

ชื่อโครงการภาษาไทย

ระยะขอบบน
3.81 เซนติเมตร (1.5 นิ้ว)

ตัวอย่างเล่มเอกสารโครงการ MTA

ปรับปรุงเมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2568 เวลา 11:00 น.

ไม่ต้องมีค่านำหน้าชื่อ

ชื่อ**นามสกุล

ระยะขอบซ้าย
3.81 เซนติเมตร (1.5 นิ้ว)

ระยะขอบขวา
2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยี멀ติมีเดียและแอนิเมชัน)
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

พ.ศ. 25XX

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ปีพุทธศักราช
ที่ทำการสอบโครงการ

ระยะขอบล่าง
3.81 เซนติเมตร (1.5 นิ้ว)



ระยะขอบบน
2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
เรื่อง ชื่อโครงการภาษาไทยตัวหนา

ชื่อสาขาวิชา

เว้น 2 บรรทัดตัวอักษร
ขนาด 16 พอยน์

นามผู้จัดทำโครงการ**ชื่อ**นามสกุล (ไม่ต้องมีคำนำหน้าชื่อ)

ได้พิจารณาเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาโครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)
ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ชื่อสาขาวิชา

ชื่อรายวิชาโครงการ

ลงชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ตำแหน่งทางวิชาการ+ชื่อ**นามสกุล)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(ตำแหน่งทางวิชาการ+ชื่อ**นามสกุล)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(ตำแหน่งทางวิชาการ+ชื่อ**นามสกุล)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(ตำแหน่งทางวิชาการ+ชื่อ**นามสกุล)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(ตำแหน่งทางวิชาการ+ชื่อ**นามสกุล)

ลงชื่อ.....
(ตำแหน่งทางวิชาการ+ชื่อ**นามสกุล)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

การลำดับหน้าในส่วนคำนำเรื่อง ให้ใช้
ตัวอักษรเรียงตามพยัญชนะไทย ก,ข,ค,...

ก

ระยะขอบบน
2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)

กิตติกรรมประกาศ

เว้น 1 บรรทัดตัวอักษร
ขนาด 16 พอยน์

Handwriting practice area with multiple horizontal dotted lines for text entry.

เว้น 2 บรรทัดตัวอักษร
ขนาด 16 พอยน์

ชื่อ**นามสกุล
ชื่อ**นามสกุล

จัดขีดขวา (ไม่ต้องมีคำนำหน้า)

การลำดับหน้าในส่วนคำนำเรื่อง ให้ใช้
ตัวอักษรเรียงตามพยัญชนะไทย ก,ข,ค,...

ระยะขอบบน
2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)

หัวข้อโครงการ	ชื่อโครงการภาษาไทย
ผู้จัดทำโครงการ	1. คำนำหน้าชื่อ+ชื่อ**นามสกุล รหัสนักศึกษา XXXXXXXXXXXX 2. คำนำหน้าชื่อ+ชื่อ**นามสกุล รหัสนักศึกษา XXXXXXXXXXXX
อาจารย์ที่ปรึกษา	1. ตำแหน่งทางวิชาการ+ชื่อ**นามสกุล 2. ตำแหน่งทางวิชาการ+ชื่อ**นามสกุล
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน)
ปีพุทธศักราช	25XX

ถ้ามีผู้จัดทำโครงการหรืออาจารย์ ที่ปรึกษา
เพียงคนเดียว ไม่ต้องใส่ลำดับเลข

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

บทคัดย่อ

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

(ให้นักศึกษาสรุป วัตถุประสงค์ จุดมุ่งหมาย ขอบเขต เทคนิค อุปกรณ์ เครื่องมือที่สำคัญใน
การทำโครงการ / และวิธีการประเมินผลโครงการ (ถ้ามี) ได้แก่ กลุ่มตัวอย่าง แจกแจงเครื่องมือที่ใช้
ในการประเมินโครงการ และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)

โครงการนี้ได้จัดทำ

.....โดยมีวัตถุประสงค์ในการ.....

.....ใช้สำหรับ.....ซึ่งคณะผู้จัดทำ

ได้มีแนวคิดในการ.....โดยมีเครื่องมือที่ใช้

ในการสร้างงาน.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... สรุป ประโยชน์ที่ได้รับ / และผลการประเมินโครงการ ที่เป็นข้อมูลเชิงสถิติ และ

การแปลความหมาย (ถ้ามี)

.....

.....

.....

การลำดับหน้าในส่วนคำนำเรื่อง ให้ใช้
ตัวอักษรเรียงตามพยัญชนะไทย ก,ข,ค,...

ค

สารบัญ

ระยะขอบบน

2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	×
สารบัญภาพ	×
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	×
วัตถุประสงค์ของโครงการ	×
ขอบเขตของโครงการ	×
ระยะเวลาการดำเนินงาน	×
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	×
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	×
บทที่ 2 ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	×
XXXXXXXXXX	×
XXXXXXXXXX	×
XXXXXXXXXX	×
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	×
บทที่ 3 วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ	×
เรื่องย่อ	×
โครงเรื่องขยาย	×
การสืบค้นตัวละคร	×
ออกแบบตัวละคร	×
ออกแบบฉากและอุปกรณ์	×
บทถ่ายทำ	×
บทภาพ	
บทภาพยนตร์	×
การออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจ	×

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ	X
ตัวละคร	X
ฉากและอุปกรณ์	X
ภาพยนตร์แอนิเมชัน	X
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	X
สรุปผลการดำเนินโครงการ	X
ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข	X
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป	X
บรรณานุกรม	X
ภาคผนวก ก XXXXXXXXXXXXXXXX (ถ้ามี)	X
XXXXXXXXXXXX	X
XXXXXXXXXXXX	X
XXXXXXXXXXXX	X
XXXXXXXXXXXX	X
ภาคผนวก ข XXXXXXXXXXXXXXXX (ถ้ามี)	X
XXXXXXXXXXXX	X
XXXXXXXXXXXX	X
ประวัติผู้เขียน	X

การลำดับหน้าในส่วนคำนำเรื่อง ให้ใช้
ตัวอักษรเรียงตามพยัญชนะไทย ก,ข,ค,...

