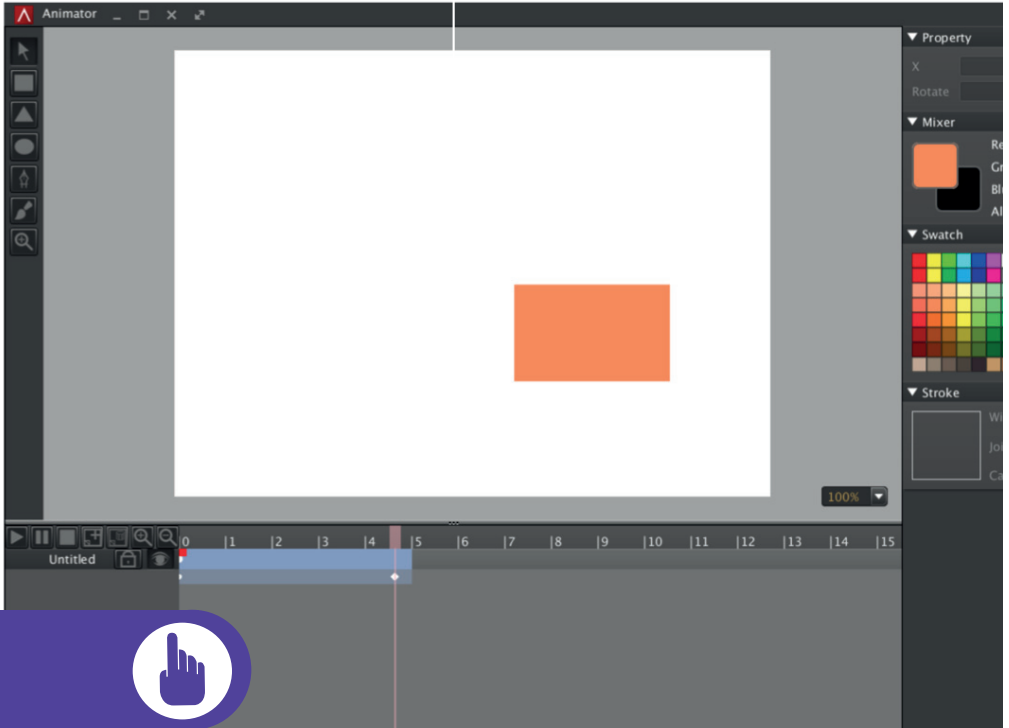


Animator

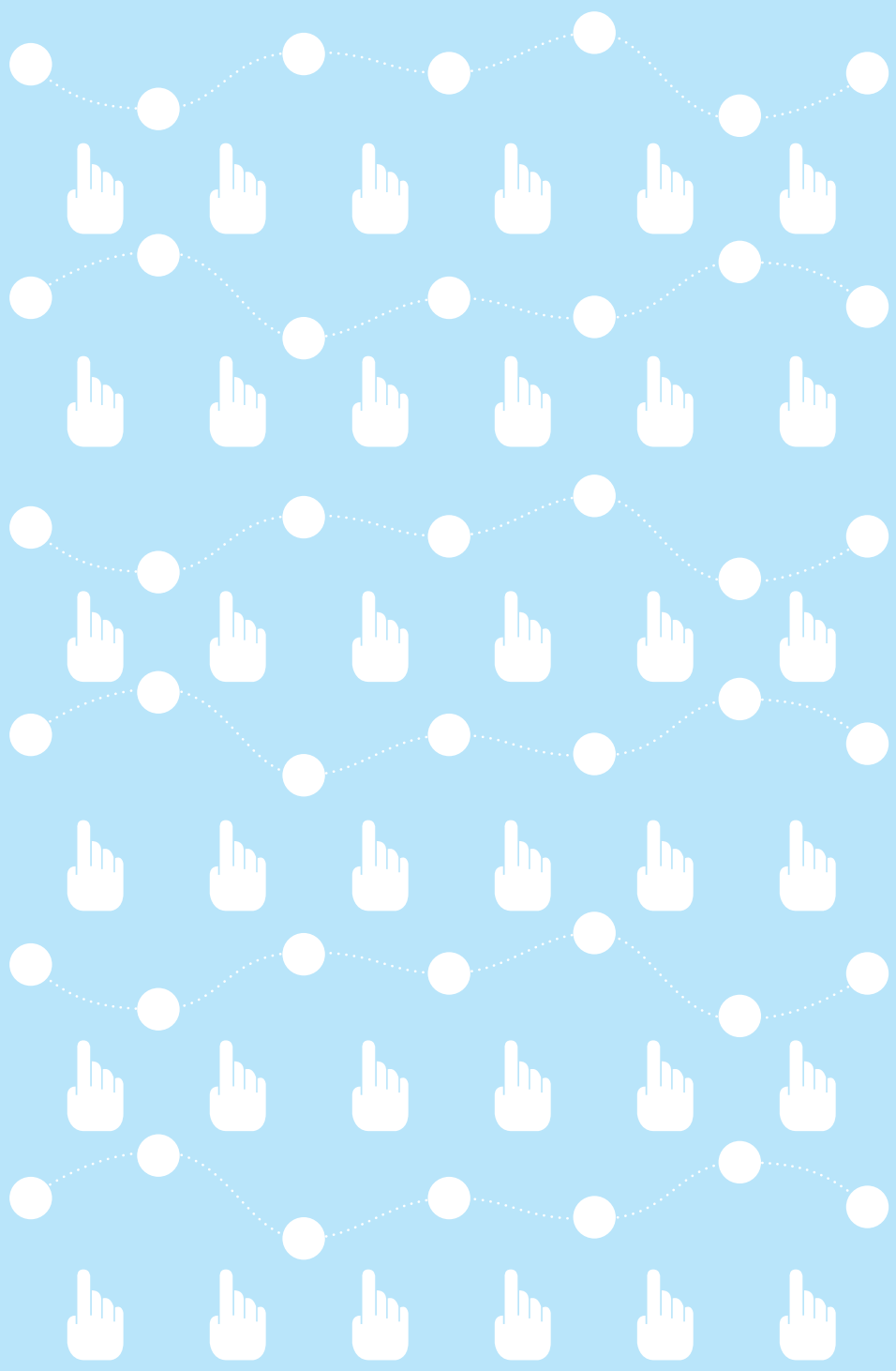


# Animator

จินตนาการเคลื่อนไหวได้จากปลายนิ้ว

โปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์

ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ



## ANIMATOR

เป็นโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ที่ผู้ใช้สามารถวาดภาพ และกำหนดจุดให้ภาพที่วาดนั้นเคลื่อนไหวได้ตามที่ต้องการ และเมื่อทำเสร็จแล้ว ระบบจะประมวลผลและสร้าง code สำหรับการนำไปใช้บนเว็บไซต์ โดยอัตโนมัติ และเป็นโปรแกรมที่สร้างด้วยระบบ HTML5 ซึ่งเป็นระบบที่ใช้ในการแสดงผลภาพเคลื่อนไหวรูปแบบใหม่ ที่กินทรัพยากรน้อย ใช้เวลาโหลดเร็ว และรองรับการแสดงผลบน Smart Phone ได้ โปรแกรมนี้ช่วยให้การทำงานของผู้ผลิตเว็บไซต์ง่ายขึ้น โดยเฉพาะ WEB 2.0 ที่นิยมใช้ภาพเคลื่อนไหวหรือสื่อ Multimedia เข้ามาสร้างสีสันเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น

### ชื่อผลงาน

โปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์ผลงานภาพ  
เคลื่อนไหวสองมิติ (Animator)

### เจ้าของผลงาน

1. นายณัฏฐพัฒน์ นาคทอง (ปาล์ม)
  2. นายธนพล ปิติฉัตร (เฟิร์ธ)
  3. นายณัฐภัทร เลาพระวี (จิม)
- nuntipat@gmail.com

### การศึกษา

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หลักสูตรนานาชาติ  
คณะวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ในโลกใบที่ถูกขับเคลื่อนด้วยฟันเฟืองของธุรกิจ ถ้าไม่ใช่สิ่งที่ถูกปักป้ายว่า ‘สาธารณะ’ แล้ว แทบทุกอย่างล้วนถูกตีราคา ค่างวดเป็นจำนวนเงิน ผ่านการยกเอา ‘ลิขสิทธิ์’ ขึ้นมาแสดงความเป็นเจ้าของ ที่ผู้อื่นจะมีสิทธิใช้ได้ก็ต่อเมื่อจ่ายค่าเช่าแก่ผู้เป็นเจ้าของนั้น

ในโลกของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสาร โดยเฉพาะส่วนของโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ การมีอยู่ของลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่ดี เพราะถือเป็นค่ามันสมองและต้นทุนการผลิตของผู้คิดค้น ที่หากผู้ใช้ต้องการนำเอาโปรแกรมนั้นไปใช้เพื่อธุรกิจของตน ก็ควรจะต้องจ่ายค่าเช่า

