



**มิวสิกวิดีโอเพื่อการโปรโมทวง Acid Drops**  
**Music Video for Promotion Acid Drops Band**

**นายธราธร โภควัฒน์**

**โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร**  
**ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย**  
**คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ**  
**สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น**

**พ.ศ. 2559**

การถ่ายทำและตัดต่อมิวสิกวิดีโอวง Acid Drops  
Shooting and Editing Music Video for Acid Drops Band

นายธราธร โกควัฒน์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ  
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2559

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ดร.ภาสกร อภิรักษ์วรพินิต)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ไอฟาร รื่นชื่น)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์นิติรัตน์ ตัณฑเวช)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ชาญ จารุงศรีรังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

|                     |                                                 |
|---------------------|-------------------------------------------------|
| ชื่อโครงการ         | การถ่ายทำและตัดต่อมิวสิกวิดีโอวง Acid Drops     |
| ผู้เขียน            | นายธรรธร โภควัฒน์                               |
| คณะวิชา             | เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย     |
| อาจารย์ที่ปรึกษา    | อาจารย์ นิธิรัตน์ ตันทเวช                       |
| พนักงานที่ปรึกษา    | นางสาว มณฑาณี บุญสนอง<br>นางสาว ตาณดา วรวัฒนกุล |
| ชื่อบริษัท          | บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)                       |
| ประเภทธุรกิจ/สินค้า | ธุรกิจสื่อสารมวลชน                              |

## บทสรุป

งานที่ได้รับมอบหมายหลัก เป็นเจ้าหน้าที่กราฟิก โดยได้ทำกราฟิกงานต่างๆ เช่น นายชัชเจน ไชคำขาว , สติกเกอร์ติดกระจกรถยนต์ , คิวโชมงบ่าย 3 โมง , Motion Graphic เชียร์ไทย ที่สถานีรถไฟ BTS , Title หนึ่งในพระราชดำริ , ป้ายตารางงาน , งานไค้ทต่างๆ ผลที่ได้รับจากการปฏิบัติงาน คือ การได้ออกแบบให้มีการเข้ากับงานต่างๆที่ได้รับมอบหมายมา เช่น นายชัชเจน ไชคำขาว เป็นการใช info-graphic แบบง่ายๆ จึงต้องทำการออกแบบที่เข้าใจง่าย ได้รู้ถึงการบริฟงานและแก้งานโดยตรง การแก้ไขปัญหเฉพาะหน้า ทำให้ได้ประสบการณ์เหมือนได้ทำงานจริงเลยทีเดียว

ผลที่ได้รับจากโครงการ คือ ขั้นตอนในการถ่ายมิวสิกวิดีโอ ในส่วน Pre-Production นั้นทำให้ได้ประสบการณ์ในการประชุมงาน การวางแผน ในส่วนของ Production นั้นได้ทำการออกไปถ่ายมิวสิกวิดีโอ ได้รู้จักการแก้ไขปัญหเฉพาะหน้า การปรับเปลี่ยนแผนการต่างๆ ในส่วนของ Post-Production นั้นทำให้ได้ใช้ทักษะในการตัดต่อ การหาจุดที่ดีที่สุดในช่วงนั้นของแต่ละคลิปมาทำเป็น มิวสิกวิดีโอที่สมบูรณ์ที่สุดได้

|                                |                                                      |
|--------------------------------|------------------------------------------------------|
| <b>Project's name</b>          | Shooting and Editing Music Video for Acid Drops Band |
| <b>Writer</b>                  | Mr.Taratorn Pokkawatt                                |
| <b>Faculty</b>                 | Information Technology, Multimedia Technology        |
| <b>Faculty Advisor</b>         | Mr. Nitirat Tantawech                                |
| <b>Job Supervisor</b>          | Miss Montanee Boonsanong<br>Miss Tanta Vorawatanakul |
| <b>Company's name</b>          | MCOT Public Company Limited                          |
| <b>Business Type / Product</b> | Public Service Broadcasting                          |

### Summary

4 months ago that I was a trainee at MCOT Public Company Limited. I was Graphic Designer and VDO Editor. I create Graphic, Info-graphic, title, video for example Mr.Chatjen Kaikamkao, Kuikamong 3P.M. Sanjorn, Motion Graphic on BTS

In this Project I create music video for promoting Acid Drops band. I had learned so many things from working behind the scene and foreground. From all knowledge, I could use all of them in real life, that will ideal for future idea, design and video, also team working and some briefed. All about this so very important for working life in the future.

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าได้มาศึกษาที่บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ตั้งแต่วันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2559 ถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2559 ในตำแหน่งเจ้าหน้าที่กราฟิกนั้นทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้ เทคนิค การปฏิบัติและประสบการณ์ต่างๆในการทำงาน ทั้งการออกแบบสื่อต่างๆเพื่อใช้ในการโฆษณาอีกด้วย ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ไม่สามารถหาได้จากห้องเรียนหรือที่อื่นๆ นอกจากได้ทำงานจริงๆเท่านั้น ประสบการณ์ที่ได้จากการมาศึกษาในครั้งนี้ ส่งผลให้ข้าพเจ้านำสิ่งเหล่านั้นมาใช้พัฒนาทักษะ ความสามารถ และเทคนิคในด้านการทำกราฟิกของตนเองเป็นอย่างมาก

ข้าพเจ้าจึงขอขอบคุณ คุณ มณฑาณี บุญสนอง และ คุณ ตามตา วรวัฒนกุล ที่เป็นพนักงานที่ปรึกษา และพี่ๆทุกท่านใน บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และสั่งสอนตลอดการทำงาน ขอขอบคุณ วง Acid Drops ที่ให้เกียรติข้าพเจ้าไปทำมิวสิกวิดีโอให้กับวง นอกจากนี้ ข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณคณาจารย์ของสถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้ความรู้ และคอยแนะนำสิ่งต่างๆ ตลอดการมาศึกษา ทำให้ตลอดเวลาที่มาศึกษานั้นเป็นไปอย่างราบรื่น และสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี รวมถึงทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้รายงานฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์ นิธิรัตน์ ดัณฑเวช ที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดทำรายงานฉบับนี้

ธราธร โภควัฒน์

## สารบัญ(ต่อ)

|                                                             |           |
|-------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน</b>       | <b>7</b>  |
| 2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน                              | 7         |
| 2.1.1 ทฤษฎีการออกแบบ                                        | 7         |
| 2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการทำโครงการ                               | 11        |
| 2.2.1 ทฤษฎีการตัดต่อ                                        | 11        |
| 2.2.2 ทฤษฎีการถ่ายวิดีโอ                                    | 13        |
| 2.3 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน                          | 15        |
| 2.3.1 Adobe Photoshop                                       | 15        |
| 2.3.2 Adobe Illustrator                                     | 16        |
| 2.3.3 Adobe After Effect                                    | 17        |
| 2.3.4 Adobe Premiere Pro                                    | 18        |
| <b>บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน</b>    | <b>19</b> |
| 3.1 แผนงานปฏิบัติงาน                                        | 19        |
| 3.2 รายละเอียดโครงการ                                       | 20        |
| 3.2.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการ                     | 20        |
| 3.2.1.1 วิธีการติดตั้งโปรแกรม Adobe CC                      | 20        |
| 3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ     | 22        |
| 3.3.1 งานที่ปฏิบัติ                                         | 22        |
| 3.3.1.1 Infographic นายชัดเจน ไชคำข้าว                      | 22        |
| 3.3.1.2 สตีกเกอร์ติดกระจกรถยนต์                             | 23        |
| 3.3.1.3 โปสเตอร์ บ่ายนี้มีคำตอบสัญจร “ตามรอยพระราชดำริ ปี๒” | 24        |

