



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มส่งเสริมการใช้กฎหมาย โทร. ๐ ๒๕๕๐ ๔๒๕๒

ที่ สธ.๐๙๔๕.๐๔/ ๕๓

วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเผยแพร่ข้อมูลความรู้

เรียน ผู้อำนวยการศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุข (ผ่านประธานคณะกรรมการ PMQA หมวด ๔)

ตามตัวชี้วัดที่ ๒.๒ ระดับความสำเร็จของการขับเคลื่อนองค์กรสร้างสุข มิติที่ ๒ การจัดการข้อมูลและความรู้ (Data Management & Knowledge Management) โดยได้มีการกำหนดให้บุคลากรของกรมอนามัยมีการจัดการความรู้ ซึ่งศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุขได้มอบหมายให้บุคลากรทุกกลุ่มส่งข้อมูลความรู้เพื่อเผยแพร่บนเว็บไซต์ของศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุข นั้น

กลุ่มส่งเสริมการใช้กฎหมาย ได้ดำเนินการตามที่ได้รับมอบหมายเรียบร้อยแล้ว จึงขอส่งข้อมูลความรู้ของบุคลากร (รอบหกเดือนหลัง ปีงบประมาณ ๒๕๖๓) จำนวน ๘ เรื่อง รายละเอียดตามที่แนบมา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หากเห็นชอบขอได้โปรดอนุมัติให้เผยแพร่บนเว็บไซต์ของศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุขต่อไปด้วย จะเป็นพระคุณ

(นางสาวสุกญา คุณวโรตม์)

นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ
หัวหน้ากลุ่มส่งเสริมการใช้กฎหมาย

อนุมัติ

(นางสาวอำพร บุตรังษี)

นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการพิเศษ
ปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุข

26 มิ.ย. 63
14.30 น.



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มพัฒนางานกฎหมาย ศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุข โทร. ๐ ๒๕๕๐ ๔๒๕๖

ที่ สธ ๐๙๔๕.๐๓/ ๑๐๕๖

วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอส่งข้อมูลความรู้ (Data Management & Knowledge Management)

เรียน ผู้อำนวยการศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุข

ตามตัวชี้วัดที่ ๒.๒ ระดับความสำเร็จของการขับเคลื่อนองค์กรสร้างสุข มิติที่ ๒ การจัดการข้อมูลและความรู้ (Data Management & Knowledge Management) ได้กำหนดให้บุคลากรของกรมอนามัยมีการจัดการความรู้ ซึ่งศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุขได้มอบหมายให้บุคลากรทุกกลุ่มส่งข้อมูลความรู้เพื่อเผยแพร่บนเว็บไซต์ของศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุข ทั้งนี้ให้ผ่านการตรวจสอบของคณะกรรมการหมวด ๔ การวัด การวิเคราะห์และการจัดการความรู้ นั้น

คณะกรรมการหมวด ๔ การวัด การวิเคราะห์และการจัดการความรู้ ได้รับข้อมูลความรู้ของบุคลากร จากกลุ่มส่งเสริมการใช้กฎหมาย จำนวน ๘ เรื่อง โดยคณะกรรมการหมวด ๔ การวัด การวิเคราะห์ และการจัดการความรู้ ได้ทำการตรวจสอบข้อมูลความรู้เรียบร้อยแล้ว รายละเอียดตามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หากเห็นชอบขอได้โปรดอนุมัติให้เผยแพร่บนเว็บไซต์ของศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุขต่อไปด้วย จะเป็นพระคุณ

(นางสาวพรรณวาท อุดมผล)

นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ

ประธานคณะกรรมการหมวด ๔

การวัด การวิเคราะห์และการจัดการความรู้

อนุมัติ

(นางสาวอำพร บุตรังษี)

นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการพิเศษ

ปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุข



จัดทำสื่ออนิเมชันด้านกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุขอย่างไร ให้ประชาชนเข้าใจ...ภายใน ๒ นาที

