

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

เนื่องจากปัจจุบันนี้ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทมากในการทำงาน รวมไปถึงการใช้โปรแกรมต่างๆ มาช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน [2-4] โปรแกรม GSP [1,5] เป็นโปรแกรมหนึ่งที่มีความสามารถช่วยให้การเรียนการสอนไม่ว่าจะเป็น วิชาคณิตศาสตร์ วิชาฟิสิกส์ และวิชาคำนวณอื่นๆ มองเห็นภาพและสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น วิชาศิลปะเป็นอีกวิชาหนึ่งที่โปรแกรม GSP สามารถนำมาช่วยในการออกแบบได้ เช่นการออกแบบลายศิลปะเส้นด้าย โดยใช้คุณสมบัติ หลักการต่างๆของคณิตศาสตร์ในเรื่อง การหมุน การสะท้อน การวาดวงกลม การแสดงกริด เป็นต้น มาพัฒนาเพื่อให้เกิดลายต่างๆ ที่ต้องการในเวลาอันจำกัด เนื่องจากการออกแบบลายศิลปะเส้นด้ายโดยการวาดรูป ลงจุด ด้วยมือ นั้นอาจจะเกิดข้อผิดพลาดได้ง่าย และใช้เวลานาน

การออกแบบศิลปะเส้นด้าย [7] โดยโปรแกรม GSP สามารถออกแบบได้รวดเร็วต่างๆ ตามที่ต้องการสามารถกำหนดจุดได้ทั้งแบบถ้แบบห่างตามขนาดเส้นด้ายที่จะใช้ สามารถทดสอบสีเส้นด้ายในการสร้างรูปได้ก่อนที่จะลงมือปักเส้นด้ายจริง

การถ่ายทอดความรู้ในเรื่องการนำโปรแกรม GSP [6,8] มาใช้ในการออกแบบงานศิลปะเส้นด้าย ให้กับชุมชน ต.บางคนที จ.สมุทรสงคราม โดยสามารถนำผลงานที่ทำได้ไปขาย เพื่อเป็นการสร้างให้ชุมชนเข้มแข็งได้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อออกแบบศิลปะเส้นด้ายจากโปรแกรม GSP
- 1.2.2 เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปให้ความรู้แก่ชุมชน ต.บางคนที จ.สมุทรสงคราม

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การออกแบบศิลปะเส้นด้าย ด้วยโปรแกรม GSP เพื่อยกระดับความรู้ชุมชน ต.บางคนที จ.สมุทรสงคราม การออกแบบด้วยโปรแกรมจะออกแบบได้รวดเร็ว ปรับแต่งสี ปรับเปลี่ยนขนาดได้มากกว่าการออกแบบด้วยมือ และสามารถปรับต้นแบบได้คร่าวๆ หลายๆแผ่นเพื่อนำไปปักได้อย่างสะดวก รวดเร็ว

1.3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

นำความรู้ที่ได้ในการออกแบบศิลปะเส้นด้ายโดยใช้โปรแกรม GSP ไปให้ความรู้แก่ชุมชน ต.บางคนที จ.สมุทรสงคราม เพื่อยกระดับความรู้แก่ชุมชน

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 สามารถออกแบบศิลปะเส้นด้ายได้สะดวก รวดเร็วมากยิ่งขึ้น
- 1.4.2 ได้ยกระดับความรู้ของชุมชน ต.บางคนที จ.สมุทรสงคราม

1.5 วิธีการดำเนินการวิจัยและสถานที่

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

ค้นคว้าและศึกษาความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวกับโปรแกรม GSP ในเรื่องการใช้เครื่องมือต่างๆในโปรแกรม รวมไปถึงการใช้คำสั่งต่างๆที่จำเป็นในการสร้างศิลปะเส้นด้าย เช่น การเลื่อนขนาน การแปลง การสร้างกริด การวาดวงกลม การหมุน เป็นต้น และการศึกษา ออกแบบลวดลายของศิลปะเส้นด้ายในแบบต่างๆ เพื่อนำผลการศึกษามาใช้ในการออกแบบศิลปะเส้นด้ายด้วยโปรแกรม GSP ในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบศิลปะเส้นด้ายด้วยโปรแกรม GSP

นำผลที่ได้จากการศึกษาโปรแกรม GSP เป็นข้อมูลในการสร้างศิลปะเส้นด้าย เพื่อให้เกิดความสะดวก รวดเร็ว มีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปใช้ได้จริง การใช้โปรแกรม GSP ในการออกแบบศิลปะเส้นด้ายจะได้รูปศิลปะเส้นด้ายจำนวนมาก สามารถเปลี่ยนแปลงสีสันของเส้นด้ายตามที่ต้องการก่อนนำไปปักจริง ทำให้ไม่เสียเวลา และได้รูปที่สวยงาม ตามที่ต้องการในเวลาจำกัด

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการให้ความรู้แก่ชุมชน ต.บางคนที่ จ.สมุทรสงคราม

นำความรู้ที่ได้ในการออกแบบศิลปะเส้นด้ายโดยใช้โปรแกรม GSP ไปให้ความรู้แก่ชุมชน ต.บางคนที่ จ.สมุทรสงคราม เพื่อยกระดับความรู้แก่ชุมชน สามารถนำไปปรับใช้ และสามารถออกแบบศิลปะเส้นด้าย ได้โดยง่ายและนำไปปักขายได้ ก่อให้เกิดรายได้เข้าชุมชน

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอนการประเมินผลการทำงาน

สำรวจความพึงพอใจหลังจากการอบรมความรู้ การออกแบบศิลปะเส้นด้ายด้วยโปรแกรม GSP เพื่อนำผลสำรวจมาปรับปรุง แก้ไข ในการพัฒนางานต่อไป

1.6 ระยะเวลาและแผนการดำเนินงานโครงการวิจัย

โครงการวิจัยการออกแบบศิลปะเส้นด้าย ด้วยโปรแกรม GSP เพื่อยกระดับความรู้ชุมชน ต.บางคนที่ จ.สมุทรสงคราม มีระยะเวลาการดำเนินงานทั้งสิ้น 12 เดือน โดยมีแผนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

การดำเนินงาน	ระยะเวลา(เดือนที่)												ผลผลิตที่ได้		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
ค้นคว้าและศึกษาความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวกับโปรแกรม GSP															ความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวกับโปรแกรม GSP ที่นำไปใช้ในการออกแบบศิลปะเส้นด้าย
ออกแบบศิลปะเส้นด้ายด้วยโปรแกรม GSP															ศิลปะเส้นด้ายที่ออกแบบด้วยโปรแกรม GSP

