

โครงงานอนิเมชั่น เรื่อง จูดีสุนัขแสนรู้

โดย

- | | |
|-----------------|-----------|
| 1. นางสาวสุนิตา | สีผึ้ง |
| 2.นางสาวชลธิชา | สาพา |
| 3.นางสาวอริษา | แสงทองแดง |

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

พ.ศ.2567

ใบอนุมัติโครงการ

ชื่อโครงการ อนิเมชั่น เรื่อง จู๊ดส์นัซแสนรู้

คณะผู้จัดทำ

- | | | | |
|----|---------------|-----------|-------------------------|
| 1. | นางสาว สุนิดา | สีผึ้ง | รหัสประจำตัว 6511100018 |
| 2. | นางสาว ชลธิชา | สาพา | รหัสประจำตัว 6511400060 |
| 3. | นางสาว อธิชา | แสงทองแดง | รหัสประจำตัว 6511400061 |

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้รู้จักความมีน้ำใจและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน
2. เพื่อให้รู้จักความมีเมตตาต่อสัตว์และเพื่อนมนุษย์
3. เพื่อสร้างทักษะในการสร้างอนิเมชั่นด้วยโปรแกรม Adobe Flash

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ผู้ที่สนใจนำแนวทางความซื่อสัตย์ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน
2. ทำให้ผู้ที่สนใจมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับความมีเมตตา
3. ทำให้มีทักษะในการสร้างอนิเมชั่นด้วยโปรแกรม Adobe Flash

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

เมื่อวันที่ 17 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567

.....
(นางสาวอภิญญา หินทอง)

อาจารย์ผู้สอนโครงการ

.....
(นายณัฐพงษ์ ทองรอด)

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

.....
(นางสาวอุรัสยากร วงศ์พันธ์)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์

.....
(นายจักรกริช จุ่มพลพงษ์)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ชื่อโครงการ อนิเมชั่น เรื่อง จูตีสุนัขแสนรู้

คณะผู้จัดทำ

- | | | |
|-----------------|-----------|-------------------------|
| 1. นางสาวสุนิตา | สีผึ้ง | รหัสประจำตัว 6511100018 |
| 2. นางสาวชลธิชา | สาพา | รหัสประจำตัว 6511400060 |
| 3. นางสาวอริษา | แสงทองแดง | รหัสประจำตัว 6511400061 |

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

บทคัดย่อ

โครงการเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อปลูกฝังความซื่อสัตย์ มีน้ำใจ และความเมตตา เพื่อเป็นแนวทางไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน โดยในเนื้อเรื่องของโครงการที่จัดทำขึ้นจะแบ่งเนื้อเรื่องเป็นฉาก แต่ละฉากก็จะมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงพากย์ประกอบไปด้วยโครงการเล่มนี้เราจะเน้นเรื่อง ปลูกฝังความซื่อสัตย์ มีน้ำใจ และความเมตตา อีกทั้งนำไปใช้ดำเนินชีวิตประจำวัน เพื่อนำมาเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด และมีสีสันที่สดใส ภาพการ์ตูนที่น่ารักและเสียงที่ไพเราะชัดเจน เพื่อให้ผู้ที่ดูเกิดความเพลิดเพลินใจและมีจินตนาการ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นจะศึกษาข้อมูลจากหนังสือ และจากคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการโดยผลงานที่น่าเสนอจัดทำโดยโปรแกรม Adobe Flash ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ส่วนเนื้อหาในรูปเล่มโครงการประกอบด้วย ความเป็นมาของวัตถุประสงค์ และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ในการจัดทำ อนิเมชั่น เรื่อง จูตีสุนัขแสนรู้ ช่วยปลูกฝังผู้ที่เข้ามารับชมให้มีความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ และความเมตตา ทำให้ผู้ที่สนใจนำแนวทางไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

กิตติกรรมประกาศ

อนิเมชัน เรื่อง จูตี้สุนัขแสนรู้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลือจาก อาจารย์ณัฐพงษ์ ทองรอด ที่ปรึกษาโครงการ อาจารย์อภิญา หินทอง ผู้สอนวิชาโครงการ ที่ได้กรุณาตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องในการจัดทำเอกสาร และคณาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำทุกขั้นตอนของการจัดทำโครงการ ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ขอบคุณเพื่อนนักเรียน ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ให้กำลังใจ และมีส่วนช่วยเหลือให้โครงการฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

คณะผู้จัดทำหวังว่าโครงการฉบับนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ประโยชน์กับผู้สนใจในการศึกษาหาความรู้ไม่มากนักน้อย

คณะผู้จัดทำ

คำนำ

โครงการ อนิเมชัน เรื่อง จู๊ดส์สุนัขแสนรู้ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ วิชา โครงการ รหัสวิชา 20204 - 8501 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้รู้จักความมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน มีเมตตาต่อสัตว์และเพื่อนมนุษย์ อีกทั้งยังเพื่อสร้างทักษะในการสร้างอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Flash

ซึ่งโครงการนี้มีเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับการมีน้ำใจ ความซื่อสัตย์ และความเมตตา เพื่อให้เด็กและเยาวชนที่เข้ามารับชม อนิเมชันเรื่อง จู๊ดส์สุนัขแสนรู้ นำความรู้ที่ได้จากอนิเมชัน มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งนำความสามารถในการใช้โปรแกรม Adobe Flash มาใช้ในการศึกษาต่อไป

ในการจัดทำโครงการในครั้งนี้ คณะผู้จัดทำหวังว่าโครงการฉบับนี้จะให้ความรู้ และเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจทุก ๆ ท่าน

นางสาวสุนิตา สีผึ้ง

นางสาวชลธิชา สาพา

นางสาวอริชา แสงทองแดง

12 กรกฎาคม 2567

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	
สารบัญ	
สารบัญรูปภาพ	
สารบัญตาราง	
บทที่ 1 บทนำ	
1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	9
2. วัตถุประสงค์ของโครงการ	9
3. ขอบเขตของโครงการ	9
4. ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ	10
5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	11
6. แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา	11
7. เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์	11
8. งบประมาณ	12
บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	13
1. ข้อมูลขององค์กรเดิม	13
2. ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการของนักเรียน	15
บทที่ 3 ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน	20
1. เขียนบรรยายเกี่ยวกับการศึกษาหาข้อมูล	20
2. ดำเนินการออกแบบร่าง	21
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	30
3.1 การติดตั้งโปรแกรม Flash CS6	30
บทที่ 4 การพัฒนาระบบงาน	40
1. เมื่อสำเร็จมีการทดลองใช้	40

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 5 สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ	58
1. สรุปผลการดำเนินงาน	58
2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดทำโครงการ	58
3. ข้อเสนอแนะ	58
บรรณานุกรม	59
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	60
ภาคผนวก	61-65

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 โลโก้วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้	5
รูปที่ 2.2 โปรแกรมAdobe Flash CS6	7
รูปที่ 2.3 โปรแกรมAdobe Flash CS6	8
รูปที่ 2.4 Menu Bar โปรแกรมAdobe Flash CS6	8
รูปที่ 2.5 StageโปรแกรมAdobe Flash CS6	9
รูปที่ 2.6 PropertiesโปรแกรมAdobe Flash CS6	10
รูปที่ 2.7 Timeline โปรแกรม Adobe Flash CS6	10
รูปที่ 2.8 Toolboxโปรแกรม Adobe Flash CS6	11
รูปที่ 3.1 ฉากแรก	13
รูปที่ 3.2 แนะนำตัวละคร	13
รูปที่ 3.3 ฉากที่สาม	14
รูปที่ 3.4 ฉากที่สี่	14
รูปที่ 3.5 ฉากที่ห้า	15
รูปที่ 3.6 ฉากที่หก	15
รูปที่ 3.7 ฉากที่เจ็ด	16
รูปที่ 3.8 ฉากที่แปด	16
รูปที่ 3.9 ฉากที่เก้า	17
รูปที่ 3.10 ฉากที่สิบ	17
รูปที่ 3.11 ฉากที่สิบเอ็ด	18
รูปที่ 3.12 ฉากที่สิบสอง	18
รูปที่ 3.13 ฉากที่สิบสาม	19
รูปที่ 3.14 ฉากที่สิบสี่	19
รูปที่ 3.15 ฉากที่สิบห้า	20
รูปที่ 3.16 ฉากที่สิบหก	20
รูปที่ 3.17 ฉากที่สิบเจ็ด	21
รูปที่ 3.18 ฉากที่สิบแปด	21
รูปที่ 3.19 ขั้นตอนการเข้าโปรแกรม	22
รูปที่ 3.20 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash CS6	22

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.21 การสร้าง Project	23
รูปที่ 3.22 การตั้งค่าขนาดของ Project	23
รูปที่ 3.23 รูปแบบและขนาด Project	24
รูปที่ 3.24 นำรูปเข้า Project	24
รูปที่ 3.25 นำรูปเข้า Project	25
รูปที่ 3.26 นำรูปเข้า Project	25
รูปที่ 3.27 การ Draft รูป	26
รูปที่ 3.28 การ Draft รูป	26
รูปที่ 3.29 การ Draft รูป	27
รูปที่ 3.30 เริ่มการ Draft เส้น	27
รูปที่ 3.31 เริ่มการ Draft เส้น	28
รูปที่ 3.32 การลงสี	28
รูปที่ 3.33 การไล่เฉดสี	29
รูปที่ 3.34 ขั้นตอนการสร้าง Frame	29
รูปที่ 3.35 ขั้นตอนการสร้าง Frame	30
รูปที่ 3.36 ขั้นตอนการทำดวงตากระพริบ	30
รูปที่ 3.37 ขั้นตอนการทำตัวการ์ตูนกระพริบตา	31
รูปที่ 3.38 ขั้นตอนการ Export ชิ้นงาน	31
รูปที่ 4.1 หน้าปกนิเมชัน เรื่อง จู๊ดสู๊ตแสนรู้	32
รูปที่ 4.2 แนะนำตัวละคร เด็กชายต้นกล้า	32
รูปที่ 4.3 แนะนำตัวละคร สุนัขจู๊ด	33
รูปที่ 4.4 แนะนำตัวละคร เด็กชายแคมป์	33
รูปที่ 4.5 แนะนำตัวละคร สุนัขเจ้าถิ่น	34
รูปที่ 4.6 กรังโรงเรียน	34
รูปที่ 4.7 นักเรียนกำลังเดินกลับบ้าน	35
รูปที่ 4.8 แคมป์กำลังวิ่งไปหาต้นกล้า	35
รูปที่ 4.9 ประตูห้องเปิด	36
รูปที่ 4.10 แคมป์เรียกชื่อต้นกล้า	36
รูปที่ 4.11 แคมป์คุยกับต้นกล้า	37

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปที่ 4.13 หน้าร้านหนังสือ	37
รูปที่ 4.14 ต้นกล้ากับแคมป์ซื้อหนังสือ	38
รูปที่ 4.15 ต้นกล้ากับแคมป์กำลังเดินกลับบ้าน	38
รูปที่ 4.16 จูดีกำลังถูกสุนัขเจ้าถิ่นรังแก	39
รูปที่ 4.17 ต้นกล้าและแคมป์เดินผ่าน	39
รูปที่ 4.18 ต้นกล้าและแคมป์ช่วยจูดี	40
รูปที่ 4.19 ต้นกล้ารับเลี้ยงจูดี	40
รูปที่ 4.20 ต้นกล้าให้อาหารจูดี	41
รูปที่ 4.21 จูดีคิดถึงต้นกล้า	41
รูปที่ 4.22 ต้นกล้า แคมป์ และจูดีวิ่งเล่นด้วยกัน	42
รูปที่ 4.23 ต้นกล้าอาบน้ำให้จูดี	42
รูปที่ 4.24 ต้นกล้านอนกับจูดี	43
รูปที่ 4.25 จูดีส่งต้นกล้าและแคมป์ที่หน้าบ้าน	43
รูปที่ 4.26 ต้นกล้าเตะก้อนหิน	44
รูปที่ 4.27 ต้นกล้าเขี่ยรองเท้า	44
รูปที่ 4.28 ต้นกล้าตักน้ำจูดีเดินผ่านมาเห็น	45
รูปที่ 4.29 จูดีช่วยต้นกล้าไม่ได้	45
รูปที่ 4.30 จูดีตามคนมาช่วย	46
รูปที่ 4.31 แคมป์ตามจูดีมา	46
รูปที่ 4.32 แคมป์ช่วยต้นกล้า	47
รูปที่ 4.33 แคมป์ช่วยต้นกล้ามาได้สำเร็จ	47
รูปที่ 4.34 ข้อคิด อนิเมชั่น เรื่อง จูดีสุนัขแสนรู้	48
รูปที่ 4.35 ขอขอบคุณ	48

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ	2
ตารางที่ 1.2 งบประมาณ	4

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ และความเมตตาเป็นคุณธรรมอย่างหนึ่งที่ต้องมีในตัวของคน ซึ่งเป็นอนาคตของชาติเพราะจะทำให้สังคมน่าอยู่ มีความเกื้อกูล แบ่งปันกัน จะเห็นว่าชาวพุทธในคอร์รัปชันประเทศไทยมีอยู่อย่างต่อเนื่อง แม้จะผ่านมาหลายยุคหลายสมัยการทุจริตคอร์รัปชันก็ยังไม่เคยหายไปจากสังคมไทย ยิ่งเมื่อพ่อแม่แทบไม่มีเวลาเอาใจใส่อบรมดูแลบุตร การปลูกจิตสำนึกเรื่องความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ และความเมตตาจากสถาบันครอบครัวก็อาจจะลดน้อยลงไปด้วย สถาบันการศึกษาจึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำหน้าที่อบรมสั่งสอนปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ และความเมตตาให้กับเยาวชน ตั้งแต่อายุน้อยจะทำให้เยาวชนได้ซึมซับ เกิดความเข้าใจและเห็นคุณค่าในการปฏิบัติตนให้เป็นบุคคลซื่อสัตย์ มีน้ำใจ และมีความเมตตา

