



การออกแบบและผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการของสถานีโทรทัศน์
โดยใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ
THE ID TV STATION'S INSERT SHOT DESIGN AND PRODUCTION
USING 3D MOTION GRAPHIC TECHNIQUE

นางสาวณัฐวดี อโนดาช

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

การออกแบบและผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการของสถานีโทรทัศน์
โดยใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ
THE ID TV STATION'S INSERT SHOT DESIGN AND PRODUCTION
USING 3D MOTION GRAPHIC TECHNIQUE

นางสาวณัฐวดี อโนดาช

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ
(อาจารย์ ดร.นิดาพรรณ สุวีรัตน์นท์)

.....กรรมการสอบ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัตน์ เมตต์การุณจิต)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา
(อาจารย์เชียรทศ ประพฤติชอบ)

.....ประธานสหกิจศึกษา สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
(อาจารย์ภูวคณ สิริกองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบและผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการของสถานีโทรทัศน์ โดยใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ
ผู้เขียน	นางสาวณัฐวีดิ อโนดาช
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เชิรทศ ประพุดิชอบ
พนักงานที่ปรึกษา	คุณสรารุช สุโทวา
ชื่อบริษัท	Media Studio Co.,Ltd
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ดำเนินธุรกิจผลิตรายการ โทรทัศน์ และขายโฆษณาในรายการ โทรทัศน์ที่บริษัทผลิต

บทสรุป

จากโครงการสหกิจศึกษา สิ่งที่ข้าพเจ้าได้เรียนรู้คือ การได้ออกแบบและผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการหลักของสถานีโทรทัศน์ หรือที่เรียกว่า การออกแบบและผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการของสถานีโทรทัศน์ ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้ เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ (promo media news cartoon version.) เพื่อให้ผู้รับชมรู้สึกแตกต่างจากเดิมโดยมีเนื้อหา ผ่อนคลาย เพื่อลดความตึงเครียดจากข่าวสารที่ทางสถานีได้นำเสนอ โดยใช้ตัวการ์ตูนมาเป็นการเพิ่มคุณค่าและเพิ่มการจดจำให้กับโลโก้ของสถานี

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ นั้น คือการได้เรียนรู้วิธีการสร้างงานสามมิติและแนวคิดการออกแบบโดยละเอียดสำหรับงานทางด้านวิทยุโทรทัศน์ ได้นำวิชาที่เรียนมาใช้ในการทำงานจริงๆ เช่น การสร้างโมเดลสามมิติ การสร้างแอนิเมชันสามมิติ ได้รับรู้ลักษณะของการการทำงานจริงๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ไม่มีสอนในห้องเรียนอีกทั้งยังเข้าใจสถานการณ์และสภาพชีวิตในการดำเนินชีวิตที่ทำงานจริงและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง นับว่าเป็นประสบการณ์ที่สำคัญในการพัฒนาตนเอง

Project's name	The ID TV station's insert shot design and production using 3D motion graphic technique.
Writer	Ms. Nuttawadee Anodat
Faculty	Information Technology Major Multimedia Technology
Faculty Advisors	Mr. Theantot Prapuetchob
Job Supervisor	Mr. Sarawut Suthowa
Company's name	Media Studio Co.,Ltd
Business Type / product	TV Programs and Advertising Production

Summary

From the Cooperative education, what I have done; design and produce the introduction story for the main contents of the TV program or the Broadcasting Services (radio and television) vocabulary called The ID TV station's insert shot design and production using 3D creation and production, which is a form of 3D (three-dimensional) animation (promo media news cartoon version). In order to let the audience struck with different feeling and embrace tensions from the content of the news by using cartoon characters to enrich and increase the recognition of the station's logo.

The benefits of Cooperative Education to learn how to create the work in 3D and to get the idea thoroughly for the Broadcasting Services (radio and television). In addition, the knowledge from a class into practice such as the 3D modeling and animation process. Besides, to perceive the several important contents that can't be fully taught or learned in a classroom., to understand the situation of working life, and collaborate with others. Moreover, Self-responsibility is an important experience to develop myself.

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาสหกิจศึกษา ณ บริษัท มีเดีย สตูดิโอ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2556 ถึง วันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2556 ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ จากการทำงานจริง ซึ่งมีค่าอย่างมากมาย และส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำสิ่งต่างๆเหล่านั้น มาใช้พัฒนาทักษะของตนเอง สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี จากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณสรารุช สุโทวา (เจ้าหน้าที่กราฟฟิคอาวุโส) ที่ได้ให้คำแนะนำต่างๆ , อธิบายงานต่างๆ ทั้งก่อนเริ่มงานและในขณะที่สหกิจอยู่ คอยดูแลช่วยเหลือสิ่งต่างๆ ในการทำงาน
2. คุณศุภวัฒน์ สุธารรรค (เจ้าหน้าที่กราฟฟิค) ที่ได้ให้คำแนะนำและการดูแลให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
3. คุณวรัญญู กมล (เจ้าหน้าที่กราฟฟิค) ที่ได้ให้คำแนะนำและการดูแลให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
4. คุณภากร บุณนาค (เจ้าหน้าที่กราฟฟิค) ที่ได้ให้คำแนะนำและการดูแลให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
5. คุณสุทธิศักดิ์ จันทร์สำราญ (เจ้าหน้าที่กราฟฟิค) ที่ได้ให้คำแนะนำและการดูแลให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
6. คุณพัชริน จิตหลัง (เจ้าหน้าที่กราฟฟิค) ที่ได้ให้คำแนะนำและการดูแลให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
7. คุณพัชริน จิตหลัง (เจ้าหน้าที่กราฟฟิค) ที่ได้ให้คำแนะนำและการดูแลให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
8. อาจารย์เชียรทศ ประพฤติชอบ (อาจารย์ที่ปรึกษา) ที่ได้ให้คำปรึกษา และคอยให้กำลังใจตลอดระยะเวลาการสหกิจศึกษา

ทุกคนในบริษัท มีเดียสตูดิโอ จำกัด รวมถึงบุคคลท่านอื่น ๆ ที่มีได้กล่าวนาม ที่ได้ให้คำแนะนำให้ความช่วยเหลือในการปฏิบัติงานสหกิจและจัดทำรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จได้ด้วยดี ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษา ในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตการทำงานจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

	หน้า
บทสรุป	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่	
1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	4
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย	5
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	5
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	5
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	5
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	6
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือ โครงการที่ได้รับมอบหมาย	6
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	6
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	7
2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา	7
2.2 หลักการออกแบบโมเดลสามมิติ	13
2.3 ทฤษฎีสื่อสารมวลชน	14
2.4 การออกแบบกราฟิกในงานวิทยุโทรทัศน์	20

สารบัญ (ต่อ)

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	25
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	25
3.2 รายละเอียดโครงการ	26
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน	30
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	41
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	43
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	43
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	49
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ	49
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	50
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ	50
5.2 แนวทางการแก้ปัญหา	50
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	51
เอกสารอ้างอิง	52
ภาคผนวก	53
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	77

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา	25
3.2 ข้อมูลCharacter Design	32
3.3 การเปรียบเทียบกราฟฟิค(Reference Table)	41
3.4 Style Reference ที่เลือกใช้	41
3.5 Background Reference ที่เลือกใช้	42



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1	1
1.2	3
1.3	4
2.1	8
2.2	9
2.3	9
2.4	10
2.5	10
2.6	11
2.7	14
3.1	26
3.2	27
3.3	28
3.4	28
3.5	29
3.6	31
3.7	34
3.8	34
3.9	35
3.10	35
3.11	36
3.12	36
3.13	37
3.14	37
3.15	38
3.16	38

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

3.17	วาดฉากใน Illustrator	39
3.18	นำ 3D มาใส่กับฉาก 2D	39
3.19	ผลงานเสร็จสมบูรณ์พร้อมใช้งานจริง	40
4.1	Story Board หน้า 1	43
4.2	Story Board หน้า 2	44
4.3	Story Board หน้า 3	44
4.4	Character Design	45
4.5	Character Design	45
4.6	Character Design	46
4.7	Character Design	46
4.8	Character Design	47
4.9	2D Background	47
4.10	Composit นำทุกอย่างมารวมกัน	48

TNI

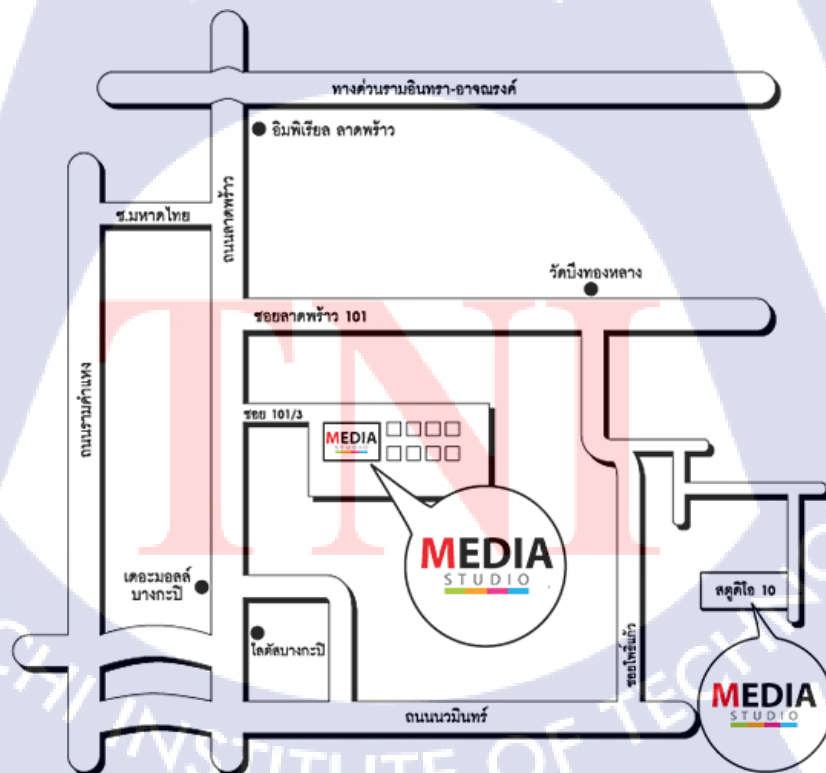
THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	:	Media Studio Co.,Ltd (บริษัท มีเดียสตูดิโอ จำกัด)
ที่ตั้งของสถานประกอบการ	:	2991/29-30 ซอยลาดพร้าว101/3 ถนนลาดพร้าว แขวง คลองจั่น เขตบางกะปิ กทม. 10240
โทรศัพท์	:	(66) 2376-0503-10
โทรสาร	:	(66) 2370-3282
E-mail	:	info@mediastudio.co.th
Website	:	www.mediastudio.co.th



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท มีเดีย สตูดิโอ จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท มีเดีย สตูดิโอ จำกัด ปัจจุบันดำเนินธุรกิจผลิตรายการโทรทัศน์และขายโฆษณาในรายการโทรทัศน์ที่บริษัทผลิต โดยแพร่ภาพแพร่เสียงผ่านโทรทัศน์ฟรีทีวี (Free TV) โทรทัศน์ดาวเทียมและเคเบิลทีวีทั่วประเทศ (Satellite TV and Cable TV)

บริษัทมีบุคลากรที่มี ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และความชำนาญในการผลิตรายการโทรทัศน์ หลากหลายรูปแบบ ด้วยนโยบายผลิตรายการที่มีคุณภาพ ทั้งรายการสาระเชิงข่าว ละครโทรทัศน์ ละครซิตคอม รายการวาไรตี้เชิงสาระ

ปัจจุบันมีรายการที่ผลิตและออกอากาศอยู่ทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 จำนวน 5 รายการ ดังนี้

1. รายการ “ประเด็นเด็ด 7 สี”
2. รายการ “เข้านี้ที่หมอซิด”
3. รายการ “เจาะ เกาะติด”
4. รายการ “หนึ่งสมอง สองมือ”
5. รายการ “เส้นทางเศรษฐกิจ”

บริษัท มีประสบการณ์ในการผลิตละครที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ดังนี้

1. ปี 2552 เรื่อง “รักนี้เคียงตะวัน” [ในนามบริษัท มีเดีย ออฟ มีเดียส์ จำกัด (มหาชน)]
2. ปี 2553 เรื่อง “สัมหวน น้ำตาลเปรี้ยว” [ในนามบริษัท มีเดีย สตูดิโอ จำกัด]
3. ปี 2554 เรื่อง “สาวน้อยร้อยเล่มเกวียน” [ในนามบริษัท มีเดีย สตูดิโอ จำกัด]
4. ปี 2555 เรื่อง “รักร้อยล้าน” [ในนามบริษัท มีเดีย สตูดิโอ จำกัด]

สำหรับสถานีโทรทัศน์ดาวเทียม ปัจจุบัน บริษัทฯ ผลิตรายการจำนวน 3 ช่อง ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ดาวเทียมและเคเบิลทีวีทั่วประเทศ ดังนี้

1. ช่อง Media Channel เป็นรายการประเภทละคร rerun ของสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 และรายการประเภทซีรีส์และภาพยนตร์ต่างประเทศ ภาพยนตร์ไทยเก่า
2. ช่อง Media News เป็นรายการประเภทข่าว

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้คือ เจ้าหน้าที่กราฟฟิก โดยมีขอบเขตงานและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจะเป็นงานกราฟฟิก ให้กับช่อง Media News โดยได้รับมอบหมายให้ทำการออกแบบและผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการของสถานีโทรทัศน์ Media News โดยใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : คุณสรารุช สุโทวา
ตำแหน่ง : เจ้าหน้าที่กราฟฟิกอาวุโส

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาประมาณ 4 เดือน นับตั้งแต่วันที่ 3 มิ.ย. 2556 - 4 ต.ค. 2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากช่อง Media News เป็นช่องที่นำเสนอเนื้อหาของข่าวเป็นหลัก เนื้อหาส่วนใหญ่ของช่อง จึงมีความตึงเครียด ทางบริษัทจึงต้องการให้ผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการของสถานีโทรทัศน์ ให้มีรูปแบบที่ต่างออกไป โดยให้เนื้อหาที่มีความผ่อนคลาย ความบันเทิงมากขึ้น ให้ผู้ชมรู้สึกแตกต่างไปจากเดิม

โครงการของข้าพเจ้าเป็นการออกแบบและผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการของสถานีโทรทัศน์ Media News โดยใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ โดยจะมี ตัวการ์ตูน Character น่ารักๆมาช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับ Logo ของช่อง อารมณ์ของงานเน้นไปที่ความน่ารักและผ่อนคลาย ทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลาย และรู้สึกแตกต่างไปจากเดิม

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

- เพิ่มความรู้สึกรู้สึกของผู้ชมให้มีความผ่อนคลายต่อช่อง Media News
- โปรโมทช่องให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
- ทำให้โลโก้ช่องเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น
- เพิ่มคุณค่าให้กับโลโก้ช่อง ให้ดูน่าสนใจ
- ผู้ชมมีทัศนคติที่ต่างออกไปจากเดิม
- สถานีเป็นที่รู้จักมากขึ้น
- มีผู้ชมเพิ่มมากขึ้น

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- นักศึกษามีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- นักศึกษาได้ใช้ความรู้จากการศึกษาในการทำงานจริง
- นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นเพื่อให้เกิดความชำนาญในสายงานมากขึ้น
- นักศึกษาได้ฝึกฝนการทำงานในสถานที่และสถานการณ์จริง
- นักศึกษาสามารถปรับตัวให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นและการทำงานเป็นทีมได้
- นักศึกษาสามารถทำงานอยู่ภายใต้ความกดดันของสถานการณ์จริง

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

- Promo คือ โฆษณาที่ใช้โปรโมทสถานี
- Animation คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการนำภาพนิ่งหลายๆภาพที่มีความต่อเนื่อง มาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว
- 3D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มองเห็นทั้งความสูงความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากถึงมากที่สุด

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

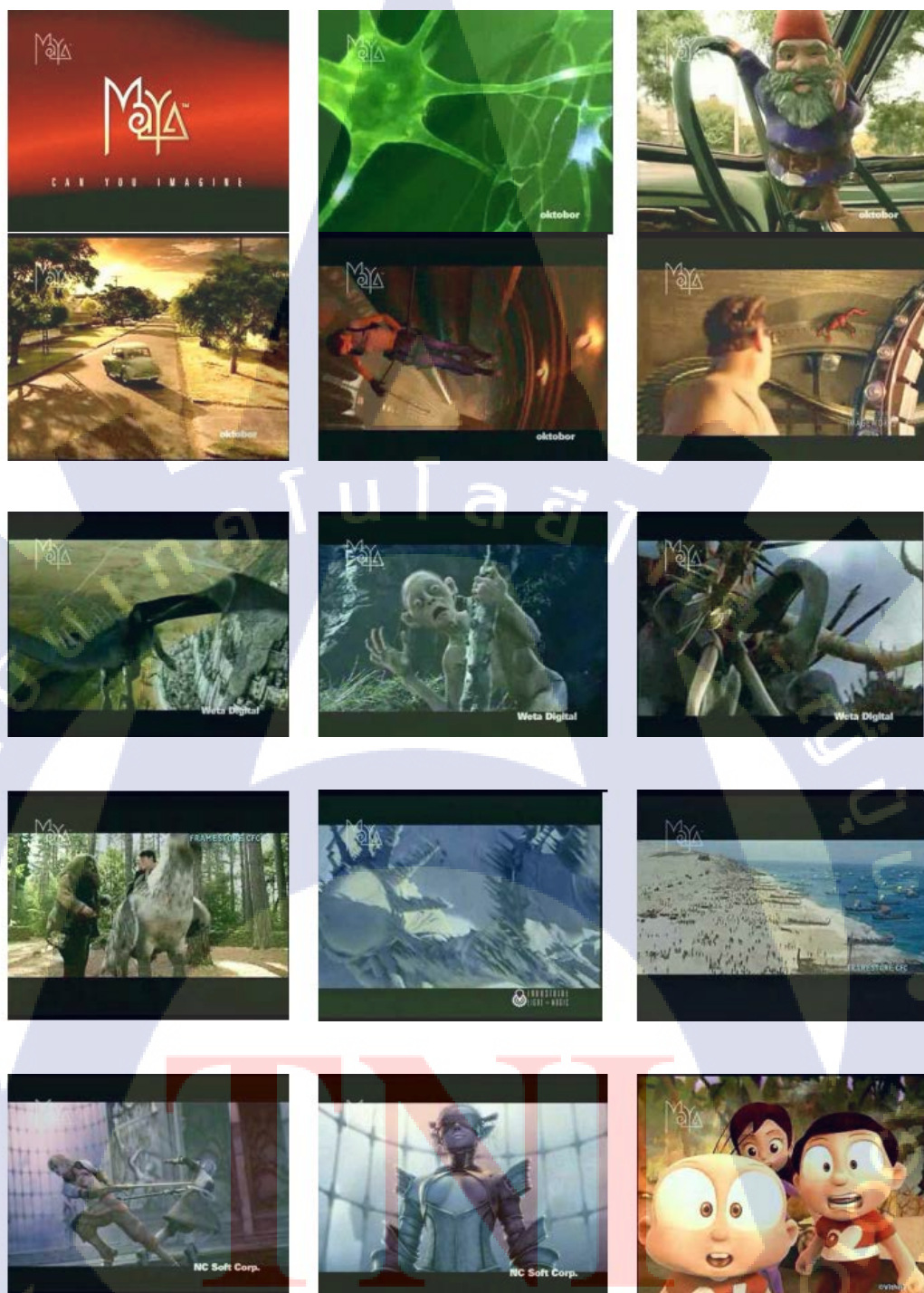
2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

