

รุ่งเรือง พัฒนากุล : การพัฒนาระบบแสดงผลอักษรเบรลล์แบบนิวแมติกด้วยโครงสร้างจุลภาค  
สัดส่วนสูง (DEVELOPMENT OF PNEUMATIC BRAILLE DISPLAY SYSTEM  
USING HIGH-ASPECT-RATIO MICROSTRUCTURE) อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์  
ดร.นิมิต ชมนาวัง, 221 หน้า.

อักษรเบรลล์คือการแสดงผลทางการสัมผัสรูปแบบหนึ่งที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อให้การช่วยเหลือ  
ทางด้าน การอ่านและการเขียนกับผู้พิการทางสายตา โดยมี การนำไปประยุกต์ใช้กับทุกภาษาเพื่อการ  
สื่อสาร อักษรเบรลล์ถูกพัฒนาขึ้นมาจากการใช้เครื่องมือเฉพาะทางที่เรียกว่าแสตมป์และดินสอ มาสู่การใช้  
เครื่องพิมพ์ จนกระทั่งเข้าสู่ระบบแสดงผลอักษรเบรลล์ที่มีการเชื่อมต่อกับระบบคอมพิวเตอร์ โดยใช้  
หลักการขับเคลื่อนด้วยแรงดันอากาศให้ทะลุผ่านขึ้นมาจากรูบนพื้นผิวที่ราบเรียบเพื่อลดข้อจำกัดการเข้าถึงข้อมูล  
ความโดดเด่นนี้ ส่งผลให้ความต้องการของอุปกรณ์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ขณะที่ประสิทธิภาพในการใช้  
งานและต้นทุนที่ต่ำกำลังเป็นตัวผลักดันให้เกิดการพัฒนาเทคนิคต่างๆในการนำมาใช้งาน แต่ถึงกระนั้น  
เครื่องแสดงผลอักษรเบรลล์ยังคงต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการผลิตที่ซับซ้อน เป็นผลต่อเนื่องถึงต้นทุนที่  
ยังคงอยู่ในระดับที่ผู้พิการไม่สามารถเข้าถึงได้ ท่ามกลางการพัฒนาของระบบแสดงผลอักษรเบรลล์ที่  
หลากหลาย ระบบกลไฟฟ้าจุลภาคได้เข้ามาสร้างการปฏิวัติการพัฒนาด้วยเทคนิคการผลิตโครงสร้าง  
จุลภาคที่สนับสนุนให้เข้าถึงสิ่งที่ต้องการ แต่ข้อจำกัดหลายอย่างของวิธีการนี้ ทำให้งานวิจัยส่วนใหญ่อยู่  
เพียงในห้องปฏิบัติการ ซึ่งในจุดนี้ส่งผลให้เทคโนโลยีโครงสร้างจุลภาคสัดส่วนสูงเข้ามามีบทบาทสำคัญ  
ในการผลิตชิ้นงาน ด้วยความสามารถในการผลิตโครงสร้างจุลภาคที่แม่นยำและละเอียด ร่วมกับ  
กระบวนการหล่อแบบ ซุปเปอร์คอนดักตีฟไฟไฟและการพิมพ์นาโน ชิ้นส่วนจำนวนมากสามารถสร้างขึ้นได้อย่าง  
รวดเร็ว ส่งผลให้ต้นทุนในการผลิตกลไกของระบบแสดงผลอักษรเบรลล์มีแนวโน้มลดลง งานวิจัยนี้  
มุ่งเน้นการพัฒนาของระบบแสดงผลอักษรเบรลล์แบบนิวแมติกโดยใช้เทคโนโลยีโครงสร้างจุลภาคสัดส่วนสูง  
ด้วยรังสีเอ็กซ์จากเครื่องกำเนิดแสงซินโครตรอน การพัฒนาจะมุ่งเน้นการศึกษาถึงโครงสร้างระบบ  
แสดงผลอักษรเบรลล์พื้นฐานและความสามารถในการผลิตโครงสร้างจุลภาคสัดส่วนสูงของสารไวแสง  
SU-8 ที่มีความซับซ้อน เพื่อให้บรรลุผลดังกล่าวเทคนิคการอบรังสีเอ็กซ์บนสารไวแสงหนาผ่านหน้าฉาก  
ดูดซับรังสีที่โปร่งแสงจึงถูกพัฒนาขึ้น โครงสร้าง 3 มิติที่มีความแม่นยำสร้างจากเทคนิคการหลอมรวมผง  
สารไวแสง SU-8 และควบคุมความหนาของชั้นฟิล์มด้วยสมการทางคณิตศาสตร์ถูกพัฒนาขึ้น โครงสร้าง  
ได้ผ่านการทดสอบมาเพื่อเป็นต้นแบบสำหรับการทดสอบโครงสร้างระบบแสดงผลอักษรเบรลล์ที่  
ต้องการ กลไกการแสดงผลแบบซ้เดิมของจุดสัมผัส ถูกพัฒนาขึ้นเป็น 2 รูปแบบ รูปแบบแรกคือการ  
แสดงผลด้วยจุดบนตัวของวัสดุพอลิเมอร์ PDMS ที่มีกลไกดึงตัวกลับจากคุณสมบัติความยืดหยุ่นของพอลิ  
เมอร์ แต่เนื่องจากวัสดุ PDMS เป็นวัสดุที่มีความยืดหยุ่นสูง ทำให้การสัมผัสไม่ชัดเจน อีกทั้งเกิดความ  
สึกปรกได้ง่าย นอกจากนี้การนูนตัวของจุดสัมผัสภายใต้แรงดันระดับต่างๆ ไม่มีกลไกจำกัดระยะนูนตัว  
ส่งผลให้วัสดุ PDMS เกิดความเสียหายเนื่องจากแรงดันที่มากเกินไป รูปแบบที่สอง เป็นการแสดงจุด  
สัมผัสแบบแข็งด้วยวัสดุสารไวแสง SU-8 ที่พัฒนาขึ้นมาจากโครงสร้างชั้นสารไวแสงหนา 2 ชั้น จุดสัมผัส