แต่สำหรับคนที่ต้องการนำโปรแกรมไปใช้เพื่อการศึกษา แต่ทว่าไม่มีต้นทุนหรือกำลังซื้อ เช่น เด็กและเยาวชน การมีอยู่ของลิขสิทธิ์ก็ไม่ต่างอะไรกับสิ่งลู่กกรงที่ปิดกั้นโอกาสการเรียนรู้ไปอย่างน่าเสียดาย

คงเพราะเหตุนี้ เด็กหนุ่ม 3 คนจึงลุกขึ้นมาปลดแอกการเรียนรู้ในโลกของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ลิขสิทธิ์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พวกเขาพัฒนาขึ้นมาเอง

โปรแกรมอะไร? และปลดแอกการเรียนรู้ได้อย่างไร? สามหนุ่ม ‘ปาล์ม-พีร์ธ-จัม’ มีคำตอบ...

## เมื่อโลกหมุนเข้าหา Dynamic Content

“ตอนนี้ถ้าเราเข้าเว็บไซต์ จะไม่เห็นเว็บไหนเลยที่นิ่งๆ ส่วนใหญ่มีภาพเคลื่อนไหว ต่อให้ไม่มีเลยก็จะมีโฆษณาที่เป็นภาพเคลื่อนไหว คือโลกกำลังเข้าสู่ WEB 2.0 ครับ” นายธนพล ปิติจักร หรือ ‘พีร์ธ’ เริ่มต้นบทสนทนาด้วยการชี้ให้เราเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงบนโลกออนไลน์

ตลอดเวลาที่ผ่านมา เว็บไซต์ทั่วโลกอยู่ในยุค WEB 1.0 คือยุคที่เนื้อหาหรือรูปแบบบนเว็บไซต์เป็น static content คือมีวิธีการนำเสนอแบบนิ่งๆ เนื้อหานิ่งๆ รูปภาพนิ่งๆ แต่ไม่กี่ปีที่ผ่านมาสื่อ animation เริ่มเข้ามามีบทบาทในเว็บไซต์มากขึ้น เห็นได้จากเว็บไซต์ต่างประเทศที่เริ่มมีการนำเอาภาพเคลื่อนไหว หรือสื่อ multimedia ในรูปแบบของ dynamic content เข้ามาสร้างสีสัน

เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น

“มันมีส่วนอย่างมากครับ เพราะเว็บไซต์ไม่สวยก็ไม่มีใครอยาก  
เข้า และจริงๆ แล้วมันไม่ใช่แค่ความสวยงาม แต่มันส่งผลถึงความ  
น่าเชื่อถือของ content ด้วย” นายนันท์พัฒน์ นาคทอง หรือ ‘ปาล์ม’ สำทับ

ปรากฏการณ์นี้เองที่ถือเป็นจุดกำเนิดแรงบันดาลใจของ  
สามหนุ่มแห่งคณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี อันได้แก่ ปาล์ม-เฟิร์ธ  
และอีกหนึ่งหนุ่มพูดน้อยตอหย่นัก นายณัฐภัทร เลาหระวี หรือ ‘จัม’  
ได้มาสมคบคิดกันสร้างโปรแกรมที่สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลง  
ที่จะเกิดขึ้นนี้ได้

