



ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยที่

1

เรื่อง สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันเบื้องต้น



นางสาวพิมพ์พร เพ็ชรอินทร

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

โรงเรียนเสาไห้ “วิมลวิทยานุกูล” อำเภอเสาไห้ จังหวัดสระบุรี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขั้นตอนการใช้ชุดสื่อประสมสำหรับนักเรียน รายวิชาสื่อประสม ง 32243

หน่วยที่ 1 เรื่อง สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันเบื้องต้น

รับฟังคำอธิบายบทบาทหน้าที่ของนักเรียนจากครู

ศึกษาโครงสร้างชุดสื่อประสม

ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

ศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้

ร่วมกันอภิปรายเพื่อหาข้อสรุป

ทำใบกิจกรรมที่ 1-2

ตรวจเฉลยใบกิจกรรมที่ 1-2

ทำแบบทดสอบหลังเรียน

ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน

ไม่ผ่าน

ผ่าน

ศึกษาหน่วยที่ 2

อ่านขั้นตอนให้
เข้าใจก่อนนะ



โครงสร้างชุดสื่อประสม

หน่วยที่ 1 สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันเบื้องต้น



ผลการเรียนรู้

1. อธิบายความหมายและความสำคัญของสื่อประสมได้
2. สามารถวางแผนและออกแบบสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกประวัติและความหมายของสื่อประสมได้
2. ระบุองค์ประกอบของสื่อประสมได้
3. บอกประโยชน์ของสื่อประสมได้
4. บอกความหมายของสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้
5. วางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้



สาระการเรียนรู้

1. ประวัติและความหมายของสื่อประสม
2. องค์ประกอบของสื่อประสม
3. ประโยชน์ของสื่อประสม
4. ความหมายของสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน
5. ขั้นตอนการวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน



องค์ประกอบ

1. แบบทดสอบก่อนเรียน
2. ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันเบื้องต้น
3. ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อประสม
4. ใบกิจกรรมที่ 1.2 เรื่อง การวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน
5. ใบกิจกรรมที่ 1.3 เรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด
6. แบบทดสอบหลังเรียน



เวลาเรียน 6 ชั่วโมง

โรงเรียนเสนาให้ “วิมลวิทยานุกูล” กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

แบบทดสอบก่อนเรียน วิชาสื่อประสม ง32243

หน่วยที่ 1 เรื่อง สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

จำนวน 10 ข้อ คะแนน 10 คะแนน เวลา 10 นาที

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ทำเครื่องหมาย **X** ลงในกระดาษคำตอบ

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 1 บอกประวัติและความหมายของสื่อประสมได้

1. ข้อใดจัดเป็นสื่อประสมที่ทันสมัยที่สุดในปัจจุบัน

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

2. คำกล่าวในข้อใดต่อไปนี้หมายถึงสื่อประสม

- ก. การนำเสนองานโดยสื่อหลากหลายประเภท
- ข. การนำเสนองานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ค. การนำเสนองานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมสื่อหลากหลายประเภท
- ง. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลขององค์ประกอบของสื่อประสม

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 2 ระบุองค์ประกอบของสื่อประสมได้

3. ข้อใดจัดเป็นองค์ประกอบของสื่อประสมที่สมบูรณ์

- ก. ข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และภาพวิดีโอ
- ข. ข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพวิดีโอ และการเชื่อมโยง
- ค. ข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และภาพวิดีโอ อุปกรณ์แสดงผล
- ง. ข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และภาพวิดีโอ โปรแกรมคอมพิวเตอร์

4. ข้อใดจัดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของสื่อประสม

- ก. เสียง
- ข. ภาพนิ่ง
- ค. ภาพเคลื่อนไหว
- ง. ข้อความหรือตัวอักษร



จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 3 บอกประโยชน์ของสื่อประสมได้

5. ข้อใดไม่จัดเป็นการประยุกต์ใช้สื่อประสมทางการศึกษา

- ก. การใช้เป็นห้องสมุด
- ข. สื่อการเรียนการสอน
- ค. การพิมพ์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ง. การแลกเปลี่ยนข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

6. ข้อใดคือจุดเด่นของสื่อประสม

- ก. ทันสมัย
- ข. สวยงาม
- ค. ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน
- ง. ใช้ในการกระตุ้นความรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 4 บอกความหมายของสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้

7. คำกล่าวในข้อใดต่อไปนี้หมายถึงสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

- ก. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลภาพการ์ตูน
- ข. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการเคลื่อนไหวของภาพการ์ตูน
- ค. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการเคลื่อนไหวของภาพการ์ตูนและสื่อหลากหลายประเภท
- ง. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลภาพการ์ตูนร่วมกับองค์ประกอบของสื่อประสม

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 5 วางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้

8. ข้อใดคือขั้นตอนแรกในการผลิตสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

- ก. สคริปต์
- ข. โครงเรื่อง
- ค. แรบบันดาลใจ
- ง. บอร์ดภาพนิ่ง

9. จากภาพคือขั้นตอนใดในการวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

- ก. การเขียนโครงเรื่อง
- ข. การสร้างแอนิเมชัน
- ค. การเขียนบทหรือเนื้อหา
- ง. การเขียนลำดับภาพหรือสตอรี่บอร์ด



10. ข้อใดคือการสร้างบอร์ดภาพนิ่งหรือสตอรี่บอร์ด

- ก. การเขียนสคริปต์
- ข. การนำเสนองานด้วยคอมพิวเตอร์
- ค. การเตรียมข้อมูลเพื่อผลิตงานแอนิเมชัน
- ง. การสร้างภาพให้เห็นลำดับขั้นตอนตามเนื้อเรื่อง

ตั้งใจทำข้อสอบ
นะครับ

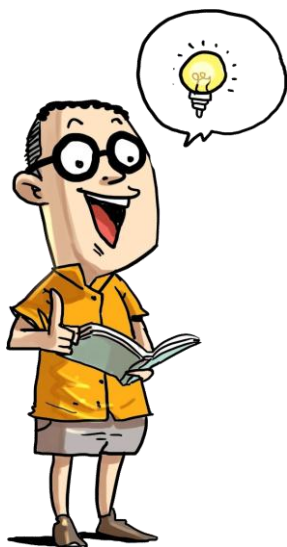


เฉลย

แบบทดสอบก่อนเรียน รายวิชาสื่อประสม ง32243

หน่วย 1 เรื่อง สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

จำนวน 10 ข้อ คะแนน 10 คะแนน เวลา 10 นาที



ข้อ	คำตอบ
1	ข
2	ง
3	ข
4	ค
5	ง
6	ค
7	ง
8	ค
9	ง
10	ง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

อธิบายความหมายและความสำคัญของสื่อประสมได้

สื่อประสมได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในวงการการศึกษา วงการบันเทิง วงการธุรกิจและวงการอุตสาหกรรมโดยเฉพาะได้นำมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน การฝึกอบรมและให้ความบันเทิง จัดว่าเป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่มีความนิยมใช้งานกันอย่างแพร่หลาย ทั้งในการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนการสอน ผลิตภัณฑ์หรือบริการของสินค้า การนำเสนอผลงานต่างๆ ในบทนี้จะกล่าวถึงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน



1. ความหมายของสื่อประสม

สื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย (Multimedia) มาจากคำว่า มัลติ (Multi) ซึ่งแปลว่า ความหลากหลายและมีเดีย (Media) ซึ่งแปลว่า สื่อ

ระบบสื่อประสม คือ การทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถแสดงผลได้หลายๆ รูปแบบ เช่น ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวและเสียง ซึ่งเป็นการรวมวิชาการหลายๆ สาขามาประยุกต์เข้ากัน ปัจจุบันเป็นที่นิยมใช้ในงานด้านการศึกษาเป็นอย่างมากเรียกว่า การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน

(Computer Assisted Instruction : CAI) ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความสามารถของแต่ละบุคคล โดยมีการโต้ตอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์แสดงผลให้ผู้เรียนเห็นผ่านทางจอภาพที่สำคัญ เทคโนโลยีนี้สามารถใช้สื่อประสมหลายๆ ชนิดเข้าด้วยกันไม่ว่าจะเป็นข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียง สื่อการเรียนรูแบบนี้จึงสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น

สื่อประสม หมายถึง การนำสื่อหลายๆ ประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อแต่ละอย่างตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหาและในปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมด้วยเพื่อการผลิตหรือการควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆ ในการเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวและเสียงเป็นต้น

ความหมายของสื่อประสมจะแตกต่างกันไปตามสมัย เมื่อสมัยก่อนเมื่อก้าวถึง สื่อประสม หมายถึง การนำสื่อหลายๆ ประเภทมาใช้ร่วมกัน เช่น รูปภาพ เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส เทปบันทึกเสียง เพื่อให้การเสนอผลงานหรือการเรียนการสอนสามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ นอกเหนือจากการบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้ฟังหรือผู้เรียนไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อสื่อ นั้นโดยตรง ปัจจุบันบทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่มีเพิ่มมากขึ้นในการทำงานจึงทำให้ความหมายของสื่อประสมเพิ่มขึ้นจากเดิม ความหมายของสื่อประสมที่เพิ่มขึ้นในปัจจุบัน หมายถึง สื่อประสมเชิงโต้ตอบ (Interactive Multimedia) โดยการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อและผู้ใช้

