

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างรูปเล่ม

ตัวอย่าง หน้าปก
วิทยาการคอมพิวเตอร์

2 นิ้ว

TH Sarabun PSK ขนาด 22

ระบบห้องสมุดออนไลน์ โรงเรียนดาราวิทยาลัย
Online Library System of Dara Academy

>1 นิ้ว

TH Sarabun PSK ขนาด 22

>1.5 นิ้ว

>4.5 นิ้ว

นายวัชรเทพ คำพงษ์ศักดิ์

TH Sarabun PSK ขนาด 18

TH Sarabun PSK ขนาด 18

การศึกษาอิสระด้านคอมพิวเตอร์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
ภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

มกราคม 2559

1.5 นิ้ว

ระบบห้องสมุดออนไลน์ โรงเรียนดาราวิทยาลัย
Online Library System of Dara Academy

นายวัชรเทพ คำพงษ์ศักดิ์

การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
ภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
มกราคม 2559

ตัวอย่าง หน้าอนุมัติ

2 นิ้ว

หัวข้อการศึกษาอิสระ
ผู้จัดทำ
สาขาวิชา
อาจารย์ที่ปรึกษา
ปีการศึกษา

ระบบห้องสมุดออนไลน์ โรงเรียนดาราวិทยาลัย
นายวัชรเทพ คำพงษ์ศักดิ์
วิทยาการคอมพิวเตอร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ต้นตระกูล
2558

ให้ใส่ชื่อหลักสูตรที่นักศึกษาเรียน
เช่น นักศึกษาคอมพิวเตอร์ศึกษา ให้
เขียนว่า คอมพิวเตอร์ศึกษา

1.5 นิ้ว

ภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

อนุมัติให้การศึกษาอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

1 นิ้ว

คณะกรรมการสอบการศึกษาอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ต้นตระกูล)
ประธานกรรมการ

(อาจารย์พรพนา รัตนชูโชค)
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสรี ปานช่าง)
กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ภัทรพร พรหมคำตัน)
หัวหน้าภาควิชาคอมพิวเตอร์

ตัวอย่าง หน้ากิตติกรรมประกาศ

2 นิ้ว

กิตติกรรมประกาศ

เว้น 1 บรรทัด

การศึกษาอิสระนี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลือจาก อาจารย์สร้าง ตันตระกูล อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ซึ่งให้ความรู้ คำแนะนำ คำปรึกษา และตรวจแก้ไขจนการศึกษาอิสระเสร็จสมบูรณ์ ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

1.5 นิ้ว

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์พรwana รัตนชูโชค และอาจารย์ภาณุวัฒน์ สุวรรณกุล ที่กรุณา
รับเป็นกรรมการตรวจสอบการศึกษาอิสระและให้คำแนะนำเป็นอย่างดีตลอดมา

1 นิ้ว

ขอขอบคุณอานนท์ มะโนเมือง ที่กรุณาให้ความรู้และคำแนะนำต่าง ๆ เกี่ยวกับระบบงานห้องสมุดโรงเรียนดาราวิทยาลัย กรุณาให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุด ของการศึกษาอิสระครั้งนี้ รวมทั้งญาติพี่น้องทุกคน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการทำการศึกษาอิสระครั้งนี้

ท้ายที่สุดนี้ หากมีสิ่งขาดตกบกพร่องหรือผิดพลาดประการใด ผู้เขียนขออภัยเป็นอย่างสูงในข้อบกพร่องและความผิดพลาดนั้น และผู้เขียนหวังว่าการศึกษาอิสระนี้คงมีประโยชน์บ้างไม่มากก็น้อยสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนผู้ที่สนใจที่จะศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับราคาที่ดินต่อไป

เว้น 2 บรรทัด

วัชรเทพ คำพงษ์ศักดิ์

ตัวอย่าง หน้าบทคัดย่อ

2 นิ้ว

หัวข้อการศึกษาอิสระ	ระบบห้องสมุดออนไลน์ โรงเรียนดาราวิทยาลัย
ผู้จัดทำ	นายวัชรเทพ คำพงษ์ศักดิ์
สาขาวิชา	วิทยาการคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ต้นตระกูล
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

