



การผลิตสื่อมัลติมีเดียแนะนำการท่องเที่ยวสำหรับคนทั่วไป

Multimedia Production for Travel Program

นายวัชรพล ชันทอง

โครงงานสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ.2556

การผลิตสื่อมัลติมีเดียแนะนำการท่องเที่ยวสำหรับคนทั่วไป

Multimedia Production for Travel Program

นายวัชรพล จันทอง

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ.2556

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ดร.จิตติพร เลิศรัตน์เดชากุล)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ ภูวดล ศิริทองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ การผลิตสื่อมัลติมีเดียแนะนำการท่องเที่ยวสำหรับคนทั่วไป

ผู้เขียน นายวัชรพล ขันทอง

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษา ดร. จิรดิพร เลิศรัตน์เดชากุล

พนักงานที่ปรึกษา คุณศุภกร ท่งสินธุ์

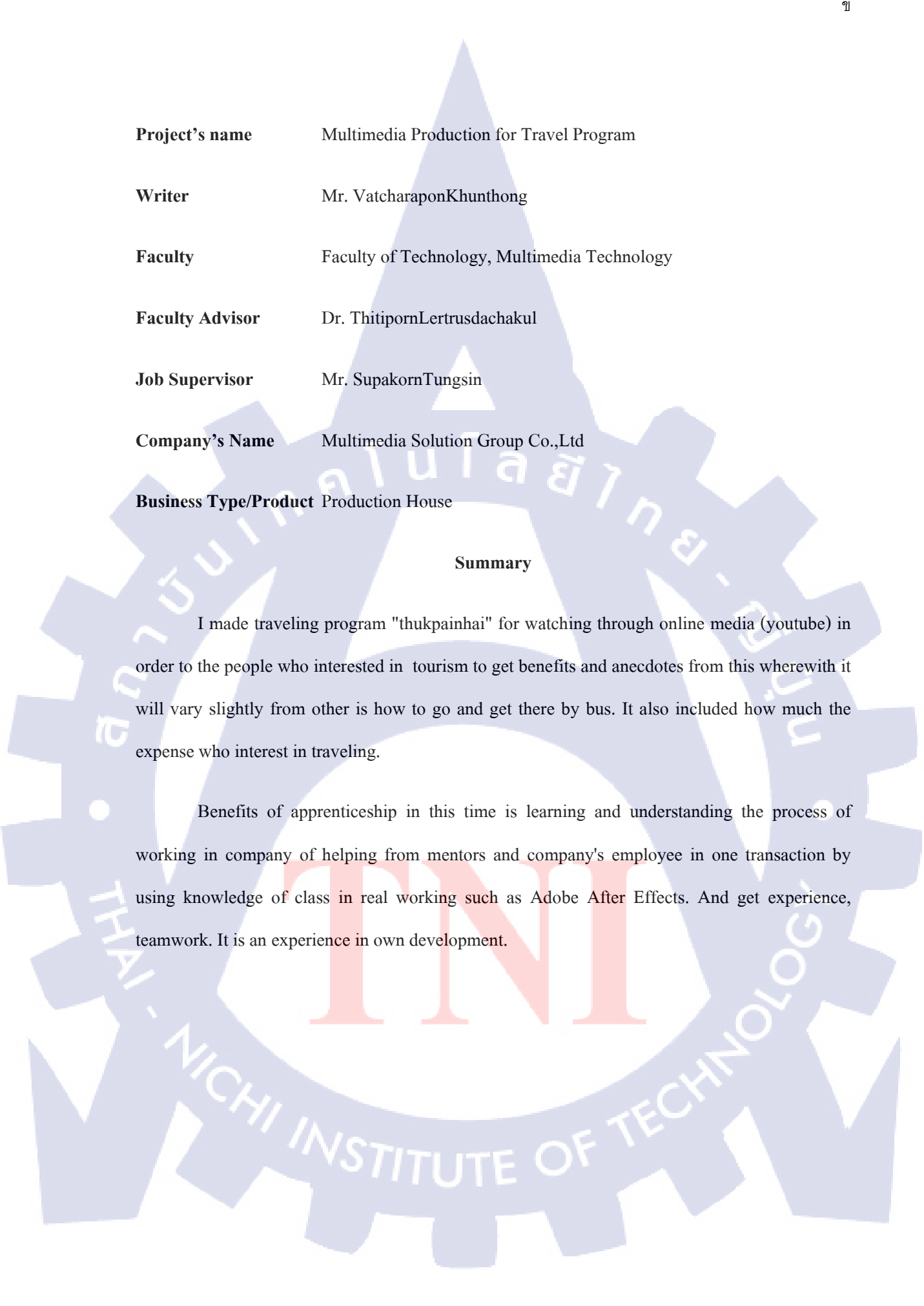
ชื่อบริษัท มัลติมีเดีย โซลูชั่น กรู๊ป

ประเภทธุรกิจสินค้า ทำธุรกิจเกี่ยวกับงานด้าน Production ในด้านต่าง ๆ เช่นผลิตสื่อโฆษณา
ตัดต่อภาพยนตร์ ตกแต่งภาพนิ่ง การเตรียมงานก่อนออกกองถ่ายโฆษณา
ถ่ายทำและออกแบบเว็บไซต์

บทสรุป

ได้ทำรายการท่องเที่ยว “ถูกไปไหน” สำหรับดูผ่านสื่อออนไลน์(YouTube)เพื่อให้ผู้ที่สนใจ
ในการท่องเที่ยวได้รับประโยชน์และสาระจากรายการโดยที่จะมีความแตกต่างจากรายการอื่นคือ มี
การบอกว่าเราจะสามารถเดินทางโดยรถสาธารณะในพื้นที่ได้อย่างไรและมีสรุปยอดเงินที่ใช้ในการ
เดินทางแผนที่การเดินทางเพื่อให้ผู้ที่สนใจจะไปท่องเที่ยวได้ทราบ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาครั้งนี้คือ ได้เรียนรู้และเข้าใจกระบวนการในการ
ทำงานของบริษัทในการ ผลิตหนึ่งรายการ โดยได้รับความช่วยเหลือจากพี่เลี้ยงและพนักงานของ
บริษัทในการทำงานได้นำวิชาที่ได้เรียนมาใช้ในการทำงานจริง เช่น Adobe After Effectsและได้รับ
ประสบการณ์ในการทำงานจริง การทำงานร่วมกับผู้อื่น นับว่าเป็นประสบการณ์สำคัญในการพัฒนา
ตนเอง



Project's name	Multimedia Production for Travel Program
Writer	Mr. VatcharaponKhunthong
Faculty	Faculty of Technology, Multimedia Technology
Faculty Advisor	Dr. ThitipornLertrusdachakul
Job Supervisor	Mr. SupakornTungsin
Company's Name	Multimedia Solution Group Co.,Ltd
Business Type/Product	Production House

Summary

I made traveling program "thukpainhai" for watching through online media (youtube) in order to the people who interested in tourism to get benefits and anecdotes from this wherewith it will vary slightly from other is how to go and get there by bus. It also included how much the expense who interest in traveling.

Benefits of apprenticeship in this time is learning and understanding the process of working in company of helping from mentors and company's employee in one transaction by using knowledge of class in real working such as Adobe After Effects. And get experience, teamwork. It is an experience in own development.

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาศึกษา ณ บริษัท มัลติมีเดีย โซลูชั่น กรุป ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน 2556 ถึง วันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2556 ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีค่าอย่างมาก และส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำประสบการณ์และความรู้มาใช้ในการพัฒนาตนเอง สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลาย ๆ ฝ่ายดังนี้

1. คุณอนวัฒน์ ธนาไพศาลจิต (Producer) ที่เห็นความสำคัญและได้ให้โอกาสในการเข้ามาสหกิจศึกษาบริษัทแห่งนี้
2. คุณศุภกร พุ่งสินธุ์ (Editor) ที่ดูแล และให้คำแนะนำความรู้และเทคนิคต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
3. อาจารย์ ดร. จิรดิพร เลิศรัตน์เดชากุล (ที่ปรึกษาสหกิจ) ที่คอยให้คำแนะนำดูแล ตักเตือน ตลอดระยะเวลาที่สหกิจศึกษา

และที่สำคัญขอขอบพระคุณพนักงานทุกท่านในบริษัท มัลติมีเดีย โซลูชั่น กรุป ที่คอยดูแล และให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจแก่ข้าพเจ้าเป็นอย่างดี รวมถึงขอขอบพระคุณอาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษาและความรู้ต่างๆ ให้แก่ข้าพเจ้าจนการปฏิบัติงานสหกิจในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี อีกทั้งขอขอบคุณรุ่นพี่ และเพื่อนๆ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศทุกคนที่ได้ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือในเรื่องต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ข้าพเจ้าจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

สารบัญ

หน้า

บทสรุป ก

Summary ข

กิตติกรรมประกาศ ค

สารบัญ ฉ

สารบัญตาราง ญ

สารบัญรูปประกอบ ฎ

บทที่

1. บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	1
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	4
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	4
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	4
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	4
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	5
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	5
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	5
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	5

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 7

2.1 Adobe After Effects	7
2.2 Adobe Premiere Pro	8
2.3 Adobe Photoshop	9

2.4 Adobe Illustrator	10
2.5 ประเภทของการตัดต่อภาพยนตร์	11
2.5.1 การตัดต่อแบบ Linear	11
2.5.2 การตัดต่อแบบ Non – Linear	12
2.6 ชนิดของวิดีโอ	12
2.6.1 วิดีโออนาล็อก	12
2.6.2 วิดีโอดิจิทัล	12
2.7 มาตรฐานการแพร่ภาพวิดีโอ	12
2.7.1 National Television System Committee(NTSC)	13
2.7.2 Phase Alternate Line(PAL)	13
2.7.3 Sequential Color and Memory (SECAM)	13
2.8 ประเภทของไฟล์วิดีโอ	13
2.8.1 AVI (Audio Video Interactive)	13
2.8.2 DV (Digital Video)	13
2.8.3 MPEG (Motion Picture Experts Group)	13
2.8.4 WMV (Windows Media Video)	14
2.8.5 MOV	14
2.9 กระบวนการผลิต Film & Video	14
2.9.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต(Pre Production)	15
2.9.2 ขั้นตอนการผลิต(Production)	15
2.9.3 ขั้นตอนหลังการผลิต(Post Production)	15
2.9.4 ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงาน (Distribution)	15
บทที่ 3 แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	17
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	17
3.2 รายละเอียดโครงการ	17

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	17
3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	17
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	18
3.3.1 ปฏิบัติงานด้านวิดีโอ Composite ตามที่ได้รับมอบหมาย	18
3.3.2 ขั้นตอนในการดำเนินโครงการรายการ “ถูกไปไหน”	22
3.3.3 ขั้นตอนในการดำเนินโครงการหนังสือ Assassin’s กรีด!	29
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	26
3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลรายการ “ถูกไปไหน”	26
3.4.2 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายผู้บริโภค	27
3.4.3 วิเคราะห์ข้อมูลช่องทางการเผยแพร่	27
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานการวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ	28
4.1 ผลการดำเนินงาน	28
4.1.1 รายการท่องเที่ยว “ถูกไปไหน”	28
4.1.2 หนังสือ Assassin’s กรีด!	29
4.1.3 งานที่ได้รับมอบหมายทั่วไป	30
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	34
4.3 วิเคราะห์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานและการจัดทำโครงการ	34
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	36
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ	36
5.1.1 โครงการรายการท่องเที่ยว “ถูกไปไหน”	36
5.1.2 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน	36
5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา	37
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	38

เอกสารอ้างอิง 40

ภาคผนวก 41

ก. การติดตั้ง Adobe After Effects & Premiere Pro 42

ข. รายงานประจำสัปดาห์ 45

ประวัติผู้จัดทำโครงการ 62



สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานโครงการและงานที่ได้รับมอบหมาย	17
4.1 ตารางแสดงข้อดีและข้อเสียของรายการ	34
4.2 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับของโครงการ	35
4.3 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์ผลที่ได้รับของงานประจำวัน	35
5.1 ตารางสรุปปัญหาที่พบในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	37
5.2 ตารางแสดงแนวทางแก้ไขปัญหาในการทำโครงการ	38
5.3 ตารางแสดงแนวทางแก้ไขปัญหสำหรับงานที่ได้รับมอบหมาย	38

TNI

THAI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ญี่ปุ่น

สารบัญรูปประกอบ

ภาพที่ หน้า

ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง Multimedia Solution Group Company Limited	1
ภาพที่ 1.2 Website ทำอากาศยานสุวรรณภูมิ	2
ภาพที่ 1.3 Tv Commercial Bangkok Bank	2
ภาพที่ 1.4 New Media Samsung NV 100	3
ภาพที่ 1.5 Tv Program English on Tour	3
ภาพที่ 1.6 VDO Presentation Ocean Glass	3
ภาพที่ 2.1 โปรแกรม Adobe After Effects	7
ภาพที่ 2.2 โปรแกรม Adobe Premiere Pro	8
ภาพที่ 2.3 โปรแกรม Adobe Photoshop	9
ภาพที่ 2.4 โปรแกรม Adobe Illustrator	10
ภาพที่ 2.5 ความแตกต่างระหว่างรูปแบบ vector และแบบ pixel	11
ภาพที่ 3.1 Screen Shot แสดงผลการทำ Split Screen	18
ภาพที่ 3.2 Storyboard ที่ต้องการเสนอให้ลูกค้าในแบบธรรมดา	19
ภาพที่ 3.3 ภาพก่อน Retouch (ซ้าย) และหลัง Retouch (ขวา)	19
ภาพที่ 3.3 Screen Shot แสดงผลการทำ Animatic	20
ภาพที่ 3.4 Screen Shot แสดงผลการทำ Color Correction	20
ภาพที่ 3.4 Screen Shot ก่อนการทำ Motion Tracking	21
ภาพที่ 3.4 Screen Shot หลังการทำ Motion Tracking	21
ภาพที่ 3.5 Footage ที่มีเทคนิค Green Screen	22
ภาพที่ 3.6 Screen Shot หลังจากการทำ Keylight	22
ภาพที่ 3.7 รายการเที่ยวไทย	23
ภาพที่ 3.8 การหาข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว	23
ภาพที่ 3.10 บรรยากาศการถ่ายทำ	24
ภาพที่ 3.11 ขั้นตอนในการทำงานโดย Adobe Premiere Pro	24

ภาพที่ 3.12 ขั้นตอนในการทำงานโดย Adobe After Effects	25
ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนในการทำงานโดย Adobe Illustrator	25
ภาพที่ 3.13 บรรยายการถ่ายทำ Assassin's กรีด!	26
ภาพที่ 4.1 รายการหลังจากตัดต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว	29
ภาพที่ 4.2 ภาพส่วนหนึ่งของหนังสือ	29
ภาพที่ 4.3 ผลการดำเนินงาน Animatic Storyboard โฆษณา Sara	30
ภาพที่ 4.4 ผลการดำเนินงาน Composite โฆษณา ผงซักฟอก	30
ภาพที่ 4.5 Screen Shot การทำ Color Correction	31
ภาพที่ 4.6 ผลการดำเนินงาน Spilt Screen โฆษณา Salt	31
ภาพที่ 4.7 ผลการดำเนินงาน Composite โฆษณา NIVEA	32
ภาพที่ 4.8 ผลการดำเนินงาน Green Screen โฆษณา Salt	32
ภาพที่ 4.9 ผลการดำเนินงาน Motion Tracking โฆษณา โฮมมี่	33
ภาพที่ 4.10 ผลการดำเนินงานออกแบบ Website สุวรรณภูมิ	33
ภาพที่ ก.1 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe After Effects	43
ภาพที่ ก.2 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Premiere Pro	4



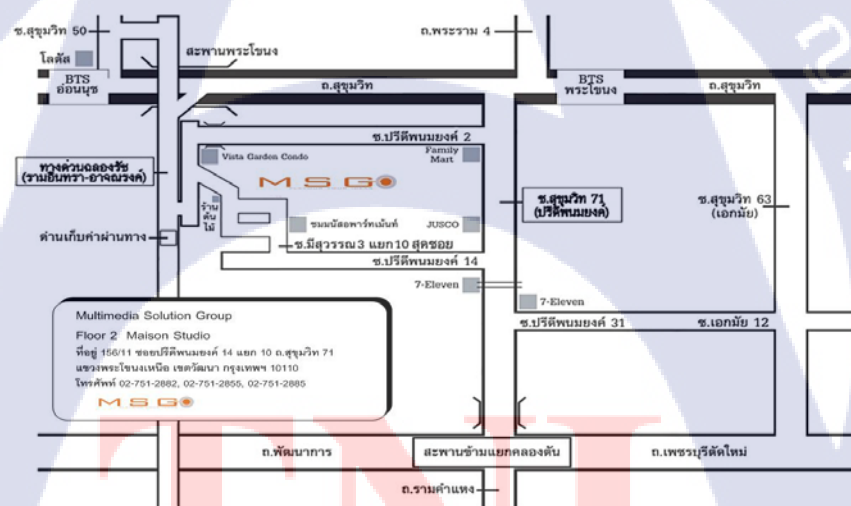
TNI

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	:	Multimedia Solution Group Company Limited
ที่ตั้งของสถานประกอบการ	:	156/11 ซอยปรีดิพนมยงค์ 14 แขวง 10 ถ.สุขุมวิท 71 แขวงพระโขนงเหนือ เขต วัฒนา กรุงเทพฯ 10110
โทรศัพท์	:	(66)2751-2882 ต่อ 111,112
โทรสาร	:	(66)2751-2855 ต่อ 113
Website	:	www.msg.co.th



ภาพที่ 1.1แผนที่ตั้ง Multimedia Solution Group Company Limited

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

ทำธุรกิจเกี่ยวกับงานด้าน Production ในด้านต่าง ๆ เช่นผลิตสื่อโฆษณา ตัดต่อภาพยนตร์ ตกแต่งภาพนิ่ง การเตรียมงานก่อนออกกองถ่ายโฆษณา ถ่ายทำและออกแบบเว็บไซต์



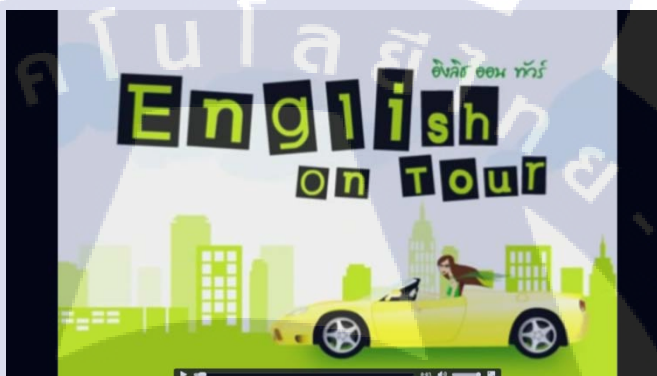
ภาพที่ 1.2 Website ทำอากาศยานสุวรรณภูมิ



ภาพที่ 1.3 Tv Commercial Bangkok Bank



ภาพที่ 1.4 New Media Samsung NV 100

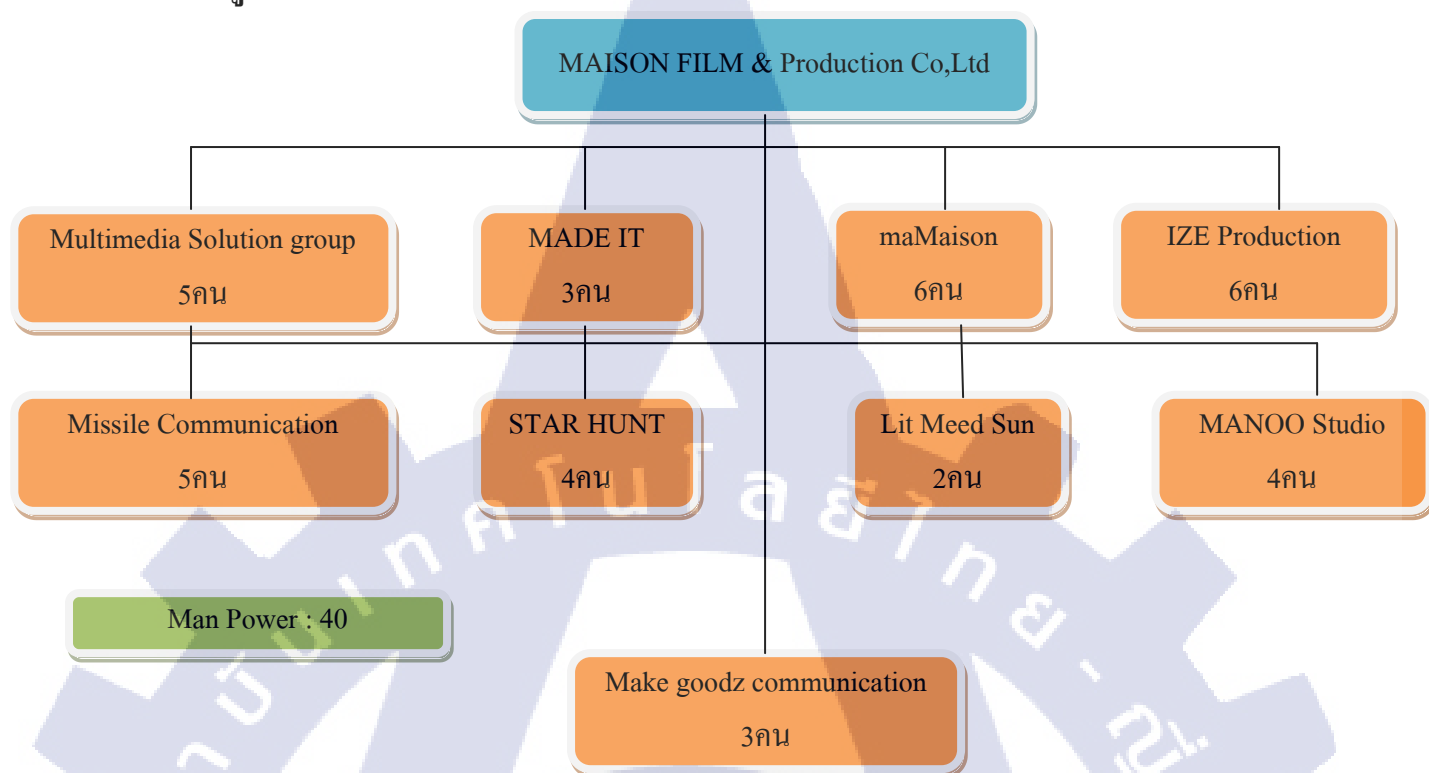


ภาพที่ 1.5 Tv Program English on Tour



ภาพที่ 1.6 VDO Presentation Ocean Glass

1.3 รูปแบบการจัดการและบริหารองค์กร



1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้คือ Editor

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : สุภกร ท่งสินธุ์
ตำแหน่ง : Editor

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานประมาณ 4 เดือน ตั้งแต่วันที่ 3 มิ.ย. 2556 – 4 ต.ค. 2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากปัจจุบันผมเห็นว่ารายการท่องเที่ยวทั่วไปนั้นได้นำเสนอแต่สถานที่ท่องเที่ยวแต่กลับไม่มีรายการไหนนำเสนอวิธีการไปเลย ผมจึงคิดว่าถ้าหากวันหนึ่งเราอยากจะไปเที่ยวแต่เราไม่รู้จะไปอย่างไรเราจะทำอย่างไรเพื่อที่จะได้ไปเที่ยวในสถานที่ที่น่าสนใจของจังหวัดนั้น ผมจึงได้ทำรายการเที่ยวแบบที่เราได้บอกวิธีการเดินทางและการสอบถามเส้นทางจากชาวบ้านในท้องถิ่นนั้นเพื่อให้คนที่อยากไปท่องเที่ยวโดยรถสาธารณะสามารถเดินทางได้อย่างถูกต้องและไปถึงจุดหมาย

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการ

ผมได้มาเป็นส่วนหนึ่งของตำแหน่ง Editor ในการตัดต่อโฆษณาต่าง ๆ เพื่อให้ทางบริษัทนำไปใช้ ทำให้ตัวผมได้รับประสบการณ์และทักษะใหม่ ๆ ในการตัดต่อและนอกจากนี้ผมได้ทำรายการเกี่ยวกับการท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับความรู้ที่ได้ในการทำงานในบริษัท

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- ได้ใช้ความรู้จากการศึกษาในการทำงานจริง
- ได้เรียนรู้ทักษะที่ต้องใช้ในการทำงาน
- ได้ฝึกฝนทักษะการทำงานในสถานที่จริง
- สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นและทำงานเป็นทีมได้
- สามารถทำงานภายใต้ความกดดันของสถานการณ์จริง

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการทำงาน ณ Maison Film & Production co.ltd ในตำแหน่ง EDITOR ได้มีการทำงานมากมาย ซึ่งมีคำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับทางด้านมัลติมีเดียบางคำที่จำเป็นต้องรู้ ซึ่งถือเป็นผลดีต่อการเอื้ออำนวยในการทำงาน

1.10.1 FOOTAGE

คือ วิดีโอ หรือ ภาพนิ่งที่ทำการเก็บมาจากการถ่ายทำ โดยจะไม่มีมีการปรับแต่งใดๆทั้งสิ้น

1.10.2 INSERT

ภาพบรรยากาศ หรือสิ่งที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถนำมาใส่ลงในวิดีโอได้ เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดอารมณ์และเข้าใจถึงสิ่งที่วิดีโอต้องการสื่อมากขึ้นหรือทำให้เกิดความหมายชัดเจนขึ้น

1.10.3 TRANSITION

ตัวคั่นระหว่าง SCENE เพื่อทำให้เวลาข้าม SCENE ไปแล้วดูไม่สะดุดเกินไป

1.10.4 CUTTING

รูปแบบแล้วแนวทางการตัดต่อวิดีโอ ซึ่ง CUTTING นี้ทางผู้กำกับจะเป็นคนจัดทำขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางให้ผลงานการตัดออกมาอย่างที่ต้องการซึ่งจะรวมถึง เสียง และภาพ รวมถึงนาทิจของวิดีอนั้นๆด้วย

1.10.5 SHOWREEL

วิดีโอรวมผลงานของบริษัท บางครั้งก็เรียกว่า PORTFOLIO ซึ่งจะรวบรวมผลงานต่างๆที่ทางบริษัทเคยทำ แล้วนำมาร้อยเรียงกันให้ดูสวยงามและทำให้บริษัทดูน่าเชื่อถือและยังเป็นตัวช่วยในการหาลูกค้าอีกด้วย

1.10.6 RENDER

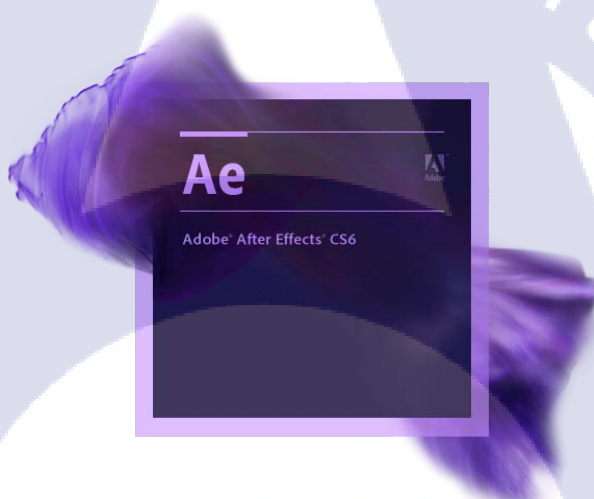
การประมวลผลวิดีโอที่อยู่ในโปรแกรมต่างๆให้ออกมาในรูปแบบที่สามารถดูได้จากโปรแกรมหรือ PLATFORM อื่นๆ เช่น QUICKTIME PLAYER ซึ่งการ RENDER ก็จะมีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้งาน

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการสหกิจศึกษาที่บริษัท Multimedia Solution Group ตำแหน่งที่ได้ผมได้รับมอบหมาย ได้เกี่ยวข้องกับการตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมส่วนใหญ่ที่ใช้จะเป็นโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับงาน Composite และการ Die cut รูปเช่น

2.1 Adobe After Effects



ภาพที่ 2.1 โปรแกรม Adobe After Effects

โปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อนภาพวิดีโอ รวมถึงงานทางด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect ก็คือ โปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ที่มีพื้นฐานทางด้านการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารธิใช้งานโปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน

Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการติดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การใช้ Transition , Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การบันทึกเสียง , การทำเสียงพากย์ , การใส่ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การทำตัวอักษรให้เคลื่อนไหว , การซ้อนภาพ ร่วมกับโปรแกรมยอดนิยมต่างๆ และการทำ Mastering , การบันทึกผลงานลงเทป DV , VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD , DVD

2.2 Adobe Premiere Pro

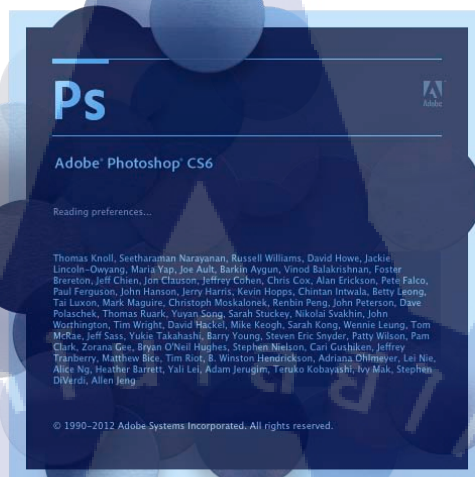


ภาพที่ 2.2 โปรแกรม Adobe Premiere Pro

เป็นซอฟต์แวร์โปรแกรมตัดต่อวิดีโอและบันทึกตัดต่อเสียงที่แพร่หลายที่สุด สามารถผลิตผลงานได้ในระดับมืออาชีพ จนถึงการนำไปออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ (Broadcasting System) มีการทำงานที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก สามารถจับภาพและเสียงมาวาง (Drag & Drop) ลงบนไทม์ไลน์ (Time line) เคลื่อนย้ายได้อิสระโดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง และไม่มีการสูญเสียของสัญญาณภาพและเสียง เพียงผู้ผลิตรายการ ต้องมีทักษะที่ดีในการใช้โปรแกรมกับความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรม ที่ใช้ตัดต่อภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นภาพมาจากวิดีโอ หรือ ซีดี แม้กระทั่งการทำงาน เกี่ยวกับเสียง หรือหากมีข้อมูลรูปภาพจากกล้องดิจิตอลอยู่แล้ว ก็สามารถนำภาพที่ได้ถ่ายไว้มาตัดต่อ เพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์สำหรับส่วนตัวได้

2.3 Adobe Photoshop



ภาพที่ 2.3 โปรแกรม Adobe Photoshop

Adobe Photoshop คือชื่อเต็มของโปรแกรมนี ที่ใช้สำหรับการตกแต่งภาพ แก้ไขภาพ ย่อขนาด เปลี่ยนประเภทไฟล์ หรือหลายๆ คนอาจจะเคยได้ยินคำว่า Retouch ภาพซึ่งก็มีความหมายในแนวเดียวกัน โปรแกรม Photoshop นี้ถือได้ว่าเป็น โปรแกรมที่ดีที่สุด และนำใช้ที่สุดสำหรับการแก้ไขภาพที่ทำได้ เรียกว่า ถ้าพูดถึงการแก้ไขรูปภาพดิจิทัล ต้องพูดถึงโปรแกรม Adobe Photoshop เลยทีเดียว

ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop ที่ควรทราบ

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
 และอื่นๆ อีกมากมาย

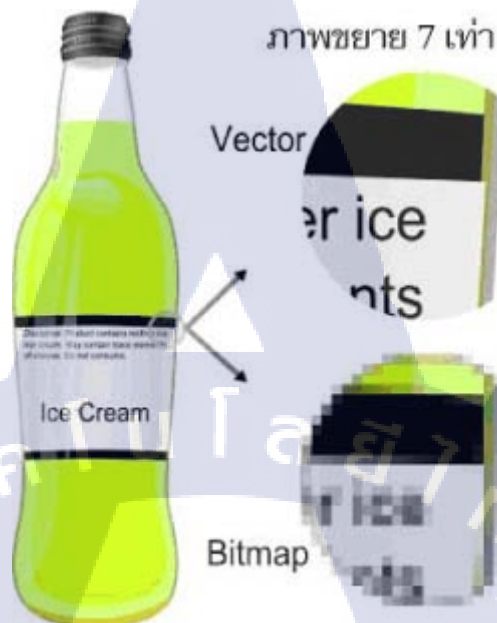
2.4 Adobe illustrator



ภาพที่ 2.4 โปรแกรม Adobe Illustrator

โปรแกรม Illustrator เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างภาพลายเส้นที่มีความคมชัดสูง งานภาพประกอบและงานกราฟิกแบบ 2 มิติต่างๆ เช่น การสร้างโลโก้สินค้า จนไปถึงการจัดเลย์เอาต์งานสิ่งพิมพ์ และมีเครื่องมือที่ช่วยเหลือในงานเว็บไซต์อีกด้วย ภาพกราฟิกสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ 1.ภาพแบบพิกเซล (pixel) คือ ภาพที่เกิดจากจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย และแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความหนาแน่นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนที่ความละเอียด (ความคมชัด) ที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอกคุณสมบัติของภาพ จอภาพ หรือ อุปกรณ์แสดงผลภาพได้ 2.ภาพกราฟิกส์เวกเตอร์ (vector graphics) คือ ภาพที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการคำนวณค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทางตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ในการก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ ข้อดีคือ ทำให้สามารถย่อขยายได้ โดยคุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง ข้อเสียคือภาพไม่เหมือนภาพจริงเป็นได้เพียง

ภาพวาด หรือใกล้เคียงภาพถ่ายเท่านั้น ข้อมูลภาพพวกนี้ได้แก่ไฟล์สกุล eps, ai (adobe illustrator) เป็นต้น ** โปรแกรม Illustrator ทำงานแบบ vector graphics



ภาพที่ 2.5 ความแตกต่างระหว่างรูปแบบ vector และแบบ pixel

Illustrator นั้นทำงานแบบ vector คือจะใช้ในการทำงานเขียนภาพ 2 มิติ เป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์มากในการทำเว็บไซต์ เพราะทำให้ผู้ใช้งานสามารถวาดรูปที่ต้องการขึ้นมาเองได้ แตกต่างจาก Photoshop ที่จะต้องนำภาพอื่นมาแต่งเพื่อให้เป็นรูปที่ต้องการ ถึงแม้ว่าปัจจุบัน Photoshop จะพัฒนาเครื่องมือที่สามารถสร้างภาพ vector ได้แต่ความสะดวกก็ยังไม่สู้การใช้งาน Illustrator อยู่ดี ซึ่งในการทำงานจริงๆ แล้วจะต้องอาศัยเครื่องมือทั้ง Photoshop และ Illustrator ควบคู่กันจึงจะได้เป็นชิ้นงานขึ้นมา ซึ่งทั้ง 2 โปรแกรมก็ทำงานควบคู่กันได้ดี ส่วนหนึ่งก็มาจากว่าทั้ง 2 โปรแกรมมาจากบริษัทเดียวกัน (Photoshop , Illustrator มาจากบริษัท Adobe)

2.5. ประเภทของการตัดต่อภาพยนตร์

มีอยู่ 2 ประเภทได้แก่

2.5.1 การตัดต่อแบบ Linear เป็นการตัดต่อจากเทปวิดีโอ โดยที่ต้องมีเทปต้นฉบับและเทปเปล่าเพื่อทำการบันทึกการตัดต่อ การตัดต่อชนิดนี้ต้องเริ่มจากต้นเรื่องไปจนจบเรื่องไม่สามารถกระโดดข้ามไปมาได้

2.5.2 การตัดต่อแบบ Non – Linear เป็นการตัดต่อที่พัฒนามาจากแบบแรกโดยจะมุ่งเน้นไปในการแก้ไขที่ง่ายโดยการตัดต่อชนิดนี้จะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นหลัก

2.6 ชนิดของวิดีโอ

วิดีโอที่ใช้งานอยู่ในปัจจุบันสามารถแบ่งได้เป็น 2 ชนิดคือ

2.6.1 วิดีโอแอนะล็อก (Analog Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงให้อยู่ในรูปของสัญญาณแอนะล็อก (รูปของคลื่น) สำหรับวิดีโอประเภทนี้ เช่น VHS (Video Home System) ซึ่งเป็นม้วนเทปวิดีโอที่ใช้ดูกันตามบ้าน เมื่อทำการตัดต่อข้อมูลของวิดีโอชนิดนี้ อาจจะทำให้คุณภาพลดน้อยลงซึ่งในปัจจุบัน ไม่เป็นที่นิยมแล้ว

2.6.2 วิดีโอดิจิทัล (Digital Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงที่ได้มาจากกล้องดิจิทัล ให้อยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัล คือ 0 กับ 1 ส่วนการตัดต่อข้อมูลของภาพและเสียงที่ได้มาจากวิดีโอดิจิทัลนั้น จะแตกต่างจากวิดีโอแอนะล็อก เพราะข้อมูลที่ได้จะยังคงคุณภาพความคมชัดเหมือนกับข้อมูลต้นฉบับ การพัฒนาของวิดีโอดิจิทัลส่งผลให้วิดีโอแอนะล็อกหายไปจากวงการมัลติมีเดีย เนื่องจากสัญญาณดิจิทัลสามารถที่จะบันทึกข้อมูลลงบนฮาร์ดดิสก์ ซีดีรอม ดีวีดี หรืออุปกรณ์บันทึกข้อมูลอื่น ๆ และสามารถแสดงผลบนคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการผลิตมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์ สามารถเปลี่ยนรูปแบบของสัญญาณแอนะล็อกเป็นสัญญาณดิจิทัลได้ เพียงแต่ผู้ผลิตมีทรัพยากรทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมเท่านั้น

2.7 มาตรฐานการแพร่ภาพวิดีโอ

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

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

2.7.2 Phase Alternate Line (PAL) เป็นมาตรฐานของโทรทัศน์และวิดีโอที่นิยมในแถบยุโรป รวมถึงไทยด้วย เป็นการสร้างภาพจากแนวนอน 625 เส้นต่อเฟรม ในอัตรา 25 เฟรมต่อวินาที และทำการแสดงภาพด้วยวิธี Interlacing เช่นกันแต่จะแสดงภาพในอัตราเฟรมเป็น 50 Half-Frame ต่อวินาที

2.7.3 Sequential Color and Memory (SECAM) เป็นมาตรฐานของการแพร่สัญญาณโทรทัศน์และวิดีโอที่ใช้กันในฝรั่งเศส ยุโรปตะวันออก ตะวันออกกลาง และประเทศในพื้นที่ใกล้เคียง ทำการแพร่สัญญาณแบบอนาล็อก ส่วนการสร้างภาพจะเป็น 819 เส้น ด้วยอัตราเฟรม 25 เฟรมต่อวินาที ซึ่งจะแตกต่างจากมาตรฐาน NTSC และ PAL ในเรื่องการผลิต วิธีการแพร่ภาพ ออกอากาศ และจากสาเหตุที่ระบบนี้ไม่แตกต่างจากระบบ PAL มากนัก เครื่องรับโทรทัศน์ในยุโรป จึงทำการพัฒนาให้สามารถใช้งานได้ทั้งระบบ PAL และ SECAM

- **High Definition Television (HDTV)** เป็นเทคโนโลยีของการแพร่ภาพโทรทัศน์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมา เพื่อแสดงภาพที่มีความละเอียดสูง คือ 1280x720 ซึ่งเป็นความละเอียดสำหรับการแสดงภาพเช่นเดียวกับโรงภาพยนตร์ แต่ในขณะพัฒนานั้นได้มีการโต้เถียงกันระหว่างกลุ่มอุตสาหกรรมโทรทัศน์กับกลุ่มอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ว่าจะใช้ความละเอียดของภาพเป็น 1920x1080 พิกเซล หลังจากนั้นสรุปได้ว่า ความละเอียดนี้ไม่เหมาะสม ดังนั้นมาตรฐาน HDTV จึงได้กำหนดให้มีความละเอียดของจอภาพเป็น 1280x720

2.8 ประเภทของไฟล์วิดีโอ

2.8.1 AVI (Audio Video Interactive) ไฟล์มาตรฐานต่างๆ ของคอมพิวเตอร์เลยทีเดียว แรกๆ ก็มีแต่ไฟล์ประเภทนี้ แต่ด้วยความที่ไฟล์มีขนาดใหญ่หลายๆ เนื่องจากการบีบอัดข้อมูลที่น้อย แต่มีคุณภาพสูงเมื่อเทียบกับไฟล์ประเภทอื่นๆ ดังนั้น อาจไม่เป็นที่นิยมมากนัก โดยเฉพาะกับผู้ที่ชื่นชอบการ download ทางอินเทอร์เน็ต

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

2.8.3 MPEG (Motion Picture Experts Group) ไฟล์วิดีโอชนิดที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากการบีบอัดที่สูง ทำให้ไฟล์ที่ได้มีขนาดเล็ก แต่ยังคงความคมชัดอยู่ (ความจริงเรา

สามารถปรับระดับการบีบอัดได้หลายระดับ) 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"

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

2.8.5 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 ทั้งนี้ทั้งนั้น กรุณาตรวจสอบเครื่องเล่นของท่านตามเว็บไซต์ว่าเครื่องเล่นของท่านสนับสนุน ไฟล์ XviD ด้วย หากท่านต้องการเล่นไฟล์ Xvid บนเครื่องคอมพิวเตอร์ท่านจะต้องติดตั้ง Xvid Decoder ซึ่งหาได้ตามเว็บไซต์ทั่วไปเช่นกัน

2.9 กระบวนการการผลิต Film & Video

2.9.1 ขั้นตอนการผลิต (Pre Production)

นับเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งก่อนเริ่มทำการผลิตรายการ ได้แก่ การเตรียมข้อมูล การกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่อง การประสานงาน กองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียนสคริปต์ การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ กล้องวิดีโอถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสง การเตรียมตัวผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ ทีมงาน ทุกฝ่าย การเดินทาง อาหาร ที่พัก ฯลฯ หากจัดเตรียมรายละเอียดในขั้นตอนนี้ได้ดี ก็จะส่งผลให้ขั้นตอนการผลิตงานทำได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

2.9.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตามสคริปต์ที่ทีมงานผู้ผลิต ได้แก่ ผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียง ช่างศิลป์ และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์ รวมทั้งการบันทึกเสียง ตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์ อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่างๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีการสัมภาษณ์ จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือ ในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (take) นอกจากนี้อาจจำเป็นต้องเก็บภาพ/เสียงบรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ (insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงาน และมอบหมายงานให้กับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านและนั่นคือการทำงานของทีม

2.9.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)

เป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกเทคนิคพิเศษภาพ การแต่งภาพการย้อมสี การเชื่อมต่อภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงใส่เสียงพูดชาวนับบรรยากาศต่างๆเพิ่มเติมอื่นๆ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อแต่มีข้อจำกัดหลายอย่างเช่น การเพิ่มเทคนิคพิเศษต่างๆ ซึ่งต้องใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นมีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น(ในบางครั้งลูกค้าสามารถเข้ารับชมหรือมีส่วนร่วมในการผลิต)ระยะเวลาในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบทและการบันทึกภาพ รวมถึงความยากง่ายและการใส่รายละเอียดต่างๆเพิ่มเติมของงานในแต่ละ THEME เช่น 3 วัน 7 วัน หรือมากกว่า 15 วันขึ้นไป

2.9.4 ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงาน (Distribution)

การที่จะเผยแพร่ผลงานหรือส่งมอบงานต่อผู้ชมรายการและลูกค้าเป้าหมายนั้น ยังต้องมีการประเมินผล รายการเพื่อให้ตรงกับ วัตถุประสงค์ การปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องเล็กน้อยๆ ทั้งภาพและเสียงให้มีความสมบูรณ์ที่สุด (นอกจากนี้การนำไปออกอากาศจะต้องนำไปส่งตรวจที่กองเซ็นเซอร์ของช่องนั้นๆเสียก่อน เมื่อผ่านจากกองเซ็นเซอร์เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถนำไปออกอากาศได้ต่อไป) ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้ผลิตมีโหม่งส่วนใหญ่ ไม่ค่อยให้ความสำคัญเท่าที่ควรก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ และนับว่าขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากเช่นกันในฐานะผู้ผลิตระดับมืออาชีพ การส่งมาสเตอร์ต้นฉบับสำหรับช่องต่างๆ รายการทีวีส่วนใหญ่จะนิยมม้วนมินิดีวี หรือม้วนเบต้า ระบบในการออกอากาศในประเทศไทยคือระบบ PAL นั่นเอง แต่สำหรับกลุ่มลูกค้าทั่วไปเช่น ถ่ายงาน

แต่งงาน งานพิธี งานเปิดตัวสินค้า วิดีโอฟรีเซนต์อื่นๆจะส่งงานด้วยแผ่น DVD พร้อมกล่องบรรจุ และออกแบบปก แต่สำหรับลูกค้ากลุ่มงานออฟฟิศเซอร์ หรือองค์กรธุรกิจ จะต้องส่งต้นฉบับงาน ทั้งหมดพร้อมชิ้นงานที่ตัดต่อให้ลูกค้าและส่วนใหญ่มักจะเป็น งานสัมมนา งานด้านวิชาการหรือ งานอื่นๆ ซึ่งจะมีการตกลงกันไว้ (เงื่อนไข) ตั้งแต่แรกที่รับงาน



บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติโครงการและงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ศึกษาจากพนักงานที่ปรึกษา	■			
การทำวิดีโอด้าน Composition ตามที่ได้รับมอบหมาย	■	■	■	
การออกแบบหน้าเว็บไซต์ Suvannaphumi			■	■
จัดทำรูปเล่มรายงาน				■
ถ่ายทำรายการ “ถูกไปไหน”			■	■
ตัดต่อรายการ “ถูกไปไหน”				■
ถ่ายทำหนังสือ “Assassin’s กรีด”				■

3.2 รายละเอียดโครงการ

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

รายการท่องเที่ยว “ถูกไปไหน” มีกลุ่มเป้าหมาย คือวัยรุ่นที่สนใจในการท่องเที่ยวอายุระหว่าง 16 – 23 ปี

3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.2.1 สอบถามและปรึกษากับพี่ ๆ ในบริษัทว่าทำรายการแบบไหนจึงจะมีความน่าสนใจ และดึงดูดให้ผู้คนมาติดตาม

3.2.2.2 จากการดูรายการท่องเที่ยวตาม YouTube เพื่อหาไอเดียในการตัดงานแต่ละพยายามไม่นำสิ่งที่รายการอื่นได้ทำไปแล้วมาใส่ในรายการของเราเองเพื่อให้เกิดความแตกต่างและเป็นรายการที่ไม่เหมือนใคร

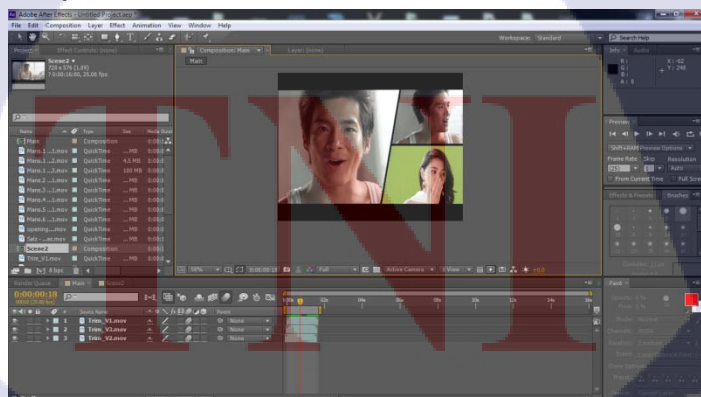
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

ตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ได้เข้ามาสหกิจศึกษา ณ บริษัท Multimedia Solution Group Co.,Ltd ได้มีหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้ทำงานทางด้านวิดีโอ Composite ตามที่ได้รับมอบหมายและทำรายการ “ถูกไปไหน”

3.3.1 ปฏิบัติงานด้านวิดีโอ Composite ตามที่ได้รับมอบหมาย

3.3.1.1 การออกแบบ Split Screen ให้กับโฆษณา Salt

โดยการออกแบบ Split Screen นี้ลูกค้าต้องการให้นำ Footage 3 ชิ้นให้เข้ามาอยู่ภายใน 1 Scene โดยต้องแบ่งให้มีความน่าสนใจโดยขั้นตอนการดำเนินการคือ ลูกค้าจะให้เราใช้ Footage ตามที่ลูกค้าต้องการแล้วเราต้องมาออกแบบเองโดยผมได้ออกแบบให้ Footage ที่สำคัญที่สุดมีขนาดใหญ่กว่าอันอื่นเพื่อให้ดูมีความน่าสนใจและค่อยให้ Footage ที่เหลือสไลด์เข้ามาตามลำดับ



ภาพที่ 3.1 Screen Shot แสดงผลการทำ Split Screen

3.3.1.2 สร้าง Animatic ให้กับ Storyboard

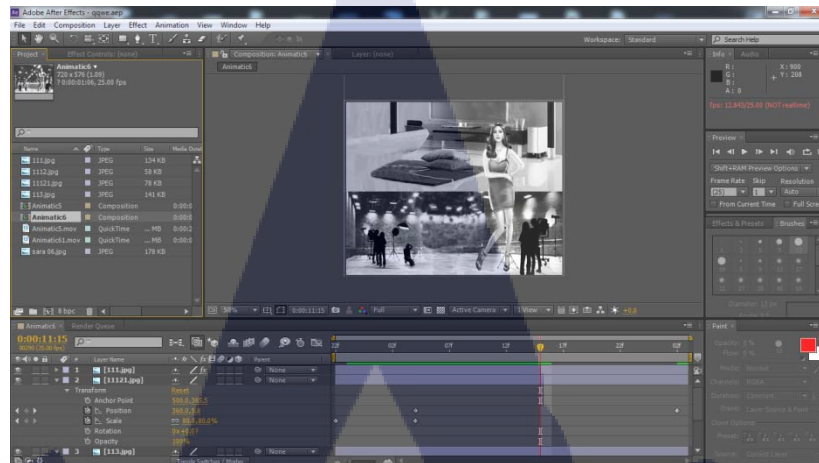
โดยการสร้าง Animatic เพื่อให้ลูกค้าเข้าใจและเห็นภาพของ Storyboard มากกว่าแบบเดิม โดยข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้ทำการ Retouch รูปและทำ Animatic ในส่วนของการ Move ฉาก



ภาพที่ 3.2 Storyboard ที่ต้องการเสนอให้ลูกค้าในแบบธรรมดา



ภาพที่ 3.3 ภาพก่อน Retouch (ซ้าย) และหลัง Retouch (ขวา)



ภาพที่ 3.3 Screen Shot แสดงผลการทำ Animatic

3.3.1.3 การทำ Color Correction ให้กับไฟล์ Footage เพื่อแก้สีที่เพี้ยน

ในบางครั้ง Footage ที่เราได้รับมาเพื่อใช้ในการทำงานอาจจะมีปัญหาสีเพี้ยนไปบ้างเราจึงใช้ Color Correction เพื่อปรับแก้ค่าสีของวิดีโอให้มีความถูกต้องตามที่ลูกค้าต้องการ



ภาพที่ 3.4 Screen Shot แสดงผลการทำ Color Correction

3.3.1.4 การทำ Motion Tracking

Motion Tracking เป็นการกำหนดให้ Track วัตถุที่เราเลือกกว่ามีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรแล้วนำข้อมูลการเคลื่อนที่นั้นไปใช้ต่อไป กรณีลูกค้าต้องการให้ทำการเปลี่ยนของสินค้าจากแบบเดิมเป็นแบบใหม่ เราจึงต้อง Track ของสินค้าตัวเก่าเพื่อที่จะนำของสินค้าตัวใหม่ไปใส่แทน



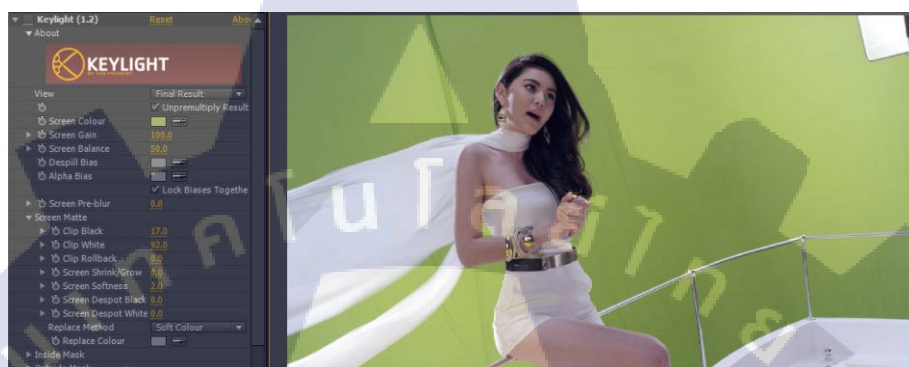
ภาพที่ 3.4 Screen Shot ก่อนการทำ Motion Tracking



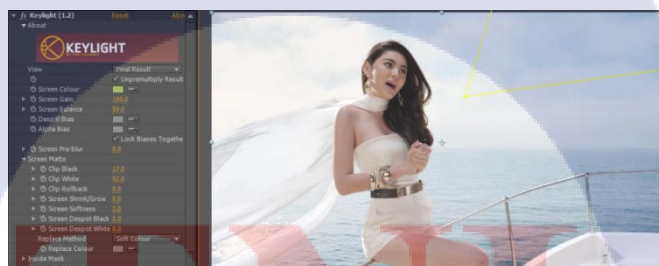
ภาพที่ 3.4 Screen Shot หลังการทำ Motion Tracking

3.3.1.5 การทำ KeyLight

การทำ KeyLightเรียกอีกอย่างว่าการดูสีเพื่อนำสีที่เราดูออกจาก Scene นั้น ๆ โดยปกติเทคนิคนี้จะทำควบคู่ไปกับเทคนิคการทำ Green Screen เพื่อให้การทำการดูสีมีประสิทธิภาพมากที่สุด



ภาพที่ 3.5 Footage ที่มีเทคนิค Green Screen



ภาพที่ 3.6 Screen Shot หลังจากการทำ Keylight

3.3.2 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ รายการ “ถูกไปไหน”

การดำเนินงานในการจัดทำโครงการการทำรายการ “ถูกไปไหน” จะกล่าวถึงในส่วนของการ Pre-Product, Production และ Post-Product โดยมีรายละเอียดดังนี้

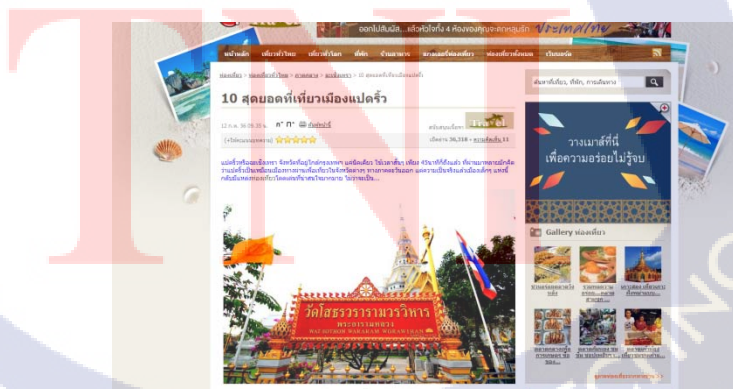
3.3.2.1 Pre-Production

1. หาไอเดีย คิดคอนเซปรายการ เริ่มแรกเราก็จะต้องมีการคิดคอนเซปของรายการ ว่ารายการของเราจะเป็นรายการแนวไหน โดยจากที่ได้ดูรายการท่องเที่ยวส่วนมากจะเป็นการเดินทางโดยรถส่วนตัวกัน โดยรายการที่เดินทางโดยสารสาธารณะจะมีไม่มากเท่าไร จึงได้คอนเซปรายการเป็นรายการเที่ยวโดยเดินทางโดยสารสาธารณะ



ภาพที่ 3.7 รายการเที่ยวไทย

2. วางแผนสถานที่ที่เราจะออกไปเที่ยวว่าที่จังหวัดที่เราจะไปมีอะไรที่น่าสนใจบ้างและดูว่ามีความห่างไกลของแต่ละสถานที่ว่าไกลกันมากแค่ไหน แต่เราจะไม่กำหนดสถานที่ที่เราจะไปให้ตายตัวเพราะรายการที่ทำมีคอนเซปของรายการคือการเดินทางโดยสารสาธารณะ



ภาพที่ 3.8 การหาข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว

3.3.2.2 Production

ขั้นตอนนี้จะเป็นการเดินทางไปถ่ายทำรายการที่สถานที่จริงโดยการเดินทางในรายการทั้งหมดจะเป็นการเดินทางโดยรถสาธารณะไม่มีรถส่วนตัวในการเดินทางเลย



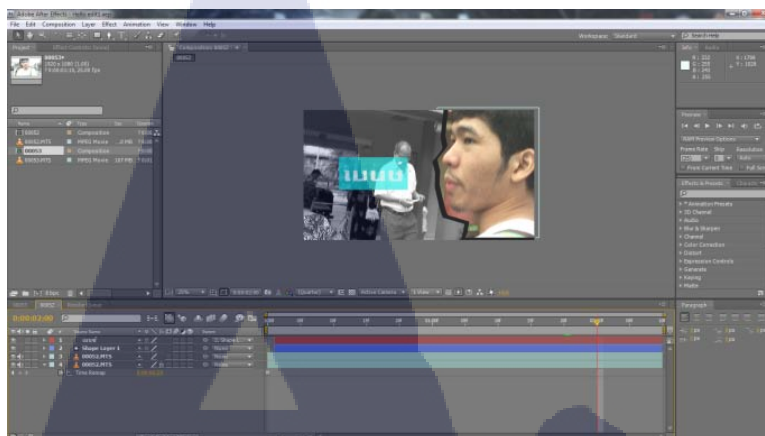
ภาพที่ 3.10 บรรยากาศการถ่ายทำ

3.3.2.3 Post-Production

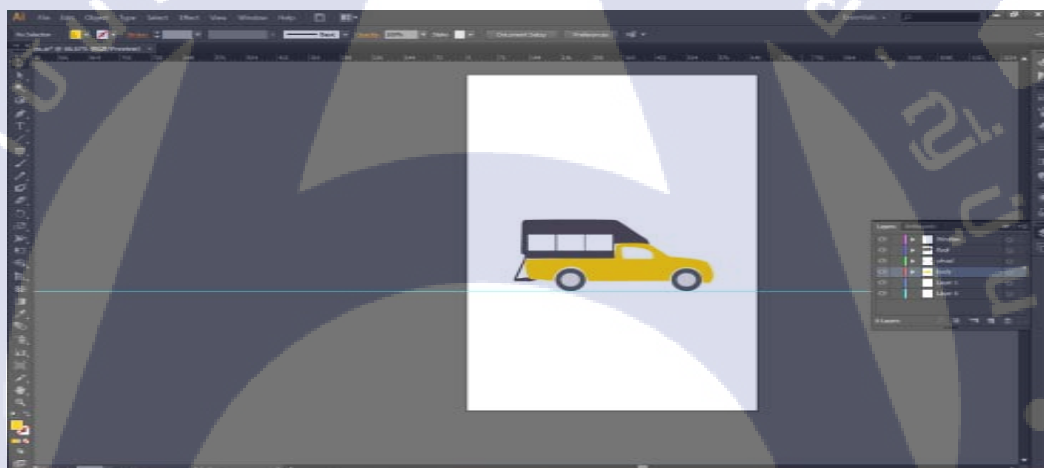
หลังจากถ่ายทำเรียบร้อยแล้วเราก็จะนำ Footage ที่เราได้ถ่ายมามีคิดว่าเราจะเอาไฟล์ตัวไหนมาใช้ในการตัดต่อบ้าง หลังจากเลือกไฟล์ได้แล้วเราก็ตัดต่อโดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro และ Adobe After Effect ในการทำ Composite งานและหาเสียงเพื่อประกอบรายการ



ภาพที่ 3.11 ขั้นตอนในการทำงานโดย Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 3.12 ขั้นตอนในการทำงานโดย Adobe After Effects



ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนในการทำงานโดย Adobe Illustrator

3.3.2.4 Distribution

เผยแพร่ผลงานโดยอาศัย YouTube ที่เป็นสื่อออนไลน์ที่นิยมในปัจจุบัน

3.3.3 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ หนังสั้น Assassin's กรีด!

ในการดำเนินโครงการหนังสั้น Assassin's กรีด! ได้มีกระบวนการทำงาน 1 ขั้นตอนคือ ด้าน Production

3.3.3.1 Production

ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้รับบทเป็นตัวละครของหนังสั้นเรื่อง Assassin's กรีด!



ภาพที่ 3.13 บรรยากาศการถ่ายทำ Assassin's กรีด!

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลรายการ “ถูกไปไหน”

3.4.1.1 เนื้อหาของรายการ “ถูกไปไหน”

รายการ “ถูกไปไหน” เป็นรายการท่องเที่ยวแนว Reality ที่เป็นการเดินทางไปแบบไม่มีสคริปต์เพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมได้รู้ถึงวิธีการเดินทางท่องเที่ยวโดยรถสาธารณะ

3.4.2 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายผู้บริโภค

3.4.2.1 กลุ่มเป้าหมายที่สนใจในการท่องเที่ยว

กลุ่มเป้าหมายคือผู้ที่สนใจในการท่องเที่ยว โดยผู้ที่อยากจะไปเที่ยวอยากจะรู้ว่าถ้าหากจะไปเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ จะไปได้อย่างไรก็จะสามารถดูได้จากรายการได้เลย

3.4.3 วิเคราะห์ข้อมูลช่องทางการเผยแพร่

3.4.3.1 ข้อดี

ปัจจุบัน YouTube ถือว่าเป็นสื่อ Online ที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ซึ่งคนส่วนมากก็เลือกที่จะรับชมรายการต่าง ๆ ผ่านทาง YouTube

3.4.3.2 ข้อเสีย

เนื่องจากความเร็วอินเทอร์เน็ตของผู้รับชมย่อมไม่เหมือนกันเพื่อความสะดวกของผู้ที่สนใจเราจึงต้องลดขนาดของวิดีโอเพื่อให้ผู้ชมที่ความเร็วของอินเทอร์เน็ตช้าสามารถดูได้สะดวก

TNI

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ผลการดำเนินงาน

โครงการที่ได้จัดทำคือ รายการ “ถูกไปไหน” และทำ Composite ตามที่ได้รับมอบหมาย

4.1.1 รายการท่องเที่ยว “ถูกไปไหน”

4.1.1.1 ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับรายการท่องเที่ยว

โดยหาข้อมูลและไอเดียจากรายการต่าง ๆ ตามสื่อออนไลน์

4.1.1.2 นำเสนอไอเดีย

เสนอไอเดียเกี่ยวกับคอนเซ็ปของรายการให้พี่เลี้ยงฟังเพื่อขอความเห็นในการทำรายการต่อไป

4.1.1.3 หาข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยว

หาข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและเดินทางไม่ไกลมากเท่าไรเพื่อความสะดวกของคนที่จะมาเที่ยว

4.1.1.4 นัดหมายเตรียมการถ่ายทำ

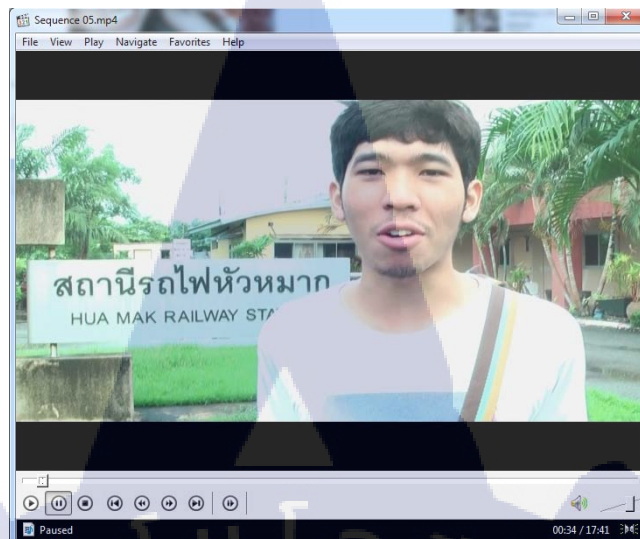
โดยกำหนดวันและเวลาเพื่อเดินทางไปถ่ายทำรายการที่ต่างจังหวัด

4.1.1.5 ถ่ายทำรายการ

4.1.1.6 ตัดต่อรายการ

โดยได้ทำการอัดเสียง ทำ Effect และ Draft รูปเพื่อใช้ในการทำงาน

4.1.1.7 ผลการดำเนินงานรายการ “ถูกไปไหน”



ภาพที่ 4.1 รายการหลังจากตัดต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว

4.1.2 หนังสั้น Assassin's กริด!

4.1.2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร

โดยไปศึกษาข้อมูลจาก คลิป วิดีโอและการเล่นเกมส์เพื่อให้เข้าถึงตัวละคร

4.1.2.2 ถ่ายทำหนังสั้น

4.1.2.3 ผลการดำเนินงาน



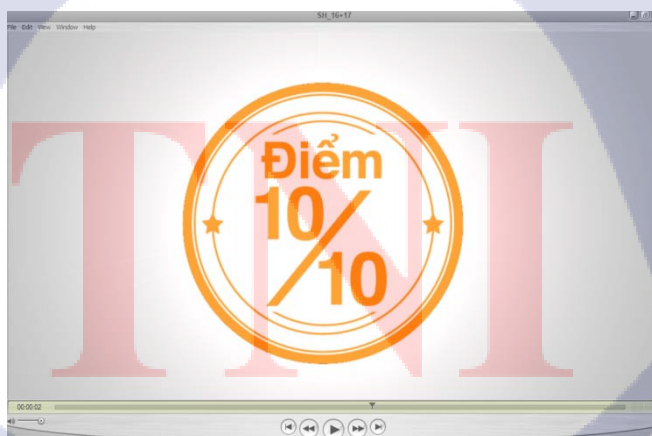
ภาพที่ 4.2 ภาพส่วนหนึ่งของหนังสั้น

4.1.3 งานที่ได้รับมอบหมายทั่วไป

4.1.3.1 ผลการดำเนินงานของการทำวิดีโอ Composite และการออกแบบ Website



ภาพที่ 4.3 ผลการดำเนินงาน Animatic Storyboard โฆษณา Sara



ภาพที่ 4.4 ผลการดำเนินงาน Composite โฆษณา ผงซักฟอก



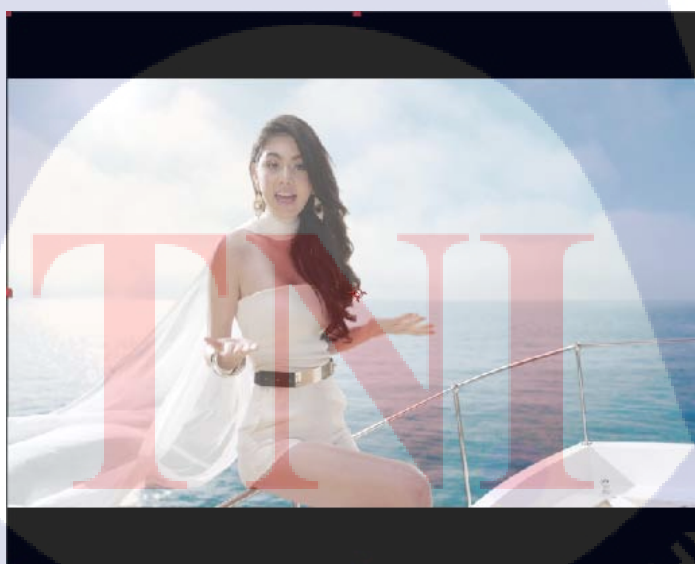
ภาพที่ 4.5 Screen Shot การทำ Color Correction



ภาพที่ 4.6 ผลการดำเนินงาน Split Screen โฆษณา Salt



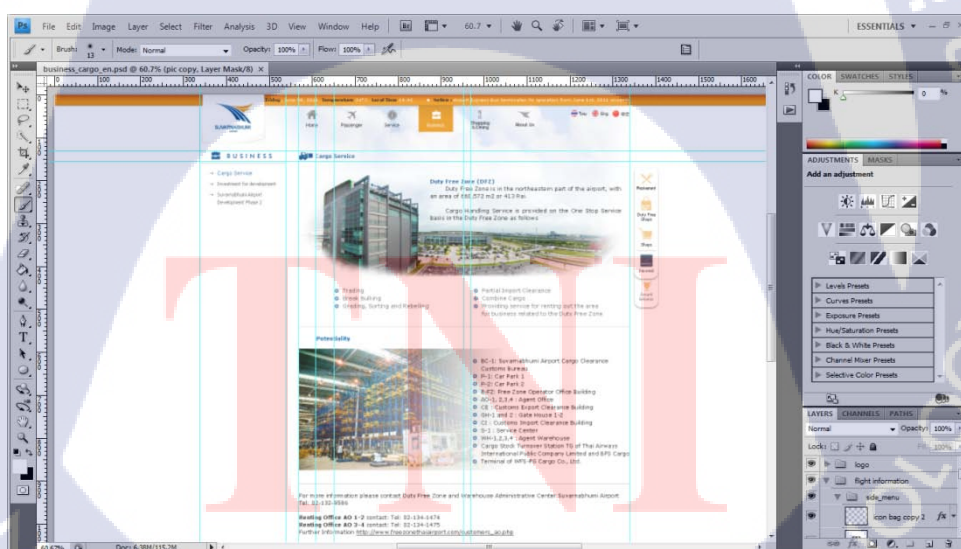
ภาพที่ 4.7 ผลการดำเนินงาน Composite โฆษณา NIVEA



ภาพที่ 4.8 ผลการดำเนินงาน Green Screen โฆษณา Salt



ภาพที่ 4.9 ผลการดำเนินงาน Motion Tracking โฆษณา ไอมี



ภาพที่ 4.10 ผลการดำเนินงานออกแบบ Website สุวรรณภูมิ

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลจากการวิเคราะห์เกี่ยวกับรายการ “ถูกไปไหน” คือให้ผู้เข้าชมสามารถเดินทางไปตามสถานที่ที่น่าสนใจได้อย่างถูกต้อง โดยที่ได้มีการอัดเสียงเพื่ออธิบายการเดินทางและภาพของรถสองแถวเพื่อให้ผู้ที่ได้ชมรู้ว่าต้องขึ้นรถสีอะไรเพื่อเดินทาง

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงข้อดีและข้อเสียของรายการ

โครงการรายการท่องเที่ยว	ข้อดี	ข้อเสีย
รายการ “ถูกไปไหน”	ผู้ที่ได้ชมสามารถเดินทางได้อย่างถูกต้อง	ยังมีพลาดตรงจุดการถ่ายรูปรถสองแถวทำให้ผู้ชมอาจจะไม่ทราบว่าต้องขึ้นคันไหน
	ได้รับความรู้และสาระเป็นเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยในรายการ	ไม่สามารถให้ข้อมูลที่ละเอียดได้เนื่องจากผู้ชมอาจจะเบื่อซะก่อน

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับงานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายโดยงานที่ได้แต่ละครั้งจะพบว่าเราต้องเอาตามความต้องการของลูกค้าเป็นหลักหากลูกค้าต้องการแบบเรียบง่ายเราก็ต้องทำแบบเรียบง่ายให้ลูกค้าถึงแม้ว่าเราจะคิดว่าไม่สวยก็ตามแต่หากลูกค้าพอใจเราก็ต้องทำตามสิ่งที่ลูกค้าต้องการ

4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานและการจัดทำโครงการ

หลังจากการทำรายการท่องเที่ยว แล้ววิเคราะห์และเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมาเป็นที่น่าพอใจ โดยมีปัญหาเล็กน้อยในการถ่ายทำซึ่งทำให้พลาดในบางจุดไปซึ่งต้องปรับปรุงให้ดีขึ้น เพื่อให้ผู้ชมดูแล้วสามารถเดินทางได้ด้วยตัวเอง

ตารางที่ 4.2 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับของโครงการ

หัวข้องาน	วัตถุประสงค์	ผลที่ได้รับ
รายการท่องเที่ยว	เพื่อให้ผู้ชมสามารถเดินทางท่องเที่ยวโดยรถสาธารณะได้อย่างถูกต้องและไปถึงที่หมายอย่างปลอดภัย	ผู้ชมสามารถเดินทางได้อย่างถูกต้อง
	ได้เห็นความมีน้ำใจของคนในท้องถิ่นที่คอยให้ความช่วยเหลือในการเดินทาง	คนที่สนใจไปท่องเที่ยวมีความกล้าในการคุยกับคนในท้องถิ่นเวลาเดินทางผิดพลาด

ตารางที่ 4.3 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับของงานประจำวัน

หัวข้องาน	วัตถุประสงค์	ผลที่ได้รับ
งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน	การทำ Composite และงานออกแบบ Website ตามที่ลูกค้าต้องการ	ได้ฝึกฝนความสามารถในการทำงานด้านการติดต่อและออกแบบให้ตรงกับความต้องการของลูกค้า

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท มัลติมีเดีย โซลูชั่น กรุ๊ป ในตำแหน่ง
ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือนสรุปผลได้ดังนี้

Editor

5.1.1 โครงการรายการท่องเที่ยว “ถูกไปไหน”

จากการดำเนินการถ่ายทำรายการท่องเที่ยว พบว่าสามารถช่วยให้คนที่ดูรายการเดินทาง
ไปท่องเที่ยวได้อย่างถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของรายการ และยังสามารถเกร็ดความรู้เล็กๆน้อยๆ
ให้กับผู้ที่ได้ชมรายการอีกด้วย พร้อมทั้งมีแผนที่และการคำนวณค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเดินทาง
ทั้งหมดเพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมสามารถวางแผนการใช้จ่ายเงินได้อย่างเหมาะสม

5.1.2 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

ตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ได้สหกิจศึกษาที่บริษัท มัลติมีเดีย โซลูชั่น กรุ๊ป ผมได้ใช้ความรู้ที่
ได้ศึกษาในสถาบันมาใช้ให้เกิดประโยชน์และยังได้ความรู้และประสบการณ์หลายอย่างจากการสห
กิจ ณ ที่บริษัทแห่งนี้

5.1.2.1 Adobe After Effect

ในการทำงาน Composite ที่ได้รับมอบหมายโปรแกรมที่ได้ใช้บ่อยที่สุดคือ Adobe
After Effect ซึ่งได้เรียนมาบ้างแล้ว ซึ่งการทำงานที่นี้ยังได้รับการสอนเทคนิคใหม่ ๆ เช่น KeyLight
การทำ Color Correction และเทคนิคอื่น ๆ เพื่อใช้ในการทำงาน

5.1.2.2 Adobe Premiere Pro

โดยในการสทกกิจครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่ได้ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อตัดต่อวิดีโอ โดยที่พี่เลี้ยงได้สอนเทคนิคต่าง ๆ ในการตัดสอนเรื่องจังหวะของการตัดงานเพื่อให้งานที่ตัดเข้ากับ Sound ที่ได้ใส่ไปการ Dissolve วิดีโอเพื่อความ Smooth ของงาน

5.1.2.3 การ Production

ในการสทกกิจที่บริษัท มัลติมีเดีย โซลูชั่น กรุป ซึ่งเป็น Production House ได้มีการนำเสนอไอเดียในการทำรายการต่าง ๆ ซึ่งต้องเป็นไปตามขั้นตอนของการ Production ทำให้ได้ประสบการณ์และความรู้ใหม่ ๆ ในการทำงาน การ Present ผลงานให้ถูกใจลูกค้าต้องทำอะไรเพื่อให้งานที่เราเสนอไปได้รับการคัดเลือก

ตารางที่ 5.1 ตารางสรุปปัญหาที่พบในการปฏิบัติงานสทกศึกษา

หัวข้องาน	ปัญหาที่พบ
โครงการรายการท่องเที่ยว	ในขั้นตอนการถ่ายทำพบว่าการสอบถามเส้นทางในการเดินทางแต่ละครั้งได้คำตอบที่ไม่เหมือนกัน
	ยังมีบางจุดที่ตากล้องพลาดลืมถ่าย
	โปรแกรมที่ใช้ไม่รองรับไฟล์
	โปรแกรมมีปัญหาขณะตัดต่องาน
งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน	ออกแบบได้ไม่ตรงตามที่ลูกค้าต้องการ
	ไม่สามารถทำตามเทคนิคที่ลูกค้าต้องการได้

5.2 แนวทางการแก้ไข้ปัญหา

จากตารางที่ 5.1 แสดงให้เห็นถึงปัญหาในการทำโครงการ และงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน จึงได้สรุปแนวทางแก้ไข้ปัญหาได้ดัง ตารางที่ 5.2 และตารางที่ 5.3

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงแนวทางแก้ไขปัญหาในการทำโครงการ

หัวข้องาน	แนวทางแก้ไขปัญหา
โครงการรายการท่องเที่ยว	พยายามสอบถามไปเรื่อย ๆ เพื่อให้ได้คำตอบที่ตรงกัน
	ในส่วนที่พลาดได้ทำการอัดเสียงเพื่ออธิบายวิธีการเดินทางและทำ Effect เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นภาพ
	ในการแก้ปัญหาโปรแกรมไม่รองรับไฟล์ได้แก้ไขโดยเปลี่ยนโปรแกรมที่ใช้งานเพื่อให้สามารถทำงานต่อได้
	พยายาม Save งานให้บ่อยเพื่อเวลาโปรแกรมมีปัญหาเราจะได้ไม่ต้องไปแก้ใหม่

ตารางที่ 5.3 ตารางแสดงแนวทางแก้ไขปัญหสำหรับงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน	แนวทางแก้ไขปัญหา
งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน	พยายามนำงานให้ลูกค้าดูบ่อย ๆ เพื่อให้ตรงกับความต้องการที่เปลี่ยนไปของลูกค้า
	ศึกษาเทคนิคเพิ่มเติมจากสื่อออนไลน์ต่าง ๆ

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

1. ตลอดระยะเวลาที่ได้สหกิจศึกษาพบว่า ในการทำงานติดต่อเราจะต้องทำงานตามความต้องการของลูกค้าทั้งก่อนและหลังปฏิบัติงาน เพราะลูกค้ามีความต้องการที่หลากหลาย

หลังจากตัดต่อเสร็จก็ต้องให้ลูกค้าดูอีกรอบเพื่อปรับปรุงและแก้ไขให้ตรงตามความต้องการ

2. ในส่วนของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่ บริษัท มัลติมีเดีย โซลูชั่น กรุ๊ป มีบุคลากรด้านคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียและโปรดักชั่นโดยตรง เมื่อได้รับงานที่มอบหมายมาแล้วหากมีส่วนไหนที่ทำไม่ได้ก็สามารถสอบถามได้จากบุคลากร บุคลากรยังมีความเป็นกันเองกับนักศึกษาที่ไปสหกิจศึกษามากและยังแบ่งปันประสบการณ์การทำงานให้ฟัง ซึ่งทั้งหมดเป็นประสบการณ์ที่ไม่สามารถหาได้ในห้องเรียน



เอกสารอ้างอิง

1. มารู้จักกับโปรแกรม After Effect [Online], Available :
<http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>, [3/10/2556]
2. มารู้จักกับโปรแกรม Premiere Pro [Online], Available :
<http://returnwind.exteen.com/20110713/premiere-pro>, [3/10/2556]
3. ทำความรู้จักโปรแกรม PHOTOSHOP [Online], Available :<http://it-guides.com/training-a-tutorial/photoshop/about-adobe-photoshop>, [3/10/2556]
4. โปรแกรม Illustrator คืออะไร [Online], Available
:<http://jomthongprint.blogspot.com/2008/07/illustrator.html>, [3/10/2556]
5. การตัดต่อภาพยนต์และทฤษฎีวิดีโอ [Online], Available
:<http://itguest.blogspot.com/2011/04/01.html>, [3/10/2556]
6. How to...เรียนรู้การตัดต่อ #1 [Online], Available
:<http://www.oknation.net/blog/area/2007/09/13/entry-1>, [3/10/2556]
7. โปรแกรมสร้างวิดีโอ premiere pro cs6 [Online], Available
:<http://giveuwblog.blogspot.com/2012/12/premiere-pro-cs6.html>, [3/10/2556]

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก

การติดตั้ง Adobe Premiere Pro & Adobe After Effects

TNI

การติดตั้งโปรแกรม Adobe After Effect

ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ ก.1 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe After Effects

การติดตั้งโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ ก.2 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ภาคผนวก ข

รายงานประจำสัปดาห์

TNI

ประวัติผู้จัดทำโครงการงาน

ชื่อ-สกุล นายวัชรพล ชันทอง



วัน-เดือน-ปี เกิด 14 มกราคม 2535

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา ประถมศึกษา พ.ศ. 2546

โรงเรียนอาเวมารีอา

ระดับมัธยมศึกษา มัธยมศึกษา พ.ศ. 2552

โรงเรียนนารีนุกูล

ระดับอุดมศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2556

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา - ไม่มี-

ประวัติการฝึกอบรม -ไม่มี-

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ -ไม่มี-