



การผลิตรายการโทรทัศน์
Television Production

นายภานุพงศ์ จิรพรชัยสกุล

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

การผลิตรายการโทรทัศน์

Television Production

นายภานุพงศ์ จิรพรชัยสกุล

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ
(อาจารย์ชาติ ทองวรรณ)

.....กรรมการสอบ
(อาจารย์ธงชัย แก้วกิริยา)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ร.ต.ต.หญิง ดร.นิดาพรรณ สุริรัตน์นท์)

.....ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา
(อาจารย์ภูวดล ศิริกองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ การผลิตรายการโทรทัศน์

Television Production

ผู้เขียน นายภานุพงศ์ จิรพรชัยสกุล

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษา ร.ต.ต.หญิง ดร.นิตาพรรณ สุริรัตนันท์

พนักงานที่ปรึกษา นางสาวหทัยชนก สมมิตร

ชื่อบริษัท สถานีโทรทัศน์สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (Police TV)

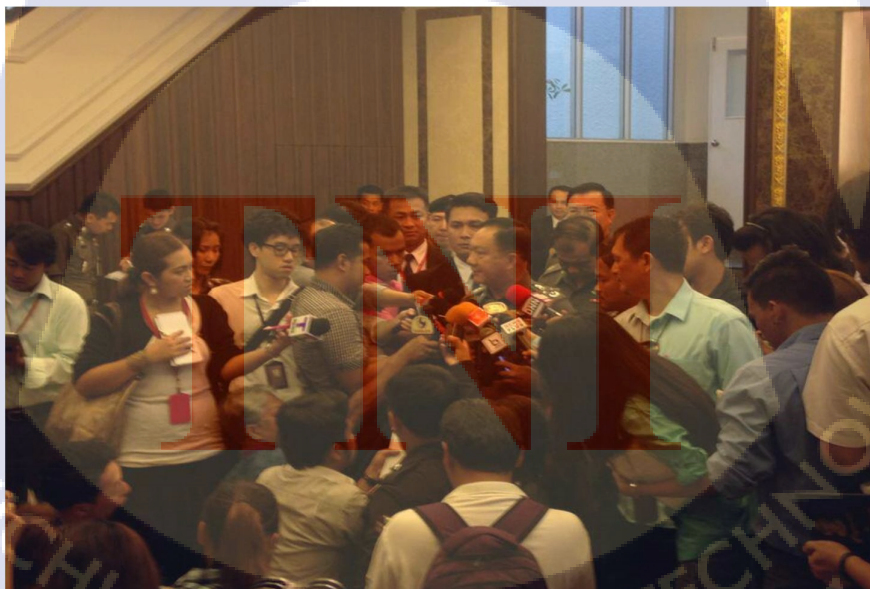
ประเภทธุรกิจ/สินค้า สถานีโทรทัศน์

บทสรุป

จากการที่ได้เข้ามาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่สถานีโทรทัศน์สำนักงานตำรวจแห่งชาติ จึงได้มีโอกาสในการศึกษางานด้านสื่อรายการโทรทัศน์ของตำรวจในทุกๆ ส่วน เช่น การถ่ายภาพ การผลิตและควบคุมรายการ รวมไปถึงงานตัดต่อด้วย เป็นการลงมือทำจริงทุกระบวนการและทุกๆ การกระทำนั้นส่งผลกระทบต่อสถานีโดยตรง ทำให้เป็นการพัฒนาทักษะความสามารถอย่างก้าวกระโดด จากที่ไม่เคยทำมาก่อนก็จำเป็นต้องทำให้ได้และต้องทำให้ดีด้วย ทั้งหมดจึงเป็นประสบการณ์ในการทำงานที่ประเมินค่าไม่ได้

และจากการดำเนินงานโครงการการผลิตรายการโทรทัศน์ จึงเป็นเหมือนการนำเอาประสบการณ์ทุกด้านที่ได้รับมาในช่วงการปฏิบัติสหกิจศึกษามาทำการมากลั่นกรองออกมาเพื่อให้ได้ชิ้นงานที่เป็นตัวแทนสำหรับการไปสหกิจศึกษาครั้งนี้

รูปถ่ายผลงานสาหกิจที่ได้ดำเนินการ



Project's name	Television Production
Writer	Mr.PhanupongJirapornchaisakun
Faculty	Information Technology, Multimedia Technology Programs
Faculty Advisor	Dr. Prof. NidapanSureerattanan
Job Supervisor	Mrs.HathaichanokSommit
Company's name	Police TV
Business Type / Product	Television Station

Sammary

Since, I came to work at Police TV station for cooperative education. I have the opportunity to study the work of the police in all the TV media likea photography, production Control List and editing. By the real action process. And every action that directly affect the station, to develop skills dramatically. Having never done before, it is necessary to make this possible. And to be good all experience is an indispensable work.

And the implementation of projects for television production . It is like bringing all the experience gained during the implementation of cooperative education to make the filter out. To obtain a representative sample for the cooperative study.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ Police TV ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีโอกาสเข้ามาปฏิบัติสหกิจและมอบความรู้ประสบการณ์ที่มีคุณค่า ขอขอบคุณพี่ๆ ที่ได้ดูแลและคอยให้คำแนะนำปรึกษาเป็นอย่างดี รวมไปถึงให้การช่วยเหลือในการทำงาน

และขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นที่มอบโอกาสในการปฏิบัติสหกิจศึกษาที่ทำให้ได้นำความรู้ที่ได้ศึกษามาใช้ในการทำงานจริง ขอขอบคุณ ร.ต.ต.หญิงดร.นิดาพรรณ สุวีรัตน์นท์ อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ที่คอยให้คำปรึกษาดูแลการปฏิบัติสหกิจและการจัดทำโครงการ

TNI

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

ก

Summary

ค

กิตติกรรมประกาศ

ง

สารบัญ

จ

สารบัญตาราง

ช

สารบัญภาพประกอบ

ฉ

บทที่ 1 บทนำ

1

1.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ

1

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร

2

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

3

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

4

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

4

1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย
ให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

4

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับหลังจากการปฏิบัติงาน

4

สารบัญ

หน้า

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.1 ความรู้เบื้องต้นสำหรับการผลิตรายการโทรทัศน์	6
2.2 ความรู้เกี่ยวกับภาพและการถ่ายภาพ	8
2.3 การตัดต่อรายการโทรทัศน์	10
2.4 การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	13
2.5 การประมวลผลภาพ	18
2.6 การใช้โปรแกรม PREMIER PRO	21
2.7 การใช้โปรแกรม PHOTOSHOP	23
บทที่ 3 แผนงานปฏิบัติและขั้นตอนการดำเนินงาน	24
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	25
3.2 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย	26
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	46
บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	48
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	48
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	48
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	48
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	49
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ	49
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	49
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	50

สารบัญ

หน้า

เอกสารอ้างอิง	51
ภาคผนวก	52
ก. ศัพท์และเทคนิคของการผลิตรายการโทรทัศน์	53
ข. เอกสารในงานสหกิจศึกษา	57
ข.1 แบบฟอร์มแจ้งรายละเอียดงาน ตำแหน่งงาน พนักงานที่ปรึกษา และที่ตั้งหน่วยงาน	58
ข.2 แบบแจ้งแผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา	59
ข.3 แบบแจ้งโครงสร้าง / การปฏิบัติงาน	60
ข.4 แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์	61
ประวัติผู้วิจัย	79

TNI

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 แสดงแผนการปฏิบัติสหกิจเป็นเวลา 4 เดือน

24

3.2 แสดงแผนการปฏิบัติงานการผลิตรายการโทรทัศน์

25



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่บริษัท	1
1.2 รูปแบบการจัดองค์กร	3
3.1 ข่าวเซอร์ว็ลล์อ่าวการ	27
3.2 ข่าวมารีโอ เกิทเซ่	28
3.3 ทำเพลทประกอบเนื้อหาข่าว	28
3.4 ทำสคริปต์ข่าวช่วง football preview	29
3.5 ทำสคริปต์ข่าวช่วง world update	29
3.6 ออกแบบโลโก้	30
3.7 ตกแต่งโลโก้	30
3.8 ทำไต่เต้จากการตัดต่อวิดีโอ	31
3.9 ทำไต่เต้จากคอมพิวเตอร์กราฟิก	31
3.10 ทำไต่เต้ช่วง world update	32
3.11 ทำไต่เต้ช่วง football review	32
3.12 จัดเตรียมสถานที่สำหรับการถ่ายทำรายการ	33
3.13 จัดเตรียมกล้องสำหรับการถ่ายทำรายการ	33
3.14 ซ้อมคิว	34
3.16 ถ่ายทำรายการ	35
3.18 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 1	36
3.19 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 2	36
3.20 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 3	37

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
3.21 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 4	37
3.22 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 5	38
3.23 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 6	38
3.24 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 7	39
3.25 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 8	39
3.26 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 1	40
3.27 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 2	41
3.28 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 3	41
3.29 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 4	42
3.30 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 5	42
3.31 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 6	43
3.32 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 7	43
3.33 ใส่คอมพิวเจอร์กราฟิกช่วงที่ 1	44
3.34 ใส่คอมพิวเจอร์กราฟิกช่วงที่ 2	44
3.35 ใส่คอมพิวเจอร์กราฟิกช่วงที่ 3	45
3.36 ถ่ายข่าวนอกสถานที่	46
3.37 ความคุมแพ่งปุมสวิตซ์ในรายการสด	46
3.38 จัดกล้องเพื่อเตรียมถ่ายรายการสดภายในสตูดิโอ	47
3.49 จัดฉากเพื่อเตรียมถ่ายรายการสดภายในสตูดิโอ	47



บทนำ

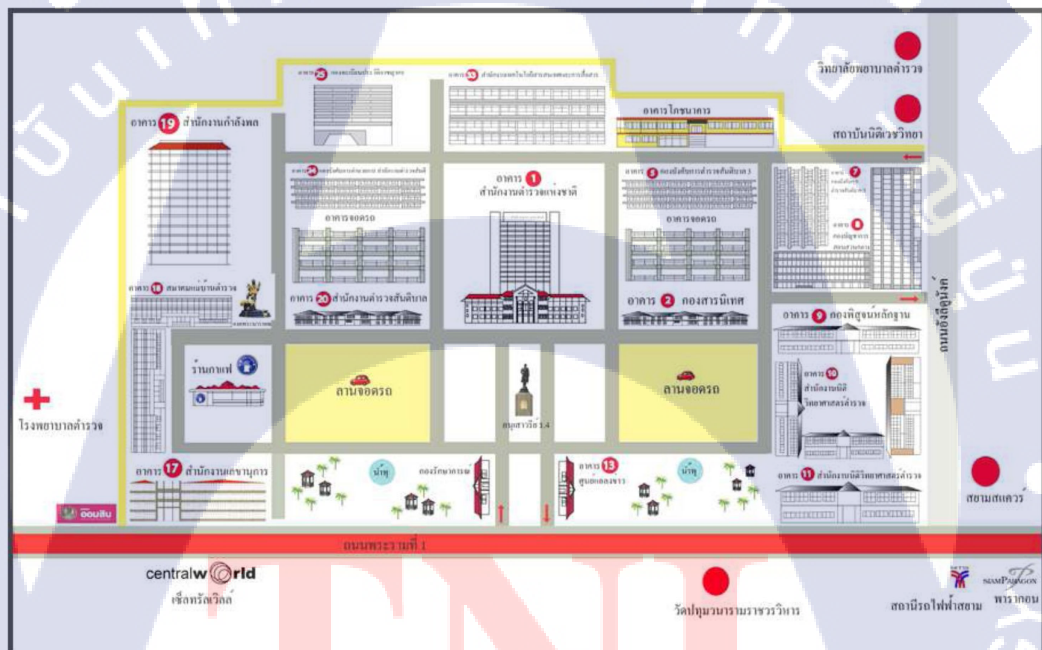
บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ

สำนักงานตำรวจแห่งชาติอาคาร 33 ชั้น 5 ถนนพระรามที่ 1

แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 เบอร์โทรศัพท์ : 0-2205-2018

E-Mail: info@polivetv.tv Website: <http://www.policetv.tv>



ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร

Police TV : สถานีโทรทัศน์ตำรวจแห่งชาติเพื่อประชาชน

สำนักงานตำรวจแห่งชาติได้ตระหนักถึงบทบาทและความสำคัญของสื่อโทรทัศน์เป็นอย่างมาก จึงได้อนุมัติเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2553 ให้สำนักงานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารดำเนิน "โครงการสถานีโทรทัศน์ดาวเทียมสำนักงานตำรวจแห่งชาติ" โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์อีกประเภทหนึ่งในการเผยแพร่กิจกรรมตำรวจ และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง และส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างข้าราชการตำรวจและประชาชนทั่วไป

ในระยะเริ่มต้น สำนักงานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ได้จัดจ้างบริษัท เอกชน ผลิตรายการและดำเนินงานออกอากาศทางโทรทัศน์ โดยทดลองออกอากาศมาตั้งแต่เดือนมกราคมถึงกันยายน 2554

ต่อมาในห้วงเดือนตุลาคม 2554 ถึงเมษายน 2555 สถานีโทรทัศน์สำนักงานตำรวจแห่งชาติได้หยุดทดลองออกอากาศชั่วคราวเนื่องจากสำนักงานตำรวจแห่งชาติได้มีการศึกษาวิเคราะห์ประเมินผลเกี่ยวกับประโยชน์และความคุ้มค่า รวมทั้งจัดทำแผนแม่บทการบริหารกิจการโทรทัศน์ตำรวจ พ.ศ.2555 ถึง 2558 เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการดำเนินงานให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

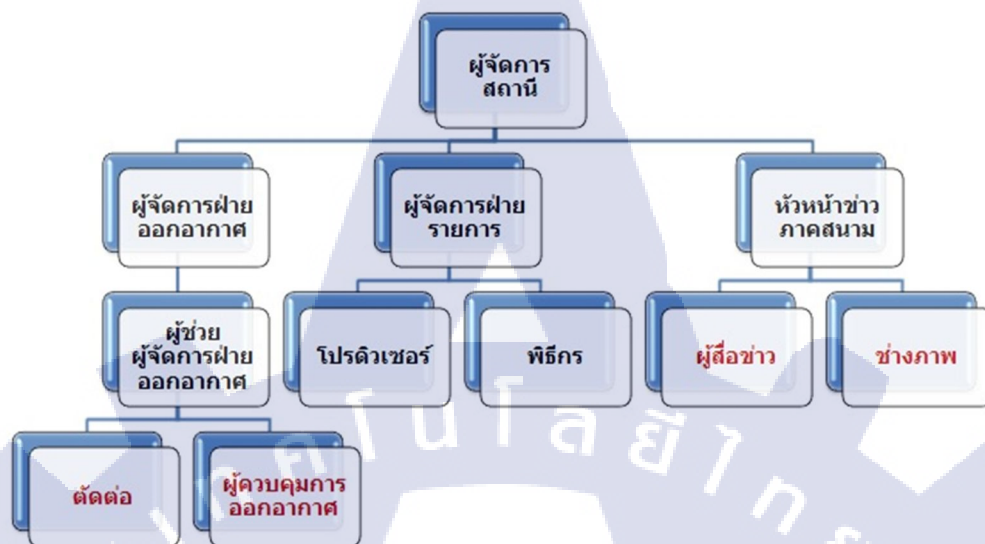
หลังจากนั้นสำนักงานตำรวจแห่งชาติได้พิจารณาสั่งการเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2555 เห็นว่า สถานีโทรทัศน์สำนักงานตำรวจแห่งชาติมีประโยชน์อย่างยิ่ง และมีความคุ้มค่าที่จะต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

ปัจจุบัน สำนักงานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ได้จ้างบริษัท ยูซีไอ มีเดีย จำกัด เป็นผู้ผลิตรายการและดำเนินงานออกอากาศทางโทรทัศน์ ในปีงบประมาณพ.ศ.2555 โดยทดลองออกอากาศตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2555 จนถึงเดือนกันยายน 2555 ภายใต้การควบคุมกำกับดูแลของคณะกรรมการบริหารสถานีวิทยุโทรทัศน์สำนักงานตำรวจแห่งชาติ โดยใช้ชื่อว่า Police TV

Police TV ออกอากาศผ่านดาวเทียมไทยคม ๕ ในย่าน C Band Frequency : 3718 Symbol Rate : 1600 Polarization : Vertical

