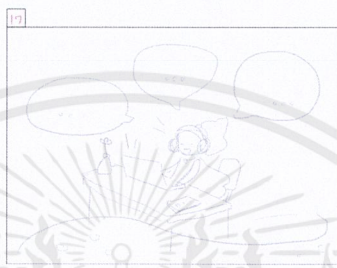
Vo : รวมไปถึงการทำงาน หากปล่อยให้เราไม่มีเวลาในการทำงานคิดงาน นอกวันแล้ว จะทำให้ประสิทธิภาพและเกิดความเครียดสร้างสรรใจได้ไม่ดีอย่างที่อยากได้

Visual :



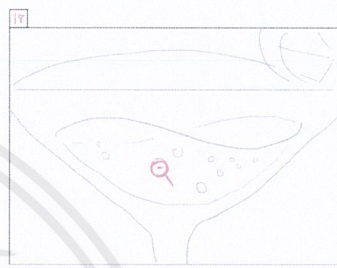
Vo : แสดงให้เห็นการพักผ่อนหรือการทำงานที่สิ่งใดก็ตามขึ้นอยู่กับเวลา ความสามารถด้านนี้ เหมือนกับคนที่ Extrovert มากกว่า

Visual :



Vo : เพราะความง่ายและชอบมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นเป็นคนที่ชอบแล้ว

Visual :



Vo : เมื่อถึงเวลาออกไปใช้ ในงานแล้วแล้ว Extrovert จะรู้สึกสนุก กระตือรือร้น ไปกับการทำงานและพูดคุยกับเพื่อน ๆ อย่างมาก

Visual :

ภาพที่ 5.6 Storyboard 3 ครั้งที่ 1

Storyboard

Product : Motion Graphic Introvert / Extrovert
Concept :

Min :
Mood and Tone :

Page : 4



Vo : เหมือนได้พักผ่อนถึงงานของตนเอง

Visual :



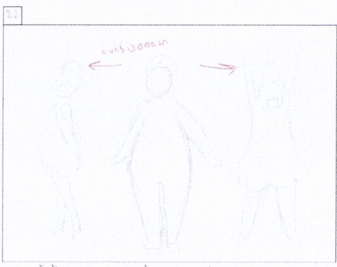
Vo : สิ่งที่จะแสดงจน Introvert ที่มีความจำเป็นที่อื่นๆ คือ comfort zone ของแล้ว

Visual :



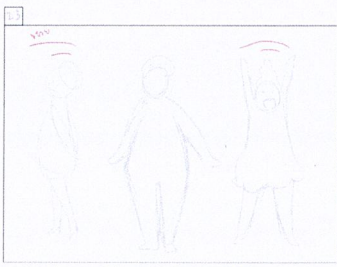
Vo : เพราะหากต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นมากเกินไป เราจะรู้สึกเหนื่อยล้า เหมือนอยู่ตลอดเวลาไปจนหมด งานแล้วแล้ว จะไม่ใช่ทางของเรา มากนัก

Visual :



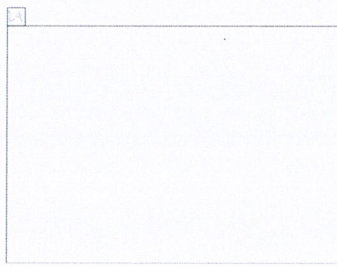
Vo : ทั้งนี้โดยน 1 คน มีบุคลิกทั้ง 2 อย่างภายในตัว

Visual :



Vo : เหตุที่จำเป็นบุคลิกที่แสดงออกมาทำไมไม่มากกว่ากัน

Visual :



Vo : ขึ้นอยู่กับลักษณะนิสัย สภาพแวดล้อม หรือสถานการณ์ต่างๆ ในตอนนั้น

Visual :

ภาพที่ 5.7 Storyboard 4 ครั้งที่ 1

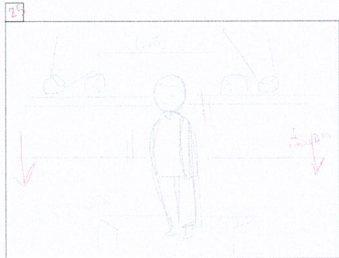
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard

Product : Motion Graphic Introvert / Extrovert
Concept :

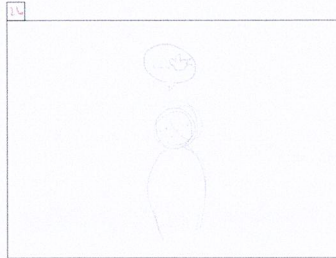
Min :
Mood and Tone :

