

โครงการอนิเมชั่น เรื่อง โกะเลื่อยชิง

โดย

- | | |
|---------------|----------------|
| 1.นายศุภชัย | ปลีกล้ำ |
| 2.นายสถาพร | ถวาทศน์ |
| 3.นายธรรศธรณ์ | เศวตเจริญรัตน์ |

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

พ.ศ.2567

ชื่อโครงการ

เรื่อง โกะเลื่อยชิง

คณะผู้จัดทำ

- | | | |
|----------------|----------------|-------------------------|
| 1. นายสุภชัย | ปลีกกล้า | รหัสประจำตัว 6511400016 |
| 2. นายสถาพร | ถาวรทัศน์ | รหัสประจำตัว 6511400034 |
| 3. นายธรรศธรณ์ | เศวตเจริญรัตน์ | รหัสประจำตัว 6511400066 |

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์อุรัสยากร วงศ์พันธ์

ระดับการศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สถาบันการศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

บทคัดย่อ

โครงการเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถนำความซื่อสัตย์ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน โดยในเนื้อเรื่องของโครงการที่ได้จัดทำขึ้นจะแบ่งเนื้อเรื่องเป็นฉาก แต่ละฉากจะมีทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียงพากย์โครงการเล่มนี้จะสอดแทรกเรื่อง เสริมสร้างความซื่อสัตย์และนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เพื่อนำมาเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ภาพการ์ตูนที่น่ารักและมีสีสันสดใส เสียงที่ไพเราะชัดเจน เพื่อให้ผู้ที่ดูเกิดความเพลิดเพลินใจและมีจินตนาการวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นจะศึกษาข้อมูลมาจากอินเทอร์เน็ต และจากคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการโดยผลงานที่นำมาเสนอจัดทำโดยโปรแกรม Alight motion

ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว ส่วนเนื้อหาในรูปเล่มโครงการประกอบด้วย ความ เป็นมาของวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ในการจัดทำ อนิเมชั่น เรื่อง โกะเลื่อยชิง ช่วยให้ผู้รับชมที่สนใจให้มีความซื่อสัตย์ สุจริต ทำให้ผู้ที่สนใจนำแนวทางการซื่อสัตย์ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

กิตติกรรมประกาศ

อนิเมชั่น เรื่อง โกะเลื่อยซึ่ง สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลือจาก อาจารย์ อนุรักษ์ วงศ์พันธ์ ที่ปรึกษาโครงการ อาจารย์อภิญญา หินทอง ผู้สอนวิชาโครงการ ที่ได้กรุณา ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องในการจัดทำเอกสาร และคณาจารย์สาขา คอมพิวเตอร์ธุรกิจทุกท่าน ที่ได้กรุณา ให้คำปรึกษา แนะนำทุกขั้นตอนของการจัดทำโครงการ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ขอบคุณเพื่อนนักเรียน ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ให้กำลังใจ และมีส่วนช่วยเหลือให้โครงการฉบับนี้สำเร็จไปได้ลุล่วงได้ด้วยดี

คณะผู้จัดทำหวังว่าโครงการฉบับนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งที่ให้ประโยชน์กับผู้สนใจในการศึกษาหาความรู้ไม่มากนัก

คณะผู้จัดทำ

คำนำ

โครงการอนิเมชัน เรื่อง โก๊ะเลื่อยชิง เป็นส่วนหนึ่งของ วิชาโครงการ รหัสวิชา 20204-8501 ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับความซื่อสัตย์และมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ที่สนใจส่งเสริมความซื่อสัตย์ให้แก่ผู้ที่สนใจ และนำแนวทางการใช้ชีวิตไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

ในการจัดทำโครงการในครั้งนี้ คณะผู้จัดทำหวังว่าโครงการฉบับนี้จะให้ความรู้ และเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจทุก ๆ ท่าน

นายศุภชัย	ปลื้มล้ำ
นายสถาพร	ถาวรทัศน์
นายธรรศธรณ์	เศวตเจริญรัตน์

4 มิถุนายน 2567

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	
สารบัญ	
สารบัญรูปภาพ	
สารบัญตาราง	
บทที่ 1 บทนำ	
1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
2. วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
3. ขอบเขตของโครงการ	1
4. ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ	2
5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
6. แหล่งข้อมูลที่ศึกษา	4
7. เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์	4
8. งบประมาณ	4
บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	
1. ข้อมูลขององค์กรเดิม	5-6
2. ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการของนักเรียน	7-11
บทที่ 3 ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน	
1. เขียนบรรยายเกี่ยวกับการศึกษาหาข้อมูล	12
2. ดำเนินการออกแบบร่าง	13-18
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	19
3.1 การติดตั้งโปรแกรม แอปพลิเคชันAlight Motion	19-27
บทที่ 4 การพัฒนาระบบงาน	
1. เมื่อสำเร็จมีการทดลองใช้	28-40

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ	41
1. สรุปผลการดำเนินงาน	41
2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดทำโครงการ	41
3. ข้อเสนอแนะ	41
บรรณานุกรม	42
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	43
ภาคผนวก	44

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 โลโก้วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้	16
รูปที่ 2.2 หน้าจอหลักของ Alight Motion	17
รูป 2.3 เครื่องมือ แอปพลิเคชั่น	18
รูปที่ 2.4 หน้าแอปพลิเคชั่น สร้างภาพเคลื่อนไหว	19
รูปที่ 2.5 หน้าแอปพลิเคชั่น I bis Paint x	20
รูปที่ 2.6 หน้าจอหลักของโปรแกรม I bis Paint x	21
รูปที่ 2.8 เครื่องมือล่าง	22
รูป 2.9 หน้าแอปพลิเคชั่น ตั้งค่า	23
รูปที่ 3.1 ท้องฟ้าตอนเช้า	26
รูปที่ 3.2 ฉากที่ 1	26
รูปที่ 3.3 ฉากที่ 2	27
รูปที่ 3.4 ฉากที่ 3	27
รูปที่ 3.5 ฉากที่ 4	28
รูปที่ 3.6 ฉากที่ 5	28
รูปที่ 3.7 ฉากที่ 6	29
รูปที่ 3.8 ฉากที่ 7	29
รูปที่ 3.9 ฉากที่ 8	30
รูปที่ 3.10 ฉากที่ 9	30
รูปที่ 3.11 ฉากที่ 10	31
รูปที่ 3.12 ฉากที่ 11	31
รูปที่ 3.13 ฉากที่ 12	32
รูปที่ 3.14 ฉากที่ 13	32
รูปที่ 3.15 ฉากที่ 14	33
รูปที่ 3.16 ฉากที่ 15	33
รูปที่ 3.17 ฉากที่ 16	34
รูปที่ 3.18 ฉากที่ 17	34
รูปที่ 3.32 ขั้นตอนการเข้าโปรแกรม	35
รูปที่ 3.33 หน้าต่างโปรแกรม	35
รูปที่ 3.34 การ Draft รูป	36
รูปที่ 3.35 การวาดรูปและบันทึกในโปรแกรม	36

รูปที่ 3.36 การลงสี	37
รูปที่ 3.36 การเพิ่มงานที่วาดมาลงใน Alight Motion	37
รูปที่ 3.37 ทำตาขยับ	38
รูปที่ 3.38 ทำปากขยับ	38
รูปที่ 3.39 เพิ่มScene	39
รูปที่ 3.40 Export ฉากที่1	

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.1 หน้าปกอนิเมชัน เรื่อง ความซื่อสัตย์	39
รูปที่ 4.2 ชายโก๊ะเดินเข้าไปในป่า	39
รูปที่ 4.3 ตัดต้นไม้	40
รูปที่ 4.4 โก๊ะเดินไปนั่งพัก	40
รูปที่ 4.5 โก๊ะนั่งพักอยู่ข้างต้นไม้	41
รูปที่ 4.6 เทพารักษ์แอบดูโก๊ะ	41
รูปที่ 4.7 โก๊ะเดินไปสตาร์ทเลื่อยอีกครั้ง	42
รูปที่ 4.8 เลื่อยหลุดมือไป	42
รูปที่ 4.9 เลื่อยลอย	43
รูปที่ 4.10 เลื่อยเฉี่ยวเทพารักษ์	43
รูปที่ 4.10 เลื่อยเฉี่ยวเทพารักษ์	44
รูปที่ 4.11 เทพารักษ์เกือบโดนเลื่อย	44
รูปที่ 4.12 เลื่อยลอยมาตกคลอง	45
รูปที่ 4.13 เทพารักษ์เปลี่ยนร่าง	45
รูปที่ 4.14 เทพารักษ์เปลี่ยนร่างเรียบร้อยแล้ว	46
รูปที่ 4.15 เทพารักษ์	46
รูปที่ 4.16 โก๊ะสงสัยว่าเขาคือใคร?	47
รูปที่ 4.17 โก๊ะขอให้เทพารักษ์ นำเลื่อยขึ้นมาให้กับเขา	47
รูปที่ 4.18 เทพารักษ์ นำเลื่อยเงินขึ้นมา	48
รูปที่ 4.19 โก๊ะตอบกลับ ว่าเลื่อยไม่ใช่ของเขา	48
รูปที่ 4.20 เทพารักษ์นำเลื่อยทองคำ ขึ้นมาให้เขา	49
รูปที่ 4.21 โก๊ะตอบกลับอีกครั้งว่า เลื่อยนี้ไม่ใช่ของเขา	49
รูปที่ 4.22 เทพารักษ์ เห็นว่าโก๊ะเป็นคนดีจึงยกเลื่อยทั้งหมดให้	50

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินงาน	11
ตารางที่ 1.2 งบประมาณ	12

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ความซื่อสัตย์สุจริตเป็นคุณธรรมอย่างหนึ่งที่ต้องมีในตัวของคนซึ่งเป็นอนาคตของชาติ เพราะจะทำให้สังคมน่าอยู่ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์ บริสุทธิ์ จะเห็นว่าชาวพุทธในคอร์รัปชันประเทศไทยมีอยู่อย่างต่อเนื่อง แม้จะผ่านมามากหลายยุคหลายสมัยการทุจริตคอร์รัปชันก็ยังไม่เคยหายไปจากสังคมไทยเพื่อให้เกิดข้อคิดและความบันเทิงและการเสริมสร้างจิตสำนึกเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต บริสุทธิ์ สถาบันครอบครัวก็อาจจะลดน้อยลงไปด้วย สถาบันการศึกษาจึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำหน้าที่อบรมสั่งสอนส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมความซื่อสัตย์สุจริตให้กับเยาวชน ตั้งแต่อายุน้อยจะทำให้เยาวชนได้ซึมซับ เกิดความเข้าใจและเห็นคุณค่าในการปฏิบัติตนให้เป็นบุคคลซื่อสัตย์สุจริต

คณะผู้จัดทำจึงจัดทำ อนิเมชั่น เรื่อง โกะเลื่อยซึ่ง โดยมีเนื้อหาในการสร้างความสนุกสนาน และนิยมนิยมซื่อสัตย์ สุจริต ทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจมีความซื่อสัตย์สุจริต และนำแนวทางไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อสร้างอนิเมชั่น สอดแทรกคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์
- 2.2 เพื่อสร้างสื่ออนิเมชั่น โดยนำเสนอผ่านช่องทาง YouTube
- 2.3 เพื่อให้เกิดทักษะในการสร้างอนิเมชั่น ด้วยโปรแกรม I bis Paint x , Alight motion มาสร้างสื่ออนิเมชั่น

