



การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ

กฤษฎา ภูมิพันธ์^{1*} และธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์¹

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

*634289001@webmail.npru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ 2) แบบประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการปวดหัว สาเหตุการเกิด วิธีการรับมือ และสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 30 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.25, S.D. = 0.68$) และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.40, S.D. = 0.76$)

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก อาการปวดหัวแบบต่างๆ

The Development of Motion Graphic on Type of Headaches

Kritsada Phoompan^{1*} and Thanyanan Sajjaboriboon¹

¹Multimedia Technology Department, Faculty of Science and Technology,

Rajabhat Nakorn Pathom University

*634289001@webmail.npru.ac.th

Abstract

The aims of this research were 1) to develop Motion Graphic on Type of Headaches and 2) to evaluate the audience satisfaction for Motion Graphic on Type of Headaches. The research tools were Motion Graphic on Type of Headaches, the questionnaire for Motion Graphic quality, and the questionnaire for the audience satisfaction. The content covers type of headaches, causes of the disease, how to deal and what to avoid. The research sample was the undergraduate fourth-year student of Nakhon Pathom Rajabhat University, consisted of 30 students using purposive sampling. The statistics used for data analysis were mean and standard deviation. The results were as follows: 1) the assessment of overall quality was at the high level ($\bar{x} = 4.25, S.D. = 0.68$) and 2) the audience satisfaction was at the high level ($\bar{x} = 4.40, S.D. = 0.76$).

Keywords: Motion Graphic, Type of Headaches

1. บทนำ

อาการปวดศีรษะธรรมดาเกิดจากการเกร็งตัวของกล้ามเนื้อรอบศีรษะและคอ เช่น ปวดศีรษะจากความเครียด แต่ถ้าปวดศีรษะบ่อยและนานมักจะมีสาเหตุมาจากระบบประสาทที่อยู่ลึกลงไป ซึ่งผู้ป่วยส่วนใหญ่มักบอกได้แค่เพียงอาการปวดศีรษะ ดังนั้นหากมีอาการปวดศีรษะที่ผิดปกติควรเข้ารับการตรวจรักษาก่อนที่อาการจะกำเริบมากขึ้น [1] อาการปวดหัวหรือปวดศีรษะ พบได้บ่อยในทุกเพศ ทุกวัย มีความรุนแรงที่ต่างกัน มีปัจจัยและสาเหตุในการเกิดที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งโดยทั่วไปการรักษาย่อมมีเป้าหมายเพื่อให้อาการปวดนั้นบรรเทาลงหรือหายไป การค้นหาสาเหตุเพื่อการระบุโรคให้แน่ชัดจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อแพทย์จะได้เลือกวิธีรักษาที่เหมาะสมและตรงโรค การปวดศีรษะหรือปวดหัวเกิดจากเส้นประสาทได้รับความเจ็บปวดบริเวณศีรษะและลำคอ ความรู้สึกจะถูกส่งไปยังสมองส่วนกลาง ส่งผลให้สมองตอบสนองออกมาในรูปแบบของอาการปวดหัวหรืออาการปวดศีรษะ ซึ่งมี 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ การปวดศีรษะจากโรคทางสมอง และการปวดศีรษะที่ไม่ได้เกิดจากโรคทางสมอง แต่ปวดขึ้นเองตามธรรมชาติ [2] การซักถามประวัติจึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการวินิจฉัยรักษาผู้ป่วยคำถามที่ใช้ได้แก่ เป็นมานานเท่าใด อาการรุนแรงขึ้นหรือไม่เปลี่ยนแปลง ลักษณะการปวดเป็นอย่างไร ปวดตรงส่วนไหน ปวดบ่อยแค่ไหน ขณะปวดศีรษะยังทำงานได้ปกติหรือไม่ ทำอย่างไรจึงหายปวด มีอาการอื่นร่วมเช่นมีไข้หรือไม่ ในระยะนี้กินยาอะไรอยู่ และมีประวัติได้รับอุบัติเหตุหรือไม่ เป็นต้น [3]

ในยุคที่การสื่อสารข้อมูลของมนุษย์เริ่มจากการสื่อสารข้อมูลอย่างง่าย ไม่มีความสลับซับซ้อน จนถึงยุคสมัยที่มีเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นรูปแบบในการสื่อสารที่เข้าถึงผู้คนทุกระดับในปัจจุบัน และใช้กัน

