



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การทำวิดีโอ มาตรฐาน 2D รับสมัครพนักงานใหม่



โดย

นาย เจตรินทร์ รุจชัยพิมล 6306400006

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 193-491

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 3 ปี การศึกษา 2565

หัวข้อโครงการ การทำวิดีโอ มาสคอต 2D รับสมัครพนักงานใหม่

The Creation of a 2D Mascot Video for Recruiting New Employees.

รายชื่อผู้จัดทำ นาย เจตรินทร์ รุจิชัยพิมล 6306400006

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา อ.อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อ
สร้างสรรค์ ประจำปีการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2565

คณะกรรมการตรวจสอบโครงการ

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อ.อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

.....พนักงานที่ปรึกษา

(นางสาวกัญญาวิร์ สุรกิจ)

.....กรรมการกลาง

(อ.ปัญญา นุญรอด)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ศศ.ดร.มารุจ ลิปะวัฒนนะ)

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท Show&Idol จำกัด ตั้งแต่วันที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ.2566 ถึงวันที่ 1 กันยายน พ.ศ.2562 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมาย สำหรับโครงการสหกิจศึกษาระดับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี จากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

นางสาวกัญญาวิรั สุรกิจ พนักงานฝ่าย HR

อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปริดากรณ์ อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำโครงการ

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำโครงการฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลสอนงานในด้านต่างๆ ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ ด้วย

ผู้จัดทำ

เจตรินทร์ รุจิชัยพิมล

ชื่อโครงการ : การทำวิดีโอ มาสคอต 2D รับสมัครพนักงานใหม่

ชื่อนักศึกษา : นาย เจตรินทร์ รุจิชัยพิมล 6306400006

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์อรรถเสรษฐ์ ปริตากรณ์

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

ภาควิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาคการศึกษา/ปี การศึกษา : 3/2565

บทคัดย่อ

โครงการฉบับนี้ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยการรับสมัครพนักงานในตำแหน่ง 3 ตำแหน่ง ที่ขาดแคลน ของบริษัท Show&Idol จำกัด โดยนำเทคนิคการออกแบบการทำแอนิเมชันขยับ และการตัดต่อมาใช้ในการพัฒนาทำคลิปวิดีโอ

ผลที่ได้รับจากการจัดทำโครงการคือ มีพนักงานที่เพิ่มขึ้นตามตำแหน่งที่ขาดแคลนของบริษัท เพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น

คำสำคัญ : การออกแบบ ,การทำแอนิเมชันขยับ ,การตัดต่อ

Project Title : The Creation of a 2D Mascot Video for Recruiting New Employees
Credits : 5 Credits
By : Mr. Jatarin Rujichaipimol
Advisor : Mr. Auttasead Preedakorn
Degree : Bachelor of Information Technology
Major : Animation and Creative Media
Faculty : Information Technology
Semester / Academic year: 3/2022

Abstract

This project was created with the aim of assisting in the recruitment of employees for 3 vacant positions at Show & Idol Limited. Company it utilized animation design and editing techniques to develop video clips derived from the project, resulting in an increased number of employees in the company's understaffed positions to enhance work efficiency.

Keywords: design, animation, editing

Approved by



สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
บทที่ 2 ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 การทำวิดีโอ.....	3
2.2 Storyboard.....	5
2.3 การออกแบบตัวละคร.....	7
2.4 การออกแบบฉากหลัง.....	8
2.5 Clip Studio Paint.....	10
2.6 Capcut.....	12

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 รายละเอียดการ

ปฏิบัติงาน.....	13
3.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของผู้ประกอบการ.....	13
3.2 ลักษณะการประกอบการ.....	14
3.3 รูปแบบการจัดองค์กร.....	14
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	15
3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	15
3.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน.....	15
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	16
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	21
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ.....	22
บทที่ 5 สรุปผลการปฏิบัติงาน.....	29
5.1 สรุปผลโครงการ.....	29
5.2 ปัญหาและอุปสรรค.....	29
5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	30
บรรณานุกรม.....	31
ภาคผนวก.....	34
ประวัติผู้เขียน.....	42

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1.1 การตัดต่อวิดีโอ.....	5
ภาพที่ 2.2.1 ตาราง storyboard.....	6
ภาพที่ 2.3.1 ตัวอย่างออกแบบตัวละคร.....	8
ภาพที่ 2.4.1 ตัวอย่างออกแบบฉากหลัง.....	9
ภาพที่ 2.6.1 Clip Studio Paint Logo.....	10
ภาพที่ 2.6.2 หน้าต่างแอป.....	11
ภาพที่ 2.6.3 หน้าทำงาน.....	11
ภาพที่ 2.7.1 CapCut Logo.....	12
ภาพที่ 2.7.2 หน้าทำงาน.....	12
ภาพที่ 3.1 แผนที่บริษัท.....	13
ภาพที่ 3.3 รูปแบบโครงสร้างองค์กร.....	14
ภาพที่ 3.7.1 ทำ Storyboard.....	17
ภาพที่ 3.7.2 9voออกแบบตัวละคร.....	18
ภาพที่ 3.7.3 ตอนทำ Action ตัวละคร.....	18
ภาพที่ 3.7.4 ตัดต่อคลิป.....	19
ภาพที่ 3.7.5 ตอนทำงานตัดคลิปเรียงคลิป.....	19
ภาพที่ 4.1 Storyboard.....	22

สารบัญภาพ(ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.2.1 โรแวน.....	23
ภาพที่ 4.2.2 ล่าง-ออกแบบ.....	23
ภาพที่ 4.2.3 ภาพมุมตัวละคร.....	24
ภาพที่ 4.2.4 Action 1.....	24
ภาพที่ 4.2.5 Action 2.....	25
ภาพที่ 4.3.1 ตั้งค่าขนาดคลิป.....	25
ภาพที่ 4.3.2 วางเลย์เออร์เรียงไฟล์.....	26
ภาพที่ 4.3.2.1 ฉากโชว์คุณสมบัติการรับสมัครงาน.....	27
ภาพที่ 4.3.2.2 ปิดท้ายด้วยชื่อบริษัท.....	27
ภาพที่ 4.3.2.3 หน้าตั้งค่าเลนเดอร์.....	28
ภาพที่ ก. ใบบรรอง.....	34
ภาพที่ ข. แบบบันทึกประจำวัน 1.....	35
ภาพที่ ค. แบบบันทึกประจำวัน 2.....	35
ภาพที่ ง. แบบบันทึกประจำวัน 3.....	36
ภาพที่ จ. แบบบันทึกประจำวัน 4.....	36
ภาพที่ ช. แบบบันทึกประจำวัน 5.....	37
ภาพที่ ซ. แบบประเมิน 1.....	37

สารบัญภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ ฉ. แบบประเมิน 2.....	38
ภาพที่ ฎ. แบบประเมิน 3.....	39
ภาพที่ ฏ. แบบประเมิน 1.....	40



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท Show&Idol จำกัด คือหนึ่งในบริษัทที่สร้างคอนเทนต์ รับจ้างงานถ่ายทำ และ ตัดต่อ จากลูกค้าภายนอก มาเป็นระยะเวลายาวนานมา 2 ปี กว่า บริษัทประกอบธุรกิจขนาดเล็ก เริ่มก่อตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อปี พ.ศ. 2564 ที่กรุงเทพมหานคร ด้วยวัตถุประสงค์ก่อตั้งเพื่อการสร้างนักแสดงผ่านช่องทางสื่อ TikTok ให้ทุกคนได้รู้จัก พร้อมรับจ้างงานนอกมาทำไปพร้อมกันจึงได้พัฒนามาเป็น บริษัท Show&Idol จำกัด ในปัจจุบัน

ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานตาม โครงการสหกิจศึกษาในตำแหน่ง Editor ของบริษัท Show&Idol จำกัด มีหน้าที่ในการดำเนินงานเกี่ยวกับการติดต่อ รับงานจากลูกค้ามาตัดต่อตามที่ลูกค้าสั่ง หรือ งานจากฝั่งช่อง ไอคอลลของบริษัทเองมาตัดต่อ เช่น รับงานตัดต่อคลิปโฆษณาเกม 20 คลิป เนื่องจากพนักงาน 2 ทีม (ทีมตัดต่อ ทีมช่างภาพ) มีจำนวนน้อยมาก จึงทำให้การทำงานที่ไม่สอดคล้องกับงานที่ได้รับ ทำให้การทำงานล่าช้า และเกิดการทำงานล่วงเวลาเกิดขึ้น

ผู้จัดทำเห็นถึงความสำคัญของการจัดหาพนักงานฝ่ายตัดต่อ จึงได้จัดทำ วิดีโอแอนิเมชัน 2D มาสคอต ในโครงการเรื่อง “วิดีโอมาสคอต 2D รับสมัครพนักงานใหม่” เพื่อให้มีพนักงานเพียงพอต่อจำนวนภาระงานมากขึ้นและไม่เกิดภาระงานที่รวมไปอยู่ที่คนเดียว

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้มีพนักงานเพียงพอต่อตำแหน่งตัดต่อ กับ ช่างภาพ ของบริษัท Show&Idol จำกัด

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาปัญหาของจำนวนพนักงานที่ขาดแคลน

1.3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษาเฉพาะ ทีมตัดต่อ ทีมช่างภาพ ของบริษัท Show&Idol จำกัด

1.3.3 ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ พนักงานในฝ่าย HR 2 คน

1.3.4 ขอบเขตด้านเวลา ตั้งแต่วันที่ 5 กรกฎาคม 2566 – 31 กันยายน 2566

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ทำให้พนักงานมีจำนวนมากขึ้น

1.4.2 ทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้นหลังมีจำนวนพนักงานเพิ่มมากขึ้น



