



การจัดทำสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในองค์กร
กรณีศึกษา สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

CREATING ANIMATION FOR CORPORATE INTERNAL TRAINING
A CASE STUDY: TECHNOLOGY PROMOTION ASSOCIATION

นางสาวนิศาชน ลาภสักการ

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ.2556

การจัดทำสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในองค์กร
กรณีศึกษา สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

CREATING ANIMATION FOR CORPORATE INTERNAL TRAINING
A CASE STUDY: TECHNOLOGY PROMOTION ASSOCIATION

นางสาวนิศาน ลากสักการ

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
พ.ศ.2556

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	สื่อภาพเคลื่อนไหวและมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรม
	Animation and Interactive Media for develop industry
ผู้เขียน	นางสาวนิสาชน ลาภสัถการ
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศสาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ปราณีสา อิศรเสนา
พนักงานที่ปรึกษา	นางสาวกัญญาพัชร บุญนัตริสุริยา
ชื่อบริษัท	สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น)
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	Associate/ Foundation/ Organization

บทสรุป

โครงการนี้คือการจัดทำสื่อภาพเคลื่อนไหว เพื่อใช้ฝึกอบรมภายในองค์กรและนำเสนอเนื้อหาบทความในแผนกที่มีความซับซ้อน ซึ่งข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาและนำมาคิดวิเคราะห์เพื่อนำมาพัฒนาให้มีความเข้าใจได้ง่าย ซึ่งในเมื่อได้ทำการพัฒนาเรียบร้อยแล้วจะมีสื่อเคลื่อนไหวมาอธิบายแทนตัวหนังสือ สื่อความหมายได้ดี

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ คือ ได้จัดทำสื่อเคลื่อนไหว และได้รับรู้ถึงการทำงานจริง ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ไม่มีสอนในห้องเรียน สร้าง ความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง นับว่าเป็นประสบการณ์ที่สำคัญในการพัฒนาตนเองให้มีความทำงานเป็นขั้นตอน เป็นระบบ

Project's name	Animation and Interactive Media for develop industry
Writer	Ms. Nisachon Lapsakkarn
Faculty	Faculty of Technology, Multimedia Technology
Faculty Supervisor	Ms.PranisaIsarasena
Job Supervisor	Ms. PinyapatBoonchatsuriya
Company 's name	Technology Promotion Association (Thailand - Japan)
Bussiness Type / Product	Associate/ Foundation/ Organization

Summary

Developed an animation, Which I have studied contents that is confusing and thinking to easier to understand. When the animation has successfully developed, that is easy understanding

Benefits of cooperative education Caused by studies contents and bring my knowledge to develop in this project.Made aware of the fact that the content that is not taught in the classroom and responsibility of my occupation. This is an important experience in their own development.

This project founed on animation development and has on simplifying the complex content helping viewers to understand faster.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาศึกษา ณ สำนักงานพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศ ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ.2556 ถึงวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ.2556 ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ จากการทำงานจริง ซึ่งมีค่ามากมาย และส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำสิ่งต่างๆ เหล่านั้น มาใช้พัฒนาทักษะของตนเอง

สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. นางสาวกัญญาพัชญ์ บุญฉัตรสุริยา (Job Supervisor) ที่เห็นความสำคัญของการสหกิจศึกษา และเป็นผู้ให้โอกาสที่มีคุณค่ายิ่งแก่ข้าพเจ้าในการเข้ามาสหกิจศึกษา ณ ที่บริษัทแห่งนี้ พร้อมทั้งให้คำปรึกษาและคำแนะนำ อธิบายงานต่างๆ ทั้งก่อนเริ่มงานและในขณะที่ยังปฏิบัติงานอยู่ คอยดูแลช่วยเหลือสิ่งต่างๆ ในการทำงานตลอดจนจบการสหกิจ
2. อาจารย์ ปราณิสรา อิศรเสนา (Faculty Supervisor) ที่ได้ให้คำแนะนำต่างๆ ตลอดจนคำปรึกษาในการทำโครงการและรายงานสหกิจตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
3. ครอบครัว ลากสักการ ที่คอยให้คำแนะนำและการดูแล ตลอดจน ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ
4. เพื่อนคณะเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ทุกคน ที่คอยให้กำลังใจและเป็นที่ปรึกษาในทุกๆ ปัญหา

รวมถึงทุกคนใน สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น และ บุคคลท่านอื่นๆ ที่มีได้กล่าว นามที่ได้ให้คำแนะนำให้ความช่วยเหลือในการปฏิบัติงานสหกิจและจัดทำรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จ ได้ด้วยดี ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตการทำงานจริงข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูปประกอบ	ฅ

บทที่

1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ	5
1.3 โครงสร้าง วิสัยทัศน์ และพันธกิจขององค์กร	5
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	6
1.5 ข้อมูลพนักงานที่ปรึกษา	6
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	6
1.7 วัตถุประสงค์การปฏิบัติงาน	6
1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงาน	6
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	8
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	8
2.1.1 หลักการออกแบบสื่อเคลื่อนไหว	8
2.1.2 องค์ประกอบของการออกแบบสื่อเคลื่อนไหว	8
2.1.2.1 การเขียนบท	8
2.1.2.2 การออกแบบ	9
2.1.2.3 การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)	9
2.1.2.4 การพากย์เสียง	9
2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	10

2.1.1 Autodesk Maya 2013	10
2.1.2 Adobe After Effects CS6	14
2.1.3 Adobe Flash Professional CS6	19
2.1.4 Adobe Illustrator CS6	22
2.1.5 Adobe Photoshop CS6	24
2.1.6 Adobe Audition CS6	27
2.1.7 Corel VideoStudio Pro X6	28
2.1.8 Microsoft Excel 2013	30
2.1.9 Microsoft Power Point 2013	31
3. แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	32
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	32
3.2 รายละเอียดงาน	33
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน	34
3.3.1 เลือกเรื่องที่จะนำมาทำสื่อเคลื่อนไหว	34
3.3.2 ลือการ์ตูนเรื่อง 5ส	34
3.3.3 ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)	34
3.3.4 ทำ 3D ตามโครงเรื่อง	36
3.3.5 สื่อสอนการใช้งาน 360 องศา	39
3.3.6 ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)	40
3.3.7 ทำ 3D ตามโครงเรื่อง	40
3.3.8 ลื่อนนำเสนอแนะนำ 360 องศา	45
3.3.9 ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)	45
3.3.10 ทำ 3D ตามโครงเรื่อง	47
3.3.11 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอื่นๆ	49
4.สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	51
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	51
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	

และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน	51
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	53
5.1 สรุปการดำเนินงาน	53
5.2 แนวทางการแก้ปัญหา	53
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	53
5.4 ผลที่ได้รับจากการปฏิบัติงาน	53
เอกสารอ้างอิง	54
ประวัติผู้จัดทำโครงการสหกิจ	55



สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

3.1 แผนการปฏิบัติงานการจัดทำสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในองค์กร

32

3.2 แสดงรายละเอียดงาน และลักษณะงานที่ปฏิบัติ

33



สารบัญรูปภาพ

รูป	หน้า
1.1กรรมกรก่อดั้งสมาคมฯ	2
1.2กรรมกรก่อดั้งสมาคมฯ	2
1.3 สาขาสุขุมวิท	2
1.4สาขาเชียรรั้งสิต	3
1.5สาขาพัฒนาการ	3
1.6 สาขาเพชรเกษม	4
1.7สาขาศรีราชา	4
1.8 โครงสร้างองค์กร	5
2.1รูปสัญลักษณ์Autodesk Maya 2013	10
2.2หน้าต่างโปรแกรมAutodesk Maya 2013	11
2.3 Main Menu Bar	11
2.4 PolygonShelf	11
2.5 Animation Shelf	11
2.6 Rendering Shelf	11
2.7 Tool Box and View port	12
2.8 Single Perspective view	12
2.9 Four view	12
2.10 Channel Box และ Attribute Editor	13
2.11 Time Slider	13
2.12 ตัวละครและฉากที่สร้างในงานแรก	13
2.13 ตัวละครและฉากที่สร้างในงานที่ 2	14
2.14 ตัวละครและฉากที่สร้างในงานที่ 3	14
2.15 รูปสัญลักษณ์ Adobe After Effects CS6	14
2.16หน้าต่างโปรแกรมAdobe After Effects CS6	15
2.17 Menu Bar	16
2.18 Tool Box	16

2.19 Project	16
2.20 Composition	17
2.21 Time Control	17
2.22 Layer and Timeline	17
2.23 ตัวอย่างของงานแรก	18
2.24 ตัวอย่างของงานที่ 2	18
2.25 ตัวอย่างของงานที่ 3	18
2.26 รูปสัญลักษณ์ Adobe Flash Professional CS6	19
2.27 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6	19
2.28 Menu Bar	20
2.29 Tool box	20
2.30 Timeline	20
2.31 Stage	21
2.32 ตัวอย่างของงานที่ 2	21
2.33 รูปสัญลักษณ์ Adobe Illustrator CS6	22
2.34 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Illustrator CS6	23
2.35 Menu Bar	23
2.36 Tool Box	23
2.37 ไฟล์ Storyboard โดย Adobe Illustrator CS6 ของงานที่ 1	24
2.38 รูปสัญลักษณ์ Adobe Photoshop CS6	25
2.39 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	25
2.40 Menu Bar	25
2.41 Toolbox	26
2.42 Tool options bar	26
2.43 Palettes	26
2.44 ไฟล์ Storyboard โดย Adobe Photoshop CS6 ของงานที่ 2	27
2.45 รูปสัญลักษณ์ Adobe Audition CS6	27
2.46 ตัวอย่างของงาน	28
2.47 รูปสัญลักษณ์ Corel VideoStudio Pro X6	28

2.48 ตัวอย่างของงาน	29
2.49 รูปสัญลักษณ์ Microsoft Word 2013	30
2.50 ตัวอย่างของงาน	30
2.51 รูปสัญลักษณ์ Microsoft PowerPoint 2013	31
2.52 ตัวอย่างของงานชิ้นที่ 2	31
3.1 วารสาร Creative & Idea KAIZEN	34
3.2 Storyboard ครั้งที่ 1	34
3.3 ตัวละครในสื่อการ์ตูนเรื่อง 5ส	35
3.4 Storyboard ครั้งที่ 2	35
3.5 Storyboard ครั้งที่ 3	35
3.6 Brand วารสาร Creative & Idea KAIZEN ที่จะนำมาใส่ในสื่อเคลื่อนไหว	36
3.7 ตัวละครหญิง และวัตถุ	36
3.8 ตัวละครชาย และวัตถุ	36
3.9 ฉากบางส่วนของสื่อเคลื่อนไหว	37
3.10 ฉากบางส่วนของสื่อเคลื่อนไหว	37
3.11 ไฟล์เสียงที่ได้บันทึกไว้	37
3.12 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้ทำการประมวลจากโปรแกรม Autodesk Maya 2013	38
3.13 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้ทำการประมวลจากโปรแกรม Autodesk Maya 2013	38
3.14 รวบรวมไฟล์ภาพที่ประมวลมา	38
3.15 นำไฟล์วิดีโอลง Youtube	39
3.16 นำเสนอสื่อเคลื่อนไหวลงใน TPA Writer	39
3.17 Storyboard ครั้งที่ 1	40
3.18 Storyboard ครั้งที่ 2	40
3.19 ตัวละครและวัตถุ	40
3.20 ตัวละครและวัตถุ	41
3.21 ฉากบางส่วนของสื่อเคลื่อนไหว	41
3.22 ฉากบางส่วนของสื่อเคลื่อนไหว	41

3.23 ไฟล์เสียงที่ได้บันทึกไว้	42
3.24 ทำสื่อการสอนด้วยโปรแกรม Adobe Flash Professional	42
3.25 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้จากโปรแกรม Adobe Flash Professional	43
3.26 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้ทำการประมวลจากโปรแกรม Autodesk Maya 2013	43
3.27 รวบรวมไฟล์ภาพที่ประมวลมา	43
3.28 นำไฟล์วิดีโอ ไฟล์เสียงที่บันทึก รวมกันด้วยโปรแกรม Corel VideoStudio Pro X6	44
3.29 นำไฟล์วิดีโอลง Youtube	44
3.30 นำเสนอสื่อเคลื่อนไหวลงใน TPA Writer	44
3.31 Storyboard ครั้งที่ 1	45
3.32 Storyboard ครั้งที่ 2	45
3.33 ตัวละครในสื่อแนะนำแนะนำ 360 องศา	46
3.34 Storyboard ครั้งที่ 3	46
3.35 ตัวละครหญิง และวัตถุ	47
3.36 ตัวละครชาย และวัตถุ	47
3.37 ฉากบางส่วนของสื่อเคลื่อนไหว	47
3.38 ไฟล์เสียงที่ได้บันทึกไว้	48
3.39 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้ทำการประมวลจากโปรแกรม Autodesk Maya 2013	48
3.40 รวบรวมไฟล์ภาพที่ประมวลมา	48
3.41 นำไฟล์วิดีโอลง Youtube	49
3.42 นำเสนอสื่อเคลื่อนไหวลงใน TPA Writer	49
3.43 หาข้อมูล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ แฟกซ์ อีเมลล์ ของบริษัทต่างๆ	49
3.44 สร้างแบบฟอร์มตามเอกสารที่ได้มา	50

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1.1.1 ประวัติสถานประกอบการ

สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) หรือ ส.ส.ท. ถือกำเนิดขึ้นจากความตั้งใจมุ่งมั่น ความร่วมมือร่วมใจ และความเสียสละ ท่วมเทก่าลังกายและกำลังใจ ของกลุ่มผู้ที่เคยไปศึกษาและดูงานโดยทุน ABK & AOTS ณ ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมี ๔ คนฯ สมหมาย สุนตระกูล เป็นประธานคณะกรรมการก่อตั้ง และสำเร็จด้วยความช่วยเหลืออย่างดี จาก อาจารย์ งามอิชิ โฮซุมิ อดีตประธานกรรมการ สมาคมความร่วมมือทางเศรษฐกิจ ญี่ปุ่น-ไทย (JTECS) โดยได้รับความช่วยเหลือทางด้านเงินทุนจากกระทรวงการค้าระหว่างประเทศ และอุตสาหกรรม (METI) ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งไม่มีพันธะผูกพันใด ๆ

สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) ก่อตั้งอย่างเป็นทางการในวันที่ 24 มกราคม 2516 มีวัตถุประสงค์เพื่อนำความรู้และเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาเผยแพร่และถ่ายทอดให้แก่บุคลากรไทย เพื่อสร้างความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ และอุตสาหกรรมของประเทศ

ในศตวรรษที่ผ่านมา ส.ส.ท. ได้เติบโตและพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งความชำนาญในการจัดหลักสูตรการสัมมนา และฝึกอบรมด้านเทคโนโลยีและการจัดการ ศูนย์ทดสอบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อม ศูนย์สอบเทียบเครื่องมือวัดอุตสาหกรรม ศูนย์สารสนเทศทางเทคโนโลยี ส่วนการศึกษาทางไกล (มหาวิทยาลัยชั้นโน) โรงเรียนสอนภาษา ตลอดจนความเชี่ยวชาญในการผลิตตำราและวารสารทั้งด้านเทคโนโลยีและคุณภาพ อันยังประโยชน์แก่บุคลากรทั้งในภาครัฐและเอกชนที่จะได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ได้พัฒนาทั้งทักษะ เทคนิคและกระบวนการในการบริหารการผลิตให้ดียิ่งขึ้น

จวบจนถึงปีที่ 28 ที่ ส.ส.ท. ได้สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม กอปรกับสำนักที่ ส.ส.ท. ตระหนักในฐานะผู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดและพัฒนาเทคโนโลยีและบุคลากร ส.ส.ท. จึงได้ก่อตั้ง สถาบันส่งเสริมเทคโนโลยี ขึ้น ณ ถนนพัฒนาการ ซอย 18 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นศูนย์กลางการฝึกอบรม เพื่อเสริมสร้างและยกระดับความรู้ ความสามารถ และทักษะเชิงปฏิบัติทั้งทางด้านวิศวกรรมและด้านบริหารในระดับภูมิภาค ในภาคพื้นอินโดจีนและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเป็นศูนย์กลางในการถ่ายทอดเทคโนโลยีระดับสูงจากต่างประเทศมาสู่ประเทศไทย เพื่อการพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของเทคโนโลยีและบุคลากรในภาคอุตสาหกรรมของไทย

กรรมการก่อตั้งสมาคมฯ



ฯพณฯ สมหมาย สุนทรกุล
ประธานคณะกรรมการก่อตั้ง
รูปที่ 1.1 กรรมการก่อตั้งสมาคมฯ



อ. ให้อิจิ โฮซุมิ
อดีตประธานคณะกรรมการสมาคม
ความร่วมมือทางเศรษฐกิจญี่ปุ่น-ไทย (JTECS)
รูปที่ 1.2 กรรมการก่อตั้งสมาคมฯ

1.1.2 สถานที่ตั้ง

1.1.2.1 สาขาสุขุมวิท ซ.สุขุมวิท 29

ที่อยู่ 5-7 ซ.สุขุมวิท 29 ถ.สุขุมวิท แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110
เบอร์โทรศัพท์ 02-258-0320



