



การผลิตสื่อวีดีทัศน์ประกอบเพลง กรณีศึกษา บริษัท Smallroom จำกัด
PRODUCTION OF VIDEO TAPES FOR MUSIC CASE STUDY OF
SMALLROOM CO., LTD.

นายกษิตศ ปถมกุล

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2560

การผลิตสื่อวีดีทัศน์ประกอบเพลง กรณีศึกษา บริษัท Smallroom จำกัด

PRODUCTION OF VIDEO TAPES FOR MUSIC

CASE STUDY OF SMALLROOM CO., LTD.

นายกษิต ปรอดกุล

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2560

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ อติศักดิ์ เสือสมิง)

..... กรรมการสอบ

(ผศ.ดร. นรังสรรค์ วิไลสกุลยง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ลลิตา ณ หนองคาย)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ อมรพันธ์ ชมกลีน)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การผลิตสื่อวีดิทัศน์ประกอบเพลง กรณีศึกษา บริษัท Smallroom จำกัด PRODUCTION OF VIDEO TAPES FOR MUSIC CASE STUDY OF SMALLROOM CO., LTD.
ผู้เขียน	นายกษิดิศ ปถมกุล
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ลลิตา ณ หนองคาย
พนักงานที่ปรึกษา	คุณโตมร ตำราญสุข
ชื่อบริษัท	บริษัท สมอลล์รูม จำกัด
ประเภทธุรกิจ	บริษัทผลิตเพลงทุกประเภท

บทคัดย่อ

โครงการสหกิจนี้ได้รับมอบหมายจากฝ่ายโปรดักชันให้เป็นผู้รับผิดชอบ วางแผน และดำเนินงานในการสร้างสื่อมัลติมีเดียประกอบเพลงของศิลปิน Greasy Café ที่จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์และขอบคุณฐานแฟนเพลงที่ให้การสนับสนุนศิลปิน Greasy Café ตลอดจนโดยมีการวางแผนและประชุมถึงแนวคิดและคอนเซ็ปของสื่อมัลติมีเดียประกอบเพลง

โดยภายในสื่อมัลติมีเดียประกอบเพลงนี้ จะเป็นบันทึกการแสดงสดในงาน Greasy Cafe: Technicolor Secret Show ซึ่งเป็นงานแสดงคอนเสิร์ตปฐมฤกษ์แบบเป็นทางการของอัลบั้มชุดที่ 4 ของศิลปิน และมีแผนกำหนดเผยแพร่ช่วงปลายปี 2560

TNI

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท สมอลส์รุ่ม จำกัด ที่มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าได้ทำงานในส่วนต่างๆ อาทิ การแก้ไขปัญหาที่พบเจอ การติดต่อสื่อสารผ่านทางโทรศัพท์ การอบรมพื้นฐานการทำงานในช่วงแรก รวมถึงการวางตัวอย่างใดให้เหมาะสมภายในบริษัท การใช้อุปกรณ์ที่ไม่เคยรู้จัก และยังจัดกิจกรรมต่างๆ ให้ข้าพเจ้าได้มีส่วนร่วม และรู้สึกผ่อนคลายระหว่างที่ได้ปฏิบัติสหกิจศึกษา ทุกอย่างที่ได้รับมาตลอดระยะเวลา การทำงานเป็นประสบการณ์ ที่ข้าพเจ้าจะนำไปปรับปรุงแก้ไขในภายภาคหน้า

ขอขอบคุณ คุณโตมร สำราญสุขและพนักงานในองค์กรที่คอยสอนในสิ่งที่ไม่เคยรู้มาก่อน ทั้งยังเป็นกันเองทำให้ไม่รู้สึกเครียดในการทำงาน มีบางครั้งที่ตัวข้าพเจ้าทำผิดพลาดไป แต่ก็ได้รับความช่วยเหลือ และคำแนะนำวิธีแก้ไขให้เสมอมา ทั้งยังดูแล หรือ พาไปทำกิจกรรมร่วมกันภายในแผนกเพื่อเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีและยังได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ส่งผลให้ตลอดระยะเวลาการทำงานสี่เดือนที่ผ่านมา ทำให้การทำงานไปได้ด้วยดีและยังได้รับประสบการณ์ต่างๆมากมายในการสหกิจครั้งนี้รวมถึง อาจารย์ ลลิตา ณ หนองคาย ที่คอยให้คำแนะนำในการทำโปรเจกต่างๆให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

นายกษิตศ ปถมกุล

ผู้จัดทำ

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูป.....	ช
สารบัญตาราง.....	ซ
บทที่ 1	1
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ และการให้บริการหลักขององค์กร.....	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	3
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย	4
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	6
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	6
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	6
1.8 วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย	7
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย.....	7
บทที่ 2	8
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน.....	8
2.1 ความหมายของ มิวสิกวิดีโอ	8
2.2 บทบาทและความสำคัญของมิวสิกวิดีโอ	8
2.3 รูปแบบของมิวสิกวิดีโอ.....	8
2.3.1 มิวสิกวิดีโอที่มีการแสดงเป็นหลัก (Performance).....	8
2.3.2 มิวสิกวิดีโอที่มีเรื่องราวสื่อความหมายเป็นหลัก (Narrative).....	9
2.3.3 มิวสิกวิดีโอที่มีแนวคิดบางอย่างที่ไม่เป็นเรื่องราว (Conceptual).....	9
2.4 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการผลิต.....	9
2.5 ลักษณะเฉพาะของวีดิทัศน์.....	9

สารบัญ(ต่อ)

2.6 กระบวนการผลิตรายการวิดีโอ.....	9
2.6.1 องค์ประกอบด้านวิธีการ	9
2.6.2 องค์ประกอบด้านบุคลากร บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ.....	10
2.6.3 องค์ประกอบด้านเทคนิค.....	10
2.7 ขั้นตอนในการผลิตรายการวิดีโอ.....	10
2.7.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production).....	10
2.7.2 ขั้นการผลิต (Production)	10
2.7.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production).....	11
2.7.4 ประเมินผล.....	11
2.8 เทคนิคต่าง ๆ ในการถ่ายภาพวิดีโอ.....	12
2.8.1 มุมกล้อง.....	12
2.8.2 เทคนิคการซูมและการโฟกัส	12
2.8.3 การแพนกล้อง.....	12
2.8.4 การทิลด์ (Tilting).....	13
2.8.5 การดอลลี่ (Dolly)	13
2.8.6 การแทร็ค (Tracking)	13
2.8.7 การบันทึกเป็นข้อด	13
2.8.8 วิธีการบันทึกเป็นข้อด.....	13
2.8.9 รูปแบบการบันทึกเป็นข้อด.....	13
2.8.10 ข้อดีของการบันทึกเป็นข้อด	14
2.8.11 เทคนิคการเคลื่อนที่กล้องโดยไม่ให้สั่นไหว.....	14
2.8.12 การถ่ายให้กระชับ	14
2.9 ขนาดภาพ	15
2.10 บอร์ดภาพนิ่ง	16
2.11 โปรแกรม	17
2.12 ไฟล์วิดีโอ	18

สารบัญ(ต่อ)

2.12.1 MPEG.....	18
2.12.2 AVI (Audio Video Interleaved).....	18
2.12.3 DAT	18
2.12.4 WMV (Windows Media Video).....	19
2.12.5 MOV (QuickTime Movie)	19
2.12.6 VOB (Voice of Barbados).....	19
2.12.7 DV (Digital Video).....	19
2.12.8 RM (Streaming Real Video).....	19
2.12.9 DixV	19
2.12.10 XviD.....	19
2.13 การตัดต่อ.....	19
2.13.1 การตัดชนภาพ The Cut.....	19
2.13.2 การผสมภาพ The Mix	19
2.13.3 การเลื่อนภาพ The Fade	19
2.14 ข้อความค่านึงความรู้เบื้องต้นในการตัดต่อ	20
2.14.1 แรงจูงใจ (Motivation)	20
2.14.2 ข้อมูล (Information)	20
2.14.3 องค์ประกอบภาพในช็อต (Shot Composition).....	20
2.14.4 เสียง (Sound)	20
2.14.5 ความต่อเนื่อง (Continuity).....	21
2.15 Greasy Cafe.....	21
บทที่ 3	23
บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	23
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	23
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา.....	23
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	24

สารบัญ(ต่อ)

3.3.1	ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production).....	24
บทที่ 4		27
บทที่ 4	ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ.....	27
4.1	ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)	27
4.1.1	สำรวจความต้องการและวิเคราะห์ปัญหา.....	27
4.1.2	วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดเรื่อง.....	27
4.1.3	วางแผนการถ่ายทำ.....	27
4.2	ขั้นการผลิต (Production).....	28
4.2.1	ถ่ายทำ	28
4.3	ขั้นหลังการผลิต (Post-Production).....	29
4.3.1	ตัดต่อวิดีโอ	29
4.4	ขั้นประเมินผล (Evaluate).....	30
4.4.1	ประเมินผล	30
4.4.2	การเผยแพร่.....	30
บทที่ 5		31
บทที่ 5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	31
5.1	สรุปผลการดำเนินงาน	31
5.2	แนวทางการแก้ไขปัญหา	31
5.3	ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	31
	เอกสารอ้างอิง	32
	ภาคผนวก	33
	รายงานประจำสัปดาห์	34
	ประวัติผู้จัดทำโครงการ	35

สารบัญรูป

รูป 1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท สมอลล์รูม จำกัด	1
รูป 1.2 คณะผู้บริหารบริษัท สมอลล์รูม จำกัด	3
รูป 2.1 ขั้นตอนในการผลิตรายการวิดีโอ	11
รูป 2.2 บอร์ดภาพนิ่ง หรือสตอรี่บอร์ด	17
รูป 2.3 โปรแกรม Adobe Premier Pro.....	18
รูป 2.4 การตัดต่อ.....	20
รูป 2.5 อภิขัย ตระกูลเผด็จไกร หรือ เล็ก "Greasy Cafe"	22
รูป 2.6 ภาพยนตร์เรื่อง "แต่เพียงผู้เดียว"	22
รูป 3.1 วางแผนการถ่ายทำ.....	24
รูป 3.2 ถ่ายทำ.....	25
รูป 4.1 รูปภาพอ้างอิงเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำมิวสิกวิดีโอ.....	27
รูป 4.2 รูปภาพบรรยากาศในงาน Greasy Cafe: Technicolor Secret Show	28
รูป 4.3 รูปภาพบรรยากาศในงาน Greasy Cafe: Technicolor Secret Show	29
รูป 4.4 รูปภาพในการใช้โปรแกรมในการตัดต่อมิวสิกวิดีโอ	29

