

การผลิตสื่อการสอนการใช้โปรแกรม MAXAR กรณีศึกษา บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด (ขั้นตอน การตัดต่อวีดีโอ และ วาดภาพตัวละคร) E-LEANING FOR MAXAR PROGRAM CASE STUDY: TERABIT NETWORKS COMPANY LIMITED (VIDEO EDITING AND CHARACTER DESIGN PROCESSES)

นายณัฏฐ์ พัฒนมาศ

(

รายงานฝึ<mark>กงานนี้เป็นส่ว</mark>นหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น พ.ศ. 2558 การผลิตสื่อการสอนการใช้โปรแกรมMAXAR กรณีศึกษา บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด (ขั้นตอน การตัดต่อวีดีโอ และ วาดภาพตัวละคร) E-LEANING FOR MAXAR PROGRAM CASE STUDY: TERABIT NETWORKS COMPANY LIMITED (VIDEO EDITING AND CHARACTER DESIGN PROCESSES)

นายณัฏฐ์ พัฒนมาศ

รายงานฝึกงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น พ.ศ. 2558

คณะกรรมการสอบ

10

....ประธานกรรมการสอบ (อาจารย์คร.สะพรั่งสิทธิ์ มฤทุสาธร)

(อาจารย์โอพาร รื่นชื่น)

<mark>(อาจ</mark>ารย์ธันยพร<mark> ก</mark>ณิกนันต์)

.....ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ชาญ จารุวงศ์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงงาน	การผลิตสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์การใช้โปรแกรมของ MAXAR
	กรณีศึกษา บริษัทเทอราบิทเน็ตเวิร์ก จำกัด พ.ศ. 2558
ผู้เขียน	นายณัฏฐ์ พัฒนมาศ
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเคีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชันยพร กณิกนันต์
พนักงานที่ปรึกษา	นายเอกรินทร์ จิตรามัยกุล
ชื่อบริษัท	บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ก จำกัด
ประเภทธุรกิจ / สินค้า	การคำเนินงานครบวงจร,เช่าพื้นที่การทำงาน,เอาท์ซอร์ส

บทสรุป

โปรแกรม MAXAR เป็นโปรแกรมของบริษัทที่สนับสนุนการทำงานในระบบ Call center ซึ่ง ในฝั่งของ Tele Sale หรือส่วนของ Outbound นั้นเป็นการสนับสนุนการขายโดยติดต่อหาลูกค้าโดย ผ่านช่องทางการโทรศัพท์เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่มีขั้นตอนในการใช้งานที่ด้องมีการฝึกอบรม ขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม ในการสหกิจครั้งนี้นักศึกษาจึงได้รับมอบหมายให้จัดทำสื่อการสอน การใช้โปรแกรมให้กับผู้เริ่มต้นใช้โปรแกรมเพื่อประหยัดเวลาในการอบรมและผู้ใช้สามารถศึกษา การใช้โปรแกรมให้กับผู้เริ่มต้นใช้โปรแกรมเพื่อประหยัดเวลาในการอบรมและผู้ใช้สามารถศึกษา การใช้งานและทบทวนได้ด้วยตนเอง การดำเนินงานเริ่มต้นด้วยการเรียนรู้โปรแกรมของบริษัททุก ฟังก์ชั่นและขั้นตอนการใช้งานการศึกษาบรรยากาศการทำงาน นักศึกษาได้รับผิดชอบในส่วนของ การออกแบบการฟิกสำหรับงานวีดีโอ การตัดต่อตกแต่งภายในวีดีโอ ร่วมกิดบทพากย์ร่วมกับ นักศึกษาร่วมสหกิจ

10

จากการดำเนินงานภายในระยะ 4 เดือนนับจากได้รับมอบหมายงานสามารถผลิตวีดีโอ สำหรับสอนการใช้โปรแกรม โดยอ้างอิงตามสถานการณ์จริงที่เกิดจากการใช้งานจริงออกเป็น 5 วีดีโอตามจำนวนสถานการณ์ที่ได้แบ่งไว้และวีดีโอแนะนำโปรแกรมอีกจำนวน เวีดีโอซึ่งใน การสหกิจครั้งนี้ทำให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้เรียนมาในมหาวิทยาลัย ในการ ทำงานจริงและได้รับคำแนะนำจากพนักงานในการออกแบบกราฟิก รวมถึงการทำงานจริงในบริษัท ความรับผิดชอบ การทำงานภายในระยะเวลาที่จำกัด ซึ่งนับเป็นประโยชน์ที่สามรถนำไปใช้ในการ พัฒนาตัวเองและการทำงานในอนากต

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาสหกิจศึกษา ณ บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2558 ถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2558 ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆจากการ ทำงานจริง ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าสามารถนำเอาความรู้ต่างๆนำมาใช้เพื่อพัฒนาและนำไปปรับใช้ในงาน ในอนากตได้

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จะไม่สามารถสำเร็จลุล่วงได้หากปราสจากความ ร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่ายโดยในการสหกิจครั้งนี้ต้องขอขอบพระคุณอาจารย์ชันยพร กณิกนันต์ (อาจารย์ที่ปรึกษา) ผู้ที่ให้กำแนะนำและกำปรึกษาแก่นักศึกษาร่วมถึงให้กำลังใจนักศึกษา ในความดูแลในระยะสหกิจทั้งหมด และขอขอบพระคุณ คุณจริยา ลักนเศวต (มาร์เกตตึ้ง บิชซิเนส ซัพพอร์ท) ผู้ที่ติดต่อกับทางมหาลัยที่และพิจารณารับนักศึกษาเข้ามาสหกิจครั้งนี้เข้ามารวมถึงการ ดำเนินงานด้านเอกสารต่างๆขอขอบพระคุณ คุณเอกรินทร์ จิตรามัยกุล(ซอฟท์แวร์ ดีวีลอปเมนท์ ไดเรกเตอร์ พนักงานที่ปรึกษา) ตรวจสอบดูและให้กำปรึกษาด้านการทำงานเบื้องต้นก่อนที่จะ ส่งไปให้ CEO บริษัทพิจารณาและยังกอยดูแลสารความเป็นอยู่การทำงานภายในบริษัทให้ตลอด ระยะเวลาที่นักศึกษาได้ทำการสหกิจและพนักงานทุกท่านภายใน บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ก จำกัด รวมถึงบุคกลท่านอื่นๆที่ไม่สามารถกล่าวถึงทั้งหมดได้มา ณ ที่นี้ที่กอยช่วยเหลือและให้กำแนะนำ ในการปฏิบัติงานจนครบระยะเวลาสหกิจศึกษาตลอดจนให้ความรู้ในชีวิตการทำงานจริงข้าพเจ้าจึง

115

ข



บทสรุป			ก
กิตติกรรมประกาศ			ๆ
สารบัญ			ค
สารบัญตาราง			1
สารบัญภาพประกอบ	ula	Ê Y	R

บทที่

TC

1. บทน้ำ
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร
1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารองค์กร
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน
1.7ที่มาและความสำคัญของปัญหา
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุด <mark>มุ่งห</mark> มายของกา <mark>ร</mark> ปฏิบั <mark>ติงาน</mark>

หรือ โครงงานที่ ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา 1.9 ผลที่คาดว่าจะ ได้รับจากการปฏิบัติงานหรือ โครงงานที่ ได้รับมอบหมาย 1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ หน้า

1

1

2

2

3

3

3

3

4

สารบัญ (ต่อ)

บท	หน้า
2.ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	7
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	7
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	20
A PIUIA 87	
 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน 	23
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	23
3.2 รายละเอียดโครงงาน	-23
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน	26
4. สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	37
4.1 ขั้นตอนและผลการคำเนินงาน	37
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	43
4.3 วิจารณ์ข้อมูล <mark>โดยเปรียบเทียบผ</mark> ลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	43
และจุคมุ่งหมายกา <mark>รปฏิ</mark> บัติงานหรือ <mark>จัดทำโค</mark> รงการ	
5. บทสรุปและข้อเสนอแน <mark>ะ</mark>	
5.1 สรุปผลการคำเนินโครงงาน	45
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	45
5.3 ข้อเสนอแนะจากการคำเนินงาน	46
VSTITLITE OF	
เอกสารอ้างอิง	48



VSTITUTE OV



ตารางที่

3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

หน้าที่

23

2

ุกุก โ น โ ล ฮั ๅ ฦ ุกุก

CAN INSTITUTE OF TECH

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้าที่
1.1 แผนที่บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด	1
1.2 แผนผังองค์กร	2
2.1 การสร้างเส้นสสมติและจุดตัดบนเส้นทั้ง4	9
2.2 ตัวอย่างการจัควางตำแหน่งตามจุคตัคทั้ง4	9
2.3 การมองงานเป็น 9 ช่อง	9
2.4 Interface VOI Adobe Photoshop	19
2.5 หน้า Interface ของโปรแกรม Adobe Illustrator	20
2.6 Interface VON Adobe After Effect	21
2.7 Interface VOV DVD Styler	22
3.1 ตัวอย่างการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection	24
3.2 ตัวอย่างการติดตั้งโปรแกรม DVD Style	24
3.3 ตัวอย่างการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter	25
3.4 ตัวอย่างงานที่ปฏิบัติ (1)	26
3.5 ตัวอย่างงานที่ปฏิบัติ (2)	26
3.6 ตัวอย่างงานที่ปฏิบัติ (<mark>1)</mark>	27
3.7 Flow การแผนการคำเ <mark>นินงา</mark> น	27
3.8 ภาพแสดงถำดับบทบร <mark>รยาย</mark> ในวีดิโอแ <mark>ต่</mark> ละScenario	28
3.9 ตัวอย่างรูปภาพที่ไ <mark>ด้รับมาจ</mark> ากพนักงาน <mark>ที่ป</mark> รึกษาที่นำม <mark>าใช้ในงาน(</mark> 1)	29
3.10 ตัวอย่างรูปภาพที่ได้รับมาจากพนักงานที่ปรึกษาที่นำมาใช้ในงาน(2)	29
3.11 ตัวอย่างรูปภาพที่ได้รับมาจากพนักงานที่ปรึกษาที่นำมาใช้ในงาน(3)	29
3.12ภาพหน้าจอการใช้โปรแกรม Adobe Photoshopในการออกแบบพื้นหลัง	29
3.13 การออกแบบตัวละคร โดยการวาดลงในกระดาษ	30

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	ภาพที	หน้าที
	3.14 ทคลองวาคและลงสีตัวละครด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop(1)	31
	3.15 ทคลองวาคและลงสีตัวละครค้วยโปรแกรม Adobe Photoshop(2)	31
	3.16 ตัวอย่างภาพตัวละครในท่าทางต่างๆ(1)	32
	3.17 ตัวอย่างภาพตัวละครในท่าทางต่างๆ(2)	32
	3.18 การตัดต่อวีดีโอภายในโปรแกรม Adobe After Effect	33
	3.19 การใช้ Effectเพิ่มเติมภายในโปนแกรม Adobe After Effect	33
	3.20 การใช้ Expressionภายในโปรแกรม After effect	34
	3.21 การจัคเรียงท่าทางของตัวละคร	34
	3.22 การสร้างควงตาและAnimate ภายในโปรแกรม Adobe Photoshop	35
	3.23 การสร้างปากและAnimate ภายในโปรแกรม Adobe Photoshop	35
	3.24 ตัวอย่างการใช้โปรแกรมFree MP3 CutterในการตัดFile เสียง	36
	4.1 ภาพการจำแนกStoryboardเป็นScenario และ บทพูด	38
	4.2 ภาพ Interface DVD menu	39
	4.3 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ Scenario Yes Sale	40
	4.4 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ <mark>Scen</mark> ario To follow up	40
-	4.5 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ <mark>Scen</mark> ario Not D <mark>M</mark> C	41
	4.6 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ Scenario Unreachable	41
	4.7 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ Scenario Close list	42
	4.8 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ Introduction	42
	ก.1 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (1)	52

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	ภาพที่	หน้าที่
	ก.2 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (2)	52
	ก.3 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (3)	53
	ก.4 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (4)	53
	ก.5 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (5)	54
	ก.6 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (6)	54
	ก.7 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (7)	55
	ก.8 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (1)	55
	ก.9 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (2)	56
	ก.10 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (3)	56
	ก.11 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (4)	57
	ก.12 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (5)	57
	ก.13 ขั้นตอนการติ <mark>ด</mark> ตั้งโป <mark>รแก</mark> รม Free MP3 Cutter (6)	58
ר 7	ก.14 ขั้นตอนการติดตั้งโป <mark>รแก</mark> รม Free MP <mark>3</mark> Cutter (7)	58
	ก.15 ขั้นตอนการติดตั้งโป <mark>รแก</mark> รม DVD Style (1)	59
	ก.16 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (2)	59
	ก.17 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (3)	60
	ก.18 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (4)	60
	ก.19 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (5)	61

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	'n	น้าที่
ก.20 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style	(6) 61	1
ก.21 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style	(7) 62	2
ก.22 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style	(8) 62	2
ก.23 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style		3
ก.24 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style	(10) 63	3
ก.25 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style	(10) 64	4

ល្ង

C

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

10

ชื่อของสถานประกอบการ : บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด ที่ตั้งของสถานประกอบการ : 128/330 อาการ พญาไทพลาซ่า ถนน พญาไท

ตำบล ทุ่งพญาไท อำเภอ ราชเทวี กรุงเทพฯ 10400

โทรศัพท์ : +662-612-1213 โทรสาร : +662-612-1323 Website : www.terrabit.co.th BTS สนามเป้า BIS แขกพญาไท SRIET rt Rail Link BTS 2191 BTS TARN X บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด ช่า ขึ้น30 ถนนพญาไท แขวงท่งข เลขที่ 128/330 อาคารพญาไท พลาชา พวิวณหญาไท แต่เรงส จากต เลขที่ 128/330 อาคารพญาไท พลาชา พวิวณหพญาไท แขงพรงพญาไท เชตราชเหรี กรุงเทพมหานคร 10400 โทร. 02-6121213 แฟกซ์. 02-6121323

ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัทเทอราบิท เน็ตเวิร์ค ประกอบกิจการทางด้านการบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและ คอมพิวเตอร์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการธุรกิจคอลเซ็นเตอร์ (Call Center) ทั้งในส่วนของระบบโทรศัพท์ และซอฟท์แวร์ต่างๆที่ใช้ในคอลเซ็นเตอร์ ประเภทการบริการได้แก่

- 1. จำหน่ายและติดตั้งระบบโปรแกรมปฏิบัติการคอลเซ็นเตอร์ (Turn-Key Implementation)
- 2. บริการให้เช่าพื้นที่และระบบคอลเซ็นเตอร์ (System and Facility Rental)
- ให้บริการงานประเภทคอลเซ็นเตอร์เต็มรูปแบบทั้งในด้านบุคคลากรและระบบ (Fully Outsource Service)

Managing Director

> .ead Busines Support

Operation Manager

Managing Director

Graphic Designer

1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารองค์กร

Director

Lead Test

Lead Programmer

Programme

16

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน หน้าที่

: Graphic Designer : ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์การใช้การโปรแกรม MAXAR

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง E-Mail นายเอกรินทร์ จิตรามัยกุล
Software Development Director
Egarin@terrabit.co.th

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มต้นการปฏิบัติงาน : 2 มิถุนายน พ.ศ. 2558 สิ้นสุดการปฏิบัติงาน : 30 กันยายน พ.ศ. 2558 เป็นระยะเวลาทั้งสิ้น : 4 เดือน

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ก จำกัดเป็นบริษัทที่กำลังมีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องจึงทำให้มีงาน เข้ามาตลอด ธุรกิจหลักของบริษัทนี้คือการจัดจำหน่ายโปรแกรมระบบปฏบัติการคอลเซ็นเตอร์ทำ ให้ทุกครั้งที่มีการจำหน่ายโปรแกรมนั้นนอกจากการติดตั้งโปรแกรมแล้วยังต้องมีการฝึกอบรมการ ใช้โปรแกรมให้แก่ลูกก้าผู้ใช้ซึ่งแต่ละคนมีความสามารถเข้าใจการทำงานที่แตกต่างกันมีกวาม ต้องการทบทวนกวามรู้ที่แตกต่างกัน ทำให้พนักงงานที่ต้องไปฝึกอบรมให้นั้นสูญเสียเวลาไปกับ การฝึกอบรม จึงได้มีการจัดทำสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์นี้ขึ้นมา โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วย ประหยัดเวลาในการฝึกอบรมของพนักงาน และผู้ใช้ยังสามารถนำไปใช้ในการทบทวนการใช้งาน เอง เนื่องจากงานในธุระกิจประกันนั้นมีกวามกดคันทั้งในเรื่องของจำนวนสายโทรศัพท์และเวลา ดังนั้นสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์นี้จะสามารถทำให้ผู้ใช้งานคุ้นเกยกับการใช้งานได้ซึ่งเป็นเรื่อง สำคัญยิ่งต่อการทำงาน

วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมายให้ ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 1. เพื่อสร้างวีดีโอสื่อการสอนสำหรับการใช้โปรแกรม Maxar
- 2. เพื่อประหยัดเวลาในการฝึกอบรมการใช้โปรแกรมของผู้ใช้ใหม่
- เพื่อให้ผู้ใช้สามารถนำวิดีโอที่จัดทำไปเรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมได้ด้วยตนเอง
- เพื่อที่ผู้ใช้งานโปรแกรมจะสามรถทบทวนวิธีการใช้โปรแกรมได้ด้วยตนเอง
- เพื่อเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบงานที่เหมาะสมกับประเภทงานแต่ละชนิดมากขึ้น และความรู้ใหม่ที่ไม่เคยได้เรียนมาก่อน

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- สามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับจากการสหกิจในบริษัทครั้งนี้ให้เป็นประโยชน์ในอนาคต
- 2. ได้ใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาและทางบริษัทสามารถนำไปใช้และเกิดประโยชน์จริง
- รู้จักวิธีการวางแผนการทำงานตามขั้นตอนเพื่อให้งานเสร็จภายในเวลาที่กำหนดได้
- สามารถรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงานโดยสามารถ
 วิเคราะห์และแก้ไขได้อย่างเป็นระบบและทันท่วงที่
- ได้เรียนรู้การออกแบบสื่อที่สามารถเป็นตัวกลางทำให้ผู้ใช้เข้าใจการทำงานของโปรแกรม หรือสิ่งที่ผู้พัฒนาต้องการจะสื่อสารกับผู้ใช้งาน

