



ออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคม

**POP ART INFORMATION GRAPHIC MEDIA DESIGN FOR
DISADVANTAGE PEOPLE**



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2560



POP ART INFORMATION GRAPHIC MEDIA DESIGN FOR

DISADVANTAGE PEOPLE



BY

KITSAKORN THUEKSAWAS



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

OF THE REQUIREMENT FOR

THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ART

FACULTY OF DIGITAL ART

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2017

วิทยานิพนธ์เรื่อง
ออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวคิดปะป้อปอาร์ต เพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคม

โดย
กฤษกร ถิกสวัสดิ์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2560

ศ.วิโชค มุกดามณี
ประธานกรรมการสอบ

รศ.พรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการ

ศ.วัฒน์นะ จุฑะวิภาต
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ สุขสาคร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
18 พฤษภาคม 2561

Thesis entitled

**POP ART INFORMATION GRAPHIC MEDIA DESIGN FOR
DISADVANTAGE PEOPLE**

by

KITSAKORN THUEKSAWAS

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University

Academic Year 2017

Prof.Vichoke Mukdamanee
Examination Committee Chairperson

Assoc.Prof.Punpen Chaypreecha
Member

Prof. Wattana Chudhavigata
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

May 18, 2018

กิตติกรรมประกาศ

ทางผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ศ.วิวัฒน์ จุฑะวิภาตอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทางปรับปรุงข้อผิดพลาด จนเกิดเป็นงานวิจัยที่ถูกต้องและสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพร พานิชย์รุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่ได้ให้ความกรุณาดูแล ตรวจสอบ และให้คำแนะนำที่มีประโยชน์ต่อผลงาน จนกระทั่งสามารถผลิตออกมาเป็นแอนิเมชันที่สมบูรณ์

ขอขอบคุณครอบครัว ผู้มีอุปการคุณ ทั้งด้านค่าใช้จ่าย และคอยให้กำลังใจในการศึกษาจนทำให้ทุกอย่างผ่านลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอบคุณคนรอบข้างและเพื่อนร่วมรุ่นที่ให้คำปรึกษาต่างๆ

กฤษกร ถีกสวัสดิ์
ผู้วิจัย



5607447 : สาขาวิชาเอก : คอมพิวเตอร์อาร์ต; ศล.ม. (คอมพิวเตอร์อาร์ต)

คำสำคัญ : สิทธิของผู้พิการในสังคมปัจจุบัน

กฤษฎกร ถึกสวัสดิ์ : ออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อย

โอกาสทางสังคม (POP ART INFORMATION GRAPHIC MEDIA DESIGN FOR DISADVANTAGE PEOPLE) อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม: ศ.วัฒน์ะ จูทะวิภาต 42 หน้า.

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและจัดทำสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้พิการที่ด้อยโอกาสที่ขาดการดูแลเอาใจใส่จากสังคม โดยงานวิจัยนี้ต้องการให้คนในสังคมหันมาสนใจหรือช่วยเหลือผู้พิการที่ด้อยโอกาสและปลูกฝังจิตสำนึกความเท่าเทียม สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกหรืออินโฟกราฟิก (Infographic ,Graphic ,Info-Graphic) และนำกระบวนการทางความคิดของศิลปะ Pop Art เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ รูปแบบงานและบทดำเนินเรื่องมีความเรียบง่ายไม่ซับซ้อนมีความลงตัวตามที่ผู้จัดทำได้ตั้งเป้าหมายไว้ ผู้ชมจะได้เข้าใจปัญหาของสังคมของผู้พิการได้อย่างเข้าใจความยาวไม่เกิน 3 นาที เหมาะสำหรับผู้ชมวัย 18-35 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังศึกษาและทำงาน



ลายมือชื่อนักศึกษา.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

5607447 : MAJOR COMPUTER ART; M.F.A. (COMPUTER ART)

KEY WORDS : RIGHTS OF THE DISABLED IN SOCIETY

**KITSAKORN KITSAKORN : POP ART INFORMATION GRAPHIC MEDIA
DESIGN FOR DISADVANTAGED PEOPLE THESIS ADVISOR : PROF. WATTANA
CHUDHAVIPATA 42 P.**

The purposes of this study were designing and creating info graphic which is about underprivileged disabled who were abandon form social. This study would encourage people to pay attention to disabled people and educate about equality. Info graphic or info-Graphic could leaded to the creativity process of Pop-Art for originality and had the simplicity as the creator interested. Moreover, the audiences could understand the problem of people with disabilities clearly in 3 minutes. This info graphic suitable for the audiences who were 18-35 years old which is education age and working age.



Student's Signature..... Thesis Advisor' s Signature.....

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	2
1.4 วิธีในการดำเนินงาน	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.6 นิยามศัพท์	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่ออินโฟรเมชันกราฟิก	4
2.1.1 หลักการออกแบบอินโฟรเมชันกราฟิก	5
2.1.2 การสร้างอินโฟรเมชันกราฟิกให้ดึงดูดความสนใจ	5
2.1.3 การสร้างอินโฟรเมชันกราฟิกให้มีประสิทธิภาพ	6
2.2 ศิลปะป๊อป อาร์ต (Pop Art)	6
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสิทธิของคนพิการ	9
2.3.1 ประเภทของคนพิการ	9

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.3.2 บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเห็น	10
2.3.3 บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	11
2.3.4 บุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา	11
2.3.5 บุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือสุขภาพ	11
2.3.6 บุคคลที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	12
2.3.7 บุคคลที่มีความบกพร่องทางการพูดและภาษา	12
2.3.8 บุคคลที่มีปัญหาทางพฤติกรรมหรืออารมณ์	12
2.3.9 บุคคลออทิสติก	13
2.3.10 บุคคลพิการซ้อน	13
2.4 การแก้ไขปัญหาเพื่อส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิคนพิการ	13
2.4.1 ด้านกฎหมาย	13
2.4.2 ด้านเจตคติ	14
2.4.3 ด้านการศึกษา	14
2.4.4 ด้านอาชีพ	14
2.4.5 ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกอันเป็นสาธารณะ	14
2.4.6 ด้านกองทุน	14
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย	15
3.1 แนวคิดการเขียนบทอินฟอร์มชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ต	15
3.2 แนวคิดในการออกแบบตัวละครและฉาก	17
3.3 ขั้นตอนการผลิต	18
3.3.1 การตกแต่งภาพกราฟิก	18
3.4 การสร้างภาพเคลื่อนไหว	24
3.4.1 การจัดแสง	25

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5 ขั้นตอนหลังการผลิต	26
3.5.1 Render	26
3.5.2 Composite	26
3.5.3 การตัดต่อเสียงประกอบ	27
บทที่ 4 ผลการวิจัย	28
4.1 ผลการออกแบบอินโฟรเมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อย ๑	28
บทที่ 5 สรุปเสนอแนะ	39
5.1 สรุปผลการวิจัย	39
5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	39
5.2.1 ด้านระยะเวลา	39
5.2.2 ด้านการผลิต	39
5.2.3 ด้านเนื้อเรื่อง	40
บรรณานุกรม	41
ประวัติผู้จัดวิจัย	42

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก	4
2.2 สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก	5
2.3 Richard Hamilton	7
2.4 Andy Warhol : Green Marilyn C.1964	8
3.1 ต้นแบบเพื่อสร้างสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก	17
3.2 การออกแบบตัวละคร	17
3.3 การออกแบบตัวละคร	18
3.4 โปรแกรมที่ใช้ทำงาน	18
3.5 รูปต้นแบบ	19
3.6 ขั้นตอนการสร้างMotion Graphic	19
3.7 ขั้นตอนการสร้างMotion Graphic	20
3.8 ขั้นตอนการสร้างMotion Graphic	20
3.9 ขั้นตอนการสร้างMotion Graphic	21
3.10 ขั้นตอนการสร้างMotion Graphic	21
3.11 ขั้นตอนการสร้างMotion Graphic	22
3.12 ขั้นตอนการสร้างMotion Graphic	22
3.13 ขั้นตอนการสร้างMotion Graphic	23
3.14 ขั้นตอนการสร้างMotion Graphic	23
3.15 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว	24
3.16 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว	25
3.17 การออกแบบการจัดแสง	25
3.18 ขั้นตอนการผลิต	26
3.19 ขั้นตอนการผลิต	26

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า	
3.20	ขั้นตอนการผลิต	27
3.21	ขั้นตอนการผลิต	27
4.1	ฉากเปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์	29
4.2	อุปกรณ์ต่าง ๆ บงบอกถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี	30
4.3	สังคมเมืองที่มีตึกสูง	30
4.4	การใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคม	30
4.5	ทุกคนในสังคมได้รับความสะดวกสบายจนมองข้ามความมีน้ำใจให้กับคนรอบข้าง	31
4.6	ภาพผู้คนค่อย ๆ จางหายไป	31
4.7	สัญลักษณ์อุปกรณ์ในการทำงานค่อย ๆ หดออกมา	31
4.8	ทุกอย่างหยุดลง ผู้พิการไม่ผ่านการทำงาน	32
4.9	อุปกรณ์ทางการศึกษาค่อย ๆ เข้ามาประกอบในฉาก	32
4.10	อุปสรรคของผู้พิการด้วยสิ่งอำนวยความสะดวก อุปกรณ์ทางการศึกษายังมีไม่ทั่วถึงกับจำนวนของผู้พิการ	32
4.11	ฉากห้องเรียนค่อย ๆ หายไป	33
4.12	รถบัสวิ่งเข้ามาในฉาก	33
4.13	บริการขนส่งมวลชน ยังไม่เพียงพอต่อความต้องการในการใช้งาน	33
4.14	ฉากป้ายรถเมล์ค่อย ๆ ถูกรูปทรงสี่เหลี่ยมปิด	34
4.15	ที่จอดรถของผู้พิการถูกแย่งที่จอดโดยคนที่มึนร่างกายปกติ	34
4.16	ภาพของผู้พิการค่อย ๆ ปรากฏขึ้นมา	34
4.17	ภาพของผู้พิการที่เสียบหายไป	35
4.18	ภาพชายพิการที่มีอาการหงุดหงิด	35
4.19	ภาพคนพิการแสดงอารมณ์โมโห	35
4.20	กล้องชุมผู้หญิงพิการทางสายตา	36

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.21	กล้องค้อย ๆ ชุมออกจากผู้หญิงพิการทางสายตา	36
4.22	กล้องชุมออกได้เห็นถึงผู้คนในสังคม	36
4.23	ภาพชายพิการงูสนัขค้อย ๆ ชัดขึ้นมา	37
4.24	ภาพชายพิการงูสนัขถูกผู้คนในสังคมดูถูกว่าร้าย	37
4.25	รูปสัญลักษณ์ผู้พิการ	37
4.26	ผู้พิการใช้ชีวิตร่วมกับผู้คนในสังคม	38
4.27	กล้องหมุนรอบๆ ผู้คนในสังคม	38