จ
สารบัญตาราง

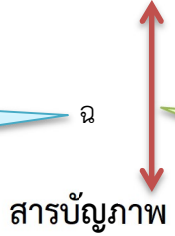


ระยะขอบบน
2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)

ตารางที่	หน้า
1.1 ตารางการดำเนินงาน	X
2.1 XXXXXXXXXXXX	X
3.1 บทถ่ายทำ	X
3.2 บทภาพ	X
3.3 บทภาพยนตร์	X
3.4 XXXXXXXXXXXX	X
4.1 แบบฟอร์มประเมินความพึงพอใจ	X
4.2 XXXXXXXXXXXX	X
5.1 ผลประเมินความพึงพอใจ	X
5.2 XXXXXXXXXXXX	X
ก.1 XXXXXXXXXXXX	X
ข.1 XXXXXXXXXXXX	X

หมายเหตุ ถ้าไม่จบใน 1 หน้า หน้าถัดไปให้พิมพ์คำว่า “สารบัญตาราง (ต่อ)”

การลำดับหน้าในส่วนคำนำเรื่อง ให้ใช้ตัวอักษรเรียงตามพยัญชนะไทย ก,ข,ค,...



ระยะขอบบน
2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)

ภาพที่	หน้า
2.1 XXXXXXXXXXXX	X
2.2 XXXXXXXXXXXX	X
2.3 XXXXXXXXXXXX	X
2.4 XXXXXXXXXXXX	X
2.5 XXXXXXXXXXXX	X
3.1 XXXXXXXXXXXX	X
3.2 XXXXXXXXXXXX	X
3.3 XXXXXXXXXXXX	X
3.4 XXXXXXXXXXXX	X
3.5 XXXXXXXXXXXX	X
3.6 XXXXXXXXXXXX	X
3.7 XXXXXXXXXXXX	X
3.8 XXXXXXXXXXXX	X
3.9 XXXXXXXXXXXX	X
4.1 XXXXXXXXXXXX	X
4.2 XXXXXXXXXXXX	X
4.3 XXXXXXXXXXXX	X
4.4 XXXXXXXXXXXX	X
4.5 XXXXXXXXXXXX	X
ก.1 XXXXXXXXXXXX	X
ก.2 XXXXXXXXXXXX	X

หมายเหตุ ถ้าไม่จบใน 1 หน้า หน้าถัดไปให้พิมพ์คำว่า “สารบัญภาพ (ต่อ)”

ระยะขอบบน
5.08 เซนติเมตร (2 นิ้ว)

บทที่ 1
บทนำ

ขนาดตัวอักษร 20 พอยน์ ตัวหนา

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์ ตัวหนา

<เกริ่นนำถึงที่ความเป็นมา หรือความสำคัญของสิ่งที่จะทำ>

<ปัญหา>

<วิธีการแก้ปัญหา>

ระยะขอบล่าง
2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)



ระยะขอบบน
2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)

วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1. เพื่อสร้างเกม/ภาพยนตร์/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน.....
-
- 2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของ.....ที่มีต่อ <ชื่อโครงการ>
-
- 3. เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจของ.....

สิ่งที่ต้องการประเมิน อาจเป็นความพึงพอใจ ความรู้ ความเข้าใจ หรือ การนำไปใช้

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ขอบเขตของโครงการ

- 1. สร้างภาพยนตร์/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ.....
-
- 1. สร้างเกมแอนิเมชัน มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ.....
- เกมแอนิเมชัน มิติ ที่ทีมผู้จัดทำพัฒนาขึ้นนี้ จะเป็นรูปแบบมุมมอง.....
- ควบคุมด้วย.....(เมาส์ / คีย์บอร์ด/ ปากกา / จอยสติ๊ก) โดยมีเงื่อนไขตามขอบเขต
- ของระบบเกมดังต่อไปนี้

กรณีเป็นเกมแอนิเมชัน 3 มิติ /2 มิติ ให้เพิ่มขอบเขตของระบบเกม

- 1.1 ขอบเขตด้านระบบ
 - 1.1.1 ตัวละคร ตัวละครของเกม จะเป็น ที่ทำภารกิจต่าง ๆ
 - 1.1.2 การควบคุมตัวละคร ควบคุมด้วยคีย์บอร์ด และเมาส์ ดังนี้
 - 1.1.2.1 คีย์บอร์ด
 - (1) :
 - (2) :
 - (3) :
 - (4) :
 - (5) :
 - 1.1.2.2 เมาส์
 - (1) :
 - (2) :
 - (3) :
 - (4) :
 - (5) :
 - 1.1.2.2 จอยสติ๊ก
 - (1) :
 - (2) :

- 1.1.3 เสียงประกอบเกม
 - 1.1.3.1 มีเสียงเพลงประกอบฉาก ระหว่างกำลังเล่น.....
 - 1.1.3.2 เสียงเอฟเฟคเกม
 - 1.1.4 ระบบ NPC/AI ภายในเกม จะทำการเคลื่อนไหว.....
- โดยมีรายละเอียดดังนี้
- 1.1.4.1
 - 1.1.4.2
 - 1.1.5 ระบบเงื่อนไขการแพ้/ชนะ ภายในเกม
 - 1.1.5.1 การชนะ จะเกิดจาก
-
- 1.1.5.1 การแพ้ จะเกิดจาก

- 2. เกม/ภาพยนตร์/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มิติ ที่มีความยาว นาที วินาที
- 3. เกม/ภาพยนตร์/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับ (เช่น เด็ก) อายุ ปีขึ้นไป
- 4. ความละเอียดของวิดีโอ (เช่น 1920 x 1080 พิกเซล)
- 5. ตัวละครหลัก จำนวน ตัวละคร ดังนี้
 - 5.1(ชื่อ)..... (เป็นใคร).....
 - 5.2(ชื่อ)..... (เป็นใคร).....
- 6. ฉากละคร จำนวน ฉาก ดังนี้
 - 6.1(ระบุชื่อฉาก).....
 - 6.2(ระบุชื่อฉาก).....
 - 6.3(ระบุชื่อฉาก).....
- 7. แก่นเรื่อง และเนื้อเรื่อง
 - 7.1 แก่นเรื่อง (Theme)
 -
 - 7.2 เนื้อเรื่อง (Plot)
 -