เว้น 2 บรรทัด

เว้น 2 บรรทัด

1.5 นิ้ว

ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทอย่างมาก ในเรื่องของข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว การนำเอาระบบห้องสมุดออนไลน์มาใช้งานในโรงเรียนทำให้ห้องสมุดสามารถให้บริการสืบค้นหนังสือ ซึ่งสามารถสืบค้นข้อมูลหนังสือได้หลายวิธี เช่น สืบค้นคำสำคัญ สืบค้นจากหัวเรื่อง สืบค้นจากชื่อเรื่อง สืบค้นจากผู้แต่ง สืบค้นจากสำนักพิมพ์ เป็นต้น นอกจากนี้สมาชิกสามารถทำการจองหนังสือผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งนอกจากจะอำนวยความสะดวกกับผู้ใช้บริการแล้ว ยังช่วยแบ่งเบาภาระงานของเจ้าหน้าที่ห้องสมุด เจ้าหน้าที่สามารถจัดการเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ ของห้องสมุด สามารถตรวจสอบข้อมูลจากรายงานการจองหนังสือ รายงานรายชื่อหนังสือค้างส่ง รายงานยอดปรับ ซึ่งสร้างความเป็นระเบียบและลดข้อผิดพลาดจากการให้บริการยืม - คืน ได้มากขึ้นด้วย

1 นิ้ว

ภาคนิพนธ์นี้เป็นการวิเคราะห์และออกแบบ ระบบห้องสมุดออนไลน์ โรงเรียนดาราวิทยาลัย โดยได้นำคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการพัฒนาระบบในด้านข้อมูล การสืบค้นหนังสือ การจองหนังสือ และการยืม-คืนหนังสือ โดยการเขียนโปรแกรมใช้โปรแกรมมายเอสคิวแอล เป็นดาต้าเบสเซิร์ฟเวอร์ และทำการติดต่อฐานข้อมูลผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยใช้ภาษาพีเอชพี ในการติดต่อ ซึ่งทั้งพีเอชพีและมายเอสคิวแอลทำงานบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 2000 เซิร์ฟเวอร์ โดยใช้อาปาเช (Apache) เป็นเว็บเซิร์ฟเวอร์ และพัฒนาระบบฐานข้อมูลโดยใช้โปรแกรมภาษาสคริปต์แบบพีเอชพีและใช้พีเอชพีมายแอดมิน (phpMyadmin) ในการติดต่อฐานข้อมูลซึ่งกระทำโดยผ่านรูปแบบของภาษา HTML และภาษา PHP ซึ่งการออกแบบระบบจะคำนึงถึงความสะดวกรวดเร็วในการให้บริการแก่สมาชิกและอำนวยความสะดวกแก่เจ้าหน้าที่ห้องสมุด

ตัวอย่าง หน้าสารบัญ

1.5 นิ้ว	2 นิ้ว	
	สารบัญ	
	เว้น 2 บรรทัด	1 นิ้ว
		หน้า
	กิตติกรรมประกาศ	ก
	บทคัดย่อ	ข
	สารบัญตาราง	ค
	สารบัญภาพ	ง
	บทที่ 1 บทนำ	1
	1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
	1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	8
	1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
	1.4 ขอบเขตการวิจัย	9
	1.5 ทฤษฎี แนวความคิด	10
	1.6 นิยามศัพท์	33
	1.7 ระเบียบวิธีการวิจัย	34
	บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	37
	2.1 หลักการเกี่ยวกับห้องสมุด	45
	2.2 หลักการแปลงข้อมูล	50
	2.3 ทฤษฎีการวิเคราะห์และออกแบบฐานข้อมูล	53
	2.4 ทฤษฎีกระบวนการนอร์มัลไลเซชัน	53
	บรรณานุกรม	
	ภาคผนวก ก	
	ภาคผนวก ข	
	ภาคผนวก ค	
	ประวัติผู้จัดทำ	199