## สารบัญ(ต่อ)

|                                                                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.3.1.4 Motion Graphic เชียร์ไทย ที่สถานีรถไฟฟ้า BTS                                                      | 25        |
| 3.3.1.5 ไวนิล คูยโขมงป่าย3โมงสัญจร                                                                        | 26        |
| 3.3.1.6 Title หนึ่งในพระราชดำริ                                                                           | 27        |
| 3.3.2 งานที่ทำโครงการ                                                                                     | 28        |
| <b>บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ</b>                                              | <b>30</b> |
| 4.1 ขั้นตอนและการดำเนินงาน                                                                                | 30        |
| 4.1.1 ขั้นตอนการตัดต่อมิวสิกวิดีโอ (MV)                                                                   | 30        |
| 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล                                                                                  | 31        |
| 4.2.1 จุดมุ่งหมายของโครงการ                                                                               | 31        |
| 4.2.2 จุดเด่นของโครงการ                                                                                   | 31        |
| 4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ | 32        |
| <b>บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b>                                                                        | <b>33</b> |
| 5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ                                                                                | 33        |
| 5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา                                                                                   | 34        |
| 5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน                                                                             | 34        |
| <b>เอกสารอ้างอิง</b>                                                                                      | <b>35</b> |
| <b>ภาคผนวก</b>                                                                                            | <b>36</b> |
| ก การใช้งานโปรแกรม                                                                                        | 36        |
| ข เอกสารฝึกงาน                                                                                            | 43        |

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

62



## สารบัญรูป

| รูป                                                               | หน้า |
|-------------------------------------------------------------------|------|
| รูปที่ 1.1 แผนที่บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)                        | 1    |
| รูปที่ 1.2 โลโก้ช่อง 9 อสมท.                                      | 3    |
| รูปที่ 1.3 แผนผังการบริหารองค์กร                                  | 4    |
| รูปที่ 2.1 ตัวอย่างภาพความเป็นเอกภาพ                              | 8    |
| รูปที่ 2.2 ตัวอย่างภาพความสมดุล                                   | 9    |
| รูปที่ 2.3 ตัวอย่างภาพความกลมกลืน                                 | 10   |
| รูปที่ 2.4 การตัดต่อแบบเชิงเส้น (Linear Video Editing)            | 11   |
| รูปที่ 2.5 การตัดต่อแบบไม่เป็นเชิงเส้น (Non-Linear Video Editing) | 12   |
| รูปที่ 2.6 ตัวอย่างโปรแกรม Adobe Photoshop                        | 15   |
| รูปที่ 2.7 ตัวอย่างโปรแกรม Adobe Illustrator                      | 16   |
| รูปที่ 2.8 ตัวอย่างโปรแกรม Adobe After Effect                     | 17   |
| รูปที่ 2.9 ตัวอย่างโปรแกรม Adobe Premiere Pro                     | 18   |
| รูปที่ 3.1 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe CC (1)                       | 20   |
| รูปที่ 3.2 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe CC (2)                       | 21   |
| รูปที่ 3.3 Infographic นายชัชเจน ไชคำขาว                          | 22   |
| รูปที่ 3.4 ออกแบบสติ๊กเกอร์ติดกระจกรถ                             | 23   |
| รูปที่ 3.5 โปสเตอร์ บ่ายนี้มีคำตอบสัญจร                           | 24   |
| รูปที่ 3.6 Motion Graphic CheerThai on BTS Station                | 25   |
| รูปที่ 3.7 ไลน์ล ค่ายโฆษณาบ่าย3โมงสัญจร                           | 26   |
| รูปที่ 3.8 Title หนึ่งในพระราชดำริ                                | 27   |
| รูปที่ 3.9 Footage ที่ได้                                         | 29   |

## สารบัญรูป(ต่อ)

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| รูปที่ ก.1 เตรียมตัวถ่าย          | 37 |
| รูปที่ ก.2 ซ้อมก่อนการถ่าย        | 37 |
| รูปที่ ก.3 เตรียมสถานที่ถ่าย      | 38 |
| รูปที่ ก.4 ถ่ายเรียงคน(1)         | 38 |
| รูปที่ ก.5 ถ่ายเรียงคน(2)         | 39 |
| รูปที่ ก.6 ถ่ายรวมตอนร้อง         | 39 |
| รูปที่ ก.7 ถ่ายระดับมุมต่ำ        | 40 |
| รูปที่ ก.8 ถ่ายระดับสายตา         | 40 |
| รูปที่ ก.9 ถ่ายระดับมุมสูง        | 41 |
| รูปที่ ก.10 ถ่ายสัมภาษณ์          | 41 |
| รูปที่ ก.11 ตรวจสอบคลิปที่ถ่ายไว้ | 42 |

## สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

18





## 1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) เป็นรัฐวิสาหกิจรูปบริษัทจำกัด (มหาชน) และเป็นกิจการสื่อสารมวลชน ภายใต้สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี

ปัจจุบันบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ประกอบธุรกิจสื่อสารมวลชน อันได้แก่

### 1) กิจการวิทยุโทรทัศน์

ดำเนินให้บริการช่องรายการโทรทัศน์ภาคพื้นดินในระบบดิจิทัล ออกอากาศตลอด 24 ชั่วโมง จากสถานีแม่ข่ายในกรุงเทพมหานคร ไปยังสถานีเครือข่ายภูมิภาค 35 สถานี ให้บริการเป็นจำนวน 2 ช่องรายการ ได้แก่

#### 1.1) ช่องรายการ 9 MCOT HD หมายเลข 30

เป็นช่องรายการโทรทัศน์ในระบบดิจิทัล (DTT) ความคมชัดสูง (HD) เป็นหมวดหมู่ช่องรายการทั่วไป ปัจจุบันนำเสนอรายการตามผังรายการของสถานีโทรทัศน์โทเดิร์นไนน์ ในลักษณะการออกอากาศคู่ขนาน (Simulcast) ออกอากาศโดยใช้คลื่นความถี่ระบบดิจิทัลภาคพื้นดินระดับชาติ เพื่อให้สามารถครอบคลุมทั่วประเทศ

#### 1.2) ช่องรายการ MCOT Family หมายเลข 14

เป็นช่องรายการโทรทัศน์ในระบบดิจิทัล (DTT) ความคมชัดปกติ (SD) เป็นหมวดหมู่สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยเป็นช่องรายการที่ผลิตและนำเสนอรายการเชิงสร้างสรรค์ พร้อมความสนุกสนาน เน้นสารประโยชน์ ความรู้สร้างแรงบันดาลใจ แก่กลุ่มเด็กและเยาวชน อายุ 4-12 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก รวมถึงกลุ่มแม่บ้าน และครอบครัว อันเป็นกลุ่มเป้าหมายรอง

ช่องรายการ MCOT Family ได้ใช้การ์ตูนจากต่างประเทศซึ่งเป็นที่นิยม เสริมด้วยรายการข่าวคุณภาพ “MCOT FAMILY NEWS” ที่สามารถรับชมกันได้ทั้งครอบครัว

