

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

แนวความคิดในการพัฒนางานคือการที่ได้ไปเก็บข้อมูลจากหลาย ๆ สถานที่ จากเว็บไซต์ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และ โครงการการณรงค์ที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันนี้ โดยสิ่งที่สำคัญคือสามารถที่จะสื่อถึงจุดประสงค์ออกมาได้มากน้อยแค่ไหน ซึ่งในผลงานชิ้นนี้จะแบ่งออกเป็นเรื่องน้ำ และเรื่องไฟฟ้า เพื่อให้ผู้ที่ต้องการศึกษา สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น ในส่วนเรื่องน้ำจะใช้ตัวแทนเป็นเด็กผู้หญิง และเรื่องไฟฟ้าจะใช้เป็นเด็กผู้ชายซึ่งมีความเกี่ยวข้องกันคือพี่ และน้องเพื่อให้สามารถมองภาพได้ง่ายขึ้น และเนื้อเรื่องเกิดความสัมพันธ์กัน ส่วนในเรื่องเนื้อหาได้เลือกวิธีการที่ง่าย และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้โดยที่ใคร ๆ ก็สามารถทำได้ ทั้งเด็ก และผู้ใหญ่ การทำงานจะคล้ายเป็นการสอน และแนะนำ การประหยัดน้ำ และไฟฟ้า เพื่อให้ผู้ที่ศึกษา ได้รู้ถึงคุณประโยชน์ของน้ำและไฟฟ้า มาช่วยกันรณรงค์ให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของทรัพยากรที่ลดลงในทุก ๆ วัน ส่วนที่ต้องการสื่อมากที่สุดคือวิธีการแก้ไขเพื่อให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจ และนำไปปฏิบัติตาม

ส่วนใหญ่การพัฒนาโครงการจะเกิดขึ้นได้เมื่อกันพบสิ่งที่น่าสนใจกับแนวความรู้ใหม่ ๆ เช่น มีการค้นพบเพิ่มเติม ในวิธีการต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้งานใหม่ ๆ วิธีที่สามารถลดพลังงาน และประหยัดได้จริง และสามารถนำมาใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยต้องตระหนักถึงคุณภาพชีวิต สังคม ความ เป็นอยู่ การศึกษาของแต่ละช่วงวัยในที่นี้จะกล่าวถึง ผู้ที่สามารถศึกษาได้ทั่วไป ตั้งแต่เด็กถึงผู้ใหญ่ เพราะโครงการมีการปรับเปลี่ยนทัศนคติบางอย่างให้สอดคล้อง เช่นวิธีใหม่ ๆ ที่สามารถเสริมเติมแต่งเข้ามาในแอนิเมชันได้ ซึ่งจากความรู้ที่ได้รับรู้มา ก็เกิดความคิดที่จะพัฒนาต่อยอดโดยให้หลักการ และจุดประสงค์เดิม คือการประหยัดน้ำ และไฟฟ้า ในที่นี้จะเป็นการประหยัดไฟฟ้าในครัวเรือนที่จะสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และสามารถหาองค์ความรู้อื่น ๆ มาพัฒนาต่อยอด และสามารถนำไปใช้ในเรื่องอื่น ๆ ได้อีกด้วย

ในปัจจุบันแนวความคิดบางส่วนไม่ได้นำมาใช้งาน และถูกลืมบางส่วนที่ถูกสอนในแต่ละวัย เช่น การสอนในโรงเรียน ซึ่งผู้ศึกษาอาจจะลืมหรือไม่ตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรอย่างฟุ่มเฟือย ทำให้สูญเสียทรัพยากรในทุก ๆ วัน ดังนั้นแอนิเมชัน การประหยัดน้ำ และไฟฟ้า เป็นส่วนหนึ่งหรือเป็นแนวทางเลือกสำหรับผู้ที่จะศึกษาสามารถนำไปใช้ได้จริง นำไปเป็นสื่อในการศึกษาหรือแนะนำแนวทางในขั้นตอนต่อ ๆ ไป ดังนั้นจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการแอนิเมชันนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้นำไปใช้

