

A 2D Animated Short Film

Still Here.

Art Book

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น "

The Development of 2 Dimensional Animation " Still Here "

CREATIVE MEDIA

Imagine Greater

MAHASARAKHAM

UNIVERSITY

it

INFORMATICS

faculty of Informatics

อาจารย์ที่ปรึกษา



อ. มนันยา นิ่มพิศาล

คณะกรรมการ



อ. มนันยา นิ่มพิศาล



รศ. ดร.สืบศิริ แซ่ลี้



ผศ. พฤฒ ธนรัช



ผศ. ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง



สารบัญ

บทคัดย่อ 6

กิตติกรรมประกาศ 7

หลักการและเหตุผล 8

วัตถุประสงค์การศึกษา 9

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา 10

วิธีการดำเนินศึกษา 11-19

Story Structure 20-25

Character Design 26-39

Background Design 40-52

สารบัญ (ต่อ)

Storyboard & Color Script.....54-60

สถิติการรับชมแอนิเมชัน.....62-64

ผลการศึกษา.....65-77

สรุปผลการศึกษา.....78

ข้อเสนอแนะ.....79

อภิปรายผลการศึกษา.....80-81

เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA.....82

ประวัติของผู้ศึกษา.....83



บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "ยังอยู่ตรงนั้น" ซึ่งถ่ายทอดประสบการณ์ความสูญเสียและกระบวนการโศกเศร้า เพื่อช่วยให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ของผู้สูญเสีย เผชิญความจริง ลดความเศร้า และรักษาความทรงจำของผู้ล่วงลับอย่างมีคุณค่า รวมทั้งประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญและศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้ศึกษาสร้างเนื้อหาโดยอาศัยทฤษฎี 5 ขั้นของความโศกเศร้าของ Kübler-Ross และทฤษฎีกระบวนการคู่ พัฒนาสื่อเป็นแอนิเมชันสั้นความยาว 8–10 นาที ผ่านขั้นตอนก่อนการผลิต (ศึกษาทฤษฎี เขียนบท สตอรี่บอร์ด ออกแบบตัวละครและฉาก) การผลิต (ด้วย Paint Tool SAI และ Adobe After Effects) และหลังการผลิต (ตัดต่อ ใส่เสียงและดนตรีด้วย Adobe Premiere Pro และ CapCut) จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อนฤมิต 3 ท่านประเมินคุณภาพ และให้นิสิตชั้นปีที่ 1–4 จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คนรับชมและประเมินความพึงพอใจ โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

คาดว่าจะได้แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "ยังอยู่ตรงนั้น" ที่มีคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป (ค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป) และกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในระดับดี รวมทั้งได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้แอนิเมชันสื่อสารเรื่องการสูญเสียและแนวทางการเยียวยาทางใจ

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ, ความสูญเสีย, ความโศกเศร้า, การเยียวยาทางใจ, ยังอยู่ตรงนั้น

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น " ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ
อ. มนันยา นิ่มพิศาล อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในพัฒนาโครงงาน
อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย ขอบพระคุณ อาจารย์ และ กรรมการสอบ สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต
นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้องๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิสิต
เรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่าน ที่ได้ถ่ายทอดความรู้และให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาที่ศึกษา
รวมถึงขอขอบพระคุณบิดามารดาและครอบครัว ที่คอยสนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจให้เสมอมา
จนทำให้ผู้ศึกษาสามารถสำเร็จการศึกษาได้ในที่สุด

นาย กริชฌากรณ์ โคตรปาลี

หลักการและเหตุผล

ความโศกเศร้าเป็นปฏิกิริยาตามธรรมชาติจากการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก แต่หากขาดการสนับสนุน อาจพัฒนาเป็นปัญหาทางสุขภาพจิต โดยเฉพาะเมื่อเกิดขึ้นในวัยเด็กซึ่งส่งผลระยะยาว ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ (Smith et al., 2568; Mısırlı & Karakuş, 2567)

งานวิจัยชี้ว่าสื่อสร้างสรรค์ เช่น ดนตรีและแอนิเมชัน สามารถช่วยถ่ายทอดอารมณ์ สร้างความหมาย และสนับสนุน กระบวนการเยียวยาความสูญเสีย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Sgier et al., 2024; Catron et al., 2025; Tabana, 2024)

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “ยังอยู่ตรงนั้น” เพื่อสะท้อนความคิดและอารมณ์ของผู้สูญเสีย เปิดพื้นที่การแสดงออกทางอารมณ์ และช่วยฟื้นฟูคุณภาพชีวิต

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนา การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น "

2. เพื่อประเมิณคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในภาควิชาสาขาสื่อนฤมิต เกี่ยวกับสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ
เรื่อง "การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น "

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น "

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น " ดังนี้

1.การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น "

2.แบบประเมินคุณภาพ การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น "

3.แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น "

วิธีการดำเนินศึกษา

พฤศจิกายน - ธันวาคม (2025)



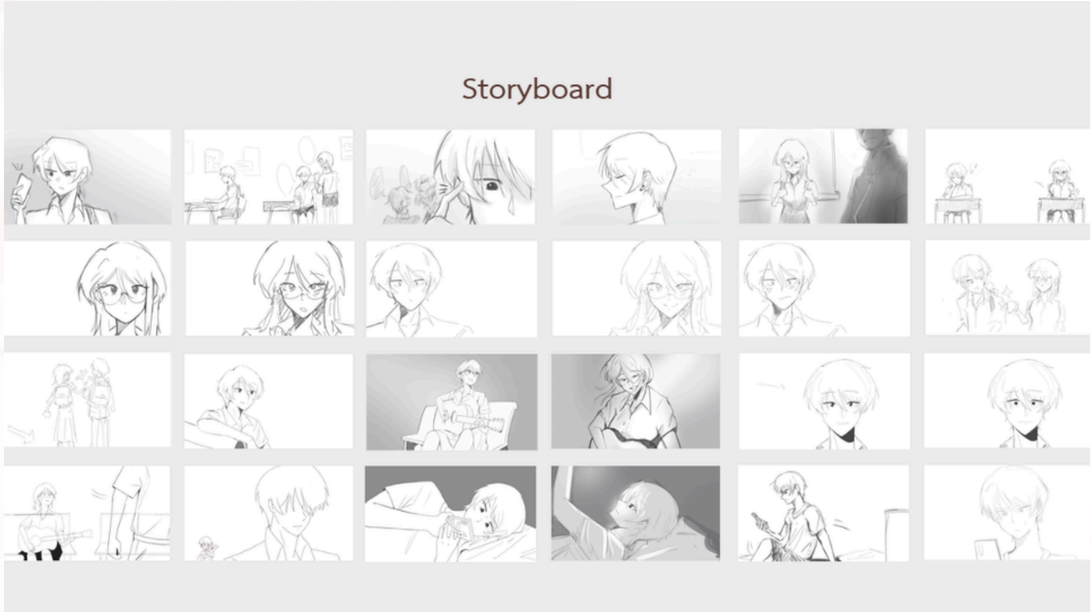
ศึกษาเอกสาร หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสูญเสียและกระบวนการโศกเศร้า (Grief and Loss)
แนวทางวิธีรักษา ความหมายของการสูญเสียและกระบวนการโศกเศร้า (Grief and Loss)

มกราคม - กุมภาพันธ์



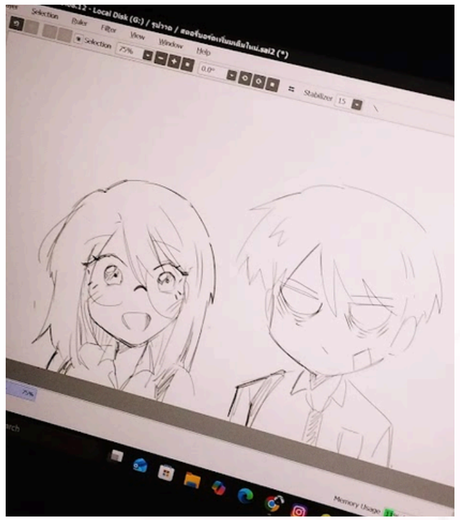


เขียนบท เนื้อเรื่อง
ออกแบบตัวละคร ภายในเรื่อง



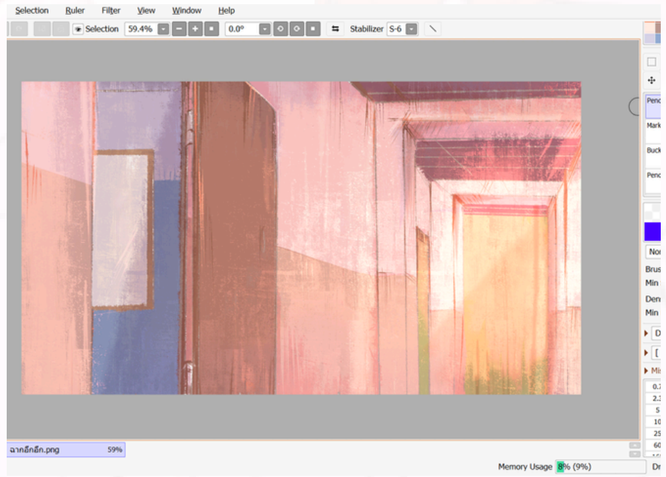
วาดสตอรี่บอร์ด

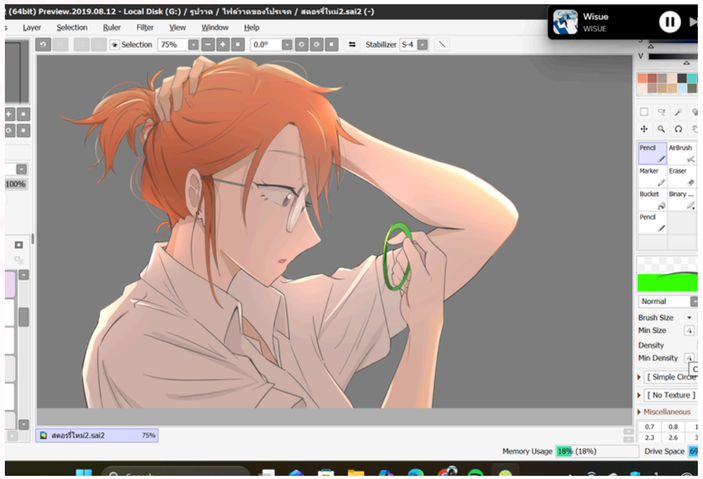
มีนาคม - พฤษภาคม





ได้มีการเปลี่ยนแปลงบท เผื่อให้มีการกระชับมากขึ้น
ตามคำแนะนำของอาจารย์และที่ปรึกษา





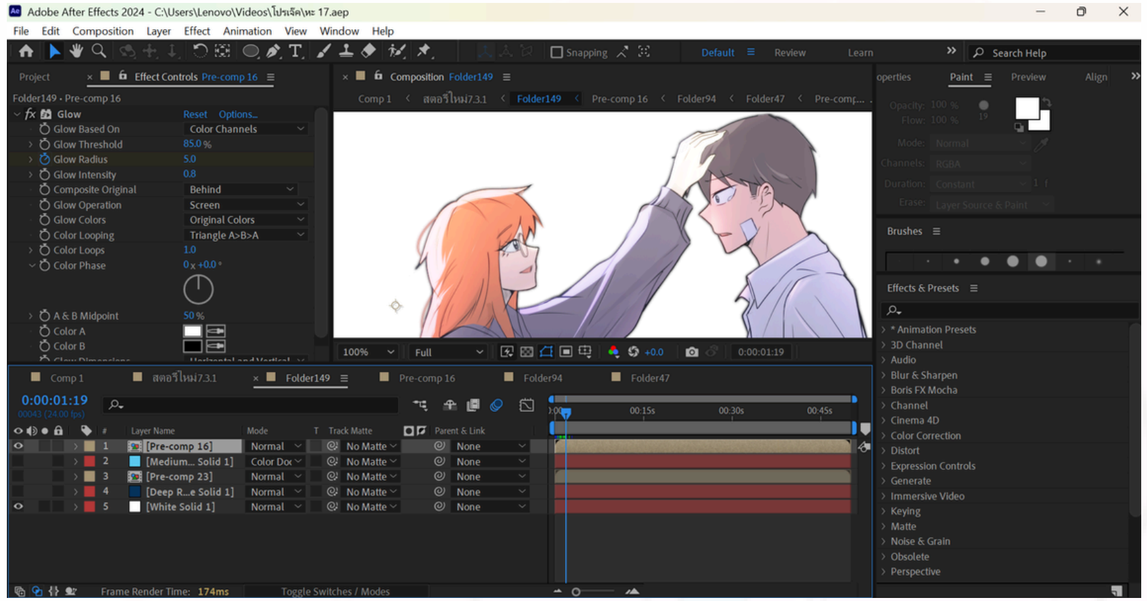
ได้ปรับปรุงและกระชับเนื้อหาในบทนี้ ตามข้อเสนอแนะ
ของอาจารย์ที่ปรึกษา