สื่อประสมในปัจจุบัน หมายถึง การนำอุปกรณ์ต่างๆ เช่น เครื่องเล่นซีดีรอม เครื่องเสียงระบบดิจิทัล เครื่องเล่นแผ่นวีดิทัศน์ ฯลฯ มาใช้ร่วมกันเพื่อเสนอเนื้อหาข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ และเสียงในระบบสเตอริโอ โดยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิต การนำเสนอเนื้อหาเป็นการให้ผู้ใช้หรือผู้เรียนมีไม่เพียงแต่นั่งดูหรือฟังข้อมูลจากสื่อที่เสนอมาเท่านั้น แต่ผู้ใช้สามารถควบคุมให้คอมพิวเตอร์ทำงานในการตอบสนองต่อคำสั่งและให้ข้อมูลป้อนกลับในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ ผู้ใช้สื่อสามารถมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองซึ่งกันและกันได้ทันที



2. วิวัฒนาการของสื่อประสม

วิวัฒนาการของสื่อประสม เป็นสื่อสมัยใหม่ที่ใช้คอมพิวเตอร์นำเอาตัวหนังสือแสดงข้อความ ภาพ และเสียง บันทึกไว้ในรูปของข้อมูลดิจิทัล มาแสดงผลแปลงเป็นตัวหนังสือแสดงข้อความ ภาพและเสียงทางจอภาพ และลำโพงผสมผสานกัน รวมทั้งควบคุมการแสดงผลของสื่อเหล่านั้น โดยโปรแกรมการสั่งงานคอมพิวเตอร์ ทำให้สื่อเหล่านั้นมีลักษณะพิเศษขึ้น มีพลังในการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวามากกว่าสื่อที่เกิดจากการใช้อุปกรณ์อื่นๆ

คำว่า “ **สื่อประสม** ” อาจมีความหมายเพียงการแสดงผลของข้อความภาพและเสียงพร้อมๆ กันในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น สื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์สไลด์ประกอบเสียง หรือการใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการสาธิตหรือการสอน แต่สื่อเหล่านี้อาจใช้เฉพาะที่สามารถอธิบายความหมายได้ชัดเจนมากกว่า คำว่าสื่อประสม จึงหมายถึงสื่อที่มีลักษณะพิเศษที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์



ภาพที่ 1 ภาพแสดงวิวัฒนาการของสื่อประสม

ในสมัยก่อนมนุษย์ใช้สื่อที่เป็นภาพและตัวอักษรในการบันทึกเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ โดยการสลักภาพและอักษรลงบนแผ่นหิน หรือขีดเขียนลงบนวัสดุชนิดอื่นที่มีความแข็งแรง ต่อมาได้มีการวาดหรือเขียนลงบนกระดาษ ตัวอย่าง เช่น การบันทึกความรู้และเหตุการณ์ต่างๆ โดยการจารึกลงบนใบลาน หรือกระดาษ

กลางคริสต์ศตวรรษที่ 15 มีวิวัฒนาการด้านการพิมพ์และหนังสือซึ่งเป็นสื่อที่เกิดขึ้นในยุโรป เป็นสื่อที่ทำให้ความรู้หรือการศึกษาแพร่ขยายออกไป เป็นการเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลง และก่อให้เกิดความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์อย่างรวดเร็วในอีก 300 ปีต่อมา

ค.ศ. 1877 ทอมัส แอลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison; ค. ศ. 1874 – 1931)



นักประดิษฐ์ชาวอเมริกา ได้ประดิษฐ์ระบบบันทึกเสียงขึ้น ซึ่งเป็นการบันทึกเสียงเก็บไว้ได้เป็นครั้งแรก

ภาพที่ 2 ภาพแสดงเครื่องประดิษฐ์ระบบบันทึกเสียง

ค.ศ. 1888 จอร์จ อีสต์แมน (George Eastman ; ค.ศ. 1854 – 1932) นักประดิษฐ์ชาวอเมริกันได้ประดิษฐ์อุปกรณ์ที่สามารถบันทึกภาพโดยใช้สิ่งประดิษฐ์ทั้ง 2 อย่างทำให้เกิดสื่อประเภทเสียงและมีรูปแบบใหม่ในการบันทึกภาพ นอกเหนือจากการวาด เขียน และพิมพ์ลงบนกระดาษ

ศตวรรษที่ 20 เริ่มมีการบันทึกภาพด้วยกล้องถ่ายรูป และได้พัฒนาไปสู่การถ่ายภาพเคลื่อนไหว จึงทำให้การบันทึกและถ่ายทอดเรื่องราวแม่นยำ ตรงกับความจริง และน่าสนใจยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นที่มาของสื่อประเภทภาพยนตร์



ภาพที่ 3 ภาพแสดงภาพกล้องถ่ายรูป



ภาพที่ 4 ภาพแสดงระบบสื่อประสม

ครึ่งหลังของ ค.ศ. ที่ 20 มนุษย์ค้นพบสิ่งประดิษฐ์คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีดิจิทัล เปลี่ยนการสื่อสารของมนุษย์ครั้งสำคัญ โดยการนำเข้าสู่ระบบสื่อประสม แทนการใช้คอมพิวเตอร์เฉพาะการพิมพ์ และจัดเก็บข้อมูล ซึ่งสามารถนำมาใช้และโยกนในด้านการสื่อสารได้หลากหลายขึ้น



3. องค์ประกอบของสื่อประสม

สื่อประสมสามารถจำแนกองค์ประกอบของสื่อต่างๆ ได้เป็น 6 ชนิด คือ ข้อความ หรือ ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ และการเชื่อมโยง นำมาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อใช้สำหรับการโต้ตอบระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเลือกกระทำต่อสื่อประสมได้ตามความต้องการ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ได้ทำการเลือกรายการและตอบคำถามผ่านทางจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ จากนั้นระบบคอมพิวเตอร์ก็จะทำการประมวลผล แล้วแสดงผลลัพธ์ย้อนกลับผ่านทางจอภาพให้ผู้ใช้เห็นอีกครั้ง นอกจากนี้ ยังมีการโต้ตอบในรูปแบบอื่นๆ อีกมากมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเครื่องมือและรูปแบบ ที่จะนำมาประยุกต์ใช้งาน ตัวอย่างเช่น การสร้างปุ่มหรือข้อความที่มีสีแตกต่างจากข้อความปกติ เมื่อผู้ใช้มีการโต้ตอบกับส่วนนี้ ระบบก็จะเชื่อมโยงไปยังส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงหรือ วิดีโอ ตามที่ได้มีการออกแบบไว้ ดังนั้นจึงถือได้ว่าการโต้ตอบในสื่อประสมเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าส่วนอื่นๆ

สาระน่ารู้ สื่อประสมที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่าสองสื่อตามองค์ประกอบ คือ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงเชิงโต้ตอบ และวิดีโอ

3.1 ข้อความหรือตัวอักษร เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของสื่อประสม โยสื่อประสมที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์โดยมากจะมีตัวอักษรให้เลือกได้หลายแบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ การโต้ตอบกับผู้ใช้นิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงเชิงโต้ตอบได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปยังการนำเสนอในรูปของเสียง ภาพกราฟิกหรือเล่นวีดิทัศน์ นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะ ของเมนู เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้โดยคลิกไปที่บริเวณปุ่มโต้ตอบ

- ใช้แมวสโล! นุกจับมูลนิธิช่วยสัตว์จรจัด เบื้องหลังเปิดทำหมันเถื่อน
- หมอเสน่ห์แอมซอมสาว ลวงข่มขืนตอนทำพิธี หนีคดีนาน 7 ปี
- นักรักกิจสาว ญาติอึดอัด ส.ส.พรรคชาติไทย หายตัวพร้อมเบนซ์หรู หลังทำบุญวัดดัง

TAGS ที่เกี่ยวข้อง >>

ภูมิภาค region ลำปาง



ภาพที่ 5 ภาพแสดงข้อความหรือตัวอักษร

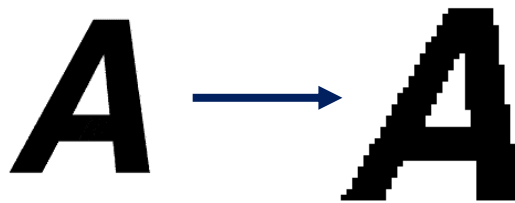
3.2 ภาพนิ่ง คือ ภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น ภาพนิ่งมีบทบาทมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น



ภาพที่ 6 ภาพแสดงภาพนิ่ง

ชนิดของภาพนิ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิดได้แก่ ภาพบิตแมพ (Bitmap) และภาพเวกเตอร์ (Vector)