รูปที่ 1.3 สาขาสุขุมวิท

1.1.2.2 โรงเรียนภาษาและวัฒนธรรม ใอิทีเชียร์

ที่อยู่ ชั้น 2 ศูนย์การค้าเชียร์รังสิต ลำลูกกา ปทุมธานี 12130

เบอร์โทรศัพท์ 0-2992-6888 # 7182-4



รูปที่ 1.4 สาขาเชียร์รังสิต

1.1.2.3 สาขาพัฒนาการ ช.พัฒนาการ 18

ที่อยู่ 534/4 ซอยพัฒนาการ 18 แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250

เบอร์โทรศัพท์ 02-717-3000



รูปที่ 1.5 สาขาพัฒนาการ

1.1.2.4 โรงเรียนเฟรนไชน์ ส.ส.ท. เพชรเกษม

ที่อยู่ ชั้น 3 ศูนย์การค้าพาวเวอร์เพล็กซ์ ถนนเพชรเกษม ซอย 69 แขวงหลักสอง เขตบางแค กรุงเทพฯ 10160

เบอร์โทรศัพท์ 086-7887-722 , 02-444-4550



รูปที่ 1.6 สาขาเพชรเกษม

1.1.2.5 โรงเรียนเฟรนไชน์ ส.ส.ท. ศรีราชา

ที่อยู่ 66 ถนนศรีราชา 3 ตำบลศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี 20110

เบอร์โทรศัพท์ 038-311829-30

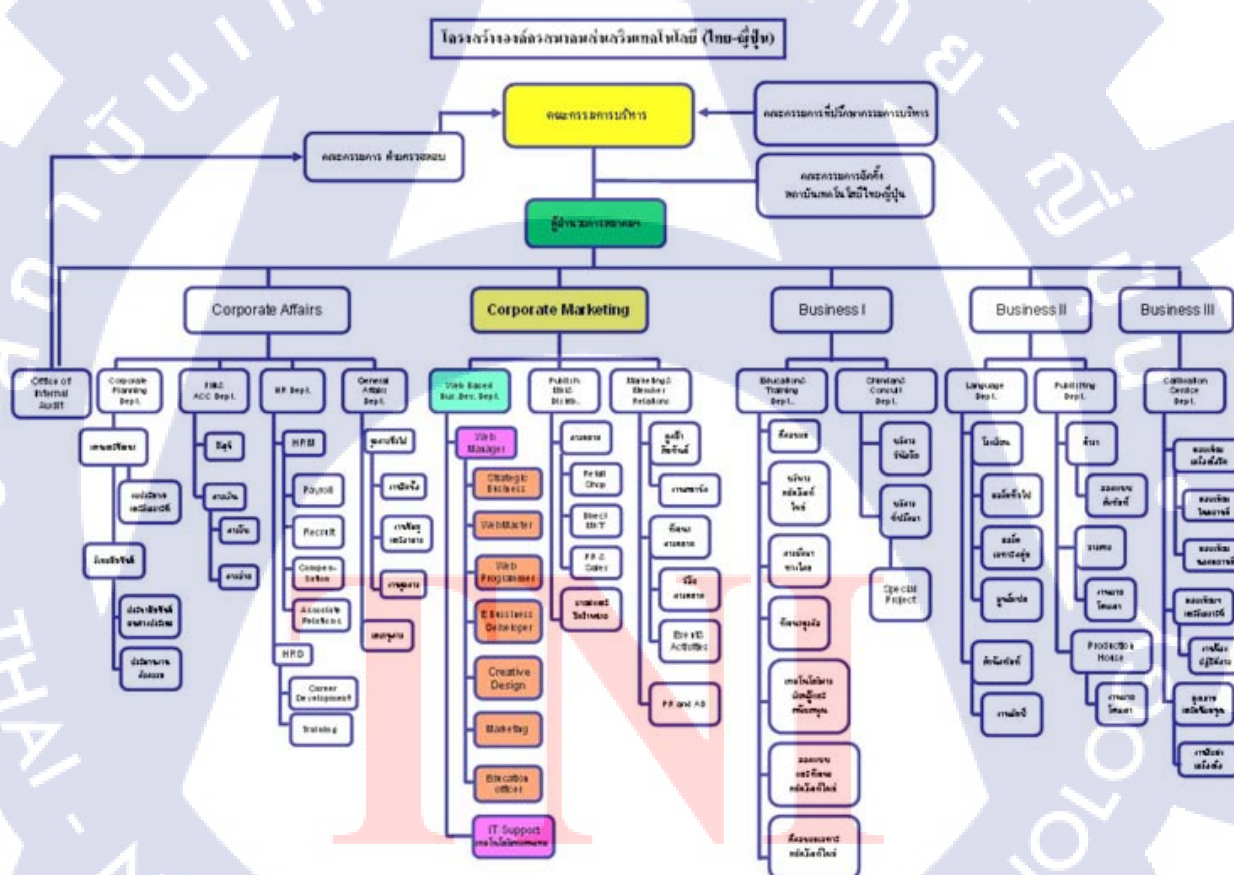


รูปที่ 1.7 สาขาศรีราชา

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

ทั้งความชำนาญในด้านการจัดหลักสูตรการสัมมนา และฝึกอบรมด้านเทคโนโลยีและการจัดการ ศูนย์ทดสอบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดลอม ศูนย์สอบเทียบปรับเทียบเครื่องมือวัดอุตสาหกรรม ศูนย์สารสนเทศทางเทคโนโลยี ส่วนการศึกษาทางไกล (มหาวิทยาลัยชั้นโน) โรงเรียนสอนภาษาญี่ปุ่น ไทย และอังกฤษ ตลอดจนความเชี่ยวชาญในการผลิตตำราและวารสารทั้งด้านเทคโนโลยีและคุณภาพ อันยังประโยชน์แก่บุคลากรทั้งในภาครัฐและเอกชนที่จะได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ได้พัฒนาทั้งทักษะ เทคนิค และกระบวนการในการบริหารการผลิตให้ดียิ่งขึ้น

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



รูปที่ 1.8 โครงสร้างองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

- 1.4.1 จัดทำสื่อภาพเคลื่อนไหว (Animation)แบ่งได้เป็น 3 เรื่อง
 - 1.4.1.1 Kaizen5ส นำเสนอใน TPA Writer
 - 1.4.1.2 วิธีการใช้งานระบบประเมิน 360 องศา
 - 1.4.1.3 Presentation Japan Innovation Academy
- 1.4.2 จัดทำรายงานสิ่งที่ได้ปฏิบัติในรูปแบบนิตยสาร (Magazine)

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นางสาวกัญญาพัชร บุญถัทรสุริยา
 ตำแหน่ง : ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบ
 เบอร์โทร : 02-735-0786 ต่อ 1
 E-Mail : pinyapat@tpa.or.th
 การศึกษา : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ ป.ศ.2546

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาตั้งแต่ 3 มิถุนายน 2556 – 5 ตุลาคม 2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากรายละเอียดการเรียนการสอน/อบรมมีเยอะ และต้องใช้วิธีการนำเสนอในรูปแบบตัวอักษรผ่านทางเว็บไซต์หรือคู่มือ ทำให้ไม่มีความน่าสนใจในการศึกษา ดังนั้นจึงได้ทำสื่อในรูปแบบใหม่ ให้มีมิติสัมพันธ์แบบการใช้ภาพเคลื่อนไหวของงาน เพื่อที่จะถ่ายทอดต่อลูกค้าและบุคลากรในองค์กร

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

เพื่อนำไปเสนอในเว็บไซต์ TPA Writer จะส่งผลให้มียอดผู้เข้าชมเว็บไซต์อย่างน้อย 300 ครั้งในแต่ละเดือนและสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันของผู้เข้าชม

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1.9.1 จะได้นำความรู้ที่ได้เรียนมา นำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริง
- 1.9.2 จะได้รู้จักการปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 1.9.3 จะได้รู้จักมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่และเวลา

- 1.9.4 จะได้ศึกษาให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงานด้านมัลติมีเดีย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานที่ได้มาตรฐานจริงในภาพการทำงานเชิงอุตสาหกรรมและเชิงรูปแบบบริษัท



บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 หลักการออกแบบสื่อเคลื่อนไหว

การสร้างงานแอนิเมชัน หรือสื่อเคลื่อนไหว คือการนำภาพนิ่งหลายๆภาพมาวางเรียงต่อกัน ซึ่งในภาพแต่ละภาพที่วางเรียงต่อกันนั้นจะมีลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงภายในภาพทีละน้อย แล้วเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาเล่นภาพทีละภาพอย่างต่อเนื่องจะทำให้เหมือนว่าภาพเหล่านั้นสามารถเคลื่อนไหวได้

สื่อเคลื่อนไหวจึงเป็นสื่อที่ได้รับความนิยม ซึ่งเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมค่อนข้างมาก เพราะในสื่อเคลื่อนไหวนี้จะรวมทั้งภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ซึ่งนั่นจะทำให้ผู้ชมได้รับข้อมูลที่เสมือนจริง โดยแตกต่างจากการอ่านจากสื่อต่างๆ เช่น หนังสือ, วารสาร หรือแม้กระทั่งบนเว็บไซต์ ถ้าจัดทำสื่อเคลื่อนไหวที่ไม่สมบูรณ์ หรือ ขาดๆ เกินๆ จะทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่ปลื้ม จะทำให้ผู้ชมเปลี่ยนไปดูสื่อเคลื่อนไหวอื่นๆ ในเรื่องประเภทเดียวกัน

2.1.2 องค์ประกอบของการออกแบบสื่อเคลื่อนไหว

2.1.2.1 การเขียนบท

ความสำคัญของบทเป็นสิ่งแรกที่จะต้องทำในการสร้างสื่อเคลื่อนไหวเพื่อเป็นการกำหนดทิศทางและเป็นข้อมูลพื้นฐานการทำงานขั้นตอนไปตั้งแต่ต้นจนจบ เช่นการออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก เป็นต้น

หลักในการเขียนบท มี 6 ส่วนคือ

1. เลือกประเภทการ์ตูน คือการกำหนดประเภทหรือสไตล์ของการ์ตูนที่เราต้องการว่าจะให้เป็นการ์ตูนแนวไหน
2. วางเป้าหมายในการเขียนการ์ตูน คือการบอกประเด็นหลักของเรื่องที่เรากำลังจะสื่อหรือถ่ายทอดให้ผู้ชมได้รับรู้ เข้าใจ หรือมีทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่งกับการ์ตูนของเรา
3. ผู้กรรใหตรงเป้าหมาย คือการวางเนื้อหาเรื่องเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด
4. วางโครงเรื่อง คือการกำหนดภาพรวมและทิศทางของเรื่อง ว่าจะมีลำดับเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง แต่ยังไม่ลงรายละเอียดมา เปรียบเสมือนการเล่าเรื่องโดยย่อว่าจะมีใครทำอะไรกับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ และมีบทสรุปเป็นอย่างไร ซึ่งโครงเรื่องจะเป็นเหมือนกรอบหรือขอบเขตของลำดับความคิดเพื่อให้สามารถมุ่งไปยังเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้
5. กำหนดรายละเอียดให้กับตัวเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างตัวละคร

6. การใช้รายละเอียดของเรื่อง คือการเขียนลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในเรื่องโดยละเอียด ทั้งคำพูด การกระทำ ท่าทาง

2.1.2.2 การออกแบบ

1. หลักการออกแบบตัวละคร การออกแบบตัวละครควรออกแบบให้เหมาะสมกับ รายละเอียดที่เคยกำหนดไว้ โดยมีการพิจารณาคือ วัย (อายุ) ,การแต่งกาย, การออกแบบให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตนคือ ด้านรูปร่าง,สีผิว และลักษณะพิเศษ

2. หลักการออกแบบฉาก เพื่อให้ได้ส่วนประกอบของเรื่องที่ดีและน่าสนใจการออกแบบฉากจึงที่สิ่งที่จะต้องคำนึงถึงคือ เป็นสถานที่ไหน ,เวลาใด,ในสถานที่นั้นมียอดประกอบอะไรบ้าง แล้วจึงนำมาเป็นแนวทางในการวาดฉากประกอบเรื่อง

2.1.2.3 การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)

คือการเขียนวาดภาพเพื่อถ่ายทอดจินตนาการจากบทการ์ตูนให้ออกมาเป็นลำดับภาพ ตั้งแต่ต้นจนจบให้เป็นรูปธรรม ซึ่งสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้ทีมงานทุกคนได้เห็นภาพรวมของการ์ตูน ได้ตรงกันและชัดเจนมากที่สุด เมื่อเราเขียนสตอรี่บอร์ดเสร็จแล้ว จะนำสตอรี่บอร์ดที่ได้ไปใช้ในช่วงตอนการทำการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร

กระดาษสตอรี่บอร์ดที่ใช้ในการเขียน แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. ส่วนแสดงข้อมูลเบื้องต้น เช่น ชื่อเรื่อง, ตอน, ฉาก, หน้า เป็นต้น
2. กรอบแสดงข้อมูลภาพ คือกรอบสำหรับวาดภาพ วางตำแหน่งของการ์ตูนเปรียบเสมือนการวางมุมกล้องของภาพยนตร์ ในแต่ละกรอบเราจะเรียกว่า Shot หมายถึงภาพยนตร์ตอนหนึ่ง
3. กรอบสำหรับกรอกข้อมูลเสียง คือกรอบที่บอกถึงข้อมูลเสียงที่จะใช้ใน Shot นั้นๆ ว่ามีเสียงอะไรบ้าง เช่น เสียงบรรยาย , เสียงตัวละครพูด, เสียงเพลง, เสียงดนตรีบรรเลง, เสียง Sound Effect

2.1.2.4 การพากย์เสียง

เพื่อให้ได้การ์ตูนที่สมบูรณ์ การพากย์เสียงที่ เป็นธรรมชาติและสอดคล้องไปกับสีหน้า ท่าทางของตัวละครก็จะทำให้ได้การ์ตูนที่สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้นหลักในการพากย์เสียงที่ดีคือ

1. เสียงมีพลัง
2. ชัดถ้อยชัดคำโดยการเปล่งเสียงให้ถูกต้องตามอักขระ
3. พากย์เสียงตามลักษณะของตัวละครและแสดงอารมณ์ต่างๆ

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 Autodesk Maya 2013

2.2.1.1 ข้อมูลตัวโปรแกรม



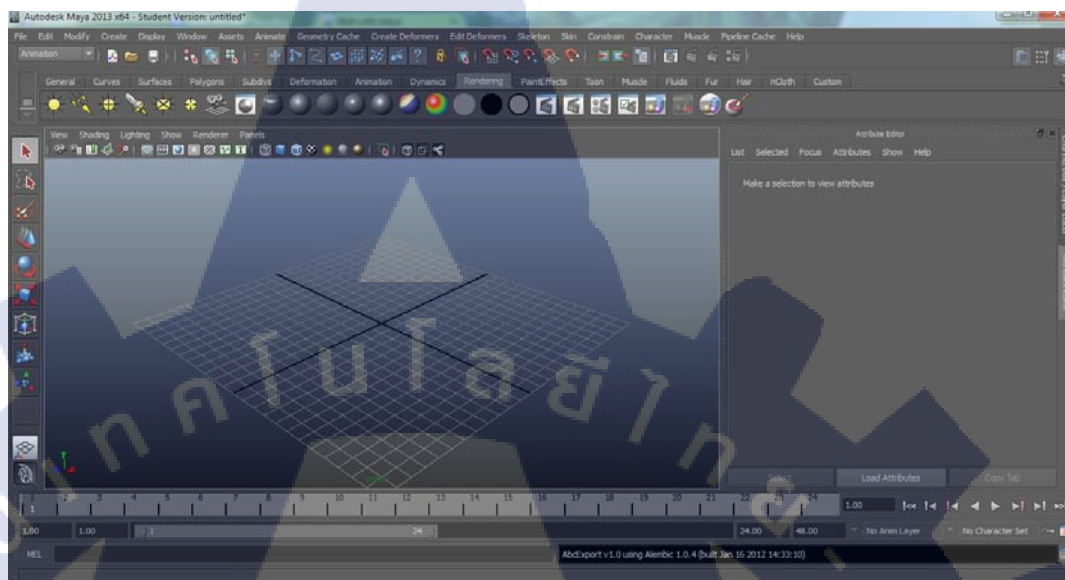
รูปที่ 2.1 รูปสัญลักษณ์ Autodesk Maya 2013

Autodesk Maya 2013 เป็นโปรแกรมมากประสิทธิภาพสำหรับงาน 3 D และ visual effect ที่ประกอบไปด้วย ความสามารถในการสร้าง model เครื่องมือในการสร้างงาน animation และ เครื่องมือในการจัดการ rendering ที่มีโครงสร้างสถาปัตยกรรม แบบ open architecture โดยทุกสิ่งทุกอย่างที่จำเป็นในกระบวนการผลิตผลงาน สามารถเขียน script หรือเขียนคำสั่ง โดยใช้ MEL หรือ Python ซึ่งเป็นภาษาที่สื่อสาร กันได้โดยตรงกับ Autodesk Maya หรือการเขียนคำสั่งการทำงานร่วมกันไปกับ API (application programming interface) โปรแกรมนี้ยังได้รับรางวัลชนะเลิศ เป็นเครื่องมือหนึ่งในตัวเลือกของโปรแกรมพัฒนา 3D สำหรับภาพยนตร์ และโทรทัศน์ พัฒนาเกมส์ในอุตสาหกรรมการออกแบบ เพื่อใช้ควบคุม workflows และ pipeline ระดับสูง ในเนื้อหาของ 3D นักศิลปะและนักออกแบบเลือก Autodesk Maya 2013