คณะผู้จัดทำจึงจัดทำ อนิเมชั่น เรื่อง จู๊ดส์นซ์แสนรู้ โดยมีเนื้อหาในการสร้างนิสัยความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ และความมีเมตตา ทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ที่เข้ามาชมมีความซื่อสัตย์ มีน้ำใจ และมีความเมตตา และนำแนวทางไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อให้รู้จักความมีน้ำใจและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน
- 2.2 เพื่อให้ได้รู้จักความมีเมตตาต่อสัตว์และเพื่อนมนุษย์
- 2.3 เพื่อสร้างทักษะในการสร้างอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Flash

3. ขอบเขตของโครงการ

- 3.1 จัดทำอนิเมชันเรื่อง จู๊ดส์นซ์แสนรู้ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash
- 3.2 อนิเมชัน เรื่อง จู๊ดส์นซ์แสนรู้ ใช้นำนานำเสนอ 5 นาที
- 3.3 เผยแพร่อนิเมชัน เรื่อง จู๊ดส์นซ์แสนรู้ ลงในแอปพลิเคชัน YouTube

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 พร้อมกำหนดชื่อโครงการ	↔																			
2. เสนอใบอนุมัติโครงการ			↔																	
3. ศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำโครงการ					↔															
4. ดำเนินการจัดทำโครงการ และเอกสาร							↔													
5. นำเสนอโครงการเมื่อเสร็จสมบูรณ์													↔							
6. สรุปผลการดำเนินโครงการ																↔				

ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ

5.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 ทำให้ผู้ที่สนใจนำแนวทางความซื่อสัตย์ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน
- 5.2 ทำให้ผู้ที่สนใจมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับความมีเมตตา
- 5.3 ทำให้มีทักษะในการสร้างอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Flash

6.แหล่งข้อมูลที่ศึกษา

6.1 เว็บไซต์

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://m.youtube.com/watch%3Fv%3D7macy1WP6x0&ved=2ahUKEwix6Z6dgZ6HAXWsUGwGHfhBATEQjjh6BAGgEAE&usg=AOvVaw163d4x2dJUFCFAfbhm0oh5>

เรื่อง ข่าวสารน้องหมาปิเกิลช่วยเจ้าของตกน้ำ

6.2 เว็บไซต์

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.acr.ac.th/acr/ACR_ELearning/CAREER_COMPUTER/COMPUTER/M4/Flash/chapter1.html&ved=2ahUKEwj9MKKzKHAXUQxjgGHQQTVCVsQFnoECBwQAQ&usg=AOvVaw14S2wL13jEjUOztKWRJYas

เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash

7.เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์

7.1 เครื่องคอมพิวเตอร์

7.1.1 Hardware

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

7.1.2 Software

- Program Adobe Flash Professional CS6

7.2 อุปกรณ์อื่นๆ

- เครื่อง Printer Canon
- เครื่อง Scanner Canon
- เครื่องอัดเสียง
- กระดาษ A4

8.งบประมาณ

ลำดับที่	รายการ	งบประมาณ
1	เอกสาร	110.-
2	สี	100.-
3	กระดาษ	50.-
4	ดินสอ	20.-
รวม		280.-

ตารางที่ 1.2 งบประมาณ

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลขององค์กรเดิม



รูปที่ 2.1 โลโก้วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

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

พ.ศ.2515 นางสาวสันต์ทวี กรีกุล ได้ดำเนินการก่อตั้งโรงเรียนเปิดสอนสายอาชีพในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (สายอาชีพ) แผนกเครื่องยนต์ ใช้ชื่อว่า “โรงเรียนช่างกลละโว้” เมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม 2515 และ ดำรงตำแหน่งผู้รับใบอนุญาต

พ.ศ. 2516 เปิดแผนกวิชาช่างวิทยุ โทรคมนาคม มัธยมศึกษาตอนปลายสายอาชีพ

พ.ศ. 2517 เปิดแผนกวิชาช่างไฟฟ้า

พ.ศ. 2520 แต่งตั้ง นายบุญหลง ประสบลาภ ดำรงตำแหน่งผู้รับใบอนุญาต

พ.ศ. 2522 เปิดแผนกพาณิชยกรรม และขอใบอนุญาตเปลี่ยนชื่อจากโรงเรียนช่างกล ละโว้เป็น “โรงเรียนช่างกลพาณิชยกรรมละโว้”

พ.ศ. 2526 แต่งตั้งนายจิรพจน์ สุณาณวิชัยกุล ดำรงตำแหน่งครูใหญ่ ผู้จัดการและ ผู้รับใบอนุญาต เปลี่ยนชื่อ โรงเรียนช่างกลพาณิชยกรรมละโว้ 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. ได้รับรางวัลสถานศึกษาดีเด่นด้านประหัต ซึ่งเสด็จ สะอาด สามัคคี มีน้ำใจ จาก

กระทรวงศึกษาธิการ

2. สถานศึกษาต้นแบบในการขับเคลื่อนโครงการหมู่บ้านรักษาศีล 5 ประชาเป็นสุข พ.ศ. 2558
1. รางวัลศึกษารางวัลพระราชทาน ระดับอาชีวประจำปี 2557 จากกระทรวงศึกษาธิการ
2. ได้รับเกียรติบัตรจากโครงการพบพระพบธรรมเฉลิมพระเกียรติประจำปี 2558 ศึกษาที่ส่งเสริมคุณธรรมโดยการเข้าร่วมกิจกรรมพบพระพบธรรมเฉลิมพระเกียรติ
3. ได้รับเกียรติบัตร ตามโครงการเสริมสร้างประสบการณ์อาชีวศึกษาและสร้างรายได้ระหว่างเรียน เอกชน ปีงบประมาณ พ.ศ. 25558 จาก สช.
4. ได้รับรางวัลเสมา ปปส. ดีเด่น จากกระทรวงศึกษาธิการ
5. เป็นสถานศึกษาต้นแบบ จัดระเบียบสังคมและสถานศึกษา
6. ได้รับรางวัล สถานศึกษาปลอดภัย และสุขภาพ อนามัยดีงานสัปดาห์ ความ 58 โดยนาย พิพัฒน์ 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 วิชาพาณิชยกรรมและระบบทวิภาคี
- ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม ประเภทวิชาบริหารธุรกิจมีระบบเทียบความรู้และประสบการณ์
- สาขาที่เปิดสอน การบัญชี การตลาด คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ช่างไฟฟ้ากำลัง ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ช่างกลโรงงาน และช่างก่อสร้าง

สัญลักษณ์วิทยาลัย

ปรางค์สามยอด หมายถึง โบราณสถานตั้งอยู่ในจังหวัดลพบุรี และยังเป็นสัญลักษณ์ประจำ จังหวัด
เรือสำเภา หมายถึง สมัยก่อนมนุษย์เรามีการติดต่อซื้อขายสินค้าด้วยเรือสำเภาซึ่งเป็นธุรกิจ
วิทยาลัยฯเปิดสอนสายวิชาบริหารธุรกิจ จำใช้สัญลักษณ์รูปเรือสำเภา

เฟือง หมายถึง เครื่องจักรกล ที่ให้กำลังงานในรูปแบบต่างๆ วิทยาลัยฯเปิดสอนสายวิชา
อุตสาหกรรม จึงใช้สัญลักษณ์รูปเฟืองภายในวงกลม ซึ่งจะมีการพัฒนาส่งเสริมการเรียนการสอนใน
สถานศึกษา เป็นไปตามระบบของการศึกษาต่อเนื่องและตลอดไป

ดอกไม้ประจำโรงเรียน

ดอกเข็ม มีความหมายคือ วิทยาลัยฯ มุ่งมั่นผลิตนักศึกษาให้มีสติปัญญาเฉียบแหลม พร้อมทั้งจะแก้ไขอุปสรรค ที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการของนักเรียน

2.1 โปรแกรม Adobe Flash CS6



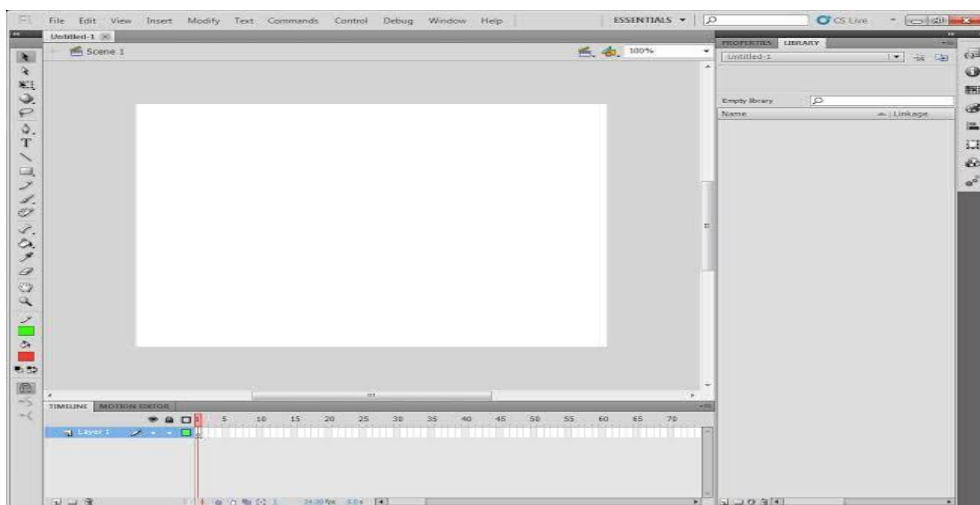
รูปที่ 2.2 โปรแกรม Adobe Flash CS6

อะโดบี แฟลช (Adobe Flash) ในชื่อเดิมช็อกเวฟแฟลช (Shockwave Flash) และแมโครมีเดียแฟลช (Macromedia Flash) เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้อั้ สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ Flash ซึ่งตัว Flash Player พัฒนาและเผยแพร่โดยอะโดบีซิสเต็มส์เริ่มต้น พัฒนาโดยบริษัทฟิวเจอร์แวร์ตอนหลังเปลี่ยนเป็นแมโครมีเดียซึ่งภายหลังถูกควบรวมกิจการเข้ากับอะโดบี ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ทำให้เว็บเบราว์เซอร์สามารถแสดงตัวมันได้ ซึ่งมันมีความสามารถในการ รองรับภาพแบบเวกเตอร์ และภาพแบบแรสเตอร์และมีภาษาสคริปต์ที่เอาไว้อั้เขียนโดยเฉพาะเรียกว่า แอ็กชันสคริปต์ (ActionScript) และยังสามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสตรีมมิงได้

แต่ในความหมายจริงๆ แล้ว แฟลช คือโปรแกรมแบบintegrated development environment (IDE) และ Flash Player Runtime virtual machineที่ใช้ในการทำงานงานของไฟล์ แฟลชซึ่งในภาษาพูดเราจะเรียกทั้งสองคำนี้ในความหมายเดียวกัน “แฟลช” ยังสามารถความถึงโปรแกรมเครื่องมือต่างๆ ตัวแสดงไฟล์หรือ ไฟล์โปรแกรม

แฟลชเริ่มมีชื่อเสียงประมาณปีค.ศ. 1996 หลังจากนั้น เทคโนโลยีแฟลชให้กลายมาเป็น ที่นิยมในการเสนอแอนิเมชันและอินเตอร์แอ็กทีฟในเว็บเพจ และในโปรแกรมหลายๆ โปรแกรมระบบ และ เครื่องมือต่างๆ ที่มีความสามารถในการแสดง แฟลชได้ และ แฟลชยังเป็นที่นิยมในการใช้ สร้างคอมพิวเตอร์แอนิเมชันโฆษณาออกแบบส่วนต่างๆ ของเว็บเพจใส่วิดีโอบนเว็บ และอื่นๆ อีก มากมาย ไฟล์ Flash ในบางครั้งอาจเรียกว่า "flash movies" โดยทั่วไปกับไฟล์ที่มีนามสกุล.swf และ Avแฟลช เป็นโปรแกรมที่มีชื่อเสียงมากของทางบริษัทแมโครมีเดีย ซึ่งต่อมาได้ถูกซื้อโดยอะโดบี

ส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรมAdobe Flash CS6



รูปที่2.3 โปรแกรมAdobe Flash CS6

1. Menu Bar (เมนูบาร์)

เป็นส่วนสำหรับแสดงรายการคำสั่งต่างๆ ของโปรแกรม



รูปที่ 2.4 Menu Bar โปรแกรมAdobe Flash CS6

2.Stage (สเตจ)

