

การผลิตสื่อ 2D Animation เพื่อการโฆษณาจูงใจผู้ซื้อ เพื่อ บริษัท ซีซีเอ็กซ์ จำกัด (ขั้นตอนการทำแอนิเมชัน) 2D DEVELOPMENT FOR FAN MADE FOR CCX COMPANY LIMITED (ANIMATION PROCESS)

นางสาวกัญญพัฒน์ โพธินาม

10

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยี ไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

การผลิตสื่อ 2D Animation เพื่อการ โฆษณาจูงใจผู้ซื้อ เพื่อบริษัท ซีซีเอ็กซ์ จำกัด (ขั้นตอนการทำแอนิเมชัน) 2D DEVELOPMENT FOR FAN MADE FOR CCX COMPANY LIMITED (ANIMATION PROCESS)

นางสาว กัญญพัฒน์ โพธินาม

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

คณะกรรมการสอบ

10

.....ประธานกรรมการสอบ (อาจารย์ คร.สะพรั่งสิทธิ์ มฤทุสาธร)

.....กรรมการสอบ

(อาจารย์โอพาร รื่นชื่น)

..... อา<mark>จารย์</mark>ที่ปรึกษา

(อ<mark>าจาร</mark>ย์ชันยพร ก<mark>ณิ</mark>กนันต์)

.....ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ชาญ จารุวงศ์รังสี)

สิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงงาน	ผลิตสื่อ 2D Animation เพื่อการ โฆษณาจูงใจผู้ซื้อ เพื่อ บริษัทซีเอ็กซ์เอ็กซ์
	จำกัด
ผู้เขียน	นางสาวกัญญพัฒน์ โพธินาม
คณะวิชา	เทกโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทกโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชันยพร กณิกนันต์
พนักงานที่ปรึกษา	นางสาวกันณนิกษฐ์ วงษ์กาญจนกุล
ชื่อบริษัท	บริษัทซีเอ็กซ์เอ็กซ์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	สำนักพิมพ์ น d g j

บทสรุป

จากที่บริษัทได้หมอบหมายให้นักศึกษาคิดค้นจัดทำและนำเสนอเองโดยมีโจทย์ว่า ต้องการ ผลิตสื่อเพื่อการตลาด จึงได้ข้อสรุปว่าจะ Project นี้เป็นสื่อมัลติมีเดีย 2D Animation เพื่อการโฆษณาจูง ใจผู้ซื้อ

การปฏิบัติงานใช้เวลาโดยประมาณ 2 เดือนนับจากที่ได้รับมอบหมายชิ้นงาน ผลที่ได้คือ FAN MADE ANIMATION 2D FOR PERSUADE เสร็จสิ้นสมบูรณ์ตามที่ได้วางแผนไว้และคาดว่าจะปล่อย ตัวผลงานชิ้นนี้บน www.youtube.com เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึง

ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้คือ นักศึกษาได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆนอกเหนือจาก ในห้องเรียน ทั้งทางด้านกราฟิกจากการทำงาน การออก ประสบการณ์การทำงานจริง ผลงานที่ สร้างสรรค์ออกมานั้นมีการนำไปใช้จริง ตีพิมพ์ออกวางขายจริง แตกต่างกับการปฏิบัติงานในห้องเรียน จึงต้องทำงานอย่างจริงจังและรอบคอบมากขึ้นเพื่อให้ได้ชิ้นงานที่ดีที่สุด นอกจากนี้ ยังได้ประสบการณ์ การทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงานคนอื่นๆ มีรุ่นพี่และเพื่อนคอยให้คำปรึกษา ซึ่งทั้งหมดนี้เป็น ประสบการณ์ที่หาไม่ได้จากในห้องเรียน นักศึกษามีความรู้สึกยินดีเป็นอย่างยิ่งที่ได้มาปฏิบัติงานสหกิจ ที่บริษัท ซีเอ็กซ์เอ็กซ์ จำกัด แห่งนี้

กิตติกรรมประกาศ

้งากการที่นักศึกษาได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท ซีเอ็กซ์เอ็กซ์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน ถึง 30 กันยายน พ.ศ. 2558 รวมระยะเวลา 4 เดือน นักศึกษาได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆมากมาย ได้ ้ฝึกฝนทักษะต่างๆในการทำงานและได้รับประสบการในการทำงานจริง ซึ่งเป็นสิ่งที่หาไม่ได้ใน ห้องเรียน นักศึกษาคิดว่าสิ่งเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการทำงานในอนาคตอย่างแน่นอน ซึ่งการ ปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ ต้องขอขอบคุณ คุณกันต์นิกษฐ์ วงษ์กาญจนกูล และคุณพงษ์พันธ์ ยืนชีวิต ที่เปิด ้ โอกาสให้นักศึกษาได้มีโอกาสเข้ามาเรียนรู้และสั่งสมประสบการณ์ที่บริษัทแห่งนี้ ขอขอบคุณ คุณธนิต ปาลวัฒน์ คุณณัฐสุดา อรุณมงกล คุณมัณฑิณี วศิษนิฏิวัฒน์ และรุ่นพี่กองบรรณาธิการพูนิก้ากอมมิก ทุก ท่าน ที่ให้การต้อนรับนักศึกษาอย่างเป็นมิตร คอยให้กำปรึกษาและช่วยเหลือในเรื่องต่างๆมาโคยตลอค นอกจากทางบริษัทแล้วการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีต้อง ้ขอขอบคุณความช่วยเหลือจาก นางสาวสุชาคา ทรัพย์สมาน คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน ้มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมลคลพระนคร ผู้ร่วมฝึกงาน ที่ให้คำปรึกษาและร่วมปฏิบัติงานในเรื่อง ต่างๆตลอดระยะเวลา 1 เดือนให้หลัง และ นางสาวกรภัสสร สิงหราชกำรณ เพื่อนร่วมสาขา ผู้ร่วม Project และขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ธันยพร กณิกนั้นต์ ที่คอยดูแลในระหว่างการปฏิบัติงาน ้สหกิจ และขอบคุณอาจารย์จากสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นทุกท่านที่ได้ให้ความรู้กับนักศึกษาเพื่อ

้นำมาใช้ในการปฏิบั<mark>ติงานสหกิจครั้งนี้</mark>



ลุโนโลยั/กะ

หน้า

ก

ๆเ

ค

J

1

2

3

4

4

4

4

5

5

5

บทสรุป กิตติกรรมประกาศ สารบัญ สารบัญตาราง สารบัญภาพประกอบ

บทที่

10

บทนำ
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ
1.2 ถักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร
1.4 ตำแหน่งและหน้าทึ่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย
1.10 นิยามกำศัพท์

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฏิที่นำใช้ 2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ STITUTE OF

8

20

สารบัญ (ต่อ)

3. แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน				
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	30			
3.2 รายละเอียดโครงงาน	30			
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือ โครงงาน	33			
4. ผลงานดำเนินงาน การวิเคราะห์ข้อมูล				
4.1 ขั้นตอนและผลการคำเนินงาน	47			
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	59			
4.3 วิจารณ์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	60			
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ				
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน	61			
5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา	61			
5.3 ข้อเสนอแนะจากการคำเนินงาน	61			
เอกสารอ้างอิง	63			
ภาคผนวก				
ุก. ผลงานที่ได้รับมอบห <mark>มายให้ปฏิบัติระห</mark> ว่างสหกิจ				
ข. แบบฟอร์มรายงานสหกิจศึกษาประจำสัปดาห์				
ประวัติผู้จัดทำโครงงาน				

10

หน้า



สารบัญภาพประกอบ

nníulaðin. Nn^s

ภาพที่

T

หน้า

3

S

1.1 แผนที่ตั้งบริษัท ซีซีเอ็กซ์ จำกัด

จ



บทที่1

บทนำ





View Larger Map

()

เวลาทำการ จันทร์ – ศุกร์ 9.00-18.00 น. ดิดต่อสำนัก<mark>พิมพ์ โทร 02-933-7323 ดิ</mark>ดต่อเจ้าหน้าที่แ<mark>ละสมั</mark>ครงาน ก<mark>ด 0, แผ</mark>นกบัญชี กด 24 สั่งซื้อห<mark>นังสือ โทร 02-9</mark>33-6070 โทรสาร 02-933-6662

ภาพที่ 1.1 แผนที่ของสถานประกอบการ

1

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

สถานประกอบการ ประกอบธุรกิจสำนักพิมพ์ในชื่อ บริษัท ซีซีเอ็กซ์ จำกัดเป็นสำนักพิมพ์ใน ประเทศไทยที่ผลิตนิยายและการ์ตูนประเภท Black Fantasy หนังสือประเภทรหัสคดี หรือแนวสืบสวน และหนังสือการ์ตูน จัดทำโดยนักเขียนชาวไทย แบ่งออกเป็นสองหมวดหมู่ คือหนังสือการ์ตูน สอดแทรกความรู้และหนังสือการ์ตูนที่นำเรื่องราวของความแฟนซีลึกลับแบบไทยๆผสมแนวสืบสวน มีกลุ่มเป้าหมายแยกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มเป้าหมายแรกจะมีอายุระหว่าง 6 ปีถึง 13 ปี ซึ่งตัวกลุ่มเป้าหมายนี้ จะเป็นกลุ่มเป้าของ E.Q.Plus กลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่สองมีอายุระหว่าง 14 ปีถึง วัยทำงานซึ่งจะเป็น กลุ่มเป้าหมายของ Punica publishing และ Punica Comic หลักๆแล้ว จะแบ่งออกเป็นสามแผนกดังนี้

Punica publishing จัดทำหนังสือนวนิยายแนวแฟนซี เป็นต้นเช่น 1880 วัตสัน&โฮล์ม ตุ๊กตากล ดู่คนอัจฉริยะ บริษัทพิทักษ์คุณหนู นายความตายไม่มีชื่อ ภารกิจ เจ้าสาวป่วนยกกำลัง 12 ภาม คนรับจ้าง ตายพ่อบ้านแมวเหมียว เกมพระราชา

Punica Comic จัดทำหนังสือการ์ตูนแนวแฟนซีลึกลับเป็นต้นเช่น ชมรมเกรียนผี การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ 'สีดำ'comic version โบสถ์นี้ขอสามฮา Brother & Sister No.sss บริษัทพิทักษ์ คุณหนู comic version 1880 วัตสัน&โฮล์มcomic version วัตสัน&โฮล์ม ถอดรหัสยีนส์ฆาตกรรม 081 ยมฑูตสายด่วน ปกรณัมซาตาน กลลวงตามายาวานิชนิทานแห่งความมืด นิตยาสารราย 2 เดือนBlaCX สาว(Y)ร้ายกับคุณชายแอบ(O)

E.Q.Plus จัดหนังสือการ์ตูนความรู้เป็นต้นเช่น รามกำแหงมหาราช ลา ฟลอร่า โรงเรียนป่วนก๊ วนเจ้าหญิง วรรณกรรมลิล<mark>ลี่เลซ</mark> เมืองกึกกี๋ย มนุษย์กึกกึก ไปเม่ส<mark>ารพั</mark>ดเมนูสูตรลับจอมเวท อีคิว แม็ก นิตยาสารการ์ตูนความรู้ราย<mark>2 เดือ</mark>น ไลฟ์คีเป<mark>อ</mark>ร์ทีม<mark>มหัศจ</mark>รรย์พิทักษ์สัตว์โลก แม่หญิงทิวา

2

1.2.1 การให้บริการหลักขององค์กร

ตีพิมพ์สื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อ ความบันเทิง และสอดแทรกความรู้คุณธรรม

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งที่ได้รับมอบหมายคือ Graphic designมีหน้าที่จัดทำสื่อเพื่อการโฆษณาลง Facebook officialBlaCX ตกแต่งภาพต้นฉบับการ์ตูน หรือ การแปะสกรีนโทน จัด Art work ตัวอักษร และ ป้าย งานต่างๆ ออกแบบคอมโพสของภาพปกหนังสือของพรีเมี่ยม วาดภาพประกอบและลงสีภาพประกอบ ลงในหนังสือ และใช้ตีพิมพ์จริง หรือใช้ประกอบสื่อต่างๆเพื่อการตลาด และโปรเจคที่ดีรับมอบหมาย คือ ผลิตสื่อ Animation 2D เพื่อการโฆษณาจูงใจผู้ซื้อ

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นางสาวกันณนิกษฐ์ วงษ์กาญจนกุล

ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา : บรรณาธิการ

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

76

ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2558 ถึง 30 กันยายน 2558

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

Project นี้เป็น Animation 2D ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการ โฆษณาจูงใจผู้ซื้อเดิมที่รู้จักตัวละครใดตัว ละครหนึ่งในการ์ตูนของสำนักพิมพ์อยู่เดิม ให้รู้สึกสนใจในตัวละครที่อยู่ในเรื่องอื่นๆ เพื่อให้เกิดความ ต้องการซื้อหนังสือในเครือพูนิก้ามากขึ้น จัดทำโดยการนำแนวกิดในการดำเนินเรื่องแบบพาโรดี้จาก นิทานก่อนนอนที่เป็นที่นิยมและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขว้าง เช่น หนูน้อยหมวกแดง นิทานอีสป เรื่อง เทพารักษ์กับคนตัดไม้ อลิส ในดินแดนมหัศจรรย์ เพื่อให้การนำเสนอออกมาในรูปแบบที่เข้าใจได้ง่าย และไม่ดึงในส่วนเนื้อเรื่องหลักของหนังสือมาใช้มากนักเพื่อให้กนที่ไม่ได้อ่านเข้าถึงได้ง่าย

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน

- เพื่อให้หนังสือการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ได้เป็นที่รู้จักมากขึ้นในวงแฟนคลับ
- 2. เพื่อสนับสนุนยอดขายหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์
- 3. เพื่อการ โฆษณาหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์
- 4. เพื่อตอบสนองความต้องการของแฟนคลับ
- 5. เพื่อศึกษาการทำแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ ที่สอดคล้องกับงาน

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1. มีความรับผิดชอบมากขึ้น
- 2. เข้าใจถึงการทำงานเป็นขั้นเป็นตอน ใส่ใจในรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน
- 3. เข้าใจและสามารถปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กรนั้นๆได้
- 4. ทักษะในการแก้ไขปัญหาในการทำงาน
- 5. ทักษะและความรู้ใหม่ๆที่มีประโยชน์ในอนาคต
- 6. สามารถวิเคราะห์ได้เร็วขึ้นและมีประสิทธิภาพ

1.10 นิยามคำศัพท์

10

Graphic design (กราฟิกดีไซน์) คือกระบวนการสร้างสรรค์อันเกิดจากการผสมผสานศิลปะ และเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการสื่อสารความคิดออกไปในที่นี้จะรวมถึงข้อมูล ข่าวสาร ความคิดทัศนคติ และความรู้สึกซึ่งนักออกแบบกราฟิกจะทำงานด้วยเครื่องมือในการสื่อสารที่หลากหลายเพื่อนำเสนอ สารจากลูกค้าไปยังผู้รับสารที่เฉพาะเจาะจงเครื่องมือหรือองค์ประกอบหลักคือการใช้ภาพและตัวอักษร Face Book Official BlaCX คือ การโฆษณาและแจ้งข่าวสารบนโซลเซียลมีเดียโดยผ่าน สื่อกลางคือ www.facebook.com ซึ่งสำนักพิมพ์เป็นผู้จัดทำขึ้นมา Artworkลือ ต้นฉบับสำหรับส่งไปตีพิมพ์งานสิ่งพิมพ์นั้นหลังจากออกแบบเสร็จสิ้นแล้ว จะต้องจัดทำต้นฉบับสำหรับส่งพิมพ์ต่างหาก ซึ่งจะมีรายละเอียดทุกอย่างที่จำเป็นสำหรับการพิมพ์ เช่น การกำหนดขนาดชิ้นงานขนาดและรูปแบบของตัวอักษร กำหนดสีโดยใช้แม่สีสำหรับพิมพ์คือ C คือ ฟ้า M คือ ม่วงชมพู Y คือ เหลือง K คือ ดำ ให้มีเปอร์เซนต์ต่างๆผสมกันตามต้องการกำหนดขนาดและสี ของภาพประกอบ และกำสั่งพิเศษอื่นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นงานต้นฉบับที่พร้อมจะส่งไปดีพิมพ์จริง Animation 2D ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นทั้งกวามสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีกวาม เหมือนจริงพอสมควร และในการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก

10

6

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

นักศึกษาได้รับมอบหมายให้ผลิตสื่อ FAN MADE ANIMATION 2D FOR PERSUADEเพื่อ การ โฆษณาและจูงใจผู้ซื้อ ซึ่งพี่ๆ ไม่ได้จำกัดขอบเขตและเทคนิกที่ใช้ นักศึกษาจึงได้เลือกใช้โปรแกรม นโลยั/กะ

- ตามถนัดในการจัดทำโครงงานชิ้นนี้
- ในส่วนของทฤษฎีประกอบไปด้วย
 - 1. ทฤษฎีการแอนิเมชัน
 - 2. ทฤษฎีแสดงและเงา
 - 3. ทฤษฎีของเสียงประกอบสื่อ
 - 4. ทฤษฎีการตัดต่อวิดีโอ
- และเทคโนโลยีต่างๆที่ใช้ในการพัฒนามีดังนี้
 - 1. Adobe Photoshop CS6