นั่นคือ โปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว  
สองมิติ หรือในชื่อเก๋ๆ ว่า ‘Animator’ นั่นเอง

## ความแตกต่างที่เป็นหนึ่งเดียว

สามหนุ่ม ปาล์ม-เฟิร์ธ-จัม รู้จักกันครั้งแรกในชั้นเรียน  
Computer Exploration ของภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า-  
ธนบุรี ตั้งแต่สมัยเรียนปี 1 ที่ทั้งสามได้จับกลุ่มทำงานด้วยกัน  
ซึ่งด้วยความรู้สึกถูกชะตาและทำงานกันได้อย่างเข้าขา ทำให้  
ทั้งสามรวมทีมขึ้นมา และเริ่มพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์  
เพื่อส่งประกวดนับแต่นั้น

“รวมเป็นทีมกันครับ พอมีการแข่งขันอะไรเข้ามาก็จะสมัคร  
แข่งขัน สมาชิกในทีมก็อาจมีเพิ่มมีลดบ้างตามข้อกำหนดของการ  
แข่งขันนั้นๆ แต่ปกติก็จะเป็นเรา 3 คนนี่” ปาล์มกล่าว

ปาล์มนั้นมีประสบการณ์การทำ animation ด้วยโปรแกรม  
Flash มาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 และมีพื้นฐานโปรแกรมด้าน  
graphic design รอบด้าน จากการเรียนโปรแกรมเหล่านี้มาตั้งแต่  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แต่กระนั้นเขากลับบอกว่า ตัวเองวาดรูปไม่เป็น

“คือชีวิตเหมือนจะชอบกราฟิกนะครับ แต่จริงๆ ผมทำไม่ได้  
(หัวเราะ) ผมวาดรูปไม่เป็น แต่ผมรู้ว่าเครื่องมือทั้งหมดใช้อย่างไร



“  
เหมือนเราดัดคนละแนว...  
แต่ทุกคนก็ดัดต่างกัน  
เพราะฉะนั้นถึงต้องทำเป็นทีม  
”

ใช้โปรแกรมต่างๆ ได้ แต่สร้างผลงานขึ้นมาเองไม่ได้” ปาล์มเล่าด้วยเสียงหัวเราะ

แต่ด้วยทักษะที่รู้อบและมองเห็นภาพใหญ่นี้เอง ทำให้ในการทำงานร่วมกับทีม ปาล์มจะเป็นคนคุณภาพรวมของทีมงานทั้งหมด

ส่วนพีร์นั้นเติบโตมากับการเล่นเกม และมีความฝันว่าอยากจะเป็นคนเขียนเกม นั่นทำให้เขาสนใจศึกษาด้านคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่เด็ก และด้วยความสดใหม่ของคอมพิวเตอร์ที่จะมีโปรแกรมอะไรใหม่ๆ ออกมาแทบจะตลอดเวลา ทำให้ช่วงมัธยมศึกษาตอนปลาย จนเข้าสู่รั้วมหาวิทยาลัย พีร์จึงมุ่งมาทางการเขียนโปรแกรมโดยเฉพาะ

“งานที่ผมได้รับผิดชอบคือ ทำ UI หรือ User Interface คือหน้าตาของโปรแกรมที่เห็นกันนั่นแหละ ผมจะออกแบบ เลือกสี แล้วก็สร้างเครื่องมือหรือ feature ต่างๆ ของโปรแกรม พวกกล่องพวกปรับฟอนต์ และจัดวางตำแหน่งให้มันดูสวยงามน่าใช้” พีร์อธิบายงานของตัวเอง

ส่วนจิมนั้นก็ไม่ได้ต่างจากเพื่อนทั้ง 2 คน คือ สนใจด้านคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่เด็ก ซึ่งด้วยลักษณะนิสัยที่เป็นคนพูดน้อย ทำให้ในเวลานำเสนอผลงานหรือพูดคุยกันเป็นกลุ่ม เราอาจไม่ได้ยินเสียงจิมมากนัก แต่ด้วยทักษะในการทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้อย่างเป็นเลิศ บวกกับความเอาใจจริงเอาใจงั่งที่มีอยู่ในตัว ทำให้จิมได้รับมอบหมายให้เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการคิดอัลกอริทึม (algorithm) ที่ทำให้โปรแกรมสามารถใช้งานได้

“ผมชอบทำเว็บครับ มาทางสาย HTML โดยตรง ส่วนใหญ่จะเป็นคนเบื้องหลัง คิดอัลกอริทึมให้โปรแกรมใช้งานได้ และทำระบบที่ให้ภาพ animation ที่วาดเกิดเป็น code HTML5 ที่สามารถนำไปใช้งานได้” จิม

ถือเป็น 3 หม่อม 3 มุมที่มีความเชี่ยวชาญไปคนละด้าน แต่เพราะอย่างนี้แหละที่ทำให้พวกเขาทำงานร่วมกันได้

“เหมือนเราถนัดคนละแนวนะครับ แต่ละคนก็ถนัดต่างกัน เพราะฉะนั้นถึงต้องทำเป็นทีม” ปาล์มกล่าวด้วยรอยยิ้ม

## กำเนิด Animator

3 หนุ่มพัฒนาโปรแกรมส่งประกวดตามการแข่งขันต่างๆ เรื่อยมา จนถึงช่วงที่การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย หรือ NSC ประจำปี 2013 เปิดรับสมัครทีมที่จะส่งผลงานเข้าร่วม ทั้งสามก็ได้เกิดแรงบันดาลใจที่อยากจะพัฒนาโปรแกรมขึ้นมาเพื่อส่งประกวด

“ก็มาหาไอเดียกันครับ ตั้งต้นที่ว่าอยากพัฒนาโปรแกรมที่สร้าง animation ก็พอดีกับที่ช่วงนั้นกระแส HTML5 กำลังมา เลยได้ข้อสรุปว่า จะทำโปรแกรมสำหรับสร้าง animation โดยใช้ HTML5” เวิร์ธเล่าให้ฟังถึงแรงบันดาลใจ

