



รายงานสหกิจศึกษา

ออกแบบสื่อ นิตาน Best Grow

เรื่อง ลูกเปิดใจให้

โดย

นาย กฤตณภัส แก้วเกิด 6306400011



รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 193 – 491 สหกิจศึกษา

ภาควิชา คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2566

หัวข้อโครงการ โครงการออกแบบสื่อนิทาน Best Grow เรื่อง ลูกเป็ดขี้เหร่

(Best Grow story media design project about the ugly duckling)

รายชื่อผู้จัดทำ นาย กฤตณภาส แก้วเกิด

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรารงค์

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ประจำปีการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2565



คณะกรรมการตรวจสอบโครงการ

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรารงค์)

.....พนักงานที่ปรึกษา

(นาย ภาณุวัฒน์ เฟื่องพิทักษ์)

.....กรรมการกลาง

(อาจารย์ ปิญจเวช บุญรอด)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ. 2566

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์

ตามที่ นาย กฤตณภาส แก้วเกิด นักศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 22 พฤษภาคม 2566 ถึง 1 กันยายน 2566 ในตำแหน่ง Video Editor ณ บริษัท ฤทธิเดช กรุ๊ป จำกัด และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง โครงการการออกแบบสื่อนิทาน Best Grow เรื่อง ลูกเป็ดจี่เห็ด

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว นาย กฤตณภาส แก้วเกิด จึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับค่าปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นาย กฤตณภาส แก้วเกิด

นักศึกษาสหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติสหกิจศึกษาในตำแหน่ง กราฟฟิคดีไซน์ ณ บริษัท ฤทธิเดช กรุ๊ป จำกัด ตั้งแต่วันที่ 22 พฤษภาคม 2566 ถึง 1 กันยายน 2566 ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดีส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ประสบการณ์การทำงานต่าง ๆ และความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก บริษัท ฤทธิเดช กรุ๊ป จำกัด ที่ให้โอกาสผู้จัดทำ เข้ามาปฏิบัติสหกิจศึกษากรณาสละเวลาอบรม สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้

จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1. นาย ภาณุวัฒน์ เพ็งพิทักษ์ (พี่เลี้ยง)
2. อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์ (อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา)

และบุคคลที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัท ฤทธิเดช กรุ๊ป จำกัด และผู้สนใจปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัท เพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้น ในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงการต่อไป รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไปด้วย หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

ผู้จัดทำ

กฤตณภาส แก้วเกิด

30 / 9 / 2566

หัวข้อโครงการ	: โครงการการออกแบบสื่อนิทาน Best Grow เรื่องลูกเปิดใจให้
หน่วยกิตของโครงการ	: 5 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	: นาย กฤตณภาส แก้วเกิด
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์
วุฒิการศึกษา	: ปริญญาตรี
สาขาวิชา	: แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา / ปีการศึกษา	: 3/2565

บทคัดย่อ

บริษัท กฤตเดช กรุ๊ป จำกัด เป็นบริษัทที่เน้นการตัดต่อสื่อรายการโทรทัศน์ สื่อวิทยุ โฆษณาต่างๆ อาทิ เช่น YouTube Facebook TikTok สำนักข่าว องค์กรข้าราชการต่างๆ และนอกจากงานตัดต่อแล้วบริษัทยังรับงานออกแบบโลโก้ โปสเตอร์สินค้า สื่อนิทานและเกมใช้ในสื่อการสอน โดยส่วนใหญ่ชิ้นงานที่เข้ามาบ่อยจะเป็นงานขององค์กรรัฐบาล สำนักข่าว ซึ่งทำให้งานสื่อนิทานนั้นไม่ได้ทำลงช่อง YouTube เลย จึงอยากจะทำขุดและทำสื่อนิทานออกมาลงบนช่อง Best Grow ในรูปแบบแอนิเมชัน เพื่อพัฒนาความคิดและเสริมสร้างจินตนาการเพื่อให้เด็กนั้นได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และได้สนุกไปกับการรับฟังนิทานที่ได้รับข้อคิดต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อตัวเด็ก

ความสำคัญ : นิทาน / ออกแบบตัวละคร / ออกแบบฉาก

Project Title : Story Media Design for Best Grow Channel
Credits : 5 Credits
By : Mr. Krittanapas Kaewkerd 6306400011
Advisor : Mr. Pattarapon KerdPrang
Degree : Bachelor of Science
Major : Animation and Creative Media
Faculty : Information Technology
Semester / Academic year : 3 /2022

Abstract

Ritdet Group Company Limited specializes in the editing of television and radio media, as well as a wide range of advertising content on platforms such as YouTube, Facebook, TikTok, and services for news agencies and government organizations. In addition to our editing services, we also offer logo design, product development, story media creation, and educational game content. While a significant portion of our projects comes from government organizations and news agencies, we have yet to showcase our story media work on our YouTube channel. Therefore, we are eager to expand our offerings by producing animated story media on the "Best Grow" channel. Our goal is to foster critical thinking, stimulate imagination, and provide an enjoyable learning experience for children. Through our stories, we aim to impart valuable insights and knowledge, encouraging children to engage in thoughtful analysis while having fun.

Keywords: Tale, Character design, Set design

Approved by



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
จดหมายนำส่ง	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์งานวิจัย	2
1.3 ขอบเขตโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 แนวคิด และ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 จุดกำเนิดและวิวัฒนาการของนิทาน	3
2.2 นิทานอีสปยุคเริ่มแรกในประเทศไทย	3
2.3 นิทานไทย	4
2.4 นิทานกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	6
2.5 การใช้สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา	8
2.6 การออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร	11
2.7 กระบวนการการออกแบบตัวละคร	12
2.8 หลักการการออกแบบแอนิเมชัน	13
2.9 ทฤษฎีสี่	16

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	20
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	20
3.2 ลักษณะงานของสถานประกอบการ	21
3.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	21
3.4 ชื่อและตำแหน่งพนักงานที่ปรึกษา	21
3.5 ระยะเวลาปฏิบัติงาน	21
3.6 ระยะเวลาดำเนินงาน	21
3.7 อุปกรณ์ที่ใช้ปฏิบัติงาน	23
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	21
หัวข้อโครงการที่เสนอให้ทางบริษัท	42
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	56
5.1 สรุปผลโครงการสหกิจศึกษา	56
5.2 ปัญหาและอุปสรรค	56
5.3 ข้อเสนอแนะ	57
บรรณานุกรม	58
ภาคผนวก	59
ประวัติผู้จัดทำ	61

สารบัญรูปภาพ

รูปที่ 1	นิทานต่างประเทศ	5
รูปที่ 2	การส่งเสริมจินตนาการเด็กปฐมวัย	7
รูปที่ 3	การออกแบบตัวละคร	12
รูปที่ 4	ภาพแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องที่ละเฟรม	14
รูปที่ 5	Stop Motion	14
รูปที่ 6	Computer Animation	15
รูปที่ 7	สี่จุดตรงข้าม	16
รูปที่ 8	สี่ข้างเคียง	16
รูปที่ 9	ชุดสี่เหลี่ยม	17
รูปที่ 10	สี่ตรงกันข้ามเยื้องทั้งสองด้าน	17
รูปที่ 11	ชุดสี่เหลี่ยมผืนผ้าเป็นสี่ที่ตรงกันข้ามแบบข้างเคียงกันทั้ง 4 สี่	17
รูปที่ 12	ชุดสี่เหลี่ยมจัตุรัสเป็นชุดสี่ตรงกันข้ามกันทั้ง 4 สี่	18
รูปที่ 13	สี่โทนร้อน	18
รูปที่ 14	สี่โทนเย็น	19
รูปที่ 15	สี่โทนกลาง	19
รูปที่ 16	แผนที่บริษัท ฤทธิ์เดช กรุ๊ป จำกัด	20
รูปที่ 17	สถานที่ตั้ง บริษัท ฤทธิ์เดช กรุ๊ป จำกัด	20
รูปที่ 18	งานสัปดาห์แรก ทดลองตัดคลิปของ TCCT อันที่ 1	25
รูปที่ 19	งานสัปดาห์แรก ทดลองตัดคลิปของ TCCT อันที่ 2	25
รูปที่ 20	บรรยากาศในกองถ่ายที่กระทรวงพาณิชย์	26
รูปที่ 21	ตัวอย่างในการทำสื่อนิทานเรื่อง นกกระเรียนแทนคุณ	26

สารบัญรูปภาพ

รูปที่22 ตัวอย่างการตัดงานข่าวสดรูปที่1	27
รูปที่23 ตัวอย่างการตัดงานข่าวสดรูปที่2	27
รูปที่24 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ปลาทองไม่ได้ความจำสั้น	28
รูปที่25 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง เปิดพัดลมพร้อมแอร์ช่วยประหยัดค่าไฟ	28
รูปที่26 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมส้มถึงมี 4 ซีก	29
รูปที่27 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง จุดกำเนิด Pride Month	29
รูปที่28 คลิปแชร์กันฟังตัวเต็มเรื่อง วาเลนไทน์เดือด	30
รูปที่29 คลิปจากช่อง Daddy Hub ตอน พ่อเล่นเกมกับลูก	31
รูปที่30 คลิปจากช่อง Daddy Hub ตอน พาลูกไปสนามแข่งรถ Gu Ja Drift	32
รูปที่31 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง จอ Desktop ไม่ได้ใช้ CG	33
รูปที่32 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมต้องทำการบ้าน	33
รูปที่33 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง เวลาปวดท้องเมนส์ ทำไมถึงหงุดหงิดง่าย	34
รูปที่34 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ปวดประจำเดือน ปวดขนาดไหน	34
รูปที่35 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง งูตัวไหนมีพิษ	35
รูปที่36 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง โจมงามกับเจ้าชายอสูร สร้างมาจากเรื่องจริง	35
รูปที่37 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง แจ็กกับโรส มีตัวตนจริงไหม	36
รูปที่38 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ไคร์ฟ A B หายไปไหน	36
รูปที่39 คลิปแนะนำตัวและเปิดตัวคลิปที่ 1	37
รูปที่40 คลิปแนะนำตัวและเปิดตัวคลิปที่ 2	38
รูปที่41 คลิปร้องและรำของนางงาม	38
รูปที่42 คลิปแชร์กันฟังตัวเต็มเรื่อง ต้นกำเนิดน้ำหอม	39

สารบัญรูปภาพ

รูปที่43 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง จิตตรงตะเกียบมีไว้ทำอะไร	39
รูปที่44 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทองคำเปลวกินได้ไหม	40
รูปที่45 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมเราถึงเป็นทาสแมว	40
รูปที่46 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมวันหยุดต้องเป็นวันเสาร์และอาทิตย์	41
รูปที่47 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง เท่ หรือ เท่ห์ เขียนแบบไหน	41
รูปที่48 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง คนสายตาเอียง ไม่ได้มองภาพเอียง	42
รูปที่49 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ไม้กรอกสิงโตคืออะไร	42
รูปที่50 ตัดคลิปไฮไลน์จากไลฟ์สดใน YouTube	43
รูปที่51 Into คลิป	44
รูปที่52 ทำโลโก้ขยับ	44
รูปที่53 ลูกเปิดและลูกเปิดหัว	46
รูปที่54 แม่เปิด สุนัขและแมวของหญิงชรา	46
รูปที่55 แม่ไก่ของหญิงชราที่เลี้ยงไว้	47
รูปที่56 หญิงชรา ชานา(ผู้ชาย และ ผู้หญิง)	47
รูปที่57 หงส์ขาว	48
รูปที่58 ฉากเปิดตัวดำเนินเรื่อง	49
รูปที่59 รั้งของแม่เปิด	49
รูปที่60 ในรั้งของแม่เปิด	50
รูปที่61 ป่าอันที่1	50
รูปที่62 แม่น้ำ	51
รูปที่63 ป่าอันที่2	51

สารบัญรูปภาพ

รูปที่64 เจอกระท่อมหญิงชรา	52
รูปที่65 โขดหิน	52
รูปที่66 ริมสระน้ำ	53
รูปที่67 ภายในในบ้าน	53
รูปที่68 แม่น้ำขนาดใหญ่	54
รูปที่69 ฉากจบ	54
รูปที่70 รูปขณะปฏิบัติงาน	55
รูปที่71 แบบจัดตำแหน่งกล้อง	59
รูปที่72 ออกกองถ่ายซึ่งตวงวัดตำแหน่งคนจัดไฟ	59
รูปที่73 ออกกองถ่ายซึ่งตวงวัดตำแหน่งคนจัดไฟ	60
รูปที่74 ออกกองถ่ายซึ่งตวงวัดตำแหน่งคนจัดไฟ	60



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาของโครงการ

การเล่านิทาน เป็นการเล่าเรื่องหรือถ่ายทอดเรื่องราวของนิทานที่ครูเล่าให้เด็กฟัง อาจจะเป็น เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา เรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน และสอดแทรก แนวคิด คุณธรรม ที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ให้เด็กเข้าใจ ด้วยน้ำเสียง ท่าทาง สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่ทำให้การเล่านิทานนั้น น่าสนใจและสนุกสนานมากขึ้น การเล่านิทานสำคัญอย่างไร

การตอบสนองต่อความต้องการ ความสนใจ และธรรมชาติของเด็กในระดับปฐมวัย ถือเป็นหัวใจ สำคัญ ซึ่งการเล่านิทานเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็ก นอกจากการเล่านิทานทำให้เด็ก มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์แล้ว เนื้อหาในนิทานยังช่วยเสริมทักษะทางภาษา โดยเฉพาะทักษะการฟัง การพูด การกล้าแสดงออก การคิดและจินตนาการที่กว้างไกล รวมถึงการพัฒนา คุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับเด็กจากการฟังนิทานที่มีเนื้อหาสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งธรรมชาติ ของเด็กปฐมวัยจะมีการเรียนรู้พฤติกรรมต่างๆจากการเลียนแบบบุคคลที่เด็กรักและศรัทธาและเชื่อถือ ซึ่ง สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Bandura Social Learning Theory) ที่เชื่อว่าเด็กเรียนรู้ พฤติกรรม

ในปัจจุบันการเล่านิทานเป็นสิ่งที่ครูที่โรงเรียนจะเล่าให้เด็กฟังก่อนทำกิจกรรมต่างๆสำหรับเด็ก ปฐมวัย แต่เมื่อกลับบ้านแล้วพ่อแม่จะ ไม่มีเวลาอ่านนิทานให้ลูกๆฟังแต่จะให้ลูกเล่นโทรศัพท์มากกว่าเด็ก จึงไม่เกิดกระบวนการคิดหรือตระหนักถึงคุณธรรมที่ถูกต้องผลการวิจัยของดร.ปัญญา รุ่งเรือง ซึ่งพบว่า สภาพทั่วไปทั้งทางการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ และ สังคมไทย มีความข้อย่อนทางคุณธรรมและ จริยธรรม เห็นแก่ตนยิ่งกว่าส่วนรวม ถูกครอบงำด้วยวัตถุนิยมจากงานวิจัยซึ่งเกี่ยวกับต้นทุนชีวิตของ เด็กไทยและสภาพของสังคมในปัจจุบันที่กล่าวมา นี้แสดงให้เห็นว่า สังคมไทยในปัจจุบันกำลังจะก้าวเข้าสู่ ภาวะขาดแคลนน้ำใจมากขึ้น คุณธรรมด้านความมีน้ำใจสามารถปลูกฝังได้ตั้งแต่เด็ก โดยเฉพาะในช่วงที่ เรียกว่า “ปฐมวัย” เนื่องจากวัยนี้นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวไว้ว่าเป็นวัยที่เหมาะสมที่จะปลูกฝังสิ่งต่างๆ ให้แก่เด็ก ดังที่ พูนสุข ช่วยทอง (2548: 162) ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า เด็กปฐมวัยเป็นวัยสำคัญของชีวิต เป็น พื้นฐานสำคัญของการมี บุคลิกภาพที่ดี ที่จะคงอยู่กับเด็กตลอดไป ในภายภาคหน้า ดังนั้นการปลูกฝัง คุณธรรมที่ดีให้แก่เด็กวัยนี้จึงเป็นเรื่อง สำคัญและเป็นเรื่องที่ต้องกระทำอย่างยิ่ง

วัตถุประสงค์งานวิจัย

- เพื่อให้เด็กมีความกล้าแสดงออก
- ได้ข้อคิดดีๆจากนิทานที่ได้รับฟัง

ขอบเขตโครงการ

- ขอบเขตบุคคล

เด็กอนุบาล ถึง เด็กประถม 1 – 3

ผู้ที่ชื่นชอบในการอ่านและการฟังนิทาน

- ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัย คือ การเล่านิทานซึ่งประกอบด้วยนิทานที่มีเนื้อหาเป็น รูปภาพ ประกอบพร้อมเสียงบรรยาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- เพื่อให้เด็กสนุกกับการฟังนิทาน
- ได้รับข้อคิดจากนิทาน
- มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น



บทที่ 2

แนวคิด และ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 จุดกำเนิดและวิวัฒนาการของนิทาน

การถ่ายทอดเรื่องราวให้แก่กันในหมู่มนุษย์นั้นอาจกล่าวได้ว่าเริ่มขึ้นพร้อมกับการกำเนิดภาษาพูด นับเป็นจิตวิทยาความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ที่ต้องการสื่อสารกับบุคคลรอบข้าง เล่าประสบการณ์ ความเชื่อ ความหวาดกลัว เพื่อแลกเปลี่ยนหรือสืบสานต่อรุ่นสู่รุ่น ไปเรื่อยๆ แรกเริ่มทีเดียวนั้น มนุษย์เราเริ่มการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านการสวดมนต์ มนุษย์มักร้องเพลงหรือบทสวดมนต์ขณะกำลังทำงานไปด้วย เพื่อสร้างกำลังใจและความครื้นเครงในกลุ่ม และต่อมาก็พัฒนาขึ้นเป็นการเล่าเรื่องในเชิงสังคม เช่น เพื่อถ่ายทอดความเชื่อหรือศรัทธา การถ่ายทอดค่านิยมทางวัฒนธรรม ด้านการศึกษา การสืบทอดตำนาน เรื่องเล่าปริศนาต่างๆ หรือด้านเพื่อความบันเทิงดังจะเห็นได้จากนิทาน เป็นต้น

