



โครงร่างปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ทางเดิน
Animation 2D Cartoon : “Walkway”

กรินทร์ สุขสวัสดิ์ 099-2676657

พีรเชษฐ์ พูลขำ 062-0488569

โครงร่างปัญหาพิเศษฉบับนี้เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

มีนาคม 2564

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สารบัญ

	หน้า
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	2
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
3. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย	3
4. สมมติฐานการวิจัย	3
5. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	3
5.1.แอนิเมชัน	3
5.2.อนิเมะ	3
5.3.นักศึกษา	3
5.4.นิสิต	3
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
8. วิธีการดำเนินงานวิจัย	4
8.1 ศึกษาการใช้ชีวิตของนักศึกษา	4
8.2 รวบรวมข้อมูล	4
8.3 เริ่มเขียนสตอรี่บอร์ด	4
8.4 เริ่มออกแบบตัวละคร	4
8.5 เริ่มทำอนิเมชัน	4
8.6 ทำการนำเสนอที่ปรึกษา	4
8.7 การทดสอบนำเสนอนักศึกษา	4
8.8 การประเมินความพึงพอใจ	5
9. ขอบเขตการวิจัย	5
10. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	5
10.1. Adobe animate cc	5
10.2. Adobe Illustrator	5
10.2.1 Microsoft Office Word	6
10.2.2 Microsoft Excel	6
11. แผนการดำเนินงาน	6
12. เอกสารอ้างอิง	6

โครงร่างปัญหาพิเศษ

ชื่อเรื่อง	การตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ทางเดิน
ผู้วิจัย	นาย กรินทร์ สุสวัสดี้, นาย พีรเชษฐ์ พูลขำ
รหัสประจำตัว	6112224037, 6112224051
ปริญญา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภาวิณี อินทร์ทอง
ปีการศึกษา	2563

โครงการปัญหาพิเศษ

สื่อแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง ทางเดิน “Walkway”

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการศึกษาในปัจจุบันได้มีนักเรียนที่จบจากการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้เข้า
ทำการศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยต่างๆ เป็นจำนวนมากแต่กลับมีนักศึกษาที่สำเร็จเพียงเล็กน้อย
เป็นปัญหาที่มีมาอย่างช้านาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเลือกสาขาวิชาที่ไม่เหมาะสมกับตนเองค่าใช้จ่าย
ต่างๆถูกระเบียบเพื่อนพ้องจากปัญหาที่กล่าวมาทำให้การนำเสนอตัวอย่างปัญหาของการใช้ชีวิตใน
มหาวิทยาลัยรูปแบบอนิเมชันที่จะเป็นวิดีโอที่คอย ย้ำเตือนการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย

จากข้อมูลที่เราได้ทำการศึกษาพบว่าปัญหาที่นักศึกษาที่ต้องเจอในการใช้ชีวิตใน
มหาวิทยาลัยนั้นถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องพบเจออย่างเลี่ยงไม่ได้เมื่อได้เข้าศึกษาซึ่งมี หัวข้อ ดังนี้

1.ปัญหาในเรื่องความรัก เป็นเรื่องที่ต้องเจอนักศึกษาโดยเฉพาะผู้หญิงมีความกังวลใจสูงมาก
ทั้งยังไม่สามารถมีสมาธิใจจด ใจจ่อกับการเรียนรู้อันใน มหาลัยต่างๆ และก็มีเรื่องอื่นๆอีกเพราะว่าช่วงเป็น
วัยรุ่นส่วนใหญ่จะคิดว่า ความรักกับความสัมพันธ์ทางเพศเป็นอันดับหนึ่งของชีวิต

2.ปัญหาพวกพ้อง เพื่อนพ้อง ปัญหาสำคัญเรื่องหนึ่งก็คือ การคบหาเพื่อนแต่ละคน แต่ละ
กลุ่มของนักศึกษา ถือว่าเป็นปัญหาใหญ่อย่างหนึ่งใน มหาวิทยาลัยต่างๆ ที่เพื่อนบางคนก็ชักนำไปทางที่
ผิดๆบ้าง ทำลายฝันของนักศึกษาความแต่ละคน