Page : 5



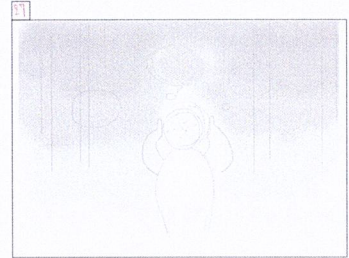
Vo : คนตัวบาง ที่มักขำ รว รุข ที่มีอารมณ์เป็นขี้นและเป็น Introvert ในตัวเอง แต่เมื่อถึงที่เวลาต้องแสดงบนเวทีแล้ว ที่น้อยก็ไม่สามารถทำหน้าที่ ได้อย่างดีเลยละ

Visual :



Vo : คนที่มีลักษณะเป็น Introvert มักขำไม่ ขำขำไปก็เกิดความเข้าใจผิด เพราะเขาต้องการสื่อสารที่ดี

Visual :



Vo : หรือคือการกับตัวเองและทำให้มีโอกาสเกิดความเครียดเพราะคิดมาก โดยไม่จำเป็นได้

Visual :



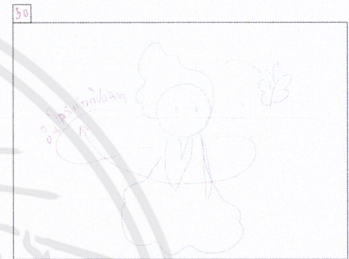
Vo : ตัวของคน ที่ขำขำคนบ้าง จึงช่วยให้อารมณ์สงบลงได้จิตใจ

Visual :



Vo : ส่วนคนที่มีความเป็น Extrovert มักขำไม่ ขำขำก็การปะทะกันเพราะ คำพูด ที่ไม่ถนัดทำให้คนอื่น

Visual :



Vo : อาจให้พวกเขา ได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเองบ้าง ทำให้มีโอกาสทบทวนและ รอบคอบมากยิ่งขึ้น

Visual :

ภาพที่ 5.8 Storyboard 5 ครั้งที่ 1

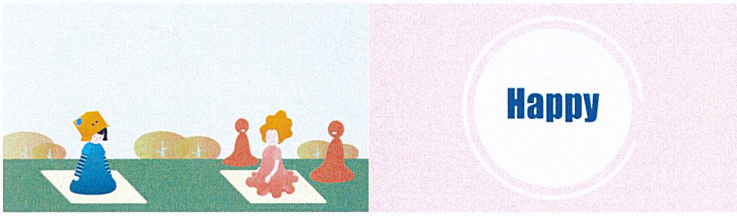
5.4.2 ออกแบบ Storyboard แบบร่างครั้งที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