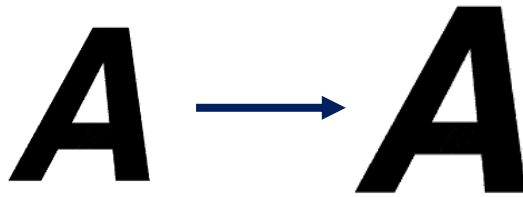
ภาพบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆ ที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่งๆ จึงเกิดจากจุดเล็กๆ หลายๆ จุดประกอบกัน ทำให้รูปภาพแต่ละรูป เก็บข้อมูลจำนวนมาก เมื่อนำมาใช้ จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล รูปแบบของภาพบิตแมพ ที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF



ภาพที่ 7 ภาพแสดงภาพประเภทภาพบิตแมพ

ภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคนจะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆ จุด เป็นลักษณะของโครงร่าง และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้นโครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในเมื่อมีการแก้ไขภาพก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของเส้น ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียด เมื่อมีการขยายภาพ ภาพแบบเวกเตอร์ รูปแบบ

ของภาพที่รู้จักกันดี ได้แก่ .wmf ซึ่งเป็น clipart ของ Microsoft Office นอกจากนี้ยังสามารถพบภาพรูปแบบนี้ได้จากโปรแกรม Illustrator หรือ Macromedia Freehand



ภาพที่ 8 ภาพแสดงภาพประเภทเวกเตอร์

3.3 ภาพเคลื่อนไหว คือ ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนที่ เคลื่อนไหว เช่น การเดินของตัวละคร ในการตูนแอนิเมชัน ทำให้สามารถเข้าใจระบบการเคลื่อนที่ ดังนั้นภาพเคลื่อนไหวจึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่ายพร้อมทั้งการเคลื่อนไหวภาพกราฟิกนั้น จนถึงกราฟิกที่มีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหว โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่นโปรแกรม Flash โปรแกรม Autodesk Animator ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้มีคุณสมบัติในด้านของการออกแบบกราฟิกสำหรับใช้ในสื่อประสมได้ตามต้องการ

3.4 เสียง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของสื่อประสม โดยถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับทำงานด้านเสียงหากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เราใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนี้เกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ลักษณะของเสียง ประกอบด้วยคลื่นเสียงแบบ Audio ซึ่งมีรูปแบบของเสียง ได้แก่ .wav, .au

3.5 วิดีโอ เป็นองค์ประกอบของสื่อประสมที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัลสามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์แบบกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ รูปแบบของวิดีโอ ได้แก่ .avi, .mpg, .mov

3.6 การเชื่อมโยงโต้ตอบ คือ การที่ผู้ใช้สื่อประสมสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการโดยคลิกเมาส์ที่ตัวอักษร หรือปุ่มที่กำหนดให้เป็นตัวนำทางการเชื่อมโยงสำหรับตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่ออกแบบให้มีสีแตกต่างจากอักษรตัวอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์หรือคลิกลงบนปุ่มเพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการหรือเปลี่ยนหน้าต่อไปยังข้อมูลถัดไป



4. ประโยชน์ของสื่อประสม

ประโยชน์ของสื่อประสมมีอยู่หลากหลายรูปแบบทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน เช่น

- 4.1 ใช้เป็นบทเรียนสำเร็จรูปสำหรับกลุ่มผู้ใช้ในเพื่อการศึกษาและฝึกอบรม ใช้เป็นห้องสมุดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 4.2 ใช้เป็นสื่อนำเสนอสินค้าและบริการสำหรับการโฆษณาในเพื่อธุรกิจ
- 4.3 ใช้ประยุกต์ในธุรกิจร้านค้าและอุตสาหกรรม
- 4.4 ใช้สำหรับนันทนาการ เช่น ภาพยนตร์ เกม
- 4.5 ใช้ในการให้บริการ การดำเนินการทางด้านการแลกเปลี่ยนข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ของทหาร การกีฬา การแพทย์และสาธารณสุข
- 4.6 ใช้สร้างแหล่งความรู้ เช่น สารานุกรม ห้องสมุดเพื่อให้บริการแก่ประชาชน
- 4.7 ใช้นำเสนอข่าวสารในรูปแบบที่ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับ เช่น บทเรียนมัลติมีเดีย
- 4.8 ใช้สร้างสื่อเพื่อความบันเทิง สื่อโฆษณา หรือประชาสัมพันธ์

การนำสื่อประสมมาประยุกต์ใช้งานร่วมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเพิ่มผลผลิต ผู้พัฒนาจึงจำเป็นต้องมีการจัดทำให้มีรูปแบบที่เหมาะสมและง่ายต่อการใช้งานตามกลุ่มเป้าหมายเพื่อประโยชน์ในการเพิ่มประสิทธิภาพของการปฏิบัติงาน



5. สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง นอกจากนั้นยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์อื่นๆ เช่น สื่อประชาสัมพันธ์ สื่อการสอน สื่อโฆษณา สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันที่พบเห็น เช่น เรื่องก้านกล้วย เรื่องยักษ์ เรื่องอนิเมะ เป็นต้น ซึ่งสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน มีความหมายดังนี้

แอนิเมชัน (Animation) มาจากคำภาษาละตินว่า “Anima” แปลว่า วิญญาณหรือสหายใจ ดังนั้น คำว่า แอนิเมชัน (Animation) จึงมีความหมายว่า การทำให้มีชีวิตจิตใจหลักการทำงานแอนิเมชันอาศัยภาพลวงตาทำให้เห็นและเชื่อว่ามีอะไรบางอย่างเคลื่อนที่ได้ เช่น การมองเห็นภาพยนตร์ที่เคลื่อนที่ได้ ลูกเทนนิสกระเด็นจากพื้น ตึกแตกที่กำลังกระโดดไปมา

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การแสดงภาพนิ่ง 2 มิติ 3 มิติ หลายๆ ภาพเรียงต่อเนื่องกัน ซึ่งภาพแต่ละภาพจะเรียกว่า “เฟรม” และฉายภาพอย่างรวดเร็วเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบลวงตา เรียกอีกอย่างว่า ปรากฏการณ์ภาพติดตา โดยปกติความสามารถในการมองเห็นของมนุษย์เมื่อมีการเพ่งมองเห็นภาพใดภาพหนึ่งเป็นเวลาชั่วครู่ แต่หากภาพนั้นเกิดหายไปทันทีที่สายตาของมนุษย์จะยังเก็บภาพไว้ที่เรตินาเป็นช่วงเวลาสั้นๆ ราว 1/15 วินาที จึงทำให้เกิดความรู้สึกว่าภาพเคลื่อนไหวได้ ตัวอย่าง เช่น หากในเฟรมแรกเป็นภาพของกระต่ายที่กำลังวิ่ง โดยใช้ขาข้างขวาเพื่อรับน้ำหนักและในเฟรมถัดไป หรือเฟรมที่สอง กระต่ายได้ออกแรงยกขาข้างซ้าย ถีบตัวจนกระทั่งลอยตัวแล้วเปลี่ยนมาใช้ขาข้างซ้ายเพื่อรับน้ำหนักอีกครั้ง ทำเช่นนั้นสลับกันไปเรื่อยๆ ในแต่ละเฟรมเหล่านี้จึงเป็นหลักการสำคัญที่นักแอนิเมเตอร์ทั้งหลายได้นำภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่องกันไปทำให้เห็นเป็นการเคลื่อนที่



Frame1 Frame 2 Frame 3 Frame 4 Frame 5 Frame 6 Frame 7 Frame 8 Frame 9 Frame 10

การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดลายเส้น คน สัตว์ สิ่งของ ในรูปแบบที่เหมือนหรือมีเค้าโครงที่ใกล้เคียงกับของจริงหรือต่างจากของจริงตามจินตนาการของผู้วาดการ์ตูน เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ หรือภาพสิ่งของที่มีหู มีตา มีปาก

การ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง การแสดงภาพการ์ตูน 2 มิติ 3 มิติ หลายๆ ภาพเรียงต่อเนื่องกัน และฉายภาพอย่างรวดเร็วเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบลวงตา หรือ เรียกอีกอย่างว่า ปรากฏการณ์ภาพติดตาด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง การแสดงภาพการ์ตูน 2 มิติ 3 มิติ หลายๆ ภาพเรียงต่อเนื่องกันและฉายภาพอย่างรวดเร็วเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบลวงตามานำเสนอร่วมกับตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย และเสียง โดยโปรแกรมการสั่งงานคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลของสื่อเหล่านั้น ทำให้สื่อเหล่านั้นมีลักษณะพิเศษขึ้น มีพลังในการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวาด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก ในโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน



6. โปรแกรมสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

เนื่องจากการสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันในแบบ Computer Animation ต้องมีคอมพิวเตอร์เป็นส่วนประกอบจึงจำเป็นต้องมีซอฟต์แวร์สำหรับทำแอนิเมชัน ซึ่งมักจะมีหลากหลายรูปแบบ โดยที่ปัจจุบันนี้ นิยมใช้กัน ได้แก่

