



การออกแบบกราฟิก และ เคลื่อนไหว ประกอบรายการทีวี
ในแผนออกแบบกราฟิก ทีวี
บริษัท ซูเปอร์จิว จำกัด

GRAPHIC TV DESIGN AND ANIMATION PRODUCE FOR TV PROGRAM
IN SUPERJEEW CO., LTD

นายณัฐกิตติ ชาราเวชรัญ

รายงานฝึกงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2559

การออกแบบกราฟิก และ เคลื่อนไหว ประกอบกับรายการทีวี
ในแผนกออกแบบกราฟิก ทีวี
GRAPHIC TV DESIGN AND ANIMATION PRODUCE FOR TV PROGRAM

นายณัฐกิตติ์ ชาราเวอร์ักษ์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2559

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์อดิศักดิ์ เสือสมิง)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ณิกานต์ ไชยจักร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ชาญ จารวงศ์รังสี)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ชาญ จารวงศ์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบกราฟิก รายการทีวี เพื่อนำไปใช้ประกอบรายการ
ผู้เขียน	นายณัฐกิตติ์ ธาราเวชรักษ์
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชาญ จารุงศรีรังสี
พนักงานที่ปรึกษา	นายจเร เส้นเศษ
ชื่อบริษัท	บริษัท ซูเปอร์จิว จำกัด
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เยาวชน และ ครอบครัว

บทสรุป

ในการสหกิจศึกษาได้รับมอบหมายตำแหน่งในตำแหน่ง TV Graphic Designer ซึ่งงานส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการออกแบบ และกระบวนการผลิตสื่อกราฟิก เพื่อใช้เป็นตัวกลางในการนำสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งและผู้รับให้เกิดความชัดเจนในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอของ รายการ Superjeew และรายการ ทำให้อ่าน รวมถึงทำ VTR LEICESTER CITY การดำเนินโครงการออกแบบกราฟิก สามารถถ่ายทอดข้อมูลพร้อมกราฟิกให้ผู้รับเข้าใจง่าย และรวดเร็วในเนื้อหาของกรนำเสนอสื่ออย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการออกแบบ และกระบวนการผลิตสื่อกราฟิกในครั้งนี้ ได้รับประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ศึกษาวิธีการนำเสนอสื่อต่างๆ ในเหตุการณ์ และสถานที่จริง ซึ่งสามารถฝึกฝนทักษะของตนเองให้ดียิ่งขึ้นในการนำเสนอข้อมูลโดยการออกแบบ และกระบวนการผลิตสื่อกราฟิก ซึ่งสามารถนำไปใช้ประกอบอาชีพในอนาคตต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท ซูเปอร์จิว จำกัด ที่มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าได้มาเป็นส่วนหนึ่งในการปฏิบัติงาน ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริง อีกทั้งได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมาย ทั้งในทางทฤษฎีและปฏิบัติ ฝึกให้เรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยชี้แนะวิธีการทำงาน ทำให้ข้าพเจ้าสามารถปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสมในบริษัท ตลอดจนให้ความอนุเคราะห์ อนุญาตให้นักศึกษาสหกิจได้เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ เช่น การเข้าร่วมพูดคุยทางธุรกิจกับลูกค้า และรวบรวมความต้องการมาออกแบบหน้าตาของกราฟิก ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้ไม่สามารถหาได้ภายในห้องเรียน

ขอขอบคุณพี่พนักงานทุกคนที่คอยให้ความช่วยเหลือ คอยให้คำปรึกษา และดูแลอย่างดีตลอดระยะเวลา 18 สัปดาห์ที่ผ่านมา ข้าพเจ้ารู้สึกผูกพัน และรู้สึกปลาบปลื้มเป็นอย่างยิ่งที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการปฏิบัติงานที่นี้ รวมถึงอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ชาญ จารวงศ์รังสี และพนักงานที่ปรึกษา นายจร เสน่สาย ที่คอยให้คำปรึกษาเกี่ยวกับโครงการมาโดยตลอด ทำให้การฝึกงานของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และสุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นที่ได้ให้โอกาสสำหรับการสหกิจในครั้งนี้ จึงขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ครับ

ณัฐกิตติ์ ธาราเวชรักษ์

ผู้จัดทำโครงการ

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

ก

กิตติกรรมประกาศ

ข

สารบัญ

ค

สารบัญตาราง

ง

สารบัญภาพประกอบ

ฉ

บทที่

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร บริษัท ชูเปอร์จิว จำกัด	2
1.3 ผลงานของบริษัท	2
1.4 รูปแบบการบริหารและจัดการองค์กร	4
1.5 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับ	4
1.6 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	4
1.7 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	5
1.8 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	5
1.9 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	5
1.10 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงาน หรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	5
1.11 นิยามศัพท์เฉพาะ	6

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	8
2.1.1 ขั้นตอนและกระบวนการผลิตรายการ	8
2.1.1.1 ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production)	9
2.1.1.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)	10
2.1.1.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)	10
2.1.1.4 ขั้นตอนการเผยแพร่ (Distribution)	11
2.1.2 การออกแบบภาพกราฟิก	12
2.1.2.1 การออกแบบ (Design)	12
2.1.2.2 องค์ประกอบในการออกแบบงานกราฟิก	12
2.1.2.3 คุณค่าและความสำคัญของการออกแบบงานกราฟิก	13
2.1.2.4 การวางแผนการผลิตและขั้นตอนในการออกแบบงานกราฟิก	13
2.1.2.5 สี (Color)	14
2.1.2.6 ความหมายของสี Color Meaning	15
2.1.2.7 การจัดองค์ประกอบภาพ	16
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	17
2.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CC	17
2.2.2 โปรแกรม Adobe Illustrator CC	18
2.2.3 โปรแกรม After Effect CC	20
2.2.4 โปรแกรม Edius	20
2.2.4.1 หน้าตาโปรแกรม Edius และรายละเอียดในส่วนต่างๆของโปรแกรม	21

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

2.2.4.2 การตั้งค่าโปรเจก (Project Setting)	22
2.2.4.3 การนำเข้าไฟล์วิดีโอและการนำเข้าไฟล์วิดีโอลงไทม์ไลน์เพื่อการตัดต่อ (Import Video to bin & Timeline)	23
2.2.4.4 รายละเอียดต่างๆที่สำคัญในไทม์ไลน์ (Time Line)	24
2.2.4.5 คำสั่งต่างๆสำหรับการตัดต่อวิดีโอในส่วนของ Edit Bar	25
2.2.4.6 การใส่รูปแบบการเปลี่ยนภาพ [Transition]	26
2.2.4.7 การจัดการด้านเสียง ปรับแต่งและเอฟเฟก [Sound]	28
2.2.4.8 การส่งออกงาน (Export file Video)	29

3 บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน	30
3.2 รายละเอียดโครงการ	31
3.2.1 Page รายการ Superjeew	31
3.2.2 VTR รายการทำให้อ่าน	31
3.2.3 VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY	31
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	32
3.3.1 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	32
3.3.2 ขั้นตอนการทำโครงการ	32
3.3.2.1 Page รายการ Superjeew	32
3.3.2.2 VTR เฉลย รายการทำให้อ่าน	34

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

3.3.2.3 VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY

35

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน 39

4.1.1 ผลของการปฏิบัติงานและผลของการทำโครงการ 39

4.1.1.1 ออกแบบ Page รายการ Superjeew 39

4.1.1.2 ออกแบบ VTR เฉลย รายการ ทำให้อ่าน 41

4.1.1.3 ออกแบบ และตัดต่อ VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY 48

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 51

4.2.1 วิเคราะห์ผลของการปฏิบัติงานและการทำโครงการ 51

4.2.1.1 วิเคราะห์ผลจากการ Move Page สำหรับรายการ Superjeew 51

4.2.1.2 วิเคราะห์ผลจากการออกแบบ VTR รายการ ทำให้อ่าน 51

4.2.1.3 วิเคราะห์ผลจากการ ออกแบบ Graphic และตัดต่อ VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY 51

4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติ 51

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ 52

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา 52

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน 53

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

เอกสารอ้างอิง

54

ภาคผนวก

ก. รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ (Weekly Report)

56

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

75

TNI

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

ตารางที่ 3.1 แสดงการปฏิบัติงาน

33



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
รูปที่ 1.1 สัญลักษณ์ของบริษัท	1
รูปที่ 1.2 แผนที่แสดงตำแหน่งของบริษัท	1
รูปที่ 1.3 ภาพกิจกรรมรวมของ Superjeew	3
รูปที่ 1.4 แผนผังรูปแบบการบริหารและจัดการองค์กร	4
รูปที่ 2.1 แผนผังแสดงกระบวนการผลิตรายการวิดีโอ	8
รูปที่ 2.2 Pre-Production	9
รูปที่ 2.3 Production	9
รูปที่ 2.4 Post Production	10
รูปที่ 2.5 Distribution	11
รูปที่ 2.6 ไอคอนโปรแกรม Adobe Photoshop CC	17
รูปที่ 2.7 ไอคอนโปรแกรม Adobe Illustrator CC	18
รูปที่ 2.8 ไอคอนโปรแกรม Adobe After Effect CC	20
รูปที่ 2.9 ไอคอนโปรแกรม Edius	20
รูปที่ 2.10 หน้าตาโปรแกรม Edius	21
รูปที่ 2.11 การตั้งค่าโปรเจก (Project Setting)	22
รูปที่ 2.12 การตั้งค่าโปรเจก	22
รูปที่ 2.13 การนำเข้าไฟล์วิดีโอ	23
รูปที่ 2.14 การนำไฟล์วิดีโอลงไทม์ไลน์เพื่อการตัดต่อ	24
รูปที่ 2.15 รายละเอียดต่างๆที่สำคัญในไทม์ไลน์	24
รูปที่ 2.16 คำสั่งต่างๆสำหรับการตัดต่อวิดีโอในส่วนของ Edit Bar	25

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
รูปที่ 2.17 การใส่รูปแบบการเปลี่ยนภาพ	26
รูปที่ 2.18 การใส่รูปแบบการเปลี่ยนภาพ	27
รูปที่ 2.19 การจัดการด้านเสียง ปรับแต่งและเอฟเฟค	28
รูปที่ 2.20 การส่งออกงาน	29
รูปที่ 3.1 Source ของรายการที่ Producer จัดมาให้ เพื่อนำไปทำ Graphic	32
รูปที่ 3.2 ตัวอย่างการ Dicut ภาพแบกรับเชิญ และ เต็กๆ	33
รูปที่ 3.3 ตัวอย่างการนำ Source จากภาพที่ 3.1 และ 3.2 มา Animate บนโปรแกรม Aftereffect	33
รูปที่ 3.4 ตัวอย่างการ Dicut เพื่อนำไปต่อยอดในโปรแกรม After Effect	34
รูปที่ 3.5 ตัวอย่างการการนำ Source หรือ Footage มา Animate ต่อในโปรแกรม After Effect	34
รูปที่ 3.6 ภาพ Source ของรายการที่ Producer จัดมาให้ เพื่อนำไปทำ Graphic ประกอบ VTR	35
รูปที่ 3.7 ขึ้นภาพแผนที่ประเทศไทยบนโปรแกรม illustrator เพื่อนำไป 3D ในโปรแกรม Photoshop ในภาพที่ 3.3 เพื่อใช้ประกอบการอธิบาย ใน VTR	35
รูปที่ 3.8 ขึ้นรูปแผนที่ประเทศไทยที่ได้ขึ้นรูปเอาไว้แล้วจาก โปรแกรม illustrator	36
รูปที่ 3.9 นำ Source Logo จากภาพที่ 3.1 มา Animate และ Graphic บนโปรแกรม Aftereffect	36
รูปที่ 3.10 นำ Source แผนที่ทำใน Photoshop จากภาพที่ 3.2 มา Animate และ Graphic บนโปรแกรม Aftereffect	37
รูปที่ 3.11 นำ Footage ที่ถ่ายมา และที่ทำได้ มาตัดต่อและซ่อมสีวิดีโอ	37
รูปที่ 3.12 การ Mix เสียง	38
รูปที่ 4.1 ทำ Page ของรางวัลที่จะได้รับ	39

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
รูปที่ 4.2 ทำ Page คะแนน ที่จะได้จำนวนจานร่อน เพื่อที่จะไปร่อน เอาคะแนน ดวงดาว ไปชิงของรางวัล	40
รูปที่ 4.3 ตัวอย่างกิจกรรมที่มิดิชนะจะได้สะสมจานร่อน	40
รูปที่ 4.4 ทำ Page คะแนน ที่จะได้จำนวนดวงดาว เอาคะแนน ดวงดาว ไปชิงของรางวัล โดยสามารถมีโอกาสโยนจานร่อนเพื่อสะสมดาว ตามจำนวนจานร่อนที่สะสมมา	41
รูปที่ 4.5 ตัวอย่างภาพ VTR เผลย เรื่องส่วนประกอบของกะโหลกศีรษะ	41
รูปที่ 4.6 ตัวอย่างภาพ VTR ช่วงทำให้อ่านชวนบอกต่อ เรื่อง กระดูอ่อน	42
รูปที่ 4.7 ตัวอย่างภาพ VTR เผลย เรื่อง สิ่งประดิษฐ์นี้คือ เข็มทิศโบราณของจีน	43
รูปที่ 4.8 ตัวอย่างภาพ VTR เผลย เรื่อง ส่วนวน “ไกลปิ่นเที่ยง”	43
รูปที่ 4.9 ตัวอย่างภาพ VTR ช่วงทำให้อ่านชวนบอกต่อ เรื่อง ดาวเหนือ	44
รูปที่ 4.10 ตัวอย่างภาพ VTR เผลย เรื่อง	45
รูปที่ 4.11 ตัวอย่างภาพ VTR ช่วงทำให้อ่านชวนบอกต่อ เรื่อง วัฒนธรรมชาวปากีสถาน	45
รูปที่ 4.12 ตัวอย่างภาพ VTR เผลย เรื่อง โคลอสเซียม	46
รูปที่ 4.13 ตัวอย่างภาพ VTR ช่วงทำให้อ่านชวนบอกต่อ เรื่อง โคลอสเซียม	47
รูปที่ 4.14 ตัวอย่างภาพ VTR เผลย เรื่อง สัญลักษณ์ทางออกฉุกเฉิน	47
รูปที่ 4.15 Graphic เปิดตัว VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY	48
รูปที่ 4.16 ภาพบางส่วนใน VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY (แสดงโรงเรียน)	49
รูปที่ 4.17 ข้อลื วีดีโอ ภาพบางส่วนใน VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY	49
รูปที่ 4.18 ข้อลื วีดีโอ ภาพบางส่วนใน VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY (สอนวิธีการวอร์มที่ถูกต้องภายในกิจกรรม	50

รูปที่ 4.19 ซ้อมสี่ วิดีโอ ภาพบางส่วนใน VTR สรุปรายการ ของ LEICESTER CITY
(การสอน Basic Footballภายใน กีฬารวม)



บทที่ 1

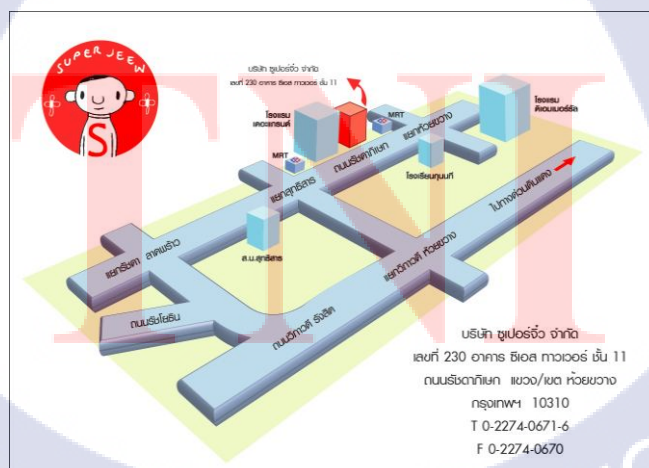
บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ



ภาพที่ 1.1 สัญลักษณ์ของบริษัท

ชื่อ บริษัท ซูเปอร์จิ๋ว จำกัด
ที่ตั้ง เลขที่ 230 อาคาร ซีเอส ทาวเวอร์ ชั้น 11 ถนนรัชดาภิเษก แขวง/เขต ห้วยขวาง
กรุงเทพฯ 10310



ภาพที่ 1.2 แผนที่แสดงตำแหน่งของบริษัท

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือ การให้บริการหลักขององค์กร บริษัท ชูเปอร์จิว จำกัด

บริษัท ชูเปอร์จิว จำกัด คือ กลุ่มคนทำงานที่สร้างสรรค์ และผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว เริ่มต้นการทำงานด้วย “ความฝันหลัก” ที่ต้องการนำเสนอรายการที่มีคุณค่า มีประโยชน์ต่อเด็ก และเยาวชน ควบคู่ไปกับการตอบสนองความต้องการในการเป็นเวทีแห่งความสามารถที่ช่วยเติมเต็มความฝันของเด็กๆ ได้ค้นพบความสามารถที่แท้จริงของตนเอง

บริษัท ชูเปอร์จิว จำกัด เริ่มต้นจดทะเบียนก่อตั้งในรูปแบบของบริษัทจำกัด เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2540 จากจุดเริ่มต้นในวันแรกจนถึงวันนี้ เป็นเวลากว่า 25 ปีแล้ว ที่ยังคงทุ่มเท มุ่งมั่น และ ตั้งใจจริง ในการนำเสนอรายการที่มีคุณค่า มีความเหมาะสม ผ่านสถานีโทรทัศน์ช่องต่างๆ ให้กับเด็ก เยาวชน และทุกครอบครัวได้อย่างต่อเนื่อง

ความมุ่งหมายของ บริษัท ชูเปอร์จิว จำกัด คือการมุ่งพัฒนา สร้างสรรค์ และผลิตรายการโทรทัศน์ที่มีคุณภาพ มีคุณค่า เป็นประโยชน์ต่อเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือผู้ชมรายการที่เป็นเด็ก เยาวชน อายุตั้งแต่ 7 – 14 ปี ขึ้นไป กลุ่มครอบครัว พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ทั่วประเทศไทย ตลอดจนสถานศึกษาต่างๆ

การติดต่อ บริษัท ชูเปอร์จิว จำกัด

230 อาคาร ซีเอส ทาวเวอร์ ชั้น 11 ถนนรัชดาภิเษก แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310

โทรศัพท์ 0-2274-0671 โทรสาร 0-2274-0670

Facebook www.facebook.com/ชูเปอร์จิว
www.facebook.com/ReadThaiPBS

1.3 ผลงานของบริษัท

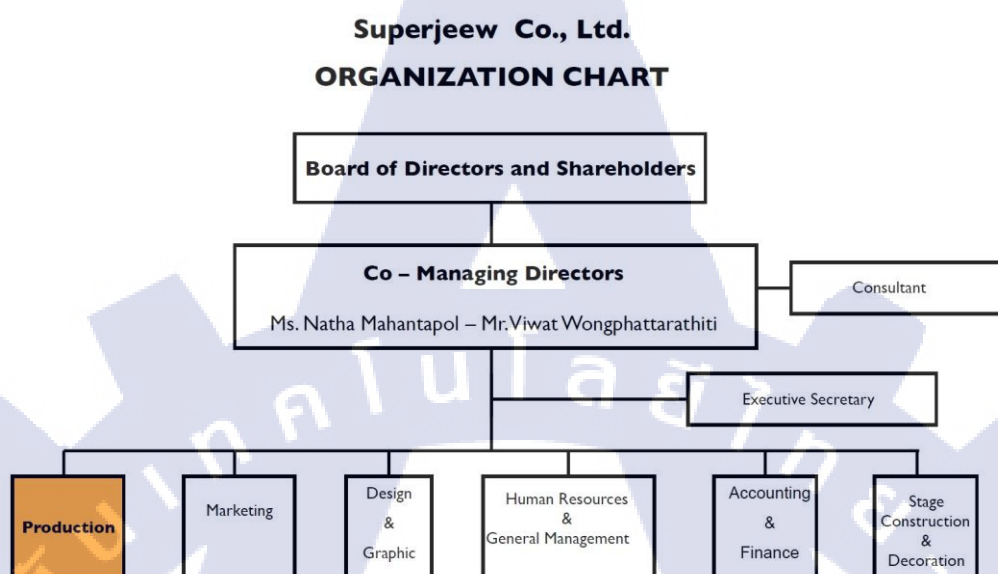
ตลอดระยะเวลาที่มากกว่า 25 ปี บริษัท ชูเปอร์จิว ได้สร้างสรรค์กิจกรรมและโครงการต่างๆ และยังคงผลิตรายการโทรทัศน์ เช่น

- รายการชูเปอร์จิว
- รายการทำให้อ่าน
- รายการวิตามินข่าว

[illegible]

ภาพที่ 1.3 ภาพกิจกรรมรวมของ Superjeew

1.4 รูปแบบการบริหารและจัดการองค์กร



ภาพที่ 1.4 แผนผังรูปแบบการบริหารและจัดการองค์กร

คือ แผนกที่นักศึกษาประจำอยู่

จากภาพที่ 1.4 จะเป็นการแสดงโครงสร้างภายในบริษัท

1.5 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง TV Graphic Design

หน้าที่ ออกแบบ Graphic เพื่อนำไปใช้ประกอบกับรายการ

1.6 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ นายเจเร เส้นเศษ

ตำแหน่ง TV Graphic Design

1.7 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

30 พฤษภาคม – 30 กันยายน 2558

1.8 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันโลกได้เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว และได้เปลี่ยนเป็นโลกในกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) เป็นการเข้ามาของเทคโนโลยีที่มีทั้งเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามา ไม่ว่าจะเป็น เทคโนโลยีสารสนเทศหรือเทคโนโลยีการสื่อสารที่ช่วยให้ความสะดวกสบายต่อประชาชนในปัจจุบัน เทคโนโลยีจึงได้มีวิวัฒนาการที่เป็นไปค่อนข้างรวดเร็ว มีภาษาพูดและภาษาเขียนเกิดขึ้น เพื่อใช้ในการสื่อความหมายต่อกัน ทุกสิ่งทุกอย่างต้องดำเนินการด้วยข้อจำกัดของเงื่อนไขของเวลา และประสิทธิภาพของการสื่อความหมายในบางครั้งนั้นภาษาพูดและภาษาเขียนไม่สามารถที่จะสร้างความเข้าใจได้ง่ายนัก งานกราฟิกจึงเป็นเครื่องมือเสริมในการช่วยสื่อความหมาย และช่วยให้สามารถสื่อสารได้อย่างเข้าใจง่ายและถูกต้องในเวลาที่เหมาะสม

บริษัท ซูเปอร์จิว จำกัด เป็นกลุ่มคนทำงานที่สร้างสรรค์ และผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กเยาวชน และครอบครัว ในบางครั้งในการสื่อความหมายในรายการเพื่อถ่ายทอดการเข้าใจยังเป็นรายการเด็กจึงจำเป็นต้องนำกราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อสารให้ได้เข้าใจง่ายต่อการเข้าใจมากยิ่งขึ้น

1.9 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อนำไปใช้ในการประกอบรายการ
2. เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ถูกต้องและชัดเจน
3. เพื่อช่วยทำให้งานเกิดความน่าสนใจ ประทับใจ และน่าเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น

1.10 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงาน หรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. สามารถนำความรู้ทุกอย่างที่ได้จากการทำโครงการชิ้นนี้ไปประยุกต์ใช้ได้ในอนาคต
2. ได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริงในบริษัท
3. ได้เรียนรู้หลักการทำงานและวิธีแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ

1.11 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. Producer ผู้ควบคุมงานสร้าง เป็นผู้ประสานงานระหว่างนายทุน กับผู้กำกับงานโฆษณาคอยดูแลและควบคุมให้งานเป็นไปในทางที่เรียบร้อย คุยกับนายทุนให้เข้าใจถึงสิ่งที่กองถ่ายต้องใช้และจำเป็นต้องมี แต่ก็ต้องคอยควบคุมดูแลผู้กำกับไม่ให้ออกนอกกรอบนอกทาง หรือใช้งบประมาณที่มากเกินไป บางครั้งโปรดิวเซอร์ก็ต้องลงไปดูแลจนถึงกองถ่ายด้วย เรียกว่าควบคุมผู้กำกับอีกที แต่ทั้งนี้ก็ต้องให้อิสระกับผู้กำกับในแง่ของความคิดสร้างสรรค์ ไม่ไปจำกัดหรือตีกรอบให้ผู้กำกับทำงานลำบาก

2. Creative – Art Director คือ ผู้กำกับศิลป์ มีหน้าที่ออกแบบ สร้างสรรค์งานสร้างทั้งหลายที่เราเห็นในวิดีโอ ไม่ว่าจะเป็นฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า และอื่นๆ จะมีผู้กำกับศิลป์คอยดูแลทั้งหมดเพื่อให้มีความสวยงาม และตรงตามคอนเซปต์ที่ต้องการให้มากที่สุด

3. Costumer Designer คือ ผู้ออกแบบและดูแลเครื่องแต่งกายต่างๆของศิลปิน

4. Make-Up Artist คือ ช่างแต่งหน้าที่คอยดูแลหน้าและผมให้กับศิลปิน

5. Costumer คือ ผู้ที่คอยจัดหาเสื้อผ้าต่างๆมาให้ศิลปิน ให้ตรงตามคอนเซปต์ที่วางไว้

6. Graphic Design คือ การออกแบบรูปลักษณะที่มองเห็นได้ด้วยตา (เป็นทัศนศิลป์อย่างหนึ่ง) และมีหน้าที่ในการสื่อสารสิ่งต่างๆจากสัญลักษณ์ไปสู่ความหมาย คนส่วนใหญ่มักเข้าใจผิดว่ากราฟฟิคดีไซน์เป็นงานที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์หรือเป็นการสร้างอนิเมชันสามมิติ แต่ในความเป็นจริงคอมพิวเตอร์นั้นเป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยในงานกราฟฟิคดีไซน์ เช่นเดียวกับ ดินสอ ปากกา เป็นต้น

7. Sound Engineer คือ วิศวกรเสียง เป็นผู้ที่มีความชำนาญและมีความรู้ในการจัดการด้านเสียง เพื่อใช้ในระบบการต่างๆที่เกี่ยวข้อง ทั้งด้านการอัดเสียง การบันทึกเสียงลงในสื่อต่างๆ ทั้งอนาล็อก (Analog) และดิจิทัล (Digital)

8. Resolution เป็นขนาดการแสดงผลของไฟล์วิดีโอ ที่ใช้สูตรว่า ความละเอียดในแนวนอน X ความละเอียดในแนวตั้ง เช่น ไฟล์วิดีโอมาตรฐาน VCD จะมี Resolution อยู่ที่ 352x288 แต่ถ้าเป็นไฟล์วิดีโอมาตรฐาน DVD จะมี Resolution ที่สูงกว่า อยู่ที่ 720x576 ถ้าเป็นแบบนี้แสดงว่า ไฟล์วิดีโอมาตรฐานดีวีดีให้รายละเอียด และความคมชัดที่ดีกว่าแน่นอน แต่ต้องแลกมากับขนาดของไฟล์ที่ต้องใหญ่โตมากกว่า

9. Frame rate เป็นจำนวนภาพที่ภาพที่แสดงภายในหนึ่งวินาที โดยมีอยู่ 2 มาตรฐาน คือ ถ้าใช้กับระบบส่งสัญญาณแบบ PAL (ที่บ้านเราใช้กัน) ค่าของFrame rate จะอยู่ที่ 25 เฟรมต่อวินาที แต่ถ้าเป็นระบบส่งสัญญาณภาพแบบ NTSC ที่ใช้ในแควสหรับ ญี่ปุ่น จะอยู่ที่ 29.97 เฟรมต่อวินาที โดยที่ระบบส่งสัญญาณแบบ PAL และ NTSC มีผลกับ Resolution ด้วยเหมือนกัน เพราะถ้าเป็นไฟล์วิดีโอมาตรฐานดีวีดีที่ใช้

ระบบ PAL ค่าของ Resolution อยู่ที่ 720X576 แต่พามาเป็นระบบ NTSC ปี่บ ค่าของ Resolution จะอยู่ที่ 720X480

10. Bit rate เป็นหน่วยวัดคุณภาพของวิดีโอว่า ภายในเวลาหนึ่งสามารถมีภาพได้กี่ภาพ ไฟล์ที่มี Bit rate สูงกว่า ย่อมได้ภาพที่มีคุณภาพดีกว่าไฟล์ที่มี Bit rate ต่ำกว่า แต่ต้องแลกกับขนาดของไฟล์ที่ใหญ่กว่า

11. Codec ไฟล์วิดีโอที่ไม่มีการบีบอัดมาเลย ในวิดีโอความยาว 1 ชั่วโมง ใช้เนื้อที่การจัดเก็บถึง 13 กิกะไบต์ ทำให้ไม่มีแผ่นบันทึกไหนบันทึกเพื่อนำไปรับชมนอกสถานที่ได้ นอกเสียจากการรับชมจากตัวฮาร์ดดิสก์ของเครื่องพีซี ดังนั้นจึงต้องมีกระบวนการบีบอัด (ตอนสร้างไฟล์) และคลาย (ตอนเล่นไฟล์) ที่ใช้สมการทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้ได้ภาพคุณภาพสูง มีอัตราการสูญเสียคุณภาพให้น้อยมากที่สุด และต้องมีขนาดไฟล์ไม่ใหญ่มาก สามารถนำเอาไฟล์ไปบันทึกในแผ่นบันทึก เช่น ซีดี ดีวีดี ได้ ในทุกวันนี้มี Codec มากมายที่ใช้กันอยู่ ดังนั้นถ้าไฟล์นั้นถูกเข้ารหัสด้วย Codec ที่ชื่อ DivX ตอนนำไฟล์มาเล่นกับเครื่องเล่น หรือโปรแกรมในเครื่องพีซี เครื่องเล่นและโปรแกรมจะต้องมี Codec ที่ชื่อ DivX เหมือนกัน จึงจะสามารถรับชมภาพและเสียงจากไฟล์วิดีโอ นั้นได้

12. MOV ไฟล์ที่พัฒนาโดยบริษัท Apple ที่เรารู้จักกันดี (ผู้ผลิต iPhone) สามารถเปิดได้ด้วยโปรแกรม “Quick Time” ใช้งานได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ MAC และ Windows



ภาพที่ 2.2 Pre-Production
ที่มา <http://goo.gl/PxsqK4>

2.1.1.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

นับเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งก่อนเริ่มทำการผลิต รายการ ได้แก่ การเตรียมข้อมูล การกำหนดหรือเค้าโครงเรื่อง การประสานงาน กองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียนสคริปต์ การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การ บันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ สตูดิโอถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสง การเตรียม ตัวผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ ทีมงาน ทุกฝ่าย การเดินทาง อาหาร ที่พัก ฯลฯ หากจัดเตรียม รายละเอียดในขั้นตอนนี้ได้ดี ก็จะส่งผลให้ขั้นตอนการผลิตทำได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.3 Production
ที่มา <http://goo.gl/5TbXwy>

2.1.1.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามท้องเรื่องหรือตามสคริปต์ ทีมงานผู้ผลิตได้แก่ ผู้กำกับรายการ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียง ช่างศิลป์ และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์ รวมทั้งการบันทึกเสียงตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์ อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยัง สถานที่ต่างๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีการสัมภาษณ์ จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (take) นอกจากนี้อาจจำเป็นต้องเก็บภาพ/เสียง บรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ (insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจ รายละเอียดมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.4 Post Production