1.10 นิยามศัพท์เ<mark>ฉพาะ</mark>

Render หมายถึง กระบวนการสร้างภาพสองมิติจากแบบจำลองกราฟิกในระบบ โดยเริ่มจาก การนำเข้าแบบจำลองกราฟิกซึ่งจะบรรยายวัตถุสองมิติหรือสามมิติโดยบอกโครงสร้างข้อมูล ของวัตถุสามมิติอันประกอบด้วยข้อมูลเชิงเรขาคณิตได้แก่พิกัด มุมมอง พื้นผิวลวดลาย และ ข้อมูลเกี่ยวกับความสว่าง และคำนวณเพื่อแสดงผลลัพธ์เป็นภาพสองมิติบนจอ ซึ่งจะเป็นภาพ แบบดิจิทัล หรือภาพแบบจุดภาพ ทั้งนี้การเร็นเดอร์ภาพไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะการให้แสงและเงา ในบางกรณีก็หมายถึงการให้สีหรือการให้เส้นโดยไม่ต้องมีการให้แสงเงาก็ได้

Layout หมายถึงการออกแบบหน้าหนังสือหรือเอกสารที่ประกอบด้วยข้อความ (text) และ ภาพประกอบ (graphics) ให้แลดูสวยงาม Composition หมายถึงส่วนประกอบของการออกแบบ (Elements of Design) ก็ได้หมายถึงการ นำสิ่งต่างๆมาบูรณาการเข้าด้วยกันตามสัดส่วนตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆเพื่อให้เกิดผล งานที่มีความเหมาะสม

Layer หมายถึง ชั้นของการซ้อนทับกันของภาพเป็นชั้นๆ layer นั้นเปรียบเสมือนแผ่นใส่ที่เมื่อ เรานำมาวางทับกันก็จะสามารถมองเห็นภาพที่เกิดจากการซ้อนกันของแผ่นใสได้เหมือนเป็น ภาพเดียว Layer ก็คือสิ่งที่ใช้บรรจุออปเจ็ก เช่น ภาพ ตัวหนังสือ ฯลฯ Layer สามารถบรรจุออป เจ็กต่างๆ ได้ เช่น ภาพ ตัวอักษร ฯลฯ

Scenario หมายถึง ถำดับของปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขที่ระบุชัดเจนเพื่อบรรลุ เป้าหมายหลักของผู้ดำเนินการและได้รับผลลัพธ์ที่เฉพาะเจาะจงตามเป้าหมายนั้น การ ปฏิสัมพันธ์เริ่มต้นจากการกระทำในขั้นตอนแรกที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์นั้นและดำเนินไป จนกระทั่งบรรลุตามเป้าหมายหรือจนกระทั่งต้องละทิ้งเป้าหมายนั้นไปและระบบเสร็จสิ้น หน้าที่รับผิดชอบที่เกี่ยวข้อง

Visual Effect หมายถึง การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพซึ่งมีการแบ่งรูปแบบการสร้างงานไว้ หลายลักษณะ ด้วยเหตุผลทางด้านความปลอดภัย เงินทุน และการตอบสนองทางศิลปะ กล่าวคือ การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ มีเจตนาเพื่อนำภาพที่สร้างไปผสมรวมกับ ภาพที่ถ่าย ทำจริง

10

Call Center หมายถึง การรวมศูนย์การรับเข้า และ การโทรออกภายใน สำนักงาน เพื่อบริหาร การโทร เข้าออกจำนวนมากให้ไปเป็นด้วยประสิทธิภาพ Call Center จะถูกใช้เพื่อเป็นหนึ่งใน ช่องทางในการตอบสนองความต้องการของลูกค้าในการที่จะต้องการติดต่อ เข้ามาสอบถาม ข้อมูลไม่ว่าจะเป็นเรื่องของผลิตภัณฑ์หรือเมื่อต้องการความช่วยเหลือทางเทคนิค นอกจากนั้น แล้ว ยังถูกใช้ในการทำการตลาดแบบทางไกลหรือที่ เรียกกันว่า เทเลมาเก็ตติ้ง รวมไปถึงการ เร่งรัดหนี้สิ้ซึ่งการใช้ระบบ Call Center จะช่วยทั้งในเรื้องการตรวจสอบประสิทธิภาพของ เจ้าหน้าที่ของบริษัท ที่ เรียกว่า Agent และ สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายได้ Footage หมายถึง ฟิล์ม เทป หรือไฟล์วีดีโอในคอมพิวเตอร์ที่เป็นต้นฉบับที่ได้ถ่าย/ทำ/บันทึ ก ซึ่งจะนำมาเพื่อใช้ในการตัดต่อ เมื่อใช้ตัดต่อเสร็จแล้ว ฟุตเตจนี้ก็ยังจะสามารถ นำมาใช้กับงาน อื่นได้อีก ตัดต่อได้อีก แก้ไขได้อีก คือเรียกง่ายๆว่า ไฟล์ดิบ หรือไฟล์ต้นฉบับนั่นเอง ยกตัวอย่างเช่น เทปฟุตเตจงานแต่ง ที่ช่างวีดีโอถ่ายมาโดยไม่ได้ตัดต่อ

Character หมายถึง บุคคลที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นมาเพื่อให้กระทำพฤติกรรมในเรื่อง คือ ผู้มีบทบาท ในเนื้อเรื่อง หรือเป็นผู้ทำให้เรื่องเคลื่อนไหวดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครตามนัย ดังกล่าวนี้มิได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้น หากแต่รวมถึงพวก พืช สัตว์ และสิ่งของด้วย นักเขียน บางคนนิยมใช้สัตว์ ต้นไม้ ดอกไม้ ภาชนะ ฯลฯ เป็นตัวละคร มีความคิดและการกระทำอย่าง คน

Telesale หมายถึง รูปแบบการขายไม่ว่าจะเป็นสินค้ำหรือโปรโมชันผ่านช่องทางการโทรศัพท์ โดยลักษณะการทำงานแบบนี้จะเรียกว่า Outbound

10

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงานนี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำวิดีโอคือ

2.1.1 Basic Character Design

เป็นหลักการพื้นฐานในการออกแบบตัวละคร โดยในการปฏิบัติงานนี้ใช้หลักการออกแบบตัว ละคร มีหลัก 2 เรื่องคือ Style และ Profile

2.1.1.1 Profile Data

10

เป็นสิ่งที่สำคัญมากๆ สำหรับงานออกแบบตัวละคร คือ เวลาออกแบบตัวละคร ก่อน อื่นควรจะใส่ Profile พวกนี่ก่อน โดย Profile หลักๆ จะมีอยู่ 7 หัวข้อ คือ

- ID : การระบุลักษณะทางกายภาพให้กับตัวละคร เช่น อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลา หรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น
- Characteristic : เป็นสิ่งที่บ่งบอกบุคลิกว่าตัวละครนั้นมีลักษณะนิสัยอย่างไร ตัวอย่าง เช่น อารมณ์คีตลอดเวลา หรือซึมเศร้าเก็บตัว มีความเป็นผู้นำ หรืออื่นๆ ที่เป็นบุคลิก เฉพาะของตัวละครตัวนี้
- Role : บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าที่ทำอะไรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบท ต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แก้นให้ท่านพ่อ
- 4. Origin : เป็น<mark>รากเห</mark>ง้าของตัว<mark>ละ</mark>ครว่ามาจากใหน จากหมู่บ้านอะไร หรือจากดาวดวง ไหนในกาแล<mark>็กซี่</mark>
- Background : บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเกยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่ใน เรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชาวนา ตอนเด็กๆ ได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวมา พอสมกวร และด้วยความที่หลวงตาสอนมาให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อ ช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน
- 6. Power : กำหนดว่าตัวละครมีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร

- Associate : มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่ว่านี้ช่วยทำอะไรบ้าง
- 2.1.1.2 Style

เป็นการเลือกรูปแบบและแนวของตัวการ์ตูนว่าจะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือแนวน่ารัก ใช้ลายเส้นแบบไหน สีสันสดใสหรือดูอึมครึม ไม่ว่าเป็นแบบเหมือนจริง แบบ การ์ตูนลายเส้น 3 มิติ หรือแบบการ์ตูนเล็กๆ แนว SD

หลังจากกรอกรายละเอียดพวกนี้ครบหมดแล้ว จะสามารถช่วยให้ทราบได้ว่าจะ ออกแบบอกตัวละครออกมาอย่างไรสามรถอธิบายได้ว่าเหตุใดจึงต้องใส่สิ่งต่างๆเหล่านั้นลงไปใน ตัวละคร

การออกแบบ Character ที่ดีไม่ใช่ว่าจะต้องสวยอย่างเดียว ถ้าสวยแล้วตอบไม่ได้ว่า เป็นอะไร อายุเท่าไหร่ ก็เหมือนมันเป็นแค่ภาพที่ ไม่มีเรื่องราวทำให้ตัวละครไม่ต่างจากภาพวาด ธรรมดา

2.1.2 Rule of thirds

ทฤษฎีกฎสามส่วน (Rule of Third) เป็นวิธีการ ที่จะทำให้ภาพออกมาดูดี โดย หลีกเลี่ยง การ วางตำแหน่งของวัตถุหลักที่เราจะถ่าย ไม่ให้อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพ ซึ่งจะทำให้ภาพนั้นแข็งทื่อ ไม่ ชวนมอง ดังนั้น ตำแหน่งที่เหมาะสมต่อการวางวัตถุ ควรอยู่ในตำแหน่งที่เกิดจากจุดตัดของเส้นสื่ เส้นตามทฤษฎี กฎสามส่วน ซึ่งการจัดวางตำแหน่งหลักของภาพถ่าย เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ สามารถทำให้เกิดผลทางด้านแนวความกิด และความรู้สึกได้ การวางตำแหน่งที่เหมาะสมของจุด สนใจในภาพ เป็นอีกสิ่งห<mark>นึ่งที่</mark>สำคัญ

วิธีการก็คือ สร้างเส้<mark>นสม</mark>มติ 4 เส้นเพื่อแบ่งช่องมองภาพทั้งแนวตั้ง 2 เส้น และ แนวนอน 2 เส้น จุดที่เส้นทั้ง 4 ตัดกัน <mark>คือตำ</mark>แหน่งที่เหมาะสมต่อการวางวัตถุหลัก ไว้ในบริเวณดังกล่าว ให้เลือก จุดที่คิดว่าเหมาะสมที่สุดจุดใดจุดหนึ่ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภาพที่เรากำลังจะถ่ายว่ามี ฉากหน้า - ฉากหลัง เป็นอย่างไรรวมทั้งเรื่องราวในภาพ



ภาพที่ 2.1 การสร้างเส้นสสมติและจุดตัดบนเส้นทั้ง4

การจัดวางตำแหน่งจุดเด่นหลักไม่จำเป็นจะต้องจำกัดมากนัก อาจถือเอาบริเวณใกล้เกียงทั้ง สี่จุดนี้



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการจัดวางตำแหน่งตามจุดตัดทั้ง4

2.1.4 การวางจุดสนใจในงานออกแบบ (Focus Point)

10





การวางจุดสนใจในการออกแบบนั้นหลังจากแบ่งภาพออกเป็นส่วนๆ โดยใช้กฎสามส่วนแล้ว มองงานที่ออกแบบเป็นตาราง 9 ช่อง (ตามภาพข้างบน) ในการว่างตำแหน่งขององค์ประกอบที่จะ เน้นให้เกิดจุดสนใจ เราจะวางในตำแหน่งที่ 1 2 3 และ 4 เป็นหลัก โดยแต่ละตำแหน่งมีคุณสมบัติ ต่างกันดังนี้ ตำแหน่งหมายเลข o เป็นตำแหน่งที่ไม่ควรวางองค์ประกอบที่ต้องการเน้น เพราะเป็นตำแหน่งที่ สายตาคนเราไม่ให้ความสำคัญนัก อาจเป็นเพราะอยู่ในช่างครึ่งกลางของภาพ ซึ่งลดแรงดึงดูดทาง สายตา

ตำแหน่งหมายเลข 1 เรามักจะชินกับการอ่านหนังสือที่ต้องการกวาคสายตาจากมุมซ้ายบนลงไปมุม ล่างขวา ตำแหน่งที่ 1 จึงเป็นตำแหน่งที่คนเห็นอันดับแรกในหน้าหนังสือ หรือภาพ

ตำแหน่งหมายเลข 2 เป็นตำแหน่งที่มีพลังในการคึงดูคสายตา มีความเฉียบ จึงเหมาะกับการวาง องค์ประกอบที่ต้องการเน้น เนื่องจากตำแหน่งมุมของภาพนั้นเรียบร้องความสนใจจากสายตาของ ผู้ชมได้ดี

ตำแหน่งหมายเลข 3 เป็นตำแหน่งที่สำคัญอีกตำแหน่งหนึ่งสืบเนื่องมาจากตำแหน่งที่ 1 เพราะเป็น ตำแหน่งสุดท้ายที่คนส่วนใหญ่กวาดสายตามอง

ตำแหน่งหมายเลข 4 ความรู้สึกของคนทั่วไปโดยส่วนใหญ่ มักให้ตำแหน่งกลางภาพเป็นตำแหน่งที่ มีความสำคัญที่สุดในงาน ถึงจะไม่เป็นจุดเรียบร้องสายตามากเท่ากับจุด 1 2 3 แต่ก็เป็นจุดรวม สายตาของงานทั้งหมด

2.1.5 การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)

งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะ สื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา (Visual Communication Design) ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นป้ายโฆษณา บรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิว โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เว็บไซต์ ฯลฯ นัก ออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและ หลักการทางการออกแบบร่วมกันสร้างสรรค์รูปแบบสื่อ เพื่อให้เกิดศักยภาพ สูงสุดในการที่จะเป็นตัวกลางของกระบวนการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร นักออกแบบกราฟิกจะต้องก้นหา รวบรวมข้อมูลต่างๆ ขบคิดแนวทางและวาง รูปแบบที่ดีที่สุดในอันที่จะทำให้สื่อนั้นสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) ให้เกิดการรับรู้ ยอมรับ และมีทัศนคติที่ด<mark>ีต่อกา</mark>รตอบสนอ<mark>ง</mark>สื่อที่มองเห็น (Visual Message)

วิธีการออกแบบ และวิธีแก้ปัญหาการออกแบบโดยการนำเอารูปภาพประกอบ (Illustration) ภาพถ่าย (Photography) สัญลักษณ์ (Symbol) รูปแบบและขนาดของตัวอักษร (Typography) มาจัด วางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดีต่อกระบวนการ สื่อความหมาย และแสดง คุณค่าทางการออกแบบอย่างตรงไปตรงมา งานออกแบบกราฟิก จึงมีลักษณะเฉพาะซึ่งมีวิธีการและ วัตถุประสงค์ที่แตกต่างไปจากงานวิจิตรศิลป์ (Fine Arts) แต่ในบางกรณีผู้ออกแบบก็อาจจะ สอดแทรกงานศิลปะแท้ๆ (Pure Arts) เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบกราฟิกเพื่อใช้สำหรับ กระบวนการสื่อสาร การเรียนรู้ การตลาด การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ซึ่งอาจรวมกัน เรียกว่า เป็นงานประยุกต์ศิลป์ (Apply Arts) ถ้าเป็นงานที่มีลักษณะเน้นหนักไปทางด้านธุรกิจ การ พาณิชย์ ก็จะเรียกว่าเป็นงานออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Arts) และถ้าเป็น การเน้น วัตถุประสงค์ในแง่ของการสร่างสรรค์สื่อเพื่อการสื่อความหมายก็จะ รวมเรียกว่าเป็นงานออกแบบ ทัศนสื่อสาร (Visual Communication Design)

2.1.5.1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก (Definition of Graphic Design)

ได้มีผู้ให้ความหมายของคำว่า "กราฟิก" ไว้อยู่หลายความหมายด้วยกัน ในสมัย โบราณหมายความถึง ภาพลายเส้นหรือภาพที่เกิดจากการวัด จากการขีดเขียนที่แสดงด้วยตารางหรือ แผนภาพ การวาดเขียนการระบายสี การสร้างงานศิลปะบนพื้นระนาบ หรืออาจกล่าวอีกนักหนึ่งว่า งานกราฟิกหมายถึงกระบวนการออกแบบต่างๆ ในสิ่งที่เป็นวัสดุ 2 มิติ คือมีความกว้างและความ ยาวเท่านั้น เช่น งานออกแบบบ้านของสถาปนิกในการเขียนแบบ ตัวภาพและรายละเอียดบนแปลน บ้านเรียกว่าเป็นงานกราฟิกการเขียนภาพเหมือนจริงของจิตรกร การออกแบบภาพโฆษณาของนัก ออกแบบ การออกแบบฉลาก หรือลวดลายหรือภาพประกอบ หรือตัวอักษรที่ปรากฏบนฉลากสินก้า บนตัวสินก้าหรือบนภาชนะบรรจุสินก้า ฯลฯ เหล่านี้จัดว่าเป็นงานกราฟิกทั้งสิ้น

คำว่าการออกแบบ (Design) ก็มีความหมายเป็นหลายนัยเช่นกัน จากรายศัพท์ลาตินกำ ว่า Design ซึ่งมาจาก Designare หมายถึงกำหนดออกมา กะหรือขีดหมายไว้ เป้าหมายที่จะ แสดงออกซึ่งหมายถึงสิ่งที่อยู่ในอำนาจความคิด (Conscious) อันอาจเป็นโครงการ รูปแบบหรือ แผนผังที่ศิลปินกำหนดขึ้นด้วยการจัดท่าทางถ้อยกำ เส้น สี รูปแบบ โครงสร้างและวัสดุต่างๆ โดย ใช้หลักเกณฑ์ทางความงา<mark>มหรื</mark>อสุนทรียภาพ (Aesthetic Principle) ประดิษฐ์กิดสร้างสรรค์ขึ้นจาก สิ่งที่ง่ายที่สุด ไปจนสิ่งที่ยุ่<mark>งยาก</mark>สลับซับซ้อนเต็มที่