## 2) กิจกรรมวิทยุกระจายเสียง

ดำเนินกิจการทั้งหมดทั้งด้านการผลิต การตลาด และการบริหารจัดการ ออกอากาศรายการประเภทต่างๆ ทั้งสาระความรู้ และความบันเทิงที่หลากหลายรูปแบบ ภายใต้ชื่อ MCOT Ratio Network “เครือข่ายทันสมัย ก้าวใหม่สังคมสร้างสรรค์ด้วยปัญญา” เพื่อพัฒนาความรู้ และคุณภาพชีวิตของประชาชน ส่งกระจายเสียงทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ด้วยระบบเอฟเอ็ม (FM) และระบบเอเอ็ม (AM) จำนวน 62 สถานี

## 3) สำนักข่าวไทย

เป็นศูนย์กลางในการผลิต รวบรวม จัดเก็บ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เน้นความเป็นกลาง ถูกต้อง เชื่อถือได้ และทันเหตุการณ์ ยึดหลักการนำเสนอข่าวตามมาตรฐานทางวิชาชีพ โดยนำเสนอผ่านสื่อของบริษัทที่หลากหลาย ได้แก่ สถานีโทรทัศน์ เครือข่ายสถานีวิทยุฯ บมจ. อสมท สื่อดิจิทัลออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และการให้บริการส่งข้อความข่าวในระบบ SMS ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ รวมถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวกับพันธมิตรต่างประเทศ และเป็นหนึ่งในศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนและนำเสนอข่าวของประเทศไทย ไปสู่นานาประเทศทั่วโลก



ภาพที่ 1.2 โลโก้ช่อง 9 อสมท.

ที่มา : [en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org)



ชื่อ-นามสกุล : นางสาว ตามตา วรวัฒนกุล

ตำแหน่ง : เจ้าหน้าที่กราฟิก

## 1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มต้นการปฏิบัติงาน : 30 พฤษภาคม 2559

สิ้นสุดการปฏิบัติงาน : 30 กันยายน 2559

เป็นระยะเวลา : 18 สัปดาห์ ( 4 เดือน )

## 1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องด้วยในปัจจุบันสื่อมีหลากหลายรูปแบบมากยิ่งขึ้น ทั้งแบบออนไลน์ ออฟไลน์ และในรูปแบบของสื่อนั้นก็มีอยู่หลายหลายเช่นกัน ในสื่อที่มีความนิยมเป็นอย่างมากเป็นประเภทเพลง จึงได้ทำการสร้างสื่อวิดีโอ MV ขึ้นมา เพื่อสนับสนุนและโปรโมทวง Cover ให้รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ไม่ใช่แค่ในวงการ Cover เพียงอย่างเดียว และอยากมอบความสุขให้กับผู้ชมไปกับ MV ที่ได้จัดทำด้วย

## 1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

เพื่อโปรโมทนักแสดงของวง โดยต้องการให้เป็นที่ยู่อักกันอย่างแพร่หลายทั้งในวงการ Cover และประชาชนทั่วไป โดยแสดงความสามารถให้ได้รับชม เพื่อให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนาน และความบันเทิงไปกับ MV นี้ด้วย

## 1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. สามารถนำความรู้ทุกอย่างที่ได้จากการปฏิบัติงานมา ประยุกต์ใช้ได้ในอนาคต
2. ได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริง
3. ได้รับการเรียนรู้การทำงาน และระบบวัฒนธรรมขององค์กรบริษัท อสมท
4. ทำให้ได้รับการทำงานร่วมกันเป็นทีม

## 1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

**Graphic Design** หมายถึง การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา เพื่อสื่อความหมายจากสัญลักษณ์สู่ความหมายที่แท้จริง

**Resolution** หมายถึง ค่าความละเอียดของงานๆ หนึ่งซึ่งกำหนดเป็นจำนวนเม็ดสี (Pixels) ต่อหนึ่งหน่วยความยาวของงาน ซึ่งงานๆ นั้นจะเป็นรูปแบบภาพ หรือวิดีโอก็ได้ ตัวอย่างเช่น หากภาพนั้นมีค่า Resolution = 150 Pixels/inches แสดงว่าในพื้นที่ 1 ตารางนิ้วของภาพนั้นประกอบไปด้วยเม็ดสีจำนวน 150 สี (Pixels)

**CG (Computer Generated / Computer Graphic)** หมายถึง การสร้างภาพ โมเดลจำลอง จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วนำมาใส่ในหนังสือ หรือสื่อต่างๆ

**Insert** หมายถึง การใส่วิดีโอขึ้นรายการก่อนที่จะแสดงจริง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการรับชม

## บทที่ 2

### ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

#### 2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

##### 2.1.1 ทฤษฎีการออกแบบ

องค์ประกอบในการออกแบบ จำเป็นต้องคำนึงถึงการสร้างรูปทรงต่างๆ ก็จะนำไปใช้ในขั้นตอนการออกแบบให้สมบูรณ์ ซึ่งประกอบด้วย

1. การจัดเส้น (ARRANGEMENT OF LINE)
2. การจัดรูปทรง (ARRANGEMENT OF FORM)
3. การจัดน้ำหนัก (ARRANGEMENT OF VALUE)
4. การจัดพื้นที่ (ARRANGEMENT OF SPACE)
5. การจัดพื้นผิว (ARRANGEMENT OF TEXTURE)
6. การจัดสี (ARRANGEMENT OF COLOR)

และจำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องราวหรือสาระของผลงานที่แสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัสโดยอาศัย  
รูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบศิลป์ มีหลักการดังนี้

### เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะเนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ความรู้สึกความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างภาพความเป็นเอกภาพ

ที่มา : [www.oknation.net/blog/thaiddbmag](http://www.oknation.net/blog/thaiddbmag)

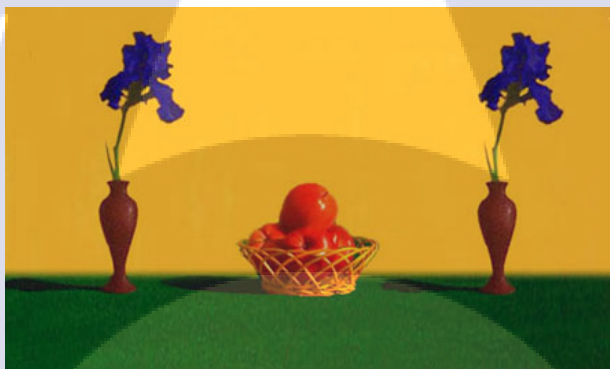
### ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพ หมายถึง ความเท่ากันเสมอกัน มีน้ำหนัก หรือความกลมกลืนพอเหมาะพอดี โดยมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ซ้ายขวา บนล่าง เท่ากัน การเท่ากันอาจไม่เท่ากันจริงๆก็ได้ แต่จะเท่ากันตามในความรู้สึกที่เห็น

ความสมดุลแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ความสมดุล 2 ข้างเท่ากัน (Symmetrical Balance) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะให้ทั้ง 2 ข้างแกนสมมติมีขนาด สัดส่วน และน้ำหนักที่เท่ากัน หรือมีรูปแบบเหมือนกัน คล้ายกัน เช่น การวาดภาพที่ซ้ายขวาเหมือนกันมาก

2. ความสมดุล 2 ข้างไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบของศิลปะทั้ง 2 ข้างแกนสมมติมีขนาดสัดส่วน น้ำหนักไม่เท่ากัน ไม่เหมือนกัน ไม่เหมือนกัน แต่สมดุลกันในความรู้สึก



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างภาพความสมดุล

ที่มา : [watkadarin.com/exhibition/Hall4](http://watkadarin.com/exhibition/Hall4)

### ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน หมายถึงการรวมกันของ หน่วยย่อยต่างๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบมูลฐาน ของศิลปะ ได้แก่จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สีพื้นผิว น้ำหนัก อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างและการจัดวางองค์ประกอบ เช่น จังหวะ ช่องว่างทำให้เกิดเป็นการประสานเข้ากันได้อย่างสนิทโดยไม่มี ความขัดแย้ง ทำให้ผลงานการออกแบบทัศนศิลป์ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือความมีเอกภาพ



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างภาพความกลมกลืน

ที่มา : patsudabbcit58.wordpress.com

TNI

## 2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการทำโครงงาน

### 2.2.1 ทฤษฎีการตัดต่อ

การตัดต่อภาพยนตร์ คือการลำดับภาพจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำเอาไว้ โดยนำแต่ละฉากมาเรียงกันตามโครงเรื่อง จากนั้นใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกัน

ประเภทของการตัดต่อ มี 2 ประเภท ดังนี้

#### 1. การตัดต่อแบบเชิงเส้น (Linear video editing)



ภาพที่ 2.4 การตัดต่อแบบเชิงเส้น (Linear Video Editing)

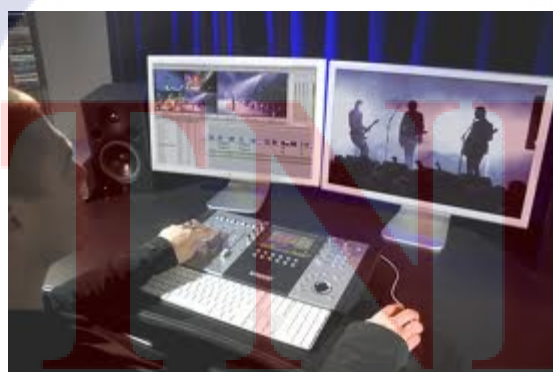
ที่มา : [upload.wikimedia.org](http://upload.wikimedia.org)

การตัดต่อแบบเชิงเส้น เป็นการตัดต่อภาพและเสียงโดยการเข้าถึงข้อมูลต้นฉบับตามลำดับ ไม่สามารถข้ามช่วงเวลาได้ในทันที การตัดต่อทำได้โดยต้องมีเครื่องอ่านเทปต้นฉบับและเครื่องบันทึกเทปพร้อมเทปเปล่าเชื่อมต่อด้วยกัน วิธีการตัดต่อทำโดยการให้เครื่องอ่านเทปต้นฉบับเล่นภาพในส่วนที่ต้องการ ตัดต่อ โดยอาจป้อนค่าของเวลา (Timecode) ในเทปนั้นๆเพื่อความเร็วในการข้ามไปยังส่วนต่างๆ แล้ว บันทึกส่วนนั้นลงเทปเปล่าในเครื่องบันทึกที่ต่อไว้อีกเครื่องหนึ่ง

ข้อดีของระบบการตัดต่อแบบเชิงเส้น (Linear Editing) คือ มีความรวดเร็วในการแสดงภาพให้เห็นโดยทันทีที่มีความยืดหยุ่นกับการทำงานแบบ Real time โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานีโทรทัศน์ที่ต้องการความเร่งรีบในการออกอากาศสด การนำเสนอข่าว

ข้อเสียของการตัดต่อในลักษณะนี้คือความช้าในการค้นหาส่วนต่างๆในเทป ไม่สามารถข้ามไปได้โดยทันทีและหากมีความผิดพลาดในการตัด ต่อในแบบบันทึกเทป การแก้ไขนั้นทำได้ยากและไม่สะดวก เพราะต้องเริ่มทำจากต้นเทปจนจบเทป

## 2. การตัดต่อแบบไม่เป็นเชิงเส้น (Non-Linear video editing)



ภาพที่ 2.5 การตัดต่อแบบไม่เป็นเชิงเส้น (Non-Linear Video Editing)

ที่มา : [www.hotfrog.in/business](http://www.hotfrog.in/business)

การตัดต่อแบบไม่เป็นเชิงเส้น เป็นการตัดต่อที่พัฒนามาจากแบบแรก โดยจะมุ่งเน้นไปในการแก้ไขที่ง่าย Footage ทั้งหมดจะถูกบันทึกลงในฮาร์ดดิสก์ ในรูปไฟล์วิดีโอเพื่อใช้กับคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมต่างๆ ในการตัดต่อ และบันทึกเป็นไฟล์วิดีโอ หรือสื่อชนิดอื่นๆเสียก่อน จึงจะนำไปใช้ได้

ข้อดีของการตัดต่อแบบไม่เป็นเชิงเส้นคือ สามารถแก้ไขส่วนต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วตามต้องการ อีกทั้งยังสามารถใส่เทคนิคพิเศษต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย และมีให้เลือกได้มากมายหลายรูปแบบ โดยสามารถเลือกใช้ได้จาก โปรแกรมตัดต่อ หรือสามารถดาวน์โหลด Plug-in หรือโปรแกรมเพิ่มเติมได้จากอินเทอร์เน็ต

ข้อเสียของ การตัดต่อในลักษณะนี้คือ ต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการประมวลผลกราฟิกสูง จึงจะสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้อง Render ไฟล์ทั้งหมดก่อนจึงจะบันทึกเป็นไฟล์หรือลงสื่อได้ ไม่เหมาะสำหรับ การทำงานที่ต้องการความเร่งรีบ เช่น การถ่ายทอดสด เป็นต้น การตัดต่อลักษณะนี้จึงเหมาะสำหรับวิดีโอที่นำไปใช้ในภายหลัง

### 2.2.2 ทฤษฎีการถ่ายวิดีโอ

ก่อนที่จะลงมือสร้างผลงานวิดีโอสักเรื่อง จะต้องผ่านกระบวนการคิด วางแผนมาอย่างรอบครอบ ไม่ใช่ไปถ่ายวิดีโอแล้วก็นำมาตัดต่อเลย โดยไม่มีการคิดให้ดีก่อนที่จะถ่ายทำ เพราะปัญหาที่มักเกิดขึ้นเสมอก็คือการที่ไม่ได้ภาพตามที่ต้องการเนื้อหาที่ถ่ายมาไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ในที่นี้ขอแนะนำแนวคิดในการทำงานวิดีโออย่างมีประสิทธิภาพตรงตามความต้องการจะไม่ต้องมาเสียเวลาแก้ไขภายหลัง โดยมีลำดับแนวคิดของงานสร้างวิดีโอเบื้องต้น

1. เขียน Storyboard สิ่งแรกที่เราควรเรียนรู้ก่อนสร้างงานวิดีโอ ก็คือ การเขียนStoryboard คือ การจินตนาการฉากต่างๆ ก่อนที่จะถ่ายทำจริงในการเขียน Storyboard อาจวิ้งง่าย ๆ ไม่ถึงขนาดวาดภาพประกอบก็ได้ เพียงเขียนวัตถุประสงค้งของงานให้ชัดเจนว่าต้องการสื่ออะไรหรืองานประเภทไหน จากนั้นดูว่าเราต้องการภาพอะไรบ้าง เขียนออกมาเป็นฉาก เรียงลำดับ 1, 2, 3,.....

