

โครงการอนิเมชั่น เรื่อง ชับซี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร

โดย

- | | |
|-----------------|------------|
| 1.นางสาวกสิณบัว | บำรุงพันธ์ |
| 2.นางสาวชลธิชา | วงศ์แพทย์ |
| 3.นางสาวเจตสุภา | ทองสภาพ |

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)

ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีสละโว้

พ.ศ.2567

ใบอนุญาตโครงการ

ชื่อโครงการ อนิเมชัน เรื่อง ขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร

คณะผู้จัดทำ

- | | | | | |
|----|---------------|------------|--------------|------------|
| 1. | นางสาวกสิณบัว | บำรุงพันธ์ | รหัสประจำตัว | 6511400015 |
| 2. | นางสาวชลธิชา | วงศ์แพทย์ | รหัสประจำตัว | 6511400018 |
| 3. | นางสาวเจตสุภา | ทองสุภาพ | รหัสประจำตัว | 6511400036 |

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้รับความรู้เกี่ยวกับการขับขี่ปลอดภัยถูกกฎจราจร
2. เพื่อให้เห็นถึงความปลอดภัยในการใช้รถใช้ถนน
3. เพื่อสร้างทักษะในการสร้างอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Flash

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ ในการขับอย่างปลอดภัยบนท้องถนน
2. ทำให้ผู้ชมเห็นความสำคัญและความปลอดภัยในการใช้รถใช้ถนนตามกฎหมายจราจร
3. ทำให้ผู้ชมเข้าใจในการสร้างอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Flash

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

เมื่อวันที่ 20 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567

.....
(นางสาวอภิญญา หินทอง)

อาจารย์ผู้สอนโครงการ

.....
(นายณัฐพงษ์ ทองรอด)

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

.....
(นางสาวอุรัสยากร วงศ์พันธ์)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์

.....
(นายจักรกริช จุ่มพลพงษ์)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ชื่อโครงการ อนิเมชั่น เรื่อง ขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร

คณะผู้จัดทำ

1. นางสาวกليبบัว	บำรุงพันธ์	รหัสประจำตัว 6511400015
2. นางสาวชลธิชา	วงศ์แพทย์	รหัสประจำตัว 6511400018
3. นางสาวเจตสุภา	ทองสุภาพ	รหัสประจำตัว 6511400036

อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ณัฐพงษ์ ทองรอด
ระดับการศึกษา	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สถาบันการศึกษา	วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

บทคัดย่อ

โครงการเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อ ไม่ให้เกิดความประมาทรักษากฎจราจร โดยในเนื้อเรื่องของโครงการที่ได้จัดทำขึ้นจะแบ่งเนื้อเรื่องเป็นฉาก แต่ละฉากจะมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงพากย์ประกอบไปด้วยโครงการเล่มนี้จะเน้นเรื่อง ไม่ให้เกิดความประมาทรักษากฎจราจร เพื่อนำมาเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด และมีภาพการ์ตูนที่สื่อถึงอารมณ์ที่ดีและเสียงพากย์ที่เข้าถึงตัวละคร เพื่อให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการจะสื่อ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นจะศึกษาข้อมูลมาจากอินเทอร์เน็ต และจากคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการโดยผลงานที่นำมาเสนอจัดทำโดยโปรแกรม Adobe Animate ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว ส่วนเนื้อหาในรูปเล่มโครงการประกอบด้วย ความเป็นมาของวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ในการจัดทำ อนิเมชั่น เรื่อง โครงการขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร ไม่ให้เกิดความประมาทรักษากฎจราจรและนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

กิตติกรรมประกาศ

อนิเมชั่น เรื่อง ซบซีปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลือจาก อาจารย์ณัฐพงษ์ ทองรอด ที่ปรึกษาโครงการ อาจารย์อภิญญา หินทอง ผู้สอนวิชาโครงการ ที่ได้กรุณาตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องในการจัดทำเอกสาร และคณาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจทุกท่าน ที่ได้กรุณา ให้คำปรึกษา แนะนำทุกขั้นตอนของการจัดทำโครงการ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ขอบคุณเพื่อนนักเรียน ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ให้กำลังใจ และมีส่วนช่วยเหลือให้โครงการฉบับนี้สำเร็จไปได้ลุล่วงได้ด้วยดี

คณะผู้จัดทำหวังว่าโครงการฉบับนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งที่ให้ประโยชน์กับผู้สนใจในการศึกษาหาความรู้ไม่มากนัก

คณะผู้จัดทำ

คำนำ

โครงการ อนิเมชัน เรื่อง ขี้ขี้พลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการรหัสวิชา 20240-8501 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้รับชมหรือได้ศึกษาแง่คิดจากอนิเมชันและนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

ซึ่งโครงการนี้มีเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับสังคมปัจจุบัน ซึ่งเนื้อหาของอนิเมชันสื่อให้เห็นว่าการติดเกมส์ในสังคมปัจจุบันของนักเรียนส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของนักเรียนเป็นอย่างมากในการจัดทำโครงการในครั้งนี้ ผู้จัดทำขอขอบคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุนในด้านงบประมาณ ขอขอบคุณคุณอาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจที่ให้ความรู้ และแนวทางการศึกษา ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือมาโดยตลอด ผู้จัดทำหวังว่าโครงการฉบับนี้จะให้ความรู้ และเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจทุกท่าน

นางสาวกสิณ บำรุงขันท์

นางสาวชลธิชา วงษ์แพทย์

นางสาวเจตสุภา ทองสุภาพ

4 กรกฎาคม 2567

สารบัญ

	หน้า
หน้าอำนวยการ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	
สารบัญ	
สารบัญรูปภาพ	
สารบัญตาราง	
บทที่ 1 บทนำ	
1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	7
2. วัตถุประสงค์ของโครงการ	7
3. ขอบเขตของโครงการ	7
4. ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ	8
5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
6. แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา	9
7. เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์	9
8. งบประมาณ	10
บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	11
1. ข้อมูลขององค์กรเดิม	11
2. ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการของนักเรียน	13
บทที่ 3 ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน	21
1. เขียนบรรยายเกี่ยวกับการศึกษาหาข้อมูล	21
2. ดำเนินการออกแบบร่าง	22
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	28
3.1 การเปิดโปรแกรม Adobe Animate 2024	28
บทที่ 4 การพัฒนาระบบงาน	39
1. เมื่อสำเร็จมีการทดลองใช้	39

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ	50
1. สรุปผลการดำเนินงาน	50
2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดทำโครงการ	50
3. ข้อเสนอแนะ	50
บรรณานุกรม	51
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	52
ภาคผนวก	53-55

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.2 โปรแกรม Adobe animate 2024	13
รูปที่ 2.3 หน้าจอหลักของโปรแกรม Adobe animate 2024	14
รูปที่ 2.4 Toolbar โปรแกรม Adobe animate 2024	16
รูปที่ 2.5 Panel Groups โปรแกรม Adobe animate 2024	17
รูปที่ 2.6 Document Window โปรแกรม Adobe animate	18
รูปที่ 2.7 Timeline โปรแกรม Adobe animate 2024	20
รูปที่ 3.1 หน้าบ้านของแฉีต	22
รูปที่ 3.2 แฉีตจะไปรับสาว	22
รูปที่ 3.3 แฉีตไปรับสาวผ่านเขตชุมชน	23
รูปที่ 3.4 แฉีตไปรับสาวผ่านป้ายห้ามเลี้ยวซ้าย	23
รูปที่ 3.5 แฉีตไปรับสาวผ่านป้ายห้ามเลี้ยวขวา	24
รูปที่ 3.6 แฉีตไปรับสาวผ่านป้ายทางม้าลาย	24
รูปที่ 3.6 แฉีตไปรับสาวผ่านป้ายโค้งขวา	25
รูปที่ 3.7 แฉีตไปรับสาวผ่านป้ายโค้งซ้าย	25
รูปที่ 3.8 แฉีตไปรับสาวผ่านทางแยก	26
รูปที่ 3.9 แฉีตไปรับสาวผ่านป้ายชิดซ้าย	26
รูปที่ 3.10 แฉีตไปรับสาวผ่านป้ายชิดขวา	27
รูปที่ 3.11 ขั้นตอนการเข้าโปรแกรม	27
รูปที่ 3.12 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Animate 2024	28
รูปที่ 3.13 การสร้าง Project	28
รูปที่ 3.14 การตั้งค่าขนาดของ Project	29
รูปที่ 3.15 รูปแบบและขนาด Project	29
รูปที่ 3.16 นำรูปเข้า Project	30
รูปที่ 3.17 นำรูปเข้า Project	30
รูปที่ 3.18 นำรูปเข้า Project	31
รูปที่ 3.19 การ Draft รูป 2	31
รูปที่ 3.20 การ Draft รูป	32
รูปที่ 3.21 การ Draft รูป	32
รูปที่ 3.22 เริ่มการ Draft เส้น	33

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.23 เริ่มการ Draft เส้น	33
รูปที่ 3.24 การลงสี	34
รูปที่ 3.25 การไล่เฉดสี	34
รูปที่ 3.26 ขั้นตอนการสร้าง Frame	35
รูปที่ 3.27 ขั้นตอนการสร้าง Frame	35
รูปที่ 3.28 ขั้นตอนการทำดวงตากระพริบ	36
รูปที่ 3.29 ขั้นตอนการทำตัวการ์ตูนกระพริบตา	36
รูปที่ 3.30 ขั้นตอนการ Export ชิ้นงาน	37
รูปที่ 4.1 หน้าปกนิเมชัน เรื่อง ขบขี้พลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร	40
รูปที่ 4.2 แนะนำตัวละคร พี่แจ้ส	40
รูปที่ 4.3 แนะนำตัวละคร น้องแจน	41
รูปที่ 4.4 น้องแจนยืนบนอยู่หน้าบ้าน	41
รูปที่ 4.5 น้องแจนโทรหาพี่แจ้ส	42
รูปที่ 4.6 พี่แจ้สถือโทรศัพท์สายเข้า	42
รูปที่ 4.7 พี่แจ้สคุยโทรศัพท์อยู่ในบ้าน	43
รูปที่ 4.8 พี่แจ้สมารับน้องแจนหน้าบ้าน	43
รูปที่ 4.9 5 นาทีต่อมา	44
รูปที่ 4.10 ขับรถผ่านเขตชุมชน	44
รูปที่ 4.11 ขับรถผ่านทางห้ามเลี้ยวซ้าย	45
รูปที่ 4.12 ขับรถผ่านทางตันไม้	45
รูปที่ 4.13 ขับรถผ่านทางห้ามเลี้ยวขวา	46
รูปที่ 4.14 ขับรถมาถึงทางแยก	46
รูปที่ 4.15 ขับรถมาถึงถนนที่มีทางม้าลาย	47

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.16 ขั้วรณมาถึงทางโค้งขวา	47
รูปที่ 4.17 ขั้วรณมาถึงทางโค้งซ้าย	48
รูปที่ 4.18 ขั้วรณมาถึงทางชิดซ้าย	48
รูปที่ 4.19 ขั้วรณมาถึงทางชิดขวารูปที่	49
รูปที่ 4.20 ข้อคิด อนิเมชั่น เรื่อง ขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร	49

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แสดงระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ	2
ตารางที่ 1.2 แสดงงบประมาณ	3

บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันมีการเกิดอุบัติเหตุมากขึ้นทุกวัน เนื่องจากประชาชนส่วนใหญ่ต้องใช้ชีวิตที่เกี่ยวกับการเดินทางใช้รถใช้ถนนทุกวัน สาเหตุส่วนใหญ่ก็มาจากความประมาท แม้ภาครัฐและเอกชนจะร่วมมือกัน รมรณรงค์ลดการเกิดอุบัติเหตุ ด้วยการใช้เทคโนโลยีทางด้านต่างๆเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นด้านอินเทอร์เน็ต โฆษณาต่างๆ แต่ก็ยังไม่สามารถลดการเกิดอุบัติเหตุได้ โดยส่วนใหญ่การเกิดอุบัติเหตุจะมาจากการขับรถเร็ว ขับรถตัดหน้า ขับรถตามประชันชิด พฤติกรรมแบบนี้มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน การเกิดอุบัติเหตุจะเกิดในช่วงเทศกาลหรือวันหยุดมากที่สุด ประชาชนส่วนใหญ่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้รถใช้ถนน ทำให้สามารถเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุได้ง่ายและอาจถึงขั้นเสียชีวิตได้

คณะผู้จัดทำจึงจัดทำ อนิเมชัน เรื่อง ขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจรโดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสอนใช้รถใช้ถนนจึงอยากให้ผู้ที่รับชมทราบถึงวิธีการใช้รถใช้ถนนอย่างถูกต้องและสามารถแก้ไขปัญหาเบื้องต้นได้

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้รับความรู้เกี่ยวกับการขับขี่ปลอดภัยถูกกฎจราจร
- 2.2 เพื่อให้เห็นถึงความปลอดภัยในการใช้รถใช้ถนน
- 2.3 เพื่อสร้างทักษะในการสร้างอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate 2024

3. ขอบเขตของโครงการ

- 3.1 มีเนื้อหาพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้รถใช้ถนนอย่างปลอดภัย
- 3.2 จัดทำอนิเมชัน เรื่อง โครงการขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate 2024
- 3.3 อนิเมชัน เรื่อง โครงการขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร ใช้เวลานำเสนอ 3 นาที

4. ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ

เดือน ขั้นตอนการดำเนินงาน	พฤษภาคม 2567				มิถุนายน 2567				กรกฎาคม 2567				สิงหาคม 2567				กันยายน 2567			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. เตรียมหัวข้อการทำโครงการ พร้อมกำหนด ชื่อโครงการ	←→																			
2. เสนอใบอนุมัติโครงการ			←→																	
3. ศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำ โครงการ					←→															
4. ดำเนินการจัดทำโครงการ และเอกสาร							←→													
5. นำเสนอโครงการเมื่อเสร็จสมบูรณ์															←→					
6. สรุปผลการดำเนินโครงการ																	←→			

ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 ทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ในการขับซื้ออย่างปลอดภัยบนท้องถนน
- 5.2 ทำให้ผู้ชมเห็นความสำคัญและความปลอดภัยในการใช้รถใช้ถนนตามกฎหมายจราจร
- 5.3 ทำให้ผู้ชมเข้าใจในการสร้างอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate 2024

6. แหล่งข้อมูลที่ศึกษา

- 6.1 https://png.pngtree.com/png-vector/20190130/ourmid/pngtree-cartoon-character-little-boy-boy-characterlittle-boy-illustrationillustration-png-image_661625.jpg
ศึกษาดูรูปภาพมาตรฐาน
- 6.2 <https://youtu.be/OxWJZzvyEyA> เรื่อง ป้ายจราจร

7. เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์

7.1 เครื่องคอมพิวเตอร์

7.1.1 Hardware

- CPU
- RAM 4.00 GB
- System type 64-bit Operating System

7.1.2 Software

- Adobe Animate 2024

7.2 อุปกรณ์อื่นๆ

- ไมค์โครโฟนอัดเสียง
- กระดาษ A4

8. งบประมาณ

ลำดับที่	รายการ	งบประมาณ
1	เอกสาร	90.-
2	ค่าติดตั้งโปรแกรม Adobe	200.-
รวม		290.-

ตารางที่ 1.2 งบประมาณ

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลขององค์กรเดิม



รูปที่ 2.1 โลโก้วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้เป็นวิทยาลัยอาชีวะขนาดใหญ่ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการตั้งอยู่เลขที่ 95/11 หมู่ 4 ถนนพหลโยธิน เทศบาลเมืองเขาสามยอต อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี

พ.ศ.2515 นางสาวสันต์ทวิ กรีกุล ได้ดำเนินการก่อตั้งโรงเรียนเปิดสอนสายอาชีพในระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย (สายอาชีพ) แผนกเครื่องยนต์ ใช้ชื่อว่า “โรงเรียนช่างกลละโว้” เมื่อ วันที่ 17 พฤษภาคม 2515 และ ดำรงตำแหน่งผู้รับใบอนุญาต

พ.ศ. 2516 เปิดแผนกวิชาช่างวิทยุ โทรคมนาคม มัธยมศึกษาตอนปลายสายอาชีพ

พ.ศ. 2517 เปิดแผนกวิชาช่างไฟฟ้า

พ.ศ. 2520 แต่งตั้ง นายบุญหลง ประสบลาภ ดำรงตำแหน่งผู้รับอนุญาต

พ.ศ. 2522 เปิดแผนกพาณิชยการ และขอใบอนุญาตเปลี่ยนชื่อจากโรงเรียนช่างกล ละโว้เป็น “โรงเรียนช่างกลพาณิชยการละโว้”

พ.ศ. 2526 แต่งตั้งนายจิรพจน์ สุนาถนิษฐ์กุล ดำรงตำแหน่งครูใหญ่ ผู้จัดการและ ผู้รับใบอนุญาต เปลี่ยนชื่อ โรงเรียนช่างกลพาณิชยการละโว้ เป็น โรงเรียนเทคโนโลยีละโว้

พ.ศ. 2543 ได้รางวัลศึกษารางวัลพระราชทานระดับก่อนอุดมศึกษา

พ.ศ. 2553 ได้รับรางวัลสถานศึกษารางวัลพระราชทานสถานศึกษาอาชีวศึกษาขนาดใหญ่

พ.ศ. 2553 เปิดศูนย์เพื่อนใจวัยรุ่น TO BE NUMBER ONE FRIEND CORNER ได้รับแต่งตั้งเป็นศูนย์ทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงาน

พ.ศ. 2554 เปลี่ยนจากโรงเรียนเป็นวิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

พ.ศ. 2555 ผ่านการประเมินรอบ 3 จาก สมศ.

พ.ศ. 2556 เป็นสถานส่งเสริมและพัฒนาจริยธรรมจากสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

พ.ศ. 2557 1. ได้รับรางวัลสถานศึกษาดีเด่นด้านประหรัถ ซึ่งเสัตย์ สะอาด สามัคคี มีน้ำใจ จากกระทรวงศึกษาธิการ

2. สถานศึกษาต้นแบบในการขับเคลื่อนโครงการหมู่บ้านรักษาศีล 5 ประชาเป็นสุข
พ.ศ. 2558 1. รางวัลศึกษารางวัลพระราชทาน ระดับอาชีวประจำปี 2557 จากกระทรวงศึกษาธิการ
2. ได้รับเกียรติบัตรจากโครงการพบพระพบธรรมเฉลิมพระเกียรติประจำปี 2558 ศึกษาที่ส่งเสริม
คุณธรรมโดยการเข้าร่วมกิจกรรมพบพระพบธรรมเฉลิมพระเกียรติ
3. ได้รับเกียรติบัตร ตามโครงการเสริมสร้างประสบการณ์อาชีวศึกษาและสร้าง
รายได้ระหว่างโรงเรียนเอกชน ปีงบประมาณ พ.ศ. 25558 จาก สข.
1. ได้รับรางวัลเสมา ปปส. ดีเด่น จากกระทรวงศึกษาธิการ
2. เป็นสถานศึกษาต้นแบบ จัดระเบียบสังคมและสถานศึกษา
3. ได้รับรางวัล สถานศึกษาปลอดภัย และสุขภาพ อนามัยดีงานสัปดาห์ ความ 58 โดยนายพิพัฒน์
พรศิริเลิศกิจ
- ปลอดภัยในการทำงานแห่งชาติ ครั้งที่ 29 ให้ไว้ ณ วันที่ 4 ก.ค. อธิบดีกรมสวัสดิการคุ้มครองแรงงาน ปัจจุบัน
นายศิริชัย สุนาวนิชย์กุล ดำรงตำแหน่งประธานกรรมการบริหารวิทยาลัย
นายสมศักดิ์ สุนาวนิชย์กุล ดำรงตำแหน่งผู้รับใบอนุญาต
นางพรทิพย์ โพธิ์บัว ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการ

หลักสูตรที่เปิดสอน

- ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม วิชาพาณิชยกรรมและ
ระบบทวิภาคี
- ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม ประเภทวิชา
บริหารธุรกิจมีระบบเทียบความรู้และประสบการณ์
- สาขาที่เปิดสอน การบัญชี การตลาด คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ช่างไฟฟ้ากำลัง ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ช่างกล
โรงงาน และช่างก่อสร้าง

สัญลักษณ์วิทยาลัย

ปรางค์สามยอด หมายถึง โบราณสถานตั้งอยู่ในจังหวัดลพบุรี และยังเป็นสัญลักษณ์ประจำ จังหวัด
เรือสำเภา หมายถึง สมัยก่อนมนุษย์เรามีการติดต่อซื้อขายสินค้าด้วยเรือสำเภาซึ่งเป็นธุรกิจ วิทยาลัยฯเปิด
สอนสายวิชาบริหารธุรกิจ จำใช้สัญลักษณ์รูปเรือสำเภา

เฟือง หมายถึง เครื่องจักรกล ที่ให้กำลังงานในรูปแบบต่างๆ วิทยาลัยฯเปิดสอนสายวิชา
อุตสาหกรรม จึงใช้สัญลักษณ์รูปเฟืองภายในวงกลม ซึ่งจะมีการพัฒนาส่งเสริมการเรียนการสอนใน
สถานศึกษา เป็นไปตามระบบของการศึกษาต่อเนื่องและตลอดไป

ดอกไม้ประจำโรงเรียน

ดอกเข็ม มีความหมายคือ วิทยาลัยฯมุ่งมั่นผลิตนักศึกษาให้มีสติปัญญาเฉียบแหลม พร้อมทั้ง
จะแก้ไขอุปสรรค ที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการของนักเรียน

2.1 โปรแกรม Adobe animate 2024



รูปที่ 2.2 โปรแกรม Adobe animate 2024

Adobe Animate เป็นหนึ่งในชุด โปรแกรม Adobe Creative Cloud นั้นเอง โดยถูกสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาไฟล์ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชันบนเว็บไซต์ ที่เรียกกันว่า "Web Animation" และยังสามารถสร้าง Interactive หรือการโต้ตอบกับผู้เข้าชมเว็บไซต์ บนเว็บไซต์ต่างๆ ได้อีกด้วย ซึ่งก็ได้พัฒนามาจาก Adobe Flash Professional เป็น Adobe Animate ให้ออกมาให้ใช้งานกัน พร้อมฟังก์ชันที่ทำงานได้สะดวกสบายมากขึ้น

จุดเด่นของโปรแกรม Adobe animate 2024

โปรแกรม Adobe animate เป็นโปรแกรมอนิเมชัน แบบ Vector การสร้างงานจะเป็นภาพลายเส้น แก้ไขลายเส้นได้ ย่อขยายได้ ภาพไม่แตก ในเวอร์ชันใหม่ Animate CC ได้เพิ่มความสามารถด้านสร้างอนิเมชันแบบจริงจังมาหลายอย่าง เช่น Frame Picker, Lipseync, Camera และแปลงไฟล์วิดีโอได้ดีขึ้นด้วย

ไฟล์รูปภาพ (image) เช่น JPG, BMP, GIF

ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAV

เสียงบรรยายผ่านไมค์โครโฟน

ไฟล์วิดีโอ (Video) เช่น AVI

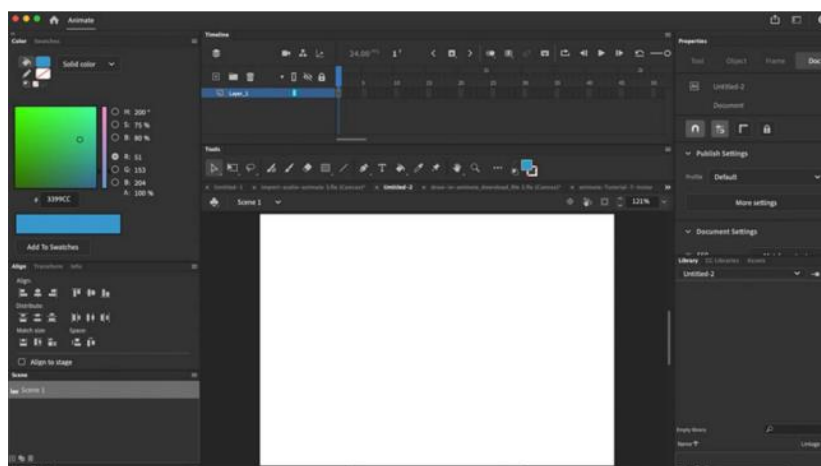
ไฟล์ที่สามารถนำออกมาได้

Flash movie (.swf) ลักษณะเช่นเดียวกับโปรแกรม Macromedia Flash

HTML File (.html) สำหรับการนำไปใช้กับเว็บไซต์

EXE File (.exe) สำหรับการนำไปใช้แบบ Stand alone คือ การแสดงผลโดยไม่ต้องติดตั้ง

ส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม



รูปที่ 2.3 หน้าจอหลักของโปรแกรม Adobe animate 2024

1. Menu

- File สำหรับการสร้างโปรเจกต์ใหม่ การเปิดไฟล์ การบันทึก การนำเข้าและการส่งออกไฟล์ การเผยแพร่
- Edit สำหรับการแก้ไข การยกเลิกหรือทำซ้ำ การตัด คัดลอกและการวาง การตั้งค่าการทำงานของโปรแกรม
- View สำหรับการปรับแต่งมุมมอง การซูม เปิด/ปิดตาราง เส้นนำทาง ไม้บรรทัด การจัดวางวัตถุ
- Insert สำหรับการแทรกองค์ประกอบต่างๆ แทรกเลเยอร์/เฟรม/คีย์ สร้างหรือแทรกสัญลักษณ์เสียงและวิดีโอ
- Modify สำหรับการปรับแต่งองค์ประกอบ หมุน/ย้าย ขยายและหด การจัดเรียงวัตถุ การแก้ไขรูปร่าง
- Text สำหรับการจัดการข้อความ เลือกแบบอักษร กำหนดขนาด การจัดตำแหน่งข้อความ
- Commands รวมคำสั่งสำหรับการทำงานอัตโนมัติ รันคำสั่งที่กำหนดไว้
- Control ควบคุมการเล่นอนิเมชัน
- Window การจัดการหน้าต่างเครื่องมือ หน้าต่างคุณสมบัติ ห้องสมุดและเครื่องมือ งบประมาณ
- Help ใช้ในการเข้าถึงเอกสารและความช่วยเหลือ คู่มือการใช้งาน บทเรียนออนไลน์ ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม

1.1 Toolbar

แถบเครื่องมือประกอบไปด้วยเครื่องมือหลักต่างๆที่ใช้ในการสร้างและแก้ไขอนิเมชัน

- Selection ใช้ในการเลือกและย้ายวัตถุ
- Subselection Tool ใช้ในการเลือกและแก้ไขจุดต่างๆบนเส้นหรือรูปร่าง
- Free Transform Tool เครื่องมือแปลงอิสระ ใช้ในการปรับขนาด/หมุน/เอียง
- Gradient Transform Tool ใช้ในการแก้ไขการไล่ระดับสีของวัตถุ
- Lasso Tool เครื่องมือบ่วง ใช้ในการเลือกวัตถุในรูปแบบอิสระ
- Polygon Tool เครื่องมือบ่วงหลายเหลี่ยม ใช้ในการเลือกวัตถุในรูปทรงหลายเหลี่ยม
- Pen Tool เครื่องมือปากกา ใช้ในการวาดเส้นโค้งและเส้นตรง
- Text Tool เครื่องมือข้อความ ใช้ในการเพิ่มและแก้ไขข้อความ
- Line Tool เครื่องมือเส้นตรง ใช้ในการวาดเส้นตรง
- Rectangle Tool เครื่องมือสี่เหลี่ยมใช้ในการวาดรูปสี่เหลี่ยม
- Oval Tool ใช้ในการวาดรูปวงรี
- Rectangle Primitive Tool ใช้ในการวาดรูปสี่เหลี่ยมที่สามารถปรับแต่งมุมได้
- Oval Primitive Tool ใช้ในการวาดรูปวงรีที่สามารถปรับแต่งได้
- PolyStar Tool เครื่องมือหลายเหลี่ยมและดาว ใช้ในการวาดรูปหลายเหลี่ยมและดาว
- Brush Tool ใช้ในการวาดและระบายสีแบบอิสระ
- Paint Bucket Tool เครื่องมือถังสี ใช้ในการเติมสี
- Ink Bottle Tool เครื่องมือขวดหมึก ใช้ในการเปลี่ยนเส้นขอบ
- Eyedropper Tool เครื่องมือหยดน้ำ ใช้ในการคัดลอกสีหรือคุณสมบัติต่างๆ
- Eraser Tool เครื่องมือลบ ใช้ในการลบส่วนต่างๆ
- Hand Tool ใช้ในการเลื่อนหน้าจอ
- Zoom Tool ใช้ในการขยายหรือการย่อมุมมอง



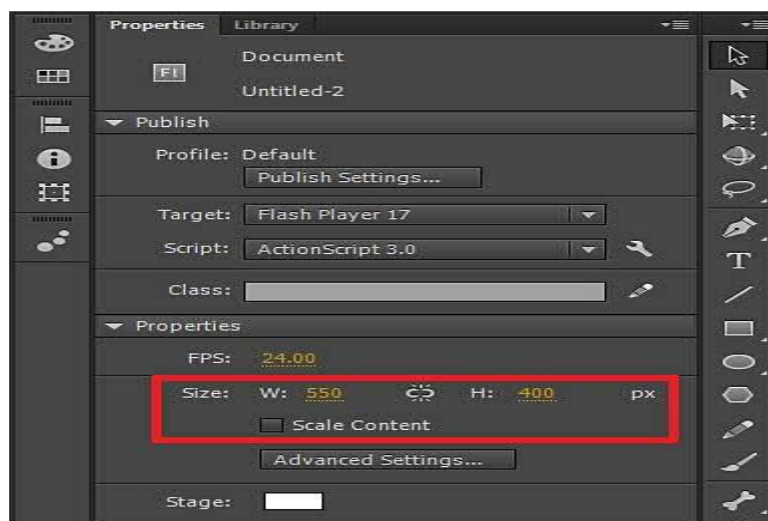
รูปที่ 2.4 Toolbar โปรแกรม Adobe animate 2024

1.2 Panel Groups

ประกอบด้วยชุดของแผงควบคุมที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและจัดการคุณสมบัติและเครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แผงควบคุมเหล่านี้สามารถจัดกลุ่มและจัดเรียงตามความต้องการของผู้ใช้ได้

- Properties Panel แผงคุณสมบัติแสดงคุณสมบัติของวัตถุที่เลือก เช่น ขนาด, ตำแหน่ง, สี, และการตั้งค่าอื่น ๆ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถปรับแต่งคุณสมบัติของวัตถุได้อย่างรวดเร็ว
- Library Panel แผงห้องสมุดจัดเก็บสัญลักษณ์, รูปภาพ, เสียง, และวัตถุอื่น ๆ ที่ใช้ในโปรเจกต์สามารถลากและวางวัตถุจากห้องสมุดลงใน Stage ได้
- Timeline Panel แผงไทม์ไลน์ใช้ในการจัดการเฟรม, คีย์เฟรม, และเลเยอร์ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถควบคุมการเล่นและการจัดลำดับของอนิเมชัน
- Tools Panel แผงเครื่องมือแสดงเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างและแก้ไขวัตถุ สามารถเลือกและใช้เครื่องมือที่ต้องการได้จากแผงนี้
- Motion Editor Panel แผงแก้ไขการเคลื่อนไหวใช้ในการปรับแต่งการเคลื่อนไหวของวัตถุอย่างละเอียด สามารถแก้ไขพารามิเตอร์ต่าง ๆ เช่น ความเร็ว, ทิศทาง, และการเปลี่ยนแปลงของการเคลื่อนไหว
- Output Panel แผงเอาต์พุตแสดงข้อความและข้อมูลเกี่ยวกับการทำงานของโปรแกรมใช้ในการตรวจสอบข้อผิดพลาดและการแจ้งเตือนต่าง ๆ

- Align Panel แผงจัดเรียงใช้ในการจัดเรียงและปรับตำแหน่งของวัตถุให้ตรงกันสามารถจัดกึ่งกลาง, จัดซ้าย, จัดขวา และการจัดเรียงอื่น ๆ
- Color Panel แผงสีใช้ในการเลือกและปรับแต่งสีของวัตถุสามารถเลือกสีจากตัวเลือกสี, กราฟิกเกรเดียนท์ และการตั้งค่าสีอื่น
- Swatches Panel แผงสวอตซ์จัดเก็บสีที่ใช้บ่อย ๆ สามารถเลือกสีจากแผงนี้ได้อย่างรวดเร็ว
- Component Parameters Panel แผงพารามิเตอร์คอมโพเนนต์ใช้ในการปรับแต่งและตั้งค่าพารามิเตอร์ของคอมโพเนนต์สามารถเพิ่ม, ลบ, หรือแก้ไขพารามิเตอร์ของคอมโพเนนต์ได้
- Actions Panel แผงแอคชันใช้ในการเขียนและแก้ไขโค้ด ActionScript หรือ JavaScript ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเพิ่มฟังก์ชันการทำงานให้กับวัตถุในอนิเมชัน
- History Panel แผงประวัติแสดงประวัติการทำงานที่ผ่านมาของผู้ใช้สามารถย้อนกลับไปยังขั้นตอนก่อนหน้าได้อย่างง่ายดาย
- Scene Panel แผงฉากใช้ในการจัดการฉากต่าง ๆ ในโปรเจกต์สามารถเพิ่ม, ลบ, และสลับระหว่างฉากต่าง ๆ ได้
- Component Inspector Panel แผงตรวจสอบคอมโพเนนต์ใช้ในการดูและแก้ไขคุณสมบัติของคอมโพเนนต์สามารถตรวจสอบและแก้ไขการตั้งค่าของคอมโพเนนต์ได้อย่างละเอียด

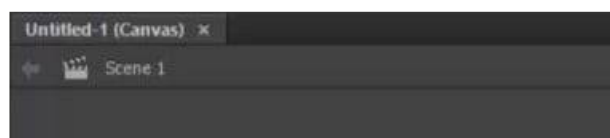


รูปที่ 2.5 Panel Groups โปรแกรม Adobe animate 2024

1.3 Document Window

เป็นพื้นที่หลักที่ผู้ใช้สร้างและจัดการแอนิเมชัน ประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถควบคุมและปรับแต่งงานของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- Stage พื้นที่ทำงานหลักที่ใช้ในการสร้างและแสดงแอนิเมชัน
- วัตถุและองค์ประกอบต่าง ๆ ถูกวางบน Stage เพื่อดูการแสดงผลที่เหมือนกับสิ่งที่ผู้ใช้จะเห็นเมื่อแอนิเมชันถูกเผยแพร่
- Pasteboard พื้นที่รอบ ๆ Stage ที่ใช้สำหรับเก็บวัตถุชั่วคราวหรือวัตถุที่ยังไม่ต้องการให้ปรากฏบน Stage ช่วยให้ผู้ใช้สามารถจัดการและวางแผนการวางวัตถุต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น
- Timeline แสดงเลเยอร์และเฟรมของแอนิเมชัน
ผู้ใช้สามารถควบคุมและจัดการการเล่นของแอนิเมชันได้ที่นี้ โดยการเพิ่ม คีย์เฟรม, เฟรม, และเลเยอร์ต่าง ๆ
- Properties Panel แผงที่แสดงคุณสมบัติของวัตถุที่เลือกบน Stage
ผู้ใช้สามารถปรับแต่งคุณสมบัติต่าง ๆ เช่น ขนาด, ตำแหน่ง, สี, และอื่น ๆ ได้ที่นี่
- Library Panel แผงที่จัดเก็บสัญลักษณ์, รูปภาพ, เสียง, และวัตถุอื่น ๆ ที่ใช้ในโปรเจกต์ผู้ใช้สามารถลากและวางวัตถุจาก Library ลงใน Stage ได้
- Tools Panel แผงที่แสดงเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างและแก้ไขวัตถุ ผู้ใช้สามารถเลือกเครื่องมือที่ต้องการใช้ได้จากแผงนี้
- Panels และ Inspector Panels ผู้ใช้สามารถเปิดแผงเพิ่มเติม เช่น Motion Editor, Actions, Align, Color, และอื่น ๆ เพื่อช่วยในการปรับแต่งและจัดการแอนิเมชัน
- Status Bar แถบที่แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการทำงานปัจจุบัน เช่น การซูมเข้า/ออก, ตำแหน่งของเคอร์เซอร์ และการแจ้งเตือนสถานะต่าง ๆ
- Navigator Panel แผงที่ช่วยในการนำทางและดูภาพรวมของ Stage
ผู้ใช้สามารถย้ายไปยังส่วนต่าง ๆ ของ Stage ได้อย่างรวดเร็ว



รูปที่ 2.6 Document Window โปรแกรม Adobe animate

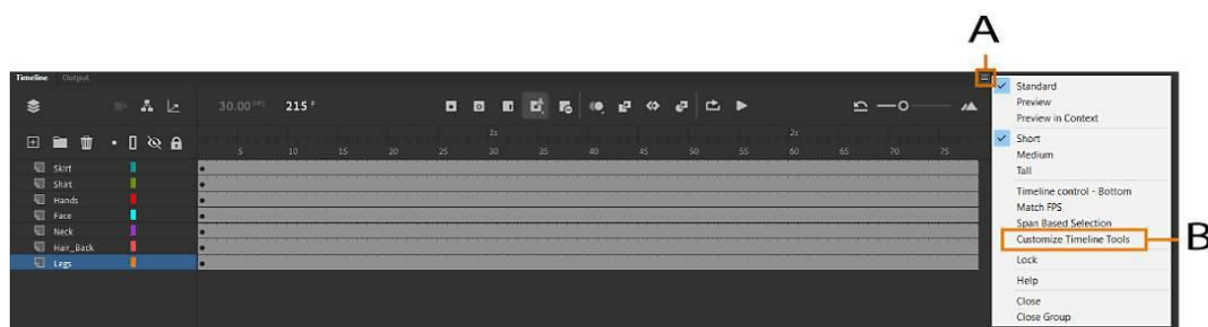
1.4 Timeline

เป็นส่วนสำคัญในการควบคุมการสร้างและจัดการอนิเมชัน

- Layers แสดงเลเยอร์ต่าง ๆ ที่ใช้ในโปรเจกต์ แต่ละเลเยอร์สามารถเก็บวัตถุที่แตกต่างกัน เช่น รูปร่าง, ข้อความ, สัญลักษณ์, หรือเสียง ผู้ใช้สามารถเพิ่ม, ลบ, ซ่อน, ล็อก หรือจัดกลุ่มเลเยอร์เพื่อการจัดการที่ง่ายขึ้น
- Frames ช่องที่แสดงเวลาหรือเฟรมในแอนิเมชันแบ่งออกเป็นช่องเล็ก ๆ แต่ละช่องแทนหนึ่งเฟรมผู้ใช้สามารถคลิกที่เฟรมเพื่อเพิ่ม คีย์เฟรม (Keyframe) หรือ เฟรมเปล่า (Blank Keyframe)
- Keyframes เฟรมพิเศษที่ระบุว่าการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นที่ตำแหน่งนั้นในแอนิเมชันแสดงด้วยจุดสีดำหรือวงกลมสีขาวใน Timeline คีย์เฟรมเปล่าแสดงด้วยวงกลมสีขาว ส่วนคีย์เฟรมที่มีวัตถุจะแสดงด้วยจุดสีดำ
- Frames per Second (FPS) แสดงจำนวนเฟรมต่อวินาทีที่ใช้ในโปรเจกต์ ผู้ใช้สามารถปรับค่า FPS เพื่อควบคุมความเร็วของอนิเมชันได้
- Playhead เส้นตั้งที่เลื่อนไปตาม Timeline เพื่อแสดงตำแหน่งปัจจุบันของการเล่น อนิเมชันผู้ใช้สามารถลาก Playhead เพื่อดูเฟรมต่าง ๆ ของอนิเมชัน Motion Tweens แสดงด้วยเส้นลูกศรสีฟ้าใน Timeline

ใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหวระหว่างสองคีย์เฟรม

- Classic Tweens แสดงด้วยเส้นลูกศรสีม่วงใน Timeline ใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหวระหว่างสองคีย์เฟรม โดยเป็นการเคลื่อนไหวแบบคลาสสิก
- Shape Tweens แสดงด้วยเส้นลูกศรสีเขียวใน Timeline ใช้ในการสร้างการเปลี่ยนรูปร่างระหว่างสองคีย์เฟรม
- Buttons and Controls ประกอบด้วยปุ่มสำหรับเล่น, หยุด, หยุดชั่วคราว, และการทดสอบอนิเมชัน ปุ่มอื่น ๆ ได้แก่ การเพิ่ม/ลบเฟรม, การสร้างคีย์เฟรม, และการจัดการเลเยอร์
- Folders ผู้ใช้สามารถสร้างโฟลเดอร์เพื่อจัดกลุ่มเลเยอร์ต่าง ๆ ช่วยในการจัดการโปรเจกต์ที่มีจำนวนเลเยอร์มาก ๆ
- Mask Layers เลเยอร์ที่ใช้ในการสร้างเอฟเฟกต์มาสก์ มาสก์จะปิดบังหรือแสดงเฉพาะส่วนที่ต้องการของเลเยอร์ที่อยู่ข้างใต้
- Layer Effects ผู้ใช้สามารถเพิ่มเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ให้กับเลเยอร์ เช่น เงา, การเบลอ, หรือการไล่สี