2.1.5.2 บรรทัคฐา<mark>นใน</mark>การออกแบ<mark>บ</mark>

10

 การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย (Function) เป็นข้อสำคัญมากในการออกแบบ ทั้งหมด ในงานออกแบบ กราฟิกนั้น ประโยชน์ใช้สอยมีอิทธิพลกับงานที่เราออกแบบ เช่น งาน ออกแบบหนังสือ ต้องอ่านง่าย ตัวหนังสือชัดเจนไม่วาง เกะกะ กันไปซะหมด หรืองานออกแบบ เว็บไซต์ถึงจะสวยอย่างไร แต่ถ้าโหลดช้าทำให้ผู้ใช้งานต้องรอนาน ก็ไม่นับว่าเป็นงาน ออกแบบ เว็บไซต์ที่ดี หรืองานออกแบบซีดีรอม ถ้าปุ่มที่มีไว้สำหรับกดไปยังส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหานั้นวาง เรียงอย่าง กระจัดกระจาย ทุกครั้งที่ผ้าใช้งานจะใช้ก็ต้องกวาดตามองหาอยู่ตลอด อย่างนี้ก็เรียกว่า เป็นการออกแบบที่ไม่สนอง ต่อประโยชน์ใช้สอย เป็นงานออกแบบไม่ดี ดังนั้นนักออกแบบจึงต้อง คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นเรื่องสำคัญอันดับแรก ในการออกแบบเสมอ

 ความสวยงามพึงพอใจ (Aesthetic) ในงานที่มีประโยชน์ใช้สอยดีพอ ๆ กัน ความ งามจะเป็นเกณฑ์ตัดสิน คุณค่าของงาน โดยเฉพาะงานออกแบบกราฟิก ซึ่งถือเป็นงานอกแบบที่มี ประโยชน์ใช้สอยน้อยกว่างานออกแบบด้านอื่น อย่าง งานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบ สถาปัตยกรรมต่าง ๆ ฯลฯ ความสวยงามจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีอิทธิพลในงาน ออกแบบกราฟิก อย่างมาก

3. การสื่อความหมาย (Meaning) เนื่องจากงานศิลปะนั้นจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมันสื่อ ความหมายออกมาได้ งาน กราฟิกก็คืองานศิลปะเช่นกัน การสื่อความหมายจึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบ งาดเสียไม่ได้ในการออกแบบ ต่อให้งานที่ได้สวยงาม อย่างไรแต่ไม่สามารถตอบโจทย์ของงาน ออกแบบ หรือสื่อสิ่งที่ผู้ออกแบบคิดเอาไว้ได้ งานกราฟิกนั้นก็จะมีคุณค่าลดน้อย ลงไป

2.1.5.3 มองอย่างไรให้เป็น : Be Graphic Eyes

เรื่องของการมองภาพนั้นเป็นเรื่องที่ฝังอยู่ในสามัญสำนึก อยู่ในความรู้สึกหรือที่ หลายคนมักเรียกกันว่าเซ็นส์ (Sense) ของเราอยู่แล้ว มนุษย์ทุกคนมีความสามารถในการรับรู้เรื่อง ความสวยงาม ถึงแม้จะ ไม่เหมือนกันทุกคน แต่ส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่เหมือนกันคล้ายกันกับ พื้นฐานในศิลปะที่ติดตัวทุกคนมาตั้งแต่เกิดเพียงแต่ว่าใครจะมีมากหรือน้อย ใครจะได้รับการฝึกฝน มากกว่ากันหรือใครจะดึงออกมาใช้งานได้มากกว่ากัน

ในฐานะผู้ออกแบบต้องก้าวข้ามพื้นฐานสามัญของมนุษย์นี้ออกมาเพราะการมอง ภาพสวยไม่สวยเพียงอย่างเดียวคงไม่พอ และไม่สามารถทำให้เราออกแบบงานกราฟิกที่ดีได้ การ มองภาพที่สามารถสร้างใ<mark>ห้เราเ</mark>ป็นนักออกแบบกราฟิกได้นั้น จะต้องเป็นการมองเข้าไปในแก่นของ ภาพ ซึ่งมีเรื่องหลักอยู่ 2 เรื่<mark>องด้</mark>วยกัน คือ

1. มองเ<mark>ข้าไป</mark>ในความหม<mark>า</mark>ยของภาพ (Meaning) ที่นัก ออกแบบต้องการสื่อ

มองถึกเข้าไปในรายละเอียดขององค์ประกอบต่างๆ (Element) ที่อยู่ภายในภาพ
 รวมทั้งมีความเข้าใจและคิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ข้างต้น ให้เป็นแบบอย่างที่เก็บอยู่ในคลังสมองของ

รวมทงมความเขา โจและคดวเคราะหสงตาง ๆ ขางตน โหเป็นแบบอย่างที่เกบอยู่ในคลงสมองของ เรา เพื่อนำกลับมาใช้ในการออกแบบในภายหลัง

2.1.5.4 ภาษาภาพ : Visual Language

มนุษย์เราเป็นสัตว์สังคมที่มีความต้องการใช้ชีวิตอยู่รวมกันเป็นกลุ่มก้อนเป็นกลุ่ม สังคม ดังนั้นจึงแทบเป็นไปไม่ได้ที่มนุษย์จะหลีกหนีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันมนุษย์จึงมีการใช้ ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารสร้างความเข้าใจระหว่างกันและกัน

ตัวภาษามีจุดสำคัญอยู่ที่การสื่อความหมายให้มีความเข้าใจตรงกัน เช่น เรามีภาษาพูด ที่ใช้สื่อสารระหว่างกัน และเป็นภาษาที่เราเลือกใช้ได้ง่ายที่สุดแค่เปล่งเสียงออกมาเท่านั้น แต่ลอง นึกภาพ ถ้าสมมติว่าเช้าวันหนึ่งเราดื่นขึ้นมากลางกรุงเม็กซิโกเราจะพูดกับใคร พูดกันอย่างไร

ภาษาพูดจึงมีข้อจำกัด โดยเฉพาะข้อจำกัดในกลุ่มคนที่ใช้ภาษาพูดคนละภาษา (หลาย คนอาจจะพูดว่าภาษาอังกฤษก็น่าจะเป็นสื่อกลางได้ แต่ก็ยังมีอีกหลายคนที่ส่ายหน้าปฎิเสธ) ภาษา พูดไม่สามารถทำให้คนสามารถเข้าใจได้ตรงกันทั่วโลก มนุษย์จึงใช้วิธีการสื่อสารระหว่างกันทาง อื่นนั่นก็คือภาษาภาพ ซึ่งเป็นทางเลือกที่ดีกว่า

2.1.5.5 การรับรู้ภาพ : Perception Image

การรับรู้ภาพเกิดจากการมองเห็นด้วยตาเป็นด่านแรก ผ่านการประมวลผลจากสมอง และจิตใจ เป็นการรับรู้และทำความเข้าใจ มีความหมายของใครของมัน และการรับรู้ของแต่ละคน ขึ้นอยู่กับการฝึกฝน การมองงานมาก ๆ การพยายามสร้างความ เข้าใจภาพเปรียบเหมือนเรายิ่งฝึกพูด ฝึกฟัง ภาษาอังกฤษบ่อย ๆ ก็จะทำให้เก่งภาษาอังกฤษได้นั่นเองเราแบ่งภาพที่รับรู้ได้ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ

ภาพที่เราเห็น (Visual Image) ภาพที่เราเห็นคือ ภาพที่ผ่านสายตากระทบโสต ประสาทของเรา

ภาพที่เรานึ<mark>กกิด</mark> (Conceptu<mark>a</mark>l Ima<mark>ge)ภาพที่</mark>เรานึก<mark>กิดคื</mark>อ ภาพที่ผ่านการมองเห็น ผ่าน ขบวนการประมวลผลจาก<mark>สมอ</mark>งแล้วเลยนึกสร้างเป็นภาพอื่นตาม

2.1.6 E-Learning

10

คือ นวัตรกรรมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงวิธีเรียนที่เป็นอยู่เดิมเป็นการเรียนที่ใช้เทคโนโลยี ที่ก้าวหน้า เช่น อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กซ์ทราเน็ต ดาวเทียม ดังนั้นจึงหมายรวมถึงการเรียน ทางไกล การเรียนผ่านเว็บ ห้องเรียนเสมือนจริง ซึ่งมีจุดเชื่อมโยงกือ เทคโนโลยีการสื่อสารเป็น สื่อกลางของการเรียนรู้ E-Learning เป็นรูปแบบของเนื้อหาสาระที่สร้างเป็นบทเรียนสำเร็จรูปที่อาจใช้ซีดีรอมเป็น สื่อกลางในการส่งผ่านหรือใช้การส่งผ่านเครือข่ายภายในหรืออินเทอร์เน็ตทั้งนี้อาจจะอยู่ในรูปแบบ กอมพิวเตอร์ช่วยการฝึกอบรม (Computer Based Training: CBT) และการใช้เว็บเพื่อการฝึกอบรม (Web Based Training: WBT) หรือการเรียนการสอนทางใกลผ่านดาวเทียม

E-Learning เป็นการใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สร้างการศึกษาที่มี ปฏิสัมพันธ์และการศึกษาที่มีคุณภาพสูง ที่ผู้คนทั่วโลกมีความสะควกและสามารถเข้าถึงได้อย่าง รวดเร็ว ไม่จำกัดสถานที่และเวลา เป็นการเปิดประตูการศึกษาตลอดชีวิตให้กับประชากร (Campbell (1999))

หมายถึง การเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยี (Technology-based learning) ซึ่งครอบคลุมวิธีการ เรียนรู้หลากหลายรูปแบบ อาทิ การเรียนรู้บนคอมพิวเตอร์ (computer-based learning) การเรียนรู้ บนเว็บ (web-based learning) ห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classrooms) ความร่วมมือคิจิทั่ล (digital collaboration) เป็นต้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทุกประเภท อาทิ อินเทอร์เน็ต (internet) อินทราเน็ต (intranet) เอ็กซ์ทราเน็ต (extranet) การถ่ายทอดผ่านดาวเทียม (satellite broadcast) แถบบันทึกเสียงและ วิดีทัศน์ (audio/video tape) โทรทัศน์ที่สามารถโต้ตอบกันได้ (interactive TV) และซีดีรอม (CD- ROM) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่มี ความสำคัญมากขึ้นเป็นลำดับ

ศ.คร.ถนอมพร (ตันพิพัฒน์) เลาหจรัสแสง จากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้ให้คำจำกัดความไว้ 2 ลักษณะ คือ

(

 ลักษณะแรก E-Learning หมายถึง การเรียนเนื้อหา หรือสารสนเทศสำหรบการสอน หรือ การอบรม ซึ่งใช้การนำเสนอด้วยตัวอักษร ภาพนิ่ง ผสมผสานกับการใช้ภาพเคลื่อนไหว วีดิทัศน์ และเสียง โดยอาศัยเทค โนโลยีของเว็บ (Web Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมทั้งใช้ เทคโนโลยีการจัดการคอร์ส (Course Management System) ในการบริหารจัดการงานสอนต่างๆ

 - ลักษณะที่สอง E-Learning คือ การเรียนในลักษณะใคก็ได้ ซึ่งใช้การถ่ายทอดเนื้อหาผ่านทาง อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กซทราเน็ต หรือสัญญาณโทรทัศน์ สัญญาณดาวเทียม 2.1.6.1 องค์ประกอบของ E- learning

การเรียนแบบออนไลน์ หรือ E-Learning มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 4 ส่วน แต่ละ ส่วนจะต้องออกแบบให้เชื่อมสัมพันธ์กันเป็นระบบ และจะต้องทำงานประสานกันได้อย่างลงตัว คือ

1. เนื้อหาของบทเรียน

2. ระบบบริหารการเรียน เนื่องจากการเรียนแบบออนไลน์หรือ E-Learning นั้นเป็นการ เรียนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้ศึกษา เรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ระบบบริหารการเรียนที่ทำหน้าที่เป็น ศูนย์กลาง กำหนดลำดับของเนื้อหาในบทเรียน นำส่งบทเรียนผ่านเกรือข่ายคอมพิวเตอร์ไปยัง ผู้เรียน ประเมินผลความสำเร็จของบทเรียน ควบคุม และสนับสนุนการให้บริการทั้งหมดแก่ผู้เรียน จึงถือว่าเป็นองก์ประกอบของ E-learning ที่สำคัญมาก

3. การติดต่อสื่อสาร การเรียนแบบ E-Learning ถือว่าเป็นการเรียนทางใกลอีกรูปแบบหนึ่ง แต่สิ่งสำคัญที่ทำให้ E-Learning มีความโดดเด่นและแตกต่างไปจากการเรียนทางไกลทั่ว ๆ ไปก็คือ การนำรูปแบบการติดต่อสื่อสารแบบ 2 ทาง มาใช้ประกอบในการเรียน เพื่อเพิ่มความสนใจ และ ความตื่นตัวของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนให้มากยิ่งขึ้น ตลอดจนใช้เป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ ติดต่อ สอบถาม ปรึกษาหารือ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างตัวผู้เรียนกับครูผู้สอน และ ระหว่างผู้เรียนกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนคนอื่น ๆ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

1) ประเภท real-time ได้แก่ Chat (message, voice), White board / Text slide, Real-time Annotations, Interactive poll, Conferencing และอื่น ๆ

2) ประเภท non r<mark>eal-ti</mark>me ได้แก่ Web-board, e-mail

3) การสอบ / วัดผลการเรียน โดยทั่วไปแล้วการเรียนไม่ว่าจะเป็นการเรียนในระดับใดหรือ เรียนวิธีใด ก็ย่อมต้องมีการสอบ / การวัดผลการเรียน เป็นส่วนหนึ่งอยู่เสมอ การสอบ / การวัดผล การเรียนจึงเป็นส่วนประกอบสำคัญที่จะทำให้การเรียนแบบE-Learning เป็นการเรียนที่สมบูรณ์ กล่าวคือในบางวิชาจำเป็นต้องวัดระดับความรู้ก่อนเข้าสมัครเข้าเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนใน บทเรียนหรือหลักสูตรที่เหมาะสมมากที่สุด ซึ่งทำให้การเรียนที่มีประสิทธิภาพสูงสุด เมื่อเข้าสู่ บทเรียนในแต่ละหลักสูตรก็จะมีการสอบย่อยท้ายบท และการสอบใหญ่ก่อนที่จะจบหลักสูตร ระบบบริหารการเรียน จะเรียกข้อสอบที่จะใช้มากจากระบบบริหารคลังข้อสอบ (Test Bank System) ซึ่งเป็นส่วยย่อยที่รวมอยู่ในระบบบริหารการเรียน

2.1.6.2 รูปแบบการเรียนใน E - Learning

E-Learning เป็นรูปแบบการเรียนที่ใช้เว็บเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ และมีคำเรียกที่ แตกต่างกันไป เช่น การเรียนการสอนผ่านเครือข่าย (Web-Based Instruction: WBI) การเรียนอย่างมี ปฏิสัมพันธ์ด้วยเว็บ (Web-Based Interactive Environment) การศึกษาผ่านเว็บ (Web-Based Education) การนำเสนอมัลติมีเดียผ่านเว็บ (Web-Based Multimedia Presentations) และการศึกษาที่ ช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Education Aid) เป็นต้น

2.1.7 ทฤษฏิการตัดต่อวิดีโอ

10

การตัดต่อภาพยนต์ คือ การลำดับภาพจากภาพยนต์ที่ถ่ายทำไว้ โดยนำแต่ละฉากมาเรียงกันตาม โกรงเรื่อง จากนั้นใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันมีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่

 การตัดต่อแบบ linear คือ การตัดต่อจากเทปวีดีโอ โดยที่ต้องมีเทปต้นฉบับ และเทปปล่าว เพื่อทำการบันทึกการตัดต่อ การตัดต่อชนิดนี้ต้องเริ่มจากต้นเรื่องไปจนจบเรื่อง ไม่สามารถกระ โดด ข้ามไปมาได้

- การตัดต่อแบบ Non – Linear เป็นการตัดต่อที่พัฒนามาจากแบบแรก โดยจะมุ่งเน้นไปใน การแก้ไขที่ง่าย โดยการตัดต่อชนิดนี้จะใช้เกรื่องกอมพิวเตอร์เป็นหลัก

2.1.7.1 แน<mark>ว</mark>คิดในการร้างวิ<mark>ดี</mark>โอ

ก่อนที่ลงมือสร้างผลงานวิดีโอสักเรื่อง จะต้องผ่านกระบวนการกิด วางแผนมาอย่าง รอบกรอบ ไม่ใช่ไปถ่ายวิดีโอแล้วก็นำมาตัดต่อเลย โดยไม่มีการกิดให้ดีก่อนที่จะถ่ายทำ เพราะ ปัญหาที่มักเกิดขึ้นเสมอก็<mark>กือก</mark>ารที่ไม่ได้ภาพตามที่ต้องการ เนื้อหาที่ถ่ายมาไม่สอดกล้องกับสิ่งที่ ต้องการนำเสนอ ในที่นี้ขอแนะนำแนวกิดในการทำงานวิดีโออย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามกวาม ต้องการ จะไม่ต้องมาเสียเวลาแก้ไขภายหลัง โดยมีลำดับแนวกิดของงานสร้างวิดีโอเบื้องต้น ดังนี้

เขียน Storyboard สิ่งแรกที่เราควรเรียนรู้ก่อนสร้างงานวิดีโอก็คือ การเขียน
 Storyboard คือ การจินตนาการฉากต่างๆก่อนที่จะถ่ายทำจริงในการเขียน Storyboard อาจวิธีง่ายๆ

ไม่ถึงขนาควาคภาพปรกอบก็ได้เพียงเขียนวัตถุประสงค์ของงานให้ชัดเจนว่าต้องการสื่ออะไรหรือ งานประเภทไหนจากนั้นดูว่าเราต้องการภาพอะไรบ้าง เขียนออกมาเป็นฉาก