2.2 นิทานอีสปยุคเริ่มแรกในประเทศไทย

นิทานอีสปเป็นวรรณกรรมเก่าแก่กว่า ๒,๐๐๐ ปี เชื่อกันว่าเป็นผลงานหรือมีต้นกำเนิดมาจากนักเล่านิทานชาวกรีกโบราณชื่อ “อีสป” (Aesop) ด้วยเนื้อหาของนิทานที่สนุก เข้าใจง่าย สอดแทรกข้อคิดคติสอนใจต่าง ๆ ทำให้เป็นที่นิยมแพร่หลาย ทั้งจากคนในสังคมร่วมยุคสมัยที่อีสปยังมีชีวิตอยู่ และยังคงเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางจนถึงปัจจุบัน

อีสป เป็นนักเล่านิทานชาวกรีกโบราณมีชีวิตอยู่เมื่อประมาณ ๕๖๔ - ๖๒๐ ปีก่อนคริสตกาล แม้จะไม่ปรากฏหลักฐานยืนยันการมีตัวตนและไม่มีผลงานเขียนของเขาหลงเหลืออยู่ แต่เชื่อว่าเป็นเจ้าของนิทานซึ่งปัจจุบันเรียกว่า นิทานอีสป ซึ่งมีอยู่นับพันเรื่อง และยากจะระบุได้ว่านิทานเรื่องใดเป็นผลงานที่แท้จริงของเขา มีผู้เขียนประวัติของอีสปไปต่าง ๆ และมีการแต่งเพิ่มเติมจนทำให้เรื่องราวพิสดารมีสีสัน ข้อมูลจากงานวรรณกรรมโบราณซึ่งน่าจะเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นชื่อ The Aesop Romance กล่าวว่าเขาเป็นทาสที่อัปถกษณ์ ได้รับอิสรภาพพ้นจากความเป็นทาสด้วยปัญญา ต่อมาได้เป็นผู้ถวายคำปรึกษาแก่พระมหากษัตริย์และนครรัฐต่าง ๆ บางตำนานว่าอีสปเป็นชาวเอธิโอเปียผิวดำ

การเผยแพร่ของนิทานอีสป เริ่มแรกนั้นเป็นลักษณะของ “วรรณกรรมมุขปาฐะ” หรือการบอกเล่าแบบปากต่อปาก มิได้จัดบันทึกนิทานเอาไว้เป็นลายลักษณ์อักษร แม้จะมีตำนานที่กล่าวถึงความพยายามรวบรวมนิทานอีสปอยู่หลายตำนาน แต่ก็ไม่ใช่ที่แน่ชัดนัก จนกระทั่งประมาณศตวรรษที่ ๑๓ - ๑๔ หรือพุทธศตวรรษที่ ๑๘ - ๑๙ แมกซิมุส พลาณูเดส (Maximus Planudes) นักพรตชาวกรีก ได้แปลนิทานอีสปจากภาษาละตินเป็นภาษาอังกฤษ ทำให้นิทานอีสปเริ่มแพร่หลายไปยังนานาประเทศ และมีการแปลนิทานอีสปเป็นภาษาต่าง ๆ ไม่ต่ำกว่า ๒๕๐ ภาษาทั่วโลก รวมถึงภาษาไทย ไม่มีหลักฐานปรากฏแน่ชัดว่านิทานอีสปเริ่มเผยแพร่เข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่เมื่อใด หลักฐานการเผยแพร่นิทานอีสปสู่ประเทศไทยที่ชัดเจนมีปรากฏในสมัยรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ ๓ - รัชกาลที่ ๖

2.3 นิทานไทย

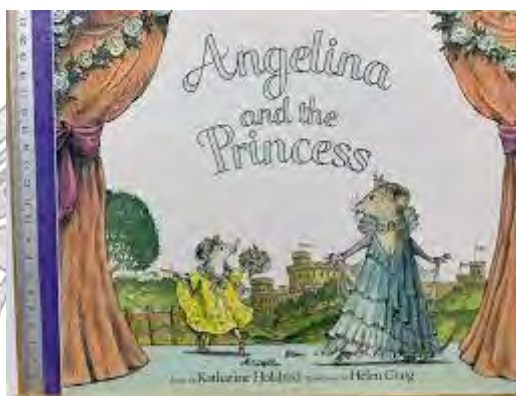
กิ่ง แก้ว อรรถากร (2514: 210) กล่าวว่า เมื่อพิจารณาจากนิทานไทยที่มีผู้เก็บรวบรวมขึ้นจากที่ต่างๆ แล้ว อาจสรุปได้ว่านิทานที่เล่าสู่กันฟังในประเทศไทยนั้น มีที่มาจากหลายแหล่ง คือในประเทศต่างประเทศและวรรณกรรมลายลักษณ์

1. นิทานที่เกิดขึ้นในประเทศ

นิทานพื้นบ้านบางเรื่อง เมื่อพิจารณาจากลักษณะตัวละครและลักษณะของเรื่องแล้วอาจสันนิษฐานได้ว่า น่าจะมีถิ่นกำเนิดในประเทศไทย นิทานดังกล่าวนี้ เช่น มุขตลก เรื่องนายทอง มุขตลกเกี่ยวกับคนต่างชาติ เรื่องผี เช่น นางนาคพระโขนง และนิทานชีวิตเรื่อง ไกรทอง และขุนช้างขุนแผน เป็นต้น อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี ไม่อาจสืบสาวได้ว่า นิทานเหล่านี้เกิดขึ้นแต่เมื่อใด ใครเป็นผู้คิดค้น และใครเล่าเป็นคนแรก

2. นิทานที่มีที่มาจากต่างประเทศ

นิทานไทย มีที่มาจากนิทานประเทศต่างๆ คือ ประเทศอินเดีย ลังกา และประเทศทางตะวันตก ที่มาจากอินเดียและลังกา เช่น รามายณะมีแพร่กระจายในท้องที่ต่างๆ ทั่วประเทศ นิทานไทยบางเรื่องเป็นนิทานจากอรรถกถาชาดก เช่น มหาเวสสันดรชาดก พระยาฉันทันต์ มโหสถสุวรรณสาม เป็นต้น บางเรื่องมาจากรามมปัทมฐกถา เช่น เรื่องพระเจ้าอุเทน เป็นต้น หรือมาจากนิทานอีสป เช่น นิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า ลูกแพะกับหมาป่า เด็กเลี้ยงแกะ เป็นต้น นิทานที่เล่าสู่กันฟังในหมู่คนไทยปัจจุบัน โดยเฉพาะในกลุ่มผู้มีการศึกษา อาจกล่าวได้ว่าเป็นนิทานฝรั่ง เช่น เรื่องสโนไวท์ หนูน้อยหมวกแดง ฟีน็อกีไอโอ เจ้าหญิงนิทรา และเงือกน้อย เป็นต้น



รูปที่ 1 นิทานต่างประเทศ (ที่มา Internet)

3. นิทานที่มาจากวรรณกรรมลายลักษณ์

วรรณกรรม ลายลักษณ์เหล่านี้ อาจเคยเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะมาก่อน คือ เดิมอาจเป็นนิทานที่เล่าสู่กันฟัง แล้วภายหลังมีผู้รวบรวมขึ้นและบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เมื่อมีคนอ่าน ผู้อ่านก็อาจนำไปเล่าต่ออีก วรรณกรรมลายลักษณ์และวรรณกรรมมุขปาฐะของไทยจึงมีความสัมพันธ์กันอย่าง แน่นแฟ้น ถ่ายทอดกันไปมา นิทานที่เล่าสู่กันฟังหลายเรื่องมีเนื้อความตรงกับนิทานในปัญญาสาชดกและชาดก นอกนิบาตอื่นๆ เช่น เรื่องสังข์ทอง สังข์ศิลป์ไชย พระสุธน หงส์พาคำ ก่ากาดำ การะเกด ฯลฯ น่าสังเกตว่านิทานเหล่านี้ โดยมากมักมีลักษณะรูปแบบเป็นนิทานมหัศจรรย์ ยิ่งภายหลังเมื่อมีการพิมพ์หนังสือจำหน่ายแพร่หลาย ผู้เล่านิทานบางคนก็นำนิทานที่ตนเคยอ่านมาเล่าต่อ เห็น ได้ชัดจากการเล่านิทาน เรื่องดาวเรืองและลักษณะวงส์ในหนังสือวรรณกรรมจากบ้านใน เมื่อ ดร.กึ่งแก้ว อัครถาวร ถามผู้เล่าว่า ได้ฟังนิทานเรื่องดังกล่าวจากไหน ผู้เล่าก็ตอบว่าเคยอ่านหนังสือที่มาจาก โรงพิมพ์วัดเกาะ

2.4 นิทานกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

กุหลาบ ดันติผลาชีวะ (2541:2-10) ได้ระบุไว้ว่า นิทาน คือ สิ่งที่มีประสิทธิภาพสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย ไม่มีเด็กคนใดไม่ชอบฟังนิทาน นิทานสามารถสร้างจินตนาการ ความฝัน ความคิด ความเข้าใจและการรับรู้ให้กับเด็ก ดังนั้น การเล่านิทานเป็นกิจกรรมที่มีความจำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย เพราะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก การเล่านิทานให้เด็กฟังไม่ใช่เล่าเพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินเท่านั้น แต่เนื้อหาในนิทานต้องมีความน่าสนใจ และสอดแทรกสาระความรู้ เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์จากการฟังนิทาน ตัวละครในนิทานจะต้องเป็นตัวละครที่ช่วยสร้างจินตนาการมีทั้งตัวละครที่เป็นตัวอย่างที่ดีที่เด็กควรปฏิบัติตาม และมีตัวละครที่สะท้อนถึงความไม่ดีเพื่อเป็นตัวอย่างที่เด็กควรหลีกเลี่ยงพฤติกรรมนั้น เช่น นิทานเรื่องลูกหมูสามตัว ที่ชี้ให้เห็นถึงความขยันและความพยายามของลูกหมูตัวที่สามที่สร้างบ้านด้วยปูนจึงทำให้ตนเองและพี่ทั้งสองตัวรอดชีวิตจากหมาป่าได้ นอกจากนั้น เนื้อหาในนิทานยังสามารถให้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในเรื่องของวัตถุ วัสดุในการสร้างบ้าน ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในเรื่องรูปร่าง รูปทรงของบ้าน และความรู้ทางเทคโนโลยีในเรื่องของวิธีการและอุปกรณ์ในการสร้างบ้าน รวมไปถึงการคิดอย่างเป็นระบบในการแก้ปัญหา ในการเล่านิทานนั้นผู้เล่าอาจเพิ่มเทคนิควิธีการต่าง ๆ ประกอบการเล่าเพื่อให้เด็กมีความสนใจมากขึ้น เช่น การใช้นิทานภาพ หุ่นมือ หุ่นนิ้วมือ ตุ๊กตา หรือวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเพื่อสร้างความสนใจให้เด็ก เนื้อหาของนิทานจะต้องมีความยาวที่เหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจของเด็ก เพียงเท่านี้ก็ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีคุณลักษณะในด้านต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ได้ดังนี้

1. การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย ช่วยให้เด็กมีร่างกายที่เจริญเติบโต พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กให้แข็งแรงได้ เพียงแค่ในระหว่างที่เล่านิทานได้มีการเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในเนื้อหาของนิทานให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติเป็นตัวละครในนิทาน ได้เคลื่อนไหวกระโดด ไปตามเนื้อหาในนิทาน

2. การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์จิตใจ ช่วยให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดี มีความสุข ในขณะที่เด็กฟังนิทานและเนื้อหาในนิทานส่วนใหญ่จะมีการสอดแทรกคติธรรม ช่วยส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และยังทำให้เด็กมีสมาธิยาวนานขึ้น จากการตั้งใจในการฟังนิทาน ทำให้เกิดการคิด จินตนาการ มีความกล้าแสดงออก

3. การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม ช่วยให้เด็กมีโอกาสร่วมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ในระหว่างการฟังนิทาน และเนื้อหาในนิทานมีการสอดแทรกเรื่องการใช้ชีวิตประจำวัน ให้รักษารักษาสิ่งแวดล้อมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่จะเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่นได้มากขึ้น

4. การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ช่วยให้เด็กมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และช่วยพัฒนาทักษะด้านภาษา การสื่อสาร การฟัง การพูดได้อย่างเหมาะสมกับวัย และยังช่วยปลูกฝังให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต ช่างคิด ช่างซักถาม มีความกล้าแสดงความคิดเห็น และสามารถแก้ปัญหาการคิดเชิงเหตุผล การคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ต่อไป



รูปที่ 2 การส่งเสริมจินตนาการเด็กปฐมวัย (ที่มา Internet)

2.5 การใช้สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา

การนำเอาวิธีการ วัสดุ และอุปกรณ์ มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน

คำว่า “สื่อ” (Media) หมายถึง ตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอด หรือนำข้อมูลข่าวสาร ความรู้ในรูปแบบต่างๆ จากผู้ส่งไปยังผู้รับ ทำให้เข้าใจความหมายได้ตรงกัน สำหรับการเรียนการสอน สื่อที่ใช้เป็นตัวกลางในการนำความรู้ ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เรียกว่าสื่อการเรียนการสอน (Instructional Media)

สื่อการเรียนการสอน หมายถึง ตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน หรือแปลงความรู้ไปสู่ผู้เรียน และทำให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ในทางการศึกษา มีคำที่มีความหมายเดียวกันกับสื่อการเรียนการสอน อาทิ สื่อการศึกษา (Educational Media), อุปกรณ์ช่วยสอน (Teaching Aids) และสื่อการสอน (Instructional Media or Teaching Media)

ปัจจุบันนักศึกษามักจะเรียกสื่อการเรียนการสอนชนิดต่าง ๆ รวมกันว่า เทคโนโลยีทางการศึกษา (Educational Technology) ซึ่งหมายถึงการนำเอา วิธีการ วัสดุ และอุปกรณ์ มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพในการเรียนการสอน

สื่อการสอนสามารถแบ่งตามคุณลักษณะได้ 4 ประเภท ได้แก่

1. สื่อประเภทวัสดุ คือสื่อการสอนพื้นฐานที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนทั่วไปสำหรับบทเรียนต่าง ๆ ไม่จำกัดเฉพาะหัวข้อหรือวิชา สื่อประเภทนี้ เช่น สไลด์แผ่นใส เอกสาร ตำรา สารเคมี สิ่งพิมพ์ และคู่มือการปฏิบัติ เป็นต้น

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ คือสื่อการสอนที่ใช้ประกอบในบทเรียนหรือวิชาที่มีความเฉพาะด้าน เช่น นาฏศิลป์ ภาพยนตร์ศึกษา เคมี ฟิสิกส์ ฯลฯ ดังนั้น จึงมีความแตกต่างกันไปในแต่ละหัวข้อของวิชาต่าง ๆ ตัวอย่างสื่อประเภทนี้ มักจะเป็น ของจริง หุ่นจำลอง เครื่องเล่นเทปเสียง เครื่องเล่นวีดิทัศน์ เครื่องฉายแผ่นใส อุปกรณ์และเครื่องมือในห้องปฏิบัติการ เป็นต้น

3. สื่อประเภทเทคนิคหรือวิธีการ คือสื่อการสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงเพื่อช่วยในเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน สื่อประเภทนี้มักจะเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way communication) ที่ทั้งผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันจัดกิจกรรม โดยอาจเป็นกิจกรรมในชั้นเรียน หรือกิจกรรมที่แสดงต่อสาธารณะก็ได้ เช่น การสาธิต การอภิปราย การฝึกปฏิบัติ การฝึกงาน การจัดนิทรรศการ และการจัดสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

4. สื่อประเภทคอมพิวเตอร์ คือสื่อการสอนที่คอมพิวเตอร์ และ/หรือ Internet เข้ามามีบทบาทอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน มักจะใช้กับทั้งบทเรียนทั่วไปและบทเรียนเฉพาะด้านในวิชาต่าง ๆ เพราะสมัยนี้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้มีความหลากหลายทางเนื้อหาและตัวระบบ เทคโนโลยีเหล่านี้จึงค่อนข้างทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบันและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Aided Instruction: CAI) การนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer presentation) การใช้ Intranet และ Internet เพื่อการสื่อสาร (Electronic mail: Email) และการใช้เครือข่าย World Wide Web (WWW)

สำหรับการแบ่งตามประสบการณ์ เราอาจแบ่งสื่อการสอนออกเป็น

1. สื่อการสอนประเภทประสบการณ์ตรง เป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาเลย เพราะเป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับมาจากของจริงและความเป็นจริงในชีวิตด้วยตนเอง ผู้เรียนจะได้เห็น ได้จับ ได้ทำ ได้รู้สึก และได้ดมกลิ่นจากของจริง

2. สื่อการสอนประเภทประสบการณ์จำลอง เกิดขึ้นจากการที่ว่า วิชาความรู้แขนงต่าง ๆ ในโลกมีมากเกินไปที่จะเรียนรู้ได้หมดจากประสบการณ์ตรง บางกรณีก็เป็นเหตุการณ์ในอดีต หรืออาจเป็นอันตรายหากเข้าไปประสบโดยตรง จึงได้มีการจำลองสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มาเพื่อการศึกษา

3. สื่อการสอนประเภทประสบการณ์นาฏการ คล้ายกับสื่อประเภทประสบการณ์จำลอง แต่จะเน้นไปที่การแสดงละคร ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเห็นภาพสิ่งที่เคยเกิดขึ้นจริงจากฉาก เครื่องแต่งตัว เครื่องมือ หุ่นต่าง ๆ เป็นต้น

4. สื่อการสอนประเภทการสาธิต เป็นการอธิบายข้อเท็จจริง หรือจัดลำดับความคิด กระบวนการต่าง ๆ ให้ออกมาเป็นการปฏิบัติซึ่งผู้เรียนต้องใช้การสังเกตเป็นระยะเวลาติดต่อกัน ในระยะเวลาหนึ่งจึงจะเห็นภาพและเข้าใจ เช่น การเตรียมก๊ำชออกซิเจน เป็นต้น

5. สื่อการสอนประเภทการทัศนศึกษา เป็นการพาผู้เรียนไปนอกสถานที่เรียนปกติเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตให้ผู้เรียนได้เรียนจากแหล่งข้อมูลขั้นต้น

6. สื่อการสอนประเภทนิทรรศการ คือการจัดนิทรรศการแสดงสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชม การทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัด จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดแบบเป็นระบบ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยตนเอง เพราะนิทรรศการจึงเป็นการวิเคราะห์ สังเคราะห์สื่อที่ให้ความรู้ต่าง ๆ หลากหลายชนิดนั่นเอง