ที่มา <http://goo.gl/10jEYO>

2.1.1.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)

เป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพ การเชื่อมต่อ ภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียง เพิ่มเติม อีกทั้งได้ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบ เรื่องราวเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อ มีเฉพาะ ช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น



ภาพที่ 2.5 Distribution

ที่มา <http://goo.gl/nhbWjJ>

2.1.1.4 ขั้นการเผยแพร่รายการ (Distribution)

การที่จะเผยแพร่วิดีโอทัศน์ต่อผู้ชมรายการเป้าหมายนั้น ยังต้องมีการประเมินผลรายการเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ การปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องเล็กน้อยๆ ทั้ง ภาพและเสียงให้มีความสมบูรณ์ที่สุด ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้ผลิตรายการส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสำคัญเท่าที่ควร ก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ แต่นับว่าขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากเช่นกัน แต่การประเมินผลการออกอากาศ ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ช่องต่าง ๆ นั้น เจ้าของรายการเจ้าของธุรกิจหรือบริการ จะเป็นผู้ประเมินจากรายได้หรือจำนวนผู้ชมซึ่งจะเป็นตัวชี้วัดภายหลังจากการออกอากาศแล้ว (Rating) ในการเผยแพร่รายการวิดีโอทัศน์ให้กับผู้ชมรายการกลุ่มเป้าหมายนั้น เราสามารถเผยแพร่ได้ หลากหลายวิธี เช่น การนำไปออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ (Broadcasting) การจัดทำเป็นแผ่น VCD, DVD หรือเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การเผยแพร่ในระบบวงจรปิด CCTV (Close Circuit television)

2.1.2 การออกแบบภาพกราฟิก

2.1.2.1 การออกแบบ (Design)

การออกแบบ (Design) คือศาสตร์แห่งความคิด การแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพึงพอใจ คราวนี้ประเด็นอยู่ที่คำว่า " พึงพอใจ " ความพึงพอใจนั้นมองหลัก ๆ มีอยู่ทั้งหมด 3 ประเด็นสำคัญ คือ

1. ความสวยงาม (Aesthetic) เป็นความพึงพอใจแรกที่คนเราสัมผัสได้ก่อน มนุษย์เราแต่ละคนต่างมีการรับรู้เรื่องความสวยงามและความพึงพอใจในเรื่องของสวยงามได้ไม่เท่ากัน ความงามจึงเป็นประเด็นที่ถกเถียงกันมาก และไม่มีกฎเกณฑ์การตัดสินใดๆ ที่เป็นตัวกำหนดความแน่ชัดลงไป แต่เชื่อว่างานที่มีการจัดองค์ประกอบที่ดี คนส่วนใหญ่ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี (Function) การมีประโยชน์ใช้สอยที่ดีนั้นเป็นเรื่องสำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น ถ้าเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์เก้าอี้ เก้าอี้มันจะต้องนั่งสบาย ถ้าเป็นบ้าน บ้านนั้นจะต้องอยู่แล้วไม่รู้สึกรัดอึด ถ้าเป็นงานกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ ตัวหนังสือที่อยู่ในงาน จะต้องอ่านง่าย ไม่ต้องถึงขั้นเพ่งสายตา ถึงจะเรียกได้ว่าเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้ เป็นต้น

3. มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี (Concept) แนวความคิดในการออกแบบที่ดีนั้น คือ หนทางความคิดที่ทำให้งานออกแบบที่ได้ ตอบสนองต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม เรื่องนี้บางคนให้ความสำคัญมาก บางคนให้ความสำคัญน้อย

2.1.2.2 องค์ประกอบในการออกแบบงานกราฟิก

ส่วนสำคัญที่จะสร้างสรรค์ความสุนทรีบนงานออกแบบ มีองค์ประกอบอยู่ 2 ส่วน คือ

1) อักษรและตัวพิมพ์ ตัวอักษรจะทำหน้าที่เป็นส่วนแจกแจงรายละเอียดของข้อมูล สารที่ต้องการนำเสนอด้วยรูปแบบและการจัดวางตำแหน่งอย่างสวยงาม มีความชัดเจน การออกแบบ การเลือกแบบ ตลอดจนการกำหนดรูปแบบของตัวอักษรที่จะนำมาใช้ ต้องมีลักษณะเด่น อ่านง่าย สวยงาม น่าสนใจ ลักษณะที่แตกต่างของตัวอักษร จึงต้องกำหนดตามสภาวะการนำไปใช้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นหัวเรื่อง หรือชื่อสินค้า จะต้องเน้นความโดดเด่นของรูปแบบมากที่สุดและส่วนที่เป็นข้อความหรือเนื้อหา ที่ต้องการแสดงรายละเอียดต่างๆ นิยมใช้ตัวอักษรที่มีรูปแบบเรียบง่ายสะดวกในการอ่านมากที่สุด ในการเลือกใช้ตัวอักษรให้มีความเหมาะสมกับงานที่ออกแบบ ผู้ออกแบบควรได้พิจารณาถึงรูปแบบ ตัวอักษร ขนาดตัวอักษร รูปร่างลักษณะของตัวอักษร การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง การกำหนดสี และการจัดวางตำแหน่งให้มีความสมดุลเหมาะสม

2) ภาพและส่วนประกอบตกแต่งภาพ ภาพและส่วนประกอบตกแต่งภาพ ที่ต้องการเน้นให้เกิดคุณค่าทางความงาม ซึ่งจะทำหน้าที่ในการถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นรูปแบบ และนำเสนอแนวคิดให้เป็นรูปธรรมตามความคิดของตน เพื่อต้องการให้เกิดประสิทธิผลในการสื่อสารมากที่สุด งานออกแบบที่ดีควรนำภาพมาใช้ให้เหมาะสมกับโอกาสและหน้าที่อย่างกลมกลืน คือ

- 2.1 เมื่อต้องการดึงดูดความสนใจ
- 2.2 เมื่อต้องการใช้ประกอบการอธิบายความรู้
- 2.3 เมื่อต้องการคำอธิบายความคิดรวบยอด
- 2.4 เมื่อต้องการอ้างอิงสิ่งที่ปรากฏขึ้นจริง
- 2.5 เมื่อต้องการใช้ประกอบข้อมูลทางสถิติ

2.1.2.3 คุณค่าและความสำคัญของการออกแบบงานกราฟิก

งานกราฟิกที่ดีจะต้องทำให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบเป็นเลิศ มีคุณค่าและความสำคัญในตัวเองที่แสดงออกได้ ดังนี้

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ถูกต้องและชัดเจน
2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี
3. ช่วยทำให้งานเกิดความน่าสนใจ ประทับใจ และน่าเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น
4. ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด และการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
5. ช่วยสร้างสรรค์งานสัญลักษณ์ทางสังคม และพัฒนาระบบการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.1.2.4 การวางแผนการผลิตและขั้นตอนในการออกแบบงานกราฟิก

ในการออกแบบงานกราฟิก ควรมีการวางแผนและกำหนดขั้นตอนการทำงานให้เป็นระบบ เพื่อจะทำให้งานที่ผลิตขึ้นมีคุณภาพดี โดยคำนึงถึงขั้นตอนที่ใช้ในการผลิตและการออกแบบ ดังนี้

1. ขั้นตอนการคิด ต้องคิดว่าจะทำอะไร ทำเพื่อใคร ทำอย่างไร และการออกแบบอย่างไร
2. ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล เป็นการเสาะหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้มากที่สุด รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ด้วย
3. ขั้นการร่างหรือสร้างหุ่นจำลอง โดยการเขียนภาพคร่าวๆ หลายๆภาพ แล้วเลือกภาพที่ดีที่สุด
4. ขั้นการลงมือสร้างงาน เป็นการขยายผลงานด้วยวัสดุและวิธีการที่เตรียมไว้

5. หลักที่ควรพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี

2.1.2.5 สี (Color)

สีมีส่วนช่วยชักจูงให้เกิดความรู้สึกสนใจและเข้าใจถึงคุณค่าของภาพ สามารถตอบสนอง แรงกระตุ้นได้ตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบในงานด้านกราฟิกจะเกี่ยวข้องกับทฤษฎีสีตามหลักวิชาเคมี ซึ่งกำหนดแม่สีไว้เป็น 3 สี คือ แดง เหลือง น้ำเงิน

บางทีอาจใช้ว่าเป็นทฤษฎีสีของช่างเขียน เพื่อนำมาใช้สร้างสรรคงานกราฟิกให้มีคุณค่ามากขึ้นกลุ่มสีที่ปรากฏให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันเรียกว่า วรรณะของสี ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะสีร้อน จะให้ความรู้สึกสดใส ร้อนแรง นุจดาด รื่นเริง ได้แก่สีน้ำเงิน ม่วง เขียว และสีที่ใกล้เคียง เนื่องจากคนแต่ละวัย มีความสนใจกลุ่มสีที่แตกต่างกัน เช่น เด็กเล็ก ๆ จะสนใจสีสดเข้ม สะดุดตา ไม่ชอบสีอ่อน เมื่อมีอายุมากขึ้น จะไม่ชอบสีสดใสมากๆ แต่นิยมกลุ่มสีหวานนุ่มนวล ดังนั้น การวางโครงสร้างสีในการออกแบบงานกราฟิกและสื่อในเชิงพาณิชย์ จึงต้องพิจารณาเรื่องวัยของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ และควรพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สีในทางจิตวิทยาด้วย ดังนี้

1. ใช้สีสดใสสำหรับกระตุ้นให้เห็นเด่นชัด เหมาะสำหรับการทำสื่อเพื่อการโฆษณา
2. การออกแบบงานเชิงพาณิชย์ศิลป์ งานกราฟิกต่าง ๆ อาจไม่จำเป็นต้องใช้สีเสมอไปให้ดูที่ความเหมาะสมด้วย
3. ควรใช้สีให้เหมาะสมกับวัยของผู้บริโภค
4. การใช้สีมากเกินไป ไม่เกิดผลดีต่องานออกแบบ เพราะอาจทำให้ลดความเด่นชัดลง
5. เมื่อใช้สีสดเข้มจับคู่กับสีอ่อนมาก ๆ จะทำให้ดูชัดเจนและมีชีวิตชีวาน่าสนใจขึ้น
6. ควรหลีกเลี่ยงการใช้สีพื้นในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีพื้นที่ว่างมาก ๆ เพราะไม่ทำให้เกิดผลในการเร้าใจ
7. การใช้สีบนตัวอักษร ข้อความ ถ้าต้องการให้ชัดเจน อ่านง่าย ควรดการใช้สีตรงกันข้ามในปริมาณเท่า ๆ กัน บนพื้นที่เดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

2.1.2.6 ความหมายของสี Color Meaning

สีมีความหมายในตัวเองซึ่งความหมายเหล่านี้ใช้การอ้างอิงจากประสบการณ์ในการเห็นสีสิ่งของต่าง ๆ เช่น สีเงินจากอะลูมิเนียม เป็นต้น หรือบางสีที่ถือกันว่ามีความหมายอย่างนั้นอย่างนี้โดยหาหลักฐานอ้างอิง ไม่ได้ก็มี ความหมายของสีนั้นจึงไม่ใช่หลักตายตัว สามารถเปลี่ยนแปลงความหมายได้ตามกาลเวลาที่ผ่านไปแต่ก็ควรที่จะรู้ความหมายของสีหลัก ๆ ซึ่งเป็นความหมายที่คนทั่วไปเข้าใจตรงกัน เพื่อประโยชน์ ในการออกแบบภาพงานกราฟิก ให้สื่อความหมายได้ในระดับหนึ่ง

สีแดง อ้างอิงมาจากดวงอาทิตย์ และไฟ ซึ่งให้ความสว่าง ความร้อน ทำให้เมื่อเห็นสีแดง เราจะรับรู้ได้ว่าสีแดงคือ ความร้อน พลัง พลังงาน ความแรงที่มีอยู่ อีกทั้งในความเชื่อของชาวจีน สีแดงยังเป็นสีมงคล นักออกแบบไม่น้อยเลยก็หยิบจุดนี้มาออกแบบเอาใจลูกค้า

สีน้ำเงิน ให้ความหมายของความสงบเงียบ ความสุขุม ความมีราคา ให้อารมณ์หรูหรา มีระดับ บางครั้งก็สื่อถึงความสุภาพ ความหนักแน่น ผู้ชาย

สีเหลือง ให้อารมณ์ของความสดใส ปลอดภัย สีเหลืองดึงดูดสายตาได้ดีและมองเห็นได้แต่ไกล นั่นเราจะเป็นได้ว่าป้ายร้านอาหาร จึงมักมีสีเหลืองไม่ว่าจะเป็นตัวหนังสือหรือแผ่นพื้น เพื่อดึงดูดสายตาลูกค้าที่เดินผ่านไปผ่านมา

สีส้ม ให้ความรู้สึกดึงดูด ทันสมัย สดใส กระฉับกระเฉง มีพลัง

สีเขียว สีเขียวมาจากสีของต้นไม้ ซึ่งมาหลากหลายโทนสี แต่ด้วยความที่เรารับรู้ว่ามีต้นไม้ให้ความสดชื่น เราเลยอนุมานความหมายสีเขียวว่าเป็นสีที่หมายถึงธรรมชาติความเย็นสบาย ความชุ่มชื้น ความสบายตา

สีม่วง เป็นสีที่ให้อารมณ์หนักแน่น มีเสน่ห์ ความลับ สิ่งที่ปกปิด

สีชมพู ให้ความรู้สึกถึงความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความรัก วัยรุ่น ผู้หญิง

สีน้ำตาล ให้ความหมายถึงความสงบ ความเรียบ ความเป็นผู้ใหญ่ ความเก่าแก่ โบราณ บางครั้งเราก็สื่อถึงไม้ แผ่นไม้

สีฟ้า ให้ความรู้สึกโปร่งโล่งสบายตา สืบเนื่องมาจากท้องฟ้าที่เราเห็นกันอยู่ทุกวัน ในบางครั้งก็หมายถึงความนุ่มนวล ความสุขสบาย

สีเงิน สีเงินนั้นมาจากวัสดุประเภทมันวาว เช่นอะลูมิเนียม ซึ่งเป็นวัสดุใหม่ที่นิยมนำมาใช้ในช่วงหลัง ๆ มีราคาแพง ดังนั้นมันจึงแทนความรู้สึก ทันสมัย และมีคุณค่า

สีทอง อ้างอิงมาจากแร่ทองคำ จึงเป็นตัวแทนของความหมายว่าความมีคุณค่าความมีราคาแพง ความหรูหรา

สีขาว สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความเรียบง่าย ความโล่ง ความไม่มี
 สีเทา ให้อารมณ์เศร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา บางครั้งสื่อถึงความเป็นกลาง
 สีดำ มาจากความมืด ความไม่เห็น ซึ่งซ่อนความไม่รู้ ความน่ากลัวเอาไว้

2.1.2.7 การจัดองค์ประกอบภาพ

1.จัดให้เป็นเอกภาพ ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่ช่วยทำให้ชิ้นงานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งต้อง
 ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์นั้นๆ ความเป็นเอกภาพจะครอบคลุมถึงเรื่องของความคิดและการออกแบบ

2.ความสมดุล ความสมดุลในงานกราฟิกเป็นเรื่องของความงาม ความน่าสนใจ เป็นการจัด
 สมดุลกันทั้งในด้านรูปแบบและสี มีอยู่ 2 ลักษณะที่สำคัญ คือ