 เตรียมองค์ประกอบต่างๆ ที่ต้องใช้ในการทำงานวิดีโอจะต้องเตรียมองค์ประกอบ ต่างๆ ให้กรบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นไฟล์วิดีโอ ไฟล์ภาพนิ่ง ไฟล์เสียง หรือไฟล์ดนตรี

 สัดต่องานวิดีโอ การตัดต่อกือการนำองก์ประกอบต่างๆ ที่เตรียมไว้มาตัดต่อเป็น งานวิดีโอ งานวิดีโอจะออกมาดีน่าสนใจเพียงใดขึ้นอยู่กับการตัดต่อเป็นสำคัญ ซึ่งเราจะต้องเรียนรู้ การตัดต่อในบทต่อไปก่อน

 ใส่เอ็ฟเฟ็กต์/ตัดต่อใส่เสียงในขั้นตอนการตัดต่อ เราจะต้องตกแต่งงานวิดีโอด้วย เทกนิกพิเศษต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นสี การใส่ข้อกวาม หรือเสียงดนตรี ซึ่งจะช่วยให้งานของเรามี สีสัน และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5. แปลงวิดีโอ เพื่อนำไปใช้งานจริงขั้นตอนการแปลงวิดีโอเป็นขั้นตอนสุดท้าย ใน การทำงานวิดีโอที่เราได้ทำเรียบร้อยแล้วนั้นไปใช้งาน โปรแกรม Ulead Video Studio สามารถทำ ได้หลายรูปแบบ เช่น ทำเป็น VCD, DVD หรือเป็นไฟล์ WMV สำหรับนำเสนอทางอินเทอร์เน็ต

2.1.8 ทฤษฎีเสียง

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยจะถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณ ดิจิตอลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับ ทำงานด้านเสียงหากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างความ น่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่า ข้อความหรือภาพนิ่งนั่นเอง ดังนั้นเสียงจึงเป็นองก์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถ นำเข้าเสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดีดีวีดี เทป และวิทยุเป็นต้น

ลักษณะของเสียง ประกอบด้วยคลื่นเสียงแบบออคิโอ (Audio) ซึ่งมีฟอร์แมตเป็น .wav, .au การบันทึกจะบันทึกตามลูกคลื่นเสียง โดยมีการแปลงสัญญาณให้เป็นดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีการ บีบอัดเสียงให้เล็กลง (ซึ่งคุณภาพก็ต่ำลงด้วย)เสียง CD เป็นรูปแบบการบันทึก ที่มีคุณภาพสูง ได้แก่ เสียงที่บันทึกลงในแผ่น CD เพลงต่างๆ MIDI (Musical Instrument Digital Interface) เป็นรูปแบบ ของเสียงที่แทนเครื่องคนตรีชนิคต่างๆ สามารถเก็บข้อมูล และให้วงจรอิเล็กทรอนิกส์ สร้างเสียง ตามตัวโน้ต เสมือนการเล่นของเครื่องเล่นคนตรีนั้นๆ

เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียง ประกอบด้วยการบันทึกข้อมูลเสียง เสียงที่ทำงานผ่านคอมพิวเตอร์ เป็นสัญญาณดิจิตอล ซึ่งมี 2 รูปแบบคือSynthesize Sound เป็นเสียงที่เกิดจากตัววิเคราะห์เสียง ที่ เรียกว่า MIDI โดยเมื่อตัวโน้ตทำงาน กำสั่ง MIDI จะถูกส่งไปยัง Synthesize Chip เพื่อทำการแยกสี ยงว่าเป็นเสียงดนตรีชนิดใด ขนาดไฟล์ MIDI จะมีขนาดเล็ก เนื่องจากเก็บกำสั่งในรูปแบบง่ายๆ Sound Data เป็นเสียงจากที่มีการแปลงจากสัญญาณ analog เป็นสัญญาณ digital โดยจะมีการบันทึก ตัวอย่างคลื่น (Sample) ให้อยู่ที่ใดที่หนึ่งในช่วงของเสียงนั้นๆ และการบันทึกตัวอย่างคลื่นเรียงกัน เป็นจำนวนมาก เพื่อให้มีคุณภาพที่ดี ก็จะทำให้ขนาดของไฟล์โตตามไปด้วย Sample Rate จะแทน ด้วย kHz ใช้อธิบายคุณภาพของเสียง อัตรามาตรฐานของ sample rate เท่ากับ 11kHz, 22kHz, 44kHz Sample Size แทนก่าด้วย bits คือ 8 และ 16 บิท ใช้อธิบายจำนวนของข้อมูลที่ใช้จัดเก็บใน กอมพิวเตอร์ กุณภาพเสียงที่ดีที่สุด ได้แก่ Auido-CD ที่เท่ากับ 44kHz ระบบ 16 บิท เป็นต้น

มาตรฐานการบีบอัดข้อมูล เสียงที่มีคุณภาพดี มักจะมีขนาดโต จึงต้องมีการบีบอัดข้อมูลให้มี ขนาดเล็กลง มาตรฐานการบีบอัดข้อมูล ได้แก่

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

10

U-law, A-law เป็นมาตรฐานที่กำหนดโดย CCITT สามารถบีบอัดเสียง 16 บิท ได้ในอัตรา 2:1

MACE มีจุดเด่นคือ บีบอัดและขยายข้อมูลให้มีขนาดเท่าเดิมได้ จึงใช้ได้เฉพาะข้อมูลเสียง 8 บิต อัตราการบีบอัดคือ 3:<mark>1 แล</mark>ะ 6:1 อย่างไรก็ตามคุณภาพเสียงไม่ดีเท่าที่ควร และทำงานได้เฉพาะ กับ Macเท่านั้น

MPEG เป็นมาตรฐา<mark>นกา</mark>รบีบอัดข้อมูลที่นิยมมากในปัจจุบัน โคยชื่อนี้ เป็นชื่อย่อของทีมงาน พัฒนา Moving Picture Export Group โดยปัจจุบันมีฟอร์แมตที่นิยมคือ MP3 (MPEG 1 Audio Layer 3) ซึ่งก็คือเทคโนโลยีการบีบอัดข้อมูลเสียงของมาตรฐาน MPEG 1 นั่นเอง เป็นไฟล์ที่นิยมใช้ กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วย

18

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับตัดต่อตกแต่งภาพและกราฟฟิกสามารถ รีทัช ตกแต่ง ภาพ หรือทำกราฟฟิกได้ อีกทั้งสามารถใส่เอฟเฟคต่างๆให้กับภาพและตัวอักษรโดยโปรแกรมนี้ เป็นโปรแกรมที่สนับสนุนในการสร้างงานต่างๆเช่นสิ่งพิมพ์ วีดีทัศน์ Presentation มัลติมีเดีย หรือ แม้แต่งานออกแบบและงานพัฒนาเว็บไซด์โดยส่วนหลักที่นำมาใช้คือนำมาออกแบบกราฟฟิก สำหรับใช้เป็นพื้นหลังของคลิปวีดีโอตลอดทั้งหมด



2.2.2 Adobe Illustrator

10

โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาคภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะ เป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบ ระดับสากล สามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น



ภาพที่ 2.5 หน้า Interface ของโปรแกรม Adobe Illustrator

2.2.2.1 การประมวลผลภาพกราฟฟิกของคอมพิวเตอร์ภายในโปรแกรม Adobe Illustrator

ในความเป็นจริงแล้วโปรแกรม Adobe Illustrator สามารถประมวลภาพกราฟฟิกที่ เก็บในคอมพิวเตอร์ โดยวิธีการประมวลผลภาพแบบการประมวลผลแบบอาศัยการคำนวณทาง คณิตศาสตร์ถ้าเป็นการเก็บแบบภาพกราฟฟิกในรูปแบบเว็กเตอร์ ระบบจะเก็บข้อมูลที่เป็นสูตรทาง คณิตศาสตร์มีการวัดการวัดความห่างจากจุดหนึ่งไปยังบริเวณ รอบๆ ด้วยระยะห่างทีเท่ากัน โดยมีสี และตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าเราจะมีการเคลื่อนย้ายที่หรือย่อขยายขนาดของภาพ ภาพ จะไม่เสียรูปทรงในเชิงเลขาคณิต โดยโปรแกรม Illustrator ใช้วิธีนี้ในการประมวลผลและจัดเก็บ ภาพกราฟฟิกที่มาจากโปรแกรรมนี้ด้วยเช่นกัน

ตัวอย่างงา<mark>นกร</mark>าฟฟิกของภาพแบบเวกเตอร์งานกราฟฟิกในแบบเวกเตอร์นี้จะเป็น ลักษณะของภาพลายเส้น ซึ่งงานเหล่านี้จะเน้นถึงความ คมชัดของเส้นเป็นหลัก เช่น ภาพโลโก้ ตรา บริษัท และภาพลายเส้นแบบคลิปอาร์ต โปรแกรมเหล่านี้ได้แก่ Illustrator, CorelDraw และ Freehand เป็นต้น

2.2.4 Adobe After effect

16

โปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานด้าน Video Compose หรืองานซ้อนภาพ วีดีโอและรวมไปถึงงานด้านการตกแต่ง หรืองานเพิ่มeffecเพิเศษให้กับวีดีโอ โปรแกรม Adobe After Effect นี้จะเป็นการตัดต่อวีดีโอ และโปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมที่นิยมในงานด้าน Motion graphic Visual effect ที่เหมาะสำหรับนำมาใช้งาน Presentation Multimedia งานโฆษณา และยัง สามารถใช้งานในด้านของงานตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ และการทำ Mastering บันทึกผลงาน ลงเทป DV VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD DVD ได้อีกมากมาย



ภาพที่ 2.6 Interface ของ Adobe After Effect

2.2.4.1 การทำงานของ Adobe After Effect

โปรแกรม Adobe After Effect ทำงานในลักษณะการนำไฟล์ที่เตรียมไว้ (มีชื่อเรียกว่า Footage หรือ Source) นำมาเรียบเรียงเข้ามาเป็นวีดีโอเดียวกันโดยสามารถนำไฟล์หลายๆชนิดเช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียงโดยที่สา<mark>มารถ</mark>จะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกันได้

2.2.3 DVD styler

76

โปรแกรมนี้สามารถสร้างเมนูแบบที่สามารถโด้ตอบ (Interactive Menu) ให้กับผู้ใช้งานได้ กุณภาพเดียวกับพวกแผ่น DVD หนังภาพยนตร์ รวมไปถึงยังใส่ คำบรรยายประกอบ (ซับไตเติ้ล) ลงในแผ่น DVD เป็นการเพิ่มเติมได้อีกด้วย และสนับสนุนไฟล์วีดีโอ ตระกูลต่างๆ มากมาย ไม่ว่า จะเป็น ไฟล์ ASF ไฟล์ AVI ไฟล์ DV ไฟล์ FLV ไฟล์ M2P ไฟล์ MKV ไฟล์ MOV ไฟล์ MP4 ไฟล์ MPG ไฟล์ OGG ไฟล์ VOB ไฟล์ WMV และไฟล์อื่นๆ อีกมากมาย โดยไม่ต้องใช้ โปรแกรมแปลง ไฟล์ ช่วยแต่อย่างใด



ภาพที่ 2.7 Interface ของ DVD Styler

2.2.5.1 การทำงานของโปรแกรม DVD Styler โปรแกรมนี้สามารถใช้ได้กับ OS หลาย Platform อาทิเช่น MS.Windows, Linux และ Mac OS มีการใช้งานโปรแกรมที่ง่าย ใช้หลักการลากแล้ววาง (Drag-and-Drop)

VSTITUTE OF

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

หัวข้องาน		เดือนที่ 1		เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			ł	
ศึกษา Software ของบริษัทเพื่อทำความเข้าใจภาพรวม																
ทำ Footage และ Script เพื่อใช้ในงาน	5		7													
ทำตัวDemoให้เขาประเมินและกำหนดTheme				1	2	£										
ช่วยพี่ทคสอบระบบที่จะจัคส่งให้ลูกก้า						· .		1			1					
จัดทำวีดี โอ									2	2	<u>\</u>					
นำเสนอProcessให้แก่พี่ที่บริษัท																
ปรับปรุงและแก้ไขงานตาม Comment ของพื่											•					
รวมวิดี โอทั้งหมดและปรับปรุงให้เสร็จ																
จัดทำรายงานรูปเล่ม																

3.2 รายละเอียดโ<mark>ค</mark>รงงา<mark>น</mark>

10

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตั<mark>วอย่า</mark>ง

โครงงานการผลิตสื่<mark>อการ</mark>สอนการใช้<mark>โ</mark>ปรแกรมของบริษัท มีกลุ่ม</mark>เป้าหมายคือกลุ่มลูกก้าที่ซื้อ โปรแกรมของทางบริษัท โดยเล็งกลุ่มเป้าหมายตั้งแต่ผู้ที่ไม่ได้ใช้กอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน จนถึงผู้ที่ชำนาญในการใช้กอมพิวเตอร์

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงงาน

3.2.2.1 โปรแกรมในกลุ่ม Adobe Collection

สามารถคาวน์โหลดที่ http://www.rainz-network.net/2015/06/adobe-extendedcs6-download.html สามารถเลือกโปรแกรมที่ต้องการติดตั้งได้โปรแกรมใดบ้าง และแผนที่ ต้องการทั้งแบบทดลองใช้ในระยะเวลาที่กำหนดและแบบชำระเงิน



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection

*ผู้อ่านสามารถอ่านวิชีการติดตั้งโปรแกรมกลุ่ม Adobe Collectionทั้งหมดได้ในส่วนของ ภาคผนวก ก

3.2.2.2 วิธีการติดตั้งโปรแกรม DVD Styler

1

สามารถดาวน์โหลดที่ http://www.dvdstyler.org/en/



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างการติดตั้งโปรแกรม DVD Style *ผู้อ่านสามารถอ่านวิธีการติดตั้งโปรแกรม DVD Styler ได้ในส่วนของภาคผนวก ก
3.2.2.3 การติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter ในเบื้องต้นนั้นสามารถดาน์โหลดตัวติดตั้งโปรแกรมได้ที่ http://free-mp3-

cutter.software.informer.com/



ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter

*ผู้อ่านสามารถอ่านวิชีการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter ได้ในส่วนของภาคผนวก ก

3.2.3 การเก็บรวบรวม ข้อมูล

10-

เพื่อที่จะให้โครงงานนี้สามารถนำไปใช้งานได้จริงและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดจึงมีความ จำเป็นที่จะต้องเก็บข้อมูลจากสถานการณ์จริงโดยการเข้าไปดูการใช้งานจริงของผู้ใช้โปรแกรม รวมถึงบรรยากาศในการทำงานและอารมณ์เพื่อเขาใจความรู้สึกของผู้ใช้งานจริง นอกจากนั้นยังเข้า รวมรับฟังฝึกอบรมการใช้โปรแกรมร่วมกับผู้ใช้ใหม่ที่ยังไม่เคยใช้โปรแกรมมาก่อนเพื่อค้นหา ปัญหาที่ผู้ใช้ใหม่มักประสบในการใช้งานโปรแกรมเพื่อนำมาพิจารณาในการจัดทำเนื้อหาที่จะ นำเสนอและทำความเข้าใจในการทำงานของระบบอย่างละเอียดจึงจะต้องทดลองใช้โปรแกรม ทั้งหมดด้วยตนเองก่อนที่จะสามารถเรียบเรียงออกมาเป็นเนื้อหาและบทสำหรับ E-Learning นอกจากหลักการสร้างทั่วไปแล้วมีการออกแบบ Layout ไปนำเสนอเพื่อรับข้อคิดเห็นจากพนักงาน ที่ปรึกษาเพื่อเพิ่มความสวยงามสามารถดึงดูดความสนใจและทำให้เกิดการเรียนรู้

VSTITUTE O

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

3.3.1 งานที่ปฏิบัติ

10

ในระหว่างการสหกิจศึกษาได้รับหน้าที่ตำแหน่งหน้าที่เป็น Graphic Designer และได้รับ โครงงานจัดทำ E-learning เพื่อนำไปใช้ในการสอนลูกค้าของบริษัทเป็นหน้าที่หลักและรับหน้าที่ ในการออกแบบงานต่างๆในด้านกราฟฟิก และอื่นๆ เช่น การออกแบบลายเสื้อบริษัท ป้ายร้านขาย ปาท่องโก๋ การทำแผนที่สำหรับสำนักงานใหม่ของบริษัท และอื่น ซึ่งงานหลักที่เป็นโครงงานจะใช้ เวลาก่อนข้างมากสำหรับการศึกษาระบบทั้งหมดของโปรแกรมก่อนที่เพื่อที่จะสามารถออกแบบ ผลงานให้ตอบสนองความต้องการตามหัวข้องานและยังต้องศึกษาหลักการทำสื่อการสอนการ ออกแบบ Template ให้น่าสนใจและเนื้อหาให้กระชับเพื่อให้มีผลประโยชน์สูงสุดและทำหน้าที่ Software Tester ที่ช่วยพี่ๆพนักงานทดสอบระบบโปรแกรมของทางบริษัทร่วมกับฝ่าย IT Support ด้วยเช่นกัน ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้ทำให้ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆตั้งแต่การนำเสนอผลงานในที่ทำงาน การ สนทนากับพนักงานที่ปรึกษาเพื่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงภายในตัวงานที่ได้รับมอบหมาย เทคนิก การออกแบบและจัดทำคลิปวีดีโอต่างๆที่หาไม่ได้ภายในห้องเรียน



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างงานที่ปฏิบัติ(2)



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างงานที่ปฏิบัติ(3)

3.3.2 โครงงาน E-Learning ของโปรแกรม Maxar

76

ใด้รับมอบหมายหน้าที่จัดทำสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์หรือ E-learning จากพนักงานที่ ปรึกษาโดยเริ่มแรกโดยให้เราทดลองทำเองทั้ง บทบรรยาย ออกแบบวิดีโอ และศึกษาทำความเข้าใจ ระบบด้วยตนเองโดยมีพนักงานคนอื่นช่วยกำกับดูแลก่อนเพื่อทำตัวอย่างผลงานและนำผลงานไป นำเสนอให้พนักงานที่ปรึกษารับชมเพื่อรับความคิดเห็นต่อผลงานมาปรับปรุงแก้ไขจนได้รูปแบบที่ พึงพอใจและเหมาะสมที่สุดแล้วจึงเริ่มให้ทำงานจริงโดยพนักงานที่ปรึกษาจะจำกัดขอบเขตเนื้อหา ที่ต้องใช้นำเสนอให้คือการทำวีดีโอสอนรูปแบบ Scenario เพื่อให้ถูกค้านำไปใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ ในภายหลังได้ และทำ วีดีโอ Introduction ของตัวโปรแกรม ก่อนที่จะเข้า E-Learning ออกแบบ และสร้างตัวละครmascots ของโปรแกรม