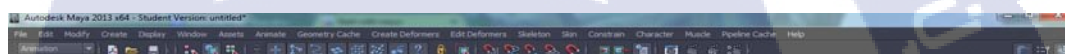
2.2.1.2 ความสามารถของโปรแกรม

1. มีเครื่องมือสร้างสรรค์แอนิเมชันครบครัน
2. สร้างตัวละครได้อย่างละเอียด และสมจริง เช่น ผิวหนัง, จมูก, ตา เป็นต้น
3. ออกแบบองค์ประกอบของแอนิเมชันได้อย่างสมบูรณ์ไม่ว่าจะเป็นพื้นผิว, แสงเงา, เวกเตอร์ และส่วนอื่นๆ อีกมากมาย
4. รวมเครื่องมือในการ Render งาน ซึ่งคุณสามารถนำเข้าเครื่องมือภายนอกมาใช้งานได้
5. แปลงรูปแบบต่างๆ ที่จะช่วยให้คุณได้สร้างสรรค์ผลงานได้ง่ายขึ้น
6. และฟีเจอร์อื่นๆ อีกเยอะแยะมากมาย

2.2.1.3 ส่วนประกอบของโปรแกรมที่ได้ใช้งาน



รูปที่ 2.2 หน้าต่างโปรแกรม Autodesk Maya 2013

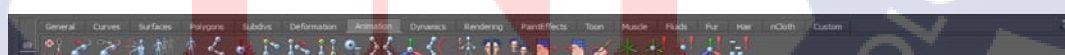


รูปที่ 2.3 Main Menu Bar

ส่วนแรกนี้คือ Main Menu Bar เป็นเมนูหลักพื้นฐานของโปรแกรม Autodesk Maya 2013 เช่น File, Edit, Modify และคำสั่งอื่นๆตามโหมดการทำงาน



รูปที่ 2.4 PolygonShelf

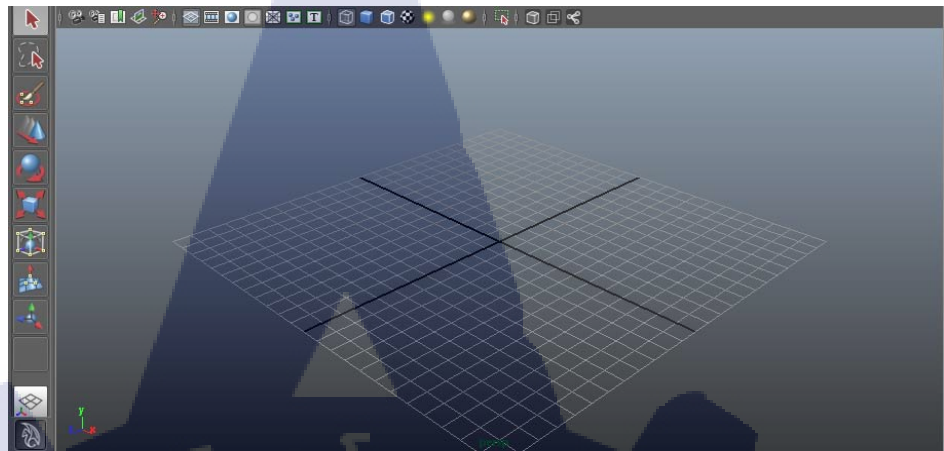


รูปที่ 2.5 Animation Shelf

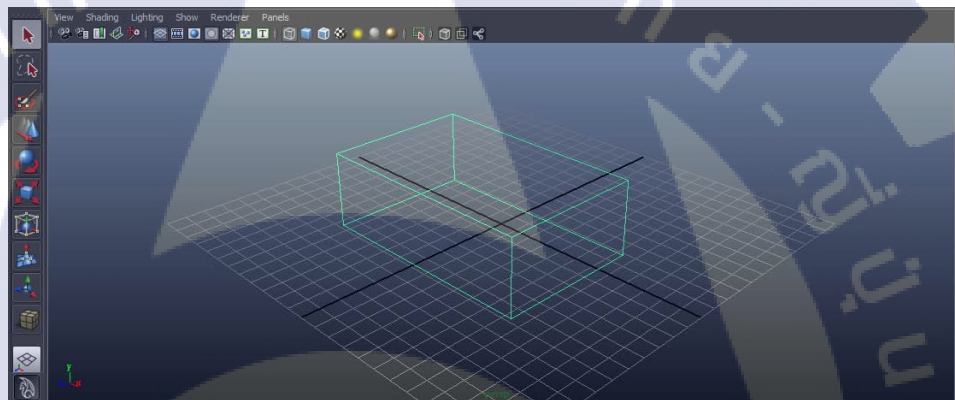


รูปที่ 2.6 Rendering Shelf

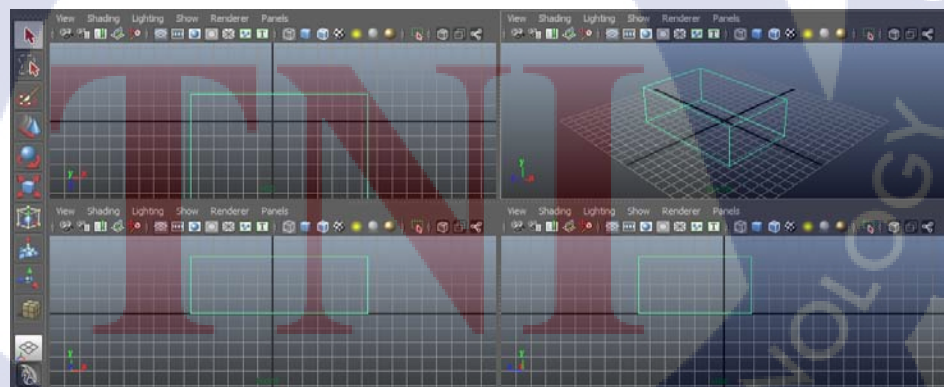
ส่วนนี้คือ Shelf เป็นพื้นที่หรือที่วางคำสั่ง โดยจะแสดงเป็นปุ่ม (Button) สำหรับเรียกใช้งานเพื่อความสะดวก ซึ่งก็มีหลาย แถบ Shelf แต่ที่ใช้อยู่ มี Polygon, Animation และ Rendering



รูปที่ 2.7 Tool Box and View port



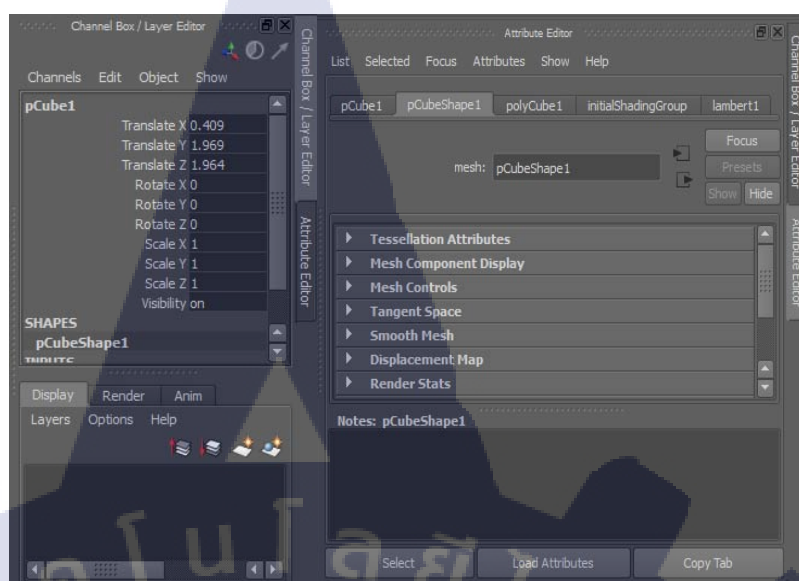
รูปที่ 2.8 Single Perspective view



รูปที่ 2.9 Four view

Tool Box คือแถบด้านซ้าย แนวตั้ง เป็นที่เก็บเครื่องมือที่รวบรวมเครื่องมือพื้นฐาน เพื่อความสะดวกในการใช้งานโปรแกรม หรือใช้ยึดก็ได้

View port คือเป็นมุมมองการทำงานซึ่งมีหลากหลายมุมมอง แต่ที่มักจะใช้จะมี 2 แบบคือ Single, Four view



รูปที่ 2.10 ChannelBox และ Attribute Editor

Channel Box คือแถบที่แสดงข้อมูลเบื้องต้นของวัตถุที่เราเลือกอยู่ เช่น ตำแหน่ง (X,Y,Z Axis), แกนหมุน (X,Y,Z Axis) เป็นต้น

Attribute Editor คือแถบที่แสดงข้อมูลเชิงลึกของวัตถุ เกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ ของวัตถุ เช่น พื้นผิวของวัตถุ, สีของวัตถุ เป็นต้น



รูปที่ 2.11 Time Slider

Time Slider คือแถบสำหรับทำให้วัตถุเคลื่อนที่ได้ โดยกำหนดเป็นเวลาใด ให้วัตถุเป็นอย่างไร

2.2.1.4 ลักษณะงานที่ได้ใช้

ในโปรแกรม Autodesk Maya 2013 นี้ ได้ใช้สร้างตัวละครและฉาก เช่น



รูปที่ 2.12 ตัวละครและฉากที่สร้างในงานแรก



360 Degree Feedback System

รูปที่ 2.13 ตัวละครและฉากที่สร้างในงานที่ 2



รูปที่ 2.14 ตัวละครและฉากที่สร้างในงานที่ 3

2.2.2 Adobe After Effects CS6

2.2.2.1 ข้อมูลตัวโปรแกรม



รูปที่ 2.15 รูปสัญลักษณ์ Adobe After Effects CS6

Adobe After Effects CS6 เป็นโปรแกรมยอดนิยมสำหรับตกแต่งภาพวิดีโอ โดยการเพิ่ม effect ให้กับภาพวิดีโอ (Video Composite) นิยมใช้ในธุรกิจภาพยนตร์, งานโทรทัศน์, การ์ตูนอนิเมชั่น, งาน presentation การนำเสนอต่างๆ ที่เราต้องการทำให้ดูมีความสนใจยิ่งขึ้นด้วยเทคนิคภาพเคลื่อนไหวอันสวยงาม Effect ตระการตา ดึงดูดให้ผู้ชมสนใจกับสิ่งที่เราต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี

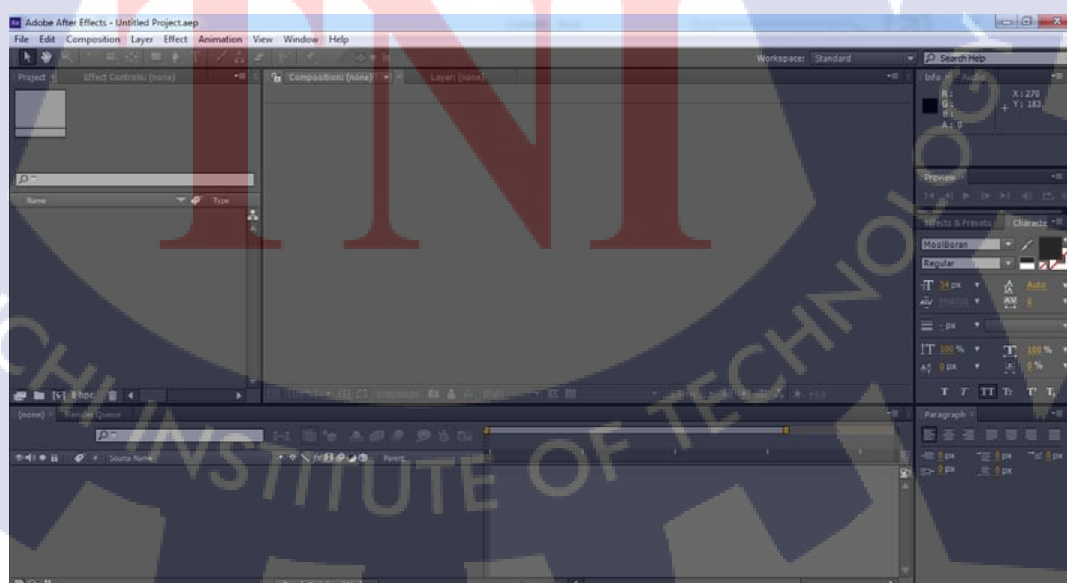
โปรแกรม After Effects CS6 หน้าที่หลักคือใช้ทำ Video Composite หรืองานซ้อนภาพ วีดีโอ, การบันทึกเสียง, การทำเสียงพากย์, การใส่ดนตรีประกอบ, การทำตัวอักษรให้เคลื่อนไหว รวมถึงงานทางด้านการตกแต่งเพิ่ม Effect พิเศษให้ภาพ อีกทั้งยังใช้กับงานสร้างเว็บไซต์ได้อีกด้วย โดยใช้ควบคู่กับ Adobe Flash

การทำงานของโปรแกรม After Effects นั้น โปรแกรมจะทำงานในลักษณะที่เป็นการนำไฟล์ที่ทำเอาไว้เรียบร้อยแล้วจากที่อื่นเข้ามาใช้ โดยไฟล์ที่จะนำมาใช้งานสามารถเป็นไฟล์ใด ๆ ก็ได้แทบทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และไฟล์เสียง โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมา

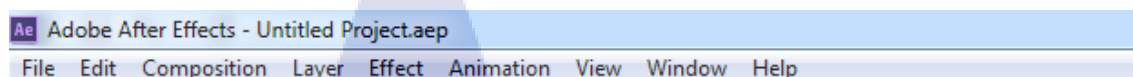
2.2.2.2 ความสามารถของโปรแกรม

- 64-bit นับเป็นรุ่นแรกที่รองรับการทำงานแบบ 64 Bit ทำให้คุณสามารถดึงประสิทธิภาพออกมาได้อย่างเต็มความสามารถ
- Roto Brush เป็นเครื่องมือหัตถ์จรรยาที่สามารถใช้แยก Background และ Foreground ออกจากกัน
- รองรับ AVC-Intra เราสามารถนำไฟล์ footage AVC-Intra 50 และ AVC-Intra 100 codecs ได้
- เพิ่ม Mocha shape ใครที่ชอบการทำงานของ Mocha ใน Adobe After Effects แล้วละก็ คงจะชอบ Mocha Shape เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
- Auto-keyframe mode สามารถตั้งค่า Keyframe ในการทำงานเริ่มต้นอัตโนมัติได้ จึงทำให้เราสามารถสร้างงาน แอนิเมชันได้อย่างรวดเร็ว

2.2.2.3 ส่วนประกอบของโปรแกรมที่ได้ใช้งาน



รูปที่ 2.16 หน้าต่างโปรแกรม Adobe After Effects CS6



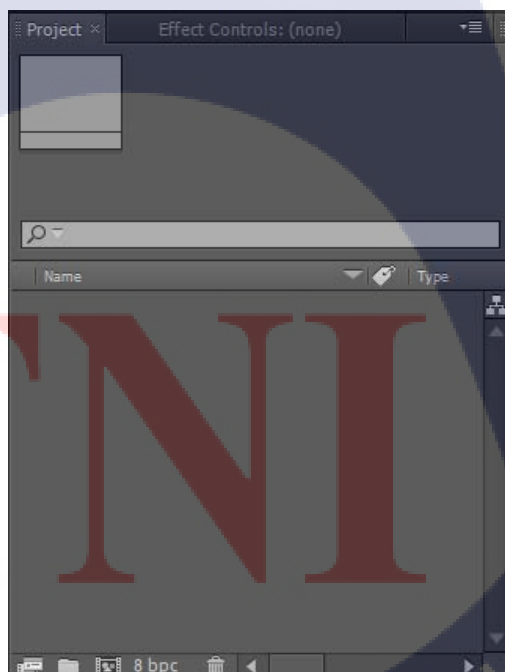
รูปที่ 2.17 Menu Bar

ส่วนแรกนี้คือเมนูบาร์ (Menu Bar) เมนูบาร์แสดงอยู่ในบรรทัดล่างต่อจากไตเติ้ลบาร์ ซึ่งเป็นที่เก็บคำสั่งต่างๆที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งอยู่ในรูปแบบของคำสั่งเมนู โดยเริ่มตั้งแต่เมนู File เรื่อยไปจนถึงเมนู Help ตามลำดับ แต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยออกมา โดยแต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยแตกต่างกันออกไปตามลักษณะประเภทของเมนู



