

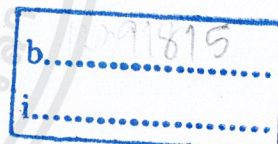
การออกแบบเว็บไซต์ธรรมะสำหรับวัยรุ่น เรื่อง หมู่บ้านธรรมะ
WEBSITE DESIGN FOR TEENAGE "DHAMMA VILLAGE"



T120961

นางสาว วรรณัทธ์ ทรุทบางยาง

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 120961
วัน, เดือน, ปี - 4 ๒๑๐ 2555



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์ธรรมะสำหรับวัยรุ่น เรื่อง หมู่บ้านธรรมะ WEBSITE DESIGN FOR TEENAGE “DHAMMA VILLAGE”



นางสาว วรนนท์ ทรทบางยาง
MISS WORANUN KRUTBANGYANG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิติศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ทรงศิริ พันธุเสวี วันที่ 11 เมษายน 2564

(อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบเว็บไซต์ธรรมะ เรื่อง หมู่บ้านธรรมะ
WEBSITE DESIGN FOR TEENAGE
“DHAMMA VILLAGE”

ชื่อ นางสาวรณันท์ คุรุทบางยาง
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2553
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี

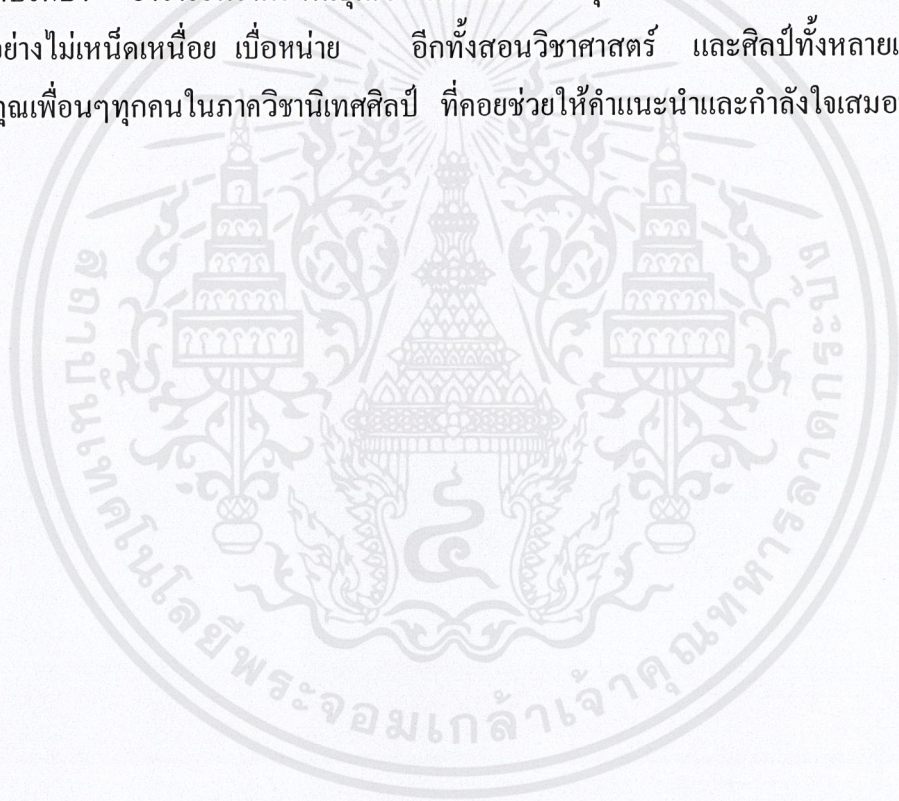
บทคัดย่อ

พระพุทธศาสนาเป็นรากฐานของสังคมไทยมาช้านาน แต่ปัจจุบันสังคมเมือง และวิถีชีวิตผู้คนเปลี่ยนไปจากเดิม ทำให้ศาสนาค่อยๆ เลือนหายไป สิ่งต่างๆ ที่เปลี่ยนไปทำให้คนห่างไกลวัดกันมาก โดยเฉพาะวัยรุ่นเป็นวัยที่ค่อนข้างห่างไกลวัด เนื่องจากด้วยเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้สิ่งต่างๆ ใหม่ๆ มองว่าเรื่องศาสนาเป็นเรื่องของผู้ใหญ่ ของคุณตา คุณยาย แต่อันที่จริงแล้วธรรมะเป็นเรื่องธรรมชาติ เหมาะกับทุกคนทุกวัย การเข้าถึงธรรมะอาจจะยากที่จะทำความเข้าใจในช่วงแรกๆ แต่เมื่อได้เข้าใจและสัมผัสได้อย่างแท้จริง จะรู้ว่าธรรมะไม่ได้ยากและน่าเบื่ออย่างที่คิด แค่เพียงใช้ธรรมะเบื้องต้นเป็นหลักธรรมในการดำเนินชีวิต ไม่ว่าใครก็สามารถที่จะมีความสุขได้

เว็บไซต์ หมู่บ้านธรรมะจึงเกิดขึ้น เพื่อให้ความรู้เรื่อง ธรรมะเบื้องต้นที่สามารถใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เป็นหลักธรรมที่ง่าย และสามารถเข้าใจได้จริง การให้ความรู้ธรรมะในครั้งนี้มาในรูปแบบที่ทันสมัยมากกว่าเดิม โดยให้กลุ่มวัยรุ่นเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เว็บไซต์มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความสนใจให้คนเรียนรู้และนำไปปฏิบัติ เพื่อความสงบสุขในชีวิตและจิตใจ โดยพึ่งพิงเนื้อหาอันเป็นคุณประโยชน์มหาศาลในทางพุทธศาสนา และยังคงรณรงค์การทำงานบำรุงพุทธศาสนาให้สืบต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนิพนธ์นี้ไม่อาจถูกลงได้หากไม่มีบุคคลต่างๆ คอยให้คำปรึกษาให้ข้อมูล ดิชม อำนวย ความสะดวก ช่วยเหลือให้กำลังใจ จนทำให้ศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าสำเร็จไปได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณบิดามารดา ที่ให้กำเนิดเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน คอยห่วงใยและเป็นกำลังใจให้เสมอมา ขอขอบพระคุณพระพุทธศาสนา และ เนื้อนาบุญแห่งโลก ขอขอบพระคุณสถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มอบโอกาสในการศึกษาหาความรู้แก่ข้าพเจ้า โดยอาจารย์ที่น่าเคารพนับถือ และเชี่ยวชาญ ตลอดระยะเวลา ๔ ปี ที่ผ่านมา ขอขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี และคณาจารย์ทุกท่าน ที่คอยแนะนำ ดิชมงานของข้าพเจ้าอย่างไม่เหน็ดเหนื่อย เบื่อหน่าย อีกทั้งสอนวิชาศาสตร์ และศิลป์ทั้งหลายแก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนในภาควิชาศิลปะที่คอยช่วยให้คำแนะนำและกำลังใจเสมอมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่	
บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของ โครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
1 หลักการธรรม	4
พรหมวิหาร 4.....	4
ศีล 5	5
อิทธิบาท 4	9
หน้าที่สำคัญของชาวพุทธ	11
วันสำคัญ	12
วันมาฆบูชา.....	12
วันวิสาขบูชา	13
วันอาสาฬหบูชา.....	17
วันเข้าพรรษา	19
วันออกพรรษา	21
2 การออกแบบเว็บไซต์และมัลติมีเดีย.....	22
สื่ออินเทอร์เน็ต เว็บไซต์และมัลติมีเดีย	22
ระบบเว็รล์ไวด์เว็บ	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	ระบบมัลติมีเดีย.....	25
	องค์ประกอบมัลติมีเดีย	25
	การทำงานของมัลติมีเดีย.....	28
	ประโยชน์ของมัลติมีเดีย.....	29
	โปรแกรม Flash	31
3	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
	กำหนดกลุ่มเป้าหมายของงาน.....	38
	แนวคิดในการออกแบบ	38
	ขอบเขตของการออกแบบ.....	40
4	ขั้นตอนการออกแบบ	41
	การวางแผน โดยรวม	41
	การออกแบบ Storyboard	41
	ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน	42
	บ้านคีต	43
	โรงเรียน	44
	แบบ Sketch	45
5	ผลงานจริง.....	48
	Introduction	48
	Main Page.....	48
	ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน	50
	บ้านคีต	51
	โรงเรียน	52
	โรงหนัง	53
	วัด	54

บรรณานุกรม 55

ประวัติผู้เขียน 56



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพโปรแกรมเฟลช	33
2.2 ตัวอย่างเว็บเฟลชที่มีในปัจจุบัน	34
2.3 ตัวอย่างเว็บเฟลชที่มีในปัจจุบัน	34
2.4 ตัวอย่างเว็บเฟลชที่มีในปัจจุบัน	34
3.1 รูปแบบเว็บไซค์ธรรมดาโดยทั่วไป	36
3.2 รูปแบบเว็บไซค์ธรรมดาโดยทั่วไป	36
3.3 รูปแบบเว็บไซค์ที่มีลักษณะคล้ายกัน	36
3.4 รูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์	37
3.5 รูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์	37
3.6 รูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์	37
3.7 เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล	38
3.8 เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล	38
4.1 Storyboard เรื่อง พรหมวิหาร 4	42
4.2 Storyboard เรื่อง คีล 1-2	43
4.3 Storyboard เรื่อง คีล 3-4	43
4.4 Storyboard เรื่อง คีล 5	44
4.5 Storyboard เรื่อง อธิปไตย 4	44
4.6 แบบร่างที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน	45
4.7 แบบร่างโรงเรียน	45
4.8 แบบร่างบ้านคีล 5	45
4.9 แบบร่างวัด	45
4.11 ลุงผู้ใหญ่บ้าน	46
4.12 ชาวนา	46
4.13 พ่อกับแม่	46
4.14 หนูหนึ่ง	46
4.15 หนูสอง	46
4.16 หนูสาม	46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.17	เด็กนักเรียน.....	47
4.18	พระ.....	47
4.19	ตัวละครที่เป็นปมกด.....	47
5.1	หน้า Introduction.....	48
5.2	แสดงภาพหน้าหลัก.....	49
5.3	แสดงภาพหน้าหลัก.....	49
5.4	แสดงภาพหน้าหลัก.....	49
5.5	ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน.....	50
5.6	ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน.....	50
5.7	บ้านสีล 5.....	51
5.8	บ้านสีล 5.....	51
5.9	อิทธิบาท 4.....	52
5.10	อิทธิบาท 4.....	52
5.11	โรงหนัง.....	53
5.12	โรงหนัง.....	53
5.13	วัด.....	54
5.14	โรงหนัง.....	54

บทนำ

การออกแบบเว็บไซต์ธรรมะสำหรับวัยรุ่น “หมู่บ้านธรรมะ”

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ธรรมะ คือ สิ่งที่ตามตำราที่ทางกระทรวงศึกษาธิการกำหนด ให้นักเรียนเรียนนั้น บอกได้ว่า ธรรมะ คือ คำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า ถ้าธรรมะมีความหมายแต่เพียงเท่านั้น คิดว่ามันจะสำเร็จอะไรประโยชน์อะไรที่ตรงไหน และอย่าได้เข้าใจไปว่าธรรมะนี้ พระพุทธเจ้ากำหนดขึ้นมาเพื่อให้เป็นกฎ แต่จริงแล้วธรรมะนี้เป็นธรรมชาติ คือ มีอยู่เองแล้ว มิได้มีใครสร้างขึ้น เพียงแต่พระพุทธเจ้าทรงฝึกฝนอบรมตนจนตรัสรู้ในวัฏธรรมชาตินี้ ทุกสิ่งทุกอย่างแล้วนำออกมาเปิดเผยเท่านั้น ธรรมะคือ ธรรมชาติ ธรรมะคือ ตัวกฎของธรรมชาติ ธรรมะคือ หน้าที่ตามกฎของธรรมชาติ ธรรมะคือ ผลของหน้าที่ตามกฎของธรรมชาติ

ทุกคนมองว่าเรื่องธรรมะเป็นเรื่องที่ไกลตัว ซึ่งความเป็นจริงแล้วเป็นเรื่องใกล้ตัวโดยที่ทุกคนคาดไม่ถึง ธรรมะเป็นเรื่องที่สามารถปฏิบัติกันได้ในชีวิตประจำวัน เพียงแค่คุณอยากให้เรามีความสุข คุณก็มีเมตตาแล้ว ซึ่งวัยรุ่นทั่วไปอาจมองว่า เรื่องธรรมะเป็นเรื่องที่สำหรับคนแก่เท่านั้น จึงปรับเปลี่ยนรูปแบบของการนำเสนอจากหนังสือธรรมะธรรมดา ให้มีการเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องความสนใจเป็นการเริ่มต้นให้เขาสนใจในเรื่องธรรมะ

เว็บไซต์ในปัจจุบันเป็นสื่อที่นิยมมากขึ้น โดยเฉพาะวัยรุ่น การทำเว็บธรรมะจึงเกิดขึ้นเพื่อให้กลุ่มวัยรุ่นได้เข้าถึงธรรมะอีกหนทางเลือก การนำเสนอเว็บธรรมะที่เปลี่ยนไปจากแผ่นกระดาษขาวดำธรรมดาจะทำให้เรื่องราวน่าสนใจใสมากขึ้น การที่นำเสนอในรูปแบบ Web flash ย่อมมีความน่าสนใจกว่ารูปแบบหนังสือทั่วไป หรือเว็บไซต์ธรรมดาทั่วไป ด้วยลูกเล่นที่หลากหลายมากกว่า

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราวของหลักธรรม ที่สามารถใช้ในชีวิตรประจำวัน ให้สามารถนำมาปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยการนำเสนอในอีกรูปแบบหนึ่ง
2. นำเสนอเรื่องราวของธรรมะที่มากกว่าแผ่นกระดาษ เพื่อความน่าสนใจ ให้เหมาะกับกลุ่ม เป้าหมาย
3. เป็นแหล่งเผยแพร่เรื่องธรรมะที่เข้าถึงได้ง่าย และสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว

ขอบเขตของโครงการ

แบ่งเป็นหมวดหมู่บ้าน 4 หลัง และ วัด 1 หลัง โดยที่แต่ละหลังจะมีหลักธรรมที่เหมาะสมกับหัวข้อหลักธรรม

หลังที่ 1 : ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน : หลักธรรมพรหมวิหาร 4

พรหมวิหาร แปลว่า ธรรมของพรหมหรือของท่านผู้เป็นใหญ่ ได้แก่ เมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา

หลังที่ 2 : บ้านรักษาศีล : หลักธรรมศีล 5

1. เว้นจากทำลายชีวิต 2. เว้นจากถือเอาของที่เขาไม่ได้ให้ 3. เว้นจากประพฤติดิฉินในกาม 4. เว้นจากพูดเท็จ 5. เว้นจากของเมา

หลังที่ 3 : โรงเรียน : อิทธิบาท 4

อิทธิบาท แปลว่า บาทฐานแห่งความสำเร็จ ได้แก่ ฉันทะ วิริยะ จิตตะ วิมังสา

หลังที่ 4 : โรงหนัง : การตุน

การตุนเรื่อง “ความทุกข์ของฉันทัน”

หลังที่ 5 : วัด : เรื่องราวในวัด

ประกอบไปด้วย หน้าที่สำคัญของชาวพุทธ วันสำคัญทางศาสนา บทสวดมนต์แปล

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง

- ด้านเนื้อหา ศึกษาเรื่องหลักธรรมที่นำมาใช้ ให้เข้าใจมากที่สุด
- ด้านเทคนิคการ ศึกษาสร้างเว็บ โดยใช้โปรแกรมเฟลช

2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

- วิเคราะห์ หลักธรรม และสรุปเนื้อหาหลักธรรมทั้งหมด
- วิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่อง ผู้กรรือร่าวของเนื้อหาทั้งหมดให้อยู่ภายในเว็บไซต์

3. ขั้นตอนการออกแบบ

- ร่างแบบ Site map ทั้งหมดของเว็บไซต์
- Sketch รูปแบบของเว็บไซต์ทั้งหมด ออกแบบบ้านแต่ละหลัง และ Character ตัวการ์ตูนของแต่ละบ้านให้เหมาะสมกับบ้านแต่ละหลัง
- เขียน Storyboard ของงานทั้งหมด

4. ปฏิบัติงานจริง

นำข้อมูลทั้งหมดไป Sketch design และจัดทำเว็บไซต์ตามที่วางแผนไว้ตาม Sitemap โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash ในการทำงาน ทั้งการวาด และการทำเว็บไซต์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

อธิบายเรื่องธรรมะที่เป็นเรื่องที่ทุกคนคิดว่าน่าเบื่อให้คนได้เข้าใจมากขึ้นกว่าเดิม ด้วยสไตล์ที่เปลี่ยนไปจากหนังสือธรรมะให้คนรับรู้ว่า ธรรมะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวมากๆ การทำความดีที่หลายคนบอกว่ายาก อาจจะไม่ได้อยากอย่างที่คิด ถ้าเข้าใจและเปลี่ยนมุมมองในการชีวิต ขอเพียงให้เว็บแห่งนี้เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการเข้ามาสนใจเรื่องธรรมะมากขึ้น

บทที่ ๑

หลักธรรม

พรหมวิหาร 4

พรหมวิหาร แปลว่า ธรรมของพรหมหรือของท่านผู้เป็นใหญ่ พรหมวิหารเป็นหลักธรรมสำหรับทุกคนเป็นหลักธรรมประจำใจ ที่จะช่วยให้เราดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างประเสริฐ และบริสุทธิ์ หลักธรรมนี้ได้แก่

เมตตา	ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข
กรุณา	ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์
มุทิตา	ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี
อุเบกขา	การรู้จักการวางเฉย

1. เมตตา : ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข ความสุขเป็นสิ่งที่ทุกคนปรารถนา ความสุขเกิดขึ้นได้ทั้งกายและใจ เช่น ความสุขเกิดจากความรัก ความสุขเกิดจากการใช้จ่ายทรัพย์เพื่อการบริโภค ความสุขเกิดจากการไม่เป็นหนี้ และความสุขเกิดจากการทำงานที่ปราศจากโทษ เป็นต้น

2. กรุณา : ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ ความทุกข์ คือ สิ่งเข้ามาเบียดเบียนให้เกิดความไม่สบายกายไม่สบายใจ และเกิดขึ้นจากปัจจัยหลายประการด้วยกันพระพุทธองค์ทรงสรุปไว้ว่าความทุกข์มี 2 กลุ่มดังนี้

- ทุกข์โดยสภาวะ หรือ เกิดจากเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติของร่างกาย เช่น การเกิด การเจ็บไข้ ความแก่และความตาย สิ่งมีชีวิตทั้งหลายที่เกิดมาในโลก จะต้องประสบกับการเปลี่ยนแปลง ทางร่างกายอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งรวมเรียกว่า กายิกทุกข์

- ทุกข์จรหรือทุกข์ทางใจ อันเป็นความทุกข์ที่เกิดจากสาเหตุที่อยู่นอกตัวเรา เช่น เมื่อปรารถนาแล้วไม่สมหวังก็เป็นทุกข์ การประสบกับสิ่งอันไม่เป็นที่รักก็เป็นทุกข์ การพลัดพรากจากสิ่งอันเป็นที่รักก็เป็นทุกข์ รวมเรียกว่า เจตสิกทุกข์

3. มุทิตา : ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี คำว่า "ดี" ในที่นี้หมายถึง การมีความสุขหรือมีความเจริญก้าวหน้า ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดีจึง หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นมีความสุขความเจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้นไป ไม่มีจิตใริชยา ความริชยา คือ ความไม่สบายใจ ความโกรธ ความฟุ้งซ่าน

ซึ่งมักเกิดขึ้นเมื่อเห็นผู้อื่นได้ดีกว่าตน เช่น เห็นเพื่อนแต่งตัวเรียบร้อยแล้วครุชมเชย ก็เกิดความริษยาจึงแกล้งเอาเศษชอล์ก โคลน หรือหมึก ไปป้ายตามเสื้อกางเกงของเพื่อนนักเรียนคนนั้นให้สกปรกเลอะเทอะ เราต้องหมั่นฝึก หัดตนให้เป็นคนที่มีมุกตา เพราะจะสร้างไมตรีและผูกมิตรกับผู้อื่นได้ง่ายและลึกซึ้ง

4. อุเบกขา : การรู้จักวางเฉย หมายถึง การวางใจเป็นกลาง เพราะพิจารณาเห็นว่า ใครทำดียอมได้ดี ใครทำชั่วยอมได้ชั่ว ตามกฎแห่งกรรม คือ ใครทำสิ่งใดไว้ สิ่งนั้นย่อมตอบสนองคืนบุคคลผู้กระทำ เมื่อเราเห็นใครได้รับผลกระทบในทางที่เป็นโทษ เราก็ไม่ควรดีใจ หรือคิดซ้ำเติมเขาในเรื่องที่เกิดขึ้น เราควรมีความปรารถนา ดี คือพยายามช่วยเหลือผู้อื่นให้พ้นจากความทุกข์ในลักษณะที่ถูกต้องตามทำนองคลองธรรม