ภาพที่ 3.7 Flow การแผนการดำเนินงาน

3.3.3 ขั้นตอนการปัฏบัติงาน

3.3.3.1 คิดบทบรรยาย และ ลำดับ การนำเสนอ

หลังจากแบ่งวีคีโอเป็น Scenario ต่างๆแล้ว คิดบทบรรยายตามที่ได้มีการตกลง แนวทางและรูปแบบที่ได้ตกลงไว้กับพนักงานที่ปรึกษาและภาพลักษณ์องค์กรเพื่อให้เป็นไปตาม ภาพลักษณ์ของโปรแกรม โดยการคิดบทนั้นด้องมีเนื้อหาที่ครบถ้วนถูกด้องแต่ก็ต้องมีความเป็น ธรรมชาติ รวมถึงการใส่มุขตลกลงไปในบางช่วงของบทพูดเพิ่มผ่อนคลายความตรึงเครียดจาก เนื้อหา หลังจากนั้นทำการจัดวางบทพูดลงใน Storyboard ตามลำคับการนำเสนอ อ้างอิงจากลำคับ การใช้งานจริงของโปรแกรม โดยใช้หมายเลขบ่งบอกลำคับคำบรรยาย



ี้ภาพที่ 3.8 ภาพแสดงล<mark>ำดับบท</mark>บรรยายในวีดิโ<mark>อแต่</mark>ละ Scenario

3.3.3.2 ออกแบบ<mark>ภาพป</mark>ระกอบพื้น<mark>ห</mark>ลัง (Backgrou</mark>nd)

หลังจากกำหนด Storyboard แล้วได้ทำการออกแบบ template หลักที่ใช้ภายใน งาน การออกแบบ Background ที่สำหรับเป็นพื้นหลังภายในวีดีโอโดยอ้างอิง Theme (สีสีเขียว สี งาว)และรูปแบบของทางบริษัทในการออกแบบ Background นี้ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop โดยมีการนำรูปภาพที่ทางพื่พนักงานที่ปรึกษาให้มาใช้เป็นส่วนประกอบภายในภาพด้วย



ภาพที่ 3.9 ตัวอย่างรูปภาพที่ได้รับมาจากพนักงานที่ปรึกษาที่นำมาใช้ในงาน(1)



ภาพที่ 3.10 ตัวอย่างรูปภาพที่ได้รับมาจากพนักงานที่ปรึกษาที่นำมาใช้ในงาน(2)



10

ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างรูปภาพที่ได้รับมาจากพนักงานที่ปรึกษาที่นำมาใช้ในงาน(3)

ภาพที่ 3.12 ภาพหน้าจอการใช้โปรแกรม Adobe Photoshopในการออกแบบพื้นหลัง

ทั้งนี้การออกแบบต้องกำนึงขนาดของวีดีโอว่ามีความกว้างและสูงเท่าไรโดยได้เผื่อ ความกว้างและสูงออกไปด้านละ 50 pixel เพื่อให้เห็น Background บางส่วนเมื่อมองภาพรวมแล้ว จะทำให้ดูเหมือนมีกรอบอยู่รอบๆวีดีโอ เนื่องจากมีบางส่วนที่ต้องการนำมาทำให้เกิดการ เคลื่อนไหวต่อภายในโปรแกรม Adobe After Effect จึงทำการแยก layer ของงานไว้เพื่อการทำงาน ต่อไป

3.3.3.3 ออกแบบและสร้างตัวละคร

เนื่องจากได้รับบทสำหรับ Introduction ของโปรแกรมมาจากพนักงานโดยจากการ พิจารณาจากบทพูดแล้วมีลักษณ์เป็นบทพูดของตัวละครที่ออกมาแนะนำตนเอง ได้รับ Requirement ว่ามีตัวละครที่ดูดีมีเสน่ห์จึงคิด ท่าทางเป็นมิตร จากโจทย์ที่ได้รับทำให้นักสึกษาได้ร่วมกันคิดและ ออกแบบตัวละครโดยมีขั้นตอนคือ

 กำหนด Profile และ Style เพิ่มเติมเพิ่มให้มองเห็นแนวทางของตัวละครและง่าย ต่อการออกแบบ หลังจากกำหนด Profile ให้กับตัวละครแล้วจึงทำการกำหนด Style ให้กับตัวละคร โดยเลือกที่จะใช้ตัวละครแบบ 2D รูปแบบการ์ตูนตัวเล็กๆแบบ SD หรือตัวละครที่มีสัดส่วนผิดไป จากปกติเพื่อให้ดูน่ารักในการออกแบบตัวละครในครั้งนี้

*ผู้อ่านสามารถอ่านรายละเอียดของ Profile ของตัวละครที่ออกแบบได้ในส่วนของ ภาคผนวก ก

2.) หลังจากที่กำหนด Profile และ Style แล้วเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบ โดยการวาด ต้นแบบตัวละคร โดยการวาดลงบนกระดาษก่อน



ภาพที่ 3.13 การออกแบบตัวละครโดยการวาคลงในกระคาษ

 มื่อกำหนดรูปร่างคร่าวๆของตัวละครเรียบร้อยแล้วทดลองวาดตัวละครและลงสี เพื่อเลือกสีที่เหมาะสมและวาดตัวละครในท่าทางต่างๆที่ควรจะมีในวีดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.14 ทุดลองวาดและลงสีตัวละครด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop(1)



ภาพที่ 3.15 ว<mark>าดท่า</mark>ทางต่างๆข<mark>อ</mark>งตัวละ<mark>กรด้วย</mark>โปรแก<mark>รม A</mark>dobe Photoshop(2)

4.) หลังจากกำหนดสิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเรียบร้อยแล้วจึงวาดตัวละครที่จะ ใช้ในงานวีดีโอจริงด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator ในขั้นตอนการออกแบบและสร้างตัวละครนี้ ก่อนข้างใช้ระยะเวลามากเพราะการวาดภาพตัวละคร 2D เพื่อการนำไปทำให้เคลื่อนไหวนั้นจะเป็น ต้องมีลายเส้นและสัดส่วนหน้าตาหรือแม้แต่การลงสีที่เหมือนกันหรือไปในทิศทางเดียวกันทุกภาพ หากไม่สามารถควบคุมการวาดให้ไปในทิศทางเดียวกันได้สุดท้ายแล้วงานจะออกมาเข้ากันไม่ได้ และไม่สามารถนำไปทำการเกลื่อนไหวที่แนบเนียนได้และเนื่องด้วยมีจำนวนภาพที่ต้องวาคมากจึง ใช้เวลาในการทำมาก



ภาพที่ 3.16 ตัวอย่างภาพตัวละครในท่าทางต่างๆ(1)



ภา<mark>พที่ 3.17 ต</mark>ัวอย่างภาพตัวละค<mark>ร</mark>ในท่าทางต่างๆ(2)

3.3.3.4 ตัดต่อวีดี <mark>โอ โด</mark>ยจาก Foota<mark>g</mark>e ที่เ<mark>ตรียม</mark>ไว้

ในขั้นตอ<mark>นนี้เป็นการนำ Fo</mark>otage ที่เตรียมไว้ หลักๆได้แก่ วีดีโอ , ไฟล์เสียงพากย์ ที่ ได้จากการบันทึกของนักศึกษาที่ร่วมสหกิจ และ ตัวละครมาใช้งานร่วมกันโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ในการตัดต่อส่วนประต่างๆข้างต้นเข้าด้วยกันและเพิ่มเติมด้วย Effect เข้าไปในวีดีโอ ภายในการทำงานของโปรแกรมนี้ด้วยเช่นกันและขันตอนนี้เป็นอีกหนึ่งขั้นตอนที่ใช้เวลามากใน การทำเพราะว่ามีจำนวนวีดีโอและไฟล์เสียงที่ใช้ในการทำงานมากจึงต้องช่วยกันกับนักศึกษา ร่วมสหกิจอีกคนในการตัดต่อเบื้องต้นโดยในส่วนนี้มีขั้นตอนการทำงานคือ 1.) นำวีดี โอและเสียงพากย์บทพูดที่เตรียมไว้มาตัดต่อเข้าด้วยกัน โดยการใช้งานด้วย Adobe After Effect เป็นการทำงาน โดยนำวีดี โอและเสียงมาจัดวางใน Composition ในรูปแบบของ Layerต้องกำนึงถึงความสอดกล้องของภาพจากวีดี โอที่แสดงกับเสียงพากย์ที่อธิบายขั้นตอนการใช้ โปรแกรมและกำนึงถึงระยะเวลาที่เหมาะสมในการรับรู้ของผู้ชมอีกด้วย



ภาพที่ 3.18 การตัดต่อวีดีโอภายในโปรแกรม Adobe After Effect

2.) เพิ่มเติมในส่วนของ Effect เพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็นภาพที่ต้องการจะสื่อสารได้ มากขึ้น ในขั้นตอนนี้ได้มีการศึกษาเพื่อเติมเกี่ยวกับ Code Expression เพื่อประยุกต์ในการใช้ในการ ทำงานให้สะดวกยิ่งขึ้น

* ผู้อ่านสามารถดู Code Expression ได้ในส่วนของภาคผนวก ก

TC



ภาพที่ 3.19 การใช้ Effect เพิ่มเติมภายใน โปนแกรม Adobe After Effect



ภาพที่ 3.20 การใช้ Expression ภายในโปรแกรม After effect

3.) หลังจากจัคเรียงวีคีโอ เสียง และเพิ่มเติม Effect เรียบร้อยแล้วมาเปรียบเทียบกับ การงยับท่าทางของตัวละครที่นักศึกษาร่วมสหกิจได้จัดเตรียมไว้ให้ในแต่ละบทพูดเพื่อให้ตัวละคร เมื่อจัดเรียงแล้วเคลื่อนไหวและมีทางที่สอดคล้องกับบทและเนื้อหาของการนำเสนอ เนื่องจากตัว ละครมีการเปลี่ยนท่าทางมากขั้นตอนนี้จึงเป็นขั้นตอนที่ใช้ระยะเวลามากเช่นกัน



ภาพที่ 3.21 การจัดเรียงท่าทางของตัวละคร

3.3.3.5 ทำหน้าตา<mark>ให้ก</mark>ับตัวละคร

เนื่องจาก ใด้รับ Requirement เพิ่มเติมเข้ามาว่าต้องให้ตัวละครมีหน้าตาด้วย จึงต้อง ทำปากและดวงตาให้แก้ตัวละคร โดยใช้ให้โปรแกรม Adobe Photoshopในการวาดและ Animate เพื่อให้ดวงตามีการกระพริบตาและปากสามารถอ้าปากและหุบปากได้ ดวงตานั้นสามารถประกอบ เข้าไปในงานที่นักศึกษาร่วมสหกิจได้เลยแต่ว่าเนื่องจากตามบทบรรยายจะมีช่วงที่ตัวละครไม่ได้พูด จึงทำให้จำเป็นต้องใส่รูปปากเข้าไปในภายหลังสลับระหว่างรูปปากที่มีการเคลื่อนไหวกับรูปปากที่ ไม่มีการเคลื่อนไหวและยังต้องปรับให้เข้ากับลักษณะการเปลี่ยนท่าทางของตัวละครด้วย



ภาพที่ 3.22 การสร้างควงตาและ Animate ภายในโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.23 การสร้างปากและAnimate ภายในโปรแกรม Adobe Photoshop

3.3.3.6 จัคเตรียมเ<mark>สียง</mark>ประกอบเพิ่<mark>ม</mark>เติม

10

เตรียม Sound effect และเพลงประกอบเพื่อเพิ่มเติมสำหรับเสริมให้ตัวงานมีความ สมบูรณ์ยิ่งขึ้นโดยในหลายๆ ไฟล์ เสียงที่หามานั้นมีเสียงที่ไม่ต้องการใช้หรือเป็นทำนองที่ติดกันมา หลายๆทำนองในไฟล์ เดียวทำให้นำไปใช้ยาก จึงต้องมีการตัดเสียงใน ไฟล์ ออกบางส่วนหรือแบ่ง ออกเป็นช่วงๆทั้งนี้สามารถทำโดยใช้โปรแกรม Free MP3 Cutter ในการตัดได้ในขั้นพื้นฐาน



ภาพที่ 3.24 ตัวอย่างการใช้โปรแกรม Free MP3 Cutter ในการตัด File เสียง

3.3.3.11 รวมทุก Composition เข้าด้วยกัน

นำ Composition ของงานแต่ละส่วนมารวมเข้าด้วยกันโดยจัดส่วนของวีดีโออยู่ บริเวณตรงกลางของหน้างานและจัดให้ตัวละครอยู่บริเวณมุมขวาล้างส่วน Background นั้นจัดเป็น Layer ด้านหลังสุดของงานใส่ Sound Effect และ BGM ที่เตรียมไว้ในจังหวะที่กาดกะเนไว้โดยลด กวามดังลงส่วนหนึ่งเพื่อไม่ให้กลบเสียงพูดบรรยายจัดแต่งองก์ประกอบเพิ่มเติม

3.3.3.12 Render วีดีโอ

10

หลังจากที่จัดองค์ประกอบทุกอย่างเรียบร้อยแล้ว ทำการ Render File วิดีโอให้ ออกมาในขั้นตอนนี้โปรแกรม Adobe After Effect จำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการประมวลผลหากมี การใช้ ไฟล์ในงานจำนวนมากหรือมีการใช้งาน Effect ภายในโปรแกรมมากรวมถึงการกำหนด กุณภาพของงานที่สูงจะทำให้การ Render ใช้ระยะเวลาในการประมวลผลมากขึ้นด้วยเช่นกัน

36

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ศึกษาและทำความเข้าใจภาพรวมและวิธีใช้ของโปรแกรม Maxar

การศึกษาและทำความเข้าใจโปรแกรม Maxar คือส่วนสำคัญหลักของการทำโครงงาน นี้เนื่องจากเป็นผู้จัดทำวีดีโอการสอนต้องมีความเข้าใจในตัวโปรแกรมทั้งจุดบกพร่องมองเห็น ปัญหาของการใช้โปรแกรมในฐานะผู้ใช้งาน (User) และรู้จักการทำงานของโปรแกรม เปรียบเสมือนผู้พัฒนา (Developer) ซึ่งมีความหมายว่าจะตั้งเข้าใจโปรแกรมดั่งผู้ใช้และสามารถ อธิบายโปรแกรมได้เสมือนผู้พัฒนา

4.1.2 ศึกษาหลักการและเหตุผลของการใช้สื่อ E-Learning ในการสอน

จากการศึกษาหลักการของ E- Learning เป็นสื่อการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถเข้าถึงได้หลากหลายวิธีเนื่องจากไม่จำเป็นต้องเสียเวลาในการเดินทางสามารถใช้E-Learning ได้แม้แต่ที่บ้านของตนเองจึงทำให้ E-Learning มีขีดจำกัดด้านเวลาและสถานที่ต่ำอีกทั้งยัง สามารถทบทวนบทเรียนได้หลายรอบตามความต้องการของตนเองนอกจากความรู้แล้วยังเป็นการ ฝึกให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัยในตนเองด้วยเช่นกันเพราะไม่ได้เป็นสื่อการสอนที่สามารถบังคับให้ ผู้เรียนต้องมานั่งเรียนตามที่กำหนดการเรียนรู้ด้วย E-Learning ที่ประสบความสำเร็จนอกจากความ น่าสนใจของสื่อแล้<mark>วยังขึ้นอยู่กับความ</mark>ตั้งใจของผู้เรียนด้วย

4.1.3 วิเคราะห์ความต้องก<mark>ารขอ</mark>งผู้ใช้งาน

สื่อการสอนรูปแบบ E-Learning นี้มีกลุ่มเป้าหมายส่วนมากเป็นผู้ที่ทำงานในธุรกิจค้าขายด้วย ระบบ Call center ซึ่งเป็นงานที่ถูกจำกัดด้วยจำนวนสายถูกก้าที่ต้องติดต่ออกไปในระยะเวลาที่ กำหนด ด้องพบเจอกับอารมณ์หลากหลายรูปแบบของถูกก้าที่ติดต่อไป และถูกดันด้วยขอดขายใน แต่ละเดือนจึงเป็นงานที่ก่อนข้างเครียดและได้รับความกดดันสูงส่งผลให้ผู้ปฏิบัติงานมีความรู้สึก เครียดและเหนื่อยหน่ายได้ รองกรรมการผู้จัดการที่ดูแลภาพลักษณ์องก์กรจึงวางแนวกิด (Theme) สำหรับ E-Learning นี้ให้โปรแกรมมีภาพลักษณ์ที่สดใส สดชื่นตลอดเวลา ตลก และดูผ่อนคลาย

4.1.4 ทำStoryboard สำหรับ Scenario ทั้งหมด

สร้าง Storyboard เพื่อลำดับการนำเสนอ โดยระหว่างจัดทำได้ปรึกษากับพนักงานที่ปรึกษาได้ ข้อสรุปว่าแบ่งการนำเสนอเป็นเหตุการณ์ (Scenario) ที่พบเจอในการใช้งานโปรแกรมจริงของ ผู้ใช้งานที่มีความแตกต่างกันไป 5 สถานการณ์โดยแยกวีดีโอออกตามจำนวนสถานการณ์นั้นก็คือมี วีดีโอจำนวน 5 วีดีโอเช่นกัน



ภาพที่ 4.1 ภาพการจำแนกStoryboardเป็นScenario และ บทพูด

4.1.5 ผลการดำเนินงาน

10

หลังจากคำเนินงานเสร็จสิ้นแล้วทั้งหมดแล้วจะใด้วีดีโอสำหรับสอนการใช้งานโปรแกรม Maxar จำนวน 5 วีดี<mark>โอตามจำนวนขอ</mark>ง Scenario ที่วางแผนไว้ข้างต้นได้แก่

