



รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบกราฟิกและโมชั่นกราฟิกให้กับบริษัท สหามิค มีเดีย จำกัด

Graphic and Motion Graphic of SAHAMIC MEDIA

โดย

นายเฉลิมพล คชนิล 5806400028

รายงานการปฏิบัติงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

หัวข้อรายงาน การออกแบบกราฟิกและโมชั่นกราฟิกให้กับบริษัทสหมิก มีเดีย จำกัด
Graphic and Motion Graphic of SAHAMIC MEDIA

รายชื่อผู้จัดทำ นายเฉลิมพล คชนิด

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ อรรถเศรยฐ์ ปรีดากรณ์


อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชัน
และสื่อสร้างสรรค์ ประจำภาคการเรียนศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560



คณะกรรมกรสอบโครงการ


..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ อรรถเศรยฐ์ ปรีดากรณ์)


..... พนักงานที่ปรึกษา
(นายพงศกร อุดมโชคธำรง)


..... กรรมการกลาง
(อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด)


..... ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผศ.ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒนะ)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 31 สิงหาคม 2561

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ในเดือนพฤษภาคม – สิงหาคม 2561

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์

ตามที่คุณจัดทำ นายเฉลิมพล คชนิล นักศึกษาภาควิชาสื่อแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2561 ในตำแหน่งโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ณ บริษัท สหมีคมมีเดีย จำกัด (SAHAMIC MEDIA) และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ศึกษาและปฏิบัติงานเรื่อง “ การทำโมชั่นกราฟิกให้ดูน่าสนใจและสร้างภาพลักษณ์ให้บริษัท ”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่มเพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายเฉลิมพล คชนิล)

นักศึกษาสหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท สหมิค มีเดีย จำกัด ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2561 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับรายงานสหกิจศึกษานับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณพงศกร อุดมโชคธารง กราฟิก ดีไซน์/ พนักงานที่ปรึกษา
2. อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงานผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริงซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย



ผู้จัดทำ

นายเฉลิมพล คชนิล

31 สิงหาคม 2561

หัวข้อโครงการ : การออกแบบกราฟิกและโมชันกราฟิกให้กับบริษัท สหมิค มีเดีย จำกัด

หน่วยกิตของโครงการ : 5 หน่วยกิต

รายชื่อผู้จัดทำ : นาย เฉลิมพล คชนิต

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปริดากรณ์

วุฒิการศึกษา : วิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

เทอม/ปีการศึกษา : 3/2560

บทคัดย่อ

รายงานสหกิจฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรในการปฏิบัติงานรายงานสหกิจศึกษาประจำปีการศึกษา 2560 ระดับปริญญาตรี กระบวนการทำโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความน่าสนใจให้กับงานที่ได้รับมอบหมาย ในเดือนพฤษภาคม ถึง เดือนสิงหาคม 2561 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการทำกราฟิก และ โมชันกราฟิก โดยการใช้โปรแกรม ออฟเตอร์เอฟเฟกต์ ในการทำกราฟิก และจัดตำแหน่งองค์ประกอบของกราฟิก ที่อยู่ในวิดีโอ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ซึ่งผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เช่นทฤษฎีเกี่ยวกับการโมชัน และทฤษฎีสี เป็นต้น เพื่อสามารถนำทฤษฎีดังกล่าวไปใช้ในการผลิตงานได้จริง

ผลจากการศึกษาและปฏิบัติงานจริงทำให้ได้รับประสบการณ์จากการทำงาน ความรู้ใหม่ๆ ทั้งในด้านกระบวนการคิด การวิเคราะห์ รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการใช้เวลาให้คุ้มค่า ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงาน ได้นำความรู้ที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์ใช้กับผลงานให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อก้าวเข้าสู่การทำงานอย่างมืออาชีพต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ : กราฟิก/ โมชันกราฟิก/ ออนไลน์

Project Title : Graphic and Motion Graphic of SAHAMIC MEDIA
Credits : 5 Credits
By : Mr. Chalophon Khodchanin
Advisor : Mr. Auttasead Preedakorn
Degree : Bachelor of Science
Major : Animation and Creative Media
Faculty : Information Technology
Semester/Academic year : 3/2560

Abstract

This project is part of the study based on an internship course of 2017, bachelor's degree processing of motion graphic for promote interesting in assigned tasks in May to August 2018. The purpose is study about graphic processing and motion graphic by use Program Aftereffect to do graphic and arrange the detail for video for more interesting. We utilized theory such as Motion theory, Color theory and more for the real operation.

Results from study provided student experience of new knowledge about thinking process, analyzing, solving problem, working with other and using meanly time. Throughout the operation time, we can apply knowledge with efficiency works and appropriate, which is useful For future work.

Keywords : Graphic/ Motion graphic/ Online

Approved by



สารบัญ

หน้า

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

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ.....	2

บทที่ 2 การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.2 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	16
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	16
3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร.....	17
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	17
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	17
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	17
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ.....	18
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	19

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

4.1 สัปดาห์ที่ 1.....	21
4.2 สัปดาห์ที่ 2.....	22
4.3 สัปดาห์ที่ 3.....	22
4.4 สัปดาห์ที่ 4.....	23
4.5 สัปดาห์ที่ 5 ถึง สัปดาห์ที่ 6.....	24
4.6 สัปดาห์ที่ 7.....	24
4.7 สัปดาห์ที่ 8.....	26
4.8 สัปดาห์ที่ 9 ถึง สัปดาห์ที่ 10.....	27
4.9 สัปดาห์ที่ 11.....	28
4.10 สัปดาห์ที่ 12.....	29
4.11 สัปดาห์ที่ 13 ถึง สัปดาห์ที่ 16.....	30

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	34
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	34

บรรณานุกรม.....	35
ภาคผนวก ก.....	36
ภาคผนวก ข.....	40
ประวัติผู้จัดทำ.....	44

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ตารางการปฏิบัติงานตลอดระยะเวลาสหกิจ.....18



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 3.1 โลโก้ (logo) บริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด (SAHAMIC MEDIA).....	16
ภาพที่ 3.2 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานองค์กร.....	17
ภาพที่ 4.1 รูปการณ้วางแผนงานโมชันกราฟิก.....	21
ภาพที่ 4.2 ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) โป้รโมชันสิทธิพิเศษ ชัมซุง (Samsung).....	22
ภาพที่ 4.3 ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) เอ็มการ์ด เดอะมอลล์ (MCARD THE MALL).....	23
ภาพที่ 4.4 การจัดวางสตอรีบอร์ด (Storyboard) รุ่น Burgundy Red S9+.....	23
ภาพที่ 4.5 โมชันกราฟิก (Motion Graphic) รุ่น Burgundy Red S9+.....	24
ภาพที่ 4.6 ออกแบบ 3D ถ้วยรางวัลจัดหามุมกล้องไทยประกันชีวิต.....	25
ภาพที่ 4.7 ออกแบบ 3D ถ้วยรางวัลจัดหามุมกล้องไทยประกันชีวิต.....	25
ภาพที่ 4.8 รีทัช (Retouch) กราฟิก (Graphic) งาน ไทยประกันชีวิต.....	26
ภาพที่ 4.9 รีทัช (Retouch) กราฟิก (Graphic) โป้รโมชัน Galaxy J6 ในงานชัมซุง (Samsung).....	26
ภาพที่ 4.10 ออกแบบ 3D ตัวเลขในโป้รแกรม Cinema 4D.....	27
ภาพที่ 4.11 ออกแบบ 3D , โรโตสโคป (Rotoscope) ให้กับชัมซุง (Samsung).....	27
ภาพที่ 4.12 โมเดล 3D (Model) กระจุกครีม จากโป้รแกรม ZBrush.....	28
ภาพที่ 4.13 โมเดล 3D (Model) กระจุกครีมยูเซอร์ริน (Eucerin).....	28
ภาพที่ 4.14 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) โป้รโมชัน ลดราคา Samsung Galaxy Note 9.....	29
ภาพที่ 4.15 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ซีน (Sence) จบ โฆษณาครีมยูเซอร์ริน (Eucerin).....	29
ภาพที่ 4.16 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลัก (Electrolux).....	30
ภาพที่ 4.17 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลัก (Electrolux).....	30
ภาพที่ 4.18 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลัก (Electrolux).....	31
ภาพที่ 4.19 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลัก (Electrolux).....	31
ภาพที่ 4.20 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลัก (Electrolux).....	32
ภาพที่ 4.21 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลัก (Electrolux).....	32
ภาพที่ 4.22 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลัก (Electrolux).....	33
ภาพที่ 4.23 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลัก (Electrolux).....	33

สารบัญรูปรภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ ก.1 Story Board Samsung S9.....	37
ภาพที่ ก.2 Story Board Samsung S9.....	37
ภาพที่ ก.3 Story Board Samsung S9.....	38
ภาพที่ ก.4 Story Board Eucerin.....	38
ภาพที่ ก.5 Story Board Eucerin.....	39
ภาพที่ ข.1 พี่เลี้ยงประชุมวางแผนงานให้กับนักศึกษาฝึกงาน.....	41
ภาพที่ ข.2 ทำโมชันกราฟิกที่ได้รับมอบหมาย.....	41
ภาพที่ ข.3 แก้ไขงานโมชันกราฟิก.....	42
ภาพที่ ข.4 ออกแบบกราฟิกที่ได้รับมอบหมาย.....	42
ภาพที่ ข.5 ส่งงานโมชันกราฟิกให้พี่เลี้ยง.....	43



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันงานด้านกราฟิกได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีบทบาทมากขึ้นกับการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในงานภาพนิ่งและงานวิดีโอ โดยในยุคปัจจุบันได้ใช้กราฟิกเพื่อเพิ่มความสุขและความบันเทิงให้กับผู้รับชม ปัจจุบันเราต้องพึ่งพาสื่อออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการเผยแพร่ผลงานทางด้านกราฟิก และสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว

เนื่องจากบริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด (SAHAMIC MEDIA) เป็นบริษัทที่ผลิตสื่อมัลติมีเดีย งานหลักของบริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด (SAHAMIC MEDIA) เป็นการผลิตสื่อมัลติมีเดีย โดยงานดังกล่าวจำเป็นต้องใช้กราฟิกเพื่อเสริมความน่าสนใจให้กับผลงานที่ผลิตออกมา โดยงานที่ผู้จัดทำได้รับมอบหมายคือ การผลิตโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับงานในบริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด (SAHAMIC MEDIA) เพื่อเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์

ก่อนที่จะนำสื่อมัลติมีเดีย ไปเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ ต้องผ่านกระบวนการจัดทำกราฟิกและสตอรี่บอร์ด ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) เพื่อเสริมความน่าสนใจให้กับงานที่ได้รับมอบหมายและได้รับการตรวจสอบจากที่ปรึกษาในการทำงานก่อนทำการออกอากาศ ซึ่งทำให้เกิดจุดเด่นและความน่าสนใจของผลงาน ผู้จัดทำจึงได้นำความรู้ที่ศึกษามาพร้อมทั้งข้อเสนอแนะมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความสมบูรณ์และเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อนำไปใช้ในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) สำหรับงานมัลติมีเดีย

1.2.2 เพื่อเป็นการผลิตงานโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) และเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 การผลิตโมชั่นกราฟิกให้กับบริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด (SAHAMIC MEDIA)

1.3.2 ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม

2561

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ได้ศึกษากระบวนการทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ บริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด

1.4.2 ได้ผลิตงานโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ บริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด



บทที่ 2

ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานสหกิจศึกษาเรื่อง “การออกแบบกราฟิกและการทำโมชั่นกราฟิก เพื่อส่งเสริมความน่าสนใจให้กับงานที่ได้รับมอบหมาย” ผู้จัดทำได้ทำการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อรายงานบทบาทหน้าที่ของกราฟิก(Graphic) ในการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สามารถนำแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ มาใช้เพื่อเป็นแนวคิดในการศึกษา ดังนี้

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 Storyboard คือ การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดในการถ่ายทำหรือผลิตภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคดี เป็นต้น เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง จัดมุมกล้อง กำหนดเวลาซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แคบออกองค์ประกอบสำคัญๆ ได้ มีการระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ กรอบแสดงภาพและมุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเกตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่างๆจากบท เปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมแต่ละช่องของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วยชุดภาพ Sketches ของ shot ต่างๆพร้อมคำบรรยายหรือบทสนทนาในเรื่อง ซึ่งอาจจะทำการเขียนเรื่องย่อและบทก่อนหรือ Sketches ภาพก่อนก็ได้ แล้วจึงค่อยใส่คำบรรยายลงไป อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทนาการก็ได้ และสำหรับการกำหนดเสียงในแต่ละภาพต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นเสียงในแต่ละภาพต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นเสียงดนตรี เสียงธรรมชาติหรือเสียงอื่นๆ (อุทิศ แจงดินป่า, 2556)