2.1.1 Autodesk MAYA

Autodesk Maya (ออกเสียง /ma - yə /) อ่านสั้นๆว่า มาฮา โดยทั่วไปจะเป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ ที่รันบนลินุกซ์, Mac OS X และ Microsoft Windows พัฒนาโดย Alias Systems Corporation ซึ่งเป็นเจ้าของและพัฒนา Autodesk, Inc Autodesk Maya เป็นโปรแกรมสำหรับงาน 3D และ visual effect ใช้ในการสร้างโมเดล, animation และ rendering สำหรับวงการภาพยนตร์, รายการโทรทัศน์, วิดีโอ, ตลอดจนการพัฒนาเกมส์, เว็บไซต์ 3 มิติ และในวงการบันเทิงทั่วไป มีโครงสร้างสถาปัตยกรรมแบบ open architecture โดยทุกสิ่งทุกอย่างที่จำเป็นในกระบวนการผลิตผลงาน สามารถเขียน script หรือเขียนคำสั่ง โดยใช้ MEL หรือ Python ซึ่งเป็นภาษาที่สื่อสารกันได้โดยตรงกับ Autodesk Maya หรือการเขียนคำสั่งการทำงานร่วมกันไปกับ API (application programming interface) นอกจากนี้โปรแกรมนี้ยังได้รับรางวัลชนะเลิศ เป็นเครื่องมือหนึ่งในตัวเลือกของโปรแกรมพัฒนา 3D สำหรับภาพยนตร์ และโทรทัศน์ พัฒนาเกมส์ในอุตสาหกรรมการออกแบบ โดยมีตัวอย่างงานที่ใช้โปรแกรม MAYA ดังนี้

TNI

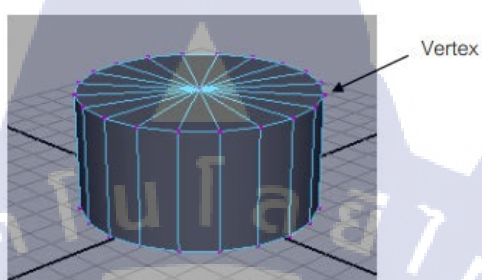
THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างงานจากโปรแกรม MAYA

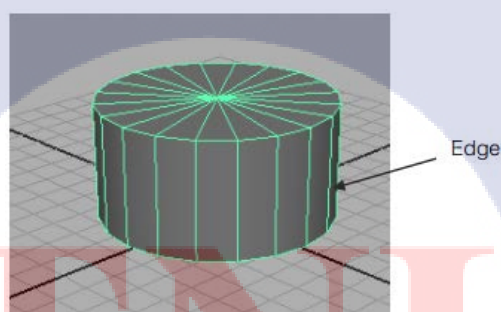
Autodesk MAYA เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการสร้างแบบจำลองภาพสามมิติเพื่อนำไปใช้งานในหลายๆด้านทั้งสื่อโทรทัศน์ เกมส์ หรือแม้แต่การออกแบบสถาปัตยกรรมต่างๆ โดยองค์ประกอบหลักของแบบจำลองสามมิติจะประกอบไปด้วย

2.1.2 Vertex หมายถึงจุดของแบบจำลองภาพสามมิติ



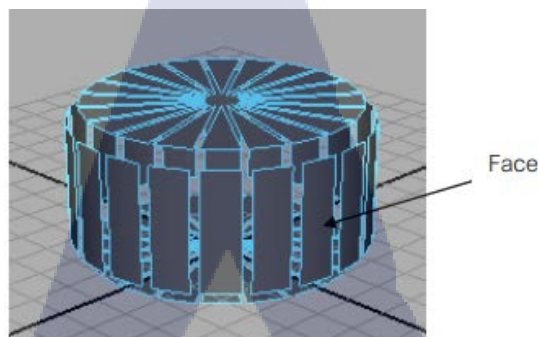
ภาพที่ 2.2 จุดของแบบจำลอง

2.1.3 Edge หมายถึงเส้นของแบบจำลองภาพสามมิติ



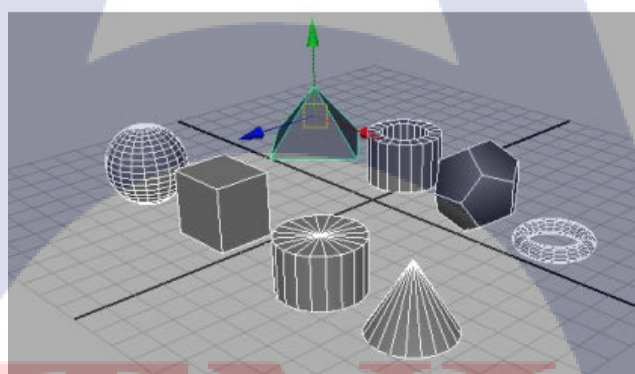
ภาพที่ 2.3 เส้นของแบบจำลอง

2.1.4 Face หมายถึงพื้นผิวของแบบจำลองภาพสามมิติ



ภาพที่ 2.4 พื้นผิวของแบบจำลอง

แบบจำลองภาพสามมิติจะสร้างให้เป็นพื้นผิวที่หลิ้มก็ทำได้ ซึ่งแบบจำลองภาพสามมิติแบบสำเร็จรูปที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้ใช้ย่แล้วนั้นมีมากมายหลายรูปทรง



ภาพที่ 2.5 แบบจำลองภาพสามมิติแบบสำเร็จรูป

หลังจากสร้างแบบจำลองสามมิติจากเครื่องมือแบบจำลองภาพสามมิติแบบสำเร็จรูปแล้ว จึงนำแบบจำลองเหล่านั้นมาปรับค่าและควบคุมองค์ประกอบ เช่น การรวมหรือตัดพื้นผิวระหว่างวัตถุสองชิ้น การแบ่งพื้นผิวของวัตถุโดยไม่เปลี่ยนแปลงรูปทรงของวัตถุ การแบ่งพื้นผิววัตถุให้ละเอียดมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

2.1.5 Adobe After effect

After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อนภาพวิดีโอ รวมถึงงานทางการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การใช้ Transition , Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การบันทึกเสียง, การทำเสียงพากย์, การใส่ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การทำตัวอักษรให้เคลื่อนไหว, การซ้อนภาพ ร่วมกับโปรแกรมยอดนิยมต่างๆ และการทำ Mastering , การบันทึกผลงานลงเทป DV , VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD , DVD



ภาพที่ 2.6 สัญลักษณ์โปรแกรม Adobe After Effect

After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิด ได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects

2.1.6 การทำงานของโปรแกรม After Effects

ในการทำงานของโปรแกรม After Effects นั้น เปรียบเทียบกับการทำงานภาพยนตร์คือการตัดต่อ เนื่องจากการทำงานของโปรแกรมจะทำงานในลักษณะที่เป็นการนำไฟล์ที่ทำเอาไว้เรียบร้อยแล้วจากที่อื่นเข้ามาใช้ โดยไฟล์ที่จะนำมาใช้งานโปรแกรม After Effects สามารถเป็น

ไฟล์ใด ๆ ก็ได้แทบทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และไฟล์เสียง โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ ออกมาจากโปรแกรม After Effects

2.1.7 การเตรียมไฟล์ที่จะนำมาใช้งาน

เนื่องจากการทำงานกับโปรแกรม After Effects จำเป็นจะต้องมีการนำไฟล์อื่นเข้ามาใช้ร่วมด้วยอยู่เสมอจึงต้องมีการเตรียมไฟล์ที่จะใช้งานไว้ให้เรียบร้อยก่อน และจึงนำไฟล์ที่ได้เตรียมไว้แล้วมาใช้เป็นจุดจบในการทำงานของโปรแกรม After Effects ระบบดิจิทัลวิดีโอ

สำหรับระบบ NTSC digital video ในมาตรฐานของ CCIR - 601 ที่นิยมใช้กันอยู่ทั่วไป คือ NTSC D1 จะมีอัตราส่วนเท่ากับ 720 x 486 pixels และเช่นเดียวกันสำหรับ PAL D1 จะมีอัตราส่วนเท่ากับ 720 x 576 โดยอัตราส่วน 720 x 486 ของระบบ NTSC D1 จะไม่ได้เป็น 4 : 3 เท่ากับหน้าจอในระบบอื่น ๆ และเนื่องจากว่า pixels ของระบบ D1 ไม่ได้มีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเหมือน pixels ที่ใช้ในระบบอื่น ๆ แต่จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ด้านกว้างมีขนาดแค่ 90 % ของด้านสูง จึงทำให้ pixels ของระบบ D1 จะมีลักษณะพอมสูง และผลจากความแตกต่างของรูปร่าง pixels ส่งผลให้งานบางชนิดเกิดการผิดพลาดได้เมื่อมีการย้ายจากระบบหนึ่งไปอีกระบบหนึ่ง

เมื่อนำงานจากระบบ NTSC D1 ไปแสดงงานบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ก็จะมีภาพที่มีลักษณะแฉกแฉง เมื่อนำไปใช้งานที่หน้าจอระบบ NTSC D1 ส่วนในระบบ PAL D1 ก็จะมี pixels ในทางกลับกันกับระบบ NTSC D1 คือ pixels ระบบ PAL D1 จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่กว้างเตี้ย ดังนั้นในการแสดงงานที่หน้าจอจะเป็นในทางกลับกันด้วยเช่นกัน เมื่อเป็นเช่นนี้จึงทำให้สิ่งสำคัญที่ควรระวังในการทำงานที่ต้องเกี่ยวข้องกับระบบ D1 คือ อย่านองข้ามอัตราส่วนต่าง ๆ ของ pixels เหล่านี้

โปรแกรม After Effects สามารถเลือกที่จะกำหนดการแสดงผลในอัตราส่วนของ pixels ระบบต่าง ๆ ของได้ ด้วยการกำหนดค่าที่หน้าต่าง Composition Settings ในการกำหนดค่าเพื่อสร้าง Composition ขึ้นมา

และในปัจจุบันก็ได้มี PC ดิจิทัลวิดีโอรุ่นใหม่ ๆ บางรุ่น ที่สามารถใช้ได้กับพื้นที่การแสดงผลที่มีขนาด 720 x 480 pixels โดยระบบนี้ชื่อว่า ระบบ DV (digital video) ซึ่ง pixel จะมีอัตราส่วนที่เท่ากับอัตราส่วนของระบบ D1

Adobe After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง motion graphic งาน Composite ซึ่งรูปแบบการใช้งานค่อนข้างง่าย เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้น และมีคอนเซ็ปต์ของโปรแกรมที่ทำงานในแบบเลย์เออร์

2.1.8 ตัวอย่างผลงาน ด้วยโปรแกรม After Effects

2.1.8.1 โทรทัศน์

รายการทีวีเกือบทุกรายการ ละคร ข่าว และโฆษณาที่เราได้ดูกันอยู่ทุกวันล้วนแต่มีการใช้ภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและตกแต่งภาพ Video กันทั้งสิ้น ซึ่งส่วนใหญ่อีกจะถูกสร้างด้วยโปรแกรม After Effects เป็นส่วนใหญ่

2.1.8.2 ภาพยนตร์

Special Effects ที่ตระการตาต่างๆ ที่เห็นในหนังภาพยนตร์ ฉากบู๊แอ็คชั่นและเหนือจินตนาการกับเทคนิคการตกแต่งต่างๆ ที่ทำให้ภาพยนตร์นั้นดูสวยงาม ก็สามารถสร้างขึ้นได้ด้วยโปรแกรม After Effects

2.1.8.3 Internet

ในเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีการนำภาพกราฟิกเคลื่อนไหวมาใช้ จะเห็นว่าภาพเคลื่อนไหวที่เราเห็นกันนั้นถึงแม้จะสร้างขึ้นมาจากโปรแกรม Multimedia ยอดนิยม เป็นโปรแกรม Macromedia Flash แต่ก็ก็จะเห็นว่ามีกราฟิกเคลื่อนไหวสร้างขึ้นมาจากโปรแกรม flash นั้นมาตกแต่งใส่ Effects ให้กับภาพกราฟิกเคลื่อนไหวนั้นๆ ด้วย

2.1.8.4 Animation

งานการ์ตูนแอนิเมชันต่างๆ ที่เราเห็นกันในบางฉากหรือบางตอนที่สร้าง Special Effects ก็สามารถทำได้ด้วยโปรแกรม After Effects เช่นเดียวกับงานภาพยนตร์ นอกจากนี้การเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน (ในรูปแบบ 2 มิติ) ก็สามารถทำได้เหมือนกัน

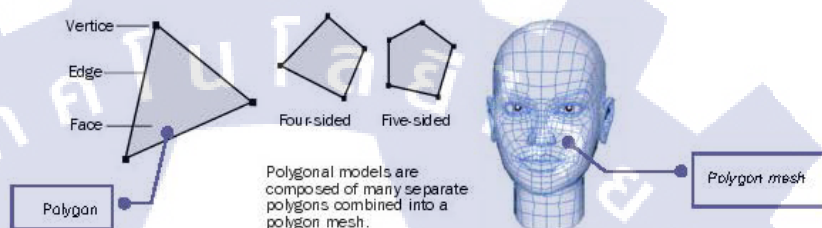
2.1.8.5 งาน Presentation ต่างๆ

การนำเสนอต่างๆ ที่เราต้องการทำให้ดูมีความสนใจยิ่งขึ้นด้วยเทคนิคของการสร้างความสนใจด้วยภาพเคลื่อนไหว ก็สามารถทำได้โดยสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสวย และ Effects

2.2 หลักการออกแบบโมเดลสามมิติ

2.2.1 Polygon

Polygon คือแผ่นขอบเรียบที่มี3ด้านขึ้นไป และเป็นแผ่นที่เกิดจากการลากเส้นตรง (edges) เชื่อมจุดแบบ3มิติ (vertices) เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดพื้นที่ด้านในขึ้น (face) จุด(Vertexes), เส้น (edges), และแผ่น(faces) ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของpolygon ที่เราจะใช้เลือกเพื่อการทำงานขั้นตอน Modeling



ภาพที่ 2.7 ส่วนประกอบต่างๆของ polygon

2.2.2 Polygon modeling และ marking menus

เราสามารถเรียกใช้ polygon tools และคำสั่งจาก menu ผ่านทาง marking menu ได้ ซึ่งจะทำให้สะดวกและรวดเร็วในการทำงานโดยกด shif + คลิ๊กเมาส์ขวา ในขณะที่เมาส์อยู่ใน view ที่ใช้ทำงาน marking menu จะปรากฏขึ้นมาโดย คำสั่งที่ถูกเรียกขึ้นมาจะขึ้นอยู่กับว่าเราเลือกcomponents ชนิดใดอยู่ในตอนนั้น

2.3.2.1 ถ้ากด + โดยที่ไม่มีอะไรถูกเลือกอยู่ marking menu จะโชว์ คำสั่งในโหมด create polygon เช่น Create Polygon Tool, polygon primitive... วิธีเลือกคำสั่งเพียงเลื่อนเมาส์ไปไฮไลท์คำสั่งที่ต้องการก็จะกลายเป็นการทำงานในโหมดคำสั่งนั้นทันทีเหมือนเวลาที่สั่งจากเมนูหลัก

2.3.2.2 ถ้าเลือก polygon ในแบบ object อยู่ marking menu จะโชว์เครื่องมือที่ใช้ในการปั้นโมเดล เช่น Split Polygon Tool, Merge Edge Tool, Sculpt Geometry....

2.3.2.3 ถ้าเลือก polygon ในแบบ component เช่น จุด, เส้น, หรือ face marking menu จะโชว์คำสั่งที่ใช้ในการปั้นโมเดลที่เกี่ยวข้องกับ component ดังกล่าวเช่น Delete Edge, Add

Divisions, Bevel,ในทางกลับกัน ถ้าเลือก faceอยู่ก็จะมีคำสั่งที่ใช้ทำงานกับ faceขึ้นมา เช่น Extrude, Add Divisions, Cut Faces Tool

2.3 ทฤษฎีสื่อสารมวลชน

2.3.1 การสื่อสารมวลชน

การสื่อสารมวลชน เป็นกระบวนการส่งข่าวสาร ความรู้สึกนึกคิด ไปยังคนจำนวนมาก ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Mass Communication Mass หมายถึง มวลชน หรือประชาชนผู้รับสารทั่วไป ซึ่งมีจำนวนมาก ส่วนคำว่า Communication หมายถึง การสื่อสาร หรือการสื่อความหมาย ดังนั้นความหมายโดยทั่วไปของการสื่อสารมวลชนจึงหมายถึงการสื่อสารหรือการสื่อความหมายระหว่างกลุ่มบุคคล หรือองค์กรหนึ่ง กับ ประชาชนทั่วไป เป็นกระบวนการสื่อสารที่มีความซับซ้อน เนื่องจากมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องหลายอย่าง มีปริมาณของข่าวสารมาก จำเป็นต้องใช้เครื่องมือ บุคลากร หรือสื่อ (Media) ที่มีประสิทธิภาพสูงเพียงพอ ที่จะนำข่าวสารไปถึงผู้รับจำนวนมาก สื่อที่ใช้เป็นตัวกลางในการส่งข่าวสารของการสื่อสารมวลชน จึงเรียกว่า สื่อมวลชน (Mass Media)

2.3.2 ประเภทของสื่อมวลชน

สื่อที่ใช้ในการสื่อสารมวลชน หรือที่เรียกว่า สื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ จำแนกสื่อมวลชนไว้ครอบคลุมสื่อ 6 ประเภท คือ สิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร หนังสือ และสิ่งตีพิมพ์ประเภทอื่นๆ

1. ภาพยนตร์ ทั้งภาพยนตร์เรื่อง ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์ทางการศึกษาบางประเภท
2. วิทยุกระจายเสียง ได้แก่วิทยุที่ส่งรายการออกอากาศ ทั้งระบบ AM และ FM รวมไปถึงระบบเสียงตามสาย
3. วิทยุโทรทัศน์ เป็นสื่อทางภาพและทางเสียงที่เผยแพร่ออกไป ทั้งประเภทออกอากาศ และส่งตามสาย
4. สื่อสารโทรคมนาคม เป็นผลจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี มีการส่งข้อความ เสียง ภาพ ตัวพิมพ์ สัญลักษณ์ต่างๆ ได้หลากหลาย ครอบคลุมกิจการสื่อสารผ่านดาวเทียม โทรภาพ โทรพิมพ์

5. สื่อวีดิทัศน์ที่ ได้แก่เทปบันทึกเสียง เทปบันทึกภาพ แผ่นบันทึกเสียง แผ่นบันทึกภาพ ซึ่งกลายเป็นสื่อมวลชน เพราะเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้สามารถผลิตเผยแพร่ได้มาก และรวดเร็ว

2.3.3 บทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน

ในสภาพสังคมยุคปัจจุบันที่อาจเรียกได้ว่าเป็น สังคมยุคสื่อสาร ซึ่งความเจริญก้าวหน้าหรือความอยู่รอดของสังคมขึ้นอยู่กับคนในสังคมได้รับข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องทันเวลา และปรับตัวได้อย่างเหมาะสม สื่อมวลชนต่างๆ จึงมีบทบาทสำคัญในการเสนอข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมตลอดจน ชี้นำความคิดของคนในสังคมด้วยสื่อมวลชนแต่ละชนิดมีลักษณะ และคุณสมบัติที่แตกต่างกัน จึงมีความพร้อมหรือความสามารถที่จะแสดงบทบาทหน้าที่ ในขอบเขตที่แตกต่างกันด้วย

2.3.4 คุณสมบัติของสื่อมวลชน

สื่อมวลชนแต่ละประเภท มีคุณสมบัติในด้านต่างๆ ที่แตกต่างกัน และเป็นปัจจัยกำหนดลักษณะ รูปแบบของข่าวสารที่จะส่งไปด้วย คุณสมบัติที่แตกต่างกันดังกล่าว ทำให้สื่อมวลชนแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะตัว มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เสนอความรู้ข่าวสาร แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นไปตามลักษณะของข่าวสาร ผู้รับ และองค์ประกอบอื่นๆ เช่นเวลา ระยะทาง สภาพแวดล้อมงบประมาณ เป็นต้น สื่อมวลชนแต่ละอย่าง มีข้อดี และข้อจำกัดที่ไม่เหมือนกัน เราจึงไม่อาจจะระบุว่าสื่อมวลชนชนิดหนึ่งดีกว่าสื่อมวลชนอีกชนิดหนึ่ง จนกว่าจะได้มีการพิจารณาองค์ประกอบ และคุณสมบัติด้านต่างๆ ของสื่อมวลชน

