



การออกแบบและจัดทำสื่อเพื่อโปรโมทบริษัท อทิตตา ครีเอชั่น

MULTIMEDIA DESIGN FOR PROMOTING ATITTA CREATION

นางสาว พิมพ์กานต์ มุลตรีบุตร

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2561

การออกแบบและจัดทำสื่อเพื่อโปรโมทบริษัท อติตตา ครีเอชัน
MULTIMEDIA DESIGN FOR PROMOTING ATITTA CREATION

นางสาว พิมพ์กานต์ มุลตรีบุตร

โครงงานสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2561

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ
(ผศ.ดร.จิตติพร เลิศรัตน์เดชากุล)

.....กรรมการสอบ
(ผศ.ดร.ชลฤทธิ เหลืองจินดา)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ดร.คณาภรณ์ รักไพฑูรย์)

.....ประธานสหกิจศึกษา
(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

บทคัดย่อ

ชื่อโครงการ	การออกแบบและจัดทำสื่อเพื่อโปรโมทบริษัท อติตตา ครีเอชัน MULTIMEDIA DESIGN FOR PROMOTING ATITTA CREATION Because there are some groups love to read books.
ผู้เขียน	นางสาว พิมพ์กานต์ มูลตรีบุตร
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.คณาภาณุจน์ รักไพฑูรย์
พนักงานที่ปรึกษา	นาย อานนท์ จันทะนันท์
ชื่อบริษัท	บริษัท อติตตา ครีเอชัน
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ออกแบบ/ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

บทสรุป

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อโปรโมทสื่อ Digital Magazine ให้มีการเข้าถึงผู้คนได้มากยิ่งขึ้น เพราะทุกวันนี้สื่อออนไลน์เข้ามามีอิทธิพลในสังคมมาก เราจึงต้องก้าวตามให้ทันเทคโนโลยีสมัยนี้ให้ทัน แต่ก็ยังไม่ทิ้งสื่อสิ่งพิมพ์ นั่นคือนิตยสาร เทียร์รอบโลก เพราะก็จะมีบางกลุ่มนี้รักในการอ่านหนังสืออยู่ ซึ่งนิตยสารเทียร์รอบโลกก้าวเข้าสู่ปีที่ 37 แล้ว จึงทำให้มีสมาชิกมากมาย มีคนที่ชื่นชอบหนังสือของเราอยู่มาก แล้วเราต้องพัฒนาทั้งหนังสือและสื่อออนไลน์ออกมาให้ดี มีประสิทธิภาพ ทำสื่อออนไลน์ให้น่าสนใจ เพราะสิ่งนี้ทำให้เข้าถึงผู้คนได้มากที่สุด

Project's name	MULTIMEDIA DESIGN FOR PROMOTING ATITTA CREATION
Writer	Ms.Pimpakarn Mooltreebutra
Faculty	Faculty of Information Technology, Multimedia Technology Program
Faculty Advisor	Dr.Kanakarn Rukpaitoon
Job Supervision	Mr.Arnon Jantan
Company's name	Attita Creation
Business Type/Product	Magazine & Online Media

Summary

This purpose of this project is to promote digital magazine To make people more accessible because nowadays Online media is very involved in society. We need to keep pace with the technology today. But it does not leave print media. That is a Travel Around The world Magazine. Because there are some groups love to read books. Our magazine has entered the 37th year. So many members. There are many people who love our books. We need to develop both books and online media and effective. Make the online media interesting. Because online media reaches people the most.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณทางบริษัท อทิตตา ศรีเอชเอ็น ที่มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าได้เป็นส่วนหนึ่งในการปฏิบัติงานในบริษัท ได้รับประโยชน์จากการทำงานและลงสถานที่จริง มีโอกาสที่ได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ มากมายที่ยังไม่เคยได้ทำมาก่อน ซึ่งประสบการณ์ในครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้ฝึกฝนฝีมือพัฒนาให้ดีขึ้นได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น การประสานงานกัน ความตรงต่อเวลาในการทำงานและการส่งงาน ฝึกความรับผิดชอบในหน้าที่การงานของตนเอง

สุดท้ายนี้ หวังว่าโครงการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ไม่มากนักน้อย ขอขอบคุณที่ ๆ พนักงานทุกท่าน ที่คอยให้คำแนะนำในสิ่งที่เหมาะสมที่ควร ช่วยสอนแนวคิดใหม่ ๆ ให้กับข้าพเจ้าตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมา รวมทั้งขอบคุณดร.คณาภาณุจน์ รักไพฑูรย์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยให้คำแนะนำในการทำงาน คอยดูแล และคอยตามงานตลอด การได้รับโอกาสที่ได้มาเป็นส่วนหนึ่งของบริษัท อทิตตา ศรีเอชเอ็น ทำให้ได้ประสบการณ์ที่ดีมาก ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

นางสาว พิมพ์กานต์ มูลตรีบุตร

TNI

TAHTI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
Summary	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพประกอบ	ซ
บทที่	
บทที่ 1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะของธุรกิจของสถานที่ประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	3
1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	4
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	4
บทที่ 2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	
2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ปฏิบัติงาน	5
2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	10
2.3 ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการทำงาน	51

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการฝึกงาน	60
3.2 รายละเอียดโครงการ	61

บทที่ 4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	81
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	85
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และ จุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	86

บทที่ 5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	87
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	87
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินโครงการ	87

เอกสารอ้างอิง

88

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

90

ภาคผนวก

91

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน

60



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ตั้งบริษัท อทิตตา พับลิเคชั่น	1
1.2 ผังการจัดการองค์กรของบริษัท	2
2.1 รูป กล้อง DSLR	5
2.2 รูป เลนส์กล้อง	6
2.3 รูป ขาตั้งกล้อง Monopod	8
2.4 รูป ขาตั้งกล้อง Tripod	9
2.5 รูปตัวอย่างการทำ Storyboard	11
2.6 รูป Extreme Long Shot	14
2.7 รูป Long Shot	15
2.8 รูป Medium Long Shot	15
2.9 รูป Medium Shot	16
2.10 รูป Medium Close-Up	16
2.11 รูป Close-Up	17
2.12 รูป Extreme Close-Up	17
2.13 รูป ลักษณะของเส้น	30
2.14 รูป ลักษณะของเส้น	32
2.15 รูป สี RGB	35
2.16 รูป สี CMYK	36
2.17 รูป ความสัมพันธ์ของระบบสี	37
2.18 รูป วงล้อสี	38
2.19 รูป วรรณะสี	39
2.20 รูป วรรณะสี	40
2.21 รูป สีแดง	41
2.22 รูป สีส้ม	42

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.23 รูป สีเหลือง	42
2.24 รูป สีชมพู	43
2.25 รูป สีเขียว	44
2.26 รูป สีฟ้า	44
2.27 รูป สีม่วง	45
2.28 รูป สีดำ	45
2.29 รูป สีขาว	46
2.30 รูป สีเทา	46
2.31 รูป สีน้ำตาล	47
2.32 รูป หลักการใช้สี	48
2.33 รูป Adobe Photoshop	51
2.34 รูป Adobe Illustrator	53
2.35 รูป InDesign Adobe	55
2.36 รูป Premiere Pro Adobe	56
2.37 รูป Lightroom Adobe	58
3.1 รูป การตัดต่อวิดีโอ Kagoshima	61
3.2 รูป การตัดต่อวิดีโอ Ibusuki	62
3.3 รูป การตัดต่อวิดีโอ Tanegashima	62
3.4 รูป การตัดต่อวิดีโอ Yakushima	63
3.5 กราฟแผนที่ประเทศไต้หวัน	64
3.6 กราฟแผนที่เกาะคิวชู ประเทศญี่ปุ่น	65
3.7 รูป แผนที่จังหวัดสมุทรสาคร	66
3.8 รูป แผนที่จังหวัดราชบุรี	66
3.9 รูป แผนที่จังหวัดนครปฐม	67

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.10 รูป แผนที่จังหวัดกาญจนบุรี	67
3.11 รูป แผนที่จังหวัดเพชรบุรี	68
3.12 รูป แผนที่จังหวัดสุพรรณบุรี	68
3.13 รูป แผนที่จังหวัดสมุทรสงคราม	69
3.14 รูป แผนที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	69
3.15 รูป การจัด Layout นิตยสารคอลัมน์ City Hopper ฉบับที่ 431	70
3.16 รูป จัด Layout นิตยสารคอลัมน์ Around the World ฉบับที่ 431	71
3.17 รูป จัด Layout นิตยสารคอลัมน์ Dear Member ฉบับที่ 432	71
3.18 รูป การจัด Layout นิตยสารคอลัมน์ City Hopper ฉบับที่ 432	72
3.19 รูป การจัด Layout นิตยสารคอลัมน์ Thon Talk ฉบับที่ 433	72
3.20 คราฟรูปเกษตรกร	73
3.21 คราฟรูปเกษตรกร	74
3.22 คราฟรูปเกษตรกร	74
3.23 คราฟรูปเกษตรกร	75
3.24 คราฟรูปเกษตรกร	75
3.25 คราฟรูปเกษตรกร	76
3.26 คราฟรูปเกษตรกร	76
3.27 รูป Spot Video NORWAY	78
3.28 รูป Spot Video NORWAY	

บทคัดย่อ

ชื่อโครงการ	การออกแบบและจัดทำสื่อเพื่อโปรโมทบริษัท อติตตา ครีเอชั่น MULTIMEDIA DESIGN FOR PROMOTING ATITTA CREATION Because there are some groups love to read books.
ผู้เขียน	นางสาว พิมพ์กานต์ มุลตรีบุตร
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.คณาภาณุจน์ รักไพฑูรย์
พนักงานที่ปรึกษา	นาย อานนท์ จันทะนันท์
ชื่อบริษัท	บริษัท อติตตา ครีเอชั่น
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ออกแบบ/ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

บทสรุป

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อโปรโมทสื่อ Digital Magazine ให้มีการเข้าถึงผู้คนได้มากยิ่งขึ้น เพราะทุกวันนี้สื่อออนไลน์เข้ามามีอิทธิพลในสังคมมาก เราจึงต้องก้าวตามให้ทันเทคโนโลยีสมัยนี้ให้ทัน แต่ก็ยังไม่ทิ้งสื่อสิ่งพิมพ์ นั่นคือนิตยสาร เทียร์รอบโลก เพราะก็จะมีบางกลุ่มนี้รักในการอ่านหนังสืออยู่ ซึ่งนิตยสารเทียร์รอบโลกก้าวเข้าสู่ปีที่ 37 แล้ว จึงทำให้มีสมาชิกมากมาย มีคนที่ชื่นชอบหนังสือของเราอยู่มาก แล้วเราต้องพัฒนาทั้งหนังสือและสื่อออนไลน์ออกมาให้ดี มีประสิทธิภาพ ทำสื่อออนไลน์ให้น่าสนใจ เพราะสิ่งนี้ทำให้เข้าถึงผู้คนได้มากที่สุด

3.29 ๓๒ Spot Video ICELAND	79
3.30 ๓๒ Spot Video ICELAND	79
3.31 ๓๒ Spot Video BARCELONA	80
3.32 ๓๒ Spot Video BARCELONA	80



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อสถานที่และสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

1.1.1 ชื่อสถานที่ประกอบการ : บริษัท อติตตา พับลิเคชั่น จำกัด

(Atitta Publication Co.,Ltd)

1.1.2 สถานที่ตั้งประกอบการ : 67/79 หมู่ 7 ถนนพหลโยธิน 69 แขวง อนุสาวรีย์
เขต บางเขน กรุงเทพฯ 10220

1.1.3 โทรศัพท์ : 02-972-4266

1.1.4 แผนที่สถานประกอบการ :

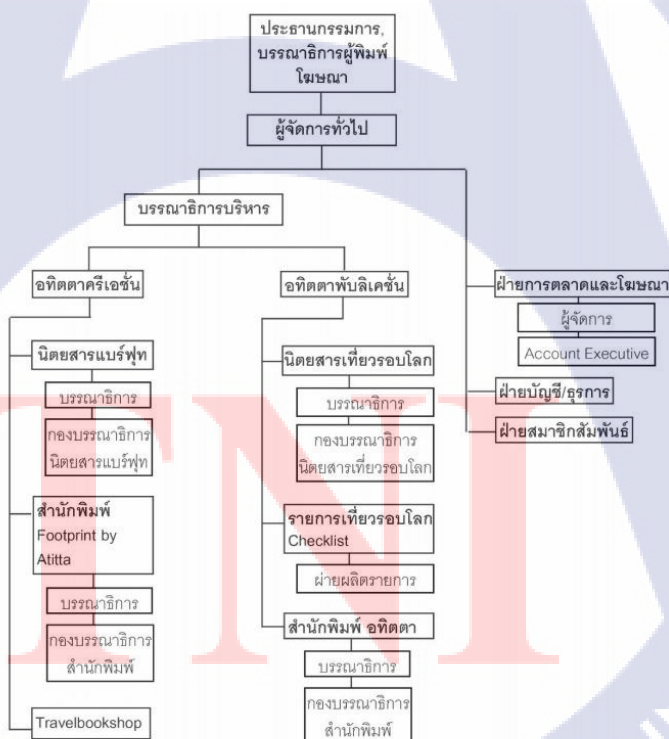


รูปที่ 1.1 แผนที่ตั้งบริษัท อติตตา พับลิเคชั่น จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท อิติตา พับลิเคชั่น จำกัด เป็นศูนย์รวมข้อมูลท่องเที่ยวต่างประเทศของเมืองไทย ผู้ผลิตนิตยสารเที่ยวรอบโลก นิตยสาร BAREFOOT และหนังสือท่องเที่ยวต่างประเทศทั่วทุกมุมโลกในนามสำนักพิมพ์อิติตา ได้แก่ คู่มือนักท่องเที่ยว คู่มือนักท่องเที่ยว (ฉบับพกพา) คู่มือนักท่องเที่ยวฉบับพิเศษ คู่มือนักท่องเที่ยวชุดดินแดนในฝัน สารคดีท่องเที่ยว และหนังสือแปล ฯลฯ นิตยสารเที่ยวรอบโลก นิตยสารรายเดือนที่ผลิตต่อเนื่องรายเดือนยาวนานถึง 34 ปีกว่า 400 ฉบับ มีคำจำกัดความว่า “อ่านเที่ยวรอบโลก เหมือนได้เที่ยวรอบโลก” นำเสนอเนื้อหาสาระ เกี่ยวกับการท่องเที่ยวต่างประเทศเป็นหลัก ทั้งข้อมูลเกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรมจากทั่วทุกมุม โลก และความสวยงามทางธรรมชาติ สถานที่สุดฮิต เจาะลึกข้อมูลท่องเที่ยวแต่ละท้องถิ่น เทียบ เป็นอัตราส่วนเนื้อหาต่างประเทศและในประเทศเป็น 90:10 ซึ่งกลุ่มเป้าหมายจะเป็นวัยทำงาน จนถึงวัยเกษียณที่มีใจรักในการท่องเที่ยว

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



รูปที่ 1.2 ผังการจัดการองค์กรของบริษัท

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่ที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

1.4.1 ตำแหน่ง : Graphic Designer

1.4.2 หน้าที่ :
- จัดคอลัมน์นิตยสาร
- ตัดต่อวิดีโอต่าง ๆ
- เขียนคอลัมน์นิตยสาร
- รีวิวร้านอาหารในเว็บไซต์

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งงานที่ปรึกษา

1.5.1 พนักงานที่ปรึกษา : นายอานนท์ จันทะนันท์

1.5.2 ตำแหน่ง : Art Director

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน 2561 จนถึงวันที่ 29 กันยายน 2561 รวมเป็นระยะเวลา 4 เดือน

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากการลง Content ต่าง ๆ ที่ผ่านมา มีจำนวนคนเข้าถึงน้อย จึงจัดทำโครงการนี้ขึ้นมา เพื่อให้วิดีโอมีความน่าสนใจมากขึ้นเพื่อทำไปลงใน YouTube ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ได้เรียนรู้ฝึกการใช้โปรแกรมต่าง ๆ สำหรับงานสื่อประชาสัมพันธ์ในแขนงต่างๆ
2. ได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานอย่างเป็นระบบในองค์กร
3. ได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. ได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะการตัดต่อวิดีโอและการวาดรูป

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ได้เรียนรู้ทักษะการตัดต่อวิดีโอที่เพิ่มขึ้น เพื่อนำไปใช้ในงานผลิตสื่อ
2. การเรียบเรียงคำที่ใช้ในการเขียนคอลัมน์
3. ได้เรียนรู้เทคนิคการถ่ายรูปและถ่ายวิดีโอ
4. ได้เรียนรู้เทคนิคการกราฟฟิคและการใช้สีเพื่อนำไปลงหนังสือ
5. ได้ทักษะการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น
6. ได้ประสบการณ์การทำงานต่าง ๆ ที่ไม่เคยทำ

TNI

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 กล้อง DSLR



รูปที่ 2.1 รูป กล้อง DSLR

ย่อมาจาก Digital single-lens reflex พัฒนามากจากกล้องถ่ายภาพฟิล์มแบบ SLR เดิม โดยยังใช้กระจกเพื่อสะท้อนแสงจากเลนส์ไปยังปริซึมบนกระโหลกกกล้องแล้วสะท้อนต่อไปยังช่องมองภาพ ทำให้ผู้ใช้งานเห็นมุมมองของผลลัพธ์ได้ผ่านการแนบสายตาลงบนช่องมองภาพ และเมื่อกดชัตเตอร์ กระจกสะท้อนภาพจะถูกพับขึ้นไปปิดช่องมองภาพเพื่อเปิดทางให้แสงวิ่งเข้าไปยังเซนเซอร์รับภาพ (หรือฉายลงแผ่นฟิล์ม ในกรณีกล้อง SLR) กลไกที่ว่านี้ เป็นเหตุผลที่ทำให้เกิดสิ่งทีเรียกว่า”เสียงชัตเตอร์”ขณะกดชัตเตอร์ กับรูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์ของกล้องระบบนี้

2.1.2 เลนส์กล้อง



รูปที่ 2.2 รูป เลนส์กล้อง

เลนส์ถ่ายภาพ เป็นส่วนประกอบหนึ่งของกล้องถ่ายภาพ ใช้สำหรับเป็นกลไกหนึ่ง ในการให้แสงสะท้อนกับวัตถุส่งผ่านเข้ามาสู่ในกล้อง เลนส์ถ่ายภาพมีหลายแบบทั้งแบบที่ ติดตั้งกับกล้อง และแบบที่สามารถแยกชิ้นส่วนออกมาได้ และสามารถปรับเปลี่ยน รูรับแสง ความยาวโฟกัส และคุณสมบัติอื่น ๆ

ประเภทของเลนส์ แบ่งได้ 6 ชนิด

1. เลนส์มาตรฐาน (Normal Lens) คือเลนส์ที่มีความยาวโฟกัสในระยะปกติ ให้ภาพถ่ายที่มีระยะพอดีกับการมองด้วยตาเปล่า โดยเลนส์มาตรฐานจะมาพร้อมกับระยะโฟกัส 50 มม. จึงเป็นเลนส์ที่เหมาะสมสำหรับใช้ถ่ายภาพทั่วไป หรือจะเรียกอีกอย่างว่าเลนส์ฟิกซ์ 50 ก็ได้เช่นกัน

2. เลนส์เทเลโฟโต (Telephoto Lens) หรือเรียกสั้น ๆ ว่าเลนส์เทเล เป็นเลนส์มุมแคบที่เหมาะสมกับการเก็บภาพระยะไกล เพราะสามารถซูมเข้าหาวัตถุได้ โดยเลนส์ประเภทนี้มีให้เลือกหลายระยะ เช่น 55-300 มม., 70-300 มม., 80-200 มม., และ 200-400 มม. เป็นต้น ไม่เพียงเท่านั้น ยังใช้สำหรับการถ่ายภาพพอร์ตเรตด้วย

3. เลนส์ไวด์ (Wide Angle Lens) คือเลนส์มุมกว้างที่นิยมใช้ในการถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ เพราะเก็บรายละเอียดภาพได้ครบถ้วน โดยมีระยะโฟกัสให้เลือกหลายช่วงเช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็น 10-24 มม. 11-16 มม. และ 18-35 มม. ไม่เพียงเท่านั้น เลนส์ไวด์ยังเป็นเลนส์ที่เหมาะสมกับการใช้ถ่ายภาพคอนเสิร์ตหรืองาน event ต่าง ๆ ด้วย เนื่องจากเก็บภาพได้ครอบคลุม แต่ก็มีข้อเสียอยู่ที่ความเพี้ยนของภาพ ซึ่งเกิดจากขอบภาพที่โค้งกว่าเลนส์อื่น

4. เลนส์ฟิชอาย (Fisheye Lens) ลักษณะที่สังเกตได้ชัดของเลนส์ประเภทนี้คือ หน้าเลนส์จะกลมและนูนคล้ายตาปลา สามารถเก็บภาพในมุมกว้างสุดถึง 180 องศาเลยทีเดียว ซึ่งให้ภาพที่ดูแปลกตาพร้อมกับมีระยะโฟกัสให้เลือกทั้งแบบเดี่ยวและซูม เช่น 4.5 มม., 8 มม., และ 10-17 มม.