10

- 2. Adobe After Effect CS6
- 3. Adobe Premiere Pro
- 4. เมาส์ปากกา Genius

2.1 ทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1.1 ภาพเคลื่อนใหวหรือแอนิเมชัน (Animation)

ภาพเคลื่อนไหวหรือ แอนิเมชัน (Animation) เป็นการทำให้วัตถุเกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะ ต่างๆ เช่น รถแล่นไปบนถนน การเคลื่อนที่ของแมลง การเคลื่อนไหวของมนุษย์ และลมพัดใบไม้ เป็น ต้น ภาพเคลื่อนไหวสร้างขึ้นจะถูกแสดงและควบคุมผ่านโปรแกรมต่างๆ เช่น โปรแกรม QuickTime เป็นต้น โดยสามารถนำแอนิเมชันไปพัฒนางานในรูปแบบต่างๆ ได้มากมาย เช่น การ์ตูนแอนิเมชัน ภาพยนตร์แอนิเมชัน วิดีโอแอนิเมชัน และสื่อโฆษณาแอนิเมชัน เป็นต้น

2.1.1.1 ทำความรู้จักกับแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างการเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับ กัน และการแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์ มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ใน ระยะเวลาสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองมนุษย์จะ เชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกันแม้ว่าแอนิเมชันจะใช้ หลักการเดียวกับวิดี โอ แต่แอนิเมชันจะเป็นการนำภาพวาดหรือภาพกราฟิกต่างๆ มาใช้ในการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ ๆด้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งาน โทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม เป็นต้น



ภาพที่ 2.1 การ์ตูนแอนิเมชัน

2.1.1.2 คีย์เฟรม (Key frame) และทวีนนิ่ง (Tweening)

การสร้างแอนิเมชันในยุคเริ่มต้น แอนิเมเตอร์ (ผู้สร้างแอนิเมชัน) จะวาคภาพสำคัญที่บอก เหตุการณ์ต่างๆ ลงบนเฟรมที่เรียกว่าคีย์เฟรม (Key Frame) เช่น หากต้องการสร้างแอนิเมชันของคนลุก จากเก้าอี้ คีย์เฟรมที่ต้องวาค คือ ภาพของคนนั่งบน เก้าอี้และภาพของคนที่ลุกจากเก้าอี้แล้ว โดยเฟรมที่ อยู่ระหว่างคีย์เฟรมทั้งสองจะถูกส่งให้ผู้ช่วยของแอนิเมเตอร์ (Assistant Animator) เป็นผู้วาคต่อไป เรียกกระบวนการวาคเฟรมที่อยู่ระหว่างคีย์เฟรมนี้เรียกว่าทวีนนิ่ง ซึ่งมาจากคำว่า In-Between

	- Key Fraine								
👻 Timeline	FI 1 00			2					
	a 🛛 🗆 1	- E	10	15	20	25	30	1	
🗾 🗾 Layer 2	1 • • 🛒					63			
🕞 🕞 Layer 1	•• 🗖								
								~	
D A D	1			4 12.0	O fps 0.	3s 🔳		ć	

ภาพที่ 2.2 Key frame

2.1.1.3 การนำคอมพิวเตอร์มาใช้กับงานแอนิเมชัน

10

การนำคอมพิวเตอร์มาช่วยพัฒนาแอนิเมชันจะใช้แนวคิดของคีย์เฟรม เมื่อแอนิเมเตอร์กำหนด คีย์เฟรมแล้ว เฟรมที่เป็น In-Between จะถูกสร้างด้วยซอฟต์โดยอัตโนมัติ โดยซอฟต์แวร์จะใช้หลักการ เซลแอนิเมชันด้วยการสร้างการเคลื่อนใหวของวัตถุ บนไทม์ไลน์ (Timeline) ซึ่งใช้อธิบายการแสดง แอนิเมชันบนเฟรมในแต่ละเวลา และใช้ Playback Head ซึ่งจะวิ่งไปบนไทม์ไลน์ เพื่อแสดงภาพต่างๆ ในแต่ละเฟรม เมื่อแอนิเมเตอร์เลือกคีย์เฟรมบนไทม์ไลน์และกำหนดรายละเอียดต่างๆให้กับคีย์เฟรม แล้วโปรแกรม จะสร้างเฟรมที่อยู่ระหว่างคีย์เฟรมทั้งสอง (In-Between) ให้โดยอัตโนมัติ

โปรแกรม Adobe Flash ก็นำหลักการนี้ไปใช้ในการสร้างแอนิเมชันเช่นกัน โดยแอนิเมเตอร์จะ กำหนดเพียงคีย์เฟรม เริ่มต้นและคีย์เฟรมสุดท้าย จากนั้นปล่อยให้ โปรแกรมสร้างการเกลื่อนไหว ให้กับอีอบเจ็กต์ที่อยู่ระหว่างกีย์เฟรมทั้งสองโดย อัตโนมัติ โดยโปรแกรม Adobe Flash สามารถแบ่ง การเกลื่อนไหวแบบทวีนได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้ - Motion Tween หรือ Motion Path เป็นการสร้างการเคลื่อนไหวที่กำหนดการเคลื่อนที่ หมุน ย่อ หรือ ขยายวัตถุไปตามเส้นที่วาดไว้ โดยที่รูปทรงของวัตถุไม่มีการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ Motion Tween ยังเป็นรูปแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่นิยมใช้มากที่สุด

- Shape Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของวัตถุ จาก รูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่งโดยสามารถกำหนดตำแหน่ง ขนาด ทิศทาง และสีของวัตถุในแต่ละ ช่วงเวลาได้ตามต้องการ

นอกจากนี้ Adobe Flash ยังสามารถใช้ภาษาโปรแกรมที่เรียกว่า Action Script เพื่อเพิ่ม ประสิทธิภาพในการโต้ตอบ(Interactive) กับผู้ใช้งานได้ โดย Action Script ถูกนำมาใช้เมื่อเกิดการ กระทำต่างๆ ซึ่งเรียกว่าเหตุการณ์ (Event) เช่น การคลิกเมาส์ หรือการกดคีย์บอร์ด เป็นต้น โดยจะนำ Action Script มาใช้โต้ตอบกับ Event นั้น

2.1.1.4 ชนิดของแอนิเมชัน

เซลแอนิเมชัน (Cel Animation) หรือ Traditional Animation กำว่า "เซล (Cel)" มาจากกำว่า "เซลลูลอยค์ (Celluloid)" เป็นแผ่นใสสำหรับวาคภาพในแต่ละเฟรม ซึ่งเป็นเทคนิกสำหรับ สร้างแอนิเมชันที่ Walt Disney ใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน มีความเร็วในการแสดงภาพ 24 เฟรม ต่อวินาทีการสร้างภาพยนตร์ด้วยวิธีนี้จะต้องใช้ความชำนาญและฝีมือของผู้วาคตัวการ์ตูนเป็นอย่างมาก ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบการสเกตซ์ตัวการ์ตูน และการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยจะแบ่งภาพแต่ละ เซลออกเป็นชั้นหรือเลเยอร์ (Layer) การแบ่งเลเยอร์ทำให้สามารถแยกและนำแต่ละส่วนของภาพมา แก้ไขได้อย่างอิสระ โดยไม่ส่งผลกระทบต่อเลเยอร์อื่น เช่น การกำหนดภาพพื้นหลัง(Background) ไว้เลเยอร์ล่างสุด แล้วกำหนดให้เลเยอร์บน (Foreground) เป็นภาพการเคลื่อนไหวของตัวละครลักษณะ ดังกล่าวทำให้ไม่ต้องวาคภาพพื้นหลังใหม่ทุกครั้ง แต่จะใช้วิธีแก้ใจภาพของตัวละครที่อยู่ในเลเยอร์บน แทน ดังนั้น จึงใช้ภาพพื้นหลังเพียงเฟรมเดียว

พาธแอนิเมชัน (Pat<mark>h An</mark>imation)

เป็นการสร้างแอนิเมชันบนค<mark>อม</mark>พิวเตอร์ด้วยวิธีกำหนดเส้นทางเคลื่อนที่ (Motion Path) ให้กับภาพ หรือ กลุ่มของภาพต่างๆ ซึ่งเรียกว่า Sprite ได้อย่างอิสระ เช่น การเด้งของลูกบอล หรือการบิน ของนก เป็น ต้น แอนิเมชันชนิดนี้จะใช้หลักการของภาพเวกเตอร์ โดย Sprite จะเคลื่อนไปตาม เส้นทางการเคลื่อนที่ ซึ่งเรียกว่า Spline โดยใช้วิธีกำนวณผลลัพธ์ด้วยสมาการทางคณิตศาสตร์ ข้อดีของพาธแอนิเมชัน คือ ใช้ พื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูลน้อย เนื่องจากใช้ภาพแบบเวกเตอร์ในการสร้าง แอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ (2D and 3D Animation)

แอนิเมชัน 2 มิติจะเป็นการแสดงวัตถุแบบแบนราบโดยไม่คำนึงถึงความลึก โดยมองวัตถุในระบบ พิกัด แบบ 2 แกนคือ แกน x และ y เท่านั้น ส่วนแอนิเมชัน 3 มิติ จะพิจารณาถึงความลึกของ วัตถุด้วย ซึ่ง จำเป็นต้องสร้างแบบจำลองของวัตถุ (Model) ขึ้นมา แล้วนำไป Render รวมทั้งสร้าง คุณสมบัติต่างๆ ให้กับพื้นผิวของวัตถุนั้น เช่น มุมมองของกล้อง หรือการกำหนดแสงเงา เป็นต้น โดยจะใช้ระบบพิกัด แบบ 3 มิติ ซึ่งประกอบด้วยแกน x, y และ z

2.1.1.5 วิธีการสร้างแอนิเมชันมี 3 วิธี ดังนี้

(.

- การสร้างแอนิเมชันด้วยการวาด (Draw Animation)

เป็นวิธีการวาคภาพแต่ละภาพด้วยมือต่อเนื่องกันไปจนได้เป็นแอนิเมชัน การสร้างแอนิเมชันเพียง ไม่กี่ นาทีด้วยวิธีนี้อาจต้องใช้ภาพวาดหลายพันภาพ ทำให้ใช้เวลาในการผลิตนานต้องใช้นักวาด ภาพ แอนิเมชันจำนวนมากด้วย ส่งผลให้ต้นทุนสูง



<mark>ภา</mark>พที่ 2.3 กา<mark>ร</mark>สร้างแอนิเมชันด้วยการวาด

การสร้างแอนิเมชันด้วยโมเดล (Model Animation)
การสร้างแอนิเมชันด้วยวิธีนี้เรียกว่า Stop Motion โดยจะใช้วิธีสร้างของหุ่นด้วยวัสดุด้วยดินน้ำมัน แล้ว
ก่อยๆถ่ายภาพของหุ่นทีละภาพ เพื่อนำมาแสดงต่อเนื่องกัน วิธีการนี้ต้องใช้เวลาและความ ละเอียดเป็น
อย่างมาก ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ใช้วิธี Model Animation ได้แก่ Chicken Run



ภาพที่ 2.4 การสร้างแอนิเมชันด้วยโมเดล

2.1.1.5.3 การสร้างด้วยแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสร้างแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรมต่างๆ เช่น Adobe Flash, 3D Studio MAX หรือ Maya เป็นต้น โดยจะใช้เครื่องมือที่โปรแกรมได้จัดเตรียมไว้ เช่น การปรับผิว ของ วัตถุและปรับรอยหยักตามขอบภาพ (Anti-Aliasing) นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดอัตราการ แสดงผล ภาพได้ว่าจะให้แสดงผลด้วยความเร็วกี่เฟรมต่อวินาที

2.1.1.6 กระบวนการพัฒนางานแอนิเมชัน

กระบวนการ<mark>พัฒนางานแอนิเม</mark>ชัน<mark>ประกอบ</mark>ด้วย 3 ขั้นตอนสำคัญ</mark> คือ ขั้นตอนเตรียมการพัฒนา ขั้นตอนการพัฒนางานและชั้<mark>นตอ</mark>นการเก็บง<mark>าน โดย</mark>แต่ละขั้นตอนมีราย</mark>ละเอียดดังนี้

ขั้นตอนเตร<mark>ียมก</mark>ารพัฒนา

เป็นขั้นตอนในการเตรียมงาน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากจะเป็นการ กำหนดแนวทางในการพัฒนางานทั้งหมด หากเตรียมการพัฒนาไม่ดี จะทำให้การผลิตงานแอนิเมชันไม่ ราบรื่น และงานที่ได้อาจไม่สมบูรณ์ตามต้องการ ทำให้ต้องนำกลับมาแก้ไขใหม่ ในขั้นตอนนี้ควรเขียน เอกสารที่แสดงรายละเอียดของโครงการไว้อย่างละเอียด (เช่น ระยะเวลา วิธีการผลิตงบประมาณ หรือ ผู้รับผิดชอบ) เพื่อให้ทีมงานพัฒนางานไปในแนวทางเดียวกัน โดยอ้างอิงจากเอกสารที่เขียนขึ้นเป็น หลักเมื่อเขียนเอกสารและกำหนดตางรางเวลาแล้ว จะต้องเตรียมองก์ประกอบต่างๆ ของงาน ดังนี้

กำหนดเนื้อเรื่อง (Story)

เนื้อเรื่องใช้บอกเรื่องราวและตัวละครของงานแอนิเมชันที่ค้องการสร้างอย่างคร่าวๆ การเขียนเนื้อเรื่องที่จะใช้คำอธิบายสั้นๆเพื่อบอกสาระสำคัญ และแสดงถึงความน่าสนใจของงาน โดย เนื้อเรื่องที่ ดีควรมีเนื้อหาที่ไม่ซ้ำซาก ให้สาระและความบันเทิงกับผู้ชม รวมทั้งเข้าใจได้ง่าย เมื่อกำหนด เนื้อ เรื่องแล้วจะต้องนำตัวละครที่อยู่ในเนื้อเรื่องมาออกแบบตามลักษณะของตัวละครแต่ละตัว โดย ควรออกแบบตัวละครให้สอดกล้องกับลักษณะเฉพาะ ความชอบ และอุปนิสัยของ ตัวละคร อาจ ใช้ โปรแกรมสำหรับออกแบบโมเดลแบบ 3 มิติ เพื่อขึ้นรูปร่างของตัวละคร

สร้างบอร์คเรียบเรียงเนื้อหา (Storyboard) และ Story Reel

เมื่อกำหนดเนื้อเรื่องและออกแบบตัวละครแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือสร้างบอร์ดเรียบเรียง เนื้อหาหรือ Storyboard โดยทั่วไปจะประกอบด้วยรูปภาพ และอาจมีข้อความอธิบายเพิ่มเติม เพื่อบอก วัตถุประสงค์ของแต่ละ ภาพ ได้ดียิ่งขึ้น Storyboard จะแสดงให้เห็นถึงเนื้อเรื่องว่าเกิดเหตุการณ์ อะไร ขึ้น ที่ไหน เมื่อไหร่ และเนื้อเรื่องนั้นมีใครเกี่ยวข้องบ้าง นอกจากนี้ยังบอกถึงมุมกล้องที่จะใช้ ในการ สร้างงานแอนิเมชันอย่างคร่าวๆ อีกด้วย จากนั้น Storyboard จะถูกนำไปจัดเรียงฉากต่างๆ ตามลำดับ เหตุการณ์ที่วาดไว้ด้วยซอฟต์แวร์ เช่น Adobe Premier และจะต้องนำบทพูดของตัวละคร มากำหนด ระยะเวลาในการแสดงแต่ละฉากให้สอดกล้องกัน เรียกขั้นตอนนี้ว่า "Story Reel" ซึ่งเป็น Storyboard ที่ อยู่ในรูปแบบดิจิตอลนั้นเอง



ภาพที่ 2.5 สร้างบอร์คเรียบเรียงเนื้อหา

2.1.1.7 ขั้นตอนการพัฒนางาน

เมื่อเตรียมสิ่งต่างๆ เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปจะเป็นขั้นตอนการพัฒนางาน ซึ่งเป็นหน้าที่ หลักของแอนิเมเตอร์ (หรือผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว) โดยจะนำโมเดลของตัวละครมาสร้างการ เกลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับ Story Reel จากนั้นจะเก็บรายละเอียดต่างๆ เช่น กำหนดการขยับปากให้ สัมพันธ์กับเสียง หรือกำหนดระยะเวลาในการเคลื่อนที่ให้เหมาะสม เป็นต้นจากนั้นจะนำงานที่ได้มา ปรับแต่งแสงเงา ซึ่งสามารถใช้สื่อถึงอารมณ์ไปยังผู้ชมได้ด้วยการใช้โทนสีและระดับความสว่างของ แสง นอกจากนี้แสงเงายังช่วยให้งานแอนิเมชันดูมีมิติมากขึ้น และสามารถใช้โทนสีของแสงเพื่อบอก เวลาได้ เช่น ใช้โทนสีดำเพื่อบอกเวลากลางคืนหรือใช้โทนสีแดงเพื่อบอกเวลาที่พระอาทิตย์กำลังตกดิน เป็นต้น เมื่อตกแต่งฉากเสร็จแล้วขั้นตอนต่อไปของการพัฒนางานแอนิเมชัน คือการ Rendering ซึ่งจะ ใช้ซอฟต์แวร์เพื่อนำก่าต่างๆ ของงานแอนิเมชันแต่ละส่วนที่ปรับแต่งไว้มากำนวณเป็นจุดสีของแต่ละ พิกเซล เพื่อแสดงผลลัพธ์ทางจอภาพ โดยอาจ Render ส่วนประกอบของงานแอนิเมชันแยกจากกัน เช่น ฉากกับตัวละครจะถูก Render แยกกัน แล้วนำมาประกอบกันในภายหลัง เพื่อความสะดวกในการ ปรับปรุงและแก้ไขงานแต่ละส่วน การ Render จะต้องกำหนดค่าต่างๆ ที่ส่งผลต่อคุณภาพของงาน เช่น รูปแบบการบีบอัคไฟล์ ความละเอียด และคุณภาพของภาพ เป็นต้น ภาพแต่ละส่วนที่ Render แล้ว จะถูกนำมาตัดต่อโดยแยกเป็นเลเยอร์ (Layer) เพื่อความสะดวกในการรวมและปรับแต่งในภายหลัง

