

โครงการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

Creation of 3D Animation to Improve Self-Esteem

มินตรา ชุ่มประยงค์

นักศึกษาลัทธิศิลปกรรมบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

บทคัดย่อ

โครงการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองนี้ เกิดขึ้นเนื่องจากตระหนักถึงความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่เด็กควรได้รับการส่งเสริม เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาบุคลิกภาพที่จะส่งผลให้เด็กมีความเป็นตัวของตัวเอง กล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจ กล้าเผชิญเหตุการณ์ นอกจากนี้ การเห็นคุณค่าในตัวเองยังเป็นแรงผลักดันที่ทำให้เกิดความมั่นใจในการทำสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จตามที่ต้องการ และจะนำไปสู่ความสามารถในการจัดการกับปัญหาต่างๆ ได้ในอนาคต โดยในบทความวิจัยชิ้นนี้จะอธิบายถึงกระบวนการออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งมีขั้นตอนเริ่มตั้งแต่การศึกษาค้นคว้าข้อมูล การเขียนบท การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การสร้างโมเดล 3 มิติ ตลอดจนถึงการลำดับภาพ และขั้นตอนการใส่เสียงประกอบ

คำสำคัญ: แอนิเมชัน การเห็นคุณค่าในตัวเอง

Abstract

This 3D animation project was designed to promote the self-esteem among children as the awareness could lead to self-value. Because self-esteem is important basis of personality development that will resulted in the child's self-confident, self-assertiveness, a child could make right decision and become strong to face any situations through it. In addition, self-esteem can push inner self-confidence to do something we need until we become successful and able to handle any problems that may come in the future. The research incorporated the design and creating procedure of animation which started from the preliminary study, data researching, screenplay writing, character design, background design, 3D Model creation and also film editing, and sound mixing procedure.

Keywords: animation, self-esteem

1. บทนำ

ปัญหาของเด็กไทยในโลกยุคใหม่ จะเห็นได้ว่า เด็กๆ ทุกวันนี้ ทำตามเพื่อน คัดลอกใจแก้ปัญหาในทางที่ผิด หลงเชื่อตามกระแสโดยขาดการไตร่ตรองคิด ทบทวน ไม่เป็นตัวของตัวเอง รวมไปถึงการมีพฤติกรรมที่ไม่ถูกกาลเทศะและไม่ถูกต้อง ทั้งหมดนี้ล้วนมาจาก แก่นแท้ที่สำคัญของเด็กเอง นั่นคือการมองไม่เห็นคุณค่า หรือมองไม่เห็นความสามารถ ศักยภาพ และการขาดความภูมิใจในตัวเอง (สุชาติ, 2551)

“ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง” ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “self-esteem” บางครั้งจะใช้คำว่า ความนับถือตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง หรือการยอมรับตนเอง ซึ่งหมายถึงความรู้สึกที่บุคคลมีต่อตนเองในทางที่ดี รักตัวเอง รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า มีความสำคัญเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นและสังคม (โหมยิต, 2546)

การที่คนๆ หนึ่งรู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่า มีความสำคัญ จะส่งผลออกมาเป็นพฤติกรรมที่ดี ได้แก่

- มั่นใจในตัวเอง
- อดทนและมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม
- มองโลกในแง่ดี
- แก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
- มีมนุษยสัมพันธ์ เข้ากับคนอื่นได้ง่าย
- เข้าใจผู้อื่นและปรับตัวได้ง่าย
- เคารพความคิดเห็นและเคารพผู้อื่น

ตรงกันข้ามกับผู้ขาดการเห็นคุณค่าในตนเอง จะเป็นคนที่ดูถูกตัวเอง คิดว่าตัวเองไม่มีความสามารถ หรือล้มเหลวตลอดเวลา จึงไม่พยายามทดลองทำสิ่งใหม่ เพราะไม่มั่นใจในความสามารถของตัวเอง มีระบบคิด