5. เลนส์มาโคร (Macro Lens) เป็นเลนส์ที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายภาพวัตถุหรือแมลงที่มีขนาดเล็ก รวมถึงดอกไม้ด้วย ซึ่งทำให้เห็นรายละเอียดของสิ่งนั้นได้อย่างชัดเจน โดยมีระยะให้เลือก เช่น 65 มม., 90 มม., และ 105 มม. เป็นต้น

6. เลนส์ฟิกซ์ (Fixed Lens) คือเลนส์ที่มีระยะโฟกัสแค่ช่วงเดียว ไม่สามารถซูมเข้า-ออกได้ แต่มีจุดเด่นอยู่ที่รับแสง ซึ่งมีขนาดกว้างกว่าเลนส์แบบอื่นที่ส่วนใหญ่จะอยู่ที่ $f/2.8$ หรือ $f/3.5$ ขึ้นไป แต่เลนส์ฟิกซ์จะเริ่มที่ $f/1.4$ หรือ $f/1.8$ โดยเลนส์บางรุ่นมีรับแสงกว้างถึง $f/0.95$ เลยทีเดียว โดยมีระยะโฟกัสยอดนิยม เช่น 35 มม., 50 มม., และ 85 มม.

2.1.3 ขาตั้งกล้อง

เป็นอีกหนึ่งอุปกรณ์ที่มีสำคัญมากอีกชิ้นหนึ่ง สำหรับใช้ในการการถ่ายภาพที่ไม่ควรมองข้ามเลยทีเดียว เนื่องจากเจ้าขาตั้งเป็นอุปกรณ์เสริม หรืออุปกรณ์ทุ่นแรง ที่พร้อมจะช่วยให้การใช้งานกล้องทำได้ง่ายและลดข้อจำกัดลง โดยเฉพาะการถ่ายที่ต้องใช้ค่าสปีดชัตเตอร์ต่ำ หากถือด้วยมืออาจจะส่งผลให้เกิดภาพเบลอลงตามมาได้นั่นเอง

ประเภทของขาตั้งกล้อง

1. **Monopod** ขาตั้งกล้องที่มีเพียงแค่ขาเดียวตามชื่อเรียกว่า “mono” โดยอุปกรณ์ชนิดนี้จะมีประโยชน์คือช่วยให้กล้องสามารถตั้งได้เอง ใช้เพื่อช่วยให้เราจับกล้องได้นิ่งมากขึ้นกว่าเดิม เรียกได้ว่าเป็นตัวช่วยแบ่งเบาภาระจากน้ำหนักกล้อง พกพาสะดวกสบาย ข้อเสียของมันคือความสามารถในการรับน้ำหนักต่ำ อีกทั้งยังมีความเสี่ยงต่อการเบลอได้เพราะยังมีมือเป็นตัวประคองน้ำหนักอยู่ตลอด หลักๆเราจะเห็นได้ตามงาน Event อย่างงานภาพนิ่ง หรืองาน Video ที่เน้นความรวดเร็ว ฉาบฉวย โดยใช้เวลาสั้นๆ ณ กิจกรรมนั้น ๆ



รูปที่ 2.3 รูป ขาตั้งกล้อง Monopod

2. **Tripod** ขาตั้งกล้องอีกประเภทหนึ่ง มีลักษณะเป็นขาขึ้นออกมารับน้ำหนักด้วยกันทั้งหมด 3 ขา มีประเภทให้เลือกด้วยสองรูปแบบคือ แบบที่มีแกนยึดระหว่างขาแต่ละกันกับส่วนของแกนกลาง ซึ่งจะเป็นตัวช่วยสร้างความมั่นคง และแบบขาที่สามารถกางออกได้อย่างอิสระ เหมาะสำหรับการจัดวางในพื้นที่ต่างระดับได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 2.4 รูป ขาตั้งกล้อง Tripod

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 หลักการเขียน Storyboard

รูปแบบ Storyboard จะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการเขียน Storyboard ก็จะทำภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่าง ๆ

สิ่งสำคัญที่อยู่ใน Storyboard ประกอบด้วย

1. ตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญคือ พวกเขา กำลังเคลื่อนไหวอย่างไร
2. มุมกล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพ และการเคลื่อนกล้อง
3. เสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร

ขั้นตอนการทำ Storyboard

1. วางโครงเรื่องหลัก ไม่ว่าจะเป็น Theme ตัวละครหลัก ฉาก ฯลฯ
 - 1.1 แนวเรื่อง
 - 1.2 ฉาก
 - 1.3 เนื้อเรื่องย่อ
 - 1.4 Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการสื่อ)
 - 1.5 ตัวละคร สิ่งสำคัญคือกำหนดบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวให้โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป ควรออกแบบบุคลิกของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกัน และมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที
2. ลำดับเหตุการณ์คร่าว ๆ

จุดสำคัญ ทุกเหตุการณ์จะเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เหตุการณ์ก่อนหน้าจะทำให้เหตุการณ์ต่อมามีน้ำหนักมากขึ้น และต้องหาจุด Climax ของเรื่องให้ได้ จุดนี้จะเป็นจุดที่น่าตื่นเต้นที่สุดก่อนที่จะเฉลยปมทุกอย่างในเรื่อง การสร้างปมให้ผู้อ่านสงสัยก็เป็นจุดสำคัญในการสร้างเรื่องปมจะทำให้ผู้อ่านเกิดคำถามในใจและคาดเดาเนื้อเรื่องรวมถึงตอนจบไปต่าง ๆ นานา

3. กำหนดหน้า

4. แต่งบท

จุดสำคัญ ทุกเหตุการณ์จะเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เหตุการณ์ก่อนหน้าจะทำให้เหตุการณ์ต่อมามีน้ำหนักมากขึ้น และต้องหาจุด Climax ของเรื่องให้ได้ จุดนี้จะเป็นจุดที่น่าตื่นเต้นที่สุดก่อนที่จะเฉลยปมทุกอย่างในเรื่อง การสร้างปมให้ผู้อ่านสงสัยก็เป็นจุดสำคัญ

5. ลงมือเขียน Storyboard

SCRIPT และ STORY BOARD ประกอบการตรวจพิจารณา Post-Censor
คณะกรรมการตรวจพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ชื่อบริษัทส่ง : บริษัท จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ จำกัด		เบอร์โทรศัพท์ : 0-2972-4266 ต่อ 132
ผลิตภัณฑ์ : มัลติมีเดีย	ชื่อเรื่อง : เข็มทวารวดี	ความยาว : 30 วินาที
บรรยายภาพ / ข้อความ (super) :		บรรยายเสียง :
จีน CG โลโก้ : Checklist travel "Maldives 4 วัน 3 คืน" โลโก้ : Centara grand Island resort & spa Maldives	ภาพ 1 	"เสียงเพลงประกอบในฝัน เสียงทะเล" 0.00 – 0.03 วินาที
โลโก้ : Centara grand Island resort & spa Maldives	ภาพ 2 	"เสียงดนตรีที่นุ่ม" 0.03-0.04 วินาที
โลโก้ : Centara grand Island resort & spa Maldives	ภาพ 3 	"จะดื่มด่ำกับบรรยากาศ" 0.04-0.06 วินาที
โลโก้ : Centara grand Island resort & spa Maldives	ภาพ 4 	"แห่งการพักผ่อนบนเกาะสวรรค์" 0.06-0.08 วินาที

รูปที่ 2.5 รูปตัวอย่างการทำ Storyboard

2.2.2 แนวคิดทฤษฎี การตัดต่อ

การตัดต่อ (Video Editing) ศูนย์ข่าวเยาวชนไทย โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม ได้เขียนไว้ว่า การตัดต่อภาพยนตร์คือการลำดับภาพจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำไว้โดยนำ แต่ละฉากมาเรียงกันตามโครงเรื่องจากนั้นใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพ และเสียงมีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ได้ภาพยนตร์ที่เต็มรูปแบบ การตัดต่อเป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการหลังการผลิตสื่อ (Post-production) ซึ่งประกอบไปด้วย การตรวจสอบวิดีโอต้นฉบับ (ตรวจสอบ Footage) การตัดต่อการแก้ไขระบบสีและการผสมเสียง ฯลฯ ซึ่งในบางครั้งกระบวนการเหล่านี้ก็ถูกรวมเป็นคำ เดียวกับคำว่า “การตัดต่อ”

วิธีการตัดต่อรูปแบบต่างๆ

การตัดต่อแบบเชิงเส้น (Linear video editing) การตัดต่อแบบเชิงเส้น คือ การตัดต่อภาพและเสียงโดยการเข้าถึงข้อมูลต้นฉบับตามลำดับ ไม่สามารถข้ามไปยังช่วงเวลาหนึ่ง ๆ ได้ทันทีส่วนใหญ่มักอยู่ในรูปของเทปบันทึกชนิดต่าง ๆ การตัดต่อทำได้โดยต้องมีเครื่องอ่านเทปต้นฉบับและเครื่องบันทึกเทปพร้อมเทปเปล่าอย่างน้อย 2 เครื่องเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน โดยมีจอ Monitor แสดงภาพในการทำงาน หากเป็นการรับสัญญาณสดหรือเพิ่มเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ก็จะมี เครื่องสลับ /ผสมสัญญาณ และอุปกรณ์อื่น ๆ รวมกันวิธีการตัดต่อทำ โดยการให้เครื่องอ่านเทปต้นฉบับ เล่น ภาพในส่วนที่ต้องการตัดต่อโดยอาจป้อนค่าของเวลา (Time code) ในเทปนั้น ๆ เพื่อความรวดเร็วในการข้ามไปยังส่วนต่าง ๆ แล้วบันทึกส่วนนั้นลงเทปเปล่าในเครื่องบันทึกที่ต่อไว้อีกเครื่องหนึ่งข้อดีของระบบการตัดต่อแบบเชิงเส้น (Linear Editing) มีความรวดเร็วในการแสดงภาพให้เห็นโดยทันทีที่มีความยืดหยุ่นกับการทำงานแบบ Real-time โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานีโทรทัศน์ที่ต้องการความเร่งรีบในการออกอากาศสด การนำเสนอข่าวการตัดต่อในลักษณะนี้เพียงแค่เล่นเทปต้นฉบับในส่วนที่ต้องการก็สามารถแสดงภาพออกได้ทันที ส่วนข้อเสียของการตัดต่อในลักษณะนี้คือความช้าในการค้นหาส่วนต่างๆ ในเทปเนื่องจากต้องอ่านข้อมูลไปเรื่อย ๆ จนหมดเทป ไม่สามารถข้ามไปได้โดยทันทีและหากมีความผิดพลาดในการตัดต่อในแบบบันทึกเทปการแก้ไขนั้นทำได้ยากและไม่สะดวกเพราะต้องเริ่มทำจากต้นเทปจนจบเทป การใช้เทคนิคพิเศษในวิดีโอก็ทำได้จำกัดเนื่องจากต้องพึ่งความสามารถจากตัวอุปกรณ์จึงมีต้นทุนสูงทั้งในด้านอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งเทปบันทึกเพราะหากใช้อุปกรณ์ที่มีความสามารถน้อยก็จะทำงานได้จำกัดจึงไม่เป็นที่นิยมในงานขนาดเล็ก

การตัดต่อแบบไม่เป็นเชิงเส้น (Non-Linear video editing) การตัดต่อในลักษณะนี้ Footage จากสื่อบันทึกทั้งหมดจะถูกบันทึกลงในฮาร์ดดิสก์อยู่ในรูปของ ไฟล์วิดีโอเพื่อใช้กับคอมพิวเตอร์จากนั้นตัดต่อโดยใช้โปรแกรมต่าง ๆ เช่น Adobe Premiere-Pro, Final Cut, Avid, Ulead VideoStudio ฯลฯ เมื่อตัดต่อเสร็จแล้ววิดีโอทั้งหมดจะต้องผ่านการ Render และบันทึกเป็นไฟล์วิดีโอหรือสื่อชนิดอื่น ๆ เสียก่อน จึงจะนำไปใช้ได้ การตัดต่อในลักษณะนี้มีข้อดีคือ สามารถแก้ไขส่วนต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วตามต้องการ อีกทั้งยังสามารถใส่เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดายและมีให้เลือกได้มากมายหลายรูปแบบ โดยสามารถเลือกใช้ได้จากโปรแกรมตัดต่อ หรือสามารถดาวน์โหลด Plug-in หรือโปรแกรมเพิ่มเติมได้จากอินเทอร์เน็ต ส่วนข้อเสียของการตัดต่อในลักษณะนี้คือ ต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการประมวลผลกราฟิกสูงจึงจะสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพต้อง Render ไฟล์ทั้งหมดก่อน จึงจะบันทึกเป็นไฟล์หรือลงสื่อได้ไม่เหมาะสำหรับการทำงานที่ต้องการความเร่งรีบ เช่นการถ่ายทอดสด เป็นต้น การตัดต่อลักษณะนี้จึงเหมาะสำหรับวิดีโอที่นำไปใช้ในภายหลังอีกทั้งโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตัดต่อก็มีความสามารถในการสนับสนุนไฟล์วิดีโอได้ไม่เหมือนกัน วิธีการใช้งานที่แตกต่างกัน สร้างความวุ่นวายในการทำงานตัดต่อได้ในระดับหนึ่ง

2.2.3 ขนาดภาพ

1.ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS)

เป็นการถ่ายภาพภาพในระยะที่ไกลมาก เพื่อให้เห็นบรรยากาศ สถานที่กว้าง ๆ ไม่ได้เน้นที่ตัวแบบมากนัก อาจจะเห็นแค่ตัวแบบกำลังทำอะไรอยู่ในระยะไกล ๆ เท่านั้น โดยส่วนใหญ่จะเน้นสถานที่เป็นหลักเพื่อให้เห็นถึง เวลา ความกว้างใหญ่ของสถานที่ หรือเพื่อให้เห็นความแตกต่างระหว่างสถานที่กับตัวแบบ



รูปที่ 2.6 รูป Extreme Long Shot

TNI

2.ภาพระยะไกล (Long Shot หรือ LS)

เป็นการถ่ายภาพในระยะไกล เพื่อให้เห็นบรรยากาศ และส่วนประกอบในฉาก แต่จะเน้นตัวแบบมากขึ้น โดยลักษณะจะเป็นภาพขนาดเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า เพื่อแสดงให้เห็นทิศทางของตัวแบบในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ



รูปที่ 2.7 รูป Long Shot

3.ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot หรือ MLS)

ภาพที่เห็นรายละเอียดของตัวแบบมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่าโดยเห็นรายละเอียดของตัวแบบพร้อมกับบรรยากาศรอบ ๆ ด้วย อาจจะเป็นการถ่ายเป็นหมู่คณะหลายคน หรือถ่ายให้เห็นวัตถุอื่นที่อยู่ในฉากด้วย



รูปที่ 2.8 รูป Medium Long Shot

4. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot หรือ MS)

ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดภาพที่ทำให้รายละเอียดของตัวแบบมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นภาพครึ่งตัวประมาณตั้งแต่หัวถึงเอว และจะเน้นที่ตัวแบบ ไม่เน้นฉากหลังและรายละเอียดอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็น ภาพขนาดนี้ส่วนใหญ่นิยมใช้กัน เพราะสามารถให้รายละเอียดได้มากไม่น้อยเกินไป จะได้เห็นทั้งท่าทาง และอารมณ์ สีหน้าของตัวแบบ ไปพร้อม ๆ กัน



รูปที่ 2.9 รูป Medium Shot

5. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up หรือ MCU)

ภาพจะแคบลงมากกว่า MS เป็นการถ่ายเน้นรายละเอียดของวัตถุให้เข้าใกล้มาอีก ถ้าถ่ายบุคคลก็ครอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของตัวแบบ ใช้สำหรับในภาพที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม



รูปที่ 2.10 รูป Medium Close-Up

6. ภาพระยะใกล้ (Close-Up หรือ CU)

ภาพถ่ายระยะใกล้ เพื่อเน้นวัตถุ หรือบางส่วนของวัตถุ ขยายให้เห็นรายละเอียดเฉพาะของวัตถุ ให้ชัดเจนมากขึ้น ขจัดสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ต้องการออกไป ในการถ่ายภาพบุคคลจะเป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของแบบ มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า แหวตา รอยยิ้ม ส่วนใหญ่ เน้นความอารมณ์รู้สึกของผู้เป็นแบบที่สายตา แหวตา



รูปที่ 2.11 รูป Close-Up

7. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up หรือ ECU)

เป็นภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มาก ๆ เพื่อเน้นสิ่งที่ถ่ายให้เห็นรายละเอียดของวัตถุในกรณีที่วัตถุ มีขนาดเล็กมาก ๆ หรือถ้าเป็นการถ่ายภาพบุคคล จะเป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็น ตา ปาก เท้า มือ โดยภาพที่ถูกขยายใหญ่ขึ้นก็จะทำให้เห็นรายละเอียดของภาพ เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องให้ได้อารมณ์มากขึ้น เช่น จับภาพที่ดวงตาในระยะประชิด เพื่อแสดงอารมณ์ของผู้ที่อยู่ในภาพ



รูปที่ 2.12 รูป Extreme Close-Up

2.2.4 มุมกล้อง

1. มุมสายตานก (Bird's-eye view)

มุมชนิดนี้มักเรียกทับศัพท์ทำให้เข้าใจมากกว่า เป็นมุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวดิ่ง 90 องศากับผู้แสดง เป็นมุมมองที่เราไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน จึงเป็นมุมที่แปลกแทนสายตาดนที่อยู่บนท้องฟ้าหรือผู้กำกับบางคน เช่น Alfred Hitchcock ใช้แทนความหมายเป็นมุมของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจ มองลงมาหาตัวละครที่ห้อยอยู่บนสะพาน ดึก หน้าผา เพิ่มความน่าหวาดเสียวมากขึ้น มุมกล้องที่คล้ายกับมุม Bird's-eye view คือ aerial shot ซึ่งถ่ายมาจากเฮลิคอปเตอร์หรือเครื่องบินบ้างก็เรียกว่า helicopter shot หรือ airplane shot เป็นข้อดีเคลื่อนไหวถ่ายมาจากด้านบนทั้งสิ้น