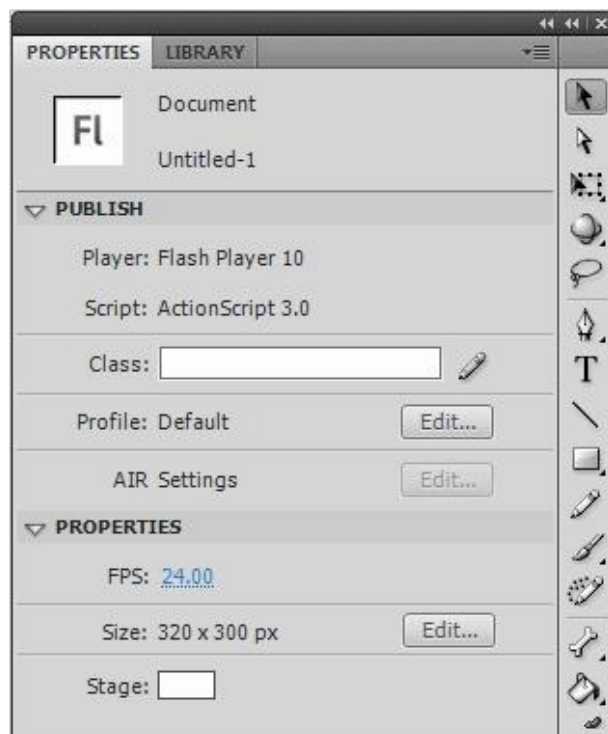
เป็นส่วนที่เรากำหนดขอบเขตขนาดของการทำงาน เป็นพื้นที่ส่วนที่ใช้ในการวางวัตถุต่างๆ หรืออาจจะเรียกว่า “เวที” เมื่อมีการนำเสนอผลงานจะแสดงเฉพาะวัตถุบน Stage นี้เท่านั้น



รูปที่2.5 StageโปรแกรมAdobe Flash CS6

3.Properties (พร็อพเพอร์ตี้)

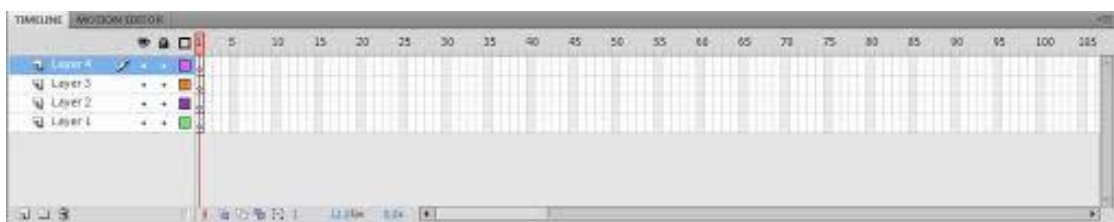
เป็นส่วนกำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุต่างๆ ที่เราใช้งาน ทั้งการกำหนดค่าต่างๆ หรือการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไขวัตถุไหนก็นำเมาส์ไปคลิกที่วัตถุนั้นก่อน



รูปที่ 2.6 PropertiesโปรแกรมAdobe Flash CS6

4. Timeline (ไทม์ไลน์)

มีไว้สำหรับควบคุมการทำงานและกำหนดการนำเสนอผลงาน ตลอดจนการเคลื่อนไหวต่างๆ



รูปที่ 2.7 Timeline โปรแกรม Adobe Flash CS6

5. Toolbox (ทุลบ็อกซ์)

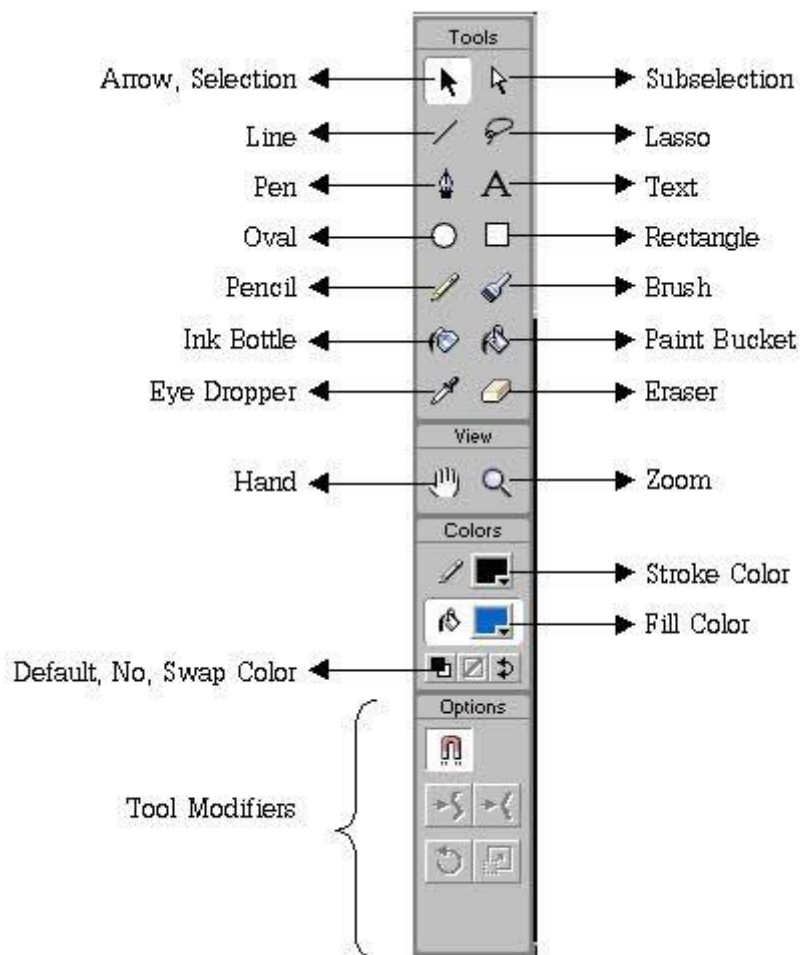
เป็นกลุ่มของเครื่องมือในการสร้างงานและจัดการวัตถุต่างๆ ซึ่งประกอบด้วยปุ่มเครื่องมือย่อยต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างงาน

-Sub Selection Tool เป็นแถบเครื่องมือเอาไว้วาดภาพ , สร้างรูปร่างต่างๆ , ลงสี , เลือก , หมุน , ย่อ , ขยาย

- Selection Tool (หรือกดตัว v) เอาไว้เลือกวัตถุหรือภาพ

Free Transform Tool (หรือกดตัว Q) เมื่อเลือกวัตถุหรือภาพแล้วสามารถใช้เครื่องมือนี้ในการย่อขยายขนาด หมุน หรือพลิกกลับด้าน

- Rectangle (หรือกดตัว R) ไว้สร้างสี่เหลี่ยม
- Circle (หรือกดตัว O) ไว้สร้างวงกลม
- Brush (หรือกดตัว B) เป็นพู่กันวาดรูป
- Paint Bucket (หรือกดตัว K) เอาไว้เทสีใส่ในพื้นที่ที่วาดขึ้นมาแล้ว
- Eraser (หรือกดตัว E) ยางลบ
- Fill Color เลือกสีที่ต้องการ



รูปที่ 2.8 Toolbox โปรแกรม Adobe Flash CS6

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน

1. เขียนบรรยายเกี่ยวกับการศึกษาหาข้อมูล

1.1 ขั้นตอนการเลือกหัวข้อโครงการ

- มีการประชุมภายในกลุ่มเกี่ยวกับการเลือกหัวข้อโครงการ
- ได้มีการประชุมภายในกลุ่มเกี่ยวกับการเลือกหัวข้อโครงการ เสนอความคิดเห็นตามความถนัดของแต่ละบุคคลจนข้อสรุปแน่ชัดในการเลือกทำ อนิเมชัน เรื่อง จู๊ดส์นัซแซนรู้

1.2 ขั้นตอนการเสนอโครงการขออนุมัติ

- มีการเสนอโครงการ
- นำหัวข้อโครงการเสนออาจารย์ผู้สอน พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลในการเลือกโครงการจัดทำโครงการ จะจัดทำเพื่อเป็นประโยชน์กับผู้ที่สนใจ ได้รู้ถึงความผิดชอบชั่วดีว่าอะไรควรทำและไม่ควรทำ นอกจากนี้ยังได้รู้ถึงความหมายและประโยชน์ของความซื่อสัตย์สอดแทรกเข้าไปด้วย ในรูปแบบอนิเมชันที่มีเนื้อเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่เน้นการปลูกฝังความซื่อสัตย์ สอนผู้ที่สนใจให้เป็นคนซื่อสัตย์ มีน้ำใจ และมีความเมตตา และทำในสิ่งที่ถูกต้องให้เกิดประโยชน์สูงสุด

1.3 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นและวางแผนและการปฏิบัติงาน

- ทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งข้อมูลขององค์กรที่ใช้จัดการทำโครงการข้อมูลเกี่ยวกับอนิเมชัน ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้ทำวีดิทัศน์พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลอย่างละเอียด ส่วนทางด้านโปรแกรมได้ จัดทำแบบร่างการ์ตูนในเรื่องทั้งหมดในเนื้อเรื่อง

1.4 ขั้นตอนการปฏิบัติงานตามแผนที่วางไว้

- เป็นการทำงานตามแผนที่วางไว้ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามขั้นตอนที่วางไว้

1.5 จัดพิมพ์เอกสารโครงการ

- ปรับปรุงแก้ไขพัฒนาชิ้นงานและศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อเติมและจัดทำการออกแบบ

1.6 เสนองาน ต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

- นำเสนองานต่ออาจารย์ให้รับทราบการดำเนินโครงการพร้อมทั้งเสนอข้อคิดเห็นในการทำโครงการ

