รายงานการพัฒนานวัตกรรม (Innovation) / แนวปฏิบัติที่ดี (Good Practice)
ระดับชาติ ครั้งที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ชื่อหน่วยงาน

โปรแกรมวิชาวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ผู้ที่เกี่ยวข้อง/ผู้รับผิดชอบหลัก นายจิรพงศ์ ยืนยง โทรศัพท์ 081605239
E-mail address: frame.sumlet@gmail.com

1.ชื่อผลงาน การสร้างงานแอนิเมชั่น 2 มิติที่บูรณาการร่วมระหว่างโปรแกรมโฟโต้ช้อปกับโปรแกรมพรีเมียร์โปรเพื่อสร้างผลงานด้านประยุกต์ศิลป์

2. ที่มาและความสำคัญของผลงาน (พอสังเขป)

โปรแกรมวิชาวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ เป็นโปรแกรมวิชาที่จัดการเรียนการสอนในทางปฏิบัติการวิชาชีพ ทั้งงานฝีมือ งานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่ออกมาในรูปแบบเป็นผลงานเชิงทัศนศิลป์ (ศิลปะที่มองเห็น) และยังได้มีแขนงวิชาทางด้านประยุกต์ศิลป์ (ศิลปะเพื่อประโยชน์ใช้สอย) มามีส่วนในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในหลักสูตรให้มีความเข้มแข็งในสาขานี้ ซึ่งการจัดการเรียนสอนในด้านของประยุกต์ศิลป์นั้น ผู้เรียนต้องใช้ครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์มาเรียนรู้สร้างผลงาน สิ่งที่พบในรายวิชาเหล่านี้คือ ผู้เรียนต้องมีวัสดุสิ้นเปลืองทั้งกระดาษ สี อุปกรณ์วาดภาพ รวมทั้งต้องมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะทาง ทำให้ผู้เรียนมีค่าใช้จ่ายและระยะเวลาในการผลิตผลงานแทบทุกครั้ง

ดังนั้น อาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาการสร้างภาพการ์ตูนล้อเลียนแอนิเมชั่น ได้เห็นสภาพปัญหาในแต่ละปีการศึกษามาอย่างต่อเนื่อง จึงได้นำรายวิชานี้มาพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาให้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ดีของการจัดการเรียนการสอน โดยการทดลองพัฒนาการวิธีการสอนที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยการบูรณาการร่วมกันสองโปรแกรม คือ โปรแกรมโฟโต้ช้อปและโปรแกรมพรีเมียร์โปรมาผนวกกัน ทำให้ผู้เรียนสามารถมุ่งเน้นศักยภาพการทำงาน ลดวัสดุสิ้นเปลือง เปลี่ยนมาแก้ไขปัญหาการทำงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์จนสามารถผลิตผลงานเป็นงานแอนิเมชั่น 2 มิติได้ อีกทั้งวิธีการนี้สามารถบูรณาการร่วมกับรายวิชาด้านประยุกต์ศิลป์อีกหลายวิชาในหลักสูตร ทำให้ผู้เรียนนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผลงานจากการเรียนการสอนได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

3. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการผลิตผลงาน

3.1 เพื่อให้ผู้เรียนในรายวิชาการสร้างภาพการ์ตูน-ล้อเลียนแอนิเมชั่น ได้พัฒนาผลงานที่มีประสิทธิภาพตรงตามทักษะพิสัย เป็นแนวปฏิบัติที่ดี

3.2 เพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้โปรแกรมโฟโต้ช้อปกับโปรแกรมพรีเมียร์โปรร่วมกันมาบูรณาการเป็นผลงานงานแอนิเมชั่น 2 มิติ

3.3 เพื่อลดการใช้วัสดุสิ้นเปลืองมาเป็นการใช้โปรแกรมทดแทนในการจัดการเรียนการสอน เพื่อบูรณาการกับการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ได้แก่ คอมพิวเตอร์กราฟิก การตัดต่อภาพเคลื่อนไหวและเสียงด้วยคอมพิวเตอร์, คอมพิวเตอร์กราฟิกงานผสมหลายสื่อ, การถ่ายภาพเพื่องานออกแบบกราฟิก จัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และมีผล