2.1.2 ทฤษฎีโมชั่นกราฟิก โโมชั่นกราฟิกเกิดมาจากการผสมคำ 2 คำคือ โโมชั่น (Motion) ที่หมายถึง การเคลื่อนไหว และคำว่า กราฟิก (Graphic) หมายถึง ภาพซึ่งภาพในที่นี้ไม่ได้หมายถึงภาพนิ่งแต่เพียง ภาพถ่ายเท่านั้น แต่ไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เส้น ทุกอย่างล้วนนับเป็นภาพกราฟิกได้หมด เมื่อสองคำนี้มารวมกันเป็นคำว่า โโมชั่นกราฟิก จะแปลแบบง่ายๆว่า ภาพกราฟิกแบบเคลื่อนไหวนั่นเอง โดย โโมชั่นกราฟิก จะเป็นการนำกราฟิกต่างๆมาขยับและเคลื่อนไหว

ให้เกิดความน่าสนใจซึ่งจะช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับงานกราฟิก ที่เป็นภาพนิ่งและบอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่างๆ ได้ดี มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น (สาวิตรี ภูพนนท์, 2560)

2.1.3 ทฤษฎีสี คือ ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรม เพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี (เจนจิรา ดารา, 2560)

2.1.4 ทฤษฎีการสร้างงานกราฟิก การสร้างภาพกราฟิกแบบ 3 มิติ ปัจจุบันสามารถจำแนกประเภทภาพกราฟิกตามโปรแกรมที่ใช้สร้างได้ 3 วิธี คือ ภาพแบบ รัสเตอร์ (Raster) ภาพแบบเวกเตอร์ (Vector) และภาพโมเดลสามมิติและเร็นเดอร์ด้วยละเอียด ต่อไปนี้ การสร้างภาพกราฟิกแบบรัสเตอร์ (Raster)

โปรแกรม Adobe Photoshop, Painter และ Paintshop Pro เป็น โปรแกรมที่สร้างภาพด้วยวิธี รัสเตอร์เป็นหลัก โปรแกรมประเภทรัสเตอร์นี้จะสร้างภาพ โดยการควบคุมสีของแต่ละจุดในภาพ โดยตรงสามารถควบคุมการสร้างภาพได้เป็นอย่างดีแต่การสร้างภาพที่ดูดีรวมทั้งการควบคุมสีของภาพให้ดูเป็นธรรมชาติมักจะเป็นงานที่ยากและเสียเวลา เนื่องจากต้องปรับเปลี่ยนสีของภาพแต่ละจุดด้วยตัวผู้สร้างเองข้อจำกัดอื่นของ โปรแกรมประเภทรัสเตอร์คือไม่สามารถที่จะเปลี่ยน มุมมองของภาพที่เห็นได้หากเราต้องการทำจริงๆก็ต้องสร้างใหม่แทบทั้งหมด ไฟล์ที่ใช้รูปแบบรัสเตอร์มักจะเป็นนามสกุล TIF, BMP และ PCX

การสร้างภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ (Vector)

การทำงานด้วยวิธีเวกเตอร์ไม่จำเป็นต้องควบคุมทุกจุดของภาพ เนื่องจากโปรแกรมที่ใช้วิธีการเวกเตอร์จะใช้วิธีทางคณิตศาสตร์สร้างวัตถุแบบสองมิติวิธีการนี้จะทำให้สามารถสร้างภาพที่มีความละเอียดสูงและสามารถสร้างโค้งที่มีความต่อเนื่องได้ดีมากแต่วิธีการนี้มีจุดอ่อนที่ไม่สามารถเข้าไปแก้ไขในแต่ละจุดได้โดยตรง จึงยากที่จะสร้างภาพที่มีเจดสีที่เหมือนจริงมากๆ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เป็นการยากที่จะสร้างวัตถุในลักษณะสามมิติด้วยโปรแกรมชนิดนี้และโปรแกรม ประเภทนี้แทบจะไม่สามารถนำภาพที่สร้างได้แล้วมาเปลี่ยนเป็นมุมมองอื่นได้อีก นอกจากสร้างใหม่ทั้งหมด โปรแกรมที่สามารถสร้างภาพแบบเวกเตอร์ได้คือ โปรแกรม Adobe Illustrator ,Corel Draw และ โปรแกรม Macromedia Freehand เป็นต้น ไฟล์ที่ใช้รูปแบบเวกเตอร์มักจะเป็นนามสกุล AI,EPS และ WGM

การสร้างภาพกราฟิกแบบโมเดลสามมิติและการเรนเดอร์ (Three Dimension Modeling and rendering)

การสร้างภาพโมเดลสามมิติและการเรนเดอร์มีข้อดีคือการสร้างเจดสีให้กับวัตถุได้โดยง่าย เรามักพบวิธีการสร้างภาพประเภทนี้มักจะถูกใช้ในงานการสร้างโมเดลจำลอง และงานทางภาพยนตร์ การสร้างภาพชนิดนี้เริ่มขึ้นด้วยการสร้างวัตถุสามมิติ วัตถุที่ใช้และพื้นผิวของวัตถุ ตามที่เราต้องการมาบรรจุอยู่ในชิน หรือที่เรียกชื่อว่าโมเดล ซึ่งสามารถกำหนดแสงและมุมมองได้ ตามที่เราต้องการ หลังจากจัดองค์ประกอบเสร็จก็จะทำการเรนเดอร์ซึ่งจะได้ภาพแบบราสเตอร์ ที่มีความเหมือนจริงทั้งมุมมองและเจดสี

จุดเด่นของการสร้างภาพด้วยวิธีนี้คือเราสามารถสร้างวัตถุในมุมมองอื่นได้ง่ายมากโดยการปรับแต่งแสง และคุณสมบัติต่างๆ ของวัตถุหรือโดยการเคลื่อนที่วัตถุภายในชิน ซึ่งทำให้สามารถสร้างภาพได้จากวัตถุชิ้นนี้ในหลายๆ รูปแบบได้ง่าย ในการสร้างงานกราฟิกสามมิตินั้นมีความซับซ้อนมาก เนื่องจากมีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงมากกว่างานสองมิติโดยเฉพาะมิติที่เพิ่มเข้ามาเป็นสามมิติ ดังนั้นจึงทำความเข้าใจกับพื้นฐานของโลกสามมิติก่อน ในหัวข้อต่อไปนี้ โพลีกอน (Polygon) แปลตรงตัวคือ รูปหลายเหลี่ยมซึ่งถูกสร้างโดยการนำ จุดหลายๆ จุดมาเชื่อมต่อกันโดยเส้น ซึ่งทำให้เกิดเป็นพื้นที่ซึ่งมีพื้นผิว หากต้องการส่วน โค้งต้องนำ โพลีกอน(Polygon) มาต่อกัน เพื่อเลียนแบบส่วน โค้งยิ่ง โพลีกอน (Polygon) มีจำนวนมากเท่าใดก็ยิ่งทำให้ส่วน โค้งดูเรียบมากขึ้นเท่านั้น ระบายใน โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์ แกน x จะหมายถึงแนวนอน ในขณะที่แกน y จะหมายถึง แนวตั้งเพื่อใช้ในการกำหนดขนาดภาพ โปรแกรมในแบบสามมิติก็เช่นกัน แต่จะเพิ่มแกน z ที่แสดง ถึงแนวลึกเพิ่มขึ้นมาทำให้ภาพที่สร้างขึ้นในแบบสามมิติจะมีทั้งกว้าง,ยาว และลึก ภาพแบบสองมิติสามารถหมุนรอบแกน x และ y เท่านั้น จึง

ไม่สามารถมองเห็นด้านข้างของวัตถุได้ แต่ภาพแบบสามมิติยังมีด้านอื่นๆที่สามารถแสดงออกมาให้เห็นได้ภาพในแบบสามมิติจะมีขอบเขตของภาพที่แน่นอน เราจึงเรียกแต่ละภาพว่าเป็น “วัตถุ” หรือ “Object” ซึ่งเราสามารถปรับเปลี่ยนแต่ละวัตถุได้อิสระไม่ขึ้นกับวัตถุอื่นๆ

หลักการทางานของการสร้างภาพโมเดลสามมิติ

โปรแกรม 3 มิติทั่วไปมีหลักการทางานดังนี้

Object : การสร้างวัตถุสามมิติทำให้มองเห็นได้จากทุกมุมรอบ 360 องศา

Map : การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุสามมิติ

Light : การใส่แสงให้กับวัตถุซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญ ที่จะทำให้วัตถุสมจริง

Camera : การกำหนดมุมมองเพื่อกำหนดมุมมองและสร้างภาพเคลื่อนไหว

Render : การประมวลผลภาพจากภาพโครงสร้างให้เป็นภาพที่มีพื้นผิว

Effects : การใส่เทคนิคพิเศษให้กับวัตถุและสภาพแวดล้อมเพื่อให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

การสร้างภาพสามมิติ

ในการสร้างภาพสามมิติก็ยังมีข้อพิกัการที่เขียน เช่นเดียวกัน แต่มีแกน Z ซึ่งเป็นแกนที่ลากผ่านจุดกำเนิดทำมุมฉากกับแกน X และแกน Y บนแกน Z ก็มีมาตราแบ่งระยะที่เท่ากัน เช่นเดียวกับแกนอื่นๆ ทิศทางของแกน Z+ จะชี้เข้าหาผู้ชม อย่างไรก็ตามก็มีความเป็นไปได้ที่แกน Z+ อาจชี้ออกจากตัวผู้ชมนั้นคือแกน X+ อาจจะชี้ไปทางซ้ายและแกน อาจจะชี้ลงและแกน Z+ ก็อาจจะชี้ออกเมื่อเป็นเช่นนี้หากพิจารณาการวางแกน X,Y,Z ในทิศทางต่างๆ กันก็จะพบว่ามีความเป็นไปได้ 8 แบบ ซึ่งรูปแบบการวางแกนที่สื่อต่อความเข้าใจรูปสามมิติมากที่สุดคือแกน X+ ชี้ขวา แกน Y+ ชีบน แกน Z+ ชี้เข้าหาผู้ชม ซึ่งเป็นรูปแบบที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย

นอกจากตำแหน่งจุดถูกกำหนดได้ชัดเจนบนพิกัการที่เขียนแล้วยังรวมถึงการแสดงค่าการหมุน ซึ่งเป็นการหมุนรอบจุดหมุนที่วัดเป็นองศา ตามแกนใดแกนหนึ่งในสามแกนของพิกัการที่เขียน ค่ามุมที่หมุนเป็นบวกหมายถึงการหมุนทวนเข็มนาฬิกาและค่าที่เป็นลบหมายถึงการหมุนตามเข็มนาฬิกา

นาฬิกา จากหลักการนี้จึงสามารถนำไปใช้กับการระบุตำแหน่งของวัตถุหรือเคลื่อนย้ายตำแหน่ง ของตำแหน่งของวัตถุไปในที่ว่างสามมิติได้อย่างแม่นยำ

ระบบพิกัดอื่นที่ใช้แสดงตำแหน่งของจุดได้แก่ระบบพิกัดเชิงขั้วเป็นพื้นที่วงกลมสองมิติที่มีศูนย์กลางของวงกลมเป็นจุดกำเนิด มีเส้นรัศมีที่ลากจากจุดกำเนิดในแนวตั้งให้เป็นมุมศูนย์กลาง ซึ่งหากเส้นรัศมีกวาดไปรอบจุดศูนย์กลางจะสามารถกำหนดมุมบนเส้นรอบวงได้ครบ 360 องศา บนเส้น รัศมี มาตรฐานแบ่งระยะที่เท่ากัน