สารบัญตาราง

ตาราง 1.1 Task and Assignment	4
ตาราง 3.2 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	23



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท สมอลล์รูม จำกัด
 ที่ตั้งของสถานประกอบการ : 777 ศูนย์การค้าเรนฮิลล์ ชั้น 5 ถนนสุขุมวิท
 แขวงคลองตันเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ
 โทรศัพท์ : (66) 2 261 7826
 Email : smallroommusic@gmail.com
 Website : <http://www.smallroom.co.th>



รูป 1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท สมอลล์รูม จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ และการให้บริการหลักขององค์กร

ลักษณะของ บริษัท สมอลด์รูม จำกัด เป็นบริษัทผลิตเพลงทุกประเภท โดยส่วนมากทางบริษัทจะเน้นไปที่สายงานด้านโฆษณาและงานเพลงอัลบั้ม มีเอกลักษณ์ เฉพาะในรูปแบบของเพลงสมัยนิยมที่แตกต่างทั้งด้านคำร้อง ทำนอง การเรียบเรียงและการสร้างสรรค์ ชิ้นงานทั้งสิ่งพิมพ์และภาพเคลื่อนไหว ที่มีความโดดเด่น จนกลายเป็นเสน่ห์ของค่ายเพลงขนาดเล็กท่ามกลางธุรกิจดนตรีของประเทศไทย

ศิลปินในสังกัด

- Tattoo Colour
- The Richman Toy
- Greasy cafe' (อภิชัย ตระกูลเผด็จไกร)
- Slur
- The Jukks
- Gene Kasidit (กษิธิศ สำเนียง)
- Yarinda (ญารินดา บุญนาค)
- Barbies
- Polycat
- Somkiat
- Summer Stop
- Penguin Villa
- Two Pills After Meal
- ญาดา โกเมศ (เปอตี้ด)

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

รายชื่อผู้ร่วมก่อตั้งและผู้บริหารบริษัท

1. รุ่งโรจน์ อุปถัมภ์โพธิวัฒน์
2. ชัยบรรทัด พิษผลทรัพย์
3. นิตินาท สุขสุมิตร



รูป 1.2 คณะผู้บริหารบริษัท สมอลล์รูม จำกัด

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้คือ Video Production โดยจะมีหน้าที่หลักดังนี้

ตาราง 1.1 Task and Assignment

Task/Assignment	Project/Module	Detail
1. ตัดต่อวิดีโอ	- JUKKS NIGHT Method to My Madness (Video Highlight) - TWO PILLS AFTER MEAL - ทนไม่ไหว ICU (Music Video) - THE JUKKS – ขยะ (Music Video) - GREASY CAFE - ปะติดปะต่อ (Behind the Scenes) - GREASY CAFE FIRST COLOR (Video Highlight) - GREASY CAFE TECHNICOLOR (Album Teaser) - GREASY CAFÉ - นีรันดร์ (Music Video)	- ตัดต่อวิดีโอโดยใช้ Adobe Premiere Pro รวมไปถึงการทำ Computer Graphics โดยใช้ Adobe After Effects

ตารางที่ 1.1 Task and Assignment (ต่อ)

Task/Assignment	Project/Module	Detail
	- GREASY CAFÉ – ระเบิดเวลา (Behind the Scenes) - SMALLROOM CAMPUSTOUR – มั่นสัถน์มอ (Video Highlight)	
2. ถ่ายวิดีโอ	- JUKKS NIGHT Method to My Madness (Video Highlight) - THE JUKKS – ขยะ (Music Video) - GREASY CAFE - ปะติดปะต่อ (Behind the Scenes) - GREASY CAFE FIRST COLOR (Video Highlight) - Greasy Cafe: Technicolor Secret Show - GREASY CAFÉ - นีรันดร์ (Music Video) - GREASY CAFÉ – ระเบิดเวลา (Behind the Scenes) - SMALLROOM CAMPUSTOUR – มั่นสัถน์มอ (Video Highlight) - SMALLROOM @ CAT T-SHIRT 2017	- ถ่ายวิดีโอตาม Shot ภาพที่ได้รับมอบหมาย

ตารางที่ 1.1 Task and Assignment (ต่อ)

Task/Assignment	Project/Module	Detail
3. ผู้ช่วยผู้กำกับ	- SUMMER STOP - เจอหน้อย Journey - SUMMER STOP - ไปต่อ To Be Continued - SUMMER STOP - เจื่อนไข Longer	จัดการความเรียบร้อยเพื่อความสะดวกต่อการถ่ายทำให้กับผู้กำกับ

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : คุณโตมร สำราญสุข

ตำแหน่ง : Music Video Production Editor

แผนก : Video Production

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเป็นระยะเวลา 4 เดือนนับตั้งแต่วันที่ 1 มิ.ย. 2560 - 29 ก.ย. 2560

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ทางศิลปิน GreasyCafé และค่ายเพลงบริษัทบริษัทสมอลล์รูมจำกัดมีความประสงค์จัดทำมิวสิกวิดีโอเพลง นิรันดร์ เพื่อขอบคุณแฟนคลับที่ให้การสนับสนุนศิลปินมาโดยตลอด โดยมีการวางแผนและประชุมถึงแนวคิดคอนเซ็ปต์โดยเป็นลักษณะบันทึกการแสดงสดงาน Greasy Cafe: Technicolor Secret Show ซึ่งเป็นงานแสดงคอนเสิร์ตปฐมฤกษ์แบบเป็นทางการของอัลบั้มชุดที่ 4 ของศิลปิน และข้าพเจ้าได้มีโอกาสในการทำหน้าบันทึกภาพและตัดต่อมิวสิกวิดีโอเพลงนี้ และมีแผนกำหนดเผยแพร่ช่วงปลายปี 2560

1.8 วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย

1. ผู้จัดทำวิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
2. ผู้จัดทำวิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ผู้จัดทำวิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
2. ผู้จัดทำวิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน

TNI

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ความหมายของ มิวสิควิดีโอ

มิวสิควิดีโอ (อังกฤษ: Music video) หรือเรียกสั้นๆว่า เอ็มวี (MV) เป็นการถ่ายทอดบทเพลงแบบมีภาพประกอบ โดยยุคแรกๆ มิวสิควิดีโอ นำมาใช้ในการเผยแพร่เพลงทางโทรทัศน์ ซึ่งมักเป็นรูปแบบการถ่ายภาพดนตรีหรือนักร้องที่ร้องเพลง ต่อมามีนำภาพมาประกอบเพลง และพัฒนามาเป็นการการนำเสนอเนื้อหาของบทเพลงมาสร้างเป็นเรื่องราว เป็นละครประกอบเพลง พอมาถึงยุคที่คาราโอเกะเป็นที่นิยม มิวสิควิดีโอ ก็นำมาซ้อนกับเนื้อเพลง ทำเป็น วิดีโอคาราโอเกะ และผลิตเป็นสื่อ

2.2 บทบาทและความสำคัญของมิวสิควิดีโอ

มิวสิควิดีโอเป็นสุนทรียศาสตร์ทางการสื่อสารที่เป็นสัญลักษณ์ของศิลปิน นักร้อง และเป็นชนวนให้เกิดการใช้เวลาและเงินสำหรับการซื้อหาของกลุ่มผู้บริโภควัยรุ่น ซึ่งมีบทบาทและความสำคัญ ดังนี้

- มิวสิควิดีโอมีบทบาทในการเสนอสิ่งแวดล้อม ประสบการณ์ อารมณ์และวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth Culture)
- มิวสิควิดีโอเป็นพื้นฐานทางการตลาดของเพลงสมัยนิยม (Pop Song)
- มิวสิควิดีโอเป็นมีรูปแบบเฉพาะที่ใช้เป็นสื่อเพื่อการโฆษณาของบริษัทเพลง
- มิวสิควิดีโอมีอิทธิพลในการสร้างฝัน จินตนาการ และวัฒนธรรมวัยรุ่น

2.3 รูปแบบของมิวสิควิดีโอ

รูปแบบของมิวสิควิดีโอจะประกอบด้วยองค์ประกอบหลักทางประสบการณ์ของผู้ฟัง คือ ทางกายภาพ (Physical) ทางอารมณ์ (Emotional) และทางระดับการจดจำ (Cognitive Levels) โดยรูปแบบมิวสิควิดีโอที่เห็นได้จากการที่บริษัทเพลงผลิตออกมามี 3 รูปแบบ คือ

2.3.1 มิวสิควิดีโอที่มีการแสดงเป็นหลัก (Performance) เป็นมิวสิควิดีโอที่มี

โครงสร้างความสัมพันธ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มักเป็นการนำเสนอภาพวงดนตรีแสดงดนตรี หรือนักร้องร้องเพลงอยู่บนเวที

2.3.2 มิวสิควิดีโอที่มีเรื่องราวสื่อความหมายเป็นหลัก (Narrative) เป็นมิวสิควิดีโอที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์เป็นเรื่องราว แต่ไม่เหมือนกับนิยายหรือภาพยนตร์ เนื่องจากเรื่องราวนั้นจะขึ้นอยู่กับความหมายของเพลง

2.3.3 มิวสิควิดีโอที่มีแนวคิดบางอย่างที่ไม่เป็นเรื่องราว (Conceptual) เป็นรูปแบบที่อธิบายถึงสิ่งที่เรียกว่า ดนตรีภาพ (Visual Music) หรือทำนองที่เป็นจังหวะ รูปแบบนี้ใช้เทคนิคการพัฒนาแนวความคิดเรื่องความสัมพันธ์ต่าง ๆ ของดนตรี การลำดับเรื่องราว (Editing) และภาพลักษณ์ (Image)