ศีล 5

ศีล (Morality) คือ ความปกติและการรักษาศีลก็คือความตั้งใจรักษาปกติของตน อันเป็นหลักปฏิบัติไม่ทำให้เดือดร้อนแก่ตนเองและผู้อื่น และเป็นหลักแห่งความประพฤติ ที่จะทำให้เกิดความสะอาด ทางกายและวาจา ศีลมีหลายประเภท เช่น ศีล 5 ศีล 8 ศีล 10 ศีลที่ควรกระทำเพื่อให้เกิดความปกติในสังคมก็คือศีล 5 เพราะสะดวกและง่ายที่จะปฏิบัติ

1. พึงละเว้นจากการฆ่าสัตว์ตัดชีวิต ตลอดจนการประทุษร้ายผู้อื่นให้เขา ได้รับความเจ็บปวดและทรมาน เช่น การปล่อยให้สุนัขที่ตนเลี้ยงจอดอาหารตาย การลอบวางยาพิษ การใส่สารพิษลงในอาหารและน้ำ การใช้อาวุธทำลายผู้อื่น การทรมานและสร้างความตื่นตระหนกแก่คนและสัตว์

2. พึงละเว้นจากการขโมย น้อฉล ตลอดจนใช้อุบายโกง เพื่อหวังในทรัพย์สินของผู้อื่น เช่น การลักเด็กเพื่อเรียกค่าไถ่จากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง การนำหรือพาเอาสิ่งของที่เจ้าของไม่ได้อนุญาตมาเป็นของตนเอง

3. พึงละเว้นจากการประพฤตินอกใจสามีหรือภรรยาของตน การประพฤตินอกใจสามีหรือภรรยาของตน การประพฤติกว้างเกินในบุตรภรรยา หรือสามีของผู้อื่น ตลอดจนการทำร้าย ในของรักของใคร่ของผู้อื่น เพราะคำว่ากามในที่นี้ มิได้หมายเฉพาะในเรื่องกามอารมณ์เท่านั้น แต่กินความไปถึงของรักของใคร่ เช่น การที่เราดีสุณัขของเพื่อนจนตาย นอกจากจะผิดศีลข้อที่ 1 แล้วยังผิดศีลข้อที่ 3 นี้ อีกด้วยเพราะสุนัขนั้นเป็นของรักของเพื่อน

4. พึงละเว้นจากการพูดเท็จ พูดต่อเสียดนินทา เพื่อเจ้อ เหลวไหล พูดให้ร้ายผู้อื่น พูดเพื่อทำลายสามัคคีในหมู่คณะ พูดหยาบคาย ตลอดจนการพูดโน้มนำให้ผู้อื่นเกิดการปรุงแต่งทางกาย อีกด้วย

5. พึงละเว้นจากการดื่มเครื่องดองของเมา ตลอดจนการทำในสิ่งที่จะทำให้เกิดความมีนเมาต่อประสาท อันเป็นผลให้ร่างกายสูญเสียความปกติ เช่น กัญชา ฝิ่น มอร์ฟีน เฮโรอีน ยาบ้า หรือยาขยัน บาร์บิตูและสิ่งเสพติดอื่นๆ

อาราธนาศีล 5

(ถ้าคนเดียวเปลี่ยนจากคำว่า "มะยัง" เป็น "อะหัง" และ "ยาจามะ" เป็น "ยาจามิ")

มะยัง	กัณเเต	วิสุง	วิสุง	รักษะณัตติยาละ	
ติสสะระณณะ	สะหะ	ปัญจะ	สีลานิ	ยาจามะ	
ทุดิยังปี มะยัง	กัณเเต	วิสุง	วิสุง	รักษะณัตติยาละ	
ติสสะระณณะ	สะหะ	ปัญจะ	สีลานิ	ยาจามะ	
ตะติยังปี	มะยัง	กัณเเต	วิสุง	วิสุง	รักษะณัตติยาละ
ติสสะระณณะ	สะหะ	ปัญจะ	สีลานิ	ยาจามะ	

ข้าแต่ท่านผู้เจริญ ข้าพเจ้าทั้งหลาย ขอสมათานศีล 5 พร้อมด้วยไตรสรณคมน์ เพื่อประโยชน์แห่งการรักษาเป็นข้อๆ คำสมათานว่า

ปาณาติปาตา เวรมณี สิกขาปทํ สมာทियามิ (ข้าพเจ้าสมათานซึ่งสิกขาบท คือ เว้นจากการฆ่าสัตว์ด้วยตนเองและไม่ใช้ให้ผู้อื่นฆ่า)

อทินนาทานา เวรมณี สิกขาปทํ สมาทियามิ (ข้าพเจ้าสมათานซึ่งสิกขาบท คือ เว้นจากการลัก, หนีของผู้อื่นด้วยตนเอง และไม่ใช้ให้ผู้อื่น)

กามสุมิจฺจานารา เวรมณี สิกขาปทํ สมาทियามิ (ข้าพเจ้าสมათานซึ่งสิกขาบท คือ เว้นจากการประพฤติดิฉิดในกาม)

มฺุสาวาทา เวรมณี สิกขาปทํ สมาทियามิ (ข้าพเจ้าสมათานซึ่งสิกขาบท คือ เว้นจากการพูดเท็จ คำไม่เป็นจริง และคำต่อลง อ้าพรางผู้อื่น)

สุราเมรยมหฺขปมาทภูฐานา เวรมณี สิกขาปทํ สมาทियามิ (ข้าพเจ้าสมათานซึ่งสิกขาบท คือ เว้นจากการดื่มสุรา เมรัย เครื่องดองของทำใจให้คลั่งไคล้ต่างๆ)

ประโยชน์ของศีล 5

ศีล 5 นั้นมีประโยชน์โดยรวม 2 ด้าน คือ

1.) เพื่อความสงบสุขของสังคม คือ เพื่อป้องกันการล่วงละเมิดสิทธิของผู้อื่น อัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะส่งผลให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้ง ความหวาดระแวง และความวุ่นวายในสังคม

2.) เพื่อพัฒนาจิตใจของผู้ที่ถือศีลนั่นเอง เพราะศีล 5 นั้น ถูกบัญญัติขึ้นมาเพื่อควบคุม ไม่ให้มีการแสดงออกทางกาย หรือทางวาจา ไปในทางที่ตอบสนองอำนาจของกิเลส

การทำผิดศีลแต่ละครั้งก็คือ การยอมให้กิเลสสามารถครอบงำจิตใจได้อย่างเต็มที่ จนถึงขั้นส่งผล ให้มีการแสดงออกทางกาย หรือทางวาจานั้นเอง ดังนั้น การทำผิดศีลแต่ละครั้ง จึงทำให้จิตหยابกระด้างขึ้น ตามลักษณะของกิเลสที่ครอบงำจิตอยู่นั้น ถ้ายังทำผิดศีลหลายๆ ครั้ง และบ่อยครั้งมากขึ้นเท่าไร จิตก็จะยิ่งหยابกระด้างขึ้นไปเรื่อยๆ เมื่อจิตหยابกระด้างขึ้น ก็ทำให้สามารถทำผิดได้รุนแรงมากขึ้นไปเรื่อยๆ ซึ่งก็จะส่งผลให้จิตหยابกระด้างหนักขึ้นไปอีกเป็นวงวนพอกพูนไม่รู้จบสิ้น

ทั้งนี้เพราะโดยทั่วไปนั้น คนเราจะไม่สามารถทำผิดได้ ในขั้นที่หนักกว่าระดับความหยابกระด้าง หรือระดับความประณีตของจิตที่เป็นอยู่ในขณะนั้น เว้นแต่จะมีเหตุปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่รุนแรงมากๆ มาบีบคั้น เช่นคนที่เคยตบยุงอยู่เป็นประจำ แต่ไม่เคยฆ่าสัตว์ที่ใหญ่กว่านั้นเลย จิตของเขาข่มอยู่ในความประณีตระดับนั้น เขาย่อมสามารถตบยุงได้ ด้วยความรู้สึกที่ราบเรียบเป็นธรรมดา เพราะการกระทำนั้นอยู่ในขั้นที่ไม่หยابเกินกว่าสภาพจิตปกติของเขา

แต่ถ้าให้เขาไปฆ่าเป็ดฆ่าไก่ เขาย่อมจะรู้สึกว่าจะไม่อยากจะทำ และเมื่อถูกเหตุการณ์บีบบังคับ ทำให้เขาเลี่ยงไม่ได้ เขาย่อมจะทำได้ด้วยความรู้สึกที่ต้องฝืนใจเป็นอย่างมาก เพราะเป็นสิ่งที่หยابกว่าสภาพจิตปกติของเขานั้นเอง และหลังจากนั้นเมื่อเขาต้องฆ่าเป็ดฆ่าไก่อีก เป็นครั้งที่ 2, 3, 4, เขา ย่อมจะสามารถทำได้ ด้วยความรู้สึกที่ฝืนใจน้อยลงไปเรื่อยๆ จนในที่สุดก็จะไม่ต้องฝืนใจเลย เพราะจิตของเขาจะหยابกระด้างขึ้นเรื่อยๆ ตามจำนวนครั้งที่ทำลงไป ตั้งแต่ครั้งที่ 1, 2, 3, 4, แล้วหลัง จากนั้น เขาก็ย่อมที่จะฆ่าสัตว์ที่ใหญ่ขึ้นไปได้มากขึ้นเรื่อยๆตามวงวนเช่นเดียวกันนี้

ผู้ดำเนินการเคยฟังคำให้สัมภาษณ์ของอดีตมือปืนรับจ้าง ได้ความว่ามือปืนโดยทั่วไปนั้น เมื่อต้องฆ่าคนครั้งแรก จะทำได้ด้วยความรู้สึกที่ต้องฝืนใจ และทำใจได้ยากลำบากมาก และหลังจากทำงาน ครั้งแรกนั้นสำเร็จแล้ว ก็จะมีสติแยกอยู่หลายวันกว่าจะสงบลงได้ แต่พอทำครั้งที่ 2, 3, 4, 5 ก็จะทำให้ได้โดยสะดวกใจขึ้นเป็นลำดับ จนกระทั่งประมาณครั้งที่ 6 หรือ 7 ก็จะได้ด้วยความรู้สึกที่ราบเรียบเป็นปกติ

ไม่เฉพาะการทำผิดศีลข้อแรก คือการฆ่าสัตว์ตัดชีวิตเท่านั้นที่อยู่ในวงวนแบบนี้ การทำผิดศีลข้ออื่นๆ ก็หนีไม่พ้นวงวนนี้เช่นกันซึ่งส่งผลให้คนที่ผิดศีลนั้น มีจิตใจที่หยابกระด้างขึ้นเรื่อยๆ ไม่รู้จักจบจักสิ้น ทำให้เขาต้องห่างไกลจากความสุขอันประณีต ละเอียดอ่อนออกไปทุกที ต้องอยู่

กับสภาพจิตที่เร่าร้อนหยาบกระด้างขึ้นทุกขณะ

ครั้นพอได้มีโอกาสมาศึกษาศิลปะ ศิลปะทั้งหลายเหล่านั้น จึงครอบงำจิตใจได้น้อยลง เพราะถูกบังคับ ควบคุมไว้ตลอดเวลา เพื่อไม่ให้แสดงฤทธิ์รุนแรงจนถึงขั้นแสดงตัวออกมาทางกาย หรือทางวาจา ศิลปะจึงมีกำลังอ่อนลงเรื่อยๆ ส่งผลให้จิตประณีต ละเอียดอ่อนขึ้นไปเรื่อยๆ เช่น คนที่เคยฆ่าเป็ดฆ่าไก่อยู่เป็นประจำนั้น ถ้าเขาว่างเว้นจากการฆ่าสัตว์เป็นเวลานานๆ ครั้นต่อมาเขาต้องกลับไปฆ่าเป็ดฆ่าไก่อีก เขาก็จะทำได้ด้วยความรู้สึกที่ยากลำบาก ต้องฝืนใจมากกว่า ในครั้งสุดท้ายที่เขาเคยฆ่ามา ทั้งนี้ก็เพราะจิตใจของเขาเริ่มประณีตขึ้นมาแล้วนั่นเอง

การถือศีลแต่ละข้อนั้น จะส่งผลให้เกิดการขัดเกลา การปรับปรุงพัฒนาจิตในทิศทางที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกิเลสที่คอยบงการให้การกระทำผิดศีลข้อนั้นๆ เกิดขึ้น ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

1.) การฆ่าสัตว์ กิเลสตัวหลักที่คอยบงการก็คือโทสะ (ความโกรธ) คือ ความไม่พอใจในสัตว์ที่ถูกฆ่าานั้น กิเลสตัวรองก็คือโลภะ (ความโลภ) เพราะบางคนฆ่าสัตว์เนื่องจากความโลภเข้าครอบงำ เช่น อยากได้เงินค่าจ้าง ต้องการสัตว์นั้นมาเป็นอาหาร ความหวงแหนในทรัพย์สมบัติของตนจึงฆ่าสัตว์เพื่อปกป้องทรัพย์นั้น เพื่อให้คนยอมรับในความกล้าหาญ หรือเพื่อลาภยศที่จะตามมาจึงฆ่าสัตว์ให้คนเห็น ฯลฯ นอกจากนี้ก็ยังมีสาเหตุมาจากกิเลสที่เป็นบริวาร ของโทสะหรือโลภะอีกเช่น ความพยาบาท ความอิจฉาริษยา ความแข่งดี ความตระหนี่ ฯลฯ

2.) การลักทรัพย์ กิเลสตัวหลักที่คอยบงการคือ โลภะ คือความอยากได้ในทรัพย์นั้น กิเลสตัวรองก็คือโทสะ เช่น บางคนลักทรัพย์ เพราะความโกรธในตัวเจ้าของทรัพย์นั้นทั้งที่ความจริงแล้วไม่ได้อยากได้ของสิ่งนั้นเลย ฯลฯ สาเหตุจากกิเลสที่เป็นบริวารก็เช่น ความพยาบาท ความอิจฉาริษยา ความแข่งดี ฯลฯ

3.) การประพฤตินอกใจ กิเลสตัวหลักที่คอยบงการคือ โลภะ คือ ความยินดีพอใจในหญิง หรือชายนั้น กิเลสตัวรองคือโทสะ เช่น บางคนประพฤตินอกใจ เพราะความโกรธในคู่ของตนจึงทำเพื่อประชด หรือโกรธในผู้ที่หวงแหนคนที่เราประพฤตินอกใจด้วยนั้น หรืออาจจะโกรธในตัวคนที่เราล่วงเกินนั่นเองเลยก็ได้ จึงทำการล่วงเกินเพื่อให้คนคนนั้นเจ็บใจ หรือเป็นเพราะอารมณ์ไม่ดี จึงประพฤตินอกใจเพื่อระบายความเครียด ฯลฯ สาเหตุจากกิเลสที่เป็นบริวารก็ เช่น ความพยาบาท ความอิจฉาริษยา ทำไปเพื่อโอ้อวด ความแข่งดี ฯลฯ

4.) การพูดปด กิเลสตัวหลักที่คอยบงการนั้น อาจเป็นโลภะ หรือโทสะก็ได้ เช่น บางคนโกหก หลอกลวง เพราะอยากได้ทรัพย์ของผู้อื่นมาเป็นของตน บางคนโกหก เพราะความโกรธ เลยโกหกเพื่อให้คนที่ตน โกรธนั้นเดือดร้อน หรือได้รับความเสียหาย บางคนโกหกเพราะกลัวความผิด หรือกลัวความเดือดร้อนที่จะตามมาหากพูดความจริงออกไป ฯลฯ สาเหตุจากกิเลสที่เป็น

บริวารก็เช่น ความพยายบาท ความอิจฉาริษยา ความตระหนี่ ความโอ้อวด ความแข่งดี ฯลฯ

5.) การค้ำน้ำเมา รวมถึงของมีนเมา และสิ่งเสพติดทั้งหลาย อันเป็นสาเหตุให้ขาดสติ ซึ่งจะทำให้เกิดการผิดศีลข้ออื่นๆ ตามมา เพราะสติเป็นสิ่งสำคัญที่จะคอยรักษาคุณความดีทั้งหลายไว้และป้องกัน รักษาจิตจากสิ่งเลวร้ายทั้งหลาย กิเลสตัวหลักที่คอยบงการก็คือ โลภะ คือ ความปรารถนาในความเพติดเพตินยินดีอันเกิดจากการค้ำ หรือเสพนั่น กิเลสตัวรองคือโทสะ เช่น บางคนค้ำน้ำเมา หรือเสพสิ่งเสพติดเพราะความ เครียด ความกังวลใจ ความทุกข์จากความผิดหวัง (สิ่งเหล่านี้จัดเป็นจิตในตระกูลโทสะ) ฯลฯ สาเหตุจากกิเลสที่เป็นบริวารก็เช่น ทำไปเพื่อโอ้อวด ความแข่งดี ฯลฯ

การที่การห้ามจิตเพื่อที่จะรักษาศีลให้บริสุทธิ์ในแต่ละครั้งนั้น จะเป็นการขัดเกลา หรือปรับสภาพจิต ให้ประณีตขึ้นจากความหยาบกระด้างของกิเลสตัวใด ก็ขึ้นกับว่ากิเลสที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าที่พยายามครอบงำจิตให้ทำผิดศีลข้อนั้นในครั้งนั้น เป็นกิเลสตัวใดนั่นเอง การห้ามจิตในครั้งนั้นก็จะเป็นการป้องกันการพอกพูนขึ้นของกิเลสตัวนั้น และในระยะยาวก็จะทำให้กิเลสตัวอื่นๆ อ่อนกำลังลงแต่โดยรวมแล้วการห้ามจิตแต่ละครั้ง ก็ย่อมจะทำให้จิตประณีตขึ้นด้วยกันทั้งนั้น หรืออย่างน้อยที่สุดก็คือ จะไม่ทำให้จิตหยาบกระด้างมากขึ้นไปอีก

อิทธิบาท 4

อิทธิบาท แปลว่า บาทฐานแห่งความสำเร็จ หมายถึง สิ่งซึ่งมีคุณธรรม เครื่องให้สู่ถึงความสำเร็จตามที่ตนประสงค์ ผู้หวังความสำเร็จในสิ่งใด ต้องทำตนให้สมบูรณ์ ด้วยสิ่งที่เรียกว่า อิทธิบาท ซึ่งจำแนกไว้เป็น ๔ คือ

๑. ฉันทะ ความพอใจรักใคร่ในสิ่งนั้น
๒. วิริยะ ความพากเพียรในสิ่งนั้น
๓. จิตตะ ความเอาใจใส่ฝักใฝ่ในสิ่งนั้น
๔. วิมังสา ความหมั่นสอดส่องในเหตุผลของสิ่งนั้น

ธรรม ๔ อย่างนี้ ย่อมเนื่องกัน แต่ละอย่างๆ มีหน้าที่เฉพาะของตน

ฉันทะ คือความพอใจ ในฐานะเป็นสิ่งที่ตนถือว่าดีที่สุดที่มนุษย์เราควรจะได้ ข้อนี้เป็นกำลังใจอันแรกที่ทำให้เกิดคุณธรรมข้อต่อไปทุกข้อ

วิริยะ คือ ความพากเพียร หมายถึง การการกระทำที่ติดต่อกัน ไม่ขาดตอน เป็นระยะยาวจนประสบความสำเร็จ คำนี้มีความหมายของความกล้าหาญเจออยู่ด้วยส่วนหนึ่ง

จิตตะ หมายถึง ความไม่ทอดทิ้งสิ่งนั้นไปจากความรู้สึกของตัว ทำสิ่งซึ่งเป็นวัตถุประสงค์นั้นให้เด่นชัดอยู่ในใจเสมอ คำนี้รวมความหมายของคำว่า สมาธิ อยู่ด้วยอย่างเต็มที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิมิงสา หมายถึงความสอดคล้องในเหตุ และผลแห่งความสำเร็จ เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ไปถึงตลอดเวลา คำนี้รวมความหมายของคำว่า ปัญญา ไว้อย่างเต็มที่

บุคคลเมื่อประกอบด้วยคุณธรรม ๔ อย่างนี้แล้ว ย่อมประสบความสำเร็จในสิ่งที่ไม่เหลือวิสัยของมนุษย์ ซึ่งโดยตรงทางหมายถึง ความดับทุกข์โดยสิ้นเชิง ที่เรียกว่า นิพพาน ส่วนเรื่องอื่นนอกนั้นไป ถือว่าเป็นเรื่องพิเศษและไม่มีขอบเขตจำกัด เพราะมีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องนอกเหนือวิสัยธรรมดาอยู่มาก เช่น เรื่องที่ว่าคนเราอาจมีอายุยืนถึงกัลป์ด้วยอำนาจแห่งอิทธิบาททั้ง ๔ นี้ ซึ่งข้อนี้ มิได้มีความหมายขัดกัน ในข้อที่ว่าอิทธิบาท ๔ นี้ จะเป็นสิ่งที่ทำให้อายุยืนถึงปานนั้นได้หรือไม่ แต่มีปัญหายุ่งยากที่ว่า คนเราจะสามารถเจริญอิทธิบาทให้มากถึงเท่านั้น ได้หรือไม่ต่างหาก เพราะฉะนั้น ท่านจึงถือว่าหลักเกี่ยวกับอิทธิบาทนี้ คงมีความหมายไปตามตัวหนังสือ โดยไม่ต้องมีขอบเขตจำกัดว่าอะไรบ้าง สรุปความสั้นๆ ว่าวิสัยของใคร ทำให้เขาเจริญอิทธิบาทได้มากเท่าใด เขา ย่อมได้รับผลเต็มกำลัง ของอิทธิบาทนั้น แม้ในสิ่งที่บางคนถือว่าเป็นของเหลือวิสัย โดยเฉพาะเช่น การบรรลุนิพพาน