2.3.5 ทฤษฎีการสื่อสารมวลชนที่เกี่ยวกับผู้ส่งสาร

ทฤษฎีการสื่อสารมวลชนที่เกี่ยวกับผู้ส่งสารกล่าวไว้ว่า ผู้ส่งสารในกระบวนการสื่อสารมวลชน อาจหมายถึงตัวบุคคล (เช่น ผู้สื่อข่าว บรรณาธิการ) หรือหมายถึงองค์การที่ผลิตสาร (เช่น สำนักพิมพ์ สถานีวิทยุกระจายเสียง สถานีวิทยุโทรทัศน์ ผู้สร้างภาพยนตร์) ก็ได้ทฤษฎี แนวคิด หรือแบบจำลองที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ เป็นผลมาจากการศึกษาวิจัยเรื่องต่าง ๆ เช่น หน้าที่ผู้เฝ้าประตูสื่อมวลชน เป็นต้น

มีนักวิชาการได้ติดตามแนวคิดเรื่อง ผู้เฝ้าประตู ในการศึกษากิจกรรมของบรรณาธิการข่าวโทรทัศน์ของหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นอเมริกันฉบับหนึ่ง ซึ่งกิจกรรมในการตัดสินใจคัดเลือกข่าวเพื่อตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์นี้ มีส่วนคล้ายกับหน้าที่ผู้เฝ้าประตู

แบบจำลองนี้แสดงให้เห็นว่า จากต้นต่อแหล่งข่าว (สำนักข่าวโทรทัศน์) จะมีข่าวสารมากมายหลายชิ้นส่งมายังสำนักงานหนังสือพิมพ์ หรือสถานีวิทยุกระจายเสียง หรือสถานีวิทยุ

โทรทัศน์ต่าง ๆ บรรณาธิการข่าวจะทำหน้าที่คัดเลือกข่าวสารเพียงบางชิ้นเพื่อตีพิมพ์หรือออกอากาศ ส่วนอีกหลายชิ้นจะถูกโยนทิ้งตะกร้า ข่าวสารที่ถูกคัดเลือกนี้จะถูกตัดแต่งให้เหมาะสมกับเวลา เนื้อที่ หรือลักษณะสื่อเพื่อส่งไปยังผู้อ่าน ผู้ฟังหรือผู้ชม

แบบจำลอง White (1950, p. 283) อธิบายอย่างง่าย ๆ ถึงบทบาท ผู้เฝ้าประตูของสื่อมวลชนซึ่งในความเป็นจริงแล้วอาจจะมีขั้นตอนสลับซับซ้อนกว่านี้ เช่น โทรพิมพ์ที่ส่งมานั้นก่อนที่จะส่งมาต้องมีการกลั่นกรองมาก่อนบรรณาธิการสำนักข่าวนั้น ๆ หรือแม้ แต่ผู้สื่อข่าวของสำนักข่าวเองก็จะทำหน้าที่ ผู้เฝ้าประตู คือ เลือกว่าจะทำรายงานข่าว โหนดหรือไม่ทำข่าวโหนดก็ได้ และเมื่อข่าวโทรทัศน์นั้นถูกส่งมายังสำนักพิมพ์ สถานีวิทยุกระจาย-เสียงหรือสถานีวิทยุโทรทัศน์ นอกจากจะถูกคัดเลือกโดยบรรณาธิการข่าวต่างประเทศแล้ว ก็อาจจะถูกกลั่นกรองจากบรรณาธิการหรือหัวหน้าข่าวในระดับสูงอีกทีก็ได้เช่นกัน นอกจากนั้นข่าวที่จะถ่ายทอดไปยังบุคคลอื่น เช่น สมาชิกในครอบครัว ญาติ เพื่อน ฯลฯ การถ่ายทอดโดยผู้เปิดรับสารสื่อมวลชนนี้ก็จะเป็นไปในลักษณะ ผู้เฝ้าประตู คือ เลือกจะถ่ายทอดเพียงบางส่วนหรือส่วนใดส่วนหนึ่งก็ย่อมได้เช่นกัน จึงเห็นได้ว่าข่าวสารสื่อมวลชนมักจะไหลผ่านผู้เฝ้าประตูต่าง ๆ มากมายหลายชั้น

มีนักวิชาการได้ศึกษาผู้ส่งสารในการสื่อสารมวลชนไว้ดังนี้ คือ ในการสื่อสารมวลชนอันมีความสลับซับซ้อนมากกว่าการสื่อสารมวลชนทุกประเภทนั้น ผู้ส่งสารในการสื่อสารมวลชนเป็นผู้ส่งสารซึ่งเป็นกลุ่มของผู้มีความชำนาญเฉพาะด้านในการใช้เครื่องมือทางเทคนิค ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ เพื่อเผยแพร่เรื่องราวในรูปของสัญลักษณ์ไปยังผู้รับสารจำนวนมากมิใช่คนกลุ่มเดียว และอยู่กระจัดกระจายห่างไกลกันมาก ผู้ส่งสารในการสื่อสารมวลชนนั้นจะเป็นกลุ่มคนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งขององค์การสื่อสารมวลชน ดังนั้นการทำหน้าที่ของผู้ส่งสารในการสื่อสารมวลชน ผู้ส่งสารจึงมิได้ทำในลักษณะที่เป็นการสนองความต้องการของตนเองเป็นสำคัญ หากแต่จะกระทำในฐานะที่เป็นสมาชิกในองค์การสื่อสารมวลชนนั้น ๆ นอกจากนั้นถ้านำความคิดเรื่องต้นแหล่งสารและผู้เข้ารหัสมาพิจารณา ผู้ส่งสารในการสื่อสารมวลชน จึงไม่ใช่ต้นแหล่งสารโดยตรง หากแต่ทำหน้าที่เป็นผู้เข้ารหัสที่จะไปยังผู้รับสารมากกว่าลักษณะสำคัญของการส่งสารในการสื่อสารมวลชนที่แตกต่างไปจากผู้ส่งสารในการสื่อสารประเภทอื่น ๆ เป็นอย่างมากใน

3 เรื่องด้วยกัน คือ

1. จำนวนของผู้รับสาร ในการสื่อสารมวลชนนั้นจะมีผลผลิตสารที่มีเนื้อหาทางด้านต่าง ๆ เป็นจำนวนมากไปยังผู้รับสารซึ่งมีความต้องการและรสนิยมแตกต่างกัน ในการผลิตสารจำนวนมากอยู่ตลอดเวลา ทำให้จำนวนผู้เกี่ยวข้องกับการสื่อสารมวลชนมีจำนวนมากเช่นเดียวกัน

2. ผู้ส่งสารในการทำหน้าที่ผู้เฝ้าประตู (gatekeeper) หมายถึง ในการทำหน้าที่เกี่ยวกับการส่งสารขององค์กรสื่อสารมวลชน อันประกอบด้วย ข่าวสารข้อมูลเป็นจำนวนมากภายในแต่ละวันซึ่งอาจเป็นข่าวได้ ผู้ส่งสารในกระบวนการสื่อสารมวลชนจะทำหน้าที่เลือกเนื้อหาเรื่องราวอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือละเว้นเนื้อหาอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อนำเสนอกับผู้รับสารต่อไป
3. การส่งสารแบบทางเดียว (one-way communication) ลักษณะสำคัญของผู้ส่งสารในการสื่อสารมวลชนคือ การส่งสารไปยังผู้รับสารจำนวนมากที่อยู่กระจัดกระจายและห่างไกลกัน โอกาสในการที่ผู้รับสารจะแสดงปฏิกิริยาป้อนกลับ หรือการสื่อสารแบบสองทางจึงไม่เกิดขึ้น นอกจากนั้นการสื่อสารมวลชนก็เป็นการสื่อสารที่กระทำขึ้น ในลักษณะที่เป็นไปเพื่อสาธารณะชนและเปิดเผย

2.3.6 แนวคิดสังคมมวลชน

พีระ จิระ โสภณ (2548) กล่าวว่า เมื่อการสื่อสารเข้ามามีบทบาทในสังคมมนุษย์ พัฒนาการสื่อสารสร้างสายสัมพันธ์ให้กับสังคมการสื่อสารในยุคโบราณดั้งเดิมซึ่งเป็นสังคมชนบทหรือสังคมเกษตรกรรมนั้นอาศัยการสื่อสารแบบปากต่อปาก ซึ่งเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล ไม่มีช่องทางการสื่อสารหรือสื่อที่เป็นตัวกลางถ่ายทอดข่าวสารความคิด แต่พอมาถึงยุคสมัยใหม่ซึ่งมีการพัฒนาการมาจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป สังคมมนุษย์แบบชนบทดั้งเดิมเคลื่อนย้ายมาสู่สังคมอุตสาหกรรมเป็นสังคมเมืองใหญ่ มีการคิดค้นเทคโนโลยีสื่อมวลชนตั้งแต่สื่อหนังสือพิมพ์ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่เผยแพร่โดยการจำหน่าย แจกจ่าย อ่านทีละคนมาเป็นสื่อภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ ในรูปภาพ แสง สี และเสียง ที่เคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาเหมือนจริง และถ่ายทอดโดยการกระจายเสียงและภาพได้ในระยะไกล การรับชมหรือฟังก็ทำได้พร้อมๆกันทีเดียวหลายๆคน หลายๆที่ และเรื่อยมาจนกระทั่งถึงการถ่ายทอดและรับรู้ในระบบดิจิทัล หรือ คอมพิวเตอร์ที่มีศักยภาพรวมทุกสื่อเข้าด้วยกันได้ และมีประสิทธิภาพไร้ขีดจำกัด การสื่อสารผ่านสื่อในสังคมสมัยใหม่เป็นการสื่อสารมวลชน (mass communication) ซึ่งได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในสังคมมวลชน และการก่อตัวของวัฒนธรรมมวลชนสื่อมวลชนเป็นผู้ผดุงรักษาสังคมมวลชนให้ดำรงคงอยู่ได้ เป็นผู้ประสิทธิ์ประสาทข่าวสาร ความคิด วิธีปฏิบัติ ให้กับสมาชิกในสังคม ทดแทนการทำหน้าที่ของสถาบันดั้งเดิมในสังคมแบบประเพณีนิยมที่มีบ้าน วัด และโรงเรียนเป็นที่พึ่งพา สื่อมวลชนในแนวทางในการมองโลก สร้างโลกทัศน์ สร้างภาพในการรับรู้ต่อความจริงต่างๆ รอบๆ ตัว สื่อมวลชนจึงเป็นผู้กำหนดทุกสิ่งทุกอย่างทั้งดีและเลวให้กับสังคม

ทฤษฎีสังคมมวลชนปรากฏเป็นแนวคิดที่ชัดเจนขึ้นในยุโรป จากลักษณะเด่นของสังคมประเพณีนิยมและวัฒนธรรมชั้นสูงที่ถูกสังคมยุคหลังปฏิวัติอุตสาหกรรมทำลาย ในปลายศตวรรษที่

19 บทบาทและอิทธิพลสื่อมวลชนได้สร้างผลต่อเนื่องในทางลบ สร้างปัญหาให้กับสังคมคนอเมริกันที่ กำลังเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรม การแพร่หลายของหนังสือพิมพ์ราคาถูก (penny press) ในยุคปี ค.ศ. 1840-1850 และการเบ่งบานและแข่งขันอย่างเข้มข้นของหนังสือพิมพ์ประเภทเร้าอารมณ์ ในยุคที่เรียกว่าหนังสือพิมพ์เหลือง (yellow journalism) ปี ค.ศ. 1890 นับเป็นตัวอย่างการสร้างอิทธิพลในทางลบของสื่อมวลชนต่อสังคมสมัยนั้นอย่างชัดเจนผ่านหน้ากระดาษหนังสือพิมพ์ (Banran and Davis, 1995)

สำหรับในสังคมยุคปัจจุบันสื่อมวลชนมีหลากหลายมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ หรือสื่อใหม่ เช่น อินเทอร์เน็ต สื่อมวลชนยังมีอำนาจ และมีบทบาทต่อสังคมมวลชนในยุคสารสนเทศมากขึ้น จนเป็นที่ห่วงเกรงว่าจะสร้างผลในทางที่ไม่พึงปรารถนามากขึ้นกว่าในอดีต

ทฤษฎีสังคมมวลชนนี้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสื่อมวลชนกับสังคมสมัยใหม่ที่กลายเป็นสังคมอุตสาหกรรมหรือสังคมเมืองใหญ่ กลุ่มมวลชนขนาดใหญ่ประกอบไปด้วยผู้คนที่รับจ้างใช้แรงงาน คนเหล่านี้อพยพมาจากชนบทที่มีสถาบันครอบครัว ศาสนา และความสัมพันธ์แบบชุมชนเป็นที่พึ่งพา มีความผูกพันทางวัฒนธรรม ประเพณีและความใกล้ชิดสนิทสนม แต่เมื่อมาอยู่ในเมืองใหญ่ที่มีแต่คนแปลกต่างคนต่างอยู่ ต่างคนต่างแข่งขันทำงานของตนเอง การคบค้าสมาคมก็เป็นแบบทางการตามระเบียบ กฎเกณฑ์ ขาดความสัมพันธ์พึ่งพาแบบส่วนตัว ทำให้รู้สึกโดดเดี่ยวตัวใครตัวมัน (atomized) มีความรู้สึกแปลกแยก (alienation) ขาดความเอื้ออาทรต่อกันจากสภาวะสังคมใหม่หรือสังคมมวลชนดังกล่าวนี้ สื่อมวลชนจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญ สำหรับผูกมัดเชื่อมโยงสังคมแบบตัวใครตัวมัน สื่อมวลชนได้กลายเป็นที่พึ่งทางใจ ทำให้สื่อมวลชนสามารถมีอิทธิพลโน้มน้าวใจสมาชิกในสังคมมวลชนได้ง่าย อิทธิพลของสื่อมวลชนต่อปัจเจกบุคคลในยุคสังคม มวลชนนี้จึงมีพลานุภาพเสมือนหนึ่งกระสุนปืนหรือเข็มฉีดยาที่ทะลุตรงเข้าสร้างผลกระทบกับผู้รับสาร ได้ทั้งในทางบวกและทางลบ โดยตรงและทันที

ทฤษฎีสังคมมวลชนนำเสนอข้อสันนิษฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับปัจเจกบุคคล บทบาทสื่อมวลชนและลักษณะของการเปลี่ยนแปลงสังคม ดังนี้ (Baran และ Davis, 1995)

- 2.4.6.1 สื่อมวลชนเป็นเสมือนโรคภัยในสังคมที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข
- 2.4.6.2 สื่อมวลชนมีพลังอำนาจที่จะเข้าถึงและมีอิทธิพลโดยตรงต่อคนโดยทั่วไป
- 2.4.6.3 เมื่อคนในสังคมได้รับผลกระทบในทางลบจากสื่อมวลชนก็จะส่งผลตามมาต่อปัญหาสังคมโดยรวมได้
- 2.4.6.4 คนทั่วไปอ่อนไหวต่ออิทธิพลจากสื่อมวลชนเพราะเขาเหล่านั้นอยู่ในสังคมเมืองใหญ่ที่ถูกโดดเดี่ยวจากสถาบันทางสังคม ประเพณี ซึ่งเคยเป็นภูมิคุ้มกันมาก่อน

2.4.6.5 สังคมที่สับสนอลหม่านที่มาจากผลกระทบของสื่อมวลชน ก็หนีไม่พ้นที่ลัทธิเผด็จการทางสังคม อาสาเข้ามาเป็นพระเอกก็มีมาช่วยแก้ไขและครอบงำแทน

2.4.6.6 สื่อมวลชนหลักเล็งไม่พ้นที่จะเป็นผู้นำเสนอวัฒนธรรมมวลชนที่ทำให้ลรูปแบบความเป็นวัฒนธรรมชั้นสูงและความเป็นศิวิไลซ์แบบดั้งเดิมลงไป

2.4 การออกแบบกราฟิกในงานวิทยุโทรทัศน์

2.4.1 ประเภทของกราฟิก

2.4.1.1 แบ่งตามลักษณะของภาพ

- ตัวอักษร Lettering
- ภาพ illustration
- ตัวอักษร+ภาพ

2.4.1.2 แบ่งตามการนำไปใช้

- Off-Stage Graphics ไม่อยู่ร่วมกับ MC Guest ทำในห้องควบคุม
- On-Stage Graphics MC ถือ, ฉากด้านหลัง

2.4.2 ชนิดของงานกราฟิก

- TELOP
- CAPTION
- CG = Character Generator

2.4.3 ประโยชน์ของงานกราฟิก

- ทำให้รายการมีสีสันน่าติดตาม
- ทำให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น
- แก้ปัญหาในการถ่ายทำ กรณี: สถานที่บางแห่งถ่ายทำไม่ได้ ห้ามถ่ายทำ

2.4.4 ลักษณะของงานกราฟิกที่ดี

- อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน
- ผู้ชมสามารถเข้าใจในเวลาอันสั้น
- สร้างบรรยากาศ สีสันของรายการ ผ่านรูปแบบงานศิลป์

2.4.5 คอมพิวเตอร์กราฟิกในงานทางโทรทัศน์

เนื่องจากสื่อโฆษณาได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในธุรกิจและชีวิตประจำวันของผู้บริโภคมากขึ้น โดยมีหลากหลายรูปแบบทั้งภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียง รูปแบบ ไอเดียใหม่ๆ ที่นำเสนอ ออกมานั้นรวมไปถึงการนำภาพเสมือนจริงเคลื่อนไหวชนิด 3 มิติมาช่วย และในปัจจุบันนี้ ความรู้ในการจัดทำและการนำเสนอภาพยนตร์เคลื่อนไหวชนิด 3 มิติได้เป็นที่สนใจเป็นอย่างมาก จากแต่ก่อนนี้ใช้คนเป็นตัวแสดงทั้งภาพยนตร์และโฆษณาซึ่งดูเหมือนจะไม่ใช่การเพียงพอสำหรับการนำเสนอสื่อภาพยนตร์ในรูปแบบใหม่ที่มีความแปลกน่าสนใจเหมือนจริง กับต้นแบบที่ต้องการมีคุณภาพสูงแต่ต้นทุนในการผลิตต่ำกว่าแบบเก่าที่ใช้ตัวแสดงเป็นมนุษย์ หรือสัตว์จึงทำให้เกิดเทคโนโลยีการสร้างโมเดล 3 มิติเป็นตัวแสดงแทนซึ่งสามารถเลียนแบบได้ในทุกๆ พฤติกรรมที่เราต้องการให้แสดงขึ้น โดยที่จะจำลองทุกๆ ส่วนประกอบอันได้แก่ ตัวละคร , สถานที่ , วัตถุ ในลักษณะที่คล้ายจริงสอดคล้องกับสิ่งที่ออกแบบไว้

อุกฤษณ์ มารัง, 2550 กล่าวว่า งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะสื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา (Visual Communication Design) ได้แก่ หนังสือ นิตยสารวารสาร แผ่นป้ายโฆษณา บรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิว โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เว็บไซต์ ฯลฯ

นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและ หลักการทางการออกแบบร่วมกันสร้างสรรค์ รูปแบบสื่อเพื่อให้เกิดศักยภาพ สูงสุดในการที่จะเป็นตัวกลางของกระบวนการสื่อความหมาย ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร นักออกแบบกราฟิกจะต้องค้นหา รวบรวมข้อมูลต่างๆ ขบคิด แนวทางและวาง รูปแบบที่ดีที่สุดอันที่จะทำให้สื่อเหล่านั้นสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) ให้เกิดการรับรู้ยอมรับ และมีทัศนคติที่ดีต่อการตอบสนองสื่อที่มองเห็น (Visual Message) วิธีการออกแบบ และวิธีแก้ปัญหาการออกแบบโดยการนำเอารูปภาพประกอบ (Illustration) ภาพถ่าย (Photography) สัญลักษณ์ (Symbol) รูปแบบและขนาดของตัวอักษร (Typography) มาจัดวางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดีต่อกระบวนการ สื่อความหมาย และแสดงคุณค่าทางการออกแบบอย่างตรงไปตรงมา งานออกแบบกราฟิก จึงมีลักษณะเฉพาะซึ่งมีวิธีการและวัตถุประสงค์ที่แตกต่างไปจากงานจิตรศิลป์ (Fine Arts)