2.4 สื่อวิทัศน์เพื่อการผลิต

ความหมายของวิทัศน์

วิทัศน์เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ภาพทำหน้าที่หลักในการนำเสนอ เสียงจะเข้ามาช่วยเสริมในส่วนของภาพเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น วิทัศน์เป็นในสื่อในลักษณะที่นำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวและสร้างความต่อเนื่องของการกระทำของวัตถุจากเรื่องราวต่าง ๆ สร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับผู้ชม เป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย มีความรวดเร็วสามารถเสนอเหตุการณ์ได้ทันที ถ้าเสนอรายการผ่านระบบโทรทัศน์ ก็จะเป็นรายการโทรทัศน์

2.5 ลักษณะเฉพาะของวิทัศน์

- เป็นสื่อที่สามารถเห็นได้ทั้งภาพ และฟังเสียง
- มีความคงที่ของเนื้อหา
- เสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวที่แสดงความต่อเนื่องของการกระทำ
- ใช้ได้ทั้งผู้ชมทั้งที่เป็นกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่
- เสนอได้ทั้งภาพจริงและกราฟฟิกต่าง ๆ

2.6 กระบวนการผลิตรายการวิทัศน์

ในการผลิตรายการวิทัศน์นั้น จะมีองค์ประกอบหลัก 3 ด้านดังนี้

2.6.1 องค์ประกอบด้านวิธีการ การผลิตรายการวิทัศน์นั้นจะมีหลักการ วิธีการ ข้อปฏิบัติต่าง ๆ ของการผลิต ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนการผลิต การเขียนบท การถ่ายทำ การตัดต่อ การประเมินผล ผู้ผลิตรายการควรมีความรู้ความเข้าใจ ซึ่งจะเป็นแนวทางในการทำงานในการผลิตที่มีประสิทธิภาพ

2.6.2 องค์ประกอบด้านบุคลากร บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ และสามารถทำงานเป็นทีมได้ โดยที่แต่ละคนมีอิสรทางความคิดในการสร้างสรรค์งาน ซึ่งบุคลากรที่มาร่วมงานด้วยกันต้องเข้าใจแนวคิด (Concept) ของงานเป็นอย่างดี และมีความรับผิดชอบสูง บุคลากรด้านการผลิต รายการวิทัศน์ประกอบด้วย บุคลากรทางเทคนิค บุคลากรการผลิตรายการ และบุคลากรสนับสนุนงาน

2.6.3 องค์ประกอบด้านเทคนิค ได้แก่ อุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ ด้านอุปกรณ์ เช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์ประกอบการถ่ายทำ เครื่องมือ เช่น กล้องถ่าย วิทัศน์ เครื่องตัดต่อ ลำดับภาพ เครื่องควบคุมเสียง นอกจากนี้ยังมีการแต่งหน้า ซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านเทคนิค เช่นกัน

2.7 ขั้นตอนในการผลิตรายการวิทัศน์

หลักในการผลิตรายการวิทัศน์สิ่งที่สำคัญ คือ มีวัตถุประสงค์ของการผลิตที่ชัดเจน เช่น จะผลิตเพื่ออะไร และมีแนวความคิดหลักของเรื่อง ควรมี Concept เดียวจากสิ่งที่มีความสำคัญและเป็นประโยชน์ สิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องหรือไม่สำคัญไม่ควรนำเสนอ มีเป้าหมาย คือ กลุ่มผู้ชมที่เป็นเป้าหมาย ซึ่งเรื่องที่จะทำควรเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในด้านการเรียนรู้และรับรู้และรูปแบบในการนำเสนอ คำนึงถึงเวลาที่เหมาะสม เนื้อเรื่องต้องให้น่าสนใจติดตาม เนื้อหาต้องเหมาะสมกับผู้แสดง สื่อ หรือกิจกรรมต่าง ๆ และต้องไม่ลืมว่าการนำเสนอ นั้น ต้องสื่อความหมายให้บุคคลอื่นที่รับชมเข้าใจเรื่องราวอย่างชัดเจน ซึ่งหากผู้ผลิตปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ ก็จะทำให้การผลิตรายการวิทัศน์ดังกล่าวดำเนินไปอย่างราบรื่นและสำเร็จตามความมุ่งหมาย ขั้นตอนการผลิตรายการ

2.7.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

2.7.1.1 สำรวจความต้องการและวิเคราะห์ปัญหา

2.7.1.2 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดเรื่อง

2.7.1.3 เขียนบทวิทัศน์

วางแผนการถ่ายทำ

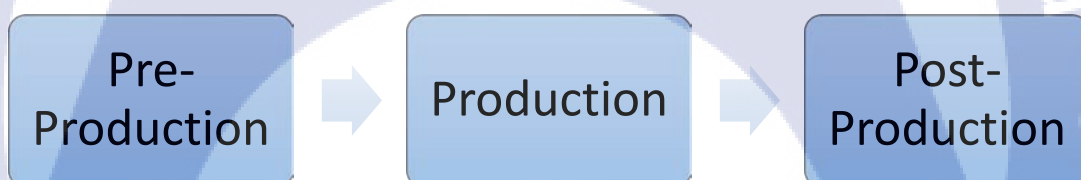
2.7.2 ขั้นตอนการผลิต (Production) คือ การถ่ายทำวิทัศน์ เป็นการบันทึกภาพวิทัศน์ตามบทวิทัศน์ที่ได้เขียนไว้ ในการถ่ายทำควรจะต้องศึกษาบทวิทัศน์อย่างละเอียด ถ่ายทำให้ได้ภาพครบตามที่ต้องการ

2.7.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production) คือ การตัดต่อลำดับภาพ ในขั้นนี้ถือว่าเป็นสุดท้ายของการผลิต เป็นขั้นสำคัญอีกครั้งหนึ่งที่ต้องมีความละเอียดรอบคอบทั้งทางด้านภาพและเสียง โดยการนำภาพต่าง ๆ เสียง กราฟฟิค มาเรียบเรียง ลำดับให้เป็นเรื่องราวตามบทวิทัศน์ที่กำหนดไว้ พร้อมทั้งการแก้ไข ปรับแต่งให้มีความเหมาะสม สวยงาม น่าสนใจติดตาม และจะต้องคำนึงถึงรูปแบบของสื่อที่จะเผยแพร่อีกด้วย

2.7.4 ประเมินผล "Evaluate"

2.7.4.1 การประเมินผล เป็นการประเมินผลสื่อ เมื่อได้ผลิตรายการวิทัศน์มาแล้วต้องนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริงจำนวนหนึ่ง เพื่อนำข้อมูลต่าง ๆ มาปรับปรุงแก้ไขตามที่เห็นสมควร เพื่อให้วิทัศน์มีคุณภาพก่อนจะนำไปเผยแพร่ต่อไป

2.7.4.2 การเผยแพร่ ในการเผยแพร่วิทัศน์ ควรมีรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้เข้าถึงเป้าหมายให้ได้มากที่สุด เท่าที่จะทำได้ และควรเก็บข้อมูล ข้อเสนอแนะต่าง ๆ จากผู้ชม เพื่อนำมาแก้ไขในเรื่องอื่นต่อไป



รูป 2.1 ขั้นตอนในการผลิตรายการวิทัศน์

2.8 เทคนิคต่าง ๆ ในการถ่ายภาพวิดีโอ

2.8.1 มุมกล้อง

การถ่ายภาพในมุมที่ต่างกัน ยังมีผลต่อความคิดความรู้สึกที่จะสื่อความหมายไปยังผู้ดูได้ เราอาจแบ่งมุมกล้องได้เป็น 3 ระดับ คือ

1. ภาพระดับสายตา คือ การถ่ายภาพในตำแหน่งที่อยู่ในระดับสายตาปกติที่เรามองเห็น ขนานกับพื้นดิน ภาพที่จะได้จะให้ความรู้สึกเป็นปกติธรรมดา
2. ภาพมุมต่ำการถ่ายภาพในมุมต่ำ คือ การถ่ายในตำแหน่งที่ต่ำกว่าวัตถุ จะให้ความรู้สึกถึงความสูงใหญ่ ยิ่งใหญ่กว่าความเป็นจริง แสดงถึงความสง่า
3. การถ่ายภาพมุมสูง คือ การตั้งกล้องถ่ายในตำแหน่งที่สูงกว่าวัตถุ ภาพที่ได้จะให้ความรู้สึกถึงความเล็ก ความด้อยต่ำ ไม่มีความสำคัญ

2.8.2 เทคนิคการซูมและการโฟกัส

2.8.2.1 ในขณะที่ซูมไม่ควรเดินหรือเคลื่อนไหว เพราะจะทำให้วิดีโอที่ได้มีโอกาสสั่นไหวสูง

2.8.2.2 หากต้องการเคลื่อนที่ด้วยขณะซูม ขอแนะนำให้ดึงซูมออกมาให้สุดก่อน แล้วค่อยกดปุ่มบันทึก จากนั้นให้เดินเข้าไปแทนการซูมเลนส์

2.8.2.3 อย่าสนุกกับการซูมจนมากเกินไป เพราะส่วนใหญ่ผู้ที่เพิ่มเริ่มเล่นกล้องมักจะชอบดึงซูมเข้า/ออก ทำให้ภาพที่ได้ไม่น่ามีนัย เหมือนกำลังกระแทกกำแพงไปๆที่จริงแล้วการซูมจะทำเมื่อต้องการดูรายละเอียดของเหตุการณ์ เพื่อบ่งบอกเรื่องราว หรือซูมออกเพื่อแสดงภาพรวมของเหตุการณ์นั้น ๆ

2.8.2.4 ควรหยุดซูมเสียก่อนค่อยเคลื่อนไหวกล้อง หรือซูมก่อนบันทึกภาพ จุดนี้จะช่วยให้อัตราวิดีโอที่ได้น่าสนใจมากขึ้น เช่น การถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ในท้องทะเล อาจจะตั้งกล้องซูมเข้าไปที่เรือจากนั้นกดปุ่มบันทึก แล้วค่อยๆซูมออกมาให้เห็นท้องทะเล