3.ปัญหาการเข้าชั้นเรียน แนนอนในแต่ละปี แต่ละเทอมของนักศึกษาคงจะเบื่อหน่ายกับการ
เข้าชั้นเรียนทุกวันอยู่แล้ว ถือว่าเป็นปัญหาใหญ่อย่างหนึ่ง สำหรับระบบการศึกษานักศึกษามักจะโดด
เรียน ขาดเรียนในแต่ละวิชาต่างๆ

4. .ปัญหาการทะเลาะวิวาท ทั่วทุกมุมโลกจะต้องเจอกับปัญหานี้แน่นอน ไม่ว่าจะหนักเบาแค่ไหนก็

ตามแต่ เพราะนี่เป็นชีวิตของ นักศึกษาที่จะต้องเผชิญหน้าอยู่แล้วเมื่อนักศึกษาบางคนเจอกับเรื่องนี้
บ่อยๆ จะส่งผลต่อปัญหาภาวะทางอารมณ์ และความกดดันต่างๆอีกมาก จนบานปลายสร้างปัญหาใน
นอกรั้วมหาวิทยาลัยได้

5.ปัญหาทางด้านสุขภาพ นักศึกษาหลายคนจะต้องเจอกับปัญหาสุขภาพบ้างทั้งจะต้องทำ
รายงานต่างๆข้ามวันข้ามคืนการบ้านที่อาจารย์ต่างๆให้มาก็เล่นเอานักศึกษาเหนื่อยไม่ใช่เล่นจึงทำให้
เกิดความเครียด ความกดดันและโรคอื่นๆเข้าถาพมา

จากปัญหาดังกล่าวพวกเราได้เห็นความสำคัญของการใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยที่เต็มไปด้วย

ปัญหาพวกเรากำลังจะเป็นกระบอกเสียงในการทำแอนิเมชันเพื่อเตือนสติให้นักศึกษาระวังตัว ใช้ชีวิตอย่างมีเหตุและผล ในการปรับตัว

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

จัดทำขึ้นเพื่อคอยเตือนสติ ให้นักศึกษา ใช้ชีวิตอย่างไม่ประมาทในการกระทำของตนเองที่จะส่งผลต่ออนาคต ของตน

3. สมมติฐานการวิจัย

ประเมินความพึงพอใจต่อการดูแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ทางเดิน

5. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

5.1 แอนิเมชัน (Animation)

หมายถึง"การสร้างภาพเคลื่อนไหว"ด้วยการนำภาพนิ่งมา เรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision)เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่องจะรักษารูปภาพนั้นไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ1/3วินาทีหากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าวสมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกันแม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ

5.2 อนิเมะ(Anime)

เป็นคำภาษาญี่ปุ่นที่มาจากภาษาอังกฤษว่าอนิเมชัน(animation)ซึ่งมาจาก ภาษาฝรั่งเศส อนิเมะ(anime) และจากภาษาลาตินแปลว่าเคลื่อนไหวหรือภาพเคลื่อนไหวแต่ความหมาย กลายจนเป็นคำเฉพาะขอภาษาญี่ปุ่นแปลว่าภาพยนตร์การ์ตูนภายนอกประเทศญี่ปุ่นอนิเมะหมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่นซึ่งส่วนใหญ่มีลักษณะทางศิลปะแตกต่างกับภาพยนตร์การ์ตูนจากแหล่งอื่นๆอนิเมส่วนใหญ่จะวาดขึ้นด้วยมือแต่ปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยสร้างอนิเมะอย่างแพร่หลายอนิเมส่วนใหญ่สร้างขึ้นเพื่อให้ความบันเทิงเหมือนภาพยนตร์โดยมีแนวเรื่องหลากหลายและครอบคลุมแนววรรณกรรมเกือบทุกแนว อนิเมะส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นเป็นตอนๆ

5.3 นักศึกษา ผู้ศึกษาในทางปฏิบัติจริงเรามักจะใช้คำพูดนักเรียน หมายถึงผู้ศึกษาเล่าเรียนในระดับต่ำกว่าปริญญาตรีหรือในระดับโรงเรียนส่วนคำว่านิสิตและนักศึกษานั้นใช้หมายถึงผู้ศึกษาเล่าเรียนในระดับตั้งแต่ปริญญาตรีขึ้นไปหรือในระดับมหาวิทยาลัย

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อให้ผู้รับชมมีความเข้าใจและเห็นความสำคัญเพิ่มขึ้น

7. วิธีการดำเนินงานวิจัย

7.1 ศึกษาการใช้ชีวิตของนักศึกษา

ศึกษาว่าในช่วงเวลาดังแต่ปี 1 ถึงปี 3 นักศึกษาใช้ชีวิตแบบไหนแล้วเจอเรื่องอะไรมาบ้าง โดยจะได้รับข้อมูลมาจากการสอบถามหรือ ให้กรออกแบบสอบถาม

7.2 รวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล พวกเราจะเก็บข้อมูล มาจาก

- (1) การสัมภาษณ์นักศึกษา
- (2) แบบสอบถามโดยมีข้อมูลที่ต้องทำการรวบรวม

7.3 จัดทำสตอรี่บอร์ด

ทำการเขียนเรื่องราวที่จะนำเสนอ ว่าจะมีเนื้อเรื่อง มีการเดินเรื่องแบบไหนตัวละครมีประวัติความเป็นมาอย่างไร เจอปัญหาอะไรแล้วจบลงแบบไหน

7.4 การออกแบบ

ทำการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะแบบไหน ขนาดของตัวละคร การเคลื่อนไหวต่างๆในการแสดงท่าทาง การแสดงสีหน้าอารมณ์

7.5 ประเมินความพึงพอใจ

ในขั้นตอนของการประเมินความพึงพอใจ จะทำการประเมิน 2 ส่วน ดังนี้

- (1) ส่วนการออกแบบระบบ ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญในการทำอนิเมชั่น จำนวน 3 ท่าน
- (2) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

ตารางที่ 1 แสดงค่าระดับคะแนน

ระดับคะแนน	การแปลผล
4	มาก
3	ปานกลาง
2	น้อย
1	ยังต้องปรับปรุง

10. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

10.1 Adobe animate cc

Adobe Animate 2021 เป็นหนึ่งในชุดโปรแกรม Adobe Creative Cloud นั้นเองโดยถูกสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาไฟล์ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชัน บนเว็บไซต์ ที่เรียกกันว่า "Web Animation"

10.2 Adobe Illustrator

เป็นซอฟต์แวร์สำหรับสร้างภาพกราฟิกในรูปแบบ Vector โดยมีคุณลักษณะที่สำคัญที่สุดนั่นก็คือ คุณภาพของผลงานที่สร้างขึ้นนั้น จะไม่มีปัญหาเรื่องความละเอียดในการแสดงภาพตามสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นไปขยาย หรือลดแค่ไหนก็ตาม ภาพจะไม่ต้องเสียความละเอียด หรือความคมชัดแม้แต่หนึ่งพิกเซล เมื่อเปรียบเทียบกับภาพที่แก้ไขโดยใช้เครื่องมืออื่นๆ

10.3 ไมโครซอฟท์เวิร์ด (Microsoft Office Word)

สำหรับใช้ในการจัดทำเอกสารรูปแบบโครงการ จัดรูปแบบ การจัดเก็บเอกสารและการปรับปรุงแก้ไขเอกสาร

10.4 ไมโครซอฟท์เอกซ์เซล (Microsoft Excel) สำหรับใช้ในการคำนวณและสร้างตารางการดำเนินงานของระบบ

11. แผนการดำเนินงาน

ตารางที่ 2 แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	ปี พ.ศ. 2564					
	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.
1. ศึกษางานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	↔					
2. วางโครงเรื่องและจัดทำสตอรี่บอร์ด		↔				
3. จัดทำแอนิเมติกสตอรี่บอร์ด		↔				
4. ออกแบบตัวละคร			↔			
5. พัฒนางานแอนิเมชัน				↔	↔	
7. ประเมินผู้เชี่ยวชาญ						↔
8. ประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง						↔
9. จัดทำเอกสารรูปเล่ม						↔

12. เอกสารอ้างอิง

ประคอง กรวรรณสูตร. 2542. สถิติเพื่อการวิจัยคำนวณด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รชตะ แสงกรด กฤษดา เกิดดี และชัยพร พานิชรุทติวงศ์. 2562. การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2562. 343 – 351.