นางสาวพรนภา แซ่ลี
ศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุข

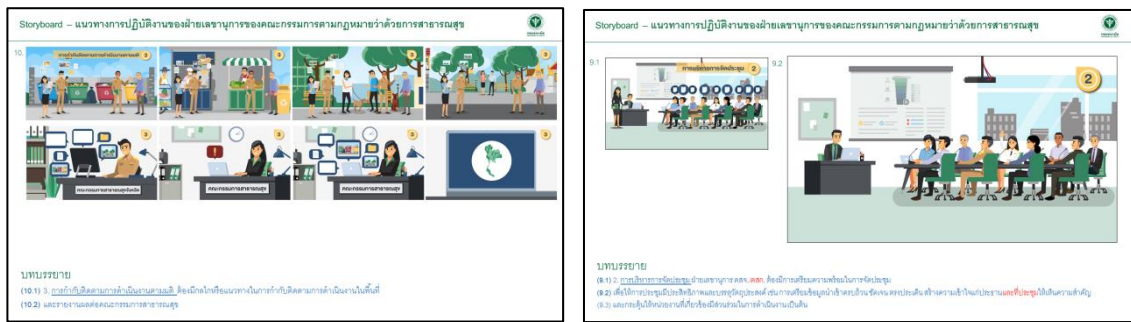
ปัจจุบันความก้าวหน้าและการเติบโตอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) และเทคโนโลยีการสื่อสารส่งผลให้สื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีอิทธิพลต่อประชาชนอย่างรวดเร็ว รวมทั้งได้เปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของประชาชนในสังคม จากการสื่อสารแบบตัวต่อตัวเป็นการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารแบบไร้พรมแดน และได้เปลี่ยนพฤติกรรมการรับข้อมูลข่าวสารของประชาชนผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์หรือโซเชียลมีเดียมากขึ้น เนื่องจากเป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและใช้ระยะเวลาสั้น ๆ ในการทำความเข้าใจผ่านการถ่ายทอดข้อมูลในรูปแบบรูปภาพ วิดีโอ คลิปอนิเมชัน ในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Facebook Line Instagram Twitter Google Youtube เป็นต้น และจากการดำเนินการผลิตสื่อ หนังสือ คู่มือ แนวทางการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุขของศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุขที่ผ่านมา ส่วนใหญ่ได้จัดทำสื่อความรู้ด้านกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุขในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งพบว่าสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ อาจเข้าไม่ถึงทุกกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะกลุ่มประชาชน เนื่องจากองค์ความรู้ด้านกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุขเป็นเรื่องที่ค่อนข้างเข้าใจยาก และช่องทางการส่งต่อข้อมูลหรือองค์ความรู้ด้านกฎหมายไปยังกลุ่มเป้าหมายยังไม่ครอบคลุมถึงช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ และจากการสอบถามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เจ้าหน้าที่ศูนย์อนามัยที่ ๑ - ๑๒ เจ้าหน้าที่สถาบันพัฒนาสุขภาพระดับเขตเมือง และเจ้าหน้าที่สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดที่รับผิดชอบงานด้านกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุข พบว่า มีความต้องการสื่อความรู้ด้านกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุขในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียหรือสื่ออนิเมชันจำนวนมาก ดังนั้น ศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุขจึงได้เริ่มจากการศึกษาองค์ความรู้ด้านการจัดทำอนิเมชัน ดังนี้

อนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า ภาพเคลื่อนไหว (animate) และนักออกแบบภาพเคลื่อนไหว (animator) มาจากรากศัพท์ภาษาละติน "animare" ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิต ดังนั้น อนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ และอนิเมชัน ยังหมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision)

โดยขั้นตอนในการผลิตสื่ออนิเมชันมีขั้นตอนหลัก จำนวน ๓ ขั้นตอน โดยสามารถอธิบายภาพรวมการทำงานในแต่ละขั้นตอน ได้ดังนี้

๑. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre - Production) หรือขั้นตอนการเตรียมงาน เป็นขั้นตอนสำหรับการเตรียมสร้างงานอนิเมชัน เริ่มตั้งแต่การเตรียมเนื้อเรื่องให้เป็นภาพคร่าว ๆ การวางแผนกลยุทธ์ การเตรียมงบประมาณ และทรัพยากรต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในการทำงาน การวางคอนเซ็ปต์ (Concept) และการพัฒนาแนวคิด (Idea) การวางหัวข้อเรื่อง (Outline a topic) การกำหนดเรื่องราว (Storyline) การเขียนสคริปต์ การออกแบบลักษณะของตัวละคร (Character Design) การวาดการ์ตูน (Drawing) การกำหนดทิศทางของศิลปะ (Art Direction) การสร้างบทภาพ (Storyboard) ซึ่งเป็นขั้นตอนการเตรียมทุกสิ่งสำหรับนำมาใช้ในการสร้างงานอนิเมชัน และเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างเนื้อหาของอนิเมชันเรื่องนั้น ๆ ดังนั้น ในส่วนนี้จึงมีหลายขั้นตอนและค่อนข้างซับซ้อน โดยมีขั้นตอนย่อย ๔ ขั้นตอน ดังนี้ ๑.๑ การเขียนเรื่องหรือบท (story) ๑.๒ การออกแบบภาพ (visual design) เป็นการออกแบบตัวละครว่าควรมีลักษณะหน้าตาอย่างไร สูงเท่าใด ฉากควรมีลักษณะอย่างไร สีอะไร ในขั้นตอนนี้อาจต้องปรึกษาและจัดทำร่วมกับบริษัทเอกชนที่รับจ้างผลิตสื่ออนิเมชัน ๑.๓ การทำบทภาพ เป็นการนำบทที่เขียนขึ้นมาทำการ

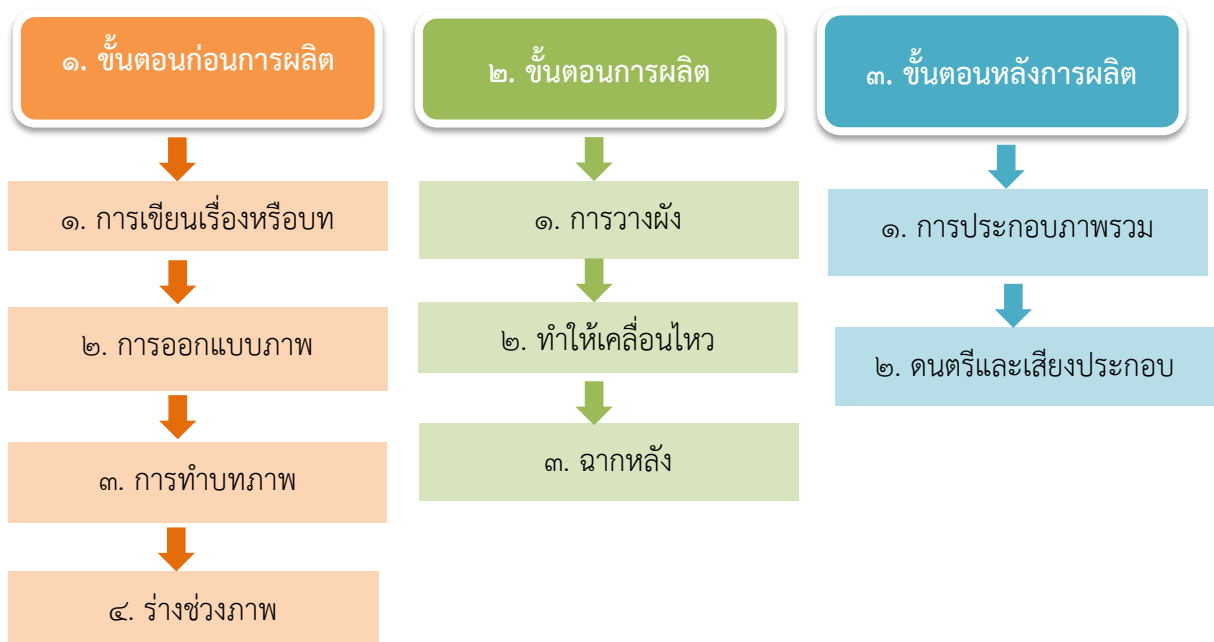
จำแนกมุมภาพต่าง ๆ ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าว ๆ และ ๑.๔ ร่างช่วงภาพ (animatic) เป็นการนำภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด



ตัวอย่างการจัดทำบทภาพ

๒. ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการเริ่มลงมือทำงานอนิเมชันจากบทภาพที่เตรียมไว้ในขั้นตอนการเตรียมงาน โดยมีขั้นตอนย่อย ๓ ขั้นตอน ดังนี้ ๒.๑ การวางผัง (layout) เป็นการกำหนดมุมภาพ และตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด ๒.๒ ทำให้เคลื่อนไหว เป็นการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉากนั้น ๆ และ ๒.๓ ฉากหลัง (background) ช่วยเสริมอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น

๓. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post - Production) เป็นขั้นตอนการปรับแต่งเสียง การใส่คำบรรยาย และการใส่เครดิตหรือชื่อของหน่วยงาน การนำเสนองานในรูปแบบอินเตอร์เน็ตหรือการนำเสนอในรูปแบบไฟล์วิดีโอ ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ถือว่างานที่ได้จากขั้นตอนนี้จะเป็นงานอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ทั้งภาพและเสียงพร้อมจะนำไปใช้งานจริง โดยมีขั้นตอนย่อย ๒ ขั้นตอน ดังนี้ ๓.๑ การประกอบภาพรวม (compositing) เป็นขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกันให้มีความกลมกลืนกัน ไม่ให้สีแตกต่างกัน ๓.๒ ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) เป็นการเลือกเสียงดนตรีประกอบ ให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง โดยสรุปขั้นตอนการผลิตสื่ออนิเมชันได้ดังแผนผังขั้นตอนการผลิตสื่ออนิเมชัน ดังนี้



โดยสรุปแล้วผู้ที่ได้รับผิดชอบในการจัดทำสื่ออนิเมชันให้มีความรู้ด้านกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุข จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในด้านกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุขและกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง และมีความรู้พื้นฐานในการจัดทำสื่ออนิเมชัน โดยหัวใจหลักสำคัญของการจัดทำสื่ออนิเมชัน คือ การเขียนเรื่องหรือบท และการทำบทภาพ ซึ่งผู้จัดทำจะต้องมีทักษะในการสรุปความ การย่อความด้านกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุข ให้สั้น กระชับ

และใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เพื่อสื่อสารให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น ประชาชน ผู้ประกอบกิจการ และเจ้าหน้าที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยระยะเวลาที่ใช้ในการผลิตสื่ออนิเมชัน ไม่ควรเกิน ๒ - ๓ นาที เนื่องจากความสนใจของประชาชนส่วนใหญ่ในการรับชมสื่อจะใช้เวลาสั้น ๆ และการจัดจ้างผลิตสื่ออนิเมชันมีราคาค่อนข้างแพง

ทั้งนี้ ท่านรับชมสื่ออนิเมชันด้านกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุข จำนวน ๒ เรื่อง ได้แก่ ๑) สรุปสาระสำคัญของพระราชบัญญัติการสาธารณสุข พ.ศ. ๒๕๓๕ และที่แก้ไขเพิ่มเติม และ ๒) แนวทางการปฏิบัติงานของฝ่ายเลขานุการของคณะกรรมการตามกฎหมายว่าด้วยการสาธารณสุข ได้ที่หน้าเว็บไซต์ศูนย์บริหารกฎหมายสาธารณสุข <http://laws.anamai.moph.go.th>



สื่ออนิเมชัน เรื่อง สรุปสาระสำคัญของ
พระราชบัญญัติการสาธารณสุข
พ.ศ. ๒๕๓๕ และที่แก้ไขเพิ่มเติม

สื่ออนิเมชัน เรื่อง แนวทางการ
ปฏิบัติงานของฝ่ายเลขานุการของ
คณะกรรมการตามกฎหมายว่าด้วยการ
สาธารณสุข

แหล่งข้อมูลอ้างอิง :

เอมิกา เหมมินทร์ และปรีชา วิจิตรธรรมรส, พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ปีที่ ๙ - ๑๐ ฉบับที่ ๑๖ - ๑๗ มกราคม - ธันวาคม ๒๕๕๗.

ศนัย ม่วงแก้ว, Flash Cartoon Animation, นนทบุรี, ไอทีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์ จำกัด, ๒๕๕๒.

อาจารย์สมวรร ธนศรีพนิชชัย สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, เอกสารประกอบการเรียนวิชาการระบบมัลติมีเดีย : หลักการสร้าง Animation.