แต่ในบางกรณีผู้ออกแบบก็อาจจะสอดแทรกงานศิลปะแท้ๆ (Pure Arts) เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบกราฟิกเพื่อใช้สำหรับกระบวนการสื่อสาร การเรียนรู้การตลาด การโฆษณาการประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ซึ่งอาจรวมกันเรียกว่า เป็นงานประยุกต์ศิลป์ (Apply Arts) ถ้าเป็นงานที่มีลักษณะเน้นหนักไปทางด้านธุรกิจ การพาณิชย์ ก็จะใช้เรียกว่าเป็นงานออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Arts) และถ้าเป็น การเน้นวัตถุประสงค์ในแง่ของการสร้างสรรค์สื่อ

เพื่อการสื่อความหมายก็จะ รวมเรียกว่าเป็นงานออกแบบทัศนสื่อสาร (Visual Communication Design)

2.4.5.1 ลำดับการทำงาน 3D Animation

โครงการสร้าง 3D Animation ขนาดใหญ่จะเป็นไปตามลำดับการทำงานที่เฉพาะเจาะจง แม้แต่โครงการเล็กๆ ที่มีศิลปินเพียง 1 – 2 คนก็ยังใช้ประโยชน์จากการทำงานตามลำดับขั้นที่โครงการใหญ่ๆ ที่มีความพร้อมสูงใช้กัน โดยอาจจะนำมาใช้เป็นบางส่วนหรือทั้งหมดเลยก็มี

2.4.5.2 ขั้นตอนก่อนการผลิต

ก่อนเริ่มดำเนินงาน คณะทำงานจะร่วมกันคิดเนื้อเรื่องและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เมื่อได้เนื้อเรื่องแล้ว ก็จะมีการเขียน Storyboard เพื่อแสดงฉากต่างๆ ออกมาเป็นรูปภาพ Storyboard จะเป็นเหมือนกระดานแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างการประชุมเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง เมื่อ Storyboard เสร็จสมบูรณ์ก็จะมีการประชุมหลักสำหรับกลุ่ม Animator ณ จุดนี้ ศิลปินจะเริ่มออกแบบตัวละครและภาพพื้นหลังของฉากต่างๆ คณะทำงาน ในขั้นตอนก่อนการผลิตนี้จะตัดสินใจเกี่ยวกับโครงการโดยรวมด้วย อาทิ จะใช้โปรแกรม หรือฮาร์ดแวร์อะไรในการทำงาน ควรมีการบันทึกไฟล์ข้อมูลสำรองบ่อยแค่ไหน และอย่างไร ระบบการตั้งชื่อไฟล์เป็นอย่างไร งบประมาณและตารางเวลาของศิลปินแต่ละคน รวมถึงการมอบหมายงานในการวางแผนงาน คณะทำงานในขั้นตอนก่อนการผลิตจะทำงานแบบย้อนหลังจากผลลัพธ์สุดท้าย ยกตัวอย่างเช่น ถ้าผลลัพธ์สุดท้ายที่จะได้ออกมาคือ วิดีโอ พวกเขาจะต้องกำหนดก่อนว่าจะต้องใช้ฮาร์ดแวร์และโปรแกรมใดเพื่อบันทึกภาพที่ตัดต่อแล้วให้ออกมาเป็นวิดีโอ อุปกรณ์ที่คัดเลือกมาโดยเฉพาะเพื่อทำงานกับผลลัพธ์ที่เจาะจงและรูปแบบของไฟล์ที่ต้องการ คณะทำงานต้องเลือกฮาร์ดแวร์และโปรแกรมสำหรับงาน Animation ที่สามารถ Renderภาพออกมาในรูปแบบที่สามารถจะทำงานกับระบบตัดต่อภาพได้ และต้องแน่ใจว่าศิลปินสามารถใช้งานโปรแกรมนั้นเพื่อสร้างงาน Animation ได้ตามที่เขียนไว้ใน Storyboard มันไม่ใช่เรื่องปกติที่คณะทำงานจะขอให้มีการเปลี่ยนแปลง Storyboard เฉพาะส่วนเมื่อเห็นว่าเป็นเรื่องยากหรือเป็นไปได้ที่จะสร้าง Animation ด้วยโปรแกรมที่เลือกมาให้เป็นไปตาม Storyboard ได้ หรือฉากเคลื่อนไหวที่ง่ายกว่า มีความคล้ายคลึงกันและสามารถใช้แทนกันได้

2.4.5.3 ขั้นตอนการ Render ภาพ

การ Render เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการผลิต แต่การวางแผนการทำงาน ของขั้นตอนนี้ถูกกำหนดไว้ตั้งแต่ในขั้นตอนก่อนการผลิตและต่อเนื่องมาถึงขั้นตอนการ

ผลิต มีปัจจัยหลายอย่างที่เราต้องคำนึงถึงเพื่อเตรียมการ Render ฉากหรือภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ได้แก่

Frame rate (จำนวนเฟรมต่อวินาที)

ภาพตัวอย่างจะมีความถูกต้องสมจริงแค่ไหนขึ้นอยู่กับข้อกำหนดจำนวนเฟรมต่อวินาทีที่เหมาะสม สื่อประเภทวิดีโอในระบบ NTSC ซึ่งใช้แพร่หลายในสหรัฐอเมริกาและแคนาดาเล่นที่ความเร็ว 30 fps (frame per second) ในขณะที่แถบยุโรปและเอเชียใช้ระบบ PAL ซึ่งใช้ 25 fps ส่วนภาพยนตร์จะเล่นที่ 24 fps และสื่อสำหรับเว็บอาจเล่นที่ 12 fps หรือต่ำกว่านั้น

2.4.5.4 ความเร็วของการ Render

Effects ที่แปลกใหม่สะดุดตา อาจดูดี แต่ก็ต้องใช้เวลาในการ Render นานเกินไป จึงต้องหาวิธีการที่มีความรวดเร็วขึ้น คุณอาจไม่รู้สักเดือนร้อนอะไรถ้าต้องใช้เวลา 10 นาทีต่อการ Render 1 เฟรมที่มีองค์ประกอบมากมาย แต่ถ้า Animation เรื่องนั้นยาว 1 นาทีโดยใช้ความเร็วที่ 30 fps (ซึ่งเท่ากับ 1800 เฟรม) จะต้องใช้เวลานานถึง 300 ชม. หรือ 12 วันครึ่งเลยทีเดียว การใช้ 3ds Max Render ในระบบเครือข่าย อาจช่วยลดเวลาได้บ้าง แต่ก็ยังต้องประเมินจำนวนทรัพยากรที่มีอยู่เพื่อคำนวณเวลาและดูความเป็นไปได้ในการสร้างผลงานให้เสร็จสิ้นลงได้

2.4.5.5 ความละเอียดของการ Render

สำหรับภาพยนตร์ที่มีความละเอียดสูง เราสามารถมองเห็นรายละเอียดต่างๆได้อย่างชัดเจนบนจอภาพขนาดใหญ่ ส่วนฉากที่ Render โดยใช้ความละเอียดต่ำ จะมีรายละเอียดบางส่วนที่ต้องสูญเสียไป การ Render สำหรับผลงานสิ่งพิมพ์จะต้องมีการคำนวณค่าเป็นจำนวนจุดต่อนิ้ว (dpi) เช่นภาพขนาด 8 x 6 นิ้ว ความละเอียด 300 dpi จะต้อง Render ด้วยความละเอียดอย่างน้อย 2400 x 1800 pixel เพื่อให้ได้ภาพที่คมชัด

2.4.5.6 นามสกุลไฟล์

ลักษณะของไฟล์ขึ้นอยู่กับผลลัพธ์ที่ต้องการและฮาร์ดแวร์ที่ใช้ในการผลิตงาน ฮาร์ดแวร์สำหรับสร้างภาพยนตร์หรือวิดีโอจะมีการกำหนดสกุลไฟล์และความละเอียดที่เหมาะสมไว้แบบหนึ่ง ในขณะที่ผลงานสำหรับเว็บ สกุลไฟล์ขึ้นอยู่กับเครื่องเล่นที่ใช้โดยส่วนใหญ่จะมี

2.4.5.7 ขั้นตอนหลังการผลิต

เมื่อส่วนประกอบในการผลิตเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผลงานขั้นสุดท้ายจะถูกนำไปตัดต่อซึ่งอยู่ในขั้นตอนหลังการผลิต การซ่อนภาพก็อยู่ในขั้นตอนนี้ด้วยสำหรับผลงานที่อยู่ใน

รูปของภาพยนตร์หรือวิดีโอ การใส่ Special Effectsถือเป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนหลังการผลิต องค์ประกอบที่เป็น 3 มิติ เทคนิคภาพเรืองแสง การใช้ Particles การระเบิด ฯลฯ จะถูกนำมาใส่รวมไว้ในแผ่นฟิล์ม ด้วยซอฟต์แวร์สำหรับงาน Effects อย่าง Combustion ในการสร้างงาน 3 มิติ การเพิ่ม Effects อาจอยู่ในขั้นการผลิตหรือหลังการผลิตก็ขึ้นอยู่กับว่า Effects นั้นมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ 3 มิติ (เช่น ลอยอยู่รอบๆ ตัววัตถุ) หรือไม่ ถ้าต้องมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ 3 มิติ Effects ก็จะสร้างขึ้นในขั้นตอนการผลิต แต่ถ้าไม่มีหรือจำเป็นต้องมีการทำงานด้าน Effects เพิ่มเติมก็จะไปทำในขั้นตอนหลังการผลิตเมื่อทำการตัดต่อเรียบร้อยแล้ว ผลงานจะถูกแปลงมาไปสู่รูปแบบที่ต้องการ เช่น ภาพยนตร์, วิดีโอ, สิ่งพิมพ์ หรือไฟล์ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น



บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงแผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ศึกษาระบบ Broadcast , Mediastudio	■	■		
Graphic Design Structure (โครงสร้างการออกแบบ)		■	■	
Illustration(ช่วยเตรียมภาพสำหรับงาน CG)		■	■	
Visual Effect (การตกแต่งภาพเคลื่อนไหว)		■	■	
3D Model Character (การสร้างโมเดลสามมิติ)			■	■
3D Set Up Character (การใส่กระดูกตัวละคร)			■	■
3D Render (การเรนเดอร์งาน 3 มิติ)			■	■
Composite Paths (การตกแต่งและประกอบภาพ)			■	■
*Project Computer Graphic	■	■	■	■
Content (แนวคิดและโจทย์)		■	■	
Title (การสร้างหัวข้องาน)			■	
Pre-Production (การออกแบบงาน)			■	
Production (การสร้างงาน)			■	■
Post-Production(การสรุปงาน)				■
Final Project (งานที่สมบูรณ์)				■

3.2 รายละเอียดโครงการ

3.2.1 กลุ่มเป้าหมายของผู้ใช้งาน

ในการจัดทำโครงการ Promo Media News Cartoon Version มีกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะให้บริโภคสื่อ และได้รับผลจากสื่อ อยู่ในช่วงวัยรุ่นไปจนถึงวัยกลางคน มีอายุตั้งแต่ 20-40 ปีขึ้นไป เพราะเป็นช่วงวัยที่สนใจบริโภคข่าวสาร มีความเข้าใจต่อสื่อ และหลักการออกแบบสมัยใหม่ได้ และเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักที่ติดตามช่อง Media News

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.2.1 Reference (ตัวอย่างประกอบ)

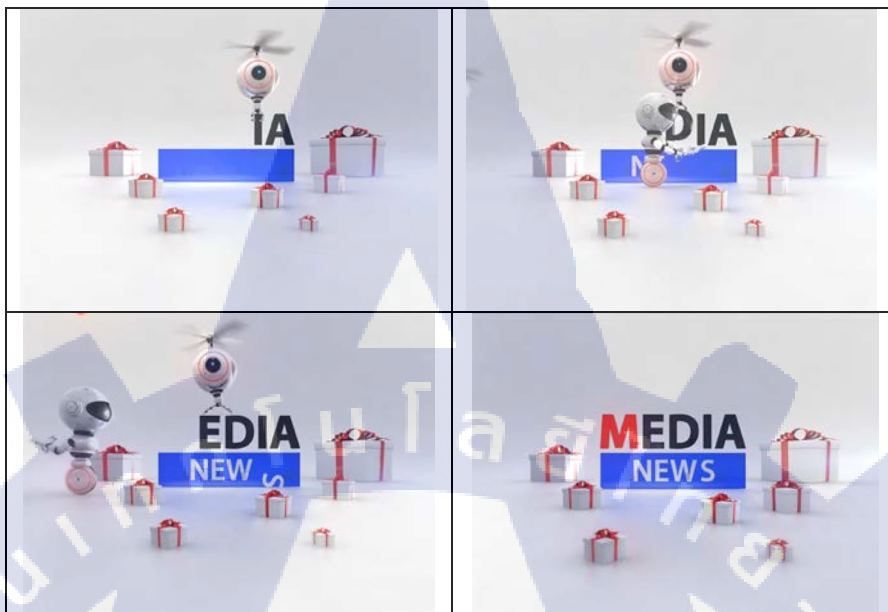
3.2.2.1.1 Kids Portal – Promo



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างประกอบ Kids Portal – Promo

จากตัวอย่างประกอบดังกล่าว เป็นการผสมผสานระหว่าง ส่วนที่เป็นตัวการ์ตูน 3D และ ฉากหลังที่เป็น 2D ทำให้งานมีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น

3.2.2.1.2 Media News Happy New Year 2013 B MIX



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างประกอบ Media News Happy New Year 2013 B MIX

จากตัวอย่างประกอบดังกล่าวเป็นการประกอบตัวโลโก้ ทีละชิ้นเข้าด้วยกัน และมีการเรนเดอร์แสงแบบนวลๆ ทำให้ภาพดูน่าสนใจและมีเสน่ห์มากขึ้น โดยงานชิ้นนี้เคยผลิตและใช้งานจริงที่ช่อง Media News

3.2.2.1.2 Character Design

ศึกษาการออกแบบ Character น่ารักๆ จาก internet เพื่อนำมาประกอบการออกแบบ Character ตัวละครที่จะใช้ในโครงการงาน



ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างประกอบ Character Design Illustrations



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างประกอบ Character Design 3D

จากตัวอย่างประกอบดังกล่าวพบว่าตัวการ์ตูนที่มีลักษณะ ตัวกลม ตาโต แขนขาสั้น สีสดใส เป็นตัวการ์ตูนที่ให้อารมณ์ความน่ารักได้ดี และเป็นลักษณะตัวการ์ตูนแบบที่ผู้จัดทำมีความชอบเป็นส่วนตัวด้วย

3.2.2.1.2 Background 2D

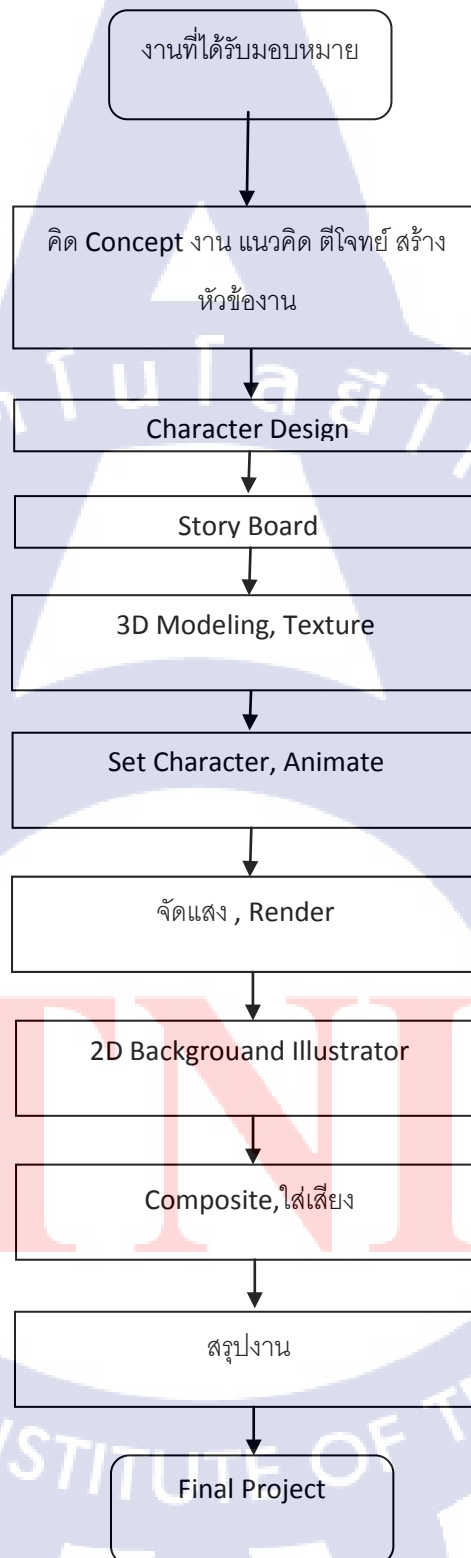


ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างประกอบ 2d forest background

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน



3.3.1 งานที่ได้รับมอบหมาย

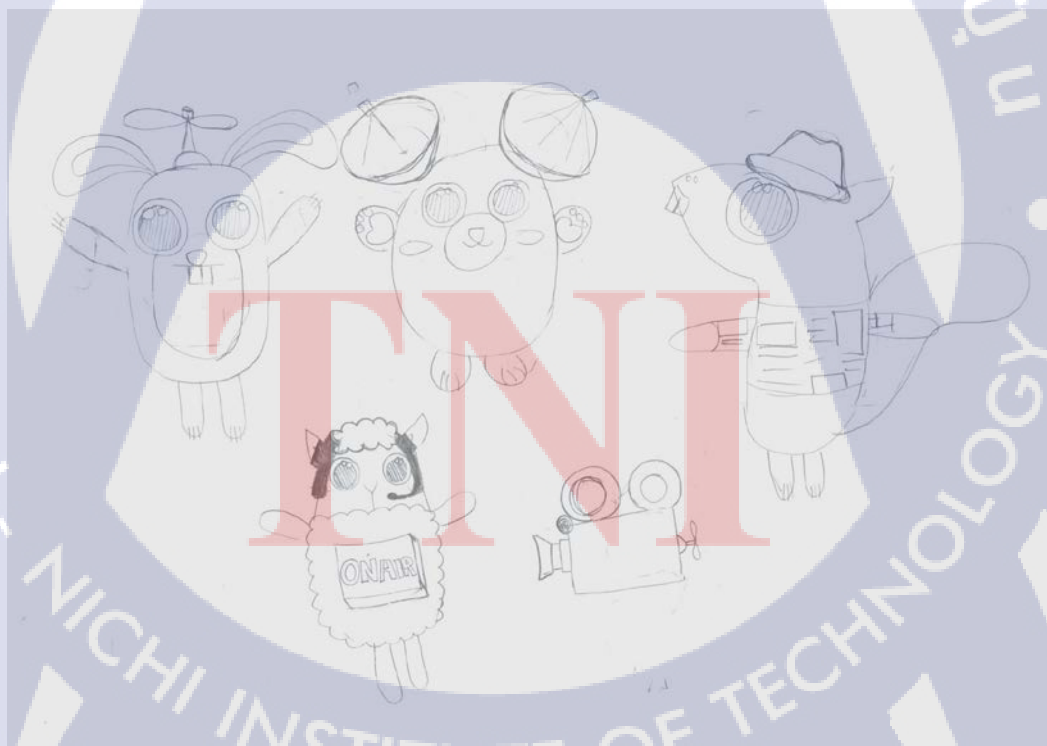
ภายในระยะเวลาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาของข้าพเจ้าตลอดระยะเวลา 4 เดือน ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้ทำการออกแบบและผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการของสถานีโทรทัศน์ Media News โดยใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ เนื่องจากช่อง Media News นั้นเป็นช่องที่นำเสนอข่าวสาร มีเนื้อหาที่ตึงเครียด จึงต้องการงานที่มีลักษณะเป็นการ์ตูน

