



การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภายในเว็บไซต์ TechXcite

Development of multimedia on the website TechXcite

นายพีร์ สำราญกิจ

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2558

TNI

หัวข้อ	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภายในเว็บไซต์ TechXcite Development of multimedia on the website TechXcite
ผู้เขียน	นายพีร์ ตำราญกิจ
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นรังสรรค์ วิไลสกุลยง
พนักงานที่ปรึกษา	นายธงชัย ฤทธิบุญไชย
ชื่อบริษัท	ไอ สแควร์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	Media

บทสรุป

เนื่องจากบริษัท ไอ สแควร์ จำกัดเป็นบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับสื่อต่างๆและด้วยความต้องการที่จะประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ของบริษัท ข้าพเจ้าจึงได้รับมอบหมายให้ออกแบบและจัดทำรายการเกี่ยวกับเกมออกมาเพื่อประชาสัมพันธ์บริษัท โดยบริษัทได้เล็งเห็นว่ารายการเกี่ยวกับเกมเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการประชาสัมพันธ์

จากการดำเนินโครงการ ข้าพเจ้าได้จัดทำวิดีโอออกมารายการ โดยผ่านการประเมินและตรวจสอบจากหัวหน้างาน พนักงานในบริษัท และพนักงานที่ปรึกษารวมไปถึงอาจารย์ที่ปรึกษา อีกทั้งข้าพเจ้ายังได้ขอคิดมากมายว่าการออกแบบจำเป็นต้องคำนึงผู้ใช้หรือผู้บริ โภคเพื่อความพึงพอใจ เพื่ออัตลักษณ์ของบริษัท เพราะการออกแบบบางอย่างอาจส่งผลถึงอัตลักษณ์และบอกเอกลักษณ์ของบริษัทได้

TNI

Project's name Development of multimedia on the website TechXcite

Writer	Mr. Pea Samrankit
Faculty	Faculty of Information of Technology, Technology Multimedia Program
Faculty Advisor	Asst.Prof. Narungsun Wilaisakoolyong
Job Supervisor	Mr. Thongchai Rittiboonchai
Company's name	I square Co., Ltd.
Business Type / Product	Media

Summary

I square Co., Ltd. is a company about media and company want to promote image of the organization. I was assigned to make a video about game casting for promote organization on the online media that a another way to promote.

In my project I have to make a video. This project has checked before by I square employee, boss, job supervisor also faculty Advisor. And also have many ideas that designer need to thing of customer for enjoyness and identity of organization that can effect to identity of the company.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท ไอ สแควร์ จำกัด นั้นข้าพเจ้าได้รับความกรุณาและการดูแลเป็นอย่างดีจากบุคลากรหลายๆท่าน ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การทำงาน

รูปแบบการทำงานรวมไปถึงเทคนิคที่เป็นประโยชน์ในการทำงาน และคำปรึกษาที่เป็นประโยชน์
อีกมากมาย ทำให้การปฏิบัติงานและ โครงการสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ นายรัชช ฤทธิบุญไชย และพี่ๆในบริษัทไอ สแควร์ จำกัด ทุกคนที่ให้ความกรุณา
และให้ความช่วยเหลือระหว่างการศึกษาเป็นอย่างดีตลอดมา พร้อมทั้งให้เทคนิคและแนวคิด
ดีๆมากมายในการทำงาน ซึ่งสามารถใช้ได้จริงและเป็นประโยชน์ในการทำงานหลายๆอย่าง จึง
ขอขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

พีร์ สำราญกิจ

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

Summary

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

บทที่

ก

ค

ง

จ

	ข
1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	2
1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	3
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	16
3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน	16
3.2 รายละเอียดโครงการ	16
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน	16
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	18
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	18
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	20
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	20
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	21

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

	๗
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	21
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	21
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	21
เอกสารอ้างอิง	22
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	23



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ



ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท ไอ สแควร์ จำกัด

ที่ตั้งสถานประกอบการ : 200 หมู่ที่ 4 ชั้น 23 ห้อง 2302 A จัสมินอินเตอร์เนชั่นแนลทาวเวอร์