อย่างแพร่หลาย [4] ในขณะที่ยุคของการเข้าถึงข้อมูลสามารถทำได้ง่าย แต่สื่อที่ใช้สำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับโรคต่าง ๆ พบว่ายังอยู่ในรูปแบบของเอกสารแผ่นพับ เว็บไซต์ หรืออินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นสื่อที่อาจจะซับซ้อนทำความเข้าใจยาก หรือสื่อวิดีโอที่ไม่ได้ดึงดูดความสนใจของผู้ชมในยุคโซเชียลมีเดีย และในปัจจุบันที่มีอินเทอร์เน็ตเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายหากมีการนำเสนอรูปแบบใหม่ที่ผสมผสานการใช้งานกราฟิกร่วมกับภาพที่เคลื่อนไหวได้ มีดนตรีประกอบ จะช่วยสามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับชมให้ได้รับความรู้โดยไม่น่าเบื่อ

สื่อโมชันกราฟิกหรืองานกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้จากการนำภาพนิ่งหรือภาพกราฟิกมาจัดเรียงต่อ ๆ กัน เป็นการสร้างกราฟิกให้มีการเคลื่อนไหวได้หลากหลายมิติ ซึ่งการผลิตสื่อโมชันกราฟิกจะช่วยให้สามารถเล่าเรื่องได้อย่างชัดเจนกว่าภาพนิ่งทำให้เนื้อหาไม่น่าเบื่อ เนื้อหามีภาพเคลื่อนไหวทำให้ผู้ชมเข้าใจง่าย และสามารถสื่อสารได้ครบถ้วนภายในระยะเวลาสั้น ๆ [5] และการนำตัวหนังสือมานำเสนอเรื่องราวผ่านงานโมชันกราฟิกสามารถช่วยดึงดูดความสนใจได้ดี และช่วยสร้างความเข้าใจได้ง่ายขึ้น เป็นสื่อที่ทันสมัยและได้รับความนิยม เนื่องจากโมชันกราฟิกเป็นศิลปะการเคลื่อนไหวที่เล่าเรื่องด้วยภาพ สื่อรูปแบบนี้จึงช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี จึงเป็นที่นิยมในปัจจุบัน [6]

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น การนำเสนอเนื้อหาสาระของอาการปวดหัวแบบต่างๆ ในลักษณะของโมชันกราฟิกนั้น จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้รับชม ช่วยให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น เนื่องจากโมชันกราฟิกเป็นสื่อที่ทันสมัย และเป็นสื่อที่สามารถเคลื่อนไหวได้ มีภาพกราฟิกที่มีสีสันสวยงาม มีดนตรีประกอบทำให้ไม่น่าเบื่อและช่วยกระตุ้นความสนใจได้ดี

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ
- 2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 30 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง

3.2 เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ 1) โมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ 2) แบบประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

3.3.1 การพัฒนาโมชันกราฟิก

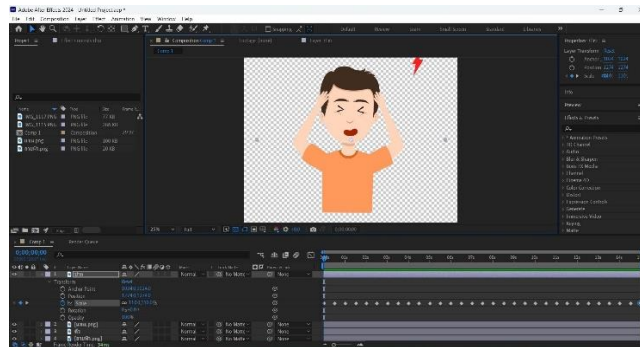
การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ ขอบเขตเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับ อาการปวดหัว สาเหตุ การเกิด วิธีการรับมือ และสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง มีขั้นตอนการพัฒนาตามหลัก 3P ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการทำ (Pre-Production) คือในส่วนของการเขียนรวบรวมเรื่องราวเนื้อหา Screenplay และการลงมือเขียนบทภาพหรือ Storyboard โดยโมชันกราฟิกที่ได้จะมีขนาด 1920x1080 การแสดงผล 30 fps ในรูปแบบของไฟล์ .mp4 มีความยาวประมาณ 5 นาที



ภาพที่ 1 การเขียนเนื้อหาบท Screenplay และการเขียน Storyboard

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการทำ (Production) คือขั้นตอนในการวาดลงคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Procreate ในการสร้างภาพนิ่งและฉากหลัง ทำให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect



ภาพที่ 2 การสร้างโมชันกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe After Effect

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนหลังการทำ (Post-Production) คือขั้นตอนในการประกอบภาพโดยรวมทั้งหมดหรือการทำ Compositing และมีการตัดต่อองค์ประกอบตกแต่งแสงสีให้สวยงามโดยใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro รวมทั้งใส่เสียงพากย์ เสียงดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟคต่างๆ



ภาพที่ 3 การบันทึกเสียงและตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro

3.3.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ มีขั้นตอนดังนี้

- รวบรวมข้อมูลศึกษาปัจจัยและวัตถุประสงค์ของการประเมิน
- ทำการร่างแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด
- นำร่างแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตาม que ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิ้ลฟอร์มก่อนนำไปใช้จริง
- กำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิก จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติ คือเป็นผู้สอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง วุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป

3.3.3 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม มีขั้นตอนดังนี้

- รวบรวมข้อมูลศึกษาปัจจัยและวัตถุประสงค์ของการประเมินความพึงพอใจ
- ทำการร่างแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด
- นำร่างแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตามผู้เชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิ้ลฟอร์มก่อนนำไปใช้จริง

3.4 วิธีการทดลอง

ในการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ มีขั้นตอนดำเนินการทดลอง ดังนี้

- ชี้แจงรายละเอียดให้กับผู้รับชม
- ให้กลุ่มตัวอย่างรับชมโมชันกราฟิกที่สร้างขึ้นผ่านสมาร์ทโฟน
- หลังจากกลุ่มตัวอย่างรับชมสื่อเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้รับชมทำแบบประเมินจากกูเกิ้ลฟอร์ม
- นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- แปลความหมายของค่าสถิติที่ได้

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ จะใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และมีการแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน	หมายถึง	ดี
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน	หมายถึง	พอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

ในการเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม จะใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และมีการแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้

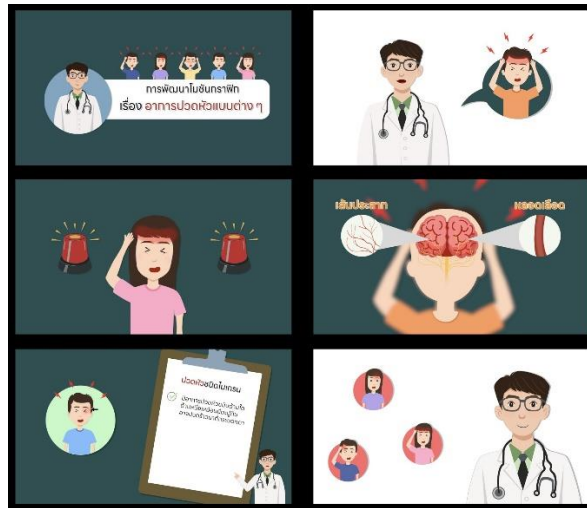
ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน	หมายถึง	น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ

ผลการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ ที่สร้างขึ้น ซึ่งเป็นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับอาการปวดหัวแบบต่างๆ โดยสื่อชิ้นนี้จะประกอบไปด้วยภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ข้อความ เสียงบรรยายและเสียงดนตรีบรรเลง ซึ่งขอบเขตเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับ อาการปวดหัว สาเหตุการเกิด วิธีการรับมือ และสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง ซึ่งมีผลการพัฒนาโมชันกราฟิกดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ผลการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ

โมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ ที่สร้างขึ้น มีผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
2. ความเหมาะสมของภาพประกอบ	4.00	1.00	ดี
3. ความเหมาะสมของการเรียงลำดับเนื้อหา	4.00	1.00	ดี
4. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.67	0.58	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย	4.00	0.00	ดี
6. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	4.33	0.58	ดี
7. ความสวยงามดึงดูดความน่าสนใจ	3.67	0.58	ดี
8. ความเหมาะสมของเวลา	4.67	0.58	ดีมาก
รวม	4.25	0.68	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับดี ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.68 พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความเหมาะสมของเนื้อหา เสียงดนตรีประกอบ และเวลา

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมโมชันกราฟิกที่สร้างขึ้น มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.50	0.63	มากที่สุด
2. สื่อมีความสวยงาม	4.17	0.91	มาก

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
3. เสียงบรรยายชัดเจน	4.43	0.68	มาก
4. เสียงดนตรีประกอบ	4.57	0.68	มากที่สุด
5. ภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	4.17	0.91	มาก
6. ความเหมาะสมของเวลา	4.43	0.77	มาก
7. ประโยชน์ที่ได้รับ	4.57	0.63	มากที่สุด
รวม	4.40	0.76	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินการความพึงพอใจของผู้รับชม จำนวน 30 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.76 พบว่าผู้รับชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านประโยชน์ที่ได้รับและเสียงดนตรีประกอบ

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ ที่สร้างขึ้นนั้น ประกอบด้วย ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ข้อความ เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งมีผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมแล้วอยู่ในระดับดี และพบว่าการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกที่สร้างขึ้นนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความเหมาะสมของเนื้อหา เสียงดนตรีประกอบ และเวลา เนื่องจากด้วยเนื้อหาที่สั้น และเวลาที่กระชับ พร้อมกับมีเสียงดนตรีประกอบ จะช่วยให้ผู้รับชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายโดยไม่ต้องใช้เวลาามากนัก