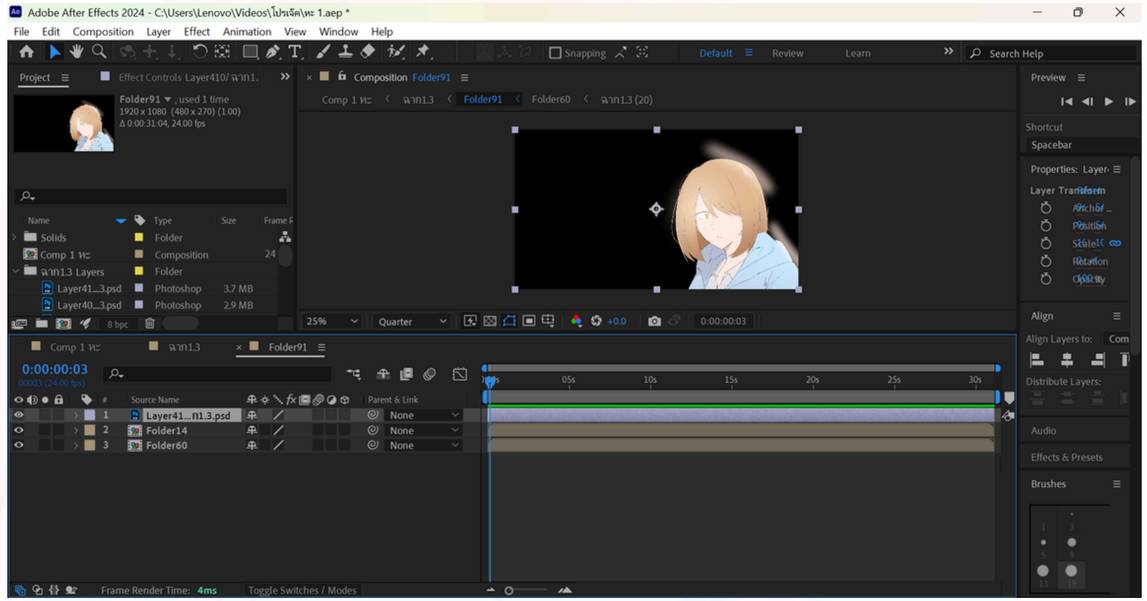
เมษายน - พฤษภาคม



ได้เอาบทที่เปลี่ยนใหม่ บทพูด ลำดับภาพ และนำมาทำการ์ตูนช่องลงสื่อโซเชียล

มิถุนายน - กรกฎาคม



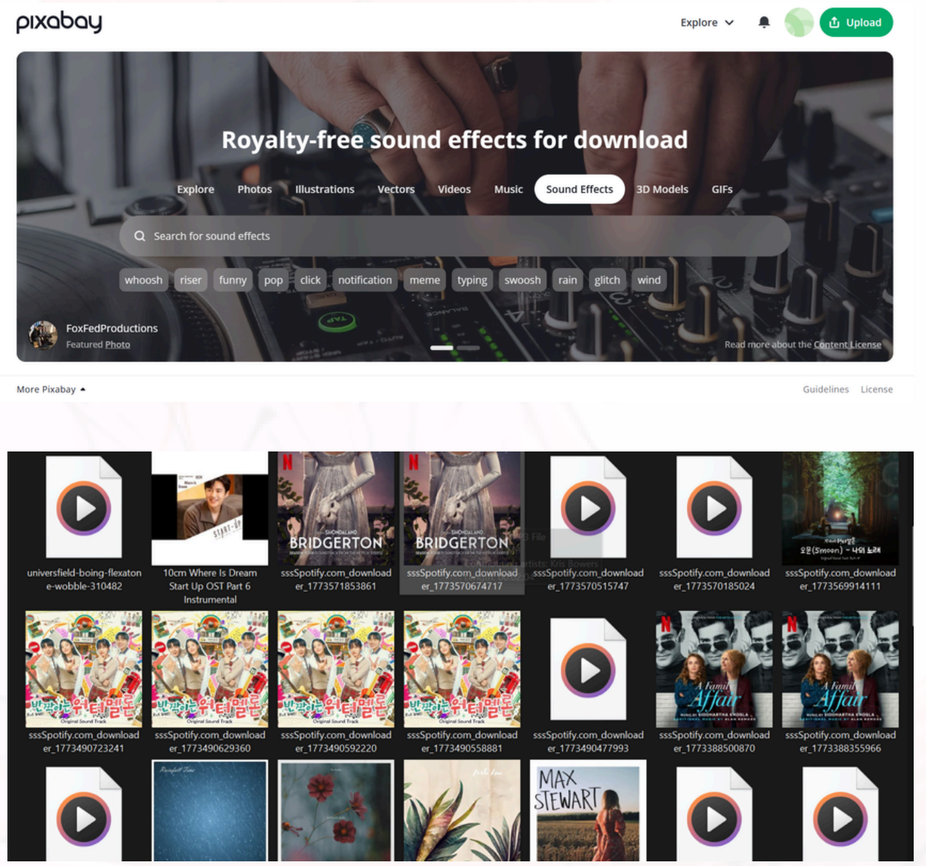


นำตัวละครมาขยับ Animate Key Frame บนโปรมแกรม Adobe After Effects

สิงหาคม

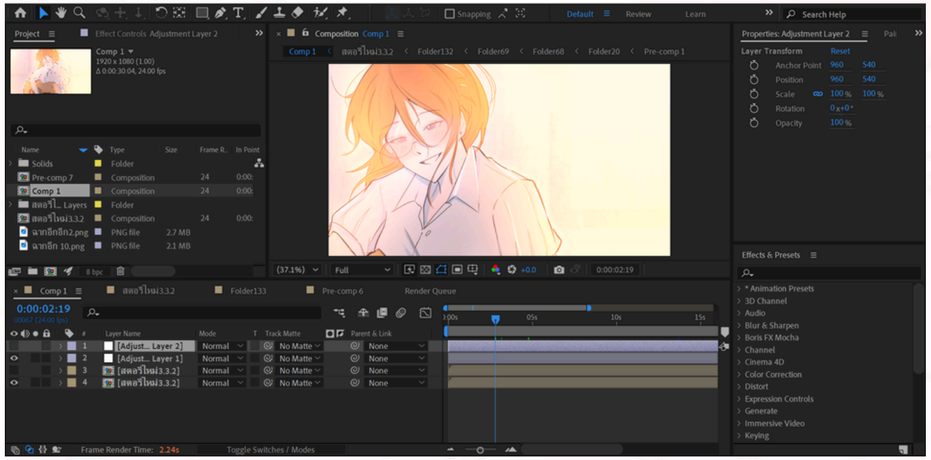


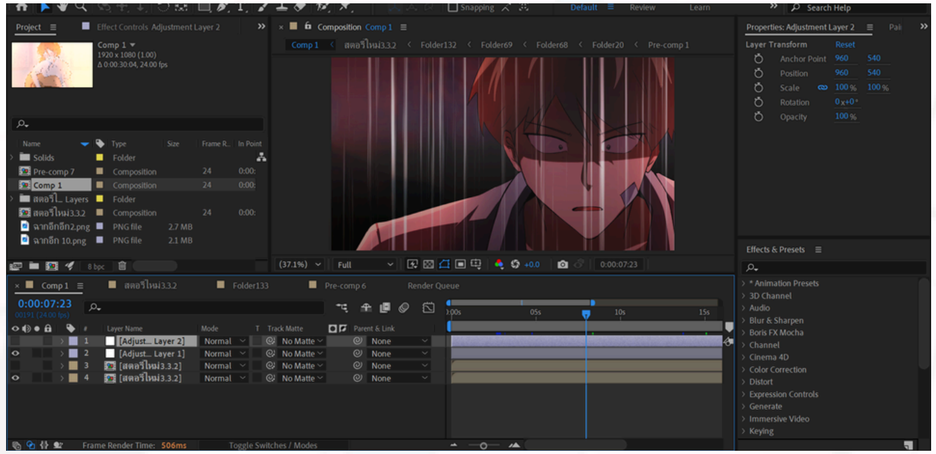
ออกแบบโปสเตอร์

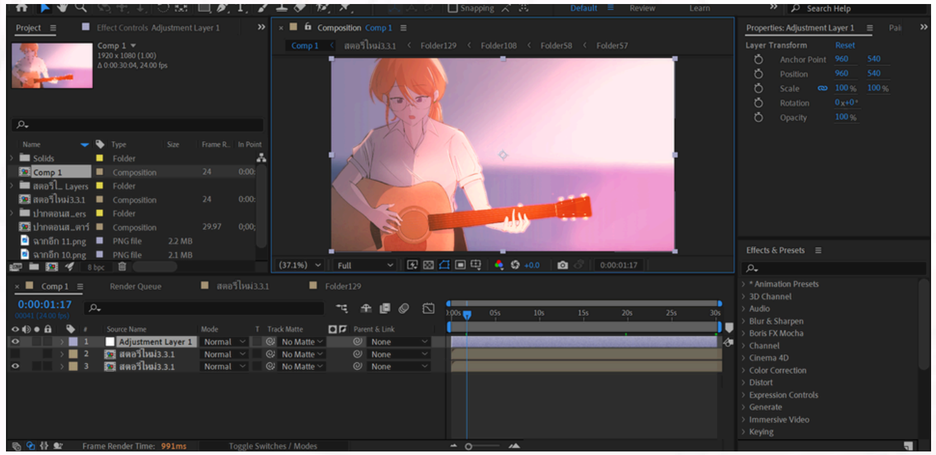


หาเพลงหาเสียงประกอบ เตรียมไว้ให้พร้อม ใน YouTube , Pixabay

กันยายน

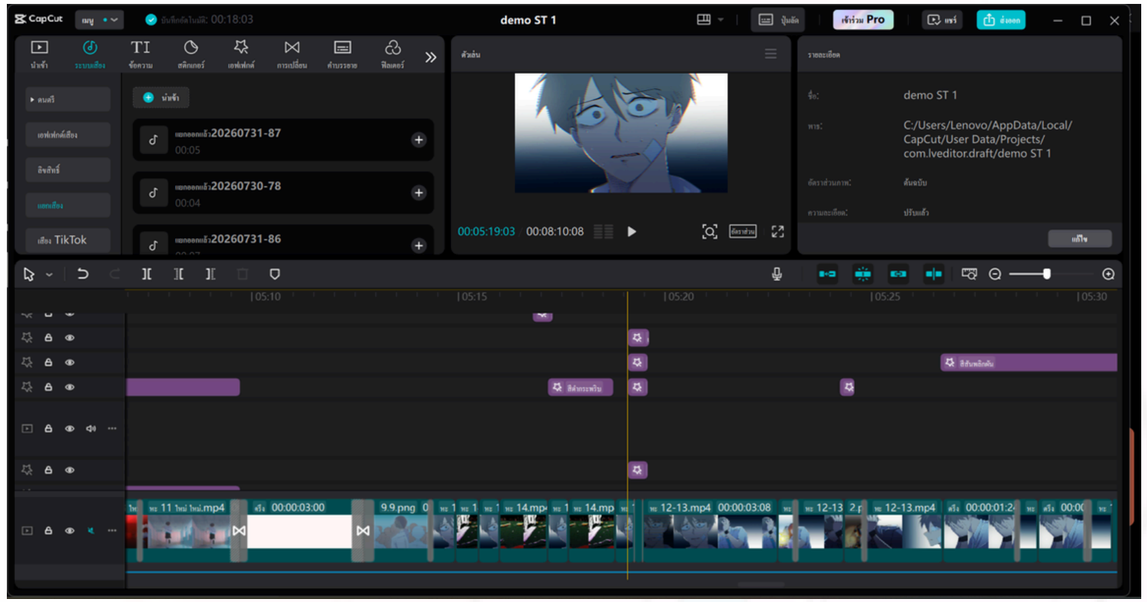


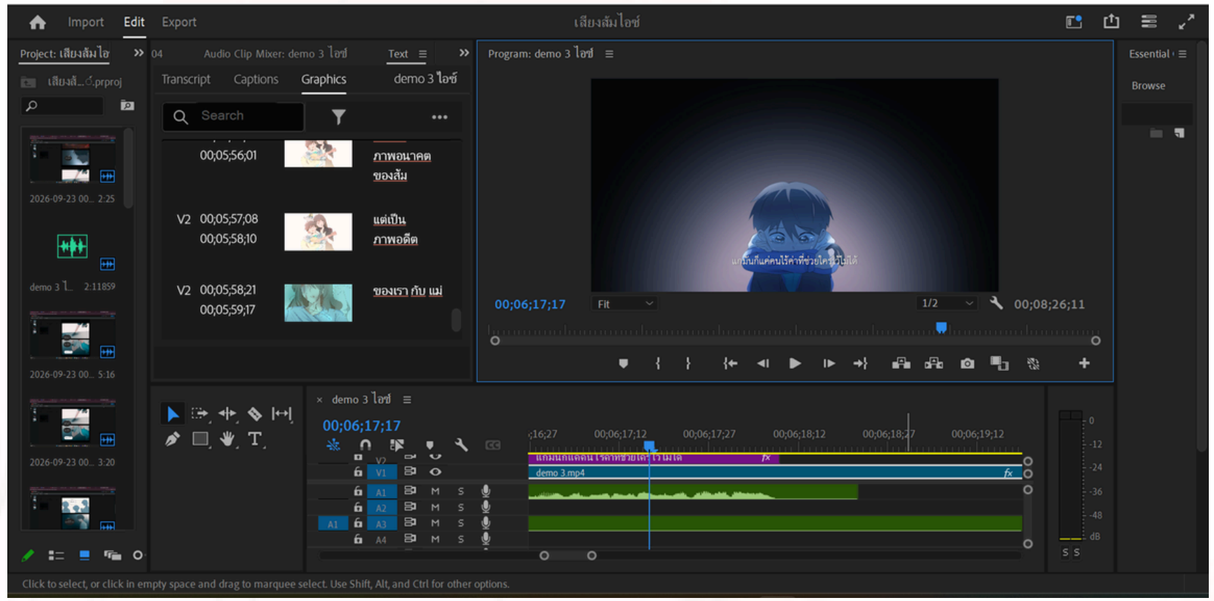




Composite + Lighting บนโปรมแกรม Adobe After Effects

ตุลาคม





ตัดต่อคลิป ใส่ Effect และ Transition ใน โปรมแกรม Cap cut และ Premiere pro

ตุลาคม

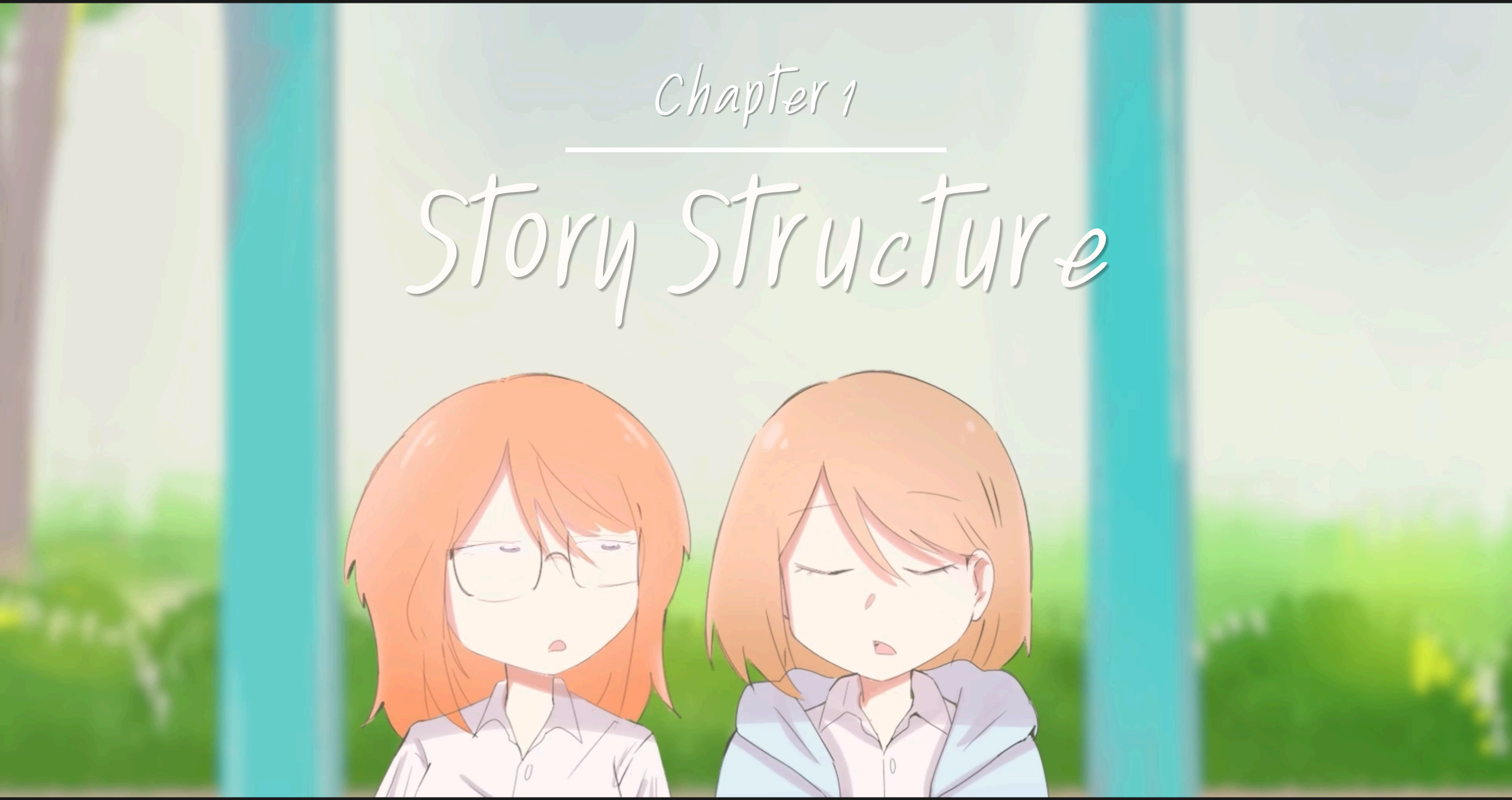








ออกแบบโปสเตอร์ หน้าปก เพิ่มเติม


Chapter 1
Story Structure

Story logline

ไอซ์ นักเรียนหนุ่มที่ต้องเผชิญกับการสูญเสียคนสำคัญ เมื่อเวลาผ่านไป ไอซ์ได้พบกับ ส้ม นักเรียนหญิงที่มาขอความช่วยเหลือจากไอซ์โดยคำแนะนำของเพื่อน ให้ไปแสดงดนตรีของโรงเรียนด้วยกัน แม้ในตอนแรกไอซ์จะพยายามปฏิเสธและรักษาระยะห่าง แต่การเข้ามาของส้มกลับค่อย ๆ ทำให้โลกที่เงียบงันของเขาเปลี่ยนไป และนำพาให้เขาต้องเผชิญกับบางสิ่งที่ยังคงอยู่ในใจมาตลอด..





Act 1

ไอซ์ เด็กหนุ่มที่สูญเสียแม่จากอุบัติเหตุทางรถยนต์ในอดีต ยังคงจมอยู่กับความรู้สึกผิดและความทรงจำที่เจ็บปวด เขาเลือกปิดกั้นตัวเองจากผู้คนและเลิกเล่นดนตรีที่เคยมีความหมายต่อชีวิต ต่อมา ส้ม นักเรียนหญิงที่อยากขึ้นแสดงบนงานกิจกรรมดนตรี ได้รับคำแนะนำจากฟ้าให้ไปขอความช่วยเหลือจากไอซ์ เพื่อเตรียมตัวสำหรับกิจกรรมดนตรีของโรงเรียน แม้ไอซ์จะปฏิเสธในตอนแรก แต่การเข้ามาของส้มก็เริ่มเปลี่ยนแปลงชีวิตที่เงียบเหงาของเขา



Act 2

ระหว่างการเตรียมตัวทำกิจกรรมดนตรี ไอซ์และส้มเริ่มสนิทสนมกันมากขึ้น ส้มค่อย ๆ ทำให้ไอซ์กลับมาเปิดใจให้กับส้มที่จะมีเพื่อนอีกครั้ง อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวกลับกระตุ้นความทรงจำเกี่ยวกับแม่ ทำให้ไอซ์ต้องเผชิญกับภาพหลอนจากความคิดถึง ความรู้สึกผิด และความกลัวที่จะสูญเสียคนสำคัญซ้ำอีก



Act 3

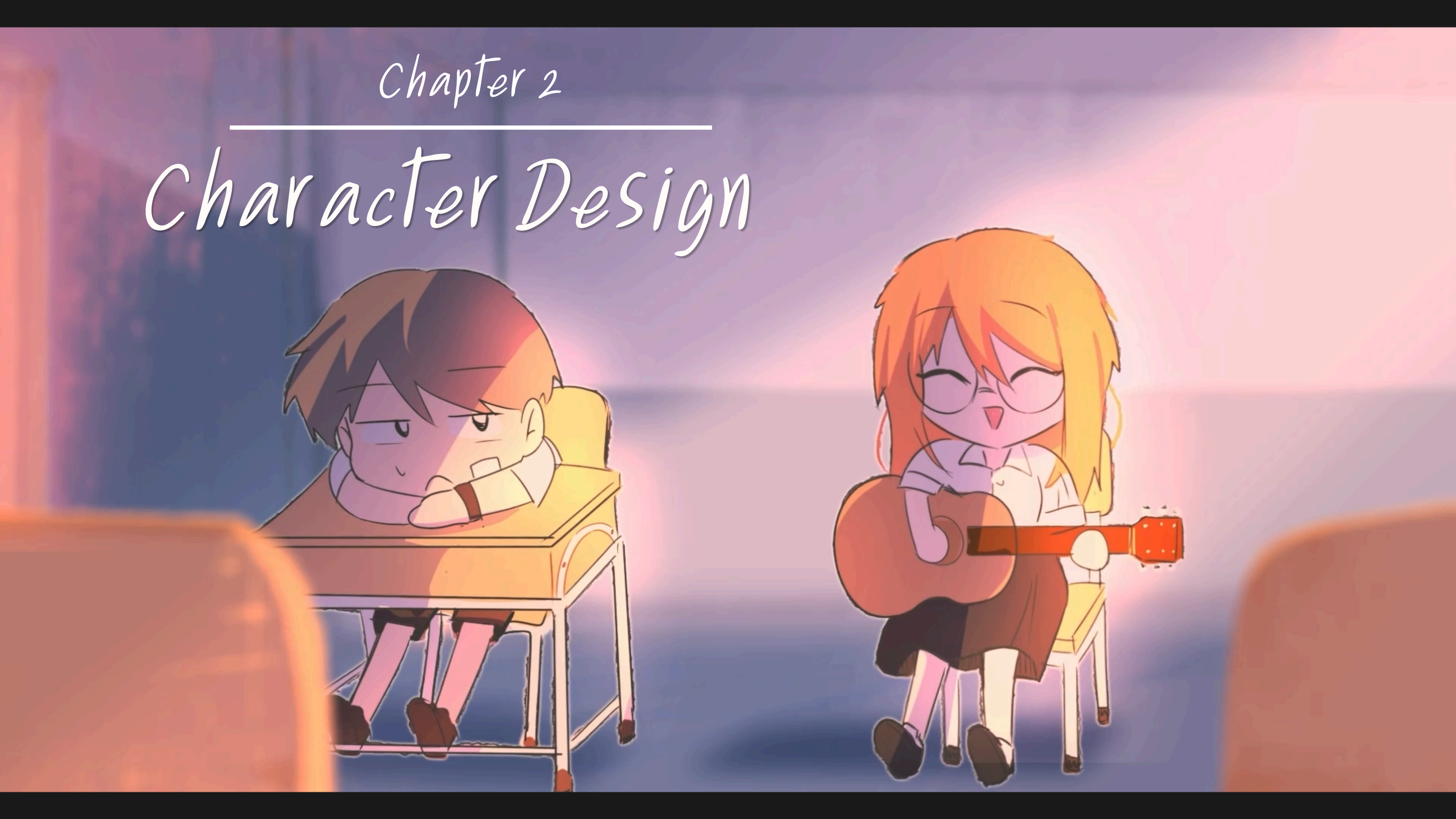
เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้เขาหวาดกลัวต่อความปลอดภัยของส้ม กลัวส้มจะเป็นอันตราย ไอซ์จึงพยายามถอยห่างจากเธอ เพื่อป้องกันไม่ให้สูญเสียคนสำคัญไปอีกครั้ง ไอซ์ค่อย ๆ ตระหนักว่าการหลีกหนีจากความสัมพันธ์ไม่ได้ช่วยให้ความเจ็บปวดในอดีตหายไป เขาเริ่มยอมรับความจริงเกี่ยวกับการสูญเสียแม่ และเรียนรู้ว่าตนเองไม่จำเป็นต้องแบกรับความรู้สึกผิดไว้ตลอดไป ในที่สุด ไอซ์เลือกที่จะเปิดใจและก้าวออกจากโลกที่ปิดกั้นตัวเองโดยมีส้มที่คอยอยู่ข้างๆ ไอซ์ให้กำลังใจส้มในการแสดงดนตรี ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการยอมรับอดีตและการเริ่มต้นใช้ชีวิตต่อไป แม้ความทรงจำเกี่ยวกับคนที่รักจะยังคงอยู่ในใจเสมอ..