ถนนแจ้งวัฒนะ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120

โทรศัพท์ : 02-962-2221

อีเมล : contact@techxcite.com

TNI

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการขององค์กร

บริษัท ไอ สแควร์ จำกัด เป็นบริษัทในเครือของบริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด ซึ่งทำธุรกิจเกี่ยวกับสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์ ผลิตหนังสือด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งภายหลังทางบริษัทฯ มีการขยายสายการผลิตจากหนังสือคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี ไปสู่หนังสือแนวอื่นๆ อาทิเช่น บริหารธุรกิจ, การลงทุน, คู่มือเตรียมสอบ, ภาษาศาสตร์, ธรรมะ, ศิลปะ, การดูแลสุขภาพ และสุขภาพ เป็นต้น เพื่อให้เกิดความคล่องตัวในการบริหารงานจึงได้ก่อตั้งบริษัท ไอ สแควร์ จำกัด เจ้าของ [www. TechXcite.com](http://www.TechXcite.com) โดยเนื้อหาหลักๆ ของเว็บไซต์จะมีดังนี้ ข่าวไอที Gadgets และรีวิวอุปกรณ์ใหม่ๆ รวมไปถึงแคตตาล็อกมือถือ ซึ่งจะเน้นการสื่อสารให้เข้าใจง่ายและสนุกเหมือนกับเพื่อนบอกเพื่อน

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : Content

หน้าที่ : 1. เขียน รีวิว อุปกรณ์ไอที Gadgets ลงเว็บไซต์

2. ถ่ายรูปและแต่งแต่งภาพอุปกรณ์ที่รีวิวเพื่อเพิ่มความสวยงามและน่าสนใจ

3. คีย์ข้อมูลมือถือลงแคตตาล็อก

4. ช่วยงานด้าน IT Support

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

คุณธงชัย ฤทธิบุญไชย : ผู้จัดการฝ่าย TechXcite

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเป็นเวลา 4 เดือน

เริ่มต้นปฏิบัติงานสหกิจศึกษา วันที่ 2 มิถุนายน 2558

สิ้นสุดงานสหกิจศึกษา วันที่ 30 กันยายน 2558

1.7 วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงานและโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1 เพื่อเรียนรู้การทำงานจริงภายในองค์กร
- 2 เพื่อนำความรู้ที่ได้เรียนไปใช้และพัฒนาได้จริง
- 3 เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการทำงาน

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานและโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1 ได้ประสบการณ์ในการทำงานจริงและการเข้าสังคม
- 2 ได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหา
- 3 ได้นำความรู้ที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในการทำงานให้สะดวกยิ่งขึ้น
- 4 ได้เรียนรู้การเขียนบทความ

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในโครงการสหกิจศึกษาข้าพเจ้าได้นำความรู้ทางด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีต่างๆ ที่ใช้ในการปฏิบัติงานมาใช้ในการปฏิบัติงาน ซึ่งแบ่งออกเป็นสามส่วนคือ ด้านทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงานเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน และเครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติงานดังนี้

2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 Adobe Photoshop cs5

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพโดยเฉพาะนํ้ากอกแบบในทุกวงการ ย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้ดีโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์งานวิทัศน์ งานนำเสนองานมัลติมีเดียตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในชุดโปรแกรม Adobe Photoshopจะประกอบด้วยโปรแกรมสองตัวได้แก่ Photoshop และ ImageReady

2.1.2 Adobe Premiere Pro cc 2014

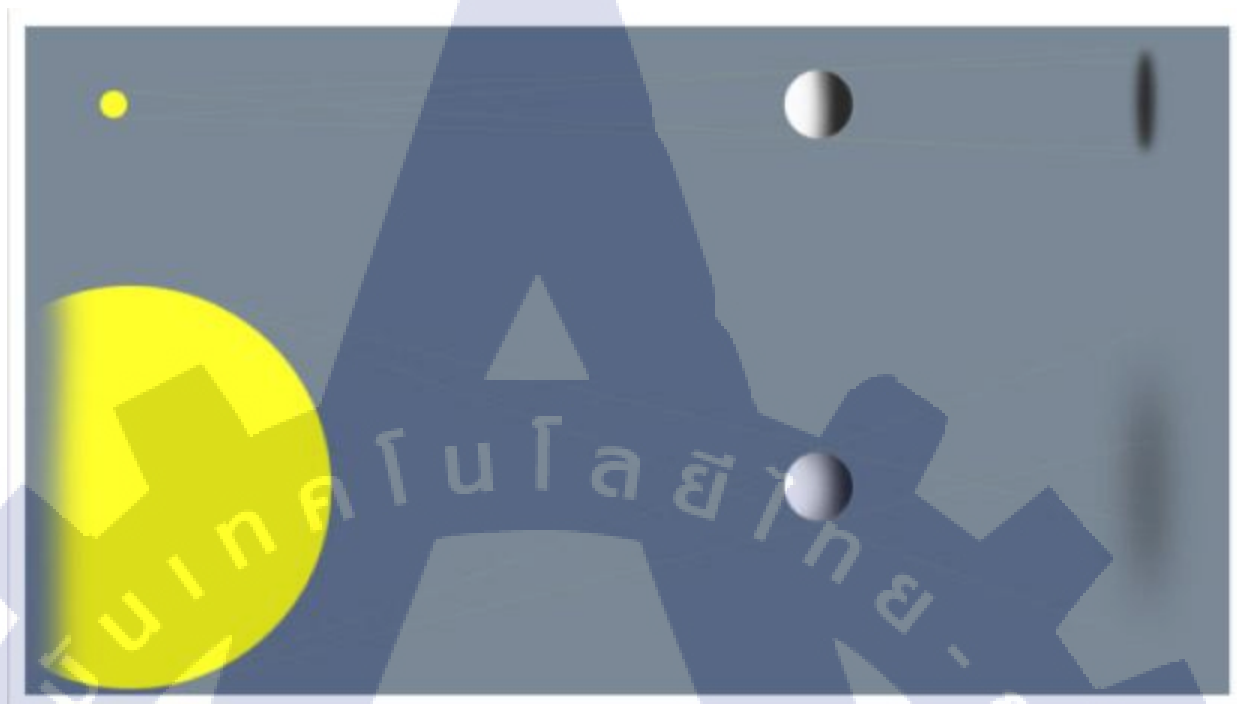
โปรแกรมตัดต่อ Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมในการตัดต่อไฟล์วิดีโอ ไฟล์ภาพและไฟล์เสียง เพื่อนำมาประกอบกันเป็นภาพยนตร์โดยเป็นหนึ่งในโปรแกรมตระกูล Adobe ที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ตัวโปรแกรมมีประสิทธิภาพ รองรับระบบปฏิบัติการได้ทั้ง Windows และ Mac ทำให้โปรแกรมเปิดกว้างและทำงานได้เกือบจะทุกแพลตฟอร์ม