ในที่บางแห่ง ท่านเดิมคำว่า อธิปไตย เข้าข้างท้ายคำเหล่านี้ เป็น จันทาธิปไตย วิริยาธิปไตย วิมิงสาธิปไตย ไปดังนี้ก็มี แปลว่า ความมีฉันทะเป็นใหญ่ เป็นต้น ซึ่งที่แท้ก็ได้แก่ อิทธิบาท อย่างเดียวกัน นั่นเอง แต่ใช้คำว่า ที่มีความหมายที่เห็นได้ชัดยิ่งขึ้นว่าในการทำกิจใดๆ ก็ดีย่อมมีฉันทะ เป็นต้น เหล่านี้เป็นใหญ่ หรือเป็นประธาน ในความสำเร็จ เป็นการชวนให้สนใจ ในสิ่งที่เรียกว่า อิทธิบาทนี้ยิ่งขึ้น มีพระพุทธรายิตยืนยืนอยู่ในที่หลายแห่ง ว่าการตรัสรู้ อнуตรสัมมา สัมโพธิญาณ ของพระองค์เองสำเร็จได้โดยมี อิทธิบาท ๔ นี้ เป็นประธานแห่งการกระทำ ในลำดับนั้นๆ ฉะนั้น จึงถือว่าเป็นอุปกรณอันขาดเสียไม่ได้ในความสำเร็จทุกชนิด ผู้ปฏิบัติ เพื่อความ ความดับทุกข์ จึงต้องสนใจเป็นพิเศษ แม้การประกอบประโยชน์ ในทางโลก ก็ใช้หลักเกณฑ์ อันเดียวกันนี้ได้เป็นอย่างดี โดยเท่าเทียมกัน แม้ที่สุด แต่ในกรณีที่เป็น การทำชั่ว ทำบาป ก็ยังอาจนำไปใช้ ให้บรรลุผล ได้ตามที่ ตนประสงค์ ฉะนั้น ท่านจึงจัดเป็นหลักธรรมที่สำคัญหมวดหนึ่ง ในบรรดาโพธิปักขิยธรรมทั้งหลายนั้นนับว่า เป็นอุปกรณในฐานะเป็นเครื่องช่วยให้เกิดการปฏิบัติ ดำเนินไปได้โดยปราศจากอุปสรรคตั้งแต่ต้นจนถึงจุดหมายปลายทาง

หน้าที่สำคัญของชาวพุทธ

ชาวพุทธมีหน้าที่ สำคัญ 4 ประการ ดังนี้

1. การศึกษาหาความรู้ ความรู้มี 2 อย่าง คือ ความรู้ทางธรรมกับทางโลก ความรู้ทางโลกช่วยให้สามารถประกอบกิจการงาน ไม่เบียดเบียนผู้อื่น ส่วนความรู้ทางธรรมเป็นสิ่งช่วยแนะให้เราประพฤติตนไปในทางที่ดี

2. การปฏิบัติตามหลักธรรมและประเพณีพิธีกรรมทางศาสนา มี ดังนี้

1) การปฏิบัติตามหลักธรรม ชาวพุทธ มีหน้าที่ปฏิบัติธรรมเพื่อดำรงชีวิต อย่างมีความสุขโดยยึดหลักปฏิบัติในเรื่องศีล สมาธิ และปัญญา

2) การปฏิบัติตามประเพณีพิธีกรรมทางศาสนา มีหลายอย่าง เช่น การทำบุญ การฟังธรรม การถวายสังฆทาน เป็นต้น การปฏิบัติตามพิธีกรรมทางศาสนาเพื่อยึดเหนี่ยวนำตนให้เกิดศรัทธาในพระศาสนาและพร้อมที่จะนำหลักธรรมไปปฏิบัติ

3. การเผยแผ่พระพุทธศาสนา เป็นหน้าที่ของชาวพุทธทุกคนซึ่งกระทำได้โดยผ่านสื่อต่างๆ เช่น พระสงฆ์ พระคัมภีร์ สื่อสารมวลชน เป็นต้น

4. การปกป้องพระพุทธศาสนา การปกป้องพระพุทธศาสนา เป็นหน้าที่อีกประการหนึ่งของชาวพุทธ เราสามารถปกป้อง คุ้มครอง และดำรงรักษาพระพุทธศาสนาให้คงอยู่ตลอดไปได้โดย

- 1) ปกป้องพระสงฆ์ไม่ให้ถูกดูหมิ่น
- 2) ปกป้องพระธรรมไม่ให้ถูกบิดเบือน
- 3) ปกป้องพระพุทธศาสนาจากการดูหมิ่นทางสื่อต่างๆ
- 4) ปกป้องไม่ให้ผู้ใดทำลายศาสนวัตถุและศาสนสถาน

นอกจากนี้การรักษา และทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา ให้มีความมั่นคงจัดว่าเป็นวิธีการปกป้องทางอ้อมอาจกระทำได้ดังนี้

- 1) ชาวพุทธต้องมีศรัทธาในพระพุทธศาสนาอย่างจริงใจ
- 2) ชาวพุทธที่ดีต้องปฏิบัติตามคำสอนอย่างถูกต้อง
- 3) เข้าใจเชื่อและทำตนให้เป็นคนดีตามคำสอน
- 4) ทำนุบำรุงศาสนวัตถุและศาสนสถาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วันสำคัญ

วันมาฆบูชา

ไม่ทำชั่วทำแต่ความดีทำจิตใจให้ผ่องใส

วันมาฆบูชาเป็นวันที่พระอรหันตสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงประทานพระโอวาทสำคัญ อันถือได้ว่าเป็นหัวใจของคำสอนในพระพุทธศาสนา คือ โอวาทปาฏิโมกข์ ในวันเพ็ญ (ขึ้น ๑๕ ค่ำ) เดือนสาม ดวงจันทร์โคจรมาเสวยมาฆฤกษ์ แต่ถ้าปีใดมี อธิกมาส คือ เดือนแปดสองแปด วันมาฆบูชา ก็จะเลื่อนไปเป็นวันเพ็ญกลางเดือนสี่ เหตุการณ์ดังกล่าวนี้เกิดขึ้นที่ พระเวฬุวัน เมืองราชคฤห์ รัฐมคธ ในปีแรกของการตรัสรู้ของพระพุทธองค์ คือ หลังจากตรัสรู้แล้วได้ ๘ เดือน ความประจวบกันพอดีของเหตุการณ์ในวันนี้นับว่าเป็นเรื่องที่ยศจรรย์มีสี่ประการคือ

ประการแรก เป็นการมาชุมนุมกันของพระสงฆ์สาวก จำนวน ๑,๒๕๐ รูป เพื่อเฝ้าพระบรมศาสดาโดยมิได้นัดหมาย

ประการที่สอง พระสงฆ์สาวกดังกล่าวล้วนแต่เป็นพระอรหันต์ทั้งสิ้น

ประการที่สาม พระสงฆ์สาวกดังกล่าว ล้วนแต่ได้รับการอุปสมบท จากพระพุทธเจ้าด้วยวิธีเอหิภิกขุอุปสัมปทา

ประการที่สี่ วันนั้นดวงจันทร์เพ็ญเสวยมาฆฤกษ์เต็มบริบูรณ์

ความพร้อมกันขององค์สี่ประการจึงเรียกว่า จาตุรงคสันนิบาต โอวาทปาฏิโมกข์ที่พระพุทธเจ้าทรงแสดงเป็นการประมวลคำสอนหลักของพระพุทธศาสนา เพื่อให้พระสงฆ์สาวกนำไปประพฤติปฏิบัติ และนำไปสั่งสอนผู้อื่นในแนวทางเดียวกัน คือ

ขณฺตี ปรมํ ตโป ตีติกฺขา ขันติ คือความอดกลั้น เป็นธรรมเครื่องเผากิเลสอย่างยิ่ง

นิพฺพานํ ปรมํ วทฺหติ พุทฺธา ผู้รู้ทั้งหลายกล่าวพระนิพพานว่าเป็นธรรมอันยิ่ง

น หิ ปพฺพชิตฺโต ปรุปลมาตี ผู้กำจัดสัตว์อื่นอยู่ ไม่ชื่อว่าเป็นบรรพชิตเลย

สมฺโณ โหติ ปรี วิหะยนฺโต ผู้ทำสัตว์อื่นให้ลำบากอยู่ ไม่ชื่อว่าเป็นสมณะเลย

สพฺพปาปสฺส อกรณํ การไม่ทำความชั่วทั้งปวง

กุสลสฺสุปฺสมปทา การทำความดีให้ถึงพร้อม

สจิตฺต ปรีโยทปนํ การทำใจให้สะอาดบริสุทธิ์

เอตํ พุทฺธานสาสนํ นี้เป็นคำสอนของพระพุทธศาสนา

อนุปวาโท อนุปมาโต การไม่พูดร้าย การไม่ทำร้าย

ปาติโมกฺเข จ สํวโร การสำรวมในปาติโมกข์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มตฺตณฺญา จ ภคฺตสฺมี	ความเป็นผู้รู้ประมาณในการบริโภค
ปณฺตณฺจ สยนาสนํ	การนอน การนั่ง ในที่อันสงัด
อธิ จิตฺเต จ อาโยโค	ความหมั่นประกอบในการทำจิตให้ยิ่ง
เอตํ พุทฺธานสาสนนฺติ	นี่เป็นคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าทั้งหลาย

มีข้อความในโอวาทปาฏิโมกข์ ที่อาจจะจำเพาะเจาะจงสำหรับนักบวชหรือบรรพชิต และบางข้อก็นำไปประพฤติปฏิบัติได้ทั้งบรรพชิตและผู้ครองเรือน อย่างไรก็ตามข้อความในโอวาทปาฏิโมกข์ก็ได้แสดงถึงจุดหมายสูงสุด แห่งพระพุทธศาสนา คือ พระนิพพานดังนั้นพุทธศาสนิกชนทุกหมู่เหล่า จึงควรศึกษาพระโอวาทปาฏิโมกข์ให้เข้าใจแจ่มแจ้ง แล้วน้อมนำไปประพฤติปฏิบัติ ตามฐานะ และกำลังความสามารถของตน จึงจะได้ชื่อว่าเป็นพุทธศาสนิกชนที่แท้จริง

วันวิสาขบูชา

"วิสาขบูชา" หมายถึงการบูชาในวันเพ็ญเดือน ๖ วิสาขบูชา ย่อมาจาก "วิสาขปุณณมีบูชา" แปลว่า " การบูชาในวันเพ็ญเดือนวิสาขะ " ถ้าปีใดมีอธิกมาส คือ มีเดือน ๘ สองหน ก็เลื่อนไปเป็นกลางเดือน ๗

ความสำคัญ วันวิสาขบูชาเป็นวันสำคัญยิ่งทางพระพุทธศาสนา เพราะเป็นวันที่พระพุทธเจ้าประสูติ คือเกิด ได้ตรัสรู้ คือสำเร็จ ได้ปรินิพพาน คือดับขันธเกิดขึ้นตรงกันทั้ง ๓ คราวคือ

๑. เมื่อเจ้าชายสิทธัตถะ ประสูติที่พระราชอุทยานลุมพินีวัน ระหว่างกรุงกบิลพัสดุ์ กับเทวทหะเมื่อเช้าวสันศุกร์ ขึ้น ๑๕ ค่ำ เดือน ๖ ปีก่อนพุทธศักราช ๘๐ ปี

๒. เมื่อเจ้าชายสิทธัตถะ ตรัสรู้ เป็นพระพุทธเจ้าเมื่อพระชนมายุ ๓๕ พรรษา ณ ใต้ร่มไม้ศรีมหาโพธิ์ ฝั่งแม่น้ำ เนรัญจรวา ตำบลอุรุเวลาเสนานิคม ในตอนเช้ามืดวันพุธ ขึ้น ๑๕ ค่ำ เดือน ๖ ปีระกา ก่อนพุทธศักราช ๔๕ ปี หลังจากออกผนวชได้ ๖ ปี ปัจจุบันสถานที่ตรัสรู้แห่งนี้เรียกว่า พุทธคยา เป็นตำบลหนึ่งของเมืองคยา แห่งรัฐพิหารของอินเดีย

๓. หลังจากตรัสรู้แล้ว ได้ประกาศพระศาสนา และ โปรดเวไนยสัตว์ ๔๕ ปี พระชนมายุได้ ๘๐ พรรษา ก็เสด็จดับขันธปรินิพพาน เมื่อวันอังคาร ขึ้น ๑๕ ค่ำ เดือน ๖ ปีมะเส็ง ณ สาวัตถุนิคมของมัลลกะนคร เมืองกุสินารา แคว้นมัลละ (ปัจจุบันอยู่ในเมือง กุสินคร)แคว้นอุตรประเทศประเทศอินเดีย

นับว่าเป็นเรื่องที่น่าอัศจรรย์ยิ่ง ที่เหตุการณ์ทั้ง ๓ เกี่ยวกับวิถีชีวิตของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ซึ่งมีช่วงระยะเวลาห่างกันนับเวลาหลายสิบปี บังเอิญเกิดขึ้นในวันเพ็ญเดือน ๖ ดังนั้น เมื่อถึงวันสำคัญ เช่นนี้ ชาวพุทธทั้งคฤหัสถ์ และบรรพชิตได้พร้อมใจกัน ประกอบพิธีบูชาพระพุทธองค์เป็นการพิเศษ เพื่อน้อมรำลึกถึงพระกรุณาธิคุณ พระปัญญาธิคุณ และพระบริสุทธิคุณ ของพระองค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติความเป็นมาของวันวิสาขบูชาในประเทศไทย

วันวิสาขบูชานี้ ปรากฏตามหลักฐานว่าได้มีมาตั้งแต่ครั้งกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี ซึ่งสันนิษฐานว่าคงจะได้แบบอย่าง มาจากลังกา กล่าวคือ เมื่อประมาณ พ.ศ. ๔๒๐ พระเจ้าภคิคุราช กษัตริย์แห่งกรุงลังกา ได้ประกอบพิธีวิสาขบูชาอย่าง มโหฬาร เพื่อถวายเป็นพุทธบูชา กษัตริย์ลังกาในรัชกาลต่อๆมาก็ทรงดำเนินรอยตามแม้ปัจจุบันก็ยังถือปฏิบัติอยู่

สมัยสุโขทัยนั้นประเทศไทยกับประเทศลังกามีความสัมพันธ์ด้านพระพุทธศาสนา ใกล้ชิดกันมากเพราะพระสงฆ์ชาวลังกา ได้เดินทางเข้ามาเผยแผ่พระพุทธศาสนา และเชื่อว่าได้นำกาประกอบพิธีวิสาขบูชามาปฏิบัติในประเทศไทยด้วย

ในหนังสือนางนพมาศ ได้กล่าวบรรยายการประกอบพิธีวิสาขบูชาสมัยสุโขทัยไว้ พอสรุปใจความได้ว่า " เมื่อถึงวันวิสาขบูชา พระเจ้าแผ่นดิน ข้าราชการบริพาร ทั้งฝ่ายหน้า และฝ่ายใน ตลอดทั้งประชาชนชาวสุโขทัย ทั้งทุกหมู่บ้านทุกตำบล ต่างช่วยกันทำความสะอาด ประดับตกแต่ง พระนครสุโขทัยเป็นการพิเศษ ด้วยดอกไม้ของหอม จุดประทีปโคมไฟ แลดูสว่างไสวไปทั่วพระนคร เป็นการอุทิศบูชาพระรัตนตรัย เป็นเวลา ๓ วัน ๓ คืน พระมหากษัตริย์ และบรมวงศานุวงศ์ ก็ทรงศีล และทรงบำเพ็ญพระราชกุศลต่างๆ ครั้นตกเวลาเย็น ก็เสด็จพระราชดำเนิน พร้อมด้วยพระบรมวงศานุวงศ์ และนางสนองพระโอรสผู้ ตลอดจนข้าราชการทั้งฝ่ายหน้า และฝ่ายในไปยังพระอารามหลวงเพื่อทรงเวียนเทียนรอบพระประธาน

ส่วนชาวสุโขทัยชวนกันรักษาศีล ฟังธรรมเทศนา ถวายสลากภัต ถวายสังฆทาน ถวายอาหารบิณฑบาต แต่พระภิกษุสามเณรบริจาคน้ำพระพุทธมนต์แจกเป็นทานแก่คนยากจน คนกำพร้า คนอนาถา คนแก่ คนพิการ บางพวกก็ชวนกันสละทรัพย์ ปลอ่ยสัตว์ ๔ เท้า ๒ เท้า และเต่า ปลา เพื่อชีวิตสัตว์ให้เป็นอิสระโดยเชื่อว่าจะทำให้คนอายุยืนยาวต่อไป "

ในสมัยอยุธยา สมัยธนบุรี และสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ด้วยอำนาจอิทธิพลของศาสนาพราหมณ์ เข้าครอบงำประชาชนคนไทย และมีอิทธิพลสูงกว่าอำนาจของพระพุทธศาสนา จึงไม่ปรากฏหลักฐานว่า ได้มีการประกอบพิธีบูชาในวันวิสาขบูชา จนมาถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยรัชกาลที่ ๒ แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ (พ.ศ. ๒๓๖๐) ทรงดำริกับ สมเด็จพระสังฆราช (มี) สำนักวัดราชบูรณะ มีพระราชประสงค์จะให้ฟื้นฟู การประกอบพระราชพิธีวันวิสาขบูชาขึ้นใหม่ โดย สมเด็จพระสังฆราช ถวายพระพรให้ทรงทำขึ้น เป็นครั้งแรกในวันขึ้น ๑๔ ค่ำ ๑๕ ค่ำ และวันแรม ๑ ค่ำ เดือน ๖ พ.ศ. ๒๓๖๐ และให้จัดทำตามแบบอย่างประเพณีเดิมทุกประการ เพื่อมีพระประสงค์ให้ประชาชนประกอบการบุญการกุศล เป็นหนทางเจริญอายุ และอยู่เย็นเป็นสุขปราศจากทุกข์โศกโรคภัย และอุปัทวันตรายต่างๆ ฉะนั้น การประกอบพิธีในวันวิสาขบูชา ในประเทศไทย จึงได้รื้อฟื้นให้มีขึ้นอีกครั้งหนึ่งในรัชสมัย พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศ

หลักราชการที่ ๒ และถือปฏิบัติมาจวบจนกระทั่งปัจจุบัน การจัดงานเฉลิมฉลองในวันวิสาขบูชาที่ยิ่งใหญ่กว่าทุกยุคทุกสมัย คงได้แก่การจัดงานเฉลิมฉลอง วันวิสาขบูชา พ.ศ.๒๕๐๐ ซึ่งทางราชการเรียกว่างาน " ฉลอง ๒๕ พุทธศตวรรษ " ตั้งแต่วันที่ ๑๒ ถึง ๑๘ พฤษภาคม รวม ๗ วัน ได้จัดงานส่วนใหญ่ขึ้นที่ท้องสนามหลวง ส่วนสถานที่ราชการ และวัดวาอารามต่างๆ ประดับธงทิว และโคมไฟสว่างไสวไปทั่วพระราชอาณาจักร ประชาชนถือศีล ๕ หรือศีล ๘ ตามศรัทธาตลอดเวลา ๗ วัน มีการอุปสมบทพระภิกษุสงฆ์รวม ๒,๕๐๐ รูป ประชาชนงดการฆ่าสัตว์ และงดการดื่มสุรา ตั้งแต่วันที่ ๑๒ ถึง ๑๔ พฤษภาคม รวม ๓ วัน มีการก่อสร้าง พุทธมณฑล จัดภัตตาหารเลี้ยงพระภิกษุสงฆ์วันละ ๒,๕๐๐ รูป ตั้งโรงพยาบาลแก่ประชาชน วันละ ๒๐๐,๐๐๐ คน เป็นเวลา ๓ วัน ออกกฎหมาย สงวนสัตว์ป่าในบริเวณนั้น รวมถึงการฆ่าสัตว์ และจับสัตว์ในบริเวณวัด และหน้าวัดด้วย และได้มีการปฏิบัติธรรมอันยิ่งใหญ่ อย่างพร้อมเพรียงกันเป็นกรณีพิเศษในวันวิสาขบูชาปีนั้นด้วย