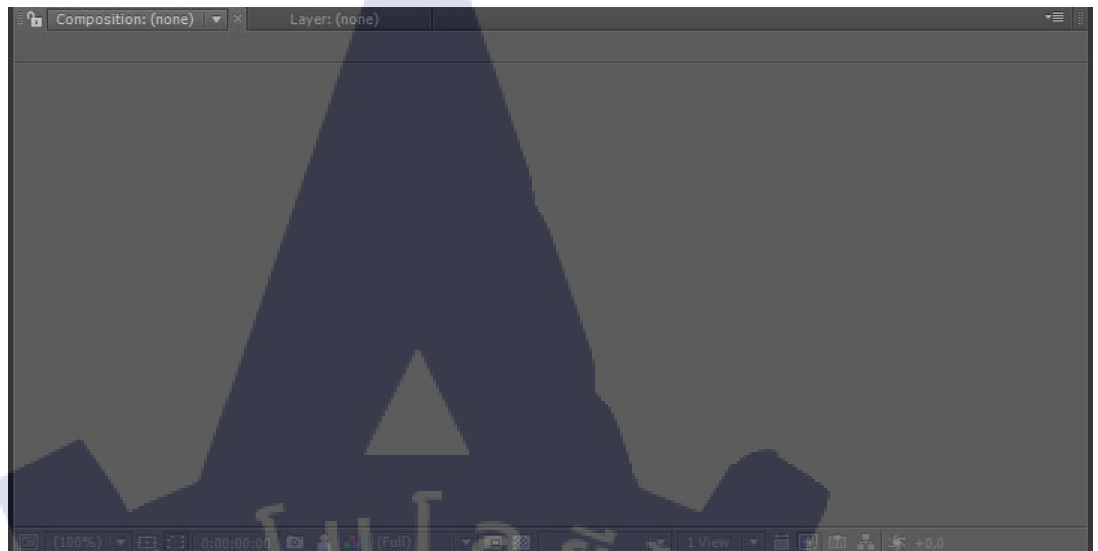
รูปที่ 2.18 Tool Box

กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เป็นที่จัดเก็บกลุ่มเครื่องมือต่างๆ เครื่องมือเหล่านี้มีหลากหลายประเภทดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือบางตัวซ่อนเอาไว้ซึ่งสังเกตได้ว่าหากเครื่องมือใดมีปุ่มสามเหลี่ยมสีดำอยู่ทางด้านขวาล่างแสดงว่ายังมีเครื่องมืออื่นซ่อนอยู่อีก



รูปที่ 2.19 Project

Project เป็นที่สำหรับเก็บ Footage ต่างๆที่เราทำงานไว้ โดยเราจะต้อง import ไฟล์เข้ามา ก่อน (คลิกขวา แล้ว import footage หรือ Ctrl + I)



รูปที่ 2.20 Composition

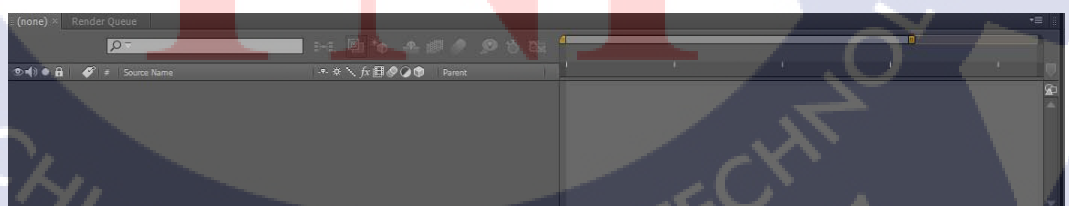
Composition คือพื้นที่แสดงผลของชิ้นงานที่กำลังทำการปรับแต่ง เราสามารถแก้ไขชิ้นงานผ่านทางพาเนลนี้ได้ด้วยเช่นกัน



รูปที่ 2.21 Time Control

Time Control ใช้กด play โดยจะมีสองแบบ

- ปุ่ม >ธรรมดา จะเพลย์แบบปกติ(ค่อนข้างช้า และไม่ได้เวลาจริง)
- ปุ่ม >ทางขวาสุด จะเพลย์โดยการเรนเดอร์เก็บไว้ก่อนแล้วแสดงออกมา ซึ่งจะเป็นเวลาจริงและมีเสียง



รูปที่ 2.22 Layer and Timeline

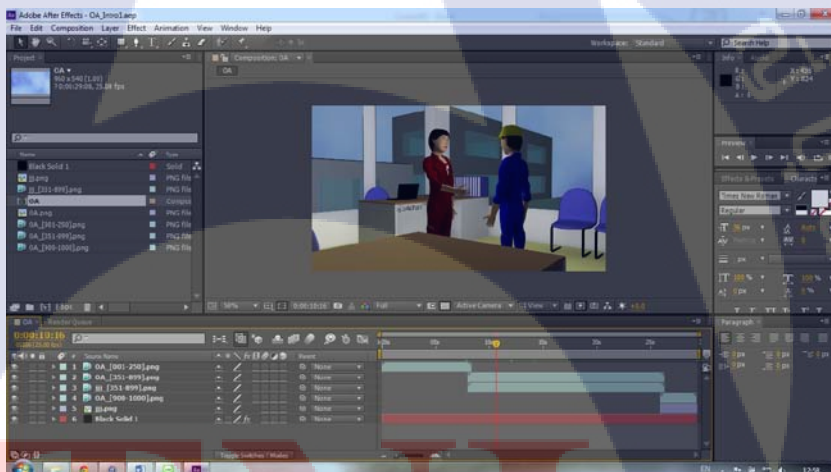
Timeline คือส่วนที่บอกเวลาว่าเราทำงานเวลาไหน และเราจะกำหนดคีย์เฟรมตรงไหน

2.2.2.4 ลักษณะงานที่ได้ใช้

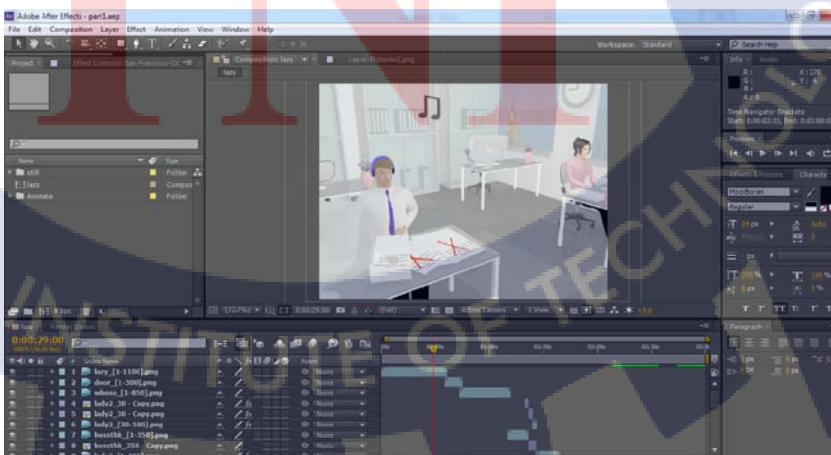
ในโปรแกรม Adobe After Effects CS6 นี้ ได้ใช้เพื่อรวบรวมไฟล์ภาพจากที่เรนเดอร์ (Render) มาจาก Autodesk Maya 2013 มาเป็นไฟล์วิดีโอ



รูปที่ 2.23 ตัวอย่างของงานแรก



รูปที่ 2.24 ตัวอย่างของงานที่ 2



รูปที่ 2.25 ตัวอย่างของงานที่ 3

2.2.3 Adobe Flash Professional CS6

2.2.3.1 ข้อมูลตัวโปรแกรม



รูปที่ 2.26 รูปสัญลักษณ์ Adobe Flash Professional CS6

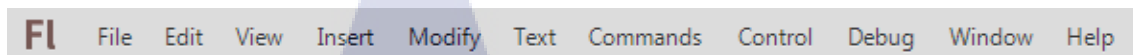
Adobe Flash Professional CS6 เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท Adobe (เดิมคือ Macromedia) ซึ่งได้พัฒนาปรับปรุงเครื่องมือต่างๆ ให้มีความสามารถใช้งานได้สะดวก สามารถใช้ผลิตสื่อการสอนเชิงโต้ตอบ (Interactive), สื่อ Presentation, เกมส์, แบบทดสอบ, E-Book, Website, Streaming Video, ฐานข้อมูล, งานกราฟิก และสร้างภาพเคลื่อนไหว หรือแม้แต่ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

Flash สามารถนำสื่อต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง กราฟิก เสียง ภาพยนตร์ และมัลติมีเดียแทบทุกประเภทมาประยุกต์ใช้งานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถควบคุมการทำงานแบบพื้นฐาน จนไปถึงการเขียนคำสั่งควบคุม (Action Script) ให้โปรแกรม Flash แสดงผลตามที่เรากำลังต้องการ

2.2.3.2 ส่วนประกอบของโปรแกรมที่ได้ใช้งาน



รูปที่ 2.27 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6



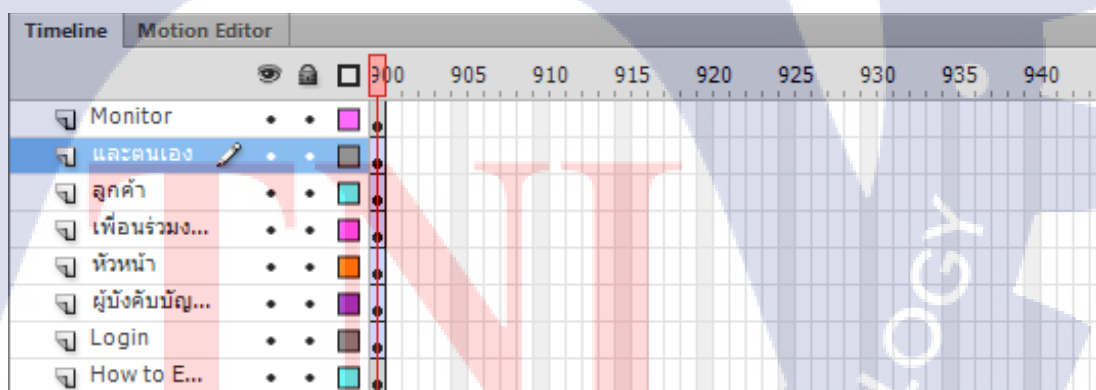
รูปที่ 2.28 Menu Bar

Menu Bar เป็นแถบสำหรับเก็บคำสั่งต่างๆ ของโปรแกรมทั้งหมด



รูปที่ 2.29 Toolbox

Toolbar เป็นที่สำหรับเก็บเครื่องมือที่ต้องใช้งานเป็นประจำไว้



รูปที่ 2.30 Timeline

Timeline เป็น Panel สำหรับกำหนดช่วงจังหวะของเคลื่อนไหว รวมทั้งแสดงให้เห็นถึง Layer ต่างๆ ที่สร้างขึ้น

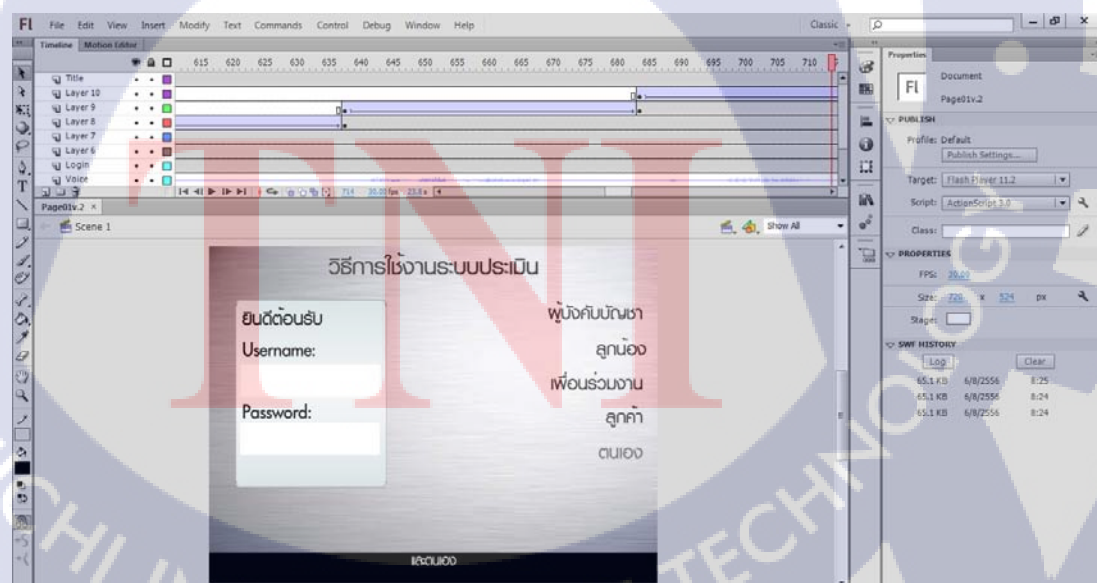


รูปที่ 2.31 Stage

Stage คือพื้นที่ส่วนที่ใช้ในการวางวัตถุต่างๆ หรืออาจจะเรียกว่า "เวที" เมื่อมีการนำเสนอผลงานจะ แสดงเฉพาะวัตถุบน Stage เท่านั้น

2.2.3.3 ลักษณะงานที่ได้ใช้

ในโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 นี้ ได้ใช้เพื่อจัดทำเป็นสื่อการใช้งานของงาน
 ชั้นที่ 2



รูปที่ 2.32 ตัวอย่างของงานที่ 2

2.2.4 Adobe Illustrator CS6

2.2.4.1 ข้อมูลตัวโปรแกรม



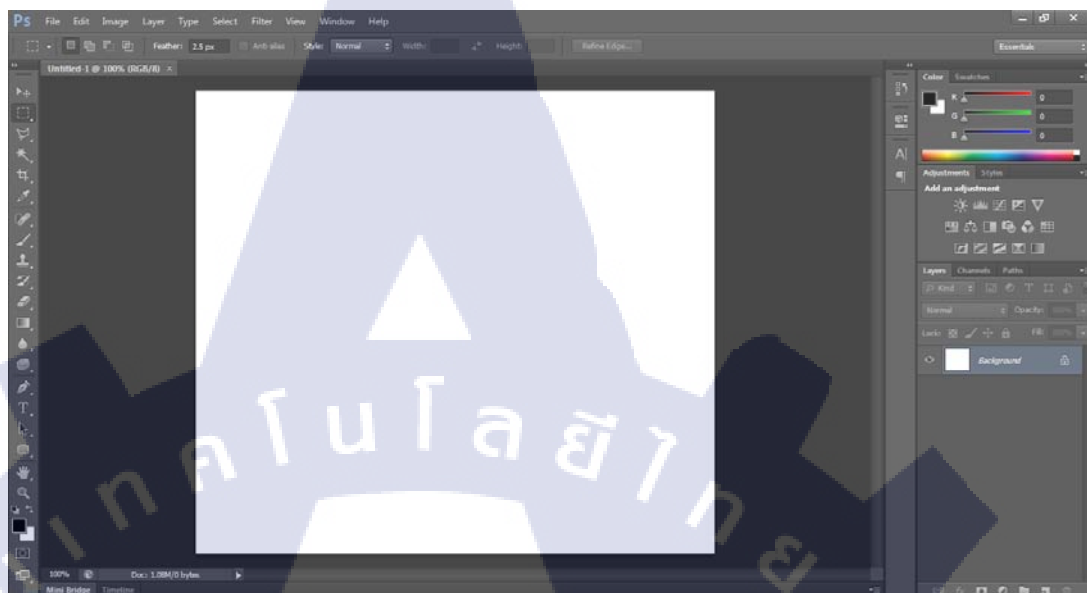
รูปที่ 2.33 รูปสัญลักษณ์ Adobe Illustrator CS6

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Adobe System รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช และได้พัฒนารุ่นที่ 2 ออกมาให้ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับความนิยมสูง และการตอบรับที่ดีจากผู้ใช้เป็นจำนวนมาก

โปรแกรม Illustrator เป็นโปรแกรมที่ทำงานด้านกราฟิกชนิดหนึ่ง ซึ่งเน้นการสร้างงานจากการวาดจุดเด่น ของโปรแกรมนี้คือ สามารถสร้างภาพลายเส้นได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังสามารถนำลายเส้นที่วาดมาคัดแก้ไข ตกแต่งได้ง่าย สามารถนำไปใช้งานด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานสิ่งพิมพ์งานออกแบบโลโก้ หรือทำภาพประกอบในหนังสือและเว็บไซต์ สร้างลายเส้น สำหรับใช้ในงานโปรแกรมสามมิติ หรือโปรแกรมตกแต่งภาพอื่นๆ เป็นต้น ภาพที่ใช้งานในโปรแกรมกราฟิกจะแบ่งออกตามลักษณะใช้งานสองประเภท คือภาพกราฟิกแบบ Vector และภาพแบบ Bitmap ทั้งนี้เพื่อความเหมาะสมในการจัดเก็บ การแก้ไขและการนำกลับไปใช้งานอีกครั้งสำหรับภาพกราฟิกทั้งสองชนิดจะมีความแตกต่างกัน

Illustrator ทำให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้าใบ โดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และ อุปกรณ์การวาดภาพอื่นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการทำบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่เราสามารถนำมาสร้างงานได้หลายรูปแบบ เช่นงานสิ่งพิมพ์งานออกแบบทางกราฟิกการสร้างภาพ 3 มิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM การออกแบบการ์ดอวยพร งานทางด้านการ์ตูนในการสร้างโปรแกรมต่างๆ นั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นโปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้นงานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ในส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น BG หรือ แถบหัวเรื่องตลอดจนภาพประกอบต่างๆที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

2.2.4.2 ส่วนประกอบของโปรแกรมที่ได้ใช้งาน



รูปที่ 2.34 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Illustrator CS6



รูปที่ 2.35 Menu Bar

ส่วนแรกนี้คือเมนูบาร์ (Menu Bar) เมนูบาร์แสดงอยู่ในบรรทัดต่างต่อจากไคเดิลบาร์ ซึ่งเป็นที่เก็บคำสั่งต่างๆที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งอยู่ในรูปแบบของคำสั่งเมนู โดยเริ่มตั้งแต่เมนู File เรื่อยไปจนถึงเมนู Help ตามลำดับ แต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยออกมา โดยแต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยแตกต่างกันออกไปตามลักษณะประเภทของเมนู

