



## ชื่อเรื่อง/แนวปฏิบัติที่ดี

การบูรณาการนวัตกรรมของนักศึกษา

“การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ : พุทธธรรม สู่การเป็นพุทธบุตร”

สู่ศูนย์ฝึกอบรมวัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี

### 1. บทสรุปผู้บริหาร

การบูรณาการนวัตกรรมของนักศึกษา “การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ : พุทธธรรม สู่การเป็นพุทธบุตร” สู่ศูนย์ฝึกอบรมวัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อบูรณาการการจัดการเรียนการสอนสู่ชุมชนโดยให้นักศึกษาได้สร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยีสู่ชุมชน เป็นการสร้างการ์ตูนที่มีเค้าโครงเรื่องเกี่ยวกับธรรมะ ให้กับวัดปัญญานันทาราม ต.คลองหก อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ซึ่งเป็นศูนย์ฝึกอบรมและสอนให้ทุกคนใช้ชีวิตอย่างถูกต้อง มีชีวิต เรียบง่าย ตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา เพื่อไม่ให้ตกอยู่ในอำนาจวัตถุนิยมมากเกินไป เป็นการให้ข้อคิดแก่ผู้รับชมและสำหรับผู้ที่สนใจศึกษารูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งมีขั้นตอนการทำงาน โดยเริ่มจากการไปศึกษาสถานที่และกิจกรรมต่าง ๆ ภายในวัดปัญญานันทาราม และเริ่มวางโครงเรื่องเขียนบท และจัดทำสตอรี่บอร์ด ออกแบบฉากและตัวละคร บันทึกเสียง ตัดต่อเสียง จากนั้นกำหนดการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS4 ผลจากการดำเนินงานได้การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีความน่าสนใจ ความยาว 15 นาที โดยประมาณ โดยจุดเด่นของการ์ตูนชุดนี้คือ ได้สื่อที่เผยแพร่ปลูกฝังสำนึกในการทำความดีและ การเป็นคนดี รวมไปถึงการสร้างตัวละครและฉากที่มีสีสันสดใส เพื่อเป็นสื่อเผยแพร่ธรรมะให้กับผู้เข้ามาเข้าค่ายปฏิบัติธรรม ทั้งยังทำให้นักศึกษาได้ทราบถึงหลักการออกแบบตัวละครและการกำหนดให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้ตามที่ต้องการ ยังสามารถเป็นแนวทางให้กับผู้สนใจงานด้านการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ในเรื่องต่าง ๆ ต่อไป

### 2. ที่มาและความสำคัญของโครงการ

การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นสื่อที่มีรูปแบบน่าสนใจ สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินได้เป็นอย่างมาก การ์ตูนแอนิเมชันจัดว่าเป็นสื่อที่สามารถเข้าใจได้ง่าย อีกทั้งการ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงคนได้ทุกเพศทุกวัย โดยสามารถสอดแทรกข้อคิดและปลูกฝังจิตสำนึกลงในการ์ตูนได้ การ์ตูนมักจะใช้เป็นแนวทำในการปลูกฝังความคิดและข้อคิดให้กับผู้รับชม ผู้ชมจะได้ทั้งความสนุกสนานและข้อคิดจากการ์ตูนนั้นๆ ด้วย ดังนั้นนักศึกษาจึงมีแนวคิดในการนำเสนอเรื่อง พุทธธรรม สู่การเป็นพุทธบุตร เป็นการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน จัดทำในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อให้ผู้ชมได้ซึมซาบถึงพุทธธรรมและคำสั่งสอนของพระพุทธศาสนา และยังได้มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสอดแทรกแนวคิดสอนใจ ในเรื่องธรรมะ เข้าไปในเนื้อหาการ์ตูนด้วย

### 3. วัตถุประสงค์

3.1 เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้หลักการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS4 ในการสร้าง Action Script

3.2 บูรณาการการจัดการเรียนการสอนสร้างนวัตกรรมสู่การปฏิบัติจริงให้เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม

3.3 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมีเครือข่ายการบริการวิชาการแก่สังคมเพิ่มขึ้น

