

โครงการวิจัยระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา ๒๕๖๐
สาขาวิชาศิลปกรรมซอฟต์แวร์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

หัวข้อเรื่อง : แอนิเมชั่นนิทานอีสป เรื่อง ห่านวิเศษ
 (Animation Aesop's fable about the goose magic.)
 จำนวนผู้วิจัย ๑ คน

ความนำ

นิทานอีสป นับว่าเป็นนิทานที่ได้รับความนิยมกันทั่วโลก แม้แต่ในประเทศไทยยังมีระบุในหลักสูตรการเรียนสำหรับเด็ก ให้เด็กได้เรียนรู้ และได้สอดแทรกข้อคิด คติสอนใจ นิทานอีสปมีการดำเนินเนื้อเรื่องในแต่ละตอนโดยใช้ตัวละครที่เป็นสัตว์ต่างๆ ในการนำเสนอเป็นที่น่าสนใจและสนุกสนาน นิทานอีสปมักสอดแทรกนัยต่างๆ ทำให้ผู้อ่านได้คิดบทหวานถึงเรื่องราบที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นผลทำให้นิทานอีสปเป็นที่นิยมจนถูกเล่าสืบต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันด้วยข้อคิดต่างๆ และวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างจากนิทานเรื่องอื่นๆ

ทั้งนี้ ผู้พัฒนาจัดสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น สื่อนิทานอีสป โดยยกกรณีศึกษาในเรื่อง ห่านวิเศษ ซึ่งสาระของนิทานจะให้ข้อคิดแก่ผู้รับชมผลงานดังนี้

๑. ความโลกย่อมทำให้สูญเสียสิ่งที่เคยมี
๒. ผู้โลกย่อไม่รู้อรรถ ผู้โลกย่อไม่เห็นธรรม ความโลกเข้าครอบจักรนemeoid ความมีดมิดย้อมมีเมื่อนั้น

โดยผลงานดังกล่าวได้นำเสนอตามกระบวนการขั้นตอนทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในรูปแบบ การ์ตูน ๒ มิติซึ่งเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาเรียบง่าย สอดแทรกความรู้ เข้าใจง่าย สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนเด็ก ๆ หรือแก่นักเรียน นักศึกษา และผู้อื่นที่กำลังศึกษาค้นคว้าที่สนใจทุกคน

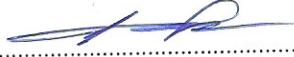
วัตถุประสงค์

๑. เพื่อใช้แอนิเมชั่นเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการเรียนรู้ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของนิทานอีสป
๒. เพื่อสนับสนุนการแอนิเมชั่นเป็นสื่อกลางแทนการเล่าเรื่องเพื่อที่จะได้มีความหลากหลายมากขึ้น
๓. ส่งเสริมการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชั่นให้เป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการเรียนรู้ แสดงให้เห็นถึงการดำเนินชีวิต

จักรพันธุ์

(นายจักริน ธรรมขัน)

(ผู้เสนอโครงการ)



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เพจิตร สุขสมบูรณ์)

(ประธานสาขา)

ขอบเขตการศึกษา

๑. การผลิตต้องประกอบด้วยโครงเรื่องการตูนที่จะสร้าง โดยจะรับผิดชอบในการสร้าง ๑ เรื่อง ดังนี้ นิทานอีสป “ห่านวิเศษ”
๒. การผลิตต้องมีระยะเวลาของการนำเสนอไม่ต่ำกว่า ๕ นาที แต่ไม่เกิน ๑๕ นาที
๓. การผลิตต้องมีการออกแบบตัวการตูนที่เกี่ยวข้องในเรื่องที่สร้าง
๔. การผลิตต้องจัดทำสตอร์บอร์ด ของแอนิเมชันที่จะสร้างมาเรียงต่อกันเป็นชุด โดยลำดับ ฉากรแต่ละฉากไว้ตั้งแต่จากเริ่มเรื่องจนถึงฉากจบเรื่องตามบทดำเนินเรื่อง
๕. การผลิตต้องสามารถสร้างเสียงประกอบในการตูนให้ได้ตามบทกำหนดให้ในแต่ละฉาก และกำหนดให้เป็นเสียงเฉพาะแก่ตัวการตูนนั้นๆ
๖. การผลิตต้องสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องตามสตอร์บอร์ด
๗. การผลิตต้องมีการทดสอบจังหวะการเคลื่อนไหวของการตูน กับเสียงประกอบภายใน ของฉากนั้นๆ
๘. เมื่อเสร็จสิ้นการผลิตต้องสามารถนำแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ผนวกกันเว็บสาขาวิชาเพื่อ นำเสนอผลงาน ตัวแทนของสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์

จากการเสนอโครงการ (ระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา ๒๕๖๐) ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขออภัยยืน ว่า “ได้รับดำเนินการจัดทำโครงการเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และขอบเขตโครงการที่ได้ระบุไว้ ข้างต้นทุกประการ

..... ผู้เสนอโครงการ
(นายจักริน ธรรมขัน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
(อาจารย์ญาดา ตามเมืองมูล)

..... ประธานสาขาวิชาผู้เห็นชอบ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพบูลย์ สุสมบูรณ์)