2.1.1.7 ขั้นตอนการเก็บงาน

เมื่อปรับแต่ง Render และนำส่งวนประกอบต่างๆ มาตัดต่อรวมกันแล้ว ขั้นตอนต่อไปจะเป็น การเก็บงานแอนิเมชันให้มีความสมบูรณ์ที่สุดก่อนจะนำไปเผยแพร่ เช่น การปรับแต่งเสียงดนตรี และ เสียงประกอบ รวมทั้งเพิ่มเติมเนื้อหาต่างๆ ที่จำเป็นเข้าไปในงานแอนิเมชัน เช่น ไตเติ้ลก่อนเข้าเรื่อง และรายชื่อทีมงานท้ายเรื่อง เป็นต้น เมื่อเก็บงานเสร็จแล้วจะต้องจัดทำสื่อเพื่อนำไปใช้กับการ ประชาสัมพันธ์และการตลาด เช่น จำทำโปสเตอร์หรือตัดต่อแอนิเมชันบางส่วนเพื่อนำไปแสดงเป็น หนังตัวอย่าง เป็นต้น

2.1.2 เรื่องของแสงและเงา (Light and Shade)

แสงเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดเพราะเป็นต้นกำเนิดที่ทำให้เกิดภาพที่ตาของเราสามารถมองเห็น แสงที่เราเห็นเป็นสีขาวประกอบด้วยคลื่นแสงของสีหลาย ๆ สีมารวมกัน เมื่อแสงเดินทางไปกระทบ วัตถุหนึ่ง ๆ คลื่นแสงของสีบางสีถูกวัตถุดูดกลืนไปและสะท้อนคลื่นแสงสีอื่นเข้าสู่ตาเราทำให้เรา มองเห็นวัตถุเป็นสีนั้น การที่ตาของเราเห็นความเข้มของแสงที่บริเวณต่าง ๆ บนผิวของวัตถุไม่เท่ากัน เนื่องมาจากระยะห่างระหว่างแหล่งกำเนิดแสงกับผิวของวัตถุที่บริเวณต่าง ๆ บนผิวของวัตถุไม่เท่ากัน เนื่องมาจากระยะห่างระหว่างแหล่งกำเนิดแสงกับผิวของวัตถุที่บริเวณต่าง ๆ ยาวไม่เท่ากัน และระนาบ ของผิวของวัตถุทำมุมกับแหล่งกำเนิดแสงไม่เท่ากัน บริเวณที่สว่างที่สุดบนผิววัตถุเรียกว่า Highlight ส่วนบริเวณของวัตถุที่ไม่ถูกแสงกระทบจะพบกับความมืด ความมืดบนผิวของวัตถุจะมีมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับว่ามีแสงจากที่ใดที่หนึ่งมากระทบน้อยหรือมาก บริเวณที่มืดที่สุดบนผิววัตถุเรียกว่า High Shade การที่แสงส่องมายังวัตถุ จะถูกตัววัตถุบังไว้ทำให้เกิดเงาของวัตถุไปปรากฏบนพื้นที่ที่วางวัตถุ นั้น บริเวณของเงาจะแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ส่วนที่มืดที่สุดเรียกว่า Umbra ส่วนที่มืดปานกลางเรียกว่า Penumbra ส่วนที่มืดน้อย เป็นวงจาง ๆ ถัดจาก Penumbra เรียกว่า Antumbra ซึ่งบางครั้งจะไม่ปรากฏ ขั้นของ Antumbra ให้เห็น



2.1.3 เสียง (Sound)

เสียงเป็นองก์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยจะถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณ ดิจิตอลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับทำงาน ด้านเสียงหากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะช่วยให้ ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่า ติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง นั่นเอง ดังนั้นเสียงจึงเป็นองก์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าเสียงผ่านทาง ไมโกรโฟน แผ่นซีดีดีวีดี เทป และวิทยุเป็นต้น

ลักษณะของเสียง ประกอบด้วย

คลื่นเสียงแบบออดิโอ (Audio) ซึ่งมีฟอร์แมตเป็น .wav, .au การบันทึกจะบันทึกตามลูกคลื่น เสียง โดยมีการแปลงสัญญาณให้เป็นดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีการบีบอัดเสียงให้เล็กลง (ซึ่งคุณภาพก็ ต่ำลงด้วย)เสียง CD เป็นรูปแบบการบันทึก ที่มีคุณภาพสูง ได้แก่ เสียงที่บันทึกลงในแผ่น CD เพลง ต่างๆ MIDI (Musical Instrument Digital Interface) เป็นรูปแบบของเสียงที่แทนเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ สามารถเก็บข้อมูล และให้วงจรอิเล็กทรอนิกส์ สร้างเสียงตามตัวโน้ต เสมือนการเล่นของเครื่องเล่น ดนตรีนั้นๆ เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียง ประกอบด้วย การบันทึกข้อมูลเสียง เสียงที่ทำงานผ่านคอมพิวเตอร์ เป็นสัญญาณดิจิตอล ซึ่งมี 2 รูปแบบคือ

Synthesize Sound เป็นเสียงที่เกิดจากตัววิเคราะห์เสียง ที่เรียกว่า MIDI โดยเมื่อตัวโน้ตทำงาน คำสั่ง MIDI จะถูกส่งไปยัง Synthesize Chip เพื่อทำการแยกสียงว่าเป็นเสียงคนตรีชนิดใด ขนาดไฟล์ MIDI จะมีขนาดเล็ก เนื่องจากเก็บคำสั่งในรูปแบบง่ายๆ Sound Data เป็นเสียงจากที่มี การแปลงจากสัญญาณ analog เป็นสัญญาณ digital โดยจะมีการบันทึกตัวอย่างคลื่น (Sample) ให้อยู่ที่ใดที่หนึ่งในช่วงของเสียงนั้นๆ และการบันทึกตัวอย่างคลื่นเรียงกันเป็นจำนวนมาก เพื่อให้มี กุณภาพที่ดี ก็จะทำให้ขนาดของไฟล์โตตามไปด้วย Sample Rate จะแทนด้วย kHz ใช้อธิบาย กุณภาพของเสียง อัตรามาตรฐานของ sample rate เท่ากับ 11kHz, 22kHz, 44kHz Sample Size แทนค่า ด้วย bits คือ 8 และ 16 บิท ใช้อธิบายจำนวนของข้อมูลที่ใช้จัดเก็บในคอมพิวเตอร์ คุณภาพเสียงที่ดีที่สุด ได้แก่ Auido-CD ที่เท่ากับ 44kHz ระบบ 16 บิท เป็นต้น

มาตรฐานการบีบอัคข้อมูล เสียงที่มีคุณภาพคี มักจะมีขนาคโต จึงต้องมีการบีบอัคข้อมูลให้มีขนาค เล็กลง มาตรฐานการบีบอัคข้อมูล ได้แก่

ADPCM - Adaptive Differential Pulse Code Modulation โดยจะทำการบีบอัดข้อมูลที่มีการ บันทึกแบบ 8 หรือ 16 บิท โดยมีอัตราการบีบอัดประมาณ 4:1 หรือ 2:1

u-law, A-law เป็นมาตรฐานที่กำหนดโดย CCITT สามารถบีบอัดเสียง 16 บิท ได้ในอัตรา 2:1 MACE มีจุดเด่นคือ บีบอัดและขยายข้อมูลให้มีขนาดเท่าเดิมได้ จึงใช้ได้เฉพาะข้อมูลเสียง 8 บิต อัตราการบีบอัดคือ 3:1 และ 6:1 อย่างไรก็ตามคุณภาพเสียงไม่ดีเท่าที่กวร และทำงานได้เฉพาะกับเครื่อง Mac เท่านั้น

MPEG เป็นมาตรฐานการบิบอัดข้อมูลที่นิยมมากในปัจจุบัน โดยชื่อนี้ เป็นชื่อย่อของทีมงาน พัฒนาMoving Picture Export Group โดยปัจจุบันมีฟอร์แมตที่นิยมคือ MP3 (MPEG 1 Audio Layer 3) ซึ่งก็กือเทกโนโลยีการบิบอัดข้อมูลเสียงของมาตรฐาน MPEG 1 นั่นเอง เป็นไฟล์ที่นิยมใช้กับเครือข่าย อินเทอร์เน็ตด้วย

2.1.4 ทฤษฎีการตัดต่อวีดีโอ

การตัดต่อภาพยนตร์ คือ การลำดับภาพจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำไว้ โดยนำแต่ละฉากมาเรียงกัน ตามโครงเรื่อง จากนั้นใช้เทกนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีกวามสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน

ระบบวีดีโอในปัจจุบัน

ระบบวิดีโอ มีความสัมพันธ์กับการนำไฟล์วิดีโอไปเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งไฟล์วิดีโอนั้น ต้องนำไปเปิดกับโทรทัศน์ หรือเครื่องเล่นอื่นหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการกำหนดค่าของระบบในวิดีโอใน ขั้นตอนการตัดต่อด้วย ซึ่งแต่ละประเทศจะใช้ระบบไม่เหมือนกัน คือ

- ระบบ PAL เป็นระบบที่มีความคมชัดสูง แต่การเคลื่อนไหวไม่ค่อยราบรื่น โดยมีอัตราการ แสดงภาพ (Frame Rate) 25 เฟรมต่อวินาที นิยมใช้ในหลายประเทศ โดยประเทศไทยก็ใช้ระบบนี้

- ระบบ NTSC เป็นระบบที่มีความคมชัดสู้ ระบบ PAL ไม่ได้ แต่การเคลื่อนไหวของภาพจะ ราบรื่นกว่าระบบ PAL เพราะมีอัตราการแสดงภาพ (Frame Rate) 29.79 เฟรมต่อวินาที นิยมใช้ที่ ประเทศญี่ปุ่น และอเมริกา

- ระบบ SECAM เป็นระบบที่มีความคมชัดสูง การเคลื่อนไหวของภาพมีความราบรื่น มีอัตรา การแสดงผล (Frame Rate) 25 เฟรมต่อวินาที นิยมใช้ในแถบแอฟริกา

คุณสมบัติของไฟล์วีดีโอ

10

- Frame Rate คือ ความเร็วที่ใช้ในการแสดงภาพเคลื่อนไหวต่อ 1วินาที โดยที่เราต้องใช้คือ 25 เฟรมต่อวินาที (หมายถึง การเคลื่อนไหว 25 รูปต่อวินาที ซึ่งทำให้เรามองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว) โดย ภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเริ่มต้นที่ 7 – 10 เฟรมต่อวินาที ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์การ์ตูน

- ขนาดของเฟรม เป็นขนาดของความกว้างคูณความยาของเฟรม เช่น Aspect Ratio เท่ากับ 4 : 3 ซึ่งหมายความว่าเป็นการแสดงผลที่เต็มจอ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ใช้แสดงผลเกี่ยวกับงานนำเสนอจำพวกข่าว ,หนังวีซีดี Aspect Ratio เท่<mark>ากับ</mark> 16 : 9 เป็นการแสดงผลที่ไม่เต็มจอ โดยส่วนใหญ่จะใช้ในการชม ภาพยนตร์ ดีวีดี

รู้จักกับฟอร์แมตขอ<mark>งไฟ</mark>ล์วีดีโอประเ<mark>ภ</mark>ทต่างๆ

 AVI เป็น ไฟล์มาตรฐานทั่ว ไปของ ไฟล์วีดี โอ มีความคมชัดสูง แต่ข้อเสียคือมีขนาดใหญ่ สามารถนำไปทำเป็นวีซีดี หรือดีวีดี ก็ได้ โดยผ่านกระบวนการบีบอัด ไฟล์ของโปรแกรมนั้นๆ
MPEG เป็นฟอร์แมตของ ไฟล์วีดี โอที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจาก ไฟล์มีขนาดเล็ก และ มีกุณภาพที่หลากหลาย ตั้งแต่คมชัดที่สุด ไปถึงอยู่ในเกณฑ์ที่รับ ได้ โดยมีหลายรูปแบบดังนี้ MPEG – 1 เป็นไฟล์ที่นิยมใช้ทำวีซีดี โดยมีขนาดที่เล็กมากที่สุด - MPEG – 2 เป็นไฟล์ที่นิยม
ใช้ทำดีวีดี โดยไฟล์มีขนาดใหญ่ (แต่ไม่เท่า AVI) แต่คุณภาพในการแสดงผลมีความคมชัดสูง - MPEG –
เป็นไฟล์ที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากมีคุณภาพในการแสดงผลใกล้เคียงกับดีวีดี แต่เป็น
ไฟล์ขนาดเล็ก นิยมนำไปใช้ในโทรศัพท์มือถือ , อินเตอร์เน็ต - WMV เป็นฟอร์แมตมาตรฐานของ
Windows มีคุณภาพที่ดีฟอร์แมตหนึ่ง นิยมนำมาเผยแพร่ทางอินเตอร์เน็ต - MOV เป็นฟอร์แมตของ
โปรแกรม Quick Time ที่ใช้กับเครื่อง Apple แต่สามารถเปิดใน Windows ได้เช่นกัน - 3GP เป็นไฟล์

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้

10

2.2.1 Adobe Photoshop CS6

ภาพที่ 2.7 Icon Adobe Photoshop CS6

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้ อย่างมีประสิทธิ์ภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ เราสามารถใส่ Effect ต่าง ๆให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพ งาวดำและการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่างๆ มารวมกัน การRetouch ตกแต่งภาพ เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว โปรแกรมPhotoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพ นอกกจากนี้ โปรแกรม Photoshop ยังเป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งาน

้นำเสนอ งานมัลติมีเคีย ตลอ<mark>คจน</mark>งานออกแบ<mark>บ</mark>และพั<mark>ฒนาเว็บ</mark>ไซต์

2.2.1.1 ความสามาร<mark>ถพื้น</mark>ฐานของ Adobe Photos<mark>ho</mark>p

- ตกแต่งหรือแก้ใขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า Crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ

- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ Cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ Effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้



ภาพที่ 2.8 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop

2.2.2.2 ส่วน<mark>สำ</mark>คัญหลักของโปรแกรม

(0

- เมนูของโป<mark>รแก</mark>รม Application menu หรือ Menu bar ประกอบด้วย
 - Fileห<mark>มาย</mark>ถึง รวมคำสั่<mark>ง</mark>ที่ใ<mark>ช้จัดการกั</mark>บไฟล์<mark>รูปภ</mark>าพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่ เปิดปิด

้บันทึกไฟล์ นำเข้าไฟล์ ส่งอ<mark>อกไฟ</mark>ล์ และอื่น <mark>ๆ</mark> ที่เกี่ยว<mark>กับไฟ</mark>ล์

- Edit <mark>หมาย</mark>ถึง รวมค<mark>ำสั่ง</mark>ที่ใช้สำห<mark>รับ</mark>แก้ใ<mark>ขภาพ</mark> และปรับแต่งการทำงานของ

โปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้ วาง ยกเลิกคำสั่ง แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ

- Image หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี แสง ขนาดของภาพ (image

size) ขนาคของเอกสาร (canvas) โหมคสีของภาพและหมุนภาพ

- Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์ แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ

- Select รวม คำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อ นำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟ็กต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ

- Filter เป็นกำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ

- View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยาย ภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก

- Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่สร้าง Effects

- Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีลายละเอียดของ

โปรแกรมอยู่ในนั้น

(.