2. ดำเนินการออกแบบร่าง

ตัวอย่าง



รูปที่ 3.1 ฉากแรก

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.2 แนะนำตัวละคร

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.3 ฉากที่สาม

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.4 ฉากที่สี่

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.5 ฉากที่ห้า

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.6 ฉากที่หก

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



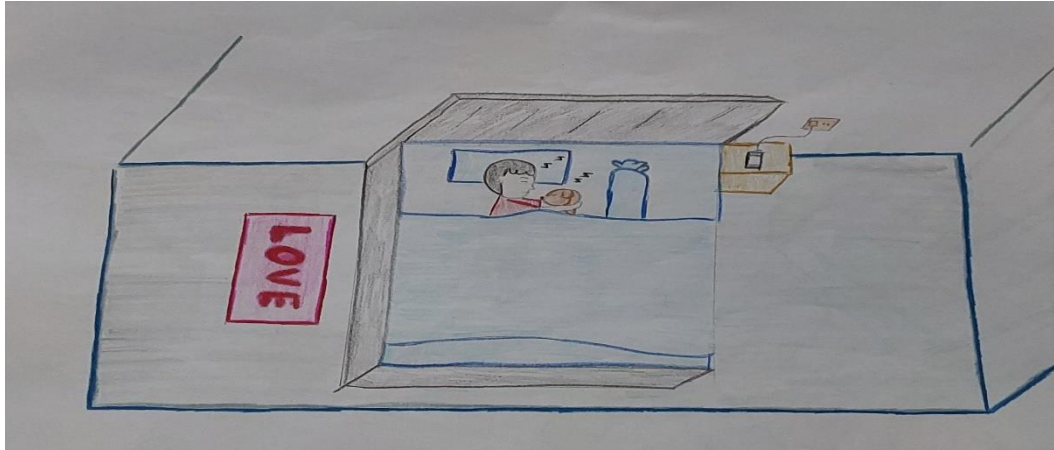
รูปที่ 3.7 ฉากที่เจ็ด

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.8 ฉากที่แปด

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.9 ฉากที่เก้า

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.10 ฉากที่สิบ

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



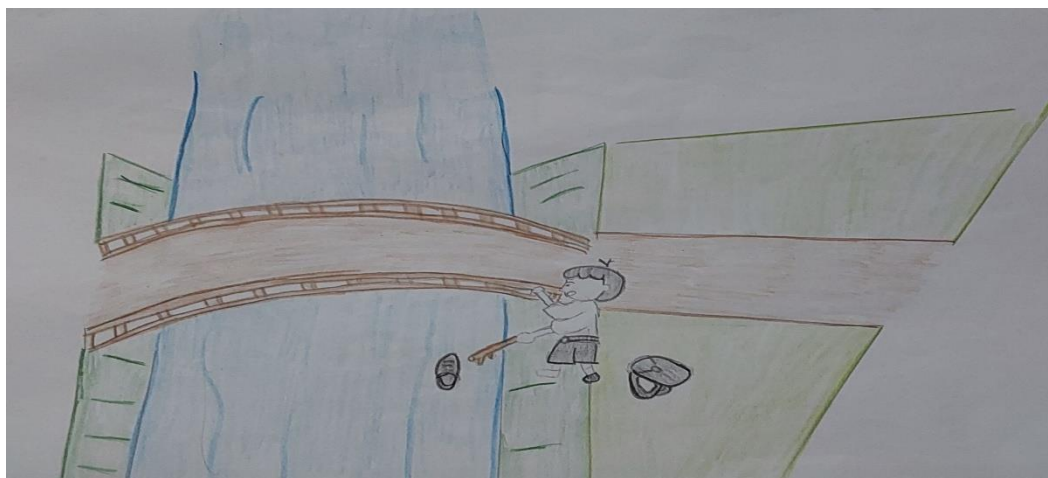
รูปที่ 3.11 ฉากที่สิบเอ็ด

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.12 ฉากที่สิบสอง

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.13 ฉากที่สิบสาม

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.14 ฉากที่สิบสี่

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.15 ฉากที่สืบท้า

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.16 ฉากที่สืบทก

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.17 ฉากที่สืบเจ็ด

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



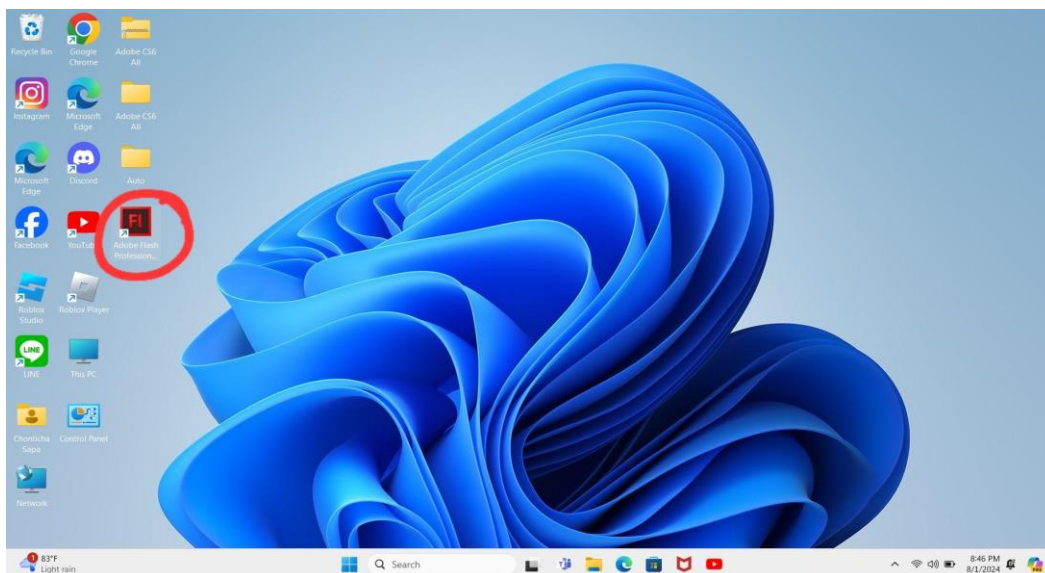
รูปที่ 3.18 ฉากที่สืบแปด

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

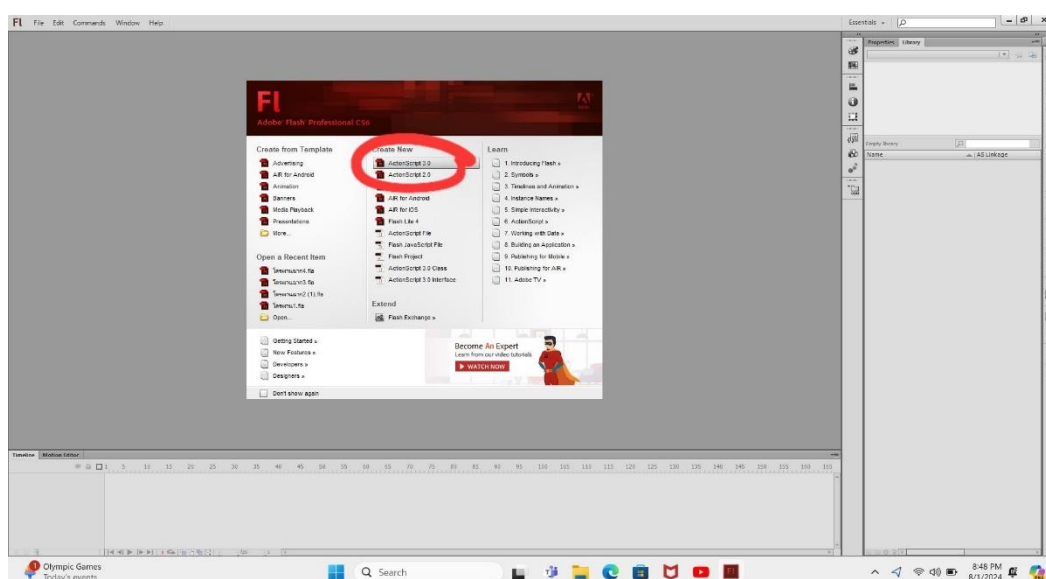
3.1 การเปิดโปรแกรม Adobe Flash CS6

1) คลิกโปรแกรม Adobe Flash CS6 หน้า Desktop



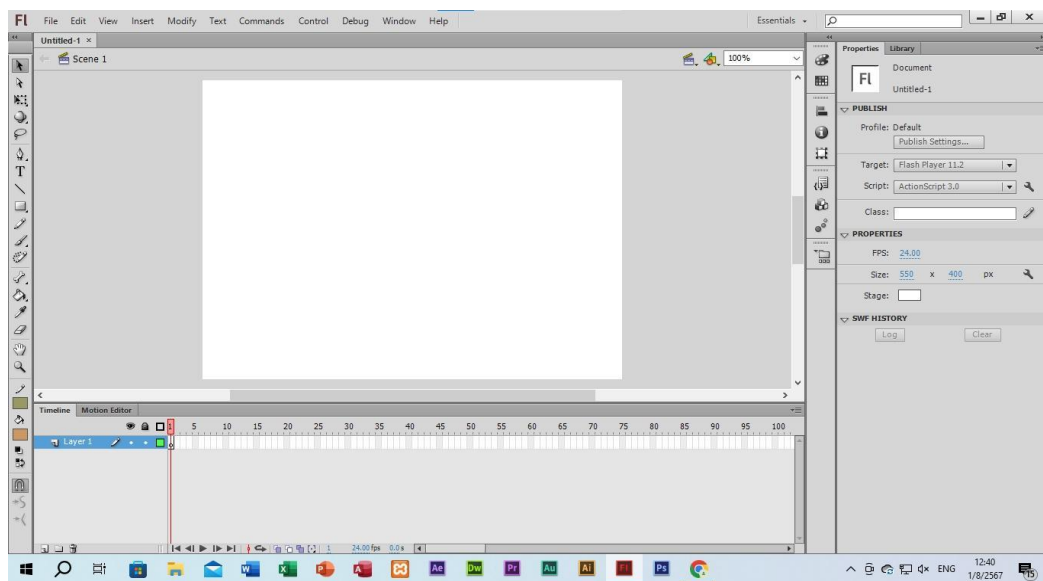
รูปที่ 3.19 ขั้นตอนการเข้าโปรแกรม

2) จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash CS6 และคลิกที่ Actionscript 3.0 จะปรากฏ หน้าจอการทำงาน



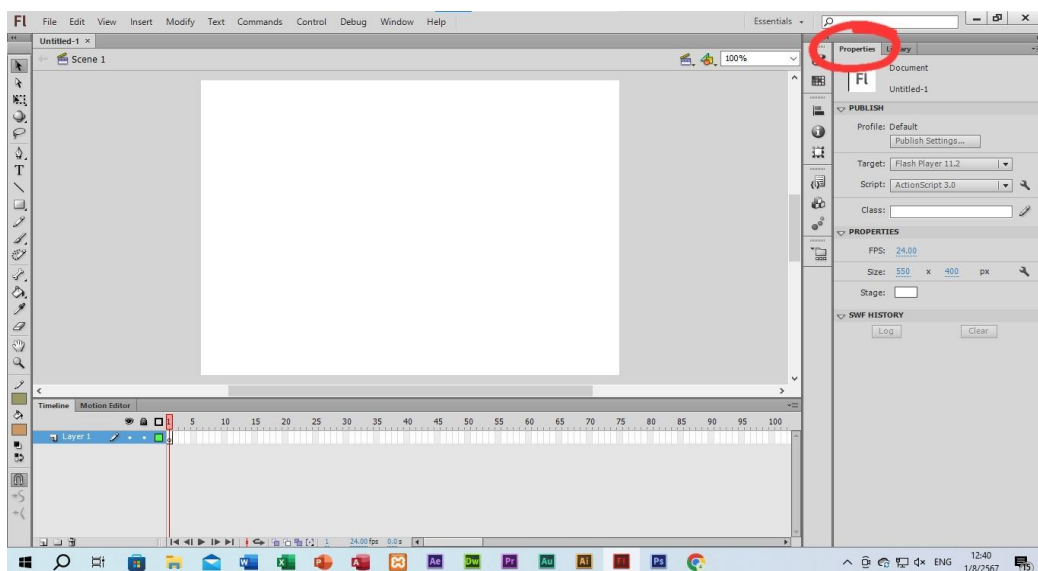
รูปที่ 3.20 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash CS6