2.8.3 การแพนกล้อง ที่ดีต้องมีจังหวะที่จะแพน คือต้องมีจุดเริ่มและจุดสิ้นสุดของการแพน จุดนี้เองคนที่อยู่เบื้องหลังคอยตัดต่อภาพทั้งหลายมันเป็นเรื่องยุ่งยากที่จะตัดต่อภาพ โดยมีภาพที่แกว่งไปแกว่งมา หรือวูบวามไปมา เมื่อนำมาร้อยใส่ภาพหนึ่งจะรู้สึกได้เลยว่าไม่เข้ากัน พลอยทำให้ดูไม่รู้เรื่องเข้าไปใหญ่ ไม่นับมวลสมจริง บางครั้งรู้สึกว่าโคดไปโคดมา หากจะให้ตัดต่อได้สะดวกและภาพสมบูรณ์ การแพนจะต้องมีจุดเริ่ม คือเริ่มจากถอยกล้องให้หนึ่งเสียก่อน จากนั้นกดปุ่มบันทึกภาพแล้วค่อยแพน และจุดจบ คือนิ่งทิ้งท้ายตอนจบอีกเล็กน้อย เพื่อบอกคนดูให้เตรียมพร้อมและพักสายตาระหว่างชมภาพ

2.8.4 การทิลต์ (Tilting) เป็นการเคลื่อนไหวกล้องทางแนวตั้ง โดยการลดกล้องลง เรียกว่า Till Down หรือยกกล้องขึ้น เรียกว่า Till Up จะได้ภาพต่อเนื่องกันใช้เมื่อถ่ายที่มีความต่อเนื่องในแนวตั้งหรือถ่ายครอบคลุมความสูงของวัตถุที่มีขนาดใหญ่เกินกว่าที่กล้องจะบันทึกภาพไว้ได้ทั้งหมด เช่น หอคอย โบสถ์ เจดีย์ ตึกสูง เป็นต้น

2.8.5 การคอลลี (Dolly) เป็นการเคลื่อนกล้องเข้าใกล้วัตถุมากขึ้น (Dolly In) หรือ เคลื่อนกล้องออกห่างจากวัตถุ (Dolly Out) คล้ายกับการซูม ต่างกันตรงที่ว่าการคอลลีจะแสดงให้เห็นมุมของภาพที่เปลี่ยนไปพร้อมกับขนาดของภาพก็เปลี่ยนไปด้วย ภาพที่ดีต่อเนื่องเหมือนกับคนดูก้าวเข้าไปหาตัวแสดงแบบที่สายตาจ้องจับอยู่ที่ตัวแสดง

2.8.6 การแทร็ค (Tracking) คือการเคลื่อนที่ไปตามแนวขนาดของวัตถุทางซ้าย (Tracking left) หรือเคลื่อนไปทางขวา (Tracking right) มักใช้เมื่อต้องการติดตามการเคลื่อนที่ของวัตถุหรือให้ผู้ดูมีความรู้สึกร่วมรับรู้ในการเคลื่อนที่ด้วย

2.8.7 การบันทึกเป็นช็อต “ช็อต” คือการเริ่มบันทึก เพื่อเริ่มเทปเดินและเริ่มบันทึกลงม้วน เทป จนกระทั่งกดปุ่ม Rec อีกครั้ง เพื่อเลิกการบันทึก แบบนี้เค้าเรียกว่า 1 ช็อต การถ่ายเป็นช็อตไม่ควรปล่อยให้ช็อตไม่ควรปล่อยให้ช็อตนั้นยืดยาวไปนัก คือไม่ควรเกิน 5 วินาทีต่อ 1 ช็อต

2.8.8 วิธีการบันทึกเป็นช็อต

การ ถ่ายเป็นช็อตนี้ จะต้องเลือกมุม เลือกระยะที่จะถ่ายก่อน เลือกว่าจะถ่ายแบบไหนที่จะได้อรรถประโยชน์ครบถ้วน ยกกล้องขึ้นส่อง จัดองค์ประกอบ แล้วถือให้นิ่ง กดบันทึก นับ 1-2-3-4-5 แล้วกดหยุด ในระหว่างกดบันทึกห้ามสั่น ห้ามไหวเด็ดขาด วิธีการไม่ยากนัก โดยให้รอจังหวะหลักการง่ายๆคือนิ่งๆเอาไว้ และไม่จำเป็นต้องถ่ายทั้งหมดหรือถ่ายยืดยาว เลือกแค่เป็นช็อตสำคัญก็พอ

2.8.9 รูปแบบการบันทึกเป็นช็อต

- **Wide Shot (WS) “Extreme Long Shot”** เป็นการถ่ายวิดีโอที่โชว์ภาพโดยรวม หรือเปิดให้เห็นทั้งวัตถุหลักที่อยู่ท่ามกลางบรรยากาศรอบข้าง

- **Long Shot (LS)** เป็นการซูมเข้ามาเพื่อเก็บรายละเอียดของวัตถุหลักมากขึ้น แต่ยังคงเก็บภาพแวดล้อมรอบข้างไว้ด้วย เพื่อบอกเล่าเรื่องราว

- **Medium Ciose-up Shot (MCU)** เป็นการเก็บรายละเอียดเฉพาะส่วนบนหรือครึ่งบนของวัตถุหรือเรียกว่า การถ่ายภาพครึ่งตัวของภาพนั้น ๆ

- **Close-up Shot (CU)** เป็นการซูมให้เห็นเฉพาะวัตถุหลัก โดยไม่สนใจสิ่งแวดลอมรอบข้าง เพื่อให้เห็นว่าต้องการระบุ รายละเอียดเฉพาะวัตถุเท่านั้น ถ้าเป็นการถ่ายวิดีโอบุคคลก็จะเก็บภาพตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป

2.8.10 ข้อดีของการบันทึกเป็นรีด

รีดมุมมองกว้าง คือ บอกให้ผู้รู้สถานที่ และให้รู้ว่าเป็นงานอะไร สถานที่ที่ไหน หากว่าถ่ายเห็นป้ายของงานเข้าไปด้วยยิ่งดี การถ่ายแบบนี้ดูเป็นเรื่องเป็นราว บอกเล่าเรื่องราวตามลำดับขั้น ว่ามีใครทำอะไรบ้างไม่ว่าจะเป็นงานพิธีหรือถ่ายกันเล่นๆ เพราะว่าภาพจะสลับมุมมองต่างๆมาให้ชมเป็นระยะทำให้ไม่น่าเบื่อ

รีดการแพน การยกกล้องขึ้นลงการซูม การเล่นมุมมองแบบต่างๆ หรือเล่นมุมมองเฉียงก็ทำได้เช่นกัน แต่ว่าต้องเริ่มต้นด้วยหลักการถ่ายเป็นรีดๆ ให้กระชับและไม่ยืดเยื้อจะทำให้คนดูไม่เบื่อ ที่มีแต่ภาพแข็งๆที่ดูแล้วไม่มีชีวิตชีวา

2.8.11 เทคนิคการเคลื่อนที่กล้องโดยไม่ให้เห็นไหว

“การไวด์” หรือ “Wide Shot” เป็นวิธีที่ช่วยอำพรางการสั่นไหวของกล้องได้ซึ่งแม้ว่ากล้องจะสั่น ภาพจะไหว แต่ก็ยังไม่เห็นความแตกต่างเพราะว่ามันมีภาพมุมมองกว้างที่หลอกลตาอยู่ ถ้าหากต้องการที่จะเดินถือกล้องถ่ายแบบนี้ละก็ จะต้องเลือกระยะกล้องที่ไกลสุด โดยการดึงภาพด้วยการซูมออกมา เรียกว่า “ลองช็อต” (Long Shot) เป็นประกอบกล้องเดินช้าๆแบบนุ่มนวล โดยไม่ต้องซูมเข้าไปอีก ควรปล่อยให้ภาพมุมมองกว้างเข้าไป

การเดินก็สำคัญหากมัวแต่เดินจำพรวดทั้งน้ำหนักตัวแบบเต็มๆที่แบบนี้ภาพที่ได้จะกระตุกเป็นจังหวะแน่ๆก็ขอแนะนำให้การเดินถ่ายกล้องนั้นต้องระวังทุกฝัเท้า การเดินด้วยปลายเท้าเกร็งและย่อขาเล็กน้อยจะช่วยให้อ้อมนิ่งและมั่นคงขึ้น ช่วยให้เดินถ่ายวิดีโอได้อย่างมีคุณภาพ ภาพที่ได้จะนิ่งการถือกล้องแบบแบกบ่า บางครั้งอาจจะไม่ถนัดสำหรับเดินถ่ายเสมอไป สามารถแก้ไขด้วยการลดกล้องมาอยู่ในมือ ในอ้อมแขนนั้นจะเป็นการดี เพราะช่วยประกอบกล้องได้อีกชั้นด้วยเข้าไป แลมองจะได้มุมที่แปลกตาไปจากการแบกบนบ่า

2.8.12 การถ่ายให้กระชับ การถ่ายให้กระชับ หมายความว่า การถ่ายวิดีโอที่พยายามให้ภาพนั้นสื่อความหมายในตัวเองมากที่สุด โดยสามารถเล่าเรื่องราวได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร นี่จะช่วยให้เราไม่ต้องเก็บภาพมามากมายและยืดเยื้อ ก็สามารถเข้าใจได้ว่าในเหตุการณ์นั้น ๆ เกิดอะไรขึ้นบ้าง

2.9 ขนาดภาพ

- ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS)

ขนาดภาพลักษณะนี้จะต้องตั้งอยู่ไกลจากสิ่งที่ถ่ายมาก ซึ่งภาพที่ได้จะเป็นภาพมุมกว้าง ผู้ชมสามารถมองเห็นองค์ประกอบของฉากได้ทั้งหมด สามารถมองเห็นสิ่งที่ถ่ายได้เต็มสัดส่วน แม้สิ่งที่ถ่ายนั้นจะมีขนาดเล็กก็ตาม ซึ่งภาพลักษณะนี้ จะใช้เป็นภาพแนะนำสถานที่ เหมาะสำหรับการปูเรื่อง เริ่มเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์ในต่างประเทศนิยมใส่ไตเติ้ลส่วนหัวไว้ในฉากประเภทนี้ ตอนที่ภาพยนตร์เริ่มเข้าเนื้อเรื่อง