รูปที่ 2.7 Timeline โปรแกรม Adobe animate 2024

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน

1. เขียนบรรยายเกี่ยวกับการศึกษาหาข้อมูล

1.1 ขั้นตอนการเลือกหัวข้อโครงการ

- มีการประชุมภายในกลุ่มเกี่ยวกับการเลือกหัวข้อโครงการ
- ได้มีการประชุมภายในกลุ่มเกี่ยวกับการเลือกหัวข้อโครงการ เสนอความคิดเห็นตามความถนัด ของแต่ละบุคคลจนข้อสรุปแน่ชัดในการเลือกทำ อนิเมชั่น เรื่อง ขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร

1.2 ขั้นตอนการเสนอโครงการขออนุมัติ

- มีการเสนอโครงการ
- นำหัวข้อโครงการเสนออาจารย์ผู้สอน พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลในการเลือกโครงการจัดทำ โครงการจะจัดทำเพื่อเป็นประโยชน์กับผู้สนใจ ได้รู้ถึงข้อเสียของการขี่รถและการที่ไม่รู้จักวินัยการขับขี่รถ ในรูปแบบอนิเมชั่นที่มีเนื้อเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่เน้นถึงสังคมในปัจจุบันเกิดอุบัติเหตุในการขับขี่เผลอเกิดจากการขับขี่รถโดยประมาทไม่มีวินัยในการขับขี่รถ

1.3 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นและวางแผนและการปฏิบัติงาน

- ทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งข้อมูลขององค์กรที่ใช้จัดการทำโครงการข้อมูลเกี่ยวกับ อนิเมชั่น ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้ทำวีดิทัศน์พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลอย่างละเอียด ส่วนทางด้านโปรแกรมได้ จัดทำแบบร่างการ์ตูนในเรื่องทั้งหมดในเนื้อเรื่อง

1.4 ขั้นตอนการปฏิบัติงานตามแผนที่วางไว้

เป็นการทำงานตามแผนที่วางไว้ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามขั้นตอนที่วางไว้

1.5 จัดพิมพ์เอกสารโครงการ

ปรับปรุงแก้ไขพัฒนาชิ้นงานและศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อเติมและจัดทำการออกแบบ

1.6 เสนองาน ต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

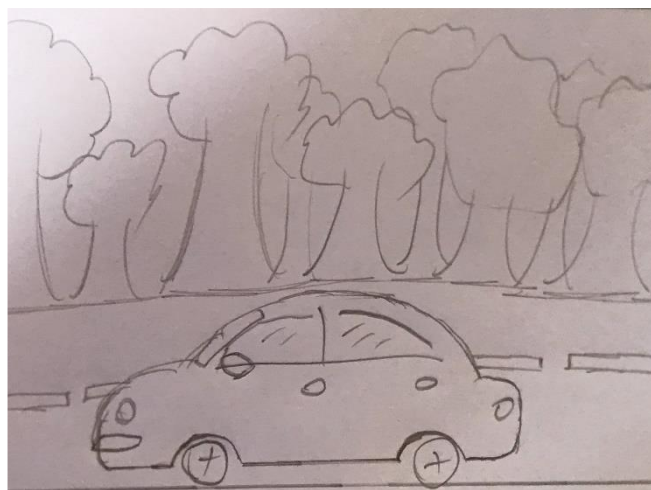
นำเสนองานต่ออาจารย์ให้รับทราบการดำเนินโครงการพร้อมทั้งเสนอข้อคิดเห็นในการทำ

2.ดำเนินการออกแบบร่าง



รูปที่ 3.1 หน้าบ้านของแจ้ส

Sound	๗
Picture	๗
Video	๗



รูปที่ 3.2 แจ้สจะไปรับสาว

Sound	๗
Picture	๗
Video	๗



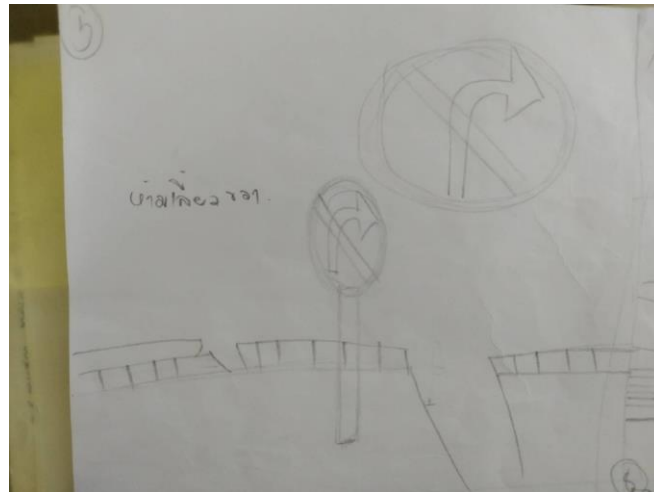
รูปที่ 3.3 แจ๊สไปรับสาวผ่านเขตชุมชน

Sound	มี
Picture	มี
Video	มี



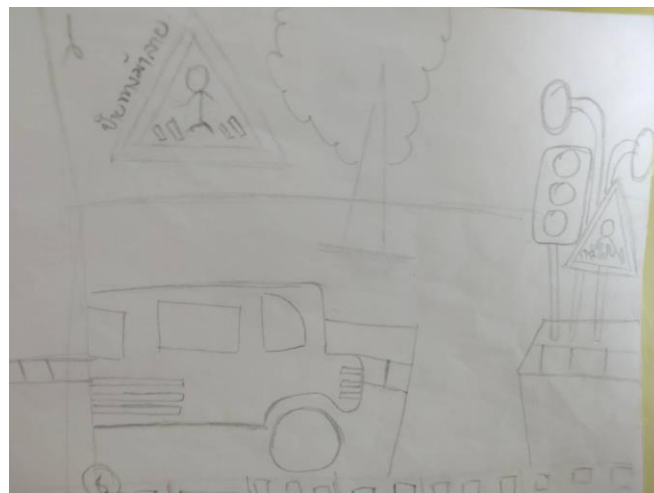
รูปที่ 3.4 แจ๊สไปรับสาวผ่านป้ายห้ามเลี้ยวซ้าย

Sound	มี
Picture	มี
Video	มี



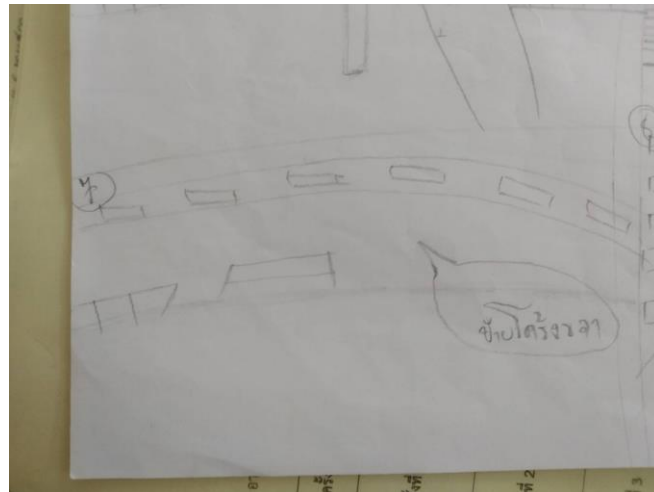
รูปที่ 3.5 แจ๊สไปรับสาวผ่านป้ายห้ามเลี้ยวขวา

Sound	มี
Picture	มี
Video	มี



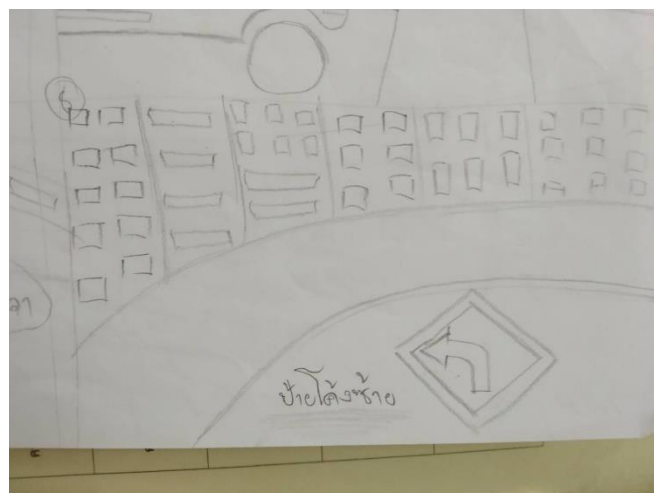
รูปที่ 3.6 แจ๊สไปรับสาวผ่านป้ายทางม้าลาย

Sound	มี
Picture	มี
Video	มี



รูปที่ 3.6 แจ๊สไปรับสาวผ่านป้ายโค้งขวา

Sound	มี
Picture	มี
Video	มี



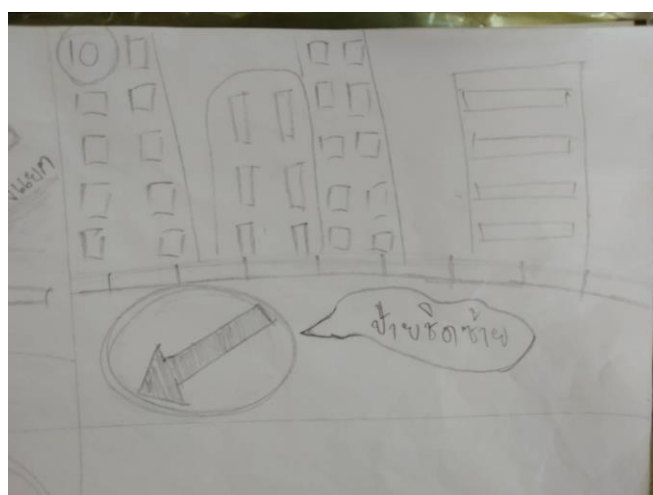
รูปที่ 3.7 แจ๊สไปรับสาวผ่านป้ายโค้งซ้าย

Sound	มี
Picture	มี
Video	มี



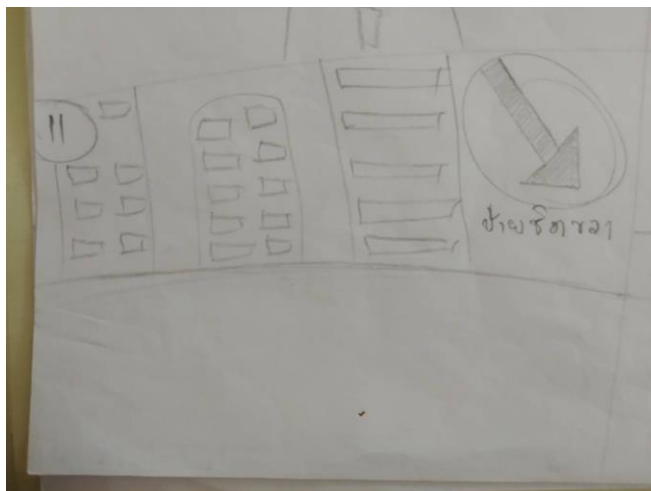
รูปที่ 3.8 แจ๊สไปรับสาวผ่านทางแยก

Sound	มี
Picture	มี
Video	มี



รูปที่ 3.9 แจ๊สไปรับสาวผ่านป้ายชิดซ้าย

Sound	มี
Picture	มี
Video	มี



รูปที่ 3.10 แจ๊สไปรับสาวผ่านป้ายขีดขวาง

Sound	มี
Picture	มี
Video	มี

3.ขั้นตอนการดำเนินงาน

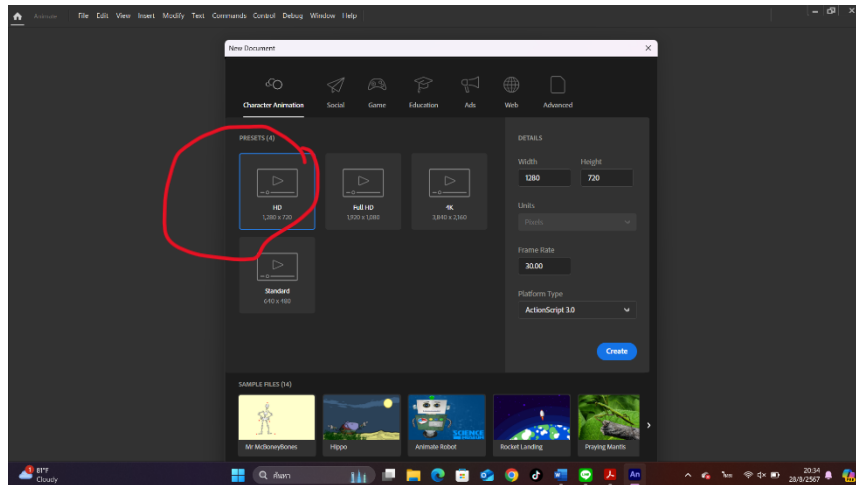
3.1 การเปิดโปรแกรม Adobe Animate 2024

1) คลิกโปรแกรม Adobe Animate 2024



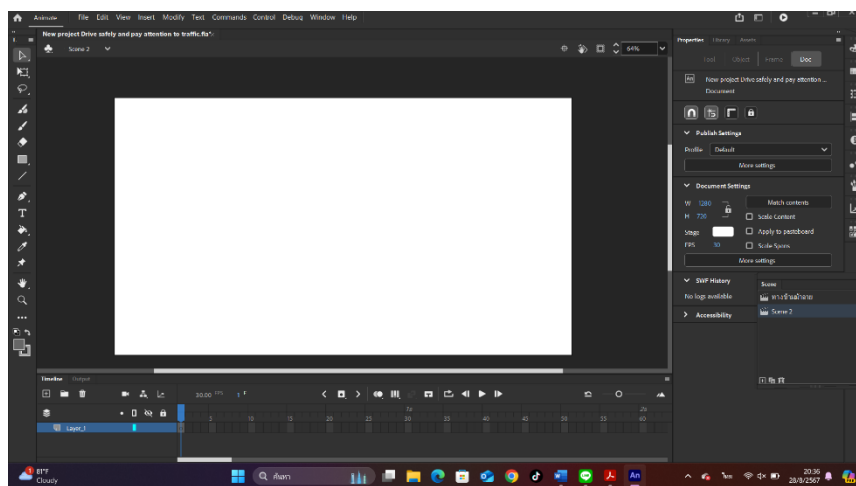
รูปที่ 3.11 ขั้นตอนการเข้าโปรแกรม

2) จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรม Adobe Animate 2024 และคลิกที่ Hd จะปรากฏ หน้าจอการทำงาน