ที่ผ่านๆ มาการสร้าง animation และจะทำให้ animation นั้นแสดงผลบนเว็บไซต์ได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยโปรแกรม Flash ซึ่งกินทรัพยากรในเครื่องคอมพิวเตอร์สูง และหากผู้ใช้ต้องการดู animation นั้นก็จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรม Flash Player ลงในเว็บเบราว์เซอร์ของตน จึงจะสามารถดูภาพเคลื่อนไหวในตระกูล Flash โดยเฉพาะ

และมากกว่านั้นคือ Flash ไม่รองรับการแสดงผลบน smart phone หลายๆ รุ่น ซึ่งขัดกับวิถีในปัจจุบันที่คนส่วนใหญ่เริ่มหันมาใช้ smart phone ในชีวิตประจำวันกันมากขึ้น

มาตรฐาน HTML5 จึงเกิดขึ้นด้วยประการนี้คือ เป็นมาตรฐานที่ใช้ในการแสดงเนื้อหาที่สามารถเคลื่อนไหวได้บนเว็บไซต์ที่กินทรัพยากรน้อย ใช้เวลาโหลดเร็ว ทั้งยังรองรับการแสดงผลบน smart phone ได้อีกด้วยแทนที่จะพัฒนาโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Flash เหมือนเดิมๆ จากปรากฏการณ์ข้างต้น ทั้งสามจึงตกลงใจที่จะพัฒนาโปรแกรมที่ใช้มาตรฐาน HTML5 ซึ่งก็คือ โปรแกรม ‘Animator’

“นี่ถือเป็นจุดแข็งของผลงานเราก็คว่าได้ครับ การที่เราใช้มาตรฐาน HTML5 ในการแสดงผล มันกินทรัพยากรเครื่องต่ำมาก ผู้ใช้ก็เปิดดูได้เร็ว เปิดบนเว็บหรือบนมือถือก็ได้” เวิร์ธอธิบาย

นั่นคือตัวระบบในการแสดงผลที่เป็นจุดเด่น แต่สำหรับตัวโปรแกรม Animator นี้ละ ทำงานอย่างไร?





“  
โปรแกรมเราเกิดมาเพื่อแก้ปัญหานี้ครับ...  
คุณแค่วาดรูปลงไป  
ระบบจะทำ code ให้คุณเอง  
”

## จินตนาการเคลื่อนไหวได้จากปลายนิ้ว

“Animator เป็นโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ที่สามารถบันทึกผลงานในรูปแบบของ HTML5 ครับ”  
จัมพ์กล่าวสรุปความเป็น Animator ให้ฟัง

Animator เป็นโปรแกรมสำหรับวาดภาพสองมิติ ที่ผู้ใช้สามารถวาดภาพ และกำหนดจุดให้ภาพที่วาดนั้นเคลื่อนไหวได้ตามที่ต้องการ และเมื่อทำเสร็จแล้ว ระบบจะประมวลผลและสร้าง code สำหรับการนำไปใช้บนเว็บไซต์โดยอัตโนมัติ ซึ่งช่วยให้การทำงานของผู้ผลิตเว็บไซต์ง่ายขึ้นอย่างไม่น่าเชื่อ

“ตอนที่มาตรฐาน HTML5 ออกมาใหม่ๆ จะไม่มีอะไรอย่างนี้ครับ ถ้าเราอยากสร้างภาพเคลื่อนไหวและนำไปใช้บนเว็บไซต์ได้ เราต้องนั่งพิมพ์ code เอง” ปาล์มอธิบาย

ซึ่งนี่เป็นเหตุผลใหญ่ๆ ที่ทำให้บริษัทผู้พัฒนาเว็บไซต์จำเป็นต้องจ้างงานตำแหน่งดีไซน์เนอร์มากู้กับโปรแกรมเมอร์ เพราะดีไซน์เนอร์นั้นออกแบบได้ แต่ไม่สามารถเขียน code สำหรับใช้แสดงผลบนเว็บไซต์ได้

Animator ที่สามารถสร้าง code ออกมาได้เสร็จสรรพในตัวเอง จึงสามารถช่วยประหยัดระยะเวลาและทรัพยากรในการทำงานได้อย่างดีเยี่ยม กล่าวคือตัวดีไซน์เนอร์เพียงแค่วาดภาพให้เสร็จแล้วก็ copy code ไป paste บนเว็บไซต์ จินตนาการที่คิดฝันไว้ก็สำเร็จได้เพียงปลายนิ้วคลิก

“โปรแกรมเราเกิดมาเพื่อแก้ปัญหานี้ครับ ผมคิดว่ามันจะตอบโจทย์สำหรับนักพัฒนาเว็บไซต์ ที่ส่วนใหญ่ต้องไปหา animation จากที่อื่น หรือสร้างมาจากโปรแกรมอื่นแล้วเอามายัด นั่งเขียน code กันไป แต่ของเราคุณแค่วาดรูปลงไป ระบบจะทำ code ให้คุณเอง” เพ็ชรกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ทั้งสามพัฒนาโปรแกรม Animator ส่งประกวด NSC ครั้งที่ 15 ในปี 2013 และได้รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 ในหมวดโปรแกรมเพื่อการประยุกต์ใช้งานสำหรับลินุกซ์ ก่อนที่ทั้ง 3 หนุ่มจะต่อยอดผลงานด้วยการส่งเข้าโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ด้วยความ

หวังที่จะพัฒนาผลงานไปสู่การใช้งานจริง

“ตอนส่ง NSC ไปรแกรมใช้งานได้ครับ แต่ว่ายังไม่สมบูรณ์ พอที่จะส่งไปถึงมือผู้ใช้” ปาล์มกล่าว

การได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ รวมถึงการได้ คำชี้แนะจากคณะกรรมการ จึงถือเป็นแรงสนับสนุนที่ทำให้ทั้งสาม ได้แนวทางในการพัฒนาโปรแกรมไปจนถึงจุดที่พร้อมสำหรับการ ขยายผลเพื่อใช้งานจริง โดย ณ ปัจจุบัน ทีมได้พัฒนาโปรแกรมเวอร์ชัน สำหรับ desktop หรือคอมพิวเตอร์ PC และ laptop จนเกือบแล้วเสร็จ สมบูรณ์ โดยมีการเพิ่มเติม feature ให้มีความหลากหลายขึ้น เช่น เพิ่ม feature ในส่วนของเครื่องมือสำหรับวาดภาพ อย่างตัวเลือก ขนาดเส้นสี เพื่อให้สามารถตอบสนองจินตนาการของผู้ใช้ได้อย่าง ครบถ้วนขึ้น