หลักการของพิกัดระบบนี้คือ การแบ่งเส้นรอบวงกลมออกเป็นส่วนเท่าๆ กันแล้วลำดับตัวเลขจากศูนย์กลางที่จุดเริ่มต้น เรื่อยไปจนครบวงกลมทำให้เกิดเป็นมาตรฐานแสดงตำแหน่งของจุดได้ และหากพิจารณาเส้นรัศมีในระบบพิกัดจะพบว่า ความยาวของเส้นรัศมีจะใช้แสดงระยะห่าง ระหว่างจุดศูนย์กลางกับตำแหน่งจุดพิกัด ทำให้สามารถวัดหาตำแหน่งของจุดในพื้นที่วงกลมนี้ได้ ระบบพิกัดทรงกลม เป็นการแสดงผลภายในรูปทรงกลมสามมิติโดยวิธีระบุตำแหน่งและมุมจากจุด สังเกตการณ์ไปยังตำแหน่งของวัตถุระบบพิกัด นี้มักนำมาใช้กับการหาตำแหน่งของวัตถุที่ปรากฏ ในที่ว่างสามมิติเช่น ท้องฟ้า ในคอมพิวเตอร์กราฟิกมักเกี่ยวข้องกับ มุมมองของผู้ชมหรือมุมมองรวมทั้งต้องการแสดงถึงขอบเขตการมองโดยตำแหน่งของผู้สังเกตการณ์เป็นตัวกำหนดผลของภาพที่ปรากฏให้เห็น

การรับรู้รูปร่างสามมิติสามารถรับรู้เป็นรูปวัตถุสามมิติได้เช่น รูปหกเหลี่ยมสองมิติอาจถูกมองเป็นรูปลูกบาศก์ได้ในลักษณะภาพสามมิติภาพดังกล่าวง่ายต่อการมองได้ทั้งสองมิติและสามมิติ เนื่องจากเป็นภาพลายเส้น ในขณะที่ภาพจิตรกรรมหรือภาพถ่ายเป็นวัตถุสามมิติได้ ภาพลายเส้นที่อาจมองเป็นหกเหลี่ยมหรือกล่องลูกบาศก์ภาพลายเส้นที่ลบเส้นที่บังกันออกทำให้มองเห็นเป็นภาพลายเส้นสามมิติภาพวัตถุสามมิติมีน้ำหนักเฉดสี การสร้างภาพสามมิติที่ให้ความเหมือนจริงขึ้นไปอีกคือการ โยงเส้นระหว่างจุดพิกัดต่างๆ ลงบนระนาบของแกน x,y,z แล้วจึงลบจุดและเส้นที่ถูกบังค้ำออกจากกระบวนการมองเห็นภาพสามมิติ บนระนาบสองมิติจึงมีความซับซ้อนมาก

การย่อขยายภาพ (Scale)

การย่อขยายภาพสามารถเปลี่ยนขนาดของภาพได้โดยการเปลี่ยนขนาดหน้าต่างแสดงภาพ หรือเปลี่ยนขนาดของช่องแสดงภาพ เทคนิคนี้ไม่สามารถใช้ได้บางกรณีเช่น ถ้าต้องการ เปลี่ยนขนาดของภาพภาพหนึ่งในหน้าต่างเท่านั้น ถ้าขยายหรือย่อขนาดของหน้าต่างภาพทั้งหมดใน หน้าต่างก็จะขยายหรือย่อได้ด้วย ในกรณีนี้จะกล่าวถึงวิธีการเปลี่ยนขนาดของภาพเฉพาะภาพใด ภาพหนึ่ง ภาพวัตถุ

ภาพหนึ่งสามารถเปลี่ยนขนาดได้โดยการเปลี่ยนระยะห่างระหว่างจุดโดยทั่วไป สามารถเปลี่ยนขนาดของภาพหนึ่งในหน้าต่างเท่านั้น ถ้าขยายหรือย่อ ขนาดของหน้าต่างห่างมากขึ้น หรือทำให้ระยะห่างลดลงค่านี้เราเรียกว่า สเกลลิงแฟกเตอร์ถ้าค่าสเกลลิงแฟกเตอร์มากกว่า 1 ก็จะได้ภาพขยายถ้าค่านี้น้อยกว่า 1 ก็จะได้ภาพย่อถ้าเท่ากับ 1 ก็หมายถึงไม่มีผลต่อภาพวัตถุเมื่อใดก็ตามที่มีการย่อ หรือขยายภาพจะต้องมีจุดๆ หนึ่งมักจะเรียกว่า เป็นจุดประจำที่ (fixed point) ของการย่อขยายภาพซึ่งใช้สำหรับเป็นจุดอ้างอิง ถ้าให้จุดกำเนิดเป็นจุดประจำ ที่จุดใดๆ ของภาพก็จะสามารถย่อหรือขยายได้โดยการคูณด้วยแฟกเตอร์ S_x สำหรับทิศทางในแกน X แฟกเตอร์ S_y สำหรับทิศทางในแกน y ก็จะได้จุดใหม่ดังนี้

$$x' = x \times S_x$$

$$y' = y \times S_y$$

S_x คือ สเกลลิงแฟกเตอร์ในแนวนอน

S_y คือ สเกลลิงแฟกเตอร์ในแนวตั้ง

ถ้า S_x ไม่เท่ากับ S_y ผลก็คือภาพที่ได้จากการย่อ หรือขยายจะเกิดการบิดเบี้ยวไปจากภาพเดิม ถ้าสเกลลิงแฟกเตอร์มากกว่า 1 ภาพที่ถูกขยายแล้ว จะถูกเคลื่อนย้ายห่างออกไปจากจุดประจำ ถ้าสเกลลิงแฟกเตอร์น้อยกว่า 1 ภาพที่ถูกย่อ แล้วจะถูกเคลื่อนย้ายเข้ามาใกล้กับจุดประจำที่มากขึ้น

จุดประจำ สำหรับการย่อ ขยายภาพอาจจะไม่ใช่จุดกำเนิดก็ได้ถ้าเป็นจุดใดๆ จะต้องใช้ 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ย้ายจุดประจำที่ (x_p, y_p) ไปยังจุดกำเนิดจุดอื่นๆ ของภาพ (x, y) ก็จะถูกย้ายที่จุดใหม่ (x', y')
2. จัดการย่อ ขยายภาพโดยที่จุดประจำ ที่อยู่ใกล้จุดกำเนิดก็จะได้จุดที่ใช้นิยามภาพจุดใหม่เป็น (x'', y'')
3. ย้ายจุดประจำจากจุดกำเนิดไปยังจุดที่จุดเดิม (x_p, y_p) สมการนี้คือสมการสำหรับการย่อ หรือขยายภาพ โดยที่จุดประจำอยู่ที่จุด (x_p, y_p)

การหมุนภาพ (Rotate)

การหมุนภาพเป็นการแปลงอีกแบบหนึ่ง สำหรับหมุนภาพนี้จะต้องกำหนดว่าจุดใดเป็นจุดหมุนเสมอ หลังจากทีภาพหมุนไปแล้ว ระยะห่างระหว่างจุดหมุนกับ ภาพจะยังคงมีค่าเท่าเดิม รูปร่างลักษณะของภาพก็ยังคงเดิม แต่ภาพจะมีการจัดวางที่ต่างไปจากเดิมอันเนื่องมาจากการหมุนนั่นเอง การหมุนภาพอาจจะหมุนทีละหลายๆ ภาพก็ได้จะหมุนแบบทวนเข็มนาฬิกาหรือตามเข็มนาฬิกาก็ได้

การอ้างถึงจุดพิกัด (x,y) นั้นนอกจากใช้ระบบพิกัดฉากแล้ว (คือกำหนดตำแหน่งจุดโดย บอกระยะทางในแนวนอนและในแนวตั้ง) อาจจะใช้ระบบพิกัดโพลาร์ก็ได้(ระบบพิกัดโพลาร์คือ การบอกตำแหน่งจุดโดยใช้เวกเตอร์)

ในทางปฏิบัติเราอาจจะต้องหมุนภาพรอบจุดใดๆ ก็ได้ซึ่งไม่ใช่จุดกำเนิด สำหรับในกรณีนี้จะต้องใช้ 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ย้ายจุดหมุนไปยังจุดกำเนิดเมื่อย้ายแล้ว ทุกๆ จุดที่ใช้นิยามภาพก็จะถูกย้ายไปยังจุดใหม่ ด้วย ในตอนนี้จุดหมุนก็จะถูกย้ายไปยังจุดกำเนิด
2. จัดการหมุนภาพรอบจุดกำเนิด
3. ย้ายจุดหมุนจากจุดกำเนิด $(0,0)$ กลับไปยังจุดเดิม

การย้ายภาพ (Translate)

จุดใดๆ ตามในระบบพิกัด โลกจะถูกเคลื่อนย้ายไปที่ตำแหน่งอื่นๆ ได้โดยการเปลี่ยนค่าพิกัด เช่น ถ้าต้องการย้ายจุดไปยังจุดซึ่งอยู่ข้างบน 10 หน่วยและไปทางซ้ายอีก 5 หน่วย พิกัดของจุดใหม่ ที่ได้ก็คือการย้ายจุด นั่นเอง

โดยทั่วไปการย้ายจุดจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งโดยย้ายในแนวนอน H หน่วยและย้ายในแนวตั้ง V หน่วย สามารถเขียนแทนด้วยสูตรทางคณิตศาสตร์ดังนี้

$$x' = x + H$$

$$y' = y + V$$

ในทางปฏิบัติจริงๆ นั้นจะต้องย้ายทุกๆ จุดที่ใช้สำหรับนิยามภาพ จึงจะสามารถย้ายภาพทั้งหมดไปยังจุดที่ต้องการได้ดังรูป แสดงการย้ายภาพเครื่องบินจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่ง หนึ่ง จุดทุกจุดที่ใช้สำหรับนิยามภาพจะถูกย้ายไปยังตำแหน่งที่ต้องการก่อนแล้วจึงทำ การวาดภาพ นั้น ใหม่ ที่ตำแหน่งนั้น (พิชิต และ วุฒิพงษ์, 2551)

2.2 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์เพื่อนำมาพัฒนาการสร้างสรรค์การเรียนรู้ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวจึงยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่นำมาประกอบงานวิจัยครั้งนี้

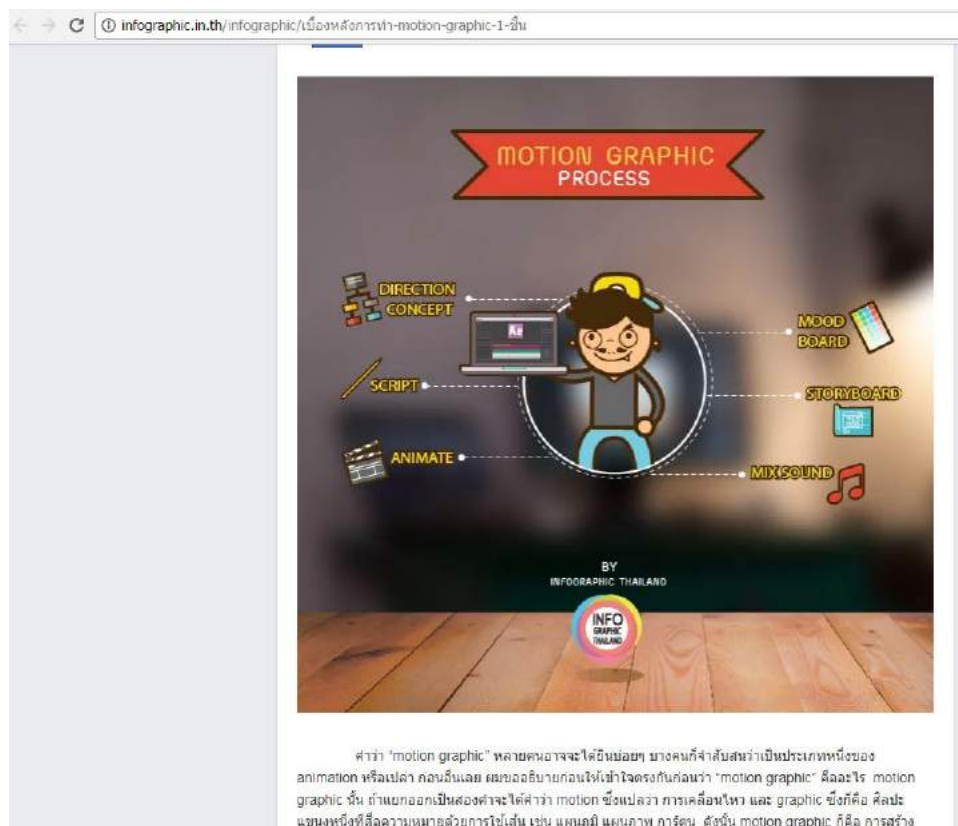
INFOGRAPHIC

Infographics คืออะไร



Infographic ย่อมาจาก Information Graphic คือ ภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ เรียกว่าเป็นการย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่ายเพียงแค่ว่าตามอง ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด (เหตุผลเพราะมนุษย์ชอบและจดจำภาพสวยๆ ได้มากกว่าการอ่าน) และในปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมในโลกของ Social Network