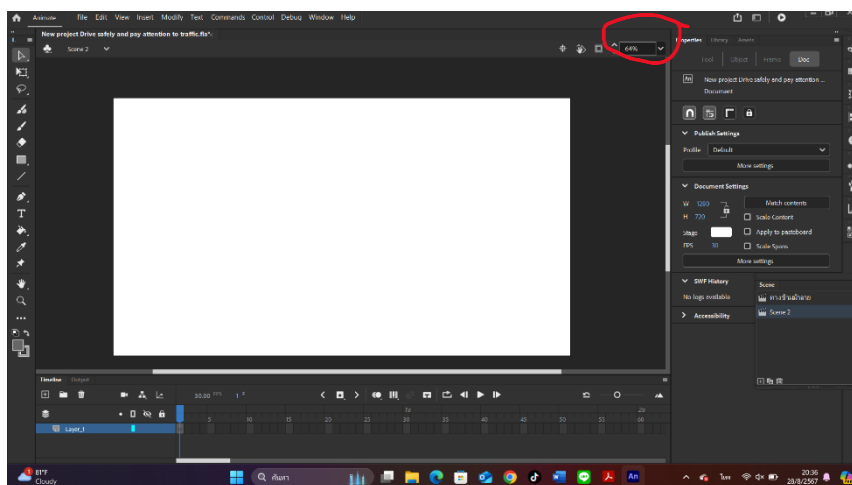
รูปที่ 3.12 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Animate 2024

3) หน้าจอการทำงาน



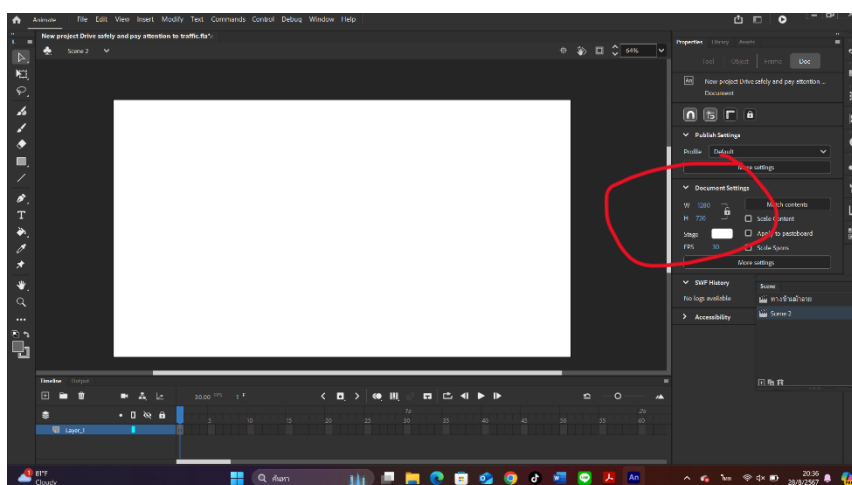
รูปที่ 3.13 การสร้าง Project

4) การตั้งค่าขนาดของชิ้นงาน ไปหน้าจอด้านขวามือที่มีคำว่า **Properties**



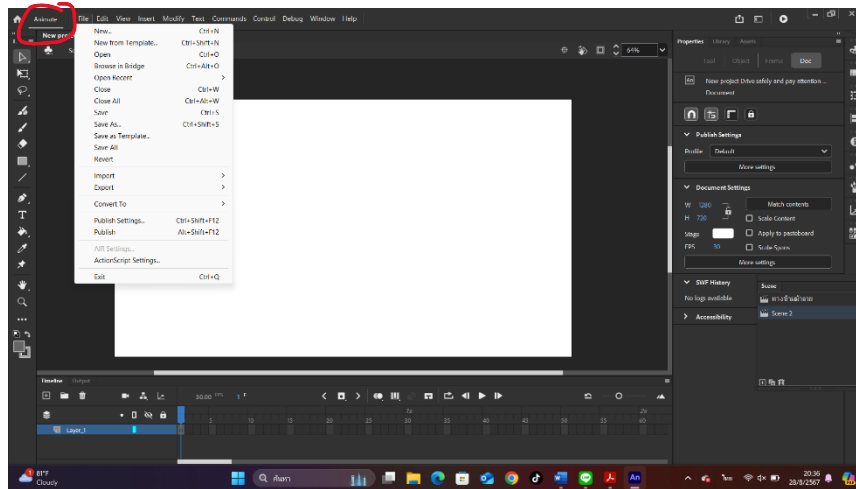
รูปที่ 3.14 การตั้งค่าขนาดของ Project

5) ตั้งขนาดของชิ้นงาน ตรงคำว่า Size เป็น 1024x768 pix



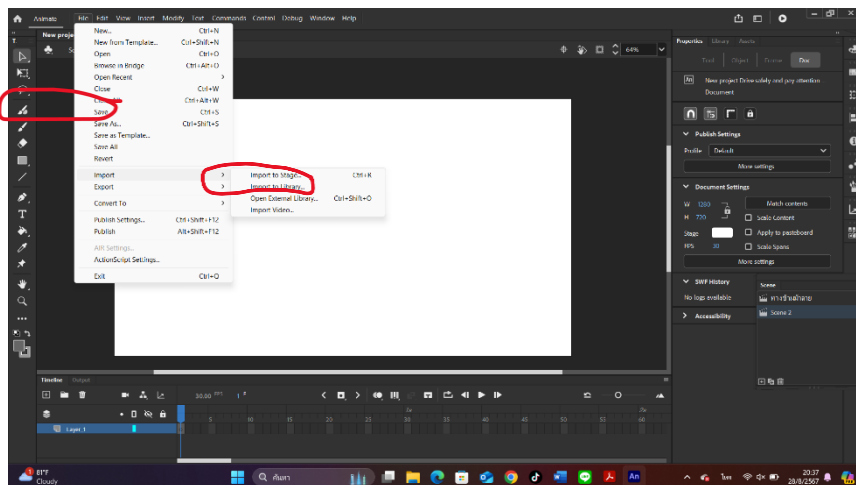
รูปที่ 3.15 รูปแบบและขนาด Project

6) คลิกที่ File



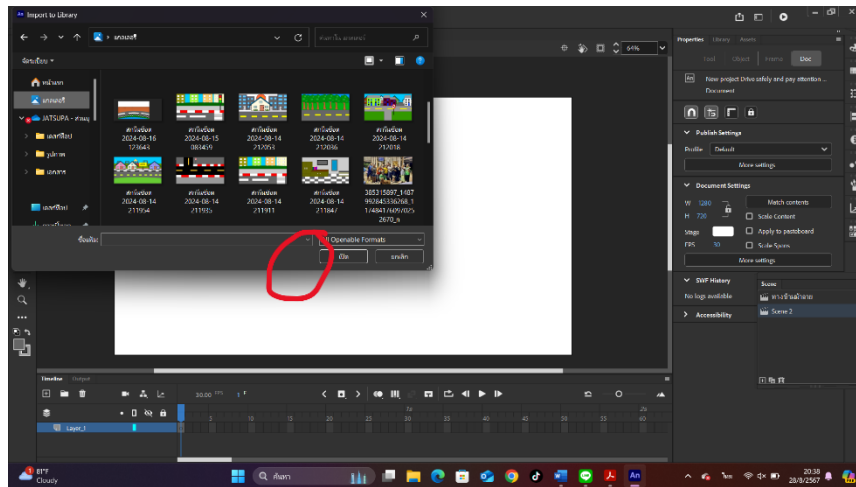
รูปที่ 3.16 นำรูปเข้า Project

7) คลิกที่ Import และเลือก Import to Library



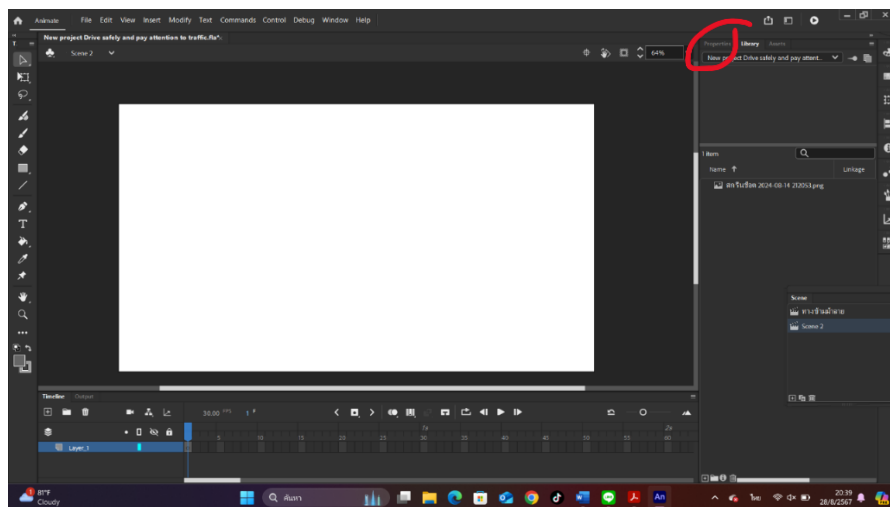
รูปที่ 3.17 นำรูปเข้า Project

8) เลือกรูปที่ต้องการ Draft และคลิกเปิด



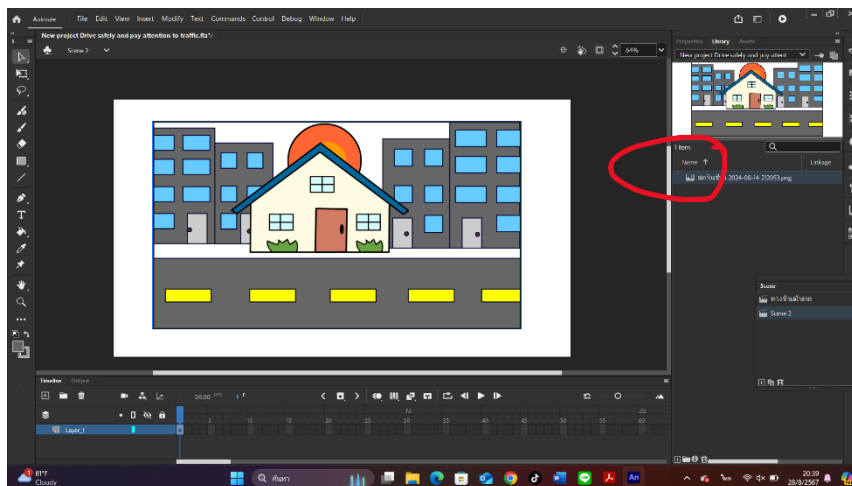
รูปที่ 3.18 นำรูปเข้า Project

9) คลิกที่ Library ที่ช่องขวามือ



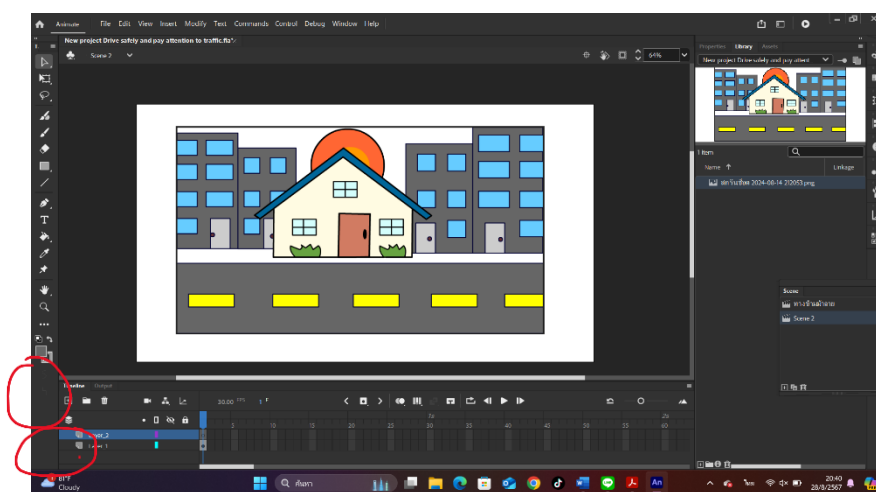
รูปที่ 3.19 การ Draft รูป 2

10) ลากรูปจาก **Name** มาวางหน้าชั้นงาน



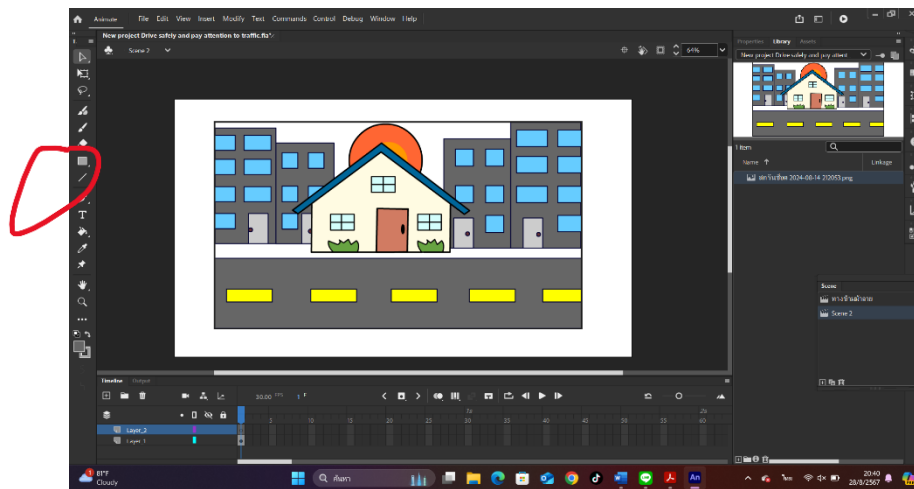
รูปที่ 3.20 การ Draft รูป

11) คลิก **New Layer** เพื่อเพิ่ม Layer และกดปุ่มเลือก Layer แรกเพื่อทำ Layer ที่ 2