3) หน้าจอการทำงาน



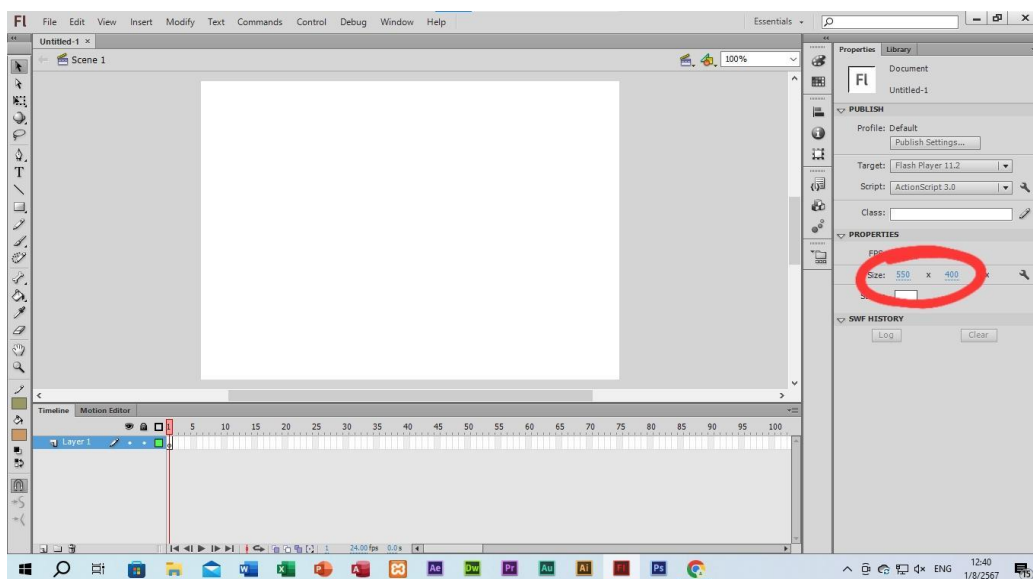
รูปที่ 3.21 การสร้าง Project

4) การตั้งค่าขนาดของชิ้นงาน ไปหน้าจอด้านขวามือที่มีคำว่า Properties



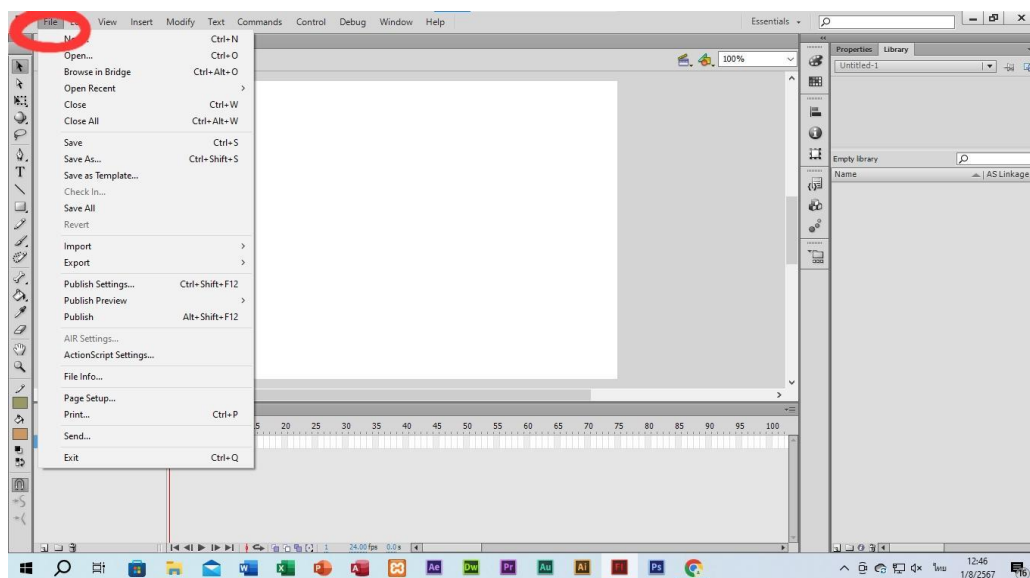
รูปที่ 3.22 การตั้งค่าขนาดของ Project

5) ตั้งขนาดของชิ้นงาน ตรงคำว่า Size เป็น 1024×768 pix



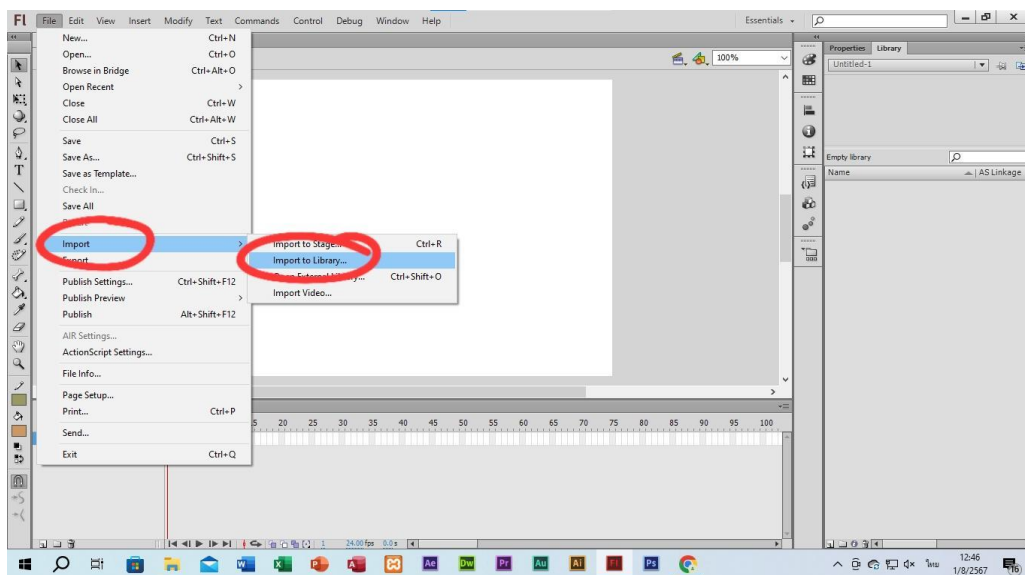
รูปที่ 3.23 รูปแบบและขนาด Project

6) คลิกที่ File



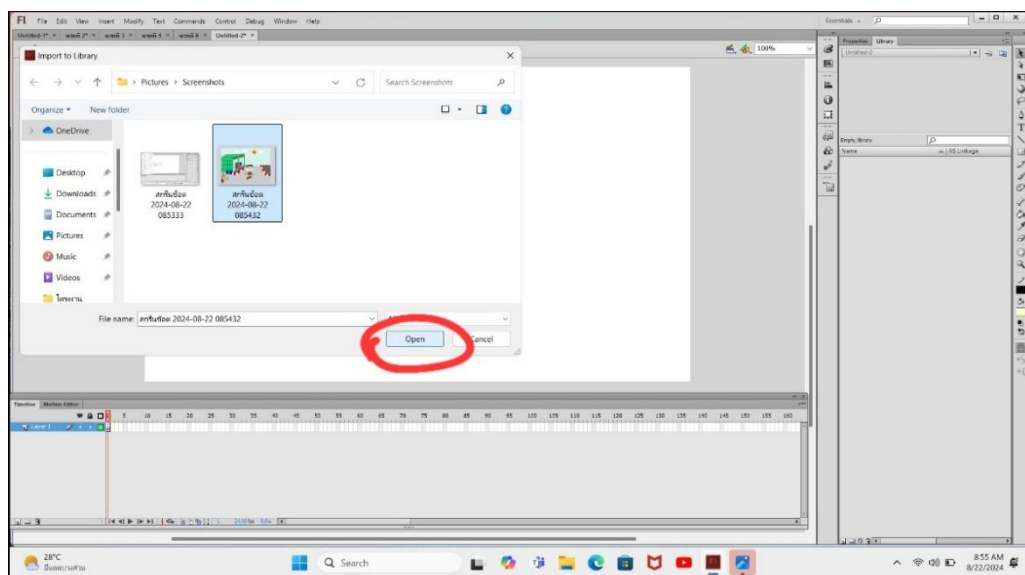
รูปที่ 3.24 นำรูปเข้า Project

7) คลิกที่ Import และเลือก Import to Library



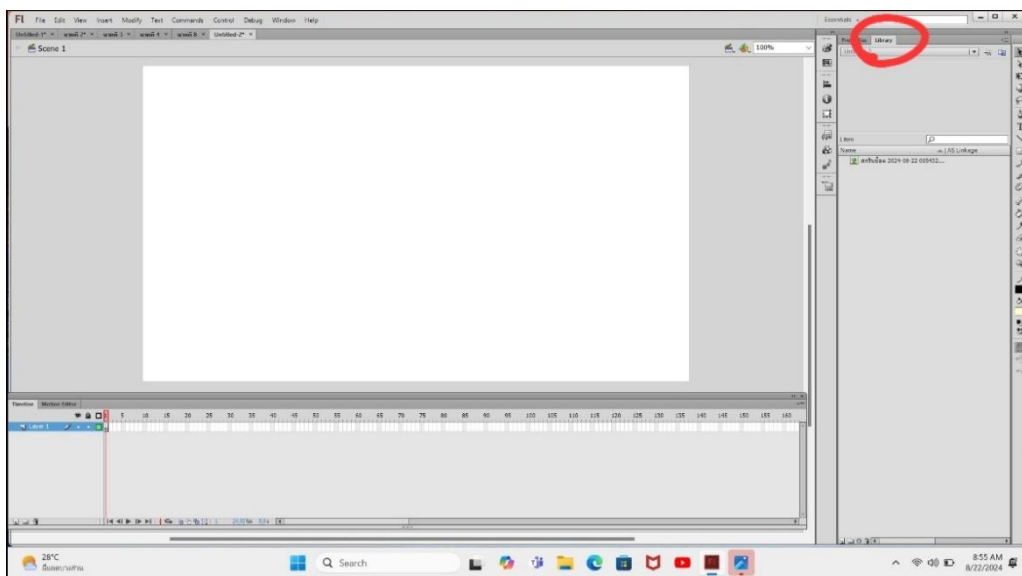
รูปที่ 3.25 นำรูปเข้า Project

8) เลือกรูปที่ต้องการ Draft และคลิกเปิด



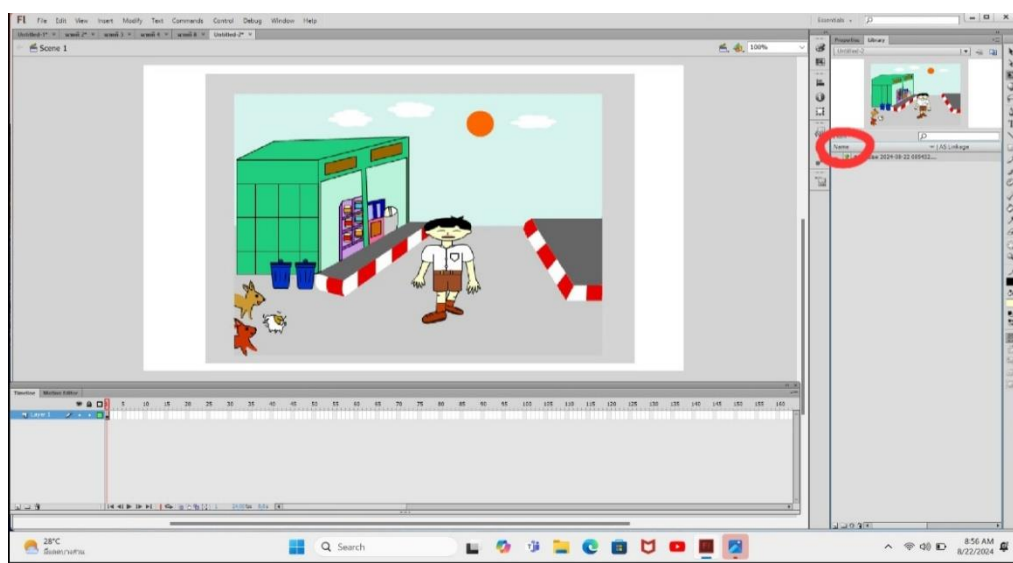
รูปที่ 3.26 นำรูปเข้า Project

9) คลิกที่ Library ที่ช่องขวามือ



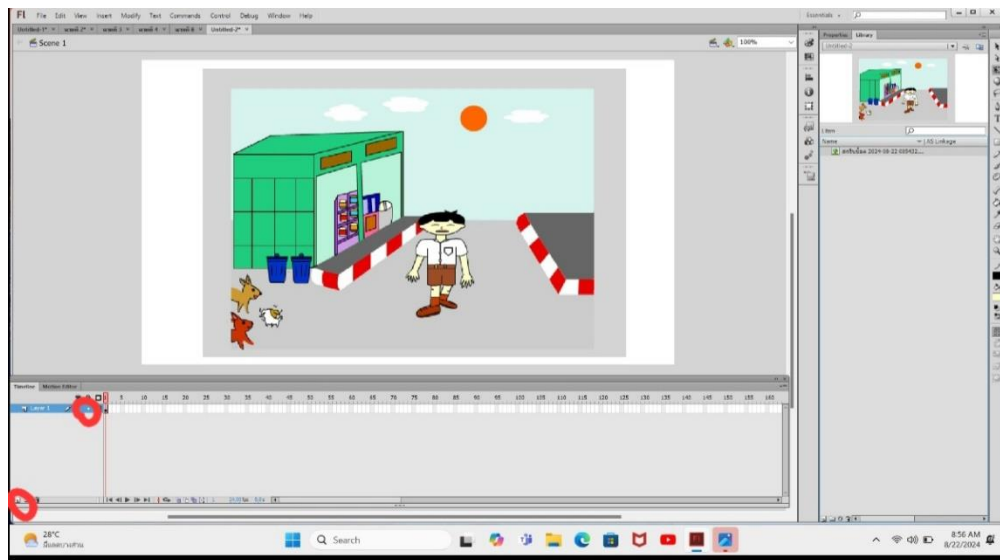
รูปที่ 3.27 การ Draft รูป 2

10) ลากรูปจาก Name มาวางหน้าชิ้นงาน



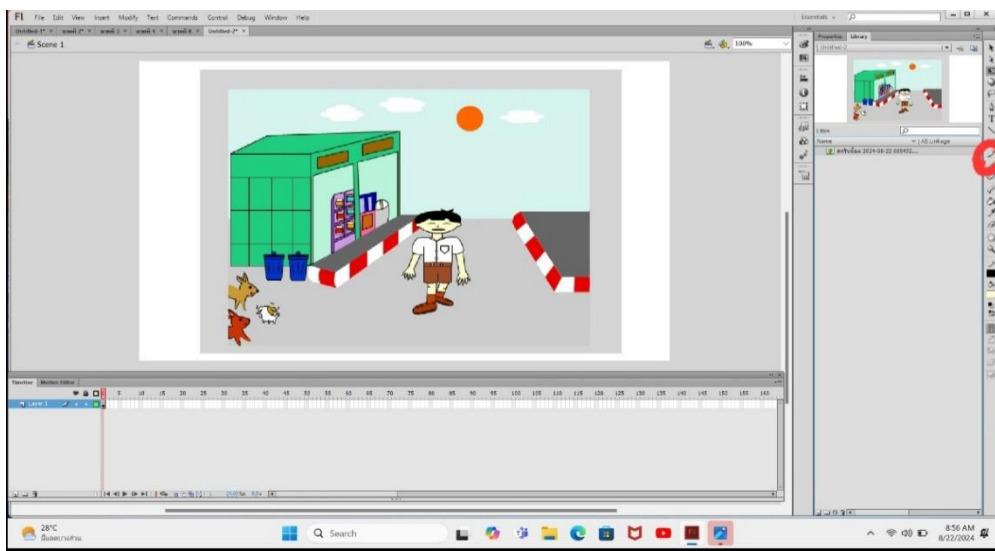
รูปที่ 3.28 การ Draft รูป

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



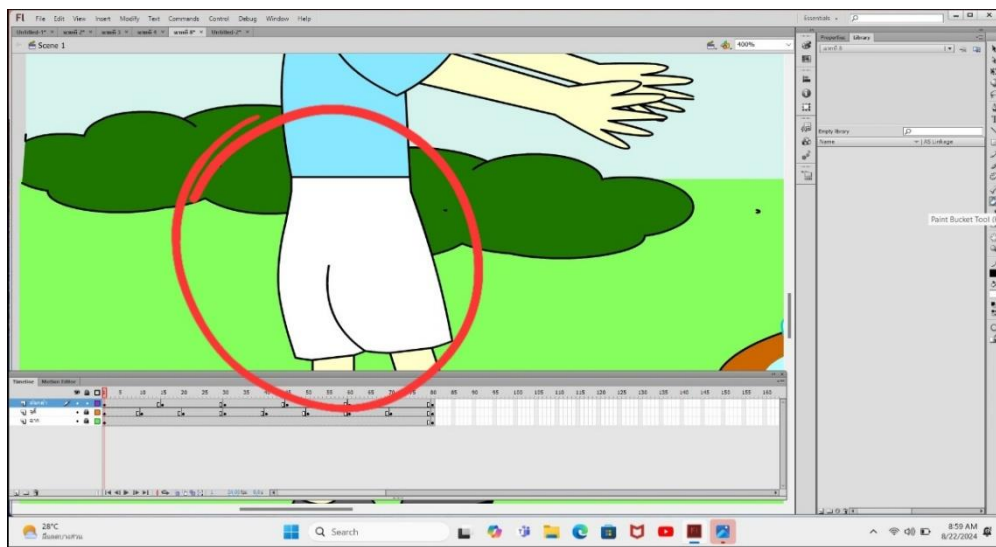
รูปที่ 3.29 การ Draft รูป

12) คลิกที่ Layer 2 และไปที่เครื่องมือ Line Tool เพื่อเริ่มการ Draft เส้น



รูปที่ 3.30 เริ่มการ Draft เส้น

13) เริ่มการ Draft เส้นของตัวละคร



รูปที่ 3.31 เริ่มการ Draft เส้น

