



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาดิจิทัลกราฟิก  
ทักษะการสร้างสรรคดีโอ 3D Product Model Advertising  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

### 1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1) เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรคดีโอ 3D ให้แก่นักศึกษา
- 2) เพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานจริง
- 3) เพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน
- 4) เพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- 5) เพื่อยกระดับทักษะฝีมือของผู้เรียนอาชีวศึกษาสู่มาตรฐานวิชาชีพ

### 2. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

#### 2.1 คุณสมบัติ

- 1) เป็นสมาชิกองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับสถานศึกษา
- 2) เป็นนักเรียน นักศึกษาในระบบ หรือทวีภาคีของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษายกเว้นนักเรียนทวิศึกษาและกลุ่มเทียบโอนประสบการณ์งานอาชีพ
- 3) ระดับจังหวัด ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับสถานศึกษา
- 4) ระดับภาค ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับจังหวัด
- 5) ระดับชาติ ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ, รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในระดับภาค

#### 2.2 ข้อกำหนด

- 1) กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก, สาขาวิชาเทคโนโลยีศิลปกรรม, สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์
- 2) การแข่งขันเป็นทีม 2 คน สำรอง 1 คน ครูผู้ควบคุมทีม 1 คน
- 3) ยื่นหลักฐานการสมัครตามแบบฟอร์มที่กำหนด และลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน
- 4) ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยเครื่องแบบชุดนักศึกษา ให้สุภาพเรียบร้อย

### 3. รายละเอียดของการแข่งขัน

#### 3.1 สมรรถนะรายวิชา

- 1) แสดงความรู้เกี่ยวกับแนวคิด การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ
- 2) ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างงาน 3 มิติ และการสร้างภาพเคลื่อนไหว
- 3) ผลงานภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

#### 3.2 งานที่กำหนด

- 1) เป็นการจัดทำภาพเคลื่อนไหวโฆษณาแบบสามมิติ (3D Product Model Advertising) ในเวลา 30 - 60 วินาที
- 2) เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการจัดทำโฆษณา 3D Product หัวข้อ “VR Headset” ในรูปแบบวิดีโอ 3D Product Model Advertising โดยสร้างสรรค์การนำเสนอสินค้า สามารถใช้วีธีรูปด้านแบบต่อเนื่อง จากการปั่นโมเดลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 3D ทุกโปรแกรมทุกเวอร์ชัน
- 3) บันทึกเป็นไฟล์งานที่สำเร็จรูปในรูปแบบวิดีโอ .mp4 หรือ .avi. หรือ .mov





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาดิจิทัลกราฟิก  
ทักษะการสร้างสรรค์วิดีโอ 3D Product Model Advertising  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