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 ทฤษฎีการจัดแสง

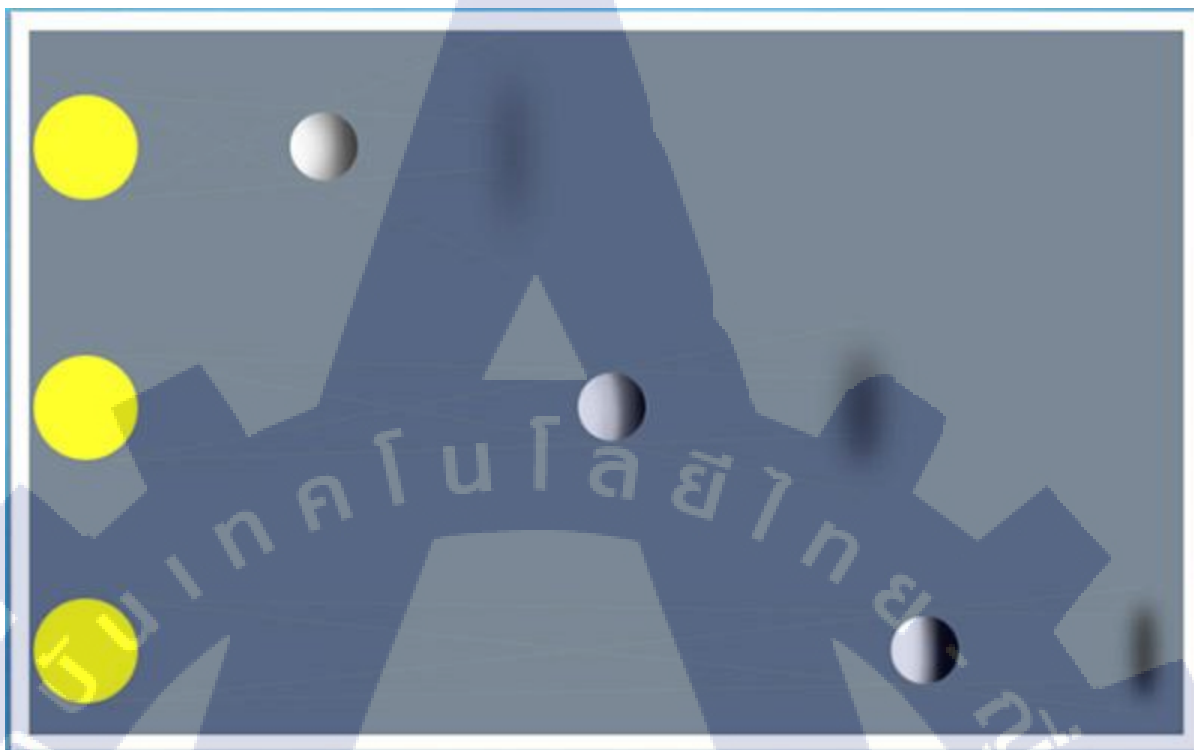
ในการถ่ายภาพ “สภาพแสง” นั้นถือเป็นเรื่องสำคัญ เพราะหากสภาพแสงไม่เอื้ออำนวย คุณภาพของภาพที่ถ่ายได้ก็อาจจะไม่ดีไม่โดนเท่าที่ควร ซึ่งจะส่งผลต่อความรู้สึกที่มีต่อสินค้า