14) คลิกที่ Paint Bucket Tool เพื่อลงสี



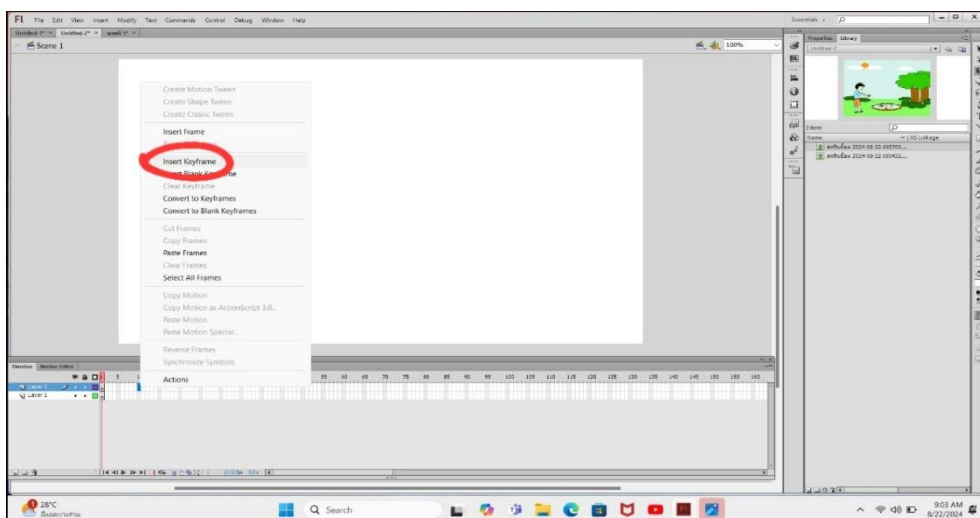
รูปที่ 3.32 การลงสี

15) คลิกที่เครื่องมือ Eyedropper Tool



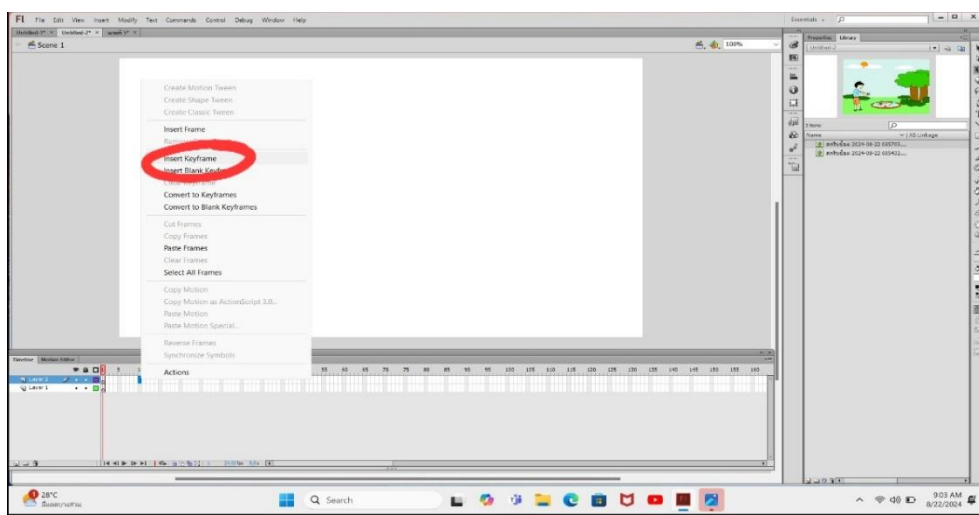
รูปที่ 3.33 การไล่เฉดสี

16) คลิกขวาเลือก Inset และคลิกที่ Insert Keyframe



รูปที่ 3.34 ขั้นตอนการสร้าง Frame

17) จะปรากฏดังภาพ และกดคลิกขวาไปเลือก Insert Keyframe



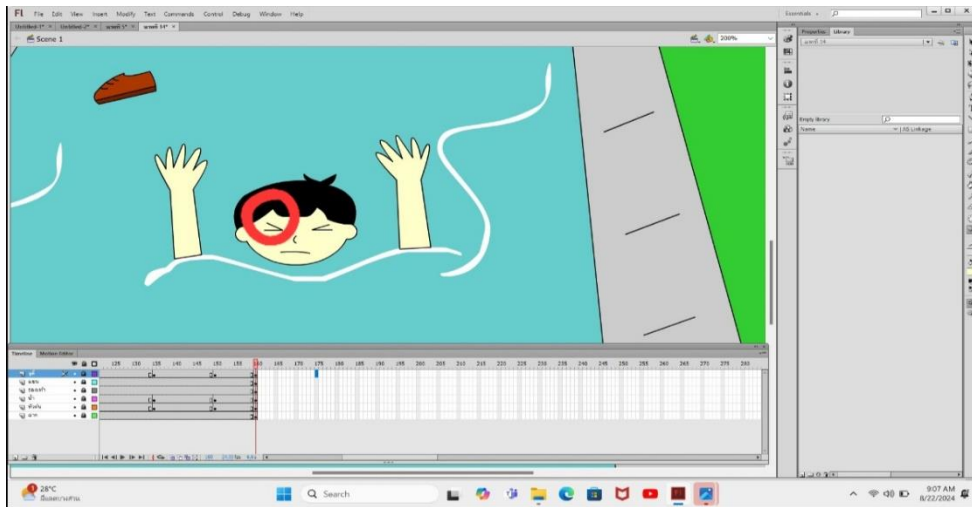
รูปที่ 3.35 ขั้นตอนการสร้าง Frame

18) พอสร้าง 2 Frame เสร็จ ให้ลบดวงตาเก่าออกและอยู่ในเฟรมที่สอง และสร้างดวงตาใหม่ที่เหมือนหลับตา



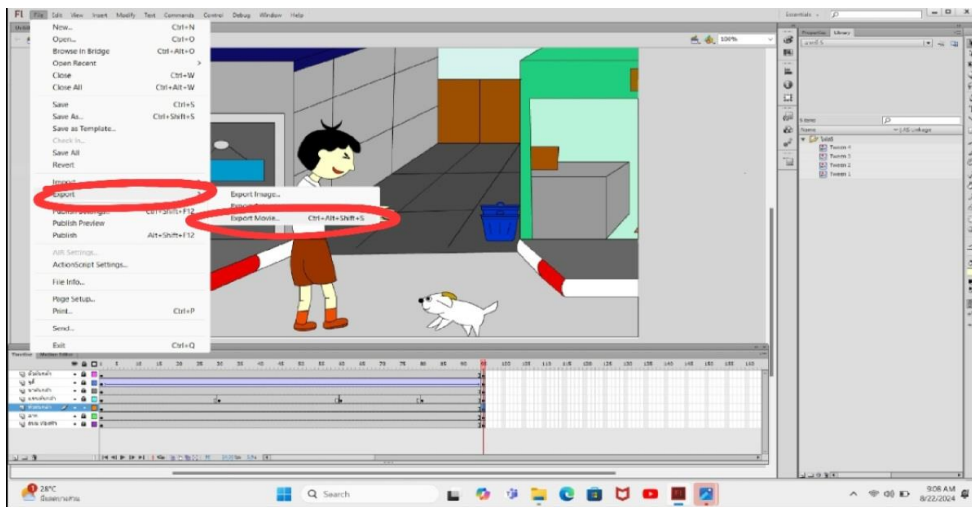
รูปที่ 3.36 ขั้นตอนการทำดวงตากระพริบ

19) เมื่อทำเสร็จแล้วให้เพิ่ม Frame อีก 1 ครั้งโดยทำเหมือนลืมหัดทำสลับกันจนครบ Frame



รูปที่ 3.37 ขั้นตอนการทำตัวการ์ตูนกระพริบตา

20) คลิกที่ File เลือกที่ Export และคลิกที่ Export Movie



รูปที่ 3.38 ขั้นตอนการ Export ชิ้นงาน

บทที่ 4

การพัฒนาระบบงาน

1. รูปแบบการดำเนินงาน

โครงการเกี่ยวกับอนิเมชัน ได้พบว่างานมีรูปแบบตกแต่งและข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์เหมาะสมกับโครงการต้องมีการแก้ไขงาน เช่น การให้รูปแบบตัวอักษรในการทำเนื้อหา ต้องมีการตกแต่งรูปเล่มให้สวยงามโดดเด่นยิ่งขึ้น การนำข้อความรูปภาพมาใช้ในการทำอนิเมชันต้องใช้คำหรือภาษาที่เข้าใจง่ายขึ้นและถูกต้อง