รูปที่ 2.1 เป็นเว็บไซต์ที่บอกหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก กฎการใช้สี การทำอินโฟกราฟิกให้ดึงดูดความน่าสนใจ การทำอินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพ รวมไปถึงข้อควรระวังในการออกแบบอินโฟกราฟิก (ทิวากรณ์ สุภามูล, 2556)



รูปที่ 2.2 เป็นเว็บไซต์ที่บอกถึงเบื้องหลังการทำงานเป็นขั้นตอนในการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบโมชั่นกราฟิก Process ของการทำโมชั่นกราฟิกแต่ละขั้นตอนตั้งแต่การเริ่มงานจนถึงจบงาน (Infographic Thailand, 2557)

2.3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในปัจจุบัน สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว เป็นงานที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและด้วยงานวิจัยที่ผู้จัดทำนั้นเป็นงานเกี่ยวกับ สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ทางผู้จัดทำศึกษาจากงานวิจัยต่างๆดังนี้

โมชันกราฟิก เกี่ยวอย่างไร ฐูไว้ไม่ทำลายปะการัง



รูปที่ 2.3 โมชันกราฟิก เกี่ยวอย่างไร ฐูไว้ไม่ทำลายปะการัง

ณรงค์ฤทธิ์ เต็กอวยพร (2559) สาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ได้พัฒนาสื่อประเภท โมชันกราฟิกนี้ เพื่อบอกวิธีการท่องเที่ยวชมปะการังให้ถูกวิธีเพื่อรักษาปะการัง โดยสื่อโมชันกราฟิกนี้ ใช้ซอฟต์แวร์ Adobe After Effect ในการพัฒนางาน

โมชันกราฟิก ข้อควรคำนึงก่อนการออกแบบโลโก้



รูปที่ 2.4 โมชันกราฟิก ข้อควรคำนึงก่อนการออกแบบโลโก้

วิไลลักษณ์ ภัทรธรรมรักษ์ (2557) สาขาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้พัฒนาสื่อประเภท โมชันกราฟิก เป็นสื่อโฆษณาและสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการผลิตโลโก้ ซึ่งการผลิตหรือออกแบบโลโก้ที่เราต้องคำนึงสินค้าหรือผลิตภัณฑ์เป็นหลัก เพราะโลโก้ไม่ได้เป็นแค่เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ แต่โลโก้ที่ได้นั้นถือได้ว่าเป็นหน้าตาของธุรกิจ สามารถสร้างความน่าเชื่อถือได้ให้แก่ผู้พบเห็น โปรแกรมนี้ได้พัฒนาโดยโปรแกรม Adobe Flash Professional 8

โมชันกราฟิก เรื่อง วิธีเก็บรักษาอวัยวะที่ขาดหลังเกิดอุบัติเหตุ



รูปที่ 2.5 โมชันกราฟิก เรื่อง วิธีเก็บรักษาอวัยวะที่ขาดหลังเกิดอุบัติเหตุ

INFOGRAPHIC THAILAND (2561) เป็นโมชันกราฟิก ที่บอกขั้นตอนเก็บรักษาอวัยวะที่ขาดหลังเกิดอุบัติเหตุ และบอกถึงระยะเวลาที่จำกัดของการเก็บอวัยวะชิ้นนั้นก่อนไปพบหมอ โดยสื่อโมชันกราฟิกนี้ ใช้ซอฟต์แวร์ Adobe After Effect ในการพัฒนางาน

โมชันกราฟิก เรื่อง ความเหลื่อมล้ำในการคมนาคม



รูปที่ 2.6 โมชันกราฟิก เรื่อง ความเหลื่อมล้ำในการคมนาคม

บริษัท Wisdom Connection House (2560) เป็นโมชันกราฟิก เรื่อง ความเหลื่อมล้ำในการคมนาคม บอกถึงปัญหาความเหลื่อมล้ำของใช้พาหนะในของเดินทางของผู้ที่มีรายได้สูง กับผู้ที่มีรายได้น้อยในการเดินทางบนท้องถนน โดยสื่อโมชันกราฟิกนี้ ใช้ซอฟต์แวร์ Adobe After Effect ในการพัฒนา

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อบริษัท : สหมีค มีเดีย จำกัด

ที่อยู่ : 105/8 ถนนสวนผัก แขวงตลิ่งชัน เขตตลิ่งชัน กทม. 10170

Tel : 028844914

E-mail : recruit@uppercutbkk.com

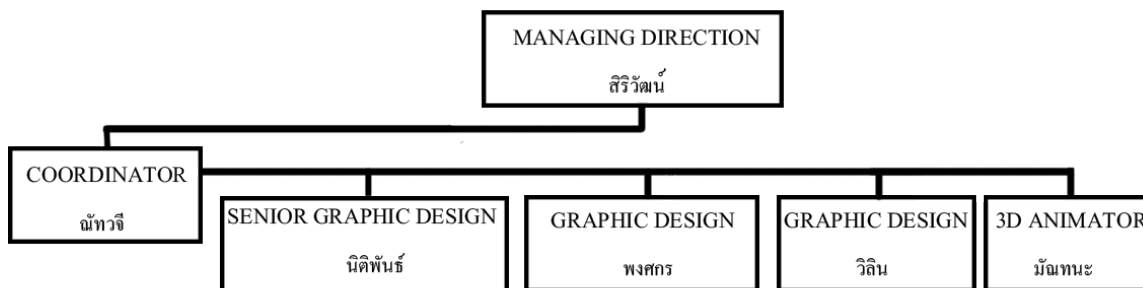


รูปที่ 3.1 โลโก้ (logo) บริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด (SAHAMIC MEDIA)

3.2 ลักษณะการประกอบการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด (SAHAMIC MEDIA) เป็นบริษัทผลิตสื่อมัลติมีเดีย Digital composition, Motion graphic and Animation for TVC and Infomercial Video เป็นต้นและบริษัท สหมีค มีเดีย จำกัด (SAHAMIC MEDIA) โดยบริษัทได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2535 และดำเนินกิจการมาจนถึงปัจจุบัน โดยมีคุณ สิริวัฒน์ เป็นผู้ก่อตั้งบริษัท

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานองค์กร



รูปที่ 3.2 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานองค์กร

3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่ นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ชื่อ: นายเฉลิมพล คชนิต ตำแหน่ง Motion Graphic

คณะ/ภาควิชา : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

3.4.2 ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1) ออกแบบโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic)
- 2) คิดวางแผนการออกแบบงาน โโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic)

3.5 ชื่อตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นายพงศกร อุดมโชคธำรง (ชั้นนี้) ตำแหน่ง Graphic Design

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลา 16 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึง 31 สิงหาคม 2561

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษา

วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 09:00 – 19:00

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการเพื่อนำเสนอผลงานและพัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาโดยแบ่งตามประเภทของรายงานที่นักศึกษาดำเนินการดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางการปฏิบัติงานตลอดระยะเวลาสหกิจ

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	ศึกษาการทำงานและวางแผนการทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) โปร โมชันสิทธิพิเศษให้กับซัมซุง (Samsung) และ โฆษณาครีมยูเซอร์ริน (Eucerin)
สัปดาห์ที่ 2	ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) โปร โมชันสิทธิพิเศษให้กับ ซัมซุง (Samsung) และ โฆษณาครีมยูเซอร์ริน (Eucerin)
สัปดาห์ที่ 3	ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) เอ็มการ์ด เดอะมอลล์ (MCARD THE MALL)
สัปดาห์ที่ 4	การจัดวางสตอรี่บอร์ดเพื่อนำไปทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) รุ่น Burgundy Red S9+ ให้กับ ซัมซุง (Samsung)
สัปดาห์ที่ 5	ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) รุ่น Burgundy Red S9+ ให้กับ ซัมซุง (Samsung)
สัปดาห์ที่ 6	ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) รุ่น Burgundy Red S9+ ให้กับ ซัมซุง (Samsung)
สัปดาห์ที่ 7	ออกแบบกราฟิก 3D ให้กับ ไทยประกันชีวิต
สัปดาห์ที่ 8	รีทัช (Retouch) กราฟิก (Graphic) เพื่อไปใช้ในงาน ไทยประกันชีวิต, โปร โมชันรุ่น Galaxy J6 ให้กับ ซัมซุง (Samsung)
สัปดาห์ที่ 9	ออกแบบกราฟิก 3D ให้กับ UPPERCUTBKK, โรโตสโคป (Rotoscope) ให้กับซัมซุง (Samsung)
สัปดาห์ที่ 10	ออกแบบกราฟิก 3D ให้กับ UPPERCUTBKK, โรโตสโคป (Rotoscope) ให้กับซัมซุง (Samsung)
สัปดาห์ที่ 11	ออกแบบกราฟิก 3D ให้กับ ยูเซอร์ริน (Eucerin)
สัปดาห์ที่ 12	ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) โปร โมชัน ลดราคา Samsung Galaxy Note 9, ซีน (Sence) จบ โฆษณาครีมยูเซอร์ริน (Eucerin)
สัปดาห์ที่ 13	ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลักซ์ (Electrolux)
สัปดาห์ที่ 14	ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลักซ์ (Electrolux)
สัปดาห์ที่ 15	ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลักซ์ (Electrolux)
สัปดาห์ที่ 16	ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโตรลักซ์ (Electrolux)

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

Notebook 1 เครื่อง

3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

โปรแกรม Adobe After Effect CC 2018



โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018



โปรแกรม Adobe Photoshop 2018



โปรแกรม Cinema 4D



โปรแกรม ZBrush



Application Line



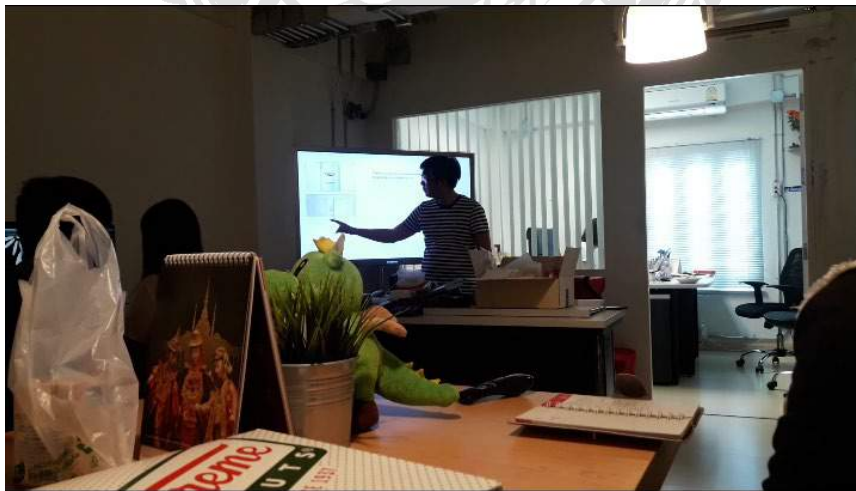
บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ผลจากการปฏิบัติงานในครั้งนี้เป็นการออกแบบโมชั่นกราฟิก(Motion Graphic) เพื่อใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ให้กับบริษัท สหภูมิเคมีย จำกัด ผู้จัดทำได้รู้จักวิธีการใช้โปรแกรมต่างๆ ในการออกแบบ ได้เรียนรู้ถึงหลักการออกแบบโมชั่นกราฟิก(Motion Graphic) ที่ดีว่านักออกแบบโมชั่นกราฟิก(Motion Graphic) ที่ดีควรคำนึงถึงอะไรบ้าง รู้จักวางแผนเป็นขั้นตอน และได้พัฒนาทักษะรวมถึงการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี และยังได้รู้จักวิธีการออกแบบโมชั่นกราฟิก(Motion Graphic) การจัดวาง การใช้เทคนิคต่างๆ ทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจมากขึ้น โดยผู้จัดทำได้นำผลของการปฏิบัติงานข้อมูลมาเป็นช่วงของการทำงาน