ตัวอย่าง หน้าสารบัญตาราง

สารบัญตาราง

1.5 นิ้ว

2 นิ้ว

เว้น 2 บรรทัด

1 นิ้ว

ตาราง

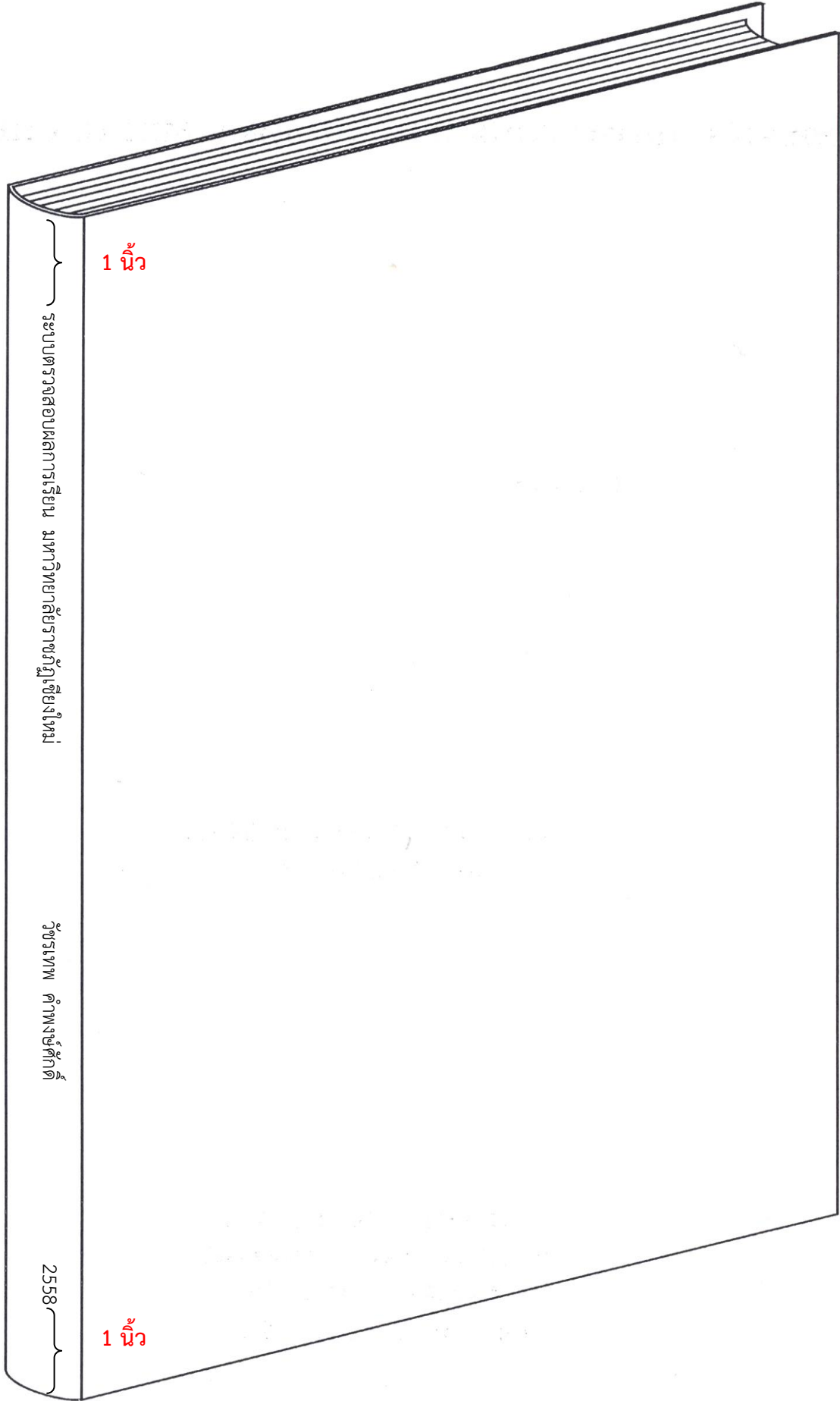
หน้า

เว้น 2 บรรทัด

เว้น 2 บรรทัด

2.1	สัญลักษณ์ E-R Diagram	28
2.2	สัญลักษณ์ที่ใช้ในแผนภาพกระแสข้อมูล	39
2.3	แสดงกฎของ DFD	42
3.1	เงื่อนไขและข้อสังเกตในขั้นตอนในการจัดทำโครงการเอกเทศ	54
3.2	แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบจำลองการทำงานของระบบงานใหม่	57
3.3	สัญลักษณ์ E-R Diagram	68
3.4	แสดงตารางข้อมูลทั้งหมดของโปรแกรมระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ รายวิชาการศึกษาระดับด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	72
3.5	ตารางบุคลากร	74
3.6	ข้อมูลการศึกษาของบุคลากร	75
3.7	ข้อมูลสถานภาพของบุคลากร	75
3.8	ตารางข้อมูลนักศึกษา	76
3.9	ตารางหมู่เรียน	77
3.10	ตารางโปรแกรมวิชา	77
3.11	ตารางคณะ	77
3.12	ตารางหัวข้อ	78
3.13	ตารางประเภทหัวข้อหรือโครงการ	79
3.14	ตารางผลการสอบหัวข้อ	79
3.15	ตารางการยื่นหัวข้อ	80
3.16	ตารางแจ้งเปลี่ยนหัวข้อ	81
3.17	ตารางภาคเรียน	81
3.18	ตารางข้อมูลโครงการ	82

ตัวอย่าง สันปก
ปกขาวมัน ตัวหนังสือสีทอง



รูปแบบการจัดทำโปสเตอร์

1. ขนาดสูง 120 เซนติเมตร กว้าง 90 เซนติเมตร (1.2*0.9 เมตร)
2. ใช้ขนาดตัวอักษร ไม่เล็กกว่า 0.5 เซนติเมตร โดยสามารถอ่านได้ชัดเจนในระยะห่าง 1 เมตร