ส่วนราชการทั้งภายในและภายนอกสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ตลอดจนหน่วยงานต่างๆทุกภาคส่วนสามารถติดต่อใช้ประโยชน์ Police TV ได้ โดยประสานกับกลุ่มงานระบบวิทยุโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียงกองตำรวจสื่อสาร และ/หรือผู้จัดการสถานี โทร. 0 22527918, 0 22052018

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 รูปแบบการจัดองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

1.4.1.1 ถ่ายข่าว โดยมีหน้าที่ออกไปถ่ายข่าวกับพี่หัวหน้าข่าวภาคสนามทั้งในและนอกสำนักงาน ตำรวจแห่งชาติตามหมายข่าวที่เกี่ยวกับตำรวจที่ได้รับมา การประชุมต่างๆของตำรวจ การแถลงข่างคดีต่างๆ และออกไปถ่ายข่าวนอกสำนักงานตำรวจแห่งชาติโดยเป็นงานเกี่ยวกับวงการบันเทิง

1.4.1.2 ผู้ช่วยโปรดิวเซอร์รายการสด โดยมีหน้าที่ช่วยเตรียมรายการสดต่างๆทุกรายการ เรียงโปรแกรมออกอากาศในแต่ละวัน และควบคุมแผงปุ่มสวิตซ์และ play ภาพข่าวและวิดีโอข่าวในรายการสด

1.4.2.3 จัดสตูดิโอ โดยมีหน้าที่ช่วยในสตูดิโอ เตรียมความพร้อมในสตูดิโอ จัดโต๊ะ จัดไฟ จัดกล้องและช่วยภายในห้องควบคุมการออกอากาศ

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นางสาวหทัยชนก สมมิตร ตำแหน่งผู้จัดการฝ่ายรายการ สถานีโทรทัศน์สำนักงานตำรวจแห่งชาติ

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ.2556 – 5 ตุลาคม พ.ศ. 2556

1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงาน สหกิจศึกษา

1.7.1 การผลิตรายการโทรทัศน์

เนื่องจากทางสถานีมีการปรับเปลี่ยนผังรายการใหม่จึงได้เสนอที่จะลองทำรายการขึ้นมาเพื่อเป็นโครงการ เพราะถึงแม้ว่ารายการจะไม่ได้ถูกนำไปออกอากาศจริงแต่อย่างน้อยๆ ก็น่าจะเป็นการนำเสนอรูปแบบหรือไอเดียใหม่ๆ ให้กับทางสถานีได้ในช่วงแรกนั้นตั้งใจจะ ทำรายการเกี่ยวกับข่าวสารในแวดวงไอที แต่เมื่อได้ทำงานไปสู่ขั้นตอนบันทึกเทปแล้ว พบว่ามันไม่เวิร์คและมีปัญหาค่อนข้างมาก จึงได้มีการปรึกษาคูณกับทางพี่ๆ ที่สถานีใหม่และได้ข้อเสนอมาว่าทำไมไม่ลองทำในสิ่งที่ตัวเองชอบและถนัดคุณ จนในที่สุดก็ได้เป็น รายการเกี่ยวกับข่าวสารในวงการฟุตบอลมาแทน

1.7.2 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

เพื่อเรียนรู้การทำงานที่นำเอาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้งานร่วมกับงานทางด้านการดำเนินรายการโทรทัศน์รูปแบบต่างๆ ให้สะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากที่สุด ช่วยแบ่งเบาภาระของบุคลากรภายในองค์กร รวมทั้งการศึกษาในส่วนของการทำงานด้าน อื่นนอกเหนือจากทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการดำเนินรายการโทรทัศน์

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

สามารถช่วยแบ่งเบาภาระของบุคลากรภายในองค์กรได้ และสามารถนำความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เข้ามาช่วยในการทำงานให้เกิดความสะดวกและรวดเร็ว ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งานมากยิ่งขึ้น และนอกจากนั้นยังจะได้รับความรู้ทางด้านอื่นๆ นอกเหนือจากความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อนำมาพัฒนาและต่อยอดต่อไป

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

แนวทางการศึกษาทฤษฎีสื่อสารมวลชนในสมัยแรก มีความเชื่อว่า การสื่อสารมีอิทธิพลอย่างมากต่อ ประชาชน ไม่มีทางปกป้องตนเองจากอิทธิพลที่มาจากสื่อมวลชนในการรับข่าวสารต่างๆ ผู้รับสารย่อมมีกระบวนการเลือกสรร (Selective Processes) ซึ่งแตกต่างกัน ไปตาม ประสบการณ์ ความต้องการ ความเชื่อ ทศนคติ ความรู้สึกนึกคิด ฯลฯ ที่ไม่เหมือนกันของแต่ละบุคคล

ในปัจจุบันสื่อวิทยุกระจายเสียงนับว่ามีความจำเป็นและมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เนื่องจากสื่อวิทยุกระจายเสียงเป็นสื่อที่มีความแพร่หลายกว้างขวางอย่างรวดเร็ว นับเป็นสื่อหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสื่อสารไปยังประชาชน เนื่องจากเข้าถึงประชาชนได้เป็นอย่างดี ประชาชนทุกฐานะสามารถที่จะซื้อหาเป็นเจ้าของได้ อีกทั้งวิทยุยังให้ทั้งความรู้ ข่าวสารและความบันเทิง โดยที่ประชาชนมีโอกาที่จะได้รับข่าวสารหรือสิ่งอื่นใดที่จะนำมาให้รู้ด้วยความรวดเร็ว เพื่อให้เกิดประโยชน์ส่วนรวมกับประชาชนและประเทศชาติการ

- 2.1 ความรู้เบื้องต้นสำหรับการผลิตรายการโทรทัศน์
- 2.2 ความรู้เกี่ยวกับภาพและการถ่ายภาพ
- 2.3 การตัดต่อรายการโทรทัศน์
- 2.4 การออกแบบสื่อนัดมีเดีย
- 2.5 การประเมินผลภาพ
- 2.6 การใช้โปรแกรม Premier Pro
- 2.7 การใช้โปรแกรม Photoshop

2.1 ความรู้เบื้องต้นสำหรับการผลิตรายการโทรทัศน์ [1]

ความสำคัญของสื่อโทรทัศน์ ด้านต่างๆในฐานะที่เป็นสื่อสารมวลชนแขนงหนึ่ง ที่ได้รับการยอมรับในวงกว้าง ได้แก่ การเสริมสร้างสติปัญญา การสร้างทัศนคติค่านิยมของสังคมการพัฒนาประเทศ และการสื่อสารกับทั่วโลก เป็นต้น อีกทั้งยังมีความรู้เบื้องต้นสำหรับการผลิตรายการโทรทัศน์อื่นๆ ดังนี้

2.1.1 บทบาทหน้าที่ของสื่อโทรทัศน์

2.1.1.1 เสนอข่าวสารต่อสังคม

2.1.1.2 เสนอความคิดเห็นต่อสังคม

2.1.1.3 ให้ความรู้กับสังคม

2.1.1.4 ให้ความบันเทิงกับสังคม

2.1.2 กระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์

2.1.2.1 คน(man) บุคลากรที่มีเช่น พิธีกร ดารา คอลัมนิสต์ โปรดิวเซอร์ เป็นต้น

2.1.2.2 อุปกรณ์(material) วิเคราะห์เครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้

2.1.2.3 การจัดการ(management) การควบคุมดูแลในทุกๆส่วนของงาน

2.1.2.4 งบประมาณ(money) การวางแผนในการกำหนดค่าใช้จ่ายต่างๆ

2.1.2.5 เวลา(time) ระยะเวลาในการเตรียมงาน ระยะเวลาในการถ่ายทำ

2.1.3 ขั้นตอนการผลิตรายการโทรทัศน์

2.1.3.1 ขั้นตอนเตรียมการ (Pre-Production)

นับเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งก่อนเริ่มทำการผลิตรายการ ได้แก่ การเตรียมข้อมูล การกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่อง การประสานงาน กองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียนสคริปต์ การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสง การเตรียมตัวผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ ทีมงานทุกฝ่าย หากจัดเตรียมรายละเอียดในขั้นตอนนี้ได้ดีและเหมาะสม ก็จะส่งผลให้ขั้นตอนการผลิตทำได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

2.1.3.1.1 วางแผนงานหรือโครงสร้างของงาน เริ่มต้นออกแบบ

2.1.3.1.2 จัดหาและรวบรวมข้อมูล

2.1.3.1.3 จัดทำบท จัดเตรียมสถานที่และส่วนประกอบรายการอื่นๆ

2.1.3.1.4 ประสานงาน

2.1.3.2 ขั้นตอนการถ่ายทำรายการ (Production)

เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำทีมงานผู้ผลิตได้แก่ ผู้กำกับรายการ ช่างภาพช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียง ช่างศิลป์ และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์ รวมทั้งการบันทึกเสียง อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่างๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีการสัมภาษณ์ จัดฉากและจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ(take) นอกจากนี้อาจจำเป็นต้องเก็บภาพและเสียงบรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ(insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้น

2.1.3.3 ขั้นตอนเรียบเรียงและลำดับรายการ (Post Production)

เป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกหรือทำเทคนิคพิเศษ การเชื่อมต่อภาพและฉากอาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงเพิ่มเติมอีกก็ได้ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อ มีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น

2.1.3.4 ขั้นตอนการเผยแพร่รายการ (Distribution)

การที่จะเผยแพร่วิดิทัศน์ต่อผู้ชมรายการเป้าหมายนั้น ยังต้องมีการประเมินผลรายการ เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ การปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องเล็กน้อยทั้งภาพและเสียงให้ มีความสมบูรณ์ที่สุด ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้ผลิตรายการส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสำคัญเท่าที่ควรก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ แต่นับว่าขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากเช่นกัน แต่การประเมินผลการออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ช่องต่าง ๆ นั้น เจ้าของรายการเจ้าของธุรกิจหรือบริการ จะเป็นผู้ประเมินจากรายได้หรือจำนวนผู้ชมซึ่งจะเป็นตัวชี้วัดภายหลังจากการออกอากาศแล้ว ซึ่งก็คือเรตติ้งของรายการนั่นเอง

2.2 ความรู้เกี่ยวกับภาพและการถ่ายภาพ [2]

2.2.1 ความเข้าใจเรื่องภาพ

2.2.1.1 Animation ที่เราเห็นในโทรทัศน์นั้นเกิดจากการนำเอาภาพนิ่งหลายๆภาพมาเรียงกันด้วยความเร็วมากจนสายตาดูจับภาพไม่ทัน

2.2.1.2 Field เป็นหน่วยที่เล็กที่สุดของระบบภาพในงานโทรทัศน์ โดยที่ 2 Field นั้นจะเท่ากับ 1 Frame

2.2.1.3 Frame เป็นหน่วยของระบบภาพในงานโทรทัศน์ โดยที่ 25 Frame นั้นจะเท่ากับหนึ่งวินาที

2.2.1.4 Shot เป็นหน่วยของการเรียกภาพ โดยนับตั้งแต่เริ่มบันทึกเทปไปจนถึงสิ้นสุดการบันทึก 1 ครั้ง ไม่ว่าจะใช้เวลาเท่าใด

2.2.1.5 Scene เป็นการเรียกหน่วยที่นำข้อหลายๆข้อมาเรียงร้อยกันให้เกิดเป็นความต่อเนื่อง

2.2.1.6 Sequence เป็นการนำเอาซีนหลายๆซีนมาร้อยต่อกันจนเป็นกลุ่มเนื้อหาเปรียบได้กับหนังสือ 1 บทนั่นเอง

2.2.2 ขนาดภาพ

2.2.2.1 Extreme Long Shot (ELS) เป็นขนาดภาพที่กว้างมาก ส่วนใหญ่จะใช้เพื่อแนะนำสถานที่ และแสดงภาพรวมทั้งหมดของฉากนั้นๆ

2.2.2.2 Long Shot (LS) ภาพกว้าง ที่เจาะจงสถานที่มากขึ้น และเพื่อแสดงความสำคัญของภาพ

2.2.2.3 Medium Shot (MS) ภาพระยะปานกลาง เป็นภาพวัตถุในระยะปานกลางเพื่อตัดฉากหลังและรายละเอียดอื่นๆที่ไม่จำเป็นออกไป และเน้นเรื่องราวที่เราต้องนำเสนอรายละเอียดจะเห็นมากมากขึ้น เช่นภาพครึ่งตัว

2.2.2.4 Close Up (CU) ภาพระยะใกล้เป็นภาพที่ตัดฉากหลังออกทั้ง เพื่อเน้นในสิ่งที่เราต้องการนำเสนอ เช่น สีหน้า แผลที่ขา ที่มีกำลังเขียนหนังสือ เป็นต้น ส่วนใหญ่ เป็นภาพที่ใช้สื่อด้วยภาษากาย มากกว่าการสื่อด้วยการพูด

2.2.3 การเคลื่อนกล้อง

2.2.3.1 Panning หมายถึง การเคลื่อนที่ของกล้องตามแนวนอนไปทางซ้ายหรือไปทางขวาโดยกล้องยังอยู่ ณ จุดเดิม

2.2.3.2 Tilting หมายถึง การเคลื่อนกล้องตามแนวตั้ง จากล่างขึ้นบนและจากบนลงล่างโดยกล้องยังอยู่จุดเดิม เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวตั้งเช่น ภาพอาคารสูง

2.2.3.3 Zooming หมายถึงการเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ ในขณะที่ถ่ายภาพโดยใช้เลนส์ซูม ทำให้มุมมองเปลี่ยนไป ถ้าเปลี่ยนความยาวโฟกัสสั้นลงมุมมองจะกว้าง แต่ถ้าปรับความยาวโฟกัสให้ยาวมุมมองจะแคบลง ดังนั้นการซูมจะช่วยเปลี่ยนขนาดของวัตถุให้ใหญ่ขึ้น (Zoom In) หรือเปลี่ยนขนาดของวัตถุให้เล็กลง (Zoom Out) ได้โดยตั้งขาและตั้งกล้องไม่ต้องขยับเปลี่ยนตำแหน่งกล้องไป

2.2.3.4 Dolling หมายถึง การเคลื่อนกล้องเข้าหาวัตถุเรียกว่า Dolly in หรือการเคลื่อนไหวยกกล้องออกจากวัตถุเรียกว่า Dolly out การดอลลี (Dolly) จะคล้ายการซูม (Zoom) ความลึกของภาพจะมากกว่าการซูม

2.2.3.5 Trucking / Tracking หมายถึง การเคลื่อนกล้องไปด้านซ้ายหรือขวาให้ขนานกับวัตถุ การเทร็คจะคล้ายกับการแพนแต่จะให้ความรู้สึกเคลื่อนผู้ชมเคลื่อนที่เพราะฉากจะมีการเปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนกล้อง

2.2.3.6 Arking หมายถึง การเคลื่อนกล้องในแนวเป็นรูปครึ่งวงกลม

2.2.3.7 Booming / Craning หมายถึง การเคลื่อนกล้องแนวตั้งขึ้นลง

2.2.3.8 Defocus หมายถึงการปรับเลนส์ภาพทำให้เบลอก่อนที่จะเปลี่ยนภาพแล้วกลับมาชัดอีกครั้ง(ส่วนใหญ่จะใช้ในกรณีเป็นความนึกคิดของตัวละคร)

2.2.3.9 Shift focus หมายถึงการปรับความคมชัดของภาพจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งเพื่อให้ผู้ชมสนใจตรงจุดที่เราโฟกัสนั่นเอง

2.3 การตัดต่อรายการโทรทัศน์ [3]

การตัดต่อ หรือ Post-Production เป็นกระบวนการสุดท้ายก่อนที่จะเผยแพร่สู่สาธารณชนเป็นนำเสนอภาพที่ไปถ่ายทำ มาเรียบเรียงตัดต่อส่วนที่เกินหรือไม่ต้องการออก หรือเอาภาพที่ต้องการมาแทรก มีการใส่สีสันความน่าสนใจด้วยการใช้เอฟเฟ็คต่างๆ ใส่กราฟฟิคต่างๆขึ้นชื่อ ใส่ดนตรี เสียงพากย์ ได้เต็ม [3]