2.1 ความสมดุลในรูปทรงหรือความเหมือนกันทั้ง 2 ด้าน

คือ เมื่อมองดู ภาพแล้วเห็นได้ทันทีว่าภาพที่ปรากฏนั้นเท่ากัน ลักษณะภาพแบบนี้จะทำให้
 ความรู้สึกที่มั่นคง เป็นทางการ แต่อาจทำให้น่าเบื่อได้ง่าย

2.2 ความสมดุลในความรู้สึก หรือความสมดุลที่สองข้างไม่เหมือนกัน เป็นความ
 แตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบ สี หรือพื้นผิว แต่เมื่อมองดูโดยรวม ขณะเห็นว่าเท่ากัน ไม่
 เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลในลักษณะนี้ ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว
 แปรเปลี่ยน ไม่เป็นทางการ และไม่น่าเบื่อ

3.การจัดให้มีจุดสนใจ ภายในเนื้อหาที่จำกัดจะต้องมีการเน้น การเน้นจะเป็น ณ จุดใดจุด
 หนึ่งที่เห็นว่ามีมีความสำคัญ อาจทำได้ด้วยภาพหรือข้อความก็ได้โดยมีหลักว่า “ความคิดเดียวและจุด
 สนใจเดียว” การมีหลายความคิด หรือมีจุดสนใจหลายจุด จะทำให้การออกแบบเกิดความสับสน
 เพราะหาจุดเด่นชัดไม่ได้ ภาพรวมจะไม่ชัดเจน ขาดเอกลักษณ์ของความเป็นผู้นำในตัวชิ้นงาน

สำหรับวิธีการที่จะทำให้มีจุดสนใจอาจเน้นด้วย สี ขนาด สัดส่วน และรูปร่างที่แปลกไป
 กว่าส่วนอื่นๆ ในภาพ ส่วนตำแหน่งที่เหมาะสมในการวางจุดสนใจนั้นสามารถกระทำได้ ดังนี้

นำภาพมาแบ่งเป็น 3 ส่วน บริเวณที่เส้นตัดกันนั้นก็คือ ตำแหน่งที่เหมาะสม จากผลการวิจัย
 หลายๆครั้ง พบว่า ตรงจุดตัดกันที่มุมบนซ้ายนั้นเป็นตำแหน่งที่ดีที่สุด เหตุผลหนึ่งที่สนับสนุนก็คือ
 ในการอ่านหนังสือนั้น เรามักอ่านจากมุมซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง ฉะนั้นตำแหน่งนี้จะเป็นจุด
 แรกที่สายตาเรามอง เพื่ออ่านหรือดูภาพบนแผ่นภาพนั่นเอง

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CC



ภาพที่ 2.6 ไอคอนโปรแกรม Adobe Photoshop CC
ที่มา <https://goo.gl/TklQ49>

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

2.2.2 โปรแกรม Adobe Illustrator CC



ภาพที่ 2.7 ไอคอน โปรแกรม Adobe Illustrator CC

ที่มา : <https://goo.gl/b7GUXk>

โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมจัดการกราฟิกประเภท Vector ที่ถูกพัฒนาโดยบริษัท Adobe System ปัจจุบัน Adobe Illustrator ในเวอร์ชันล่าสุดคือ Adobe Illustrator CC ซึ่งถือเป็นรุ่นที่ 17 ของสายการผลิตโปรแกรมนี้ เป็น โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากล สามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บไซต์ และภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

กราฟิกประเภท Bitmap และ Vector

ในการทำงานด้านกราฟิกเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จะมีภาพกราฟิก 2 ประเภทที่ถูกใช้อย่างแพร่หลาย ได้แก่ กราฟิกแบบ Bitmap และ Vector

1. กราฟิกแบบ Bitmap

Bitmap เป็นภาพแบบ Resolution Dependent ประกอบขึ้นด้วยจุดสีต่างๆ ที่มีจำนวนคงที่ตายตัวตามการสร้างภาพที่มี Resolution หรือความละเอียดของภาพต่างกันไป หากขยายภาพ Bitmap จะเห็นว่ามีลักษณะเป็นตารางเล็กๆ ซึ่งแต่ละบิตคือ ส่วนหนึ่งของข้อมูลคอมพิวเตอร์

เนื่องจาก Bitmap มีค่า Pixel จำนวนคงที่จึงทำให้มีข้อจำกัดในเรื่องการขยายขนาดภาพ การเปลี่ยนขนาดภาพทำได้เพิ่มหรือลด Pixel จากที่มีอยู่เดิม เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ขึ้น ความละเอียดของภาพจึงลดลง และถ้าเพิ่มค่าความละเอียดมากขึ้นก็จะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่และเปลืองเนื้อที่หน่วยความจำมากขึ้นตามไปด้วย ภาพที่ขยายโตขึ้นจะมองเห็นเป็นตารางสี่เหลี่ยมเรียงต่อกัน ทำให้ขาดความสวยงาม

ภาพแบบ Bitmap จึงเหมาะสำหรับงานกราฟิกในแบบที่ต้องการให้แสงเงาในรายละเอียด เป็นไฟล์ที่เหมาะสมการทำงานกับภาพเหมือนจริงประเภทภาพถ่าย เพราะ Bitmap มี Channel พิเศษ เรียกว่า Alpha Channel ซึ่งเป็น 32 bit หรือ true color คือสีสมจริง เช่น ภาพที่นำมาใช้กับ PhotoShop จะเป็นภาพเหมือนภาพถ่าย เพราะไฟล์ที่ได้จาก PhotoShop เป็น Bitmap ในขณะที่ไฟล์ที่สร้างจาก Illustrator จะเหมือนการ์ตูนหรือภาพเขียน เพราะเป็นไฟล์แบบ Vector นอกจากนี้ยังเหมาะสำหรับภาพที่ต้องการระบายสี สร้างสี หรือกำหนดสีที่ต้องการความละเอียดและสวยงาม

2. กราฟิกแบบ Vector

Vector เป็นภาพประเภท Resolution-Independent มีลักษณะของการสร้างให้แต่ละส่วนเป็นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรงหรือส่วนโค้ง โดยอ้างอิงตามความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์หรือการคำนวณเป็นตัวสร้างภาพ เป็นการรวมเอา Object เช่น วงกลม เส้นตรง ทรงกลม ลูกบาศก์และอื่นๆ เรียกว่ารูปทรงพื้นฐาน ต่างชนิดมาผสมกัน มีทิศทางการลากเส้นไปในแนวต่างๆ เพื่อสร้างภาพที่แตกต่างกันโดยใช้คำสั่งง่ายๆ จึงเรียกภาพประเภทนี้ว่า Vector Graphic หรือ Object Oriented

ลักษณะเด่นของ Vector คือ สามารถยืดหรือหดภาพเท่าใดก็ได้ โดยที่ความละเอียดของภาพไม่เปลี่ยนแปลง คุณภาพของภาพไว้ได้เหมือนเดิม และยังสามารถขยายเฉพาะความกว้างหรือความสูงเพื่อให้มองเห็นเป็นภาพพอมหรืออ้วนกว่าภาพเดิมได้ด้วย และไฟล์มีขนาดเล็กกว่าภาพ Bitmap ภาพแบบ Vector จึงเหมาะสำหรับงานแบบวาง Layout งานพิมพ์ตัวอักษร Line Art หรือ Illustration

2.2.3 โปรแกรม After Effect CC



ภาพที่ 2.8 ไอคอนโปรแกรม Adobe After Effect CC

ที่มา : <http://goo.gl/JynGhO>

โปรแกรม After Effect คือ โปรแกรมที่ใช้ตัดต่องาน Video ความสามารถหลักๆของ After Effect คือการสร้างเอฟเฟกต์ต่างๆ ใช้ในงานด้าน Motion graphic และ Visual Effect ที่เหมาะสำหรับนำมาใช้ในงาน Presentation , งานโฆษณา , Multimedia และการทำ Special Effect ให้กับวิดีโอ

2.2.4 โปรแกรม Edius



ภาพที่ 2.9 ไอคอนโปรแกรม Edius

ที่มา : <http://goo.gl/IZSTsO>

โปรแกรม EDIUS เป็นโปรแกรมตัดต่อ VDO หรือ สร้างวิดีโอจากภาพนิ่ง จากประเทศญี่ปุ่นของค่าย GrassValley มีฟังก์ชันให้เลือกอย่างมากมาย เช่น การปรับโทนสี ปรับโทนเสียง สร้างภาพเก่าๆ เป็นต้น รองรับการทำงานแบบ Layer สามารถซ้อนภาพและเสียงได้อย่างไม่จำกัด และข้อดีคือ สามารถ preview ได้โดยไม่ต้องรอ Render ก่อนทำให้สามารถทำงานได้อย่างรวดเร็ว

2.2.4.1 หน้าตาโปรแกรม Eduis และรายละเอียดในส่วนต่างๆของโปรแกรม



ภาพที่ 2.10 หน้าตาโปรแกรม Edux

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

- 1.Menu bar = เปิด ปิดหรือสร้างโปรเจกงานตัดต่อ แก้ไขงาน ตลอดจนส่งออกไฟล์งานสำเร็จ
- 2.Preview monitor = จอแสดงผลการทำงาน
- 3.Bin & effect bar = ช่องสำหรับนำเข้าไฟล์วิดีโอ หรือไฟล์กราฟิกสำหรับงานตัดต่อ รวมไปถึงส่วนของเอฟเฟกต์ต่างๆในงานตัดต่อ เช่น เอฟเฟกต์การเปลี่ยนภาพ เอฟเฟกต์เสียง
- 4.Edit & Timeline = ส่วนของคำสั่งในการตัดต่อ และช่องสำหรับนำเข้าไฟล์ที่จะตัดต่อ
- 5.Information bar = ส่วนแสดงรายละเอียดของไฟล์ที่กำลังทำการตัดต่อ

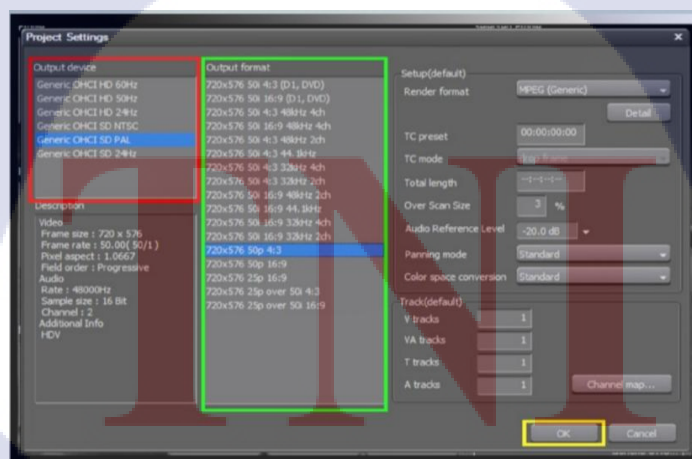
2.2.4.2 การตั้งค่าโปรเจก (Project Setting)



ภาพที่ 2.11 การตั้งค่าโปรเจก (Project Setting)

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

หลังจากเปิดโปรแกรม ในช่องสีน้ำเงินคือรายละเอียดของการตั้งค่าโปรเจกสำเร็จรูปที่ทางโปรแกรมได้ตั้งแต่แรก ในส่วนนี้สามารถเลือกใช้ได้เลยตามความเหมาะสม และกดคำสั่ง [Start] หรือสามารถเลือกที่จะสร้างโปรเจกเองได้โดยกดที่คำสั่ง [New Preset]

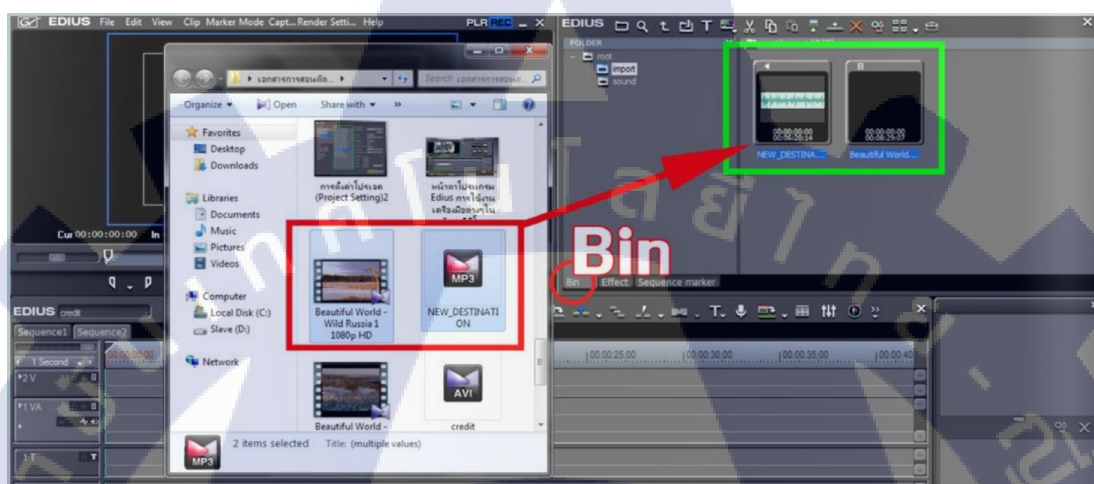


ภาพที่ 2.12 การตั้งค่าโปรเจก

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

ในส่วนคำสั่งของ [New Preset] ในช่องสีแดง ให้เลือกระบบสัญญาณภาพ จากนั้นในช่องสีเขียว เลือกขนาดอัตราส่วนความกว้างของไฟล์วิดีโอตามความเหมาะสมแล้วกดคำสั่ง [OK]

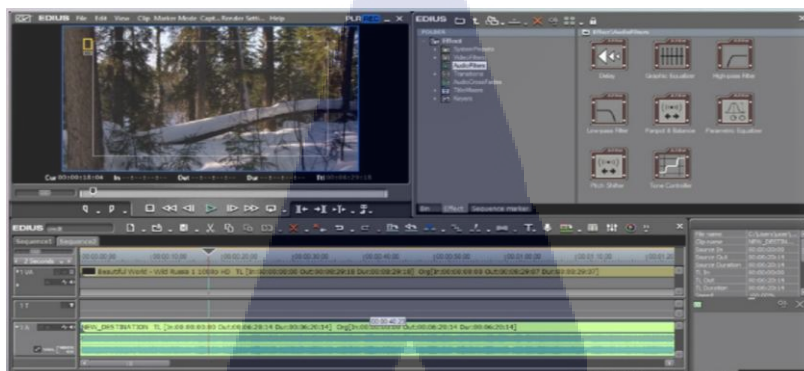
2.2.4.3 การนำเข้าไฟล์วิดีโอและการนำเข้าไฟล์วิดีโอลงไทม์ไลน์เพื่อการตัดต่อ (Import Video to bin & Timeline)



ภาพที่ 2.13 การนำเข้าไฟล์วิดีโอ

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

เมื่อเลือกไฟล์วิดีโอ ไฟล์เสียงหรือไฟล์กราฟิกต่างๆ ที่ต้องการจะนำมาทำการตัดต่อได้แล้ว ให้ลากไฟล์นั้นๆ มาใส่ในช่อง [bin] ช่องเขียว ซึ่งในส่วนช่อง [bin] นั้นจะเป็นส่วนที่ไว้เก็บไฟล์ต่างๆ ไว้ก่อนที่จะนำมาตัดต่อนั่นเอง