บทที่ 2

ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาโครงการในครั้งนี้ ผู้จัดทำโครงการนี้ต้องการศึกษา เรื่องการใช้ โปรแกรมในการวาดภาพและออกแบบตัวละคร รวมไปถึงโปรแกรมที่ใช้ทำโฆษณารับสมัครพนักงานใหม่ สำหรับ บริษัท Show&Idol จำกัด ด้วยการทำ วิดีโอมาสคอต 2D รับสมัครพนักงานใหม่

ผู้จัดทำโครงการนี้ ได้ทำการศึกษา โดยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและ โปรแกรมในการจัดทำ ดังนี้

2.1 การทำวิดีโอ

2.2 Storyboard

2.3 การออกแบบตัวละคร

2.4 การออกแบบฉากหลัง

2.5 Clip Studio Paint

2.6 CapCut

2.1 การสร้างคลิปวิดีโอ นั้น แม้ว่าเราภาพต้นฉบับดี วิดีโอดี มีเสียงเพลง มีคอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่ดี ก็เชื่อว่าเราจะสร้างงานออกมาแล้วจะดีไปด้วย ความน่าสนใจของคลิปวิดีโอ ต้องอาศัยจินตนาการ, ความคิดสร้างสรรค์ ในทุกๆ ขั้นตอนของกระบวนการ"ผลิต" โดยหลักการทางทฤษฎีแล้วประกอบด้วย 3 ขั้นตอน หรือ 3P

- Pre-Production คือ การเตรียมการก่อนการผลิต

- Production คือ การดำเนินการถ่ายทำ

- Post-Production คือ การตัดต่อและการนำเสนอ

ดังนั้น การจะสร้างงานออกมาให้ดีและเป็นที่น่าสนใจ เราจำเป็นต้องเตรียมการในเรื่องเหล่านี้

- Concept & Theme

- Script & Story Board

Concept & Theme

เป็นการกำหนดแนวคิดและทิศทางของคลิปวิดีโอเรา รวมถึงรูปแบบในการนำเสนอ เช่น คลิป" ส่งเสริมการปั่นจักรยานเพื่อการท่องเที่ยว" มี Concept คือ ต้องนำเสนอความสนุกสนานในการปั่นจักรยาน ไปท่องเที่ยวสถานที่ต่างๆ

ดังนั้น Theme ของเรื่องนี้ก็คือ สถานที่และเส้นทาง ที่สวยงาม ซึ่งจะส่งผลต่อ Script และ Storyboard จะต้องดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน

Script

สคริปต์ หรือ บท คือรายละเอียดของตัวละคร, ฉาก, มุมกล้อง, การตัดต่อ, ตัวหนังสือ, เสียงประกอบ ... ฯลฯ ทุกอย่างต้องระบุในสคริปต์ทั้งหมด เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

Story board

ตามหลักการของการสร้างภาพยนตร์ เป็นภาพวาดแบบร่าง ที่สร้างขึ้นจากสคริปต์ หากระบุรายละเอียด ได้มาก การทำงานจะสะดวกมากขึ้น

ในทางอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จะสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบ 3D-Animation บันทึกเสียงประกอบ แบบภาพยนตร์จริงๆ



ภาพที่ 2.1.1 การตัดต่อวิดีโอ

2.2 Storyboard

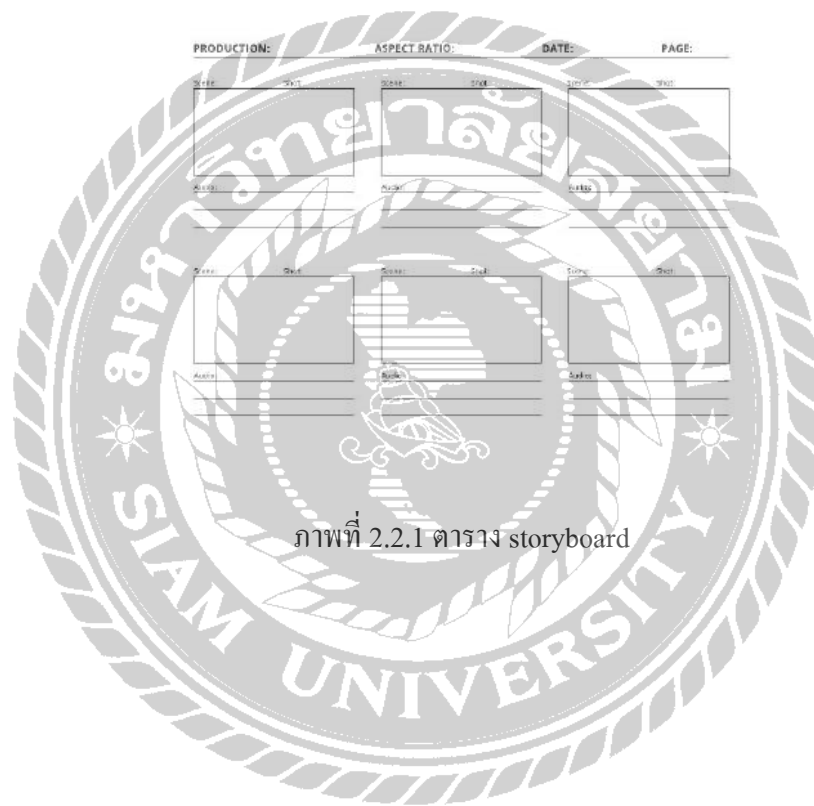
สตอรี่บอร์ดเป็นการสร้างภาพให้เห็นลำดับของการเล่าเรื่องในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว เป็นภาพร่างของฉากต่างๆ เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง จัดมุมกล้อง กำหนดเวลา ซึ่งจะถูกจัดทำขึ้นหลังการเขียนบท

1. ลำดับฉาก (Scene No) ระบุลำดับเพื่อการสื่อสารระหว่างคนวาดกับคนทำการเคลื่อนไหว
2. ภาพร่าง (Sketch) การเขียนสตอรี่บอร์ดมักจะวาดภาพร่างไว้ด้านบน และใส่รายละเอียดอื่นๆ ไว้ด้านล่างหรือด้านข้าง

วิธีการประยุกต์ใช้ Storyboard ในการทำงาน

1. เขียนขั้นตอนทั้งหมด: สมมติว่าทีมเราได้รับมอบหมายงานชิ้นหนึ่งมา ขั้นตอนแรกของการนำสตอรี่บอร์ดมาประยุกต์ใช้ก็คือได้เขียนขั้นตอนทั้งหมดที่เราจำเป็นต้องทำเพื่อให้งานเสร็จโดยไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับ อาจจะใช้โพสต์อิทมาช่วยในขั้นตอนนี้เพราะสามารถแปะเรียงลำดับใหม่ได้

2. เรียงลำดับ: เมื่อเขียนทุกขั้นตอนแล้วก็มาจับมาเรียงลำดับ
3. เขียนขั้นตอนย่อย: ในบางขั้นตอนที่เราเขียนมาตอนแรกอาจจะประกอบด้วยขั้นตอนย่อยๆ ลงมาอีก
4. มองหาปัญหาหรืออุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น: การทำงานกับการแก้ปัญหาเป็นของกลุ่มกัน แต่การจะแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดก็ต้องเริ่มจากการเตรียมตัวรับมือกับปัญหา เพราะฉะนั้นอย่าลืมกระตุ้นให้คนในทีมช่วยกัน “มองหา” ปัญหาที่น่าจะเกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอนพร้อมหาทางแก้ไขไว้ตั้งแต่เนิ่นๆ



2.3 การออกแบบตัวละคร

การวาดคาแรคเตอร์สามารถนำมาใช้งานได้หลากหลายไม่เพียงแต่ใช้วาดการ์ตูนเท่านั้น ยังสามารถใช้ในการทำโลโก้ ทำการ์ตูน ในช่องทางสื่อต่างๆ

ภาพร่างคาแรคเตอร์ มีดังนี้

1. กำหนดเป้าหมาย

เน้นจิตใจผู้ชม : ออกแบบให้เข้าใจง่าย มีอารมณ์ร่วมหลากหลาย

เน้นภาพลักษณ์ : ดึงเรื่องราว ความเป็นตัวของตัวเอง หรือ ภาพที่อยาก让别人มองเรา

เน้นผลิตสินค้า : ออกแบบไม่ซับซ้อน มีการใช้สีชัดเจน

2. การออกแบบรูปทรง

การออกแบบคาแรคเตอร์พื้นฐานเริ่มจากใช้รูปทรงง่ายๆ มาประกอบกันสามารถสร้างตัวละคร

3. รวบรวมไอเดีย

รวบรวมความคิดออกมาอยากให้ตัวละครเรามีบุคลิกอย่างไร ใส่ชุดอะไร ลักษณะหน้าตาแบบไหนให้ลองวาดออกมาเยอะๆ เพื่อเลือกตัวละครที่เหมาะสมที่สุดและมีเอกลักษณ์เด่นๆ