2.3.1 หลักการเบื้องต้นของการตัดต่อ

การตัดต่อ คือ การนำเสนอภาพหลายภาพมาประกอบกันให้เป็นเรื่องราว โดยการนำรายละเอียดของภาพและเหตุการณ์ที่สำคัญจากม้วนเทปที่ได้บันทึกไว้หลายๆม้วน มาทำการเลือกสรรภาพใหม่ เพื่อเรียงลำดับให้ได้เนื้อหาตามบทบาทแต่ภาพที่นำมาลำดับไม่จำเป็นต้องสำคัญเท่ากันทุกภาพ ความสำคัญอาจจะลดหลั่นลงไปตามเนื้อหา ภาพบางภาพเป็นหัวใจของการเกิดของเหตุการณ์ แต่บางภาพอาจเป็นส่วนประกอบการตัดต่อภาพแต่ละครั้งจะทำให้ผู้ชมถูกกระตุ้นความรู้สึกขึ้นครั้งหนึ่ง แล้วความรู้สึกนั้นค่อยๆ ลดลง จนกระทั่งมีการตัดภาพใหม่อีกครั้งหนึ่ง ถ้าความยาวของภาพพอเหมาะ อารมณ์ของผู้ชมจะถูกกระตุ้นตามจังหวะ ถ้าความยาวของภาพมากเกินไป อารมณ์ของผู้ชมจะราบเรียบไม่ตื่นเต้น การตัดต่อสามารถแบ่งออกเป็นวิธีหลักๆได้ดังนี้

2.3.1.1 Combine เป็นการนำภาพที่ถ่ายไว้ทั้งหมดมาเรียงลำดับโดยการเชื่อมภาพหรือ shot แต่ละ shot เข้าด้วยกันตามลำดับให้ถูกต้องตามบทโทรทัศน์ การเชื่อมภาพส่วน ใหญ่จะใช้ในการผลิตนอกสถานที่ที่ใช้กล้องโทรทัศน์ตัวเดียวสำหรับงานที่ผลิตในสตูดิโอ ที่มีกล้องหลายตัว ส่วนใหญ่มักจะเชื่อมภาพระหว่างการถ่ายทำ แต่ก็มีบ้างที่มาเชื่อมหลังการถ่ายทำ

2.3.1.2 Condense เป็นการตัดต่อภาพเพื่อให้ได้เนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารในเวลา ที่จำกัด เช่น การตัดต่องานข่าวโฆษณาการตัดต่อเพื่อย่นย่อภาพนี้เนื้อหาของภาพจะต้อง กระชับ และได้ใจความในเวลาจำกัด ฉะนั้นผู้ตัดต่อต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก ในการย่อภาพ เพื่อให้ได้ความหมายที่ชัดเจนที่สุดเพื่อเสนอต่อผู้ชม

2.3.1.3 Correct เป็นการแก้ไขส่วนที่ผิดพลาดในการผลิตโดยการตัดภาพหรือเสียง ที่ไม่ต้องการออกไปหรือแทรกภาพใหม่และเสียงใหม่เข้าไปแทนที่ภาพและเสียงเดิมได้ นอกจากนั้นความผิดพลาดที่เกิดจากสีและระดับเสียงที่เกิดจากการถ่ายแต่ละครั้ง(Take) แต่ละวันไม่เท่ากันหรือ

ความต่อเนื่องของภาพ(Continuity) ทิศทางของภาพ(Directional) ไม่ต้องการตัดต่อสามารถแก้ไขได้

2.3.1.4 Build เป็นการตัดต่อโดยใช้อุปกรณ์พิเศษของเครื่องตัดต่อเช่นการทำภาพจาง (Fade) ภาพจางซ้อน(Dissolve) กวาดภาพ(Wipe) หรือเทคนิคอื่นๆเข้าช่วยเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่า ฉากนี้ได้เปลี่ยนเวลาเปลี่ยนสถานที่เปลี่ยนสถานการณ์แวดล้อม

2.3.2 รูปแบบของการตัดต่อ

2.3.2.1 Linear เป็นการตัดต่อ โดยใช้สายสัญญาณ เป็นตัวส่งสัญญาณจากเครื่องเล่นเทป มายังเครื่องผสมสัญญาณภาพ(Mixer)และสร้างเอฟเฟคพิเศษ(SEG)ก่อนที่จะออกไปสู่เครื่องบันทึกเทป เรียกโดยทั่วกันว่า A/B Roll

2.3.2.2 Non-linear เป็นการตัดต่อโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยการนำเอาภาพที่ถ่ายทำมาลงในฮาร์ดดิสก์ แล้วใช้โปรแกรมทำการตัดต่อทำการตัดต่อ เมื่อเสร็จแล้วก็ถ่ายสัญญาณสู่เครื่องบันทึกเทป

2.3.3 รูปแบบของรายการสำหรับการตัดต่อ [4]

2.3.3.1 รูปแบบรายการพูดหรือบรรยายคนเดียว (Monologue Program Format)
รูปแบบนี้เป็นรายการที่มีผู้มาปรากฏตัวบนจอโทรทัศน์เพียงคนเดียว และพูดคุยกับผู้ชมส่วนมากจะมีภาพประกอบเพื่อมิให้เห็นหน้าผู้พูดตลอดเวลา รูปแบบของรายการนี้จะน่าสนใจ เมื่อผู้ดำเนินรายการหรือผู้พูดมีความรู้ความสามารถในการพูดและนำเสนอเนื้อหาสาระได้ดี พร้อมกับมีภาพหรือภาพยนตร์ประกอบ

2.3.3.2 รูปแบบรายการสัมภาษณ์ (Interview Program Format)
รูปแบบนี้เป็นรายการที่มีผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ หรือวิทยากรมาสนทนากันโดยมีการดำเนินรายการสัมภาษณ์ในเรื่องที่ต้องการให้ผู้ถูกสัมภาษณ์มาเล่าให้ฟังซึ่งเป็นเรื่องราว

เกี่ยวกับกระบวนการ หน่วยงาน หรือผลงานบางอย่าง รวมทั้งความคิดเกี่ยวกับสถานการณ์ต่าง ๆ ผู้สัมภาษณ์จะต้องเตรียมคำถามเป็นชุด ๆ เพื่อให้สามารถป้อนคำถามได้อย่างต่อเนื่องพร้อมทั้งสามารถปรับคำถามให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงในเนื้อหาของผู้ให้สัมภาษณ์ได้รายการลักษณะนี้อาจจะเป็นขนาดยาวสามสิบนาทีหรือเป็นการสัมภาษณ์สั้นๆที่จะนำไปเป็นส่วนหนึ่งของรายการสารคดี หรือรายการบรรยายคนเดียวได้

2.3.3.3 รูปแบบรายการสนทนา (Dialogue Program Format)

รูปแบบนี้เป็นรายการที่มีคนมาพูดคุยกัน 2 คน มีผู้ถามและคู่สนทนาแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่น่าสนใจ คู่สนทนาอาจจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันก็ได้ รายการสนทนาแบบนี้ อาจมี 2-3 คน เข้าร่วมสนทนากัน โดยมีผู้ดำเนินรายการเป็นผู้นำสนทนาและเชื่อมโยงประเด็นควบคุมการสนทนาให้เป็นไปด้วยดี รูปแบบนี้จะต่างกับรายการสัมภาษณ์ตรงนี้ รายการสัมภาษณ์เน้นการถามและตอบมากกว่า ในขณะที่รายการนี้จะเน้นการแสดงความคิดเห็นอาจจะเห็นด้วยหรือต่างที่สนะกันออกมา หรือเป็นการร่วมกันวิเคราะห์เหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เช่น การเลือกตั้ง สถานการณ์ของโลก หรือแม้แต่เรื่องวิชาการโดยตรงเป็นรายการที่ทำให้ผู้ชมได้รับความคิดที่หลากหลาย บางครั้งรายการประเภทนี้จัดให้มีผู้ชมเข้าร่วมรายการด้วยและอาจเปิดโอกาสให้เขาซักถามปัญหาต่างๆหรือร่วมแสดงความคิดเห็น

2.3.3.4 รูปแบบรายการข่าว (NEWS Program Format)

เป็นรายการที่เสนอรายงานเหตุการณ์ที่สำคัญ ซึ่งเป็นที่สนใจของประชาชน ข่าวเป็นสิ่งที่ช่วยให้คนทันโลกอยู่เสมอ ลักษณะของรายการจะใช้ผู้บรรยายสองถึงสามคน และจัดฉากด้านหลังให้ดูสวยงาม น่าสนใจ การบรรยายจะสลับกันบรรยาย เพื่อมิให้เกิดความเบื่อหน่าย พร้อมกับมีภาพเหตุการณ์ที่กำลังรายงานประกอบอย่างชัดเจน รายการข่าวจึงจัดได้ว่าเป็นการให้การศึกษาต่อผู้ชมด้วย

2.4 การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย [5]

2.4.1 องค์ประกอบของงานกราฟิก องค์ประกอบหลักๆ ในงานกราฟิกจะแบ่งออกเป็น 8 ชนิดคือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร

2.4.1.1 เส้น(Line) ลักษณะของเส้นแบบต่าง ๆ ตามตารางมาตรฐานแล้วจะพูดถึงเรื่องนี้ว่าเป็นเรื่องของจุด เส้น ระนาบ แต่ถ้าจะเอาให้เข้าใจง่าย ๆ ก็เพียงแค่เข้าใจว่าความหมายของเส้นก็คือ การที่จุดหลายๆจุดถูกนำมาวางต่อเนื่องจนกลายเป็นเส้นรูปทรงต่างๆขึ้นมา รูปทรงของเส้นที่จะสื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

2.4.1.1.1 เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ

2.4.1.1.2 เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง

2.4.1.1.3 เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงเคลื่อนไหว

2.4.1.1.4 เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น

2.4.1.1.5 เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม

2.4.1.1.6 เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้

2.4.1.1.7 เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มีที่สิ้นสุด

2.4.1.1.8 เส้น โค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างนิ่มนวล

2.4.1.1.9 เส้นซิกแซ็ก ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย

ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุกงานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ในแบบที่ต้องการ ดังนั้นการเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก

2.4.1.2 รูปร่าง(Shape) รูปทรง(Body) น้ำหนัก(Value)

2.4.1.2.1 รูปร่าง เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องมาจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่างๆมาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว(หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่างที่คุ้นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่นดอกไม้หรือคนและอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่างแบบฟรีฟอร์ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อได้

2.4.1.2.2 รูปทรง เป็นรูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นกลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

2.4.1.2.3 น้ำหนัก เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหนเบาหรือหนัก ทึบ หรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเดิมสีและแสงแรงเงาลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัดๆเพียงแต่ได้รูปของดอกไม้ลงไปแล้วจะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย

2.4.1.3 พื้นผิว(Texture) ในงานออกแบบกราฟิกพื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้นเช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า “หรู มีระดับ” หรือถ้าเราได้ลวดลายที่ดูคล้ายๆ สนิมหรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง “ความเก่า” ดังนั้นในการทำงานออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่างๆที่ได้ลงไปในภาพรวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม

2.4.1.4 ที่ว่าง(Space) อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายความว่าพื้นที่ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือพื้นหลังด้วย ในการออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ที่ว่างก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น

2.4.1.5 สี(Color) สีของงานกราฟิกถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยก็ว่าได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่นๆทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ทำขาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานต้องการให้ดูสุภาพสบายๆ

2.4.1.5.1 สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ ถ้าจะรู้จักสีให้ลึกซึ้งถึงขั้นเลือกใช้ได้อารมณ์ที่ต้องการได้

ในปัจจุบันแหล่งกำเนิดสีจะมีอยู่ 3 ชนิดคือ

- 1) สีที่เกิดจากแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สีคือ สีแดง สีเขียวและสีน้ำเงิน เรียกรวมกันว่า RGB นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นต่างๆ มากมาย ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้แหล่งกำเนิดสีแบบนี้ เช่น โทรทัศน์หรือจอคอมพิวเตอร์ของเรานั่นเอง
- 2) สีที่เกิดจากหมึกสีในการพิมพ์ เกิดจากการผสมหมึกพิมพ์ทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์ คือ สีฟ้า สีม่วง แดง สีเหลืองและสีดำ เรียกรวมกันว่า CMYK จนได้ออกมาเป็น สีอื่นต่างๆตามที่ต้องการ ในการทำงานกราฟิกถ้าหากว่าเป็นงานที่นำไปพิมพ์ตามแท่นพิมพ์แล้วนักออกแบบก็ควรที่จะเลือกใช้โหมดสีแบบนี้ทุกครั้ง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ออกมาตรงกับที่เห็นในจอคอมพิวเตอร์ที่ทำงานอยู่
- 3) สีที่เกิดจากรังสีเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ จากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมี 3 สีคือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงินหลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ แหล่งกำเนิดสีแบบที่เราเรียนกันมาในคลาสศิลปะตั้งแต่เด็กจนโต ที่เรียกกันว่าแม่สีก็คือสีแบบนี้ นั่นเอง

ความหมายของสี หลังจากรู้จักการผสมสีกันไปแล้วต่อไปก็ต้องมารู้จักกับจิตวิทยาของสีที่จะมีผลต่ออารมณ์ของผู้พบเห็นกันสีอะไรให้ความรู้สึกอย่างไร

- 1) สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร้าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
- 2) สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เร้าร้อน อบอุ่น
- 3) สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง
- 4) สีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น
- 5) สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม ทิพย์
- 6) สีม่วง ให้ความรู้สึกหนัก สงบ มีเสน่ห์
- 7) สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ
- 8) สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
- 9) สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน
- 10) สีทองเงินและสีมันวาว แสดงถึงความรู้สึกมีพลัง
- 11) สีดำกับสีขาว แสดงถึงความรู้สึกทางอารมณ์ที่ถูกกดดัน
- 12) สีเทาปานกลาง แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ
- 13) สีเขียวแก่ผสมสีเทา แสดงถึงความสด รื่นท้อใจ ชรา
- 14) สีสดและสีบางๆทุกชนิด แสดงความรู้สึก กระชุ่มกระชวย แจ่มใส

2.4.1.6 ตัวอักษร(Type) เป็นสิ่งสำคัญไม่เป็นรองใคร เมื่อต้องทำงาน

กราฟิกดีไซน์ในเรืองงานกราฟิกที่ดีบางงาน นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาเพื่อให้ได้ในดีไซน์ที่สวยงาม

2.4.1.6.1 วิธีเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบการเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบมีข้อควรคำนึงง่ายๆ อยู่ 2 ข้อคือ

- 1) ความหมายต้องเข้ากัน หมายความว่า ความหมายของคำและ Font ที่เลือกใช้ควรจะไปด้วยกันได้ เช่น คำว่าน่ารักก็ควรจะใช้ Font ที่ดูน่ารักไปด้วย ไม่ควรใช้ Font ที่ดูเป็นทางการ
- 2) อารมณ์ของฟอนต์และอารมณ์ของงานต้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความน่าเชื่อถือก็จะเลือกใช้ Font แบบ Serif ที่ดูหนักแน่นน่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความดูคูลอย่างโปสเตอร์ร็อคก็ควรจะใช้ Font ที่เป็นกันเองไม่เป็นทางการมากนักอย่าง Font ในกลุ่ม Script เป็นต้น

นอกจากการเลือก Font มาใช้งานแล้ว การวางตำแหน่งตัวอักษรก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่มีความสำคัญกับการทำงานสำหรับการวางตำแหน่งตัวอักษร มีข้อควรคำนึงถึงไว้ให้อยู่ 2 ข้อคือ

- 1) ธรรมชาติการอ่านของคนไทยจะอ่านจากซ้ายไปขวา และบนลงล่าง โดยมีรัศมีการกวาดสายตาตามลำดับดังนี้ถ้าอยากให้อ่านง่ายควรจะวางเรียงลำดับให้ดีขึ้น ไม่เช่นนั้นจะเป็นการอ่านข้ามไปข้ามมาทำให้เสียความหมายของข้อความไป
- 2) จุดเด่นควรมีเพียงจุดเดียว หรือพูดง่าย ๆ ก็คือมีตัวอักษรตัวใหญ่ๆอยู่เพียงชุดเดียว จึงจะเป็นจุดเด่นที่มองเห็นได้ง่ายไม่สับสน ส่วนจุดอื่นๆขนาดควรจะเล็กลงมาตามลำดับความสำคัญ

2.4 การประมาณผลภาพ [6]

2.4.1 ความหมายของ OCR (Optical Character Recognition)

OCR คือ การแปลงข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบของเอกสารรูปภาพ(Image File) ให้อยู่ในรูปแบบของเอกสารข้อความ(Text File) ซึ่งประโยชน์ของ OCR คือ สะดวกในการปรับแต่ง แก้ไขเอกสาร และประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล เป็นต้น OCRสามารถแบ่งตามคุณลักษณะตามแหล่งที่มาของตัวอักษรได้ดังนี้