4. แนวคิด/ขั้นตอนการจัดทำนวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติที่ดี

4.1 อาจารย์ให้ความรู้กับผู้เรียนในด้านทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชั่น เริ่มจากอดีตที่มีใช้เครื่องมือวัสดุสิ้นเปลือง และให้วิเคราะห์ถึงสถานการณ์การผลิตผลงานร่วมสมัย การใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น สภาพปัญหาในการสร้างผลงาน ออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหานั้นๆ

4.2 อาจารย์ยกตัวอย่างผลงานของรุ่นพี่ที่ได้พัฒนาแนวปฏิบัติที่ดีจากการปรับปรุงการผลิตผลงานโดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ร่วมทั้งสองโปรแกรม เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

4.3 อาจารย์ให้ผู้เรียนค้นคว้า งานแอนิเมชั่นจากแหล่งๆ ต่างๆ ที่สนใจ มาเป็นแรงบันดาลใจ ที่จะออกแบบผลงานของตนเอง และให้วิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้จากงานที่ค้นคว้า การถอดวิธีการผลิตผลงานจากครุภัณฑ์สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่มี

4.4 อาจารย์ให้ผู้เรียนกำหนดกรอบแนวคิดของผลงาน การออกแบบตัวละคร การวางโครงเรื่อง สตอรี่บอร์ดของชิ้นงาน ระยะเวลา โดยกำหนดขอบเขตของผลงานทั้งหมด เพื่อที่จะเตรียมเข้าสู่รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่จะต้องบูรณาการใช้ทั้ง 2 โปรแกรม

4.5 อาจารย์สาธิตการใช้โปรแกรม Photoshop ในการออกแบบการวาด Digital Painting การวาด Filp animation ขึ้นมา และอธิบายถึงความยากง่าย เทคนิควิธีการให้เข้าใจถึงวิธีการในการลดการใช้วัสดุสิ้นเปลืองเปลี่ยนมาเป็นการกำหนดชั้นแผ่นภาพ Layer ของภาพในโปรแกรมแทน

4.6 เมื่อผู้เรียนเข้าในวิธีการวาดด้วยโปรแกรม Photoshop อาจารย์ได้สอนขั้นตอนต่อมา ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญ นั่นคือการนำข้อมูลจากโปรแกรม Photoshop มาตัดต่อในโปรแกรม Premiere pro เพื่อที่จะได้ผลผลิตของการสร้างสรรค์จากนักศึกษา ในกระบวนการนี้ผู้เรียนจะเข้าใจถึงภาพรวมของการทำงานทั้งสองโปรแกรมที่สอดประสานได้อย่างดี เปลี่ยนแปลงการแก้ไขได้ตลอดเวลา และทำให้ผู้เรียนเห็นผลลัพธ์ของผลงานตัวเองได้

รวดเร็วมากขึ้น เทคนิคและวิธีการใช้โปรแกรมตัดต่อจะช่วยให้นักศึกษานำไปใช้ในรายวิชาอื่นๆ ของหลักสูตรได้อีกด้วย โดยผู้เรียนจะสามารถวิเคราะห์ วางแผนงานออกแบบผลงานได้ตามเข้าใจในแต่ละบุคคล

4.7 อาจารย์ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานสรุปของตนเองตามแผนการเรียนรู้ วัดความรู้ทักษะพิสัย ผ่านผลงานที่นำเสนอของผู้เรียน การตรวจสอบชิ้นงานตามเกณฑ์การประเมิน สังเกตจากการสอบถาม การทวนสอบผลสัมฤทธิ์จากคณะกรรมการในโปรแกรมวิชา และให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในการบูรณาการนำองค์ความรู้ไปบูรณาการรายวิชาอื่นๆ ในหลักสูตรต่อไป