• เมนูของพื้นที่ทำงาน Panel menu

Panel เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือกำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น Panel Color ใช้สำหรับเลือกสี Panel Layers ใช้สำหรับ จัดการกับ Layer และ Panel Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาดหรือตำแหน่งของ พื้นที่ที่เลือกไว้

พื้นที่ทำงาน Stage หรือ Panel เป็นพื้นที่ว่างสำหรับแสดงงานที่กำลังทำอยู่

เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

Tool Panel หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และ แก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่ม เดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมี เครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

 สิ่งที่ควบคุ<mark>มเครื่</mark>องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar Option Bar เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์ จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากTool Boxในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush บน ออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง โหมดในการระบายความ โปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

WSTITUTE OF

2.2.2.3 เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม

10

Tool Panel หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ใน ปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมี เครื่องมืออื่นอยู่ด้วย



ε

ภาพที่ 2.9 Tool Panel

รายละเอียดของเครื่องมือที่ใช้สำหรับตกแต่งรูปภาพ มีดังนี้ กลุ่มเครื่องมือการเลือก (Selection) ประกอบด้วย Marquee ใช้สำหรับเลือกพื้นที่บนภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี Move ใช้สำหรับย้ายพื้นที่ที่เลือกไว้ของภาพ หรือย้ายภาพในเลเยอร์หรือย้ายเส้นไกด์ Lassoใช้เลือกพื้นที่บนภาพเป็นแนวเขตแบบอิสระ Magic Wandใช้เลือกพื้นที่ด้วยวิธีระบายบนภาพ หรือเลือกจากสีที่ใกล้เคียงกัน Crop ใช้ตัดขอบภาพ Sliceใช้ตัดแบ่งภาพเพื่อบันทึกไฟล์ภาพย่อย ๆสำหรับนำไปสร้างเว็บเพจ กลุ่มเครื่องมือการแก้ใง (Edit) ประกอบด้วย

Healing Brush ใช้ตกแต่งลบรอยตำหนิในภาพ

Brush ใช้ระบายลงบนภาพ

Clone Stamp ใช้ทำสำเนาภาพ โดย copyภาพจากบริเวณอื่นมาระบาย

History Brush ใช้ระบายภาพด้วยภาพของขั้นตอนเดิมที่ผ่านมา

Eraser ใช้ลบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ

Gradientใช้เติมสีแบบไล่ระดับโทนสีหรือความทึบ

Blur ใช้ระบายภาพให้เบลอ

Dodge ใช้ระบายเพื่อให้ภาพสว่างขึ้นหรือมืดลง กลุ่มเกรื่องมือการสร้าง (Create) ประกอบด้วย

Pen Tool ใช้วาดเส้นพาธ (Path)

Horizontal Type Tool ใช้พิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความลงบนภาพ

Path Selection ใช้เลือกและปรับแต่งรูปทรงของเส้นพาธ

Rectangle ใช้วาดรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงสำเร็จรูป กลุ่มเกรื่องมือมุมอง (View) ประกอบด้วย

Eyedropper ใช้เลือกสีจากสีต่าง ๆ บนภาพ



Hand ใช้เลื่อนดูส่วนต่าง ๆ ของภาพ

Zoom ใช้ย่<mark>อหรือ</mark>ขยายมุมมองภาค กลุ่มเครื่องมือเลือกสี (Color) ประก<mark>อ</mark>บด้วย

📕 Set Foreground Color, Set Background Color ใช้สำหรับกำหนดสี

Foreground Color แถะ Background Color

2.2.2.4 เมนูของพื้นที่ทำงาน Panel menu

Panel เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของ โปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

- พื้นที่ทำงาน Stage หรือ Panel เป็นพื้นที่ว่างสำหรับแสดงงานที่กำลังทำอยู่
- เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าใน ปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

• สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งก่าการทำงานของเกรื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียด ในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเกรื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเกรื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง โหมด ในการระบายกวามโปร่งใสของสี และอัตราการใหลของสี เป็นต้น 2.2.2 Adobe After Effect CS6

TC



ภาพที่ 2.10 Icon Adobe After Effects CS6

After Effects เป็นโปรแกรมสำหรับตัดต่องาน video แต่ที่จริงแล้ว After Effects เป็นโปรแกรม สำหรับยกระดับงาน video ให้สวยงามอลังการยิ่งขึ้นหลายเท่าตัวด้วยการสร้าง Effects หลากหลาย รูปแบบ หรือสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) รวมทั้งเทคนิคพิเศษต่างๆ สำหรับงาน Video ตามแต่จินตนาการของผู้ใช้งาน



ภาพที่ 2.11 หน้าต่างโปรแกรมAdobe After Effects

VSTITUTE OF

ส่วนสำคัญของโปรแกรม

A. Menu Bar คือ ชุดคำสั่งควบคุมการทำงานทุกรูปแบบของโปรแกรม รวมทั้งคำสั่งจัดการไฟล์ ชิ้นงาน ขั้นพื้นฐานทั่วไป

B. Tools กล่องเครื่องมือสำหรับควบคุมแก้ไขตัวชิ้นงานตามต้องการ เช่น เคลื่อนย้ายชิ้นงาน การ หมุนชิ้นงาน การตกแต่งRetouchภาพ Video เป็นต้น

C. Project พื้นที่สำหรับจัดเก็บไฟล์ชิ้นงานหรือไฟล์ด้นฉบับทุกชนิด ทั้งภาพถ่าย ภาพกราฟิก ภาพ Video และเสียง ก่อนที่จะนำเอาไปตกแต่งแก้ไขใช้งาน

D. Composition หน้าจอสำหรับแสดงผลลัพธ์ของชิ้นงานที่ได้ทำลง โดยสามารถตกแต่งแก้ไข ชิ้นงานผ่านทางหน้าจอได้ด้วยเช่นกัน

E. Timeline พื้นฐานที่ทำงานหลักหรับคัดแปลกแก้ไขชิ้นงานในแต่ละช่วงเวลาต่างๆ ตามต้องการ นอกจากนี้ยังใช้แสดงช่วงเวลาที่ชิ้นงานแสดงผลลัพธ์อยู่ผ่านทางหน้าต่าง Composition อีกด้วย

F. Into พื้นที่แสดงข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับตัวชิ้นงานที่แสดงผลลัพธ์อยู่ เช่น ค่าสี, ตำแหน่งของ ชิ้นงานในแกน X แกน Y เป็นต้น

G. Preview ใช้ควบคุมการแสดงผลลัพธ์ของชิ้นงานในหน้าต่าง Composition โดยทำหน้าที่ เหมือนกับรีโมทคอนโทรลของเครื่องเล่น DVD

H. Effects & Presets คลังแสงที่เก็บรวบรวมชุดคำสั่งเอฟเฟ็กต์ต่างๆ สำหรับตกแต่งชิ้นงานให้ สวยงาม อลังการหลากหลายรูปแบบ



เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม

(0)

A. Selection Tool ใช้คลิกเลือกชิ้นงานที่ต้องการทำงานด้วย ทั้งยังใช้แครกเมาส์เคลื่อนย้าย ตำแหน่ง และย่อขยายขนาดของชิ้นงานด้วยการแครกเมาส์ตรงส่วนมุมของชิ้นงาน

B. Hand Tool กรณีที่ Zoom ดูรายละเอียดชิ้นงานในระยะใกล้มากๆ จนหน้าต่าง Composition ไม่ สามารถแสดงผลลัพธ์ของชิ้นงานได้หมดทุกส่วน จึงจำเป็นต้องใช้ Hand Tool เลื่อนดูส่วนต่างๆ ของ ชิ้นงานทีละส่วนแทน

C. Zoom Tool ใช้ขยายขนาดการแสดงผลลัพธ์ของชิ้นงานบนหน้าต่าง Composition ในระยะใกล้-ใกลตามต้องการ

D. Rotation Tool ใช้แครกเมาส์หมุนตัวชิ้นงานในทิศทางองศาที่ต้องการ

E. Unified Camera Tool ใช้ควบคุมมุมกล้องเพื่อเปลี่ยนมุมมองชิ้นงานจาก 2 มิติแบนราบให้ กลายเป็น 3 มิติ

F. Behind Pan Tool ใช้ข้ายตำแหน่งจุดศูนย์กลางของชิ้นงาน (Anchor Point) และเมื่อจุดศูนย์กลาง ถูกย้ายการเกลื่อนไหวก็จะเปลี่ยนตามไปด้วย

G. Rectangle Tool ใช้สร้างรูปทรงเลขาคณิตต่างๆ ลงไปบนชิ้นงาน เช่น สี่เหลี่ยม วงกลม หรือรูป ดาว

H. Pen Tool เครื่องมือวาคเส้น Path หรือวัตถุในรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระตามต้องการ และยัง สามารถแก้ใขรูปทรงเพิ่มเติมได้ด้วย

Horizontal Type Tool ใช้พิมพ์สร้างตัวอักษร หรือข้อความต่างๆ ประกอบลงไปบนงาน Video

J. Brush Tool หัวแปรงสำหรับระบายสีลงไปบนตัวชิ้นงาน โดยส่วนใหญ่ใช้ระบายตกแต่ง หรือ ปกปิดบังทับส่วนที่ไม่ต้องก<mark>ารให้</mark>เห็น

K. Clone Stamp Tool เ<mark>ครื่อ</mark>งมือ Retouch ใช้สำหรับ Clone ห<mark>รือกั</mark>คลอกพื้นผิว หรือชิ้นงานส่วนที่ ต้องการ แล้วนำมาระบายแป<mark>ะทับ</mark>ลงไปอย่างแนบเนียนในอีกพื้นที่<mark>หนึ่ง</mark>

L. Erase Tool ทำหน้า<mark>ที่เป็น</mark>ยางลบใช้ล<mark>บ</mark>ส่วนขอ<mark>งชิ้นง</mark>านส่วน<mark>เกิน</mark>ที่ไม่ต้องการออกไป

M. Root Brush Tool ใช้สำหรับระบาย<mark>เลือ</mark>กส่วนของชิ้นงาน<mark>ที่ต้อ</mark>งการ และลบฉากหลังโดยรอบ ออกให้กลายเป็นฉากหลังแบบโปร่งใส
2.1.3 เมาส์ปากกา Genius

10

ภาพที่ 2.13 เมาส์ปากกากับเมาส์ใร้สายและแผ่นรองเขียน

Genius 8""x6"" Graphic Tablet for Home คือเครื่องมือฮาร์ดแวร์ชนิดหนึ่งสำหรับ Input โดยมี ชื่อเรียกให้เข้าใจตรงกันว่าเมาส์ปากกา ซึ่งมีการทำงานกล้ายกับเมาส์แพททัชสกรีนโดยมีส่วนประกอบ สองส่วนคือตัวแผ่นรองเขียนและตัวเมาส์ปากกาที่ใช้สำหรับเขียน เพื่อสะดวกในการทำงานกราฟิก จำพวกวาดเส้นและการลงสีด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่แล้วมักจะใช้กับงานวาดภาพหรืองาน กราฟิกภาพประกอบจำพวก CG painting การติดสกรีนโทนโดยคอมพิวเตอร์เป็นต้น

บทที่ 3

แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

(0

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดีย			เดือนที่ 1		เดือนที่ 2			เดือนที่ 3			เดือนที่ 4				
-ออกแบบสื่อมัลติมีเดียบนสื่อออนไลน์							V									
-ฝึกคิดคำโปรยท้ายเล่มและคำโฆษณา										2						
-ทำสื่อโฆษณาของเรื่องหาในเล่มของแต่ละตอนใน ~ ๆ										C	5					
หนงสอ											C	۰,		<		
-กิดกาแรกเตอร์ตัวเอกที่ใช้ประกอบเนื้อเรื่อง																
-ทคลองฝึกทำสกรีนโทน												S				
-เรียนรู้เกี่ยวกับ โปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe																
Illustrator และ Adobe InDesign CS6																
-ออกแบบปกสมุคและทำตัวอย่างรูปเล่ม																
-ทำตัวอย่างก <mark>ารจัดวางทำก</mark> อร์ลัม <mark>อ</mark> อกแบบภาพประกอบ										V		1				
คอรสม และถมดาภาพ																
-ไส่text ลงในช่องลง <mark>หนังส</mark> ือการ์ตูน																
-ทำสื่อโฆษณาโปรโม <mark>ทหนัง</mark> สือออกใหม่											Ç)				
-ออกแบบลายด้ำนหลั <mark>งพวง</mark> กุญแจ									(ì	Y		/		-	
-เรียนรู้การใช้ Photoshop ทำสกรีนโทนต้นฉบับมังงะ									N							7
-อ่านสตอรี่บอร์ค ทำความเข้าใจในส่วนเนื้อเรื่องที่				1			Y	Ņ								
นักเขียนต้องการจะสื่อเพื่อใช้สกรีนโทนดึงอารมณ์ภาพ				<	ę		1									
-จัดทำแอนิเมชัน2D/ทำกราฟิกภาพ/แอนิเมชัน		X														

3.2 รายละเอียดโครงงาน

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

A PERSUASION 2D ANIMATION FAN MADEเป็นสื่อ โฆษณาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อจูงใจ กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้อ่านเดิมและผู้อ่านหน้าใหม่ได้ทำความรู้จักกับหนังสือของสำนักพิมพ์พูนิก้ามาก ขึ้นและเพื่อเพิ่มยอดขาย โดยใช้สื่อ Animation 2Dที่มีจุดเด่นเป็นตัวละครหลักๆ ในแต่งละหนังสือของ พูนิก้าดังนั้นจึงมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มลูกค้าที่รู้จักตัวละครในหนังสือของพูนิก้าอยู่เดิมให้รู้จักตัวละคร อื่นๆเพิ่มขึ้นและเกิดความต้องการที่จะซื้อหนังสือเล่มๆอื่นๆของสำนักพิมพ์ ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจะเป็น กลุ่มของผู้อ่านอายุระหว่าง 12 ปีถึงวัยเรียนมหาวิทยาลัย

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงงาน

โครงงานนี้เป็นการผลิตสื่อAnimation 2D ดังนั้นเนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นการอธิบาย เกี่ยวกับขั้นตอนวิชีการสร้างชิ้นงานตั้งแต่เริ่มด้นจนกระทั้งเสร็จสิ้น



3.2.2.1 การวางพล็อตเรื่อง

ในการวางพล็อตต้องมีการบรรยายสภาพและบรรยากาศของสถานที่ หรือการคิดภาพอย่างใด อย่างหนึ่ง โดยการเรียบเรียงความคิดและหาจุดเด่นของเรื่อง ซึ่งในส่วนของขั้นตอนการวางพล็อตเรื่อง นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะยังเป็นตัวช่วยในการกำหนดขอบเขตของเนื้องเรื่อง การวางพล็อตเรื่องมี การคำเนินเรื่องตั้งแต่เริ่มนำเรื่องจนถึงท้ายเรื่อง หรือที่เรียกว่า ใคลแมกซ์ และจบเรื่องลงโดยให้ผู้ดู เข้าใจและมีความรู้สึกตามเนื้อเรื่อง การจัดตัวละครและให้บทบาทแก่ตัวละครที่สำคัญในเรื่อง เพื่อ แสดงลักษณะนิสัยอย่างหนึ่งอย่างใด ที่ก่อให้เกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้น การทำเรื่อง แบบการมีตัวตนที่เข้า ไปอยู่ในตัวเรื่อง และการเป็นบุรุษที่สาม ได้แก่ ตัวละครแสดงบทบาทของตนเอง เป็นวิชีที่ดีที่สุด การ เปิดเรื่อง อาจใช้วิธีการให้ตัวละครสนทนากัน การบรรยายตัวละคร การวางฉากและการบรรยายตัว ละครประกอบ การบรรยายพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัวละคร ก็ได้

3.2.2.2 เขียนสตอรี่บอร์ด

การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดแนวทางในการถ่ายทำหรือผลิตภาพเกลื่อนไหวใน รูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคคี เป็นต้น เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ถำดับเรื่อง จัดมุม กล้อง กำหนดเวลา ซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แค่บอกองก์ประกอบสำคัญๆ ได้ มีการ ระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ กรอบแสดงภาพและมุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเกตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่างๆ จากบท เปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบ สี่เหลี่ยมแต่ละช่อง

3.2.2.3 การร<mark>ว</mark>บรวม<mark>ข้อมู</mark>ล

เป็นการหาแบบอย่างหรือ Referent ในการรวบรวมของมูลที่มีความเกี่ยงข้องกับงาน จนได้ขอ สรุปว่าจะทำเป็นเหมือนโรงละครที่ใช้ตุ๊กตากระคาษในการเล่าเรื่อง โดยมีการว่างโครงเรื่องภาพรวมนั้น ให้เป็นการเล่านิทาน คลิปที่ใช้เป็นตัวอย่างคือ A Vocaloid Musical - Alice in Musicland และ Lily Allen - Somewhere Only We Know นอกจากนี้ยังศึกษาการทำแอนิเมชันและการตัดต่อจากวีดีโอใน www.youtube.com เพื่อดูขั้นตอนการใช้เครื่องมือต่างๆ การอนิเมทการขยับตัวละครการเลื่อนไทม์ไลน์ ต่างๆ เอฟเฟคที่นำมาประยุกต์ใช้ในงาน

3.2.2.4 การออกแบบและสร้างคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์จะอ้างอิงมาจากหนังสือการ์ตูนของแต่ละเรื่อง โดยดึงจุดเด่นที่เป็น เอกลักษณ์ของตัวละครนั้นๆมาสร้างราแรคเตอร์ใหม่ให้เหมือนอยู่ในเรื่องเดียวกัน ที่สำคัญของการ สร้างคาแรคเตอร์ คือการเลือกลงสีตัวละครให้ดูน่าสนใจ

3.2.2.5 การทำแอนิเมชัน

การนำภาพ 2 มิติ มาทำการอนิเมท เพื่อให้การเคลื่อนไหว ที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวผ่านตัว ละครที่ออกแบบและทำให้วีดีโอดูหน้าสนใจมากขึ้น การใส่เอฟเฟคเพื่อให้ภาพดูมีมิติมากขึ้น