1. รายละเอียดของสิ่งที่จะทำ ต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ การพิจารณาความสมบูรณ์ของงานจะอยู่ที่หัวข้อนี้

2. รายละเอียดของสิ่งที่ต้องใช้ เครื่องมือ หรือทฤษฎีต่าง ๆ เทคโนโลยีที่ใช้ ซอฟต์แวร์เฉพาะทาง หรือฮาร์ดแวร์เฉพาะทาง โดยปรับหัวข้อให้เหมาะสมกับประเภทของโครงการที่จัดทำ

8. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างเกม/ภาพยนตร์/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
- 8.1 การวาดตัวละคร ใช้โปรแกรมและ
 - 8.2 การออกแบบฉาก และอุปกรณ์ ใช้โปรแกรม.....และ
 - 8.3 การสร้างวิช่วลเอฟเฟค ใช้โปรแกรม.....และ
 - 8.4 การตัดต่อ ใช้โปรแกรม.....และ
 - 8.5 การออกแบบ และตัดต่อเสียงประกอบ ใช้โปรแกรมและ
 - 8.6 คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างเกม/ภาพยนตร์/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
 - 8.6.1 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 1 สำหรับปั้นฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก 3 มิติ
 - 8.6.1.1 CPU :
 - 8.6.1.3 RAM :
 - 8.6.1.4 GPU :
 - 8.6.1.5 HDD/SSD :
 - 8.6.2 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 2 สำหรับวาดภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
 - 8.6.2.1 CPU :
 - 8.6.2.2 RAM :
 - 8.6.2.3 System Type :
 - 8.6.2.4 Pen and Touch :
 - 8.6.3 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 3 สำหรับออกแบบเสียง
 - 8.6.3.1 CPU :
 - 8.6.3.2 RAM :
 - 8.6.3.3 System Type :
 - 8.6.3.4 Pen and Touch :
 - 8.6.4 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 4 สำหรับตัดต่อแอนิเมชัน และตัดต่อเสียง
 - 8.6.4.1 CPU :
 - 8.6.4.2 RAM :
 - 8.6.4.3 System Type :
 - 8.6.4.4 Pen and Touch :
 - 8.6.5 คอมพิวเตอร์เครื่องที่ 5 สำหรับเรนเดอร์วิดีโอ 3 มิติ
 - 8.6.5.1 CPU :
 - 8.6.5.3 RAM :
 - 8.6.5.4 GPU :
 - 8.6.5.5 HDD/SSD :

8.7 อุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียง

8.7.1 อุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียงพากย์เครื่องที่ 1

8.7.1.1 Product :

8.7.1.2 Polar Pattern :

8.7.1.3 Frequency Rate :

8.7.1.4 Sensitivity :

8.7.1.5 Equivalent Noise Level :

8.7.1.6 SPL :

8.7.1.7 S/N Ratio :

8.7.1.8 Electrical Current :

8.7.2 อุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียงพากย์เครื่องที่ 2

8.7.2.1 Product :

8.7.2.2 OS :

8.7.2.3 CPU :

8.7.2.4 Speed :

8.7.2.5 GPU :

8.7.2.6 RAM :

8.7.2.7 ROM :



ระยะขอบบน (ด้านนี้เป็นด้านที่เข้าสั้นเล่ม)
3.81 เซนติเมตร (1.5 นิ้ว)

ระยะเวลาการดำเนินงาน

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ตารางที่ 1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)

ขั้นตอนการทำงาน	พ.ศ. 2567											พ.ศ. 2568			
	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.
1. ศึกษาเบื้องต้นและขออนุมัติโครงการ	[White bar]														
2.		[White bar]													
3.		[White bar]													
4.					[White bar]										
5.							[White bar]								
6.									[White bar]						
7.												[White bar]			
8. จัดทำเอกสารประกอบโครงการ													[White bar]		

ขั้นตอนการทำโครงการแต่ละประเภท จะไม่เหมือนกัน
ทั้งจำนวนข้อ และขั้นตอนของแต่ละข้อ

หมายเหตุ [White bar] แทนระยะเวลาตามที่วางแผน [Black bar] แทนระยะเวลาที่ทำงานจริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.
2.
3.
4.

สิ่งที่ได้นั้นนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างไร ทั้งในการสร้างความรู้ใหม่และการนำไปใช้ในการแก้ไข และป้องกันปัญหาในสังคม ควรเขียนประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับเป็นข้อ ๆ

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

คำนิยามศัพท์เฉพาะ (ถ้ามี)

1.
2.
3.

- เป็นการกล่าวถึงความหมายของคำหรือข้อความที่ผู้ศึกษาต้องการทำความเข้าใจกับผู้อ่านเพื่อให้เข้าใจตรงกับผู้ศึกษา
- เป็นคำที่เฉพาะของโครงการนี้ หรือคำที่ต้องการให้ความหมายเฉพาะเจาะจงในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับโครงการ ซึ่งต่างจากความหมายเดิม



ระยะขอบบน
5.08 เซนติเมตร (2 นิ้ว)

บทที่ 2

ขนาดตัวอักษร 20 พอยน์ ตัวหนา

ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ส่วนเกริ่นนำ.....