“ ความเจ็บปวด ความกลัว และการสูญเสียต่างๆ
อาจไม่หายไป..
แต่สามารถ เยียวยา ได้เมื่อไม่ต้องเผชิญหน้ามันเพียงลำพัง... ”



Chapter 2

Character Design





ไอซ์ (ICE)

อายุ : 18 ปี (ช่วงมัธยมปลาย)

ลักษณะ : เด็กหนุ่มรูปร่างผอม มีบุคลิกเงียบขรึมและชอบเก็บตัว

บุคลิกนิสัย : ไม่ค่อยพูด หลีกเลี่ยงการเข้าสังคม และมักเก็บความรู้สึกไว้กับตัวเอง

ความสามารถ : มีความสามารถด้านดนตรีและเคยเล่นกีตาร์

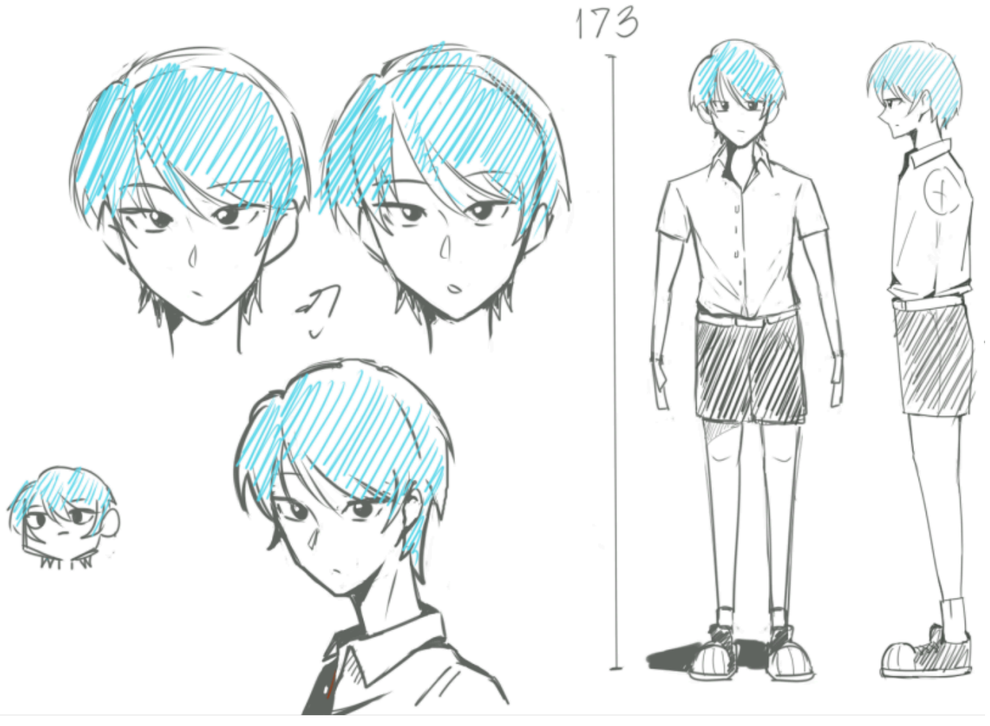
บทบาท : ตัวเอกของเรื่อง ผู้ต้องเรียนรู้ที่จะยอมรับความสูญเสียและเปิดใจต่อผู้อื่น

กลัวการสูญเสียซ้ำอีก ปิดกั้นตัวเองจากผู้คน เลิกเล่นดนตรี







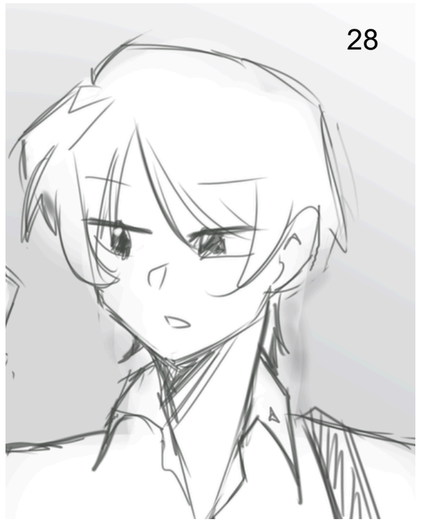










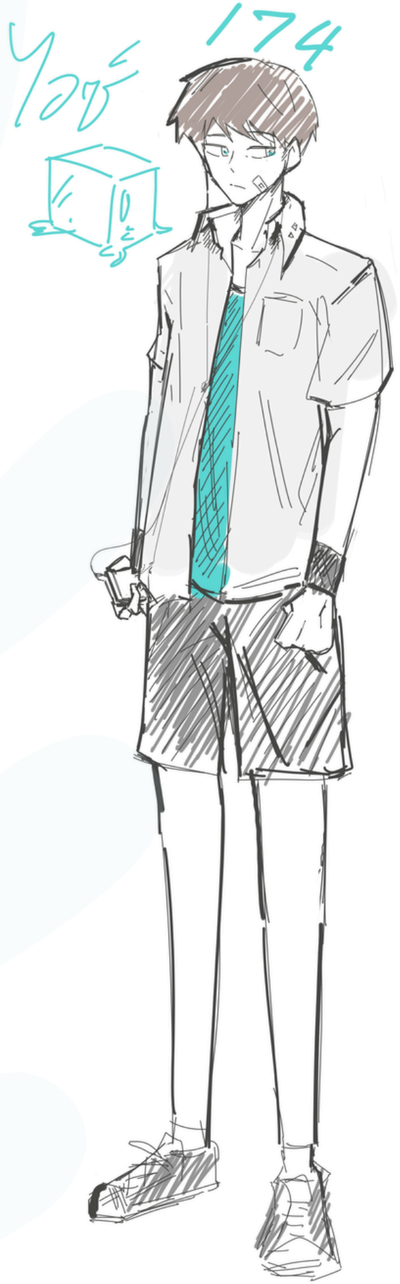




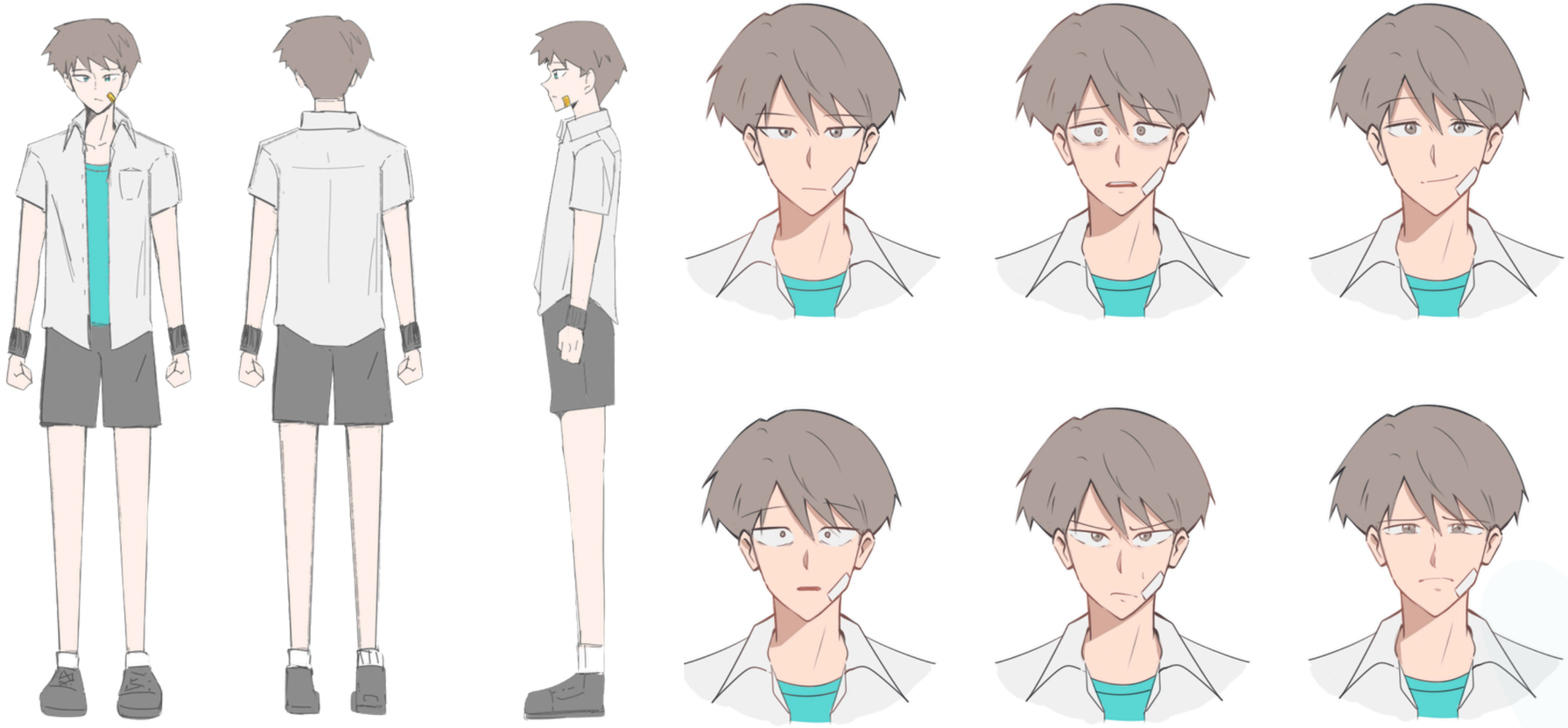
การออกแบบตัวละคร

ในช่วงแรก ไอซ์ถูกออกแบบให้มีภาพลักษณ์ที่ดูเข้าถึงง่าย น่ารัก และเป็นมิตร โดยมีผมยาวสีฟ้าและรอยยิ้ม เป็นองค์ประกอบหลัก เพื่อให้ตัวละครมีความสดใสและสร้างความรู้สึกเป็นมิตรกับผู้ชม

แต่หลังจากพิจารณาบุคลิกและเนื้อเรื่องของตัวละคร จึงมีการปรับการออกแบบให้ไอซ์มีลักษณะ นิ่งขึ้นและเข้าถึงได้ยากขึ้น เพื่อต้องการสะท้อนสภาพจิตใจของตัวละครที่ปิดกั้นตัวเองและมีระยะห่างจากผู้คน หลังจากผ่านเหตุการณ์สูญเสียและความเจ็บปวดในอดีต



Turn around & Character expression



การปรับเปลี่ยนนี้จึงลดความสดใสของรูปลักษณ์เดิมลง และเน้นการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางที่สงบ เงียบ และไม่แสดงอารมณ์มากนัก เพื่อให้รูปลักษณ์ภายนอกสอดคล้องกับบุคลิกและพัฒนาการทางอารมณ์ของไอซ์ภายในเรื่อง

Character expression



Happy



Sad



Shock



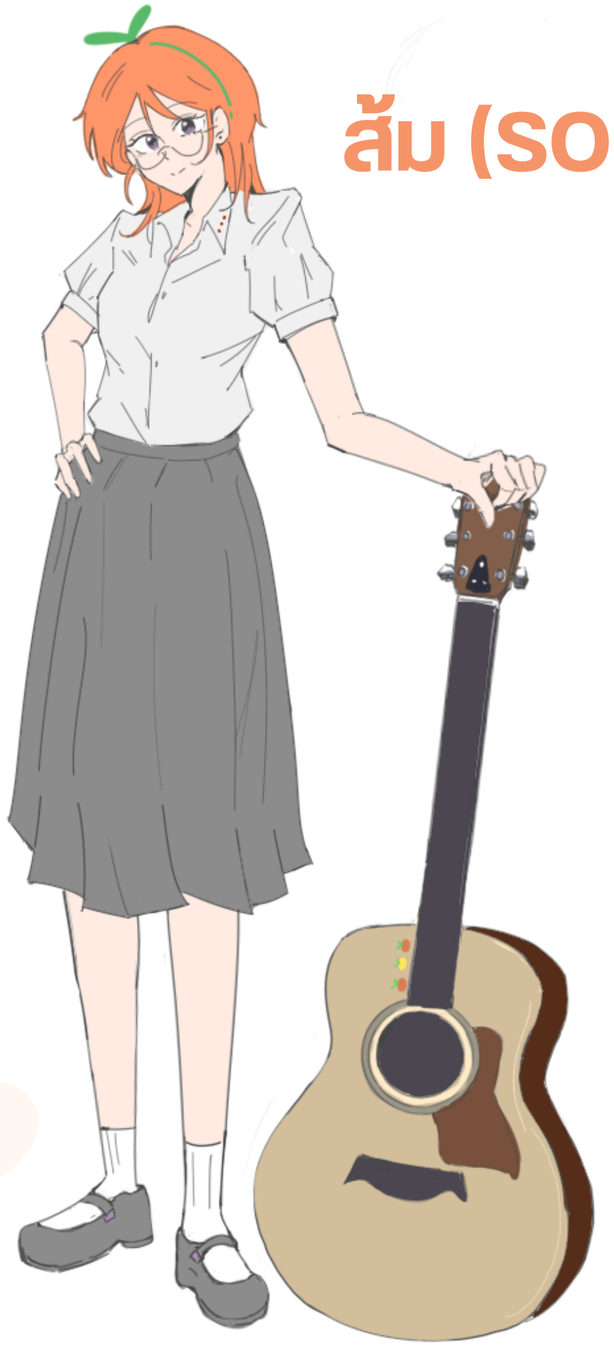
Neutral / Base



Worried



Disgust / Fear



ส้ม (SOM)

อายุ : 18 ปี (ช่วงมัธยมปลาย)

ลักษณะ : เด็กสาวผมสีส้ม ร่าเริง และมักพกกระเป๋ากีตาร์

บุคลิกนิสัย : เป็นมิตร ช่างพูด ชอบแซวผู้อื่น แต่ภายในยังขาดความมั่นใจ

ความสามารถ : สนใจดนตรีและกำลังฝึกเล่นกีตาร์

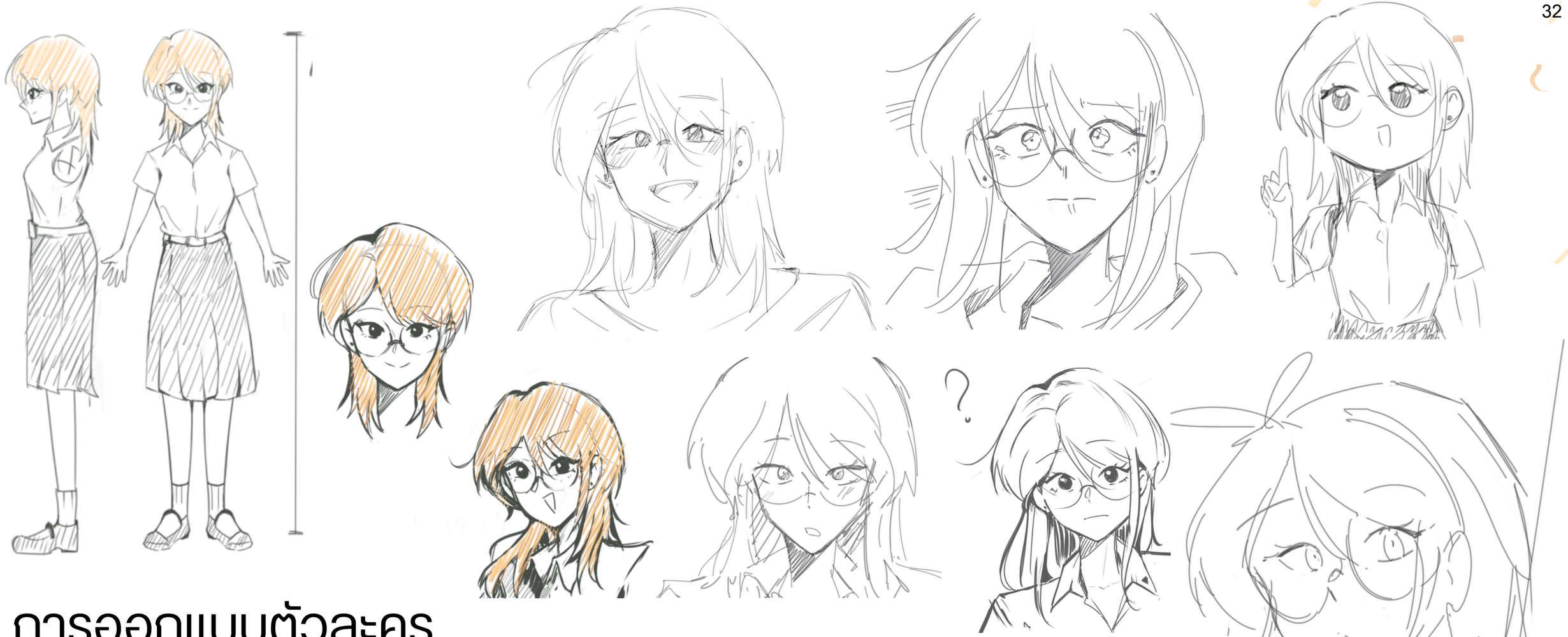
บทบาท : ตัวละครสำคัญที่เข้ามาช่วยให้ไอซ์ค่อย ๆ เปิดใจและก้าวผ่านอดีต

ไม่มั่นใจในตัวเอง โดยเฉพาะเมื่อต้องยืนอยู่ต่อหน้าผู้คน กลัวการถูกตัดสินและกลัวว่าความสามารถของตัวเองจะ “ไม่ดีพอ”