และหลังจากพัฒนาโปรแกรมเวอร์ชัน desktop แล้วเสร็จ ทั้งสามก็มีแผนที่จะพัฒนาโปรแกรมให้สามารถใช้งานได้บน tablet ซึ่งผู้ใช้สามารถแชร์ desktop กับ tablet เข้าด้วยกันได้ผ่าน cloud service ทำให้ผู้ใช้สามารถทำงานได้ทุกที่ที่จินตนาการกำลังบรรเจิด เลยทีเดียว

## วองพีร์ (และดี) ยังมีในโลก

“กลุ่มเป้าหมายของเรา คือ นักเรียนนักศึกษาหรือดีไซเนอร์ มือใหม่ที่เพิ่งเริ่มเข้าวงการครับ อาจจะยังไม่มีทุน และคงจะไม่เสียเงินเพื่อไปซื้อโปรแกรมแพงๆ” เพ็ร์ธกล่าว

ไม่ได้อ่านผิด... แต่นี่คือความตั้งใจของพวกเขา ที่ต้องการ พัฒนาโปรแกรมขึ้นมาและขยายผลให้คนทั่วไปได้ใช้งานแบบฟรีๆ

“เราตั้งใจจะต่อยอดอยู่แล้วครับตั้งแต่เริ่มทำโปรแกรมนี้อ่า เราไม่ได้คิดจะขาย เราจึงส่งประกวดในหมวด open source มาตั้งแต่ แรก ไม่คิดจะขายหรือเก็บค่าลิขสิทธิ์เอาเงิน แต่เราอยากให้มีคนใช้” ปาล์มกล่าวด้วยรอยยิ้ม

เพราะโลกของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นโลกที่ผู้ผลิตมี การแข่งขันสูง และเมื่อมีผู้ผลิตมากมายจากทั่วโลก ก็ย่อมไม่แปลก



“

ในวงการมีคนทำตรงนี้เยอะอยู่แล้ว  
คนที่ก้าวเข้ามาใหม่จึงเหมือนมีกำแพงสูงๆ  
กั้นอยู่... เราเพียงอยากสร้างอีกเส้นทางหนึ่ง  
ให้เขาก้าวข้ามกำแพงนั้นได้เท่านั้น

”



ที่จะมีคน que คิดเหมือนๆ กับที่สามหนุ่มคิด และพัฒนาโปรแกรมที่ใช้งานได้ในรูปแบบคล้ายๆ กับ Animator ขึ้นมา แต่อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตเหล่านั้นไม่คิดที่จะปล่อยโปรแกรมของตนให้ผู้ใช้ได้ใช้แบบฟรีๆ

“มีโปรแกรมหลายตัวครับที่คนอื่นทำออกมาและทำงานได้เหมือนเรา แต่เท่าที่เราเก็บข้อมูลมา ไม่มีตัวไหนเลยที่เป็น open source หรือเปิดให้ใช้บริการฟรี แต่จะเก็บเงินแพงๆ กัน” เวิร์ธกล่าว

แน่นอน การมีลิขสิทธิ์เป็นเรื่องที่สมควร เพราะเป็นการปกป้องสิทธิ์ทางปัญญาแก่ผู้ que คิดค้นพัฒนาโปรแกรมขึ้น ซึ่งแน่นอนว่า ไม่ใช่เรื่อง que ทำได้ง่ายๆ

แต่สำหรับนักเรียนนักศึกษาที่ต้องการศึกษาเรียนรู้ หรือดีไซเนอร์ที่คิดอยากจะทำธุรกิจของตัวเอง แต่ไม่มีต้นทุน ลิขสิทธิ์ก็กลายเป็นเหมือนคุกที่จองจำพวกเขาไว้ในความไม่รู้

การเปิดโปรแกรมของตัวเองให้เป็น open source ของทั้งสามจึงไม่ต่างอะไรกับการช่วยให้คนเหล่านั้นแหกคุกของความไม่รู้ออกมาสู่โลกที่พวกเขาสามารถเรียนรู้จากโปรแกรมที่เขาสอนใจได้อย่างอิสระ

“มันเป็นช่องทางสำหรับนักพัฒนาเว็บไซต์รายใหม่ครับ ตอนนี้ในวงการมีคนทำตรงนี้เยอะอยู่แล้ว คนที่ก้าวเข้ามาใหม่จึงเหมือนมีกำแพงสูงๆ กันอยู่ ด้วยต้นทุนด้วยอะไรหลายๆ อย่าง โปรแกรมของเราจึงเหมือนช่วยลดกำแพงตรงนั้นลง เพื่อให้ นักพัฒนาเว็บไซต์หน้าใหม่สามารถก้าวเข้าไปได้ แต่เมื่อก้าวผ่านไปแล้วเขาจะใช้ของเราต่อหรือจะเปลี่ยนไปใช้เครื่องมืออื่นก็เป็นอีกเรื่องหนึ่ง เราเพียงอยากสร้างอีกเส้นทางหนึ่งให้เขาก้าวข้ามกำแพงนั้นได้เท่านั้น” ปาล์มกล่าวด้วยรอยยิ้ม

## ร่วมสร้างสังคมแห่งจิตสาธารณะ

เพราะเล็งเห็นถึงความไม่เท่าเทียมกันของโอกาสในการเรียนรู้ ปาล์ม-เวิร์ธ-จัมจึงตั้งใจให้โปรแกรม Animator เป็นโปรแกรมที่ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดไปใช้ได้ฟรี และปรารถนาจะให้โปรแกรมนี้เดินไปในรูปแบบของ community developer