2. เตรียมองค์ประกอบต่างๆ ที่ต้องใช้ ในการทำงานวิดีโอ เราจะต้องเตรียมองค์ประกอบต่างๆ ให้ครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นไฟล์วิดีโอ ไฟล์ภาพนิ่ง ไฟล์เสียง หรือไฟล์ดนตรี

3. ตัดต่องานวิดีโอ การตัดต่อคือการนำองค์ประกอบต่างๆ ที่เตรียมไว้มาตัดต่อเป็นงานวิดีโอ งานวิดีโอจะออกมาดีน่าสนใจเพียงใดขึ้นอยู่กับ การตัดต่อเป็นสำคัญ ซึ่งเราจะต้องเรียนรู้การตัดต่อในบทต่อไปก่อน

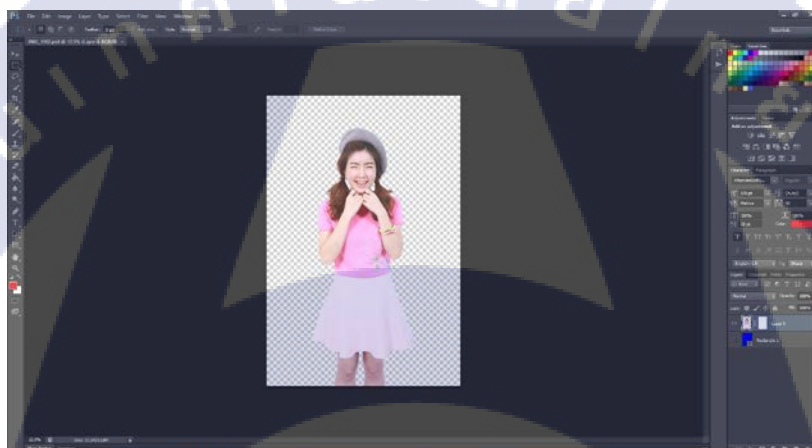
4. ใส่เอฟเฟกต์/ตัดต่อใส่เสียงในขั้นตอนการตัดต่อ เราจะต้องตกแต่งงานวิดีโอด้วยเทคนิคพิเศษต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นสี การใส่ข้อความ หรือเสียงดนตรี ซึ่งจะช่วยให้งานของเรามีสีสัน และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5. แปลงวิดีโอ เพื่อนำไปใช้งานจริงขั้นตอนการแปลงวิดีโอเป็นขั้นตอนสุดท้าย ในการทำงานวิดีโอที่เราได้ทำเรียบร้อยแล้วนั้นไปใช้งาน

## 2.3 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

### 2.3.1 Adobe Photoshop

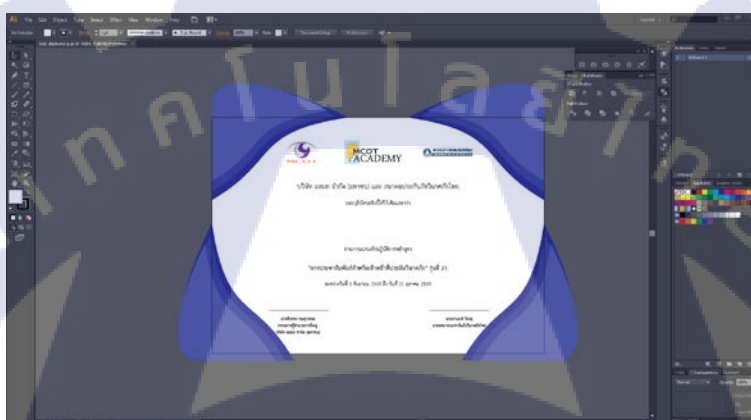
Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการออกแบบกราฟิกเพื่อนำไปใช้ร่วมกับงานในด้านต่างๆ เช่นงานกราฟิกที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท งานกราฟิกบนเว็บไซต์และการตกแต่ง ภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นโปรแกรมที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุดในปัจจุบันเนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างโปรแกรม Adobo Photoshop

### 2.3.2 Adobe Illustrator

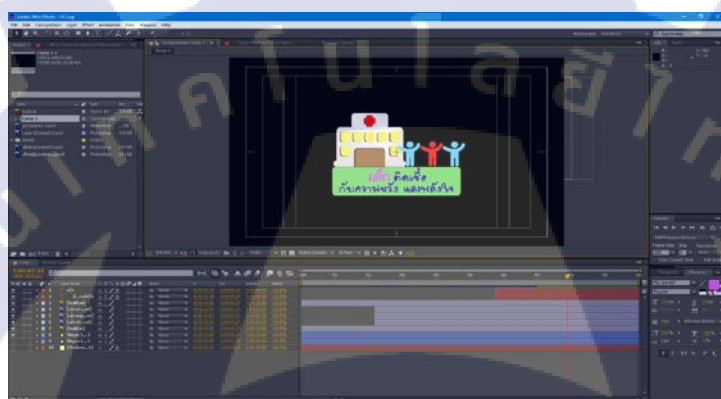
โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์, เว็บไซต์ และภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างโปรแกรม Adobo Illustrator

### 2.3.3 Adobe After Effect

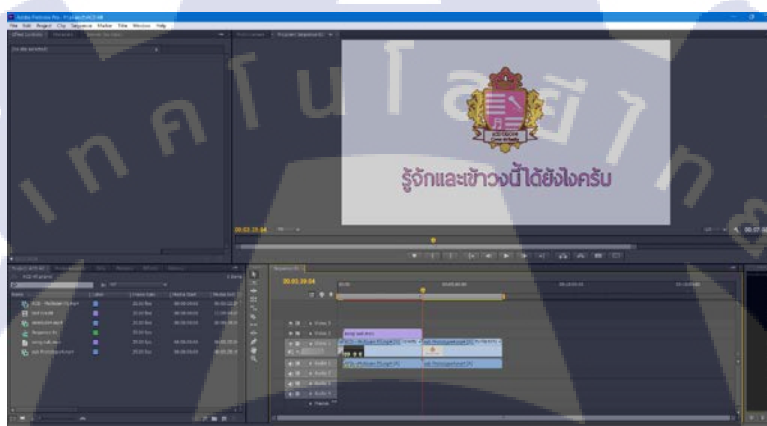
โปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อนภาพวิดีโอ รวมถึงงานทางด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม Adobe After Effect เป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์งานโทรทัศน์การสร้าง Project



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างโปรแกรม Adobo After Effect

### 2.3.4 Adobe Premiere pro

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับตัดต่อภาพนิ่งหรือวิดีโอและตัดต่อเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถผลิตผลงานได้ในระดับมืออาชีพ มีการทำงานที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการทำงานด้านวิดีโอ โปรแกรมนี้สามารถจับภาพและเสียงมาวางลงบนไทม์ไลน์ เพียงผู้ใช้งาน ต้องมีทักษะที่ดีในการใช้โปรแกรมกับความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างโปรแกรม Adobo Premiere pro