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

อินโฟร์เมชันกราฟิกหรืออินโฟกราฟิก (Infographic ,Graphic ,Info-Graphic) หมายถึงการนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ ในลักษณะของกราฟิกเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจ ความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอเข้ามาช่วยขยายความเข้าใจ การออกแบบอินโฟร์เมชันกราฟิก เป็นการนำข้อมูลที่เข้าใจยาก หรือองค์ประกอบที่สำคัญ คือ เรื่องที่จะเล่า ภาพที่จะแสดง และเสียงที่จะได้ยิน กราฟิกที่ใช้ อาจเป็นภาพลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ icoะแกรม ตาราง แผนที่ ฯลฯ กราฟิกที่แสดงความสวยงาม น่าสนใจและสรุปข้อมูลได้ดีเข้าใจง่าย สามารถจดจำได้นาน ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น ศิลปะป๊อปอาร์ต ซึ่งเป็นงานศิลปะที่สร้างความตื่นเต้นพุ่งขึ้นมาทันทีทันใดแก่ผู้พบเห็น อันมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคนทั่วไป เป็นเรื่องราวป๊อปอาร์ตที่สื่อตรงไปตรงมาเสียดสีสังคม เน้นแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก และมักหยิบจับเรื่องที่คนในสังคมพูดถึงมาสร้างเป็นผลงาน จึงเป็นที่น่าสนใจในการนำแนวความคิดของศิลปะป๊อปอาร์ตมาผสมผสานกับงานอินโฟร์เมชันกราฟิกเพื่อให้มีความเข้าใจในรูปแบบงานและเนื้อหามากขึ้น

สังคมไทยมีผู้พิการเป็นจำนวนมากทั้ง ผู้พิการทางสายตา ผู้พิการทางหู และผู้สูญเสียอวัยวะต่างๆ ผู้พิการเหล่านี้ยังขาดการดูแลเอาใจใส่ เราจึงพบเห็นได้มากในกรณีของขอทานที่เป็นผู้พิการเนื่องจากขาดการอุปการะดูแลและเยียวยา โดยใช้เทคนิคอินโฟร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดความลงตัว เพื่อให้วัยรุ่นหรือคนรุ่นใหม่ได้เกิดจิตสำนึกในการช่วยเหลือผู้พิการไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมเช่น การอำนวยความสะดวกต่างๆในการคมนาคมหรือการอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิต และให้ความช่วยเหลือความใส่ใจกับผู้พิการที่ยังคอยโอกาสทางสังคม

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 ศึกษาการทำเทคนิคอินฟอรม์ชันกราฟิกและแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อให้เกิดความ
ลงตัว

1.2.2 เพื่อให้วัยรุ่นในยุคปัจจุบันหันมาสนใจให้มากขึ้นและปลูกฝังจิตสำนึกให้
ช่วยเหลือความใส่ใจกับผู้พิการที่ยังด้อยโอกาสทางสังคม

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ด้านเนื้อหา

1.3.1.1 ศึกษางานอินฟอรม์ชันกราฟิก จากสื่อโฆษณาและรณรงค์ต่างๆ และสื่อ
ออนไลน์

1.3.1.2 ศึกษาแนวงานศิลปะป๊อปอาร์ต

1.3.1.3 ศึกษาปัญหาของผู้พิการที่ด้อยโอกาส จากงานวิจัยและมูลนิธิหรือเคราะห้คน
พิการในพระราชูปถัมภ์ของสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี

1.3.2 ด้านประชากร

วัยรุ่นไทย อายุ 18-25 ปี

1.3.3 ด้านการผลิต

1.3.3.1 เขียนบท 1 เรื่อง

1.3.3.2 ออกแบบสื่อ 1 ชุด

1.3.3.3 สร้างสื่ออินฟอรม์ชันกราฟิก 2.30 นาที

1.4 วิธีในการดำเนินงาน

1.4.1 การวิจัยขั้นปฐมภูมิ

1.4.1.1 ศึกษาหาแหล่งข้อมูลปัญหาของผู้พิการที่ด้อยโอกาส

1.4.1.2 ศึกษารูปแบบงานศิลปะป๊อปอาร์ต

1.4.1.3 ศึกษาขั้นตอนการทำงานอินฟอรม์ชันกราฟิก

1.4.2 การวิจัยขั้นทุติยภูมิ

1.4.2.1 ลงพื้นที่เพื่อศึกษาปัญหาโดยตรง

1.4.2.2 สรุปข้อมูลทั้งหมดแล้วนำมาเป็นแนวทางโดยใช้เทคนิคอินฟอร์เมชันกราฟิก

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้พัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์เทคนิคอินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ต

1.5.2 เพื่อให้วัยรุ่นในยุคปัจจุบันมีจิตสำนึกที่จะช่วยเหลือผู้พิการให้มากขึ้น

1.6 คำนิยามศัพท์

คนพิการ หมายถึง บุคคลซึ่งมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เนื่องจากมีความบกพร่องทางการเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว การสื่อสาร จิตใจ อารมณ์ พฤติกรรมสติปัญญา การเรียนรู้ หรือความบกพร่องอื่นใด ประกอบกับมีอุปสรรคในด้านต่างๆ และมีความจำเป็น เป็นพิเศษที่จะต้องได้รับความช่วยเหลือด้านหนึ่งด้านใด เพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ได้อย่างบุคคลทั่วไป

อินฟอร์เมชันกราฟิก คือ ภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ เรียกว่าเป็นการย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่ายเพียงแค่วาดตามอง ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด

ป๊อปอาร์ต คือ แนวศิลปะที่เป็นปฏิริยาโต้ตอบกับศิลปะลัทธิ แอ็บสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ซึ่งเน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก การแสดงความเป็นส่วนตัว มีแนวงานเป็นของตัวเองและเรื่องของจิตวิญญาณ แต่ พ็อพ อาร์ต กลับหยิบยืมเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วในท้องตลาด เช่น วัสดุสำเร็จรูป มานำเสนออย่างมีชีวิตชีวา งานของ พ็อพ อาร์ต มักจะมีอารมณ์ขัน ขี้เล่นและชอบเสียดสีเย้ยหยันต่อศิลปะและชีวิต เราจะกล่าวถึง (Roy Lichtenstein) เป็นศิลปินชาวอเมริกันแนวป๊อปอาร์ต ในแบบป๊อป ที่ง่ายยิ่งกว่าใครๆ เขาได้หยิบเอาการ์ตูน และภาพโฆษณาที่เห็นกันอยู่ทุกวันมาทำเป็นงานศิลปะ โดยเขาได้ใช้เทคนิควิธีการ ที่นำภาพเหล่านั้นมาขยายให้ใหญ่โตขึ้นตามขนาดและสัดส่วนที่เป็นจริง โดยใช้สีน้ำมันหรือสีอะคริลิกลงสีให้เป็นบริเวณแบน เรียบ และมีเส้นวาดที่ชัดเจนหรือไม่ก็ทำเป็นจุดๆ แต่ความเป็นมาของเขาเป็นอย่างไรอ่านในบทถัดไป

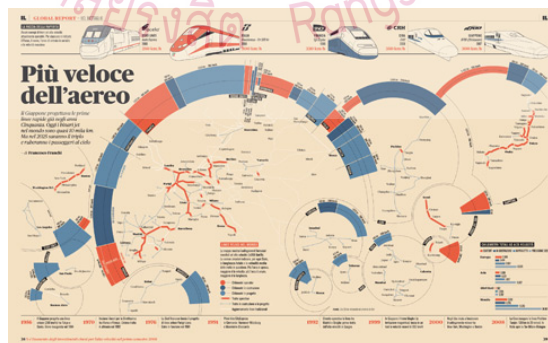
บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องการออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคมผู้วิจัยได้ทางการศึกษาค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎีเอกสารต่าง ๆ และผลงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานและแนวทางในการวิจัย โดยมีเนื้อหาสาระสำคัญดังนี้

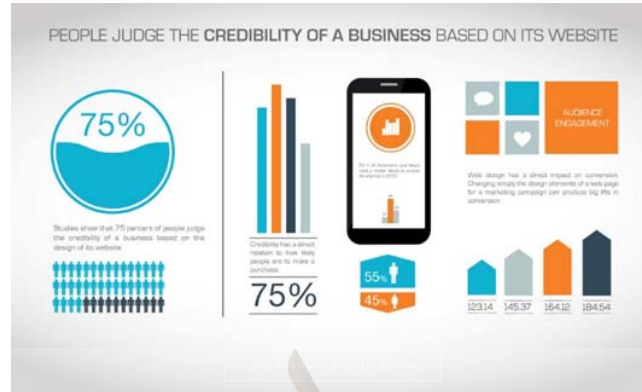
2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก

การออกแบบอินฟอร์เมชันกราฟิก เป็นการนำข้อมูลที่เข้าใจยากหรือข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือจำนวนมากมานำเสนอในรูปแบบต่างๆอย่างสร้างสรรค์ให้สามารถเล่าเรื่องได้ด้วยตัวเอง มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ หัวข้อที่น่าสนใจภาพและเสียงซึ่งจะต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆให้เพียงพอแล้วนำมาสรุป วิเคราะห์ เรียบเรียงแสดงออกมาเป็นภาพจึงจะดึงดูดความสนใจได้ดี ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติม กราฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม ตาราง แผนที่ ฯลฯ จัดทำให้มีความสวยงามน่าสนใจ เข้าใจง่าย สามารถจดจำได้นานทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น



รูปที่ 2.1 สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก

ที่มา: สื่ออินฟอร์กราฟิก Information Design, 2559



รูปที่ 2.2 สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก

ที่มา: สื่ออินฟอร์กราฟิก Infographics Design, 2559

2.1.1 หลักการออกแบบอินฟอร์เมชันกราฟิก แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ

ด้านข้อมูล ข้อมูลที่จะนำเสนอต้องมีความหมาย มีความน่าสนใจเรื่องราวเปิดเผย เป็นจริงมีความถูกต้อง

ด้านการออกแบบ การออกแบบต้องมีรูปแบบ แบบแผน โครงสร้างหน้าที่การทำงานและความสวยงาม โดยออกแบบให้เข้าใจง่ายใช้งานง่ายและใช้ได้จริง

2.1.2 การสร้างอินฟอร์เมชันกราฟิกให้ดึงดูดความสนใจ

ข้อมูลสารสนเทศสามารถนำมาจัดทำ ให้สวยงามและมีประโยชน์หากมีการนำเสนอที่ดี ที่ผ่านมาข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากถูกนำมาจัดกลุ่มทำให้ไม่น่าสนใจ การจัดทำข้อมูลให้เป็นภาพกราฟิกจึงเป็นที่นิยมในปัจจุบัน อินฟอร์เมชันกราฟิกเป็นการออกแบบให้เป็นภาพที่ช่วยอธิบายข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย

2.1.3 การสร้างอินฟอร์เมชันกราฟิกให้มีประสิทธิภาพ

อินฟอร์เมชันกราฟิกเป็นที่นิยมแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต เพราะสามารถถ่ายทอดข้อมูลจากการออกแบบ ที่มีศิลปะอย่างแท้จริง เป็นภาษาสากลที่สามารถเล่าเรื่องราวแม้ว่าดูแค่ภาพที่นำเสนอ เราสามารถพูดได้ว่าอินฟอร์เมชันกราฟิกไม่มีขอบเขตและขีดจำกัดในการเล่าเรื่องผ่านภาพ การใช้กราฟิกช่วยเพิ่มความสวยงามแก่สิ่งต่างๆ ทำให้ข้อมูลน่าประทับใจมีคุณค่าอย่างมีนัยเพื่อที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ

ประโยชน์และพลังของ อินฟอร์เมชันกราฟิกนั้นมีอยู่มากมาย เพราะด้วยแผนภาพเหล่านี้สามารถทำให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลปริมาณมากๆ ด้วยแผนภาพ ภาพเดียวเท่านั้น ด้วยข้อมูลที่ถูกรวบรวมมาเป็นอย่างดี ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายเป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเราสามารถหยิบยกเรื่องราวเล็กๆ ไปจนถึงเรื่องราวใหญ่โตมานำเสนอในมุมมองที่แปลกตา ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบัน โดยรูปแบบหรือประเภทของอินฟอร์เมชันกราฟิกตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน

2.2 ศิลปะป๊อป อาร์ต (Pop Art)

ศูนย์กลางความเจริญทางด้านศิลปวัฒนธรรมอยู่ที่ยุโรปยาวนานร่วมๆพันปีนับตั้งแต่ยุคกลางมาแต่พอมาถึงศตวรรษที่ 20 ฝั่งอเมริกาก็มีความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจและวัฒนธรรมของอเมริกาก็ส่งผลกระทบต่อคนทั้งโลกอย่างไม่น่าเชื่อด้วยการภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นสื่อ นำภาพยนตร์นี้ก่อให้เกิดดารา แฟชั่น การโฆษณา และเพลงประกอบ ซึ่งล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อชีวิตคนรุ่นใหม่ไปทั่วทั้งโลก

ศิลปะป๊อปอาร์ตที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา ป๊อปอาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพ แท้จริงของสังคมปัจจุบันตามความรู้สึกความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เป็นศิลปะที่เกี่ยวกับความซุกมุ่นวุ่นวายของสังคม

กลุ่มศิลปินที่สร้างสรรผลงานชนิดนี้เชื่อว่าศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ที่พบเห็นของศิลปินในช่วงเวลานั้น ขณะนั้น ณ.ที่แห่งนั้น เรื่องราวที่ศิลปินนำเสนอมีแตกต่างกันไป เช่น บางคนเขียนเรื่องเกี่ยวกับดารา ยอดนิคม เขียนภาพโฆษณา เรื่องง่ายๆใกล้ๆตัวจึงทำให้หลายๆคนเห็นว่างานแนวนี้ไม่ควรค่าแก่คำว่าศิลปะ เพราะเป็นความนิยมแก่ชั่ววันชั่วคืน ตื่นเต้น อือฮา พักหนึ่งก็จางหาย



รูปที่ 2.3 Richard Hamilton
 ที่มา: Richard Hamilton, 2559

อย่างไรก็ตามกลุ่มที่นิยมในแนวนี้ก็ยังคงยืนยันว่า ป๊อปอาร์ตคือศิลปะ เขาอ้างว่า สิ่งเหล่านี้เป็นศิลปะอย่างแน่นอน เพราะผลงานนั้นกระตุ้นให้เราตอบสนองทางความรู้สึกอย่างนั้น ที่จริงแล้ว สิ่งที่เรารู้ว่าเป็นศิลปะคือ สิ่งที่ศิลปินสร้างสรรค์พวกเขามีความเชื่อเกี่ยวกับสุนทรียภาพว่า สุนทรียภาพคือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่างๆที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกชนบท และโลกเศรษฐกิจ



รูปที่ 2.4 Andy Warhol : Green Marilyn C .1964

ที่มา: Andy Warhol, 2559

ศิลปะป๊อปอาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สร้างความตื่นตันทึ่งขึ้นมาทันทีทันใดแก่ผู้พบเห็น อันมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคนทั่ว ๆ ไปเป็นเรื่องราวที่แสดงความเป็นอยู่ปัจจุบัน ไม่ใช่เรื่องเกี่ยวกับ ศาสนา ความเชื่อ หรือ โบราณนิยายอย่างแต่ก่อนๆ ใช้เทคนิคตามแบบอย่างศิลปะแอบสแตรก และเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ศิลปินกลุ่มนี้ล้วนเป็นศิลปินรุ่นหนุ่มล้วนมีความคิดแปลกใหม่ ก้าวหน้ามีความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะว่า ศิลปะ “สร้างขึ้นมาจากสภาพเพระของชีวิตปัจจุบัน ในช่วงระยะหนึ่ง เวลาหนึ่ง ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดา ที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ด้วย” ทางด้านเทคนิค ใช้เทคนิคทุกอย่างของแอบสแตรก เช่น วิธีหยด สลัก ป้าย เส้นรอบนอกคม ตามที่ศิลปินต้องการ ทางด้านเรื่องราวก็พยายามเน้นรูปวัตถุให้คมชัดแจ่มแจ้งขึ้น และบางทีก็มีความหมายเสียดสีสังคมสะท้อนสังคมในยุคปัจจุบันอีกด้วย

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสิทธิของคนพิการ

จรัล ดิษฐาอภิชัย (2548, น. 23) ได้กล่าวว่า ในทุกสังคมจะมีคนคนจำนวนหนึ่งที่โชคร้ายเกิดมาพิการหรือต้องพิการจากสาเหตุต่างๆ ซึ่งจะดำรงชีวิตอย่างยากลำบากโดยเฉพาะเป็นผู้ด้อยโอกาสแทบทุกด้าน ไม่สามารถเข้าถึง มีสิทธิอย่างคนทั่วไปด้วยสภาพทางร่างกายและจิตใจที่เป็นอุปสรรคไม่ว่าจะเป็นการไปใช้สิทธิเลือกตั้ง สิทธิในการทำงาน การเข้าถึงการศึกษา รวมทั้งสาธารณสุข ทั้งๆ ที่ผู้พิการเป็นมนุษย์ก็ย่อมมีสิทธิความเป็นมนุษย์เหมือนกับคนปกติ

ในประเทศไทยมีผู้พิการจำนวนค่อนข้างมาก ในอดีตผู้พิการจะไม่ค่อยได้รับการดูแลจากรัฐและสังคม จนกระทั่งเมื่อมีพระราชบัญญัติการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการในปี พ.ศ. 2534 ผู้พิการจึงค่อยๆ ได้รับการคุ้มครอง การสงเคราะห์ การฟื้นฟูสมรรถภาพ แม้ว่ากฎหมายและนโยบายมีการส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิคนพิการมากขึ้นกว่าในอดีต แต่ในทางปฏิบัติคนพิการก็ยังเข้าไม่ถึงสิทธิเหมือนคนทั่วไป คนพิการอีกจำนวนมากที่ยังไม่ได้รับการส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิอย่างเพียงพอ กระทรวงสาธารณสุขได้สำรวจพบว่าประเทศไทยมีคนพิการกว่า 4.8 ล้านคน แต่มีคนพิการที่ขึ้นทะเบียนกับกรมประชาสงเคราะห์เพียง 1.6 แสนคนเท่านั้น คนที่ยังไม่ได้ขึ้นทะเบียนก็จะเสียสิทธิอีกหลายประการ คนพิการควรจะมีสิทธิที่จะได้รับการศึกษา การมีงานทำ ได้รับการรักษาพยาบาล ได้รับการช่วยเหลือในสวัสดิการต่างๆ

2.3.1 ประเภทของคนพิการ

จากการให้ความหมายของความพิการข้างต้น ทำให้สามารถแบ่งประเภทของผู้พิการได้เป็น 5 ประเภท โดยกระทรวงสาธารณสุข ได้แก่

คนพิการทางการมองเห็น ได้แก่ คนที่มีสายตาข้างที่ต่ำกว่าเมื่อใช้แว่นสายตาธรรมดาแล้วมองเห็นน้อยกว่า 6/18 หรือ 20/70 ลงไปจนมองไม่เห็นแม้แต่แสงสว่างหรือ คนที่มีลานสายตาแคบกว่า 30 องศา

คนพิการทางการได้ยินหรือการสื่อความหมาย ได้แก่ คนที่ได้ยินเสียงที่ความถี่ 500 เฮิรตซ์ 1000 เฮิรตซ์ หรือ 2000 เฮิรตซ์ในหูข้างที่ต่ำกว่าที่มีความดังเฉลี่ยดังต่อไปนี้ สำหรับเด็กอายุไม่เกิน 7 ปี เกิน 40 เดซิเบลขึ้นไปจนไม่ได้ยินเสียง สำหรับคนทั่วไปเกิน 55 เดซิเบลขึ้นไปจนไม่ได้ยินเสียงหรือคนที่มีความผิดปกติหรือความบกพร่องในการเข้าใจหรือการใช้ภาษาพูดจนไม่สามารถสื่อความหมายกับคนอื่นได้

คนพิการทางกายหรือการเคลื่อนไหว ได้แก่ คนที่มีความผิดปกติหรือความบกพร่องของร่างกายที่เห็นได้อย่างชัดเจนและไม่สามารถประกอบกิจกรรมหลักในชีวิตประจำวันได้ หรือ คนที่มีการสูญเสียความสามารถในการเคลื่อนไหวมือแขนขาหรือลำตัวอันเนื่องมาจากแขนหรือขาขาดอัมพาตหรืออ่อนแรง โรคข้อหรืออาการปวดเรื้อรังรวมทั้งโรคเรื้อรังของระบบการทำงานของร่างกายอื่น ๆ ที่ทำให้ไม่สามารถประกอบกิจกรรมหลักในชีวิตประจำวันหรือดำรงชีวิตในสังคมเพียงคนเดียวได้

คนพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม ได้แก่ คนที่มีความผิดปกติหรือความบกพร่องทางจิตใจหรือสมองในส่วนของการรับรู้อารมณ์ความคิดจนไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมที่จำเป็นในการดูแลตนเองหรืออยู่ร่วมกับผู้อื่น