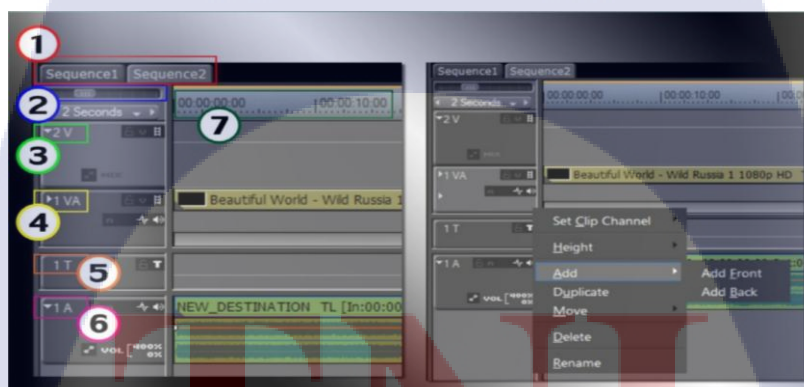


ภาพที่ 2.14 การนำไฟล์วิดีโอลงไทม์ไลน์เพื่อการตัดต่อ

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

เมื่อต้องการที่จะทำการตัดต่อ ให้เลือกไฟล์ต่างๆที่เก็บไว้ใน [bin] มาลงใน [Timeline] โดยการลากไฟล์นั้นๆมาใส่ในช่องสีน้ำเงิน หรือในส่วนของ [Timeline]

2.2.4.4 รายละเอียดต่างๆที่สำคัญในไทม์ไลน์ (Time Line)



ภาพที่ 2.15 รายละเอียดต่างๆที่สำคัญในไทม์ไลน์

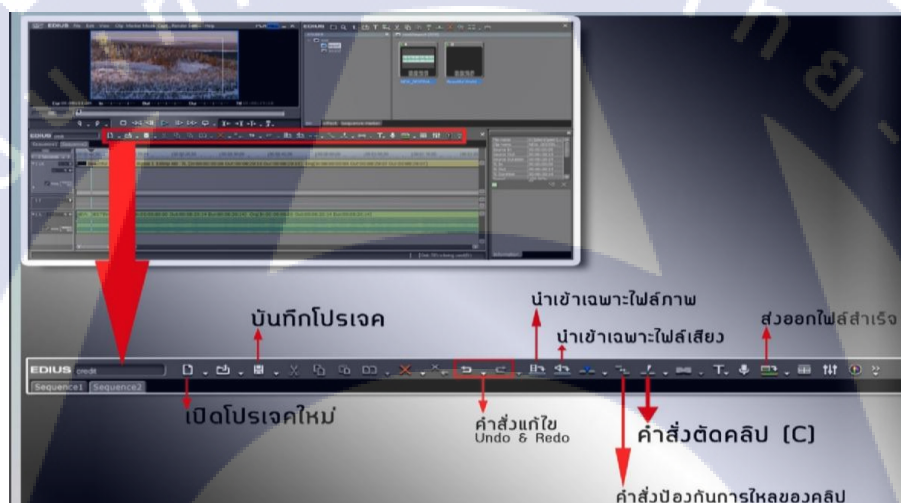
ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

1. จำนวนโปรเจกต์ที่สร้าง
2. ปุ่มย่อขยายความอัตราส่วนเวลาในไทม์ไลน์
3. (V) หมายถึง แสดงภาพ แต่ไม่มีเสียง

4. (VA) หมายถึง แสดงทั้งภาพและเสียง
5. (T) หมายถึง ไฟล์ตัวอักษรหรือกราฟิก
6. (A) หมายถึง ไฟล์เสียง
7. แสดงระยะเวลาของไฟล์ที่ทำงานอยู่

สามารถเพิ่มเติมส่วนต่างๆได้โดยการ [คลิกขวา] ในส่วนที่ต้องการจะเพิ่มเติม แล้วเลือกคำสั่ง [Add] เช่น ต้องการจะเพิ่มในส่วนของภาพและเสียง [VA] ให้ [คลิกขวา] ที่บริเวณ [VA] แล้วเลือกคำสั่ง [Add]

2.2.4.5 คำสั่งต่างๆ สำหรับการตัดต่อวิดีโอในส่วนของ Edit Bar

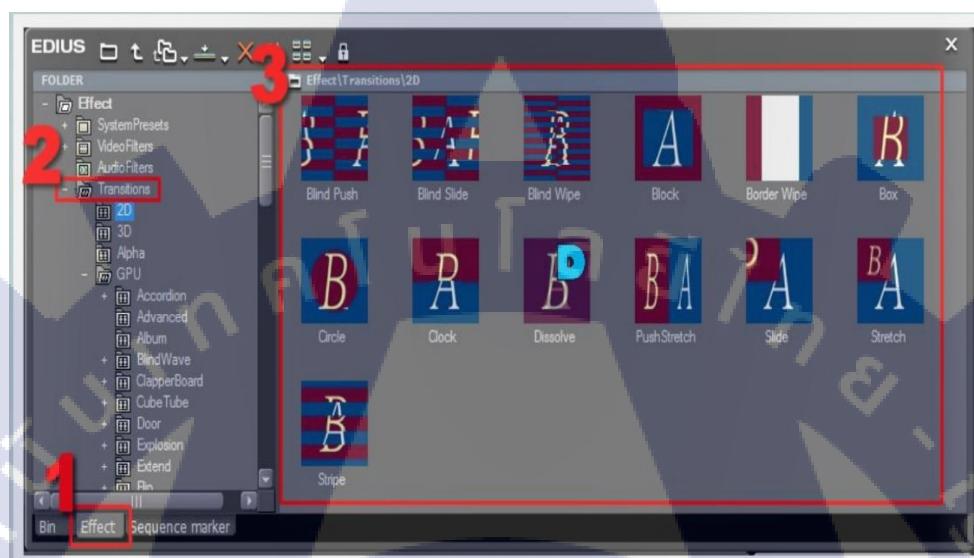


ภาพที่ 2.16 คำสั่งต่างๆ สำหรับการตัดต่อวิดีโอในส่วนของ Edit Bar

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

2.2.4.6 การใส่รูปแบบการเปลี่ยนภาพ [Transition]

ในส่วนจากรูปแบบการเปลี่ยนภาพนั้น โปรแกรม Edius นั้นมีเอฟเฟกการเปลี่ยนภาพให้เลือกหลากหลายรูปแบบทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวผู้ใช้งานว่าจะเลือกรูปแบบการเปลี่ยนภาพใดในงานซึ่งต้องคำนึงถึงความเหมาะสมด้วย

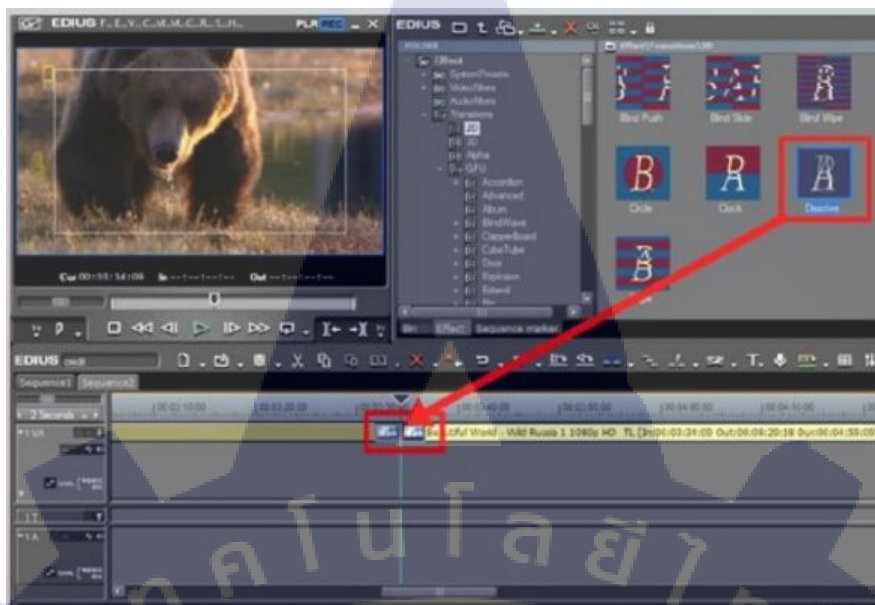


ภาพที่ 2.17 การใส่รูปแบบการเปลี่ยนภาพ

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

เริ่มต้นการใส่รูปแบบการเปลี่ยนภาพที่

1. เลือกคำสั่ง Effect ที่อยู่ในส่วนของ Bin & Effect bar
2. เลือกคำสั่ง Transitions [เมื่อกดเข้ามาแล้วจะมีรูปแบบมากมาย ในที่นี้เลือก 2D]
3. ช่องที่ 3 คือช่องที่รวมรูปแบบการเปลี่ยนภาพในหมวดนั้นๆ [ในที่นี้อยู่ในหมวด 2D]



ภาพที่ 2.18 การใส่รูปแบบการเปลี่ยนภาพ

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

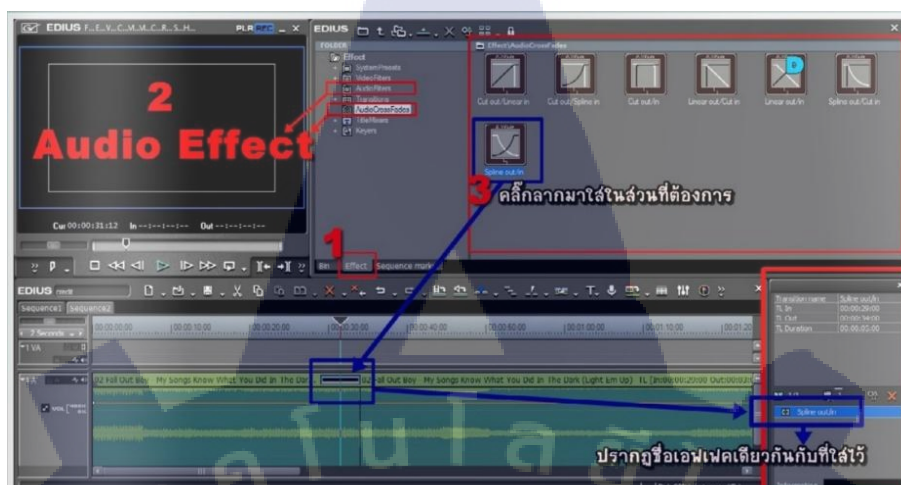
ตัวอย่าง

เลือกรูปแบบการเปลี่ยนภาพเป็น Dissolve คลิกลาก [รูปด้านซ้าย] มาใส่ในคลิปวิดีโอที่เราได้ทำการตัดไว้โดยที่จะใส่ตรงกลาง ส่วนหัวหรือท้ายของคลิปนั้นๆก็ได้ จากนั้นให้สังเกต [รูปด้านขวา] คือรูปที่หลังจากใส่เอฟเฟกการเปลี่ยนภาพแล้ว และในส่วนของ Information bar ก็จะมีปรากฏชื่อเอฟเฟกที่ใส่ลงไป

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

2.2.4.7 การจัดการด้านเสียง ปรับแต่งและเอฟเฟค [Sound]



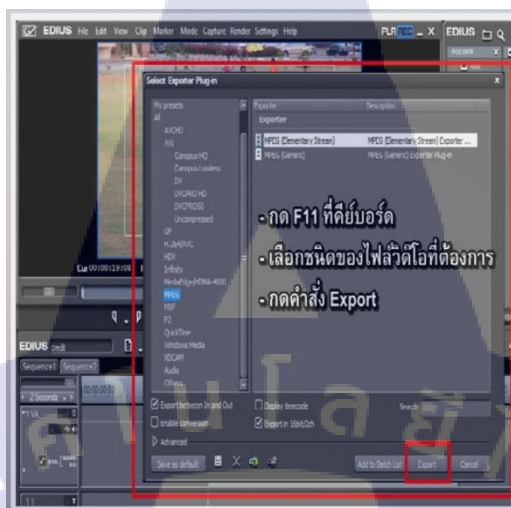
ภาพที่ 2.19 การจัดการด้านเสียง ปรับแต่งและเอฟเฟค

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

การใส่เอฟเฟกเสียงและการปรับแต่งนั้นสามารถทำได้โดยใช้วิธีเดียวกับการใส่เอฟเฟกการเปลี่ยนภาพโดยแยก ดังนี้

1. Audio Filters จะเป็นส่วนที่เก็บเอฟเฟกการปรับแต่งและแก้ไขระบบเสียงต่างๆ เช่น เพิ่มความดังของเสียง ปรับการแพนซ้ายขวา ปรับโทนเสียง เป็นต้น
2. Audio Crossfades จะเป็นส่วนที่เป็นเอฟเฟคประเภท เริ่มเสียงเชื่อมเสียงและจบเสียง เช่น Fade in , Cross fade , Fade out เป็นต้น
3. คลิกลากเอฟเฟคที่ต้องการมาใส่ในโฟลด์คลิปลิงเสียงที่เตรียมไว้ (ในที่นี้ใช้ Spline out/in) ให้สังเกตในส่วนของ information bar ว่ามีการเปลี่ยนแปลงหลังจากเอฟเฟคแล้ว

2.2.4.8 การส่งออกงาน (Export file Video)



ภาพที่ 2.20 การส่งออกงาน

ที่มา : <http://goo.gl/UBMqVB>

เมื่อทำการตัดต่อคลิปวิดีโอเสร็จแล้วก่อนที่จะสามารถนำไฟล์วิดีโอดังกล่าวไปใช้งานต่างๆได้ นั้น เราจำเป็นต้องส่งออกงาน (Export) ก่อน ซึ่งการส่งออกงานในโปรแกรม Edius นั้นมีชนิดของรูปแบบวิดีโอต่างๆให้เลือกมากมาย ซึ่งเราต้องเข้าใจก่อนว่าต้องการให้ไฟล์วิดีโอที่ส่งออกแล้วนั้นอยู่ในรูปแบบไฟล์ไหน ใช้กับงานประเภทอะไรต้องเลือกให้เหมาะสม โดยมีวิธีการดังนี้

1. ในส่วนของ Menu bar เลือกคำสั่ง Maker ให้กดคำสั่ง Set In ในส่วนหัวของคลิป และ Set out ในส่วนท้ายของคลิป
2. หลังจากที่เราทำการเลือกส่วนที่ต้องการจะส่งออกงานแล้ว ให้กดปุ่ม F11 บนแป้นคีย์บอร์ด แล้วเลือกชนิดของไฟล์วิดีโอที่ต้องการ จากนั้นเลือกคำสั่ง Export เพื่อส่งออกงาน

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แสดงการปฏิบัติงานโดยภาพรวมตลอดทั้ง 18 สัปดาห์ ซึ่งรายละเอียดการปฏิบัติงานนั้นจะกล่าวถึงในหัวข้อที่ 3.3 “ขั้นตอนการดำเนินงาน” จากตารางแสดงให้เห็นถึงการปฏิบัติงานจริงและแผนที่วางไว้เปรียบเทียบกับกันอยู่ โดย

- หมายถึง ระยะเวลาปฏิบัติงานที่วางแผนไว้
- หมายถึง ระยะเวลาปฏิบัติงานจริง

รายละเอียด	มิถุนายน				กรกฎาคม				สิงหาคม				กันยายน			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ศึกษารูปแบบรายการของทางSuperjeew และทำ Page Score รายการ Superjeew	■															
ทำกราฟฟิกประกอบรายการทำให้อ่าน									■	■	■		■			
ทำกราฟฟิกและตัดต่อ LEICESTER CITY และ VTR												■	■			
ศึกษาอุปกรณ์ ในกองถ่ายและเบื้องหลังกอง ถ่ายและ โปรแกรม Edius และวิธีการตัดต่อ รวมศึกษาการออกแบบ Graphic																

ตารางที่ 3.1 แสดงการปฏิบัติงาน

3.2 รายละเอียดโครงการ

3.2.1 Page รายการ Superjeew

รายการ Superjeew เป็นรายการวาไรตี้สำหรับเด็กเล่นเกมในแต่ละช่วง กับแถมรับเชิญประจำสัปดาห์เพื่อสะสมจนร้อน ทีมใครที่สามารถสะสมจนร้อนได้มากกว่าจะเป็นผู้ชนะ และได้เข้าไปเล่นเกมในรอบแจ็คพ็อต เพื่อชิงของรางวัลให้กับผู้ชมทางบ้านทั่วประเทศ การทำ Page รายการ Superjeew เพื่อง่ายต่อการเข้าใจ ไม่ว่าจะเป็นคะแนนที่ได้ ของรางวัลหรือชื่อของแขกผู้รับเชิญ

3.2.2 VTR รายการทำให้อ่าน

การทำ VTR รายการทำให้อ่าน เพื่อง่ายต่อการเข้าใจและจดจำในเนื้อหาของรายการผ่านการทำ Graphic VTR รายการทำให้อ่านเป็นรายการของเด็กประถมต้น ป.1-3 หรือ ประถมปลาย ป.4-6 หรือ ครอบครัวนักอ่าน เพื่อช่วยกันสะสมชมทรัพย์หนังสือ ให้ห้องสมุดของโรงเรียน และ “เล่นเพื่อให้” โรงเรียนหรือหน่วยงาน ที่ขาดแคลนหนังสือโดยใช้การอ่านเป็นกุญแจสำคัญในการสะสมชมทรัพย์ ด้วยวิธีการที่เป็นเอกลักษณ์ของรายการ คือ การเลือกคำตอบผ่านสไลเดอร์ ก. ข. ค. และ ง.

