

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยการใช้แอนิเมชัน ในงานโฆษณาณรงค์ศาสตร์ทางศาสนา เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทั้งนี้เนื่องจากมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่มีอยู่ 2 ประการคือ

1. เพื่อหาแนวทางการออกแบบการใช้เทคนิคภาพ Animation สำหรับโฆษณาณรงค์ศาสตร์ทางศาสนาให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพกับกลุ่มเป้าหมาย โดยต้องมีการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือเพื่อถามกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคริสตเดียน เกี่ยวกับประเภทของแอนิเมชัน ในงานโฆษณาณรงค์ศาสตร์ทางศาสนา โดยจะนำเอาข้อมูลจากแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์ หาค่าความถี่ (Frequency) ของเทคนิคการใช้ภาพแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย จึงถือว่าการวิจัยเชิงปริมาณ

2. เพื่อหาแนวทางและวิธีการนำเสนอในการใช้ แอนิเมชันในงานโฆษณาณรงค์ศาสตร์ทางศาสนาจุดจับใจใดมีความเหมาะสมโดยมีการรวบรวมเทคนิคภาพ แอนิเมชันของแต่ละประเภท ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการศึกษา และรวบรวมจุดเข้าใจในแต่ละประเภทที่ใช้กันทั่วไปที่จะนำไปใช้ตั้งคำถามในแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางในการใช้ แอนิเมชันในงานโฆษณาณรงค์ศาสตร์ทางศาสนากับกลุ่มเป้าหมาย และนำเสนอโฆษณาณรงค์ศาสตร์ทางศาสนาที่ใช้เทคนิคภาพแอนิเมชัน ซึ่งเป็นการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ โดยจะอธิบายถึงวิธีดำเนินการวิจัยอย่างละเอียดต่อไปดังนี้

#### 3.1 การรวบรวมข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้เก็บรวบรวมตัวอย่างสื่อ ที่ใช้เทคนิคโปรแกรม แอนิเมชัน ในการรวบรวมการวิจัยครั้งนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพคือหนังสือ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทางด้านเทคนิคแอนิเมชัน และตัวอย่างงานจาก ภาพแอนิเมชันที่สร้างเทคนิคจากโปรแกรมสำเร็จรูป และได้รวบรวมผลงานตัวอย่าง จากหนังสือโปรแกรมสำเร็จรูปมาเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกไว้ดังนี้

1. การใช้เทคนิคแอนิเมชันที่นำมาใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์เป็นเทคนิคแอนิเมชันแต่ละประเภทที่มีอยู่ในประเทศและต่างประเทศ

2. การใช้เทคนิคแอนิเมชันในการทำวิจัยต้องเป็นที่ยอมรับและน่าเชื่อถือ โดยผู้วิจัยได้รวบรวมและคัดเลือกมาจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่นำมาใช้ในการสร้างภาพแอนิเมชัน ทั้งภายในประเทศ และต่างประเทศได้แก่



1.1 3 ds max 6 basic โดย ปิยะบุตร สุทธิดารา 2547

1.2 Maya Studio โดย ปิยะบุตร สุทธิดารา 2547




1.3 Flash Mx โดย ยุทธิชัย รุจิวิมล 2537

1.4 Adobe Photo shop โดยปิยะ นากสงค์ / พันธุ์วี วรสิทธิกุล 2537

### ตารางภาพที่ 1 แสดงเทคนิคแอนิเมชันในแต่ละประเภท

ประเภทของ ANIMATION	คำอธิบาย
1) CELLULOID ANIMATION	การสร้างโดยใช้ แผ่นฟิล์มภาพยนตร์ เป็นต้น 
2) CUTOUTS AND COLLAGE ANIMATION	การสร้างโดยใช้ งานศิลปะที่เกิดจากการนำชิ้นวัสดุหลายๆ ชนิดมาปะติดไว้บนพื้นเดียวกัน ภาพที่เกิดขึ้นจึงเกิดจากวิธีดังกล่าว 
3) PAINTING PICTURES GRAPHIC UNDER THE STOPMOTION CAMERA ANIMATION	การสร้างภาพที่เคลื่อนไหวภาพต่อภาพ 