คนพิการทางสติปัญญาหรือการเรียนรู้ ได้แก่ คนที่มีความผิดปกติหรือความบกพร่องทางสติปัญญาหรือสมองจนไม่สามารถเรียนรู้ด้วยวิธีการศึกษาปกติได้

2.3.2 บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเห็น

หมายถึง บุคคลที่สูญเสียการเห็นตั้งแต่ระดับ เล็กน้อยจนถึงตาบอดสนิทอาจแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

คนตาบอด หมายถึง คนที่สูญเสียการเห็นมากจนต้องสอนให้อ่านอักษรเบรลล์หรือใช้วิธีการฟังเทปหรือแผ่นเสียงหากตรวจวัดความชัดของสายตาดำข้างดีเมื่อแก้ไขแล้วอยู่ในระดับ 6 ส่วน 60 หรือ 20 ส่วน 200 (20/200) ลงมาจนถึงบอดสนิท (หมายถึง คนตาบอดสามารถมองเห็นวัตถุได้ในระยะห่างน้อยกว่า 6 เมตรหรือ 20 ฟุต ในขณะที่คนปกติสามารถมองเห็นวัตถุเดียวกันได้ในระยะ 60 เมตรหรือ 200 ฟุต) หรือมีลานสายตาแคบกว่า 20 องศา (หมายถึง สามารถมองเห็นได้กว้างน้อยกว่า 20 องศา)

คนเห็นเลือนลาง หมายถึง คนที่สูญเสียการเห็นแต่ยังสามารถอ่านอักษรตัวพิมพ์ที่ขยายใหญ่ได้หรือต้องใช้แว่นขยายอ่านหากตรวจวัดความชัดของสายตาดำข้างดี เมื่อแก้ไขแล้วอยู่ในระดับระหว่าง 6 ส่วน 18 (6/18) หรือ 20 ส่วน 70 (20/70) ถึง 6 ส่วน 60 (6/60) หรือ 20 ส่วน 200 (20/200) หรือมีลานสายตาแคบกว่า 30 องศา

2.3.3 บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

หมายถึง คนที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ระดับรุนแรงจนถึงระดับน้อยอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

คนหูหนวก หมายถึง คนที่สูญเสียการได้ยินมากจนไม่สามารถรับข้อมูลผ่านทาง การได้ยินไม่ว่าจะใส่หรือไม่ใส่เครื่องช่วยฟังก็ตามโดยทั่วไป หากตรวจการได้ยินจะสูญเสียการได้ยินประมาณ 90 เดซิเบลขึ้นไป (เดซิเบลเป็นหน่วยวัดความดังของเสียง หมายถึง เมื่อเปรียบเทียบระดับเริ่มได้ยินเสียงของเด็กปกติเมื่อเสียงดังไม่เกิน 25 เดซิเบลคนหูหนวกจะเริ่มได้ยินเสียงดังมากกว่า 90 เดซิเบล)

คนหูตึง หมายถึง คนที่มีการได้ยินเหลืออยู่พอเพียงที่จะรับข้อมูลผ่านทาง การได้ยิน โดยทั่วไปจะใส่เครื่องช่วยฟังและหากตรวจการได้ยินจะพบว่ามีการสูญเสียการได้ยินน้อยกว่า 90 เดซิเบลลงมาถึง 26 เดซิเบล คือ เมื่อเปรียบเทียบระดับเริ่มได้ยินเสียงของเด็กปกติเมื่อเสียงดังไม่เกิน 25 เดซิเบล เด็กหูตึงจะเริ่มได้ยินเสียงที่ดังมากกว่า 26 เดซิเบลขึ้นไปจนถึง 90 เดซิเบล

2.3.4 บุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

หมายถึง คนที่มีพัฒนาการช้ากว่าคนปกติทั่วไปเมื่อวัดสติปัญญา โดยใช้แบบทดสอบมาตรฐานแล้วมีสติปัญญาดำกว่าบุคคลปกติและความสามารถในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมต่ำกว่าเกณฑ์ปกติอย่างน้อย 2 ทักษะหรือมากกว่า เช่น ทักษะการสื่อความหมายทักษะทางสังคมทักษะการใช้สาระณะสมบัติการดูแลตนเองการดำรงชีวิตในบ้านการควบคุมตนเอง สุขอนามัยและความปลอดภัยการเรียนรู้วิชาการเพื่อชีวิตประจำวันการใช้เวลาว่างและการทำงานซึ่ง ลักษณะความบกพร่องทางสติปัญญาจะแสดงอาการก่อนอายุ 18 ปี

2.3.5 บุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือสุขภาพ

หมายถึง คนที่มีอวัยวะไม่สมส่วนอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งหรือหลายส่วนขาดหายไปกระดูกและกล้ามเนื้อพิการเจ็บป่วยเรื้อรังรุนแรงมีความพิการระบบประสาทมีความลำบากในการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการศึกษาในสภาพปกติทั้งนี้ ไม่รวมคนที่มีความบกพร่องทางประสาทสัมผัสได้แก่ตาบอดหูหนวกอาจแบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

โรคของระบบประสาท เช่น ซีรีบรัลพัลซีส (Cerebral Palsy) หรือโรคอัมพาต เนื่องจากสมองพิการ โรคคลมชักมัลติเพิลสเคลอโรซิซ (Multiple Sclerosis)

โรคทางระบบกล้ามเนื้อและกระดูก เช่น ข้ออักเสบเท้าปุ๊ก โรคกระดูกอ่อน โรค อัมพาตกล้ามเนื้อลีบหรือกล้ามเนื้อสควาร์ดิสโทรฟี (Muscular Dystrophy) กระดูกสันหลังคด

การไม่สมประกอบมาแต่กำเนิด เช่น โรคศีรษะโตสไปนาเบฟิดา (Spina Bifida) แขนขาด้วนแต่กำเนิดเดี่ยวแกระ

สภาพความพิการและความบกพร่องทางสุขภาพอื่นๆ ได้แก่ สภาพความพิการอันเนื่องมาจากอุบัติเหตุและโรคติดต่อ เช่น ไฟไหม้แขนขาขาด โรคโปลิโอ โรคเชื้อบวมองอักเสบจากเชื้อไวรัสและอันตรายจากการคลอดความบกพร่องทางสุขภาพ เช่น หอบหืด โรคหัวใจ วัณโรคปอด ปอดอักเสบ

2.3.6 บุคคลที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

หมายถึง คนที่มีความบกพร่องอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างในกระบวนการพื้นฐานทางจิตวิทยาที่เกี่ยวกับความเข้าใจหรือการใช้ภาษาอาจเป็นภาษาพูดหรือภาษาเขียน ซึ่งจะมีผลทำให้มีปัญหาในการฟัง การพูด การคิด การอ่าน การเขียน การสะกดหรือการคิดคำนวณรวมทั้งสภาพความบกพร่องในการรับรู้สมองได้รับบาดเจ็บการปฏิบัติงานของสมองสูญเสียไปซึ่งทำให้มีปัญหาในการอ่านและปัญหาในการเข้าใจภาษา ทั้งนี้ไม่รวมคนที่มีปัญหาทางการเรียน เนื่องจากสภาพบกพร่องทางการเห็นการได้ยินการเคลื่อนไหวปัญญาอ่อนปัญหาทางอารมณ์หรือความด้อยโอกาสเนื่องจากสิ่งแวดล้อมวัฒนธรรมหรือเศรษฐกิจ

2.3.7 บุคคลที่มีความบกพร่องทางการพูดและภาษา

หมายถึง คนที่มีความบกพร่องในเรื่องของการออกเสียงพูด เช่น เสียงผิดปกติ อัตราความเร็วและจังหวะการพูดผิดปกติหรือคนที่มีความบกพร่องในเรื่องความเข้าใจและหรือการใช้ภาษาพูดการเขียนและหรือระบบสัญลักษณ์อื่นที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารซึ่งอาจเกี่ยวกับรูปแบบของภาษาเนื้อหาของภาษาและหน้าที่ของภาษา

2.3.8 บุคคลที่มีปัญหาทางพฤติกรรมหรืออารมณ์

หมายถึง คนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากปกติเป็นอย่างมากและปัญหาทางพฤติกรรมนั้นเป็นไปอย่างต่อเนื่องไม่เป็นที่ยอมรับทางสังคมหรือวัฒนธรรม

2.3.9 บุคคลออกতিสตัก

หมายถึง บุคคลที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการด้านสังคมภาษาและการสื่อความหมายพฤติกรรมอารมณ์และจินตนาการ ซึ่งมีสาเหตุเนื่องมาจากการทำงานในหน้าที่บางส่วน ของสมองที่ผิดปกติไปและความผิดปกตินี้พบได้ก่อนวัย 30 เดือนและมีลักษณะที่สำคัญคือมีความ บกพร่องทางปฏิสัมพันธ์ทางสังคมการสื่อสารพฤติกรรมและอารมณ์การรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้ง ห้าการใช้วัยจะต่างๆ อย่างประสานสัมพันธ์การจินตนาการและมีความสนใจที่สั้น เป็นต้น

2.3.10 บุคคลพิการซ้อน

หมายถึง คนที่มีสภาพความบกพร่องหรือความพิการมากกว่าหนึ่งประเภทในบุคคล เดียวกันเช่นคนปัญญาอ่อนที่สูญเสียการได้ยิน เป็นต้น

ซึ่งจากความหมายและการแบ่งประเภทของผู้พิการข้างต้น หากผู้พิการได้รับการ ลงทะเบียนตามพระราชบัญญัติการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ พ.ศ.2534 มาตรา 14 แล้วก็จะได้รับ การสงเคราะห์ การพัฒนา และการฟื้นฟูสมรรถภาพ แตกต่างกันไปตามประเภทของความพิการ

2.4 การแก้ไขปัญหาเพื่อส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิคนพิการ

จรัล ดิษฐาอภิชัย (2548, น. 29) ได้กล่าวว่า คนพิการนั้นประสบปัญหามากมาย หลายประการ ทั้งด้านการศึกษา สาธารณสุข การเข้าถึงสาธารณสถานและยานพาหนะขนส่ง สาธารณะ ถนนหนทาง ตลอดจนทางเดินเท้า และที่สำคัญคือเจตคติของสังคม บุคคลที่เกี่ยวข้องมีต่อ คนพิการในทางลบ การแก้ไขปัญหาจึงแบ่งออกเป็นหลายๆด้าน

2.4.1 ด้านกฎหมาย

โดยรัฐควรปรับปรุงกฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับที่กีดกัน จำกัดสิทธิและโอกาส หรือการเลือกปฏิบัติ โดยเฉพาะการละเมิดสิทธิผู้พิการในด้านการศึกษา รวมทั้งการเข้าทำงานหรือ การประกอบอาชีพ