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 โมชันกราฟิกที่สร้างขึ้นมีผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้รับชม จำนวน 30 คน โดยรวมแล้วนั้นอยู่ในระดับมาก ซึ่งพบว่าผู้ชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินประโยชน์ที่ได้รับและเสียงดนตรีประกอบ ทั้งนี้พบว่าเนื่องจากโมชันกราฟิกที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวแทนเนื้อหาที่เป็นข้อความบรรยาย จึงเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้รับชม ด้วยเนื้อหาที่เข้าใจง่าย จึงดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ Thawatchai Sahapong และ Siriluck Jantapha [7] ที่ได้พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อโมชันกราฟิกอยู่ในระดับมาก เนื่องจากด้วยเทคนิคโมชันกราฟิกเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ ประกอบกับการออกแบบทำให้เกิดความโดดเด่น และยังมีเนื้อหาที่กระชับดูเข้าใจง่าย และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Narubet Chanta และ Denchai Panket [8] ที่ได้พัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ภัยจากโซเชียล พบว่า กลุ่มผู้ชมมีความพึงพอใจต่อโมชันกราฟิกอยู่ในระดับมาก เนื่องจากฉากและตัวละครที่มีการสื่อความหมายชัดเจน เสียงบรรยายมีการสื่อความหมายให้คนดูเข้าใจได้ง่าย ลักษณะของภาพที่สวยงามดึงดูดความสนใจ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับชมได้ดี ช่วยส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย

6. สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง อาการปวดหัวแบบต่างๆ กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 30 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่าผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับมาก

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

แนวทางในการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกควรวางแผนการทำงานให้พร้อม เริ่มจากการวางโครงเรื่องย่อ ออกแบบตัวละคร เรียบเรียงลำดับเนื้อหาให้สัมพันธ์กับเวลา ออกแบบการเคลื่อนไหวให้เหมาะสม ออกแบบฉากหลังให้สวยงามสอดคล้องกับเนื้อหา ภาษาที่ใช้ในการสื่อความหมายต้องเข้าใจง่าย เสียงบรรยายชัดเจนสม่ำเสมอ เสียงดนตรีประกอบไม่ดังหรือเบาเกินไป และสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องโดยรวม

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

โมชันกราฟิกที่สร้างขึ้นนี้สามารถนำไปใช้เผยแพร่ได้ ซึ่งในการวิจัยครั้งต่อไปอาจนำเทคโนโลยีรูปแบบใหม่มาพัฒนา ร่วมด้วย เพื่อนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบใหม่ ๆ ให้ดึงดูดความสนใจผู้รับชมให้มากขึ้น หรือจะนำหลักในการสร้างโมชันกราฟิกนี้ ไปใช้นำเสนอเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป

8. เอกสารอ้างอิง

- [1] Related Health Blogs. (n.d.). *Migraine*. Bumrungrad International Hospital. Retrieved April 2, 2024, <https://www.bumrungrad.com/th/conditions/headache-migraine>. (In Thai)
- [2] Rachanee Boonyakarnjanakorn. (2020, March 3). *Types of Headaches*. Phyathai Hospital. Retrieved April 2, 2024, <https://www.phyathai.com/th/article/1645>. (In Thai)
- [3] Manote Lotrakul. (1999). *Psychiatry for the general practitioners: a guide for the trainer*. Bangkok: Department of Mental Health, Ministry of Public Health. (In Thai)
- [4] Pichit Vichitboonyaruk. (2011). Social Media: Future Media, *Executive Journal*, 31(4), 99-103. (In Thai)
- [5] Nattapon Sumathathikom, Anat Phusakun, Nutchapon Boonpimuk and Pheeranat Kuanpadungsak. (2020). Motion Graphic Production: The Good Citizen in a Democracy for Prathom 6 Students, *Journal for Research and Innovation Institute of Vocational Education Bangkok*, 3(2), 129-141. (In Thai)
- [6] Benjawan Jupamatung and Thawatchai Sahapong. (2017). The Development Motion Graphic : The Legend of Pra That Kham Kaen, *Journal of Project in Computer Science and Information Technology*, 3(2), 1-6. (In Thai)
- [7] Thawatchai Sahapong and Siriluck Jantapha. (2018). The Development Motion Graphic Contact Lens, *Journal of Project in Computer Science and Information Technology*, 4(1), 9-15. (In Thai)
- [8] Narubet Chanta and Denchai Panket. (2018). The Development of Motion graphic Dangers of Social Media, Kasetsart University Kamphaeng Saen Campus, *The 14th KU-KPS Conference*, pp. 1287-1296. (In Thai)