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

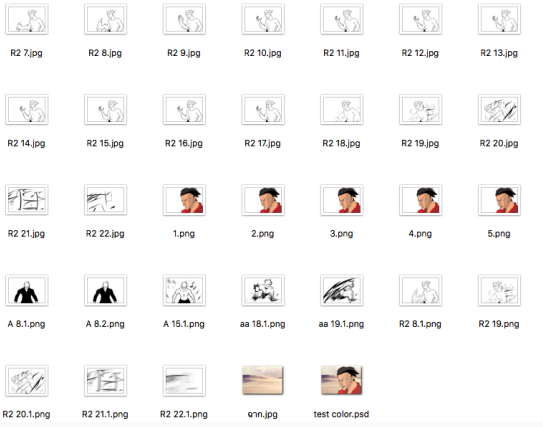
5.1 ผู้เรียนในรายวิชาการสร้างภาพการ์ตูน-ล้อเลียนแอนิเมชั่น ได้พัฒนาผลงานที่มีประสิทธิภาพ ตรงตามทักษะพิสัย

5.2 ผู้เรียนประยุกต์ใช้โปรแกรมโฟโต้ช้อปกับโปรแกรมพรีเมียร์โปรร่วมกันมาบูรณาการเป็นผลงาน ลดการใช้วัสดุสิ้นเปลือง และผลิตงานแอนิเมชั่น 2 มิติได้

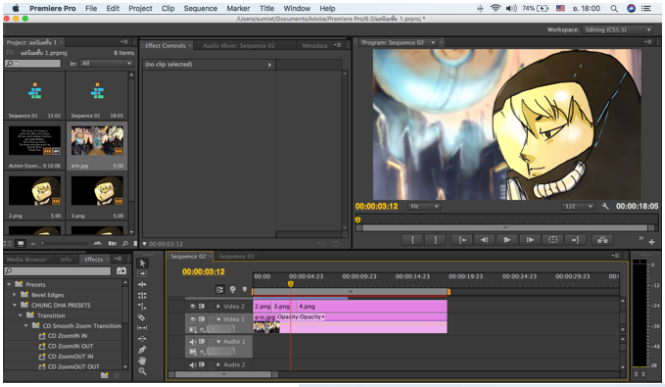
5.3 ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปบูรณาการกับการเรียนในรายวิชาด้านประยุกต์ศิลป์อื่นๆ ในหลักสูตรได้ด้วย

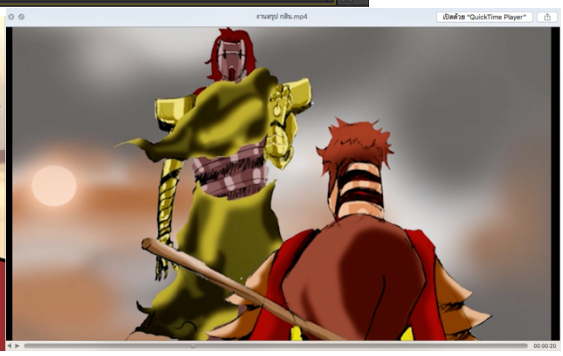
6. ลักษณะสำคัญหรือองค์ความรู้ของนวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติที่ดี

6.1 การใช้โปรแกรม Photoshop ได้แก่ เทคนิคการวาดดิจิตอลเพ้นท์ติ้ง การวาดภาพดราฟ (Draft) ของแอนิเมชั่น ตามเทคนิควิธีการวาดของตนเองในโปรแกรมฯ เทคนิคการวางทับซ้อนของ Layer แบ่งเป็นส่วนๆ โดยทั้งหมดนี้ ไม่จำเป็นต้องใช้วัสดุ เช่น กระดาษ สี ฯลฯ ให้สิ้นเปลือง