หลักธรรมสำคัญที่ควรนำมาปฏิบัติ

๑. ความกตัญญู คือ ความรู้อุปการคุณที่มีผู้ทำไว้ก่อน เป็นคุณธรรมคู่กับความกตเวทิตี คือการตอบแทนอุปการคุณที่ผู้อื่นทำไว้
 - บิดามารดา มีอุปการคุณแก่ลูกในฐานะผู้ให้กำเนิดและเลี้ยงดูจนเติบโต ให้การศึกษาอบรมสั่งสอนให้เว้นจากความชั่ว มั่นคงในการทำความดี เมื่อถึงคราวมีคู่ครองได้จัดหาคู่ครองที่เหมาะสมให้ และมอบทรัพย์สมบัติให้ไว้เป็นมรดก
 - ลูกเมื่อรู้อุปการคุณบิดามารดาทำไว้ ย่อมตอบแทนด้วยการประพฤติดี สร้างชื่อเสียงให้แก่วงศ์ตระกูล เลี้ยงดูท่าน และช่วยทำงานของท่าน และเมื่อท่านล่วงลับไปแล้ว ก็ทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ท่าน
 - ครูอาจารย์มีอุปการคุณแก่ศิษย์ ในฐานะเป็นผู้ประสาทความรู้ ให้ฝึกฝนแนะนำให้เป็นคนดีสอนศิลปวิทยาให้อย่างไม่ปิดบังยกย่องให้ปรากฏแก่คนอื่น และช่วยคุ้มครองให้ศิษย์ทั้งหลาย
 - ศิษย์เมื่อรู้อุปการคุณที่ครูอาจารย์ทำไว้ย่อมตอบแทนด้วยการตั้งใจเรียน ให้เกียรติและให้ความเคารพไม่ล่วงละเมิดโอวาทของครู
 - ความกตัญญูและความกตเวทิตีนี้ ถือเป็นเครื่องหมายของคนดี ส่งผลให้ครอบครัว และสังคมมีความสุขได้ เพราะบิดามารดาจะรู้จักหน้าที่ของตนเอง ด้วยการทำอุปการคุณให้ก่อนและลูกก็จะรู้จักหน้าที่ของตนเองด้วยการทำดีตอบแทน
 - นอกจากบิดากับลูกและครูอาจารย์กับศิษย์แล้ว คุณธรรมข้อนี้ก็สามารถนำไปใช้ได้แม้ระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง อันจะส่งผลให้สังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ในทางพระพุทธศาสนาพระพุทธเจ้าทรงเป็นบุพการีในฐานะ ที่ทรงสถาปนาพระพุทธศาสนา และทรงสอนทางพันทุกข์ให้แก่เวไนยสัตว์

- พุทธศาสนิกชนรู้พระองค์อันนี้ จึงตอบแทนด้วยอามิสบูชา และปฏิบัติบูชา กล่าวคือการจัดกิจกรรม ในวันวิสาขบูชาเป็นส่วนหนึ่งที่ชาวพุทธแสดงออก ซึ่งความกตัญญูทศเวทิต่อพระองค์ด้วยการทำนุบำรุงส่งเสริมพระพุทธศาสนา และประพฤติปฏิบัติธรรมเพื่อดำรงอายุพระพุทธศาสนาสืบไป

๒. อริยสัจ ๔

อริยสัจ ๔ คือ ความจริงอันประเสริฐ หมายถึงความจริงของชีวิตที่ไม่ผันแปร เกิดมิได้แก่ทุกคนมี ๔ ประการคือ

-ทุกข์ ได้แก่ปัญหาของชีวิตพระพุทธเจ้าทรงแสดงไว้ ก็เพื่อให้ทราบว่ามนุษย์ทุกคนมีทุกข์เหมือนกัน ทั้งทุกข์ขั้นพื้นฐาน และทุกข์เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวัน ทุกข์ขั้นพื้นฐานคือทุกข์ที่เกิดจากการเกิด การแก่ และการตาย ส่วนทุกข์ที่เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวัน คือทุกข์ที่เกิดจากการพลัดพรากจากสิ่งที่รัก ทุกข์ที่เกิดจากการประสบกับสิ่งที่ไม่เป็นที่รัก ทุกข์ที่เกิดจากไม่ได้ตั้งใจปรารถนา รวมทั้งทุกข์ที่เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตด้านต่างๆ อาทิความ ยากจน

-สมุทัย คือ เหตุแห่งปัญหาพระพุทธเจ้าทรงแสดงไว้ ก็เพื่อให้ทราบว่าทุกข์ทั้งหมดซึ่งเป็นปัญหา ของชีวิตล้วนมีเหตุให้เกิดเหตุ นั้น คือ ตัณหาอันได้แก่ความอยากได้ต่างๆ ซึ่งประกอบไปด้วยความยึดมั่น

-นิโรธ คือ การแก้ปัญหาได้ พระพุทธเจ้าทรงแสดงไว้ก็เพื่อให้ทราบว่า ทุกข์คือปัญหาของชีวิตทั้งหมดที่สามารถแก้ไขได้นั้น ต้องแก้ไขตามทางหรือวิธีแก้ ๘ ประการ

-มรรค คือ การปฏิบัติเพื่อจำกัดทุกข์ เพื่อหลุดพ้นจากทุกข์ การปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาเพื่อบรรลุเป้าหมายการแก้ปัญหาที่ต้องการ

๓. ความไม่ประมาท

ความไม่ประมาท คือ การมีสติเสมอทั้ง ขณะทำขณะพูด และขณะคิด สติคือการระลึกได้ ในภาคปฏิบัติเพื่อนำ มาใช้ในชีวิตรประจำวัน หมายถึง การระลึกรู้ทันการเคลื่อนไหว ของอิริยาบถ ๔ คือ เดิน ยืน นั่ง นอน การฝึกให้เกิดสติทำได้โดยตั้งสติกำหนดการเคลื่อนไหวของอิริยาบถ กล่าวคือ ระลึกรู้ทันทั้งในขณะที่ ยืน เดิน นั่ง และนอน รวมทั้ง ระลึกรู้ทัน ในขณะที่พูดคิด และขณะทำงานต่างๆเมื่อทำได้อย่างนี้ก็เชื่อว่ามีสติไม่ประมาท

การทำงานต่างๆ สำเร็จได้ก็ด้วยความไม่ประมาท กล่าวคือ ผู้ทำย่อมต้องมีสติระลึก รู้อยู่ว่า ตนเองเป็นใครมีหน้าที่อะไร และกำลังทำอะไร หากมีสติระลึกรู้ได้อย่างนั้น ก็ย่อมไม่ผิดพลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาสาพหุชา

แสดงปฐมเทศนาแก่พระปัญจวัคคีย์ ณ ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน

วันอาสาพหุชา เป็นวันที่สมเด็จพระอรหันต์สัมมาสัมพุทธเจ้าได้แสดง พระปฐมเทศนา หรือการแสดงพระธรรมครั้งแรก หลังจากที่ได้ตรัสรู้ได้ ๒ เดือน เป็นวันที่เริ่มประดิษฐาน พระพุทธศาสนาเนื่องจากมีองค์ประกอบของ พระรัตนตรัยครบถ้วนคือ พระพุทธ พระธรรม และ พระสงฆ์ เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นก่อนพุทธศักราช ๔๕ ปี ในวันเพ็ญ (ขึ้น ๑๕ ค่ำ) เดือน ๘ ดวงจันทร์ เสวยมาฆฤกษ์

การแสดงพระปฐมเทศนา ได้ทรงแสดงแก่ปัญจวัคคีย์ ณ ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน แขวง เมืองพาราณสี ปัจจุบันคือสารนาถ เมืองพาราณสี พระธรรมที่แสดงคือ ธรรมจักกัปปวัตตนสูตร เมื่อ เทศนาจบ พระโกณฑัญญะ หนึ่งในปัญจวัคคีย์ ผู้ประกอบด้วย พระโกณฑัญญะ พระวชิระ พระภัททิยะ พระมหานาม และพระอัสสชิ ก็ได้ดวงตาเห็นธรรม มีความเห็นแจ้งชัดดังนี้ว่า

ยํ ภิกขุ สมุทฺถมมํ สพฺพนตํ นิโรธมฺมนฺตํ สิ่งใดสิ่งหนึ่งเกิดขึ้นเป็นธรรมดา สิ่งใด สิ่งนั้นย่อมดับไปเป็นธรรมดา

เมื่อได้ดวงตาเห็นธรรม จึงขออุปสมบทเป็นพระภิกษุในพระพุทธศาสนา พระพุทธเจ้า ก็ประทานอุปสมบทให้ ด้วยวิธีที่เรียกว่า เอหิภิกขุอุปสัมปทาโดยกล่าวคำว่า เธอจงเป็นภิกษุมาเถิด พระโกณฑัญญะจึงเป็นพระปฐมสาวกพระอรียสงฆ์องค์แรกดวงตาเห็นธรรม ขออุปสมบทเป็นภิกษุ ในพระพุทธศาสนา คำว่าธรรมจักกัปปวัตตนสูตร แปลว่าสูตรของการหมุนวงล้อแห่งพระธรรม ให้เป็นไป มีความโดยย่อว่า

ที่สุด ๒ อย่างที่บรรพชิตไม่ควรประพฤติปฏิบัติคือ การประกอบตนให้อยู่ในความสุขด้วย กาม(กามสุขัลลิกานุโยค) ซึ่งเป็นธรรมอันเลวเป็นของชาวบ้าน เป็นของปुरुชน ไม่ใช่ของพระอริยะ ไม่ประกอบด้วยประโยชน์, ที่สุดอีกทางหนึ่งคือ การประกอบกามทรมาณตนให้เกิดความลำบาก (อัตตทิลกมถานุโยค) ไม่ใช่ของพระอริยะไม่ประกอบด้วยประโยชน์

การดำเนินตามทางสายกลาง ไม่เข้าไปใกล้ที่สุดทั้งสองอย่างนั้น เป็นเรื่องที่พระพุทธเจ้า ได้ตรัสรู้ด้วยปัญญาอันยิ่ง ทำดวงตาและญาณให้เกิด เป็นไปเพื่อความสงบระงับความรู้ยิ่ง ความ ตรัสรู้ และนิพพาน ทางสายกลาง ได้แก่ อริยมรรค มีองค์แปด คือ ปัญญาอันเห็นชอบ คำริชอบ เจริญชอบ การงานชอบ เลี้ยงชีพชอบ พยายามชอบ ระลึกชอบ และตั้งใจหรือตั้งมั่นชอบ อริยสัจสี่ คือความจริงอันประเสริฐที่พระองค์ค้นพบมี ๔ ประการได้แก่

- ความทุกข์ ได้แก่ ความเกิด ความแก่ ความตาย ความได้พบกับสิ่งที่ไม่เป็นที่รัก ความพลัดพรากจากสิ่งอันเป็นที่รัก ปราธมนาสังขโตแล้วไม่ได้สิ่งนั้น ว่าโดยย่อ อุปาทานในขันธ ๕ เป็นทุกข์

- สาเหตุแห่งทุกข์ (สมุทัย) ได้แก่ ตัณหา ความทะยานอยาก อันทำให้เกิดอีก ความกำหนัด เพลิดเพลินในอารมณ์ คือกามตัณหา ความทะยานอยากในกาม ภวตัณหา ความทะยานในภพ วิภวตัณหา ความทะยานอยากในความไม่มีภพ

- ความดับทุกข์ (นิโรธ) โดยการดับตัณหาด้วยอริยมรรค คือ วิราคะ สละ ดับ ปล่อยไปไม่พัวพัน

- หนทางปฏิบัติเพื่อดับทุกข์ (มรรค) ได้แก่ อริยมรรคมีองค์ ๘ คือ ความเห็นชอบ ๑ ความดำริชอบ ๑ การเจรจาชอบ ๑ การกระทำชอบ ๑ การเลี้ยงชีพชอบ ๑ ความพยายามชอบ ๑ การระลึกชอบ ๑ และการตั้งจิตมั่นชอบ ๑

ดวงตา ญาณ ปัญญา วิชชา แสงสว่าง ได้เกิดขึ้นแก่พระองค์ว่า

นี่คือทุกข์(๑) อันควรกำหนดรู้(๒) และพระองค์ได้กำหนดรู้แล้ว(๓)

นี่คือสาเหตุแห่งทุกข์(๔) อันควรละ(๕) และพระองค์ได้ละแล้ว(๖)

นี่คือความดับทุกข์(๗) อันควรทำให้แจ้ง(๘) และพระองค์ได้ทำให้แจ้งแล้ว(๙)

นี่คือหนทางดับทุกข์(๑๐) อันควรเจริญ(๑๑) และพระองค์ได้เจริญแล้ว(๑๒)

สรุปได้ว่าปัญญาอันรู้เห็นแจ้งชัดตามความเป็นจริงในอริยสัจ ๔ มีรอบ ๓ จึงมีอาการ ๑๒ คือ

ขั้นแรก รู้ว่าอริยสัจแต่ละอย่างนั้นเป็นอย่างไร

ขั้นที่สอง รู้ว่าควรจะทำอย่างไรในอริยสัจแต่ละประการนั้น

และขั้นที่สาม พระองค์ได้ กระทำตามนั้นสำเร็จเสร็จ พระองค์ทรงเห็นว่า จากการที่ พระองค์ทรงค้นพบ คือตรัสรู้อริยสัจ ๔ ประการนี้ การที่พระองค์ทรงกล้าปฏิญาณฯ ว่าเป็นผู้ตรัสรู้ พระอนุตรสัมมาสัมโพธิญาณ เพราะพระองค์ได้รู้เห็นแจ้งชัดตามความเป็นจริง ในอริยสัจ ๔ มีรอบ ๓ มีอาการ ๑๒ อย่างหมดจดดีแล้ว

เมื่อพระผู้มีพระภาคอรหันต์สัมมาสัมมาพุทธเจ้า ทรงประกาศพระธรรมจักร ให้เป็นไปแล้ว ได้มีการบันลือต่อ ๆ กันไป ให้ทราบทั่วกันว่า พระธรรมอันยอดเยี่ยมที่พระองค์ทรงประกาศให้เป็นไปแล้ว ณ ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน เขตเมืองพาราณสี อันใครๆ ในโลกจะปฏิวัติไม่ได้

วันอาสาฬหบูชามีเหตุการณ์สำคัญในทางพระพุทธศาสนาอยู่ ๓ ประการคือ

๑. เป็นวันแรกที่พระพุทธเจ้าทรงประกาศพระศาสนา โดยทางแสดงพระปฐมเทศนา คือ ธรรมจักกัปปวัตตนสูตร ประกาศสัจธรรม อันเป็นองค์แห่งพระอนุตรสัมมาสัมโพธิญาณที่ พระองค์ตรัสรู้ให้เป็นที่ประจักษ์แก่สรรพสัตว์ทั้งหลาย

๒. เป็นวันแรกที่บังเกิดพระอริยสงฆ์สาวกขึ้นในโลก คือ พระโกณฑัญญะ เมื่อได้ฟังพระปฐมเทศนาจบ ได้ดวงตาเห็นธรรม ได้หลุดออกอุปสมบท และพระพุทธเจ้าได้ประทานอุปสมบทให้

ด้วยวิธี เอหิภิกขุอุปสัมปทาในวันนั้น

๓. เป็นวันแรกที่บังเกิดพระรัตนตรัย คือ พระพุทธรัตนะ พระธรรมรัตนะ และพระสังฆรัตนะ ขึ้นในโลกอย่างสมบูรณ์บริบูรณ์

วันเข้าพรรษา

"เข้าพรรษา" แปลว่า "พักฝน" หมายถึง พระภิกษุสงฆ์ต้องอยู่ประจำ ณ วัดใดวัดหนึ่งระหว่างฤดูฝน โดยเหตุที่พระภิกษุในสมัยพุทธกาล มีหน้าที่จะต้องจาริกโปรดสัตว์ และเผยแผ่พระธรรมคำสั่งสอนแก่ประชาชนไปในที่ต่าง ๆ ไม่จำเป็นต้องมีที่อยู่ประจำ แม้ในฤดูฝน ชาวบ้านจึงตำหนิว่าไปเหยียบข้าวกล้าและพืชอื่นๆ จนเสียหาย พระพุทธเจ้าจึงทรงวางระเบียบการจำพรรษาให้พระภิกษุอยู่ประจำที่ตลอด 3 เดือน ในฤดูฝน คือ เริ่มตั้งแต่วันแรม 1 ค่ำ เดือน 8 ของทุกปี ถ้าปีใดมีเดือน 8 สองครั้ง ก็เลื่อนมาเป็นวันแรม 1 ค่ำ เดือนแปดหลัง และออกพรรษาในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 11 เว้นแต่มีกิจธุระจำเป็นซึ่งเมื่อเดินทางไปแล้วไม่สามารถจะกลับได้ในเดียวนั้น ก็ทรงอนุญาตให้ไปแรมคืนได้ คราวหนึ่งไม่เกิน 7 คืนเรียกว่า สัตตาหะ หากเกินกำหนดนี้ถือว่าไม่ได้รับประโยชน์แห่งการจำพรรษา จัดว่าพรรษาขาด ระหว่างเดินทางก่อนหยุดเข้าพรรษา หากพระภิกษุสงฆ์เข้ามาทันในหมู่บ้านหรือในเมืองก็พอจะหาที่พักพิงได้ตามสมควร แต่ถ้ามาไม่ทันก็ต้องพึ่งโคนไม้ใหญ่เป็นที่พักแรม ชาวบ้านเห็นพระได้รับความลำบากเช่นนี้ จึงช่วยกันปลูกเพิง เพื่อให้ท่านได้อาศัยพักฝน รวมกันหลาย ๆ องค์ ที่พักดังกล่าวนี้เรียกว่า "วิหาร" แปลว่าที่อยู่สงฆ์ เมื่อหมดแล้ว พระสงฆ์ท่านออกจาริกตามกิจของท่านครั้งถึงหน้าฝนใหม่ท่านก็กลับมาพักอีกเพราะสะดวกดี แต่บางท่านอยู่ประจำเลย บางทีเศรษฐีมีจิตศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา ก็เลือกหาสถานที่สงบเงียบไม่ห่างไกลจากชุมชนนัก สร้างที่พัก เรียกว่า "อาราม" ให้เป็นที่อยู่ของสงฆ์ดังเช่นปัจจุบันนี้

โดยปรกตใ้เครื่องใช้สอยของพระตามพุทธานุญาตให้มีประจำตัวนั้น มีเพียงอัฐบริวารอันได้แก่ สบง จีวร สังฆาฏิ เข็ม บาตร รัดประคด หม้อกรองน้ำ และมีดโกน และกว่าพระท่านจะหาที่พักแรมได้ บางทีก็ถูกฝนต้นฤดูเปียกปอนมา ชาวบ้านที่โอบอุ้มจึงถวายผ้าอาบน้ำฝนสำหรับให้ท่านได้สัลดเปลี่ยน และถวายของจำเป็นแก่กิจประจำวันของท่านเป็นพิเศษในเข้าพรรษานับเป็นเหตุให้มีประเพณีทำบุญเนื่องในวันนี้สืบมา

การที่พระภิกษุสงฆ์ท่านโปรดสัตว์อยู่ประจำเป็นที่เช่นนี้ เป็นการดีสำหรับสาธุชนหลายประการ กล่าวคือ ผู้ที่มีคุณสมบัติครบถ้วนตามพระพุทธบัญญัติก็นิยมบวชพระ ส่วนผู้ที่ยังไม่ครบบวชผู้ปกครองก็นำไปฝากพระ โดยบวชเป็นเณรบ้าง ถวายเป็นลูกศิษย์รับใช้ท่านบ้าง ท่านก็สั่งสอนธรรม และความรู้ให้ และโดยทั่วไป พุทธศาสนิกชนนิยมตักบาตรหรือไปทำบุญที่วัด นับว่าเป็นประโยชน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การปฏิบัติตน ในวันนี้หรือก่อนวันนี้หนึ่งวัน พุทธศาสนิกชนมักจะจัดเครื่องสักการะเช่น ดอกไม้ ธูปเทียน เครื่องใช้ เช่น สบู่ ยาสีฟัน เป็นต้น มาถวายพระภิกษุ สามเณร ที่ตนเคารพนับถือ ที่สำคัญคือ มีประเพณีหล่อเทียนขนาดใหญ่เพื่อให้จุดบูชาพระประธานในโบสถ์อยู่ได้ตลอด 3 เดือน มีการประกวดเทียนพรรษา โดยจัดเป็นขบวนแห่ทั้งทางบกและทางน้ำ

แม้การเข้าพรรษาจะเป็นเรื่องของภิกษุ แต่พุทธศาสนิกชนก็ถือเป็นโอกาสที่จะได้ ทำบุญ รักษาศีลและชำระจิตใจให้ผ่องใส ก่อนวันเข้าพรรษา ชาวบ้านก็จะไปช่วยพระทำความสะอาดเสนาสนะ ซ่อมแซมกุฏิวิหารและอื่นๆ พอถึง วันเข้าพรรษาก็จะไปร่วมทำบุญตักบาตร ฟังเทศน์ ฟังธรรมและรักษาอุโบสถศีลกันที่วัด บางคนอาจตั้งใจงดเว้น อบายมุขต่างๆ เป็นกรณีพิเศษ เช่น งดเสพสุรา งดฆ่าสัตว์ เป็นต้น อนึ่ง บิดามารดามักจะจัดพิธีอุปสมบทให้บุตรหลานของตนโดยถือกันว่าการเข้าบวชเรียนและอยู่จำพรรษาในระหว่างนี้จะได้รับอานิสงส์อย่างสูง