3. ขอบเขตของโครงการ

- 3.1 จัดทำอนิเมชั่น เรื่อง ความซื่อสัตย์ โดยใช้โปรแกรม I bis paint x Alight motion
- 3.2 อนิเมชั่น เรื่อง โกะเลื่อยซึ่ง ใช้เวลานำเสนอ 3 นาที
- 3.3 จัดทำแผ่นพับจำนวนหนึ่งแผ่น

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. เสนอใบอนุญาตโครงการ	↔																			
3. ศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำโครงการ																				
4. ดำเนินการจัดทำโครงการ และเอกสาร		↔			←								→							
5. นำเสนอโครงการเมื่อเสร็จสมบูรณ์														←			→			
6. สรุปผลการดำเนินโครงการ																	←			→

ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 ทำให้ผู้ชมอนิเมชันได้ความสนุกสนาน สามารถนำด้านความซื่อสัตย์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 5.2 ทำให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปชมผ่านทาง YouTube
- 5.3 ทำให้มีทักษะในการสร้างอนิเมชันด้วยโปรแกรม Alight Motion

6. แหล่งข้อมูลที่ศึกษา

- 6.1 YouTube ขวานเงินขวานทอง

https://youtu.be/KElrbWwD0P8?si=m_yz8LHL61F63Wx5website

- 6.2 website ขวานเงินขวานทอง

[นิทานอีสป เทพารักษ์กับคนตัดไม้ – รวมนิทานอีสปพร้อมภาพประกอบ By momandbaby](#)

1. เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์

7.1 เครื่องคอมพิวเตอร์

7.1.1 Phone

- RAM: 2 GB ขึ้นไป
- CPU Quad-core 1.8 GHz หรือดีกว่า

7.1.2 Computer

- Windows 10 (64-bit) หรือ macOS 11 ขึ้นไป
- CPU: Intel Core i5-7500 หรือ AMD Ryzen 5 3400G หรือดีกว่า
- RAM: 8 GB

7.2 อุปกรณ์อื่นๆ

- เครื่อง Printer Canon
- เครื่อง Scanner Canon
- กระดาษ A4

8. งบประมาณ

ลำดับที่	รายการ	งบประมาณ
1	เอกสาร	35.-
2	เติมเงินรายสัปดาห์	900.-
รวม		935.-

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 นางสาวนันทวี 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 ดำรงตำแหน่งผู้รับใบอนุญาต

พ.ศ. 2522 เปิดแผนกพาณิชยการ และขอใบอนุญาตเปลี่ยนชื่อจากโรงเรียนช่างกล ละโว้เป็น “โรงเรียนช่างกลพาณิชยการละโว้”

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

พ.ศ. 2543 ได้รางวัลศึกษารางวัลพระราชทานระดับก่อนอุดมศึกษา

พ.ศ. 2553 ได้รับรางวัลสถานศึกษารางวัลพระราชทานสถานศึกษาอาชีวศึกษาขนาดใหญ่

พ.ศ. 2553 เปิดศูนย์เพื่อนใจวัยรุ่น TO BE NAMBER 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 จากกระทรวงศึกษาธิการ

2. สถานศึกษาต้นแบบในการขับเคลื่อนโครงการหมู่บ้านรักษาศีล 5 ประชาเป็นสุข พ.ศ. 2558
1. รางวัลศึกษารางวัลพระราชทาน ระดับอาชีวประจำปี 2557 จากกระทรวงศึกษาธิการ
2. ได้รับเกียรติบัตรจากโครงการพบพระพบธรรมเฉลิมพระเกียรติประจำปี 2558 ศึกษาที่ส่งเสริมคุณธรรมโดยการเข้าร่วมกิจกรรมพบพระพบธรรมเฉลิมพระเกียรติ
3. ได้รับเกียรติบัตร ตามโครงการเสริมสร้างประสบการณ์อาชีวศึกษาและสร้างรายได้ระหว่างโรงเรียนเอกชน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2555 จาก สช.
1. ได้รับรางวัลเสมา ปปส. ดีเด่น จากกระทรวงศึกษาธิการ
2. เป็นสถานศึกษาต้นแบบ จัดระเบียบสังคมและสถานศึกษา
3. ได้รับรางวัล สถานศึกษาปลอดภัย และสุขภาพ อนามัยดีงานสัปดาห์ ความ 58 โดยนาย พิพัฒน์ พรศิริเลิศกิจ

ปลอดภัยในการทำงานแห่งชาติ ครั้งที่ 29 ให้ไว้ ณ วันที่ 4 ก.ค. อธิบดีกรมสวัสดิการคุ้มครองแรงงาน

ปัจจุบัน

นายศิริชัย สุนาถวนิชย์กุล ดำรงตำแหน่งประธานกรรมการบริหารวิทยาลัย

นายสมศักดิ์ สุนาถวนิชย์กุล 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 และยังเป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดเรือสำเภา หมายถึง สมัยก่อนมนุษย์เรามีการติดต่อซื้อขายสินค้าด้วยเรือสำเภาซึ่งเป็นธุรกิจวิทยาลัยฯเปิดสอนสายวิชาบริหารธุรกิจ จำใช้สัญลักษณ์รูปเรือสำเภา

เฟือง หมายถึง เครื่องจักรกล ที่ให้กำลังงานในรูปแบบต่างๆ วิทยาลัยฯเปิดสอนสายวิชา

อุตสาหกรรม จึงใช้สัญลักษณ์รูปเฟืองภายในวงกลม ซึ่งจะมีการพัฒนาส่งเสริมการเรียนการสอนในสถานศึกษา เป็นไปตามระบบของการศึกษาต่อเนื่องและตลอดไป

ดอกไม้ประจำโรงเรียน

ดอกเข็ม มีความหมายคือ วิทยาลัยฯมุ่งมั่นผลิตนักศึกษาให้มีสติปัญญาเฉียบแหลม พร้อมทั้งจะแก้ไขอุปสรรค ที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการของนักเรียน



รูปที่2.1 แอปพลิเคชันAlight Motion

รูปที่2.1 Alight Motion เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการตัดต่อวิดีโอและสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว (motion graphics) ที่ได้รับความนิยมอย่างมากมีฟีเจอร์หลากหลายที่ใช้งานได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับในหมู่นักสร้างสรรค์เนื้อหาทั้งมือสมัครเล่นและมืออาชีพ

1. การพัฒนาและการเปิดตัว

- Alight Motion ถูกพัฒนาโดย Alight Creative Inc ซึ่งเป็นบริษัทที่มีความเชี่ยวชาญในด้านซอฟต์แวร์กราฟิกและการตัดต่อวิดีโอแอปพลิเคชันนี้ถูกเปิดตัวครั้งแรกในปี 2018 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้งานทั่วไปสามารถสร้างและตัดต่อวิดีโอคุณภาพสูงได้ด้วยเครื่องมือที่ใช้งานง่าย

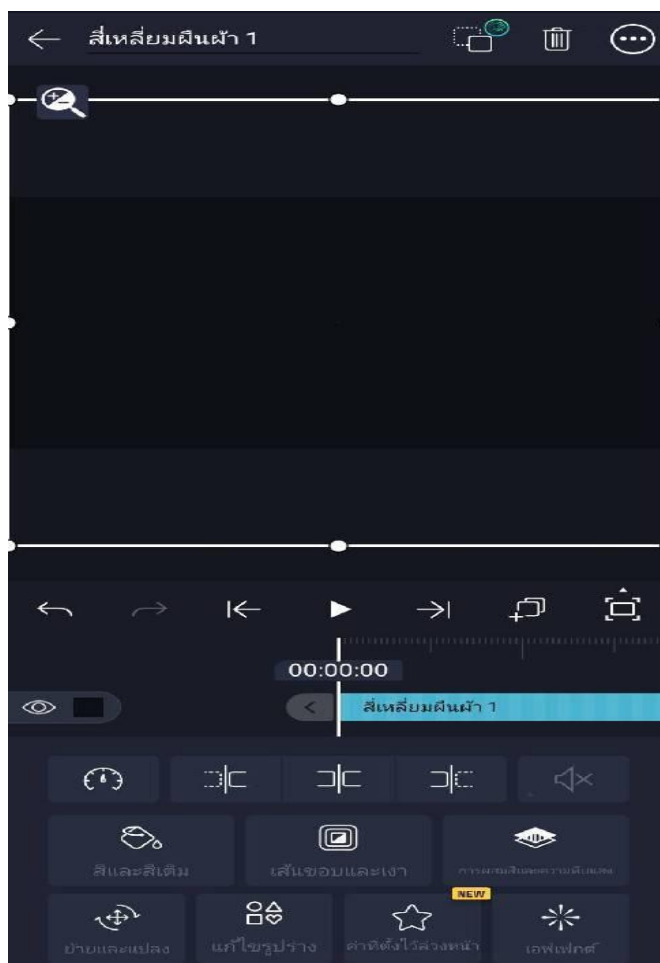
2. ฟีเจอร์และความสามารถ

- Alight Motion มีฟีเจอร์ที่หลากหลาย เช่น เลเยอร์ของกราฟิกและวิดีโอ การปรับแต่งสี การเพิ่มเอฟเฟกต์ การสร้างเคลื่อนไหวด้วย keyframe การเพิ่มเสียงประกอบ และการนำเข้าฟอนต์เฉพาะรองรับการส่งออกวิดีโอในหลายรูปแบบและความละเอียดสูง ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานสามารถแบ่งปันวิดีโอไปยังแพลตฟอร์มต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย

3. การเติบโตและความนิยม

- ตั้งแต่เปิดตัว Alight Motion ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในกลุ่มนักตัดต่อวิดีโอและนักสร้างสรรค์เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์-แอปพลิเคชันนี้ได้รับการปรับปรุงและอัปเดตอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มฟีเจอร์ใหม่ๆ และปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงาน Alight Motion ยังคงเป็นหนึ่งในแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมและถูกใช้งานอย่างแพร่หลายในการตัดต่อวิดีโอและการสร้างกราฟิกเคลื่อนไหวในปัจจุบัน

3. ส่วนประกอบหน้าแอปพลิเคชัน



รูปที่ 2.2 หน้าจอหลักของ Alight Motion

1. Menu

1.1 เครื่องมือด้านบนซุ่ม ใช้สำหรับขยายหรือย่อขนาดของเฟรม.