2. มุมสูง (High-angle shot)

คือมุมสูงกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไ้บนเครน (crane) ถ่ายลงมาที่ผู้แสดง แต่ไม่ตั้งฉากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตา มองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ไม่มีความสำคัญ หรือเพื่อเผยให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะไกล (LS)

3. มุมระดับสายตา (Eye-level shot)

เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียก คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละคร หรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไ้บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปในกล้องในระหว่างการถ่ายทำ มุมระดับสายตานี้ถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อย เพราะโดยปกติมักใช้กล้องสูงระดับหน้าอก ซึ่งเรียกว่า a chest high camera angle หรือเป็นมุมปกติ (normal camera angle) ไม่ใช่มุมระดับสายตา ซึ่งเป็นมุมที่คนดูคุ้นเคยกับการดูหนังบนจอใหญ่ที่ถ่ายดาราภาพยนตร์ให้ดูใหญ่เกินกว่าชีวิตจริง larger-than-life

4. มุมต่ำ (Low-angle shot)

คือมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้วเงยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของซบเจ็ค หรือตัวละคร จะมีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ เช่น ซ็อดของกิงคอง ยักษ์ ตึกอาคารสิ่งก่อสร้าง สัตว์ประหลาด พระเอก เป็นต้น

5. มุมสายตาหนอน (Worm's-eye view)

คือมุมที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก (Bird's-eye view) กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศากับตัวละครหรือซบเจ็ค บอกตำแหน่งของคนดูอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า เห็นตัวละครมีลักษณะเด่น เป็นมุมที่แปลกนอกเหนือจากชีวิตประจำวันอีกมุมหนึ่ง

6. มุมเอียง (Oblique angle shot)

เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุล เอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Verticle line) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลลาดเอียงของพื้นที่บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพไม่ดี เช่น ในฉากหลุมุนโกลาหล แผ่นดินไหว ถ้าใช้แทนสายตาตัวละคร หมายถึงคนที่เมาเหล้า หกล้ม สับสน ให้ความรู้สึกที่ตึงเครียด

นอกจากนี้ยังมีมุมกล้องอื่นที่สำคัญควรทราบดังนี้

1. มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle)

คือ มุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร แอ็คชั่นและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในหนัง เป็นมุมเดียวกับกล้องแต่มองไม่เห็นคนดู ซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยผ่านสายตาของตาก้อง หรือบางทีเป็นการถ่ายโดยคนแสดงไม่รู้ตัว เรียกว่า การแอบถ่าย (candid camera)

2. มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle)

เป็นมุมมองส่วนตัว หรือเรียกว่า มุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพด้วย เช่น ผู้แสดงมองมาที่กล้อง ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกเหมือนมองไปที่คนดูหรือพูดกับกล้อง เช่น การอ่านข่าว การรายงานข่าวในทีวี เป็นต้น ลักษณะของมุมกล้องชนิดนี้ เป็นความสัมพันธ์กันระหว่างสายตาต่อสายตา (eye-to-eye relationship)

มุมแทนสายตา แบ่งเป็น

2.1 แทนสายตาคนดู เป็นการกำหนดตำแหน่งคนดูให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากนั้น เช่น คนดูถูกพาให้เข้าชมโบราณสถาน พาเที่ยว คนดูจะได้เห็นเหตุการณ์ของแต่ละฉาก หรือกล้องอาจถูกตั้งมาจากระดับสูง แทนสายตาจากที่สูง แทนคนดูตกลงมาจากที่สูง ภาพแทนสายตาของนักบิน รถแข่ง พายเรือ ดำน้ำ สกี รถไฟเหาะดีลิ่งกา

2.2 กล้องแทนสายตาตัวละคร เป็นการเปลี่ยนสายตาของคนดูจากการเฝ้าแอบมองมาเป็นแทนสายตาในทันที ซึ่งคนดูก็ได้เห็นร่วมกันด้วยตัวละครหรือผู้แสดง เช่น ตัวละครมองออกไปนอกกรอบภาพ จากนั้นภาพตัดไปเป็นมุมมองสายตาของตัวละคร การแพนช็อตหรือ traveling shot ในภาพยนตร์สารคดีส่วนใหญ่ กล้องมักทำหน้าที่แทนสายตาของคนดู

3. มุมมองใกล้ชิด (Point-of-view Camera Angles)

มุมมองใกล้ชิดนี้มักเรียกง่าย ๆ ว่า มุมพีโอวี (POV) เป็นมุมมองระหว่าง มุม objective และมุมมอง subjective แต่อย่างไรก็ตาม เราก็ถือว่าเป็นมุมมอง objective หรือมุมมองแอบมอง และส่วนใหญ่ขนาดภาพที่ใช้มักเป็นภาพระยะใกล้กับระยะปานกลาง เพื่อให้สามารถมองเห็นภาพแสดงออกของใบหน้าตัวละครเห็นรายละเอียดชัดเจน

การใช้มุมพีโอวีนี้อาจใช้สำหรับกรณีที่ต้องการให้คนดูไปมีส่วนในเหตุการณ์ด้วย นอกจากนี้การใช้มุมพีโอวี ยังมักตามหลังช็อตผ่านไหล่ หรือ over-the-shoulder (OS) คือเมื่อผู้แสดงคนหนึ่งจะเห็นด้านหลังเป็นพื้นหน้า และใบหน้าของผู้แสดงอีกคนหนึ่งอยู่พื้นหลังหรืออาจใช้ก่อนมุมแทนสายตาของนักแสดง เป็นต้น

การใช้มุมกล้องต้องคำนึงถึงพื้นที่ (space) และมุมมอง (viewpoint) ซึ่งตำแหน่งกล้องเป็นตัวกำหนดพื้นที่ที่จะมีขอบเขตเพียงใดจากที่ซึ่งคนดูมองเห็นเหตุการณ์ซึ่งต้องสัมพันธ์กันทั้งหมดทั้งขนาดภาพ มุมมอง และความสูงของกล้อง

2.2.5 การเคลื่อนไหวกล้อง

1. Pan (แพน)

เป็นเทคนิคการเคลื่อนกล้องจากซ้าย ไป ขวา หรือ ขวามาซ้ายก็ได้ เราจะ เรียกว่า แพน ใช้ในหลายกรณีมาก ๆ ไม่ว่าจะเป็นบอกเรื่องราว เชื่อมระหว่างสถานที่หนึ่งไปอีกสถานที่หนึ่ง เช่น การหันกล้องตามวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง โดยกล้องจะอยู่ที่จุดเดิม

2. Tilt (ทิว)

จะคล้ายกับ Pan แต่เปลี่ยนเป็น จาก บนลงล่าง เรียกว่า Tilt down หรือ ด้างขึ้นบน เรียกว่า Tilt up ก็ได้ คือว่า การที่ กล้องจะอยู่กับที่ แล้วใช้วิธีการยกกล้องหรือก้มกล้องตามวัตถุหรือ Tilt ไปหาวัตถุก็ได้ เช่น การ Tilt จากท้องฟ้า ลงมา หาบ้าน การถ่ายแบบนี้ในภาพยนตร์ส่วนมากจะใช้ในการเปิดเรื่อง ส่วนการ Tilt จากล่างขึ้นบน เช่น การถ่ายคู่พระนาง กำลังกอดกัน แล้วกล้อง Tilt ขึ้นไปหาท้องฟ้า แล้วมีตัวหนังสือปรากฏว่า จบบริบูรณ์ แบบนี้จะเป็นถ่ายบอกว่าจบแล้ว เป็นต้น

3. Tracking (แทร็ค)

การแทร็ค (Tracking) หรือเรียกอีกอย่างว่า การตรัก (Truck) ก็ได้ การแทร็คเป็นการเคลื่อนกล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่ง ใช้ในการติดตามผู้แสดงหรือสำรวจตรวจตราพื้นที่ (space) เป็นการเคลื่อนไหวติดตามตัวละคร หรือวัตถุที่เคลื่อนที่ การแทร็คจะไม่เหมือนการแพน การแทร็ค กล้องจะเคลื่อนที่ตามวัตถุไปด้วย เช่น การตั้งกล้องอยู่บนรถยนต์ และถ่ายคนกำลังปั่นจักรยาน การแทร็คแบบนี้จะทำเป็นแบบการขนาบด้านข้าง แล้วเคลื่อนที่ไปพร้อม ๆ กันกับวัตถุไปพร้อม ๆ กัน เป็นต้น

4. Dolly (ดอลลี่)

การดอลลี่ (Dolly) คือ การเคลื่อนกล้องเข้าหาผู้แสดงหรือออกจากผู้แสดง เรียกว่า Dolly in และ dolly out แต่ในปัจจุบันความหมายระหว่าง dolly กับ track นั้นใช้ปะปนกัน ดังเช่นผู้กำกับบางคนเรียกการเคลื่อนกล้องที่ใช้ยานพาหนะพาไป เช่น รถยนต์ รถจักรยาน เป็นดอลลี่ซ็อต หรือ แทรคกิ้งซ็อต (tracking shot หรือ traveling shot) ทั้งสิ้น ทั้งนี้เพื่อง่ายต่อความเข้าใจของทีมงาน

5. Handheld Camera (การถือกล้องถ่าย)

การถือกล้องถ่ายภาพ เป็นการเคลื่อนที่กล้องที่ทำให้ภาพไหวอยู่ตลอดเวลา ลักษณะเป็นการถ่าย ภาพที่ไม่เป็นแบบแผนเหมือนการเคลื่อนกล้องแบบอื่น ๆ ซึ่งให้ความรู้สึกว่าคุณอยู่ ณ ที่นั้น หรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น โดยใช้กล้องถ่ายทอดความสับสนอลหม่าน ลูกเห็บ รวดเร็วของแอ็คชั่น แต่อย่างไรก็ตาม การถือกล้องถ่ายภาพหากใช้ไม่ถูกกาลเทศะ อาจเป็นตัวแทนภาพยนตร์ได้

2.2.6 หลักการเขียนบทความ

1. การเลือกเรื่อง ควรคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ดังนี้

- เลือกเรื่องที่ตนเองสนใจ เป็นที่น่าสนใจ และคนส่วนใหญ่กำลังสนใจ ทันสมัย ทันเหตุการณ์
- เลือกเรื่องที่คุณเขียนมีความรู้ มีประสบการณ์ ตลอดจนเป็นเรื่องที่คุณเขียนต้องการเสนอ

ความคิดแก่ผู้อ่าน

- เลือกเรื่องที่คุณเขียนสามารถหาแหล่งค้นคว้า หรือหาข้อมูลมาเสนอในงานเขียนได้
- เลือกเรื่องที่มีความยาว ความยาก ความง่าย พอเหมาะกับความสามารถของคุณเขียน เวลาที่

ได้รับมอบหมาย หน้ากระดาษ และคอลัมน์ที่คุณรับผิดชอบ

2. กำหนดจุดมุ่งหมาย โดยกำหนดให้ชัดเจนว่าเขียนเพื่ออะไร เช่น ให้ความรู้ เสนอความเห็น โน้มน้าวใจ ให้แนวคิดในการดำเนินชีวิต เขียนให้ใครอ่าน เช่น กลุ่มมวลชน กลุ่มผู้มีการศึกษาสูง เด็กวัยรุ่น ผู้ใหญ่ เป็นต้น

3. กำหนดแนวคิดสำคัญ หรือประเด็นสำคัญ หรือแก่นเรื่อง ต้องกำหนดว่าบทความเรื่องนี้จะเสนอแนวคิดสำคัญ หรือมีแก่นเรื่องอะไรให้แก่ผู้อ่าน เพื่อจะได้นำเสนอเนื้อหา ถ่ายทอดด้วยคำประโยคต่าง ๆ เพื่อมุ่งสู่แก่นเรื่องนั้น

4. ประมวลความรู้ ความคิด ต้องค้นคว้าหาข้อมูลให้เพียงพอที่จะเขียน จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ หรือการสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เกี่ยวข้อง เป็นต้น

5. วางโครงเรื่อง กำหนดแนวทางการเขียนว่าจะนำเสนอสาระสำคัญ แยกเป็นกี่ประเด็น ประเด็นใหญ่ ๆ มีอะไรบ้าง ในประเด็นหลักมีประเด็นย่อย ๆ มีตัวอย่าง มีเหตุผล เพื่อสนับสนุนประเด็นหลักอย่างไรบ้าง การวางโครงเรื่องจะช่วยให้เขียนเรื่องได้ง่าย ไปในทิศทางที่ต้องการ ไม่สับสน ไม่กล่าวซ้ำซาก ไม่นอกเรื่อง

6. การเขียน ได้แก่

- การเขียนขยายความให้ข้อมูลในแต่ละประเด็น มีการอธิบาย ยกเหตุผลประกอบ กล่าวถึงข้อมูลประกอบ อาจเป็นสถิติ ตัวเลข ตัวอย่างเหตุการณ์ ดำเนิน นิทาน เป็นต้น

- เขียนคำนำและสรุปด้วยกลวิธีที่เหมาะสมกับประเภทของเนื้อหาบทความ

- การใช้ภาษา ควรเลือกใช้ให้เหมาะกับจุดมุ่งหมาย การเขียน ประเภท เนื้อหา ดังที่กล่าวมาแล้ว

- การสร้างลีลาการเขียนเฉพาะตัว สร้างได้โดยการเลือกใช้ภาษาให้เป็นเอกลักษณ์ เช่น การใช้ระดับภาษาปาก เล่นการมโวหาร มีคำเสียดสี มีการแสดงความรู้สึ้อย่างชัดเจน หรือมีการสร้างคำใหม่มาใช้อยู่เสมอ ๆ เป็นต้น

TNI

2.2.7 การจัดวาง Layout

เลย์เอาต์ (Layout) คือการจัดวางภาพ ตัวอักษรตลอดจนสิ่งประกอบอื่น ๆ เพื่อประกอบกันเป็นหน้าแต่ละหน้าของงานพิมพ์อย่างคร่าว ๆ เพื่อเป็นแนวในการจัดทำต้นฉบับงานพิมพ์ ใช้ทดสอบปฏิกิริยาต่อการดึงดูดและการนำสายตาของผู้ดูต่อสิ่งพิมพ์ที่จะเตรียมจัดทำขึ้น ไม่มีกฎตายตัวในการจัดทำเลย์เอาต์ สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือ เลย์เอาต์ที่ดีจะช่วยให้ผู้ดูผ่านสายตาไปบนงานพิมพ์ได้อย่างง่ายดาย มีความน่าสนใจ น่าติดตาม แต่ถ้าเป็นไปในทางตรงข้ามคือผู้ดูต้องประสบกับความยากลำบากในการดูงานพิมพ์นั้น ก็อาจลงท้ายด้วยการเลิกดูไปเลย ในการทำเลย์เอาต์นั้น ควรจัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่จะนำเสนอ ควรทำให้สิ่งที่จะนำเสนอมีความชัดเจนและเรียงตามลำดับความสำคัญ

1. ศึกษาภาพรวมของงาน

สิ่งพิมพ์ที่กำลังจัดทำขึ้น อาจเป็นส่วนหนึ่งของงานทั้งหมด เช่น แผ่นพับโฆษณาสินค้าชิ้นหนึ่ง อาจเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการโฆษณาอื่น ๆ อาทิเช่น สื่อทีวี หนังสือพิมพ์ วิทยุ ฯลฯ ดังนั้นการออกแบบสิ่งพิมพ์จึงควรดูภาพรวมของงานทั้งหมด เพื่อให้ชิ้นงานพิมพ์ออกมาสอดคล้อง เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับสื่ออื่นรวมทั้งให้คำนึงถึงภาพลักษณ์และวัตถุประสงค์ของการจัดทำ

2. จัดหมวดหมู่ของเนื้อหา

สิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่ม เช่น หนังสือ โบรชัวร์ แคตตาล็อก จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องทำการแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาแยกเป็นบท ๆ แต่ละบทจัดส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหา ภาพประกอบ ให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อน คำนวณจำนวนหน้าสำหรับแต่ละบท รวมจำนวนหน้าทั้งหมดประกอบกันเป็นเล่ม สำหรับงานพิมพ์ที่เป็นชิ้น เช่น แผ่นพับ ใบปลิว โปสเตอร์ ก็ต้องจัดกลุ่มเนื้อหา ภาพประกอบ ให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อนเช่นกัน

3. สร้างโครงแบบหรือกริด (Grid)

หนึ่งในวิธีการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่นิยมใช้กัน คือใช้กริดช่วยในการออกแบบ เริ่มจากการจัดทำโครงแบบซึ่งประกอบด้วยเส้นในแนวตั้งและแนวนอนเป็นผังสำหรับวางเนื้อหาภาพประกอบและองค์ประกอบอื่น ๆ ของแบบ (รายละเอียดของกริดจะกล่าวในหัวเรื่องถัดไป)

4.ลงรายละเอียดแต่ละหน้า

-จัดทำจุดสนใจหลักให้โดดเด่นโดยขยายขนาดให้ใหญ่ ใช้ภาพประกอบที่น่าสนใจ รำลึกเสมอว่าจะต้องให้ผู้ดูเห็นเป็นสิ่งแรกเมื่อมองมาที่สิ่งพิมพ์หน้านั้น ส่วนสิ่งที่ไม่สำคัญหรือรายละเอียดให้มีขนาดเล็ก

-ตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจจุดแรกของหน้าจะอยู่ด้านบนซ้าย จึงเป็นที่ๆเหมาะสมในการวางส่วนสำคัญหลักของข้อมูล

-เลือกใช้สีในการเน้นข้อความที่สำคัญ ทดสอบการใช้สีสด ๆ บนพื้นดำ สีคู่ สีตรงข้าม ฯลฯ

-พิจารณาในการตัดขอบ(Crop)ภาพประกอบให้ภาพนั้นดูน่าสนใจขึ้นดูดีขึ้น

-ใช้เส้นในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนใส่กรอบให้กับภาพเท่าที่จำเป็น การใช้เส้นสายมากจะทำให้ดูรกและรบกวนสายตา ควรมีแนวคิดให้ใช้เส้นสายและกรอบภาพให้น้อยที่สุดแต่สามารถทำงานออกมาดูดี

-การดำเนินจัดทำแบบแต่ละหน้าสำหรับงานประเภทหนังสือ นิตยสาร โบรชัวร์ แคตตาล็อก ควรมีการวางแผนให้สอดคล้องกันทั้งเล่ม อาจมีความแตกต่างบ้างเพื่อความไม่จำเจ แต่ไม่ควรมีความต่างกันอย่างสิ้นเชิงและให้วางรูปแบบเป็นหน้าที่ติดกันแทนที่จะคิดเป็นหน้าเดียว

-ควรมีความรู้ความเข้าใจในข้อจำกัดต่าง ๆ ของการพิมพ์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่อาจเกิดขึ้น (ศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ ข้อคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์)