ภาพขนาดไกลนี้จะสร้างความรู้สึกโอ้อ่า อลังการ แสดงออกถึงความใหญ่โตของสถานที่ ความน่าเกรงขาม ความยิ่งใหญ่ และยังสามารถสร้างความประทับใจรวมถึงสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมได้อีกด้วย เช่น กลุ่มเรือโจรสลัดกำลังแล่นเรือออกสู่ทะเลกว้าง โดยมีเรือของหัวหน้าโจรสลัดแล่นออกเป็นลำหน้า ตามด้วยกลุ่มเรือลูกน้องอีกนับ 10 ลำ โดยใช้ภาพขนาดไกลมาก ตั้งกล้องในมุมสูงทำให้ผู้ชมเห็นถึงความยิ่งใหญ่และน่าเกรงขามของโจรสลัดกลุ่มนี้ เป็นต้น

- ภาพไกล (Long Shot หรือ LS)

ขนาดภาพแบบนี้ไม่สามารถกำหนดระยะห่างระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถ่ายได้ แต่จะกำหนดโดยประมาณว่าสิ่งที่ถ่ายจะอยู่ในกรอบภาพ (Frame) พอดี ถ้าเป็นคนที่ระยะจะพอดีกับกรอบภาพด้านบน ส่วนกรอบภาพด้านล่างก็จะพอดีกับเท้า ซึ่งสามารถเห็นบุคลิก อากัปกิริยาการแสดง การเคลื่อนไหว ตำแหน่งที่อยู่ในการแสดงหรือในฉาก ด้วยเหตุนี้จึงสามารถใช้เป็นภาพแนะนำตัวละคร หรือเริ่มฉากใหม่ได้ บางครั้งอาจใช้เป็นภาพในฉากเริ่มเรื่องได้เช่นเดียวกันกับภาพขนาดไกลมาก และบางครั้งภาพขนาดไกลยังมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เอสตาบลิชซิง ช็อต (Establishing Shot) ส่วนองค์ประกอบรอบข้างผู้ชมจะได้เห็นรายละเอียดชัดเจนมากขึ้น

- ภาพปานกลาง (Medium Shot หรือ MS)

ขนาดภาพลักษณะนี้ถ้าเป็นภาพบุคคล ผู้ชมจะให้เห็นตั้งแต่เอวของนักแสดงขึ้นไปจนถึงศีรษะ ขนาดภาพแบบนี้ผู้ชมสามารถเห็นการเคลื่อนไหวของนักแสดง และรายละเอียดของฉากหลังพอสมควร ซึ่งพอที่จะเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ได้ จึงถือได้ว่าเป็นภาพที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ในเรื่องได้ดีขนาดภาพปานกลาง เป็นขนาดภาพที่นิยมใช้มากที่สุด เพราะใช้เป็นภาพเชื่อมต่อ กล่าวคือการเปลี่ยนขนาดภาพจากภาพไกลมาเป็น ภาพไกลหรือจากภาพใกล้มาเป็นภาพไกลก็ตาม จะต้องเปลี่ยนมาเป็นภาพขนาดปานกลางเสียก่อน ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ขัดต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เนื่องจากภาพจะกระโดดนอกจากนี้ภาพขนาดปานกลางยังนิยมใช้ถ่ายภาพบุคคล 2 คนในฉากเดียวกัน หรือที่เรียกกันว่า ภาพ Two Shot ซึ่งนิยมใช้กันมากในภาพยนตร์บันเทิง

- ภาพใกล้ (Close-Up หรือ CU, Close Shot หรือ CS)

ภาพใกล้ ผู้ชมจะมองเห็นนักแสดงตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป เป็นขนาดภาพที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ของนักแสดงได้มากที่สุด เพราะการใช้ภาพขนาดใกล้ถ่ายบริเวณใบหน้าของนักแสดงจะสามารถถ่ายทอดรายละเอียดเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ภายในของนักแสดงได้อย่างชัดเจนมาก นอกจากนี้ยังจะทำให้ผู้ชมได้รู้สึกใกล้ชิดกับสิ่งที่ถ่ายอีกด้วยทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจถึงรายละเอียดของวัตถุต่าง ๆ ตามเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ และภาพขนาดใกล้นี้ยังสามารถบังคับให้ผู้ชมสนใจในวัตถุที่กำลังกำลังถ่าย หรือสิ่งที่กำลังนำเสนอ

- ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot หรือ ECU, Big Close-Up Shot หรือ BCU)

เป็นภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มาก ๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเน้นสิ่งที่ถ่าย เพื่อให้ผู้ชมเห็นรายละเอียดของวัตถุ หรือเพื่อเพิ่มความเข้าใจในกรณีที่วัตถุมีขนาดเล็กมาก ๆ เช่น การถ่ายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้นหรือถ้าถ่ายใบหน้านักแสดง ก็เพื่อเป็นการเน้นอารมณ์ของนักแสดงเช่น จับภาพที่ดวงตาของนักแสดง ทำให้เห็นน้ำตาที่กำลังไหลออกจากดวงตา เป็นต้นและทั้งหมดนี้ก็เป็นขนาดภาพที่นิยมนำมาถ่ายทอดเรื่องราวของภาพยนตร์ ซึ่งตามความเป็นจริงแล้ว เราสามารถที่จะประยุกต์หรือดัดแปลงขนาดภาพไปเป็นอย่างอื่นก็ไม่ได้ผิดอะไร เพียงแต่ทั้งหมดนี้เป็นขนาดภาพสากลที่ทำให้เรา (ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์) เข้าใจตรงกันว่าต้องการให้ภาพออกมาในลักษณะใดเท่านั้น นอกจากนี้อารมณ์และความรู้สึกที่ผู้ชมจะได้รับขณะชมภาพยนตร์ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับขนาดภาพเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยองค์ประกอบของภาพยนตร์อื่น ๆ เข้ามาเป็นตัวช่วยเสริมความน่าเชื่อถือ และความเป็นภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

2.10 บอร์ดภาพนิ่ง หรือสตอรี่บอร์ด (Story Board)

การเขียนภาพนิ่งเพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อประสม หมายถึงสื่อหลายแบบ เป็นการใช้สื่อในหลายรูปแบบ ทั้งข้อความ เสียง รูปภาพหรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อกำหนดแนวทางให้ทีมผู้ผลิตเกิดความเข้าใจไปในแนวทางเดียวกันในการถ่ายทำเป็นภาพเคลื่อนไหวรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์สารคดี หรือแม้แต่การทาส่งงาน โดยแสดงออกถึงความต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง จุดประสงค์ของสตอรี่บอร์ดคือ เพื่อการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง มุมกล้อง ภาพไม่จำเป็นต้องละเอียดมาก แคบออกองค์ประกอบสำคัญได้ ตำแหน่งตัวละครที่สัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่น ๆ มุมกล้อง แสงเงา เป็นการ สเก็ตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่าง ๆ จากบท เหมือนการ์ตูนและวาดตัวละครเป็นวงกลมสี่เหลี่ยม ฉากเป็นสี่เหลี่ยม การสร้างสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้ Producer และผู้กำกับ ได้เห็นภาพของรายการที่จะถ่ายทำเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้นได้ในแต่ละเฟรมที่จะดำเนินการ



Figure 3-5 Venice Mountain stick figure interpretation. Reprinted with permission.

รูป 2.2 บอร์ดภาพนิ่ง หรือสตอรี่บอร์ด

2.11 โปรแกรม Adobe Premier Pro

เป็นโปรแกรมที่ใช้ตัดต่อภาพลักษณะเคลื่อนไหว Video เป็นแบบ DV (Digital Video) มีความสามารถในการใช้งานสูง สามารถนำสัญญาณจากเทปบันทึกภาพวิดีโอและสัญญาณจากกล้องวิดีโอหรือไฟล์วิดีโอ ทั้งเป็นแบบเดิม (Analog Video) มาเป็นแบบ Digital ซึ่งมีความทันสมัยและนิยมใช้ในปัจจุบัน ยังสามารถเพิ่ม Effect หรือเทคนิคพิเศษ (Transition) ให้กับวิดีโอให้น่าสนใจ คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Premier Pro ได้มีคุณลักษณะพิเศษ คือ การประมวลผลในการทำงานที่สามารถเห็นผลทันที (Real Time) ความรู้เรื่องการสร้างภาพยนตร์ เป็นพื้นฐานแรกที่นักตัดต่อต้องทำความเข้าใจ เนื่องจากคำศัพท์และคุณสมบัติ รวมทั้งกระบวนการบางอย่าง จะเป็นจุดสำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้โปรแกรมในการตัดต่อวิดีโอหรือภาพยนตร์ การตัดต่อภาพยนตร์คือการลำดับภาพจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำไว้ โดยนำแต่ละฉากมาเรียงกันตามโครงเรื่อง จากนั้นใช้เทคนิค การตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ได้ภาพยนตร์ที่เต็มรูปแบบ



รูป 2.3 โปรแกรม Adobe Premier Pro

2.12 ไฟล์วิดีโอ

2.12.1 MPEG (Motion Picture Exports Group) เป็นไฟล์มาตรฐานในการบีบอัดไฟล์วิดีโอ ซึ่งเป็นรูปแบบของวิดีโอที่มีคุณภาพสูงและนิยมนำมาใช้กับงานวิดีโอหลายประเภท ไฟล์ MPEG ยังสามารถแบ่งออกตามคุณสมบัติต่าง ๆ ได้ดังนี้

- **MPEG-1** เป็นรูปแบบไฟล์ที่เข้ารหัสด้วยการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก เพื่อสร้างไฟล์วิดีโอในรูปแบบ VCD ซึ่งจะมีขนาดสูงสุดอยู่ที่ 352 X 288 และมีการบีบอัดที่สูง มีค่าบิตเรตอยู่ที่ 1.5 Mb/s 2 ช่องสัญญาณเสียง