หรือสังคมแห่งการพัฒนาบนพื้นฐานของการเสียสละหรือจิต  
สาธารณะ เหมือนเช่นโปรแกรม open source หลายๆ ตัวบนโลก  
ที่นักพัฒนาจากทั่วโลกจะอาศัยเวลาว่างจากงานประจำมาช่วยกัน  
เขียน ช่วยกันพัฒนาโดยไม่คิดค่าแรง และให้โปรแกรมนั้น  
เป็นโปรแกรมสาธารณะที่ผู้ใช้สามารถนำไปใช้งานได้ฟรี

ซึ่งแน่นอนว่า community developer นี้ ไม่ใช่สังคมที่ก่อขึ้น  
ได้ในวันสองวัน ทั้งสามจึงวางแผนที่จะขยายผลโปรแกรมให้เป็นที่  
รู้จักในวงกว้างก่อน ซึ่งแนวทางที่จะทำได้ก็คือ การขยายผลไปสู่ภาค  
การศึกษา โดยเฉพาะโรงเรียนที่ขาดแคลนทุนทรัพย์

“การจะไปถึงจุดที่เป็น community developer ได้ เราต้อง  
เริ่มต้นจากใกล้ๆ ก่อนครับ คือให้มีคนใช้ก่อน ซึ่งเราอาจนำเข้าไปใน  
โรงเรียนก่อน ให้นักเรียนรู้จัก ให้เริ่มมีคนใช้ น่าจะเป็นบันไดขั้นแรกที่ดี  
ที่สุด” จัมกล่าว

ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่า การพัฒนาโปรแกรมไม่ใช่งานที่ง่าย  
เหมือนปอกกล้วยเข้าปาก แต่เป็นงานที่ต้องอาศัยระยะเวลาและความ  
ทุ่มเทไม่ต่างไปจากงานอื่นๆ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับสามหนุ่ม  
ที่ยังเป็นนักศึกษา มีภาระงานเรียนก็ไม่น้อย แต่ละคนต่างมีโครงการงาน  
ส่วนตัวที่ต้องพัฒนาเพื่อส่งทำคะแนน แต่ทั้งสามก็ยังอุตสาหะหาเวลา  
ที่ว่างพร้อมกัน หรือไม่ว่างพร้อมกันก็อาศัยประชุมงานผ่าน Skype  
เพื่อพัฒนาโปรแกรม Animator ให้สำเร็จเพื่อที่จะเปิดให้คนอื่นได้  
ดาวน์โหลดไปใช้ฟรีๆ

อะไรที่ทำให้พวกเขามีจิตสาธารณะเช่นนี้?

บางทีคำตอบอาจไม่สามารถวัดได้ด้วยตัวเลขสถิติ แต่เป็น  
เรื่องของนามธรรมที่อยู่ในจิตใจ

“ความฝันของผมคือ อยากสร้างโปรแกรมที่ประสบความสำเร็จ  
มีคนใช้ ไม่ต้องขายได้ก็ได้ แค่มมีคนใช้ เราก็มีความสุขแล้ว” ปาล์ม  
กล่าวด้วยแววตาที่มีความสุข

## ความสำเร็จ ‘อยู่ระหว่างการก่อสร้าง’

ตราครุฑทำงานกันมายาวนาน พัฒนาปรับปรุงโปรแกรม อีกหลายต่อหลายรอบ จนได้รางวัลมานอนกอดให้ชื่นใจ แต่อย่างไรก็ตาม ทั้งสามกลับมองว่าโปรแกรม Animator ยังไม่อาจเรียกได้ว่า ประสบความสำเร็จแล้ว

“ต้องบอกว่า ประสบความสำเร็จแต่ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จ ครับ (หัวเราะ) คือชิ้นงานยังไม่ประสบความสำเร็จ เพราะเป้าหมายของเราคือ ต้องมีคนใช้ ต้องใช้งานได้ในระดับที่สมบูรณ์ แต่ตอนนี้ มันยังใช้งานไม่ได้ระดับนั้น และยังไม่มีคนใช้” ปาล์มกล่าว

แต่สิ่งที่ถือว่าประสบความสำเร็จอย่างยิ่ง ก็คือการที่ทั้งสาม ได้พัฒนาตัวเอง

“ถ้าถามถึงประสบการณ์ที่ได้รับ ตัวผมถือว่าประสบความสำเร็จมากครับ” เพร็ธยิ้ม ก่อนจะกล่าวต่อไปว่า

“เพราะก่อนที่จะสร้าง Animator ผมเขียนโปรแกรมได้แค่ หน้าจอขาวดำ ไม่สามารถเขียน code หน้าตาที่มีคนอ่านแล้วรู้เรื่องได้ โปรแกรมนี้เป็นครั้งแรกในชีวิตที่ผมได้เขียนหน้าตา UI ออกมาได้ ขนาดนี้ ส่วนตัวจึงว่าประสบความสำเร็จมาก”

เรียกได้ว่าประสบความสำเร็จในการพัฒนาตัวเอง ขณะที่ตัวชิ้นงาน เส้นทางยังคงไม่สิ้นสุด แต่ทั้งสามก็ไม่มีความหวังว่าจะหวันเกรง

“ตอนนี้สิ่งที่เราทำอยู่มันอยู่ตรงกลางระหว่าง ‘ความไม่มีอะไรเลย’ กับ ‘ความสำเร็จ’ ครับ ถ้าเราหยุดเดินตอนนี้ก็เท่ากับว่าที่เราทำมาทั้งหมดมันเสียเวลาเปล่า ไม่เกิดผลอะไรขึ้นเลย เหมือนอย่างเราเขียน code ไปแล้ว 10,000 บรรทัด แต่มันก็เป็นแค่ 10,000 บรรทัด ในคอมพิวเตอร์ที่คนอื่นเขาไปทำอะไรต่อไม่ได้ แต่ถ้าเราเติมอีกสัก 1,000-2,000 บรรทัด มันก็อาจจะเสร็จและถึงมือผู้ใช้ได้ มันต่างกันมาก ระหว่างของที่ไม่มีประโยชน์กับของที่เสร็จแล้วมีประโยชน์ เพราะฉะนั้นเราต้องทำต่อไปครับ” ปาล์มกล่าวเสียงมุ่งมั่น