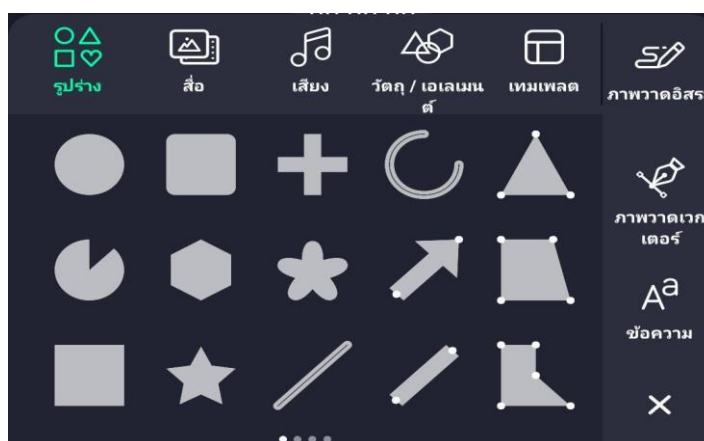
- ถังขยะ ใช้สำหรับลบคลิปหรือวัตถุที่เลือก.
- เมนูเพิ่มเติม ให้เข้าถึงตัวเลือกเพิ่มเติม

1.2 เครื่องมือด้านล่าง

- ความเร็ว ปรับความเร็วของคลิปวิดีโอครอบตัด ใช้สำหรับตัดส่วนที่ไม่ต้องการออก
- หมุน ใช้สำหรับหมุนวัตถุ
- สีและฟิลเตอร์ ใช้ปรับสีและฟิลเตอร์
- เส้นขอบและเงา ใช้เพิ่มเส้นขอบและเงาให้กับวัตถุ
- การผสมสีและความทึบแสง ปรับค่าความทึบแสงและการผสมสี

- ย้ายและแปลง ใช้ย้ายและแปลงรูปร่างของวัตถุ แก้ไขรูปทรงใช้แก้ไขรูปทรงของวัตถุ
ค่า ที่ตั้งไว้ล่วงหน้า
- บันทึกค่าที่ตั้งไว้เพื่อใช้งานภายหลังเอฟเฟกต์ เพิ่มเอฟเฟกต์ให้กับวิดีโอ

1.2 เครื่องมือแก้ไขและ ออกแบบ



รูป 2.3 เครื่องมือ แอปเพิลเคชั่น

- รูปทรง เครื่องมือสำหรับเพิ่มรูปทรงพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ดาว ฯลฯ
- สื่อ ใช้สำหรับเพิ่มสื่อประเภทต่างๆ เช่น รูปภาพ วิดีโอ ฯลฯ ลงในงานออกแบบของคุณ
- เสียง เพิ่มไฟล์เสียงหรือเพลงลงในโปรเจกต์
- วัตถุ/เอลิเมนต์ เพิ่มวัตถุหรือเอลิเมนต์พิเศษ เช่น ไอคอน รูปทรงพิเศษ และอื่นๆ
- เทมเพลต เลือกใช้เทมเพลตสำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบต่างๆ
- ภาพวาดอิสระ ใช้เครื่องมือวาดภาพด้วยตนเอง เพื่อสร้างภาพวาดที่ไม่ใช่รูปทรงมาตรฐาน
- ภาพวาดเวกเตอร์ วาดภาพเวกเตอร์ที่สามารถขยายขนาดโดยไม่สูญเสียคุณภาพ
- ข้อความ เพิ่มข้อความหรือตัวอักษรลงในงานออกแบบ

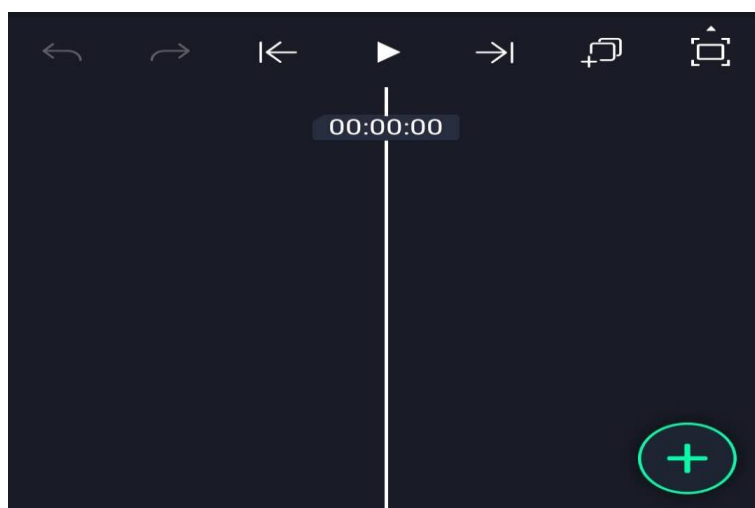
เครื่องมือด้านข้าง:

- ภาพวาดอิสระ วาดภาพแบบอิสระโดยใช้เครื่องมือเช่นปากกา ดินสอ
- ข้อความ เพิ่มข้อความหรือตัวอักษรลงในงาน
- ลบ ใช้เครื่องมือสำหรับลบวัตถุหรือรูปทรงที่ไม่ต้องการ

2. timeline

เป็นส่วนหนึ่งของการกำหนด ภาพเคลื่อนไหว

- พลิกซ์ชันปุ่มเล่น (Play) ใช้สำหรับเล่นพรีวิววิดีโอที่กำลังทำการแก้ไขอยู่ปุ่มย้อนกลับและปุ่มเดินหน้า
 - ใช้เพื่อเลื่อนไปยังจุดต่างๆ ของวิดีโอเส้นเวลา
 - (Timeline) แสดงเวลาของวิดีโอที่กำลังทำงานอยู่ ซึ่งจะใช้ในการเพิ่มและจัดการคลิปวิดีโอ รูปภาพ หรือเสียงต่างๆปุ่มบวก
 - (Add) ใช้เพื่อเพิ่มองค์ประกอบใหม่เข้าไปในโปรเจกต์ เช่น วิดีโอ รูปภาพ หรือเสียงการใช้งานหากต้องการเพิ่มวิดีโอ รูปภาพ หรือเสียง ให้กดปุ่มบวก (Add) เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการเพิ่มเข้าไปในโปรเจกต์สามารถใช้เส้นเวลาเพื่อจัดการลำดับและเวลาของแต่ละคลิปในโปรเจกต์ได้
- ใช้ปุ่มเล่นเพื่อพรีวิวงานที่ทำการแก้ไขเพื่อดูว่าตรงกับความต้องการหรือไม่



รูปที่ 2.4 หน้าแอปพลิเคชัน สร้างภาพเคลื่อนไหว



รูปที่ 2.5 หน้าแอปพลิเคชัน Ibis Paint x

Ibis Paint X: Overview and Features Ibis Paint X เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการวาดภาพและออกแบบกราฟิกบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่ได้รับความนิยมมาก โดยเฉพาะในกลุ่มนักวาดการ์ตูนและนักออกแบบกราฟิก แอปพลิเคชันนี้มีฟีเจอร์ที่หลากหลายและใช้งานง่าย ทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดเด่นของ Ibis Paint X

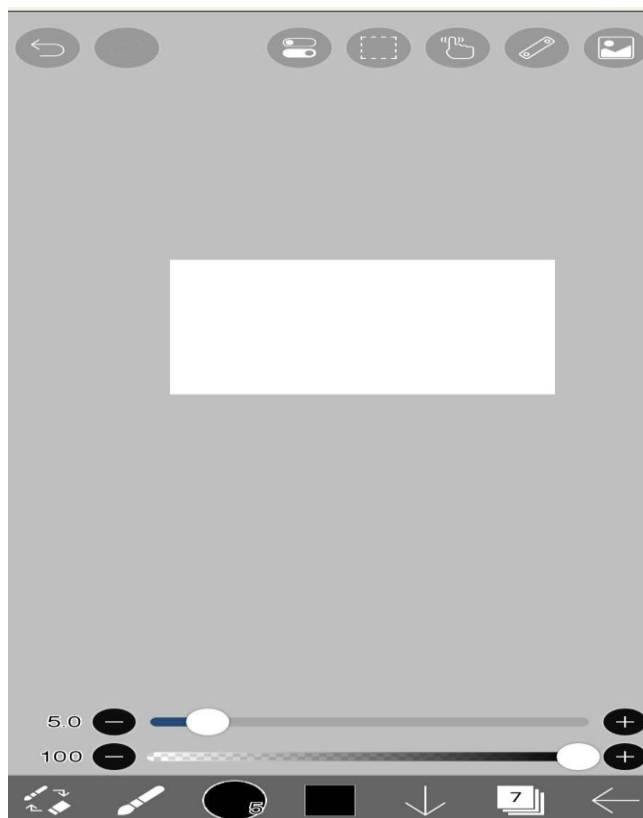
- อินเตอร์เฟซที่ใช้งานง่าย แอปมีการออกแบบอินเตอร์เฟซที่เรียบง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้ ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงเครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว
- แปร่งที่หลากหลาย **Ibis Paint X** มีแปร่งหลากหลายชนิดให้เลือกใช้ รวมถึงสามารถปรับแต่งแปร่งตามความต้องการของผู้ใช้ เช่น ขนาด ความเข้ม ความโปร่งใส และอื่น ๆ
- เลเยอร์ การรองรับการใช้งานเลเยอร์เหมือนกับโปรแกรมวาดภาพบนคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถเพิ่ม ลด หรือจัดเรียงเลเยอร์ต่างๆได้อย่างง่ายดาย
- สตูดิโอบันทึกการวาด แอปสามารถบันทึกกระบวนการวาดภาพเป็นวิดีโอ ทำให้ผู้ใช้สามารถแชร์ขั้นตอนการวาดหรือศึกษาเทคนิคต่าง ๆ ได้
- ฟังก์ชันการปรับแต่ง มีฟังก์ชันการปรับแต่งมากมาย เช่น การปรับแสงสี การเติมสี การกรอง และการใส่เท็กซ์เจอร์
- เครื่องมือช่วยในการวาดมีเครื่องมือช่วยในการวาดเส้นตรง วงกลม วงรี และรูปทรงต่าง ๆ รวมถึงฟังก์ชันการสร้างกรอบการ์ตูนและเทมเพลตต่าง ๆ
- ชุมชนออนไลน์ ผู้ใช้สามารถแชร์ผลงานของตนบนชุมชนออนไลน์ของ **Ibis Paint X** และดูผลงานของผู้ใช้อื่น ๆ รวมถึงการเรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ จากศิลปินคนอื่นไฟล์ที่สามารถนำออกมาได้

ไฟล์ที่สามารถนำออกมาได้

- **PNG** รูปภาพแบบไร้พื้นหลังที่เหมาะสมสำหรับการใช้งานในเว็บไซต์ การตัดต่อ หรือการทำโลโก้
- **JPEG** รูปภาพที่มีขนาดไฟล์เล็กลง เหมาะสำหรับการแชร์บนโซเชียลมีเดีย
- **MP4** วิดีโอที่บันทึกขั้นตอนการวาดภาพ ซึ่งสามารถนำไปแชร์บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ

- PSD ไฟล์รูปแบบของ Adobe Photoshop ที่มีการเก็บข้อมูลเลเยอร์ต่าง ๆ ทำให้สามารถเปิดและแก้ไขในโปรแกรม Photoshop บนคอมพิวเตอร์ได้
- SVG ไฟล์เวกเตอร์ที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบกราฟิกที่ต้องการการปรับขนาดโดยไม่เสียคุณภาพ

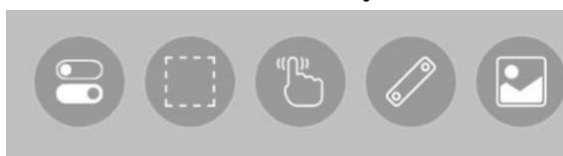
หน้าหลักของโปรแกรม



รูปที่ 2.6 หน้าจอหลักของโปรแกรม Ibis Paint x

1.Menu

- สวิตช์เปิด-ปิด ใช้สำหรับเปิดหรือปิดฟังก์ชันหรือการตั้งค่าใดๆ
- การเลือกพื้นที่ (Selection tool) ใช้สำหรับเลือกพื้นที่บางส่วนในภาพหรือหน้าจอ
- การแตะหรือคลิก (Tap or Click) ใช้สำหรับระบุการแตะหรือคลิก
- การเชื่อมต่อหรือการเชื่อมโยง (Link or Chain) ใช้สำหรับเชื่อมต่อหรือสร้างลิงก์ระหว่างส่วนต่างๆ
- รูปภาพ (Image) ใช้สำหรับการทำงานเกี่ยวกับรูปภาพ