ตารางภาพที่ 1 ( ต่อ ) แสดงเทคนิคแอนิเมชันในแต่ละประเภท

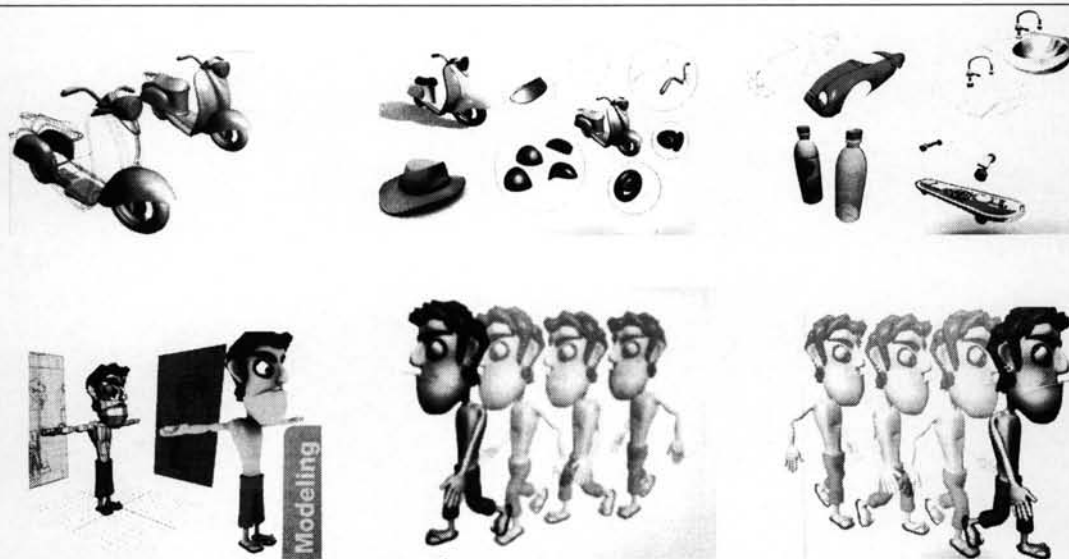
<p>4 ) PUPPETS ANIMATION</p>	<p>การสร้างโดยใช้หุ่นกระบอก, หุ่นผ้าที่ใช้มือสวม, การใช้ตุ๊กตาเป็นหุ่นเชิดให้ดูมีอำนาจ</p> 
<p>5 ) CLAY ANIMATION</p>	<p>การใช้เทคนิคดินเหนียว หรือ ปั้นดินน้ำมัน</p> 
<p>6 ) PAPER IN THREEDIMENSIONAL ANIMATION</p>	<p>การใช้เทคนิค สร้างกระดาษให้เป็นสามมิติ ในการเคลื่อนไหว</p> 

## ตารางภาพที่ 2 แสดงเทคนิคแอนิเมชันที่ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่มีอยู่ในประเทศ และต่างประเทศ

โปรแกรม Maya จัดเป็นโปรแกรมสร้างงานแอนิเมชันสามมิติ ( 3D Animation) ชั้นแนวหน้าของวงการโปรแกรมหนึ่ง ซึ่งถูกเลือกนำมาใช้ในการสร้างงานภาพยนตร์หลายๆ เรื่องด้วยกัน สาเหตุหนึ่งที่ทำให้โปรแกรมนี้เป็นที่นิยมใช้งานก็คือมันขึ้นโมเดลได้ง่ายมาก โปรแกรม Maya เป็นโปรแกรมสร้างภาพ 3มิติ และงาน Animation ที่มีผลงานระดับโลกมากมายหลายชิ้นด้วยกัน เท่าที่เห็นโด่งดังในเมืองไทยก็เช่น ภาพยนตร์ 3 มิติเรื่อง Final Fantasy , The Sprits Within หรือ Ice Age ซึ่งมีโปรแกรม Maya เป็นหนึ่งในนั้น

