



การออกแบบกราฟฟิกและการออกแบบตัวละคร
ในรายการ The Return of Superman Thailand
Graphic Design and Character Design for The Return of Superman Thailand

นางสาวหทัยรัตน์ วัฒนะชัยยันต์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2559

การออกแบบกราฟฟิกและการออกแบบตัวละคร
ในรายการ The Return of Superman Thailand
Graphic Design and Character Design for the Return of Superman Thailand

นางสาวหทัยรัตน์ วัฒนะชัยยันต์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2559

คณะกรรมการสอบ

.....	ประธานกรรมการสอบ
(ดร.ภาสกร อภิรักษ์วรพินิต)	
.....	กรรมการสอบ
(อาจารย์นิติรัตน์ ตัณฑเวท)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา
(อาจารย์โอฬาร รื่นชื่น)	
.....	ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา
(อาจารย์ชาญ จารวงศ์รังสี)	

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	งานออกแบบกราฟิกและตัวละครใน รายการ The Return of Superman Thailand
ผู้เขียน	นางสาวหทัยรัตน์ วัฒนะชัยยันต์
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์โอฬาร รื่นชื่น
พนักงานที่ปรึกษา	คุณรัตนรัตน์ เอื้อทวิกุล ,คุณมณฑนา เจริญกิจวิวัฒน์ , คุณสิปปกร เลิศรัตนกิจ
ชื่อบริษัท	บริษัท กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส จำกัด
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ธุรกิจบันเทิง

บทสรุป

จากการทำงานออกแบบกราฟิกและตัวละครในฝ่าย Graphic Design ได้นำทักษะการออกแบบกราฟิกและตัวละครบนหลักการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เพื่อช่วยให้มีความน่าสนใจและดึงดูดผู้ชมของรายการ The Return Of Superman Thailand เพื่อโปรโมทและทำให้รายการมีความน่าสนใจ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมให้เกิดกับผู้ชมรายการ The Return Of Superman Thailand เพื่อสร้างทัศนคติที่ดี (Brand Loyalty) ให้กับผู้ชม

จากการทำงานตลอด 4 เดือนที่ผ่านมา ได้ทำการสร้างงานกราฟิกให้กับบริษัท กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส จำกัด โดยได้ร่วมงานกับโปรดิวเซอร์ ผู้กำกับ โฆษณาและฝ่ายการตลาดหลายประการ ได้แก่ Cover Photo Facebook รายการ The Return Of Superman Thailand, Ads โฆษณา รายการ The Return Of Superman Thailand, Ads รายการมือปราบสัมภเวสี, Ads Facebook ทายาท อสูร, Ads K-Film ,Ads Kantana Training Center, Souvenir ของบริษัทกันตนา กรุ๊ป จำกัด(มหาชน) ทำ Flat เสื้อผ้า, ออกแบบ Poster ร่มพระบารมีจักรวาลเพื่อโปรโมทในโรงหนังของกันตนาทั่วประเทศ, Retouch และ Die-cut ภาพนักแสดงเพื่อนำไปทำ Poster และ Ads รวมถึงงานGraphic และ Infographic ที่ต้องนำไปใช้ในการถ่ายทำละครต่างๆ เพื่อให้เป็นไปตาม Reference ของผู้กำกับ

Project's name	Graphic Design and Character Design for The Return Of Superman Thailand
Writer	Ms. Hatairat Wattanachaiyan
Faculty	Faculty of Information Technology , Multimedia Technology Program
Faculty Advisor	Mr.Oran Ruenchuen
Staff Advisor	Ms.Rattanarat Aurthaveekul , Ms.Mantana Charoenkitvivat , Mr.Sippakorn Lertrattanakit
Company name	Kantana Motion Pictures co.,ltd.
Business type	Entertainment Business

Summary

Working at Kantana Motion Pictures co.,ltd. Was gave me a lot of experience. They are teach me how to design graphic. On the 1st day they gave me a real work which they will be use soon, So I think that I can do it. I had to learn and finish it .

According to Character design and computer graphic in department of graphic design , I conducted design skill by composition of art to promoted 'The Return Of Superman Thailand' and make it interesting. As a result , this can make viewers interested and involved them into this program. In the other hands, It can produce 'Brand Loyalty' to viewers too.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก อาจารย์โอฬาร รื่นชื่น อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ที่กรุณาให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีและได้ตระหนักถึงความตั้งใจจริงและความทุ่มเทของอาจารย์ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

การที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส จำกัด ตั้งแต่วันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ. 2559 ถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2559 เป็นระยะเวลา 4 เดือนนั้น ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างมากมาย ได้รับความกรุณาและได้รับการดูแลจากบุคคลหลายๆท่าน ทำให้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีจากความร่วมมือของทุกท่าน ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตของการทำงานจริงและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย

นางสาวหทัยรัตน์ วัฒนะชัยยันต์

TNI

TAHTI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
Summary	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพประกอบ	ช
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	3
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	3
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	4
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	4
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	4
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	4
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	6
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	20

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	22
3.2 รายละเอียดงานโครงการ	23
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานทั้งหมด	26
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	26

4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	27
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	37
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ	38

5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ	39
5.2 แนวทางการแก้ปัญหา	39
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	40

เอกสารอ้างอิง	41
---------------	----

ภาคผนวก	42
---------	----

ประวัติผู้จัดทำโครงการ	52
------------------------	----

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 ตารางแผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

22



สารบัญรูปประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ตั้ง Kantana Motion Pictures co., ltd	1
1.2 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	3
2.1 ตัวอย่างภาพรูปร่างตามธรรมชาติ (Natural Shape)	6
2.2 ตัวอย่างภาพรูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape)	7
2.3 ภาพตัวอย่างรูปร่างอิสระ (Free Shape)	7
2.4 ภาพตัวอย่างรูปทรงจากธรรมชาติ (Natural Form)	8
2.5 ภาพตัวอย่างของรูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form)	9
2.6 ตัวอย่างภาพรูปทรงอิสระ (Free Form)	9
2.7 ภาพตัวอย่างของโทนสี	10
2.8 ภาพตัวอย่างของเส้นตรง (Staight Line)	13
2.9 ภาพตัวอย่างของเส้นโค้ง	14
2.10 ภาพตัวอย่างของเส้นฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Line)	14
2.11 ภาพตัวอย่างของเส้นประ	15
2.12 ภาพตัวอย่างของเส้นแนวนอน	16
2.13 ภาพตัวอย่างของเส้นแนวตั้ง	17
2.14 ภาพตัวอย่างของเส้นเฉียง	18
2.15 ภาพตัวอย่างการแสดงออกทางอารมณ์ของการ์ตูน	18
3.1 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6 (1)	23
3.2 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6 (2)	24
3.3 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6 (3)	24
3.4 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6 (4)	25
4.1 ภาพตัวอย่าง Logo รายการ The Return of Superman Thailand	27
4.2 ภาพตัวอย่าง Logo Final รายการ The Return of Superman Thailand	28
4.3 ภาพตัวอย่างการร่างและการออกแบบ Character (1)	28
4.4 ภาพตัวอย่างการร่างและการออกแบบ Character (2)	29
4.5 ภาพตัวอย่างการร่างและการออกแบบ Character (3)	29
4.6 ภาพตัวอย่างการร่างและการออกแบบ Character(4)	30
4.7 ภาพตัวอย่าง Character หลักของรายการ The Return Of Superman Thailand	30

สารบัญรูปประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.8 ภาพตัวอย่าง Character ของหมอไอ้ค	31
4.9 ภาพตัวอย่าง Character ของกอล์ฟ พิกกี้ฮีโร่	31
4.10 ภาพตัวอย่าง Character ของผู้พันเบิร์ด	32
4.11 ภาพตัวอย่าง Character ของเต้ สมชาย	32
4.12 ภาพตัวอย่าง Cover Photo Facebook ในเพจ The Return of Superman Thailand(1)	33
4.13 ภาพตัวอย่าง Cover Photo Facebook ในเพจ The Return of Superman Thailand(2)	33
4.14 ภาพตัวอย่าง Graphic ที่นำไปใช้ในรายการ The Return of Superman Thailand(1)	34
4.15 ภาพตัวอย่าง Graphic ที่นำไปใช้ในรายการ The Return of Superman Thailand(2)	34
4.16 ภาพตัวอย่าง Graphic ที่นำไปใช้ในรายการ The Return of Superman Thailand(3)	35
4.17 ภาพตัวอย่าง Graphic ที่นำไปใช้ในรายการ The Return of Superman Thailand(4)	35
4.18 ภาพตัวอย่าง Artwork ที่นำไปลงในเพจ The Return of Superman Thailand(1)	36
4.19 ภาพตัวอย่าง Artwork ที่นำไปลงในเพจ The Return of Superman Thailand(2)	36
4.20 ภาพตัวอย่าง Artwork ที่นำไปลงในเพจ The Return of Superman Thailand(3)	37

TNI

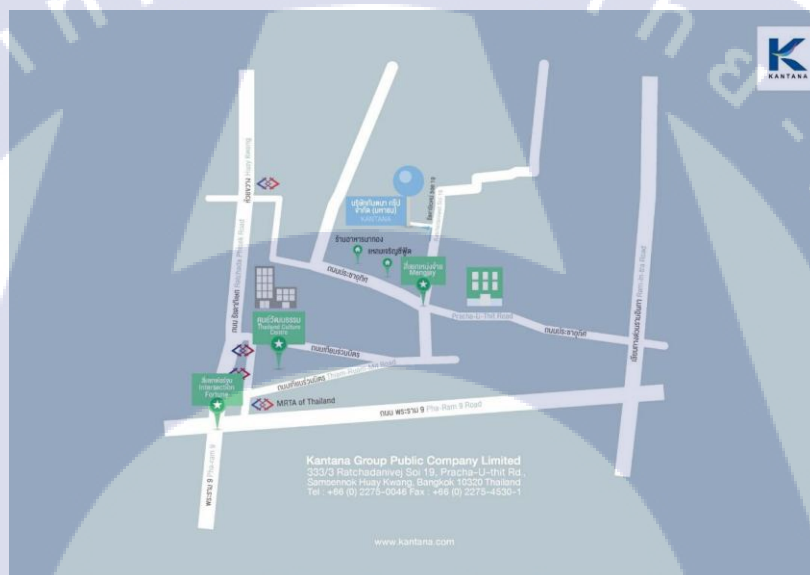
THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : Kantana Motion Pictures co., ltd
(บริษัท กันตนา โมชั่น พิกเจอร์ส จำกัด)
ที่ตั้งของสถานประกอบการ : 333/4 ซ.รัชดาภิเษก 19 ถนนประชาอุทิศ
แขวงสามเสนนอก เขต ห้วยขวาง กรุงเทพฯ
โทรศัพท์ : +66(0)2275-0446 #102
Website : <http://www.kantanamotionpictures.com/>



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง Kantana Motion Pictures co., ltd

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท กันตนา โมชั่น พิกเจอร์ส จำกัด เป็นบริษัทที่อยู่ในเครือของบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ลักษณะธุรกิจเป็นแบบธุรกิจบันเทิง โดยบริษัทกันตนา โมชั่น พิกเจอร์ส จำกัดเป็นธุรกิจผลิตภาพยนตร์ เน้นด้านการรับผลิตภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา วิดีทัศน์ บริการเครื่องมืออุปกรณ์ถ่ายทำและบริการอื่นๆ เริ่มทำภาพยนตร์ไทย เรื่อง แม่เบี้ย เป็นเรื่องแรกในชื่อของบริษัท กันตนา โมชั่น พิกเจอร์ส

ปัจจุบันบริษัท กันตนา โมชั่น พิกเจอร์ส จำกัด ได้ใช้ความเชี่ยวชาญในด้านภาพและเสียง ในมิติของการผลิตภาพยนตร์มาผลิตเป็นผลงานหลากหลายมากขึ้น ได้แก่

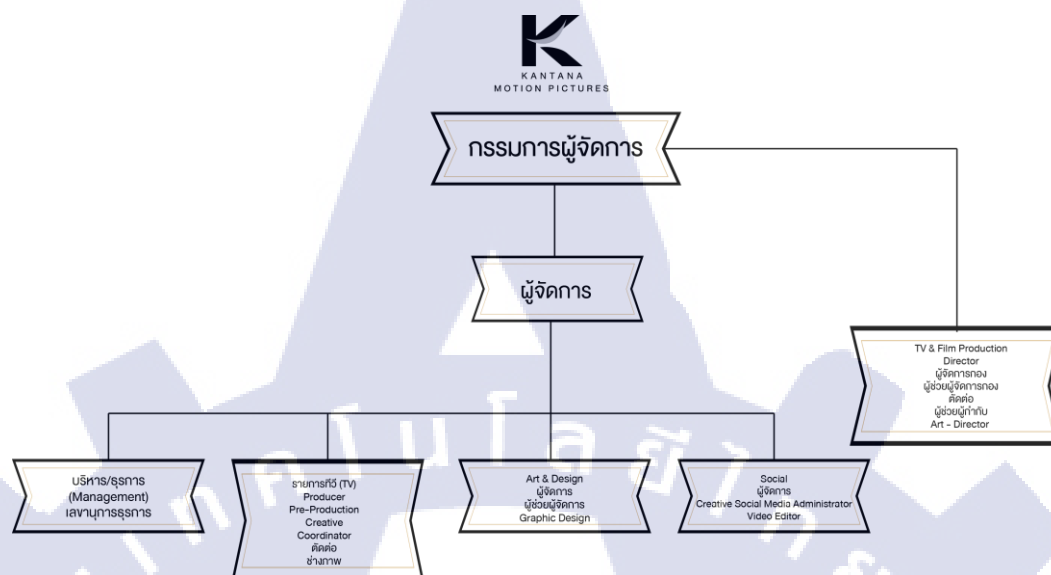
- ผลิตภาพยนตร์ อวสาน โลกสวย ผลิตให้กับ บริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด(มหาชน)และHero In Me ภาพยนตร์ชีวประวัติคุณพัฒนา จรุงเรืองกิจ
- ผลิตละครและซีรีส์ทางโทรทัศน์ ได้แก่ ห้องหุ่น , Ugly Betty ยัยเปิดจี๋เห่และ Gossip Girl ให้กับบริษัท กันตนา เอฟโวลูชั่น จำกัด
- ผลิตรายการ มือปราบสัมภเวสีและเรื่องเค็ดเจ็ดย่านน้ำ ให้กับบริษัท มิราเคิล แชนแนล จำกัด