ในเชิงลบซึ่งส่งผลให้พฤติกรรมก็จะออกมาออกมาในทางลบ ได้แก่

- ไม่มั่นใจในตัวเอง
- มีพฤติกรรมก้าวร้าว
- ชอบใช้ความรุนแรง ซึ่งอาจเป็นไปเพื่อปกปิดความอ่อนแอและไม่มั่นใจในตัวเอง
- แก้ปัญหาไม่สร้างสรรค์หรือหนีปัญหา ไม่กล้าเผชิญหน้า
- ไม่เป็นตัวของตัวเอง ทำตามคนอื่น ทำให้มีแนวโน้มที่จะถูกชักจูงและเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีได้ง่าย (สุชาติ, 2551)

นักจิตวิเคราะห์หลายคนกล่าวว่า ความนับถือและความภูมิใจในตนเองของมนุษย์เรานี้ ส่วนใหญ่ได้มาแต่วัยเด็ก ถ้าหากมีปัญหาทางอารมณ์ในวัยเด็ก ซึ่งขัดขวางไม่ให้พัฒนาการไปจนถึงระยะความเป็นชายหรือหญิงได้อย่างสมบูรณ์ พอที่จะสามารถรักใคร่และมีใครรักได้ เขาผู้นั้นก็จะขาดบ่อเกิดของความนับถือและภูมิใจในตน (สุพัฒนา, 2550)

ผู้ศึกษาเล็งเห็นถึงความสำคัญของการมีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง และมีจุดประสงค์ที่จะออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชันเพื่อเป็นแนวทางในการสอดแทรกข้อคิด ปลูกฝังทัศนคติของเด็ก อันจะนำไปสู่ความเข้าใจและส่งผลต่อพฤติกรรมการดำเนินชีวิต

2. วัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

2.1 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาและดำเนินการ กระบวนการออกแบบและสร้างแอนิเมชันที่สอดแทรกข้อคิดส่งเสริมให้คนยอมรับและเห็นคุณค่าของตนเอง

2.2 ขอบเขตของการวิจัย

จากการศึกษาพัฒนาการของเด็กในวัยเรียน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เด็กเริ่มเข้าโรงเรียนและต้องปรับตัวให้เข้ากับสังคมแบบใหม่ภายในโรงเรียน พบว่า

- อายุ 6 ปี ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดจากการสัมผัส ชอบซักถาม สนใจสิ่งแปลกๆ สนใจสัตว์เลื้อยนิทาน
- อายุ 7 ปี เข้าใจเรื่องมิติสัมพันธ์ ชอบสร้างคนและสัตว์ในจินตนาการ
- อายุ 8 ปี เข้าใจเรื่องขนาดเปรียบเทียบ เริ่มแยกความจริงกับความฝัน
- อายุ 9 ปี รู้จักใช้เหตุผลมากขึ้น ไม่ชอบให้คนอื่นไปเปรียบเทียบกับคนอื่น ชอบเลียนแบบบุคคลที่ตนรักหรือนับถือ

- อายุ 10-12 ปี สนใจเรื่องนามธรรม นิทานการผจญภัย วิทยาศาสตร์ (สมศรี ประเสริฐวงศ์, 2534)

ดังนั้นการออกแบบแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองนี้ จะเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กอายุตั้งแต่ 10-12 ปี ซึ่งมีความสามารถในการเข้าใจเรื่องที่เป็นนามธรรมแล้ว

3. อุปกรณ์และวิธีการ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงเอกสาร การวิจัยจากกรณีศึกษา และการวิจัยสร้างสรรค์ ซึ่งมีวิธีการดังนี้

3.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดและวิธีการผลิตแอนิเมชัน โดยเน้นการศึกษาเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์ การศึกษาเนื้อเรื่องที่สร้างแรงบันดาลใจแก่คนดู ทฤษฎีสีที่ส่งผลกับอารมณ์ความรู้สึก และการใช้มุกตลกตลกต่างๆ ให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่อง

