**บทที่ 1**

**บทนำ**

* 1. **ความสำคัญและที่มาของการวิจัย**

คนเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่า ทั้งนี้เพราะคนเป็นกำลังสำคัญในการ พัฒนาประเทศในทุกๆ ด้านแต่ในทุกๆ สังคมมิได้มีบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ เท่าเทียมกันทั้งหมดยังมีบุคคลประเภทหนึ่ง ซึ่งมีความ ผิดปกติหรือความ บกพร่องทางด้านร่างกาย ทางสติปัญญา หรือทางด้านสภาพจิตใจ ทำให้เป็นอุปสรรคในการดำรงชีวิต การประกอบ อาชีพ และการได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของสังคม ซึ่งเราเรียกบุคคล เหล่านี้ว่าเป็นผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหว

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและเข้ามามีบทบาทสำคัญ และช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านการสื่อสาร ทั้งนี้ด้วยเทคโนโลยีการสร้างสื่อความรู้จะเห็นได้ว่าแอนิเมชั้น มีความสำคัญมากขึ้น และแอนิเมชันนั้นได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น เพราะแอนิเมชันสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่าย ใช้แอนิเมชั่นในการช่วยจดจำ และดึงดูดความสนใจ แอนิเมชั่นสามารถอธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน ด้วยความที่อยากจะเข้าใจเนื้อเรื่อง ทำให้เขาพยายามเรียนรู้และเข้าใจถึงความหมายและประโยคซึ่งอยู่ในการ์ตูน ซึ่งถ้าเป็นหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือล้วนๆ จะทำให้เข้าใจความหมายของคำและประโยคอย่างกระจ่างได้ยาก

ดังนั้นจุดประสงค์ของโครงการนี้เกี่ยวกับการนำเสนอการ์ตูนแอนิเมชั่นที่เกี่ยวข้องกับการให้กำลังใจแก่ผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการรับชมสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ในอีกมุมมองหนึ่งซึ่งเล็งเห็นประโยชน์ที่มีต่อสังคมไทยที่จะมุ่งเน้นให้ผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหวได้รับทราบแนวคิดผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชั่นนั้นเอง