จะวางกลไกเป็นลูกสูบเคลื่อนที่ขึ้น-ลงในหน้าจอสัมผัสที่ทำหน้าที่เป็นกระบอกสูบ แต่อย่างไรก็ตาม โครงสร้างนี้ แม้จะให้ความรู้สึกในการสัมผัสที่เด่นชัดและทนทานต่อการใช้งาน แต่กลไกการดึงตัวกลับ ไม่ได้ถูกสร้างร่วมขึ้นมาด้วย เพื่อให้การขยับเร้าจุดสัมผัสสามารถทำงานแบบซ้ำเดิมภายใต้การขยับเร้าแบบ นิวแมติก จุดสัมผัสแบบแข็งที่สร้างจากวัสดุ SU-8 ด้วยกลไกลูกสูบ จึงถูกนำไปเพิ่มกลไกการดึงตัวกลับ มุ่งเน้นที่ระดับการแสดงผลด้วยแรงกระทำอ้างอิงขั้นต่ำที่ระดับ 1.5 gf โดยแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบคือ แบบแรกคือจุดสัมผัสด้วยการดึงตัวกลับของแผ่นพอลิเมอร์ ที่ใช้ความยืดหยุ่นของ PDMS มาเป็นโครงสร้าง สปริง โดยวางจุดสัมผัสไว้ด้านบนและครอบด้วยหน้าจอสัมผัส ภายหลังจากขยับเร้าด้วยแรงดันแก๊ส จะสามารถเคลื่อนที่ขึ้นเพื่อแสดงผลด้วยแรงกระทำ 76.71 gf ที่แรงดันขยับเร้า 16.87 kPa รูปแบบที่สองคือตัว แสดงจุดสัมผัสด้วยกลไกสปริงโลหะโค้ง ซึ่งถูกติดตั้งกลไกการดึงตัวกลับที่ด้านล่างของจุดสัมผัส โดยสามารถรองรับน้ำหนักขนาด 10 g ด้วยแรงดันขยับเร้า 109.48 kPa การควบคุมการขึ้น-ลงของจุดแสดงผล ใช้วาล์วชนิดขดลวดแม่เหล็กไฟฟ้าและปรับขนาดของแรงดันแก๊สด้วยตัวคุมแรงดัน นอกจากนี้ การพัฒนา ให้ระบบแสดงผลอักษรเบรลล์ทำงานร่วมกับตัวคุมแรงดันแก๊สด้วยไมโครวาล์วได้ถูกทดสอบ ไมโคร วาล์วชนิดแผ่นคาน โค้งที่ขยับเร้าด้วยไฟฟ้าสถิตย์สามารถขยับเร้าการเคลื่อนที่ขึ้น-ลงของจุดสัมผัสเป็นระยะ 120  $\mu\text{m}$  โดยมีการรั่วไหลเกิดขึ้นระหว่างการปิดช่องทางไหลของแก๊ส ส่งผลให้จุดสัมผัสไม่สามารถ ทำงานได้อย่างบูรณ อย่างไรก็ตาม การพัฒนานี้ ส่งผลให้เกิดต้นแบบของระบบแสดงจุดสัมผัส ที่สามารถ นำไปประยุกต์ใช้เป็นเซลล์อักษรเบรลล์ที่เชื่อมต่อกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ส่งผ่านข้อมูลมาแสดงผลบน หน้าจอสัมผัสสำหรับผู้พิการทางสายตาได้ในอนาคต