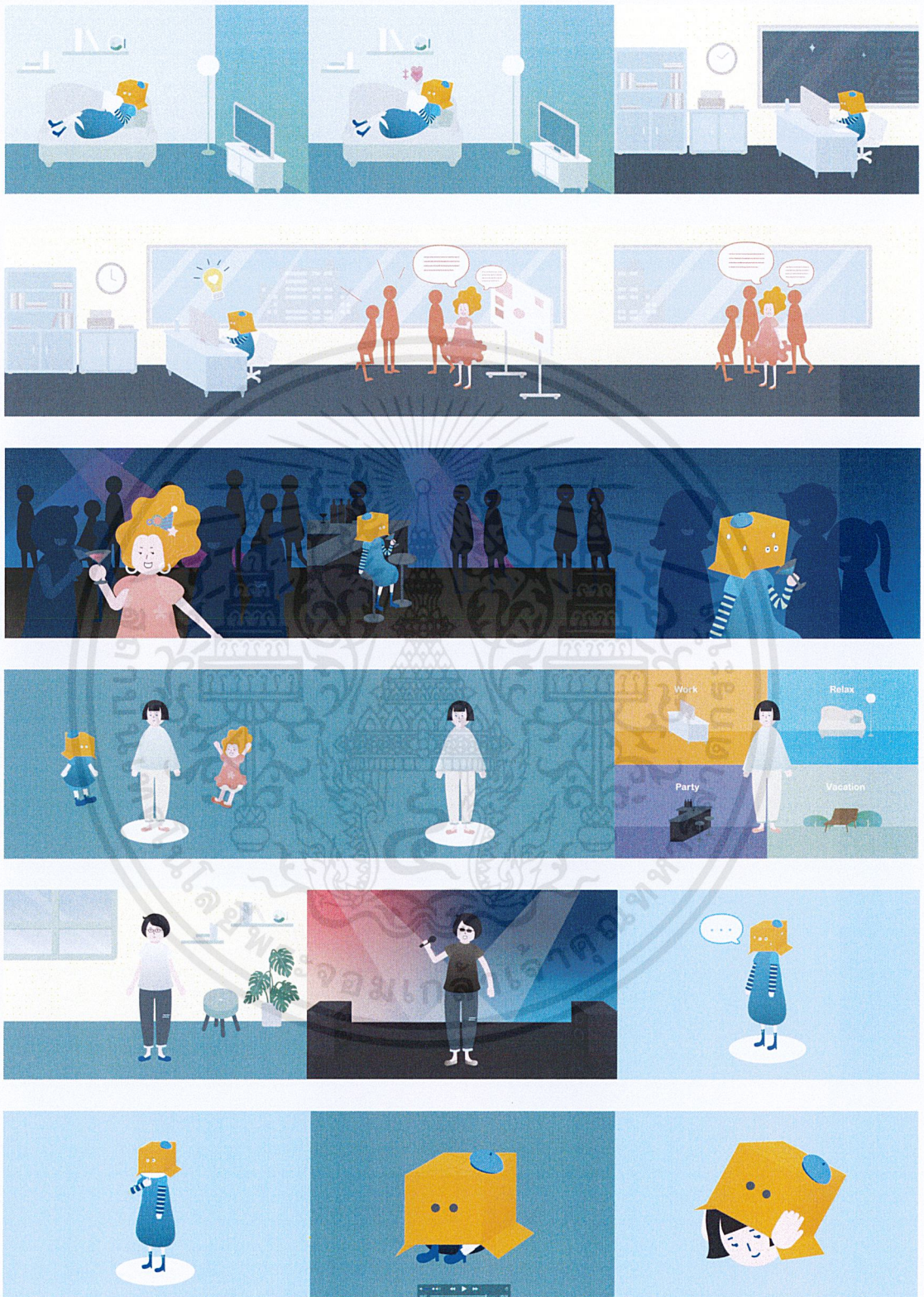


ภาพที่ 5.9 Storyboard ครั้งที่ 2

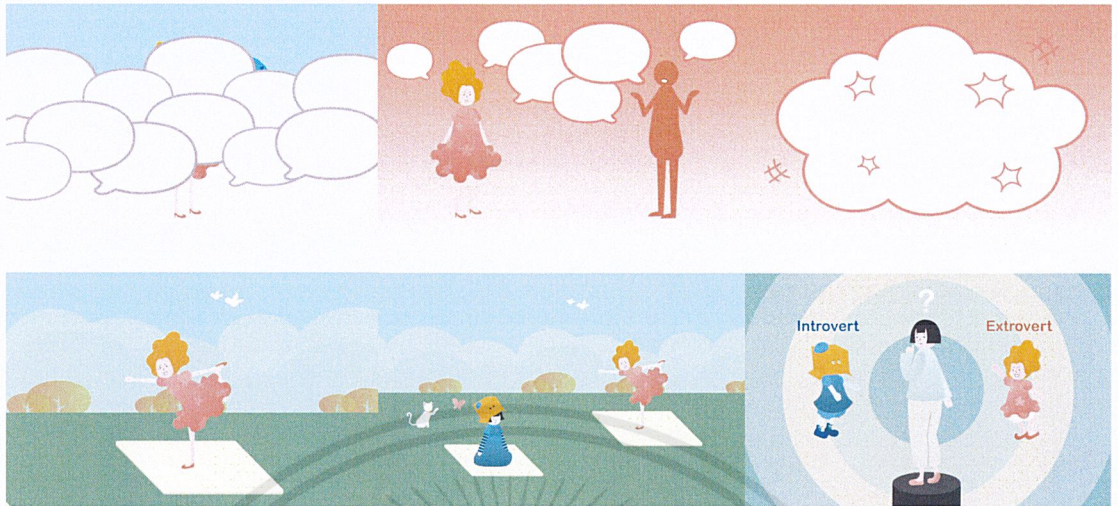
5.4.3 ออกแบบ Storyboard แบบร่างครั้งที่ 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.10 Storyboard ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเกี่ยวกับการแสดงออกทางบุคลิกภาพทั้งแบบ Introvert และ Extrovert โดยเล่าผ่านตัวละครที่มีนิสัยตามลักษณะทั้ง 2 แบบในสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเรา

6.1 Motion Graphic “Introvert / Extrovert บุคลิกภาพแบบไหน ใช่เลย”



ภาพที่ 6.1 หน้าปกกราฟิกเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.2 ภาพรวมกราฟิกเคลื่อนไหว