ตลอดจนเหตุผลของการเปลี่ยนมุกตลกให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผยหรือปิดบังเนื้อเรื่องหรือตัวละคร บอกสถานที่ เน้นอารมณ์

3.2 ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการรับรู้ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง

3.3 ศึกษารูปแบบและเทคนิคการนำเสนอจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีแนวคิดใกล้เคียงกัน โดยศึกษาวิเคราะห์ทั้งในด้านของโครงสร้าง เกี่ยวกับแนวคิดหลักของภาพยนตร์ แก่นเรื่อง การเล่าเรื่อง และในด้านของการออกแบบ เกี่ยวกับงานศิลป์ การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ เสียงที่ใช้ประกอบ

3.4 วิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดเพื่อหาแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ตั้งแต่การวางโครงเรื่อง การกำหนดแนวทางในการออกแบบ การผลิต จนกระทั่งถึงการตัดต่อลำดับภาพ มีขั้นตอนดังนี้

3.4.1 การสร้างเนื้อเรื่อง

กระบวนการในการรับรู้ความรู้สึกเห็นคุณค่าของตนเองนั้น สามารถรับรู้ได้โดยประเมินจากเจตคติและการยอมรับของบุคคลอื่นที่มีต่อตนเอง ซึ่งการรับรู้ในลักษณะนี้ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบทบาททางสังคม ดังนั้นการสร้างเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันจึงต้องการนำเสนอเรื่องราวที่มีแนวคิดที่คนเราแต่ละคนย่อมมีข้อบกพร่องที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ไม่มีใครสมบูรณ์แบบ แต่ไม่ได้หมายความว่าข้อบกพร่องที่เราแต่ละคนมีนั้นจะทำให้เราไม่มีคุณค่า และไม่เป็นที่ต้องการแท้ที่จริงแล้วทุกคนล้วนมีคุณค่าในตนเอง บางครั้งสิ่งที่เราคิดว่าเป็นข้อบกพร่องนั้น อาจทำให้การอยู่ร่วมกันของเราลงตัวและน่าสนใจขึ้นก็ได้

3.4.2 การออกแบบตัวละครและฉาก

- เริ่มต้นจากการนำบทมาศึกษาวิเคราะห์ เพื่อสร้างตัวละครและฉากให้เข้ากับเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อ

- หาข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบ

- ทำการออกแบบตัวละครโดยใช้โปรแกรม PaintTool SAI และเขียนภาพตัวละครในลักษณะด้านหน้าตรงและด้านข้าง เพื่อจะนำไปใช้ในการสร้างโมเดลตัวละครด้วยโปรแกรม Maya ต่อไป

3.4.3 ขั้นตอนการผลิต

- ขึ้นโมเดลตัวละครต่างๆ ตามที่ได้ออกแบบไว้โดยใช้โปรแกรม Maya จากนั้นทำการลงสีสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรม Photoshop เพื่อนำมาใส่เป็นพื้นผิวให้กับตัวละคร

- การสร้างฉากจะแบ่งเป็น 2 กรณี ในกรณีที่ฉากมีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับตัวละครมาก จะสร้างด้วยการขึ้นรูปจำลองของฉากด้วยโปรแกรม Maya ส่วนกรณีที่ฉากกระยะไกลหรือไม่มีความสำคัญมากนัก จะสร้างโดยวิธีวาดและลงสีผ่าน โปรแกรม Photoshop และนำมาจัดวางเป็นฉากด้วยโปรแกรม After Effect

- ทำให้โมเดลตัวละครสามารถเคลื่อนไหวได้ ใช้โปรแกรม Maya สร้างกระดูก(joint) ให้กับหุ่นโมเดล และทำการสร้าง controller ควบคุมให้กระดูกเคลื่อนไหวได้

- กำหนดผิวหนังให้ถูกควบคุมโดยผ่านกระดูกที่เราสร้างขึ้น ให้มีการเคลื่อนที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างและลักษณะผิวหนังตรงตามความต้องการโดยการ Bind Skin