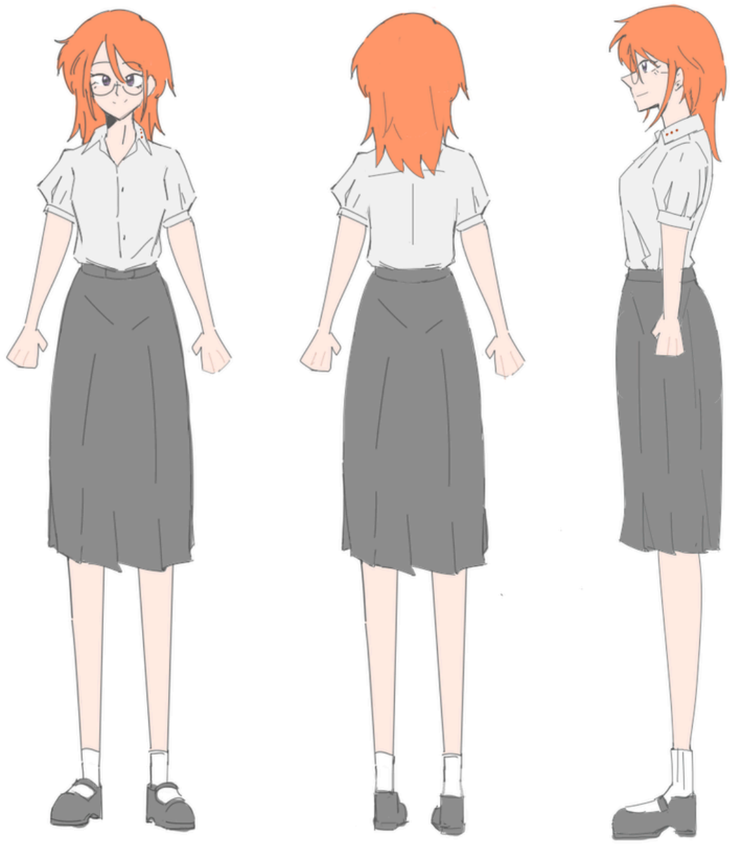


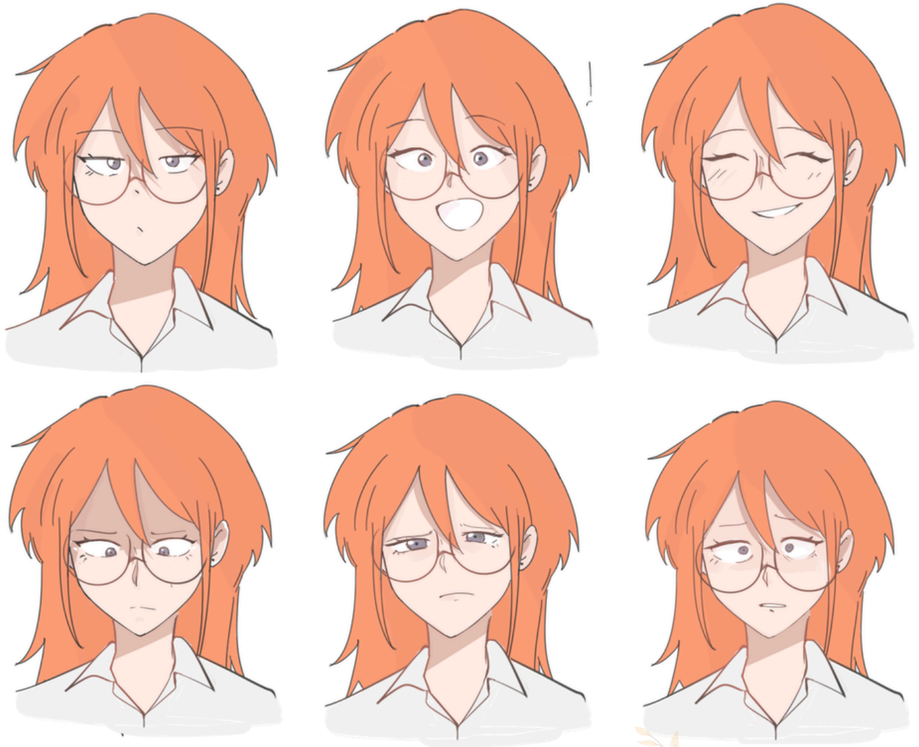
การออกแบบตัวละคร

การออกแบบเน้นสีสันและรูปลักษณ์ที่ดูสดใส เพื่อสื่อถึงบุคลิกที่มีพลังบวกและความอบอุ่น โดยเฉพาะ สีผมส้ม ที่ช่วยทำให้ตัวละครโดดเด่นและให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา ส่วน แว่นตา ช่วยเพิ่มความน่ารักและทำให้ตัวละครดูเข้าถึงง่าย ไม่ดูแข็งหรือมีความน่ากลัว

Turn around & Character expression





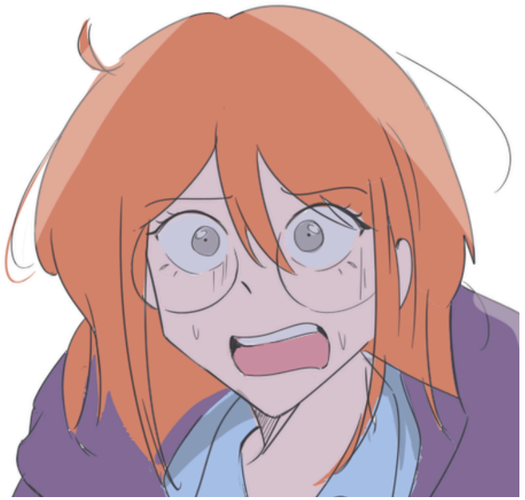


ในด้านภาพรวม ส้มถูกออกแบบให้มีลักษณะ “สดใส น่ารัก ใจดี และไม่มีพิษภัยต่อผู้อื่น” เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกไว้วางใจตัวละครตั้งแต่แรกเห็น ซึ่งยังสอดคล้องกับบทบาทของเธอในเรื่องที่เข้ามาเป็นคนใหม่ในชีวิตของไอซ์ และค่อย ๆ ช่วยให้เขาเปิดใจต่อผู้คนและเผชิญหน้ากับความรู้สึกที่เก็บไว้ในอดีต

Character expression



Shock



Disgust / Fear



Happy



Worried



Neutral / Base



Sad

ฟ้า (Fah)



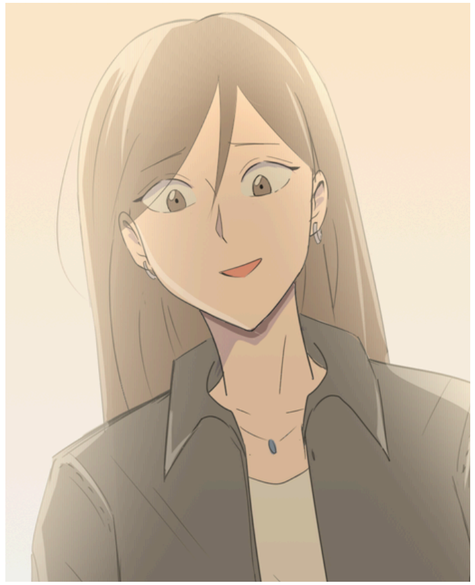
บทบาทในเรื่อง

ฟ้าเป็นเพื่อนร่วมชั้นของส้ม มีบทบาทเป็นตัวละครสนับสนุนที่ช่วยเชื่อมโยงส้มให้เข้ามารู้จักกับไอซ์มากขึ้น

บุคลิกและลักษณะนิสัย

ฟ้าทำหน้าที่เป็นเพื่อนที่ให้คำแนะนำแก่ส้ม โดยเป็นคนแนะนำให้ส้มลองไปขอให้ไอซ์ช่วยเรื่องดนตรี แม้ว่าตัวฟ้าเองจะไม่สามารถเล่นดนตรีได้ก็ตาม

แม่ไอซ์



บุคลิกและลักษณะนิสัย

เธอเป็นคนยิ้มง่าย ร่าเริง อบอุ่น และรักลูกชายมาก มักแสดงความรักผ่านการดูแลเอาใจใส่และการใช้เวลาร่วมกัน โดยเฉพาะการสอนดนตรีซึ่งเป็นกิจกรรมที่สร้างความผูกพันระหว่างแม่กับลูก

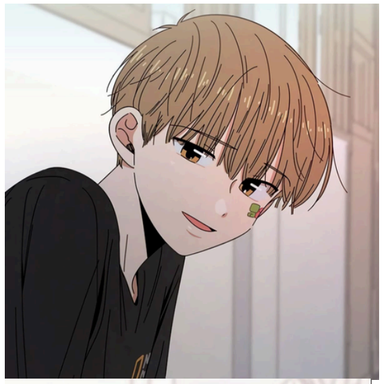
แนวคิดการออกแบบตัวละคร

การออกแบบเน้นภาพลักษณ์ที่ดูอบอุ่น เป็นมิตร และมีชีวิตชีวา สะท้อนถึงความรักและความใส่ใจที่มีต่อลูก รอยยิ้มเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยแสดงถึงบุคลิกที่อ่อนโยนและยิ้มง่าย ส่วนเครื่องดนตรีสามารถใช้เป็นองค์ประกอบที่เชื่อมโยงกับอาชีพนักร้องและความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับไอซ์



Art by Kitchakron Khotpalee

Mood Board Character Design















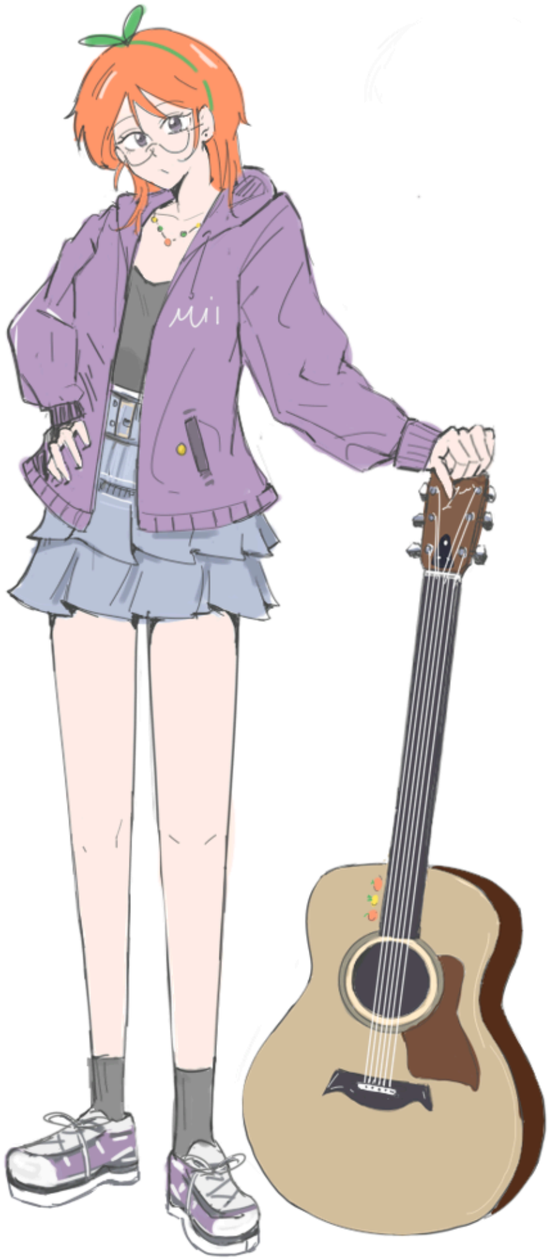


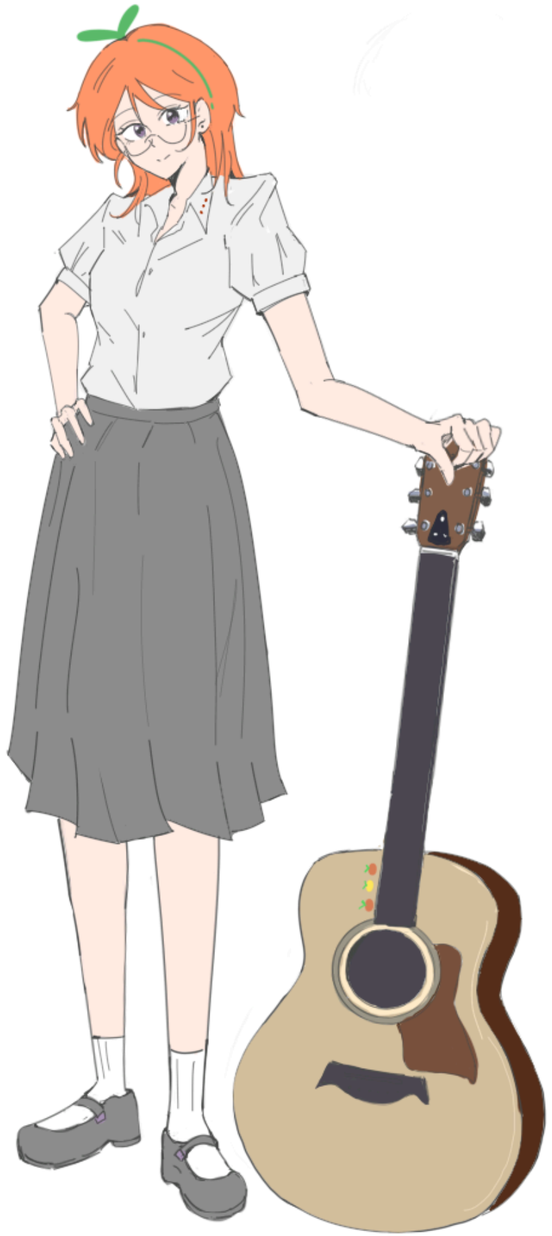
ของแม่








mii














taylor gs mini

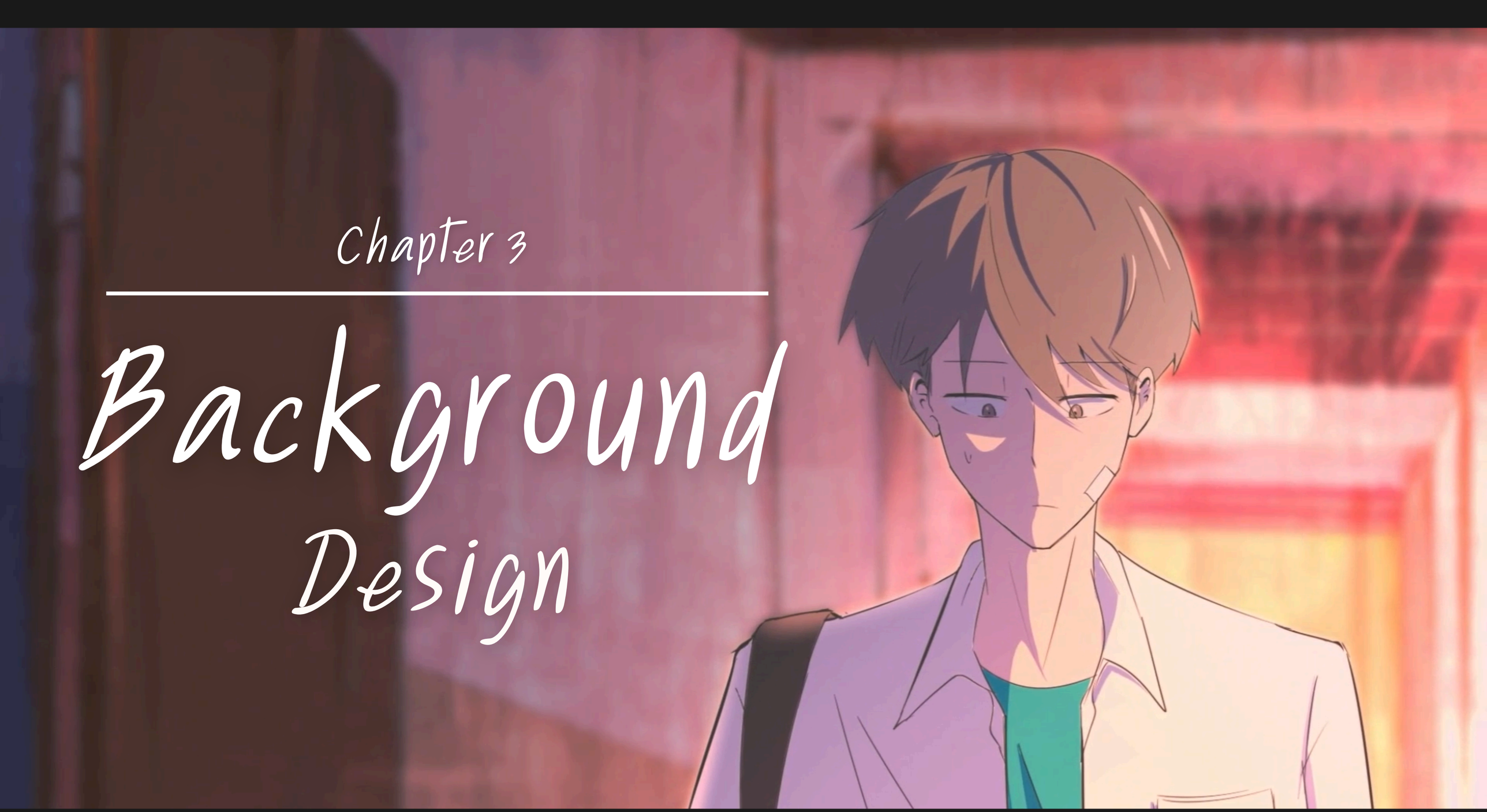

make a wish

อาการของไอซ์

ไอซ์มีอาการ Traumatic Grief (ความโศกเศร้าจากเหตุการณ์สะเทือนขวัญ)
ร่วมกับ Dissociation (แยกตัวเองออกจากความจริงที่เจ็บปวด)

จากความช็อกและความรู้สึกผิดหลังการสูญเสียแม่ สมองจึงปิดกั้นความทรง
จำบางส่วนเพื่อป้องกันความเจ็บปวด ทำให้เขาเห็น “ภาพของแม่” ที่จิตใจ
สร้างขึ้นจากความผูกพันและการปฏิเสธความจริง ส่งผลให้ไอซ์หลีกเลี่ยงสิ่ง
กระตุ้นที่เกี่ยวข้อง เช่น ดนตรี เสียง หรือสถานที่
และแยกตัวจากผู้คนเพื่อไม่ต้องเผชิญความสูญเสียซ้ำ

Dissociation ของไอซ์คือกลไกป้องกันตนเองจากความเจ็บปวดและความรู้สึกผิด
จิตใจของเขาแยกออกจากความจริงบางส่วนและสร้างภาพของแม่ขึ้นมาเพื่อรักษา
ความมั่นคงทางอารมณ์ แม้อาการนี้จะทำให้เขาหยุดนิ่งอยู่กับอดีต แต่ก็เป็นสิ่งที่
ช่วยให้เขารอดพ้นจากการแตกสลายทางจิตใจ