- 1) โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมที่ช่วยในการสร้างแอนิเมชันและกราฟิกสำหรับมัลติมีเดียบนเว็บไซต์
- 2) โปรแกรม Auto Maya เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้กันมากที่สุดในธุรกิจภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน สามารถนำไปใช้สร้างแอนิเมชันงานออกแบบตกแต่งภายในและออกแบบผลิตภัณฑ์
- 3) โปรแกรม 3D Studio Max เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างแอนิเมชันและกราฟิก 3 มิติ นิยมใช้สร้างสื่อมัลติมีเดียและงานภาพยนตร์
- 4) โปรแกรม Cinema 4D เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีความเป็นกราฟิกในการแสดงผล นิยมใช้ในการสร้างรายการและงานออกแบบผลิตภัณฑ์แต่มีข้อจำกัดในตัวโปรแกรมสูงมาก
- 5) โปรแกรม Blender เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ที่ผลิตโดยนักพัฒนาซึ่งมีความหลากหลายของเครื่องมือขึ้นอยู่กับนักพัฒนาในประเทศนั้นๆ จะทำการออกแบบเป็นโปรแกรมที่ติดตั้งโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
- 6) โปรแกรม Adobe Director เป็นโปรแกรมที่สามารถสร้างงานมัลติมีเดียคุณภาพสูง
- 7) โปรแกรม GIF Animation เป็นโปรแกรมสร้างภาพ GIF Animation สามารถดูภาพตัวอย่างและสามารถกำหนดรายละเอียดของภาพในแต่ละเฟรมได้
- 8) โปรแกรม Autocad เป็นโปรแกรมสำหรับออกแบบภาพใน เช่น อาคาร บ้านเรือนและโรงงาน
- 9) โปรแกรม 3D Browser Light เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ
- 10) โปรแกรม Swish เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างเว็บเพจในรูปแบบอินเตอร์แอ็กทีฟ
- 11) โปรแกรม Moho เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างการ์ตูนหรือแอนิเมชันในรูปแบบ 2 มิติ
- 12) โปรแกรม Lightwave เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างภาพแอนิเมชันแบบ 3 มิติ นิยมใช้เพื่อสร้างงานภาพยนตร์
- 13) Nuke เป็นโปรแกรมสำหรับซ้อนภาพแอนิเมชัน หรืองานภาพยนตร์ นิยมใช้กันในประเทศ
- 14) Adobe After effect เป็นโปรแกรมสำหรับซ้อนภาพแอนิเมชัน หรืองานภาพยนตร์และสร้างงานแอนิเมชันรูปแบบ 2 มิติ และถึง 3 มิติ



ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อประสม

ชื่อ.....สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....คะแนนที่ได้.....

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

อธิบายความหมายและความสำคัญของสื่อประสมได้

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. นักเรียนเข้าไปศึกษาใบความรู้ที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อประสม
2. ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนจับคู่ความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- | | |
|---|------------------------------|
|สื่อ | ก. มัลติ |
|ความหลากหลาย | ข. มีเดีย |
|การทำให้มีชีวิตจิตใจ | ค. การ์ตูน |
|ภาพวาดลายเส้นเหมือนจริง | ง. สื่อประสม |
|การรวมสื่อประสมหลายๆชนิดเข้าด้วยกัน | จ. แอนิเมชัน |
|การแสดงผลเคลื่อนไหวของการ์ตูน 2 มิติ 3 มิติ | ฉ. ระบบสื่อประสม |
|การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลขององค์ประกอบของสื่อประสม | ช. การ์ตูนแอนิเมชัน |
|การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลภาพการ์ตูนร่วมกับองค์ประกอบของสื่อประสม | ซ. สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน |

2. ให้นักเรียนจับคู่ความสัมพันธ์ของข้อมูลต่อไปนี้

- | | |
|--|-----------------------------------|
|ระบบสื่อประสม | ก. หนังสือ |
|สื่อประเภทภาพยนตร์ | ข. จอร์จ อีสต์แมน |
|ประดิษฐ์ระบบบันทึกเสียง | ค. ทอมัส แอลวา เอดิสัน |
|อุปกรณ์ที่สามารถบันทึกภาพโดยใช้แสง | ง. เริ่มต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 |
|เกิดขึ้นในยุโรปในกลางคริสต์ศตวรรษที่ 15 | จ. ครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 |



3. ให้นักเรียนระบุองค์ประกอบที่สำคัญของสื่อประสมมีทั้งหมด.....ชนิด เรียงลำดับความสำคัญได้ดังนี้.....

4. ให้นักเรียนเรียงลำดับความสำคัญของประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสื่อประสม

- | | |
|---|---------------|
| ก. การสร้างเกม | ลำดับที่..... |
| ข. การใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ | ลำดับที่..... |
| ค. การสร้างแคตตาล็อกขายสินค้าบนเฟสบุ๊ก | ลำดับที่..... |
| ง. การสร้างสื่อเพื่อเผยแพร่ความสามารถส่วนตัว | ลำดับที่..... |
| จ. การสร้างแหล่งเรียนรู้เผยแพร่ข้อมูลในโรงเรียน | ลำดับที่..... |

5. ให้นักเรียนระบุคุณสมบัติของโปรแกรมสำหรับสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันต่อไปนี้

- | | |
|------------------------|-------|
| ก. โปรแกรม Flash | |
| ข. โปรแกรม Illustrator | |
| ค. โปรแกรม Swish Max | |
| ง. โปรแกรม Auto Maya | |
| จ. โปรแกรม Swish Max | |

ตั้งใจทำ
นะครับ





ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อประสม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

อธิบายความหมายและความสำคัญของสื่อประสมได้

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. นักเรียนเข้าไปศึกษาใบความรู้ที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อประสม
2. ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนจับคู่ความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

...ข...สื่อ

ก. มัลติ

...ก...ความหลากหลาย

ข. มีเดีย

...จ...การทำให้มีชีวิตจิตใจ

ค. การ์ตูน

...ค...ภาพวาดลายเส้นเสมือนจริง

ง. สื่อประสม

...ง...การรวมสื่อประสมหลายชนิดเข้าด้วยกัน

จ. แอนิเมชัน

...ช...การแสดงผลเคลื่อนไหวของการ์ตูน 2 มิติ 3 มิติ

ฉ. ระบบสื่อประสม

...ฉ...การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลขององค์ประกอบของสื่อประสม

ช. การ์ตูนแอนิเมชัน

ซ. สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

...ซ...การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลภาพการ์ตูนร่วมกับองค์ประกอบของสื่อประสม

2. ให้นักเรียนจับคู่ความสัมพันธ์ของข้อมูลต่อไปนี้

...จ...ระบบสื่อประสม

ก. หนังสือ

...ง...สื่อประเภทภาพยนตร์

ข. จอร์จ อีสต์มัน

...ค...ประดิษฐ์ระบบบันทึกเสียง

ค. ทอมัส แอลวา เอดิสัน

...ช...อุปกรณ์ที่สามารถบันทึกภาพโดยใช้แสง

ง. เริ่มต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20

...ก...เกิดขึ้นในยุโรปในกลางคริสต์ศตวรรษที่ 15

จ. ครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20

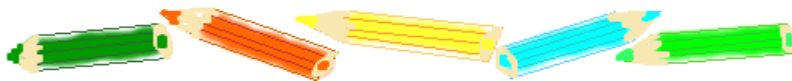
3. ให้นักเรียนระบุองค์ประกอบที่สำคัญของสื่อประสมมีทั้งหมด.....6.....ชนิด เรียงลำดับความสำคัญได้
ดังนี้.....1. ภาพวิดีโอ 2. ภาพเคลื่อนไหว 3. ภาพนิ่ง 4. เสียง 5. ข้อความหรือตัวอักษร
6. การเชื่อมโยง

4. ให้นักเรียนเรียงลำดับความสำคัญของประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสื่อประสม

- | | |
|---|---------------------|
| ก. การสร้างเกม | ลำดับที่.....5..... |
| ข. การใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ | ลำดับที่.....2..... |
| ค. การสร้างแคตตาล็อกขายสินค้าบนเฟสบุ๊ก | ลำดับที่.....4..... |
| ง. การสร้างสื่อเพื่อเผยแพร่ความสามารถส่วนตัว | ลำดับที่.....3..... |
| จ. การสร้างแหล่งเรียนรู้เผยแพร่ข้อมูลในโรงเรียน | ลำดับที่.....1..... |

5. ให้นักเรียนระบุคุณสมบัติของโปรแกรมสำหรับสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันต่อไปนี้

- | | |
|------------------------|---|
| ก. โปรแกรม Flash | ...การสร้างงานกราฟิก ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว..... |
| ข. โปรแกรม Illustrator | ...วาดภาพลายเส้น...วาดภาพกราฟฟิก..... |
| ค. โปรแกรม Swish Max | ...ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว..... |
| ง. โปรแกรม Auto Maya | ...สร้างแอนิเมชันงานออกแบบตกแต่งภายใน และออกแบบผลิตภัณฑ์..... |
| จ. โปรแกรม Swish Max | ...สร้างภาพเคลื่อนไหว..... |



ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สามารถวางแผนและออกแบบสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้

การวางแผนและออกแบบสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน ได้แก่ การกำหนดหัวเรื่อง การวางโครงเรื่องคร่าวๆ การเขียนเนื้อหาและบทความบรรยาย การเขียนลำดับภาพ การจัดเตรียมเสียงประกอบและการลงมือทำสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันตามที่ได้วางแผนไว้



1. ขั้นตอนและวิธีการสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันจำเป็นต้องมีความละเอียด ประณีตและวางแผนการทำงานอย่างดี แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต เป็นขั้นตอนการวางแผน เขียนบท เตรียมไฟล์ประกอบอื่นๆ เช่น ไฟล์เสียง เขียนสตอรี่บอร์ด ก่อนนำไปลงมือทำมีลำดับการทำงานดังนี้

- 1) ไอเดีย เป็นสิ่งแรกที่ผู้สร้างจะต้องสร้างสรรค์ จินตนาการความคิดว่าผู้ชมควรเป็นใคร อะไรที่ต้องการให้ผู้ชมทราบภายหลังจากที่ชมไปแล้ว ควรให้เรื่องที่เราสร้างออกมาเป็นรูปแบบใด ซึ่งอาจจะมาจากประสบการณ์ สิ่งรอบๆ ตัว สิ่งที่ได้อ่านได้พบเห็น
- 2) เนื้อเรื่อง โดยผู้สร้างจะนำความคิดของเรื่องที่ตนสร้างนำไปเขียนเป็นบทเพื่อนำไปวาดเป็นภาพวาดสำหรับการลำดับเรื่องในการถ่ายทำอย่างคร่าว ๆ
- 3) สคริปต์ เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่ละฉาก พร้อมทั้งกำหนดมุมกล้อง เทคนิคพิเศษ รวมถึงระยะเวลาของการเคลื่อนไหวโดยให้รายละเอียดต่างๆ ในการวางแผนงานเพื่อเตรียมข้อมูลต่างๆ เช่น ตัวละคร ฉาก เสียงดนตรี เสียงประกอบ
- 4) สตอรี่บอร์ด เป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วนทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ สีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆ ของตัวละคร ภาพวาดทั้งหมดจะเรียงต่อเนื่องกันไปตามลำดับของเรื่องจากต้นจนจบ โดยภาพแต่ละภาพจะมีความต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

2. ขั้นตอนการผลิต เป็นขั้นตอนที่ต้องลงมือทำงานต่อจากเขียนสตอรี่บอร์ด ที่เตรียมไว้จนได้งานการ์ตูนแอนิเมชันที่เกือบสมบูรณ์ มีลำดับการทำงานดังนี้

1) ขั้นตอนการสร้างภาพให้กับตัวละครและฉาก โดยการวาดตัวละครและฉากด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และกำหนดท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครและฉากด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2) ขั้นตอนการบันทึกเสียง เป็นการอัดเสียง การอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกตามประเภทของเสียง ได้แก่ เสียงหลัก ได้แก่ เสียงบรรยายตามบทบาทของตัวละคร เสียงประกอบ ได้แก่ เสียงที่นอกเหนือจากเสียงบรรยาย เช่น เสียงเพลง เสียงฟุ้ง ทำให้เกิดความรู้สึกสมจริงสมจัง มีจินตนาการ เหมือนกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

3) ขั้นตอนการตรวจสอบความเรียบร้อยของแอนิเมชัน เป็นการนำภาพตัวละคร และฉากที่วาดมาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราวพร้อมเสียง ประโยชน์ของการตรวจสอบความเรียบร้อยของแอนิเมชัน คือ เวลานำเสนองานแอนิเมชัน จะไม่หยาบ สามารถพบทวนแนวความคิดก่อนที่จะทำการผลิต เป็นสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน ทบทวนกรอบเวลา การดำเนินเรื่องราวเหตุผลที่สามารถอธิบายได้ อย่างต่อเนื่อง สามารถปรับแต่ง เพิ่มเติมภาพหรือตัดเข้าสู่ฉากอื่นได้ทันที เพื่อให้ได้งานที่มีอารมณ์ จังหวะและองค์ประกอบที่ใกล้เคียงก่อนการทำแอนิเมชันจริง

4) ขั้นตอนการปรับแต่งชิ้นงาน หลังจากที่ได้ตรวจสอบความเรียบร้อยของแอนิเมชันแล้ว จะต้องนำไปปรับปรุง ตกแต่งแก้ไขสตอรี่บอร์ด ในขั้นตอนอื่น ๆ โดยละเอียด เช่น ลักษณะตัวละคร ฉากหลัง เสียง เวลา และส่วนประกอบอื่น ๆ

5) ขั้นตอนการใส่เสียงประกอบ ให้น่าสนใจ สอดคล้องกับเรื่องราว เนื้อหา

3. ขั้นตอนหลังการผลิต เป็นขั้นตอนสุดท้ายโดยเน้นเก็บรายละเอียด เช่น ตัดต่อภาพต่างๆ หรือ ตกแต่งเสียงให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้งาน หลังจากได้ชิ้นงานจากโปรแกรมในการสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน หรือชิ้นงานอาจจะไม่สามารถนำไปใช้ได้ทันที ต้องนำมาแปลงในรูปแบบอื่นๆ เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งาน เช่น การแปลงให้อยู่ในรูปวิดีโอ ซึ่งสามารถนำไปปรับแต่ง ใส่เทคนิคพิเศษสำหรับการปรับแต่งงานแอนิเมชัน นำไปใช้บนเว็บไซต์



2. การวางแผนและสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

ก่อนลงมือสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน ต้องมีการวางแผนและกำหนดวัตถุประสงค์หรือทิศทางของการ์ตูนแอนิเมชันว่าจะนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับอะไร นำเสนอด้วยรูปแบบใด จำนวนเวลากี่นาที โครงเรื่องเป็นอย่างไร แล้วจึงนำไปเขียนบทและลำดับภาพเพื่อนำไปสร้างชิ้นงานสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งการวางแผนกระบวนการทำงานเช่นนี้จะทำให้เห็นภาพรวม และทิศทางการทำงานที่ชัดเจน สามารถสร้างแอนิเมชันออกมาได้อย่างรวดเร็ว และตรงตามวัตถุประสงค์ ไม่หลุดจากกรอบที่ต้องการสื่อให้ผู้ชมเข้าใจ แบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

2.1 การกำหนดหัวเรื่องที่ต้องการนำเสนอ

ก่อนลงมือสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน สิ่งที่สำคัญคือ การหาเนื้อหาเรื่องราวที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชม ซึ่งอาจมาจากประสบการณ์ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน จากแรงบันดาลใจและไอเดีย ในการสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน โดยต้องกำหนดหัวเรื่องขึ้นมาให้ชัดเจนว่าต้องการทำเพื่อสื่อสารเรื่องอะไร โดยหัวเรื่องอาจมาจากความต้องการของคนรอบข้าง หรือจากตัวเอง ซึ่งอาจนำหัวเรื่องมาตั้งเป็นชื่อเรื่องก็ได้ เช่น

สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันงานแต่ง ต้องเป็นแนวเรื่องความรัก ซึ่งจะเป็นแบบไหน อาจจะต้องมีการสัมภาษณ์รายละเอียดจากคู่แต่งงานว่าเรื่องราวความรักของเขาสรุปได้ว่าอย่างไร เช่น รักที่อดทน รักทรหด จุดจบแห่งการค้นหา การเติมเต็ม เป็นต้น

สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก ต้องมีหัวเรื่องว่าจะนำเสนอหรือสอนเรื่องอะไร เช่น สอนวิทยาศาสตร์ เรื่องวัฏจักรของน้ำ เรื่องกระบวนการหายใจของพืช ฯลฯ

สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันโฆษณาหรือข่าวประชาสัมพันธ์ ต้องทราบความต้องการว่าจะโฆษณาสินค้าอะไร หรือประกาศข่าวให้ทราบเรื่องอะไร จึงสามารถนำความต้องการมาตั้งเป็นหัวเรื่องได้

นอกจากนั้นยังมีประเภทของสื่ออื่นๆ ที่สามารถนำมาคิดเป็นหัวเรื่องในการนำเสนองาน เช่น การนำเสนอวิถีชีวิตโอการ์ตูน

2.2 การกำหนดรูปแบบและจำนวนเวลาในการนำเสนอ

การกำหนดรูปแบบและจำนวนเวลาในการนำเสนอ เป็นการกำหนดรูปแบบการนำเสนองาน สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน ว่าต้องการนำเสนอในรูปแบบใด จำนวนเวลาหรือขีดจำกัดเท่าใด เช่น

รูปแบบที่ 1 นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน มีการดำเนินเป็นเรื่องราว เวลา 15 นาที

รูปแบบที่ 2 นำเสนอด้วยการ์ตูนบางช่วงแล้วเป็นภาพนิ่งสไลด์ประกอบการบรรยาย เวลา 10 นาที