เพิ่มเติมอีกนิดนะคะ

* 1. **วัตถุประสงค์**
     1. เพื่อใช้แอนิเมชั่นเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการเรียนรู้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหว
     2. เพื่อแสดงศักยภาพของสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ โดยกำหนดให้น้องซอฟต์อิ๊งเป็นตัวแทนของสาขาให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น
     3. เพื่อให้ผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหว และเยาวชนได้นำข้อคิดในสื่ออนิเมชั่นไปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
     4. เพื่อสามารถนำผลงานที่ผลิตเผยแพร่สู่สาธารณะ
  2. **ขอบเขตของโครงงาน**
     1. การผลิตต้องประกอบด้วยโครงเรื่องการ์ตูนที่จะสร้างได้ โดยจะรับผิดชอบในการสร้าง 1 เรื่อง
     2. การผลิตต้องมีระยะเวลาของการนำเสนอไม่ต่ำกว่า 5 นาทีแต่ไม่เกิน 15 นาที
     3. การผลิตต้องมีการออกแบบตัวการ์ตูนที่เกี่ยวข้องในเรื่องที่สร้าง
     4. การผลิตต้องจัดทำสตอรี่บอร์ด ของแอนิเมชั่นที่จะสร้างมาเรียงต่อกันเป็นฉาก โดยลำดับฉากแต่ละฉากไว้ตั้งแต่ฉากเริ่มเรื่องจนถึงฉากจบเรื่องตามบทดำเนินเรื่อง
     5. การผลิตต้องสามารถสร้างเสียงประกอบในการ์ตูนให้ได้ตามบทดำเนินเรื่องในแต่ละฉากและกำหนดให้เป็นเสียงเฉพาะแก่ตัวการ์ตูนนั้นๆ
     6. การผลิตต้องสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องตามสตอรี่บอร์ด
     7. การผลิตต้องมีการทดสอบจังหวะการเคลื่อนไหวของการ์ตูน กับเสียงประกอบภายในของฉากนั้นๆ
     8. เมื่อเสร็จสิ้นการผลิตต้องสามารถนำแอนิเมชั่นเรื่องดังกล่าว ผนวกกันเว็บสาขาวิชาเพื่อนำเสนอผลงาน โดยร่วมกันสร้างพื้นที่โครงงาน สื่อการให้กำลังใจแก่ผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหว และกำหนดให้น้องซอฟต์อิ๊งเป็นตัวการ์ตูนกลางที่เสนอเนื้อหาสาระในฐานะตัวแทนของสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์
  3. **เครื่องมือที่ใช้**
     1. เครื่องมือที่ช่วยในการสร้าง
        1. Processor: Intel core i5-4670 3.40 GHz
        2. Installed memory(RAM): 16.00 GB
     2. โปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง
        1. Adobe Flash Profession CS6
        2. Corel VedioStudio x9
        3. Audacity
     3. คุณสมบัติในการสร้าง
        1. ความกว้าง = 1920 Pixels
        2. ความสูง = 1080 Pixels
        3. อัตราในการเล่น ( Frame Rate ) = 26 FPS
  4. **วิธีการดำเนินงาน**
     1. ศึกษาความเป็นมาของผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหวและความหมายของของคำว่าการให้กำลังใจต่อผู้อื่น
     2. ขั้นตอนก่อนผลิต
        1. การเขียนโครงเรื่อง
        2. การออกแบบตัวละครและฉาก
        3. การเขียนบทดำเนินเรื่อง
        4. การสร้างสตอรี่บอร์ด
     3. ขั้นตอนการผลิต
        1. การขึ้นรูปวัตถุและรูปแบบต่างๆ
        2. การสร้างภาพเคลื่อนไหว
        3. การบันทึกเสียง และเพลงประกอบ
     4. ขั้นตอนการหลังผลิต
        1. การทดสอบรูปแบบและวัตถุ
        2. การทดสอบการเคลื่อนไหวของวัตถุและแบบ
        3. การทดสอบเสียง
     5. จัดทำเอกสารโครงงาน
  5. **แผนการดำเนินการ**

**ตารางที่ 1-1**แผนการดำเนินงาน

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| กิจกรรม | | ระยะเวลา/เดือน พ.ศ.2559 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | 11 | |
| 1. ศึกษาความเป็นมาและความหมายของนิทานพื้นบ้านภาคเหนือ | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| 2.) ขั้นตอนการก่อนผลิต | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การเขียนโครงเรื่อง | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การออกแบบตัวละครและฉาก | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การเขียนบทดำเนินเรื่อง | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การสร้างสตอรี่บอร์ด | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| 3.) ขั้นตอนการผลิต | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การขึ้นรูปวัตถุ และรูปแบบต่างๆ | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การสร้างภาพเคลื่อนไหว | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การบันทึกเสียง และ เพลงประกอบ | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| 4.) ขั้นตอนการหลังผลิต | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การทดสอบรูปแบบและวัตถุ | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การทดสอบการ เคลื่อนไหวของวัตถุและแบบ | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| - การทดสอบเสียง | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| 5.) จัดทำเอกสารโครงงาน | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

หมายเหตุ

จุดเริ่มต้นกิจกรรม จุดสิ้นสุดกิจกรรม ระยะเวลากิจกรรม

* 1. **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**
     1. เยาวชนหรือผู้ที่เข้าชมได้เกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการให้ความสำคัญการพัฒนาคุณภาพของผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหว ได้ง่ายมากขึ้นโดยการเล่าเรื่องผ่านทางสื่อการ์ตูนแอนิเมชั่น
     2. ผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหวและเยาวชนเกิดนวัตกรรมทางการศึกษา การ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน
     3. สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ เกิดนวัตกรรมที่สามารถนำเสนอผ่านเวทีการแสดงผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ ได้
     4. ประชาชนมีสื่อนวัตกรรมที่สามารถให้ความบันเทิงช่วยให้ผ่อนคลายและสร้างกำลังใจในการดำรงชีวิตต่อไป