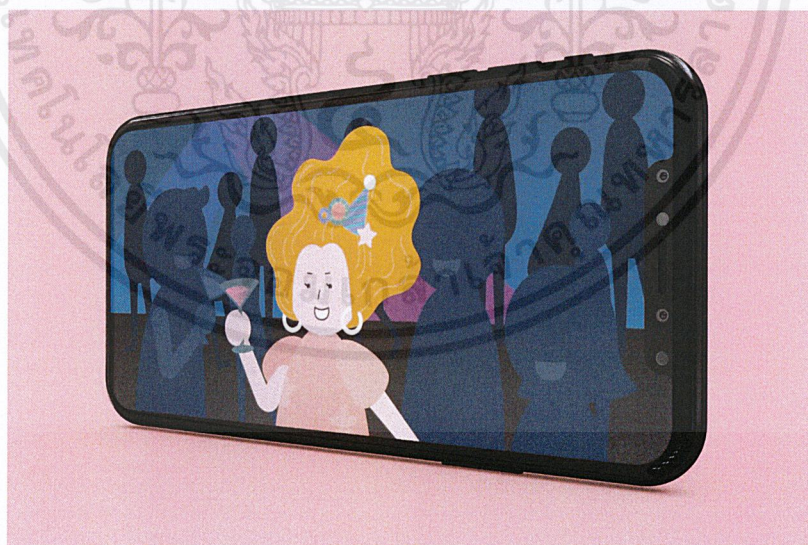


ภาพที่ 6.3 Mock up กราฟิกเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.4 Mock up กราฟิกเคลื่อนไหว



ภาพที่ 6.5 Mock up กราฟิกเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 Script

“Introvert Extrovert บุคลิกภาพแบบไหน ใช้อยู่เลย”

Introvert Extrovert บุคลิกภาพแบบไหน ใช้อยู่เลย เคยสงสัยกันมั้ยว่าการที่เราชอบอยู่คนเดียวทำอะไรคนเดียวแล้วรู้สึกสบายใจหรือเคยเจอคนที่ชอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่เสมอ ชอบการเข้าสังคมมันคืออะไรกันนะ นักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ จุง ได้คิดค้นทฤษฎีบุคลิกภาพ โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะนั่นก็คือ Introvert บุคลิกภาพแบบเก็บตัว และ Extrovert บุคลิกภาพแบบเปิดเผย เรามาทำความรู้จักกับบุคลิกทั้ง 2 แบบกันเลย Introvert หรือเรียกว่าบุคลิกภาพแบบเก็บตัวคือคนที่ให้ความสนใจต่อสิ่งภายในตนเอง มักมีนิสัยอ่อนไหว ซื่อาย ชอบความสงบ ไม่ชอบการเข้าสังคม จนถูกมองว่าเป็นพวกเก็บตัว แยกแยะ ทั้งที่จริงแล้วไม่ใช่เลย เพียงแต่การใช้เวลาคิดทบทวนเกี่ยวกับตนเองหรือการอยู่คนเดียวมันเหมือนเป็นการชาร์ตพลังงานให้กับเรามากกว่า ซึ่งตรงกันข้ามกับ Extrovert หรือบุคลิกภาพแบบเปิดเผย หมายถึง คนที่มีความสนใจต่อสิ่งภายนอก พวกเขาเหล่านั้น สามารถรับพลังงานจากคนรอบตัวได้ดี เป็นคนสนุกสนาน เฮฮา เปิดเผย กล้าแสดงออก และชอบที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่เสมอ กิจกรรมยามว่างของเหล่า Extrovert จึงมักเป็นการรวมกลุ่มกับเพื่อนๆ เพื่อพบปะ พูดคุย และใช้เวลาว่างร่วมกัน ถือเป็นชาร์ตพลังงานของพวกเขาเลยละ แต่สำหรับชาว Introvert แล้ว การใช้เวลาว่างไปกับการดูหนัง ฟังเพลง หรืออ่านหนังสือคนเดียวซิวๆ คงเป็นการพักผ่อนที่เหมาะสมสำหรับเรามากกว่า รวมไปถึงการทำงานหากปล่อยให้เรามีเวลาครุ่นคิดงานแบบส่วนตัว จะทำให้มีประสิทธิภาพ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไม่น่าเชื่อเลยละ แต่หากเป็นการนำเสนองานหรือการทำงาน ที่ต้องสื่อสารกับผู้อื่นตลอดเวลา ความสามารถด้านนี้ เหมาะกับเหล่า Extrovert มากกว่า เพราะความช่างคุย และชอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เมื่อถึงเวลาของ Party ในงานสังสรรค์เหล่า Extrovert จะรู้สึกสนุกไปกับการดื่มและพูดคุยกับเพื่อนๆ อย่างมาก เหมือนกับได้ฟื้นฟูพลังงานของตนเอง ซึ่งดูจะแตกต่างจาก Introvert ที่คิดว่า การนั่งจิบเบียร์เจิบๆ คือ comfort zone ของเราแล้ว เพราะหากต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากเกินไป เราจะรู้สึกเหนื่อยล้าเหมือนถูกดูดพลังงานไปจนหมด งานสังสรรค์ จึงไม่ใช่ทางของเรามากนัก