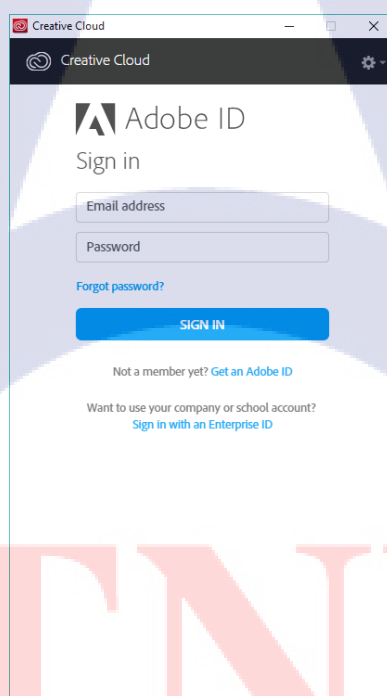


## 3.2 รายละเอียดโครงการ

### 3.2.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการ

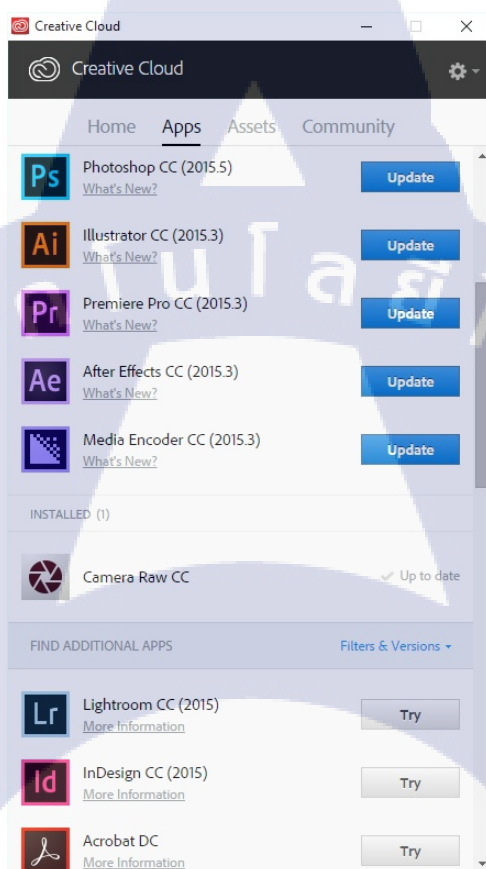
#### 3.2.1.1 วิธีการติดตั้งโปรแกรม Adobe CC

1. ดาวน์โหลด Adobe CC ที่ <http://www.adobe.com/downloads.html> เมื่อดาวน์โหลดโปรแกรมเสร็จแล้ว ให้เปิดโปรแกรมขึ้นมา ทำการเข้าสู่ระบบ ถ้ายังไม่มีแอคเคาท์ ให้กดสมัครได้เลย



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe CC (1)

2. เมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว สามารถกดลงโปรแกรมที่ต้องการโดยกดที่ปุ่ม Try เพื่อติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe CC (2)

### 3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโรงงาน

#### 3.3.1 งานที่ปฏิบัติ

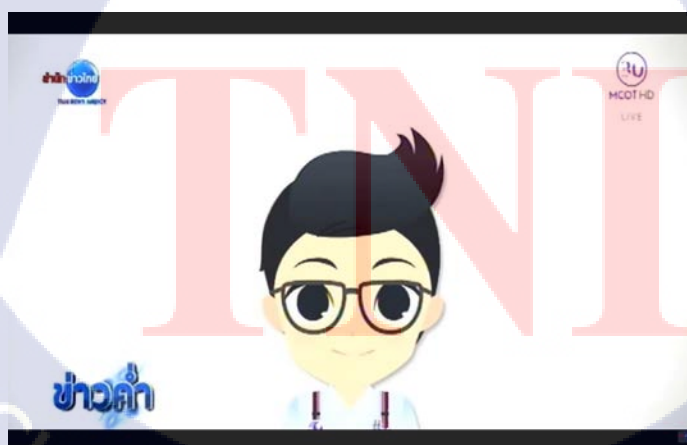
งานที่ปฏิบัติในระหว่างสหกิจศึกษาเป็นงานกราฟิกที่นำไปใช้งานในการออกอากาศและเผยแพร่ โดยมีพี่ที่ปรึกษาเป็นทั้งผู้ร่วมงานและที่ปรึกษาในการสหกิจในครั้งนี้

##### 3.3.1.1 Infographic นายชัดเจน ไขคำขาว

Infographic ความยาวประมาณ 2-3 นาที ออกอากาศทุกวันศุกร์ เวลา 6 โมงเย็น โดยพี่ที่ปรึกษาจะได้รับข้อมูลข่าวมาจากทางโปรดิวเซอร์ แล้วนำมาแจกจ่ายงานในการสร้าง motion graphic ให้สอดคล้องกับข่าวที่ได้รับมา

โดยขั้นตอนในการทำนั้นต้องเริ่มจากการสร้างภาพ graphic ในแต่ละช่วงของข่าวนั้นๆ และทำการนำภาพ graphic ที่ได้ทำเตรียมเอาไว้ มาทำเป็น motion graphic พร้อมใส่เสียงให้ตรงกับภาพ

โดยล่าสุดนี้ Infographic นายชัดเจน ไขคำขาว ได้สิ้นสุดการออกอากาศไปเรียบร้อยแล้ว ตอนสุดท้ายในวันที่ 8 ก.ค. 2559



ภาพที่ 3.3 Infographic นายชัดเจน ไขคำขาว

### 3.3.1.2 สติกเกอร์ติดกระจกรถยนต์

งานออกแบบสติกเกอร์ติดรถสำหรับผู้ที่มาติดต่อและ ผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยหัวหน้าแผนกกราฟิกได้มอบหมายงานให้ออกแบบสติกเกอร์แบบใหม่ขึ้นมา โดยใช้สีเดิมในแต่ละแบบของสติกเกอร์



ภาพที่ 3.4 ออกแบบสติกเกอร์ติดกระจกรถ

### 3.3.1.3 โปสเตอร์ บ่ายนี้มีคำตอบสัญจร “ตามรอยพระราชดำริ ปี๒”

งานออกแบบ โปสเตอร์ บ่ายนี้มีคำตอบสัญจร “ตามรอยพระราชดำริ ปี๒” ได้รับมอบหมายงานจากพี่ที่ปรึกษาให้ออกแบบ โปสเตอร์โปรโมท บ่ายนี้มีคำตอบสัญจร โดยใช้ภาพที่ได้มา



ภาพที่ 3.5 โปสเตอร์ บ่ายนี้มีคำตอบสัญจร

### 3.3.1.4 Motion Graphic เชียร์ไทย ที่สถานีรถไฟฟ้า BTS

งานสร้าง Motion Graphic เชียร์ไทย ที่มีขนาด 720 x 1280 ฉายบนจอ LCD ที่ประตูกั้นรถไฟฟ้า BTS ทุกสถานี โดยได้รับตัวแบบ และ Footage นักกีฬา และองค์ประกอบอื่นมาจากการตลาด เผยแพร่ในช่วงที่มีการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2016



ภาพที่ 3.6 Motion Graphic CheerThai on BTS Station

### 3.3.1.5 วนิด คุยโขมงบ่าย3โมงสัญจร

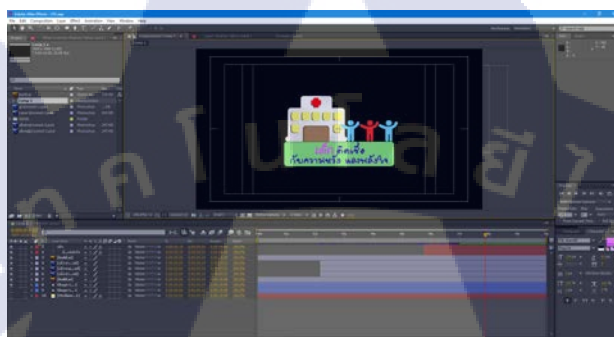
งานสร้างวนิด โปรโมท คุยโขมงบ่าย3โมงสัญจร ที่มีขนาด 1x3 เมตร คิดเพื่อ โปรโมทกิจกรรม โดยได้รับ Footage และองค์ประกอบอื่นๆจากทีมงานคุยโขมงบ่าย3โมง