3.3.2 คิด Concept งาน แนวคิด ตีโจทย์ สร้างหัวข้องาน

หัวข้องาน : โปรโมท มิเดียนิวส์ เวอร์ชันการ์ตูน (Promo Media News Cartoon Version) โดยใช้ Character ตัวการ์ตูนน่ารัก มาเพิ่มคุณค่าให้กับ LOGO ช่องเพื่อเพิ่มความ soft ความ relax และให้ผู้ชมมีทัศนคติต่อช่อง Media News ในรูปแบบที่แตกต่างออกไป และเป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้กับช่องอีกด้วย

3.3.3 Character Design

3.3.3.1 ออกแบบ Character โดยวาดเป็นภาพลายเส้น



ภาพที่ 3.6 ภาพวาดลายเส้น Character Design

3.3.3.2 3D Modeling Character Design

ตารางที่ 3.2 ข้อมูล Character Design

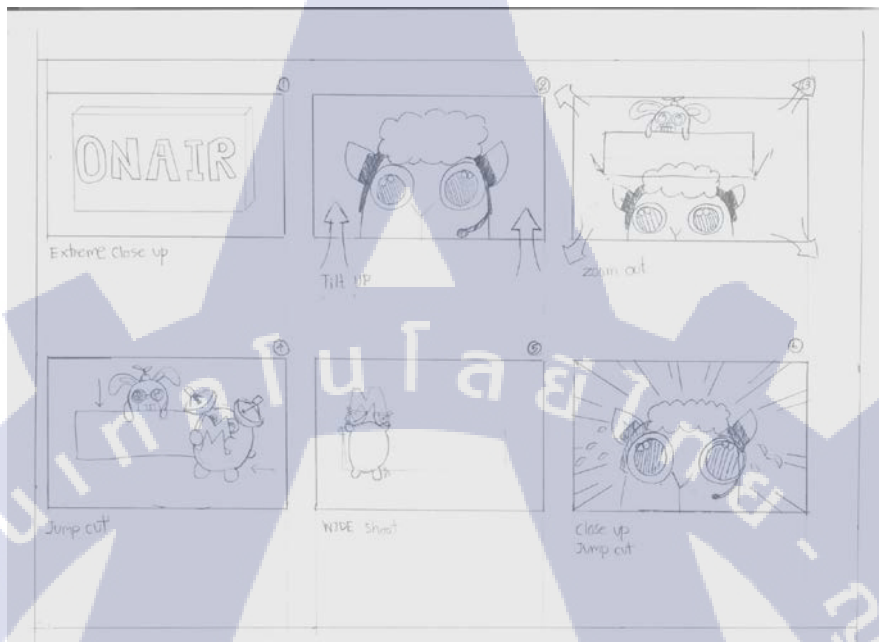
	<p>Character 1 :</p> <p>หมีมีหูเป็นดาวเทียม โดยดาวเทียมหมายถึง การสื่อสารที่รวดเร็ว ว่างไวและไปได้ไกลทั่วโลก</p>
	<p>Character 2 :</p> <p>กระต่ายบินได้ โดยใบพัดเปรียบเสมือน ทีม Media Flying ที่ใช้เฮลิคอปเตอร์เป็น ยานพาหนะในการทำข่าวทำให้ได้ข่าวสารที่ รวดเร็ว ที่ว่างไว โดยลดทอนใบพัด เฮลิคอปเตอร์ให้เล็กกลงเพื่อเพิ่มความน่ารัก</p>
	<p>Character 3 :</p> <p>แกะใส่หูฟัง มีไฟ ONAIR เปรียบเสมือนการ ถ่ายทอดข่าวสารให้ผู้ชมผ่านทางสื่อวิทยุทร ทัศน์ และหูฟังเปรียบเสมือนการ ประสานงานอันดีของทีมงาน</p>

<p>Character Design by : Nuttawadee Anodat</p>  A 3D rendered character of a black camera on a tripod with a yellow light on the front. Next to it is a simple line drawing sketch of the same camera character.	<p>Character 4 : กล้องบินได้ แสดงถึงการที่ช่อง Media News สามารถไปทำข่าวได้ทุกที่ทุกเวลา</p>
<p>Character Design by : Nuttawadee Anodat</p>  A 3D rendered character of a brown squirrel wearing a blue cap and a pink shirt with Thai text. Next to it is a simple line drawing sketch of the same squirrel character.	<p>Character 5 : กระรอกนักข่าว แสดงถึงทีมนักข่าวที่มีความสามารถ</p>

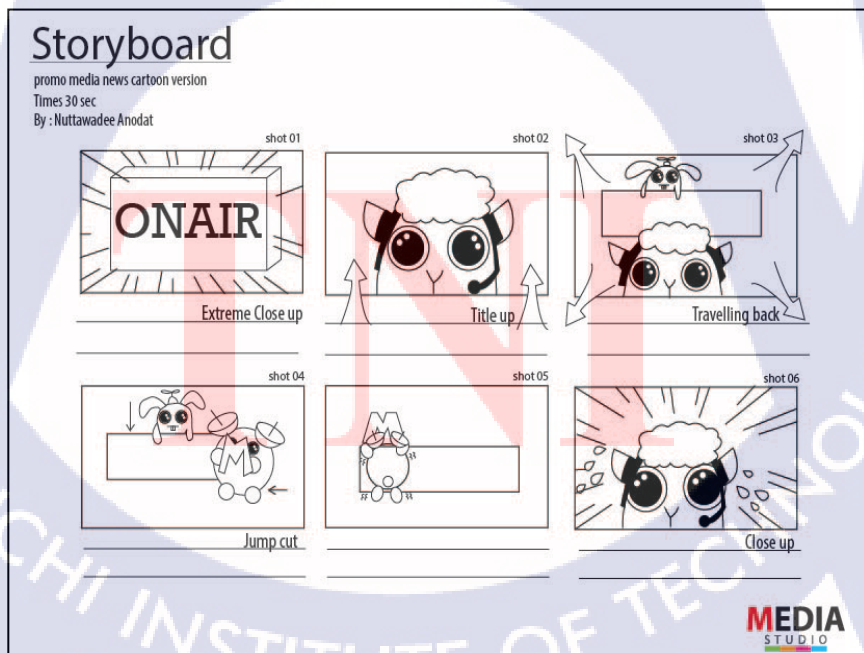


3.3.4 Story Board

วาด story board แบบลายเส้นก่อน แล้วเอามา กราฟใน illustrator

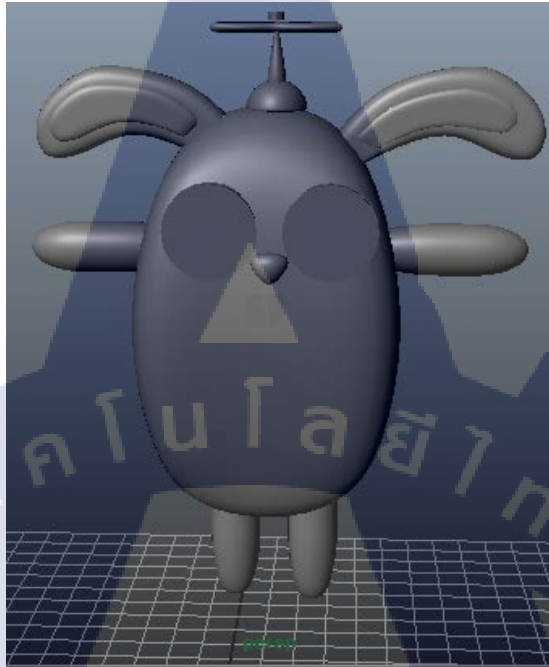


ภาพที่ 3.7 ภาพร่าง Story Board



ภาพที่ 3.8 Story Board เมื่อกราฟเส้นเรียบร้อยแล้ว

3.3.5 Modeling, Texture

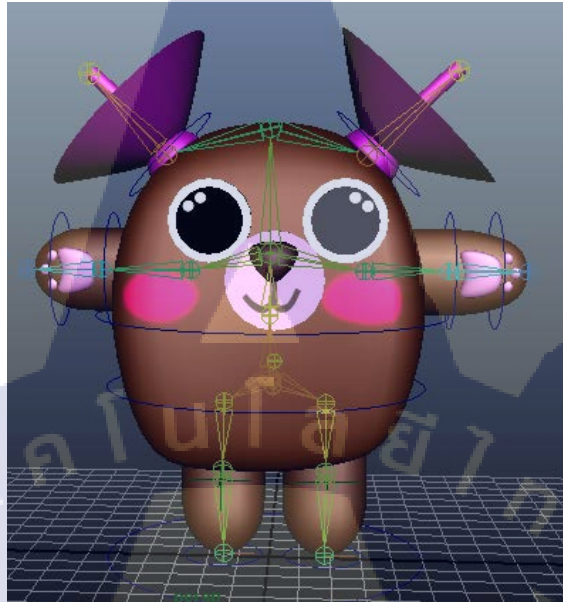


ภาพที่ 3.9 การสร้างโมเดลสามมิติ

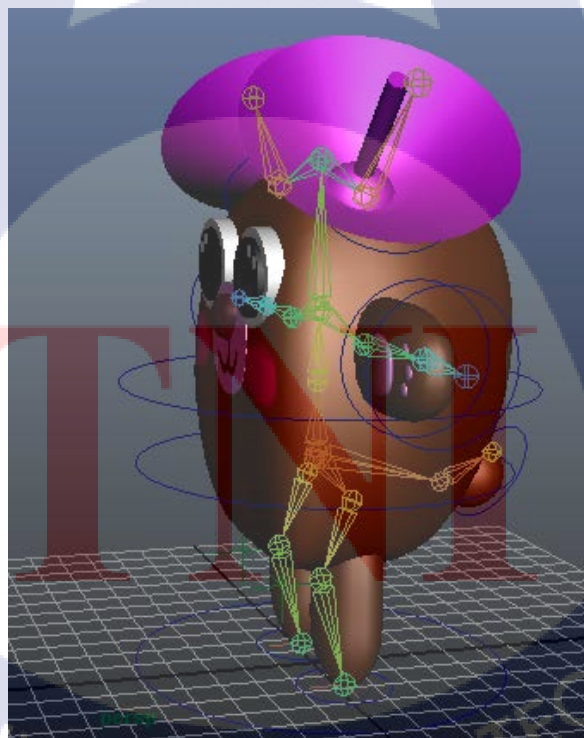


ภาพที่ 3.10 การใส่ Texture โมเดลสามมิติ

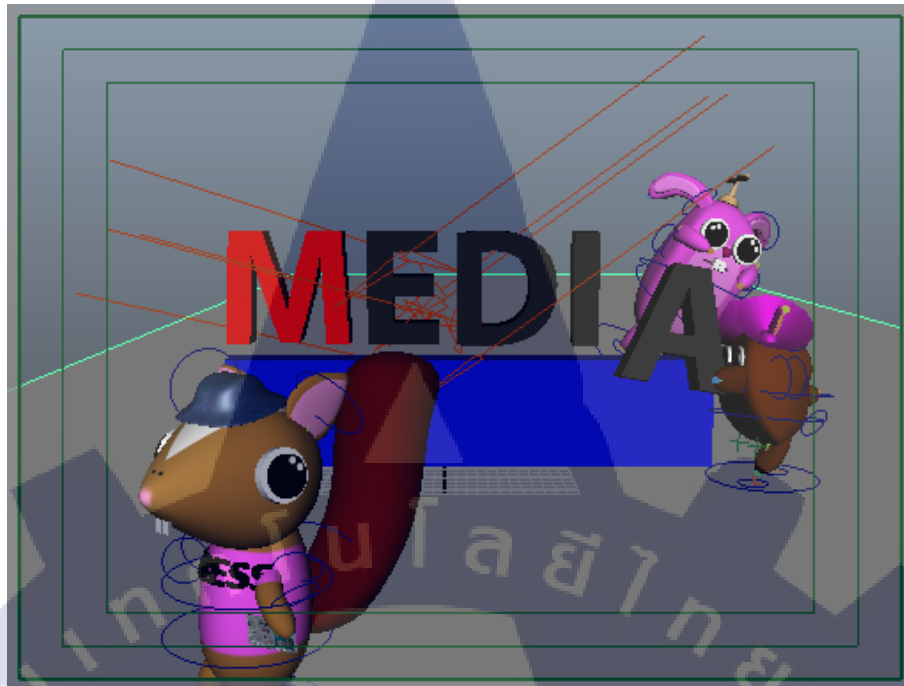
3.3.6 Set Character, Animate



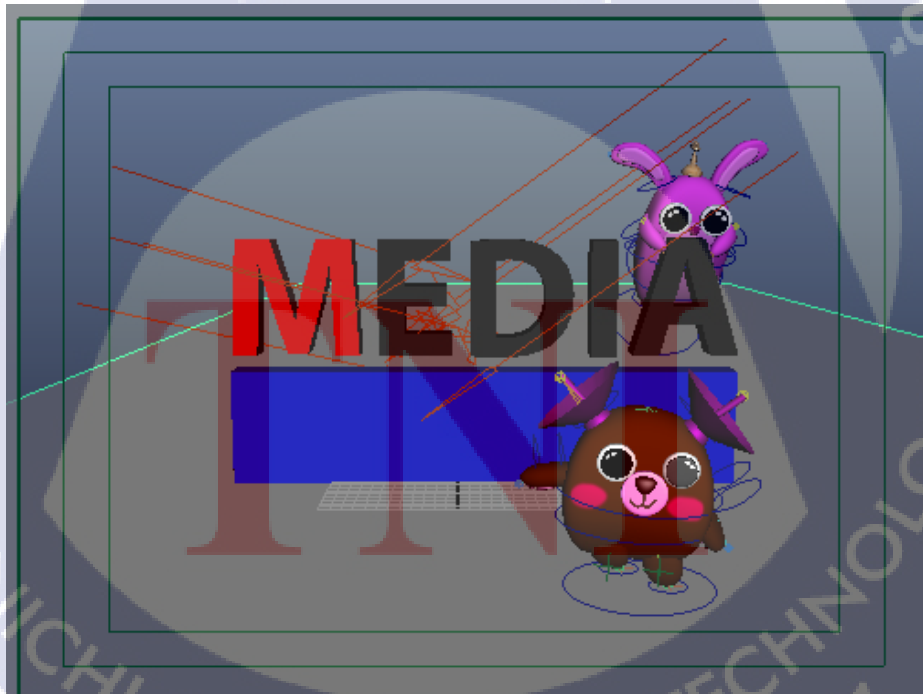
ภาพที่ 3.11 ใส่กระดูกพร้อมใส่เส้นควบคุม



ภาพที่ 3.12 ใส่กระดูกพร้อมใส่เส้นควบคุม

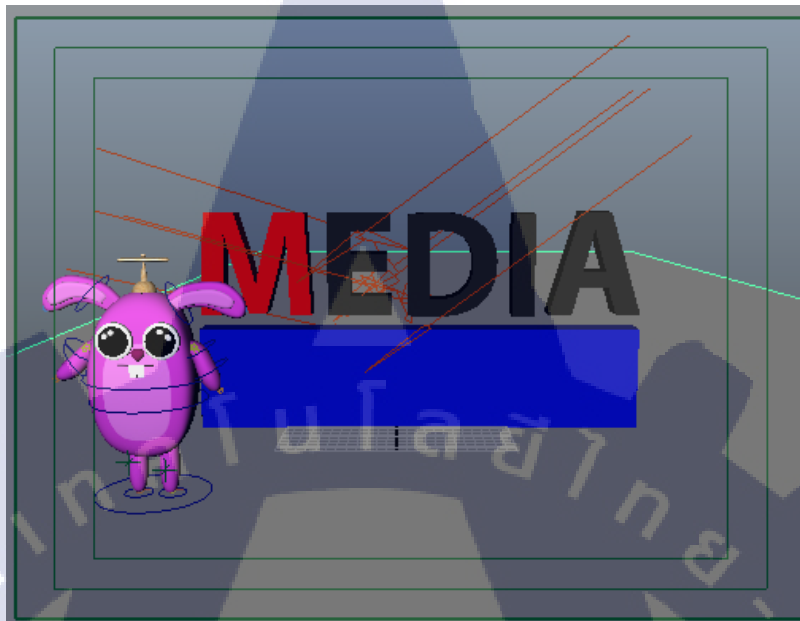


ภาพที่ 3.13 กรร Animate Model

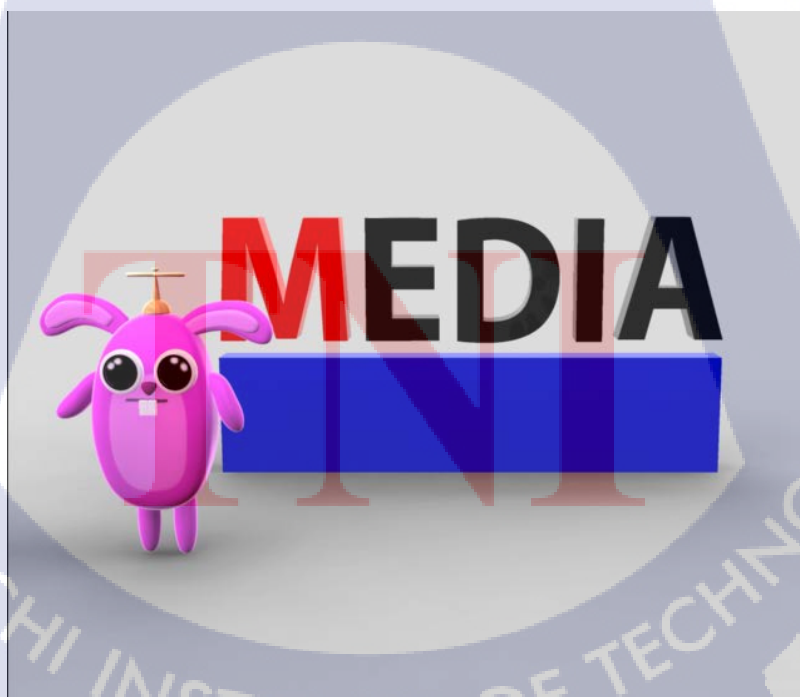


ภาพที่ 3.14 กรร Animate Model

3.3.7 จัดแสง Render

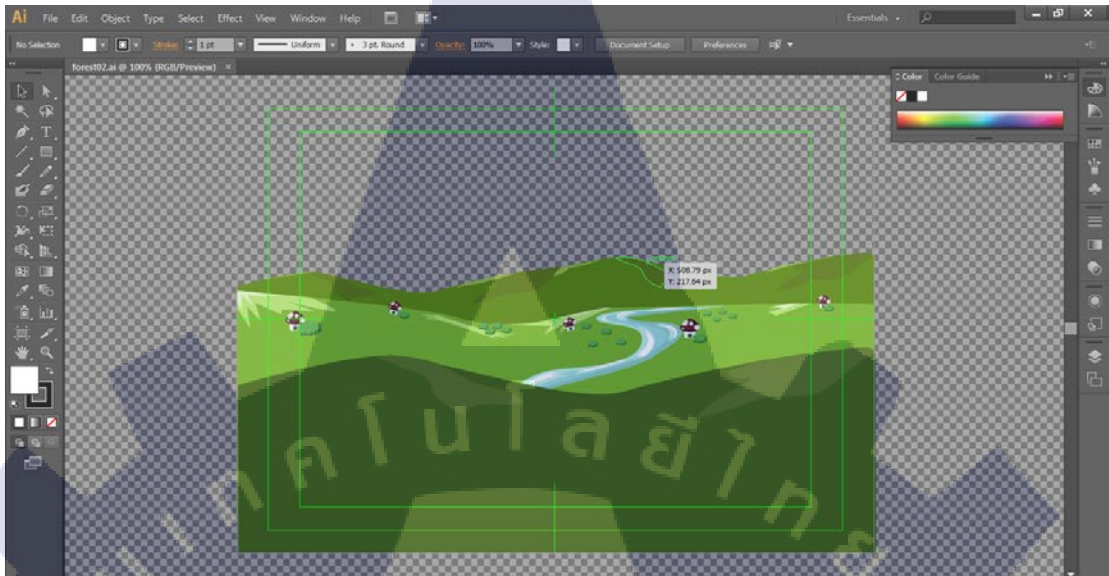


ภาพที่ 3.15 การจัดแสงก่อนการ Render



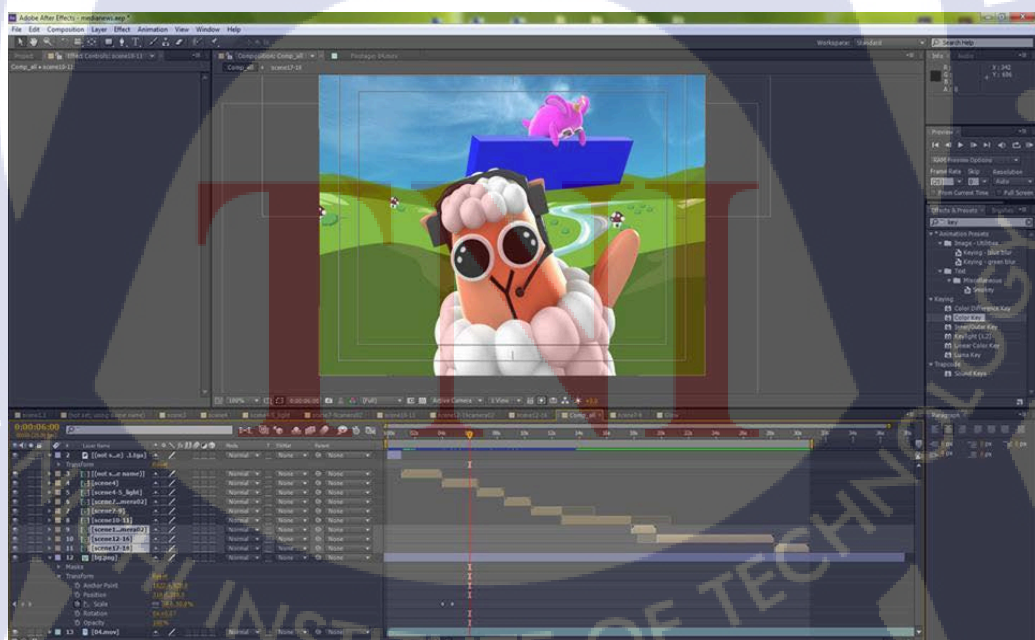
ภาพที่ 3.16 ภาพเมื่อ Render เรียบร้อยแล้ว