4.1 สัปดาห์ที่ 1 ศึกษาการทำงานและวางแผนการทำโมชั่นกราฟิก

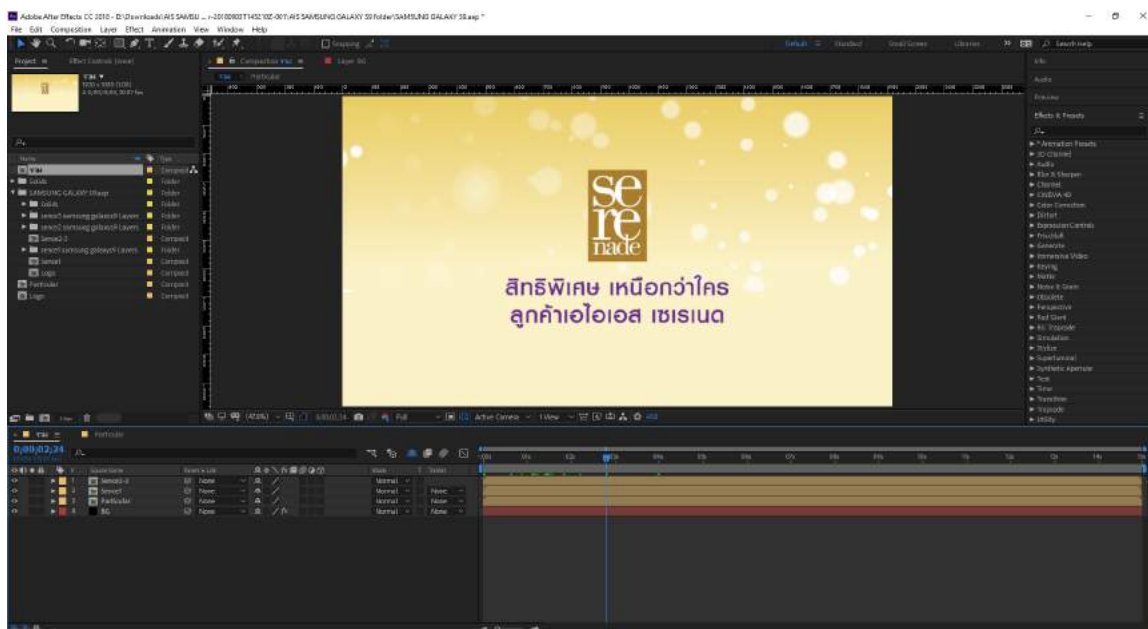
ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ทำการศึกษารูปแบบของงาน การศึกษางานและวางแผนก่อนปฏิบัติงานจริงเป็นหน้าที่สำคัญและมีความจำเป็นมากเพราะผู้จัดทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) จะต้องทำความเข้าใจถึงเนื้อหาของงาน รูปแบบกราฟิก(Graphic) เพื่อนำมาเคลื่อนไหวในแต่ละช่วง ผู้จัดทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) จะต้องศึกษาและสังเกตเนื้อหาสาระของงาน ทำความเข้าใจรูปแบบงานให้มากที่สุด เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้จัดทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) สูงสุด



รูปภาพที่ 4.1 รูปการณ์วางแผนงานโมชั่นกราฟิก

4.2 สัปดาห์ที่ 2 ทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) โปรโมชั่นสิทธิพิเศษ ให้กับซัมซุง (Samsung) และ โฆษณาครีมยูเซอร์ลิน (Eucerin)

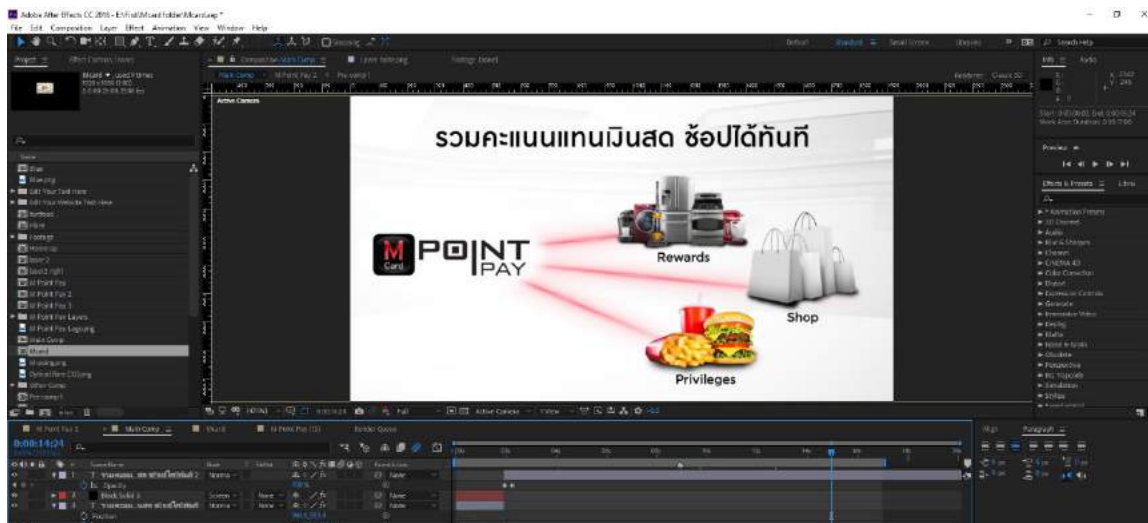
ทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) จากการวางสตอรี่บอร์ด แบ่งเป็นซีนแล้วนำมาอนิเมท (Animate) ให้เคลื่อนไหวตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่วางแผนเอาไว้



รูปภาพที่ 4.2 โโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) โปรโมชั่นสิทธิพิเศษ ซัมซุง (Samsung)

4.3 สัปดาห์ที่ 3 ทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ เอ็มการ์ด เดอะมอลล์ (MCARD THE MALL)

ทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ที่ได้รับมอบหมาย ให้กับ เอ็มการ์ด เดอะมอลล์ (MCARD THE MALL)



รูปภาพที่ 4.3 ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ เอ็มการ์ด เดอะมอลล์ (MCARD THE MALL)

4.4 สัปดาห์ที่ 4 การจัดวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อนำไปทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) รุ่น Burgundy Red S9+ ให้กับ ซัมซุง (Samsung)

นำภาพกราฟิก (Graphic) มาวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ให้เห็นผลงานโดยรวมว่าจะออกมาในรูปแบบไหน ในขนาด 640x3200 pixel ที่ทางจอเซ็นทรัลเวิลด์กำหนดไว้



รูปภาพที่ 4.4 การจัดวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) รุ่น Burgundy Red S9+

4.5 สัปดาห์ที่ 5-6 ทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) รุ่น Burgundy Red S9+ ให้กับ ชัมซุง (Samsung)

นำภาพกราฟิก (Graphic) ไปให้ฝ่าย 3D สร้างโมเดล (Model) หลังจากที่ได้โมเดล (Model) นำมาอนิเมท (Animate) ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่วางแผนไว้

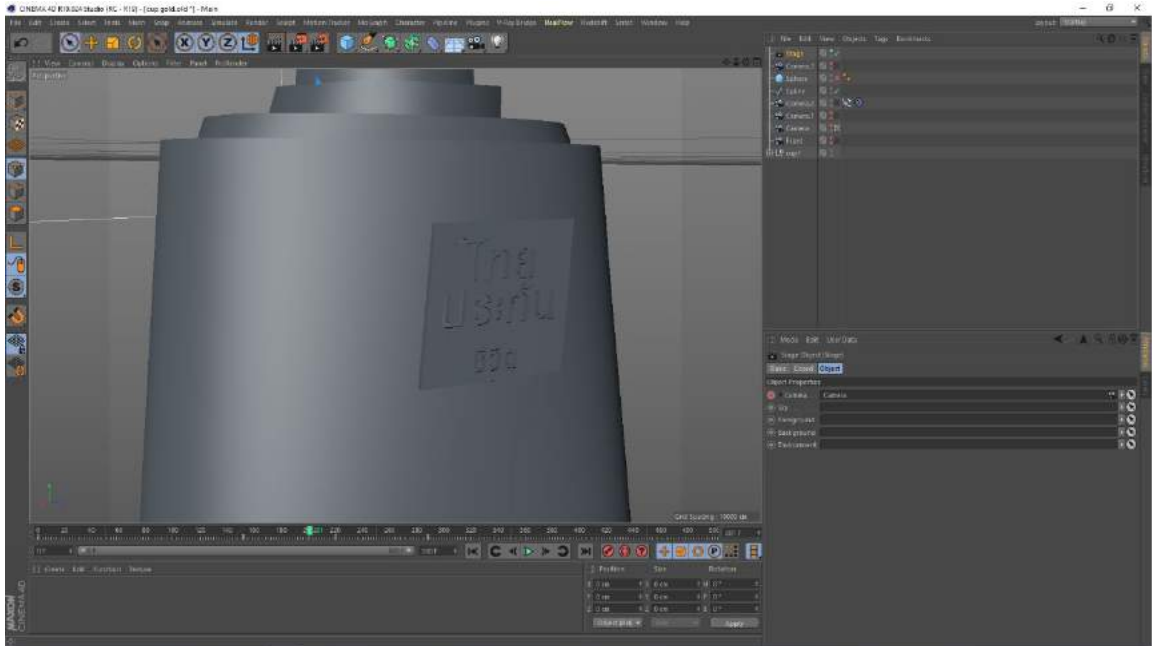
และทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic)



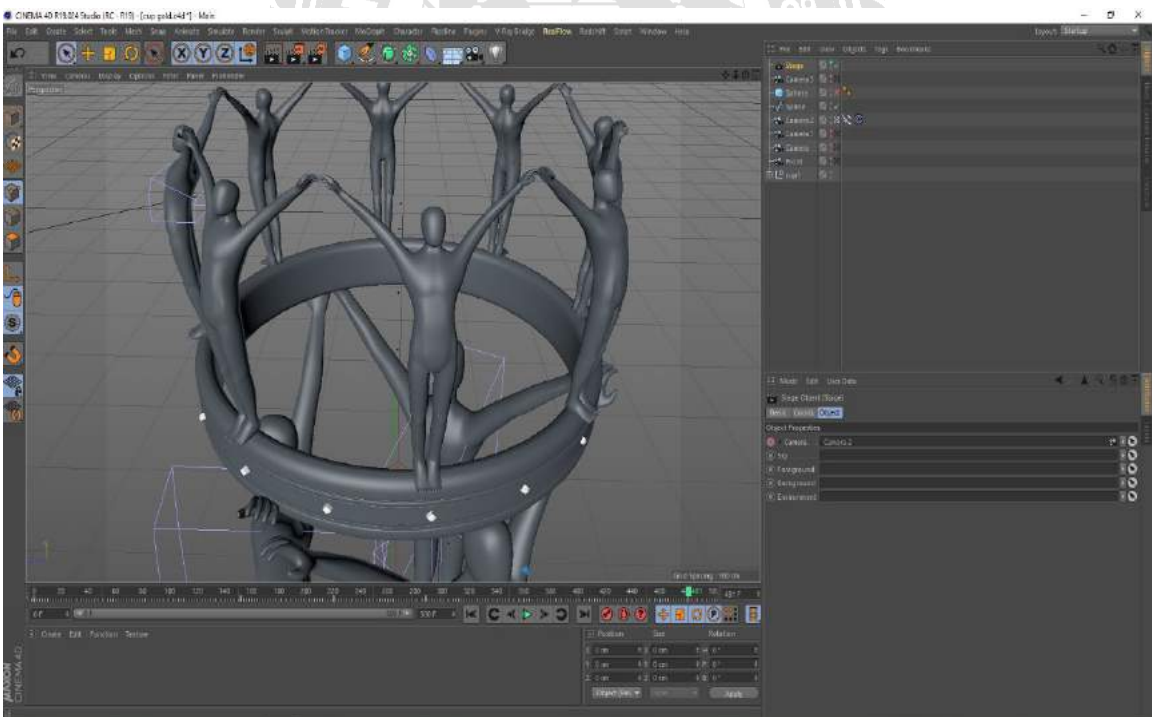
รูปภาพที่ 4.5 โโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) รุ่น Burgundy Red S9+

4.6 สัปดาห์ที่ 7 ออกแบบกราฟิก 3D ให้กับ ไทยประกันชีวิต

ออกแบบ 3D ด้วยรางวัล จัดหามุกกล้องให้ซัน (Sence) โช่วด้วยรางวัลของ ไทยประกันชีวิต ในโปรแกรม Cinema 4D เมื่อได้มุกกล้องที่ต้องการ ทำการเรนเดอร์ (Render) เพื่อเข้าโปรแกรม After Effect เพื่อทำโมชั่นกราฟิก