ทั้งนี้ ในคนหนึ่งคนสามารถมีบุคลิกภาพทั้ง 2 แบบภายในตัวอยู่ที่ว่าจะมีบุคลิกภาพแบบไหนแสดงออกมามากกว่ากัน ขึ้นอยู่กับลักษณะนิสัย สภาพแวดล้อม หรือสถานการณ์ต่างๆ ในตอนนั้น ยกตัวอย่างเช่น ศิลปิน ที่มีความเป็น Introvert ในตัวสูง แต่เมื่อถึงเวลาที่ต้องแสดงบนเวทีแล้ว ก็สามารถทำหน้าที่ Entertain คนดูได้อย่างดีเลยละ แต่คนที่มีลักษณะเป็น Introvert มากเกินไปอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิด เพราะขาดการสื่อสารที่ดี หรือมีอาการเก็บตัว จนทำให้เกิดความเครียดได้ ด้วยเหตุนี้ การเข้าสังคมบ้าง จึงช่วยให้เรามีสมดุลที่ดีขึ้นยังไงละ ส่วนคนที่มีความเป็น Extrovert มากเกินไป อาจเกิดการปะทะกันเพราะคำพูดที่ไม่ทันคิดให้ถั้วก่อนลองให้พวกเขาได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเองดูบ้างทำให้มีโอกาสทบทวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และรอบคอบมากยิ่งขึ้น

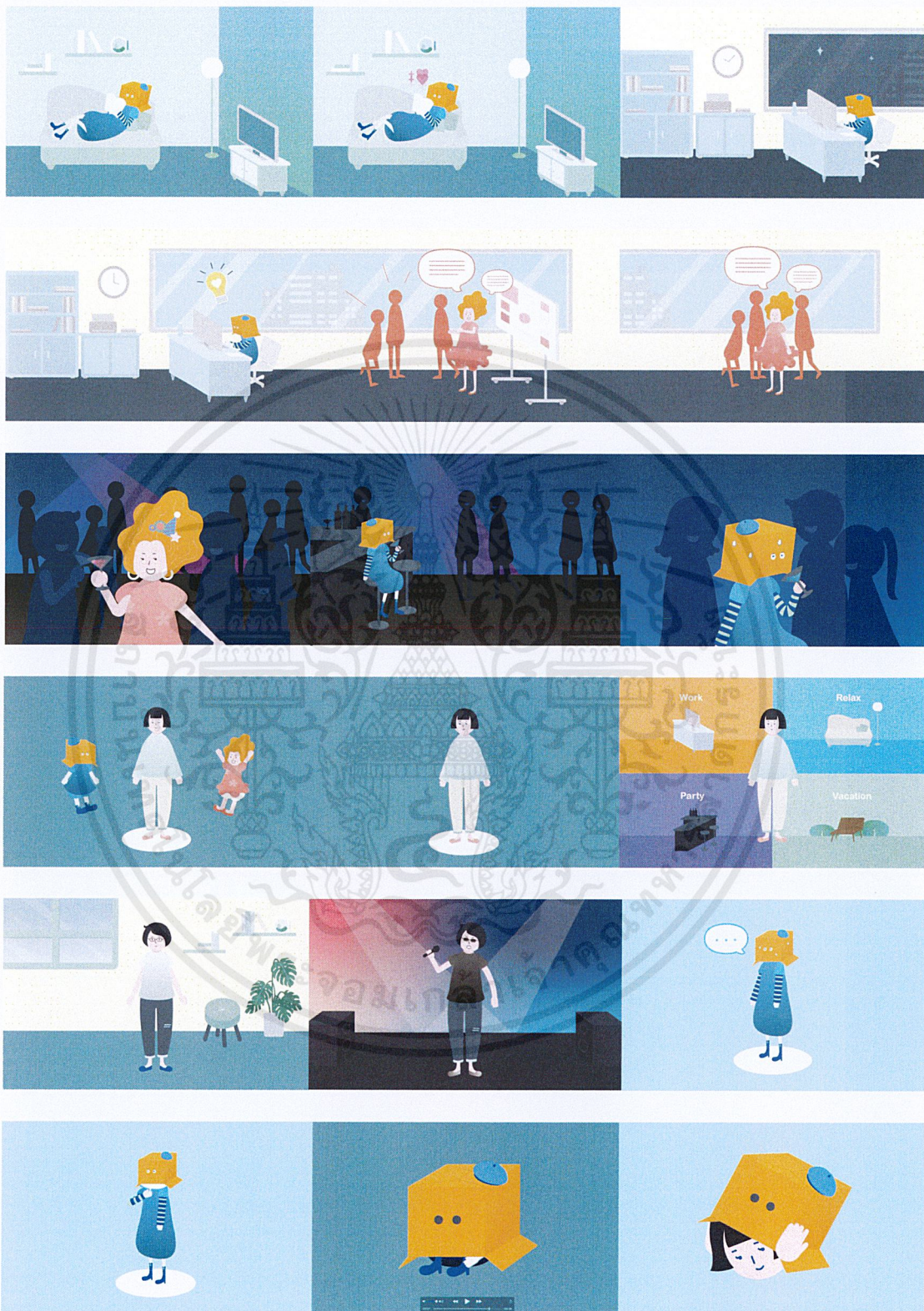
หากเข้าใจถึงความแตกต่างและสามารถปรับบุคลิกภาพของเราให้สมดุลเพียงเท่านั้นก็ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีและยั่งยืน แล้วคุณล่ะ คิดว่าตนเองมีบุคลิกภาพแบบไหนกัน