2.2.8 แสง

1. **แสงธรรมชาติ** คือแสงที่ได้จากดวงอาทิตย์หรือแสงกลางวัน (Daylight) ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดแสงที่ให้สี ถูกต้องสวยงามตามธรรมชาติมากที่สุด การใช้แสงธรรมชาติในการถ่ายภาพมักประสบปัญหา เนื่องจากไม่สามารถ กำหนดหรือบังคับแสงให้ไปในทิศทางที่เราต้องการหรือไม่อาจจะควบคุมปริมาณความเข้มของสภาพแสงได้ ซึ่ง ทั้งหมดนี้จะมีผลต่อการถ่ายภาพทั้งสิ้น การถ่ายภาพในลักษณะนี้ช่างภาพจะต้องมีการวางแผนมาเป็นอย่างดี เนื่องจาก สภาพแสงมีการเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา

ในบางสถานการณ์ แสงอาทิตย์ส่องตรงแรงและจัดเกินไป ซึ่งไม่เป็นที่พึงปรารถนาสำหรับการถ่ายภาพบางชนิด เช่น ภาพดอกไม้ ภาพทิวทัศน์ หรือแม้แต่ภาพบุคคล เพราะบริเวณที่แสงส่องจะมี Hight light มาก ส่วนเงาที่เกิดจากแสงอาทิตย์โดยตรงจะมีสีดำเข้ม ดูแล้วไม่สวยงาม

ดังนั้นการใช้แสงอาทิตย์ในการถ่ายภาพจะต้องพิจารณา 2 ประเด็นที่เกี่ยวข้อง คือ

- มุมของแสง ทิศทางหรือตำแหน่งของแสง
- ความเข้มของแสง ระยะห่างของแสงซึ่งจะทำให้เกิดความแรงและความอ่อนนุ่มของแสง

อย่างไรก็ตามหากแบ่งการถ่ายภาพด้วยแสงธรรมชาติตามระยะเวลาสามารถที่จะจัดแบ่งได้ดังนี้

การถ่ายภาพในตอนเช้าตรู่ (Early Morning) แสงอาทิตย์ในยามเช้าตรู่จะให้ความสดชื่น และความนุ่มนวล ประกอบกับความลึกซึ้งของสีที่ได้ในช่วงนี้จะมีการถ่ายทอดเนื้อสีตามธรรมชาติได้อย่างดีเยี่ยม และแสงประเภท นี้มีความเหมาะสมที่สุดในการถ่ายภาพ ความเข้มของสภาพแสงที่ค่อย ๆ แปรผันไปตามลักษณะของบรรยากาศ ซึ่ง เป็นการท้าทายและท้าทายนักถ่ายภาพเป็นอย่างยิ่ง

การถ่ายภาพในตอนเที่ยงวัน (Midday) แสงของดวงอาทิตย์ในตอนเที่ยงวันจะมีสีขาวและความสว่าง มากกว่าเวลาอื่น ๆ ประกอบกับทิศทางหรือตำแหน่งของแหล่งกำเนิดแสงจะอยู่ค่อนข้างตรงศีรษะหรือทำมุมกับวัตถุ 90 องศา ภาพที่ได้ในลักษณะนี้ จะมีความกระด้างและมีเงาคัดกับส่วนสว่างชัดเจน ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับฤดูกาลด้วยเช่นกัน สำหรับการถ่ายภาพบุคคลก็จะต้องขยับและลำบาก เนื่องจากใบหน้าคนจะถูกบังด้วยเงา หรือนัยน์ตาก็จะลึกลงไป แต่ถ้าว้น โหนท้องฟ้ามีเมฆมาก แสงที่ได้ก็จะลดความกระด้างลง เนื่องจากถูกเมฆมารองไว้

การถ่ายภาพตอนโพล์เพล้ (Dusk) หลังจากแสงอาทิตย์ได้เบาบางลง ท้องฟ้าก็มีแนวโน้มที่จะปลอดภัยโปร่งใน ช่วงตอนเย็น เมฆหรือกลุ่มเมฆปกติจะอยู่ใกล้ขอบฟ้า และบ่อยครั้งที่เมฆจะกระจายแสง ให้สีเรื่อ ๆ ปนทอง บรรยากาศอบอุ่น ขณะที่ดวงอาทิตย์ยังอยู่ขอบฟ้า หรือใกล้จะลับขอบฟ้าจะทำให้ ดวงอาทิตย์ดูดวงโต และสีจัดจ้าน ฟิล์มสีปกติจะมีความไวต่อแสงสีฟ้าซึ่งสามารถให้ภาพที่น่าประทับใจ หรืออาจจะได้สีแดงอมม่วงขาว

การถ่ายภาพในตอนกลางคืน (Night) ในการถ่ายภาพบางครั้งสิ่งลึกลับของโลกที่จะปรากฏ ให้ช่างภาพต้องเผชิญ คือ ตอนกลางคืน ซึ่งดวงอาทิตย์ได้ลับฟ้าไปแล้ว การถ่ายภาพช่วงนี้ยังไม่ได้ใช้ แสงประดิษฐ์ ส่วนมากเป็น การถ่ายภาพที่มีองค์ประกอบง่าย ๆ การถ่ายมักจะถ่ายช่วงที่อยู่ในระหว่าง การเปลี่ยนจากกลางวันสู่กลางคืน เลยระยะเวลา โพล์เพล้ไปอีกเล็กน้อย แม้จะเป็นช่วงที่ต้องใช้แสง ประดิษฐ์เข้ามาแทนที่ก็ตาม แต่การใช้แสงตามธรรมชาตินั้นจะ ให้อารมณ์ที่แตกต่างกันกับใช้แสง ประดิษฐ์ การถ่ายภาพตอนกลางคืนที่ใช้แสงธรรมชาติดังกล่าว ได้แก่ การอาศัยแสงจากดวงจันทร์ ดวงดาวต่างๆ หรือแม้แต่ท้องฟ้า การถ่ายช่วงนี้มีความจำเป็นต้องใช้ขาตั้งกล้อง เพราะจะต้องใช้ ความเร็วชัตเตอร์มาก ซึ่งอาจใช้ความเร็วชัตเตอร์ 1 นาทีหรือมากกว่าอาจใช้ถึง 5 นาที ทั้งนี้แล้วแต่ ปริมาณแสงในขณะนั้น สิ่งที่น่าให้ความสนใจอย่างหนึ่งคือ การเคลื่อนที่ของดวงจันทร์หรือเมฆ รวมทั้ง แสงอื่น ๆ จะเป็นองค์ประกอบที่ทำให้ได้อารมณ์ของภาพถ่ายอย่างดีทีเดียว

2. แสงเทียม คือแสงที่ได้จากสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ โดยอาศัยกรรมวิธีต่าง ๆ ซึ่งคิดค้นขึ้นมา เพื่อใช้แทน แสงธรรมชาติ มีทั้งแสงจากหลอดไฟฟ้าทุกชนิด แสงจากไฟแฟลชซึ่งมีใช้ทั้งใน สตูดิโอ และนอกสถานที่ แสงจาก เทียนไข ไฟฉาย นีออน และแสงรังสีต่างๆ ที่ใช้ในงานวิทยาศาสตร์ และการแพทย์

การถ่ายภาพด้วยแสงประดิษฐ์ผู้ถ่ายสามารถควบคุมทิศทางความเข้ม ตลอดจนตำแหน่งของ แหล่งกำเนิดแสงได้ ซึ่งทำให้ได้รับความสะดวกกว่าการใช้แสงธรรมชาติ ในขั้นแรกของกายถ่ายภาพ ด้วยแสงประดิษฐ์ ผู้ถ่ายควรจะต้อง ศึกษาค้นคว้าเรื่องทิศทางของแสง ชนิดและประเภทของอุปกรณ์ที่ ใช้เป็นแหล่งกำเนิดแสง ซึ่งพอที่จะรวบรวมและ สรุปได้ดังนี้

1. โคมไฟทังสแตน และไฟฮาโลเจน เป็นชุดไฟสำหรับถ่ายภาพที่ให้อุณหภูมิสีอยู่ที่ 3,200 K - 3,400 K แสงสีที่ได้จะดูมีชีวิตชีวา และได้สภาพแสงค่อนข้างสว่างแต่ไม่ทำให้เกิดเงาเหมือนแสงอาทิตย์ จึงนุ่มนวลกว่าแสง อาทิตย์เมื่อแดดจ้า

ข้อจำกัดของหลอดชนิดนี้ก็คือ การให้สีที่ไม่มาตรฐาน และไม่มีดวงทน ซึ่งควรจะใช้หลอดไฟถ่ายภาพ โดยเฉพาะ (Photoflood)

2. อุปกรณ์แฟลช (Flash Equipment) เป็นอุปกรณ์ที่เป็นที่นิยมสูงสุดของนักถ่ายภาพมืออาชีพสมัครเล่น และช่างภาพมืออาชีพมีการจัดแบ่งแยกอยู่หลายประเภท

Electronic Flash เป็นแฟลชธรรมดาที่ใช้ร่วมกับกล้องถ่ายภาพทั่วไป มีขนาดเล็กกะทัดรัดพกพาสะดวก สามารถเสียบติดกับ Hot shoe บนฐานเสียบแฟลช หรือใช้สายแยกออกจากตัวกล้องก็ได้

Flash in the studio เป็นชุดไฟแฟลชที่ช่างภาพมืออาชีพส่วนใหญ่เลือกใช้ เป็นแฟลชที่มีขนาดใหญ่ มีกำลังไฟสูง และให้สีสรรที่ดูแล้วสมจริงเหมือนธรรมชาติ เหมาะสำหรับถ่ายภาพ portrait และภาพหุ่นนิ่ง Still-life photographer เนื่องจากมีความคล่องตัว ง่ายต่อการควบคุม และยังมีความคมชัดสูงสามารถแยกออกได้หลักๆ 2 ประเภท

- Powerpack ชุดไฟแฟลชแบบนี้จะมีหน่วยจ่ายกำลังไฟแยกต่างหากจากโคมไฟ (Lamp head) ให้กำลังไฟที่แรง สามารถแยกใช้ได้หลายหัวและกำหนดการแบ่งไฟเป็นสัดส่วนได้ มีราคาแพง

- Compact Unit คือ Monobloc เป็นชุดไฟแฟลชที่รวมเอาหน่วยจ่ายไฟเข้าไว้กับ โคมไฟแฟลช เพียงแต่ใช้สายต่อกับไฟกระแสดับตามบ้านก็ใช้ได้ทันที มีขนาดกระทัดรัด เคลื่อนย้ายได้สะดวกใช้ได้ ใน สถานที่และนอกสถานที่ แต่จะมีกำลังไฟต่ำกว่า Powerpack บางระบบมีการใช้ photoelectric slave unit เพื่อเชื่อมกับแฟลชแต่ละดวงเพื่อทำหน้าที่ให้มีความสัมพันธ์กันเมื่อทำการบันทึกภาพ

3. แสงสว่างจากสภาพแสงจริง จากสภาพแวดล้อมโดยทั่วไปที่สามารถพบเห็นได้ตามอาคารร้านค้า ถนน ตลอดจนความชื้นมีน ในสังคยยามราตรีซึ่งก็จะมีให้เห็นถึงแสงสี หรือดวงไฟน้อยใหญ่ที่ประดับประดาอยู่ แสงพวกนี้ เป็นแสงประดิษฐ์ที่เกิดขึ้นจากสภาพจริงเท่าที่มีภาพที่ได้ในลักษณะดังกล่าวจะแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ บรรยากาศ ซึ่งจะ ทำให้ถ่ายทอดเรื่องราวรวมทั้งสภาพความเป็นจริงในขณะนั้นได้ ช่างภาพควรใช้ประโยชน์จากแสงสว่างตามสภาพ ความเป็นจริงถ่ายด้วย

2.2.8 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

1. จุด (Point, Dot)

คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำ ๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจได้จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง

นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบแล้ว เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา ได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ปลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข วัว และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่าง มี จังหวะ และมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น

2. เส้น (Line)

เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่าง ๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เอียง โค้ง ฯลฯ เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทาหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทาหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่างรูปทรง

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปด้วย



รูปที่ 2.13 รูปลักษณะของเส้น

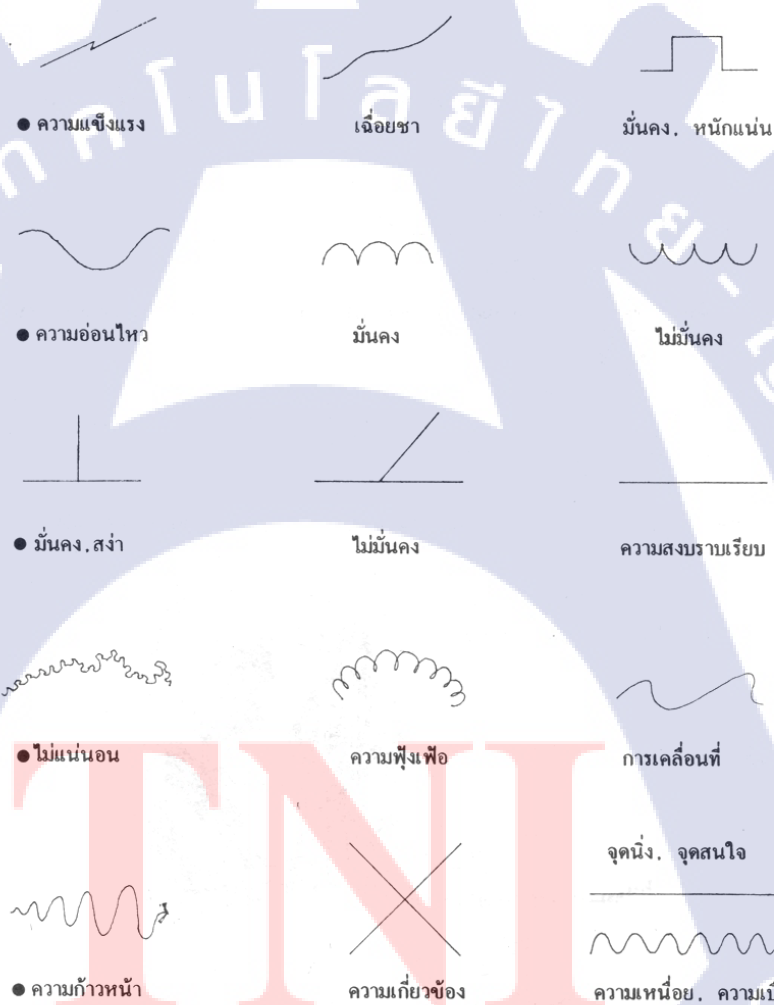
ลักษณะของเส้น

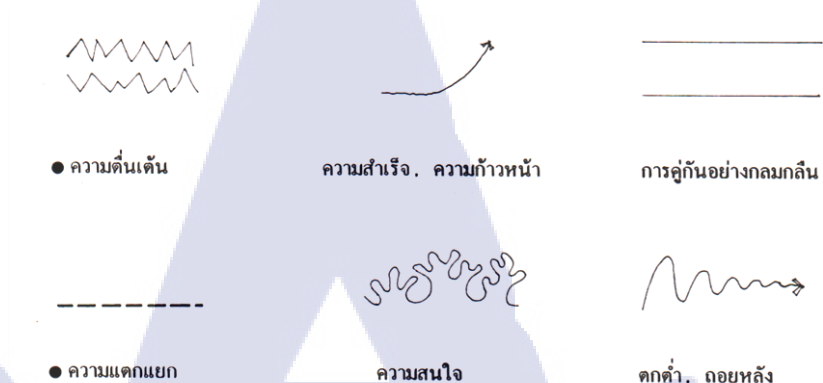
เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคงหนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทาง ที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และ โครงสร้างของภาพ





รูปที่ 2.14 รูป ลักษณะของเส้น

3. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง คือ พื้นที่ ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมี สองมิติ
รูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมีความชัดเจน และสมบูรณ์

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ

1. รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูปเรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่น ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจก่อนแก้ไขก่อน

2. รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นารูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้, ใบไม้, สัตว์ต่าง ๆ , สัตว์น้ำ แมลง, มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ ส่วนผลงานบางชิ้นที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตุ๊กตาหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเรา เป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตามธรรมชาติ ให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย, กิ่งไม้, ขนนก ฯลฯ มาออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมากนัก

3. รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เลื่อนไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิต หรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระบวนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม

4. แสงและเงา (Light & Shade)

เป็นองค์ประกอบของศิลป์ที่อยู่คู่กัน แสงเมื่อส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา แสงและเงา เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุ สามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด จะมีความสว่างมากที่สุดในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด
2. บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง รองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมาและเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อน
3. บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง เป็นบริเวณที่ถูกบดบังจาก แสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง
4. บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมาก ๆ หลาย ๆ ชั้นจะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด
5. บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุ تابลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับ ความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้น หลัง ทิศทาง และระยะของเงา

5. สี (Color)

เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำงานศิลปะ สีจะช่วยให้เกิดความน่าสนใจ และมีชีวิตชีวา แก่ผู้ที่ได้พบเห็น อีกทั้งยังให้ความรู้สึกต่าง ๆ ได้ด้วย สีจึงมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์เราเป็นอันมาก

สี คือ ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสสามารถมองเห็น ในทางศิลปะ สี คือ ทศนาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก

สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
3. ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้สีต่าง ๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่าง ๆ
4. ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศ สมจริงและน่าสนใจ
6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์

แม่สีแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. แม่สีวัตถุ (Subtractive Color) เป็นสีที่เกิดจากธรรมชาติหรือการสังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ในวงการศิลปะ การพิมพ์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่ แดง เหลือง น้ำเงิน

2. แม่สีแสง (Additive Color) เป็นสีที่เกิดจากแสงสามารถเห็นได้เมื่อนำแท่งแก้วปริซึมมาส่องกับแสงแดด หรือ อาจหาดูได้จากสีรุ้ง สีกลุ่มนี้นำมาใช้ประโยชน์ เช่น ผลิตจอภาพโทรทัศน์ มอนิเตอร์ และใช้ในงาน ออกแบบเว็บไซต์หรือภาพยนตร์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่ สี แดง เขียว น้ำเงิน

รูปแบบของสีที่เกิดจากแสง (RGB)



Additive Color (RGB)

รูปที่ 2.15 รูป สี RGB

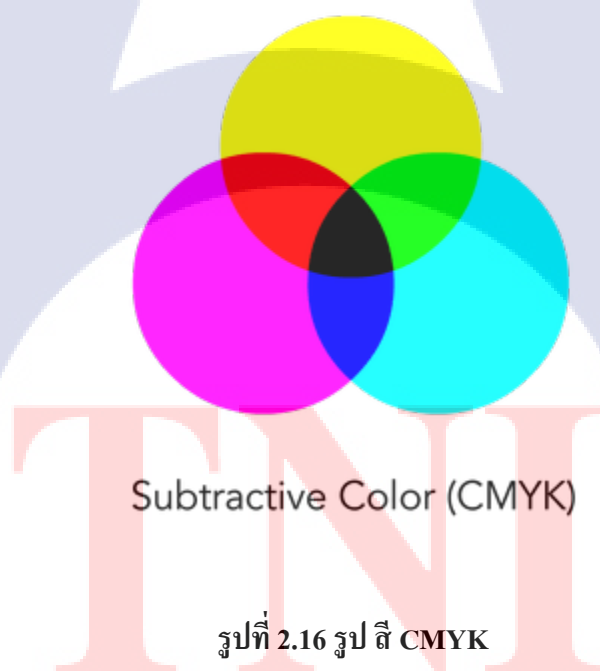
รูปแบบสีที่เกิดจากแสงจะใช้สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เป็นแม่สีหลัก เพื่อผลิตแสงสีในรูปแบบต่างๆ ยกตัวอย่าง เช่น แสงสีแดงผสมกับแสงสีเขียวจะได้แสงสีเหลือง หรือ แสงสีแดงผสมกับแสงสีน้ำเงินจะได้แสงสีม่วงแดง เป็นต้น