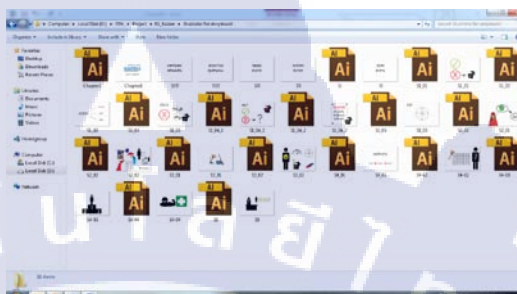


รูปที่ 2.36 Tool Box

Tool Box เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในการทำงานเกี่ยวกับภาพกราฟทั้งหมด ซึ่งจะแบ่งออกเป็นช่วงๆ ตามกลุ่มการใช้งาน

2.2.4.3 ลักษณะงานที่ได้ใช้

ในโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 นี้ ได้ใช้เพื่อเป็น Storyboard สำหรับงานชิ้นที่ 1



รูปที่ 2.37 ไฟล์ Storyboard โดย Adobe Illustrator CS6 ของงานที่ 1

2.2.5 Adobe Photoshop CS6

2.2.5.1 ข้อมูลตัวโปรแกรม



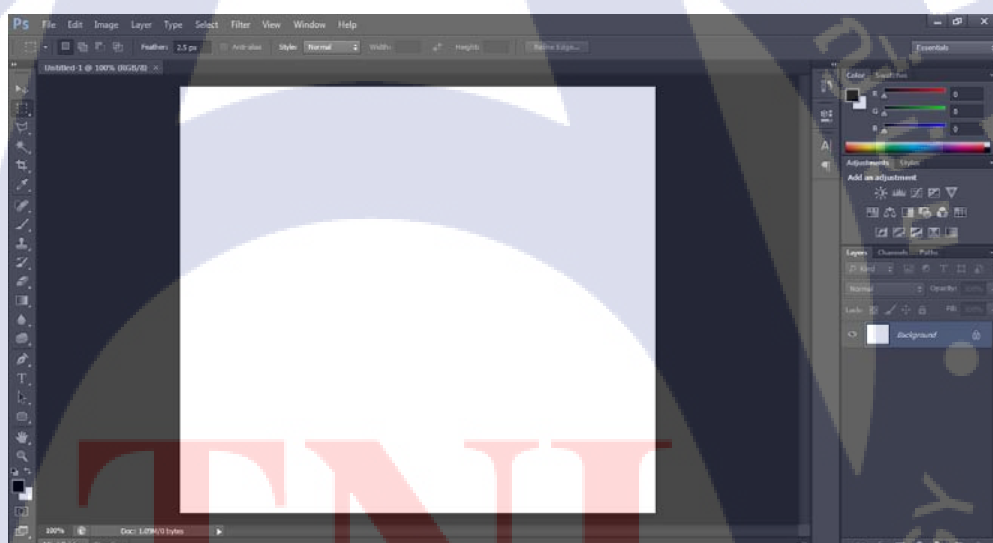
รูปที่ 2.38 รูปสัญลักษณ์ Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างและตกแต่งภาพที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมากที่สุดอันเนื่องมาจากคุณสมบัติเด่นซึ่งมีอยู่อย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นความสามารถจัดการกับไฟล์สารพัดชนิดที่ใช้ในงานประเภทต่างๆ ทั้งรูปที่จะนำไปผ่านกระบวนการพิมพ์และรูปที่นำไปใช้ในเว็บเพจ หรือส่งผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีความสามารถเป็นเยี่ยมในการแก้ไขตกแต่งภาพ และการสร้างเอฟเฟ็คต์พิเศษต่างๆ มีเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและความยืดหยุ่นสูง สามารถบันทึกขั้นตอนที่ต้องทำซ้ำๆ ไปได้ เรียกใช้ภายหลังตลอดจนมีผู้ผลิตปลั๊กอิน (plug-in) ให้เป็นจำนวนมาก ซึ่งปลั๊กอินก็คือโปรแกรมเสริมสำหรับช่วยให้การทำงานที่ซับซ้อนสำเร็จลงได้อย่างรวดเร็ว

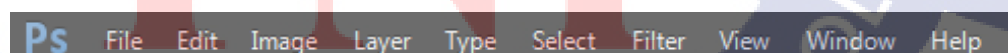
2.2.5.2 ความสามารถของโปรแกรม

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้

2.2.4.2 ส่วนประกอบของโปรแกรมที่ได้ใช้งาน



รูปที่ 2.39 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop CS6



รูปที่ 2.40 Menu Bar

Menu bar คือส่วนที่แสดงชื่อเมนูต่างๆ ของโปรแกรม



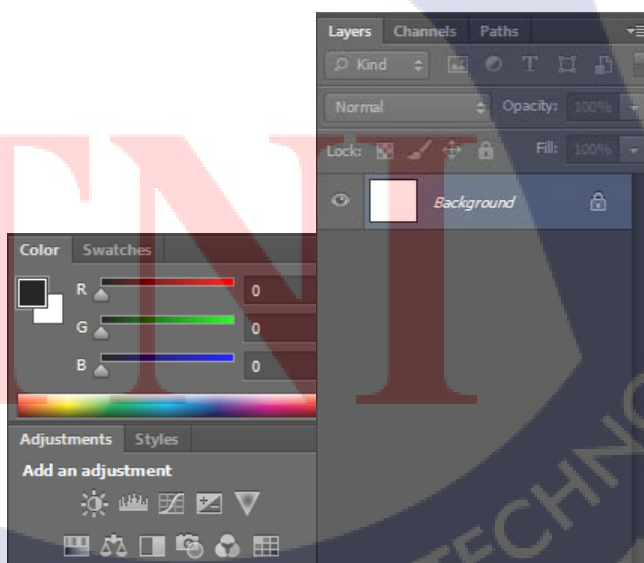
รูปที่ 2.41 Toolbox

Toolbox คือส่วนของอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างชิ้นงานหรือตกแต่งภาพ



รูปที่ 2.42 Tool options bar

Tool options bar คือส่วนที่กำหนดคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่เลือกจาก Toolbox

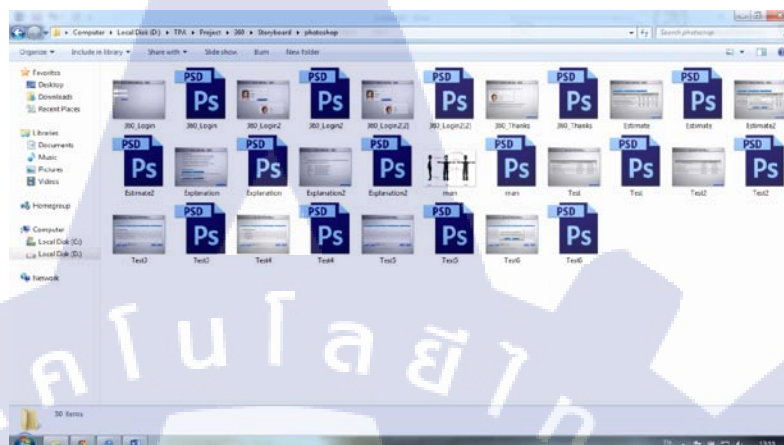


รูปที่ 2.43 Palettes

Palettes คือส่วนที่ใช้ตรวจสอบและกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้กับรูปภาพ

2.2.5.4 ลักษณะงานที่ได้ใช้

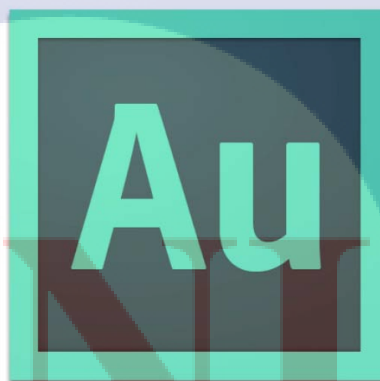
ในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 นี้ ได้ใช้เพื่อเป็น Storyboard สำหรับงานชิ้นที่ 2 ในส่วนของการทำสื่อการใช้งาน



รูปที่ 2.44 ไฟล์ Storyboard โดย Adobe Photoshop CS6 ของงานชิ้นที่ 2

2.2.6 Adobe Audition CS6

2.2.6.1 ข้อมูลตัวโปรแกรม



รูปที่ 2.45 รูปสัญลักษณ์ Adobe Audition CS6

Adobe Audition CS6 เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการตัดต่อไฟล์เสียงโดยเฉพาะของค่าย Adobe โดยโปรแกรมนี้มีความสามารถที่จะจัดการไฟล์ Audio ได้แทบทุกอย่างทั้ง บันทึกเสียง, แก้ไข และการผสมเสียง เพื่อนำเสียงที่ผ่านกระบวนการไปใช้ตามเป้าหมายที่เราต้องการ และสำหรับคนที่ชอบร้องเพลงและต้องการที่จะนำเพลงไปใช้ประกอบการอัดเสียงร้อง โดยเราสามารถที่จะนำ MP3 ที่ต้องการมาตัดเสียงนักร้องออกไปให้เหลือแต่เสียงดนตรี แต่ยังคงคุณภาพของเสียงดนตรีไว้เหมือนต้นฉบับ ซึ่งโปรแกรมนี้สามารถเปิดไฟล์ Audio หรือ Video ได้เกือบทุกนามสกุลเลยทีเดียว

2.2.6.2 ความสามารถของโปรแกรม

- สร้าง, ตัดต่อและเล่นไฟล์เสียง
- ปรับปรุงคุณภาพไฟล์เสียง
- เปลี่ยนความถี่เสียง
- การตัดเสียงแบบหลายแทร็ค

2.2.6.3 ลักษณะงานที่ได้ใช้

ในโปรแกรม Adobe Audition CS6 นี้ ได้ใช้เพื่อเป็นการตัด และลดเสียงรบกวน



รูปที่ 2.46 ตัวอย่างของงาน

2.2.7 Corel VideoStudio Pro X6

2.2.7.1 ข้อมูลตัวโปรแกรม



รูปที่ 2.47 รูปสัญลักษณ์ Corel VideoStudio Pro X6

Corel VideoStudio Pro X6 เป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอที่มีการใช้งานไม่ยากจนเกินไป แม้ผู้ที่เริ่มใช้งานก็สามารถที่จะสร้างวิดีโอได้เหมือนกับผู้ที่ประสบการณ์ตัดต่อวิดีโอมานาน โปรแกรมนี้มีเครื่องมือต่างๆ สำหรับตัดต่อวิดีโออย่างครบถ้วน เริ่มตั้งแต่จับภาพจากกล้องเข้าคอมพิวเตอร์ ตัดต่อวิดีโอ ใส่เอฟเฟกต์ต่างๆ แทรกดนตรีประกอบ แทรกคำบรรยาย ไปจนถึงบันทึกวิดีโอที่ตัดต่อกลับลงเทป , VCD, DVD หรือแม้กระทั่งเผยแพร่ผลงานทางเว็บ

Corel VideoStudio Pro X6 มีการทำงานเป็นขั้นตอนที่ง่าย ตั้งแต่จับภาพ ตัดต่อ ไปจนถึงเขียนลงแผ่น นอกจากนี้แล้ว โปรแกรมยังมีเอฟเฟกต์ต่างๆ อีกมากมาย ได้เต็มสำเร็จรูปแบบมืออาชีพ รวมทั้งยังมีเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างชวอนด์แทร็คอย่างง่ายอีกด้วย

2.2.6.2 ความสามารถของโปรแกรม

- สร้างสรรค์วิดีโอได้เร็ว และมีเครื่องมือที่ครบครันพร้อมทั้งเอฟเฟกต์เพื่อช่วยเพิ่มความสวยงาม
- โปรแกรมตัดต่อคลิปวิดีโอ รองรับวิดีโอระดับ Ultra HD หรือ 4K
- ตัดต่อคลิปวิดีโอ ได้หลายนามสกุล และอุปกรณ์
- แก้ไขซับไตเติ้ลได้ง่ายด้วยเทคโนโลยี Voice Detection ที่จะช่วยคุณจับคู่ซับไตเติ้ลกับวิดีโอ
- สร้างสไลด์โชว์ในโอกาสสำคัญต่างๆ
- รองรับ และ Export ไฟล์ได้หลากหลายนามสกุล อาทิเช่น AVI, MPEG-2, MPEG-4, QuickTime, WebM, Windows Media, HTML5 และไฟล์อื่นๆ อีกเพียบ

2.2.7.3 ลักษณะงานที่ได้ใช้

ในโปรแกรม Corel VideoStudio Pro X6 นี้ ได้ใช้เพื่อรวบรวมทุกไฟล์ ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เป็นวิดีโอไฟล์



รูปที่ 2.48 ตัวอย่างของงาน

2.2.8 Microsoft Excel 2013

2.2.8.1 ข้อมูลตัวโปรแกรม

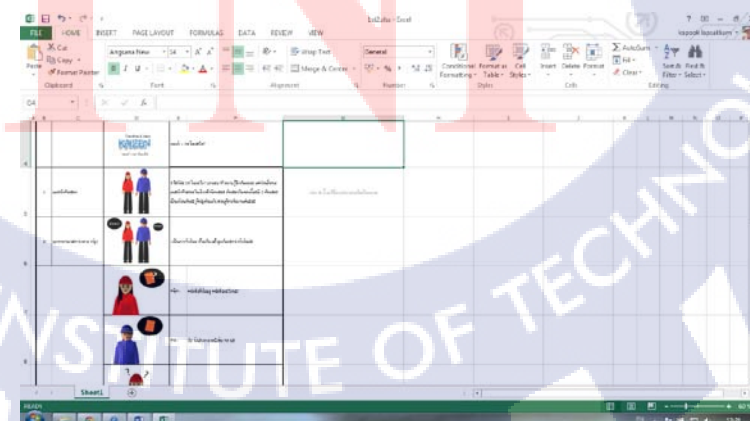


รูปที่ 2.49 รูปสัญลักษณ์ Microsoft Word 2013

Microsoft Excel 2013 เป็นโปรแกรมหนึ่งในตระกูล Microsoft Office คือเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพอย่างยิ่งในการดึงความหมายที่ซ่อนอยู่ในข้อมูลจำนวนมากออกมา แต่ยังสามารถทำงานได้ดีสำหรับการคำนวณอย่างง่ายและการติดตามข้อมูลเกือบทุกชนิดด้วยเช่นกัน คุณสมบัติสำคัญของความสามารถทั้งหมดนั้น คือ ตารางของเซลล์ เซลล์อาจมีข้อมูลตัวเลข ข้อความ หรือสูตร คุณสามารถใส่ข้อมูลในเซลล์ จากนั้นจัดกลุ่มข้อมูลเหล่านั้นเป็นแถวและคอลัมน์ ซึ่งทำให้คุณสามารถเพิ่มข้อมูล เรียงลำดับและกรองข้อมูลนั้น ใส่ข้อมูลลงในตาราง และสร้างแผนภูมิที่สวยงามได้

2.2.8.2 ลักษณะงานที่ได้ใช้

ในโปรแกรม Microsoft Excel 2013 นี้ ได้ใช้เพื่อรวบรวมไฟล์ที่จัดทำเป็น Storyboard ในรูปแบบไฟล์ของ Illustrator มาเป็นไฟล์เดียว



รูปที่ 2.50 ตัวอย่างของงาน

2.2.9 Microsoft PowerPoint 2013

2.2.9.1 ข้อมูลตัวโปรแกรม

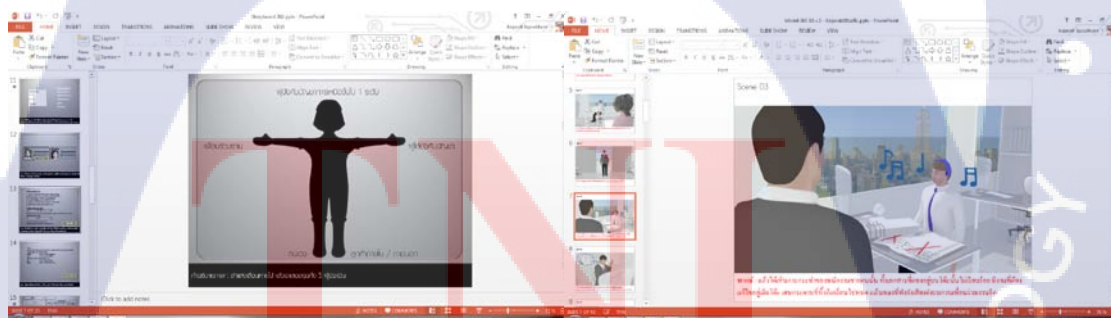


รูปที่ 2.51 รูปสัญลักษณ์ Microsoft PowerPoint 2013

Microsoft PowerPoint 2013 เป็นโปรแกรมหนึ่งในตระกูล Microsoft Office เหมาะสำหรับการจัดสร้างงานนำเสนอข้อมูล (Presentation) สำหรับนำไปประยุกต์ใช้ในงานได้หลายประเภท เช่น การนำเสนอข้อมูลสินค้าและบริการ การจัดทำ Slide Show การออกแบบแผ่นพับ เป็นต้น