1. กกกกกกกกกกกกกกกกกกกกกกก
2. ขขขขขขขขขขขขขขขขขข
3. คคคคคคคคคคคคคคคคคคคคค
4. งงงงงงงงงงงงงงงงงงงงงงงง

:

X. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

กกกกกกกกกกกกกกกกกกกกกกก

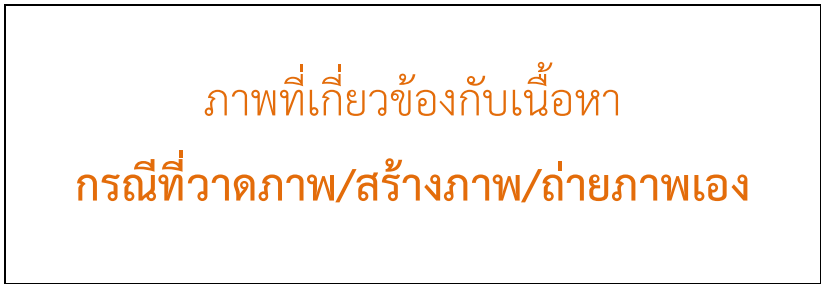
กรณีที่แบ่งเนื้อหาเป็นข้อ ๆ

1. หัวข้อสำคัญ
 - 1.1 หัวข้อย่อย
 - 1.1.1 หัวข้อย่อย
 - 1.1.2 หัวข้อย่อย
 - ก) หัวข้อย่อย
 - ข) หัวข้อย่อย

<สรุปประเด็นที่เกี่ยวข้องกับโครงการ>.....

xx

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>



<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ภาพที่ 2.1 XXXXXXXXXXXX

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

.....<สรุปประเด็นที่เกี่ยวข้องกับโครงการ>.....

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

cccccccccccccccccccccccccccccccccccc

.....<สรุปประเด็นที่เกี่ยวข้องกับโครงการ>.....

ผลงานวิจัย (หรือที่เรียกอย่างอื่น เช่น โครงการศึกษาเอกเทศ
ปริญญาโท สารนิพนธ์ หรือวิทยานิพนธ์) ที่มีผู้ทำมาก่อน
ทั้งงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการทำ
โครงการของเรา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชื่อ**นามสกุล (XXXX) งานวิจัยเรื่อง
..... ผลการวิจัยพบว่า

ปี พ.ศ. ที่ทำวิจัย

ชื่อ**นามสกุล (XXXX) งานวิจัยเรื่อง
..... ผลการวิจัยพบว่า.....

ชื่อ**นามสกุล (XXXX) งานวิจัยเรื่อง
..... ผลการวิจัยพบว่า.....

.....<สรุปประเด็นที่เกี่ยวข้องกับโครงการ>.....

ต้องสรุปให้ชัดเจนว่าได้นำวิธีการหรือผลของงานวิจัยนั้น ๆ
มาเป็นแนวทางในการทำโครงการของเราอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

การสืบค้นตัวละคร (Research)

1. ชื่อ : xxxxxxxxxxx

สถานะ :

อุปนิสัย :

อายุ : ปี เกิด.....

รูปลักษณ์ :

การแต่งกาย :

ภูมิลำเนา :

ระดับการศึกษา :

อาชีพ :

ฐานะการเงิน :

กลุ่มทางสังคม :

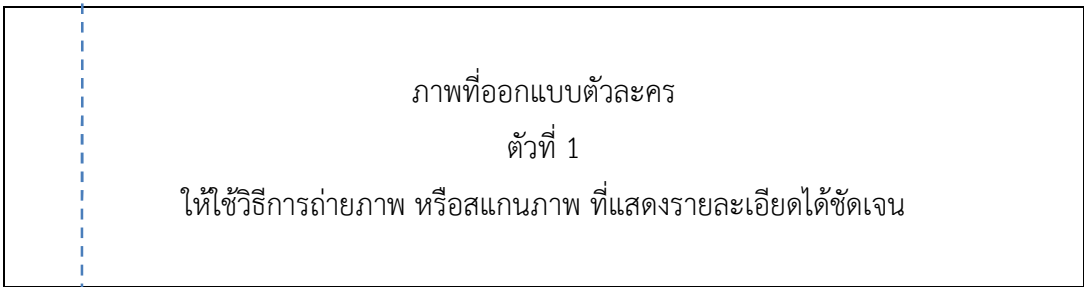
ความต้องการในชีวิต :

ออกแบบตัวละคร (Character Design)

1. ตัวละคร XXXXXXXXXXXX อธิบายถึง ชื่อตัวละคร (ชื่อ-นามสกุล และชื่อเล่น) การแต่งกาย รูปร่าง สีผิว ลักษณะพิเศษเฉพาะตัว อุปนิสัย แรงจูงใจของพฤติกรรมต่าง ๆ ปมชีวิตในอดีต แนวคิดในการสร้างตัวละคร

..... ดังภาพที่ 3.1

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>



<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ภาพที่ 3.1 ออกแบบตัวละคร XXXXXXXXXXXX

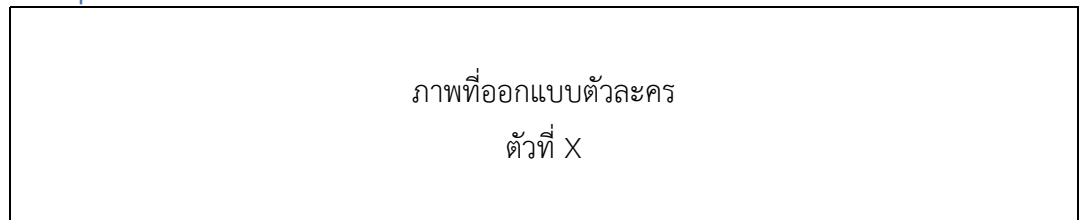
<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

:
:

X. ตัวละคร XXXXXXXXXXXX อธิบายถึง ชื่อตัวละคร (ชื่อ-นามสกุล และชื่อเล่น) การแต่งกาย รูปร่าง สีผิว ลักษณะพิเศษเฉพาะตัว อุปนิสัย แรงจูงใจของพฤติกรรมต่าง ๆ ปมชีวิตในอดีต แนวคิดในการสร้างตัวละคร

..... ดังภาพที่ 3.X

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>



<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ภาพที่ 3.X ออกแบบตัวละคร XXXXXXXXXXXX

ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)

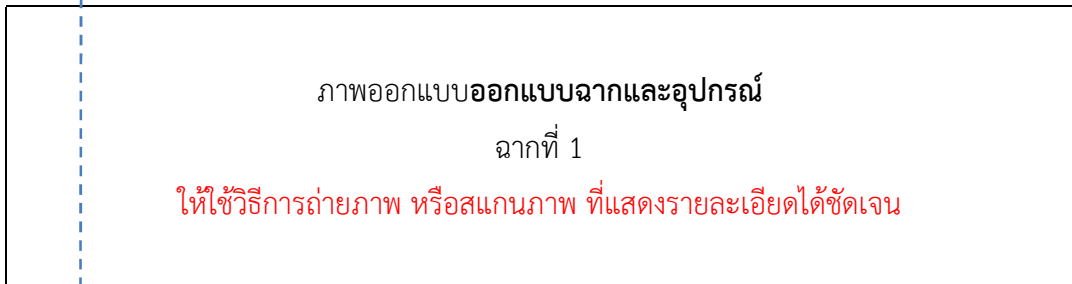
.....

.....

1. ฉาก XXXXXXXXXXXX อธิบายถึง ชื่อสถานที่ สภาพแวดล้อม บรรยากาศ ยุคสมัย ฤดูกาล
 เวลากลางวันหรือกลางคืน ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิตหรือวิถีชีวิตของตัวละคร
 แนวคิดในการออกแบบฉาก

..... ดังภาพที่ 3.X

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>



<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

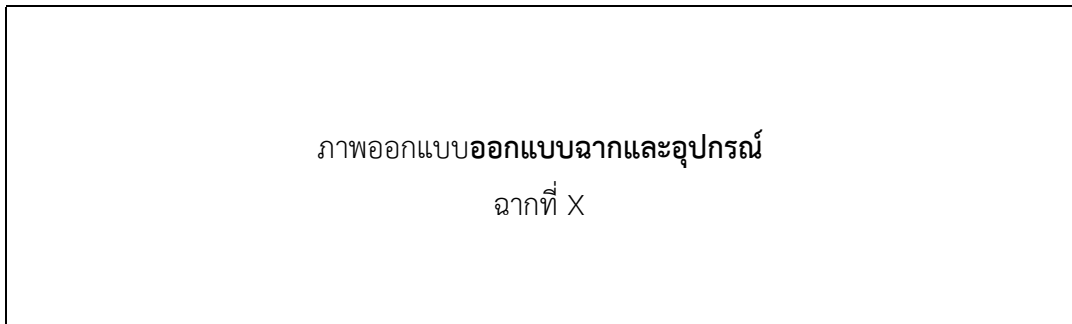
ภาพที่ 3.X ออกแบบฉาก XXXXXXXXXXXXXXXX

:

:

X. ฉาก XXXXXXXXXXXX อธิบายถึง ชื่อสถานที่ สภาพแวดล้อม บรรยากาศ ยุคสมัย ฤดูกาล
 เวลากลางวันหรือกลางคืน ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิตหรือวิถีชีวิตของตัวละคร
 แนวคิดในการออกแบบฉาก

..... ดังภาพที่ 3.X



ภาพที่ 3.X ออกแบบฉาก XXXXXXXXXXXXXXXX

กรณีตารางเดิมขึ้นหน้าใหม่

ตารางที่ 3.1 บทถ่ายทำ (ต่อ)

Scene 16 [ฉาก ห้องของสี่แคว]						รวม 30 วินาที				
Shot No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition
		Shot Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice		
4	Int.	MS	Eye-Level	Panning	โมจิไม่พอใจสี่แคว	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	3	Cut
5	Int.	MS	Eye-Level	-	สี่แควได้รับข้อความจากอาจารย์	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	4	Cut
6	Int.	CU	Eye-Level	-	โมจียิ้มกว้างให้กับสี่แคว	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	3	Cut
7	Int.	MS	Eye-Level	-	กล่องพยาบาลที่วางไว้บนโต๊ะข้างเตียงของสี่แคว	Morning Farm.mp3	-	1.mp3	2	Cut
Scene 17 [ฉาก ป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา]						รวม 3 วินาที				
1	Ext.	LS	Eye-Level	Tilt	ฉายป้ายต้นแม่น้ำเจ้าพระยา	Festival.mp3	-	1.mp3	3	Dip to Black
Scene 18 [ฉาก บริเวณซุ้มทางเข้างานตรุษจีนนครสวรรค์]						รวม 31 วินาที				
1	Ext.	CU	Eye-Level	Panning	สี่แควมองโทรศัพท์มือถือ ละเงยหน้าขึ้น ด้านหน้าเมื่อได้ยินเสียงโมจิ	Festival.mp3	-	1.mp3	2	Dip to Black

บทถ่ายทำ (Shooting Script) (***) กรณีเป็นภาพยนตร์สั้นมีนักแสดง(***)

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.....

.....ได้มีการออกแบบฉาก มุมภาพ ระยะภาพ และออกแบบเสียง โดยมีบทถ่ายทำ ดังต่อไปนี้

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ตารางที่ 3.X บทถ่ายทำ

Scene [ฉาก ห้องสอบ Lab วิทยาศาสตร์..]											รวม วินาที/นาที			
Shot No.	Int./Ext.	Visual				Sound			Time (Sec)	Video Transition	Cast.	Extra.	Prop	Costume
		Shot Type	CAMERA Angle	CAMERA Movement	Description	Music	SFX	Voice						
1	Ext.	LS	Worm's Eye → Eye-Level	Tilt Down	แสดงภาพท้องฟ้า ลงมาเห็น บรรยากาศของ มหาวิทยาลัย	Happy time. mp3	-	-	6	Fade-out				
2	Int.	CU → BCU	Eye-Level	Zoom In	สายตาของ อาจารย์คุมสอบที่ จับจ้องไปที่ผู้สอบ	-	Clock. mp3	-	2	Cut	พี่เอ/น้องบี	นศ. 9 คน	Tablet Smartwatch แวนดา	ชุดทำงาน ชุดนักศึกษา
3	Int.	MS	Eye-Level	STS	นักเรียนนั่งทำการทดลองด้วยความตั้งใจ	-	-	Joy-Voice. mp3	2	Cut				
				