นอกจากนี้ยังผลิตงานโฆษณาให้กับบริษัท ศรีไทย จำกัดและได้รับมอบหมายให้เป็นหน่วยงานกลางบริหารจัดการ โซเชียลมีเดียทั้งหมดของบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด(มหาชน) รวมถึงการดูแลงานด้าน Art&Design ภาพรวมขององค์กรและของ Farm Channel

อีกทั้งยังรองรับการทำงานให้กับลูกค้าทั้งในและต่างประเทศอย่างครบวงจร ตั้งแต่ Pre-Production ไปจนถึง Post-Production

TNI

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งที่ฝึกงานสหกิจ คือ Graphic Design โดยทางบริษัทเน้นสอนการทำ Ads โฆษณา Infographic , Cover Photo Facebook และงาน Graphic ต่างๆของทางบริษัทที่นำไปใช้จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop , Adobe Illustrator ขอบเขตงานและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายนั้น เป็นการออกแบบให้สามารถนำไปใช้ได้จริง

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา	:	คุณรัตนรัตน์ เอื้อทวิกุล
ตำแหน่ง	:	Creative Director
พนักงานที่ปรึกษา	:	คุณมณฑนา เจริญกิจวิวัฒน์
ตำแหน่ง	:	Graphic Designer
พนักงานที่ปรึกษา	:	คุณสิปปกร เลิศรัตนกิจ
ตำแหน่ง	:	Graphic Designer

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มต้นการปฏิบัติงาน	:	30 มิถุนายน พ.ศ.2559
สิ้นสุดการปฏิบัติงาน	:	30 กันยายน พ.ศ.2559
เป็นระยะเวลาทั้งสิ้น	:	18 สัปดาห์ (4เดือน)

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ที่มาของโครงการ เนื่องจากทางบริษัทกันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส จำกัด ได้ซื้อลิขสิทธิ์ของรายการ The Return Of Superman มาจากประเทศเกาหลีเพื่อนำมาเป็นรายการ The Return Of Superman Thailand จึงจำเป็นต้องออกแบบ Graphic ในรายการและเพจ Facebook เพื่อใช้โปรโมทรายการ ซึ่งจะต้องทำให้น่าสนใจ , น่าดึงดูดและให้ความบันเทิงแก่คนทุกเพศทุกวัย

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

- 1) เพื่อโปรโมทและทำให้รายการมีความน่าสนใจ
- 2) เพื่อสร้างความต้องการการรับชมของรายการ
- 3) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม (Engagement) ให้กับผู้ชมรายการ
- 4) เพื่อสร้างทัศนคติที่ดี (Brand Loyalty) ให้กับผู้ชม
- 5) เพื่อเรียนรู้การทำงานในองค์กรและวัฒนธรรมในองค์กร
- 6) เพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกันผู้อื่น

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1) ได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริงในบริษัท
- 2) ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับ Graphic Design
- 3) สามารถนำความรู้ทุกอย่างที่ได้รับมาใช้งานจริงได้
- 4) บริษัทสามารถนำไปใช้งานจริงและต่อยอดได้
- 5) ทำให้ตัวผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคตได้

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Graphic Design หมายถึง การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา และสื่อความหมายจากสัญลักษณ์สู่ความหมาย ถือว่าเป็นทัศนศิลป์อย่างหนึ่ง

Character Design หมายถึง Character แปลว่า ลักษณะ Design แปลว่า ออกแบบ เมื่อรวมกันจึงสามารถอธิบายได้ว่า การออกแบบเอกลักษณ์ให้กับตัวละคร

Character หมายถึง ตัวละครหรือผู้แสดงบทบาทหรือพฤติกรรมในเรื่อง อาจเป็น มนุษย์ สัตว์ ต้นไม้ สิ่งของ เอลฟ์หรือปีศาจก็ได้

Logo หมายถึง สัญลักษณ์ โดยมาจากคำเต็ม Logotype หมายถึง สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ตัวแทนหรือสื่ออย่างใดอย่างหนึ่งที่บ่งบอก ประเภท รูปแบบหรือรูปพรรณสัณฐานของสิ่งที่เป็นเจ้าของ เมื่อเห็น Logo จะสามารถเข้าใจความหมายถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ทันที โดยไม่ต้องเขียนคำอธิบาย สัญลักษณ์ประเภท Logo จึงถูกนิยมนำมาสอดคล้องรวมกับการทำการโฆษณาหรือทำการตลาดไปพร้อมๆกัน

Mood and Tone หมายถึงความรู้สึกโดยรวมหลังทัศนงานกราฟิก เพื่อสร้างบุคลิกและจุดเด่นของ Brand ให้เกิดการจดจำ

Emotion หมายถึง อารมณ์ของตัวละคร สามารถแสดงออกได้หลายอย่าง เช่น ดวงตา ปาก สีหน้าหรืออื่นๆ ทั้งนี้ การออกแบบให้ตัวละครสามารถแสดงอารมณ์ได้จึงถือเป็นส่วนสำคัญ

TNI

TAHITI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

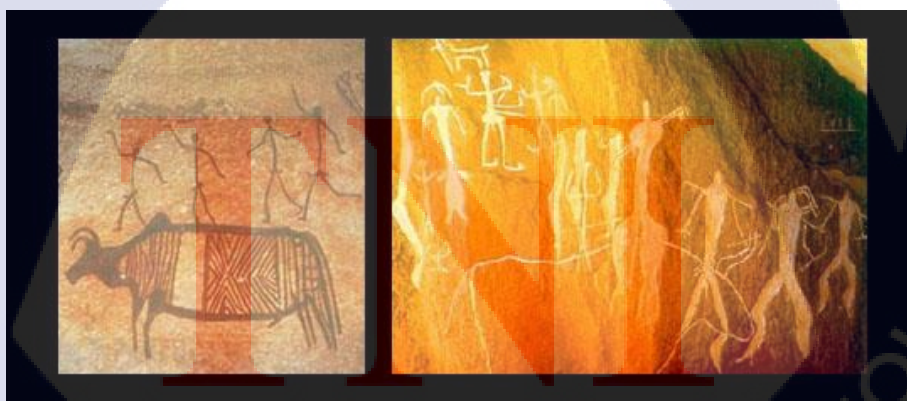
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

การออกแบบตัวละครต้องมีเอกลักษณ์ของตัวละครนั้น จะมีองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น รูปลักษณ์ ลักษณะ บุคลิกหน้าตา รูปร่าง สีผิว ซึ่งแต่ละตัวจะไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทางกายภาพของแต่ละตัวละคร ตัวละครแต่ละตัวจึงจำเป็นต้องมีลักษณะเฉพาะของตนเองและน่าจดจำ

2.1.1) หลักการพื้นฐานของการออกแบบตัวละคร

1.รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอก (Outline) ของวัตถุที่เรามองเห็น ซึ่งเป็นลักษณะ 2 มิติ มีความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึกนำไปใช้ในงานออกแบบ 2 มิติ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- รูปร่างตามธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติที่เราได้พบเห็นกันอยู่ทุกวัน เช่น คน สัตว์ พืช เป็นต้น หรือรูปร่างที่ได้จากสิ่งที่มีชีวิต



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างภาพรูปร่างตามธรรมชาติ (Natural Shape)

ที่มา [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm)

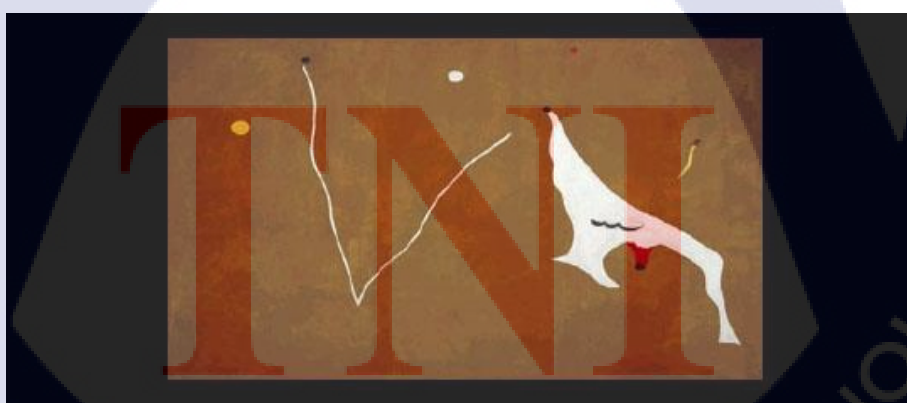
- รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมา มีโครงสร้างที่แน่นอน เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้นหรือเป็นรูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมาโดยอาจจะมีที่มาจากธรรมชาติมาดัดแปลง



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างภาพรูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape)

ที่มา [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.html](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.html)

- รูปร่างอิสระ (Free Shape) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Abstract Shape หมายถึง รูปร่างที่ถูกเปลี่ยนแปลงให้ง่ายขึ้นหรือตัดตอนให้ผิดเพี้ยนไปจากความจริงอาจจะขยายขึ้น ตัดทอน ดัดแปลงเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ ซึ่งอาจจะมีที่มาจากธรรมชาติ เรขาคณิตหรือจากจินตนาการ ซึ่งรูปร่างลักษณะนี้อาจพอมองออกว่า คล้ายกับรูปร่างอะไรหรือไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นรูปร่างอะไร อาจเรียกรูปร่างชนิดนี้ว่ารูปร่างไม่แสดงเนื้อหาหรือรูปร่างนามธรรม เป็นรูปร่างที่เกิดขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องอ้างอิงธรรมชาติหรือเรขาคณิต



ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างรูปร่างอิสระ (Free Shape)

ที่มา [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm)

2. รูปทรง (Form) หมายถึง ลักษณะของวัตถุที่เรามองเห็นเป็นรูป 3 มิติ คือ มีความกว้าง ความยาวและความหนาหรือความลึก เรามองไม่เห็นเส้นขอบของวัตถุแต่เราเห็นรูปได้จากความลึกของเส้น สี แสงและเงา ถ้าวัตถุนั้นมีปริมาตรเราจะเห็นเป็นรูป 3 มิติ

- รูปทรงจากธรรมชาติ (Natural Form) หมายถึง รูปทรงที่เกิดจากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ พืช โดยการนำมาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ รูปทรงประเภทนี้จะให้ความรู้สึกมีชีวิต



ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างรูปทรงจากธรรมชาติ (Natural Form)

ที่มา [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm)

- รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) หมายถึง รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยเครื่องมือ ได้แก่ รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม เป็นต้น รูปทรงเหล่านี้จะแสดงความกว้าง ความยาวและความหนาหรือความลึก มีความเป็นมวลหรือมีปริมาตร



ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างของรูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form)

ที่มา [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm)

- รูปทรงอิสระ (Free Form) หมายถึง รูปทรงที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติหรือมนุษย์สร้างขึ้น ไม่มีโครงสร้างเป็นมาตรฐานแน่นอนเหมือนรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงจากสิ่งมีชีวิต ได้แก่ รูปทรงของก้อนหิน ก้อนกรวด ดิน หยกน้ำ ก้อนเมฆ เปลวไฟ คลื่นน้ำ คลื่นทราย รูปปั้น ภาพเขียน เป็นต้น



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างภาพรูปทรงอิสระ (Free Form)

ที่มา [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm)

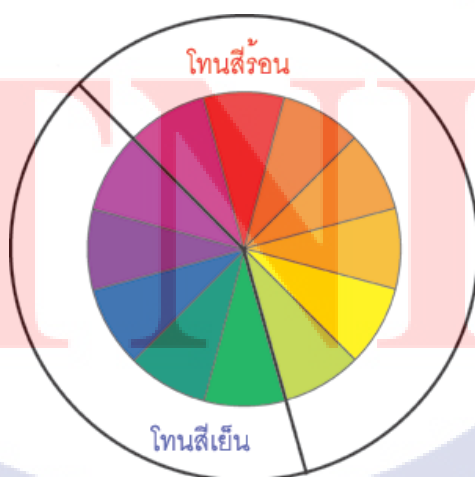
3.ขนาดและสัดส่วน

- ขนาด (Dimensions) หมายถึง ลักษณะของวัตถุ คือ มีลักษณะใหญ่ เล็ก กว้าง ยาว ตามที่เรารับรู้ได้ ตามหลักการมองเห็นภาพด้วยสายตาของเรา คือ วัตถุชนิดเดียวกัน ขนาดเท่ากันอยู่ใกล้กว่าอาจจะมีขนาดใหญ่กว่าวัตถุที่อยู่ไกลออกไปและยังอยู่ไกลมากเท่าไรก็ยิ่งเล็กลงไปจนมองไม่เห็น
- สัดส่วน (Proportion) หมายถึง การจัดภาพหรือการเขียนภาพให้ได้ขนาดและที่สว่างจนเกิดความสมดุลซึ่งกันและกัน สัดส่วนมีความสำคัญมากจึงต้องมีความสัมพันธ์กับขนาดเป็นอย่างดีด้วย