แนวคิดของรูปแบบสี RGB นี้มีพื้นฐานมาจากทฤษฎี ของนักฟิสิกส์ “ยังและเฮล์มโฮลทซ์” (The Young-Helmholtz Theory – ว่าด้วยการมองเห็นสีเกิดขึ้นเนื่องจากความแตกต่างกันของเซลล์ Cone ในเรตินา)

RGB จึงเป็นรูปแบบของสีที่ใช้อธิบายปรากฏการณ์แสงเป็นหลัก ดังนั้นระบบดังกล่าวจึงถูกนำไปใช้ประโยชน์ในการผลิตสีให้กับจอภาพแทบ ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์, โปรเจกเตอร์ และอื่นๆอีกมากมาย

การรวมตัวของสีในรูปแบบนี้เราเรียกกว่าเป็นการรวมตัวแบบบวก (Additive Color) เมื่อรวมตัวกันทั้งสามแม่สีจะได้สีขาว

รูปแบบของสีที่เกิดจากวัตถุ (CMYK)

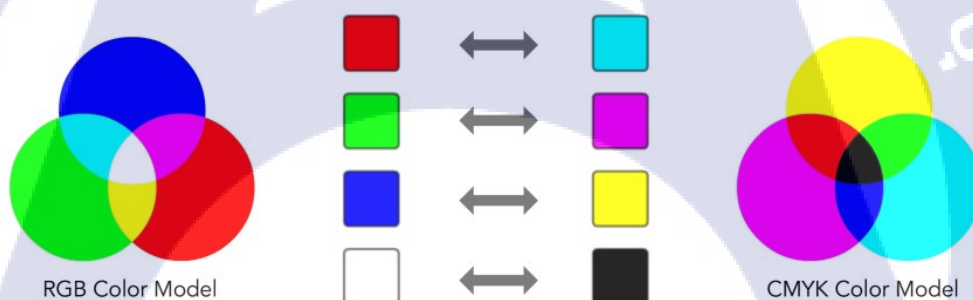


CMYK เป็นรูปแบบสีที่ถูกกำหนดขึ้นมาให้ใช้สำหรับงานศิลปะหรืองานสื่อสิ่งพิมพ์ลงบนวัตถุ ประกอบด้วย 4 แม่สีหลักได้แก่สีฟ้า (Cyan), สีม่วงแดง (Magenta), สีเหลือง (Yellow) และสีดำ (Black) สาเหตุที่ต้องมีสีดำเนื่องจากการผสมสีระหว่างสีฟ้า + สีม่วงแดง และสีเหลืองทำให้ได้สีดำที่ไม่ดำสนิท ดังนั้นระบบพิมพ์ 4 สีจึงหมายถึง 4 แม่สีนั่นเอง

การรวมตัวของสีในรูปแบบนี้เราเรียกว่าเป็นการรวมตัวแบบลบ (Subtractive Color) ท้ายที่สุดแล้วการรวมตัวของทุกแม่สีจะได้สีดำ ซึ่งตรงกันข้ามกับระบบ RGB

ความสัมพันธ์ของระบบสี RGB และ CMYK

จากระบบสีสองระบบที่กล่าวมานั้น ทำให้เราทราบถึงความตรงกันข้ามของแต่ละแม่สีในทั้งสองระบบด้วย ได้แก่ สี แดงในระบบ RGB ตรงข้ามกับสีฟ้าในระบบ CMYK, สีเขียวในระบบ RGB ตรงข้ามกับสีม่วงแดงในระบบ CMYK และ สีน้ำเงินในระบบ RGB ตรงข้ามกับสีเหลืองในระบบ CMYK ทั้งหมดนี้เพราะสีขาวในระบบแสงสีตรงข้ามกับสีดำในระบบสีวัตถุ

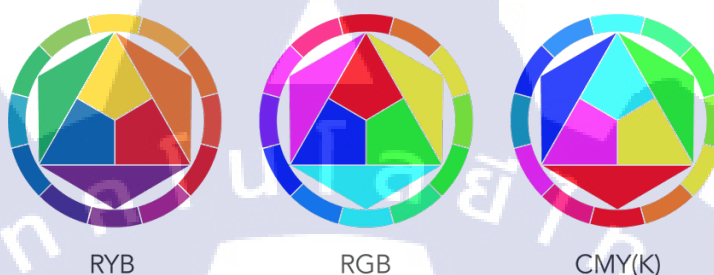


รูปที่ 2.17 รูป ความสัมพันธ์ของระบบสี

แต่ในความเป็นจริงนั้นยังมีสิ่งที่ทำให้ผลลัพธ์คลาดเคลื่อนหรือไม่แม่นยำอีกมากมาย เช่น สีที่ผลิตได้จากทั้งสองระบบมีไม่เท่ากัน , ความผิดเพี้ยนของสิ่งที่ผลิต หรือ แม้แต่ตัวผู้ใช้งานมันเองและอื่น ๆ อีกมากมาย

วงล้อสี (Color Wheels)

วงล้อสีในลักษณะของแม่สีวัตถุ (รูปแบบ RYB : จะใช้สามแม่สีหลักคือ แดง – เหลือง – น้ำเงิน ซึ่งผสมแล้วได้สีดำเหมือนกับ CMYK) โดยนำแม่สีหลักมาผสมกัน เมื่อได้สีใดแล้วให้แทรกระหว่างสองแม่สีนั้นจนเป็นการไล่สีในรูปแบบวงล้อ เราเรียกว่าวงล้อสี (Color Wheel)



รูปที่ 2.18 รูป วงล้อสี

อย่างที่ได้อธิบายไว้ในช่วงแรกว่าไม่ว่าจะเป็นสีจากระบบใดๆก็ตาม มีความแตกต่างของสีที่ผลิตได้อยู่เสมอ ผลลัพธ์ที่ได้นั้นจึงไม่ใช่วงล้อสีเพียงหนึ่งเดียว หากแต่เราได้วงล้อสีขึ้นมาถึงสามแบบนี้คือ RYB, RGB และ CMYK (RGB ใช้เปรียบเทียบความตรงกันข้ามของ CMYK แต่เมื่อผลิตสีจริงๆแล้วก็ยังมีความคลาดเคลื่อนเสมอ)

กายวิภาคของสี : สีร้อน, สีเย็น และสีธรรมชาติ

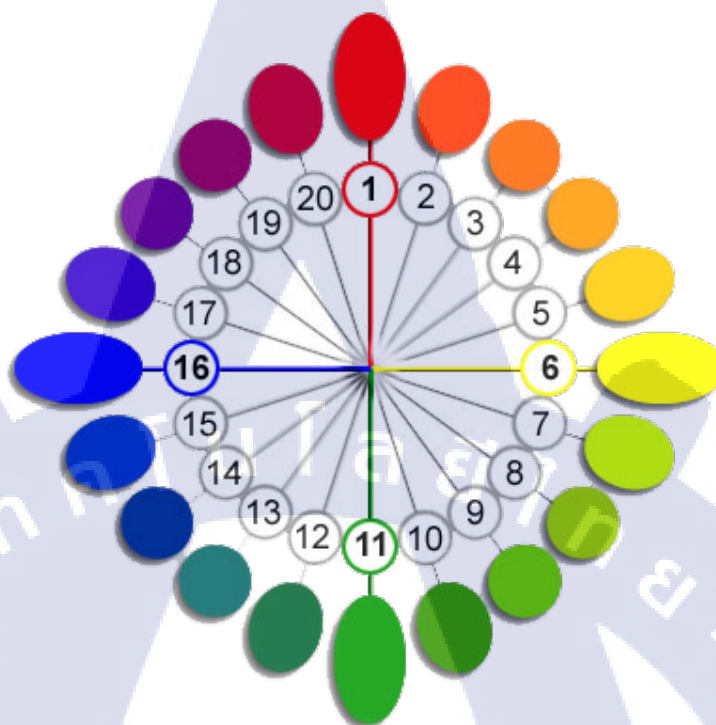
‘สี’ คือ องค์ประกอบที่สำคัญมากในการนำเสนอภาพถ่าย ดังนั้นการที่ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสีจึงไม่ผิดหากมี ความประสงค์จะศึกษาให้ลึกซึ้งลงไป อย่างไรก็ตามการเลือกใช้สีต่างๆในภาพถ่ายนั้นควรมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับ สิ่งที่ต้องการนำเสนอเพื่อมุ่งเน้นผลลัพธ์ให้ไปในทิศทางเดียวกันแจ่มชัดมากยิ่งขึ้น

วรรณะสี(Tone)

หลังจากทราบเรื่องวงจรของสีแล้วต่อไปจะมาทำความเข้าใจกับการใช้สีในวงจรเดียวกัน เริ่มที่ วรรณะสี แบ่งเป็นสองวรรณะ ได้แก่ วรรณะสีร้อนกับวรรณะสีเย็น โดยสามารถใช้วรรณะสีในการ ออกแบบให้ได้ความรู้สึกร้อนและเย็นได้ดังนี้



รูปที่ 2.19 รูป วรรณะสี



รูปที่ 2.20 รูป วรรณะสี

สีที่เป็นทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

สีเหลืองและม่วงจะอยู่ได้ทั้งสองวรรณะขึ้นอยู่กับสีแวดล้อม เช่น หากนำสีเหลืองไปไว้กับสีแดงและส้มก็กลายเป็นสีโทนร้อน แต่หากนำมาไว้กับสีเขียวก็จะเป็นสีโทนเย็นทันที

กลุ่มสีตามช่วงความยาวสเปกตรัมขอแยกออกเป็น 3 ช่วงที่จะได้พูดถึง ได้แก่

- กลุ่มสีร้อน (Warm Colors) : สีแดง, สีส้ม, สีเหลือง และสีชมพู
- กลุ่มสีเย็น (Cool Color) : สีเขียว, สีน้ำเงิน และสีม่วง
- กลุ่มสีธรรมชาติ (Neutral Color) : สีดำ, สีขาว, สีเทา และสีน้ำตาล

วรรณะสีร้อน (Warm Tone)

วรรณะสีร้อนมีอยู่ 7 สี ได้แก่ ม่วง ม่วงแดง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มเหลือง เหลือง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน เป็นต้น

กลุ่มสีร้อน (Warm Colors)

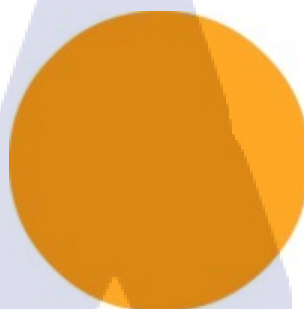


รูปที่ 2.21 สีแดง

สีแดง

ความแข็งแกร่ง, อารมณ์ที่ฉุนเฉียว, ความจัดจ้าน, การเฉลิมฉลอง, ความเจริญรุ่งเรือง, ความเร็ว, พลังงาน, ความร้อน, ความกระฉับกระชวย, ความรัก, ความรุนแรง, ความสำเร็จ เป็นต้น

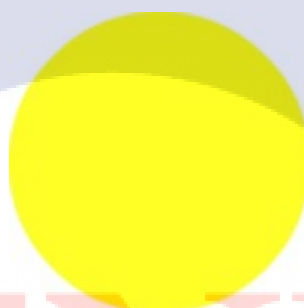
TNI



รูปที่ 2.22 สีส้ม

สีส้ม

ความคิดสร้างสรรค์, ความอบอุ่น, ความสนุกสนาน, พลังงาน, ความสมดุล, การขยาย, ความเบิกบาน, ความกระตือรือร้น, ความเปลี่ยนแปลง, ความผลิตเฟลีน, ความตื่นเต้น เป็นต้น



รูปที่ 2.23 สีเหลือง

สีเหลือง

แสงแดด, ฤดูร้อน, ความคาดหวัง, การมองโลกในแง่ดี, จินตนาการ, ความเพ้อฝัน, ความสุข, ปรชญา, ความทุจริต, ความซื่อสัตย์, ความหึงหวง, การหลอกลวง, ความเจ็บป่วย, มิตรภาพ เป็นต้น



รูปที่ 2.24 สีชมพู

สีชมพูและม่วงแดง

สุขภาพ สตรี, ความหวาน, ความสะอาด, ความเป็นเอกลักษณ์, ความบริสุทธิ์, ความคิดสร้างสรรค์, การยอมรับ, การดูแลเอาใจใส่, ความรัก, ความโรแมนติก, ความสงบ เป็นต้น

วรรณะสีเย็น (Cold Tone)

วรรณะสีเย็นมีอยู่ 7 ชนิด ได้แก่สีเหลือง เหลืองเขียว เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินม่วง ม่วง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย เป็นต้น

TNI

กลุ่มสีเขียว (Cool Colors)



รูปที่ 2.25 สีเขียว

สีเขียว

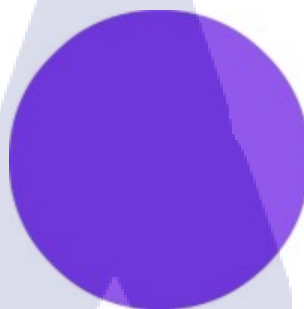
ความสงบร่มเย็น, ความสดชื่น, ความชุ่มชื้น, ความเอื้ออาทร, ความสามัคคี, สุขภาพ, เงินตรา, การฟื้นฟู, ความปลอดภัย, การรักษา, ความเจ็บบสงบ, ความสำเร็จ เป็นต้น



รูปที่ 2.26 สีฟ้า

สีฟ้าหรือน้ำเงิน

สันติภาพ, ความสงบร่มเย็น, ความมั่นคง, ความสามัคคี, ความสามัคคี ความไว้วางใจ ความจริง ความเชื่อมั่นของ นักอนุรักษ์, การรักษาความปลอดภัย ความสะอาด เพื่อ ความรักดี, ไฟ, น้ำ, เทคโนโลยี, ชิมเสิร์ฟ เป็นต้น



รูปที่ 2.27 สีม่วง

สีม่วง

หัวหน้าหรือชนชั้นสูง, จิตวิญญาณ, พิธีกรรม, ความลึกลับ, การเปลี่ยนแปลง, ภูมิปัญญา, ตรัสรู้, โหดร้าย, เกียรติยศ, หยิ่งย่อง, การไว้ทุกข์, เทคโนโลยี, สมัยใหม่, ก้าวหน้า, ความกล้าหาญ, ความมั่งคั่ง เป็นต้น

กลุ่มสีธรรมชาติ (Neutral Colors)



รูปที่ 2.28 สีดำ

สีดำ

ความมืดมั่ง, เอกสิทธิ์แห่งเพศ, ความซับซ้อน, ราคาแพง, ความเป็นชาย, พิธีการ, ความสง่างาม, ความมั่งคั่ง, ความลึกลับ, ความหวาดกลัว, ความชั่วร้าย, ความทุกข์, ความลึก, ความโศกเศร้า, สำนึกผิด, นิรันดรม, การไว้ทุกข์, ความตาย

รูปที่ 2.29 สีขาว

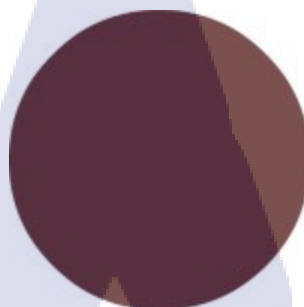
สีขาว

การแสดงความเคารพ , ความบริสุทธิ์, การเกิด, การตาย, ความเยือกเย็น, ความเรียบง่าย, ความสะอาด, ความสงบ, ความอ่อนนุ่มต่อมคน, ความแม่นยำ ,ความไร้เดียงสา, การแต่งงาน, เป็นต้น

รูปที่ 2.30 สีเทา

สีเทา

การรักษาความปลอดภัย, ความน่าเชื่อถือ, ความฉลาด สุขุม, เจียมเนื้อเจียมตัว, ศักดิ์ศรี, การครอบงำ ท้าทาย, ความเศร้า, ความน่าเบื่อ, ความเป็นทางการ, ความเป็นมืออาชีพ เป็นต้น



รูปที่ 2.31 สีน้าตาล

สีน้ำตาล

โลก, ความมั่นคงเป็นหลักเป็นฐาน, ที่อยู่อาศัย, ความเปิดเผย, ความน่าเชื่อถือ, ความ
สะดวกสบาย, ความอดทน, ความเรียบง่าย เป็นต้น

TNI

สีกลาง(Muddy Colors)

สีกลาง ในความหมายนี้เป็นสีที่เข้ากับสีได้ทุกสี ได้แก่ สีน้ำตาล สีขาว สีเทาและดำ สีเหล่านี้เมื่อนำไปใช้งานลดความรุนแรงของสีอื่นและจะเสริมให้งานดูเด่นยิ่งขึ้น

เทคนิคการใช้สีในวงจรสี

การใช้สีในวงจรสีมีหลายวิธีนอกจากการใช้วรรณะสีแล้ว ยังมีเทคนิคการใช้สีในแบบอื่น ๆ ที่น่าสนใจอีก ดังนี้



รูปที่ 2.32 หลักการใช้สี

การใช้สีที่ใกล้เคียงกัน(Analog Colors)

สีใกล้เคียงในวงจรัส เป็นสีที่อยู่ติดกันในช่วง 3 สี ซึ่งอาจจะใช้ถึง 5 แต่ต้องใช้สีนั้นในปริมาณเล็กน้อย เช่นเมื่อเลือกใช้สีม่วงก็จะเลือกสีในโทนเดียวกัน ได้แก่ สีม่วงแดง กับ น้ำเงินม่วง เป็นต้น

การใช้สีคู่ตรงข้าม (Complementary Colors)

เป็นคู่สีต้องห้ามแต่ถ้าใช้ให้ถูกวิธีจะทำให้งานดูโดดเด่นทันที สมมติว่าเลือกใช้สีแดงกับสีเขียว ก็ให้ใช้วิธีที่แนะนำดังนี้

- 1.เลือกสีแรก (สมมติเป็นสีแดง) ในปริมาณมากกว่า 80% ของพื้นที่ แต่สีที่สอง (สมมติเป็นสีเขียว)ต้องใช้ในปริมาณที่น้อยกว่า20%
- 2.ผสมหรือใส่สีกลางลงในงานที่ใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อลดความรุนแรงของสี
3. ผสมสีคู่ตรงข้ามลงไปลดทอนความเข้มข้นของกันและกัน

คู่สีตรงข้าม

1. เหลือง (Yellow) กับ ม่วง(Violet)
2. แดง (Red) กับ เขียว(Green)
3. น้ำเงิน (Blue) กับ ส้ม(Orange)
4. ส้มเหลือง(Yellow-Orange) กับ ม่วงน้ำเงิน (Blue-Green)
5. ส้มแดง (Red-Orange) กับ เขียวน้ำเงิน (Blue-Green)
6. เขียวเหลือง (Yellow-Green) กับ ม่วงแดง (Red-Violet)

การใช้สีใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้าม(SplitComplementary)

เป็นการใช้สีที่หลีกเลี่ยงการใช้สีคู่ตรงข้ามโดยตรง เทคนิคนี้ทำให้งานดูนุ่มนวลขึ้นมีลูกเล่น สร้างจุดสนใจได้ดี สืบเนื่องจากภาพตัวอย่างด้านล่างสีม่วงที่มีพื้นที่น้อยแต่กลับดูโดดเด่นขึ้นมา ได้