7. สื่อการสอนประเภทโทรทัศน์และภาพยนตร์ สื่อการสอนประเภทนี้เป็นที่นิยมในปัจจุบัน เพราะผู้เรียนจะได้รับทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกัน อีกทั้งยังสามารถเผยแพร่และถ่ายทอดเหตุการณ์ทั้งที่เกิดขึ้นจริงและที่เป็นเหตุการณ์สมมติได้ด้วย

8. สื่อการสอนประเภทภาพนิ่ง การบันทึกเสียง และวิทยุ นอกจากสื่อการสอนนี้จะสามารถนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนหัวข้อต่าง ๆ ได้อย่างอิสระแล้ว ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับสื่อประเภทอื่น ๆ เช่น นิทรรศการ ทัศนศึกษา ฯลฯ ได้อีกด้วย

9. สื่อการสอนประเภททัศนสัญลักษณ์ จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น เพราะเป็นการถ่ายทอดความหมายจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น แผนภูมิ แผนภาพ แผนที่ แผนผัง ภาพโฆษณา การ์ตูน เป็นต้น

10. สื่อการสอนประเภทวัจนสัญลักษณ์ สื่อการสอนประเภทนี้จัดว่าเป็นนามธรรมมากที่สุด ได้แก่ ตัวหนังสือ หรือคำพูด อย่างไรก็ตาม แม้จะมีลักษณะที่เป็นนามธรรมมาก แต่ก็ยังเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการสื่อความหมาย ดังนั้น สื่อการสอนประเภทนี้จึงมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนไม่น้อยไปกว่าสื่อประเภทอื่นที่กล่าวมาทั้งหมด

2.6 การออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละคร

ตัวละคร สามารถแบ่งออกได้ทั้งหมด 3 ประเภทเหมือนกับงานละครทั่วไป คือ มีตัวเอก ตัวรอง และตัวร้ายประเภทของตัวละครนิทานส่วนใหญ่ที่ผู้สร้างตัวละครได้สร้างตัวละครเป็น คน และสัตว์

ขั้นตอนในการสร้างลักษณะของตัวละคร (Character) การออกแบบตัวละครมีดังต่อไปนี้

การออกแบบคาแรคเตอร์ โดยการวิเคราะห์คาแรคเตอร์จาก บท หรือจาก Concept ขึ้น โครงสร้างด้วยการวาดลายเส้นแบบ ฟรีแฮนด์ โดยการหาแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่จะใช้เป็นฐานข้อมูลอ้างอิงในการคิดออกแบบตัวละครเพื่อให้ตัวละครมีความสมบูรณ์มากที่สุด ใ้ทำทางให้กับตัวละคร หลังจากนั้นคือการพัฒนาจากตัวการ์ตูนที่อยู่ในหน้ากระดาษให้อยู่ในคอมพิวเตอร์ด้วยการฉายลายเส้นที่สำคัญต้องคำนึงว่าตัวละครที่ทำขึ้นมันสูญเสียเอกลักษณ์และเสน่ห์จากต้นเค้าเดิมหรือไม่หรือจากแหล่งที่มาหรือไม่

สคริปต์ (Script) เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่หน้า ขั้นตอนนี้เป็นกรออกแบบและกำหนดลักษณะนิสัย บุคลิกบทบาทต่างๆและท่าทางการเคลื่อนไหว ให้กับตัวละครให้มีชีวิตเหมือนจริง มีการเคลื่อนไหวได้จริงถูกต้องตามธรรมชาติของคน สัตว์ สิ่งของ ต่างๆ โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบได้แก่ ขนาด (Size) รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion)

ขั้นที่ 2 : บอร์ดภาพนิ่ง เป็นการถ่ายภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นอารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆสีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆ ของตัวละครบอกถึงสถานที่ และมุมมองของภาพ ซึ่งภาพวาดทั้งหมด จะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุผลเดียวกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน การเขียนสตอรี่บอร์ด คือการเขียนตัวหนังสือให้ออกมาเป็นภาพบนแผ่นกระดาษ เพื่อให้รู้ว่าตัวการ์ตูนอยู่ในฉากไหน กำลังจะเดินจากไหน ไปไหน และจะหยุดคุยกับใคร ว่าอะไร ภาพบนสตอรี่บอร์ดจะเป็นเป็นภาพที่แทนลักษณะตามมุมมอง นอกจากความสวยงามแปลกตาของตัวละครแล้ว การเคลื่อนไหวก็เป็นจุดสำคัญอย่างมากที่จะดึงดูดความสนใจของผู้เล่นหรือผู้ชมได้ดี

Step 1 เริ่มเตรียมความพร้อมสำหรับ Project การทำงาน Cartoon Animation คือการตั้งเป้าหมาย กำหนดรูปแบบ และ Concept ในการทำงาน การวาง Concept งาน และการกำหนดรูปแบบงาน ต้องมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการ ออกแบบ Character รวมไปถึงการ Design งานและการทำ Story- board

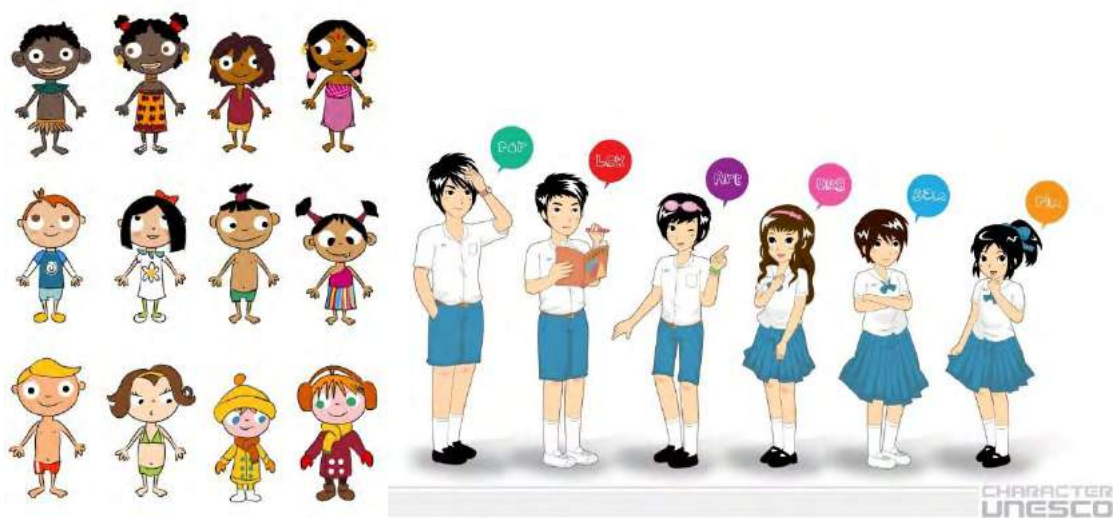
Step 2 การสร้าง

Step 3 ความรู้เบื้องต้นในการสร้าง

2.7 กระบวนการการออกแบบตัวละคร

นักเขียนการ์ตูน ไม่ว่าจะ เป็นแบบสองมิติ จะสร้างสรรค์หรือออกแบบตัวละครการ์ตูนเพื่อใช้ประโยชน์ต่างๆ กัน กำหนดเรื่องราวของภาพการ์ตูนที่จะเขียน ร่างภาพลงบนกระดาษแข็งหรือกระดาษเพื่อเขียนภาพจากความทรงจำ จากจินตนาการหรือจากแบบโดยใช้เครื่องมือ เช่น ปากกา พู่กัน เป็นต้น วาดตัวละครการ์ตูนด้วยดินสอในขั้นตอนนี้เรียกว่า Freehand คือการวาดลายเส้นด้วยมือ สเก็ตภาพตัวการ์ตูนด้วยแล้วลงสีจากโปรแกรมการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์

การจะเริ่มต้นออกแบบคาแรคเตอร์หรือตัวละครการ์ตูนได้นั้นเริ่มจากการตีโจทย์จากบท สร้างสรรค์คาแรคเตอร์ของตัวละครนั้นๆ การตีโจทย์หรือนำบทมาศึกษาวิเคราะห์ค้นหาบุคลิกลักษณะของตัวละครส่วนมากมักต้องดูทั้งบุคลิกลักษณะภายนอกและบุคลิกลักษณะนิสัยใจควบคู่กัน คือรูปร่างหน้าตาภายนอกและจิตใจภายในแต่เมื่อเป็นตัวละครแล้วต้องเป็นตัวละครที่มีชีวิต ไม่ว่าจะ เป็นคนหรือสัตว์



รูปที่ 3 การออกแบบตัวละคร (ที่มา <https://funfunit.wordpress.com/>)

2.8 หลักการการออกแบบแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ ได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรมก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ : 2552 : 222)

กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจาก กันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปรูวาท หรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตา ในทาง คอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลช

สรุปความหมายของแอนิเมชันคือ การสร้างสรรค์ลายเส้นรูปทรงต่างๆให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการ

ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ(2532 : 931-932)ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้

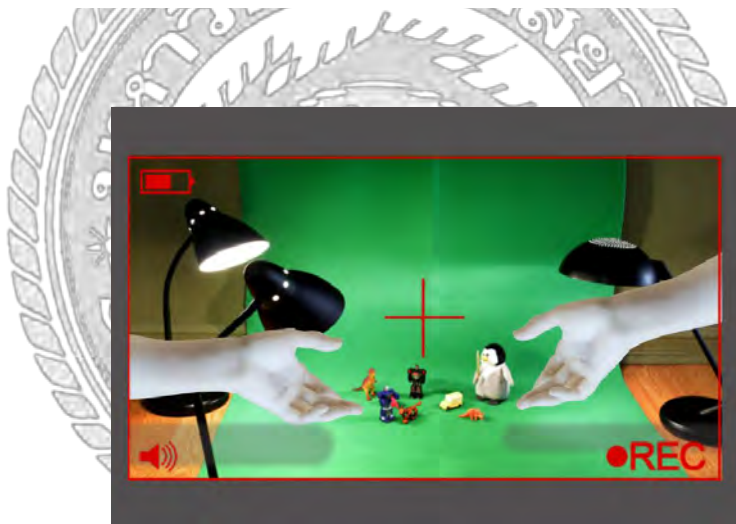
1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

ชนิดของแอนิเมชันสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิดคือ



รูปที่ 4 ภาพแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องทีละเฟรม (ที่มา Internet)

Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายๆเฟรมภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่นาทีข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือมีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมากต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย



รูปที่ 5 Stop Motion (ที่มา Internet)

Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมันโดยโมเดลที่สร้างขึ้นมาสามารถใช้ได้อีกหลายครั้งและยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop Motion นั้นต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก เช่น การผลิตภาพยนตร์เรื่อง James and the Giant Peach สามารถผลิตได้ 10 วินาทีต่อวันเท่านั้น วิธีนี้เป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก



รูปที่ 6 Computer Animation (ที่มา Internet)

Computer Animation ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น



2.9 ทฤษฎีสี

ทฤษฎีสี คือ ทฤษฎีที่อธิบายเรื่องการผสมสีจากแม่สีเพื่อให้ได้สีต่างๆ รวมถึงการจับคู่สีเข้าด้วยกันอย่างลงตัว นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงความหมายของสีอีกด้วย ทฤษฎีสีประกอบด้วยวงล้อสี คุณสมบัติของสี การจับคู่สี ความหมายของสี และ โมเดลของสี

วิธีการเลือกชุดสีในการออกแบบนั้นมักใช้ 2-4 สีขึ้นไปโดยไม่ควรใช้จำนวนสีที่มากเกินไปกว่านี้ เพราะจะทำให้พื้นที่ขาดความกลมกลืนและดูไม่เข้ากัน หลักการในการจับคู่สีมี 6 รูปแบบ ดังนี้



รูปที่8 สีข้างเคียง (ที่มา Internet)

Analogous: สีข้างเคียง



รูปที่ 9 ชุดสีสามเหลี่ยม (ที่มา Internet)

Triadic: ชุดสีสามเหลี่ยม



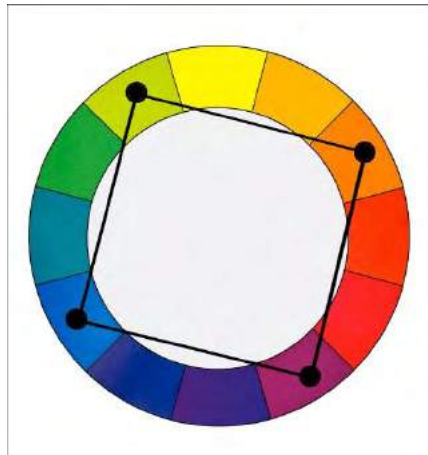
รูปที่ 10 สีตรงกันข้ามเยื้องทั้งสองด้าน (ที่มา Internet)

Split-Complementary: สีตรงกันข้ามเยื้องทั้งสองด้าน



รูปที่ 11 ชุดสีสี่เหลี่ยมผืนผ้าเป็นสีที่ตรงกันข้ามแบบข้างเคียงกันทั้ง 4 สี (ที่มา Internet)

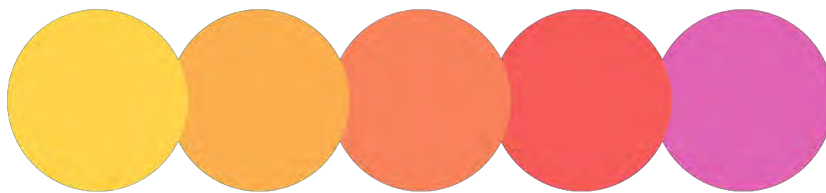
Rectangle: ชุดสีสี่เหลี่ยมผืนผ้าเป็นสีที่ตรงกันข้ามแบบข้างเคียงกันทั้ง 4 สี



รูปที่ 12 ชุดสีสี่เหลี่ยมจัตุรัสเป็นชุดสีตรงข้ามกันทั้ง 4 สี (ที่มา Internet)

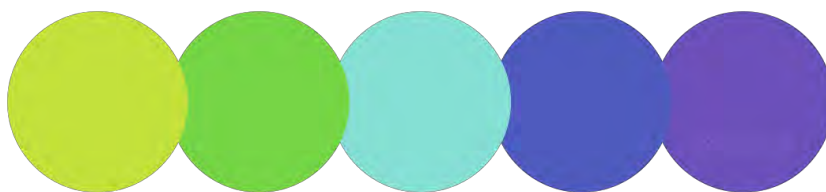
Square: ชุดสีสี่เหลี่ยมจัตุรัสเป็นชุดสีตรงข้ามกันทั้ง 4 สี

การเลือกใช้โทนสีร้อนเย็นก็ส่งผลต่อความรู้สึกได้เช่นกัน ตัวอย่างสีโทนต่างๆ ได้แก่



รูปที่ 13 สีโทนร้อน (ที่มา <https://www.youngciety.com/>)

สีโทนร้อนประกอบด้วยสีเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง และม่วง สีเหล่านี้เป็นสีที่ให้ความรู้สึกและอารมณ์ร้อนแรง อบอุ่น ตื่นเต้น และดึงดูดสายตา



รูปที่ 14 สีโทนเย็น (ที่มา <https://www.youngciety.com/>)

สีโทนเย็นประกอบด้วยสีเหลือง เหลืองเขียว เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินม่วง และม่วง สีเหล่านี้จะให้อารมณ์ที่แตกต่างจากโทนร้อน คือ อารมณ์สงบ เยือกเย็น มีชีวิตชีวา และน่าค้นหา



รูปที่ 15 สีโทนกลาง (ที่มา <https://www.toagroup.com/th>)

สีโทนกลางประกอบด้วยสีเหลืองและสีม่วง เพราะสีทั้งสองสามารถอยู่ได้ทั้ง 2 โทนให้ความรู้สึกได้ทั้งสองด้านในเวลาเดียวกัน

บทที่ 3

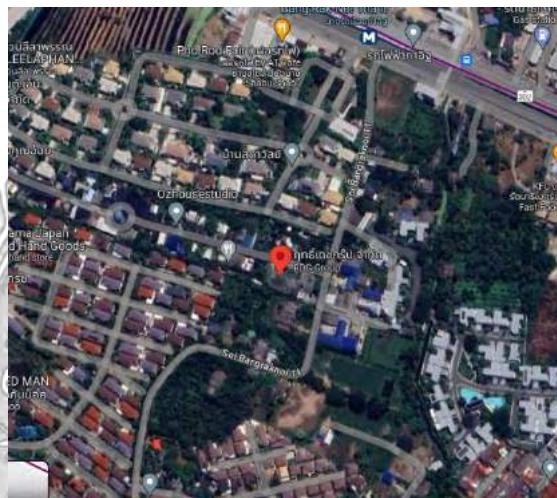
รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ บริษัท ฤทธิเดช กรุ๊ป จำกัด

3.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ 294/47 ซอยวงศ์สว่าง 11 ถนนวงศ์สว่าง แขวงวงศ์สว่าง

เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร 10800



รูปที่ 16 แผนที่บริษัท ฤทธิเดช กรุ๊ป จำกัด



รูปที่ 17 สถานที่ตั้ง บริษัท ฤทธิเดช กรุ๊ป จำกัด

3.2 ลักษณะงานของสถานประกอบการ

บริษัท ฤทธิเดช กรุ๊ป จำกัด เป็นบริษัทที่เน้นการผลิตสื่อรายการโทรทัศน์ สื่อโฆษณา Logo และทางบริษัทมีการรับงานภายนอกต่างๆเช่น งานจากองค์กรที่ทางบริษัทได้รับมา งานจากสำนักข่าว สื่อออนไลน์ ช่องYouTube เป็นต้น พนักงานในบริษัทมีความตั้งใจในการทำงานตรงต่อเวลา มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี จึงเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้คนในบริษัทนั้นเปรียบเหมือนครอบครัวช่วยดูแลกันและกันทำให้การทำงานนั้นไม่กดดันทั้งตัวผู้จัดการและพนักงาน

3.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับ

นาย กฤตณภาส แก้วเกิด ตำแหน่ง Editor

ลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตัดต่อวิดีโอ / ทำปกคลิป

3.4 ชื่อและตำแหน่งพนักงานที่ปรึกษา

นาย ภาณุวัฒน์ เฟื่องพิทักษ์ ตำแหน่ง Editor

3.5 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

22 พฤษภาคม 2566 ถึง 1 กันยายน 2566

3.6 ระยะเวลาดำเนินงาน

สัปดาห์ที่ 1	ทดลองตัดคลิป TCCT ครั้งแรก
สัปดาห์ที่ 2	ออกกองกับทางบริษัท ทำสื่อนิทาน Best Grow
สัปดาห์ที่ 3	ทดลองตัดข่าวสด
สัปดาห์ที่ 4	ทดลองตัดคลิปช่อง แชร่กันฟังเรื่อง ปลาทองไม่ได้ความจำสัน ตัดคลิปช่องแชร่กันฟังเรื่อง เปิดพัดลมพร้อมแอร์ช่วยประหยัดค่าไฟ