2.4.2 ด้านเจตคติ

ควรส่งเสริมและสนับสนุนในการสร้างเจตคติของสังคม ครอบครัวของคนพิการและคนพิการเองให้เห็นว่าคนพิการเป็นผู้ที่มีความสามารถและศักยภาพเช่นเดียวกับคนทั่วไปและสามารถพัฒนาตนเองได้

2.4.3 ด้านการศึกษา

ควรจัดบริการการศึกษาที่หลากหลายรูปแบบตามความต้องการของคนพิการและถ้าคนพิการที่สามารถเรียนร่วมกับนักเรียนปกติได้ ก็ควรส่งเสริมคนเหล่านั้น โดยคำนึงถึงการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกพิเศษ หรืออุปกรณ์พิเศษสำหรับคนพิการด้วย นอกจากนี้ ควรขยายบริการด้านการศึกษาให้เหมาะสม

2.4.4 ด้านอาชีพ

ควรส่งเสริมให้คนพิการสามารถพึ่งตนเองได้และประกอบอาชีพอิสระได้ อาทิ บริการกู้ยืมเงินประกอบอาชีพและเครื่องมือวัสดุอุปกรณ์

2.4.5 ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกอันเป็นสาธารณะ

อาทิ โทรศัพท์ ทางเดินเท้า ห้องน้ำ ตลอดจนบริการขนส่งมวลชน โดยจัดสิ่งอำนวยความสะดวกตามหลักวิชาให้มีลักษณะทางกายภาพที่เอื้อต่อคนพิการ

2.4.6 ด้านกองทุน

นโยบายพัฒนาให้กองทุนฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการสามารถ ใช้ประโยชน์ได้เต็มตามวัตถุประสงค์และสามารถช่วยเหลือคนพิการได้มากขึ้น

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลมาปรับใช้ ในการออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคมเพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้ปกครอง ความยาวประมาณ 3 นาที 1 เรื่อง โดยอาศัยการเคลื่อนไหวของ ภาพกราฟิก แสง สี เสียง ประกอบการพากย์ โดยมีขั้นตอนและการดำเนินการดังต่อไปนี้

3.1 แนวคิดการเขียนบทอินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคม

การศึกษาสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก จากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกที่จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ชมได้รับความรู้ หรือเป็นการให้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เพื่อให้เกิดประโยชน์ สามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย เข้าใจง่าย โดยเนื้อเรื่องได้ผ่านการตัดทอนให้เหลือแต่ส่วนสำคัญ อ้างอิงถึงการเก็บรวบรวมข้อมูลหรือผลกระทบจริงที่เกิดขึ้น เพื่อให้เนื้อหาดูมีความน่าเชื่อถือ ส่วนในด้านตัวผลงานมีการวางองค์ประกอบภาพและฉากให้ดูมีหลายมิติ ทั้งด้านกว้าง ด้านหนา และด้านลึก จนเกิดเป็นมุมมองที่สมบูรณ์ ขับเคลื่อนด้วยภาพกราฟิกที่ดูแล้วเข้าใจได้ง่าย ไม่เป็นรูปทรงที่ดูซับซ้อนเกินไป มีการเคลื่อนไหวที่หลากหลาย ไม่สามารถคาดเดาได้ถึงเกิดการเกิดและหายไปของรูปทรง การเชื่อมต่อกันของรูปทรงอย่างอิสระที่มีสีสันสวยงาม นิยมใช้สีที่สดใสเพื่อให้ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายขณะที่รับชม เรื่องและเสียงพากย์ด้วยถ้อยคำที่ชัดเจน กำหนดน้ำหนักเสียงสูงต่ำ เพื่อเกิดมิติของเสียง ผสานกับเสียงดนตรีและเสียงเอฟเฟกต์ เสียงจังหวะกับภาพกราฟิกได้อย่างลงตัวสามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้น่าติดตามและเกิดความเข้าใจได้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาบทความเอกสารหนังสือที่เกี่ยวข้องกับศิลปะป๊อปอาร์ตและสิทธิผู้พิการ เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์แล้วร่างบทพากย์บรรยาย โดยเนื้อหาได้กล่าวถึงสังคมในยุคปัจจุบันทุกอย่างได้ถูกก้าวข้ามขีดจำกัดด้วยเทคโนโลยี ทุกคนในสังคมได้รับความสะดวกสบายจนมองข้ามความมีน้ำใจให้กับคนรอบข้าง แต่ก็ยังมีคนอีกกลุ่มที่ถูกมองข้ามจากสังคม

นั่นคือผู้พิการที่ด้อยโอกาส ทุกวันนี้ผู้พิการใช้ชีวิตอย่างยากลำบากถูกเลือกปฏิบัติจากสังคมรวมทั้ง การเข้าทำงานหรือประกอบอาชีพก็ยิ่งถือเป็นเรื่องยากในการหาเลี้ยงชีพตัวเอง ด้านการศึกษาก็ยังถือเป็นอุปสรรคของผู้พิการด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกอุปกรณ์ทางการศึกษายังมีไม่ทั่วถึงกับจำนวนของผู้พิการที่มีจำนวนมาก ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกอันเป็นสาธารณะอาทิโทรศัพท์ ทางเดินเท้า ห้องน้ำ ตลอดจนบริการขนส่งมวลชน ยังไม่เพียงพอต่อความต้องการความยากลำบากในการใช้งาน หรือที่สำหรับคนพิการก็ยังถูกผู้คนที่มิร่างกายปกติเบียดเบียน รถสาธารณะต่างๆก็ยากต่อการโดยสารตามป้ายรถประจำทางไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับผู้พิการ การเกิดมาซึ่งร่างกายที่พิการไม่ปกติก็เป็นเรื่องโหดร้าย ถือเป็นความยากลำบากในการดำรงชีวิตประจำวันไม่ว่าผู้พิการจะมีสภาพร่างกายเป็นอย่างไร แต่เขาก็คือมนุษย์ที่มีเกียรติมีศักดิ์ศรีเท่าเทียมกับคนปกติทุกประการ ดังนั้นในฐานะที่เราคนในสังคมส่วนใหญ่มีร่างกายที่ครบถ้วน ก็ควรจะให้โอกาสรวมทั้งช่วยเหลือผู้พิการในเรื่องที่เราสามารถทำได้และที่สำคัญ ไม่ควรแสดงกริยาหรือคำพูดที่ไปทำร้ายจิตใจผู้พิการ เพราะนั่นแสดงถึงว่าเราเป็นผู้พิการทางจิตใจจึงอยากให้อะไรๆ ที่เคยมีทัศนคติไม่ดีกับคนพิการเปิดใจแล้วมองคนเหล่านั้นใหม่ใช้จิตใจมองในตัวผู้พิการนั้นว่าเขาเป็นคนอย่างไร ไม่ควรตัดสินคนที่ภายนอก ทุกคนต้องช่วยเหลือกัน ไม่ควรซ้ำเติมความเจ็บปวดที่ผู้พิการพบเจออยู่ทุกวัน อาจเรียกได้ว่าต้องเอาใจเขามาใส่ใจเรา ถ้าย้อนกลับไปถ้าเรามีร่างกายที่พิการเราจะรู้สึกเช่นไร น้ำใจเท่านั้นที่จะช่วยเยียวยา รักษาความเจ็บปวดที่ผู้พิการต้องเผชิญและจะช่วยให้ผู้พิการดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคม

จากบทพากย์บรรยายประกอบสื่ออินฟอर्मชันกราฟิกนี้ เป็นการชี้ให้เห็นในสังคมให้เห็นถึงความยากลำบากในการใช้ชีวิตของผู้พิการที่ด้อยโอกาส จนนำไปสู่การสร้างจิตสำนึกให้คนในสังคมที่มีร่างกายผิดปกติช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกให้ผู้พิการ แบ่งปันน้ำใจเปลี่ยนความคิดให้มองผู้พิการในทางที่ดีไม่ใช่ว่าผู้พิการคือภาระของสังคม

หลังจากนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา ปรับแก้จนเป็นที่น่าพอใจจึงนำสู่กระบวนการทำงานในขั้นตอนต่อไป คือการนำบทพากย์ที่ได้เขียนไว้เข้าสู่กระบวนการออกมาเป็นภาพนิ่งโดยการเรียงลำดับเหตุการณ์ตามเนื้อเรื่องจนได้บทภาพ จากนั้นจึงนำบทภาพมาทำการเคลื่อนไหวประกอบเสียงพากย์ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 เพื่อให้เห็นภาพรวมของงานทั้งหมด ในการเป็นต้นแบบเพื่อสร้างสื่ออินฟอर्मชันกราฟิก

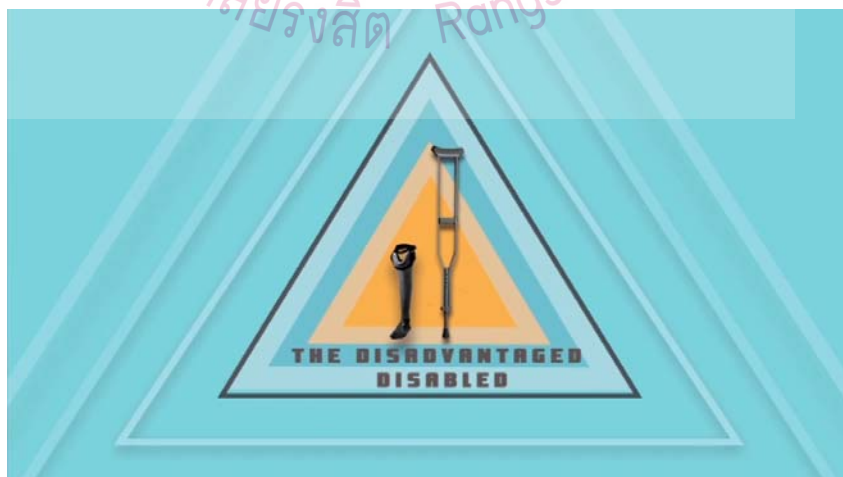


รูปที่ 3.1 ต้นแบบเพื่อสร้างสื่ออินเทอร์เฟซกราฟิก

3.2 แนวคิดในการออกแบบตัวละครและฉาก

ใช้รูปทรงที่ง่ายไม่ซับซ้อนสามารถเข้าใจได้ง่ายจะเน้นสีสันสดใส ดูแล้วสบายตา Warm Tone

ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีม่วงแดง สีเหล่านี้ให้อิทธิพล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจ กระฉับกระเฉง โดยผู้วิจัยได้เริ่มจากการวาดภาพตัวละครและฉากโดยไม่ได้เก็บรายละเอียดมากนัก เพื่อเป็นต้นแบบในการทำงานเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมของงานทั้งหมด หลังจากนั้นเริ่มวางตัวละครต่างๆตามที่ได้กำหนดไว้