ตารางที่ 3.X บทภาพ (ต่อ)

กรณีตารางเดิมขึ้นหน้าใหม่

Scene :	Shot :
Scene :	Shot :

Scene :	Shot :
Scene :	Shot :

Scene :	Shot :
Scene :	Shot :

บทภาพยนตร์ (Screen Play)

ภาพยนตร์สั้น/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx ได้มีการเขียนบทภาพยนตร์โดยอิงจากโครงเรื่องที่ออกแบบในขั้นตอนการออกแบบ และได้มีบทภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ตารางที่ 3.X บทภาพยนตร์

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Action - Dialogue
3	1	ซุ้มทางเข้างานเทศกาล ตรุษจีนนครสวรรค์	NIGHT	Ext.	โมจิ (O.S.) ไม่รู้ด้วยแล้ว จู่ ๆ มาพูดอะไร ซะมัด
	2	ซุ้มทางเข้างานเทศกาล ตรุษจีนนครสวรรค์	NIGHT	Ext.	สี่แควมองหน้าของโมจิด้วยรอยยิ้ม <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> สี่แคว (O.S.) อย่างไรก็ตาม
	3	ซุ้มทางเข้างานเทศกาล ตรุษจีนนครสวรรค์	NIGHT	Ext.	สี่แควมองหน้าของโมจิด้วยรอยยิ้ม <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> สี่แคว (V.O.) แค่ได้อยู่กับเจ้าตัวป่วนนี้ ก็พอแล้วนี่นา
	4	เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์			พระยามองทั้งสองจากบนหลังคา <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> เจ้าพระยา (V.O.) นั่นสินะ ไม่มีอะไรดีเท่าได้อยู่กับคนที่รัก ได้มาใช้เวลาด้วยกันแล้วละ
	5	บริเวณซุ้มทางเข้างาน เทศกาลตรุษจีน นครสวรรค์	NIGHT	Ext.	เจ้าพระยามองทั้งสองจากบนหลังคา <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> เจ้าพระยา (V.O.) เห็นตอนแรกดูไม่ค่อยมั่นใจกันเลย ว่าจะไปทักช่วยซักหน่อย แต่ก็รักกันดีนี่ จิตวิญญาณที่เกิดจาก ความศรัทธาของคนรุ่นใหม่แบบเรา

Int. (Interior) ภายใน
Ext. (Exterior) ภายนอก

ขนาดตัวอักษร 14 พอยน์

(Dialogue) บทพูดของ
ตัวละคร ให้จัดกึ่งกลาง

ชื่อตัวละคร จัดกึ่งกลาง

(Action) บรรยายเหตุการณ์หรือ
การกระทำที่กำลังเกิดขึ้นให้เห็น
รายละเอียดโดยรวมของฉาก ให้จัดชิดซ้าย

หลังจากชื่อตัวละคร ให้ระบุว่าตัวละครจะเริ่มบทพูดอย่างไร
(O.S.) : Off-Screen ตัวละครไม่อยู่ในฉาก
(V.O.) : Voice-Over พากย์เสียง เช่น เสียงบรรยาย/เสียง
จากในโทรศัพท์/เสียงคิดในใจ/เสียงจาก TV

กรณีตารางเดิมขึ้นหน้าใหม่

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์ (ต่อ)

Scene	Shot	Location	Time	Int./Ext.	Script
5	5	ห้องของสี่แคว	DAY	Int.	กระดาศปฏิบัติปลีกวิเวกเล็กน้อย <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> สี่แคว (V.O.) อย่างไรอาจารย์ก็คงไม่ซีเรียสอยู่แล้ว
	6	ห้องของสี่แคว	DAY	Int.	นิ้วมือของสี่แควกำลังเคาะโต๊ะ <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> สี่แคว (V.O.) ช่วงนี้เหมือนจะยุ่งอยู่กับ พวกงานตรุษจีนสินะ <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> เสียงเรียกเข้าโทรศัพท์มือถือ
	7	ห้องของสี่แคว	DAY	Int.	สี่แควรับโทรศัพท์มือถือ <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> สี่แคว (V.O.) ฮัลโหล ว่าง ? <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> โมจิ (O.S.) ยังจะมามาว่างอีกหรือสี่แคว
	8	ห้องของสี่แคว	DAY	Int.	ภาพด้านหลังของสี่แควที่กำลังคุย โทรศัพท์กับโมจิ <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> โมจิ (O.S.) เมื่อวาน เลิกเรียนก็หายไปเลยเนี่ย เราซื้อ ข้าวไว้ให้แล้ว วางอยู่บนห้อง
	9	ห้องของสี่แคว	DAY	Int.	สี่แควดึงโทรศัพท์ออกจากหูเพราะโมจิพูด เสียงดัง <เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 12 พอยน์> โมจิ (O.S.) หนอย ! จะเที่ยงแล้วยังไม่ยอมตื่นอีกนะ !

การออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจ

ในการจัดทำภาพยนตร์สั้น/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง xxxxxxxxxxxxxxxx. ได้มีการกำหนดให้มีการจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการรับชมเกม/ภาพยนตร์/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ทางคณะผู้จัดทำได้มีการออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจ พร้อมทั้งรายละเอียดที่จำเป็น ดังต่อไปนี้

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ตารางที่ 3.X แบบประเมินความพึงพอใจ

รายการการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านตัวละครและฉาก					
1.1 ตัวละครมีลักษณะเด่นและมีความสวยงาม					
1.2 ฉากมีความสวยงามเหมาะสม					
1.3 สีเส้นและแสงมีความสวยงาม					
1.4					
1.5					
2. ด้านระบบเสียงและเวลาการดำเนินเรื่อง					
2.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ					
2.2 ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
2.3 การเดินเรื่องมีความเหมาะสม					
2.4 ระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง					
2.5 ระบบเสียงมีความไพเราะ					
2.6					
2.7					
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
3.1					
3.2					
3.3					



ระยะขอบบน
5.08 เซนติเมตร (2 นิ้ว)

ขนาดตัวอักษร 20 พอยน์ ตัวหนา

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ตัวละคร (Character)

.....
.....