“

สิ่งที่เราทำอยู่มันอยู่ตรงกลาง ระหว่าง  
ความไม่มีอะไรเลย กับ ความสำเร็จ...  
ถ้าเราหยุดเดินตอนนี้ก็เท่ากับว่า  
ที่เราทำมาทั้งหมดมันเสียเวลาเปล่า  
...เพราะฉะนั้นเราต้องทำต่อไป

”



## เรื่องจวงความฝันและวันข้างหน้า

“แม้ผมจะมีความฝันสูงสุดว่าอยากทำเกมของตัวเองสักเกมหนึ่ง ซึ่งทุกวันนี้ก็ยังไม่ได้เริ่มนะครับ (หัวเราะ) มาทางโปรแกรมเสียก่อน แต่ทำไปมันก็ไม่สูญเสียเปล่าหรอกครับ เพราะมันเป็นทางเดียวกัน ต่อให้โปรแกรมที่ทำมาทั้งหมดจะล้มเหลวสมมตินะครับ (หัวเราะ) ผมก็คิดว่ามันไม่ได้สูญเสียเปล่า มันเป็นครั้งหนึ่งที่เราได้ทำ มันเป็นประสบการณ์ที่เราอาจจะหาไม่ได้ตอนที่เราทำงานแล้ว” เวิร์ธกล่าวด้วยรอยยิ้ม

เพราะทุกสิ่งทุกอย่างในโลกของการพัฒนาไม่มีคำว่าสูญเสียเปล่าสำหรับทั้งสามหนุ่มในวันนี้ ประสบการณ์อันล้ำเหลือที่ได้มาระหว่างทาง ถือเป็นต้นทุนชีวิตที่ไม่ใช่ใครก็สามารถหาซื้อกันได้

“พวกผมเรียนวิศวะไม่เคยรู้เรื่องธุรกิจ แต่ได้มาร่วมในโครงการต่อกล้าฯ สิ่งที่ได้เรียนรู้คือ มุมมองด้านแผนธุรกิจ ซึ่งมันช่วยเปิดโลกทัศน์และทำให้เราเป็นมืออาชีพมากขึ้นครับ” จ๊มกล่าว

มาถึงขั้นนี้ ทั้งสามได้เติบโตขึ้น มีทักษะเชี่ยวชาญมากขึ้น และมีโลกทัศน์ที่กว้างไกลมากขึ้น เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมกับผีเสื้อที่จะลอกคราบ แล้วขยายปีกโบยบินไปท่ามกลางท้องฟ้าอย่างสง่างาม

เป็นช่วงเวลาของการเติบโต จากมือสมัครเล่น ไปสู่ความเป็นมืออาชีพ ซึ่งบททดสอบที่จะชีวิตถึงการเติบโตไปสู่ความเป็นมืออาชีพของทั้งสาม ก็หาใช่อื่นใด หากแต่คือโปรแกรม Animator ที่พวกเขาพัฒนาขึ้นมาเอง

“ความกระตือรือร้นและความมุ่งมั่นสำคัญมากครับ สำคัญตั้งแต่ต้นจนจบ บางคนแข่งจบปุ๊บก็เลิกเลย ชนะหรือไม่ชนะก็ไม่ทำต่อ โปรแกรมก็จะอยู่แค่ในคอมพิวเตอร์ นี่คือการแตกต่างระหว่างโปรแกรมที่ประสบความสำเร็จกับโปรแกรมที่ตายไป เป้าหมายของพวกเราคือต้องมีคนใช้ ต้องมีประโยชน์ ทำไปต้องมีค่า ไม่ใช่ทำไปเล่นๆ นี่คือเหตุผลที่พวกเรามายืนอยู่ตรงจุดนี้ และจะเดินต่อไปจนกว่าจะสำเร็จครับ” ปาล์มปิดท้ายบทสนทนาด้วยน้ำเสียงมุ่งมั่น

ในโลกใบที่ถูกขับเคลื่อนด้วยฟันเฟืองของธุรกิจ ท่ามกลางสภาพการณ์การตีราคาค่าางวดทุกอย่างเป็นจำนวนเงินผ่านกลไกที่

เรียกว่า 'ลิขสิทธิ์'

การทำงานของเด็กหนุ่ม 3 คน ได้แสดงให้เห็นว่า ในโลกใบเดียวกันนั้น ยังมีบางสิ่งที่สวยงาม และมีคุณค่าสูงเกินกว่าจะประเมินออกมาเป็นราคาค่างวดใดๆ ได้

บางสิ่งนั้นที่ชื่อ 'จิตสาธารณะเพื่อการพัฒนาสังคม' ที่แตกกล้าขึ้นมาจากความฝัน และเติบโตต่อยอดไปสู่อนาคตได้ด้วยความเข้มแข็ง และมุ่งมั่นไม่ย่อท้อ

ไม่อาจปฏิเสธว่านี่คือสิ่งที่แต่งแต้มความสดใสให้แก่โลกใบเดิม และเป็นแรงบันดาลใจให้ต้นกล้ารุ่นต่อๆ ไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด





### ดร.ชัย วุฒิวิวัฒน์ชัย

หัวหน้าห้องปฏิบัติการวิจัย  
เทคโนโลยีเดียว  
หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ  
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์  
และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

## ความเห็นของคณะกรรมาการ

“...ครั้งแรกที่คุยกันทราบมาว่า เขาต้องการทำเครื่องมือช่วยในการทำอินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นเป้าหมายสุดท้าย ผมรู้สึกว่าเป็นทีมที่มีไอเดียฉีกแนวค่อนข้างมาก ครีเอทีฟมาก เขาไม่ได้ย่ำอยู่กับธุรกิจเดิมที่สำเร็จแน่ๆ แต่เขากระโดดไปยังธุรกิจใหม่ที่ มีช่องว่าง สำเร็จหรือไม่สำเร็จไม่รู้ แต่เขานี้แหละที่จะเป็นคนเริ่มทำ ผมรู้มาว่าการทำอินโฟกราฟิกในปัจจุบันมีราคาแพงมาก ดังนั้นจึงกลายเป็นเรื่องของศาสตร์ที่เขาจะต้องใส่เข้าไปเพิ่มเติม เป็นเรื่องของ ความสามารถในการดีไซน์ ไม่ใช่แค่เครื่องมือในการดีไซน์อย่างเดียว ความสามารถในการที่จะถ่ายทอดแนวคิดออกมาเป็นดีไซน์ กลายเป็นสิ่งที่ต้องเสริมไปในเครื่องมือนี้