ข้อกำหนดพิเศษ

- 1) การจัดทำวิดีโอ 3D Product Model Advertising ให้จัดทำขึ้นใหม่จากโปรแกรมสำเร็จรูป ในวันแข่งขันเท่านั้น
- 2) โปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันสร้างงานสามมิติ ใช้ได้ทุกโปรแกรมทุกเวอร์ชัน
- 3) โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างTextureใช้ได้ทุกโปรแกรมทุกเวอร์ชัน
- 4) โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ ใช้ได้ทุกโปรแกรมทุกเวอร์ชัน
- 5) อนุญาตให้ติดตั้งและใช้โปรแกรมหรือส่วนขยายเสริม (Plugin Visual effect) เท่านั้น ยกเว้นส่วนเสริมที่เป็นวัตถุ รูปภาพและTextureใดๆในการแข่งขัน จำนวนไม่เกิน 5 รูปแบบ
- 6) ขณะทำการแข่งขันห้ามผู้เข้าแข่งขันออกนอกบริเวณที่กำหนด ก่อนได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
- 7) ในระหว่างการแข่งขัน หากมีเหตุสุดวิสัยที่ทำให้ผู้แข่งขันตัวจริงไม่สามารถแข่งขันได้ สามารถเปลี่ยนผู้แข่งขันสำรองได้เพียง 1 ครั้ง และ 1 คนเท่านั้น โดยให้อยู่ในดุลยพินิจคณะกรรมการจัดการแข่งขันพิจารณา
- 8) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องรายงานตัวและลงทะเบียนก่อนเข้าแข่งขันตลอดระยะเวลาการแข่งขันทุกวัน หากขาดการรายงานตัวหรือลงทะเบียนวันใดวันหนึ่ง จะถือว่าสละสิทธิ์การแข่งขันทันที
- 9) อนุญาตให้นำเข้าไฟล์ภาพ ตราสัญลักษณ์ (Logo) ของ สอศ. ไฟล์ jpg เท่านั้น
- 10) เข้าแข่งขันจะได้รับ USB Flash Drive ที่ไม่บรรจุข้อมูลไฟล์ใด ๆ จากคณะกรรมการกลาง ทีมละ 1 ชิ้น เพื่อใช้สำหรับการโอนถ่ายข้อมูลระหว่างการแข่งขัน และจะต้องนำส่งคืน คณะกรรมการกลาง ทุกครั้งก่อนพักรับประทานอาหารกลางวัน หรือก่อนจบการแข่งขันในวันใดวันหนึ่ง
- 11) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเตรียมอุปกรณ์เครื่องสำรองไฟพามา ในกรณีที่ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือแล็ปทอป ที่ไม่ได้มีอุปกรณ์สำรองไฟในตัว หากพบว่าระหว่างการแข่งขัน เกิดเหตุการณ์ไฟตกหรือไฟฟ้าดับระหว่างการแข่งขัน ทางคณะกรรมการกลางจะไม่รับผิดชอบต่อความเสียหายต่อ อุปกรณ์ หรือรับผิดชอบต่อเวลาที่เสียไปจากการเปิดอุปกรณ์ใหม่
- 12) ในกรณีที่ภายในพื้นที่การแข่งขันเกิดเหตุการณ์ไฟฟ้าดับ ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมในพื้นที่จะต้องหยุดการทำงาน และเดินออกจากพื้นที่การแข่งขันทันที โดยไม่อนุญาตให้นำอุปกรณ์ใดๆหรือ USB Flash Drive กลาง ออกจากพื้นที่การแข่งขันโดยเด็ดขาดและทางคณะกรรมการกลางจะดำเนินการ ชดเชยเพิ่มเวลาการแข่งขันตามจำนวนเวลาที่เกิดเหตุการณ์ไฟฟ้าดับ
- 13) ในกรณีที่ภายในพื้นที่การแข่งขันเกิดเหตุการณ์ไฟฟ้าดับเพียงช่วงเวลาสั้น ไม่เกิน 10 วินาที ผู้เข้าแข่งขันสามารถทำงานต่อได้ตามปกติ โดยไม่มีการชดเชยเวลาแต่อย่างใด
- 14) ในระหว่างการแข่งขัน หากทีมใดเกิดปัญหาทางด้านโปรแกรมสำเร็จรูป อาทิ เปิดไม่ได้ บันทึกไม่ได้ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เข้าแข่งขันในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเอง
- 15) หากผู้เข้าแข่งขันต้องการลงโปรแกรมใหม่ระหว่างการแข่งขันอันเกิดจากปัญหาใด ๆ ก็ตามจะต้องรายงานต่อคณะกรรมการกลางเพื่อให้คณะกรรมการกลางตรวจสอบถึงปัญหา หากคณะกรรมการกลางเห็นควรให้ลงโปรแกรมใหม่ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำไฟล์โปรแกรมมาติดตั้งใหม่ได้ โดยไม่ชดเชยเวลาการแข่งขัน และคณะกรรมการกลางจะต้องคอยสังเกตกระบวนการติดตั้งของผู้เข้าแข่งขันจนกว่าจะติดตั้งเสร็จสิ้น
- 16) หากผู้เข้าแข่งขันมีความประสงค์ออกจากพื้นที่การแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน จะต้องรายงานคณะกรรมการกลางเพื่อชี้แจงสาเหตุ และคณะกรรมการกลางจะต้องตามผู้เข้าแข่งขัน ไปตลอดจนกว่าจะกลับเข้าสู่พื้นที่การแข่งขัน เพื่อป้องกันการเกิดทุจริต





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาดิจิทัลกราฟิก  
ทักษะการสร้างสรรค์วิดีโอ 3D Product Model Advertising  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