RUNGRUEANG PHATTHANAKUN : DEVELOPMENT OF PNEUMATIC  
BRAILLE DISPLAY SYSTEM USING HIGH-ASPECT-RATIO  
MICROSTRUCTURE. THESIS ADVISOR : NIMIT CHOMNAWANG, Ph.D.,  
221 PP.

BRAILLE DISPLAY/TACTILE DISPLAY/SYNCHROTRON/ MICROVALVE/X-RAY  
LITHOGRAPHY/MEMS/RBDS/HIGH-ASPECT-RATIO

Braille characters have been devised to assist blind people in reading and writing. The system has been adopted in almost all languages. Conventional Braille characters have been recorded by hand using a slate and stylus, or by a Braille type writer. Moreover, Refreshable Braille Display System (RBDS) has also been recently developed. RBDS is a human-computer interface utilized to create refreshable raised dots in order to present information. Demand for this device has been dramatically increasing in consumer markets and other tangible applications, while the requirements in terms of reliabilities have been driving forces adapting its various mechanisms. However, commercial products are currently expensive due to their complex mechanisms and special fabrication techniques. Among numerous Braille displays, Micro-Electro-Mechanical Systems have been utilized to revolutionize these product categories. Nevertheless, its applications in tactile display have been limited due to several factors. Based on repeated fabrication by micro-molding of polymer and electroforming used in Lithographic Galvanoformung Abformung (LIGA) technologies, RBDS with lower cost and better performance can be achieved. This thesis concentrates on realization of tactile dots for RBDS utilizing X-ray LIGA process which is performed at the beamline BL-6 of the Synchrotron Light Research Institute (Public Organization), Ministry of Science and Technology, Thailand. Two specific tactile display mechanisms were formulated regarding the design of X-ray LIGA based on the pneumatic

RBDS. The first mechanism that the tactile display can actively raise the tangible dot up with a thin PDMS membrane has been evaluated through the strength of suspended PDMS membrane on the X-ray LIGA structure. The second mechanism that the single tactile dot can perform similar to the conventional tangible dot has been considered through a complicated X-ray LIGA structure. The tactile dot as a piston inside a cylinder has been successfully fabricated, resulting in the robust and obvious perception under the applied pressure. Consequently, the refreshable tactile displays improved from these mechanisms were realized by combining them together for the first X-ray LIGA tactile display. The tactile dot was placed on the suspended PDMS membrane to create the spring element. It can operate as the rigid tactile display with the maximum applied pressure of 16.87 kPa resulting in the actuated force of 76.71 gf. Furthermore, the second X-ray LIGA tactile display was improved by adding two curved segments of metal under the tactile dot. It is operated as the refreshable tactile display with the maximum load of 10 g required the applied pressure of 109.48 kPa. To increase the performance of the refreshable tactile display systems, the curled-up closure plate microvalve was combined instead of the conventional valve. The microvalve was positioned under the tactile display with PDMS spring element and controlled by high dc voltage. In the repeat operation as the RBDS, the tactile dot can be move upward and downward at the actuated voltage of 150 V with maximum distance of 120  $\mu\text{m}$  and 42.98 kPa applied pressure. This innovation is demonstrated the possibility to bring out a new system that invents tactile display device as a new interface for visually impaired people.

School of Electrical Engineering

Academic Year 2009

Student's Signature \_\_\_\_\_

Advisor's Signature \_\_\_\_\_

Co-advisor's Signature \_\_\_\_\_