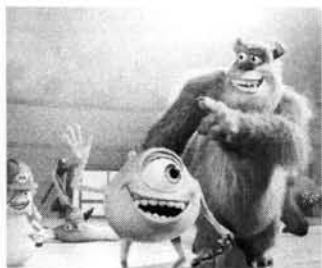
ก้าวแรกสำหรับนักออกแบบงาน 3D Animation ไม่ว่าจะ เป็น Modeling หรือ Animator มักจะเริ่มต้นที่โปรแกรม 3D ที่ใช้ง่ายๆ สักโปรแกรม โปรแกรม 3ds max อีกหนึ่งโปรแกรม มักจะเป็นตัวเลือกอันดับต้นๆ ในปัจจุบันสามารถสร้างผลงานอยู่ในระดับเดียวกับโปรแกรม ชั้นสูงได้เลยทีเดียว โปรแกรม 3ds max จึงเป็นทางเลือกที่มาก สำหรับผู้ต้องการหัดสร้างผลงาน 3D ด้วยตนเอง

โปรแกรม Flash Mx เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานในรูปแบบ Multimedia ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในด้านการทำงานเกี่ยวกับภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์ได้อย่างสมบูรณ์ ที่สำคัญคือ ง่าย สะดวกรวดเร็ว และสามารถทำงานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะ เป็นเว็บไซต์ เกมส์ การ์ตูน การนำเสนอ Presentation หรือการเขียนโปรแกรมเพื่อตอบโต้กับผู้ใช้ ซึ่ง Flash เป็นมาตรฐานใหม่สำหรับนักคอมพิวเตอร์ทีเดียว

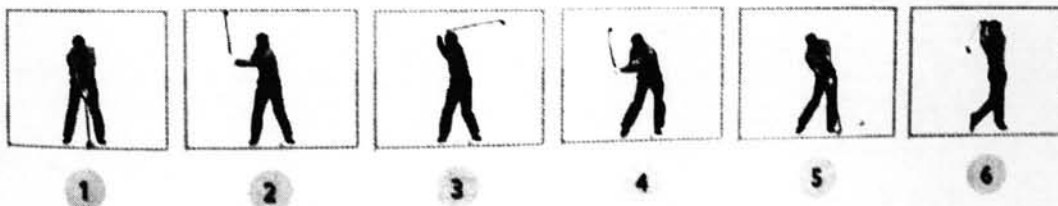
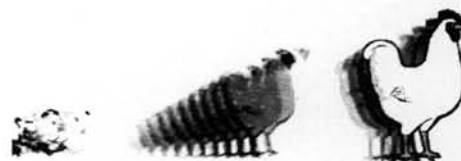


ภาพเคลื่อนไหว Animation ที่เกิดขึ้นจากการใช้โปรแกรม 3D Max Studio

ตารางภาพที่ 2 ( ต่อ ) แสดงเทคนิคแอนิเมชันที่ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่มีอยู่ในประเทศ และ ต่างประเทศ



ภาพเคลื่อนไหว Animation ที่เกิดขึ้นจากการใช้โปรแกรม Maya



ภาพเคลื่อนไหว Animation ที่เกิดขึ้นจากการใช้โปรแกรม Flash Mx

ตารางภาพที่ 2 ( ต่อ ) แสดงเทคนิคแอนิเมชันที่ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่มีอยู่ในประเทศ และต่างประเทศ

<p>Adobe illustrator เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์ภาพที่ได้รับการยอมรับจากวงการสิ่งพิมพ์ งานมัลติมีเดีย และงานกราฟิกบนอินเทอร์เน็ต ว่าเป็นโปรแกรมมาตรฐานสำหรับงานเหล่านี้ ไม่ว่าจะทำงานเป็นนักออกแบบหรือเป็นผู้ทำงานเกี่ยวกับภาพสำหรับสิ่งพิมพ์ หรือนักสร้างสรรค์กราฟิกสำหรับงานมัลติมีเดีย หรือผู้พัฒนา เว็บไซต์และงานออนไลน์ ต่างๆ โปรแกรม Adobe illustrator นำเสนอเครื่องมือที่จะช่วยให้คุณสร้างสรรค์ผลงานคุณภาพระดับมืออาชีพได้</p> <p>Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการใช้ในการสร้างภาพชั้นนำที่สุด และการตกแต่งภาพที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงสุดในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานได้มีประสิทธิภาพ และผลงานที่ได้เหมาะที่จะใช้กับสิ่งพิมพ์ นิตยสาร งานมัลติมีเดีย และสร้างกราฟิกสำหรับเว็บที่นับวันกำลัง พัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง</p>
---