ประเพณีหล่อเทียนเข้าพรรษา เป็นประเพณีที่กระทำกัน เมื่อใกล้ถึงฤดูเข้าพรรษา ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ พระภิกษุจะต้องอยู่ประจำวัดตลอด ๓ เดือนมาตั้งแต่โบราณกาล การหล่อเทียนเข้าพรรษานี้มีอยู่เป็นประจำ ทุกปี เพราะในระยะเข้าพรรษานี้ พระภิกษุจะต้องมีการสวดมนต์ทำวัตรทุกเช้าเย็นและในการนี้จะต้องมีธูป เทียนจุดบูชาด้วย พุทธศาสนิกชนทั้งหลาย จึงพร้อมใจกันหล่อเทียนเข้าพรรษาสำหรับให้พระภิกษุจุดเป็น การกุศลทานอย่างหนึ่ง เพราะเชื่อกันว่าในการให้ทานด้วยแสงสว่าง จะมีอานิสงส์ เพิ่มพูนปัญญา หู ตา สว่างไสว ตามชนบท การหล่อเทียนเข้าพรรษาทำกันอย่างเอิกเกริกสนุกสนานมาก เมื่อหล่อเสร็จแล้ว ก็จะมีการแห่แห่นรอบพระอุโบสถ ๓ รอบ แล้วนำไปบูชาพระตลอดระยะเวลา ๓ เดือน บางแห่งก็มีการประกวดการตกแต่งมี การแห่แห่นรอบเมืองด้วยริ้วขบวนที่สวยงามและถือว่าเป็นงานประจำปีทีเดียว ในวันนั้นจะมีการร่วมกันทำบุญตักบาตรถวายแด่พระภิกษุสงฆ์ เป็นการร่วมกุศลกันในหมู่บ้านนั้น

กิจกรรมต่างๆ ที่ควรปฏิบัติในวันเข้าพรรษา

1. ร่วมกิจกรรมทำเทียนจำนำพรรษา
2. ร่วมกิจกรรมถวายผ้าอาบน้ำฝนและจุดปัจจัยแก่ภิกษุสามเณร
3. ร่วมทำบุญตักบาตร ฟังธรรมเทศนา รักษาอุโบสถศีล
4. อธิษฐาน งดเว้นอบายมุขต่างๆ

วันออกพรรษา

วันออกพรรษา ตรงกับวันเพ็ญ (ขึ้น ๑๕ ค่ำ) เดือน ๑๑ เป็นวันที่พระภิกษุสงฆ์ออกจากจำพรรษา หรือการอยู่ประจำที่ตลอดฤดูฝน เป็นระยะเวลา ๓ เดือน ต่อจากวันนี้ไปพระภิกษุสงฆ์ก็สามารถจาริกไปในที่ต่าง ๆ และค้างแรมในที่อื่นได้

วันออกพรรษา นี้มีการทำปวารณาในหมู่พระภิกษุสงฆ์ คือให้พระภิกษุสงฆ์ทำปวารณาแทนการทำอุโบสถสังฆกรรม ยอมให้ว่ากล่าวตักเตือนซึ่งกันและกัน ต่างรูปต่างกล่าวคำปวารณา ตามลำดับอาวุโสมีใจความว่า

สงฆมณเฑ ปวาเรมิ ทิฏฐฺเณ วา สุเตน วา ปริสฺงกาย วา วทนฺตุ มํ อายสฺมนฺโต
อนุกมฺปิ อุปาทย ปสฺสนฺโตปฏิกฺกริสฺส สามิ ฯ

ข้าพเจ้าขอปวารณาต่อพระสงฆ์ด้วยได้ยินก็ดี ได้ฟังก็ดี สงสัยก็ดี ขอท่านทั้งหลายจงอาศัยความกรุณาว่ากล่าว ข้าพเจ้า เมื่อข้าพเจ้าสำนึกได้จักทำคืนเสีย แล้วจักสำรวมระวังต่อไป (กล่าว ๓ ครั้ง)

ในวันออกพรรษตามประวัติหรือตำนานกล่าวว่า เป็นวันที่พระพุทธเจ้าเสด็จลงจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ หลังจากที่ได้เสด็จไปจำพรรษา และแสดงพระธรรมเทศนา โปรดพระพุทธมารดาการเสด็จลงจากดาวดึงส์ครั้งนั้น ได้เสด็จลงมา ณ เมืองสังกัสสะ บรรดาพุทธศาสนิกชนจึงพากันไปตักบาตรแด่พระพุทธเจ้า เรียกว่า ตักบาตรเทโว คำเต็มคือ ตักบาตรเทโวโรหณะ คำว่าเทโวโรหณะ แปลว่า การหยั่งลงจากเทวโลก

บทที่ ๒

การออกแบบเว็บไซต์และมัลติมีเดีย

สื่ออินเทอร์เน็ต เว็บไซต์และมัลติมีเดีย

อินเทอร์เน็ต (Internet) หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ที่มีการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายหลายๆเครือข่ายทั่วโลก โดยใช้ภาษาที่ใช้สื่อสารกันระหว่างคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า โพรโทคอล (Protocol) ผู้ใช้เครือข่ายนี้สามารถสื่อสารถึงกันได้ในหลายๆ ทาง อาทิเช่น อีเมล เว็บบอร์ด และสามารถสืบค้นข้อมูลและข่าวสารต่างๆ รวมทั้งคัดลอกแฟ้มข้อมูลและโปรแกรมมาใช้ได้

อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเริ่มขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2530 โดยการเชื่อมต่อนิคมคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ไปยังมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย แต่ในครั้งนั้นยังเป็นการเชื่อมต่อโดยผ่านสายโทรศัพท์ ซึ่งสามารถส่งข้อมูลได้ช้าและไม่เป็นการถาวร จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2535 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้ทำการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับมหาวิทยาลัย 6 แห่ง ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหา วิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ(NECTEC), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และมหาวิทยาลัย เกษตร - ศาสตร์ เข้าด้วยกันเรียกว่า "เครือข่ายไทยสาร"

การให้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยได้เริ่มต้นขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อ เดือนมีนาคม พ.ศ. 2538 โดยความร่วมมือของรัฐวิสาหกิจ 3 แห่ง คือ องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย และสำนักงานส่งเสริมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) โดยให้บริการในนาม บริษัท อินเทอร์เน็ต ประเทศไทย (Internet Thailand) เป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์รายแรกของประเทศไทย

อินเทอร์เน็ต มีชื่อเรียกย่อว่า เน็ต (Net) คำอีกคำหนึ่งที่ใช้แทนความหมายของอินเทอร์เน็ต คือ เว็บ (Web) และเวิร์ล ไรด์เว็บ (World Wide Web) อันที่จริงแล้วเป็นเพียงบริการหนึ่งของอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่บริการนี้เป็นบริการที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุด

การใช้อินเทอร์เน็ต ต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า ไคลเอนต์ (Client) โดย Client ของผู้ใช้จะติดต่อกับคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกล เรียกว่า เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือโฮสต์ (Host) โดยมันจะนำข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการผ่านมายัง Client ที่แสดงให้เห็นข้อมูลเหล่านั้นบนจอภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องมือของอินเทอร์เน็ตชนิดหนึ่งเรียกว่า World Wide Web หรือเรียกสั้นๆว่า เว็บนั้นจะเป็นตัวช่วยให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงทรัพยากรต่างๆทางอินเทอร์เน็ตได้อย่างเต็มที่

เว็บไซต์ (อังกฤษ: Website, Web site หรือ Site) หมายถึง หน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ส่วนใหญ่จัดทำขึ้น เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ โดยถูกจัดเก็บไว้ในเวิร์ลด์ไวด์เว็บ หน้าแรกของเว็บไซต์ ที่เก็บไว้ที่ชื่อหลักจะเรียกว่า โฮมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไปจะให้บริการต่อผู้ใช้ฟรี แต่ในขณะเดียวกันบางเว็บไซต์ จำเป็นต้องมีการสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการเพื่อที่จะดูข้อมูล ในเว็บไซต์นั้นซึ่งได้แก่ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูลสื่อต่างๆ ผู้ทำเว็บไซต์มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้างเว็บไซต์ส่วนตัว จนถึงระดับเว็บไซต์สำหรับธุรกิจ หรือองค์กรต่างๆ การเรียกดูเว็บไซต์โดยทั่วไป นิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ในลักษณะของ เว็บเบราว์เซอร์ เว็บไซต์แห่งแรกของโลกสร้างขึ้นเมื่อ 30 เมษายน พ.ศ. 2536 โดยวิศวกรของเซิร์น

ในภาษาอังกฤษ มีการสะกดคำว่า เว็บไซต์หลายแบบ ตั้งแต่ Web site, website และ web site เริ่มแรกสุดคำว่าเว็บไซต์นั้น สะกดด้วยการแยกคำ และใช้ตัว W พิมพ์ใหญ่ เป็น Web site เนื่องจากคำว่า "Web" เป็นคำนามเฉพาะ ย่อมาจากคำว่า "World Wide Web" ดังนั้นจึงใช้คำว่า "Web site" ซึ่งสามารถเห็นได้ทั่วไปตามสื่อมวลชน และพจนานุกรมภาษาอังกฤษ และภายหลังได้มี คำว่า "web site" และ "website"(เว็บไซต์) เกิดขึ้นตามมา

การเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตดังที่กล่าวไว้ข้างต้นเปรียบเสมือนรูปแบบของใยแมงมุม โดยจุดตัดของใยแมงมุม ก็เทียบได้เท่ากับคอมพิวเตอร์แต่ละตัว ที่โยงใยกันเป็นเครือข่ายซึ่งการเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตนั้นจะได้ใช้มาตรฐานการเชื่อมโยงที่เรียกว่า TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) โดย Transmission Control Protocol จะเป็นตัวที่ใช้ในการส่งผ่านข้อมูลบนสายต่างๆ เช่น สายโทรศัพท์ สายวงจรพิเศษ และ Internet Protocol ก็ส่วนที่ใช้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต

โดยปกติแล้ว หากผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตต้องการที่จะสืบค้นข้อมูลใดๆ จะต้องทำการเชื่อมโยงโดยระบบคอมพิวเตอร์ผู้ใช้นั้นผ่านเครื่องมือที่เรียกว่า เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) จะเป็นโปรแกรมสำหรับเลือกดูเอกสารในระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นเวิร์ลไวด์เว็บ โดยเว็บเบราว์เซอร์นั้นจะเชื่อมต่อไปยังเซิร์ฟเวอร์เพื่อขอข้อมูลต่างๆ ข้อดีของเว็บเบราว์เซอร์ ก็คือสามารถดูเอกสารภายในเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้อย่างสวยงาม มีการแสดงข้อความ รูปภาพ และระบบมัลติมีเดียต่างๆ ทำให้การดูเอกสารบนเว็บน่าตื่นตาตื่นใจในบรรดาซอฟต์แวร์ที่ใช้กับอินเทอร์เน็ตบนเว็บเบราว์เซอร์ จัดเป็นโปรแกรมที่ใช้เลือกดูเอกสารต่างๆที่เป็นเวิร์ลไวด์เว็บโดยการขอข้อมูลผ่านเซิร์ฟเวอร์มาใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดีของเว็บเบราว์เซอร์ก็คือ สามารถดูเอกสารภายในเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้อย่างเหมาะสม สวยงาม มีการแสดงภาพ ข้อความ มัลติมีเดียต่างๆ ได้อย่างน่าตื่นตื่น ในบรรดาซอฟต์แวร์ที่ใช้งานบนอินเทอร์เน็ตนั้น เครื่องมือที่ใช้กับเวิร์ลไวด์เว็บ เป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดที่สามารถใช้ได้กับทุกคน โดยจะอำนวยความสะดวกด้านต่างๆ ง่ายต่อการใช้งาน ระบบเวิร์ลไวด์เว็บ ช่อนความซับซ้อนของอินเทอร์เน็ตไว้ก่อน ช่างมาก ในการทำงานเพียงเอาพอยเตอร์ของเมาส์คลิกที่รูป ข้อความต่างๆ เว็บเบราว์เซอร์ก็จะทำการช่วยดูเอกสารนั้นๆ ได้ ผู้ใช้ยังสามารถดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่างๆ มาใช้งาน โดยไม่ต้องออกจากบ้านไปไหน ข้อมูลต่างๆ บนเว็บโดยส่วนใหญ่สามารถค้นคว้าได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกเสียจากข้อมูลนั้นมีลิขสิทธิ์ป้องกันอยู่

ระบบเวิร์ลไวด์เว็บ

เว็บคือระบบไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ที่ผู้เขียนสามารถกำหนดให้ผู้ใช้อ่านเอกสารที่เตรียมเอาไว้อย่างสะดวกรวดเร็ว คำบางคำที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้น สามารถแสดงเครื่องหมายไฮโลค (เลือกทำให้คำเด่นขึ้นมา) หรือยกวลีนั้นๆ มาเป็นหัวข้อต่างๆ และเมื่อใช้เมาส์คลิกไปมันก็จะพาไปยังข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เรียกระบบนี้ว่า ไฮเปอร์ลิงก์ (Hyper Link) ซึ่งเว็บเบราว์เซอร์ที่เป็นและไฮเปอร์ลิงก์ ซึ่งจะสังเกตได้ว่าเมื่อนำเมาส์ไปชี้ที่บริเวณดังกล่าว รูปแบบของเคอร์เซอร์จะเปลี่ยนจากรูปของลูกศรเป็นรูปลักษณะคล้ายมือแทน

จากเอกสารเว็บที่มีไฮเปอร์ลิงก์อยู่มากมายนี้เอง ทำให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ไปได้อย่างไม่รู้จบ และการจัดหน้าการใช้งานแบบนี้เอง จึงเกิดศัพท์ใหม่ที่เรียกว่าการ ไปยังเว็บเพจลิงก์ต่อไปเรื่อยๆ นี้ว่า Surf บนอินเทอร์เน็ต

ประโยชน์ที่ได้รับจากเว็บไซต์

ปัจจุบันนี้มีผู้พัฒนาเอกสารบนเว็บไซต์ไว้บนเซิร์ฟเวอร์ตามที่ตั้งต่างๆ มากมาย เอกสารเหล่านี้ส่วนใหญ่ มักจะได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ในเฉพาะสาขาวิชา ทำให้ข้อมูลหรือเอกสารบนเว็บในอินเทอร์เน็ต มีความหลากหลาย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ตามที่ต้องการได้

นิยามของคำว่าเว็บไซต์และคำอื่นที่เกี่ยวข้อง

- Website เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บเว็บ แต่ละองค์กร จะนำเสนอข้อมูลของตนในรูปแบบเว็บนี้มักใช้ชื่อองค์กรเป็นชื่อเว็บไซต์เพื่อการจดจำได้ง่าย

- Homepage เว็บเพจหน้าแรกสุด ของข้อมูลในแต่ละเรื่อง จะเป็นส่วนที่บอก ให้ทราบ ว่าข้อมูลนี้เป็นข้อมูลใดพร้อมทั้งมีสารบัญในการเลือกไปยังหัวข้อต่างๆ เรื่องนั้นด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Webpage เอกสารข้อมูลในแต่ละหน้าซึ่งถูกเขียนด้วยภาษา Html ประกอบไปด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง หรือข้อมูลสื่อผสมมัลติมีเดีย

- Web Browser เป็นโปรแกรมที่จะช่วยในการแปลภาษา Html ออกมาเป็นเอกสารต่างๆ ให้เราได้อ่าน ได้ชมแบบเดียวกันกับที่นักออกแบบเว็บทำไว้ซึ่งมีอยู่มากมายในปัจจุบัน แต่ที่รู้จักกันดีได้แก่ Internet Explorer ของบริษัท Microsoft ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย

ระบบมัลติมีเดีย

เมื่อกล่าวถึงคำว่า “มัลติมีเดีย” (Multimedia) มักจะมีความหมายที่ค่อนข้างกว้างไกล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ที่จะนำมัลติมีเดียไปใช้งานตามความต้องการ ในมุมมองของนักการศึกษา อาจหมายถึง การนำสื่อหลากหลายประเภทมาใช้จัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอน มุมมองของผู้เยี่ยมชม อาจหมายถึง การนำเสนอสิ่งที่น่าสนใจ ที่ทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่ในมุมมองของคนทำงานด้านผลิตสื่อ อาจหมายถึง การโต้ตอบและการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ความหมายที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นเป็นเพียงแค่นำความคิดในแต่ละมุมมองเท่านั้น

โดยทั่วไป คนมักจะกล่าวถึงความหมายของคำว่า “มัลติมีเดีย” โดยมุ่งเน้นไปที่สื่อที่ใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ในความเป็นจริง สื่อประเภทอื่นๆ เช่น เครื่องโทรทัศน์และวิทยุ ก็จัดได้ว่าเป็นมัลติมีเดียเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตาม เครื่องคอมพิวเตอร์ก็ยังจัดเป็นอุปกรณ์ที่ได้รับความนิยมที่ใช้สำหรับการผลิตสื่อ การนำเสนอ และการติดต่อสื่อสารมากที่สุด เนื่องจากมีขีดความสามารถ และรองรับการทำงานได้หลากหลาย จึงทำให้คำจำกัดความของมัลติมีเดียมักจะมุ่งเน้นไปที่คอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่

สำหรับคำว่า “มัลติ” (Multi) หมายถึง หลากๆ อย่างผสมรวมกัน (ซึ่งมีศัพท์ที่ใกล้เคียงกัน เช่น Many, Much และ Multiple) ส่วนคำว่า “มีเดีย” (Media) หมายถึง สื่อ ข่าวสาร ช่องทางการติดต่อสื่อสาร เมื่อนำมารวมกันเป็นคำว่า “มัลติมีเดีย” จึงหมายถึง “การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว หรืออนิเมชัน (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้โดยมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

องค์ประกอบของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียสามารถจำแนกองค์ประกอบของสื่อต่างๆ ได้เป็น 5 ชนิด ประกอบด้วย ข้อความ หรือตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และ ภาพวิดีโอ (Video) แล้วนำมาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์ หรือโต้ตอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Interaction) ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นกิจกรรม ที่ผู้ใช้สามารถเลือกกระทำต่อมัลติมีเดียได้ตามต้องการ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ได้ทำการเลือกรายการและตอบคำถามผ่านทางจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ จากนั้นระบบคอมพิวเตอร์ก็ทำการประมวลผล และแสดงผลลัพธ์ย้อน กลับผ่านทางจอภาพให้ผู้ใช้เป็นอีกครั้ง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบอื่นๆ อีกมากมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเครื่องมือและรูปแบบที่จะนำมาประยุกต์ใช้งาน ตัวอย่างเช่น การสร้างปุ่มเมนู หรือข้อความที่มีสีแตกต่างจากข้อความปกติ เมื่อผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กับส่วนนี้ ระบบก็จะเชื่อมโยง ไปยังส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้ง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง หรือวิดีโอ ตามที่ได้มีการออกแบบไว้ล่วงหน้าแล้ว ดังนั้น จึงถือได้ว่า การปฏิสัมพันธ์ในมัลติมีเดียเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าส่วนอื่นๆ สำหรับหัวข้อย่อยของ

ข้อความหรือตัวอักษร (Text)

ข้อความ หรือ ตัวอักษร ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบ และสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้ว ยังสามารถกำหนด ลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ข้อความเป็นส่วนที่เกี่ยวกับ เนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจซึ่งปัจจุบันมีหลายรูปแบบ ได้แก่ ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วย โปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad , Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บ ในรหัส เช่น ASCII ข้อความจากการสแกนเป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว (เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ (Image 1 ภาพ) ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพ เป็นข้อความปกติได้ โดยอาศัยโปรแกรม OCR ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อที่ใช้ประมวลผลได้ ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (HyperText) เป็นรูปแบบของข้อความที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บเนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงค์ หรือเชื่อมข้อความไปยังข้อความหรือจุดอื่นๆ ได้

ภาพนิ่ง (StillImage)

ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดีย มากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะแสดงผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่า ข้อความหรือตัวอักษรนั่นเองซึ่งข้อความ หรือ ตัวอักษร จะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาพ แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติภาพนิ่งมักจะแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

ภาพกราฟิก (Graphics) เป็นสื่อในการนำเสนอที่ดี เนื่องจากมีสีสัน มีรูปแบบที่น่าสนใจ สามารถสื่อความหมายได้กว้างประกอบด้วย

ภาพบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆ ที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่งๆ จึงเกิดจากจุดเล็กๆ หลายๆ จุดประกอบกัน (คล้ายๆ กับการปักผ้าโครสติก) ทำให้รูปภาพแต่ละรูปเก็บข้อมูลจำนวนมา เมื่อนำมาใช้ จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล พอร์แมตของภาพบิตแมพที่รู้จักกันดีได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF

ภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้น ลักษณะต่างๆ และคุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคน ก็จะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆ จุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้น โครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของเส้น ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียด เมื่อมีการขยายภาพนั่นเอง ภาพแบบ Vector ที่หลายๆ ท่านคุ้นเคยก็คือ ภาพ .wmf ซึ่งเป็น clipart ของ Microsoft Office นั่นเอง นอกจากนี้คุณจะสามารถพบภาพฟอร์แมตนี้ ได้กับภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator หรือ Macromedia Freehand

คลิปอาร์ต (Clipart) เป็นรูปแบบของการจัดเก็บภาพจำนวนมากๆ ในลักษณะของตารางภาพ หรือห้องสมุดภาพ หรือคลังภาพ เพื่อให้เรียกใช้ สืบค้นได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว

HyperPicture มักจะเป็นภาพชนิดพิเศษ ที่พบได้บนสื่อมัลติมีเดียมีความสามารถเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา หรือรายละเอียดอื่นๆ มีการกระทำ เช่น คลิก (Click) หรือ เอาเมาส์วางไว้เหนือตำแหน่งที่ระบุ (Over) สำหรับการจัดหาภาพ หรือเตรียมภาพ ก็มีหลายวิธี เช่น การสร้างภาพเองด้วยโปรแกรมสร้างภาพ เช่น Adobe Photoshop, PhotoImpact, CorelDraw หรือ การนำภาพจากอุปกรณ์ เช่น กล้องถ่ายภาพดิจิทัล, กล้องวิดีโอดิจิทัล, หรือสแกนเนอร์

ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอน หรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของอะตอมในโมเลกุล หรือ การเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหว จะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทาง ซึ่งอาจมีปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่านั่นเอง

เสียง (Sound)

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยจะถูกจัดเก็บอยู่ ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่ง สามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะ สำหรับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำงานด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจ และนำติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความ หรือภาพนิ่งนั่นเอง ดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดีย ซึ่งสามารถนำเข้า เสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดี ดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

วิดีโอ (Video)

วิดีโอเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบ ดิจิตอล สามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่ง หรือ ภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียง ได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตามปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบ มัลติมีเดียก็คือ การสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่ บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการ นำเสนอวิดีโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง(Real-Time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพ ต่อวินาที(Frame/Second ถ้าหากการประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่านกระบวนการบีบอัด ขนาดของสัญญาณ มาก่อน การนำเสนอภาพเพียง 1 นาทีอาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งจะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินขนาด และมีประสิทธิภาพ ในการทำงานที่ด้อยลง ซึ่งเมื่อมีการ พัฒนาเทคโนโลยี ที่สามารถบีบอัดขนาดของภาพอย่างต่อเนื่องจนทำให้ภาพวิดีโอสามารถทำงาน ได้ อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและกลายเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญต่อระบบมัลติมีเดีย

การทำงานของมัลติมีเดีย

การนำเข้า (Input)

การนำเข้า (Input) หมายถึง การนำเข้าข้อมูล ทั้งที่อยู่ในรูปแบบของข้อความ หรือตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) ผ่านทางอุปกรณ์ต่อพ่วงที่ทำหน้าที่นำสัญญาณเข้า แล้วส่งต่อไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อจัดการกับ ข้อมูลในรูปแบบสัญญาณดิจิตอลต่อไป (Digital Camera) ก็สามารถเข้าสู่การประมวลผลได้ในทันที ในขณะที่อุปกรณ์นำเข้าแบบอนาล็อก เช่น กล้องวิดีโอ (Video Camera) และเครื่องเล่นออกดีโอ (Audio Player) จะต้องมีอุปกรณ์ต่อพ่วงที่เรียกว่า วิดีโอแคปเจอร์ (Video Capture) และซาวนด์ การ์ด (Sound Card) ตามลำดับ เพื่อทำการแปลงสัญญาณอนาล็อกให้ไปเป็นสัญญาณดิจิตอลก่อน ที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการประมวลผล

การประมวลผล (Processing)

การประมวลผล (Processing) หมายถึง การที่เครื่องพีซีทำการจัดการกับข้อมูลที่ได้มาจากการนำเข้าในรูปแบบต่างๆ ซึ่งข้อมูลที่นำมาเข้านั้นจะต้องอยู่ในรูปดิจิตอล ด้วยเหตุผลนี้ทำให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์นำเข้าข้อมูล(Input Devices) ต้องทำการแปลงข้อมูลให้เป็นดิจิทัลก่อน แล้วจึงส่งผ่านข้อมูลเหล่านั้น ไปยังส่วนที่ทำการประมวลผล ในขณะที่เดียวกันการส่งข้อมูลออกของเครื่องพีซีนั้น ก็ต้องอยู่ในรูปของ ดิจิตอลด้วยเช่นกัน

การแสดงผล

การแสดงผล (Output) หมายถึง การแสดงผลลัพธ์จากการแปลงสัญญาณต้นแบบไปเป็นสัญญาณที่สามารถปรากฏบนอุปกรณ์ปลายทางได้ โดยอุปกรณ์ดังกล่าวจะต้องต่อพ่วงเข้ากับเครื่องพีซีด้วย ได้แก่ อุปกรณ์แสดงผลแบบดิจิทัล เช่น จอภาพดิจิทัล (Digital Monitor) และเครื่องพิมพ์เลเซอร์ (Laser Printer) เป็นต้น อุปกรณ์แสดงผลแบบอนาล็อกจะต้องมีอุปกรณ์แปลงสัญญาณดิจิทัลให้ไปเป็นสัญญาณอนาล็อกก่อน เช่น เครื่องฉายโปรเจกเตอร์ (Projection TV)

สำหรับการแสดงผลทางเสียง จะต้องใช้อุปกรณ์ออดิโอ โดยทำการเชื่อมต่อกับแผงวงจรมเสียงหรือ ที่เรียกว่าซาวด์การ์ด (Sound Card) ซึ่งทำหน้าที่แปลงสัญญาณดิจิทัลไปเป็นสัญญาณอนาล็อก (Digital to Analog Converter) ส่วนประกอบอุปกรณ์แสดงผลประเภทเสียง ได้แก่ หูฟัง (Headphone) และลำโพง (Speaker)

การจัดเก็บข้อมูล (Storage)

การจัดเก็บข้อมูล (Storage) หมายถึง การนำข้อมูลที่ผ่านกระบวนการทำงาน ทั้งการนำเข้า การประมวลผล และการแสดงผลเรียบร้อยแล้ว มาทำการบันทึกลงในอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล (Storage-Device) เพื่อให้สามารถนำกลับมาใช้ได้เมื่อต้องการ สำหรับการบันทึกลงบนสื่อจัดเก็บข้อมูลชนิดต่างๆ เช่น เทป (Tape) แผ่นซีดี (CD ROM) และแผ่นดีวีดี (DVD) จำเป็นต้องจัดทำผ่านอุปกรณ์ที่สามารถจัดเก็บข้อมูล ลงบนหน่วยจัดเก็บแต่ละชนิดได้ ตัวอย่างเช่น กรณีที่ผู้ใช้งานต้องการจัดเก็บข้อมูลลงบนแผ่นซีดี จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ในการเขียน หรือที่เรียกว่า “CD WRITER” เพื่อใช้ในการจัดเก็บข้อมูลดังกล่าว

ประโยชน์ของมัลติมีเดีย

แนวทางการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งานกับ โปรแกรมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ตัวอย่างเช่น สื่อมัลติมีเดียที่ผลิตเป็นบทเรียนสำเร็จรูป (CD-ROM Package) สำหรับกลุ่มผู้ใช้ในแวดวงการศึกษาและฝึกอบรม สื่อมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการ (Product and Services) สำหรับการโฆษณาในแวดวงธุรกิจ เป็นต้น นอกจากนี้จะช่วยสนับสนุนประสิทธิภาพในการดำเนินงานแล้ว ยังเป็นการเพิ่มประสิทธิผลให้เกิด

ความคุ้มค่าในการลงทุนอีกด้วย โดยสามารถแยกแยะประโยชน์ที่จะได้รับ จากการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งานได้ดังนี้

ง่ายต่อการใช้งาน

โดยส่วนใหญ่ เป็นการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งานร่วมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อเพิ่มผลผลิต ดังนั้นผู้พัฒนาจึงจำเป็นต้องมีการจัดทำให้มีรูปลักษณะที่เหมาะสม และง่ายต่อการใช้งานตาม แต่กลุ่มเป้าหมายเพื่อประโยชน์ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ตัวอย่างเช่น การใช้งานสื่อมัลติมีเดียโปรแกรมการบัญชี

สัมผัสได้ถึงความรู้สึก

สิ่งสำคัญของการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งาน ก็คือ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกจากการสัมผัสกับวัตถุที่ปรากฏอยู่บนจอภาพ ได้แก่ รูปภาพ ไอคอน ปุ่มและตัวอักษร เป็นต้น ทำให้ผู้ใช้สามารถควบคุมและเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้อย่างทั่วถึง ตามความต้องการ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้คลิกที่ปุ่ม Play เพื่อชมวิดีโอ และฟังเสียง หรือ แม้แต่ผู้ใช้คลิกเลือกที่รูปภาพหรือตัวอักษรเพื่อเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ เป็นต้น

สร้างเสริมประสบการณ์

การออกแบบ และพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้านมัลติมีเดีย แม้ว่าจะมีคุณลักษณะที่แตกต่างกันตามแต่ละวิธีการ แต่สิ่งหนึ่งที่ผู้ใช้จะได้รับก็คือ การสั่งสมประสบการณ์จากการใช้สื่อเหล่านี้ในแง่มุมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะช่วยให้สามารถเข้าถึงวิธีการใช้งานได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ตัวอย่าง เช่น ผู้ใช้ได้เคย เรียนรู้วิธีการใช้ปุ่มต่างๆ เพื่อเล่นเกมสับนคอมพิวเตอร์มาก่อน และเมื่อได้มาสัมผัสเกมส้อมออนไลน์ใหม่ๆ ก็สามารถเล่นเกมส้อมออนไลน์ได้อย่างไม่ติดขัด

ระบบมัลติมีเดีย หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การนำเข้า (Input) การประมวล (Processing) การแสดงผลลัพธ์ (Output) และการจัดเก็บข้อมูล (Storage) ตามลำดับ ซึ่งระบบทั้งหมดจะถูกควบคุมผ่านทางเครื่องพีซี ด้วยการบริหารจัดการของซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งไว้ หัวข้อย่อยเนื้อหาส่วนประกอบด้วย

โปรแกรม Adobe Flash

อะโดบี แฟลช (Adobe Flash) (ในชื่อเดิม ซ็อกเวฟแฟลช - Shockwave Flash และ แมโครมีเดียแฟลช - Macromedia Flash) เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้ใช้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ Flash ซึ่งตัว Flash Player พัฒนาและเผยแพร่โดย อะโดบีซิสเต็มส์ (เริ่มต้นพัฒนาโดยบริษัท ฟิวเจอร์แวร์ ตอนหลังเปลี่ยนเป็น แมโครมีเดีย ซึ่งภายหลังถูกควบรวมกิจการเข้ากับ อะโดบี) ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ทำให้ เว็บเบราว์เซอร์ สามารถแสดงตัวมันได้ ซึ่งมันมีความสามารถในการรองรับ ภาพแบบเวกเตอร์ และ ภาพแบบแรสเตอร์ และมีภาษาสคริปต์ที่เอาไว้ใช้เขียน โดยเฉพาะเรียกว่า แอ็กชันสคริปต์ (ActionScript) และยังสามารถเล่นเสียงและวิดีโอแบบสตรีมได้

แต่ในความหมายจริงๆ แล้ว แฟลช คือโปรแกรมแบบ integrated development environment (IDE) และ Flash Player คือ virtual machine ที่ใช้ในการทำงานงานของไฟล์ แฟลชซึ่งในภาษาพูด เราจะเรียกทั้งสองคำนี้ในความหมายเดียวกัน: "แฟลช" ยังสามารถความความถึงโปรแกรมเครื่องมือต่างๆ ตัวแสดงไฟล์หรือไฟล์โปรแกรม

แฟลชเริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี ค.ศ. 1996 หลังจากนั้น เทคโนโลยีแฟลชได้กลายมาเป็นที่นิยมในการเสนอ แอนิเมชัน และ อินเตอร์แอกทีฟ ในเว็บเพจ และในโปรแกรมหลายๆ โปรแกรม ระบบ และ เครื่องมือต่างๆ ที่มีความสามารถในการแสดง แฟลชได้ และ แฟลชยังเป็นที่นิยมในการใช้สร้าง แคมพิวเตอร์แอนิเมชันโฆษณาออกแบบส่วนต่างๆ ของเว็บเพจ ไล่วีดีโอบนเว็บ และอื่นๆ อีกมากมาย ไฟล์ Flash ในบางครั้งอาจเรียกว่า "flash movies" โดยทั่วไปกับไฟล์ที่มีนามสกุล .swf และ .flv แฟลชเป็นโปรแกรมที่มีชื่อเสียงมาก ของทางบริษัทแมโครมีเดีย ซึ่งต่อมาได้ถูกซื้อโดยอะโดบี

ประวัติ

- ในเดือนธันวาคม ปี ค.ศ. 1996 แมโครมีเดียได้เปิดตัวโปรแกรม vector-based animation ชื่อว่า FutureSplash แล้วหลังจากนั้นได้เผยแพร่มันในฐานะ Flash 1.0.

- Macromedia Flash 2 ได้ถูกวางจำหน่ายในปี ค.ศ. 1997 พร้อมเพิ่มความสามารถในการรองรับเสียงสเตอริโอ และการใส่ภาพแบบbitmap.

- ไม่นานนักปลั๊กอิน Flash Player ถูกปล่อยให้ดาวน์โหลดผ่านหน้าเว็บของ แมโครมีเดีย แต่ในปี ค.ศ. 2000 Flash Player ได้ติดตั้งมาพร้อมกับโปรแกรมค้นดูเว็บ อย่าง Netscape และ Internet Explorer. สองปีถัดมาได้ติดตั้งมาพร้อมกับ Windows และ Mac OS

- ในเดือนกันยายน ค.ศ. 2001, ผลสำรวจเกี่ยวกับแมโครมีเดียซึ่งสำรวจโดย Media Metrix แสดงให้เห็นว่าจาก 10 ในเว็บไซต์ยักษ์ใหญ่ในอเมริกา 7 เว็บไซต์มีการใช้เนื้อหาจากแฟลช

- แมโครมีเดีย เจเนเรเตอร์ เป็นจุดเริ่มต้นจุดแรกจากแมโครมีเดียที่แบ่งการดีไซน์จากเนื้อหาในไฟล์เฟลช เจเนเรเตอร์ 2.0 ได้ออกวางจำหน่ายในเดือนเมษายน ค.ศ. 2000 และมีความสามารถในการเป็นตัวจำลองเซิร์ฟเวอร์แบบเรียลไทม์ในการสร้างเนื้อหาแฟลชใน รุ่น Enterprise. เจเนเรเตอร์ ถูกยกเลิกจากแผนงานในปี ค.ศ. 2002 โดยเข้าไปรวมเทคโนโลยีใหม่ เช่น Flash Remoting และ เซิร์ฟเวอร์ โคลด์ฟิวชัน

รูปแบบไฟล์และนามสกุลไฟล์ที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบไฟล์ Flash

.swf เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled และ published ไฟล์แล้ว ซึ่งไม่สามารถแก้ไข

.fla ไฟล์ต้นฉบับของโปรแกรม Flash. โปรแกรมที่ใช้เขียน Flash สามารถแก้ไขไฟล์ FLA และ compile มันให้เป็นไฟล์ .swf ได้. อย่างไรก็ตาม รูปแบบไฟล์ FLA ยังคงไม่กำหนดเป็นแบบ "เปิด"

.flv เป็นไฟล์วิดีโอ Flash, ซึ่งสร้างโดย Macromedia Flash, Sorenson Squeeze, หรือ On2 Flix.

.avi เป็นไฟล์วิดีโอ, เป็นคำย่อของ Audio Video Interleave. ซึ่ง Flash สามารถสร้างไฟล์ในรูปแบบนี้ได้

.spa คือไฟล์เอกสารของ FutureSplash.

.xml คือไฟล์ configuration ของ flash ซึ่งใช้เก็บข้อมูลที่ไม่ต้องการคอมไพล์ใหม่ เช่น link เป็นต้น

ไฟล์ Flash สามารถใช้ได้

.avi เป็นไฟล์วิดีโอ, เป็นคำย่อของ Audio Video Interleave.

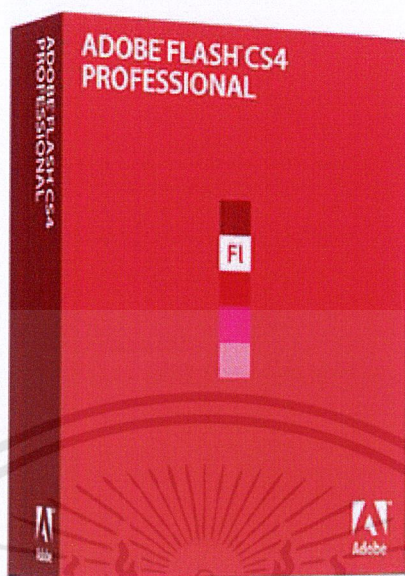
.png คือ ไฟล์ PNG ซึ่งสามารถมาแก้ไขได้ภายหลัง (ซึ่งยังมีการแบ่งเลเยอร์ไว้) หลังจากที่บันทึกไว้

.ssk คือไฟล์ SmartSketch.

.piv คือไฟล์แคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน Pivot StickFigure.

Flash เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท Adobe (เดิมคือ Macromedia) ซึ่งได้พัฒนาปรับปรุงเครื่องมือต่างๆ ให้มีความสามารถใช้งานได้สะดวก สามารถใช้ผลิตสื่อการสอนเชิงโต้ตอบ (Interactive), สื่อ Presentation, เกมส์, แบบทดสอบ, E-Book, Website, Streaming Video, งานข้อมูล, งานกราฟิก และสร้างภาพเคลื่อนไหว หรือแม้แต่ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



๒.๑ ภาพ โปรแกรมแฟลช

Flash สามารถนำสื่อต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง กราฟิก เสียง ภาพยนตร์ และมัลติมีเดียแทบทุกประเภทมาประยุกต์ใช้งานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถควบคุมการทำงานแบบพื้นฐาน จนไปถึงการเขียนคำสั่งควบคุม (Action Script) ให้โปรแกรม Flash แสดงผลตามที่เราต้องการ โดยเห็นได้ชัดจากเว็บไซต์ในปัจจุบันแทบทุกเว็บไซต์จะนำ Flash เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเพิ่มความน่าสนใจดูทันสมัย รวมทั้งจัดการด้านข้อมูลมัลติมีเดีย

Adobe Flash Player

อะโดบี แฟลช เพลย์เยอร์ เป็นซอฟต์แวร์สำหรับรับส่งและทำสนาสื่อภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ บนเว็บเบราว์เซอร์ ในเว็บไซต์ทั่วไปจะสามารถเห็นแฟลชเพลย์เยอร์แสดงภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์ต่างๆ แฟลชเพลย์เยอร์เป็นซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย และโปรแกรมประยุกต์ที่มีกรรมสิทธิ์ ที่แพร่หลายในวงกว้าง เริ่มต้นพัฒนาโดย แมโครมีเดีย แต่ปัจจุบันพัฒนาและเผยแพร่โดย อะโดบี หลังจากการควบรวมกิจการ แฟลช เพลย์เยอร์ ทำงานโดยการอ่านไฟล์ SWF ที่เขียนขึ้นโดยโปรแกรม อะโดบี แฟลช, อะโดบี แฟล็ก เครื่องมืออื่นๆ ของแมโครมีเดีย หรือ เครื่องมือที่ผู้ร่วมพัฒนาจัดทำขึ้น

อะโดบี แฟลช หรือ เรียกย่อว่า แฟลช มักใช้อ้างถึงทั้ง อะโดบี แฟลช ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม และ อะโดบี แฟลช เพลย์เยอร์, ซึ่งเขียนและเผยแพร่โดย อะโดบี, สามารถทำงานกับภาพกราฟิกส์เวกเตอร์ และภาพถ่ายทั่วไป มีภาษาสคริปต์เป็นของตนเองเรียกว่า ActionScript, สามารถเรียกข้อมูลวิดีโอและเสียงแบบสองทิศทาง (Bidirectional Streaming)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