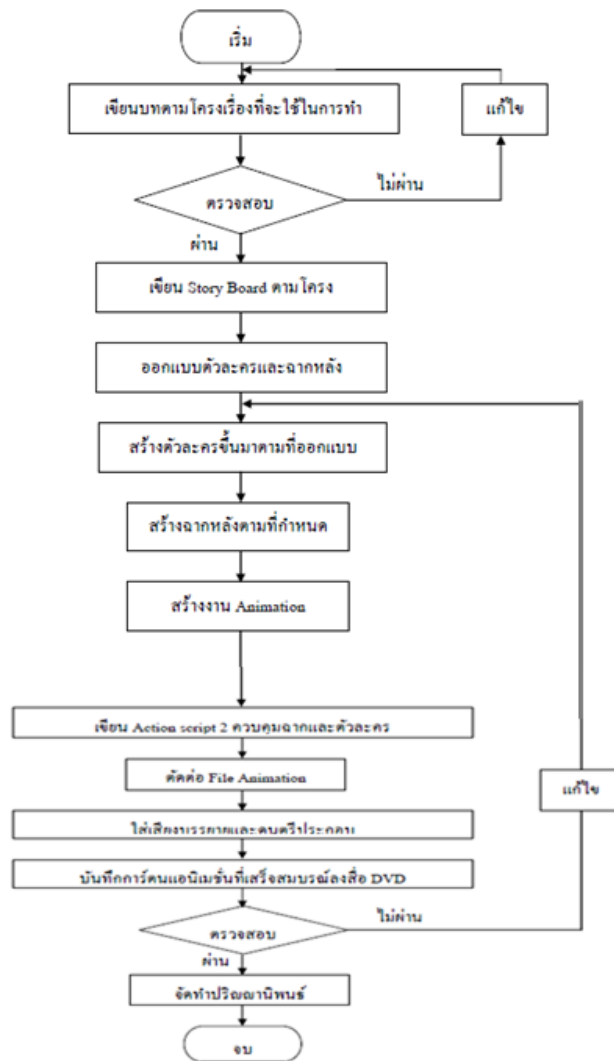
#### 4. กลุ่มเป้าหมายในการดำเนินการ

นักเรียน นักศึกษา และผู้มาปฏิบัติธรรม ณ ศูนย์ฝึกอบรมวัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี

#### 5. กระบวนการ/วิธีการดำเนินการ

##### 5.1 แผนการดำเนินงาน/กระบวนการ

- 1) ค้นหาและเก็บรวบรวมข้อมูลวัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี
- 2) ทำการเขียนบทตามโครงเรื่องที่จะใช้ในการทำโครงการ
- 3) ทำการเขียน Story Board ตามโครงเรื่องที่กำหนดไว้
- 4) ออกแบบตัวละครและฉากหลัง
- 5) ทำการสร้างตัวละครขึ้นมาตามที่ออกแบบไว้
- 6) ทำการสร้างฉากหลังตามที่กำหนดไว้
- 7) ทำการสร้างงาน Animation ตาม Story Board
- 8) เขียน Action script 2 ในการควบคุมฉากและตัวละครใน story board
- 9) นำ File Animations ที่ได้สร้างมาทำการตัดต่อตามที่โครงเรื่องกำหนดไว้
- 10) ทำการใส่เสียงบรรยายและดนตรีประกอบ
- 11) ทำการบันทึกการ์ตูนที่เสร็จสมบูรณ์ลงสื่อ DVD
- 12) ส่งรายงานโครงการฉบับสมบูรณ์



## 5.2 วิธีดำเนินงาน

5.2.1 ศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและลงพื้นที่ประสานงานกับกลุ่มเป้าหมาย ศูนย์ฝึกอบรมวัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี

- 1) ศึกษาขั้นตอนหลักการสร้างแอนิเมชัน
- 2) ศึกษาการเขียนสตอรี่บอร์ด
- 3) ศึกษาการใช้โปรแกรม Adobe Flash cs4
- 4) ศึกษาการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS4
- 5) ศึกษาการใช้โปรแกรม Sony Vegas