 <p>ภาพนิ่ง คอมพิวเตอร์กราฟิก ที่เกิดขึ้นจากการใช้โปรแกรม Adobe illustrator</p>
 <p>ภาพนิ่ง คอมพิวเตอร์กราฟิก ที่เกิดขึ้นจากการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop</p>

### ตารางที่ 3 จุดจับใจในงานโฆษณา ( Advertising Appeals )

จุดจับใจในงานโฆษณา ( Advertising Appeals )
<p>จุดจับใจในงานโฆษณา ( Advertising Appeals ) เป็นการสร้างความน่าสนใจในงานโฆษณา ซึ่งมีความสำคัญต่อการทำให้สารโฆษณานั้นๆ น่าสนใจในสายตาของผู้บริโภค และสามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดความชอบ และต้องการสินค้าได้ มาติน ( Martin, 1989 อ้างใน Russell และ Lane, 1999, หน้า 448 ) บอกว่า จุดจับใจในงานโฆษณาเกิดขึ้นได้จากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ และสัญชาตญาณของมนุษย์นั่นเอง เช่น ความกลัว ( การปกป้องตนเอง ) ความหิว ( ความต้องการอาหารและน้ำ ) เพศ ( ความรัก ) เป็นต้น ดังนั้นความต้องการสัญชาตญาณ และความรู้สึกทั้งหลายในตัวมนุษย์</p>

จุดจับใจแต่ละประเภท		
1 ) ความหิว	15 ) ความสะอาด	29 ) ความเสียสละเพื่อผู้อื่น
2 ) ความรักลูกหลาน	16 ) การพักผ่อนนอนหลับ	30 ) ความเมตตากรุณา
3 ) ความมีสุขภาพดี	17 ) ความสะดวกสบาย ภายในบ้าน	31 ) ความอบอุ่น
4 ) ดึงดูดใจเพศตรงกันข้าม	18 ) ความประหยัด	32 ) การเลียนแบบ
5 ) ความรักพ่อแม่	19 ) ความอยากรู้อยากเห็น	33 ) ความเอื้อเฟื้อ
6 ) ความทะเยอทะยาน	20 ) ความมีประสิทธิภาพ	34 ) การละเล่น - กีฬา
7 ) ความสุข	21 ) การแข่งขัน	35 ) การจัดการผู้อื่น
8 ) ความสบายตัว	22 ) ความร่วมมือ	36 ) ความเยือกเย็น
9 ) ความเป็นเจ้าของ	23 ) ความนับถือพระเจ้า	37 ) ความกลัว - ระมัดระวัง
10 ) การยอมรับจากผู้อื่น	24 ) ความเห็นใจผู้อื่น	38 ) กิจกรรม
11 ) ความชอบเข้ากลุ่ม	25 ) ความปกป้องผู้อื่น	39 ) การครอบงำ
12 ) รสชาติ	26 ) ความชอบอยู่บ้าน	40 ) การสร้าง
13 ) มีรูปร่างดี	27 ) ความเด่นทางสังคม	41 ) ความขบขัน
14 ) ความปลอดภัย	28 ) ความอายุ	42 ) ความสนุก

### 3.2 ตัวอย่างกลุ่มประชากรและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามซึ่งใช้ในการถามกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคริสต์เตียนถึงประเภทเทคนิค การใช้ภาพแอนิเมชันแต่ละประเภท และหา จุดจับใจในงานโฆษณาณรงค์ทางศาสนาได้มีการสร้างขึ้น และนำไป ปรีक्षाกับผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญได้แก่ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ผู้นำทางด้านศาสนา หรือคริสตจักรผู้เชี่ยวชาญทางด้าน เทคนิค แอนิเมชัน นักโฆษณา และ นักวิชาการเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงของเนื้อหาและความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพื่อให้แบบสอบถามมีความสมบูรณ์ที่สุดก่อนนำไปใช้