Chapter 3
Background
Design

Background Moodboard



Shcool

พื้นหลังที่เป็นโรงเรียนคือฉากหลักของเรื่องเลยครับ





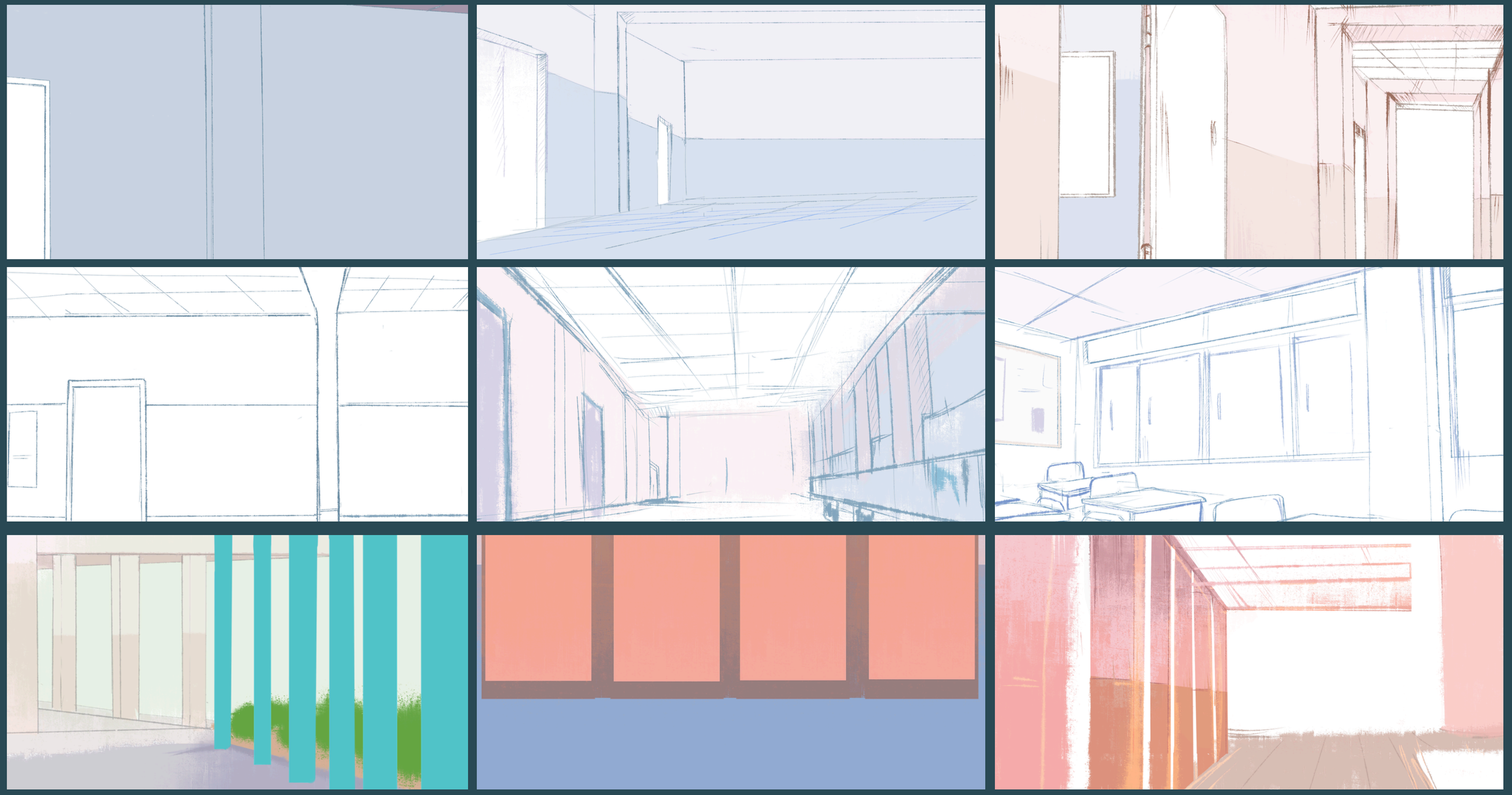
เป็นโรงเรียนที่เคยเรียนสมัยมัธยม ตอนแรกว่าจะคิดขึ้นมาใหม่แล้ว แต่ก็กลัวว่าจะใช้เวลานาน เพราะเป็นคนไม่เก่งวาด พื้นหลัง ฉาก คงใช้เวลานาน..





โชคดีครับที่ช่วงนั้นกำลังเริ่มวาดสตอรี่บอร์ด ได้มีเวลากลับบ้าน เลยชแวะไปถ่าย โลเคชั่นมาไว้เผื่อเป็น เรฟเฟอเรนซ์ ในการวาดฉากของแอนิเมชันเรื่องนี้ครับ