- ทำการสร้างอารมณ์ให้กับใบหน้า ของตัวละครโดยใช้วิธีการ Blend Shape

- จัดวางฉากให้เป็นไปตามที่ได้ออกแบบไว้

- นำตัวละครมาวางรวมกับฉากหลังแล้วทำการขยับเคลื่อนไหวสร้างเรื่องราวตามเนื้อเรื่อง และจัดมุมกล้องเพื่อถ่ายทำ

- จัดแสง และเรนเดอร์เพื่อให้ได้ภาพนิ่งออกมา

- ใช้โปรแกรม After Effect ทำการลำดับตัดต่อ ซ้อนภาพ พร้อมทั้งแต่งสีและใส่เสียงประกอบ จากนั้นบีบอัดไฟล์ให้ได้นามสกุลที่ต้องการนำเสนอ

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

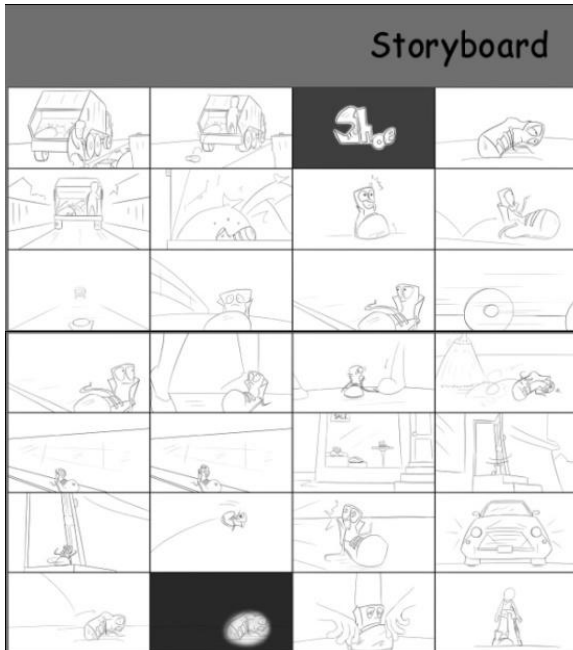
ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเพื่อหาแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

4.1 บทภาพยนตร์

เป็นการนำเสนอเรื่องราวในแง่ของการเปรียบเทียบให้ข้อคิด ใช้การดำเนินเรื่องในรูปแบบของบุคคลาธิษฐาน คือให้รองเท้านี้มีชีวิต แสดงกิริยาอาการเหมือนมนุษย์ ในขณะที่คนจริงๆ เป็นเพียงตัวประกอบของเรื่อง เป็นเรื่องราวของรองเท้าที่ถูกทิ้ง และยังบังเอิญเหลืออยู่เพียงข้างเดียว รองเท้าเพียงข้างเดียวนั้นรู้สึกตัวเองหมดความสำคัญและไม่เป็นที่ต้องการของใครๆ ทำให้เสียใจและหมดหวังที่จะก้าวเดินต่อไป แต่เหตุการณ์ก็จบลงด้วยดี เมื่อในท้ายสุดท้ายแล้วรองเท้าเก่าๆ เพียงข้างเดียวก็ยังเป็นที่ต้องการและมีคุณค่าสำหรับใครบางคน

4.2 Storyboard

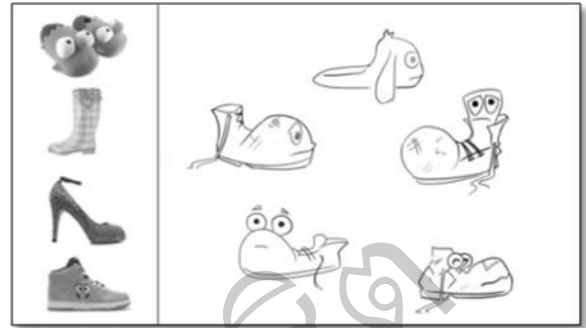
เป็นการใช้ภาพเพื่อบอกเล่าเรื่องราวตามบทภาพยนตร์