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

3.3.1 การสร้างเนื้อเรื่องและการออกแบบตัวละคร

งานในส่วนนี้เป็นเพื่อนนักศึกษาร่วมโปรเจกทำจึงจะขออธิบายเพียงสังเขปเท่านั้นเนื่องจาก รายละเอียดนั้นจะปรากฏในรายงานของ นางสาวกรภัสสร สิงหราชกำรณ การสร้างเนื้อเรื่องและการ ออกแบบตัวละกร จะต้องเริ่มจากการวางพล็อตเรื่องโดยรวมทั้งหมดก่อนและนำมาเขียนเป็นสตอรื่ บอร์ด เพื่อให้เห็นภาพและเกิดกวามเข้าใจตรงกันในการทำงาน การออกแบบตัวละกรที่อ้างอิงมาจากตัว เอกในหนังสือของสำนักพิมพ์ งานในส่วนนี้จึงมีเพียงการวาดขึ้นใหม่ในแบบของนักศึกษาเองเพื่อใช้ใน การทำงานเท่านั้น

จากนั้นเริ่มตัดเส้นและใส่สีให้กับตัวละคร และทำขั้นตอนแบบนี้จนครบทุกตัวที่ออกแบบไว้ นอกจากตัวละครแล้ว ยังมีสิ่งของประกอบฉากต่างๆเช่น ฉากหลัง ต้นไม้ ดอกไม้ เป็นต้น ที่ใช้ในการ ทำแอนิเมชัน หลังจากทุกอย่างเสร็จสิ้น ตรวจสอบว่าภาพที่จำเป็นต้องใช้มีคบหรือไม่ จากนั้นคือการนึก ภาพไปแอนิเมชัน

3.3.2 ศึกษาเนื้อเรื่องและทำความเข้าใจภาพจากสตอรี่บอร์ด

การอ่านเนื้อเรื่องและกิดภาพล่างกร่าว ศึกษาองก์ประกอบโดยรวมของเรื่องว่าไปในทิศทาง ใหน รวม เรื่องย่อ การเดินทางของบราเทอร์นั้นฉากแรกเริ่มจากมีบัตรเชิญถูกส่งมา จากนั้นบราเทอร์ก็ มาพบเข้าและกุขกับซิสเตอร์จากนั้นออกเดินทางเพื่อตามหากัมภีร์ทันทีฉากการเดินทางจะมีตัวละกร สามตัวจากเรื่องเกรียนผีโผล่มาเป็นฉากหลัง จากนั้นจะเข้าสู่ฉากเจอกับตัวละกรแกปเปอร์และอกิน ซึ่ง แกปเปอร์โผล่ขึ้นมาจากบ่อน้ำแล้วถามว่าจะเอาแตงกวาธรรมดาหรือแตงกวาทอง จากนั้นอกินจะเข้ามา ในฉากเข้ามาขัดเพื่อถามหาเนื้อจากนั้นสองกนนี้จะทะเลาะกัน บราเทอร์ก็จะเริ่มเดินทางต่อในเวลานั้น พอดี ฉากต่อมาจะเจอสามตัวละกรเกรียนผีแต่เปลี่ยนท่าทาง จากนั้นจะเข้าสู่อีกฉากไปเจอกับลัลทริมา จากนั้นจะรับลัลทริมาเดินทางต่อไปด้วยกัน จาดนั้นจะตัดสู้ฉากป่าแห้งเป็นฉากการิน ทั้งสามตัวละกรนี้ จะกุยกันก่อนเพื่อให้กำใบว่าจะต้องเดินทางต่อไปทางไหน จากนั้นจะเข้าสู่ฉากสุดท้าย โฮล์มจะเข้ามา ในฉากแล้วพูดกุยกันก่อนท่วัตสันจะตามเข้ามาในฉากที่หลังแล้วโยนบราเทอร์ออกไป จากนั้นจะตัดไป ที่ฉากห้องนอนของบราเทอร์

ทำความเข้าใจภาพจากสตอรึ่บอร์คการนำภาพที่คิคมาเปรียบเทียบกับสตอรึ่บอร์ค และหาความ เชื่อมต่อของภาพ และวางแผนจัควางภาพ เพื่อให้สามารถนำปรับให้เข้ากับการแอนิเมชัน



ภาพที่ 3.2 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

3.3.3 การตรวจสอบไฟล์ภาพของตัวละครก่อนการนำไปใช้

เนื่องจากโปรแกรมที่ใช้แอนิเมชัน คือ Adobe After Effect การตั้งชื่อไฟล์ที่นำมาใช้ทั้งหมดต้อง เป็นชื่อภาษาอังกฤษ รวมไปถึงใน layer ที่เป็นไฟล์ psd. ดังนั้นการตรวจสอบไฟล์ก่อนการนำไปใช้งาน จึงเป็นสิ่งจำเป็นโดยแบ่งประเภทของการตรวจสอบไฟล์ได้ดังนี้

3.3.3.1 ลักษณะและขนาดของภาพ

ภาพที่นำมาใช้จะต้องไม่ติดพื้นหลังหรือก็คือนอกจากวัตถุในภาพแล้ว จะต้องไม่มีสิ่ง อื่นมารบกวน ขนาดของไฟล์ภาพประกอบฉากต้องไม่ใหญ่เกินไป กำหนดขนาดให้พอดีกับฉาก ส่วน ขนาดภาพของตัวละครมีการกำหนดขนาด 1280*720 pixels

Image Size				×
Pixel Dimen	sions: 2.64M			ОК
Width:	1280	Pixels -		Cancel
Height:	720	Pixels 🗸 🗌 🗸		Auto
Document	Size:			
Width:	5.42	Centimeters	• ₇	
Height:	3.05	Centimeters	- _ °	
Resolution:	600	Pixels/Inch	•	
Scale Styles	3			
🔽 Constrain Pr	roportions			
Resample In	nage:			
1	Bicubic Autom	atic	•	

<mark>ภาพที่ 3.3 ภาพขน</mark>าคไฟล์<mark>ภ</mark>าพตัว<mark>ละคร</mark>

3.3.3.2 การบันทึกใ<mark>ฟล์ภ</mark>าพ

- บันทึกไฟล์ภาพเป็น psd. คือไฟล์ photoshop ส่วนใหญ่จะใช้กับการการบันทึกภาพในส่วน ของตัวละคร เพราะในหนึ่งไฟล์ภาพ จะมีการแยกLayer ของแต่ละชิ้นส่วนของตัวละครจะตั้งชื่อในแต่ ละ Layer ให้มีความเกี่ยวข้องกบแต่ละส่วนของตัวละครดังนี้ Head, Left Hand, Right Hand, Body, Left Foot, Right Foot เพื่อให้สามารถนำไปใช้งานต่อในขั้นตอนทัดไปได้ง่ายยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.4 การตั้งชื่อ Layer

- บันทึกไฟล์ภาพเป็น png. เพื่อให้ที่ด้านพื้นของภาพมีความโป่งไส 3.3.3.3 การเตรียมและจัดวางภาพประกอบองค์ การนำภาพและวัตถุ มาใส่ประกอบเข้าด้วย ฉาก ตัวละคร ภาพประกอบ เป็นต้น การจัดวางภาพ โดยใช้เครื่องมือเหล่านี้ การทำแอนิเมชันตัวละครที่ใช้ในวีดีโอใช้อยู่ 3 วิธีใหญ่ๆ

10

3.3.3.4 ทำการ์ตูนเคลื่อนไหวด้วย Puppet Tool เราสามารถนำรูปภาพตัวการ์ตูน มาทำให้เคลื่อนไหวได้ โดยใช้กำสั่ง Puppet Pin Tool - เลือกตัวก<mark>าร์ตู</mark>นที่ด้องนำมาเคลื่อนไหว โดยทำการแยก layer ของตัวละครออกฉาก หลังด้วย Photoshop แล้วเซฟออกมาเป็นไฟล์นามสกุล.PSD

- นำการ์ตูนเข้าไปในAfter Effect สร้าง composition -Retain Layer Size แบบ Editable Layer Styles ขึ้นมาและใส่ Solid Layer ตามที่ต้องการ



ภาพที่ 3.5 นำไฟล์ภาพเข้าไปในAfter Effect

- เลือกไปที่เครื่องมือ Puppet Pin Tool แล้วนำไปจิ้มตามตำแหน่งข้อต่อต่างๆ ของร่างกาย เช่น คอ เอว มือ ข้อศอก หัวไหล่ ต้นขา น่อง เท้า ตามจุดที่ต้องการหรือส่วนที่ต้องการให้มี การเคลื่อนไหว นั้น เช่น Hand เพื่อที่ว่าเราจะได้ทำ animation ได้สะดวก

(0)



ภาพที่ 3.6 ภาพอธิบายตัวละที่ใส่ Puppet Pin Tool แล้ว

- ใช้เครื่องมือ Selection Tool และเลือกไปยัง Effect Puppet Tool ใน Layer แล้วลอง ไปคลิกจุดที่อยู่บนตัวการ์ตูน เราจะเห็นว่ามันสามารถงยับได้ การทำแอนิเมชันในส่วนไหน คลิกเลือก ไปที่ Effect>Puppet>Mesh1Deform แล้วเลือกไปยังส่วนที่ต้องการ ทำการกำหนด Keyframe ของ Position เพื่อทำแอนิเมชัน

3.3.3.5 ทำการ์ตูนเคลื่อนใหวด้วย Puppet Tool ร่วมกับ Duik Script

โดยเราสามารถดาวน์โหลด Script มาใช้ได้พรีๆจากเว็บไซต์ http://duduf.net/

(.

- นำภาพตัวการ์ตูนที่มีการแขก layer เช่น Body, Head, Left Hand, Right Hand, left foot and right foot



<mark>ภา</mark>พที่ 3.7 ภา<mark>พ</mark>ตัวการ์ตูนที่มีการแยก layer

- ดาวน์โหลด Script วิธีการเรียกมาใช้แรก คือ Edit – Preferences – General เลือก ค่า Allow ในการ run script จากนั้น File – Script – Run Script File แล้วไปเลือกตำแหน่งที่เรา เก็บ script



ภาพที่ 3.8 ภาพการRun Script

หรือก็อปปี้ตัว Script ทั้งหมดแล้วเอาไปPaste ที่ c:\Program Files\Adobe\Adobe After Effect

CS6\Support Files\ ScriptUI Panels





ภาพที่ 3.10 ต่างหน้าของScript

- นำไฟล์การ์ตูนเข้ามาในโปรแกรม โดยเลือกแบบ Composition > Cropped layer และเลือกแบบ Editable Later Styles เพื่อจะนำเข้าไฟล์เป็นแบบ Layer - ใช้เครื่องมือPuppet Tool คลิกลงไปในส่วนที่เป็นข้อต่อต่างๆ เช่น คอ หัวไหล่ ข้อศอก มือ ต้นขา เท้า แล้วทำการตั้งชื่อให้ตรงกับ Script เช่น L Arm แล้วไปกดปุ่ม Bones

1C



ภาพที่ 3.11 ภาพการใช้เครื่องมือPuppet Tool

Auto-Rig			
Layers :			Options :
Head	15 - Head		IK on the body
Neck	14 - Neck		The an the mark
Body	18 - Body -		IN OIT THE HEOR
Pelvis	13 - Pelvis		Stretch
L Arm	10 - L Arm		FK over IK
L Forearm	11 - L Forearm	-	
L Hand	12 - L Hand		
R Arm	7 - R. Arm		
R Forearm	8 - R Forearm		
R. Hand	9 - R Hand		
L Thigh	4 - L Thigh		
L Calf	5 - L Calf		
L Foot	6 - L Foot		
R Thigh	1 - R Thigh		
R Calf	2 - R Calf		
R Foot	3 - R Foot		
Annu	ler		ок
here a second second			

ภาพที่ 3.12 ภาพหลังจาการกคปุ่ม bones แล้ว

- ส่วนใหนที่มีการเคลื่อนที่ในทิศทางที่ผิดจากธรรมชาติ ให้ไปเอา Checkbox ที่ IK

Orientation ออก

10

P



ภาพที่ 3.13 ภาพแก้ไขส่วนที่เสียของตัวละคร

3.3.3.6 ทำแอนิเมชันการเคลื่อนใหววัตถุ

กำหนด Keyframe ได้ที่ในส่วนของ Tranfrom

	Transform	
	 Anchor Point 	144.5,18.0,0.0
∢ ♦ ►	🛛 🖄 🗠 Position	275.7,601.6,477.6
	💍 💍 Scale	⇔ 35.0,35.0,35.0%
∢ ♦ ►	🛛 🖄 🗠 Orientation	0.0°,0.0°,304.0°
	🔿 X Rotation	0x+0.0°
	 O Y Rotation 	0×+0.0°
	Ö Z Rotation	0x+0.0°
	👌 Opacity	100%

ภาพที่ 3.14 เครื่องมือที่ใช้ในการอนิเมท

3.3.3.7 การจัดแสงและเงา

Spot Light จะคล้ำยกับ Pont Light คือ เป็นการเพิ่มแสงให้กับภาพแบบจุด แต่ว่าสามารถปรับ องศาของแสงได้ตามต้องการจาก Rotationปรับขนาดของลำแสงได้จาก Cone Angle



ภาพที่ 3.15 ภาพแก้ไขส่วนที่เสียของตัวละคร

VSTITUTE OF



ภาพที่ 3.16 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดแสง

3.3.3.8 การเรนเดอร์ไฟล์ After Affect เป็นไฟล์วิดีโอ .AVI

10

เป็นการตั้งค่า output ที่เราต้องการ โดยทำเป็นเทมเพลตเก็บเอาไว้ เราจะได้ไม่ต้องมาตั้งค่าใหม่ อีก สามารถเลือกใช้จากเทมเพลต ไปที่ Composition คลิก Add to Render Queue หรือ Ctrl + M เพื่อ เปิดหน้าต่าง render



ภาพที่ 3.17 คำสั่งเปิดหน้าต่าง render



ภาพที่ 3.18 หน้าต่าง render



เลือก Best Setting เพื่อกำหนดคุณภาพและขนาดของไฟล์วิดีโอ เมื่อตั้งค่าเรียบร้อยกด ok

ภาพที่ 3.19 หน้าต่าง Best Setting

TC

จากนั้นคลิก Lossless เพื่อตั้งค่าไฟล์ที่จะให้ render ออกมาก โดยไปที่ Format และเลือกไฟล์ที่จะOutput

Output	Module Settings	Management			×
	Format:	AVI		✓ Include Project Link	
	Video Output	None			
	Channels: Depth:	RGB Millions of Colors		None	
\mathbb{C}_{λ}	Color: Starting #:	Premultiplied (Ma	tted) 🔻		N

ภาพที่ 3.20 หน้าต่างของ Lossless

เลือกพื้นที่จัดเก็บไฟล์และการตั้งชื่อให้กับไฟล์ที่ render เสร็จแล้ว เราสามารถกำหนดชื่อพื้นฐานได้ โดยไปที่ Output To กดตรง dropdown menu เมื่อตั้งต่าโดยรวมเรียบร้อย กดปุ่ม render ที่อยู่ทางด้าน ขวาบนของภาพ เพื่อทำการ render ไฟล์วิดีโอ



ภาพที่ 3.21 หน้าต่างเลือกพื้นที่จัดเก็บไฟล์และการตั้งชื่อให้กับไฟล์

3.3.3.9 การตัดต่อวิดีโอ

การในไฟล์ footage ที่render มากโปรแกรม Adobe After Effect มาประกอบกัน ตัดต่อวิดีโอ ใส่เสียง ใส่องค์ประกอบโดยรวม เพื่อให้ได้สื่อมัลดิมีเดียที่มีคุณภาพ

Adobe Premiere Pro CC 2015 - FI/Git	ht Project/Gift Project				- 0 X
File Edit Clip Sequence Marker 1	Title Window Help				
Hater* Parent San . Or High ?					
		 Parkié San 			
* fr 23- Hann				and the second se	
C Poston					
 6 tote 					
A CONTRACT OF A			n na star star star star star star star sta		
 6 scalos 				and the second second second	
C Author Point				And a state of the	
 D Notice Film 					
 A county 			00;02;42;15 #		• • 00;07;14;24
 /· Inclusion; 			and the second second based of the second		the second s
origination .					
Propet: Gill Propet 10 stillets					
Dis alt Project provid	12010				
,0 fa		X C T + 4 102 00013202 0	0.022.00304 002.022.00404 002.02.0604 00.0	12 2404 80.021004 00.0240H 00.0240H 00.0254	
		6 1 30	Concernation of the local data and the	The second se	The second se
		5 H 2 C			
sides further at first faunt	and the second second	6 H DO			
and a second					
	*				
	≅ ā,	5 10 D O			
OFTIGATE AND OTTIGA					
A DESCRIPTION OF A DESC					
273452		Witer 1			
	12	2010	THE REAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY O		
		Long St.	secold and the second se		
Cartani 428 MC		A THE PARTY AND ADDRESS OF ADDRESS OF ADDRESS		States Same and States	and the second se
10		and the second sec		Concerning and an other than the second seco	

ภาพที่ 3.17 หน้าต่างโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ STITUTE O

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

นักศึกษาได้รับมอบหมายให้สร้างสื่อ 2D Animation ภายใต้ชื่อ FAN MADE ANIN\MATION 2D FOR PERSUADE PROJECTเพื่อสนับสนุนยอดขายหนังสือและแนะนำการ์ตูนของสำนักพิมพ์ พูนิก้ำ ซึ่งนักศึกษาได้ร่วมกับ น.ส.กรภัสสร สิงหราชกำรณ เพื่อนร่วมฝึกงาน ในการผลิตสื่อ ซึ่งได้แบ่ง งานออกเป็นสองส่วนใหญ่ๆ คือตัวนักศึกษาเองจะทำงานในส่วนของศึกษาเนื้อเรื่องทำความเข้าใจภาพ จากสตอรี่บอร์ดการแบ่งpartของสื่อแอนิเมชันการตรวจสอบของตัวละครก่อนการนำไปใช้การจัดวาง ภาพประกอบองก์ การแอนิเมชันตัดต่อวิดีโอและจัดทำเสียง