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1. คุณปวีตร ตรีเมฆ                  | นักสร้างแอนิเมชันโฆษณาทางศาสนา<br>เขียนบท และกำกับภาพยนตร์<br>มูลนิธิความหวังของชาวไทย  |
| 2. อาจารย์สุวัฒน์ คำมา              | นักโฆษณา และ 3d Animation<br>และที่ปรึกษางาน ทางด้าน มีเดีย<br>มูลนิธิความหวังของชาวไทย |
| 3. คุณยงศักดิ์ หล่อวิริยะกุล        | นักเขียนบทภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์<br>มูลนิธิความหวังของชาวไทย                         |
| 4. อาจารย์ประสิทธิ์ สิทธิปรีदानันท์ | อาจารย์สอนพระคัมภีร์<br>คริสตจักรความหวังกรุงเทพฯ<br>มูลนิธิความหวังของชาวไทย           |

ประชากรที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ คริสต์เตียน ซึ่งมีอยู่ทั่วไปตาม โบสถ์ หรือคริสตจักรที่มีอยู่ในประเทศ และเขตกรุงเทพฯ

การกำหนดกลุ่มตัวอย่างและวิธีการสุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดขนาดกลุ่ม ตัวอย่างเพื่อสอบถาม จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่สามารถยอมรับผลของการวิจัยได้คือ 400 คน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นจำนวนทั้งสิ้น 400 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้เป็นแบบสอบถามเพื่อที่จะศึกษาและวิเคราะห์ถึงประเภทของเทคนิคการ ใช้ภาพแอนิเมชันในงานโฆษณาณรงค์ทางศาสนาให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพกับ



กลุ่มเป้าหมายซึ่งแบบสอบถามผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นเองโดยค้นคว้าข้อมูลจากตำราต่างๆ และจากการรวบรวมตัวอย่าง เทคนิคภาพแอนิเมชัน โดยมีโครงสร้างแบบสอบถามดังนี้

- แบบสอบถามตอนที่ 1 หมวดคำถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ
- แบบสอบถามตอนที่ 2 หมวดคำถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับศาสนา จำนวน 3 ข้อ
- แบบสอบถามตอนที่ 3 หมวดคำถามเกี่ยวกับการออกแบบ จำนวน 4 ข้อ
- แบบสอบถามตอนที่ 4 หมวดคำถามเกี่ยวกับจุดจับใจในงานโฆษณา จำนวน 42 ข้อ
- แบบสอบถามตอนที่ 5 หมวดคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง จำนวน 2 ข้อ

ความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ

### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นจะทำการวิเคราะห์หาประเภทของเทคนิคแอนิเมชัน และจุดจับใจในงานโฆษณารณรงค์ทางศาสนาให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคริสตเตียนโดยใช้แบบสอบถามและวิเคราะห์หาวิธีการนำเสนอภาพในการออกแบบโฆษณารณรงค์ทางศาสนาที่ใช้เทคนิคแอนิเมชัน และใช้ประเภทแรงจูงใจในการโฆษณา ในบทที่ 2 เป็นพื้นฐานขั้นตอนวิธีการวิเคราะห์ที่มีรายละเอียดดังนี้

1. หาค่าความถี่ (Frequency) จากแบบสอบถามที่ได้สร้างขึ้น นำมาวิเคราะห์ประเภทของแอนิเมชัน และแรงจูงใจในงานโฆษณา กับกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่
  - 1.1 จัดอันดับเทคนิคแอนิเมชันแต่ละชนิด 1-6 ประเภทที่ค่าหนึ่งถึง
  - 1.2 จัดอันดับแรงจูงใจในงานโฆษณาแต่ละชนิดที่ค่าหนึ่งถึง 1-42 ประเภท
2. จากนั้นวิเคราะห์หาวิธีการนำเสนอภาพโฆษณาจากข้อมูลที่ได้มาเป็นโฆษณารณรงค์ทางศาสนาโดยใช้เทคนิคภาพแอนิเมชัน และแรงจูงใจ
3. สรุปผลของการวิเคราะห์และนำผลของการวิเคราะห์ที่ได้มาสร้างเป็นผลงานการออกแบบเป็นโฆษณารณรงค์ทางศาสนาที่ใช้ภาพแอนิเมชัน