งาน และนำไปศึกษาต่อ ซึ่งจะทำให้ทรัพยากรไม่ลดน้อยลง และมีเพิ่มมากขึ้น ไม่ใช้งานฟุ่มเฟือย และเปล่าประโยชน์ ซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักของโครงการ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

โครงการการควบคุมพลังงานน้ำ และ ไฟฟ้าแห่งประเทศไทยในสมัยก่อนนั้น ได้มีพลังงานเป็นจำนวนมากไม่ว่าจะเป็นน้ำไฟฟ้าหรือว่าเป็นพลังงานอื่นซึ่งอำนวยความสะดวกให้แก่มนุษย์ทุกคนแต่ในปัจจุบันพลังงานที่มีอยู่ได้ลดน้อยลงไปมากทำให้พลังงานไม่พอใช้ และยังคงเบียดเบียนพลังงานอื่น ๆ อีก ทำให้ไม่เกิดความสมดุลพลังงานที่ลดน้อยลงจะเป็นผลให้พลังงานนั้นหมดไปดังนั้นจึงได้จัดทำแอนิเมชันการประหยัดน้ำและไฟฟ้า โดยวิธีใกล้ตัวสามารถทำได้ง่ายทุกเพศทุกวัย และสามารถนำไปสอนให้บุตรหลานของท่านได้อีกด้วย แอนิเมชันเรื่องการประหยัดน้ำและไฟฟ้านั้นจะพูดถึงการประหยัดพลังงานแบบง่าย ๆ เช่น ซ่อมท่อรั่วน้ำที่เหลือใช้ไปใช้ประโยชน์อย่างอื่นการปิดไฟฟ้าทุกดวงเพื่อลดการสิ้นเปลืองของพลังงานรวมถึงการเลือกซื้ออุปกรณ์ที่สามารถช่วยในการประหยัดพลังงานได้อีกด้วย

ผู้วิจัยได้ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติที่เป็นที่นิยมของเด็ก ๆ พบว่าคาแรคเตอร์ที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กจะมีเอกลักษณ์ชัดเจน เรียบง่ายไม่มีรายละเอียดในตัวละคร และจากมากเกินไป มีความโค้งมนลื่นไหลในรูปร่างและวัตถุ โทนสีสดใสสบายตา จากมีความโล่งโปร่งไม่รก และอัดอัดเกินไป การดำเนินเนื้อเรื่องไม่ซับซ้อนมาก บทพูดไม่ยาวจนเกินไปหรือไม่มีบทพูดแต่เป็นภาษาภาพจากบุคลิกการกระทำของตัวละครการแสดงให้เห็นเยาวชนมองเห็นปัญหาของพวกเขานั้นจำเป็นจะต้องอาศัยสื่อที่ดี และน่าสนใจในการถ่ายทอด ผู้วิจัยจึงได้เลือกสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ มาใช้ในการส่งเสริมเพราะเป็นสื่อที่เด็ก และเยาวชนชื่นชอบทำให้สามารถเข้าถึงการรับรู้ของเด็กและเยาวชนได้เป็นอย่างดี (กิตติพงษ์ ติรณสาร และธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2559)

การมีส่วนร่วม หมายถึงการที่ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมหรือเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินการขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งหรือทุกขั้นตอน แล้วแต่เหตุการณ์จะเอื้ออำนวย แต่ถ้าหากจะให้การดำเนินงานเป็นผลสำเร็จอย่างแท้จริง ประชาชนควรเข้ามามีส่วนรวมในทุกขั้นตอนของการดำเนินการตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงขั้นสุดท้าย ซึ่งสามารถจำแนกหน้าที่ขอบเขตการเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานขั้นตอนต่าง ๆ (กลุธร ชนาพงศธร, อ้างถึงใน ชงชัย สันตวงศ์ 2539: 78)

รัฐบาลจะเริ่มมาตรการณรงค์ประหยัดพลังงานอย่างจริงจัง โดยการกำหนดเป้าหมายชัดเจน สำหรับหน่วยงานราชการ และรัฐวิสาหกิจให้ลดการใช้ไฟฟ้าลงไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ซึ่งจะถือเป็น

ดัชนีชี้วัดประกอบการพิจารณาแต่งตั้งถอดถอนผู้บริหาร ด้วยส่วนภาคธุรกิจได้ตกลงกับสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย (ส.อ.ท.) สมาคมธนาคารไทย สภาหอการค้าแห่งประเทศไทย และสภาธุรกิจตลาดทุนไทย เพื่อลดการใช้พลังงานไม่น้อยกว่าร้อยละ 15 สำหรับประชาชนทั่วไปกำหนดเป้าหมายการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกไฟฟ้าไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ซึ่งหากดำเนินการได้ตามเป้าหมาย จะสามารถประหยัดได้ถึงปีละประมาณ 70,000 ล้านบาท “มาตรการลดการปล่อยพลังงานนี้ จะดำเนินการต่อเนื่องเป็นเวลา 3 เดือน จากนั้นก็จะประเมินผลหากเป็นไปได้ตามเป้าหมายก็จะดำเนินการต่อไป และอาจมีรางวัลให้สำหรับหน่วยงานที่ประหยัดไฟฟ้า (เชิดพงษ์ สิริวิชัย, 2548)

1. การคิดเนื้อเรื่อง (Story) ก่อนอื่นจะต้องสร้างขอบเขต และที่มาที่ไปของเนื้อเรื่องก่อน เพราะในเนื้อเรื่องนั้นจะต้องระบุได้อย่างชัดเจนว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร ก่อนเกิดเหตุ และหลังเกิดเหตุ ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างโครงงานทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหา และตัวเรื่องในสิ่งที่ต้องการจะสื่อ

คิดเนื้อเรื่องที่จะนำมาทำแอนิเมชัน

- ค้นหาข้อมูลที่จะคิดเป็นเนื้อเรื่อง
- วางโครงเรื่อง
- วางเนื้อเรื่อง

ตรวจสอบเนื้อหาความสัมพันธ์

- เรียบเรียงเนื้อหา
- ย่อเนื้อหาให้เข้าใจง่ายขึ้น
- แก้ไขเรื่องบางตอนให้กระชับ
- สร้างความสัมพันธ์ให้สอดคล้องกันภายในเรื่อง
- ตัดเนื้อหาที่ไม่จำเป็นออก

กำหนดรูปแบบของตัวละคร

- วางรูปแบบตัวละครให้แตกต่างกันอย่างชัดเจน
- กำหนดความสัมพันธ์ให้สอดคล้องกัน

2. เขียน Storyboard ในการกำหนดวาดตัวละคร เรื่องราว และฉากต่าง ๆ ซึ่งถ้าเป็นงานแอนิเมชัน จะต้องสร้างเรื่องราวโดยการเขียน Storyboard ลงบนกระดาษเป็นฉาก ๆ ทำให้ดำเนินเนื้อเรื่องได้ง่าย ๆ ขึ้น

2.1 การออกแบบโครงเรื่อง Storyboard เป็นการออกแบบเรื่องราว และวางแบบของการเคลื่อนไหวเบื้องต้น เพื่อหาความยาวของเรื่องราวทั้งหมด ขั้นตอนในการคิดเนื้อเรื่องมีดังนี้

ออกแบบเนื้อเรื่องมาสร้างเค้าโครงเรื่อง

- 1) วางโครงเรื่องของเค้าโครงเรื่อง Storyboard
- 2) วางเนื้อเรื่องของเค้าโครงเรื่อง

วาดโครงเรื่อง Storyboard

- 1) วาดโครงร่างของเค้าโครงเรื่อง Storyboard
- 2) วาดเค้าโครงเรื่อง Storyboard

2.2 แนวคิดการสร้าง Storyboard ประกอบด้วยชุดภาพสเกตช์ของแต่ละฉาก พร้อมคำบรรยายในเรื่องจุดประสงค์หลักของการสร้าง Storyboard คือช่วยให้เราเห็นภาพของงานที่จะทำอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.3 ความสำคัญของ Storyboard ขั้นตอนในการทำภาพยนตร์ สารคดีหรือแอนิเมชันจะเสร็จสิ้น และมีประสิทธิภาพได้นั้น ก็คือการเขียน Storyboard หรือภาพการ์ตูน ตั้งแต่ต้นจนจบภาพต่อภาพ จะทำให้ชิ้นงานมีคุณภาพ และสวยงามยิ่งขึ้น

2.4 วิธีการสร้าง Storyboard นับเป็นกระบวนการที่สำคัญมากในการสร้างแอนิเมชัน เพราะเป็นการวางแผนงานไว้ล่วงหน้า ช่วยให้ทีมงานได้เห็นภาพ และที่มาจากการออกแบบ และเขียนบทได้อย่างเป็นรูปธรรม และชัดเจนมากที่สุด เพราะ Storyboard ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญ

3. สร้างโมเดล (Modeling) เป็นการสร้าง โมเดลต่าง ๆ เพื่อให้เกิดเป็น โครงสร้างลงรายละเอียด และการทำงานเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปได้อย่างราบรื่น

4. การออกแบบตัวละคร และฉาก จำเป็นเช่นเดียวกับการสร้างเนื้อเรื่อง เพราะถ้าฉากหรือตัวละครไม่สอดคล้องกัน เนื้อเรื่องก็ไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ ดังนั้นการออกแบบฉาก และตัวละคร จะต้องสร้างให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

5. การออกแบบ Character คือการกำหนดหรือออกแบบรายละเอียดให้เข้ากับเรื่องราวที่เราทำ เช่นถ้าเราทำเรื่องราวเกี่ยวกับวัยรุ่น ก็ต้องศึกษาว่าพวกเขาแต่งกายกันอย่างไร มีลักษณะนิสัยเป็นอย่างไร เมื่อมีการไปศึกษาหาข้อมูลมาแล้วจึงเริ่มทำการออกแบบ

6. ใส่มิติ (Material & Texturing) การใส่พื้นผิวและลวดลายให้ดูเป็นมิติทำให้เกิดความสมจริงมากยิ่งขึ้น

7. สร้างการเคลื่อนไหว (Animation) การสร้างการเคลื่อนไหวเป็นการกำหนดการเคลื่อนไหวของโมเดลให้มีการเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้นหลายแบบ ทั้งการใส่โครงร่าง Bones การกำหนดให้เคลื่อนที่ของวัตถุ และการใช้ Motion Tween และ Classic tween มาเป็นตัวช่วยในการเคลื่อนไหวอีกที

8. ลักษณะของการเล่นมุกกล้อง แบ่งออกเป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

8.1 Very Long Shot คือจะถ่ายให้เห็นแต่พื้นที่กว้างมากจนสามารถมองเห็นบริเวณรอบ ๆ ได้ทั้งหมด

8.2 Long Shot คือการถ่ายแบบเข้ามาจาก VLS แต่ยังคงเห็นฉากหลังหรือ Background อยู่ โดยสามารถเห็นตัวละครได้เต็มตัวแต่อาจทำให้เห็นวิวทั้งหมดได้ด้วย

9. ทฤษฎีที่เกี่ยวกับลักษณะของมุกกล้องในงานแอนิเมชันนั้น ความหมายที่เกิดจากการให้ขนาดภาพ มุกกล้อง และการเคลื่อนย้าย ล้วนเป็นภาษาศาสตร์ และคนทั้งโลกสามารถเข้าใจตรงกัน โดยส่วนใหญ่แล้วจะสื่อสารได้ทาง ภาพเพราะภาพเปรียบเสมือนบทบาท สำคัญของแอนิเมชัน ควบคู่ไปกับอารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์เศร้า โกรธ ตื่นเต้นหรือกลัว โดยองค์ประกอบหลัก ๆ ของภาพนั้นมีด้วยกันอยู่สามอย่าง ได้แก่

9.1 ขนาดภาพ ซึ่งจะว่าไปแล้วก็เปรียบเสมือนพยัญชนะในภาษาไทย

9.2 มุกกล้อง ซึ่งอาจเปรียบได้เหมือน สระการเคลื่อนกล้อง ซึ่งก็คงเหมือนกับวรรณยุกต์เมื่อนำองค์ประกอบทั้งสามมาประกอบเข้ากัน ก็จะได้ภาพหนึ่งภาพเป็นเหมือนหนึ่งคำที่สมบูรณ์ด้วย ความหมาย และอารมณ์ความรู้สึก

10. ประมวลผลชิ้นงาน และนำไปตัดต่อขั้นตอนสุดท้ายนั้นคือการประมวลผลชิ้นงานหรือการเรนเดอร์ เป็นการทำงานได้งานภาพเคลื่อนไหวแล้วนำไปตัดต่อเพิ่มเติม ให้เกิดความราบรื่นของเนื้อเรื่อง เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ และมีประสิทธิภาพ

เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

คณะผู้จัดทำศึกษาค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และนำมาประยุกต์ใช้สื่อนำเสนอ แอนิเมชัน เพื่อนำมาใช้ในการทำภาคนิพนธ์ โดยการค้นหาได้จากเว็บไซต์ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.1 <http://flashthai.com>

เว็บไซต์ที่สอนการใส่มิติให้กับตัวละคร และสอนถึงการใส่สีเพื่อเพิ่มความสวยงาม สีสันทัดโดดเด่นทำให้ตัวละครมีมิติมากยิ่งขึ้น และมีการสอนใส่สีเพิ่มแสง และเงาให้กับตัวละคร เป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวละคร เป็นการเพิ่มมิติให้กับโมเดลงานได้อีกด้วย โปรแกรมนี้จะเกี่ยวกับการทำงานเรื่องการลงสีส่วนใหญ่จะเป็นการลงสี และเงาแบบง่าย ๆ หรือมีรูปแบบให้กับตัวงานอยู่แล้ว ทำให้โปรแกรมนี้มีการทำงานที่สะดวก และรวดเร็ว สามารถใช้ได้ทั้งกับการทำงานทุกรูปแบบ

ภาพที่ 2.2 <http://www.adobe.com/products/illustrator.html>

เว็บไซต์ Illustrator ใช้สำหรับวาดตัวการ์ตูน และส่วนประกอบทั้งหมดของงานแอนิเมชัน ช่วยให้งานออกมามีความคมชัดมากยิ่งขึ้น และยังทำให้ภาพดูสมจริงมากยิ่งขึ้น ทำให้น่าสนใจ และมีจุดเด่นในการวาดตัวการ์ตูน โปรแกรมนี้จะเน้นการออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานแปลกใหม่ โดยที่มีต้นแบบจากหลากหลายที่ แล้วนำมาประกอบการหรือร่างภาพในโปรแกรมจนสมบูรณ์ โปรแกรมนี้สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้เพียงโปรแกรมเดียวหลัก ๆ เลขก็ได้ เพราะมีเครื่องมือการใช้งานอย่างครบครันอยู่ภายในให้ได้ศึกษา และได้ลองใช้งาน

Products Business solutions Support & Learning Download Company Buy Search

My Adobe Privacy My cart Sign in

Adobe Flash runtimes /
Adobe Flash Player 11

Overview Features Tech specs FAQ Showcase

Log in to Creative Cloud >

Deliver breakthrough web experiences across platforms and devices

See how Stage 3D brings console-quality games to the web. Watch the video >

Get it as part of...

Creative Cloud
Everything you need to create anything.

Annual plan for US \$49.99 per month

Join Try

Existing CS customers: Save 40%. Hurry, ends soon.

Flash Professional CC
Create and deliver engaging animation and multimedia content.

Annual plan for US \$19.99 per month

Join

What is Flash Player?

ภาพที่ 2.3 <http://www.adobe.com/products/flashplayer.html>

เว็บไซต์นี้จะเกี่ยวกับ โปรแกรม Flash โดยที่จะสอนการทำเนื้อเรื่องให้มีความเชื่อมต่อกันทั้ง การดำเนินเรื่องฉากและตัวละครทำให้สามารถเข้าใจถึงการทำงานของเนื้อเรื่อง โดยโปรแกรมนี้ จะ สอนการทำงานเป็นฉาก ๆ ไป โดยสามารถย้อนกลับมาแก้ไขฉากเดิม ได้อีกด้วย

The screenshot shows a web browser window displaying the Thaiware website page for Blender 3D Animation software. The page layout includes a navigation menu on the left, a main content area with the Blender logo and a 'Free Download' button, and a right sidebar with a search bar and a list of software categories. The main content area also displays statistics for the software, including the number of downloads and ratings.

ดาวน์โหลด (ครั้ง)	โหวดให้คะแนน	ผู้เข้าชม
19,405 (ทั้งหมด)	196 (สัปดาห์ก่อน) คะแนนโหวด 4.58 (102 ครั้ง)	78,286

หมวดหมู่: ซอฟต์แวร์ > โปรแกรมมัลติมีเดีย > Animation

ข้อมูลทั่วไป ก่อน ดาวน์โหลดโปรแกรม ติดตั้งลงเครื่อง

- เวลาขึ้น: 2.72b
- ปรับปรุงเมื่อ: วันที่ 28 ตุลาคม 2557

ภาพที่ 2.4 <http://software.thaiware.com/10101-Blender-Animation.html>

ดาวน์โหลด Blender ฟรี โปรแกรมออกแบบวัตถุ 3 มิติ โปรแกรม Animation 3 มิติ ออกแบบภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว (3D Animation)



ภาพที่ 2.5 <https://software.thaiware.com/7553-Anime-Studio-Debut-Download.html>

Anime Studio Debut (โปรแกรม Anime Studio ทำแอนิเมชัน) : โปรแกรมนี้มีชื่อว่า โปรแกรม Anime Studio Debut ใครที่สนใจจะทำอนิเมชันสวยงามแบบมืออาชีพต้องลองโปรแกรม Anime Studio Debut มันสามารถทำอนิเมชันได้อย่างลื่นไหล และมีความสวยงามอย่างมาก โดยจะมีเครื่องมือให้ออกแบบตามต้องการ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินโครงการทางคณะผู้จัดทำได้นำข้อมูลมาจากงานวิจัยต่าง ๆ ที่ได้มีการดำเนินเรื่องใกล้เคียงกันเพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับโครงการ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่จะได้จากการทำงานคือ การนำเอาแนวคิดและรูปแบบมาใช้ เช่น การลงสี การสร้างรูปแบบและมิติให้กับงาน



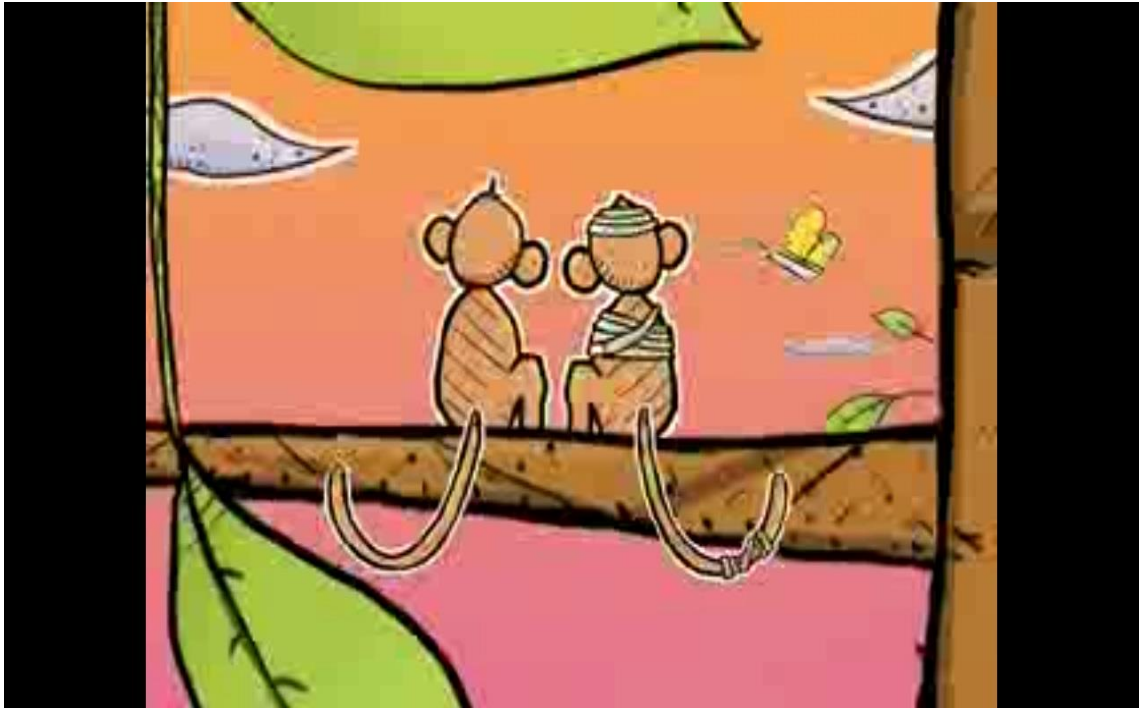
ภาพที่ 2.6 Beautiful World

สมบูรณ์ พัฒนสิงห์ (2555) ภาควิชาคหิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ได้พัฒนาโปรแกรมเรื่อง Beautiful World สื่อนี้ให้เห็นถึงการดูแลรักษารธรรมชาติ เพื่อส่งผลให้โลกน่าอยู่ โปรแกรมจัดทำขึ้นเพื่อให้เด็ก ๆ ได้ดู และปฏิบัติตาม



ภาพที่ 2.7 เศรษฐกิจพอเพียง

ปวีณา เทพรักษา วัชรินทร์ สังข์งาม และอรทัย ภูมิติดานนท์ (2551) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โครงการงานเรื่องนี้ส่งเสริมให้เด็กได้รู้ และเข้าใจเศรษฐกิจพอเพียง และช่วยเตือนสติในการใช้ชีวิตประจำวัน โดยที่จะบอกถึงการใช้ชีวิตในชีวิตประจำวันอย่างพอเพียง และไม่ฟุ่มเฟือย แอนิเมชันชิ้นนี้จะบอกถึงจุดประสงค์การพอเพียงเป็นหลัก โดยจะออกมาในรูปแบบเป็นเนื้อเรื่องให้เราได้ศึกษาตาม



ภาพที่ 2.8 Heaven or Hell

จิตตวิท ผนวกไชย (2555) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ได้พัฒนาโปรแกรมเรื่อง Heaven or Hell สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ได้ความรู้ และคติเตือนใจในการดำเนินชีวิต



ภาพที่ 2.9 Plan of Office

กนกร ศัตยเวช (2555) คณะคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรังสิต ได้จัดทำสื่อการสอนเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการทำงานภายในสำนักงานสร้างชิ้นเพื่อเป็นสื่อการสอนไว้ใช้ในสำนักงาน โดยจะบอกเป็นส่วน ๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าใจง่ายขึ้น



ภาพที่ 2.10 อาเซียน เตรียมสู่ AEC

ปริญญา เทเวศนพงศ์ และเรืองกร รุ่งฟูฒิชัย (2553) สาขาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ได้จัดทำแอนิเมชันเรื่อง อาเซียน สู่ AEC เพื่อต้อนรับการมาของ AEC ที่กำลังจะมาถึงในไม่ช้านี้ทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับ AEC เพิ่มมากขึ้น