- **MPEG-2** เป็นรูปแบบการเข้ารหัสไฟล์ที่สร้างมาเพื่อภาพยนตร์โดยเฉพาะ โดยจะสร้างเป็น SVCD หรือ DVD ซึ่งจะมีขนาดสูงสุดอยู่ที่ 1920X1080 ซึ่งอัตราการบีบอัดจะน้อยกว่ารูปแบบ MPEG-1 ไฟล์ที่ได้จึงมีขนาดใหญ่กว่าและมีคุณภาพที่ดีกว่า ซึ่งรูปแบบ MPEG-2 สามารถที่จะบีบอัดข้อมูลตามที่ต้องการเองได้

- **MPEG-4** เป็นรูปแบบการเข้ารหัสไฟล์ที่ดีกว่า MPEG-1 และ MPEG-2 เป็นไฟล์วิดีโอบีบอัดที่มีคุณภาพสูง รองรับสื่อวิดีโอดิจิทัลในปัจจุบัน เช่น Mobile Phone, PSP, PDA และ iPod

2.12.2 AVI (Audio Video Interleaved) เป็นรูปแบบของไฟล์มัลติมีเดียบน Windows สำหรับเสียงและภาพเคลื่อนไหวที่ใช้คุณสมบัติของ RIFF (Resource Interchange File Format) ของ Windows เป็นไฟล์วิดีโอที่มีความละเอียดสูง เหมาะสมกับการนำมาใช้ในงานตัดต่อวิดีโอ แต่ไม่นิยมนำมาใช้ในสื่อดิจิทัลอื่น ๆ เพราะไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

2.12.3 DAT เป็นระบบของไฟล์ภาพยนตร์หรือไฟล์คาราโอเกะจากแผ่น VCD ที่อยู่ในรูปแบบไฟล์ MPEG-1 สามารถเปิดเล่นด้วยโปรแกรมดูหนัง เช่น Power DVD หรือ โปรแกรม Windows Media Player มีการเข้ารหัสบีบอัดไฟล์คล้ายกับไฟล์ MPEG สามารถเล่นได้บนเครื่องเล่น VCD หรือ DVD ทั่วไป

2.12.4 WMV (Windows Media Video) เป็นไฟล์วิดีโอของบริษัทไมโครซอฟท์ สร้างขึ้นมาจากโปรแกรม Windows Movie Maker เป็นไฟล์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันจากสื่ออินเทอร์เน็ต มีจุดประสงค์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อการชมวิดีโอแบบ Movie on Demand ด้วยคุณภาพที่ดีและมีขนาดไฟล์ที่เล็ก สามารถที่จะ Upload ขึ้นเว็บไซต์ได้ง่ายและสะดวกรวดเร็ว

2.12.5 MOV (QuickTime Movie) เป็นไฟล์ของโปรแกรม QuickTime จากบริษัท Apple ซึ่งมีความนิยมสูงในเครื่องตระกูล Macintosh สามารถใช้ได้กับเครื่องที่ใช้ระบบ Windows แต่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรม QuickTime ก่อน

2.12.6 VOB (Voice of Barbados) เป็นไฟล์ของ ซึ่งใช้การเข้ารหัสหรือการบีบอัดในรูปแบบซึ่งมีคุณภาพสูงทั้งระบบภาพและเสียง สามารถเล่นได้จากเครื่องเล่น DVD หรือไดรฟ์ DVD ในเครื่องคอมพิวเตอร์

2.12.7 DV (Digital Video) ไฟล์เป็นประเภท AVI เช่นเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่ มีการกำหนดขนาดความละเอียดของภาพ ที่ต่างกัน และอัตราการส่งข้อมูลต่างกัน ไฟล์ประเภทนี้เหมาะสำหรับใช้เป็นไฟล์ต้นฉบับ ในการนำไปแปลงเป็น VCD/DVD ที่เรารู้จักกันดี ไฟล์ประเภทนี้มักถ่ายมาจากกล้องดิจิทัลที่บันทึกลงเทป DV, miniDV

2.12.8 RM (Streaming Real Video) พัฒนาโดยบริษัท Real Network ที่เคยโด่งดังมานาน เป็นไฟล์วิดีโออีกรูปแบบหนึ่งที่นิยมใช้สำหรับการเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบ “Streaming” ซึ่งมีความคมชัดของภาพและเสียงค่อนข้างต่ำ แต่เหมาะสำหรับการเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันไฟล์ FLV เป็นอีกหนึ่งที่นิยมใช้เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต

2.12.9 DixV ไฟล์วิดีโอรูปแบบใหม่ที่นิยมใช้งานกันมาก เนื่องจากมีคุณภาพสูงในขณะที่ไฟล์มีขนาดเล็กลง เรียกว่าคุณภาพระดับ DVD เลย เป็นไฟล์ประเภทเดียวกับ MPEG-4

2.12.10 XviD ไฟล์วิดีโอมีความใกล้เคียงกับ DixV แต่เนื่องจากเป็นไฟล์ประเภท Open Source (ฟรีในการใช้งาน และพัฒนาต่อ)

2.13 การตัดต่อ

การตัดต่อ คือ การเชื่อมระหว่างข้อ โดยใช้ 2 ข้อ โดยใช้ 1 ใน 3 รูปแบบ ดังนี้

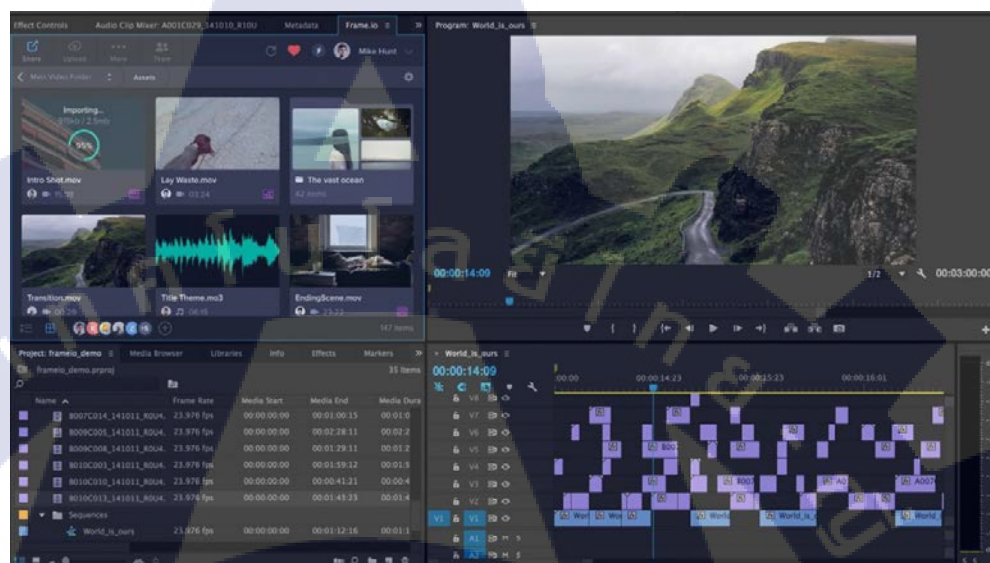
2.13.1 การตัดชนภาพ The Cut คือ การตัดภาพชนกันจากข้อหนึ่งต่อตรงเข้ากับอีกข้อหนึ่ง อีกนี้ คนดูไม่ทันสังเกต

2.13.2 การผสมภาพ The Mix หรือ The Dissolve เป็นการค่อยๆ เปลี่ยนภาพจากข้อหนึ่งไปยังอีกข้อหนึ่ง โดยภาพจะเหลื่อมกัน และคนดูสามารถมองเห็นได้

2.13.3 การเลื่อนภาพ The Fade เป็นการเชื่อมภาพที่คนดูสามารถเห็นได้ มี 2 แบบ คือ

การเลื่อนภาพเข้า Fade in คือ การเริ่มภาพจากดำแล้วค่อยๆ ปรากฏภาพขึ้นสว่างขึ้น มักใช้สำหรับการเปิดเครื่อง

การเลื่อนภาพออก Fade out คือ การที่ภาพในท้ายช็อตค่อยๆ มีดำสนิทมักใช้สำหรับการปิดเครื่องตอนจบ



รูป 2.4 การตัดต่อ

2.14 ข้อความกำนิงความรู้เบื้องต้นในการตัดต่อ

2.14.1 แรงจูงใจ (Motivation) ควรการเลือกใช้ Effect และ Transition ในการตัดต่อให้ดูแล้วไม่สะดุดกับความรู้สึก เพื่อให้ ผู้ชมเกิดแรงจูงใจในการรับชมอย่างต่อเนื่อง

2.14.2 ข้อมูล (Information) หรือภาพ ในการตัดต่อวิดีโอไม่ควรเลือกใช้ช็อตเดิมซ้ำหลายครั้ง แม้ว่าภาพนั้นจะมีความเหมาะสมหรือสวยงามเพียงใดก็ตาม เพราะจะทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายได้

2.14.3 องค์ประกอบภาพในช็อต (Shot Composition) ช่างภาพจะเป็นผู้บันทึกวิดีโอในหลายช็อต หลายมุม โดยผู้ตัดต่อต้องเป็นผู้เลือกภาพที่มีองค์ประกอบสมบูรณ์ และสวยงามที่สุดมาใช้งาน

2.14.4 เสียง (Sound) ควรเลือกเสียงให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง เพื่อสร้างอารมณ์ และความรู้สึกให้ผู้ชมคล้อยตาม เช่น เสียงกลืน สร้างบรรยากาศสบายๆ, เสียงที่สร้างความกดดันขณะผู้ร้ายจะทำร้ายพระเอก เป็นต้น

2.14.5 ความต่อเนื่อง (Continuity) มีหลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นความต่อเนื่องของเนื้อหา การเคลื่อนไหว ตำแหน่ง เสียง ฯลฯ ผู้ตัดต่อควรเลือกความต่อเนื่องด้านต่าง ๆ ให้มีความสัมพันธ์กัน เช่น ถ้าช็อตแรกนางเอกกำลังปั่นจักรยาน แล้วมีมอเตอร์ไซค์จี๋ผ่านมา ช็อตต่อมาจะได้ยินเสียงมอเตอร์ไซค์จนกว่ามอเตอร์ไซค์จะจี๋ผ่านไป เป็นต้น