๒.๒-๒.๔ ตัวอย่างเว็บเพจที่มีในปัจจุบัน

Animation

องค์ประกอบที่สำคัญ สำหรับการสร้างงานมัลติมีเดีย คือ การสร้างผลงาน เมื่อเข้าเยี่ยมชมผลงานเกิดความชื่นชม น่าติดตามและเกิดความประทับใจ การสร้าง Animation เพื่อนำไปใช้ใน รูปแบบ ต่างๆ สามารถทำได้โดยใช้เครื่องมือที่ได้เรียนรู้มาทำการสร้างเป็นออบเจกต์ในรูปแบบที่ ต้องการ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น Frame by Frame คือ การนำออบเจกต์หรือภาพหลายๆ ภาพมาต่อกันเป็นผลงาน Animation , Motion Tweening คือ การสร้างแอนิเมชันให้มีการ เคลื่อนไหว , Tweening Shape คือ ใช้กับออบเจกต์ตั้งแต่ 2 ชิ้น และต้องการแปลงจากชิ้นหนึ่งไป ยังอีกชิ้นหนึ่งได้ , Guide Layer คือ ต้องการสร้างแอนิเมชันให้เคลื่อนไหวไปตามเส้นไกด์ Mask Layer คือ ต้องการสร้างผลงาน Animation ในลักษณะเหมือนกับมีแสงไฟกำลังหมุน และส่งลง บนภาพ

Symbol

การสร้างชิ้นงานโดยใช้ Symbol 1 และ Instanceทำให้การสร้างชิ้นงานสะดวก เนื่องจาก Symbol คือ ตัวแทนของออบเจกต์ที่สร้างขึ้นมาใช้งานใน Movie เมื่อต้องการสร้างออบเจกต์นั้น ขึ้นมาใช้งานอีก จะได้ไม่ต้องสร้างขึ้นมาใหม่ให้สิ้นเปลืองเวลา เนื่องจากสามารถนำ Instance ของ Symbol ที่ทำการสร้างขึ้นมาใช้งานแทนได้เลย สามารถเรียกใช้ซ้ำกี่ครั้งก็ได้แต่ขนาดเพิ่ม ข้อมูลไม่ เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ ยังสะดวกต่อการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงเมื่อเปลี่ยนแปลง Symbol Instance ต่างๆที่เรียกจาก Symbol นี้จะเปลี่ยนแปลงโดยอัตโนมัติ

เสียงและวิดีโอ

การสร้างผลงานมัลติมีเดีย หรือสื่อประสม เป็นเทคโนโลยีที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถ แสดงข้อความเสียง และภาพ ซึ่งอาจจะเป็นภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหวได้พร้อมๆ กัน ทำให้การ นำเสนอผลงานน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอีกด้วย ดังนั้น การใส่เสียงและวิดีโอประกอบชิ้นงานก็ทำให้ผลงานน่าสนใจยิ่งขึ้น

การเชื่อมโยง

เมื่อได้สร้าง Animation ในรูปแบบต่างๆแล้ว ต้องนำผลงานเหล่านั้นมาทำการเชื่อมโยง ไปมา สามารถควบคุมการทำงานได้ เช่น เมื่อคลิกที่ปุ่มใดๆ แล้วกำหนดให้เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่างๆที่ต้องการ หรือกำหนดให้เชื่อมโยงไปยัง Scene ของข้อมูลอีก Scene หนึ่ง หรืออีก Movie หนึ่งก็ได้ ทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

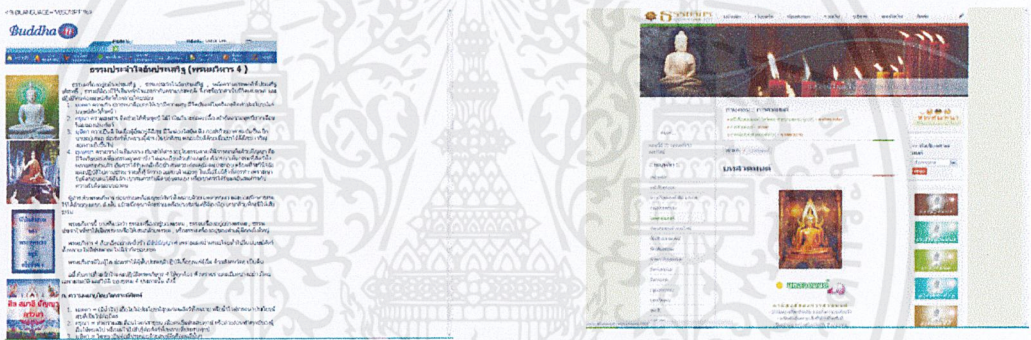


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ ๓

การวิเคราะห์ข้อมูล

ปัจจุบัน สื่อธรรมะสำหรับวัยรุ่นนั้นมีมากมาย เช่น หนังสือ เว็บไซต์ และการเทศธรรมะที่ เปลี่ยนไปจากแต่ก่อนที่เน้นความสนุกสนานมากขึ้น แต่จากการที่สำรวจมา รูปแบบเว็บไซต์ของเว็บธรรมะยังคงเป็นธรรมดา บางเว็บมีองค์ประกอบที่สวยงาม แต่ยังขาดลูกเล่นในเว็บเอง และบางเว็บมีเพียงข้อความ เวลาที่เข้าไปอ่าน ย่อมเกิดความน่าเบื่อหน่ายไม่น่าสนใจ



๓.๑ - ๓.๒ รูปแบบเว็บไซต์ธรรมะโดยทั่วไป



ประเภท	ชื่อ	จำนวนหัวข้อ	จำนวนผู้ตอบ
๑	พุทธประวัติ	1	0
๒	พระพุทธเจ้า	1	0
๓	พระสาวก	1	0
๔	พระอัครสาวก	1	0
๕	พระสาวกเถร	1	0
๖	พระสาวกนิกาย	1	0
๗	พระสาวกเถรวาท	1	0
๘	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๙	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๐	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๑	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๒	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๓	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๔	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๕	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๖	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๗	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๘	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๑๙	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0
๒๐	พระสาวกนิกายเถรวาท	1	0

๓.๓ รูปแบบเว็บไซต์ที่มีลักษณะคล้ายกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

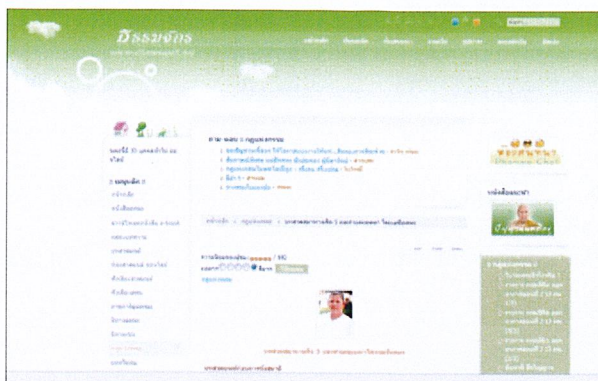
จากการสำรวจเว็บไซต์โดยทั่วไปพบเว็บไซต์ที่มีลักษณะคล้ายกัน เป็นเว็บไซต์ในลักษณะของเว็บบอร์ด ตั้งเป็นชุมชนหมู่บ้านธรรม แบ่งแต่ละห้องเป็นบ้านธรรมต่างๆ เพื่อให้คนที่เลือกใช้ตามความต้องการของบ้านธรรมหลังนั้น ข้อดีของเว็บบอร์ดคือ สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ได้อย่างง่ายดาย รวดเร็ว สามารถอัปเดตได้ตลอด 24 ชั่วโมง



๓.๔ -๓.๕ รูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ธรรมะ

รูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ของธรรมะในปัจจุบันแปรเปลี่ยนไปจากเดิมค่อนข้างมาก แต่เดิมแล้วมาหนังสือธรรมะเป็นเรื่องไม่น่าอ่านและไม่น่าสนใจ เพราะปกของหนังสือธรรมะ ไม่น่าสนใจให้ชวนหยิบมาอ่าน และข้างในก็เป็นเพียงหน้ากระดาษขาวดำ ที่มีเพียงตัวอักษรล้วนๆ และสำนวนการเขียนที่จริงจังเข้าใจยากสำหรับผู้เริ่มต้นศึกษาธรรมะ แต่ปัจจุบันรูปแบบที่น่าเบื่อเหล่านั้นเปลี่ยนแปลงไปแล้ว หนังสือธรรมะถูกเปลี่ยนให้เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นมากขึ้น ทั้งรูปแบบของปกภาพประกอบด้านใน เรียกร้องให้คนที่ผ่านมาเห็น อยากทดลอง อยากหยิบ เมื่อเปิดดูภาพประกอบด้านใน ก็ชวนเชิญให้อ่าน และสำนวนการเขียนที่เข้าใจง่ายขึ้น ทำให้สื่อธรรมะเปิดกว้างมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



๓.๖ - ๓.๗ เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล

สื่อประเภทเว็บไซต์นั้นมีความหลากหลาย และลูกเล่นได้อีกมากมาย ไม่เสียค่าใช้จ่ายต้นทุน ในการจัดทำเว็บไซต์นั้นไม่สูงเลย ยิ่งนับวัน การจัดซื้อพื้นที่ในการทำเว็บยังมีราคาถูกลงเรื่อยๆ เพราะการแข่งขันในเรื่องผู้ให้เช่าพื้นที่เว็บไซต์

ในแต่ละเว็บไซต์จะประกอบด้วยข้อมูลด้วยตัวอักษรที่มากมาย อาจทำให้ผู้อ่านรู้สึกสับสนเมื่อยล้าสายตาและเมื่อยหน้าไปในที่สุด บางเว็บแม้ว่าจะตั้งใจออกแบบให้ออกมาดีที่สุดในใจผู้ออกแบบต้องการให้เป็น แต่บางครั้งด้วยความไม่ชำนาญทางด้านกรออกแบบ อาจออกแบบเว็บออกมาให้ใช้งานได้ยาก จึงเป็นปัญหาของผู้ที่ใช้เว็บไซต์

จากการศึกษาข้อมูลแหล่งอ้างอิง ทำให้กำหนดแนวทางและประเด็นการออกแบบ

กำหนดกลุ่มเป้าหมายของงาน

กลุ่มเป้าหมายของงานเป็นกลุ่มนักเรียนมัธยมต้น จนถึงมัธยมปลาย อยู่ในช่วงอายุประมาณ 13 -18 ปี ไม่เคยได้สนใจเรื่องธรรมะมาก่อน หรือ เพียงแค่ผ่านๆ ให้หันมาสนใจ เป็นกลุ่มบุคคลที่สามารถใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้นได้

แนวคิดในการออกแบบ

การนำธรรมะมาเล่าเรื่อง ได้ผูกเรื่องราวไว้เป็นเรื่องเดียวกัน โดยสมมติว่าเว็บไซต์แห่งนี้คือหมู่บ้านแห่งหนึ่งที่สงบสุข เพราะทุกคน ทุกบ้าน ต่างก็มีหลักธรรมประจำใจกัน หลักธรรมที่นำมานำเสนอก็เป็นธรรมง่ายๆ อยู่ในชีวิตประจำวันสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

ชื่อเว็บไซต์ คือ “หมู่บ้านธรรมะ” ต้องการสื่อให้เข้าใจทันทีตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้ยิน ให้นึกถึงความเป็นชุมชนที่ทุกคนมีธรรมะในหัวใจ

Mood & Tone น่ารัก สดใส ภาพประกอบสไตล์น่ารัก สีสันในงานสดใส เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กับกลุ่มเป้าหมาย ลายเส้นของภาพประกอบ เป็นเส้นบิดๆ เบี้ยวๆ ง่ายๆสบายๆ

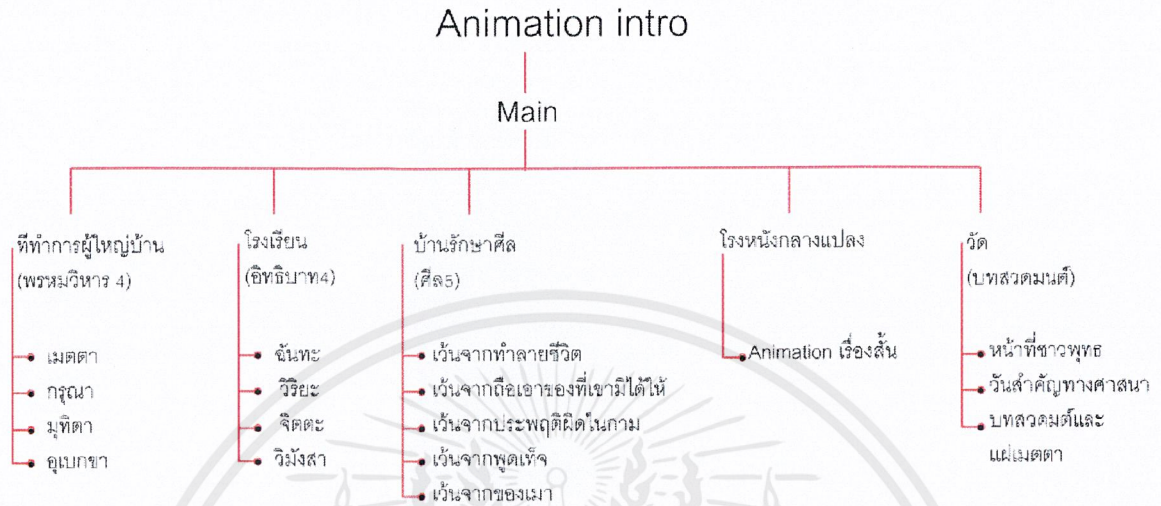
เรื่องราวภายในเว็บไซต์ประกอบไปด้วยสไตล์ต่างๆ อันเหมาะสมกับหัวข้อหลักกรรม
เรื่องตัวกันเป็นชุมชน สีที่ใช้ในงานเน้น ส้ม เขียว เหตุที่เลือกคุมงานไปเป็นไปในทาง ส้ม เหลือง
เพราะต้องการให้นึกถึงความเป็นศาสนาพุทธ และใช้สีเขียวในส่วนของต้นไม้ ประกอบในงาน
ชวนให้ดูรู้สึกว่ามีบ้านสงบ ร่มรื่น ภาพที่ใช้ในงาน คือภาพ Vector มีข้อดีสามารถขยายขนาดโดย
ที่ภาพไม่แตก แม้จะขยายดูในจอใหญ่มาก และวาดในโปรแกรมเฟลชโดยตรง ภาพและไฟล์งานที่
ได้จึงมีขนาดเล็กสามารถโหลดได้ง่าย

ดนตรีที่ประกอบในเว็บไซต์เป็นดนตรีเบาๆ และมีเสียงนุ่มนวลด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของการออกแบบ มีดังนี้



Intro เล่าเรื่องราวของการเดินทางมาถึงหมู่บ้านธรรมะ เป็นเด็กผู้หญิง ไล่ตามผีเสื้อมาเจอกับหมู่บ้าน แล้วเข้ามายังหมู่บ้าน

Main : หน้าหลัก เป็นหน้าหลักของหมู่บ้าน ประกอบไปด้วยบ้านทั้งห้าหลัง ตามหลักธรรมที่ได้จัดเรียงเอาไว้ โดยที่แต่ละหลังจะมีเจ้าของบ้านออกมาต้อนรับอยู่ที่หน้าบ้าน

บ้านทั้งห้าหลัง แบ่งไปตามหลักธรรม ในแต่ละบ้านจะให้ข้อมูลหลักธรรมเป็นใจความสั้น แต่มีภาพประกอบที่ช่วยเล่าเรื่องราว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ ๔

ขั้นตอนการออกแบบ

จากการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดนำมาสู่ขั้นตอนของการออกแบบ โดยนำแนวทางที่ได้มาวิเคราะห์เป็นแนวคิดในการออกแบบ และพัฒนาเป็นผลงานจริงในลำดับต่อไป ซึ่งขั้นตอนนี้ใช้กระบวนการทางความคิดเพื่อให้ได้งานที่สมบูรณ์ โดยการพัฒนาเป็นขั้นเป็นตอนต่อไปนี้

การวางแผนโดยรวม

Intro พบหน้าแรกในการเข้าเว็บไซต์ เล่าเรื่องการเข้าเว็บไซต์

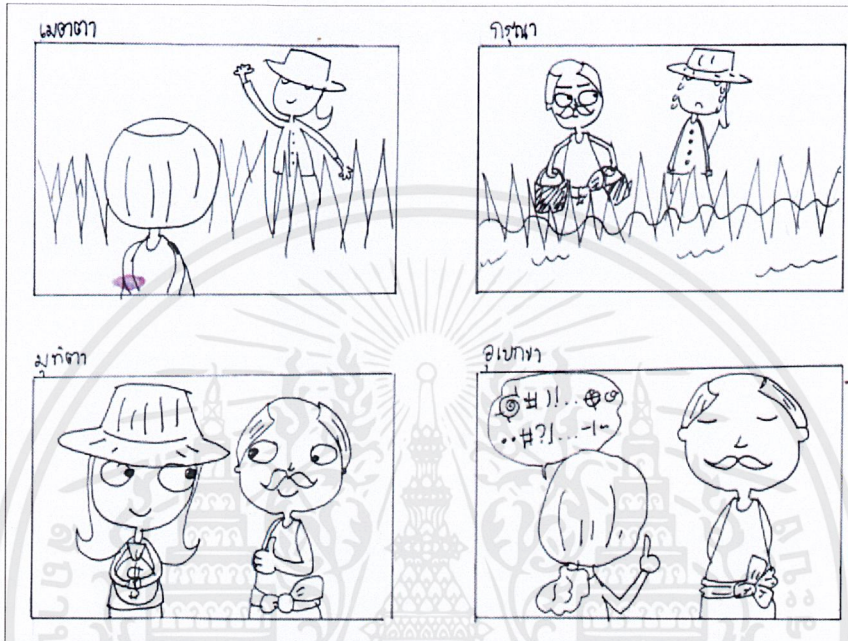
Main page รวมบ้านทุกหลังไว้ที่หน้าแห่งนี้ และสามารถกดไปได้ทุกหลังทำให้ทราบรายละเอียดเนื้อหาในแต่ละหน้า

การออกแบบ Storyboard

นำเรื่องราวข้อมูลธรรมชาติทั้งหมดมานั่งวิเคราะห์ และสรุปข้อมูล เพื่อนำมาเขียนเป็น Storyboard ประกอบเนื้อหาของเว็บเพื่อให้การเข้าใจง่ายขึ้น และดูน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งการเขียน Storyboard จะช่วยให้การทำงานง่ายมากขึ้น ใน Storyboard ที่ได้เขียนขึ้นมา เขียนโดยที่เหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่องราวเป็นเรื่องราวใกล้ตัวอันเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน โดยทั่วไป

ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน

บ้านผู้ใหญ่บ้านใช้หลักธรรม พรหมวิหาร ๔ อันเป็นหลักธรรมสำหรับสำหรับผู้ที่เป็
ใหญ่ จึงเลือกใช้ผู้ใหญ่บ้านเป็นคนเล่าเรื่องราวนี้



๔.๑ Storyboard เรื่องอิทธิบาท ๔

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ้านศิลปิน ๕

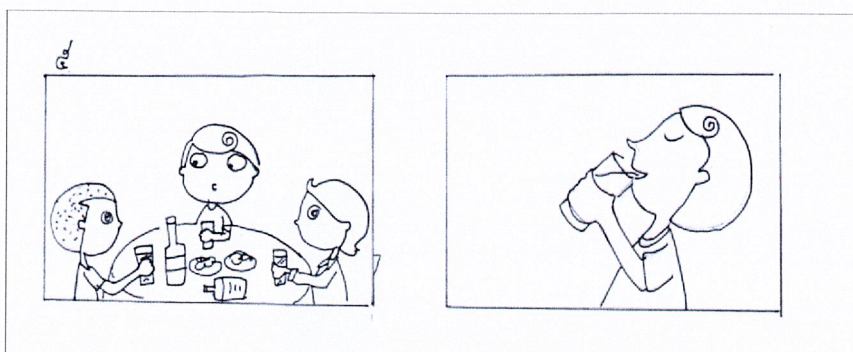
บ้านศิลปิน ๕ เป็นบ้านที่ให้ความรู้เรื่องศิลปิน ๕ โดยให้ครอบครัวหนึ่งที่สมมติขึ้นมา อันประกอบไปด้วย พ่อ แม่ และลูก อีกคนเป็นคนเล่าเรื่อง