6.3 Storyboard

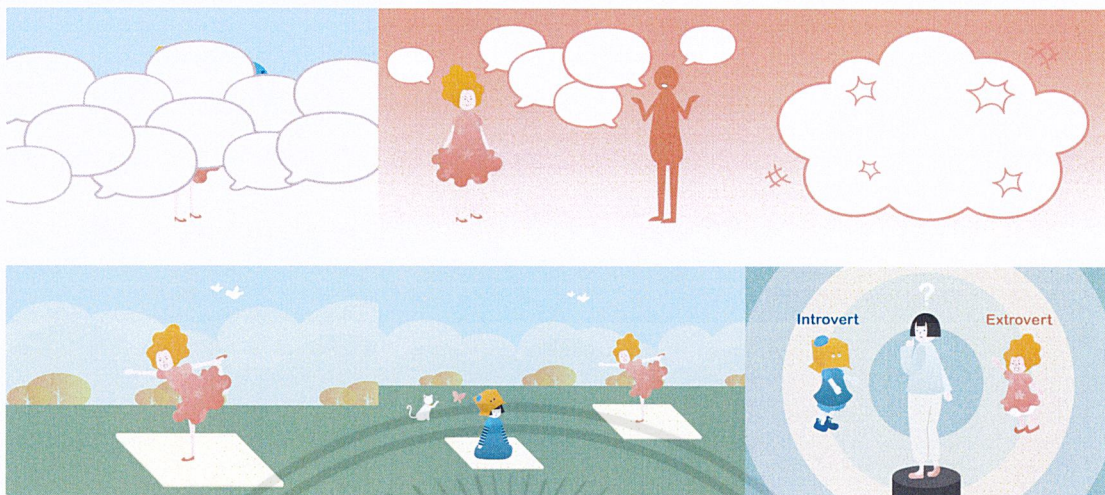
Storyboard ที่ใช้จริงในกราฟิกเคลื่อนไหวคือ Storyboard ที่ออกแบบครั้งที่3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



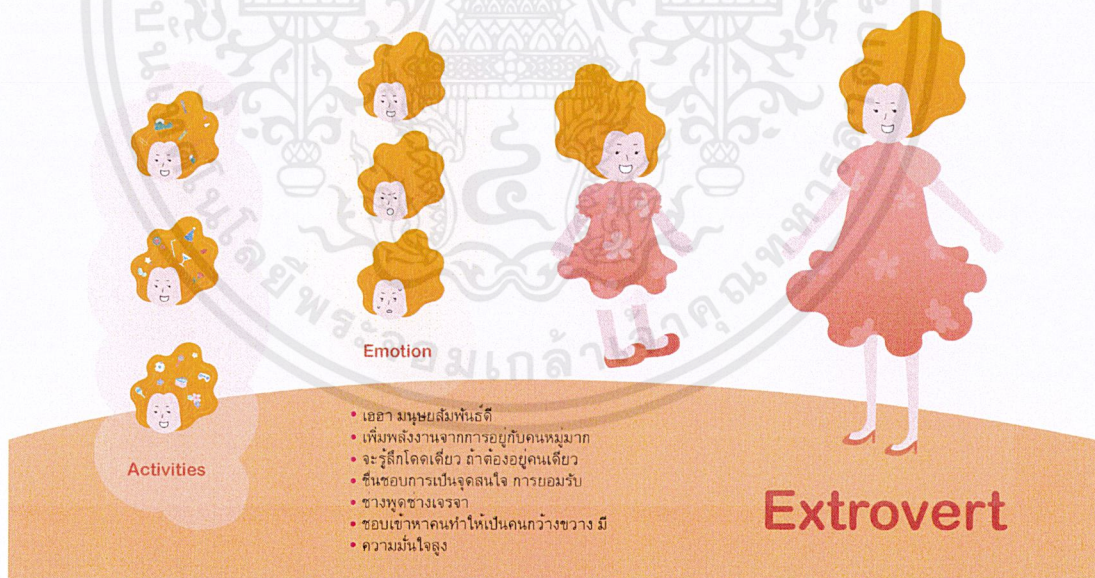
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.6 Storyboard กราฟิกเคลื่อนไหว