2.2.9.2 ลักษณะงานที่ได้ใช้

ในโปรแกรม Microsoft Power point 2013 นี้ ได้ใช้เพื่อจัดทำเป็น Storyboard



รูปที่ 2.52 ตัวอย่างของงานชิ้นที่ 2 และ 3

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

เนื่องจากทางบริษัทได้เสนอหัวข้อในการทำโครง งาน โดยเสนอหัวข้อการจัดทำสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในองค์กรซึ่งสื่อที่ได้จัดทำนี้ก็เพื่ออธิบายเนื้อหาจากตัวหนังสือในสื่อต่างๆให้เป็นสื่อภาพเคลื่อนไหว ซึ่งผสมผสานไปด้วยภาพ, ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ส่วนการปฏิบัติงานจะเป็นการศึกษาเนื้อหาที่จะทำ เมื่อศึกษาจนพอเข้าใจระดับหนึ่งแล้วก็เริ่มจัดทำเป็นเนื้อเรื่อง (Storyboard) เพื่อนำเสนอกับพี่เลี้ยง เมื่อได้เนื้อเรื่องที่ค่อนข้างสมบูรณ์แล้วเริ่มลงมือสร้างตัวละครและฉาก ระหว่างที่สร้างตัวละครนี้ก็ได้อภิปรายกับพี่เลี้ยงเป็นระยะๆ เพื่อความถี่ถ้วนและประสิทธิภาพของเนื้อหา เมื่อสร้างฉากและตัวละครเรียบร้อยแล้ว ก็ทำการเคลื่อนไหว (Animation) เพื่อให้สมบูรณ์ในการดำเนินเรื่อง และจัดการประมวลผลภาพ (Render) เพื่อนำมารวบรวมเป็นวิดีโอ ซึ่งระหว่างนี้ก็ได้อัดเสียงตามที่ได้เขียนไว้ใน Storyboard ในแต่ละเรื่องที่ได้จัดทำ จนสำเร็จตามเวลาที่กำหนด

ตารางที่ 3.1แผนการปฏิบัติงานการจัดทำสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในองค์กร

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
เลือกเรื่องที่จะนำมาทำสื่อภาพเคลื่อนไหว				
สื่อกำหนดเรื่อง5ส				
ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)				
ทำ 3D ตามโครงเรื่อง				
สื่อสอนการใช้งาน 360 องศา				
ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)				
ทำ 3D ตามโครงเรื่อง				
สื่อนำเสนอแนะนำ 360 องศา				
ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)				
ทำ 3D ตามโครงเรื่อง				

3.2 รายละเอียดงาน

ตารางที่ 3.2 แสดงรายละเอียดงาน และลักษณะงานที่ปฏิบัติ

ลำดับ	งานที่ปฏิบัติ	ลักษณะงานที่ปฏิบัติ
1	เลือกเรื่องที่จะนำมาทำสื่อเคลื่อนไหว	เลือกเนื้อหาที่จะนำมาทำสื่อเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาองค์กร
2	สื่อกำหนดเรื่อง 5ส	ศึกษาเนื้อหา 5ส แล้วเลือกเนื้อหาเพื่อที่จะทำสื่อเคลื่อนไหว
3	ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)	ออกแบบโครงเรื่อง และนำเสนอที่เลี้ยงเพื่อตรวจสอบแก้ไข
4	ทำ 3D ตามโครงเรื่อง	เมื่อได้โครงเรื่องสำเร็จแล้ว เริ่มลงมือทำเป็น 3D โดยปั้นตัวละคร, ฉาก แล้วจัดฉากตามโครงเรื่อง เพื่อตรวจสอบว่ามีอะไรที่ควรแก้ไขเพิ่มเติมหรือไม่ เมื่อส่วนนี้เรียบร้อยแล้วก็เริ่มทำในส่วนเคลื่อนไหวประมวลภาพเคลื่อนไหว อัปเดตเสียงรวบรวมเป็น VDO และ Upload ลง Youtube
5	สื่อสอนการใช้งาน 360 องศา	ศึกษาเนื้อหา 5ส แล้วเลือกเนื้อหาเพื่อที่จะทำสื่อเคลื่อนไหว
6	ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)	ออกแบบโครงเรื่อง และนำเสนอที่เลี้ยงเพื่อตรวจสอบแก้ไข
7	ทำ 3D ตามโครงเรื่อง	เมื่อได้โครงเรื่องสำเร็จแล้ว เริ่มลงมือทำเป็น 3D โดยปั้นตัวละคร, ฉาก แล้วจัดฉากตามโครงเรื่อง เพื่อตรวจสอบว่ามีอะไรที่ควรแก้ไขเพิ่มเติมหรือไม่ เมื่อส่วนนี้เรียบร้อยแล้วก็เริ่มทำในส่วนเคลื่อนไหวประมวลภาพเคลื่อนไหว อัปเดตเสียงรวบรวมเป็น VDO และ Upload ลง Youtube
8	สื่อนำเสนอแนะนำ 360 องศา	ศึกษาเนื้อหา 5ส แล้วเลือกเนื้อหาเพื่อที่จะทำสื่อเคลื่อนไหว
9	ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)	ออกแบบโครงเรื่อง และนำเสนอที่เลี้ยงเพื่อตรวจสอบแก้ไข
10	ทำ 3D ตามโครงเรื่อง	เมื่อได้โครงเรื่องสำเร็จแล้ว เริ่มลงมือทำเป็น 3D โดยปั้นตัวละคร, ฉาก แล้วจัดฉากตามโครงเรื่อง เพื่อตรวจสอบว่ามีอะไรที่ควรแก้ไขเพิ่มเติมหรือไม่ เมื่อส่วนนี้เรียบร้อยแล้วก็เริ่มทำในส่วนเคลื่อนไหวประมวลภาพเคลื่อนไหว อัปเดตเสียงรวบรวมเป็น VDO และ Upload ลง Youtube
11	ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอื่นๆ	ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายจากรุ่นพี่ เช่น หาข้อมูลที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่ปฏิบัติ

3.3.1 เลือกเรื่องที่จะนำมาทำสื่อเคลื่อนไหว



รูปที่ 3.1วารสาร Creative & Idea KAIZEN

ได้นำหนังสือที่มีอยู่ในฝ่ายพัฒนาธุรกิจและเทคโนโลยีมาอ่านและทำความเข้าใจในเนื้อหาเพื่อเลือกเรื่องที่จะนำมาทำสื่อเคลื่อนไหว ซึ่งหนังสือที่ได้นำมาอ่านเป็นวารสาร Creative & idea KAIZENซึ่งวารสารนี้จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับโครงการ 5ส ในบางเล่มก็มีเนื้อหาเกี่ยวกับ 5สในกลุ่มโรงงานบ้าง ในสำนักงานบ้าง เป็นต้น

3.3.2 สื่อการรู้เรื่อง 5ส

เนื้อหาที่ต้องการทำสื่อเคลื่อนไหวให้กับองค์กรคือ สื่อที่จะแนะนำว่า 5ส คืออะไร? และประกอบไปด้วยอะไรบ้าง?

3.3.3ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)

Storyboard			
No	Picture	Script	Image Script
1		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
2		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
3		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
4		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
5		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
6		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
7		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
8		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
9		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
10		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
11		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
12		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
13		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
14		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
15		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
16		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
17		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
18		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
19		สวัสดีครับคุณลูกค้า	
20		สวัสดีครับคุณลูกค้า	

รูปที่ 3.2Storyboard ครั้งที่ 1

โครงเรื่องครั้งที่ 1 นี้ คือโครงเรื่องที่ได้คิดและออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะนำมาทำสื่อเคลื่อนไหว และได้นำเสนอที่เสียง และขณะที่รอให้ที่เสียงได้พิจารณาได้เริ่มทำตัวละคร 3D

[illegible]

The grid contains 14 numbered thumbnails, each representing a different slide or video frame. The thumbnails are arranged in three rows: the first row has 6 thumbnails (1-6), the second row has 6 thumbnails (7-12), and the third row has 2 thumbnails (13-14). The content of the thumbnails includes:

- Thumbnail 1: A blue background with the text "Biodiversity and Ecosystem Services" and "Biodiversity for the Future".
- Thumbnail 2: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 3: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 4: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 5: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 6: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 7: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 8: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 9: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 10: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 11: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 12: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 13: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.
- Thumbnail 14: A blue background with a red and white figure and a large blue "5S" logo.

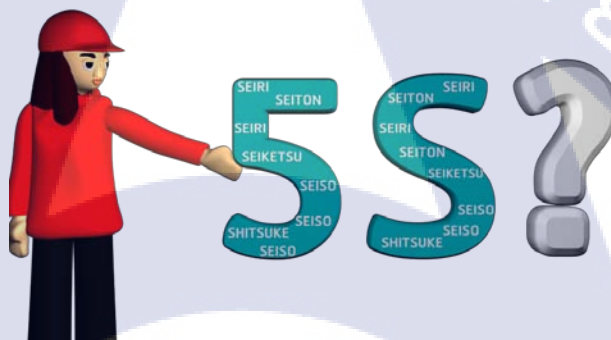
รูปที่ 3.5Storyboard ครึ่งที่ 3

3.3.4 ทำ 3D ตามโครงเรื่อง

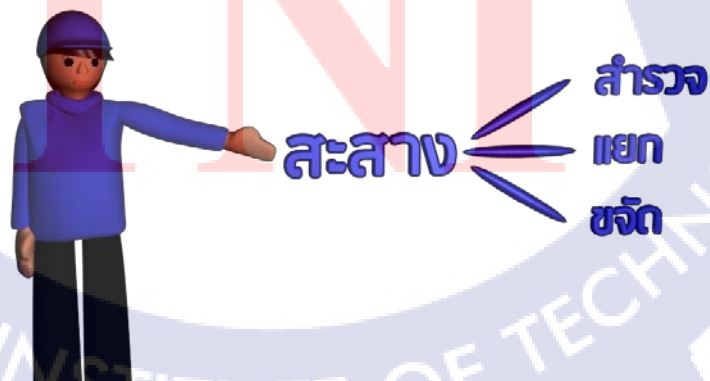
ในการสร้าง 3D ได้ใช้โปรแกรม Autodesk Maya 2013 ในการปั้นตัวละครและฉาก ตามโครงเรื่อง เช่น

KAIZEN
CREATIVE & IDEA

รูปที่ 3.6 Brand วารสาร Creative & Idea KAIZEN ที่จะนำมาใส่ในสื่อเคลื่อนไหว



รูปที่ 3.7 ตัวละครหญิง และวัตถุ



รูปที่ 3.8 ตัวละครชาย และวัตถุ



รูปที่ 3.9 ฉากบางส่วนของสื่อเคลื่อนไหว

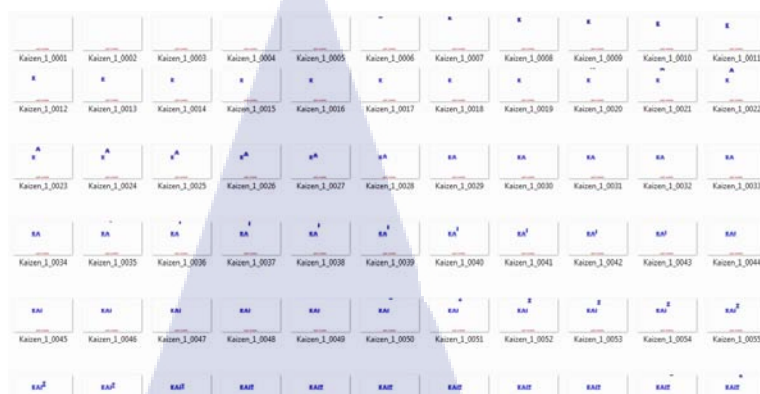


รูปที่ 3.10 ฉากบางส่วนของสื่อเคลื่อนไหว

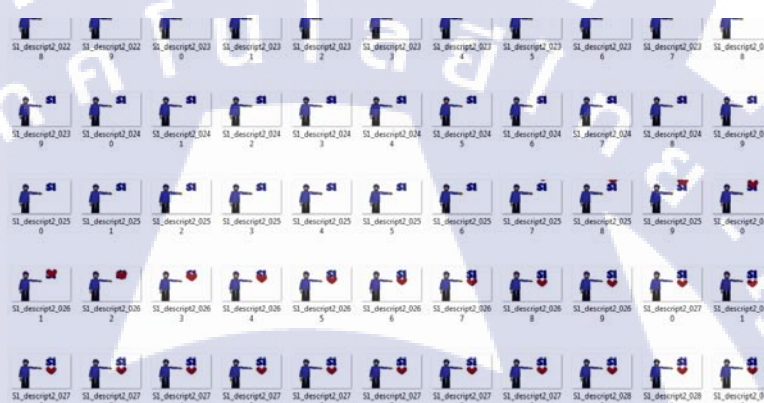
เมื่อได้ 3D ที่ทำเป็นฉากในแต่ละช่วงแล้ว ก็เริ่มทำเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยการใส่ช่วงเวลาและการเคลื่อนไหวให้วัตถุ แล้วเริ่มประมวลภาพเพื่อเตรียมการทำเป็นสื่อเคลื่อนไหว ซึ่งในขั้นตอนการประมวลภาพนี้ใช้เวลาค่อนข้างนาน จึงใช้เวลาในช่วงนี้ไปบันทึกเสียงเพื่อใช้ในสื่อเคลื่อนไหวนี้

Name	Date modified	Type	Size
All	6/7/2556 11:38	Adobe Audition P...	326 KB
All New	7/7/2556 20:38	Adobe Audition P...	471 KB
All New [1]	7/7/2556 20:21	Adobe Audition P...	454 KB
All New[S1]	7/7/2556 20:24	Adobe Audition P...	380 KB
All New[S2]	7/7/2556 21:01	Adobe Audition P...	362 KB
All New[S2v2]	7/7/2556 21:02	Adobe Audition P...	362 KB
All New[S3]	7/7/2556 20:35	Adobe Audition P...	309 KB
All New[S4]	7/7/2556 20:37	Adobe Audition P...	437 KB
All of S	24/6/2556 7:55	Adobe Audition P...	144 KB
Introduce	1/7/2556 13:10	Adobe Audition P...	114 KB
Introduce2	1/7/2556 13:14	Adobe Audition P...	114 KB
mix	24/6/2556 8:12	Adobe Audition P...	100 KB
saran	1/7/2556 10:36	Adobe Audition P...	106 KB
Seiketsu_describe	24/6/2556 8:10	Adobe Audition P...	238 KB
Seiketsu_describe2	24/6/2556 8:10	Adobe Audition P...	147 KB
Seiketsu_descript	1/7/2556 10:35	Adobe Audition P...	84 KB
Seiketsu_descript2	1/7/2556 10:35	Adobe Audition P...	130 KB
Seiri	24/6/2556 7:58	Adobe Audition P...	87 KB
Seiri_describe	23/6/2556 22:26	Adobe Audition P...	76 KB
Seiri_describe2	24/6/2556 7:58	Adobe Audition P...	219 KB
Seiso_describe2	24/6/2556 8:08	Adobe Audition P...	230 KB
Seiso_describe	24/6/2556 8:04	Adobe Audition P...	365 KB
Seiso_descript	1/7/2556 10:34	Adobe Audition P...	96 KB
Seiton_describe	24/6/2556 8:02	Adobe Audition P...	319 KB
Seiton_describe2	24/6/2556 8:07	Adobe Audition P...	371 KB
Seiton_Describe3	27/6/2556 21:31	Adobe Audition P...	316 KB
Seiton_descript2	1/7/2556 10:33	Adobe Audition P...	211 KB

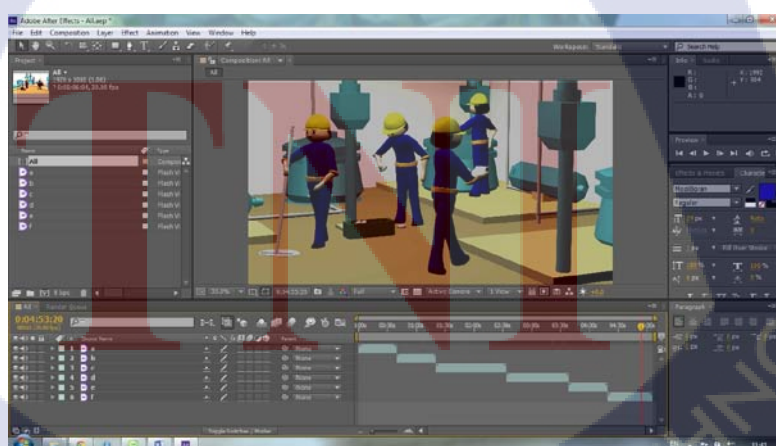
รูปที่ 3.11 ไฟล์เสียงที่ได้บันทึกไว้



รูปที่ 3.12 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้ทำการประมวลจากโปรแกรม Autodesk Maya 2013



รูปที่ 3.13 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้ทำการประมวลจากโปรแกรม Autodesk Maya 2013



รูปที่ 3.14 รวบรวมไฟล์ภาพที่ประมวลมา

ขั้นตอนนี้คือขั้นตอนที่นำไฟล์ภาพที่ได้ประมวลมา และไฟล์เสียงที่ได้บันทึกไว้มารวมกัน ให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect



รูปที่ 3.15 นำไฟล์วิดีโอลง Youtube

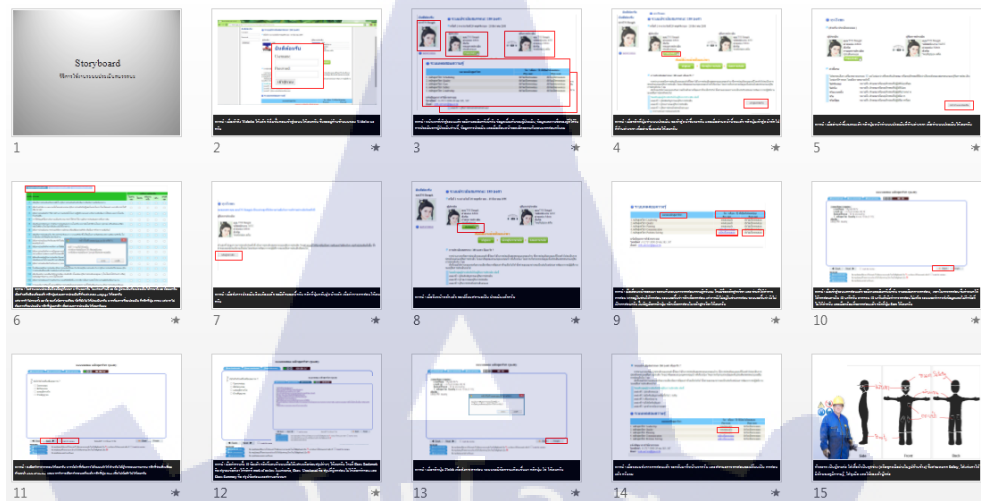


รูปที่ 3.16 นำเสนอสื่อเคลื่อนไหวลงใน TPA Writer

3.3.5 สื่อสอนการใช้งาน 360 องศา

เนื้อหาที่ต้องการทำสื่อเคลื่อนไหวให้กับองค์กรคือ สื่อที่จะแนะนำว่า 360 องศา คืออะไร?, ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง? และมีการใช้งานอย่างไร?