สัปดาห์ที่ 5	ตัดคลิปช่องแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมสื่อถึงมี 4 ซีก ตัดคลิปช่องแชร์กันฟังเรื่อง จุดกำเนิด Pride Month
สัปดาห์ที่ 6	ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง วาเลนไทน์เดือด
สัปดาห์ที่ 7	ตัดคลิปจากช่อง Daddy Hub ตอน พ่อเล่นเกมกับลูก
สัปดาห์ที่ 8	ตัดคลิปจากช่อง Daddy Hub ตอน พาลูกไปสนามแข่งรถ Gu Ja Drift
สัปดาห์ที่ 9	ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง จอ Desktop ไม่ได้ใช้ CG ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมต้องทำการบ้าน
สัปดาห์ที่ 10	ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง เวลาปวดท้องเมนส์ ทำไมถึงหงุดหงิดง่าย ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง ปวดประจำเดือน ปวดขนาดไหน
สัปดาห์ที่ 11	ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง งูตัวไหนมีพิษ ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง โหมงามกับเจ้าชายอสูร สร้างมาจากเรื่องจริง ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง แจ็คกับโรส มีตัวตนจริงไหม ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง ไดรฟ์ A B หายไปไหน
สัปดาห์ที่ 12	ตัดคลิปแนะนำตัวและเปิดตัว Miss Universe Thailand 2023 คลิปที่ 1
สัปดาห์ที่ 13	ตัดคลิปแนะนำตัวและเปิดตัว Miss Universe Thailand 2023 คลิปที่ 2 ตัดคลิปฟ็อนรำของนางงาม Miss Universe Thailand 2023
สัปดาห์ที่ 14	ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง ต้นกำเนิดน้ำหอม ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง ซัดตรงตะเกียบมีไว้ทำอะไร ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทองคำเปลวกินได้ไหม ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมเราถึงเป็นทาสแมว
สัปดาห์ที่ 15	ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมวันหยุดต้องเป็นวันเสาร์และอาทิตย์ ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง เท่ หรือ เท่ห์ เขียนแบบไหน ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง คนสายตาเอียง ไม่ได้มองภาพเอียง ตัดคลิปแชร์กันฟังเรื่อง ไม้กวาดกิ่งโตคืออะไร
สัปดาห์ที่ 16	ตัดคลิปไฮไลน์จากไลฟ์สดใน YouTube ช่อง Rise Up All Gen Into คลิป Rise Up All Gen Logo Rise Up All Gen

3.7 อุปกรณ์ที่ใช้ปฏิบัติงาน

คอมพิวเตอร์

โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2023

โปรแกรม Adobe Audition



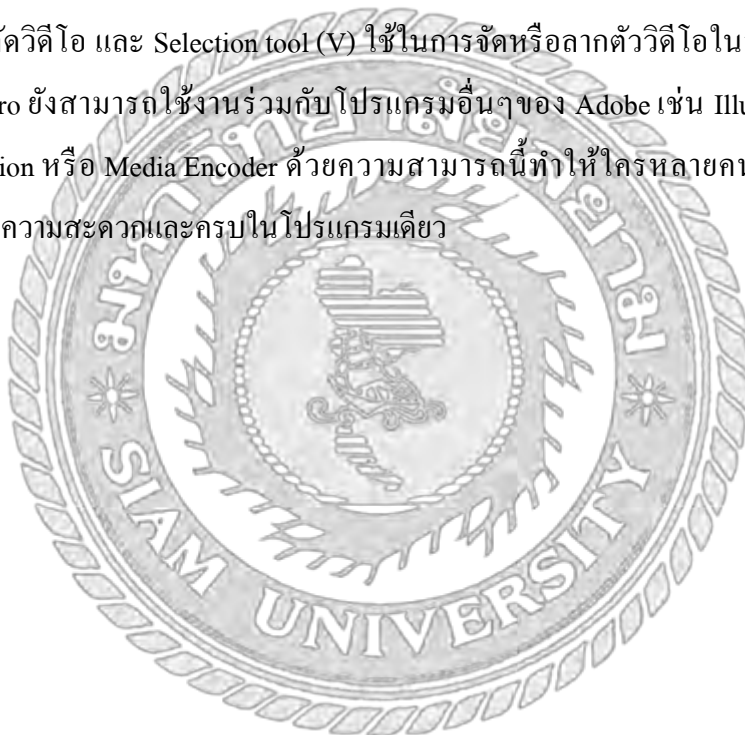
บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

สัปดาห์ที่ 1

เรียนรู้การใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2023 เบื้องต้น เพื่อให้รู้จักเครื่องมือต่างๆของโปรแกรมว่าอันไหนเหมาะในการใช้ในวิดีโอหรือควรใส่ในช่วงของตัววิดีโอ

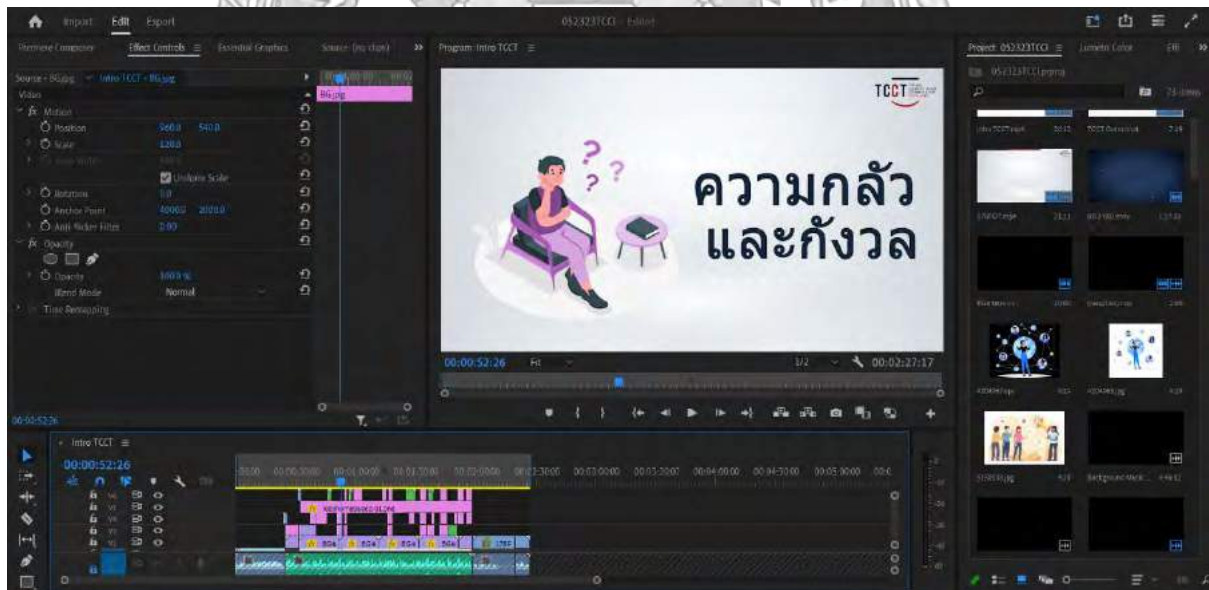
Adobe Premiere Pro 2023 เป็นโปรแกรมที่ไว้ใช้สำหรับการตัดต่อ ทำวิดีโอ ภาพ และเสียงในตัวโปรแกรมนั้นจะไว้เครื่องมือต่างๆให้เลือกใช้มากมายและเครื่องมือที่ใช้เป็นหลักในการตัดจะมี Razor tool (C) ที่ไว้ใช้ในการตัดวิดีโอ และ Selection tool (V) ใช้ในการจัดหรือลากตัววิดีโอในจุดที่ต้องการในคลิป และตัว Premiere Pro ยังสามารถใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆของ Adobe เช่น Illustrator / Photoshop / After Effect / Audition หรือ Media Encoder ด้วยความสามารถนี้ทำให้ใครหลายคนต่างก็นิยมมาใช้ตัว Premiere Pro เพราะความสะดวกและครบในโปรแกรมเดียว



ในสัปดาห์ที่ 1 จะเป็นการฝึกการใช้ Premiere Pro เพื่อดูว่านักศึกษาสามารถใช้ตัวโปรแกรมได้
ชำนาญขนาดไหนทางที่เลี้ยงจึงจะสามารถแบ่งงานและให้ทำงานได้ตรงกับที่เราหนดและเป็นการดู
ว่านักศึกษาทำงานแนวไหนได้บ้าง



รูปที่ 18 งานสัปดาห์แรก ทดลองตัดคลิปของ TCCT อันที่ 1



รูปที่ 19 งานสัปดาห์แรก ทดลองตัดคลิปของ TCCT อันที่ 2

สัปดาห์ที่ 2

นักศึกษาได้ร่วมออกกองกับทางบริษัทที่กระทรวงพาณิชย์เพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ในการออกกองถ่ายเป็นเวลา 2 วัน



รูปที่ 20 บรรยากาศในกองถ่ายที่กระทรวงพาณิชย์

หลังจากที่ได้ออกกองกับทางบริษัทนักศึกษาได้ฝึกการทำสื่อนิทานของ Best Grow โดยให้ทำนิทานเรื่อง นกกระเรียนแทนคุณ ด้วยวิธีการใช้ภาพจาก AI ในการเจนเนอเรทภาพออกมาด้วยคำสั่งที่กำหนดเอง แล้วตัดทำเป็นสื่อบีบีไอออกมา



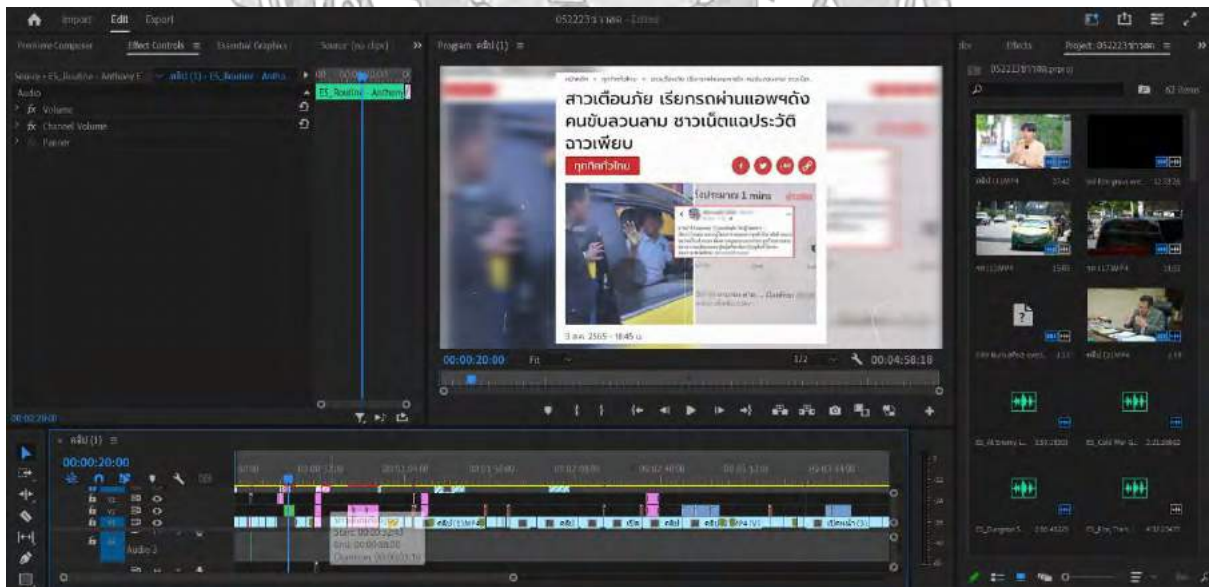
รูปที่ 21 ตัวอย่างในการทำสื่อนิทานเรื่อง นกกระเรียนแทนคุณ

สัปดาห์ที่ 3

ทางบริษัท ได้ให้นักศึกษาทดลองตัดคลิปของสำนักงานข่าวเพื่อดูความสามารถในการตัดและดูความถนัดของนักศึกษาว่าสามารถตัดคลิปแนวไหนได้บ้าง



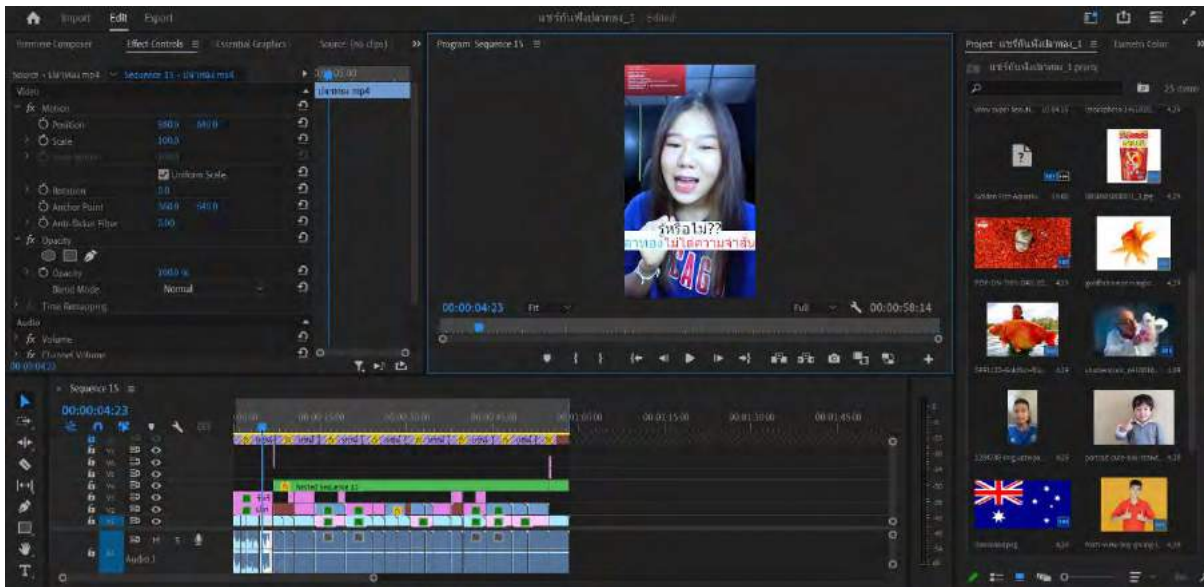
รูปที่ 22 ตัวอย่างการตัดงานข่าวสดรูปที่ 1



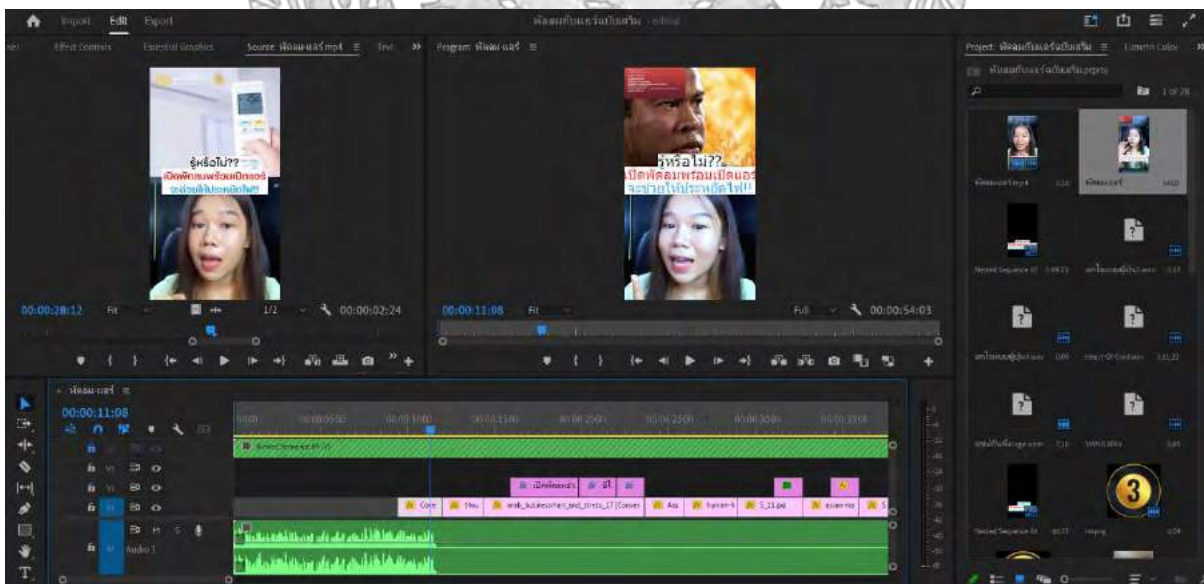
รูปที่ 23 ตัวอย่างการตัดงานข่าวสดรูปที่ 2

สัปดาห์ที่ 4

ทางบริษัท ได้ให้นักศึกษาทดลองตัดคลิปของช่อง แชร่กันฟัง ซึ่งเป็นช่องของพนักงานที่บริษัทเพื่อดูความสามารถในการตัดและดูความถนัดของนักศึกษาว่าสามารถตัดคลิปแนวไหนได้บ้าง



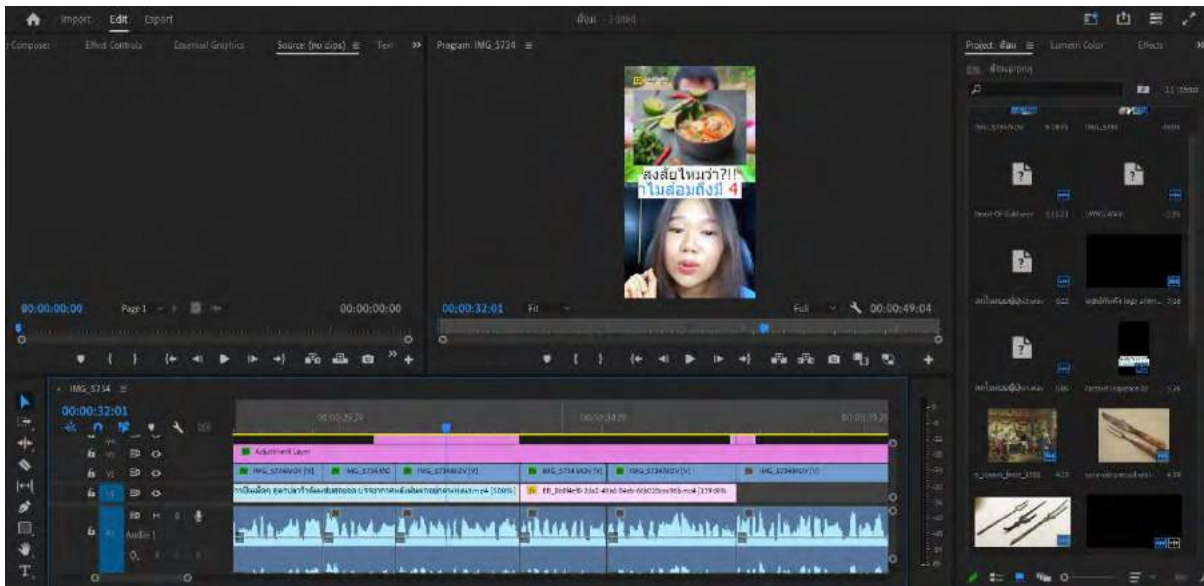
รูปที่ 24 คลิปแชร่กันฟังเรื่อง ปลาทองไม่ได้ความจำสั้น