ขนาดของแหล่งกำเนิดแสง มีผลต่อความนุ่มนวลของแสงที่ต่างกันดังรูป 1.1 (ในกรณีที่มีวัตถุมีขนาดเท่ากัน)



รูปที่ 1 ขนาดของแหล่งกำเนิดแสงต่อความนุ่มของแสง(เงา)

ระยะห่างของแหล่งกำเนิดแสงกับวัตถุ มีผลต่อเงามืดและเงามัวของวัตถุ (ในกรณีที่ระยะวัตถุกับจากมีระยะเท่ากัน)

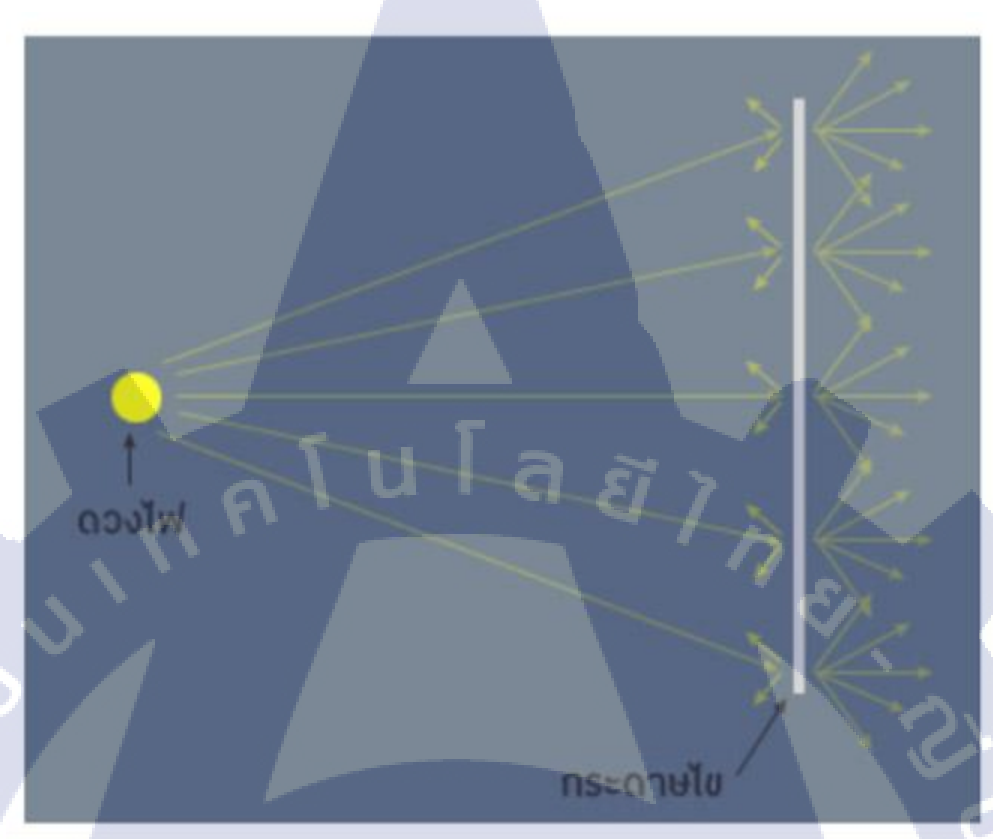


รูปที่ 2 ระยะห่างของแหล่งกำเนิดแสงต่อความนุ่มของแสง(เงา)

เมื่อแหล่งกำเนิดแสงทะลุผ่านสิ่งกีดขวางชนิดโปร่งแสง จะเกิดการกระเจิงแสงทางด้านหลัง ทำให้แสงที่ได้จากทางด้านหลังสิ่งกีดขวางชนิดโปร่งแสงมีความนุ่มขึ้น เช่น การนำกระดาษไขมาขึ้นระหว่างแสงกับแบบที่จะถ่าย เป็นต้น

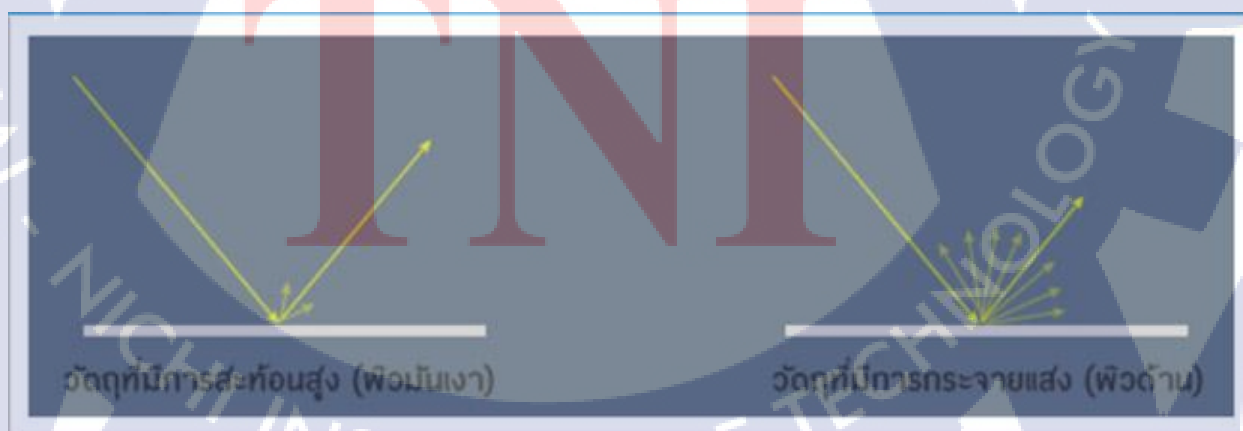
TNI

NICHII INSTITUTE OF TECHNOLOGY



รูปที่ 3 : แสงนุ่มที่เกิดจากการกระเจิงหลังสิ่งกีดขวางชนิดโปร่งแสง

เมื่อแหล่งกำเนิดแสงมีการตกกระทบบนวัตถุผิวมันเงาจะเกิดการสะท้อนแสงแข็งกลับไป (เช่น กระจก) แต่หากแสงมีการตกกระทบไปบนวัตถุผิวด้านแสงที่สะท้อนออกมาจะเป็นแสงที่กระเจิงมากขึ้นทำให้ได้แสงสะท้อนที่นุ่มขึ้น (เช่น แผ่นกระดาดสีขาว)



รูปที่ 4 : การกระเจิงของแสงบนวัตถุผิวสะท้อนที่ต่างกัน

2.2.2 รูปแบบการจัดแสง

ในการจัดแสงนั้น อันที่จริงมันเป็นศาสตร์ที่ไม่มีตายตัวเท่าไรครับ เพราะมันคือการแก้ไขสภาพแสงที่มันเกิดขึ้นในที่ใดมากกว่า หรือในบางครั้งอารมณ์หรือรูปแบบของภาพถ่ายที่เราต้องการ ก็ทำให้การจัดแสงที่ได้มีความแตกต่างกันออกไปไม่เหมือนกันครับ ดังนั้นในการแนะนำรูปแบบการจัดแสงนี้ ผมจะเพียงแค่ยกตัวอย่างหลักของการจัดแสงที่คนส่วนใหญ่นิยมใช้กันนะครับ

2 Lights System คือการใช้แสง 2 ทาง ซึ่งจะช่วยให้การเกิดเงาทางด้านใดด้านหนึ่งนั้นน้อยลง ภาพดูมีมิติขึ้นกว่าการใช้แสงทางเดียว



3 Lights System การใช้แสง 3 ทางจะช่วยให้รายละเอียดในบางจุดของภาพนั้นมีความเด่นชัดมากยิ่งขึ้น รายละเอียดในมุมบางจุดถูกเปิดขึ้นโดยแสงหลายๆทาง ภาพดูสว่างแบบมีมิติมากขึ้น



2.2.3 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ

2.2.3.1 ทฤษฎีสามส่วน

หากมีเส้นใดๆ ก็ตามที่เริ่มจากด้านหนึ่งยาวไปจนสุดอีกด้านหนึ่งของภาพ ให้พยายามจัดวางเส้นดังกล่าวนั้นไว้บนเส้นแบ่ง

TNI



ทฤษฎีสามส่วน

โดยทั่วไปคนส่วนมากเวลาชกกล้องขึ้นเพื่อถ่ายภาพ มักจะวางเส้นตัดเหล่านีไว้ตรงกลาง ทำให้เกิดความรู้สึกเมื่อยามมองภาพว่าภาพนั้นถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน หรือเหมือนถูกพับให้มาบรรจบประกบพอดีกัน ไม่ได้เน้นส่วนใดให้ชัดเจน ทำให้ภาพขาดความน่าสนใจ ทฤษฎีที่ว่านี้จึงถูกคิดค้นขึ้นเพื่อเป็นแนวทางว่าเราควรจะวางเจ้าเส้นตัดเหล่านีไว้ตรงส่วนไหน แล้วจึงจะทำให้ภาพดูสะดุดตาน่าสนใจ

TNI



ตัวอย่างภาพที่ใช้ทฤษฎีสามส่วน

TNI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY



ตัวอย่างภาพที่ใช้ทฤษฎีสามส่วน

3.2.3.2 จุดตัดเก้าช่อง

จากทฤษฎีสามส่วนให้ลากเส้นอีก 2 เส้นเป็นแนวตั้งตัดผ่านเส้นแนวนอน ซึ่งจะทำให้แบ่งพื้นที่ภาพออกเป็น 9 ช่อง โดยมีจุดตัดของเส้นทั้งหมด 4 จุด ตำแหน่งเหล่านี้เหมาะสมสำหรับการวางวัตถุหรือแบบเพื่อนำให้เป็นจุดเด่นจุดหลัก ไม่ใช่แค่เพียงวางอยู่ตรงกลางซึ่งจะทำให้ภาพดูน่าเบื่อ ซ้ำซาก อีกทั้งนอกเหนือจากตำแหน่งจุดตั้งทั้ง 4 แล้ว ยังมีพื้นที่เหลือไว้เพื่อไม่ให้รู้สึกอัดอัดเวลามองภาพ และยังช่วยบอกรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับภาพได้อีกด้วย



จุดตัดเก้าช่อง



ตัวอย่างภาพที่วางจุดหลักไว้ในตำแหน่งจุดตัดเก้าช่อง



ตัวอย่างภาพที่วางจุดหลักไว้ในตำแหน่งจุดตัดเก้าช่อง

TNI

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

หัวข้องาน	เดือนที่ 1				เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			
คิดหัวข้อโครงการ																
กำหนดขอบเขตโครงการ																
จัดทำสื่อ และอัพโหลดลงเว็บ																
สรุปผล																

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา หรือรายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

ในการปฏิบัติการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้มีโอกาสเข้าร่วมงานในบริษัท I square และผู้ดูแลได้รับมอบหมายงานให้ทำตารางเวลางาน ผู้ดูแลจึงได้มอบหมายงานนี้ให้แก่ข้าพเจ้าทำ ข้าพเจ้าจึงได้นำงานที่ได้รับมอบหมายนี้มาทำเป็นโครงการสหกิจของข้าพเจ้า ซึ่งทางบริษัทมีข้อมูลของลูกค้าอยู่แล้ว

โดยขั้นแรกของการทำโครงการนี้ ข้าพเจ้าได้เริ่มศึกษาการทำงานของโปรแกรมก่อน จากนั้นวางแผนการทำงานของโครงการนี้ และเริ่มจัดทำโครงการ หลังจากเสร็จสิ้น ก็ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและแก้ไขปัญหากหากเกิดความผิดพลาด

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 ศึกษาการใช้งานโปรแกรมที่จำเป็นต่อการพัฒนาระบบ

โปรแกรมที่ใช้ในการทำงานคือ โปรแกรม Adobe Photoshop cs5 และ Adobe Premiere Pro cc 2014 ในการทำงานทั้งหมดของโครงการนี้

3.3.2 เขียนสคริปต์ของวิดีโอที่จะถ่ายทำ

หาข้อมูลของเกมที่ถ่ายรายการ และลองเล่นดูทดสอบ และเขียนสคริปต์ของผู้แคว่ว่าเกมนี้มีจุดเด่น จุดด้อยอะไรบ้าง สามารถพูดอะไรเกี่ยวกับตัวเกมได้บ้าง

3.3.3 เลือกบุคคลากรที่จะถ่ายทำและถ่ายทำรายการ

บุคคลที่เหมาะสมกับเกมที่เลือกมาถ่ายรายการ โดยเลือกคนในแผนกในบริษัทที่เหมาะสมและสามารถเล่นเกมที่เลือกมาได้มีประสิทธิภาพสูงสุด

3.3.4 จัดทำสื่อมัลติมีเดียให้บริษัท

จัดการตัดต่อ ใส่รูปภาพ เสียงเอฟเฟคต่างๆ ตามความเหมาะสมที่ผู้ดูแลต้องการ

3.3.5

ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และแก้ไขเมื่อพบปัญหา

นำผลงานมาตรวจดูกับบุคคลากรในแผนก ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไขเมื่อพบเห็นปัญหา

3.3.6

ทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับ **Project** ทั้งหมด

จัดทำเอกสารต่างๆ

TNI

บทที่ 4

ผลการดำเนิน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่างๆ

4.1

ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานเป็นไปด้วยความราบรื่น ไม่มีปัญหาการระหว่างการทำโครงการ สามารถทำโครงการให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด ทำให้งานออกมาใกล้เคียงกับที่ตั้งเป้าหมายไว้ โดยขั้นตอนต่างๆ ได้รับการตรวจสอบจากหัวหน้างาน เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์มากที่สุด

โครงการดังกล่าวได้รับการช่วยเหลือจากบุคลากรจากบริษัท ที่คอยช่วยให้คำปรึกษา จึงสามารถทำให้โครงการประสบความสำเร็จไปด้วยดี โดยเฉพาะ หัวหน้า Graphic ที่คอยแนะนำการออกแบบต่างๆ รูปแบบของสี วิธีการทำ เทคนิคอื่นๆ และการใช้การห้องสตูดิโอ การถ่ายภาพ ทำให้ผลงานออกมามีดังนี้

ผลงาน



4.1.2 ปัญหาที่พบเจอ

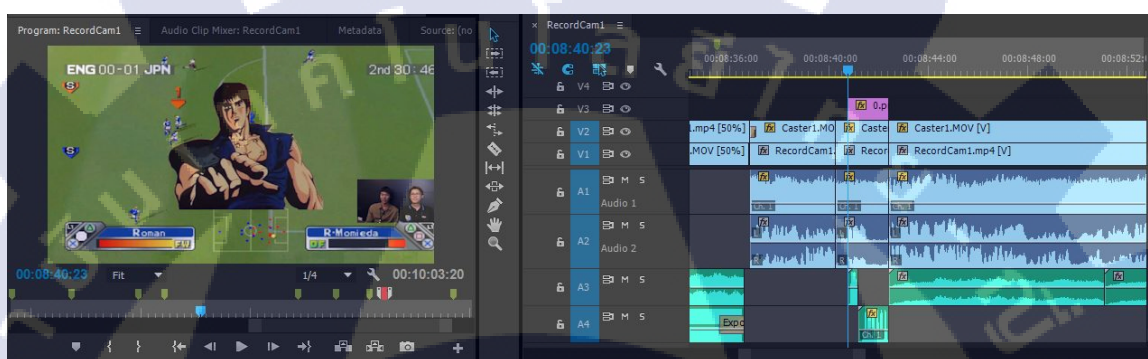
4.1.2.1. งานหลายงานไม่ได้ถูกนำไปใช้

ในบางทีบริษัทต้องการความรวดเร็ว หัวหน้างานจะสั่งงานนี้กับฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งหมด แล้วเมื่อถึงเวลาจะเลือกงานที่ดีที่สุด บางทีงานที่ทำเสร็จแล้วก็ไม่ได้ถูกใช้

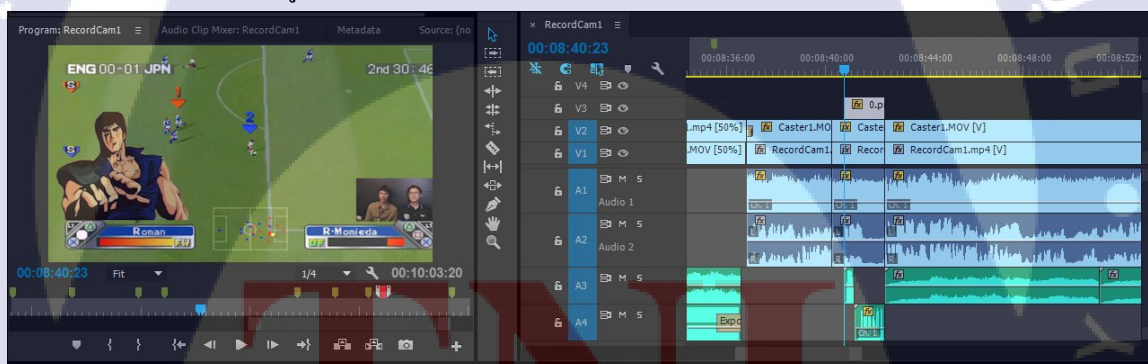
4.1.2.2. ความล่าช้าในการถ่ายอุปกรณ์

เนื่องจากห้องสตูดิโอของบริษัทมีเพียงห้องเดียวเท่านั้น แล้วบริษัทยังมีงานประจำที่ต้องถ่ายวิดีโอของบริษัท จึงจะต้องทดสอบใช้อุปกรณ์ไอที และวางแผนการถ่ายรูป/วิดีโอ ก่อนจะเริ่มถ่ายทำ เพราะถ้าต้องมีการถ่ายแก้ไขจะต้องรอคิว และอุปกรณ์ที่ต้องรีวิวก่อนขึ้นมีระยะเวลาจำกัดก่อนส่งคืน

4.1.3 การแก้ไขผลงาน



การใส่ insert ในวิดีโอ ที่ถูกแก้ไข



หลังจากแก้ไขแล้ว

4.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล

ตามที่ได้จัดทำโครงการการจัดทำสื่อเพื่อโปรโมทเว็บไซต์ของบริษัท ไอสแควร์ จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อโปรโมทเว็บไซต์ของบริษัท ซึ่งได้เสร็จสมบูรณ์ไปแล้วรวมถึงได้อัพโหลดขึ้นเป็นที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว โดยสามารถวิเคราะห์การทำงานได้ดังนี้

- 1) วิดีโอของบริษัทไอสแควร์ จำกัด ที่เป็นสื่อให้ผู้ชมใหม่ๆ เข้าถึงได้
- 2) เป็นรายการเพื่อประชาสัมพันธ์บุคลากรในสถานประกอบการ

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และ จุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือโครงการ

จากวัตถุประสงค์ คือ ศึกษาขั้นตอนการเขียนสคริปต์รวมไปถึงการถ่ายทำและตัดต่อสื่อ มัลติมีเดียหลังจากการทำโครงการสามารถเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ในการ จัดทำโครงการได้ดังต่อไปนี้

- 1) ได้เรียนรู้การทำงานเป็นขั้นตอนและขั้นตอนในการออกแบบ
- 2) ได้เรียนรู้การใช้โปรแกรมในการออกแบบเพิ่มเติม
- 3) เรียนรู้การทำงานที่ได้ไปใช้จริงและเรียนรู้แรงกดดันของงานจริง
- 4) เรียนรู้การประยุกต์ความสามารถที่มีกับงานที่ทำ
- 5) ได้พัฒนาฝีมือตัวเอง

TNI

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานเป็นไปด้วยความราบรื่น ไม่มีปัญหาการระหว่างการทำโครงการ สามารถทำโครงการให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด ทำให้งานออกมาใกล้เคียงกับที่ตั้งเป้าหมายไว้ โดยขั้นตอนต่างๆ ได้รับการตรวจสอบจากหัวหน้างาน เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์มากที่สุด

โครงการดังกล่าวได้รับการช่วยเหลือจากบุคลากรจากบริษัท ที่คอยช่วยให้คำปรึกษา จึงสามารถทำให้โครงการประสบความสำเร็จไปด้วยดี โดยเฉพาะ หัวหน้า Graphic ที่คอยแนะนำการออกแบบต่างๆ รูปแบบของสี วิธีการทำ เทคนิคอื่นๆ และการใช้งานห้องสตูดิโอ การถ่ายภาพ ทำให้ผลงานออกมามีดังนี้

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ในการทำงานทุกงานล้วนเกิดปัญหาขึ้นซึ่งมีปัญหาดifferentกันไป โดยส่วนมากปัญหาจะเป็นการเขียนบทความให้สั้นไหล การจัดทำสื่อมัลติมีเดียให้ออกมาน่าสนใจ และตารางเวลาที่รัดกุม

โดยมีแนวทางในการแก้ไขคือควรจะปรึกษาพี่เลี้ยงก่อนเป็นอันดับแรก เวลาเรามีปัญหาหรือไม่เข้าใจอะไรบางอย่าง เพราะถ้าเราไม่รีบแก้ไขปัญหานั้นอาจจะบานปลายภายหลังได้

5.3 ข้อเสนอแนะในการดำเนินการ

- 1) ควรมีพื้นฐานในการใช้โปรแกรมมาในระดับหนึ่ง
- 2) ควรมีกระบวนการทางความคิดในการทำงาน และทำงานให้เป็นระบบ
- 3) สามารถดูReferenceได้ แต่ไม่ควรลอกผลงานมา
- 4) ควรหาความรู้เพื่อเพิ่มเติมตลอดเวลา

TNI

เอกสารอ้างอิง

1. Anonymous, 2015, อะโดบี โฟโตชอป[Online], Available : https://th.wikipedia.org/wiki/อะโดบี_โฟโตชอป[20 สิงหาคม 2558]

2. Anonymous, 2015, Adobe Premiere Pro[Online], Available :
https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro[20 สิงหาคม 2558]
3. Anonymous, 2015, เทคนิคการถ่ายภาพ[Online], Available :
<https://th.wikibooks.org/wiki/เทคนิคการถ่ายภาพ>[20 สิงหาคม 2558]
4. Anonymous, 2015, เทคนิคการถ่ายภาพ/การจัดแสงสำหรับการถ่ายภาพ[Online], Available :
<https://th.wikibooks.org/wiki/เทคนิคการถ่ายภาพ/การจัดแสงสำหรับการถ่ายภาพ>[20 สิงหาคม 2558]

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล

นายพีร์ สำราญกิจ

วัน เดือน ปีเกิด

26 ธันวาคม 2535

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ระดับประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2549

โรงเรียนมารีย์วิทยา นครราชสีมา



ระดับมัธยมศึกษา	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552
	โรงเรียนสาธิตเกษตร พุทธาษา
ระดับอุดมศึกษา	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขามัลติมีเดีย พ.ศ. 2555
	สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น
ทุนการศึกษา	- ไม่มี -
ประวัติการฝึกอบรม	- ไม่มี -
ผลงานที่ได้รับตีพิมพ์	- ไม่มี -



TNI