2.4.1.1 การรู้จำตัวอักษรแบบออนไลน์ (On-line Character Recognition)

2.4.1.2 การรู้จำตัวอักษรแบบออฟไลน์ (Off-line Character Recognition)

2.4.1.3 ตัวอักษรโดด (Single Character)

2.4.1.4 การรู้จำตัวพิมพ์แบบฟอนต์เฉพาะ(Fixed-FontCharacterRecognition)

2.4.1.5 การรู้จำลายมือเขียนแบบตัวโดด (Handprint Character Recognition)

2.4.1.6 การรู้จำลายมือแบบเขียนต่อเนื่อง (Script recognition)

2.4.2 ขั้นตอนการทำงานของ OCR (Optical Character Recognition)

ขั้นตอนการทำงานของ OCR แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนหลักๆดังนี้

2.4.2.1 ขบวนการประมวลผลขั้นต้น (Pre-Processing)

ขบวนการประมวลผลขั้นต้นเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการที่เรียกว่า OCR เพราะก่อนที่จะโปรแกรมจะสามารถวิเคราะห์ลักษณะของตัวอักษรว่าเป็นตัวอักษรใดได้นั้น จะต้องวิเคราะห์จากภาพที่มีความเหมาะสมในการตรวจสอบและวิเคราะห์ ซึ่งในบางครั้งภาพตัวอย่างที่ได้มาอาจมีการรบกวนจากสภาพแวดล้อมต่างๆ เช่น แสงสะท้อน เปื้อนโคลน เป็นต้นจึงต้องอาศัยกระบวนการนี้มาช่วย ซึ่งแบ่งออกเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.4.2.1.1 การกรองข้อมูลแทรกซ้อน (Noise Filtering)

เป็นวิธีการที่ทำหน้าที่กำจัดสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ที่ปรากฏอยู่บนภาพที่ต้องการจะนำมาประมวลผล ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ผลลัพธ์ที่ได้มีความผิดพลาด จึงจำเป็นอย่างมากที่ต้องจัดการกับปัจจัยรบกวนเหล่านี้ วิธีในการกำจัดสิ่งรบกวนของภาพนั้นมีหลายวิธีแต่วิธีหนึ่งที่น่าสนใจคือ วิธีการที่นำ Mask มาช่วยในการประมวลผล ซึ่งความสามารถของวิธี Mark คือสามารถเปลี่ยนขนาดได้ ซึ่งทำให้มีประสิทธิภาพในการกำจัดสิ่งรบกวนมากยิ่งขึ้น แต่การทำ Mark จะทำให้ภาพเสียความคมชัดวิธีการใช้งานคือการนำเอา Average Filter มาใช้ เมื่อเสร็จแล้วจะพบว่าภาพที่ผ่านการกำจัดสิ่งรบกวนแล้วอาจมีความคมชัดของภาพลดลงซึ่งถ้า

มองผ่านๆแล้วอาจคิดว่าทำให้คุณภาพของภาพแย่ลง แต่ในความเป็นจริงแล้วไม่เป็นเช่นนั้น เพราะการลดความคมชัดของภาพสามารถที่จะทดแทนส่วนที่หายไปของภาพได้ นอกจากวิธีข้างต้นแล้วยังมีฟิลเตอร์(Filter) ตัวอื่นๆ ที่ใช้ในการจำกัดสิ่งรบกวนของภาพ ตัวอย่างเช่น Gaussian Filter เป็นต้น

2.4.2.1.2 การปรับแต่งข้อมูล (Normalization)

การปรับแต่งข้อมูลเป็นวิธีการปรับแต่งข้อมูลเพื่อให้ภาพที่จะนำไปประมวลผลนั้นมีความเหมาะสมที่ระบบการทำงานต่อไปต้องการ เช่น การปรับขนาดตัวอักษร การทำเกรย์สเกล (Grey Scale) การทำภาพขาวดำ(Binarization) เป็นต้น

2.4.2.1.3 การตัดแบ่งพื้นที่ใช้งาน (Cropping)

การตัดแบ่งพื้นที่ใช้งานเป็นการแยกเอาเฉพาะส่วนตัวอักษรที่ต้องการนำไปวิเคราะห์เพื่อความถูกต้องของข้อมูล แต่ในการตัดแบ่งพื้นที่ใช้งานนั้นอาจมีอุปสรรคของตัวอักษร เช่น ตัวอักษรที่เขียนติดกันซึ่งจำเป็นจะต้องอาศัยอัลกอริทึมที่ดีในการแยกตัวอักษรออกจากกัน ซึ่งข้อดีของการตัดแบ่งพื้นที่ใช้งานคือการลดจำนวนข้อมูลรูปภาพที่ไม่จำเป็นในการวิเคราะห์หลัง จัดระเบียบข้อมูลในรูปภาพให้เป็นกลุ่มได้ดีขึ้น เป็นต้น

หลักการในการแยกองค์ประกอบของภาพแบ่งได้ดังนี้

- 1) การแยกองค์ประกอบตามความเหมือนกัน(Similarity) ของคุณสมบัติจุดภาพของรูปภาพที่อยู่ภายในพื้นที่เดียวกัน
- 2) การแยกองค์ประกอบโดยดูจากความไม่ต่อเนื่อง(Discontinuity) ของคุณสมบัติจุดภาพของรูปภาพบริเวณรอยต่อระหว่างวัตถุในภาพกับฉากหลังการตัดแบ่งพื้นที่ใช้งาน ซึ่งกระบวนการหลักๆของการตัดแบ่งพื้นที่คือการนำภาพเข้าไปประมวลผลเพื่อให้ภาพที่ได้นั้นสมบูรณ์ที่สุด เพื่อให้ง่ายแก่การวิเคราะห์ จากนั้นเป็นการตรวจสอบลักษณะของจุดภาพและทิศทางของสี และทำการแปลงภาพให้เป็นภาพขาวดำเพื่อง่ายต่อการตรวจสอบขอบของภาพ และ สุดท้ายคือการกำหนดลักษณะของกรอบภาพที่ได้

2.4.2.1.4 Thresholding

เป็นวิธีการเปลี่ยนค่าของจุดภาพให้มีเพียงสองค่า(Binary) คือ ขาวและดำ(0,1)

2.4.2.1.5 Edge Detection

การตรวจหาเส้นขอบของภาพ(EdgeDetection) เป็นวิธีการที่สำคัญในการประมวลผลภาพเพราะหากมี อัลกอริทึมที่ดีผลลัพธ์ของภาพที่ตัดแบ่งออกมาจะมี ประสิทธิภาพ และส่งผลให้ง่ายต่อการทำงานใน ขั้นตอนต่อไป ซึ่งขั้นตอนต่อไปคือกระบวนการการรู้จำ(Recognition)ซึ่งการตรวจหาเส้นขอบของภาพจะ อาศัยค่าความแตกต่างของค่าสีในพื้นที่ของภาพซึ่งเปรียบเทียบโดยค่าเกรย์สเกล การหาขอบภาพด้วย Mask เป็นการหาวัตถุในภาพหรือลายเส้นที่มีระดับความแตกต่างของความเข้มแสงมากๆ ซึ่งมีวิธีที่ใช้ ในการหาหลายวิธีเช่น Sobel Operator, Prewit Operator และ Laplacian Operator เป็นต้น ซึ่งผลลัพธ์ที่ ออกมานั้นมีความคล้ายกันอย่างมาก ต่างกันเพียงแค่ Mask ของแต่ละวิธีเท่านั้นเอง

2.4.2.1.6 การสกัดลักษณะสำคัญ (Feature Extraction)

การสกัดลักษณะสำคัญเป็นกระบวนการซึ่งจะอยู่ระหว่างขั้นตอนสองขั้นตอนแรกคือ ระหว่างขั้นตอน ประมวลผลขั้นต้นและขั้นตอนการรู้จำการทำงานของการสกัดลักษณะสำคัญมีการทำงานคือมีการ นำเอาโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของตัวอักษร(Character) แต่ละตัวอักษรออกมา แล้วนำมาเปรียบเทียบ เทียบกับโครงสร้างพื้นฐานที่กำหนดไว้ เช่น ตัวเลขซึ่งประกอบไปด้วยโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ คือ เส้นตรงทั้งแนวดิ่งและแนวนอน เส้นเอียง เส้นโค้ง วงกลม วงรี จุดตัด เป็นต้น และเมื่อได้ผลลัพธ์จาก การเปรียบเทียบแล้ว จะถูกส่งต่อไปยังกระบวนการ ต่อไปในกระบวนการประมวลผลภาพ และสามารถ ที่จะใช้ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์เข้ามาช่วยเช่น Union Intersection Transposition และ XOR

2.4.2.1.7 การขยายภาพ(Dilation) และการกร่อนภาพ(Erosion)

ทั้งสองวิธีการเป็นขั้นตอนการดำเนินการทางตรรกะ โดยการขยายภาพ(Dilation) นั้นเป็นการขยาย โครงสร้างของภาพให้มีความใหญ่มากขึ้น

2.5 การใช้โปรแกรม Premier Pro [7]

“Adobe Premiere Pro” หรือ “Premiere Pro” เป็นโปรแกรมในการตัดต่อไฟล์วิดีโอ(Video) ไฟล์ภาพ (Image) และไฟล์เสียง(Audio) เพื่อนำมาประกอบกันเป็นภาพยนตร์ โดยเป็นหนึ่งในโปรแกรมตระกูล Adobe ที่ได้รับการพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ตัวโปรแกรมมีประสิทธิภาพและความสามารถที่เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งหน้าตาของโปรแกรมที่พัฒนาให้ใช้งานได้ง่ายยิ่งขึ้น จนถึงเวอร์ชันปัจจุบันที่มีการเพิ่มฟังก์ชันการทำงานที่ทำให้การปรับแต่งการตัดต่อ ใส่เอฟเฟกต์ และการ Export ขึ้นมารองรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ รวมทั้งสามารถรองรับไฟล์วิดีโอในฟอร์แมตที่หลากหลายมากขึ้น อีกทั้งยังรองรับระบบปฏิบัติการได้ทั้ง Windows และ Mac ทำให้โปรแกรมเปิดกว้างและทำงานได้เกือบจะทุกแพลตฟอร์มนั่นเอง

เมื่อเราได้รู้จักกับตัวโปรแกรมอย่างคร่าวๆ ไปบ้างแล้วในหัวข้อนี้ก็จะมาลงรายละเอียดกับขั้นตอนการใช้เครื่องมือบางอย่างสร้างงานวิดีโอเบื้องต้น ซึ่งจะเน้นความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานในภาพรวมในการตัดต่อจริงผ่านไฟล์วิดีโอสั้นๆ

2.4.1 Workflow การตัดต่อสำหรับ Post-Production

Workflowหรือขั้นตอนการทำงานสำหรับภาพการตัดต่อนั้นไม่ได้เป็นขั้นตอนที่ตายตัวเสมอไป ขึ้นอยู่กับงานที่เราวางแผนไว้มากกว่า ว่าจะให้ลำดับภาพออกมาเป็นอย่างไร และต้องการให้ผลงานท้ายสุดนั้นออกมาเป็นอย่างไรบ้าง แต่เพื่อความเข้าใจในภาพรวมจะขอเสนอ Workflow ที่เป็นพื้นฐานการตัดต่อในส่วนของการ Post Production ที่ครอบคลุมมากที่สุด โดยมีลำดับการทำงานดังนี้

2.4.1.1 สร้างสคริปต์และโครงเรื่อง โดยคิดว่าต้องการสื่อสารสิ่งใดออกมาและคิดเป็นโครงเรื่องไว้ก่อน เราอาจเลือกใช้โปรแกรม Adobe Story ในการช่วยสร้างสคริปต์ก็ได้

2.4.1.2 จัดทำ Storyboard เป็นการนำโครงเรื่องมาจัดลำดับภาพให้เป็นข้อๆ เพื่อจะนำมาจัดเรียงลำดับ วิดีโอได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ในขั้นตอนนี้เราอาจจะวาดภาพโครงร่างคร่าวๆเป็นข้อๆไว้หรืออาจจะเขียนลำดับภาพว่าจะเรียงแต่ละข้อต่อกันหลังอย่างไรเนื่องจากปัจจุบันความรวดเร็วทางเทคโนโลยีของกล้องดิจิทัลช่วยเราได้มาก คือ ถ่ายภาพนิ่งไว้ก่อนถ่ายทำจริงเพื่อจะนำภาพนิ่งนั้นมาจัดเรียงเป็น Storyboard แบบรวดเร็ว

2.4.1.3 เริ่มสร้างโปรเจกต์ เป็นการใช้งานโปรแกรมโดยเริ่มต้น สร้างโปรเจกต์ขึ้นมาเพื่อทำงาน กับ footage และการตัดต่อ รวมทั้งสำหรับเก็บรวบรวมชิ้นงานต่างๆที่เราสร้างไว้ในส่วนนี้เมื่อเปิดหน้าต่าง **New Sequence** ขึ้นมาให้เราตั้งค่าชิ้นงานเราสามารถข้ามขั้นตอนนี้ไปก่อนแล้วจึงค่อยตั้งค่าภายหลังได้เมื่อเริ่มต้นทำงานจริงๆ

2.4.1.4 จับภาพวิดีโอ (Capture) หรือนำเข้า footage (Import) หาก footage ของเรามาจากกล้องที่เป็นระบบเทปบันทึก ก็ต้องทำการจับภาพวิดีโอก่อนผ่านทางโปรแกรม **Adobe PremierePro** หรือเลือกจับภาพโดยใช้โปรแกรม **Adobe On Location** ก็ได้เพื่อสร้างให้ footage เหล่านั้นเป็นไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับการนำมาตัดต่อ แต่ในกรณีที่ footage มาจากกล้องวิดีโอระบบฮาร์ดดิสก์หรือมาจากแผ่น วีซีดี/ดีวีดี หรือมาจากกล้องดิจิทัล ก็สามารถนำ footage เข้ามาได้เลยโดยตรง

2.4.1.5 ตั้งค่าซีเควนซ์ เป็นการตั้งค่าซีเควนซ์สำหรับทำงานให้ตรงกับ footage ที่เราได้เตรียมไว้ โดยให้มีคุณสมบัติวิดีโอที่สอดคล้องกัน สามารถดูคุณสมบัติวิดีโอของ footage จาก panel **Project** ได้

2.4.1.6 จัดเรียง footage ตาม Storyboard และตัดต่อขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ไม่ ตายตัวว่าจะทำอะไรก่อนหลัง แต่หลักสำคัญคือนำ footage ที่เป็นไฟล์วิดีโอและภาพมาเรียงลำดับตาม **Storyboard** และขณะเรียงก็พรีวิวดูผลงานด้วยว่าส่วนใดใช้หรือไม่ใช้ ถ้าไม่ได้ใช้ก็ตัดทิ้ง ไปเพื่อจะให้ส่วนที่ใช้ งานวางต่อเนื่องกับคลิปต่อไป

2.4.1.7 ใส่ไตเติ้ลสำหรับไตเติ้ลนั้น อาจไม่จำเป็นต้องทำขั้นตอนนี้นี้นขึ้นอยู่กับ การวางแผนการสื่อสารวิดีโอ โดยไตเติ้ลก็กรอฟิกและตัวอักษรที่ใช้เป็น ส่วนประกอบหนึ่งของชิ้นงาน เช่น ชื่อเรื่องตอนเริ่มต้นหรือปิดท้าย ไตเติ้ลที่อธิบายภาพใน เนื้องานหรือสื่อความหมาย เป็นต้น

2.4.1.8 ตกแต่งเอฟเฟกต์และทรานซิชัน ทำการตกแต่งเอฟเฟกต์ให้ไฟล์วิดีโอและใส่ทรานซิชัน (เอฟเฟกต์สำหรับเปลี่ยนฉาก) ตามต้องการส่วนนี้เป็นงานที่เราต้องใช้ความคุ้นเคยและการฝึกฝนบ่อยๆ เพื่อให้เราทราบว่าควรเลือกใช้เอฟเฟกต์อย่างใดที่จะทำให้วิดีโอดูแล้วลื่นไหล ไม่สะดุด

2.6 การใช้โปรแกรม Photoshop [8]