การใช้โครงสีสามเหลี่ยมในวงจรสี(TriadColors)

เทคนิคการใช้โครงสร้างสีสามเหลี่ยม คือ ให้อาณาสามเหลี่ยมขึ้นมาแล้วใช้สีที่อยู่บนโครงรูปสามเหลี่ยม เทคนิคนี้สีที่ได้จะดูสนุกสนานและหลากหลายกว่าแบบอื่น

ในท่วงวงจรสีสามารถใช้สีกลางได้

เทคนิคการใช้สีในวงจรที่นำมาอธิบาย สามารถรวมสีกลางเข้าไปใช้ได้ด้วยเนื่องจากสีกลางเป็นสีที่เข้าได้กับทุกสี และอาจแทรกสีนอกโครงการสีมาใช้ได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

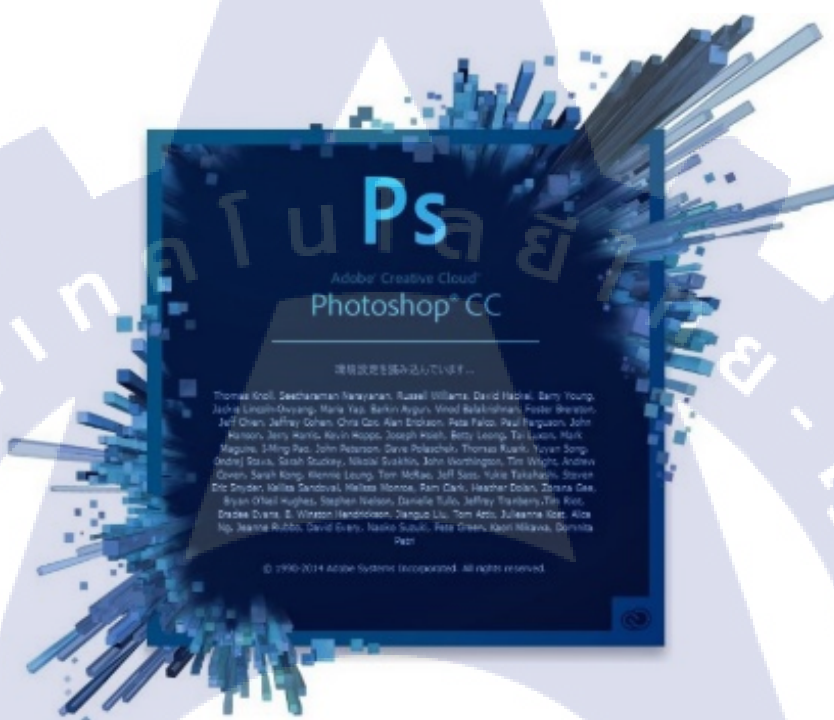
การใช้สีเดียว (Mono Tone)

เทคนิคสีเดียวเป็นอีกเทคนิคที่นิยม การใช้จะอาศัยค่าความอ่อนแก่ของสีแทนการใช้ค่าสีอื่นส่วนมากจะนำสีที่เลือกมาผสมกับสีกลางให้ได้ค่าที่ต้องการ

TNI

2.3 ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการทำงาน

2.3.1 Adobe Photoshop



รูปที่ 2.33 Adobe Photoshop

1. Adobe Photoshop คืออะไร

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ Retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้

2.คุณสมบัติของโปรแกรม

- 1.ใช้ในการตกแต่งรูปภาพ นำส่วนที่ไม่ต้องการออกแล้วนำสิ่งอื่นมาใส่ในรูปภาพแทน ปรับให้ภาพมีความคมชัด ลบจุดบกพร่องออก
- 2.ใช้ในการแปลงรูปภาพ สามารถนำภาพที่ต้องการมาตัดบางส่วนออก และบันทึกส่วนที่ต้องการเป็นไฟล์ PNG
- 3.เปลี่ยนโทนและความรู้สึกของรูปภาพ ให้เป็นโทนต่างๆ เช่น เปลี่ยนรูปธรรมชาติ ให้กลายเป็นรูปที่ให้ความรู้สึกที่เก๋ๆ เพื่อให้เข้ากับคอนเซ็ปของงาน
- 4.นำองค์ประกอบบางส่วนของภาพอื่นๆมารวมกันเป็นภาพเดียวเพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ
- 5.ใส่เอฟเฟกต์ต่าง ๆ เพื่อให้ภาพที่ตกแต่งดูสมจริงยิ่งขึ้น และปรับแต่งรูปภาพให้มีมิติ
- 6.สร้างภาพกราฟิก เพื่อผสมผสานกับภาพถ่าย ข้อความและวัตถุต่าง ๆ สร้างบน Adobe Photoshop CS5 เพื่อใช้ในการผลิตสื่อโปรโมทงานต่าง ๆ

2.3.2 Adobe Illustrator



รูปที่ 2.34 Adobe Illustrator

1. Adobe Illustrator คืออะไร

เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพที่เป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic เป็นโปรแกรมที่ใช้กันเป็นมาตรฐานสากล สามารถทำงานออกแบบได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ ภาพกราฟิกที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Illustrator แบ่งออกเป็นสองประเภทคือ ภาพแบบพิกเซล (pixel) และภาพกราฟิกเวกเตอร์ (vector graphics) ข้อดีของการใช้โปรแกรมคือสามารถย่อขยายภาพที่สร้างได้โดยที่คุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง

2.คุณสมบัติของโปรแกรม

- 1.ใช้ในการสร้างภาพเวกเตอร์กราฟิกเพื่อใช้ในการสร้างสื่อต่าง ๆ
- 2.นำสื่ออื่น ๆ เช่น ตัวหนังสือ หรือ รูปภาพมาประกอบกันเพื่อสร้างเรื่องราวให้กับสื่อมัลติมีเดีย
- 3.สามารถปรับแต่งภาพธรรมดาให้กลายเป็นภาพเวกเตอร์ได้ เพื่อให้การแก้ไขรูปภาพง่ายขึ้น
- 4.มีฟังก์ชันสำเร็จรูปที่ทำให้สามารถวาดรูปเวกเตอร์ได้ง่ายขึ้นเช่น ขดกันหอย เส้นโค้ง สามารถทำให้วัตถุบิดตามจุดที่กำหนด ทำให้วัตถุเบลอออก ดึงวัตถุให้เข้าสู่ศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก ขยายวัตถุให้ออกจากศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก
- 5.สามารถรวมวัตถุสองชิ้นเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเป็นรูปภาพใหม่ได้
- 6.สามารถสร้างกราฟเพื่อใช้ในการสื่อสารได้

2.3.3 InDesign Adobe



รูปที่ 2.35 InDesign Adobe

1. InDesign Adobe คืออะไร

เป็นโปรแกรมสำหรับงานด้านสิ่งพิมพ์ งานออกแบบเอกสาร หรือเรียกกันง่าย ๆ ว่าโปรแกรมจัดหน้ากระดาษที่มีประสิทธิภาพสูง และได้รับความนิยมมากที่สุด ให้ถูกต้องแม่นยำ สามารถควบคุมคุณภาพของงานและมีเครื่องมือพร้อมสำหรับตกแต่งในตัวรองรับการใช้ฟอนต์ภาษาไทย จุดเด่นของโปรแกรม Indesign คือสามารถทำงานด้านการจัดหน้ากระดาษได้เป็นอย่างดี ซึ่งคล้าย ๆ กับการเอาโปรแกรม Pagemaker มารวมกับโปรแกรม Illustrator ซึ่งผู้ใช้ควรจะต้องมีความรู้พื้นฐานของ Photoshop และ Illustrator ด้วย เพราะขั้นตอนการทำงานต้องมีการเตรียมรูปภาพจาก Photoshop และ Illustrator

2.คุณสมบัติของโปรแกรม

1. จัดหน้ากระดาษสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ
2. ออกแบบโปสเตอร์

2.3.4 Premiere Pro Adobe



รูปที่ 2.36 Premiere Pro Adobe

1. Premiere Pro Adobe คืออะไร

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

เป็นโปรแกรม ที่ใช้ตัดต่อภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็น รวมไปถึงวิดีโอ แม้กระทั่งการทำงาน เกี่ยวกับเสียง ข้อความ หรือหากมีข้อมูลรูปภาพจากกล้อง ดิจิตอลอยู่แล้ว ก็สามารถนำภาพที่ได้ถ่ายไว้มาตัดต่อ เพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์สำหรับส่วนตัวได้

2.คุณสมบัติของโปรแกรม

- 1.ตัดต่อวิดีโอ ปรับโทนสี เสียง
- 2.ปรับขนาดวิดีโอ
- 3.ทำ Motion Graphic

2.3.5 Lightroom Adobe



รูปที่ 2.37 Lightroom Adobe

1. Lightroom Adobe คืออะไร

เป็นโปรแกรมแต่งภาพที่ Adobe ได้พัฒนาขึ้นมาใหม่ โดยเน้นไปที่ระบบการจัดเรียงและค้นหาที่ง่ายกว่าเดิม การแต่งภาพที่เป็นมิตรมากยิ่งขึ้น การใช้งานข้ามอุปกรณ์ และการซิงค์ภาพขึ้นสู่คลาวด์โดยฟิเจอร์หลักของ Lightroom CC

2.คุณสมบัติของโปรแกรม

1.เทคโนโลยีปรับแต่งภาพถ่ายที่มีประสิทธิภาพ สร้างขึ้นบนฐานเดิมของ Photoshop และ Lightroom โดย Lightroom CC โฉมใหม่นี้จะมีดีไซน์ที่ออกแบบใหม่ ใช้งานง่าย มีฟรีเซตและเครื่องมือปรับแต่งอย่างง่าย

2.ซิงค์ข้อมูลภาพกับทุกที่ สามารถแก้ไขภาพที่ความละเอียดฉบับเต็มได้ทั้งบนอุปกรณ์พกพา, เดสก์ท็อป หรือเว็บ โดยการเปลี่ยนแปลงจะซิงค์ข้ามอุปกรณ์ รวมถึงมีการแบคอัพไฟล์ภาพได้ถึงไฟล์ RAW เพื่อป้องกันข้อมูลสูญหายและอุปกรณ์พื้นที่เก็บ

3.ใช้เทคโนโลยี machine learning ของ Adobe ที่ชื่อว่า Sensei ช่วยจัดการใส่คีย์เวิร์ดค้นหาสำคัญ ให้กับภาพโดยอัตโนมัติ เพื่อให้การจัดการเก็บภาพมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4.เครื่องมือแชร์ในตัว สำหรับการแชร์ภาพลงโซเชียลมีเดีย รวมถึงสามารถสร้างเว็บสำหรับแสดงโชว์ภาพที่แชร์ผ่านลิงก์ หรือแชร์ผ่าน Adobe Portfolio ก็ได้เช่นกัน

TNI

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนงานปฏิบัติตลอด4เดือน ตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน ถึง 28 กันยายน 2561

[illegible]

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

3.2.1 ตัดต่อวิดีโอ Digital Magazine

1. จุดประสงค์ : ทางบริษัทเพิ่งเริ่มสร้าง Chanel YouTube เพื่อต้องการลงคลิป Video เพื่อโปรโมทการท่องเที่ยวที่ทางบริษัทได้มีการจัดทริปเพื่อใช้ในการสร้าง Content ใน Facebook และทำ Column ในนิตยสาร

2. รวบรวมข้อมูล : ค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวที่ยังไม่เป็นที่นิยมมากนักในประเทศญี่ปุ่น คือ จังหวัด Kagoshima , Yakushima , Tanegashima , Ibuduki

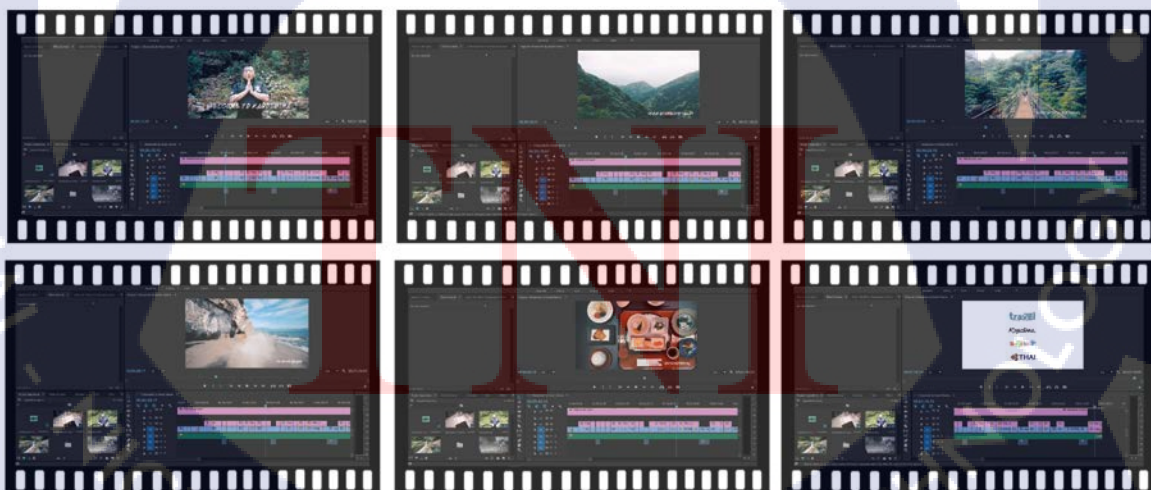
3. วิเคราะห์ข้อมูล : ช่วงเวลาที่เผยแพร่คลิปคือช่วงที่นิตยสารฉบับที่ 432 ได้วางขายตามร้านขายหนังสือชั้นนำทั่วไป

4. ขั้นตอนการดำเนินงาน :

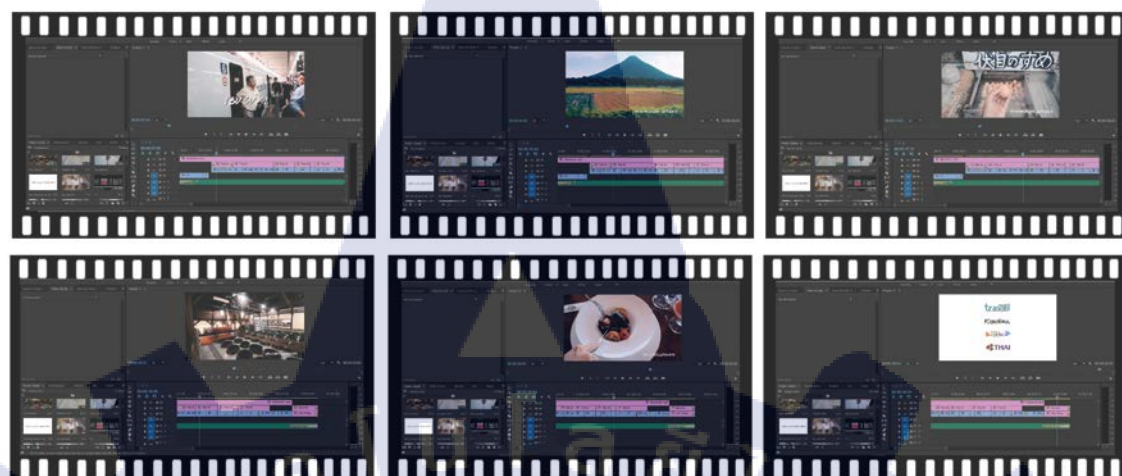
Pre-Production เลือกสถานที่

Production ถ่ายทำ

Post-Production ตัดต่อคลิปวิดีโอ



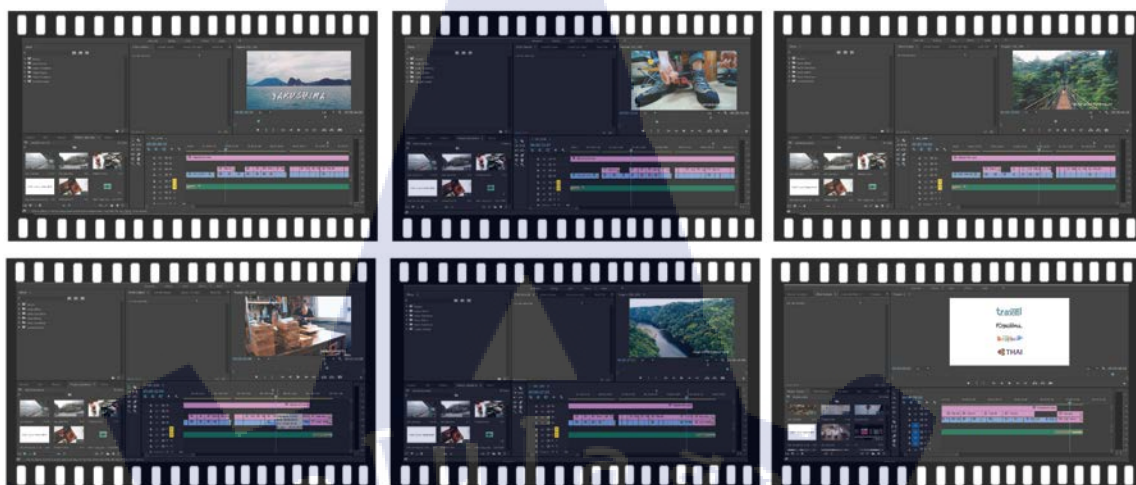
รูปที่ 3.1 รูปการตัดต่อวิดีโอ Kagoshima



รูปที่ 3.2 รูปการตัดต่อวิดีโอ Ibusuki



รูปที่ 3.3 รูปการตัดต่อวิดีโอ Tanegashima



รูปที่ 3.4 รูปการตัดต่อวิดีโอ Yakushima

3.2.2 กราฟแผนที่ลงนิตยสาร

1. จุดประสงค์ : ในนิตยสารที่เขยวรอบโลกแต่ละฉบับจะมีคอลัมน์ท่องเที่ยวมากมาย แล้วแต่ละฉบับต้องมีการกราฟแผนที่ให้ผู้อ่านได้รู้ว่าสถานที่ที่เรากำลังพูดถึงอยู่ส่วนไหนของประเทศหรือจังหวัดนั้น ๆ