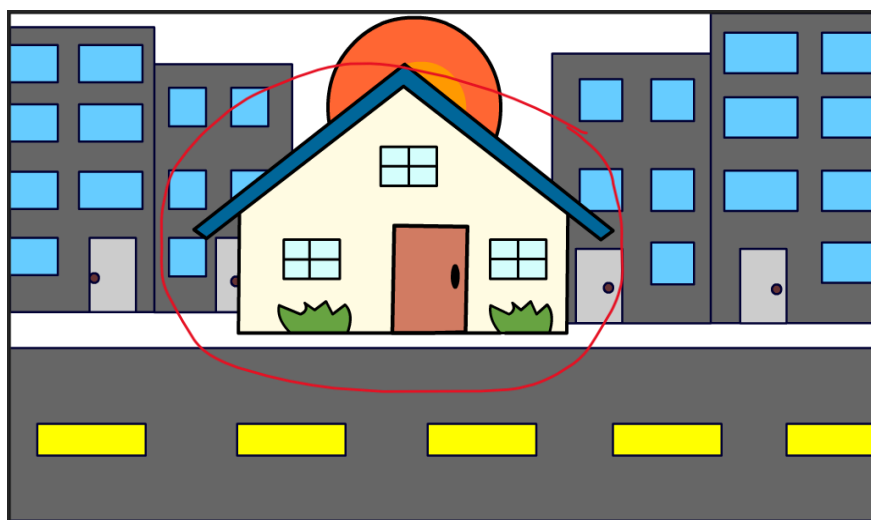
รูปที่ 3.21 การ Draft รูป

12) คลิกที่ Layer 2 และไปที่เครื่องมือ Line Tool เพื่อเริ่มการ Draft เส้น



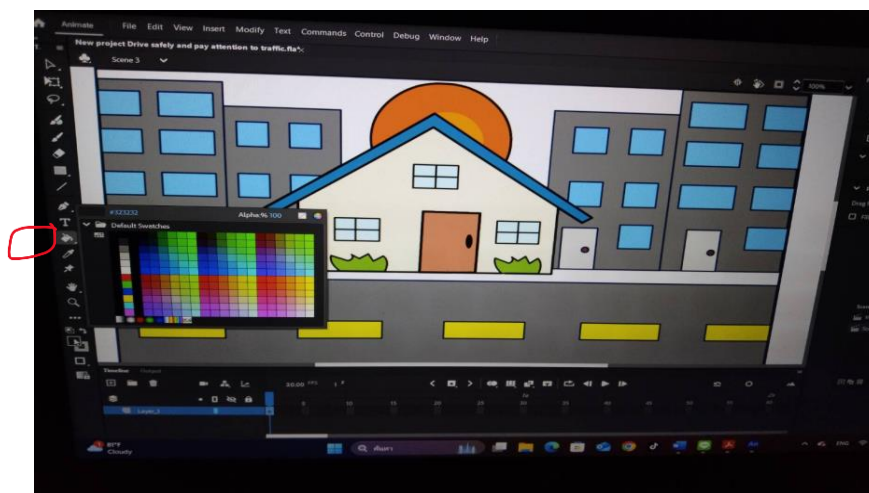
รูปที่ 3.22 เริ่มการ Draft เส้น

13) เริ่มการ Draft เส้นของตัวโครงสร้างบ้าน



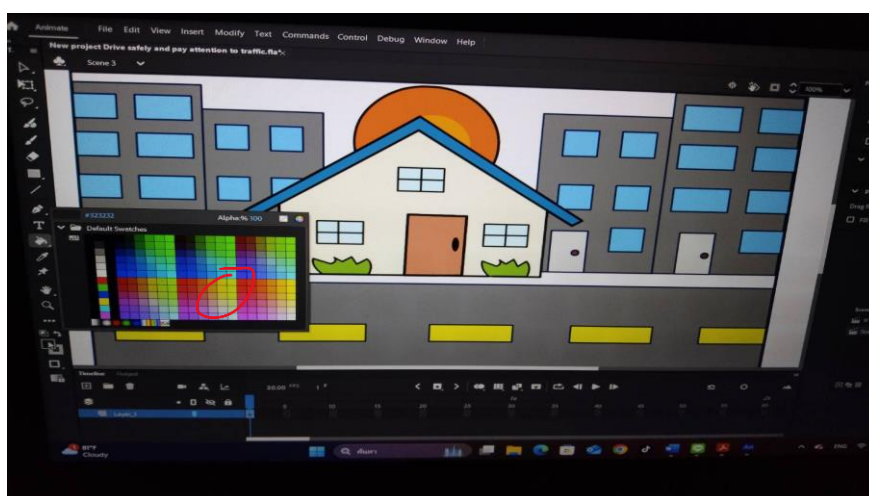
รูปที่ 3.23 เริ่มการ Draft เส้น

14) คลิกที่ Paint Bucket Tool เพื่อลงสี



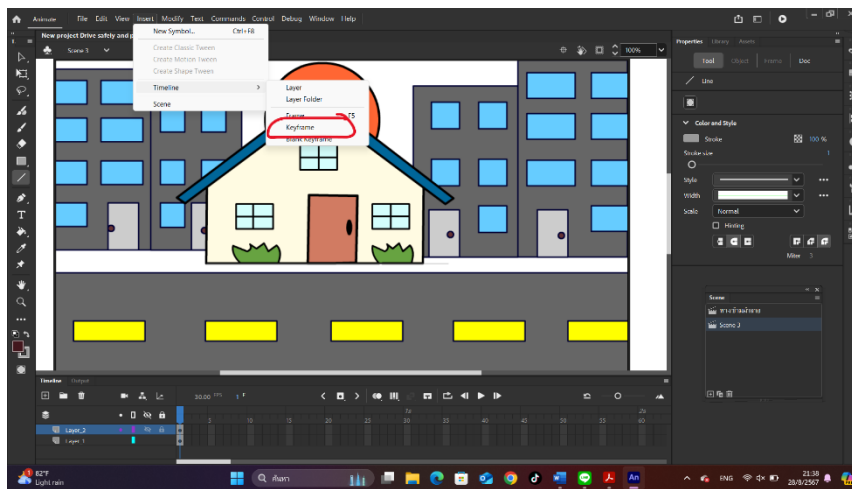
รูปที่ 3.24 การลงสี

15) คลิกที่เครื่องมือ Eyedropper Tool



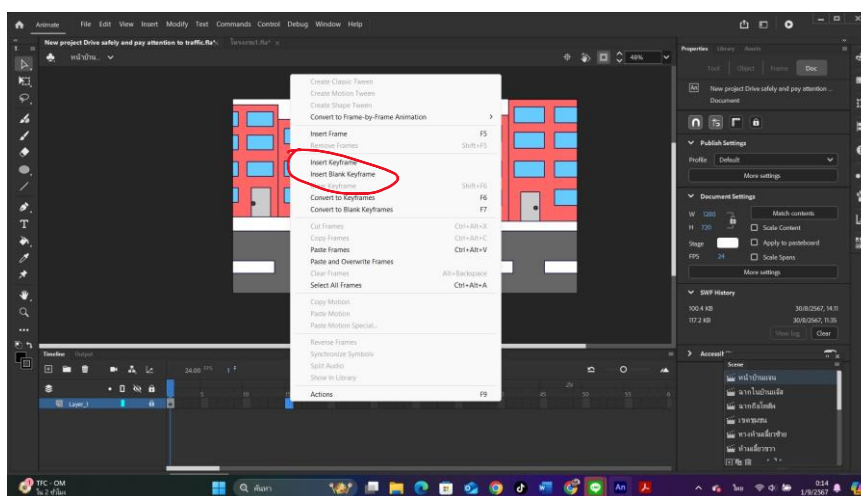
รูปที่ 3.25 การไล่เฉดสี

16) คลิกขวาเลือก Inset และคลิกที่ Insert Keyframe



รูปที่ 3.26 ขั้นตอนการสร้าง Frame

17) จะปรากฏดังภาพ และกดคลิกขวาไปเลือก Insert Keyframe



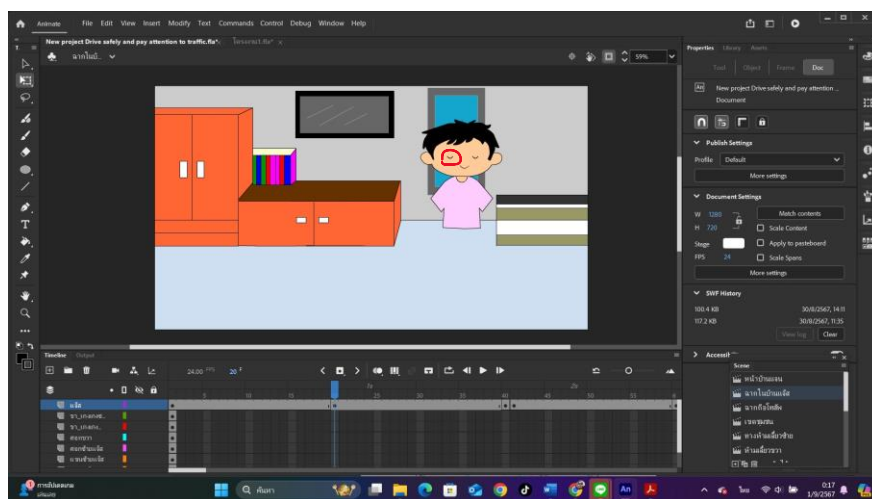
รูปที่ 3.27 ขั้นตอนการสร้าง Frame

18) พอสร้าง 2 Frame เสร็จ ให้ลบดวงตาเก่าออกและอยู่ในเฟรมที่สอง และสร้างดวงตาใหม่ที่เหมือนหน้าตา



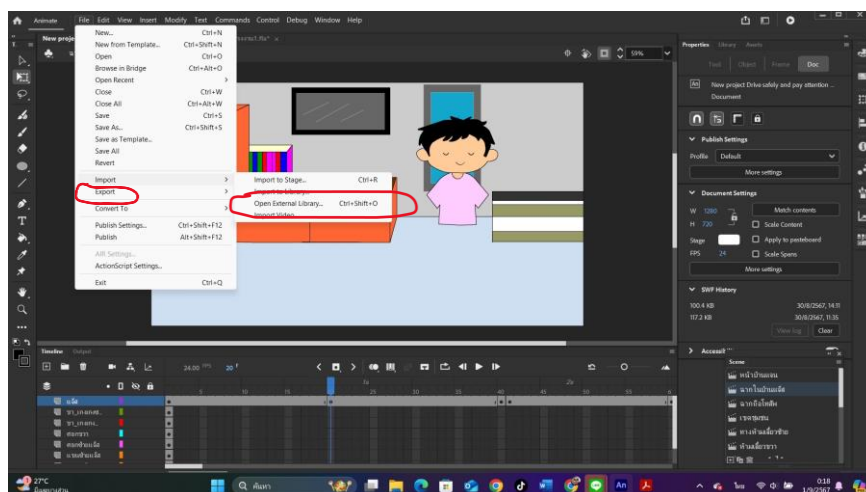
รูปที่ 3.27 ขั้นตอนการสร้าง Frame

19) เมื่อทำเสร็จแล้วให้เพิ่ม Frame อีก 1 ครั้งโดยทำเหมือนสไลด์ทำสลับกันจนครบ Frame



รูปที่ 3.29 ขั้นตอนการทำตัวการ์ตูนกระพริบตา

20) คลิกที่ File เลือกที่ Export และคลิกที่ Export Movie



รูปที่ 3.30 ขั้นตอนการ Export ชิ้นงาน

บทที่ 4

การพัฒนาระบบงาน

1. รูปแบบการดำเนินงาน

โครงการเกี่ยวกับอนิเมชั่น ได้พบว่างานมีรูปแบบตกแต่งและข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์เหมาะสมกับโครงการต้องมีการแก้ไขงาน เช่น การให้รูปแบบตัวอักษรในการทำเนื้อหา ต้องมีการตกแต่งรูปเล่ม ให้สวยงามโดดเด่นยิ่งขึ้น การนำข้อความรูปภาพมาใช้ในการทำอนิเมชั่นต้องใช้คำหรือภาษาที่เข้าใจง่ายขึ้น และถูกต้อง



รูปที่ 4.1 หน้าปกอนิเมชั่น เรื่อง ขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร



รูปที่ 4.2 แนะนำตัวละคร พีแฉีล



รูปที่ 4.3 แนะนำตัวละคร น้องเจน



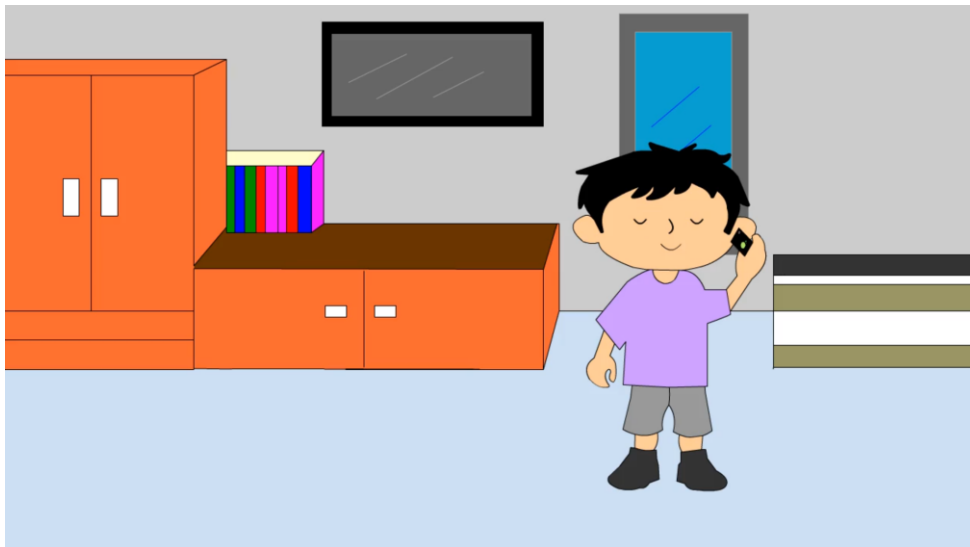
รูปที่ 4.4 น้องเจนยืนป่นอยู่หน้าบ้าน



รูปที่ 4.5 น้องเจนโทรหาพี่เจส



รูปที่ 4.6 พี่แจ้สถือโทรศัพท์สายเข้า



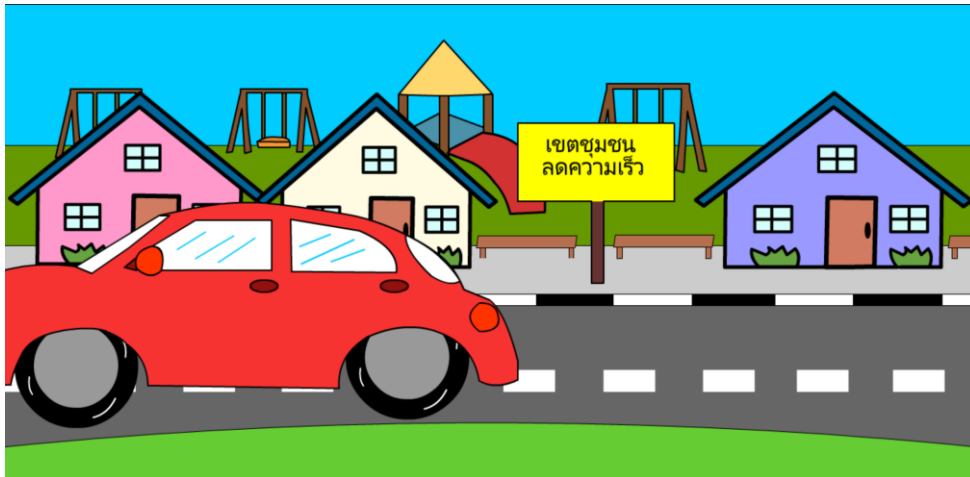
รูปที่ 4.7 พี่แจ้สคุยโทรศัพท์ที่บ้าน



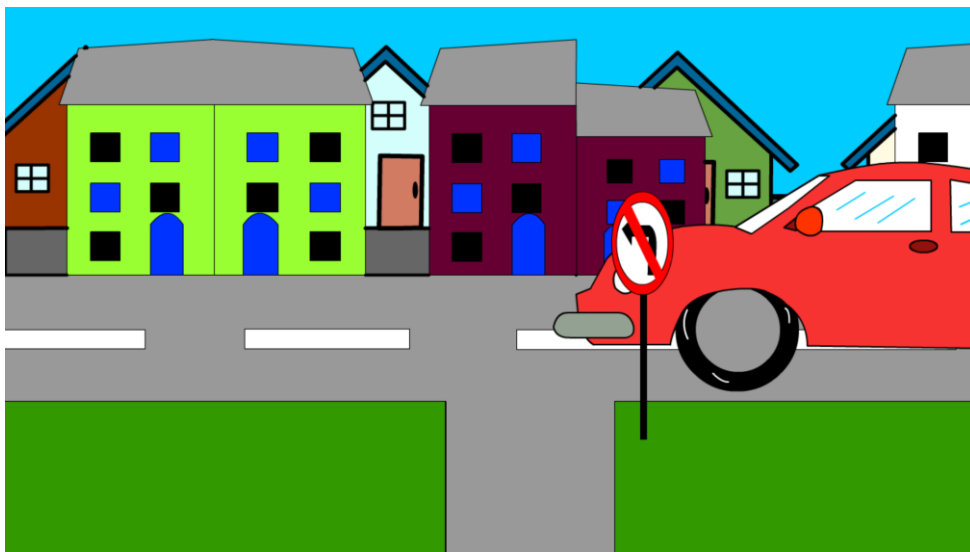
รูปที่ 4.8 พี่แจ้มารับน้องแจนกลับบ้าน



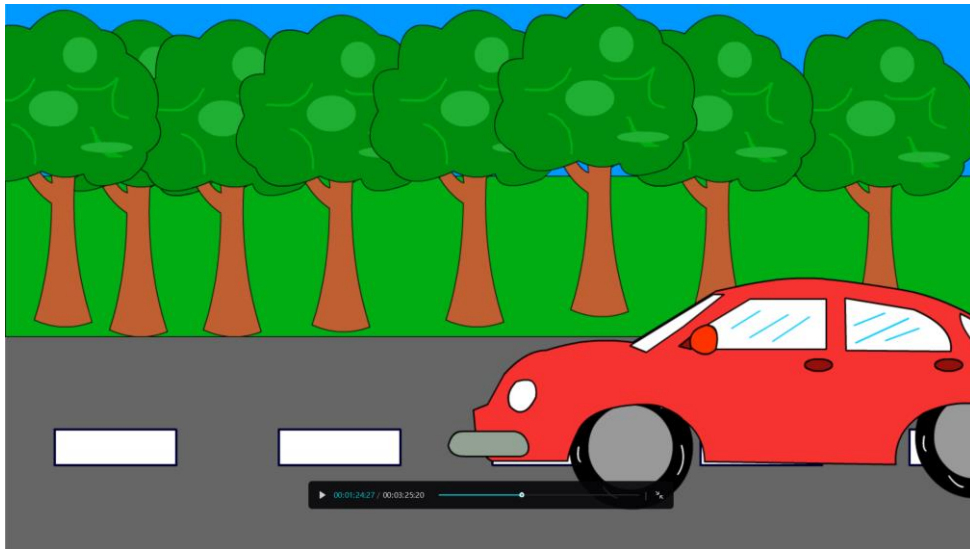
รูปที่ 4.9 5 นาทีต่อมา



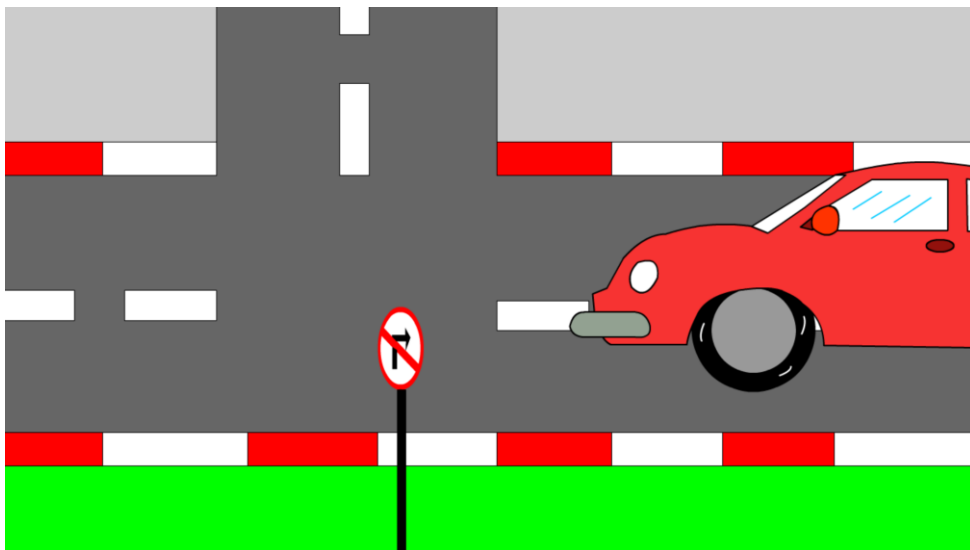
รูปที่ 4.10 ขับรถผ่านเขตชุมชน



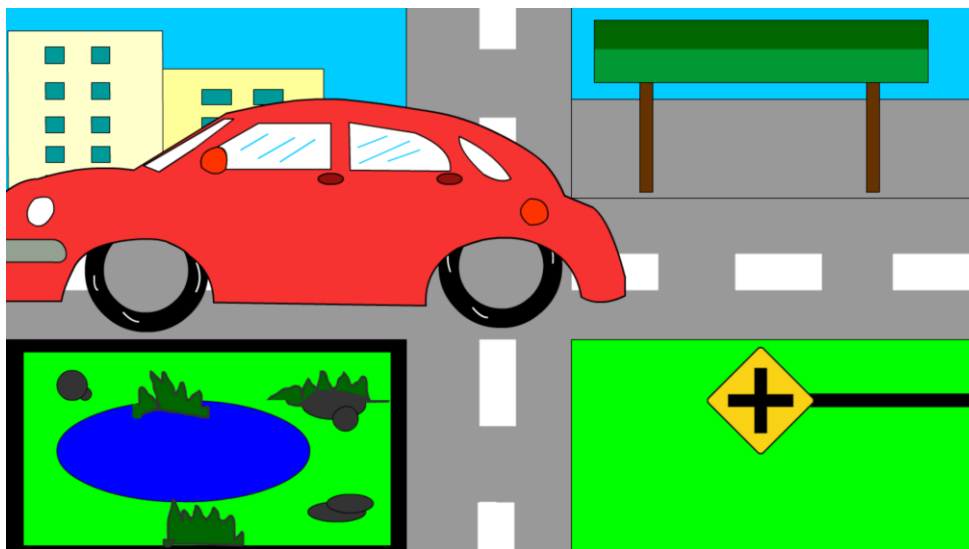
รูปที่ 4.11 ขับรถผ่านทางห้ามเลี้ยวซ้าย



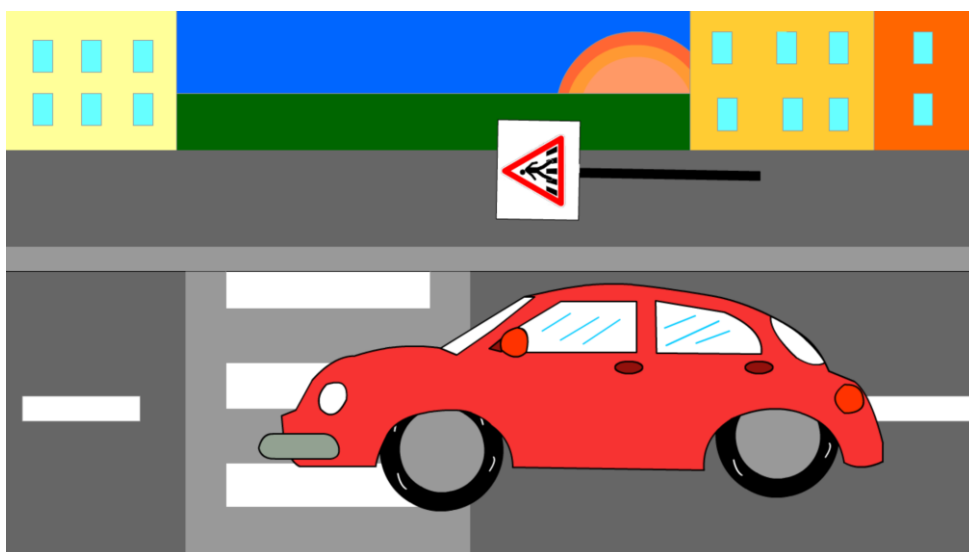
รูปที่ 4.12 ขับรถผ่านทางต้นไม้



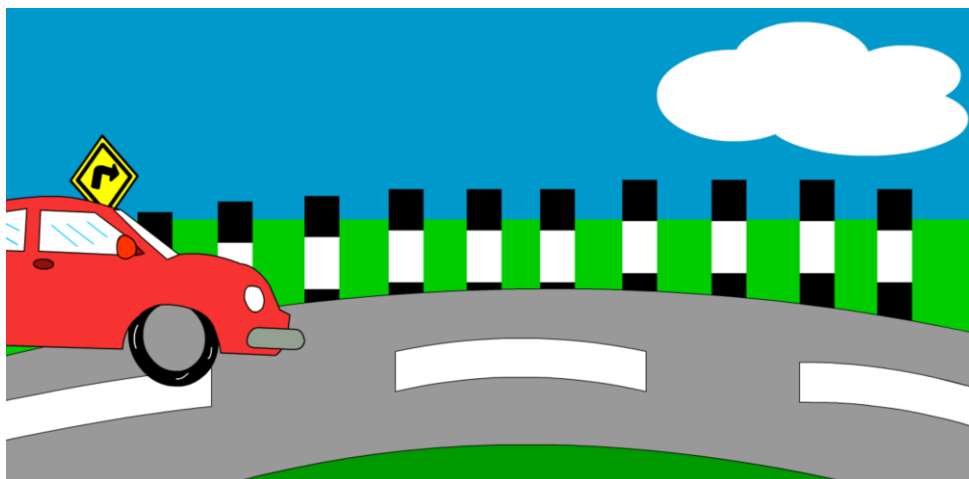
รูปที่ 4.13 ขับรถผ่านทางห้ามเลี้ยวขวา



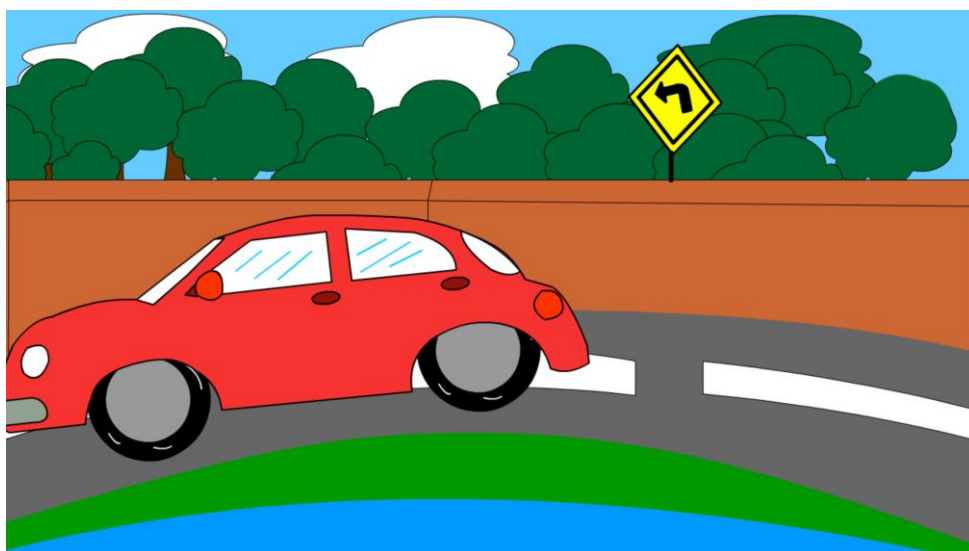
รูปที่ 4.14 ขับรถมาถึงทางแยก



รูปที่ 4.15 ขับรถมาถึงถนนที่มีทางม้าลาย



รูปที่ 4.16 ขับรถมาถึงทางโค้งขวา



รูปที่ 4.17 ขับรถมาถึงทางโค้งซ้าย



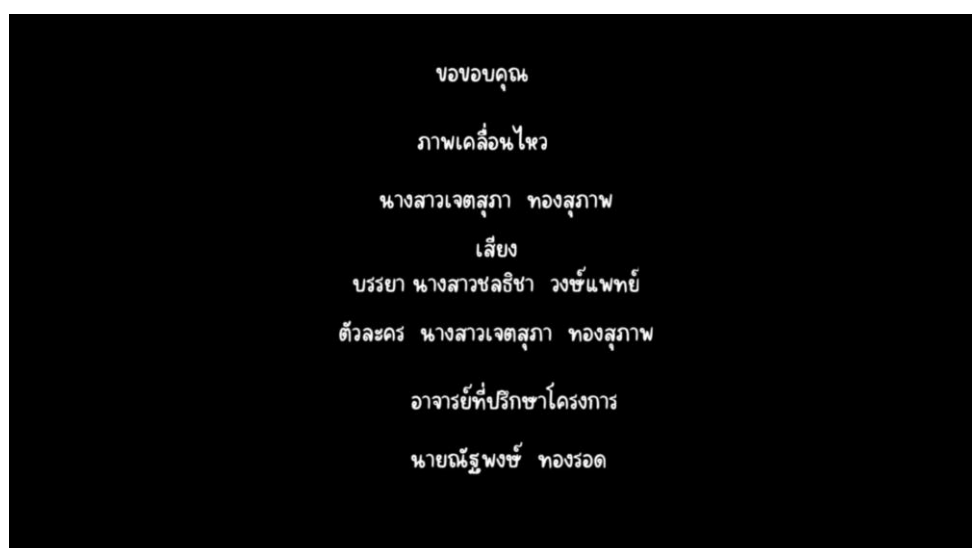
รูปที่ 4.18 ขับรถมาถึงทางชิดซ้าย



รูปที่ 4.19 ขับรถมาถึงทางชิดขวา



รูปที่ 4.20 ข้อคิด อนิเมชั่น เรื่อง ขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร



รูปที่ 4.21 ขอขอบคุณ

บทที่ 5

สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการดำเนินงาน

- 1.1 สมาชิกในกลุ่มไม่สนใจงาน
- 1.2 เกิดข้อผิดพลาดของรายละเอียดโครงการ
- 1.3 ผลงานสำเร็จจุล่งไปได้ด้วยดี

2. ปัญหาที่เกิดในการจัดทำโครงการ

- 2.1 แบ่งงานกันไม่ชัดเจน
- 2.2 สมาชิกในกลุ่มไม่สนใจงาน
- 2.3 เกิดข้อผิดพลาดของรายละเอียดโครงการ

3. ข้อเสนอแนะ

- 3.1 ควรศึกษาข้อมูลหรือเนื้อหาของเรื่องที่จะทำให้ละเอียดกว่านี้เพื่อจะได้เข้าใจเนื้อหาและสามารถจัดทำได้อย่างสมบูรณ์และถูกต้อง
- 3.2 ควรมีความสามารถคล่องแคล่วในการใช้โปรแกรมมากขึ้น เพื่อจะทำให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์สวยงามและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

แนะนำเรื่องป้ายจราจร

[ระบบออนไลน์แหล่งที่มา]

<https://youtu.be/5l6PGH7gNig>

การใช้โปรแกรม adobe animate

[ระบบออนไลน์แหล่งที่มา]

<https://youtu.be/9Z8A3JnKZIA>

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล นางสาวกสิบบัว บำรุงขันธ

วันเดือนปีเกิด 19 ธันวาคม 2549