โปรแกรม Photoshop จัดว่าเป็นโปรแกรมกราฟิกที่ได้รับความนิยมสูงที่สุดในโลก ด้วยความสามารถในการจัดการงานด้านกราฟิกที่ครบถ้วนรองรับทุกสายงานที่สำคัญ เครื่องมือและคำสั่งต่างๆก็ใช้งานง่ายในขณะที่ได้ผลลัพธ์ประสิทธิภาพสูง อีกทั้งยังมีคำสั่งใหม่ๆเพิ่มเข้ามารองรับการทำงานกราฟิกในด้านต่างๆมากขึ้น เพื่อแก้ไขและสะดวกในการทำงานของคำสั่งในเวอร์ชันเก่าให้สมบูรณ์ เป็นโปรแกรมกราฟิกที่ใช้งานกันตั้งแต่เมื่อสมัครเล่น แต่งภาพเล่นๆ เป็นงานอดิเรกไปจนมืออาชีพ ใช้เพื่อสร้างงาน สร้างอาชีพ

เนื่องจากเทคโนโลยีได้ก้าวหน้าและทันสมัยมาก Photoshop จึงพัฒนาเวอร์ชันใหม่ขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เหมาะสมกับคอมพิวเตอร์และเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เรียนรู้เครื่องมือที่มากมาย เนื่องจากเป็นเวอร์ชันใหม่ล่าสุด สเปกเครื่องคอมพิวเตอร์จึงต้องพร้อมรองรับการใช้งานด้วย เพราะโปรแกรม Photoshop นั้นถือว่าเป็นสุดยอดแห่งโปรแกรมกราฟิก ไม่ว่าจะออกแบบอะไรก็ตาม ต้องเรียกใช้บริการจากโปรแกรม Photoshop เป็นส่วนใหญ่ ฉะนั้นถ้าอยากเป็นนักกราฟิกมืออาชีพนอกจากจะมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดีแล้ว ก็ต้องใช้งาน Photoshop ให้คล่องด้วยเป็นโปรแกรมที่ใช้งานกันตั้งแต่เมื่อสมัครเล่น แต่งภาพเล่นๆ เป็นงานอดิเรกไปจนถึงมืออาชีพ ใช้เพื่อสร้างงาน สร้างอาชีพกันเลยทีเดียว สำหรับตัวอย่างงานด้านกราฟิกที่เกิดจากการใช้โปรแกรม Photoshop ที่เราพบเห็นกันบ่อยๆ มีดังนี้

2.4.1 ช่างภาพทั้งมือสมัครเล่นและมืออาชีพ ใช้ Photoshop เพื่อปรับแต่งสีของรูปหรือ แก้ไข(Retouch) รูปถ่ายให้ดูดีขึ้น

2.4.2 นักออกแบบกราฟิก(Graphic Design) ใช้ Photoshop เพื่อสร้างงานกราฟิกวาดภาพลงสี งานดีไซน์ ฯลฯ

2.4.3 นักโฆษณา ครีเอทีฟ ใช้ Photoshop เพื่อออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์ โปสเตอร์โฆษณา หน้าปกนิตยสาร

2.4.4 นักออกแบบเว็บ(Web Designer) ใช้ Photoshop เพื่อออกแบบเว็บเพจ และรูปที่จะนำไปใช้ในหน้าเว็บ

2.4.5 เจ้าของร้าน เจ้าของกิจการ ใช้ Photoshop เพื่อออกแบบสินค้า หรือบรรจุภัณฑ์

2.4.6 สถาปนิก ใช้ Photoshop เพื่อออกแบบแปลน หรือทำภาพ Perspective ของอาคาร

ตารางที่ 3.2 แผนการปฏิบัติงานการผลิตรายการโทรทัศน์

รายการปฏิบัติงาน	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน	ตุลาคม
1.พุดคุยถึงปัญหาและความต้องการ	■				
2.ศึกษาปัญหาและข้อมูลในการจัดทำรายการ		■			
3.วิเคราะห์อุปกรณ์และเครื่องมือที่จะนำมาใช้งาน		■			
4.ออกแบบรายการ		■			
5.สร้างไตเติ้ลและจัดทำเนื้อหารายการ		■			
6.บันทึกรายการ			■		
7.ตรวจสอบความถูกต้องและเนื้อหา				■	
8.แก้ไขและปรับปรุง				■	
9.จัดทำเอกสาร				■	
10.ส่งมอบรายการและเอกสารฉบับสมบูรณ์					■

3.2 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

3.2.1 รายละเอียดโครงการการผลิตรายการโทรทัศน์

3.2.1.1 ที่มาของโครงการจุดเริ่มต้นนั้นมาจากการที่ทางสถานีมีการปรับเปลี่ยนผังรายการใหม่จึงได้เสนอที่จะลองทำรายการขึ้นมาเพื่อเป็นโครงการ เพราะถึงแม้ว่ารายการจะไม่ได้ถูกนำไปออกอากาศจริง แต่อย่างน้อยๆ ก็น่าจะเป็นการนำเสนอรูปแบบหรือไอเดียใหม่ๆ ให้กับทางสถานีได้ในช่วงแรกนั้นตั้งใจจะทำรายการเกี่ยวกับข่าวสารในแวดวงไอที แต่เมื่อได้ทำงานไปสู่ขั้นตอนบันทึกเทปรายการแล้วพบว่ามีปัญหาค่อนข้างมากจึงได้มีการปรึกษาพูดคุยกับทางพี่ๆ ที่สถานีใหม่ และได้ขอเสนอมาว่าทำไมไม่ลองทำในสิ่งที่ตัวเองชอบและถนัดคุณในที่สุดก็ได้เป็นรายการเกี่ยวกับข่าวสารในวงการฟุตบอลมาแทน

3.2.1.2 ศึกษาปัญหาและข้อมูลจากที่ได้กล่าวไปในข้อ 3.2.1.1

โดยแบ่งออกเป็น 5 กระบวนการหลักๆ ดังนี้

3.2.1.2.1 ทีมงานหรือบุคลากร ได้กำหนดตัวพิธีกร 2 คนที่พูดคุยสื่อสารรับ-ส่งกันได้ดี มีอารมณ์ขัน และมีโปรคิวเซอร์กับสวิตเซอร์อีกตำแหน่งละ 1 คน [2.1.2.1]

3.2.1.2.2 เครื่องมือและอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์สำหรับการจัดทำและจัดเตรียมเนื้อหาภายในรายการ โปรแกรมที่ใช้หลักๆ คือ premiere pro และ photoshop นอกจากนั้นก็ยังมี กล้อง ฉาก เครื่องอัดรายการ ฮาร์ดดิสก์ และไฟสำหรับการถ่ายทำ [2.1.2.2]

3.2.1.2.3 การบริหารและการจัดการ ควบคุมและดูแลในทุกๆ ส่วนของการผลิตรายการ เพื่อให้ตัวงานออกมาตรงตามความต้องการมากที่สุด [2.1.2.3]

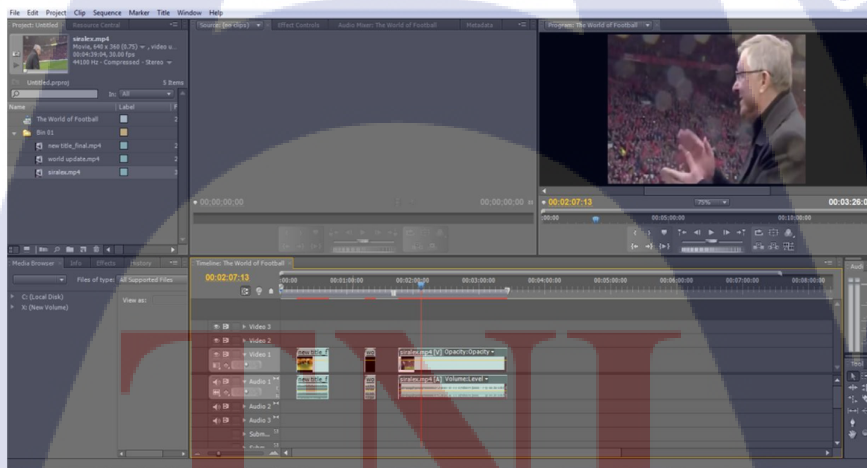
3.2.1.2.4 งบประมาณ ไม่มีค่าใช้จ่ายเพราะใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ของสถานประกอบการ [2.1.2.4]

3.2.1.2.5 ระยะเวลา ดำเนินการออกแบบและจัดเตรียมข้อมูลประมาณ 2 เดือน และบันทึกเทปรายการ 2 ครั้ง [2.1.2.5]

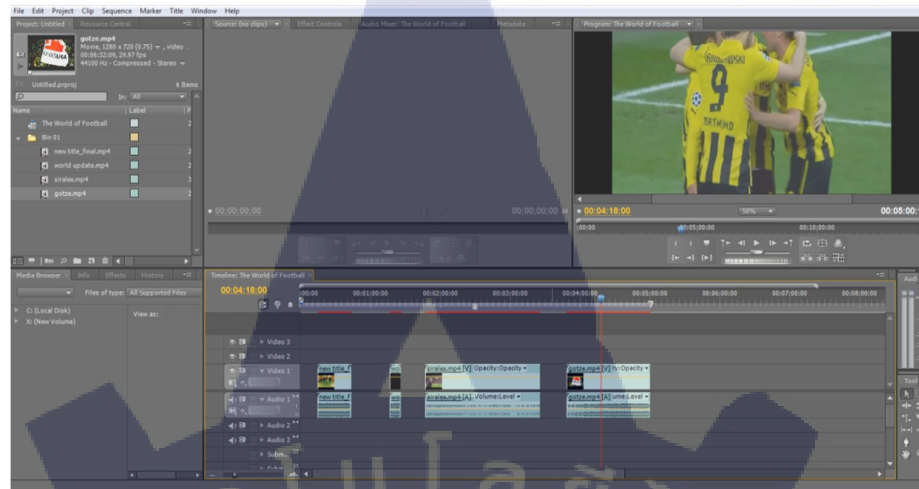
ซึ่งจากการวิเคราะห์ตามกระบวนการทั้งหมด จะเห็นว่าถ้าจัดทำรายการข่าวสารไอทีนั้นจะมีปัญหาค่อนข้างมาก ยกตัวอย่างเช่น ข้อมูลเชิงลึกที่มีไม่เพียงพอ หรือผู้ดำเนินรายการไม่ได้มีความถนัดในด้านนี้ เป็นต้น ทำให้ต้องทำการเปลี่ยนเนื้อหาของรายการ ซึ่งเมื่อได้ทำการเปลี่ยนมาเป็นรายการข่าวฟุตบอลแล้วปัญหาต่างๆ ตรงส่วนนี้ก็หมดไป เพราะเป็นเรื่องที่ผู้จัดทำโครงการและผู้ดำเนินรายการถนัดและมีความชื่นชอบอยู่แล้ว การจัดทำรายการจึงราบรื่นขึ้น [2.1.2]

3.2.1.3 ออกแบบรายการเป็นส่วนที่ได้ประโยชน์มาจากข้อ 3.2.1.2 เช่นกัน เพราะได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากรายการข่าวฟุตบอลต่างๆมาแล้ว การออกแบบรายการจึงเป็นการนำไอเดียที่อยากให้ผู้ดำเนินรายการมีบทบาทสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนรายการมารวมเข้ากับข้อดีต่างๆ ที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์มาแล้วนั่นเอง [2.1.3.1.1]

3.2.1.4 จัดหาและรวบรวมข้อมูล ค้นหาและรวบรวมข่าวที่จะนำมาใช้ในรายการ เนื่องจากเราต้องใช้คลิปวิดีโอที่มีประเด็นตามที่เรต้องการ และเพื่อไม่ให้คลิปมีความยาวมากเกินไปทุกๆ คลิปที่จะนำมาใช้ในรายการจึงต้องทำการตัดต่อให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำมาใช้ เช่น คลิปข่าวเซอร์อเล็กซ์อ่าวางการนั้น แต่เดิมมีความยาว 12.30 นาที จึงต้องนำมาตัดให้มีความยาวลดน้อยลง โดเน้นเฉพาะเนื้อหาที่สำคัญๆ จนสุดท้ายจึงได้เป็นคลิปที่มีความยาว 5.45 นาที เพื่อนำมาใช้ภายในรายการ [2.1.3.1.2] ดังภาพที่ 3.1 และ 3.2



ภาพที่ 3.1 ข่าวเซอร์อเล็กซ์อ่าวางการ



ภาพที่ 3.2 ข้ามวีริโอ เกิเทเซ่

3.2.1.5 ทำเพลทประกอบเนื้อหาข่าว

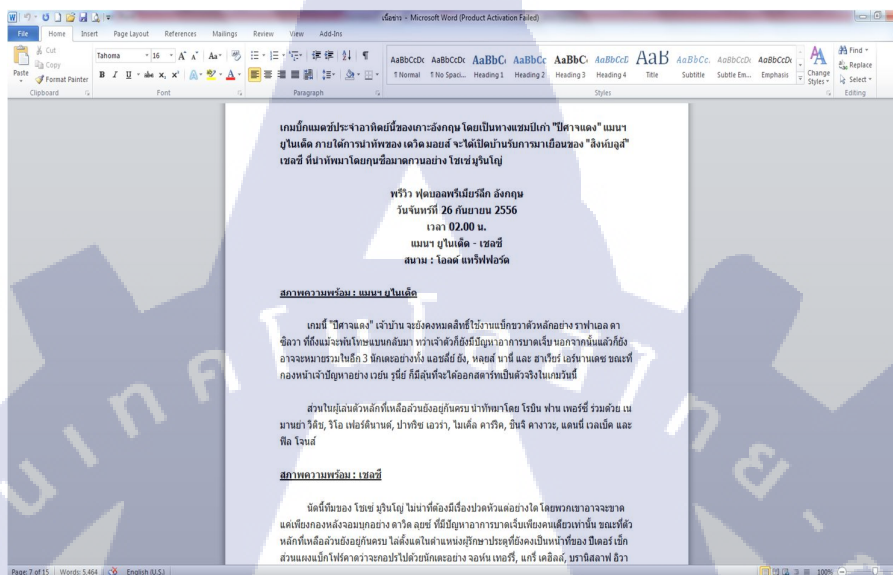
เนื่องด้วยเวลาของทางรายการที่ทางสถานีแนะนำว่าไม่ควรเกิน 40 นาที จึงไม่สามารถที่จะใช้ภาพวิดีโอในการช่วยนำเสนอได้ทั้งหมด จึงต้องมีการใช้เพลทประกอบเข้ามาช่วยในการนำเสนอข่าวสารเพิ่มเติม[2.1.3.1.2] ดังภาพที่ 33



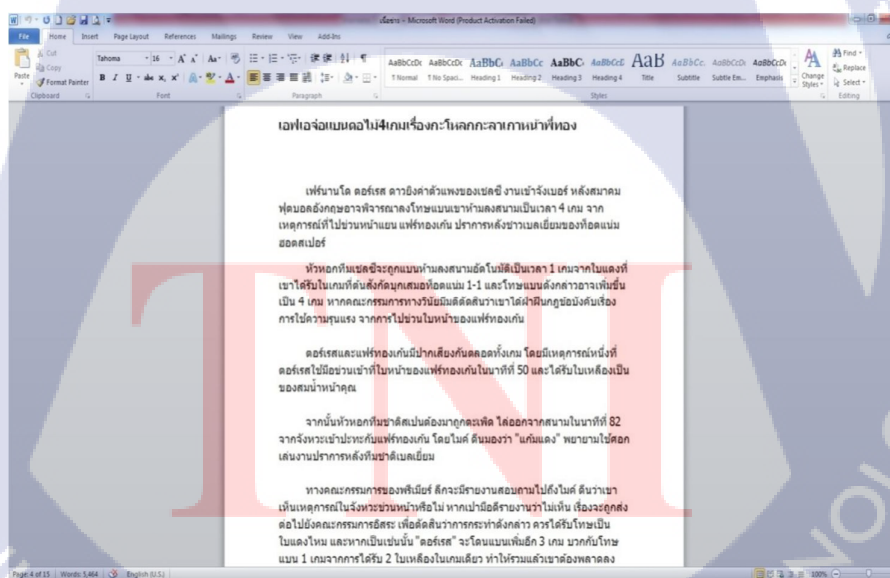
ภาพที่ 3.3 ทำเพลทประกอบเนื้อหาข่าว

3.2.1.6 ทำสกริปต์ข่าว

เพื่อเป็นข้อมูลเพื่อเติมให้กับพิธีกรในการดำเนินรายการ [2.1.3.1.3] ดังภาพที่ 3.4 และ 3.5



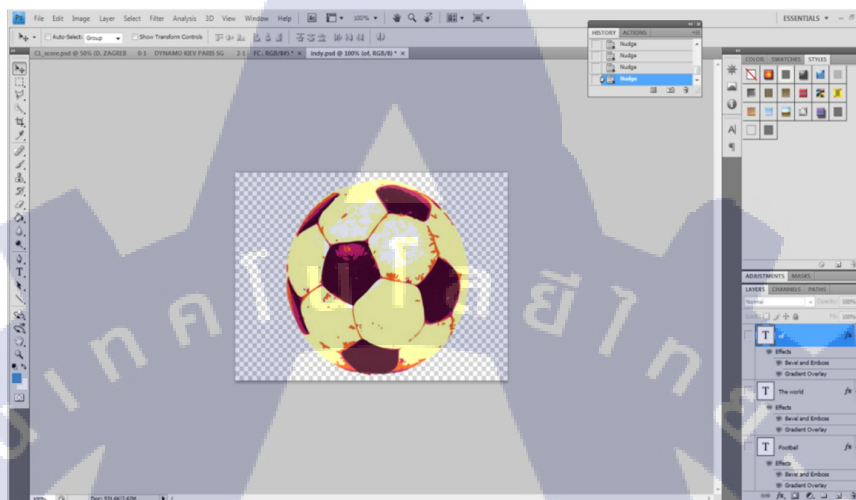
ภาพที่ 3.4 ทำสกริปต์ข่าวช่วง football preview



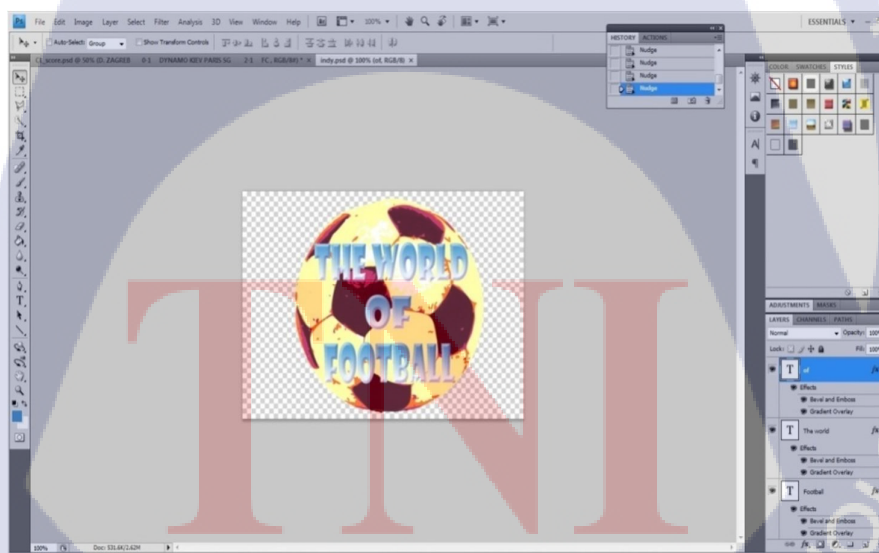
ภาพที่ 3.5 ทำสกริปต์ข่าวช่วง world update

3.2.1.7 ทำโลโก้รายการ

เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของรายการในขณะที่ทำการออกอากาศ [2.1.3.1.3] ดังภาพที่ 3.6 และ 3.7

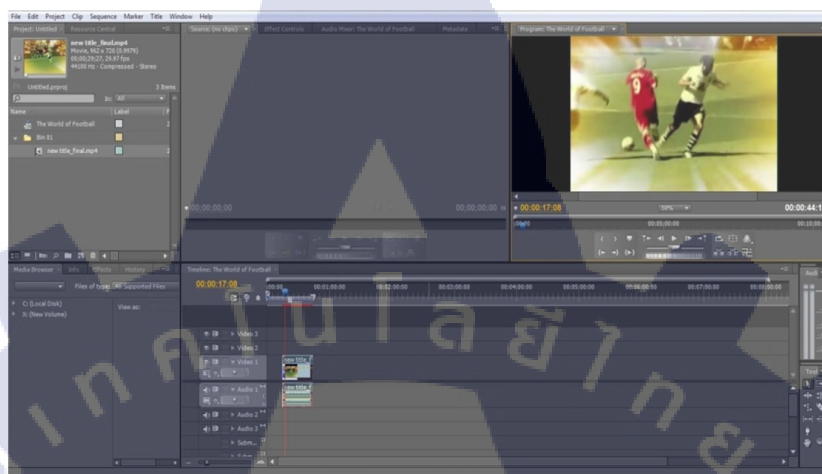


ภาพที่ 3.6 ออกแบบโลโก้



ภาพที่ 3.7 ตกแต่งโลโก้

3.2.1.8 ทำไตเติ้ลประกอบรายการ ในส่วนนี้เป็นหนึ่งในขั้นตอนเตรียมการที่จำเป็นต้องจัดทำให้เรียบร้อยก่อนที่ไปสู่ขั้นตอนการผลิตรายการ [2.1.3.1.3] ดังภาพที่ 3.8 และ 3.9

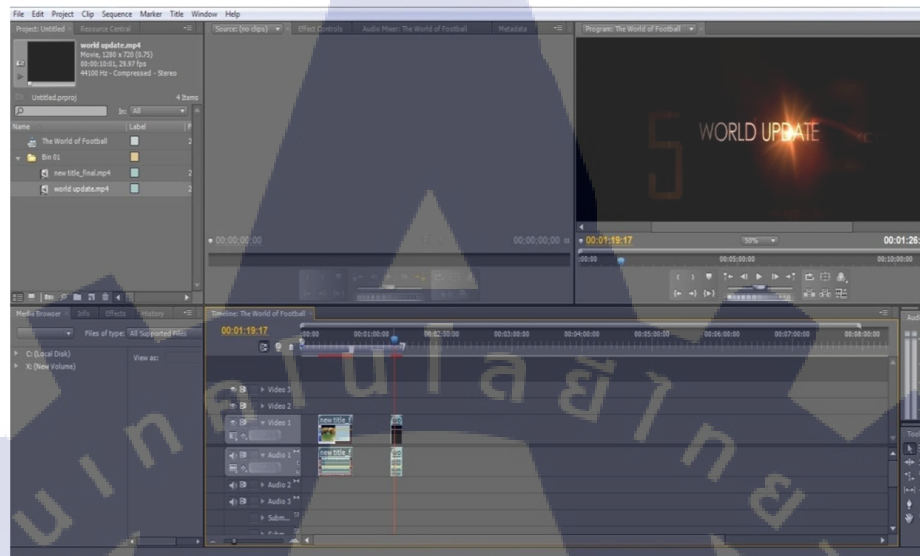


ภาพที่ 3.8 ทำไตเติ้ลจากการตัดต่อวิดีโอ



ภาพที่ 3.9 ทำไตเติ้ลจากคอมพิวเตอร์กราฟิก

3.2.1.9 ทำไต่เต้ลประกอบช่วงรายการดังภาพที่ 3.10 ถึง 3.11



ภาพที่ 3.10 ทำไต่เต้ลช่วง world update



ภาพที่ 3.11 ทำไต่เต้ลช่วง football review

3.2.1.10 จัดเตรียมสถานที่สำหรับการถ่ายทำรายการ [2.1.3.1.3] ดังภาพที่ 3.12



ภาพที่ 3.12 จัดเตรียมสถานที่สำหรับการถ่ายทำรายการ

3.2.1.11 จัดเตรียมกล้องสำหรับการถ่ายทำรายการ ดังภาพที่ 3.13



ภาพที่ 3.13 จัดเตรียมกล้องสำหรับการถ่ายทำรายการ

3.2.1.12 ซักซ้อมคิวกับพิธีกร [2.1.3.1.4] ดังภาพที่ 3.14 และ 3.15



ภาพที่ 3.14 ซ้อมคิวกล้อง



ภาพที่ 3.15 ซ้อมคิวบท

3.2.1.13 เริ่มต้นถ่ายทำหรือบันทึกเทปรายการ [2.1.3.2] ดังภาพที่ 3.16 และ 3.17



ภาพที่ 3.16 ถ่ายทำส่วนแรก



ภาพที่ 3.17 ถ่ายทำส่วนที่สอง

3.2.1.14 ตรวจสอบเทปรายการที่ได้ว่าเป็นอย่างไร ป้องกันการที่มีส่วนไหนเสียหายหรือบกพร่องจะได้สามารถคิดหาทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ทันทั่วทุกฝ่ายๆ กับการกรองข้อมูลแทรกซ้อน(Noise Filtering) ซึ่งเป็นวิธีการที่ทำหน้าที่กำจัดสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ที่ปรากฏอยู่บนภาพที่ต้องการจะนำมาประมวลผล ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ผลลัพธ์ที่ได้มีความผิดพลาด จึงจำเป็นต้องจัดการกับปัจจัยรบกวนเหล่านี้ [2.1.3.3] ดังภาพที่ 3.18 ถึง 3.25



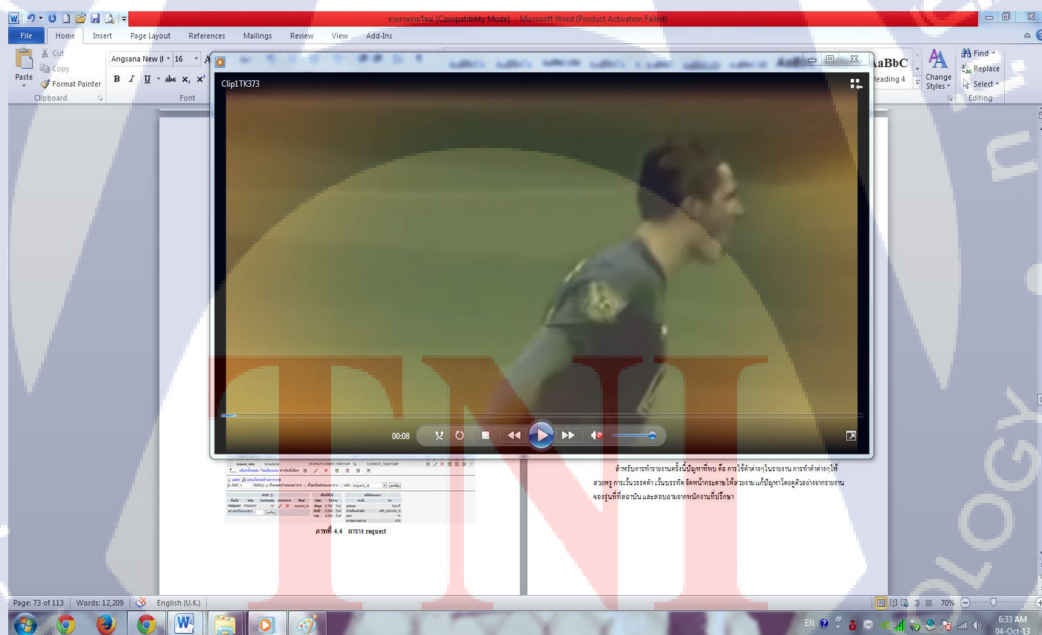
ภาพที่ 3.18 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 1



ภาพที่ 3.29 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 2



ภาพที่ 3.20 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 3



ภาพที่ 3.21 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 4



ภาพที่ 3.22 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 5



ภาพที่ 3.23 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 6

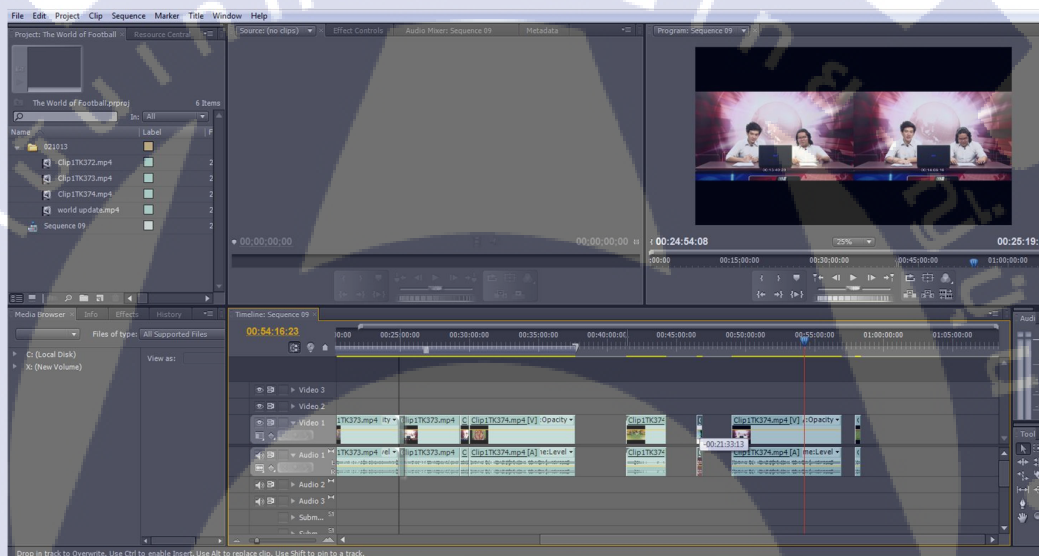


ภาพที่ 3.24 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 7

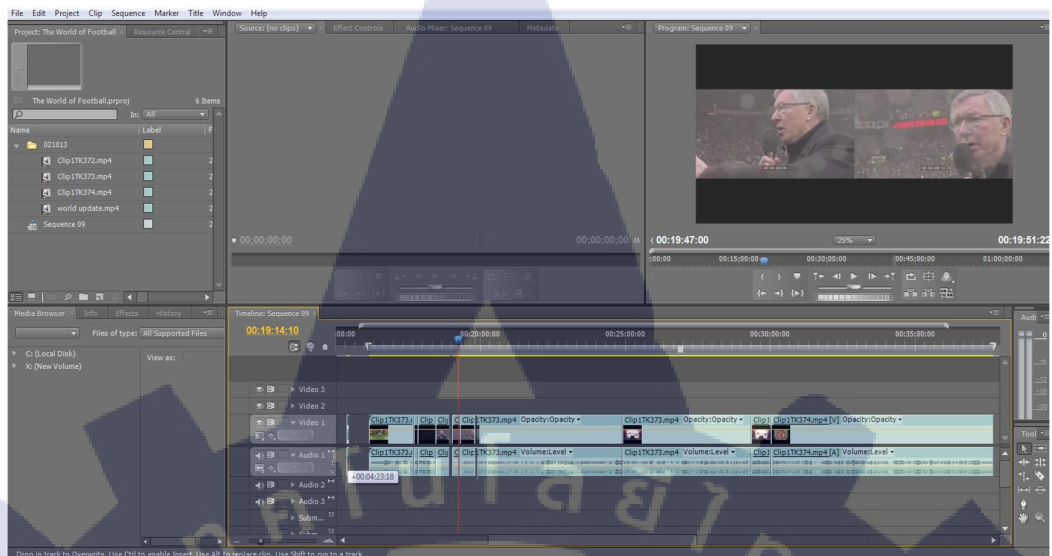


ภาพที่ 3.25 ตรวจสอบเทปรายการช่วงที่ 8

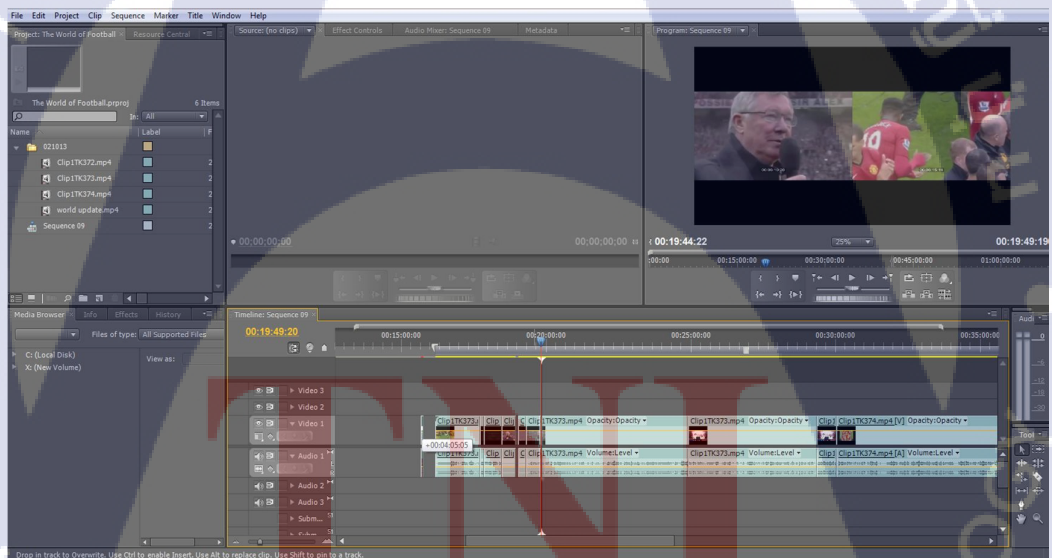
3.2.1.15 เริ่มตัดต่อรายการ โดยเมื่อเรารู้ถึงจุดบกพร่องต่างๆที่พบจากการตรวจสอบเทป รายการที่ได้ทั้งหมดแล้ว จึงเป็นเรื่องง่ายกว่าที่จะเลือกจุดที่เหมาะสมนำเข้ามาเสริมเติมแต่งให้ ตัวรายการมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นโดยเป็นใช้เทคนิคการตัดต่อแบบ Condense ซึ่งเป็นการตัดต่อภาพเพื่อให้ได้เนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารในเวลาที่ยกกัด การตัดต่อเพื่อย่นย่อภาพนี้เนื้อหาของภาพจะต้องกระชับและได้ใจความในเวลาที่ยกกัด เพราะฉะนั้นผู้ตัดต่อต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก และเป็นการย่นย่อภาพเพื่อให้ได้ความหมายที่ชัดเจนที่สุดเพื่อเสนอต่อผู้ชม [2.1.3.3] ดังภาพที่ 3.26 ถึง 3.32



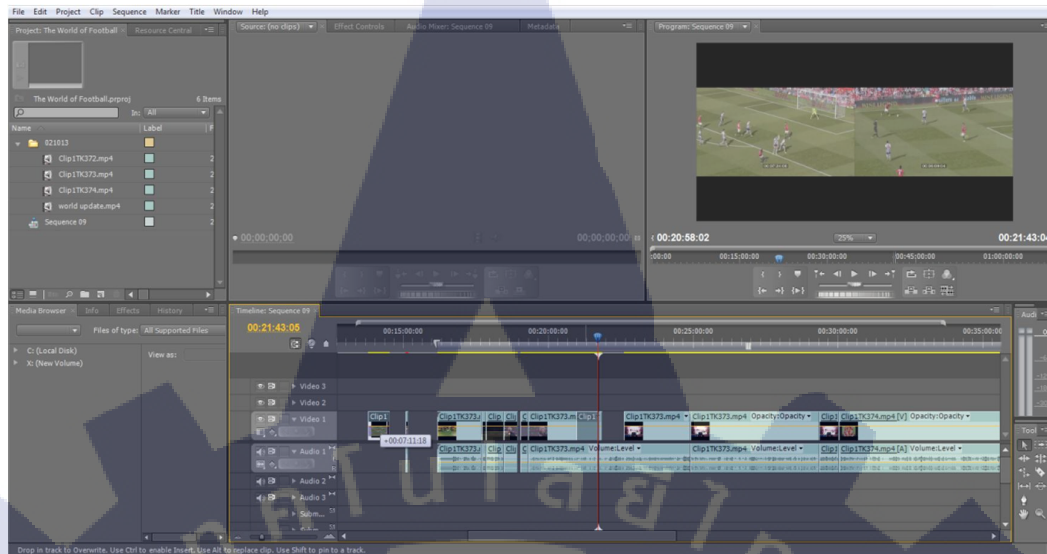
ภาพที่ 3.26 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 1



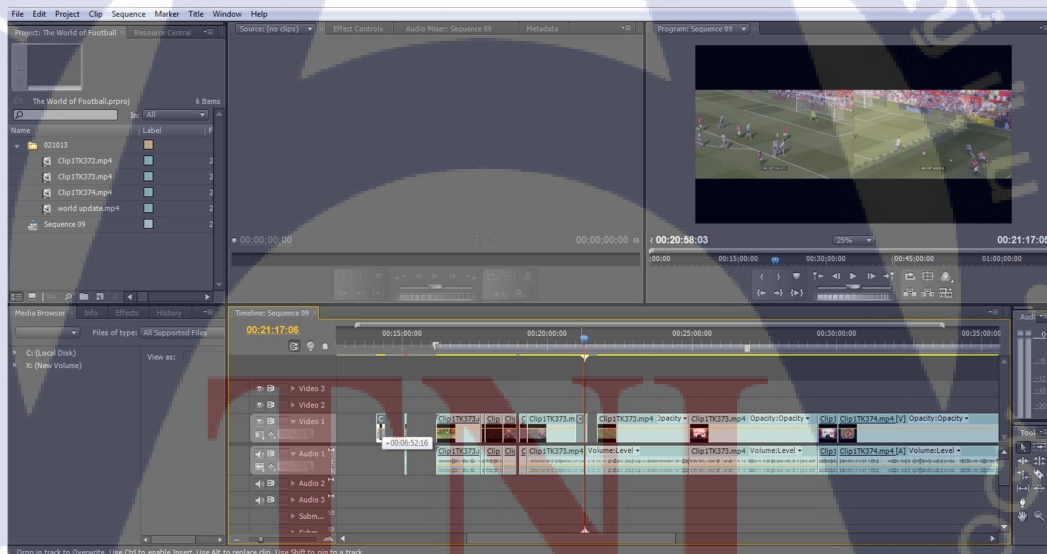
ภาพที่ 3.27 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 2



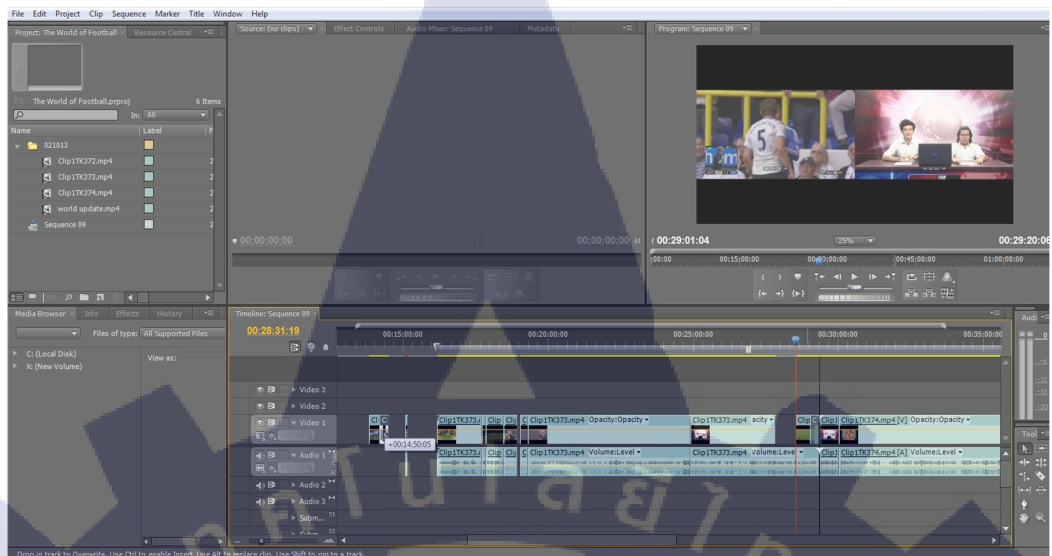
ภาพที่ 3.28 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 3



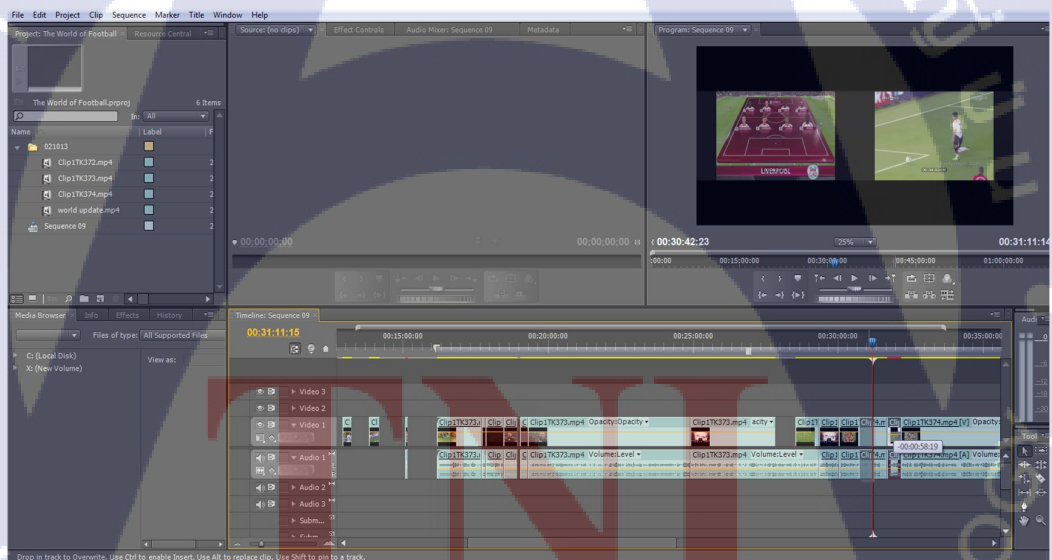
ภาพที่ 3.29 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 4



ภาพที่ 3.30 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 5

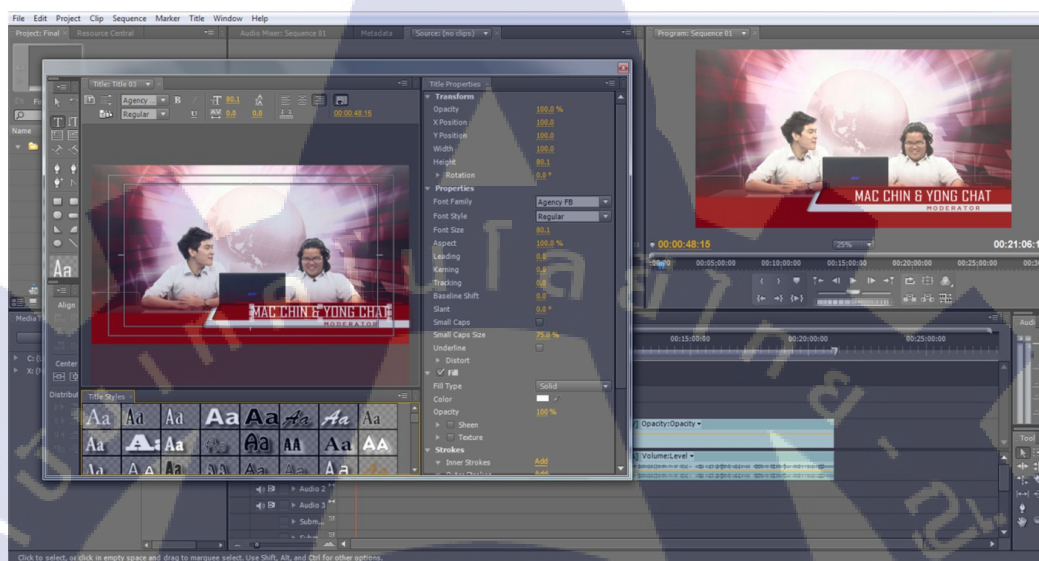


ภาพที่ 3.31 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 6



ภาพที่ 3.32 ตัดต่อภาพรายการช่วงที่ 7

3.2.1.16 การใส่คอมพิวเตอร์กราฟิกเพิ่มเพื่อให้ตัวงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยจะเน้นไปที่การปรับแต่งข้อมูล Normalization เป็นหลัก เพื่อที่จะให้การปรับแต่งข้อมูลนั้นมีความเหมาะสมกับระบบการทำงานที่ต้องการต่อไป [2.1.3.3] ดังภาพที่ 3.33 ถึง 3.36



ภาพที่ 3.33 ใส่คอมพิวเตอร์กราฟิกช่วงที่ 1



ภาพที่ 3.34 ใส่คอมพิวเตอร์กราฟิกช่วงที่ 2



ภาพที่ 3.35 ใส่คอมพิวเตอร์กราฟิกช่วงที่ 3

3.2.1.17 เมื่อเสร็จสิ้นการตัดต่อ ซึ่งเป็นการนำเอาภาพที่ได้ถ่ายทำมาเรียบเรียงกันเพื่อหาส่วนที่เกินและคัดเอาส่วนที่ไม่ต้องการออก เช่น เร่งเสียงพิธีกรในบางช่วงที่ไม่ค่อยออกห่างจากตัวพิธีกรมากเกินไป หรือการตัดควบคุมจังหวะในการสลับภาพเข้าไปหน้าของพิธีกรทั้งก่อนและหลังตัวโตเต็มของรายการให้ได้จังหวะที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งถึงแม้ว่าตัวรายการนี้จะไม่ได้ออกอากาศจริงแต่ก็ได้ทดลองเปิดให้ทางสถานประกอบการรับชม รวมไปถึงการอัปโหลดและแชร์ตัวรายการลงบน Youtube ทำให้ได้รับคำวิจารณ์และข้อเสนอแนะในการนำมาปรับปรุงผลงานต่อไป [2.1.3.4]

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.2.2.1 ถ่ายข่าว โดยมีหน้าที่ออกไปถ่ายข่าวกับพี่หัวหน้าข่าวภาคสนามทั้งในและนอกสำนักงาน ตำรวจแห่งชาติตามหมายข่าวที่เกี่ยวกับตำรวจที่ได้รับมา การประชุมต่างๆ ของตำรวจ การแถลงข่าวกดีต่างๆ และออกไปถ่ายเกี่ยวกับวงการบันเทิง ดังภาพ 3.37



ภาพที่ 3.37 ถ่ายข่าวนอกสถานที่

3.2.2.2 ผู้ช่วยโปรดิวเซอร์รายการสด โดยมีหน้าที่ช่วยเตรียมรายการสดต่างๆทุกรายการ เรียงโปรแกรม ออกอากาศในแต่ละวัน และควบคุมแผงปุ่มสวิตช์และเพลย์ภาพข่าวและวิดีโอข่าวในรายการสด ดังภาพ 3.38



ภาพที่ 3.38 ควบคุมแผงปุ่มสวิตช์ในรายการสด

3.2.2.3 จัดสตูดิโอ โดยมีหน้าที่ช่วยในสตูดิโอ เตรียมความพร้อมในสตูดิโอ จัดโต๊ะ จัดไฟ จัดกล้อง และช่วยภายในห้องควบคุมการออกอากาศ ดังภาพ 3.39 และ 3.40



ภาพที่ 3.39 จัดกล้องเพื่อเตรียมถ่ายรายการสดภายในสตูดิโอ



ภาพที่ 3.40 จัดฉากเพื่อเตรียมถ่ายรายการสดภายในสตูดิโอ

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ตัวรายการที่พร้อมนำไปออกอากาศ



4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

รายการ the world of football นี้เป็นรายการเกี่ยวกับฟุตบอลที่สามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย เพราะเข้าถึงได้ง่ายและตัวรายการมีความเป็นกันเอง แต่ก็ไม่ได้มีความหายาก จึงเหมาะสำหรับผู้ชื่นชอบเกี่ยวกับฟุตบอลเป็นอย่างมาก

4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย

จากผลตอบรับที่ได้จากผู้ชมนั้นส่วนมากจะเป็นทางด้านบวก เนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่จะชื่นชอบพิธีกรทั้งสองคน ที่มีการพูดคุยได้ตอบรับ-ส่งกันอย่างเป็นกันเองและเป็นธรรมชาติ ทำให้ผู้ชมรู้สึกอินและมีส่วนร่วมไปด้วย แต่ก็ได้รับข้อคิดเห็นทางด้านความสร้างสรรค์และความแปลกใหม่ที่ยังไม่ได้หนีออกไปจากรายการฟุตบอลโดยทั่วไปมากนัก

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการปฏิบัติตั้งแต่เดือนมิถุนายน ถึงตุลาคม เป็นเวลารวม 4 เดือนนั้นถือว่าประสบความสำเร็จในระดับที่ดี เนื่องจากได้รับประสบการณ์โดยตรงในการทำงานจริง โดยได้ทำงานในทุกๆด้านเกี่ยวกับงานด้านโทรทัศน์ เช่น การจัดสตูดิโอ การควบคุมตารางการออกอากาศ การเรียงผังรายการ การตัดต่อ รวมไปถึงการใช้กล้องด้วย

นอกจากนี้ยังได้เรื่องของความรับผิดชอบ เพราะทุกอย่างที่ได้ทำนั้นเป็นของจริงทั้งหมด พลาดก็พลาดจริง ต้องรู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และต้องพร้อมรับมือกับทุกๆ สถานการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้น