### 5.2.2 ออกแบบตัวละครและฉาก

- 1) ออกแบบตัวละครแต่ละตัวและวาดลงในกระดาษ

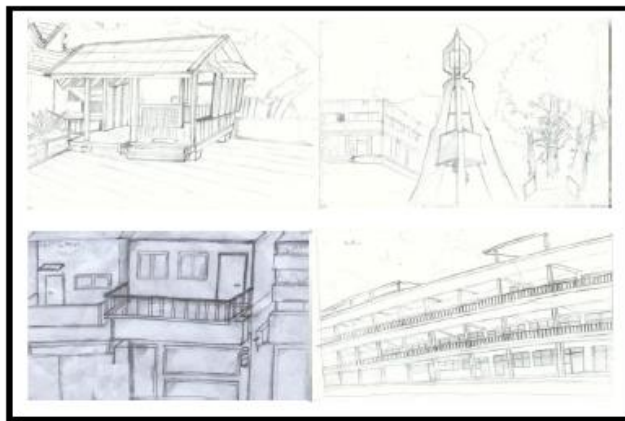


รูปที่ 1 แสดงลักษณะตัวละครอ้วน



รูปที่ 2 แสดงลักษณะตัวละครพระอาจารย์

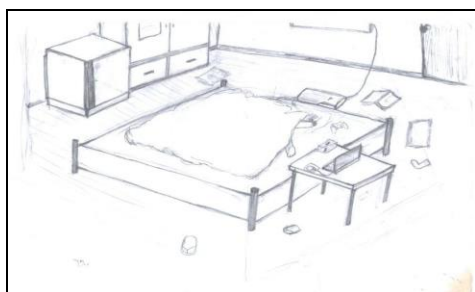
## 2) ออกแบบฉากแต่ละฉากและวาดลงในกระดาษ



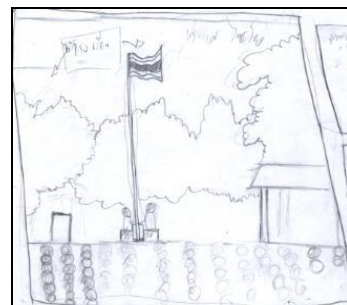
รูปที่ 3 แสดงฉากที่ออกแบบ

### 5.2.3 จัดทำสตอรี่บอร์ด

- 1) เขียนเนื้อเรื่องและบทละครให้ละเอียด
- 2) เขียนสตอรี่บอร์ด



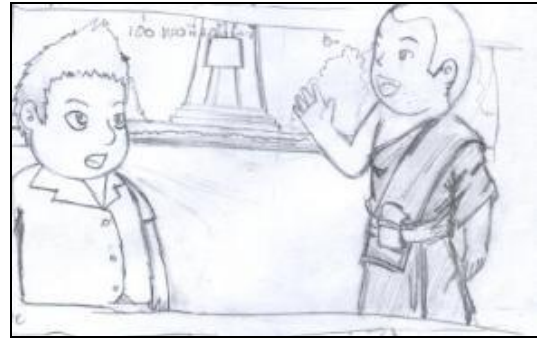
รูปที่ 5 อ้วนนอนอยู่บนที่นอน



รูปที่ 6 โรงเรียน



รูปที่ 7 ครูฝ่ายปกครองคุยกับอ้วน



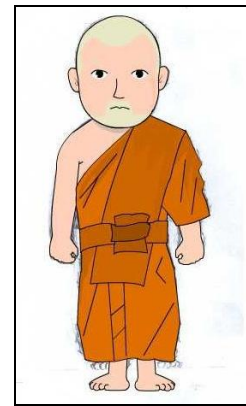
รูปที่ 8 อ้วนพบกับพระอาจารย์ครั้งแรก

#### 5.2.4 สร้างตัวละครและฉาก

##### 1) วาดตัวละครและฉากตามที้ออกแบบไว้



รูปที่ 9 ภาพแสดงลักษณะตัวละครอ้วน  
อาจารย์



รูปที่ 10 ภาพแสดงลักษณะตัวละครพระ

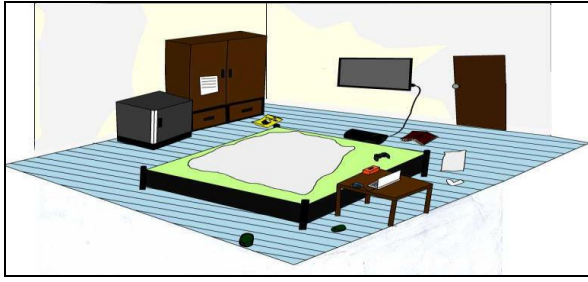
- 2) วาดและตกแต่งภาพตามเนื้อเรื่อง
- 3) ใส่พื้นผิว ฉาก และอุปกรณ์ต่างๆ



รูปที่ 11 ศาลาธรรม



รูปที่ 12 โรงเรียน



รูปที่ 13 ห้องนอนอ้วน



รูปที่ 14 เจดีย์ระฆัง Bomb To Bell

#### 5.2.5 สร้างการเคลื่อนไหว

- 1) วางตัวละครและฉากที่ออกแบบไว้ตามสตอรี่บอร์ดโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS4
- 2) เริ่มการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS4

#### 5.2.6 ใส่เสียง

- 1) บันทึกเสียงและตัดต่อเสียงโดยใช้โปรแกรม Movie Maker
- 2) นำเสียงที่ได้มาประกอบเข้ากับฉากตามสตอรี่บอร์ด โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS4