1. Yes sale : วีดีโอสอนการใช้งานโปรแกรมในกรณีที่สามารถติดต่อลูกก้าได้และสามารถ ทำการก้าสำเร็จ

2. To follow up : วีคีโอสอนการใช้งานโปรแกรมในกรณีที่สามารถติดต่อลูกค้าได้และสามารถ ทำการค้าสำเร็จแต่ลูกค้าไม่สะควกให้ข้อมูลครบถ้วนได้ขณะนั้น

Not DMC : วีดีโอสอนการใช้งานโปรแกรมในกรณีที่สามารถติดต่อสายปลายทางได้แต่ผู้
 รับสายไม่ใช้ลูกค้าที่เราต้องการติดต่อ

- 4. Unreachable : วีดีโอสอนการใช้งานโปรแกรมในกรณีที่ไม่สามารถติดต่อสายปลายทางได้
- 5. Close List : วีดีโอสอนการใช้งานโปรแกรมในกรณีที่ลูกค้าไม่ต้องการให้ติดต่อไปอีก

นอกจากวีดี โอหลักสำหรับสอนการใช้งานโปรแกรม Maxar ทั้ง 5 วีดี โอแล้วยังได้จัดทำใน ส่วนของ วีดีโอ Introduction เพื่อการแนะนำตัวโปรแกรมอีกหนึ่งวีดีโอ ซึ่งได้มีการนำวีดีโอทั้งหมด มารวมกันโดยการจัดทำในรูปแบบ DVD และจัดทำ Menu เพื่อง่ายต่อการเลือกรับชม

4.1.6 ขั้นตอนการใช้งานวีดีโอ

- แผ่น DVD ที่จัดทำนั้นสามารถเปิดชมได้ทั้งบนเกื่องรับชม DVD ทั่วไปหรือบน กอมพิวเตอร์
- หลังจากใส่ แผ่น DVD แล้วแผ่นจะเล่นอัติโนมัติจะแสดงหน้าจอ Interface สำหรับ เลือกรับชมวรดีโอได้

MAXAR



Play All >>

ภาพที่ 4.2 ภาพ Interface DVD menu

 หากรับชมผ่านเครื่องเล่น DVD สามารถใช้รีโมทของเครื่องเลือกโดยการกดลูกศรบน รีโมทเพื่อเลือกรับชมได้ หากรับชมบนคอมพิวเตอร์สามารถเปิดวีดีโอด้วยโปรแกรม ที่รองรับการเปิดไฟล์แบบ DVD และสามารถใช้เมาส์เลือกวีดีโอที่ต้องการรับชมได้ เลยโดยเลือกวีดีโอตามชื่อของวีดีโอนั้นๆหรือเลือกชมวีดีโอทั้งหมดโดยการเลือก Play All



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ Scenario Yes Sale

10



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ Scenario To follow up



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ Scenario Not DMC



ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างภาพจากวีดี โอ Scenario Unreachable



ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ Scenario Close list

Customer Relationship Management

TC

ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างภาพจากวีดีโอ Introduction

MA

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ทำวีดีโอสื่อการสอนหรือ E-Learning นี้ครบ 5 วีดีโอแล้วได้มีการนำไปใช้งานจริง ในการฝึกอบรมการใช้งานโปรแกรมแก่ลูกก้ำใหม่นั้นได้รับผลตอบรับที่ยังไม่น่าพึงพอใจเท่าที่ควร โดยวีดีโอยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจของลูกก้ำได้ดีพอ แต่ยังไม่ได้รับผลตอบรับจากการ นำไปใช้ในการทบทวนความรู้ให้แก่ลูกก้าเนื่องจากยังไม่มีการนำไปใช้งานในเชิงทบทวนความรู้จึง ยังไม่สามารถวัดผลได้

4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการ ปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

้จากวัตถุประสงค์ของโครงงานดังต่อไปนี้

- เพื่อสร้างวีคีโอสื่อการสอนสำหรับการใช้โปรแกรม Maxar ผลการ ผลที่ได้จากการปฏบัติงาน : ในการทำโครงงานครั้งนี้นักศึกษาได้จัดทำวีคีโอขึ้นมาทั้งหมด
 6 วีดีโอ ได้แก่ วีดีโอการใช้งานโปรแกรมแบ่งตามสถานการณ์ในการใช้งาน 5 วีดีโอและวีดีโอ แนะนำโปรแกรม 1วีดีโอ
- เพื่อประหยัดเวลาในการฝึกอบรมการใช้โปรแกรมของผู้ใช้ใหม่ ผลที่ได้จากการปฏบัติงาน : วีดีโอที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้นนั้นได้ถูกนำไปใช้ร่วมในการ อบรมผู้ใช้ใหม่ในบริษัทของถูกค้าในช่วงของการใช้งานในกรณีต่างๆแทนการบรรยายของ พนักงงานของบริษัทเทอราบิท
- เพื่อให้ผู้ใช้สามารถนำวีดีโอที่จัดทำไปเรียนรู้วีธีการใช้โปรแกรมได้ด้วยตนเอง ผลที่ได้จากการปฏบัติงาน : วีดีโอที่นักศึกษาได้จัดทำนอกจากใช้ในการอบรมแล้ว นักศึกษายังได้จัดทำวีดีโอในรูปแบบของ Interactive โดยการจัดหน้าเมนูสำหรับเลือกรับชมได้ และสร้างไฟล์ดีวีดีเพื่อให้ทางบริษัทมสามารถนำวีดีโอไปแจกจ่ายให้กับผู้ใช้ไปใช้ในการศึกษา เองได้ด้วย
- เพื่อที่ผู้ใช้งานโปรแกรมจะสามรถทบทวนวิธีการใช้โปรแกรมได้ด้วยตนเอง ผลที่ได้จากการปฏบัติงาน : สืบเนื่องจากข้อ 3 เนื่องจากการจัดทำดีวีดีผู้ใช้จึงสามารถ นำไปใช้ในการทบทวนความเข้าใจในการใช้โปรแกรมได้ด้วยตนเองเช่นกัน

 เพื่อเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบงานที่เหมาะสมกับประเภทงานแต่ละชนิดมากขึ้น และความรู้ใหม่ที่ไม่เคยได้เรียนมาก่อน

ผลที่ได้จากการปฏบัติงาน : ในการสร้าง E-Learning สำหรับสอนการใช้โปรแกรมของ บริษัทในครั้งนี้พนักงานที่ปรึกษาได้เปิดโอกาสให้ทางนักศึกษาได้ดำเนินการออกแบบผลงาน ด้วยตนเองทั้งหมดไม่ว่าจะเป็น การจัดวางองค์ประกอบต่างภายในวีดีโอหรือแม้แต่การเลือกใช้ สี การเรียบเรียงเนื้อหาในการนำเสนอแล้วจัดทำตัวอย่างเพื่อนำไปเสนอเพื่อทำการรับคำติชม จากพนักงานที่ปรึกษาและฝ่ายภาพลักษณ์องค์กรเพื่อปรึกษาร่วมกันและนำมาปรับปรุงแก้ไงจน มีความเหมาะสม

TC

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

ในช่วงแรกกของการดำเนินโครงงานในครั้งนี้ปัญหาแรกที่พบคือการที่เราไม่รู้จักโปรแกรมที่ ได้รับมอบหมายทำให้ต้องใช้ระยะเวลาในการศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวโปรแกรมรวมถึง การศึกษากลุ่มเป้าหมายด้วยเช่นกัน ในช่วงแรกจึงทำให้ใช้เวลามากกว่าที่คาคการณ์เอาไว้มาก หลังจากที่ศึกษาและมีความเข้าใจในตัวโปรแกรมและกลุ่มเป้าหมายในระดับหนึ่งจึงเริ่มวางแผนใน การจัดทำวีดีโอแรกโดยที่ไม่ได้มีการตกลงแนวทางของการออกแบบกราฟิกสำหรับตัววีดีโอและ บทบรรยายไว้ก่อน เมื่อทำวีดีโอแรกเสร็จจึงนำไปนำเสนอกับพนักงานที่ปรึกษาและฝ่ายภาพลักษณ์ องค์กรเพื่อปรึกษาตกลงการวางแนวทางของวีดีโอและได้รับคำสั่งให้ร่วมปรึกษาฝ่ายภาพลักษณ์

สำหรับการคำเนินงานวีดีโอล่าสุดนั้นได้มีการปรึกษากับพนักงานคนอื่นๆที่มีความเกี่ยวของ กับการอบรมการใช้งานโปรแกรมสำหรับผู้ใช้ใหม่ด้วยโดยมีการปรับเปลี่ยนแนวทางการนำเสนอ มาเป็นรูปแบบ Scenario base แทนการนำเสนอแบบ Definition และฝ่ายภาพลักษณ์องค์กรได้มอบ ตัวอย่างบทบรรยายสำหรับ Introduction ของโปรแกรมมาให้ก่อน แล้วให้นำไปประยุกต์สร้างเป็น ตัวละกรที่มีConceptสอดกล้อง จึงทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงและเพิ่มเติม Footage ใหม่ทั้งวีดีโอที่ บันทึก เสียงบรรยาขของนักศึกษาร่วมสหกิจเพื่อให้เป็นรูปแบบของสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นจาก การใช้งานจริง

หลังจากทำวีดีโอครบทุก Scenario base แล้ว พนักงานที่ปรึกษาได้มอบหมายงานให้สร้าง Interactive Video รวบรวมวีดีโอเข้าด้วยกันและสร้างหน้าเมนูสำหรับเลือกชมวีดีโอและเหมาะแก่ การนำไปบรรจุลงในแผ่น<mark>ดีวีดีเ</mark>พื่อความสะ<mark>ด</mark>วกในการนำไปใช้งาน

5.2 แนวทางการแก้ไข<mark>ปัญหา</mark>

10

ในการทำงานโครงงานนี้ประสบปัญหาต่างๆในหลายๆค้านเนื่องจากบริษัทเป็นบริษัทที่ทำงาน ด้านการเขียนโปรแกรมที่ไม่มีความจำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในงานค้านกราฟิก ซึ่งต้องอาศัยคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูงในการประมวลผลทางค้านกราฟิกหรืออุปกรณ์ที่ เอื้ออำนวยต่อการทำงานค้านสื่อ จึงให้ต้องนำ Laptop ส่วนตัวมาใช้ในการทำงานที่บริษัททุกวัน นอกจากนี้เนื่องจากการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีโอกาสออกแบบผลงงานด้วยตนเองจึงทำให้ ไม่ได้มีการตกลงแนวทางและรูปแบบของงานร่วมกันตั้งแต่แรกและในช่วงแรกที่เริ่มเข้าไปสหกิจ นั้นทางบริษัทกำลังอยู่ในช่วงจัดทำโครงการสำหรับลูกค้าในช่วงสุดท้ายของโครงการจึงทำให้ พนักงานต้องทำงานกันอย่างหนักและทำให้มีเวลาปรึกษางานกันน้อยมากเป็นอีกเหตุผลที่ทำให้งาน เกิดความล่าช้า แต่เมื่อหลังจากโครงการเสร็จสิ้นลงทำให้มีเวลาสามารถดำเนินการได้รวดเร็วขึ้น

นอกจากปัญหาข้างต้นแล้วยังมีปัญหาจากการบันทึกวีดีโอสำหรับนำมาตัดต่อนั้นในครั้งแรก ใด้วีดีโอที่ได้กุณภาพต่ำเนื่องจากโปรแกรมที่นักศึกษาร่วมสหกิจใช้นั้นมีขีดจำกัดมากและส่งผมต่อ การกุณภาพของงาน จำเป็นต้องเปลี่ยนโปรแกรมในการบันทึกวีดีโอหน้าจอใหม่ และในการทำงาน เองก็มีปัญหาที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้น เช่น ในการประมวลผลวีดีโอของโปรแกรม Adobe After effect เกิดประสบปัญหาเสียงภายในวีดีโอกลาดเกลื่อนไปจากที่ได้มีการตัดต่อไว้ภายในโปรแกรมจากการ Render ด้วยกุณภาพระดับ H264 ตามที่ได้วางแผนกับพนักงานที่ปรึกษาไว้จึงได้ทดลองแก้ไข เฉพาะหน้าโดยการสั่งให้โปรแกรม Render วีดีโอออกมามีคุณภาพระดับ AVI แล้วจึงนำวีดีโอที่ได้ กลับมา Render ด้วยกุณภาพระดับ H264 อีกครั้งจึงจะทำให้เสียงภายในวีดีโอไม่กลาดเกลื่อนได้แต่ ก็ทำให้ต้องเสียเวลามากในการ Render 2 ครั้ง หรือปัญหาที่เกิดจากการทำงานภายในตัวโปรแกรม เองซึ่งเมื่อพบเจอแล้วจะต้องนำไปบอกพนักงานที่รับผิดชอบให้ช่วยดำเนินการแก้ไขแล้วทำการ บันทึกวีดีโอใหม่อีกครั้ง

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

จากการสหกิจศึกษาตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ได้มีโอกาสเข้ามาทำงานในการออกแบบกราฟิก เพื่อการทำสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์พบว่าการออกแบบกราฟิกเพื่อการทำวีดีโอนั้นมีข้อกำหนด มากมายทั้งขนาดของวีดีโอ การจัดวางองก์ประกอบบนหน้าวีดีโอ ซึ่งหลังจากที่ทำงานเสร็จแล้ว กวรจะตรวจสอบกวามถูกต้องของชิ้นงานและเนื้อหาภายในก่อนส่งงาน ซึ่งการออกแบบงานแต่ละ ชิ้นนั้นขึ้นอยู่กับกอนเซ็ปต์ของสินก้าหรือบริษัท ดังนั้นในการออกแบบเรากวรจะศึกษาข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับการทำงานของเราให้ดีก่อนจะลงมือทำ การทำงานด้านกราฟิกนั้นความพร้อมของ อุปกรณ์ในการทำงานส่งผลต่อคุณภาพของงานและระยะเวลาในการทำงานเช่นกัน

ตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่นักศึกษาได้เข้ามาสหกิจศึกษาที่บริษัท เทอราบิทเน็ตเวิร์ค จำกัดและ ได้เข้ามาทำงานในตำแหน่ง Graphic Designer ซึ่งไม่มีตำแหน่งนี้ในบริษัทมาก่อน ทำให้นักศึกษา ได้รับประสบการณ์หลายอย่าง ได้ทำงานเสมือนเป็นพนักงานคนหนึ่งในบริษัท ได้ฝึกการ รับผิดชอบ กับการสร้างผลงานจริง ทั้งนี้ Footage ที่เตรียมไว้ได้ส่งมอบให้ทางบริษัทสามารถ นำไปใช้งานและปรับปรุงเปลี่ยนแปลงใช้ได้ภายในอนาคต

สำหรับการทำงานที่บริษัท เทอราบิท จำกัด นั้นเนื่องจากบริษัทเป็นบริษัทที่ทำงานด้าน โปรแกรมจึงเหมาะสมกับผู้ที่มีความรู้หรือสนใจด้านการเขียนโปรแกรมพนักงานของทางบริษัท สามารถให้ความรู้ในด้านการโปรแกรมได้เป็นอย่างดี สำหรับงานด้านการผลิตสื่อนั้นนักศึกษา ได้รับการเรียนรู้จากการติชมและกำแนะนำจากพนักงานสามารถนำไปใช้ในการทำงานจริงได้

> กุกโนโลฮั7 กุง

T

VSTITUTE OF

เอกสารอ้างอิง

- จักรกฤษณ์ แก้วยศ, 2010, บทที่ 2 การออกแบบตัวละคร [Online], Available : http://sccomputer.igetweb.com/articles/507218/
- Return wind, 2011, Rule of Thirds [Online], Available : http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects
- 3. 100Y Design, 2005, โปรแกรม Illustrator คืออะไร [Online], Available : http://www.100ydesign.com/column.php?id=000103%23.u_v7prysyfy
- IT Genius Engineering, 2014, โปรแกรม Photoshop คืออะไร [Online], Available:
 http://www.itgenius.co.th/article/โปรแกรม%20Photoshop%20คืออะไร.html
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญเกื้อ ควรหาเวช, -, การเรียนการสอนออนใลน์ (E Learning)
 [Online], Available : http://www.st.ac.th/av/inno_elearn.htm
- Autistic, 2011, มารู้จักกับ After Effect [Online], Available : http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects
 - . Boy Graphic, 2014, การวางจุดสนใจในงานออกแบบ (Focus Point) [Online], Available :

http://www.boygraphic.com/knowledge6.html

 กิติมา เพชรทรัพย์, องค์ประกอบมัลติมีเดีย [Online], Available : http://www4.srp.ac.th/~kitima/lesson/Multimedia/standard/m03.html

ประวัติผู้จัดทำโครง

ชื่อ-สกุล นายณัฏฐ์ พัฒนมาศ

วัน-เดือน-ปี 7 มิถุนายน **2536**

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2549

โรงเรียนอนุบาลวัดนางนอง

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลายตอนปลาย พ.ศ.2555

โรงเรียนวัคราชโอรส

ระดับอุดมศึกษา คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2558

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

TC

-ไม่มี-

ประวัติการฝึกอบร<mark>ม</mark>

การฝึกอบรุมการออกแบบชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์กับทางบริษัท Maker

Zoo

STITUTE OF



би Га а лавиза а

ข้อมูล Profile ในการออกแบบตัวละคร

Code Expression ที่ใช้ในการตัดต่อวีดีโอ

TC

การติดตั้งโปรแกรมในการทำงาน

STITUTE O

ภาคผนวก ก

ข้อมูล Profile ในการออกแบบตัวละคร

Profile

10

- ID : ชื่อ Mr.Maxar, ร่างกายเป็นคนปกติ, ส่วนหัวมีลักษณะเป็นหน้าจอ Monitor ของ คอมพิวเตอร์, สวมชุดสูทสีดำที่มีสัญญาลักษณ์ของโปรแกรมที่หน้าอก
- 2. Characteristic : เป็นคนอารมณ์ดี, เรียบร้อย, หลุดตลกบางเวลา, เป็นมิตร
- Role : มีหน้าที่ในการช่วยเหลืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งานโปรแกรมเปรียบเสมือน ผู้นำทางของโปรแกรม
- 4. Origin : เป็นตัวแทนจากโปรแกรมเพื่อสื่อสารกับผู้ใช้