3.3.6 ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)



รูปที่ 3.17 Storyboard ครั้งที่ 1



รูปที่ 3.18 Storyboard ครั้งที่ 2

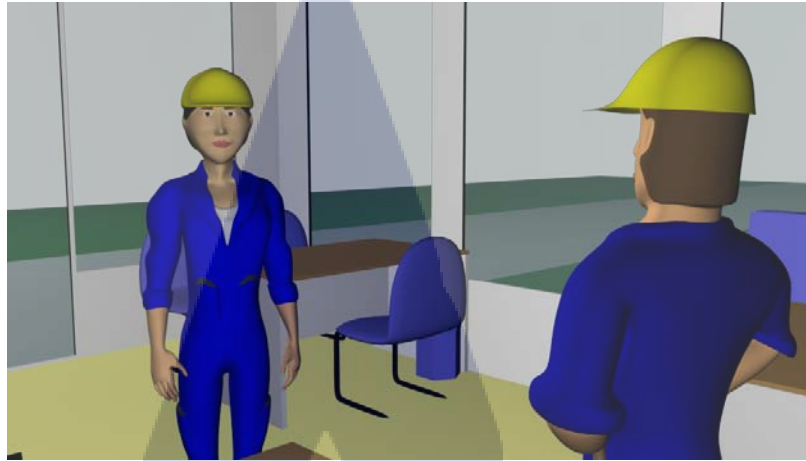
3.3.7 ทำ 3D ตามโครงเรื่อง

ในการสร้าง 3D ได้ใช้โปรแกรม Autodesk Maya 2013 ในการปั้นตัวละครและฉาก ตามโครงเรื่อง เช่น

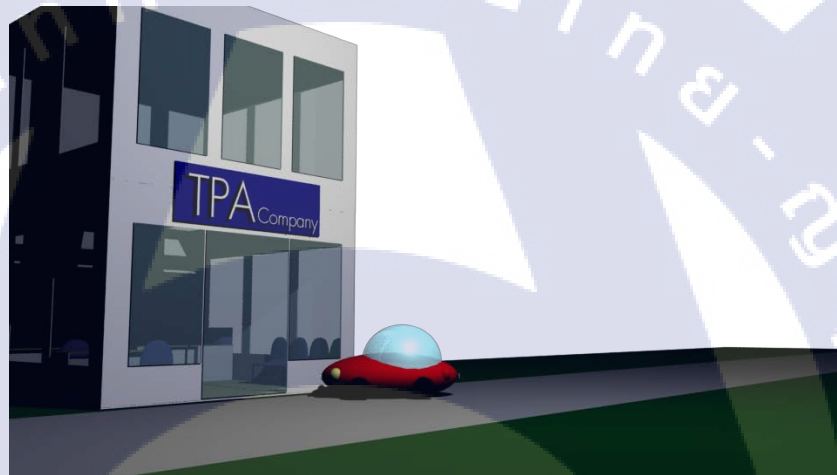


**360 Degree
Feedback System**

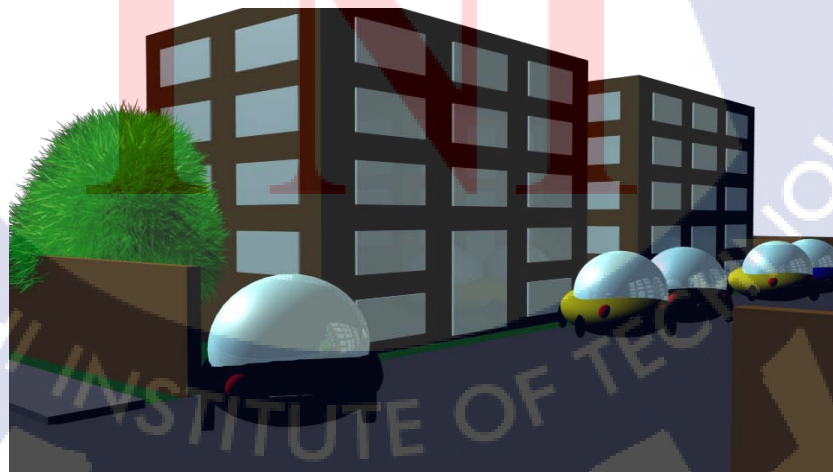
รูปที่ 3.19 ตัวละครและวัตถุ



รูปที่ 3.20 ตัวละครและวัตถุ

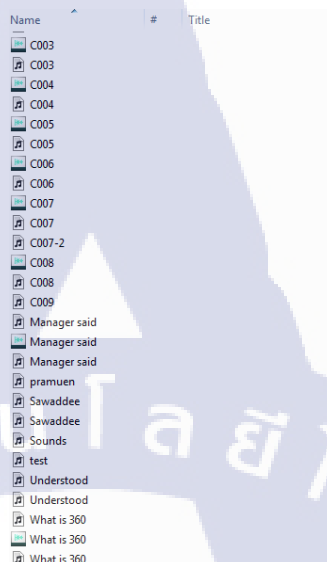


รูปที่ 3.21 ฉากบางส่วนของเกมเคลื่อนไหว

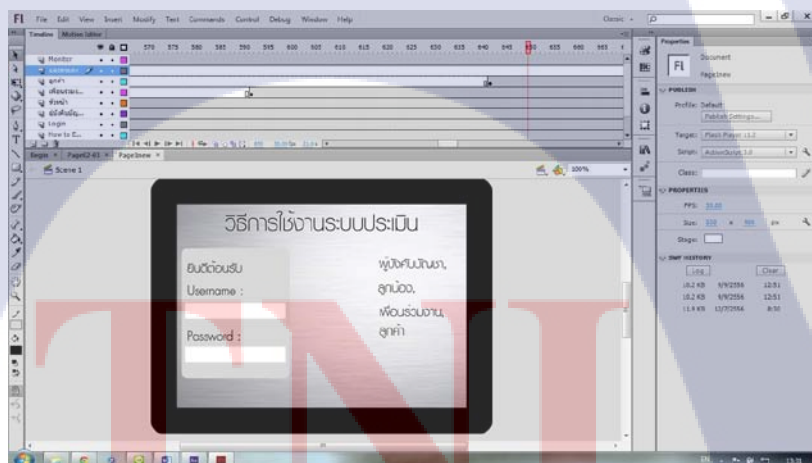


รูปที่ 3.22 ฉากบางส่วนของเกมเคลื่อนไหว

เมื่อได้ 3D ที่ทำเป็นฉากในแต่ละช่วงแล้ว ก็เริ่มทำเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยการใส่ช่วงเวลาและการเคลื่อนไหวให้วัตถุ แล้วเริ่มประมวลภาพเพื่อเตรียมการทำเป็นสื่อเคลื่อนไหว ซึ่งในขั้นตอนการประมวลภาพนี้ใช้เวลาค่อนข้างนาน จึงใช้เวลาในช่วงนี้ไปบันทึกเสียงเพื่อใช้ในสื่อเคลื่อนไหวนี้



รูปที่ 3.23 ไฟล์เสียงที่ได้บันทึกไว้



รูปที่ 3.24 ทำสื่อการสอนด้วยโปรแกรม Adobe Flash Professional

เริ่มลงมือทำสื่อการสอนด้วยโปรแกรม Adobe Flash Professional โดยใช้การเคลื่อนไหวแบบลูกเล่นน้อยๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานจะได้ไม่ล้าตา ซึ่งลูกเล่นที่ได้ใช้คือ Fade-in และ Fade-out

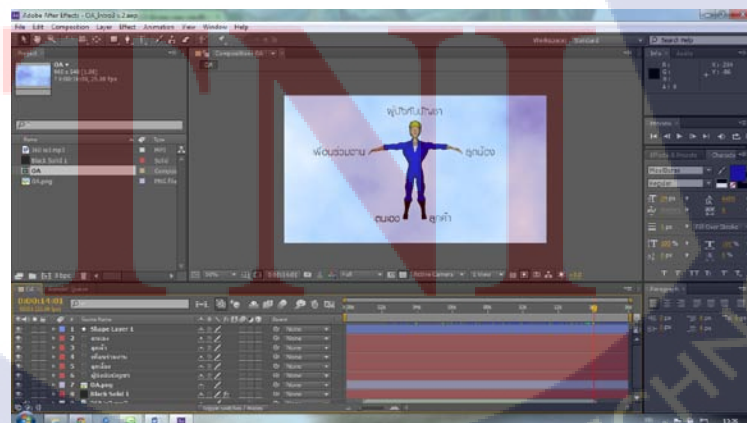
เมื่อทำสื่อการสอนด้วยโปรแกรม Adobe Flash Professional เรียบร้อยแล้ว ก็แปลงสื่อนี้เป็น VDO ด้วยเมนู Export ของโปรแกรม

AuthorTimeSharedAssets	11/7/2556 15:35	Flash Document	5 KB
Begin	12/7/2556 15:16	Flash Document	38 KB
Begin	12/7/2556 15:15	SWF - File	22 KB
Normal	12/7/2556 16:36	Flash Document	51 KB
Normal	12/7/2556 16:25	SWF - File	18 KB
Normal2	12/7/2556 10:22	SWF - File	26 KB
Page01	12/7/2556 15:17	Flash Document	38 KB
Page1	12/7/2556 9:37	Flash Document	37 KB
Page1	16/7/2556 11:38	HTML Document	3 KB
Page1	16/7/2556 11:38	SWF - File	14 KB
Page1new	9/9/2556 13:05	Flash Document	36 KB
Page1new	9/9/2556 12:51	SWF - File	11 KB
Page02-03	18/7/2556 14:36	Flash Document	51 KB
Page2	16/7/2556 11:44	Flash Document	1,465 KB
Page3-4	18/7/2556 16:58	Flash Document	48 KB
Page3-4	12/7/2556 11:25	SWF - File	24 KB
Page04-05	12/7/2556 16:37	Flash Document	51 KB
Page5	15/7/2556 9:00	Flash Document	57 KB
Page5	12/7/2556 13:35	SWF - File	26 KB
Page06	12/7/2556 16:46	Flash Document	40 KB
Page06	12/7/2556 16:43	SWF - File	21 KB
Page6	15/7/2556 9:00	Flash Document	1,299 KB
Page6	12/7/2556 13:50	SWF - File	60 KB
Page7	12/7/2556 13:59	Flash Document	1,464 KB
Page7	12/7/2556 13:59	SWF - File	71 KB
Test	18/7/2556 14:35	Flash Document	185 KB
Test	18/7/2556 14:35	SWF - File	29 KB

รูปที่ 3.25 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้จากโปรแกรม Adobe Flash Professional

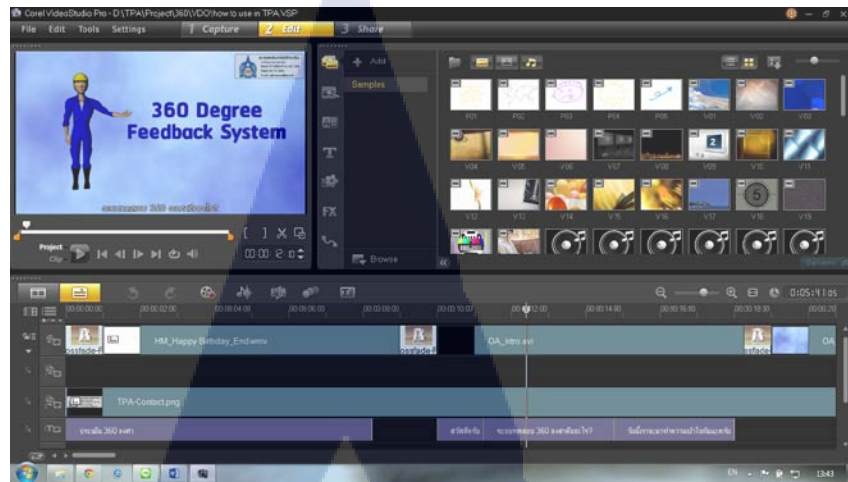


รูปที่ 3.26 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้ทำการประมวลจากโปรแกรม Autodesk Maya 2013

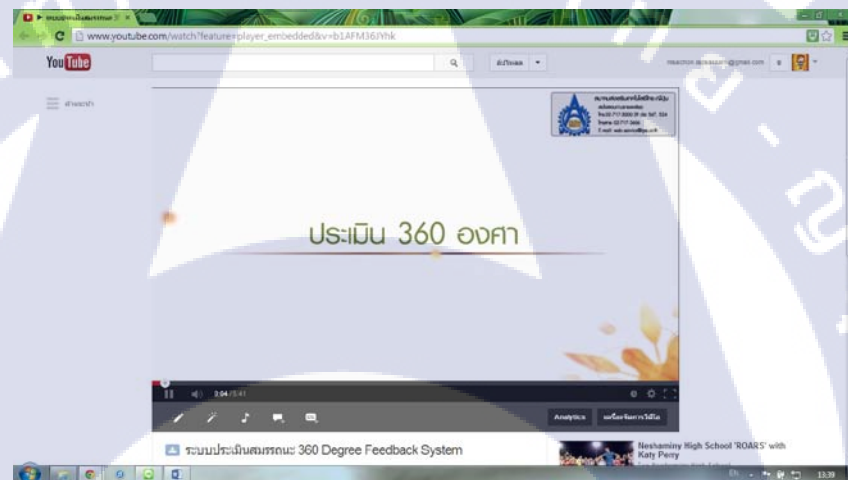


รูปที่ 3.27 รวบรวมไฟล์ภาพที่ประมวลมา

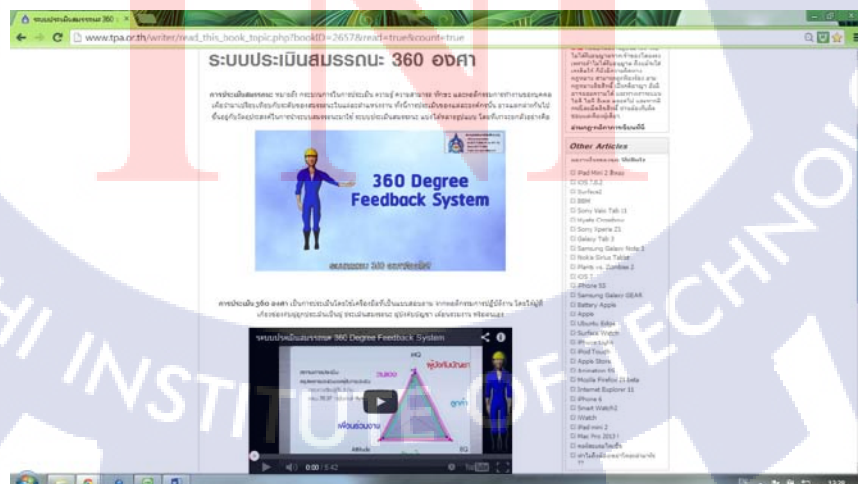
ขั้นตอนนี้คือขั้นตอนที่นำไฟล์ภาพที่ได้จากการประมวลภาพมา และไฟล์สื่อจาก Adobe Flash Professional ให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect



รูปที่ 3.28 นำไฟล์วิดีโอไฟล์เสียงที่บันทึก รวมกันด้วยโปรแกรม Corel VideoStudio Pro X6



รูปที่ 3.29 นำไฟล์วิดีโอลง Youtube

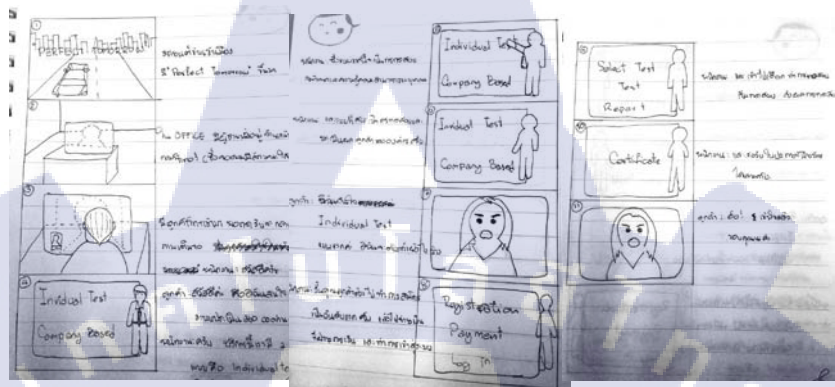


รูปที่ 3.30 นำเสนอสื่อเคลื่อนไหวลงใน TPA Writer

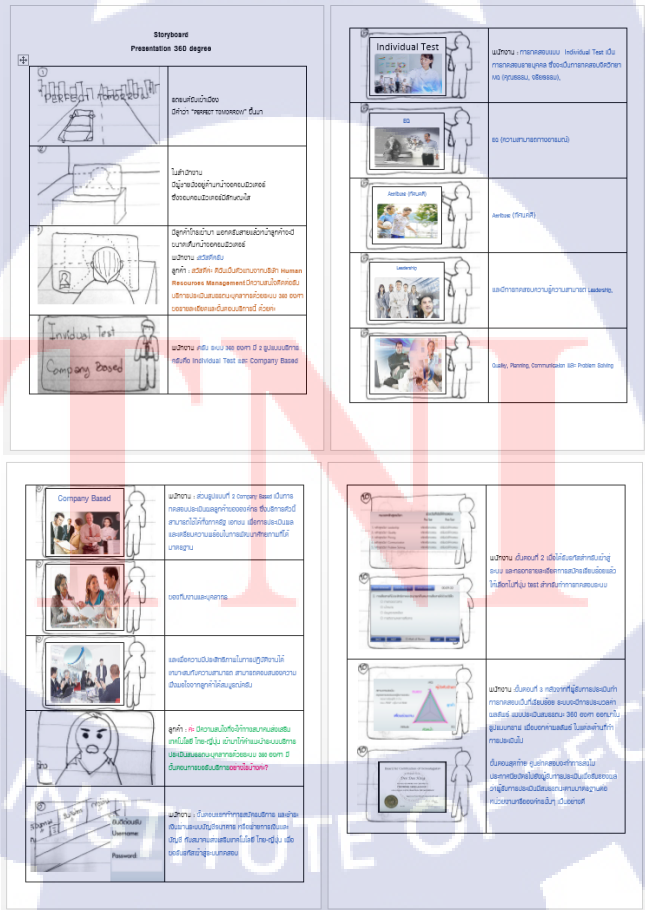
3.3.8 สื่อนำเสนอแนะนำ 360 องศา

เนื้อหาที่ต้องการทำสื่อเคลื่อนไหวให้กับองค์กรคือ สื่อที่จะแนะนำว่า 360 องศา คืออะไร? แล้วทำอะไรได้บ้าง? มีประโยชน์อย่างไร?