รูปที่ 2.7 เครื่องมือบน

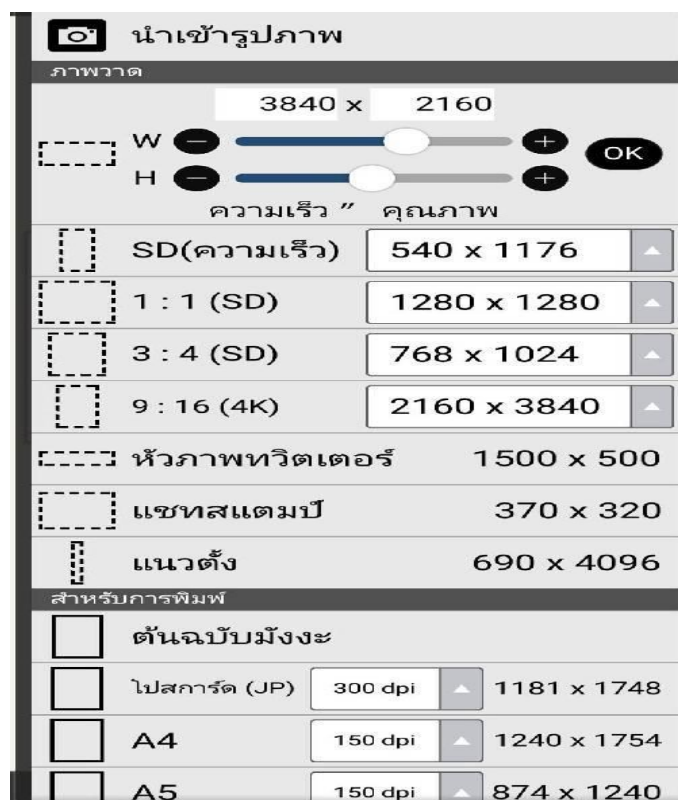
1.1 ส่วนเครื่องมือด้านล่าง

- แถบเลื่อน (Slider) ด้านบนปรับค่าที่เป็นตัวเลข (5.0) เพิ่มหรือลดได้โดยการกดปุ่ม + หรือ - ด้านข้าง
- แถบเลื่อน (Slider) ด้านล่างปรับค่าที่เป็นตัวเลข (100) เพิ่มหรือลดได้โดยการกดปุ่ม + หรือ - ด้านข้าง
- ไอคอนดินสอและยางลบ (Pencil and Eraser) สลับระหว่างเครื่องมือดินสอและยางลบ
- ไอคอนพู่กัน (Brush) เลือกใช้เครื่องมือพู่กัน
- วงกลมสีดำที่มีตัวเลข บ่งบอกถึงขนาดของพู่กันหรือดินสอที่เลือกใช้ (ขนาด 5)
- สีเหลี่ยมสีดำ เลือกสีสำหรับพู่กันหรือดินสอ
- ลูกศรลง (Arrow Down) อาจเป็นการดาวน์โหลดหรือบันทึกงาน
- ไอคอนซ้อนกัน (Layers) แสดงจำนวนเลเยอร์ที่ใช้งานอยู่ (7 เลเยอร์)
- ลูกศรย้อนกลับ (Undo) ยกเลิกการกระทำล่าสุด



รูปที่ 2.8 เครื่องมือล่าง

3.Setting



รูป 2.9 หน้าแอปพลิเคชัน ตั้งค่า

นำเข้ารูปภาพ

- ใช้เพื่อเลือกนำเข้าภาพจากเครื่องของคุณขนาดภาพวาด (3840 x 2160) ขนาดความกว้าง (W) และความสูง (H) ของภาพในพิกเซล สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามต้องการโดยใช้ปุ่ม + และ -

- หรือเลื่อนแถบสไลด์คุณภาพ (ความเร็ว/คุณภาพ) - เลือกระดับคุณภาพของภาพ มีผลต่อความละเอียดและความคมชัดของภาพที่สร้างรูปแบบขนาดที่เลือกได้ (SD 1:1 3:4 9:16)

- ขนาดมาตรฐานที่กำหนดไว้ล่วงหน้าเพื่อความสะดวกในการเลือกใช้งาน SD (ความเร็ว) 540 x 1176 1:1 (SD): 1280 x 1280 3:4 (SD) 768 x 1024 9:16 (4K) 2160 x 3840 หัวภาพทวิตเตอร์ (Twitter header)

- ขนาดที่เหมาะสมสำหรับภาพหัวของทวิตเตอร์ (1500 x 500) แชตสแตมป์ (Line stamp)

- ขนาดที่เหมาะสมสำหรับแชตสแตมป์ (370 x 320) แนวตั้ง - ขนาดแนวตั้งที่กำหนดไว้ล่วงหน้า (690 x 4096) สำหรับการพิมพ์ - ตัวเลือกขนาดสำหรับการพิมพ์ต้นฉบับมังงะ

(Manga original)ไปรษณียบัตร (JP): 1181 x 1748 ที่ 300 dpiA4: 1240 x 1754 ที่ 150
dpiA5: 874 x 1240 ที่ 150 dpi

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน

1. เขียนบรรยายเกี่ยวกับการศึกษาหาข้อมูล

1.1 ขั้นตอนการเลือกหัวข้อโครงการ

การประชุมภายในกลุ่มเกี่ยวกับการเลือกหัวข้อการทำโครงการ เสนอความคิดเห็นตามความคิดของแต่ละบุคคลจนได้ข้อสรุปในการเลือกทำ อนิเมชั่น เรื่อง โกะเลื่อยชิง

1.2 ขั้นตอนการเสนอการขออนุมัติโครงการ

การเสนอหัวข้อโครงการต่ออาจารย์ผู้สอนพร้อม ทั้งอธิบายเหตุผลในการเลือกจัดทำโครงการจัดทำเพื่อเป็นประโยชน์กับผู้รับชมได้รับมือและปรับตัวกับสถานการณ์เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและสอดแทรกข้อคิดเข้าไปด้วยในรูปแบบอนิเมชั่นที่มีเนื้อเรื่องเป็น การเล่าเรื่องความซื่อสัตย์ จนได้รับการอนุมัติและศึกษาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

1.3 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นและวางแผนและการปฏิบัติงาน

ทำการรวบรวมข้อมูลที่ศึกษาจากอินเทอร์เน็ต ที่เกี่ยวข้องในจัดการทำโครงการเกี่ยวกับ อนิเมชั่น และโปรแกรมอย่างละเอียด

1.4 ขั้นตอนการปฏิบัติงานตามแผนที่วางไว้

เป็นการทำงานตามแผนที่วางไว้ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามขั้นตอนที่วางไว้

1.5 จัดพิมพ์เอกสารโครงการ

การปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาชิ้นงานให้สมบูรณ์เพื่อจัดทำการออกแบบ

1.6 เสนองาน ต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

นำเสนอการจัดทำโครงการต่ออาจารย์ให้รับทราบการดำเนินโครงการพร้อมทั้งเสนอ ข้อคิดในการทำโครงการ

