**แบบฟอร์มการเขียนแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ด้านการสอนด้วยภาษาอังกฤษ**

**1. ชื่อ-สกุลผู้เล่าเรื่อง นายโกเมศ กาญจนพายัพ คณะดิจิทัลอาร์ต**

**2. ผู้บันทึก บุคลากรคณะดิจิทัลอาร์ต**

**3. บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง**

ผู้สร้าง

**4. เรื่องที่เล่า**

การสร้างานสร้างสรรค์งานโฆษณาสวนน้ำวนานาวาอ.หัวหิน จ.ประจวบคีรีขันธ์

**5. บริบทหรือความเป็นมาของเรื่องที่เล่า**

ด้วยความเชี่ยวชาญงานทางด้าน 3D Modelling ออกแบบคารแรกเตอร์และปั้นงานดิจิทัลในคอมพิวเตอร์และประสบการณ์การทำงานฟรีแลนด์และการตั้งบริษัท และเป็นที่ปรึกษาศิลปินภายนอก ดูแลงานออกแบบ และออกแบบบทภาพ ต้องมีเอกลักษณ์ของตนเอง ผลงานจะแตกต่างจากคนอื่น และมีการโพสต์ผลงานสร้างสรรค์ในเฟสบุ๊คซึ่งมีผู้สนใจงานติดต่อสร้างงานออกแบบหลายชนิด รวมทั้งออกแบบงานโฆษณาของสวนน้ำวนานาวา

**6. วิธีการ/ขั้นตอนหรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จเทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ทำให้เกิดความสำเร็จผู้ที่มีส่วนร่วมทำให้เกิดความสำเร็จและบทบาทของบุคคลนั้นอุปสรรคหรือปัญหาในการทำงานและแนวทางในการแก้ปัญหา/อุปสรรคดังกล่าว**

ผลงานที่สร้างแล้วโพสต์ในเฟสบุคและเป็นผลงานที่ตรงกับความต้องการของบริษัทแอมิเมชัน บริษัทโฆษณาติดต่อให้ทำงานทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิค ในส่วนของโมเดลและเทคนิคพิเศษ ส่วนงาน conceptual art เป็นการออกแบบประติมากรรมดิจิทัลด้วยโปรแกรม Zbrush ก่อนเป็นภาพจำลองเสมือนจริง ซึ่งต้องมีการประชุมวางแผนการทำงานให้เป็นระบบ ออกแบบโมเดล ตรวจสอบความถูกต้องและนำไปสร้างภาพเคลื่อนไหว บันทึกเป็นไฟล์ภาพยนตร์ ส่วนการดำเนินการต้องมีการจัดเตรียมกองถ่ายสำหรับการถ่ายทำจริง เพื่อให้ได้งานคุณภาพสูง ซึ่งการถ่ายทำมีอุปกสรรคเรื่องเวลาการถ่ายทำได้เฉพาะเวลากลางคืน และช่วงฤดูฝนจะไม่สามารถถ่ายได้เวลาฝนตก งบประมาณค่อนข้างสูง ซึ่งต้องมีการของบประมาณเพิ่ม มีการขอคำปรึกษาศิลปินด้านประติมากรรม นักศึกษาฝึกงานมาช่วยเก็บรายละเอียดของงาน 3 มิติ

**7.ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ความสำเร็จดังกล่าว**

 ผลสำเร็จจากผลงานเป็นที่ยอมรับของลูกค้าเป็นอย่างดี มีการสร้างสรรค์งานที่มีการปรับเปลี่ยนแนวทางการออกแบบทำให้มีผลงานหลากหลายผู้สนับสนุนรายใหม่ให้รับผิดชอบโครงการใหม่ ประสบการณ์จริงจากการสร้างงาน การทำงานเป็นทีมร่วมกับคนทำงานด้านอื่นๆ และการแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นสามารถนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน เช่นการออกแบบตัวละคร การปั้นงาน 3 มิติ การสร้างวินัยให้กับนักศึกษาในการส่งงานในชั้นเรียนที่ตรงเวลา ด้วย