#### 5.2.7 แสดงผล เพื่อเช็คเวลา

#### 5.2.8 ตรวจสอบเวลา

- 1) แสดงผลผ่าน
- 2) ไม่ผ่าน แก้ไขแอนิเมชันใหม่

#### 5.2.9 แสดงผล

#### 5.2.10 ตัดต่อใส่เสียง

- 1) บันทึกเสียงและตัดต่อด้วยโปรแกรม Movie Maker
- 2) นำเสียงที่บันทึกมาใส่ในโปรแกรม Adobe Flash CS4

#### 5.2.11 แสดงผล เพื่อเช็คภาพและเสียง

- 1) แสดงผลผ่าน Rander งาน

5.3 ถ่ายทอดนวัตกรรม “การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ : พุทธธรรมสู่การเป็นพุทธบุตร” สู่ศูนย์ฝึกอบรม วัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี และประเมินผลและนำมาปรับปรุงพัฒนา ทำให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์





รูปที่ 15 ผู้เข้าร่วมปฏิบัติธรรมฟังการบรรยายธรรม



รูปที่ 16 การบวชเนกขัมมะบารมี



รูปที่ 17 การฝึกอบรมเดินจงกรม





รูปที่ 18 ผู้ฟังบรรยายธรรมมาเข้าค่ายปฏิบัติธรรมและชมสื่อเผยแพร่การ์ตูนแอนิเมชั่น 2 มิติ  
“พุทธธรรมสู่การเป็นพุทธบุตร”



รูปที่ 19 นักเรียนฟังบรรยายภาพปริศนาธรรมและชมสื่อเผยแพร่การ์ตูนแอนิเมชั่น 2 มิติ  
“พุทธธรรมสู่การเป็นพุทธบุตร”

## 6. ผลกระทบที่เป็นประโยชน์หรือการสร้างคุณค่า

ในการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนสร้างนวัตกรรมในครั้งนี้เกิดผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

6.1 ได้งานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติที่สมบูรณ์แบบออกมาในรูปแบบของ DVD ที่สร้างความบันเทิงและแนวคิดคติสอนใจทางธรรมในการรับชม

6.2 ศูนย์ฝึกอบรมวัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี ได้นำสื่อไปเผยแพร่ให้กับผู้ที่มาเข้าค่ายปฏิบัติธรรม เป็นการนำผลงานของนักศึกษาไปใช้ประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม

## 7. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

7.1 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมผลักดันนโยบายที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ และประเด็นยุทธศาสตร์ ของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร อาจารย์ภายในคณะมีการจัดและปรับการเรียนการสอนระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา ในการผลิตบัณฑิตพร้อมทำงาน เชี่ยวชาญการปฏิบัติ มุ่งมั่นสู่ความเป็นเลิศในการผลิตครูวิชาชีพ และนักเทคโนโลยีที่มีสมรรถนะทางวิชาชีพ จรรยาบรรณ พร้อมทั้งคุณธรรมและจริยธรรม และนักเทคโนโลยีเป็นที่ยอมรับในระดับสากล

7.2 นักศึกษาและอาจารย์ทุกคนในสาขาวิชา ร่วมมือร่วมใจในการพัฒนา/สร้างผลงานจากการนำองค์ความรู้ที่เรียนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพ และคุณค่า

## 8. ปัญหา อุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

### 8.1 ปัญหา อุปสรรค

1) นักศึกษาแต่ละคนมีความถนัดที่แตกต่างกัน ในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ลงตัวกับความถนัดของนักศึกษาจึงเป็นเรื่องค่อนข้างยากที่จะตอบสนองกับความต้องการได้ทั้งหมด

2) นักศึกษาขาดทักษะในการแก้ไขปัญหาเมื่อต้องลงปฏิบัติงานในสถานที่จริง ทำให้เกิดความประหม่า ตื่นเต้นในการพบปะกับกลุ่มเป้าหมาย

3) นักศึกษามีเวลาจำกัดในการจัดเก็บข้อมูลและการสร้างผลงาน

### 8.2 แนวทางการแก้ไข

1) ด้านการเรียนการสอนอาจารย์ในสาขาวิชาช่วยกันให้คำแนะนำ และพยายามให้นักศึกษาสามารถดึงความถนัดของตนเองออกมาใช้งานให้มากที่สุด

2) อาจารย์ในสาขาวิชาสอนนักศึกษาให้เรียนรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ นักศึกษาได้คิดวิเคราะห์ หาแนวทางแก้ไข ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม

3) สร้างความเชื่อมั่น ความมั่นใจ ในการสร้างผลงานของนักศึกษา

## 9. ความท้าทายต่อไป

นำผลงานที่ได้เป็นต้นแบบเพื่อนำไปใช้ในวัดและชุมชนอื่น ๆ ต่อไป