2.15 Greasy Café

อภิชัย ตระกูลเผด็จไกร หรือ เล็ก "Greasy Cafe" (กรีซซี่ คาเฟ่) เป็นนักร้อง, นักแต่งเพลง, ช่างภาพนิ่งภาพยนตร์ และนักแสดง

อภิชัยเกิดที่ย่านเมืองเก่าของกรุงเทพฯ ในครอบครัวเย็บหมวกกีฬาที่มีพ่อและแม่เป็นชาวจีนแท้ๆ เรียนชั้นประถมศึกษาที่โรงเรียนประสาทวชิร ซึ่งเป็นโรงเรียนภาษาไทยและจีน เรียนต่อมัธยมศึกษาที่โรงเรียนเพชรรัตน์ และจบศึกษาระดับปวช. ที่โรงเรียนไทยวิจิตรศิลป์ จากนั้นได้มีโอกาสไปเรียนภาษา เรียนถ่ายภาพที่ประเทศอังกฤษ และใช้เวลาอยู่ที่นั่นเป็นเวลา 4 ปี โดยระหว่างเรียนได้ไปเป็นมือกีตาร์ให้กับวง The Light กับเพื่อนนักดนตรีชาวอังกฤษ มีโอกาสได้แสดงโชว์ตามเมืองต่างๆ เป็นระยะเวลาหนึ่ง เมื่อกลับมาเมืองไทยก็เอาดีกับอาชีพช่างภาพนิยตสาร และช่างภาพนิ่งภาพยนตร์ให้กับภาพยนตร์ทั้งไทยและนอก อาทิ จันดารา มนต์รักทรานซิสเตอร์ เดอะเลตเตอร์ โอเค เบตง อารมณ์ อารมณ์ อารมณ์ อารมณ์ ปืนใหญ่จอมสลัด องค์กรบาก 2 ฯลฯ

ในปี พ.ศ. 2544 ได้เริ่มทำงานเพลงกับค่ายสมอลล์รูม โดยได้แต่งเนื้อร้อง ทำนองเองทั้งหมด ในอัลบั้ม Smallroom 001 อัลบั้มรวมเพลงเปิดตัวของค่ายสมอลล์รูม เริ่มต้นเป็นที่รู้จักจากผลงานเพลง "หา (Quest?)" ในอัลบั้มนั้น ก่อนจะกลับมาอีกครั้งกับซิงเกิ้ล "พบ (Pop)" ในอัลบั้ม Smallroom 002 (พ.ศ. 2544) หลังจากนั้นต่อมาได้ร่วมงานในโปรเจกต์ "สนามหลวงคอนเนคต์" สังกัด สนามหลวง ในเครือ จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ โดยนำเพลง "เชอร์รี่เปล่า" ของ ใหม่ เจริญปุระ มาเรียบเรียงใหม่

ในปี พ.ศ. 2551 ได้ออกอัลบั้มเต็มชุดแรก "สิ่งเหล่านี้" สังกัด สมอลล์รูม ในปีพ.ศ. 2551 ซึ่งได้เสนอชื่อเข้าชิง และได้รางวัลมากมาย อาทิ ศิลปินชายยอดเยี่ยม เพลงยอดเยี่ยมแห่งปี ฯลฯ หลังจากกระแสตอบรับเป็นอย่างดีคืออภิชัยได้ออกอัลบั้มที่ 2 ในปีถัดไปชื่อ "ทิศทาง" และอัลบั้มที่ 3 ในปี พ.ศ. 2555 ชื่อ "The Journey without Maps"

นอกจากนี้อภิชัยยังได้มีโอกาสกลับไปเดินทางสายภาพยนตร์ แต่ในฐานะนักแสดงนำ และนักแต่งเพลงประกอบภาพยนตร์ให้กับภาพยนตร์เรื่อง "แต่เพียงผู้เดียว" กำกับโดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี (ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง สยิว เข็ม ฯลฯ) ซึ่งได้เสนอชื่อเข้าชิงและได้รับรางวัลมากมาย อาทิ นักแสดงนำชายยอดเยี่ยม เพลงประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยม



รูป 2.5 อภิชาติ ตระกูลผัดจ์ไกร หรือ เล็ก "Greasy Cafe"



รูป 2.6 ภาพยนตร์เรื่อง "แต่เพียงผู้เดียว"

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตาราง 3.2 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)				
• สำรวจความต้องการและวิเคราะห์ปัญหา				
• วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดเรื่อง				
• วางแผนการถ่ายทำ				
ขั้นการผลิต (Production)				
• ถ่ายทำ				
ขั้นหลังการผลิต (Post-Production)				
• ตัดต่อวิดีโอ				
ขั้นประเมินผล (Evaluate)				
• ประเมินผล				
• การเผยแพร่				

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

ศิลปิน Greasy Café ศิลปินจากค่ายเพลง Smallroom และทีมงานมีความต้องการจัดทำมิวสิกวิดีโอเพลง นิรันดร์ โดยเป็นการนำภาพบรรยากาศจากการแสดงสดในงาน Greasy Cafe: Technicolor Secret Show ซึ่งงานนี้เป็นการแสดงงานปิด แต่เฉพาะกลุ่มแฟนคลับเท่านั้น และเพื่อเป็นการตอบแทนคำขอบคุณแฟนเพลงที่ยังสนับสนุนงานดนตรีของวง Greasy Café อยู่ นั่น มิวสิกวิดีโอเพลงนี้มีแผนจะเผยแพร่ให้ชมในช่วงเทศกาลปีใหม่ โดยข้าพเจ้ามีหน้าที่ได้รับมอบหมายให้เป็นหนึ่งในทีมงานกล้องและเป็นคนตัดต่อมิวสิกวิดีโอเพลงนี้

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)

3.3.1.1 สำรวจความต้องการและวิเคราะห์ปัญหา

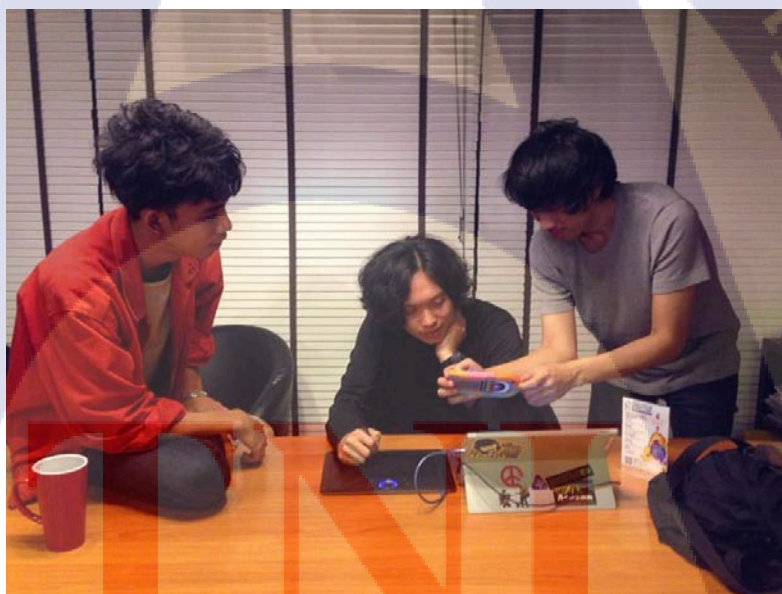
มีการประชุมร่วมกับศิลปิน Greasy Café และค่ายเพลง Smallroom เพื่อหาแนวคิดคอนเซ็ปต์ในการจัดทำมิวสิกวิดีโอเพลงนี้

3.3.1.2 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดเรื่อง

ทำการวิเคราะห์ลักษณะรูปแบบของมิวสิกวิดีโอเพลงนี้ เพื่อให้เข้ากับองค์ประกอบหลักทางประสบการณ์ของผู้ฟัง คือ ทางกายภาพ (Physical) ทางอารมณ์ (Emotional) และทางระดับการจดจำ (Cognitive Levels)

3.3.1.3 วางแผนการถ่ายทำ

ทำการออกแบบช็อตและวางแผนมุมกล้องที่จะใช้ โดยอ้างอิงการถ่ายทำจากมิวสิกวิดีโอตัวอย่างที่ศิลปินต้องการ



รูป 3.1 วางแผนการถ่ายทำ

3.3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.2.1 ถ่ายทำ

ในวันงานแสดงมีตากล้องทั้งหมด 3 คน ประกอบด้วย

- กล้องหลัก เพื่อถ่ายภาพขนาดกลาง
- กล้องรอง เพื่อถ่ายภาพใกล้
- กล้องแคนดิด (Candid) เพื่อถ่ายปฏิกิริยาและอารมณ์ของแฟนคลับผู้เข้าร่วมงาน และถ่ายภาพใกล้มาก



รูป 3.2 ถ่ายทำ

3.3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.3.3.1 ตัดต่อวิดีโอ

- ใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro CC 2017 ในการตัดต่อ
- ใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการตัดต่อวิดีโอ ได้แก่ เทคนิคการตัดชนภาพ เทคนิคการผสมภาพ การเลื่อนภาพ
- เมื่อตัดต่อเสร็จ ทำการบันทึกไฟล์ประเภท MPEG-4

3.3.4 ขั้นประเมินผล (Evaluate)

3.3.4.1 ประเมินผล

เมื่อทำการตัดต่อมิวสิกวิดีโอเพลงนักร้อง ของ Greasy Café เสร็จแล้ว จัดส่งไฟล์ให้ทางค่ายเพลง smallroom และศิลปิน Greasy Café ตรวจสอบถึงความพึงพอใจ และให้ข้อเสนอแนะเพื่อทำการแก้ไขมิวสิกวิดีโอในลำดับต่อไป