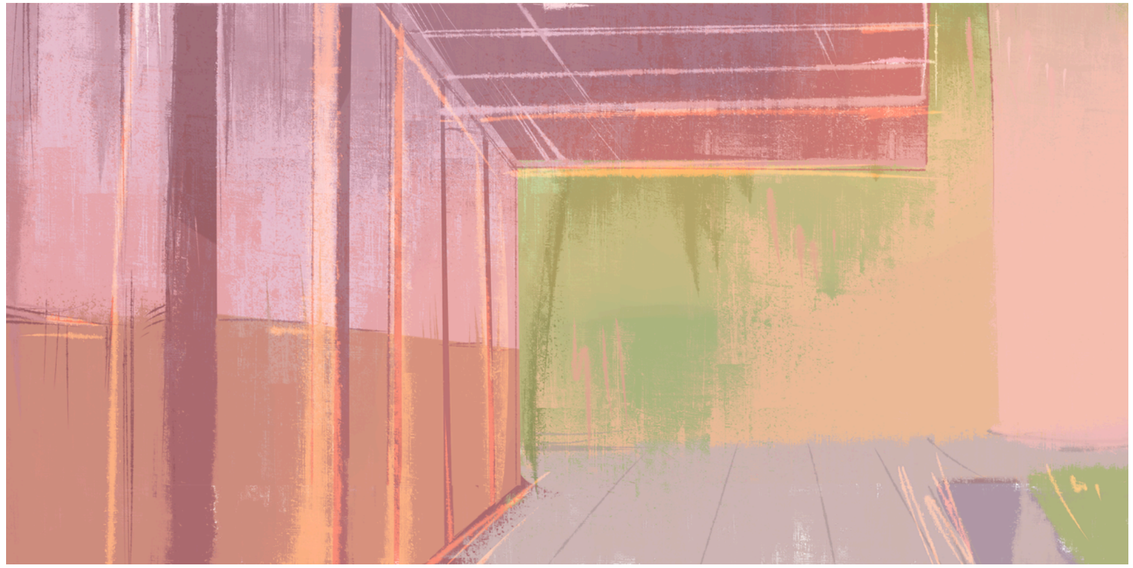


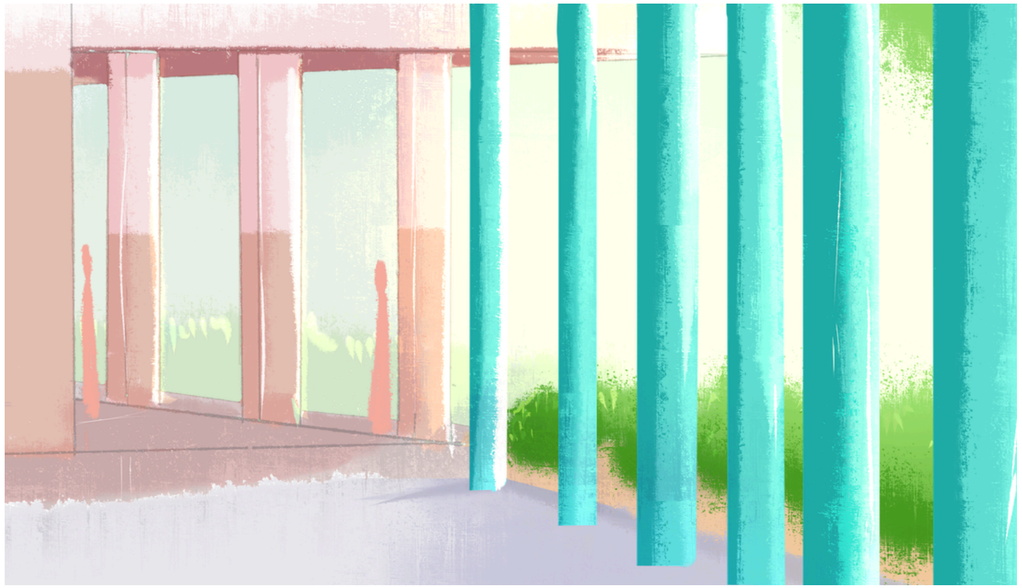


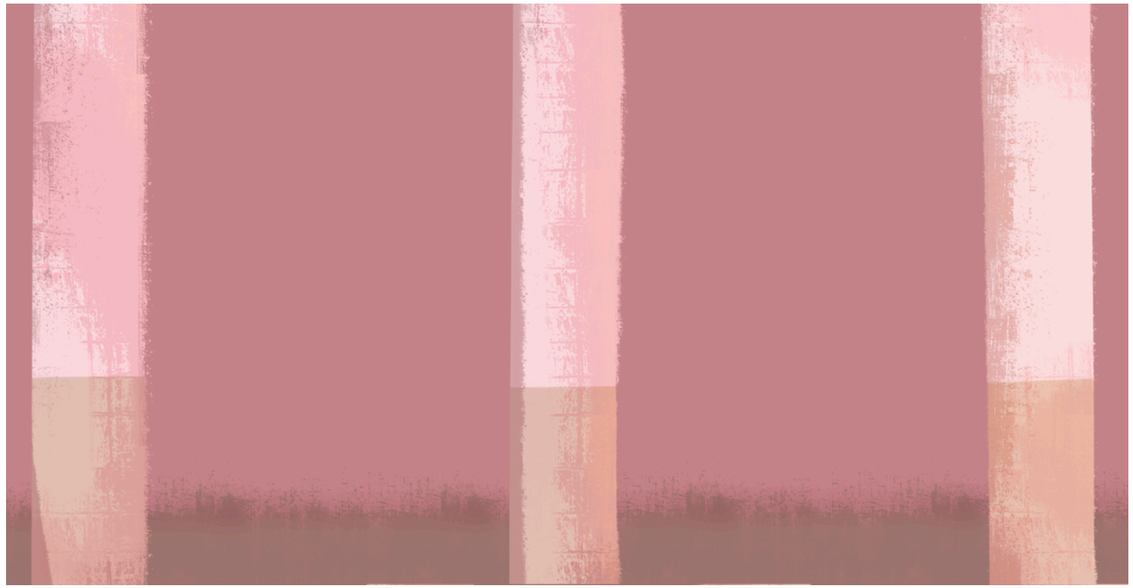
Background Art by Kitchakron Khotpalee

แบบร่าง ฉากของโรงเรียนที่ได้แรงบันดาลใจจากโรงเรียนหนองแสงวิทยศึกษา



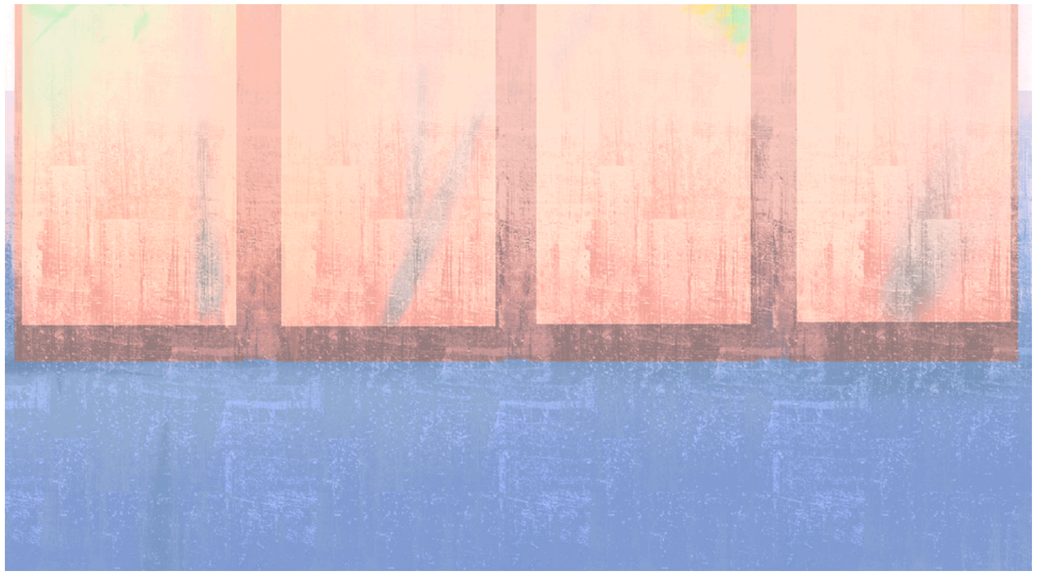


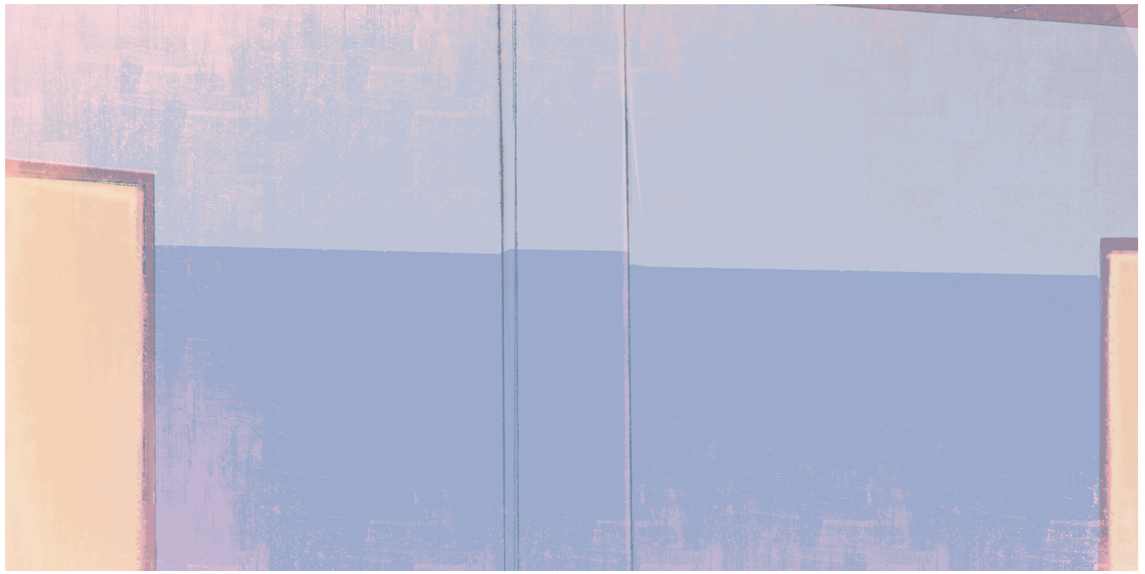


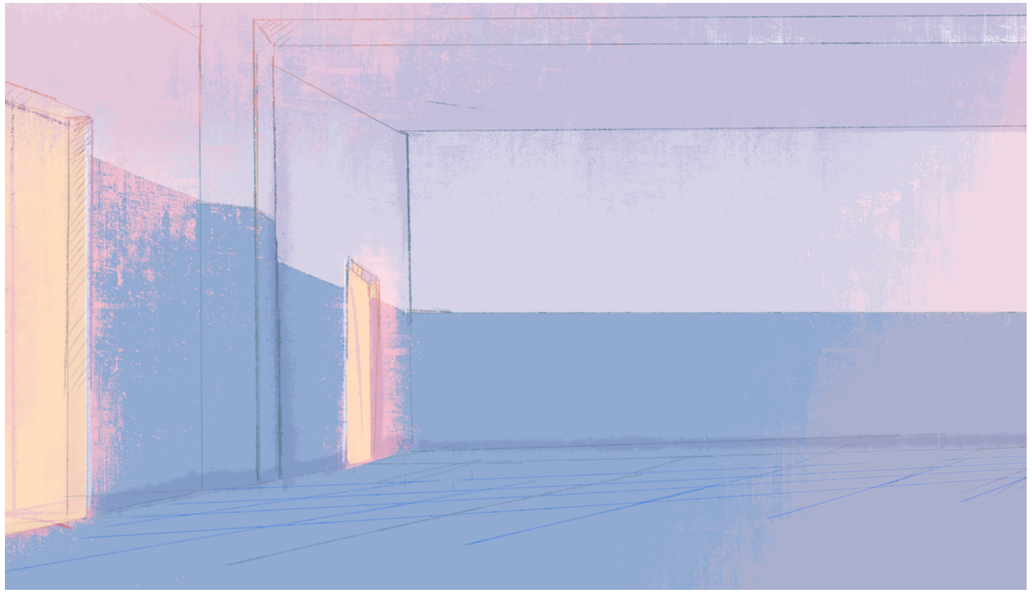


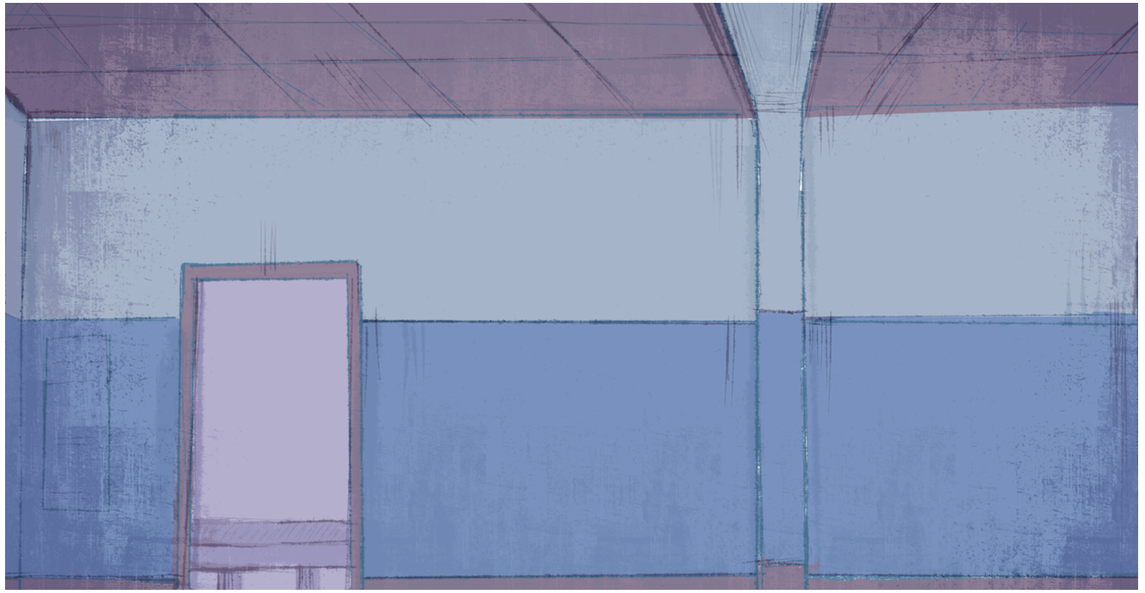
Background Art by Kitchakron Khotpalee

ฉากของโรงเรียนที่ได้แรงบันดาลใจจากโรงเรียนหนองแสงวิทยศึกษา



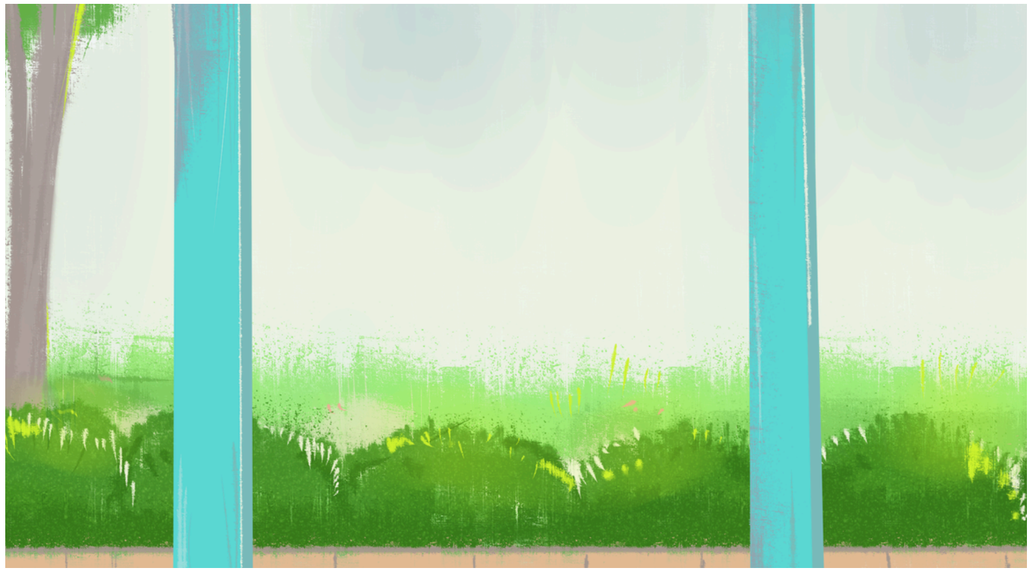


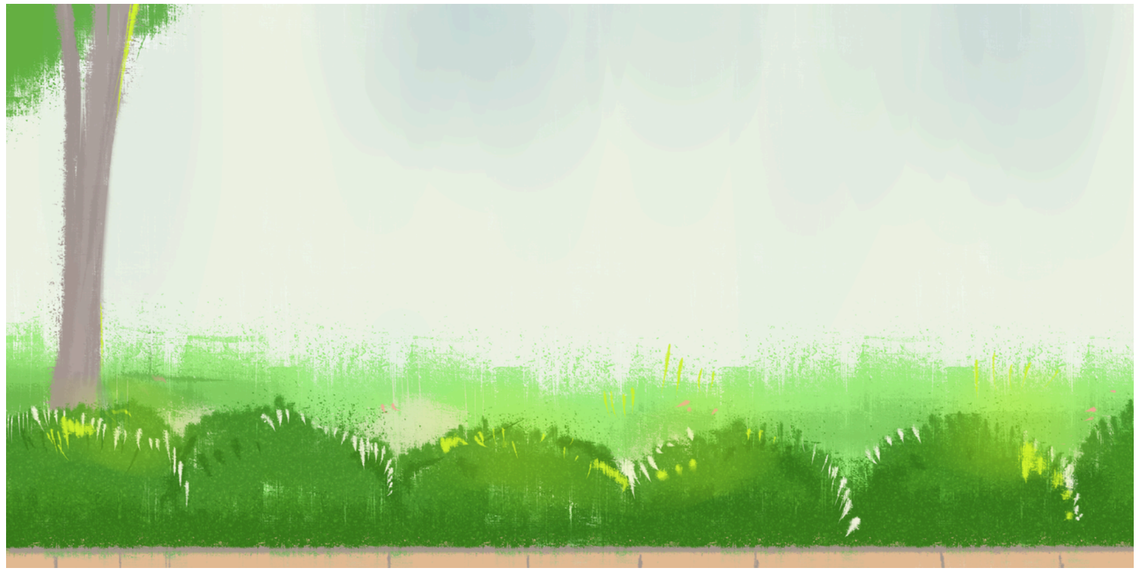




Background Art by Kitchakron Khotpalee

ฉากในห้องเรียน ใช้สีน้ำเงินฟ้า เพื่อตัดสีกับสีส้มเหลือง







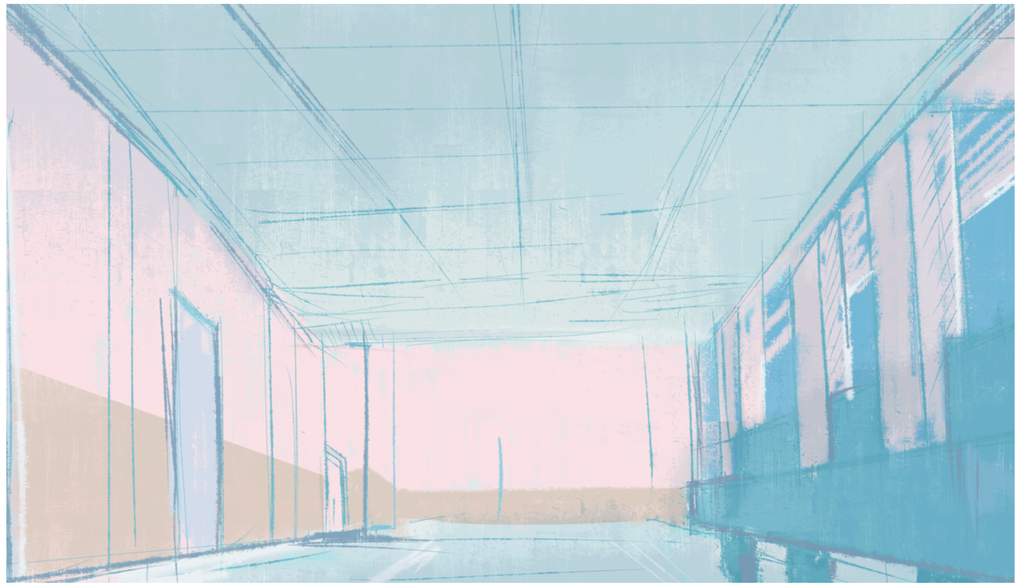


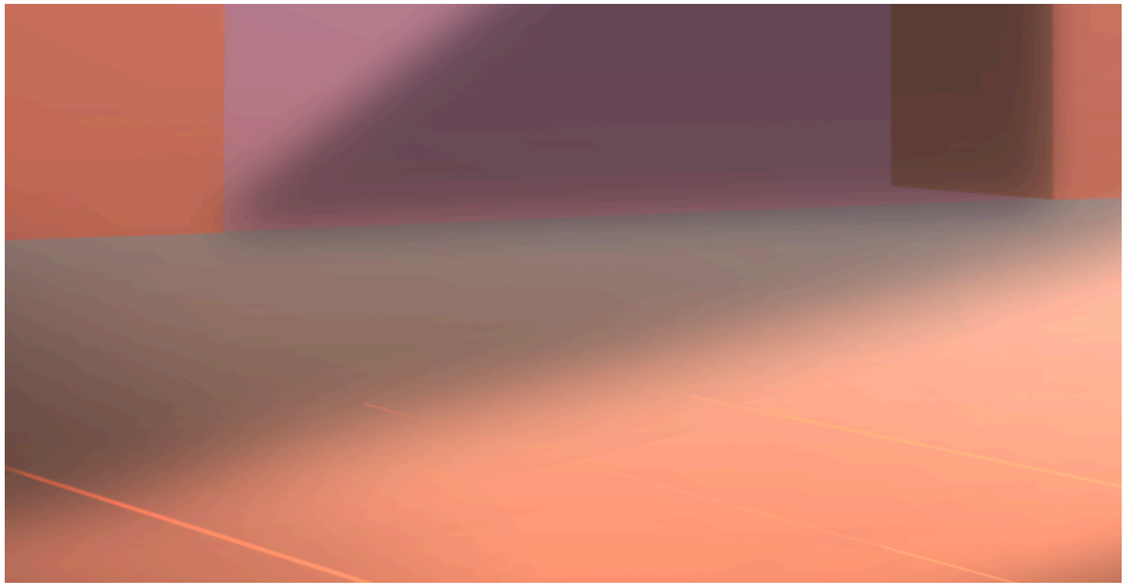
Background Art by Kitchakron Khotpalee

ฉากบรรยายกาศและพื้นที่สีเขียวของโรงเรียน









ฉากของโรงเรียนที่ได้แรงบันดาลใจจากโรงเรียนหนองแสงวิทยศึกษา

Background Art by Kitchakron Khotpalee









Background Art by Kitchakron Khotpalee

ฉากสถานที่ภายนอกโรงเรียน ตอนเกิดอุบัติเหตุที่หน้าโรงงเรียน ใช้สีหม่นๆเขียวฟ้า



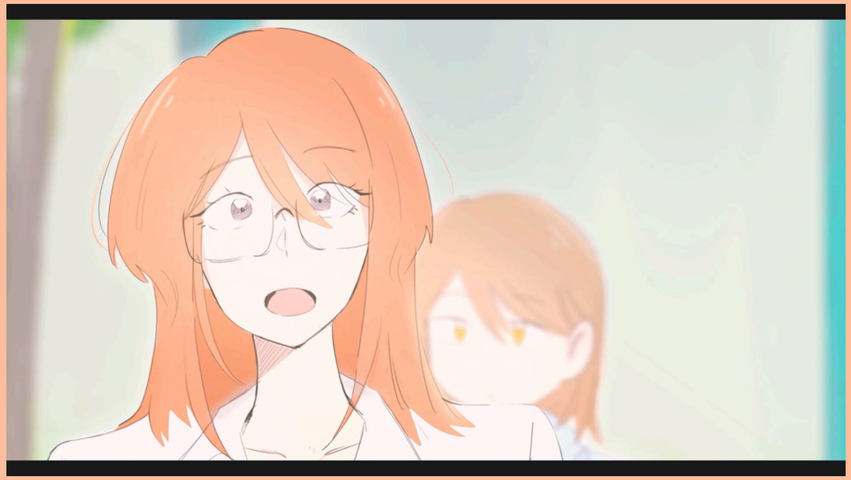






Background Art by Kitchakron Khotpalee

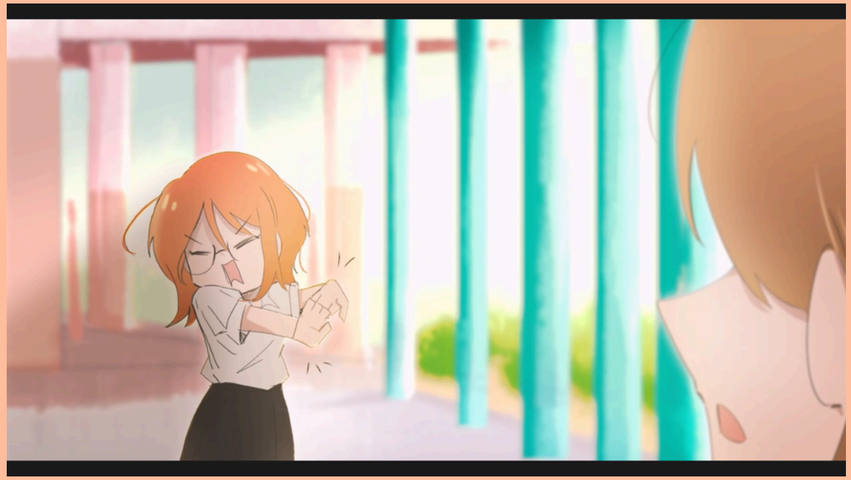

Background Art by Kitchakron Khotpalee





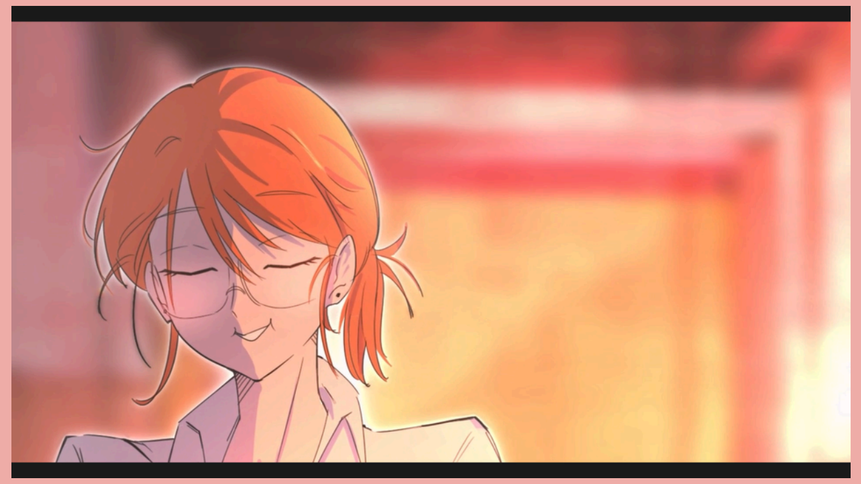


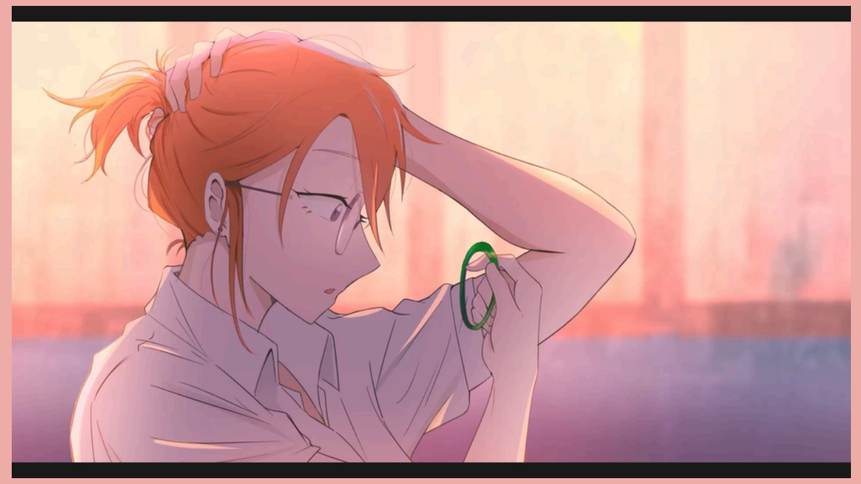






Background Art by Kitchakron Khotpalee











