| | |
|---|---|
| หัวข้อสหกิจศึกษา | การสร้างสรรค์ผลงานโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของบริษัท อิเมจิแม็กซ์ จำกัด |
| ชื่อนักศึกษา | นายปวัฒก์ หอมระรื่น |
| | นางสาวสุจิตรา ทิพมะณี |
| อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจ | อาจารย์ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์ |
| หลักสูตร | นิเทศศาสตรบัณฑิต |
| สาขาวิชา | การออกแบบสื่อดิจิทัล |
| พ.ศ. | 2561 |

## บทคัดย่อ

จากการที่ได้ปฏิบัติงานด้านการสร้างสรรค์ผลงานโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของบริษัท อิเมจิแม็กซ์ จำกัด ทำให้มีผลงานด้านการสร้างวัตถุ 3 มิติ ได้นำไปใช้งานจริง 4 ชิ้นงาน ได้แก่ 1) แมลง Fog Stand Beetle Project Bigbang 2) ก้อนหิน ดอกไม้ 2 ฤดู Project Time Lapse 3) อาคารกรมสรรพสามิตในแผนที่ประเทศไทย Project กรมสรรพสามิต 4) ขวด Vodka และขวด Jack Daniel's Projectกรมสรรพสามิต

ผู้จัดทำโครงงานได้ทำการสร้างสรรค์โมเดล 3 มิติ โดยมี 3 ขั้นตอนการดำเนินงาน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการวางแผนงาน 2) ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน 3)ขั้นตอนการส่งมอบงาน ผู้จัดทำโครงงานต้องมีแนวคิดในการออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆจากโจทย์งานที่ได้รับมอบหมาย เพื่อที่จะนำแนวคิดที่ได้นั้นไปค้นหาและรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อศึกษาเป็นแนวทางในการสร้างโมเดล 3 มิติ ให้สมจริงและเป็นธรรมชาติที่สุด และเมื่อได้ข้อมูลที่เพียงพอต่อความต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือ การสร้างสรรค์ผลงาน โดยนำภาพที่ได้รับมอบหมายมาขึ้นโมเดลให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่จะนำชิ้นงานไปใช้ประโยชน์ในขั้นตอนต่อไป

ปัญหาและอุปสรรคในการสร้างวัตถุ 3 มิติ ผู้จัดทำโครงงานยังมีประสบการณ์ในการใช้โปรแกรมน้อยจึงทำให้การทำงานเกิดความล่าช้า ดังนั้นผู้จัดทำโครงงานควรศึกษาเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมมากขึ้น เพื่องานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

SPU CHONBURI