รูปที่ 3.2 การออกแบบตัวละคร



รูปที่ 3.3 การออกแบบตัวละคร

3.3 ขั้นตอนการผลิต

3.3.1 การตกแต่งภาพกราฟิก จากการตรวจสอบภาพและบทบาทแบบเคลื่อนไหว โดยผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว ในส่วนขั้นตอนการผลิตได้เลือกใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 สำหรับสร้างภาพจากภาพวาด และโปรแกรม After Effects CS6 สำหรับทำภาพกราฟิกให้เคลื่อนไหว การตัดต่อภาพและใส่เสียงประกอบด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้



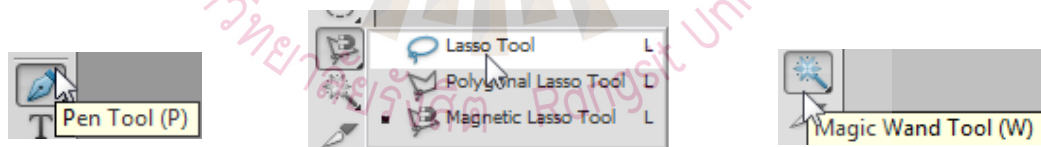
รูปที่ 3.4 โปรแกรมที่ใช้ทำงาน

การสร้างภาพด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop , Adobe Illustrator และโปรแกรม Adobe Premiere/ After Effects การตัดต่อภาพจากโปรแกรม Adobe Photoshop แบบพื้นหลังโปร่งใส เปิดภาพที่ต้องการใช้ไปตัดในโปรแกรม Adobe Photoshop เครื่องมือที่ใช้ในการตัด ประกอบด้วย



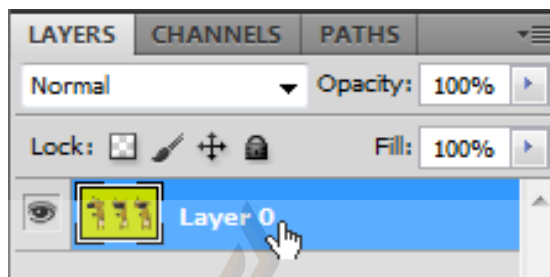
รูปที่ 3.5 รูปต้นแบบ

เครื่องมือหรือ ตัวใดก็ได้เพื่อเลือก



รูปที่ 3.6 ขั้นตอนการสร้าง Motion Graphic

ใช้เครื่องมือข้างต้นเลือกบริเวณตัวการ์ตูนที่ต้องการตัด ดับเบิ้ลคลิกที่เลเยอร์เพื่อปลดล็อก



รูปที่ 3.7 ขั้นตอนการสร้าง Motion Graphic

กรณีสีวัตถุมีความแตกต่างกับฉากหลังชัดเจน ให้ใช้ เครื่องมือ Magic Wand Tool คลิกไปบนสีพื้นหลัง 1 ครั้ง แล้วกด Delete



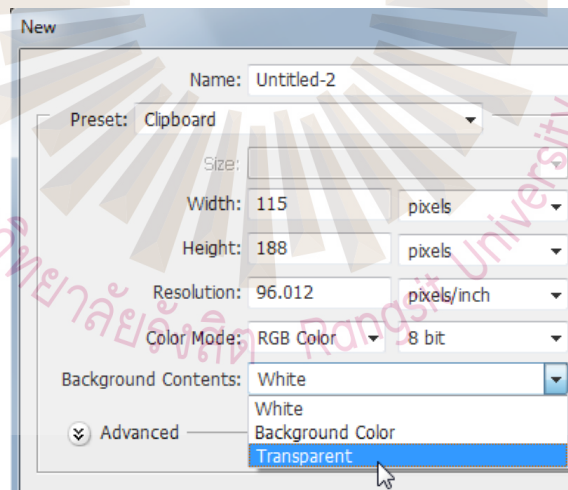
รูปที่ 3.8 ขั้นตอนการสร้าง Motion Graphic

ตัดภาพตัวใดตัวหนึ่งออกมา โดยใช้เครื่องมือ Selection และใช้คำสั่ง Edit > Copy



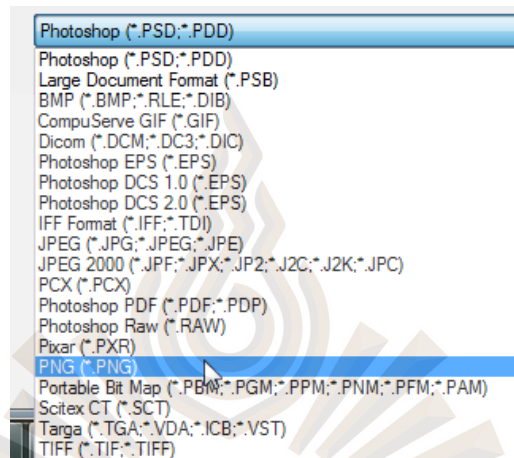
รูปที่ 3.9 ขั้นตอนการสร้าง Motion Graphic

เปิดหน้าต่างขึ้นมาใหม่ ใช้คำสั่ง File > New เลือกพื้น หลังแบบ Transparent (โปร่งใส)



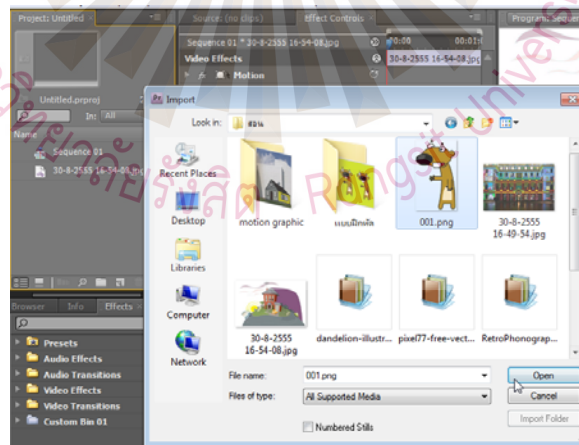
รูปที่ 3.10 ขั้นตอนการสร้าง Motion Graphic

วางภาพลงบนหน้าไฟล์ใหม่ โดยใช้คำสั่ง Edit > Paste บันทึกภาพ File > Save as เลือกประเภทของภาพเป็นไฟล์ PNG เพื่อให้พื้นหลังของภาพโปร่งใสเมื่อนำไปใช้ในโปรแกรม Adobe Premiere



รูปที่ 3.11 ขั้นตอนการสร้าง Motion Graphic

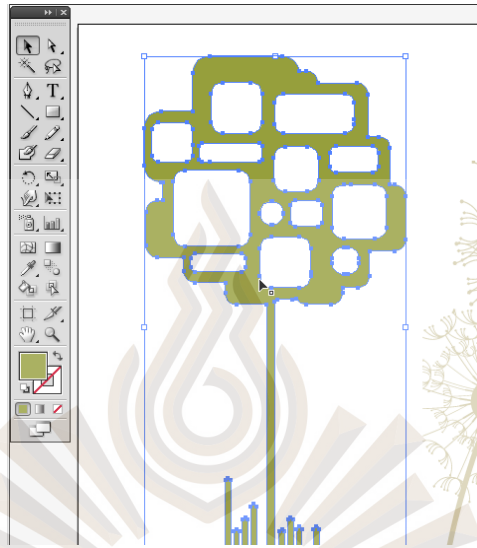
นำไปใช้ในโปรแกรม After Effects โดยการ Import



รูปที่ 3.12 ขั้นตอนการสร้าง Motion Graphic

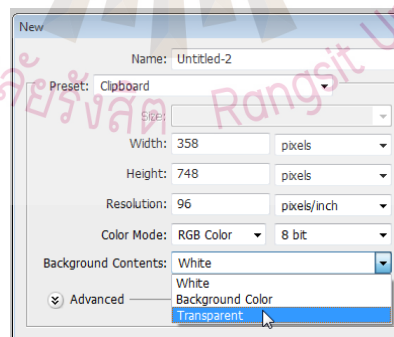
การสร้างภาพจากโปรแกรม Adobe Illustrator เพื่อนำมาใช้ในการตัดต่อ

วาดภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator



รูปที่ 3.13 ขั้นตอนการสร้าง Motion Graphic

เลือกภาพที่ต้องการ แล้วใช้คำสั่ง Copy เปิดโปรแกรม Adobe Photoshop โดยใช้คำสั่ง File > New เลือกพื้น หลังแบบ Transparent

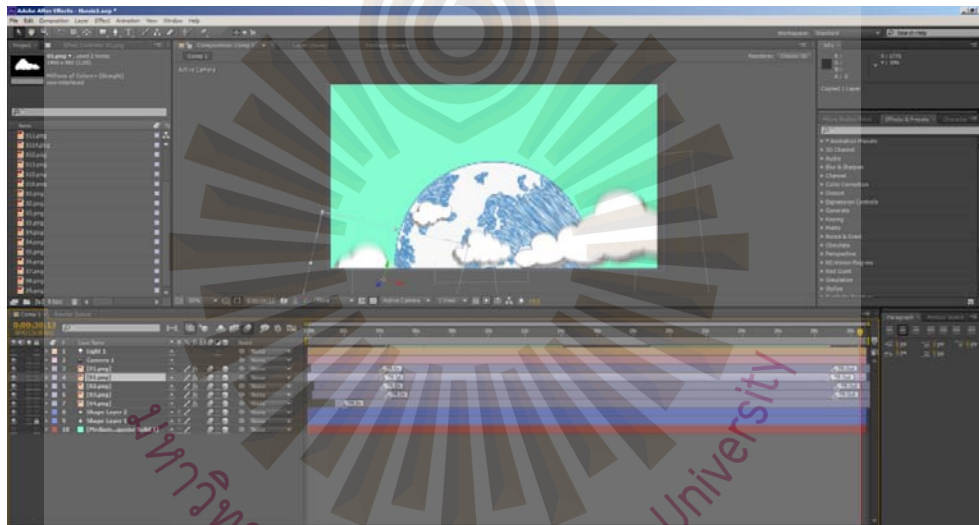


รูปที่ 3.14 ขั้นตอนการสร้าง Motion Graphic

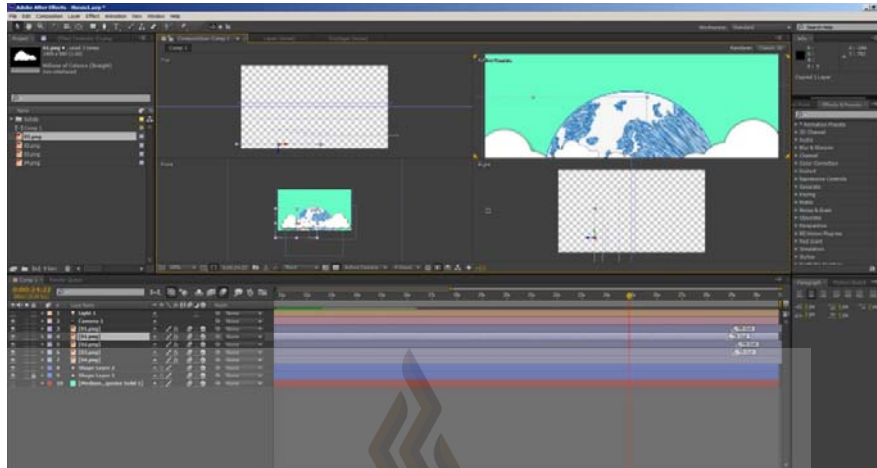
นำภาพไปวางในไฟล์ ใช้คำสั่ง Edit > Paste บันทึกภาพ File > Save as เลือกประเภทของภาพเป็นไฟล์ PNG เพื่อให้พื้นหลังของภาพโปร่งใสเมื่อนำไปใช้ในโปรแกรม After Effects