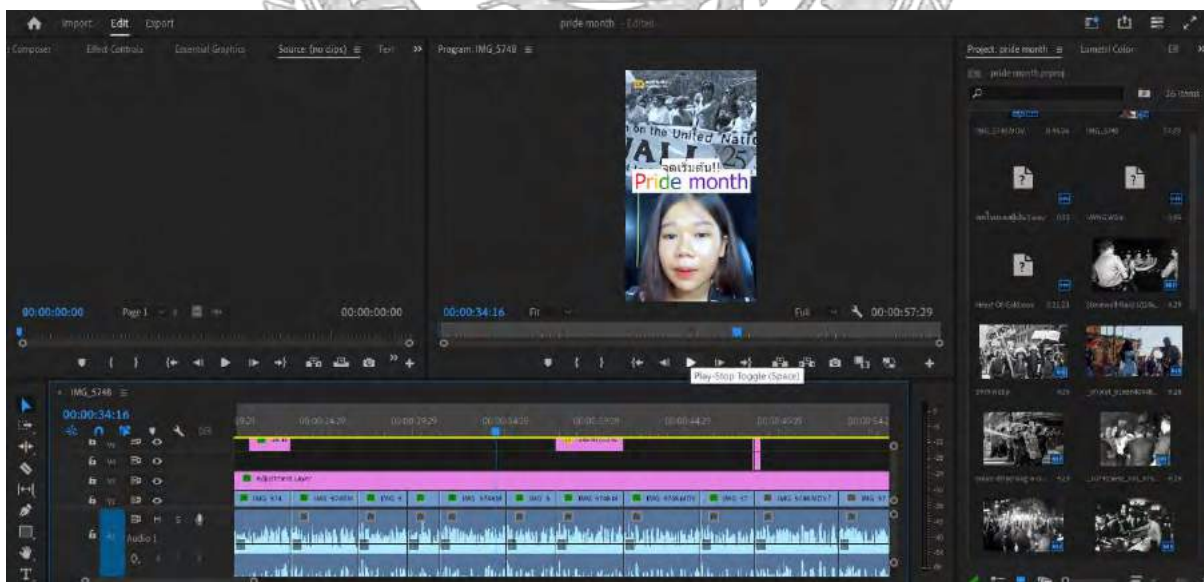
รูปที่ 25 คลิปแชร่กันฟังเรื่อง เปิดพัดลมพร้อมแอร์ช่วยประหยัดค่าไฟ

สัปดาห์ที่ 5

ผลจากการที่พี่เลี้ยงได้ให้ทดลองตัดวิดีโอหลายๆอย่างของบริษัทจึงได้ให้นักศึกษาตัดคลิปของช่องแชนร์กันฟังเป็นหลักเนื่องจากพี่เลี้ยงเห็นว่าตัวนักศึกษานั้นมีความคิดสร้างสรรค์ในการตัดและเป็นที่น่าจดจำ



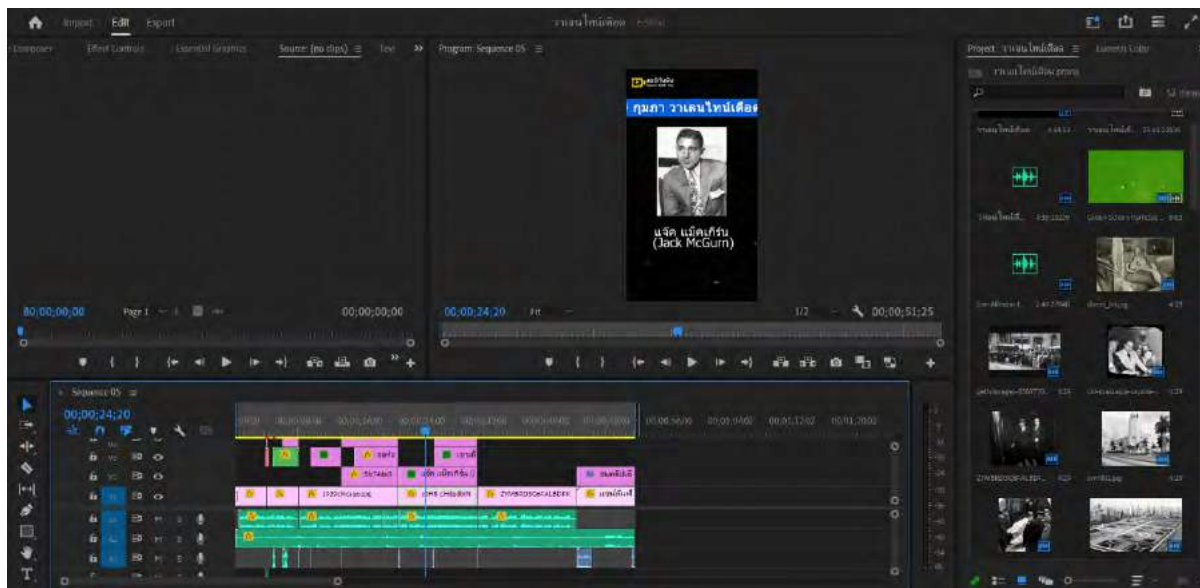
รูปที่26 คลิปแชนร์กันฟังเรื่อง ทำไมส้อมถึงมี 4 ซีก



รูปที่27 คลิปแชนร์กันฟังเรื่อง จดก่าเนิด Pride Month

สัปดาห์ที่ 6

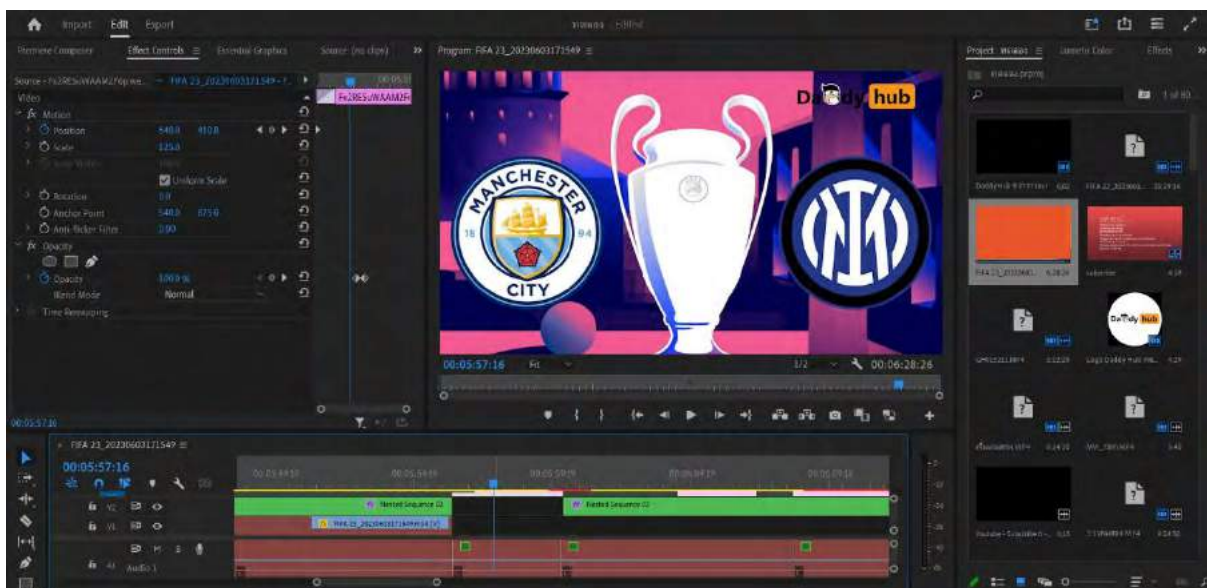
ในสัปดาห์นี้ทางพี่ดูแลช่อง แชร่กันฟัง ได้ให้ทำคลิปตัวเต็มที่มีเนื้อหามากกว่าที่เคยตัดมาเพื่อให้นักศึกษาได้ลองหลายๆอย่างในการตัดคลิปและฝึกตัดคลิปที่ใช้เวลานาน



รูปที่ 28 คลิปแชร่กันฟังตัวเต็มเรื่อง วาเลนไทน์เดียด

สัปดาห์ที่ 7

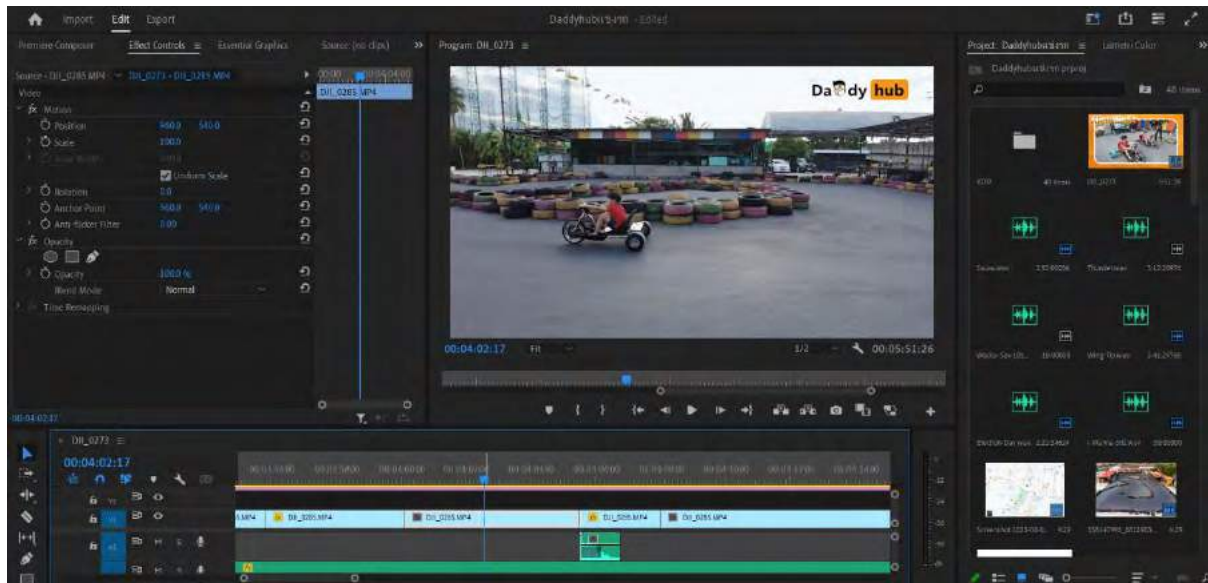
พี่ที่บริษัทได้ให้ลองตัดคลิปช่องอื่นเพื่อช่วยแบ่งเบาพี่ที่กำลังยุ่งกับงานที่ทำ ซึ่งคลิปที่ได้ตัดนั้นเป็นคลิปจากช่อง Daddy Hub ซึ่งเป็นช่องครอบครัวแสนอบอุ่น พี่ที่บริษัทเล็งเห็นความสามารถในการตัดและการใส่ลูกจึงได้มอบหมายให้ทำคลิปช่องนี้



รูปที่ 29 คลิปจากช่อง Daddy Hub ตอน พ่อเล่นเกมกับลูก

สัปดาห์ที่ 8

ในสัปดาห์นี้พี่เลี้ยงได้มอบหมายงานช่อง Daddy Hub อีกคลิปเพื่อเก็บคลิปเอาไว้ลงสัปดาห์ต่อไป



รูปที่ 30 คลิปจากช่อง Daddy Hub ตอน พาลูกไปสนามแข่งรถ Gu Ja Drift

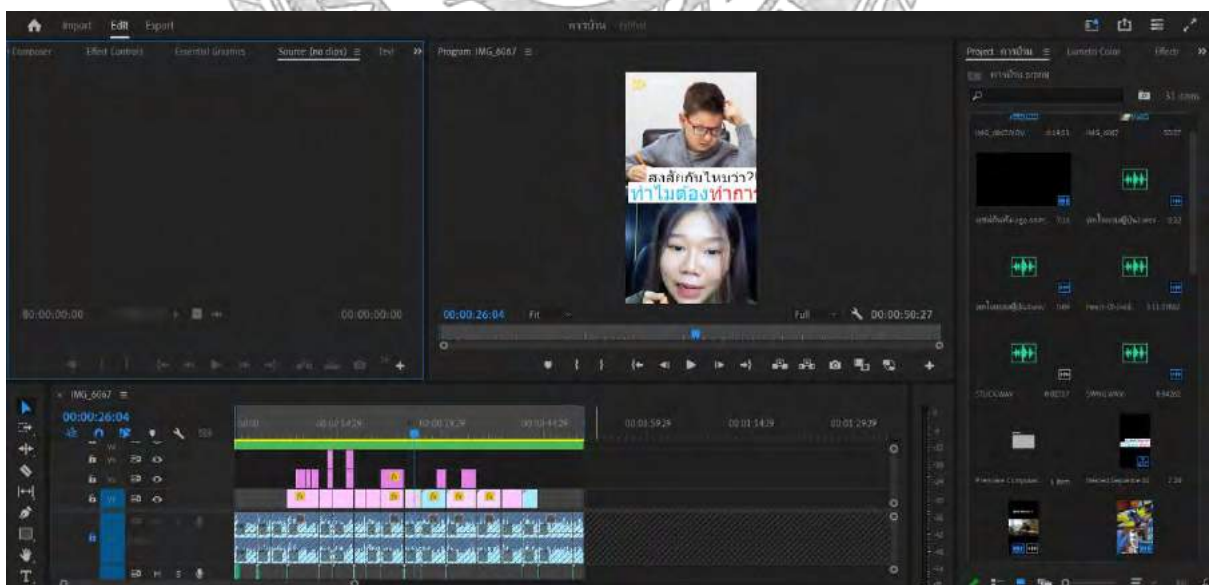


สัปดาห์ที่ 9

หลังจากที่ตัดคลิปจากช่อง Daddy Hub นักศึกษาได้กลับมาตัดคลิปช่อง แชร่กันฟัง ที่ที่บริษัทอดเสียงเก็บเอาไว้



รูปที่ 31 คลิปแชร่กันฟังเรื่อง จอ Desktop ไม่ได้ใช้ CG

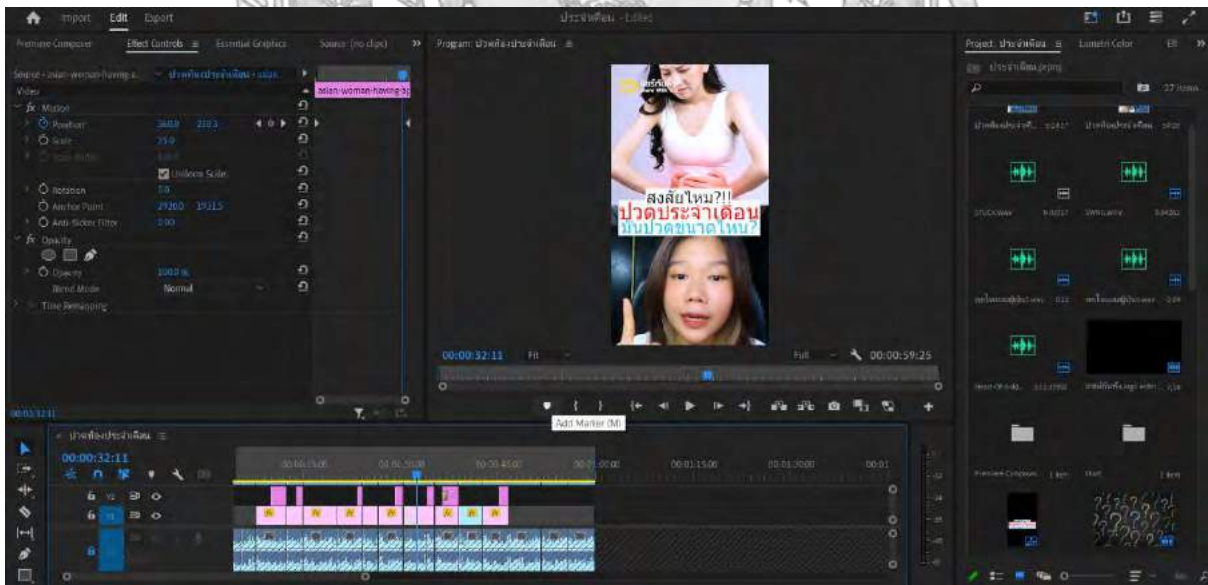


รูปที่ 32 คลิปแชร่กันฟังเรื่อง ทำไมต้องทำการบ้าน

สไลด์ที่ 10

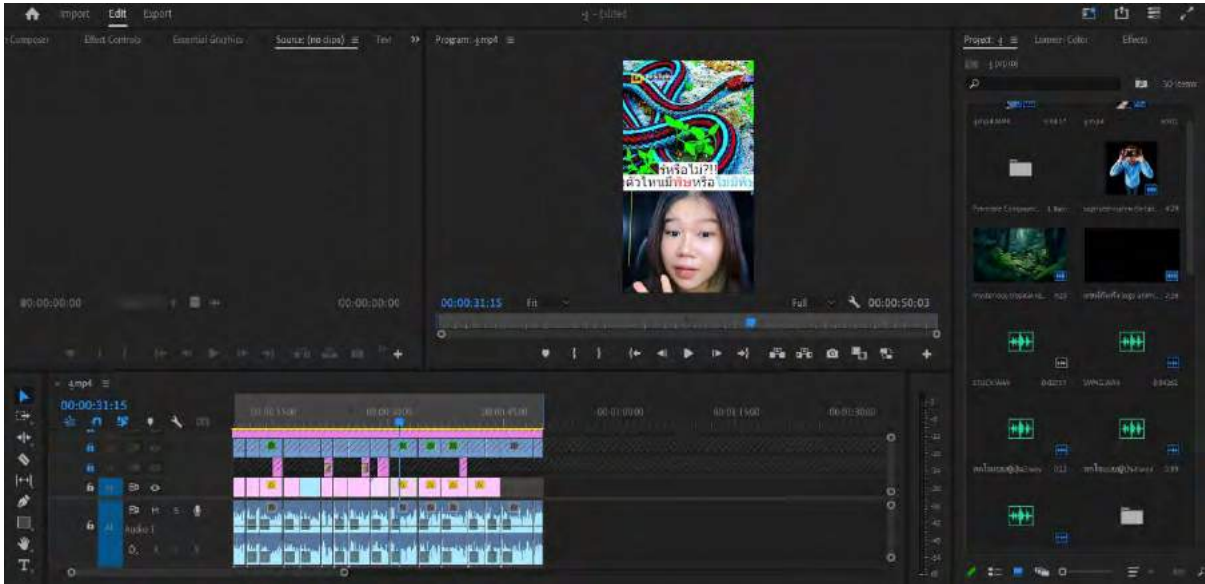


รูปที่ 33 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง เวลาปวดท้องเมนส์ ทำไมถึงหงุดหงิดง่าย