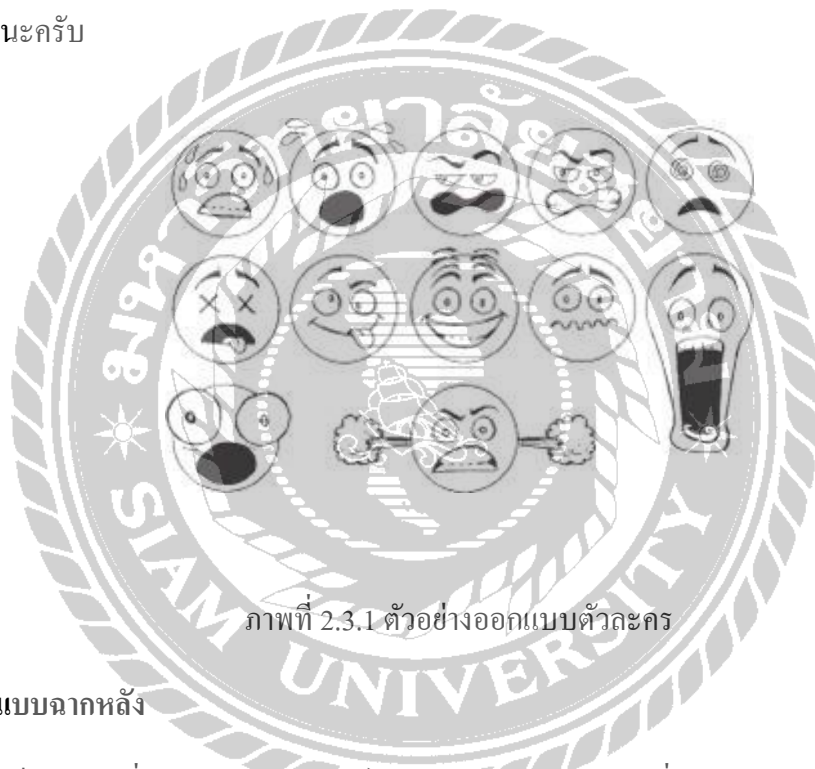
4. เนื้อเรื่อง คือ เนื้อหาหลักหรือบทของ โฆษณาที่ถูกสร้างขึ้นมากำหนดลักษณะสิ่งแวดล้อมต่างๆ รวมถึงบทของตัวละครที่จะถูกนำไปใช้งานในนั้น

5. แนวคิด หมายถึง การคิด ค้นหาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาทำการคัดแยกและประยุกต์ใช้ รวมถึงสามารถนำไปใช้ต่อยอดความคิดใหม่ๆ พัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

6. ข้อมูลของตัวละคร คือ ลักษณะของตัวละคร อุปนิสัย กิริยา ท่าทาง ความสามารถ ส่วนสูง น้ำหนัก ข้อมูลจำเพาะต่างๆ ที่อิงกับบทหรือเนื้อเรื่องที่กำหนดมาให้

7.รูปแบบในทางที่ตลาดต้องการ เป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักออกแบบที่ควรสังเกตและนำไปฝึกฝน คนทุกคนจะมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ อาจจะมาจากการที่เดียวกัน หรือต่างกัน ทำให้มีลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่นแตกต่างกันไป หรือคล้ายกันจนเกินไป การออกแบบตัวละครที่ดีและเน้นไปทางตลาดโชนะนั้น ควรจะวิเคราะห์ถึงความต้องการของกลุ่มลูกค้า เช่น วัยเด็ก วัยทำงาน ผู้สูงอายุ คนไทย ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น แวนวน่ารัก หรือสมจริง เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มตลาดได้ดียิ่งขึ้น

หลักการออกแบบตัวละครเพื่อการโฆษณาถือเป็นเรื่องพื้นฐานสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างตัวละครขึ้นเพื่อนำไปใช้ประกอบงานโฆษณาหรือสื่อต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบหวังว่าจะเป็นประโยชน์กับผู้ที่สนใจนะครับ



ภาพที่ 2.3.1 ตัวอย่างออกแบบตัวละคร

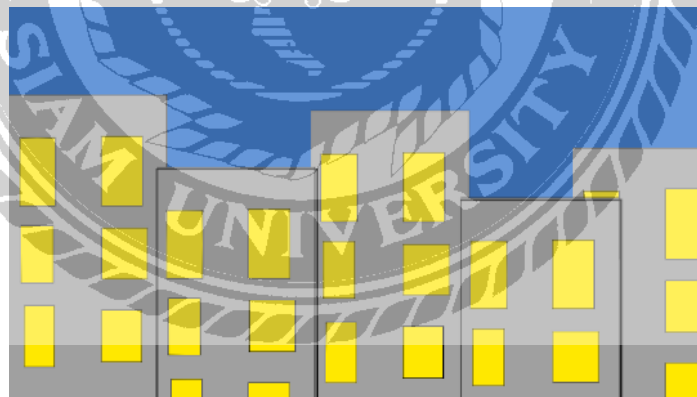
2.4 การออกแบบฉากหลัง

ฉากเป็นส่วนหนึ่งของสุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชัน ทำหน้าที่บอกเล่าบรรยากาศ สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ ทำให้ผู้ชมเห็นสภาพแวดล้อมโดยรอบซึ่งช่วยเสริมบทบาทการแสดงของตัวละคร และทำให้ตัวละครมีมิติเมื่ออยู่ในฉาก นอกเหนือจากการวางตำแหน่งตัวละครที่ดีแล้ว ฉากยังทำหน้าที่ส่งให้ตัวละครมีความโดดเด่น เล่าบรรยากาศ

ของเรื่องจากภาพ และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก คล้อยตาม แอนิเมชันที่เป็นที่นิยมหลายเรื่อง มีฉากที่ทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ โดยการใช้องค์ประกอบที่มีอยู่จริงนำมาสร้างเป็นฉาก

การออกแบบฉากหลังของภาพยนตร์การ์ตูน สามารถออกแบบได้หลายลักษณะ บางครั้งอาจเป็นภาพ โครงร่างหรือสวดลายง่ายๆ หรือบางครั้งอาจเป็นฉากที่วาดจำลองเหมือนจริง ขึ้นอยู่กับบทบาทของตัวละคร วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ทั้งนี้สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงในการออกแบบฉาก คือ ทิศนมิติ (Perspective) ที่ให้ภาพมีความลึกเกิดความสมจริง สวยงาม และกระตุ้นความสนใจของผู้ชม ซึ่งเราสามารถสร้างทัศนมิติให้กับภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติได้ด้วยวิธีการ ดังนี้ คือ

1. การใช้สีอ่อนและสีแก่บนฉาก ซึ่งสิ่งที่เรากำหนดให้อยู่ไกลออกไปจะมีสีอ่อนกว่าสิ่งที่อยู่ใกล้ ซึ่งจะมีสีเข้มและชัดเจนกว่า
2. การกำหนดให้ขนาดของวัตถุที่อยู่ไกลมีขนาดเล็กกว่าวัตถุที่อยู่ใกล้
3. การกำหนดให้ฉากหน้า (Foreground) ฉากกลาง (Medium ground) และฉากหลัง (Background) เพื่อให้เกิดภาพที่มีความลึก



ภาพที่ 2.4.1 ตัวอย่างออกแบบฉากหลัง

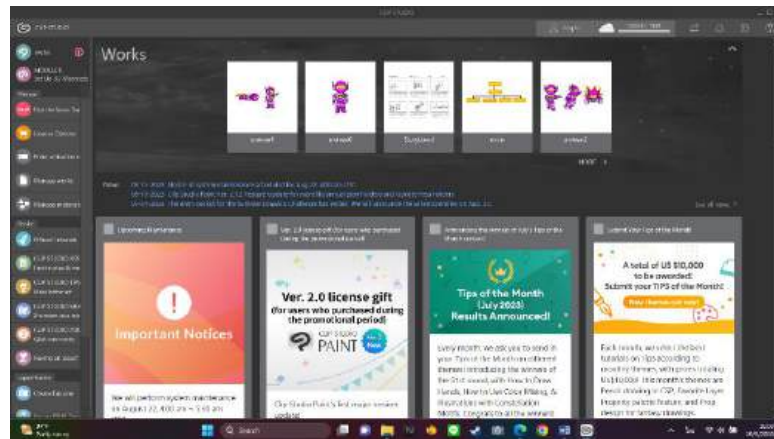
2.5 Clip Studio Paint

เป็นโปรแกรมวาดภาพที่เหล่านักวาดภาพประกอบและการ์ตูนย่อมรู้จักกันเป็นอย่างดี ด้วยประสิทธิภาพขั้นสูง ทำให้สร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างยอดเยี่ยม มีเครื่องมือให้ใช้อย่างครบครัน วาดภาพ สร้างผลงานวาดภาพดิจิทัล วาดมังงะหรือหนังสือ

การ์ตูน แสงเงายาก เครื่องมือที่ครบครันมีให้เลือกใช้ได้อย่างจุใจ มีคอมมูนิตี้ของผู้ใช้งานทั่วโลกให้เข้าไปแลกเปลี่ยน เรียนรู้ หรือ แบ่งปันได้



ภาพที่ 2.5.1 Clip Studio Paint Logo



ภาพที่ 2.5.2 หน้าต่างแอป



ภาพที่ 2.5.2 หน้าทำงาน

2.6 CapCut

เป็นแอปแนว Video Players & Editors มีชื่อเก่าคือ Viamaker ที่ช่วยในการตัดต่อวิดีโอลงโซเชียล มีเดียเป็นเรื่องง่าย ๆ สามารถปรับขนาดชิ้นงานของวิดีโอ ได้หลายแบบ จะเป็นแนวตั้ง ก็ได้ หรืออยากจะทำ Transition ที่ให้ช่วงต่อระหว่างคลิป มี effect หวือหวา ซুমเข้า ซুমออกแบบมืออาชีพ Capcut ทำได้เลย หรือใครอยากตัดต่อสนุกๆ ก็มีการทำลูลูกรีนได้ด้วย ใครโอเคียดี ก็ไปทำ เอฟเฟกต์ ได้หลายอย่าง และสามารถใส่เสียง หลายแบบ จับใส่ เพิ่มลดความดังของเสียงได้ หรือมีแต่ภาพนิ่ง แล้วอยากให้ App ทำออกมาเป็น วิดีโอที่เข้ากับเพลง และก็มีเทมเพลตให้เลือกมากมาย