3.3.4.2 การเผยแพร่

หลังจากที่ทำการตรวจสอบมิวสิกวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ทางค่าย smallroom จะทำการเผยแพร่มิวสิกวิดีโอเพลงนักร้อง ของ Greasy Café ที่ Youtube และ Facebook Fanpage ในช่วงเดือนธันวาคม 2560

TNI

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)

4.1.1 สำรวจความต้องการและวิเคราะห์ปัญหา

มิวสิกวิดีโอเพลง นิรันดร์ ของ Greasy Café มีคอนเซ็ปต์คือ ภาพบรรยากาศการแสดงสดจากงาน Greasy Cafe: Technicolor Secret Show

4.1.2 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดเรื่อง

เป็นมิวสิกวิดีโอที่มีการแสดงเป็นหลัก (Performance) โดยมีโครงสร้างความสัมพันธ์ง่ายๆ ไม่ซับซ้อน ภาพนักร้องร้องเพลงอยู่บนเวที รวมถึงภาพบรรยากาศและอารมณ์ของกลุ่มแฟนคลับที่เข้าร่วมชมการแสดงในครั้งนี้

4.1.3 วางแผนการถ่ายทำ



รูป 4.1 รูปภาพอ้างอิงเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำมิวสิกวิดีโอ

4.2 ขั้นการผลิต (Production)

4.2.1 ถ่ายทำ

ในวันงานแสดง Greasy Cafe: Technicolor Secret Show จัดขึ้นวันศุกร์ที่ 14 กรกฎาคม 2560
เริ่มเวลา 20.15 – 22.00 น. จัดที่ซอยเจริญกรุง 30

ในส่วนของทีมงาน Production มีตากล้องทั้งหมด 3 คน ประกอบด้วย

- กล้องหลัก เพื่อถ่ายภาพขนาดกลาง (Medium Shot หรือ MS)
- กล้องรอง เพื่อถ่ายภาพใกล้ (Close-Up หรือ CU)
- กล้องแคนดิด (Candid) คือ ข้างเข้า เพื่อถ่ายปฏิกิริยาและอารมณ์ของแฟนคลับผู้เข้าร่วมงาน และถ่ายภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot หรือ ECU)



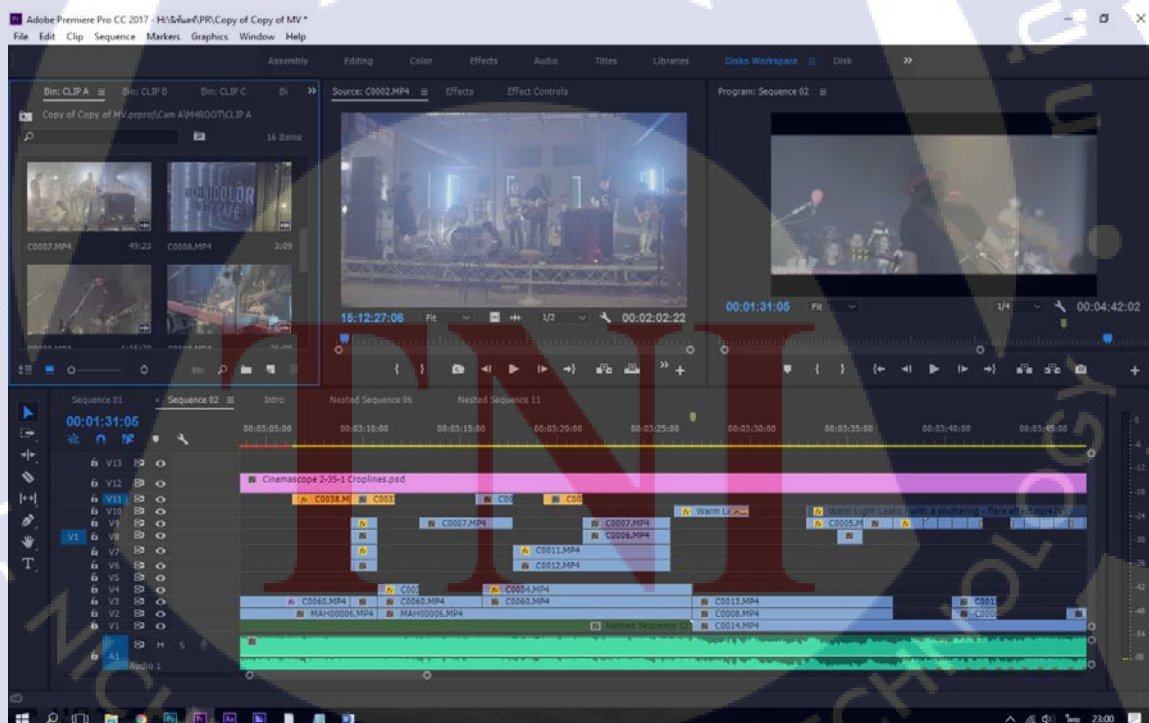
รูป 4.2 รูปภาพบรรยากาศในงาน Greasy Cafe: Technicolor Secret Show



รูป 4.3 รูปภาพบรรยากาศในงาน Greasy Cafe: Technicolor Secret Show

4.3 ขั้นตอนการผลิต (Post-Production)

4.3.1 ตัดต่อวิดีโอ



รูป 4.4 ภาพในการใช้โปรแกรมในการตัดต่อมิวสิกวิดีโอ

- ใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro CC 2017 ในการตัดต่อ
- ใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการตัดต่อวิดีโอ ได้แก่ เทคนิคการตัดชนภาพ เทคนิคการผสมภาพ การเลื่อนภาพ
- มีการลำดับภาพตามอารมณ์ให้เข้ากับเนื้อเพลงและท่วงทำนองเพลง
- เมื่อตัดต่อเสร็จ ทำการบันทึกไฟล์ประเภท MPEG-4

4.4 ขั้นประเมินผล (Evaluate)

4.4.1 ประเมินผล

จากการประเมินผลมิวสิกวิดีโอเพลง ได้รับคำแนะนำให้แก้ไขดังต่อไปนี้

- เรียงอารมณ์จากน้อยไปมากให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- อารมณ์ร่วมของคนดูต้องมากกว่านี้และต้องเรียงลำดับอารมณ์จากต้นเพลงจนจบ
- บาลานซ์ข้อความดนตรีให้เหมาะสมไม่ให้เยอะไปหรือน้อยไป

4.4.2 การเผยแพร่

หลังจากที่ทำการตรวจสอบและแก้ไขมิวสิกวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ทางค่าย smallroom จะทำการเผยแพร่มิวสิกวิดีโอเพลงนี้รันคร์ ของ Greasy Café ที่ Youtube และ Facebook Fanpage ในช่วงเดือนธันวาคม 2560

TNI

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการถ่ายทำและตัดต่อมิวสิกวิดีโอเพลง นิรันดร์ ของศิลปินวง Greasy Café ถ่าย Smallroom ซึ่งเป็นมิวสิกวิดีโอเพลงที่ศิลปินตั้งใจมอบให้แฟนคลับ เพื่อเป็นการตอบแทนคำขอบคุณที่ยังคงสนับสนุนงานดนตรีอยู่เรื่อยมา ในการถ่ายทำมีการดำเนินงานในหลายขั้นตอนตั้งแต่ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production) ที่เกิดจากการประชุมร่วมกันถึงแนวคิด คอนเซ็ปของมิวสิกวิดีโอเพลงกับศิลปินและค่ายเพลง ขั้นการผลิต (Production) ที่ถ่ายทำในวันงานแสดง Greasy Cafe: Technicolor Secret Show ขั้นหลังการผลิต (Post-Production) ที่ทำการตัดต่อวิดีโอโดยใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro CC 2017 รวมถึงใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการตัดต่อวิดีโอ เพื่อให้สร้างความรู้สึกอารมณ์ที่ใกล้ชิดกับผู้ฟังให้ได้มากที่สุด และขั้นประเมินผล (Evaluate) โดยการประเมินจากศิลปินและทางค่ายเพลง หลังจากทำการแก้ไข มีแผนการเผยแพร่มิวสิกวิดีโอในช่วงสิ้นปี 2560 ในช่องทาง Youtube และ Facebook Fanpage

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

จากการถ่ายทำและตัดต่อมิวสิกวิดีโอเพลง นิรันดร์ ของศิลปินวง Greasy Café ถ่าย Smallroom เกิดปัญหา และทำการแก้ไขดังต่อไปนี้

- ปัญหา มีจำนวนแฟนคลับมาก ทำให้ยากต่อการบันทึกภาพ
วิธีการแก้ไข ทำการนัดหมายกับทีมงานคนอื่น ๆ เพื่อให้บันทึกภาพให้ได้ครบ
- ปัญหา ทีมงานบันทึกภาพช้าและวิดีโอที่ถ่ายมาไม่พอต่อการตัดต่อ
วิธีการแก้ไข ปรับการลำดับภาพวิดีโอใหม่ และใช้เทคนิคการตัดต่อภาพเพิ่มเติม

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

- ควรเพิ่มการประชุมงาน นัดหมายวางแผนการถ่ายทำให้มากขึ้น เพื่อให้งานถ่ายและงานตัดต่อวิดีโอออกมาอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

1. Wikipedia, 14 สิงหาคม 2559, มิวสิกวิดีโอ [Online] :

<https://th.wikipedia.org/wiki/มิวสิกวิดีโอ>/ [14 สิงหาคม 2559]

2. PhantipDiary, 23/6/2013, วิธีตัดต่อ VIDEO [Online] :

<https://phantipdiary.wordpress.com/2013/06/23/movie-maker/>

3. Letterplanet, 20/01/2016, 3 ขั้นตอนหลักของการทำหนัง [Online] :

<http://letterplanet.com/content/3+ขั้นตอนหลักของการทำหนังที่คนทั่วไปไม่เคยรู้>

TNI

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก.

รายงานประจำสัปดาห์

TNI

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ – สกุล

กษิต ปรหมกุล

วัน เดือน ปีเกิด

22 กันยายน 2538

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552
โรงเรียนบ้านบางกะปิ

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2557
โรงเรียนบดินทรเดชา(สิงห์ สิงหเสนี)๒

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ.2561
สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ - ไม่มี -