วิธีการที่จะเสริมเข้าไปคือการมี template ต่างๆ ที่เป็น wizard ที่บอกว่า ถ้าคุณจะทำอินโฟกราฟิกประเภทนี้ ความซับซ้อนประมาณนี้ flow ของมันควรจะเป็นอย่างนี้ นี่เป็นสิ่งที่ผมอยากเสนอ แต่เมื่อคุณสถานะตัวซอฟต์แวร์ของเขาแล้ว ผมมองว่า เขายังต้องเพิ่มเติมอีก ซึ่งปัจจุบันเครื่องมือในการทำอินโฟกราฟิกก็พอมมี ที่เป็นทั้ง commercial product ทั้ง online service แต่พวกนี้ส่วนใหญ่จะมี feature ไม่ครบถ้วน การที่เขาจะสามารถทำเครื่องมือขึ้นมาเพื่อไปอุดรูต่างๆ ที่ขาดพวกนั้นได้สำเร็จ ก็จะเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์อีกอันหนึ่ง...”

“...และถ้าเขาทำได้ในการลงทุนที่ไม่สูง pricing ของเขาก็จะดี ซึ่งจะทำให้มีโอกาส ผมมองว่าแนวทางในการที่จะทำเครื่องมือลักษณะนี้เป็น online service ยังมีโอกาสอีกมาก คนก็มีความต้องการใช้ แต่เขาจะใช้ในการจ่ายเงินหรือไม่ ขึ้นอยู่ที่ความสามารถในการเพิ่ม feature เข้าไป

จึงขอชื่นชมในเรื่องของความคิด และถ้าเขามีศิลปะอยู่ในใจ แล้วสามารถถ่ายทอดลงไปได้ ซอฟต์แวร์ของเขามันจะดีขึ้น...”

“...คุณค่าของเขาคือ การสร้างสรรค์เซอร์วิสใหม่ตัวหนึ่ง ไม่ใช่ว่ามันไม่มีอยู่ แต่มี feature น้อย ยกตัวอย่างผมมีประสบการณ์กับเรื่องการออกแบบดีไซน์หลายสกรีนเสียยิ่ง ต่างประเทศมีซอฟต์แวร์เซอร์วิสเหล่านี้อยู่พอสมควรอยู่บน online service ให้เราทดลองใช้เล็กๆ น้อยๆ ประเทศไทยเราไม่มีแบบนี้ แต่ผมเชื่อว่านี่เป็นตัวอย่างหนึ่งที่ควรจะผลักดันต่อไปให้ครบวงจร มี feature ที่ค่อนข้างครบ ซึ่งน่าจะเป็นธุรกิจและสามารถเป็นนวัตกรรมได้ แต่เขาต้องทำเพิ่มอีก 7 ส่วนจาก 10 ส่วน เช่น ถ้าเขาประกาศตัวเองเลยว่า เป็น easy infographer แต่ wizard ในการสร้างต้องง่ายมากๆ มีทางเลือกหลากหลาย มีแกลเลอรี มีคัลเลอร์เพียะแยะที่จะหยิบเข้ามา เป็นคัลเลอร์ที่ไม่ธรรมดาที่ไม่ใช่แควงแปะๆ แต่เป็นคัลเลอร์ที่เคลื่อนไหวได้ render ได้ เปลี่ยนแปลงได้แล้ว ต่อมาจึงมาดูว่า จะไปทำเป็น online service หรือว่าจะเป็น solution ในรูปแบบไหน...”

“...เขากำลังทำในสิ่งที่คนอื่นไม่ค่อยทำ เพราะฉะนั้นเขาจะไม่เจอคู่แข่งมากนัก เขามีตลาดที่เขามีโอกาสจะวิ่งเข้าหาได้มากและกว้าง เพราะเรื่องศิลปะ เรื่อง graphic information เป็นความต้องการของเกือบทุกอุตสาหกรรม แต่เขาต้องลงทุนกับเวลาในการพัฒนาอย่างจริงจังพอสมควร เพราะฉะนั้นถ้าบอกว่าเป็นกำลังใจก็คือมีอุตสาหกรรมต่างๆ รอคุณอยู่ อยู่ที่เขาจะทุ่มกับมันขนาดไหน platform หนึ่งที่สำคัญของทาง NECTEC คือ เขากำลังผลักดันในเรื่อง open service platform หมายความว่า เขากำลังต้องการสนับสนุนเซอร์วิสใหม่ๆ ที่สามารถจะสร้างเป็น platform กลาง ในรูปแบบ cloud service ซึ่งเซอร์วิสเหล่านั้นสามารถให้ developer ภายนอกไปต่อยอดเป็นนวัตกรรมได้อีกมากมาย ผมว่าอันนี้เป็นจิ๊กซอว์ตัวหนึ่งที่สามารถเข้าไปอยู่ใน open service platform ได้ เพราะฉะนั้นถ้าเขามีความสนใจที่จะทำเครื่องมือของเขาให้เป็น online service จริงๆ หากเข้ามาพูดคุยร่วมกับ NECTEC จะมีความเป็นไปได้มาก ในส่วนถัดมาอีกส่วนที่จะเสริมก็คือการที่เราสามารถจะประสานลูกค้าให้เขาได้ เพราะในแง่ของการสร้างอินโฟกราฟิกหรือเรื่องของการทำ UI Design พวกนี้เป็นความต้องการอยู่เสมออยู่แล้ว โดยเฉพาะเขาไม่ได้เป็นฟรีแลนซ์ธรรมดา แต่เป็นฟรีแลนซ์ที่มีชื่ออยู่ในตัว เขามีความโดดเด่นอยู่ในตัวของเขา อยู่ที่ว่าเขาจะขายอะไร...”