Code Expression ที่ใช้ในการตัดต่อวีดีโอ

1) การสร้างการ Animation แบบวนรอบหรือ Loop Animation

Loop_out (cycle, 0): ในการทำงานครั้งนี้ระบุประเภท Type ของการวนรอบเป็นมาตรฐาน คือ cycle ระบุ NumKeyfr<mark>ames</mark> หรือจำนว<mark>น frame</mark> ที่ต้องการให้เกิดการวนรอบหากระบุ

การทำให้ภาพมีการเคลื่อนที่แบบสุ่ม(เสมือนการสั่น)

Wiggle(X,Y) : เป็นกำสั่งที่ทำให้ layer ที่มีการใส่กำสั่งนี้ในส่วนของ position จะทำให้เกิด การเคลื่อนที่แบบสุ่มตำแหน่งโดยสามารถระบุขอบเขตของการเคลื่อนที่ได้โดยระบุในวงเล็บโดย ระบุขอบเขตการเคลื่อนที่ในแนวระนาบ (X) และระบุขอบเขตการเคลื่อนที่ในแนวดิ่ง (Y)

การติดตั้งโปรแกรมในการทำงาน

1. วิธีการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection

สามรถเข้าไปดาวน์โหลดไฟล์ติดตั้งได้ที่ <u>http://www.rainz-</u> network.net/2015/06/adobe-extended-cs6-download.html

> deploy packages payloads resources Set-up

10

คาวน์โหลดโปรแกรมมาแล้วดับเบิ้ลคลิกที่ "Set Up" เพื่อติดตั้ง

ภาพที่ ก.1 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (1)

2) โปรแกรมติดตั้งจะดาวน์โหลดไฟล์ ระยะหนึ่ง



ภาพที่ ก.2 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (2)

 โปรแกรมจะให้เลือกแผนที่มีทั้งการติดตั้งโดยอาศัย Serial Number หรือติดตั้ง แบบ Try ทดลองใช้ ในระยะเวลาที่จำกัด

CS6 Master Collection - C ×			
Welcome Install Ihave a serial number. Try Iwant to try CS6 Master Collection for a limited time. Quit	10	CS6 Master Collection	 ×
Welcome Install I have a serial number. Try I want to try CS6 Master Collection for a limited time. Quit			
Welcome Install I have a serial number. Try I want to try CS6 Master Collection for a limited time. Quit	Adobe		
Install Have a serial number. Image: Try Want to try CS6 Master Collection for a limited time. Quit	Wel	come	
Install Have a serial number.			
Install Ihave a serial number. Image: Try Image: Ward to try CS6 Master Collection for a limited time. Quit		A	
Try I want to try CS6 Master Collection for a limited time.		Install	
Puit		i nave a seriai number.	
Pure Try I want to try CS6 Master Collection for a limited time.			
Provide the second seco			
Livant to try CS6 Master Collection for a limited time.	C		
Quit		/ Try	
Quit		I want to try CS6 Master Collection for a limited time.	
Quit			
Quit	0		
	Qu		 ٠.

ภาพที่ ก.3 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (3)

 เมื่อเลือกแผนแล้วทำการเลือกโปรแกรมที่ต้องการจะติดตั้ง (ในตัวอย่างนี้ เลือกโปรแกรม Adobe After Effect CS6) แล้วทำการกดปุ่ม Install

C

10



ภาพที่ ก.4 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (4)

5) รอระบบทำการติดตั้งโปรแกรม

10



ภาพที่ ก.5 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (5)

 หลังจากติดตั้งโปรแกรมเสร็จเรียบร้องแล้วสามารถกดปุ่ม Close เพื่อจบการ ติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ **ก.6** ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (6)

 เมื่อติดตั้งโปรแกรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว Icon ของโปรแกรมจะแสดงที่ Start พร้อมใช้งานได้เพียงกดที่ปุ่ม Icon ของโปรแกรม



ภาพที่ ก.7 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Collection (7)

2. วิธีการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter

10

เข้าไปยัง <u>http://free-mp3-cutter.software.informer.com/</u>



<mark>ภา</mark>พที่ **ก.8** ขั้นตอนการติดตั้ง</mark>โปรแก<mark>รม F</mark>ree MP3 Cutter (1)

STITUTE O

คาวน์โหลดโปรแกรมมาแล้วดับเบิ้ลคลิกที่โปรแกรมเพื่อติดตั้ง

icons

ภาพที่ ก.9 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (2)

3) กดปุ่ม Next และเลือก "I accept the agreement"

10

tuia ĝ



<mark>ภาพที่ ก.10</mark> ขั้<mark>น</mark>ตอนการต<mark>ิดตั้ง</mark>โปรแ<mark>กรม</mark> Free MP3 Cutter (3)



ภาพที่ ก.11 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (4)

 เลือกสถานที่ติดตั้งโปรแกรมโดยกดปุ่ม Browse เพื่อเลือกสถานที่ หลังจาก นั้นกดปุ่ม Next



ภาพที่ ก.12 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (5)

5) กำหนดว่าต้องการให้ปรากฏ Icon ของโปรแกรมนี้ในหน้า Desktop โดยเลือก

ใน Additional icons เลือก Create a desktop icon จากนั้นกดปุ่ม Install



ภาพที่ ก.13 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (6)

 เมื่อติดตั้ง โปรแกรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว icon ขาอง โปรแกรม Free MP3 Cutter จะปรากฏบนหน้าจอ Desktop พร้อมเรียกใช้งานได้ โดยการกดปุ่ม icon

10



ภาพที่ ก.14 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Free MP3 Cutter (7)

3.การติดตั้งโปรแกรม DVD Styler

1) เข้าไปที่ <u>http://www.dvdstyler.org/en/</u> ทำการคาวน์โหลคโปรแกรม



ภาพที่ ก.15 ขั้นตอนการติดตั้ง โปรแกรม DVD Style (1)

2) เลือก Platform ที่ต้องการ

Downloads DVDStyler v2.9.3 Windows binary: D

DVDStyler v2.9.4 beta 2 Windows binary: DVDStyler.2.9.4b A source code: DVDStyler.2.9.4b th For the last changed please see Chany DVDStyler all releases

C fi Dwo DVD Styler

10

ภาพที่ ก.16 ขั้นตอนการติดตั้ง โปรแกรม DVD Style (2)

3) กคที่ Icon ของโปรแกรมเพื่อเริ่มติดตั้งโปรแกรม

Image: Source Sourc

ภาพที่ ก.17 ขั้นตอนการติดตั้ง โปรแกรม DVD Style (3)

4) ເລືອกภาษา

T

Select Setup Language						
1 1	Select the language to use during the installation:					
	English	ок	✓ Cancel			

ภาพที่ ก.18 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (4)
5) กดปุ่ม Next ในหน้าแรกและหน้าที่ถัดไป



ภาพที่ ก.19 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (5)

6) เลือกสถานที่ติดตั้ง โดยสามรถกดปุ่ม Browse เพื่อเลือก

10

1	B	Setup - DVDStyler	- 🗆 🗙
	Se	lect Destination Location Where should DVDStyler be installed?	<u>s</u>
		Setup will install DVDStyler into the following folder.	
		To continue, click Next. If you would like to select a different folder, clic	k Browse.
		C:\Program Files (x86)\DVDStyler	Browse
		At least 92.6 MB of free disk space is required.	
		< Back Next >	Cancel

ภาพที่ ก.20 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (6)

7) เลือกสถานที่ในการแสดง Icon Shortcut ของ Icon โดยกดปุ่ม Browse เพื่อ เลือก

B	Setu	ip - DVDStyler	-	. 🗆 🗙
Select Wh	Start Menu Folder ere should Setup place the progr	am's shortcuts?		Ś
To	Setup will create the progra	am's shortcuts in the fol I like to select a differen	lowing Start Menu f	folder. se.
DV	DStyler		Brov	vse
	Don't create a Start Menu folder	EL I		
		< Back	Next >	Cancel

ภาพที่ ก.21 ขั้นตอนการติดตั้ง โปรแกรม DVD Style (7)

8) เลือกส่วนเพิ่มเติม

10



ภาพที่ ก.22 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (8) STITUTE

9) กดปุ่ม Install และรอโปรแกรมทำการติดตั้ง

谩	Setup - DVDStyler 🛛 🗕 🗆 🗙
-	Ready to Install Setup is now ready to begin installing DVDStyler on your computer.
	Click Install to continue with the installation, or click Back if you want to review or change any settings.
	Destination location: C:\Program Files (x86)\DVDStyler
	Additional tasks:
	Create a desktop icon
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	ula <u>a 2</u>
	< Back Install Cancel

ภาพที่ ก.23 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (9)

10) เมื่อ โปรแกรมทำการติดตั้งสำเร็จทำการทำการกดปุ่ม Finish

10



ภาพที่ ก.24 ขั้นตอนการติดตั้ง โปรแกรม DVD Style (10)

11) โปรแกรมพร้อมใช้งานโดยสามารถกดที่รูป Icon บน Desktop



ภาพที่ ก.25 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม DVD Style (11) โนโล

STITUTE OF

มาคผนวก ข

แบบฟอร์มรายงานสหกิจศึกษารายสัปดาห์

CAN INSTITUTE OF TECH



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดทางาน 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

ดาห์	ร์่มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัป	แบบ	
	สัปดาห์ที่ 1		
	สัปดาห์ที่		

ชื่อ-สกุลนักศึกษา 213 9นักรี้ พัฒนษมาส์ รหัสนักศึกษา 55.122.042-9 กณะวิษา Internation featmology (IT) สาขาวิษา Multimedia tealmology

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>)/.b/รโ</u>	R	Miles I a a j		
อังการ. <u>2.7b.7.5</u> 3	9	รับกราย Talstan เรียนรู้ ซอฟแกร์ของ Terrabit	การใช้งาน ชั้นตอน การทำงานฟอมิโปร(เกรม	เกิดดรามประ ห ม่า กับ มี สถานที่ และดนในม่
щ <u>т.3.16.1.58</u>	q	ได้ทดลองใช้ โปรแกรม ขมทางบริษัท ช่วย มีที่บริษัท ดู สาย ใ ลง	ได้เท้างขั้น สอน กรทำงานขอ รุงรณกรองอย	โปรแกรม มีแลาง Fonction กับการทำงาน
พฤหัสบดี <u>4</u> ./. <u>6.</u> ./.58	9	ทด 28.9 ช โปร แครมใน ส่วนที่ เหลือจาว เมื่อวาน	ได้ทดฉองทำงาน คลัง Agentารมา	โปรแกรม เมือยู่ใน ช่วง ฟัณนา จึงมีการถืด ชัด ข้าง
ศุกร <u>์ 5 / 6 / S</u> ช	9	ปฏิบัติ งานในหน้าที่ Q2	MS Approved 074 100 Agent	5
เสาร์/				
อาทิคย์/				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี่	ใเป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	0	ลงชื่อ	аля́а / Сел то (nsier)
จำนวนชั่วโบง รวมทั้งหมด	36	วัน/เคือน/ปี5.7.6/58 นักศึกษา	ดำแหน่ง โโ DIro⊄ั วัน/เดือน/ปี	M

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืบถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 1

F



สูนย์สหกิจคึกษาและจัดหางาน 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



ขานศักรสรรายงานฉบับนี้ซึ่งอาจบรย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานมุลคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่ามครั้งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสงบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 2



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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



หมายเหตุ นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเกร่งครัด อย่าสืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสรบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 3



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 อนุนพัฒนาการ เพรงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพ ฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

	แบบฟอร์่มรายงานการปฏิบัติงานประจำสับ 4	โดาทั่	
	สัปดาห์ที่ <u>.</u>		
1. 36) El 200	ซู้ ^ณ ์ฒนมาศ	ัสนักศึกษา551221	042-9
Information	technology สาขาวิชาMolt	imedia technolog;	ý
จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
F9	เตรียม ภาน สำหรับน้ำ เสนอ ฝ่าย ภาพ สำษณ์องสภรในวัน น้ำ กอกเเบบ ลายเสือ	W2@0U M77	
9	เถรียมงานสำหรับ นำ เสพง ฝ่าย ภาพ ส่วยาณ์ องศ์กร	(© _	มีการเปลี่ยนแปลง สิ่งการเปลี่ยนแปลง สิ่งการเปลี่ยนเปลง ทำให้ช้า
9	เอา งานให้ ผ่าง สุภษรน์องดักร ดู เสือการ ปรับปรุงแก้ ไป	idea และ แหรทาง ใหการทำงาน	เกิดข้ญหากับงานก่อ นำไป เสมอ กำให้งาน ไปสบบูรน์ เท่าที่ การ
9	เริ่มเรียนรู้ โปรแกรมอีกหนึ่ง โปรแครม ที่ห้องทำงาน ตั้ง	การทำงาน ของ โปรเขกรมใหม่	
9	สีกระางอีบุ2 ของ Manager การใช้ โปรเธกระกิน ที่14= Manager		5
			•
			V.
45	ขอรับรองว่าราชงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับ	นี่เป็นความจริงทุกประการ
29	ลงร้อ	ลงชื่อ /a ~	s Samo
174	วัน/เดือน/ปี	ดำแหน่ง <u>ใ.</u> ?	ectoy ร ปลิบัติงาน
	247.e. 216 information invouirius 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	 แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัน สัปดาห์ที่	 แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่

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

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 4



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่.....<u>5</u>

ชื่อ-สกุลนักศึกษา <u>หาย อุโฏส์</u> ฟัตมหญาศ กณะวิชา Information Technology สาขาวิชา Moltimedia Technology

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>29./.07./⁵⁹</u>	A	ตัดต่อเรียบเรียง Video ใหม่	Ms freeze frame	
อังการ. <u>!0./.07./.5</u> ร	9	ตั้งต่อเรียบเรียง Video เตรียม Script บทพูงเพิ่มเต็ม	mitstroke	ท้องเสีย ทำให้ ท้องเพิ่มอิ่งน้ำ บ่อย ทำให้ทำงาน ร้า
<u>щь.1./07/So</u>	9	เพิ่มเต็มองค์ประกอง Meily Video เพิ่ม theme		21.
พฤหัสบด <u>ี 2.79775</u>	9	ทำ Video demo ห้าไป เสนอ ย่าง กาพลักษณ์องด์กร พรอม Script	ดภามรู้ในธุรกิจของ call center	รู้เญญงาน สวาม ตอบ โงทย์ กลุ่ม เป้านมา ผ
ศุกร <u>์ 3 /07,8</u> 8	9	ตัดสือที่จะทำให้ Video มีบิถามหา สนใจ ออกแบบ character		บักรุ BTS 309 แมด จะเรลี และ ⊯ณาสั้นไม่มี ATM เพิ่มหา ATM จึงมาทำ งาน สาจ
เสาร์์/				•
อาทิตข์/				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	<u> </u>	นี้เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	174	ลงชื่อ	avio. / ひ つ	212
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	219	วัน/เดือน/ปี	คำแหน่งโ.T. Dive วัน/เดือน/ปี317[0 ผู้ควบคุมการข	ุกุ≉∨ ∠รั

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกบาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกกณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 5



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

		1 4 1010 1	1	and the state of the
		แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัป	ดาห้	
	. 7	สปดาหท		
ชื่อ-สกุลนักศึกษา	หาย ณ์ฎส์	พ้ฌนมา๙	สนักศึกษา551220	42 - 9
คณะวิชา <u>โ</u>	nformation	Teehnology สาขาวิชา Multim	edia Teehnology	<i>.</i>
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	กวามรู้ <i>เ</i> ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
ouns	9	จักเกรียม script ขนา่ง ในส่วนของ		การเสือกใช้สำญญ ที่
0	19	Agent		เข้าใจงาน แต่ต้อง ขังดงเป็นทางกรอยู่
อังการ <u>ไ//58</u>	9	จัดเครียง script ในส่วนของ Qc ใหม่	8	11
щъ. <u>¥/.7/</u>	9	จักกำ script ใหม่ในส่วนของ	Yaisauf เกี่ยวกับ	กราชดำ พุกในกร
		supervisor + Manager	LDAP เมษเตษ	000 ซองกามๆ 112=ปา กอน
พฤหัสบคี.9. /.]. /58	9	LABERD Script buzzu supervisor		ไม่เก้างกรทำงาน และ
		+ nanagor (ก่อาสงงานให้มีเลี้ยง		พามพุภาษของขางว่า
ศุกร <u>์10.</u> ./. <mark>ๆ</mark> / <u>58</u>	9	Initianostore à l'IuminiVileo Daudis template		5
เสาร์์/				•
อาทิคย์/				V.
จำนวนชั่ว โมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงาน ฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับ	นี้เป็นความจริงทุกประการ
ຈຳນວນຮັ່ວ ໂນຈ ໃນรາຍຈານລນັບກ່ອນ	218	ลงชื่อ	aviso	5 2 (1(ML))
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	263	วัน/เดือน/ปี	ดำแหน่ง 507 พ.ศ. วัน/เดือน/ปี 10 / ร	e Architect
			ผู้ควบคุมการ	ปฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งราชงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานบุอคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่ากืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 6



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

		แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสับ สัปดาห์ที่ 7	ดาห์	
i va	and the	2 gillionand		
ชอ-สกุลนกศกษา	ntormation	Trebuston 100 5H	สนักศึกษา. 5512204 วิวาริศักราช	+2 -9
F164 © J D 1		สาขาวชาเป็นไว	WIEDING TECHNOL	<u>о</u>
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	บัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>13./.07/.88</u>	R91.	เข็นน soript เพื่อเด็ม -ปรึกนาวสี่เสียง เรื่องส่วนของเพื่อหาบางส่วง		ความเข้าใจในขัง มูล และเนื้อนายางส่วน ยังไม่ ชัดเจน
อังการ <u>14.07./58</u>	9.	แก้ไข script, จัดการแบ่งส่วนเนื้อหา ที่จะแสดงใหม่	S.	
³² / ⁶ 0, 21, am	9	- ประชุมกับ ฉี่ที่เกี่ยวของกับงาน บรับปรุ่ม เปลี่ยนแปลง มุมของการน้า เสมอใหม่		
พฤหัสบค <u>ี 16.70 775</u> 8	9	-ประสุมภับฉี่ๆอีกตรั้ง กำหนด scope งาน รูปแขบการ นำเสนอใหม่		
ศุกร์ <u>19.07.58</u>	9	- จัดทำ script และ story boardqual อที่มงที่ พี่แนะนำ		5
เสาร์/				
อาทิตย์/			-	
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	มีเป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	263	ลงชื่อกรับรู้ มีชมนุญาต (ลงชื่อ / Cor ~~ ((บกรินทร์ จุกร	
จำนวนชั่ว โบง รวมทั้งหมด	308	วัน/เดือน/ปี	ดำแหน่ง L1 177 วัน/เดือน/ปี 17/7/19	