4.1.1 ตัวอย่างภาพในแต่ละฉาก

ภาพแต่ละฉากจะมีการบอกลักษณะ สถานที่ ตัวละคร ไว้อย่างชัคเจน และบ่งบอกถึงเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นในแต่ละภาพว่ามีการขยับส่วนไหนบ้าง



ภาพที่ 4.1 วิดีโอฉากโบสถ์กลางคืน





ภาพที่ 4.4 วิดีโอฉากเดินทางในป่าครั้งที่ 1

T



ภาพที่ 4.5 วิดีโอฉากบราเทอร์พบอคนและแคปเปอร์ในป่า



ภาพที่ 4.7 วิดีโอฉากแคปเปอร์โมโหอคิน



ภาพที่ 4.8 วิดีโอฉากอลินทะเลาะกับแคปเปอร์



ภาพที่ 4.9 วิดีโอฉากเดินทางในป่าครั้งที่ 2



ภาพที่ 4.10 วิคีโอฉากที่บราเทอร์เจอลัลทริมา

T

ภาพที่ 4.11 วิดีโอฉากบราเทอร์พูด



ภาพที่ 4.12 วิดีโอฉากลัลทริมาพูด



ภาพที่ 4.13 วิจีโอฉากบราเทอร์และลัลทริมาออกเดินทางไปเจอการิน



ภาพที่ 4.14 วิดีโอฉากลัลทริมาเรียกการิน

TC

ภาพที่ 4.15 วิดีโอฉากการินหัวเราะหึๆๆ

54



ภาพที่ 4.16 วิดีโอฉากถามการินเรื่องการ์ดสีดำ



ภาพที่ 4.17 วิดีโอฉากบอกบราเทอร์เกี่ยวกับการ์ด และมือยังลัลทริมาไม่ให้วิ่งไปไหน



ภาพที่ 4.18 วิดีโอฉากบราเทอร์ตกใจเพราะไม่รู้ว่าผู้วิเศษอยู่ที่ไหน



ภาพที่ 4.19 วิลีโอฉากเดินทางในป่าครั้งที่ 3 บราเทอร์นั่งเหงา



ภาพที่ 4.19 วิดีโอฉากบราเทอร์ก็ได้พบกับโฮมและวัสสัน

iC

ภาพที่ 4.20 วิดีโอฉากบราเทอร์ตกใจตื่น



ภาพที่ 4.21 วิดีโอฉากบราเธอร์กระเด็ดออกจากโบสถ้



4.1.7 ตัดต่อวิดีโอและจัดทำเสียง

TC

ภาพที่ 4.22 วิคีโอที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้ว



ภาพที่ 4.23 วิดีโอที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้ว

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความเหมาะสมของเทคโนโลยีที่เลือกใช้ พบว่า การเลือก Adobe Photoshopและ Adobe Aftereffect มาใช้ในการสร้างภาพกราฟิกและการขยับ Animation นั้น เป็นไปได้ไม่ยากนักแม้จะพบปัญหาเรื่องการใช้ทรัพยากรของโปรแกรมทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ค้าง บ้างแต่ไม่บ่อยนัก

59

4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์

จากวัตถุประสงค์ของโครงงาน A PERSUASION 2D ANIMATION FAN MADEคือ

- สร้างสื่อ Animation เพื่อการสนับสนุนยอดขายหนังสือของสำนักพิมพ์พูนิก้า
- เพื่อแนะนำตัวละครในเรื่องอื่นๆให้แก่แฟนคลับได้รับชม
- นำเสนอเนื้อเรื่องอย่างง่ายๆ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ต้องรู้จักเรื่องใดเรื่องหนึ่ง มาก่อน
- ดำเนินเรื่องอย่างน่าติดตามเพื่อเพิ่มกวามน่าสนใจในตัวละกรต่างๆ

จากวัตถุประสงค์ค้านบน เปรียบเทียบกับผลที่ได้รับ หลังจากการสร้างสื่อ Animation ตามที่ได้ วางแผนไว้เสร็จสิ้นแล้ว ซึ่งผลที่ได้ออกมาเป็นที่น่าพอใจและตรงตามเป้าหมายและจุดประสงค์ที่วางไว้ เป็นอย่างดี

จากเนื้อเรื่องมีการวางตัวละกรกับบทบาทอย่างเหมาะสมและทุกตัวละกรมีบทที่โดดเด่นใน แบบของตัวละกรเองตามต้นแบบแต่เดิมการเกลื่อนใหวการเปลี่ยนฉากต่างๆมีกวามต่อเนื่องทำให้ไม่ เกิดกวามสับสน

เมื่อเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์ ถือว่ามีคุณสมบัติครบตามที่ต้องการทั้งหมด แต่นอกเหนือจาก นั้นอาจยังมีส่วนของเรื่องการสื่อสารบางอย่างของตัวละครค่อนข้างเฉพาะกลุ่มซึ่งอาจทำให้ผู้ที่ไม่เคย รู้จักตัวละครใดๆ ไม่เข้าใจ Animation ชิ้นนั้นมากนัก แต่ก็ไม่ทำให้จุดประสงค์เดิมซึ่งมีเป้าหมายเป็น กลุ่มผู้อ่านหรือแฟนค<mark>ลับหนังสือของส</mark>ำนักพิมพ์อยู่แล้วมีป**ี**ญหากับการรับชมงานชิ้นนี้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

จากการทำ FAN MADE ANIMATION 2D FOR PERSUADE ซึ่งเป็น Animation 2D ที่สร้าง ขึ้นเพื่อสนับสนุนยอดขายหนังสือและแนะนำการ์ตูนของทางบริษัท ได้ผลว่าสื่อ Animation 2D สามารถเป็นสื่อมัลติมีเดีย Animation เพื่อการจูงใจผู้ซื้อ รูปแบบของAnimation ที่สร้างออกมาเพื่อดู น่าสนใจและผิดพลาดน้อยที่สุด และอิทธิพลของสื่อ Animation 2D Project นี้จะถูกนำไปใช้เผยแพร่บน สื่อออนไลน์ www.youtube.com ที่ใช้งานอยู่ในปัจจุบัน และจะมีการพัฒนารุ่นใหม่ๆต่อไปในอนากต

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

แนวทางการแก้ไขปัญหา ปัญหาที่พบส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาเกี่ยวกับการวางพล็อตเรื่อง เนื่องจากเป็นการนำตัวละครจากคนละเรื่องมารวมในเรื่องเดียวดังนั้นเนื้อเรื่องจึงต้องง่ายต่อการทำ ความเข้าใจไม่ซับซ้อน และ ทำให้ตัวละครทั้งหมดมีความโดดเด่นและสามารถรู้ได้ทันทีที่เห็นว่าตัว ละครนี้มาจากเรื่องใดและต้นแบบของตัวละครนี้เป็นตัวละครใด ซึ่งแนวทางในการแก้ไขปัญหานี้ นักศึกษาได้วางเค้าโกรงเรื่องจากนิทานก่อนนอนหลายเรื่องซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วโลก ออกมาในแบบ Parody เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายที่<mark>สุด</mark>

5.3 ข้อเสนอแนะจากการ<mark>ดำเนิ</mark>นงาน

ข้อเสนอแนะจากก<mark>ารคำ</mark>เนินงาน จ<mark>า</mark>กการปฏิบัติงานสห<mark>กิจเป็</mark>นระยะเวลา 4 เดือนพบว่าการ ทำงานในตำแหน่ง คอมพิวเตอร์กราฟิก นั้น จำเป็นต้องมีทักษะในการวางคอมโพสต่างๆสูงมาก และ ต้องมีความสามารถที่จะคิดและสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆตลอดเวลา ต้องมองหาวิธีการทำงานที่ หลากหลายการประยุกต์ใช้โปรแกรมต่างๆเข้ากับการใช้งานกับงานชิ้นต่างๆ ไม่ยึดติดกับวิธีเดิมๆ นอกจากนี้ยังต้องมีความรอบคอบ ต้องตรวจเช็กกวามเหมาะในการเผยแพร่งาน ตรวจกำผิดและ ตัวสะกดอย่างเกร่งกรัดว่าถูกต้องไม่ให้เกิดปัญหาขึ้น ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมาและที่สำคัญ เกิดกวามเสียหายแก้บริษัทได้ ซึ่งจากทักษะทั้งหมดที่กล่าวมา ตัวนักศึกษากิดว่าตนเองยังมี กวามสามารถเหล่านั้นไม่เพียงพอ และยังขาดอยู่อีกมาก การปฏิบัติงานสหกิจกรั้งนี้ นักศึกษาได้รับ ประสบการเหมือนการทำงานจริง ได้ปฏิบัติงานอย่างจริงจัง มีการพูดคุยปรึกษากันกับเพื่อนร่วมงาน และงานที่ได้รับก็เป็นงานที่จะนำไปใช้งานจริง จึงต้องใส่ใจกับทุกๆรายละเอียด ซึ่งประสบการที่ได้รับ นี้เป็นประสบการอันมีก่า ที่หาไม่ได้จากการเรียนในห้องเรียน

16

เอกสารอ้างอิง

- Jaray hutta,หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Photoshop CS6 [Online], Available http://teacherjaray.blogspot.com/2014/05/blog-post.html [2558/09/23]
- ชลิตตา ทองหมาย, ความหมายของโปรแกรม After Effects [Online], Available http://tamonwanchalita.blogspot.com/2014/01/blog-post.html [2558/09/23]
- Kamol Khampibool, ทฤษฏีการตัดต่อวีดีโอ [Online], Available http://itguest.blogspot.com/2011/04/01.html [2558/10/16

(.

มาคผนวก ก ผลงานต่างๆที่ปฏิบัติระหว่างการออกสหกิจ

T

64

S
ภารกิจที่ถูกซ่อนอยู่ที่มีเพียงเหล่าชาว BlaCX ที่จะพบเจอได้ สิ่งลี้ลับ ปริศนา ความท้าทาย อะไรที่รออยู่

BLACX MISSION

ภารกิจท้าทายชาว BlaCX บุกลถานที่แห่งความทรงจำ &ุดเอี้ยน//

กฏการร่วมสนุก

10

LACK ZONE

ถ่ายภาพสถานที่มาเพียง 1 ภาพพร้อมทั้ง บอกสิ่งที่เคยเกิดขึ้นจริงในภาพ ว่ามัน "**ลึกฉับ–หลงใหล–ระทึกใจ**" แค่ไหน ความยาว 3-5 บรรทัด โพสต์ลงคอมเม้นใต้ภาพนี้ รีบหน่อยนะ หมดเขตถึง สิ้นเดือน มิถุนายน 2558 นี้เท่านั้น

ของรางวัล

เป็นแรร์ไอเท็มสุดเซอร์ไพรส์ที่แฟน_ว ชาว BiaCX <mark>ไม่ควรพลาด</mark> เพราะหาที่ไหนไม่ได้อีกแล้ว มีที่ภารกิจนี้เท่านั้น

^{เ็น} แล้วพ<mark>บก</mark>ันนะ

LASH BLACX-1

มารวมพลังเลี้ยงดูเจ้า(. . .)กัน ทุก_รคอมเม้นท์คือพลังงานของกระผม ยิ่งคอมเม้นท์มาก Lavel ยิ่ง _{up} มาก อย่าลืมมาทำภารกิจกันเยอะ_รนะ

ภาพที่ ก.1 คิดกิกรรมบนเพจ facebook

ITUTE



ภาพที่ ก.2 ทำโฆณษาหนังสือแจกฟรีบน facebook



วันที่ 24 สิงหาคม คือวันอะไร

ร้รึเปล่า?

TC

ตามธรรมเนียมของประเทศเกาหลี วันนี้จะเป็นวันแห่งโลกลีเขียว เหล่าคู่รักทั้งหลาย จะนิยมไปเที่ยวป่าหรือเดินเล่นในส่วนล่าธารณะกัน แต่ล่าหรับช่าว BlaCX แล้ว วัน Green Day ของพวกเราจะออกมาในรูปแบบไหนก็รอติดตามใน

BlaCX Vol.25 เร็วนี้นะจ๊ะ!!

ภาพที่ **ก.**3 ทำโฆณษากระตุ้นเพจบน facebook

C copyright



ภาพที่ **ก.**4 ทำโฆณษาหนังสือแจกฟรีบน facebook



10

ภาพที่ **ก.**5 ทำโฆณษาหนังสือออกใหม่เพจบน facebook



ภาพที่ n.6 ทำโฆณษาหนังสือออกใหม่เพจบน facebook

10

חיא : SNIPER CATS เรื่อง กูณฑ์



้ในการเข้าถึงความจริงหากไม่สามารถวิเคราะห์ได้

ภาพที่ **ก.**7 ทำโฆณษาหนังสือออกใหม่เพจบน facebook







ภาพที่ ก.9 ลงเทาภาพในตอร์ลัม BlaCX 25

T



ภาพที่ ก.10 ลงเทาภาพในตอร์ลัม BlaCX 25

71







ภาคผนวก ข ผลงานต่างๆที่ปฏิบัติระหว่างการออกสหกิจ

WSTITUTE OF TECH

T

กุลโนโลยั7กะ

75

S



(1

ดูนบัสหกิดคึกษาผละจัดหางาน สถาบันเททโมโอบีโทย - ญี่ปุ่น Co-operative Education and Career Center

1271/d อนแก้พนแกรม สนามสามหลวง เพพสวนหลวง กฎมพรศ 10220 โลรสัตร์ 6-2763-2700 ก่อ 2756, 2762 โลรสาร 16-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาท์ สัปดาที่ที่ 1

ชื่อ สลุดนักศึกษา นางสาวกัญญาพัฒน์...โพธีนาม ดณะวิชา...ทดโนโลยีสารสมเทศ

วันเดือนเป็	ด ำนวมชั่วโบง	งานที่ปฏิบัติโละย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหนดุปสรรค
จันทร์ 1/นิ.ฮ./58	19	тикернит	15	
Eanış 200.0.158	7	-เอาการ์คของรางวัลโสของจครมเหมอะเพียนจำหน้า ของงคหมวย หรียนรู้งานการจัดตัวอักษร การใช้ตัวอักษรใช้ เหมาะสมกับงาน -อยกแบบงานตามหัวข้อที่ได้รับมง	-การปรับพัฒชังกับเพื่อม ที่บรพิกงาม -สิกการใช้ไปรับการม Adobe Indexign	-อังใช้ไประกรม Adobe Indenga ใม่อนัด
ηε 3/û 0/58	,	-นำงานที่ออกแบบมานัมสมอ และแก้ไขงาน - สอบอามเกื่อวราะละเดือดงานเพิ่ม เช่น รูปแบบอี่ควร ใช้ โทนสี ด้วอักมร เป็นดิน -นำงานที่ออกแบบมาทัพป็นขึ้นงาน	-ได้เรียนรู้การไร้ ไประกรม piene shop -เรียนรู้เทคนิคค่างๆที่ไม่ เคอโข่	ณีความผัดพระเคทาง เทคนิคในการใช้งาม สูปกรณ์ในบางครั้ง
พฤหัสบดี 4/มิ ธ/58	,	-ทำขั้นงานต่อขากเมื่อวาน ส่งงาน ครวองานแธรแก้ไขงาน	-เรียนการ รรมรูปแบบ ด้วอักษร -เรียนรู้การใช้ไปรแกรม ะbeso shop	-มีพุทาการไร้สามาโรด พิสอรู่กลายที่ -อัเมิตราบรู้ไม่มาทุตอกับ การไร้งานเริง
ๆ ครี่ 5/มั €258	9	-ขอกแบบคาแรคเตอร์ด้วยรอรที่ต้องใช้ร่วมกับขั้นงาน -ซแกนะอกสวร	-การไร้อุปกรณ์ สำนักงาน	สุปกรณ์ที่ใช้งานสิทไวรัธ
จำนวนขัวไม่งรวม ในรายงานขบับนี้	34	ອອລົນຈອະວ່າຊາອະຈານອມົບນີ້ເປັນກາງພະຈັດສູກປະຊາກາວ	<u>ขอวับรองว่ารายงรมจบับนี้</u>	มีแลวบเจริงทุกประการ
จ้านวนรัวไมง ในราะงานฉบับก่อน		อกร์อ กับกรุษัทน์ โมวินอง (กับกรุษัทน์ โมวินฟ)		n
ข้านวบรัวโบง รวมทั้งหมด	34	รับหลียน ปี	สามหน่อ เสียงรุษณ์ DES วันเรลี่ยนเป็ เสรีไรโรง ผู้สายสุนภาพปฏ	ФМ

หม่หลุกๆ นักสึงมาดีจะส่งรายงานแบบเน็ต้เอาจารย์ที่ปรึกษาสหติดศึกษา/ มีกรรบทุกคณะวัจระทุกสัปกาท์กล่วมกร้อยร้อยสมบริหารีร เพื่อต้ารของพระบันสมบรณ์