3. ในส่วนหัวเรื่อง ประกอบด้วย ตราสัญลักษณ์มหาวิทยาลัย (บนมุมซ้าย) ชื่อเรื่อง ชื่อผู้วิจัย ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา และภาควิชาที่สังกัด (ตั้งตัวอย่าง)
4. เนื้อเรื่องประกอบด้วย บทคัดย่อ บทนำ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการวิจัยและบทสรุป เอกสารอ้างอิง และส่วนสำคัญอื่นๆ เท่าที่จำเป็น เช่น คำขอบคุณ ฯลฯ ส่วนนี้สามารถจัดทำให้สวยงามได้ตามเนื้อหาของงานวิจัย

แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง บ้านรักกล้วย
2D Animation of THAI BANANA story
 นายภูริเดช สุขนันท์
 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
 อาจารย์ที่ปรึกษา อ.พิมพ์ชนก สุวรรณศรี อ.กฤษณา เขียวมั่ง

บทคัดย่อ
 การค้นคว้าแบบอิสระเชิงวิทยาศาสตร์ ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบสองมิติ โดยใช้ชื่อเรื่องว่า บ้านรักกล้วย ซึ่งนำเสนอการให้ประโยชน์จากส่วนต่างๆ ของกล้วย ผ่านการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนสองมิติ โดยใช้ Adobe flash professional CSS5 เป็นโปรแกรมหลักในการวาดภาพและสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยเลือกให้เทคนิคการทำแอนิเมชัน เช่น Frame by Frame และ Tween แบบต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวให้เกิดเป็นเรื่องราว ซึ่งได้แอนิเมชันขึ้นเพื่อหาข้อมูลความรู้เรื่อง วัฒนธรรมการให้ประโยชน์จากกล้วยในสังคมไทย ที่นำเสนอผ่านตัวการ์ตูน และสามารถให้ความรู้ในเรื่องภูมิปัญญาไทยกับเยาวชน

บทนำ
 กล้วย คือหนึ่งในพืชพรรณธรรมชาติที่พบได้ทั่วไปในสังคมไทย นิยมนำกล้วยมาใช้ร่วมกับกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ทั้งนำมาทำเครื่องสำอางค์ ผลิตภัณฑ์ เช่น บายศรี กระทงใบตอง และแสดงในภาคเหนือ นอกจากนี้ยังนำมาประกอบอาหาร ทำขนม ทำของใช้ของเล่น รวมถึงนำมาใช้ในการทำอาหารสัตว์อีกด้วย
 ปัจจุบัน กล้วยยังเป็นที่ยอดนิยม แต่เริ่มที่จะพบเห็นได้น้อยลงในลักษณะการนำมาใช้ในสังคมเมือง เนื่องจากความเจริญทางด้านต่าง ๆ การที่จะทำเด็กและเยาวชน รู้จักภูมิปัญญาในการให้ประโยชน์ด้านต่างๆ ของกล้วยนั้น หากจะใช้บอกเล่า หรือบรรยายให้ฟัง อาจทำให้มองเห็นภาพไม่ชัดเจนนัก สื่อภาพยนตร์ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันสามารถนำมาใช้เป็นสื่อ ในการถ่ายทอดเรื่องราวได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้บริโภคที่อยู่ในช่วงวัยเด็กและเยาวชนเข้าใจได้ง่ายและลึกซึ้ง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย
 เพื่อสร้างการ์ตูนแอนิเมชันสองมิติ (2D Animation) เรื่อง บ้านรักกล้วย

วิธีดำเนินงานวิจัย

- 1 Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการผลิต)
 - 1.1 Script writing (การเขียนบท)
 - 1.2 Character Design (การออกแบบตัวละคร)
 - 1.3 Storyboard Design (การออกแบบฉากและองค์ประกอบ)
- 2 Production (ขั้นตอนการผลิต)
 - 2.1 Modeling (การปั้นโมเดล)
 - 2.2 Animate (การทำท่าเคลื่อนไหว)
 - 2.3 Rendering (การประมวลผลภาพ)
- 3 Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต)
 - 3.1 Composite (การนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประกอบกัน)
 - 3.2 Editing (การตัดต่อภาพและเสียง)

ผลการวิจัยและอภิปราย
 จากการดำเนินการวิจัย ได้แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง บ้านรักกล้วย ที่ให้ความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมการให้ประโยชน์จากกล้วย ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ในสังคมไทย เกิดความรู้ในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย เกิดความภาคภูมิใจและอนุรักษ์ไว้ต่อไปในอนาคต

สรุปและข้อเสนอแนะ
 จากการศึกษาภาคพื้นดินครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความรู้และประสบการณ์ในหลายด้าน เช่น กระบวนการสร้างแอนิเมชัน การเขียนสตอรี่บอร์ด ฯลฯ ทำให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ในด้านนี้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานแอนิเมชันต่อ ๆ ไปให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สนใจศึกษาศึกษาการให้โปรแกรมที่เกี่ยวข้องและศึกษาระบบการสร้างแอนิเมชันให้เข้าใจ สร้างแอนิเมชันในเรื่องอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมไทย และควรพัฒนาให้เป็นรูปแบบสามมิติเพื่อความสมจริงยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กระบวนการผลิตแอนิเมชัน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://sketchblog.exteen.com/20100420/animation-process.2555>
 ชลพรพร ดวงปัญญา. การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://province.m-culture.go.th/trat/storyboard2553/2.pdf> 2555
 ศ.ดร.กาญจนา นาคสกุล. กล้วย. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.roj.in.go.th/knowledge/detail.php?ID=19.2555>