3.2.3 VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY

การทำ VTR นี้เพื่อที่สรุปโครงการที่จะต่อยอดความรู้ทางด้านฟุตบอลให้กับเยาวชนไทย เพื่อปูรากฐานการเล่นฟุตบอลอาชีพให้กับน้องๆ ในระดับมัธยมศึกษาทั่วประเทศ โดยเป็นความร่วมมือกันระหว่างทีมไค้สเลสเตอร์ ซิตี้ อะคาเดมี่ ประเทศอังกฤษ และ “ไค้ซซี้โก้” เกียรติศักดิ์ พร้อมทีมสต๊าฟโค้ชจากมูลนิธิไค้ร่วมมือกิจกรรมครั้งนี้ด้วย คาดว่ากิจกรรมคลินิกฟุตบอลในครั้งนี้จะช่วยพัฒนาฝีเท้าน้องๆ เยาวชนที่มีอายุระหว่าง 13-15 ปี ให้ได้เรียนรู้เบสิกการเล่นฟุตบอล โดยจะมีจัดกิจกรรมทั่วประเทศ ตั้งแต่วันที่ 15 ม.ค. – 11 ก.พ. 2559 ซึ่งได้รับความร่วมมือกับ 9 โรงเรียนในการเป็นสนามหลักของแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย ประกอบด้วย โรงเรียนอัสสัมชัญ ธนบุรี, โรงเรียนนวมวิทย์วิทยาลัย, โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม, โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ขอนแก่น, โรงเรียนบุรีรัมย์พิทยาคม, โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย, โรงเรียนหาดใหญ่รัฐประชาสรรค์, โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย และโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา ซึ่งเยาวชนระดับมัธยมต้นอายุระหว่าง 13 – 15 ปี

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานในปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

งานที่ได้รับมอบหมายในช่วงของการฝึกงานเป็นระยะเวลา 18 สัปดาห์นี้ เป็นงานด้านการออกแบบการฝึกสำหรับประกอบรายการ ทวี ให้กลับ รายการ Superjeew , รายการ ทำให้อ่าน และ VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY

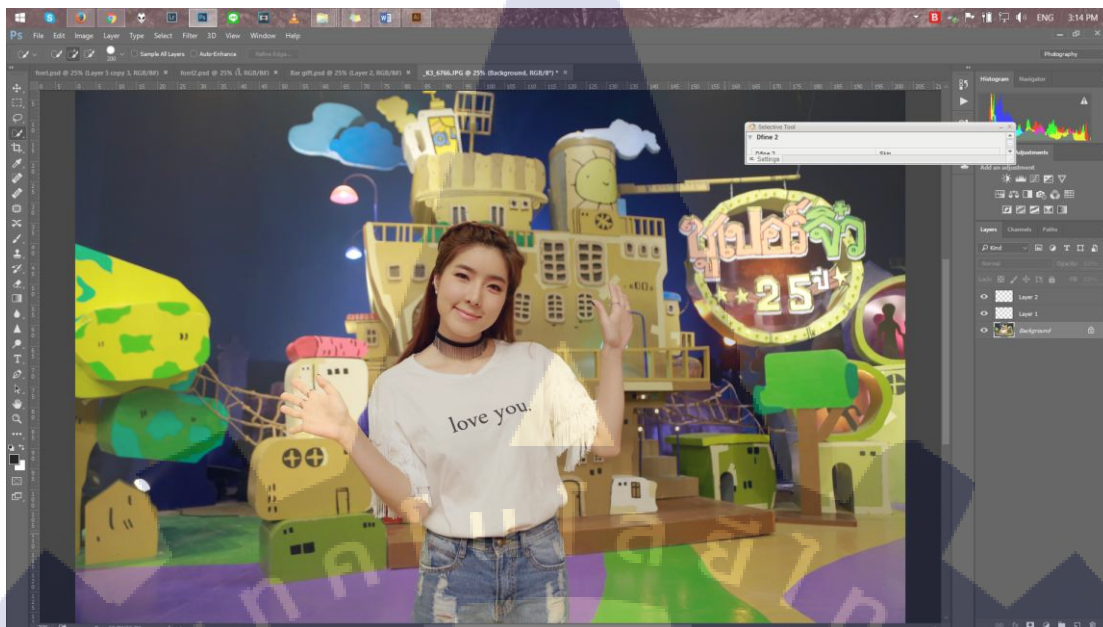
3.3.2 ขั้นตอนการทำโครงการ

3.3.2.1 Page รายการ Superjeew

1. เตรียม Source

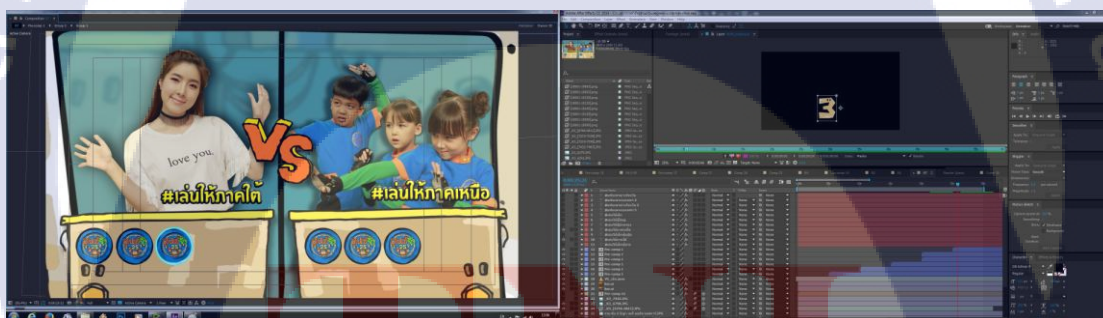


ภาพที่ 3.1 Source ของรายการที่ Producer จัดมาให้ เพื่อนำไปทำ Graphic



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างการ Dicut ภาพแขกรับเชิญ และ เด็กๆ

2. การนำ Source ไป Animate และ Graphic



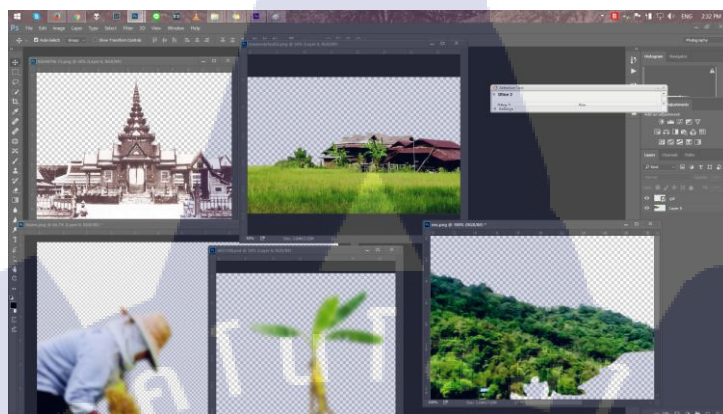
ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการนำ Source

จากภาพที่ 3.1 และ 3.2 มา Animate บนโปรแกรม Aftereffect

เป็นการ ทำ Page Graphic เพื่อแสดง ผลคะแนน ของรางวัล หรือ Bar รายชื่อของแขกรับเชิญและ black ground เป็นต้น

3.3.2.2 VTR รายการทำให้อ่าน

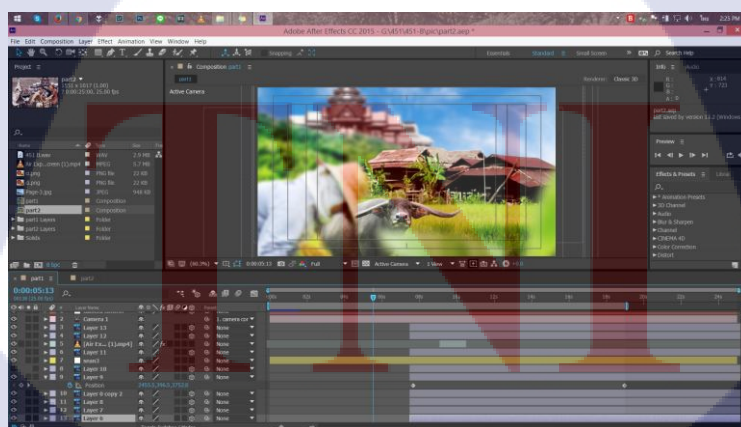
1. เตรียม Source



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการ Dicut เพื่อนำไปต่อยอดในโปรแกรม After Effect

ค้นหา Source ต่างๆ โดยอ้างอิงจากโจทย์ปัญหาที่กำหนดมาให้ แล้วนำมา มา Dicut ในโปรแกรม Photoshop เพื่อนำไปต่อยอดในโปรแกรม After Effect หรืออาจสร้าง Graphic ขึ้นเอง หรือ Footage ที่เกี่ยวข้องก็ได้

2. การนำ Source ไป Animate และ Graphic

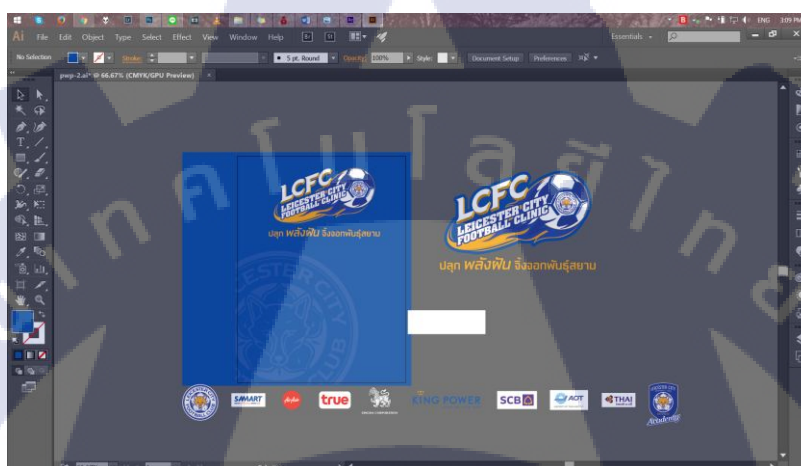


ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการการนำ Source หรือ Footage มา Animate ต่อในโปรแกรม After Effect

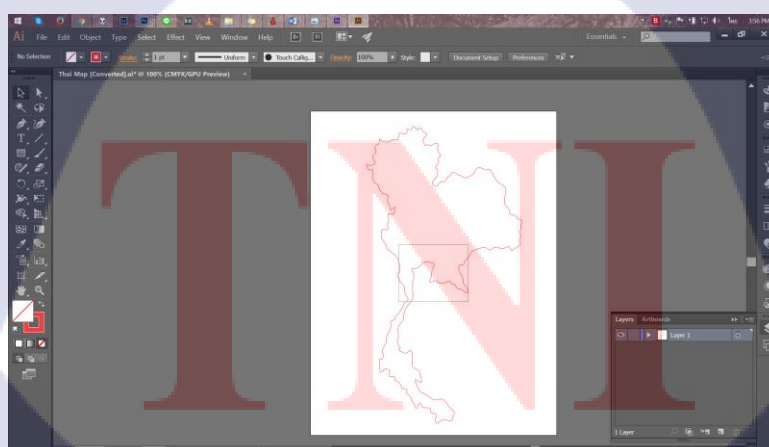
เป็นการนำ Source หรือ Footage มา Movement เล่าเรื่องด้วยกล้อง อธิบายเนื้อหาที่กำหนดมา ผ่านภาพและเสียง เพื่อง่ายต่อการเข้าใจในเนื้อหา

3.3.2.3 VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY

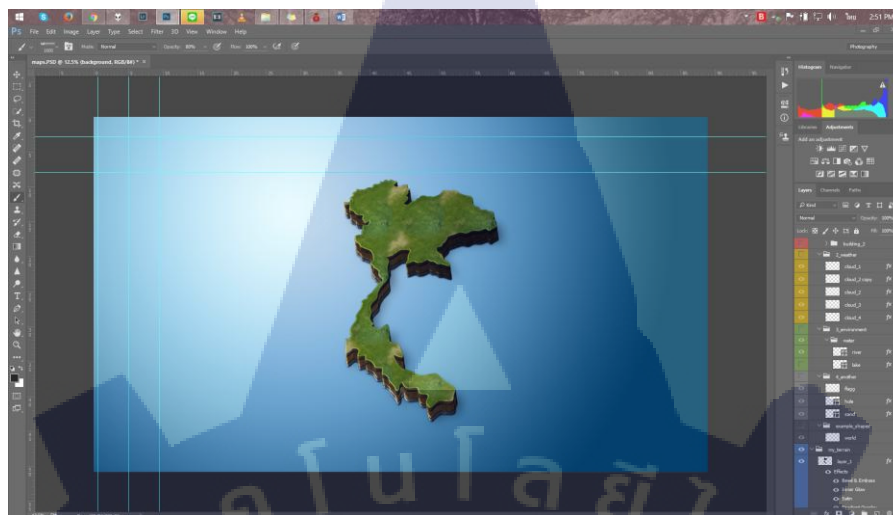
1. การเตรียม Source และ Footage



ภาพที่ 3.6 ภาพ Source ของรายการที่ Producer จัดมาให้ เพื่อนำไปทำ Graphic ประกอบ VTR

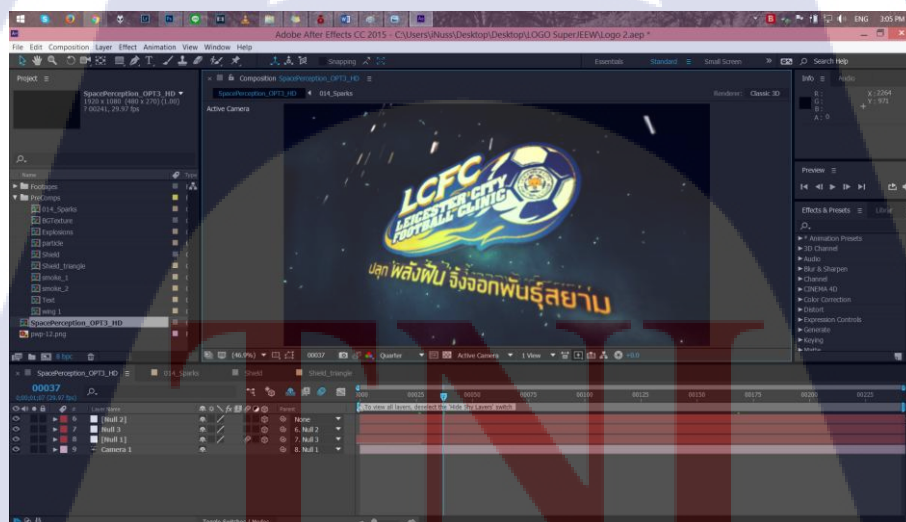


ภาพที่ 3.7 ขึ้นภาพแผนที่ประเทศไทยบนโปรแกรม illustrator เพื่อนำไป 3D ในโปรแกรม Photoshop ในภาพที่ 3.3 เพื่อใช้ประกอบการอธิบาย ใน VTR