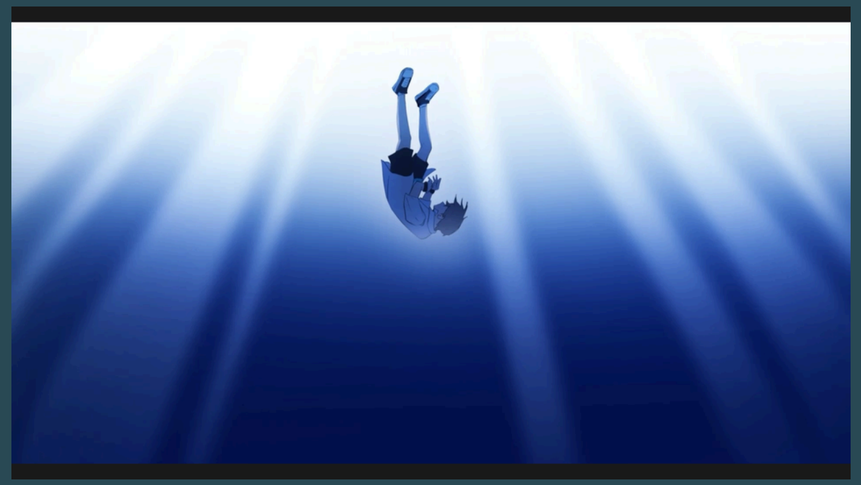


Background Art by Kitchakron Khotpalee

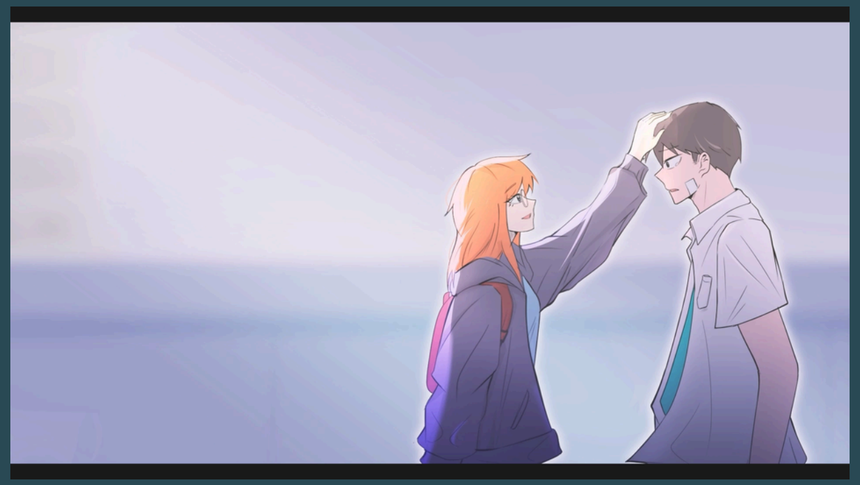




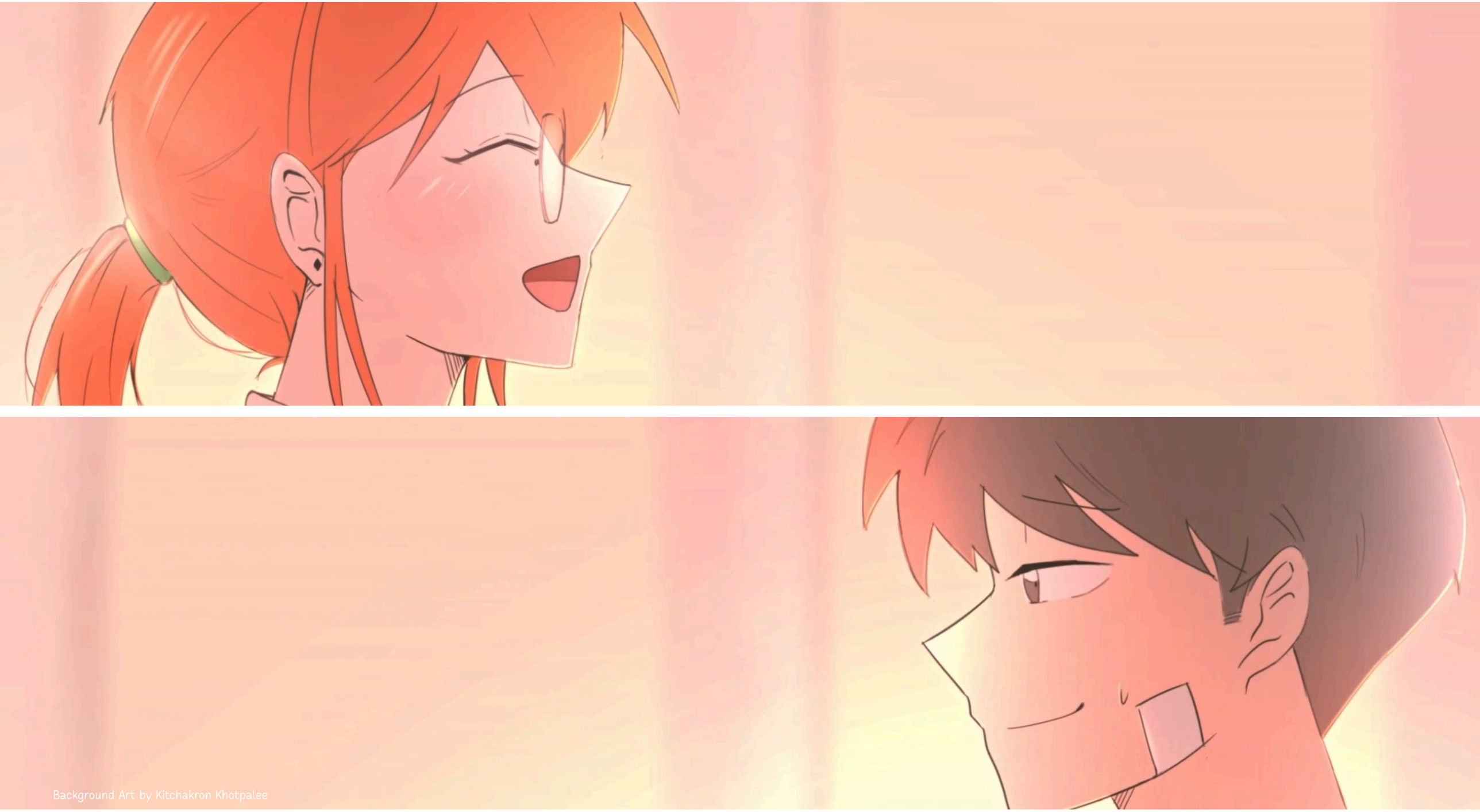








Background Art by Kitchakron Khotpalee


Background Art by Kitchakron Khotpalee

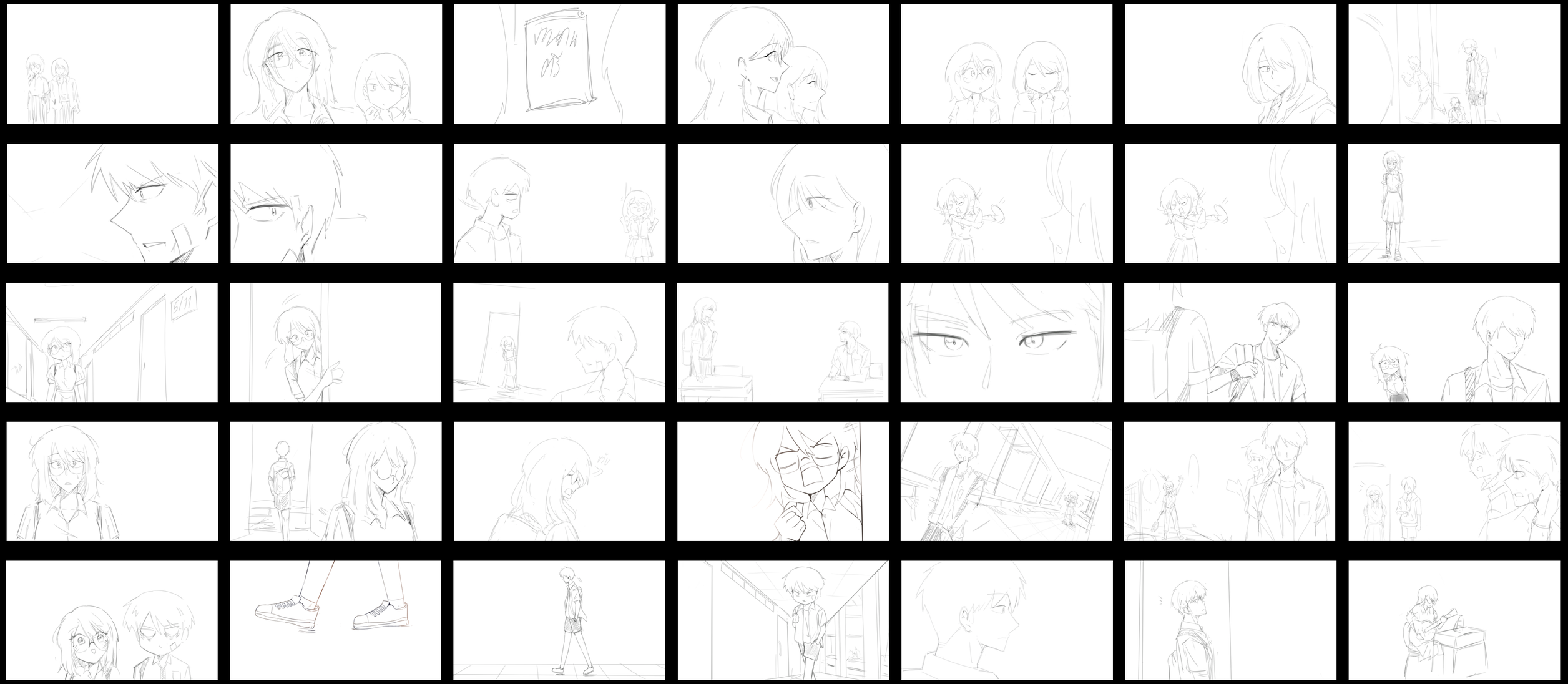
Chapter 4

Storyboard & Color Script



S t o r y b o a r d

Storyboard by Kitchakron Khotpalee

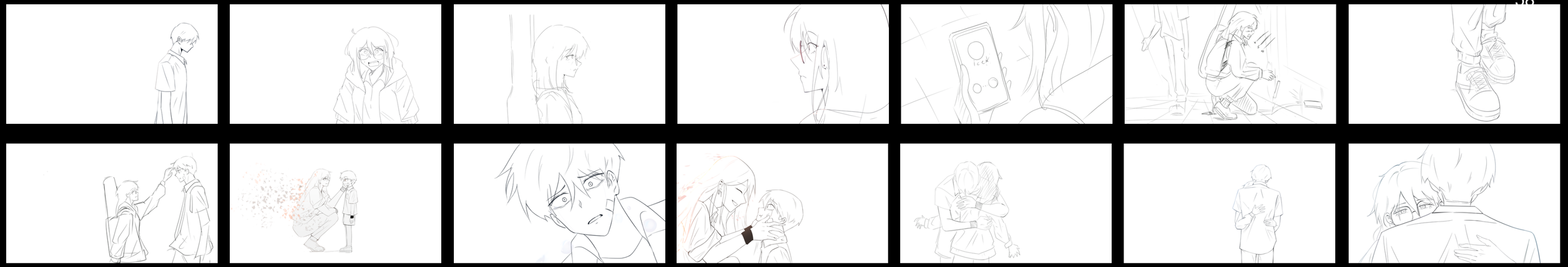




Storyboard by Kitchakron Khotpalee

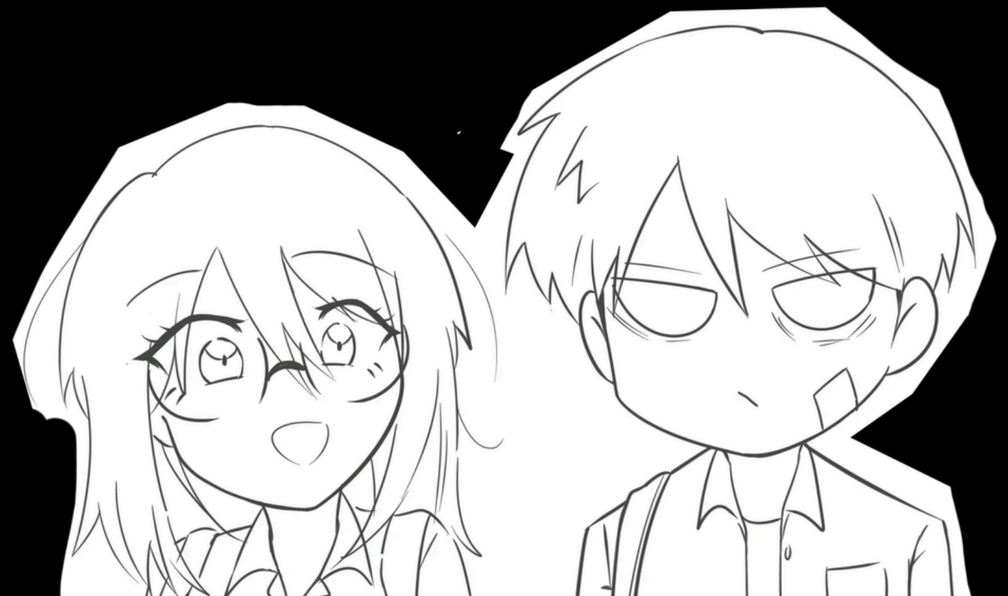


Storyboard by Kitchakron Khotpalee



Storyboard by Kitchakron Khotpalee

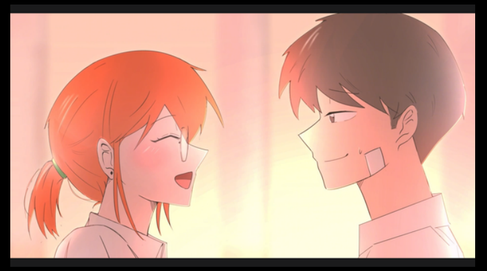
S t i l l H e r e



c o l o r s c r i p t

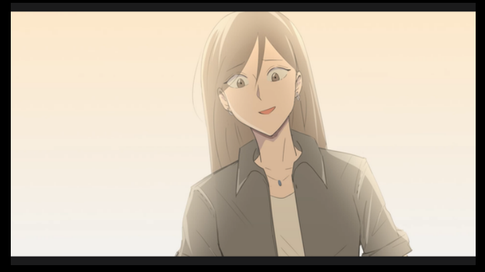
Warm Tone

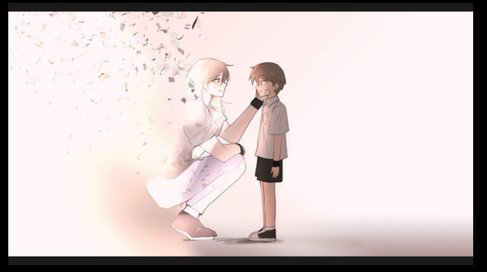





อบอุ่น มีความหวัง ความรัก



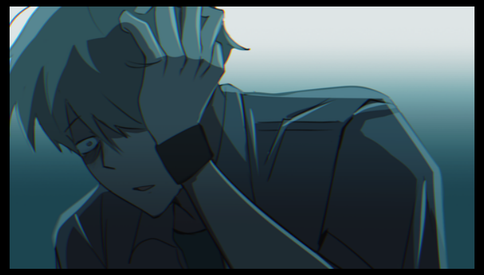
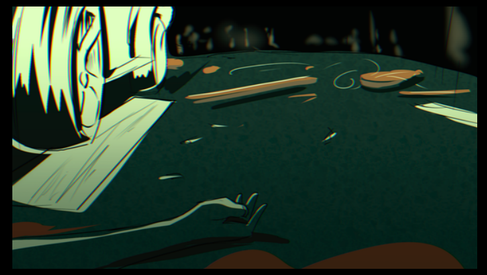






อบอุ่น มีความหวัง แสงสว่าง ความทรงจำ

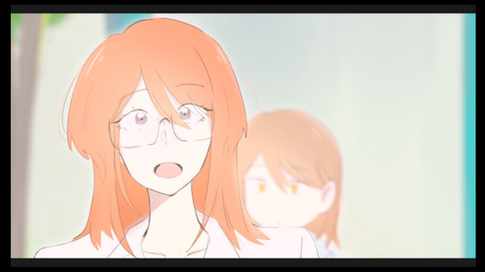
Still Here

Cool Tone



น่ากลัว หวาดระแวง เศร้า







สดใส ธรรมชาติ ปลอดภัยสบายตา



Background Art by Kitchakron Khotpalee



Chapter 5

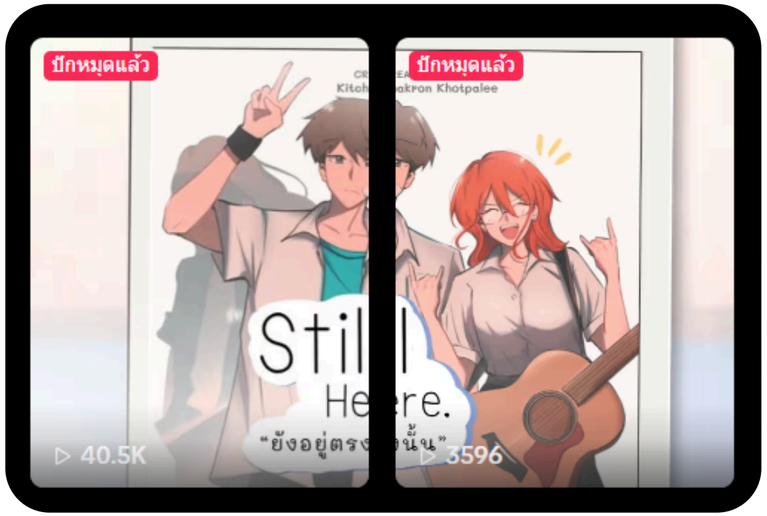
สถิติการรับชมแอนิเมชัน บนแพลตฟอร์มออนไลน์

ภาพรวมการเผยแพร่

แอนิเมชัน Stilll Here ยังอยู่ตรงนั้น

ถูกเผยแพร่ไปในแพลตฟอร์มออนไลน์ คือ Tiktok,YouTube,Facebook

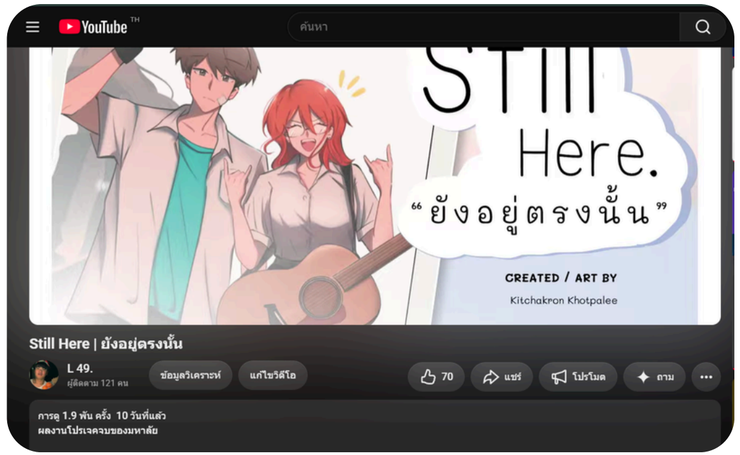
ตั้งแต่วันที่ 5 ตุลาคม 2567 และเก็บข้อมูลวันที่ 20 ตุลาคม 2567



แอนิเมชันตัวเต็มแบ่งเป็น 2 คลิป
ตัวอย่างแอนิเมชัน
เบื้องหลังการผลิต



แอนิเมชันตัวเต็ม



แอนิเมชันตัวเต็ม

ยอดรวมทุกแพลตฟอร์ม

50,100

view

YouTube

2,000
view

70 Like
2 Comment
- Shares

Facebook

1,000
view

45 Like
4 Comment
16 Shares

Tiktok

Past 1
4.100
view

653 Like
7 Comment
49 Shares
7

Past 2
43,000
view

9166 Like
89 Comment
576 Shares

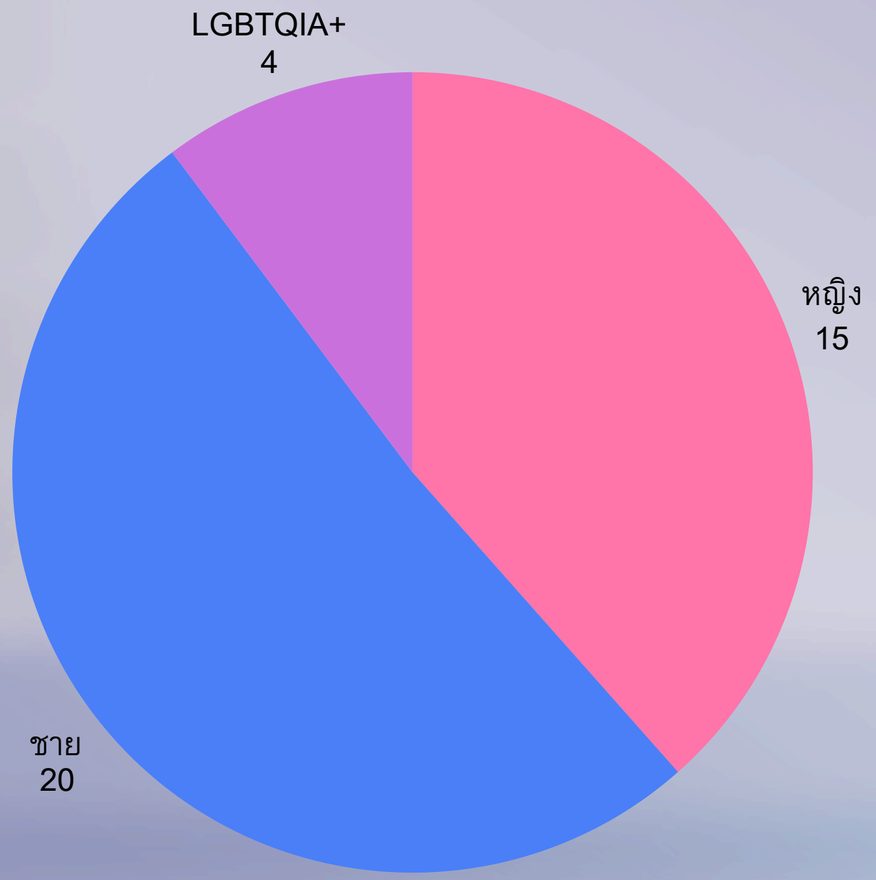

Chapter 6
ผลการศึกษา

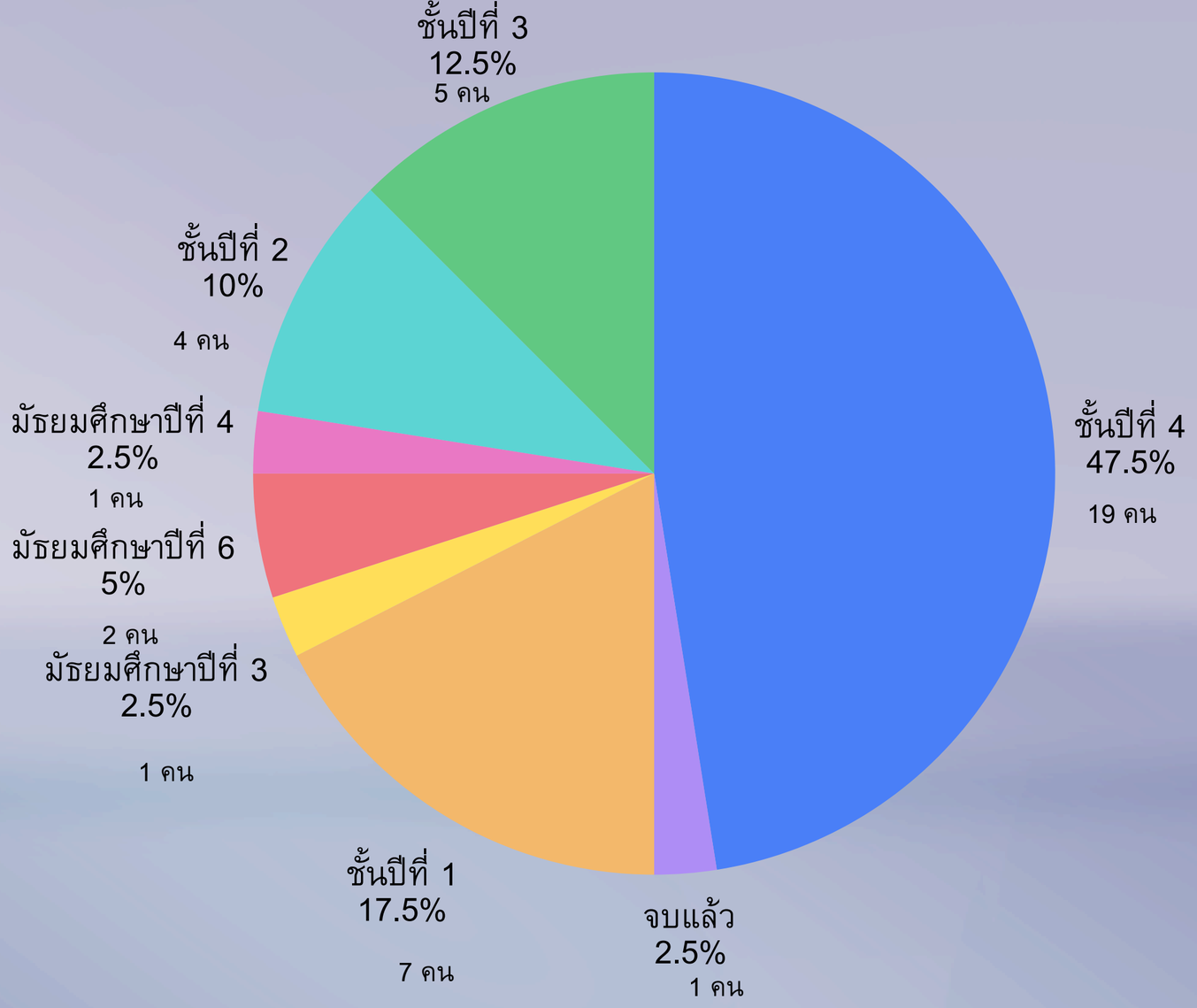
Still Here

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญและแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย หลังรับชมแอนิเมชัน เรื่อง ยังอยู่ตรงนั้น (Still Here) ในการตอบแบบประเมินซึ่ง กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของแบบประเมินเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง	4.51 - 5.00	เหมาะสมในระดับดีมาก
ระดับ 4 หมายถึง	3.51 - 4.50	เหมาะสมในระดับดี
ระดับ 3 หมายถึง	2.51 - 3.50	เหมาะสมในดับปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง	1.51 - 2.50	เหมาะสมในระดับพอใช้
ระดับ 1 หมายถึง	1.00 - 1.50	ยังต้องปรับปรุง





จากผู้ประเมิน 40 คน

มาจาก ชั้นปี 4 จำนวนมากที่สุด 19 คน และน้อยสุดคือ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 , 3 และ จบแล้ว 1 คน

ผลประเมินความพึงพอใจรายข้อ ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ / เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายและลำดับเหตุการณ์เหมาะสม	4.65	0.53	ดีมาก
เนื้อหาสามารถสื่อสารประเด็นที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจน	4.63	0.68	ดีมาก
ตัวละครมีความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.83	0.46	ดีมาก
เนื้อเรื่องสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้	4.70	0.56	ดีมาก
เนื้อหาสามารถถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับการสูญเสียและการเยียวยาจิตใจได้อย่างเหมาะสม	4.70	0.56	ดีมาก

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 40 คน ใน ด้านเนื้อหา

ตัวละครมีความน่าสนใจและน่าติดตาม อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

ส่วน เนื้อเรื่องสามารถสื่อสารประเด็นที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจน อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลประเมินความพึงพอใจรายข้อ ด้านภาพและการออกแบบ

ด้านภาพและการออกแบบ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
การออกแบบตัวละครมีความสวยงามและเหมาะสม	4.75	0.44	ดีมาก
สีและองค์ประกอบภาพช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องได้ดี	4.83	0.45	ดีมาก
ภาพประกอบและฉากมีความน่าสนใจ	4.50	0.88	ดีมาก
การเคลื่อนไหวของแอนิเมชันมีความลื่นไหล	4.40	0.74	ดี
การเลือกใช้ขนาดภาพและมุมกล้องมีความเหมาะสม และช่วยถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่องได้ดี	4.80	0.41	ดีมาก

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 40 คน ใน ด้านภาพและการออกแบบ

สีและองค์ประกอบภาพช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องได้ดี อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

การเคลื่อนไหวของแอนิเมชันมีความลื่นไหล อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลประเมินความพึงพอใจรายข้อ ด้านเสียงและดนตรี

ด้านเสียงและดนตรี	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
เสียงพากย์ เข้ากับตัวละคร หรือ เสียงประกอบมีความชัดเจน เข้ากับสถานการณ์	4.53	0.64	ดีมาก
ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	4.65	0.58	ดีมาก
เสียงช่วยเสริมอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องได้ดี	4.75	0.49	ดีมาก

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 40 คน ใน ด้านเสียงและดนตรี

เสียงช่วยเสริมอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องได้ดี อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

เสียงพากย์ เข้ากับตัวละคร หรือ เสียงประกอบมีความชัดเจน เข้ากับสถานการณ์ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลประเมินความพึงพอใจรายข้อ
ด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ / ความพึงพอใจโดยรวม

ด้านเสียงและดนตรี	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
มีความประทับใจต่อผลงานแอนิเมชันเรื่องนี้	4.80	0.41	ดีมาก
มีความสนใจที่จะรับชมหรือแนะนำผลงานนี้ให้ผู้อื่น	4.85	0.36	ดีมาก

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 40 คน ใน ด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ / ความพึงพอใจโดยรวม

มีความสนใจที่จะรับชมหรือแนะนำผลงานนี้ให้ผู้อื่น อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

มีความประทับใจต่อผลงานแอนิเมชันเรื่องนี้ อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลประเมินความพึงพอใจ รายด้าน

ด้าน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา	4.70	0.56	ดีมาก
ด้านภาพและการออกแบบ	4.66	0.63	ดีมาก
ด้านเสียงและดนตรี	4.64	0.58	ดีมาก
ด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ / ความพึงพอใจโดยรวม	4.83	0.38	ดีมาก

ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด
ด้านการสื่อสารและประโยชน์ที่ได้รับ / ความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับ **มากที่สุด**
ด้านเสียงและดนตรีอยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบสอบถาม 3 ท่าน



อาจารย์ วีรภัทร จันทรจตุรภัทร



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชพรรณ ยังมี



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ศิริพร น้อยอำคา

ผลประเมินคุณภาพรายข้อ ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ / เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายและลำดับเหตุการณ์เหมาะสม	4.33	0.58	ดี
เนื้อหาสามารถสื่อสารประเด็นที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจน	4.00	0	ดี
ตัวละครมีความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.33	0.58	ดี
เนื้อเรื่องสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้	3.33	0.58	ปานกลาง
เนื้อหาสามารถถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับการสูญเสียและการเยียวยาจิตใจได้อย่างเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ใน ด้านเนื้อหา

เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ / เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายและลำดับเหตุการณ์เหมาะสม และ ตัวละครมีความน่าสนใจและน่าติดตาม อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

ส่วน เนื้อเรื่องสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้ และ เนื้อหาสามารถถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับการสูญเสียและการเยียวยาจิตใจได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลประเมินคุณภาพรายข้อ ด้านภาพและการออกแบบ

ด้านภาพและการออกแบบ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
การออกแบบตัวละครมีความสวยงามและเหมาะสม	4.33	0.58	ดี
สีและองค์ประกอบภาพช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องได้ดี	4.67	0.58	ดีมาก
ภาพประกอบและฉากมีความน่าสนใจ	3.67	0.58	ดี
ความชัดของภาพ	4.00	0.0	ดี
การเคลื่อนไหวของแอนิเมชันมีความลื่นไหล	3.00	0.0	ปานกลาง
การเลือกใช้ขนาดภาพและมุมกล้องมีความเหมาะสม และช่วยถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่องได้ดี	4.00	0.0	ดี
ระยะเวลาในการนำเสนอของแอนิเมชัน	4.00	1.0	ดี

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ใน ด้านภาพและการออกแบบ

สีและองค์ประกอบภาพช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องได้ดี อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

การเคลื่อนไหวของแอนิเมชันมีความลื่นไหล อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลประเมินคุณภาพรายข้อ ด้านเสียงและดนตรี

ด้านเสียงและดนตรี	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	4.33	0.58	ดี
เสียงช่วยเสริมอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องได้ดี	4.00	0.0	ดี
เสียงพากย์ เข้ากับตัวละคร หรือ เสียงประกอบมีความชัดเจน เข้ากับสถานการณ์	4.33	0.58	ดี

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ใน ด้านเสียงและดนตรี

ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และ เสียงพากย์ เข้ากับตัวละคร หรือ เสียงประกอบมีความชัดเจน เข้ากับสถานการณ์ อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

เสียงช่วยเสริมอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องได้ดี อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

ผลประเมินคุณภาพ รายด้าน

ด้าน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา	3.87	0.64	ดี
ด้านภาพและการออกแบบ	3.95	0.67	ดี
ด้านเสียงและดนตรี	4.22	0.44	ดี

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ทั้ง 3 ด้าน

ด้านเสียงและดนตรี อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

และ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

สรุปผลการศึกษา

แบบประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
แบบประเมินความพึงพอใจ	4.69	0.57	ดีมาก
แบบประเมินคุณภาพ	3.98	0.62	ดี

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น "
ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 40 คน
มีผลรวมระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ **ดีมาก**

ผลประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน
มีผลรวมระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ **ดี**

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้เชี่ยวชาญ

- อาจารย์ วีรภัทร จันทรจตุรภัทร

แนะนำ เรื่อง แอนิเมชัน การเคลื่อนไหวในซีนทั่วไป เช่น การเดิน การหันตัว ยังดูแข็งอยู่บ้าง แนะนำให้เพิ่ม In-between ในจังหวะ Ease-in / Ease-out จะช่วยเพื่อให้ความเร็วในการเคลื่อนไหวดูเป็นธรรมชาติขึ้น ผมปลิว ลมพัดงี้ ได้บางฉาก จะช่วยให้สนใจมากขึ้น และลดความรู้สึกหุ่นยนต์ลง แต่เข้าใจ การทำคนเดียว ถือว่ายอดเยี่ยมครับ และ ตรง key Poses เพื่อสื่ออารมณ์ทำได้ดีมากครับ โดยเฉพาะช่วงที่ตัวละครไอซ์มีอาการแพนิก หรือส้มแสดงความกระตือรือร้น ท่าทางหลัก ของตัวละครสามารถสื่อสารคาแรคเตอร์ออกมาได้ชัดเจนดี

ด้านภาพ คอมโพสิต ของงาน จุดที่โดดเด่นที่สุดของโปรเจกต์นี้ การใช้โทนสี สไตล์อนิเมะ และการจัดแสงเงา ทำได้ยอดเยี่ยมครับ ดูดีใช้เอฟเฟกต์ ต่าง สื่ออารมณ์ใน ฉากนั้น ๆ ได้ ดี บางช่วงน้ำหนักของเส้น ในบางคัตยังมีอาการสั่นหรือความหนาบางไม่เท่ากัน อาจจะเร่ง หรือ อยากจะเสร็จแล้ว มั้ย ซึ่งเป็นเรื่องปกติของงานไม่ต้องซี วาดมือเฟรมต่อเฟรม แนะนำ ฝึกคุมน้ำหนักเส้น Brush ให้คงที่จะช่วยให้งานดูเนี้ยบขึ้น

ด้านเสียง พากย์ถ่ายทอดอารมณ์ได้ถึงเสียงดีมาก เข้ากันกับตัวละคร นั้น ๆ โดยเฉพาะซีนดราม่าตอนท้ายที่เสียงร้องไห้และเสียงสั่นของไอซ์ทำให้อินตามได้ง่าย การเลือกเพลงประกอบ แบบหม่นๆ ได้ดี ถ้า แนะนำเพิ่ม การเพิ่ม Foley เหล่านี้เข้าไปจะช่วยอุดช่องโหว่ความเงียบ และทำให้งานดูเป็นแอนิเมชันครบเครื่อง โดยรวม งาน ออกมาสวยครับ ถ้ามีเวลาในการทำการขยับมากขึ้น จะเป็นงานที่สมบูรณ์

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้เชี่ยวชาญ

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ศิริพร น้อยอำคา

การขยับน้อยไป หากสามารถทำให้การขยับดูเป็นแอนิเมชันมากกว่านี้จะดีมาก

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชพรรณ ยังมี

หากทำการเคลื่อนไหวตัวละคนมากกว่านี้ทำให้มีความเป็นธรรมชาติจะส่งเสริมให้งานมีคุณภาพยิ่งขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

- อยากให้ทำอีกเยอะๆเลยค่า
- เสียงพากย์ผู้ชายยังไม่สื่ออารมณ์ขนาดนั้น
- ชอบเรื่องนี้มากคับ
- ดูแล้วใจฟูครับ
- เก่งมากจุ๊บๆ
- อยากให้พี่คนพากย์ผู้ชายใส่อารมณ์ได้มากกว่านี้ครับ ครึ้นได้ครึ้นเลยครับ เป็นเอกลักษณ์ครับผม สู้ๆครับผมติดตามอยู่ครับ ✌️✌️
- เริดละคะ
- 1.อยากให้ตัดมารวมกันเลย 2.ฉากสุดท้ายที่วาดมันไม่มีในอนิเมชัน
- รักนะคร้าบ จุ๊บๆ
- แนะนำใส่ทุงๆเข้าไปด้วยนะมันค่อยโหดๆ จุ๊ๆ
- ขอภาค2 กับ webtoon version หน่อยครับ
- ไม่มีงานจิ้งอยู่แล้ววว
- so good

อภิปรายผลการศึกษา

ผู้จัดทำได้ดำเนินการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายตามจำนวนที่กำหนดไว้ครบถ้วน และนำผลการประเมินมาวิเคราะห์เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลงานแอนิเมชันเรื่อง ยังอยู่ตรงนั้น (Still Here)

จากการ การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง " ยังอยู่ตรงนั้น " เพื่อถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับการสูญเสียและการเยียวยาจิตใจ สะท้อนความคิดและอารมณ์ของผู้สูญเสีย เปิดพื้นที่การแสดงออกทางอารมณ์ และช่วยฟื้นฟูคุณภาพชีวิต และศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย
พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อสื่อ อยู่ในระดับ **ดีมาก**
และ ระดับคุณภาพของสื่อจากการประเมินโดยเชี่ยวชาญ อยู่ในระดับ **ดี**

โดยปัญหาที่พบตามคำแนะนำของกลุ่มเป้าหมาย คือ....ควรปรับการพากย์เสียงตัวละครชายให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างฉากในแอนิเมชันกับภาพประกอบ นอกจากนี้ ผู้ชมยังมีความสนใจให้สร้างผลงานต่อยอด เช่น ภาคต่อหรือเวอร์ชันเว็บตูน เพื่อขยายเรื่องราวและสร้างความประทับใจแก่ผู้ชมมากยิ่งขึ้น

และ คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ...พบว่าผลงานมีจุดเด่นด้านการใช้โทนสี การจัดแสงเงา การใช้เอฟเฟกต์ และการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านท่าทางและเสียงพากย์ได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม ควรพัฒนาด้านการเคลื่อนไหวของตัวละครให้มีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น ขยับมากขึ้น ปรับความสม่ำเสมอของเส้นภาพ และเพิ่มเสียงประกอบเฉพาะเหตุการณ์ (Foley) เพื่อให้แอนิเมชันมีความสมบูรณ์และมีคุณภาพยิ่งขึ้น

จากปัญหาและข้อเสนอแนะของทั้งกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญ ผู้จัดทำยินดีน้อมรับทุกความคิดเห็นเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาผลงานในอนาคต เพื่อยกระดับคุณภาพของแอนิเมชันให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์และสร้างประสบการณ์ที่ดียิ่งขึ้นแก่ผู้ชมต่อไป

เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

Gökçe Nur Mısırlı, & Karakuş, Ö. (2024). Grief in children within the framework of attachment theory. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 16. https://doi.org/10.18863/pgy.1243304

Sgier, C., Tyebally Fang, M., Glässel, A., & Monteverde, S. (2024). Developmental manifestations of grief in children and adolescents: Caregivers as key grief facilitators. In Loss of a parent in Disney and Pixar films: What we can learn? https://doi.org/10.1177/00302228241295344

Tabana, D. (2024). Animation as therapy for mental health treatment across diverse populations and contexts: A literature review (Expressive Therapies Capstone Theses, 810). Lesley University. https://digitalcommons.lesley.edu/expressive_theses/810

Kelly, M., Catron, E., Hamlin, E., Calhoun, J., & Hastings, S. O. (2022). Uses and gratifications of music in bereavement: A qualitative inquiry. OMEGA–Journal of Death and Dying. https://doi.org/10.1177/0030222822112149

Gabriel, C. (2023). Tears through the years: A qualitative analysis of post-death grief in children's animated films [Master's thesis, University of Huddersfield]. University Repository. https://hdl.handle.net/11310/5756

Mahardhika, B. A., Susanto, D. A., & Nur'Aini, S. (2023). Defense mechanisms projected upon his bereavement in The Kite Runner. Exposure Journal, 8(1), 1–20. http://dx.doi.org/10.30659/e.8.1.1-20

Smith, M., Robinson, L., & Segal, J. (2025). Coping with grief and loss: Stages of grief, the grieving process, and learning to heal. HelpGuide. https://www.helpguide.org/mental-health/grief/coping-with-grief-and-loss

Evans, J., & Stanovich, K. (2013). Dual-process theories of higher cognition: Advancing the debate. Perspectives on Psychological Science, 8(3), 223–241. https://doi.org/10.1177/1745691612460685



T H A N K Y O U

จัดทำโดย



นาย กริชฌากรณ์ โคตรปาลี 66011213307
คณะวิทยาการสารสนเทศ สาขาสื่อนฤมิต
หลักสูตร วท.บ สื่อนฤมิต ชั้นปี 4

_norkahctik29

L 49.K’

Kitchakron Khotpalee