ภาพที่ 3.7 วนิด คุยโขมงบ่าย3โมงสัญจร

### 3.3.1.6 Title หนึ่งในพระราชดำริ

งานสร้าง Title หนึ่งในพระราชดำริ เกี่ยวกับเรื่อง HIV หัวข้อ “เด็กติดเชื้ กับความหวัง และพลังใจ” โดยพี่ที่แผนกให้หัวข้อมา และสร้างขึ้นเอง



ภาพที่ 3.8 Title หนึ่งในพระราชดำริ

### 3.3.2 งานที่ทำโครงการ

ในช่วงแรกของการฝึกสหกิจศึกษาได้เรียนรู้การทำงาน และการสร้างกราฟิกต่างๆ มากมาย และได้คิดถึงเรื่องของการทำรายงานจึงคิดว่าจะทำเป็น MV โดยได้มีการใส่กราฟิกและ เอฟเฟกต์ต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มาจากการทำงานจริง

ขั้นตอนการทำ MV แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน

#### 1. วางแผนการทำโครงการ

ที่มาของการทำโครงการนี้คือ ในปัจจุบันที่วีดิทัศน์มีรายการหลากหลายที่ออกอากาศมากมาย ทั้งข่าวสาร และความบันเทิง ดังนั้นจึงผลิต MV นี้เพื่อต้องการผลิตสื่อที่เกี่ยวกับวงการเพลง และโปรโมทนักแสดงที่ได้ถ่ายทำให้ได้รู้จักกันอย่างกว้างขวาง ไม่ใช่เพียงแค่ในวงการ Cover เท่านั้น เพื่อให้ผู้ที่สนใจหรือรักในการ Cover ได้กล้าที่จะแสดงออกมากยิ่งขึ้น

#### 2. รวบรวมข้อมูลในการทำโครงการ

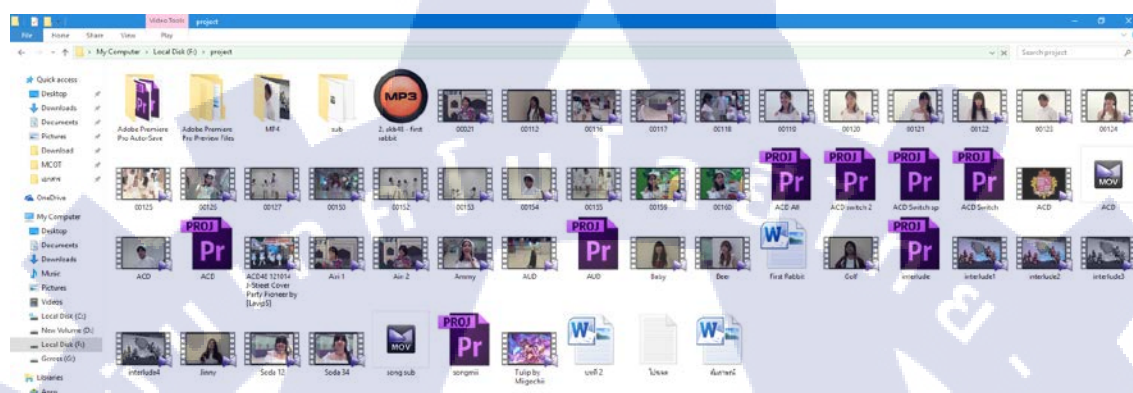
ศึกษา วง AKB48 ที่ Acid Drops Cover MV ของเพลงที่จะทำการถ่ายทำ การถ่ายทำ MV อย่างมุกตลก แสงสี ของ MV เพื่อทำออกมาให้น่าสนใจ

#### 3. เริ่มต้นทำโครงการ

เนื่องจากข้าพเจ้าได้ทำการดูแล Youtube Channel ของวง Acid Drops อยู่ จึงมีความสนใจที่จะทำคลิปโปรโมทวง ให้คนมาสนใจในวงและสมัครเข้าวงมากขึ้น

เริ่มโดยการที่ข้าพเจ้าไปถามคนในวงว่า สนใจที่จะทำ MV เพื่อโปรโมทวงหรือไม่ และทางวงก็สนใจที่จะทำ MV โดยตอนแรกได้มีการเลือก 2 เพลงคือ Pareo Wa Emerald และเพลง First Rabbit และทุกคนก็ลงความเห็นเลือกเพลง First Rabbit ในที่สุด

ในส่วนที่ได้รับมอบหมายคือ การถ่ายทำวิดีโอจากมุมต่างๆ โดยการไปถ่ายบรรยากาศ การสัมภาษณ์ และการเดิน เพื่อนำมาตัดต่อในภายหลัง



ภาพที่ 3.9 Footage ที่ได้

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

#### 4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

##### 4.1.1 ขั้นตอนการถ่ายมิวสิกวิดีโอ ( MV )

- สอบถามสมาชิกในวงว่าสนใจที่จะทำMVหรือไม่
- เลือกเพลงที่จะถ่าย MV
- เลือกสถานที่ถ่าย
- ซ้อมการเต้น และถ่ายเก็บบรรยากาศ
- ถ่ายการเต้นจริง เพื่อนำไปตัดต่อในภายหลัง
- ถ่ายส่วนสัมภาษณ์

##### 4.1.2 ผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงานในการถ่ายวิดีโอ นั้น มาจากประสบการณ์การ ได้ทำงานในรายวิชาที่เรียน และที่เคยไปถ่ายตามงานเต้นต่างๆ โดยการได้รับคำแนะนำของผู้มีประสบการณ์ ประกอบกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง จนได้รับความสมบูรณ์ของชิ้นงาน

## 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

โครงการที่ทำเป็น MV Cover จัดทำขึ้นเพื่อโปรโมทและแสดงให้เห็นถึงความสามารถของนักแสดง Cover กลุ่มนี้ และให้ประชาชน และผู้ที่สนใจทุกคนรับรู้ถึงความสามารถของกลุ่มบุคคลเหล่านี้ และมีความสุขสนุกสนานได้

### 4.2.1 จุดมุ่งหมายของโครงการ

1. โปรโมทนักแสดงของวงให้ได้รู้จักกันอย่างกว้างขวาง
2. ส่งเสริมหากิจกรรมร่วมกันในวันหยุด
3. ได้รู้จักเพื่อนร่วมอุดมการณ์ที่หลากหลาย
4. ส่งเสริมด้านทักษะการเต้นและการกล้าแสดงออก
5. ช่วยให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน
6. ช่วยให้ผู้ผ่อนคลายจากความเครียดที่มาจากชีวิตประจำวัน

### 4.2.2 จุดเด่นของโครงการ

1. โปรโมทผลงานของวงที่ได้เคยแสดงมา
2. ถ่ายทอดถึงความสามารถของนักแสดง
3. มีซับไตเติลในส่วนของบริษัทสัทภาพ เพื่อให้สามารถเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น
4. มีความสนุกสนาน และรับรู้ถึงความรู้สึกของเหล่านักแสดงในบทสัมภาษณ์

#### 4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

ผลจากการปฏิบัติงานในครั้งนี้ ทำให้ได้รับการเรียนรู้ในการจัดทำทั้ง 3 ส่วน ที่สำคัญในการสร้างผลงานวิดีโอมาขึ้นหนึ่ง คือ

