



การผลิตสื่อภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง
Film Production for Entertainment

นายรุ่งภพ ปรีชาวิทย์

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ.2556

การผลิตสื่อภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง

Film Production for Entertainment

นายรุ่งภพ ปรีชาวิทย์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ.2556

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ฉันทพร กลิ่นนันท)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ฤทัยรัตน์ วิชัยดิษฐ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ดร.จิตติพร เลิศรัตน์เดชากุล)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ภูวดล ศิริกองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ/รายงาน การผลิตสื่อภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง
Film Production for Entertainment

ผู้เขียน นาย รุ่งภพ ปรีชาวิทย์
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ , สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.ฐิติพร เลิศรัตนเดชากุล
พนักงานที่ปรึกษา นาย ศุภกร พุ่งสินธุ์
ชื่อบริษัท บริษัท Maison Film & Production Co.,Ltd.
ประเภทธุรกิจ/สินค้า รับออกแบบสื่อมัลติมีเดียครบวงจร

บทสรุป

โครงการนี้เป็นการผลิตหนังสั้นเพื่อความบันเทิง งานที่ปฏิบัติประกอบไปด้วการทำงานด้าน Composition ต่างๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากทางพนักงานที่ปรึกษาโดยอาศัยการเรียนรู้วิธีการใช้เครื่องมือและเทคนิคต่างๆที่ใช้ในการทำ เช่น การทำ Mask, การทำ Green Screen, การทำ Keylight Effect ,การทำ Color Correction ให้กับวิดีโอที่มีสีผิดเพี้ยนไป ซึ่งต้องอาศัยการปรับค่า Level ของตัววิดีโอและอื่นๆอีกมากมาย ซึ่งเทคนิคเหล่านี้สามารถนำไปใช้ในการทำงานได้จริง ทำให้เกิดความรู้และเข้าใจในกระบวนการตลอดจนสร้างผลงานวิดีโอที่เป็นไปตามที่ลูกค้าต้องการได้ รวมถึงได้สร้างสรรค์ผลงานหนังสั้นตามแนวคิดของข้าพเจ้าเอง

หลังจากได้เรียนรู้กระบวนการทำงานตลอดจนประสบการณ์การทำงานของการทำสื่อมัลติมีเดียและวิดีโอแล้ว ข้าพเจ้าสามารถผลิตหนังสั้นออกมาได้ตามความต้องการ และมีความพร้อมในการทำงานในด้านสื่อวิดีโอ ภายหลังจากการจบการศึกษาในระดับปริญญาตรี

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Project's name	Film Production for Entertainment
Writer	Mr. RungphopPreechawit
Faculty	Information Technology, Multimedia Technology
Faculty Advisor	MissThitipornLertrusdachakul
Job Supervisor	Mr. SupakornTungsin
Company's name	Maison Film & Production Co.,Ltd.
Business Type / Product	Multimedia Design

Summary

This project is a creation of short-film with purpose for entertaining viewers. This project is made up of different compositions assigned by the company's full-time staff. The knowledge and techniques are from working on actual projects that help me to understand thoroughly every step of video making process. such as Masking, Green Screen and Keylight Effect, Color Correction of the video that has a wrong color toneby using the Level in the video. The goal is to create videos according to the customers' request.

By using multiple skills that are learned through full-time work. I was able to adapt, create video as requested and gain the knowledge and experience in multimedia and video making skills. I also learned how to adapt myself with colleagues and created good teamwork environment and resolved a problem by myself. It also make me ready for work in this job after graduate.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท Maison Film & Production Co.,Ltd. นับตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2556 ถึงวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2556 ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่า ต่อการทำงานในอนาคต มากมาย ได้รับความเอาใจใส่และยังได้รับการอุปการะอย่างดีจากบุคคลหลายๆ ท่านเรื่อยมา สำหรับรายงานวิชาสหกิจศึกษาฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนั้นข้าพเจ้าขอลงนามขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

- 1) บิดามารดา บุคคลในครอบครัวและมิตรสหายของข้าพเจ้า
- 2) พี่ ๆ ในบริษัท Maison Film & Production Co.,Ltd. ที่คอยสอน ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือทุกท่าน
- 3) อาจารย์ในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศทุกท่าน
- 4) ทีมงานในกองถ่ายทำหนังสั้น Assassin's กรีด! และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถ่ายทำทุกท่าน

และบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตการทำงานจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

TNI

นายรุ่งภพ ปรีชาวิทย์
ผู้จัดทำรายงาน

...../...../.....

สารบัญ

หน้า

บทสรุป.....	ก
Summary	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ฉ

บทที่

1. บทนำ.....	1
1.1 ที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการขององค์กร	1
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริการ	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	2
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	2
1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	2
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	3
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	3
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	3

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.1 Sony Vegas	5
2.2 Adobe After Effects.....	12
2.3 Adobe Audition	17
2.4 Adobe Photoshop	18
2.5 ทฤษฎีกฎสามส่วน (Rule of Thirds)	20
2.6 ระบบสี.....	22
2.7 ทฤษฎีวิดีโอ.....	22
2.8 กระบวนการการผลิต Film & Video.....	26
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	29
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	29
3.2 รายละเอียดโครงการ	30
3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	30
3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	30
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	31
3.3.1 ปฏิบัติโครงการด้านวิดีโอ Composition ตามที่ได้รับมอบหมาย	32
3.3.1.1 การสร้าง Animatic ให้กับ Storyboard	32
3.3.1.2 การทำ COLOR COLLECTION ให้กับไฟล์ FOOTAGE ที่มีสี ผิดเพี้ยนไปจากที่ควรจะเป็น	33
3.3.1.3 การทำ Animate Logo ของสินค้าต่างๆ	35
3.3.1.4 การทำ Motion Tracking เพื่อแก้ไขงานตามความต้องการของ ลูกค้า	36

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.3.1.5 การทำ Visual Effect และ Composition เพื่อให้เกิด สภาพแวดล้อมหรือสิ่งที่ต้องการที่ไม่ได้อยู่ใน ฉากการถ่ายทำจริง	37
3.3.2 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ หนังสั้น Assassin's กรีด!	39
3.3.2.1 Pre – production	39
3.3.2.2 Production.....	40
3.3.2.3 Post – Production.....	41
3.3.2.4 Distribution.....	43
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลหนังสั้น Assassin's กรีด!	44
3.4.2 วิเคราะห์ข้อมูลผู้ชม	44
3.4.3 วิเคราะห์ข้อมูลช่องทางเผยแพร่.....	45
4. ผลการดำเนินงานการวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ.....	46
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	46
4.1.1 หนังสั้น Assassin's กรีด!	46
4.1.2 งานที่ได้รับมอบหมายทั่วไป.....	50
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
4.1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหนังสั้น Assassin's กรีด!	52
4.1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายทั่วไป	52
4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการ ปฏิบัติงานและการจัดทำโครงการ	53

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	55
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ	55
5.2 แนวทางแก้ไขปัญา	57
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	58
เอกสารอ้างอิง	59
ภาคผนวก	60
ก. ภาพตัวอย่างของการแหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาออนไลน์	60
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	62

TNI

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานโครงการ	29
3.2 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย	30
4.1 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับ	53
5.1 ตารางสรุปปัญหาในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	56
5.2 ตารางแสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาในการทำโครงการ	57
5.3 ตารางแสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาสำหรับงานที่ได้รับมอบหมาย	58

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่ หน้า

1.1	รูปแสดงแผนที่บริษัท Maison Film & Production Co.,Ltd.....	1
1.2	แผนผังการบริหารองค์กรของบริษัท Lit Meed Sun	2
2.1	โปรแกรม Sony Vegas	5
2.2	Track	6
2.3	Timeline	6
2.4	Transport Toolbar	7
2.5	Time Display.....	7
2.6	Status Bar	8
2.7	Explorer.....	8
2.8	Trimmer	9
2.9	Audio Control	10
2.10	Video Preview.....	10
2.11	Project Media	11
2.12	เครื่องมือและอินเตอร์เฟซของโปรแกรม After Effects.....	13
2.13	ไอคอนเครื่องมือที่มีอยู่ใน After Effects.....	14
2.14	Interface ของ Adobe Audition.....	17

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่ หน้า

2.15 Interface การทำงานของโปรแกรม AdobePhotoshop.....	18
2.16 ลักษณะเส้นสมมุติ4 เส้นที่ทำให้เกิดจุดตัด4จุด.....	21
2.17 จุดสนใจบริเวณจุดตัดที่ทำให้ภาพดูสมบูรณ์.....	21
3.1 Storyboard ที่ต้องการเสนอให้ลูกค้าในแบบธรรมดา.....	32
3.2 Screen Shot ที่แสดงที่เรื่องราวคร่าว ๆ ของ Storyoardที่ต้องการเสนอให้ลูกค้า.....	33
3.3 รูปแบบการจัดคำสีโดยใช้ Effect Level.....	34
3.4 ก่อนปรับสี (ด้านบน) และหลังปรับสี (ด้านล่าง).....	34
3.5 รูปโลโก้ก่อนการทำ Animate.....	35
3.6 รูปโลโก้ที่ผ่านการทำ Animate แล้ว.....	35
3.7 การสร้างMotion Trackingให้กับวัตถุที่ต้องการ.....	36
3.8ก่อนเปลี่ยนสินค้า (ซ้าย) และหลังเปลี่ยนสินค้า (ขวา).....	36
3.9รูปตัวอย่างไฟล์ Footage ที่มีการใช้เทคนิค Green Screen.....	37
3.10 รูปตัวอย่างการตั้งค่า Effect KeyLight.....	38
3.11 รูปหลังจากการใช้ Effect KeyLight.....	38
3.12 ตัวอย่าง Storyboard.....	40
3.13 การถ่ายทำ.....	41

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่ หน้า

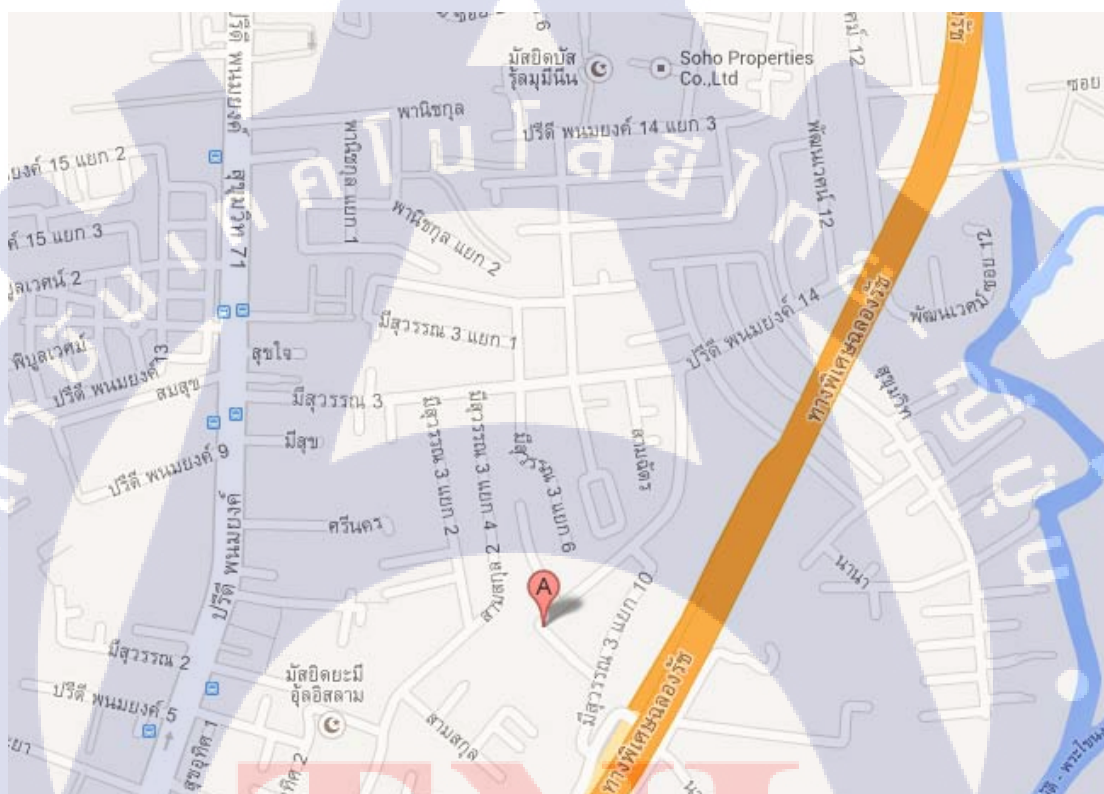
3.14 ตัวอย่างหน้าต่าง Interface โปรแกรมที่ใช้ในการทำ Editing	42
3.15 ตัวอย่างหน้าต่าง Interface โปรแกรมที่ใช้การทำ Visual Effect	42
3.16 ตัวอย่างหน้าต่าง Interface โปรแกรมที่ใช้การทำ Sound Editing	43
4.1 ภาพขณะทำหน้าที่ผู้กำกับ อธิบายบทให้นักแสดงเข้าใจ.....	47
4.2 ภาพขณะทำหน้าที่เป็นผู้กำกับและตากล้อง	48
4.3 ภาพผลจากการทำ Visual Effect.....	49
4.4 ภาพจากหนังสือ Assassin's กรีด!	49
4.5 Animatic ให้กับ Storyboard โฆษณา SARA.....	50
4.6 รูปโลโก้ยาสีฟัน Salz ที่ผ่านการทำ Animate.....	50
4.7 วิดีโอหลังการทำ Color Collection	51
4.8 ภาพตัวอย่างของโฆษณา Salz หลังจากใช้เทคนิค Green Screen.....	51
4.9 ภาพสินค้าตัวใหม่หลังผ่านการ Motion Tracking.....	52
ก.1 ภาพตัวอย่างวิดีโอสอนการทำ Muzzle Flare ใน After Effects.....	61
ก.2 ภาพตัวอย่างวิดีโอสอนการทำ Blood Burst ใน After Effects	61

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

บริษัท Maison Film & Production Co.,Ltd.16/1 ซอย. เอกมัย ถนน สุขุมวิท แขวงพระโขนง
เหนือ เขตพระโขนง จังหวัด กรุงเทพมหานคร 10110



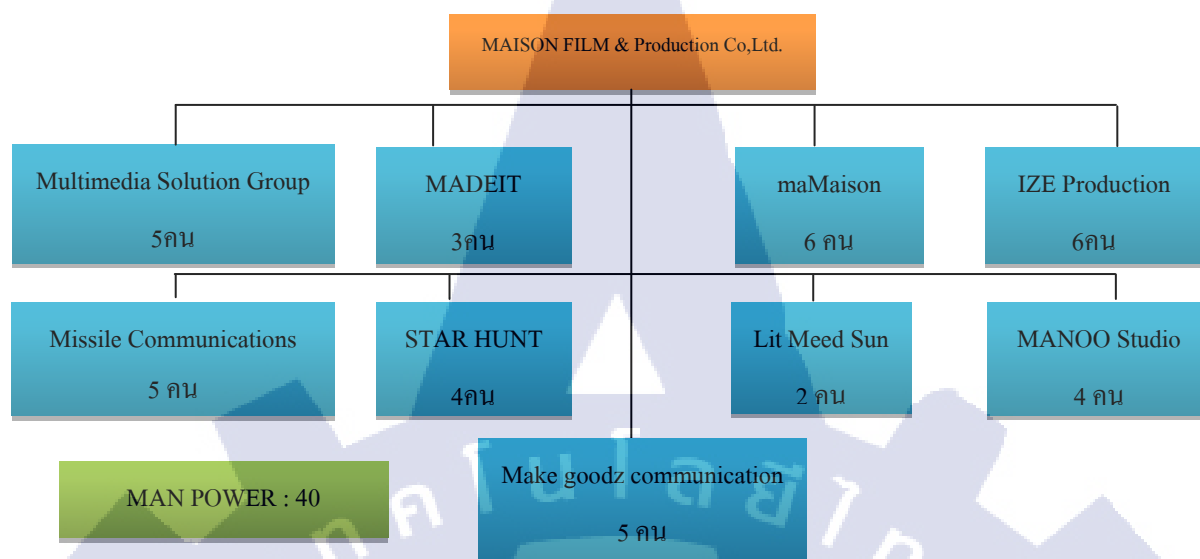
ภาพที่ 1.1 รูปแสดงแผนที่บริษัท Maison Film & Production Co.,Ltd.

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

ทำธุรกิจเกี่ยวกับงานด้าน Production ในด้านต่างๆ เช่น การผลิตสื่อโฆษณา ตัดต่อภาพยนตร์
ตกแต่งภาพนิ่ง การเตรียมงานก่อนออกถ่ายโฆษณา การถ่ายทำและออกแบบเว็บไซต์

ในส่วนของการทำงานในแผนกที่ ปฏิบัติหน้าที่ จะมีหน้าที่หลักๆคือ การตัดต่อ (Editing) และ
การทำ Composite ซึ่งจะได้รับการมอบหมายจากแผนกอื่นๆ ที่ถ่ายทำตัววิดีโอเสร็จแล้ว มาทำการ
ตัดต่อ ทำ Visual Effect รวมถึงการทำ Presentation ต่างๆ ให้กับทางบริษัทอีกด้วย

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 แผนผังการบริหารองค์กรของบริษัท Lit Meed Sun

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่ที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

Video Editing ทำงานเกี่ยวกับการตัดต่อวิดีโอ การทำตาม Cutting ที่ผู้กำกับต้องการและ การทำ Transition และ Retouch วิดีโอต่างๆตามที่พนักงานที่ปรึกษาต้องการ

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นาย สุภกร ท่งสินธุ์

ตำแหน่ง Video Editor

เบอร์โทรศัพท์ 089-7871208

Email : jackdevils@hotmail.com

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน 2556 ถึง 4 ตุลาคม 2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันนี้สังคมมีความเครียดเกิดขึ้นมากมาย ทั้งความเครียดจากการเรียน การทำงาน สื่อ บังเหิงจึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมาก ในการลดความตึงเครียดของผู้รับชม จึงได้มีการผลิตหนังสั้นเพื่อความบันเทิงขึ้นมา

เกม Assassin's Creed (Series) เป็นเกมที่โด่งดังมากมีเนื้อเรื่องน่าติดตามจึงทำให้มีผู้เล่นจำนวนมาก ดังนั้นจุดประสงค์หลักของการทำหนังสือเล่มนี้คือการล้อเลียนเกมถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราวคล้ายคลึงตัวเกมจริงเพื่อสร้างความบันเทิง

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

- 1.8.1 เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมหนังสือ
- 1.8.2 เพื่อฝึกฝนทักษะการเป็นผู้กำกับ การมีสมาธิกับการถ่ายทำ การเป็นผู้นำควบคุมคนในกองถ่ายทำ
- 1.8.3 เพื่อฝึกฝนทักษะการเป็นตากล้อง การใช้กล้อง DSLR ถ่ายทำ การวัดแสง การคุมมกล้อง
- 1.8.4 เพื่อฝึกฝนทักษะการตัดต่อวิดีโอและการทำ Visual Effect

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1.9.1 ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากหนังสือและทำให้เกม Assassin's Creed (Series) เป็นที่รู้จักกันมากขึ้น
- 1.9.2 ได้พัฒนาทักษะการเป็นผู้กำกับ การมีสมาธิกับการถ่ายทำ การเป็นผู้นำควบคุมคนในกองถ่ายทำ
- 1.9.3 ได้พัฒนาทักษะการเป็นตากล้อง การใช้กล้อง DSLR ถ่ายทำ การวัดแสง การคุมมกล้อง
- 1.9.4 ได้พัฒนาทักษะการตัดต่อวิดีโอและการทำ Visual Effect
- 1.9.5 ได้รู้จักการทำงานเป็นทีม การแบ่งงาน การประสานงาน และคำศัพท์เฉพาะในด้านสายอาชีพนั้นๆ
- 1.9.6 ได้เรียนรู้วัฒนธรรมภายในองค์กร และการทำงานภายใต้ความกดดัน
- 1.9.7 ได้พัฒนานิสัยให้เป็นคนตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการทำงาน ณ Maison Film & Production Co.,Ltd. ในตำแหน่ง Editor ได้มีการทำงานมากมาย ซึ่งมีคำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับทางด้านมัลติมีเดียบางคำที่จำเป็นต้องรู้ ซึ่งถือเป็นผลดีต่อการเอื้ออำนวยในการทำงาน

1.10.1 Footage

คือ วิดีโอ หรือ ภาพนิ่งที่ทำการเก็บมาจากการถ่ายทำ ที่ยังไม่ได้มีการแก้ไขปรับแต่งใดๆทั้งสิ้น

1.10.2 Insert

ภาพบรรยากาศ หรือสิ่งที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถนำมาใส่ลงในวิดีโอได้ เพื่อให้ วิดีโอมีความต่อเนื่อง ผู้ชมได้เกิดอรรถรสและเข้าใจถึงสิ่งที่วิดีโอต้องการสื่อมากขึ้นหรือทำให้เกิดความหมายชัดเจนขึ้น

1.10.3 Transition

ตัวคั่นระหว่าง Scene เพื่อทำให้เวลาข้าม Scene ไปแล้วดูไม่สะดุดเกินไป

1.10.4 Cutting

รูปแบบแล้วแนวทางการตัดต่อวิดีโอ ซึ่ง Cutting นี้ทางผู้กำกับจะเป็นคนจัดทำขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางให้ผลงานการตัดออกมาอย่างที่ต้องการซึ่งจะรวมถึง เสียง และภาพ รวมถึงนาฬิกาของวิดีโอ นั้นๆด้วย

1.10.5 Showreel

วิดีโอรวมผลงานของบริษัท บางครั้งก็เรียกว่า Portfolio ซึ่งจะรวบรวมผลงานต่างๆที่ทางบริษัทเคยทำ แล้วนำมาร้อยเรียงกันให้ดูสวยงามและทำให้บริษัทดูน่าเชื่อถือและยังเป็นตัวช่วยในการหาลูกค้าอีกด้วย

1.10.6 Render

การประมวลผลวิดีโอที่อยู่ในโปรแกรมต่างๆให้ออกมาในรูปแบบที่สามารถดูได้จากโปรแกรมหรือ Platform อื่นๆ เช่น Quicktime Player ซึ่งการ Render ก็จะมีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้งาน

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงาน ได้มีการใช้ทฤษฎี เทคโนโลยี และ โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อช่วยให้การปฏิบัติงานเป็นไปได้อย่างราบรื่น โดยได้มีการใช้งานดังนี้

2.1 Sony Vegas



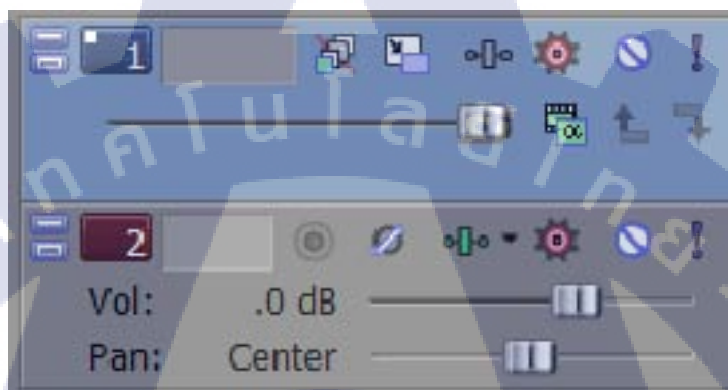
ภาพที่ 2.1 โปรแกรม Sony Vegas

Sony Vegas เป็นโปรแกรมสำหรับตัดต่อวิดีโอคุณภาพสูง ไม่ว่าจะเป็นตัดต่อ รวม แยก ซ้อน วิดีโอด้วยความแม่นยำสูงสุด หรือจะใส่เอฟเฟ็กต์เพื่อเพิ่มเทคนิคลูกเล่นในงานวิดีโอซึ่งมี Effect ให้เลือกกว่า 1,000 รูปแบบ ให้เลือกใช้งานได้ตามลักษณะงานที่ต้องการตัดต่อ สลับสับเปลี่ยนฟังก์ชันลากแล้ววาง (Drag and Drop) เพื่อง่ายต่อการใช้งาน สามารถ รองรับวิดีโอความละเอียดสูง (Height Definition) เช่น HDV, SDI, XDCAM สามารถตัดต่อโดยรักษาคุณภาพของภาพและเสียงยังดีเหมือนเดิม สามารถใช้งานได้ทั้งระบบปฏิบัติการ 32 บิตและ 64 บิต ใช้งานได้ทั้งมือสมัครเล่นแบบพื้นฐาน ไปจนถึงระดับมืออาชีพ

2.1.1 ส่วนประกอบของโปรแกรมSony Vegas

SonyVegas มีส่วนประกอบที่สำคัญดังนี้

2.1.1.1 Track เป็นส่วนแสดงTrack ของVideo, Audio และBus Track ใช้ในการจัดการควบคุม Track ภาพและเสียงจัดเรียงลำดับของTrack ต่างๆควบคุมความดังของเสียงเปิด-ปิดเสียงเป็นต้น



ภาพที่ 2.2 Track

2.1.1.2 Timeline เป็นส่วนการทำงานหลักของโปรแกรมซึ่งเราจะทำการตัดต่อวิดีโอที่ Timeline โดยในแนวนอนจะหมายถึงช่วงเวลาและแนวตั้งจะหมายถึงลำดับชั้นของTrack



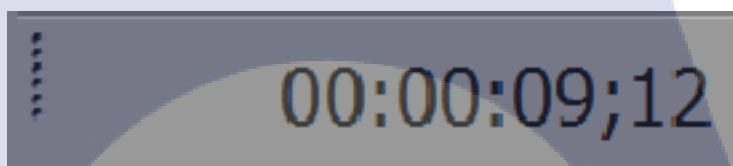
ภาพที่ 2.3 Timeline

2.1.1.3 Transport Toolbar เป็นส่วนควบคุมการเล่นวิดีโอบน Timeline หลักการทำงานก็จะคล้ายกับเครื่องเล่นซีดีทั่วไปโดยเมื่อคลิกจะแสดงผลที่ส่วนPreview



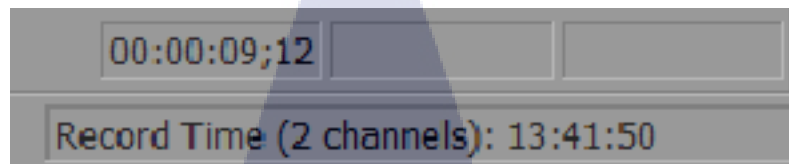
ภาพที่ 2.4 Transport Toolbar

2.1.1.4 Time Display เป็นส่วนแสดงเวลาโดยจะยึดเอาตำแหน่งของ Curser ที่อยู่บนTimeline เป็นสำคัญโดยแสดงเวลาในรูปแบบของHH:MM:SS;FF นั่นคือชั่วโมงนาที่วินาทีส่วนFF นั้นจะหมายถึงจำนวนเฟรมในแต่ละวินาที



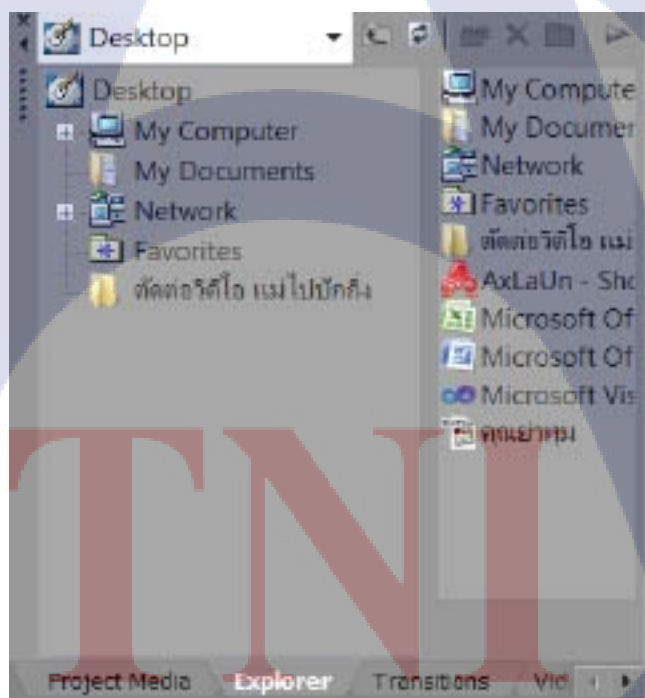
ภาพที่ 2.5 Time Display

2.1.1.5 Status Bar ถือเป็นส่วนหนึ่งของTimeline ประกอบด้วย3ช่องได้แก่เวลาเริ่มต้นเวลาสิ้นสุดและเวลาทั้งหมดโดยอ้างอิงCurser ที่อยู่บนTimeline เป็นสำคัญ



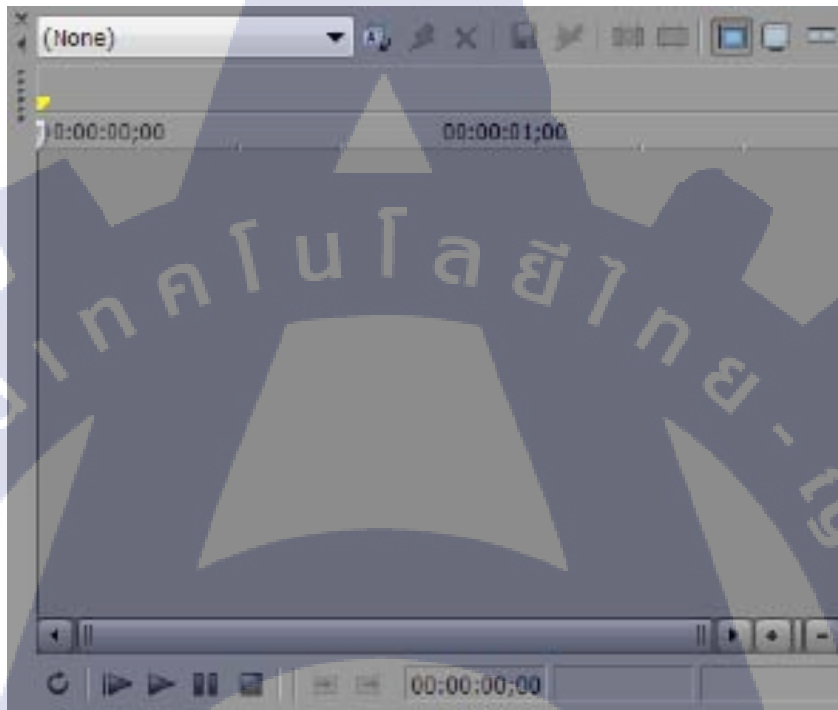
ภาพที่ 2.6 Status Bar

2.1.1.6 Explorer เป็นส่วนที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้สามารถเรียกดูไฟล์ต่างๆบนเครื่องได้อย่างรวดเร็วโดยสามารถคลิกและลาก Video Image หรือAudio มาวางเรียงกันบน Timeline ได้อย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 2.7 Explorer

2.1.1.7 Trimmer เป็นอีกทางเลือกในการตัดต่อวิดีโอที่สามารถเลือกเพียงบางส่วนของ Video หรือสื่อใดๆมาใส่ในงานของเราได้



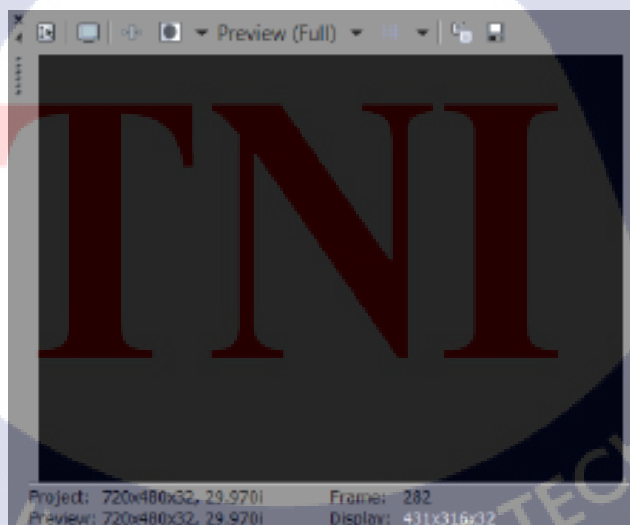
ภาพที่ 2.8 Trimmer

2.1.1.8 Audio Control เป็นส่วนควบคุมเสียงของวิดีโอโดยส่วนนี้จะหมายถึงเสียงของชิ้นงานโดยรวมทั้งหมดจากจุดนี้สามารถตั้งคุณสมบัติของAudio ของงานได้



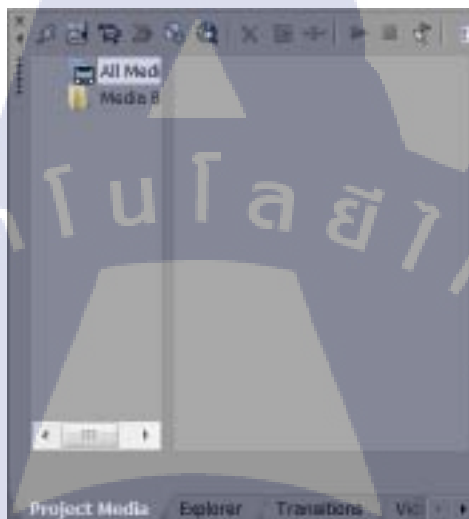
ภาพที่ 2.9 Audio Control

2.1.1.9 Video Preview เป็นส่วนแสดง Video โดยจะผนวกทั้งตัวหนังสือ Effect หรือ Transition ใดๆ ให้ได้ชมก่อนโดยไม่จำเป็นต้อง Render ออกมา



ภาพที่ 2.10 Video Preview

2.1.1.10 Project Media เป็นส่วนแสดงไฟล์ที่เกี่ยวข้องกับการตัดต่อวิดีโอของเราทั้งหมดทั้งไฟล์เสียงภาพเคลื่อนไหวภาพนิ่งตัวหนังสือจากจุดนี้สามารถคลิกปุ่ม Import เพื่อนำเข้าไฟล์ต่างๆเหล่านั้นได้ทันที



ภาพที่ 2.11 Project Media

2.1.2 ข้อดีและข้อด้อยของ Sony Vegas

2.1.2.1 ข้อดี

ใช้งานง่ายทำให้มือใหม่เรียนรู้ได้เร็วโดยไม่จำเป็นต้องใช้ตำราใดในเบื้องต้นได้เพียงแค่อากวาก็สามารถตัดต่อง่ายๆ ได้แล้วสามารถใช้คอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพไม่สูงนักในการใช้งานที่สำคัญมี Download ฟรีที่เว็บไซต์เลยเพียงแค่หา Crack ก็ใช้งานได้สมบูรณ์แล้วเป็นต้น

2.1.2.2 ข้อดี

บางอย่างยังดีกว่าโปรแกรมชื่อดังที่มีอายุมานานแล้วเช่นมีการสนับสนุนจากบรรดาผู้ผลิตโปรแกรมที่เรียกว่าPlug-ins ต่างๆน้อยรวมถึงการใช้งานร่วมกับอุปกรณ์ต่างๆด้วยเช่นการตัดต่อวิดีโอที่ไม่แพร่หลายเท่าแต่ปัจจุบันผู้ผลิตโปรแกรมต่างๆปรับแต่งให้สามารถใช้ร่วมกับVegas ได้มากขึ้น

2.2 Adobe After Effects

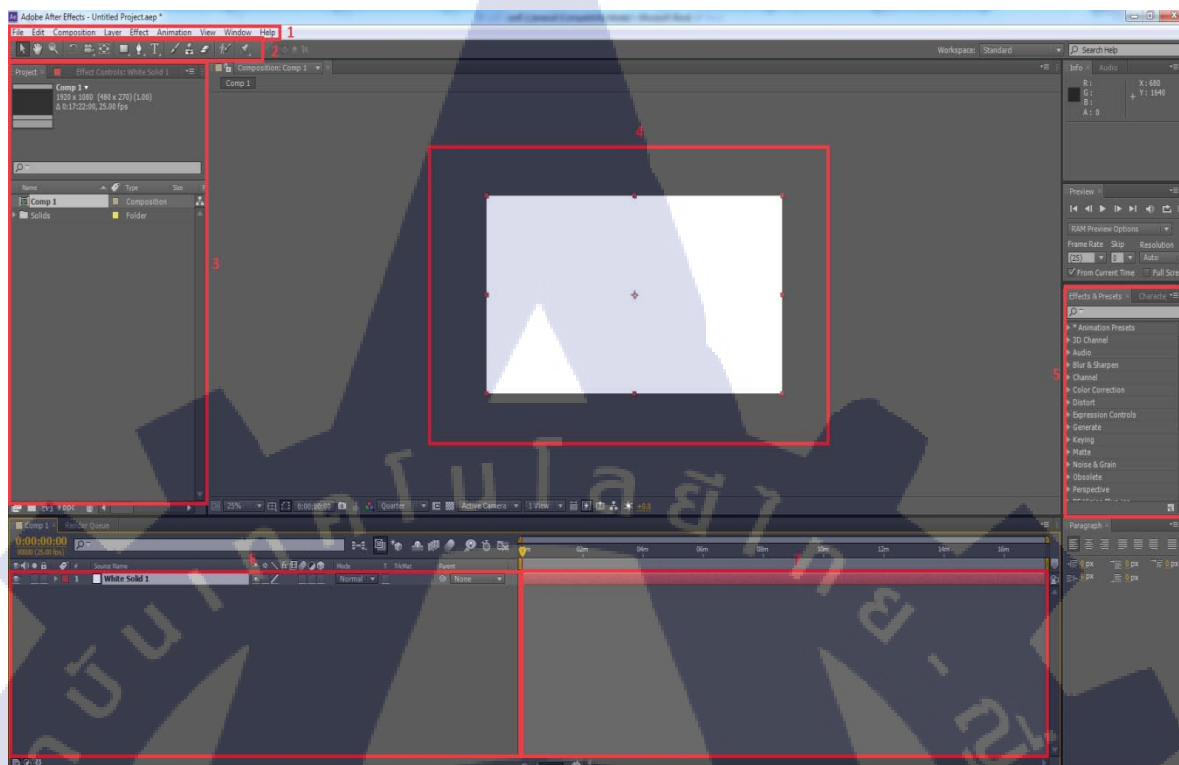
เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท Adobe System Corporation เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทผสมองค์ประกอบต่างๆเข้าด้วยกัน (Composite) ให้ออกมาเป็นตัวงานประเภทภาพเคลื่อนไหวไปใช้ในสื่อต่างๆเช่นภาพยนตร์วิดีโออินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์และเป็นที่ยอมรับมากที่สุดเนื่องด้วยการใช้งานง่ายต่อการเรียนรู้มีการพัฒนาต่อเนื่องและมีโปรแกรมเสริมมากมาย (Plug-in) แล้วยังสามารถทำงานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆได้อย่างกลมกลืนโดยการโยนไฟล์กลับไปมาได้ระหว่างโปรแกรมได้ (CS Creative Suite) มีความยืดหยุ่นสูงรองรับไฟล์ได้หลายประเภทและชนิด(ในMode RGB)

เนื่องด้วยการทำงานในแบบLayer จึงง่ายต่อการเรียนรู้ลักษณะการทำงานคล้ายPhotoshop เพียง

- เพิ่มFrame , Timeline , Monitor , Keyframe , Timecode!เข้าไปเท่านั้น

ในตัวโปรแกรมเองก็มีเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture) มากมายแต่ที่เป็นที่นิยมมากคือการนำไปใช้สร้างงาน Motion Graphic ซึ่งการทำงานแบบLayer เป็นขั้นๆนั้นมีประโยชน์มากทำให้ทำงานง่ายรองลงมาก็จะเป็นการทำงานพวก Visual Effect สร้างภาพตกแต่งภาพแก้ไขสีในงานภาพเคลื่อนไหวการทำงานจะรองรับระบบไฟล์ภาพแบบ Pixel หรือBitmap นั่นเอง

2.2.1 เครื่องมือและอินเตอร์เฟซของโปรแกรม After Effectsหลักๆจะมีดังนี้



ภาพที่ 2.12 เครื่องมือและอินเทอร์เฟซของโปรแกรม After Effects

(2.2.1.1) เมนูบาร์ (Menu Bar) เมนูบาร์แสดงอยู่ในบรรทัดล่างต่อจากไคเดิลบาร์ ซึ่งเป็นที่เก็บคำสั่งต่างๆที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งอยู่ในรูปแบบของคำสั่งเมนู โดยเริ่มตั้งแต่เมนู File เรื่อยไปจนถึงเมนู Help ตามลำดับ แต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยออกมา โดยแต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยแตกต่างกันออกไปตามลักษณะประเภทของเมนูดังรายการต่อไปนี้

(2.2.1.1.1) เมนู File เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการทำงานทางด้านไฟล์ทั้งไฟล์วิดีโอและไฟล์ภาพ เช่น การบันทึกไฟล์ การเปิดไฟล์ เป็นต้น

(2.2.1.1.2) เมนู Edit เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งแก้ไขไฟล์ภาพหรือไฟล์วิดีโอ

(2.2.1.1.3) เมนู Composition เป็นคำสั่งเกี่ยวกับเทคนิคต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงาน

(2.2.1.1.4) เมนู Layer เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดเลเยอร์ต่างๆ เช่น การทำให้เลเยอร์นั้นมองเห็นหรือไม่เห็น เป็นต้น

(2.2.1.1.5) เมนู Effect เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดการ effect ต่างๆ เช่น CC Particle World

(2.2.1.1.6) เมนู Animation เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการกำหนดการเคลื่อนไหวของไฟล์ต่างๆ

(2.2.1.1.7) เมนู View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการดูมุมมองของไฟล์ตลอดจนการย่อ-ขยาย ไฟล์

(2.2.1.1.8) เมนู Window เป็นคำสั่งที่รวบรวมการเรียกใช้ Palette เพื่อให้สะดวกต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

(2.2.1.1.9) เมนู Help เป็นคำสั่งที่รวบรวมการช่วยเหลือและแนะนำการใช้โปรแกรม Adobe After Effect

(2.2.1.2) กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เป็นที่จัดเก็บกลุ่มเครื่องมือต่างๆ เครื่องมือเหล่านี้มีหลากหลายประเภทดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือบางตัวซ่อนเอาไว้ซึ่งสังเกตได้ว่าหากเครื่องมือใดมีปุ่มสามเหลี่ยมสีดำอยู่ทางด้านขวาล่างแสดงว่ายังมีเครื่องมืออื่นซ่อนอยู่อีก



ภาพที่ 2.13 รูปไอคอนเครื่องมือที่มีอยู่ใน After Effects

(2.2.1.2.2.1) Move Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับเคลื่อนย้ายวัตถุต่างๆ

(2.2.1.2.2.2) Hand Tool เป็นเครื่องมือใช้สำหรับเลื่อนมุมมองใน work space ของเรา ให้มองเห็นได้ชัดเจน โดยปกติจะใช้นุ่ม space bar ในการใช้งาน

(2.2.1.2.2.3) Zoom Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ซูมเข้าและออกเพื่อให้มองเห็น work space หรือวัตถุที่ต้องการได้ชัดเจนขึ้น

(2.2.1.2.2.4) Rotation Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ หมุนวัตถุให้เอียงไปตามที่เราต้องการ

(2.2.1.2.2.5) Camera Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ ควบคุมกล้องที่มีอยู่ในงานของเราซึ่งมีหลายลักษณะ เช่น การเคลื่อนย้ายทั้งกล้อง ซูมกล้องเข้าออก ขยับเพียงซ้ายขวา เป็นต้น

(2.2.1.2.2.6) Anchor Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ เคลื่อนย้ายจุดหมุนของวัตถุ

(2.2.1.2.2.7) Shape Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ สร้าง Object ที่มีลักษณะเป็นรูปทรงเลขาคณิต ซึ่งมีหลายแบบ เช่น ทรงสี่เหลี่ยม เป็นต้น

(2.2.1.2.2.8) Pen Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ สร้างรูปทรงต่างๆที่ไม่มีลักษณะตายตัว

(2.2.1.2.2.9) Type Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ สร้างตัวอักษร ซึ่งสามารถกำหนดแนวทางของตัวอักษรเหล่านั้นได้ เช่น แนวตั้ง แนวนอน เป็นต้น

(2.2.1.2.2.10) Brush Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ สร้างแทบสีเส้นหรือจุดสี

(2.2.1.2.2.11) Clone Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ คัดลอกลักษณะพื้นที่ๆต้องการได้

(2.2.1.2.2.12) Eraser Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ ลบวัตถุที่ไม่ต้องการ

(2.2.1.2.2.13) Roto Brush Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ สร้าง Selection โดยทำการลากคลุมพื้นที่ๆต้องการ ซึ่งจะเปรียบคล้ายๆกับ การใช้ Magic Wand ใน Photoshop นั่นเอง

(2.2.1.2.2.14) Puppet Pin Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ สร้างอนิเมชัน โดยจะเป็นการกำหนดจุดควบคุมให้กับวัตถุนั้นๆ จากนั้นจึงทำการกำหนด การเคลื่อนไหวต่อไป

(2.2.1.3) Project Palette (Project Tab) เป็นส่วนที่คอยเก็บไฟล์ต่างๆในโปรเจกหรืองานที่เราทำอยู่ ไม่ว่าจะเป็น ภาพนิ่ง วิดีโอ หรือ Composite ต่างๆ ซึ่งเราสามารถปรับแต่งค่าต่างๆของงานได้ที่นี่ เช่น การกำหนดขนาดของ Composite ให้มีขนาดและเวลาตามต้องการ เช่น 1920*1080 pixel 25fps 10min เป็นต้น

(2.2.1.4) Composite คือพื้นที่ที่เราทำงานอยู่จะแสดงออกมาบริเวณนี้

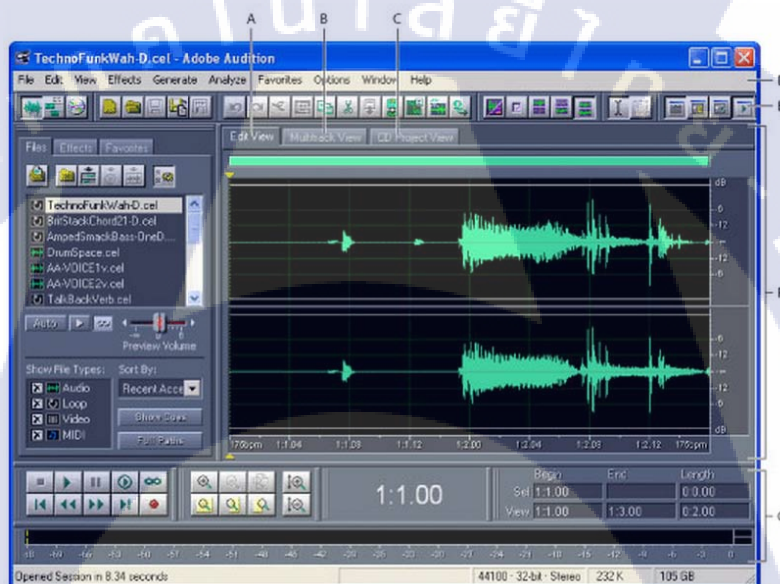
(2.2.1.5) Present & Effects Palette เป็นส่วนที่ช่วยให้เราเข้าไปใช้งาน Effect ต่างๆได้ง่ายขึ้น รวมถึงดึงมาใส่วัตถุที่เราต้องการได้ด้วย เช่น เราต้องการใช้ Effect Fast Blur เราก็สามารถพิมพ์ชื่อ Effect แล้วทำการลากลงมาใส่วัตถุที่เราต้องการให้เป็นได้ทันที

(2.2.1.6) Layer Palette เป็นส่วนที่ควบคุมการทำงานของงานเป็นระบบเลเยอร์ โดยเราสามารถกำหนดค่าต่างๆของเลเยอร์ได้ เช่น ทำให้เลเยอร์มีขนาดหรือขอบเขตการแสดงผลเท่าใด การกำหนดค่าความโปร่งใสของวัตถุในเลเยอร์นั้นๆ เป็นต้น

(2.2.1.7) Timeline เป็นส่วนในการควบคุมรูปแบบการแสดงผลก่อนหลังของวัตถุต่างๆในโปรเจกซึ่งเราสามารถปรับแก้ไขวัตถุใดมาก่อนหรือวัตถุใดอยู่เหนือวัตถุอื่นก็ได้ รวมทั้งการกำหนด key frame ต่างๆอีกด้วย

2.3 Adobe Audition

Adobe Audition เป็นโปรแกรมที่ใช้ตัดต่อเสียงซึ่งเป็นเจ้าของเดียวกับโปรแกรมยอดนิยมนั้น เช่น Photoshop , Illustrator , Pagmaker , Premiere ฯลฯ ซึ่งโปรแกรมแต่ละตัวก็มีความสามารถในการทำงานที่แตกต่างกัน Audition เป็นโปรแกรมตัดต่อเสียงชนิด Multi-track ที่มีความสามารถในการตัดต่อเสียงได้หลาย Track นอกจากนั้นแล้วยังสามารถ Import ไฟล์ชนิด CDA (Compact-Discs Audio) ให้เป็นไฟล์เสียงหลายรูปแบบอีกด้วย นอกเหนือจากความสามารถในลักษณะพิเศษให้กับเสียงแบบต่าง ๆ แล้วนั้น Audition นำไฟล์ภาพ Video เข้ามาเพื่อ Mix เสียงให้เข้ากับภาพได้ด้วย



ภาพที่ 2.14 Interface ของ Adobe Audition

2.3.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Audition

จากรูปภาพที่ 2.14 ซึ่งแสดงส่วนประกอบต่างๆของหน้าต่างโปรแกรมดังนี้

A = Edit View tab เป็นหน้าต่างในการบันทึก แก้ไขเสียงแบบ Single Track

B = Multitrack View tab เป็นหน้าต่างในการบันทึก แก้ไขเสียง และผสมเสียง (Mix) แบบ Multi-track Track

C = CD Project View tab หน้าต่างสำหรับเตรียมไฟล์ที่ Mixdownเสร็จแล้ว เขียนลงแผ่น CD ในกรณีที่มี เครื่องมี Cd-Rw Drive

D = Menu bar

E = Toolbar

F = Display windows

G = Various windows

2.4 Adobe Photoshop

คือโปรแกรมนี้ ที่ใช้สำหรับการตกแต่งภาพ แก้ไขภาพ ย่อขนาด เปลี่ยนประเภทไฟล์ หรือหลายๆ คนอาจจะได้ยินคำว่า Retouch ภาพซึ่งก็มีความหมายในแนวเดียวกัน โปรแกรม Photoshop นี้ ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมที่ดีที่สุด และน่าใช้ที่สุดสำหรับการแก้ไขภาพก็ได้ เรียกว่า ถ้าพูดถึงการแก้ไขรูปภาพดิจิทัล ต้องพูดถึงโปรแกรม Adobe Photoshop เลยทีเดียว



ภาพที่ 2.15 Interface การทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop

ความสามารถพื้นฐานของโปรแกรม Photoshop

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า Crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ Cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ Effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้

2.4.1 วิธีบันทึกไฟล์ใน Photoshop รูปแบบต่างๆ

2.2.1.1. PSD ไฟล์ คือไฟล์มาตรฐานของ Photoshop ถ้าเราต้องการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงรูปภาพในครั้งต่อไป เราจำเป็นต้องบันทึก หรือ Save ในรูปแบบของ PSD เท่านั้น Layer ต่างก็ยังคงอยู่ครบด้วย (การใช้งานเพียงคลิกเลือก File และคลิกคำสั่ง Save)

2.2.1.2. Save for Web & Devices เป็นการบันทึกเพื่อใช้สำหรับใช้งานบนเว็บ หรือสื่ออื่นๆ สามารถบันทึกเป็นไฟล์ประเภท Jpeg, GIF, PNG, WBMP เป็นต้น ไฟล์ที่ได้มีขนาดค่อนข้างเล็ก (การใช้งานให้คลิกเลือกเมนู File เลือกคำสั่ง Save for Web & Devices)

2.2.1.3. ไฟล์ประเภทอื่นๆ เช่น Jpeg, PNG, TIFF, PCX, GIF เป็นต้น สามารถสั่งบันทึกได้โดยการเรียกใช้คำสั่งจากเมนู File เลือกคำสั่ง Save หรือ Save as (สำหรับข้อแตกต่างของการบันทึกด้วยวิธีนี้กับบันทึกด้วย Save For Web & Devices ก็คือ ไฟล์ที่บันทึกด้วย Save, Save as ไฟล์ที่ได้จะมีขนาดใหญ่กว่า และคุณภาพสูงกว่า)

2.4.2 พัฒนาการเวอร์ชันต่างๆ ของ Photoshop

- เวอร์ชันแรกสุด 0.63 รองรับการใช้งานเฉพาะ Mac OS เท่านั้น
- เวอร์ชันถัดมา 1 และ 2 ก็ยังรองรับการใช้งานเฉพาะ Mac OS เท่านั้น
- เวอร์ชัน 2.5 และ 3.0 เริ่มรองรับการใช้งาน Windows / Mac OS, IRIX และ Solaris

- เวอร์ชัน 4,5, 5.5 และ 6.0 รองรับเฉพาะการใช้งาน Windows / Mac OS
- เวอร์ชัน 7 และ 7.0.1 รองรับเฉพาะการใช้งาน Windows / Mac OS
- เวอร์ชัน 8 เป็นเวอร์ชันที่เปลี่ยนชื่อเป็น CS
- เวอร์ชัน 9 เป็นเวอร์ชันที่เปลี่ยนชื่อเป็น CS2
- เวอร์ชัน 10 อีกชื่อหนึ่งคือ CS3 และมีเวอร์ชันเสริมอีกตัวคือ CS3 Extended
- เวอร์ชัน 11 อีกชื่อหนึ่งคือ CS4 และมีเวอร์ชันเสริมอีกตัวคือ CS4 Extended
- เวอร์ชัน 12 อีกชื่อหนึ่งคือ CS5 และมีเวอร์ชันเสริมอีกตัวคือ CS5 Extended
- เวอร์ชัน 13 อีกชื่อหนึ่งคือ CS6 และมีเวอร์ชันเสริมอีกตัวคือ CS6 Extended

เวอร์ชันที่มีคำว่า Extended หมายถึง เวอร์ชันที่สามารถทำงานร่วมกับภาพ 3 มิติ ได้ด้วย

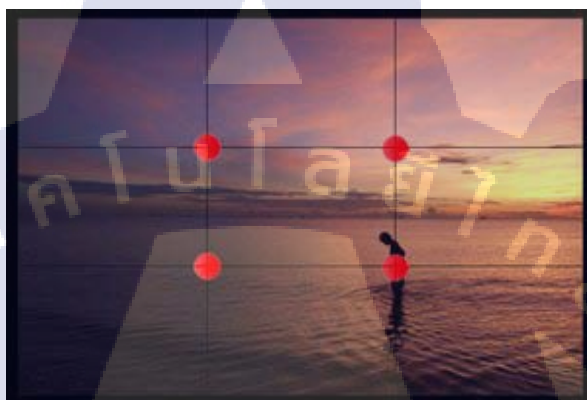
ส่วนคำว่า CS ย่อมาจาก Create Suite ซึ่งทาง Adobe ก็มีการจัดกลุ่มสินค้าแบ่งออกเป็นหลายๆ กลุ่ม เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งาน แถมยังได้ราคาที่ถูกกว่าการซื้อแบบเดี่ยวๆ อีกด้วย

2.5 ทฤษฎีกฎสามส่วน (Rule of Thirds)

ทฤษฎีกฎสามส่วน (Rule of Thirds) เป็นวิธีการง่ายๆที่จะทำให้ภาพออกมาดูดีโดยหลีกเลี่ยงการวางตำแหน่งของวัตถุหลักที่เราจะถ่ายไม่ให้อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพซึ่งจะทำให้ภาพนั้นแข็งทื่อไม่ชวนมองดังนั้นตำแหน่งที่เหมาะสมต่อการวางวัตถุควรอยู่ในตำแหน่งที่เกิดจากจุดตัดของเส้นสี่เส้นตามทฤษฎีกฎสามส่วนซึ่งการจัดวางตำแหน่งหลักของภาพถ่ายเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถทำให้เกิดผลทางด้านแนวความคิดและความรู้สึกได้การวางตำแหน่งที่เหมาะสมของจุดสนใจในภาพเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญ

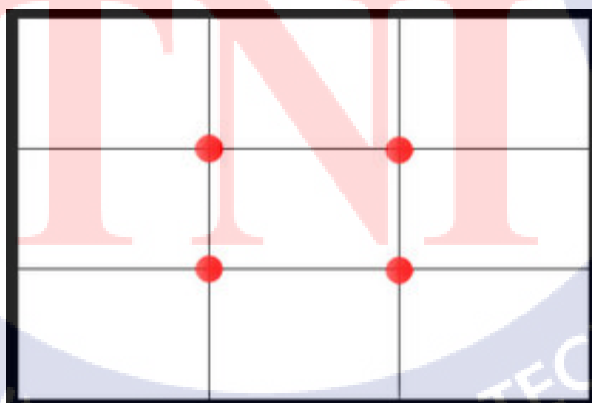
วิธีการก็คือให้ท่านสร้างเส้นสมมติ 4 เส้นเพื่อแบ่งช่องมองภาพทั้งแนวตั้ง 2 เส้นและแนวนอน 2 เส้นเหมือนกับติตารางเล่น O-X จุดที่เส้นทั้ง 4 ตัดกันคือตำแหน่งที่เหมาะสมต่อการวางวัตถุหลักไว้ในบริเวณดังกล่าวให้เลือกจุดที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุดจุดใดจุดหนึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภาพที่เราากำลังจะถ่าย

ว่ามีฉากหน้า - ฉากหลังเป็นอย่างไรรวมทั้งเรื่องราวในภาพ (มีกล้องหลายตัวที่มีฟังก์ชันในการสร้างเส้นสมมติดังกล่าวขึ้นมาในView Finder หรือLCD เพื่อช่วยผู้ถ่ายในการอ้างอิงจุดตัดมากฏสามส่วนเช่น Fuji- S9500 , S9600 เป็นต้น)



ภาพที่2.16ลักษณะเส้นสมมติ4 เส้นที่ทำให้เกิดจุดตัด4จุด

นอกจากนี้เรายังสามารถใช้แนวเส้นแบ่ง 3 เส้นนี้เป็นแนวในการจัดสัดส่วนภาพก็ได้ด้วยการจัดวางเส้นขอบฟ้าให้อยู่ในแนวเส้นแบ่งโดยให้ส่วนพื้นดินและท้องฟ้าอยู่ในอัตราส่วน 3:1 หรือ 1:3 แต่ไม่ควรแบ่ง 1: 1



ภาพที่2.17จุดสนใจบริเวณจุดตัดที่ทำให้ภาพดูสมบรูณ์

2.6 ระบบสี

2.6.1 ระบบสีแบบ CMYK (Cyan,Magent,Yellow,Key)ระบบสีแบบCMYK เป็นระบบที่นิยมใช้กันในเรื่องของการพิมพ์ การนำหมึกสีทั้ง 4 สีในระบบ CMYK มาผสมกัน จะทำให้เกิดสีได้หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการพิมพ์ภาพต่าง ๆ ถ้าคุณลองสังเกตดี ๆ หรือลองใช้แว่นขยายส่งไปที่ภาพที่พิมพ์ด้วยระบบ CMYK จะเห็นเม็ดสีเล็ก ๆ ทั้ง 4 อยู่เต็มไปหมด ในส่วนของการใช้งานนั้น ตามที่กล่าวไว้ข้างต้นว่าระบบ CMYK จะใช้สำหรับงานที่ออกแบบมาเพื่อ Print Out เช่นงานโปสเตอร์ และงานพิมพ์ต่าง ๆ

2.6.2 ระบบสีแบบ RGB คือ สีที่แสดงในระบบ นั้นอธิบายสั้น ๆ ให้เข้าใจง่าย ๆ คือ สีที่จับบนจอ ของคอมพิวเตอร์นั่นเอง โดยหลักการของระบบสี คือ แดง สีแดง เขียว และฟ้า ทำการผสมกันในอัตราส่วนที่แตกต่างกันจนเกิดเป็นสีต่าง ๆ ให้เรามองเห็นส่วนในด้านของการใช้งานนั้น ระบบสีแบบ RGB เราจะใช้สำหรับภาพกราฟฟิคที่แสดงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์แสดงผลในรูปแบบจอมอนิเตอร์ เช่นภาพตาม Website ต่าง ๆ ฯลฯ

2.7 ทฤษฎีวิดีโอ

วิดีโอเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัลสามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบมัลติมีเดียก็คือ การสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการนำเสนอวิดีโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Real-Time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพต่อวินาที (Frame/Second) ถ้าหากการประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่านกระบวนการบีบอัดขนาดของสัญญาณมาก่อน การนำเสนอภาพเพียง 1 นาทีอาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งจะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินขนาดและมีประสิทธิภาพในการทำงานที่ด้อยลง ซึ่งเมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถบีบอัดขนาดของภาพอย่างต่อเนื่องจนทำให้ภาพวิดีโอสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและกลายเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญต่อระบบมัลติมีเดีย (Multimedia System)

2.7.1.1 ชนิดของวิดีโอ

วิดีโอที่ใช้งานอยู่ในปัจจุบันสามารถแบ่งได้เป็น 2 ชนิดคือ

1. วิดีโออนาล็อก (Analog Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงให้อยู่ในรูปของสัญญาณอนาล็อก (รูปของคลื่น) สำหรับวิดีโอประเภทนี้ เช่น VHS (Video Home System) ซึ่งเป็นม้วนเทปวิดีโอที่ใช้อยู่กันตามบ้าน เมื่อทำการตัดต่อข้อมูลของวิดีโอชนิดนี้ อาจจะทำให้คุณภาพลดน้อยลงซึ่งในปัจจุบัน ไม่เป็นที่นิยมแล้ว

2. วิดีโอดิจิทัล (Digital Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงที่ได้มาจากกล้องดิจิทัล ให้อยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัล คือ 0 กับ 1 ส่วนการตัดต่อข้อมูลของภาพและเสียงที่ได้มาจากวิดีโอดิจิทัลนั้น จะแตกต่างจากวิดีโออนาล็อก เพราะข้อมูลที่ได้อาจยังคงคุณภาพความคมชัดเหมือนกับข้อมูลต้นฉบับ การพัฒนาของวิดีโอดิจิทัลส่งผลให้วิดีโออนาล็อกหายไปจากวงการมัลติมีเดียเนื่องจากสัญญาณดิจิทัลสามารถที่จะบันทึกข้อมูลลงบนฮาร์ดดิสก์ ซีดีรอม ดีวีดี หรืออุปกรณ์บันทึกข้อมูลอื่น ๆ และสามารถแสดงผลบนคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการผลิตมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์สามารถเปลี่ยนรูปแบบของสัญญาณอนาล็อกเป็นสัญญาณดิจิทัลได้ เพียงแค่ผู้ผลิตมีทรัพยากรทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมก็ทำได้แล้ว

2.7.1.3 ลักษณะการทำงานของวิดีโอ

กล้องวิดีโอเป็นการนำเอาหลักการของแสงที่ว่า “แสงตกกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนสู่เลนส์ในดวงตาของมนุษย์ทำให้เกิดการมองเห็น ” มาใช้ในการสร้างภาพร่วมกับวงจรอิเล็กทรอนิกส์ โดยภาพที่ได้จะถูกบันทึกเป็นสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ หรือที่เรียกว่า “สัญญาณอนาล็อก” ประกอบด้วยข้อมูลสี 3 ชนิด คือ แดง เขียว น้ำเงิน (Red, Green, Blue: สี RGB) และสัญญาณสำหรับเชื่อมความสัมพันธ์ของข้อมูล (Synchronization Plus : สัญญาณ SYNC) สัญญาณวิดีโอจะถูกส่งไปบันทึกยังตลับวิดีโอ (Video Cassette Recorder: VCR) โดยการแปลงสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์เป็นสัญญาณดิจิทัลและบันทึกลงบนอุปกรณ์บันทึกข้อมูลด้วยหลักการของสนามแม่เหล็ก การบันทึกจะต้องบันทึกผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า

“หัวเทปวีดีโอ” ที่สามารถบันทึกได้ทั้งภาพ เสียง และข้อมูลควบคุมการแสดงผลภาพ นอกจากบันทึกเป็น ม้วนเทปวีดีโอแล้วยังสามารถบันทึกในรูปของสัญญาณวิทยุได้อีกด้วย โดยอาศัย NTSC, PAL หรือ SECAM เพื่อช่วยในการส่งสัญญาณให้สามารถแพร่ภาพทางโทรทัศน์ได้

2.7.1.4 มาตรฐานการแพร่ภาพวีดีโอ

มาตรฐานการแพร่ภาพทั้งสาม ได้แก่ NTSC, PAL และ SECAM เป็นมาตรฐานที่นิยมใช้กันในหลายพื้นที่ทั่วโลก และได้มีการพัฒนามาตรฐานใหม่ขึ้นมา เรียกว่า “HDTV(High-Definition Television)” ทำให้ผู้ผลิตมีผลิตภัณฑ์ที่จะต้องทราบถึงมาตรฐานที่ใช้งานในแต่ละพื้นที่อย่างเหมาะสม

- National Television System Committee (NTSC) เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบในการตั้งมาตรฐานที่เกี่ยวกับโทรทัศน์และวีดีโอในสหรัฐ มาตรฐานนี้เป็นการเข้ารหัสข้อมูลแบบสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ กำหนดให้สร้างภาพด้วยเส้นในแนวนอน 525 เส้นต่อเฟรม ในอัตรา 30 เฟรมต่อวินาที มีสี 16 ล้านสีที่แตกต่างกันและอัตราเฟรมเป็น 60 Half-Frame (Interlace) ต่อวินาที แต่บนจอภาพคอมพิวเตอร์นั้นจะใช้วิธีการที่เรียกว่า “Progressive-Scan” ซึ่งมีความแตกต่างจากจอภาพโทรทัศน์ตรงที่สามารถสร้างภาพเป็นแบบเฟรมต่อเฟรม โดยไม่มีการ Interlacing

- Phase Alternate Line (PAL) เป็นมาตรฐานของโทรทัศน์และวีดีโอที่นิยมในแถบยุโรป รวมถึงไทยด้วย เป็นการสร้างภาพจากแนวนอน 625 เส้นต่อเฟรม ในอัตรา 25 เฟรมต่อวินาทีและทำการแสดงผลภาพด้วยวิธี Interlacing เช่นกันแต่จะแสดงผลภาพในอัตราเฟรมเป็น 50 Half-Frame ต่อวินาที

- Sequential Color and Memory (SECAM) เป็นมาตรฐานของการแพร่สัญญาณโทรทัศน์และวีดีโอที่ใช้กันในฝรั่งเศส ยุโรปตะวันออก ตะวันออกกลาง และประเทศในพื้นที่ใกล้เคียง ทำการแพร่สัญญาณแบบอนาล็อก ส่วนการสร้างภาพจะเป็น 819 เส้น ด้วยอัตราเฟรม 25 เฟรมต่อวินาที ซึ่งจะแตกต่างจากมาตรฐาน NTSC และ PAL ในเรื่องการผลิตวิธีการแพร่ภาพออกอากาศ และจากสาเหตุที่

ระบบนี้ไม่แตกต่างจากระบบ PAL มากนัก เครื่องรับโทรทัศน์ในยุโรปจึงทำการพัฒนาให้สามารถใช้งานได้ทั้งระบบ PAL และ SECAM

- High Definition Television (HDTV) เป็นเทคโนโลยีของการแพร่ภาพโทรทัศน์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อแสดงภาพที่มีความละเอียดสูง คือ 1280x720 ซึ่งเป็นความละเอียดสำหรับการแสดงภาพเช่นเดียวกับโรงภาพยนตร์ แต่ในขณะพัฒนานั้นได้มีการโต้เถียงกันระหว่างกลุ่มอุตสาหกรรมโทรทัศน์กับกลุ่มอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ว่าจะใช้ความละเอียดจอภาพเป็น 1920x1080 พิกเซล หลังจากนั้นสรุปได้ว่า ความละเอียดนี้ไม่เหมาะสม ดังนั้นมาตรฐาน HDTV จึงได้กำหนดให้มีความละเอียดของจอภาพเป็น 1280x720

2.7.1.5 ตัวอย่างประเภทของไฟล์วิดีโอ

- AVI (Audio Video Interactive) ไฟล์มาตรฐานต้นๆ ของคอมพิวเตอร์เลยทีเดียว แรกๆ ก็มีแต่ไฟล์ประเภทนี้ แต่ด้วยความที่ไฟล์มีขนาดใหญ่มากๆ เนื่องจากมีการบีบอัดข้อมูลที่น้อย แต่มีคุณภาพสูง เมื่อเทียบกับไฟล์ประเภทอื่นๆ ดังนั้น อาจไม่เป็นที่นิยมมากนัก โดยเฉพาะกับผู้ที่ชื่นชอบการ

Download ทางอินเทอร์เน็ต

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

- MPEG (Motion Picture Experts Group) ไฟล์วิดีโอชนิดที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากมีการบีบอัดที่สูง ทำให้ไฟล์ที่ได้มีขนาดเล็ก แต่ยังคงความคมชัดอยู่ (ความจริงเราสามารถปรับระดับการบีบอัดได้หลายระดับ) ไฟล์ MPEG นี้ยังสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภท ดังนี้

MPEG-1 - ไฟล์ที่นำไปใช้กับ VCD

MPEG-2 - ไฟล์คุณภาพสูงมาก นิยมนำไปใช้กับ DVD

MPEG-4 - ไฟล์ที่ได้รับความนิยมมาก เพราะมีความคมชัดใกล้เคียงกับ DVD และขนาดเล็กกว่ามาก MPEG-4 มีชื่อเรียกอีกอย่างว่า "DivX" หรือ "XviD"

-WMV (Windows Media Video) แต่ชื่อก็บอกแล้วว่าเป็นของ Microsoft เป็นไฟล์มาตรฐานสำหรับการใช้งานร่วมกับระบบปฏิบัติการ Windows ทุกเวอร์ชัน สามารถเปิดได้ด้วยโปรแกรม Windows Media Player (สำหรับปัจจุบันมีหลายๆ โปรแกรมที่สามารถเปิดไฟล์ประเภทนี้ได้เช่นกัน)

-MOV ไฟล์ที่พัฒนาโดยบริษัท Apple ที่เรารู้จักกันดี (ผู้ผลิต iPhone) เป็นไฟล์ที่ค่อนข้างเป็นเอกลักษณ์ แบบส่วนตัว สามารถเปิดได้ด้วยโปรแกรม "Quick Time" ใช้งานได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ Mac และ Windows

-XviD เกิดจากกลุ่มนักพัฒนาอิสระ ที่พัฒนารูปแบบการบีบอัดบนพื้นฐานของ mp4 เหมือนกับ DivX แต่ XviD เป็น Open Source คือ ได้เผยแพร่ให้มีการพัฒนาจากนักพัฒนาทั่วโลก เนื่องจากว่ามาตรฐานการบีบอัดของ XviD ใช้เป็นแบบ ASP (MPEG-4 Advanced Simple Profile) ไฟล์ XviD จึงสามารถเล่นบนโปรแกรมหรือเครื่องเล่น DVD ที่สามารถเล่นไฟล์ MP4 หรือ DivX ได้เช่นกัน

2.8 กระบวนการการผลิต Film & Video

1. ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production)

นับเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งก่อนเริ่มทำการผลิตรายการ ได้แก่ การเตรียมข้อมูล การกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่อง การประสานงานกองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียนสคริปต์ การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อกล้องวิดีโอ ถ่ายทำอุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสงการเตรียมตัวผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ

ทีมงานทุกฝ่ายการเดินทางอาหารที่พัสดุหากจัดเตรียมรายละเอียดในขั้นตอนนี้ได้ดีก็จะส่งผลให้ขั้นตอนการผลิตงานทำได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตามสคริปต์ทีมงานผู้ผลิตได้แก่ผู้กำกับช่างภาพช่างไฟช่างเทคนิคเสียงช่างศิลป์และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์รวมทั้งการบันทึกเสียงตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่างๆทั้งในร่มและกลางแจ้งมีการสัมภาษณ์จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (Take) นอกจากนี้อาจจำเป็นต้องเก็บภาพ/เสียงบรรยากาศทั่วไปภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ (Insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้นโดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงานและมอบหมายงานให้กับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านและนั่นคือการทำงานของทีมงาน

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่องขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟฟิกทางเทคนิคพิเศษภาพการแต่งภาพการย้อมสีการเชื่อมต่อภาพ / หากอาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงใส่เสียงพูดชาวนับรรยายต่างๆเพิ่มเติมอื่นๆอาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการรับชมยิ่งขึ้นขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อแต่มีข้อจำกัดหลายอย่างเช่นการเพิ่มเทคนิคพิเศษต่างๆซึ่งต้องใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นมีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น (ในบางครั้งลูกค้าสามารถเข้ารับชมหรือมีส่วนร่วมในการผลิต) ระยะเวลาในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบทและการบันทึกภาพรวมถึงความยากง่ายและการใส่รายละเอียดต่างๆเพิ่มเติมของงานในแต่ละ Theme! เช่น 3 วัน 7 วันหรือมากกว่า 15 วันขึ้นไป

4. ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงาน (Distribution)

การที่จะเผยแพร่ผลงานหรือส่งมอบงานต่อผู้ชมรายการและลูกค้าเป้าหมายนั้นยังต้องมีการประเมินผลรายการเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องเล็กน้อยทั้งภาพและเสียงให้มีความสมบูรณ์ที่สุด (นอกจากนี้การนำไปออกอากาศจะต้องนำไปส่งตรวจที่กองเซ็นเซอร์ของช่องนั้นๆเสียก่อนเมื่อผ่านจากกองเซ็นเซอร์เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถนำไปออกอากาศได้ต่อไป) ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้ผลิตมีมือใหม่ส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสำคัญเท่าที่ควรก่อนที่จะนำไปเผยแพร่และนับว่าขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากเช่นกันในฐานะผู้ผลิตระดับมืออาชีพการส่งมาสเตอร์ต้นฉบับสำหรับช่องต่างๆ รายการที่วีส่วนใหญ่จะนิยมมีงานมินิดีวีหรือมีงานเบต้าระบบในการออกอากาศในประเทศไทยคือระบบ PAL นั้นเองแต่สำหรับกลุ่มลูกค้าทั่วไปเช่นถ่ายงานแต่งงานงานพิธีงานเปิดตัวสินค้าวีดีโอฟรีเซนต์อื่นๆ จะส่งงานด้วยแผ่น DVD พร้อมกล่องบรรจุและออกแบบปกแต่สำหรับลูกค้ากลุ่มงานออกแกลในซ์เซอร์หรือองค์กรธุรกิจจะต้องส่งต้นฉบับงานทั้งหมดพร้อมชิ้นงานที่ตัดต่อให้ลูกค้าและส่วนใหญ่มักจะเป็นงานสัมมนาทางด้านวิชาการหรืองานอื่นๆซึ่งจะมีการตกลงกันไว้ (เงื่อนไข) ตั้งแต่แรกที่รับงาน

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงาน โครงการ

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ถ่ายทำหนังสั้น Assassin's กรีด				
Pre-Production				
-เขียนบทหนังสั้น				
-คัดเลือกนักแสดง				
-เลือกสถานที่ถ่ายทำ				
-เขียน Storyboard				
-นัดหมายและเตรียมการก่อนถ่ายทำ				
Production				
-ถ่ายทำ				
Post-Production				
-ตัดต่อและทำ Special Effect ต่าง ๆ				
-เผยแพร่ผลงาน				

ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ศึกษางานจากพนักงานที่ปรึกษา	☒	☒	☒	☒
การทำวิดีโอComposition ตามที่ได้รับมอบหมาย	☒	☒	☒	☒
จัดทำรูปเล่มรายงาน	☒	☒	☒	☒

3.2 รายละเอียดโครงการ

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการจัดทำโครงการ หนังสือ Assassin's กรีด! ได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดผลคือ บุคคลที่เล่นหรือรู้จักเกม Assassin's Creed (Series) และบุคคลที่มีอายุระหว่าง 15-30 ปี ซึ่งจะเป็นช่วงอายุที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายรวมถึงสามารถเข้าใจและเข้าถึงมุกตลกในหนังสือนี้ได้

3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการจัดทำโครงการ ในส่วนของรูปแบบหนังสือและลักษณะต่างๆในการถ่ายทำนั้น จำเป็นที่จะต้องผ่านการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในกระบวนการถ่ายทำก่อน เพื่อให้โครงการนำเดินไปได้ อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงงานด้าน Composition ที่จำเป็นต้องศึกษาหาความรู้เพื่อนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน

3.2.2.1 โครงการหนังสือ Assassin's กรีด!

1) ศึกษารูปแบบ เกมเพลย์ อินเทอร์เน็ต ข้อมูลต่าง ๆ ของเกม Assassin's Creed เพื่อที่จะสามารถเขียนบท ถ่ายทำหนังสือล้อเลียนออกมาได้คล้ายคลึงเกมตัวจริง

- 2) ศึกษาคลิปสื่อเล่นเกม Assassin's Creed ใน Youtube ที่มีผู้อื่นได้ทำไว้เพื่อหาไอเดียในการเขียนบทและถ่ายทำ
- 3) ศึกษาการทำงานเป็นผู้กำกับ การประสานงาน รวมถึงคำศัพท์ต่างๆทางเทคนิคที่จำเป็นต้องรู้ เช่น Cut , Take เป็นต้น เพื่อให้การทำงานเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) ศึกษาการทำงานเป็นช่างกล้อง การใช้กล้อง DSLR ถ่ายทำหนัง การใช้อุปกรณ์และเทคนิคต่าง ๆ ในการถ่ายทำ

3.2.2.2 โครงการงานด้านวิดีโอ Composition ตามที่ได้รับมอบหมาย

ศึกษาเทคนิคต่างๆที่จำเป็นต้องใช้ในการทำงานด้านวิดีโอ Composition โดยหลักๆแล้วจะมีเทคนิคที่จำเป็นต้องใช้และใช้เป็นประจำคือ Masking, Keylight, Tracking รวมถึงการศึกษาค้นหาข้อมูลอื่นๆที่สามารถนำมาใช้ในงานด้านวิดีโอ Composition ได้ เช่น Color Collection เป็นต้น โดยส่วนใหญ่แล้วข้อมูลที่ได้นั้น มักมาจากแหล่งความรู้ออนไลน์ ชื่อ Youtube , Vimeo ซึ่งเป็นแหล่งความรู้ที่มีภูมิแนวคิด วิธีการ สร้างสรรค์ผลงานต่างๆออกมาได้ ซึ่งเมื่อได้ลองศึกษาดูแล้ว จะทำให้เราสามารถพัฒนาทักษะด้านวิดีโอได้

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

ข้าพเจ้าได้เข้ามาสหกิจศึกษา ณ บริษัท Multimedia Solutions Group Company Limited แผนก Lit Meed Sun เป็นระยะเวลา 4 เดือน มีหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในการทำงานเกี่ยวกับการทำงานด้านวิดีโอ Composition ตามที่ได้รับมอบหมายต่างๆ และถ่ายทำหนังสั้น

3.3.1 ปฏิบัติโครงการด้านวิดีโอ Composition ตามที่ได้รับมอบหมาย

3.3.1.1 การสร้าง Animatic ให้กับ Storyboard

โดยการสร้าง Animatic นั้นขึ้นอยู่กับตัว Storyboard ที่ต้องการทำโดยเริ่มต้นจากการเก็บข้อมูลความต้องการของผู้กำกับที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวคร่าวๆให้แก่ลูกค้าได้เข้าใจและเห็นภาพได้มากกว่า Storyboard ธรรมดา



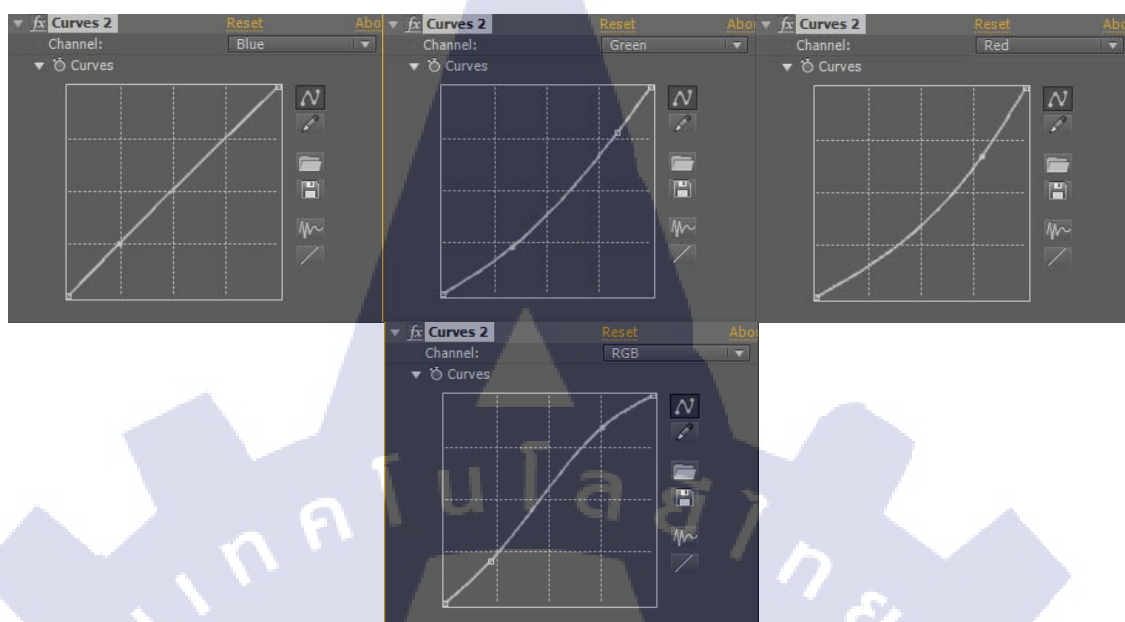
ภาพที่ 3.1 Storyboard ที่ต้องการเสนอให้ลูกค้าในแบบธรรมดา



ภาพที่ 3.2 Screen Shot ที่แสดงที่เรื่องราวคร่าวๆของ Storyboardที่ต้องการเสนอให้ลูกค้า

3.3.1.2 การทำ Color Collection ให้กับไฟล์ Footage ที่มีสีผิดเพี้ยนไปจากที่ควรจะเป็น

การทำ Color Collection เป็นการปรับโทนสีในค่า Histogram ในโปรแกรม ซึ่งโดยปกติโทนสีของภาพจะมีอาการเพี้ยนไปในโทนสี ฟ้า เหลืองอมแดง หรือ เขียว ซึ่งอาจจะเกิดจากกล้องหรือสภาพแวดล้อมในตอนที่เราถ่ายภาพเหล่านั้น โดยหลักการแก้ไขปัญหานั้น สามารถทำได้เป็นขั้นๆ ซึ่งควรเริ่มต้นจากการปรับสีที่เป็นสีตรงข้ามกับโทนสีผิดเพี้ยนก่อน เช่น ในภาพมีโทนสีแดง เราก็ควรเริ่มปรับในโทนสีน้ำเงิน ได้ไปเรื่อยๆจนครบทั้ง3สี จากนั้นจึงไปปรับลดใน Channel ของทั้ง3สีเพื่อความสมดุลของสีทั้งหมด



ภาพที่ 3.3 รูปแบบการจัดค่าสีโดยใช้ Effect Level



ภาพที่ 3.4 ก่อนปรับสี (ด้านบน) และหลังปรับสี (ด้านล่าง)

3.3.1.3 การทำ Animate Logo ของสินค้าต่างๆ

การทำ Animate Logo นั้น เป็นการทำการนำโลโก้ที่ส่วนใหญ่เป็นไฟล์ภาพนิ่งมาทำให้ดูมีความน่าสนใจและสร้างแรงดึงดูดแก่ลูกค้าที่ได้ดู พร้อมทั้งยังสร้างภาพลักษณ์ให้แก่ตัวบริษัทเจ้าของโลโก้นั้นๆด้วย



ภาพที่ 3.5 รูปโลโก้ก่อนการทำ Animate



ภาพที่ 3.6 รูปโลโก้ที่ผ่านการทำ Animate แล้ว

3.3.1.4 การทำ Motion Tracking เพื่อแก้ไขงานตามความต้องการของลูกค้า

การทำ Motion Tracking เป็นการกำหนดวัตถุใ้ใดสิ่งหนึ่งในภาพเพื่อให้คอมพิวเตอร์ประมวลผลว่าวัตถุนั้นๆ มีการเปลี่ยนแปลง หรือเคลื่อนไหวไปในทิศทางใดแล้วจึงนำข้อมูลที่ผ่านการประมวลผลแล้วนั้นไปใช้ต่อไป ในกรณีนี้ เราใช้การเปลี่ยนซองสินค้าจากของเดิมเป็นของใหม่ โดยไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงอย่างอื่นในวิดีโอ เราจึงทำการ Motion Tracking ใส่สินค้าตัวเก่าแล้วจึงนำสินค้าตัวใหม่มาใส่แทนโดยอาศัยข้อมูลการ Motion Tracking สินค้าตัวเก่ามาใส่ลง



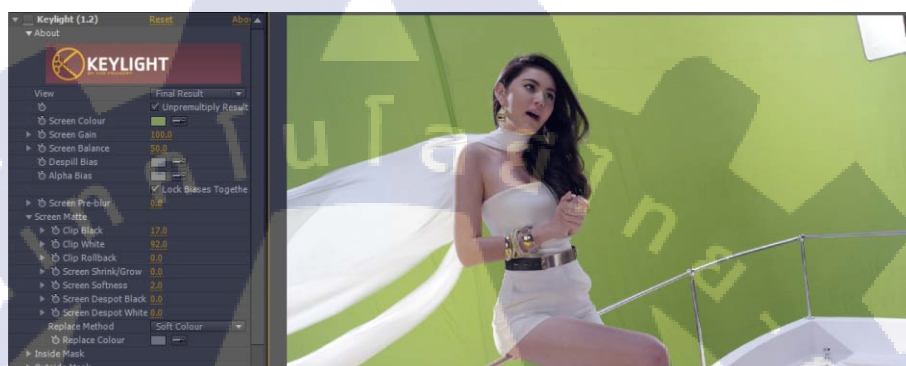
ภาพที่ 3.7การสร้างMotion Trackingให้กับวัตถุที่ต้องการ



ภาพที่ 3.8ก่อนเปลี่ยนสินค้า (ซ้าย) และหลังเปลี่ยนสินค้า (ขวา)

3.3.1.5 การทำ Visual Effect และ Composition เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมหรือสิ่งที่ต้องการที่ไม่ได้อยู่ในฉากการถ่ายทำจริง

โดยหลักๆแล้ว การทำเทคนิคนี้ได้นั้นจำเป็นจะต้องอาศัยเทคนิคการถ่ายทำที่ชื่อว่า Green Screen เพื่อให้เราสามารถปรับแต่งหรือลบ Green Screen ออกได้เพื่อนำมาใช้ต่อ ซึ่งในที่นี้ ไฟล์ Footage ที่ได้มานั้นได้ใช้เทคนิคนี้อยู่แล้วเราจึงสามารถนำมาใช้ต่อได้โดยง่าย

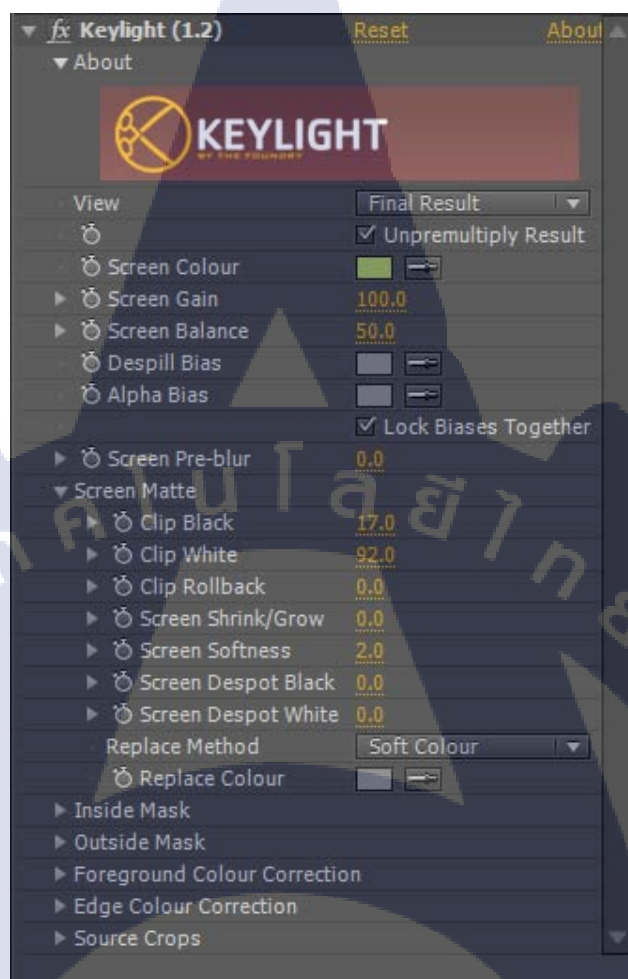


ภาพที่ 3.9 รูปตัวอย่างไฟล์ Footage ที่มีการใช้เทคนิค Green Screen

ซึ่งหลังจากเราได้ไฟล์ Footage แล้วขั้นตอนต่อไปเราจะทำการใช้ Effect ที่ชื่อว่า Keylight ซึ่งจะทำให้หน้าที่ดั่งคำสื่ที่เราต้องการให้หายออกไปจากฉากนั้น ซึ่งทำให้เราสามารถปรับแต่งหรือเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งที่ต่างๆได้ แต่มีข้อจำกัดเล็กน้อยคือ หากมีสีที่แตกต่างกันเกินไป จะทำให้ต้องปรับแต่งอีกมาก

TNI

THAI - NICHII INSTITUTE OF TECHNOLOGY



ภาพที่ 3.10 รูปตัวอย่างการตั้งค่า Effect KeyLight



ภาพที่ 3.11 รูปหลังจากการใช้ Effect KeyLight

3.3.2 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ หนังสั้น Assassin's กรีด!

ในการดำเนินโครงการ หนังสั้น Assassin's กรีด! จะแบ่งกระบวนการทำงานเป็น 4 ช่วง โดยจะประกอบด้วยหัวข้อดังนี้

3.3.2.1 Pre – production

ในขั้นตอนนี้ จะเป็นขั้นตอนสำหรับเขียนบทหนังสั้นและการวางแผนการถ่ายทำ ซึ่งจะแบ่งเป็นส่วน ๆ ได้ดังนี้

- การเขียนบทหนังสั้น เป็นขั้นตอนในการคิดพล็อตเรื่องของในแต่ละฉาก คิดการดำเนินไปของเนื้อเรื่อง และนำแต่ละฉากมาเชื่อมโยงถึงกัน โดยอิงเนื้อเรื่องให้ดำเนินไปคล้ายรูปแบบเกมเพลย์ของตัวเกมจริง
- การเลือกคัดเลือกนักแสดง เป็นขั้นตอนของการติดต่อ หาบุคคลที่เหมาะสมกับการแสดงหนังสั้น และการแคสติ้งเพื่อดูบุคลิกของนักแสดงว่าเข้ากับบทหรือไม่
- การเลือกสถานที่ถ่ายทำ เป็นขั้นตอนของการสำรวจ ดูสถานที่ถ่ายทำจริง เพื่อดูมุกกล้อง ดูแสง ว่าเหมาะสมกับบทหรือไม่ และเป็นการคุยกับเจ้าของสถานที่ เพื่อขออนุญาตใช้สถานที่ ในการถ่ายทำ
- การเขียน Storyboard เป็นขั้นตอนของการนำบท และข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมมาได้ มาปรับแก้ไขบทให้ดีขึ้น แล้วนำมาเขียนเป็นรูปภาพ เพื่ออธิบายเนื้อเรื่อง และมุกกล้องในแต่ละ Scene แต่ละ Cut โดยละเอียด



ภาพที่3.12 ตัวอย่าง Storyboard

- การนัดหมายและเตรียม การ ก่อนถ่ายทำ เป็นขั้นตอนของการกำหนดวันถ่ายทำ กำหนดคิวนักแสดง นัดนักแสดง ประสานงานกับบุคคลต่าง ๆ เตรียมอุปกรณ์ สำรวจสถานที่ถ่ายทำและดูพยากรณ์อากาศ

3.3.2.2 Production

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการถ่ายทำหนังสั้น โดยทำหน้าที่เป็นผู้กำกับ คือ เป็นคนคุมกองถ่าย และคุมงานถ่ายทำทั้งหมด เป็นผู้ติดต่อประสานงานเพื่อให้การถ่ายทำเกิดขึ้นได้ และเป็นตากล้อง

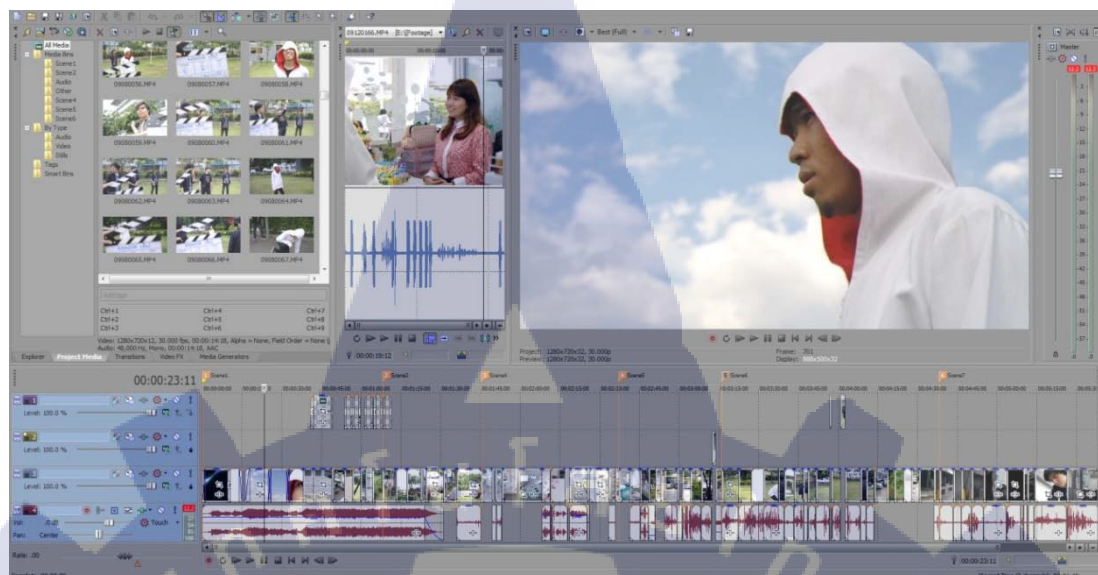


ภาพที่ 3.13 การถ่ายทำ

3.3.2.3 Post – Production

การตัดต่อและการทำ Special Effect ต่างๆ โดยจะแบ่งเป็น 3 อย่างคือ

1) Editing คือการตัดต่อวิดีโอโดยคัดเลือกไฟล์ Footage ที่ต้องการมาเรียบเรียงให้เกิดเป็นเรื่องราวตาม Storyboard ปรับสีปรับแสง และมีการตัดต่อเสียงด้วยคร่าว ๆ



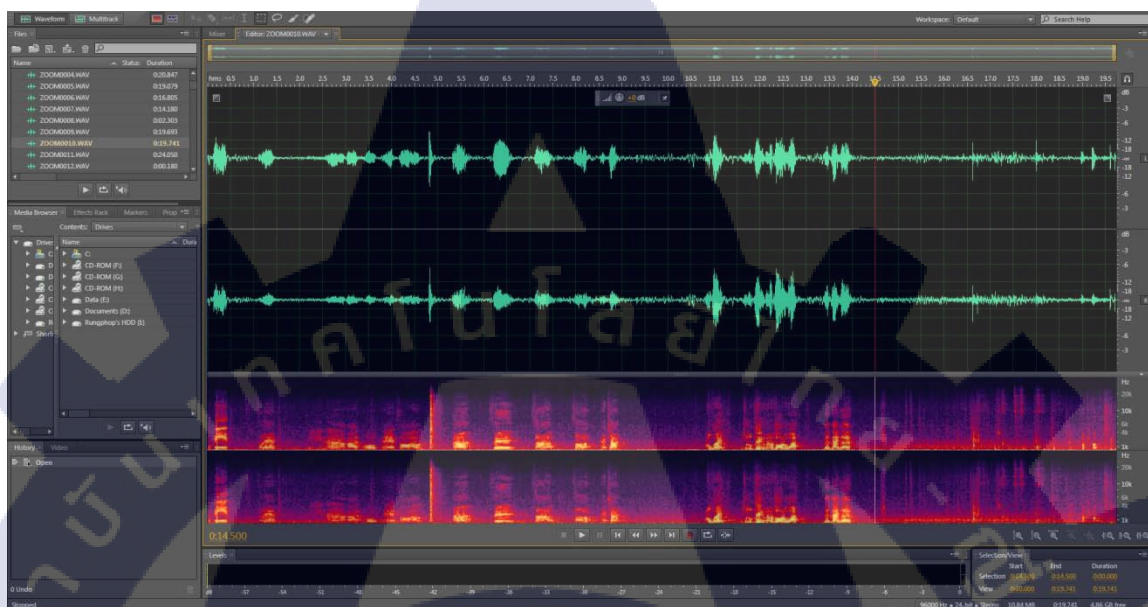
ภาพที่ 3.14 ตัวอย่างหน้าต่าง Interface โปรแกรมที่ใช้ในการทำ Editing

2) Compositing ในส่วนนี้ เป็นการทำให้ Special Effect ต่าง ๆ เช่น เลือด ประกายไฟ คนตกตึก



ภาพที่ 3.15 ตัวอย่างหน้าต่าง Interface โปรแกรมที่ใช้การทำ Visual Effect

3) Sound Editing ในส่วนนี้จะเป็นการตัดต่อเสียงและปรับปรุงคุณภาพเสียง ซึ่งรวมไปถึงการลด Noise ที่เกิดขึ้นขณะอัดเสียงด้วย



ภาพที่3.16 ตัวอย่างหน้าต่าง Interface โปรแกรมที่ใช้การทำSound Editing

3.3.2.4 Distribution

การเผยแพร่ผลงาน เป็นขั้นตอนการเผยแพร่ผลงานที่เราทำ โดยจะอาศัยช่องทางสื่อออนไลน์อย่าง Youtubeซึ่งเป็นที่แพร่หลายในโลกออนไลน์ในปัจจุบัน

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลหนังสือ Assassin's กรีด!

3.4.1.1 เนื้อหาของหนังสือ Assassin's กรีด!

Assassin's กรีด! เป็นหนังสือประเภท Action Comedy มีเนื้อหาล้อเลียนเกม Assassin's Creed (Series) ซึ่งเป็นเกมที่มีชื่อเสียงมาก เนื้อหาของหนังสือจะให้ความตลกขบขันแก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี

3.4.1.2 เทคนิคที่ใช้ใน ถ่ายทำ หนังสือ Assassin's กรีด!

หนังสือ Assassin's กรีด! นั้น ใช้เทคนิคในการถ่ายทำหลักคือ ทฤษฎี กฎ 3 ส่วน และเทคนิคการถ่าย Insert แทรก เพื่อให้หนังสือดูน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังมีเทคนิคการ Dolly กล้อง โดยประยุกต์ให้ดากล้องขึ้นไปยืนถ่ายทำบนรถเข็นของ แล้วเข็นด้วยความเร็ว เพื่อให้ได้ภาพ Dolly เร็ว โดยไม่ต้องมีรถรางอีกด้วย

3.4.2 วิเคราะห์ข้อมูลผู้ชม

3.4.2.1 ผู้ชมที่เล่นหรือรู้จักเกม Assassin's Creed (Series)

จะเห็นได้ว่าผู้ชมที่เล่นหรือรู้จักเกม Assassin's Creed (Series) อยู่แล้ว จะค่อนข้างเข้าถึงเข้าใจเนื้อเรื่อง มุกตลก ของหนังสือเรื่องนี้ได้เป็นอย่างดี เนื่องด้วยรูปแบบหนังสือที่ทำให้คล้ายคลึงกับเกมเพลย์ของเกม ที่สื่อออกมาผ่านการแสดงของนักแสดง ทำให้สร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมกลุ่มนี้ได้เป็นอย่างดี

3.4.2.2 ผู้ชมที่ไม่เคยรู้จักเกม Assassin's Creed (Series) มาก่อน

เนื่องด้วยผู้ชมกลุ่มนี้ไม่เคยเห็นรูปแบบเกมเพลย์ของเกม Assassin's Creed (Series) มาก่อน จึงอาจทำให้ผู้ชมกลุ่มนี้เข้าใจไม่ถึงในมุกตลกของหนังสือบางจุด แต่เนื่องด้วยเนื้อเรื่อง เทคนิคการถ่ายทำ และการแสดงของนักแสดง จึงทำให้หนังสือเรื่องนี้ยังคงสร้างความบันเทิงและให้ความสนุกสนานแก่ผู้ชมกลุ่มนี้ได้เช่นกัน

3.4.วิเคราะห์ข้อมูลช่องทางเผยแพร่

3.4.3.1 ข้อดี

ในส่วนของการเผยแพร่ผลงานนั้น เราเลือกใช้ช่องทางการเผยแพร่ผ่านทางสื่อออนไลน์อย่าง Youtube ซึ่งทำหนังสือ สามารถเผยแพร่ได้รวดเร็วผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องง่ายกว่าเมื่อก่อนมาก

3.4.3.2 ข้อเสีย

ผลเสียของการใช้สื่อออนไลน์นั้น จะทำให้เราจำเป็นต้องลดคุณภาพของไฟล์วิดีโอ เพื่อให้มีขนาดเล็กและสามารถ Upload ขึ้นสู่สื่อออนไลน์ได้ เนื่องจากค่า Bandwidth ที่มีนั้นค่อนข้างน้อย ทำให้คุณภาพวิดีโอที่เผยแพร่ไปนั้นจะไม่เหมือนต้นฉบับที่ได้ทำขึ้น

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

โครงการที่ได้จัดทำขึ้นคือหนังสือ Assassin's กรีด!

4.1.1 หนังสือ Assassin's กรีด!

- เก็บรวบรวมข้อมูล โดยการศึกษา รูปแบบเกมเพลย์ อินเทอร์เน็ต ข้อมูลต่าง ๆ ของเกม Assassin's Creed (Series) และศึกษาเทคนิคการถ่ายทำหนังต่าง ๆ
- เขียนบทหนังสือ คิดพล็อตเรื่องของในแต่ละฉาก คิดการดำเนินไปของเนื้อเรื่อง และนำแต่ละฉากมาเชื่อมโยงถึงกัน โดยอิงเนื้อเรื่องให้ดำเนินไปคล้ายรูปแบบเกมเพลย์ของตัวเกมจริง
- คัดเลือก นักแสดง ติดต่อหาบุคคลที่เหมาะสมกับการแสดงหนังสือ แคสติ้งเพื่อดูบุคลิกของนักแสดงว่าเข้ากับบทหรือไม่
- สำรวจ สถานที่ถ่ายทำจริง เพื่อคุมมุกกล้อง ดูแสง ว่าเหมาะสมกับบทหรือไม่ และเป็นการคุยกับเจ้าของสถานที่ เพื่อขออนุญาตใช้สถานที่ในการถ่ายทำ
- เขียน Storyboard นำบท และข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมมาได้ มาปรับแก้ไขบทให้ดีขึ้น แล้วนำมาเขียนเป็นรูปภาพ เพื่ออธิบายเนื้อเรื่อง และมุกกล้องในแต่ละ Scene แต่ละ Cut โดยละเอียด
- นัดหมายและเตรียม การ ก่อนถ่ายกำหนดวันถ่ายทำ กำหนดคิวนักแสดง นัดนักแสดงประสานงานกับบุคคลต่าง ๆ เตรียมอุปกรณ์ สำรวจสถานที่ถ่ายทำและดูพยากรณ์อากาศ

- ถ่ายทำหนังสั้น

- ตัดต่อ และทำ Visual Effect ต่าง ๆ ปรับปรุงคุณภาพเสียงและเก็บรายละเอียด

- เผยแพร่หนังสั้นผ่านทาง Youtube

- ผลการดำเนินงานหนังสั้น Assassin's กรีด!

1) ผลที่ได้จากการทำหน้าที่เป็นผู้กำกับ คือ สามารถนำไอเดียของผู้เขียนบทหนังมาทำให้เป็นรูปธรรม สร้างหนังที่น่าสนใจขึ้นมาได้นอกจากนี้ยังทำหน้าที่ประสานงานคัดเลือกนักแสดง และเป็นหัวหน้างานคอยติดต่อบุคคลต่าง ๆ ทำให้การถ่ายทำเกิดขึ้นมาได้



ภาพที่4.1ภาพขณะทำหน้าที่ผู้กำกับ อธิบายบทให้นักแสดงเข้าใจ

2) ผลที่ได้จากการทำหน้าที่เป็นตากล้อง คือ ภาพวิดีโอที่ถ่ายทำออกมานั้นมีความสวยงาม น่าสนใจ เนื่องด้วยใช้หลักการ กฎ 3 ส่วน ของการถ่ายภาพ การวัดแสง การปรับรูรับแสง การโฟกัส และเทคนิคอื่น ๆ เข้ามาช่วยในการถ่ายทำ



ภาพที่4.2ภาพขณะทำหน้าที่เป็นผู้กำกับและตากล้อง

3) ผลที่ได้จากการทำหน้าที่นักตัดต่อ คือ สามารถนำ Footage ต่าง ๆ ที่ถ่ายทำมานั้น มาตัดต่อ เรียบเรียงออกมาเป็นหนังที่มีความน่าสนใจได้ รวมไปถึงการจัดการเรื่องเสียงของหนัง ซึ่งมีความสำคัญไม่แพ้กันด้วย



ภาพที่4.3ภาพผลจากการทำ Visual Effect

4) ผลที่ได้จากการเผยแพร่หนังสั้น Assassin's กรีด! คือสามารถสร้างความบันเทิงให้กับผู้ผู้เล่นหรือรู้จักเกมนี้ได้เป็นอย่างดี สามารถ สร้างความบันเทิงให้กับบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่เคยรู้จักเกมนี้มาก่อนได้ในระดับหนึ่ง



ภาพที่4.4ภาพจากหนังสั้น Assassin's กรีด!

4.1.2 งานที่ได้รับมอบหมายทั่วไป

4.1.2.1 ผลการดำเนินงานวิดีโอด้าน Composition ตามที่ได้รับมอบหมาย



ภาพที่ 4.5 Animatic ให้กับ Storyboard โฆษณา SARA



ภาพที่ 4.6 รูปโลโก้ยาสีฟัน Salz ที่ผ่านการทำ Animate



ภาพที่ 4.7 วิดีโอหลังการทำ Color Collection



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่างของโฆษณา Salz หลังจากใช้เทคนิค Green Screen



ภาพที่4.9ภาพสินค้าตัวใหม่หลังผ่านการ Motion Tracking

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหนังสั้น Assassin's กริด!

เกม Assassin's Creed (Series) เป็นเกมที่โด่งดังมาก มีเนื้อเรื่องน่าติดตาม จึงทำให้มีผู้เล่นจำนวนมาก ดังนั้น จุดประสงค์หลักของการทำหนังสั้นเรื่องนี้ คือการล้อเลียนเกม ถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราวคล้ายคลึงตัวเกมจริง เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ที่เล่นหรือรู้จักเกมนี้ อีกทั้งยังสร้างความบันเทิงให้กับบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่เคยรู้จักเกมนี้มาก่อนได้ในระดับหนึ่งด้วย

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง การทำงานด้าน Composition จะพบว่างานส่วนใหญ่ นั้น หากเป็นงานที่ต้องทำจากไฟล์ Footage ที่มาจากการถ่ายทำ แล้วนั้น จำเป็นที่จะต้องจัดการให้เหมาะสมตั้งแต่ขั้นตอนการถ่ายทำ เพื่อให้ง่ายต่อการทำ Composition ต่อไป รวมถึงหากเป็นงานที่ต้องอาศัยโปรแกรมในการทำเพียงอย่างเดียว นั้น เราจะอาศัยเทคนิคต่างๆซึ่งหลักๆแล้ว มักจะใช้เครื่องมือที่เหมือนเดิม แต่เราต้องศึกษาถึงเทคนิคที่จะใช้เครื่องมือให้เกิดประสิทธิภาพกับงานของเราให้มากที่สุด

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานและการจัดทำโครงการ

หลังจากการเผยแพร่หนังสั้นเรื่องนี้ แล้ววิเคราะห์เปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ พบว่าผลลัพธ์ออกมาเป็นที่น่าพึงพอใจ มาก โดยสามารถวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ ตามตารางที่ 4.1 แต่อาจพบปัญหาเพียงบางจุด เช่น ความผิดพลาดต่าง ๆ ในการถ่ายทำหรือตัดต่อ เนื่องด้วยเวลาและสภาพแวดล้อมขณะถ่ายทำไม่เอื้ออำนวย

ตารางที่ 4.1 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับ

หัวข้องาน	วัตถุประสงค์	ผลที่ได้รับ
หนังสั้น Assassin's กริด!	เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ที่ได้เล่นหรือรู้จักเกมนี้ รวมถึงบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่เคยรู้จักเกมนี้มาก่อน และทำให้บุคคลนั้น ๆ สนใจในเกมนี้ขึ้นมาด้วย	สามารถสร้างความบันเทิงให้กับผู้ที่ได้เล่นหรือรู้จักเกมนี้ได้เป็นอย่างดี สามารถสร้างความบันเทิงให้กับบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่เคยรู้จักเกมนี้มาก่อนได้ในระดับหนึ่ง
	ฝึกทักษะการเป็นผู้กำกับ ซึ่งมีหน้าที่ควบคุมการสร้างหนังทั้งเรื่อง เป็นผู้ติดต่อประสานงานกับบุคคลต่าง ๆ เพื่อให้การถ่ายทำหนังเกิดขึ้นได้	ได้ฝึกการเป็นผู้กำกับ ฝึกความเป็นผู้นำ ฝึกสมาธิ ฝึกความมั่นใจ สามารถติดต่อประสานงานต่าง ๆ ทำให้การถ่ายทำหนังเกิดขึ้นได้
	ฝึกทักษะการตัดต่อวิดีโอ เรียนรู้เทคนิคในการตัดต่อภาพยนตร์ เพื่อเรียบเรียงให้เกิดออกมาเป็นเรื่องราวตาม Storyboard ได้	ได้เรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ ในการตัดต่อ ได้รู้จักธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์ และสามารถเรียบเรียง Footage ที่ถ่ายทำมาให้ออกมาเป็นเรื่องราวตาม Storyboard ได้

ตารางที่ 4.1 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับ (ต่อ)

งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน	ได้พัฒนาความสามารถในการใช้โปรแกรมต่างๆ เช่น After Effects, Sony Vegas, Photoshop	ได้ฝึกฝนความสามารถในการใช้โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อและงานด้าน Composition ต่าง ๆ เช่น After Effects, Sony Vegas, Photoshop รวมถึงได้รับเทคนิคต่างๆ ที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้ในห้องเรียน
	ได้พัฒนาความสามารถด้านการใช้งานอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับถ่ายทำรายการ เช่น กล้องวิดีโอ , กล้อง DSLR เป็นต้น	ได้ฝึกฝนความสามารถด้านการใช้งานอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับถ่ายทำรายการ เช่น กล้องวิดีโอ , กล้อง DSLR ได้ชำนาญขึ้น
	ได้เรียนรู้วัฒนธรรมภายในองค์กรและการทำงานภายใต้ความกดดัน	ได้เรียนรู้วัฒนธรรมภายในองค์กรและการทำงานภายใต้ความกดดัน

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท Maison Film & Production Co.,Ltd. ในตำแหน่งงาน Editor ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือน สรุปผลได้ดังรายละเอียดทั้งสิ้นดังนี้

5.1.1 โครงการ หนังสั้น Assassin's กรีด!

จากการดำเนินงานถ่ายทำหนังสั้น Assassin's กรีด! ได้งานออกมาเป็นวิดีโอความยาว 10 นาที ซึ่งผลที่ออกมาโดยพิจารณาจากพนักงานที่ปรึกษาแล้วว่า หนังสั้นที่ได้ถ่ายทำขึ้นนั้น มีความน่าสนใจ ตลกขบขัน สามารถสร้างความบันเทิงให้กับบุคคลที่เล่นหรือรู้จักเกมนี้เป็นอย่างดี และยังสามารถสร้างความบันเทิงให้กับบุคคลที่ไม่รู้จักเกมนี้ได้ในระดับหนึ่งด้วย

อีกทั้งการถ่ายทำหนังสั้นเรื่องนี้ ยังทำให้ได้รับประสบการณ์การทำงานในกองถ่าย ได้ฝึกฝนทักษะการเป็นผู้กำกับ การมีสมาธิกับการถ่ายทำ การเป็นผู้นำควบคุมคนในกองถ่ายทำ การเป็นตากล้อง และการตัดต่อวิดีโอได้เป็นอย่างดี

5.1.2 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

ในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน ข้าพเจ้าได้มีส่วนร่วมในการช่วยงานของบริษัทอยู่บ้างในเรื่องของฝ่าย Video Edittingซึ่งงานหลักๆ ก็จะเป็น การทำ Composition ต่างๆ เช่น การทำ การสร้าง Animatic ให้กับ Storyboard โฆษณา Sara, การทำ Color Collection ให้กับไฟล์ Footage ที่มีสีผิดเพี้ยนไปจากที่ควรจะเป็น , การทำ Animate Logo ของสินค้าต่างๆและการสร้าง Transtion ให้กับรายการหรือโฆษณาที่ต้องการ เป็นต้น ซึ่งเมื่อพนักงานที่ปรึกษาพิจารณาและนำไปปรับแก้ไขในการผลิตผลงานจริง จึงถือได้ว่าประสบความสำเร็จมากที่สุดทีเดียว

ตารางที่ 5.1 ตารางสรุปปัญหาในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน		ปัญหา
โครงการ หนังสั้น Assassin's กิ๊ว!	Pre - Production	ผู้กำกับและผู้เขียนบทความเห็นไม่ตรงกัน
		ไม่สามารถเชื่อมโยงบทระหว่าง Scene หนึ่ง กับอีก Scene หนึ่งได้
		บุคคลที่ติดต่อบางคนไม่สะดวกที่จะมาเป็นนักแสดง
		หาวันที่นักแสดงคิวว่างตรงกันยากมาก
	Production	Storyboard ไม่ละเอียด หรือไม่สามารถถ่ายทำตามได้ ทำให้ต้องคิดมุกกล้องอื่น ๆ เพิ่ม
		ฝนตกในวันที่ถ่ายทำ
		เจ้าของสถานที่ถ่ายทำ ให้ถ่ายได้ในเวลาที่จำกัด
		ขณะถ่ายทำ มีคนเดินผ่านและมีรถผ่านเข้าออก
		นักแสดงบางคนแอกติ้งไม่ผ่าน
		กล้อง แบตเตอรี่หมด
		ขาดแคลนอุปกรณ์ประกอบฉากและอุปกรณ์ถ่ายทำ
		ขณะถ่ายทำมีเสียงรบกวนมากมาย
		นักแสดงใส่เสื้อผิตัวนักแสดงตัดผม
		ไม่มีไอเดียในการตัดต่อ
		Green Screen ที่ถ่ายออกมา นำมาตัดต่อได้ยากมาก
	Post - Production	โปรแกรมค้างขณะตัดต่อ
		เวลาในการทำงานน้อย
		ความรู้และเทคนิคที่ได้เรียนรู้จากห้องเรียน ไม่เพียงพอ
		สำหรับการทำงานจริง

5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา

จากปัญหาที่พบ ดังตารางที่ 5.1 แสดงให้เห็นถึงปัญหาในการทำโครงการ และงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน จึงได้สรุปแนวทางการแก้ปัญหาไว้ดัง ตารางที่ 5.2 และตารางที่ 5.3

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาในการทำโครงการ

หัวข้องาน	แนวทางแก้ไขปัญหา	
โครงการ หนังสือสั้น Assassin's กริ๊ด!	Pre - Production	นำไอเดียของผู้กำกับและผู้เขียนบทมาปรับรวมให้เข้ากันได้
		นำ Scene 3 (ฉากห้องน้ำ) ไปไว้หลัง Scene 7 (ฉากซ่อนตัว) เพื่อให้เนื้อเรื่องเชื่อมโยงกัน
		เรียกเพื่อนสมัยมัธยมมาแคสบท
		ค่อย ๆ ดูตารางเวลาและหาวันที่นักแสดงว่าง ตัดคิวที่ไม่จำเป็นออก
	Production	เขียน Storyboard วาดมือก่อนถ่ายทำ เพื่อกันลืม
		รอฟันหยุดตก และรีบถ่ายทำ
		นำคิวถ่ายทำที่ต้องใช้ร้านค้า มาอยู่เป็นคิวแรก
		ให้ รปภ.ช่วยกันรถกันคน
		เรียกนักแสดงถ่ายซ่อม และอธิบายบทดี ๆ
		ชาร์จแบตเตอรี่
		ยืมอุปกรณ์คนอื่น และขอของประกอบมาจากจากร้านถ่ายเอกสาร
		ใช้ผ้าคลุมกันเสียงลม และตัดเสียงรบกวนออกในโปรแกรม
		ถ่ายโดยไม่ให้เห็นจุดผิดพลาด และตัดต่อให้เห็นจุดผิดพลาดน้อยที่สุด
	Post - Production	หาไอเดียจากการดูหนัง เล่นเกม และคุยกับผู้รู้
		ใช้เทคนิค frame-by-frame! เข้าช่วย
		Restart เครื่องเพื่อเคลียร์ Ram และ Save ไฟล์งานบ่อยๆ
		วางแผนแบ่งเวลาในการทำงานให้ดี

ตารางที่ 5.3 ตารางแสดงแนวทางการแก้ไขปัญหสำหรับงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน	แนวทางแก้ไขปัญหา
งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน	ทำการศึกษาเพิ่มเติมจากพนักงานที่ปรึกษาและศึกษาด้วยตัวเองผ่านแหล่งความรู้ออนไลน์ต่างๆ เช่น Youtube เป็นต้น

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

1. การทำโครงการ ถ่ายทำหนังสั้น ควรจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายทำ และเข้าใจธรรมชาติของสื่ออยู่พอสมควร
2. การทำโครงการถ่ายทำหนังสั้น ควรมีอุปกรณ์สำหรับการถ่ายทำเตรียมพร้อม
3. การทำโครงการถ่ายทำหนังสั้น ควรที่จะมีสังคมกว้างขวาง เพื่อติดต่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทั้งในเรื่องอุปกรณ์ และการมาเป็นนักแสดง
4. การทำโครงการถ่ายทำหนังสั้นควรที่จะเขียน Storyboard ให้ละเอียด เพื่อที่จะได้ไม่ต้องไปคิดมุกกล้องขณะถ่ายทำ
5. ในการตัดต่อวิดีโอเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้จะต้องมีความเร็วที่สูงพอสมควร ไม่เช่นนั้นจะเกิดการค้างระหว่างทำงานได้
6. ในการตัดต่อวิดีโอควรใช้จอคอมพิวเตอร์ ควรพักสายตา ควรบริหารท่านั่งและท่า นั่งในการทำงานให้ดี เพราะอาจส่งผลกระทบต่อปัญหาสุขภาพได้

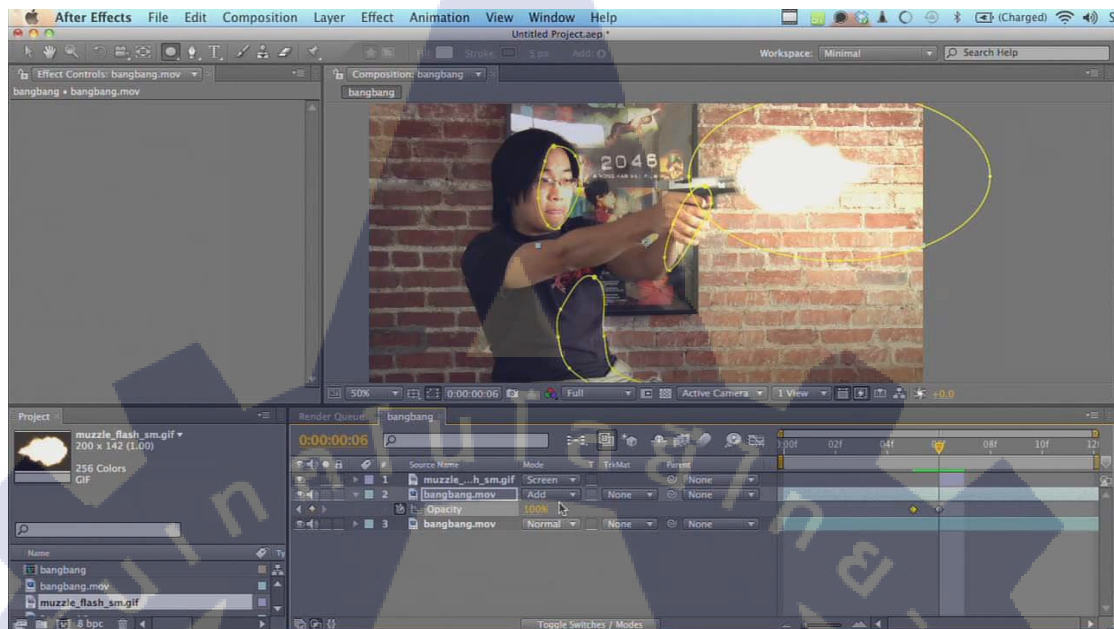
เอกสารอ้างอิง

1. D22Responses, How to Use : Adobe After Effects CS5 [Online], Available :
<http://www.youtube.com/watch?v=-e1ubA7objb0> [2556,ตุลาคม 1]
2. SOETHEBY,chilltorial[Online], Available :
<http://chilltorial.net>[2556,ตุลาคม 1]
3. น.ส.สุวิมลศรีประสม, คู่มือการใช้งานโปรแกรมIllustrator [Online], Available :
<http://sriprasom.blogspot.com/2008/12/illustrator-10-4.html> [2556,สิงหาคม5]
4. it-guides, ทำความรู้จักโปรแกรมPHOTOSHOP [Online], Available :
<http://it-guides.com/training-a-tutorial/photoshop/about-adobe-photoshop>
[2556,ตุลาคม 1]
5. รอบรู้เรื่องโมบาย, ประวัติAdobe Photoshop [Online], Available :
<http://www.compact-dslr.com/index.php/adobe-photoshop-tutorial/199-adobe-photoshop-history> [2556,ตุลาคม 1]
6. Mike Browne, The Rule Of Thirds [Online], Available :
<http://www.youtube.com/watch?v=fSSOZxLnNyc>[2556,ตุลาคม 1]
7. D22Responses, How to Use Sony Vegas [Online], Available :
<http://www.youtube.com/user/D22Responses?feature=watch>[2556,ตุลาคม 1]

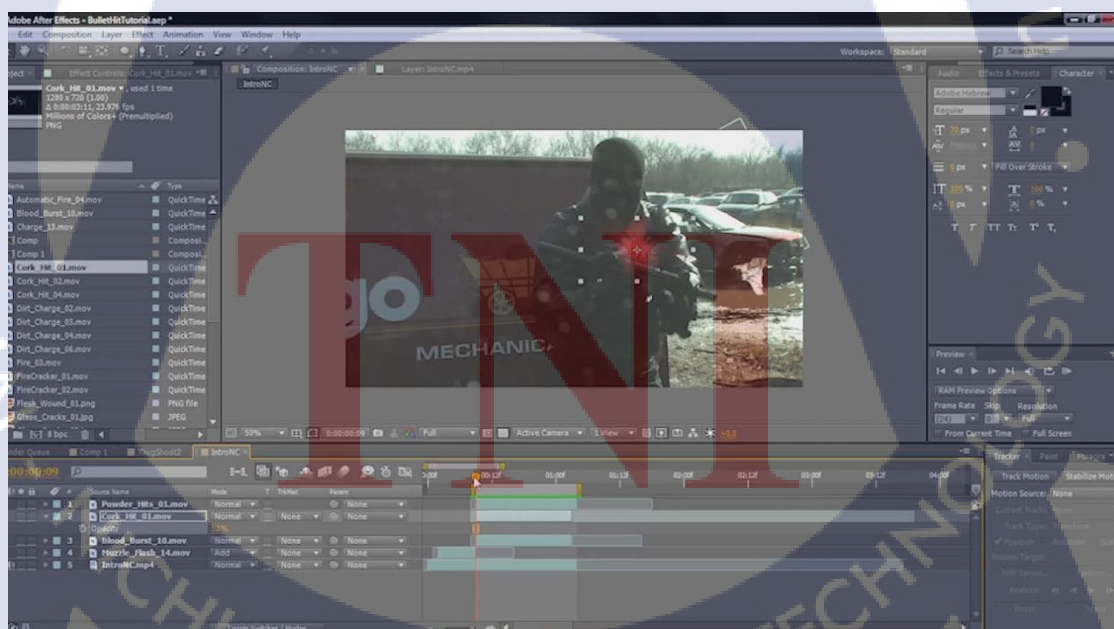
ภาคผนวกก.

TNI

ภาพตัวอย่างของการแหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาออนไลน์



ภาพที่ ก.1 ภาพตัวอย่างวิดีโอสอนการทำMuzzle Flareใน After Effects



ภาพที่ ก.2ภาพตัวอย่างวิดีโอสอนการทำBlood Burstใน After Effects

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – นามสกุล

นายรุ่งภพ ปรีชาวิทย์



วัน เดือน ปีเกิด 6 มิถุนายน 2535

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา โรงเรียน

นิรชาศึกษา พ.ศ. 2546

ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียน

นวมินทราชินูทิศ สตริวิทยา 2พ.ศ.2552

ระดับอุดมศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2556

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา - ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ - ไม่มี -

TNI