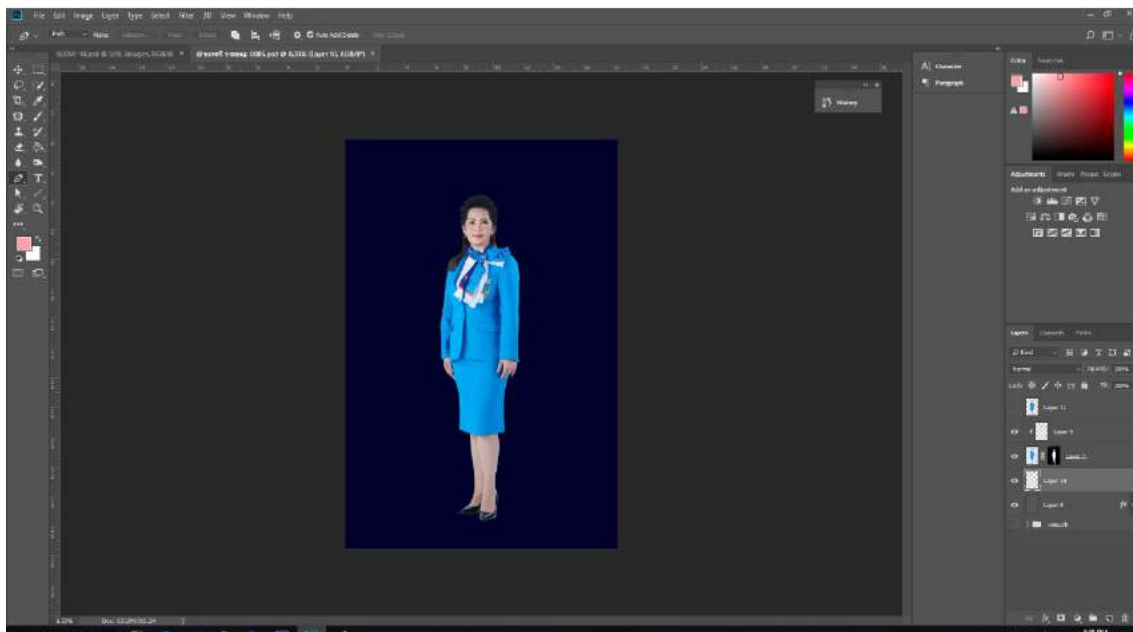
รูปภาพที่ 4.6 ออกแบบ 3D ด้วยรางวัลจัดหามุมกล้องให้จีน (Sence) โฉว้ด้วยรางวัลของ ไทย ประกันชีวิต



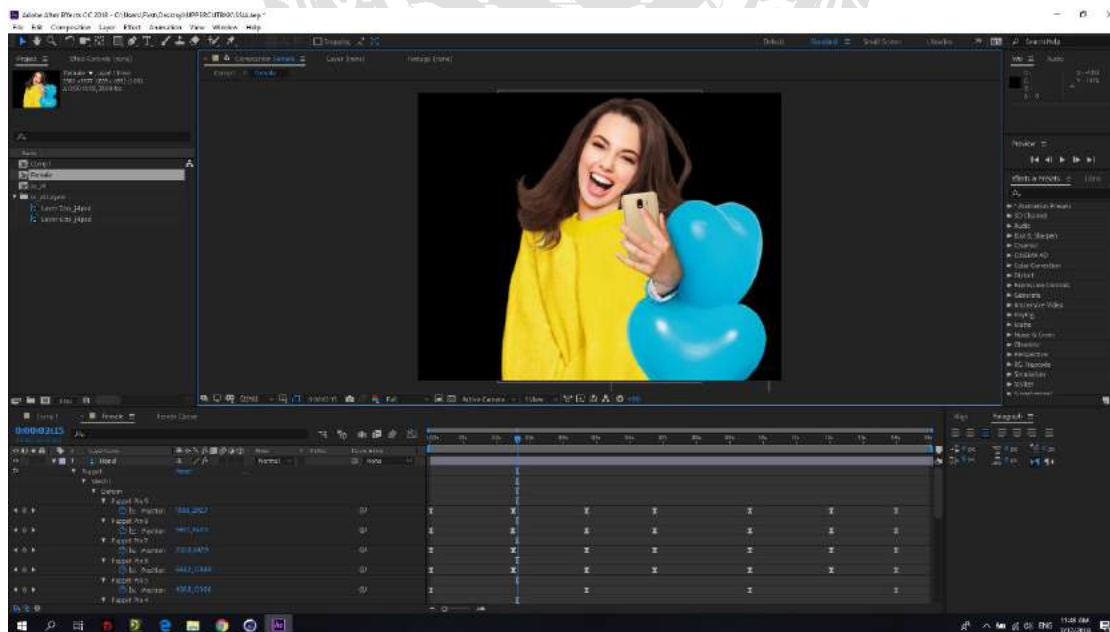
รูปภาพที่ 4.7 ออกแบบ 3D ด้วยรางวัลจัดหามุมกล้องให้จีน (Sence) โฉว้ด้วยรางวัลของ ไทย ประกันชีวิต

4.7 สัปดาห์ที่ 8 รีทัช (Retouch) เพื่อไปใช้ในงานไทยประกันชีวิต, ชัมซุง (Samsung)

รีทัช (Retouch) กราฟิก (Graphic) ที่ได้รับมอบหมายเพื่อไปทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ในงานไทยประกันชีวิต, โปรโมชั่นรุ่น Galaxy J6 ให้กับ ชัมซุง (Samsung)



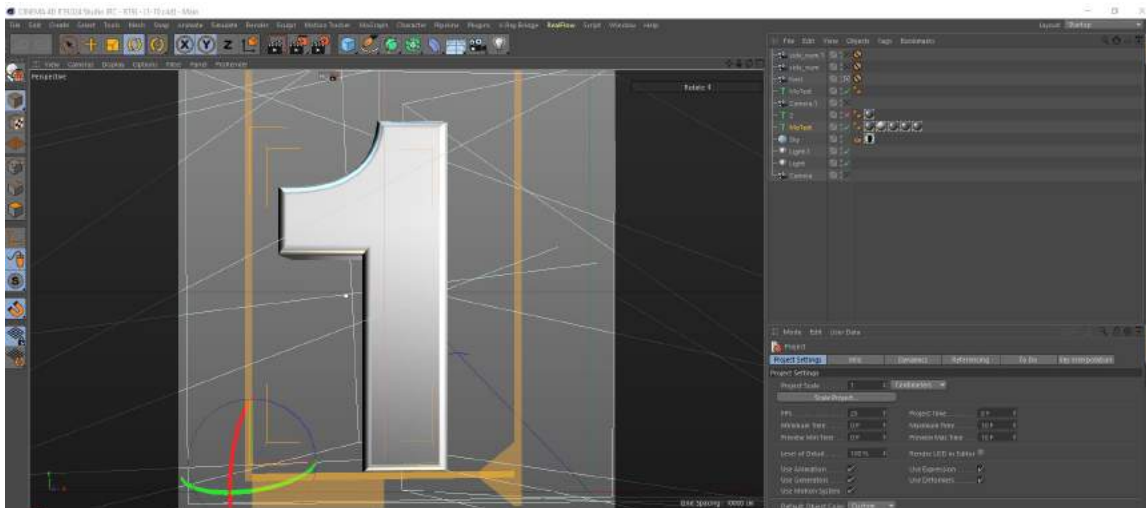
รูปภาพที่ 4.8 รีทัช (Retouch) กราฟิก (Graphic) ในงาน ไทยประกันชีวิต



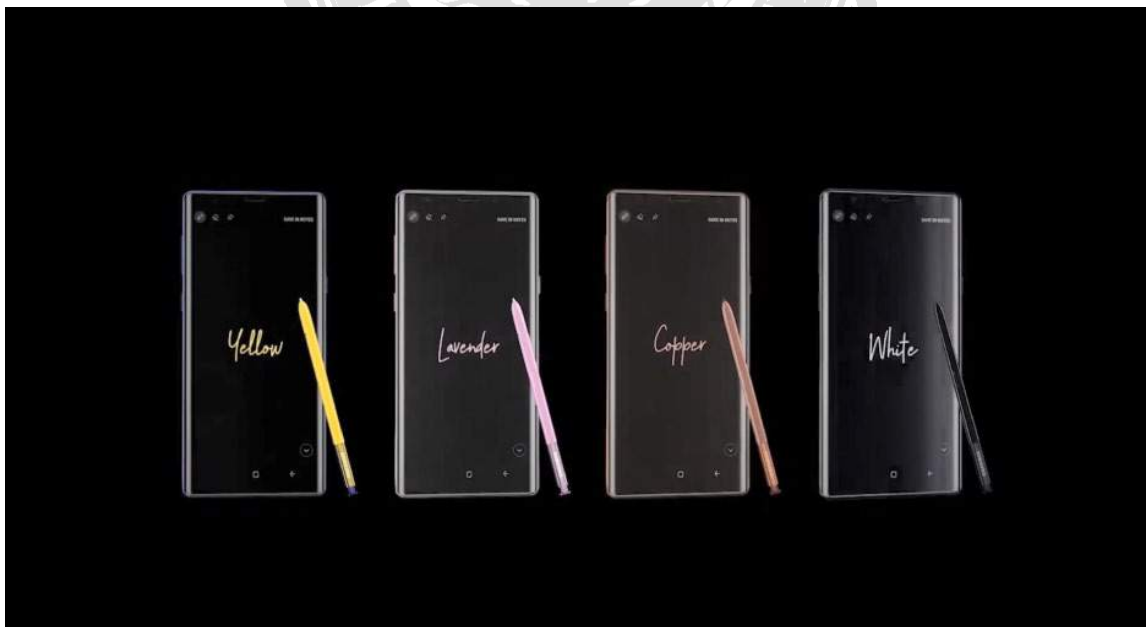
รูปภาพที่ 4.9 รีทัช (Retouch) กราฟิก (Graphic) โปรโมชั่น Galaxy J6 ในงานชัมซุง (Samsung)

4.8 สัปดาห์ที่ 9-10 ออกแบบกราฟิก 3D ให้กับ UPPERCUTBKK, โรตสโคป (Rotoscope) ให้กับซัมซุง (Samsung)

ออกแบบ 3D ตัวเลขในโปรแกรม Cinema 4D เพื่อไปใช้ในงานโปสเตอร์ (Poster) หรือ มอชันกราฟิก (Motion Graphic) ในรูปแบบ 3D, โรตสโคป (Rotoscope) ในกับซัมซุง (Samsung) เพื่อไปใช้ในงานมอชันกราฟิก (Motion graphic)



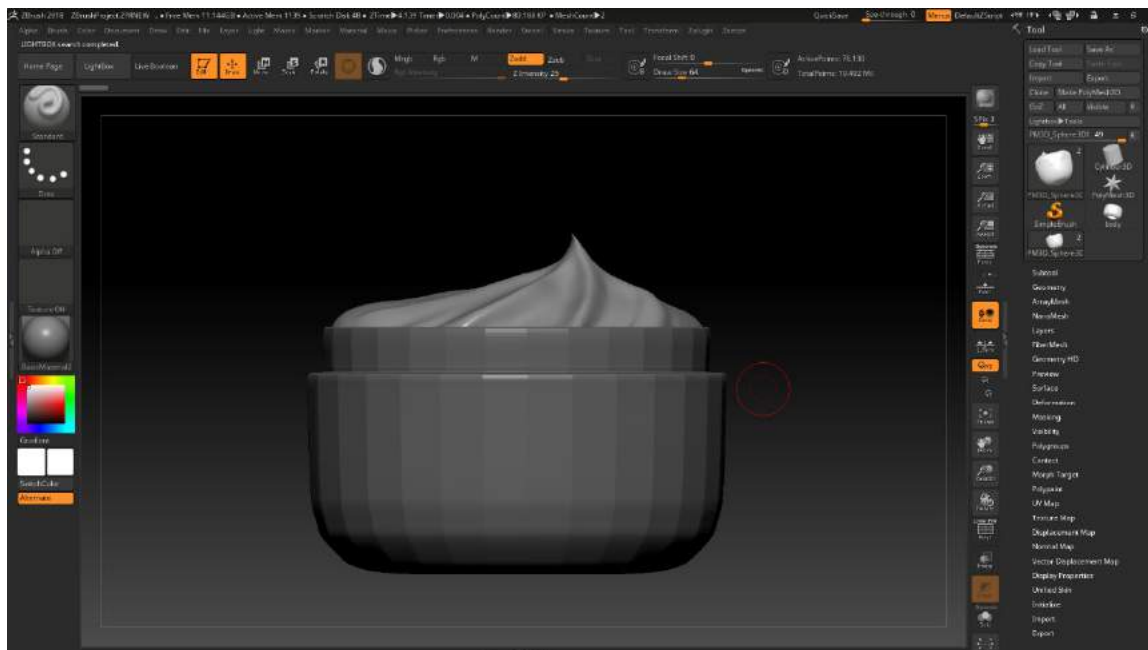
รูปภาพที่ 4.10 ออกแบบ 3D ตัวเลขในโปรแกรม Cinema 4D



รูปภาพที่ 4.11 โรตสโคป (Rotoscope) ให้กับซัมซุง (Samsung)

4.9 สัปดาห์ที่ 11 ออกแบบกราฟิก 3D ให้กับ ยูเซอร์อิน (Eucerin)