1. Pre-Production คือ ขั้นตอนในการวางแผนการทำโครงการขึ้นหนึ่งขึ้นมา โดยต้องมีการวางโครงร่างเนื้อเรื่อง (Storyboard) ขึ้นมา และจัดการประชุมกับนักแสดงต่างๆ มากมาย จัดหาสถานที่ถ่ายทำและอุปกรณ์สำหรับการถ่ายทำทั้งหมดอยู่ในส่วนนี้
2. Production คือ ขั้นตอนในการถ่ายทำจริง ซึ่งในขั้นตอนนี้ทำให้ได้รู้ถึงการหาหมวกกล้อง ที่เป็นมุมต่ำ มุมสูง องค์กรประกอบภาพ แสงและเงา ที่จำเป็นมากๆ ในการถ่ายทำ ให้วิดีโอออกมาดูดีและสวยงาม ทำให้เข้าใจคำว่า Insert มากยิ่งขึ้น และยังมีในส่วนของคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการถ่ายทำอีกด้วย
3. Post-Production คือ ขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างผลงานวิดีโอมาขึ้นหนึ่ง โดยการใช้ความรู้ในส่วนของการตัดต่อ เคลียสี สร้าง Effect ต่างๆ และในเรื่องของเสียงด้วยเช่นกัน ซึ่งในส่วนนี้ทำให้ได้รู้การใช้โปรแกรมต่างๆ ที่จำเป็นมากในการผลิตชิ้นงานมากยิ่งขึ้น โดยได้รับการเรียนรู้มาจากสถานที่ปฏิบัติงานและจากการศึกษาหาข้อมูล

## บทที่ 5

### ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

การดำเนินงานโครงการ MV นี้ ทำให้ได้รับประสบการณ์ต่างๆ มากมาย ทั้งในเรื่องของการดำเนินโครงการ และการปฏิสัมพันธ์กับบุคลากรที่ช่วยกันทำให้โครงการสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยขั้นตอนในการดำเนินโครงการนั้น ได้เรียนรู้ตั้งแต่ขั้นตอน Pre-Production ที่เป็นการแบ่งหน้าที่ในการทำงานของแต่ละคน ว่าคนไหนรับผิดชอบส่วนไหนบ้าง มีการปรึกษาหารือในเรื่องต่างๆ ทั้งการจัดหานักแสดง สถานที่ถ่ายทำ โครงเรื่อง เพื่อให้เนื่องานนั้นออกมาดีที่สุด ถ้ามีปัญหาอะไรเกิดขึ้นมา ก็ทำให้ได้รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ในขั้นตอนของ Production นั้น ได้ทำการถ่ายทำนักแสดงจริง ได้เจอกับปัญหาต่างๆ ได้เรียนรู้การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ แสง เงา สี และเสียง อาจจะมีปรับเปลี่ยนจาก Storyboard ที่ได้ร่างมาไว้บ้าง แต่ก็ทุกอย่างราบรื่นดี ส่วนขั้นตอนของ Post-Production นั้น มีการศึกษารูปแบบการตัดต่อ MV มาบ้างจากวิดีโอ MV ต่างๆ ที่ได้เห็นมาบน Internet ได้ทำการเรียนรู้เทคนิคต่างๆ มาใช้ในงานของตนเองให้เหมาะสม และได้ศึกษาการสร้าง CG ต่างๆ ทั้งจากพี่ที่ปรึกษา และบน Internet เพื่อให้งานออกมาดีที่สุด

ในการดำเนินงานที่มีความพึงพอใจต่องานนั้น เกิดจากการที่บุคลากรมีสิ่งที่น่าสนใจเหมือนกัน จึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นมา และได้ใช้ความรู้ที่ได้จากที่เรียนมา และจากการฝึกปฏิบัติงานและการค้นหาความรู้เพิ่มเติม จึงสามารถสร้างผลงานชิ้นนี้ออกมาได้ ซึ่งผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานแรกที่ได้ปฏิบัติจริง เป็นประสบการณ์จริง ทั้งในเรื่องการวางแผนงาน จนไปถึงการแก้ไขปัญหาต่างๆ จึงทำให้มีความภาคภูมิใจเป็นอย่างมาก

## 5.2 แนวทางการแก้ไขปัญา

เนื่องจากในช่วงแรก จะยังไม่สามารถกำหนดวันว่างของสมาชิกในวงได้ตรงกัน จึงจำเป็นจะต้องมีการถ่ายสัมภาษณ์เป็นบางคนก่อน เมื่อสามารถนัดวันที่ว่างพร้อมกันได้เยอะที่สุดแล้วจึงทำการนัดเพื่อถ่ายทำ แต่ในขณะที่ถ่ายทำได้มีคนเดินผ่านกล้อง จึงทำให้ต้องตัดในส่วนนั้นออกไป

## 5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

การที่จะสร้างวิดีโอ MV ขึ้นมาชิ้นหนึ่ง ผู้จัดทำโครงการจำเป็นต้องมีความสนใจในเพลง และเนื้อหาของบทเพลง รวมถึงการกำหนดรูปแบบของวิดีโอ MV ว่าจะให้ออกมาเป็นอย่างไร จำเป็นต้องมีการศึกษาในเรื่องของการถ่ายวิดีโอ และการตัดต่อเป็นอย่างดีไม่ว่าจากใน Internet หรือบุคคลที่รู้จัก

## เอกสารอ้างอิง

1. เบลูสิรียา ปานบุญเดช, 2012, องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design) [Online], Available: <http://www.km-web.rmutt.ac.th/?p=64> [2016, September 2].
2. Preede, 2011, องค์ประกอบศิลป์ [Online], Available: <https://preede.wordpress.com/2011/09/18/> [2016, September 2].
3. ติณระวัฒน์ บัญญัติ, 2013, กระบวนการหลังการผลิต (Post-production) [Online], Available: <https://tynpp.files.wordpress.com/2013/06/tynpp-basic-videoediting-2ndedition.pdf> [2016, September 2].
4. นักเดินทางระยะไกล, 2550, How to...เรียนรู้การตัดต่อ [Online], Available: <http://www.oknation.net/blog/area/2007/09/13/entry-1> [2016, September 2].
5. Porproduction photography&cinematography, 2012, CG คืออะไร...อะไรคือ CG [Online], Available: <https://www.facebook.com/porproduction/posts/377644245662979> [2016, September 2].

ภาคผนวก ก

การถ่ายโปรเจค

TNI

### ก. ภาพการดำเนินงานโปรเจค



ภาพที่ ก.1 เตรียมตัวถ่าย



ภาพที่ ก.2 ซ้อมก่อนการถ่าย



ภาพที่ ก.3 เตรียมสถานที่ถ่าย



ภาพที่ ก.4 ถ่ายเรียงคน(1)



ภาพที่ ก.5 ถ่ายเรียงคน(2)



ภาพที่ ก.6 ถ่ายรวมตอนร้อง



ภาพที่ ก.7 ถ่ายระดับมุมต่ำ



ภาพที่ ก.8 ถ่ายระดับสายตา



ภาพที่ ก.9 ถ่ายระดับมุมสูง



ภาพที่ ก.10 ถ่ายสัมภาษณ์



ภาพที่ ก.11 ตรวจสอบคลิปที่ถ่ายไว้

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ภาคผนวก ข

เอกสารฝึกงาน

TNI

## ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นายธรรธร โภควัฒน์



วัน เดือน ปีเกิด

18 เมษายน 2538

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย

อนุบาลสระบุรี

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย

สระบุรีวิทยาคม

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

ทุนการศึกษาของสถาบัน ประเภท 3

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -