

การสร้างสื่อโซเชียลมีเดีย

Creating social media. ุ ก ค โ น โ ล ฮี 7 ก ะ . ก ค โ น โ ล ฮี 7 ก ะ .

นาย วรินทร วัฒนกิจศิริ

T

้โครงงานส<mark>หกิจ</mark>ศึกษานี้เป<mark>็น</mark>ส่วน<mark>หนึ่งขอ</mark>งการ<mark>ศึกษ</mark>าตามหลักสูตร ้ปริญญาว<mark>ิทย</mark>าศาสตรบั<mark>ณ</mark>ฑิต สาขาวิช</mark>าเทคโ<mark>นโล</mark>ยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ W.A. 2561 WSTITUTE OF สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

การสร้างสื่อโซเชียลมีเดีย

Creating social media.

นาย วรินทร วัฒนกิจศิริ

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2561

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

.....กรรมการสอบ

(ผศ.คร.ฐิติพร เลิศรัตน์เคชากุล)

(ผศ.คร.ชลฤทธิ์ เหลืองจินคา)

......<mark>กร</mark>รมการ<mark>ส</mark>อบแล<mark>ะอาจ</mark>ารย์ที่ปรึกษา

(ดร.คณากาญจน์ รักไพฑ<mark>ูรย์)</mark>

.....ประธา<mark>นส</mark>หกิจศึก<mark>ษา</mark>

(อาจารย์ภูวคล ศิริกองธรรม)

รักมาย ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

การสร้างสื่อโซเชียลมีเดีย นาย วรินทร วัฒนกิจศิริ เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย คร.คณากาญจน์ รักไพฑูรย์ คุณธัญญา เทียนคันฉัตร ยานแม่ จำกัด โปรคักชั่น เฮ้าส์ ประเภทธุรกิจ/สินค้า

ชื่อโครงงาน

ผู้เขียน

คณะวิชา

ชื่อบริษัท

อาจารย์ที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา

บทสรุป

จากการที่ได้ไปปฏิบัติสหกิจที่บริษัท ยานแม่ ทำให้ได้ความรู้เกี่ยวกับระบบขั้นตอน การทำงานของ Production House โดยในส่วนของงานที่ได้รับมอบหมายให้จัดทำคือ การตัดต่อ กลิปสั้น วิดีโอลงสื่อโซเซียลมีเดีย เพื่อดึงดูดความน่าสนใจแก่บุคคลภายนอกในเพจ CHEFBOOK มากขึ้น นอกจากนี้สามารถทำให้ เพจCHEFBOOK เป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้น และเรียนรู้ การปฏิบัติงานเบื้องหลังการถ่ายทำรายการ CHEFBOOK ONLINE

จากการที่ได้ทำการสร้างสื่อโซเชียลมีเดียนั้น มีการนำเสนองานและปรึกษากับพี่พนักงาน ที่ปรึกษา ถึงแนวทางเป็นความประจำ ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ คือ ้ได้นำวิชาความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ในการทำงานจริง เช่น การถ่ายรูป ถ่ายวีดีโอ และทำกราฟิก เป็นต้น ้บางทฤษฎีที่สถาบันไม่ได้สอนก็เรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ได้ความรู้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังได้เรียนรู้ ้กระบวนการทำงาน<mark>จริ</mark>ง <mark>การทำงานร</mark>่วม<mark>กับผู้อื่น</mark> การทำ<mark>งา</mark>นเป็น<mark>ทีม แล</mark>ะความรับผิดชอบในหน้าที่ ้ของตนเอง นับว่าเป็นประ<mark>สบก</mark>ารณ์ที่สำคั<mark>ญในการ</mark>พัฒนา<mark>ต</mark>นเอง

Project's name	Creating social media
Writer	Warinthorn Watanakitsiri
Faculty	Information Technology, Multimedia Technology
Faculty Advisor	Dr. Kanakarn Ruxpaitoon
Job Supervisor	Tunya Teancunshut
Company's name	Mother Ship
Business Type / Product	Production House

Summary

From the cooperative education at Mother Ship, I have learnt the work process of the production house. My assignment was to edit the short video clips onto social media to attract more outsiders into the CHEFBOOK page that can also make it more widely known. In addition, I have learnt the basics of filming the CHEFBOOK ONLINE program.

I regularly presented and consulted with senior staff on how to create social media. The benefit of this cooperative education was that I could use my learnt knowledge in the real world, such as photography, video recording, and graphics. Moreover, I have gained more knowledge and theories that my institution does not teach, including actual work process, working with others, teamwork, and responsibility for own duties. It is an important experience in self-development.

p

กิตติกรรมประกาศ

รายงานฉบับนี้เกิดขึ้นจากการรวบรวมผลงานของข้าพเจ้าที่จัดทำขึ้นในช่วงปฏิบัติงาน สหกิจศึกษา ณ บริษัท ยานแม่ จำกัด ในช่วงระหว่างวันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2561 ถึงวันที่ 28 กันยายน พ.ศ. 2561 ซึ่งผลจากการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์ ใน การทำงานจริง นำความรู้และเทคนิคต่างๆ ที่ข้าพเจ้าได้รับ นำมาปรับใช้ในการพัฒนาตัวข้าพเจ้า เอง ซึ่งประสบการณ์และความรู้ที่ได้รับนี้เป็นสิ่งที่มีค่าแก่ตัวข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นยัง ได้รับการดูแล เอาใจใส่ และการแนะนำจากบุคลากรหลายๆ ท่านมาโดยตลอด การที่โครงงาน วิชาสหกิจศึกษาฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีกี เพราะได้รับความช่วยเหลืออย่างดีจากบุคลากรหลาย ๆ ท่าน ดังนั้นข้าพเจ้าจึงขอลงนามขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

นาย พิสุทธิ์ มหพันธ์ (Managing Director) เจ้าของบริษัท นางสาว ธัญญา เทียนคันฉัตร(Editor) พี่เลี้ยงผู้ดูแล และ ผู้ให้คำปรึกษาปัญหาต่าง ๆ นางสาว พัชรีวรรณ แก้วเอี่ยม (Admin) พี่ดูแลหน้าที่ต่าง ๆ และ ติดต่อประชาสัมพันธ์งาน นอกจากนั้นแล้ว ขอแสดงความขอบคุณแก่ทุก ๆ ท่านที่ให้ความช่วยเหลือ ให้กำแนะนำ และเป็นที่ปรึกษามาโดยตลอดจนกระทั่งรายงานฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ทั้งยังดูแลและสอนสั่งข้าพเจ้า ในเรื่องของการทำงานจริงด้วย ข้าพเจ้าขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

10

นาย วรินทร วัฒนกิจศิริ ผู้จัดทำ

สารบัญ

บทสรุป		ป
Summary	y	ค
กิตติกรระ	มประกาศ	٩
สารบัญ		จ
สารบัญต	11510	Я
สารบัญรู	ป	ூ
บทที่ 1 บ	mu <u>a Ulass</u>	1
1.1	ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2	ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3	รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4	ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
1.5	พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	
1.6	ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	
1.7	ที่มาและความสำคัญของปัญหา	3
1.8	วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน	3
1.9	ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย	3
1.10	0 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2 ท	าฤษฎีและเ <mark>ทคโนโลยีที่ใช้ในก</mark> ารปฏิบัติงาน	5
2.1	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
	2.1.1 ทฤษฎีกา <mark>รสื่อ</mark> สารและการ <mark>สื่</mark> อความหมาย.	
	2.1.2 ทฤษฏิสี	
	2.1.3 ทฤษฎีแ <mark>สง</mark>	
	2.1.4 ทฤษฎีมมกล้อง ขนาดภาพ และ การเคลื่อนไหวกล้อง	
	2.1.5 ขั้นตอนการ PRODUCTION	
2.2	เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	
	2.2.1 อปกรณ์	
	2.2.2 ซอฟแวร์	30

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน 33
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน
3.1.1 แผนงานปฏิบัติงาน
3.1.2 ตัวอย่างงานอื่น ๆ บางส่วนระหว่างการสหกิจศึกษา
3.2 รายละเอียดงานโครงงาน43
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน
3.3.1 ขั้นตอนการสร้างสื่อโซเซียลมีเดีย43
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ 59
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล
4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงาน
หรือจัดทำโครงการ
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ 57
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน
5.2 แนวทางการแก้ปัญหา57
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน
เอกสารอ้างอิง 58
ภาคผนวก 59
ประวัติผู้จัดทำโครงงาน 77

10

STITUTE O

สารบัญตาราง

ຸ ດ ໂ **u ໂ a ສັ**ງກະ ເ

CAN INSTITUTE OF TECH

สารบัญรูป

F (, , , , , , , , , , , , , , , , , ,	1
ภาพที่ 1.2 โครงสร้าง Mother Ship (ยานแม่ จำกัด)	2
ภาพที่ 2.1 ภาพการผสมสี CMYK RGB	14
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการจัดแสง Soft light	15
ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการจัดแสง Hard light	15
ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างการจัดแสง HIGH KEY	16
ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการจัดแสง LOW KEY	16
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการจัดแสงในมุมต่ำ	17
ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างการจัดแสงในมุมบน	17
ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างการจัดแสงในมุมข้าง	17
ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างการจัดแสงในมุมหน้า	18
ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างการจัดแสง Three-Point Lighting	19
ภาพที่ 2.11 ตัวอย่าง Reflector	19
ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างภาพมุมต่ำ	20
ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างภาพระดับสายตา	20
ภาพที่ 2 14 ตัวอย่างกาพบบสง	21
	21
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม	21
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างภาพผ่านใหล่	21 21 22
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างภาพผ่านไหล่ ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างภาพมุมสายตานก	21 21 22 22
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างภาพผ่านไหล่ ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างภาพมุมสายตานก	21 21 22 22 23
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างภาพผ่านไหล่ ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างภาพมุมสายตานก ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างภาพมุมเอียง ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างภาพ Extreme Long Shot	21 21 22 22 23 23
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างภาพผ่านไหล่ ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างภาพมุมสายตานก ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างภาพมุมเอียง ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างภาพ Extreme Long Shot ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างภาพ Long Shot	 21 21 21 22 22 23 23 24
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างภาพผ่านไหล่ ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างภาพมุมสายตานก ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างภาพมุมเอียง ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างภาพ Extreme Long Shot ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างภาพ Long Shot ภาพที่ 2.21 ตัวอย่างภาพ Medium Shot	 21 21 21 22 22 22 23 23 24 24
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม	 21 21 21 22 22 23 23 24 24 25
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างภาพผ่านไหล่ ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างภาพมุมสายตานก ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างภาพมุมเอียง ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างภาพ Extreme Long Shot ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างภาพ Long Shot ภาพที่ 2.21 ตัวอย่างภาพ Medium Shot ภาพที่ 2.22 ตัวอย่างภาพ Close up ภาพที่ 2.23 ตัวอย่างภาพ Extreme Close up Shot	 21 21 21 22 22 23 23 24 24 25 25
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างภาพผ่านไหล่ ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างภาพมุมสายตานก ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างภาพมุมเอียง ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างภาพ Extreme Long Shot ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างภาพ Long Shot ภาพที่ 2.21 ตัวอย่างภาพ Medium Shot ภาพที่ 2.22 ตัวอย่างภาพ Close up ภาพที่ 2.23 ตัวอย่างภาพ Extreme Close up Shot ภาพที่ 2.23 ตัวอย่างภาพ Extreme Close up Shot ภาพที่ 2.24 ตัวอย่างภาพ Extreme Close up Shot	 21 21 21 22 22 23 23 23 24 24 25 25 27
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม	21 22 22 23 23 24 24 25 25 27 27

สารบัญรูป(ต่อ)

ภาพที่ 2.27 ตัวอย่างขาตั้งโมโนพอค และ ขาตั้งกล้องไทรพอต (ตามลำคับ)	28
ภาพที่ 2.28 ตัวอย่างไฟLED และ บาตั้งไฟ	29
ภาพที่ 2.29 ตัวอย่างไมค์ wireless ไมค์บูม และ Zoom H6 (ตามถำคับ)	29
ภาพที่ 2.30 logo program adobe photoshop	30
ภาพที่ 2.31 ตัวอย่างผลงานที่มาจากโปรแกรมนี้	30
ภาพที่ 2.32 logo adobe after effects	31
ภาพที่ 2.33 ตัวอย่างผลงานที่มาจากโปรแกรมนี้	31
ภาพที่ 2.34 logo program Adobe Premiere Pro	32
ภาพที่ 2.35 ตัวอย่างผลงานที่มาจากโปรแกรมนี้	32
ภาพที่ 3.1 ถ่ายทำรายการ "Foodwork"	34
ภาพที่ 3.2 ถ่ายทำสัมภาษณ์ ปู พงษ์สิทธิ์ คำภีร์	35
ภาพที่ 3.3 ถ่ายทำโฆษณา "พลังงานบริสุทธิ์"	36
ภาพที่ 3.4 ถ่ายทำรายการ "Perspective"	37
ภาพที่ 3.5 ถ่ายทำรายการ "สะอาดบุรี"	38
ภาพที่ 3.6 กองถ่ายทำของ "KINGPOWER"	39
ภาพที่ 3.7 ถ่ายทำรายการ "ไปกินกับเชฟ Made By TODD"	40
ภาพที่ 3.8 กราฟฟิกรายการ "ไปกินกับเชฟ Made By TODD"	41
ภาพที่ 3.9 กราฟฟิกของ " สะอาคบุรี "	42
ภาพที่ 3.10 ตัวอย่างการตั้ <mark>งชื่อ f</mark> older	43
ี ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างการแ <mark>ปลงไ</mark> ฟล์	43
ภาพที่ 3.12 ตัวอย่าง Welc <mark>ome</mark> to Adobe Premiere pro	44
ภาพที่ 3.13 ตัวอย่างหน้าต <mark>่าง N</mark> ew Sequen <mark>ce</mark>	44
ภาพที่ 3.14 ตัวอย่างตอนที่กำลังลงไฟล์ในโปรเจก	45
ภาพที่ 3.15 ตัวอย่างการสร้าง Sequence	45
ภาพที่ 3.16 ตัวอย่างการ Sync วีดี โอ	45
ภาพที่ 3.17 ตัวอย่างเสียง	46
ภาพที่ 3.18 ตัวอย่าง effect เสียง	46

IC.

สารบัญรูป(ต่อ)

ภาพที่ 3.19 ตัวอย่างสร้าง Sequence ที่เอาไว้ตัดต่อ	
ภาพที่ 3.20 ตัวอย่างการเฟสเสียง	47
ภาพที่ 3.21 ตัวอย่างการสร้าง Submix	47
ภาพที่ 3.22 ตัวอย่างการเปลี่ยนเสียงเข้า Submix	
ภาพที่ 3.23 ตัวอย่างการตั้งค่าเสียง	
ภาพที่ 3.24 ตัวอย่างการปรับเสียงคัง - เบา	
ภาพที่ 3.25 ตัวอย่าง effect สี	
ภาพที่ 3.26 ตัวอย่างการปรับสีวีคี โอ	
ภาพที่ 3.27 ตัวอย่างการเปิด YC Waveform	51
ภาพที่ 3.28 ตัวอย่างหน้าต่าง YC Waveform	
ภาพที่ 3.29 ตัวอย่างการ Work area	
ภาพที่ 3.30 ตัวอย่างการเปลี่ยนค่าก่อน Export	
ภาพที่ 3.31 ตัวอย่างการเลือกสกุลก่อน Export	
ภาพที่ 3.32 ตัวอย่างการการเปลี่ยนชื่อก่อน Export	53
ภาพที่ 3.33 ตัวอย่างการอัพโหลดขึ้นFacebook	54

ญ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

TC

ชื่อสถานประกอบการ	<u>.</u> Δ	Mother Ship (ยานแม่ จำกัด)
ที่ตั้งของสถานประกอบการ	: 7	60 ชั้น 4 ถ.อ่อนนุช แขวงประเวศ
		เขตประเวศ กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	:	(66) 2721-6749-51
โทรสาร	:	(66) 2721-6749 ต่อ 18
E-mail	:	Moship2004@yahoo.com
Website	:	



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง Mother Ship (ยานแม่ จำกัด)

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

MotherShip (ยานแม่ จำกัด) เป็นบริษัทที่ก่อตั้งเมื่อปี 2547 โดย นาย พิสุทธิ์ มหพันธ์ เป็นบริษัทโปรดักชั่นเฮ้าส์ รับจัดทำรายการทีวีโทรทัศน์ และ สื่อทางโทรทัศน์ มีผลงานดังนี้ Foodwork, ขันเป็นข่าว, บันทึกไว้ในปฐพี 35 ปี คาราบาว, The Idol เป็นต้น ทางบริษัทมีตำแหน่ง หลักๆ ในบริษัท คือ Managing Director, Creative, Editor, Admin, Graphic design, Camera Man

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภ<mark>าพที่ 1.2 โค</mark>รงสร้าง Mother Ship (ยานแม่ จำกัด)

1.4 ตำแหน่งและหน้<mark>าที่งา</mark>นที่นักศึก<mark>ษ</mark>าได้รั<mark>บมอบห</mark>มาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ คือ Editor โดยหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจะเป็นการตัดต่อ นอกจากนี้ยังมีงานในส่วนการทำกราฟิกในวีดีโอ ต่างๆ และออกกองรายการต่างๆ เช่น FoodWork , Perspective

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : ชัญญา เทียนคันฉัตร ตำแหน่ง : Editor

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาประมาณ 4 เดือน นับตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน 2561 -28 กันยายน 2561

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

10

เนื่องจากทางบริษัทยานแม่ได้จัดทำ FanPage Facebook ชื่อ Chefbook และมีการจัดทำ คลิปสั้นการทำอาหารลงเพจ ทางผู้จัดทำจึงได้ปรึกษากับพี่ที่บริษัท ว่าจะทำการตัดต่อคลิปสั้นลง ในเพจ และคลิปสั้นการทำอาหารลง YouTube ของรายการ Foodwork

เนื่องด้วยทางบริษัทยานแม่ มีงานค่อนข้างมากจึงไม่มีคนมารับผิดชอบในส่วนของ เฟสบุ๊คและยูทูป ผมจึงได้ปรึกษากับทางพี่ที่บริษัท เพื่อรับหน้าที่จัดทำคลิปสั้นการทำอาหาร เพื่อให้ผู้ติดตามในช่องทางนั้นๆ รับชมอย่างต่อเนื่อง

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน

เพื่อศึกษ<mark>าหลั</mark>กการทำงาน<mark>ข</mark>อง Production Hous<mark>e อย่</mark>างเป็นระบบ

เพื่อศึกษ<mark>าขั้น</mark>ตอนกระบว<mark>น</mark>การสร้างสื่อในรูปแบบของการทำคลิปวิดีโอ

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- ได้เรียนรู้ระบบการทำงานด้านตัดต่อวิดีโอจากการปฏิบัติงานจริง
- ่ ใช้กวามรู้จากการศึกษามาเพื่อพัฒนาและต่อยอดในการทำงานจริง
- ใด้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นเพื่อให้เกิดความชำนาญในสายงานมากขึ้น

- นักศึกษาสามารถปรับตัวให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นและฝึกการทำงานเป็นทีมได้
- นักสึกษามีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

1C

- Fanpage

เป็นคุณสมบัติหนึ่งของ Facebook ที่มีไว้เพื่อช่วยให้คุณได้สร้างพื้นที่ๆ หนึ่ง ไว้สำหรับ การแสดงกวามกิดเห็น หรือรวบรวมคนที่ชอบอะไรเหมือนกัน นอกจากนี้สามารถเป็นช่องทาง สำหรับการประชาสัมพันธ์ให้แก่บุคคลทั่วไปได้รับทราบ โดยแยกตัวออกจาก Profile ปกติ

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ เป็นการนำความรู้ทางด้านทฤษฎีและเทคโนโลยี มาใช้ในการปฏิบัติงานทุกส่วนตลอดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้ทั้งที่เคย เรียนมาประยุกต์ใช้และเป็นการศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 ทฤษฏีการสื่อสารและการสื่อความหมาย ความหมายของการสื่อสาร

กระบวนการส่งข่าวสารข้อมูลจากผู้ส่งข่าวสารไปยังผู้รับข่าวสาร มีวัตถุประสงค์ เพื่อชักจูงให้ผู้รับข่าวสารมีปฏิกิริยาตอบสนองกลับมา โดยคาดหวังให้เป็นไปตามที่ผู้ส่งต้องการ เป็นการที่บุคกลในสังคมมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันผ่านทางข้อมูลข่าวสาร สัญลักษณ์และเครื่องหมาย ต่างๆด้วย

- การสื่อสาร เป็นการก่อให้เกิดความหมายกับผู้ฟัง เป็นการส่งข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีก
 ที่หนึ่ง เป็นการกระตุ้นเตือนชักนำให้บุคคลคล้อยตามหรือเห็นด้วย
- การสื่อสารเกิดขึ้นตลอดเวลา อาจไม่รู้ตัว หรือไม่ตั้งใจ ขณะอ่านหนังสือก็ได้ยินเสียงพูด ของกนอื่น
- การสื่อสารมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอขึ้นอยู่กับสถานการณ์ อารมณ์ ที่เปลี่ยนไป
- การสื่อสารทุกอย่างย่อมมีเป้าหมาย เมื่อรับรู้ข้อมูลข่าวสารมากขึ้น ความสับสน จะน้อยลง
- การสื่อสารเป็นสังกุมอย่างหนึ่ง ความต้องการทางสังกุม ทำให้คนอยากจะกุบหาสมาคม กับบุกคลอื่น
- การสื่อสารทุก<mark>อย่าง</mark>จะแสดงให้<mark>เ</mark>ห็นสองลักษณะของการสื่อสาร เช่น คำขอร้อง คำพูด ที่สนุกสนาน สัมพันธ์กับท่าทางเช่นยิ้ม หัวเราะ
- การสื่อสารเป็นเรื่องสลับซับซ้อน เช่น การบอกเล่าเรื่องต่อๆกัน จะแตกต่างกันไป เพราะนำเอาพฤติกรรมเข้าไปเกี่ยวข้อง

วิธีการสื่อสาร

- การสื่อสารด้วยวาจา หรือ วัจนภาษา คือ ภาษาพูดที่เปล่งออกมาเป็นเนื้อหา เช่น การร้องเพลง การพูด เป็นต้น
- การสื่อสารที่มิใช่วาจา หรือ อวัจนภาษา คือ ภาษากาย กิริยา ท่าทาง สีหน้า ดวงตา น้ำเสียง การแต่งกาย สัญลักษณ์

รูปแบบของการสื่อสาร

- การสื่อสารทางเดียว (One – way communication) เป็นการส่งข่าวสารหรือการสื่อสาร ไปยังผู้รับแต่เพียงฝ่ายเดียว โดยที่ผู้รับไม่สามารถมีการตอบสนองทันทึกับผู้ส่ง แต่อาจจะ มีผลป้อนกลับไปยังผู้ส่งในภายหลังได้ เช่น การเงียนจดหมาย การสื่อสารแบบนี้ผู้ส่งและผู้รับ ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ทันที จึงมักเป็นการสื่อสารโดยใช้สื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ อีเมล์ sms เป็นต้น อย่างไรก็ดี ถึงแม้สื่อสารมวลชนจะเป็นการสื่อสารทางเดียวก็ตาม ปัจจุบันรายการวิทยุส่วนใหญ่ และรายการโทรทัศน์บางรายการ ได้เปิดโอกาสให้ผู้ฟังหรือผู้ชมร่วม แสดงความกิดเห็น โดยการโทรศัพท์ทำให้การสื่อสารกลายเป็นการสื่อสารแบบสองทาง

 การสื่อสารแบบสองทาง (Two – way communication) เป็นการสื่อสารที่ผู้รับมี การตอบสนองป้อนกลับทันที (immediate response) ส่งกลับมายังผู้ส่ง โดยที่ผู้ส่งหรือผู้รับอาจจะ อยู่ต่อหน้ากันหรืออยู่คนละสถานที่ก็ได้ แต่มีการเจรจาโต้ตอบกันไปมา โดยเป็นการผลัดกัน ทำหน้าที่ผู้ส่งและผู้รับ

ระดับกิจก<mark>รรมทางการ</mark>สื่อ<mark>สา</mark>ร

 ระดับตัวเอง (Intrapersonal communication) เป็นการสื่อสารกับตัวเอง เป็นทั้งผู้ส่งและ ผู้รับในขณะเดียวกัน เช่น การเขียน การอ่าน การวิเคราะ ห์ตัวเอง การเตือนตัวเอง

 ระดับระหว่างบุคคล (Interpersonal communication) เป็นการสื่อสารระหว่างคนสองคน เป็นการสื่อสารที่มี Feedback ซึ่ง feedback นี้จะมีอิทธิพลอย่างมากในการสื่อสาร โดยสามารถแบ่ง ได้เป็น

- การสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to face) เป็นการที่ผู้รับผู้ส่งสารเห็นหน้ากัน พูดคุยกัน

- การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบมีสื่อกลาง (Interposed communication) เป็นการ ติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลโดยการใช้สื่อเป็นตัวกลาง อาจจะเป็นจดหมาย โทรศัพท์ วิทยุสื่อสาร ระดับกลุ่มย่อย (Group communication)เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลกับกลุ่มชนซึ่ง
 เป็นคนจำนวนมาก เช่น การสอนในห้องเรียน การฟังการปราศรัย หาเสียง

 ระดับมวลชน (Mass communication) เป็นการสื่อสาร โดยใช้สื่อมวลชนประเภท วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์รวมถึงสิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น นิตยสาร แผ่นพับ โปสเตอร์ เป็นต้น เพื่อการติดต่อ ไปยังผู้รับสารจำนวนมาก ซึ่งเป็นมวลชนหรือกลุ่มคนให้ได้รับข้อมูลข่าวสารเดียวกันใน เวลาพร้อมๆ หรือไล่เลี่ยกัน

องค์ประกอบของการสื่อสาร

1. ผู้ส่ง ผู้สื่อสาร แหล่งข่าว (Sender, communicator, source)

เป็นแหล่งข้อมูล ผู้รับผิดชอบในการจัดเตรียมสาร ทำให้มีผู้รับรู้สาร ผู้ส่งอาจเป็นคน เดียวหรือกลุ่มคนก็ได้ ซึ่งเป็นผู้นำเรื่องราวข่าวสาร เพื่อส่งไปยังผู้รับ โดยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง โดย ใช้ ภาษาพูด เขียน ภาษามือ ภาพ สัญลักษณ์ เป็นต้น เพื่อให้ผู้รับเข้าใจซึ่งผู้สื่อสารจะสื่อสารได้ดี เพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของผู้สื่อสารต่อไปนี้

 ทักษะในการสื่อสาร ได้แก่ ความสามารถในการพูด การเขียน ต้องรู้กำศัพท์ การสะกด และไวยากรณ์เป็นอย่างดี การแสดงอากัปกิริยาและการมีเหตุและผล ต้องเหมาะสมและสอดคล้อง กับเรื่องที่พูด ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาที่จะพูด

เจตคติ เป็นความรู้สึกจากภายในของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างลึกซึ้ง ด้วยการสะสม มานาน เจตคติของผู้ส่งสารต่อสารที่จะส่ง หากผู้ส่งสารมีความสนใจสารที่จะส่งออกไปนั้นจะ ส่งผลให้การส่งสารเป็นไปด้วยความมั่นใจ จริงใจ เช่น ผู้พูดนิยมกล้วยไม้อย่างมาก ก็จะทำให้ผู้พูด พูดด้วยความมั่นใจ ให้ข้อมูลด้วยความจริงใจและส่งผลให้ผู้ฟังมีความเชื่อมั่น เจตคติของผู้ส่งสาร ต่อผู้รับสาร หากผู้ส่งสารไม่มีความจริงใจหรือตั้งใจที่จะทำให้ผู้รับสารได้ประโยชน์จากสารแล้ว จะทำให้มักจะปรากฏให้ผู้รับสารทราบไม่ทางใดก็ทางหนึ่งจนเกิดความสงสัย และไม่เชื่อมั่นในตัว ผู้ส่งสาร

 ความรู้ ผู้ส่งสารต้องมีความรู้ทั้งในเรื่องที่จะพูดการเลือกเนื้อหาที่น่าเชื่อถือและ สอดกล้องกับเรื่องที่จะพูด เหมาะสมกับผู้ฟึง การเลือกใช้สื่อ รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับผู้รับสาร
 ระบบสังกมและวัฒนธรรม เป็นตัวกำหนดให้ผู้ส่งสารมีบทบาท หน้าที่หรือ ตำแหน่ง ในสังคมเป็นอย่างใดอย่างหนึ่งเช่น บุคกลจากภากรัฐ อาวุโส ซึ่งมีผลต่อการยอมรับและเข้าใจใน

สารอย่างมาก วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม ความเชื่อ (ความเกรงใจ การแสดง ท่าทาง การพุดอธิบายเรื่องราว)

 อื่นๆ เช่น บุคลิกภาพผู้ส่งสาร น้ำเสียง ความสนิทสนมระหว่างผู้ส่งและผู้รับ กระฉับกระเฉง ยิ้มแย้ม

2. ข่าวสาร (Message)

เนื้อหาของสารหรือสาระของเรื่องราวที่ส่งออกมา อาจเป็นคำพูด อักษร หรือไม่ใช่ กำพูด เช่น ความรู้ ความคิด ข่าวสาร บทเพลง เมื่อกล่าวถึงสารนั้น จะต้องทำความรู้จักและพึง ระมัดระวัง องค์ประกอบ 4 อย่างคือ

- รหัสของสาร (message code) หมายถึง ภาษาหรือสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความคิด เพื่อใช้ในการสื่อสาร โดยรหัสของสารมี 2 แบบ คือ คำพูด หรือ วัจนภาษา และไม่ใช้คำพูด หรือ อวัจนภาษา เช่น ยา หมายถึง สารเคมี อาจมีการถอดรหัสสารผิดได้ ทำให้เข้าใจไม่ตรงกัน การสื่อสารผิดพลาด

 เนื้อหาของสาร (message content) เนื้อหาของเรื่องราวต่างๆที่ครอบคลุมความรู้และ ประสบการณ์ที่รวบรวมไว้ ตามที่ผู้ส่งต้องการถ่ายทอดถึงผู้ส่งสาร โดยผู้พูดต้องพิจารณาตัวสาร โดยเลือกสารให้เหมาะสมรวมไปถึงปริมาณของสารด้วย

การจัดสาร หมายถึง การลำดับเรียบเรียงเนื้อหา ให้เป็นขั้นตอนเข้าใจง่าย

การเน้นตัวสารที่จะส่ง หากเป็นการเงียนสามารถเน้นข้อความที่สำคัญโดยการขีดเส้น
 ใต้ ทำตัวหนา หรือใช้สีที่แตกต่าง

3. การสื่อหรือช่องทางในการสื่อความหมาย (Media or channel)

การสื่อหรือช่องทางในการสื่อความหมาย ได้แก่ ตัวกลางที่จะส่งข้อมูลสื่อที่ใช้มาก ที่สุด คือ การใช้เสียงเป็นสื่อ หรืออาจมีการใช้สื่ออุปกรณ์ เช่น โทรศัพท์ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น แผนที่ รูปภาพ การจัดนิทรรศการ

4. ผู้รับข่าวหรือกลุ่มเป้าหมาย (Receiver)

ผู้รับข่าวหรือกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้รับข่าวสารเรื่องราวต่างๆจากผู้ส่ง ผู้รับอาจเป็น คนเดียว กลุ่มคน ซึ่<mark>งหากเป็นการสื่อสารแบบส</mark>องทางบุคคลเพ<mark>ียงคน</mark>เดียวจะทำหน้าที่เป็นทั้งผู้รับ และผู้ส่งต่อไปนี้

 ทักษะในการรับสาร ผู้รับสารต้องมีความสามารถในการถอดรหัสสาร การทำความ เข้าใจสาร โดยต้องถอดรหัสบนพื้นฐานของความเป็นไปได้ ซึ่งต้องมีการนำความรู้ประสบการณ์ เดิมของตนเข้ามาร่วมพิจา<mark>รณาด้</mark>วย

 เจตคติต่อข้อมูลที่ได้รับหรือต่อผู้ส่งสาร หากผู้รับสารมีความสนใจสารที่ถูกส่งออกมา นั้นจะส่งผลให้ตนสนใจสารมากขึ้น เมื่อมีข้อสงสัยก็มีการสอบถาม มีการแลกเปลี่ยนระหว่างกัน ทำให้ผู้ส่งสารทราบว่าเข้าใจหรือไม่ อย่างไร และหากผู้รับสารมีความสนิทสนมกับผู้ส่งสารอยู่แล้ว ยิ่งจะทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างราบรื่นและสัมฤทธิ์ผล เช่น ระหว่างเจ้าหน้าที่รัฐกับผู้นำชุมชน ความรู้ หากผู้รับมีพื้นฐานความรู้ในเรื่องที่ได้รับการถ่ายทอดอยู่แล้วยิ่งจะทำให้สามารถ ถอดรหัสสารได้อย่างรวดเร็วเข้าใจง่ายขึ้น เพลิดเพลินในการรับสารยอมรับสารได้เร็วและง่ายขึ้น

 อื่นๆ คือ เวลา คือ ช่วงเวลาที่เหมาะสมในการับสาร อารมณ์ คือ "บุคคลจะเรียนรู้ได้ดี ที่สุด เมื่ออยู่ในอารมณ์ที่แง่มใส ซึ่งจะก่อให้เกิดความพร้อมที่จะเรียน"

5. ผล (Effect)

สิ่งที่เกิดขึ้นจากการที่ผู้ส่งส่งเรื่องราวไปยังผู้รับ ซึ่งก็คือ การที่ผู้รับอาจมีความเข้าใจ ไม่เข้าใจ ยอมรับ หรือปฏิเสธ พอใจ หรือโกรธ

6. ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback)

ข้อมูลข้อนกลับ ได้แก่ การแสดงกิริยาตอบสนองของผู้รับต่อข้อมูลข่าวสารให้ผู้ส่ง รับรู้การสื่อความหมาย เช่น ยิ้มรับ พยักหน้า ส่ายหน้า ตบมือ เขียนจดหมายตอบ ตอบรับเป็น สมาชิก เพื่อเป็นข้อมูลที่ทำให้ผู้ส่งสารรับทราบว่าผู้รับเข้าใจหรือยอมรับหรือไม่

2.1.2 ทฤษฎีสี

สี (COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือ มีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่ง ความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เสร้า สีมีความหมายอย่างมาก เพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะ และสะท้อนความประทับใจนั้น ให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะ ทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับ ตนเอง และผู้สร้างงานจิตรกรรม เพราะเรื่องราวองสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความ เข้าใจวิทยาศาสตร์ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษา เรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลป<mark>ะก็จะ</mark>ประสบคว<mark>ามสมบูรณ์เป็นอ</mark>ย่างยิ่ง

้ คำจำกัดความขอ<mark>งสี</mark>

- / แสงที่มีความถ<mark>ึ่งอง</mark>คลื่นในขน<mark>า</mark>คที่ตามน<mark>ุษย์สา</mark>มารถรั<mark>บสัม</mark>ผัสได้
- แม่สีที่เป็นวัต<mark>ถุ (PI</mark>GMENTA<mark>R</mark>Y PRIMAR<mark>Y)</mark> ประก<mark>อบด้ว</mark>ย แดง เหลือง น้ำเงิน
- สิที่เกิดจากการผสมของแม่สี

คุณลักษณะของสี

- สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาคสคใส
 เช่น แคง เหลือง น้ำเงิน
- สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา สีชมพู

- สีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหิน บนพื้นผิวเกรื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆภาพเขียนสืบนผนังถ้ำ(ROCK PAINTING) เริ่มทำตั้งแต่ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ พบที่ประเทศฝรั่งเศส และประเทศสเปนในประเทศไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และเพิ่งหินในที่ต่างๆ ้จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะ ได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ้ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอ่าวพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไปเช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้น สีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล ้และสีดำสีบนเครื่องปั้นดินเผา ได้ก้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียง จังหวัดอดรธานี เมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้านขดจิตกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆ สมัยสุโขทัย และอยุธยา มีหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อย่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว ้สีคินแคง และสีเหลือง ในสมัยโบราณนั้น ช่างเขียนจะเอาวัตถุต่างๆ ในธรรมชาติมาใช้เป็น สีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หินนำมาบคเป็นสีต่างๆ ้สีเหลืองนำมาจากยางไม้รง หรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็ ้เพื่อที่จะนำมาใช้ ย้อมผ้าต่างๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะจีนมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีคำ โดยใช้หมึกจีนเขียน

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

 สีธรรมชาติ หมายถึง เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้า ยามเช้า เย็น สีของรุ้งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนสีของ ดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล

 2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสง ต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉากเวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

แม่สี (PRIMARIES)

10

คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม โดยแม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสงสามารถ นำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ใน วงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้ เกิดวงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกัน ทั่วไป ในวงจรสีจะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วงจรสี (Color Circle)

- สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน
- สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิด
- สีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้ สีส้ม สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้ สีม่วง สีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน ได้ สีเขียว

- ขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากันจะได้สีอื่น ๆ

อีก 6 สี คือ

10

สีแดง	ผสมกับสีส้ม	ได้	สีส้มแคง
สีแดง	ผสมกับสีม่วง	ได้	สีม่วงแคง
สีเหลือง	ผสมกับสีเขียว	ได้	สีเขียวเหลือง
สีน้ำเงิน	<mark>ผสมกับสีเ</mark> ขียว	ได้	สีเ <mark>ขียวน้ำ</mark> เงิน
<mark>สีน้</mark> ำเงิน	ผสม <mark>กับสีม่วง</mark>	ได้	สีม่ <mark>วงน้</mark> ำเงิน
<mark>สีเห</mark> ลือง	ผสม <mark>กั</mark> บสีส้ม	ได้	สีส <mark>้มเหล</mark> ือง

สีตรงข้าม

คือสีตัดกัน หรือ<mark>สีคู่ปฏิปั</mark>กษ์ เป็น<mark>สี</mark>ที่มีก่าความ<mark>เข้</mark>มของ<mark>สีตัดกั</mark>นอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติ ไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้ดังนี้

- 1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
- 2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีสีใคสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
- 3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

สีกลาง

คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา สีน้ำตาล เกิดจาก สีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาล มีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับ สีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้นๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมากๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล สีเทา เกิดจากสีทุกสีๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติ ที่สำคัญ คือ ใช้ ผสมกับสีอื่นๆ แล้วจะทำให้ มืด หม่น ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนัก อ่อนแก่ในระดับต่างๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา

แม่สีวัตถุธาตุ (PIGMENTARY RRIMARIES)

แม่สีวัตถุธาตุนั้นหมายถึง "วัตถุที่มีสีอยู่ในตัว" สามานำมาระบาย ทา ย้อม และผสมได้ เพราะมีเนื้อสีและสีเหมือนตัวเอง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีของช่างเขียนสีต่างๆ จะเกิดขึ้นมา อีกมากมาย ด้วยการผสมของแม่สีซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 สีกือ

1. น้ำเงิน (PRUSSIAN BLUE)
 2. แคง (CRIMSON LEKE)
 3. เหลือง (GAMBOGE TINT)

วรรณะของสี

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

 1.วรรณะสีร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วง แดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติ ย่อมมีสีแตกต่างไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใดก่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสี<mark>เทาอมทอง</mark> ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2.วรรณะสีเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็น ดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นด้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและ วรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่<mark>มสีว</mark>รรณะร้อนกี่ให้ความรูสึกร้อน และถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

สีเพิ่มน้ำหนักขึ้นด้วยการใช้สีดำผสม (shade)

วรรณะสีร้อน เหลือง เหลืองส้ม วรรณะสีเย็น ม่วง ม่วงน้ำเงิน ส้ม แดงส้ม แดง ม่วงแดง

T

น้ำเงิน น้ำเงินเขียว เขียว เขียวเหลือง

ตารางแสดงความหมายของสี

ความหมาย-อารมณ์
การเจ็บป่วย – ความอิจฉา – ขึ้งลาค – การแตกแยก
ความสุข – พลังงาน – ความเจริญ – การเรียนรู้ – การสร้าสรรค์
ความบริสุทธิ์ – ความคี – ความคีพร้อม – ความเงียบสงบ – ความยุติธรรม
พลัง – อันตราย – สงกราม – อำนาจ
กวามหยั่งรู้ – กวามทะเยอทะยาน – กวามก้าวหน้า – กามสง่างาม – อำนาจ
เป็นมิตร – ความรัก – ความโรแมนติก – ความเคารพ
กำลัง – ความมีโชค – พลังชีวิต – การให้กำลังใจ – ความสุข
ปัญญา – ความฉลาด
ความรู้สึกดีใจ – เรื่องทางเพศรส – ความรู้สึกของความรัก
เรื่องรักใคร่ – ความสงบ –
ความกลมกลิน – ความสงบ – สันติภาพ
การหยั่งรู้ – โอกาส – ความเข้าใจ – ความอคทน – ความอ่อนโยน
ความอุคมสมบูรณ์ – การเติบโต – การกลับมาของมิตรภาพ
สติปัญญา – ความร่ำรวย – ความสว่าง – ความสำเร็จ – โชคลาภ
ก <mark>ารตักเตือน – การเจ็บป่วย – กวามเสื่อม – กวามอิจฉา</mark>
ความโก <mark>รธ –</mark> ความรุนแร <mark>ง – ควา</mark> มกล้าหาญ – ก <mark>ำลังใ</mark> จ
ความสูง <mark>ส่ง –</mark> ความปราร <mark>ถนาอันแรงกล้า</mark> – ควา <mark>มหรู</mark> หรา
ความทะ <mark>เยอท</mark> ะยาน – คว <mark>า</mark> มโลภ – <mark>ความร</mark> ิษยา
ความจริง – สังธรรม – อ <mark>ำน</mark> าง – ความรู้ – ความ <mark>ซื่อสัตย์</mark> – การป้องกัน
กวามอดทน – กวามมั่นกง
สุขภาพ – ความเชื่อถือ – ไหวพริบ – จงรักภักคี – ความเลื่อมใส – ความถูกต้อง
ความลึกลับ – ความตาย – อำนาจ – พลัง – ความแรง – สิ่งชั่วร้าย – ความปราณีต
การป้องกัน – สุขภาพ

13

ระบบสี RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม จะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สีรุ้ง (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่สายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตา สามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถิ่คลื่นสูงที่สุด คลื่นแสงที่มีความถิ่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า อัลตราไวโอเลต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดง มีความถิ่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสง ที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (InfraRed) คลื่นแสงที่มีความถิ่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green)ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจนต้า สีฟ้าไซแอนและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสง สีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์ การ บันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์การสร้างภาพเพื่อการนำแสนอทางจอกอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสี ในการแสดง เป็นต้น

Subtractive color (CMYK)

Additive Color (RGB)

ิภาพที่ 2.1 ภาพการผสมสี CMYK RGB

2.1.3 ทฤษฎีแสง

ในงานถ่ายวีด<mark>ิทัศน์</mark>ต้องมีการ<mark>อ</mark>าศัยแสงเป็นส่วนส<mark>ำคัญ</mark>เพราะถ้าปริมาณแสงมันไม่ เพียงพอ ภาพก็จะออกมาไม่เป็นที่น่าพึงพอใจต่อผ้รู้บชมการถ่ายภาพนิ่งหรือวิดีโอหากมีความรู้ เรื่องแสงเบื้องต้นจะทำให้สามารถประยุกต์ใช้กับการทำงานในสถานการณ์ต่างๆได้และงานที่ ออกมาจะสวยงามมากขึ้น โดยเฉพาะงานถ่ายภาพและวิดีโอบคุกล โดยสิ่งหลักที่ต้องกำนึงเสมอใน การจัดแสง คือ มิติ และความโดดเด่น

1. แสงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

ซึ่งหมายถึงแสงอาทิตย์ การถ่ายภาพส่นใหญ่แล้วก็ อาศัยแสงจากควงอาทิตย์เป็นหลัก ซึ่งแสง จากควงอาทิตย์ในแต่ละช่วงเวลา จะมีทิศทางและสีที่แตกต่างกันเราเรียกความแตกต่างของสีที่ แตกต่างกนัว่า อุณหภูมิของแสง (Color temperature)

2. แสงประดิษฐ์

แสงที่เกิดจากมนษุย์เป็นผู้ประดิษฐ์ เช่น ไฟทังสเตน ไฟเดย์ไลท์ เป็นต้น

3. การจัดแสง

1. แสงนุ่ม Soft light

แสงแบบนุ่มเป็นแสงที่สว่างและส่วนที่เป็นเงามืคมีความแตกต่างกันน้อย สังเกตได้จากเงา เงาจะไม่ตัดจนเป็นขอบแข็ง



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการจัดแสง Soft light

2. แสงแข็ง Hard light

แสงแบบแข็งเป็นแสงสว่างจากควงไฟส่องไปยังวัตถุโคยตรง สังเกตจากเงาที่เข้มและ

มีขอบแข็ง

10



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการจัดแสง Hard light

3. แสงแบบ HIGH KEY

แสงสว่างทั่วๆ เป็นการจัดแสง เพื่อทำให้ภาพดูนุ่มนวลชวนฝันโดยใช้ฉาก หลังเป็นสีอ่อน หรือสีขาว ให้แสงสว่างกระจายทั่วส่องไปยังแบบให้เงาที่เกิดอ่อนที่สุด

ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างการจัดแสง HIGH KEY

4. แสงแบบ LOW KEY

1G

แสงสว่างมีส่วนน้อย เป็นการจัดแสงลักษณะตรงข้ามกับแบบแสงสว่างทั่วๆแบบ high key เพื่อทำให้ภาพดูลึกลับตื่นเต้นน่าพิศวงให้พื้นที่ส่วนใหญ่มีสีดำ โดยการจัดแสงทิศทางเดียวส่องไป ยังแบบส่วนที่สว่างมีเนื้อที่น้อยที่สุด



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการจัดแสง LOW KEY

5. แสงในมุมต่ำ

้ได้แก่แสงที่ส่องจากด้านล่าง โดยมากไม่ค่อยพบในแสงธรรมชาติให้ความรู้สึกที่ลึกลับ



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการจัดแสงในมุมต่ำ

6. แสงในมุมบน

10

์แหล่งกำเนิดแสงจะอยู่บนหัวเรา จะทำให้เกิดเงาตกกระทบทางด้านล่างของวัตถุ



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างการจัดแสงในมุมบน

แสงในมุมข้าง
 แสงที่มาจากค้านข้างนี้ จะทำให้ภาพมีมิติแต่จะทำให้เกิดแสงเงาทางค้านตรงข้ามของแสง



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างการจัดแสงในมุมข้าง



8. แสงในด้านหน้า

แสงที่ส่องมาจากทางด้านหน้าของวัตถุที่จะถ่ายมาจากทิศทางเดียวกันกับกล้องถ่ายภาพ



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างการจัดแสงในมุมหน้า

9. Three-Point Lighting

เป็นการจัดแสงที่ใช้กันใน Studio ต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้ในการถ่ายคน โดยภาพที่ได้ จะดูโดดเด่น มีมิติ ไม่ราบเรียบไปกับพื้นหลัง โดยตำแหน่งไฟ 3 ตำแหน่ง คือ Key Light, Fill Light และ Rim Light

- Key Light

ทำหน้าที่เป็นตัวหลักที่ให้แสงสว่างกับวัตถุจะอยู่ด้านซ้ายหรือขวาจากกล้องก็ได้ จะทำ มุมไม่เกิน 15 – 45 องศาจากหน้าตรงของแบบ และระดับความสูงของไฟจะสูงกว่าใบหน้าของตัว แบบประมาณ15-45องศา ส่องกคลงมาที่ตัวแบบ

- Fill Light

10

เมื่อเราถ่ายวิดี โอ โดยใช้ Key Light อย่างเดียวมักจะเกิด contrast (ส่วนต่างแสงและเงา) เราจึงต้องใช้ Fill Light เป็นตัวช่วยเพื่อลบเงาที่เกิดขึ้นจากการใช้ Key Light ซึ่งมักจะใช้ไฟที่มี กำลังอ่อน หรืออุป<mark>การณ์สะท้อนแสง</mark>ช่วย โดยจะตั้งไว้ด้านตรงข้ามกับ Key Light และอยู่ในระดับ สายตาของตัวแบบ

- Rim Light/Back Light

จะทำให้เกิดแ<mark>สงจา</mark>กด้านหลังเว<mark>ล</mark>าถ่ายวีดีโอออกมาทำให้ตัวแบบดูโดดเด่นขึ้นจาก ฉากหลังการวางตำแหน่งของไฟจะวางอยู่ข้างหลังวัตถุทางด้านข้าง และอยู่สูงกว่าวัตถุและส่อง ทำมุมประมาณ 45 องศาส่องลงมายังศรีษะ ไหล่ และหลัง



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างการจัดแสง Three-Point Lighting

7. Reflector

ในกรณีการถ่ายทำนอกสถานที่ ถ้าเป็นช่วงเวลากลางวัน การใช้แสงจากควงอาทิตย์ เป็นสิ่งที่สะควกที่สุดแต่ต้องเลือกเวลาให้ถูกต้องเหมาะสมคือ ช่วงที่ควง อาทิตย์ทำมุม 45 องศา ถ้าเกิดเงาที่ไม่ต้องการ ก็ใช้ไฟ Day light หรือ Reflector เข้าช่วยลบเงา เช่น ลบเงา



ภาพที่ **2.**11 ตัวอย่าง Reflector

2.1.4 ทฤษฎีมุมกล้อง ข<mark>นาดภ</mark>าพ และ ก<mark>าร</mark>เคลื่อนไห<mark>วกล้</mark>อง

งนาคภาพจัดว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมากอย่างหนึ่งในการถ่ายภาพยนตร์ เพราะภาพสามารถ ถ่ายทอดความรู้สึกของนักแสดง บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ให้กับผู้ชมได้เข้าใจถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ ขนาคภาพจึงเป็นตัวกำหนดสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ว่าต้องการให้ผู้ชมเห็นรือไม่เห็นสิ่งใดในฉาก องก์ประกอบต่างๆเหล่านี้เกิดขึ้นจากผู้สร้างภาพยนตร์ที่จะเลือกตั้งกล้องในมุมใด ระยะห่างจากสิ่ง ที่ถ่ายเท่าใด และใช้ภาพขนาดใดเป็นตัวบอกเล่าเรื่อง ขนาดภาพจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นมากที่จะต้อง เรียนรู้พอๆกับเรื่องอื่น ในการสร้างภาพยนตร์

2.1.4.1 มุมกล้อง

1) ภาพมุมต่ำ

การตั้งกล้องระดับต่ำกว่าวัตถุหรือต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย หรือต่ำกว่าระดับสายตาของผู้แสดง สื่อความหมายถึงพลัง อำนาจความเข้มแข็ง



ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างภาพมุมต่ำ

2) ภาพระดับสายตา

TC

เป็นภาพที่ตั้งกล้องในระดับสายตาของกน หรือของวัตถุที่ถูกถ่าย ภาพในระดับสายตา เพื่อสื่อความหมายว่าภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพให้ความรู้สึกธรรมดา ไม่เด่นอะไร



ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างภาพระคับสายตา

3) ภาพมุมสูง

การตั้งกล้องระคับสูงกว่าวัตถุหรือสุงกว่าสิ่งที่ถ่าย สื่อความหมายตรงข้ามกับภาพมุมต่ำ คือ ไร้พลัง ไร้อำนาจ อ่อนแอ ต่ำต้อย



ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างภาพมุมสูง

4) ภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม

มุมมองส่วนตัว พาให้คนดูเข้ามาใกล้ชิด และมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ด้วย โดยแบ่งเป็น การแทนสายตาคนดู และการแทนสายตาตัวละครในเรื่อง



<mark>ภาพ</mark>ที่ 2.15 ตัวอ<mark>ย่</mark>างภาพมุมแทนความรู้สึกผู้ชม

5) ภาพผ่านไหล่

(

การตั้งกล้องไว้ทางซ้ายหรือขวาของคู่สนทนาถ่ายเฉียงผ่านไหล่ของคู่สนทนา เห็นหน้า ของคนที่แสดงหรือคนที่กำลังพูดแสดง โดยไม่มีไหล่และบางส่วนของศีรษะคู่สนทนาเป็นฉากหน้า ให้รู้ว่ากำลังคุยกับผู้อื่น และทำให้ภาพมีมิติมีความลึก



ภาพที่ 2.16 ต**ั**วอย่างภาพผ่านไหล่

C

๑) ภาพมุมสายตานก

ภาพแทนสายตาของนกเวลามองวัตถุ สามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้หลายอย่างไม่ว่าจะ เป็นหดหู่ หรือดูต่ำต้อย บางทีก็ใช้ภาพมุมสูงเพื่อให้เห็นความอลังการของฉากก็ได้



<mark>ภาพที่ 2.17</mark> ตัวอย่างภาพมุมสายตานก

7) ภาพมุมเอียง

10

เป็นมุมที่มีเส้<mark>นระน</mark>าบ (Horizontal line) ของเฟรม ไม่อยู่ในระดับสมคุลเอียง ไปด้านใด ด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Verticle line) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความ ไม่สมดุลลาดเอียง ของพื้นที่ บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพไม่ดี



ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างภาพมุมเอียง

น โล ฮั

2.1.4.2 ขนาดภาพ

TC

1) ภาพใกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS)

งนาคภาพลักษณะนี้กล้องจะตั้งอยู่ใกลจากสิ่งที่ถ่ายมาก ซึ่งภาพที่ได้จะเป็นภาพ มุม-กว้าง ผู้ชมสามารถมองเห็นองค์-ประกอบของฉากได้ทั้งหมด



<mark>ภาพที่ 2.1</mark>9 ตัวอย่างภาพ Extr<mark>e</mark>me Lo<mark>ng Sh</mark>ot

2) ภาพใกล (Long Shot หรือ LS)

งนาดภาพแบบนี้ไม่สามารถกำหนดระยะห่างระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถ่ายได้ แต่จะ กำหนดโดยประมาณว่าสิ่งที่ถ่ายจะอยู่ในกรอบภาพ (Frame) พอดี



ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างภาพ Long Shot

3) ภาพปานกลาง Medium Shot หรือ MS)

งนาคภาพลักษณะนี้ถ้าเป็นภาพบุคคล ผู้ชมจะได้เห็นตั้งแต่เอวของนักแสดงขั้นไป

จนถึงศีรษะ

16



ภาพที่ 2.21 ตัวอย่างภาพ Medium Shot

24

4) ภาพใกล้ (Close-Up หรือ CU, Close Shot หรือ CS)

ผู้ชมจะมองเห็นนักแสดงตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป เป็นขนาดภาพที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ ของนักแสดงได้มากที่สุด



ภาพที่ 2.22 ตัวอย่างภาพ Close up

5) ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot หรือ ECU, Big Close-Up Shot หรือ BCU) เป็นภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มากๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเน้นสิ่งที่ถ่ายเพื่อให้ผู้ชมเห็น รายละเอียดของวัตถุ หรือเพื่อเพิ่มความเข้าใจในกรณีที่วัตถุมีขนาดเล็กมากๆ



TC

<mark>ภาพที่ 2.23</mark> ตัวอ<mark>ย่</mark>างภาพ Ext<mark>rem</mark>e Clos<mark>e up</mark> Shot

2.1.4.3 การเคลื่อนใหวกล้อง

1) Zoom in Zoom out

การสร้าง movement ในงานวิดีโอในการปรับเปลี่ยนองศารับภาพนั่นเอง โดยการหมุน ที่เลนส์ หรือถ้าเป็นกล้องวิดีโอกีสามารถกดปุ่มซูมแบบไฟฟ้าได้ เราซูมเพื่อที่จะดูรายละเอียดของ เหตการณ์ หรือเพื่อเล่าเรื่องราว หรือซูมออกเพื่อให้เห็นเรื่องราวในมุมกว้าง

2) Pan

การสร้าง movement ในงานวิดีโอแบบหมุนกล้องไปซ้ายขวา โดยที่ตำแหน่งกล้องอยู่ที่เดิม การหมุนแพนที่ดีควรที่จะหมุนแพนจากด้านใดไปด้านหนึ่งแล้วหยุดเพื่อพักสายตา อย่าหมุนไป หมุนมาจะทำให้กนดูสับสน และยากต่อการตัดต่อด้วย

3) Tilt up Tilt down

การสร้าง movement ในงานวิดีโอแบบเลื่อนมุมกล้องขึ้นหรือลง โดยที่ตำแหน่งของวัตถุ หรือกล้องไม่เปลี่ยนแปลง

4) Dolly

การสร้าง movement ในงานวิดีโอแบบเลื่อนกล้องไปข้างหน้ามุ่งเข้าไปหาวัตถุ หรือเลื่อน กลับมาข้างหลังเพื่อออกห่างจากวัตถุ เหมาะมากเพื่อแสดงอารมณ์ของนักแสดงหรือแบบการ Dolly จะได้วิดีโอที่มีการเคลื่อนไหวสมูทมาก โดยมีอุปกรณ์เช่น ล้อเลื่อน หรือ รางสไลด์

5) Track

10

การเลื่อนกล้องไปทางซ้ายขวาในแนวนอนเพื่อติดตามวัตถุ ซึ่งวัตถุด้องเคลื่อนไหว ในแนวนอนด้วยนะ การถ่ายแบบ Track นั้นก็ คือการถ่ายในขณะที่กล้องและวัตถุเคลื่อนไหวไป พร้อม ๆ กัน

6) กฎ 3 ส่<mark>วน</mark>

การจัดวางตำแห<mark>น่งห</mark>ลักของภาพถ่าย เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถทำให้เกิดผล ทางด้านแนวความกิด และ<mark>ควา</mark>มรู้สึกได้ ก<mark>า</mark>รวางตำแหน่งที่เหมาะสมของจุดสนใจในภาพ

2.1.5 ขั้นตอนการ PROD<mark>UCT</mark>ION

- 1. Pre production คือขั้นตอนของการวางแผนและเตรียมงาน
- 2. Production คือขั้นตอนของการถ่ายทำรายการ
- 3. Post production คือขั้นตอนสุดท้าย เป็นการตัดต่อก่อนที่จะนำไปเผยแพร่

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 อุปกรณ์

(6

1) กล้องถ่ายรูป DSLR Canon 5D MARK IV เป็นกล้อง Full Frame มี หน้าจอเป็น LCD แบบสัมผัส และน้ำหนักเบาเหมาะสมกับงานถ่ายวีดีโอ

27



ภาพที่ 2.24 ตัวอย่างกล้องรูป DSLR Canon 5D MARK IV 2) เลนส์ ใช้ในการต่อกับกล้องDSLR มี 3 แบบ 1.เลนส์มาตรฐาน (Normal Lens) คือเลนส์ที่มีความยาวโฟกัสในระยะปกติ ให้ภาพถ่าย ที่มีระยะพอดีกับการมองด้วยตาเปล่า

2.เลนส์เทเลโฟโต (Telephoto Lens) เป็นเลนส์มุมแคบที่เหมาะกับใช้ในการเก็บภาพ ระยะไกล เพราะสามารถซูมเข้าหาวัตถุได้

3.เลนส์ไวด์ (Wide Angle Lens) เลนส์มุมกว้างที่นิยมใช้ในการถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ เพราะ เก็บรายละเอียดภาพได้ครบถ้วน โดยมีระยะ โฟกัสให้เลือกหลายช่วงเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 2.25 ตัวอย่า<mark>ง Nor</mark>mal Lens Telephoto Lens และ Wide Angle Lens (ตามลำดับ)

3) GoPro Hero 5 Black เป็นกล้องประเภท Action Camera มีระบบกันสั่น กันน้ำ และ สามารถถ่ายภาพได้หลากหลายมากขึ้น



(ula a)

ภาพที่ 2.26 ตัวอย่างกล้อง GoPro Hero 5 Black 4) ขาตั้งกล้อง ใช้ในการตั้งกล้องทำให้ถ่ายภาพได้นิ่ง มี 2 แบบ 1.งาตั้งโมโนพอด 2. ขาตั้งไทรพอต

TC

ภาพที่ 2.27 ตั<mark>วอย่า</mark>งขาตั้งโมโ<mark>น</mark>พอด แ<mark>ละ ขาต</mark>ั้งกล้อ<mark>งไทร</mark>พอต (ตามลำดับ)

STITUTE O

5) ไฟLED ใช้ในการจัดแสงเมื่อแสงไม่พอ
6) ขาตั้งไฟ ใช้ในการตั้งไฟทำให้นิ่ง



ภาพที่ 2.28 ตัวอย่างไฟLED และ ขาตั้งไฟ

7) ใมล์ ใช้ในการอัดเสียงบุคคล มี 3 แบบ

T

1) ไมค์ wireless ใช้ในการอัดเสียงบุคคล ติดกับกล้อง

ไมล์บูม ใช้ในการอัดเสียงคนที่อยู่เป็นกลุ่มหรืออัดเสียงบรรยากาศ

3) Zoom H6 Handy Recorder ใช้ในการอัคเสียงแยกจากตัวกล้องถ่ายรูป

ี ภาพที่ 2.29 ตัวอย่างไมค์ wireless ไมค์บูม และ Zoom H6 (ตามลำคับ)

2.2.2 ซอฟแวร์

10

1)Adobe Photoshop

เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่าง มีประสิทธิภาพไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ



ภาพที่ 2.30 logo program adobe photoshop



<mark>ภาพ</mark>ที่ 2.31 ตัวอ<mark>ย่</mark>างผลงานที่มาจากโปรแกรมนี้

2) Adobe After Effects

เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ใน โปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว ไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจาก โปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน



ภาพที่ 2.32 logo adobe after effects



ภาพที่ 2.33 ตัวอย่างผลงานที่มาจากโปรแกรมนี้

3) Adobe Premiere Pro

เป็นโปรแกรม ที่ใช้ตัดต่อภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็น รวมไปถึงวิดีโอ แม้กระทั่งการทำงาน เกี่ยวกับเสียง ข้อความ หรือหากมีข้อมูลรูปภาพจากกล้อง ดิจิตอลอยู่แล้ว ก็ สามารถนำภาพที่ได้ถ่ายไว้มาตัด



ภาพที่ 2.34 logo program Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 2.35 ตัวอย่างผลงานที่มาจากโปรแกรมนี้

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

ล ยั 1

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

3.1.1แผนงานปฏิบัติงาน ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน		เคือนที่เ			เดือนที่2			เดือนที่3			เดือนที่4					
เรียนรู้ลักษณะงานที่ต้องปฏิบัติ	2	S	1			0						۲.				
ออกกองถ่าย	S												*			
ตัดต่อวีดีโอ													ŝ	5		
วางแผนการทำโปรเจค					-											
งานกราฟฟิก													1 2	/		
เก็บราขละเอียค และจ <mark>ัค</mark> ทำรูปเล่ม														C.		

STITUTE OF

3.1.2 ตัวอย่างงานอื่น ๆ บางส่วนระหว่างการสหกิจศึกษา



ภาพที่ 3.1 ถ่ายทำรายการ "Foodwork"



<mark>ภาพที่ 3.2</mark> ถ่าย<mark>ทำสัม</mark>ภาษณ์ ปู พงษ์สิท<mark>ธิ์ คำ</mark>ภีร์

STITUTE OF



ภาพที่ 3.3 ถ่ายทำโฆษณา "พลังงานบริสุทธิ์"

STITUTE O



ภาพที่ 3.4 ถ่ายทำรายการ "Perspective"



ภาพที่ 3.5 ถ่ายทำรายการ "สะอาดบุรี"



ภาพที่ 3.6 กองถ่ายทำของ "KINGPOWER"



ภาพที่ 3.7 ถ่ายทำรายการ "ไปกินกับเชฟ ... Made By TODD"



<mark>ภาพที่ 3.8 ก</mark>ราฟิกรายการ "ไปกินกับเชฟ ... M<mark>ade</mark> By TODD"

IC



3.2 รายละเอียดงานโครงงาน

โครงงานการสร้างสื่อโซเซียลมีเดียสำหรับโปรโมท และเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ทางสื่อออนไลน์โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่ชื่นชอบรายการFoodwork และกลุ่มคนที่ชอบ ทำอาหาร

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

3.3.1 ขั้นตอนการสร้างสื่อโซเซียลมีเดีย

 นำไฟล์งานมาลงเครื่อง โดยการสร้าง folder ขึ้นมาใน DATA (G:) ถ้าถ่ายมาหลายกล้อง กวรแยก folder พร้อมบอกกล้องรุ่นไหน ใกรถ่ายเพราะถ้าเกิดผิดพลาดจะได้ตามถูก จากนั้นก็สร้าง folder แยกประเภทงานที่จะใช้ให้ชัดเจนเช่น FOOT, CG, SONG, SOUND

iter ► DA	ATA (G:) 🕨 ชอสต้อด	1796 <mark>1</mark> 🕨	▼ 49	Search ชอสต์อด	17961	6	P
in In	clude in library 🔻	Share with 👻 🛛 Burr	New folder		· ·		0
	Name	^	Date modified	Туре	Size		
) 5D3 INS		19/9/2561 10:27	File folder			
	\rm 📕 CG		19/9/2561 10:40	File folder			
	🗼 FOOT		19/9/2561 10:56	File folder			
	📗 SONG		19/9/2561 11:06	File folder			
	📕 VIDEO		19/9/2561 11:21	File folder			

ภาพที่ 3.10 ตัวอย่างการตั้งชื่อ folder

 แปลงไฟล์ สำหรับการนำไฟล์ไปตัดต่อใน Adobe Premiere Pro cs5.5 กด Shift ค้าง แล้ว คลิกขวาที่ folder จากนั้นกดเลือก Open command window here จากนั้นพิมพ์ ren (เว้นวรรค)
 .MOV.MPG กด Enter แล้วปิดหน้าต่าง ทำให้ครบทุก folder ยกเว้น ไฟล์วีดีโอ GoPro



ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างการแปลงไฟล์

3.สร้างโปรเจก หลังจากที่เราเปิด Adobe Premiere pro ขึ้นมาแล้ว จะมีหน้าต่าง Welcome to Adobe Premiere pro ให้กดที่ New Project เพื่อสร้างโปรเจกขึ้นมาใหม่ เมื่อกดที่ New Project จะมีหน้าต่างขึ้นมาไม่ต้องเปลี่ยนค่าใดๆทั้งสิ้น ยกเว้นชื่อโปรเจกที่จะทำ แล้วกด OK



ภาพที่ 3.12 ตัวอย่าง Welcome to Adobe Premiere pro

กด OK แล้วจะมีหน้าต่าง New Sequence ให้กด Cancel ได้เลยไม่ต้องเปลี่ยนก่าใดๆทั้งสิ้น จากนั้น จะปรากฎหน้าตาของโปรแกรม

New	Project
T	General Scratch Disks
	Action and Title Safe Areas
	Title Safe Area 20 % horizontal 20 % vertical
	Action Safe Area 10 % horizontal 10 % vertical
	Video
	Display Format: Timecode
	Audio Dienlay Engrat: Audio Sampler
	Capture
	Capture Format: HEV
	Location: C:\Users\User\Desktop\today
	Name: Untitled OK Cancel

<mark>ภาพที่ 3.13</mark> ตัวอย่างหน้าต่าง New Sequence

จากนั้นนำไฟล์ที่แปลงแล้วมาลงใส่ในโปรแกรม จากนั้นรอให้โปรแกรม Conformaing ไฟล์ให้ เสร็จก่อนค่อยนำไฟล์งานเข้ามาต่อ เพราะถ้า Conformaing ยังไม่เสร็จอาจทำให้ไฟล์งานไม่สมบูรณ์ เช่น มีภาพแต่ไม่มีเสียง



ภาพที่ 3.14 ตัวอย่างตอนที่กำลังลงไฟล์ในโปรเจก

4.ตัดต่อ ลากวีดีโอมาที่ Sequence ด้านล่าง เพื่อสร้าง Sequence ขึ้นมาใหม่ตั้ง ชื่อว่า Syn จากนั้น TimeLine จะปรากฎ ซึ่ง Sequence ตัวใหม่นี้จะมีการตั้งก่าเท่ากับวีดีโอที่เราลากมาจะช่วย ลดข้อผิดพลาดขนาดไฟล์งานไม่เท่ากับขนาดก่าเริ่มต้น



ภาพที่ 3.15 ตัวอย่างการสร้าง Sequence

ในกรณีที่ถ่ายหลา<mark>ยกล้องขั้นตอนแร</mark>ก <mark>คือกา</mark>ร sync วีดีโอ โดยการนำเอา Video มาวางซ้อนกัน ในช่อง TimeLine แล้วดูช่<mark>อง A</mark>udio ว่า Wave ตรงกันไหม ถ้าขยับไม่ตรงจะทำให้เสียงมาก่อนภาพ หรือหลังภาพก็ได้



ภาพที่ 3.16 ตัวอย่างการ Sync วีดีโอ

จากนั้นลบ Audio ที่ไมใช่เสียงลักทิ้งไป จะเหลือเพียง Audio 1 เท่านั้น หากในวีดีโอมี 2 คน ให้ Copy Audio 1 แล้วกด Active ที่ Audio2 จากนั้น Ctrl + V แล้วงยับให้ตรงกัน



ภาพที่ 3.17 ตัวอย่างเสียง

ใช้ Audio Effect เลือก Fill Left ลากไปใส่ Audio 1 แล้วเลือก Fill Right ใส่ Audio 2 เป็น การแยกเสียง (เพิ่มเติมในหัวข้อทำเสียง)

(0

	⊲ ∎EQ
	🔄 Fill Left
	🗐 Fill Right
	4 Flanger
	🖌 Highpass
	⊴ =Invert
	🖌 Lowpass
	🖪 MultibandCompressor
	🖌 Multitap Delay
	Notch
	Parametric EQ
	A Phaser
	A PitchShifter
	Reverb
	Spectral NoiseReduction
	Swap Channels
á	กาพที่ 3 <mark>.1</mark> 8 ตัวอย่าง effect เสียง

จากนั้นสร้าง Sequence ใหม่มาอีกอัน ตั้งชื่อ Edit เอาไว้ตัดต่อ โดยการ Copy วีดีโอจาก Syn แล้ว ก็ตัดงานตามความต้องการ

VSTITUTE OF



ภาพที่ 3.19 ตัวอย่างสร้าง Sequence ที่เอาไว้ตัดต่อ

หลักจากตัดงานได้ตามที่ตองการแล้วก็ใส่เพลง เพื่อเพิ่มอรรถรสในการดูมากขึ้น โดยปรับระดับ



จากนั้นไปที่ Audio Mixer ปรับด้านล่างให้เป็น Submix ทั้งหมดเพื่อที่เสียงจะถูก Submix กดไว้ใน ระดับเสียงที่เราตั้งไว้



ภาพที่ 3.22 ตัวอย่างการเปลี่ยนเสียงเข้า Submix

เมื่อเปลี่ยนเป็น Submix เสร็จแล้วคลิกที่ Drop down list ด้านข้างฝั่งซ้ายเมื่อคลิกแล้วจะขึ้นแถบ สีขาว จากนั้นไปที่ช่อง Submix กด Drop down list อันที่ 2 เลือก Dynamics แล้ว Double Click จะปรากฎหน้าต่างขึ้นมาตามภาพให้เปลี่ยนจาก 12.29 dB เหลือแก่ 12 dB เสร็จแล้วกดปิดไป เสร็จสิ้นการทำเสียง(เพิ่มเติมบางส่วนในการทำเสียง)

TC



ภาพที่ 3.23 ตัวอย่างการตั้งค่าเสียง

จากนั้นปรับเสียงพูดที่อัดมาจากไมค์บางทีนั้นเสียงพูดมันเบาไปเลยต้องปรับขึ้นมา แต่ไม่กวรดัง จนเกินไปกวรอยู่ในระดับ -6 โดยกลิกขวาที่ Audio เลือก Audio Gain เสร็จแล้วจะมีหน้าต่างดังภาพ ขึ้นมา ถ้าต้องการปรับให้เสียงที่เลือกมีกวามดังเฉลี่ยเท่าๆกันให้เลือก Normlize All Peaks to แต่ถ้า ต้องการให้ดังกว่าปกติเลือก Normlize Max Peaks to และสามารถปรับกวามดังเบาตามต้องการด้วย Set Gain to

(9)



ภาพที่ 3.24 ตัวอย่างการปรับเสียงคัง - เบา

เมื่อเสร็จสิ้นการทำเสียงแล้วขั้นต่อไปคือทำสี ไปที่ Effect > Video Effect > Color Correction

v [Color Correction		
	📕 Brightness & Contrast	122	
	Broadcast Colors		
	E Change Color		
	E Change to Color		
	E Channel Mixer		
	E Color Balance		
	E Color Balance (HLS)		
	Equalize		
	E Fast Color Corrector	32	YUV
	E Leave Color		
	📕 Luma Corrector	32	YUV
	📕 Luma Curve	32	YUV
	E RGB Color Corrector	S 32	YUV
	RGB Curves	ZD 32	YUV
	Three-Way Color Corrector	32	TWV .
	II Tint		
	🛄 - Video Limiter	32	YUV

ภาพที่ 3.25 ตัวอย่าง effect สี

ใช้ Fast Color Correction และ RGB Curve จาก Video Effect ลากใส่คลิปที่ต้องการทำสีหรือคลิกที่ คลิปแล้วลากไปใส่ Effect Control ก็ได้



ภาพที่ 3.2<mark>6</mark> ตัวอย่างการปรับสีวีดีโอ

ในกรณีที่ใช้หลายกล้องควรใช้กล้องกลางในการเช็คสีให้เท่ากัน ไม่ควร copy สีที่ปรับจากกล้อง กลางไปใส่กล้องอื่นเพราะค่าของแสงอาจไม่เท่ากันควรปรับแยกแล้วนำมเทียบกัน หลังจากปรับค่า สีแต่ละกล้องเท่ากันแล้ว ก็ Copy ไปใส่วีดีโอที่ตัดทั้งหมด(เฉพาะกล้อง) เช็กแสง Over/Under โดย ไปที่มุมขวาบน Program intro เลือก YC Waveform



ภาพที่ 3.27 ตัวอย่างการเปิด YC Waveform

แล้วภาพใน Program intro จะเปลี่ยนไปเป็น Curve สีเขียว ถ้า Curve สูงถึง -1 แสดงว่าแสง Over กวรลดแสงลง แต่ถ้าเป็น -9 แสดงว่าแสง Under ก็กวรเพิ่มแสง เพราะถ้าไปเปิดในทีวีปกติแสง อาจจะสว่างหรือมืดไป

10



ภาพที่ 3.28 ตัวอย่างหน้าต่าง YC Waveform

5. Export ไฟล์ เสร็จแล้วนั่งดูความลื่นไหลของงาน ก่อนทำการ Export ไฟล์ ให้กำหนด จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่ Work area



ภาพที่ 3.29 ตัวอย่างการ Work area

ไปที่ File > Export > Media จากนั้นจะปรากฎหน้าต่าง Export Setting เลือก Format: H.264 ซึ่ง จะสร้างไฟล์วิดีโอ MP4 ที่สามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์มือถือ

▼ Export Settings
 Match Sequence Settings
 Format: H.264

ภาพที่ 3.30 ตัวอย่างการเปลี่ยนค่าก่อน Export

จากนั้นมาที่ Preset กดที่ dropdown เพื่อเลื่อนลงไปหา YouTube HD 1080p 25 นอกจากจะตั้งก่า เพื่อออนบน YouTube แล้วยังสามารถตั้งก่าอื่นๆได้ทั้งขนาดไฟล์ที่เป็น Hight Definition และ Standard Definition

16



ภาพที่ 3.31 ตัวอย่างการเลือกสกุลก่อน Export

เมื่อตั้งก่าเสร็จแล้ว จากนั้นเลือกที่อยู่ของ ไฟล์เมื่อ Export เสร็จ โดยกลิกตรงชื่อสีเหลือง Output

Name

(0)

Output Name: สมสา.mp4

ภาพที่ 3.32 ตัวอย่างการการเปลี่ยนชื่อก่อน Export

เมื่อกำหนดเสร็จเถือก Use Previews กด Export เสร็จแล้วจะปรากฎหน้าต่าง Encoding Sequence ขึ้นมารอจนกว่าจะครบ 100% ก่อนอัฟโหลดลง YouTube ควรตวรจสอบกับคอมพิวเตอร์ดูก่อน เพื่อเช็กความผิดพลาดที่อ<mark>าจเกิด</mark>ขึ้น

6.อัพโหลดงาน



ภาพที่ 3.33 ตัวอย่างการอัพโหลดขึ้นFacebook



บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

<u>ขั้นตอนการทำงาน</u>

- นำไฟล์งานที่ถ่ายทำมาลงเครื่อง
- แปลงไฟล์จาก .MOV เป็น .MPG
- นำไฟล์ที่แปลงมาแล้วใส่ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro
- สร้างโปรเจค
- เอาไฟล์ลงในโปรเจคที่สร้าง
- สร้าง Sequence
- ซิงค์เสียงและ เลือกเสียงที่ดีที่สุด
- ตัดต่อวีดีโอ
- ทำสีให้วีดีโอให้เหมือนกัน
- Export งาน
- อัพโหลดขึ้น Youtube และ Fanpage Facebook

<u>ผลการดำเนินงาน</u>

- กลิปสั้นได้ทำการอัพโหลดขึ้น Youtube และ FanPage Facebook
- ใด้เรียนรู้ขั้นตอนกระบวนการ 3P ในส่วน Post Production

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อ<mark>มูล</mark>

จากการที่ได้จัด<mark>ทำโก</mark>รงงานการ<mark>ท</mark>ำสื่อโซเชียลมีเดีย โดยงานที่ได้รับทั้งหมด เพื่อสึกษา ขั้นตอนในการทำงานจริงและใช้พื้นฐานกวามเข้าใจในด้านการเรียงถำดับเหตุการณ์ การวิเกราะห์ การเรียงถำดับเหตุการณ์ภาพ คือวีดีโอ footage ที่ได้มาบางที่อาจไม่ได้ต่อเนื่องเหมือนในสคริป จึงต้องทำการเรียบเรียงวีดีโอใหม่ เทกนิกในการตัดต่อต่างๆ และการเกลี่ยสิในวีดีโอให้อยู่ใน ทิสทางเดียวกัน การวิเกราะห์การเกลี่ยสีในงานวิดีโอ คือไฟล์งานวีดีโอที่ได้มาจากการถ่ายทำมาสี วีดีโอจะเป็นสีเหลืองเนื่องจากอุณหภูมิสีในขณะถ่ายทำจึงจำเป็นที่จะต้องทำการแก้สี และทำให้สีทั้ง วีดีโอทั้งหมดใกล้เกียงกัน 4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการ ปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายของโครงงานเป็นการศึกษาขั้นตอนในการปฏิบัติงานจริงและการทำงาน ร่วมกับบุคลากรอื่นในบริษัทเพื่อให้ได้ประสบการณ์ในกานทำงานจริง และได้นำงานที่ทำไปแล้ว ไปใช้งานจริง

ส่วนของงานที่ได้ปฏิบัติในโครงงานคือการทำคลิปสั้นวีดีโอ ลงในเพจ และคลิปสั้น การทำอาหารลง YouTube ของรายการ Foodwork ทำให้ได้รับความรู้และบทเรียนหลายๆอย่าง ซึ่งจะนำมาเพื่อใช้ในการพัฒนาตนเองจนทำให้เกิดความก้าวหน้าและประสิทธิภาพของงานที่เพิ่ม ผลงาน

10

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

จากการดำเนินโครงงานการทำสื่อโซเชียลมีเดีย คลิปสั้นวีดีโอ ลงในเพจ และคลิปสั้น การทำอาหารลงช่องทาง YouTube ของรายการ Foodwork ร่วมกับได้ทำผลงานจากฝ่ายอื่นใน บริษัท ผลการดำเนินงานผ่านพ้นไปได้ด้วยดี โดยในรายละเอียดผลดำเนินงานมีดังนี้

ได้ทำการช่วยคิดในการตัดต่อให้ลื่นไหล ทำสีวีดีโอให้สวยงามและได้ให้ความรู้วิธีการ ทำงานต่างๆในการ Mix เสียงเพลงให้ต่อกันโดยไม่ขัดกันเอง ทำให้วีดีโอมีออรรถรสในการรับชม มากขึ้น

5.2 แนวทางการแก้ปัญหา

16

จากการทำโครงงานมีการพบปัญหาในการทำไม่มาก ปัญหาส่วนใหญ่จะเป็นการคิดว่า วีดีโอนี้จะนำเสนออะไร ในช่วงแรกตามความต้องการของหัวหน้า และได้ทำตามคำแนะนำของ พี่เลี้ยงที่ปรึกษา นอกจากนี้ยังมีในเรื่องของ การทำสีและเสียงในวีดีโอจึงต้องศึกษาหาความรู้ เพิ่มเติมเพื่อทำการแก้ไขด้วยตนเองด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะ<mark>จากการดำ</mark>เนินงาน

ในการสหกิจศึกษาตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมา พบว่า การทำงานที่เกี่ยวกับการถ่ายทำ ทั้งการตัดต่อและการกราฟฟิกรายการต่างๆ ทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ในการทำงานมากมาย ได้เรียนรู้ประสบการณ์การทำงานจริง ได้รับคำแนะนำจากหัวหน้าและพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับ การทำงาน รวมไปถึงเทคนิคต่างๆทำให้ได้กวามรู้เพิ่มเติมในการทำงานเกี่ยวกับการคิดงาน การมา ปฏิบัติงานที่ บริษัท ยานแม่ นั้น ต้องมีความสนใจเกี่ยวกับด้านการถ่ายทำ การทำกราฟิก การตัดต่อ และ มีความตรงต่อเวลาเพื่อให้การทำงานไม่ล่าช้า

เอกสารอ้างอิง

วิกิพีเดีย, 2559, ทฤษฎีสี [Online],

10

Available :https://th.wikipedia.org/wiki/ทฤษฎีสี [2018, October 1]. Bee's knees, [ม.ป.ป.], ความหมายของสี [Online], Available : https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี [2018, October 1]. เบญสิร์ยา ปานปุญญเดช, [ม.ป.ป.], สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ [Online], Available : http://www.km-web.rmutt.ac.th/?p=98 [2018, October 1]. สมเจตน์ เจคน์ เมมพายัพ, 2556, 3 P กับการผลิตรายการโทรทัศน์ [Online], Available : https://www.gotoknow.org/posts/124467 [2018, October 1]. metta,2559,แสงและการจัดแสงเบื้องต้น, Available : http://celt.li.kmutt.ac.th/wp/index.php/2016/06/30/basic-light/ [2018, October 1]. Admin-4,2559,ขนาดภาพ และ มุมกล้องนั้น สำคัญใฉน, Available : https://www.digital2home.com/shot-sizes-and-shot-angles/ [2018, October 1]. yเกียรติ บุญแก้ว,2556,มุมกล้องและศัพท์เทคนิค, Available : https://tumchukiat.blogspot.com/ [2018, October 1].

58

ภาคผนวก

VSTITUTE OF

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ-สกุล

นาย วรินทร วัฒนกิจศิริ

วัน-เดือน-ปี เกิด

26 พฤศจิกายน 2539

ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

ระดับอุดมศึกษา

ประถมศึกษาตอนต้น - ตอนปลาย โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย มัธยมศึกษาตอนต้น - ตอนปลาย โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

TC

-ไม่มี **-**

ประวัติการฝึกอบรม -ไม่มี-

ผลงานที่ได้รับการ<mark>ต</mark>ีพิมพ์ -ไม่มี-