ขนาดและสัดส่วนมีความสัมพันธ์กับรูปร่างและรูปทรง เมื่อนำรูปร่างและรูปทรงมาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน จะทำให้เกิดความรู้สึกดังนี้ ขนาดใกล้เคียงกันจะทำให้รู้สึกกลมกลืน ขนาดต่างกันจะทำให้รู้สึกขัดแย้ง

4. สีและเส้น

สีมีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบเป็นอย่างมาก เป็นส่วนที่ช่วยสร้างความสวยงามความน่าสนใจ สร้างความแตกต่าง ตลอดจนสร้างความรู้สึก แต่การใช้สีที่ดีจำเป็นต้องอาศัยหลักและความเข้าใจพื้นฐานต่อสีที่ถูกต้อง สีที่นำไปใช้ในการออกแบบจึงจะสามารถช่วยส่งเสริมและทำงานออกแบบนั้นประสบความสำเร็จ



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างของโทนสี

ที่มา <https://funfunit.wordpress.com/2013/06/17/drawanimatepanzoom/>

สีวรรณร้อน : ให้ความรู้สึกอบอุ่น รุนแรง สนุกสนาน

สีวรรณเย็น : ให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย สงบ

- สีดำ เป็นสีแห่งความตาย ความมืด ความน่ากลัว ความผิด พลังแห่งปีศาจ สิ่งเร้นลับ อำนาจ ความเข้มแข็งเหมาะกับตัวละครที่เป็นตัวร้ายของเรื่อง หรือตัวละครที่มีความลึกลับ ตัวที่อยู่ในมุมมืด โจร ผู้ร้าย หรือ ตัวเอกที่มีบุคลิกเงียบขรึม
- สีเหลืองทอง เป็นสีที่แสดงถึงความมั่งคั่ง มั่งมี อบอุ่น เป็นมิตร สร้างสรรค์ หรือนักคิดค้น ประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ อิสระ ความเมตตา การมองโลกในแง่ดี เหมาะกับตัวละครที่มีบุคลิกเป็นผู้นำ เช่น กษัตริย์ หรือเศรษฐี เป็นต้น
- สีแดง เป็นสีที่แสดงถึงความร้อนแรง อันตราย เรื่องเร่ร่อน จุกใจ ความตื่นเต้น ความรัก โรแมนติก ความเจ็บปวด ความเผ็ดร้อน ความทรงจำ ความกล้าหาญ เหมาะกับ ตัวละครที่มีบุคลิก กล้าหาญ มุ่งมั่นสูง เป็นต้น
- สีเทา เป็นสีที่แสดงถึงความมั่นคง ปลอดภัย สม่ำเสมอ ผู้ที่มีอำนาจ บุคลิกที่แข็งแกร่ง ความคลาสสิก ความตกต่ำ ความรู้สึกหดหู่ มัวหมองเหมาะกับตัวละครที่มีบุคลิกเป็นผู้มีอำนาจ
- สีขาว เป็นสีที่แสดงถึงความบริสุทธิ์ สะอาด ผ่องใส ความหวัง ความถูกต้อง ความจริง ความช่วยเหลือ ความเรียบง่าย ความเรียบร้อยเหมาะสมกับตัวละคร ที่มีบุคลิกใจดี สะอาด สูงส่ง เป็นต้น
- สีน้ำเงิน เป็นสีที่แสดงถึงความ มั่นคง ความสม่ำเสมอ เสถียรภาพ ความแน่นอน ความแข็งแรง ความเป็นผู้นำ ความเย็น ความสะอาด สะอาด ความสบาย ความไว้วางใจ คลาสสิก ความรู้สึกอ่อนไหว ห่วงอารมณ์เหมาะกับตัวละคร ที่มีบุคลิกเป็นผู้นำ ใจดีเสมอ เป็นผู้ดี นิยัยเยือกเย็น เช่น เพื่อนของพระเอก เป็นต้น
- สีม่วง เป็นสีที่แสดงถึง ความเป็นเจ้านาย กษัตริย์ การขูด เฟชั่น เกย์ในสหรัฐจะ ใช้สีม่วง สำหรับทหารที่ถูกฆ่า ในขณะที่ลิโอนาโด นาวิซึ กล่าวว่าสีม่วงอ่อนทำให้เขามีพลังทางความคิดมากขึ้นเหมาะสำหรับตัวละครที่มีนิสัยหัวสูง มียศ เป็นชนชั้นสูง และยังเป็นสีที่นิยมใช้กับตัวร้ายของเรื่อง ไม่น้อยไปกว่าสีดำ

- สีนํ้าตาล เป็นสีที่แสดงถึงความสมบุกสมบัน ดิน สนิม ความแห้งแล้ง ความเป็นมิตร ความซื่อสัตย์ การไวใจ นํ้ารำคาญ ทรมาน เห็นแก่ตัว แข็งแกร่งเหมาะกับตัวละครที่มีความเห็นแก่ตัว หรือนิยมใช้เป็นสีเครื่องแต่งกายประเภทเครื่องหนังสัตว์ หรือตัวละครที่อาศัยอยู่ในสถานที่แห้งแล้ง เช่น ทะเลทราย ป่าทุ่งโล่งแอฟริกา
- สีเขียว เป็นสีที่แสดงถึงความสดชื่น ต้นไม้ การเจริญเติบโต เงิน ความหนุ่มสาว การผ่อนคลายเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยร่าเริง สดชื่นเบิกบานตลอดเวลา ตัวละครที่กำลังโตเป็นหนุ่มสาวภาพการ์ตูนใส่ชุดสีแดง
- สีชมพู เป็นสีที่แสดงถึงความเป็นผู้หญิง อ่อนไหว ความรัก ความนุ่มนวล น่ารัก ้วยหวาน สุภาพอ่อนโยน ทะนุถนอม จี๋อายเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยน่ารัก อ่อนไหว หรือว่าเป็นสีนางเอก เป็นต้น
- สีฟ้าอ่อน เป็นสีที่แสดงถึงความอ่อนโยน นุ่มนวล กล้าหาญ เสียสละ เป็นสีแห่งท้องฟ้าที่มีอาณาเขตกว้างใหญ่ไพศาล ไม่มีที่สิ้นสุดเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยเรียบร้อย รักสะอาด สดใส จี๋อาย ไม่ค่อยพูด เป็นผู้ดีเป็นต้น
- สีเหลืองอ่อน เป็นสีที่แสดงถึงความอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล สดใส เบิกบาน เหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยร่าเริง เรียบร้อย หรือเป็นวัยรุ่นที่ทันสมัยอ่อนไหวง่าย เป็นต้น
- สีส้ม เป็นสีที่แสดงถึงความสนุกสนาน แร้งบันดาลใจ ที่เต็มเปี่ยม พลัง ความสำคัญ ความอบอุ่น ความกรุณา หยิ่งยโส จองหอง มีทิวี่เหมาะกับสำหรับตัวละครที่มีนิสัยมุ่งมั่น หยิ่งยโส หรืออาจจะเป็นตัวเอกของเรื่องพระเอกที่เป็นวัยรุ่น และทันสมัย
- สีสดและสีบาง ๆ ทุกชนิด แสดงความรู้สึกระห่มกระชวย แจ่มใส

เส้นเกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด (Moving Dot) จำนวนมาก ไปในทิศทางที่กำหนดหรือเส้น
คือ ทางเดินของจุดไปในทิศทางเดียวกันที่กำหนดเส้นเป็นแนวเชื่อมโยงระหว่างจุดสองจุดขึ้นไป

- เส้นตรง (Straight Line) หมายถึง เส้นตรงในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ให้ความรู้สึก
แข็งแรง แน่นอน หยุตนิ่ง ถูกต้อง ตรง เข้มแข็ง ไม่ประนีประนอม รุนแรง เด็ดเดี่ยว
ให้ความรู้สึกหยาบและการเอาชนะ เส้นตรงจะใช้มากในทัศนศิลป์ ประเภท
สถาปัตยกรรม



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างของเส้นตรง (Straight Line)

ที่มา [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.2line/line.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.2line/line.htm)

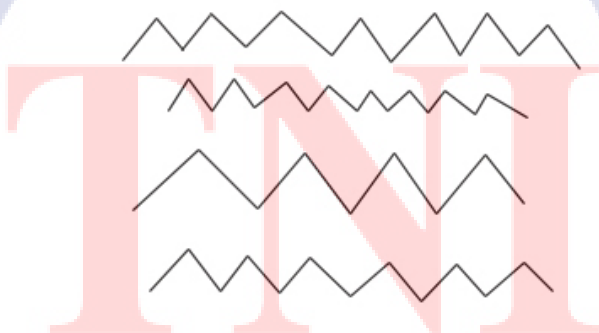
- เส้นโค้ง (Curved Line) หมายถึง ให้ความรู้สึกมีการเคลื่อนไหว มีหลายลักษณะ
คือ เส้นโค้งน้อยๆหรือเป็นคลื่นน้อยๆ ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้ เคลื่อน
ไหลต่อเนื่อง คลายความกระด้าง มีความกลมกลื่น ในการเปลี่ยนทิศทาง มีความ
เคลื่อนไหวช้าๆ สุภาพ เข้ายวน มีความเป็นผู้หญิง นุ่มนวลและอímเอิบ ถ้าใช้เส้น
แบบนี้มากเกินไปจะให้ความรู้สึกกังวล เรือยๆเนื้อยชา ขาดจุดหมาย



ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่างของเส้นโค้ง

ที่มา <https://funfunit.files.wordpress.com/2013/06/cove.jpg>

- เส้นฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Line) หมายถึง เส้นคดที่หักเหโดยกระทันหัน เปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว ทำให้ประสาทระตุก ให้ความรู้สึกรุนแรง ตื่นเต้น สับสน วุ่นวาย กระแทก เกร็ง ทำให้นึกถึงพลังไฟฟ้า พายุ ภัยธรรมชาติ ขัดแย้ง ความรุนแรง ต่อสู้ ทำลายและสงคราม



ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างของเส้นฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Line)

ที่มา

<https://patsudabbcit58.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99-line/>

- เส้นหนา (Thick Line) หมายถึง ความรู้สึกกระด้าง ก้าวร้าว แข็ง มีพลัง
- เส้นบาง (Thin Line) หมายถึง ความรู้สึกบอบบาง ละเอียด ปรานี เปราะบาง
- เส้นประ (Broken Line) หมายถึง ความรู้สึกที่ไม่แน่นอน ขาดเป็นห่วง ไม่ต่อเนื่อง ไม่มีพลัง



ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างของเส้นประ
ที่มา

<https://patsudabbcit58.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99-line/>

ทิศทางของเส้น

เส้นทุกเส้นมีทิศทาง คือ ทางแนวนอน ทางแนวตั้งหรือทางแนวเฉียง ในแต่ละทิศทางจะให้ความรู้สึกแตกต่างกัน ดังนี้

- เส้นแนวนอน (Horizontal Line) หมายถึง เส้นเดินทางตามแนวนอน กลมกลืนกับแรงดึงดูดของโลกให้ความรู้สึกในทางราบ กว้าง พักผ่อน เงียบ เฉย สงบ นิ่ง เป็นสัญลักษณ์ของการพักผ่อน ผ่อนคลาย ที่ให้ความรู้สึกเช่นนี้มาจากท่าทางของคนนอนที่เป็นการพักผ่อนไปจนถึงความสงบที่เหมือนกับท่านอนของคนที่ไม่มีชีวิต



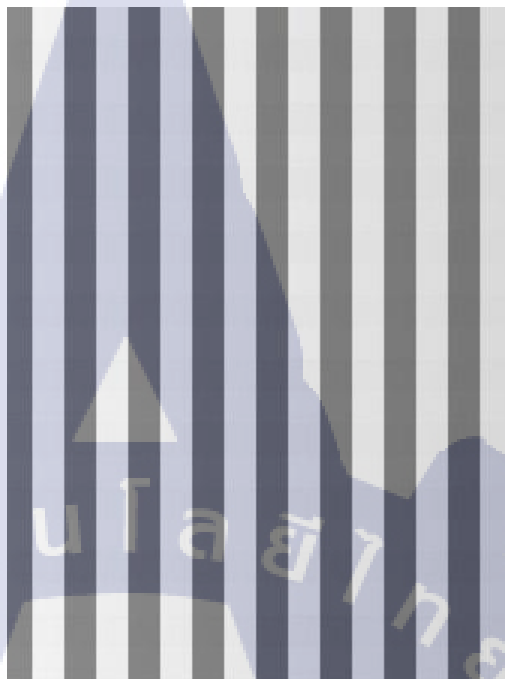
ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างของเส้นแนวนอน
ที่มา

<https://patsudabbcit58.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99>

-line/

- เส้นแนวตั้ง (Vertical Line) หมายถึง เส้นที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับเส้นนอน คือ เป็นเส้นที่เดินทางในแนวตั้ง ให้ความสมดุล มั่นคง แข็งแรง พุ่งขึ้น จริ่งจังและ เฝียบขริม เป็นสัญลักษณ์ของความถูกต้อง ซื่อสัตย์ มีความสมบูรณ์ในตัว เป็นผู้ดี จริ่งจัง เกร่งขริม สง่า ทะเยอทะยานและรุ่งเรือง ทั้งนี้มาจากท่าทางของมนุษย์ เวลา ตื่นตัวมีพลังจะอยู่ในลักษณะยืนขึ้นมากกว่านอนราบ