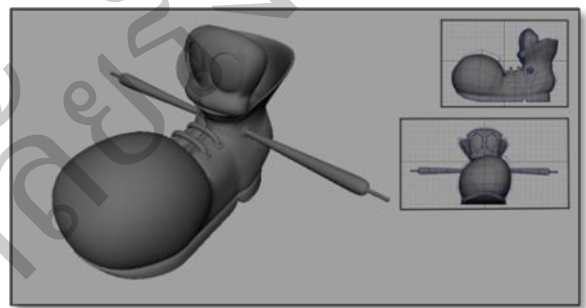
รูปภาพที่ 1 storyboard

4.3 ตัวละคร

ใช้รองเท้าที่มีข้างเดียว เพื่อเป็นตัวแทนของความต่ำต้อยและการไม่เป็นที่ต้องการของใครๆ ออกแบบโดยเน้นการใช้โครงเส้นง่ายๆ ไม่ซับซ้อน ไม่เน้นรายละเอียด แต่ส่วนของใบหน้าจะใช้หลักการทำให้เกินจริง คือทำให้หน้าตาของตัวละครใหญ่เกินจริง ให้มีความน่ารักน่าเอ็นดูตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย และสามารถแสดงอารมณ์บนใบหน้าได้มากๆ เพื่อสื่อถึงบุคลิกภาพและความรู้สึกของตัวละครได้อย่างชัดเจน



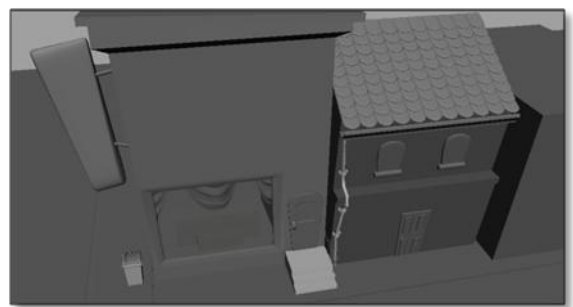
รูปภาพที่ 2 ภาพอ้างอิงและการออกแบบตัวละคร



รูปภาพที่ 3 ภาพโมเดลตัวละคร

4.4 ฉาก

ฉากท้องถนน ข้างทาง และร้านรองเท้า ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่อง



รูปภาพที่ 4 ภาพโมเดลฉาก

5. การอภิปรายผล

5.1 ส่วนของการคิดบทกวีและมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ต้องใช้เวลาในส่วนนี้ค่อนข้างมาก เนื่องจากต้องการนำเสนอเรื่องราวที่เป็นนามธรรมให้สามารถเข้าใจได้ง่าย โดยนำเสนอเรื่องราวเนื้อเรื่องที่สร้างแรงบันดาลใจแก่คนดูแต่ไม่ยึดติดสิ่งที่ต้องการนำเสนออย่างตรงไปตรงมาเกินไป เพื่อให้แอนิเมชันไม่น่าเบื่อและยังคงความสนุกสนานน่าสนใจไว้ได้

5.2 การออกแบบ

- การออกแบบตัวละคร เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ซึ่งเน้นความเป็นการ์ตูนมากกว่าความจริง การออกแบบตัวละครให้มีรูปทรงและสัดส่วนผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง สามารถช่วยให้เรื่องมีความเป็นการ์ตูนมากขึ้นได้

- การออกแบบฉาก เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีหลายฉาก การออกแบบแต่ละฉากต้องคำนึงถึงภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง โดยขนาดและสัดส่วนของรูปทรงตลอดจนการใช้สีในแต่ละฉาก ต้องมีความสอดคล้องกลมกลืนกัน

5.3 ขนาดของตัวละครและฉาก เมื่อตัวละครอยู่ในฉากจะเกิดการเปรียบเทียบขนาดที่แท้จริงขึ้น ดังนั้นการตรวจขนาดของตัวละครโดยอ้างอิงกับฉากก่อนที่จะทำการขยับเคลื่อนไหว เป็นขั้นตอนสำคัญซึ่งจะทำให้ภาพที่ได้มีความกลมกลืนและเหมาะสม

5.4 ในส่วนของแอนิเมชันที่ผลิต ใช้การเล่าเรื่องแบบเป็นลำดับขั้นตอนจากต้นไปจนจบเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในเนื้อเรื่องที่สื่อสารได้ง่าย แต่การที่เนื้อเรื่องไม่มีความซับซ้อนหรือหักมุมทำให้

แอนิเมชันเรื่องนี้อาจจะเหมาะกับเด็กหรือผู้ที่ชอบในความน่ารักแต่อาจไม่เหมาะกับผู้ที่ชอบเนื้อเรื่องที่มีความตื่นเต้น หรือเนื้อเรื่องที่ต้องใช้ความคิด

6. บทสรุป

การศึกษาครั้งนี้ได้อธิบายถึงกระบวนการในการศึกษารวบรวมข้อมูล กระบวนการคิดวิเคราะห์ ออกแบบ และผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเป็นการเล่าเรื่องผ่านสื่อแอนิเมชันเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเองซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดในจิตใจและเป็นเรื่องที่น่าท้าทายที่จะอธิบายได้อย่างถ่องแท้

ดังนั้นผู้วิจัยจะดำเนินการตามขั้นตอนตามที่ได้อธิบายมา เพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองในลักษณะที่ให้ความบันเทิงและสอดแทรกข้อคิดไปพร้อมกัน

ทั้งนี้ แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองนี้ จำเป็นต้องอาศัยการตีความจากเนื้อเรื่องที่แฝงข้อคิดไว้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะมีส่วนช่วยในการสร้างแรงบันดาลใจ พัฒนาความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง และเป็นการส่งเสริมจินตนาการของผู้รับชมในอีกทางหนึ่งด้วย

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จะต้องมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาผลงาน ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามรายละเอียดทางด้านเนื้อหาสาระและข้อมูลต่างๆ ของเอกสารนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษา และสร้างผลงานแอนิเมชันต่อไป

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ อ.นัฐวุฒิ สิมันตร, อ.ภัทร นิยมมล, ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ในการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเขียนเอกสารงานวิจัย ผศ.ดร.วัลลภรณ์ นาคพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย อ.พัลลภ สันธุ์เจริญ ผู้มีส่วนช่วยในการคิดและปรับปรุงบทแอนิเมชัน อาจารย์จากบ้านอิทธิฤทธิ์ทุกท่านที่ช่วยสอนวิชาความรู้ทุกอย่างเพื่อใช้ในการสร้างผลงาน อ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ให้ความรู้และคำแนะนำในส่วนของการ Production สุดท้ายขอขอบคุณบิดา มารดา ครอบครัวและเพื่อนๆ ของผู้วิจัย ที่ให้การสนับสนุน เป็นกำลังใจและเข้าใจในการทำงานของผู้วิจัยเสมอมา

8. เอกสารอ้างอิง

โหมยิต พรประเสริฐ. “การสร้างแบบวัดความรู้สึกเห็น

คุณค่าในตนเอง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา

ตอนต้น.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์

มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการวัดและประเมินผล

การศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย

เชียงใหม่, 2546.

สมศรี ประเสริฐวงศ์. การอบรมและเลี้ยงดูเด็ก.

กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย

รามคำแหง, 2534.

สุชาดา เทพหินลับ. “ตามกระแส เลียนแบบ หลงผิด Self

Esteem ช่วยได้.” นิตยสาร MODERNMOM.

13 (กุมภาพันธ์ 2551) : 89.

สุพัฒนา เดชาดิวงค์ ณ อุรุทธา. (2550). ก้าวร้าว

(ออนไลน์) [http://www.dmh.go.th/news/](http://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=1031)

[view.asp?id=1031](http://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=1031)