3.3.8 2D Background Illustrator



ภาพที่ 3.17 วาดจากใน Illustrator

3.3.9 Composite, ใส่เสียง



ภาพที่ 3.18 นำ 3D มาใส่กับฉาก 2D

3.3.10 สรุปงาน

สรุปว่างานควรแก้ไขอะไรหรือไม่ ตรงไหนมีอะไรไม่เหมาะสมหรือไม่ ก่อนการเรนเดอร์ครั้งสุดท้ายออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ

3.3.11 Final Project

ได้งานที่สมบูรณ์พร้อมใช้งานจริง



ภาพที่ 3.19 ผลงานเสร็จสมบูรณ์พร้อมใช้งานจริง

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางเปรียบเทียบการออกแบบกราฟิก (Reference Table)

ตารางที่ 3.3 ตารางการเปรียบเทียบการออกแบบกราฟิก(Reference Table)

หัวข้อ	ข้อมูลที่สามารถได้	พิจารณาเลือกใช้
1. Style	2	2
2. Background	4	2

3.4.1 Style

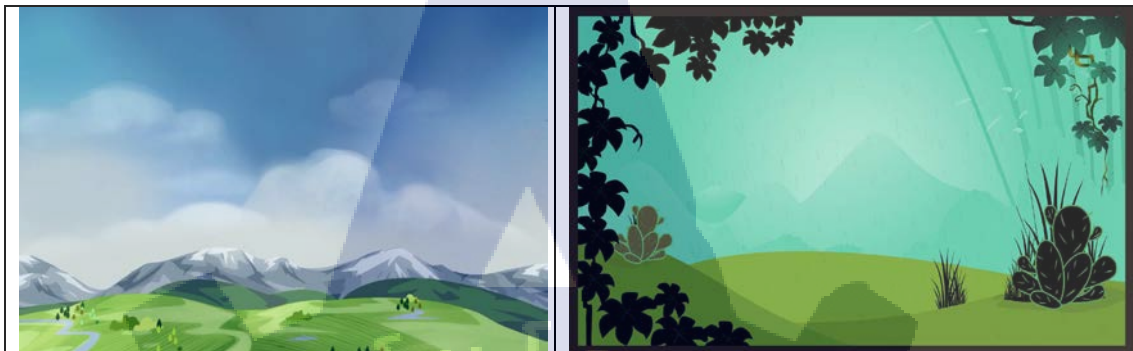
ตารางที่ 3.4 Style Reference ที่เลือกใช้



เลือกใช้การผสมผสานระหว่าง 3D กับ 2D และสีสดใสตามแบบที่ 1 และใช้การประกอบโลโก้เข้าด้วยกัน และการเรนเดอร์แสงนวลๆเหมือน แบบที่ 2

3.4.2 Background

ตารางที่ 3.5 Background Reference ที่เลือกใช้



เลือกทั้งสองแบบนี้เพราะทั้งสองแบบ องค์ประกอบไม่เยอะ สามารถใช้ทำให้โลโก้ในงานเด่นขึ้นได้

TNI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

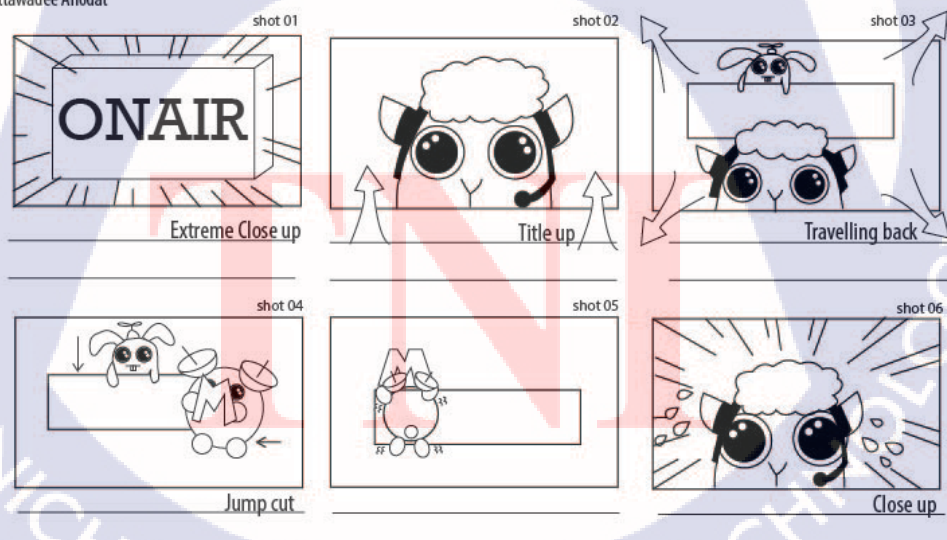
ในช่วงระยะเวลาสี่เดือนของการปฏิบัติงาน ได้มีการดำเนินงานตั้งแต่เริ่มต้นการออกแบบ Character Design ,การวาด Story Board ,การออกแบบฉาก ,สร้างโมเดล, Animate, จัดแสง, Render ตลอดจนการ Composite และจากขั้นตอนการดำเนินงานในลำดับต่างๆ มีผลการดำเนินงานดังนี้

4.1.1 ขั้นตอนการทำงาน

- ออกแบบโดยร่างภาพ Character Design
- วาด Story Board ได้ดังนี้

Storyboard

promo media news cartoon version
Times 30 sec
By : Nuttawadee Anodat

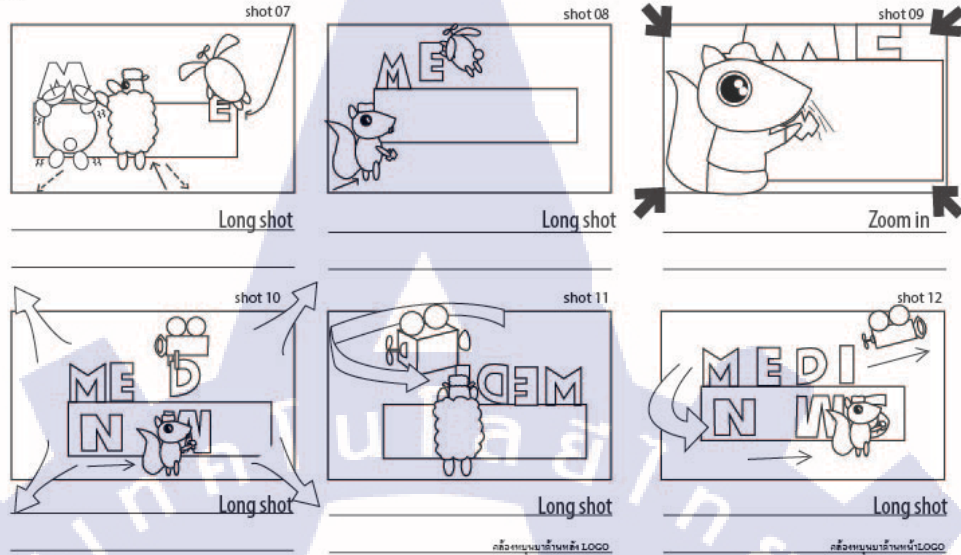


MEDIA
STUDIO

ภาพที่ 4.1 Story Board หน้า 1

Storyboard

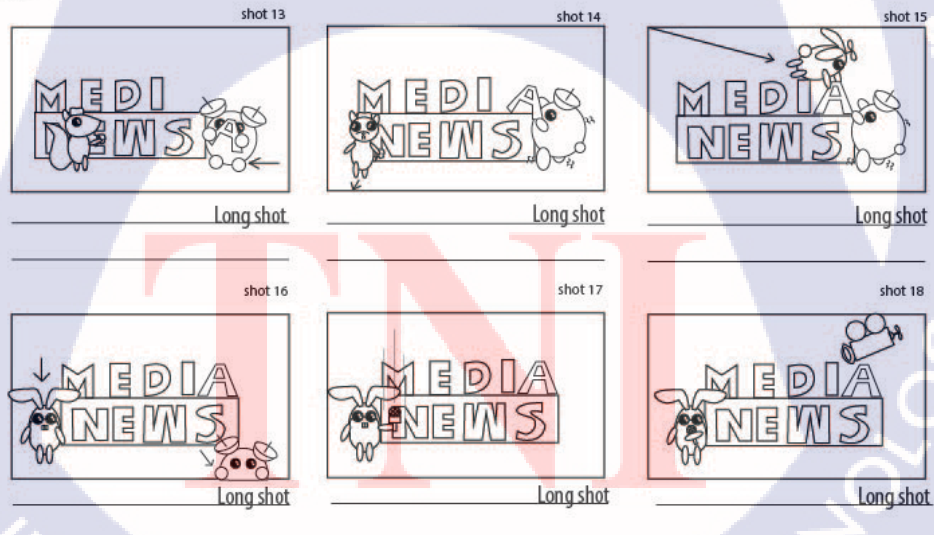
promo media news cartoon version
Times 30 sec



ภาพที่ 4.2 Story Board หน้า 2

Storyboard

promo media news cartoon version
Times 30 sec

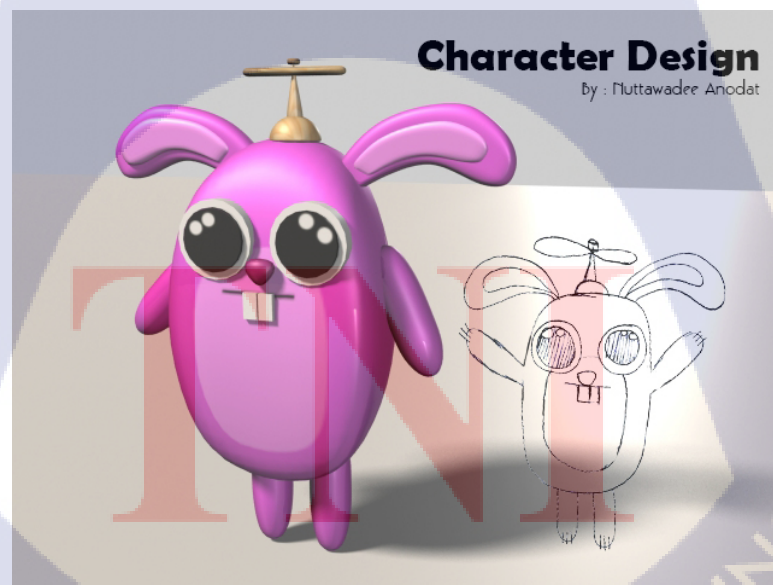


ภาพที่ 4.3 Story Board หน้า 3

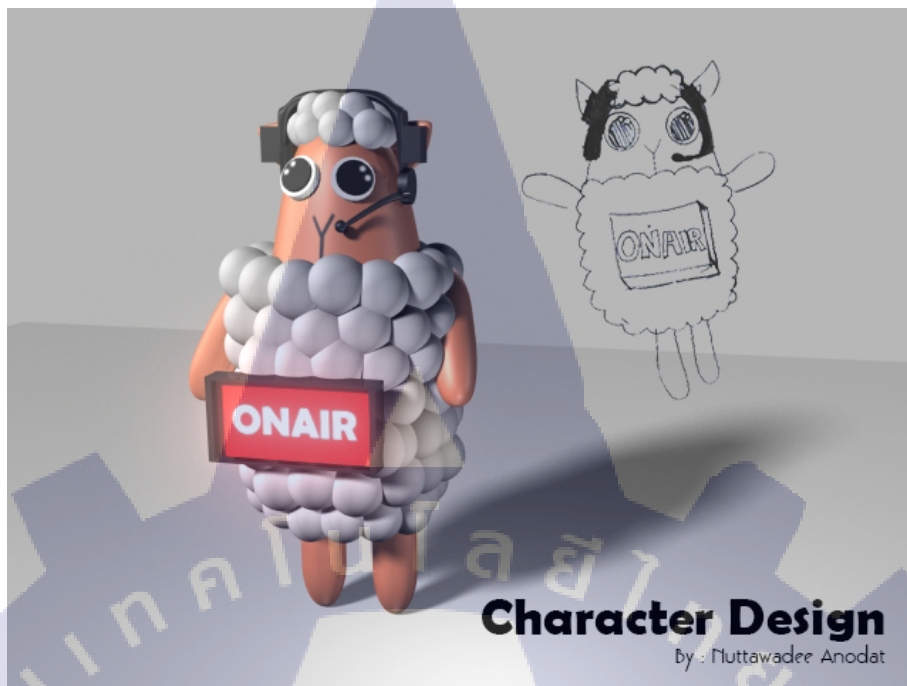
- ปั้น Model และใส่ Texture โดยใช้โปรแกรม MAYA



ภาพที่ 4.4 Character Design



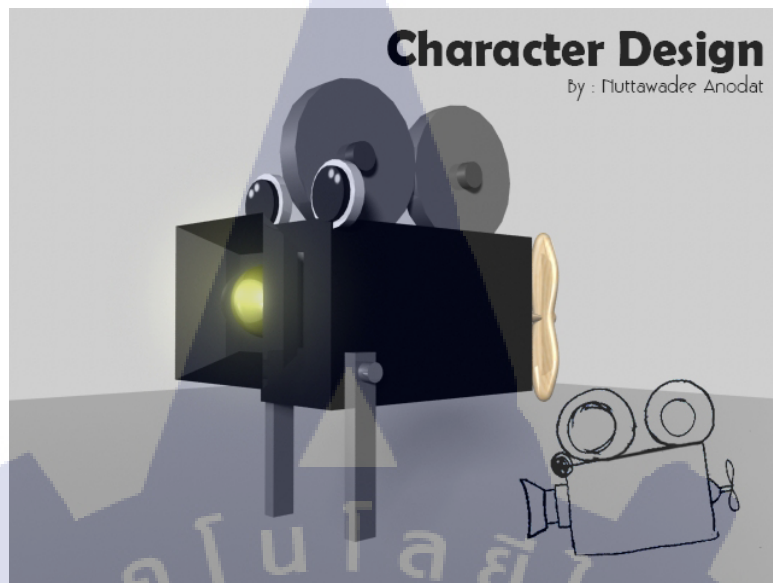
ภาพที่ 4.5 Character Design



ภาพที่ 4.6 Character Design

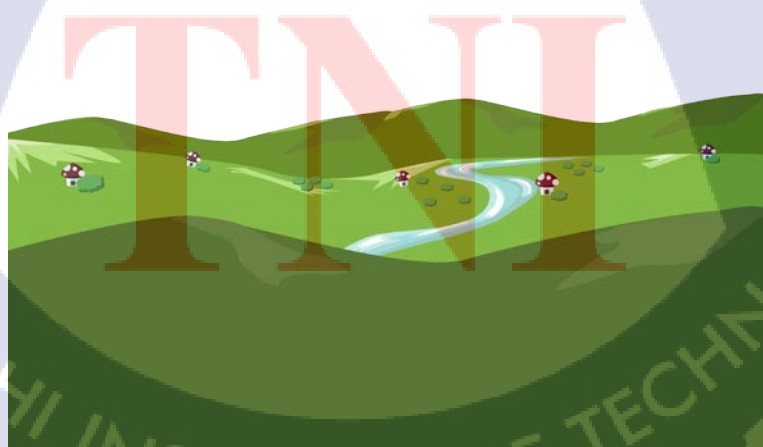


ภาพที่ 4.7 Character Design



ภาพที่ 4.8 Character Design

- Set Character โดยการใส่กระดูกให้ Model และใส่เส้น curve เพื่อบังคับโมเดล
- Animate Model
- จัดแสงสำหรับการ Render งาน และปรับเฉดต่างๆของโมเดลให้มีความสวยงามมากขึ้น
- Render งานออกเป็นภาพ โดยเรนเดอร์แบบ Mental ray ชนิด final Gather
- ออกแบบฉาก 2D ในโปรแกรม Adobe Illustrator มีรูปแบบดังนี้



ภาพที่ 4.9 2D Background

- นำงานที่ Render แล้วมา composite ใส่กับพื้นหลัง 2D ในโปรแกรม Adobe After effect
- ใส่ Footage ท้องฟ้าให้เกิดการเคลื่อนไหว



ภาพที่ 4.10 Composit นำทุกอย่างมารวมกัน

- ปรับแต่งเพิ่มเติม จัดแสง ทำ Motion Tracker เพื่อให้งานสวยงามมากขึ้น
- ใส่ Sound effect และเสียงดนตรีประกอบ
- Render งานออกมาเป็นไฟล์ VDO ที่ใช้งานได้จริง

ผลการดำเนินงาน

- ไฟล์วิดีโอ Promo Media News Cartoon Version ให้นำไปเผยแพร่ผ่านทางช่อง Media News

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการที่ได้จัดทำโครงการ โดยงานที่ได้รับเป็นงานที่นำไปใช้ในเผยแพร่ผ่านทางช่อง Media News ทั้งนี้การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำโครงการจะวิเคราะห์โดยใช้หลักการ PACT Analysis ซึ่งประกอบไปด้วย P = People , A = Activities , C = Context , T = Technologies และผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการมีดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการ

- People : ลักษณะงานเป็นงานที่ใช้เผยแพร่ผ่านช่อง Media News Chanel ทำให้ผู้ชมรู้สึกแตกต่างไปจากเดิมเมื่อรับชม
- Activities : การนำผลงานไปใช้เผยแพร่ผ่านช่อง Media News ทำให้ผู้ชมมีทัศนคติที่ต่างไปจากเดิม ทำให้ภาพลักษณ์ของช่องมีความผ่อนคลายมากขึ้น ไม่น่าเสนอแต่เนื้อหาที่ตึงเครียดเพียงอย่างเดียว อีกทั้งยังทำให้ผู้ชมจดจำโลโก้ของช่องได้มากขึ้น ทำให้มีคนสนใจช่องมากขึ้น
- Context : ผู้ชมสนใจชมสื่อเมื่อเผยแพร่ และรู้สึกจดจำโลโก้ช่องมากขึ้น
- Technologies : เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในโครงการ เป็นโปรแกรมสำหรับการสร้างงานสามมิติ คือ Autodesk MAYA โปรแกรมสำหรับงาน Composit คือ Adobe After effect และโปรแกรม Adobe Illustrator ใช้ในการทำงานด้านกราฟิกต่างๆ

4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายของโครงการเป็นการทำให้ผู้ชมรู้สึกแตกต่างออกไปในการรับชมช่อง Media News โดยให้ช่องมีมุมที่ Relax แทนการนำเสนอแต่เนื้อหาข่าวที่เครียดๆ ทำให้ผู้ชมเกิดภาวะจดจำโลโก้ช่อง และทำให้คนรู้จักช่องมากขึ้น

ส่วนของผลที่ได้รับผู้ชมให้ความสนใจมากขึ้น และรู้สึกแตกต่างจากเดิมเมื่อได้รับชม รู้สึกผ่อนคลายขึ้น และจดจำโลโก้ช่องได้มากขึ้น มีผู้สนใจรับชมช่อง Media News มากขึ้น

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการดำเนินโครงการจัดทำกรอกรออกแบบและผลิตรายการแทรกก่อนเข้าสู่รายการของสถานีโทรทัศน์ โดยใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ (Promo MediaNews Cartoon Version) การดำเนินงานผ่านไปได้อย่างดีโดยมีรายละเอียดการใช้งานดังนี้

ผลงานถูกนำไปเผยแพร่ผ่านช่อง Media News สามารถใช้งานได้จริงโดยไม่เกิดข้อผิดพลาดใดๆ ในขณะที่เผยแพร่ ผู้ชมเมื่อได้รับชมก็เกิดความสนใจ และมีความรู้สึกที่แตกต่างไปจากเดิม รู้สึกผ่อนคลายมากขึ้นและเกิดการจดจำโลโก้มากขึ้น และผู้ชมก็มีความชอบในตัวการ์ตูน Character ที่มีความน่ารัก อีกทั้งยังชื่นชอบสีสันสดใสของงานอีกด้วย

5.2 แนวทางการแก้ปัญหา

จากการทำโครงการปัญหาที่พบส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาระหว่างการทำโมเดลสามมิติ โดยมีขั้นตอนบางอย่างที่ข้าพเจ้า มีความรู้ไม่เพียงพอทำให้เกิดข้อผิดพลาดขึ้นดังนี้

- ขนาด Texture เล็กเกินไปทำให้เมื่อ Render ทดสอบมาแล้วภาพแตก ทำให้ต้องใส่ texture หลังการ Animate เรียบร้อยแล้ว งานจึงเกิดความล่าช้า
- การจัดแสงถูกแก้ไขใหม่หลังจากที่ Animate ไปแล้วทำให้งานล่าช้าเพราะต้องแก้ไขทุกซีนและทำให้บางซีนมีแสงที่แตกต่างออกไปจากซีนอื่นๆ จึงต้องใช้การตัดต่อเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว
- Story Board ขาดความน่าสนใจ ทำให้มีการเพิ่มเติมซีนใหม่ๆ เข้าไปในภายหลัง
- Render ครั้งแรกมีส่วนที่ไม่ต้องการติดมาด้วย ทำให้ต้อง Render ใหม่อีกครั้งหนึ่ง
- มี Character บางตัวที่ไม่ตอบโจทท์ ทำให้ต้องแก้ไขในภายหลัง คือ ตัวกระรอกใส่ชุดหนังสือพิมพ์ แสดงถึงข่าว แต่เมื่อทำออกมาแล้ว ผู้ดูไม่เข้าใจใน Character ทำให้ต้องเปลี่ยนเป็นกระรอกนักข่าวแทน

ในการปรับปรุงสำหรับงานครั้งถัดไป คือ เราควรศึกษาข้อมูลการใช้โปรแกรมและวิธีการทำให้ดี การวาด Story Board ควรให้มีการตัดมุกกล้องมากขึ้น และควรทำทุกอย่างให้ครบถ้วน

ก่อนการ Animate การใส่ texture ควรใช้ขนาดที่พอเหมาะ ไม่เล็กเกินไปเพราะจะทำให้แตก ไม่ใหญ่เกินไปเพราะจะทำให้การ Render ล่าช้า

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการสหกิจศึกษาตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมาพบว่า การมาฝึกงานที่บริษัท Media studio ถือเป็นประสบการณ์อันดีทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำงาน 3 มิติ เพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก ได้เรียนรู้การทำงานในสายงานกราฟฟิกอย่างแท้จริง พบเจอกับปัญหาต่างๆที่เสริมสร้างให้ข้าพเจ้าเก่งขึ้นและรู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

การมาปฏิบัติงานที่บริษัท Media Studio ฝ่ายสร้างสรรค์ นั้นเหมาะกับผู้ที่มีความสนใจในด้านของงานกราฟฟิกที่เกี่ยวกับงานสื่อสารมวลชน โดยโปรแกรมที่ใช้งานจะเน้นไปที่โปรแกรมทางด้านกราฟฟิกเป็นหลัก เช่น Autodesk MAYA , Adobe Photoshop, Adobe After Effect ,Adobe Illustrator โดยควรมีความรู้พื้นฐานในโปรแกรมข้างต้นมาแล้ว และสามารถใช้งานเบื้องต้นได้จะเป็นผลดีที่สุด โดยอยากให้สถาบันเพิ่มวิชาบังคับทางด้านงานกราฟฟิกให้มากขึ้น โดยเฉพาะวิชาทางด้าน 3D หากนักศึกษามีการเรียนรู้เทคนิคจนถึงระดับสูง ก่อนที่จะทำการสหกิจศึกษา รวมไปถึงหลักการออกแบบและการใช้สีต่างๆ ก็จะทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

TNI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

เอกสารอ้างอิง

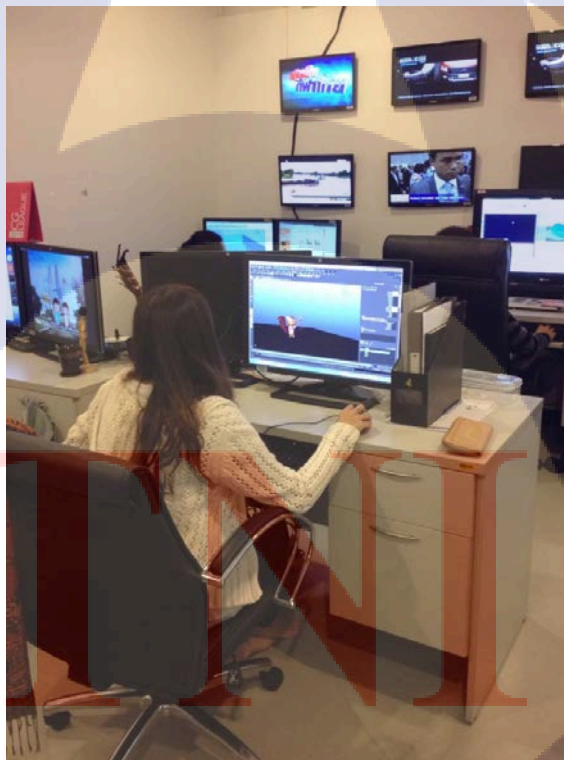
1. กิตติภัทร เจตสิกทัต,นางสาว ณัฐสิริ ตันติขจร,นางสาว อภิญา ฉนวนทรัพย์, 2553, สารานุกรมสามมิติด้วยเทคโนโลยีการสร้างภาพวัตถุเหมือนจริง [Online], Available : http://161.200.126.13/Download/2301499_senior_Project/Report/Year_2553, [20/09/2556]
2. วรินทร ทรงประทุม, **3D Modeling(การสร้างรูปทรง 3 มิติ)** [Online], Available : http://161.200.126.13/Download/2301499_senior_Project/Report/Year_2554, [22/09/2556]
3. คอมพิวเตอร์กราฟฟิคในงานโทรทัศน์และโฆษณา [Online], Available : <http://www.vcharkarn.com/vblog/33202>, [21/09/2556]
4. ทฤษฎีการสื่อสารมวลชนที่เกี่ยวกับผู้ส่งสาร [Online], Available : <http://www.idis.ru.ac.th/report/index.php?topic=6142.0;wap2>, [21/09/2556]
5. ทฤษฎีสื่อสารมวลชน [Online], Available : <http://elearning.su.ac.th/elearning-uploads/libs/document/>, [23/10/2556]
6. ทฤษฎีสื่อสารมวลชนตามแนวคิดสังคมมวลชนและวัฒนธรรมมวลชน [Online], Available : <http://www2.feu.ac.th/.../atts/D20120502190040.pdf>, [23/09/2556]
7. รู้จักโปรแกรม **After Effect** [Online], Available : <http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>, [22/09/2556]
8. ลำดับการทำงาน **3D Animation** [Online], Available : <http://candle3d.com>, [13/10/2556]

ภาคผนวก

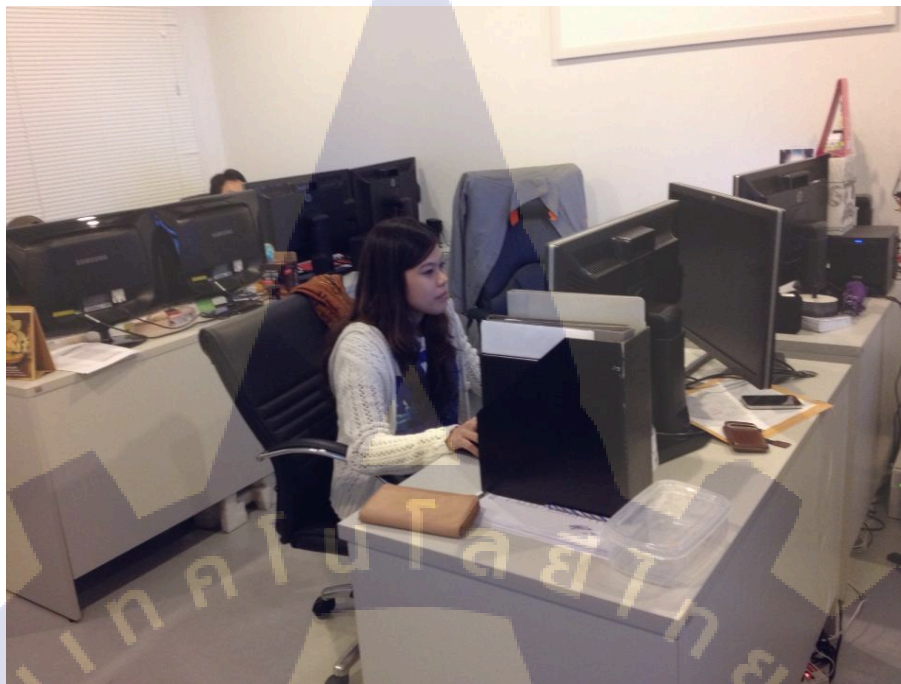
1. ภาพบรรยากาศการทำงาน



บรรยากาศการทำงาน



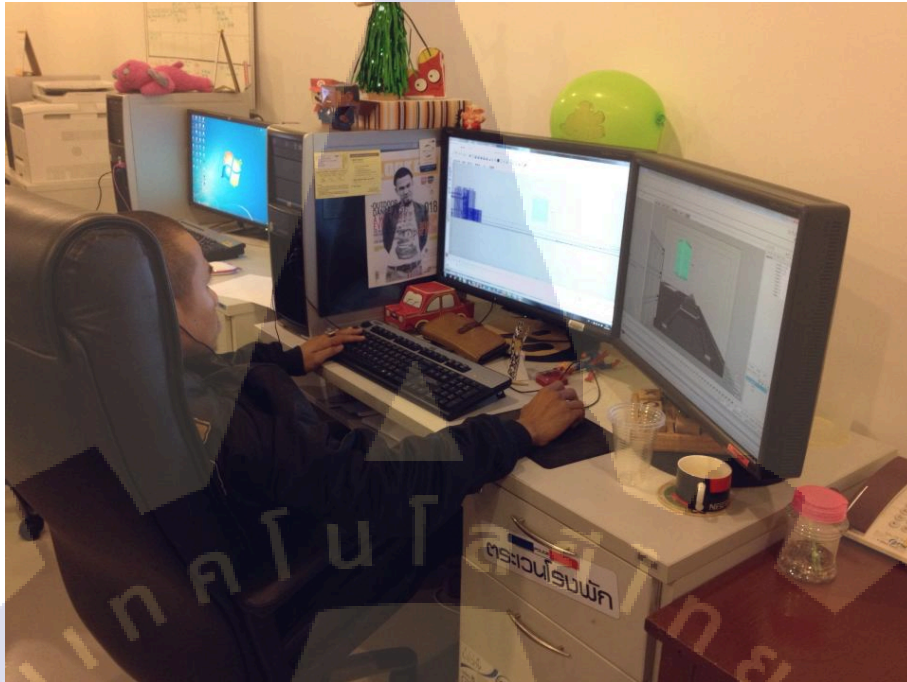
บรรยากาศการทำงาน



บรรยากาศการทำงาน



บรรยากาศการทำงานในห้อง โดยรวม



บรรยากาศการทำงาน



บรรยากาศการทำงาน



บรรยากาศการทำงาน



บรรยากาศการทำงาน

2. ภาพงานที่ออกอากาศ



งานที่ออกอากาศ



งานที่ออกอากาศ



Screen shot ผลิตงาน

TNI

THAI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3. รายงานประจำสัปดาห์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....1.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา หงสาว นริวัต อินตง รหัสนักศึกษา 53122063-0
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
 ชื่อนหน่วยงาน บริษัท ส.เค.จี. สหุดิโอ จำกัด ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน สุรงค์ กลิ่นทอง
 ตำแหน่ง ผู้จัดการแผนกวิชาการ โทรศัพท์ 02-3760503-10 E-Mail putchong.kj@mediastudio.co.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 3/6/56	9	- ทดสอบ data ธรรมชาติวิวัต - ถ่ายเอกสาร - ส่งเอกสาร	- ถ่ายเอกสารพิมพ์ - รู้ว่าช่องในแอปพลิเคชัน	
อังคาร 4/6/56	9	สอนของ ธรรมชาติวิวัต	เรียนรู้การทำงาน background ของบริษัท	
พุธ 5/6/56	9	สอนของ teapot	เรียนรู้การ set อุปกรณ์ ในเครื่องถ่ายภาพ	
พฤหัสบดี 6/6/56	9	- ถ่ายเอกสาร เก็บเอกสาร ส่งเอกสาร - จัดของ - ทำหน้าที่ฝ่ายเทคนิค วิดีโอ	รู้การทำงานเบื้องต้น เพื่อใช้ในรายการ	
ศุกร์ 7/6/56	9	- ปรับรูป Location บ้านเพื่อน - ถ่ายเอกสาร จัด script ของบริษัท	เรียนรู้การถ่ายภาพ Location ว่าหน้าตาของพื้นที่ จริงเป็นจริง	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์ 11/6/56	9	สอนของ teapot	เรียนรู้การทำงาน สอนของ	บางทีไม่รู้ว่าทำไมทำอย่างไร ในของ
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	54	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	-	ลงชื่อ <u>นริวัต อินตง</u> (<u>นริวัต อินตง</u>)	ลงชื่อ <u>สุรงค์ กลิ่นทอง</u> (<u>สุรงค์ กลิ่นทอง</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	54	วัน/เดือน/ปี <u>7</u> <u>จ.ป.</u> <u>56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>ผู้จัดการแผนกวิชาการ</u> วัน/เดือน/ปี <u>7/6/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 1



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....จ.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... น.ส. ชัญฉวี ไชยทอง..... รหัสนักศึกษา... 53122063-0
 คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ..... สาขาวิชา... เทคโนโลยี멀ติมีเดีย
 ชื่อหน่วยงาน... Media Studio Co.,Ltd..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน... นายสุวิทย์ สุโกวิท
 ตำแหน่ง... เจ้าหน้าที่กราฟิกดีไซน์..... โทรศัพท์... 08 948 4214 #116 E-Mail... sarawut.su@mediastudio.co.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 10./6./56	9	ถ่ายเอกสาร 2ภาค ครบ บ้านสีโป๊ว - สับเอกสาร, หาข้อมูลการเช่ารถจักรยานยนต์	รู้ถ่ายเอกสารเบื้องต้น	
อังคาร 11./6./56	9	สัคscript รายการทีวีที่มี ชายแผนก, ใช้นั่งเกี่ยวกับองค์กรและหน้าที่ของแผนก	รู้เกี่ยวกับองค์กร และหน้าที่ของแผนก	ยังไม่สนิทกับ พี่ๆที่แผนกใหม่
พุธ 12./6./56	9	ช่วยงานกองถ่ายรายการนารีปวีศ	เรียนรู้การทำงาน back stage	คั่นแผนกยังไม่สนิทกับพี่ๆ
พฤหัสบดี 13./6./56	9	ช่วยงานในบริษัท		มีงานให้ทำน้อย
ศุกร์ 14./6./56	9	Dicut รูป ลานรับหน้าป Animade	เรียนรู้ว่าควรนำรูป มาแปะส่วนอย่างไร ที่หน้าป Animade	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	54	ลงชื่อ..... น.ส. ชัญฉวี ไชยทอง (น.ส. ชัญฉวี ไชยทอง)	ลงชื่อ..... นายสุวิทย์ สุโกวิท (นายสุวิทย์ สุโกวิท)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	99	วัน/เดือน/ปี..... 14 มิ.ย. 56 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... เจ้าหน้าที่กราฟิกดีไซน์ วัน/เดือน/ปี..... 14-06-56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 2



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 3

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. นิชวีดี อินถา รหัสนักศึกษา 53189063-0
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน Media studio Co.,Ltd ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน นายสราวุธ สุวิภา
 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่ภาพเคลื่อนไหว โทรศัพท์ 02 943 4314 * 116 E-Mail sarawat.su@mediastudio.co.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 17.6.56	9	ช่วยงานบริษัท		
อังคาร 18.6.56	9	ช่วยงานบริษัท		
พุธ 19.6.56	9	ออกแบบโลโก้รายการจับประเด็นร้อน	เพิ่มแนวคิด Idea ในมรดกแบบ	
พฤหัสบดี 20.6.56	9	ออกแบบโลโก้รายการจับประเด็นร้อน	เพิ่มแนวคิด Idea ในมรดกแบบ	
ศุกร์ 21.6.56	9	ออกแบบโลโก้รายการจับประเด็นร้อน	เพิ่มแนวคิด Idea ในมรดกแบบ	
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า เองเป็นผู้ที่รับผิดชอบจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	99	ลงชื่อ นิชวีดี อินถา (น.ส. นิชวีดี อินถา)	ลงชื่อ สราวุธ สุวิภา (สราวุธ สุวิภา (บ.ก.))	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	144	วัน/เดือน/ปี 21/06/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่ภาพเคลื่อนไหว วัน/เดือน/ปี 21/06/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ผอ.งานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์ เพื่อส่งตรวจครั้งถัดมา สัปดาห์
 ถัดมาทันที เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 3



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....4.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ชัยวัฒน์ อินทพร รหัสนักศึกษา 53122063-0
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน Media studio Co.; Ltd ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน นาย สราวุธ สุโทษา
 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่ภาพเคลื่อนไหว โทรศัพท์ 02 948 4314 # 116 E-Mail sarawat.su@mediastudio.co.t