TNI



ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่างของเส้นแนวตั้ง
ที่มา

<https://patsudabbcit58.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99-line/>

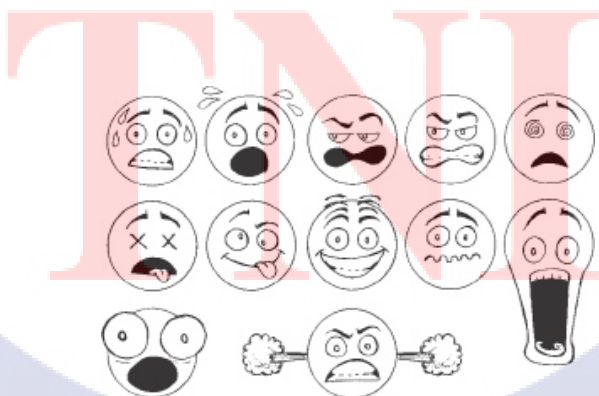
- เส้นแนวเฉียง (Diagonal Line) หมายถึง เส้นที่อยู่ระหว่างเส้นนอนกับเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่สมบูรณ์ ไม่มั่นคง ต้องการเส้นเฉียงอีกเส้นหนึ่งมาช่วยให้ความมั่นคง สมดุลขึ้น เส้นที่เฉียงและโค้งให้ความรู้สึกที่ขาดระเบียบ ตามยถากรรม ให้ความรู้สึกพุ่งเข้าหรือพุ่งออกจากที่ว่างในงานออกแบบทัศนศิลป์ เส้นเฉียงให้ประโยชน์ในการลดความกระด้างจากการใช้เส้นตั้งและเส้นนอน



ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างของเส้นเฉียง
ที่มา

<https://patsudabbcit58.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99-line/>

5.อารมณ์ (Emotion) หรือ ความรู้สึก (Feeling) หมายถึง การถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์ดีใจ อารมณ์เสียใจ เป็นต้น โดยสามารถแสดงออกได้หลายทางไม่ว่าจะเป็นดวงตา ปากหรืออื่นๆ การออกแบบให้ตัวละครสามารถแสดงอารมณ์ได้จึงถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดของการ์ตูน



ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่างการแสดงออกทางอารมณ์ของการ์ตูน

ที่มา <https://funfunit.wordpress.com/2013/06/17/drawanimatepanzoom/>

2.1.2) หลักพื้นฐานการออกแบบ 4 ประการ

- ความง่าย (Simplicity) หมายถึง ความง่ายเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลให้การออกแบบนำไปสู่ความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบนั้นๆ โดยพิจารณาว่าต้องง่ายต่อการทำความเข้าใจ ไม่ซับซ้อนหรือยุ่งยากต่อผู้ชม ซึ่งมักจะประกอบด้วยง่ายต่อการอ่าน โดยเฉพาะเมื่อมีการประกอบอักษร ข้อความ คำพูดต่างๆและสำหรับในการผลิตควรต้องการผลิตง่ายไม่ยุ่งยากมากและง่ายต่อการนำไปใช้
- ความมีเอกภาพ (Unity) หมายถึง เอกภาพเป็นลักษณะของความเป็นหนึ่งเดียวของสิ่งที่ออกแบบต้องไม่เกิดความขัดแย้งในส่วนขององค์ประกอบ ควรมีความกลมกลืนสร้างความรู้สึกว่าเป็นส่วนเดียวกันของงานทั้งนี้โดยคำนึงถึงการจัดปริมาณ การจัดพื้นที่ การกำหนดสัดส่วนและการกำหนดสี
- การเน้น (Emphasis) หมายถึง การส่งเสริมคุณค่าของงานออกแบบอย่างหนึ่ง คือ การเน้น โดยสามารถแสดงออกให้เห็นว่างานออกแบบนั้นมีแนวความคิดเป็นแนวความคิดเดียวใช้สี แสง ขนาด ทิศนมิติ ช่วยให้เกิดการเน้นที่ชัดเจน
- ความสมดุลย์ (Balance) หมายถึง การจัดภาพโดยให้น้ำหนักของภาพทั้งสองด้านมีความสมดุลย์เป็นการสร้างความรู้สึกละเอียดที่สมดุลย์ต่อธรรมชาติการมองของผู้พบเห็น ซึ่งสามารถสร้างสมดุลย์ได้ทั้งในลักษณะสมมาตร (Symmetry)และอสมมาตร (Asymmetry)

2.1.3) บุคลิกลักษณะของตัวละคร แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

- บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่วไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่น ๆ อาจจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนั้นจะมีนิสัย อาชีพ ฯลฯ อย่างไร นั่นคือการประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอก เช่น คนที่ใส่แว่นหนาๆ จะเป็นพวกหนอนหนังสือ เป็นต้น
- บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัวของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเองเพื่อให้คนดูสนใจ จดจำและติดตาม เช่น ตัวละครคนแคะทั้งเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถใส่บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องด้วย

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 Adobe Illustrator CS6

โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 เป็นโปรแกรมที่นักออกแบบทุกคนต้องเรียนรู้ เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพโดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้นหรือที่เรียกว่า Vector Graphic สามารถทำงานออกแบบได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บและ ภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

ข้อดีของโปรแกรม Adobe Illustrator CS6

- 1) ใช้สร้างภาพ Vector ได้ดี
- 2) สามารถสร้าง Logo และแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ง่าย
- 3) วาดและแก้ไขเส้น โครงสร้างได้สมบูรณ์แบบ
- 4) ไม่มีปัญหาเรื่องความคมชัดของภาพถึงแม้ว่าต้องปรับขนาดอาร์ตเวิร์กให้ใหญ่กว่าเดิมหลายสิบเท่าก็ตาม เพราะ ภาพที่ได้จาก Adobe Illustrator เป็นภาพประเภท Vector Format ย่อขยายเท่าไรก็ไม่คมชัด
- 5) สามารถฝังไฟล์ภาพลงในอาร์ตเวิร์กได้

ข้อเสียของโปรแกรม Adobe Illustrator CS6

- 1) ภาพไม่เหมือนภาพจริงเป็นได้เพียงภาพวาดหรือใกล้เคียงภาพถ่ายเท่านั้น ข้อมูลภาพพวกนี้ ได้แก่ ไฟล์สกุล .eps , .ai (Adobe Illustrator) เป็นต้น
- 2) เป็นโปรแกรมที่มีลิขสิทธิ์ เนื่องจากถ้าต้องการใช้โปรแกรมที่สมบูรณ์ต้องเสียเงินเพื่อซื้อลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องในการใช้งานโปรแกรม
- 3) ไฟล์ .ai จะใช้ได้เฉพาะกับโปรแกรม Adobe Illustrator เท่านั้น
- 4) ไม่เหมาะสมกับงานประเภทตัดต่อ เช่น ตัดต่อภาพ แต่งภาพ เป็นต้น

2.2.2) Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการออกแบบ กราฟฟิก เพื่อนำไปใช้ร่วมกับงานในด้านต่างๆ เช่น งานกราฟฟิกที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท งานกราฟฟิกบน website และการตกแต่งภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นโปรแกรมที่มีผู้นิยมนำมาใช้ในการออกแบบและตกแต่งภาพถ่ายกันมากที่สุด เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการ

สร้างภาพและการตกแต่งภาพที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูง ผลงานที่ได้เหมาะที่จะใช้งานกับงาน
สิ่งพิมพ์ นิตยสารงานมัลติมีเดียและสร้างกราฟฟิกสำหรับ website

ข้อดีของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

- 1) สามารถเปิดภาพและเซฟไฟล์ได้หลายนามสกุล
- 2) มีเครื่องมือที่สามารถเปิดไฟล์ RAW ที่มีรายละเอียดครบถ้วนได้
- 3) มีการแยก Layer เพื่อง่ายต่อการปรับแก้งาน
- 4) มีเครื่องมือรวมถึง Filter ต่างๆให้เลือกใช้มากมาย
- 5) มี Adobe RGB ที่มีความเป็นสากล

ข้อเสียของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

- 1) font บางชนิดอาจทำให้มีปัญหาเรื่องสระลอย
- 2) ใช้ทรัพยากรในเครื่องจำนวนมาก

TNI

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
1. ศึกษาระบบงานภายในบริษัท				
2. ศึกษารายละเอียดงานต่างๆ ของรายการ The Return Of Superman				
3. ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย				
4. เริ่มเขียนโครงงาน				
5. นำงานที่ได้รับมอบหมาย เสนอที่ประชุม				
6. แก้ไขงานให้ตรงตาม Reference และ Concept ที่วางไว้				
7. สรุปการจัดทำโครงงาน จัดรูปเล่ม และนำเสนอโครงงาน				

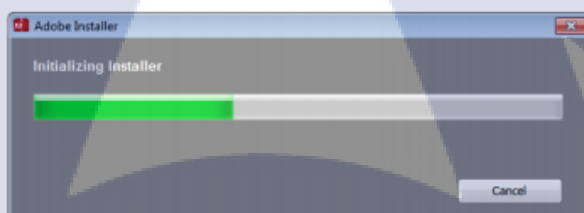
3.2 รายละเอียดโครงการ

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

โครงการการออกแบบกราฟฟิกและคาเลกเตอร์ เพื่อความน่าสนใจและดึงดูดผู้ชม โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ คนทุกเพศทุกวัย ที่ติดตามผลงานของ "หมอ ไร่, ผู้พันเบิร์ด, กอล์ฟ ฟักกลิ้งฮีโร่, เต๋อ สมชาย"

3.2.2 วิธีการติดตั้งโปรแกรม Adobe Master Collection CS6

1) เข้าไปดาวน์โหลดที่ <http://www.adobe.com/downloads> เมื่อดาวน์โหลดโปรแกรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้เปิดโปรแกรมแล้วคลิกที่ CREATIVE INSTALL PACKAGE เพื่อทำการติดตั้งโปรแกรม



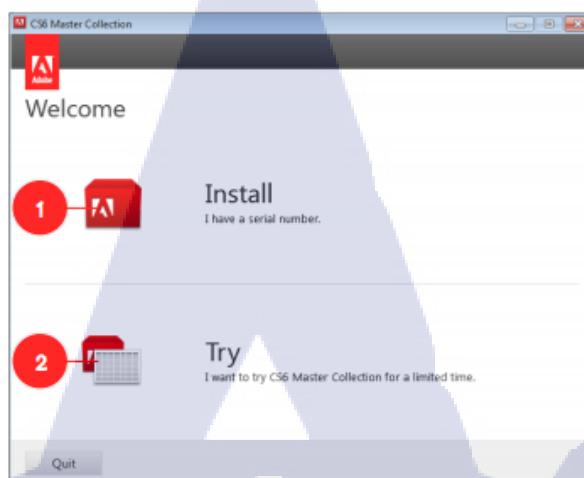
ภาพที่ 3.1 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6 (1)
ที่มา

http://www.libarts.mju.ac.th/libdocument/km/%E0%B8%A7_%E0%B8%98_%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A5%E0%B8%87%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%20ADOBE%20CS%206.pdf

2) กรอก Serial Number ของโปรแกรมให้เรียบร้อยแล้ว

- คลิกเลือก 1 หากผู้ใช้โปรแกรมมี serial number
- คลิกเลือก 2 หากผู้ใช้โปรแกรมไม่มี serial number เพื่อทำการลงโปรแกรมแบบ

ทดลองใช้ 30 วัน

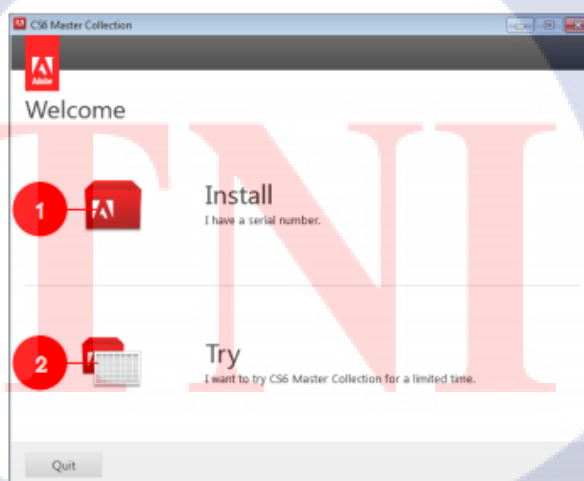


ภาพที่ 3.2 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6 (2)

ที่มา

http://www.libarts.mju.ac.th/libdocument/km/%E0%B8%A7_%E0%B8%98_%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A5%E0%B8%87%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%20ADOBE%20CS%206.pdf

3) เลือกโปรแกรมที่ต้องการติดตั้ง โดยคลิกถูกหน้าโปรแกรมที่ต้องการใช้ โดยสำหรับ
โครงการนี้เลือก Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เมื่อเลือกโปรแกรมเสร็จแล้วให้กด Next