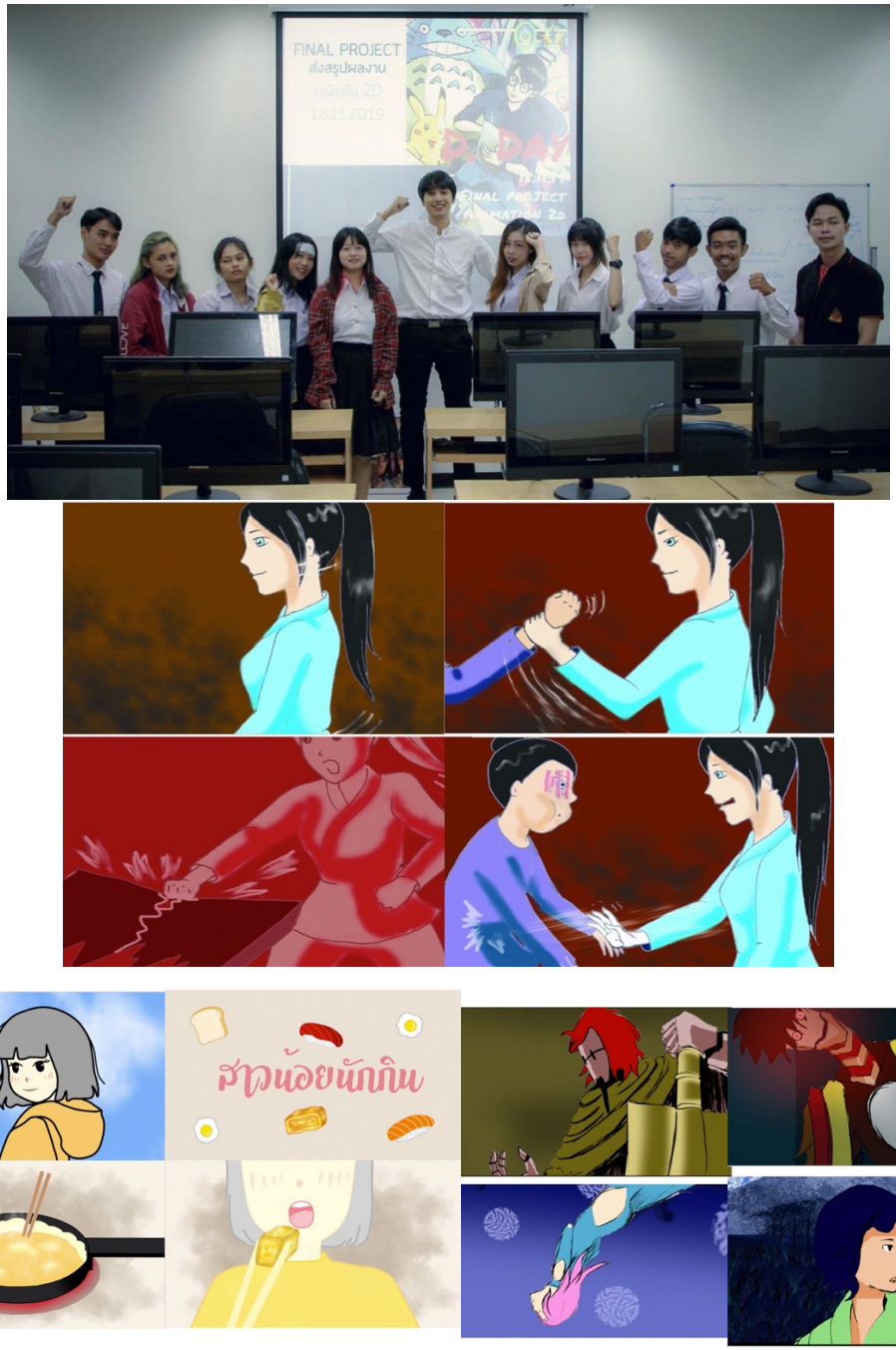
6.2 การใช้โปรแกรม Premiere pro ในการตัดต่อภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชั่น จากภาพวาดโดยสมบูรณ์ที่เป็นลักษณะของไฟล์แผ่นภาพจากโปรแกรม Photoshop โดยนำมาทับซ้อนกับฉากที่วาดขึ้น การวางภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรมตัดต่อ การตัดต่อเสียง จาก Affect Control ฟังก์ชั่นต่างๆ ในโปรแกรม จนกลายเป็นผลงานภาพเคลื่อนไหวของผู้เรียนเอง หากกรณีที่ไฟล์ภาพที่วาดมีความผิดพลาด สามารถเปิดโปรแกรม Photoshop ขึ้นมาแก้ไขและบันทึกทับไปใหม่ได้ จะเห็นได้ว่าสองโปรแกรมสามารถเชื่อมโยงในลักษณะเรียลไทม์ (Real Time) ได้เป็นอย่างดี





7. ผลการนำไปทดลองใช้กับประชากร กลุ่มตัวอย่าง หรือกลุ่มเป้าหมาย

7.1 ผลงานแอนิเมชั่น 2 มิติ ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพ ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้สอน ผู้เรียนสามารถผลิตผลงานได้สวยงามแสดงลักษณะวิธีการถ่ายทอดได้หลากหลายรูปแบบในเชิงผลงานประยุกต์ศิลป์



ตัวอย่างผลานแอนิเมชั่น 2 มิติของผู้เรียน

7.2 มีการบูรณาการกับการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก การตัดต่อภาพเคลื่อนไหวและเสียงด้วยคอมพิวเตอร์, คอมพิวเตอร์กราฟิกงานผสมหลายสื่อ, การถ่ายภาพเพื่องานออกแบบกราฟิก โดยมีผลที่เกิด ดังต่อไปนี้

7.2.1 เชิงปริมาณ ผลงานที่ได้รับองค์ความรู้จากการจัดการเรียนการสอนแนวปฏิบัติที่ดี ไปสู่รายวิชาอื่นๆ ในหลักสูตร

ตัวอย่างผลงานโดยองค์ความรู้ที่บูรณาการเกิดกับรายวิชาอื่นๆ ในหลักสูตรของผู้เรียน

7.2.2 เชิงคุณภาพ ในด้านของผลการเรียนนักศึกษาสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และมีผลการเรียนไม่ต่ำกว่าเกรด C ร้อยละ 50 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมดที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องโดยจะระบุผลการเรียนใน มคอ.5 ของรายวิชาที่จัดการเรียนการสอน

8. การวิเคราะห์และสรุปผลการทดลองใช้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผลงานของผู้เรียนในรายวิชาการสร้างภาพการ์ตูนล้อเลียนแอนิเมชั่น ตั้งแต่ปี 2559 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการผลิตผลงานแอนิเมชั่น 2 มิติมากขึ้น จากเทคนิคการบูรณาการร่วมของโปรแกรมโฟโต้ช้อปกับโปรแกรมพรีเมียร์โปร ประหยัดการลดทรัพยากรวัสดุสิ้นเปลือง และยังสามารถผลิตผลงานได้ตามความถนัดของตนเอง มีรูปแบบที่หลากหลาย สามารถอธิบายกระบวนการความรู้ที่

ได้รับเป็นอย่างดีในการนำเสนอ อีกทั้งยังเป็นงานประยุกต์ศิลป์ที่มีประสิทธิภาพอันเกิดจากการเรียนการสอน นำไปบูรณาการกับรายวิชาประยุกต์ศิลป์อื่นๆ ในหลักสูตรได้อีกด้วย

9. ปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จ

9.1 ครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ของคณะที่ใช้เพียงพอต่อจัดการเรียนการสอน

9.2 ผู้เรียนมีความพร้อมในการปฏิบัติการเนื่องจากเข้าใจโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก เบื้องต้นมาบ้างแล้ว

9.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักมีการวางแผนการดำเนินงานอย่างรอบคอบ เก็บข้อมูลจากผลงานเก่าๆ ของผู้เรียนในแต่ละปีการศึกษามาเปรียบเทียบ รวมทั้งมีการให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียนจนสำเร็จลุล่วง

10. แนวทางในการพัฒนาต่อไป

10.1 สร้างสรรค์โจทย์ของการผลิตผลงานที่แปลกใหม่ ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบันเพิ่มเติม

10.2 อาจจะมีการประชุมหารือกับกรรมการโปรแกรมวิชาฯ หรือการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อให้เกิดวิธีการหรือแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น จากข้อเสนอแนะของคณะกรรมการในโปรแกรมวิชา

11. ปัญหา/อุปสรรคในการดำเนินการ

11.1 งบประมาณการดำเนินการไม่มี

11.2 ทุนทรัพย์ของผู้เรียนบางราย ทำให้ขาดอุปกรณ์เฉพาะทาง ได้แก่ เม้าส์ปากกา ซึ่งจำเป็นต้องใช้ในการผลิตผลงาน ทำให้การวัดผลการเรียนรู้ล่าช้า

12. จำนวนครั้งของการพัฒนา/ปรับปรุงนวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติที่ดีและอธิบายกระบวนการพัฒนา/ปรับปรุงในแต่ละครั้งประกอบด้วย

12.1 การตรวจสอบผลงานของผู้เรียนผ่านรายวิชา การเปรียบเทียบระหว่างผลงานในแต่ละชั้นปีที่ได้ผลิตออกมา อย่างต่อเนื่องทุกปีการศึกษา

13. จำนวนและรายชื่อของหน่วยงาน/หลักสูตร/ชุมชน นำนวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติที่ดี ไปใช้

13.1 โปรแกรมวิชาวิจิตรศิลป์และประยุกตศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

13.2 หน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

รางวัลที่นักศึกษาได้รับจากการนำความรู้ไปบูรณาการ “รางวัลชมเชย Smart Start Idea สื่อวิดีโอสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ หัวข้อ ชุมชนท้องถิ่นวิถีไทย” ของ GSB ร่วมกับหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

14. บรรณานุกรม

Kristin Cullen. Layout Workbook. Singapore: Page One Publishing; 2005.

เกียรติพงษ์ บุญจิตร. คู่มือ Photoshop cs5 Professional Guide ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด; 2554.

เกียรติพงษ์ บุญจิตร. คู่มือ Photoshop cs6. กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด; 2555.

จุฑามาศ จิวะสังข์. สร้างงานวิดีโออย่างมืออาชีพ Video Workshop. กรุงเทพฯ: ซัคเซส มีเดีย. 2548.

ชาตพล นภาวารี. Photoshop Cs คัมภีร์ศิลปกรรมดิจิตอล. กรุงเทพฯ: เอ็นมีเดียร์; 2547.

เชาว์ จงมั่นคง. เทคนิคการจัดองค์ประกอบ.กรุงเทพฯ: กราฟิกอาร์ต; 2532.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. การสร้าง 2D Animation. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, บจก; 2555.

ประชิด ทินบุตร. การออกแบบกราฟฟิก. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์; 2530.

ปาพจน์ หนุนภักดี. Graphic Design Principles. นนทบุรี: ไอโอดีซีฯ; 2553.

วิสิฐ จันมา. ประวัติศาสตร์และพื้นฐานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว. กรุงเทพ: จุฬาลงกรณ์; 2558.

สมรัก ปริยะวาที. สร้างสื่อบทเรียน Multimedia Online 2D Animation. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น, บจม; 2560.
อนุรักษ์ วิไลวัลย์. Digiart Photoshop Cs Workshop. กรุงเทพฯ: ไอโอดีซี อินโฟน ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์; 2549.
อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. Premiere Pro CC 2018 Professional Guide. กรุงเทพฯ: ไอโอดีซีฯ; 2561.

หมายเหตุ : เอกสารอ้างอิงและบรรณานุกรมใช้แบบแวนคูเวอร์ (Vancouver Style)