รูปแบบที่ 3 นำเสนอด้วยเกมโต้ตอบกับผู้ใช้ จำนวน 3 เกม เวลา 10 นาที

รูปแบบที่ 4 นำเสนอผลงานด้วยเรื่องราวภาพนิ่งประกอบวิดีโอ เวลา 3 นาที

2.3 การเขียนโครงเรื่อง

การเขียนโครงเรื่องสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน ที่เป็นเรื่องราว ให้กำหนดโครงเรื่องคร่าวๆ หรือกำหนดทิศทางขึ้นมาก่อนว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เกิดจุดขัดแย้งอย่างไร เพื่อให้น่าสนใจ และนำติดตามการดำเนินเรื่องราวต่อไป จุดจบอย่างไร สรุปใจความตอนจบว่าอะไร โดยโครงเรื่องจะต้องวางให้สอดคล้องกับหัวเรื่องที่กำหนดไว้ในตอนแรก เมื่อผู้ชม ชมการนำเสนอเรื่องแล้ว เขาจะทราบได้ตรงตามที่ต้องการสื่อสารเมื่อจบการนำเสนอ

สิ่งที่ควรพิจารณาในการเขียนโครงเรื่อง ในการพิจารณาโครงเรื่องต้องขยายหัวเรื่องให้กลายเป็นโครงเรื่องสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งต้องอธิบายอย่างละเอียดมากขึ้น โดยอาศัยจินตนาการ โดยพิจารณาเหตุผลต่างๆ ประกอบ ได้แก่ การสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ได้ว่าจะออกมาในรูปแบบใด เพื่อเป็นการกำหนดอารมณ์ของผู้ชมและกำหนดทิศทางความคิดของผู้ออกแบบ เช่น ถ้าจะเขียนบทในแนวตลกขบขัน เรื่องนั้นควรประกอบด้วยเหตุการณ์ไต่บ้าง ในแนวสืบสวนควรมีความลึกลับซับซ้อน สำหรับการกำหนดรูปแบบหรือสไตล์ของแอนิเมชันต่างๆ จะใช้เกณฑ์ทางด้านการนำเสนอเนื้อหาและอารมณ์เป็นตัวกำหนด โดยแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

- ประเภทที่ 1 แนวสืบสวน ฆาตกรรม (Murder)
- ประเภทที่ 2 แนวไซไฟ วิทยาศาสตร์ (Sci-Fi)
- ประเภทที่ 3 แนวตลก ขำขัน เบาสมอง (Comedy)
- ประเภทที่ 4 แนวแฟนตาซี (Fantasy)
- ประเภทที่ 5 แนวชีวิต (Drama)
- ประเภทที่ 6 แนวรักหวานซึ้ง โรแมนติก (Romance)
- ประเภทที่ 7 แนวแอ็คชั่น บู๊แอ็ก (Action)
- ประเภทที่ 8 แนวผจญภัย (Adventure)
- ประเภทที่ 9 แนวลึกลับ (Mystery)
- ประเภทที่ 10 แนวเขย่าขวัญ สยองขวัญ (Scary, Horror, Thriller)
- ประเภทที่ 11 แนวประวัติศาสตร์ (History)

2.4 การเขียนบท

การเขียนบท เป็นการจัดการเขียนเรื่องราวให้มีรายละเอียดมากขึ้น ดังนั้นการเขียนเนื้อเรื่อง คือ การเขียนว่าแต่ละฉากเกิดอะไรขึ้นบ้าง บรรยากาศเป็นอย่างไร ที่ไหน ใครพูดอะไร ใครทำอะไร อารมณ์ไหน เขียนให้ละเอียดที่สุดและให้แบ่งเขียนเป็นฉากๆ ลำดับถัดไปคือขั้นตอนการเขียน Screenplay ดังนี้

- 1) ระบุลำดับฉากหรือ Scene
- 2) บอกสถานที่และเวลาของ Scene
- 3) เขียนเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน Scene นั้นแบบคร่าวๆ
- 4) เขียนบทพูดโต้ตอบกันของตัวละคร หรือถ้าไม่มีบทพูดให้ใช้ท่าทางและภาพสื่อสารแทน โดยใส่รายละเอียดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

2.5 การเขียนสตอรี่บอร์ด

การเขียนสตอรี่บอร์ด เป็นกระบวนการที่สำคัญมากในการสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน สตอรี่บอร์ดเปรียบเสมือนการพูดด้วยภาพ หรือการใช้ภาพเล่าเรื่อง สามารถบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งอารมณ์ในเหตุการณ์ สีหน้าและท่าทางของตัวละครออกมา เป็นภาพวาดในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ซึ่งมีขนาดสัดส่วนความกว้างยาวตามขนาดจอภาพของสื่อที่ออกฉาย ช่วยให้เห็นภาพที่มาจากจินตนาการของนักออกแบบและนักเขียนบทได้อย่างเป็นรูปธรรม และยังช่วยสร้างความเข้าใจให้ตรงกันภายในทีมงานได้ การเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นการนำบทที่เป็นสคริปต์ที่เล่าเรื่องราวต่างๆ ด้วยตัวอักษรมาแปลเป็นภาษาภาพ ที่ให้ความหมาย และสามารถสื่อสารเป็นภาพการ์ตูนในแต่ละฉากให้ดูสวยงาม โดยอาศัยหลักการจัดองค์ประกอบภาพและเทคนิคในการวาดภาพ

การเขียนสตอรี่บอร์ดช่วยให้ฝึกและพัฒนาการใช้ภาพสื่อสารอารมณ์ที่ให้ความหมายของเรื่องราวต่างๆ ก่อนที่จะเป็นสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนั้นควรศึกษาการสื่อสารข้อความ แนวความคิด และรูปแบบต่างๆ ในการจัดวางองค์ประกอบภาพ ทิศทางของภาพจนถึงการเคลื่อนที่ของกล้อง ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจเหล่านี้ในการขยายความคิดและถ่ายทอดเรื่องราวลงบนสตอรี่บอร์ดให้มีความหลากหลาย และชัดเจนมากขึ้น

2.6 การจัดหาเสียงประกอบ

การจัดหาเสียงประกอบ จะช่วยให้งานสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันดูมีชีวิตชีวา มีสีสันและบรรยากาศใกล้เคียงของจริง ซึ่งสามารถแทรกเสียงตามที่เราจะนำไปในสตอรี่บอร์ด เช่น เสียงเอฟเฟกต์ต่างๆ เช่น เสียงคลื่นทะเล เสียงน้ำตก เสียงนกร้อง เสียงของหล่น เสียงโทรศัพท์ เสียงเพลงหรือดนตรีบรรเลง ประกอบอาจเป็นเพลงที่มีเนื้อร้อง หรือดนตรีบรรเลงในจังหวะต่างๆ นำมาประกอบเพื่อให้งานแอนิเมชันสื่ออารมณ์ต่างๆ ออกมาเช่นทำให้เกิดอารมณ์สนุกสนาน ผ่อนคลาย ซาบซึ้ง เสียงบรรยายหรือเสียงพากย์ การ์ตูนอาจเป็นเสียงบรรยายฉากหรือบรรยายความรู้ประกอบในแอนิเมชัน หรือบทสนทนาของการ์ตูน ซึ่งจะมีกระบวนการอัดเสียงและตัดต่อเสียงเพิ่มเข้ามา เพื่อเตรียมเสียงให้พร้อมที่จะนำมาใช้งาน

2.7 ลงมือทำประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

การลงมือทำสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันเป็นขั้นตอนสุดท้าย ขั้นตอนการวาดและสร้างภาพเคลื่อนไหวตามที่ได้เตรียมไว้ ในขั้นตอนต่างๆ โดยในการวาดตัวละครและฉากสามารถวาดได้ในโปรแกรม Illustrator และในโปรแกรม Flash ส่วนการทำแอนิเมชันหรือภาพเคลื่อนไหวจะทำด้วยโปรแกรม Flash

ตัวอย่างกระบวนการวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

ชื่อเรื่อง เด็กดี

รูปแบบ เรื่องราวการ์ตูนที่มีบทสนทนาตลอดเรื่อง (ความยาวประมาณ 10 นาที)

โครงเรื่อง / Plot เด็กดีตั้งใจแน่วแน่ว่าปีนี้เขาต้องได้รับรางวัล “นักเรียนดีประจำชั้น” โดยจะต้องมาโรงเรียนแต่เช้าทุกวันและไม่ขาดเรียนเลย เด็กดี จึงตั้งใจจะตื่นแต่เช้าไปโรงเรียน เป็นคนแรกของทุกวัน ตั้งใจเรียนหนังสือไม่คุยกันเวลาเรียน ส่งการบ้านทุกวัน พักผ่อนตอนบ่าย โดยไม่ดูทีวี เล่นเกม แต่มีอยู่วันหนึ่งที่เด็กดีมีเหตุช่วยแม่ที่หลงทาง ทำให้รู้จักกับเพื่อนใหม่ชื่อส้มจี๊ดและทำให้ไปโรงเรียนสายและถูกทำโทษ เด็กดีจึงไม่ได้รับรางวัลนักเรียนดีประจำชั้น แต่ได้รับรางวัลเด็กดีมีน้ำใจแทน