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 50 หมู่ 6 ตำบลเขาพระงาม อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี

เบอร์โทรศัพท์ 064-419-2788

E-mail gleabbua.191240@gmail.com



ชื่อ – นามสกุล นางสาวชลธิชา วงษ์แพทย์

วันเดือนปีเกิด 03 มิถุนายน 2550

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 185 หมู่ 13 ตำบลพัฒนานิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี

เบอร์โทรศัพท์ 095-279-2018

E-mail gunyutthapee@gmail.com



ชื่อ – นามสกุล นางสาวเจตสุภา ทองสุภาพ

วันเดือนปีเกิด 20 ตุลาคม 2549

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

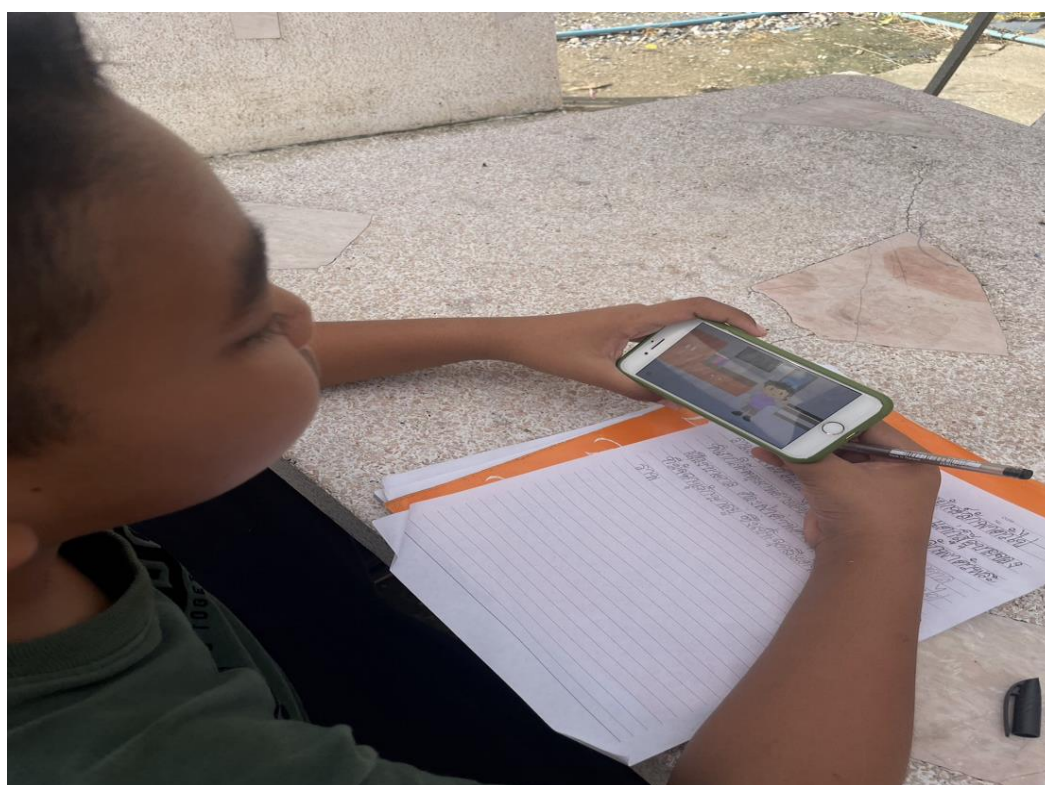
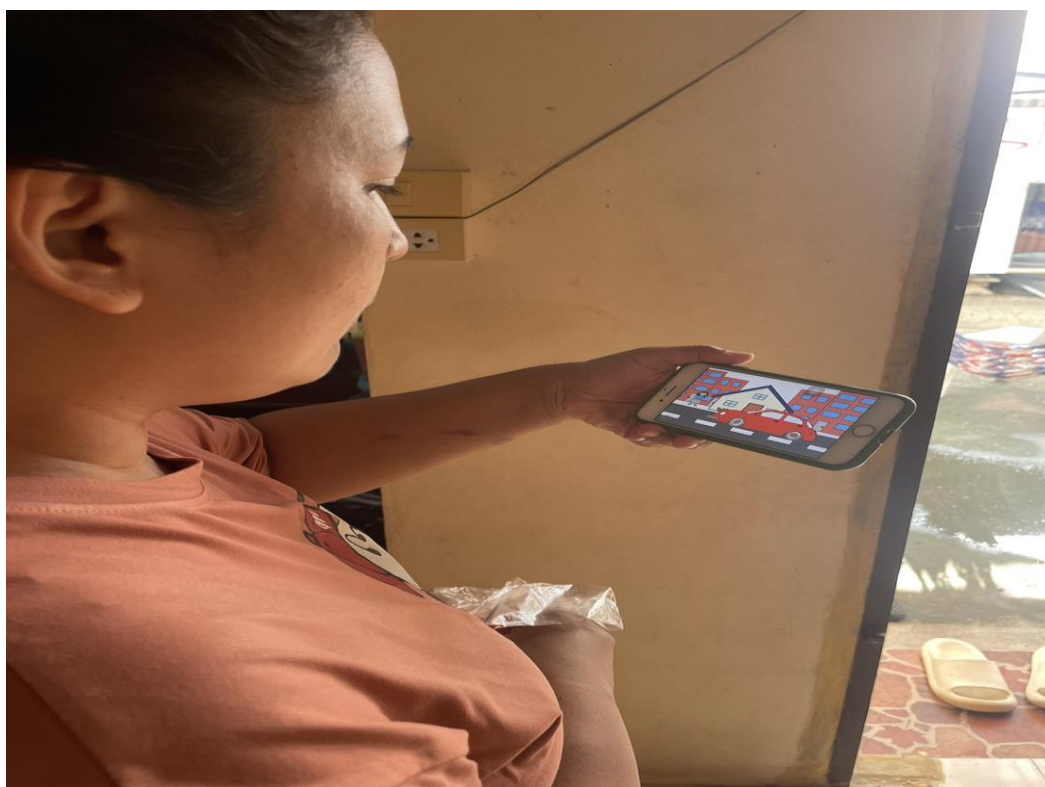
ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 68/1 หมู่ 1 ตำบลกลุ่เหล็ก อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี

เบอร์โทรศัพท์ 080-206-6135

E-mail vivom0138@gmail.com



ภาคผนวก







แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าชมผลงานโครงการ

ชื่อ สื่อ/นวัตกรรม โครงการ อนิเมชั่น เรื่อง ขับขี่ปลอดภัยใส่ใจวินัยจราจร

คำอธิบาย แบบประเมินมีทั้งหมด 3 ตอน ขอให้ผู้ประเมินตอบให้ครบทั้ง 3 ตอน เพื่อให้การดำเนินโครงการเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้ต่อไป

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหน้าข้อความ

1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

2. อายุ

☐ 5-10 ปี ☐ 11-20 ปี ☐ 20 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ

เกณฑ์การประเมิน	5	มีความเหมาะสมมากที่สุด
	4	มีความเหมาะสมมาก
	3	มีความเหมาะสมปานกลาง
	2	มีความเหมาะสมน้อย
	1	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

คำชี้แจง ให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหมายเลขที่ผู้ประเมินเห็นว่าเหมาะสมที่สุดเพียงช่องเดียว

ที่	รายละเอียด	คะแนน				
		5	4	3	2	1
1	การออกแบบชิ้นงานมีความเหมาะสมสวยงาม					
2	การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน					
3	มีการนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจ					
4	ประโยชน์ที่ได้รับจากการชมผลงาน					
5	เปิดโอกาสให้ผู้ชมผลงานซักถามหรือแสดงความคิดเห็น					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

สาขาคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้