แถมมีสติ๊กเกอร์อาร์ตจำนวนมากให้เลือกใส่ลงไปในงาน รวมทั้งมี Font ให้เลือกใช้หลากหลาย สวยๆ ที่สำคัญ สามารถส่งออกคลิป แล้วไปเข้า TikTok ได้เลย ก็เพราะว่า Capcut กับ TikTok คือบริษัทเดียวกัน



ภาพที่ 2.6.1 CapCut Logo



ภาพที่ 2.6.2 หน้าทำงาน

บทที่ 3

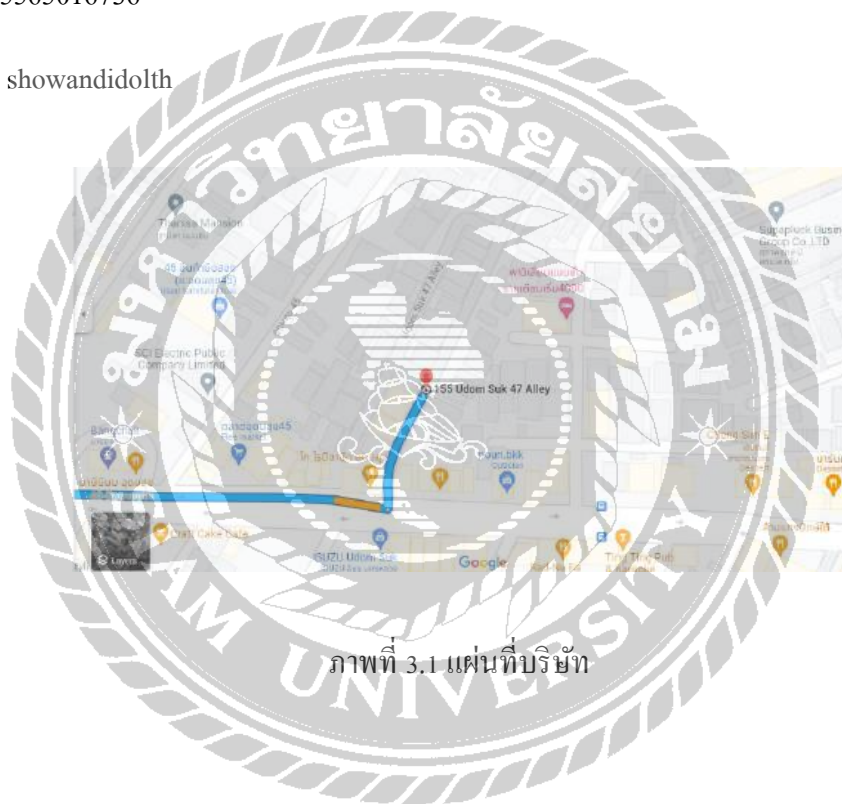
รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของผู้ประกอบการ

ที่อยู่ : บริษัท Show&Idol จำกัด

155-727 ซอยอุดมสุข 47 แยกบางจาก เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร 10260เบอร์ติดต่อ :
0205565016736

Line ID : showandidolth

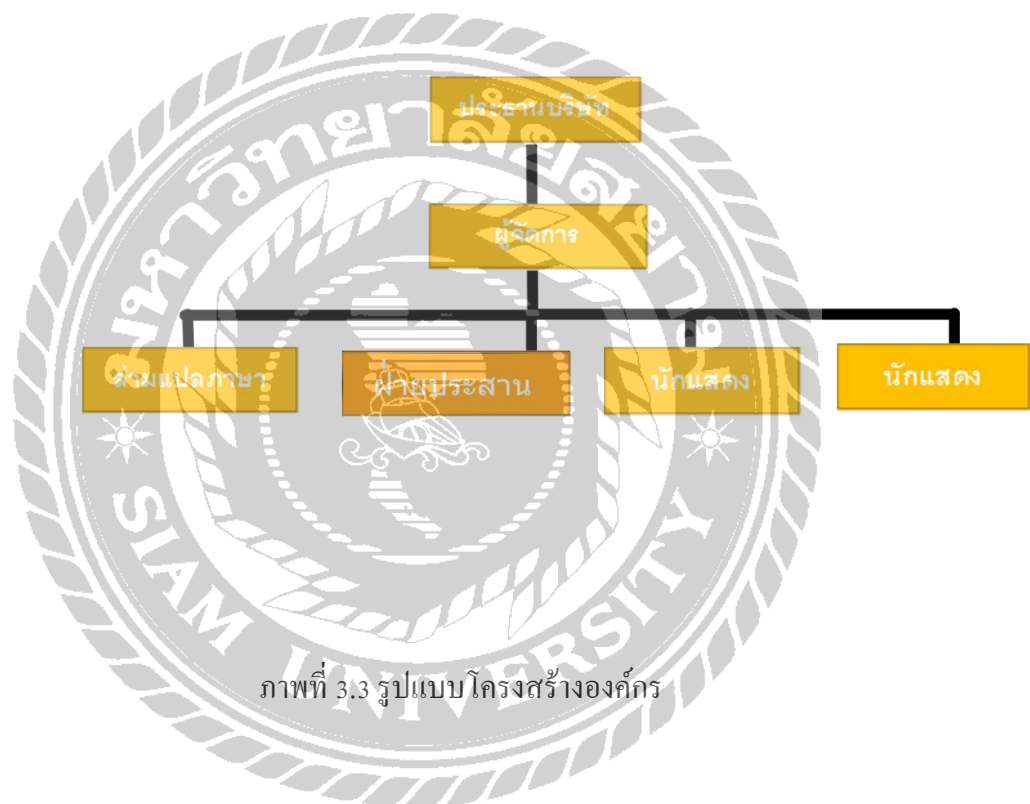


ภาพที่ 3.1 แผนที่บริษัท

3.2 ลักษณะการประกอบการ

การประกอบการของบริษัท Show&Idol จำกัด สร้างคอนเทนต์ รับจ้างงานถ่ายทำ และ ตัดต่อ จากลูกค้าภายนอก ส่งไอดอลโดยจะเป็นการคิดบทและคอนเทนต์เอง และส่งรับงานจะทำงานตามที่ลูกค้าสั่ง และแก้งานตามที่ลูกค้าสั่งในกรอบเวลาที่กำล้ง บางงานจะมีบทมาให้ บางงานจะต้องคิดบทเอง โดยผลงานที่ผลิตออกมาจะเป็นคลิปวิดีโอที่ลงให้กับแพลตฟอร์มต่างๆ โดยส่วนใหญ่จะเน้นลงช่องทาง TikTok

3.3 รูปแบบการจัดองค์กร



ภาพที่ 3.3 รูปแบบโครงสร้างองค์กร

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ชื่อ-นามสกุล : นาย เจตรินทร์ รุจิชัยพิมล

รหัสนักศึกษา : 6306400006

ตำแหน่งที่ได้รับมอบหมาย : ตำแหน่ง Editor มีหน้าที่รับงานมาตัดต่อคลิปวิดีโอ

ปรับแต่งภาพตามที่ลูกค้า request หรืองานจากฝั่งนักแสดง

3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ – นามสกุล : นางสาว กัญญาวีร์ สุรกิจ

ตำแหน่ง : ประสานงาน

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน 15 สัปดาห์

ตั้งแต่วันจันทร์ ที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันศุกร์ที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2566

วันเวลาในการปฏิบัติงานวันจันทร์ –วันศุกร์ เวลา 08.30 –17.30 น

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

1. กำหนดหัวข้อโครงการ ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานในการทำงานมาใช้
2. ศึกษาการออกแบบตัวละครและข้อมูลการทำสื่อรับสมัครพนักงานที่มาทำโครงการ
3. วางแผนการดำเนิน โครงการ การทำวิดีโอ มาสคอต 2D รับสมัครพนักงานใหม่ ว่าตัววิดีโอรับสมัครพนักงานมีข้อมูลการรับสมัครพนักงานอะไรบ้าง
4. การดำเนินงานตามแผน ทำงานตามที่วางไว้
5. สรุปผลและจัดทำรูปเล่มโครงการนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาทำการสรุปผลในการทำงานและจัดทำรูปเล่มโครงการ



ระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ

ตารางแสดงระยะเวลาการดำเนินงานของโครงการ

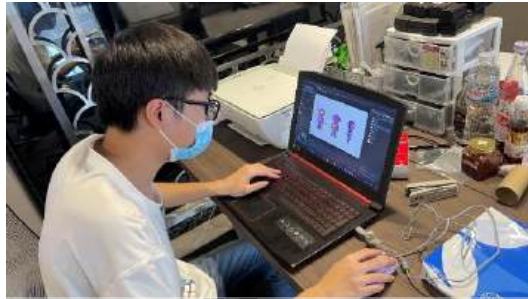
ขั้นตอนการดำเนินงาน	2566				
	พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน
1.กำหนด หัวข้อโครงการและปัญหา	←→				
2.ศึกษาการออกแบบตัวละครและข้อมูล	←→				
3.วางแผนการดำเนินโครงการ		←→			
4. การดำเนินงานตามแผน ทำงานตามที่วางไว้			←→		
5.สรุปผล					←→

1.เดือน พฤษภาคม วันที่ 23-25 ได้ทำการเขียน Storyboard ขึ้นมา



ภาพที่ 3.7.1 ทำ Storyboard

2. วันที่ 26 เดือน พฤษภาคม ถึงวันที่ 24 เดือน มิถุนายน ออกแบบตัวละคร และทำ Action ตัวละคร



ภาพที่ 3.7.2 ตอนออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 3.7.3 ตอนทำ Action ตัวละคร

3.วันที่ 27 ถึง วันที่ 1 กันยายน ได้ตัดต่อคลิปและแก้ไขไปถึงจนจบฝึกงาน



ภาพที่ 3.7.4 ตัดต่อคลิป



ภาพที่ 3.7.5 ตอนทำงานตัดคลิปเรียงคลิป

การทำงานระหว่างฝึกงานสหกิจ

- 1.เดือนพฤษภาคม วันที่ 23 ถึงวันที่ 31 ได้ทำงานออกตัดต่อเรียงคลิปวิดีโอเครื่องประดับและปรับแสงจำนวนทั้งหมด 6 คลิป
2. เดือนพฤษภาคม วันที่ 26 ได้ออกงานนอกสถานที่ไปที่โรงเรียนฝึกสุนัข โดยไปคุยงานกับลูกค้าและทำการบันทึกภาพวิดีโอเก็บฟุตเทจ เพื่อทำคลิปตัดต่องานตามทีลูกค้าว่าจ้างมาจำนวน 8 คลิป
- 3.เดือนมิถุนายน วันที่ 1 ได้รับงานใหม่มาตัดต่อเพิ่มเป็นการตัดใส่แสงปรับสีให้กับฝั่งดาว Tiktok จำนวน 1 คลิป
- 4.เดือนมิถุนายน วันที่ 2 ถึงวันที่ 15 ได้รับตัดต่องานโฆษณาเกมส์มือถือ
- 5.เดือนมิถุนายน วันที่ 16 ถึงวันที่ 23 ช่วยพี่เลี้ยงตัดต่องานภาพนิ่งสินค้าเครื่องสำอางและโฆษณาสินค้า
- 6.เดือนมิถุนายน วันที่ 26 ถึงวันที่ 4 เดือนกรกฎาคม รับตัดต่อโฆษณาแอมมูมือถือและช่วยช่างภาพถ่ายทำโฆษณาและจัดแสง
- 7.เดือนกรกฎาคม วันที่ 5 ถึงวันที่ 15 รับตัดต่องาน โฆษณาเกมส์มือถือจำนวน 10 คลิป พร้อมแก้งานตามลูกค้าสั่ง
- 8.เดือนกรกฎาคม วันที่ 17 ถึงวันที่ 21 ตัดต่องาน โฆษณาสินค้าจำนวน 20 คลิป
- 9.เดือนกรกฎาคม วันที่ 24 ถึงวันที่ 31 รับงานตัดต่อคลิปโรงเรียนฝึกสุนัข 7 คลิป
- 10.เดือนสิงหาคม วันที่ 1 ถึงวันที่ 7 ตัดต่อคลิปโฆษณาแอมพตามทีลูกค้าสั่งพร้อมช่วยกองถ่ายจัดแสงเตรียมงาน
- 11.เดือนสิงหาคม วันที่ 8 ถึงวันที่ 15 ตัดต่อคลิปโฆษณาผงซักฟอกและแก้งาน
- 12.เดือนสิงหาคม วันที่ 16 ถึงวันที่ 21 ตัดต่อโฆษณาสินค้าน้ำยาล้างห้องน้ำ
- 13.เดือนสิงหาคม วันที่ 22 ถึงวันที่ 28 ตัดต่องาน โฆษณาสินค้าและงานใส่ซับไทยให้กับโฆษณา
- 14.เดือนสิงหาคม วันที่ 29 ถึงวันที่ 31 ตัดต่องาน โฆษณาสินค้าและแก้งานตามลูกค้าสั่ง

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

อุปกรณ์ที่ใช้

- โน้ตบุ๊กส่วนตัว

โปรแกรมที่ใช้

- Clip Studio Paint
- CapCut



บทที่ 4

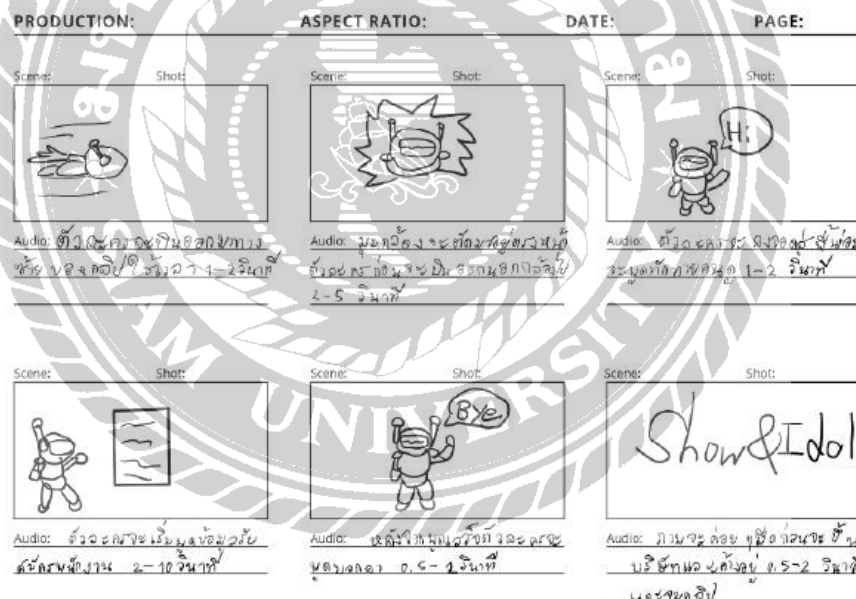
ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

โครงการสหกิจศึกษาเรื่อง การทำวิดีโอ มาสคอต 2D รับสมัครพนักงานใหม่

ของบริษัท Show&Idol จำกัด มีดังนี้

4.1. ทำ Storyboard

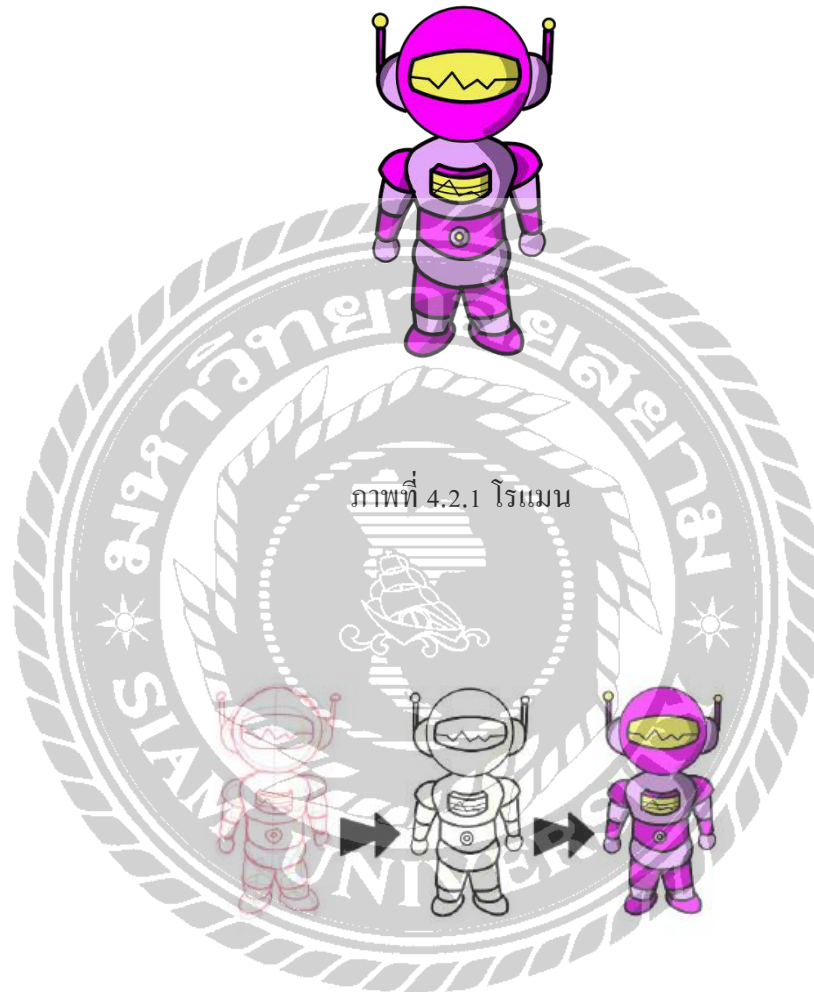
ออกแบบเขียนเรื่องราวของตัวละครลงในตารางว่าจะทำอะไรเป็นลำดับขั้นตอนในการโฆษณารับสมัครพนักงานในชิ้นนั้นๆ ว่ากระทำอย่างไร โดยระบุเวลาที่ชิ้นนั้นจะอยู่ได้กี่วินาทีก่อนจะตัดไปยังชิ้นต่อไปของเนื้อหาในวิดีโอ



ภาพที่ 4.1 Storyboard

4.2. ออกแบบตัวละคร

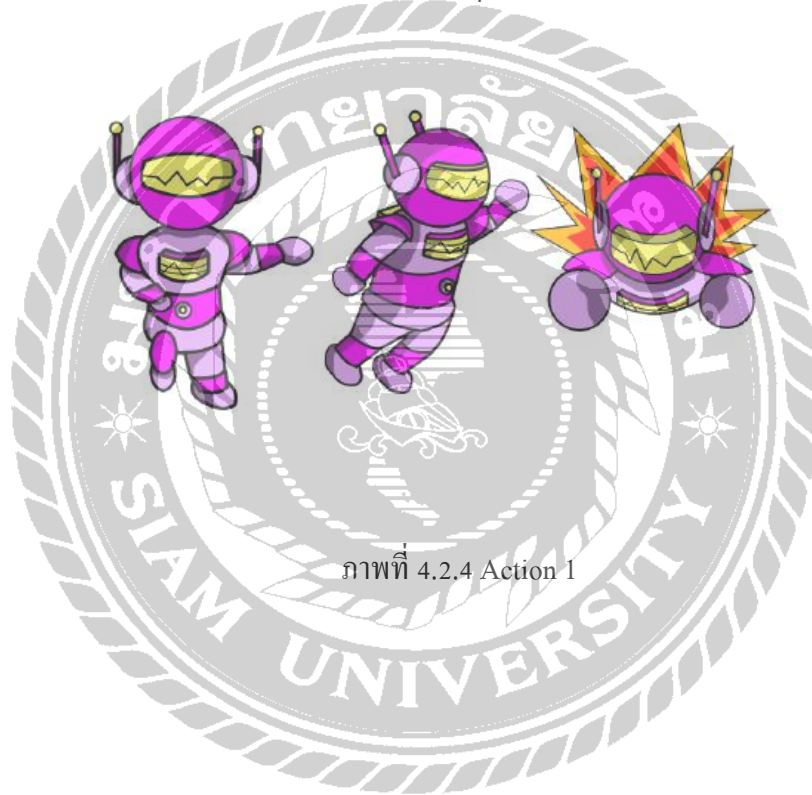
โรแมนเป็นหุ่นยนต์รับสมัครพนักงานให้กับบริษัทต่างๆ เพื่อให้บริษัทเหล่านั้นมีพนักงานมากเพียงพอต่อตำแหน่งต่างๆ ซึ่งทำให้ทั้งสองฝ่ายมีกำไรต่อกัน



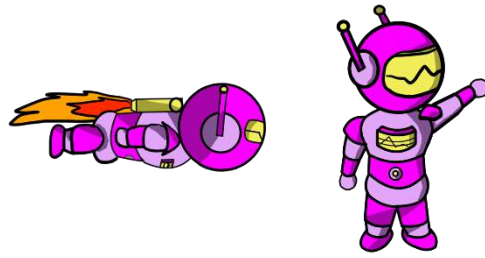
ภาพที่ 4.2.2 ส่าง-ออกแบบ



ภาพที่ 4.2.3 มุมด้านข้าง



ภาพที่ 4.2.4 Action 1



ภาพที่ 4.2.5 Action 2

4.3. การทำวิดีโอรับสมัครพนักงาน

4.3.1 สร้างขนาดของคลิปและตั้งค่า

สร้าง New Project ใน App Capcut แล้วตั้งค่ากระดาษเป็น 16:9 จากนั้น Import ไฟล์ภาพตัวละครพื้นหลังและฉากเข้ามา



ภาพที่ 4.3.1 ตั้งค่าขนาดคลิป

4.3.2 จัดวาง

จัดวางไฟล์ตามทีออกแบบไว้ใน Storyboard



ภาพที่ 4.3.2 วางเลย์เออ์เรียงไฟล์

เริ่มด้วยการวางฉากหลังลงปูพื้น โดยเรียงจาก พื้นหลังบนอากาศเหนือก้อนเมฆ ตามด้วยพื้นหลังที่มีตึกจากมุมบน และตามด้วยพื้นล่างของตึก ก่อนจะพื้นท้ายด้วยพื้นหลังสีเทาล้วน

หลังจากวางพื้นหลังเสร็จก็ย่อหน้าต่างตัวละครที่ออกแบบไว้มาวางลงในพื้นหลังของแต่ละฉาก โดยจะมีการใส่ KeyFrame ในแต่ละเฟรมที่อยากใส่เพื่อให้ตัวละครขยับไปมาในฉากนั้น และใส่ Transitions ในการตัดเข้าฉากต่างๆ

การใส่ซบและ Sound Effect ในตำแหน่งตามบทใน Storyboard ที่วางไว้ในฉากนั้น จะมีเสียงบิณฑอนฉากแรกที่กำลังบินอยู่ เสียงลมที่ตัวละครกำลังลงสู่พื้นจนต่อเนื่องไปสู่เสียงของกระแทกพื้น จากนั้นจะใส่เสียงหุ่นยนต์ที่ไม่ใช่เสียงพูดขึ้นมาตอนที่กำลังจะสื่อสาร

เนื้อหาที่นำเสนอในคลิปก็จะป็นเนื้อหาการรับสมัครที่ทําเป็นกรอบสี่เหลี่ยมและอธิบายถึงคุณสมบัติของผู้สมัคร และ วิธีการสมัครพร้อมช่องทางติดต่อ



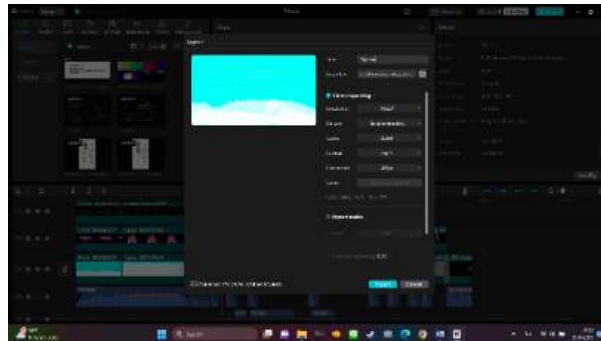
ภาพที่ 4.3.2.1 ฉากโชว์คุณสมบัติการรับสมัครงาน

และปิดท้ายด้วยชื่อบริษัทในพื้นที่สีดำ



ภาพที่ 4.3.2.2 ปิดท้ายด้วยชื่อบริษัท

เวลาของคลิปทั้งหมดจะมีรวมได้ทั้งหมด 24 วินาที และ Render คลิปออกมาโดยตั้งค่าการเรนเดอร์



ภาพที่ 4.3.2.3 หน้าตั้งค่าเรนเดอร์

การตั้งค่าก่อน Render จะใช้

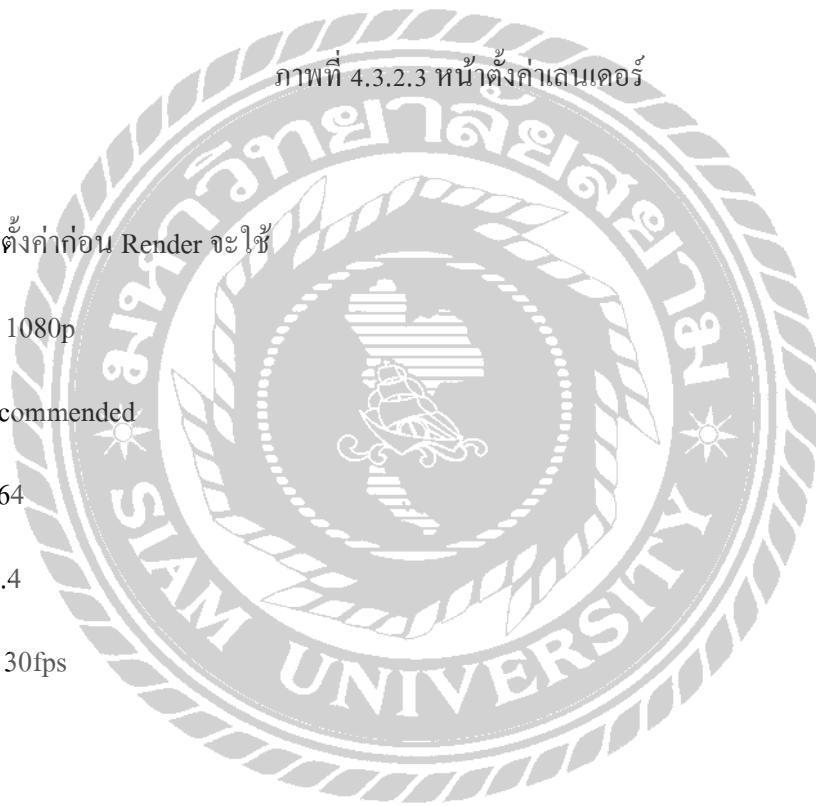
Resolution : 1080p

Bit rate : Recommended

Codec : H.264

Format : mp.4

Frame rate : 30fps



บทที่ 5

สรุปผลการปฏิบัติงาน

5.1 สรุปผลโครงการ

จากการดำเนินงานโดยการทำสื่อรับสมัครพนักงานของบริษัท ซึ่งก่อให้เกิดผลดีดังนี้

1. ทำให้คนที่มาเห็นสนใจมากขึ้น
2. ทำให้คนที่กำลังหางานตามสายงานที่ต้องการมาเห็นสามารถติดต่อสมัครได้ทันทีโดยไม่เสียเวลาหางานนาน
3. สะดวกในการใช้รับสมัครพนักงานตามแพลตฟอร์มอื่นมากขึ้น
4. ทำให้หาพนักงานมาแทนตำแหน่งที่ขาดได้เร็วขึ้น

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

- การเผยแพร่ล่าช้าจนทำให้ผู้คนเห็นลื่อนี้ล่าช้ามาก
- การมาสมัครที่ไม่ค่อยตรงกับตำแหน่งเป็นส่วนมาก
- คุณภาพคลิปตอนลงช่องทางเผยแพร่จะดรอปลงตามแพลตฟอร์ม

5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. ควรหาความรู้เกี่ยวกับองค์กรก่อนที่จะเข้าไปปฏิบัติงานเป็นการแสดงความตั้งใจในการทำงาน เพื่อเตรียมพร้อมสู่การปฏิบัติงาน
2. เมื่อต้องทำงานในหลายแผนกก็อาจมีการจัดบันทึกวิธีการปฏิบัติงานต่าง ๆ หรือเอกสารของแต่ละแผนกไว้ เพื่อที่จะได้นำอ่านทบทวนและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ในการรับเช็คและการวางบิลของแต่ละบริษัทมีวันที่และเวลาแตกต่างกัน ซึ่งอาจต้องมีการจัดบันทึกเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด
4. ทุกครั้งที่พนักงานแนะนำและมอบหมายงาน ให้ฟังอย่างตั้งใจและปฏิบัติตามอย่างรอบคอบเพื่อจะปฏิบัติงานได้ไม่ผิดพลาด



บรรณานุกรม

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2561). *การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard)*.

<https://touchpoint.in.th/storyboard-video-production/>

บรรยง พงษ์พานิช. (2564). 'Storyboard' เครื่องมือช่วยวางแผนที่เริ่มใช้ในโลกรการทำงาน.

blog.cariber.co/post/storyboard-for-business

ปกรณ์ กิตต์หาญณรงค์ศักดิ์. (2554). การออกแบบตัวละคร. <https://www.gotoknow.org/>

[posts/427700](https://www.gotoknow.org/posts/427700)

รัตนา วงศ์ภูงา. (2559). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการตัดต่อวิดีโอ.

[https://sites.google.com/a/wwk.ac.th/googlesites/khwam-ru-beuxng-tn-keiyw-kab-kar-](https://sites.google.com/a/wwk.ac.th/googlesites/khwam-ru-beuxng-tn-keiyw-kab-kar-tad-tx-widixo)

[tad-tx-widixo](https://sites.google.com/a/wwk.ac.th/googlesites/khwam-ru-beuxng-tn-keiyw-kab-kar-tad-tx-widixo)

สุทัตสา นารอด. (2558). บทที่ 7 การออกแบบตัวละคร - *KruSutassa Animation Desing*.

[https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-](https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction)

[lakhr-style-art-direction](https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction)

บรรณานุกรม(ต่อ)

อภิัญญา สนิทรัก. (2558). *นากการออกแบบการ์ตูน*.

58540144blog.wordpress.com/%e0%b8%89%e0%b8%b2%e0%b8%81/

ADADDICT4. (2565). *เหตุผลที่ 'แบรนด์' ควรสนใจ Mascot Branding จาก Minto*

กลยุทธ์มัดใจผู้บริโภคด้วยคาแรคเตอร์สุดน่ารัก.

<https://adaddictth.com/knowledge/Minto-Mascot-Branding>

Araya Wata. (2566). *การออกแบบจากในงานแอนิเมชัน*. <https://medium.com/@araya.wata/>

CTclockwises. (2562). *3 ขั้นตอนออกแบบคาแรคเตอร์ประจำตัวง่ายๆ.*

<https://ctclockwises.com/>

HREK.asia. (2562). *การสรรหาพนักงานผ่าน Social Media.*

<https://th.hrnote.asia/recruit/190312-social-media-recruitment/>

UN e-learning. (2561). *แนวคิดในการสร้างวิดีโอ.*

[https://sites.google.com/a/cps.ac.th/ict-learning/33201/unit03/unit03-s1?tmpl=%](https://sites.google.com/a/cps.ac.th/ict-learning/33201/unit03/unit03-s1?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1)

[2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1](https://sites.google.com/a/cps.ac.th/ict-learning/33201/unit03/unit03-s1?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1)

ZORT. (2566). *แชร้ เทคนิคการ ทำคลิป TikTok ยังไงให้ปัง ใคร ๆ ก็สามารทำได้.*

<https://zortout.com/blog/how-to-make-a-tiktok-clip>

ภาพผนวก



ภาพที่ ก. ใบรับรอง



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม
CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วันเดือนปี	เวลาเข้างาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อคน. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง	หมายเหตุ
14 มิ.ย.66	08:25	17:30	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
15 มิ.ย.66	08:20	17:30	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
16 มิ.ย.66	08:20	17:30	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
17 มิ.ย.66	08:14	17:30	ช่วยงานฝ่ายผลิตโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
18 มิ.ย.66	08:12	17:30	ช่วยงานฝ่ายผลิตโรงงาน (ศึกษาเครื่องจักร)	เจษฎ์วิทย์	Signature	
19 มิ.ย.66	08:20	17:38	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
20 มิ.ย.66	08:19	17:35	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
21 มิ.ย.66	08:20	17:43	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
22 มิ.ย.66	08:19	15:02	ศึกษาเครื่องจักรโรงงานที่อื่น	เจษฎ์วิทย์	Signature	
23 มิ.ย.66	08:20	17:30	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
24 มิ.ย.66	08:42	17:30	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
25 มิ.ย.66	08:17	17:33	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
29 มิ.ย.66	08:16	17:30	ศึกษาโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
30 มิ.ย.66	08:20	17:36	ศึกษาเครื่องจักรโรงงาน	เจษฎ์วิทย์	Signature	
31 มิ.ย.66	08:13	17:30	ศึกษาโรงงาน ทั่วบริเวณผลิตเครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
01 ก.ค.66	08:20	17:30	โรงงานผลิตไฟฟ้า และ โรงงานเครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	

ภาพที่ ง. แบบบันทึกประจำวัน 3

โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม
CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วันเดือนปี	เวลาเข้างาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อคน. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง	หมายเหตุ
11 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
12 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
13 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
14 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
15 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
16 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
17 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
18 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
19 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
20 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
21 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
22 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
23 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
24 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
25 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
26 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
27 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
28 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
29 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
30 มิ.ย.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	
01 ก.ค.66	08:15	17:30	ศึกษา โรงงาน เครื่องจักร	เจษฎ์วิทย์	Signature	

ภาพที่ ง. แบบบันทึกประจำวัน 4



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม
CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

สัปดาห์ที่	เวลาเริ่มงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	นายมีชัยนศ. สหกิจฯ	นายมีชัยสหกิจงานที่เลี้ยง	หมายเหตุ
1	07:45	17:30	เลี้ยงอาหารกลางวัน และทำความสะอาด	นายมีชัยนศ.	นายมีชัยสหกิจ	
2	07:30	17:50	ทำความสะอาดห้อง และแจ้งใบเสร็จ	นายมีชัยนศ.	นายมีชัยสหกิจ	
3	07:30	17:30	นำใบเสร็จมาส่ง	นายมีชัยนศ.	นายมีชัยสหกิจ	
4	07:30	17:30	นำใบเสร็จมาส่ง	นายมีชัยนศ.	นายมีชัยสหกิจ	
5	07:45	17:30	นำใบเสร็จ มาส่ง	นายมีชัยนศ.	นายมีชัยสหกิจ	



ภาพที่ ข. แบบบันทึกประจำวัน 5



แบบประเมินคุณภาพนักศึกษาศึกษา
สำนักศึกษาธิการ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

COOP 03 - 04
ปรับปรุง 18 มี.ค. 53

ผู้ให้ข้อมูล: พนักงานที่เกี่ยวข้อง

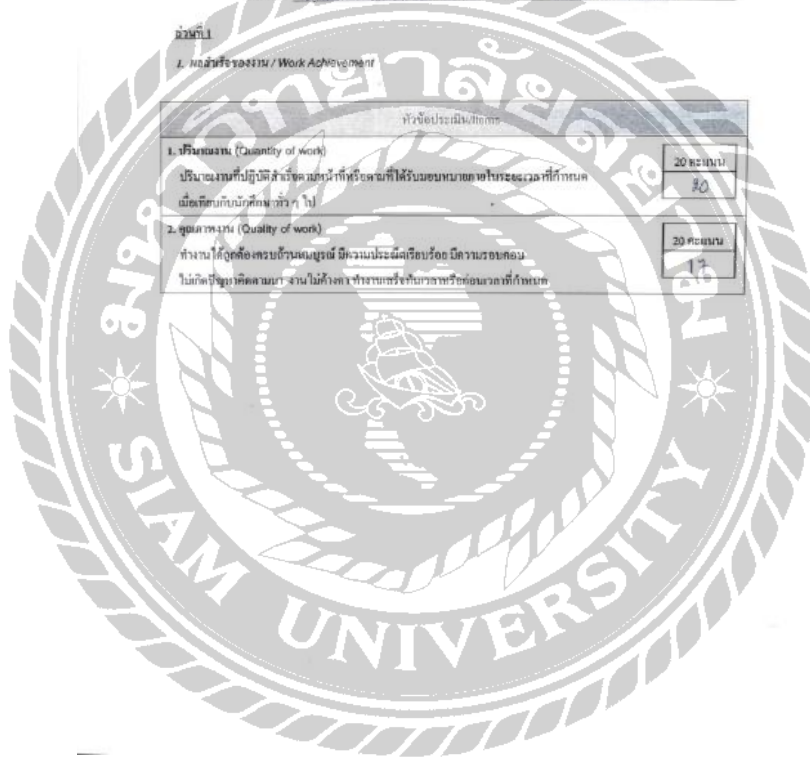
- ข้อสังเกต
1. บันทึกคะแนนความพึงพอใจต่อตัวนักศึกษา ทั้งหมด 18 ข้อ
 2. เมื่อประเมินผลหรือข้อเสีย โปรดนำเหตุการณ์ที่ของประจำตัว "กับ" และให้นักศึกษาแต่งคำกล่าวถึงศึกษาในที่ดีขึ้นจากการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

นักศึกษา ชื่อ-นามสกุล ร.ร. ฤทธิชัย รหัสนักศึกษา 6306400006
 ภาควิชา และศึกษานิเทศศาสตร์ คณะ ศึกษาศาสตร์

ส่วนที่ 1

A. ผลงานหรืองาน / Work Achievement

หัวข้อประเมินผล	
<p>1. ปริมาณงาน (Quantity of work)</p> <p>ปริมาณงานที่ปฏิบัติงานมีลักษณะที่หรือเคยที่ได้รับมอบหมายไประยะเวลาที่ทำงานเมื่อเทียบกับนักศึกษาทั่วไป</p>	<p>20 คะแนน</p> <p>30</p>
<p>2. คุณภาพงาน (Quality of work)</p> <p>ทำงานที่ได้รับมอบหมายมีครบถ้วนสมบูรณ์ มีความละเอียดรอบคอบ มีความรอบคอบ ไม่เกิดข้อผิดพลาด งานไม่ค้างคา ทำงานเสร็จทันเวลาที่มอบหมาย</p>	<p>20 คะแนน</p> <p>15</p>



ภาพที่ ๕. แบบประเมิน 1

2. ความรู้ความสามารถ / Knowledge and Ability

หัวข้อประเมิน/Items	
3. ความรู้ความสามารถทางวิชาการ (Academic ability) นักศึกษา มีความรู้ทางวิชาการเพียงพอที่จะทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย	10 คะแนน 10
4. ความสามารถในการเรียนรู้และประยุกต์วิชาการ (Ability to learn and apply knowledge) สามารถเร็วในการเรียนรู้ เข้าใจข้อมูล ข่าวสาร และวิธีการทำงาน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้งาน	10 คะแนน 8
5. ความรู้ความชำนาญด้านปฏิบัติการ (Practical ability) เช่น การปฏิบัติงานในภาคสนามหรือ ในห้องปฏิบัติการ	10 คะแนน 10
6. วิเคราะห์และตัดสินใจ (Judgment and decision making) ตัดสินใจได้ถี่ ถูกต้อง รวดเร็ว มีการวิเคราะห์ที่ ชัดเจนและปัญหาต่าง ๆ อย่างละเอียด ก่อนการตัดสินใจ สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้า สามารถไว้วางใจให้ตัดสินใจได้ด้วยตัวเองได้	10 คะแนน 7
7. การจัดการและวางแผน (Organization and planning) เช่น มีการวางแผนงาน จัดลำดับความสำคัญหรือลำดับขั้นตอนในการทำงาน ทำงานเป็นระบบ รู้จักบริหารงานของตัวเอง	10 คะแนน 4
8. ทักษะการสื่อสาร (Communication skills) มีความสามารถในการคิดคือสื่อสาร การพูด การเขียนและการนำเสนอ (Presentation) สามารถสื่อให้เข้าใจได้ง่าย เรียบร้อย ชัดเจน ถูกต้อง วัฒนธรรม มีลำดับขั้นตอนที่ดี ไม่ก่อให้เกิดความสับสนต่อการทำงาน ผู้เขียนแผน ใช้ชัดเจนผลการปฏิบัติงานและข้อร้องเรียนให้ทราบ	10 คะแนน 7
9. การพัฒนาทัศนคติและวัฒนธรรมต่างประเทศ (Foreign language and cultural development) (รับตามอังกฤษ การทำงานกับชาวต่างชาติ)	10 คะแนน 0
10. ความเหมาะสมของตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมาย (Suitability for Job position) สามารถพัฒนาตนเองให้ปฏิบัติงานตาม Job position และ Job description ที่มอบหมายได้อย่างเหมาะสม (เช่น ประเมินที่เหมาะสมกับนักศึกษาท่านนี้หรือไม่) (มีคะแนน 10)	10 คะแนน 10

3. ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ / Responsibility

หัวข้อประเมินผล:

11. ความรับผิดชอบและเป็นผู้ที่ไว้ใจได้ (Responsibility and dependability) ผู้สมัครงานให้คำหรือดูต่างโดยที่มุ่งเป้าหมายและความสำคัญของงานเป็นหลัก ยอมรับผลที่เกิดจากการทำงานอย่างเต็มที่ สามารถไว้ใจให้รับผิดชอบงานได้ในทุกสถานการณ์ ที่งานประจำและงานพิเศษ	10 คะแนน 8
12. ความสนใจ คุณลักษณะในการทำงาน (Interest in work) ความสนใจและความกระตือรือร้นในการทำงาน มีความอดทน ความทะเยอ ความตั้งใจที่จะทำงานให้สำเร็จ ความภาคภูมิใจ ไม่ย่อท้ออุปสรรคและปัญหา	10 คะแนน 7
13. ความสามารถเป็นต้นแบบ (Initiator or self starter) เมื่อได้รู้ถึงปัญหาและสามารถช่วยทำงานได้เร็ว โดยไม่ต้องรอคำสั่ง (กรณีงานประจำ) มีมุมมองถึงเสนอ ความคิดทำงานใหม่และงานนอกเหนือจากงานในหน้าที่ ผู้ที่ให้อะไรแก่ผู้อื่นเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงาน อื่น (กรณี)	10 คะแนน 8
14. ความสามารถออกนอกรับการ (Responsible to supervision) ยอมรับคำสั่งชี้แนะและนำส่งไว้ซึ่งผลโดยไม่มีข้อสงสัยหรือโต้แย้งในกรณีการรับ หมายหรือรับคำสั่งและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด	10 คะแนน 7

4. ลักษณะส่วนบุคคล / Personality

หัวข้อประเมินผล:

15. บุคลิกภาพและการวางตัว (Personality) มีบุคลิกภาพและการวางตัวได้เหมาะสม รับฟังความคิดเห็น ความอ่อนน้อมถ่อมตน การแต่งกาย กิริยาท่าทาง การสนทนาและอื่น ๆ	10 คะแนน 7
16. บุคลิกสัมพันธ์ (Interpersonal skills) สามารถร่วมมือกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม สร้างและยอมรับความคิดเห็น เป็นที่รักใคร่ ชอบยกย่องผู้อื่น เป็นผู้ที่ช่วยต่อให้ถึงความสำเร็จของหน่วยงาน	10 คะแนน 8
17. ความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ (Discipline and accountability to formal organization) ความมีระเบียบวินัย ศึกษากฎระเบียบ นโยบาย ฯลฯ และปฏิบัติตามโดยดีหรือ การปฏิบัติตามระเบียบบริหารงานบุคคล (การเข้างาน ลางาน) ปฏิบัติตามกฎการวินัย ความละเอียดรอบคอบ วิจารณ์ การควบคุมคุณภาพ ฯลฯ และอื่น ๆ	10 คะแนน 10
18. คุณธรรมและจริยธรรม (Ethics and morality) มีความซื่อสัตย์ สุจริต ใจกว้างและ ไม่ทำแบบค้ำอ้นให้ผู้อื่นหรือผู้อื่น	10 คะแนน 10

ภาพที่ ๓. แบบประเมิน 3

ส่วนที่ 2

จุดเด่นของนักศึกษา	กิจกรรมปรับปรุงของนักศึกษา
มีการพัฒนาตนเองในด้าน มีความรู้ ความเข้าใจ ในกฎ กติกา จากความรู้ การปฏิบัติ เป็นคนที่มีความกระตือรือร้น ในคิด สอบวิชาที่ตนเองสนใจ	การทำงาน การปรับตัว การปรับตัวเข้ากับสังคม การทำงานร่วมกับเพื่อนได้

ข้อความที่ ความสามารถ คุณสมบัติของนักศึกษา ที่แสดงออกซึ่งเป็นการนำมาใช้ตามประสบการณ์ของตนเอง ยกให้เป็นใจไม่
() ดี () ไม่ดี () ไม่ค่อย

หมายเหตุ 1. นักศึกษาได้รับค่าตอบแทนจากโครงการวิจัยไม่
 14 จำนวน 2,000 บาทต่อเดือน ไม่มี
 2. สาขาวิชาที่ปรึกษาได้ดำเนินการเรียนการสอน
 ครั้งที่ 1 วันที่ 5 เมษายน พ.ศ. 2566
 ครั้งที่ 2 วันที่ 9 สิงหาคม พ.ศ. 2566
 ครั้งที่ 3 วันที่
 ภาควิชาเคมีชีววิทยา ชั้นปีที่ 1
 ภาควิชาเคมีชีววิทยา ชั้นปีที่ 1
 วันที่ 31 สิงหาคม 2566

สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยบูรพา
 โทรสาร 03-8678853, 02-318-6356 โทรสาร 02-362-8856 Website: http://top.sabru.ac.th

ภาพที่ ๓. แบบประเมิน 4

ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 6306400006

ชื่อ - นามสกุล: นาย เจตรินทร์ รุจิชัยพิมล

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

สถานที่อยู่ปัจจุบัน : 70 ซอยสมเด็จพระเจ้าตากสิน 14

แขวงบुकคโตะ เขตธนบุรี ถนนสมเด็จ พระเจ้าตากสิน

จังหวัด กรุงเทพมหานคร 10600

ผลงาน : -





รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
การทำวิดีโอ มาสคอต 2D รับสมัครพนักงานใหม่
Making 2D mascot video, recruiting new employees
บริษัท โชว์แอนด์ไอดอล จำกัด
Show & Idol Company

โดย

นาย เจตรินทร์ รุจิชัยพิมล 6306400006

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 130-409

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 3 ปี การศึกษา 2565