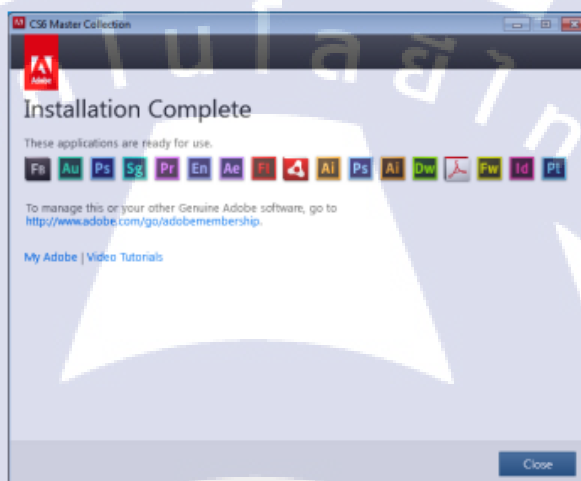


ภาพที่ 3.3 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6 (3)

ที่มา

http://www.libarts.mju.ac.th/libdocument/km/%E0%B8%A7_%E0%B8%98_%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A5%E0%B8%87%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%20ADOBE%20CS%206.pdf

4) เมื่อกด Next แล้ว ระบบจะทำการติดตั้งโปรแกรมในเครื่องคอมพิวเตอร์ ถ้าโปรแกรมทั้งหมดติดตั้งเสร็จสมบูรณ์แล้วจะปรากฏดังภาพที่ 3.4 จากนั้นให้กดปุ่ม Close เพื่อเริ่มการใช้งานโปรแกรม



ภาพที่ 3.4 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6 (4)

ที่มา

http://www.libarts.mju.ac.th/libdocument/km/%E0%B8%A7_%E0%B8%98_%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A5%E0%B8%87%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%20ADOBE%20CS%206.pdf

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เริ่มศึกษาจากรายการ The Return Of Superman ของเกาหลีเพื่อนำมาทำกราฟฟิกและปรึกษากับโปรดิิวเซอร์ให้ตรงตามคอนเซปต์ที่วางไว้ จึงนำ Proposal ไปเสนอในที่ประชุมเพื่อให้แต่ละฝ่ายตกลงกันว่าควรเพิ่มเติม แก้ไขหรือออกแบบอะไรเพิ่มเติม เมื่อเสนอในที่ประชุมเสร็จแล้วจึงนำงานที่ได้รับมอบหมายกลับมาแก้ไขและปรับปรุงโดยจะมีพี่เลี้ยงคอยให้คำปรึกษา เริ่มออกแบบให้หลากหลาย หา Reference ต่างๆ จะทำให้เกิดไอเดียมากขึ้น

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 งานที่ปฏิบัติ

งานทุกชิ้นในระหว่างการศึกษาชั้นเป็นงานกราฟิกที่นำไปใช้งานจริงของบริษัท กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส จำกัด โดยได้รับมอบหมายงานจากโปรดิวเซอร์ ผู้กำกับ ทีมกราฟิกและ ทีมโซเชียล ซึ่งจะมีพี่ๆทีมกราฟิกคอยให้คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษาในระหว่างการทำงาน

3.3.1.1) Ads รายการ The Return Of Superman Thailand

Ads รายการ The Return Of Superman Thailand นำไปใช้โปรโมทในเพจ Facebook รายการ The Return Of Superman Thailand สำหรับฝ่าย Social

โดยทางฝ่าย Social ต้องการให้ทำปฏิทินกิจกรรมของแต่ละเดือน เพื่อโปรโมทกิจกรรมต่างๆและทำ Ads เพิ่มความรู้ให้กับคุณพ่อคุณแม่ในการเลี้ยงลูก

3.3.1.2) Cover Facebook Page The Return Of Superman Thailand

ออกแบบ Cover Facebook Page The Return Of Superman Thailand จะเริ่มจากการหา Reference และ Object ที่จะนำมาใช้ให้เหมาะสมกับงานและนำมาวางใน Artwork เพื่อให้เห็นภาพมากขึ้น หลังจากออกแบบหลายรูปแบบแล้วจึงให้พี่เลี้ยงตรวจสอบงาน ก่อนที่จะแก้ไขและนำไปใช้จริง

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในช่วงแรกของการทำโครงการอาจจะมีปัญหาบ้าง เนื่องจากขาดประสบการณ์จึงอาจจะไม่เข้าใจงานที่ได้รับมอบหมาย จึงมีการปรึกษาบ่อยๆ ต้องแก้ไขหลายครั้ง เมื่อทราบแล้วครั้งต่อไป จึงมีการออกแบบให้หลากหลายรูปแบบเพื่อเป็นตัวเลือกในการนำไปใช้งานจริงๆและต้องยอมรับการดำเนินในบางครั้งถ้างานมีการผิดพลาดหรือไม่ตรงตามที่ประชุม

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

โครงการนี้เป็นโครงการที่ข้าพเจ้าได้ออกแบบกราฟฟิกและตัวละครรายการ The Return of Superman Thailand ของบริษัท กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส จำกัด เป็นการออกแบบกราฟฟิกเพื่อนำไปใช้ในรายการเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและสามารถดึงดูดผู้ชมได้ โดยจะแบ่งตามอารมณ์สถานการณ์ สถานที่ ซึ่งจะมีความแตกต่างกันออกไป โดยจะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1.1) ศึกษาโครงสร้างและรายละเอียดของรายการ The Return of Superman ของประเทศเกาหลี

ศึกษาโครงสร้างและรายละเอียดของรายการ The Return of Superman ของประเทศเกาหลีเพื่อนำมาปรับใช้กับรายการ The Return of Superman Thailand และจะได้ทราบถึงแนวทางในการสร้าง Graphic และ Character ของแต่ละตัว โดยหัวใจสำคัญของการออกแบบกราฟฟิก คือ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะต้องดึงดูดผู้ชมได้และต้องมีความน่าสนใจ ส่วนหัวใจสำคัญของการออกแบบคาแรกเตอร์ตัวละครแต่ละตัวนั้น ต้องคำนึงถึงจุดเด่นและเอกลักษณ์ของแต่ละคน โดยจะนำจุดเด่นและเอกลักษณ์นั้นมาออกแบบเพื่อให้ใกล้เคียงกับตัวจริงมากที่สุด

4.1.2) นำเสนอ Logo รายการ The Return of Superman Thailand ที่ออกแบบมา



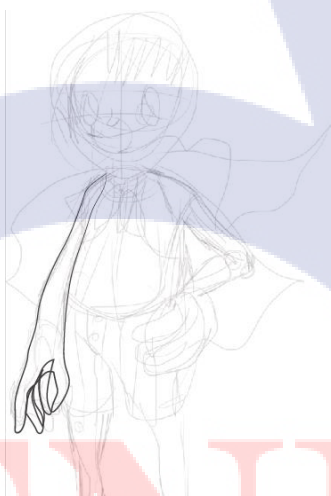
ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่าง Logo รายการ The Return of Superman Thailand



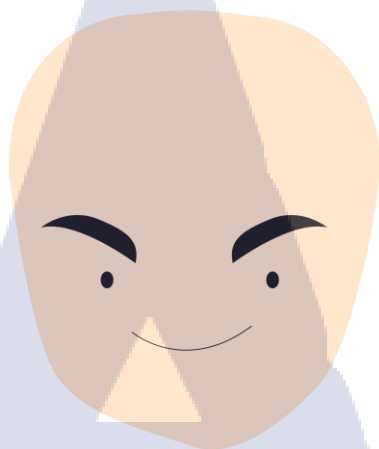
ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่าง Logo Final รายการ The Return of Superman Thailand

4.1.3) ร่างแบบและ โครงสร้างของ Character

ร่างแบบของตัวละครแต่ละตัวว่ามีจุดเด่นและเอกลักษณ์อะไรบ้าง เพื่อให้คาแรกเตอร์ที่ออกแบบมาเหมือนตัวจริงมากที่สุดและนำไปเสนอในที่ประชุมเพื่อปรับแก้โครงสร้างและรายละเอียดของงานกราฟฟิก นำมาต่อยอดงานเพื่อให้ได้ตรงตาม Reference และ Concept



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่างการร่างและการออกแบบ Character The Return of Superman Thailand(1)

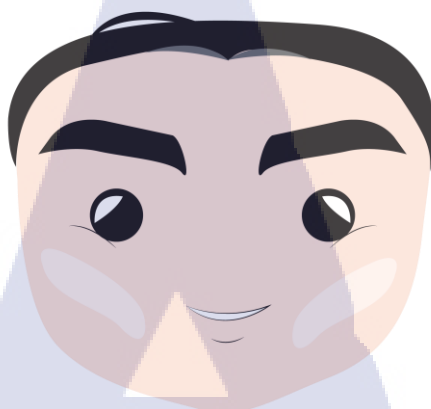


ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างการร่างและการออกแบบ Character The Return of Superman Thailand(2)



ภาพที่ 4.5 ภาพตัวอย่างการร่างและการออกแบบ Character The Return of Superman Thailand(3)

TNI

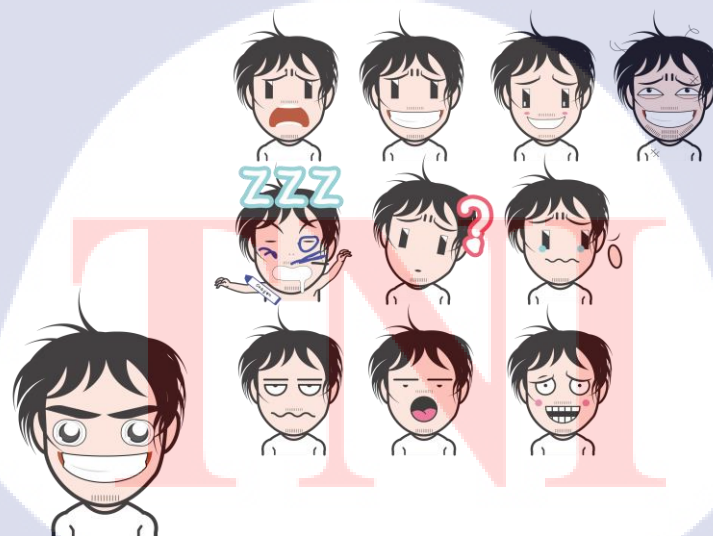


ภาพที่ 4.6 ภาพตัวอย่างการสร้างและการออกแบบ Character The Return of Superman Thailand(4)

4.1.4) สร้าง Character

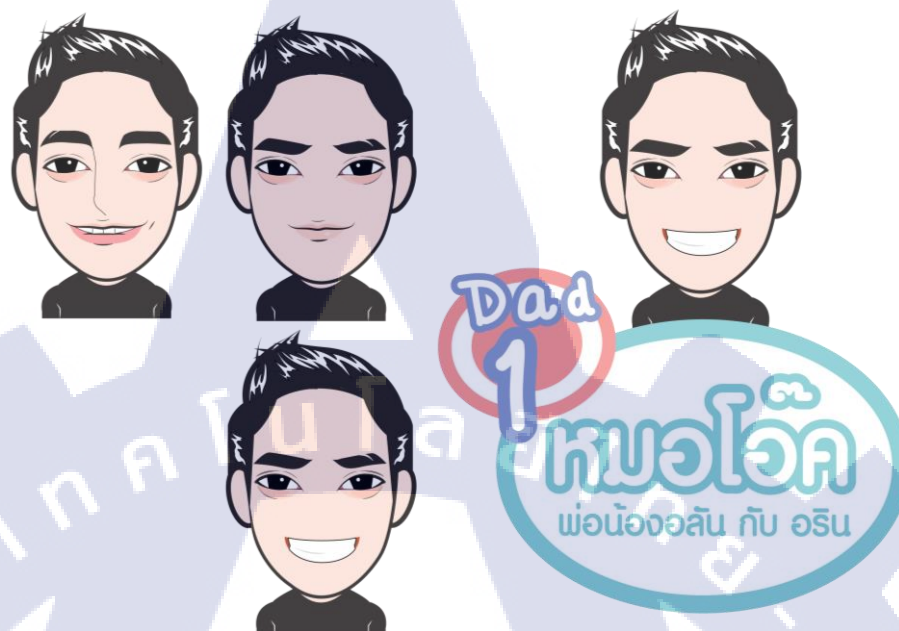
สร้าง Character สำหรับนำไปใช้งานและปรับแก้ให้ได้ผลงานตามจุดมุ่งหมาย ดังนี้

- 1) Character หลักของรายการ The Return of Superman Thailand



ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่าง Character หลักของรายการ The Return of Superman Thailand

2) Character ของหมอไอ้ค



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่าง Character ของหมอไอ้ค

3) Character ของกอล์ฟ พิกกี้ฮิโร่



ภาพที่ 4.9 ภาพตัวอย่าง Character ของกอล์ฟ พิกกี้ฮิโร่

4) Character ของผู้พันเบิร์ด

ผู้พันเบิร์ด



ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่าง Character ของผู้พันเบิร์ด

5) Character ของเต๋า สมชาย

เต๋า สมชาย



ภาพที่ 4.11 ภาพตัวอย่าง Character ของเต๋า สมชาย

4.1.5) สร้าง Cover Photo Facebook ของเพจ The Return of Superman Thailand

ออกแบบ Cover Photo Facebook โดยยังไม่เปิดเผยผู้ที่เข้าร่วมรายการและเพื่อโปรโมทรายการเพื่อให้ผู้ชมติดตามความเคลื่อนไหวของรายการ The Return of Superman Thailand



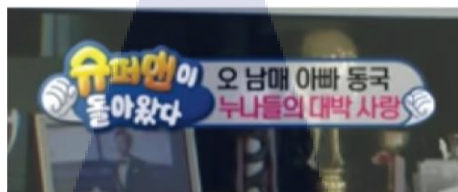
ภาพที่ 4.12 ภาพตัวอย่าง Cover Photo Facebook ในเพจ The Return of Superman Thailand(1)



ภาพที่ 4.13 ภาพตัวอย่าง Cover Photo Facebook ในเพจ The Return of Superman Thailand(2)

4.1.6) สร้าง Graphic เพื่อนำไปใช้ในรายการ The Return Of Superman Thailand

ออกแบบ Graphic เพื่อสื่อถึงอารมณ์ สถานที่ สถานการณ์ของตัวละครในรายการ The Return of Superman Thailand เพื่อให้รายการมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้นและสามารถชมได้ทุกเพศทุกวัย



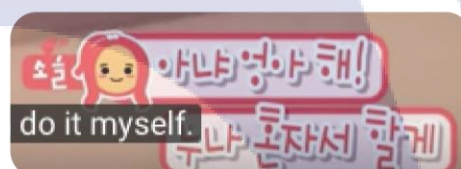
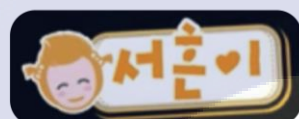
หัวข้อหลักเมนูซ้าย Font หลัก DB HeaventRounded

: text สีดำ (ชื่อพ่อ ลูก)

: text สีชมพู กิจกรรมที่กำลังทำอยู่



ภาพที่ 4.14 ภาพตัวอย่าง Graphic ที่นำไปใช้ในรายการ The Return of Superman Thailand(1)



คำบรรยายสำหรับคุณลูก

ชื่อคุณลูก ตามด้วยประโยค Font หลัก DB HeaventRounded



ภาพที่ 4.15 ภาพตัวอย่าง Graphic ที่นำไปใช้ในรายการ The Return of Superman Thailand(2)



તવ્તવ્ત!