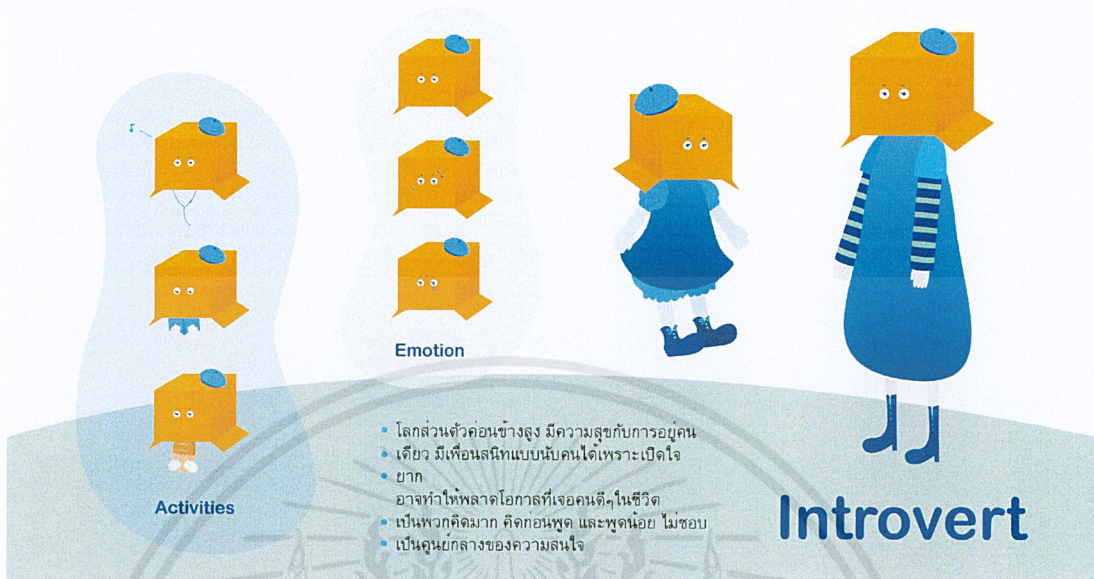
6.7 Characters

Characters ที่ใช้จริงในกราฟิกเคลื่อนไหวคือ Characters ที่ออกแบบครั้งที่ 2

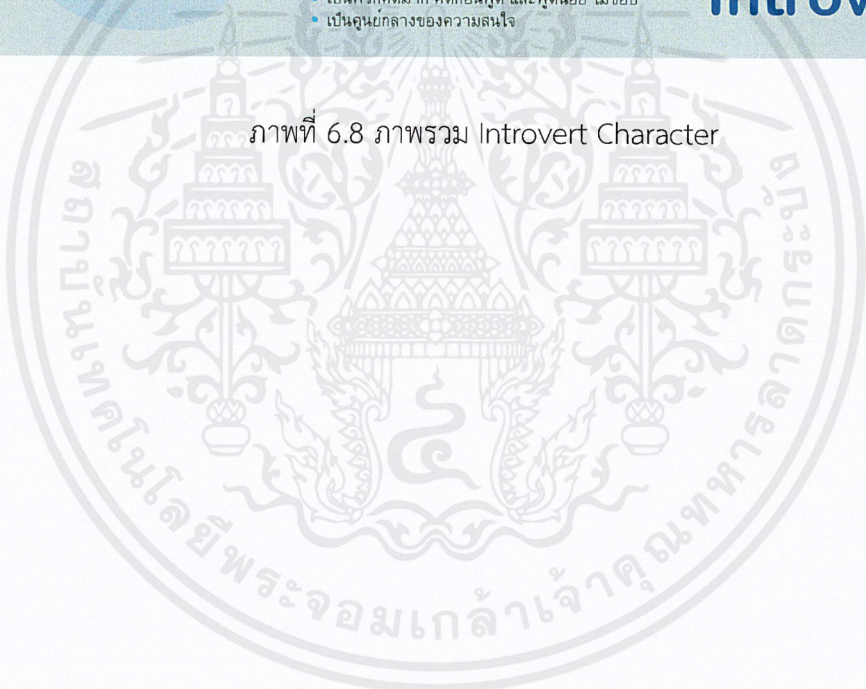


ภาพที่ 6.7 ภาพรวม Extrovert Character

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.8 ภาพรวม Introvert Character



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับผู้ที่สูงวัยอายุและผู้กำลังค้นหาตัวเองเกี่ยวกับบุคลิกภาพ ทั้ง 2 แบบคือ Introvert และ Extrovert สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตอบสนองการใช้งานที่ได้ตั้งเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องกราฟิก หรือกลุ่มเป้าหมายของเราก็ก็ตาม แม้ในบางส่วนของงานจะยังบกพร่อง ไม่ได้แก้ไขมากเท่าที่ควร แต่โดยรวมแล้วก็สามารถสื่อสารให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องออกมาได้

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับผู้ที่สูงวัยอายุและผู้กำลังค้นหาตัวเองเกี่ยวกับบุคลิกภาพ ทั้ง 2 แบบคือ Introvert และ Extrovert เกิดปัญหาและพบข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

1. เนื่องจากในปัจจุบันมีการวิจัยและต่อยอดทฤษฎีทางบุคลิกภาพจนมีทั้งหมด 16 ลักษณะ แต่เพราะเนื้อหาและข้อมูลอาจมีมากเกินไปสำหรับโมชันกราฟิกทำให้อาจมีความยาวจนน่าเบื่อและไม่ครบถ้วน จึงเลือกทำ 2 ลักษณะตามทฤษฎีของนักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ จุง ซึ่งเป็นทฤษฎีต้นแบบของปัจจุบัน
2. การเขียนสคริปต์มีการแก้ไขหลายครั้งจนเลยตามกำหนดการที่วางแผนไว้ควรบริหารเวลาการจัดการให้เหมาะสม
3. ความสามารถในการใช้โปรแกรมที่เกี่ยวข้องยังไม่ชำนาญมากพอทำให้เสียเวลาและต้องหาแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม
4. การนำเสนอข้อมูลในกราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้นั้น ต้องหาวิธีการนำเสนอที่แตกต่างจากสื่อทั่วไป

7.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานอย่างละเอียด และทำความเข้าใจให้ถ่องแท้ก่อนออกแบบ
2. การทำแบบสำรวจ มีส่วนช่วยในการกำหนดแนวทางการออกแบบได้อย่างมาก ใช้เป็นเหตุผลในการนำเสนอแบบร่างได้
3. การวางแผนกำหนดขั้นตอน รวมไปถึงระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาข้อมูล ทำแบบร่าง และทำงานจริง ควรทำอย่างละเอียด หากเป็นไปได้ให้กำหนดว่าในแต่ละสัปดาห์งานต้องเสร็จจุดล่วงเท่าไร เพื่อจะได้เผื่อเวลาเอาไว้แก้ไขงาน หรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการทำงานได้ทันเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ขั้นตอน กระบวนการ หรือวิธีการผลิต เป็นสิ่งที่ต้องศึกษาอย่างถี่ถ้วน ตั้งแต่การเตรียมไฟล์ ไปจนถึงการพิมพ์ผลิตผลงานจริง เป็นส่วนที่ต้องระมัดระวังอย่างมาก

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้พบปัญหาในการทำงาน และรู้จักตัวเองมากขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาเรื่องการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนงาน
2. ประเด็นในการศึกษา หรือโครงการที่ศึกษาที่จะต้องหาข้อมูลมากมาย ทำให้มีความรู้เรื่องที่ศึกษามากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- <http://wan2538.blogspot.com/2016/01/jungs-analytical-psychology.html>
<https://www.pobpad.com/introvert-ทำความเข้าใจจักกับบุคลิก>
<https://www.ananda.co.th/blog/thegenc/introvert-extrovert/>
<https://www.youtube.com/watch?v=bfqMf44Ajp0>
https://www.ted.com/talks/susan_cain_the_power_of_introverts?language=th
 พลังของคนเงียบในโลกที่ไม่เคยหยุดพูด. ผู้เขียน Susan Cain (ซูซาน เคน) ผู้แปล
 นงนุช สิงหเดชะ. (2012).



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล นลินรัตน์ กฤติธำรง
 ที่อยู่ 195 หมู่ 14 ตำบลท่าช้าง อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัด
 นครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30230
 การติดต่อ E - mail : nnalinratkrittithamrong@gmail.com
 Tel. : 0858600344

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2552 (ปีการศึกษา 2551) ประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา
 พ.ศ.2558 (ปีการศึกษา 2557) มัธยมศึกษา โรงเรียนบุญวัฒนา
 พ.ศ.2562 (ปีการศึกษา 2561) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้