๔.๒ Storyboard เรื่อง ศิลปินชื่อ ๑-๒

๔.๒ Storyboard เรื่อง ศิลปินชื่อ ๓-๔

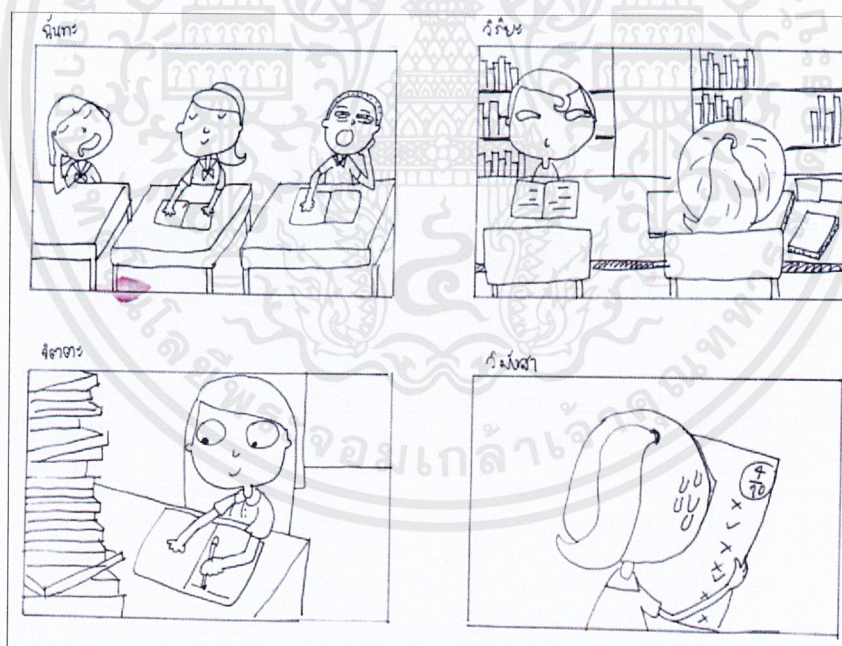
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



๔.๔ Storyboard เรื่อง คีลข้อ ๕

โรงเรียน

โรงเรียนเป็นสถานที่ซึ่งให้ความรู้เรื่อง หลักธรรมอิทธิบาท ๔ เป็นหลักธรรมที่เป็น
 มาตรฐานแห่งความสำเร็จ เหมาะกับนักเรียนที่ต้องมีความพากเพียรในการเรียน



๔.๕ Storyboard เรื่อง อิทธิบาท ๔

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบ Sketch

แบบบ้าน

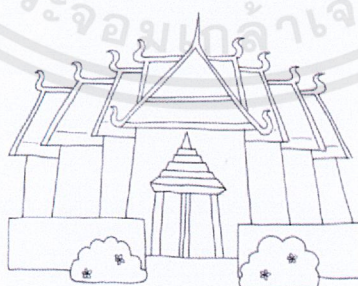
บ้านที่ได้ออกแบบและร่างไว้ช่วงแรก ซึ่งได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบจนได้ความเหมาะสมมากที่สุด ดังภาพ



๔.๖ - ๔.๗ แบบร่างที่ทำการผู้ใหญ่นบ้าน และ โรงเรียน



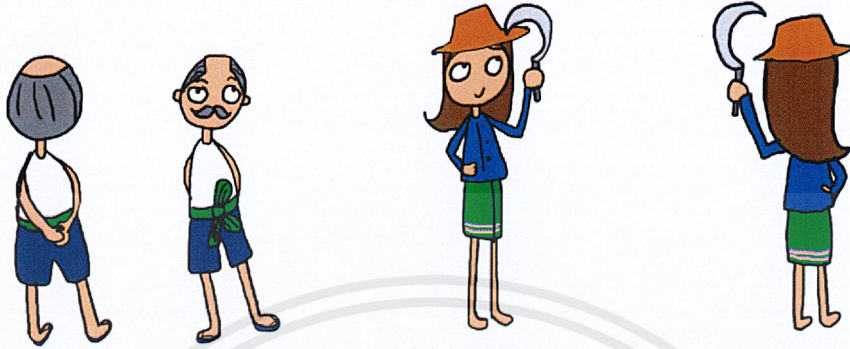
๔.๘ - ๔.๙ แบบร่างบ้านตึก 5 และ โรงหนัง



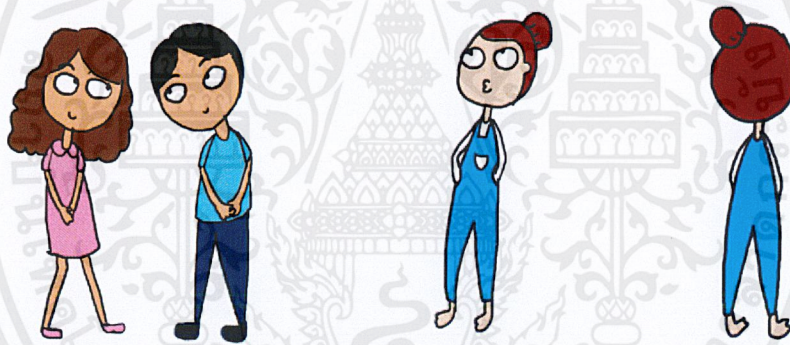
๔.๑๐ วัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

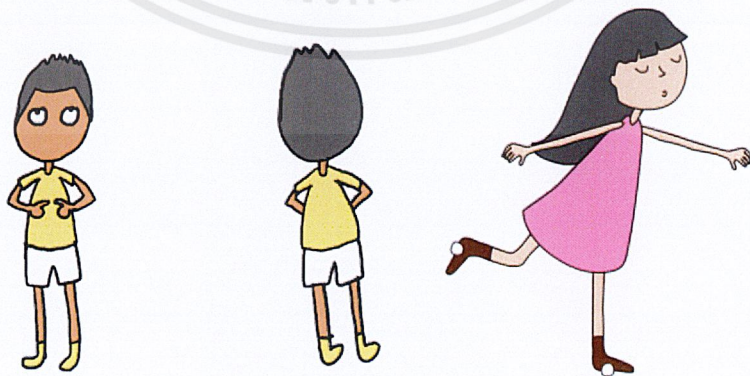
การออกแบบตัวละคร



๔.๑๑ - ๔.๑๒ ลูกผู้ใหญ่บ้าน และชานา

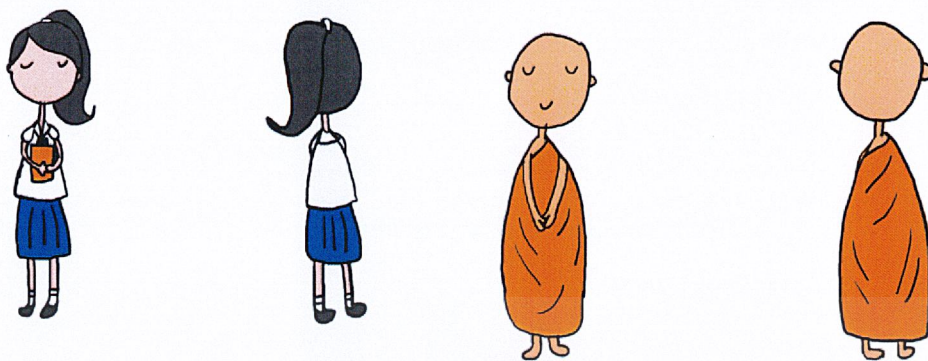


๔.๑๓ - ๔.๑๔ พ่อกับแม่ และ หนูหนึ่ง



๔.๑๕ - ๔.๑๖ หนูสอง และหนูสาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



๔.๑๓ - ๔.๑๘ นักเรียน และพระ



๔.๑๙ ตัวละครที่เป็นปูมกค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ ๕

ผลงานจริง

Introduction

Introduction เริ่มต้นโดยใช้เด็กผู้หญิงคนหนึ่งกำลังไล่ตามผีเสื้อมา โดยที่ผีเสื้อกำลังบินหนีไปเรื่อยๆ ตามทางที่ว่างเปล่าจนบินผ่านมาเจอทางเข้า “หมู่บ้านธรรมะ” ก็หยุดอ่านสักครู่ แล้วบินต่อไป จากนั้น เด็กน้อยสี่ชมพูคนนี้ก็ตามไป และเข้ามาถึงหมู่บ้านธรรมะ

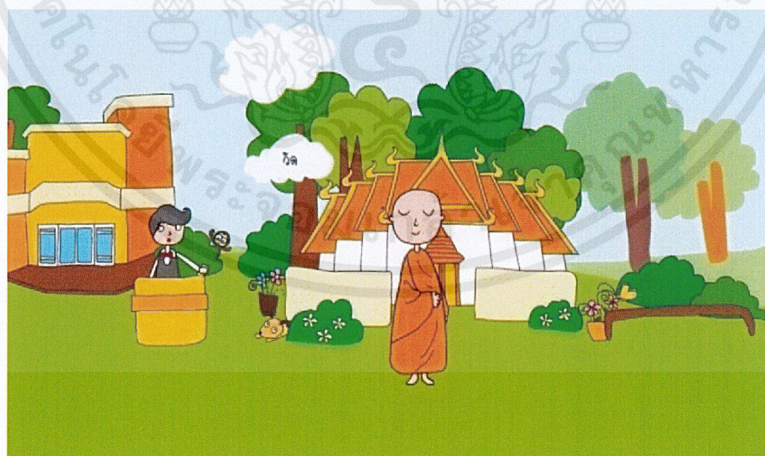
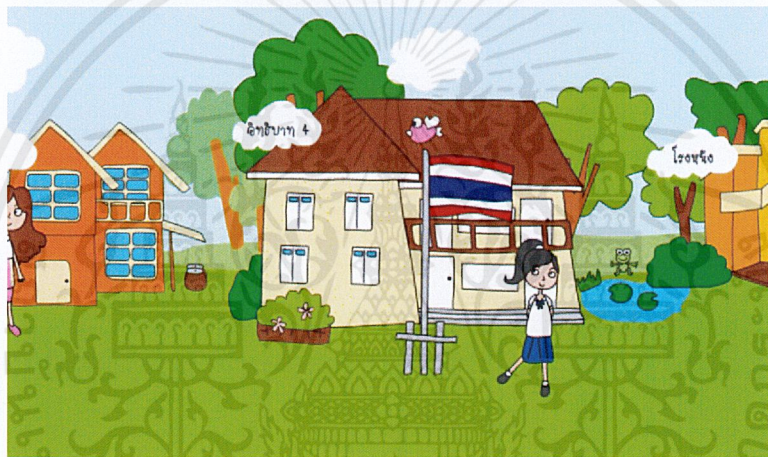
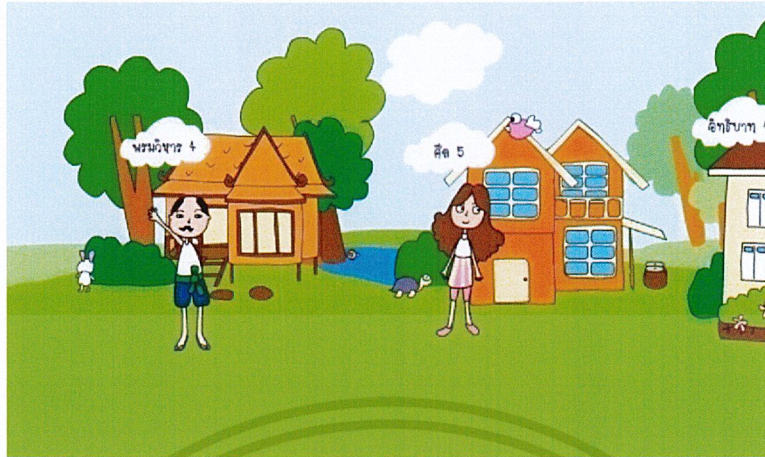


รูปที่ ๕.๑ หน้า Introduction

Main Page

หน้าหลักนั้น จะปรากฏให้เห็นหลังจาก หน้า Introduction โดยที่เรื่องราวหน้าหลักจะเป็นเรื่องราวบรรยากาศของผู้คนในหมู่บ้านธรรมะ ซึ่งในหมู่บ้านก็จะมีบ้านแต่ละหลัง และแต่ละธรรมที่เหมาะสมกับบ้าน โดยที่หน้าหลักจะสามารถลิงค์ข้อมูลไปยังบ้านทุกหลัง ซึ่งหมายถึงทุกหัวข้อหลักธรรมในเว็บไซต์นี้ ลักษณะหน้าหลักของเว็บนี้ มีความพิเศษตรงที่เป็นลักษณะของภาพ Panorama เป็นภาพหมู่บ้านยาวๆ สามารถเลื่อนไปตามที่เมาส์ไปทางซ้าย หรือขวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ๕.๒ - ๕.๔ แสดงภาพหน้าหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน

บ้านหลังแรกที่ทุกคนจะพบเจอก่อนคือ ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน หรือ บ้านผู้ใหญ่บ้าน เพราะผู้ใหญ่บ้านคือผู้นำ คอยดูแลลูกบ้าน จึงวางตำแหน่งให้เป็นหลังแรกที่พบเจอ โดยที่ลักษณะของหน้านี้คือ หลักธรรม พรหมวิหาร ๔ เมื่อเราคลิกที่บ้านผู้ใหญ่ที่หน้าหลัก แล้วเข้ามาถึงหน้านี้ผู้ใหญ่ก็จะเดินกลับมาที่บ้านตัวเอง จากนั้นจะมีเฟรมเคียงขึ้นมา อธิบายถึงหลักธรรม



รูปที่ ๕.๕ - ๕.๖ ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ้านศีล 5

หลังที่สองของหมู่บ้านแห่งนี้ คือหลักธรรมศีล 5 อันเป็นหลักธรรมเบื้องต้นที่คนรู้จักกันเป็นอย่างดี และพยายามจะรักษาศีลให้ได้ทุกข้อ ซึ่งบ้านหลังนี้มีครอบครัวหนึ่งที่ตั้งมั่นว่าจะรักษาศีลให้ได้ทุกข้อ

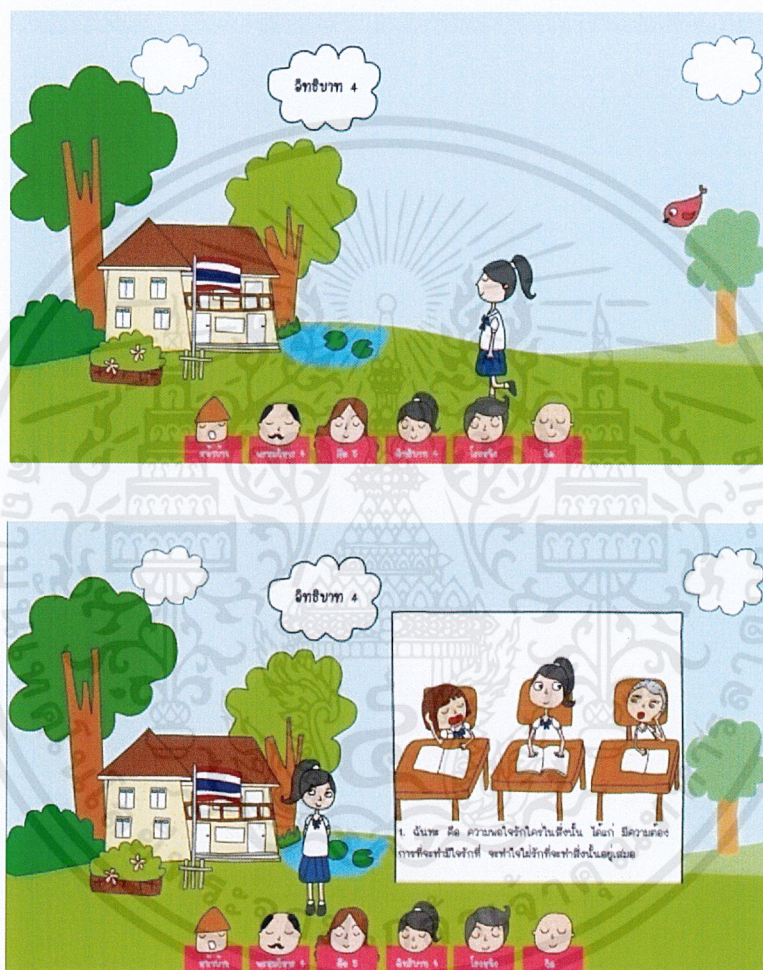


รูปที่ ๕.๓ - ๕.๘ บ้านศีล ๕

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรงเรียน

ภายในโรงเรียน จะแสดงถึงหลักธรรมอิทธิบาท ๔ โดยคนที่เล่าเรื่อง ก็คือเด็กนักเรียนที่ยืนอยู่หน้าตึกเช่นกัน ลักษณะการเล่าเรื่องก็จะเหมือนกับ บ้านหลังอื่นๆ ตรงที่เมื่อคลิกเข้าไปแล้ว เด็กนักเรียนคนนั้นก็จะเดินมายัง โรงเรียนและอธิบายหลักธรรม



รูปที่ ๕.๕ – ๕.๑๐ อิทธิบาท ๔

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรงหนัง

ภาพยนตร์ที่ใช้แสดงในโรงหนังแห่งหมู่บ้านธรรมะหลังนี้คือ เรื่อง “ความทุกข์ของฉัน” เป็นเรื่องราวของผู้หญิงคนหนึ่งที่ตั้งใจจะฆ่าตัวตายโดยวิธีการกระโดดตึก แต่เมื่อเอกระโดดลงมา ก็พบปัญหาต่างๆของเพื่อนที่อาศัยอยู่ที่ตึกเดียวกัน

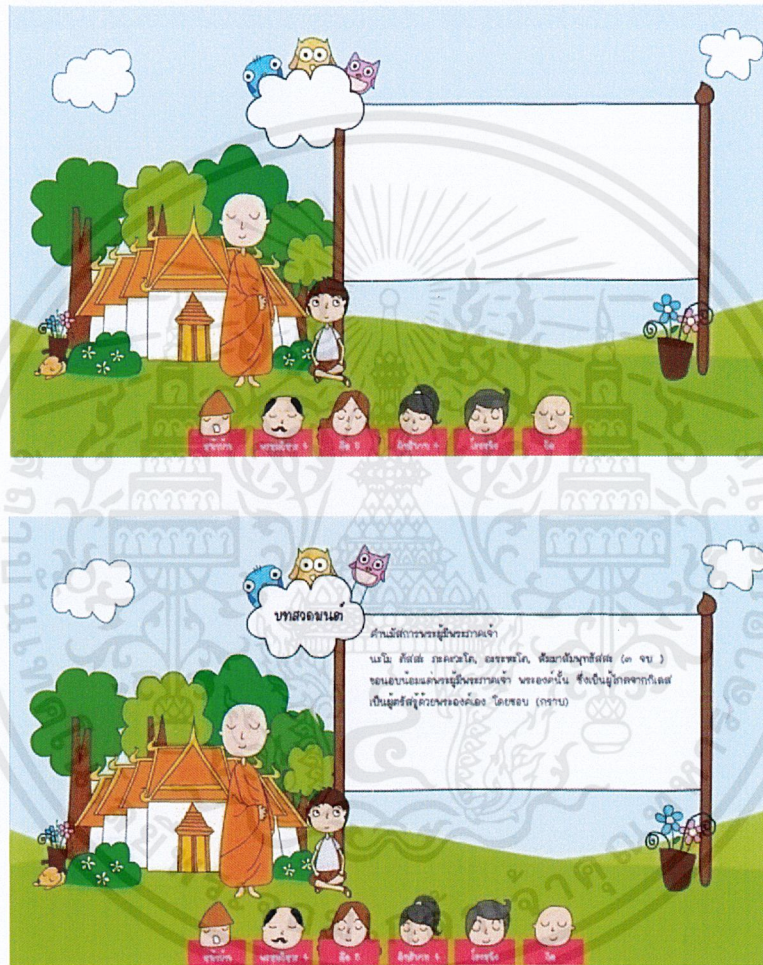


รูปที่ ๕.๑๑ – ๕.๑๒ โรงหนัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัด

วัดสถานที่แห่งสุดท้ายของหมู่บ้านนี้ โดยที่วัดจะประกอบไปด้วยเรื่องราวของหน้าที่ ชาวพุทธ, วันสำคัญทางศาสนา และบทสวดมนต์แปล หัวข้อที่กล่าวมานั้นเป็นหัวข้อหลักธรรมที่เด็ก ทุกคนต้องเรียนและผ่านตากันมา



รูปที่ ๕.๑๓ - ๕.๑๔ วัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

พรหมวิหาร4. [ออนไลน์] สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2553. เข้าถึงได้จาก

<http://magicdogma.blogspot.com/2010/08/4.html>

อิทธิบาท4. [ออนไลน์] สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2553. เข้าถึงได้จาก

<http://www.learntripitaka.com/scruple/Itibaht4.html>

ศีล 5. [ออนไลน์] สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2553. เข้าถึงได้จาก

<http://www.panyathai.or.th/wiki/index.php>

นิทานธรรมะ. [ออนไลน์] สืบค้น 10 ธันวาคม 2553. เข้าถึงได้จาก

<http://www.dhammathai.org/dhammastory/index.php>

หน้าที่ชาวพุทธที่สำคัญ 4 ประการ. [ออนไลน์] สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2553. เข้าถึงได้จาก

<http://www.thaiblogonline.com/hikycici.blog?PostID=13130>

วันสำคัญทางศาสนา. [ออนไลน์] สืบค้น 10 ธันวาคม 2553. เข้าถึงได้จาก

<http://nkgen.com/229.htm>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ –สกุล นางสาวรณันท์ ครุทบางยาง
 ที่อยู่ 31/4 หมู่. 4 แขวงลำผักชี
 เขตหนองจอก จังหวัด กรุงเทพฯ
 10530
 E-mail : sundae_bell@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2543 ระดับประถมจาก โรงเรียนมินนบุรี
 พ.ศ. 2549 ระดับมัธยมจาก โรงเรียนสตรี
 ศรีษะบุตรบำเพ็ญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้