2. ดำเนินการออกแบบร่าง

3.ตัวอย่าง



รูปที่ 3.1 ท้องฟ้าตอนเช้า

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.2 ฉากที่ 1

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



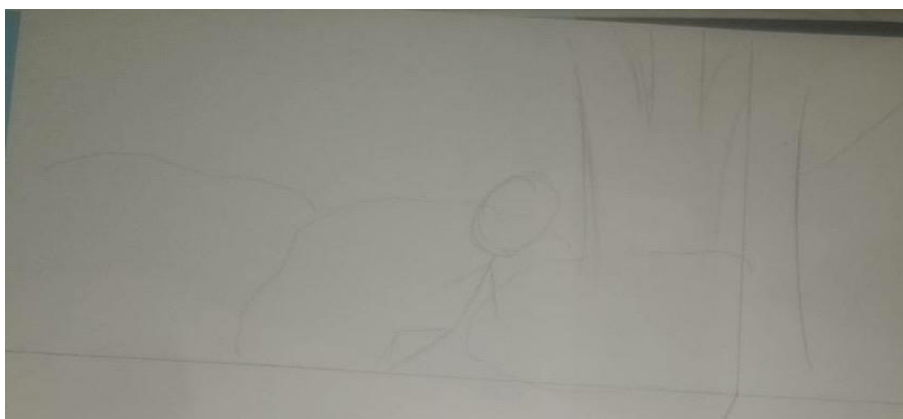
รูปที่ 3.3 ฉากที่ 2

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



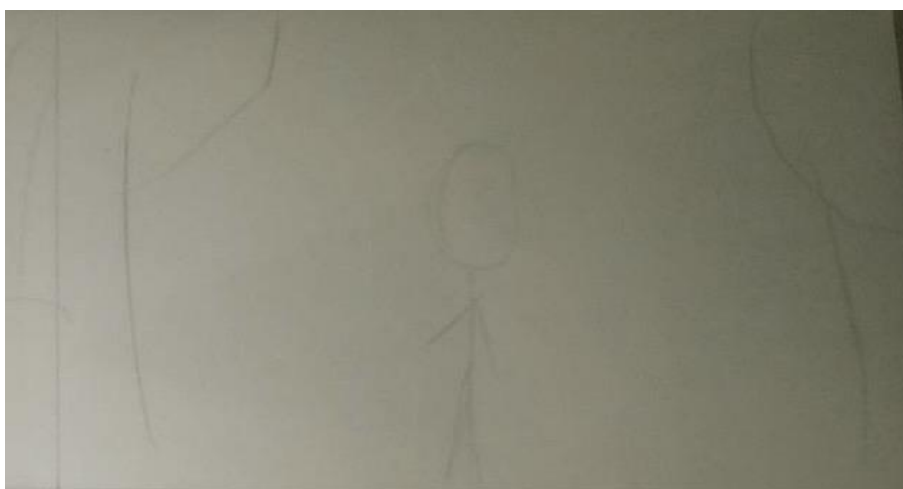
รูปที่ 3.4 ฉากที่ 3

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.5 ฉากที่ 4

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.6 ฉากที่ 5

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



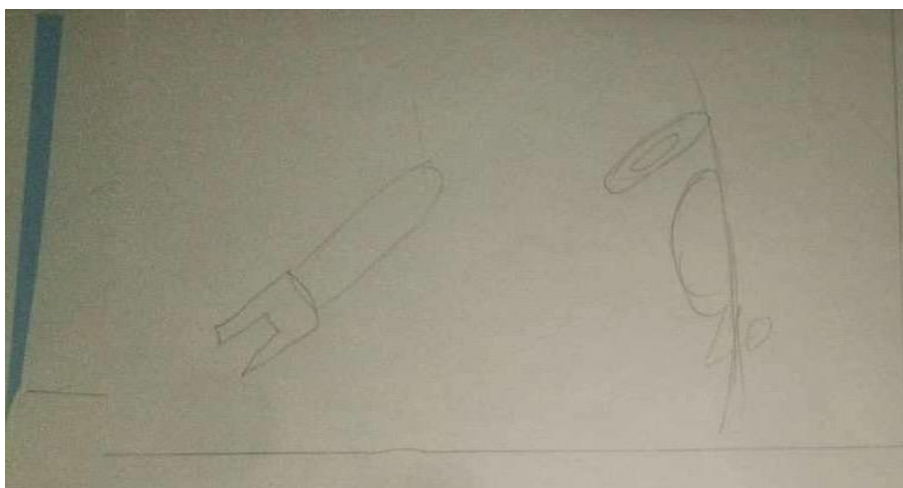
รูปที่ 3.7 ฉากที่ 6

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.8 ฉากที่ 7

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



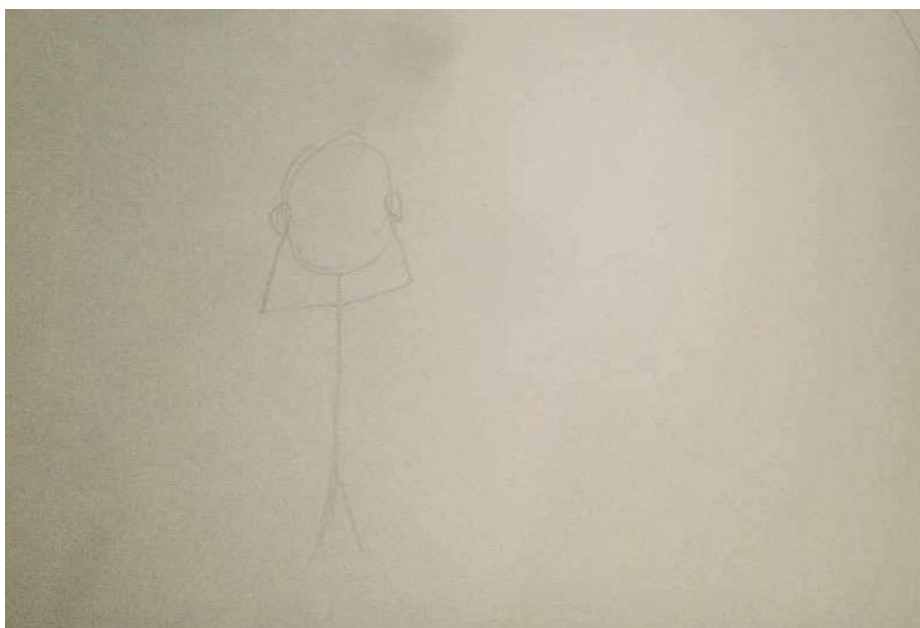
รูปที่ 3.9 ฉากที่ 8

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.10 ฉากที่ 9

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



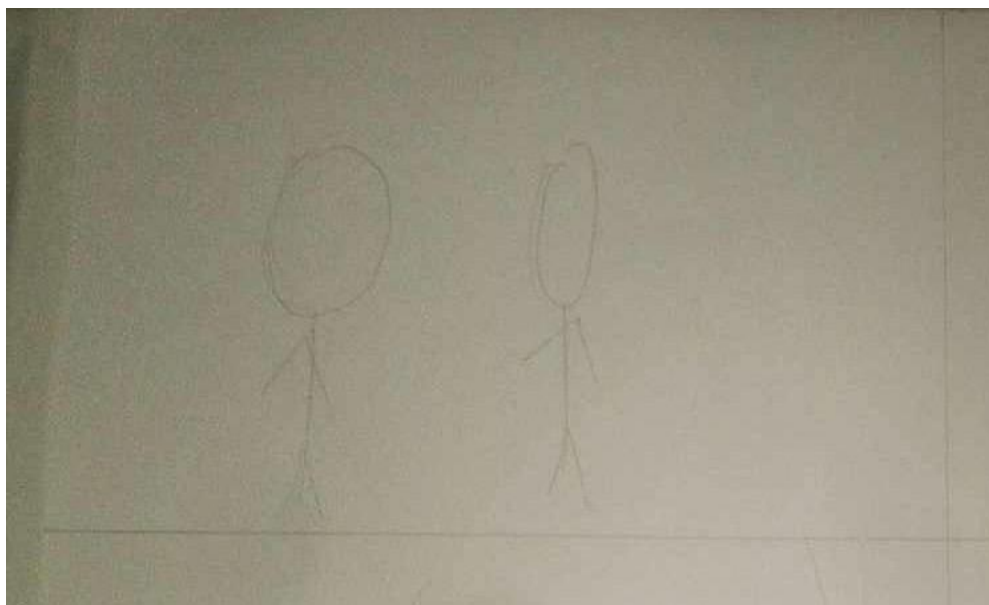
รูปที่ 3.11 ฉากที่ 10

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



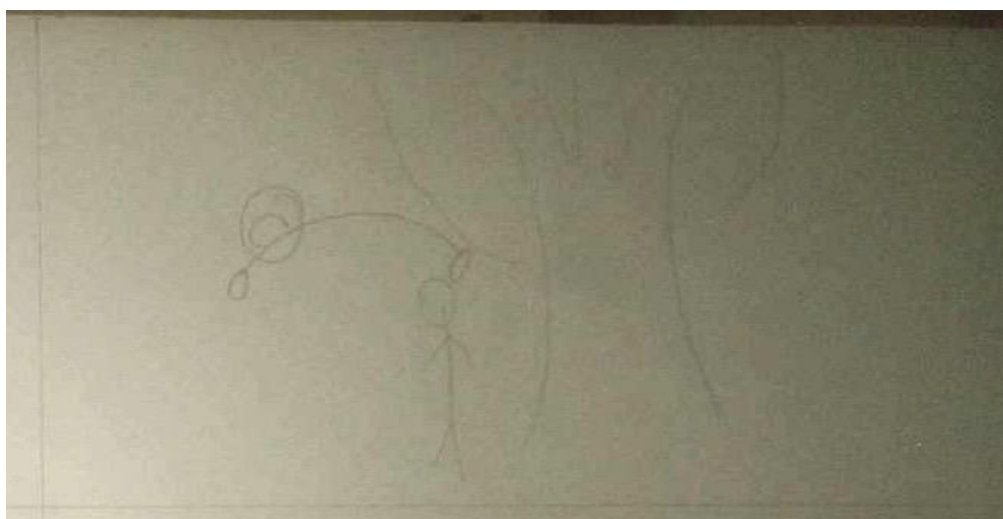
รูปที่ 3.12 ฉากที่ 11

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



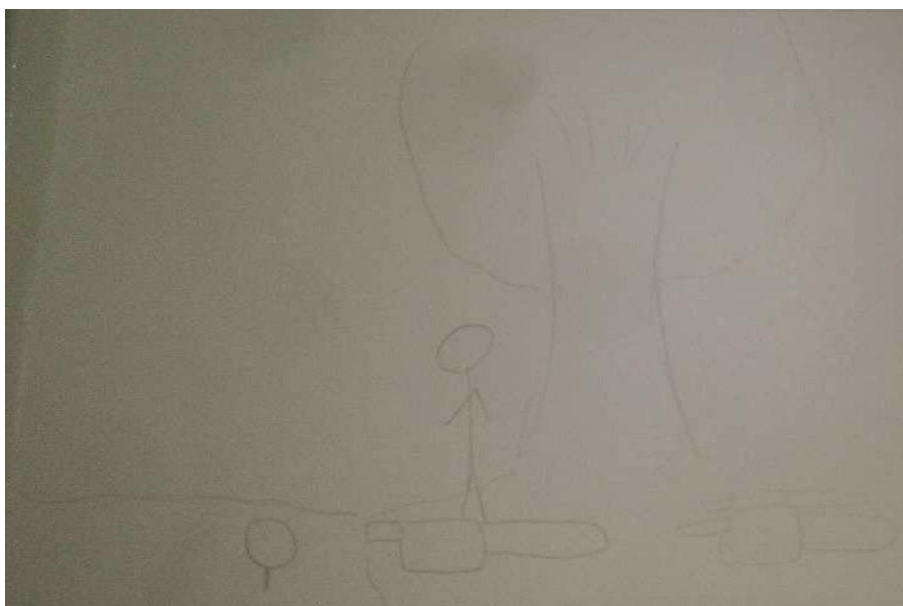
รูปที่ 3.13 ฉากที่ 12

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



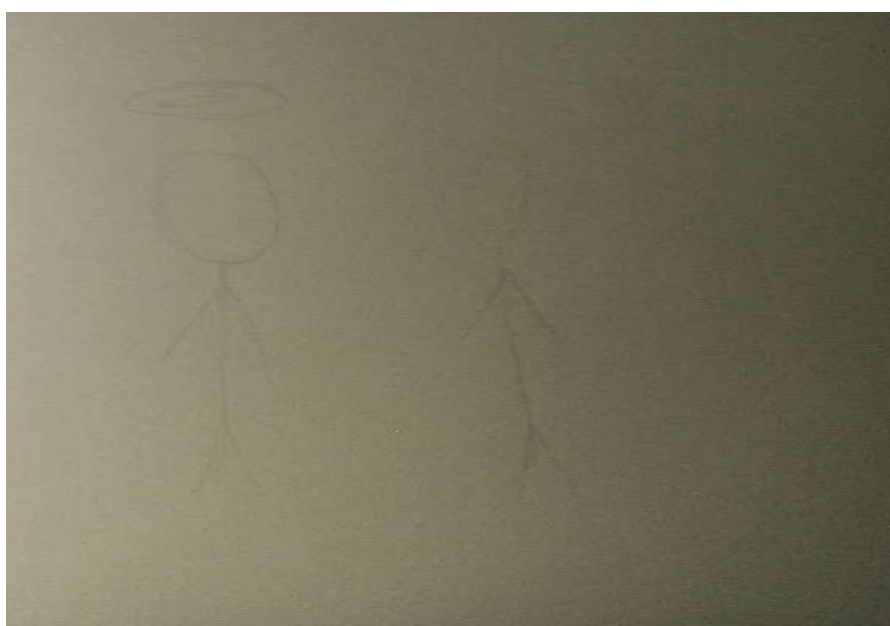
รูปที่ 3.14 ฉากที่ 13

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.15 ฉากที่ 14

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



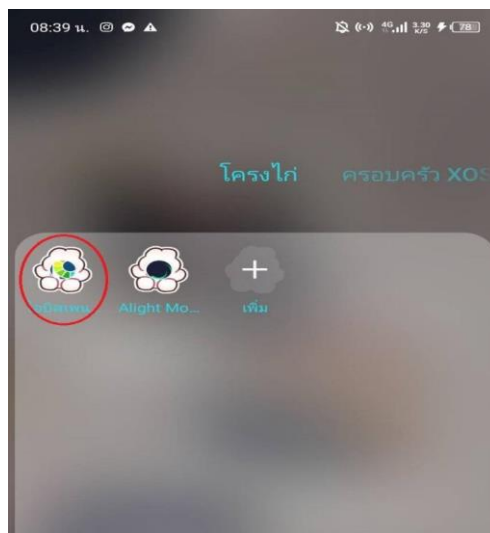
รูปที่ 3.16 ฉากที่ 15

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี

3. ขั้นตอนการดำเนินการ

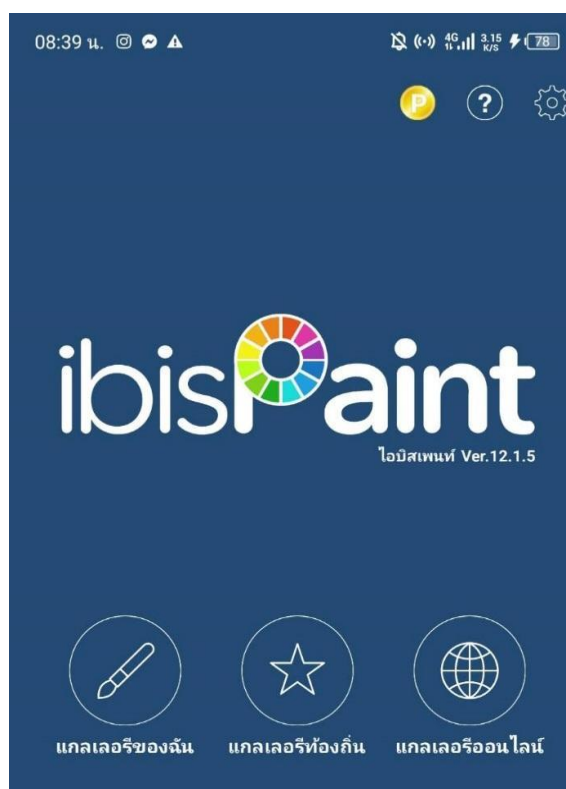
3.1 การเปิดโปรแกรม Ibis paint x

1.) คลิกโปรแกรม Ibis paint x ในหน้าโทรศัพท์



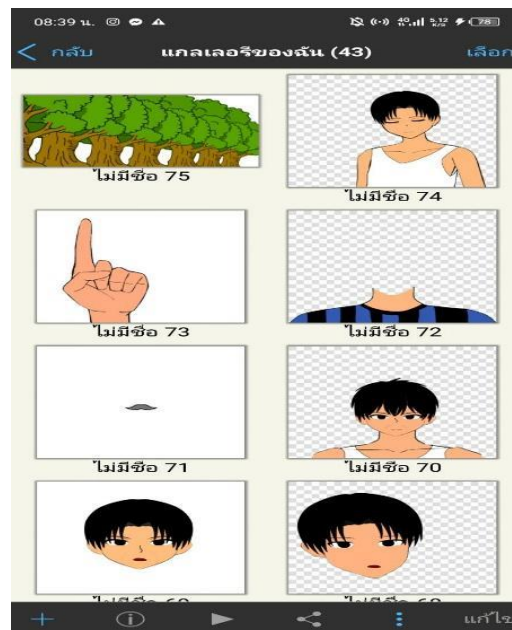
รูปที่ 3.32 ขั้นตอนการเข้าโปรแกรม

2.) จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรม Ibis paint x และคลิกเข้าโปรแกรม

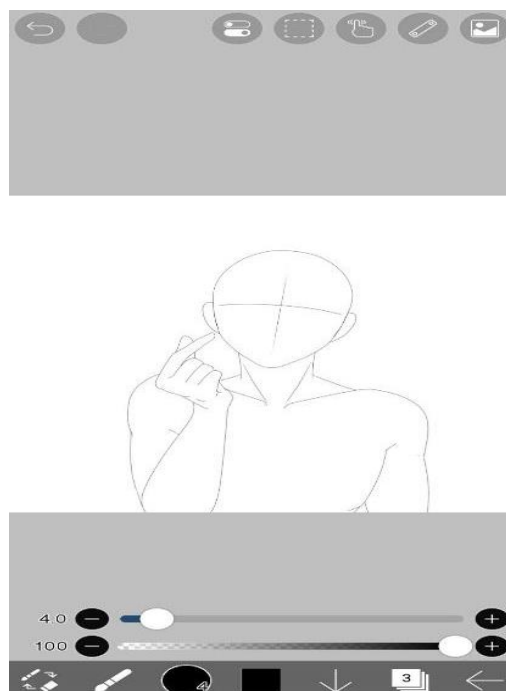


รูปที่ 3.33 หน้าต่างโปรแกรม

3.) หน้าเพิ่มProject รูปภาพ

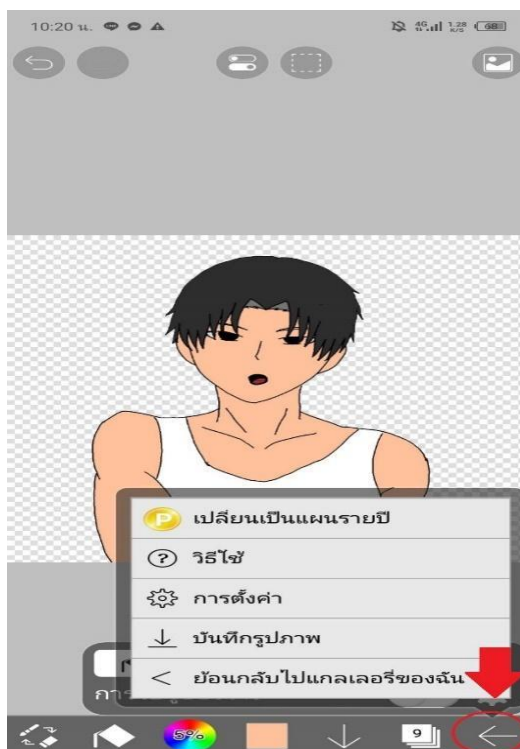


รูปที่ 3.34 การ Draft รูป



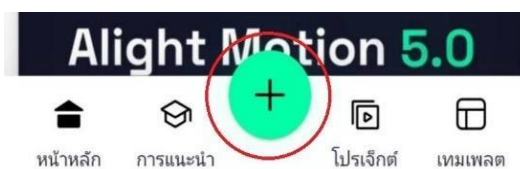
รูปที่ 3.35 การวาดรูปและบันทึกในโปรแกรม

4.) กดมุมขวาล่างและบันทึก



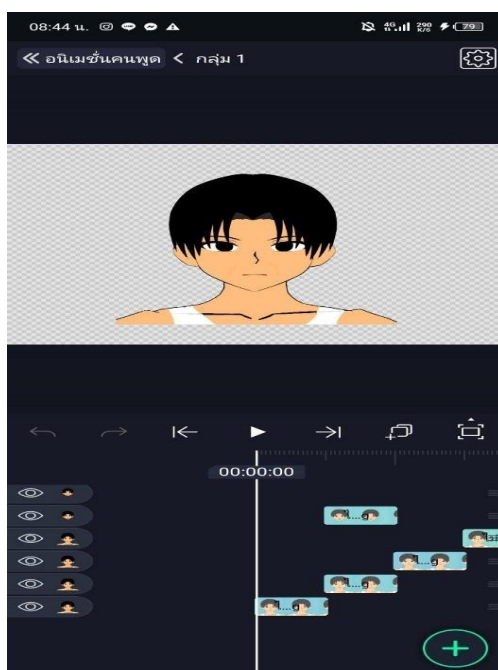
รูปที่ 3.36 การลงสี

5.) เข้าโปรแกรม Alight Motion เพื่อทำอนิเมชั่น กดปุ่ม+



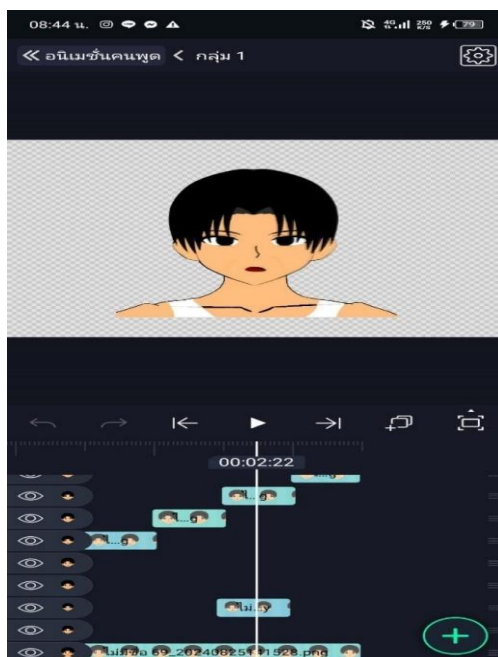
รูปที่ 3.36 การเพิ่มงานที่วาดมาลงใน Alight Motion

6.) นำรูปที่ทำไว้ใน Alight Motion



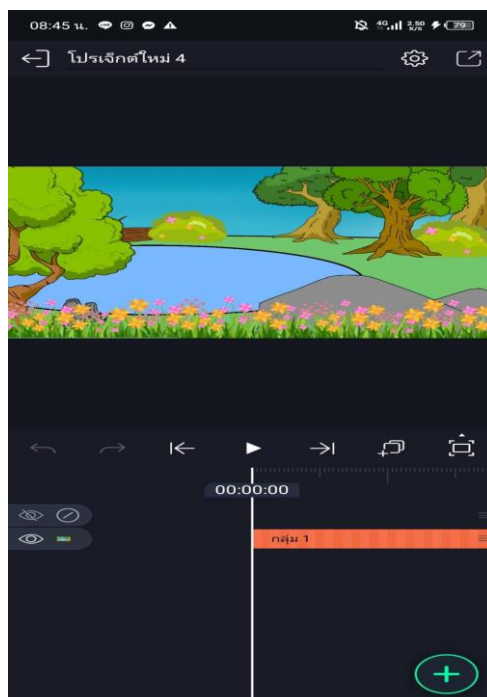
รูปที่ 3.37 ทำตาขยับ

7.) เริ่มทำปากขยับ ในโปรแกรม Alight motion



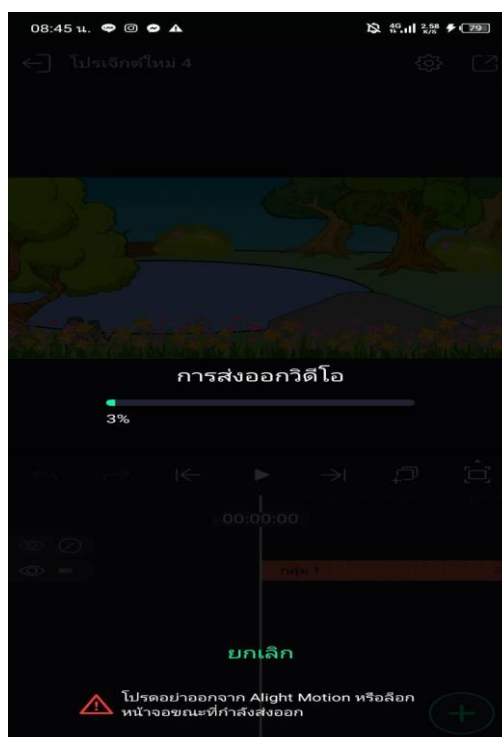
รูปที่ 3.38 ทำปากขยับ

7.) เพิ่มฉากเป็น Background



รูปที่ 3.39 เพิ่มScene

8.) หลังจากลงฉากในโปรแกรม Alight motion กดมุมขวาบนเพื่อส่งออก



รูปที่ 3.40 Export ฉากที่1

บทที่ 4

การพัฒนาระบบงาน

1. รูปแบบการดำเนินงาน

โครงการเกี่ยวกับอนิเมชัน ได้พบว่ามีรูปแบบตกแต่งและข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์เหมาะสมกับโครงการต้องมีการแก้ไขงาน เช่น การให้รูปแบบตัวอักษรในการทำเนื้อหา ต้องมีการตกแต่งรูปเล่มให้สวยงามโดดเด่นยิ่งขึ้น การนำข้อความรูปภาพมาใช้ในการทำอนิเมชันต้องใช้คำหรือภาษาที่เข้าใจง่าย ชัดเจนและถูกต้อง



รูปที่ 4.1 หน้าปกอนิเมชัน เรื่อง ความซื่อสัตย์



รูปที่ 4.2 ชายโก๊ะเดินเข้าไปในป่า



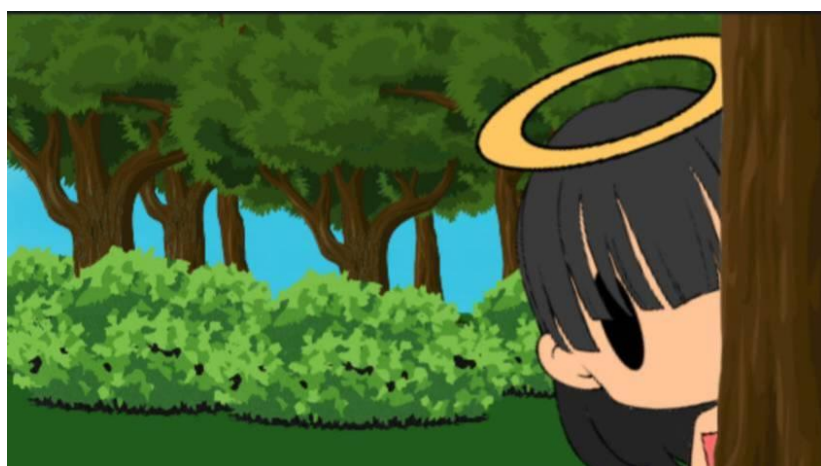
รูปที่ 4.3 ตัดต้นไม้



รูปที่ 4.4 โก้ะเดินไปนั่งพัก



รูปที่ 4.5 โก๊ะนั่งพักอยู่ข้างต้นไม้



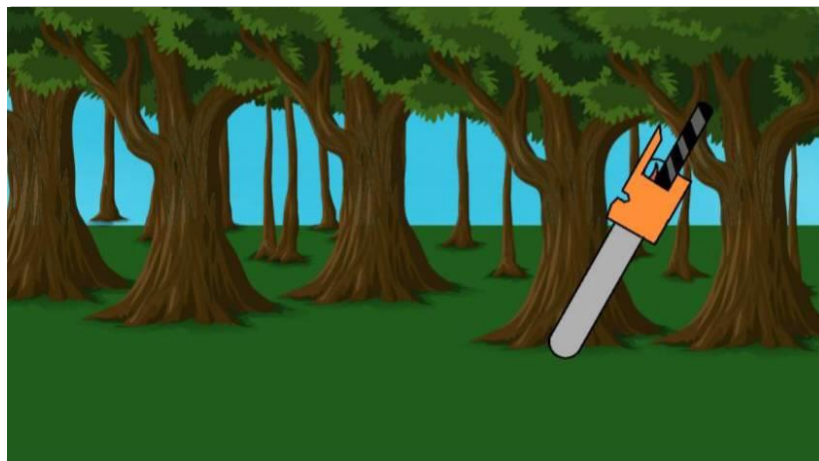
รูปที่ 4.6 เทหารักษ์แอบดูโก๊ะ



รูปที่ 4.7 โก๊ะเดินไปสตาร์ทเลื่อยอีกครั้ง



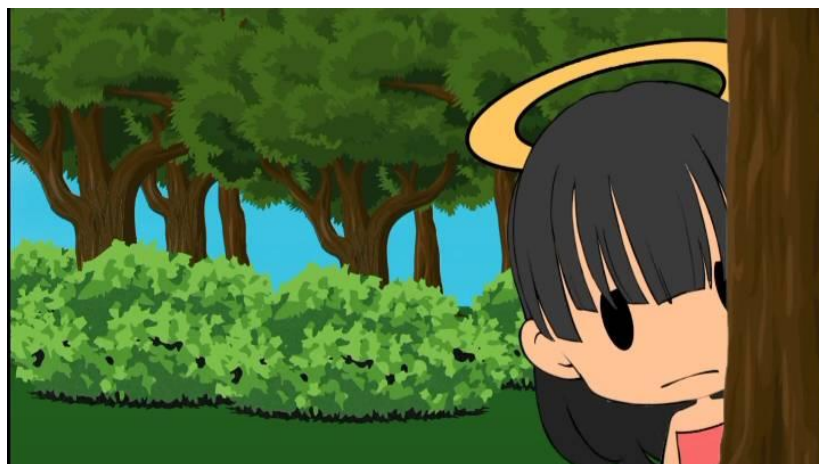
รูปที่ 4.8 เลื่อยหลุดมือไป



รูปที่ 4.9 เลื่อยลอย



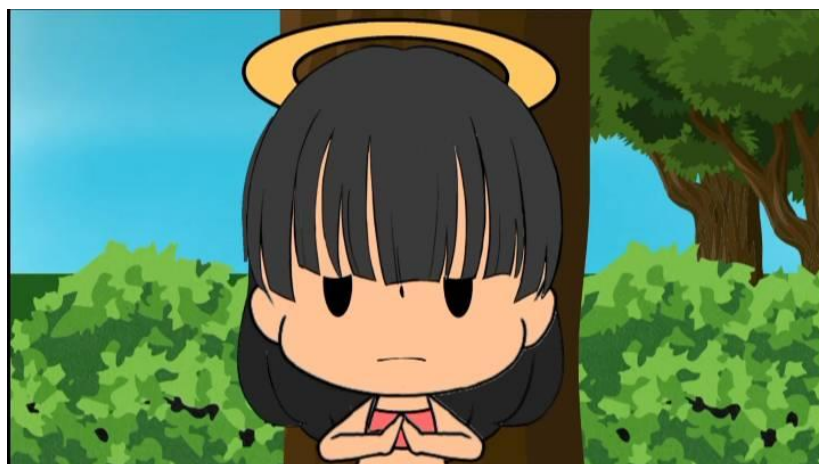
รูปที่ 4.10 เลื่อยเฉี่ยวเทภารักษ์



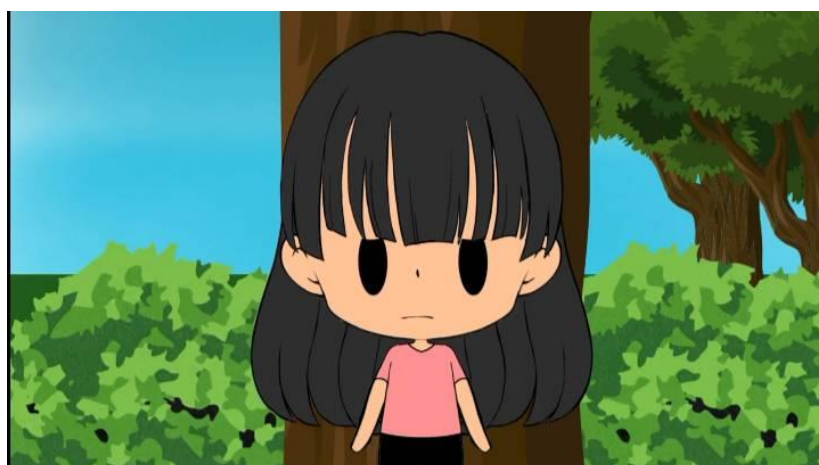
รูปที่ 4.11 เทพารักษ์เกือบโดนเลื่อย



รูปที่ 4.12 เลื่อยลอยมาตกคลอง



รูปที่ 4.13 เทภารักษ์เปลี่ยนร่าง



รูปที่ 4.14 เทภารักษ์เปลี่ยนร่างเรียบร้อยแล้ว



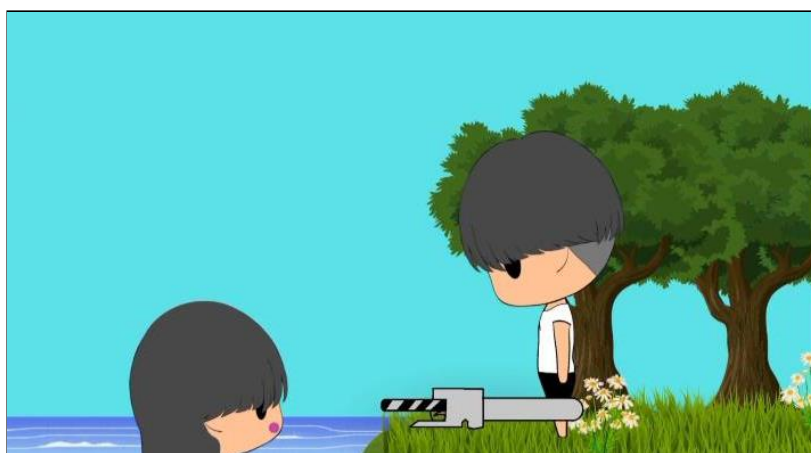
รูปที่ 4.15 เทภารักษ์



รูปที่ 4.16 โก๊ะสงสัยว่าเขาใคร?



รูปที่ 4.17 โก๊ะขอให้เทภารักษ์ นำเลื่อยขึ้นมาให้กับเขา



รูปที่ 4.18 เทภารักษ์ นำเลื่อยเงินขึ้นมา



รูปที่ 4.19 โก๊ะตอบกลับ ว่าเลื่อยไม่ใช่ของเขา



รูปที่ 4.20 เทหารักษ์นำเลื่อยทองคำ ขึ้นมาให้เขา



รูปที่ 4.21 โก๊ะตอบกลับอีกครั้งว่า เลื่อยนี้ไม่ใช่ของเขา



รูปที่ 4.22 เทภารักษ์ เห็นว่าโก๊ะเป็นคนดีจึงยกเลื่อยทั้งหมดให้

บทที่ 5

สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการอนิเมชัน เรื่อง โกะเลื่อยชิง ในครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้สนใจในเรื่องความซื่อสัตย์เข้าใจในเนื้อหา และตื่นตัวในการได้รับชม อนิเมชัน เรื่อง โกะเลื่อยชิง ผู้จัดทำได้เสนอคณะกรรมการและได้ยื่นหนังสือขออนุญาตจัดทำโครงการ โดยผู้จัดทำได้หาข้อมูลเกี่ยวกับอนิเมชันเรื่อง ความซื่อสัตย์ ประโยชน์ในการทำโครงการครั้งนี้เพื่อได้ปลูกฝังความซื่อสัตย์ให้กับผู้สนใจ อย่างเข้าใจและถูกต้อง ทำให้ผู้สนใจตระหนักและเห็นความสำคัญของความซื่อสัตย์ ทำให้นักศึกษามีความรู้และเข้าใจในการสร้างอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม I bis paint x , Alight motion

2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดทำโครงการ

- 1.1 ผู้จัดทำขาดความรอบรอบในการทำโครงการ
- 1.2 ผู้จัดทำขาดความเชี่ยวชาญในการทำโครงการ
- 1.3 สมาชิกภายในกลุ่ม ไม่ให้ความร่วมมือ
- 1.4 การแบ่งงาน ไม่ชัดเจน

3. ข้อเสนอแนะ

- 3.1 ควรศึกษาข้อมูลหรือหาของเรื่องที่จะทำให้ละเอียดกว่านี้เพื่อจะได้เข้าใจเนื้อหาและสามารถจัดทำได้อย่างสมบูรณ์และถูกต้อง
- 3.2 ควรมีความสามารถคล่องแคล่วในการใช้โปรแกรมมากขึ้น เพื่อจะทำให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์สวยงามและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

นิทาน คนตัดไม้กับเทพารักษ์

<https://youtu.be/-KrVE2vHZyg?si=FmT3JYSMRoijos3U>

รุษเทวดา ทำจะป้อง

https://youtu.be/KElrbWwD0P8?si=5R_KA-bgpJh_24

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล ศุภชัย ปลีกกล้า

วันเดือนปีเกิด วันที่ 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 98/3 นเรศวร 26

เบอร์โทรศัพท์ 0808042551

E-mail loom2031@gmail.com



ชื่อ – นามสกุล สถาพร ถาวรทัศน์

วันเดือนปีเกิด วันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 188/11 หมู่ 6 ต.พัฒนานิคม อ.พัฒนานิคม

จ.ลพบุรี

เบอร์โทรศัพท์ 0986103855

E-mail xton65@gmail.com



ชื่อ – นามสกุล ธรรมธรณ์ เศวตเจริญรัตน์

วันเดือนปีเกิด วันที่ 16 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ หมู่บ้านเดอะลิฟวิ่งนารายา2 บ้านเลขที่ 69/68

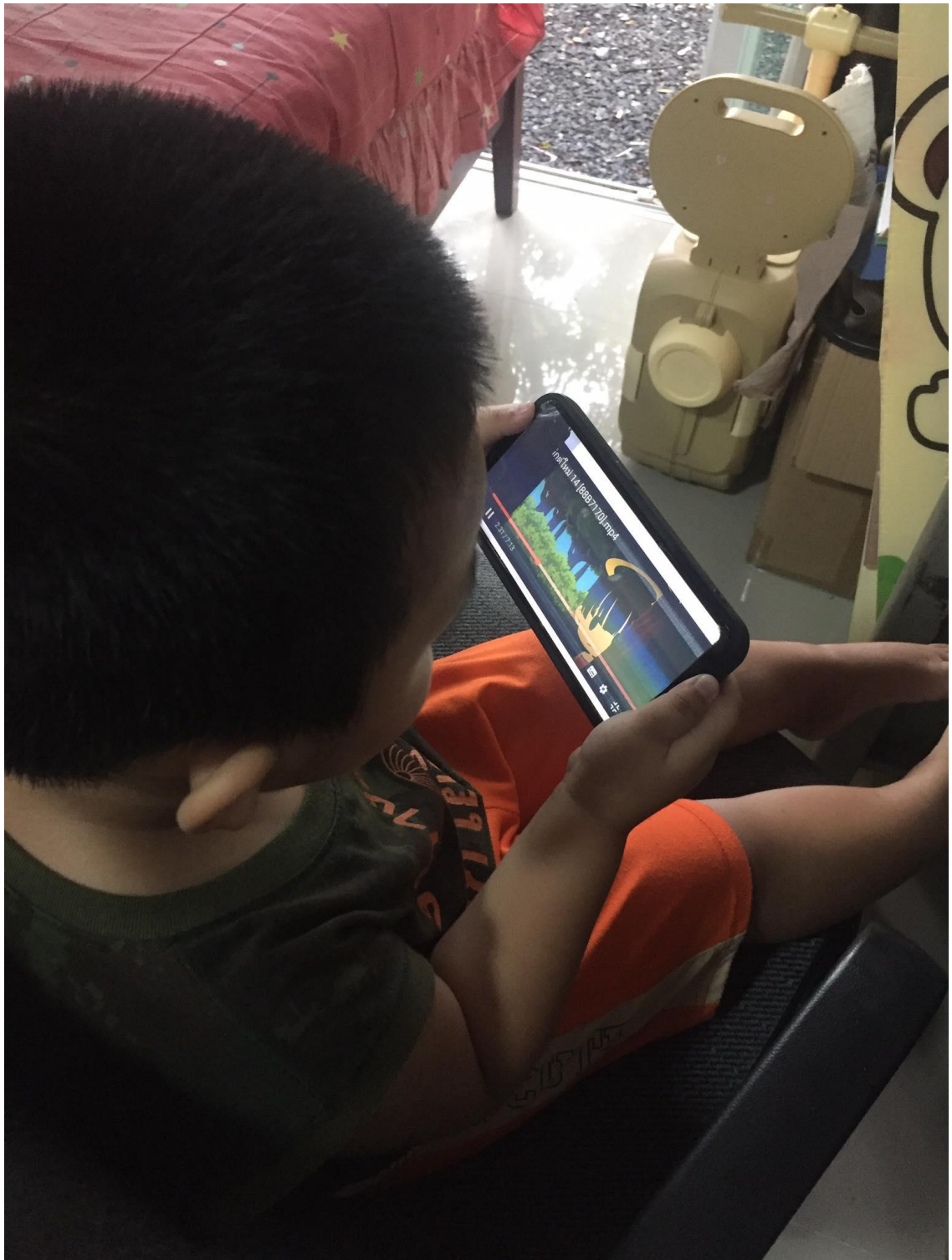
เบอร์โทรศัพท์ 0825122575

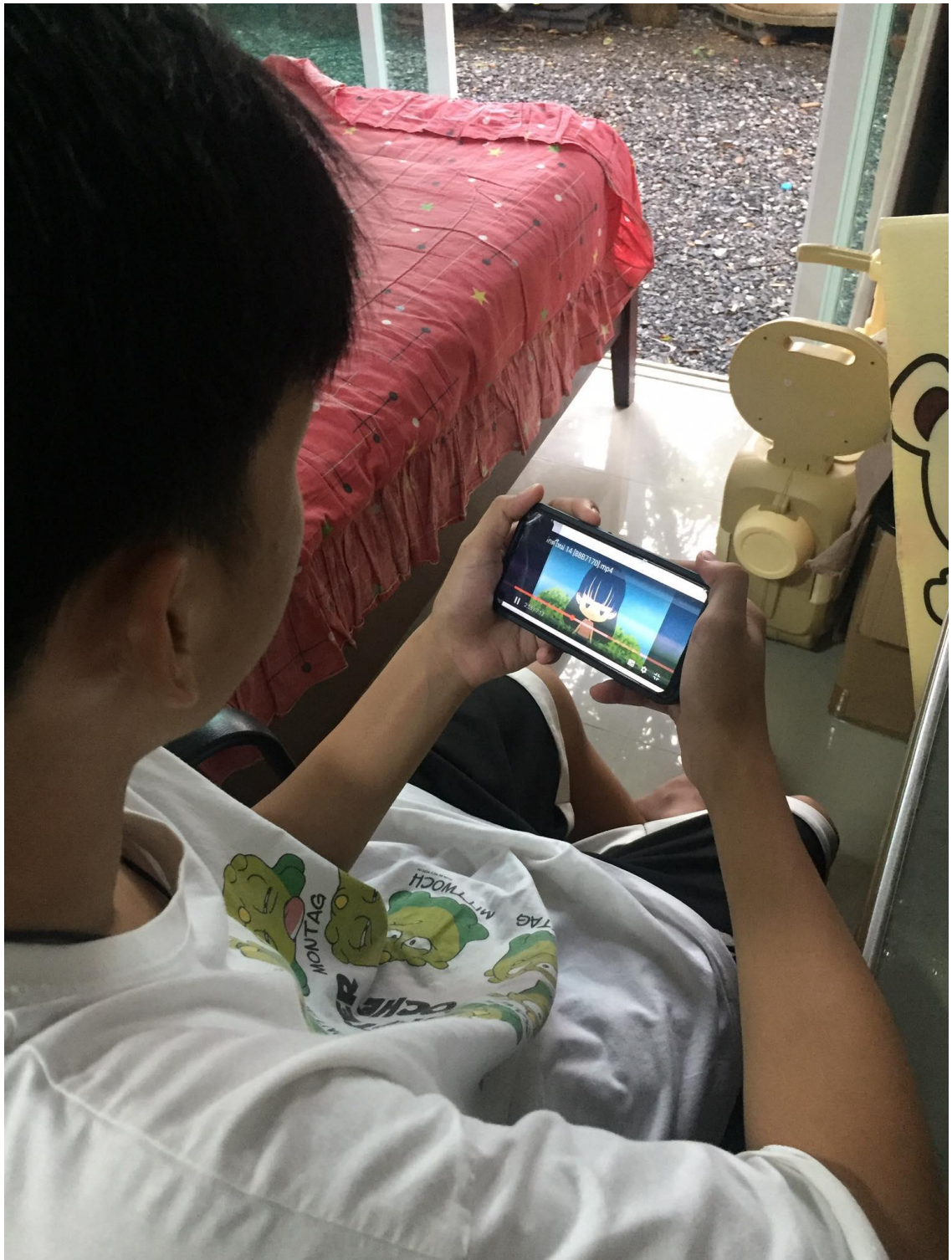
E-mail alphahan9@gmail.com

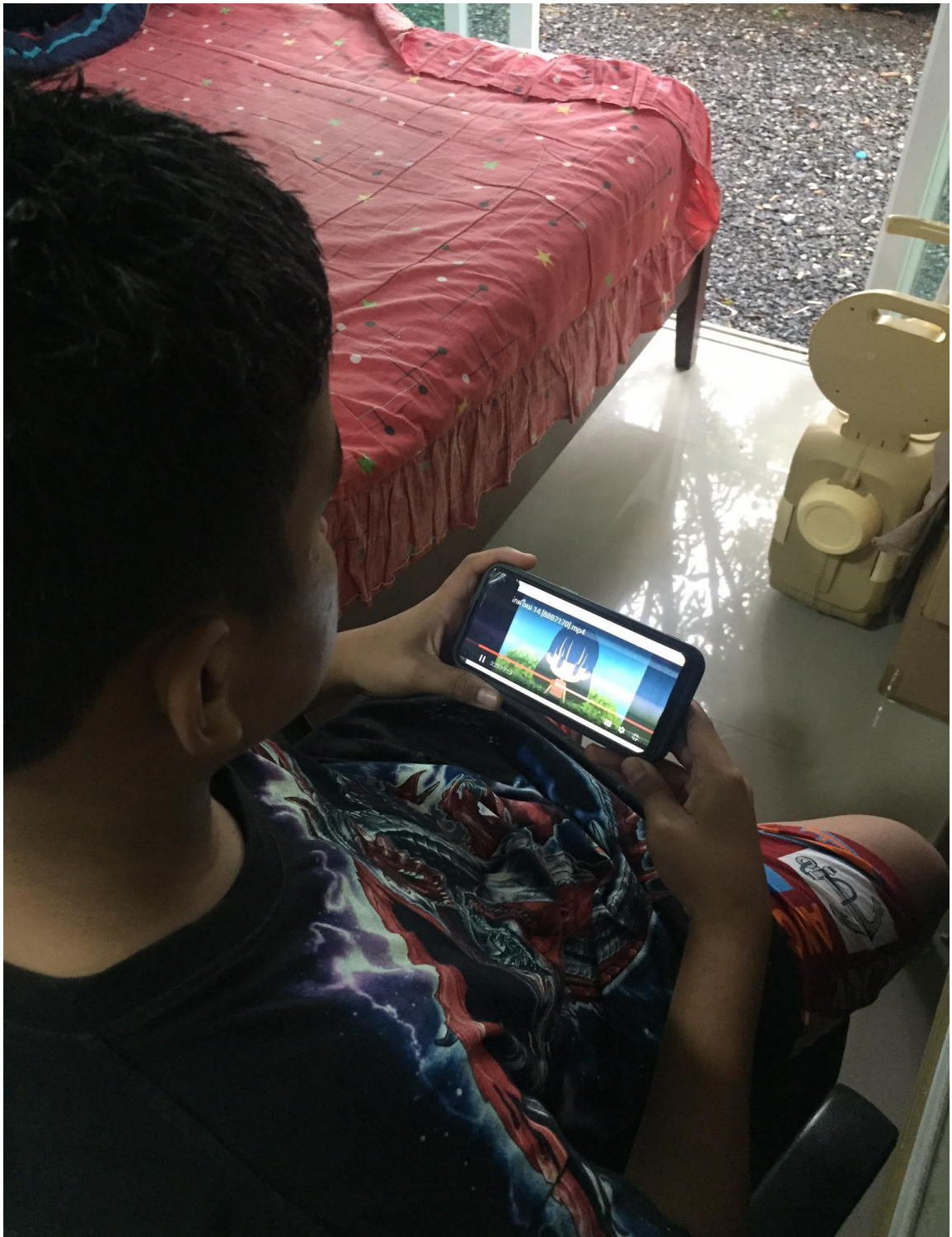


ภาคผนวก











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

.....

.....

.....