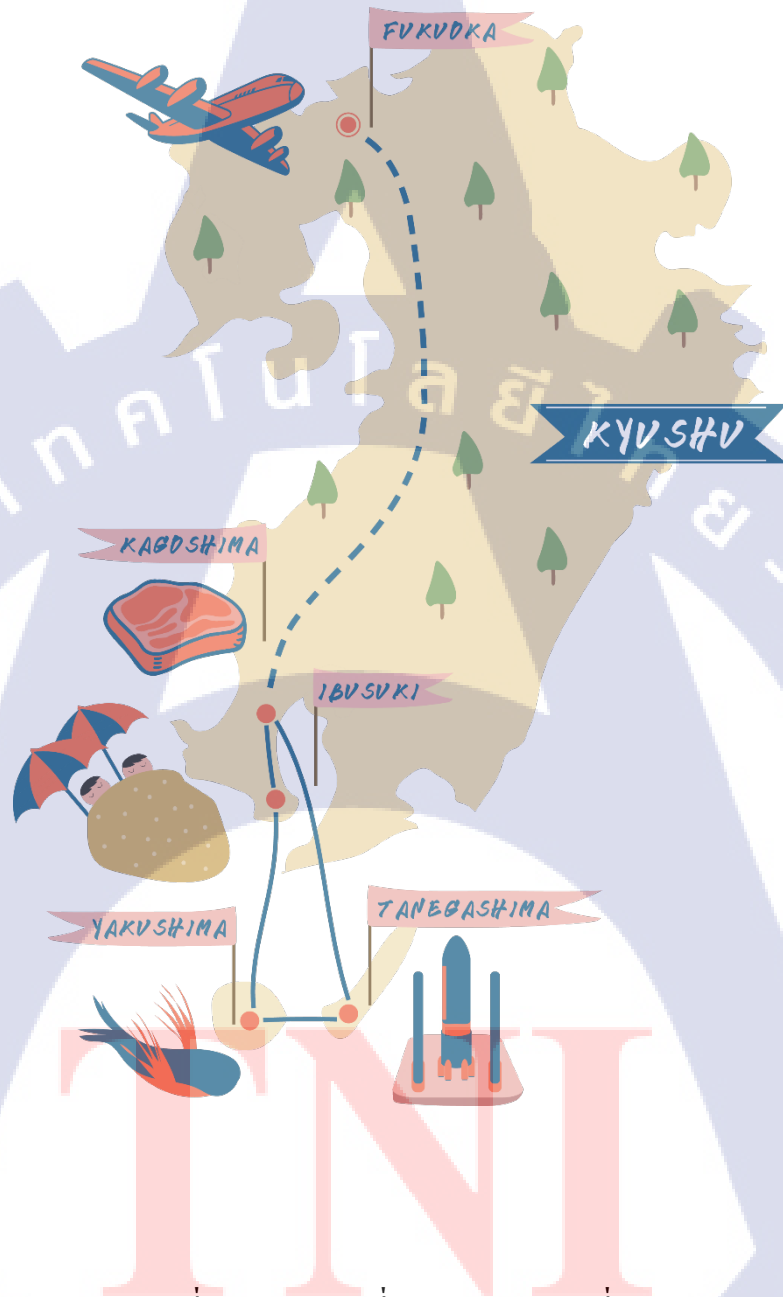
2. รวบรวมข้อมูล : รวบรวมสถานที่ทั้งหมดทุก ๆ ประเทศ และ ทุก ๆ จังหวัด เพื่อนำมาวาดแผนที่ลงในนิตยสาร เขยวรอบโลก

3. วิเคราะห์ข้อมูล : นิตยสารจะวางขายที่ร้านหนังสือทุกวันที่ 15 ของทุก ๆ เดือน การวาดแผนที่จึงต้องเสร็จในช่วงประมาณกลางเดือน เพื่อทำไปจัดวาง Layout ในนิตยสาร

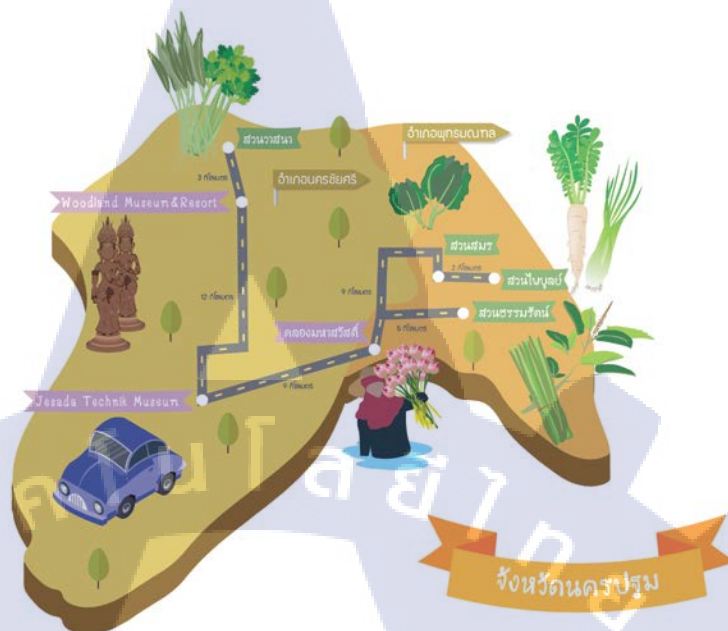
4. ขั้นตอนการดำเนินงาน : รวบรวมสถานที่ที่ต้องการจะนำมาวาดและศึกษาข้อมูลว่าแต่ละจุดมีสถานที่หรือจุดเด่นอะไร แล้วจึงนำมาเป็นสัญลักษณ์ของที่นั้น ๆ



รูปที่ 3.5 กราฟแผนที่ประเทศไต้หวัน



รูปที่ 3.6 กราฟแผนที่เกาะคิวชู ประเทศญี่ปุ่น



รูปที่ 3.9 รูปแผนที่จังหวัดนครปฐม



รูปที่ 3.10 รูปแผนที่จังหวัดกาญจนบุรี



รูปที่ 3.11 รูปแผนที่จังหวัดเพชรบุรี



รูปที่ 3.12 รูปแผนที่จังหวัดสุพรรณบุรี



รูปที่ 3.13 แผนที่จังหวัดสมุทรสงคราม



รูปที่ 3.14 รูปแผนที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

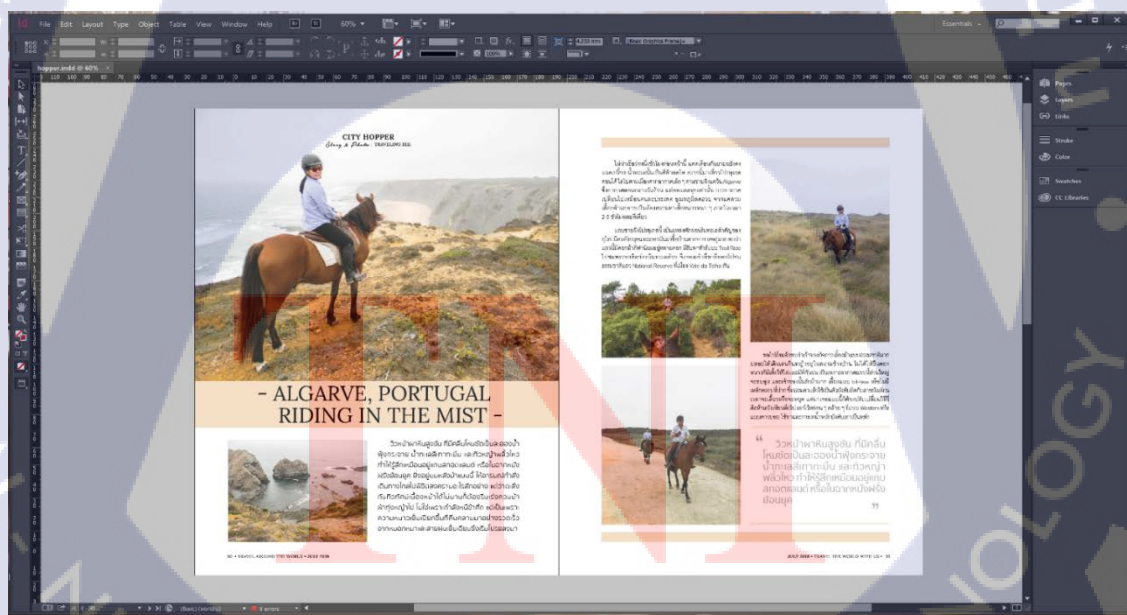
3.2.3 จัด layout นิตยสาร

1. จุดประสงค์ : นิตยสารที่เขยวรอบโลกจัดทำเพื่อให้ผู้ที่สนใจในการท่องเที่ยวได้อ่านเพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้รักการท่องเที่ยว และการจัดวาง Layout ในนิตยสารก็สำคัญ ต้องทำให้หน้าหนังสือมีความดึงดูดผู้อ่านให้มากที่สุด

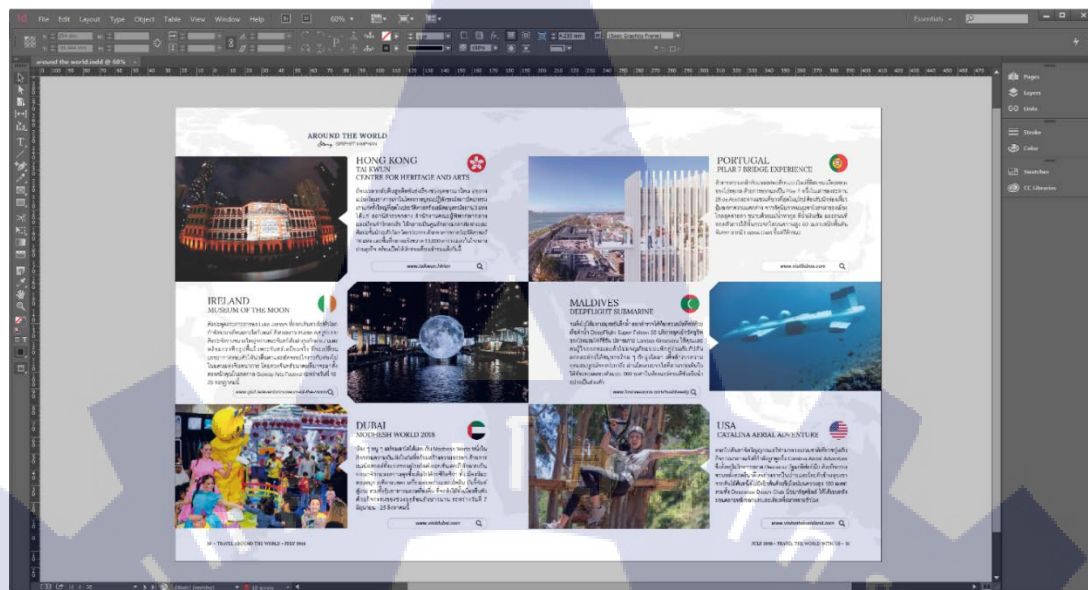
2. รวบรวมข้อมูล : ศึกษาการจัดวางหน้าหนังสือว่าแบบไหนที่เข้าถึงผู้อ่านได้ทุกเพศทุกวัย

3. วิเคราะห์ข้อมูล : นิตยสาร เขยวรอบโลก วางแผงวันที่ 15 ของทุก ๆ เดือน การจัดวาง Layout ในหนังสือต้องเสร็จภายในปลายเดือนเพื่อนำไปส่งโรงพิมพ์และเผื่อมีการแก้ไขหรือปรับแก้อะไรจะได้ทันทั่วทั้ง

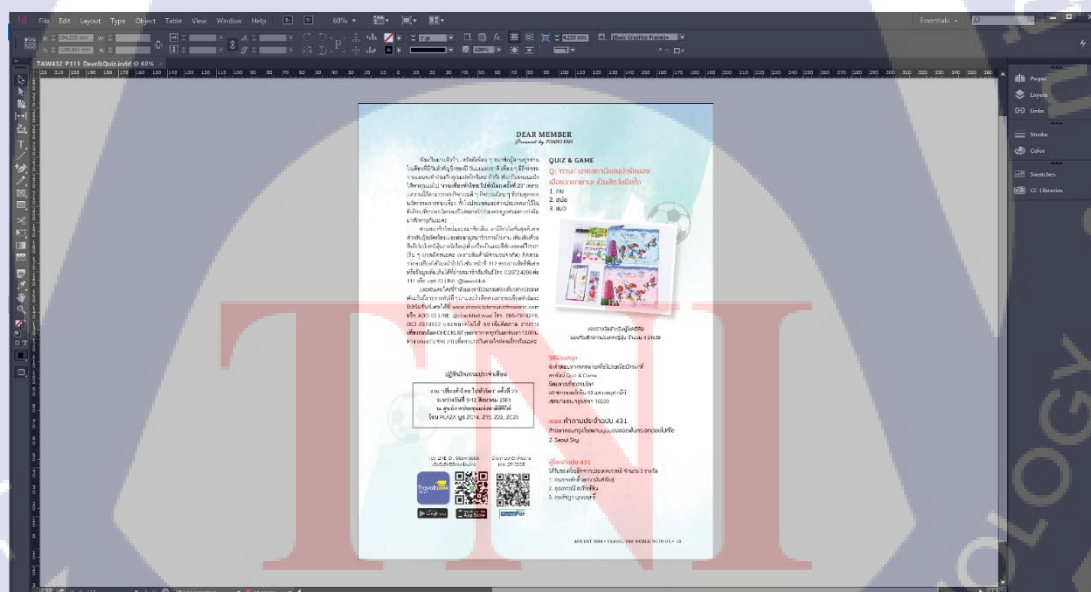
4. ขั้นตอนการดำเนินงาน : รวบรวมข้อมูล ทั้ง Text และ รูปภาพ จากฝ่ายกองบรรณาธิการ เพื่อนำมาจัด Layout ในโปรแกรม InDesign



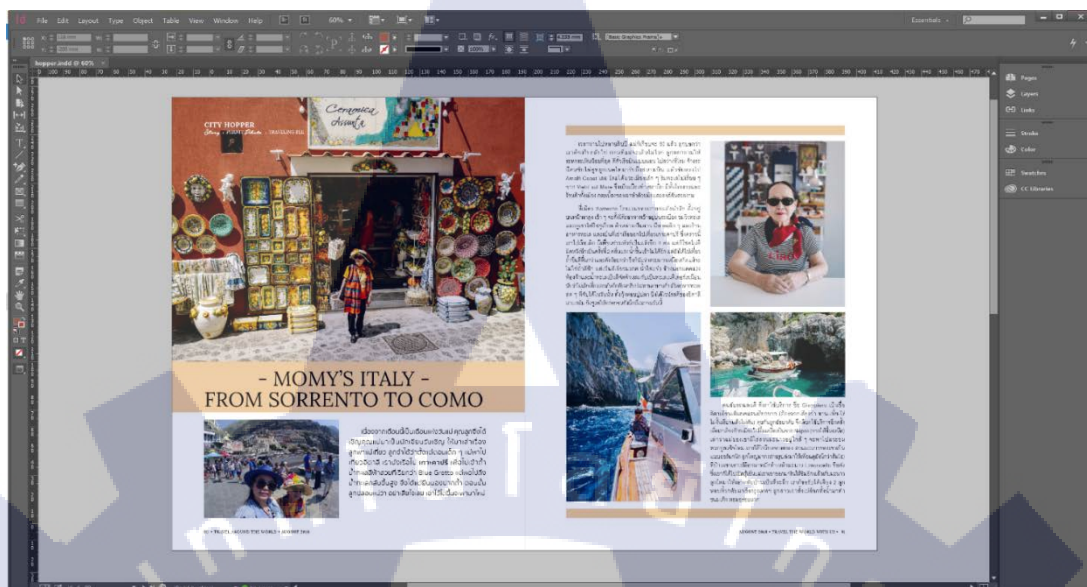
รูปที่ 3.15 รูป การจัด Layout นิตยสารคอลัมน์ City Hopper ฉบับ 431



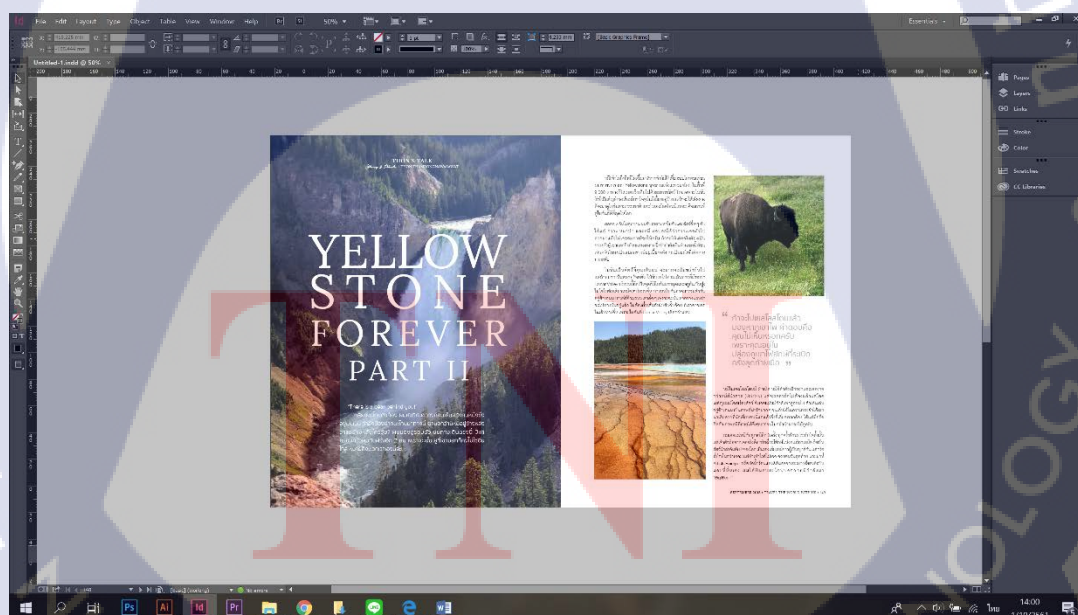
รูปที่ 3.16 รูป การจัด Layout นิตยสารคอลัมน์ Around the World ฉบับ 431



รูปที่ 3.17 รูป การจัด Layout นิตยสารคอลัมน์ Dear Member ฉบับที่ 432



รูปที่ 3.18 รูป การจัด Layout นิตยสารคอลัมน์ City Hopper ฉบับ 432



รูปที่ 3.19 รูป การจัด Layout นิตยสารคอลัมน์ Thon Talk ฉบับ 433

3.2.4 ดราฟรูปรูปเกษตรกรลงหนังสือ

- 1.จุดประสงค์ : ต้องการทำรูปชาวเกษตรกรให้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยทำการดราฟรูปรูปเกษตรกรต่าง ๆ ให้มีความเหมือนตัวจริงมากที่สุด
- 2.รวบรวมข้อมูล : รวบรวมจำนวนของเกษตรกรทั้งหมด เพื่อที่จะนำมาวาดลงในหนังสือ
- 3.วิเคราะห์ข้อมูล : นิติสารจะวางขายที่ร้านหนังสือทุกวันๆ 15 ของทุก ๆ เดือน การวาดแผนที่จึงต้องเสร็จในช่วงประมาณกลางเดือน เพื่อทำไปจัดวาง Layout ในนิติสาร
- 4.ขั้นตอนการดำเนินงาน : ตั้งเกดลักษณะเฉพาะของแต่ละคนละ และทำการวาดออกมาให้แต่ละคนมีลักษณะเฉพาะตัวที่ชัดเจนที่สุด



รูปที่ 3.20 ดราฟรูปรูปเกษตรกร



รูปที่ 3.21 ดร.ฟรุ๊ตเกษตรกร



รูปที่ 3.22 ดร.ฟรุ๊ตเกษตรกร



รูปที่ 3.23 ดราฟรูปเกษตรกร



รูปที่ 3.24 ดราฟรูปเกษตรกร



รูปที่ 3.25 ดราฟรูปเกษตรกร



รูปที่ 3.26 ดราฟรูปเกษตรกร

3.2.1 ติดต่อวิดีโอลง Digital Magazine

1.จุดประสงค์ : บริษัท อทิตตา ศรีเอชัน ได้มีการจัดทำทัวร์เดินทางด้วย จึงต้องมีการโปรโมทสถานที่ท่องเที่ยวที่มีการจัดทัวร์ในโทรทัศน์ จึงต้องทำ Spot Video ขึ้นเพื่อการโฆษณา

2.รวบรวมข้อมูล : ดูช่วงเวลาที่จะลงโฆษณาว่าเวลานี้ประเทศไหนที่เหมาะสมในการไปท่องเที่ยวที่สุด และดูกลุ่มเป้าหมายของทางบริษัทว่ากลุ่มไหนที่มาใช้บริการที่บริษัทมากที่สุด