เขียนบท

Scene 1 เด็กดีตื่นแต่เช้าไปถึงโรงเรียนเป็นคนแรก

ความยาว 1.30 นาที (2,250 เฟรม)

Scene 2 เด็กดีนำการบ้านไปส่ง มีเพื่อนมาขอลอกการบ้านแต่เด็กดีบอกว่าต้องซื้อสัตย์ ไม่ลอกการบ้าน และก็ขอโทษเพื่อนแล้วนำการบ้านไปส่งครู

ความยาว 2 นาที (3,000 เฟรม)

Scene 3 เด็กดีตั้งใจเรียนไม่ดูทีวี เล่นเกม แต่มีเพื่อนๆ บางคนไม่ฟังครู เล่นกันรุนแรงจนล้มและมีแผลถลอกเล็กน้อย

ความยาว 2.30 นาที (3,750 เฟรม)

Scene 4 เช้าวันต่อมาเด็กดีไปถึงโรงเรียนคนแรกเหมือนเดิม แต่พบว่ามีลูกแมวดกตัวหนึ่งบาดเจ็บและหลงทางอยู่หน้าโรงเรียน จึงนำผ้าเช็ดหน้าพันแผลให้แมวและพบเจ้าของที่ตามหา ลูกแมว คือส้มจี๊ด ซึ่งเป็นเด็กผู้หญิงที่เพิ่งย้ายมาอยู่ใหม่ ทำให้เด็กดีกับส้มจี๊ดเป็นเพื่อนกัน แต่วันนี้เด็กดีไปโรงเรียนสาย จึงถูกครูให้ยืนคาบไม้บรรทัดหน้าห้อง

ความยาว 5 นาที (7,500 เฟรม)

Scene 5 เช้าวันต่อมามีนักเรียนใหม่ชื่อส้มจี๊ดเข้ามาเรียนห้องเดียวกับเด็กดี

ความยาว 2 นาที (3,000 เฟรม)

Scene 6 วันมอบรางวัลก่อนปิดเทอม เด็กดีได้รับรางวัลไม่ได้รับรางวัลนักเรียนดีประจำชั้น แต่ได้รับรางวัล “เด็กดีมีน้ำใจ” เพราะส้มจี๊ดได้เล่าเรื่องเด็กดีช่วย ลูกแมวให้เพื่อนๆ ของเธอ ฟัง เพื่อนๆ จึงโหวตให้เด็กดีรับรางวัล “เด็กดีมีน้ำใจ”

ความยาว 4.30 นาที (6,750 เฟรม)



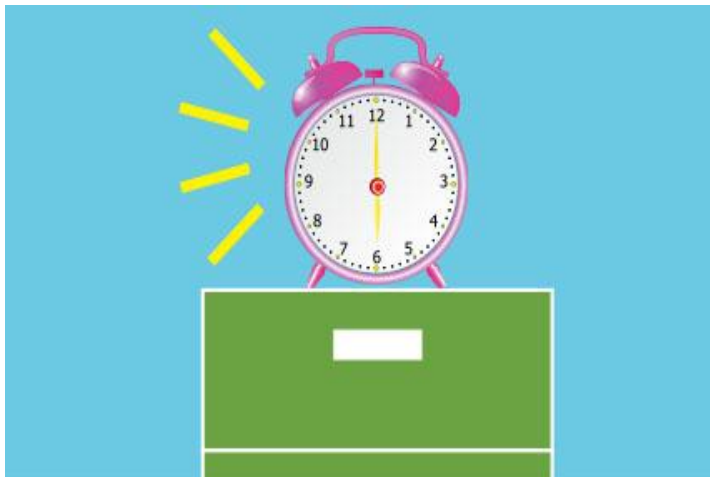
ตัวอย่างการเขียนลำดับภาพสตอรี่บอร์ด
เรื่อง เด็กดี Scene 1 เวลา 1.30 นาที

ลำดับที่ 1



รายละเอียด ภาพบ้านเด็กดี ดวงอาทิตย์โผล่ขึ้นมาจากริมขอบฟ้า
5 วินาที/125 เฟรม
เสียงประกอบ 1.เสียงไก่ขัน 2.เสียงนกร้อง 3.ดนตรีประกอบเบาๆ
เสียงบรรยาย/ ไม่มี
สนทนา ไม่มี

ลำดับที่ 2



ภาพนาฬิกาปลุกทำงานเวลา 6 โมงเช้า
รายละเอียด 10 วินาที/250 เฟรม
เสียงประกอบ ดนตรีประกอบเบาๆต่อเนื่อง/นาฬิกาปลุก
เสียงบรรยาย/ ไม่มี
สนทนา ไม่มี

ลำดับที่ 3



รายละเอียด ภาพประตูด้านหน้าห้องนอนเด็กดี แม่กำลังเคาะประตูเรียก

10 วินาที/250 เฟรม

เสียงประกอบ 1. เสียงเคาะประตู 2.ดนตรีประกอบเบาๆต่อเนื่อง

เสียงบรรยาย/ ไม่มี

สนทนา แม่ : เด็กดีตื่นได้แล้วลูก เข้าแล้วนะ ได้เวลาไปโรงเรียนแล้ว เดี่ยวไปโรงเรียนสายนะคะ

ลำดับที่ 4



รายละเอียด ภาพเด็กดีอยู่บนเตียงและสะดุ้งตื่นพลางพูดกับตัวเอง แล้วกระโดดลงจากเตียง

10 วินาที/250 เฟรม

เสียงประกอบ 1. ดนตรีประกอบเบาๆ 2. เสียงประกอบ เด็กดีลุกขึ้นจากเตียง

เสียงบรรยาย/ เด็กดี : เข้าแล้วซิเนี่ยต้องรีบซะแล้ว

สนทนา ไม่มี

ลำดับที่ 5



รายละเอียด	ภาพเด็กดีทำกิจวัตรประจำวัน ลักษณะเป็นภาพถ่ายเปลี่ยนมาทีละภาพ 10 วินาที/250 เฟรม
เสียงประกอบ	เสียงอาบน้ำ
เสียงบรรยาย/ สนทนา	เด็กดี : ต้องแปรงฟันให้สะอาด, อาบน้ำสระผมให้เรียบร้อย, แต่งตัวด้วยตัวเอง แล้ว รับประทานอาหารเช้าอย่างรวดเร็ว

ลำดับที่ 6



รายละเอียด	ภาพเด็กดีสละพากระเป๋าพร้อมที่จะไปโรงเรียน ลงมาคุยกับแม่ 15 วินาที/375เฟรม
เสียงประกอบ	ไม่มี
เสียงบรรยาย/ สนทนา	เด็กดี : เสร็จเรียบร้อยแล้วขอบคุณมากนะคะแม่ที่ช่วยปลูก แม่ : จ้า!! รีบไปโรงเรียนเถอะ จะได้ไปถึงเป็นคนแรกไง เด็กดี : ค่ะแม่ ไปแล้วนะคะ (เด็กดีวิ่งออกจากฉากไปทางขวา)

ลำดับที่ 7



รายละเอียด

ภาพด้านหน้าโรงเรียน คุณพ่อขับรถจอดส่งเด็กดีไปโรงเรียน เด็กดีสวัสดีคุณพ่อ
คุณพ่อขับรถไปทำงานต่อ 15 วินาที/375เฟรม

เสียงประกอบ

1. เสียงรถยนต์ติดเครื่องจอดอยู่ 2. เสียงรถยนต์วิ่งออกไป

เสียงบรรยาย/

พ่อ : ถึงโรงเรียนแล้ว เป็นเด็กดีนะ พ่อไปทำงานก่อนเดี๋ยวตอนเย็นพ่อมารับ

สนทนา

เด็กดี : ค่ะพ่อ...สวัสดีค่ะ (ทำท่าสวัสดี)

พ่อ : “จ๊ะ” (พ่อขับรถออกจากฉากไปด้านหน้า)



ใบกิจกรรมที่ 2

เรื่อง การวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

ชื่อ.....สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....คะแนนที่ได้.....