รูปที่ 4.1 หน้าปกอนิเมชัน เรื่อง จู๊ดส์ลับแสนรู้



รูปที่ 4.2 แนะนำตัวละคร เด็กชายต้นกล้า



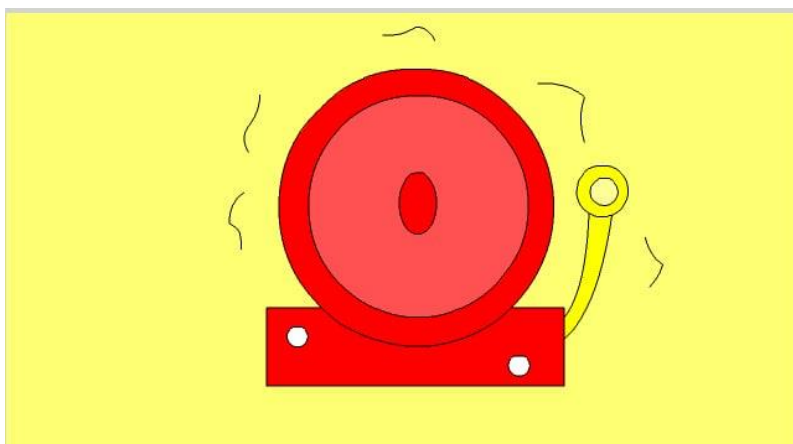
รูปที่ 4.3 แนะนำตัวละคร สุนัขจิ้งจอก



รูปที่ 4.4 แนะนำตัวละคร เด็กชายแคมป์



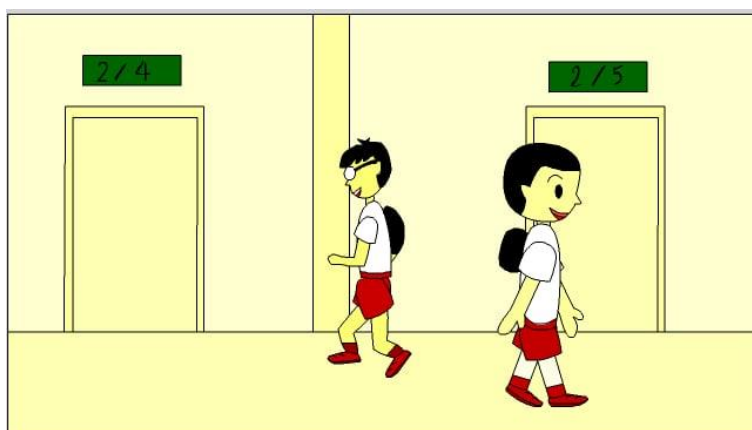
รูปที่ 4.5 แนะนำตัวละคร สุนัขเจ้าถิ่น



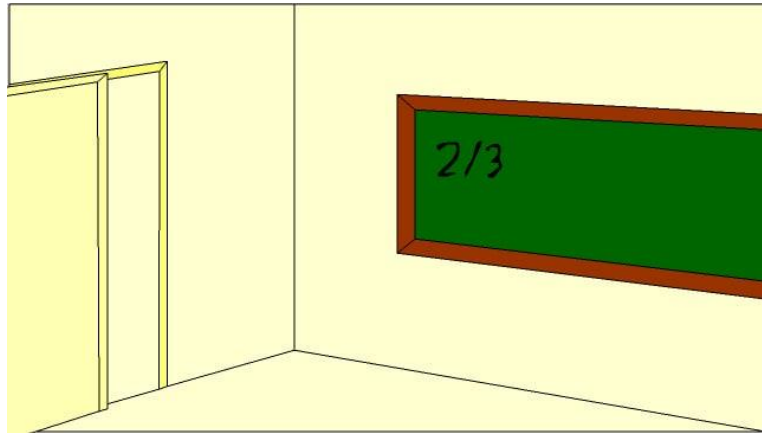
รูปที่ 4.6 กริ่งโรงเรียน



รูปที่ 4.7 นักเรียนกำลังเดินกลับบ้าน



รูปที่ 4.8 แคมป์กำลังวิ่งไปหาต้นกล้า



รูปที่ 4.9 ประตูห้องเปิด



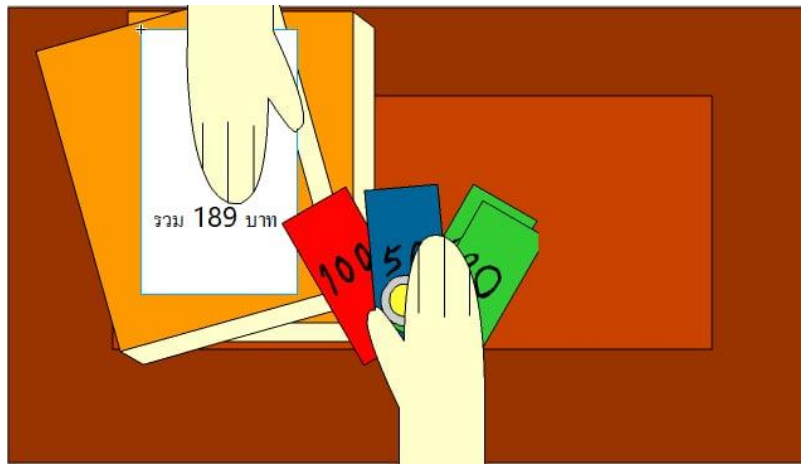
รูปที่ 4.10 แคมป์เรียกชื่อต้นกล้า



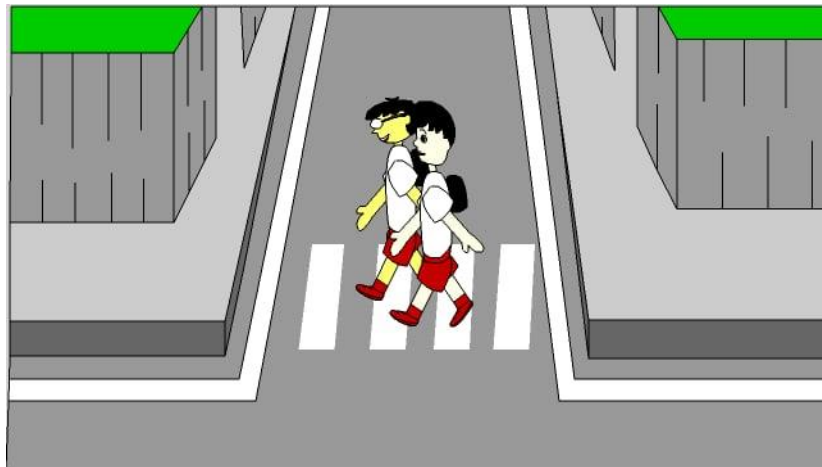
รูปที่ 4.11 แคมป์คุยกับต้นกล้า



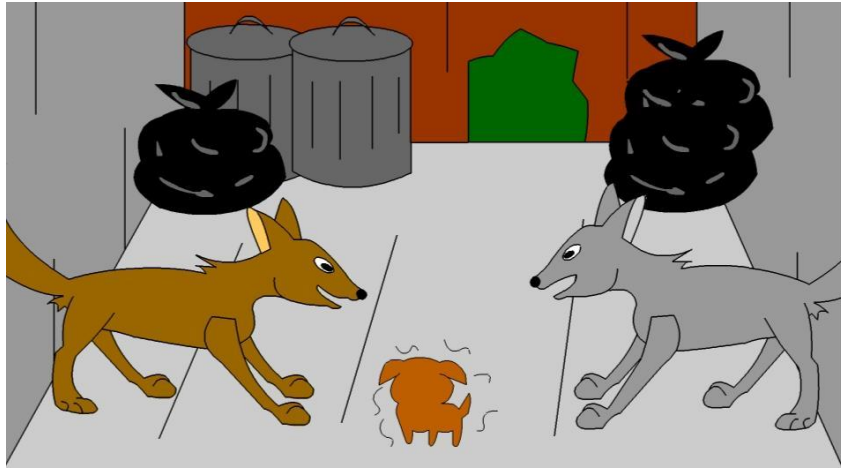
รูปที่ 4.13 หน้าร้านหนังสือ



รูปที่ 4.14 ตั๊กแลกกับแคมป์ซื้อหนังสือ



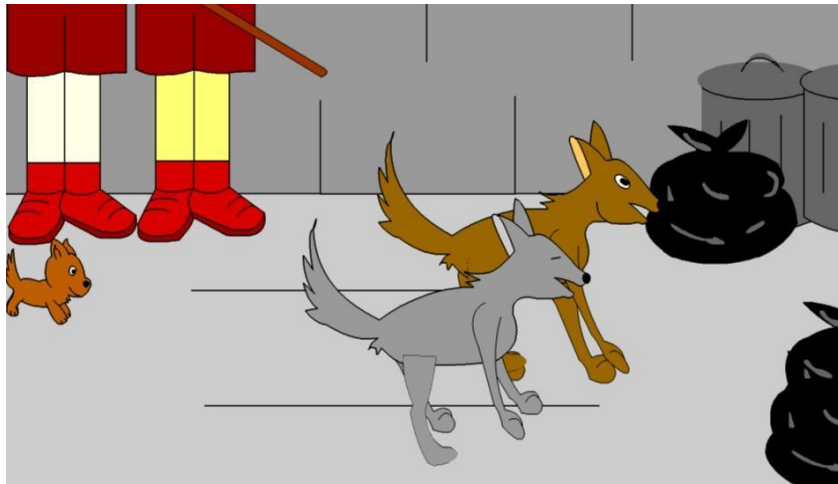
รูปที่ 4.15 ตั๊กแลกกลับแคมป์กำลังเดินกลับบ้าน



รูปที่ 4.16 จู๊ดกำลังถูกสุนัขเจ้าถิ่นรังแก



รูปที่ 4.17 ต้นกล้าและแคมป์เดินผ่าน



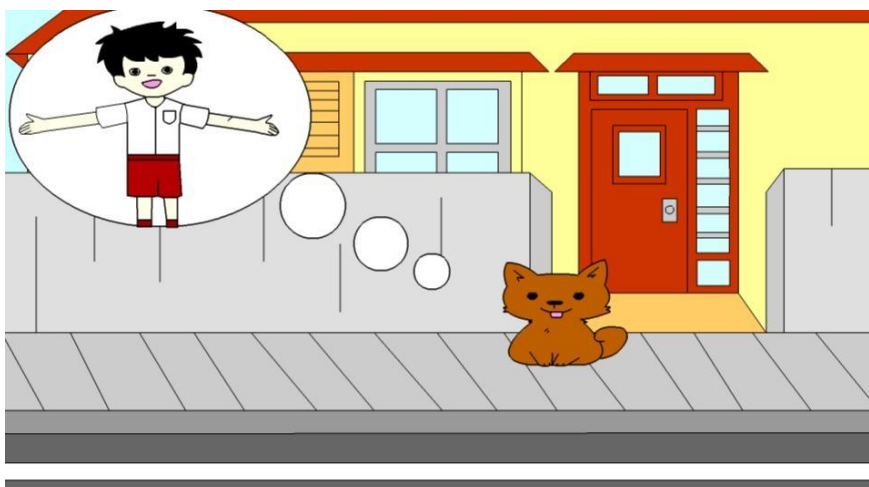
รูปที่ 4.18 ตั๊กแตนและแคมป์ช่วยจู้ดี



รูปที่ 4.19 ตั๊กแตนรับเลี้ยงจู้ดี



รูปที่ 4.20 ตันกล้าให้อาหารจู้ดี



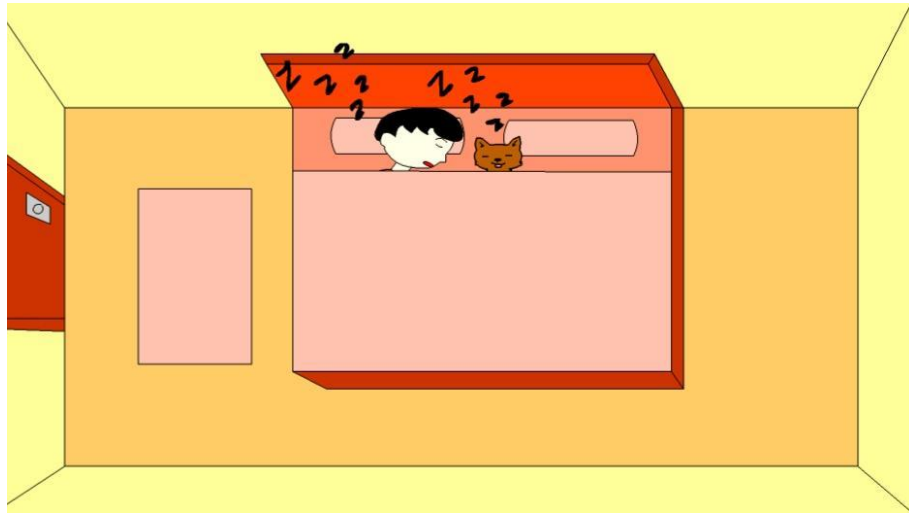
รูปที่ 4.21 จู้ดีคิดถึงตันกล้า



รูปที่ 4.22 ต้นกล้า แคมป์ และจูดี้วิ่งเล่นด้วยกัน



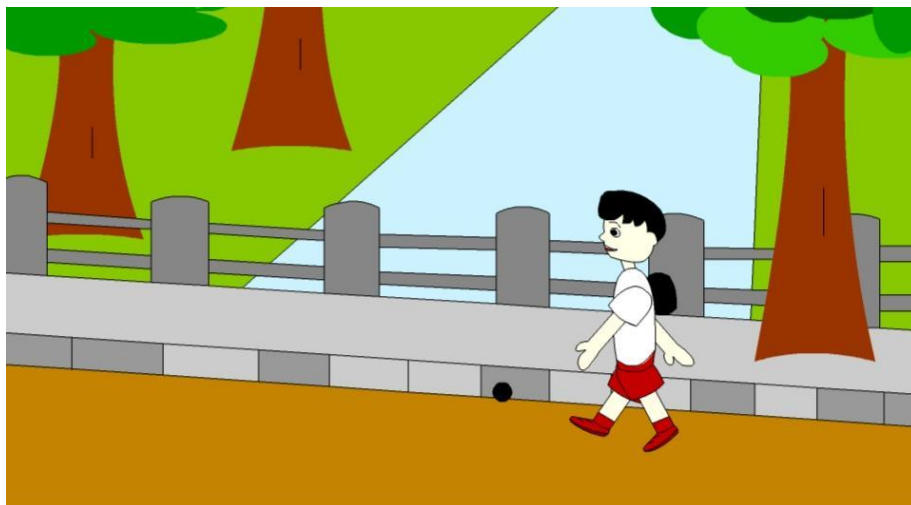
รูปที่ 4.23 ต้นกล้าอาบน้ำให้จูดี้



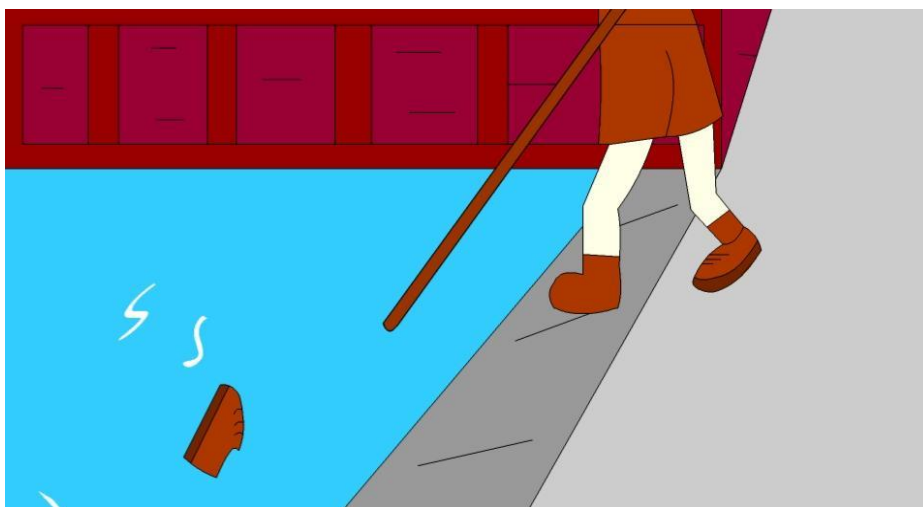
รูปที่ 4.24 ตั๊กกล้านอนกับจู้จี้



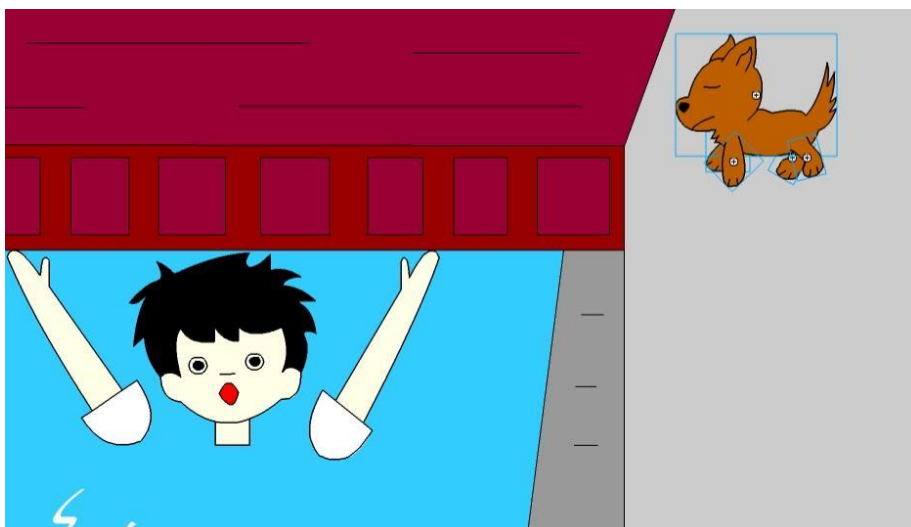
รูปที่ 4.25 จู้จี้ส่งตั๊กกล้าและแคมป์ที่หน้าบ้าน



รูปที่ 4.26 ต้นกล้าเตะก้อนหิน



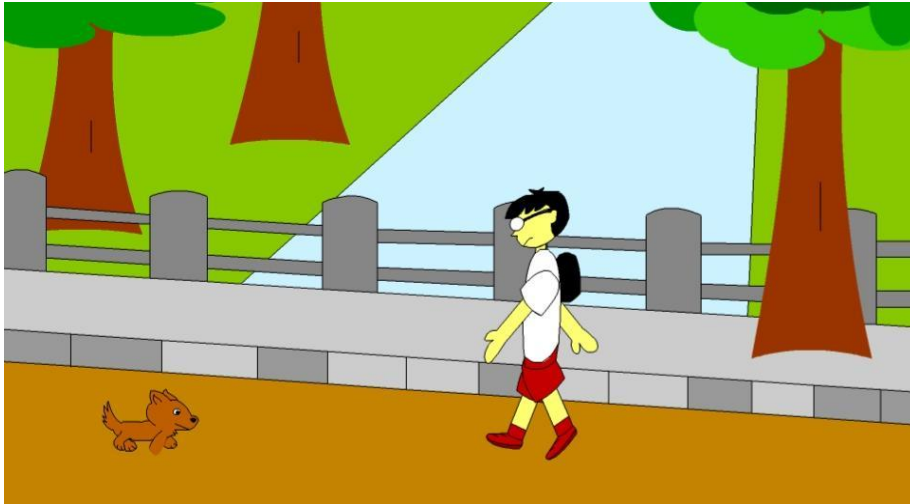
รูปที่ 4.27 ต้นกล้าเขี่ยรองเท้า



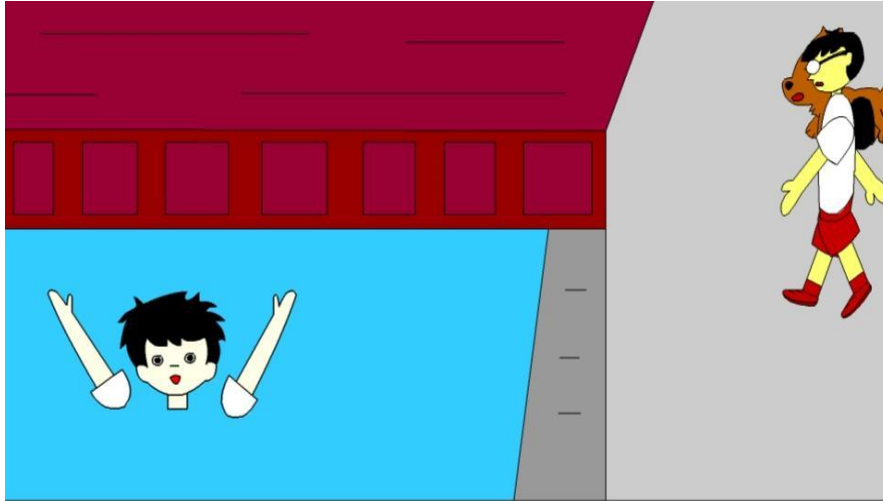
รูปที่ 4.28 ตันกล้าตกน้ำจู่ดีเดินผ่านมาเห็น



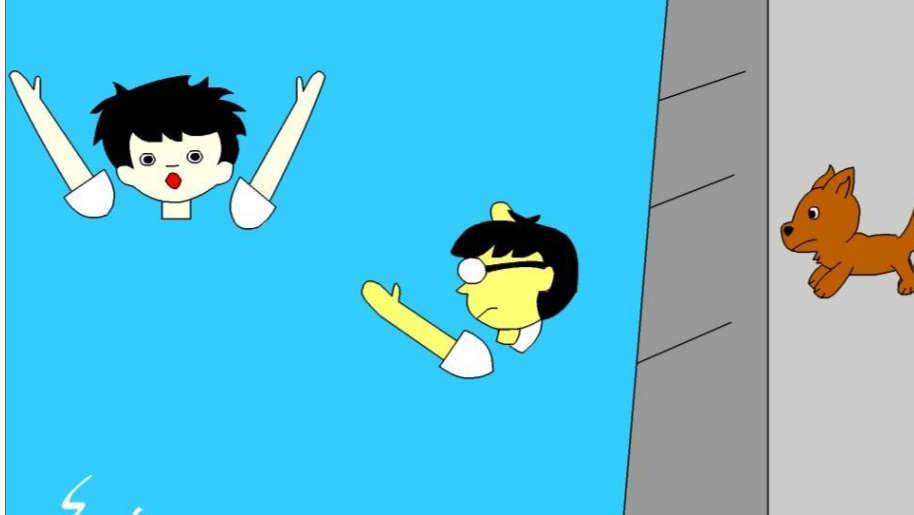
รูปที่ 4.29 จู่ดีช่วยตันกล้าไม่ได้



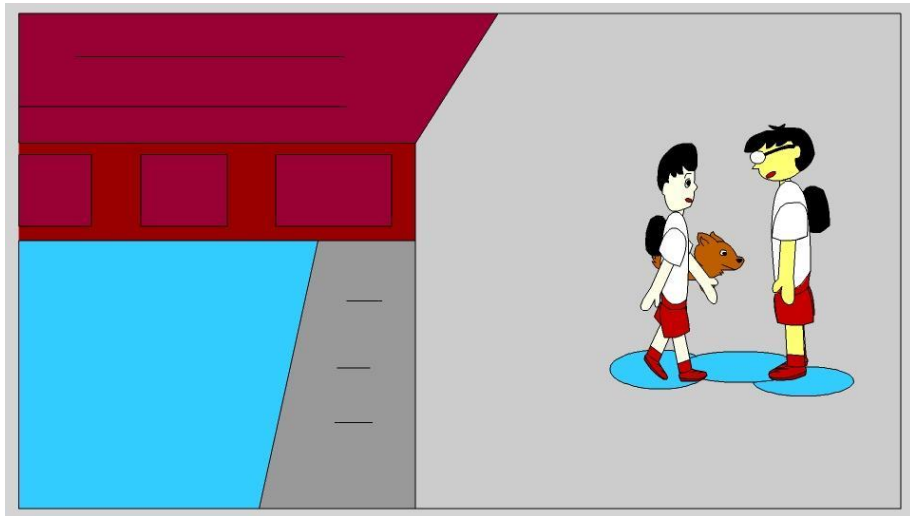
รูปที่ 4.30 จูดีตามคนมาช่วย



รูปที่ 4.31 แคมป์ตามจูดีมา



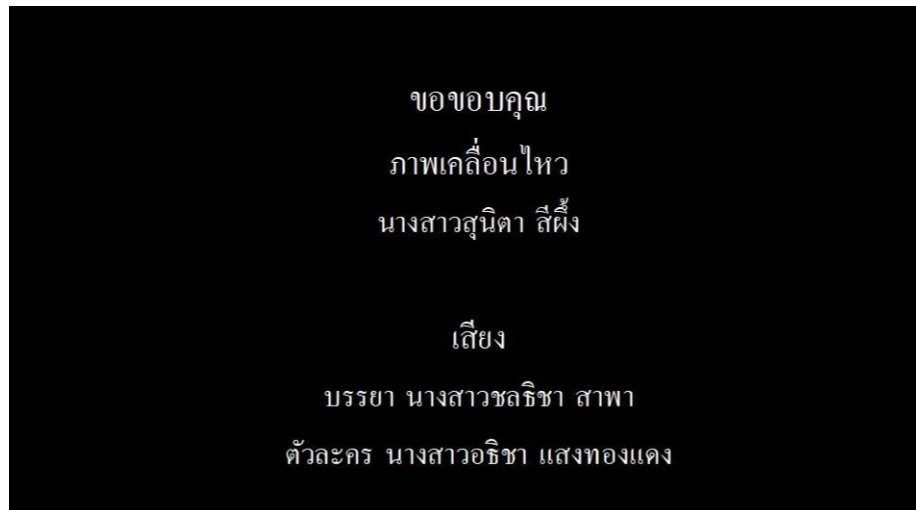
รูปที่ 4.32 แคมป์ช่วยต้นกล้า



รูปที่ 4.33 แคมป์ช่วยต้นกล้ามาได้สำเร็จ



รูปที่ 4.34 ข้อคิด อนิเมชั่น เรื่อง จู๊ดส์นซ์แสนรู้



รูปที่ 4.35 ขอขอบคุณ

บทที่ 5

สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการอนิเมชัน เรื่อง จู๊ดส์นัซแซนรู้ ในครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้สนใจในเรื่องความมีน้ำใจ ความซื่อสัตย์ และความมีเมตตาเข้าใจในเนื้อหา และตื่นตัวในการได้รับชม อนิเมชัน เรื่อง จู๊ดส์นัซแซนรู้ ผู้จัดทำได้เสนอคณะกรรมการและได้ยื่นหนังสือขออนุญาตจัดทำโครงการ โดยผู้จัดทำหาข้อมูลเกี่ยวกับ อนิเมชัน เรื่อง จู๊ดส์นัซแซนรู้ ประโยชน์ในการทำโครงการครั้งนี้เพื่อได้ปลูกฝังความมีน้ำใจ ความซื่อสัตย์ และความมีเมตตาให้กับผู้สนใจ อย่างเข้าใจและถูกต้อง ทำให้ผู้สนใจตระหนักและเห็นความสำคัญของความมีน้ำใจ ความซื่อสัตย์ และความมีเมตตา ทำให้นักศึกษามีความรู้และเข้าใจในการสร้างอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash

2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดทำโครงการ

- 2.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์ไม่เพียงพอต่อการทำงาน
- 2.2 ผู้จัดทำขาดความเชี่ยวชาญในการทำโครงการ
- 2.3 การศึกษาหาข้อมูลหรือเนื้อหาที่มีความละเอียดไม่เพียงพอ

3. ข้อเสนอแนะ

- 3.1 ควรศึกษาข้อมูลหรือเนื้อหาของเรื่องที่จะทำให้ละเอียดกว่านี้เพื่อจะได้เข้าใจเนื้อหาและสามารถจัดทำได้อย่างสมบูรณ์และถูกต้อง
- 3.2 ควรมีความสามารถคล่องแคล่วในการใช้โปรแกรมมากขึ้น เพื่อจะทำให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์สวยงามและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ข่าวสารน้องหมาปีเกิดช่วยเจ้าของตึกน้ำ

[ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://m.youtube.com/watch%3Fv%3D7macy1WP6x0&ved=2ahUKEwix6Z6dgZ6HAXWsUGwGHfhBATEQjjh6BAggEAE&usg=AOvVaw163d4x2dJUFcFAfbhm0oh5>

การใช้โปรแกรม Adobe Flash

[ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.acr.ac.th/acr/ACR_ELearning/CAREER_COMPUTER/COMPUTER/M4/Flash/chapter1.html&ved=2ahUKEwj9MKKzKHAXUOxjgGHQOTCVsOFnoECBwOAO&usg=AOvVaw14S2wL13jEjUQztkWRJYas

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล นางสาวสุนิศา สี่ผึ้ง

วันเดือนปีเกิด 2 กันยายน พ.ศ.254

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 71/3 หมู่ 10 ตำบลห้วยหอม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์

เบอร์โทรศัพท์ 0820874707

E-mail khreem1493@gmail.com



ชื่อ – นามสกุล นางสาวชลธิชา สาพา

วันเดือนปีเกิด 23 สิงหาคม พ.ศ. 2549

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 57 หมู่ 10 ตำบลเกาะแก้ว อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี

เบอร์โทรศัพท์ 0800977529

E-mail chlthichasapha05@gmail.com



ชื่อ – นามสกุล นางสาวธิดา แสงทองแดง

วันเดือนปีเกิด 10 ธันวาคม พ.ศ. 2549

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 171/22 ม.1 ตำบลหนองบัว อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี

เบอร์โทรศัพท์ 0842268736

E-mail pangathicha457@gmail.com



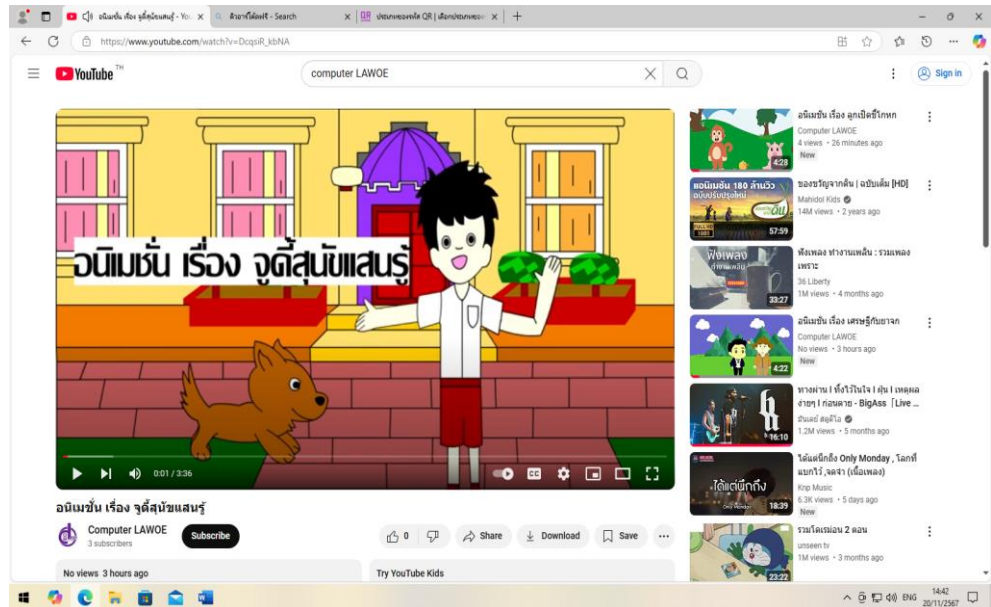
ภาคผนวก





ภาพการเผยแพร่ผลงาน

เผยแพร่ผลงานทาง Website Youtube



Link การเข้าชมผลงาน

https://www.youtube.com/watch?v=DcqsIR_kbNA

QR Code การเข้าชมผลงาน





แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าชมผลงานโครงการ

ชื่อ สurname/นามสกุล.....

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

.....

.....

.....