คำบรรยายพฤติกรรมของเด็กๆ

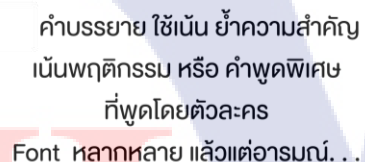




คำบรรยายสำหรับคุณลูก
ชื่อเด็ก ตามด้วยประโยค*ใส่รูปที่สื่อถึงเด็กแต่ละคน



ภาพที่ 4.16 ภาพตัวอย่าง Graphic ที่นำไปใช้ในรายการ The Return of Superman Thailand(3)



ภาพที่ 4.17 ภาพตัวอย่าง Graphic ที่นำไปใช้ในรายการ The Return of Superman Thailand(4)

4.1.7) สร้าง Artwork เพื่อเป็นเกล็ดความรู้และโปรโมทกิจกรรมต่างๆ



ภาพที่ 4.18 ภาพตัวอย่าง Artwork ที่นำไปลงในเพจ The Return of Superman Thailand(1)



ภาพที่ 4.19 ภาพตัวอย่าง Artwork ที่นำไปลงในเพจ The Return of Superman Thailand(2)



ภาพที่ 4.20 ภาพตัวอย่าง Artwork ที่นำไปลงในเพจ The Return of Superman Thailand(3)

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1) วิเคราะห์การทำงานออกแบบ Character ตัวละคร รายการ The Return Of Superman Thailand

จากการทำงานออกแบบ Character ในรายการ The Return Of Superman Thailand พบว่ารายการไม่มี Character ของผู้เข้าร่วมรายการของแต่ละคนและไม่มี Character หลักที่นำไปใช้ในรายการ จึงได้ทำการออกแบบ Character ขึ้นมาใหม่

โดย Character จะส่งเป็นไฟล์ .ai และ .png เพื่อนำไปให้ทาง animation ทำการเคลื่อนไหว Character ต้องได้รับการตรวจจาก Creative Director และนำไปเสนอในที่ประชุมเพื่อหาข้อสรุปของ Character แต่ละตัว

4.2.2) วิเคราะห์การทำงานออกแบบ Graphic ในรายการ The Return Of Superman Thailand

จากการทำงานออกแบบ Graphic ในรายการ The Return Of Superman Thailand ต้องอ้างอิงจากรายการ The Return Of Superman ของประเทศเกาหลี เช่น Pop-up , Sub title ฯลฯ ที่แต่งขึ้นมา ต้องนำมาปรับ Stroke และออกแบบ Pop-Up ให้เหมาะสมกับอารมณ์ของแต่ละใน Episode

โดยส่ง Graphic เป็นไฟล์ .ai และทำการ Create Outline Sub Title เพื่อไม่ให้มีการ
คลาดเคลื่อนของ Font

4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติ

จากวัตถุประสงค์ของการออกแบบ Character

- 1) เพื่อโปรโมทและทำให้รายการ The Return Of Superman Thailand มีความน่าสนใจมากขึ้น
- 2) เพื่อสร้างความต้องการการรับชมของรายการ The Return Of Superman Thailand
- 3) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม (Engagement) ให้กับผู้ชมรายการ The Return Of Superman Thailand
- 4) เพื่อสร้างทัศนคติที่ดี (Brand Loyalty) ให้กับผู้ชมรายการ The Return Of Superman Thailand
- 5) เพื่อเรียนรู้การทำงานในองค์กรและวัฒนธรรมในองค์กร
- 6) เพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น

จากการทำงานออกแบบกราฟฟิกและตัวละครในรายการ The Return Of Superman Thailand เมื่อมีการโปรโมทรายการในเพจ The Return of Superman Thailand แล้วมีผู้ที่คอยติดตามข่าวสารของรายการอย่างต่อเนื่อง มีการร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าจะมีใครมาเป็นผู้เข้าร่วมในรายการบ้างและมีการโปรโมทกิจกรรมที่ครอบคลุมสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้และยังมีการสอดแทรกเกร็ดความรู้สำหรับการเลี้ยงดูลูกของเหล่าดาราดังๆเป็นตัวช่วยในการให้ความรู้คุณพ่อคุณแม่ในเรื่องต่างๆที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริงๆ

TNI

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานในด้านการออกแบบกราฟฟิกและการออกแบบคาเลกเตอร์ตัวละคร จาก การปฏิบัติงานมาตลอดระยะเวลา 4 เดือน ได้รับทั้งความรู้ ประสบการณ์ต่างๆและคำแนะนำมากมายทั้งในเรื่องการทำงานจริง การใช้ชีวิตในองค์กร การทำงานเป็นทีม เป็นต้น งานที่ได้รับมอบหมายเป็นงานที่มีความสำคัญ ถึงแม้ว่างานแต่ละชิ้นจะมีระยะเวลาในการทำสั้นๆ ทำให้รู้ว่า ต้องมีความรับผิดชอบต่องานสูงมากในการทำงานแต่ละชิ้นเพื่อให้ได้งานที่ดีและตรงตาม Reference ที่ได้วางไว้

โดยการทำงานทุกงานผ่านไปได้ด้วยดีเนื่องจากมีพี่เลี้ยงคอยให้คำแนะนำต่างๆ ให้ คำปรึกษาและได้สอนให้เรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆอยู่เสมอ งานต่างๆจึงสามารถผ่านไปได้ด้วยดี

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาการทำงานต่างๆโดยส่วนใหญ่จะมีปัญหาดังนี้

5.2.1 ปัญหาในการนำกราฟฟิกไปใช้งานหรือนำไปลงในเพจ

การออกแบบต้องคำนึงถึงการนำไปใช้งานจริงว่าควรไปในทิศทางไหน ควรใช้ภาพการ์ตูน หรือภาพจริง บางงานควรใช้ภาพ Vector หรือไม่ เมื่อออกแบบไปแล้วงานไม่เหมาะสมจึงทำให้ต้อง นำงานกลับมาแก้ไขใหม่ ทำให้เสียเวลา

5.2.2 ปัญหาในเรื่องความคิดในการออกแบบหรือไอเดียที่จะนำเสนอ

เป็นปัญหาที่พบตั้งแต่เริ่มทำงานและเป็นปัญหาที่พบบ่อยที่สุดในเวลาทำงาน เนื่องจากแต่ละคนมีความคิดมีไอเดียที่ไม่เหมือนกัน ชอบหรือไม่ชอบก็แล้วแต่ความชอบส่วนตัวของแต่ละคน ซึ่งแก้ปัญหาโดยการเมื่อออกแบบเสร็จแล้วต้องให้ทางพี่เลี้ยงดูเพื่อออกความคิดเห็นว่าควรปรับแก้ อะไรบ้างและสังเกตว่างานแต่ละงานควรเป็นในรูปแบบไหน ค่อยๆปรับตัวและเรียนรู้งานต่างๆ ควรหาไอเดียใหม่ๆอยู่เสมอ เมื่อเห็นแล้วจะสามารถนำมาต่อยอดเป็นไอเดียใหม่ๆได้

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ตลอดระยะเวลาในการมาสหกิจศึกษาครั้งนี้ ทำให้พบว่า การทำงานด้านการออกแบบกราฟฟิก เป็นงานที่ต้องมีความรับผิดชอบสูงเนื่องจากเมื่อได้รับปริิฟงานมาแล้วขึ้นอยู่กับเราว่าเราจะเริ่มทำเมื่อไหร่ และเนื่องจากระยะเวลาในการทำงานแต่ละชิ้นนั้นมีระยะเวลาที่กำหนดคั่น จึงต้องเผื่อเวลาในการตรวจสอบงานและแก้ไขงานด้วย



อ้างอิง

1. -, 2013 , การออกแบบตัวละคร[Online], Available :
[:https://funfunit.wordpress.com/2013/06/17/drawanimatepanzoom/](https://funfunit.wordpress.com/2013/06/17/drawanimatepanzoom/) [2013, June 17]
2. วรณยารัตน์ เรืองฟู , 2012 , Character Design [Online], Available :
<http://wanyarat-arti3901.blogspot.com/> [2012 ,July 23]
3. -, 2007 , รูปร่างและรูปทรง [Online], Available :
<https://www.gotoknow.org/posts/155339> [2005 ,December 22]
4. -, -, Shape & Form [Online] , Available : [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm)
5. -, -, การออกแบบ Design [Online] , Available :
<http://kruthom.hsw.ac.th/main/content.htm>
6. -, -, เส้น [Online] , Available :
<https://patsudabbcit58.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99-line/>
7. จุฬารัตน์ จอกสูงเนิน , 2013 , การออกแบบกราฟฟิก [Online] , Available :
<http://bowtysnoo.blogspot.com/> [2013 ,March 13]

TNI

TAI - NICH I INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ภาคผนวก

TNI

รายงานประจำสัปดาห์

ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพ - สถาบันเทคโนโลยี - ญี่ปุ่น
Cooperative Education and Career Center
ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพ - สถาบันเทคโนโลยี - ญี่ปุ่น

รายงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่ 1

ชื่อครูผู้สอน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล
สาขาวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ

วันเรียน	จำนวนเรียน	เรื่องที่เรียน	ความรู้ที่เรียนได้	ปัญหาที่เรียน
วันจันทร์ 30-06-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-	ไม่มีปัญหา
วันอังคาร 01-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	เข้าใจเกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-
วันพุธ 02-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	เข้าใจเกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-
วันพฤหัสบดี 03-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	เข้าใจเกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-
วันศุกร์ 04-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	เข้าใจเกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-
วันเสาร์ 05-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	เข้าใจเกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-
วันอาทิตย์ 06-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	เข้าใจเกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-
รวม	35 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	เข้าใจเกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-

ชื่อผู้เรียน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล
ชื่อครูผู้สอน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล
วันที่เรียน: 03/06/63
ชื่อครูผู้สอน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล
ชื่อครูผู้สอน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 1

ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพ - สถาบันเทคโนโลยี - ญี่ปุ่น
Cooperative Education and Career Center
ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพ - สถาบันเทคโนโลยี - ญี่ปุ่น

รายงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่ 2

ชื่อครูผู้สอน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล
สาขาวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ

วันเรียน	จำนวนเรียน	เรื่องที่เรียน	ความรู้ที่เรียนได้	ปัญหาที่เรียน
วันจันทร์ 06-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-	-
วันอังคาร 07-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-	-
วันพุธ 08-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-	-
วันพฤหัสบดี 09-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-	-
วันศุกร์ 10-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-	-
วันเสาร์ 11-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-	-
วันอาทิตย์ 12-07-63	7 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-	-
รวม	35 ชม.	ความรู้เกี่ยวกับ PHP และ MySQL	-	-

ชื่อผู้เรียน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล
ชื่อครูผู้สอน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล
วันที่เรียน: 10/06/63
ชื่อครูผู้สอน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล
ชื่อครูผู้สอน: น.ส. พัทธนา วัฒนศิริกุล

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 2

ศูนย์ส่งเสริมศึกษานานาชาติ สถาบันเทคโนโลยี - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Career Center
1773 ถนนพหลโยธิน แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10130 โทร. 0-2754-2000 Fax. 0-2754-2000

รายงานใบงานตามหลักสูตรวิชาชีพ
ชื่อ..... นามสกุล.....

ชื่อผู้สอน..... อาจารย์..... ชื่อวิชา.....