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สามารถวางแผน และออกแบบสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. นักเรียนเข้าไปศึกษาใบความรู้ที่ 2 การวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน
2. ให้นักเรียนวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน 1 เรื่อง ที่นักเรียนมีความรู้ ความถนัด และสนใจ โดยทำการเขียนรายละเอียดลงในใบกิจกรรม

1. ชื่อเรื่อง _____
2. รูปแบบ _____
3. โครงเรื่อง _____

4. เขียนบท _____
Scene 1 _____

Scene 2 _____

Scene 3 _____



Scene 4 _____

Scene 5 _____

Scene 6 _____

Scene 7 _____

Scene 8 _____

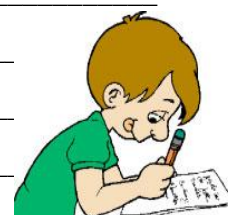
Scene 9 _____

Scene 10 _____

Scene 11 _____

Scene 12 _____

Scene 13 _____



เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 2

เรื่อง การวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
ชื่อเรื่อง	1. สามารถนำไปปฏิบัติได้ 2. น่าสนใจในปัจจุบัน 3. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 4. สร้างสรรค์ 5. มีจินตนาการ	1. สามารถนำไปปฏิบัติได้ 2. น่าสนใจในปัจจุบัน 3. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 4. สร้างสรรค์	1. สามารถนำไปปฏิบัติได้ 2. น่าสนใจในปัจจุบัน 3. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	1. สามารถนำไปปฏิบัติได้ 2. น่าสนใจในปัจจุบัน	1. สามารถนำไปปฏิบัติได้
โครงเรื่อง	1. มีการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง 2. ประโยคสอดคล้องกับเนื้อหา 3. สะกดคำถูกต้องทุกคำ 4. ใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์	1. มีการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง 2. ประโยคสอดคล้องกับเนื้อหา 3. สะกดคำผิดน้อยกว่า 3 คำ 4. ใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์	1. มีการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง 2. ประโยคสอดคล้องกับเนื้อหา 3. สะกดคำผิด 3 -5 คำ	1. มีการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง 2. สะกดคำผิด 3 -5 คำ	1. มีการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง 2. สะกดคำผิดมากกว่า 10 คำ
เขียนบท	1. เนื้อหาตรงตามหัวข้อเรื่อง 2. เนื้อหาถูกต้องเชื่อมโยงภาษาได้ดีรายละเอียดครอบคลุม	1. เนื้อหาตรงตามหัวข้อเรื่อง 2. เนื้อหาถูกต้องเชื่อมโยงภาษาได้ดี 3. รายละเอียดครอบคลุม	1. เนื้อหาตรงตามหัวข้อเรื่อง 2. เนื้อหาถูกต้องเชื่อมโยงภาษาได้ดี	1. เนื้อหาตรงตามหัวข้อเรื่อง 2. เนื้อหาถูกต้อง	1. เนื้อหาตรงตามหัวข้อเรื่อง



ใบกิจกรรมที่ 3

เรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด

ชื่อ.....สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....คะแนนที่ได้.....

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สามารถวางแผน และออกแบบสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. นักเรียนเข้าไปศึกษาใบความรู้ที่ 2 การวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน
2. ให้นักเรียนเขียนสตอรี่บอร์ดการ์ตูนแอนิเมชัน 1 เรื่อง ที่นักเรียนมีความรู้ ความถนัด และสนใจ กำหนดจำนวนสตอรี่บอร์ดให้เหมาะสมกับเรื่องที่ทำ

สตอรี่บอร์ด เรื่อง.....

	Scene :..... เวลา :..... เสียงประกอบ..... เสียงบรรยาย..... บทสนทนา.....
	Scene :..... เวลา :..... เสียงประกอบ..... เสียงบรรยาย..... บทสนทนา.....

	Scene :..... เวลา :..... เสียงประกอบ..... เสียงบรรยาย..... บทสนทนา.....
	Scene :..... เวลา :..... เสียงประกอบ..... เสียงบรรยาย..... บทสนทนา.....
	Scene :..... เวลา :..... เสียงประกอบ..... เสียงบรรยาย..... บทสนทนา.....

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 3

เรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด

ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
1. การใช้ภาษา	1. ใช้คำ/ข้อความ ได้เหมาะสม 2. เขียนสะกดคำได้ถูกต้องมีผิดไม่เกิน 3 คำ	1. ใช้คำ/ข้อความ ได้เหมาะสม 2. เขียนสะกดคำได้ถูกต้องมีผิดไม่เกิน 3 คำ	1. ใช้คำ/ข้อความ ได้เหมาะสม 2. เขียนสะกดคำได้ถูกต้องมีผิดไม่เกิน 4 คำ	1. ใช้คำ/ข้อความ ได้เหมาะสม ปานกลาง 2. เขียนสะกดคำได้ถูกต้องมีผิดไม่เกิน 5 คำ	1. ใช้คำ/ข้อความ ได้ไม่เหมาะสม 2. เขียนสะกดคำได้ถูกต้องมีผิดไม่เกิน 5 คำ
2. ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด	1. จัดทำ storyboard มากกว่า 10 Scene 2. รูปภาพสัมพันธ์กับเนื้อหา 3. รูปภาพมีสีสันสวยงาม	1. จัดทำ storyboard 8-9 Scene 2. รูปภาพสัมพันธ์กับเนื้อหา 3. รูปภาพมีสีสันสวยงาม	1. จัดทำ storyboard 7-8 Scene 2. รูปภาพสัมพันธ์กับเนื้อหา 3. รูปภาพมีสีสันสวยงาม	1. จัดทำ storyboard 5-6 Scene 2. รูปภาพสัมพันธ์กับเนื้อหา 3. รูปภาพมีสีสันสวยงาม	1. จัดทำ storyboard น้อยกว่า 4 Scene 2. รูปภาพสัมพันธ์กับเนื้อหา 3. รูปภาพมีสีสันสวยงาม
3. เวลา	ส่งชิ้นงานก่อนเวลาที่กำหนด	ส่งชิ้นงานภายในเวลาที่กำหนด	ส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนด 1 วัน	ส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนด 2 วัน	ส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนดเกิน 2 วันขึ้นไป

โรงเรียนเสนาไห้ “วิมลวิทยานุกูล” กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

แบบทดสอบหลังเรียน วิชาสื่อประสม ง32243

หน่วยที่ 1 เรื่อง สื่อประสมการตูนแอนิเมชันเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

จำนวน 10 ข้อ คะแนน 10 คะแนน เวลา 10 นาที

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ทำเครื่องหมาย **X** ลงในกระดาษคำตอบ
จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 1 บอกประวัติและความหมายของสื่อประสมได้

1. คำกล่าวในข้อใดต่อไปนี้มีหมายถึงสื่อประสม

- ก. การนำเสนองานโดยสื่อหลากหลายประเภท
- ข. การนำเสนองานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ค. การนำเสนองานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมสื่อหลากหลายประเภท
- ง. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลขององค์ประกอบของสื่อประสม

2. ข้อใดจัดเป็นสื่อประสมที่ทันสมัยที่สุดในปัจจุบัน

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 2 ระบุองค์ประกอบของสื่อประสมได้

3. ข้อใดจัดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของสื่อประสม

- ก. เสียง
- ข. ภาพนิ่ง
- ค. ภาพเคลื่อนไหว
- ง. ข้อความหรือตัวอักษร

4. ข้อใดจัดเป็นองค์ประกอบของสื่อประสมที่สมบูรณ์

- ก. ข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และภาพวิดีโอ
- ข. ข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพวิดีโอ และการเชื่อมโยง
- ค. ข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และภาพวิดีโอ อุปกรณ์แสดงผล
- ง. ข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และภาพวิดีโอ โปรแกรมคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 3 บอกประโยชน์ของสื่อประสมได้

5. ข้อใดคือจุดเด่นของสื่อประสม

- ก. ทันสมัย
- ข. สวยงาม
- ค. ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน
- ง. ใช้ในการกระตุ้นความรู้

6. ข้อใดไม่จัดเป็นการประยุกต์ใช้สื่อประสมทางการศึกษา

- ก. การใช้เป็นห้องสมุด
- ข. สื่อการเรียนการสอน
- ค. การพิมพ์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ง. การแลกเปลี่ยนข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 4 บอกความหมายของสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้

7. คำกล่าวในข้อใดต่อไปนี้หมายถึงสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

- ก. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลภาพการ์ตูน
- ข. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการเคลื่อนไหวของภาพการ์ตูน
- ค. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการเคลื่อนไหวของภาพการ์ตูนและสื่อหลากหลายประเภท
- ง. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการแสดงผลภาพการ์ตูนร่วมกับองค์ประกอบของสื่อประสม

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 5 วางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันได้

8. จากภาพคือขั้นตอนใดในการวางแผนสร้างสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

- ก. การเขียนโครงเรื่อง
- ข. การสร้างแอนิเมชัน
- ค. การเขียนบทหรือเนื้อหา
- ง. การเขียนลำดับภาพหรือสตอรี่บอร์ด



9. ข้อใดคือขั้นตอนแรกในการผลิตสื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชัน

- ก. สคริปต์
- ข. โครงเรื่อง
- ค. แรงบันดาลใจ
- ง. สตอรี่บอร์ด

10. ข้อใดคือการสร้างสตอรี่บอร์ด

- ก. การเขียนสคริปต์
- ข. การนำเสนองานด้วยคอมพิวเตอร์
- ค. การเตรียมข้อมูลเพื่อผลิตงานแอนิเมชัน
- ง. การสร้างภาพให้เห็นลำดับขั้นตอนตามเนื้อเรื่อง



เฉลย

แบบทดสอบหลังเรียน

รายวิชาสื่อประสม ง32243 หน่วย 1 เรื่อง สื่อประสมการ์ตูนแอนิเมชันเบื้องต้น

ข้อ	คำตอบ
1	ง
2	ข
3	ค
4	ข
5	ค
6	ง
7	ง
8	ง
9	ค
10	ง