3.4 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้น เริ่มจากการจัดภาพกราฟิกลงในโปรแกรม After Effects CS6 ทำการจัดเรียงตำแหน่งภาพกราฟิกแต่ละภาพให้ตรงกับบทบาท แล้วปรับให้เกิดการทับซ้อนและเว้นระยะห่างที่แตกต่างกันไป ทั้งด้านหน้า ด้านบน และด้านข้างเพื่อให้ดูลึกลับมีมิติมากขึ้น แล้วจึงทำภาพกราฟิกให้เกิดการเคลื่อนไหวตามต้นแบบ



รูปที่ 3.15 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว



รูปที่ 3.16 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

3.4.1 การจัดแสง

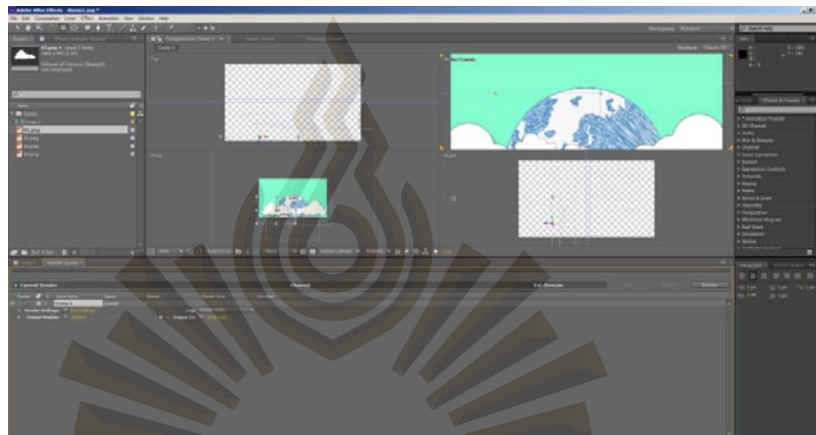
ในการจัดแสงได้เลือกใช้เน้นสีสดใส ดูแล้วสบายตา warm tone ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีม่วงแดง สีเหล่านี้ให้อิทธิพล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น ไร่ใจ กระฉับกระเฉง เน้นแสงไปตรงกลางฉากเพื่อให้ตัวงานมีความเด่น



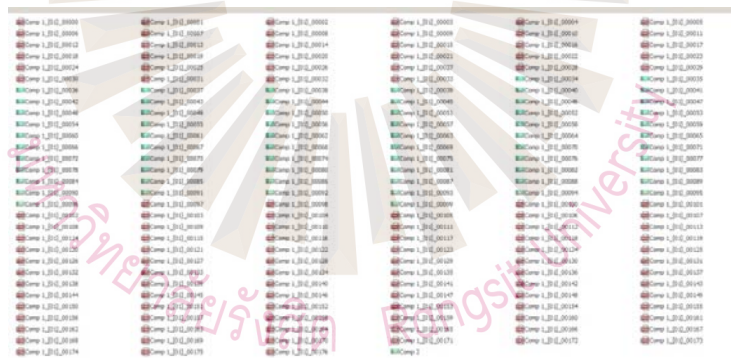
รูปที่ 3.17 การออกแบบการจัดแสง

3.5 ขั้นตอนหลังการผลิต

3.5.1 Render เป็นขั้นตอนที่สามารถตรวจสอบขั้นตอนของการผลิตให้ละเอียดเรียบร้อยอีกครั้ง หลังจากนั้นจึง Render รวบรวมขั้นตอนการผลิตทั้งหมดออกมาเป็นภาพ PNG Sequence เพื่อง่ายต่อการตัดต่อและการแก้ไข โดยใช้หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 25 เฟรม ต่อ 1 วินาที



รูปที่ 3.18 ขั้นตอนการผลิต



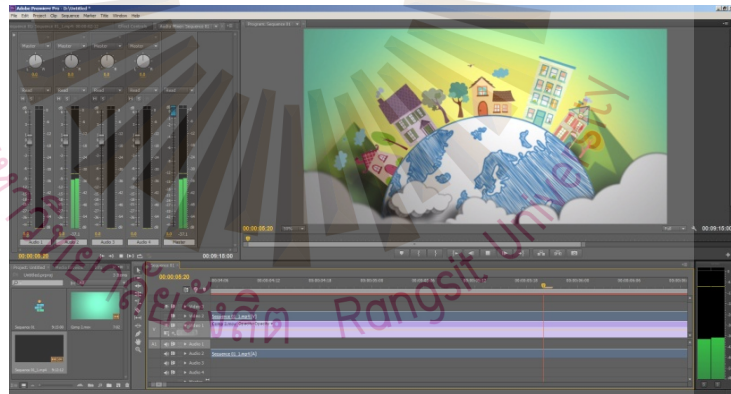
รูปที่ 3.19 ขั้นตอนการผลิต

3.5.2 Composite นำภาพ PNG Sequence มาทำการตัดต่อในโปรแกรม After Effects CS6 โดยการปรับสีของภาพให้มีความกลมกลืนกันทั้งหมด และใส่เอฟเฟกต์สั้นภาพลงไปเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม



รูปที่ 3.20 ขั้นตอนการผลิต

3.5.3 การตัดต่อเสียงประกอบ หลังจากที่ทำกร Composition เสร็จได้ดำเนินการในขั้นตอนสุดท้าย โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 สำหรับใส่เสียงพากย์บรรยายและทำการมิกซ์เสียงดนตรีประกอบเข้าด้วยกัน ด้วยวิธีการตัดต่อปริมาณของเสียงให้มีความหนักเบาและลงไปตามจังหวะการเคลื่อนไหวของภาพกราฟิกให้สมบูรณ์ที่สุด หลังจากนั้นจึงทำการ Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ เป็นอันเสร็จสิ้นในการทำสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะเด็ก



รูปที่ 3.21 ขั้นตอนการผลิต

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคมเนื้อหาได้ชี้ให้เห็นถึงประโยชน์และความสำคัญของศิลปะเด็ก โดยการใช้ภาพกราฟิกแนวศิลปะเด็ก มีรายละเอียดผลการออกแบบดังนี้

4.1 ผลการออกแบบอินฟอร์เมชันกราฟิกแนวศิลปะป๊อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางสังคม

ผู้วิจัยได้ลำดับเหตุการณ์ประมวลผลออกมาเป็นภาพ ดังนี้

สังคมในยุคปัจจุบันได้ถูกพัฒนาไปไกลจนเกือบเทียบเท่าประเทศที่พัฒนาแล้ว ได้ผลการออกแบบดังแสดงใน รูปที่ 4.1 – 4.2

คนในสังคมสะดวกสบายจนมองข้ามความมีน้ำใจให้กับคนรอบข้าง ดังแสดงใน รูปที่ 4.4

แต่ก็ยังมีคนอีกกลุ่มที่ถูกมองข้ามจากสังคมนั้นคือผู้พิการที่ด้อยโอกาส ทุกวันนี้ผู้พิการใช้ชีวิตอย่างยากลำบากถูกเลือกปฏิบัติจากสังคมรวมทั้งการเข้าทำงานหรือประกอบอาชีพก็ยังถือเป็นเรื่องยากในการหาเลี้ยงชีพตัวเอง ได้ผลการออกแบบดังแสดงใน รูปที่ 4.7-4.8

ด้านการศึกษาที่ยังถือว่าเป็นอุปสรรคของผู้พิการด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกทางการศึกษายังมีไม่ทั่วถึงกับจำนวนของผู้พิการที่มีจำนวนมาก ได้ผลการออกแบบดังแสดงใน รูปที่ 4.9 -4.11

ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกอันเป็นสาธารณะอาทิโทรศัพท์ ทางเดินเท้า ห้องน้ำ ตลอดจนบริการขนส่งมวลชน ยังไม่เพียงพอต่อความต้องการความยากลำบากในการใช้งานหรือที่สำหรับคนพิการก็ยังถูกผู้คนที่มิร่างกายปกติเบียดเบียน รถสาธารณะต่างๆก็ยากต่อการโดยสารตามป้ายรถประจำทางไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับผู้พิการได้ผลการออกแบบดังแสดงใน รูปที่ 4.12 - 4.13

การเกิดมามีร่างกายที่พิการไม่ปกติก็เป็นเรื่องโหดร้าย ถือเป็นความยากลำบากในการดำรงชีวิตประจำวันไม่ว่าผู้พิการจะมีสภาพร่างกายเป็นอย่างไร แต่เขาก็คือมนุษย์ที่มีเกียรติมีศักดิ์ศรีเท่าเทียมกับคนปกติทุกประการได้ผลการออกแบบดังแสดงใน รูปที่ 4.15 – 4.21

ไม่ควรแสดงกริยาหรือคำพูดที่ไปทำร้ายจิตใจผู้พิการ เพราะนั่นแสดงถึงว่าเราเป็นผู้พิการทางจิตใจจึงอยากให้ทุกๆที่เคยมีทัศนคติไม่ดีกับคนพิการเปิดใจแล้วมองคนเหล่านั้นใหม่ใช้จิตใจมองในตัวผู้พิการนั้นว่าเขาเป็นคนอย่างไร ได้ผลการออกแบบดังแสดงใน รูปที่ 4.22 - 4.23

ไม่ควรตัดสินคนที่ภายนอก ทุกคนต้องช่วยเหลือกันไม่ควรซ้ำเติมความเจ็บปวดที่ผู้พิการพบเจออยู่ทุกวัน อาจเรียกได้ว่าต้องเอาใจเขามาใส่ใจเรา ถ้าย้อนกลับไปถ้าเรามีร่างกายที่พิการเราจะรู้สึกเช่นไร ได้ผลการออกแบบดังแสดงใน รูปที่ 4.24 - 4.25

น้ำใจเท่านั้นที่จะช่วยเยียวยารักษาความเจ็บปวดที่ผู้พิการต้องเผชิญและจะช่วยให้ผู้พิการดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคมได้ผลการออกแบบดังแสดงในรูปที่ 4.26