ออกแบบกราฟิก 3D กระจุกครีมให้กับ ยูเซอร์อิน (Eucerin) โดยสร้างโมเดล 3D (Model) จากโปรแกรม ZBrush เมื่อสร้าง โมเดล 3D (Model) เสร็จส่งไปให้ทีม Graphic Design ทำโปสเตอร์ (Poster)

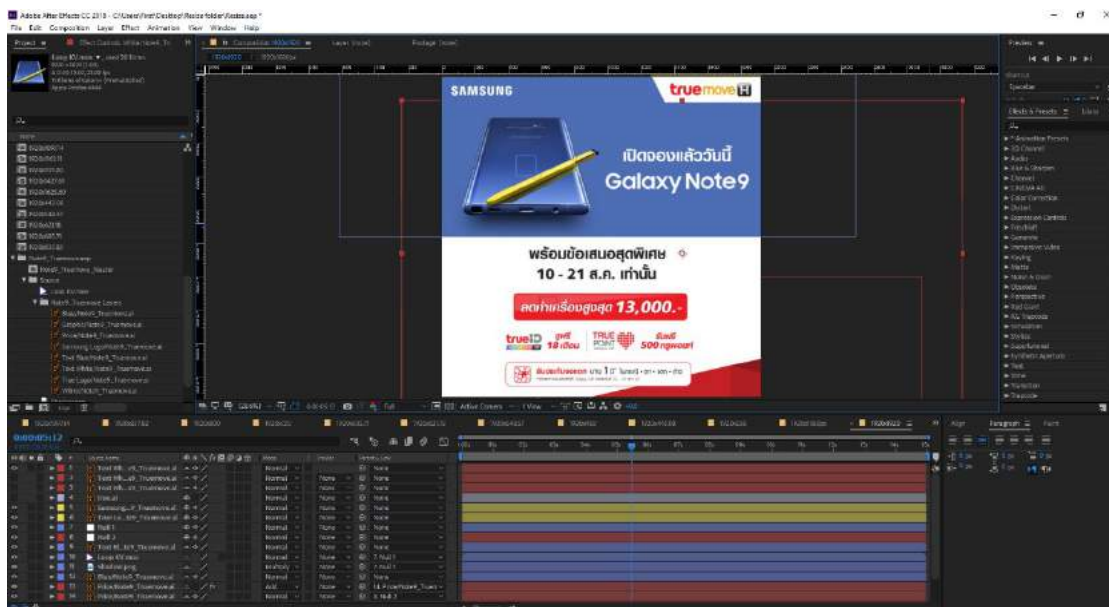


รูปภาพที่ 4.12 โมเดล 3D (Model) กระจุกครีม จาก โปรแกรม ZBrush

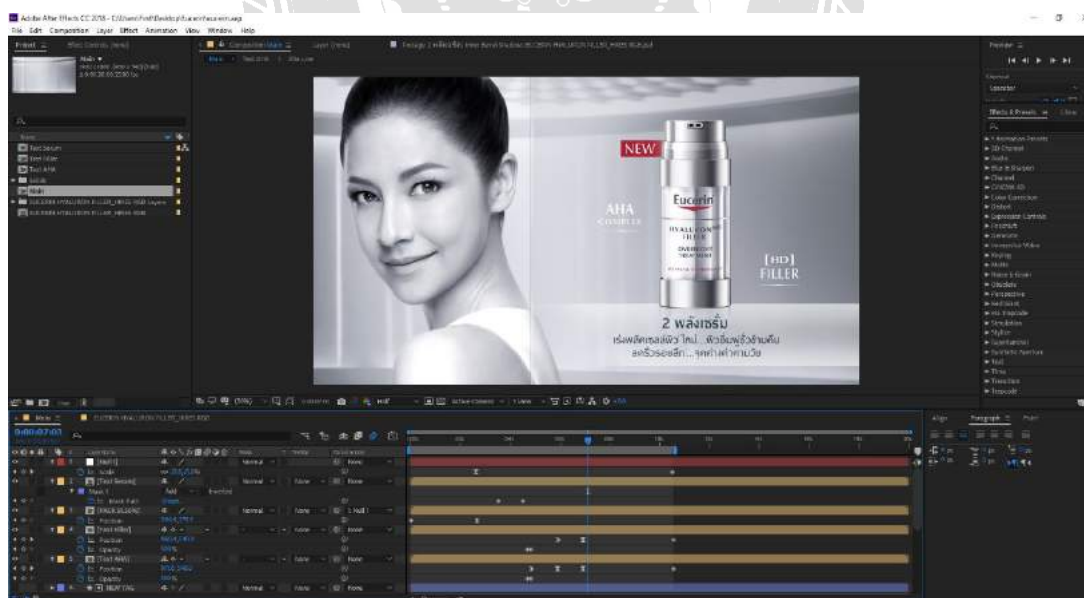


รูปภาพที่ 4.13 โมเดล 3D (Model) กระจุกครีมยูเซอร์อิน (Eucerin) หลังจากนำโมเดลไปให้ทางทีม Graphic Design

4.10 สัปดาห์ที่ 12 ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ ชัมซุง, ยูเซอร์ริน (Samsung) (Eucerin)
 ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) โปรโมชั่น ลดราคา Samsung Galaxy Note 9, ซีน (Sence) จบโฆษณาครีมยูเซอร์ริน (Eucerin)



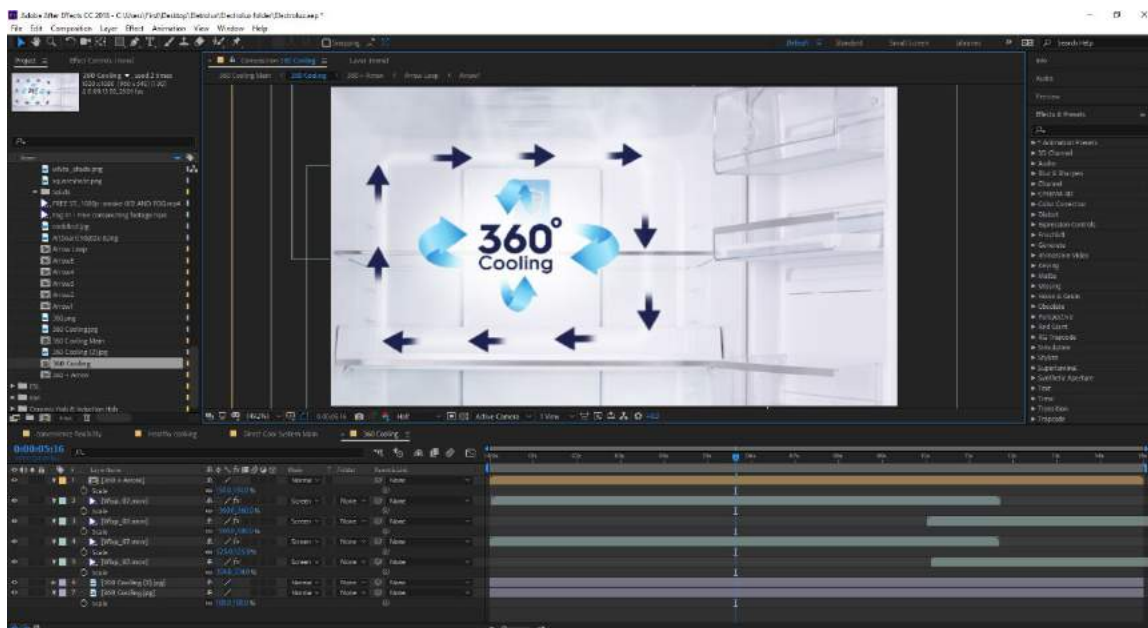
รูปภาพที่ 4.14 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) โปรโมชั่น ลดราคา Samsung Galaxy Note 9



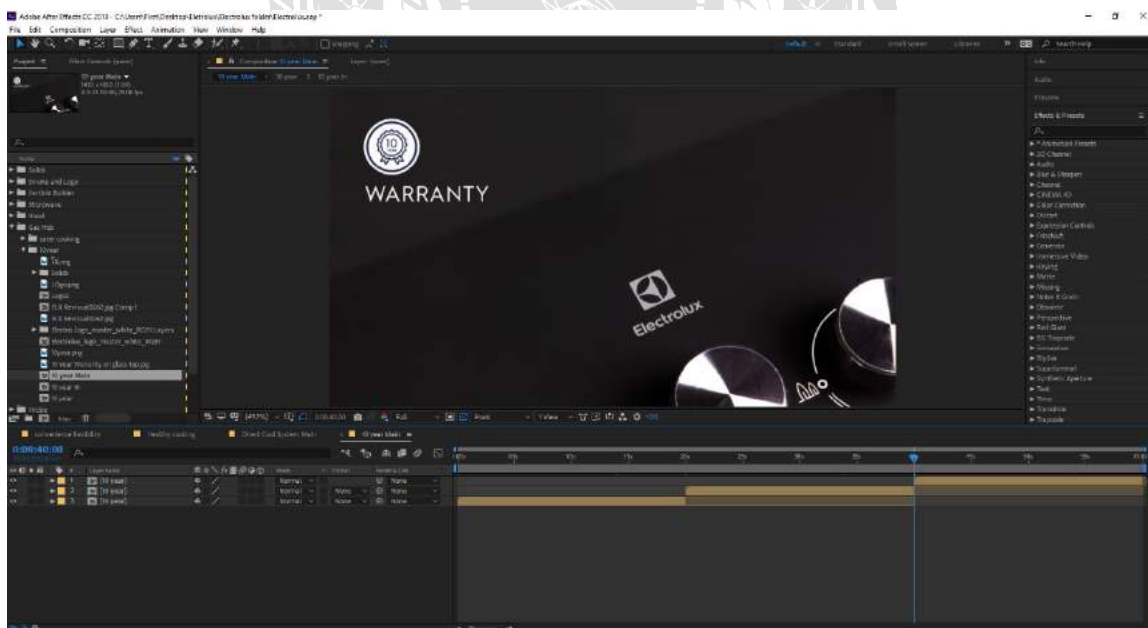
รูปภาพที่ 4.15 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ซีน (Sence) จบโฆษณาครีมยูเซอร์ริน (Eucerin)

4.11 สไลด์ที่ 13-16 ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโทรลิกซ์ (Electrolux)

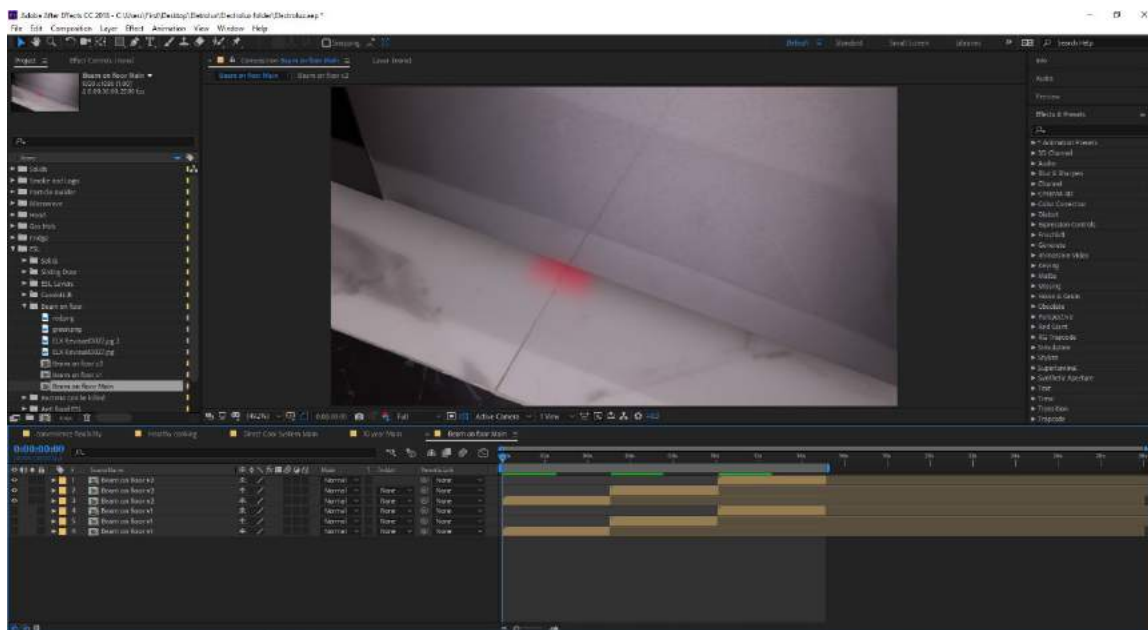
ทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) อุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้า ให้กับ อิเล็กโทรลิกซ์ (Electrolux)



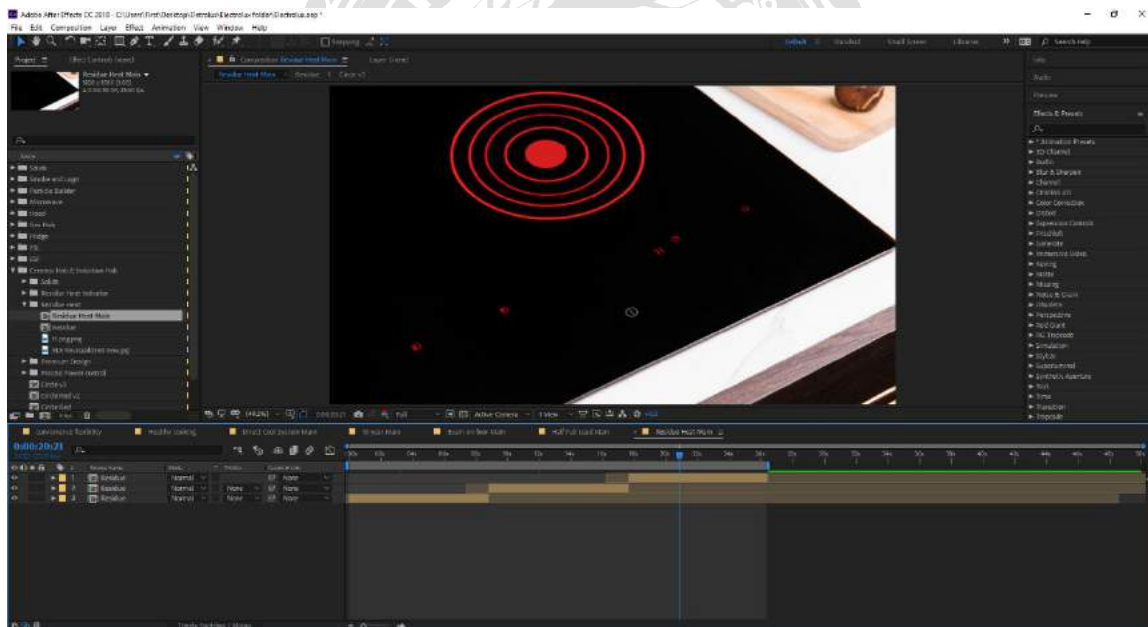
รูปภาพที่ 4.16 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโทรลิกซ์ (Electrolux)



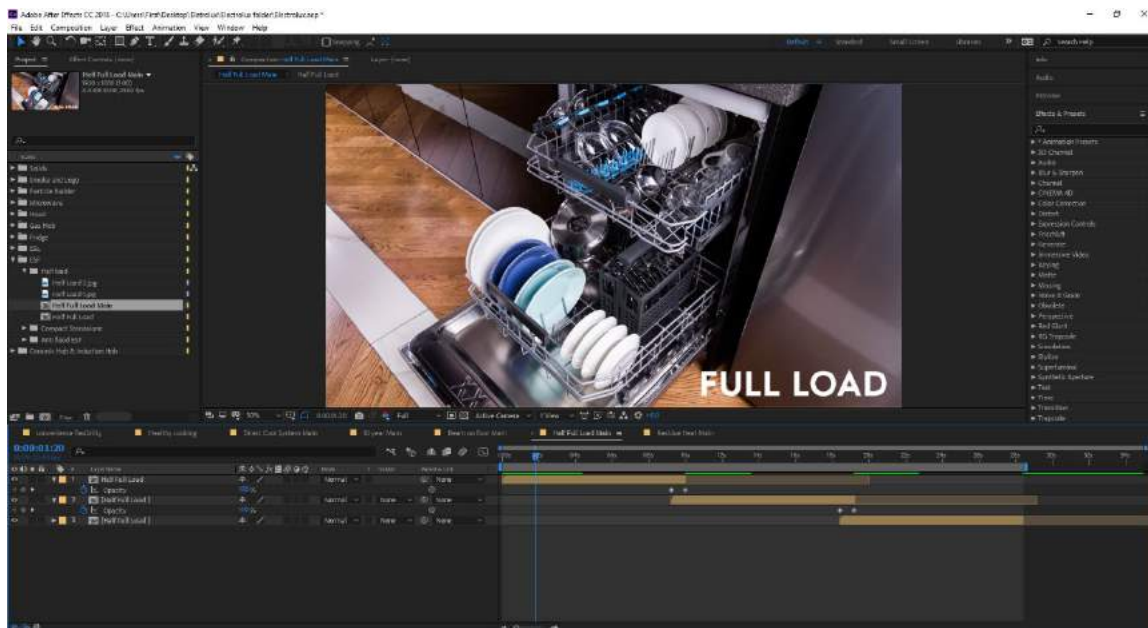
รูปภาพที่ 4.17 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโทรลิกซ์ (Electrolux)



รูปภาพที่ 4.18 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโทรลิก (Electrolux)



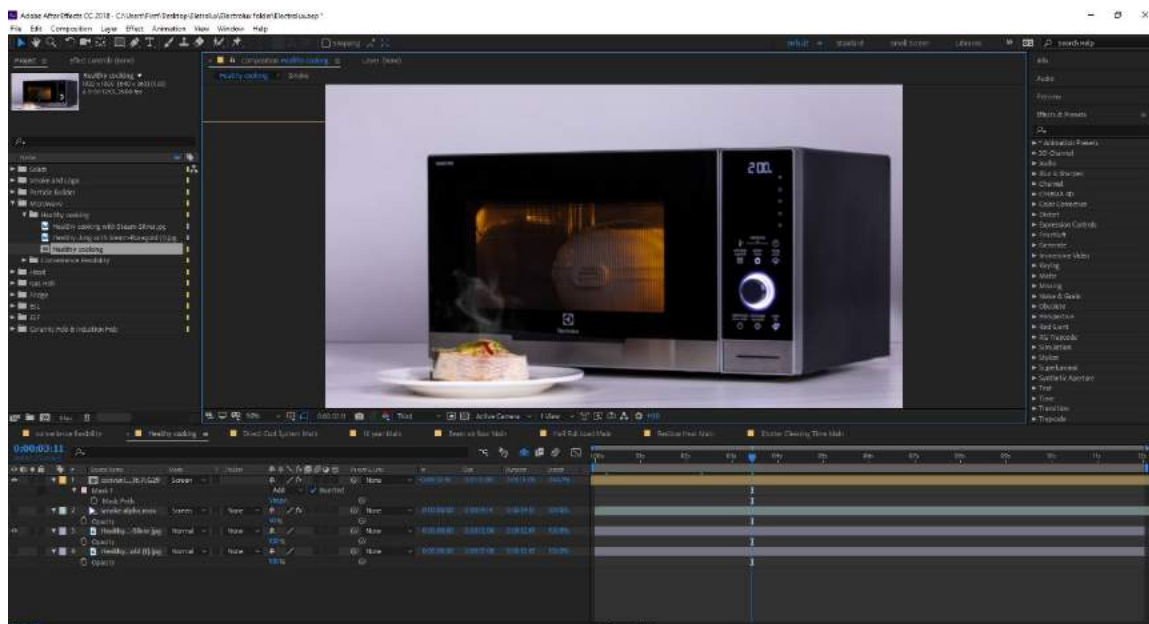
รูปภาพที่ 4.19 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโทรลิก (Electrolux)



รูปภาพที่ 4.20 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโทรลิก (Electrolux)



รูปภาพที่ 4.21 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโทรลิก (Electrolux)



รูปภาพที่ 4.22 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโทรลิก (Electrolux)



รูปภาพที่ 4.23 ทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้กับ อิเล็กโทรลิก (Electrolux)

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการที่นักศึกษาได้รับมอบหมายปฏิบัติงานโครงการสหกิจศึกษาเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ตั้งแต่ วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึง วันที่ 31 สิงหาคม 2561 เสร็จสิ้นแล้วนั้น ทำให้นักศึกษาได้รู้จักชีวิตในการทำงาน การมีระเบียบวินัย และการตรงต่อเวลามากขึ้น ทำให้มีประสบการณ์ในการทำงาน ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากการปฏิบัติงานจริง และได้เรียนรู้การทำงานแบบมีระบบ การทำงานเป็นทีม เพราะการทำงานนั้นสอนให้รู้ว่า ต้องมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง ต้องอาศัยประสบการณ์ การฝึกฝน ทักษะ เทคนิค และความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานเพื่อให้งานออกมาถูกต้อง

ในขั้นตอนก่อนการผลิตได้ศึกษากระบวนการประชุมวางแผนร่วมกับทีมงานในบริษัท เช่น การวางแผนแบ่งหน้าที่ การวางขั้นตอนการทำงานตั้งแต่ต้นจนจบงาน และในกระบวนการผลิตได้มีการออกปฏิบัติงานจริงร่วมกับมืออาชีพเพื่อเป็นการศึกษาการทำงาน และหลังจากการผลิตยังได้ศึกษาวิธีการเผยแพร่ผลงานมัลติมีเดีย

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษานี้ทำให้ได้รับความรู้ ประสบการณ์ใหม่ๆ ในการทำโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ให้เข้ากับงานวิดีโอ(Video), แอนิเมชัน(Animation), โฆษณา(TVC)และสื่อมัลติมีเดีย(Multimedia) ให้กับสถานประกอบการ

5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ในการทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ผู้จัดทำต้องมีการวางแผนก่อนการทำงานเพื่อให้งานที่ให้ออกมามีประสิทธิภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ และทำโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ในแบบใหม่ๆ โดยจำเป็นต้องมีการสื่อสารกับองค์กรเพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับองค์กรด้วยการสร้างกรู๊ปไลน์ เพื่อใช้เป็นพื้นที่สำหรับแจกจ่ายงานและพูดคุยติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

เจนจิรา คารา. (2560). ทฤษฎีสี่.

<https://namjenjira.weebly.com/3607362036253598363736263637.html>.

ทิวากรณ์ สุภามูล. (2556). การออกแบบอินโฟกราฟิก.

<http://kissme-arin.blogspot.com/2013/04/infographic.html>.

พิชิต และ วุฒิพงษ์. (2551). ทฤษฎีการสร้างงานกราฟฟิก การสร้างภาพกราฟิกแบบ 3 มิติ.

<https://jokung.wordpress.com/2008/12/14/>.

สาวตรี ลุพนนท์. (2560). ทฤษฎีโมชั่นกราฟิก.

<https://www.phranakornsoft.com/motion-graphic>.

อุทิศ แจ้งถิ่นป่า. (2556). *Storyboard*.

<http://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09/การเขียน-story-board/#more-474>.

Infographic Thailand. (2557). *เบื้องหลังการทำ Motion Graphic*.

<http://infographic.in.th/infographic/%E0%B9%80%E0%B8%9A%E0%B8%B7%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%97%E0%B8%B3-motion-graphic-1-%E0%B8%8A%E0%B8%B4%E0%B9%89%E0%B8%99>.



ภาคผนวก ก

ภาคผนวก ก

Story Board



รูปที่ ก.1 Story Board Samsung S9



รูปที่ ก.2 Story Board Samsung S9

SAMSUNG

se
re
made

สิทธิ์พิเศษ เหนือกว่าใคร
ลูกค้าเอไอเอส เซเรเนด

Galaxy S9 | S9+
เครื่องเปล่า ลดสูงสุดทันที

9,000 บาท

ไม่ต้องเปิดเบอร์ใหม่ ไม่ต้องเปลี่ยนแพคเกจรายเดือน **คลิก!**



รูปที่ ก.3 Story Board Samsung S9



ลดรอยสิ่ว
พร้อมฟื้นฟูจากภายใน

รูปที่ ก.4 Story Board Eucerin





ภาคผนวก ข

ภาคผนวก ข

รูปภาพขณะปฏิบัติงาน



รูปที่ ข.1 พี่เลี้ยงประชุมวางแผนงานให้กับนักศึกษาฝึกงาน



รูปที่ ข.2 ทำโมชันกราฟิกที่ได้รับมอบหมาย



รูปที่ ข.3 แก้ไขงาน โมชันกราฟิก



รูปที่ ข.4 ออกแบบกราฟิกที่ได้รับมอบหมาย



รูปที่ ข.5 ส่งงานโมชันกราฟิกให้พี่เลี้ยง



ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 5806400028
ชื่อ - นามสกุล : เฉลิมพล คชนิต
คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ที่อยู่ : 22/146 ถ.เอกชัย ซ.เอกชัย 66
แขวงบางบอน เขตบางบอน
กรุงเทพ 10150
ผลงาน : โมชันกราฟิก ภัยร้ายในสื่อ
ออนไลน์

