

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตของรายงาน.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2

บทที่ 2 การทบทวนเอกสาร / วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา(Semiology).....	3
2.2 แนวคิดการสื่อสารยุคดิจิทัล (Communication Medel in Digital Age).....	8
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของสื่อ (Media Code).....	10
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับลายเส้น (Line).....	15
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน (Cartoon).....	17
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code).....	19
2.7 รหัสของสื่อ.....	29

2.8 ทฤษฎีสี.....	30
2.9 แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์.....	34

บทที่ 3 รายละเอียดของการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	35
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	36
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร.....	37
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	38
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	38
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	38
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	39
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	39

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน.....	41
4.2 ขั้นตอนการผลิต.....	69
-การวางโครงเรื่องและตัวละคร.....	69
-การเขียนสตอรี่บอร์ด.....	70
-การตัดเส้นจริง.....	71
-การใส่ช่องคำพูด.....	72

4.3	ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงาน.....	74	
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ			
5.1	สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	76	
5.2	ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	76	
5.3	สรุปผลรายงานการจำทำโครงการสหกิจศึกษา.....	76	
5.4	ข้อเสนอแนะการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา.....	77	
บรรณานุกรม.....			78
ภาคผนวก.....			79
ประวัติผู้จัดทำ.....			101

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างระบบสื่อสารกับระบบสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษา.....	13
ตารางที่ 2.2 ลักษณะของเส้นแต่ละแบบ.....	15
ตารางที่ 3.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	39

สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปที่ 2.1 แบบจำลองการสื่อสารยุคดิจิทัล.....	16
รูปที่ 2.2 รูปปรด.....	17
รูปที่ 2.3 รูปปรดที่เพิ่มเส้นลงไป.....	17
รูปภาพที่ 2.4 ภาพแสดงถึงขนาดเล็ใหญ่ของตัวละคร.....	24
รูปภาพที่ 2.5 ภาพแสดงลำดับความใกล้เคียงของตัวละคร.....	25
รูปภาพที่ 2.6 ภาพแสดงการใช้สีแสดงความใกล้เคียงของภาพ.....	25
รูปภาพที่ 2.7 ภาพแสดงการใช้รายละเอียด.....	26
รูปภาพที่ 2.8 ภาพแสดงการใช้รายละเอียด.....	26
รูปภาพที่ 2.9 ภาพสัญลักษณ์ที่เป็นภาพเฉพาะ.....	27
รูปภาพที่ 2.10 ภาพแสดงวรรณะสีร้อนและเย็น.....	31
รูปภาพที่ 2.11 ภาพแสดงวงจรรสี.....	32

รูปที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท.....	35
รูปที่ 3.2 แผนที่บริษัท	35
รูปที่ 3.3 เว็บไซต์อุ๊คบีคอมมิคส์.....	36
รูปที่ 3.4 แอปพลิเคชันอุ๊คบีคอมมิคส์.....	37
รูปที่ 3.5 แผนภูมิการจัดองค์กรและบริหารงานบริษัท อุ๊คบีคอมมิคส์ จำกัด.....	37
รูปที่ 4.1 เพทาย.....	42
รูปที่ 4.2 เพชร.....	43
รูปที่ 4.3 แม่ไพริน.....	43
รูปที่ 4.4 ทิวา.....	44
รูปที่ 4.5 อาตี๋ร้านขายของชำ.....	45
รูปที่ 4.6 นางพยาบาลทิวา.....	45
รูปที่ 4.7 สตอร์รี่บอร์ดย่อ สถานีนัดพบ คนที่คุณคิดถึง.....	68
รูปที่ 4.8 กำหนดออกแบบตัวละคร.....	70
รูปที่ 4.9 ร่างโครงสตอร์รี่บอร์ด.....	70
รูปที่ 4.10 ตัดเส้นจริงใช้โปรแกรม sai.....	71
รูปที่ 4.11 ลงสีในโปรแกรม sai โดยมีอุปกรณ์เสริมเมาส์ปากกา.....	71
รูปที่ 4.12 เมาส์ปากกา Wacom.....	72
รูปที่ 4.13 ใส่บทสนทนาใช้โปรแกรม Adobe Photoshop.....	72
รูปที่ 4.14 เผยแพร่บนเว็บไซต์ www.ookbeecomics.com	74
รูปที่ 4.15 เผยแพร่บน Facebook.....	75