NSTITUTE OF TE

646-Ce M



10

ฐนย์อาเกิดทึกษาและจัดหางาน สถามันแทกในโลมิไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

รรรรกรอมมพัฒนากรรมของอาณาของอาการรถคองออาการสายการสายการสายการสายการสายการรรรรร

แบนฟอร์มรายงานการปฏิบัติงเหประจำสัปดาห์

ด้ปลาปีที่____2

ชื่อ สกุลบักทึกษา . น.ส.กัญญพัฒน์ ..โทธันาบ กณะวิชา. .เทคในไลอี่สาวสนเทศ

วัน เดียน ปี	ข้านวนขัวโษง	und State	Kr Hru	
รับหรี 8.20.48		TIMPO DONINUUS	ความรู้ทักมะทำได้รับ	บัญหะอุปสาวพ
	0.9	ะขอกแบบคนเวณตอร์ด้วยะครที่ด้อยใช้ร่วมกับขันงาน .ทั้งงานและแอแก้ไขงานตัวอะคร .วางเหณฑุยเรื่องคอนเข็ปต์ของขึ้นงานไปใหญ่ขัด .อ่านเรื่องย่อและแสดงความกิดเป็น	ปิกการ ราคมคนจานที่มี เป้าหนายที่แบ่จัด ปิกการไก้เหลุมก การต่านและวิเคราะทั	มีการแก้ไขรานกรู ของครั้ง
E 2013 9,318/58	9	ฟิกทัดคำไประท้างรถม 4 เรื่อง การับ เกษดี้ยนปกวีอนฟิ และ วัดสัน ส่งงานดำไประณสะแก้ไขงาน -วาดงาน Fan Art	สึกกรรไข้หลักภามาไทย ให้ถูกต้อง -สีถุกรรเดียกส์	ด้องรู้ที่มาที่ไปของ หนังถือที่อ่าน ดิตค้าที่ใช้กับงานใด้เพ่ อันน้ำมาใช้อวังไม่ได้
	9	ดักทัศต์งไปรอท้างเดม 4 เรื่อง ธูารีม,กาเสี้ยนงดรีอาเพิ่ และ วัดสัม 	ะผิดการไข้หลักกาษเป็นอ ให้ถูกด้อง เมื่อหักมะการไข้เมาส์ ปากดา	าที่ เป็ประที่ทัด อัมเทมือน เป็นวดีต่อ รดิตรู้ สู่ไม่เป็น ประ โอค
мсилън 1 <i>1/21 с</i> 758.	,	องสิติจักระทรทธงากมีวาม - พิ่งทัดดำโปรยท้ายเอ่ม 4 เรื่อง การีน การดี้ยนเกรียนพื เกระวัดกัน - หังงายกำโปรยะเกยะแก้ในงาน - เริ่งเหยด้นการริยาหน้ายอกการ	-พึกคิดการไร้ดำที่เข้าถับ เรื่องไห้มากขึ้ม เขม เมื่อ เรื่องที่เน้มการมอง ดวร กิคค้าไร้ให้อ่านแล้งสู	คำไปรถที่คุดกังเป็นเงล็ดด วกิดธู่ อังไม่เป็นประไยด เท้าไปรอที่คิดอังไม่เข้ากับ เนื้อเรื่อแห่งที่ควร
ๆ กวี่ 12/มี 0./58	9	-eeกแบบไขมณะปกหนังสือ ทำไขมณะใน pheco stoop	าร์อามารถ เรื่อน[เกณิกการได้ phote abop ในการ	-แป็น Key board เกิดไข้ ในได้ในช่วยเวก
จำนวนขังไมงรวม ในรายงานฉบัญนี้	45	<u>จดรับรองว่าราชงานสมัยนั้งปีนความจริงทุกประการ</u>	<u>จะรับ</u> รุดเร่ารายงานธุบันนี้	เป็นความจริ เทูกประการ
 สำนวนชั่วในง ในราชงานตนับก่อน 	34	องชื่อ กัญญาส์การ์ โหริยารุง (ถึมมารูส์กรุง โหริยารุง	กเรื่อพี่ รี่มีคว	λλΑλ
งานวนขั่วใบง		5u/iseu/1 _12/4/>5	Ammia BRAEHIC S	¥ 540
รวมทั้งหนด	79	นักศึกษา	วันเดือน ปี (17/56/37) ผู้ความคุมคพป	ก็บัติงห

ทหวะเทตุ นักศึกษาด้องสำหาะงานฉบันนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสมกิจศึกษา / มีกงมนทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์กย่างครั้งครัด คด้เป็นยังและไม่ไว้ เพื่อต่าง พงแนะจันสะกฎษ์

((L. Co 64



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....3.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 15/มิ.ย./58		-พับProof และตัดกระดาษ เพื่อเช็กรูปเล่มของหนังสือ	-ฝึกใช้โปรแกรม	-เนื่องจากไม่มีโปรแกรม
	9	-Daff ตัวละคร บราเธอร์ และ ซีสเตอร์	Photoshop & illustrator	เลขต้องเสียเวลาลง
	α			โปรแกรม
อังคาร 16/มิ.ย./58	V.	-พี่ที่ฝึกงานให้พับกระคายเป็นกล่องใส่ ป๊อปกอร์น	-ฝึกทักษะการพับ	-ฝนตกหนักทำให้น้ำนอง
	9	-ถ่ายเอกสาร Story board การ์ตูน	กระดาษ	ตรงที่นั่งทำงาน
	-	ทำสื่อโฆษณาของเรื่องหาในเล่มของแต่ละตอนใน	-ฝึกใช้โปรแกรม	-เนื่องจากคอมใช้ไม่ได้
		หนังสือ	Photoshop	ต้องลงวิน โด้ใหม่
พุธ 17/มิ.ย./58		-ทำสื่อโฆษณาของเรื่องหาในเล่มของแต่ละตอนใน	-ฝึกการใช้คำพูดที่เข้ากับ	2
	9	หนังสือ ส่งงาน และแก้ไขรายเอียดของงาน	เนื้อให้ของงาน	CAN .
		-สอบถามพี่ที่บริษัทลายละเอียดเกี่ยวกับโครงงานที่ทำ	-ฝึกใช้ Photoshop	
พฤหัสบดี 18/มิ.ย./58		-ทำสื่อโฆษณาของเรื่องหาในเล่มของแต่ละตอนใน	-ฝึกใช้โปรแกรม	
	9	หนังสือ	Photoshop	
		-ตรวจเช็กลายเส้นของนักวาคว่าตรงกลับบอร์คที่ร่าง	-การวิเคราะห์เนื้อเรื่อง	
		หรือไม่ และเขียนหมายเหตุที่ด้องแก้ไข		
		-อ่านและเขียนบทสรุปของหนังสือหนึ่งเล่ม ส่งตรวจ		
		และแก้ไข		
ศุกร์ 19/มิ.ย./58		-อ่านและเขียนบทสรุปของหนังสือหนึ่งเล่ม ส่งตรวจ	-การทำงานกับเพื่อน	
	9	อีกครั้งและพิมพ์เป็นเอกสาร	ร่วมงาน	-
		-กิดกาแรกเตอร์ตัวเอกที่ใช้ประกอบเนื้อเรื่อง 3เรื่อง		
		คนไร้ก่า, <mark>ไถ่</mark> ถ่าฆ่าแม่มคม,คำสาปของพยายาก		
จำนวนชั่วโมงรวม	45	<mark>ข</mark> อรับรองว่ารายงาน <mark>ฉบับนี้เป็นก</mark> วามจริงทุก <mark>ป</mark> ระการ	<mark>ขอรับ</mark> รองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
ในรายงานฉบับนี้				(1)
จำนวนชั่วโมง				
ในรายงานฉบับก่อน	79	1 × 1 T		
		ลงชื่อ. กัญญพ์พุมุน โพธิหาม	ลงชื่อ อางูสุถา องุร	P912 Lg
จำนวนชั่วโมง		(กัญญูษัณน์ ในสินาม	(ณรุ่สดา 2524	la 160)
รวมทั้งหมด	124	วัน/เดือน/ปี 201.6.1.5 %	ตำแหน่ง 6 ค.ศ.ศ. อเ	SING
11/1		นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี 2016 /	58
			ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิงศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์่มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่....4.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 22/06/58		-กิดกาแรกเตอร์ตัวเอกที่ใช้ประกอบเนื้อเรื่องและ	-	
	9	คิดพร็อตเรื่อง 3เรื่อง คนไร้ค่า,ไล่ล่าฆ่าแม่มค,กำสาป	7 . 4	
	\sim	ของพญายาค	1	
อังการ 23/06/58		-กิดกาแรกเตอร์ตัวเอกที่ใช้ประกอบเนื้อเรื่องและ		
	9	คิดพรีอดเรื่อง 3เรื่อง คนไร้ค่า,ไล่ล่าฆ่าแม่มด,กำสาป	- C)	-
	-	ของพญายาก		
พุธ 24/06/58		-ถ่ายเอกสารบอร์คการ์ตูน	-ฝึกใช้เครื่องมือ photo	-ส่งงานแล้วมีจุดผิดพลาด
	9	-ทำสื่อโฆษณาบนเว็บ 2ชิ้น	shop	ตรวจงานไม่เรียบร้อยก่อน
				ส่ง
พฤหัสบดี 25/06/58		-ฝึกทำสกรีนโทน	-เรียนรู้การใส่สกรีนโทน	-อากาศร้อนเพราะแอร์เสีย
	9	-นำเอกสารเข้ารูปเล่ม	-ฝึกใช้เครื่องมือ photo	
			shop เกี่ยวกับสกรีน	
ศุกร์ 26/06/58		-ฝึกทำสกรีนโทน	-ฝึกใช้เครื่องมือ photo	-อากาศร้อนเพราะแอร์เสีย
	9	-ปรึกษาราขละเอียคเกี่ยวกับโปรเจ็คและสรุปที่แน่ชัค	shop เกี่ยวกับสกรีน	
		กับพี่ที่ฝึกงาน		
จำนวนชั่วโมงรวม		ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	นี้เป็นความจริงทุกประการ
ในรายงานฉบับนี้	45			
		To To		
จำนวนชั่วโมง		ลงชื่อ กญญพณน เฟยนาม	ลงชื่อ ผางสถา อา	1. 27992 1.9
ในรายงานฉบับก่อน	124	(ายามายา)	(อาหารดา อร์จ	G(C)
		วัน/เดือน/ปี 26 / 6 / 58	<u>ตำแหน่ง</u> GR ลใฟเC เ	DESING
จำนวนชั่วโมง		นักศึกษา	<mark>วัน/เค</mark> ือน/ปี	58
รวมทั้งหมด	169		ผู้ควบคุมการป	ไฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึ<mark>งอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงา</mark>นทุกคณะวิชา ทุก<mark>สัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่า</mark>ถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์่มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่....5.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 29/6/58	° A	-ออกแบบละราชเอียดเกี่ยวกับโปรเจก -ศึกษาโปรแกรมที่จะใช้ทำโปรเจค	-ศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรม ที่ด้องใช้งาน	-ยังหาข้อมูลมาประกอบ งานไม่เพียงพอต่อการ นำไปใช้จริง
อังการ 30/6/58	9	-ศึกษาโปรแกรมที่จะใช้ทำโปรเจครวมไปถึงการ นำไปใช้งาน	-ศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรม ที่ด้องใช้งาน	
พุธ 1/7/58	-	-ลาหยุด-		21
พฤหัสบดี 2/7/58	9	-ตัดกระดาษใบปลิวโฆษณา -ออกแบบสมุดวาดเขียน 4 เรื่อง การิน,กาเดี้ยน,วัตสัน และภาม	-การกิดและวางแผนการ ออกแบบ	
ศุกร์ 3/7/58	9	-ออกแบบสมุดวาดเขียน 4 เรื่อง การิน,กาเดี้ยน,วัตสัน และภาม	-การสโคบงานให้ สามารถนำไปใช้ได้	.5
อาทิตย์ 12/7/58	6	-ไปออกบู๊ทแนะนำหนังสือของบริษัท ที่งาน Original Holic	-การได้ไปดูงานใน สถานที่จริง	
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้		<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความงริงทุกประการ</u>	ขอรับรองว่าราชงานฉบับน	ี้เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน		ลงชื่อกัญญาหัญาน โพซิหาม (กัญญหัญมน โพซินาN)	<mark>ลงชื่อเจ้า (</mark>	1214963 (j)
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด		วัน/เดือน/ปี <u>3/7/58</u> นักศึกษา	<mark>ตำแหน่ง ^{๕ ผลุ}ยพ</mark> วัน/เดือน/ปี	.c อุธุธเซ่ง 7./รร. ไฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....6.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 6/7/58	° A	-ออกแบบปกสมุดขนาดA5 4 เรื่อง การิน,กาเดี้ยน, วัตสัน และภาม พร้อมกับส่งตรวจ และแก้ไข -ยกของ เช็กจำนวนสินค้า และแพ็คของ	
อังการ 7/7/58	9	-ขกของ เช็คจำนวนสินค้ำ -ออกแบบปกสมุดขนาดA5 4 เรื่อง การิน,กาเดี้ขน, วัดสัน และภาม พร้อมกับส่งตรวง และแก้ไข -ออกแบบปกสมุดขนาดA6	
щъ 8/7/58	9	-ออกแบบปกสมุค 4 เรื่อง การิน,กาเดี้ยน,วัตสัน,ภาม -ออกแบบปกสมุคขนาด∆6	- ได้ความรู้ประกอบ แนวคิด เช่น "การมอง ภาพแด้วนึกถึงอะไร" เพื่อนำไปคิดงาน
พฤหัสบดี 9/7/58	9	-ออกแบบปกสมุค 4 เรื่อง การิน,กาเดี้ยน,วัตสัน,กาม -ออกแบบปกสมุดขนาดA6 -วัดขนาดโปสเตอร์	-การวัดไซด์ของหมุด รวบไปถึงการคำนวณหา เส้นรอบวง
			-ได้ความรู้เกี่ยวกับยุค - สมัยของศิลปะแบบ Mucha,Cyberpunk
ศุกร์ 10/7/58	9	-ออกแบบปกสมุค 4 เรื่อง การิน,กาเดี้ยน,วัตสัน,ภาม -ออกแบบปกสมุดขนาด∆6	
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่าราขงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับ รองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความงริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	211	ลงชื่อกัญญาพัฒน์ โพธินาม (กัญญัชังน์ โทธินาม)	ถงชื่อ
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	256	วัน/เดือน/ปี <u>10 / 7 //</u> 58 นักศึกษา	ตำแหน่ง

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์่มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่......7.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 13/7/58		-ออกแบบปกสมุดขนาดA6	-	-มีศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวกับ
	9	BDIN	7 . 4	งาน เลยทำให้ไม่เข้าใจ
	(\land)			ตอนกุยงาน
อังการ 14/7/58	N	-ออกแบบปกสมุดขนาดA6,A5		-มีศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวกับ
	9	-พับกระคาษและตัดปู๊บ	· · · ·	งาน เลยทำให้ไม่เข้าใจ
				ตอนกุยงาน
พุธ 15/7/58		-ส่งตัวอย่างแบบปกสมุคขนาคA5		
	9	-พับกระคาษและตัดปู๊บ		A .
พถหัสบ ดี 16/7/58		-ทำตัวอย่างใบเล่นของสนด	-ฝึกใช้โปรแกรม	
NGINI DP 10/7/30	0	- 11 19 300 14 รษณ์ม ออจรามูท	nhotoshon	1 . 1
	9		photosnop	
ศุกร์ 17/7/58		-ทำตัวอย่างในเล่มของสมุด	-ได้คำแนะนำจากพี่ที่	
	9		สึกงานเกี่ยวกับแนวคิด	
			การคิดงาน	
จำนวนชั่วโมงรวม		ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	แป็นความจริงทุกประการ
ในรายงานฉบับนี้	45			
จำนวนชั่วโมง		17		
ในรายงานฉบับก่อน	256	ลงชื่อกัญญพัฒน์ เพริหาม	ลงชื่อน้ำวิตา ประเม	9 <i>n</i> 9
		(กัญญษัณษ์ โพชินาม)	(รริสตว. ครณ	
จำนวนชั่วโมง		วัน/เดือน/ปี <mark>17 / ว /₅₈</mark>	ตำแหน่ง dRaphic DEside	
รวมทั้งหมด	301	นักศึกษา	<mark>วัน/เคื</mark> อน/ปี <u>17./7./58</u>	
			ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึง<mark>อาจารย์ที่</mark>ปรึกษาสหกิงศึกษา//ฝึกงานทุกคณะวิชา <mark>ทุกสัป</mark>ดาห์อย่าง<mark>เคร่งครัด</mark> อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