โดยเฉพาะเมื่อต้องออกไปถ่ายข่าวงานข้างนอก เนื่องจากไม่ได้มีความรู้ทางด้านกล้องมาก่อนจึงต้องลองผิดลองถูกเอง หรือในกรณีที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาเองได้จริงๆ ก็จำเป็นต้องสอบถามนักข่าวจากสถานีโทรทัศน์หรือรายการโทรทัศน์อื่นๆ ที่มาถ่ายทำอยู่ทำงานเดียวกัน

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

เมื่อการดำเนินงานมีความผิดพลาด เช่น เมื่อถ่ายได้ไม่ดีก็จำเป็นที่จะต้องถ่ายให้มากขึ้น ใช้กล้องให้มากขึ้น รวมไปถึงการสังเกตเหล่าบรรดากล้องมืออาชีพรู้ว่ามีการปฏิบัติอย่างไร เช็คกล้องอย่างไร ถ่ายอย่างไร ถ่ายงานลักษณะใดควรใช้มุมมองแบบไหน และนำมาปรับใช้ในแบบที่ตัวเองถนัด

ที่สำคัญคือต้องมีสติในการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นงานส่วนไหน มีความรอบคอบในการจะกระทำสิ่งใดๆ เพราะทุกสิ่งที่ได้ทำนั้นจะมีผลกระทบต่องานในภาพรวมทั้งสิ้น

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

5.3.1 ถ้าสนใจงานทางด้านนี้ก็ควรที่จะมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงานทางด้านมัลติมีเดียมาพอสมควร เพราะต้องใช้งานหลายๆ โปรแกรมที่มีทั้งเกี่ยวกับการตัดต่อวิดีโอ หรือตกแต่งรูปภาพ เพราะจำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานเป็นประจำ

5.3.2 ก่อนการเริ่มทำงานทุกครั้ง เราควรสอบถามรายละเอียดของงานให้เข้าใจเสียก่อน เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดที่หลัง หากมีข้อสงสัยควรสอบถามผู้รู้หรือพี่เลี้ยงทันที

5.3.3 รับฟังความคิดของผู้อื่นในการทำงาน เพื่อที่จะได้สามารถนำมาปรับใช้ให้งานออกมามีประสิทธิภาพที่สุด

5.3.4 สิ่งที่สำคัญคือการเดินเข้าหางาน ไม่ควรปล่อยให้ตนเองว่าง ควรเดินเข้าไปสอบถามผู้อื่นว่ามีงานใดให้ตนเองช่วยเหลือได้หรือไม่

5.3.5 ไปถึงที่ทำงานก่อนเวลางานเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนที่จะเริ่มงาน

5.3.6 ไม่กลับทันทีเมื่อหมดเวลางาน ควรสังเกตดูว่าผู้อื่นมีงานใดที่ยังทำอยู่หรือไม่ หากมีเราควรสอบถามว่ามีสิ่งใดให้เราช่วยเหลือได้บ้าง

5.3.7 ไม่ควรเถียงงาน เมื่อได้รับมอบหมายงานจากผู้บังคับบัญชา เว้นแต่ว่าเป็นงานที่ยังไม่มีประสบการณ์ก็ต้องขวนขวายเพื่อขอคำแนะนำจากผู้รู้

5.3.8 มีน้ำใจต่อผู้ร่วมงาน เคารพพนักงานทุกคน ยิ้มแย้มแจ่มใส เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีต่อการร่วมงานกัน

5.3.9 ในการทำงานฝ่ายสำนักงานสถานีโทรทัศน์สำนักงานตำรวจแห่งชาติ จะแบ่งเป็นหลายส่วนงาน โดยเฉพาะงานข่าวต้องเริ่มตั้งแต่เวลาประมาณ 7.00 น. หากนักศึกษาสามารถมาเข้าได้จะดีมาก และแต่ละวันอาจมีภารกิจล่วงเลยเวลางานแต่ส่วนมากจะไม่เกิน 18.30 น. นักศึกษาควรแจ้งให้ผู้ปกครองทราบ

เอกสารอ้างอิง

- [1] ศิริลักษณ์ พูลมาก, 2555, ศัพท์เทคนิคทางโทรทัศน์[Online], Available : <http://not204.blogspot.com> [2556, September 10].
- [2] นนทชัย มาโยธา, 2555, การถ่ายภาพและควบคุมกล้อง[Online], Available : http://www.cm-dv.com/tv_tec.htm [2556, September 06].
- [3] ธันพิสิทธิ์ ริดบำรุงชัย, 2556, ความรู้เบื้องต้นของการผลิตรายการโทรทัศน์[Online], Available : <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=874752> [2556, September 10].
- [4] สมเจตน์ เมฆพ่าย, 2554, 3P กับการผลิตรายการโทรทัศน์[Online], Available : http://www.dmaonline.in.th/index.php?modules=article&f=view&cat_id=3&id=65 [2556, September 20].
- [5] จตุพร ปานจ้อย, 2555, หลักและทฤษฎีการออกแบบ[Online], Available : http://www.km-web.rmutt.ac.th/?wpfb_dl=2 [2556, September 25].
- [6] ดวงกมล แก้วนก, 2555, การประมาณผลภาพ[Online], Available : <http://sisley.en.kku.ac.th/project/2011/COE2011-09/Report/PDF/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%201,2,3,4,5.pdf> [2556, September 22].
- [7] เยาวพร อุดรพงษ์, 2555, เริ่มต้นทำงานกับ Premier Pro[Online], Available : <https://sites.google.com/site/projectpremiereprocs55/bth-thi-2-hlak-kar-laea-thvsdi-thi-keiywkhxng/reim-tn-thangan-premiere-pro> [2556, September 24].
- [8] ธัญชนก เจาะจิตชื่น, 2555, พื้นฐาน Photoshop[Online], Available : <https://sites.google.com/site/projectphotoshopcs52555/home> [2556, September 24].

ภาคผนวก

TNI

ก. ศัพท์และเทคนิคของการทำรายการโทรทัศน์

TNI

ศัพท์ทางเทคนิคการถ่าย และการควบคุมกล้อง

1) **PAN** เป็นการเคลื่อนกล้องและแทนวางกล้องโดยวิธีส่ายไปในแนวนอนส่วนขาตั้งกล้องยังคงที่

คำสั่งที่ใช้ : ใช้ออกคำสั่งว่า "Panright" ส่ายไปทางขวาหรือ "Panleft" ส่ายไปทางซ้ายบางที ผู้ผลิตอาจออกคำสั่งที่เจาะจงลงไปกว่านี้ก็ได้เช่นส่ายไปทางซ้ายเมื่อผู้ดำเนินรายการเดินไปที่โต๊ะก็ได้ การส่ายกล้องชนิดพิเศษอีกอย่างหนึ่งคือ การส่ายอย่างรวดเร็ว (SWISH หรือ WHIP) ช่วงระหว่างภาพที่ส่ายนั้นจะไม่ชัดมองเห็นเหมือนลำแสงบนจอวิธีการนี้เพื่อให้เกิดการต่อเนื่องของภาพนั่นเอง การส่ายกล้องควรคำนึงถึงจุดหมายปลายทางมิใช่ส่ายกล้องไปโดยมิรู้ว่าจะไปหยุด ณ ที่ใด ทำให้ภาพไม่มีประสิทธิภาพและไม่น่าสนใจ

2) **TILT** คือ การเคลื่อนไหวกล้อง และแทนวางกล้องโดยวิธีการก้มหรือเงยกล้อง ส่วนขาตั้งกล้องยังคงที่

คำสั่งที่ใช้ : ใช้ออกคำสั่งว่า "Tilt up" เงยกล้องขึ้น หรือ "Tilt down" ก้มกล้องลง

3) **PEDESTAL** คือ การเคลื่อนไหวกล้องโดยการเปลี่ยนความสูงของขาตั้งคำสั่งที่ใช้ : ใช้ออกคำสั่งว่า "Pedestal up" หรือ "Ped up" เป็นการยกกล้องให้สูงขึ้น "Pedestal down" หรือ "Ped down" เป็นการลดกล้องให้ต่ำลงการใช้ Pedestal up ก็เหมือนกับการนั่งแล้วลุกขึ้นจะทำให้มุมของภาพที่มองนั้นเปลี่ยนไป

4) **DOLLY** คือ การเคลื่อนไหวกล้องโดยวิธีเคลื่อนที่เข้าหาหรือเคลื่อนที่ออกไปจาก วัตถุพร้อมขาตั้ง

คำสั่งที่ใช้ : ใช้คำว่า "Dolly in" เป็นการเคลื่อนกล้องเข้าหาวัตถุและ "Dolly out" เคลื่อนออกไปจากวัตถุการเคลื่อนที่ช้าหรือเร็วเพียงใดนั้นผู้ควบคุมรายการจะเป็นผู้ออกคำสั่ง

5) **TRUCK** คือการเคลื่อนไหวกล้องไปข้างซ้ายหรือขวาโดยทั้งขาตั้งและตัวกล้องเคลื่อนที่ไปด้วยกัน

คำสั่งที่ใช้ : ใช้คำว่า "Truck right" สำหรับการเคลื่อนไปทางขวาและ

"Truck left" สำหรับการเคลื่อนไปทางซ้ายการเคลื่อนที่ในลักษณะนี้ก็เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของผู้แสดงและเป็น การช่วยจัดภาพภายในกรอบให้ดีขึ้นนั่นเอง ลักษณะการเคลื่อนที่แบบนี้แตกต่างจากการส่ายกล้อง PAN ที่เคลื่อนที่เฉพาะตัวกล้องและแทนวางเท่านั้น

6) **ARC** คือ การเคลื่อนไหวกล้อโดยวิธี Dolly และ Truck แต่เป็นการเคลื่อนในลักษณะครึ่งวงกลม

คำสั่งที่ใช้ : ใช้คำว่า "Arc right" สำหรับการเคลื่อนไปทางขวามือ และ "Arc left" สำหรับการเคลื่อนไปทางซ้ายมือ

7) **CRANE** คือ การเคลื่อนไหวกล้อโดยที่กล้องติดอยู่บนคันยกที่มีแขนยาวยื่นออกไป

คำสั่งที่ใช้ : ใช้คำว่า "Crane up" สำหรับการยกคันยกขึ้นและ "Crane down" สำหรับการยกคันยกลงบางทีใช้คำว่า "Boom up" และ "Boom down" แทนก็ได้ ถ้าหากมีการส่ายคันยกไปทางขวาจะใช้คำว่า "Tongue left" บางครั้งจำเป็นต้องใช้การเคลื่อนไหวกล้อในลักษณะต่างๆร่วมกันเพื่อให้ภาพมีประสิทธิภาพเช่น ในขณะที่ (Dolly in) อาจต้องลดกล้องให้ต่ำลง (Ped own) และการที่จะทำให้ภาพอยู่ในกรอบในขณะที่ลดต่ำลงจะต้องมีการส่ายไปทางซ้ายขวา (Pan) เล็กน้อยพร้อมกับยกกล้อง (Tilt up) ด้วยจึงจะได้ภาพที่อยู่ในกรอบที่ต้องการ ดังนั้นผู้ควบคุมกล้องควรมีผู้ช่วยในการเคลื่อนขาตั้งส่วนผู้ควบคุมกล้องจะทำหน้าที่ส่ายก้มหรือเงยและควบคุมเลนส์ได้สะดวกขึ้นการมีผู้ช่วยจำเป็นต้องการ มีการทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ จึงจะเกิดประสิทธิผลของการผลิตรายการ

8) **Zoom** คือการใช้การควบคุมที่ต้องการเปลี่ยนมุมการรับภาพของเลนส์ที่ต่อเนื่องกัน

คำสั่งที่ใช้ : ใช้คำว่า "Zoom in" หรือ "Zoom out" ใช้ "Zoom in" เมื่อต้องการดึงภาพเข้ามาใกล้ๆ บางทีใช้คำว่า "Push in" และใช้คำว่า "Zoom out" เมื่อต้องการปล่อยมุมรับภาพให้กว้างออกไปบางทีใช้ "Pull out" การใช้ Zoom อย่างรวดเร็วนั้นเรียกว่า "SnapZoom" เพื่อทำให้น่าสนใจยิ่งขึ้นซึ่งไม่ควรจะใช้บ่อยนัก

9) **Focus** คือ การปรับความคมชัดของภาพ คำสั่งที่ใช้ : ใช้คำว่า "Focus up"

10) **Rack lens** คือ การเปลี่ยนหรือหมุนเลนส์ที่อยู่บนจาน (Turret) ให้ตรงกับช่องเลนส์ที่ถ่ายภาพเพราะบน Turret จะมีเลนส์หลายตัว แต่ปัจจุบันนี้แบบนี้ไม่นิยมใช้แล้ว

คำสั่งที่ใช้ : ใช้คำว่า "Rack lens" หรือ "Flip lens" ซึ่งปกติจะบอกจำเพาะเจาะจงลงไป ว่า Rack lens ชนิดใด

ลักษณะของภาพที่ถ่ายเพื่อบอกเนื้อหาหรือเรื่องราวของภาพและลักษณะภาพหรือธรรมชาติของภาพที่ถ่าย

- 1)ภาพที่ถ่ายจากมุมสูง(aerial shot / bird's eyes view)หมายถึง ภาพถ่ายในลักษณะถ่ายจากมุมสูง เช่น จากเครื่องบิน เสมือนภาพแทนสายตานก ในบทโทรทัศน์นอกจากบอกว่า ตั้งกล้องมุมสูงแล้ว จะต้องระบุด้วยว่าถ่ายจากเครื่องบิน
- 2)ภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มาก(Big Close Up Shot)หมายถึง ภาพถ่ายในลักษณะใกล้มีขนาดใหญ่ เช่น ภาพคนเต็มหน้า หรือภาพบางส่วนของใบหน้าที่ต้องการเน้นเฉพาะ เช่น นัยน์ตา ปาก จมูก หรือ บางส่วนของวัตถุ
- 3)ภาพครึ่งอก(Bust Shot)หมายถึง ภาพถ่ายศีรษะกับหัวไหล่ทั้งสองของผู้แสดง
- 4)ภาพเอียง (Canted Shot)หมายถึง ภาพที่อยู่นอกเส้นตั้งของภาพ ในบทโทรทัศน์มักจะบอก รายละเอียดเพิ่มเติม เช่น ภาพเอียง หรือภาพเฉียง ลักษณะใด
- 5)ภาพถ่ายข้ามไหล่ (Cross Shot)หมายถึง ภาพที่ถ่ายข้ามไหล่ด้านหลังอีกคนหนึ่งเป็นฉากหน้า และ เห็นหน้าอีกคนหนึ่ง ในบทโทรทัศน์ใช้คำว่า X- Shot หรือถ่ายข้ามไหล่
- 6)ภาพเต็มตัว (Full Shot)หมายถึง ภาพผู้แสดงคนเดียว หรือหลายคนเต็มตัว โดยมีฉากหลังประกอบ
- 7)ภาพระดับเข่าของร่างกาย (Knee Shot)หมายถึง ภาพที่ถ่ายตั้งแต่ศีรษะลงไปจนถึงหัวเข่า หรือการ ถ่ายภาพตั้งแต่หัวเข่าลง ไปถึงเท้า ซึ่งในบทโทรทัศน์ควรระบุให้ชัดเจน
- 8)ภาพถ่ายจากกระจกเงา (Mirror Shot)หมายถึง ภาพที่ถ่ายผู้แสดงจากภาพในกระจกเงา ซึ่งในบท โทรทัศน์ควรระบุให้ชัดเจนว่าเป็นภาพจากกระจกเงา
- 9)ภาพหมู่ (Group shot)หมายถึง ภาพในลักษณะรวมกันเป็นหมู่ หรือเป็นกลุ่มคน
- 10)ภาพบุคคล 2 คนครึ่งตัว (Two Shot / Double Shot)หมายถึง ภาพบุคคล 2 คนครึ่งตัวในกรอบ ภาพเดียวคน หันหน้าเข้าหากัน

ข. เอกสารในงานสหกิจศึกษา

TNI

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นายภานุพงศ์ จิรพรชัยสกุล
วันเดือนปีเกิด	16 สิงหาคม 2534
ประวัติการศึกษา	
ระดับประถมศึกษา	ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2543 โรงเรียนปิยะจิตวิทยา
ระดับมัธยมศึกษา	มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2548 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ
ระดับอุดมศึกษา	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2553 สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
ทุนการศึกษา	- ไม่มี -
ประวัติการฝึกอบรม	1. Google For Education ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น 2. Google Bots ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น 3. Animation ณ บริษัท Imagimax 4. Game ณ บริษัท Asiasoft
ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์	- ไม่มี -