..... ดึงภาพที่ 4.X

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

รูปภาพตัวละครที่เสร็จสมบูรณ์แล้วทุกตัวละครมาขึ้นเรียงด้านหน้า
โดยวางอัตราส่วนตามส่วนสูงของตัวละคร

ต้องนำมาแสดงทุกตัวละคร

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ภาพที่ 4.1 ตัวละครทั้งหมดของเรื่อง

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

รูปภาพตัวละครที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว
ด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลัง
ของตัวละคร ตัวที่ X

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

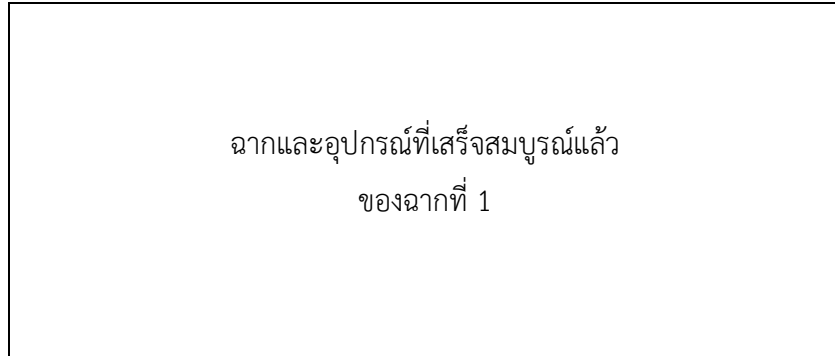
ภาพที่ 4.x ตัวละคร XXXXXXXXXXXX

ฉากและอุปกรณ์ (Environment)

1.....

..... ตั้งภาพที่ 4.X

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>



<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

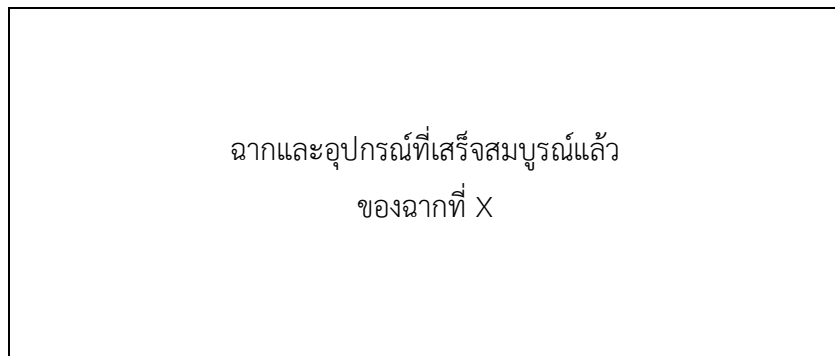
ภาพที่ 4.X ฉาก XXXXXXXXXXXXXXXX

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

2.....

..... ตั้งภาพที่ 4.X

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>



<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ภาพที่ 4.X ฉาก XXXXXXXXXXXXXXXX

เกม (Game)/ภาพยนตร์สั้น (Short Film)/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation Cartoon Movies)

ให้นำมาแสดงทุกซีน (Scene)

..... ดึงภาพที่ 4.X

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ซีน (Scene) ในภาพยนตร์ / ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ภาพที่ 4.X XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

:

:

..... ดึงภาพที่ 4.X

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ซีน (Scene) End Credit

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ภาพที่ 4.X End Credit

ผลการประเมินความพึงพอใจ/ความรู้ความเข้าใจ/.....

ในการจัดทำเกม/ภาพยนตร์สั้น/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง xxxxxxxxxxxx
ได้สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ/ความรู้ความเข้าใจ/.....

ดังต่อไปนี้

1. วิธีการแปลผลการประเมินความพึงพอใจ/ความรู้ความเข้าใจ/.....

การจัดทำเกม/ภาพยนตร์สั้น/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง
 xxxxxxxxxxxx.....ได้กำหนดวิธีการแปลผลประเมินความพึงพอใจ/ความรู้ความเข้าใจ/.....

ดังต่อไปนี้

เกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ย มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 0.00 – 1.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. ผลการประเมินความพึงพอใจ/ความรู้ความเข้าใจ/.....

การจัดทำเกม/ภาพยนตร์สั้น/ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง
 xxxxxxxxxxxx.....ได้ผลประเมินความพึงพอใจ/ความรู้ความเข้าใจ/..... จากกลุ่มตัวอย่าง
 จำนวน คน แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผล แสดงผลการประเมินได้ดังนี้
<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ตารางที่ 4.X ผลการประเมินความพึงพอใจ

หัวข้อการประเมิน	\bar{x}	(S.D.)	แปลผล
1.ด้านตัวละครและฉาก			
1.1 ตัวละครมีลักษณะเด่นและมีความสวยงาม	4.84	0.36	มากที่สุด
1.2 สีเส้นและแสงมีความสวยงาม	4.67	0.67	มากที่สุด
1.3 ฉากมีความสวยงามเหมาะสม	4.59	0.68	มากที่สุด
2. ด้านระบบเสียงและระยะเวลาการดำเนินเรื่อง			
2.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.59	0.52	มากที่สุด
2.2 ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.65	0.61	มากที่สุด
2.3 การเดินเรื่องมีความเหมาะสม	4.65	0.67	มากที่สุด
2.4 ระบบเสียงมีความไพเราะ	4.65	0.58	มากที่สุด
2.5 ระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง	4.57	0.74	มากที่สุด
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
3.1 ส่งเสริมให้ผู้รับชมสนใจการแก้ไขเพิ่มมากยิ่งขึ้น	4.55	0.63	มากที่สุด
3.2 สามารถนำไปปรับใช้ในการแก้ไขได้ในครั้งถัดไป	4.61	0.73	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.X ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมเกม/ภาพยนตร์สั้น/
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง xxxxxxxxxxxx ทั้งหมด 3 ด้านด้วยกัน สามารถ
แปลผลและสรุปหาค่าเฉลี่ยได้ดังต่อไปนี้

1. ตัวละคร และ..... ได้รับความพึงพอใจในระดับ
มีค่าเฉลี่ย

2. สีสีน และ..... ได้รับความพึงพอใจในระดับ
มีค่าเฉลี่ย

3. ภาพประกอบ และ..... ได้รับความพึงพอใจในระดับ
มีค่าเฉลี่ย

4.