3.วิเคราะห์ข้อมูล : เมื่อดูช่วงเวลาที่เหมาะสมและดูกลุ่มเป้าหมายที่ใช้บริการมากที่สุดแล้ว เราต้องเจาะกลุ่มเป้าหมายกลุ่มใหม่ เพื่อให้ได้ลูกค้าเพิ่มมากขึ้น

4.ขั้นตอนการดำเนินงาน :

Pre-Production หากลิปวิดีโอที่จะนำมาใช้ในการติดต่อและคิดคำพูดที่จะใช้ในการลงเสียง

Production อัดเสียง

Post-Production นำคลิปและเสียงมาติดต่อ

TNI



รูปที่ 3.27 รูป Spot Video NORWAY



รูปที่ 3.28 รูป Spot Video NORWAY



รูปที่ 3.29 รูป Spot Video ICELAND

**NORTHERN LIGHT
IN ICELAND**

8 วัน ราคาเริ่มต้น **109,900.-**

โทร. 095-791-9246, 083-282-8922

Line @checklisttravel

ใบอนุญาต 11/08981

รูปที่ 3.230 รูป Spot Video ICELAND



รูปที่ 3.31 รูปSpot Video BARCELONA

HELLO BARCELONA

7 วัน 4 คืน

เริ่มต้น **40,900.-**

โทร. 095-791-9246,
083-282-8922

Line Add : @checklisttravel

เที่ยวรอบโลก
CHECKLIST
TRAVEL SERVICE

เลขที่ใบอนุญาต 1/08981




LINE

รูปที่ 3.32 Spot Video BARCELONA

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

ขั้นตอนการผลิตรายการวิดิทัศน์3P

ก่อนการผลิตรายการวิดิทัศน์ ผู้ผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการวางแผนการผลิต การเตรียมการผลิต การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการผลิต และการประเมินผลการผลิตรายการ

4.1.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)

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

ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production) ประกอบด้วย ดังนี้

1.1 การแสวงหาแนวคิด เป็นการหาแนวทาง เรื่องราวที่จะนำมาผลิตเป็นรายการวิดิทัศน์ ซึ่งถือว่าเป็นภารกิจแรกของผู้ผลิตรายการที่จะต้องตั้งคำถามให้กับตัวเองว่า แนวคิดคิดที่ได้นั้นคืออะไร และจะให้ประโยชน์อะไรต่อผู้ชม การหาแนวคิดหรือเรื่องราว จึงเป็นงานที่จะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการค่อนข้างสูง

1.2 การกำหนดวัตถุประสงค์ (Objective) เมื่อได้เรื่องที่จะทำการผลิตรายการแล้ว เป็นการคาดหวังถึงผลที่จะเกิดกับผู้ชมเมื่อได้รับชมรายการไปแล้ว ทุกเรื่องที่จะนำมาจัดและผลิตรายการโทรทัศน์ ผู้ผลิตจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ว่ามุ่งจะให้ผู้รับได้รับหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ พฤติกรรมในด้านใดบ้าง การกำหนดวัตถุประสงค์อาจตั้งหลายวัตถุประสงค์ก็ได้

1.3 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย (Target audience) เมื่อได้กำหนดวัตถุประสงค์แล้ว ขั้นตอนต่อไป วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ชมว่ามีลักษณะอย่างไร เป็นการทำความรู้ผู้ชมในแง่มุมต่าง เกี่ยวกับเพศ อายุ การศึกษา อาชีพ ความสนใจ ความต้องการ และจำนวนผู้ชม เพื่อให้สามารถผลิตรายการได้ตรง ความต้องการมากที่สุด

1.4 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) เป็นกระบวนการศึกษาเนื้อหา และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เรื่องที่จะทำการผลิตแล้วนำมาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้เนื้อหาสาระ และข้อมูลที่ถูกต้องทันสมัย น่าสนใจ และเพิ่มความน่าเชื่อถือ การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นหน้าที่ของผู้ผลิตที่ต้องทำการศึกษาจาก ตำรา เอกสาร ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และข้อมูล และข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ อย่างครบถ้วน ทำการลำดับเนื้อหาจากง่าย ไปยาก เพื่อการนำเสนอที่เหมาะสม และสร้างความรู้ ความเข้าใจให้กับกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างดี

1.5 การเขียนบทวิทัศน์ (Script Writing) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องจากการกำหนดแนวคิด จนถึงการผลิตเนื้อหา จนได้ประเด็นหลักและประเด็นย่อยของรายการ แล้วนำมาเขียนเป็นบท ซึ่งเป็นการกำหนดลำดับก่อนและหลังของการนำเสนอภาพและเสียง เพื่อให้ผู้ชมได้รับเนื้อหาสาระตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยระบุลักษณะภาพ และเสียงไว้ชัดเจน นอกจากนั้นบทรายการวิทัศน์ยัง ถ่ายทอดกระบวนการในการจัดรายการออกมาเป็นตัวอักษรและเครื่องหมายต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมาย ให้ผู้ร่วมการผลิตรายการได้ทราบ และดำเนินการผลิตตามหน้าที่ของแต่ละคน

1.6 การกำหนดวัสดุ และอุปกรณ์ในการผลิตรายการ โดยที่ผู้ผลิตรายการจะต้องทราบว่าต้องใช้ วัสดุอุปกรณ์ใดบ้าง ซึ่งต้องกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์ดังกล่าว เพื่อเป็นข้อมูล พื้นฐานในการจัดหา และเตรียมการต่อไป

1.7 การกำหนดผู้แสดง หรือผู้ดำเนินรายการ จะต้องเป็นไปตามความเหมาะสมของทั้งเนื้อหาและ รูปแบบของรายการที่จะนำเสนอ

1.8 การจัดทำงบประมาณ โดยทั่วไปจะมีการตั้งงบประมาณไว้ก่อนแล้ว แต่ในขั้นตอนนี้จะเป็น การกำหนดการใช้งบประมาณโดยละเอียด ซึ่งจะเป็นค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในการดำเนินการผลิต เช่น ค่าตอบแทนผู้ร่วมดำเนินการผลิตรายการ ค่าผลิตงานกราฟิก ค่าวัสดุรายการ ค่าเบี้ยเลี้ยงเดินทาง ค่าที่พัก และค่าพาหนะ เป็นต้น

4.1.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

คือ เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตามสคริปต์ที่ทีมงานผู้ผลิต ได้แก่ ผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียง ช่างศิลป์ และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์ รวมทั้งการบันทึกเสียง ตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์ อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีการสัมภาษณ์ จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (take) นอกจากนี้อาจจะต้องเก็บภาพ/เสียงบรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ(insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงาน มอบหมายงานให้กับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านและนั่นคือการทำงานของทีมงาน

องค์ประกอบของขั้นตอนการผลิต (Production) มีดังนี้

2.1 ด้านบุคลากร ในการผลิตรายการวิทยุทัศน์เป็นการทำงานที่เป็นทีม ผู้ร่วมงานมาจากหลากหลายอาชีพที่มีพื้นฐานที่ต่างกัน ซึ่งการทำงานร่วมกันจะประสบความสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับการทำงานที่ดี มีความความเข้าใจกัน พูดภาษาเดียวกัน รู้จักหน้าที่ และให้ความสำคัญซึ่งกันและกัน

2.2 ด้านสถานที่ สถานที่ในการผลิตรายการ แบ่งออกเป็น 2 แห่ง คือ ภายในห้องผลิตรายการ และภายนอกห้องผลิตรายการ สำหรับการผลิตรายการในห้องผลิตรายการ (Studio) นั้น ผู้ผลิตจะต้องเตรียมการจองห้องผลิต และติดต่อรายการล่วงหน้า กำหนดวันเวลาที่ชัดเจน กำหนดฉากและวัสดุ อุปกรณ์ประกอบฉากให้เรียบร้อย ส่วนการเตรียมสถานที่นอกห้องผลิตรายการ ผู้ผลิตจะต้องดูแลในเรื่องของการควบคุมแสงสว่าง ควบคุมเสียงรบกวน โดยจะต้องมีการสำรวจสถานที่จริงก่อนการถ่ายทำ เพื่อทราบข้อมูลเบื้องต้น และเตรียมแก้ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ เพื่อจะได้ประหยัดเวลาในการถ่ายทำ

2.3 ด้านอุปกรณ์ในการผลิตรายการ โดยผู้กำกับฝ่ายเทคนิคจะเป็นผู้สั่งการเรื่องการเตรียมอุปกรณ์ในการผลิต เช่น กล้องวิทยุทัศน์ ระบบเสียง และระบบแสงและเครื่องบันทึกภาพ นอกจากนั้นยังจำเป็นต้องเตรียมอุปกรณ์สำรองให้พร้อมด้วย ทั้งนี้เพื่อช่วยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างทันท่วงที

2.4 ด้านผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วมรายการ การเตรียมผู้จะปรากฏตัวบนจอโทรทัศน์เป็นสิ่งที่จำเป็น โดยเริ่มจากการคัดเลือก ติดต่อ ชักซ้อมบทเป็นการล่วงหน้า โดยให้ผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วมรายการได้ศึกษาและทำความเข้าใจในบทของตนเองที่จะต้องแสดง เพื่อจะได้ไม่เสียเวลาในการถ่ายทำ

4.1.3 ขั้นตอนการหลังการผลิต (Post-Production)

คือ การตัดต่อลำดับภาพ หรือเป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพ การแต่งภาพการซ้อนสี การเชื่อมต่อภาพและฉากต่าง ๆ อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงใส่เสียงพูดชาวน์บรรยากาศต่าง ๆ เพิ่มเติม อื่น ๆ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อแต่มีข้อจำกัดหลายอย่างเช่น การเพิ่มเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ซึ่งต้องใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น มีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น (ในบางครั้งลูกค้าสามารถเข้ารับชมหรือมีส่วนร่วมในการผลิต) ระยะเวลาในขั้นตอนนี้นั้นขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบทและการบันทึกภาพ รวมถึงความยากง่ายและการใส่รายละเอียดต่าง ๆ เพิ่มเติมของงานในแต่ละ THEME เช่น 3 วัน 7 วัน หรือมากกว่า 15 วันขึ้นไป

องค์ประกอบของขั้นตอนการหลังการผลิต (Post-Production) มีดังนี้

3.1 การลำดับภาพ หรือการตัดต่อ (Editing) เป็นการนำภาพมาตัดต่อให้เป็นเรื่องราวตามบทวิดิทัศน์ โดยใช้เครื่องตัดต่อ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการตัดต่อนี้มี 2 ลักษณะ คือ

1) Linear Editing เป็นการตัดต่อระหว่างเครื่องเล่น/บันทึกวิดิทัศน์ 2 เครื่อง โดยให้เครื่องหนึ่งเป็นเครื่องต้นฉบับ (Master) และอีกเครื่องหนึ่งเป็นเครื่องบันทึก (Record) ในปัจจุบันไม่นิยมใช้แล้ว เนื่องจากการตัดต่อลักษณะนี้ต้องใช้ผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะด้าน และใช้เวลานานมาก

2) Non-Linear Editing เป็นการตัดต่อโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะ ซึ่งเป็นการตัดต่อที่รวดเร็วและมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

3.2 การบันทึกเสียง (Sound Recording) จะกระทำหลังจากได้ดำเนินการตัดต่อภาพตามบทวิดิทัศน์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงทำการบันทึกเสียงดนตรี เสียงบรรยาย และเสียงประกอบลงไป

3.3 การฉายเพื่อตรวจสอบ (Preview) หลังจากตัดต่อภาพ และบันทึกเสียงเรียบร้อยแล้วจะต้องนำมาฉายเพื่อตรวจสอบก่อนว่ามีอะไรที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขหรือไม่

3.4 ประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินรายการหลังการผลิต ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

- 1) ประเมินผลกระบวนการผลิต โดยจะเป็นการประเมินด้านความถูกต้องของเนื้อหาคุณภาพของเทคนิคการนำเสนอ ความสมบูรณ์ของเทคนิคการผลิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เขียนบท ผู้กำกับรายการ ทีมงานการผลิต และ
- 2) การประเมินผลผลิต ซึ่งจะเป็นการประเมินโดยกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก โดยจะประเมินในด้านของความน่าสนใจ ความเข้าใจในเนื้อหา และสาระที่นำเสนอ
- 3) การเผยแพร่ ควรเลือกรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้เข้าถึงเป้าหมายให้ได้มากที่สุด เท่าที่จะทำได้ และควรเก็บข้อมูล ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ของผู้ชม เพื่อนำมาแก้ไขเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูล งานทุกชิ้นที่ทำเป็นไปตามที่กำหนดการที่ได้วางแผนเอาไว้ แม้บางงานจะมีการเลื่อนเวลาส่งไปบ้าง แต่ก็ไม่ได้ส่งผลอะไร และงานก็เสร็จสมบูรณ์ไปตามที่กำหนดเอาไว้ ส่วนบางงานที่ไม่เคยได้ทำ พี่เลี้ยงก็ช่วยหาตัวอย่างและข้อมูลมาเป็นตัวอย่าง ทำให้ข้าพเจ้าได้รู้แนวทางว่าต้องทำแบบไหน งานจึงสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และ จุดมุ่งหมาย การปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จากการปฏิบัติงานมาเป็นเวลา 4 เดือน เมื่อนำมาวิเคราะห์แล้ว การตัดต่อวิดีโอไม่ได้ง่ายอย่างที่คิด มีความซับซ้อนในขั้นตอนต่าง ๆ ทั้ง Pre-Production , Production และ Post-Production ทุกขั้นตอนมีความยากในตัว เพราะฉะนั้นจึงต้องมีการฝึกฝนให้มากขึ้น หา Reference ในการทำงาน พยายามดูคลิปวิดีโอท่องเที่ยวให้มากขึ้น ส่วนการดราฟรูปต่าง ๆ ข้าพเจ้าไม่เคยมีประสบการณ์ในการวาดรูปมาก่อน จึงต้องมีการศึกษาหา Reference ก่อนที่จะนำมาวาด ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ต้องดูเรื่องลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ด้วย ว่าสมารถนำมาใช้ได้หรือไม่ และผลลัพธ์ที่ออกมา นั้น เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ตั้งแต่แรกว่าจะได้รับการพัฒนาฝีมือ พัฒนาศักยภาพในหลาย ๆ ด้าน ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานที่ถูกต้อง ทำเริ่มทำงานในสิ่งที่ไม่เคยได้ทำมาก่อน ซึ่งตรงกับจุดมุ่งหมายทุกประการ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานทั้งหมดนั้นเป็นไปได้โดยดี แม้จะมีแก้ไขบ้างในทุก ๆ งานที่ได้รับมอบหมาย แต่ก็ได้รับคำปรึกษาจากพี่ ๆ เป็นอย่างดี ทำให้งานเสร็จออกมาสมบูรณ์ตามที่ได้ประชุมไว้ตั้งแต่แรก

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ส่วนใหญ่ปัญหาหลักมาจากการตัดต่อ Video ซึ่งบางครั้ง Footage ที่มีไม่ค่อยน่าสนใจสักเท่าไร จึงทำให้การตัดต่อต้องทำให้น่าสนใจ อาจจะใส่เพลงให้ดูเร้าใจ หรือ ย้อมสีคลิปให้ดูดีขึ้น แต่ก็ไม่ได้ถือว่าเป็นปัญหาใหญ่ สามารถแก้ไขปัญหาก็ได้ และได้รับแนะนำจากพี่ ๆ ทำให้งานเสร็จออกมาได้อย่างสมบูรณ์

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

จากการทำงานที่ผ่านมาตลอด 4 เดือน ทำให้ได้รู้ว่าการทำทุกชิ้นต้องใช้ความละเอียด รอบคอบ และมีความชำนาญในการใช้โปรแกรม และควรมีการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมตลอดเวลา และต้องมีความตรงต่อเวลาในการส่งงาน มีการปรึกษาพี่ ๆ นำสิ่งที่โดนแก้ไขมาปรับปรุงและพัฒนาตนเองต่อไปเรื่อย ๆ จึงทำให้การทำงานเป็นไปได้ด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

1. picturecorrect และ cameras,2559,เลนส์กล้องมีกี่ประเภท ? สิ่งสำคัญที่ช่างภาพมือใหม่ควรรู้ [Online], Available: <https://men.kapook.com/view145656.html> [11 กันยายน 2561].
2. นายอุทิศ แจ่มถิ่นป่า, 2556 ,การเขียน Story Board | เรียนคอมพิวเตอร์กับพี่เชอร์อุทิศ [Online], Available: <https://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%82%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99-story-board/> [11 กันยายน 2561].
3. กิรติ คำสัตย์,2558,ตัดต่อภาพยนตร์: แนวคิดเกี่ยวกับการตัดต่อ[Online],Available: http://5603105.blogspot.com/p/blog-page_70.html [12 กันยายน 2561].
4. shot sizes and shot angles การกำหนด ขนาดและระยะของภาพ[Online],Available: <https://www.digital2home.com/shot-sizes-and-shot-angles/> [12 กันยายน 2561].
5. นายคนูวัฒน์ เวียงแสง,มูมกล้องและขนาดภาพ | การผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา[Online] , Available: <https://nikefitzone.wordpress.com/about/%E0%B8%A1%E0%B8%B8%E0%B8%A1%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%B8%E0%B8%A1%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%82%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%94%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E/> [12 กันยายน 2561].
6. นายอุทิศ แจ่มถิ่นป่า,2557,การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) | เรียนคอมพิวเตอร์กับพี่เชอร์อุทิศ[Online], Available: <https://kruuthit.wordpress.com/2014/07/21/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%87-camera-movement/> [13 กันยายน 2561].

7. jaruwan wan suttimusig,2554,องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ? - jaruwan wan suttimusig ... [Online], Available: <https://www.gotoknow.org/posts/417795> [13 กันยายน 2561].
8. ประเภทของแสง[Online],Available:
http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning47/ca512/chapter4/content4_2_1.htm [14 กันยายน 2561].
9. บริษัทสุพรีมพรินท์ จำกัด,2553, การจัดเลย์เอาท์โดยใช้กริด - โรงพิมพ์[Online], Available:
<http://www.supremeprint.net/index.php?lay=show&ac=article&Id=538976617> [14 กันยายน 2561].
10. Zoomcamera,2560, Tripod Tutorial : ชนิดและประโยชน์ของขาตั้งกล้อง ฉบับมือใหม่ควรรู้ [Online], Available:
<http://www.zoomcamera.net/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%9A%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%A7%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%AD%E0%B8%A5/Tutorial-Tripod-Type-Brand-By-Zoomcamera.html> [14 กันยายน 2561].

ภาคผนวก

รายงานการฝึกงานประจำสัปดาห์

TNI

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นางสาวพิมพ์กานต์ มุลตรีบุตร

วัน เดือน ปีเกิด

วันอังคารที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2540

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2551

โรงเรียนบางพลีพัฒนศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2557

โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2561

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

-ไม่มี-

ประวัติการฝึกอบรม

1. ศึกษาดูงานการผลิตอนิเมชัน imagimax Co.,LTD.

2. ศึกษาดูงาน ณ ศูนย์เรียนรู้สุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

นิตยสารเที่ยวรอบโลก ฉบับที่ 431

นิตยสารเที่ยวรอบโลก ฉบับที่ 432

นิตยสารเที่ยวรอบโลก ฉบับที่ 433