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

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 7



ศูนย์สหกิจทึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนทัฒนาการ เพวงสวนหลวง เพดสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

	แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์					
	สัปดาห์ที่ริ					
ส่าวสาวลาเ้อสีอาเ	2 2021 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2					
จจะจำสา	Thermati	m Technology Milting	สนักศึกษา. 75162072 ประการโลการโ	v		
PILL 2 1 D 1		สาขาวชาเบ <u>บเ</u> เง	and rearing 10 gy	1		
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปั้ญหา/อุปสรรค		
จันทร์ <u>20, </u>	9	- ประบุรง script กักกา script busun				
	61	senario - เอาscript สำกับใน้ พื่อช่วย ปรับปุ่มวงแผน				
อังการ <i>21</i>	9	-ปรับปรุ่มเพิ่มเกิม Scenario	7			
5.		1				
щ <u>т22/7/58</u>	9	- in dama multigetionity scenario				
พฤหัสบด <u>ี23./7/.58</u>	9	-m demo grazz scenario usa				
		in template full (mo)				
ศุกร์ 24/7 /8*	9	- ช่วยนี้ Test 5=212	กรพิศาพุญานยุท			
		- no script who	พษาตน พษาเธียน	5		
เสาร์/						
and it is						
อาทศย//						
			- 1			
จำนวนชั่วโมงรวม		ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉาเ้าเนื้	ป็นความจริงทอประการ		
ในรายงานฉบับนี้	45					
จำนวนชั่วโมง		at as a main of				
ในรายงานฉบับก่อน	308	ลงชื่อ	ลงชื่อ. 100 คว			
		((LUNBLAN SMAN	sp)		
จำนวนชั่ว โมง ะ	050	วัน/เดือน/ปี	nunus 20 Diretor			
รวมทั้งหมด	353	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี 2<u>4/.ว./</u>4			
			ผู้ควบคุมการปรุ	บัติงาน		

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

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 8



สูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

	แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ ว					
			สัปดาห์ที			
	ชื่อ-สกุลนักศึกษา	ากป ณั	ารุ่ มัณนมาศ	านักศึกษา. 5 <i>8</i>]2204	2-9	
	คณะวิชา	II	้ำ สาขาวิชาทา	-		
Г	v .4 .4	·	our de la velo	ດວາມຮູ້ພ້ວມແຫຼ່ງໃຊ້ຮັບ	ม้ อเหมอง สรรถ	
-	JH/100H/U	งเหาหลาเทง		กายวิ่งแต่รายสาว	มพิมาดีมางม	
	UI4 /1 3	9	onario video was res-sale			
N			Scenari O	5		
Ī	อังการ <u>28/07/58</u>	9	9& Effect and Video Yes sal	1		
	<u> </u>	J	S(Phavio og la gulidad			
	10 07 50		Section 10 WI WA GROW 12 VIDEO			
	WEL1.01,38	9	Sa file lawly video + ponused			
			Mascot character		27.	
	พฤหัสบดี30,07,58				-	
	-				1	
	ศุกร์ 31./ 07/58	G	avis Mascot characte not and			
		J	oriv illustator		-	
	เสาร์ / /					
	661 1d					
	อาทิตย์//					
	· · · ·		รับเรา กว่าราย เวมา มันนี้ ยี่แตกวามกริ เพลประการ	พอรับรองว่ารายงาน อง เับเ		
	จานวนชว เมงรวม ในระยะของเดเนื้	26	402D204112 104188000000000000000000000000000000000	4011104111104188 DT	artian a staffin son is	
	113 103 114 11 11 1	50				
	จำนวนชั่วโบง			12	20	
	ในรายงานฉบับก่อน	353	ลงรือ. ฉาัฐร์ พัฒนมาต	ลงชื่อ		
			(มีสร้า นักมหมาด	((יייייי)	
	จำนวนชั่ว โมง	200	วัน/เดือน/ปี	ตำแหน่ง <u>31</u>	07 / 58	
	รวมทั้งหมด	389	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี		
	().			ผู้ควบคุมการา	ปฏิบัติงาน	

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานบุกคณะวิชา บุกลัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำนนแก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 9



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห้				
		สัปดาห์ที <u>10</u>		
ชื่อ-สกุลนักศึกษา	र्मा व	ฟ <i>ั</i> ฒนุมาต ์ รหัล	หนักศึกษา55122 <i>0</i>	42-9
คณะวิชา		สาขาวิชา	MT	
Yuudaa al	ว่านาวมชั่วโมน	andilavajoria	ຄວາມຮູ້ຫ້ວມເພື່ອຮູ້ມ	10142/21/2552
31/10 H/D	0	Po Mc anis at a straight and and	กายขั้งแกลรายงาก	าเงินเงอ์ายรรม
VIII	R	กับเมื่อหา		
อังการ <u>478/15</u>	9	Jalaces Animation Par UPO	8	
η <u>ь</u>	୍	ห้างานไปเสมองน์ เกษ กาพมีภยาณ์องอ์ทร เพื่อ การพิจราณารูปเยย และ comment	งกามหเมาะสมของ ระยะ เถลา ในการรับรู้ ไปม มนุษย์	วิดีโอ ยังไม่ เหมาะ สม เวลาการนำเสนอตอัง แก้ไข Wording ตอ่งนกั
พฤหัสบด <u>ี.b./. 8./15</u>	9	แก้ไข บทามูล แก้ไข Animation ชัลวิดีโอใหม่		.5:
9n57.1.8.115	9	ต้อต่อ วิดีโอในป		5
เสาร์/				
อาทิตย์/			-	
จำนวนชั่วโบงรวม		ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับ	นี้เป็นความจริงทุกประการ
ในรายงานฉบับนี้	45			U L
จำนวนชั่ว โมง ในรายงานฉบับก่อน	389	ลงชื่อก็มีสุรี นักบานบาง (ลงชื่อ	~ O
จำนวนชั่ว โมง รวมทั้งหมด	434	วัน/เดือน/ปี	ดำแหน่ง วัน/เดือน/ปี7 ผ้กวบคมการ	' / <i>8 / 58</i> ปฏิบัติงาน

<u>พมายเหตุ</u> นักซึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจซึกษา / ฝึกงานบุลคณะวิชา บุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 10



10

ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น Co-operative Education and Career Center

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

	แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่ 11							
	สัปดาห์ที่ ชื่อ-สกุลนักศึกษา 3257รู้ พี่รุ่มวรมากไ กณะวิชา Information technology สาขาวิชา Multimedia technology							
	วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค			
	จันทร์ <u>10 / 9 / 19</u>	F9	ตั้งต่อขัดญล์ประกอบที่ เหลือ ภายใน video Yes sale scenario					
	อังการ <u>ไ./ดี/ไ</u> ร้	9	ตั้งต่องานซิ่งหลือ render เตรียมกรไป น้างสนอ อด งเนี่ยอ เหม่ม , เริ่มทำใหม่ ตั้งแต่ตั้น		FPS ส่ใช่อ่าว เกินไข เมื่อายาปอกแล้ง fileที่ได้ ออาจกลีกรับ นา			
5	щ <u>в. β. / 9. / 15.</u>				2.			
	พฤหัสบด <u>ี 137.8715</u>	9	สถิสองสถาร correstion ในป, แบ่ม fileสีใช้เป็นแรมอนปูกว่าเอิม					
	qn <u>ś.14, 8, ls</u>	9	eracio, Animate ma=as sou composition		(ลูกคุ เก่าที่น้ำยาใจ้ เนื่อทุ่น เกลา FPs และ ขนาดไม่เพ่ากัน กลัยไว้บ			
	เสาร์/							
	อาทิดย์/			-				
	จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่าราขงานฉบับ	นี้เป็นความจริงทุกประการ			
	จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	434	ลงร่อ	avida	2 () () as min ,			
1	จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	470	วัน/เดือน/ปี <u>۱Գ/ ୡ</u> / ≲ ⊀ นักศึกษา	ตำแหน่ง Oct Will วัน/เคือน/ปี14 /* ผู้ควบคุมการ	าหลั&Y ch i lec1 14 18 153 ๆมการปฏิบัดิงาน			

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งกรัด อย่าลืบถ่ายสำนนนก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสวบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 11



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ 12								
สัปดาห์ที								
นี้ก-สกลนักศึกษา	รับ-สามัยสีกาม มีให้ (มีการไม่) รูหัสนัยสีกาม SS172042-9							
คณะวิ ส า	IP d	สาขาวิชา	MT_					
11160 8 0 1								
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค				
จันทร์ <u>17,08,58</u>	9	m Video NON Yes sale scenario						
5		is file Video	5					
อังการ. (¹ /08/58	4	mario video vos scenario nereto		Jalah malu Ser				
5.				มีชนุขากาโน้ทางาน				
MB. [9, 07, 54	9	Mano Video nazyuva scenario						
		Not DMC		5.				
พฤหัสบดี20,08,58	9	namoscenario Not DMC						
		render และกักในส่วนของ Unreachat	e i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	.91				
Mn5.21/08/88	9	mario scenario voissu Unreached	e					
		ออกแบบอย่านรานอายของในจึง		5				
เสาร์/								
อาทิตย์//								
			-					
จำนวนชั่ว โมงรวม	10	ขอรับรองว่ <mark>ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</mark>	ขอรับรองว่ารายงานฉบับ	นี้เป็นความจริงทุกประการ				
ในรายงานฉบับนี้	40		1.11	() ()				
จำนวนชั่วโมง	470	atas damand	t.	2				
ในรายงานฉบับก่อน	170	ลงชื่อ	ลงชื่อ	in the second				
		(((ייטיא עצריי				
จำนวนชั่วโมง		วัน/เดือน/ปี	ตำแหน่ง	1/08/15				
รวมทั้งหมด	510	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี	10.00				
1			ผู้ควบคุมการ	ปฏิบัติงาน				

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาคืองส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานบุลคณะวิชา บุลสัปคาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 12

the second
1 AF
TNI
Road and

ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

4	2 2 3	แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสับ สัปดาห์ที่	โ ดาห์	
ชื่อ-สกุลนักศึกษ คณะวิชา	ISHER		ัสนักศึกษา55122.0 17	142-9
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปั้ญหา/อุปสรรค
õunš <u>24,0¥,S§</u>	F9	nono video buzouvo scenario Unverchable 12 BGM + effect		
อังการ <u>25,08,88</u>	9	avimate mayor monsrender scenario ass Unreachable	8	
WB26/08/8\$	9	กำการตัดส่ว Video ในสถานของ close list + ใส่เสียงอรียาย		2.
พฤหัสบด <u>ี27/08/58</u>	9	animate ma=os,lz effect, BGM 162=mms render		
m <u>52808 / 5</u> 8	9	mmslz effect ในักบ video follow up animate ก้อะอารเห็ม	17598 Adjust laye + Blum+Mark	หรืองขาวช่องของ Unreachable พบไร
สาร์/				•
วาทิคย์/			-	
ำนวนชั่วโมงรวม นรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่าราชงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	<u> </u>	มีป็นความจริงทุกประการ
ຳນວນชັ່ວ ໂນง ນຽາຍงານຊາບັນຄ່ອນ	510	ลงรือ	ลงชื่อ /m ~	
ำนวนชั่วโบง วบทั้งหมด	222	วัน/เดือน/ปี <u>25/08/58</u> นักศึกษา	คำแหน่ง 17 การะด ¹ 6 วัน/เดือน/ปี 25/8/0	۷ ۲

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหถือศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสวบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 13

Ű		ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโล	ยีไทย - ญี่ปุ่น	CCC-Co 04
		Co-operative Education and Career Center	r	
1	771/1 ถนนพัฒนากา	ร แขวงสวนหลวง เขคสวนหลวง กรุงเทพ ๆ 10250 โทรทัพท์: 0-2763-	2700 ต่อ 2750, 2762 โพรสาร : 0-2	2763-2754
		แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสำ	ไดาห์	
		สัปดาห์ที่		
ชื่อ-สกุลนักศึกษ วิจากา	านุ่กรี โ. เมืองสา	สุณารอกศ์ Tahadaar	สนักศึกษา. 5512204	2-9
คณะวชา	marmalian	สาขาวชา	ITTEO ICI LEUTINICICY	\
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จนทร	3	มาการ ยายภารุ่ง เหก ไฟ เองกายาม video		
5		scenario zouvou To Follow up	5	
5 1915 1 9 158	9	ส่งอานให้ พี่ ๆ ตรองสอบ ปรับปรุง แก้ไข	· · ·	. /.
		1301 Laurachable scenario Unreachable		
ME.2. 9 58	0	ISUBN intro RARIONA= CONIDIA	1	
	9			5
movin 2 9 158	0	016087700		man
ngnabn.2	9	0001975757 223 2722 50 2020 10 2 POL 129		1100101012201841
	l.	illustrator	91	110543
Mas. 4. 1. 3. 158	9	roanter 2002 suptortage astro	MS10 script expressio	Malanarson 100p-a
		After Effect	valueAtTime	Bu Mask path la
เสาร์				
อาทิตท์ / /				
				1
จำนวนชั่วไม่งร่วม	Ar	งอริบรองวาราชงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองวาราชงานฉบับเ	นเป็นความจรังทุกประกา
10100101000	75			
จำนวนชั่วโมง		~2 /		
ในรายงานฉบับก่อน	555	avis ATT ATAUXD 70	avie のうちの	nunsazamu
Sector Sector		((2 HAMMer
ร	600	มมาตายนานมัดสื่อนน	511/1 A/0	1/58

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 14



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปร	ฏิบัติงานป	ระจำสัปดาห์
---------------------	------------	-------------

ชื่อ-สกุลนักศึกษา ภิษัฏฐ์ ฟิฒนุปา๙ รหัสนักศึกษา 55122042-9 คณะวิชา Intervetion Technology สาขาวิชา Multiviedia

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>7</u>	9	เก้ ใจภาก หลังที่ใช้ในอื่นโพร		
อังการ <u>\$_/9_/58</u>	. 9	เพิ่มเติมท่าทางให้ chavacter - อากภาษาประกอบอินโทรเพิ่ม		กรส่อกามนา4 เม่านรุปแขย อากใน ยาง กรลี
<u>ңв. 9. / 9. / 96</u>	9	ข้ด ญาม กลับา และ เลือกใช่งาน แมย 3 D ด้อง		
พฤหัสบค <u>ี 19</u> , <u>58</u>	9	ทำตภ์ intro ต่อ จัดตรีละดร + ให้ไร้ผง ประกอบ	ทำ layerที่ ไปสามารถ Track ได้ เป็น comp ก่อน	ไม่สามารถทำการ Trock motion ยาย layerที่ไปล่าอกรถให้แรงโภาม
ศุกร์.11.7.9.7	9	ทำ Intro ๙๐ เก็บ ราชุมะเอิญด		5
เสาร์/				
อาทิตย์/				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับ	นี้เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	600	ลงชื่อกิรัฏรี พัฒนุมาส (กรัฏรี พัฒนุมาส	ลงชื่อ	pourt)
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	645	วัน/เดือน/ปี <u>III9/≲ช</u> นักศึกษา	ดำแหน่ง <u>ไว้ .Dive</u> วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการ	<u>ะกำ ก</u> ปฏิบัติงาน

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปคาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 15

ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น **Co-operative Education and Career Center**

1//1/1 נוגעוואאגעווויז געע גער גער גער גער גער גער גער גער גער							
แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์							
สัปดาห์ที่17							
ชื่อ-สกุลนักศึกษา กันาร์ พรมมมาฟ รหัสนักศึกษา 55122042-9							
Ausign Information Technology anunger Multimedia Technology							
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความร้/ทักษะที่ได้รับ	้			
งันทร์ <u>21 / 9 / 5</u> .8	9	ILA MOREN MENU DVD		Introduction			
	al	ได้รับมอยหมางงาน ทำแผนที่ 2525 ท		พอ้เมี่การแก้ ไขสอี ชี่มีลา			
อังการ <u>22/9/</u> 5\$	9	ทำแผนที่บริชาพิณป					
			8.	7			
щ <u>в. 27, 9, 188</u>	9	เมกับ ขรัญขรับ แผ่นที่ ขรับรัก ในม่					
		จักทำรูปเล่มรายาน					
พฤหัสบด <u>ี297.9.758</u>	9	า้กทำรูปเล่มราษงาน		~ /			
		U		1: 10			
ศุกร <u>์251 9158</u>	9	จักทารยุโเลยสายเหน		-			
				E			
เสาร์/							
อาทิตย์//							
			+				
จำนวนชั่วโมงรวม	As	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความงริงทุกประการ</u>	ขอรับรองว่ารายงานฉบับ	นี้เป็นความจริงทุกประการ			
ในรายงานฉบับนี้	4)			0			
จำนวนชั่วโมง				~			
ในรายงานฉบับก่อน	690	ลงชื่อ	ลงชื่อ				
· 47		((2070V			
จานวนชวโมง รวมทั้งหมด	738	าน/เทยน/บ	วัน/เดือน/ปี 29/91	SP			
3 JANNAN MAN	1.55		ผ้ดาบคนการ	ปกิบัติงาน			

หมายเหตุ นักศึกษาด้องส่งราชงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำราชงานฉบับสมบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 17



พมายเพตุ นักสึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกบาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาน์อย่างเกร่งกรัด อย่าลืมถ่ายสำนนแก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 18

TITLITC