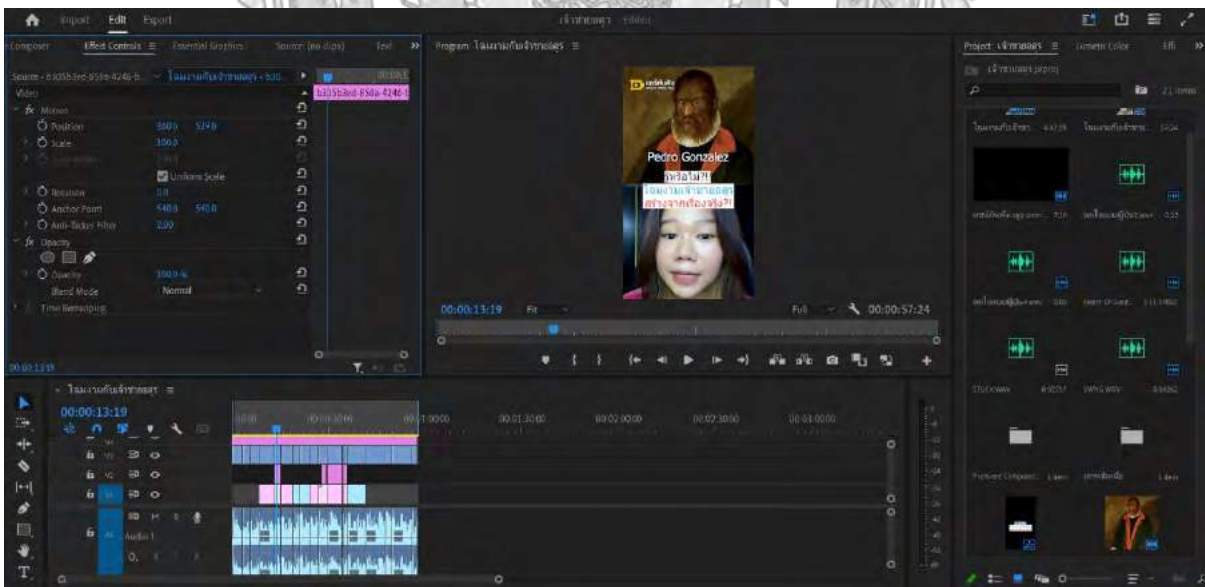


รูปที่ 34 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ปวดประจำเดือน ปวดขนาดไหน

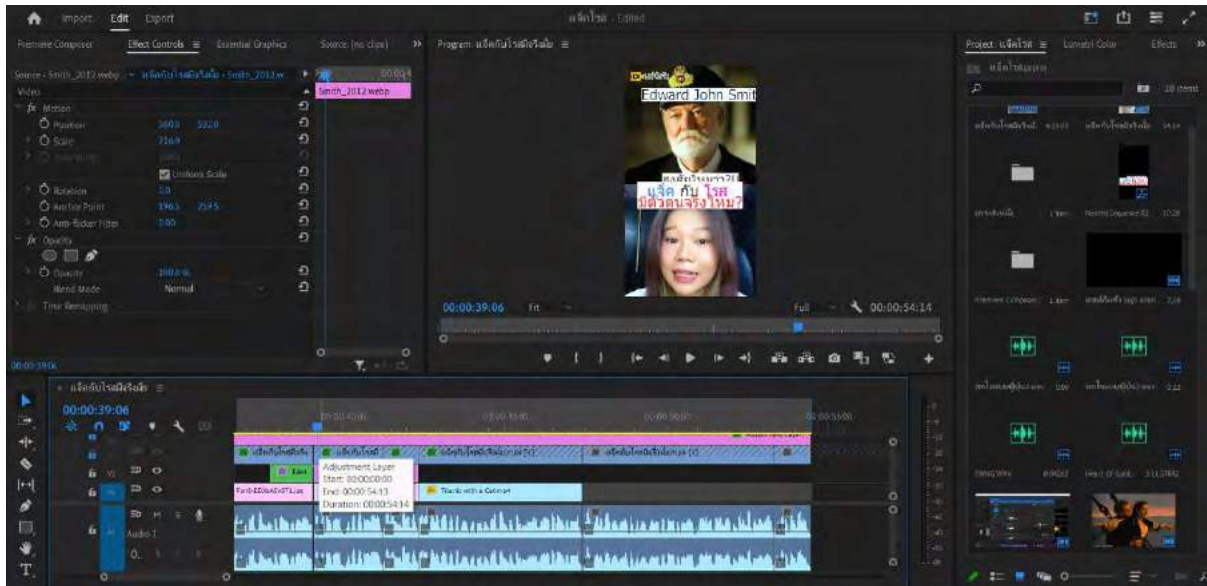
สัปดาห์ที่ 11



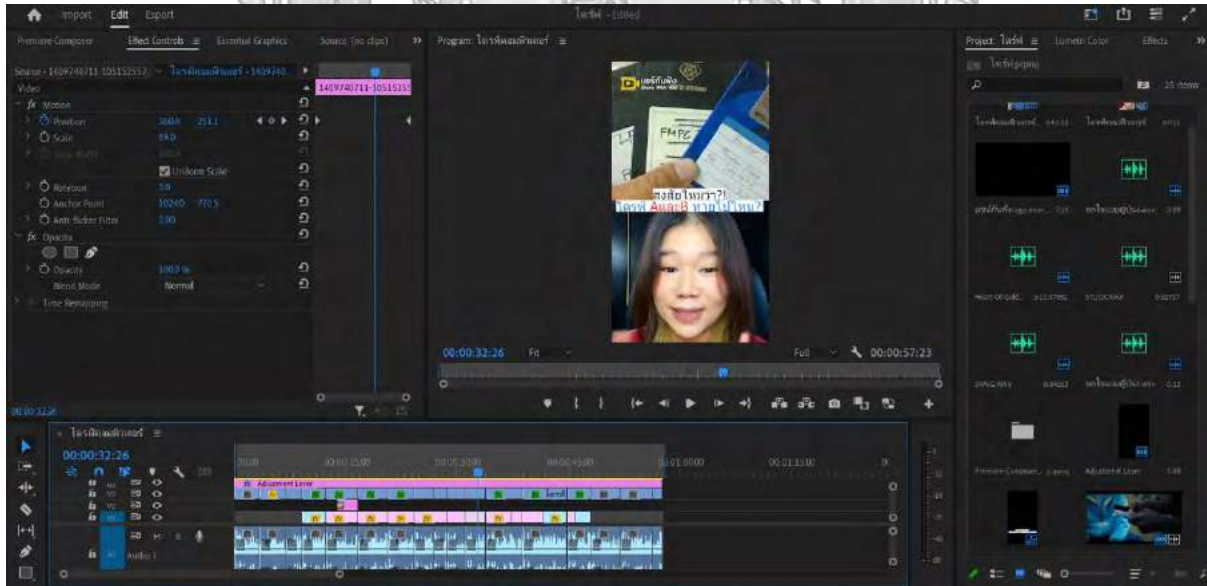
รูปที่ 35 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง งูตัวไหนมีพิษ



รูปที่ 36 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง โมมงามกับเจ้าชายอสูร สร้างมาจากเรื่องจริง



รูปที่ 37 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง แจ็คกับ โรส มีตัวตนจริงไหม



รูปที่ 38 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ไร่ฟ A B หายไปไหน

สัปดาห์ที่ 12

ในสัปดาห์นี้นักศึกษาได้รับมอบหมายงานขององค์กรหนึ่งที่ทางบริษัทได้รับไว้ โดยให้ตัดคลิป MUT 2023 (Miss Universe Thailand 2023) เป็นคลิปเกี่ยวกับการ แนะนำตัว เปิดตัว เพื่อเรียกคะแนนต่างๆ ให้นางงามได้เข้ารอบต่อไป

การประกวดในปีนี้ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบใหม่ เป็นระบบการจัดประกวดในรูปแบบของจังหวัด โดยกองประกวดได้จัดให้มีผู้อำนวยการกองประกวดระดับจังหวัด เป็นผู้จัดการประกวดในระดับจังหวัดและนางงามที่เป็นผู้ชนะในการประกวดระดับจังหวัด หรือ ได้รับการแต่งตั้งจากกองประกวดระดับจังหวัด มาเป็นตัวแทนของแต่ละจังหวัดในการแข่งขันรอบระดับประเทศ



รูปที่ 39 คลิปแนะนำตัวและเปิดตัวคลิปที่ 1

สัปดาห์ที่ 13

ทำต่อจากสัปดาห์ที่โดยในสัปดาห์นี้มีแก้ไขและเพื่อเติมส่วนที่เป็นคลิปฟอนร่าของนางงามรวมเป็น



รูปที่40 คลิปแนะนำตัวและเปิดตัวคลิปที่ 2

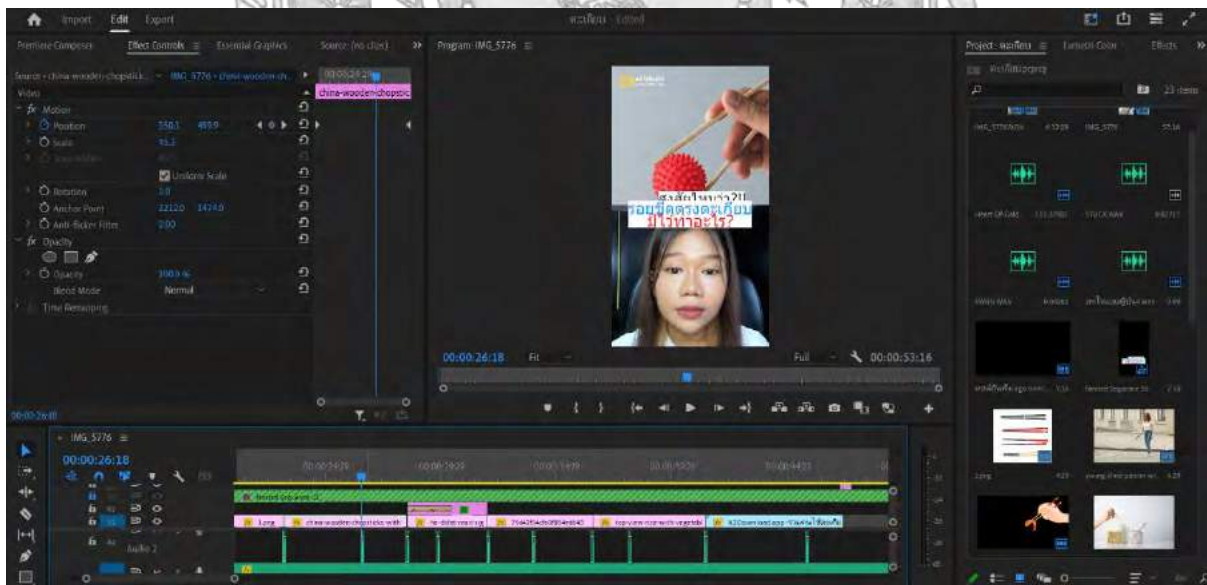


รูปที่41 คลิปร้องและร่าของนางงาม

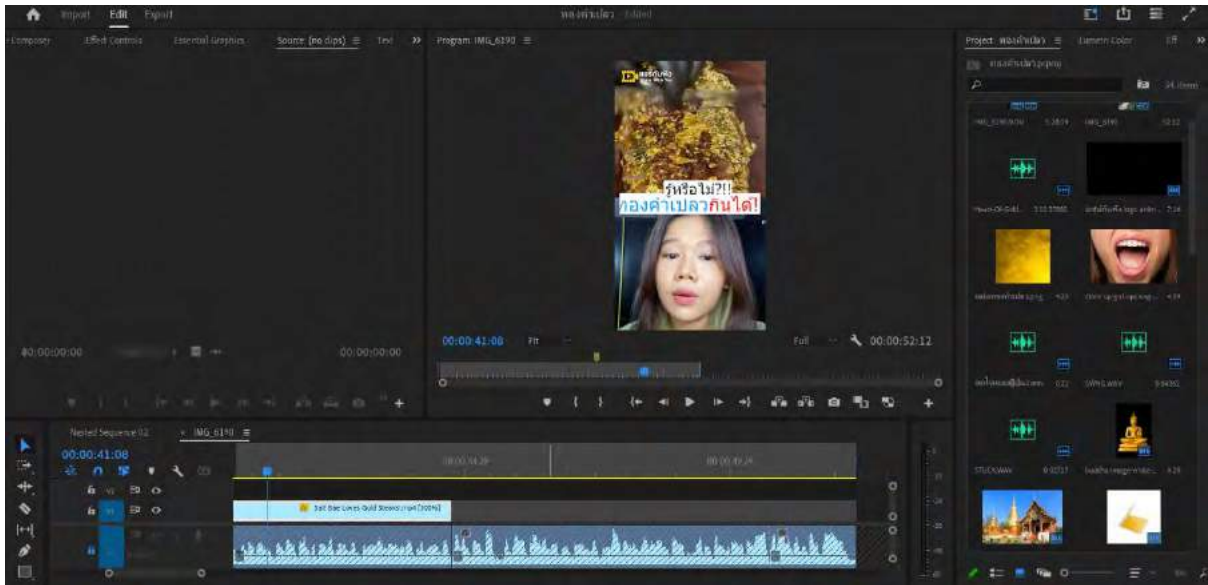
สัปดาห์ที่ 14



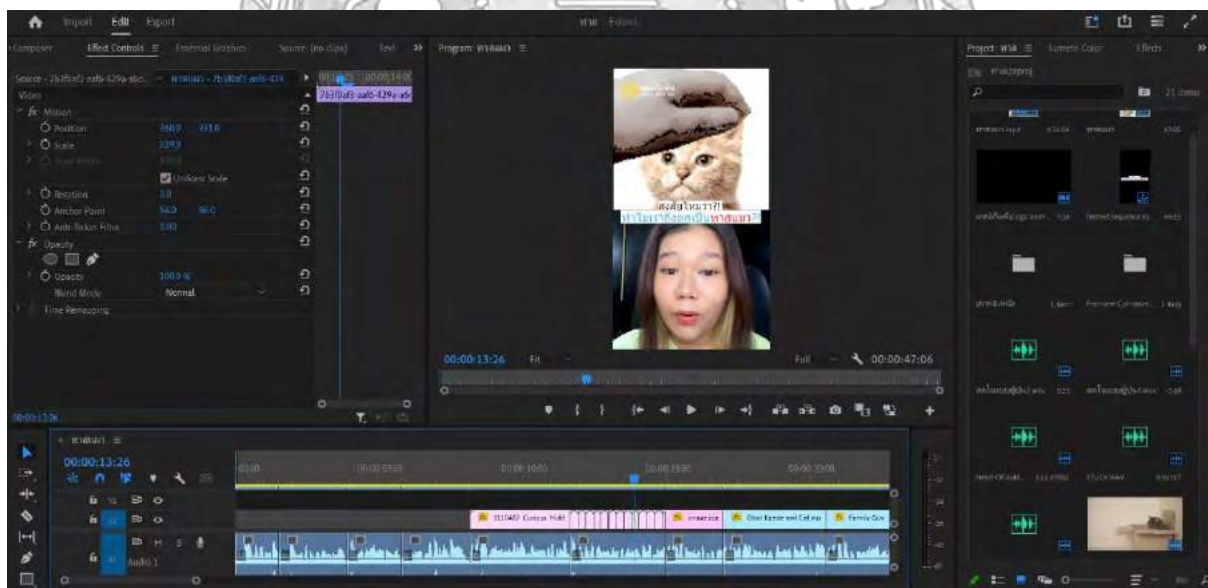
รูปที่42 คลิปแชร์กันฟังตัวเต็มเรื่อง ต้นกำเนิดน้ำหอม



รูปที่43 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ปัดตรงตะเกียบมีไว้ทำอะไร

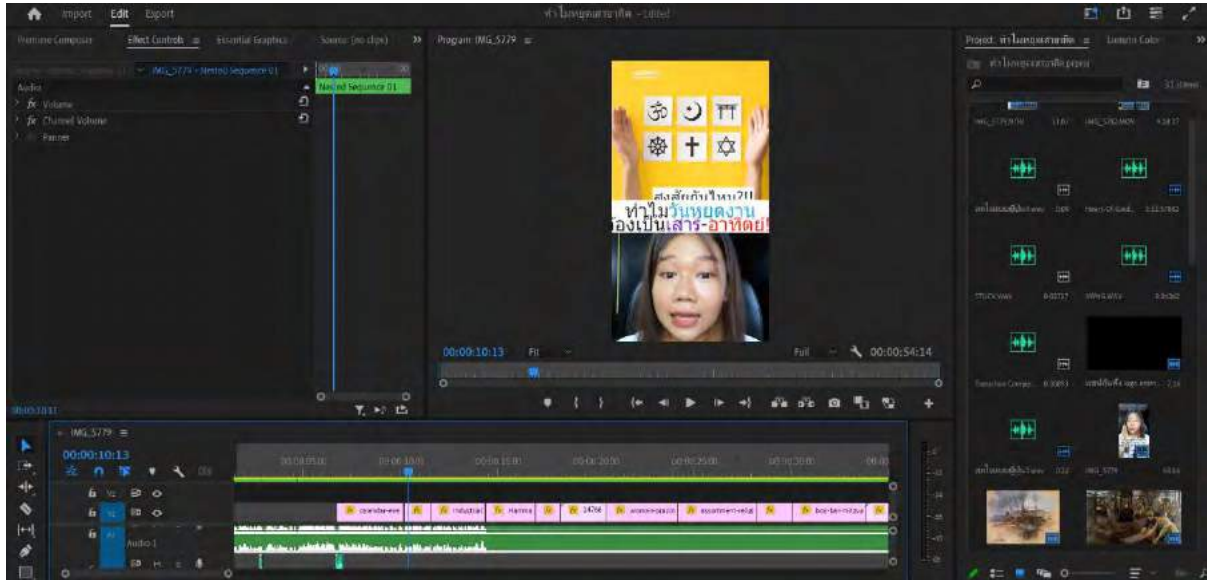


รูปที่44 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทงคำเปลวกินได้ไหม

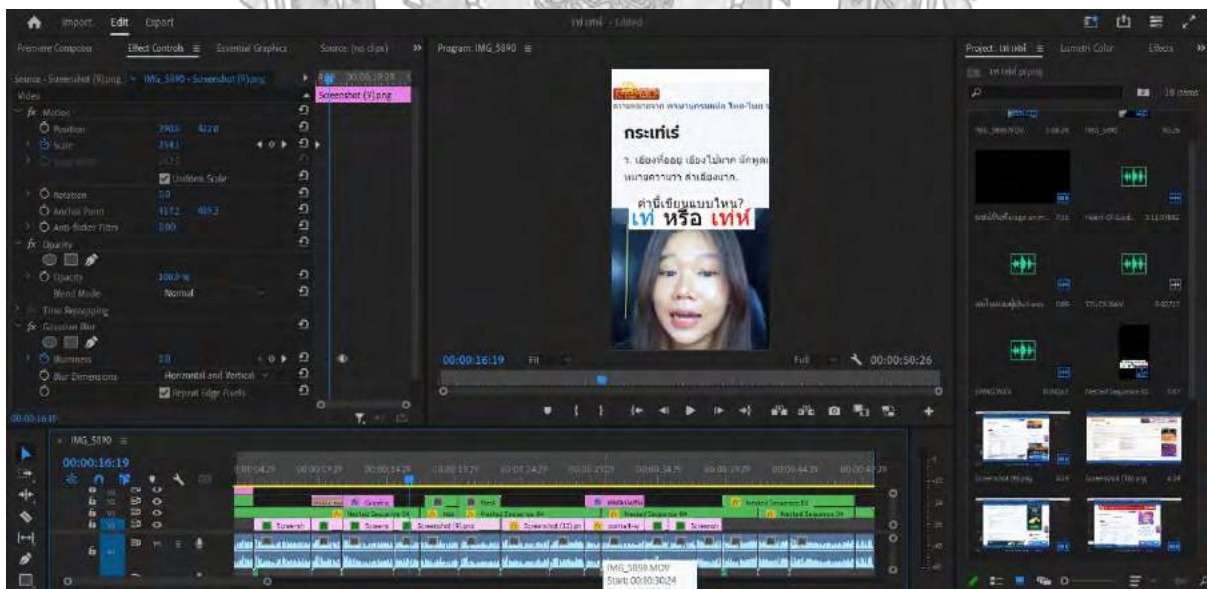


รูปที่45 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมเราถึงเป็นทาสแมว

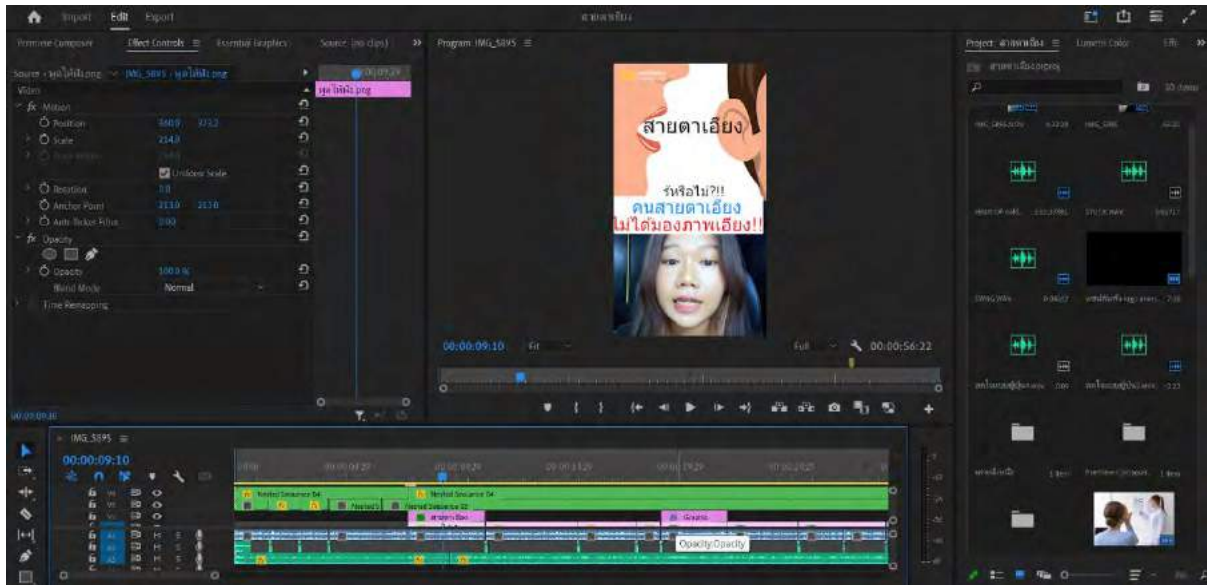
สไลด์ที่ 15



รูปที่ 46 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ทำไมวันหยุดต้องเป็นวันเสาร์และอาทิตย์



รูปที่ 47 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง เท หรือ เทห์ เขียนแบบไหน



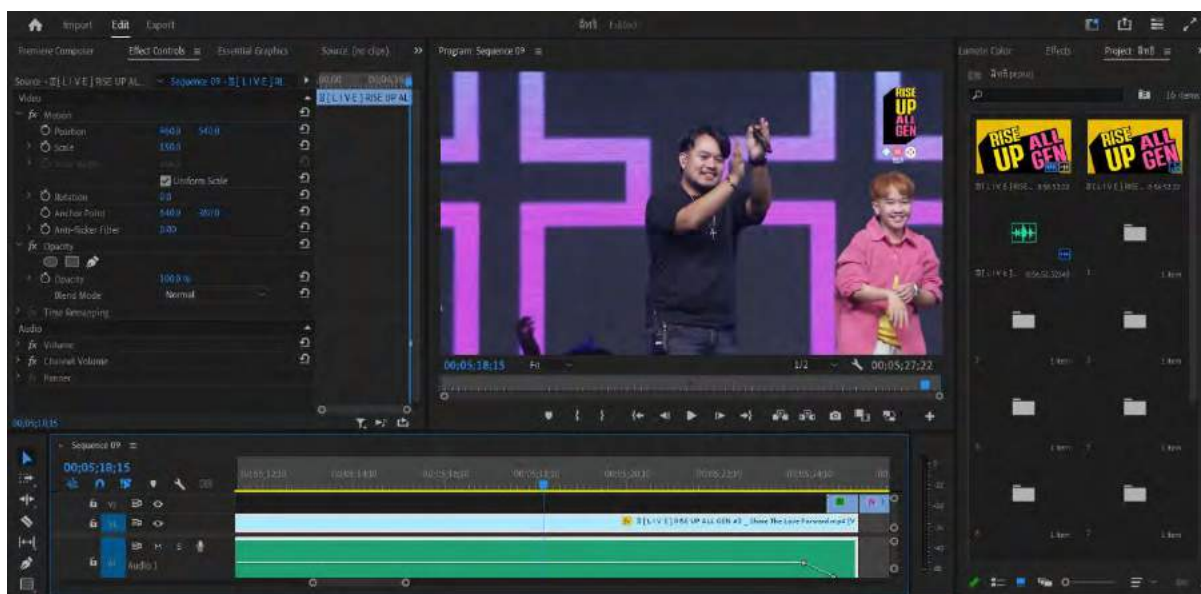
รูปที่ 48 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง คนสายตาเอียง ไม่ได้มองภาพเอียง



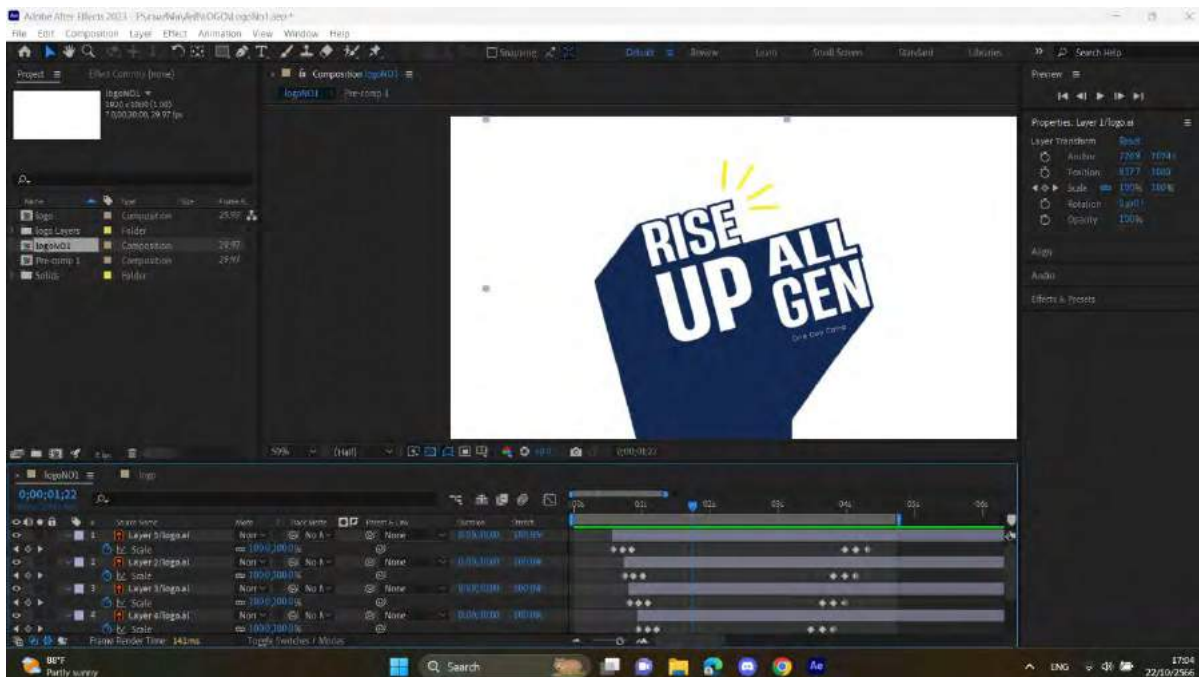
รูปที่ 49 คลิปแชร์กันฟังเรื่อง ไส้กรอกสิงโตคืออะไร

สัปดาห์ที่ 16

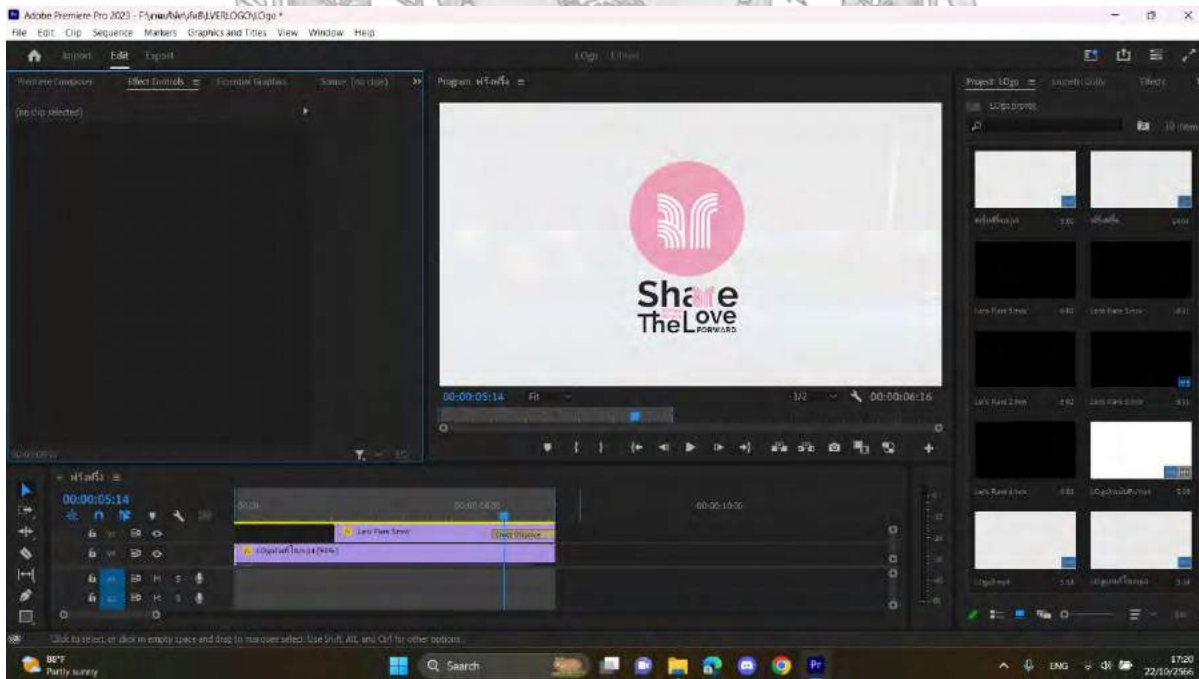
ในสัปดาห์นี้นักศึกษาได้รับงานจากบริษัทให้ตัดคลิปไฮไลน์ของ Rise Up All Gen โดยนำคลิปจากไลฟ์สดใน YouTube ให้ตัดออกมาเป็นไฮไลน์ที่กำหนดไว้ตามที่ทางบริษัทกำหนดไว้ รวมทั้งทำ Intro และ โลโก้ของทาง Rise Up All Gen ส่งให้ทางบริษัท



รูปที่ 50 ตัดคลิปไฮไลน์จากไลฟ์สดใน YouTube



รูปที่ 51 Into กลีบ



รูปที่ 52 ทำโลโก้ขึ้น

หัวข้อโครงการที่เสนอให้ทางบริษัท

หัวข้อที่เสนอคือ นิทาน Beat Grow เรื่อง ลูกเปิดใจให้แม่ โดยมีการหาข้อมูลและวางแผนการปฏิบัติงานตามขั้นตอนดังนี้

1. หาข้อมูลนิทานที่จะนำมาใช้ทำเป็นสื่อ
2. เขียนบทความที่กระชับต่อผู้อ่านและผู้ฟัง
3. อัปเดต-พакย์เสียงนิทาน(ใช้เสียงของคนพакย์ที่บริษัท)
4. ออกแบบตัวละคร

4.1 ลูกเปิดใจให้แม่

4.6 โถ่

4.2 ลูกเปิด

4.7 แม่

4.3 แม่เปิด

4.8 ชาวณา

4.4 สุนัข

4.9 ใจ

4.5 หญิงชรา

4.10 หงส์

5. ออกแบบฉาก

5.1 ป่าช่วงดำเนินต้นเรื่อง

5.4 ในป่า

5.7 โขดหิน

5.10 ฉากจบ

5.2 รั้งของแม่เปิด

5.5 แม่น้ำ

5.8 กระท่อม

5.3 ในรั้งของแม่เปิด

5.6 ริมแม่น้ำ

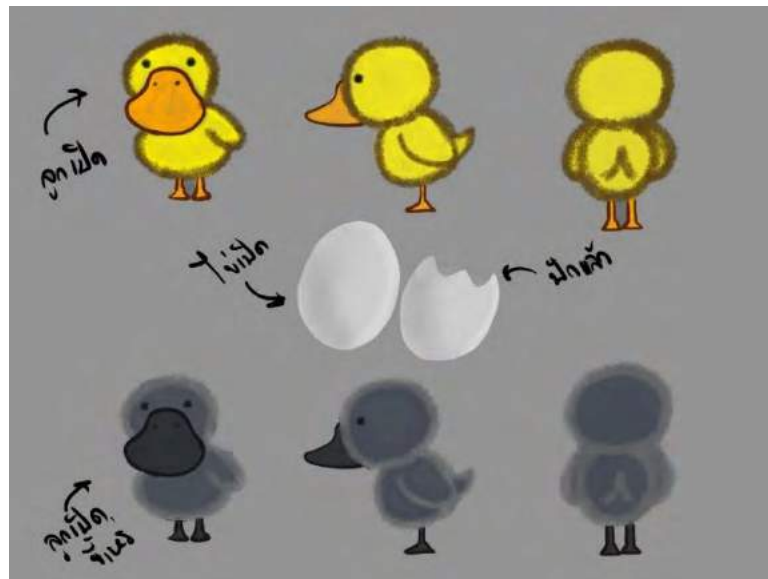
5.9 ในบ้าน

6. วาด Story board



- ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

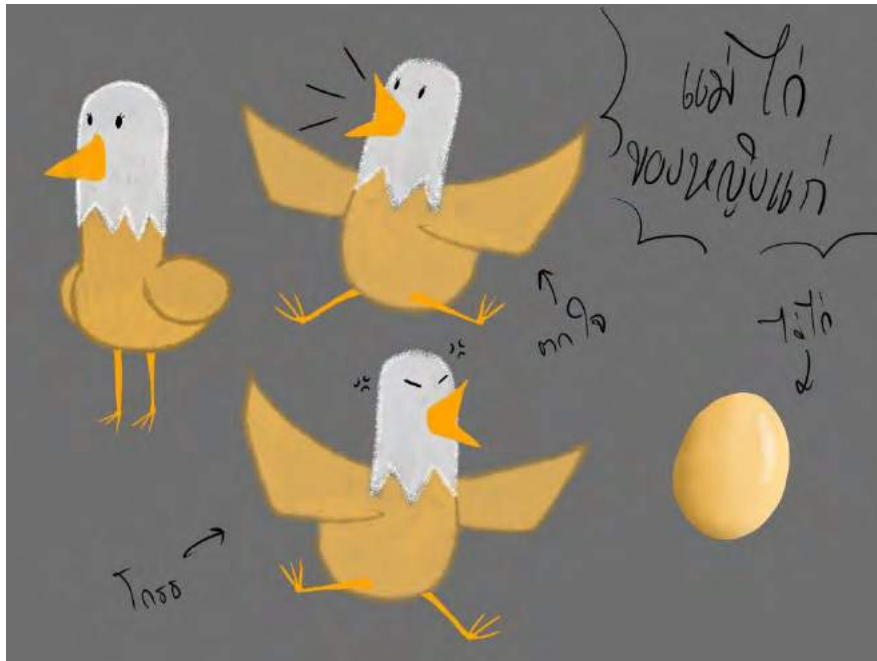
โดยขั้นตอนการออกแบบตัวละครเริ่มออกแบบลงกระดาษแล้วนำลงใน โปรแกรม Clip Studio เพื่อลงเส้นและสีของตัวละครแต่ละตัวให้ดูมีชีวิตชีวา Brush ที่ใช้จะเป็น Brush pencil ของ Clip Studio ด้วยลักษณะของตัวBrushนั้นเป็นขุยเหมาะที่จะใช้เป็นตัวขนของสัตว์ ส่วนตัวลายเส้นนั้นจะใช้ลายเส้นของตัวที่ถนัด เพราะเป็นลายเส้นที่เรียบง่ายดูน่ารักเหมาะสำหรับเด็ก



รูปที่ 53 ลูกเปิดและลูกเปิดขี้เหล็ก



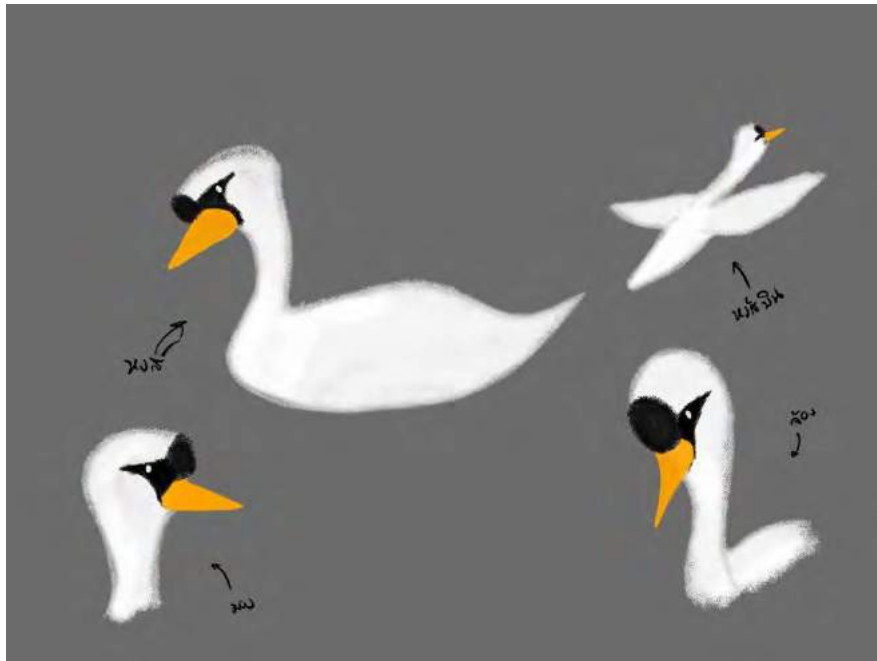
รูปที่ 54 แม่เปิด สุนัขและแมวของหญิงชรา



รูปที่ 55 แม่ไก่ของหญิงชราที่เลี้ยงไว้



รูปที่ 56 หญิงชรา ชานา (ผู้ชาย และ ผู้หญิง)



รูปที่ 57 หงส์ขาว



- ขั้นตอนการออกแบบฉาก

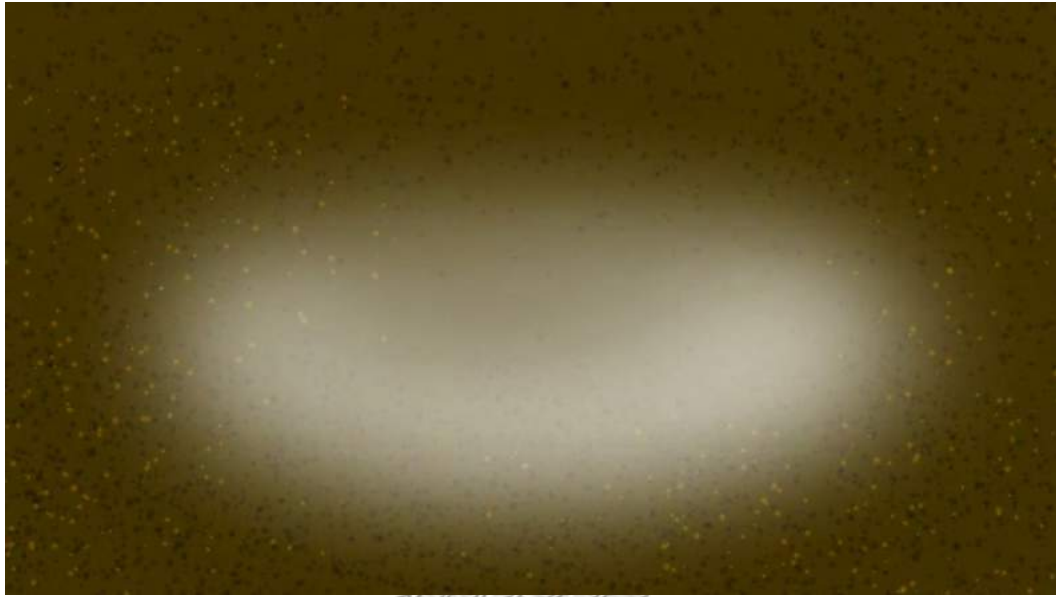
ฉากแต่ละฉากนั้นจะต้องสอดคล้องกับตัวเนื้อหาที่นำมาและฉากเป็นตัวกำหนดว่าตัวละครนั้นอยู่ที่ไหน กำลังทำอะไรนั่นเอง มีการใช้ Brush ต่างๆผสมกันไป เช่น Cloud , Water , Grass Patch ฯลฯ



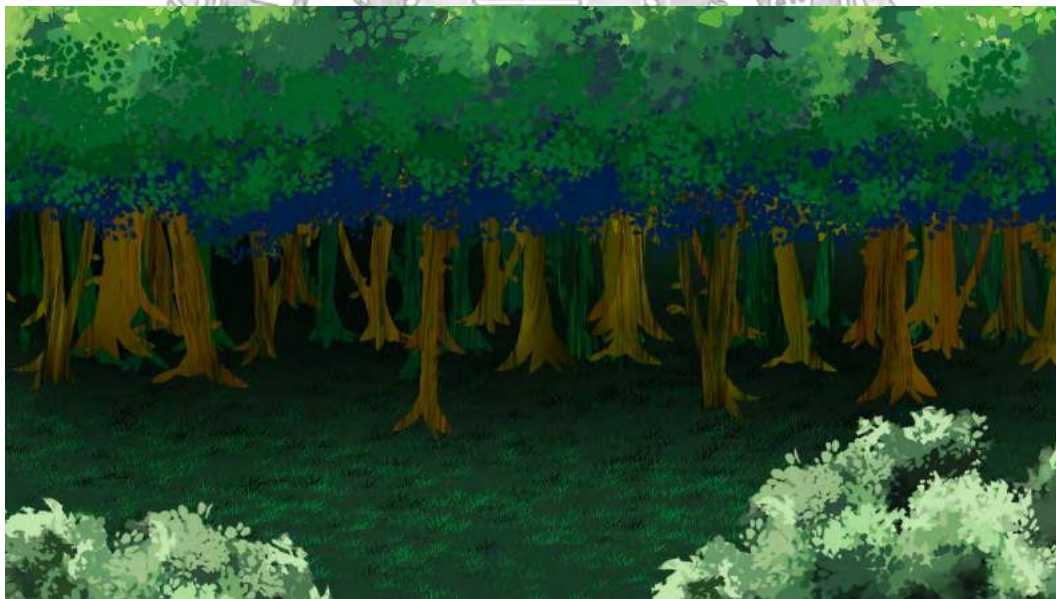
รูปที่ 58 ฉากเปิดตัวดำเนินเรื่อง



รูปที่ 59 รั้งของแม่เป็ด



รูปที่60 ในรังของแม่เป็ด



รูปที่61 ป่าอันที่1



รูปที่62 แม่น้ำ



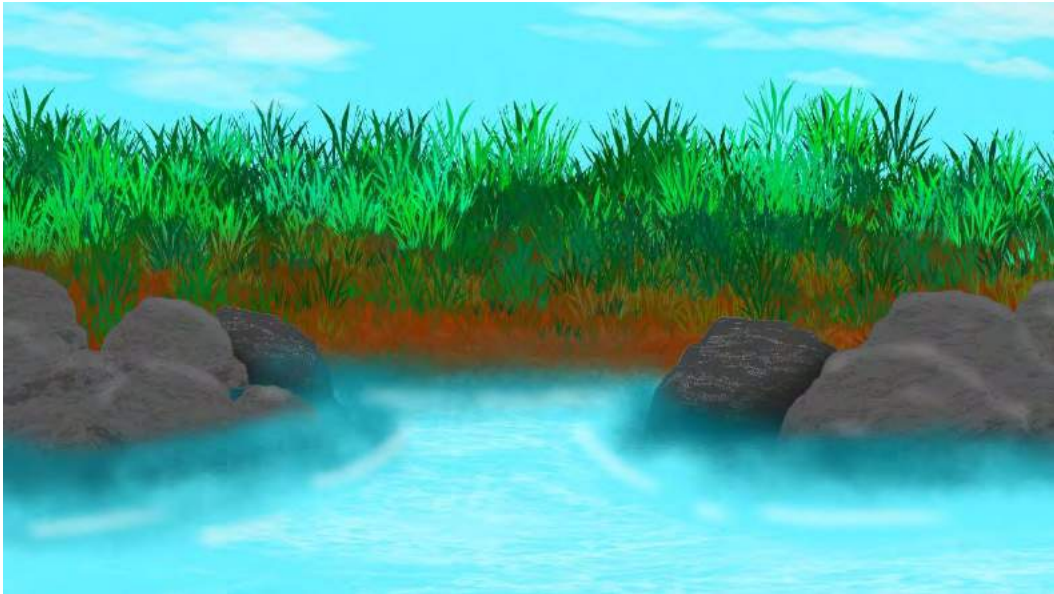
รูปที่63 ป่าอันที่2



รูปที่64 เจอกระท่อมหญิงชรา



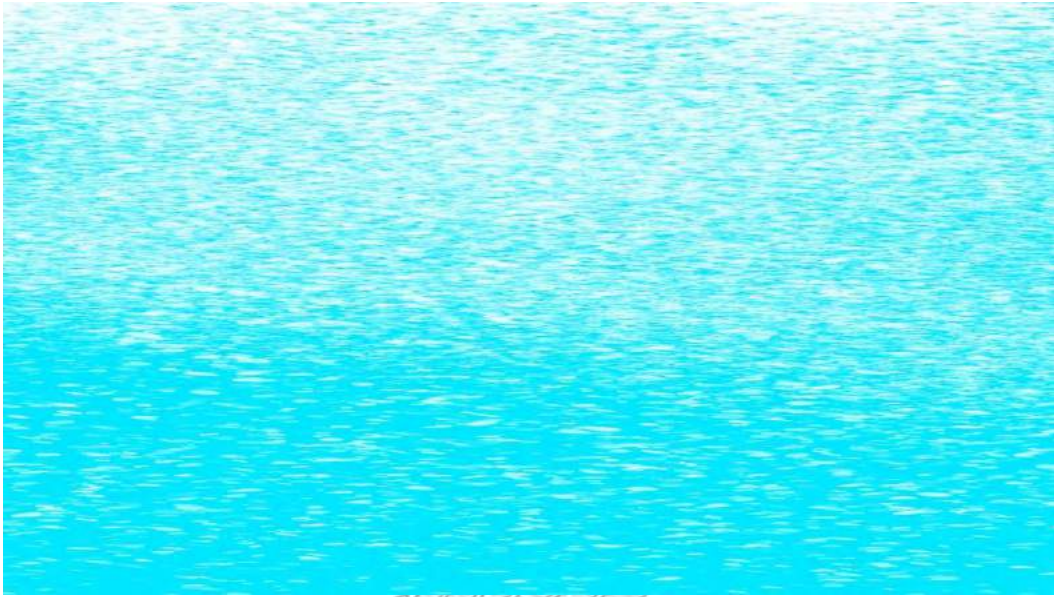
รูปที่65 โขดหิน



รูปที่66 ริมสระน้ำ



รูปที่67 ภายในในบ้าน



รูปที่68 แม่น้ำขนาดใหญ่



รูปที่69 ฉากจบ

- ขั้นตอนการทำสื่อนิทานโดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2023

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมที่ใครหลายคนนิยมใช้กันอย่างมากไว้สำหรับตัดต่อ โดยเฉพาะ ด้วยที่ว่ามีเครื่องมือและคำสั่งที่สามารถใช้ได้หลากหลายแบบและสะดวกสบาย สามารถตัด Video หลากหลายแบบตามที่ต้องการ

งานนี้ใช้โปรแกรม **Adobe Premiere Pro 2023** เป็นหลัก

โดยเริ่มต้นจากการนำเสียงที่อัดไว้แล้วลงโปรแกรมแล้วนำฉากและตัวละครมาประดิษฐ์ประต้อกันให้ตรงกับเนื้อหาที่อ่านมา



รูปที่ 70 รูปขณะปฏิบัติงาน

จากนั้นก็ Render งานให้เรียบร้อย

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการงานสหกิจศึกษา

จากการศึกษาวิธีการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro และ วิธีการทำนิตาน Best Grow ของบริษัท ฤทธิเดช กรุ๊ป จำกัด ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้และฝึกการตัดต่อโดยได้ทำงานจริง ส่งให้ลูกค้าจริง ทำให้นักศึกษามีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับบริษัท และได้ฝึกความสามารถในการตัดต่อและพัฒนาไปได้ นักศึกษามีผลงานจากที่ฝึกงานเป็นของตนเอง ได้ทำงานกับองค์กรต่างๆ และสามารถนำความรู้เหล่านี้นำมาปรับใช้ได้หลายงาน

ด้านวิชาการ

การนำความรู้ที่ได้รับมาจากที่เรียน ที่เลี้ยงและศึกษาค้นคว้าเอง ในการใช้โปรแกรม Pr สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานจริงได้

ด้านสังคม

การปรับตัวกับรุ่นพี่ที่บริษัทและเพื่อนที่ฝึกงานด้วยกัน การปฏิบัติตัวต่อทุกคนในองค์กรอย่างเป็นมิตร ตรงต่อเวลา

ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติงาน

สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากที่ไม่เคยใช้ก็สามารถใช้ได้คล่องแคล่วแต่ก็ยังไม่ถึงขั้นชำนาญ

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

1. นักศึกษาขาดความรู้และเทคนิคในการทำงานหรือใช้เครื่องมือต่างๆ
2. อุปกรณ์ที่มีการติดขัดเล็กน้อย

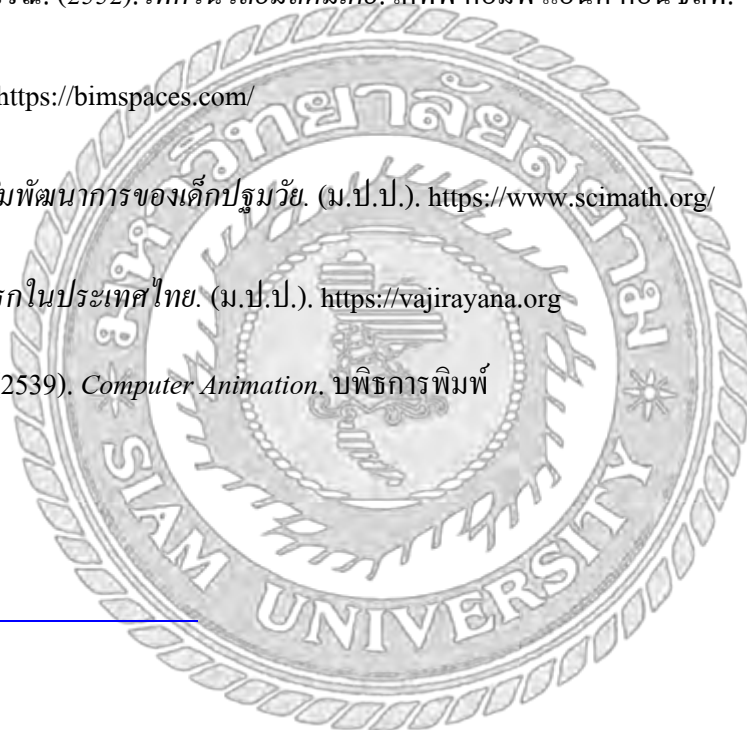
5.3 ข้อเสนอแนะ

1. ศึกษาเทคนิคต่างๆจากชาวต่างชาติ
2. เปิดรับความรู้ใหม่ๆเข้ามาเพื่อใช้ในงาน
3. ฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมงานและพี่ที่บริษัทเพื่อนำมาใช้หรือปรับให้เข้ากับงานได้



บรรณานุกรม

- กิ่งแก้ว อัดถากร. (2514). *วรรณกรรมจากบ้านใน* (พิมพ์ครั้งที่7). โรงพิมพ์คุรุสภา
เกริก ยूनพันธ์. (2539). *ความหมายของนิทาน*. <https://seemalanonech.wordpress.com>
- การใช้สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา*. (ม.ป.ป.). <https://www.starfishlabz.com/>
- จุดกำเนิดและวิวัฒนาการของนิทาน*. (ม.ป.ป.). <https://worldfable.wordpress.com>
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). *เทคโนโลยีมัลติมีเดีย*. เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.
ทฤษฎีสื่อ. (ม.ป.ป.). <https://bimspaces.com/>
- นิทานกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย*. (ม.ป.ป.). <https://www.scimath.org/>
- นิทานอีสปยุคเริ่มแรกในประเทศไทย*. (ม.ป.ป.). <https://vajirayana.org>
- ปิยกุล เลาว์ณยศิริ. (2539). *Computer Animation*. บริษัทกรพิมพ์



ภาคผนวก



รูปที่ 71 แบบจัดตำแหน่งกล้อง



รูปที่ 72 ออกกองถ่ายชั่งตวงวัดตำแหน่งคนจัดไฟ



รูปที่ 73 ออกกองถ่ายซั้งตวงวัดตำแหน่งคนจัดไฟ



รูปที่ 74 ออกกองถ่ายซั้งตวงวัดตำแหน่งคนจัดไฟ

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-นามสกุล นาย กฤตณภาส แก้วเกิด
รหัสนักศึกษา 6306400011
ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ
ที่อยู่ปัจจุบัน 639 พุทธมณฑลสาย1 บางด้วน ภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร
เบอร์โทรศัพท์ 0851320722
E-mail address supatas789@gmail.com