82



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....8.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 20/7/58	8 A	-หาถายละเอียดเกี่ยวกับโครงงาน -วางแผนงาน	-การศึกษาหาความรู้ เพิ่มเดิม เกี่ยวกับ โปรแกรมที่ใช้	
อังการ 21/7/58	9	-ปรึกษาพี่ที่ฝึกงานเพื่อแก้ไขโครงงาน -ขัดวาง layout colum	-แนวกิดการจะวาง colum ละสิ่งที่กวร คำนึงถึง	•
щв 22/7/58	9	-จัควาง layout colum เพิ่ม -ทาreference	-ฝึกใช้โปรแกรม Photo shop	25
พฤหัสบดี 23/7/58	9	-จัควาง layout colum เพิ่ม -ทาreference -พิมพ์เอกสารเกี่ยวกับลายละเอียดของreference	-ฝึกใช้โปรแกรม Photo shop	
ศุกร์ 24/7/58	9	-พิมพ์เอกสารเกี่ยวกับลายละเอียคของreference -การใส่ Text ในการ์ตูน	-การศึกษารูปแบบ Text ที่ใช้ เพราะแต่ละแบบใช้ ไม่เหมือนกัน	2
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้ จำนวนชั่วโมง	44	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ -	<u> </u>	ไป็นความจริงทุกประการ
ในรายงานฉบับก่อน	301	ลงชื่อ กัญญาพัฒน์ โพธินาม (ภัญญาพัฒน์ โพธินาม)	<mark>ลงชื่อนังวุต) หุง (งรังวุต) ครุ</mark>	ernəvə) 1999bə
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	345	วัน/เดือน/ปี24 /7./รธ นักศึกษา	<mark>ดำแหน่ง</mark>	DESเซีฟ

<u>หมายเหต</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึง<mark>อาจารย์ที่</mark>ปรึกษาสหกิจศึกษ<mark>า /</mark>ฝึกงานทุกคณะวิชา <mark>ทุกสัป</mark>ดาห์อย่าง<mark>เคร่งครัด</mark> อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรณ์

83



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่......9.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 27/7/58	° 9	-ออกแบบสื่อโฆษณาโปรโมทหนังสือออกใหม่	7:4	
อังการ 28/7/58	9	-ทำสื่อโฆษณาโปรโมทหนังสือออกใหม่ -ออกแบบลายค้านหลังพวงกุญแจ	-ฝึกการทำงานให้เร็วและ ถูกต้องมากขึ้น	-กิดงานไม่ออกเลยทำให้ งานเสร็จช้า
щъ 29/7/58	1	-ออกแบบลายด้ำนหลังพวงกุญแจ	-ฝึกใช้ shot cut ของ	-ควรรู้กำหนดส่งงาน -ไม่รู้ว่าควรเอาสกรีนโทน
	9	-เริ่มฝึกทำสกรีนโทน เรื่อง "Dracula : The dark prince 2013"	โปรแกรมphoto shop ให้ คล่องมากขึ้น	อันไหนมาใส่ในช่อง เลือกไม่ถูก
พฤหัสบดี 30/7/58	-	หยุดวันอาสาฬหบูชา		
ศุกร์ 31/7/58	•	หชุดวันเข้าพรรษา		5
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	27	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	ใป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	345	ลงชื่อ กัญญาพัฒน โพชินาม (<mark>ลงชื่อ โป๊เต</mark>	ปาลวั <i>с</i> มาน ปาลวั <i>с</i> มาน์
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	372	วัน/เดือน/ปี <u>31/7/</u> รร นักศึกษา	<mark>คำแห</mark> น่ง ป. ร. ว. ด วัน/เดือน/ปี	เา ฺิฺิ (า วฺิ) / ユ / 54 ฏิบัติงาน

<mark>หมายเหตุ</mark> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึ<mark>งอาจารย์ที่</mark>ปรึกษาสหกิจศึกษา /<mark>ฝึ</mark>กงานทุกคณะวิชา ทุ<mark>กสั</mark>ปดาห์อย่าง<mark>เคร่งครัด</mark> อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

84



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์่มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....10.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา ...น.ส.กัญญพัฒน์...โพธินาม...... คณะวิชา...เทคโนโลยีสารสนเทศ......ศาขาวิชา.....มัลติมีเดีย.....

จำนานทั่วโนง งานที่ปกิบัติโดยย่อ ดวามร้/ทักษะที่ได้รับ วัน/เดือน/ขี

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 3/8/58		-กำหนดเส้นตัดขอบให้กับด้านหลังพวงกุญแจก่อนส่ง	-ฝึกใช้ shot cut ของ	-การรับฟังงานที่ทำไม่
	8	โรงพิมพ์	โปรแกรม photo shop	ละเอียด ทำให้เกิดความ
	α Γ	-ฝึกทำสกรีนโทน เรื่อง	ให้คล่องมากขึ้น	เข้าใจผิดเกี่ยวกับตัวงานที่
	V •	"Dracula : The dark prince 2013"		ทำ
		-ลงสีตัวละคร BLACK NOTE ที่พิมพ์ฟรอยค์	S 1	
อังการ 4/8/58	-	-ลงเทาภาพประกอบคอร์ลัม Blacx25 : ห้องสารภาพ		
	8	บาบทั้งหมด 2 หน้า		
		-ลงเทาภาพประกอบคอร์ลัม Blacx25 : Ghost game		1
		ทั้งหมด 16 หน้า		
พุษ 5/8/58		-(ต่อ)ลงเทาภาพประกอบคอร์ลัม Blacx25 : ห้อง	-ความแตกต่างระหว่าง	
	8	สารภาพบาบทั้งหมด 2 หน้า	ภาพสึกับการลงเทา	
		-(ต่อ)ลงเทาภาพประกอบคอร์ลัม Blacx25 :		
		Ghost gameทั้งหมด 16 หน้า		
พฤหัสบคี 6/8/58		-(ต่อ)ลงเทาภาพประกอบคอร์ลัม Blacx25 :	-เรียนรู้การพิมพ์ใน	-
	8	Ghost gameทั้งหมด 16 หน้า	โรงงาน	-
		-ลงสีตัวละคร	-ความรู้เรื่องสี	
ศุกร์ 7/8/58		-(ต่อ)ลงเทาภาพประกอบคอร์ลัม Blacx25 :	-เทคนิคเฉพาะในการลง	
	8	Ghost gameทั้งหมด 16 หน้า	สีตัวละครที่ใช้photoshop	
		-ลงสีตัวละคร		
		-ออกกระคาษด้านหลังพวงกุญแจ		
จำนวนชั่วโมงรวม		<mark>ข</mark> อรับรองว่ <mark>า</mark> รายงาน <mark>ฉบับนี้เป็นค</mark> วามจริงทุก <mark>ป</mark> ระการ	<mark>ขอรับ</mark> รองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
ในรายงานฉบับนี้	40			10
จำนวนชั่วโมง		v · j Ta	P	1 2 6
ในรายงานฉบับก่อน	372	ลงชื่อ กัญญงัฒน์ ไฟอีนาม	ลงชื่อวิ <u>ไ</u> .ต์	ปาลาณน
		(ทัญญพัฒน์ ไฟอินาม	(มายรางิศา	ปาลา ณา่
จำนวนชั่วโมง		วัน/เดือน/ปี ไ/8/5 \$	ตำแหน่ง บรร ณ	13017
รวมทั้งหมด	412	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี	8/58
			ผู้ควบคุมการ ป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่......11.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 10/8/58		-ออกแบบแพ็คเก <mark>จ</mark> จิ้งใส่ของพรีเมี่ยม	-	
	8	-ทำสกรีนโทน เรื่อง	7 . 4	
	\sim	"Dracula : The dark prince 2013"		
อังคาร 11/8/58	.	-ออกแบบแพ็คเกจจิ้งใส่ของพรีเมี่ยม		
	8	-ทำสกรีนโทน เรื่อง	- 67	-
	1	"Dracula : The dark prince 2013"		
พุธ 12/8/58				
	-	หยุดวันแม่แห่งชาติ		21
พฤหัสบดี 13/8/58		-ทำสกรีนโทน เรื่อง		-อ่านบอร์ดผิด ทำให้ลง
	8	"Dracula : The dark prince 2013"		สกรีนผิด
ศุกร์ 14/8/58		-ทำสื่อสารประชาสัมพันธ์ บน Facebook		
	8	-ทำสกรีนโทน เรื่อง	-	
		"Dracula : The dark prince 2013"		
จำนวนชั่วโมงรวม		ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
ในรายงานฉบับนี้	32			
จำนวนชั่วโมง		· · · · Te		1 2 6
ในรายงานฉบับก่อน	412	ลงชื่อ กญญพรวมน เพอนเม	ลงชื่อโนด	
			ראישיארן)	
จำนวนชั่วโมง <i>*</i>		วัน/เดือน/ปี ! ฯ / ๖ / ๖ %	ตำแหน่ง ปฏิวิ	
รวมทั้งหมด	444	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี 14 /	2/28
			ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึง<mark>อาจารย์ที่</mark>ปรึกษาสหกิจศึกษ<mark>า</mark> /ฝึกงานทุกคณะวิช<mark>า ทุกสัป</mark>ดาห์อย่าง<mark>เคร่งครัด</mark> อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

86



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....12.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา ...น.ส.กัญญพัฒน์...โพธินาม......สาขาวิชา......รหัสนักศึกษา......55122127-8...... คณะวิชา....เทคโนโลยีสารสนเทศ......

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 17/8/58	8 P	-ทำสกรีนโทน เรื่อง "Dracula : The dark prince 2013"	7:4	
อังการ 18/8/58	8	-ทำสกรีนโทน เรื่อง "Dracula : The dark prince 2013"	S.	•
พุธ 19/8/58	8	-ทำสกรีนโทนเรื่อง โบสถ์สามฮา ใน BlaCX26 -เรียนรู้เทคนิคการลงสกรีนโทนให้เข้ากับเรื่อง -ศึกษารูปแบบสกรีนที่จะนำมาใช่		-เนื่องจากการลงสกรีน ของแต่ละเรื่องไม่ เหมือนกัน ใช้เวลาศึกษา นาน เลขทำงานได้ช้า
พฤหัสบดี 20/8/58	8	-ทำสกรีนโทนเรื่อง โบสถ์สามฮา ใน BlaCX26		-ขังไม่ชินกับรูปแบบการ ลงสกรีนของเรื่องนี้ เลข ทำงานได้ช้า
ศุกร์ 21/8/58	8	-ทำสกรีนโทนเรื่อง โบสถ์สามฮา ใน BlaCX26		-ยังไม่ชินกับรูปแบบการ ลงสกรีนของเรื่องนี้ เลย ทำงานได้ช้า
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความงริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนิ	ใป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	444	ลงชื่อ กัญญ ิษัฒน์ โพธิแาม (ลงชื่อ มีนุก นายชนิศา	ปาลวัฒน์ ปาลวัฒน์
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	482	วัน/เดือน/ปี บ / % / 5% นักศึกษา	คำแหน่ง บรร วัน/เดือน/ปี 2.1 ผู้ควบคุมการป	*

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึ<mark>งอาจารย์ที่</mark>ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

87



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์่มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....13.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 24/8/58	8	-ทำสกรีนโทนเรื่อง โบสถ์สามฮา ใน BlaCX26	7	
อังการ 25/8/58	8	-ทำสกรีนโทนเรื่อง โบสถ์สามฮา ใน BlaCX26	17	
щъ 26/8/58	8	-ทำสกรีนโทนเรื่อง โบสถ์สามฮา ใน BlaCX26		
พฤหัสบดี 27/8/58	8	-ทำสกรีนโทนเรื่อง โบสถ์สามฮา ใน BlaCX26		-ทำงานได้ช้ากว่ากำหนด
ศุกร์ 28/8/58	8	-ทำสกรีนโทนเรื่อง โบสถ์สามฮา ใน BlaCX26	-	-ทำงานได้ช้ากว่ากำหนด
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่าราขงานฉบับน์	ໍ້ເປັນຄວາມຈรີ ທຸກປรະກາร
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	482	ลงชื่อ กัญญูมัคมน์ ในชิแบม (กัญญูมัคมน์ โคริมาม วัน/เดือน/ปี 28/8/58	ลงชื่อ มีนิค (มายรันิค คำแหน่ง บรรณ	ปาอวัฒน์ ปาอวัฒน์ เวริดาร
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	522	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี รร .	′. รู. / . 5 ช ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึง<mark>อาจารย์ที่</mark>ปรึกษาสหกิจศึกษา/<mark>ผึกงานทุกคณ</mark>ะวิชา ทุก<mark>สั</mark>ปดาห์อย่างเ<mark>คร่งครัด</mark> อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่......14....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความร้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>31/8/58</u>		-ทำสกรีนโทนเรื่อง โบสถ์สามฮา ใน BlaCX26		
	8 9	-ทำสกรีนโทน ของชมรมเกรียนผื	7:4	
อังคาร 1/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ของชมรมเกรียนผื	11	• • •
พุษ 2/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ของชมรมเกรียนผี		
พฤหัสบดี 3/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ของชมรมเกรียนผี		0
ศุกร์ 4/9/58	-	ลาหชุด	-	
จำนวนชั่วโมงรวม		<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u>	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
ในรายงานฉบับนี้	32			
จำนวนชั่วโมง		1 1 1 0	_	1 4 2
ในรายงานฉบับก่อน	522	ลงชื่อ. กญญพัฒน โพธีนาม	ลงชื่อ โน	ארנסנפרר
		(กัญญพัฒน์ โพธินาม	(มายรวิคา	1าอวัฒนี)
จำนวนชั่วโมง		วัน/เดือน/ปี	ตำแหน่ง ขรรณ	78975
รวมทั้งหมด	554	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี3.	9 / 58
			ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหต</u> นักศึกษาต้องส่งรายงา<mark>นถ</mark>บับนี้ถึง<mark>อาจารย์ที่</mark>ปรึกษาสหกิจศึกษา /<mark>ฝึกงานทุ</mark>กคณะวิชา ทุ<mark>กสัป</mark>ดาห์อย่างเ<mark>คร่งครัด</mark> อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



(1

ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่......15.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 7/9/58	8	-ทำสกรีน โทน ของชมรมเกรียนผี		-
อังคาร 8/9/58	8	-ทำสกรีน โทน ของชมรมเกรียนผื	7 . 4	
พุธ 9/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ของชมรมเกรียนผื		
พฤหัสบดี 10/9/58	8	-ทำสกรีนโทน หน้าขั้นในโบสถ์		
ศุกร์ 11/9/58	8	-ทำรายงาน	- C	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในราขงานฉบับนี้	40	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u>	ขอรับรองว่าราขงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	554	ถงชื่อ	ลงชื่อ	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	594	วัน/เดือน/ปีนักซึกษา	ตำแหน่ง วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

90



(*

ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่......16.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ ปัญ	หา/อุปสรรค
จันทร์ 14/9/58	8	-ทำส _ุ กรีนโทน ป _ก รณัมซาตาน	-	-
อังคาร 15/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ปกรณัมซาตาน	7	<u> </u>
พุธ 16/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ปกรณัมซาตาน		-
พฤหัสบดี 17/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ปกรณัมซาตาน		
ศุกร์ 18/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ปกรณัมซาตาน	- 67	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในราขงานฉบับนี้	40	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u>	<u>ขอรับรองว่าราชงานฉบับนี้เป็นความง</u>	ริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	594	ถงชื่อ ()	ลงชื่อ	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	634	วัน/เดือน/ปีนักซึกษา	ตำแหน่ง วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	S

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายง<mark>านฉบับสมบรูณ์</mark>

91



(0

ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่......17.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 21/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ป <mark>ก</mark> รณัมซาตาน	-	
อังคาร 22/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ปกรณัมซาตาน	7 . 4	
พุธ 23/9/58	8	-ทำสกรีนโทน ปกรณัมซาตาน		
พฤหัสบดี 24/9/58	8	-ทำโปรเจค		•
ศุกร์ 25/9/58	8	-ข้ายบริษัท	- Č/	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในราขงานฉบับนี้	40	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u>	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	634	ลงชื่อ <u>กัญญนัตนน์ โหธิแมม</u> (ลงชื่อรินิศ (นายรีนิศ	ปาควัณน์ ปาอวัฒน์
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	674	วัน/เดือน/ปี 25. / ๆ / 58 นัก ศึ กษา	ตำแหน่ง จ.) ร.ร.ร วัน/เดือน/ปี &\$. ผู้ควบคุมการป	พา 8 ค 5 9 / 58 ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

92



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่......18.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษาน.ส.กํญญพัฒน์...โพธินาม.....สาขาวิชา...มัลดิมีเมีย.....รหัสนักศึกษา....55122127-8...... คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ......

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 28/9/58	8	-ข้ำขบริษัท	-	-
อังคาร 29/9/58	- 6	-ถาหยุค	7 - 4	<u> </u>
พุธ 30/9/58	8	-ข้าขบริษัท		
จำนวนชั่วโมงรวม	N	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u>	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	แป็นความจริงทุกประการ
ในรายงานฉบับนี้	16		62	
จำนวนชั่วโมง		II	_	I well
ในรายงานฉบับก่อน	674	ลงชื่อกิญญศัพหน์ ในธินาม	ลงชื่อรันศ	אים ברך
		()	(אר לארג)	ปาอรัญานั่ง
จำนวนชั่วโมง		วัน/เดือน/ปี	ตำแหน่ง ป. 5.7.9	173073
รวมทั้งหมด	690	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี 3.9 .	9 1 5 8
7			ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ-สกุล

นางสาวกัญญูพัฒน์ โพธินาม

โนโล*ย*ั

ประถมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย พ.ศ. 2548

วัน เดือน ปีเกิด

25 ตุลาคม 2536

ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

ระดับอุดมศึกษา

ทุนการศึกษา

1G

โรงเรียนพระมารคานิจานุเคราะห์ มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2554 โรงเรียนพระมารคานิจานุเคราะห์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2558 สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

- ไม่มี –

ประวัติการฝึกอบรม

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -

- ไม่<mark>ม</mark>ี –