

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ซึ่งส่งผลให้การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดีย เพื่อการนำเสนอมีประสิทธิภาพในการแสดงผลได้ดียิ่งขึ้น โดยการนำเอาองค์ประกอบมัลติมีเดียด้านข้อความ ภาพนิ่ง การเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันวิดีโอและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ปัจจุบันได้มีการพัฒนาให้มีคุณภาพสูงขึ้น โดยการนำเอาสื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดีทัศน์ จะช่วยทำให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์ อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและเร้าความสนใจ เพื่อให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น รวมทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ใช้สำคัญทางการศึกษาในอนาคตและสามารถจำลองการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น

ปัจจุบันบุคคลส่วนใหญ่นั้นมักมีเด็กบางกลุ่มที่ยังอ่านหนังสือไม่ค่อยออกกันมาก จึงทำให้เด็กไม่ค่อยนิยมอ่านหนังสือ จึงทำให้เด็กเบื่อการอ่านหนังสือ แต่ส่วนใหญ่ในปัจจุบันมักจะทำให้ความสนใจเทคโนโลยีมัลติมีเดียมากกว่าและแพร่หลายกันมากทั้งบุคคลทั่วไป ทุกเพศ ทุกวัย เพื่อที่จะให้เด็กเกิด การอ่านที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เลยนำเอาภาพ เสียงและข้อความเข้ามาประยุกต์ใช้ทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นจึงทราบที่มาและปัญหา ผู้จัดทำจึงเห็นด้วยเลยนำเทคโนโลยีปัจจุบันที่มีความก้าวหน้าสูง เข้ามาช่วยในการทำสื่อมัลติมีเดีย การ์ตูน เรื่อง The Story of a lie ขึ้นมา เพื่อให้ผู้รับชมเกิดความ สนใจพัฒนาทักษะในการอ่านมากยิ่งขึ้นและความบันเทิงในการรับชม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ โดยการนำเสนอด้วยการใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดีย การ์ตูน เรื่อง The Story of a lie
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย การ์ตูน เรื่อง The Story of a lie
- 1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย การ์ตูน เรื่อง The Story of a lie

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ/วิจัย

- 1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง เวลาในการดำเนินเรื่อง 5 นาที
- 1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา ให้แง่คิดคติสอนใจตอนท้ายเรื่องว่า คนที่ชอบพูดโกหก แม้เขาพูดความจริงก็ไม่มีใครเชื่อ

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดีย การ์ตูน เรื่อง The Story of a lie
- 1.4.2 ได้ความบันเทิงในการรับชมสื่อมัลติมีเดีย การ์ตูน เรื่อง The Story of a lie
- 1.4.3 เพื่อเป็นตัวอย่างในการพัฒนาหรือนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

- 1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อมัลติมีเดีย การ์ตูน เรื่อง The Story of a lie
- 1.5.2 The Story of a lie หมายถึง เรื่องราวของการโกหก
- 1.5.3 ผู้สนใจหมายถึง บุคคลทั่วไปทุกเพศทุกวัยที่ต้องการรับชมและศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสื่อมัลติมีเดีย