3.3.9 ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)



รูปที่ 3.31 Storyboard ครั้งที่ 1



รูปที่ 3.32 Storyboard ครั้งที่ 2

ขณะที่รอให้พี่เลี้ยงได้พิจารณา Storyboard ครั้งที่ 2 ก็ได้เริ่มทำตัวละคร 3D



รูปที่ 3.33 ตัวละครในสื่อนำเสนอแนะนำ 360 องศา



รูปที่ 3.34 Storyboard ครั้งที่ 3

3.3.10 ทำ 3D ตามโครงเรื่อง

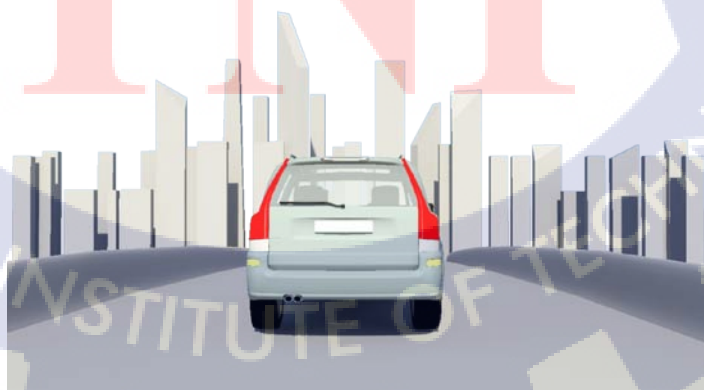
ในการสร้าง 3D ได้ใช้โปรแกรม Autodesk Maya 2013 ในการปั้นตัวละครและฉาก ตามโครงเรื่อง เช่น



รูปที่ 3.35 ตัวละครหญิง และวัตถุ



รูปที่ 3.36 ตัวละครชาย และวัตถุ



รูปที่ 3.37 ฉากบางส่วนของสื่อเคลื่อนไหว

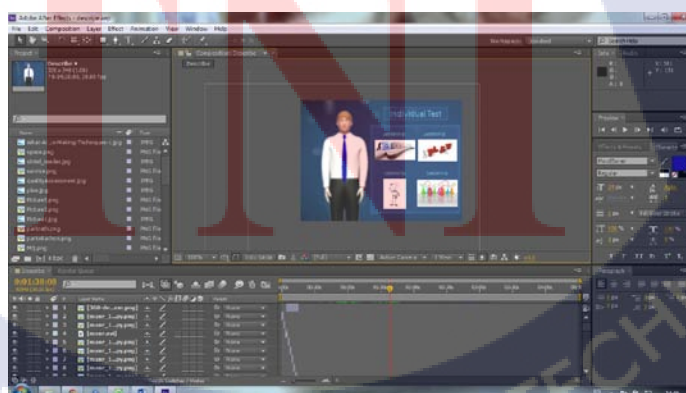
เมื่อได้ 3D ที่ทำเป็นฉากในแต่ละช่วงแล้ว ก็เริ่มทำเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยการใส่ช่วงเวลาและการเคลื่อนไหวให้วัตถุ แล้วเริ่มประมวลภาพเพื่อเตรียมการทำเป็นสื่อเคลื่อนไหว ซึ่งในขั้นตอนการประมวลภาพนี้ใช้เวลาค่อนข้างนาน จึงใช้เวลาในช่วงนี้ไปบันทึกเสียงเพื่อใช้ในสื่อเคลื่อนไหวนี้



รูปที่ 3.38 ไฟล์เสียงที่ได้บันทึกไว้

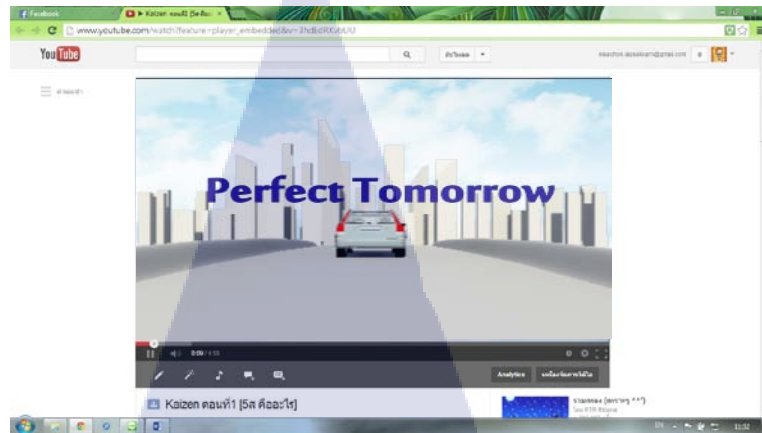


รูปที่ 3.39 ไฟล์ภาพบางส่วนที่ได้ทำการประมวลจากโปรแกรม Autodesk Maya 2013



รูปที่ 3.40 รวบรวมไฟล์ภาพที่ประมวลมา

ขั้นตอนนี้คือขั้นตอนที่นำไฟล์ภาพที่ได้ประมวลมา และไฟล์เสียงที่ได้บันทึกไว้มารวมกัน ให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect



รูปที่ 3.41 นำไฟล์วิดีโอจาก Youtube



รูปที่ 3.42 นำเสนอสื่อเคลื่อนไหวกใน TPA Writer

3.3.11 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอื่นๆ



รูปที่ 3.43 หาข้อมูล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ แฟกซ์ อีเมล ของบริษัทต่างๆ


 ฝ่ายการศึกษานานาชาติ
 คณะวิศวกรรมศาสตร์ (ไทย-ญี่ปุ่น)
 ET-PM.089-3-13/9/ISO
แบบสำรวจการจัดอบรมและสัมมนาภายในหน่วยงาน (In-house Training)
 (กรุณาคัดลอกข้อมูลนี้เพื่อใช้ภายใน)

(1) ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับหน่วยงาน

ชื่อผู้ติดต่อ : ตำแหน่ง : ☐ ผู้จัดการ/สาขา ☐ ไม่ใช่มานาจี

ชื่อบริษัท (ภาษาไทย) :

ชื่อบริษัท (ภาษาอังกฤษ) :

ที่อยู่ (สำหรับส่งเอกสาร) :

โทรศัพท์ : โทรสาร : E-mail :

เว็บไซต์ :

ประเภทอุตสาหกรรม : จำนวนพนักงานทั้งหมด : คน

ระบบมาตรฐานภายในหน่วยงาน

☐ ISO 9000 Version ปีของปี ☐ ISO 14000 ปี ☐ ISO 17025 ปี

☐ QCC เริ่มตั้งแต่ปี ☐ 5S เริ่มตั้งแต่ปี ☐ 5W2H

☐ กฎหมายการจ้างงาน

(2) ข้อมูลความต้องการฝึกอบรม/สัมมนา

1. ชื่อหลักสูตร : (เลือก/Code) : ☐ 0 (ตามแบบ) ☐ 1 (ใหม่) ☐ 2 (ตามแบบ) ☐ 3 (ใหม่)

2. รูปแบบการสัมมนา/ฝึกอบรม : ☐ บรรยาย ☐ บรรยายและฝึกปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

3. ชื่อผู้ประสานงาน/ผู้ติดต่อภายในหน่วยงาน (ชื่อในใบสมัคร 1 ชื่อ)

☐ เป็นหลักสูตรที่จัดตามแผนการฝึกอบรม ☐ เป็นหลักสูตรที่จัดตามความต้องการ

☐ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ☐ เพื่อพัฒนาความรู้/ทักษะของพนักงาน

4. เนื้อหาที่ต้องการเป็นหัวข้อ

1) 2) 3)

5. วันที่ต้องการจัดงาน สถานที่จัด จังหวัด

6. จำนวนผู้เข้าร่วม คน วิทยากร/ผู้บรรยาย :

1) วิทยากร/ผู้บรรยาย (.....คน) ถึง (.....คน)

2) วิทยากร/ผู้บรรยาย (.....คน) ถึง (.....คน)

(3) ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการอบรม/สัมมนา

1. งบประมาณที่คิดค่าใช้จ่าย : บาท

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ : ☐ 1. ☐ 2. ☐ 3.

3. รายละเอียดของโครงการ : ☐ ฝึกอบรม ☐ ไม่ฝึกอบรม ☐ บรรยาย/ฝึกปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ (โปรดแจ้ง)

4. ระยะเวลาในการจัดการ : ☐ 1 วัน ☐ 2 วัน ☐ 3 วัน ☐ 4 วัน ☐ 5 วัน ☐ 6 วัน ☐ 7 วัน ☐ 8 วัน ☐ 9 วัน ☐ 10 วัน

หมายเหตุ : หลักสูตร 1 วัน ค่าประมาณ 20,000-24,000 บาท, หลักสูตร 2 วัน ค่าประมาณ 40,000-45,000 บาท*

* ขึ้นอยู่กับลักษณะของหลักสูตร, จำนวนผู้เข้าร่วม และสถานที่จัดงาน

* สอบถามเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 02-7173000-29 โทรสาร 02-7199481-3
 คุณกวี (ต่อ 760) / คุณจุฬารักษ์ (ต่อ 761) / คุณนันทิยา (ต่อ 762) / คุณนันทิยา (ต่อ 763) / คุณทิพย์ (ต่อ 764)

รูปที่ 3.44 สร้างแบบฟอร์มตามเอกสารที่ได้มา

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

จากที่ได้รับมอบหมายให้จัดทำสื่อภาพเคลื่อนไหว เพื่ออธิบายถึงสิ่งต่างๆ ตามที่ได้หัวข้อมา คือ

1. คิดโครงเรื่อง Storyboard ให้มีความสอดคล้องเข้ากันได้กับเนื้อหา
2. ศึกษาและหาตัวอย่างวิดีโอ
3. ออกแบบองค์ประกอบที่ใช้ในสื่อเคลื่อนไหว
4. เผยแพร่ผ่านทาง TPA Writer
5. ติดตามผลการดำเนินงาน

4.2 ผลการณวิเคราะห์ข้อมูล

จากการปฏิบัติงานตั้งแต่เดือนมิถุนายน ถึงเดือนตุลาคม เป็นระยะเวลา 4 เดือน หรือ 18 สัปดาห์ ประสบความสำเร็จในระดับที่ดี เนื่องจากได้รับประสบการณ์ในการทำงาน จริง และความรู้ต่างๆ ทั้งด้านการทำงาน ด้านการออกแบบโครงเรื่อง Storyboard การเรียนรู้การทำงานอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน การกำหนดเวลาในการทำงาน แต่ละขั้นตอนการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้การทำงานด้วยตนเอง และการแก้ไขปัญหาต่างๆ

และจากการเผยแพร่นำเสนอสื่อผ่าน TPA Writer มีเป้าหมายว่าอย่างน้อยต้องมียอดผู้เข้าชม 300 ครั้งต่อเดือน ซึ่งผลที่ออกมาพบว่าประสบผลสำเร็จ เพราะในแต่ละครั้งก็นำไปเผยแพร่ มียอดผู้เข้าชมกว่า 2,000 ครั้ง

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานและจัดทำโครงการ

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ ได้รับมอบหมายให้ จัดทำสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาองค์กร โดยผ่านเว็บไซต์ TPA Writer และการจัดการอบรมให้มีความสามารถ ผู้ใช้งานสามารถเข้าใจและใช้งานได้ง่ายขึ้น ซึ่งหลังจากได้ปฏิบัติโครงการนี้เสร็จสิ้น ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้ในการออกแบบเนื้อหา โครงเรื่อง Storyboard ทั้งขั้นตอนในการออกแบบ การกำหนดเนื้อหาได้ประสบการณ์ในการทำงานจริงในบริษัทที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้

จากการเรียนในห้องเรียน สามารถปรับตัวให้ทำงานกับผู้อื่นได้ และสามารถรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จได้ตามกำหนดที่วางแผนไว้ด้วยดี



บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานตั้งแต่เดือนมิถุนายน ถึงเดือนตุลาคม เป็นระยะเวลา 4 เดือน หรือ 18 สัปดาห์ ประสบความสำเร็จในระดับที่ดี เนื่องจากได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริง และความรู้ต่างๆ ทั้งด้านการทำงานด้านการออกแบบ โครงเรื่อง Storyboard การเรียนรู้การทำงานอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน การกำหนดเวลาในการทำงานแต่ละขั้นตอนการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้การทำงานด้วยตนเอง และการแก้ไขปัญหาต่างๆ

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

การทำงานในโครงงาน Animation and Interactive Media for develop your industry นั้นได้พบปัญหาในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น การทำงานให้เป็นระบบเป็นขั้นตอนการกำหนดเนื้อหาที่จะใช้ทำสื่อ การออกแบบสร้างสรรค์ดำเนินเนื้อเรื่องให้สอดคล้องกับเนื้อหา การออกแบบองค์ประกอบของสื่อให้มีความเหมาะสมและทันสมัย ซึ่งรุ่นพี่ได้ช่วยสอนให้มีความเข้าใจกับการใช้งานจริง หลังจากนั้นก็ไปศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เมื่อไม่เข้าใจตรงไหนก็สามารถไปขอคำแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษาได้

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

1. การทำงานกับภาษาหรือโปรแกรมใหม่ๆ ที่ไม่เคยศึกษามาก่อนเป็นการเรียนรู้ที่ดีจึงควรที่จะมีการเรียนการสอนเกี่ยวกับภาษาหรือโปรแกรมที่ใช้ให้มีพื้นฐานที่เพียงพอ ก่อนจะเริ่มดำเนินงาน
2. หลังจากที่ได้ทำงานจริง การทำงานนั้นต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบเป็นขั้นเป็นตอนเพื่อให้การทำงานนั้น ไม่ยุ่งยากและเข้าใจง่าย เมื่อเกิดการผิดพลาดเราก็จะสามารถแก้ไขปัญหาได้ง่ายและตรงจุด

5.4 ผลที่ได้รับจากการปฏิบัติงาน

1. ได้เรียนรู้ระบบการทำงานภายในองค์กร
2. ได้ฝึกฝนตนเองให้การทำงานเป็นขั้นตอน
3. ได้นำความรู้ที่เรียนมาใช้ในการสร้างสื่อเคลื่อนไหว
4. ได้ศึกษาความรู้ใหม่ๆ เพิ่มเติมเพื่อนำมาใช้ในการทำงาน
5. ได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริง และเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น

เอกสารอ้างอิง

1. คู่มือการใช้งานโปรแกรม3D [Online], Available : <http://www.thai3dviz.com/>, [26/09/2012]
2. นิตินุณ ยุกตะนันท์.2553.การใช้งานโปรแกรม[Online], Available : <http://www.mesise.com/>[17/11/2010]
3. วิชัย วรรณวรรค.5ส[Online], <http://th.wikipedia.org/wiki/5%E0%B8%AA> [19/06/2006]
4. หลักการสร้าง Animation, Available : http://www2.udru.ac.th/~samaw_t/CreateAnimation.pdf [09/10/2011]

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล

นางสาวนิสาชน ลาภลักการ

วัน-เดือน-ปีเกิด

30 มิถุนายน 2533

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย

.ศ.2545

โรงเรียนมารีย์วิทยา นครราชสีมา

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย

.ศ.2552

โรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย 2 นครราชสีมา

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศสาขามัลติมีเดีย

.ศ.2556

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

TNI

TAHTI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY