

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ

Motion graphics design to provide guidance for studying in the Faculty of Health Sciences.

โดย

นาย ณัฐกร บางแวก 6506400032

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานวิชาสหกิจศึกษา

หลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

หัวข้อโครงงาน การออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการเรียนต่อสายวิทย์สุขภาพ

Motion graphics design to guidance in studying health sciences

รายชื่อผู้จัดทำ นาย ณัฐกร บางแวก **เลขประจำตัวนักศึกษา** 6506400032

หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์นิเทศ อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์

อนุมัติให้โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับทำงาน หลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

คณะกรรมการตรวจสอบโครงงาน

.....อาจารย์นิเทศ

(อาจารย์ภัทรพล เกิดปรางค์)

.....ผู้นิเทศ

(นางสาวอรรถนันทพร ฐิตินันทวัฒน์)

.....กรรมการกลาง

(อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร)

..... ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาตราจารย์ ดร.มารุจ ลิมปะวัฒนะ)

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติสหกิจศึกษา ในตำแหน่ง กราฟิกดีไซเนอร์ ณ บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม ถึง 28 สิงหาคม พ.ศ. 2568 ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดีส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ประสบการณ์การทำงานต่าง ๆ และความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก บริษัท ไอ บราวน์ กรุ๊ป ที่ให้โอกาส ผู้จัดทำเข้ามาปฏิบัติสหกิจศึกษา กรุณาเสียสละเวลาอบรม สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1. นางสาว อรรถนันทพร ฐิตินันทวัฒน์ (ผู้นิเทศ)
2. อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์ (อาจารย์นิเทศ)

และบุคคลที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ปและผู้สนใจปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงงานต่อไป รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไปด้วย หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

ผู้จัดทำ

นายณัฐกร บางแวก

7 สิงหาคม พ.ศ. 2568

ชื่อโครงงาน : การออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ

หน่วยกิจ : 5

ผู้จัดทำ : นาย ณัฐกร บางแวก

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

หลักสูตร : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 3/2567

บทคัดย่อ

โครงงานฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแนะแนวการเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพโดยอ้างอิงข้อมูลจาก Infographic ของบริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป โดยใช้การออกแบบสื่อโมชั่นกราฟิก ด้วยโปรแกรม Procreate, Procreate Dreams

ผลที่ได้รับจากการจัดทำโครงงานคือ ผู้ที่สนใจอยากศึกษาต่อคณะสายวิทย์สุขภาพได้รับข้อมูลเบื้องต้นผ่านตัวโมชั่นกราฟิกที่เข้าใจง่ายชัดเจน บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป สามารถนำสื่อโมชั่นกราฟิกที่ออกแบบไปเพื่อเป็นแหล่งข้อมูลประชาสัมพันธ์สำหรับผู้ที่สนใจเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพและโปรโมตค่ายวิทย์สุขภาพของตัว บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป ได้

คำสำคัญ : โมชั่นกราฟิก, คณะสายวิทย์สุขภาพ, แนะแนวการศึกษา

Project Title : Motion graphics design to provide guidance for studying in the Faculty of Health Sciences.

Credits : 5

By : Mr. Nuttakorn Bangweak

Advisor : Mr. Pattrapon Koedprag

Degree : Bachelor's degree

Major : Animation & Creative media

Faculty : Information Technology

Semester / Academic : 3/2024

Abstract

This project was developed with the objective of providing educational guidance for students interested in pursuing studies in health science programs. The content is based on infographics provided by i-Brown Group and was transformed into motion graphics using Procreate and Procreate Dreams.

The outcome of the project demonstrates that the target audience can easily and clearly understand the basic information about health science programs through the designed motion graphics. Additionally, the media can be used by i-Brown Group as a promotional and educational tool to support their health science camps and outreach efforts.

Keywords : Motion Graphics, Health science programs, Education Guidance

..... Approved by

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน ก

กิตติกรรมประกาศ ข

บทคัดย่อ ค

Abstract ง

สารบัญภาพ จ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ข้อมูลของสถานประกอบการและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย ..... **Error! Bookmark not defined.**

1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงงาน ..... **Error! Bookmark not defined.**

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงงาน ..... **Error! Bookmark not defined.**

1.4 ขอบเขตของโครงงาน ..... **Error! Bookmark not defined.**

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ..... **Error! Bookmark not defined.**

บทที่ 2 การทบทวนเอกสารงานวิจัย/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature)

2.1 ทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.2 ทฤษฎีสี ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.3 หลักการออกแบบโมชั่นกราฟิก..... **Error! Bookmark not defined.**

2.4 หลักการเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชั่น..... **Error! Bookmark not defined.**

2.5 หลักการออกแบบตัวละครโมชั่นกราฟิกส์ ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.6 โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง..... **Error! Bookmark not defined.**

2.7 การเผยแพร่สื่อผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ..... **Error! Bookmark not defined.**

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามโครงงาน.....21

3.2 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย.....36

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน 50

4.2 ผลการปฏิบัติงานตามงานที่ได้รับมอบหมาย 54

สารบัญ

หน้า

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน 55

5.2 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา 55

บรรณานุกรม.....57

ภาคผนวก.....59

ภาคผนวก ก หนังสือยินยอมให้เผยแพร่รายงาน/โครงงานสหกิจ.....60

ภาคผนวก ข ภาพการนิเทศงานของอาจารย์.....61

สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปที่ 2.1 ตัวอย่าง Infographic ของค่าย 4DXMEDCAMP....3
รูปที่ 2.2 วงจรสีโทนร้อนและโทนเย็น....6
รูปที่ 2.3 สีคู่ตรงข้าม....7
รูปที่ 2.4 สีสามสีข้างเคียง....8
รูปที่ 2.5 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด....10
รูปที่ 2.6 สัญลักษณ์ KEYFRAME....11
รูปที่ 2.7 ภาพการเคลื่อนไหวแบบเฟรมบายเฟรม....13
รูปที่ 2.8 ตัวอย่าง Onion Skin....13
รูปที่ 2.9 ตัวละครโมชั่นกราฟิก....15
รูปที่ 2.10 Procreate....15
รูปที่ 2.11 อินเทอร์เฟซโปรแกรม Procreate....16
รูปที่ 2.12 Procreate Dreams....17
รูปที่ 2.13 อินเทอร์เฟซโปรแกรม Procreate Dreams....17
รูปที่ 2.14 Capcut....18
รูปที่ 2.15 Facebook Reels....19
รูปที่ 2.16 Tiktok....19
รูปที่ 3.1 ตัวละครหมอ....23
รูปที่ 3.2 ภาพ Reference ตัวละครเด็กหญิง....24
รูปที่ 3.3 ตัวละครเด็กหญิง....24
รูปที่ 3.4 การแสดงอารมณ์....25
รูปที่ 3.5 การแยกเลเยอร์ สำหรับ Export ทำโมชั่น....25
รูปที่ 3.6 รวมการออกแบบทั้งหมดของตัวละครเด็กหญิง....26
รูปที่ 3.7 สตอรี่บอร์ด 1....26
รูปที่ 3.8 สตอรี่บอร์ด 2....27
รูปที่ 3.9 สตอรี่บอร์ด 3....27

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปที่ 3.10 สตอรี่บอร์ด 4....28
รูปที่ 3.11 สตอรี่บอร์ด 5....28
รูปที่ 3.12 ภาพการออกแบบฉากและการแยกองค์ประกอบภายใน....29
รูปที่ 3.13 ภาพฉากหลัก....29
รูปที่ 3.14 ภาพไอคอนอาชีพและไอตแทนหัวข้อแนวทาง....30
รูปที่ 3.15 ภาพไอคอนแทนรายวิชาสอบเพื่อเข้าคณะวิทย์สุขภาพ....30
รูปที่ 3.16 ภาพไอคอนหลอดไฟ....31
รูปที่ 3.17 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 1....31
รูปที่ 3.18 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 2....32
รูปที่ 3.19 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 3....32
รูปที่ 3.20 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 4....33
รูปที่ 3.21 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 5....33
รูปที่ 3.24 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 6....34
รูปที่ 3.23 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 7....34
รูปที่ 3.24 การใช้โปรแกรม Capcut ตัดวิดีโอและใส่เสียงประกอบ 1....35
รูปที่ 3.25 การใช้โปรแกรม Capcut ตัดวิดีโอและใส่เสียงประกอบ 2....35
รูปที่ 3.26 การใช้โปรแกรม Capcut ตัดวิดีโอและใส่เสียงประกอบ 3....36
รูปที่ 3.27 ภาพอินโฟกราฟิก สัปดาห์ที่ 1....37
รูปที่ 3.28 ภาพอินโฟกราฟิก สัปดาห์ที่ 2....38
รูปที่ 3.29 ภาพอินโฟกราฟิกและงานวิดีโอ สัปดาห์ที่ 3....39
รูปที่ 3.30 ภาพอินโฟกราฟิกและโปสเตอร์ สัปดาห์ที่ 4....40
รูปที่ 3.31 ภาพอินโฟกราฟิก งานวิดีโอ และโปสเตอร์ในสัปดาห์ที่ 5....41
รูปที่ 3.32 ภาพอินโฟกราฟิกในสัปดาห์ที่ 6....42
รูปที่ 3.33 ภาพอินโฟกราฟิกและเพิ่มโมชั่นในสัปดาห์ที่ 7....43
รูปที่ 3.34 ภาพอินโฟกราฟิกและเพิ่มโมชั่นในสัปดาห์ที่ 8....44

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปที่ 3.35 ภาพอินโฟกราฟิกและเพิ่มโมชั่นในสัปดาห์ที่ 9.....45
รูปที่ 3.36 ภาพอินโฟกราฟิกในสัปดาห์ที่ 10.....46
รูปที่ 3.37 ภาพอินโฟกราฟิกในสัปดาห์ที่ 11.....47
รูปที่ 3.38 ภาพอินโฟกราฟิกในสัปดาห์ที่ 12.....48
รูปที่ 3.39 ภาพอินโฟกราฟิกและเพิ่มโมชั่นในสัปดาห์ที่ 13-14.....49
รูปที่ 3.40 ภาพวิดีโอการเดินทางไปค่าย 4DXMEDCAMP.....50
รูปที่ 4.1 คำถามอยากเรียนสายสุขภาพเริ่มอย่างไร.....51
รูปที่ 4.2 คำถามอยากเรียนสายสุขภาพเริ่มอย่างไร.....52
รูปที่ 4.3 วิชาสอบและแนวทางสอบสายวิทย์สุขภาพ.....52
รูปที่ 4.4 ตัวอย่างคณะเด่นสายวิทย์สุขภาพ 1 53
รูปที่ 4.5 ตัวอย่างคณะเด่นสายวิทย์สุขภาพ 2 53
รูปที่ 4.6 วิชาสำคัญสำหรับแต่ละคณะ.....54
รูปที่ 4.7 เช็คลิสต์และโปรโมตค่าย 4DXMEDCAMP.....54
รูปที่ 4.8 End Credit.....55
รูปที่ 4.9 ภาพตัวอย่างอินโฟกราฟิกที่นำไปเผยแพร่.....55

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ข้อมูลของสถานประกอบการและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

เป็นสถานประกอบการศึกษา ลักษณะงานที่ได้รับเป็นการออกแบบ Infographic และ Editor ทำ Infographic ให้ความรู้ Video Editor ให้กับ บริษัท ไอบราน์ กรุ๊ปคาดหวังว่าผลงาน Motion Graphic จะทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการเรียนในค่ายสุขภาพมากยิ่งขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนค่าย 4DXMEDCAMP

1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงงาน

บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป เป็นองค์กรที่มุ่งเน้นการสื่อสารด้านการศึกษา โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมค่ายวิทยาศาสตร์สุขภาพ ภายใต้ชื่อ 4DXMEDCAMP ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและกำหนดเป้าหมายในการศึกษาต่อในคณะที่สนใจ เพื่อนำไปต่อยอดสู่เส้นทางอาชีพในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณะสายวิทยาศาสตร์สุขภาพ ซึ่งเป็นที่นิยมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาทิ คณะแพทยศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ และคณะเภสัชศาสตร์

อย่างไรก็ตาม นักเรียนจำนวนมากยังขาดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสายสุขภาพ แนวทางการสอบเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ตลอดจนทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนในคณะสายวิทยาศาสตร์สุขภาพ ดังนั้นการจัดทำสื่อที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลที่ถูกต้อง ทันสมัย ชัดเจน และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง

ผู้จัดทำจึงได้ออกแบบสื่อโมชั่นกราฟิกส์ เพื่อใช้ในการแนะแนวการศึกษาต่อคณะสายวิทยาศาสตร์สุขภาพ โดยสื่อนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้สนใจได้รับข้อมูลที่ถูกต้อง เข้าใจง่าย กระชับ และน่าสนใจ อีกทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์ค่าย 4DXMEDCAMP ของบริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

1.3.1 เพื่อจัดทำการจัดทำสื่อโมชั่นกราฟิกเพื่อให้ 4DXMEDCAMP นำไปประชาสัมพันธ์ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.2 เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเข้าศึกษาต่อในคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุ 15-19 ปี

1.5 ขอบเขตของโครงงาน

1.5.1 จัดทำเนื้อหาวิดีโอไม่เกิน 3 นาที

1.5.2 ศึกษาวิธีการออกแบบโมชั่นกราฟิกและการทำแอนิเมชั่นเบื้องต้น

1.5.3 ศึกษาโปรแกรม Procreate Dreams ที่ใช้ออกแบบโมชั่นกราฟิกส์

1.5.4 สัดส่วน วิดีโอ 1080 x 1920px โซเชียลมีเดีย (Reel, Tiktok)

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ค่าย 4DXMEDCAMP นำไปใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์

1.6.2 ผู้ที่สนใจศึกษาต่อในคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพได้รับความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาต่

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลค่าย 4DXMEDCAMP ของบริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป

4DXMEDCAMP เป็นค่ายกิจกรรมแนะแนวโดยเฉพาะผู้ที่สนใจการศึกษาต่อในสายสารธารณสุข เน้นกิจกรรมการปฏิบัติจริงจำลองการทำคลินิก ปฐมพยาบาลเบื้องต้น CPR การใช้เครื่อง AED กู้ชีพอย่างถูกต้อง ได้ประสบการณ์จริง ได้ E-Certificate สำหรับสร้างพอร์ตที่สามารถนำไปเก็บเป็นผลงานเผื่อยื่นเรียนต่อในคณะสายวิทย์สุขภาพ ใช้โซเชียลมีเดียที่นักเรียนนักศึกษานิยมในยุคปัจจุบันเพื่อโปรโมตกิจกรรมค่าย เช่น Born to be Phamacist, Basic First Aid และ Clinical Simulation รวมไปถึงการใช้เพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับผู้ที่สนใจจะเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ เช่น 7 วิชาที่ต้องเน้นสายวิทย์สุขภาพ, Mindset สำหรับผู้อยากเรียนต่อสายสุขภาพ และ รอบสอบสำหรับ TCAS ทั้งหมดนี้นำเสนอในรูปแบบของ Infographic ผ่านโซเชียลมีเดีย (Reel, Tiktok)



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่าง Infographic ของค่าย 4DXMEDCAMP

ที่มา https://www.facebook.com/4DXMEDCamp

แนวความคิดค่าย 4DXMEDCAMP

การออกแบบโมชั่นกราฟิกแนะแนวการเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ ค่าย 4DXMEDCAMp ใช้สื่อประชาสัมพันธ์ในโซเชียลมีเดียเป็นหลัก (Reel, Tiktok) รูปแบบที่ใช้เป็น Infographic จำเป็นต้องมีสื่อรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจง่ายมากขึ้นเพื่อโปรโมตให้มีผู้ที่สนใจในการเข้าร่วมค่ายมากขึ้น เหตุนี้จึงจัดทำโครงการนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของผู้จัดทำเพื่อมุ่งหวังที่จะประชาสัมพันธ์ข้อมูลแนะแนวการเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพของค่าย 4DXMEDCAMP ให้กลุ่มผู้ที่สนใจเพิ่มมากขึ้น

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ เพื่อนำมาเป็นประโยชน์ในกรอบความคิดดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ
2. ทฤษฎีสี
3. หลักการออกแบบโมชั่นกราฟิก
4. หลักการพื้นฐานการสร้างแอนิเมชั่น
5. หลักการออกแบบตัวละครโมชั่นกราฟิกส์
6. โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง
7. การเผยแพร่สื่อผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2.1 ทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ

ทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication Theory) หมายถึง การศึกษาวิธีการใช้องค์ประกอบภาพเพื่อสื่อสารข้อมูล แสดงความคิด และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับความเข้าใจว่าผู้คนรับรู้ ประมวลผล และตอบสนองต่อสิ่งเร้าทางสายตาอย่างไร และจะใช้ประโยชน์จากกระบวนการเหล่านี้อย่างไรเพื่อให้เกิดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

2.1.1 ความสำคัญของทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ

การช่วยให้ผู้สื่อสารสร้างสรรค์ข้อความที่ไม่เพียงแต่ดึงดูดสายตาเท่านั้น แต่ยังชัดเจน กระชับ และโน้มน้าวใจได้ ทำให้การสื่อข้อมูลมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.1.2 องค์ประกอบภาพ: เส้น รูปร่าง สี และพื้นผิว

1 เส้น: เครื่องหมายต่อเนื่องที่สร้างขึ้นบนพื้นผิวโดยจุดเคลื่อนที่ เส้นสามารถใช้เพื่อกำหนดรูปร่าง สร้างการเคลื่อนไหว และนำทางสายตาของผู้ดู

2. รูปทรง : พื้นที่อิสระที่มีขอบเขตชัดเจน รูปทรงสามารถนำมาใช้สร้างรูปทรง ความสมดุล และความกลมกลืน

3. สี : คุณสมบัติของวัตถุที่รับรู้ด้วยตา อันเป็นผลมาจากวิธีการสะท้อนหรือเปล่งแสง สีสามารถใช้เพื่อกระตุ้นอารมณ์ สื่อความหมาย และสร้างความเปรียบต่าง

4. พื้นผิว : คุณภาพพื้นผิวหรือ "ความรู้สึก" ของวัตถุหรือองค์ประกอบภาพ พื้นผิวสามารถใช้เพื่อเพิ่มความลึก ความน่าสนใจ และสัมผัสให้กับองค์ประกอบภาพได้

2.1.3 หลักการของลำดับชั้นและความสมดุลของภาพ

1. ดึงดูดความสนใจไปที่ข้อความหรือองค์ประกอบสำคัญ

2. สร้างโครงสร้างและองค์กรที่ชัดเจน

3. นำทางสายตาของผู้ชมผ่านองค์ประกอบ

2.1.4 การเล่าเรื่องด้วยภาพให้มีประสิทธิภาพ

การเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นเครื่องมือในสื่อสารข้อมูล ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ที่ซับซ้อนผ่านการผสมผสานระหว่างภาพ เสียง และข้อความ การเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีประสิทธิภาพสามารถช่วย ดึงดูดผู้ชมและสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ ถ่ายทอดข้อมูลชัดเจนกระชับน่าจดจำ

ผู้จัดทำศึกษาวิธีการสื่อสารด้วยภาพนำมาปรับในการทำสร้างภาพกราฟิกก่อนทำโมชั่นกราฟิกเปลี่ยนข้อความให้เป็นรูปภาพ การออกแบบไอคอนสื่อเนื้อหาสำคัญ การสร้างภาพแทนหัวข้อคณะวิทย์สุขภาพ และการสร้างภาพแทนองค์ประกอบย่อยเสริมข้อมูล ใช้ร่วมกับข้อความให้มีการดึงดูดสายตาผู้ชมวัย 15-19 ปีที่กำลังสนใจการศึกษาต่อและสอดคล้องกับการเสพสื่อของวัยรุ่น กระชับ เข้าใจเร็ว ภาพประกอบ

2.2 ทฤษฎีสี

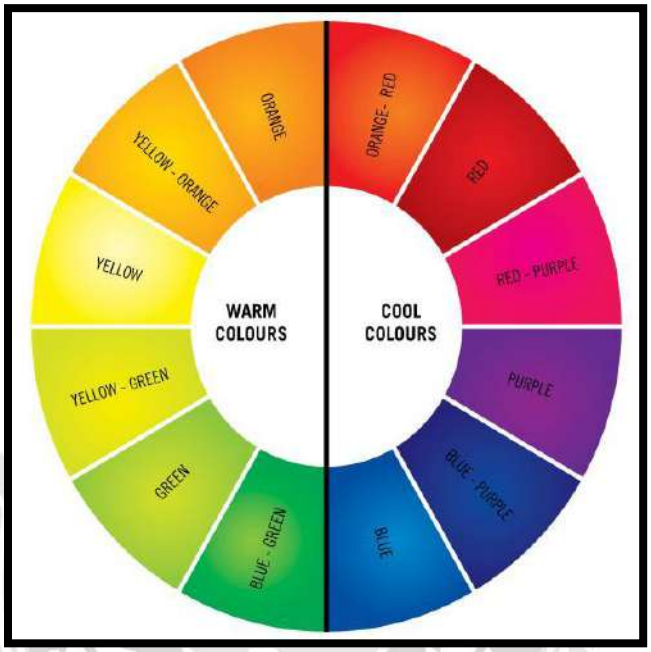
สี (COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า

2.2.1 ความสำคัญของสี

สีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของเราอย่างมาก นับแต่สมัยดึกดำบรรพ์จนถึงปัจจุบันเราได้นำสีมาใช้ให้เกิดประโยชน์โดยใช้เป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งสีจึงเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อใช้ประโยชน์กับวิถีชีวิตของเราเพราะสรรพสิ่งทั้งหลายที่แวดล้อมตัวเราประกอบไปด้วยสีทั้งสิ้น

2.2.2 การใช้วงล้อสี

การเลือกใช้สีอย่างมีหลักการ โดยการนำสีจากลำดับขั้นทั้งหมดมาเรียงเป็นวงกลมต่อกันเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงในแต่ละสีที่เรียกว่า วงล้อสี จากนั้นค่อยดึงสีออกมาใช้ในแต่ละแบบเพื่อให้ผลลัพธ์ออกมาต่างกัน



ภาพที่ 2.2 วงจรสีโทนร้อนและโทนเย็น

ที่มา : https://creativelivingdecor.co.uk/news/paint-inspiration/

2.2.3 การใช้สีวรรณะเดียว (Tone)

สีสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อน และวรรณะเย็น

สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ได้แก่ สีเหลือง สีส้ม สีแดง และสีม่วง

สีวรรณะเย็น (Cold Tone) ได่แก่ สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน และสีม่วง

สีเหลืองและสีม่วงเป็นสีที่อยู่ได้ทั้งสองวรรณะa

การใช้สีวรรณะเดียวในงานออกแบบ จะทำให้ตัวงานมีสีไปในทางเดียวกัน เข้ากัน และมีอิทธิพลในการสื่อสารที่ชัดเจน

2.2.4 การใช้สีต่างวรรณะ

เมื่อเรารู้จักวรรณะของสีจากด้านบนแล้ว การใช้สีต่างวรรณะ คือการใช้สีโทนร้อนและเย็นจากวงล้อสีในงานเดียวกัน โดยใช้ในสัดส่วนที่ไม่เท่ากัน เพื่อให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งโดดเด่นสังเกตได้ชัดเจน อัตราส่วนมาตราฐาน คือ 80:20

2.2.5 การใช้สีคู่ตรงข้าม (Complementary)

การใช้สีคู่ตรงข้าม คือ การใช้สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงล้อสี จะทำให้เกิดการตัดกันของสีอย่างรุนแรง ทำให้เกิดความขัดแย้งที่ทำให้งานโดดเด่นอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากเกิดการตัดสีทางอารมณ์อย่างรุนแรง การใช้สีคู่ตรงข้ามจึงควรใช้ในอัตราส่วน 80:20 เพื่อให้โดดเด่นเพียงสีเดียว และถ้าหากมีจุดที่ใกล้กันเกินไปการใช้สีขาว-ดำเข้ามาช่วย รวมถึงใช้สีคู่ตรงข้ามผสมกันเพื่อทำให้งานมีมิติและสมดุลมากยิ่งขึ้น

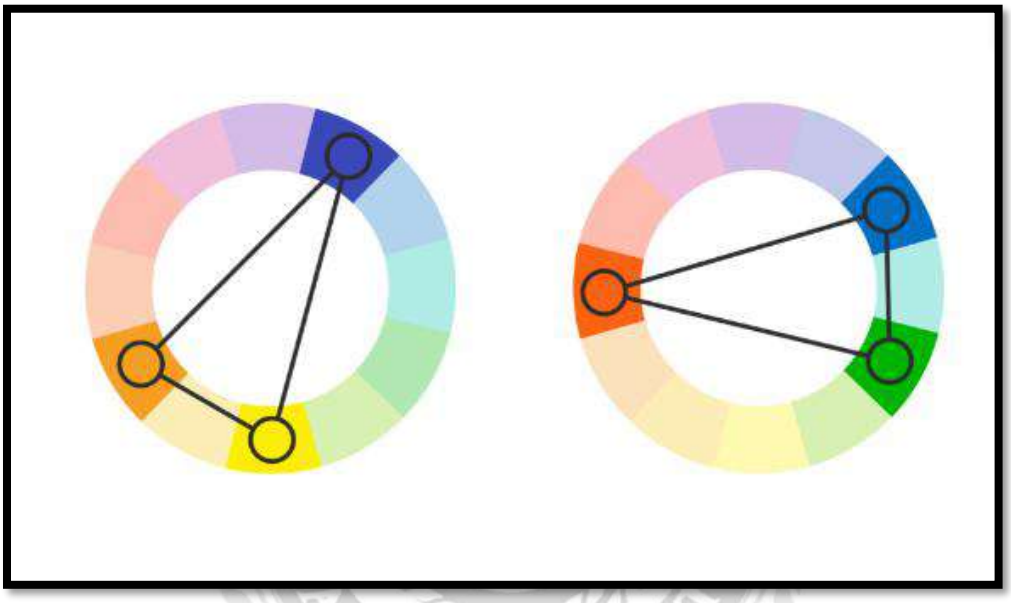


ภาพที่ 2.3 สีคู่ตรงข้าม

ที่มา : https://motiongraphicplus.com/archives/8887

2.2.6 การใช้สีสามสีข้างเคียง (Analogous)

การใช้สีสามสีข้างเคียง คือการใช้สี 3 สี ที่อยู่ติดกันในวงล้อสี จะทำให้ชุดสีที่ได้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ขณะเดียวกันก็จะมีสีหนึ่งที่อยู่ในวรรณะที่แตกต่างกันซึ่งทำให้งานมีจุดเด่นขึ้นมาได้ การใช้สีลักษณะนี้สามารถคุมค่าสีได้ดี และงานไปได้ทางเดียวกันได้



ภาพที่ 2.4 สีสามสีข้างเคียง

ที่มา : https://www.jalearnmedia.com/blog/color-theory/

2.2.7 ความหมายของสีทางการแพทย์

สีน้ำเงินและสีเขียวมักถูกมองว่าเป็นสีที่ให้ความสงบและผ่อนคลาย เฉดสีเหล่านี้สามารถกระตุ้นความรู้สึกสงบ สันติ และเยือกเย็น จึงเหมาะอย่างยิ่งสำหรับพื้นที่ที่ผู้ป่วยอาจรู้สึกวิตกกังวลหรือเครียด

1. สีน้ำเงิน เป็นสีที่ได้รับความนิยมในการออกแบบด้านการดูแลสุขภาพ เนื่องจากสัมพันธ์กับความมั่นคงและความสงบ สีน้ำเงินโทนอ่อนสามารถสร้างความรู้สึกโปร่งโล่งและสะอาดตา สีน้ำเงินเข้มสามารถสร้างบรรยากาศที่เป็นทางการและเป็นมืออาชีพมากขึ้น

2. สีเขียว สื่อถึงธรรมชาติและการเจริญเติบโต ช่วยให้รู้สึกสงบโดยธรรมชาติ ช่วยลดความวิตกกังวลและส่งเสริมความรู้สึกสงบ ในพื้นที่ดูแลสุขภาพมีการใช้สีเขียวเพื่อให้ผ่อนคลาย

การออกแบบสื่อโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการเรียนต่อคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพสำหรับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นอายุ 15–19 ปี ได้มีการนำทฤษฎีสีมาใช้เพื่อกำหนดโทนสีหลักและสีประกอบให้เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการสื่อสาร โดยเลือกใช้ สีน้ำเงิน ความมั่นคงสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน สีเขียว การเติบโตการฟื้นฟูการดูแลสุขภาพ และสีเหลือง ความสดใส แรงบัลดาลใจของวัยรุ่น เป็นโทนหลัก

2.3 ทฤษฎีออกแบบโมชั่นกราฟิก

กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) หมายถึง การนำข้อมูลมาสรุปเป็นสารสนเทศแล้วนำเสนอในลักษณะของรูปภาพกราฟิก เช่น แผนภาพ แผนภูมิ กราฟ การ์ตูน ที่มีการเคลื่อนไหว นิยมใช้กับเนื้อหาที่มีข้อมูลมาก ให้ออกมาในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจง่ายมากขึ้น

2.3.1 การออกแบบโมชั่นกราฟิกแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต
2. ขั้นตอนการผลิต
3. ขั้นตอนหลังการผลิต

2.3.2 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

1. กรอบแนวคิด (Direction Concept)

เป็นขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล การคิดวิเคราะห์คอนเซปต์งาน

2. อารมณ์ของงาน (Mood Board)

สีสัน สไตล์ คาแรคเตอร์ ฟอนต์ของงาน รูปแบบในงานทั้งหมดที่สื่อถึงอารมณ์ของผู้รับชมที่มีต่อผลงาน เพื่อให้ผู้รับชมมีความรู้สึกตามไปกับชิ้นงานที่ต้องการสื่อ

3. บทพูด (Script)

เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากกรอบแนวคิดมาเขียนบทพูดหรือข้อความ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การเกริ่นนำ ใจความหลัก และสรุป มีเนื้อที่ไม่ยาวจนเกินความจำเป็น

4. บทภาพ (Storyboard)

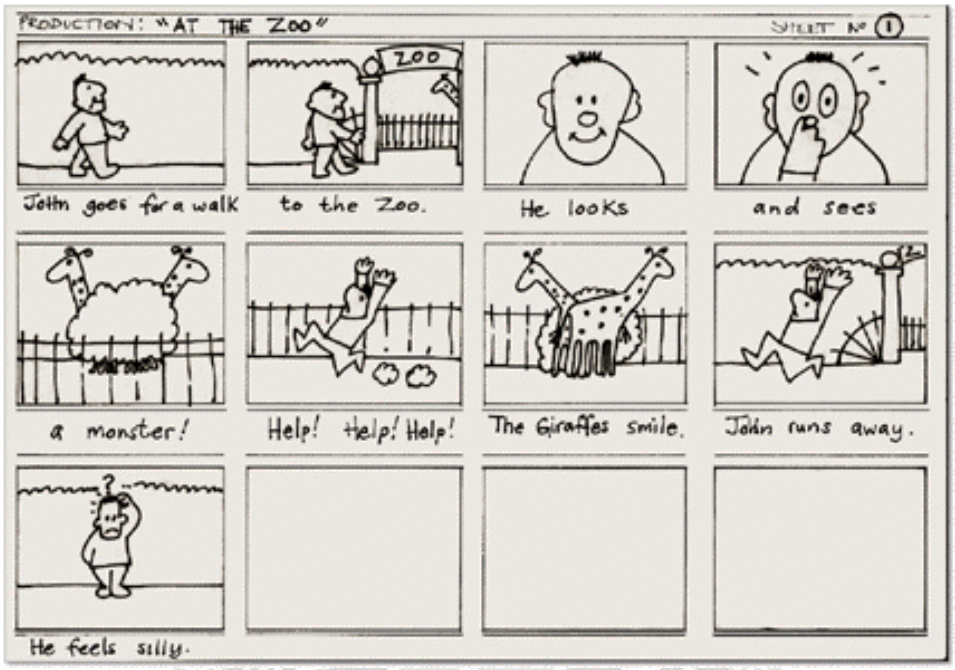
การเขียนสตอรี่บอร์ด คือ การสร้างแผนผังภาพเป็นลำดับขั้นตอนให้เห็นภาพโดยรวมของตัวงาน โดย ใช้ภาพวาด กราฟิก รูปถ่าย เรียงลำดับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในตัวงาน การวางมุมกล้องเพื่อให้สื่อออกมา เป็นเรื่องราวที่ผู้ทาผลงานต้องการจะสื่อก่อนจะเริ่มลงทำผลงานจริง

1. ภาพร่างคำบรรยาย แสดงลำดับ

2. คำบรรยาย สิ่งที่เกิดขึ้น เช่นก การเคลื่อนไหว

3. ข้อความ ระบุข้อความที่จะปรากฏบนจอ

4. เอฟเฟกต์/เสียง ระบุเสียงประกอบ เอฟเฟกต์แต่ละฉาก



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

ที่มา : https://oilnatnarin.wordpress.com/2011/06/21/storyboard/

2.3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

1. การเตรียมอาร์ตเวิร์ค (Artwork)

การจัดองค์ประกอบของงานภาพเคลื่อนไหว จะถูกจัดทำอยู่ในรูปแบบของVisual Content ผู้ผลิตต้องเตรียมอาร์ทเวิร์คเพื่อนำไปใช้ในงานภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรมออกแบบ เช่น Adobe Illustrator / Adobe Photoshop หรือโปรแกรมที่ผู้จัดทำถนัดเพื่อให้สามารถเตรียมภาพจะนำไปทำการเคลื่อนไหวได้สะดวก

2. ขนาดเฟรม (Frame Size)

การเตรียมอาร์ตเวิร์คสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว จะต้องเข้าใจเรื่องขนาดเฟรม และเลือกใช้ให้เหมาะสม เลือกอัตราส่วนขึ้นอยู่กับลักษณะงานที่ต้องการจะนำเสนอหรือสื่อที่จะงานไปเผยแพร่

3. การเคลื่อนไหว (Motion)

เป็นการนำอาร์ตเวิร์คที่ได้เตรียมไว้มาแยกเลเยอร์ และทำการเคลื่อนไหวในโปรแกรมสำหรับการทำภาพเคลื่อนไหว

2.3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

1. การลำดับภาพ (Sequencing)

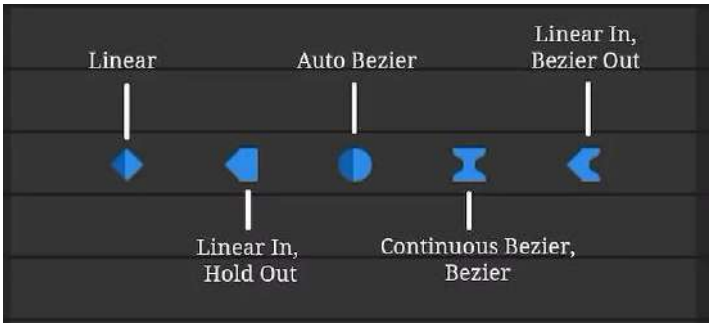
เป็นการนำฉากแต่ละฉากที่สร้างจากโปรแกรมทำภาพเคลื่อนมาจัดลำดับภาพและเสียงให้เกิดเป็นเรื่องราว และเอฟเฟกต์ทรานสิชั่น ทำให้งานในส่วนของภาพออกมาสมบูรณ์ตามที่วางสตอรี่บอร์ดไว้

2. ผสมเสียง (Mix Sound)

เป็นบันทึกเสียงต่างๆลงในงาน เสียงบรรยาย, เสียงเอฟเฟกต์และเสียงดนตรี โดยจะต้kองเลือกจังหวะดนตรีและปรับความดังตามความเหมาะสม ไม่เบาหรือดังเกินไป

2.3.5 Keyframe

Keyframe คือ การช่องกำหนดค่า เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวของ Object นั้นๆ จุดเริ่มต้นก คือ คีย์เริ่ม และจุดสิ้นสุด คือ คีย์สิ้นสุด



ภาพที่ 2.6 สัญลักษณ์ KEYFRAME

ที่มา : https://shorturl.at/HW6J1

1. LINEAR KEYFRAMES

เป็นค่าเริ่มต้นสำหรับการแอนิเมชั่น มักใช้กับการเคลื่อนไหวของ Object ที่ไม่มีความเร็วต้นและปลายคงที่สม่ำเสมอ เป็นคีเฟรมย์หลักที่ใช้

2. EASY EASE IN KEYFRAMES

มักใช้กับ Object ที่ต้องการให้ความเร็วปลายช้า แต่ความเร็วต้นยังคง สม่ำเสมอ

3. EASY EASE OUT KEYFRAMES

มักใช้กับ Object ที่ต้องการให้ความเร็วต้นช้า แต่ความเร็วปลายยัง คงสม่ำเสมอ

4. EASY EASE KEYFRAMES / BEZIER KEYFRAMES

มักใช้กับ Object ที่ต้องการให้ความเร็วต้นและปลายให้ช้า แต่ความเร็วกลางยังคงสม่ำเสมอ

5. HOLD KEYFRAMES

มักใช้กับ Object ที่ต้องการให้หยุดการเคลื่อนไหว หรือค้างการเคลื่อนไหวขณะนั้น

2.3.6 Icon Animation

Icon Animation จะเน้นไปที่การทำให้ Icon และสัญลักษณ์ที่เป็นภาพนิ่งมีชีวิตชีวาขึ้นมาผ่านMotion Graphics ด้วยเทคนิคการเพิ่ม Movement ใส่ Transformation และ Effect เล็กน้อย เพื่อให้ Icon น่าดึงดูดมากขึ้น

2.3.7 Transitions and Transformations

Transitions และ Transformations เป็นเทคนิคที่จำเป็นในงาน Motion Graphics เพราะการเปลี่ยน Transition หรือองค์ประกอบต่างๆ ให้ดูราบรื่น จะช่วยสร้าง ความลื่นไหลและดึงดูดสายตาในงาน Motion Graphics ได้ ในด้านของ Transformations เช่น Morphing หรือ Shape-shifting สามารถใช้เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดที่จะสื่อ นำมาใช้ในการเปลี่ยนฉากแต่ละฉาก

2.4 ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชัน

แอนิเมชั่น หมายถึง การนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวออกมา โดยปกติความเร็วของภาพเคลื่อนไหวจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกันขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล โดยถ้าฉายเป็นภาพยนตร์เมื่อสมัยก่อนจะฉายด้วยความเร็ว 16 เฟรม ต่อวินาที แต่ในปัจจุบันจะอยู่ที่ 24 เฟรมต่อวินาที

2.4.1 หลักการทำแอนิเมชันแบบเฟรมบายเฟรม (Frame by frame animation)

เป็นการแสดงภาพแต่ละภาพที่เรียงต่อกันอย่างต่อเนื่อง จนดูเหมือนว่าภาพนั้นมีการเคลื่อนไหว นำภาพวาดที่เตรียมไว้ มาใส่เฟรมแต่ละเฟรมการเปลี่ยนแปลงของภาพแต่ละภาพที่เรียงอย่างต่อเนื่องในลักษณะนี้ เหมาะสำหรับการทำแอนิเมชั่นที่ซับซ้อน มีการเคลื่อนไหวลักษณะท่าทางมาก เช่น ดอกไม้บาน การงอกของต้นไม้ การบินของนก และการเดินของสัตว์ เป็นต้น ซึ่งจะใช้ภาพจำนวนมาก โดยที่แต่ละเฟรม จะใส่ภาพในลักษณะท่าทางต่างๆ 1 ภาพ จะทำให้ภาพมีการเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง



ภาพที่ 2.7 ภาพการเคลื่อนไหวแบบเฟรมบายเฟรม

ที่มา : https://shorturl.at/osjNO

2.4.2 การใช้ Onion Skin

ตามปกติขณะสร้างเนื้อหาให้กับเฟรม จะมองเห็นเฉพาะภาพของเฟรมปัจจุบัน แต่เมื่อใช้ Onion skin จะสามารถมองเห็นภาพของเฟรมอื่นๆ ได้ด้วย ซึ่งมีประโยชน์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ เฟรมบายเฟรมมาก เพราะจะทำให้ทราบว่าในเฟรมปัจจุบัน เราจะต้องปรับให้ออบเจ็คเคลื่อนไหวไปแค่ไหนและอย่างไร เมื่อเทียบกับเฟรมก่อนหน้าและเฟรมถัดไป อีกทั้งในการใช้ Onion skin สามารถเลือกที่จะแก้ไขเฉพาะภาพในเฟรมปัจจุบัน หรือแก้ไขเฟรมอื่นๆ ไปพร้อมกันได้



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่าง Onion Skin

ที่มา : https://docs.blender.org/manual/en/latest/grease_pencil/properties/onion_skinning.html

การศึกษาทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชั่นเทคนิคเฟรมบายเฟรม เพื่อนำมาการเคลื่อนไหวในบางจุดของตัวงานที่จำเป็นต้องการความพริ้วไหวมากกว่าโมชั่น เช่น การทำไอคอนหลอดไฟให้ การกระพริบตาของตัวละคร และเอฟเฟคลายละเอียดหยิบย่อยภายในฉากเพื่อให้เกิดความลื่นไหลของตัวโมชั่นกราฟิกโดยรวมมากยิ่งขึ้น

2.5 ทฤษฎีการออกแบบตัวละครโมชั่นกราฟิก

การออกแบบตัวละคร (Character Design) เป็นการสร้างออกแบบตัวละครให้มีบุคคลิก รูปร่าง และ เอกลักษณ์ ที่สามารถสื่ออารมณ์กับเรื่องราวที่ผู้ออกแบบได้อย่างชัด โดยเฉพาะในการออกแบบตัวละครในงานโมชั่นกราฟิกจำเป็นต้องมีรูปลักษณ์ที่จดจำได้ง่ายไม่มีรายละเอียดที่ซับซ้อน ง่ายต่อการทำความเข้าใจในตัวละคร

การนำมาใช้ในงานผู้จัดทำได้นำมาออกแบบตัวละครเด็กหญิงที่เป็นตัวแทนของเด็กมัธยมปลายช่วง 15-19 ปี เพื่อให้ผู้ชมหรือผู้สนใจในหัวข้อนี้รู้สึกเข้าถึงได้ง่ายเหมาะกับตัวกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กมัธยมที่สนใจในการศึกษาต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ

2.5.1 ความสำคัญการออกแบบตัวละครในงานโมชั่นกราฟิก

การออกแบบตัวละครในโมชั่นกราฟิกช่วยเพิ่มให้ตัวผลน่าสนใจและผู้ชมผลงานจดจำผลงานได้มากขึ้น ใช้ตัวละครเป็นสื่อกลางในการสื่อสารเนื้อหาของผู้จัดทำ ทำให้ผู้ชมผลงานเกิดอารมณ์ร่วมกับตัวผลงานได้

2.5.2 หลักการออกแบบตัวละครสำหรับโมชั่นกราฟิก

1. ความเรียบง่าย

การใช้ลายเส้นและรูปร่างที่ไม่ซับซ้อน ลดการทำงานส่วนที่ไม่จำเป็นช่วยลดระยะเวลาทำงานในขั้นตอนการทมำการเคลื่อนไหว

2. การเน้นจุดเด่น

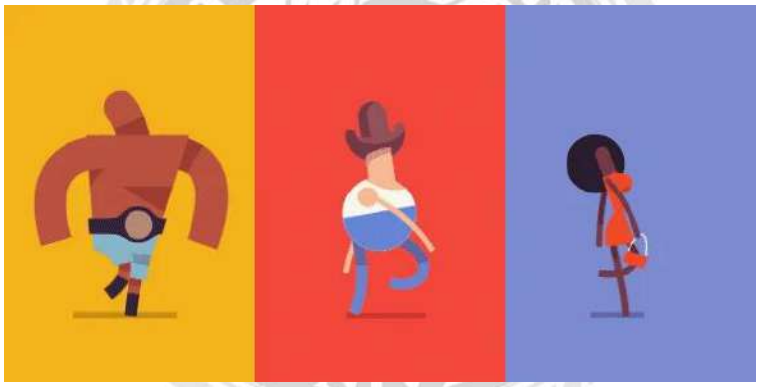
ทำให้ตัวละครมีเอกลักษณ์ เช่น ท่าทาง รูปร่าง การเคลื่อนไหวของตัวละคร

3. การทำให้งานไปในทิศทางเดียวกัน

ตัวละครเข้ากับโทนสีพื้นหลังและองค์ประกอบต่างๆภายในงาน

4. กลุ่มเป้าหมายที่สร้างตัวละคร

กลุ่มคนที่เป้าหมายที่ผู้จัดทำต้องการจะสื่อข้อมูลไปว่ามีความสนใจแบบไหน



ภาพที่ 2.9 ตัวละครโมชั่นกราฟิก

ที่มา : https://shorturl.at/RU1Lc

2.6 โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 โปรแกรม Procreate

เป็นแอปพลิเคชันวาดภาพและออกแบบกราฟิกที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่ศิลปินและนักออกแบบมืออาชีพ มีฟีเจอร์ครบใช้งานสะดวก ทำให้โปรแกรม Procreate เป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนไอแพด



ภาพที่ 2.10 Procreate

การวาดภาพและออกแบบภาพกราฟิกบน Procreate เหมาะสำหรับการสร้าง งานกราฟิก 2D เช่น ภาพประกอบ ตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบต่างๆ ก่อนจะนำไปทำโมชั่นกราฟิก



ภาพที่ 2.11 อินเทอร์เฟซโปรแกรม Procreate

2.6.2 โปรแกรม Procreate Dreams

Procreate Dreams เพิ่มคีย์เฟรมได้โดยอัตโนมัติ พร้อมการบันทึกการกระทำของแอนิเมเตอร์แบบเรียลไทม์ เช่น วาดรูปไปแล้ว สามารถใช้การเคลื่อนไหวแบบพร้อมกัน ผสมผสานการวาดภาพ Animation, keyframing, การตัดต่อวิดีโอ และการจัดองค์ประกอบภาพได้ทั้งหมดได้ด้วย Multi-touch



ภาพที่ 2.12 Procreate Dreams

การทำ Motion และ Animation บน Procreate Dreams เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการทำ Motion และ Animation โดยการนำภาพกราฟิกที่ได้ออกแบบ ออกแบบไว้มาแยกเลเยอร์ก่อนนำเข้ามาใน Procreate Dreams ทำให้ง่ายต่อการทำการเคลื่อนไหว บน Timeline จัดเรียงลำดับเลเยอร์องค์ประกอบของภาพกราฟิกและใช้ Keyframe ต่างๆ ทำให้จัดทำ Motion Graphic ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

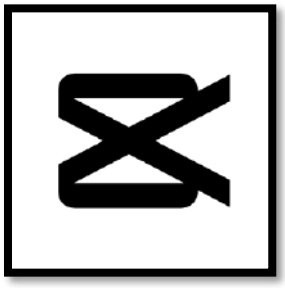
ผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Procreate Dreams เพื่อนำภาพกราฟิก ตัวละคร และองค์ประกอบที่ต้องการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Procreate ที่แยกเลเยอร์เอาไว้ เพื่อสร้างเป็นโมชั่นกราฟิก



ภาพที่ 2.13 อินเทอร์เฟซโปรแกรม Procreate Dreams

2.6.3 โปรแกรม Capcut

Capcut โปรแกรมตัดต่อวิดีโอใช้เพื่อเก็บรายละเอียดตัดส่วนที่นานเกินไปและใส่เสียงดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟคต่างๆ



ภาพที่ 2.14 Capcut

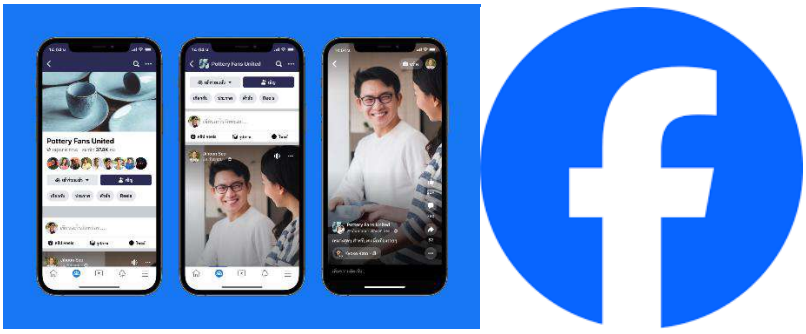
โปรแกรม Capcut ถูกนำมาใช้ในการเรียบเรียงและจัดลำดับการนำเสนอข้อมูลจากตัวโมชั่นกราฟิกที่ได้ออกแบบไว้ใน โปรแกรม Procreate Dreams โดยผู้จัดทำได้ทำการแยกไฟล์ออกเป็นแต่ละฉากเพื่อความสะดวกต่อการตัดต่อ ภายใน Capcut ได้มีการคัดเลือกและตัดส่วนที่มีความยาวเกินความจำเป็นออก พร้อมทั้งใส่ สียงเอฟเฟกต์ และดนตรีประกอบพื้นหลัง เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์

2.7 การเผยแพร่สื่อผ่านสื่อสังคมออนไลน์

การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึงการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ที่เชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาและสื่อสารระหว่างผู้ใช้ในเครือข่ายสังคมโดยสื่อที่นำไปเผยแพร่ผลงานโมชั่นกราฟิกคือ

2.7.1 แพลตฟอร์ม Facebook Reels

คือ ฟีเจอร์สำหรับสร้างสรรค์วิดีโอสั้นที่เน้นความบันเทิงบน Facebook ความยาวสูงสุด 90 วินาที ผู้ใช้สามารถตัดต่อ เพิ่มเพลง เอฟเฟกต์ สติกเกอร์ และฟิลเตอร์เพื่อสร้างวิดีโอที่เป็นเอกลักษณ์ จากนั้นจึงแชร์ไปยังฟีดหรือโปรไฟล์ของตน เพื่อเข้าถึงผู้ชมใหม่ และเพิ่มโอกาสในการสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ติดตาม



ภาพที่ 2.15 Facebook Reels

ที่มา : https://surl.li/sjaxdv

ข้อดีของ แพลตฟอร์ม Facebook Reels

1. เข้าถึงผู้ใช้งานจำนวนมาก Facebook เป็นแพลตฟอร์มที่มีฐานผู้ใช้หลากหลายวัย ทำให้ผลงานถูกมองเห็นได้กว้างกว่าการเผยแพร่ในช่องทางเฉพาะกลุ่ม

2. เหมาะกับคอนเทนต์วิดีโอสั้น Reels เน้นการเล่าเรื่องสั้น กระชับ ทันสมัย เหมาะกับผลงานโมชั่นกราฟิกที่ต้องการสื่อสารรวดเร็ว

2.7.2 แพลตฟอร์ม Tiktok

แพลตฟอร์ม TikTok เป็นแอปโซเชียลมีเดียยอดนิยมที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้าง รับชม แลแบ่งปันวิดีโอ หรืออาจจะบอกได้ว่าเป็นฟีดวิดีโอสั้น ที่ที่ตั้งค่าเป็นเพลงและเอฟเฟกต์เสียงต่างๆ ซึ่งมีความโดเดเด่นด้านความคิดสร้างสรรค์ และทำให้เกิดผู้ติดตามได้ในระดับสูง มีครีเอเตอร์มากหน้าหลายตาเข้ามาสร้างคลิปเป็นจำนวนมากทั้งคนที่เป็นแบบมือสมัครเล่นและมืออาชีพก็สามารถสร้างคลิปเพิ่มเอฟเฟกต์หรือฟิลเตอร์เพลงหรือสติกเกอร์เป็นพื้นหลังได้ เรียกได้ว่าเป็นแพล็ตฟอร์มที่หลากหลายในการครีเอทคลิปได้



ภาพที่ 2.16 Tiktok

ที่มา : https://surl.li/wjfldy

ข้อดีของ แพลตฟอร์ม Tiktok

1. กลุ่มเป้าหมายหลักของงานวิจัยครั้งนี้คือ วัยรุ่นอายุระหว่าง 15–19 ปี ซึ่งอยู่ในช่ว Generation Z เป็นกลุ่มที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แพลตฟอร์ม TikTok

2. เหมาะกับคอนเทนต์วิดีโอสั้น เน้นการเล่าเรื่องสั้น กระชับ ทันสมัย เหมาะกับผลงานโมชั่นกราฟิกที่ต้องการสื่อสารรวดเร็ว

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามโครงงาน

แผนการปฏิบัติงานตามโครงงาน แบ่งออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเตรียมงาน

1.ปรึกษาพนักงานนิเทศ

2. การศึกษาข้อมูลการเรียนต่อคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ

3. การเก็บข้อมูลรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการปฏิบัติการ

1. การวิเคราะห์การเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ
2. ออกแบบตัวละคร
3. การเขียนสตอรี่บอร์ดโมชั่นกราฟิก
4. การออกแบบฉากและภาพไอคอน
5. การผลิตงานโมชั่นกราฟิก
6. การตัดต่อวิดีโอและใส่เสียงประกอบ

ขั้นตอนการเตรียมงาน

1. ปรึกษาพนักงานนิเทศ

ในขั้นตอนเริ่มต้นของการดำเนินโครงการสหกิจศึกษา ผู้จัดทำได้เข้ารับการปรึกษากับพนักงานนิเทศเพื่อขอคำแนะนำเกี่ยวกับแนวทางการกำหนดหัวข้อโครงการ โดยได้รับข้อเสนอแนะให้จัดทำสื่อในรูปแบบ Motion Graphic เนื่องจากเป็นสื่อที่มีความโดดเด่นในการนำเสนอข้อมูลให้เข้าใจง่าย กระชับ และสามารถสร้างความน่าสนใจแก่กลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

2. การศึกษาข้อมูลการเรียนต่อคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ

การจัดทำโครงการออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ ผู้จัดทำได้ศึกษาแนวทางการเรียนต่อสายวิทย์สุขภาพและสรุปออกมาเป็นข้อมูลหลักสิ่งสำคัญที่จำเป็นในการศึกษาต่อในสายนี้ ศึกษาการออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อนำเสนอข้อมูลแนะแนวทางสำหรับผู้สนใจคณะวิทย์สุขภาพ ศึกษาโปรแกรมที่ใช้สำหรับการทำโมชั่นกราฟิก การออกแบบตัวละครโมชั่นกราฟิกที่เข้าใจและจดจำได้ง่าย และศึกษาสื่อออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในยุคปัจจุบัน

3. การเก็บข้อมูลรวบรวมข้อมูล

ผู้จัดทำได้เก็บข้อมูลการศึกษาต่อคณะสายวิทย์สุขภาพและการออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการการศึกษาต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ การออกแบบนั้นจะออกแบบให้เข้าถึงกับกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนการปฏิบัติการ

1. การวิเคราะห์การเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ

ศึกษาข้อมูลจากอินโฟกราฟิกของค่าย 4DXMEDCAMP และคณะสายวิทย์สุขภาพ วิเคราะห์คำถามศึกษาต่อในคณะวิทย์สุขภาพ ข้อสงสัยที่มักจะพบเมื่อสนใจในการศึกษาต่อในสายนี้ ศึกษารายละเอียดของคณะเส้นทางการสอบ วิชาสำคัญที่มีผลต่อการสอบเข้า

2. ออกแบบตัวละคร

ได้ออกแบบตัวละคร เด็กหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อใช้เป็นตัวแทนของกลุ่มผู้สนศึกษาต่อในคณะสายวิทยาศาสตร์สุขภาพ โดยกำหนดลักษณะบุคลิกให้มีความ ช่างสงสัย ใฝ่เรียนรู้ และมีทัศนคติที่ดีต่อการศึกษา สอดคล้องกับแนวคิดของสื่อแนะแนวการเรียนต่อ

ในการออกแบบได้คำนึงถึงความเหมาะสมของตัวละครให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างเข้าใจง่าย ทั้งในด้านรูปลักษณ์ สีสัน และอารมณ์ของตัวละคร โดยยังคงรักษาความเป็น สื่อโมชั่นกราฟิก ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลเป็นหลัก ไม่มุ่งเน้นการสร้างเรื่องราวของตัวละคร แต่ใช้ตัวละครเป็นองค์ประกอบเสริมเพื่อช่วยให้เนื้อหาดูน่าสนใจและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น

การออกแบบครั้งที่ 1 ออกแบบเป็นตัวละครหมอจากโลโก้ จากเพจ 4DXMEDCAMP ไม่ได้นำไปใช้



ภาพที่ 3.1 ตัวละครหมอ

ที่มา : https://www.facebook.com/4DXMEDCamp

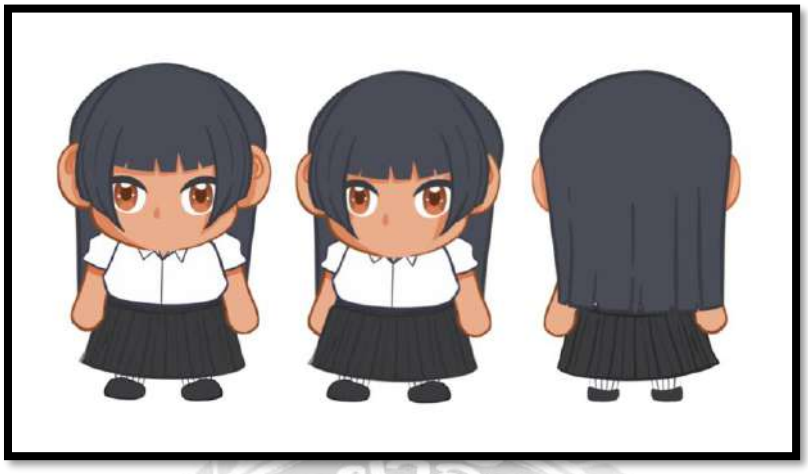
Reference การออกแบบครั้ ง ที่ 2 ตัวละครเด็กหญิงเนื่องจากต้องการให้มีความเข้าถึงได้ง่าย



ภาพที่ 3.2 ภาพ Reference ตัวละครเด็กหญิง

ที่มา : https://shorturl.at/7ztIE

การออกแบบครั้งที่ 2 ตัวละครเด็กหญิง



ภาพที่ 3.3 ตัวละครเด็กหญิง

การวาดและลงสีการแสดงอารมณ์ของตัวละครเด็กหญิงที่จะใช้ในแต่ละฉาก



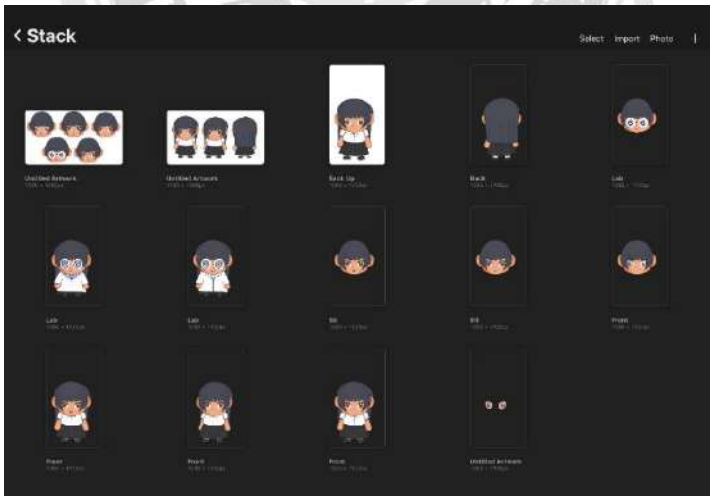
ภาพที่ 3.4 การแสดงอารมณ์

การออกแยกเลเยอร์ ของตัวละครเด็กหญิงทุกชิ้นส่วน สำหรับ Export ไปทำโมชั่น



ภาพที่ 3.5 การแยกเลเยอร์ สำหรับ Export เพื่อไปสร้างโมชั่น

ภาพรวมการออกแบบทั้งหมดของตัวละครเด็กหญิงที่จะใช้ในการทำโมชั่น



ภาพที่ 3.6 รวมการออกแบบทั้งหมดของตัวละครเด็กหญิง

3. การเขียนสตอรี่บอร์ดโมชั่นกราฟิก

นำข้อมูลที่รวบรวมไว้กับและตัวละครที่ได้ออกมาทำการเรียงลำดับเหตุการณ์เป็น ก่อนจะนำไปทำในส่วนของการทำโมชั่นกราฟิกเคลื่อนไหว มาเขียนเป็นสตอรี่บอร์ดให้เห็นภาพตามลำดับ

เขียนสตอรี่บอร์ด : เริ่มต้นการตั้งคำถามว่าจะเรียนต่อคณะวิทย์สุขภาพเริ่มยังไง



ภาพที่ 3.7 สตอรี่บอร์ด 1

เขียนสตอรี่บอร์ด : Roadmap และป้ายคณะวิทย์สุขภาพ



ภาพที่ 3.8 สตอรี่บอร์ด 2

เขียนสตอรี่บอร์ด : คณะเด่น ไอคอนแสดงขึ้นมาพร้อมชื่อ และเด็กหญิงเกิดความสนใจ



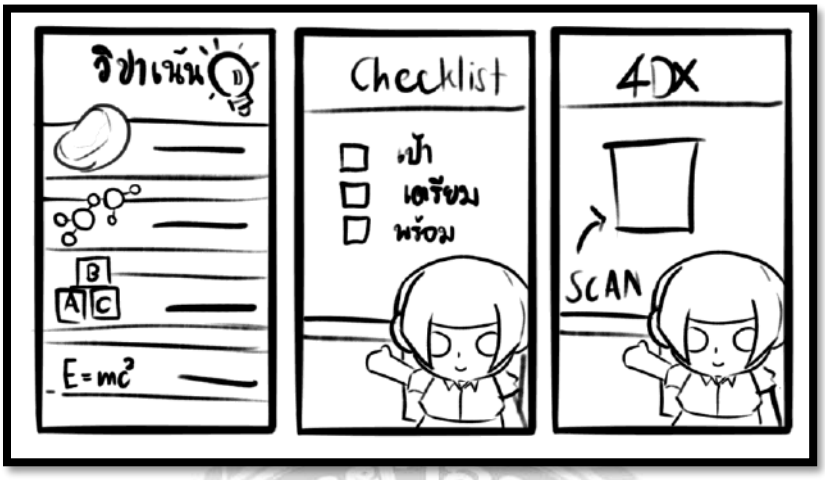
ภาพที่ 3.9 สตอรี่บอร์ด 3

เขียนสตอรี่บอร์ด : เด็กหญิงมีไอคอนลอยรอบตัว เด็กหญิงอยู่ในแลปก่อนกระดาษจำนวนมากจะตกลงมา



ภาพที่ 3.10 สตอรี่บอร์ด 4

วาดสตอรี่บอร์ด วิชาสำคัญ Checlist ที่ต้องมีแบบย่อ และโปรโมตค่าย 4DXMEDCAMP

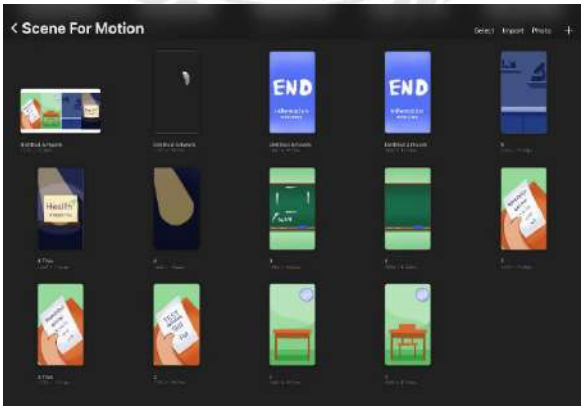


ภาพที่ 3.11 สตอรี่บอร์ด 5

4. ออกแบบฉากและภาพไอคอน

กำหนดโทนสีที่ใช้ภาพส่วนใหญ่ เป็น สีนำเงิน และ สีเขียว เพื่อสื่อถึงความน่าเชื่อถือและสุขภาพที่นิยมใช้ในวงการแพทย์ ผสมการใช้สีคู่ตรงข้ามและสีโทนข้างเคียงตามที่ได้ทำการศึกษาฉาก

ออกแบบและลงสีฉากหลักที่ใช้ ฉากห้องเรียน ฉากป้ายคณะสายวิทย์สุขภาพ และฉากห้องแลป



ภาพที่ 3.12 ภาพการออกแบบฉากและการแยกองค์ประกอบภายใน

4 ฉากหลักที่จะใช้ในงานโมชั่น



ภาพที่ 3.13 ภาพฉากหลัก

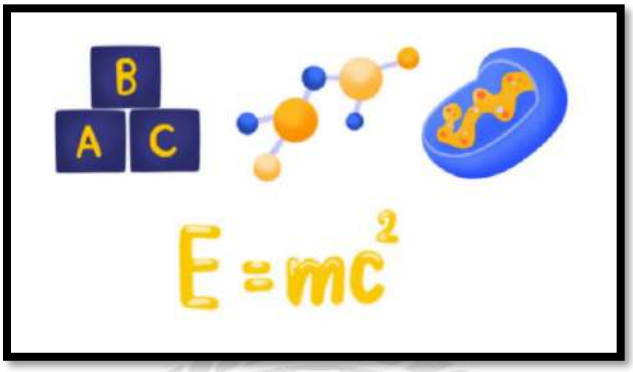
ออกแบบฉากและองค์ประกอบภายในฉากให้ดูสดใส เป็นมิตร เรียบง่าย โทนสี สีเขียว สีฟ้าและสีเหลือง ที่นิยมใช้ในวงการแพทย์เป็นส่วนใหญ่ ออกแบบภาพไอคอนที่เกี่ยวข้องกับคณะสายวิทย์สุขภาพ หรือไอคอนที่ใช้เป็นตัวแทนของคณะแพทยศาสตร์ คือ เข็มฉีดยา, คณะเภสัชศาสตร์ คือ แคปซูลเม็ดยา พยาบาลศาสตร์ กล่องข้อความ การออกแบบและวาดภาพทั้งหมดใช้โปรแกรม Procreate ในการออกแบบ

การออกแบบไอคอนแทนคณะและไอคอนแทนหัวข้อแนวทาง



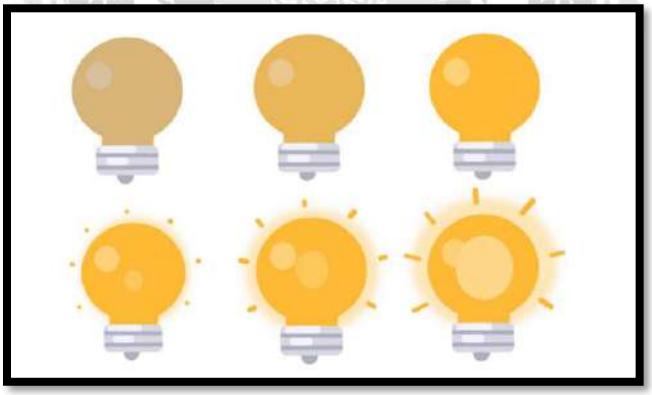
ภาพที่ 3.14 ภาพไอคอนอาชีพและไอคอนแทนหัวข้อแนวทาง

การออกแบบไอคอนแทนวิชา ฟิสิกส์ เคมี ชีววิทยา และภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 3.15 ภาพไอคอนแทนรายวิชาสอบเพื่อเข้าคณะวิทย์สุขภาพ

การออกแบบหลอดไฟไอเดียใช้แอนิเมชันเฟรมบายเฟรม

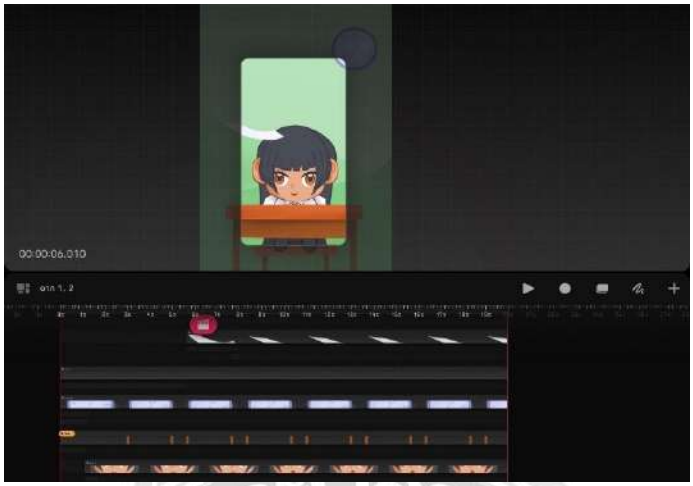


ภาพที่ 3.16 ภาพหลอดไฟไอเดีย

5. การผลิตงานโมชั่นกราฟิก

ศึกษาข้อมูลจากอินโฟกราฟิกของค่าย 4DXMEDCAMP และคณะสายวิทย์สุขภาพ นำตัวละคร องค์ประกอบ และฉาก แยกเลเยอร์ Export ออกมาจัดเรียงลงโปรแกรม Procreate Dreams เพื่อทำการเคลื่อนไหวด้วยการใช้คีย์เฟรมกับตัวละคร ฉาก และไอคอน ร่วมกับวิธีการทำแอนิเมชั่นพื้นฐานแบบเฟรมบายเฟรมในส่วนของการทำเอฟเฟค

การทำโมชั่นตัวละครเด็กหญิง Pop up ขึ้นมาและ กระดาษลอยลงมา



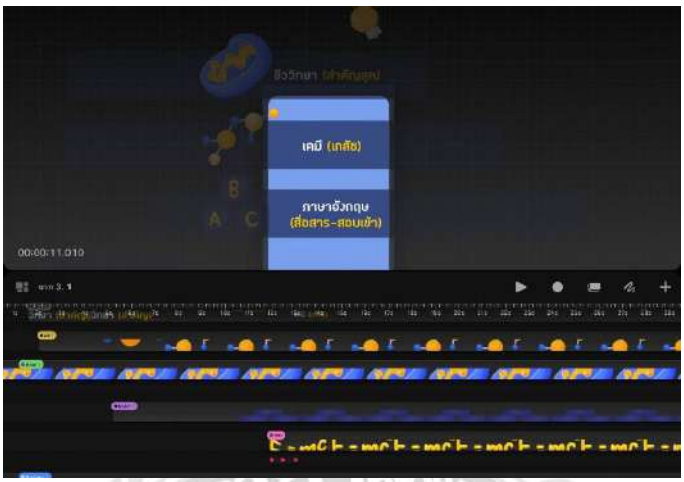
ภาพที่ 3.17 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 1

การทำโมชั่นฉาก Roadmap การสอบคณะวิทย์สุขภาพ เป็นเส้นปะทางเชื่อมไปตามหัวข้อและมีไอคอน กับข้อความ Pop up ขึ้นมา



ภาพที่ 3.18 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 2

การทำโมชั่นฉาก วิชาสำคัญสเลื่อนเข้ามาทีละวิชา ไอคอนวิชาขยับเคลื่อนไหว



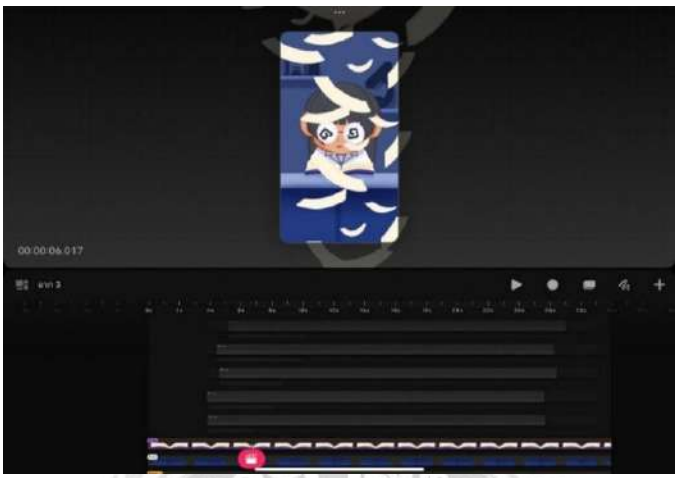
ภาพที่ 3.19 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 3

การทำโมชั่น ฉาก 3 คณะเด่น ลอยขึ้นมาทีละชิ้น เพิ่มเอฟเฟกต์ควันและประกายโดยใช้การวาดแบบแอนิเมชันแบบเฟรมบายเฟรม



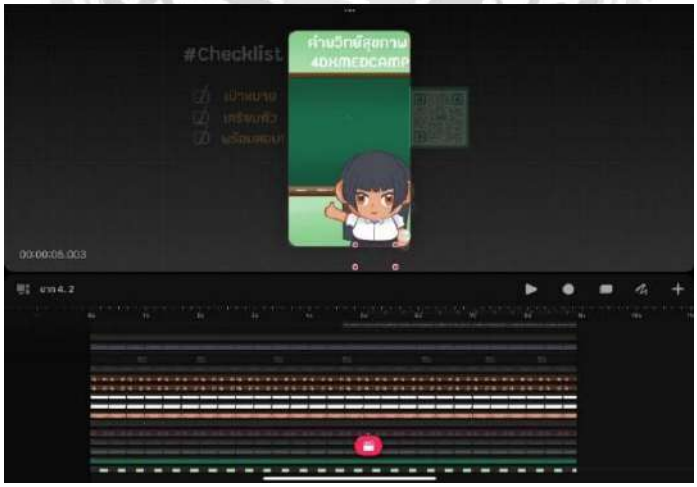
ภาพที่ 3.20 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 4

การทำโมชั่น ฉากตัวละครเด็กหญิงสับสนโมชั่นส่ายหัวและกระดาษที่ตรงลงมา



ภาพที่ 3.21 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 5

การนำภาพกราฟิกมาทำการเคลื่อนไหวฉากเช็คลิสต์และเพิ่ม Qr โปรโมตค่าย 4DXMEDCAMP



ภาพที่ 3.22 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 6

ทำโมชั่นฉาก Endcredit เลื่อนเข้ามาและขึ้นข้อความ Information By 4DXMEDCAMP



ภาพที่ 3.23 ภาพการใช้โปรแกรม Procreate Dreams ทำการเคลื่อนไหว ตัวอย่างที่ 7

6. การตัดต่อวิดีโอและเสียงประกอบ

นำฉากที่ได้จัดทำแยกไว้เป็นส่วน ๆ มาจัดเรียงตามลำดับเหตุการณ์ตามสตอรี่บอร์ดที่วางไว้จากนั้นตัดทอนส่วนที่ยืดยาวเกินความจำเป็น และปรับระยะเวลาของแต่ละฉากให้เหมาะสมตามที่กำหนดไว้ใส่ดนตรีประกอบพื้นหลังที่ให้ความรู้สึกสดใส ไม่รบกวนการรับสาร เพิ่มเสียงเอฟเฟ็กต์ เช่น Pop up และ Swoosh ให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของภาพในแต่ละฉาก เพื่อช่วยเสริมอารมณ์และเน้นจังหวะสำคัญของการนำเสนอให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

การใส่เสียงดนตรีพื้นหลัง



ภาพที่ 3.24 การใช้โปรแกรม Capcut ตัดวิดีโอและใส่เสียงประกอบ 7

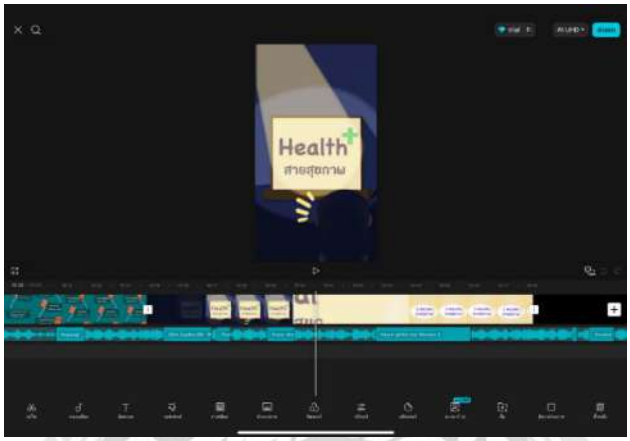
ใส่เสียงเอฟเฟ็กต์ Pop up, Swoosh, Zoom ตามเหตุการณ์ในฉาก



ภาพที่ 3.25 การใช้โปรแกรม Capcut ตัดวิดีโอและใส่เสียงประกอบ 2

เก็บรายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนที่ยังขาดเสียงประกอบและตรวจเสียงเอฟเฟกต์ส่วนที่มากเกินไป

ก่อน Export งานออกเป็นไฟล์วิดีโอ HEVC



ภาพที่ 3.26 การใช้โปรแกรม Capcut ตัดวิดีโอและใส่เสียงประกอบ 3

3.2 รายละเอียดการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งที่ได้รับมอบหมาย : การทำอินโฟกราฟิกสำหรับเผยแพร่โซเชียลมีเดียของบริษัท

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 1



ภาพที่ 3.27 ภาพอินโฟกราฟิก สัปดาห์ที่ 1

งานที่ 1-3 ออกแบบอินโฟกราฟิก : คณะพยาบาลศาสตร์ , เภสัชศาสตร์ และ แพทย์ศาสตร์ พื้นฐานการเรียน ระยะเวลา การประกอบอาชีพหลังจบหลังสูตร

งานที่ 4 – 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : แผนการเรียนมอปลายสำหรับเด็กสุขภาพ นำเสนอวิชาและเหตุผลจำเป็น, การเลือกแผนการเรียนให้เหมาะสมกับตนเอง การสำรวจตัวเอง, แผนการเตรียมตัวรายปี

งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิก : 4 วิชาหลักสำคัญสายสุขภาพ

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เกณฑ์การสอบ TCAS ออกแบบเป็นตาราง ตามคณะ

งานที่ 9 ออกแบบอินโฟกราฟิก : กิจกรรมเด่นในค่าย Born to be Phamacist

งานที่ 10 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ข้อมูลสถิติ “ สายงานสารธารณสุขตกงานไหม ”

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 2



ภาพที่ 3.28 ภาพอินโฟกราฟิก สัปดาห์ที่ 2

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิก : แนะนำค่ายอาสาน่าเก็บ ค่าย “เพื่อนเดินเคียง”

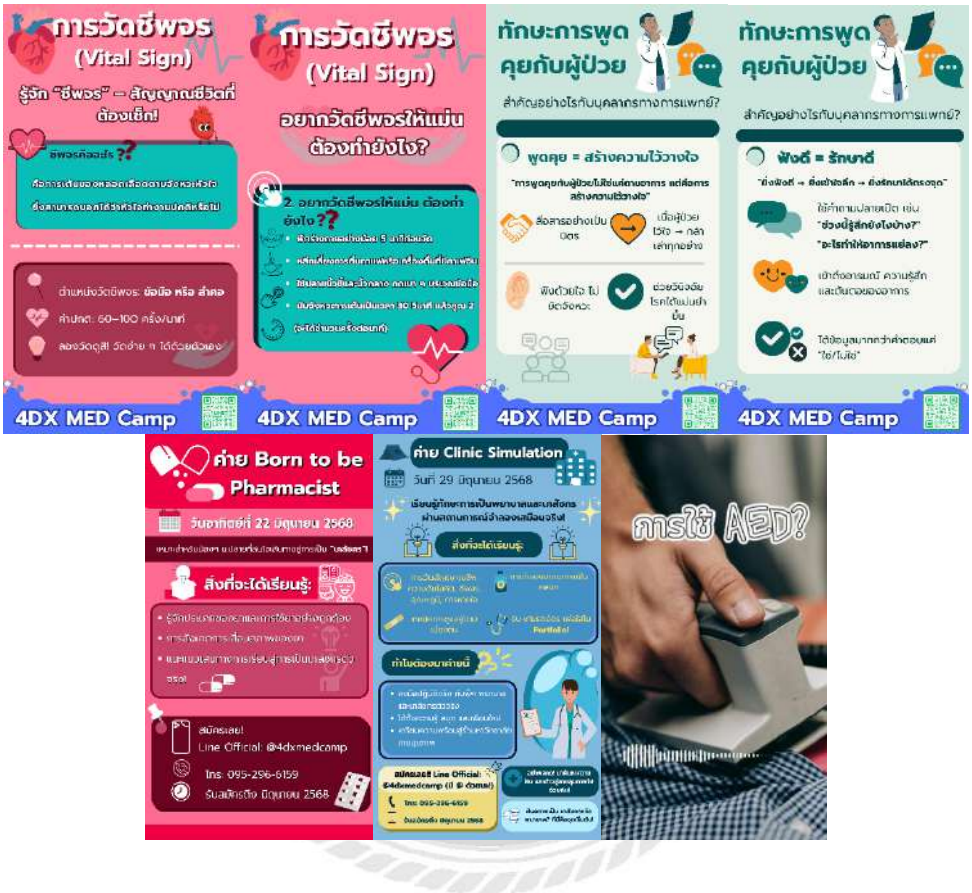
งานที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิก : สนามสอบที่ต้องรู้ สำหรับสายวิทย์สุขภาพ

งานที่ 3 - 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ค่าย Born to be Phamacist สองรูปแบบ, Cilnic Simulation Camp ค่ายจำลองการทำคลินิก (Half Day) และ 4 ปัจจัยทำไมถึงอยากเป็นเภชัสกร

งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิก : “อยากดูแลคนไข้ แม้ไม่ใส่ชุดกราวน์ขาว”

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เทคนิคการสอบสัมภาษณ์ “พี่บอกน้อง”

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 3



ภาพที่ 3.29 ภาพอินโฟกราฟิกและงานวิดีโอ สัปดาห์ที่ 3

งานที่ 1 - 2 ออกแบบอินโฟกราฟิก : การวัดชีพจร รู้จักข้อมูลเบื้องต้น , เทคนิควัดให้แม่นต้องทำยังไง

งานที่ 3 - 4 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ทักษะการพูดคุยกับผู้ป่วย การพูด และ การฟัง

งานที่ 5 - 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ค่าย Born to be Phamacist , ค่าย Clinic Simulation

งานที่ 7 ตัดต่อวิดีโอ : นำไฟล์เสียงไปทำ Sound Wave แล้ว นำมาใส่ในวิดีโอพร้อมเพิ่มประกอบ Podcast

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 4



ภาพที่ 3.30 ภาพอินโฟกราฟิกและโปสเตอร์ สัปดาห์ที่ 4

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ยื่นพอร์ตยังไงให้ติดสายสุขภาพ

งานที่ 2 - 3 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เปรียบเทียบแพทย์ทั่วไปกับแพทย์เฉพาะทาง ความแตกต่าง ,เปรียบเภสัชกรกับนักเทคนิคการแพทย์ ความแตกต่าง

งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิก : สาขาในสายสุขภาพ ที่ไม่ต้องเป็นหมอก็ได้

งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิก : สอบเข้าแพทย์เตรียมตัวอย่างไร? “แบบไม่งง”

งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ทักษะที่ควรมีถ้าอยากเป็นหมอ

งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิก : คำถามที่ต้องตอบตัวเองก่อนเลือกเรียนสายสุขภาพ

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เรียนกายภาพบำบัด เรียนอะไร? เรียนกับใคร?

งานที่ 9 ออกแบบอินโฟกราฟิก : โปรโมต Boxset จำลองการเป็นหมอฟัน

งานที่ 10 ออกแบบโปสเตอร์ : โปสเตอร์ตุ๊กตาบีบช้าง พร้อมวาดภาพตุ๊กตาช้างบีบมือประกอบ

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 5



ภาพที่ 3.31 ภาพอินโฟกราฟิก งานวิดีโอ และโปสเตอร์ในสัปดาห์ที่ 5

งานที่ 1 - 3 โปสเตอร์ : เวิร์กช็อปปฐมพยาบาลเบื้องต้น & CPR, Basic first aid and cpr, และโปรโมตค่าย 4DXMEDCAMP

งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิก : การทำ CPR ช่วยชีวิตใน 3 ขั้นตอน

งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิก : การจัดการบาดแผลและการห้ามเลือด

งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ป้องกันการสำลัก

งานที่ 7 ตัดต่อวิดีโอ : ค่ายเด่นที่มีใน 4DXMEDCAMP

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ตุ๊กตาบีบมือ มากกว่าของเล่น คือเพื่อนคู่ใจเพื่อสุขภาพเพียงแค่ “จับมือน้องตุ๊กตา” ขนาด 16:9

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 6



ภาพที่ 3.32 ภาพอินโฟกราฟิกในสัปดาห์ที่ 6

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิก : หมอเรียนอะไร 6 ปี

งานที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ทำไมควรมาเรียนกับค่ายเรา

งานที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เตรียมตัวยังไงให้สอบติดสายสุขภาพ

งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Dek 68 ต้องสอบอะไรบ้าง?

งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิก : แพทย์ ทันตะ เภสัช

งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : วิชาที่ต้องเก่งถ้าอยากเรียนสายสุขภาพ

งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เปรียบเทียบรอบ TCAS

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ทักษะที่คนสายสุขภาพต้องมี

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 7



ภาพที่ 3.33 ภาพอินโฟกราฟิกและเพิ่มโมชั่นในสัปดาห์ที่ 7

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : เรียนอะไรในค่ายปฐมพยาบาล?
งานที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : ทำไมต้องมา?
งานที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : เวิร์กช็อปเย็บแผล คืออะไร?
งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : สมัครกิจกรรมอย่างไร?
งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : โปรโมชั่นเฉพาะเดือนนี้!
งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : สิ่งที่จะได้จากค่ายนี้
งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : FAQ – คำถามพบบ่อยฟ
งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : เสียงจริงจากผู้เข้าค่าย
งานที่ 9 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : Science Health Camp
งานที่ 10 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : กิจกรรมเด่นประจำเดือน

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 8



ภาพที่ 3.34 ภาพอินโฟกราฟิกและเพิ่มโมชั่นในสัปดาห์ที่ 8

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : ใครเหมาะกับสายสุขภาพ

งานที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : 7 วิชาควรเน้นถ้าอยากติดคณะสุขภาพ

งานที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : PORTFOLIO ต้องมีอะไร?

งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : วิทย์สุขภาพเรียนอะไร?

งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : Born to be Phamacist ค่ายนี้เหมาะกับใคร?

งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : Checklist พอร์ตสุขภาพ

งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : รวม 5 ค่ายห้ามพลาด!

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : ฝึกทักษะอะไรนอกจากสอบ?

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 9



ภาพที่ 3.35 ภาพอินโฟกราฟิกและเพิ่มโมชั่นในสัปดาห์ที่ 9

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : Soft Skill ที่เด็กสุขภาพ

งานที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : ไปค่ายสุขภาพดีตรงไหน?

งานที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : Roadmap สายวิทย์สุขภาพ

งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : พอร์ตโฟลิโอสายหมอ มีอะไรบ้าง?

งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : Basic First Aid & CPR , AED คืออไร?

งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : Born to be phamacist

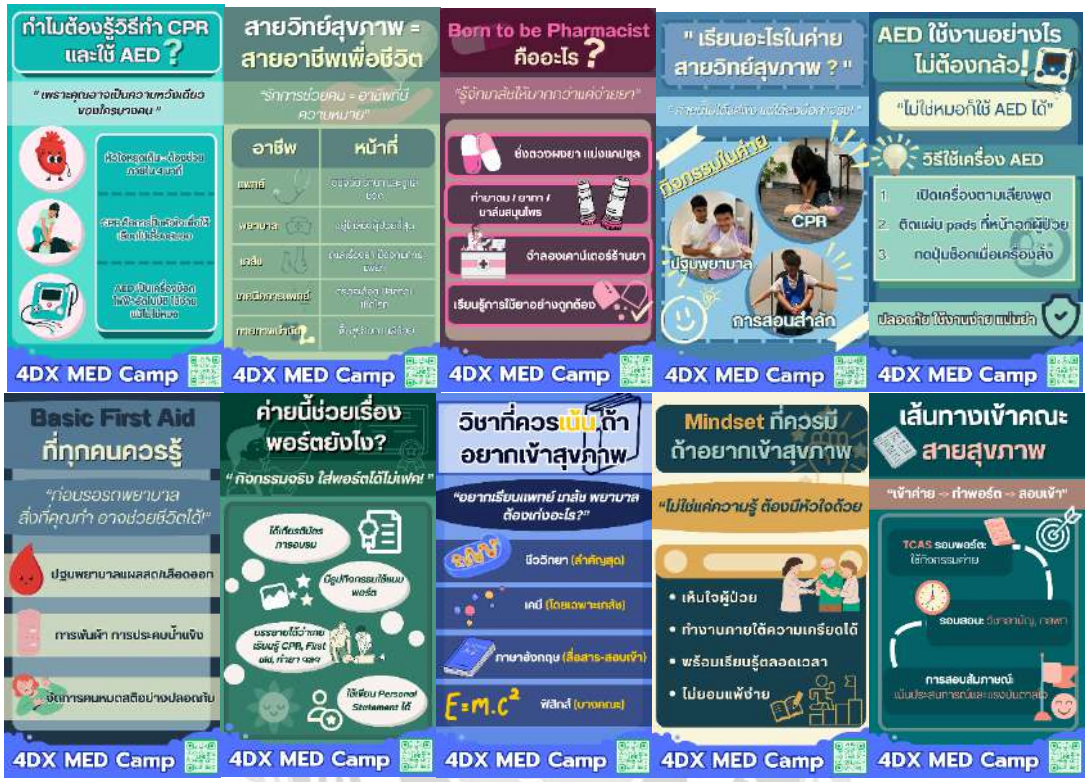
งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : เทคนิคทำพอร์ตให้เด่น

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : วิชาหลักที่ต้องเน้น

งานที่ 9 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : Checklist เด็กสายสุขภาพ

งานที่ 10 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น : Soft skill เด็กหมอ

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 10



ภาพที่ 3.36 ภาพอินโฟกราฟิกในสัปดาห์ที่ 10

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ทำไมต้องรู้วิธีทำ CPR และใช้ AED?

งานที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ไปค่ายสุขภาพดีตรงไหน?

งานที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Roadmap สายวิทย์สุขภาพ

งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิก : พอร์ตโฟลิโอสายหมอ มีอะไรบ้าง?

งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Basic First Aid & CPR , AED คืออไร?

งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Born to be phamacist

งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เทคนิคทำพอร์ตให้เด่น

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิก : วิชาหลักที่ต้องเน้น

งานที่ 9 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Checklist เด็กสายสุขภาพ

งานที่ 10 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Soft skill เด็กหมอ

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 11



ภาพที่ 3.37 ภาพอินโฟกราฟิกในสัปดาห์ที่ 11

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิก : TCAS สายสุขภาพแต่ละรอบต้องเตรียมอะไร?

งานที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิก : พอร์ตดี มีชัยไปกว่าครึ่ง!

งานที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Workshops เด่นในค่ายเรา!

งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิก : 3 ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับค่ายสุขภาพ!

งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Checklist ก่อนเข้าแคมป์ ต้องเตรียมอะไรบ้าง?

งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เพื่อนใหม่ ความรู้ใหม่ ทักษะใหม่ ได้จากค่ายเดียว?

งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิก : First Aid พื้นฐานที่ทุกคนควรรู้

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิก : พื้นฐาน ชีวะ-เคมี ที่ควรมีก่อนเข้าค่าย!

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 12



ภาพที่ 3.38 ภาพอินโฟกราฟิกในสัปดาห์ที่ 12

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิก : พอร์ตติดง่ายขึ้นถ้ามี “ค่าย” แบบนี้!

งานที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิก : อยากติดหมอ เภสัช พยาบาล ต้องเริ่มจากตรงไหน?

งานที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิก : 7 วิชาหลักที่เด็กสายสุขภาพต้องแม่น

งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เภสัชเรียนอะไรบ้าง?

งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ทำ CPR ผิดชีวิตเปลี่ยน! เรียนให้ถูกจากมืออาชีพ

งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : เย็บแผลจริง! เรียนรู้แบบลงมือใหม่ค่ายฝึกสายแพทย์

งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิก : AED คืออะไร? ใช้ผิดชีวิตพัง

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Born to be Phamacist เรียนรู้จริง จัดยาเอง!

งานที่ 9 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ค่ายสุขภาพเหมาะกับใคร? มาดู Checklist!

งานที่ 10 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำคัญแค่ไหนในชีวิตจริง?

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 13-14



ภาพที่ 3.39 ภาพอินโฟกราฟิกในสัปดาห์ที่ 13-14

งานที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Reading Plan สายวิทย์สุขภาพ 4 สัปดาห์

งานที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิก : คะแนนวิชาที่สำคัญที่สุดสำหรับคณะวิทย์สุขภาพ

งานที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Highlight Activities

งานที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Portfolio Value

งานที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิก : ค่ายเราน่าสนใจอย่างไร

งานที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิก : Practical Skills Evidence

งานที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิก : 5 วิชาที่พลาดไม่ได้ถ้าอยากสอบติดสายสุขภาพ

งานที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิก : CU-TEP และ TU-GET

งานที่ 9 ออกแบบอินโฟกราฟิก : “สายไหนก็เข้าสายสุขภาพได้แค่รู้จักเตรียมตัว!”

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 15



ภาพที่ 3.40 ภาพวิดีโอการเดินทางไปค่าย 4DXMEDCAMP

ในสัปดาห์สุดท้ายมีการออกไปนอกสถานที่เพื่อถ่ายวิดีโอการเดินทางไปค่าย 4DXMEDCAMP นำกลับมาตัดต่อในรูปแบบ Vlog การเดินทางสั้น สำหรับเผยแพร่ช่องทาง Facebook และ Tiktok ของ 4DXMEDCAMP

บทที 4

ผลการปฏิบัติงาน

ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน

ได้ดำเนินการจัดทำ สื่อโมชั่นกราฟิก เพื่อใช้ในการแนะแนวและให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการศึกษาต่อใน คณะสายวิทยาศาสตร์สุขภาพ โดยเน้นการนำเสนอข้อมูลให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนและผู้สนใจศึกษาต่อในสาขาดังกล่าว การผลิตผลงานครั้งนี้ ได้มีการประยุกต์ใช้กระบวนการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอน การวางแผนเนื้อหา การออกแบบภาพและองค์ประกอบกราฟิก ไปจนถึงขั้นตอนการตัดต่อและจัดลำดับภาพเคลื่อนไหว

รายละเอียดแต่ละฉากโมชั่นกราฟิก

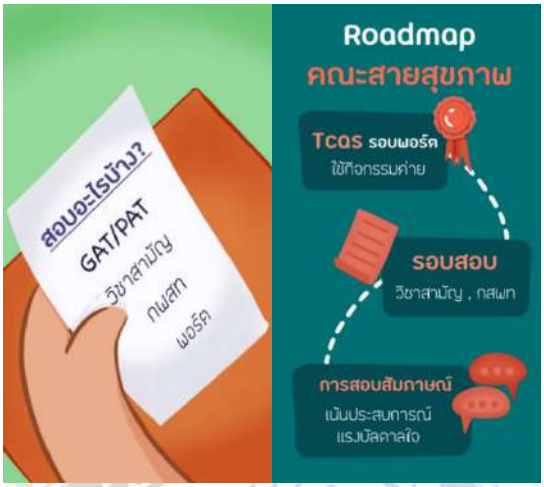
ผู้จัดทำได้สรุปข้อมูลของตัวชิ้นงานโมชั่นกราฟิก หลังจากดำเนินการสร้างจนเสร็จสิ้น โดยอธิบายข้อมูลที่จะนำเสนอในฉากนั้นๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 ฉากเปิดเรื่อง ตัวละครเด็กหญิงนั่งเก้าอี้ ตั้งคำถามจะเริ่มยังไงถ้าสนใจเรียนคณะวิทย์สุขภาพ ก่อนที่จะมีกระดาษตารางการสอบตกลงมาอยู่ด้านหน้าของตัวละครเด็กหญิง



ภาพที่ 4.1 คำถามอยากเรียนคณะสายวิทย์สุขภาพเริ่มยังไง

ส่วนที่ 2 ฉากวิชาที่จำเป็นต้องสอบ เส้นทางการสอบคณะวิทย์สุขภาพ Tcas, รอบสอบ และการสอบสัมภาษณ์



ภาพที่ 4.2 วิชาสอบและแนวทางสอบสายวิทย์สุขภาพ

ส่วนที่ 3 ฉากป้ายเส้นคณะวิทย์สุขภาพ ขึ้นแสดงหัวข้อ 3 คณะเด่นของสายวิทย์สุขภาพ



ภาพที่ 4.2 คณะเด่นสายวิทย์สุขภาพ

ส่วนที่ 4 ฉากแสดงตัวอย่างคณะเด่นสายวิทย์สุขภาพทั้ง 3 คณะ เภสัชศาสตร์, แพทย์ศาสตร์ และพยาบาลศาสตร์



ภาพที่ 4.3 คณะเด่นสายวิทย์สุขภาพ

ส่วนที่ 5 ฉากแสดงไอคอนและชื่อวิชาที่สำคัญของแต่ละคณะ (ชีววิทยา, เคมี, ภาษาอังกฤษ และฟิสิกส์)



ภาพที่ 4.4 วิชาสำคัญสำหรับแต่ละคณะ

ส่วนที่ 6 ฉากเช็คลิสต์ต้องตั้งเป้าหมาย เตรียมตัวตามวิชา และโปรโมตค่าย 4DXMEDCAMP



ภาพที่ 4.5 เช็คลิสต์และโปรโมตค่าย 4DXMEDCAMP

ส่วนที่ 7 ฉาก End Credit ข้อมูลโดย 4DXMEDCAMP



ภาพที่ 4.6 End Credit

4.2 ผลการปฏิบัติตามงานที่ได้รับมอบหมาย

การจัดทำอินโฟกราฟิก โปสเตอร์ และวีดีโอทางค่าย 4DXMEDCAMP ไปใช้ประชาสัมพันธ์ข้อมูลและโปรโมตค่ายในช่องทางออนไลน์ Facebook และ Tiktok ค่าย 4DXMEDCAMP บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป



ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่างอินโฟกราฟิกที่นำไปเผยแพร่

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการออกแบบสื่อโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการศึกษาต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำการจัดทำสื่อโมชั่นกราฟิกเพื่อให้ 4DXMEDCAMP นำไปประชาสัมพันธ์ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อพัฒนาสื่อในรูปแบบโมชั่นกราฟิกที่นำเสนอข้อมูลด้านการศึกษาต่อในคณะสายวิทยาศาสตร์สุขภาพอย่างเข้าใจง่าย ดึงดูดความสนใจ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้จัดทำได้คัดเลือกและประมวลผลข้อมูลที่เกี่ยวข้องและนำมาทำการออกแบบ ผลลัพธ์ที่ได้ชิ้นงานโมชั่นกราฟิกที่จัดทำขึ้น ทางค่าย 4DXMEDCAMP ได้นำไปเผยแพร่ผ่านช่องทาง Facebook Reels ของบริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป เพื่อใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลและค่าย 4DXMEDCAMP อันเป็นการช่วยให้ผู้ที่สนใจศึกษาต่อในคณะวิทยาศาสตร์ได้รับความเข้าใจเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาต่อได้อย่างชัดเจนและครอบคลุมยิ่งขึ้น

5.2 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานสหกิจที่บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป ตั้งแต่วัน 19 พฤษภาคม 2568 ถึงวันที่ 29 สิงหาคม 2568 เป็นระยะเวลา 15 สัปดาห์ ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก การทำโมชั่น และ การตัดต่อวิดีโอ ได้ตระหนักรู้ถึงความสำคัญการทำงานการทำงานอย่างมีระบบการสื่อสารภายในทีม และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในสถานประกอบการ เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในอนาคต

<u>ปัญหาและอุปสรรค</u>

ในการจัดทำโครงการจนสำเร็จลุล่วง ผู้จัดทำได้สรุปปัญหาและอุปสรรคในการทำงานไว้ ดังนี้

1. ผู้จัดทำได้พบปัญหาการออกแบบโมชั่นกราฟิก มีเนื้อหาที่มีความยาวเกินไป จึงต้องตัดบางส่วนออกให้เพื่อให้เกิดความกระชับ สื่อสารเนื้อหาสำคัญได้ชัดเจน

2. การลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นองค์ประกอบภายในฉากบางส่วนเพื่อให้ตัวงานไม่ดูซับซ้อน ทำให้ยากต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา

3. ในหัวข้อบางอย่างยังมีการใช้ข้อความมากเกินไป อาจลดความน่าสนใจของตัวงานลด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการมีดังนี้

1. เนื้อที่นำมาต้องกระชับ เข้าใจง่าย และผู้ชมสามารถรับรู้จุดสำคัญของเนื้อหา

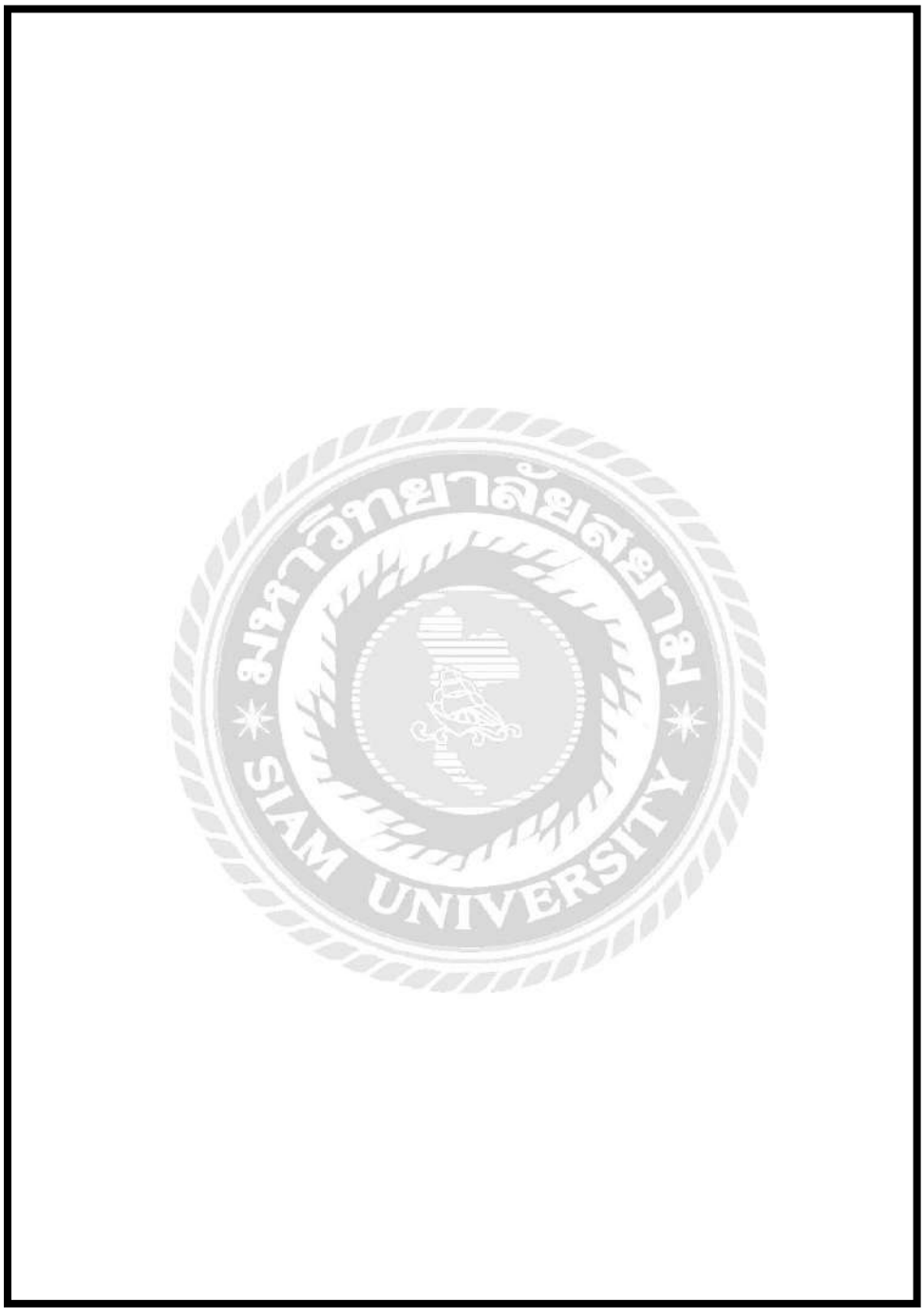
2. ใช้การแสดงท่าทางของตัวละครเพื่อให้เข้าใจถึงอารมณ์นั้น

3. ใช้ข้อความตัวอักษรให้น้อยที่สุดในส่วนที่จำเป็นหรือไม่สามารถสื่อด้วยภาพ ทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจมากขึ้น

4. เสียงประกอบให้พอดีกับเนื้อหา ไม่มากเกินไปจนกลบรบกวนการรับข้อมูล

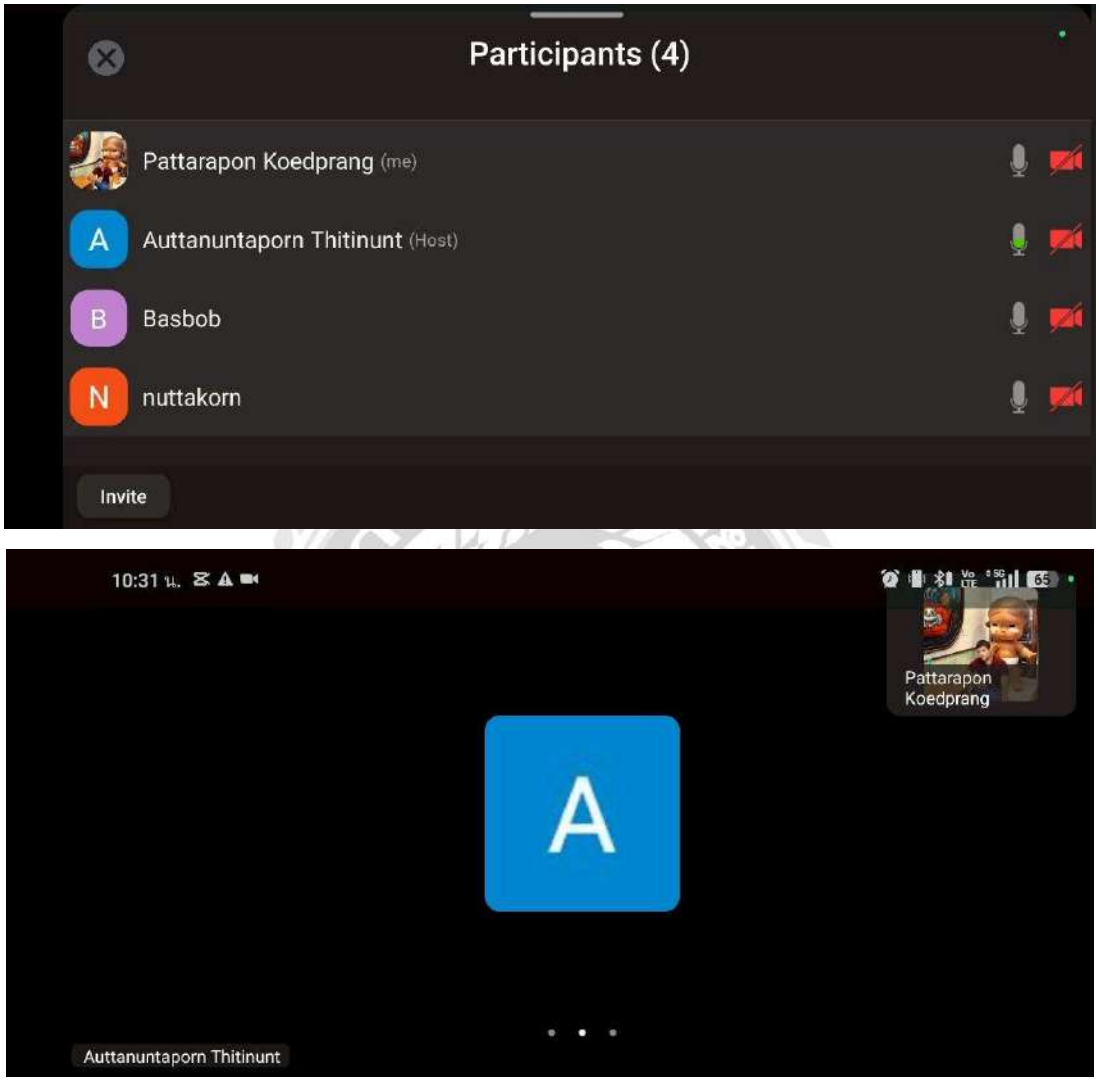
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก



ภาพที่ ก.1 หนังสือยินยอมให้เผยแพร่รายงาน/โครงงานสหกิจศึกษา

ภาคผนวก ข



ภาพที่ ข.1 ภาพการนิเทศของอาจารย์ปรึกษา ครั้งที่ 1



ภาพที่ ข.2 ภาพการนิเทศของอาจารย์ปรึกษา ครั้งที่ 2

บรรณานุกรม

Alessi Marco Sebastiano**.** (2024). *Frame by Frame Animation: What is it and How Does it Work?.* BORISFX. https://tinyurl.com/38z9thuv

Color,Design. (2565). *การใช้สีในการออกแบบ.* JALEARN. https://tinyurl.com/45kkbs5z

Digimusketeers. (2564). *รู้จัก TikTok ดีพอหรือยัง และจะสร้างสรรค์แคมเปญการตลาดบนแพล็ตฟอร์มนี้อย่างไร.* https://tinyurl.com/4t65bxhw

Frog Pawat. (2567*). กระบวนการสร้าง โมชั่นกราฟิก พลิกโฉมภาพเคลื่อนไหวให้เตะตา!.* EXVENTION. *https://tinyurl.com/nhkcbam2*

Katie Wolf. (2021). *How to Animate a Character: A Beginner's Guide.* SkillShare. https://tinyurl.com/mr3up5c3

Sarah Lee. (2568). *Visual Communication Theory Essentials.* NumberAnalytics. https://tinyurl.com/y7638nwy

Valetine. (2565). *Keyframe 5 ประเภท สำหรับผู้เริ่มต้นงาน Motion Graphic*. Allwedo Production. https://tinyurl.com/5n79uup3

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2565). *Information Technology การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic).* TOUCH POINT. https://tinyurl.com/3f5zkvcr

ไทยรัฐ. (2566). *Facebook Reels คืออะไร ใช้งานอย่างไร แจกวิธีสร้างรายได้จาก Reels*. Thairath. https://tinyurl.com/49bzf8ex

ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 6506400032

ชื่อ – นามสกุล : นาย ณัฐกร บางแวก

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ที่อยู่ : 157 ถนนเพชรเกษม แขวงบางด้วน
เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานครฯ 10160

ผลงาน : การออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ

https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1qcNQ7gw2DluSwNu27F1SpBvW25Ms3kym

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อแนะแนวการเรียนต่อคณะสายวิทย์สุขภาพ

Motion graphics design to provide guidance for studying in the Faculty of Health Sciences.

โดย

นาย ณัฐกร บางแวก 6506400032

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานวิชาสหกิจศึกษา

หลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567