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 25/6/56	9	ออกแบบโลโก้รายการ ทีวีใหม่เป็นเสียง	เพิ่มแนวคิด Idea ในมรดก	
อังคาร 25/6/56	9	ปรึกษา project พร้อมวางแผน ทบทวน project	เรียนรู้ขั้นตอน ทักษะงาน Multimedia	
พุธ 26/6/56	-	ลาหยุด	-	
พฤหัสบดี 27/6/56	9	ออกแบบโลโก้รายการ รอบตัวชาวไทย	เพิ่มแนวคิด Idea ในมรดก	
ศุกร์ 28/6/56	9	ส่งงาน ออกแบบ Logo	เรียนรู้ขั้นตอนพร้อม ข้อเสนอแนะ ของงาน	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	99	ลงชื่อ..... (น.ส. ชัยวัฒน์ อินทพร)	ลงชื่อ..... (สราวุธ สุโทษา)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	135	วัน/เดือน/ปี 28/6/2556 นักศึกษา	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC วัน/เดือน/ปี 28-06-2556 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 4



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....5.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... น.ส. นริศวิไล อินทวง... รหัสนักศึกษา... 53122063-0
 คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน... Media studio Co., Ltd... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน... วิทยาสารัฐ สุโกภา
 ตำแหน่ง... เจ้าหน้าที่กราฟฟิคดีไซน์... โทรศัพท์... 02-948 4314 # 116... E-Mail... sarnat.su@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 1.7.56	9	จัดหาไฟล์ Footage	ได้รู้จักขั้นตอนการทำ layer งานเคลื่อนไหว Animate	
อังคาร 2.7.56	9	ช่วยงานบริษัท		
พุธ 3.7.56	8	เขียน After effect	การทำ motion tracking	
พฤหัสบดี 4.7.56	8	ทำ character Design ควบไปงาน	คิดแนวคิด Idea ในคอมพิวเตอร์	
ศุกร์ 5.7.56	8	ปั้น model สั้นจบ project	วิธีทำขึ้น model โดยใช้โปรแกรม MAYA	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	42	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	135	ลงชื่อ... นริศวิไล อินทวง (น.ส. นริศวิไล อินทวง)	ลงชื่อ... วิทยาสารัฐ สุโกภา (วิทยาสารัฐ สุโกภา)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	177	วันเดือนปี... 5 / 7 / 2556 ที่.....	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC รับ เดือน ปี 5-07-56 ผู้... ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา... มิฉะนั้นทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์หรือช่วงแห่งมหาลัย อธิการบดี...
 ส่งงานเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 5



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center

CCC-Co.08

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่..... 6

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ชัยวุฒิ อินทสาร รหัสนักศึกษา 52122063-0
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
ชื่อหน่วยงาน Media studio Co., Ltd ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน น.ส. สุนิษา สุโกวิท
ตำแหน่ง วิศวกร นักออกแบบกราฟิก โทรศัพท์ 02-948-4314 #116 E-Mail sarawut.su@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 8/07/56	8	สอนใช้ texture model และการเคลือบ UV	เทคนิคการเคลือบ UV และ texture	
อังคาร 9/07/56	8	ใช้ texture model เคลือบ UV สำหรับใช้ texture	"	
พุธ 10/07/56	-	ลาหยุด	-	
พฤหัสบดี 11/07/56	4	เคลือบ UV, ใช้ texture 4 model - scene project no 0-ที่ปรึกษา	มรเคลือบ UV และ texture	ลางานครึ่งวัน
ศุกร์ 12/07/56	8	สรุป project ที่จ่าทำ ทั้ง concept และตารางงาน	การวางแผน project และแนวคิดต่างๆ	
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	28	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	177	ลงชื่อ น.ส. ชัยวุฒิ อินทสาร (น.ส. ชัยวุฒิ อินทสาร)	ลงชื่อ น.ส. สุนิษา สุโกวิท (น.ส. สุนิษา สุโกวิท)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	205	วันเดือนปี 12 / 07 / 56 นิตยภัต	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC วันเดือนปี 11-07-2556 ผู้ควบคุมงานปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษา ต้องส่งรายงานฉบับนี้ด้วย เซลล์ที่ว่างเปล่าให้ขีดฆ่าทิ้ง มิฉะนั้นทุกประการ ทุกสัปดาห์ หรือแจ้งแจ้งมาล่วงหน้า
ส่งมอบไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 6



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....7.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... น.ส. ณัฐวดี... อีเมล... วิชา... รหัสนักศึกษา... 53122063-0
 คณะวิชา... เทคโนโลยีวิศวกรรม... สาขาวิชา... เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 ชื่อนายงาน... Media studio Co., Ltd... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน... นาย สราวุธ... ผู้ทรา
 ตำแหน่ง... เจ้าหน้าที่กราฟฟิคอาร์ต... โทรศัพท์... 02-942-4314 #116... E-Mail... saranat.sv@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยชื่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 15/7/56	8	story board character design	การเขียน story board และการใช้โปรแกรม	
อังคาร 16/7/56	8	texture character design story board		
พุธ 17/7/56	8	นำ story board มาปรับเส้นใน Ai	ความรู้เรื่อง กราฟฟิค	
พฤหัสบดี 18/7/56	8	smooth model	ความรู้เรื่อง smooth model	
ศุกร์ 19/7/56	8	การจัดแสง	ความรู้เรื่อง การจัดแสง ใน MAYA	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	205	ลงชื่อ... น.ส. ณัฐวดี... อีเมล... (น.ส. ณัฐวดี อีเมล)	ลงชื่อ... สราวุธ... ผู้ทรา (สราวุธ ผู้ทรา)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	245	วันเดือนปี 19 / 7 / 56 นักศึกษา	ตำแหน่ง SENIOR CG วันเดือนปี 25-07-56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา และครูควบคุมการปฏิบัติงานทุกวันศุกร์ก่อนเวลา 16.00 น. เพื่อให้
 ส่งนมายังโรงเรียนเพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 7



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 8

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ธันว์วดี อินทามะ รหัสนักศึกษา 53122016-0
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อนายจ้าง Media studio Co., Ltd ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน นายสุวิทย์ สิริท้าว
 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่กราฟฟิคอาร์ต โทรศัพท์ 02 948 4314 #116 E-Mail sarawat.s.v@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 22.07.56	-	วันหยุด		
อังคาร 23.07.56	-	ลาหยุด		
พุธ 24.07.56	8	จัดแสง Character Design render character Design	ทำคังดาม render	
พฤหัสบดี 25.07.56	8	จัดแสง Character Design render model Character Design	๗	
ศุกร์ 26.07.56	8	render model Character Design	๗	
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	24	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	245	ลงชื่อ ธันว์วดี อินทามะ (26 / 07 / 56)	ลงชื่อ สุวิทย์ สิริท้าว (สุวิทย์ สิริท้าว)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	269	วันเดือนปี นักศึกษา	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC วันเดือนปี (1-09-56) ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด ขอสงวนสิทธิ์
 ใช้นานเกินไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 8



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....9.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. สิริวดี อินถาพร รหัสนักศึกษา ๕31220๒3-๐
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีฮาร์ดแวร์และเน็ต
 ชื่อหน่วยงาน Media studio Co., Ltd ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน นายสุราษฎร์ สุโกวิท
 ตำแหน่ง พนักงานกำกับภาพวิดีโอ โทรศัพท์ ๐2 ๙๔๘ 4๒14 #11๖ E-Mail sarawat.su@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยชื่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 29/07/56	8	ช่วยงานบริษัท		
อังคาร 30/07/56	8	ช่วยงานบริษัท		
พุธ 31/07/56	8	ช่วยงานบริษัท		
พฤหัสบดี 1/08/56	8	เรียนโปรแกรมลูกกรอก ms paint skin ms Animade	มีโปรแกรม paint skin ms animade	
ศุกร์ 2/08/56	8	ดูงานนิทรรศการ SC๘ INNOVATIVE EXPOSITION	ได้ชมงานนิทรรศการ ในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต เกี่ยวกับนวัตกรรมใหม่	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	269	ลงชื่อ น.ส. สิริวดี อินถาพร (น.ส. สิริวดี อินถาพร)	ลงชื่อ นายสุราษฎร์ สุโกวิท (นายสุราษฎร์ สุโกวิท)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งสิ้น	309	วันเดือนปี 2/08/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง SENIOR CG วันเดือนปี 2-8-56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ด้วยตนเองที่บริษัทสหกิจศึกษา และในทุกขณะจิต ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด มิฉะนั้นอาจ
 ส่งผลเสียได้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 9



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 10

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ชัยรัตน์ อินตอง รหัสนักศึกษา 53122063-0
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชา
 ชื่อหน่วยงาน Media studio Co., Ltd ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน นายสุรวัช สิทธา
 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่กราฟฟิคดีไซน์ โทรศัพท์ 02-948-4314 #112 E-Mail surawat.su@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 5/08/56	8	ใส่เส้นลูก model	ฝึกฝนการใส่กระดูก ใน MAYA	
อังคาร 6/08/56	8	ใส่เส้นควบคุมกระดูก MAYA	๗๐	จำวิธีที่สอนไม่ได้ ทำให้ต้องเขียนซ้ำอีกจน
พุธ 7/08/56	8	ช่วยงานบริษัท		
พฤหัสบดี 8/08/56	8	ช่วยงานบริษัท		
ศุกร์ 9/08/56	8	เรียนรู้การทำเส้นควบคุมกระดูกใน MAYA การจับ Group กระดูกใน MAYA	การใส่กระดูกทรงจับเส้น การใส่เส้นควบคุมกระดูก	
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	309	ลงชื่อ น.ส. ชัยรัตน์ อินตอง (น.ส. ชัยรัตน์ อินตอง)	ลงชื่อ สุรวัช สิทธา (สุรวัช สิทธา)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	349	วันเดือนปี 9 / 08 / 56 นักศึกษา	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC วันเดือนปี 16-08-56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ไปยังอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา และในทุกวันศุกร์ ทุกสัปดาห์เพื่อส่งรายงานฉบับนี้
 ส่งมอบไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 10



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....11.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... น.ส. อรุณี อโนดาต รหัสนักศึกษา 53122063-0
 คณะวิชา เทคโนโลยีการสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน Media studio Co., Ltd ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน นายสุภาวดี สักวา
 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่กราฟฟิกดีไซน์ โทรศัพท์ 02-948-4314-116 E-Mail sarawadi_su@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 12/08/56	—	หยุดพักผ่อน		
อังคาร 13/08/56	8	ช่วยงานบริษัท		
พุธ 14/08/56	8	ช่วยงานบริษัท		
พฤหัสบดี 15/08/56	—	ลาหยุด		อุปกรณ์ Notebook เสียทำให้ทำงานไม่ได้
ศุกร์ 16/08/56	8	ทำผลก project หา reference สั้นรับงานโปรเจกต์	ค้นหา reference	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	24	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า เรายอมรับว่าเป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	349	ลงชื่อ อรุณี อโนดาต (น.ส. อรุณี อโนดาต)	ลงชื่อ สุภาวดี สักวา (สุภาวดี สักวา)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	373	วันเดือนปี 16/08/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC วันเดือนปี 16-08-56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษา ต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา และ คณะกรรมการ ทุกสัปดาห์เพื่อตรวจสอบ และ ยอมรับ
 ส่วนฉบับนี้ไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 11



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co.08

Co-operative Education and Job Placement Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 12

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ณัฐวดี อินทงษ์ รหัสนักศึกษา 53122063-0
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
 ชื่อหน่วยงาน Media studio Co.,Ltd ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน นายสุวราช สุโทว
 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่กราฟฟิคอาร์ต โทรศัพท์ 02 948 4314 #116 E-Mail: sava.wat.su@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 19/08/56	8	paint weight Model set character	paint weight model	
อังคาร 20/08/56	8	paint weight Model set character	"	
พุธ 21/08/56	8	paint weight Model set Character	"	
พฤหัสบดี 22/08/56	8	paint weight Model set character	"	
ศุกร์ 23/08/56	8	ทำแบบสิ้นรับ project	ตรวจสอบแบบจาก พี่ช่าง Longnat character	
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	37 3	ลงชื่อ: ณัฐวดี อินทงษ์ (น.ส. ณัฐวดี อินทงษ์)	ลงชื่อ: สุวราช สุโทว (สุวราช สุโทว)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	41 3	วันเดือนปี 23/08/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง CG SENIOR วันเดือนปี 28-8ค-56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา และในกรณีที่คณะวิชา ทุกสัปดาห์ต้องนำแบบฟอร์มนี้
 ส่งกลับไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 12



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 14

ชื่อ-สกุลนักศึกษา ... น.ส. ฉันทวี อโนาง ... รหัสนักศึกษา ... 53122063-0
 คณะวิชา ... เทคโนโลยีสารสนเทศ ... สาขาวิชา ... เทคโนโลยี멀미디어
 ชื่อหน่วยงาน ... Media studio Co ; Ltd ... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน ... นายสราวุธ สีโกลา
 ตำแหน่ง ... เจ้าหน้าที่กราฟิกดีไซน์ ... โทรศัพท์ ... 02-4314-1116 E-Mail ... sara.nat.su@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 2/09/56	8	Animade	ms Animade ทำมทราคลื่นในวง	
อังคาร 3/09/56	8	Animade	"	
พุธ 4/09/56	8	Animade	"	
พฤหัสบดี 5/09/56	8	Animade	"	
ศุกร์ 6/09/56	8	Animade	"	
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	453	ลงชื่อ ... น.ส. ฉันทวี อโนาง (น.ส. ฉันทวี อโนาง)	ลงชื่อ ... สราวุธ สีโกลา (สราวุธ สีโกลา)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	493	วันเดือนปี 6/09/56 ปีเรียน	ตำแหน่ง CG SENIOR วันเดือนปี 11-09-56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้มายังศูนย์สหกิจศึกษาฯ ในวันพฤหัสบดีที่ 11 กันยายน 2556
 ส่งมอบให้กับโรงเรียนเพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 14



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 15

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... น.ส. ชันว์ดี อโนดา... รหัสนักศึกษา... 53122063-0
 คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
 ชื่อหน่วยงาน... Media Studio Co.; Ltd... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน... ทัศนวิมล สุกโธ
 ตำแหน่ง... เจ้าหน้าที่กราฟฟิคดีไซน์... โทรศัพท์... 02-948-4314 # 116 E-Mail... sarawat.su@mediastudio.co

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 9/09/56	8	ปรับแสง	ภาพรู้ 6 ช่องกรังสี	
อังคาร 10/09/56	8	แก้ model	ภาพรู้ห้อง mr export model	
พุธ 11/09/56	8	แก้งาน 9 วัสดุสีเงิน	mr ปรับ แลด model	
พฤหัสบดี 12/09/56	8	ปรับ สี model 9 น้อทกลสวย	mr ปรับ แลด model	
ศุกร์ 13/09/56	8	sample Info	mr ใส่ shader บนข sample Info	ส่วนที่ควบคุมความเข้มของ SHADER
เสาร์ / /	-			
อาทิตย์ 15/09/56	5	smooth model ปรับหลอดสี Logo	smooth model	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	493	ลงชื่อ... ชันว์ดี อโนดา (น.ส. ชันว์ดี อโนดา)	ลงชื่อ... ทัศนวิมล สุกโธ (ทัศนวิมล สุกโธ)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	538	วันเดือนปี 13/09/56 ปีการศึกษา	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC วันเดือนปี 9-16-2013 ผู้ควบคุมปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้พร้อมบัตรยืนยันสถานศึกษา และ หนังสือขอรับรองจากสถานศึกษา ทุกสัปดาห์ หรือส่งมาทาง E-mail
 ส่งแนบกับใบเพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 15



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co08

Co-operative Education and Job Placement Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 16

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. อธิษฎ์ อธิษฎ์ รหัสนักศึกษา 53122013-0
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 ชื่อหน่วยงาน Media studio Co.,Ltd. ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน นายสราวุธ สีเทา
 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่กราฟฟิคอาร์ต โทรศัพท์ 02 948 4314 #116 E-Mail: saramut.su@mediastudio.cc

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 16/09/56	8	Render		
อังคาร 17/09/56	8	Render		
พุธ 18/09/56	8	Render		
พฤหัสบดี 19/09/56	8	Render		
ศุกร์ 20/09/56	8	ช่วยงานส่งเสียงเด็กบ้านดูาเดินกับ media white		
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	538	ลงชื่อ น.ส. อธิษฎ์ อธิษฎ์ (น.ส. อธิษฎ์ อธิษฎ์)	ลงชื่อ สราวุธ สีเทา	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	578	วันเดือนปี 20/09/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC วันเดือนปี 27-9-56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องตรวจสอบงานฉบับนี้ก่อนจะออกทำกิจกรรมสหกิจศึกษา และรายงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด มิฉะนั้น
 ส่วนงานเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 16



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 17

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... น.ส. อรุณี อโนตย... รหัสนักศึกษา... 50122063-0
 คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีสิ่งพิมพ์
 ชื่อหน่วยงาน... Media Studio Co., Ltd... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน... นายสุวิทย์ สุโกทา
 ตำแหน่ง... เจ้าหน้าที่กราฟฟิคอาร์ต... โทรศัพท์... 02-9484314 #116... E-Mail... sarat.nat.su@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 23/09/56	8	Render งานเท้		งานที่ Render ตามเวลาที่เสีย
อังคาร 24/09/56	8	Render งานเท้		"
พุธ 25/09/56	8	Render งานเท้ composit	mscomposit	"
พฤหัสบดี 26/09/56	8	Render งานเท้ Composit	mscomposit	"
ศุกร์ 27/09/56	8	Render งานเท้ Composit		"
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	578	ลงชื่อ... อรุณี อโนตย (น.ส. อรุณี อโนตย)	ลงชื่อ... สุวิทย์ สุโกทา (นายสุวิทย์ สุโกทา)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	618	วันเดือนปี 27/09/56 ปีเรียน	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC วันเดือนปี 29-09-56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องตรวจสอบงานก่อนส่งมอบให้กับบริษัทสหกิจศึกษา... และรายงานผลต่ออาจารย์ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน
 ส่งมอบให้กับบริษัทสหกิจศึกษา

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 17



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co08

Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนรัตนโกสินทร์ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 18

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... น.ส. นิชว่าดี ไชยอน... รหัสนักศึกษา... 53122063-0
 คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน... Media Studio Co., Ltd... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน... นายสุวิทย์ สุโกวิท
 ตำแหน่ง... เจ้าหน้าที่กราฟฟิคอาร์ต... โทรศัพท์... 02 948 4314... E-Mail... ramapenisu@mediastudio.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 9/10/56	8	Composit		
อังคาร 10/10/56	8	composit		
พุธ 11/10/56	8	sound		
พฤหัสบดี 13/10/56	8	นำเสนองาน		
ศุกร์ 14/10/56	8	ช่วยงานบริษัท		
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	618	ลงชื่อ... น.ส. นิชว่าดี ไชยอน (น.ส. นิชว่าดี ไชยอน)	ลงชื่อ... สุวิทย์ สุโกวิท (นายสุวิทย์ สุโกวิท)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	658	วันเดือนปี 4/10/2015 นักศึกษา	ตำแหน่ง SENIOR COMPUTER GRAPHIC วันเดือนปี 4.10.66 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้มายังที่เรียน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น ภายในวันศุกร์ ก่อนส่งงานทุกครั้ง
 สัปดาห์ที่ 18 เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 18

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล	นางสาวณัฐวดี อโนดาช	
วัน-เดือน-ปีเกิด	10 กรกฎาคม 2534	
ประวัติการศึกษา	<p>ระดับประถมศึกษา ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2546 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย(ประถม)</p> <p>ระดับมัธยมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย(มัธยม)</p> <p>ระดับอุดมศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2556 สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น</p>	
ทุนการศึกษา	1. ทุนเรียนดีจากกองทัพอากาศ	
ประวัติการฝึกอบรม	<p>1. ฝึกงานในหน้าที่ติดต่อ Video แผนกการตลาด ณ บริษัท CS LOXINFO</p> <p>2. WorkShop Magazine Design Contest ของนิตยสาร NUMERO THAILAND</p>	
ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์	-ไม่มี-	

TNI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY