

สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
บทที่ 2 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการผลิตการ์ตูนอนิเมชัน.....	3
2.2 แนวคิดทั่วไปเกี่ยวกับการผลิตสื่อสำหรับเด็ก.....	14
2.3 หลักและทฤษฎีการสื่อสาร.....	16
2.4 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง.....	27
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	32
3.2 ลักษณะการประกอบการ ผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	33
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร.....	35
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย.....	35
3.5 ชื่อและตำแหน่งพนักงานที่ปรึกษา.....	36
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	36
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	36
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	37

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิตนิเมชั่น (Pre-Production).....	38
4.2 ขั้นตอนการผลิตนิเมชั่นสื่อการสอน (Production).....	47
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตนิเมชั่น (Post-Production).....	62

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา.....	63
5.2 สรุปผลรายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา.....	63
5.3 ข้อเสนอแนะการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา.....	64
บรรณานุกรม.....	65
ภาคผนวก.....	66
ประวัติผู้จัดทำ.....	88

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของ โครงการงาน.....	37
ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์เกี่ยวกับระบบการทำงานของ บริษัท แก๊ก อินเทอร์เน็ต ชั้นเนต จำกัด.....	39
ตารางที่ 4.2 ข้อมูลสำหรับสื่อที่เผยแพร่ทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ.....	40
ตารางที่ 4.3 สรุปบทและสตอรี่บอร์ด 1.....	42
ตารางที่ 4.4 สรุปบทและสตอรี่บอร์ด 2.....	43
ตารางที่ 4.5 สรุปบทและสตอรี่บอร์ด 3.....	44
ตารางที่ 4.6 สรุปบทและสตอรี่บอร์ด 4.....	45

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Timing.....	5
รูปที่ 2.2 ภาพแสดงการแกว่งของลูกตุ้มแสดง Ease in และ Ease out.....	6
รูปที่ 2.3 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Arcs.....	6
รูปที่ 2.4 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Anticipation.....	7
รูปที่ 2.5 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Exaggeration การพระพริบตา.....	8
รูปที่ 2.6 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Squash and Stretch การยืดและหด.....	9
รูปที่ 2.7 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Secondary Action หรือแอคชั่นเสริม.....	10
รูปที่ 2.8 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Overlapping Action.....	11
รูปที่ 2.9 การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Pose To Pose.....	13
รูปที่ 2.10 แบบจำลองการสื่อสารตามแนวคิดของเซนนัน และวีเวอร์.....	18
รูปที่ 2.11 แบบจำลองการสื่อสารตามแนวคิดของเดวิด เค เบอร์โล.....	20
รูปที่ 2.12 หน้าเว็บไซต์ของ KARN.TV โลกแห่งการเรียนรู้ของเด็ก.....	27
รูปที่ 2.13 ตัวอย่างวิดีโอสื่อการสอน 1.....	28
รูปที่ 2.14 ตัวอย่างวิดีโอสื่อการสอน 2.....	29
รูปที่ 2.15 ตัวอย่างวิดีโอสื่อการสอน 3.....	30
รูปที่ 2.16 หน้าวิดีโอสอน โปรแกรม Anime Studio Pro 9.....	31
รูปที่ 3.1 แผนที่บริษัท แก๊ก อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด.....	32
รูปที่ 3.2 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท แก๊ก อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด.....	33
รูปที่ 3.3 หนังสือการ์ตูนเป็นโบ้ท.....	33
รูปที่ 3.4 ภาพรายการการ์ตูนเป็นโบ้ทโชว์ช่อง 13 Family.....	33
รูปที่ 3.5 ภาพกิจกรรม School Visit.....	34
รูปที่ 3.6 แผนที่บริษัท แก๊ก อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด.....	35
รูปที่ 4.1 ปรีक्षाและรวบรวมข้อมูลจากพนักงานที่ปรีक्षा.....	38
รูปที่ 4.2 บทการ์ตูนจากฝ้าย Creative Storyboard.....	41
รูปที่ 4.3 สตอรี่บอร์ดจากฝ้าย Creative Storyboard.....	42
รูปที่ 4.4 ต้นแบบคาแรคเตอร์ “ป๊อก” ทั้ง 4 ด้าน.....	45
รูปที่ 4.5 โทนสีของคาแรคเตอร์ตัวละคร.....	46
รูปที่ 4.6 โปรแกรม Anime Studio Pro 9 ที่บริษัทใช้สร้างอนิเมชั่น 2 มิติ.....	47
รูปที่ 4.7 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม Anime Studio Pro 9.....	47
รูปที่ 4.8 เรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์เครื่องมือที่ใช้ใน Anime Studio Pro.....	48

รูปที่ 4.9 เรียนรู้การจับท่าเคลื่อนไหวตัวละคร โปรแกรม Anime Studio Pro.....	48
รูปที่ 4.10 โปรแกรม Adobe Prmiere Pro CC ที่ใช้ในการตัดต่อวิดีโอและเสียง.....	48
รูปที่ 4.11 เรียนรู้เทคนิคการใส่เสียงเอฟเฟกต์จากพนักงานที่ปรึกษา.....	49
รูปที่ 4.12 สร้างโมเดลด้านหน้า.....	49
รูปที่ 4.13 สร้างโมเดลด้านข้าง.....	50
รูปที่ 4.14 สร้างโมเดลข้าง 45 องศา.....	50
รูปที่ 4.15 สร้างโมเดลด้านหลัง.....	50
รูปที่ 4.16 โมเดลทั้ง 4 ด้าน เมื่อสร้างและลงสีเสร็จ.....	51
รูปที่ 4.17 ต่อกระดูกโมเดลด้านหน้า.....	51
รูปที่ 4.18 ต่อกระดูกโมเดลด้านข้าง.....	52
รูปที่ 4.19 ต่อกระดูกโมเดลด้านข้าง 45 องศา.....	52
รูปที่ 4.20 ต่อกระดูกโมเดลด้านหลัง.....	52
รูปที่ 4.21 ตัวอย่างการเชื่อมกันของกระดูกที่ถูกต้อง.....	53
รูปที่ 4.22 ภาพตัวอย่างสร้าง SHOT ภาพนิ่งตาม Storyboard.....	53
รูปที่ 4.23 ภาพตัวอย่างสร้าง SHOT ที่เคลื่อนไหวตาม Storyboard.....	54
รูปที่ 4.24 โปรแกรม Adobe Photoshop CC.....	54
รูปที่ 4.25 สร้างตัวอักษรคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop.....	55
รูปที่ 4.26 สร้างตัวอักษรภาษาไทยผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop.....	55
รูปที่ 4.27 ภาพตัวอย่างเมื่อนำภาพ SHOT มารวมกับคำศัพท์.....	56
รูปที่ 4.28 พนักงานฝ่าย Creative ตรวจสอบเช็ค SHOT ทั้งหมดของอนิเมชั่น.....	56
รูปที่ 4.29 Export SHOT งานจากโปรแกรม Anime Studio Pro.....	57
รูปที่ 4.30 บันทึกเสียงบรรยายภาษาไทยโดยพนักงานที่ปรึกษา.....	57
รูปที่ 4.31 บันทึกเสียงบรรยายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยผู้ศึกษา.....	58
รูปที่ 4.32 ตัดต่อและใส่เอฟเฟกต์เสียง.....	58
รูปที่ 4.33 ตัดต่อภาพและเสียงเข้าด้วยกัน.....	59
รูปที่ 4.34 ใส่เสียงประกอบและเอฟเฟกต์เพิ่มเติม.....	59
รูปที่ 4.35 ตรวจสอบความเรียบร้อยของงานก่อน Export.....	60
รูปที่ 4.36 ตั้งค่าไฟล์วิดีโองานเพื่อ Export.....	60
รูปที่ 4.37 Export ไฟล์วิดีโอ.....	61
รูปที่ 4.38 แอดมินเพจเฟซบุ๊กอัปโหลดวิดีโอลงเฟซบุ๊กแฟนเพจ.....	62
รูปที่ 4.39 เผยแพร่บนเฟซบุ๊กแฟนเพจ “เป็น-โบ๊ท” ของบริษัท แก๊ก อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด....	62

