

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันโลกของเรามีการพัฒนาความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมากขึ้น มีวิทยาการและนวัตกรรมใหม่ๆออกมาช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตประจำวันของเรา โดยเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตและสร้างความบันเทิง โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันต่างๆที่มีคุณสมบัติในเรื่องของภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร และเสียงมารวมอยู่ด้วยกัน

การ์ตูนแอนิเมชัน ถือว่าเป็นสื่อประสมประเภทหนึ่งที่มีความนิยมอย่างมากจากผู้รับชมทุกเพศทุกวัย สังเกตได้จากสื่อต่างๆที่ได้มีการเปลี่ยนแปลงตัวการ์ตูนให้เป็นสินค้าในรูปแบบต่างๆ เช่น ตุ๊กตา หมอน และของใช้ในชีวิตประจำวันต่างๆ การ์ตูนแอนิเมชันนอกจากให้ความบันเทิงแล้วยังได้มีการสอดแทรกคุณธรรมไว้ในตัวเรื่องด้วย อีกทั้งมีเนื้อหาที่สนุกสนาน รวมทั้งมีภาพประกอบที่สวยงาม ดังนั้นการ์ตูนแอนิเมชันจึงมีอิทธิพลและสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมทุกเพศทุกวัย จึงทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน

เพื่อให้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีความสนุกสนานและสร้างความเพลิดเพลินมากขึ้น ได้มีการนำการ์ตูนแอนิเมชันมารวมกับบทเพลง เพื่อสร้างเป็นมิวสิกวิดีโอ(Music Video) หรือที่เรียกสั้นๆว่าเอ็มวี (MV) ซึ่งเป็นการถ่ายทอดบทเพลงแบบมีภาพประกอบ โดยในยุคที่ผ่านมาได้นำมิวสิกวิดีโอ เป็นรูปแบบการถ่ายภาพดนตรีหรือนักร้องที่ร้องเพลงนั้นๆ ต่อมาได้มีการพัฒนาการนำเสนอเนื้อหาของบทเพลงเป็นแบบเรื่องราว จนกระทั่งมาถึงยุคที่คาราโอเกะเป็นที่นิยม ก็ได้นำมิวสิกวิดีโอมาซ้อนกับเนื้อเพลง ทำเป็นวิดีโอคาราโอเกะและผลิตเป็นสื่อวีซีดีคาราโอเกะในปัจจุบัน

ดังนั้นคณะผู้จัดทำมีแนวคิดที่จะสร้างสื่อมัลติมีเดีย มิวสิกวิดีโอเพลง อย่าอยู่อย่างอยาก โดยใช้เพลงที่สื่อความหมายถึง ความมุ่งมั่น ความพยายามให้ตัวเองเดินไปถึงจุดหมายที่วางไว้ได้สำเร็จ

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบ สื่อมัลติมีเดียมิวสิควิดีโอเพลง อย่างอยู่อย่างอยาก
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมิวสิควิดีโอเพลง อย่างอยู่อย่างอยาก
- 1.2.3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดียมิวสิควิดีโอเพลง อย่างอยู่อย่างอยาก

1.3 ขอบเขตการศึกษา

- 1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดียนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันที่มีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร พร้อมทั้งเสียงเพลงประกอบ ความยาวประมาณ 5 นาที
- 1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหาสื่อถึงความมุ่งมั่น ความพยายามให้ตัวเองเดินไปถึงจุดหมายที่วางไว้ได้สำเร็จ

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดียมิวสิควิดีโอเพลง อย่างอยู่อย่างอยาก
- 1.4.2 คณะผู้จัดทำมีความรู้ ความเข้าใจในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมากขึ้น
- 1.4.3 เป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจ สามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

1.5 นิยามคำศัพท์

- 1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อมัลติมีเดียมิวสิควิดีโอเพลง อย่างอยู่อย่างอยาก
- 1.5.2 ผู้รับชม หมายถึง บุคคลทั่วไป