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	การปฏิบัติงาน	ผู้ตรวจประเมิน
วันที่ 23.06.59	7 ชม.	ทำ ผัง โครงสร้าง โครงสร้างอาคาร		
วันที่ 28.06.59	7 ชม.	ทำผังบริเวณอาคาร ทำผังอาคาร ผังผังอาคาร ผังผังอาคาร ผังผังอาคาร		
วันที่ 29.06.59	7 ชม.	ทำผังอาคาร ผังผังอาคาร ผังผังอาคาร ผังผังอาคาร ผังผังอาคาร		
วันที่ 30.06.59	7 ชม.	ทำ ผัง ผังผัง		
วันที่ 1.07.59	7 ชม.	ทำผัง ผังผัง ผังผัง ผังผัง		
วันที่.....				
วันที่.....				
จำนวนชั่วโมงรวม	35 ชม.	จำนวนชั่วโมงรวมตามหลักสูตรวิชาชีพ	จำนวนชั่วโมงรวมตามหลักสูตรวิชาชีพ	จำนวนชั่วโมงรวมตามหลักสูตรวิชาชีพ
จำนวนชั่วโมงเรียน	140 ชม.	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....
จำนวนชั่วโมงสอน	175 ชม.	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....
จำนวนชั่วโมงสอนพิเศษ	210 ชม.	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ให้ทางศูนย์ส่งเสริมศึกษานานาชาติ สถาบันเทคโนโลยี ภายในเวลาที่กำหนด มิฉะนั้นจะถือว่าขาดเรียน และจะส่งผลต่อการเรียนต่อไป

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 5

ศูนย์ส่งเสริมศึกษานานาชาติ สถาบันเทคโนโลยี - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Career Center
1773 ถนนพหลโยธิน แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10130 โทร. 0-2754-2000 Fax. 0-2754-2000

รายงานใบงานตามหลักสูตรวิชาชีพ
ชื่อ..... นามสกุล.....

ชื่อผู้สอน..... อาจารย์..... ชื่อวิชา.....

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	การปฏิบัติงาน	ผู้ตรวจประเมิน
วันที่ 04.07.59	7 ชม.	ทำ ผัง ผังผัง ผังผัง		
วันที่ 05.07.59	7 ชม.	ทำ ผัง ผังผัง ผังผัง		
วันที่ 06.07.59	7 ชม.	ทำ ผัง ผังผัง ผังผัง		
วันที่ 07.07.59	7 ชม.	ทำ ผัง ผังผัง ผังผัง		
วันที่ 08.07.59	7 ชม.	ทำ ผัง ผังผัง ผังผัง		
วันที่.....				
วันที่.....				
จำนวนชั่วโมงรวม	35 ชม.	จำนวนชั่วโมงรวมตามหลักสูตรวิชาชีพ	จำนวนชั่วโมงรวมตามหลักสูตรวิชาชีพ	จำนวนชั่วโมงรวมตามหลักสูตรวิชาชีพ
จำนวนชั่วโมงเรียน	175 ชม.	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....
จำนวนชั่วโมงสอน	210 ชม.	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ให้ทางศูนย์ส่งเสริมศึกษานานาชาติ สถาบันเทคโนโลยี ภายในเวลาที่กำหนด มิฉะนั้นจะถือว่าขาดเรียน และจะส่งผลต่อการเรียนต่อไป

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 6


ศูนย์ส่งเสริมศึกษาและอาชีพการงาน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง - คู่มือ
 Co-operative Education and Career Center
17700 ถนนพหลโยธิน แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10950 โทร. 0-2753-2762, 02-753-2769 โทร. 0-2753-2008 ต่อ 2700 www.kmutt.ac.th

แบบฟอร์มใบรายงานการปฏิบัติงานของนักศึกษาฝึกงาน

ฝึกงานที่.....7.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: ชาตรีรัตน์ ชัยชนะ ชื่อจริง: ชาตรีรัตน์ เลขที่นักศึกษา: 56122105-2
 คณะ: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา: วิชาคอมพิวเตอร์

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	ความรู้ที่ได้นำไปใช้	ปัญหาอุปสรรค
วันที่ 11.02.59	7 ชม.	ทำ job 1-10cm	-	-
วันที่ 12.02.59	7 ชม.	ทำ graphic เพื่อ 10-10cm	-	-
วันที่ 13.02.59	7 ชม.	ทำ graphic เพื่อ 10-10cm	-	-
วันที่ 14.02.59	7 ชม.	สอน, 10, 10cm 10-10cm	-	-
วันที่ 15.02.59	7 ชม.	ทำ 10-10cm 10-10cm	-	-
วันที่.....				
วันที่.....				
จำนวนชั่วโมงรวม	35 ชม.	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับนี้	210 ชม.	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับนี้	210 ชม.	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	345 ชม.	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาขาวิชา / ศึกษานิเทศก์ / ศึกษานิเทศก์ / ศึกษานิเทศก์
 ส่วนนี้ให้ใช้เพื่อรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 7


ศูนย์ส่งเสริมศึกษาและอาชีพการงาน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง - คู่มือ
 Co-operative Education and Career Center
17700 ถนนพหลโยธิน แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10950 โทร. 0-2753-2762, 02-753-2769 โทร. 0-2753-2008 ต่อ 2700 www.kmutt.ac.th

แบบฟอร์มใบรายงานการปฏิบัติงานของนักศึกษาฝึกงาน

ฝึกงานที่.....1.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: ชาตรีรัตน์ ชัยชนะ ชื่อจริง: ชาตรีรัตน์ เลขที่นักศึกษา: 56122105-2
 คณะ: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา: วิชาคอมพิวเตอร์

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	ความรู้ที่ได้นำไปใช้	ปัญหาอุปสรรค
วันที่ 18.02.59	7 ชม.	ทำ graphic เพื่อ 10-10cm	-	-
วันที่ 19.02.59	7 ชม.	สอน 10-10cm	-	-
วันที่ 20.02.59	7 ชม.	ทำงาน 10-10cm	-	-
วันที่ 21.02.59	7 ชม.	ทำงาน 10-10cm	-	-
วันที่ 22.02.59	7 ชม.	ทำ 10-10cm 10-10cm	-	-
วันที่.....				
วันที่.....				
จำนวนชั่วโมงรวม	35 ชม.	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับนี้	245 ชม.	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับนี้	245 ชม.	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	280 ชม.	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	ขอใบรับรองการทำงานฉบับนี้เพื่อใช้ในการสมัครงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาขาวิชา / ศึกษานิเทศก์ / ศึกษานิเทศก์ / ศึกษานิเทศก์
 ส่วนนี้ให้ใช้เพื่อรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 8


ศูนย์การศึกษาและพัฒนาระบบงาน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
Co-operative Education and Career Center
 177/11 ถนนพหลโยธิน เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10130 โทรศัพท์: 02-2763-5742, 02-763-5776 โทรสาร: 02-774-5366, 02-774-5367

แบบฟอร์มรายงานผลการปฏิบัติงานของนักศึกษาฝึกงาน
ฝึกงานครั้งที่..... 9

นักศึกษาฝึกงาน (ชื่อ-นามสกุล) : พชรพงศ์ วัฒนศิริพงศ์ รหัสประจำตัว : 56121051-2
 คณะวิชา : สาขาวิชาวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิชา : สาขาวิชา

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	รายละเอียดปฏิบัติงาน	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ฝึกงานผู้รายงาน
วันที่ 25.07.59	7 ชม.	นำ k-film, ภาชนะ ไปจัดวางตู้โชว์	—	—
วันที่ 26.07.59	7 ชม.	ทำ model งาน สีขาว	—	—
วันที่ 27.07.59	7 ชม.	ทำ flying v	—	—
วันที่ 28.07.59	7 ชม.	ทำ ภาชนะ ลวดลายสีน้ำตาล	—	—
วันที่ 29.07.59	7 ชม.	ทำ k-film	—	—
วันที่.....				
วันที่.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	35 ชม.	จบโครงการรายงานฉบับนี้เป็นรายงานที่สมบูรณ์ครบถ้วน	จบโครงการรายงานฉบับนี้เป็นรายงานที่สมบูรณ์ครบถ้วน	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	240 ชม.	ครั้งที่..... พชรพงศ์ วัฒนศิริพงศ์ (.....) (.....) (.....) (.....) (.....)	ครั้งที่..... พชรพงศ์ วัฒนศิริพงศ์ (.....) (.....) (.....) (.....) (.....)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	315 ชม.	วันเดือนปี..... ผู้ฝึกงาน.....	จำนวน..... Graphic Designer	
		นักศึกษา.....	วันเดือนปี.....	

หมายเหตุ : นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาขาวิชา/หัวหน้ากลุ่มงานวิชา ทุกสัปดาห์อย่างสม่ำเสมอ หากส่งล่าช้า
 ส่วนฉบับที่ 1 ให้ส่งถึงรายงานฉบับรวมทั้งหมด

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 9


ស្ថាប័នសិក្សាបណ្ណាល័យស្រីសោម គោលបំណងសិក្សា - ផ្នែក
Cooperative Education and Career Center
 1775 ៤ លេខផ្លូវជាតិលេខ១ ភ្នំពេញ 11100 ទូរស័ព្ទ: ៨៥៣៧២៨២ ៨៥៣៧២៨៣ ៨៥៣៧២៨៤ ៨៥៣៧២៨៥ ៨៥៣៧២៨៦ ៨៥៣៧២៨៧ ៨៥៣៧២៨៨ ៨៥៣៧២៨៩ ៨៥៣៧២៩០ ៨៥៣៧២៩១ ៨៥៣៧២៩២ ៨៥៣៧២៩៣ ៨៥៣៧២៩៤ ៨៥៣៧២៩៥ ៨៥៣៧២៩៦ ៨៥៣៧២៩៧ ៨៥៣៧២៩៨ ៨៥៣៧២៩៩ ៨៥៣៧៣០០

អនុវត្តការងារតាមការប្រើប្រាស់កម្មវិធីស្រាវជ្រាវ
 ឆ្នាំសិក្សា: ២០...-២០...

ចំណុចសិក្សា: អង្គភាព ស្ថាប័ន
 ឈ្មោះ: អ្នកប្រើប្រាស់កម្មវិធីស្រាវជ្រាវ
 ថ្ងៃចុះហត្ថលេខា: ២០២២ លេខ: ២០២២

លេខសិក្សា	ឈ្មោះសិស្ស	ឈ្មោះកម្មវិធីស្រាវជ្រាវ	កម្មវិធីស្រាវជ្រាវ	លេខកម្មវិធីស្រាវជ្រាវ
01.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
02.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
03.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
04.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
05.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
06.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
07.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
08.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
09.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
10.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
11.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
12.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
13.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
14.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
15.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
16.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
17.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
18.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
19.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
20.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
21.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
22.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
23.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
24.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
25.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
26.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
27.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
28.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
29.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
30.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
31.06.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
01.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
02.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
03.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
04.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
05.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
06.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
07.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
08.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
09.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
10.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
11.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
12.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
13.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
14.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
15.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
16.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
17.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់	-	-
18.07.25	750	វិស័យ សាងសង់, បំពាក់		

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 10


ศูนย์ส่งเสริมศึกษานอกระบบฯ สถาบันเทคโนโลยี-ญี่ปุ่น
 Cooperative Education and Career Center
17733 ถนนพหลโยธิน แขวงสามยุค อ.สามยุค จ.นนทบุรี 11000 โทร. 0-2762-2762, 0-2762-2763 Fax: 0-2762-2888 ต่อ 2768 www.nict.ac.th

แบบฟอร์มรายงานผลการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
 สัปดาห์ที่: 11

ชื่อ-สกุลนักเรียน: รหัสประจำตัว: วันที่ส่ง: 30/12/2562
 คณะวิชา: วิทยาลัยเทคโนโลยี สาขาวิชา: วิชาสามัญ

วันเรียนที่	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	ความพึงพอใจ (%)	อื่นๆ
จันทร์ 05.08.25	7 ชม.	ทำ ch. 28-30	-	-
อังคาร 06.08.25	7 ชม.	ทำ the robot of superman	-	-
พุธ 12.08.25	7 ชม.	Draw รูป	-	-
พฤหัสบดี 13.08.25	7 ชม.	ทำโครงงานเรื่อง 1-10	-	-
ศุกร์ 14.08.25	-	"หยุดเรียน"	-	-
เสาร์ /				
อาทิตย์ /				
จำนวนชั่วโมงเรียนรวมของรายวิชา	28 ชม.	ขอเรียนว่า งานที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด	ขอเรียนว่า งานที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด ได้ทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว (.....) (.....) (.....) (.....) (.....) (.....) วันที่ส่ง: 30/12/25 นามสกุล: วิชาสามัญ	
จำนวนชั่วโมงเรียนรวมของรายวิชา	30 ชม.			
จำนวนชั่วโมงเรียนรวมของรายวิชา	37 ชม.			
จำนวนชั่วโมงเรียนรวมของรายวิชา	37 ชม.			