5.



ระยะขอบบน
5.08 เซนติเมตร (2 นิ้ว)

บทที่ 5

ขนาดตัวอักษร 20 พอยน์ ตัวหนา

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

สรุปผลการดำเนินโครงการ

.....<ให้นำขอบเขตของโครงการมาเรียงสรุปอธิบาย>.....

.....
.....
.....
.....

.....<ให้นำผลการประเมินมาสรุปอธิบายการแปลผลแบบความเรียง>.....

.....
.....
.....
.....

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

1. <ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน>.....

.....
แนวทางการแก้ไข

2. <ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน>.....

.....
แนวทางการแก้ไข

:

:

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

อาจจะเขียนเป็นข้อ ๆ ก็ได้
ข้อเสนอแนะในการทำโครงการครั้งต่อไป เพื่อให้มี
ประสิทธิภาพมากที่สุด ข้อเสนอแนะในการศึกษา
เพิ่มเติมหรือศึกษาในแง่มุมใด เทคโนโลยีอะไรใหม่ ๆ
และที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดการต่อยอดของระบบหรือ
โครงการต่อไป

บรรณานุกรม
ต้องมีเลขหน้า

ระยะขอบบน
5.08 เซนติเมตร (2 นิ้ว)

บรรณานุกรม ให้เรียงลำดับตาม
ตัวอักษร ก-ฮ และ ตามด้วย A-Z

ขนาดตัวอักษร 18 พอยน์ ตัวหนา

บรรณานุกรม

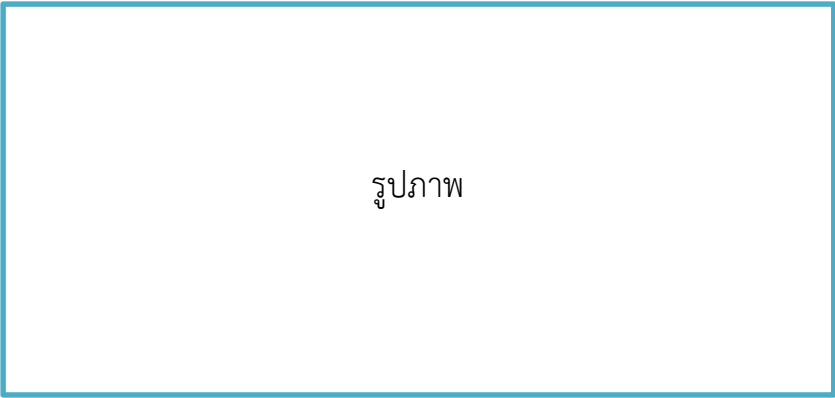
<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

อ้างอิงตามแบบไฟล์แนบ.....

ภาคผนวก ก (ถ้ามี)

<หัวข้อตามที่แนะนำ หรือตามแต่ที่ปรึกษาแนะนำ>

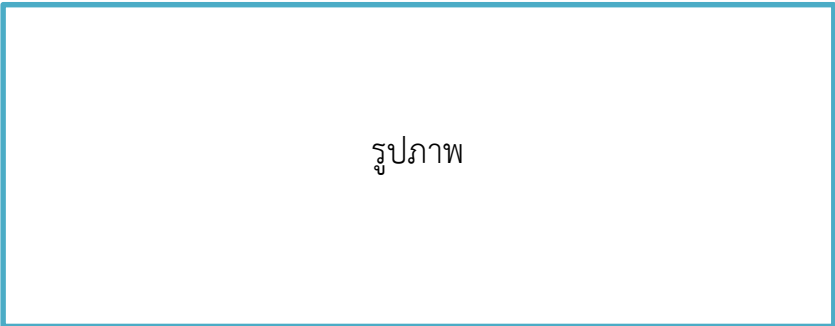
ขนาดตัวอักษร 18 พอยน์ ตัวหนา



<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ภาพที่ ก.1 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>



<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ภาพที่ ก.2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

.....
.....
.....

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ตารางที่ ก.1 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

หัวตาราง	หัวตาราง	หัวตาราง	หัวตาราง

ขนาดตัวอักษร 18 พอยน์ ตัวหนา

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา XXXXXXXXXXXX
ชื่อ-นามสกุล XXXXXXXX XXXXXXXXX
สาขาวิชา เทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน
อีเมล xxxxxxxx@nsru.ac.th
เว็บไซต์ http://.....



<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ประวัติการศึกษา

1. พ.ศ. 25xx สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียน XXXXXXXXXXXXXXX
2. พ.ศ. 25xx สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียน XXXXXXXXXXXXXXX
3. พ.ศ. 25xx สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยXXXXXXXXXX
4. พ.ศ. 25xx สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยXXXXXXXXXX

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

รางวัลที่ได้รับ (ถ้ามี)

1.
2.
3.

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

ผลงาน

1.
2.
3.

<เว้น 1 บรรทัด ขนาดตัวอักษร 16 พอยน์>

วุฒิการศึกษา สถานศึกษา ปี พ.ศ. ที่สำเร็จการศึกษา โดยเรียงตามลำดับจากวุฒิการศึกษาสูงสุดถึงต่ำสุด ไม่รวมวุฒิการศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่

อบรม/ศึกษาดูงาน

1.

.....

2.

.....

3.

.....

4.

.....