- 17) เมื่อเข้าสู่ช่วงเวลาการนำเสนอ กำหนดเวลาในการนำเสนอผลงานรวม 5-8 นาที โดยช่วงเวลาการนำเสนอไฟล์งานวิดีโอผลงานอยู่ระหว่าง 30 - 60 วินาทีเท่านั้น นอกเหนือจากเกณฑ์ดังกล่าว จะไม่ได้รับการพิจารณาคะแนน
- 18) ระหว่างการนำเสนอผลงาน ทีมผู้เข้าแข่งขันและครูที่ปรึกษา ไม่อนุญาตให้ทำการบันทึกภาพเคลื่อนไหวระหว่างการนำเสนอ ยกเว้นการแข่งขันในระดับชาติ
- 19) ในระหว่างการแข่งขัน หากทีมผู้เข้าแข่งขันหรือครูที่ปรึกษา ตรวจพบความผิดปกติหรือการทำผิดข้อกำหนดระหว่างการแข่งขัน ต้องดำเนินการแจ้งกับคณะกรรมการกลางทันที โดยคณะกรรมการกลางจะทำการหารือและลงความเห็นต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งผลของการหารือและลงความเห็นโดยคณะกรรมการกลางถือเป็นที่สุด
- 20) นอกเหนือจากข้อกำหนดพิเศษดังกล่าว ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการกลางเท่านั้น
- 21) ไม่อนุญาตให้ใช้และนำไฟล์ภาพอื่นๆ เครื่องสแกนเนอร์ (scanner) กล้องจากมือถือ หรือสื่อบันทึกข้อมูลใดๆ เข้าในพื้นที่การแข่งขัน
- 22) ไม่อนุญาตให้นำอุปกรณ์ในการติดต่อสื่อสารเข้าพื้นที่ในการแข่งขันทุกกรณี

### 3.3 กำหนดการแข่งขัน

#### วันที่หนึ่ง

- เวลา 08.00 น. - 09.00 น. ครูผู้ควบคุม หรือผู้เข้าแข่งขันจับฉลากที่นั่งและติดตั้งอุปกรณ์
- เวลา 09.00 น. - 12.00 น. คณะกรรมการกลาง ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์
- เวลา 12.00 น. - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
- เวลา 13.00 น. - 15.00 น. คณะกรรมการ ครูผู้ควบคุมและผู้เข้าแข่งขัน ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อีกครั้งก่อนใช้แข่งขัน
- เวลา 15.00 น. - 17.00 น. ประชุมคณะกรรมการและครูผู้ควบคุมการแข่งขัน

#### วันที่สอง

- เวลา 07.30 น. - 08.00 น. ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว และรับ USB Flash Drive กลาง
- เวลา 08.00 น. - 09.00 น. พิธีเปิดการแข่งขัน
- เวลา 09.00 น. - 12.00 น. ดำเนินการแข่งขัน
- เวลา 12.00 น. - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน (ในพื้นที่การแข่งขัน)
- เวลา 13.00 น. - 18.00 น. ดำเนินการแข่งขัน (ต่อ)
- เวลา 18.00 น. - 18.30 น. ออกจากพื้นที่การแข่งขัน ส่งคืน USB Flash Drive กลาง

#### วันที่สาม

- เวลา 07.30 น. - 08.00 น. ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว รับคืน USB Flash Drive กลาง
- เวลา 08.00 น. - 12.00 น. ดำเนินการแข่งขันต่อ และบันทึกไฟล์งานลง USB Flash Drive กลาง พร้อมส่งคืนคณะกรรมการกลาง
- เวลา 12.00 น. - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
- เวลา 12.45 น. - 13.00 น. ประชุมคณะกรรมการตัดสินผลงาน
- เวลา 13.00 น. - 16.00 น. นำเสนอผลงาน (ทีมละ 5-8 นาที)
- เวลา 16.00 น. - 18.00 น. คณะกรรมการรวบรวมคะแนนตัดสิน และประกาศผล พิธีปิด

**หมายเหตุ :** ใช้เวลาในการแข่งขัน 12 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาพักรับประทานอาหารกลางวัน





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาดิจิทัลกราฟิก  
ทักษะการสร้างสรรค์วิดีโอ 3D Product Model Advertising  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

### 3.4 สิ่งและผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียม

- 1) เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันทีมละ 2 เครื่อง
- 2) Story Board (จัดทำเป็นเอกสารขนาด A4) จำนวน 3 ชุด
- 3) ไฟล์เสียงที่ใช้ประกอบการทำภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งเสียงพากษ์หรือเสียงบรรยาย (ที่ยังไม่ผ่านการตัดต่อ/ตัดแต่ง)
- 4) หูฟัง, เม้าส์ปากกา (ถ้ามี)
- 5) เครื่องสำรองไฟ ปลั๊กไฟและอุปกรณ์ต่อพ่วง

### 3.5 สิ่งที่เจ้าภาพเตรียมไว้ให้

- 1) USB Flash Drive ทีมละ 1 อัน
- 2) พื้นที่สำหรับการจัดการแข่งขัน

### 3.6 เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน

#### 1) เนื้อหา 20 คะแนน

- ความเหมาะสมของเนื้อหา สอดคล้องกับหัวข้อ (15 คะแนน)
- ความถูกต้องของเนื้อหา (5 คะแนน)

#### 2) ความสวยงาม 20 คะแนน

- ความเหมาะสมของการใช้สี (5 คะแนน)
- การใช้ภาพเคลื่อนไหวได้เหมาะสมและดึงดูดความสนใจ (5 คะแนน)
- การสร้างภาพกราฟิกแบบสามมิติ ทำใหม่ทั้งหมดมีความสวยงามเหมาะสม (10 คะแนน)

#### 3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 20 คะแนน

- การออกแบบ (5 คะแนน)
- เสริมสร้างลักษณะ สัญลักษณ์ และทัศนคติ (5 คะแนน)
- รูปแบบการดำเนินเรื่อง และสื่อความหมาย (10 คะแนน)

#### 4) เทคนิคและการจัดองค์ประกอบ 20 คะแนน

- การใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหว (Effect) (5 คะแนน)
- การใช้สื่อผสม (ภาพ เสียง เพลงประกอบ) (5 คะแนน)
- ความต่อเนื่องของภาพเคลื่อนไหว (5 คะแนน)
- การจัดองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว (5 คะแนน)

#### 5) ความสำเร็จของผลงาน 10 คะแนน

#### 6) กระบวนการและการนำเสนอ 10 คะแนน

- ทำงานเป็นทีมแบ่งภาระงานชัดเจน (5 คะแนน)
- การนำเสนอ (5 คะแนน)





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาดิจิทัลกราฟิก  
ทักษะการสร้างสรรค์วิดีโอ 3D Product Model Advertising  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

### 3.7 คณะกรรมการตัดสิน

- 1) ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยประธานอาชีวศึกษาจังหวัดพิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 2) ระดับภาค และระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยมีบุคคลภายนอกอยู่ในพื้นที่ไม่เกิน 2 คน และให้มีคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ร่วมเป็นคณะกรรมการอย่างน้อย 1 คน
- 3) กรณีมีความจำเป็นต้องเพิ่มคณะกรรมการตัดสินให้ประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทยระดับภาค เสนอแต่งตั้งอนุกรรมการตัดสินโดยอยู่ในดุลยพินิจของประธานอาชีวศึกษาภาค ลงนามแต่งตั้ง

### 3.8 คณะกรรมการดำเนินงาน

- 1) ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการดำเนินงาน โดยประธานอาชีวศึกษาจังหวัดพิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 2) ระดับภาค ให้มีคณะกรรมการดำเนินงานโดยอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับภาค โดยประธานอาชีวศึกษาภาคพิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 3) ระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการดำเนินงานไม่เกิน 15 คน โดยมีผู้แทนของแต่ละภาค ๆ ละ 1 คน และภาคที่เป็นเจ้าภาพพิจารณาคณะกรรมการ จำนวน 11 คน โดยเลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษาพิจารณาลงนามแต่งตั้ง

## 4. การพิจารณาเหรียญรางวัลตามเกณฑ์มาตรฐาน

- 1) คะแนน 80 ขึ้นไป ระดับเหรียญทอง
- 2) คะแนน 70 - 79 ระดับเหรียญเงิน
- 3) คะแนน 60 - 69 ระดับเหรียญทองแดง

## 5. การจัดอันดับรางวัล

- 1) ชนะเลิศ ได้คะแนนสูงสุด
- 2) รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ
- 3) รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
- 4) รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2
- 5) รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 3
- 6) รางวัลชมเชย ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 4 และมีคะแนนอยู่ในระดับเหรียญทองแดงขึ้นไป

## 6. รางวัลที่ได้รับ

- 1) ชนะเลิศ ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร (ระดับภาคและระดับชาติ)
- 2) รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร
- 3) รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร
- 4) รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้รับเกียรติบัตร
- 5) รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้รับเกียรติบัตร
- 6) รางวัลชมเชย ได้รับเกียรติบัตร

## หมายเหตุ

- 1) โล่รางวัลมอบให้สถานศึกษา เกียรติบัตรมอบให้สถานศึกษา ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
- 2) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