หมายเหตุ: นิสิตที่ขาดเรียนเกิน 1 ครั้ง จะได้รับใบเตือน / การขาดเรียนเกิน 2 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 3 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 4 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 5 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 6 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 7 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 8 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 9 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 10 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 11


ศูนย์ส่งเสริมศึกษานอกระบบฯ สถาบันเทคโนโลยี-ญี่ปุ่น
 Cooperative Education and Career Center
17733 ถนนพหลโยธิน แขวงสามยุค อ.สามยุค จ.นนทบุรี 11000 โทร. 0-2762-2762, 0-2762-2763 Fax: 0-2762-2888 ต่อ 2768 www.nict.ac.th

แบบฟอร์มรายงานผลการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
 สัปดาห์ที่: 12

ชื่อ-สกุลนักเรียน: รหัสประจำตัว: วันที่ส่ง: 30/12/2562
 คณะวิชา: วิทยาลัยเทคโนโลยี สาขาวิชา: วิชาสามัญ

วันเรียนที่	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	ความพึงพอใจ (%)	อื่นๆ
จันทร์ 05.08.25	7 ชม.	ทำ Graphic Design เรื่อง	-	-
อังคาร 06.08.25	7 ชม.	ทำ ch. 28-30	-	-
พุธ 12.08.25	7 ชม.	ทำ ch. 28-30	-	-
พฤหัสบดี 13.08.25	7 ชม.	ทำโครงงานเรื่อง 1-10	-	-
ศุกร์ 14.08.25	7 ชม.	ทำโครงงานเรื่อง 1-10	-	-
เสาร์ /				
อาทิตย์ /				
จำนวนชั่วโมงเรียนรวมของรายวิชา	35 ชม.	ขอเรียนว่า งานที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด	ขอเรียนว่า งานที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด ได้ทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว (.....) (.....) (.....) (.....) (.....) (.....) วันที่ส่ง: 30/12/25 นามสกุล: วิชาสามัญ	
จำนวนชั่วโมงเรียนรวมของรายวิชา	37 ชม.			
จำนวนชั่วโมงเรียนรวมของรายวิชา	37 ชม.			
จำนวนชั่วโมงเรียนรวมของรายวิชา	43 ชม.			

หมายเหตุ: นิสิตที่ขาดเรียนเกิน 1 ครั้ง จะได้รับใบเตือน / การขาดเรียนเกิน 2 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 3 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 4 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 5 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 6 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 7 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 8 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 9 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน / การขาดเรียนเกิน 10 ครั้ง จะได้รับใบสั่งพักการเรียน

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 12


ศูนย์ส่งเสริมศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย - สุพรรณบุรี
 Cooperative Education and Career Center
17713 ถนนพหลโยธิน แขวงสามยุค อ.สามยุค จ.สุพรรณบุรี 32100 โทร. 0-2766-0262, 0-2766-0263 โทร. 0-2766-0264 โทร. 0-2766-0265 โทร. 0-2766-0266

แบบฟอร์มใบรายงานผลการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
 สัปดาห์ที่ 12

ชื่อ-สกุล/ชื่อเล่น : นายวิชาญ น. นิล ตำแหน่ง : ช่างเทคนิค วันที่ปฏิบัติงาน : 16/02/63-2
 คณะวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	ความรับผิดชอบที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
วันที่ 16/02/63	7 ชม.	ทำสื่อ ฝึกสอน ; ควบคุม ควบคุม	-	-
วันที่ 23/02/63	7 ชม.	ทำสื่อ ฝึกสอน ; ควบคุม ควบคุม	-	-
ทศ. 23/02/63	7 ชม.	ทำ สื่อ ฝึกสอน ; ควบคุม ควบคุม	-	-
พฤหัส 25/02/63	7 ชม.	ทำ packaging ; ทำ icon app	-	-
ศุกร์ 26/02/63	7 ชม.	ทำ (upload) สื่อ ; ฝึกสอน ; ควบคุม ควบคุม	-	-
เสาร์ 27/02/63				
อาทิตย์ 28/02/63				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	35 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	415 ชม.	ลงชื่อ... <u>วิชาญ น. นิล</u> (นายวิชาญ น. นิล)	ลงชื่อ... <u>วิชาญ น. นิล</u> (นายวิชาญ น. นิล)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	449 ชม.	วันเดือนปี <u>02/03/63</u> นามสกุล <u>น. นิล</u>	วันเดือนปี <u>02/03/63</u> นามสกุล <u>น. นิล</u>	

หมายเหตุ : นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษา/หัวหน้างาน/ผู้อำนวยการสาขาวิชา หากส่งล่าช้าอาจส่งผลต่อผลการเรียนได้
 ส่วนงานที่เกี่ยวข้อง : งานระบบคอมพิวเตอร์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 13


ศูนย์ส่งเสริมศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย - สุพรรณบุรี
 Cooperative Education and Career Center
17713 ถนนพหลโยธิน แขวงสามยุค อ.สามยุค จ.สุพรรณบุรี 32100 โทร. 0-2766-0262, 0-2766-0263 โทร. 0-2766-0264 โทร. 0-2766-0265 โทร. 0-2766-0266

แบบฟอร์มใบรายงานผลการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
 สัปดาห์ที่ 13

ชื่อ-สกุล/ชื่อเล่น : นายวิชาญ น. นิล ตำแหน่ง : ช่างเทคนิค วันที่ปฏิบัติงาน : 16/02/63-2
 คณะวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	ความรับผิดชอบที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
วันที่ 23/02/63	7 ชม.	ทำ (upload) สื่อ ; ทำ สื่อสอน	-	-
วันที่ 26/02/63	7 ชม.	ทำ (upload) สื่อ ; ฝึกสอน ; ควบคุม ควบคุม	-	-
ทศ. 26/02/63	7 ชม.	ทำ (upload) สื่อ ; ฝึกสอน ; ควบคุม ควบคุม	-	-
พฤหัส 28/02/63	7 ชม.	ทำ สื่อ ฝึกสอน ; ทำ สื่อสอน ; ควบคุม ควบคุม	-	-
ศุกร์ 29/02/63	7 ชม.	ทำ สื่อ ฝึกสอน ; ทำ สื่อสอน ; ควบคุม ควบคุม	-	-
เสาร์ 30/02/63				
อาทิตย์ 03/03/63				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	35 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	449 ชม.	ลงชื่อ... <u>วิชาญ น. นิล</u> (นายวิชาญ น. นิล)	ลงชื่อ... <u>วิชาญ น. นิล</u> (นายวิชาญ น. นิล)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	483 ชม.	วันเดือนปี <u>02/03/63</u> นามสกุล <u>น. นิล</u>	วันเดือนปี <u>02/03/63</u> นามสกุล <u>น. นิล</u>	

หมายเหตุ : นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษา/หัวหน้างาน/ผู้อำนวยการสาขาวิชา หากส่งล่าช้าอาจส่งผลต่อผลการเรียนได้
 ส่วนงานที่เกี่ยวข้อง : งานระบบคอมพิวเตอร์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 14


 ศูนย์ส่งเสริมศึกษานอกระบบและการเรียนตามอัธยาศัย - ผู้เรียน
 Co-operative Education and Career Center
 17731 ถนนพหลโยธิน แขวงสามยุค เขตเมืองใหม่ กรุงเทพฯ 10220 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2768 Fax: 0-2763-3008 ถึง 2788 www.nec.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
 สัปดาห์ที่... 15

ชื่อ-สกุลผู้เรียน: จันทิมา ชื่นชื่น วันที่ปฏิบัติงาน: 25/09/25
 คณะวิชา: สาขาวิชาศิลปศึกษา สาขาวิชา: นิเทศศิลป์

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	ความพึงพอใจที่ได้รับ	อื่นๆที่เกี่ยวข้อง
จันทร์ 05/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
อังคาร 06/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
พุธ 07/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
พฤหัสบดี 08/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
ศุกร์ 09/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม	35 ชม.	ขอรับรองว่างานที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด	ขอรับรองว่างานที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด	
จำนวนชั่วโมงเรียนตามอัธยาศัย	483 ชม.	ลงชื่อ: <u>จันทิมา ชื่นชื่น</u> (รองผู้อำนวยการ/หัวหน้างาน)	ลงชื่อ: <u>สุวิมล ใจดี</u> (ผู้สอน)	
จำนวนชั่วโมงเรียนตามหลักสูตร	513 ชม.	วันเดือนปี: <u>๐๙/๐๙/๒๕</u> นักศึกษา: <u> </u>	วันเดือนปี: <u> </u> ผู้สอน: <u> </u>	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษา/ศึกษานิเทศก์วิชา ทุกสัปดาห์อย่างต่อเนื่อง ยกเว้นสัปดาห์ที่ว่างเว้นการเรียน

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 15


 ศูนย์ส่งเสริมศึกษานอกระบบและการเรียนตามอัธยาศัย - ผู้เรียน
 Co-operative Education and Career Center
 17731 ถนนพหลโยธิน แขวงสามยุค เขตเมืองใหม่ กรุงเทพฯ 10220 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2768 Fax: 0-2763-3008 ถึง 2788 www.nec.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
 สัปดาห์ที่... 16

ชื่อ-สกุลผู้เรียน: จันทิมา ชื่นชื่น วันที่ปฏิบัติงาน: 22/09/25
 คณะวิชา: สาขาวิชาศิลปศึกษา สาขาวิชา: นิเทศศิลป์

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ได้รับมอบหมาย	ความพึงพอใจที่ได้รับ	อื่นๆที่เกี่ยวข้อง
จันทร์ 22/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง, ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
อังคาร 23/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง, ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
พุธ 24/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
พฤหัสบดี 25/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
ศุกร์ 26/09/25	7 ชม.	ทำ ๗๖ ช่อใบไม้สีทอง	-	-
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม	35 ชม.	ขอรับรองว่างานที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด	ขอรับรองว่างานที่ได้รับมอบหมายทั้งหมด	
จำนวนชั่วโมงเรียนตามอัธยาศัย	513 ชม.	ลงชื่อ: <u>จันทิมา ชื่นชื่น</u> (รองผู้อำนวยการ/หัวหน้างาน)	ลงชื่อ: <u>สุวิมล ใจดี</u> (ผู้สอน)	
จำนวนชั่วโมงเรียนตามหลักสูตร	553 ชม.	วันเดือนปี: <u>16/๐๙/๒๕</u> นักศึกษา: <u> </u>	วันเดือนปี: <u> </u> ผู้สอน: <u> </u>	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษา/ศึกษานิเทศก์วิชา ทุกสัปดาห์อย่างต่อเนื่อง ยกเว้นสัปดาห์ที่ว่างเว้นการเรียน

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 16

ศูนย์ส่งเสริมพัฒนาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีอาชีวศึกษา - ผู้ฝึกงาน
Co-operative Education and Career Center
177 หมู่ 10 ถนนพหลโยธิน แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10130 โทรศัพท์: 0-2753-2762, 0-2753-2763 โทรสาร: 0-2753-2888 fax: 0-2753-2888 e-mail: nictc@nict.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่: 17

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: พชรพงศ์ หิมา ชัยวัฒน์ เลขที่นักศึกษา: 2512205-2
คณะวิชา: สาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชา: ผลิตสินค้า

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติ/ฝึกฝน	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 18.07.51	7 ชม.	จัดทำงานสาย	-	-
อังคาร 19.07.51	7 ชม.	นำ 3-4 ชิ้น, 4 ชิ้น, 5 ชิ้น, 6 ชิ้น, 7 ชิ้น	-	-
พุธ 20.07.51	7 ชม.	Graphic 4 ชิ้น	-	-
พฤหัสบดี 21.07.51	7 ชม.	นำ 3 ชิ้นงานสาย	-	-
ศุกร์ 22.07.51	7 ชม.	ทำสายโยงแบบแผ่น 4 ชิ้น	-	-
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	35 ชม.	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	35 ชม.	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	582 ชม.	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสายการศึกษา / ฝึกงานทุกสัปดาห์ ทุกสัปดาห์ต้องส่งจริง อย่าเขียน
ส่งมาช้ากว่านี้ เพื่อพิจารณาแบบสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 17

ศูนย์ส่งเสริมพัฒนาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีอาชีวศึกษา - ผู้ฝึกงาน
Co-operative Education and Career Center
177 หมู่ 10 ถนนพหลโยธิน แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10130 โทรศัพท์: 0-2753-2762, 0-2753-2763 โทรสาร: 0-2753-2888 fax: 0-2753-2888 e-mail: nictc@nict.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่: 18

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: พชรพงศ์ หิมา ชัยวัฒน์ เลขที่นักศึกษา: 2512205-2
คณะวิชา: สาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชา: ผลิตสินค้า

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติ/ฝึกฝน	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 26.07.51	7 ชม.	ทำ สาย 3 ชิ้น, 4 ชิ้น, 5 ชิ้น, 6 ชิ้น	-	-
อังคาร 27.07.51	7 ชม.	ทำ สาย 4 ชิ้น, 5 ชิ้น, 6 ชิ้น, 7 ชิ้น	-	-
พุธ 28.07.51	7 ชม.	ทำ สาย 5 ชิ้น, 6 ชิ้น, 7 ชิ้น, 8 ชิ้น	-	-
พฤหัสบดี 29.07.51	7 ชม.	ทำ สาย 6 ชิ้น, 7 ชิ้น, 8 ชิ้น, 9 ชิ้น	-	-
ศุกร์ 30.07.51	7 ชม.	ทำ สาย 7 ชิ้น, 8 ชิ้น, 9 ชิ้น, 10 ชิ้น	-	-
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	35 ชม.	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	582 ชม.	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	617 ชม.	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงถูกต้อง	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสายการศึกษา / ฝึกงานทุกสัปดาห์ ทุกสัปดาห์ต้องส่งจริง อย่าเขียน
ส่งมาช้ากว่านี้ เพื่อพิจารณาแบบสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 18

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ – สกุล

นางสาวหทัยรัตน์ วัฒนะชัยยันต์

วัน เดือน ปีเกิด

13 สิงหาคม พ.ศ. 2537

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนต้น – ตอนปลาย

โรงเรียนเซนต์โยเซฟทิพวัล

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนต้น

โรงเรียนเซนต์โยเซฟทิพวัล

มัธยมศึกษาตอนปลาย สาย วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์

โรงเรียนเซนต์โยเซฟทิพวัล

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

1. Space Technology โดย สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

2. A new era of IT education โดย CompTIA

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -