

โครงการวิจัยระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา ๒๕๖๐
สาขาวิชาศิวกรรมซอฟต์แวร์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

หัวข้อเรื่อง : การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่นนิทานอีสปเรื่อง หนูชนบทกับหนูเมือง
The development of an animation about Aesop's Fables "The Town Mouse and the Country Mouse".

จำนวนผู้วิจัย ๑ คน

ความนำ

นิทานอีสป เป็นนิทานที่ได้รับความนิยมกันทั่วโลก โดยมีเนื้อเรื่องที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และ มีการสอดแทรกคติสอนใจ มีการดำเนินเนื้อเรื่องในแต่ละตอนโดยใช้ตัวละครที่เป็นสัตว์ต่างๆ ในการนำเสนอ เนื้อเรื่อง และเป็นสื่อสำคัญในการเรียนรู้ ให้กับเด็ก เพราะปัจจุบันนิทานยังเป็นเครื่องมือที่นิยมใช้ ในการ เรียนการสอน สามารถสร้างสรรค์จินตนาการ ความคิด ความเข้าใจ ให้แก่เด็กและผู้ใหญ่ ได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้ปัจจุบันด้วยเทคโนโลยีการสร้างจะเห็นได้ว่าแอนิเมชั่น มีความสำคัญมากขึ้น แอนิเมชั่นนั้นได้เข้า มา มีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น เพราะแอนิเมชั่นสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่าย ใช้แอนิเมชั่นใน การช่วยจดจำ และดึงดูดความสนใจ แอนิเมชั่นสามารถอธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน ด้วยความที่อยากจะเข้าใจ เนื้อเรื่อง ทำให้เข้าใจง่าย เรียนรู้และเข้าใจถึงความหมายและประโยชน์ ซึ่งอยู่ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชั่นซึ่ง ถ้าเป็นหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือในปริมาณที่มากจะทำให้ยากต่อการเข้าใจและตีความหมายของประโยชน์นั้นๆ

ดังนั้นจุดประสงค์ของโครงการนี้ ก็คือการนำเสนองานนี้ ให้กับผู้ที่สนใจ หรือผู้ที่ต้องการศึกษา เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการรับชมสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ในอีกมุมมองหนึ่ง ซึ่งเลี้งเห็นประโยชน์ต่อ สังคมไทยที่จะมุ่งเน้นให้เยาวชนได้รับทราบแนวคิดผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชั่นนี้เอง

จ.กร.๙๘๔ ๑๗๓

ผู้เสนอและจัดทำโครงการ
(นาย จักรพงษ์ ดุกล้า)

ประธานสาขาวิชาผู้เห็นชอบโครงการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปีพิตร สุสมบูรณ์)

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อใช้แอนิเมชั่นเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการเรียนรู้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของนิทาน อีสป
๒. เพื่อแสดงศักยภาพของสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ โดยกำหนดให้น้องซอฟต์อิงเป็นตัวแทนของสาขาให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น
๓. เพื่อให้ประชาชน และเยาวชนได้นำข้อคิดในนิทานไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
๔. เพื่อสามารถนำผลงานที่ผลิตเผยแพร่สู่สาธารณะ

ขอบเขตโครงการ

๑. การผลิตต้องประกอบด้วยโครงเรื่องการตูนที่จะสร้างได้ โดยจะรับผิดชอบในการสร้าง ๑ เรื่อง
๒. การผลิตต้องมีระยะเวลาของการนำเสนอไม่ต่ำกว่า ๕ นาทีแต่ไม่เกิน ๑๕ นาที
๓. การผลิตต้องมีการออกแบบตัวการตูนที่เกี่ยวข้องในเรื่องที่สร้าง
๔. การผลิตต้องจัดทำสถาปัตยกรรม ของแอนิเมชั่นที่จะสร้างมาเรียงต่อกันเป็นจาก โดยลำดับจากแท่นจากไว้ตั้งแต่จากเริ่มเรื่องจนถึงจบเรื่องตามบทดำเนินเรื่อง
๕. การผลิตต้องสามารถสร้างเสียงประกอบในการตูนให้ได้ตามบทดำเนินเรื่องในแต่ละฉากและกำหนดให้เป็นเสียงเฉพาะแก่ตัวการตูนนั้นๆ
๖. การผลิตต้องสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องตามสตอรี่บอร์ด
๗. การผลิตต้องมีการทดสอบจังหวะการเคลื่อนไหวของการตูน กับเสียงประกอบภายใต้ของฉากนั้นๆ
๘. เมื่อเสร็จสิ้นการผลิตต้องสามารถนำแอนิเมชั่นเรื่องดังกล่าว ผนวกกันเว็บสาขาวิชาเพื่อนำเสนอผลงาน โดยร่วมกันสร้างพื้นที่โครงงาน นิทานอีสปเรื่อง หนูชนบทกับหนูเมือง และกำหนดให้น้องซอฟต์อิงเป็นตัวการตูนกลางที่เสนอเนื้อหาสาระในฐานะตัวแทนของสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์

.....
.....

ผู้เสนอและจัดทำโครงการ
(นาย จักรพงษ์ ดุกล้า)

.....
.....
ประธานสาขาวิชานี้เป็นหัวหน้าโครงการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพบูลย์ สุสมบูรณ์)

จากการเสนอโครงการ (ระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา ๒๕๖๐) ฉบับนี้ ข้าพเจ้าและคณะขออภัยยืน
ว่าได้รับดำเนินการจัดทำโครงการเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และขอบเขตโครงการที่ได้ระบุไว้ข้างต้น ทุก
ประการ

.....
จักร พงษ์ ฤก្សา

ผู้เสนอและจัดทำโครงการ

(นาย จักรพงษ์ ฤก្សา)

.....

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

(อาจารย์ศิรญาพัฒน์ เสนจันทร์ผลวิชัย)

.....

ประธานสาขาวิชานักศึกษาโครงการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพบูลย์ สุขสมบูรณ์)