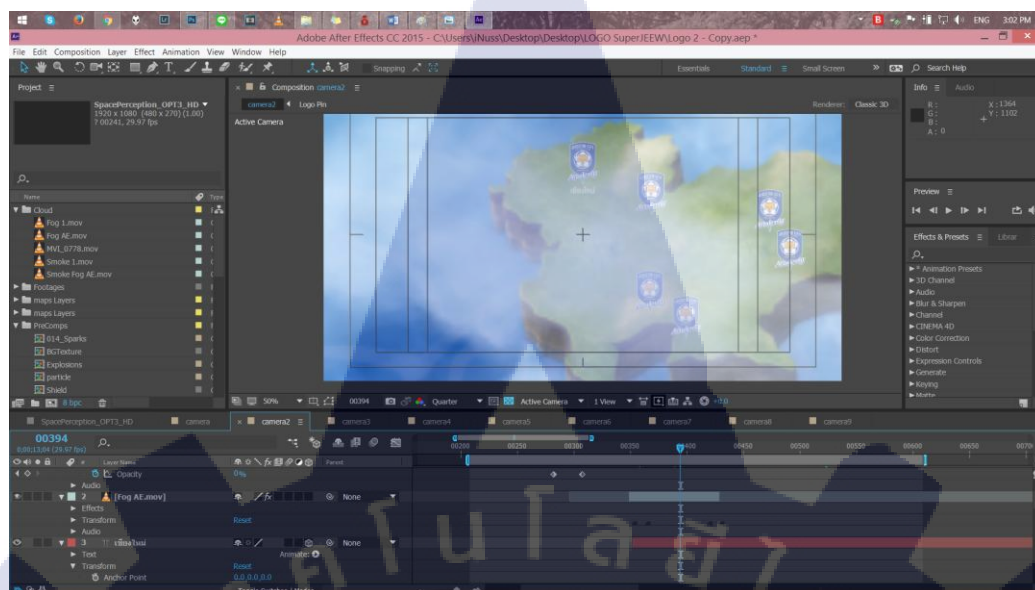


ภาพที่ 3.8 ขึ้นรูปแผนที่ประเทศไทยที่ได้ขึ้นรูปเอาไว้แล้วจาก โปรแกรม illustrator

2. การนำ Source ไป Animate และ Graphic



ภาพที่ 3.9 นำ Source Logo จากภาพที่ 3.1 มา Animate และ Graphic บนโปรแกรม Aftereffect



ภาพที่ 3.10 นำ Source แผนที่ทำใน Photoshop
จากภาพที่ 3.2 มา Animate และ Graphic บน โปรแกรม Aftereffect

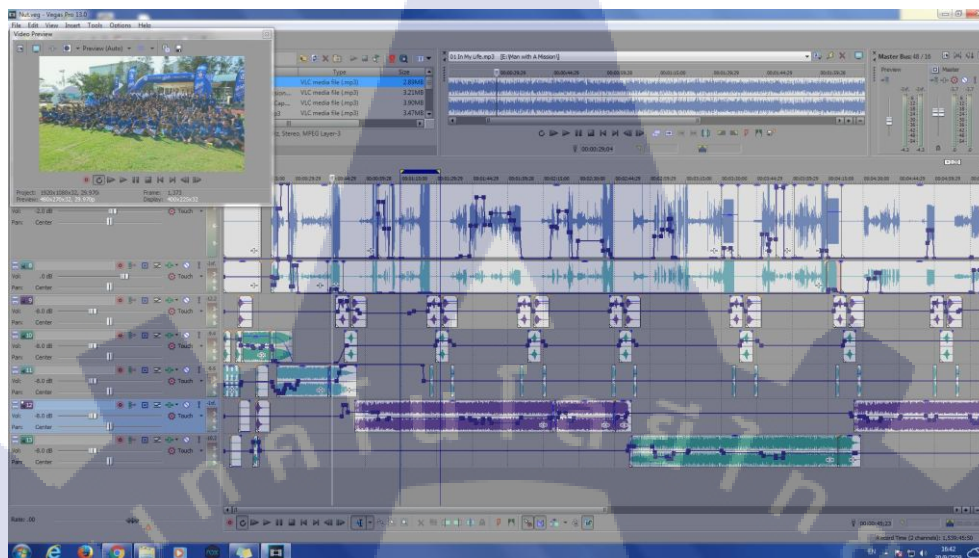
หลังจากเตรียมทั้งวิธีที่ 3.3.3.1 และ 3.3.3.2 เสร็จแล้วก็นำไปตัดต่อกับ Footage ที่ได้ถ่ายมา

3. ตัดต่อ



ภาพที่ 3.11 นำ Footage ที่ถ่ายมา
และ ที่ทำไว้มาตัดต่อ และเชื่อมสปีววิดีโอ

4. การ Mix เสียง



ภาพที่ 3.12 การ Mix เสียง

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานในบทที่ 3 ตลอดทั้ง 18 สัปดาห์ สามารถสรุปผลการดำเนินงาน โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

4.1.1 ผลของการปฏิบัติงาน และ ผลของการทำโครงการ

การปฏิบัติงานนอกเหนือจากโครงการในช่วงของการสหกิจนั้น เป็นงานด้านการออกแบบ Graphic ประกอบรายการสามารถแบ่งออกเป็น 3 รายการ ได้แก่

4.1.1.1 ออกแบบ Page รายการ Superjeew



ภาพที่ 4.1 ทำ Page ของรางวัล ที่จะได้รับ



ภาพที่ 4.2 ทำ Page คะแนน ที่จะได้จำนวนจานร้อน
เพื่อที่จะไปร้อน เอาคะแนน ดวงดาว ไปชิงของรางวัล



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างกิจกรรมทีมใดชนะจะได้สะสมจานร้อน



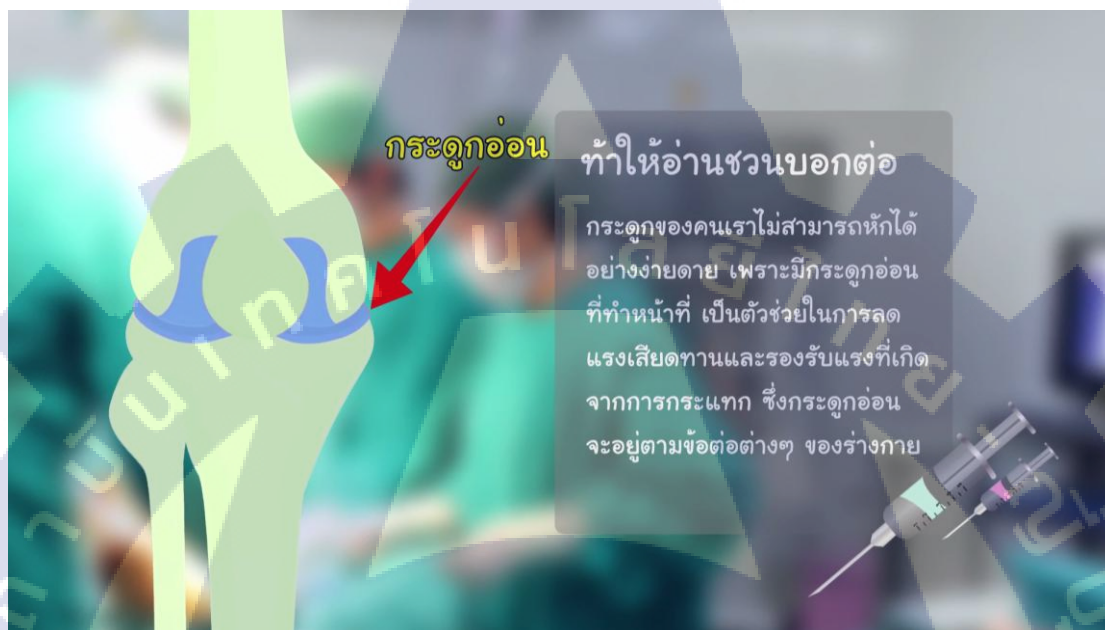
ภาพที่ 4.4 ทำ Page คะแนน ที่จะได้จำนวนดวงดาว เอาคะแนน ดวงดาว ไปชิงของรางวัล โดยสามารถมี โอกาสโยนจานร่อนเพื่อสะสมดาว ตามจำนวนจานร่อนที่สะสมมา

4.1.1.2 ออกแบบ VTR รายการทำให้อ่าน



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างภาพ VTR เฉลย เรื่องส่วนประกอบของกะโหลกศีรษะ

Scrip เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบ กะโหลกศีรษะที่ปกป้องสมองของเรานั้นประกอบด้วยกระดูกกะโหลกศีรษะ 8 ชิ้น และกระดูกบริเวณใบหน้า 15 ชิ้น รวมทั้งหมด 23 ชิ้น โดยจะมีรอยบนกะโหลกที่เรียกว่า “ ซูเจอร์ ” เป็นข้อต่อกระดูกที่เคลื่อนไหวไม่ได้และเป็นส่วนที่ทำให้ศีรษะของมนุษย์มีรูปร่างแตกต่างกัน



ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างภาพ VTR ช่วงทำให้อ่านชนบออกต่อ เรื่อง กระดูกอ่อน

Scrip เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบ ทำให้อ่านชนบออกต่อ กระดูกของคนเราไม่สามารถหักได้อย่าง่าย เพราะมีกระดูกอ่อนที่ทำหน้าที่เป็นตัวช่วยในการลดแรงเสียดทาน และรองรับแรงที่เกิดจากการกระแทก ซึ่งกระดูกอ่อนจะอยู่ตามข้อต่อต่างๆ ของร่างกายคนเรา



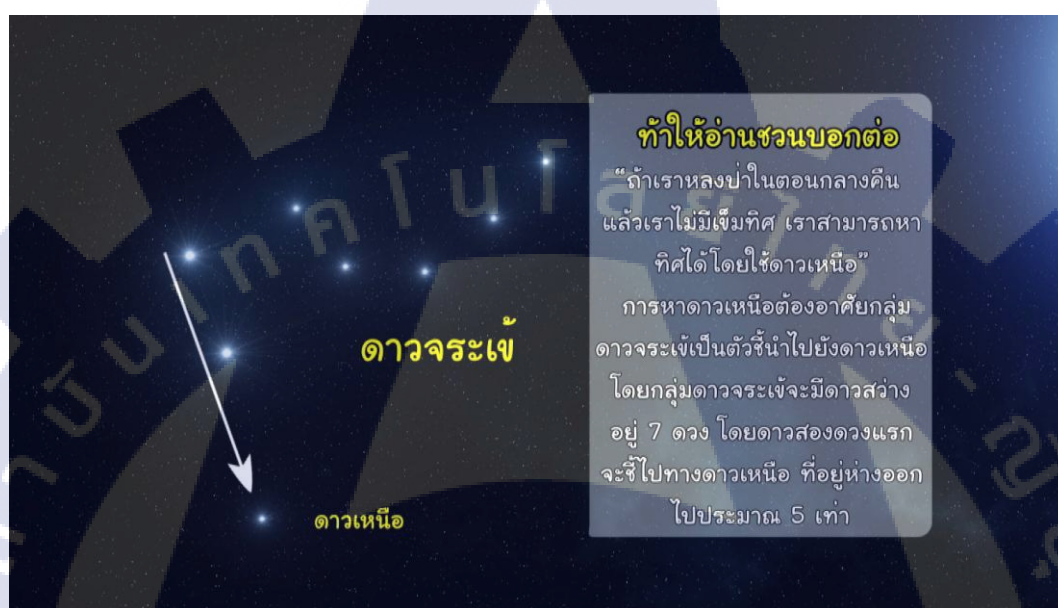
ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างภาพ VTR เฉลย เรื่อง สิ่งประดิษฐ์นี้คือ เข็มทิศโบราณของจีน

Scrip เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบ สิ่งประดิษฐ์นี้คือ เข็มทิศโบราณของจีน หรือที่เรียกว่า ซีอหนาน สร้างขึ้นจากแม่เหล็ก มีวิธีใช้คือ เมื่อวางซ้อนลงไปบน แผ่นกระดานซ้อนจะหมุนอยู่สักพักแล้วหยุดลง โดยด้ามซ้อนจะชี้ไปทางทิศใต้เสมอ



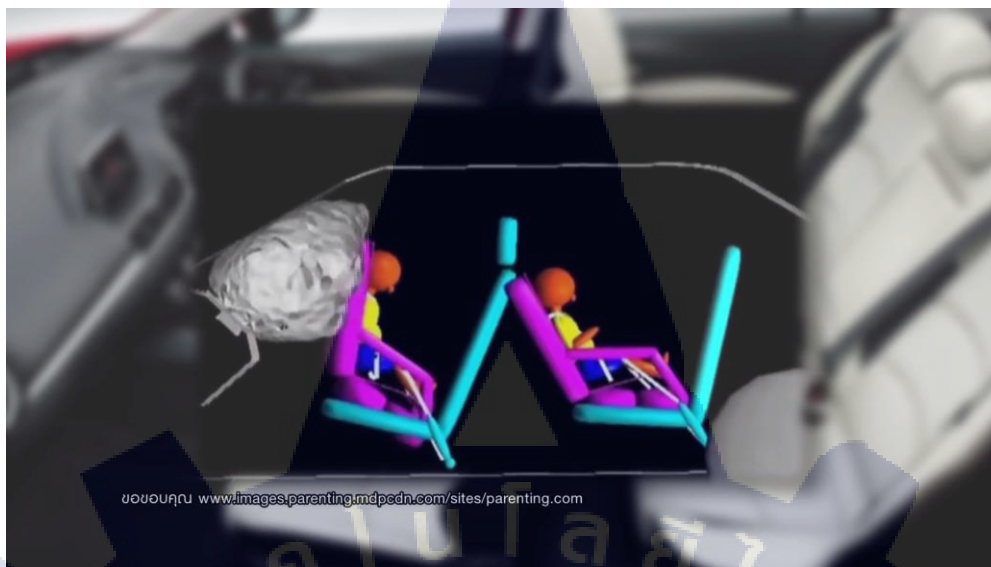
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างภาพ VTR เฉลย เรื่อง สำนวน “ไถลปิ่นเที่ยง”

Scrip เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบ ส่วนวน “ ไกลปืนเที่ยง ” หมายความว่า บ้านอยู่ห่างไกล ความเจริญมีที่มาจากในสมัยกรุงรัตน โกสินทร์ มีการยิงปืนใหญ่เพื่อบอกเวลา ซึ่งบ้านที่อยู่ไกลออกไปจะ ไม่ได้ยินเสียงปืน จนเป็นที่มาของส่วนวนนี้



ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างภาพ VTR ช่วงทำให้อ่านชนบทยกต่อ เรื่อง ดาวเหนือ

Scrip เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบ ทำให้อ่านชนบทยกต่อ “ถ้าเราหลงป่าในตอนกลางคืน แล้วเราไม่มีเข็มทิศ เราสามารถหาทิศได้ โดยใช้ดาวเหนือ” การหาดาวเหนือต้องอาศัยกลุ่มดาวจระเข้ เป็นตัวชี้ไปยังดาวเหนือ โดยกลุ่มดาวจระเข้จะมีดาวที่สว่างอยู่ 7 ดวง โดยดาวสองดวงแรกจะชี้ไปทางดาวเหนือ ที่อยู่ห่างออกไปประมาณ 5 เท่า



ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างภาพ VTR เลนส์ เรือง

Scrip เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบ สัญลักษณ์นี้จะติดอยู่ภายในรถยนต์ ซึ่งมีความหมายว่า ห้ามติดตั้งที่นั่งสำหรับเด็กที่เบาะด้านหน้าเพราะเมื่อเกิดอุบัติเหตุ อย่างเช่นรถชนถุงลมนิรภัยจะพองตัวอย่างรวดเร็ว ซึ่งจะทำให้เกิดอันตรายต่อเด็กได้



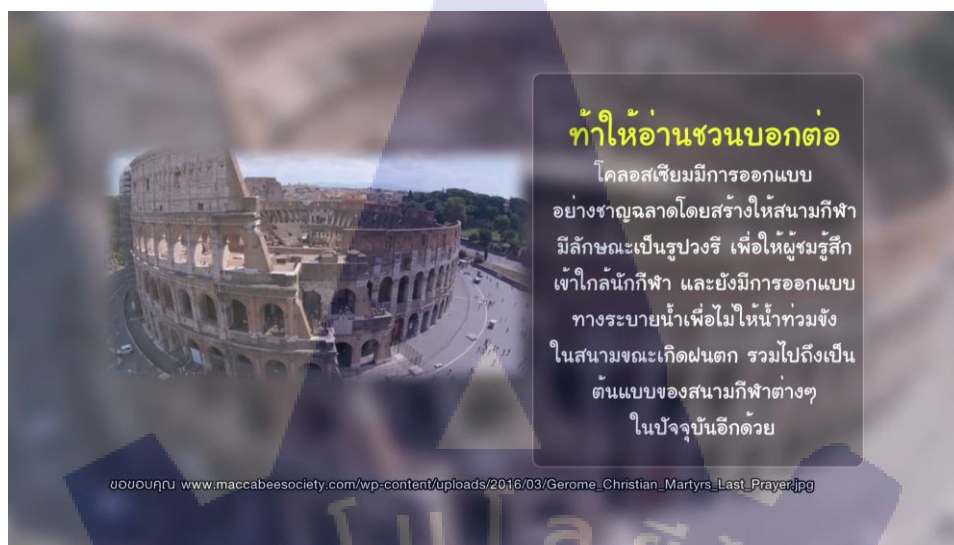
ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างภาพ VTR ช่วงทำให้อ่านชวนบอกต่อ เรื่อง วัฒนธรรมชาวปากีสถาน

Scrip เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบ ทำให้อ่านชวนบอกต่อ ทำให้อ่านชวนบอกต่อวัฒนธรรมของชาวปาเลสไตน์คือ “ห้ามดูศีรษะของผู้อื่น” เพราะพวกเขาเชื่อว่าศีรษะของแต่ละคนมีพรของพระเจ้าเป็นเจ้าอยู่จึงไม่ควรดูศีรษะของผู้อื่น โดยพลการซึ่งมีแต่ช่างตัดผมเท่านั้นที่ทำได้



ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างภาพ VTR เฉลย เรื่อง โคลอสเซียม

Scrip เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบโคลอสเซียมมีห้องลับที่อยู่ใต้พื้นดิน โดยสร้างเป็นห้องขังเล็กๆ เพื่อไว้ขังนักสู้ที่เป็นทาส และสัตว์ต่างๆ อย่างเช่น สิงโต ซึ่งการต่อสู้นั้น มีรางวัลให้กับผู้รอดชีวิตคนสุดท้ายเพียง 1 คนนั้นก็คือ อีสรภาพ



ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างภาพ VTR ช่วงทำให้อ่านชนบอกต่อ เรื่อง โคลอสเซียม

Script เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบ ทำให้อ่านชนบอกต่อ โคลอสเซียมมีการออกแบบอย่างชาญฉลาดโดยสร้างให้สนามกีฬามีลักษณะเป็นรูปวงรี เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเข้าใกล้นักกีฬา และยังมีการออกแบบทางระบายน้ำเพื่อไม่ให้น้ำท่วมขังในสนามขณะเกิดฝนตก รวมไปถึงเป็นต้นแบบของสนามกีฬาต่างๆในปัจจุบันอีกด้วย



ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างภาพ VTR เฉลย เรื่อง สัญลักษณ์ทางออกฉุกเฉิน

Scrip เสียงที่ได้รับเพื่อทำ VTR ประกอบ สัญลักษณ์ทางออกฉุกเฉินมีที่มาจาก เหตุการณ์ไฟไหม้ที่ห้างสรรพสินค้าไคยู เมืองคุมาโมโตะ ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์อ่านตัวอักษรประตูทางออกได้ยาก ทำให้มีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตมากมาย ทางประเทศญี่ปุ่นจึงร่วมกันคิดค้นสัญลักษณ์ภาพขึ้นมา และเสนอแก่องค์การมาตรฐานสากล จนกลายเป็นสัญลักษณ์มาตรฐานที่ใช้กันแพร่หลายในปัจจุบัน

4.1.1.3 ออกแบบ และตัดต่อ VTR สรุปลังโครงการ ของ LEICESTER CITY

การทำ VTR ตัดต่อ และ Graphic นี้เพื่อที่สรุปลังโครงการที่จะต่อยอดความรู้ทางด้านฟุตบอลให้กับเยาวชนไทย โดยจะมีจัดกิจกรรมทั่วประเทศ ตั้งแต่วันที่ 15 ม.ค. – 11 ก.พ. 2559 ซึ่งได้รับความร่วมมือกับ 9 โรงเรียนหลักของแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย เพื่อ แสดงให้เห็นถึงกิจกรรมที่ไปเยี่ยมแต่ละโรงเรียน เช่น แสดง Graphic แสดงแผนที่ประเทศไทย ว่าไปโรงเรียนไหน จังหวัดอะไร และแสดงให้เห็นกิจกรรมต่างๆ ที่ได้จัดขึ้น ในแต่ละโรงเรียน เช่น การอบรม , เล่นเกม , การสอน Basic Football และการรับของรางวัลในโครงการ



ภาพที่ 4.15 Graphic เปิดตัว VTR สรุปลังโครงการ ของ LEICESTER CITY



ภาพที่ 4.16 ภาพบางส่วนใน VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY (แสดงโรงเรียน)



ภาพที่ 4.17 ข้อมูล วีดีโอ ภาพบางส่วนใน VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY



ภาพที่ 4.18 ได้มีข้อมูล วิดีโอ ภาพบางส่วนใน VTR สรุปโครงการ
ของ LEICESTER CITY (สอนวิธีการวอร์มที่ถูกต้องภายในกิจกรรม)



ภาพที่ 4.19 ได้มีข้อมูล วิดีโอ ภาพบางส่วนใน VTR สรุปโครงการ ของ LEICESTER CITY (การสอน
Basic Footballภายใน กิจกรรม)

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 วิเคราะห์ผลของการปฏิบัติงานและการทำโครงการ

4.2.1.1 วิเคราะห์ผลจากการ Move Page สำหรับรายการ Superjeew

หลังจากที่ได้ Move Page รายการ Superjeew และส่งไปยังพนักงานฝ่าย Graphic Design จากการได้สอบถามกับฝ่าย Graphic Design พบว่า การออกแบบเชิงการใช้งานการได้ และตรงต่อ Concept ของรายการ สามารถนำไปใช้ออกอากาศได้

4.2.1.2 วิเคราะห์ผลจากการออกแบบ VTR รายการทำให้อ่าน

จากการสอบถามความเห็นของ Graphic Design พบว่าการออกแบบเชิงการใช้งานถือว่าดีและสามารถนำไปออกอากาศได้จริง ในช่วงแรกได้คำแนะนำว่าให้ลดขั้นตอนและรายละเอียดในการออกแบบนั้นเยอะเกินไป ควรออกแบบให้พอดี และสามารถประหยัดเวลาและคุ้มค่าได้ดีทันตามกำหนด เพราะการออกทีวีนั้นใช้เวลาเพียงไม่นานในการออกอากาศ

4.2.1.3 วิเคราะห์ผลจากการ ออกแบบ Graphic และตัดต่อ VTR สรุปรโครงการ ของ LEICESTER CITY

จากการสอบถามความเห็นของ Producer ช่วงแรกได้แนะนำว่าไม่ควรตัดจนสั้นจนเกินไปเพราะทำให้สามารถจับใจความได้ยาก ในเชิงการรับชม และไม่ควรยาวเกินไปและผลจากการ ออกแบบ Graphic และตัดต่อ VTR สรุปรโครงการ ของ LEICESTER CITY ถือว่าดี สามารถนำไปใช้งานจริงได้

4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย

● การปฏิบัติ

ในส่วนนี้จะขอวิจัยข้อมูลเฉพาะในส่วนของการดำเนินงานเท่านั้น เนื่องจากการกำหนดวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติที่ชัดเจน

การทำ Graphic ให้รายการมีวัตถุประสงค์ก็เพื่อถ่ายทอดการเข้าใจเนื้อหา และ เพื่อสร้างความสวยงามให้กับรายการ โดยผลลัพธ์ที่ได้คือ จากเนื้อหาที่อธิบายด้วยคำพูดและเสียงธรรมดา เมื่อนำ Graphic เข้ามาใช้ ทำให้ประหยัดเวลาในการเข้าใจกับเนื้อหา รายการมีความน่าสนใจและสวยงามมากขึ้น

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

การดำเนินงานได้ทำชิ้นงานที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็น การออกแบบกราฟิกต่างๆ หรือ ตัดต่อ แต่โดยส่วนมากจะเน้นไปที่การผลิตผลงานด้าน Production เพื่อออกอากาศ ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของรายการของทางบริษัท เป็นการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว

ในการดำเนินงานนั้นได้ทำในด้าน Video Graphic Designer เป็นส่วนใหญ่ มีตั้งแต่การออกแบบ Page Score ของรายการ Superjeew , ออกแบบ VTR เฉลย ของรายการทำให้อ่าน การตัดต่อและออกแบบ Graphic รายการ Leicester ต้องเรียนรู้ที่จะทำงานเป็นกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งหน้าที่ เป็นฝ่ายเสียง ฝ่ายตัดต่อ ฝ่าย Graphic เป็นต้น ซึ่งในการทำงานนั้นจะไม่มีการทำงานที่ที่อีกฝ่ายหนึ่งทำ ซึ่งความรู้เชิงทฤษฎีหลายอย่างนั้นได้ถูกสอนในห้องเรียนไปแล้ว ในขณะที่หลายๆอย่างนั้น ต้องหมั่นศึกษาความรู้ด้วยตัวเอง ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ที่ไม่สามารถหาได้ในห้องเรียน

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

จากการดำเนินโครงการพบปัญหาต่างๆ ดังนี้

1. ปัญหาทางการออกแบบ

ในแต่ละงานมีความแตกต่างกันออกไปไม่ว่าจะเป็นหัวข้อหรือวิธีการตีโจทย์ต่างกันออกไปทำให้การตีความแตกต่าง ทำให้การออกแบบ Graphic ยากไปตามโจทย์ที่ได้มาเพราะการออกแบบนั้นต้องมีความรู้ในเรื่องที่ได้รับมาพอสมควรเพราะต้องพยายามถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของ Graphic ที่เข้าใจง่าย ซึ่งบางทีนั้นทำได้ยาก แนวทางการแก้ไขปัญหาคือการ ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมและทำความเข้าใจกับมันและทำออกมาในรูปแบบชิ้นงาน

2. การตีความและความคิดระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ไม่เหมือนกัน

เนื่องจากเป็นรายการเด็กทำให้การออกแบบมีความยากมากขึ้นเพราะการที่จะสื่อโดยใช้ Graphic ต้องเข้าใจง่ายกว่าการออกแบบสำหรับผู้ใหญ่ เพราะว่าประสบการณ์และความคิดของเด็กและผู้ใหญ่นั้นมีความแตกต่างกัน อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงความรุนแรง สิ่งผิดกฎหมาย และตามเกณฑ์ Rate ของรายการเด็ก

แนวทางการแก้ไขปัญหาต่างๆ โดยการพยายามออกแบบให้ง่ายที่สุดหรือให้เด็กดูแล้วสามารถวิเคราะห์ออกมาว่าสามารถติดตามไปในทางที่เราต้องการจะสื่อได้ไหม

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการสหกิจศึกษาตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมาพบว่า การทำงานในส่วนของทีมโปรดักชั่นนั้น การที่จะผลิตชิ้นงานออกมาได้แต่ละชิ้นงาน จะต้องมีส่วนขั้นตอนในการดำเนินงานที่หลากหลายขั้นตอน โดยเริ่มจากต้องมีการคิดงานและคอนเซปต่างๆขึ้นมาก่อน และนำคอนเซปหรืองานที่คิดนั้นไปปรึกษากับฝ่ายต่างๆ เพื่อหาหรือว่าอย่างไรเหมาะสมและลงตัวไหม บางอย่างสามารถออกอากาศได้หรือไม่ได้ รวมทั้งบางอย่างก็ต้องระวังในความไม่เหมาะสมของเนื้อหา ซึ่งอาจจะทำให้เกิดปัญหาความขัดแย้งระหว่างบริษัทตามมา หรืออาจเกิดปัญหาลิขสิทธิ์ขึ้นมาได้

การทำงานด้าน Video Production นั้น ต้องให้ความสำคัญมากๆในเรื่อง Pre- Production หรือด้านการวางแผนก่อนผลิตชิ้นงาน เพราะจะทำให้ชิ้นงานออกมามีคุณภาพและออกมาน่ารับชม

การปฏิบัติสหกิจศึกษาที่บริษัท ชูเปอร์จิว จำกัด เหมาะกับผู้ที่ต้องการประสบการณ์ด้าน Video Production ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพวิดีโอ , ตัดต่อวิดีโอ บริษัท ชูเปอร์จิว จำกัด เป็นบริษัทที่มีชื่อเสียงพนักงานแต่ละคน แต่ละแผนก มีหน้าที่ต้องรับผิดชอบงานของตนเอง และมีความสามารถเฉพาะทางประจำตัวอยู่แล้ว ทำให้เกิดทักษะในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ โดยเราสามารถถามหรือสอบถามกับพนักงานแต่ละแผนกงานนั้นๆ ถึงข้อมูลที่เราอยากจะทราบหรืออยากเรียนรู้ได้ จึงเหมาะสำหรับการหาประสบการณ์และเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ไม่สามารถหาเรียนได้จากในห้องเรียน

การทำงานในสายงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ รูปแบบในการนำเสนอในโลกของสื่อมีการนำเสนอหลากหลายรูปแบบและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ต้องเรียนรู้หรือคิดรูปแบบใหม่ๆ ในการทำชิ้นงานอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถคงอยู่ในวงการนี้ต่อไปได้ ดังนั้นผู้ที่ต้องการอยู่ในวงการ ทวี ไม่ว่าจะอยู่ในบริษัทใดก็ตาม จะต้องยอมรับการปรับตัวและเปิดใจเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ

เอกสารอ้างอิง

Panudet Puttong ,2015, **Adobe Illustrator** [Online], Available: <https://goo.gl/zQP3CX>
[17 สิงหาคม 2559].

Jaray Hatta, 2014, **Adobe Photoshop CC** [Online], Available: <http://goo.gl/DvYzVG>
[17 สิงหาคม 2559].

Chaorit S Blackstones, 2013, **Edius** [Online], Available: <http://goo.gl/UBMqVB>
[24 สิงหาคม 2559].

วรพจน์ นวลสกุล, 2015, **ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน** [Online], Available: <http://goo.gl/OvxYch>
[29 สิงหาคม 2559].

Adisak Tisanon, 2014, **การออกแบบภาพกราฟิก**[Online], Available: <http://goo.gl/aiW6SW>
[30 สิงหาคม 2559].

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ (Weekly Report)

TNI

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นาย ณัฐกิตติ์ ธาราเวชรักษ์

วัน เดือน ปีเกิด

02 มกราคม 2537

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2548

โรงเรียนชลประทานวิทยา

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2556

Montfort College

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2559

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

TNI

THAI - JAPANESE INSTITUTE OF TECHNOLOGY