รูปที่ 4.1 ฉากเปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์



รูปที่ 4.2 อุปกรณ์ต่าง ๆ บ่งบอกถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี



รูปที่ 4.3 สังคมเมืองที่มีตึกสูง



รูปที่ 4.4 การใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคม



รูปที่ 4.5 ทุกคนในสังคมได้รับความสะดวกสบายจนมองข้าม
ความมั่นใจให้กับคนรอบข้าง



รูปที่ 4.6 ภาพผู้คนค่อย ๆ จางหายไป



รูปที่ 4.7 สัญลักษณ์อุปกรณ์ในการทำงานค่อย ๆ หมดออกมา



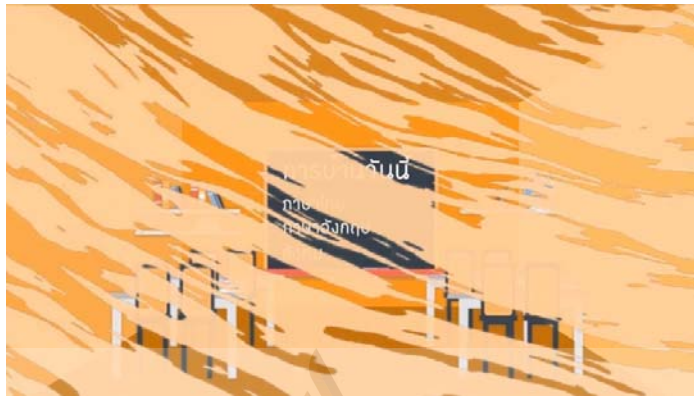
รูปที่ 4.8 ทุกอย่างหยุดลง ผู้พิการไม่ผ่านการทำงาน



รูปที่ 4.9 อุปกรณ์ทางการศึกษาค่อย ๆ เข้ามาประกอบในฉาก



รูปที่ 4.10 อุปสรรคของผู้พิการด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกอุปกรณ์ทางการศึกษายังมีไม่ทั่วถึงกับจำนวนของผู้พิการ



รูปที่ 4.11 ฉากห้องเรียนค่อย ๆ หายไป



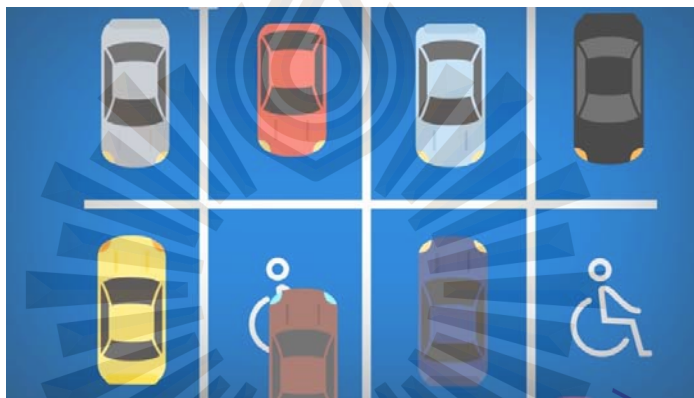
รูปที่ 4.12 รถบัสวิ่งเข้ามาในฉาก



รูปที่ 4.13 บริการขนส่งมวลชน ยังไม่เพียงพอต่อความต้องการในการใช้งาน



รูปที่ 4.14 จากป้ายรถเมล์ที่ค่อย ๆ ถูกรูปทรงสี่เหลี่ยมปิด



รูปที่ 4.15 ที่จอดรถของผู้พิการถูกแย่งที่จอดโดยคนที่มีร่างกายปกติ



รูปที่ 4.16 ภาพของผู้พิการที่ค่อย ๆ ปรากฏขึ้นมา



รูปที่ 4.17 ภาพของผู้พิการที่เสียขาไป



รูปที่ 4.18 ภาพชายผู้พิการอีกคนขึ้นมาแทนที่



รูปที่ 4.19 ภาพชายพิการที่มีอาการหงุดหงิด



รูปที่ 4.20 กล้องซูมผู้หญิงพิการทางสายตา



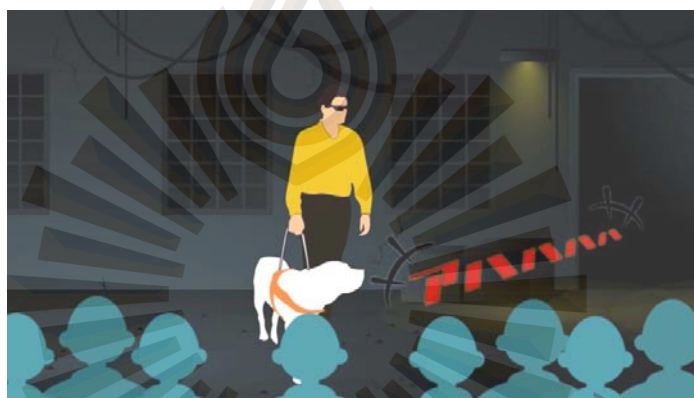
รูปที่ 4.21 กล้องค่อย ๆ ชูมออกจากผู้หญิงพิการทางสายตา



รูปที่ 4.22 กล้องซูมออกได้เห็นถึงผู้คนในสังคม



รูปที่ 4.23 ภาพชายพิการงูสนัขค่อย ๆ ซัดขึ้นมา



รูปที่ 4.24 ภาพชายพิการงูสนัขถูกผู้คนในสังคมดูถูกร้าย



รูปที่ 4.25 รูปสัญลักษณ์ผู้พิการ



รูปที่ 4.26 ผู้พิการใช้ชีวิตร่วมกับผู้คนในสังคม



รูปที่ 4.27 กล้องหมุนรอบๆ ผู้คนในสังคม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยโครงการออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวคิดปะป้อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่
ด้อยโอกาสทางสังคม เพื่อกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นรุ่นใหม่ได้ผลสรุปและข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้อธิบายถึงกระบวนการในการศึกษารวบรวมข้อมูล กระบวนการคิดวิเคราะห์
สร้างสรรค์ออกแบบ และผลิตออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวคิดปะป้อปอาร์ตเพื่อผู้พิการที่
ด้อยโอกาสทางสังคมที่สนุกสนานเนื้อหาเข้าใจง่าย ทำให้ผู้รับชมเข้าใจถึงปัญหาของผู้พิการ ได้มากขึ้นมี
ความเอาใจใส่ต่อผู้พิการให้ความช่วยเหลือต่างๆ และยังสามารถลบล้างความคิดที่มองผู้พิการว่าเป็น
ภาระของสังคม ทั้งนี้ผู้จัดหวังว่าการออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกจะสามารถช่วยเหลือผู้พิการ
ไม่ได้มากนักน้อย

5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.2.1 ด้านระยะเวลา การผลิตสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวคิดปะป้อปอาร์ตมีข้อจำกัดเรื่องเวลา
ในการผลิต เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการขั้นตอนวิธีการต่าง ๆ ด้วยตัวของผู้วิจัยเอง ในการเก็บ
รวบรวมและคัดเลือกภาพวาดของเด็กทั้งหมดให้สอดคล้องกับเนื้อหา บทภาพ รวมถึงการทำ
ภาพกราฟิกจำนวนมาก ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดนี้ต้องใช้ความละเอียดในการผลิตค่อนข้างมาก เพื่อให้ได้
สื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกที่มีประสิทธิภาพภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2.2 ด้านการผลิต การผลิตสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกแนวคิดปะป้อปอาร์ตเกิดปัญหาใน
ขั้นตอนของการสร้างภาพกราฟิกที่มาจากผู้พิการ เพราะความพิการของแต่ละบุคคลไม่เหมือนกัน
ภาพกราฟิกให้เกิดการเคลื่อนไหว เนื่องจากภาพกราฟิกที่มีจำนวนมากประกอบกันการจัดวางที่

ซับซ้อน ทำให้การดำเนินงานในการกลับมาแก้ไขชิ้นงานเกิดความยุ่งยาก ซึ่งบางครั้งทำให้เกิดความผิดพลาดในการทำให้ตัวชิ้นงานเกิดความเสียหายได้

5.2.3 ด้านเนื้อเรื่อง ในการสร้างเนื้อเรื่องอินฟอรม์ชันกราฟิก ได้ทำการค้นคว้าจากสื่อแหล่งข้อมูลต่างๆจากผู้พิการโดยตรง ผ่านกระบวนการทางความคิดของผู้วิจัยจนเกิดเป็นเนื้อเรื่องที่พึงพอใจ แต่ด้วยเนื้อหาที่ต้องคำนึงถึงบทบาทที่แสดงการเคลื่อนไหวให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน การพาดย่เสียงที่ต้องกระชับมีจังหวะที่พอดีและให้ได้ใจความที่สุด จึงจำเป็นต้องตัดทอนเนื้อหาบางส่วนออกไป ซึ่งจะส่งผลทำให้เนื้อเรื่องสำคัญถูกลดทอนตามลงไปด้วย



บรรณานุกรม

- การออกแบบสื่ออินฟอร์กราฟิก (2556) สืบค้น. 29 สิงหาคม, 2557,
 จาก <https://www.learningstudio.info/infographics-design/>
 ทูติยา โล่ห์สุวรรณ. (2553). *คนพิการกับสังคมไทย*. สืบค้นจาก. <https://www.l3nr.org/posts/367705>
 จรัส ดิษฐาอภิชัย. (2548) *คู่มือสิทธิมนุษยชน*. กรุงเทพฯ: สถาบันนโยบายศึกษา
 ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2504) *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ:
 บริษัท วาดศิลป์ จำกัด
 ภัทรวิรินทร์ รัสมิแพทย. (2556). *การออกแบบแอนิเมชัน ศึกษากรณีการใช้ชีวิตอย่างมีความสุข*
 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี
 สื่ออินฟอร์กราฟิก Global Air Traffic. (2553) สืบค้น. 29 สิงหาคม, 2558,
 จาก http://www.youtube.com/results?search_query=inforgraphic&sm=3,
 สื่ออินฟอร์กราฟิก Pairing Wine & Food. (2555). สืบค้น. 21 ธันวาคม, 2558,
 จาก <http://www.bestinfographics.co/wine-and-food-pairing-infographic.png>,
 Stop Motion (2556) สืบค้น. 15 กุมภาพันธ์, 2557, จาก http://www.stopmotioncentral.com/images/Wallace_and_gromit.jpg,



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ กฤษกร ถึกสวัสดิ์
วัน เดือนปี เกิด 21 สิงหาคม 2535
ประวัติการศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปภาพพิมพ์, 2554
มหาวิทยาลัยรังสิต
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2560
ที่อยู่ปัจจุบัน 43 เจริญรัถ18 แขวงคลองตันใต้ เขตคลองสาน กรุงเทพฯ 10600
เบอร์ติดต่อ 063-625-2593
E-mail sarapaho36@hotmail.com

